

# 초압축형 웹드라마 <72초>의 스토리텔링 특성 연구

정 원 식<sup>†</sup>

## A Study on Storytelling Characteristic of Super-compressed Web Drama “72 seconds”

Wonsik Jung<sup>†</sup>

### ABSTRACT

This study examined the storytelling characteristics of the super-compressed web drama “72 seconds”. By analyzing all seasonal episodes of “72 seconds” and applying the various storytelling methodologies and related theories, this paper derived the main storytelling characteristics of “72 seconds” as follows. First, through the composition of the microscopic non-plot, the story value of empathy and fun is maximized, even though there is no dramatic composition compared to the general movie or drama. Second, by the specialization of everyday life, it leads to the transition from everyday experience to the new context. In other words, it provides a consensus through the cognitive expansion and interest by unfamiliarity of the ordinary experience to the audience. Third, based on the characteristics of super-compression and short theme, it utilizes fully stylistic narration like rapping. This makes the audience feel novel and further enhances the branding effect of content. And finally, based on various hybridity and variation, it uses remediation actively in all respects, especially comedy genre and comic factor.

**Key words:** 72 Seconds, Web Drama, Storytelling, Super-compressed, Remediation

### 1. 서 론

관을 뒤흔들어 시장의 흐름을 통째로 바꾸거나 어떤 일의 결과나 판도를 뒤집어 놓을 만한 결정적인 역할을 한 것을 ‘게임 체인저(Game Changer)’라 한다[1]. 초고속 인터넷의 지속적인 업그레이드와 보급 확대, 무제한 데이터 요금제의 등장, 모바일 기기의 급격한 성능향상과 일상화로 2017년에는 한국의 모바일 데이터 트래픽 중 동영상 트래픽의 비중이 무려 74%까지 증가할 것으로 예측된다[2]. 특히 스마트폰 및 LTE서비스가 광범위하게 보급됨에 따라서, 모바일 콘텐츠의 소비가 ‘텍스트-이미지’ 형태에서 ‘동영상’으로 다변화되는 점을 눈여겨볼 필요가 있다[3].

이러한 배경 아래, 2015년 스타트업 벤처기업 (주)72초티비가 제작한 <72초>는 네이버 TV캐스트에서 단기간에 편당 10만 뷰를 넘어서며 국내 모바일 동영상 콘텐츠 업계 최고의 킬러 콘텐츠 중 하나로 화제를 일으키더니, 시즌 3까지 제작되어 유튜브와 페이스북 등을 포함한 누적 조회 수가 3300만 회를 넘어서었다[4]. 제2회 K-웹페스트에서 대상을 받았고, 세계 최대 웹 전문 영화제인 LA웹페스트에서 코미디 부분 시각효과상을 수상했다. 이후 국내 웹드라마 및 스낵컬처형 콘텐츠 업계에 비슷한 스타일의 수많은 유사 콘텐츠가 등장하기도 했다. 다양한 매체에서, MCN(Multi Channel Network)산업의 붐과 함께 등장한 대표적인 스타트업 기업으로, 기존의 틀을 깬

※ Corresponding Author : Wonsik Jung, Address: (04620) 205 Dongguk Choongmuro Center, 2, Toegye-ro 36-gil, Jung-gu, Seoul, Korea, TEL : +82-10-9365-8218, FAX : +82-2-2264-0159, E-mail : creator@dongguk.edu

Receipt date : June 8, 2017, Revision date : July 11, 2017  
Approval date : July 17, 2017

<sup>†</sup> Research Institute for Image and Contents, Dongguk University

뉴미디어형 콘텐츠 기업의 성공 사례로 소개되었다. 국내 웹드라마, 나아가 모바일 동영상 콘텐츠업체의 ‘게임 체인저’가 된 것이다.

