

## 감성 전달을 위한 UCC 동영상 편집 방안에 관한 연구

김기범\*, 김경수\*\*

### 요약

UCC(User Created Contents) 동영상은 온라인상에서 사용자가 상업적인 의도없이 제작한 '감성 전달' 매체로서 최근 인터넷 대중문화의 핵심 콘텐츠로 급부상하였다. '감성 전달'은 UCC 동영상의 궁극적인 목적으로 '기·승·전·결'의 스토리텔링(Storytelling)이 뒷받침되어야 가능하다. 그러나 비상업적인 UCC 동영상은 불안정한 제작 환경, 다양한 변수들로 인하여 완성도 높은 작품을 기대하기 어렵다. 따라서 본 논문에서는 불안정한 UCC 동영상의 문제점을 최소화하기 위해 편집 단계에서 '세부적인 스토리텔링 편집' 과정을 제안하였다. 연구자의 실무 결과물과 UCC 동영상 공모전 수상작품을 토대로 연구한 이 제안은 공감대를 키우고, 창의적인 변화를 유도하며, 통일성있는 마무리 편집으로 작품의 완성도를 높임으로서 '감성 전달'의 기능을 확대할 수 있다.

## A Study on UCC Video Editing for Sensibility Delivery

Ki-Bum Kim\*, Kyoung-Soo Kim\*\*

### Abstract

UCC (User Created Contents) video rapidly rose as key contents of internet pop culture as a medium of 'sensibility delivery' that is created by a user without a commercial purpose. 'Sensibility delivery' is the ultimate purpose of UCC video and it can only be completed with 'well composed' storytelling. However, it is difficult to expect high degree of completion from noncommercial UCC videos due to an instable production environment and many variables. Thus, this study has been suggested 'detailed storytelling editing' process from editing phase in order to minimize problems of instable UCC videos. This suggestion based on actual results and award winning works of UCC videos of a team of research will raise a bond of sympathy, lead creative change, and expand the function of 'sensibility delivery' by increasing the degree of completion of work with unified final cut.

Keywords : UCC Video, Video Editing, Non-linear Editing, Sensibility, Storytelling

### 1. 서론

최근 고성능 PC 보급이 대중화되고, 영상 촬영을 위한 디지털기기의 기능이 획기적으로 향상됨에 따라 UCC(User Created Contents) 동영상이 디지털 대중문화의 핵심 콘텐츠로 급부상하였다.[1] UCC 동영상은 세계적인 무료 동영상

공유 사이트인 유튜브 등을 통해 정보, 지식, 감성 등을 전달하는 새로운 소통의 매체로 성장하였고, 현재 디지털콘텐츠 분야에서 최대 생산과 소비의 주요 콘텐츠가 되었다. UCC 동영상을 통한 소통이란 콘텐츠 제작자가 시각·청각적 수단을 동원하여 고객(네티즌)에게 의도된 '감성(Sensibility, 感性)'을 전달하는 것이다. 즉 UCC 동영상의 최종 목적은 '감성 전달'이다. 그러나 대다수의 UCC 동영상이 감성 전달에 미치지 못한다. 그 이유는 의도한 바를 고객에게 전달하지 못했기 때문이다. 이것은 동영상의 완성도와 관계가 있다. 좋은 스토리텔링과 구성이 일정한 수준에 도달해야 감성 전달이 가능하다. 그러나 UCC 동영상은 상업적인 영상 제작환경에 비해 시간, 장비, 인력 등의 변수가 많다. 이러한 변수

※ 제일저자(First Author) : 김기범

접수일:2011년 09월 14일, 수정일:2011년 10월 27일

완료일:2011년 12월 06일

\* 전남대학교 디지털컨텐츠스

kimkb123@hanmail.net

\*\* 전남대학교 문화콘텐츠학부(교신저자)

를 최소화하여 완성도를 높였을 때 ‘감성 전달’ 효과를 얻을 수 있다.

따라서 본 논문에서는 ‘동영상 편집’을 통해 완성도를 높일 수 있는 방안에 대해 연구하고자 한다. UCC 동영상의 개념 및 특징과 제작 환경 분석, 동영상 편집 분석을 통해 문제점을 검토하여 ‘감성 전달을 위한 UCC 동영상’ 편집 방안을 제안하고자 한다.

