

〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉을 성공하게 한 장면에 대한 주관적 수용인식 유형 연구

Q-Sort 분석을 중심으로

허상무 서울과학기술대 IT정책대학원 산업정보 박사과정*

이옥기 서울과학기술대 IT정책연구소 연구교수**

김우제 서울과학기술대 기술경영융합대학 글로벌융합산업공학부 교수***

본 연구는 사이의 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 성공적 요인에 대하여 선행연구인 음악적인 관점, 정보통신 관점, 안무적인 관점 등과는 다른 관점으로 뮤직비디오에서 인기를 상승시킨 장면들은 어떤 유형이 있는가를 분석하였다. 이를 위해 Q 방법을 적용하여 분석한 결과, 〈강남스타일〉에서의 장면들에 대한 수용자 유형은 즐거움을 추구하는 유락유형, 전진 발전 유형, 피로해소 유형, 다양한 성인문화 유형으로 분류되었고, 〈젠틀맨〉은 공동체적 군무 유형, 시건방진 춤 유형, 유쾌한 포장마차 유형, 괴롭힘 유형으로 장면들이 수용자들에게 인식되었다. 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉에서 발견된 공통적인 장면 유형은 안무유형과 한국에서 볼 수 있는 문화 유형이 발견되었다. 특히 〈강남스타일〉에서 발견된 장면 유형은 한국적인 문화유형이 많이 내포되어 있는 것으로 파악되었고, 〈젠틀맨〉은 포장마차 유형만이 한국적인 문화유형으로 파악되었다.

KEYWORDS Q방법론, 사이, 강남스타일, 젠틀맨, 한국적 문화, 유락문화, 전진 발전 문화, 성인문화, 말춤, 시건방진 춤, 피로해소 문화, 괴롭힘, 포장마차 문화

* norhuh@empal.com

** leeokki@seoultech.ac.kr 교신저자

*** wjkim@seoultech.ac.kr

1. 문제제기

2012년은 싸이의 해라고 해도 과언이 아닐 만큼 뮤직비디오 하나로 전 세계적인 신드롬을 불러 일으켰다. 2012년 7월 15일 〈강남스타일〉 뮤직비디오가 처음 공개된 이후, 52일째인 9월 4일, 한국 가수로는 최초로 유튜브(YouTube)에서 조회 수 1억 건을 돌파하였고,¹⁾ 12월 24일에는 10억 조회 수를 기록하며, 단일 영상 조회 수로는 유튜브가 2005년도에 개통한 이래에 10억 건을 돌파한 기록을 세우기도 했다.²⁾ 2014년 5월 31일 20억 뷰를 돌파하였고,³⁾ 싸이의 〈강남스타일〉은 그 이후에 유럽, 미국, 아시아 등에서 폭발적인 인기를 구가하였다. 그 인기로 힘입어 싸이는 미국으로 진출을 공식화하였다. 싸이는 2013년 4월 13일에 〈젠틀맨〉을 후속곡으로 유튜브를 통해 공식적으로 발표하였다. 〈젠틀맨〉은 공개 사흘 만에 42개국 아이튠즈에서 1위를 하였고, 공개한 지 80시간 만에 조회 1억 건을 넘어섰다.⁴⁾ 또한 24시간 동안에 3,840만 건의 조회 수를 올리며 하루 동안에 가장 많이 본 동영상으로 기네스북에 오르는 기염을 토했다.⁵⁾

〈강남스타일〉은 한국 시장을 대상으로 제작된 데 반해 후속곡인 〈젠틀맨〉은 〈강남스타일〉의 성공요인을 접목하여 철저히 전 세계를 대상으로 제작된 뮤직비디오로 평가받고 있다. 싸이의 〈강남스타일〉은 초기에는 조회 수가 오르지 않다가 일정 시점을 지나면서 조회 수가 급격히 증가하며 지속적으로 조회 수를 유지하며 2015년 9월 20일 현재, 24억 1천 6백만 건을 돌파하였고, 연합뉴스(2015.3.)⁶⁾에서는 유튜브 조회 수가 시스템의 표시 한계를 초과해 구글(Google)의 유튜브 시스템을 64비트 정수로 업그레이드하여 바꿨다고 발표했다. 그러나 〈젠틀맨〉은 〈강남스타일〉의 후광에 힘입어 초반에는 폭발적인 조회 수를 기록하다가 조회 수가 급감하여 2015년 9월 20일에는 8억 7천 6백만 건을 기록하고 있다. 이는 초기에는 유튜브 조회 수가 폭발적으로 증가하여 〈젠틀맨〉의 제작 전략이 들어맞아 의도한 대로 되는 것 같이 보였지만, 그 이후에는 조금 다른 양상을 보이고 있다. 그렇지만, 〈젠틀맨〉은 〈강남스타일〉에 비해서 조회 수가 부족한 것이지, 나름대로 성공한

1) NEWS(2014). 싸이 '〈강남스타일〉' 뮤직비디오, 조회 수 1억 돌파... '한국 가수 최초' 보도자료 참고.

2) 연합뉴스(2015.3). '〈강남스타일〉' 유튜브 '10억 뷰' 돌파.

3) 연합뉴스(2015.3). 싸이 '〈강남스타일〉' 유튜브 사상 첫 '20억 뷰' 돌파.

4) NEW 1 KOREA(2014). 싸이 '〈젠틀맨〉' 뮤비 최단기간 1억뷰... 아이튠즈 42개국 1위(종합).

5) 연합뉴스(2014). 싸이 '〈젠틀맨〉', 24시간 최다 조회 수로 기네스 등재.

6) 연합뉴스(2014). 구글(Google), '강남스타일' 조회 수 표시한계 넘어 시스템 개편.

뮤직비디오로 평가받고 있다.

선행연구에서는 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 성공요인으로는 음악적인 요소, 정보통신 요소, 안무적 요소, B급 문화적 요인 등에서 성공요인을 찾고 있다. 하지만 두 작품은 뮤직비디오로서 그 특성상 음악적인 면 외에 시각적인 장면이 많이 포함되어 있고, 장면으로 인하여 더욱 성공적이 될 수 있을 것이다. 하지만 어떤 장면이 성공적인 장면이었는지, 수용자들은 그 장면에 대해 어떻게 지각하는지에 대한 연구가 미흡한 실정이었다.

이에 본 연구에서는 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉 뮤직비디오의 장면들 중에서 인기를 상승시키는 요인으로 작용한 장면은 어떤 장면들이 있는지, 수용자들은 그 장면들을 어떻게 유형화하여 지각하는지를 파악하고자 하였다. 이를 통하여 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉을 성공하게 하였던 시각적인 장면 요소는 무엇인지를 규명하고자 하였다.

2. 이론적 배경 및 기존 연구 고찰

1) 영상 화면구성과 뮤직비디오

영상 구성단위는 컷(shot), 장면(scene), 시퀀스(sequence)라고 할 수 있다. 영상의 화면을 구성하는 샷은 모든 영상물에 있어서 가장 기본적인 영상단위로서, 촬영을 중단하지 않고 촬영한 단일 화면을 의미한다. 장면은 영상적인 의미전달의 단위로서, 몇 개의 샷이 모여 하나의 의미를 만드는데, 대개 동일한 시간과 동일한 장소에서 발생하는 사건을 다룬다. 시퀀스는 영상 속의 스토리를 구성하는 단위로서, 장면들의 집합체이며, 시간, 액션, 장소의 연속성을 통하여 단일 에피소드를 구성하는 이야기가 시작되고 완료되는 줄거리라고 할 수 있다. 이옥기(2011)에 따르면, 영상을 분석하는 방법은 영상의 기본 단위를 통한 장면 분석을 들 수 있다. 장면(scene)이란 영화나 드라마를 구성하는 이야기의 최소 단위이다. 이는 영상을 구조적으로 분석하고 색인화(indexing)하는 데 적절하다. 장면은 샷(shot)과는 다르게 물리적으로는 경계가 없고, 문맥적인 의미를 파악하여 경계가 결정된다고 할 수 있다. 감독들은 영상을 제작할 때 이해도를 높이기 위하여 몇 가지 규칙을 준수하며 샷을 배치한다. 구체적으로, 뮤직비디오는 시각적인 화면과 청각적인 사운드로 구성된다. 이 두 부분은 동일한 시간상에서 상호적으로 작용하여 수용자들에게 시각과 청각을 자극한다. 이는 각 쇼트들로 구성된 장면이 전달하고자 하는 내용과 의미를 시각적으로 표현하는 화면의 구성과 청각적으로 표현하는 사운드의 듣기 좋은 음률의 구성 등이 조화를 이루는 과정을 통해서 표현된다.

따라서, 샷이나 장면이 시각적 단위라면 시퀀스는 내용적 단위라고 할 수 있다. 뮤직 비디오는 음악과 비디오가 결합된 형식으로 장면으로 표현할 수 있으며, 다양한 특징을 가지고 있다.

카플린(Ann Kaplan, 1996)은 뮤직비디오의 특징으로 주체와 이미지사이의 구별이 모호해 지는 것과 허구와 현실의 구분을 모호하게 해 전통적 환상주의를 포기하는 것 그리고 고급적인 형식과 대중적인 형식의 구분과 분리를 지우는 것 같은 포스트 모더니즘의 형식이라고 주장한다. 존스(Steve Jones, 2007)는 전통적인 시간과 공간의 개념을 와해하는 새로운 내러티브 형식이라고 보았고, 이를 디지털 내러티브라고 했다. 클레이너(David Kleiler, 1999)는 스토리 위주의 영화적인 면과 영화 문법을 사용하지 않는 스타일로 구성된 사진적인 면으로 뮤직비디오를 분류하고 있다. 이런 관점에서 뮤직비디오는 영화의 화면구성과 차별화되는 영상 구성단위를 유추해 볼 수 있다.

예를 들면, 최민성(2002)은 뮤직비디오의 이미지를 분석할 때 서구 방법론을 그대로 적용하면 무리한 분석이 될 수 있으므로, 한국적인 뮤직비디오 특성을 반영한 방법론을 모색할 필요성을 제기했다. 그는 영상 서사 관점으로 접근하였고, 음악적 서술과 언어적 서술 그리고 조형적 서술로 분류하였다. 음악적 서술은 음악이 뮤직비디오 형식에 영향을 미친다는 관점이고, 언어적 서술은 특성상 언어 서술을 많이 할 수 없다는 것이다. 조형적 서술은 감성적이고 의미론적 심도를 확보하는 역할을 수행한다. 이 가운데, 조형적 서술이 미적 성취를 이룰 때, 다시 보고 싶은 깊은 여운을 주는 뮤직비디오가 된다는 것이다.

김기범과 김정수(2014)는 유튜브 1위에서 3위를 차지한 뮤직비디오를 대상으로 시각적 콘셉트 관점을 적용하여 분석하였다. 즉, 뮤직비디오는 감정을 고조화시키는 기승전결의 시각적 구조로 전개하면, 시각적 몰입감이 증가된다는 것이다. 이는 영상 장면이 시각적인 측면에서 인기요인이 된다는 것을 증명하는 것이다. 남승희(2009)는 서태지의 〈휴먼드림〉 뮤직비디오에서는 언어적 요소인 청각적 기호와 음향요소를 시각적 기호인 영상 이미지로 재현하고 있는데, 영상이 의미를 확장하고 있다고 보았다. 이는 뮤직비디오의 장면이 의미론적으로 해석 가능하다는 점을 시사한다고 볼 수 있다. 정우숙(2003)은 조성모의 〈투 헤븐〉(1998)이 발표된 이후부터 뮤직비디오에 드라마 같은 완결적 내러티브 구조를 가진 것이 일반화되었다고 분석하였다. 이를 극화된 뮤직비디오로 명명하였다. 이는 뮤직비디오가 기존의 파편화된 영상 위주의 형식적인 구성에서 영상 장면이 의미를 표현하는 내용적인 구성으로의 변화를 뜻한다.

한편, 이고은(2012)은 뮤직비디오를 화면의 변화(영상)와 음악의 변화(가사)의 관점으로 분류하고, 이를 팝아트 시각으로 분석하였다. 즉, 팝아트가 지니는 개성과 비개성 그

리고 이미지 복제와 같은 요소들이 미디어를 통한 현실의 시대상을 반영하면서 일상적으로 보편화된 소재와 원색과 만화적 표현 등의 특징이 뮤직비디오에 반영되고 있다는 것이다. 이러한 분석들을 토대로 하면, 뮤직비디오는 영상의 장면과 음악이 결합하여 의미론적 구조화가 가능하다.

〈강남스타일〉은 언어의 장벽을 뛰어넘는 보편적 유머 코드를 영상 장면으로 활용하면서 의미를 주고 있다. 즉, 문화적 배경하고 상관없이 영상을 보는 순간에 즉시 이해하고 공감할 수 있는 장면들로 채워져 있다. 예를 들면, 싸이가 화장실에서 불일을 보며 노래하는 장면이나 노홍철이 엘리베이터에서 엽기 춤을 추는 장면 그리고 싸이가 모터보트 위에서 춤추는 장면 등이다.