현대인들은 언제 어디서나 쉽게 접근할 수 있는 온라인 콘텐츠들을 통해, 보다 짧고 빠른 것들을 선호하게 되었으며, 이러한 문화 현상은 스낵컬처형 콘텐츠의 유행과 함께 현대인의 문화 소비 형태에 부합하게 끊임없이 변형되어가고 있다[5]. <72초>의 대중적 성공은 이러한 사회, 문화적 변화와 긴밀한 상관관계에 있다. 그러나 <72초>의 게임 체인저로서의 성공은 이러한 환경의 변화나, 유행의 아이콘이자 대중의 호응을 받은 상품으로서의 가치 때문만은 아니다. 콘텐츠로서의 차별화와 함께 내적 완성도를 지닌, 잘 만들어진(Well-made) 작품으로서의 가치가 있기 때문이다. 일반적인 국내 웹드라마 및 동영상 콘텐츠 작품과는 확연히 차별화되는 새로운 포맷과 내용을 기반으로 하는 스토리텔링 방식, 그리고 이를 영상화하는 새로운 접근 방식의 연출 스타일이 이끌어낸 파급효과 때문이다. 그러나 <72초>를 언급하거나 다루고 있는 기존의 관련 연구나 기사는 주로 사회, 문화적 배경에서의 의미에 대한 작품 외적 가치와 산업적 맥락에 관한 것이 대부분이다.

본 연구는 이러한 배경과 문제의식을 바탕으로 <72초>의 작품 그 자체로서의 특징과 의미에 주목하여, 그 기반이 되는 스토리텔링 특성에 대해 고찰한다. 이를 위해 <72초>의 모든 에피소드를 유형화

하여 분석하고, 플롯을 구성하는 방식, 일상의 소재를 스토리로 다루는 관점과 방법론의 특성을 중점적으로 연구한다. 이를 통해 <72초>의 스토리텔링 특성과 유의미한 시사점을 도출하고자 한다.

## 2. 현미경적 논플롯(Non-Plot)의 구성

<72초>는 다수의 이야기 조각들을 병렬적으로 느슨하게 결합하는 구성 방식을 취하고 있다. 로버트 맥기(Robert Mckee)는 이러한 형태의 구성을 ‘논플롯(Non-plot)’ 이라고 정의한다[6]. 일반적인 대중적 영화나 드라마들이 긴밀한 개연성을 바탕으로, 단일한 이야기를 여러 개의 조각으로 분절하여 구성하는 것과 다르게, 에피소드 사이의 연계성이 느슨한 다수를 병렬적으로 덧붙이는 방식을 말한다. 이러한 논플롯의 구성에서는 이야기 안의 세계에서 커다란 변화가 일어나지는 않지만, 이를 통해 관객들은 자신의 삶과의 유사성을 발견하고, 그 지점에 몰입하게 된다. 이러한 현미경적 논플롯 구조의 웹드라마는 일상의 소소함이 담겨있는 미시적 사건이나 그러한 순간들에 초점을 맞추고 이를 확대하여, 보통 사람이라면 충분히 경험했을 법한 일상의 사건이 가지는 스토리 밸류를 극대화한다[7].

Table 1에서 각각의 에피소드를 전체적으로 살펴보면, <72초>의 논플롯적 특성을 확연히 알 수 있다. <72초>는 각 에피소드의 제목에 해당 에피소드에서

Table 1. Summary of <72seconds>'s Episode : Title of Each Episode[8]

	Season1 - Title (Duration)	Season2 - Title (Duration)	Season3 - Title (Duration)
Ep.1	I am a bachelor (01:53)	She is my girlfriend (02:27)	Today, I pillowed her head on my arm (02:39)
Ep.2	I took the elevator today (02:08)	(In the club) What are you doing here? (02:03)	A stranger said hello to me today (02:44)
Ep.3	I went to the hair salon today (01:56)	Her birthday's coming up next week (01:41)	Now we love each other (02:29)
Ep.4	I am normal (01:44)	Someone groped the woman's butt (01:40)	I went to the bathroom today (02:40)
Ep.5	I texted my ex today, "you sleeping?" (02:07)	I got a text from my ex (02:10)	She starts to nag me (02:49)
Ep.6	I went to a restaurant today (02:30)	I got a call from my mother (02:11)	I went to the store today (03:08)
Ep.7	Would you take a picture of me? (01:42)	I picked up a phone today (02:03)	I decided to be a writer (02:18)
Ep.8	What are we doing? (02:44)	We went on a trip (03:40)	Sometimes I'm not alone (02:46)

