

문화콘텐츠의 서사성이 그와 연관된 콘텐츠 선호도에 미치는 영향: 한국의 대학생을 대상으로

이윤정¹, 신형덕^{2*}

¹홍익대학교 일반대학원 문화예술경영학과, ²홍익대학교 경영대학 경영학과

Effects of Contents Narrativity on the Related Contents Preference: Surveying on Korean College Students

Yun-Jeong Lee¹, Hyung-Deok Shin^{2*}

¹Department of Culture and Arts Management, Graduate School, Hongik University

²College of Business Administration, Hongik University

요약 본 연구의 목적은 문화콘텐츠가 가진 서사성이 이와 연관된 다른 형태의 문화콘텐츠에 대한 선호도에 미치는 영향을 살펴보는 것이다. 이를 위해 본 연구는 먼저 문화콘텐츠의 형식을 시각적 정보의 양에 따라 소설, 만화, TV 프로그램으로, 문화콘텐츠의 장르를 스토리 연속성의 중요성에 따라 멜로/드라마, 코미디, 액션으로 분류하였다. 선행연구에 의하면 각 형식과 장르 중 소설 형식과 멜로/드라마 장르가 가장 서사성이 높은 형태의 문화콘텐츠로 설명되는데, 본 연구에서는 이러한 서사성의 영향을 영화 산업을 중심으로 한 설문 조사를 통해 검증하였다. 본 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 서사성이 높은 형식으로 분류되는 소설 형식을 선호하는 사람은 본인이 선호하는 장르와 동일 장르의 영화도 선호하는 것으로 나타났는데, 이러한 현상은 서사성이 낮은 형식인 TV 프로그램에 있어서는 나타나지 않았다. 둘째, 소설에 대한 이러한 현상은 특히 서사성이 높은 장르인 멜로/드라마 작품을 원작으로 하는 영화에 대해 더 강하게 나타난 반면 서사성이 낮은 장르인 코미디나 액션 장르에서는 나타나지 않았다. 이상의 결과를 통하여 본 연구는 일반 관객의 문화콘텐츠 선호도에 있어서 일반적으로 서사성이 중요한 역할을 한다는 것을 발견했으며 특히 영화 원작이 높은 서사성을 가진 경우에는 영화의 선호도가 더욱 크게 상승한다는 것을 발견하였다.

Abstract This study examined the effects of the level of narrativity of a culture content on the level of preference of a related culture content. The culture contents were categorized into novels, cartoons and TV programs according to the content type, and into dramas, comedies, and actions by the contents genre because previous studies found a high level of narrativity in novels and dramas. Based on the survey data on the movie preference, the following were found. First, when people prefer novels with high-level narrativity, rather than TV programs, which have low-level narrativity in a certain genre, they prefer watching movies in the same genre. Second, this relationship is even more reinforced when the genre of the original of the movie is drama, which has high-level narrativity, rather than comedies or actions, which have low-level narrativity. Narrativity plays an important role in the movie preference, especially when it comes to movie originals.

Key Words : Narrativity; Contents Type; Contents Genre; Movie Preference

1. 서론

최근 문화콘텐츠의 형태와 가치가 실무자들과 연구자

들 사이에서 많은 관심을 받고 있다[1]. 문화콘텐츠는 문화적 요소를 포함하고 있는 창작물 혹은 상품으로 정의할 수 있는데, 기존에는 주로 개별 작품들이 각각 독립적

*Corresponding Author: Hyung-Deok Shin(Hongik Univ.)

Tel: +82-2-320-1724 email: shinhd@hongik.ac.kr

Received August 18, 2014

Revised September 22, 2014

Accepted January 8, 2015

으로 문화산업을 구성하는 아날로그적 특성을 띠었던 반면, 최근에는 디지털 시대의 특성을 반영하여 융복합적인 다양한 연관성을 지닌 문화콘텐츠가 부상하고 있다.

이러한 상이한 장르의 문화콘텐츠 사이의 변환이 활발해짐에 따라 하나의 콘텐츠에 대한 선호도가 다른 콘텐츠의 선호도에 영향을 미치는 현상이 나타나고 있다. 예를 들어 하나의 이야기가 다른 형식의 작품으로 재구성 되는 과정에서 원작의 이야기는 소설, 영화, 애니메이션, 게임 등과 같이 다양한 형식의 작품으로 표현될 수 있는데, 이러한 과정에서 원작의 이야기를 선호하는 사람들은 이를 기반으로 변환된 형식의 작품에 대해서도 선호할 가능성이 높다[2][3]. 이러한 현상에 대해 선행연구에서는 기존에 존재하는 문화콘텐츠의 가치가 검증된 경우에는 이와 연관된 문화콘텐츠의 가치에 대한 불확실성도 낮기 때문이라고 설명하기도 한다[4].

