



스낵컬처 영상에 관한 연구

72초 대표 웹드라마를 중심으로

Study on the 72seconds Web Drama as Snack Culture

저자 (Authors)	정승은 Jung, Seung Eun
출처 (Source)	씨네포럼 (24) , 2016.8, 75-99(25 pages) Cine forum (24) , 2016.8, 75-99(25 pages)
발행처 (Publisher)	동국대학교 영상미디어센터 Dongguk University Research Center for Image
URL	http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE07002097
APA Style	정승은 (2016). 스낵컬처 영상에 관한 연구. 씨네포럼(24), 75-99
이용정보 (Accessed)	이화여자대학교 211.48.46.*** 2020/04/29 15:35 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.



스낵컬처 영상에 관한 연구

: 72초 대표 웹드라마를 중심으로

정 승 은*

- I. 서론
- II. 속도와 스낵컬처의 상관관계
- III. 초미니 웹드라마의 내용과 형식
 - 1. 내용적 특징
 - 2. 형식적 특징
- IV. 결론

I. 서론

2007년 미국의 IT 전문 잡지 와이어드(Wired)는 스낵을 먹듯이 쉽고 빠르게 소비되는 작은 포맷이 중요한 문화의 경향이 될 것이라고 예측하며 이것을 스낵컬처라고 명명하였다.¹⁾ 그리고 현재 이 용어는 주로 짧은 시간 안에 소비할 수 있도록 몇 초부터 몇 십 분 이내의 짧은 길이로 제작된 온라인 콘텐츠들을 의미한다. 왜냐하면 현대인들이

* 동국대학교 박사과정

1) Nancy Miller, "Minifesto for a New Age", 《Wired》, 2007.03.01.
: <http://www.wired.com/2007/03/snackminifesto/>, 2016.08.07.

언제 어디서나 온라인 콘텐츠들을 통해 더욱 짧고 빠른 것들에 집중하는 것이 보편적인 문화 현상이 되었기 때문이다.

휴식 시간, 이동할 때, 그리고 잠들기 전과 같은 잠깐의 시간에도 사람들은 인터넷에 접속하여 트위터, 페이스북 등의 SNS 뿐만 아니라 OTT²⁾ 혹은 N스크린³⁾ 서비스로 제공되는 영화와 방송, 그리고 웹소설, 웹툰, 웹드라마 등 온라인의 거의 모든 서비스들을 즐긴다. 이 콘텐츠들은 사용자가 다운로드 받지 않아도 데이터를 갖고 있는 서버에 접속하면 실시간 스트리밍으로 제공된다. 그렇기 때문에 이용자는 콘텐츠를 다운받을 때 생기는 용량과 시간을 절약할 수 있고 콘텐츠를 선택하는 것에 대한 부담을 덜게 된다. 이제 만화방에 가지 않아도, 그리고 생중계하는 스포츠게임을 보기 위해 TV가 있는 장소를 찾지 않아도 되는 것이다.

이 중에서도 웹소설, 웹툰, 웹드라마로 대표되는 스낵컬처 콘텐츠는 스마트폰의 보급률이 높아짐에 따라 더욱 확산되었다. 이들의 가장 큰 특징은 모바일 기기로 이용하기 때문에 영화, 드라마, 만화, 소설 등의 기존 콘텐츠들보다 짧다는 것이다. 심지어 30초 안에 웹툰 한 편을 보고 5분 안에 웹드라마 두 편도 볼 수 있다. 이처럼 이용자들은 언제 어디서나 스마트폰과 빠른 무선인터넷으로 스낵컬처를 즐기고자 하기 때문에 더 간편하고 재미있는 콘텐츠를 찾아 헤맨다. 따라서 콘텐츠들은 내용을 비교적 단순하게 하거나 이야기의 범위를 축소시키는 대신 형식적인 측면에서 내러티브를 보완, 강화하고 있다. 그리고 많은 콘텐츠들 중에서 이용자에게 선택받기 위한 소재와 형식은 속도에 의해 더욱 과잉 양상을 띄게 된다.

2) OTT(Over The Top) : 인터넷으로 영화, 방송 등의 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스. 케이블 등의 셋톱박스를 통해 제공되던 서비스가 이제는 PC뿐만 아니라 모바일 기기 전반에 걸쳐 확산되었다.

3) N Screen : 하나의 콘텐츠를 TV, PC, 스마트폰 등의 다양한 기기에서 공유할 수 있게 하는 서비스로, N개의 스크린에서 볼 수 있게 한다는 의미.

이와 같은 스낵컬처의 특징을 살펴보고자 하는 것은 현대인들의 콘텐츠 소비방식을 더 잘 이해하기 위한 것이다. 그런데 단지 빠른 무선 인터넷과 높은 스마트폰의 이용률로 인해 이런 콘텐츠가 각광받게 되었다는 것은 충분한 설명이 되지 않는다. 스낵컬처라는 콘텐츠와 소비성향이 어떻게 해서 등장하게 되었는지에 대한 근본적인 원인을 살펴보는 것이 중요한 것이다. 이런 이유로 본 연구에서는 폴 비릴리오(Paul Virilio)의 속도이론을 바탕으로 하여 현대인들이 스낵컬처라는 문화와 콘텐츠를 탄생시키게 된 배경에 대해 고찰해보고자 한다. 그리고 이를 기초로 하여 국내 스낵컬처 제작사 중의 하나인 '72초'⁴⁾에서 제작한 2~4분 안팎 길이의 웹드라마 <72초>, <오구실>, <두여자>의 내용과 형식적 특징을 분석해봄으로써 러닝타임이 확연히 줄어들게 되는 것이 내용과 형식에 어떤 변화를 가져오게 되었는지에 대해 알아보하고자 한다.

이 콘텐츠들을 선택한 이유는 우리에게 익숙한 문화 콘텐츠 중에서 길이가 극단적으로 짧아진 대표적 포맷이 영상이기 때문이다. 또한 위에서 언급한 '72초'의 콘텐츠들은 에피소드 당 최소 몇 만 이상의 조회수⁵⁾를 꾸준히 기록하고 있는데 특히 <72초>의 경우에는 "에피소드 24개(1~3시즌)의 각종 인터넷 플랫폼(유튜브·페이북·네이버 TV캐스트 등) 조회수를 합쳐 3,300만건이 넘었다."⁶⁾ 그리고 2016년 3월에는 JTBC2

4) '72초' 홈페이지, <http://72sectv.com>, 2016.08.07.