## 2. UCC 동영상

### 2.1 UCC 동영상의 개념과 특징

UCC는 User Created Contents의 약어로, 즉 일반 사용자가 창작(Created)한 콘텐츠를 의미한다. 넓은 의미로는 ‘사용자에 의해 생산(Generated)한 모든 콘텐츠’를 의미하기도 한다.[2] 일반적으로 직접 제작한 사진, 텍스트, 동영상 등의 모든 콘텐츠를 통칭하고 있으며 매체, 제작목적, 관여도 등에 따라 여러 가지로 분류할 수 있다. UCC 동영상은 위와 같은 UCC의 개념을 따르면서 콘텐츠 매체별 기준으로 동영상을 객체로 하는 UCC로 정의할 수 있다.

UCC 동영상은 움직이는 영상이기 때문에 쉽게 사람들의 관심을 유도할 수 있고, 감성을 전달하는 매체로서 그 전달력이 크다.[3] 또한 소규모 제작 환경으로 사용자가 생산자이자 소비자가 되는 새로운 문화현상을 만들고 있다. 이 같은 특성으로 인해 소비자의 구매력을 높이거나 기업의 가치를 높이는 목적으로 제작되는 경우도 많다. 다만 생산목적이 수익을 고려하지 않는 비상업적 성격을 가진다. 즉, 경제적 대가를 전제로 만들어진 동영상은 UCC로 보기 어렵다.

관점에 따라서 이견이 있을 수 있지만, 일반적으로 상영(재생)시간에 따라서 CF는 15초~30초, 단편영화는 10분~1시간, 영화는 1시간 이상으로 정의할 수 있고, UCC 동영상의 경우 재생 단위가 짧은 클립 형태로서 30초~10분미만으로 규정할 수 있다. UCC 동영상은 다른 매체에 비해 상대적으로 세분화된 형태를 띠고 있으며 형식상 훨씬 개방적이며 내용적으로는 압축되고 요약된 형태를 띠고 있다.

<표 1> UCC 동영상의 분류

분류	세분화
내용 별	창작 동영상
	기록 동영상
소스 별	사진
	영상
	CG(Computer Graphic)

UCC 동영상은 <표 1>과 같이 크게 내용별, 소스별로 분류할 수 있으며 이러한 분류에 따라 제작 방법도 다양하게 나타난다. 창작 동영상은 아이디어 발상을 통해 어떠한 의미를 전달하기 위한 동영상으로 다양하고 실험적인 구성이 가능하다. 이에 반해 기록 동영상은 일상이나, 사진 등을 기록한 영상으로 시간에 따른 단순한 구성이 주를 이룬다.

### 2.2 감성 UCC 동영상의 정의

감성 UCC 동영상이란 제작자가 특정한 목적을 달성하기 위해 ‘기·승·전·결’의 스토리텔링으로 고객의 감성을 이끌어내는 동영상 콘텐츠를 말한다. 즉 점진적인 스토리텔링 방식으로 주제를 전달하여 고객이 공감토록 하는 것이다. 이는 스토리텔링이 특정한 감성들을 끌어낼 수 있기 때문이다.[4]

## 3. UCC 동영상 편집 환경

### 3.1 UCC 동영상 편집 환경 및 분석

동영상 편집은 고가의 장비를 필요로 하고 관련 분야의 전문 지식이 필요한 영역으로, 일반 사용자들에 의해 동영상 편집이 이루어진 것은 최근의 일이다. 고성능 PC와 범용 편집 소프트웨어의 대중적 보급은 동영상 편집에 대한 개념과 패러다임을 바꾸어 놓았다. 이러한 변화를 가능하게 한 것은 디지털 제작 환경의 비선형편집(NLE : Non-linear Editing)이다. 비선형편집이란 동영상 완성에 필요한 소스(Source)를 디지털로 변환하여 컴퓨터에서 편집하는 방식이다.[5] 이는 동영상 소스 제작 후에 필요한 모든 작업을 한 대의 시스템에서 통합적으로 가능케 하여 편집 환경의 획기적인 변화를 가져왔다.

<표 2> 디지털 비선형편집의 장점

비교	디지털 비선형편집
장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동영상 Source를 순서 없이 배열</li> <li>• 제작환경 간소화</li> <li>• 비선형적 접근(Random Access)</li> <li>• 편집과정 효율성 증대</li> <li>• 창의성과 예술적 감성표현 가능</li> </ul>

위 표는 아날로그 환경의 편집과 비교한 디지털 비선형 편집 방식의 장점을 나열한 것이다. 비선형 편집은 동영상 소스를 순서에 관계없이 배열하고, 편집된 내용을 수정하는 것 또한 자유롭다.[6] 이러한 장점으로 인해 비선형편집 방식은 동영상 제작 과정에서 편집의 역할과 비중을 확대시켜 강한 영향력을 갖게 하였다.[7]

### 3.2 UCC 동영상 편집 시스템 구성

UCC 동영상 편집을 위한 시스템은 PC를 기반으로 스피커와 여분의 모니터를 갖추면 좋다. 전문적인 작업을 위해 다양한 입출력 기기와 음향 믹서 등을 구비하면 좋으나 이러한 장비는 고가로서 일반 사용자에게는 무리가 있다. 따라서 하드웨어의 부족한 부분을 보완하기 위해 소프트웨어를 활용한 편집 방안이 중요하다. 동영상 제작과 관련한 소프트웨어는 그 종류가 다양하다. 그러나 일반적으로 사용할 수 있는 소프트웨어는 종류가 한정되어 있다.