그러나 불확실성이 감소되는 경로는 문화콘텐츠의 내용이 알려진 경우에만 한정되는 것은 아닐 수 있다. 사람들은 대부분 자신이 선호하는 특정 장르가 존재하는 경우 그 장르에 속하는 다양한 문화콘텐츠를 모두 선호하는 경향이 있다. 예를 들어 코미디 장르의 만화를 좋아하는 사람들은 코미디 장르의 영화도 좋아하게 마련이다. 그러므로 어떤 사람이 선호하는 특정 형태의 문화콘텐츠는 기존에 선호하는 연관된, 그러나 다른 형태의 문화콘텐츠의 성격과 깊은 관계를 가질 수 있다. 본 연구에서는 이러한 연관된 문화콘텐츠의 선호도에 영향을 미치는 요인으로서 문화콘텐츠가 가진 서사성에 주목한다. 즉 연관된 문화콘텐츠에 대한 선호도는 문화콘텐츠가 가진 서사성이 높은 경우에 더 크게 나타날 수 있다는 것이다[5].

이를 위해 본 연구는 먼저 문화콘텐츠의 형식에 대해 상상력이 발휘될 수 있는 서사성의 수준에 따라 소설, 만화, TV 프로그램의 세 형식으로 구분하고, 또한 문화콘텐츠의 장르에 대해서도 그 내용에서 스토리텔링이 차지하는 비중에 따라 멜로/드라마, 코미디, 액션의 세 장르로 구분하였다. 그 다음으로 각각의 장르에 있어서의 특정 형식에 대한 선호도를 측정하여 연관된 장르로 설정한 영화의 선호도에 유의미한 영향을 미치는가에 대해 분석하였다. 더 나아가서 영화의 원작이 서사성이 높은 장르에 속한 경우 영화선호도에 더 큰 영향을 미칠 수 있는가에 대해서도 가설을 세우고 검증하였다. 이러한 과정을 통하여 다양한 형식과 장르에 있어서의 사람들의 선호도가 연관된 문화콘텐츠인 영화의 선호도에 미치는 영향을

파악하고자 하였다.

2. 이론적 배경 및 선행 연구

2.1 문화콘텐츠의 서사성

사건적인 의미에서 서사는 어떤 사물이나 사실, 현상에 대하여 일정한 즐거리를 가지고 하는 말 또는 글을 일컫는다. 언어를 통한 인류의 문화 형성 과정에서 서사는 언어활동이 단순한 신호의 전달에 그치는 것이 아니라 특별한 의미를 갖게 하는데 중요한 역할을 수행하였다[6]. 이러한 의미는 인간이 가지고 있는 궁극적 의문 중 한 가지인 정체성과 관련이 된 것으로서, 시간의 진행에 따른 행동과 타인과의 소통 등을 통해 형성되는 정체성을 풀 리퀘르는 서사적 정체성이라 표현하기도 했다[20]. 이러한 서사적 정체성이 집단으로 표출된 문화는 해당 문화권의 역사 및 정서적 특수성을 내포하고 있기 때문에 문화형성에서 중요한 역할을 해 온 서사의 내용과 구조 역시 지역, 인종 등의 차이에 따라서 다양한 형태로 존재한다[1]. 또한 가장 전통적인 문학작품으로 알려져 있는 시, 소설 및 희곡에서부터 문화의 시대로 불리는 20세기를 대표하는 종합예술 장르인 영화에 이르기까지 다양한 형식의 작품들은 각각 독창적인 서사 구조를 가지고 있다.

최근에는 시대 변화와 기술 진보에 따라 표현방식이 다양해지면서 이야기의 서술방식이 전통적인 서사 개념에서 스토리텔링 개념으로 진화하고 있으며, 이러한 변화는 작품을 이해하고 수용하는 우리의 지각에도 영향을 주고 있다[7]. 스토리텔링은 스토리(story)와 텔링(telling)의 합성어로서 “스토리”는 사건에 대한 진술을 의미하며 “텔링”은 이러한 사건에 대한 진술을 전달하는 담화의 양식을 의미한다. 즉, 스토리는 사건진술의 내용, 그리고 텔링은 사건진술의 형식과 관련되어 있다. 따라서 스토리텔링은 일반적으로 이야기, 담화, 그리고 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하고 있으며, 전통적인 개념의 이야기(story)와는 달리 현재성과 상호작용성에 초점을 맞추고 있는 개념이다[8].