: '72초'는 'WE CREATE FUN'을 모토로 하는 크리에이티브 콘텐츠 그룹이다. 기획부터 제작, 마케팅까지 모두 하고 있으며 동명의 웹드라마 <72초>뿐만 아니라 페이크 다큐 등 다양한 스낵컬처 콘텐츠들을 제작하고 있다.

5) 네이버 TV 캐스트의 '72초 드라마' 플레이리스트,

: <http://tvcast.naver.com/72sec/playlists>, 2016.08.07.

: 2015년 5월에 네이버 TV캐스트에 업로드 된 <72초> 시즌1의 에피소드1과 2016년 6월에 업로드 된 <오구실> 시즌2의 에피소드8은 2016년 08월07일 기준 각각 729,877뷰와 69,725뷰를 기록하고 있다.

6) 최수현, "72초면 돼, 있을 건 다 있으니까", <chosun.com>, 2016.07.28.

: http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2016/07/28/2016072800036.

채널에서 〈두여자〉와 〈72초〉 등이 특별 편성되어 방송되었고 6월에는 KBS JOY와 KBS W 채널에서 〈오구실〉의 시즌1과 2가 연속 방송되기도 하였다. 또한 야구선수와 신입 스포츠 아나운서의 성장기를 그리는 〈비기닝〉의 경우에는 기획 단계부터 MBC 스포츠 플러스 〈메이저리그 투나잇〉의 한 코너로 편성을 확정짓고 제작되는 등 ‘72초’의 콘텐츠들은 대중의 호응에 힘입어 본격적으로 플랫폼을 확대하고 있다.⁷⁾ 따라서 ‘72초’의 대표 콘텐츠들인 〈72초〉, 〈두여자〉 그리고 〈오구실〉의 분석을 통해 대중이 이런 작은 포맷을 선호하는 원인에 대해서도 생각해볼 수 있는 것이다.

II. 속도와 스낵컬처의 상관관계

폴 비릴리오는 “세계 경제가 이동성[움직임]의 단위에서 시간의 단위로 변했다”⁸⁾고 하였다. 심지어 “사실상 ‘산업혁명’이란 것은 존재하지 않았다. 오직 ‘질주정 혁명’이 있었을 뿐이다”⁹⁾라고 할 정도로 인간 사회는 속도를 위해 발전해왔고 실제의 이동보다 더 빠르고 넓은 의미인 시간으로 단위가 변했다고 하였다.¹⁰⁾ 실제로 마차에서 증기 기관차, 그리고 비행기로 운송 수단이 바뀌었을 때처럼 속도가 빠를수록 상업적, 정치적 입지가 유리해진다. 전쟁이나 체육에서도 마찬가지이기 때문에 인간은 속도를 멈추거나 줄이지 않고 더욱 가속하기 위한

html, 2016.08.07.

7) 노진우, “72초 TV ‘비기닝’으로 플랫폼 확대 본격화”, 《국회뉴스》, 2016.06.03.
: <http://www.a-news.co.kr/news/articleView.html?idxno=85244>, 2016.08.07.

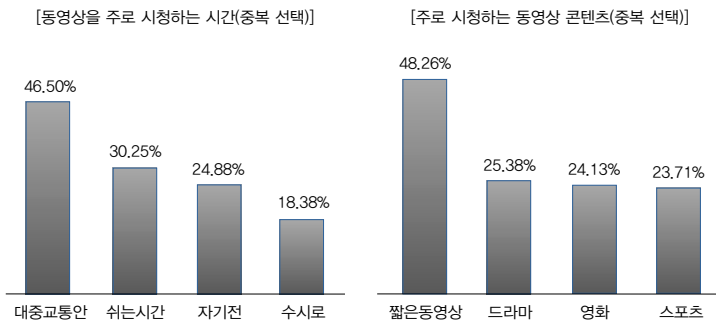
8) 폴 비릴리오 저, 이재원 역, 『속도와 정치』, 그린비, 2004, 117쪽.

9) 폴 비릴리오, 앞의 책, 117쪽.

10) 폴 비릴리오, 앞의 책, 117쪽.

기술 혁신에 힘을 쏟는 것이다.

뿐만 아니라 비릴리오는 빠른 속도에 의해 줄어든 시간은 공간을 이동할 때 이동하는 과정보다 출발과 도착하는 공간만 남게 함으로써 탈국지화(탈영토화)를 이끌었고, 이것이 지구 반대편에 있는 사람과도 즉각적으로 이야기할 수 있게 해주는 통신 수단, 라디오, TV방송, 온라인 네트워크 등의 매체와 결합하여 인간이 실시간으로 존재할 수 있는 공간의 개념을 확장시켰다고도 하였다. 즉, “오늘날 이동은 원격조정과 원격현존의 기술로 인해 확대”¹¹⁾ 되었다는 것이다. 따라서 인간은 실제로 존재하고 있는 장소에 머물러 있지만 다른 장소에 원격으로 현존할 수 있게 되었으므로 가상의 세계에서 이곳저곳으로 빨리 옮겨다니는 것이 여전히 중요하다. 그러므로 현대인들이 다양한 콘텐츠를 빨리 소비하고 여러 콘텐츠에 접근하는 현상은 이러한 의미로 해석될 수 있는 것이다. 왜냐하면 실존의 한 장소에서 다른 장소로 빨리 이동하는 것이 유리하고 권력을 갖게 되는 것처럼 가상의 세계에서 원격현



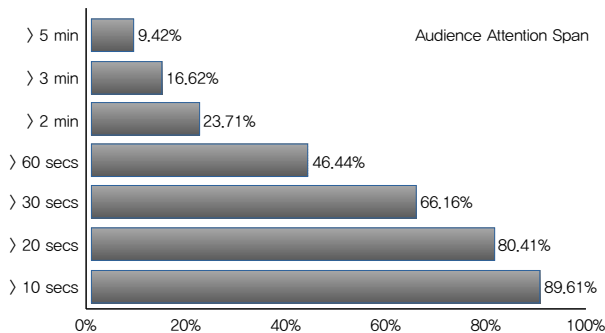
[표1] 동영상을 주로 시청하는 시간과 주로 시청하는 동영상 콘텐츠¹²⁾

11) 폴 비릴리오 저, 배영달 역, 『탈출속도』, 경성대학교출판부, 2006, 38쪽.

12) 손영훈, 『한국인의 스마트 라이프-스마트폰 이용행태 분석』, 『디지테크 보고서』, KT경제경영연구소, 2014.

존하는 디지털 노마드적 인간이 하나의 콘텐츠에서 다른 콘텐츠로 빠르게 옮겨 다님으로써 속도를 멈추지 않는 것이기 때문이다. 그리고 이와 같은 인간의 속도에 대한 욕구는 현대인들이 스낵컬처를 만들고 소비하는 배경이 될 수 있을 뿐만 아니라 콘텐츠의 내용과 형식에도 영향을 주는 주요 원인이 되기도 한다.

