

---

# TV 드라마의 시청률과 영상제작기법의 상관성

## - 홈드라마를 중심으로 -

### Corelation of Television Drama's Rating and Image Production Techniques

#### - Mainly on the Home Dramas -

---

박덕춘  
동서대학교 영상매스컴학부

Dug-Chun Park(parkdc2521@hanmail.net)

---

#### 요약

본 논문은 변화하는 방송환경 속에서 텔레비전 영상제작기법은 시청률과 어떤 상관관계를 가지고 있는지를 알아보려고 하는 목적으로 출발하였다. 그 중에서 특히 가장 높은 시청률을 기록하고 있는 텔레비전 장르인 드라마에서의 영상제작기법과 시청률의 상관관계를 분석하였다. 본 연구를 위하여 TNS미디어 코리아의 2007년 시청률 톱 100 자료를 바탕으로 사극과 폭력적인 드라마를 제외하고, 홈드라마 중에서 6편을 표본으로 선정하였다. 영상분석을 위해서 방송사 홈페이지의 드라마 다시보기와 대본보기를 통해 영상의 화면의 크기와, 카메라워크를 분석하고, 샷의 평균지속시간, 장면의 평균지속시간 등을 산출하였다. 이들 영상분석 자료를 대상으로 상관분석을 실시한 결과, <시청률>은 <복합적 카메라워크>와 <샷의 평균지속시간> 과 부적인 상관관계가 있으며, 그 관계는 매우 밀접한 것으로 드러났다. 그리고 여타의 다른 변인들과는 상관관계가 없음이 밝혀졌다. 이러한 결과는 텔레비전 드라마의 시청률을 높이기 위해서는 2가지 이상의 카메라워크가 결합된 복합적 카메라워크를 줄이고, 샷의 지속시간을 짧게 제작하는 것이 바람직하다는 것을 말해준다.

■ 중심어 : | 텔레비전 드라마 | 영상분석 | 시청률 | 화면의 크기 | 카메라워크 | 샷의 지속시간 | 장면 지속시간 |

#### Abstract

Under the changing circumstances of broadcasting, this study aims at the corelation of television drama's rating and television image production techniques, analyzing TV image production techniques and TV rating of drama, the highest rating genre. For this research, 6 dramas were selected as samples except the dramas about history and violence on the basis of the TNS media korea's top 100 of the year 2007. This study analyzed camerawork, shot size, shot duration and scene duration with the contents of replay and manuscript viewing of broadcasting companys' homepages.

As the result of the analysis of corelation, TV rating is inverse proportionate to multiple camerawork and shot average duration with a very close relationship, showing no relationship with other variables.

The result of this study shows that multiple cameraworks and long durated shots should be avoided for higher TV rating.

■ keyword : | Television Drama | Image Analysis | Rating | Camerawork | Shot Size | Shot Duration | Scene Duration |

## I. 연구목적

미국 ABC 방송사의 원로 편성책임자인 Edgar Scherick은 프로그램을 편성하기 전에 “이 작품이 다른 작품과 다른 특별한 차이점은 무엇인가?”, “콘셉트와 제작기법이 시청자를 끌어들이 만큼 독특한가?”등을 기준으로 시청률 성과를 예측하여 편성을 결정한다고 하였으며, 50년간 다양한 TV프로그램에서 성공을 거둔 제작자 Alan Landsburg는 이야기의 주제에 ‘섹스’와 ‘돈’, ‘권력’등 3가지가 포함되어 있어야 시청률을 담보할 수 있다고 하였다. 그리고 ‘비벌리힐스(Beverly Hills)’ 등을 제작한 Aaron Spelling의 경우에는 최근 사람들이 일상에서 벗어나 현실도피적이고 오락적인 프로그램을 선호한다는 점에서 ‘현실도피’가 가장 중요한 시청률 요소라고 하면서, 내용적인 요소들이 시청률에 영향을 미치고 있음을 주장하고 있다[23].

국내에서도 1990년대 뉴미디어의 등장과 함께 다매체, 다채널 시대가 본격적으로 도래하고, 1980년 신군부 정권의 언론통폐합 조치에 따라 사라졌던 민영방송이 11년만인 1991년 3월 SBS 서울방송 개국을 계기로 다시 등장하게 되어, KBS와 MBC가 나란히 공영방송의 틀 안에 안주하던 방송계는 거센 변화를 맞으며 공민영 혼합체제로 복귀하였다. 그리고 1995년 3월1일에는 케이블TV가 방송을 시작하게 됨으로써 뉴미디어 시대가 열렸다. 뿐만 아니라 지역민방시대 개막과 함께 1994년 8월 5일 무궁화 위성 발사 이후 1996년 7월 1일에 KBS가 위성시험방송을 시작함으로써 공민영 혼합체제하의 기존 지상파 방송 외에 케이블TV, 위성TV와 같은 뉴미디어 방송이 가세하게 된 것이다[15].