또한 스토리텔링은 영화의 원작이 영화화되는 과정에서도 영화의 표현방식으로 재구성된 서사구조를 관객에게 전달하는데 중요한 역할을 한다. 특히 서사에 대한 관객의 호응도가 영화선호도와 흥행에 큰 영향을 미치는

국내 영화시장에서는 스토리텔링의 중요성이 더욱 크다고 할 수 있다[9]. 이는 하나의 콘텐츠가 여러 매체의 콘텐츠로 변환하는 것이 쉬운 디지털 시대에 더욱 중요한 의미를 가질 수 있는데, 디지털 매체의 소통으로 인해 사이한 형식과 장르의 콘텐츠간의 소통과 통합이 용이해진 것에 기인한다[21]. 이는 서사성이 콘텐츠 선호도에 대해 갖는 효과를 증폭시킬 수 있다.

2.2 문화콘텐츠의 형식과 장르

2.2.1 문화콘텐츠의 형식과 서사성

다양한 형식의 문화콘텐츠는 각기 자신만의 독특한 서사구조를 가지고 있다. 전통적으로 서사성은 특정한 작품의 가치를 평가하는 데 있어서 가장 중요한 요소 중 하나로 알려져 왔다[3]. 최근에는 여러 형식의 문화콘텐츠가 서로 연결되어 있는 경우가 많기 때문에 서사의 중요성은 더욱 커지고 있다.

문화콘텐츠에서의 서사성의 정도는 해당 콘텐츠의 표현방식에 따라서 상이할 수 있다. 예를 들어 소설과 같이 텍스트로만 이루어진 형식의 콘텐츠는 이미지와 영상을 활용하는 콘텐츠와 비교할 때 더 높은 서사성을 가질 수 있다. 즉 객관적인 이미지와 영상이 존재하는 경우 특정 상황에 대한 자유로운 상상력을 제한하기 때문에 상황과 스토리에 대해 다양하게 해석하고 재현할 수 있는 가능성이 제한될 수 있는 것이다. 문화콘텐츠의 표현방식에서 시각적 요소가 차지하는 중요성에 따라 소설, 만화, TV 프로그램으로 분류할 수 있다.

소설은 세 가지 형식의 문화콘텐츠 중에서 시각적 요소가 차지하는 비중이 가장 낮다. 소설은 형식적인 측면에서 텍스트를 사용하는 언어 예술로서의 특징을 가지고 있으며, 내용적인 측면에서 복합적이고 완결적인 서사구조를 가지고 있는 가장 전통적인 형식의 서사 작품이다[10]. 최근에는 독자들이 복잡하고 다양한 해석이 가능한 콘텐츠를 선호하기 때문에 소설의 서사구조가 가진 특성이 더욱 강하게 드러나는 추세이다[11].

만화는 텍스트와 이미지를 동시에 활용하기 때문에 시각적 요소가 상당한 비중을 차지한다. 텍스트에 대한 몰입도는 소설에 비하여 다소 떨어지는 편이지만 텍스트와 이미지가 합쳐진 간결한 방식의 서사구조를 가진다. 이러한 특성을 활용하여 현실과 다른 특별함, 환상, 유머, 과장 등을 표현하고 있기 때문에 독자에게 유쾌하고 즐거움을 선사할 수 있는 매력을 가지고 있다[12][13].

TV 프로그램은 영상과 음성을 동시에 활용하며 그 역사가 영상기술의 발전과 함께 이루어져 왔을 정도로 시각적 요소가 차지하는 비중이 매우 높은 편이다. TV 프로그램의 종류는 드라마, 예능, 다큐멘터리 등 콘텐츠의 특징에 따라 다양한 서사구조를 가지고 있는데, 예를 들어 예능의 경우 옴니버스 구조를 주로 사용하는 경향이 있고, 주말연속극 등 드라마의 경우 연속적 스토리전개의 구조를 주로 사용하는 경향이 있다.