기존의 콘텐츠가 제작자의 의도와 내용을 전달하기 위한 목적이 강하다면 스낵컬처는 주목성을 추구하는 목적이 더 강하다. 매우 많은 온라인 콘텐츠들 중에서 선택을 받기 위해서인데, 이 때문에 수용자의 입장과 태도에 맞춰진 콘텐츠라고 할 수 있다. 따라서 소비자가 어떤 환경에서 스낵컬처 콘텐츠를 이용하는지를 먼저 살펴본 후에 콘텐츠의 내용과 형식을 살펴보는 것이 중요하다. [표1]에서 알 수 있듯이 현대인들은 스마트폰을 항상 휴대하고 있기 때문에 언제 어디서나 인터넷에 접속할 수 있다. 그중에서도 대중교통을 이용할 때 가장 많이 사용하는데, 이렇게 들고 보는 소비방식 때문에 오른쪽의 그래프에서 알 수 있는 것처럼 짧은 길이의 동영상 소비율이 높은 것이다. 이용자들이 선호하는 동영상의 길이는 상대적이기 때문에 불확실하지만 다음과 같은 리서치 결과와 업계 동향들이 제작자들에게 도움을 주고 있다.



[표2] 관객의 주의 지속시간 : 2008년 튜브모굴(TubeMogul) 조사¹³⁾

13) 케네스 코브레 저, 문원립 역, 『비디오 저널리즘』, 북스힐, 2016, 58쪽 재인용.

[표2]는 2008년에 실시한 튜브모굴(TubeMogul)의 리서치인데 2주 동안 상위 10개 랭크된 동영상 공유 사이트에서 소비자의 온라인 동영상 소비 패턴에 대해 조사한 것이다. 이 결과를 통해 대부분의 사람들이 1분 이내의 길이를 가진 동영상에 집중하여 소비하는 것을 알 수 있고 동영상의 길이가 길어질수록 해당 콘텐츠에 머무는 비율이 적은 것을 알 수 있다. 특히 10초 정도의 짧은 시간조차 기다리지 않고 다른 콘텐츠로 옮겨갈 수 있는 이용자의 비율이 10% 이상이 된다는 이 시기의 리서치 결과를 통해 현재의 이용자들은 얼마나 더 빨리 콘텐츠 사이를 이동하고 있을지에 대해 예상해볼 수 있다.

이런 시대적 흐름으로 프랑스에서는 이미 2011년에 3분 길이의 시트콤 <Bref>를 1년 넘게 방송하기도 하였다. 이에 영향을 받은 국내 '72초'의 콘텐츠들 역시 72초의 길이는 아니지만 그만큼 짧고 재미있는 콘텐츠를 만들고자 하는 것에 상징적 의미를 두며 제작되고 있다.¹⁴⁾ 그리고 트위터가 만든 바인(Vine)은 6초의 동영상을 촬영하여 바로 SNS에 올릴 수 있게 하였는데, 이렇게 콘텐츠의 물리적 길이가 짧아지는 흐름에 따라 온라인 광고 포맷에도 변화가 생겼다. 온라인에서는 동영상이 플레이 되기 전에 광고가 먼저 진행되는 경우가 많은데 이때 통용되는 길이는 15초이며 5초를 본 후에는 광고 보기를 중단할 수 있다. 그러나 2016년 4월에 유튜브는 광고 보기를 중단할 수 없는 대신 총 길이가 6초인 '범퍼(Bumper)'라는 포맷을 공개하였다.

이처럼 영상의 길이가 짧아질수록 수용자의 선택을 받기에 유리한 것은 사실이지만 모두 30초~1분 이내로 만들어져야 한다는 것은 아니다. 그 시간 동안 영상에 대해 흥미를 가질 수 있는 요소와 핵심을 배치하여 주목을 끌게 되면 소비자가 그 지점 이후에도 영상에 집중할

14) 유성미, "Another Peoples", 《ARENA》, 2015.09.15.

: <http://www.smlounge.co.kr/arena/article/20723>, 2016.08.07.

: '72초' 성지환 대표와의 인터뷰 중에서.

수 있을 것이기 때문이다. 하지만 역시 집중을 유지할 수 있는 시간은 길지 않으므로 흥미 요소들이 지속적으로 표현되어야만 한다. 따라서 짧은 시간에 즐기기 위한 목적으로 탄생된 스낵컬처는 속도에 의해 기존의 문화 콘텐츠들보다 과잉된 형식으로 나타날 수밖에 없고 그 과잉된 형식은 극대화되기 쉽다.

유튜브(youtube) 사이트만 살펴봐도 알 수 있듯이 온라인이라는 특성과 비전문인들의 콘텐츠가 상당 부분 차지하는 스낵컬처에 규제의 힘이 골고루 미치기 어렵다. 텍스트나 스틸 이미지보다 움직이는 동영상 콘텐츠가 주목받기 수월한 것과 마찬가지로 폭력성, 선정성, 감수성이 강한 콘텐츠가 주목받기 쉬운 것이다. 그런데 소비자가 거기에 익숙해지면 식상한 콘텐츠가 되기 때문에 더 강하고 새로운 자극과 감성으로 무장한 콘텐츠가 등장하게 된다. 이처럼 현대인의 속도에 대한 욕구는 스낵컬처를 탄생시켰고 그 내용과 형식에도 영향을 끼치고 있으며 물리적 길이가 짧아질수록 과잉 양상을 보이고 있다는 것을 예상할 수 있다. 따라서 러닝타임이 기존의 문화 콘텐츠보다 확연히 줄어들면 내용과 형식이 어떻게 달라지는지 살펴보기 위해 짧은 러닝타임의 웹드라마들을 분석해보도록 하겠다.

Ⅲ. 초미니 웹드라마의 내용과 형식

웹드라마는 보통 15~20분 안팎의 길이로 제작된다. 그러므로 우리에게 익숙한 100분 정도의 영화나 40~50분 내외 길이의 드라마보다 러닝타임이 반 이상 짧기 때문에 동일한 정도의 주제와 내용, 감정의 표현이 어렵다. 그런데 '72초'에서 제작한 길어야 4분 이내의 극도로 짧은 콘텐츠들은 '초미니 웹드라마' 등으로 불리우며 에피소드마다 최소 몇 만 이상의 조회수를 기록하는 등 대중적 호응을 받고 있다. 내

러티브를 전달하고자 하는 목적이 강한 드라마에서 러닝타임이 줄어들다는 것은 장점보다 단점이 더 크다. 따라서 이것을 어떻게 극복하고 이용자들의 호응을 이끌어 내게 된 것인지 살펴보도록 하겠다.