주인공이 놓인 상황이나 설정을 직설적으로 제시하여, 관객이 제목만 보아도 직관적으로 해당 내용에 대해 어느 정도 이해할 수 있도록 하고 있다. 보다 구체적으로 시즌 1의 에피소드 몇 개를 분석해보자. 에피소드 4, 5, 6의 제목은 각각 ‘나는 평범한 남자다.’, ‘나는 자니라고 문자를 보냈다.’, ‘나는 오늘 식당에 갔다.’이다. 이렇게 보면, 에피소드 4, 5, 6 사이에는 아무런 극적 인과 관계가 없다. 남들과 비교하는 어머니의 잔소리 문자에 문득 평범하게 산다는 것에 대해서 이런 저런 생각에 빠져버린 이야기, 옛 여자 친구에게 한 밤중에 문자를 보냈던 에피소드, 그리고 식당에 가서 음식을 고르다가 느꼈던 경험과 몽상, 여기에서 스토리상의 긴밀한 개연성을 찾기는 어렵다. 각각의 에피소드들에는 일반적으로 극적 사건이나 갈등이라고 여겨질 법한 내용도 거의 없다. 따라서 각각의 에피소드 사이의 연결은 기승전결의 극적 구조 대신, 캐릭터와 연출적인 톤 앤 매너의 일관성을 중심으로 하는 느슨한 병렬식 결합으로 이루어진다. 여기에 흔히 스쳐 지나갈 법한 일상의 자잘한 현상들에 대한 통찰력 있는 시선과 이에 대해 공감할 만한 감상들의 조합으로 내용이 채워진다. <72초>는 이러한 논플롯 구성을 적극 도입하여, 결과적으로 기존의 드라마들에 비해 별다른 극적 사건이 없음에도 불구하고, 관객에게 상당한 수준의 몰입감과 함께 공감의 재미를 제공하고 있다. 이는 현미경적 논플롯 구성이 가질 수 있는 장점은 최대한 활용함과 동시에, 병렬식 논플롯 구성의 일반적인 약점은 이후 장에서 분석할 또 다른 특성들의 유기적 활용을 통해 보완하고 있기 때문이다.

### 3. 일상성의 특화와 유형화

<72초>의 전체 스토리를 한 줄로 요약하자면, ‘어느 평범한 30대 남자의 소소한 일상의 단상’이라 할 수 있다. 우리가 일상 속에서 놓이게 될 법한 그다지 대수롭지 않은 다양한 상황을 설정하고, 여기에서 느끼는 주인공의 생각과 느낌을 표현한다.

일상이란 날마다 반복되는 평소의 생활이다. 일반적으로 조금은 지루하게 느껴지는 것이며, 무의식적으로 큰 의미 없이 지나치는 것이다. 그래서 대부분의 일반적인 대중 영화나 드라마는 이야기의 시작이자 세계관의 설정 기능을 하는 Act I 단계에서 주인공의 일상의 모습을 보여주며, 이내 일상적이지 않은

영화적 사건을 주인공에게 미션으로 부여하여, 이야기 내내 무언가를 해내고자 하는 주인공의 좌충우돌하는 분투를 그려낸다. 그리고 이 과정을 통해 주인공과 자신을 동일시하게 되는 관객의 몰입과 그에 기반 하는 극적 재미와 정서적 공명을 이끌어내고자 한다.

반면 <72초>에는 영화적 사건이 될 만한 주인공의 미션이 존재하지 않는다. 그저 지극히 일상적인 소소한 상황만이 주어진다. 그래서 일반적인 영화적 스토리텔링이 주는 극적 재미와 달리, 일상적 경험의 낯설게 하기를 통해 새로운 재미를 발견하게 한다.

<72초>의 각각의 에피소드들은 이러한 일상의 경험(Daily Experience)에서 새로운 맥락(New Context)으로의 전환을 중심으로 이루어진다[9]. ‘혼자 사는 남자가 집안에서 이런 저런 망상을 하는 이야기’(시즌1의 에피소드1), ‘예쁜 여자와 엘리베이터에 같이 탔는데 용변이 급했던 이야기’(시즌1의 에피소드2), ‘미용실에 갔다가 느꼈던 소소한 생각들’(시즌1의 에피소드3)과 같이, 지극히 일상적이지만 우리가 별 생각 없이 스쳐 지나가곤 했던 다양한 경험들과 생각의 편린들로 구성되어 있다. 일상의 소소한 경험들에 또 다른 맥락을 부여하거나 색다른 관점으로 바라봄으로써, ‘공감과 재미’라는 감정을 불러일으킨다. 일상에 맞닿아 있는 콘텐츠를 통해 과거의 경험을 추억하고, 현재 상황을 재해석한다. 그리고 미래의 순간을 기대하게 하면서 일상적인 것에 대한 인지적인 확장을 제공하는 것이다[9].