2.2.2 문화콘텐츠의 장르와 서사성

문화콘텐츠의 장르는 여러 기준에 의해 분류될 수 있는데, 그 중 스토리 연속성의 중요성을 기준으로 분류될 수 있다. 이것은 해당 콘텐츠의 가치에 있어서 스토리 전개의 연속성이 얼마나 중요한 역할을 하는가에 따라 분류하는 것을 의미한다. 예를 들어 스토리의 연속성이 중요한 가치를 띠는 콘텐츠로는 이전 줄거리를 기억하고 있어야만 내용을 이해할 수 있는 주말드라마 등을 들 수 있고, 매 순간의 자극의 정도가 더 중요한 의미를 갖는 콘텐츠로는 마술이나 슬랩스틱 코미디 등을 들 수 있다. 이러한 스토리의 연속성은 문화콘텐츠의 서사성에 직접적인 영향을 미칠 수 있기 이를 기준으로 문화콘텐츠의 장르를 멜로/드라마, 코미디, 액션으로 분류하였다.

멜로/드라마 장르의 문화콘텐츠는 이야기의 전개가 연속적으로 이루어지기 때문에 가장 완결성이 높은 서사구조를 가지고 있다[14][15]. 멜로/드라마 장르는 주로 사랑과 인생에 대한 이야기를 다루기 때문에 이야기의 시작부터 결말에 이르기까지 전체를 관통하는 서사가 도입-전개-결말의 과정을 순차적으로 거치며 진행된다.

코미디 장르의 문화콘텐츠는 상황과 행위의 반복을 통하여 이야기가 부분적으로 전개된다[16]. 코미디 장르는 관객에게 유쾌함과 즐거움을 선사하는 것을 주된 목적으로 하기 때문에 멜로/드라마에 비하여 작품 전체를 관통하는 서사의 역할은 상대적으로 적은 편이며 콘텐츠의 서사구조가 이야기 전체의 흐름 보다는 짧은 에피소드를 반복적으로 구성하여 이야기를 완성하는 경우가 많다[17].

액션 장르의 문화콘텐츠는 전체적인 스토리의 흐름보다는 각각의 장면에서의 긴장감과 화려함에 초점을 맞추는 경우가 많다. 액션 장르는 일상에서의 일탈, 해방감 등의 감정을 주는 것을 목적으로 하는 경우가 많기 때문에 세 가지 장르 중에서 서사가 차지하는 비중이 가장 적은

편이다[18].

위에서 설명한 문화콘텐츠의 형식과 장르가 서사성과 관련된 선택적 선행연구들을 표로 정리하면 다음과 같다.

[Table 1] Selective Studies of Narrativity

	Categories	Prior Research
Type	Novel	Park(2006)[11]
	Cartoon	Woo & Kwon(2012)[18]
	TV	Park(2009)[17]
Genre	Drama	Lee(2006)[15]
	Comedy	Moon(2013)[16]
	Action	Woo(2012)[13]

3. 가설 설정

3.1 문화콘텐츠의 형식의 선호도와 영화선호도

본 연구에서는 문화콘텐츠의 형식과 장르에 차별적으로 작용하는 서사성이 그와 연관된 콘텐츠 선호도에 미치는 영향을 살펴본다. 여기에서 연관된 콘텐츠로서 본 연구는 영화를 설정하였다. 영화는 가장 대표적인 종합 예술의 하나로서 이전부터 소설을 비롯한 다양한 문학작품이 영화의 원작으로 활용되어 왔다. 또한 최근에는 문화콘텐츠 간의 융합이 활발하게 이루어지면서 만화, TV 프로그램 등 더욱 다양한 형식과 장르의 문화콘텐츠가 영화로 제작되고 있는 추세이다[15].

특정 장르를 선호하는 사람들은 동일 장르에서 그와 연관된 콘텐츠를 대부분 선호하는 경향이 있다. 예를 들어 코미디 장르의 소설을 좋아하는 사람은 코미디 장르의 영화도 좋아하고 코미디 장르의 TV 프로그램도 좋아하기 마련이다. 그런데 그 중 특정 형식, 특히 서사성의 차원에서 차별화되는 형식의 콘텐츠에 대한 선호도는 그와 연관된 콘텐츠의 선호도에 대해 차별적인 결과를 가져올 수 있다. 예를 들어 코미디를 좋아하는 사람 중에서 TV에서 방영되는 코미디 프로그램을 즐겨 보는 사람은 그 이유가 슬랩스틱식 장면을 좋아하기 때문일 수 있는데, 이러한 사람은 같은 코믹 장르라 하더라도 스토리 전개를 통해 웃음을 유발하는 코미디 영화는 선호하지 않을 수 있다. 즉 서사성이 개입되지 않은 형식에 있어서는 동일 장르의 연관된 콘텐츠 선호도가 미약할 수 있는 것이다[19]. 따라서 본 연구는 문화콘텐츠의 여러 요소 중 특히 서사성이 높은 형식의 콘텐츠를 선호하는 사람은

동일 장르의 콘텐츠를 선호할 것이라는 가설을 설정하였다.