따라서, 영상의 장면이 얼마나 미학적인가도 중요하지만, 영상 장면이 무엇을 표현하고 있는지의 의미는 보편적인 정서로서 작용할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 장면의 형식적인 변화보다는 영상 화면의 구성 내용을 파악한 후, 각 장면의 특징적 요소를 장면 유형으로 추출하고, 이들이 수용자에게 어떠한 인기 요소로 작용하는지 파악하고자 하였다. 즉, 영상의 장면과 음악이 결합하여 의미론적 구조화가 가능하다는 전제하에, 싸이의 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉에서 표출되는 영상에 대해 수용자들이 주관적으로 수용하는 의미를 밝히고자 하였다.

2) 강남 스타일의 성공요인에 대한 기존연구

〈강남스타일〉이 성공한 요인에 대한 연구는 다양한 관점에서 분석되었다. 즉, 음악적, 안무, 패션, 문화적, 정보통신, 마케팅, 기호학, 유행 및 철학 등 여러 분야에서 연구되었고, 다양한 성공요인이 도출되었다.

구체적으로, 음악적 관점에서는 짧은 시간 안에 노래의 선율과 가사를, 듣는 사람들에게 효과적으로 인식시키기 위해서 듣기 쉬운 음악기법을 사용하여 흥겨움을 주었다는 것이다. 즉, 반복적 형태의 강조기법을 사용하여 자신도 모르게 구절을 흥얼거리는 후킹 효과가 발원되는 후크송 형태였다는 점이다(강현구·고훈준, 2013; 박봉권, 2012). 또한 음악적으로 일렉트릭 유럽 음악과 미국 힙합과 록을 접목해서 낯설지 않음을 안겨주었다는 것이다.

안무 관점에서 〈강남스타일〉의 말춤이 인기를 배가한 요인이라고 본 연구(배수을, 2013; 송기문·신성아·서현, 2014)들은 춤의 포인트 안무 속에 내재된 댄스코드는 강남 사람들의 외면을 고품격 의상으로 표현하고, 그들의 내면은 저품격 춤으로 표현하여 역설적 웃음을 유발하였기 때문이라고 분석하였다. 특히, 이봉재(2012)는 추진력 강한 킥 드럼

스텝을 갖춘 말춤 군무가 대중들의 호감을 상승시켰으며, 박봉권(2012)은 30대 중반의 배불뚝 사이가 특이하고 독창적인 춤을 취서 코믹하고 친근감을 주었던 것이 인기요인으로 작용했다고 보았다. 그리고, 박성서(2012)는 세계가 경제 불황인 상황에서 사이의 해학적인 말춤이 2012년을 여유의 해로 바꿔 놓는 등 〈강남스타일〉이 진정한 음악의 힘을 보여줬기 때문이라고 분석하기도 하였다.

패션 디자인학 관점에서 한정아와 김시찬(2013)은 〈강남스타일〉의 뮤직비디오에는 모던함 속에 귀엽고 경쾌하고 생동감 있는 표현이 한국적인 컬러와 연결이 되면서, 한국적인 정서스타일이라는 새로움을 주었기 때문이라고 해석하였다.

또한, 문화적인 관점에서 이현석(2013)은 생물학적 유전자처럼 자기 복제 기능을 수행한다는 밈 이론으로 분석을 시도하기도 했다. 즉, B급 문화로서 어설픈 모방, 부조화성, 비맥락성, 말초적 쾌락, 마초주의적 섹슈얼리티를 표현한 키치적 문화요소가 플래쉬몹이라는 확산과정을 통해 전달되었기 때문이라는 것이다. 정강현과 이현(2011)도 한국의 일상적인 모습을 B급으로 보여주었지만, 내용은 A급을 담고 있어서 독특함을 주었다고 분석했다. 김수철과 강정수(2013)도 SNS를 통해 수용자들이 자발적으로 밈비디오를 공유하며 트랜스 미디어 스토리를 재탄생시켜 나가는 과정에서 인기가 상승했다고 했다. 특히, 오세정(2013)은 주관성을 통한 방법론으로 분석을 하고 있는데, 성공요인은 유일무이한 유머와 편안하고 기억하기 쉽고 서민적 이미지를 담고 있어서라고 보았다. 최혜실(2012)은 〈강남스타일〉의 뮤직비디오의 전개과정이 마치 고난 극복 스토리텔링처럼, 동양인이라는 것을 과장적으로 강조함으로써, 기존 K-POP과는 다른 충격을 주었던 것이 인기요인으로 나타났다고 분석했다. 그리고 정성은(2012)은 인기요인을 웃음 전략으로 분석하고 있는데, 불일치 웃음 전략, 슬랩스틱 코미디 웃음 전략, 자기 조롱 유머 전략이 〈강남스타일〉의 뮤직비디오 장면에 포함되고 있으며, 유머기법으로써, 시각적인 말춤이 행동기법으로 사용되면서, 유머코드가 세계 보편적 가치로 작용했다는 시각으로 분석하고 있다.

한편, 정보통신 관점에서는 가치사슬(CPNT) 측면을 적용하여 성공요인을 도출하고 있다. 즉, 콘텐츠(Content)의 웃음과 재미가, 플랫폼(Platform)인 스마트폰을 이용한 실시간 감상을 가능하게 하였고, 네트워크(Network)를 확장한 페이스북, 트위터 등 소셜미디어를 통해 소개되면서, 터미널(Terminal)인 아이패드, N스크린 서비스로 전 세계에 공유되는 구조로써 작용하면서 인기를 유발했다는 때문 분석이다(채수만·송경석, 2013; 조인희, 윤여광, 2013; 박현길, 2012; 황현숙, 2013).

마케팅학 관점에서의 분석은 서양의 아파트 문화와 승마 그리고 카우보이 문화 등이 동양의 요가와 찜질방 문화 등 자신의 경험과 관련 있는 문화적인 상황이 뮤직비디오의 장

면으로 다양하게 보여지면서 수용자들에게는 내면적 자기 효능감을 고조시키는 효과를 주었다고 분석하였다. 예를 들면, 이길형과 김민정(2013)은 말춤 군무를 추는 장면들이 수용자들에게 소속감이나 사회적 인정에 대한 욕구를 치유시켜 주는 효과적인 장면으로 인식되었다는 것이다.

기호학 관점에서 남궁영(2012)은 뮤직비디오를 각 장면으로 구분하여, 기호와 의미 작용으로 분석하였다. 유학 관점에서 이난수(2012)는 일상의 삶과 동떨어지지 않은 통속적인 표현과 부합되는 도심 속의 말춤과 자신만의 스타일을 강조하고 싶은 현대인들의 내재된 욕구를 대변하는 뮤직비디오 장면들에 대한 패러디 현상이 성공요인이었다고 보았다. 그리고 이러한 장면들이 싸이 자신의 경험에서 비롯된 동심이 깃들어 있는 감정적이고, 노래와 어우러진 솔직한 표현으로 작용했다는 것이다.

철학적 관점에서 자현(2012)은 뮤직비디오에 묘사된 강남의 눈에 보이는 성장을 보여주는 외관과 잘 정리된 도시계획들은 경제적 발전을 담고 있지만, 뮤직비디오에 등장하는 사람들의 행동들은 속물적인 내면적 가치를 표현하고 있어서 수용자들에게는 카오스와 같은 의미를 던져주고 있다는 것이다.

이상과 같은 연구를 살펴 본 결과, 〈강남스타일〉의 성공요인은 중독성 있는 음악과 뮤직비디오의 장면들에서 보여주는 말춤, 해학과 유머, B급 문화 그리고 유튜브와 SNS 등 소셜미디어를 통한 유통과 패러디물들의 확산과 같은 크라우드 소싱 등의 기술적인 요소들이 작용한 결과로 볼 수 있다. 게다가 사회문화적으로 키치와 밈 문화가 불황 시점에 등장하면서, 뮤직비디오의 장면들이 복고적인 요소를 담고 있어서, 이에 대해 대중들이 반응한 결과라고 할 수 있다.

3) 〈젠틀맨〉 성공요인에 대한 기존연구

〈젠틀맨〉의 성공요인에 대한 선행연구를 살펴보면, 안무 관점에서는 배수을(2013)은 〈젠틀맨〉의 시건방진 춤은 원작에 대한 재해석을 통한 해학, 코믹과 섹시, 단순, 반복적인 것을 취하고 있는데, 〈젠틀맨〉이라는 껍데기 속에 못된 심보와 섹시한 여성을 엿보려는 음흉한 시선을 B급 문화렌즈로 표현하여 인기가 상승했다고 분석하였다.

정보통신 관점에서 조인희와 윤여광(2013)은 콘텐츠의 웃음과 재미가 스마트폰을 이용한 실시간 감상을 가능하게 하였고, 톱스타들이 언급함으로써 네트워크로 알려지게 되었고, SNS를 통한 입소문 마케팅과 같은 효과가 작용하여 인기가 상승했다는 것이다.

이외에도 신문기사를 토대로 한 분석이 있다. 주간포커스(2013년 4월 18일자)에서는 〈젠틀맨〉은 〈강남스타일〉의 성공 요인을 토대로 철저히 기획되었으며, 해외 시장, 특히

영미권을 겨냥한 음악이라는 분석이다. 즉, 일렉트로닉한 비트로 중무장한 멜로디와 영어 가사 비중을 늘렸고, ‘알랑가몰라’, ‘말이야’ 등 동일한 단어를 사용해 중독성을 높였으며, 따라 하기 쉬운 포인트 춤을 담았고, 한번 검증된 시건방진 춤을 차용했다는 것이다. 게다가 뮤직비디오의 B급 정서는 여전히 〈강남스타일〉 때의 섹시 코드와 ‘화장실 유머’를 더욱 강화했으며, 놀부 심보를 이용하여 공격적인 유머를 구사하였기 때문에 인기가 상승했다고 분석했다.

이상과 같이 살펴본 결과, 〈젠틀맨〉에 대한 분석은 뮤직비디오의 특성인 영상적인 측면과 음악적인 측면보다는 형식적인 측면과 산업적인 측면에서 파악되고 있음을 알 수 있다.

따라서, 뮤직비디오로서 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉을 기존의 다양한 인기 요인분석과는 차별화되는 관점으로 장면 유형을 분석기준으로 설정하고, 수용자들은 어떻게 인식하고 있는지를 고찰하고자 하였다.

4) 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 장면 유형화 필요성

〈젠틀맨〉은 중독성 있는 음악, 한국에서 인기가 검증된 시건방진 춤, 해학과 유머, B급 문화, 키치와 밈, 유튜브와 SNS 등 소셜미디어, 패러디물 확산 장려 등 〈강남스타일〉의 성공 요인을 대부분 차용하였고 오히려 중독성을 더 높여 해외시장을 겨냥한 뮤직비디오이다. 물론, 나름대로 성공한 뮤직비디오이지만, 원작인 〈강남스타일〉에 비하면 인기가 저조한 편이다. 이는 〈강남스타일〉에서 분석된 성공요인을 차용하여 제작하였음에도 불구하고 왜 인기가 〈강남스타일〉에 버금가지 못했는지, 〈강남스타일〉에는 아직까지 밝혀지지 않은 성공요인이 있는 것은 아닌지, 혹시 밝혀지지 않은 성공요인으로 인하여 두 뮤직비디오의 인기가 차이가 있는 것은 아닌지라는 의문을 갖게 한다.

따라서, 본 연구에서 주목한 〈강남스타일〉와 〈젠틀맨〉의 근본적인 특성은 뮤직비디오라는 점이다. 뮤직비디오는 수용자들이 장면을 통하여 즐기고 공감하여, 인기를 더욱 배가시킬 수 있는 특성을 가지고 있다. 하지만 선행연구에서 살펴본 성공요인에는 뮤직비디오 장면에 집중하여 어떤 장면이 인기를 상승시키는 데 도움이 되었는지, 수용자들은 그 장면들을 어떻게 유형화하여 지각하는지에 대한 연구가 미흡하다.

이에, 본 연구에서는 장면에 집중하여, 뮤직비디오가 성공할 수 있도록 도움을 준 장면은 어떤 장면들이 있으며, 수용자들은 그 장면들을 어떻게 유형화하여 지각하는지, 유형화된 장면 유형들은 어떤 차이점이 있고, 어떤 공통점이 있는지를 파악하고자 하였다.

3. 연구 문제와 연구방법

1) 연구문제

〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉이 세계적으로 성공한 요인이 뮤직비디오의 어떠한 장면이었고, 어떻게 유형화하여 인지하는지를 한국인을 대상으로 파악하고자 하였다. 그리고 이들의 각 특성을 분석하기 위해, 연구문제를 다음과 같이 설정하였다.

연구문제 1: 〈강남스타일〉의 경우에, 수용자들에게 인기를 상승시킨 장면은 어떠한 장면들이 있으며, 어떻게 유형화하여 인지하는가?

연구문제 2: 〈젠틀맨〉의 경우에 수용자들에게 인기를 상승시킨 장면은 어떠한 장면들이 있으며, 어떻게 유형화하여 인지하는가?

연구문제 3: 수용자들이 지각한 두 뮤직비디오의 공통적인 장면 유형과 차별적인 장면 유형은 무엇인가?