1. 내용적 특징

“창조는 편집이다”¹⁵⁾라는 말처럼, 편집된 콘텐츠들은 유동적인 현대 사회의 흐름에 최적화된 상태로 보이며 타인들의 관심을 받게 된다. 즉, 장르의 변형이 일어난 것과 마찬가지로, 스낵컬처의 콘텐츠들은 새롭게 느껴지지만 갑자기 생겨난 것이 아니다. 기존의 매체를 통해 이미 알고 있는 것들이 빠른 것을 요구하는 시대의 특성에 맞는 형식으로 변화된 것이다.

짧은 시간 안에 내용을 전달하기 위해서는 가볍고 익숙한 상황과 쉬운 주제, 혹은 내용을 편집하거나 함축시키는 방법을 사용하는 것이 효과적이다. 이것은 불과 몇 글자와 작은 용량의 허용범위 내에서만 내용을 전달해야 하는 SNS를 통해 가늠해 볼 수 있다. 일부분만을 보여주거나 단순화, 압축시키는 등 여러 의미에서의 편집 단계를 거쳐 게재하게 되기 때문이다.

영상 콘텐츠의 경우에도 물리적 길이가 짧다는 것은 곧 이야기를 풀어나갈 시간이 적다는 것이므로 내용을 줄이거나 함축시키는 경우의 두 가지 모두를 생각할 수 있다. 예를 들면 서술로 진행되는 산문은 그 내용과 감정의 세부 묘사가 디테일하기 때문에 읽는 것만으로도 쉽게 감동을 줄 수 있다. 그러나 시의 경우에는 그 내포된 의미를 오인할 수 있는 점도 문제지만 이해하는 과정과 시간이 필요한 것이 마이너스 요

15) 김정운, 『에디톨로지』, 21세기북스, 2014. 표지

: 저자는 이 책의 24쪽에서 “이 세상 모든 것들은 끊임없이 구성되고, 해체되고, 재구성된다. 이 모든 과정을 나는 ‘편집’이라고 정의한다.”고 하였다.

소가 될 수 있다. 따라서 짧은 길이일수록 내용은 이해하기 쉽게 단순화하는 것이 함축의 의미를 내포하고 있는 것보다 유리하다고 할 수 있겠다.

그러므로 스낵컬처는 대서사시와 같은 거대한 스케일의 주제와 내용 혹은 내면 심리의 변화를 진중하고 치밀하게 드러내는 것보다 고속 촬영을 한 것처럼 일부분의 상황을 확대한 내용이 많다. 그리고 이런 단점을 보완하기 위해 일련의 시리즈로 제작이 되기도 하는데 작은 일부분들이 에피소드마다 쌓여 전체적인 주제와 형식을 더 크게 드러낼 수 있기 때문이다.

웹드라마는 보통 러닝타임이 15분 안팎이며 8~16회 정도의 에피소드로 이루어지기 때문에 한 달 내에 촬영을 마칠 수 있다. 또한 연기자들과 제작진들의 연기, 연출력 등에 대한 검증과 부담이 영화나 방송 드라마보다 상대적으로 적으면서도 온라인 콘텐츠라는 특성상 새로운 시도를 하기 수월하며 반향이 즉각적이고 크다는 장점이 있다. 이를 바탕으로 <우리 옆집에 엑소가 산다>와 같이 아이들을 주인공으로 하는 웹드라마 뿐만 아니라 20대 초반 여성들의 동성애를 소재로 한 <대세는 백합>, 기업 이미지 홍보를 위한 <무한동력>, 그리고 평범한 사람들의 일상에 대한 내용 등 다양한 소재와 목적으로 제작되고 있다.

[표3] <72초>, <오구실>, <두여자>의 시즌1 각 에피소드별 제목과 러닝타임

	〈 72초 〉	〈 오구실 〉	〈 두여자 〉
1	나는 혼자사는 남자다 (1:47)	가을되니까 외롭다 (1:56)	나한테 이게 어울린다고 생각해? (3:20)
2	나는 오늘 엘리베이터에 탔다 (1:58)	연어덮밥, 새우우동 (2:26)	애 지금 우리한테 맡길거 같애 (3:05)
3	나는 오늘 미용실에 갔다 (1:50)	새뜻한 인연이 찾아올테니 (2:09)	막상 오니까 웬지 모르게 주눅이 들어 (3:30)
4	나는 평범한 남자다 (1:44)	남자는 모르는 전쟁 (2:02)	오늘 이 언니 좀 무서운거 같애 (3:02)

5	나는 “자니?”라고 문자를 보냈다 (2:05)	어디 또 고장 난 거 없나? (2:00)	애 오늘 우리한테 할 말 많은 거 같애 (3:19)
6	나는 오늘 식당에 갔다 (2:16)	좋은 사람 만날 수 있을까? (2:16)	우리 지금 못 볼걸 본 거 같애 (2:56)
7	“사진 좀 찍어주실래요?” (1:40)	이번 판은 나가리입니다 (3:01)	간단하게 해먹을거 없을까? (3:40)
8	우리 무슨 사이야? (2:14)	나 먼저 잘게요 (1:42)	이 오빠 정체가 뭐야? (3:54)

〈72초〉, 〈오구실〉, 〈두여자〉는 우리 주변에서 쉽게 만날 수 있고 겪어봄직한 주인공의 일상적인 내용을 소재로 다루는 ‘72초’의 대표적 웹드라마들이다. [표3]은 2015년에 처음으로 방영된 이 웹드라마들의 시즌1에 대한 각 에피소드 제목들인데¹⁶⁾ 이것만 봐도 매우 일상적이고 단편적인 내용들이라는 것을 예상할 수 있다. 〈72초〉의 경우에는 ‘흔한 사람’의 ‘일상의 이야기’를 통해 수용자가 고개를 끄덕이며 공감하고 재미있게 느끼도록 하기 위해 30대 남성인 도루묵을 주인공으로 했다고 한다.¹⁷⁾ 그리고 이런 소재의 〈72초〉는 ‘초압축 드라마’, 30대 직장인 싱글 여성 오구실의 일상을 보여주는 〈오구실〉은 ‘초압축 감성 드라마’, 오랜 친구사이인 두 여자들의 대화를 통해 속마음을 표현하는 〈두여자〉는 ‘초압축 비주얼 드라마’임을 표방하고 있다. 스낵 중에서도 더 간편하게 먹을 수 있게 만든 패키지를 편(fun) 혹은 미니(mini)사이즈라고 하듯이 짧은 러닝타임 안에 압축된 즐거움이 있다는 것을 강조하기 위해 ‘초압축’이라는 단어를 사용한 것이다. 그런데 러닝타임이 짧다는 특징만으로는 주목을 끌고 즐거움을 전달하기 어렵

16) 현재 〈72초〉는 시즌3, 〈오구실〉은 시즌2, 〈두여자〉는 시즌1까지 제작이 완료되고 업로드 되었으며 네이버 TV캐스트, 유튜브 등을 통해 계속해서 스트리밍 서비스 되고 있다.