H1: 다양한 장르의 문화콘텐츠에 있어서 서사성이 높은 소설을 선호하는 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 동일 장르의 영화를 더 선호할 것이다.

3.2 원작의 장르의 조절효과

동일 장르에 있어서의 소설선호도와 영화선호도 사이에서 나타나는 긍정적인 관계는 영화의 원작에 대한 인식에 의해 그 정도가 상이할 수 있다. 예를 들어서 코미디 소설을 좋아하는 사람이 코미디물을 원작으로 하는 영화도 좋아할 때에 나타나는 코미디 영화 선호도와, 멜로 소설을 좋아하는 사람이 멜로물을 원작으로 하는 영화도 좋아할 때에 나타나는 멜로 영화 선호도는 상이할 수 있는데, 그 이유는 코미디와 멜로라는 장르가 가진 서사성에 있다. 즉 여러 장르 중에서도 멜로/드라마 장르는 주로 사랑과 인생에 대한 이야기를 다루는 경우가 많기 때문에 스토리의 극적 전개를 통하여 감동을 유발하는 반면, 코미디 장르는 상대적으로 에피소드적인 상황 설정에 의해 웃음을 유발하는 성격을 띠고 있기 때문이다. 이러한 이유 때문에 영화의 원작의 장르가 영화선호도에 미치는 영향이 차별적으로 작용할 수 있다, 이에 본 연구는 다음과 같은 가설을 설정하였다.

H2: 동일 장르에 있어서의 소설선호도와 영화선호도의 긍정적인 관계는 멜로/드라마 장르의 작품을 원작으로 하는 영화를 선호할수록 더욱 강하게 나타날 것이다.

4. 실증 분석

4.1 데이터

본 연구의 가설을 검증하기 위하여 191명의 학부생을 대상으로 설문조사를 실시하여 불성실한 답변, 미완성 답변 등을 제외한 168개가 최종적으로 분석에 사용되었다. 설문조사를 통하여 수집된 데이터의 기술통계량은 Table 3에서 확인할 수 있다.

[Table 2] Descriptive Statistics

Variables	N	mean	s.d.
Preference on melo/drama films	168	3.46	0.99
Preference on comedy films	168	3.60	1.03
Preference on action films	168	3.88	0.94
# of watching films(last 6 months)	168	6.52	.487
# of reding books(last 6 months)	168	4.16	.500
# of reading webtoons(last 6 months)	168	9.35	.501
Average hours on watching TV(per day)	168	1.10	.282
Gender(female=1, male=0)	168	0.47	.089
Preference on films which original is melo/drama genre	168	3.21	0.89
Preference on melo/drama novels	168	3.69	0.92
Preference on melo/drama comics	168	3.26	1.11
Preference on melo/drama TV programs	168	3.44	1.04
Preference on films which original is comedy genre	168	3.04	0.91
Preference on comedy novels	168	3.02	1.03
Preference on comedy comics	168	3.86	0.90
Preference on comedy TV programs	168	4.20	0.85
Preference on films which original is action genre	168	3.43	0.96
Preference on action novels	168	2.89	1.09
Preference on action comics	168	3.32	1.19
Preference on action TV programs	168	3.08	1.11

4.2 분석결과

4.2.1 문화콘텐츠의 형식의 선호도와 영화선호도에 대한 검증

특정 장르의 소설에 대한 선호도가 동일 장르의 영화에 대한 선호도에 미치는 영향을 검증하기 위한 회귀분석을 수행하였다. 또한 만화와 TV 프로그램에 대한 선호도가 영화선호도에 미치는 영향력을 추가적으로 검증하였다.

그 결과, 멜로/드라마, 코미디, 액션의 모든 장르에서 소설에 대한 선호도는 동일 장르의 영화에 대한 선호도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 첫 번째 가설은 지지되었다(Table 2).