<72초>가 일상의 소재를 다루는 이러한 방식은 Table 2와 같이, 크게 3가지 유형으로 분류할 수 있다. 각각의 에피소드는 하나의 완결된 이야기로 독립적으로 구성되지만, 이야기 소재의 특성에 따라 공간 중심형, 일상 속 해프닝형, 연애 단상형으로 나누어지는 경향을 보인다.

공간 중심형은 특정 공간에서 겪게 되는 주인공의 경험과 그 때의 느낌을 중심으로 구성된다. 시즌1의 에피소드3에서, 주인공은 미용실에 익숙하지 않은 남성들이 공감할 만한 몇 가지 소소한 경험과 느낌들을 이야기한다. 미용사를 어떻게 골라야 할지 고민하게 되는 경험, 헤어스타일 주문을 할 때 디테일하게 말하고 싶었으나 그렇게 하지 못했던 경험, 우연히 예쁜 이상형의 미용사를 만나게 되는 상상, 미용사가 머리를 감겨 줄 때의 묘한 느낌과 같은 것이다. 시즌3

Table 2. Type of &lt;72seconds&gt;'s Episode : Focused on Item

Type	Characteristic	Season 1	Season 2	Season 3
Space-centered	Empathic experience and thought in a specific space	Ep.2, 3, 6	-	Ep.4, 6
Happening in daily life	Specific situations or behaviors often encountered in everyday life	Ep.1, 4, 5	Ep.4, 6, 7	Ep.2, 7, 8
Fragmentary thoughts about date	Specific situation or behavior that is often encountered in the process of dating	Ep.7, 8	Ep.1, 2, 3, 5, 8	Ep.1, 3, 5

의 에피소드4도 비슷한 방식이다. 주인공이 남자 화장실에 갔다가 겪어 봤을 법한 상황이 펼쳐지고, 소변이 급한 데 줄이 길어서 다른 사람들과 미묘한 신경전을 펼쳤을 때의 속마음, 그 어색한 상황에서 아는 사람을 만났을 때의 민망함과 같은 무의식 속의 내면을 표현하는 공감과 재미의 코드로 구성된다.

일상 속 해프닝형은 보통 사람들이 일상 속에서 종종 겪게 되는 특정 상황이나 소소한 사건들을 제시하고, 주로 그 때 떠올리게 되는 생각들을 중심으로 구성된다. 시즌2의 에피소드6은 ‘따로 혼자 사는 아들에게 걸려온 어머니의 전화 한 통화’라는 일상 속 작은 해프닝에서 시작된다. 주인공은 “어, 엄마...”라고 전화를 받음과 동시에 평소와 다르게 이런 저런 생각에 빠지게 되고, 그 단상이 주인공의 관점에서 영상으로 그려진다. 한국의 평범한 성인 남성이 평소 별 생각 없이 무미건조하게 받아 넘겼던 어머니와의 통화에서, 우리의 실제 일상이 그러하듯이 특별한 극적 사건은 발생하지 않지만, 문득 느끼게 되는 어머니라는 존재의 소중함에 대한 감정을 잘 표현하여 관객의 잔잔한 정서적 공명을 유도한다.

연애 단상형은 남녀가 처음 만나게 되고, 서로의 감정을 확인하고, 데이트를 하고, 질투나 다툼도 하는 사랑의 과정에서 흔히 겪게 되는 상황이나 행동들에 대한 주인공의 속마음이나 상상이 추가 된다. 시즌2의 에피소드5는 ‘전 여친에게 문자가 왔다’라는 제목으로 시작된다. 여자 친구와 함께 있는 데 헤어진 전 여자 친구에게 문자가 오는 상황을 설정하고, 그 난처한 상황에서 이를 무마하기 위한 주인공의 속마음과 소심한 행동, 그리고 여자 친구의 반응에 대한 상상들이 숨 가쁘게 교차 진행된다. 역시나 실제 별 일은 일어나지 않고, 그렇게 일상의 해프닝으로 완료된다. 그러나 운명적인 극적 사건이 계속되는 일반적인 멜러물과 달리, 평범한 사람들의 연애 과정과 속마음에 대한 디테일하고 자유분방한 심리

표현을 통해 연애의 일상성에 대한 되돌아보기와 공감대를 불러일으킨다.