이와 같은 다매체, 다채널시대의 개막은 제한된 광고 시장에서 광고수익을 제고하기 위한 무한경쟁 시대에 접어들게 되었다는 것을 의미한다. 이러한 변화된 방송 환경 속에서 텔레비전 프로그램 제작자들의 영상제작 기법들도 과거에 비해, 많은 수의 짧은 장면들을 만들어내야 하는 변화를 겪고 있다[23].

본 논문은 이러한 변화하는 방송환경 속에서 텔레비전 영상제작기법은 시청률과 어떤 상관성을 가지고 있을까 하는 궁금증에서 출발하였다. 그 중에서 특히 가

장 높은 시청률을 기록하고 있는 장르인 텔레비전 드라마에서의 영상제작기법과 시청률의 상관성을 탐색해보고자 하는 것이다.

그동안 TV 드라마의 영상제작기법에 관한 연구는 HDTV 드라마와 일반 TV드라마의 영상제작기법상의 차이점에 관한 연구[2]와 영화와 텔레비전 드라마의 매체의 특성에 따른 영상제작기법의 차이[4]에 관한 탐색적 수준의 연구가 있어왔지만, 텔레비전 드라마의 영상제작기법과 시청률의 차이를 다룬 연구는 전무한 상황이다.

따라서 본 연구는 뉴미디어 환경 속에서 텔레비전 드라마의 시청률과 영상제작기법간에는 어떠한 관계가 있는지를 분석해보고자 한다.

## II. 기존 문헌연구

### 1. 텔레비전의 시청률 영향요인

위성TV, 케이블TV, IPTV 등 뉴미디어들은 많은 채널을 통해 다양한 프로그램 콘텐츠를 수용자들에게 공급하고 있다. 이러한 ‘다매체 다채널 시대’의 도래는 수용자의 입장에서 보면 프로그램 선택의 폭을 넓혀 수용자 복지를 실현시켜 주었다고 볼 수 있지만, 방송사 입장에서 보면 소수 몇 개의 지상파 채널에 집중되었던 시청자가 케이블이나 위성 등 여러 채널로 분산되기 때문에[15], 제한된 광고시장을 대상으로 안정된 광고 수입을 확보하기 위하여 치열하게 경쟁해야 하고, 특히 광고료를 주 수입원으로 하는 상업방송은 물론이고, 가입료와 광고료 등 두 가지 수입원을 가지고 있는 케이블TV, 위성TV, 위성DMB등 많은 매체들도 시청률을 높이기 위하여 다양한 편성전략을 구사하며 경쟁하고 있는 것이 현실이다.

방송사는 기본적으로 자사 채널을 선택한 시청자를 계속 붙잡아 두고 다른 채널이나 다른 매체를 이용하는 시청자를 자신의 채널로 끌어들이려는 노력을 하지 않으면 안 된다. 즉, 자사 채널로부터의 이탈은 최소화하고, 다른 매체나 채널로부터의 유입은 최대화함으로써 시청자 흐름을 통제하는 것이다. 이렇게 시청자 이탈을

막기 위한 방송사의 노력은 다양한 편성전략으로 이어지기도 한다. 시청자의 이탈을 막기 위해 새로 시작하는 프로그램의 시작시간을 경쟁사 프로그램보다 5분 정도 일찍 시작함으로써 선점효과를 기대한 편성전략이 동원되기도 하고, 프로그램이 종료됨과 동시에 나타나는 시청자 이탈을 막기 위해 프로그램 후반에 NG모음 등을 내보내기도 한다[8].

텔레비전 프로그램의 시청행위에 영향을 미치는 요인에 관한 연구들은 주로 개인의 선택을 강조하는 수용자 요인과 여가 시간의 패턴, 일상의 습관 등과 같은 구조적 요인이 수용자의 시청패턴을 결정한다는 연구들이 대부분이었다[7][18].