2) 연구방법 및 연구절차

본 연구에서는 장면의 특징적 요소를 장면 유형으로 추출하고, 이들이 수용자에게 어떠한 인기 요소로 작용하는지 도출하기 위하여 Q 방법론을 적용하였다. Q 방법론은 인간의 주관적인 속성인 아름다움, 취향, 이상, 선호 등을 측정하는 것이라면, 기존의 R 방법론은 지능, 언어, 수리능력과 같은 객관적 속성을 측정하는 것이다. Q와 R을 통계학적으로 설명한다면, R의 변인은 자극(stimuli)이나 측정항목인데, Q의 변인은 사람이라는 점이다. 그러므로 Q 방법론은 요인분석(factor analysis)의 한 종류이지만, 기본 분석단위는 인간이란 점, 그리고 인간의 주관성이라는 면에서 다른 통계적 방법론과는 근본적으로 차이가 있다. 따라서 개인의 차이를 밝히는 데 있어서 속성, 특성 및 변인 등과 같이 표준화되고 정형화된 약속이 아니라, 개개인에 내포된 총합적인 의미성 차이에 중점을 두고 접근하는 것이 Q 방법론의 핵심이다.

본 연구에서는 Q 방법론을 이용하여 응답자에게 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 인기를 상승시킨 장면을 주관적으로 판단하여, 인기를 상승시키는 데 도움을 준 장면과, 도움이 되지 않는 장면을 분류하도록 하였다.

(1) Q 진술문

Q 방법론을 통한 연구에서 강조되어야 할 척도 구성의 일차적 관심은 문항의 대표성이다.

진술문은 경험적으로, 40-50개의 문항이 적절하다고 한다(김홍규, 2008). 연구의 해석 및 결과는 Q 진술문을 이용하므로, 진술문에는 연구 주제에 관련된 포괄적이고 대표적인 내용을 포함하고 있어야 한다.

본 연구는 장면 유형에 대한 연구이므로, 먼저, 장면 분류를 위하여 영상과 관련된 대학원생 5명에게 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 뮤직비디오의 장면 중 대표적이고 포괄성이 가장 크다고 생각되는 장면 표본을 추출했다. 이를 이옥기(2011)의 분석을 참고하여 유형화⁷⁾하였고, 내용이 균형을 이루도록 조정된 후 장면을 분류하여 Q진술문을 도출하였다. 장면 유형화는 다음과 같이 추출하였다. ‘싸이 얼굴이 그려진 부채로 〈강남스타일〉 현수막을 단 비행기를 날리는 장면은 인기를 얻고 싶은 싸이의 욕망을 표현했다.’라는 Q 진술문의 경우에, 단순히 장면의 한 컷을 의미하는 것이 아니라, 장면들의 집합으로서 특정 이야기를 내포하고 있다고 분류하였다. 이렇게 유형화한 장면은 〈강남스타일〉은 29개가 도출되었고 배경이 5개가 도출되었다. 〈젠틀맨〉은 34개의 유형화된 장면이 도출되어, 최종적으로 34개의 Q표본 진술문을 작성하였다.

(2) P 표본의 선정

〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉은 뮤직비디오로서 남녀, 연령, 학력, 직업과는 상관없이 편하게 감상할 수 있는 뮤직비디오이므로, 이미 동영상 감상을 통하여 알고 있는 한국인을 대상으로 P 모집단을 무작위로 선정했으며, 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 음악 및 영상에 대한 노래가사와 뮤직비디오 영상을 잘 기억하는 집단을 우선적으로 재인⁸⁾ 회상방식으로 측정하여 선정하였다.

Q 방법론은 개인의 차이보다는 개인에 대한 내적 중요성의 차이를 다루는 연구방법이다. 그러므로 대상자의 수에는 제한을 받지 않는다. P 표본 수는 일반적으로 50명 내외가 일반적이고, 더 적은 표본으로도 연구할 수 있다(김홍규, 2008). 선행연구 분석결과, 일반적으로 30명에서 50명 사이가 적절한 것으로 알려져 있다(김순은, 2010). 그러므로 본 연구에서는 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 두 뮤직비디오를 알고 있는 한국인 40명을 무작위로 추출하여 4개의 모집단을 구성하였다.

7) 영상단위로 추출하기보다는 유형으로 구분할 수 있는 장면을 의미한다.

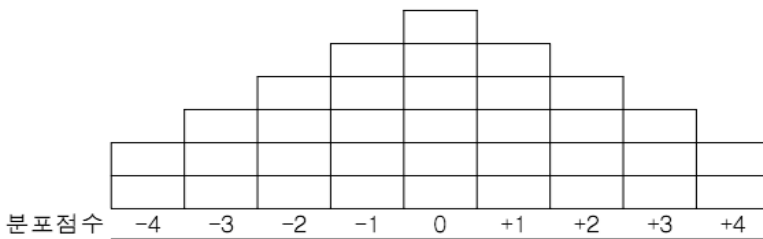
8) 재인은 음악과 영상을 들려주거나 사진을 제시하여 보았다. 안보았다, 들었다 안들었다와 같은 회상방식으로 추출하는 방식이다.

(3) Q 표본분류(Q sort) 작업

표본 분류는 응답자에게 <강남스타일>이나 <젠틀맨>의 인기를 상승시키는 요인으로 작용한 장면과 그렇지 않은 장면들을 Q 분포로 분류하도록 요청하였다. 절차는 34개 진술문(Q 표본)이 인쇄된 카드를 배포하고, 전체적인 내용을 파악하게 한 다음 긍정, 중립, 부정 을 분류하도록 하였고, 응답자는 총 34개의 진술문의 선호정도(-4: 가장 부정/ +4: 가장 긍정)에 따라 Q 분포 표에 진술문 번호를 기재하도록 하였다. 34개의 진술문만으로는 시각적인 장면을 인지하는 데 한계가 있으므로, 반드시 뮤직비디오의 장면을 몇 번씩 감상하여 분류하도록 하였다.

응답자들에게 <그림 1>과 같이 Q 분포 표에 기입하도록 한 후, Visual C++ Express 2010으로 제작한 설문프로그램⁹⁾으로 Q 값을 입력받아 결과 파일을 접수하여 분석하였다.

<그림 1> Q 분포와 점수구성



구분	전혀 그렇지 않다				중간 수준		매우 그렇다		
입력점수	1	2	3	4	5	6	7	8	9
카드수	2	3	4	5	6	5	4	3	2

(4) 프로그램 실행-설문 값 분석

P 표본으로 선정된 40명이 입력한 Q 분류 값을 가장 동의하지 않는 진술문을 1점으로 시작하여 중립인 경우 6점 가장 동의하는 것은 9점을 부여하여 점수화하였다. 설문 받은 점수를 Q 표본의 번호 순서대로 텍스트파일을 만든 후 QUANL 프로그램을 통하여 주요인분석(Principle Component Analysis)을 실행하였다.

9) Q 분포 표 값을 Visual C++ Express 2010으로 제작한 프로그램을 이용하여 저장하였다.

4. 연구 결과

Q 요인은 특정한 내용에 대하여 비슷한 관점을 지닌 사람들을 범주화하여 어떤 특성을 공유한 사람의 집단이 아닌 한 사람 내에서 특정화하는 주관적 특성이라 할 수 있다(김홍규, 2008).

본 연구에서는, 요인의 수를 결정할 때, 먼저 아이겐 값(eigen value) 1.0 이상을 기준으로 했으며, 이외에도 요인 간의 상관관계계수, 각 요인에 적재된 요인가중치 등의 여러 상황을 종합적으로 고려하여 분석하였다(김홍규, 2008).

1) 〈강남스타일〉 장면 유형 분석

(1) 데이터분석

〈강남스타일〉에 대한 지각 요인을 분석한 결과, 총 4개의 수용자 유형이 발견되었다. 제 1요인은 ‘즐거움을 추구하는 유락문화 수용자 유형’, 제 2요인은 ‘전진 발전 수용자 유형’, 제 3요인은 ‘피로해소 수용자 유형’, 제 4요인은 ‘다양한 성인문화 수용자 유형’이라 명명하였다.

요인별 아이겐 값을 살펴보면, 각각 7.1035, 4.1907, 2.2153, 14.201로 나타났으며, 요인별 설명변량은 제 1요인은 17.76%, 제 2요인은 10.48%, 제 3요인은 5.54%로, 제 4요인은 38.0%로 본 연구에서 나타난 4개의 총 변량이 71.77%로 설명력을 지니고 있음을 알 수 있었다. 제 4 요인은 제 3 요인에 적재된 Q소트 중에서 약 38.0%가 반대 극으로 적재되어 있으므로, 이것을 하나의 요인으로 독립시켜 제4 요인으로 추출하였다.

〈표 1〉에 나타난 바와 같이 아이겐 값이나 변량은 설문자 P표본의 수에 영향을 받으므로, Q 방법에서는 상대적으로 무의미한 개념으로 이해할 수 있다(김홍규, 2008). 즉, Q의 목적은 설명력을 높이는 것이 아니라, 요인을 발견하는 것이기 때문에 설명력이 높고 낮음은 큰 문제가 되지 않는다.

〈표 1〉 아이겐 값과 변량

구분	제 1요인	제 2요인	제 3요인	제 4요인
아이겐 값	7.1035	4.1907	2.2153	
변량	17.76%	10.48%	5.54%	38.0%
누적변량	17.76%	28.24%	33.77%	71.77%

〈표 2〉 요인 간 상관관계 계수

구분	제 1요인	제 2요인	제 3요인	제 4요인
제 1요인	1,000	0,195	0,258	-0,292
제 2요인	0,185	1,000	0,370	-0,161
제 3요인	0,258	0,370	1,000	-0,789
제 4요인	-0,292	-0,161	-0,789	1,000

〈표 2〉에서 확인할 수 있듯이, 요인 간의 상관관계계수는 제1요인과 제2요인이 1.000 과 0.195로 비교적 높게 나타났으며, 요인 간의 상관계수는 높게 나타나지 않고 있다.

〈표 3〉에서는 요인별 P 표본의 인구학적 특성과 요인 가중치를 확인할 수 있는데, 요인에서 가중치가 높은 사람일수록(1,0 이상) 해당 요인에 대하여 그 특성을 가장 많이 가지고 있는 사람을 의미한다.

〈표 3〉 요인별 P표본의 인구통계학적 특성

요인	번호	나이	성별	결혼	직업	요인가중치
제 1요인 (즐거움을 추구하는 유락 수용자 유형)	1	47	남	기혼	경영/관리직	1,0163
	2	23	여	미혼	학생	0,4141
	3	38	남	미혼	사무/기술직	1,0880
	8	21	여	미혼	학생	1,2018
	11	27	남	미혼	학생	0,1871
	14	40	남	미혼	경영/관리직	0,5557
	17	30	남	미혼	사무/기술직	0,9059
	18	21	여	미혼	학생	0,7833
	19	25	여	미혼	학생	0,8166
	22	28	남	미혼	사무/기술직	1,4613
	23	42	남	기혼	사무/기술직	0,7232
	29	42	여	기혼	사무/기술직	1,0946
	32	33	남	미혼	사무/기술직	0,8168
	33	30	남	미혼	사무/기술직	1,5493
34	40	남	미혼	사무/기술직	1,5613	
제 2요인 (전진 발전 수용자 유형)	5	35	남	기혼	경영/관리직	0,8280
	6	29	남	기혼	사무/기술직	0,7809
	7	54	남	기혼	자유/전문직	0,3458
	9	43	여	기혼	전업주부	0,6259
	10	32	여	미혼	자유/전문직	0,2644

요인	번호	나이	성별	결혼	직업	요인가중치
제 2요인 (전진 발전 수용자 유형)	12	36	남	기혼	사무/기술직	0.4176
	20	50	남	기혼	사무/기술직	0.5740
	25	51	남	기혼	사무/기술직	0.4742
	27	41	남	기혼	사무/기술직	0.8456
	31	46	남	기혼	경영/관리직	1.4703
	35	41	남	기혼	사무/기술직	1.1940
	36	45	남	기혼	사무/기술직	0.2914
	37	57	남	기혼	경영/관리직	0.4194
	40	54	남	기혼	경영/관리직	0.4488
제 3요인 (피로해소 수용자 유형)	4	43	남	기혼	경영/관리직	.5258
	13	37	남	기혼	자유/전문직	1.0089
	15	26	여	미혼	사무/기술직	.5691
	24	54	남	미혼	경영/관리직	.5325
	38	31	남	미혼	자유/전문직	.3248
제 4요인 (다양한 성인문화 수용자 유형)	16	38	남	기혼	사무/기술직	1.0012
	21	53	남	기혼	경영/관리직	.0743
	26	45	남	기혼	사무/기술직	.8851
	28	23	남	미혼	학생	.4613
	30	32	남	기혼	사무/기술직	.1732
	39	57	남	기혼	경영/관리직	.2824

각 요인에 소속되는 사람은, 제 1요인에는 15명, 제 2요인에는 14명, 제 3요인에는 5명, 제 4요인에는 6명이 속해 있는 것으로 나타났다. 제 1요인 즐거움을 추구하는 유락요인에는 평균연령이 32.4세, 남녀는 10:5비율이었고, 직업은 사무기술직과 학생이 다수였다. 제 2요인에는 평균연령이 42세 이었고, 남녀 비율이 12:2였으며, 사무 기술직과 경영 관리직이 주를 이루었다. 제 3요인에는 평균연령이 38.2세였고, 남녀비율은 4:1이었으며, 사무 기술직과 전문직으로 구성되었다. 제 4요인은 평균연령이 41.3세였고, 남녀비율은 6:0이었으며, 사무 기술과 경영 관리직으로 구성되었다.