<표 3> 동영상 제작 관련 소프트웨어

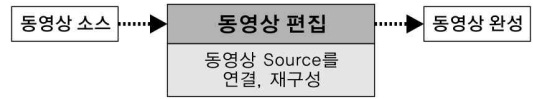
기능	소프트웨어
이미지 제작 및 편집	Adobe Illustrator
	Corel Painter
	Adobe Photoshop
	Windows mspaint
동영상 제작 및 편집	Adobe Premiere
	Adobe Flash
	Sony Vegas
	Windows Movie Maker
	Adobe After Effect
	UCC 관련 사이트 전용 프로그램

<표 3>에서 나열된 소프트웨어는 활용범이 간편하고 비교적 저렴한 비용으로 일반 사용자들도 쉽게 접근할 수 있는 장점이 있다.

## 4. UCC 동영상 편집 분석

### 4.1 동영상 편집의 의미와 역할

동영상 편집이란 (그림 1)과 같이 동영상 소스를 연결하고 재구성하여 동영상을 완성하는 것이다.[8]

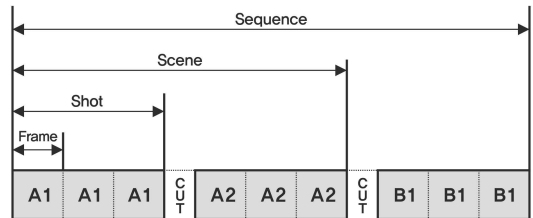


(그림 1) 편집의 의미와 역할

이를 통해 정보전달과 함께 새로운 의미를 창조할 수 있다. 그러므로 편집은 전달하고자 하는 주제와 목적이 확실해야 한다.

#### 4.1.1 편집을 위한 동영상의 계층적 구조

동영상 편집을 하기 위해서는 동영상을 구성하고 있는 단위와 계층적 구조에 대한 이해가 필요하다.

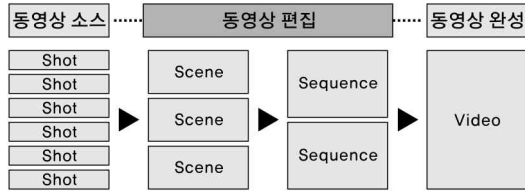


(그림 2) 동영상의 단위와 계층적 구조

동영상의 계층적 구조는 일반적으로 (그림 2)와 같이 시퀀스(Sequence), 씬(Scene), 샷(Shot), 프레임(Frame)으로 이루어져 있다.[9] 프레임은 동영상의 최소 단위로 한 장의 이미지를 말한다. 컷(Cut)은 샷과 씬의 전환이 이루어지는 부분이다. 샷은 동영상의 기본 단위로 촬영 결과물(동영상 소스)이다. 씬은 하나의 장소에서 일어나는 동영상의 단위로 연속된 몇 개의 샷으로 구성된다. 시퀀스는 시간의 큰 비약 없이 지속되는 동영상의 단위로 하나의 씬 또는 여러 씬으로 구성된다.[10]

#### 4.1.2 동영상 단위에 따른 편집 과정

동영상 단위에 따른 편집 과정은 샷의 연결을 통해 씬, 시퀀스 단위로 연결하는 것이다.

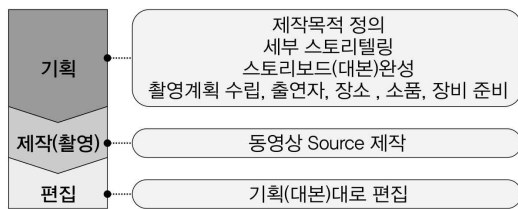


(그림 3) 동영상 단위에 따른 편집 과정

(그림 3)은 동영상 소스를 편집하여 동영상을 완성하는 과정으로, 촬영된 샷은 그 자체로는 의미를 갖고 있지 않지만 편집을 통해 연결함으로써 의미를 가진 동영상이다.[11]