추가적으로 만화와 TV 프로그램에 대한 분석에서는 장르별로 상이한 결과가 나타났다. 멜로/드라마 장르에서는 만화와 TV 프로그램에 대한 선호도 모두 동일 장

르의 영화선호도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 코미디 장르에서는 만화에 대한 선호도가 동일 장르의 영화선호도에 긍정적인 영향력을 미치는 것으로 나타났다지만 TV 프로그램과 영화선호도의 관계에서는 유의한 결과가 나타나지 않았다. 액션 장르 역시 코미디 장르와 마찬가지로 만화와 TV 프로그램 중에서 만화에 대한 선호도만이 동일 장르의 영화선호도에 긍정적인 영향력을 미치는 것으로 나타났다.

[Table 3] Regression Output 1

Variables	melo/drama	comedy	action
(constant)	.070 (.259)	.599 (.410)	.981** (.242)
# of watching films(last 6 months)	.001 (.011)	-.025* (.014)	-.002 (.011)
# of reding books(last 6 months)	-.011 (.007)	.002 (.009)	.000 (.007)
# of reading webtoons(last 6 months)	.002 (.003)	.005 (.004)	.003 (.003)
Average hours on watching TV(per day)	.078 (.059)	-.047 (.074)	-.108 (.055)*
Gender(female=1, male=0)	-.300** (.114)	.050 (.134)	.134 (.108)
Preference on films which original is same genre group	.577** (.067)	.493** (.077)	.533** (.05)
Preference on novels in the same genre group (H1)	.193** (.071)	.190** (.070)	.130* (.052)
Preference on comics in the same genre group	.168** (.057)	.184* (.084)	.177** (.055)
Preference on TV programs in the same genre group	.104* (.062)	.085 (.089)	.047 (.055)
N	168	168	168
adjusted R ²	.563	.348	.576
F	24.874**	10.921**	26.174**

+p<0.1, *p<0.05, **p<0.01. dependent variable: movie preference on same genre group.

4.2.2 원작의 장르의 조절효과에 대한 검증

가설 2를 검증하기 위해 각각의 장르별로 동일 장르의 콘텐츠를 원작으로 한 영화에 대한 선호도를 조절변수로 설정하여 그 상호작용항을 모형에 추가하였다. 그 결과 멜로/드라마 장르에서는 동일 장르의 작품을 원작으로 하는 영화를 선호하는 관객일수록 소설선호도는 영화선호도에 더 강한 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 코미디와 액션장르에서는 소설선호도와 영화선호도의 긍정적인 관계가 오히려 약화되었다. 따라서 두 번째

가설은 지지되었다(Table 3).

추가적으로 만화와 TV 프로그램에 대한 분석에서는 멜로/드라마 장르의 작품을 원작으로 하는 영화를 선호하는 관객층에서 만화선호도가 영화선호도에 미치는 긍정적인 영향력은 오히려 약화되는 것으로 나타났으며 TV 프로그램과의 상호작용에서는 유의한 결과가 나타나지 않았다.

[Table 4] Regression Output 2

Variables	melo/ drama	comedy	action
(constant)	.369 (.695)	-.256 (1.370)	-.718 (.463)
# of watching films(last 6 months)	.000 (.011)	-.028* (.014)	.004 (.010)
# of reding books(last 6 months)	-.011 (.007)	-.001 (.009)	.001 (.006)
# of reading webtoons(last 6 months)	.004 (.003)	.004 (.004)	.003 (.003)
Average hours on watching TV(per day)	.072 (.058)	-.054 (.074)	-.103* (.052)
Gender(female=1, male=0)	-.285* (.113)	.057 (.133)	.110 (.103)
Preference on films which original is same genre group	.734** (.239)	.775* (.461)	1.086** (.143)
Preference on novels in the same genre group	-.242 (.221)	.852** (.227)	.693** (.202)
Preference on comics in the same genre group	.711** (.197)	-.143 (.246)	.325* (.190)
Preference on TV programs in the same genre group	.201 (.185)	.147 (.308)	-.012 (.221)
Preference on novels in the same genre group X Preference on films which original is same genre group (H2)	.132* (.068)	-.199** (.066)	-.154** (.051)
Preference on comics in the same genre group X Preference on films which original is same genre group	-.158** (.055)	.096 (.078)	-.050 (.050)
Preference on TV programs in the same genre group X Preference on films which original is same genre group	-.042 (.055)	-.017 (.107)	.006 (.057)
N	168	168	168
adjusted R ²	.582	.375	.620
F	20.881**	9.845**	28.665**

p<0.1, *p<0.05, **p<0.01. dependent variable: movie preference on same genre group.