(2) 〈강남스타일〉 인기 상승에 도움을 준 장면에 대한 수용자가 지각한 유형 해석
 분석결과, 〈강남스타일〉이 인기를 얻는 데 도움을 준 장면은 다음과 같은 유형으로 추출되었다.

① 제 1요인: 즐거움을 추구하는 유락문화 수용자 유형

제 1요인은 즐거움을 추구하는 유쾌한 유락문화가 나타나고 있다고 보는 수용자들의 인식 유형이다. 이러한 장면은 곳곳에서 발견되고 있는데, 엘리베이터에서 노홍철이 훌레질¹¹⁾ 하는 것 같은 장면은 놀 때는 제대로 즐기면서 놀자는 의미를 주고 있고, 어리바리한 표정으로 고개를 좌우로 젓히는 장면은 재미를 즐기는 흥겨움을 주는 것 등이다. 또한, 지하 주차장에서 유재석과 춤 대결하는 모습은 대결이라는 것을 통해 즐거움을 배가시키는 유쾌한 즐거움을 추구하고 있는 것이고, 어린이 놀이터에서도 어린아이가 춤추는 모습은 즐거움을 표현하는 것으로 인식하고 있다. 이외에도 지하철에서 싸이가 밧줄을 돌리면서 그동안 찾던 여자를 찾은 듯한 감격을 표현하는 모습은 유락적인 특성으로 인식되고 있었다.

〈표 4〉 제 1요인의 진술문과 표준점수(±1.00 이상)

번호	진술문	표준점수
21	엘리베이터에서 노홍철이 훌레질하는 것을 보면 놀 때는 미친 듯이 놀아보고 싶다	2.35
2	어리바리한 표정으로 고개를 좌우로 젓히는 장면은 환각에 빠진 것 같다	1.29
20	지하 주차장에서 유재석과 춤 대결하는 장면은 흥겨운 느낌이 든다	1.23
6	어린이 놀이터에서 어린아이가 말춤을 추는 것을 보면 귀여운 느낌이 든다.	1.13
13	앰프, 사이키, 미러볼이 설치된 관광버스에서 할머니, 아줌마들이 춤추는 거를 보면 신난다	1.13
22	지하철에서 밧줄을 돌리며 싸이와 현아의 만나는 것을 보면 즐거워진다	1.10
30	〈강남스타일〉에 나오는 어린이 놀이터를 보면 천진난만한 느낌이 든다	-1.05
1	싸이 얼굴이 그려진 부채로 〈강남스타일〉 현수막을 단 비행기를 날리는 장면은 인기를 얻고 싶은 싸이의 욕망을 표현했다	-1.14
14	한복입고 장기를 두는 할아버지들을 폭탄으로 폭파시키는 것을 보면 무시무시하다	-1.15
26	횡단보도에서 학생이 가방을 메고 걷는 장면은 공부에 지친 느낌이 든다	-1.33
31	〈강남스타일〉에 나오는 한강 건너편의 강남 아파트 및 건물 배경은 한국의 거주문화가 느껴진다	-2.30

11) 훌레질: 짐승의 암컷과 수컷이 교미하는 것을 속되게 이르는 말.

② 제 2요인: 전진 발전 수용자 유형

제 2요인은 어려운 환경과 고통 속에서도 미래지향적으로 발전하여 결국에는 승리한다는 내용으로 인식하는 유형이다. 즉, 쓰레기가 날리는 곳을 벗어나기 위하여 전진 노력하는 듯한 말춤 장면, A급은 이런 것일 것 같다는 유재석의 메뚜기 춤 장면, 그리고 다양한 복장의 사람들이 줄을 맞춘 후, 말춤을 추며 전진하고, 승리의 V자 포즈를 취하는 장면 등이다.

〈표 5〉 제 2요인의 진술문과 표준점수(±1.00 이상)

번호	진술문	표준점수
28	다양한 복장을 입은 사람들이 한마음으로 줄을 맞춘 후 말춤을 추며 전진하고 승리의 V자 포즈를 취하는 것을 보면 희망적인 느낌이 든다	2.82
15	승마장에서 싸이와 말, 기수, 흰옷 입은 여자, 남자들이 말춤 추는 것을 보면 같이 춤추고 싶다	1.62
5	마굿간으로 들어와서 말춤 추는 것을 보면 뭔가 시작하려는 거 같다	1.42
29	유재석이 A급 춤은 이런 것이다 하고 춤 메뚜기 춤 장면은 코믹하다	1.16
6	어린이 놀이터에서 어린아이가 말춤을 추는 것을 보면 귀여운 생각이 든다	0.99
11	할아버지들이 한복입고 고무신을 신고 장기를 두는 장면은 한가한 느낌이 든다	-1.01
1	싸이 얼굴이 그려진 부채로 〈강남스타일〉 현수막을 단 비행기를 날리는 장면은 인기를 얻고 싶은 싸이의 욕망을 표현했다.	-1.66
10	조폭 두 명과 싸이가 옷통을 벗고 사우나 하는 것은 피로를 해소하는 느낌이 든다	-1.66
2	어리바리한 표정으로 고개를 좌우로 젓히는 장면은 환각에 빠진 것 같다	-2.12

③ 제 3요인: 피로해소 수용자 유형

제 3요인은 피로해소 수용자 유형으로서, 말춤을 추며 유락을 즐긴 후에 피로를 해소하는 장면 인식 유형이다. 대표적으로 유락 이후에 쌓인 피로를 해소하는 장면, 목욕탕에서 물 안경을 쓰고 목욕하는 장면 그리고 찜질방에서 찜질하는 장면 등이다.

〈표 6〉 제 3요인의 진술문과 표준점수(±0.80 이상)

번호	진술문	표준점수
20	지하 주차장에서 유재석과 춤 대결하는 것을 보면 코믹하다	2.27
24	지하철 승강장에서 남녀 여럿이 말춤 추는 장면은 흥겹다	1.75
6	어린이 놀이터에서 어린아이가 말춤을 추는 것을 보면 귀여운 생각이 든다	1.62
25	목욕탕에서 물안경 쓰고 목욕하는 장면은 아저씨들이 피로를 해소하는 것 같다	1.48
10	조폭 두 명과 싸이가 옷통을 벗고 사우나 하는 것은 피로를 해소하는 것 같다	1.22
34	사우나, 목욕탕 분위기는 한국의 피로해소 문화가 느껴진다	1.09
23	지하철에서 젊은 남녀가 스마트폰하는 장면은 정적인 느낌이다	-1.02

번호	진술문	표준점수
19	오리배들이 있는 한강에서 보트 타는 것을 보면 나도 한번 타보고 싶은 생각이 든다	-1.07
18	한강 둔치에서 한강을 배경으로 아가씨들이 요가하는 것을 보면 건강하게 보인다.	-1.23
26	횡단보도에서 학생이 가방을 메고 걷는 장면은 공부에 지친 느낌이 든다	-1.29
16	강남 아파트, 한강공원에서 아줌마들이 선캡 쓰고 뒤로 걷는 것을 보면 생소하다.	-1.39
14	한복입고 장기를 두는 할아버지들을 폭탄으로 폭파시키는 것을 보면 무시무시하다	-1.49
2	어리바리한 표정으로 고개를 좌우로 젓히는 장면은 환각에 빠진 것 같다	-1.72

④ 제 4요인: 한국인 세대별 성인문화 수용자 유형

제 4요인은 한국인이 세대별로 가지고 있는 다양한 성인문화의 특성을 표현하고 있다고 수용자들이 인식한 장면 유형이다. 즉, 싸이가 와이셔츠를 입고 무역센터 건물 앞에서 춤 추는 장면, 한강 둔치에서 한강을 배경으로 아가씨들이 요가하는 장면, 앰프, 사이키, 미러볼이 설치된 관광버스에서 할머니, 아줌마들이 춤추는 장면, 지하철에서 젊은 남녀가 스마트폰하는 장면, 오리배들이 있는 한강에서 보트를 타는 장면, 조폭 두 명과 싸이가 옷통을 벗고 사우나 하는 장면, 강남 아파트, 한강공원에서 아줌마들이 선캡을 쓰고 뒤로 걷는 장면 등이다.

〈표 7〉 제 4요인의 진술문과 표준점수(±1.00 이상)

번호	진술문	표준점수
7	와이셔츠입고 무역센터 건물 앞에서 춤추는 것을 보면 일하는 직장인이 생각한다	1.54
18	한강 둔치에서 한강을 배경으로 아가씨들이 요가하는 것을 보면 건강하게 보인다.	1.51
13	앰프, 사이키, 미러볼이 설치된 관광버스에서 할머니, 아줌마들이 춤추는 것을 보면 신난다	1.40
23	지하철에서 젊은 남녀가 스마트폰하는 장면은 정적인 느낌이다	1.40
19	오리배들이 있는 한강에서 보트 타는 것을 보면 나도 한번 타보고 싶은 생각이 든다	1.32
33	〈강남스타일〉에 나오는 관광버스 분위기는 한국의 유락문화가 느껴진다	1.25
10	조폭 두 명과 싸이가 옷통을 벗고 사우나 하는 것은 피로를 해소하는 느낌이 든다	1.04
16	강남 아파트, 한강공원에서 아줌마들이 선캡 쓰고 뒤로 걷는 것을 보면 생소하게 보인다.	1.01
17	회전목마를 타며 말춤 추는 것을 보면 여유로워 보인다	-1.00
4	어린이 놀이터에서 해변의 비치 파라솔, 선텐의자를 배치하고 일광욕하는 것을 보면 휴식 느낌이 든다	-1.40
20	지하 주차장에서 유재석과 춤 대결하는 것을 보면 흥겨운 느낌이 든다	-1.64
24	지하철 승강장에서 남녀 여럿이 말춤 추는 장면은 흥겨운 느낌이 든다	-1.93
6	어린이 놀이터에서 어린아이가 말춤을 추는 것을 보면 귀여운 생각이 든다	-1.95

이상으로 살펴본 결과, Q 방법론으로 지각된 〈강남스타일〉 요인의 유형 특성을 정리하면, 다음과 같다.

제 1요인은 즐거움을 추구하는 유락문화를 수용자들이 인식한다는 것으로, 한국에서 흔히 볼 수 있는 일상적인 놀이문화를 영상으로 표현함으로써, 시각적인 묘사가 공감을 주는 것으로 해석할 수 있다.

제 2요인은 전진 발전 유형으로 수용자들이 인식을 하고 있는데, 미래를 향하여 전진 발전하는 특성을 쓰레기와 도시의 외형으로 대비되게 묘사함으로써, 외국인들에게는 한국의 발전된 모습을 확인시켜 주는 작용을 한다는 것이다.

제 3요인은 피로해소 유형으로 인식한다는 것을 의미하는데, 즐겁게 즐긴 후에 쌓인 피로를 해소하는 한국적인 방법을 보여줌으로써, 세계인들에게도 이해를 높인다는 것이다.

제 4요인은 한국인이 세대별로 즐기는 성인문화를 묘사하는 유형으로 인식했다는 것으로, 실제생활에서 볼 수 있는 장면들이 표현됨으로써 재미를 주었다고 볼 수 있다.

2) 〈젠틀맨〉 장면 유형 분석

(1) 데이터 분석

〈젠틀맨〉에 대한 지각 요인을 분석한 결과, 총 4개의 요인 수용자 유형이 발견되었다. 제 1요인은 ‘공동체적인 군무’, 제 2요인은 ‘시건방진 춤’, 제 3요인은 ‘유쾌한 포장마차 문화’, 제 4요인은 ‘괴롭힘’, 수용자 유형이라 명명하였다.

요인별 아이겐 값은 각각 5.6850, 4.0172, 3.6351, 2.0516으로 나타났으며, 요인별 설명변량은 제 1요인은 14.21%, 제 2요인은 10.04%, 제 3요인은 9.09%, 제 4요인은 7.82%로 나타나고 있고, 전체적인 문화요인은 41.16%이다.

〈표 8〉 아이겐 값과 변량

구분	제 1요인	제 2요인	제 3요인	제 4요인
아이겐 값	5.6850	4.0172	3.6351	2.0516
변량	14.21%	10.04%	9.09%	7.82%
누적변량	14.21%	24.26%	33.34%	41.16%

〈강남스타일〉과 마찬가지로 〈표 8〉 아이겐 값이나 변량은 설문자 P 표본의 수에 영향을 받으므로 Q 방법에서는 상대적으로 무의미한 개념으로 이해할 수 있다(김흥규, 2008), Q의 목적은 설명력을 높이는 것이 아니라 요인을 발견하는 것이기 때문에 설명력이 높고 낮음은 큰 문제가 되지 않는다. 〈표 9〉에서 확인할 수 있듯이 요인 간의 상관계수는 높게 나타나지 않고 있다.