특히 ‘주인공의 연인과의 만남과 사랑의 진행’을 바탕으로 하는 연애 단상형의 에피소드 유형은 각각의 에피소드와 전체 시즌을 느슨하게나마 연결하는 부가적인 기능도 수행한다. Table 2에서 확인할 수 있듯이, 시즌1의 후반부에서부터 시작되어, 시즌2의 전반부에 집중 배치하여, 배급 시기의 간격 차이로 인한 각 시즌 사이의 공백을 보완하고, 논플롯적 구성의 약점이라 할 수 있는 내용적 연속성을 일정부분 보완하는 역할로도 활용하고 있다.

스토리텔링의 이러한 유형화는 관객에게 일종의 스토리 포맷으로서 무의식적으로 인지되어, 익숙함과 편안함을 제공하고, 관객의 이해도를 제고한다. 제작자에게는 <72초>와 비슷한 컨셉의 초압축형 드라마를 제작할 때 효과적으로 활용 가능한 가이드라인으로써 유의미하다. 새로운 소재를 찾고, 이를 에피소드로 적용, 개발하는 일종의 효율적 기획개발 포맷으로 이용할 수 있는 것이다. 더불어 하나의 시즌으로 구성할 때는 물론, 각 시즌별 특색을 고려한 드라마 전체의 컨셉 설계에도 도움이 될 것이다.

#### 4. 초압축과 쇼트테마적 특성 : 내레이선의 결합

<72초>의 주요 제작진들은 한 매체와의 인터뷰에서 “‘초압축’이라는 개념은 웹이나 모바일 환경에 적합한 콘텐츠를 만들고 그것을 표현하는 과정에서 발굴하게 된 것”이라고 밝혔다[10]. 자사 웹사이트에서도 <72초>를 ‘초압축 드라마’라는 수식어로 정의하고 있다[8]. <72초>는 보통 1시간에서 2시간 내외로 제작되는 기존의 드라마나 영화, 한 회당 평균 10분~20분 내외인 국내의 웹드라마와 달리, 각각의 에피소드들이 평균 2분 내외로 구성되어 있다. 이는 상대적으로 극히 짧은 러닝 타임이며, ‘초단편’이나 중



(a)



(b)

Fig. 1. Comparison between &lt;Bref.&gt;(a) and &lt;72seconds&gt;(b).

국에서 유행했던 ‘Micro Film(微电影)’의 개념과 비교할 수 있다. 그러나 그와 달리 굳이 ‘초압축’이라는 개념으로 정의하는 것은 <72초>가 ‘매우 짧은’이라는 물리적 특징과 함께, 이야기를 요약하는 것과 같은 느낌의 ‘압축’이라는 특성을 적극 활용하기 때문이다. 이는 처음 <72초>를 제작할 때 영감을 받았다고 하는, 프랑스의 Canal+가 제작한 <Bref.>의 스토리텔링 방식과 유사하다. ‘Bref.’는 프랑스어로 ‘요약하자면, 간단히 말해서’라는 의미를 갖는다.

기존에 있던 장르가 크게 다를 수 없었던 짧은 테마들을 중심으로 이야기를 소비하는 웹드라마의 새로운 장르적 특성을 ‘쇼트테마’라고 한다[11]. 이는 매우 짧은 러닝 타임과 초압축형 서사의 방식을 기반으로 하는 <72초>의 포맷과도 적절히 부합한다. 기존의 장편형 서사 구조에서 다루기 어려웠던 작은 주제나 이야기의 소재로도, 한 편의 완성된 드라마를 쇼트테마 그 자체로 이끌어 낼 수 있는 것이다. 2장의 Table 1에서 보듯이, <72초>의 각 에피소드는 쇼트테마의 특성을 잘 반영하고 있다. 3장에서 진술한 유형화에 따라 만들어진 간단한 설정과 그 안에서 다루는 짧은 테마에 대한 이야기가 곧 에피소드의 전부라고 할 수 있다. 이러한 쇼트테마적 특성은 일상성을 특화하는 <72초>의 특성과도 잘 어울릴 뿐만 아니라, 일반적인 장편 영화, 드라마에서는 보기 어려웠던 다양한 관점과 공감 요소들을 차별화하여 부각시키는 시너지를 창출하기도 한다.

