

UCC 제작 도구 환경개선에 관한 연구

A Study on the environment of UCC making device

김원섭, Wonsup Kim, 유이경, Yekyung Yoo, 이윤정, Yunjung Lee, 신은선, Eunsun Shin
이화여자대학교 조형예술대학 산업디자인과

요약 인터넷 환경의 변화와 관련 제반 기술의 발달로 인하여, 이전과는 달리 콘텐츠의 제작, 활용에 있어서 높은 사용자 참여도를 보여주고 있다. 이러한 변화는 여가 활동의 증가와 엔터테인먼트를 추구하는 인터넷 사용자의 목적과 맞물려 UCC(User Created Contents)가 중요한 요소로 부각되게 되었다. 이미 온라인과 오프라인상에서 사용자가 UCC 를 제작할 수 있는 장비들과 다양한 도구들이 보편화 되어있다. 그러나 UCC 와 관련된 프로그램 및 장비들의 기능과 플랫폼이 복잡해짐에 따라 사용자가 콘텐츠 제작에 있어 어려움을 겪고 있는 실정이다. 따라서 콘텐츠의 제작과 활용 측면에서 기능과 서비스를 자연스럽게 사용할 수 있도록 하는 통합적인 환경 제안과 발전 방향을 모색하는 것을 연구의 목적으로 삼는다.

본 연구의 방법으로는 콘텐츠를 제작하는 사용자를 대상으로 한 환경 조사 그리고 포커스 그룹 형성 조사를 통하여 현재 UCC 제작 환경의 문제점을 도출하였다. 이를 기반으로 사용자의 니즈를 충족시키면서도 사용자 중심적인 통합적 UCC 제작 도구와 개발을 위한 가이드 라인을 제시한다.

핵심어: UCC, Divergence, Device, UI

1. 서론

1.1 연구 배경: 멀티미디어형 UCC의 팽창

유튜브(YouTube.com)에는 하루 평균 1000만여 명의 네티즌이 방문을 하여 4000만 편이 넘는 비디오 파일을 이용하며, 7만여 개의 새로운 동영상도 업로드되고 있다¹. 또한 비디오 블로그(Blog)라 불리는 「Vlog」의 대표적인 사이트인 “미피디어(Mefeedia)”에는 현재 5000여명에서 1만여 명의 비디오블러거들이 활동 중이며, 뉴욕시 주민 2만 5000 명의 구독자를 확보하고 있어 정규 TV채널의 규모에 근접하고 있으며, 머지 않아 상업 TV 채널을 대체하게 될 것이다². 이처럼 웹2.0 기반의 콘텐츠의 중 가장 두드러진 특징을 드러내는 것이 바로 동영상을 중심으로 하는 멀티미디어형 콘텐츠다. 이러한 현상은 데이터 전송 속도의 향상 및 디지털 멀티미디어 기기의 발전과 같은 기술적인 측면의 진보, 인터넷 환경 및 인터넷 서비스 개선과 같은 인터넷 측면의 진보, 그리고 개인 욕구 증대와 소호(SOHO) 비즈니스 같은 사회분화적인 측면의 변화를 배경으로 하고 있다.

최근의 UCC는 콘텐츠가 규칙적이고, 지속적으로 정보를 보냄으로써 기존의 블로그형 콘텐츠들과는 차별화되는 모습

을 보인다. 이미 UCC는 제작, 판매, 유통 구조를 가진 형태로 진화하였다. 저작권 침해에 대한 문제도 공론화되어 디지털 밀레니엄 저작권법(DMCA)³ 과 같은 CCL(Creative Commons License)⁴을 준수하도록 권장하고 있으나 현재까지는 창작의 형태보다 편집 위주의 콘텐츠가 중심이 되고 있는 현 상황에서, ‘킬러 콘텐츠(Killer Contents)’의 확보 없이는 UCC의 효율적인 운영을 기대하기 힘들다.

1.2 연구 목적 및 방법

본 연구에서는 양질의 킬러 콘텐츠 확보를 위해, UCC 제작에 따른 도구 및 제반 환경에 대한 개선을 위한 가이드라인을 제시하고자 한다. UCC의 특징 및 구성요소에 대해 정의하고, 최근 1년 간 발표된 자료를 통해 UCC에 대한 일반적인 현황 및 문제점들을 도출한다. 구체적인 사용자 환경을 분석하기 위해 가장 많은 사용자 층인 20~30대를 대상으로 설문 및 포커스 그룹의 심층인터뷰를 통해 구체적인 개선이 요구되는 문제점들을 추출한다. 가상 시나리오를 통해 UCC 사용자의 특성에 따른 요구 조건을 세분화하고 도구, 서비스,

³ 1998년 미국 의회가 자국 내 온라인 디지털 콘텐츠의 저작권 보호를 위해 제정한 포괄적인 법안.