17) 조한별, “72초, 초미니 드라마 시대”, 《여성중앙》, 2016.02.02.
: <http://mnbmagazine.joins.com/magazine/Narticle.asp?magazine=204&articleId=FSTVW5NYC1LN3T>, 2016.08.07.

다. 따라서 내용을 전달하기 위한 방법, 즉 형식을 통해 차별화된 즐거움을 주는 것이다.

2. 형식적 특징

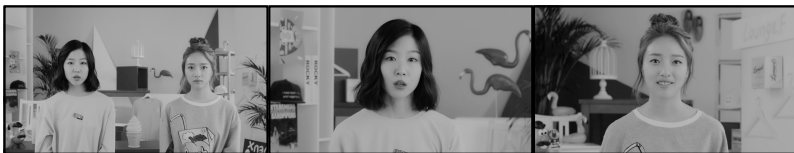
위의 세 웹드라마들은 주인공들의 소소한 일상을 단편적으로 보여 준다는 공통점이 있지만 각기 다른 형식을 통해 표현하고 있다. 그리고 그 형식은 콘텐츠를 이용하는 수용자의 입장과 태도를 고려했을 때 필수인 집중력과 주목성을 최대한 높이기 위한 형태로 극대화되어 차용된 것이다. 왜냐하면 극장 혹은 ‘내 방’처럼 영상에 집중할 수 있는 공간에서 뿐만 아니라 시끄럽고 번잡한 도심에서, 심지어 이동을 하면서도 작은 화면으로 보며 즐길 수 있는 것이 스낵컬처의 특징이기 때문이다. 따라서 콘텐츠의 콘셉트와 내용에 적합한 형식을 사용할 때에도 기존의 쓰임보다 형식을 과도하게 드러내거나 형식을 먼저 세팅한 후에 콘텐츠를 그에 적합하게 제작하는 경향이 강하다. 그 이유는 시리즈 전체에 적용된 독특한 형식을 보기만 해도 어떤 콘텐츠인지 알 수 있게 하여 차별화시키고 주목성을 높이기 위함이다. 이와 같은 특징을 위의 웹드라마들을 통해 좀 더 자세히 살펴보도록 하겠다.

항상 휴대하고 있기 때문에 ‘내 몸’과 같은 스마트폰에서는 풀샷(full shot)이나 익스트림롱샷(extreme long shot)과 같이 넓은 샷들로만 화면이 구성되면 알아보기가 힘들다. 영화의 스크린 크기보다 TV화면의 크기가 훨씬 작아짐에 따라 방송에서는 풀샷 이내의 화면 크기를 주로 보여준다. 이것과 마찬가지로 TV 화면보다 더 작아진 스마트폰에서도 그 화면의 크기에 적합한 샷 사이즈로 보여져야 하며 가독성을 위해 텍스트의 크기도 커져야 하는 것이다. 그러나 스마트폰에서 보여지는 영상은 바스트샷(bust shot)보다 더 타이트한 컷들로만 구성되기 어렵다. 바스트샷 사이즈 정도는 되어야 얼굴의 감정과 몸의 움직임

모두를 동시에 표현해 줄 수 있기 때문이다.¹⁸⁾

이런 특징을 형식으로 적극 활용한 것이 〈두여자〉이다. 등장인물들은 모두 상반신만 보이고 카메라를 향해 이야기하는데 두 명이 한 화면에 같이 나올 때에는 웨이스트샷(waist shot)으로만, 한 명씩 화면에 나올 때에는 바스트샷으로만 보여주고 있다. 이러한 샷사이즈의 특징과 함께 등장인물들이 카메라를 보고 이야기하는 방식을 채택함으로써 더욱 관객이 참여하는 것과 같은 느낌을 전달한다.

뿐만 아니라 큰 액션과 움직임이 없는 대신 각 에피소드 공간의 미술했을 다르게 하여 시각적 즐거움을 준다. 〈두여자〉 시즌1의 에피소드 1은 장소가 옷가게라는 설정인데 [그림1]에서 알 수 있듯이 배경에서 옷가게가 연상되지 않는다. 등장 인물들의 대화를 통해서만 장소에 대해 알 수 있는 것이다. 오히려 붉은색, 핑크색, 흰색으로 된 미니멀한 형태의 소품들로 배경을 채우고 다시 영상 전체를 채도가 낮은 핑크색 톤으로 그레이딩 하여 웨스 앤더슨 감독의 〈그랜드 부다페스트 호텔, The Grand Budapest Hotel〉(2014)이 연상되도록 하였다. 이런 방식으로 각 에피소드별 미장센 콘셉트에 변화를 줌으로써 동작이 크지 않고 샷사이즈가 단조로운 것을 시각적으로 보완하며 ‘초압축 비주얼 드라마’임을 강조하는 것이다.



[그림1] 〈두여자〉의 화면 크기와 미장센의 예: 시즌1의 에피소드1 [나한테 이게 어울린다고 생각해?] 중에서

18) 바스트샷은 얼굴과 어깨선이 보이는 사이즈이기 때문에 손을 올리려고 할 때나 몸을 일으키려고 하는 등의 몸동작이 드러난다. 그러나 클로즈샷(close shot) 정도로만 타이트 해져도 얼굴과 승모근 정도밖에 보이지 않기 때문에 상대적으로 비효율적이다.

그리고 짧은 길이의 웹드라마에서는 이미지와 사운드가 매치되는 방식이 자주 사용된다. 예를 들면 〈72초〉에서는 내레이션으로 ‘에스프레소 향기’라는 말이 들릴 때 ‘에스프레소 기계로 커피를 만드는 장면’이 보여지고 〈두여자〉에서는 말을 하고 있는 사람의 얼굴이 대사가 끝날 때까지 보여지는 방식으로 진행된다. 왜냐하면 수용자가 이동을 하고 있을 때나 시끄러운 장소에서 콘텐츠를 이용할 때에도 화면에서 보이는 이미지와 말이 일치하면 그렇지 않은 경우보다 더욱 쉽고 빠르게 이해할 수 있기 때문이다. 하지만 사과 이미지가 보일 때 ‘사과’라는 사운드가 들리는 것은 마치 언어를 배우는 것과 다를 바 없고 수용자의 입장에서는 지루할 수도 있다. 따라서 ‘사과’의 어떤 이미지를 동일한 의미의 사운드로 어떻게 표현하는지가 중요한 것이다.