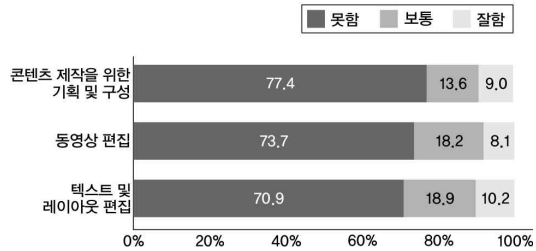
4.2 UCC 동영상 제작과정의 문제점

디지털 기술의 발달은 UCC 동영상 제작 환경에 많은 변화를 가지고 왔다. 그러나 아직까지 무형식으로 제작하거나 기존 아날로그 환경에서 제작하던 방식을 그대로 사용하는 경우가 많다.



(그림 4) 일반적인 동영상 제작 과정

일반적으로 사용하는 동영상 제작 과정은 (그림 4)와 같이 기획의 비중이 크다. 이는 고가의 장비나 고급 인력 등이 갖추어졌을 때 적용할 수 있는 방식이다. 그러나 소규모의 UCC 제작 환경에서 기획이 편집까지 그대로 반영되기는 어렵다. 이러한 방법으로 UCC 동영상을 제작했을 때 감성의 흐름이 자주 끊기고, 주제전달이 제대로 이루어지지 않는 등 완성도가 떨어질 수밖에 없는 것이다. 결국 현실과 맞지 않는 일반적인 UCC 동영상의 제작과정이 ‘감성 전달’을 어렵게 하는 요인이라고 할 수 있다.



(그림 5) 멀티미디어 UCC 제작 능력(한국인터넷진흥원, 2007)

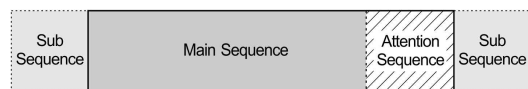
(그림 5)는 77%의 일반 사용자들이 콘텐츠 제작을 위한 기획 및 구성능력의 한계로 멀티미디어 UCC를 제작하지 못한 경험을 가지고 있다는 조사결과다.[12] 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 디지털 제작 환경에 적합한 편집 방안의 개발이 시급하다고 판단된다.

5. 감성 UCC 동영상의 편집 방안

UCC 동영상의 완성도를 높이기 위해서는 세부적인 편집 방안이 필요하다. 스토리텔링의 객관성을 높여야 하고, 적절한 타이밍에 주제를 강조해야 하며, 동영상의 앞과 뒤에 통일성 있는 설명을 추가해야 한다. 즉 디지털 환경에 적합한 체계적인 ‘세부 스토리텔링 편집’ 구성이 필요하다.

5.1 세부 스토리텔링 편집 구성

세부 스토리텔링 편집 구성은 3가지 시퀀스를 통해 이루어진다.



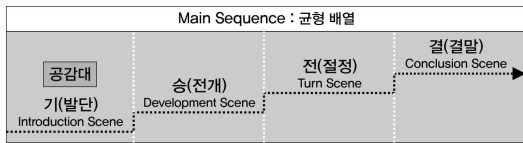
(그림 6) 세부 스토리텔링 편집 구조

3가지 시퀀스는 (그림 6)과 같은 구조로 배열되어 있다. 그 이유는 첫째 스토리텔링의 객관성을 높이기 위해서 ‘메인 시퀀스(Main Sequence)’를 중심에 두고, 둘째 적절한 타이밍에 주제를 강조하기 위해서 ‘어텐션 시퀀스(Attention Sequence)’를 메인시퀀스 다음에 위치하였으며, 셋째 동영상의 앞과 뒤에 통일성있는 설명을 추

가하고자 ‘서브 시퀀스(Sub Sequence)’를 양쪽에 추가하는 방안이다. 전체적으로는 세부적인 스토리텔링을 체계화한 것이라고 할 수 있다.

5.1.1 메인 시퀀스의 ‘기·승·전·결’ 배열

메인 시퀀스는 세부 스토리텔링의 중심이 되는 부분이다.