⁴ 저작권자가 자신의 저작물에 대한 이용방법 및 조건을 표기하는 일종의 표준약관이자 저작물이용허락표시이다.

¹ '유튜브' 올해 최고의 발명품. 인터넷 중앙일보. (2006.11.8)

² Michelle Meyers. 또하나의 미디어 혁명 「비디오 블로그」. CNET News.com (2006..6.12)

인터페이스 측면에서 이를 지원하기 가이드라인을 구축한다.

2. 이론적 배경

1990년대 중반 인터넷이 상용화되기 시작하면서 일반인들도 필요한 정보들을 손쉽게 수집하고 교환할 수 있는 환경이 조성되었다. 이를 기반으로 인터넷 사용자들의 참여가 급증하면서 사용자들의 행태와 생활 환경에 따라 기존과는 다른 인터넷 환경이 요구되기 시작하였다. 사용자들은 기존의 오프라인 자료들과 같이 문서화되어 있거나 전문가에 의해 작성된 일방적인 형태 이상의 양방향적 커뮤니케이션 공간을 지향하였고, 이러한 사용자들의 욕구 충족을 위해 다양한 환경이 제공되고 있다. 정보전달과 수집이 목적이었던 과거와 달리 웹 2.0 환경의 사용자는 엔터테인먼트적 측면에서 인터넷을 활용하고 있으며, 자기의 생각과 표현에 대한 도구로써 온라인은 활발한 사용자의 참여가 이루어지는 공간을 제공하고 있다. 인터넷 상의 미디어 활동이 적극적이고 능동적인 데에는 개인 통신 단말기인 핸드폰을 중심으로 한 디지털 컨버전스와 디지털 카메라와 같은 디지털 정보기기의 발전 및 가격하락으로 인한 대중화가 주요 요인이다. 전문 지식이 없어도 쉽게 다룰 수 있고 사용자의 욕구를 수용할 수 있는 매체의 등장은 디지털 미디어를 중심으로 하는 이용자들이 가상의 공간에서 공통의 주제로 모일 수 있는 공간을 구축할 수 있게 하는 배경이 되었다. 지속적인 사용자들의 능력 향상과 기기의 발달은 '일반 인터넷 사용자들에 의한 동영상의 제작'이라는 새로운 미디어 문화를 등장시켰고, 최근에 UCC라는 신조어로 지칭되고 있다. UCC는 User Created Contents의 약어로 전문가가 아닌 일반 사용자에게 의해 제작된 콘텐츠를 일컫는 말이다. 즉, 네티즌 개인이 기획, 기술 편집, 장비를 갖추어 독자적으로 제작한 멀티미디어 작품들이 주류를 이루고 있다. UCC제작 기기들의 폭발적인 보급과 함께 기술의 발전에 따른 인터넷 제반 환경의 변화는 무선랜, 유비쿼터스를 토대로 한 데이터 전송기술의 개선을 통해 사용자의 접근성을 높이고 있다.

UCC를 구성하는 요소는 contents, context, community로 구분할 수 있다(표 1).

표 1. UCC의 구성요소

	Contents	Context	Community
구성요소	표현방식 활용방식	제작 시점 제작 장소 사용자	공유대상

UCC는 개방성과 사용자 간의 공유와 참여를 기반으로 하는 특징을 가지고 있으며, 이는 각각 저작권 관련 문제, 호환 플랫폼의 부재, 기기간 연결의 어려움을 안고 있다(그림 1).

본 연구에서 다루는 UCC의 범위는 최근 제작과 활용에 있어 급격한 증가를 보이고 있는 반면, 사용자를 위한 플랫폼과 서비스가 미흡한 동영상 부문을 중심으로, 콘텐츠 제작 및 이를 온라인상에 게시하는 과정에서 발생하는 문제점을 도출하고 이를 개선하기 위한 가이드라인 제시를 목적으로 한다.