<72초>의 가장 도드라지는 스토리텔링 방식의 특징인 내레이션의 전면적 활용은 이러한 초압축과 쇼트테마적 특성의 유효적절한 수단이라는 점에서 그 맥락을 읽을 수 있다. 내레이션의 기능은 기본적으로 관객에게 직접 이야기의 진행을 설명해주며 영상으로 표현되기 힘든 내면의 감정과 생각까지 들려주는

것이다[12]. 짧은 시간에 이야기의 진행을 설명하고자 할 때, 내레이션은 가장 효과적인 수단의 하나이지만, 일반적으로 영상 언어의 특성과 장점을 반감시킬 수도 있다는 단점도 존재한다. 그러나 <72초>는 내레이션을 매우 짧은 러닝 타임 안에, 초압축의 개념과 수단으로 전개한다는 점에서 일반적인 내레이션의 활용과는 다른 방식을 취한다. 즉 이야기의 진행을 설명한다는 협의의 내레이션 기능은 최소화하고, 마음 속 생각이나 감정을 말하는 보이스 오버로서의 기능으로 주로 활용한다. 또한 종결 어미를 생략하거나 앞뒤의 문장을 겹치게 하고, 상세한 설명을 감탄사로 대체하거나, 완성형 문장보다는 서브 텍스트적 맥락의 어휘를 사용하는 등 매우 빠르고 함축적인 전개로 내레이션을 구성한다. 이를 통해 주인공의 시시각각의 감정과 생각을 전달하고 공유하며, 마치 힙합 음악의 래핑(rapping)과 비슷한 특유의 스타일 리시한 내레이션을 제공한다.

<72초>의 이러한 초압축과 쇼트테마적 특성, 그리고 이에 기반 한 내레이션의 전면적 활용은 모바일 중심 미디어 환경에서 빠르게 소비되는 현대인들의 일상 속 경험과 정서의 편린들을 담아 낼 수 있는 새로운 스토리텔링 방식으로서 의미미하게 활용된다. 또한 관객이 기존의 스토리텔링 방식에서 볼 수 없었던 참신함을 느끼게 하고, 나아가 이를 바탕으로 <72초>를 다른 콘텐츠와 구분하는 특화된 포맷으로 인식하게 만드는 콘텐츠 브랜딩 효과를 제고한다.

## 5. 재매개 : 혼종과 변주의 활용

볼터와 그루신에 따르면, ‘재매개(remediation)’는 뉴미디어가 기존의 미디어들을 수용하거나 그것들과 경쟁하면서 이를 개조하여 문화적 의미를 획득하

는 과정으로, 기존 미디어와 뉴미디어의 상호작용적 관계를 이룬다[13]. 예를 들어 TV드라마는 기존의 매체였던 영화의 스토리텔링 요소와 표현 방식을 기본적으로 공유하지만, 끊임없는 진화를 통해 영화와는 차별화되는 특유의 스토리텔링 방식을 발전시켜 왔다[14]. 마찬가지로 웹드라마 역시, 영화와 TV드라마의 그것을 공유하지만, 계속해서 기존의 방식과 새로운 시도를 융합해가는 혼종체(hybrid)의 특성을 가지며, 웹드라마 특유의 스토리텔링 방식으로 재매개하게 될 것이다. <72초> 역시 이러한 재매개를 통해, 혼종체적 특성을 기반으로 한 다양한 변주를 적극 활용하고 있다.

Table 3에서 보듯이, <72초>의 혼종과 변주를 활용한 재매개 특성은, 영상이라는 공통 분모를 가진 기존 매체인 영화와 TV드라마는 물론, 웹콘텐츠, 뮤직비디오, 광고, SNS, 메신저, 게임, 방송 프로그램 등 다양한 매체와 장르를 넘나들며 전 방위적으로 활용되고 있다. 예를 들어 시즌1의 에피소드4에서는 타이포그래피와 포스터형 이미지를 활용한 카드뉴스의 형식을 차용하여, 기성세대가 말하는 평범한 남자의 기준이 주인공에게 얼마나 먼 일인지 어필한다. 시즌1의 에피소드5에서는 아케이드형 게임 형식을 남녀 간의 대화 방식으로 혼종하여 사용하고, 메신저와 SNS의 UI(User Interface)를 변주하여 이용하기도 한다. 같은 시즌 에피소드6에서는 흔히 ‘쿡방’ 이라고 하는 요리방송의 형식을 차용하다가, 홍콩 느와르 영화를 마치 90년대 극장에서 보는 느낌의 원어 대사와

번역 자막, 엔딩 크레딧 화면까지 패러디하여 활용한다.