〈표 9〉 요인 간 상관관계 계수

구분	제 1요인	제 2요인	제 3요인	제 4요인
제 1요인	1,000	0,164	0,219	-0,649
제 2요인	0,164	1,000	0,183	0,192
제 3요인	0,219	0,183	1,000	-0,117
제 4요인	-0,649	0,192	-0,117	1,000

〈표 10〉에서는 요인별 P 표본의 인구학적 특성과 요인 가중치를 확인해 볼 수 있는데, 요인에서 가중치가 높은 사람일수록(1.0 이상) 해당 요인에 대하여 그 특성을 가장 많이 가지고 있다는 것을 의미한다. 제 1요인에는 11명, 제 2요인에는 8명, 제 3요인에는 16명, 제 4요인에는 5명이 속해 있는 것으로 나타났다.

〈표 10〉 요인별 P 표본의 인구통계학적 특성

요인	번호	나이	성별	결혼	직업	요인가중치
제 1요인 (공동체적인 군무 수용자 유형)	2	23	여	미혼	학생	0,1452
	7	54	남	기혼	자유/전문직	1,0152
	9	43	여	미혼	전업주부	0,8662
	11	27	남	미혼	학생	0,1840
	13	37	남	기혼	자유/전문직	0,3079
	25	51	남	기혼	사무/기술직	0,8393
	26	54	남	기혼	사무/기술직	0,4743
	27	41	남	기혼	사무/기술직	1,6235
	31	46	남	기혼	경영/관리직	0,0471
	37	57	남	기혼	경영/관리직	0,8061
	40	54	남	기혼	자유/전문직	3,0571

요인	번호	나이	성별	결혼	직업	요인가중치
제 2요인 (시간방진 춤 수용자 유형)	8	21	여	미혼	학생	0.6899
	10	32	여	미혼	자유/전문직	0.8401
	15	26	여	미혼	사무/기술직	0.7667
	24	54	남	미혼	경영/관리직	1.5365
	28	23	남	미혼	학생	0.4615
	34	40	남	미혼	사무/기술직	0.8977
	35	41	남	남	사무/기술직	3.1119
	36	45	남	기혼	사무/기술직	0.1397
제 3요인 (유쾌한 포장마차 수용자 유형)	1	47	남	기혼	경영/관리직	0.6425
	3	38	남	미혼	사무/기술직	0.4811
	4	43	남	기혼	경영/관리직	0.1273
	5	35	남	기혼	경영/관리직	1.1304
	6	29	남	기혼	사무/기술직	0.7788
	12	36	남	기혼	사무/기술직	0.3748
	14	40	남	미혼	경영/관리직	0.2401
	17	30	남	미혼	사무/기술직	0.5303
	18	21	여	미혼	학생	0.1041
	20	50	남	기혼	사무/기술직	0.6319
	21	53	남	기혼	경영/관리직	0.1637
	29	42	여	기혼	사무/기술직	0.8223
	30	32	남	기혼	사무/기술직	0.2519
	32	33	남	미혼	사무/기술직	0.5473
	38	31	남	미혼	자유/전문직	0.9815
39	57	남	기혼	경영/관리직	0.2946	
제 4요인 (괴롭힘 요인 수용자 유형)	16	38	남	기혼	사무/기술직	0.3366
	19	25	여	미혼	학생	0.5234
	22	28	남	미혼	사무/기술직	0.8694
	23	42	남	기혼	사무/기술직	0.8138
	33	30	남	미혼	사무/기술직	0.3316

① 제 1요인: 공동체적인 군무 요인 유형

제 1요인은 여러 명이서 같이 춤을 추며 즐거워하는 공동체적 군무 요인이 수용자 에게는 인기요인으로 지각되고 있다고 분석되었다. 이는 돔 운동장 같은 곳에서 여러 사람들이 군무 춤을 추는 장면, 빗살무늬 사이키 조명을 배경으로 싸이와 가인, 여제들과 남제들이 춤을 추는 장면, 계단식 도서관에서 남제들과 여제들이 춤을 추는 장면, 어린 놀이터에서 하와와 싸이가 같이 춤을 추는 장면, 싸이와 남자 그리고 여제들이 춤을 추는 장면, 실내 포장마차에서 여러 사람들이 모여 있고, 싸이가 가인과 포옹하고 여러 사람들과 춤추는 장면 등 군무를 추는 장면이 공동체로 인식되면서 즐거움을 주고 있다고 <표 11> 과 같이 인식되고 있다.

<표 11> <젠틀맨>의 제 1요인 공동체적 군무 표준점수(±1.00 이상)

번호	진술문	표준점수
30	돔 운동장에서 여러 사람이 시건방진 군무 춤을 추는 것은 모두 시건방진 춤에 동화된 느낌이다	1.93
23	빗살무늬 사이키 배경으로 시건방진 군무 춤은 시건방진 춤이 조명을 받는다는 느낌이다	1.87
22	계단식 도서관에서 시건방진 군무 춤을 추는 장면은 모든 사람이 공부한다는 느낌이다	1.68
4	어린이 놀이터에서 하와와 싸이가 춤을 추는 장면에서는 동심을 느낀다	1.41
10	싸이와 남제와 여제들이 시건방진 군무 춤을 추는 것은 전체적으로 조화가 있다	1.37
24	포장마차에서 싸이가 캔 맥주를 뿌린 후 가인과 포옹하고 여러 사람들과 같이 춤추는 장면은 여러 사람들이 술을 먹으며 유쾌하게 지내는 느낌이다	1.08
31	싸이가 석양의 다리에서 땀따라 춤을 추는 장면은 춤을 참 좋아한다는 느낌이다	1.03
7	노홍철은 거울 속에서 흘레질하고 싸이는 여제가 커피를 마실 때 커피를 손으로 치고 좋아하는 장면은 여제를 괴롭히는 느낌이다	-1.41
16	정형돈이 다가와 숙녀를 일으켜 세우는 척하다가 팽개치며 좋아하는 장면은 남을 우롱하며 괴롭히는 가식적인 신사가 많다는 느낌이다	-1.41
15	싸이가 의자를 빼서 숙녀가 엉덩방아를 찧게 하는 것은 남을 우롱하며 괴롭히는 느낌이다	-1.56
9	방귀를 손으로 모아 공부하는 여자 코에 대고 좋아하는 장면은 별 이상한 방법으로 남을 괴롭히지만 황당하고 재미있다	-1.91

② 제 2요인: 시건방진 춤 유형

제 2요인은 시건방진 춤이 인기요인이라고 수용자들은 지각하고 있었다. 즉, 싸이와 남제와 여제들이 시건방진 군무 춤을 추는 장면, 빗살무늬 사이키 조명을 배경으로 싸이와 가인, 여제들과 남제들이 시건방진 군무 춤을 추는 장면, 노홍철은 거울 속에서 흘레질하고 싸이는 여자 손을 잡고 여제가 커피를 마실 때 커피를 손으로 치고 좋아하는 장면, 실내 포

〈표 12〉 〈젬맨〉의 제 2요인 시건방진 춤 요인 표준점수(±1.00 이상)

번호	진술문	표준점수
10	싸이와 남자와 여자들이 시건방진 군무 춤을 추는 것은 전체적으로 조화가 있다	2.00
23	빗살무늬 사이키 배경으로 시건방진 군무 춤은 시건방진 춤이 조명을 받는다는 느낌이다	1.80
7	노홍철은 거울 속에서 흔들릴하고 싸이는 여자 손을 잡고 여자가 커피를 마실 때 커피를 손으로 치고 좋아하는 장면	1.53
24	실내 포장마차에서 여러 사람들이 모여 있고 싸이가 캔 맥주를 탄 후 캔을 흔들며 맥주를 뿌린 후 가인과 포옹하고 여러 사람들이 춤추는 장면	1.17
30	돔 운동장에서 여러 사람이 시건방진 군무 춤을 추는 것은 모두 시건방진 춤에 동화된 느낌이다	1.02
4	어린이 놀이터에서 하하와 싸이가 춤을 추는 장면에서는 동심을 느낀다	-1.42
3	여자가 섹시한 춤을 추고 싸이와 할아버지들이 앉아 있는 장면은 관능적인 느낌이다	-1.48
2	할아버지들이 집을 들고 싸이를 따라가는 장면은 거만한 느낌이다.	-1.58
1	싸이가 주치금지 팻말을 발로 걷어찬 후 좋아하는 장면은 품위가 없는 무례한 불한당 느낌이다	-1.83
5	스마트폰을 들고 게임하는 장면은 신사도 게임을 즐긴다는 의미이다	-1.85

장마차에서 여러 사람들이 모여 있고, 싸이가 캔 맥주를 탄 후 캔을 흔들며 맥주를 뿌린 후 가인과 포옹하고 여러 사람들이 춤을 추는 장면, 돔 운동장 같은 곳에서 여러 사람들이 시건방진 군무 춤을 추는 장면 등 뮤직 비디오 곳곳에 한국에서 유명한 춤을 제시하고 있는데, 시건방진 춤을 오마주한 것이며, 인기에 영향을 주었다고 〈표 12〉와 같이 지각하였다.

③ 제 3요인: 유쾌한 포장마차 유형

제 3요인은 주로 포장마차에서 즐거움을 추구하는 유쾌한 장면이 성공적인 장면이라고 수용자들은 지각하고 있었다. 즉, 포장마차에서 싸이는 우동을 먹고 가인이 어묵을 야하게 먹는 장면, 포장마차에서 가래떡을 목도리처럼 두르다 갑자기 먹으며 가인을 쳐다보며 야하게 웃는 장면, 포장마차에서 싸이가 맥주 캔을 따고 가래떡을 목도리처럼 하고 시건방진 춤을 추는 장면, 싸이와 가인이 손을 잡고 실내 포장마차에서 뛰어 나가는 장면, 포장마차에서 앉을 때, 가인이 의자를 빼서 싸이가 엉덩방아를 찧는 장면 등이, 유쾌한 포장마차를 나타내기 위한 장면으로 사용되고 있다는 것이다. 여기서 포장마차는 연인들이 우동, 어묵이나 가래떡을 먹으며 연애하는 장소라는 것을 표현했다는 의미이며, 포장마차에서의 한국적 연애문화와 식생활을 표현했다는 것으로 〈표 13〉과 같이 분석되었다..

〈표 13〉 〈젠틀맨〉의 제 3요인 포장마차 표준점수(±1.00 이상)

번호	진술문	표준점수
20	포장마차에서 싸이는 우동을 먹고 가인이 어묵을 아하게 먹는 장면은 여자가 남자를 유혹하는 듯한 아찔한 느낌이다	2.10
32	가래떡을 목도리처럼 두르다 가래떡을 먹으며 가인을 쳐다보며 아하게 웃는 장면은 포장마차에서 음식을 먹지만 사실은 연애하는 장소라는 것을 은연중에 표현한 느낌이다	1.80
19	포장마차에서 싸이가 맥주 캔을 따고 가래떡을 목도리처럼 하고 시건방진 춤을 추는 장면은 남자가 여자를 유혹하려는 느낌을 준다	1.53
21	싸이와 가인이 손을 잡고 실내 포장마차에서 뛰어 나가는 장면은 남자와 여자가 눈이 맞아 다 큰 곳으로 뛰어가는 장면은 벅차고 통쾌한 느낌이다	1.28
18	포장마차에서 가인이 의자를 빼서 싸이가 엉덩방아를 찧게 하는 장면은 통쾌한 생각이 든다	1.01
9	방귀를 손으로 모아 공부하는 여자 코에 대고 좋아하는 장면은 별 이상한 방법으로 남을 괴롭히지만 황당하고 재미있다	-1.11
5	스마트폰을 들고 게임하는 장면은 신사도 게임을 즐긴다는 의미이다	-1.17
14	박명수와 정준하가 춤추고 싸이는 가랑이 사이에 누워 있는 장면은 강남스타일의 노홍철보다 흥겹게 놀지는 못하는 느낌이다	-1.33
2	할아버지들이 짐을 들고 싸이를 따라가는 장면은 거만한 느낌이다.	-1.48
25	싸이의 거드랑이 맑은 비위생적인 신사를 표현한 것으로 비위생적인 생각이 든다	-1.82
1	싸이가 주치금지 팻말을 발로 걷어찬 후 좋아하는 장면은 품위가 없는 무례한 불한당 느낌이다	-1.98

④ 제 4요인: 괴롭힘 유형

제 4요인은 다른 사람을 괴롭히며 좋아하는 장면을 표현하고 있다고 수용자들은 지각하고 있었다. 즉, 방귀를 손으로 모아 공부하는 여자 코에 대고 좋아하는 장면이나 노란 양복을 입은 유재석이 배를 잡고 승강기에 있을 때, 싸이가 모든 층을 누르고 괴롭히는 유재석을 보며 시건방진 춤을 추며 좋아하는 장면, 싸이가 의자를 빼자 숙녀가 엉덩방아를 찧게 되자 좋아하는 장면, 정형돈이 다가와 숙녀를 일으켜 세우다가 팽개치며 좋아하는 장면, 노홍철은 거울 속에서 흘레질하고 싸이는 여자 손을 잡고 여자가 커피를 마실 때 커피를 손으로 치고 좋아하는 장면 등이 웃음을 유발하려는 괴롭힘 요인이라는 것으로 〈표 14〉와 같이 분석되었다.