구조적 관점에서는 채널, 편성, 시청가능성, 전체 채널 수, 시장 조건 등 수용자 개인의 특성과는 별개로 존재하는 방송환경이나 프로그램 자체의 속성에 관심을 갖는다[24]. 강익희, 은혜정[1]은 국내지상파 방송사의 편성전략은 방송환경의 변화를 어느 정도 수용하여 편성전략의 구성에 있어서 변화를 보이고 있으나, 아직 편성의 중심원리는 시청률 경쟁을 지향하는 인접효과 패러다임에 머물러 있으며, 시청자 전이를 극대화하는 전이효과 패러다임으로의 전환은 이루어지지 않고 있다고 주장한다.

수용자 관점에서는 시청자 개인의 선호가 프로그램 선택을 결정짓는다. 주로 특정 장르 및 채널에 대한 충성도가 수용자들의 시청행위를 설명하는 주요 요인이다[20][25].

그러나 TV 프로그램의 내용적 요소가 TV시청률에 영향을 미친다는 사실을 검증한 논문은 그리 많지 않다. 김은미, 이준웅, 심미선[3]은 방송의 디지털화와 다매체, 다채널 환경으로의 변화가 심화되면서 지상파 방송사들도 강도 높은 경쟁상황에 처하게 되면서, 저마다 다양성, 점유율, 품질 등 다양한 성과지표의 달성을 통해 시청자의 충성도를 구하고 유지하려고 노력하고 있으며, 공영방송뿐만 아니라 상업방송마저도 시청률과 같은 양적인 성과뿐만 아니라 ‘시청률이 낮더라도 시청자 구성이 좋은’ 또는 ‘특정 목표시청자의 충성도가 높은’ 프로그램을 높이 평가하는 질적인 성과를 간과할 수 없게 되었다고 하였다.

## 2. 텔레비전의 영상 제작기법

Roberts와 Maccoby[19]에 의하면, 매스커뮤니케이션 효과에 관한 지금까지의 연구들을 보면, 주로 다음과 같은 두 가지 문제를 중심으로 전개되어 왔다고 한다. 첫째는 커뮤니케이터의 의도와 관련된 실용적 문제로서, 곧 “인간들에게 의도적으로 어떤 영향을 주기 위해서는 매스미디어를 어떻게 활용하는 것이 가장 효과적이나”하는 문제였다 것이다. 그리고 두 번째 문제도 역시 인간행동에 대한 매스미디어의 영향에 관심을 둔 것이기는 했지만, 이는 ‘의도적’인 미디어의 영향이나 효과보다는 ‘비의도적’인 결과 및 수용자영향들에 더 큰 관심을 둔 것이다.

현대사회의 가장 대중적인 매체인 텔레비전의 영상 표현 방식에도 수용자로부터 더 많은 관심을 유발시켜 시청률을 높이고, 그 시청률의 경제적 효과인 수익증대를 가져오기 위한 방송사의 의도적인 측면과 스토리의 자연스러운 전개와 흐름을 표현하기 위한 비의도적인 측면이 공존하고 있다고 볼 수 있다.

특히 뉴미디어의 등장과 함께 형성된 다매체 다채널 환경 속에서 높은 시청률을 유지해야 하는 요즘의 프로듀서들은 과거에 비해, 많은 수의 짧은 장면들을 만들어내야 한다고 Philippe Perebinosoff[23]는 말하고 있다. 예를 들어 1980년대 초반에 한편의 텔레비전 드라마를 제작할 때에는 약 80개의 장면이 필요하였으나, 최근에는 동일한 길이의 드라마를 제작하는데 약 150개의 장면이 필요하다. 제작비의 상승이나 제작기간의 연장 없이 동일한 작품을 만들기 위해서는 제작팀의 창의력이 요구되며, 그들의 제작 스케줄은 더욱 복잡해지고 있다. 또한 편성 책임자들은 시청자의 지속적인 관심을 유지하기 위해서 하나의 장면에 대사와 내적 성찰은 가능한 한 적게 넣고, 그 대신 액션을 많이 채워 넣으려 한다. 그는 이러한 현상을 수용자들이 텔레비전을 시청하면서 인터넷, 비디오 게임 등 다른 활동을 하기 때문이라고 보고 있다[23].

텔레비전 영상제작기법은 촬영기법과 편집기법으로 나눌 수 있으며, 촬영기법은 화면의 크기, 카메라워크, 카메라앵글 그리고 편집기법은 샷, 장면, 스토리의 구성, 샷의 밀도, 장면의 밀도 등으로 구분할 수 있다.