일반적으로 관객은 장르적 관습이 제공하는 친숙함을 즐기지만, 동시에 관습에서 벗어난 독창성과 새로움을 기대한다[15]. <72초>에서는 특정 매체나 장르의 재매개가 중심이 되기보다는, 다양한 매체나 장르의 재매개가 여러 가지 방식의 혼종과 변주를 통해 마치 비빔밥처럼 뒤섞여지듯이 쓰인다. 그래서 이를 적극 활용한 <72초>는 관객에게 기존의 스토리텔링 방식과 다른 참신함과 색다름으로 다가온다.

특히 눈에 띄게 많이 활용되는 것은 모바일과 SNS, 메신저 UI의 혼종과 변주를 통한 스토리텔링 방식이다. 이는 기본적으로 <72초>의 주 관객층이라 할 수 있는 20대 이하 디지털 네이티브 세대의 일상 속 문화코드와 잘 맞아떨어진다. 그들에게 모바일과 SNS는 일상 생활의 기반이자 문화적 플랫폼이기 때문이다. 그래서 디지털 네이티브 세대에게 친숙함과 동질감을 바탕으로 한 공감대를 불러일으킴과 동시에, 마치 이전에 맛보지 못한 새로운 레시피의 비빔밥과 같은 느낌으로 독창성과 새로움의 매력도 어필하는 것이다.

<72초>의 재매개 전반에서 장르로서의 ‘코미디(comedy)’와 이를 구성하는 요소 중 하나인 ‘코믹(comic)’을 적극 활용하는 것도 주목할 특징이다. 코미디는 여러 가지 스타일의 개연성 없는 행위들 그리고 그것의 발생에 대한 정당화가 중요하지 않으며, 오히려 그것이 코믹의 요소를 강화시키는 특성을 갖

Table 3. Summary of <72seconds>'s Remediation

	Season1	Season2	Season3
Ep.1	Drama('Bref.')	CF, Musical, Broadcasting Program(various), Lip-dub	Movie(Hollywood SF)
Ep.2	CF, Music Video	Movie(mise en abyme as like 'Inception')	Movie(Korean Romance)
Ep.3	Messenger, Movie, CF	SNS, Broadcasting (Gukak : Korean classical music)	Poem, Photo
Ep.4	Web contents(card-news)	Broadcasting (Reenacted drama)	Broadcasting (Korean Comedy Program)
Ep.5	Game(arcade), SNS, Messenger	Messenger, Mobile, Play	Movie('Click')
Ep.6	Cooking Program, Movie(Hong-Kong Noir)	Drawing, Broadcasting (Human Documentary)	Movie(Korean Noir) Campaign
Ep.7	Photo	Mystery (Detective stories)	SNS, CF, Lip-dub
Ep.8	SNS, CF, Making-film(NG)	Movie('500days of Summer')	Broadcasting(Sit. Comedy)

는 장르이다[16]. 이는 본고에서 전술한 <72초>의 스토리텔링 특성인 현미경적 논플롯의 구성과도 잘 들어맞는다. “코믹은 감정의 정화를 가져온다[16].”는 점에서, <72초>의 또 하나의 주요 특성인 일상성의 특화를 통한 재미와 공감의 확보와도 맞닿아 있다.

## 6. 결 론

본 연구는 초압축형 웹드라마 <72초>의 스토리텔링 특성에 대해 고찰하였다. 이를 위해 <72초>의 시즌 별 모든 에피소드를 유형화하여 분석하고, 다양한 스토리텔링 방법론과 관련 기존 이론의 접목과 적용을 통해, 다음과 같이 <72초>의 주요한 스토리텔링 특성을 도출하였다.

첫째, 기존의 영화나 드라마에 비해 상대적으로 극적 구성이 부재함에도, 현미경적 논플롯의 구성을 통해 공감과 재미의 스토리텔링을 극대화하였다.