이상으로 살펴본 바와 같이, Q 방법론으로 지각된 〈젠틀맨〉 요인은 다음과 같다. 제 1요인은 공동체적 군무 수용자 유형은 공동으로 춤을 추는 요인 외에 특별히 지각된 것이 없다. 제 2요인인 시건방진 춤 수용자 유형은 한국의 걸 그룹의 춤으로 재미와 익숙함을 주는 요인이라고 볼 수 있다. 제 3요인인 유쾌한 포장마차 수용자 유형은 한국인이나 연인들

〈표 14〉 〈젠틀맨〉의 제 4요인 괴롭힘 요인 표준점수(±1.00 이상)

번호	진술문	표준점수
9	방귀를 손으로 모아 공부하는 여자 코에 대고 좋아하는 장면은 별 이상한 방법으로 남을 괴롭히지만 황당하고 재미있다	2.24
8	승강기에서 유재석이 배를 잡고 싸이가 모든 층을 누르고 괴로워하는 유재석을 보며 좋아하는 장면은 남을 괴롭히는 느낌이다	2.13
15	싸이가 의자를 빼서 숙녀가 엉덩방아를 찧게 하는 것은 남을 우롱하며 괴롭히는 느낌이다	1.36
16	정형돈이 다가와 숙녀를 일으켜 세우는 척하다가 팽개치며 좋아하는 장면은 남을 우롱하며 괴롭히는 가식적인 신사가 많다는 느낌이다	1.35
7	노홍철은 거울 속에서 흘레질하고 싸이는 여자가 커피를 마실 때 커피를 손으로 치고 좋아하는 장면은 여자를 괴롭히는 느낌이다	1.27
31	싸이가 석양의 다리에서 따따라 춤을 추는 장면은 춤을 참 좋아한다는 느낌이다	-1.20
29	남자 두 명과 여자 두 명에서 한강다리에서 한강과 여의도 63빌딩을 배경으로 시건방진 춤을 추는 장면은 시원하다	-1.40
5	스마트폰을 들고 게임하는 장면은 신사도 게임을 즐긴다는 의미이다	-1.53
30	돔 운동장에서 여러 사람이 시건방진 군무 춤을 추는 것은 모두 시건방진 춤에 동화된 느낌이다	-1.70
21	싸이와 가인이 손을 잡고 실내 포장마차에서 뛰어 나가는 장면은 남자와 여자가 눈이 맞아 다른 곳으로 뛰어가는 장면은 벽차고 통쾌한 느낌이다	-1.76

이 데이터는 일반적인 모습과 장소로 표현되고 있어서, 한국의 연애 문화와 식생활문화를 엿볼 수 있다고 지각되었다. 제 4요인은 괴롭힘 수용자 유형은 신사이지만 남을 괴롭히며 좋아하는 모습을 표현한 것으로 지각되었다.

2) 두 뮤직비디오 장면 유형에 대한 공통적, 차별적인 수용자 인지 분석

두 뮤직비디오가 모두 성공을 했지만, 젠틀맨이 강남스타일 만큼 파급적이지 않았던 요인을 파악해 보고자 두 작품의 장면 유형에 대한 공통적, 차별적인 수용자 인식을 분석해 보았다.

강남스타일의 성공적인 장면에 대한 수용자 유형을 살펴보면, 〈표 15〉와 같이 제 1요인인 즐거운 유락, 제 2요인은 전진 발전, 제 3요인은 피로 해소, 제 4요인은 한국인 세대별 성인문화 유형이다.

젠틀맨의 성공적인 장면에 대한 수용자 유형을 살펴보면, 〈표 16〉과 같이, 제 1요인은 공동체적 군무, 제 2요인은 시건방진 춤, 제 3요인은 포장마차, 제 4요인은 괴롭힘 요인이다.

〈표 15〉 강남스타일의 성공적인 장면에 대한 수용자 유형

구분	수용자 유형	수용자가 성공적이었다고 인지한 장면요약
제 1요인	즐거움 유락	엘리베이터, 노홍철, 싸이, 환각, 지하주차장, 춤대결, 어린이 놀이터, 관광버스 지하철, 싸이와 현아의 만남
제 2요인	전진 발전	말춤을 추며 전진, 승리의 V자 승마장에서 말, 기수, 흰옷 여자 검은 정장의 싸이, 마구간 유채석 메뚜기 춤, 어린이 놀이터
제 3요인	피로 해소	지하주차장, 춤대결, 어린이 놀이터, 목욕탕, 사우나, 지하철 승강장
제 4요인	성인문화	무역센터, 한강둔치, 한강, 요가하는 아가씨, 관광버스, 지하철, 스마트폰, 오리배, 관광버스, 사우나, 한강공원, 선캡 쓰고 뒤로 걷는 아줌마

〈표 16〉 젠틀맨의 성공적인 장면에 대한 수용자 유형

구분	수용자 유형	수용자가 성공적이었다고 인지한 장면요약
제 1요인	공동체적 군무	돔 운동장, 시건방 군무 춤, 빗살무늬 사이키 조명, 계단식 도서관 어린이 놀이터, 실내 포장마차 군무, 석양의 다리에서 댄따라 춤
제 2요인	시건방진 춤	싸이와 남자 여자들의 시건방진 춤, 빗살무늬 사이키 조명을 배경으로 시건방진 춤, 여자를 괴롭히고 좋아하는 춤, 실내 포장마차의 춤, 돔 운동장에서의 시건방진 춤
제 3요인	포장마차	포장마차에서 우동, 어묵, 가래떡, 맥주 캔을 먹는 장면 포장마차에서 가인과 손잡고 뛰어 나가는 장면 포장마차에서 가인이 의자를 빼는 장면
제 4요인	괴롭힘	방귀로 여자를 괴롭힘, 송강기의 유채석을 괴롭힘, 커피숍에서 숙녀를 엉덩방아 찧게 하며 괴롭힘, 정형동이 숙녀를 팽개치며 괴롭힘

이와 같이, 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 성공적인 장면으로 지각한 공통적인 요인은 안무요인과 한국적인 문화요인이다. 첫 번째인 안무요인은 〈강남스타일〉의 제 1요인인 즐거움을 추구하는 유락문화 수용자 유형에서 주로 말춤을 추며 즐기고 있고, 제 3요인인 피로해소 요인에서도 말춤을 추며 즐기는 것을 지각하였다. 〈젠틀맨〉에서는 제 1요인 공동체적 군무와 제 2요인 시건방진 춤에서 안무 요인이 보이고 있다.

두 번째인 한국적 문화 요인은, 〈강남스타일〉에서는 모든 요인에서 한국적 문화요소가 있다고 지각하였고, 〈젠틀맨〉에서는 제 3요인인 유쾌한 포장마차 수용자 유형에서 한국적인 문화요소가 있다고 지각하였다.

따라서, 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉 장면에는 한국적인 문화 요소가 내재되어 있고, 특히 〈강남스타일〉에는 〈젠틀맨〉보다 한국적인 문화요소가 많이 내재되어 있다고 지각하는

것으로 파악할 수 있다. 이는 한국인 수용자들은 한국 문화적인 요소를 담은 장면이 두 뮤직 비디오의 인기를 상승하게 한 요인으로 작용했다고 지각하는 것으로 해석할 수 있다.

차이점을 비교하면, 〈강남스타일〉에서는 한국인은 즐길 때는 즐기지만, 즐긴 후에는 쌓인 피로를 해소하며, 결국에는 전진 발전하여 승리한다는 장면을 담아냄으로써, 이러한 장면들이 수용자에게는 한국의 일상적인 대중문화를 통하여 웃음과 해학으로 승화시키는 인식을 주는 것이다.

〈젠틀맨〉에서는 유머와 시건방진 춤으로 〈강남스타일〉과 유사하게 표현을 했지만, 신사의 괴롭힘을 주는 행동이나 시건방진 춤을 추는 것, 연애문화 등이 한 차원 높은 단계의 카타르시스를 주기에는 미흡한 장면이었다고 볼 수 있다.

Why 뉴스(2013년 6월 19일자)¹¹⁾의 기사에서도, 〈강남스타일〉은 우연성과 우발성으로 인하여 신선하다는 점이 장점이었지만, 〈젠틀맨〉은 후속곡이라는 부담감으로 〈강남스타일〉과 비슷하게 만들려고 의도하다 보니 신선함이 부족했다고 분석하고 있다.

박봉권(2012)은 미국인 상당수는 싸이가 지속적으로 월드스타로서의 인기를 유지하려면 한국적인 개성과 독창성을 활용할 필요가 있다는 조언을 내놓고 있다. 세계적인 패션 스타일리스트인 패트랴샤 필드도 ‘말춤 열풍을 일으킨 싸이가 미국에서 인기를 끈 것은 한국적인 것으로 승부했기 때문’이라며, ‘미국인들은 일본이나 중국 팝문화보다 한국 팝문화에 더 친근감을 느낀다는 점을 최대한 활용할 필요가 있다’고 조언하고 있다.

이상과 같은 결과를 참고해 보면, 한국적인 요소가 〈강남스타일〉의 성공에 영향을 주었다는 사실을 확인 할 수 있으며, 향후 제작자들에게 시사하는 바가 있는 결과이다.

4. 결론 및 제언

본 연구는 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 인기를 상승시키는 장면은 어떤 장면들이 있는지, 그 장면을 한국인 수용자들은 어떻게 유형화하여 인지하는지를 고찰하였다.

즉, 대중음악의 성공이라는 현상을 영상화면 구성인 장면 분석이라는 기본적인 이론 분석틀로 접근하고자 하였다. 특히, 장면에 대한 미학보다는 의미나 유형에 초점을 두고, 이들이 수용자에게 어떠한 인식을 주는가를 집중하였다. 즉, 뮤직비디오의 장면들이 어떠한 의미를 담고 있고, 음악과 조화를 이루고 있는 가. 그리고 수용자들이 인식하는 의미를

11) Why 뉴스, “싸이 ‘젠틀맨’, 왜 실망감이 교차하나?”

장면 유형으로 파악하고 분석하였다.

이를 검증하기 위해 Q 방법을 적용하여 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉에 대한 지각요인과 특성을 설명하였다.

수용자가 인식한, 〈강남스타일〉의 장면 유형은 즐거운 유락, 전진 발전, 피로 해소, 성인문화이고, 〈젠틀맨〉의 경우에, 공동체적인 군무 요인, 시건방진 춤, 유쾌한 포장마차, 괴롭힘 유형이다. 이들의 장면 유형은 안무로서의 장면 특성 요인과 한국적 문화 요인의 특징을 가진다고 할 수 있다. 즉, 한국인 수용자들은 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉에는 한국적인 장면들이 내재되어 있고, 그 장면으로 인해 인기가 상승했다고 지각하였다. 수용자들이 인지한 구체적인 한국적인 유형으로는 〈강남스타일〉의 경우에는 제 4요인인 한국인들의 세대별 성인문화 유형을 직접적으로 지각하고 있었다. 간접적으로는 제 2요인인 전진 발전 유형과 제 1요인의 유락문화 유형 그리고 제 3요인에 나타나는 피로 해소 유형을 인지하고 있었다.

반면에, 〈젠틀맨〉에서는 제 1요인인 공동체적 군무 유형은 한국적인 문화로는 보기 어렵다고 수용자들은 지각하고 있었다. 제 2요인인 시건방진 춤 유형도, 한국의 유명 걸 그룹의 춤으로 이미 재미와 익숙함을 주고 있지만, 해외에는 널리 알려지지 않았던 측면이 있어서 한국적인 문화요인으로 보기 어렵다. 제 4요인인 괴롭힘 유형도 신사가 신사다운 행동을 하지 않고, 남을 괴롭힌다는 장면으로 한국적인 요인으로 보기 어렵다. 따라서 포장마차 유형인 제 3요인만이 한국의 연애문화와 식생활 문화를 엿볼 수 있다고 지각하고 있었다.

결과적으로 수용자들은 〈강남스타일〉에는 대부분 한국적인 문화요소가 내재되어 있다고 지각하였지만, 〈젠틀맨〉에는 포장마차 문화만이 내재되어 있었고, 〈강남스타일〉보다 많지 않다고 지각하였다.