(그림 7) 메인 시퀀스의 기·승·전·결 배열

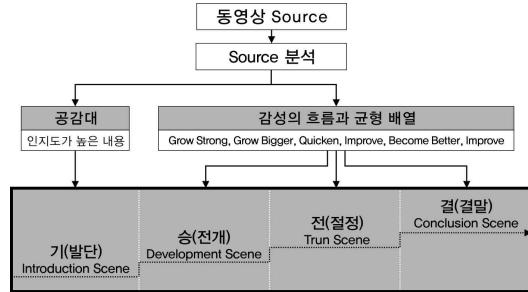
‘공감대’가 가장 큰 내용의 씬(Scene)으로 시작하는 게 중요하며, 위 (그림 7)과 같이 점차적인 감성 이입이 기(발단 씬)·승(전개 씬)·전(절정 씬)·결(결말 씬)로 배열되어야 한다. 기·승·전·결로 배열하는 기준은 주제에 따라 다양한데, 그 기준은 공감대를 비롯하여 사건, 행동의 강약, 내용의 중요도, 이동 경로, 시간의 흐름 등의 차이가 있다. 이러한 기준으로 배열할 때 주의해야 할 점은 ‘균형’이다. 이는 기·승·전·결 어느 한쪽으로 내용과 표현이 쏠리지 않고 감성의 흐름이 자연스럽게 연결되어야 하기 때문이다.

<표 4> 메인 시퀀스의 형태별 종류

구분	형태
기본형	기 → 승 → 전 → 결
확장형	기 → 승 → 전 → 결 → 기 → 승 → 전 → 결
응용형	기 → 승 → 전 → 결 → 비교 대조 → 기 → 승 → 전 → 결

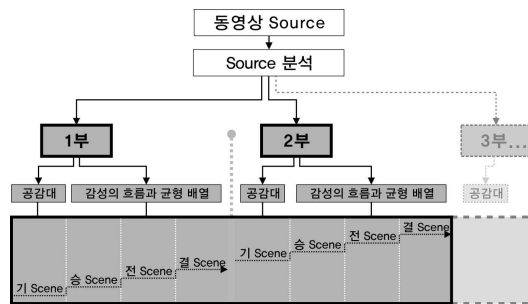
메인 시퀀스의 형태별 종류는 <표 4>와 같이 3가지 형태로 구분할 수 있다. 이는 주로 UCC동영상의 ‘제한시간’에 따라 형태가 달라질 수 있다, ‘기본형’은 기·승·전·결을 한 번만 배열하는 표준형으로 제한시간이 짧은 동영상에 적합하다. ‘확장형’은 기본형이 두 번 이상 반복되

는 형태로 주제를 단계적으로 전달할 때, 제한시간이 비교적 긴 영상에 적합하다. ‘응용형’은 상반된 두 개의 기본형을 비교하거나 대조하면서 주제를 강조할 때 사용한다.



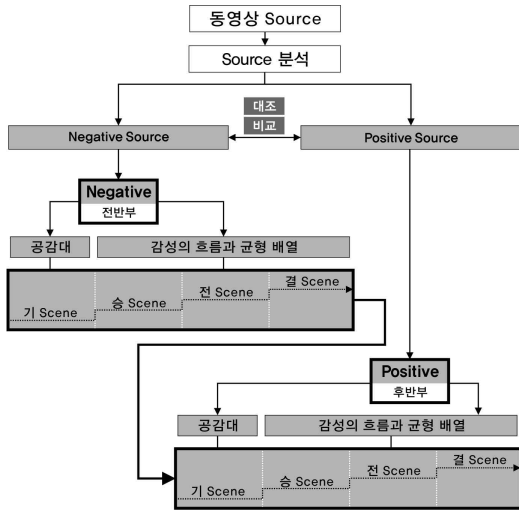
(그림 8) 기본형 메인 시퀀스 구성

(그림 8)은 기본형 메인 시퀀스 구성으로 명확한 기·승·전·결로 배열하는 형태다. 이때 공감대가 큰 씬을 시작 부분에 위치시켜야 하고, 기·승·전·결은 각각 시간, 공간, 내용상으로 균형 있게 구성해야 한다. 이는 기·승·전·결을 명확하게 구분하는 것이다. 기본형 메인시퀀스 구성은 단순하지만 제한된 시간 내에 주제를 명확하게 전달할 수 있는 장점이 있다.



(그림 9) 확장형 메인 시퀀스 구성

(그림 9)는 확장형 메인 시퀀스 구성으로 기본형 구성을 두 번 또는 그 이상으로 반복하는 형태다. 더 다양한 스토리가 필요할 때, 더 많은 자료를 공개하고 싶을 때, 더 강한 감동을 전달하고 싶을 때 적용할 수 있는 구성이다. 단, 잘못 사용하면 오히려 복잡해지거나, 지루해질 수 있다는 단점이 있다. 기·승·전·결의 반복과 횟수 조절을 통해 동영상의 제한시간을 효율적으로 활용할 수 있다.