Zettl[22]에 의하면 시청자는 카메라가 보는 것만을 볼 수 있기 때문에 카메라맨이 선택하는 화면은 사건의 중요한 부분을 담고 있어야 함은 물론, 사건의 본질을 규명하고 효과적으로 전달할 수 있도록 정리되어야 한다. 화가들이 디테일과 색을 화면에 배열하는데 도움이 되는 구도상의 원리를 알고 있는 것처럼 카메라맨도 미학적 기준에 의한 화면의 구도를 이용해 사건을 설명하고 강조할 수 있어야 한다. 그리고 Zettl은 연출자나 촬영자의 개성에 따라서 그리고 영화나 텔레비전 등 매체의 종류에 따라서 차이를 보일 수 있음을 전제로 하면서 화면의 크기를 ‘익스트림 롱샷(extreme long shot)’, ‘롱샷(long shot)’, ‘미디엄샷(medium shot)’, ‘클로즈업(close up)’, ‘익스트림 클로즈업(extreme close up)’ 등 5가지로 분류하였다.

박치형[5]은 텔레비전 화면 구성의 목적이 시청자의 관심을 끌고 시청자로 하여금 특정한 반응을 얻고자 하는 것이므로, 화면의 구성은 프로그램의 전체적인 흐름과 조화를 이루어 시청자들이 자연스럽게 화면에 몰입할 수 있도록 이루어져야 한다고 말한다. 그는 또 시청자들은 카메라를 통해 현장을 간접 체험하게 되며, 따라서 잘 선택된 화면의 크기는 시청자에게 정확한 도해보다 더 많은 것을 설명하기 때문에 촬영자가 선택하고 배열한 화면은 매우 중요하다고 하면서 화면의 크기를 일반적인 풍경이나 정물의 경우 화면의 크기를 ‘롱샷(long shot)’, ‘미디엄샷(medium shot)’, ‘업샷(up shot)’ 등 3가지로 분류하였고, 인물을 중심으로 화면의 크기를 ‘빅 클로즈업(Big close up)’, ‘클로즈업(close up)’, ‘업샷(Up shot)’, ‘바스트샷(bust shot)’, ‘웨이스트샷(waist shot)’, ‘니샷(knee shot)’, ‘풀샷(full shot)’, ‘롱샷(long shot)’ 등 8가지로 분류하였다.

한편 인류학자 Edward Hall은 초상화 화가인 Grosser의 작품을 예로 들면서 넓이, 수직 및 수평 깊이의 사용에 사회적 의미를 부여하고 있다. 홀이 주장한 세 가지 유형의 공간은 첫째, ‘공적 공간’으로 13피트 이상 떨어진 거리에서 지각되는 신체는 우리 자신과 무관한 것으로 받아들인다는 것이며, 4-12피트까지의 거리를 ‘사회적 거리’에서 18인치(약 46cm)까지를 ‘친밀한 거리’로 구분하고 있다. 또한 이와 같은 세 가지 거리를

가까운 상태와 먼 상태로 나누어 어떠한 사회적 의미로 사용하는지를 기술하고 있다. 이를 기준으로 화면의 크기를 분류하면, ‘공적인 거리’란 롱샷(LS)를 의미하고, ‘먼 사회적 거리’란 풀샷(FS), ‘가까운 사회적 거리’란 미디엄샷(MS), ‘먼 개인적 거리’란 바스트샷(BS), ‘가까운 개인적 거리’란 클로즈샷(CS), ‘친밀한 거리’는 클로즈업이나 익스트림 클로즈업(CU/ECU)으로 분류할 수 있다[10].

Zettl[22]은 카메라워크와 관련하여, 텔레비전에서의 영상의 움직임은 제1동작(인물의 동작), 제2동작(카메라의 동작), 제3동작(편집의 동작)으로 나누고, 카메라 동작을 x-축, y-축, z-축 카메라워크로 분류하면서, x-축 카메라워크에는 팬(pan), 트래킹(tracking), y-축 카메라워크에는 틸트(tilt), 붐(boom), 그리고 z-축 카메라워크에는 줌(zoom), 달리(dolly) 등이 있다고 하였다. 그는 특정한 목적이 없이 사용한 카메라워크는 장면의 설명과 강조에 도움이 되지 못하고 오히려 시청자를 혼란스럽게 한다고 하면서, 픽스샷의 중요성을 강조하였다. 그는 팬이나 틸트는 동작을 추적(follow action)하거나 관계를 표현하기 위해서(related action) 사용하며, 줌(zoom)은 대상이 시청자에게 다가가거나 멀어지는 느낌을 주기 위해서, 그리고 달리(dolly)는 시청자가 대상을 향해서 다가가거나 멀어지는 느낌을 갖도록 하기 위해서 사용한다고 하면서, 줌과 달리의 시각적 효과 차이를 강조하였다.