〈두여자〉 시즌1의 에피소드1에서 한 사람이 “야, 지금 저 언니 눈빛 봤어?”라고 하자 다른 사람이 “나 방금 저 언니 안 봤는데”라고 대답하는 상황이 있다. 그런데 일상적인 말하기 호흡으로 대사를 하거나 심지어 “야,”라고 한 후에 상대방이 말하는 사람을 쳐다보는 리액션을 넣는 방식으로 편집을 구성한다면 기존의 콘텐츠들과 별다른 차이가 없을 것이다. 그런데 대사를 빠르고 리드미컬하게 할 뿐만 아니라 “야, 지금 저 언니 눈빛 봤어?”라는 말이 화자의 이미지에서 끝나자마자 “나 방금 저 언니 안 봤는데”라고 말하는 상대방의 이미지를 등장시킴으로써 긴장감을 유지시켜 준다. 리액션의 호흡도 거의 없이 대화를 주거나 받거나 빠르게 진행시킴으로써 수용자가 환기할 틈을 주지 않는 것이다.

〈72초〉는 제목처럼 짧은 시간 안에 최대의 즐거움을 보여주기 위한 다양한 형식을 적극적으로 사용하고 있으며 사운드와 비디오의 결합 형식도 〈두여자〉보다 강하게 사용하고 있다. 시즌1의 첫 번째 에피소드인 [나는 혼자사는 남자다]는 1분 53초의 러닝타임에 총 83개의 숏으로 이루어져 있으므로 한 숏의 평균 지속시간은 1.36초이다. 최근

블록버스터 영화들은 ASL(Average Shot Length)이 매우 짧아지고 있지만 <72초>에서 사용되는 방식과는 조금 다르다. 우선 영화나 드라마는 러닝타임이 충분히 길기 때문에 그 안에 기승전결이 적절하고 효과적으로 표현되기 위한 내용적 강약뿐만 아니라 샷의 물리적 길이에 대한 강약도 필요하다. 비슷하게 긴 길이의 샷들 혹은 빠른 속도로 지나가는 샷들을 장시간 시청하는 것은 오히려 집중력을 떨어뜨리고 주의 산만하게 하기 때문에 완급 조절의 역할로 샷의 물리적 길이를 사용하는 것이다. 따라서 영화나 드라마의 ASL이 짧아졌다고는 해도 감정이나 액션 등의 상황에 따라 샷의 지속시간은 달라지게 된다.



에스프레소 향기로 뒤덮
(1:01)

힌나의 식탁에 앉아
(00:20)

뿔테안경 (호흡) 잠깐 (호흡)
(01:01)



뿔테 안경 전에 먼저 음악도 틀고
(01:18)

다시 식탁에 앉아 뿔테
(01:00)

안경(호흡) 에스프레소 통고의 크
(01:03)

[그림2] <72초>의 이미지와 사운드, 샷의 지속시간 (초:프레임) : 시즌1의 에피소드1 [나는 혼자사는 남자다] 중에서

그런데 [그림2]에서 볼 수 있듯이 <72초>의 경우에는 한 샷의 길이가 1초 안팎의 짧은 시간임에도 불구하고 매우 많은 말이 들어 있으며 해당 콘텐츠가 끝날 때까지 이런 방식이 지속된다. 이것이 가능한 이유는 영화나 드라마의 액션 시퀀스 하나 정도의 길이로 러닝타임이 짧

고 사운드가 이미지에 대한 설명을 함께 해주고 있기 때문이다. 이렇게 속사포 랩을 하는 것처럼 내레이션이 진행되고 컷도 빠르게 전환되는 형식적 특징 때문에 〈72초〉라는 타이틀을 모르는 사람들은 내레이션이 진행될 때의 리듬을 기억하며 ‘두다다 두다다’로 이 웹드라마를 기억하기도 한다. 이 형식이 곧 〈72초〉라고 인식하는 것이다.

또한 화자의 입과 동기화된 사운드로 내러티브가 전달되는 방식인 〈두여자〉와는 달리 〈72초〉는 주인공 도루묵의 내레이션으로 극이 진행되기 때문에 사운드와 이미지가 항상 동일한 의미에서 시작되고 끝나지 않아도 된다. 더욱 다양한 이미지의 배열과 길이의 조절이 가능하기 때문이다. 따라서 [그림2]에서 보이는 것처럼 ‘에스프레소 향기로 뒤덮’까지의 사운드를 앞의 쏫에 포함시키고 그 뒤의 쏫에서 ‘히나의 식탁에 앉아’가 들리게 하는 등, 음절 단위로 쏫을 분리하기도 한다. 그리고 [그림2]의 내레이션 내용 중에서 밑줄 친 부분은 보여지는 이미지와 동일한 내용의 사운드인데, 더 잘 들리도록 쏫의 중간이나 호흡 전 혹은 호흡 후에 위치시킴으로써 쏫의 길이가 짧고 사운드가 많아도 해당 내용에 대한 이해를 즉각적으로 돕는다. 그리고 중요한 내용을 담고 있는 사운드 외에는 앞과 뒤의 사운드와 서로 오버랩되게 하거나 생략시키는 등의 방법을 통해 반복에서 오는 식상함을 줄이고 긴장감을 유지시킨다.

클리셰(cliche)도 다양하게 활용되고 있다. 예를 들어 〈72초〉의 시즌 1에서 첫 번째 에피소드인 [나는 혼자 사는 남자다]는 도루묵의 아침 시간을 보여주는데 그는 자고 일어나도 말끔한 얼굴이고 샤워할 때에는 샤워가운을 입으며 에스프레소 기계로 아메리카노를 만들어 마신다. 뿐만 아니라 식탁에 앉아서 빨테안경을 끼고 영자신문을 보는 등 우리가 흔히 상상할 수 있는 우아한 싱글의 일상 이미지들이 나열된다. 하지만 이런 상황들은 콘텐츠의 마지막 부분에서 도루묵의 판타지였음이 밝혀지는데 앞에서 보여준 럭셔리한 싱글남성의 아침 일상

과 상반되는 상황을 보여줄 때에도 머리가 부스스하고 냉장고는 텅 비어 있다는 등의 클리셰에 의한 도상(Icon)을 활용하고 있다. 이미지만 아니라 사운드를 이용한 클리셰도 자주 사용된다. 예를 들면 영화에서 서정적인 음악이 나오거나 스물거리며 커지는 기계음이 들리면 관객들은 로맨스 장면인지 스틸 있는 장면인지를 금방 알게 된다. 이처럼 우리가 기존의 문화 콘텐츠를 통해 ‘이런 경우에는 이런 장면이나 사운드’라고 답습해온 상황을 짧은 길이의 영상에서 자주 차용하고 변형시키기도 하는 것은 수용자들이 빠르게 내용을 이해할 수 있게 해주고 이것을 바탕으로 해석을 하는 순간의 즐거움을 더 크게 해주기 위한 것이다.