이상에서 살펴본 바와 같이 수용자가 인식한 〈강남스타일〉의 장면 유형은 기존의 연구들을 지지하는 결과를 나타냈다고 볼 수 있다. 예를 들면, 한국은 경제적인 발전을 했지만, 내면적 가치는 속물적인 데서 변화하지 못했다는 분석(자현, 2012)과, 동양인으로서 고난 극복 스토리텔링을 과장적으로 강조함으로써, 기존 K-POP과 다른 충격을 서구인에게 전달했다는 분석(최혜실, 2012) 그리고 경제적인 발전과 어려운 환경과 고통 속에서도 미래지향적으로 전진 발전하여 결국에서는 승리한다고 인정한 것 등이다. 또한, 한국의 일상적인 모습을 B급으로 보여주었지만, 내용은 A급을 담고 있어서 독특함을 주었다고 분석한 연구(정강현·이현, 2011)와 〈강남스타일〉은 서양의 승마문화와 카우보이 문화 그리고 동양의 요가문화와 찜질방 문화로 인한 호기심과 신비감 등이 새로움을 주었다는 분석

(이길형·김민정, 2013) 등도 지지하고 있다. 이들이 모두 한국적인 장면 유형의 특성을 지니고 있다고 볼 때, 수용자들이 〈강남스타일〉의 인기요인으로 한국적인 특성 장면을 인지한다고 할 수 있다.

이외에도, 본 연구에서 새롭게 탐색된 성공 요인으로는 〈강남스타일〉의 제 1요인인 즐거움을 추구하는 유락문화와 제 3요인인 피로해소 수용자 유형 그리고 제 4요인인 한국인 세대별 성인문화 수용자 유형이 있다.

한편, 〈젠틀맨〉에서 새롭게 탐색된 성공요인으로는 제 3요인인 유쾌한 포장마차 유형에서 한국의 연애문화와 식생활문화를 엿볼 수 있다는 점이다.

본 연구의 의의로는, 첫째, 대중가요에 대한 학술적인 연구, 특히 인기가 높은 현상을 장면유형 분석이라는 차원에서 시도하는 연구가 많지 않은 현실에서 차별화된 문제의식과 이를 증명하기 위한 시도를 했다는 점이다. 즉, 싸이의 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 성공적 현상을 음악과 뮤직비디오의 장면 유형에서 추출하고, 한국적인 문화유형을 파악했다는 것이다. 이는 기존의 분석 요인으로 제시된 음악적인 관점, 정보통신 관점, 안무적인 관점 등과는 차별화되는 것이다.

둘째, 두 뮤직비디오의 장면 유형은 어떤 유형이 있는지, 그 특성은 무엇인지를 형식적인 차원이 아니라, 수용자 관점에서 주관성연구라는 Q 방법론을 통하여 실증했다는 점이다. 이는 뮤직비디오라는 시각적 특성과 음악적인 특성 이외에도 장면 유형을 추출해내고, 형식뿐 아니라 내용의 의미가 성공요인이었다는 사실을 도출한 진일보된 측면이라고 할 수 있다. 따라서 영상분석과 관련해서 방법론적인 기여를 할 수 있을 것으로 기대된다.

셋째, 그동안 대중문화가 세계시장에 진출하기 위해서는, 한국적인 접근이 필요하다는 의견이 있었는데, 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 인기를 상승시킨 요인이 한국 문화특성을 내포한 장면 유형이었다는 사실을 밝혀냄으로써, 향후, 근거 자료로 활용할 수 있다는 면에서 시사하는 바가 크다고 할 수 있다.

그럼에도 불구하고, 본 연구는 제한점이 있다. Q 방법론의 대상인 P 모집단을 한국인을 대상으로 설문조사를 수행했다는 점이다. 전 세계인들이 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉을 선호하는 요인이 다를 수 있으므로 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 조회 수가 높은 주요 국가를 대상으로 Q 방법론 조사를 수행하지 못한 것에 대한 한계가 존재한다. 또한 〈강남스타일〉에 나타난 장면 유형은 매우 제한적으로 표현되고 있어서, 전 세계인들이 어떤 장면 유형을 좋아하는지에 대한 것을 상세히 파악할 수 없었다. 향후, 세계 각국의 수용자들을 대상으로 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉의 성공적인 장면 유형이 무엇인지를 파악하는 후속 연구가 진행되기를 바란다. 또한, 향후, 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉 뮤직비디오 장면에서 가

장 한국 문화적인 장면은 무엇이었는지를 분석하는 연구도 진행하면 바람직할 것이다.

동영상 전문 사이트 유튜브가 2015년 10주년을 맞은 가운데 싸이의 〈강남스타일〉 뮤직비디오가 조회 수 1위를 기록하고 있다고 밝힌 것(조선닷컴, 2015년 2월 15일자)을 참고하더라도, 아직도 유튜브 사상 최초 최고의 기록을 수립하고 있다. 〈강남스타일〉이 거둔 전 세계적인 성공은 한국 음악이 전 세계에 통용될 수 있다는 가능성을 열어준 최우수 사례라고 볼 수 있다. 기존 K-POP 가수들이 제작한 뮤직비디오들은, 환상적인 배경이나 미국 또는 유럽풍의 배경을 사용하고 있다. 그러나 〈강남스타일〉과 〈젠틀맨〉 뮤직비디오에서는 한국 문화적인 특성이 장면으로 표현되고 있고, 한국적인 장면 유형이 전 세계인들에게 신선함을 주고 있으며, 인기를 상승시키는 요인이라고 파악되었다.

따라서, 향후에 뮤직비디오를 제작할 때, 한국 문화적인 스토리를 담은 장면 전략이 필요하다는 사실을 상기시킬 수 있다. 가수 싸이에게는 이러한 장면 전략이 전 세계적인 인기를 유지시키는 방향으로 작용될 수 있을 것이며, 케이팝 가수들에게는 성공적인 해외 진출을 할 수 있는 장면 전략으로 시사하는 바가 있다고 할 수 있다.

참고문헌

- 김기범·김경수 (2014). 뮤직비디오의 시각적 몰입감 분석연구: 유튜브 조회수 1위~3위를 중심으로, 서울과학기술대학교 과학문화전 시디자인연구소, 〈한국화학회소포럼〉, 18, 93-104.
- 김흥규 (2008). 〈Q 방법론, 과학철학, 이론, 분석 그리고 적용〉.
- 강현구·고훈준 (2013). K-POP의 음악패턴분석, 〈디지털정책연구〉, 11권 3호, 95-100.
- 김수철·강정수 (2013). 케이팝에서의 트랜스미디어 전략에 대한 고찰: 〈강남스타일〉 사례를 중심으로. 서울대학교 언론정보연구소, 〈언론정보연구〉, 50권 1호, 84-120.
- 김순은 (2010). Q 방법론의 이론과 철학. 서울행정학회, 〈한국사회와 행정연구〉, 20권 4호, 1-25.
- 남궁영 (2012). 사이의 〈강남 스타일〉 뮤직비디오 기호 분석. 한국방송학회, 〈한국방송학회 학술대회 논문집〉, 175-180.
- 남승희 (2009). 대중가요의 영상화를 통한 의미 표출 구조 연구: 서태지 〈휴먼드림〉 뮤직비디오를 중심으로, 영상예술학회 영상예술연구.
- 박봉권 (2012). 글로벌 시장에서 본 '강남스타일' 열풍. 관훈클럽, 〈관훈저널〉, 127, 95-101.
- 박성서 (2012). 국내외 대중음악사에서 '강남스타일'의 의미. 관훈클럽, 〈관훈저널〉, 127, 74-79.
- 박현길 (2012). 스마트 혁명이 낳은 가수 사이의 "강남스타일", 한국마케팅연구원, 〈마케팅〉, 46권 10호, 74-8.
- 배수을 (2013). 한국 대중 춤으로서의 포인트 안무에 내재된 댄스코드와 사회문화적 함의 고찰. 〈무용예술학연구〉, 43권, 69-99.
- 송기문·신성아·서현 (2014). K-POP을 통한 한류관광 활성화 방안: 사이(Psy)의 강남스타일을 계기로, 한국관광·레저학회, 〈관광·레저연구〉, 26권 3호, 63-76.
- 오세정 (2013. 6). 사이의 〈강남스타일〉에 대한 지각 요인 연구. 〈주관성 연구〉, 26호, 한국주관성연구학회, 163-184.
- 이고은 (2012). 뮤직비디오에 나타난 팝아트 표현: 걸 그룹(Gil group) 뮤직비디오의 이미지 복제를 중심으로. 한국디자인트렌드학회, 〈한국디자인 포럼〉, 34권, 75-85.
- 이길형·김민정 (2013). 자기효능감에 의한 크로스미디어의 온라인 구전 효과에 대한 연구: 사이 〈강남스타일〉 중심으로. 〈브랜드디자인학연구〉, 11권 1호, 24호, 185-196.
- 이난수 (2012). 동심설의 측면에서 본 〈강남스타일〉, 충남대학교, 〈유학연구〉, 27집, 431-464.
- 이난수 (2013). K-POP의 감흥과 양명심학 그 마음의 역동성. 〈양명학〉, 33호, 417-442.
- 이봉재 (2012). K-Pop의 춤에 관한 소고: 〈강남스타일〉을 생각하며. 한국대중음악학회, 〈대중음악〉, 10, 77-97.
- 이옥기 (2011). 〈영상콘텐츠론〉. 이담출판.
- 이현석 (2013). 사이의 영상 뮤직비디오 '강남스타일'에 드러난 키치(Kitch)와 밈(Meme)에 대한 탐구. 〈한국콘텐츠학회논문지〉, 13, 148-158.
- 자현 (2012). 사이의 〈강남스타일〉을 통해서 본 한국문화의 재발견. 〈문학 사학 철학〉, 31, 32권

140-167.

- 정강현·이현 (2011). '강남스타일' 가장 인기 있는 나라 中日 아닌 북미 유럽. 중앙일보. 2012.9.11.일자
 정성은 (2012). 문화 콘텐츠로서 '강남스타일': 미디어 시대에 콘텐츠시대. <관훈저널>, 127, 80-87.
 정우숙 (2001). 한국 뮤직비디오의 극화(dramatization) 방식에 대한 소고. <이화어문논집>, 21집,
 187-209.
- 조인희·윤여광 (2013). 한류문화에 영향을 미친 Youtube 파급효과에 관한 연구: 가수 싸이(Psy) 신
 드림을 중심으로. <한국엔터테인먼트산업학회 논문지>, 7권 2호, 9-18.
- 채수만·송경석·이중만 (2013). CPNT모델 측면에서의 강남스타일 뮤직비디오 성공요인 도출. 한국
 콘텐츠학회. <한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집>, 413-414.
- 최민성 (2002). 뮤직비디오 이미지 연구의 출발. 한국언어문화학회. <한국언어문화>, 22, 365-382.
 최민성 (2004). 뮤직비디오 이미지와 서사의 상관에 대하여. 인문콘텐츠학회. <인문콘텐츠>, 4, 20-34.
 최혜실 (2012). 한글 문학과 문화콘텐츠: <씨받이>, <강남 스타일>, <엄마를 부탁해>. <나라사랑>.,
 121, 218-236.
- 한정아·김시찬 (2013). 한류 속 가수 싸이의 <강남스타일>에 따른 스타일과 컬러 관련성. <한국디자인
 인문문화학회지>, 19권 1호, 462-571.
- 황현숙 (2013). K-POP의 세계 대중음악 진출에 대한 담론: 가수 싸이 신드림을 중심으로. 한국음악
 교육공학회. <음악교육공학>, 17, 187-203.
- 연합뉴스 (2012, 12, 22). '강남스타일' 유튜브 '10억 뷰' 돌파.
- 연합뉴스 (2014, 5, 31). 싸이 '강남스타일' 유튜브 사상 첫 '20억 뷰' 돌파.
- 연합뉴스 (2014), 4, 30. 싸이 '젠틀맨', 24시간 최다 조회수로 기네스 등재.
- 연합뉴스 (2015, 3, 29). 구글, '강남스타일' 조회 수 표시한계 넘어 시스템 개편.
- 유튜브 (2015, 9, 20). <강남스타일> 조회 수: <https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>
- 유튜브 (2015, 9, 20). <젠틀맨> 조회 수: https://www.youtube.com/watch?v=ASO_zydpsQ
- 조선닷컴 (2015, 2, 15). 유튜브 10주년... 싸이 '강남 스타일', 압도적인 조회 수 1위.
- 주간포커스 (2013, 4, 18). 싸이 '젠틀맨' 유튜브 조회수 1억 돌파.
- Ann Kaplan, Rocking around the clock: Music television, postmodernism and consumer culture.
 채규진·성기완 (역) (1996), <뮤직 비디오 어떻게 읽을 것인가>. 한나래, 79-81.
- Jr. David Kleiler Jr., Robert Moses. Making music video. 소재영 (역) (1999). <메이킹 뮤직비디오>,
 책과 길, 58.
- NEWS 24 (2014). 싸이 '강남스타일' 뮤직비디오, 조회수 1억 돌파... 한국 가수 최초' 보도자료 참고.
- NEWS KOREA (2014). 싸이 '젠틀맨' 뮤비 최단기간 1억 뷰...아이튠즈 42위(종합).
- Steve Jones, Cohesive But Not Coherent: Music Videos, Narrative and Culture, Popular music and
 society, Polity, 15-16.
- Why 뉴스 (2014). "싸이 '젠틀맨', 왜 실망감이 교차하나?"