그리고 HDTV와 일반TV의 총화비 차이로 인해 텔레비전 드라마의 영상표현기법에 차이를 가져올 수 있으며[2], 영화와 텔레비전이라는 매체 종류에 의해서도 영상제작기법상의 차이를 가져올 수 있다[4].

이러한 선행연구들을 종합해보면, 텔레비전의 시청 행위에 영향을 미치는 요인에 관한 연구는 대부분 구조적 요인과 수용자 요인으로 구분되어 진행되어 왔으며, 비교적 최근에 프로그램의 내용적 요인에 관한 연구들이 진행되고 있다. 무엇보다 다매체 다채널시대를 맞아 시청률 경쟁이 점차 심화되어 감에 따라 촬영기법, 편집기법과 같은 영상제작기법에도 변화가 초래되고 있다.

본 연구는 이러한 선행연구들의 이론적 배경을 바탕으로 텔레비전 드라마의 시청률과 영상제작기법에는

어떠한 상관성이 있는지를 밝혀내고자 다음과 같은 가설을 설정하였다.

<가설 1> : TV드라마의 시청률과 카메라워크 간에는 상관관계가 있을 것이다.

<가설 2> : TV드라마의 시청률과 화면의 크기 간에는 상관관계가 있을 것이다.

<가설 3> : TV드라마의 시청률, 샷의 지속시간, 장면 지속시간 사이에는 상관관계가 있을 것이다.

### III. 연구방법

TV드라마와 영상제작기법의 상관성을 분석하기 위하여 'TNS 미디어코리아'에서 제공한 2007년 시청률 순위 자료를 통해 시청률 상위 1위에서 100위까지의 프로그램 중에서 사극과 폭력이 많이 포함된 현대극을 제외한 홈드라마를 1차 추출하고, 그 중에서 시청률 10%대에서부터 30%대 드라마 중에서 모두 6편의 표본을 추출하였다. 사극과 폭력성이 많은 현대극을 표본에서 제외한 것은 '역사'와 '폭력'이라는 내용상의 변인이 시청률과 영상제작기법에 미치는 영향력을 통제하기 위해서이다.

그리고 이들 프로그램의 전 회차를 샷 단위로 분석한다는 것은 현실적으로 불가능하기 때문에 분석기간 중 방영된 드라마 중에서 한가운데 회차를 샘플로 추출하였으며, 최종적으로 추출된 프로그램은 [표 1]과 같다.

표 1. 시청률과 영상제작기법의 상관성 분석을 위해 추출된 최종 표본

프로그램명	방송사	회차	방송일자	시청률
열아홉순정	KBS1	162	1.5	38.4
미우나 고우나	KBS1	42	10.31	30.4
며느리 전성시대	KBS2	26	10.21	24.4
연인	SBS	18	1.4	23.2
사랑도 미움도	SBS	75	2.28	15.4
헬로 애기씨	KBS2	8	4.10	13.0

\* TNS 미디어코리아 시청률 기준

이들 연구대상 드라마의 회차 선정 과정에서 <열아홉 순정>은 2006년부터 시작되어 가운데 회차가 시청

률 집계기간인 2007년을 벗어나므로 시청률 집계기간인 2007년 1월 1일(158회)부터 2007년 1월 12일(167회)까지 방영분 중에서, 가운데 회차인 162회를 샘플로 선정하였다. 같은 이유로 드라마 스페셜<연인>도 2007년 방영분 중에서 가운데 회차를 선택하였다.

<가설 1>과 <가설 2>를 검증하기 위해서 표본으로 최종 선정된 드라마는 각 방송사별 인터넷 홈페이지에서 다시보기 영상을 통해서 영상의 촬영기법인 화면의 크기, 카메라워크 등을 샷 단위로 분석하였고, 카메라워크와 화면의 크기 변인의 하부 유목들은 [표 2]와 같다.

표 2. 영상제작기법 분석을 위한 카메라워크와 화면의 크기 변인의 유목

변인	유목
카메라워크	Pan(PN), Tracking(TR), Tilt(TL), Boom(BM), Zoom(ZM), Dolly(DO), Multiple(MU), Fix Shot(FX).
화면의 크기	LS(Long Shot), FS(Full Shot), KS(Knee Shot), WS(Waist Shot), BS(Bust Shot), CU(Close Up), BCU(Big Close Up), ECU(Extreme Close Up)

<가설 3>을 검증하기 위하여 대본보기를 통해서 장면 분석을 실시하였으며, 샷의 지속시간과 장면시간은 영상 다시보기를 통해 각 샷마다, 장면마다 측정하는 대신, 총 지속시간에서 샷의 수를 나누어 '샷의 평균 지속시간'을, 총 지속시간에서 장면의 수를 나누어 '장면의 평균 지속시간'을 산출하였다.

