

사용자 중심의 애니메이션에 관한 연구

제 1 장 서론

제 1 절 사용자 중심의 콘텐츠

1. Web 2.0

2006년 타임지는 올해의 인물로 'You'를 선정하였다. 인상 깊은 것었던 것 중 한 가지는 유튜브 미디어 플레이어 모양의 모니터와 함께 키보드가 놓여져 있는 표지의 묘사였다. 표지의 문구처럼 우리는 지금 정보화 시대에 살고 있으며 이제 그 주인공은 내가 되는 세계를 살고 있는 것이다. 또한 이는 콘텐츠의 향유 방법에 있어서도 많은 변화를 있었다는 것을 시사하고 있다.

이전까지의 콘텐츠 향유 방법은 단방향적이었다고 해도 무방할 것이다. 개발자가 콘텐츠를 만들고 그것을 유저에게 일원적으로 제공하며 유저들은 그것을 즐기는 형태이다. 하지만 이제 유저들은 또 다른 형태로 콘텐츠를 즐기는 것이 보편화 되었다. 유저가 직접 콘텐츠를 만들고 그것을 다른 유저들과 향유하기도 한다. 이는 개방성과 무한한 공유, 나눔의 형태를 강조하는 형태에 더 가까워졌으며, 힘의 축이 개발자에서 유저들에게 점점 이양되고 있음을 시사하는 것이다.

콘텐츠에 관련하여 크게 세 개의 군집을 생각 해 볼 수 있을 것이다. 개발자, 게시자, 구독자가 바로 그것이다. 개발자는 콘텐츠를 개발하는 개인이나 집단을 뜻한다.

소프트웨어나 게임을 만드는 프로그래머나 그래픽 디자이너등이 여기에 속한다.

최초 콘텐츠를 만들어내는 사람이자 작품의 소유권을 지닌 집단이다. 게시자는

개발자가 만든 콘텐츠를 웹 상에 퍼뜨리는 개인 혹은 집단을 의미한다. 유저와

개발자의 다리 역할을 하며, 보통 익명성이 보장되어 있다. 이는 개발자 자체가 될

수도 있으며, 유저가 될 수도 있고 유통사나 광고 업체가 될 수도 있다. 유저는

게시자가 퍼뜨린 콘텐츠를 향유하는 사람들을 의미한다.

현재, 이 유저 집단은 변화무쌍한 존재가 되었다. 이전에 유저는 개발자가 만든

컨텐츠를 즐기기만을 하는 존재였고, 그 당시, 적극적인 활동을 하는 유저들이란

개발자가 만든 콘텐츠를 퍼뜨리는 것이었다. 가장 적극적인 유저들은 간간히 '인터넷

소셜'등과 같은 콘텐츠 개발자로서 두각을 나타내기도 하였지만 이전 환경의 주된

흐름은 '개발자 -> 게시자 -> 유저'로 이어지는 단방향적인 흐름이었다고 해도

무방할 것이며 유저가 개발자로 변하는 일은 거의 드물었다고 보아야 한다. 하지만

이제 이러한 정의는 무의미해 졌다고 할 정도로 세 집단의 경계가 허물어졌다.

웹 상에서의 이러한 경향은 Web 2.0 이라는 용어로 표현되고 있다. 디지털 카메라의

대중화, 그래픽 툴의 간편화, 기기와 기술의 발전을 통해 웹은 모든 것을 받아들이는

플랫폼 역할을 하게 되었다. 이제 우리들은 웹을 통하여 콘텐츠를 올리고, 편집하고,

전송하며, 게시하고, 즐긴다. 유저들은 웹에서 지원하는 블로그와 Youtube등의

포탈을 통해 콘텐츠를 올리기 시작하였고, 특정 분야에 상당한 영향력을 끼치는 1인

매체로서의 블로그가 등장하여 네트워크 내에서 상당한 사회적 지위를 얻게 되었고,

웹이 아닌 다른 방송 미디어 매체에서 UCC(User Create Contents)가 소개되는 등,

밑으로 부터의 흐름이 중요시 되고 있다. 개발자의 창작뿐만 아니라 유저의 참여가

중요시되는 시기가 온 것이다.

(중략) 이 후 웹 2.0의 정의와 더불어 대표적인 웹 2.0 특징(소셜 네트워킹, 위키피디아, 메쉬업)등을 소개할 예정입니다.