5. 결론

5.1 연구결과 및 시사점

본 연구에서는 문화콘텐츠가 포함하는 서사적 요소가 그와 연관된 문화콘텐츠의 선호도에 미치는 영향을 실증적으로 분석하였다. 그 결과 문화콘텐츠의 여러 형식 중 서사성이 높은 형식을 선호할수록 동일 장르의 문화콘텐츠를 선호하는 것으로 나타났다. 또한 이러한 관계는 특히 서사성이 높은 장르에서 더욱 강하게 나타났다.

본 연구에서 설정한 연관된 콘텐츠로는 산업규모가 크고 지속적으로 성장하고 있는 영화로 설정하였으며, 연관성과 관련한 연구결과와 시사점은 다음과 같다. 첫째, 첫 번째 연관성으로 설정한 ‘동일 장르’의 차원에서 선행 연구에 의해 서사성이 높은 형식으로 설정된 소설 형식의 영향력을 확인하였다. 일반적으로 특정한 장르의 콘텐츠에 대한 선호도는 그와 연관된 동일 장르의 콘텐츠로 연결되는 경향이 있다. 예를 들어 [표 2]에서 통제변수로 사용된 ‘동일 장르를 원작으로 한 영화선호도’는 동일 장르의 영화선호도에 모두 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것을 볼 수 있다. 그러나 가설 1이 지지된 것에서 볼 수 있듯이 형식의 서사성은 동일 장르라는 연관성 내에서 유의한 영향력을 보여주고 있다.

둘째, 두 번째 연관성으로 설정한 ‘동일 장르의 원작’의 조절효과에서는 서사성이 높은 장르, 즉 멜로/드라마 장르의 영향력을 확인하였다. 즉 가설 2에서 장르의 서사성은 영화 원작의 선호도와 영화 선호도의 관계라는 연관성 내에서도 유의한 영향력을 보여주고 있다. 이로서 본 연구는 문화콘텐츠의 연관성에 있어서 적어도 두 가지 차원에서 콘텐츠의 서사성은 중요한 의미를 갖는다는 것을 발견하였다.

이에 대한 실무적 시사점은 문화콘텐츠의 서사성에 대한 새로운 인식이 필요하다는 것에 있다. 특히 OSMU(One Source Multi Use) 현상이 빈번히 발생하는 문화산업에서 하나의 문화콘텐츠를 다른 형태의 문화콘텐츠로 변환할 때 높은 서사성을 가진 콘텐츠를 선택하는 것이 유리할 수 있다. 사람들은 본래의 콘텐츠에서 경험한 서사성이 만족스러울 경우 이를 다시 경험하기 위해 변환된 콘텐츠를 소비할 가능성이 크기 때문이다[21].

5.2 한계점 및 향후연구과제

본 연구의 한계점 및 향후연구과제는 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 문화콘텐츠의 장르를 이야기 전개 방식에 따른 서사적 요소가 차지하는 비중에 따라서 멜로/드라마, 코미디, 액션으로 분류하였지만 그 외에도 작품의 장르를 분류하는 기준은 매우 다양하다. 실제로 시대(사극, 현대극 등), 영상형태(2D, 3D 등), 대상(가족, 성인 등) 등과 같이 영화의 장르는 다양한 기준에 따라서 분류될 수 있으며 이러한 차이에 따라서 관객의 선호도는 세분화될 수 있음에도 불구하고 본 연구의 결과에서는 이에 대한 분석은 포함되지 않았다. 따라서 본 연구와 다른 기준으로 분류된 장르에 대한 연구를 수행함으로써 연구의 영역을 확장할 수 있다.

둘째, 본 연구는 일반적인 선호도에 대한 분석에 초점을 맞추고 있기 때문에 본 연구에서 나타난 결과를 실무에서 활용하기 위해서는 더욱 구체적인 선호도에 대한 분석이 추가적으로 요구된다. 예를 들어, 멜로/드라마 장르의 영화에서 소설 형식의 원작을 동일한 정도로 선호하는 관객일지라도 특정 작가의 작품에 국한된 선호인지 혹은 서사에 대한 호응을 통한 전체적인 장르에 대한 선호인지에 따라서 특정 영화에 대한 선호도에는 차이가 나타날 수 있다.