### IV. 연구결과

#### 1. 카메라워크와 화면의 크기

표 3. 카메라워크 분석표

구분	PN	TR	TL	BM	ZM	DO	MU	FX	계
열아홉순정	15 (3.6)	10 (2.4)	9 (2.1)	4 (1.0)	8 (1.9)	2 (0.5)	1 (0.2)	372 (88.4)	421 (100)
미우나 고우나	14 (4.0)	2 (.6)	2 (.6)	1 (.3)	8 (2.3)	1 (.3)	2 (.6)	317 (91.4)	347 (100)
며느리 전성시대	28 (4.9)	18 (3.2)	4 (.7)	4 (.7)	29 (5.1)	5 (.9)	5 (.9)	475 (83.6)	568 (100)
연인	8 (1.3)	5 (.8)	4 (.7)	7 (1.2)	0 (0)	5 (.8)	4 (.7)	575 (94.6)	608 (100)
사랑도 미움도	4 (1.4)	1 (.4)	1 (.4)	3 (1.1)	2 (.7)	2 (.7)	14 (5.0)	251 (90.3)	278 (100)
헬로 애기씨	21 (3.6)	33 (5.6)	4 (.7)	11 (1.9)	14 (2.4)	22 (3.7)	6 (1.0)	480 (81.2)	591 (100)

\* ( )은 점유율

표 4. 화면의 크기 분석표

구분	ECU	BCU	CU	BS	WS	KS	FS	LS	IS	계
열아홉 순정	2 (.5)	18 (4.3)	62 (14.7)	194 (46.1)	71 (16.9)	9 (2.1)	60 (14.3)	4 (1.0)	1 (.2)	421 (100)
미우나 고우나	0 (0)	1 (.3)	118 (34.0)	107 (30.8)	47 (13.5)	29 (8.4)	43 (12.4)	2 (.6)	0 (0)	347 (100)
머느리 전성시대	0 (0)	11 (1.9)	114 (20.1)	274 (48.2)	105 (18.5)	13 (2.3)	42 (7.4)	5 (.9)	4 (.7)	564 (100)
연인	5 (.8)	25 (4.1)	347 (57.1)	134 (22.0)	14 (2.3)	23 (3.8)	48 (7.9)	3 (.5)	9 (1.5)	608 (100)
사랑도 미움도	0 (0)	6 (2.2)	93 (33.5)	121 (43.5)	12 (4.3)	27 (9.7)	19 (6.8)	0 (0)	0 (0)	278 (100)
헬로 애기씨	1 (.2)	11 (1.9)	208 (35.2)	136 (23.0)	98 (16.6)	33 (5.6)	85 (14.4)	11 (1.9)	8 (1.4)	591 (100)

\* IS는 인서트 샷 ( )은 점유율

방송사 인터넷 홈페이지의 드라마 다시보기를 통해, 표본 드라마의 카메라워크와 화면의 크기를 분석한 결과, 총 6회분의 드라마를 분석한 결과 총 샷의 수는 2,813개이었으며, 이들 개별 샷들의 카메라워크와 화면의 크기를 분석한 결과는 [표 3][표 4]와 같다.

[표 3][표 4]를 바탕으로 등위상관분석을 실시하였으며, 그 결과는 [표 5][표 6]과 같다.

표 5. 카메라워크와 시청률의 등위상관계수

구분	PN	TR	TL	BM	ZM	DO	MU	FX
시청률	.402	-.143	.214	-.772	.029	-.714	-.886*	.257

\*  $p < .05$

표 6. 화면의 크기와 시청률의 등위상관계수

구분	ECU	BCU	CU	BS	WS	KS	FS	LS
시청률	.085	.122	-.600	.486	.371	-.543	.086	.086

[표 5]와 [표 6]에서 볼 수 있듯이 <시청률>과 2가지 이상의 카메라워크가 결합된 <복합적 카메라워크(MU)> 간의 상관관계 계수는 -.886이고, 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 즉 <시청률>과 <복합적 카메라워크> 간의 관계는 시청률이 높아질수록 <복합적 카메라워크>의 횟수가 줄어드는 부적인 상관관계를 보이고 있고, 매우 밀접한 관계가 있는 것으로 보인다.