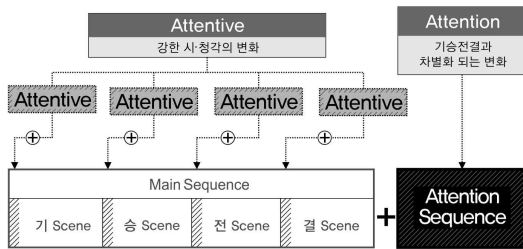


(그림 10) 응용형 메인 시퀀스 구성

(그림 10)은 응용형 메인 시퀀스 구성으로 상반된 기·승·전·결을 전반부와 후반부로 나누어서 비교, 대조하는 형태다. 주로 경각심을 주고자 할 때 사용하는 방법으로, 부정적(Negative)인 내용은 전반부에 두고, 긍정적(Positive)인 내용을 후반부에 배열함으로써 주제를 두 배 강조하는 방법이다. 이때 주의해야 할 점은 전반부와 후반부 시퀀스를 동일한 컨셉으로 표현하여 주제가 산만하지 않도록 해야 한다.

5.1.2 주제 강조를 위한 어텐션 시퀀스 추가

어텐션 시퀀스는 UCC 동영상에서 감성이 극대화되는 부분으로 주제를 강조한다.

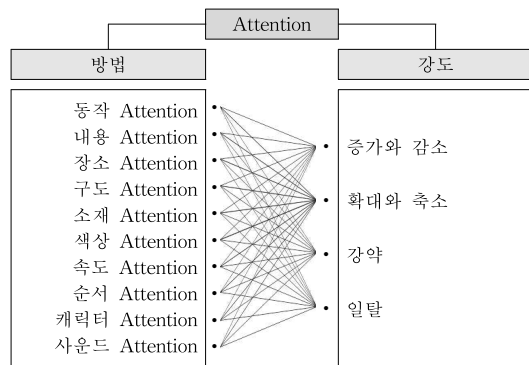


(그림 11) 어텐션 시퀀스 구성

어텐션 시퀀스는 (그림 11)과 같이 메인 시퀀스 다음에 추가한다. 어텐션 시퀀스는 다양한 시·청각의 ‘변화’를 통해 감성을 자극한다. 이를 통해 메인 시퀀스의 내용을 극 반전을 시키거나 주의·집중이 필요한 순간으로 주제를 재 인식

시킨다. 여기에서 ‘변화’란 메인 시퀀스 안에서 비슷한 표현이 반복되어 집중하기 힘들어지는 시점, 즉 지루한 타이밍에 앞의 내용과 차별화되는 요소를 삽입하여 ‘집중’을 유도하는 것을 말한다. 이러한 요소가 많을수록 주의·집중이 잘되고, 주제를 더욱 부각시킬 수 있다. 이것을 ‘어텐티브(attentive)’라고 하는데 메인 시퀀스 안에 적절히 시점에 이 요소들을 다양하게 삽입할 수 있다. 그러나 잘못 사용하면 동영상이 전체적으로 산만해질 수 있다는 단점이 있다. 따라서 어텐티브 요소는 반드시 시퀀스의 지루한 시점에 삽입해야 한다.

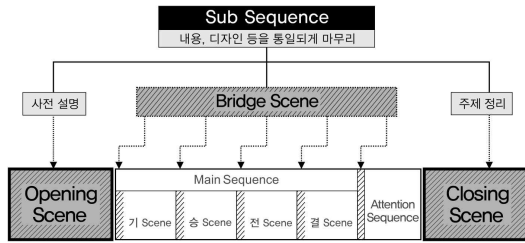
<표 5> 어텐션(변화) 방법과 강도의 조합



어텐션은 <표 5>와 같이 동작 어텐션, 내용 어텐션, 장소 어텐션, 구도 어텐션, 소재 어텐션, 색상 어텐션, 속도 어텐션, 순서 어텐션, 캐릭터 어텐션, 사운드 어텐션 등과 같은 어텐션의 방법을 증가와 감소, 확대와 축소, 강약, 일탈 등의 강도와 조합하여 변화를 이루어 냄으로서 강한 주의·집중을 주는 것이다.

5.1.3 완성도를 높이기 위한 서브 시퀀스 추가

서브 시퀀스는 동영상의 내용을 친절하게 안내하거나 최종 정리하고, 완성도를 높이기 위한 부분이다. 서브 시퀀스의 구성은 (그림 12)와 같이 메인 시퀀스의 앞부분과 어텐션 시퀀스의 뒷부분에 추가한다.