[그림4] <오구실>의 영상은 심도가 얇고 클로즈업을 많이 사용한다 : 시즌1 중에서

<오구실>은 ‘자기전에 잠깐 봐요’라는 메인 선전 문구처럼 <두여자>나 <72초>와는 다르게 자극적이지 않고 편안하게 볼 수 있다. <두여자>에서는 두 여자들의 대화로 내용이 진행되고 <72초>에서는 주인공의 내레이션이 내용을 진행시키는데, <오구실> 역시 싱어송라이터인 커피소년의 내레이션, 즉 사운드를 통해 극이 진행된다. 커피소년은 마치 심야의 라디오 디제이처럼 잔잔한 목소리로 “구실의 삶을 따듯한 시선으로 다른 이들에게 전달하는, 오구실이 우리 모두의 구실이 될 수 있도록 하는 존재”¹⁹⁾이다. 마치 라디오에 사연이 소개되고 디제이

19) <오구실>의 나레이터 커피소년 인물소개.

: https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hdy.top&where=nex

에게 격려를 받는 것과 같이 커피소년이 오구실의 상황을 지켜봐 주고 위로해주는 역할을 하는 것이다. 뿐만 아니라 그의 부드러운 목소리는 전체적으로 <오구실>의 감성을 높이는 역할을 하고 있다.

또한 이 웹드라마에서는 스마트폰의 작은 화면에서도 수용자가 오구실의 세밀한 표정을 자세히 볼 수 있도록 하기 위해 카메라 방향을 바라보는 오구실의 타이트한 솟들을 많이 사용한다. 그리고 화면을 얇은 심도로 표현하여 배경이나 주변 인물보다는 주인공에게 더욱 집중할 수 있게 한다. 이처럼 <오구실>은 30대 싱글인 직장 여성의 혼란고민을 마치 감성 광고를 보는 것과 같이 풀어내기 위해 감정과 분위기를 돋보이게 하는 부드러운 목소리, 얇은 심도, 타이트한 솟 등의 형식들을 최대한으로 조합하여 사용함으로써 ‘감성 드라마’임을 거듭 강조하고 있다.

IV. 결론

현대인은 원격조종과 원격현존을 통해 언제 어디서나 짧은 시간에 더 큰 즐거움을 찾아다니는 디지털 노마드가 되었다. 그리고 이를 돕기 위해 영상의 경우만 보더라도 실제보다 더 실제처럼 볼 수 있고 체험할 수 있는 디지털 작업, 3D, VR 등의 기술을 개발하고 발전시키고 있다. 이런 기술의 발전 덕분에 가상의 공간에서 원격조종과 원격현존이 가능해졌을 뿐만 아니라 실존적 체험과 공간에 근거한 한계를 뛰어넘고자 시간에도 가속을 할 수 있게 된 것이다. 그 결과 빠른 무선인터넷과 스마트폰이 널리 확산되었으며 이것을 활용하여 언제 어디서

arch&oquery=%C4%BF%C7%BC%D2%B3&ie=utf8&query=%EC%98%A4%EA%B5%AC%EC%8B%A4+%EC%BB%A4%ED%94%BC%EC%86%8C%EB%85%84, 2016.08.07.

나 잠깐의 시간동안 쉽게 즐길 수 있는 스낵컬처 콘텐츠가 등장하게 되었다.

따라서 스낵컬처 콘텐츠의 가장 큰 특징은 작은 포맷이라고 할 수 있다. 그런데 길이가 급격히 짧아진 대표적 포맷인 영상의 경우를 살펴보면 온라인 콘텐츠라는 특성상 주제와 소재는 다양해질 수 있으나 짧아야 한다는 시간적 제한으로 인해 깊고 상세한 내용을 다루기가 힘들다. 그렇기 때문에 내용의 범위가 줄어들게 되고 구조도 단순화되며 대사, 내레이션 등의 말이 이야기를 진행시키는 중요한 역할을 하게 되는 것이다. 그러므로 이렇게 약화된 내용을 보완하고 주목성을 높이기 위해 수용자의 입장을 고려한 형식을 적극적으로 사용하고 있다. 예를 들면 작은 화면에서도 잘 보이는 썸의 사이즈로만 구성을 한다거나 특정한 분위기를 표현하기 위한 형식들을 최대로 조합하여 사용하는 것, 그리고 대사와 화면을 매치시키는 방법 등을 통해 어떠한 환경에서도 콘텐츠를 쉽게 즐길 수 있도록 하는 것이다.

본 연구를 통해 스낵컬처가 속도를 지향하는 현대인의 욕구에 의해 탄생한 콘텐츠이고 물리적 길이가 짧아질수록, 다시 말해 포맷이 작아질수록 내용은 더 단순화되고 형식이 강화되는 것을 살펴보았다. 그런데 이와 같은 스낵컬처의 특징은 현대인의 문화 소비 형태에 적합하게 변형된 것이므로 기존의 문화 콘텐츠들 역시 시대적 반영에 따른 변화를 피할 수 없다. 따라서 스낵컬처와 같은 현시대의 트렌드를 반영하는 콘텐츠를 지속적으로 관찰하고 연구함으로써 기존의 문화 콘텐츠들이 어떻게 변화되고 발전되어 가는지 더욱 넓게 살펴볼 수 있을 것이다.

■ 참고문헌

김정운, 『에디톨로지』, 21세기북스, 2014.

케네스 코브레 저, 문원립 역, 『비디오 저널리즘』, 북스힐, 2016.

폴 비릴리오 저, 배영달 역, 『탈출속도』, 경성대학교출판부, 2006.

폴 비릴리오 저, 이재원 역, 『속도와 정치』, 그린비, 2004.

손영훈, 「한국인의 스마트 라이프-스마트폰 이용행태 분석」, 『디지예코 보고서』, KT경제경영연구소, 2014.