그러나 여타의 카메라워크와 화면의 크기는 시청률과 상관관계가 없는 것으로 나타났다.

## 2. 샷의 지속시간과 장면 지속시간

<가설 3>을 검증하기 위해서 해당 방송사 홈페이지

에서 드라마 다시보기에서 샷의 평균지속시간을 산출하고, 대본보기를 선택하여 장면의 평균지속시간을 산출하였으며, 그 결과는 [표 7]과 같다.

표 7. 시청률과 샷의 평균지속시간, 장면의 평균 지속시간

구분	시청률	샷			장면		
		지속시간(초)	샷의수	평균지속시간	지속시간(초)	장면수	평균지속시간
열아홉 순정	38.4	2,073	421	4.92	2,073	39	53.15
미우나 고우나	30.4	2,044	347	5.89	2,044	27	75.70
머느리 전성시대	24.4	3,172	568	5.58	3,172	60	52.87
연인	23.2	4,068	608	6.69	4,068	35	116.23
사랑도 미움도	15.4	1,803	278	6.49	1,803	26	69.35
헬로 애기씨	13.0	4,096	591	6.93	4,096	75	54.61

[표 7]을 바탕으로 시청률과 샷의 평균지속시간, 장면의 평균지속시간 간의 상관관계를 알아보기 위해서 상관관계 분석을 실시하였으며, 그 결과는 [표 8]과 같다.

표 8. 시청률, 샷의 평균지속시간, 장면의 평균지속시간 간의 상관관계 행렬표

	시청률	샷의 평균지속시간	장면의 평균지속시간
시청률	1.0		
샷의 평균지속시간	-.878*	1.0	
장면의 평균지속시간	-.065	.451	1.0

\*  $p < .05$

[표 8]에서 볼 수 있듯이, <시청률>과 <샷의 평균지속시간> 간의 상관관계 계수는 -.878이고, 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 즉 <시청률>과 <샷의 평균지속시간>간의 관계는 시청률이 높을수록 샷의 평균지속시간이 줄어드는 부적인 상관관계를 보이고 있고, 매우 밀접한 상관관계를 보인다.

<시청률>과 <장면의 평균지속시간> 간의 상관관계 계수는 -.065이고, 통계적으로 의미가 없는 것으로 나타났다. 즉 <시청률>과 <장면의 평균지속시간>간의 관계는 없는 것으로 보인다. <샷의 평균지속시간>과 <장면의 평균지속시간> 간의 상관관계 계수는 '.451'이고, 통계적으로 의미가 없는 것으로 나타났다. 즉 <샷의 평균지속시간>과 <장면의 평균지속시간>간의

관계는 없는 것으로 보인다.

## V. 결론 및 제언

앞서 언급한 바와 같이 <시청률>은 2가지 이상의 카메라워크가 결합된 <복합적 카메라워크>와 <샷의 평균지속시간> 과 부적인 상관관계가 있으며, 그 관계는 매우 밀접한 것으로 드러났고, 여타의 다른 변인들과는 상관관계가 없음이 밝혀졌다. 이러한 결과는 시청률을 높이기 위해서는 복합적 카메라워크를 줄이고, 샷의 지속시간을 짧게 제작하는 것이 바람직하다는 것을 말해 준다.

그러나 비록 이와 같은 사실이 확인되었다고 하더라도, 텔레비전 드라마의 샷 분석의 어려움으로 인해 총 2,813개의 샷을 분석하는데 그쳐, 충분히 많은 수의 샘플을 분석하지 못하였고, 영상분석 과정에서 다소 모호한 화면의 크기나 카메라워크의 분석에서는 어느 정도 주관성이 개입되었음을 인정하지 않을 수 없다.

그러나 Zettl[22]도 언급하였듯이 화면의 크기나 카메라워크는 촬영자나 연출자 개인의 성향에 따라서 미세한 차이가 날 수 있으며, 연기자의 동작이나 촬영 환경에 따라서도 영향을 받을 수 있기 때문에 이러한 주관성은 어느 정도 불가피 하며, 연구결과에 영향을 미치는 정도는 아닌 것으로 판단하였다.

사실 그동안 텔레비전 영상 관련 연구는 대단히 제한적으로 이루어져 왔으며, 영상 자체의 내용분석으로 그친 경우[2][4]가 대부분이었다. 그러나 본 연구에서는 텔레비전 영상분석을 텔레비전의 시청률과의 관계에서 살펴봄으로써, 그 동안의 연구에서 진일보하여, 커뮤니케이션 연구의 측면에서 살펴보았다는 점에서 의의를 찾아볼 수 있을 것이다.