The Study of Subjective Awareness Acceptance about the Successful Scene of <Gangnam Style> and <Gentleman>

Sang Moo Huh

Doctor Fourth Term, The Graduate School of Public Policy and Information Technology, Seoul National University of Science & Technology

Ok Ki Lee

MEST-NRF Research Prof, Institute for IT Policy/ Seoul National University of Science & Technology

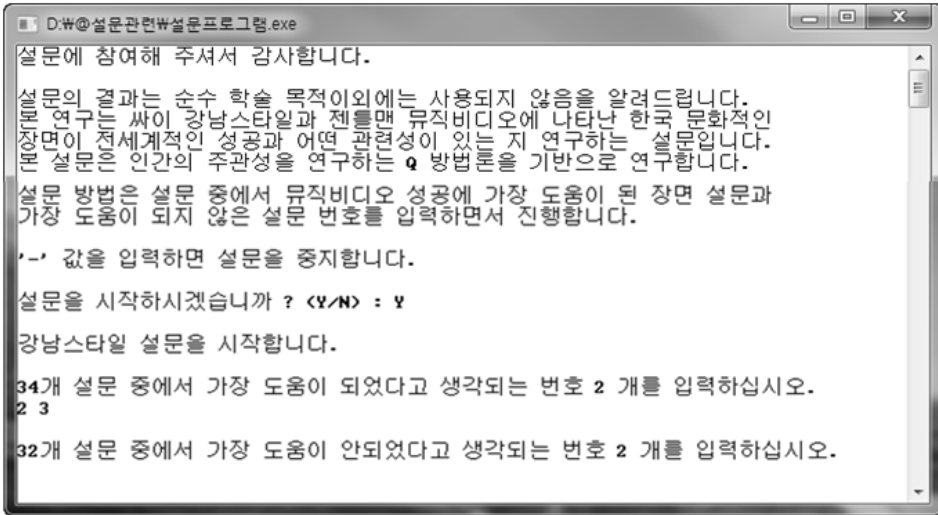
Woo Je Kim

Prof, Department of Industrial and Systems Engineering, Seoul National University of Science & Technology

We found that world wide popularity was attracted by Korea culture aspects of Psy's <Gangnam Style>. The main factors that caused the syndrome, we noticed that the image of Korea. Expressly, we compared the Korea cultural scene that appeared in <Gangnam Style> and <Gentleman>. So, we analyzed successful Korea cultural factors of <Gangnam Style>. For the analysis, we applied the Q methodology. As a result, in <Gentleman>, we found 'Recreation Type', 'Advanced Development Type', 'Relieve fatigue type' and 'Adult Type'. Most of these factors have been recognized in Korea cultural factors. we found 'Communal Dancing Type', 'Cheeky Dance Type', 'Pleasant Packing Carriage Type', and 'afflicting type'. However, the Korean factor of <Gentleman> were identified only 'Packing Carriage Culture'.

KEYWORDS Q Methodology, Pys, Gangnam Style, Gentleman, Korean Culture, Recreation Culture, Advanced Development Culture, Relieve Fatigue Culture, Adult Culture, Packing Carriage Culture, horse dance, impertinent dance, harassment

부록 1. <강남스타일> Q 설문 값 입력 프로그램



부록 2. 〈강남스타일〉 Q 표본(진술문 총 34개)

- 1 싸이 얼굴이 그려진 부채로 〈강남스타일〉 현수막을 단 비행기를 날리는 장면은 인기를 얻고 싶은 싸이의 욕망을 표현했다.
- 2 어리바리한 표정으로 고개를 좌우로 젓히는 장면은 환각에 빠진 것 같다
- 3 그네를 타고 어린이가 들이 노는 어린이 놀이터를 보면 마음이 편해진다
- 4 어린이 놀이터에서 해변의 비치 파라솔, 선텐 의자를 배치하고 일광욕하는 것을 보면 휴식 느낌이 든다
- 5 마굿간으로 들어와서 말춤 추는 것을 보면 뭔가 시작하려는 거 같다
- 6 어린이 놀이터에서 어린아가 말춤을 추는 것을 보면 귀여운 생각이 든다
- 7 와이셔츠입고 무역센터 건물 앞에서 춤추는 것을 보면 일하는 직장인이 생각난다
- 8 어두컴컴하고 쓰레기가 날리고 눈보라치는 지하도에서 여자 두 명과 어깨동무하고 걷는 장면은 고통스러워 보인다
- 9 쓰레기와 눈보라가 휘몰아치는 지하도에서 혼자 있는 장면은 안타까워 보인다
- 10 조폭 두 명과 싸이가 옷통을 벗고 사우나 하는 것은 피로를 해소하는 느낌이 든다
- 11 할아버지들이 한복입고 고무신을 신고 장기를 두는 장면은 할아버지들의 여가 문화이다
- 12 테니스장에서 춤추며 연애하고 너무 좋아하는 것을 보면 조금 이상한 느낌이다
- 13 앰프, 사이키, 미러볼이 설치된 관광버스에서 할머니, 아줌마들이 춤추는 것을 보면 신난다
- 14 한복입고 장기를 두는 할아버지들을 폭탄으로 폭파시키는 것을 보면 무시무시하다
- 15 승마장에서 싸이와 말, 기수, 흰옷 입은 여자, 남자들이 말춤 추는 것을 보면 같이 춤추고 싶다
- 16 강남 아파트, 한강공원에서 아줌마들이 선캡 쓰고 뒤로 걷는 것을 보면 생소하게 보인다
- 17 회전목마를 타며 말춤 추는 것을 보면 여유로워 보인다
- 18 한강 둔치에서 한강을 배경으로 아가씨들이 요가하는 것을 보면 건강하게 보인다
- 19 오리배들이 있는 한강에서 보트 타는 것을 보면 나토 한번 타보고 싶은 생각이 든다
- 20 지하 주차장에서 유재석과 춤 대결하는 것을 보면 흥겨운 느낌이 든다
- 21 엘리베이터에서 노홍철이 흘레질하는 것을 보면 놀 때는 미친 듯이 놀아보고 싶다.
- 22 지하철에서 밧줄을 돌리며 싸이와 현아가 만나는 것을 보면 즐거워진다.
- 23 지하철에서 젊은 남녀가 스마트폰하는 장면은 정적인 느낌이다.
- 24 지하철 승강장에서 남녀 여럿이 말춤 추는 장면은 한국의 교통 문화가 느껴진다
- 25 목욕탕에서 물안경 쓰고 목욕하는 장면은 아저씨들이 피로를 해소하는 것 같다
- 26 횡단보도에서 학생이 가방을 메고 걷는 장면은 공부에 지친 느낌이 든다

- 27 싸이가 화장실에서 볼일을 보며 똥가를 주장하는 것을 보면 통쾌한 느낌이 든다.
- 28 여러 사람들이 한마음으로 줄을 맞춘 후 말춤을 추며 전진하고 승리의 V자 포즈를 취하는 장면은 결국은 승리한다는 느낌이다.
- 29 유재석이 A급 춤은 이런 것이다 하고 춘 메뚜기 춤 장면은 A급 춤은 이런 것이라는 느낌이다
- 30 <강남스타일>에 나오는 어린이 놀이터는 천진난만한 느낌이 든다
- 31 <강남스타일>에 나오는 한강 건너편의 강남 아파트 및 건물 배경은 한국의 거주문화가 느껴진다
- 32 <강남스타일>에 나오는 지하철 내부 및 승강장 분위기는 한국의 교통문화가 느껴진다
- 33 <강남스타일>에 나오는 관광버스 분위기는 한국의 유락문화가 느껴진다
- 34 <강남스타일>에 나오는 사우나, 목욕탕 분위기는 한국의 피로해소 문화가 느껴진다

부록 3. 〈젠틀맨〉 Q 표본(진술문 총 34개)

- 1 싸이가 주차금지 팻말을 발로 걷어찬 후 좋아하는 장면은 품위가 없는 무례한 불한당 느낌이다
- 2 할아버지들이 짐을 들고 싸이를 따라가는 장면은 거만한 느낌이다
- 3 여자가 섹시한 춤을 추고 싸이와 할아버지들이 앉아 있는 장면은 관능적인 느낌이다
- 4 어린이 놀이터에서 하하와 싸이가 춤을 추는 장면에서는 동심을 느낀다.
- 5 스마트폰을 들고 게임하는 장면은 신사도 게임을 즐긴다는 의미이다
- 6 헬스장에서 여성을 뒤로 쓰러뜨리며 좋아하는 것은 남을 괴롭히는 느낌이다
- 7 노홍철은 거울 속에서 흘레질하고 싸이는 여자가 커피를 마실 때 커피를 손으로 치고 좋아하는 장면은 여자를 괴롭히는 느낌이다
- 8 승강기에서 유재석이 배를 잡고 싸이가 모든 층을 누르고 괴로워하는 유재석을 보며 좋아하는 장면은 남을 괴롭히는 느낌이다
- 9 방귀를 손으로 모아 공부하는 여자 코에 대고 좋아하는 장면은 별 이상한 방법으로 남을 괴롭히지만 황당하고 재미있다
- 10 싸이와 남자와 여자들이 시건방진 군무 춤을 추는 것은 전체적으로 조화가 있다.
- 11 어린이들과 축구하다가 축구공을 멀리 차버리고 춤추며 좋아하는 장면은 어린아이까지 괴롭힌다는 느낌이다
- 12 대머리의 길이 빛과 드라이로 머리를 빗는 장면은 대머리의 비애를 웃음으로 표현했다
- 13 싸이가 비키니를 입고 누운 아가씨를 마사지하다가 끈을 푸는 장면은 시도 때도 없이 남을 괴롭힌다는 느낌이다
- 14 박명수와 정준하가 춤추고 싸이는 가랑이 사이에 누워 있는 장면은 강남스타일의 노홍철보다 흥겹게 놀지는 못하는 느낌이다.
- 15 싸이가 의자를 빼서 숙녀가 엉덩방아를 찧게 하는 것은 남을 우롱하며 괴롭히는 느낌이다
- 16 정형돈이 다가와 숙녀를 일으켜 세우는 척하다가 팽개치며 좋아하는 장면은 남을 우롱하며 괴롭히는 가식적인 신사가 많다는 느낌이다
- 17 헬스장에서 가인과 싸이가 요란하게 운동하다가 밖으로 나가는 장면은 싱싱한 느낌이다
- 18 포장마차에서 가인이 의자를 빼서 싸이가 엉덩방아를 찧게 하는 장면은 통쾌한 생각이 든다
- 19 포장마차에서 싸이가 맥주 캔을 따고 가래떡을 목도리처럼 하고 시건방진 춤을 추는 장면은 남자가 여자를 유혹하려는 느낌을 준다
- 20 포장마차에서 싸이는 우동을 먹고 가인이 어묵을 야하게 먹는 장면은 여자가 남자를 유혹하

는 듯한 아찔한 느낌이다.

- 21 사이와 가인이 손을 잡고 실내 포장마차에서 뛰어 나가는 장면은 남자와 여자가 눈이 맞아 다른 곳으로 뛰어가는 장면은 벽차고 통쾌한 느낌이다
- 22 계단식 도서관에서 시건방진 군무 춤을 추는 장면은 공부도 해야 한다는 느낌이다
- 23 빗살무늬 사이키 배경으로 시건방진 군무 춤은 시건방진 춤이 조명을 받는다는 느낌이다
- 24 포장마차에서 사이가 캔 맥주를 뿌린 후 가인과 포옹하고 여러 사람들과 같이 춤추는 장면은 여러 사람들이 술을 먹으며 유쾌하게 지내는 느낌이다
- 25 사이의 겨드랑이 땀은 비위생적인 신사를 표현한 것으로 비위생적인 생각이 든다
- 26 사이가 물벼락을 맞는 장면은 남을 많이 괴롭혔으니 그렇게 당해야 한다는 통쾌한 느낌이 든다
- 27 사이와 여성 두 명이 수영장 속으로 발사되는 장면은 시원한 느낌을 준다
- 28 수영장에어 비키니를 입은 여자들 가랑이 사이에 누워있는 남자들과 같이 시건방진 군무 춤을 추는 장면은 관능적이다
- 29 남자 두 명과 여자 두 명에서 한강다리에서 한강과 여의도 63빌딩을 배경으로 시건방진 춤을 추는 장면은 시원하다.
- 30 돛 운동장에서 여러 사람이 시건방진 군무 춤을 추는 것은 모두 시건방진 춤에 동화된 느낌이다
- 31 사이가 석양의 다리에서 탄따라 춤을 추는 장면은 춤을 참 좋아한다는 느낌이다
- 32 가래떡을 목도리처럼 두르다 가래떡을 먹으며 가인을 쳐다보며 야하게 웃는 장면은 포장마차에서 음식을 먹지만 사실은 연애하는 장소라는 것을 은연중에 표현한 느낌이다
- 33 도로 사거리에서 사이와 가인이 기둥을 붙잡고 춤추는 장면은 도로에서도 연애를 한다는 느낌이다
- 34 복사하는 여자제치고 복사기 얼굴을 대자 〈젠틀맨〉 표지가 복사되는 장면은 사이는 머리가 좋다고 느끼게 된다