2. 타 매체에서의 유저 중심의 콘텐츠

-> 여러 사용자 중심의 콘텐츠들 (용어 통일, 영문한글표기명 확인, 매체의 의미 폭이 넓게 해석될 수 있으므로 구체적으로 적기)

과거에는 소설 및 팬픽 창작등의 '글의 게시'나 오에카키(웹상에서 지원하는 페인팅 소프트웨어, 인터페이스로 마우스를 지원한다)등의 '그림 그리기'등에 한정되었었지만 이제 콘텐츠 개발에 유저가 참여하는 것은 그것이 어떠한 종류의 콘텐츠인지 상관없이 필수적인 요소로 자리잡고 있다. 게임, 음악, 영상 등 전방위에 걸쳐 유저의 참여가 이루어지고 장려되고 있다.

2.1 게임

게임은 개발자들의 역할이 굉장히 중요한 콘텐츠이고 개발을 위해서는 전문 지식을 가져야 한다는 높은 진입 장벽 때문에 유저의 참여를 이끌어 내기가 힘든 콘텐츠 중 하나이다. 하지만 이러한 게임 조차도 최근에는 유저를 중심으로 한 콘텐츠들이 개발되고 있으며, 또한 그렇게 유저가 중심이 되어 참여하는 게임이 큰 인기를 끌고 있기도 하다.

대표적인 예로 블리자드 사의 워크래프트 3를 들 수 있다. 워크래프트 3의 경우 유즈맵 세팅이라고 불리는 시스템을 게임 내 콘텐츠로서 제공하고 있다. 이는 게임 개발사에서 게임을 만드는데 필요한 각종 소스와 요소(능력, 설정, 기술등)들을 제공하고 그것을 유저들이 쉽고 자유롭게 변형 조작을 가능하도록 도와주는 툴이다. 이 툴을 통해 유저들은 개발자들이 미리 개발해 놓은 콘텐츠 뿐만 아니라 새로운 게임을 만들어 즐기고 그것을 다른 유저들과도 공유한다. 실제로 배틀넷이라고 불리는 온라인 대전방에 들어가보면 게임 개발자가 만든 본래 콘텐츠 보다 유저들이 만든 콘텐츠를 더 많은 사람들이 즐기고 있음을 확인 할 수 있다.

소니의 콘솔용 게임기 플레이스테이션 3 게임으로 나온 퍼즐 게임 중 하나인 '리틀 빅 플래닛'의 경우도 마찬가지이다. 이 퍼즐 게임은 방대한 수의 요소를 유저들이 컨트롤 할 수 있도록 자유도를 부여하였다. 유저들은 방대한 양의 커스텀 세팅을 통해 자신만의 캐릭터를 만들어 내고, 자신이 만들어낸 퀴즈와 함정을 맵에다 설치하며, 그것을 온라인 상에 공개하여 다른 유저들과 함께 즐길 수 있다. 소니가 만들어낸 혁신적인 퍼즐 게임은 2008년 가장 훌륭한 게임 중 하나로 꼽혔고 전세계인 들의 많은 사랑을 받고 있는 중이다. 국내의 경우도 이러한 경향은 중요하게 여겨지고 있다. 특히 우리 나라는 온라인 게임이 강세인데, 온라인 게임은 일반적으로 즐기던 콘솔 및 PC용 게임에 비해 더욱 유저의 참여도가 높아진 형태이다. 여기에 유저의 참여도를 더 높이기 위하여 우리나라에서는 개발단계에서 부터 유저와의 간담회나 피드백을 통해 유저의 의견을 받아들여려고 하고 있고, 이벤트와 공모전을 통해 유저가 디자인한 캐릭터, 아이템, 기술등을 적용시키기도 한다. 또한 온라인 게임 내의 커뮤니티 활성화를 무엇보다도 중요시 여긴다. 최근에 나온 '홀릭'이라는 MMORPG에서는 온라인 게임 내의 던전을 직접 유저가 만들고 그에 대한 보상도 유저가 정할 수 있는 시스템이 나오는 등 게임 내에 유저의 참여를 높이기 위한 방법을 계속 강구중이다. 이러한 것의 마지막 단계로 증강현실이 거론되고 있는 것은 게임의 궁극적인 형태가 결국 유저의 참여와 연결되어 있다는 사실을 반증하는 것이다.

2.2 음악

음악의 경우도 작곡이라는 전문성에 의해서 유저의 참여가 쉽지 않은 콘텐츠 중 하나이다. 게임의 경우 기본적으로 유저와의 상호작용을 중요시 하기 때문에 개발 당시 부터 사용자가 콘텐츠에 참여할 여지가 있었다면 음악의 경우 그 난이도가 더욱 올라가는 것이다. 하지만 이러한 음악 조차 유저 참여형 콘텐츠가 만들어지고 있다.