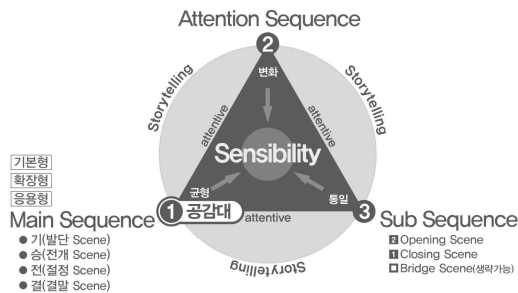


(그림 12) 서브 시퀀스 추가

서브 시퀀스는 UCC 동영상에서 고객의 편리함과 작품의 완성도를 끌어 올릴 수 있는 부분이다. 프롤로그 씬(Opening Scene)과 클로징 씬(Closing Scene), 그리고 브릿지 씬(Bridge Scene)으로 나누어진다. 프롤로그 씬은 동영상 시작 부분에 작품에 대한 친절한 안내를 하거나 호기심을 유발할 수 있도록 제목, 주제 등을 설명한다. 클로징 씬은 동영상의 주제를 요약하여 정리한다. 작업순서는 오프닝 씬을 제작한 후 오프닝 씬에서 작품을 마무리해야 한다. 그 이유는 UCC 동영상의 특징이 제한된 시간 내에 제작해야 하는 불확실성 때문이다. 브릿지 씬은 매끄럽지 않은 부분을 다리처럼 연결하여 부드럽게 이어주는 씬으로 생략이 가능하다. 서브 시퀀스를 제작할 때 주의 할 점은 영상의 90% 이상을 차지하는 메인 시퀀스, 어텐션 시퀀스와 동일한 표현기법으로 통일성을 높여 주는 것이다.

### 5.2 세부 스토리텔링 편집 방안

감성 UCC 동영상은 편집 단계에서 세부 스토리텔링 편집을 하는 방법으로, 아래와 같이 3단계의 세부 스토리텔링을 거쳐 감성전달을 돕는 역할을 한다.



(그림 13) 세부 스토리텔링 편집 방안

세부 스토리텔링 편집 방안은 (그림 13)과 같은 순서와 구성을 가진다. 첫째, 메인 시퀀스에서 기·승·전·결의 씬을 배열한다. 이때 반드시 공감대가 큰 내용으로부터 시작해야 한다. 둘째, 어텐션 시퀀스를 추가하여 변화를 유도하고 주제를 재 강조함으로써 ‘감성 전달’ 효과를 극대화한다. 또한 메인 시퀀스 안에서도 지루한 시점에 어텐티브 요소를 추가하여 동영상의 주의·집중력을 끌어 올린다. 셋째, 고객이 이해하기 쉽도록 동영상의 시작과 끝 부분에 통일성 있는 서브시퀀스(오프닝 씬, 클로징 씬)를 추가한다. 이와 같이 3단계의 방안이 명확할수록 ‘감성 전달’의 기능이 확대된다.

(표 6) 세부 스토리텔링 편집 방안 미적용과 적용 결과 비교

세부 스토리텔링		미적용 결과	적용 결과
Main Sequence	기(공감대)	• 주관성 강함(이해 어려움)	• 객관성 강함(빠른 이해)
	승·전·결	• 부자연스러운 연결로 감성의 흐름 자주 끊김	• 자연스러운 연결로 점진적인 감정 고조
Attention Sequence		• 집중력 저하 • 주제 인식 어려움 • 감성 전달 미약	• 시선 고정 • 주제 어필 • 감성 극대화(즐거움, 감동)
Sub Sequence	Opening Scene	• 사전 정보 미흡 • 기대 심리 저하	• 사전 정보 전달 • 호기심 유발
	Closing Scene	• 주제 파악 어려움 • 완성도 떨어짐	• 주제 재 인식 • 완성도 올라감

(표 6)은 UCC 동영상 제작에 ‘세부 스토리텔링 편집 방안’을 적용하지 않았을 때와 적용한 결과를 비교한 것이다. 동영상의 시작 부분에서 공감대가 약한 씬으로 시작했을 때엔 주관성이 강해져 스토리에 대한 이해가 어려운 반면, 공감대가 강한 씬에서 시작했을 때는 객관성이 강해지고 이해가 빨라 기·승·전·결 배열에서 점진적인 감성 고조를 이끌어 낼 수 있다. 또한 동영상의 흥미로워져 다음 장면에 대한 기대감이 생긴다. 메인 시퀀스가 끝난 다음, 어텐션 시퀀스를 추가하지 않은 동영상은 집중력이 떨어져 감성 전달이 미약했으나, 창의적인 어텐션 시퀀스를 추가한 동영상은 주제 어필이 잘되고 감성 전달이 극대화되는 효과가 있다. 마지막으로 서브 시

퀵스를 적용하지 않았을 때 동영상을 이해하는 데는 큰 차이가 없지만, 오프닝 씬이 생략되면 사전 정보 미흡으로 기대심리가 저하되고, 클로징 씬이 생략되면 주제 파악이 어려워져 완성도가 떨어지게 된다. 그러나 이를 모두 추가할 경우 호기심 유발과 주제 재 인식이 강해져 동영상의 완성도를 높이고 감성전달의 효과를 극대화시키는 효과가 있다.