## 참고 문헌

- [1] 강익희, 은혜정, “지상파 방송의 편성전략이 시청 흐름에 미치는 영향연구”, 한국방송학보 제17권, 제 3호, pp.121-160, 2003.
- [2] 권중문, “TV 드라마의 영상표현에 관한 연구”, 한국사진학회. 2005.
- [3] 김은미, 이준웅, 심미선, “텔레비전 프로그램의 시청률과 품질의 상관관계에 대한 연구: 이중 위험 현상을 중심으로”, 한국언론학보 제48권, 제4호, pp.323-397, 2004.
- [4] 박덕춘, “매체의 특성이 영상콘텐츠의 표현방식에 미치는 영향에 관한 연구 - 영화와 텔레비전을 중심으로”, 현대사진영상학회 논문집 9권, 2006.
- [5] 박치형, *ENG&캠코더*, 서울: 커뮤니케이션북스, 2003.
- [6] 배진아, “국내 지상파 텔레비전 시청자의 중복시청 패턴에 관한 연구”, 한국방송학보 제17권, 제4호, pp.104-138, 2003.
- [7] 배진아, “드라마 시청률 영향요인 분석: 드라마 속성 및 수용자 요인을 중심으로”, 한국방송학보, 제19권, 제2호, pp.270-309, 2005.
- [8] 심미선, 강형철, “프로그램 끝처리방식이 시청자 흐름에 미치는 영향에 관한 연구”, 한국방송학보 제14-2호, 한국방송학회, pp.7-36, 2000.
- [9] 이화진, 김숙, “TV 드라마 시청률에 영향을 미치는 요인: 내용변인을 중심으로”, 한국방송학보 제21권, 제6호, 2007.
- [10] 정찬래, *텔레비전 영상의 특성에 관한 연구*, 연세대학교 언론홍보대학원 석사학위 논문, 1997.
- [11] 한국사회언론연구회 매체비평분과 역(아사버거 저), *대중매체 비평의 기초*, 서울; 이론과 실천, 1996.
- [12] 최이정. *영상제작론*, 커뮤니케이션북스, 2005.
- [13] 최이정, 박정의, “영상제작 패러다임의 변화와 비디오저널리스트의 의미”, 방송연구 pp.331-363, 2000.
- [14] 한인규. *방송프로그램 만들기*, 서울: 삼경출판사, 1998.
- [15] 한진만. *디지털시대의 방송편성론*. 서울: 나남출판사, 2006.
- [16] 황인선, *프로영상제작 실무*, 서울: 미진사, 1998.
- [17] 황인선, 한인규. *영상제작기법*, 서울: 기다리,

1993.

- [18] H. Brosius, M. Wober, and G. Wiemann, "The Loyalty of television viewing: How consistant is TV viewing behavior?" *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol.36, No.3, pp.321-325, 1992.
- [19] F. R. Donald and M. Nathan, "Effects of Mass Communication," in G. Lindzey and E. Aronson(eds.), *The Handbook of Social Psychology*, Vol.2, 3rd ed.(New York: Random House), pp.548-582, 1985
- [20] R. Y. Darmon, "Determinants of TV viewing," *Journal of Advertising Research*, Vol.16, No.6, pp.17-20, 1976.
- [21] Zettl, H. *Video Basics 2*, Wardsworth co. 1999.
- [22] Zettl, H. *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics* (3rd ed.), Wardsworth Publishing Co., 1999.
- [23] Philippe Perebinosoff, Brian Gross, Lynne S. Gross, *Programming for TV, Radio & The Internet strategy, development, evaluation*. Focal Press. pp.18-19. 2005.
- [24] J. G. Webster and G. D. Newton. "Structural determinants of television news audience," *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol.32, No.4, pp.381-389, 1988.
- [25] S. Youn, "Program type preference and program choice in multichannel situation," *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol.38, No.4, pp.465-475, 1994.

저 자 소 개

박 덕 춘(Dug-Chun Park)

정회원



- 1987년 2월 : 경북대학교 전자공학과(공학사)
  - 2001년 8월 : 중앙대학교 신문방송학과(언론학석사)
  - 2008년 3월 ~ 현재 : 경북대학교 신문방송학과 박사과정
  - 2004년 3월 ~ 현재 : 동서대학교 영상매스컴학부 교수
- <관심분야> : 영상분석, 텔레비전, 영화, 영상미학