다음 커뮤니케이션에서 서비스 하고 있는 '유직셰이크'는 악기별, 리듬별로 모듈화 시킨 블록을 키고 꿈을 통해 자신만의 음악을 만들어 낼 수 있는 소프트웨어이다. 자신이 만든 음악을 다른 유저들과 공유도 가능하며, 나 또한 다른 유저의 음악을 받거나 들을 수 있다. 음악과 UCC 영상과 결합하여 자신을 더 돋보이게 하거나 죽이 맞는 유저들 간의 커뮤니티 기능도 지원하고 있다. 유직셰이크는 그 가치를 인정받아 2009년 대한민국 콘텐츠 어워드에서 대상을 받게 된다.

2.3 그림, 웹툰, 글

그림 및 웹툰 소설 분야는 일찍이 부터 유저들의 참여가 활발한 공간 중 하나였다. 소설을 가장 먼저 유저들이 개발자로 탈바꿈할 수 있는 콘텐츠였고 그림 또한 마찬가지였다. 이러한 소설과 그림들은 웹 2.0의 편리한 플랫폼들과 만나서 더욱 성황하게 된다. 특히 웹툰은 이제 유저들이 아마추어에서 프로로 전향하는 길이 될 정도로 대중화 되었다. 네이버, 야후, 다음 등의 대형 포털의 나도 만화가와 같은 코너를 통해 유저들이 쉽게 참여할 수 있는 공간이 생겨났고 더불어 디씨인사이드, 루리웹, 웃긴 대학 등의 대형 커뮤니티 내에서는 그림을 통한 유머를 만들어내는 것이 일상적인 행위이다. 그리고 그것은 유저가 개발자로서 엄청난 힘을 갖게 하는 원동력이 되어 각종 미디어 매체에 퍼지게 된다.

글 또한 마찬가지이다. 다만 달라진 것은 글이 퍼지는 장소가 거대 커뮤니티에서 블로그로 옮겨지고 있다는 사실이다. 블로그라는 개인적 공간을 통해 자신의 의견을 피력하고 사람들과 의견을 나눈다. 또한 그것이 유저들의 공감을 얻게 될 경우 블로그 자체가 상당한 영향력을 갖게 된다. 이는 꼭 어딘가의 출판사나 유통사를 통하지 않고도 유저 개인의 힘으로도 개발자 역할을 해낼 수 있다는 것을 보여주는 사실이다.

2.4 사회문화

제작년 유행하였던 '빠빠놈' 현상 또한 유저들의 놀이 문화가 참여 형식으로 바뀌어가고 있다는 증거 중 하나이다. 제작년 여름에 크게 유행하였던 '좋은 놈 나쁜 놈 이상한 놈'의 O.S.T 중 하나인 'The good the ugly the bad'가 빠빠코 광고 음악과 비슷하다는 점을 깨닫게 된 한 네티즌이 두 음악을 섞어 놓음으로서 시작된 장난이 유저들의 공감을 얻게 되고 최종적으로는 각계 계층의 다양한 사람들이 뛰어들어 빠빠코 광고 음악과 농농농 음악을 섞는 '빠빠놈' 리믹스에 참여하게 되었다. 이 열풍은 공중파 방송 매체에 까지 미치게 되어 MBC 무한 도전을 통해 리믹스곡이 소개되었고 빠빠코의 매출이 작년 대비 30%가 올랐다고 한다. 이는 유저 참여형 콘텐츠의 위력을 증명하는 사실이기도 하다.(나중에 출처를 밝혀야 함)

· 사용자 중심의 애니메이션 -> 2.5 애니메이션 (애니메이션의 경우 연구, 제작, 활용이 충분히 되고 있지 않음을 기술)
|--> 여기까지가 연구의 배경 혹은 필요성을 밝히는 부분이 되어야 할 것임.

제 2 절 연구의 내용과 방법

1. 시청자의 능동적 참여방식을 고려한 애니메이션의 전략적 기획방식에 대한 연구 TV시리즈 애니메이션 중심으로 - 김범석 10p~13p
2. 모바일 웹 2.0 사업의 진화 및 향후 전망 59p
3. 웹 2.0 기술 현황 및 전망 142p~152p
4. 지리공간 웹 기술 동향 125p~126p, 133p
5. 미디어 컨버전스 시대 애니메이션의 새로운 패러다임 변화 32p~35p, 37p~41p
6. UCC 기반의 온라인 게임 기술 64~66p