최수현, “72초면 돼, 있을 건 다 있으니까”, 《chosun.com》, 2016.07.28.

http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2016/07/28/2016072800036.html, 2016.08.07.

노진우, “72초 TV ‘비기닝’으로 플랫폼 확대 본격화”, 《국회뉴스》, 2016.06.03.

<http://www.a-news.co.kr/news/articleView.html?idxno=85244>, 2016.08.07.

유성미, “Another Peoples”, 《ARENA》, 2015.09.15.

<http://www.smlounge.co.kr/arena/article/20723>, 2016.08.07.

조한별, “72초, 초미니 드라마 시대”, 《여성중앙》, 2016.02.02.

<http://mnbmagazine.joins.com/magazine/Narticle.asp?magazine=204&articleId=FSTVW5NYC1LN3T>, 2016.08.07.

Nancy Miller, “Minifesto for a New Age”, 《Wired》, 2007.03.01.

<http://www.wired.com/2007/03/snackminifesto/>, 2016.08.07.

‘72초’ 홈페이지, <http://72sectv.com>, 2016.08.07.

네이버 TV 캐스트의 ‘72초 드라마’ 플레이리스트,

<http://tvcast.naver.com/72sec/playlists>, 2016.08.07.

〈오구실〉의 나레이터 커피소년 인물소개,

https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hyt.top&where=nexearch&oquery=%C4%BF%C7%BC%D2%B3&ie=utf8&query=%EC%98%A4%EA%B5%AC%EC%8B%A4+%EC%BB%A4%ED%94%BC%EC%86%8C%EB%85%84, 2016.08.07.

■ 국문초록

현대인들은 극장, 공연장 등 전통적 형태의 시간과 공간의 제약에서 벗어나 인터넷 네트워크 시스템, 모바일 기기의 발달 등을 통해 상시적이며 선택적으로 작고 빠른 포맷의 콘텐츠를 소비하는 것에 집중하고 있다. 따라서 현대 문화의 특징은 언제 어디서나 쉽고 빠르게 소비할 수 있는 스낵컬처로 대변된다.

웹툰, 웹드라마, 웹소설 등이 대표적인 스낵컬처 콘텐츠인데 이런 콘텐츠들이 각광을 받게 된 이유가 빠른 무선 인터넷과 스마트폰의 높은 보급률 때문이라는 것으로는 충분한 설명이 되지 않는다. 따라서 본고에서는 스낵컬처라는 소비방식과 콘텐츠가 등장하게 된 근본적 원인을 폴 비릴리오(Paul Virilio)의 속도 이론을 통해 단편적으로나마 살펴보았다. 그리고 길이가 극단적으로 짧아진 대표적 포맷이 영상이므로 4분 이내의 매우 짧은 러닝타임으로 제작된 '72초' 제작사의 '초미니' 웹드라마들을 통해 포맷이 작아질수록 어떤 특징이 있는지에 대해서도 분석해보았다.

비릴리오는 속도가 빠를수록 정치적, 상업적으로 유리하므로 인간 사회는 계속해서 속도를 지향하는 것이며 공간에서의 실제 이동보다 더 빠르고 넓은 의미인 시간에서도 가속을 하게 된 것이라고 하였다. 그렇기 때문에 인간은 필요에 의해 기술을 발전시키고 가상의 세계에서 속도도 멈추지 않는 것이다. 그리고 이것은 콘텐츠들 사이를 빠르게 옮겨 다니며 문화를 소비하는 방식뿐만 아니라 콘텐츠의 내용과 형식에도 중요한 영향을 미친다. 러닝타임이 짧아짐에 따라 전달할 수 있는 내용은 단순화되는데, 이를 보완하고 주목성을 높이기 위한 형식이 강화되는 것이다. 이때 가장 중요한 것은 다양한 환경에서 모바일 기기로 콘텐츠를 즐기는 수용자의 입장이기 때문에 이를 고려한

형식을 적극 활용하게 된다. 그리고 이렇게 강화된 형식에 내용을 적용시킴으로써 형식이 곧 콘텐츠라고 동일시하도록 하여 다른 콘텐츠들과 차별화 하려는 것을 알 수 있다.

스낵컬처 콘텐츠의 이와 같은 특징은 시대에 따른 문화 소비 형태에 적합하게 변형된 것이다. 따라서 기존의 문화 콘텐츠들이 어떻게 변화되고 발전되어 가는지 살펴보기 위해 스낵컬처와 같은 현시대의 트렌드를 반영하는 콘텐츠를 지속적으로 관찰하고 연구하여야 할 것이다.

주제어 ● 스낵컬처, 풀 비릴리오, 영상의 형식, 72초, 웹드라마

■ Abstract

Study on the ‘72seconds’ Web Drama as Snack Culture

Jung, Seung Eun

With the development of Internet network systems and mobile devices, modern people focus on consuming contents in permanent, selectively small and fast format, overcoming conventional time and space constraints such as cinemas and theatres. Therefore, the characteristics of modern culture are represented by snack culture that can be consumed anytime and anywhere easily and rapidly.

Webtoon, web drama and web novel are representative snack culture contents. However it's not good enough to explain that the reason for the popularity of these contents is because of high penetration of the internet and smart phones. Therefore, this study looked into the fundamental cause of a consumption way and contents called snack culture through Paul Virilio's Speed Theory at least fragmentarily. And, it also analyzed the characteristics of smaller format through ‘72 Seconds’ Production Company's mini web dramas with very short running time of less than 4 minutes because an extremely shortened format is video.

Paul Virilio said that the faster speed is, the more profitable it is politically and commercially, so human society continues to aim at speed and accelerates time that is a faster and broader sense than actual movement. That's why humans develop technology under the necessity

and never stop speed even in a virtual world. And, this has an important impact on the content and format of contents as well as consumption methods of culture while moving fast among contents. Shorter running time simplifies the story that can be delivered, and to complement and raise attention, the style is maximized. What's most important is to actively utilize the style considering recipients' position because they enjoy contents by means of a mobile device in various environments. By applying story to this strengthened style, it strongly tends to differentiate from other contents by equating style with contents.

Such a feature of snack culture contents has changed suiting the cultural consumption type according to the times. Therefore, it needs to consistently observe and study contents that reflect the trend of modern times such as snack culture to examine how existing cultural contents are changing and developing.

Keyword ● *snack culture, Paul Virilio, video style, 72seconds, web drama*

■ 논문투고일 : 2016. 07. 15 ■ 심사완료일 : 2016. 07. 31 ■ 게재확정일 : 2016. 08. 14