둘째, 일상성의 특화를 통해, 일상의 경험에서 새로운 맥락으로의 전환을 이끌어낸다. 즉 관객에게 일상적 경험의 낯설게 하기를 통해, 색다른 재미와 함께 일상성의 인지적 확장에 기반 한 공감대를 제공한다. 아울러 이는 다루는 방식에 따라 공간 중심형, 일상 속 해프닝형, 연애 단상형으로 유형화할 수 있다.

셋째, 초압축과 쇼트테마적 특성을 바탕으로 마치 래핑과 같은 스타일리시한 내레이션을 전면적으로 활용하고 있다. 이는 관객에게 참신함을 느끼게 하고, 나아가 콘텐츠의 브랜딩 효과도 제고하고 있다.

넷째, 다양한 혼종과 변주를 기반으로 재매개적 특성을 전 방위적으로 활용하고 있으며, 특히 코미디 장르와 코믹 요소를 그 바탕에 두고 있다.

본 연구는 국내 웹드라마 및 동영상 콘텐츠 업계의 게임 체인저로 불리우는 <72초>의 분석을 통해, 영화, 드라마는 물론 기존의 웹드라마와도 상당한 차별점을 갖는 국내 초압축형 웹드라마에 대한 본격적인 작품 중심의 스토리텔링 특성 연구라는 점에서 그 의미를 갖는다. 영상 콘텐츠의 스토리텔링 특성은 이를 영상화하는 연출적 특성과 불가분의 관계라는 점에서, 향후 이에 관한 연구를 후속 연구 과제로 기약하고자 한다.

## REFERENCE

[1] The Dictionary on IT, Telecommunications

Technology Association, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2070777&cid=42346&categoryId=42346> (accessed Apr., 24, 2017).

- [2] H. Shin and W. Jung, "A Study on Characteristics of Mobile Video Contents Brand Strategy," *The Journal of Image and Cultural Contents*, Vol. 9, pp. 23-46, 2015.
- [3] H. Han and Y. Kim, "A Study on Trends and Types of Korean Web Contents," *Journal of Ewha Korean Language and Literature*, Vol. 35, pp. 31-52, 2015.
- [4] S. Seo, Article, *Herald Economy News*, <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=016&aid=0001104205> (accessed Apr., 24, 2017).
- [5] S. Jung, "Study on the '72seconds' Web Drama as Snack Culture," *Cineforum*, Vol. 24, pp. 75-99, 2016.
- [6] R. Mckee, *Story*, Golden Bough, Seoul, 2002.
- [7] J. Lee, "Aspect of Storytelling in Korean Web Drama," *Humanities Contents*, Vol. 38, pp. 241-260, 2015.
- [8] 72Seconds TV's Web Site, <http://72sectv.com/original-contents/72-seconds/> (accessed Apr., 30, 2017).
- [9] 72Second's Content Creating Project Keynote, <http://blog.naver.com/adiori/220995635486> (accessed Apr., 30, 2017).
- [10] D. Yoon and S. Park, People Who Make Hit Movies-2, [http://navercast.naver.com/magazine\\_contents.nhn?rid=2026&contents\\_id=121135](http://navercast.naver.com/magazine_contents.nhn?rid=2026&contents_id=121135) (accessed Apr., 30, 2017).
- [11] E. Kim and J. Kang, "Study on the Possibility of WebDrama as a New Genre - Focus on Characteristics of the Genre," *Contents Plus*, Vol. 14, No. 1, pp. 69-83, 2016.
- [12] H. Mok, *Understanding of Movie Sound*, Amormundi Film Books, Seoul, 2016.
- [13] D. Bolter and R. Grusin, *Remediation : Understanding New Media*, Communication Books, Seoul, 2006.

- [14] G. Jeon, "A Study on the Storytelling and Screen Composition of Web-dramas," *Institute For Humanities and Social Science*, Vol. 16, No. 4, pp. 463-489, 2015.
- [15] Y. Kim, "Transformation of Genre Convention in Cinematic Content Regarding Narrative and Characters of Stone," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 18, No. 3, pp. 419-428, 2015.
- [16] H. Cho, *The Principle of the Korean Genre Movies*, Kookhakbooks, Seoul, 2010.



정 원 식

2000년 고려대학교 철학과 (문학사)  
2009년 동국대학교 영상대학원 (영화영상제작석사)  
2014년 동국대학교 영상대학원 (영화영상제작박사)

2015년~현재 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 조교수  
관심분야: 스토리텔링, 영화영상, 뉴미디어, 웹콘텐츠