References

- [1] H. R. Yang. "Culture Content and Diffusion of Digital Media", *Journal of Philosophy East-West*, vol. 58, pp. 47-68, 2010.
- [2] H. W. Nam. "Study on the Digital Storytelling Analysis for the OSMU(One Source Multi Use) of the Cultural Contents", *Journal of Korean Society for Computer Game*, vol. 22, pp. 51-58, 2010.
- [3] H. S. Cheon. "Culture Contents und Storytelling -Zur Methode des medialen Storytelling von Tristan und Isolde", *Breight and Modern Act*, vol. 24, pp. 369-393, 2010.
- [4] B. W. Park, K. C. Lee. "An Exploratory Analysis on Adoption of Potential Customers in Transmedia Storytelling : Emphasis on Korean TV Drama and Movie", *Journal of Management Science*, vol. 27(2), pp. 81-95, 2010.
- [5] B. J. Youn, J. H. Lee, "A Study on the Success Factors of Gaming on Original Film through the OSMU", *Journal of Korean Society for Computer Game*, vol. 19, pp. 153-159, 2003.
- [6] J. N. Seo. Narratology of Film, *Thinking Tree*, 2004.
- [7] G. G. Kim. "Constructing a semiotic analysis model for digital storytelling of culture contents", *Semiotic Inquiry*, vol. 34, pp. 27-52, 2013.
- [8] S. J. Yun, "Essay on TV Drama as a Storyteller in the Digital Era - Focus on the MBC TV Drama Couple in Trouble", *Korean Literary and Criticism*, vol. 11(3), pp. 101-126, 2007.
- [9] G. S. Seo. "To Watch the Korean Film Industry and Film Comedy in early 2000s", *Film Studies*, vol. 23(6), pp. 215-239, 2004.
- [10] Y. S. Chang, "The Playfulness of Communication between Chungjoon Lee's novel Chukje and Kwontaeck Lim's film Chukje", *Literature and Film*, vol. 5(1), pp. 75-101, 2004.
- [11] Y. H. Park. "A Study On the Characteristics of Filmized Novels - With Special Reference to Filmized Novels since 2000", *Journal of Public Narrative*, vol. 16(12), pp. 105-129, 2006.
- [12] K. H. Yoon, W. S. Lee, "A Study on Comics Content into the Film Trend", *Cartoon and Animation Studies*, vol. 11, pp. 1-10, 2007.
- [13] C. G. Jung, Culturecontent Storytelling, *Book Korea*, 2008.
- [14] M. J. Nam. "An analysis on typical Korean melodrama movies -A Thought on Korean Melodrama Movies", *Comparative Korean Studies*, vol. 5, pp. 179-193, 1999.
- [15] G. S. Lee, "Adaptation of Popular Novels and Diversification of Melodrama in the Late 1950's", *Film Studies*, no. 30, pp. 195-221, 2006.
- [16] G. G. Mun. "The Comedy Strategy and A Study on Intertextuality as An Cinematic Quotation Shown in Woody Allen's film", *Film studies*, no. 56, pp. 129-154, 2013.
- [17] D. C. Park. "Corelation between Genre and Image Expression Technique of TV Drama", *Journal of the Korea Contents association*, vol. 9(10), pp. 159-167, 2009.
- [18] K. H. Woo, H. J. Kwon. "A Study on the Change of Genre in Superhero Animation", *Journal of Korean Design and Culture*, vol. 18(1), pp. 209-220, 2012.
- [19] M. Y. Ahn. "Poetics of Compathy", *Comparative Literature*, vol. 54, pp. 81-107, 2011.
- [20] Y. S. Kim, S. H. Lee. "Narrative Identity in a Contemporary Era", *Humanity Science Research*, vol. 29(6), pp. 29-49, 2011.
- [21] M. O. Hur. "A Study on the Narrative Strategic and Development Plan of the Fantasy Literature, in the Cultural Contents Industry", *Korean Literature Research*, vol. 32(2), pp. 427-456, 2011.

이 윤 정(Yun-Jeong Lee)

[준회원]



- 2013년 2월 : 홍익대학교 대학원
문화예술경영학석사

<관심분야>
영상콘텐츠, 멀티미디어

신 형 덕(Hyung-Deok Shin)

[정회원]



- 2003년 8월 : 오하이오주립대학교
경영학박사
- 2003년 8월 ~ 2006년 5월 : 조지
메이슨대학교 조교수
- 2006년 9월 ~ 현재 : 홍익대학교
경영대학 경영학과 부교수

<관심분야>
전략경영, 국제경영, 문화예술경영