## 6. 결론

UCC 동영상은 디지털 시대의 커뮤니케이션 수단으로 급성장하였다. 그러나 디지털 환경에 적합한 동영상 편집 방안이 마련되지 않아 감성전달이 원활하지 않은 현실이다. 이에 본 연구자는 감성전달을 위한 UCC 동영상의 세부 스토리텔링 편집 방안을 제안하였다.

일반적인 동영상이 기획단계에서 스토리텔링을 완성한 다음, 동영상 Source를 촬영하고 편집하는 방식이라면, 본 연구는 마지막 제작과정인 편집 단계에서 '세부적인 스토리텔링 편집 방안'을 제안하여 완성도를 높이는 방법이다. 이를 위해서 '공감대'를 끌어올리면서 '기·승·전·결'을 명확하게 하고, 창의적인 '어텐션'으로 주제를 강조하고, 통일성 있는 클로징과 친절한 오프닝을 추가하는 세부 스토리텔링으로 마무리해야 한다.

결국 동영상 제작의 기획 단계에서는 큰 스토리텔링을 하고, 편집 단계에서는 세부 스토리텔링으로 피드백하여 UCC 동영상의 완성도를 높임으로서 '감성 전달'이 확대되는 것이다.

## 참 고 문 헌

[1] Anderson, Chris, The Long Tail : Why the Future of Business is Selling Less of More. Hyperion, 2006  
 [2] 김선진, "국내 동영상 UCC 시장의 변화방향과 발전과제," 디지털디자인학 연구, 제7권, 제4호, pp.197-208, 2006.  
 [3] 홍영권, "UCC 동영상 편집 소프트웨어의 개선방안에 관한 연구," 인포디자인이슈, 제13호, pp.33-50, 2008.  
 [4] David Pizzi · Fred Charles · Jean-Luc Lugin · Marc Cavazza, "Interactive Storytelling with Literary Fee lings," Springer-Verlag Berlin, Heidelberg, pp.630-641, 2007.  
 [5] 조정현, "비선형 편집 환경에서의 영상디자인에 관한

연구," 석사학위논문, 한양대학교 대학원 응용미술학, 2008.  
 [6] 이충희, "디지털 영상의 제작과정과 현황분석," 경일대학교 사진영상학, 2004.  
 [7] 김성혜, "디지털 영상제작에 있어서의 편집과 특수시각효과에 관한 연구," 커뮤니케이션 디자인학연구, 제5권, pp.122-124, 2000.  
 [8] 이윤정, "디지털 영상편집을 이용한 시각특수효과에 관한 연구," 석사학위논문, 영남대학교 시각영상디자인, 2005.  
 [9] 류시천, 고평필, "감성기반의 동영상 편집을 위한 기능 요소 제안," 디지털디자인학 연구, 제7권, 제1호, pp.233-242, 2007.  
 [10] 김재훈, "디지털 영상컨텐츠에 관한 연구," 디자인과학연구, 제5권, 제3호, pp.17-25, 2002.  
 [11] 김성호, "영상편집구조의 복잡성에 관한 연구," 커뮤니케이션 디자인학연구, 제16호, pp.47-59, 2004.  
 [12] 한국인터넷진흥원, "인터넷 멀티미디어 UCC 제작 및 이용실태 조사," 2007년 하반기 인터넷 이슈심층조사 보고서, 2007.



**김 기 범(Kim Ki Bum)**

2005년 : 조선대학교 미술대학 애니메이션 학부 (미술학사)  
 2010년~현재 : 전남대학교 디지털 컨버전스학과 석사과정

관심분야 : 웹비디오(Web Videos), 영상애니메이션 (Image & Animation), 컴퓨터그래픽 (Computer Graphics), 멀티미디어



**김 경 수(Kim Kyoung Soo)**

1998년 : 조선대학교 (미술학사)  
 2000년 : 조선대학교 (미술학석사)  
 2008년 : 조선대학교 (이학박사)  
 2003년~현재: 전남대학교 문화콘텐츠학부 부교수

관심분야 : 웹콘텐츠(Web Contents), 감성미디어 (Sensibility Video)