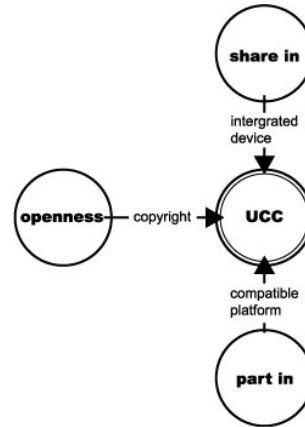


그림 1. UCC의 특징과 문제점

2.1 UCC 유형 및 활용 분류

UCC는 콘텐츠 및 매체의 특성에 따라, Text, Audio, Image, Video, 그리고 이러한 특성들이 혼재한 형태로 나누어 볼 수 있다(표 2). 또한 UCC의 제작 목적과 내용에 따라 사용자에게 지식과 노하우를 전달하는 정보제공, 개인 방송 등과 같은 엔터테인먼트, UCC콘텐츠를 기반으로 하여 수익을 창출하고자 하는 비즈니스로 분류할 수 있다. [1]

표 2. 국내 인터넷 UCC 사이트에서 제공되는 서비스의 종류

콘텐츠의 종류	UCC 서비스 제공 사이트	예
Text	네이버 지식 IN Joara.com	지식인 귀여니 소설
Audio	Winamp, 벨소리 http://www.millim.com	Winamp 개인 라디오 방송, 개인벨소리제작 개인제작음악서비스
Image	네이버 톤, 싸이월드, DCinside www.foodconsultant.co.kr	인터넷 만화, 합성게시물, 개인이 촬영 편집한 사진
video	판도라 TV, 아프리카	두어자쇼, 캐논연주
mixed	daum, naver	멀티미디어 콘텐츠

UCC동영상 서비스는 국외 [Youtube], 국내 [판도라TV]를 중심으로 크게 주목 받고 있다. UCC 동영상을 이용 가능하게 하는 사이트들은 단순히 재미와 흥미 위주의 역할 뿐 아니라 사실을 뒷받침 해줄 수 있는 근거 자료를 제공하기도 한다. CNN이 [Youtube]에 게시된 자료를 뉴스 진행에 포함시킨 경우를 비롯하여 이와 유사한 다양한 사례가 있으며, 증가 추세에 있다. CNN은 일반인들이 촬영 혹은 제작한 동영상이 저널리즘의 충추적인 역할[5]을 할 수 있는 자료라 해석하였고, 이러한 동영상 포털 사이트들의 잠재성에 관하여 긍정적인 반응을 보였다. 국내에서도 동영상만을 전문적으로 관리하는 사이트들이 생김과 동시에 사용자들이 많이 이용하는 포털사이트에서도 동영상 관련 서비스를 제공하기 시작하였다.[6] 반면, 공공성을 대변해야 하는 공중과 방송이 관련 자료에 대한 명확한 근거나 사실 확인 없이 UCC 콘텐츠를 사용하기도 하는 부작용이 나타나기도 했다. UCC 자료

는 일반적으로 비전문가적인 특성을 가지고 있기 때문에 엔터테인먼트적인 성향에 가깝다는 점을 간과해서는 안 된다.

표 3. 대표적인 국내외 동영상 UCC 콘텐츠 제공 사이트

Global	Korea
Youtube.com	Pandora.tv
Rever	Q of Freechal.com
Groupur	Mgoon
Guba	Aura
Google Video	Wowloi
Ume.com - China	Portals(naver, daum, yahoo,...)

2.2 UCC 제작의 단계와 과정

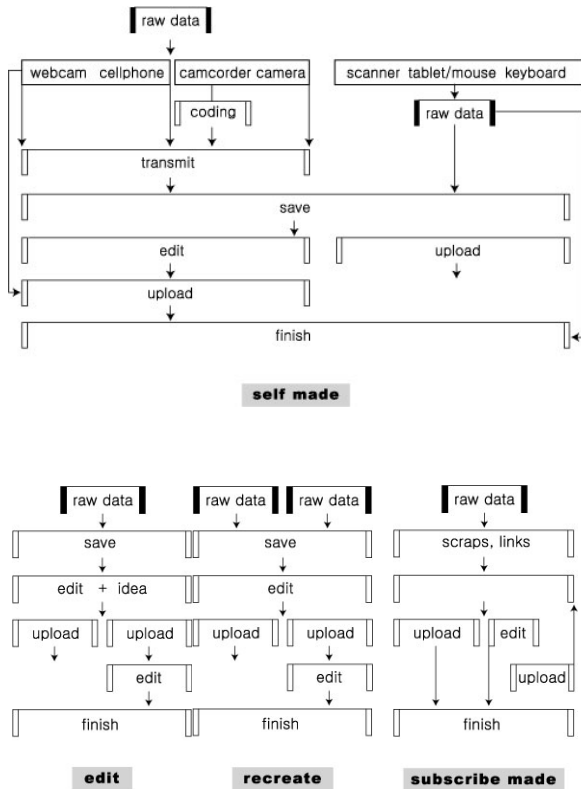


그림 2. UCC의 제작 단계와 과정

UCC의 제작은 그 단계와 과정에 따라 4가지의 유형으로 나누어 볼 수 있다. 원자료(raw data)를 제작도구를 이용하여 디지털화하고 사이트에 등록한 창작 UCC, 제작된 UCC를 사용자의 아이디어를 덧붙여서 편집된 UCC, 이미 유통되고 있는 콘텐츠를 사용자가 재가공한 형태의 UCC, 마지막으로 여러 UCC들을 재가공과 편집의 과정을 거치지 않고 온라인 상에서 사용자가 스크랩한 경우가 그것이다. 창작 UCC를 제외하고는 엄밀한 의미에서는 UCC라고 보기는 어렵다. 현재 유통되고 있는 UCC 중 대략 95%는 신문, 방송, 광고 등 대중매체를 통해 유포된 정보들을 편집하거나 가공한 것 이어서 창조와는 거리가 멀다⁵. 따라서 건전하고 원활한 정보의 유통을 위해서는 창의적인 킬러 콘텐츠의 보급이 요구된다.

⁵ UCC에 부족한 것들. 디지털타임즈. (2006.8.2)

3. 사용자 니즈 및 이용행태 조사

UCC 관련 사용자를 일컫는 말들은 다양하다. 동영상 UCC가 사회적으로 이슈화가 되고 급속도로 파급된 계기는 CNN에 공개된 레바논 전투와 같은 사건으로부터 비롯되었다. 대학생 공모전미디어 '썩곳'과 취업사이트 파워잡과 함께 대학생 332명을 2006년 9월4일부터 6일까지 「핸드폰 선호도 및 이용실태」에 관한 설문조사에서 10명 중 8명이 자신을 “퍼블리즌”이라고 답했다. 이러한 UCC 사용자들의 시민 저널리즘의 특성들이 엔터테인먼트와 결합되면서 현재는 “밈프(MIMP: Making myself in Motion-picture)⁶” 혹은 “프로추어(Proture)⁷”와 같이 콘텐츠 제작 위주의 사용자들로 대표되고 있다. 최근에는 개인이 PD, 카메라맨, 편집자의 1인 3역을 하는 “인터넷 1인 방송사”도 증가하고 있다.

3.1 조사배경 및 목적

본 연구는 동영상 UCC제작 측면에서 전문화되어 가는 하드웨어 도구와 이에 따른 소프트웨어 사용성에 영향을 미치는 요소와 문제점을 조사하고, 이를 통해 UCC제작 환경 개선 요소 도출 및 적용을 위한 가이드라인을 제시하는데 그 목적이 있다.

3.2 조사대상

사용자의 환경에 있어서 UCC 제작 도구들은 디지털 컴버전스와 디버전스의 경향을 동시에 보여준다. 하드웨어적인 측면에서는 제작 도구의 진보에 의한 전문가 수준의 사용자 성숙도를 보여주는 반면 운용 소프트웨어들은 사용자의 친숙도 및 편의를 위해 통합적이고 단일한 인터페이스를 채택하고 있다.

UCC를 가장 많이 사용하는 20대를 대상으로[2] UCC제작에 있어서 사용되는 도구 및 관련 소프트웨어 사용상에서 나타나는 니즈와 이용행태를 조사하고 게시물을 통해 사용자의 유형을 분류하였다.

UCC의 사용자는 크게, 올리는 게시물과 사이트의 이용방식에 따라 세 유형으로 분류 될 수 있다. 첫번째 유형은 프로추어(Proture)⁸들로 전문가 못지 않은 실력을 갖춘 뛰어난 아마추어의 성격을 띄고 있다.[3] 이 집단은 동영상 제작을 취미 단계를 넘어 자기 표현의 일부분으로 여길 만큼 애착을 갖고 있으며, 매니아 적인 성향을 보여준다. 두 번째는 UCC에 가장 일반적인 유저로써 동영상 제작의 직접적인 참여를 하지만, 동시에 여러 기술적, 환경적인 측면의 문제들로 어려움을 겪고 있는 집단이다. 이들은 프로추어 그룹이 생산한 게시물을 적극적으로 스크랩하거나 편집하는 등 주로 재가공을 통한 방식으로 UCC 활동에 참여한다. 마지막 집단은 인터넷을 사용할 줄 아는 일반 유저들이다. 이들은 UCC 제작에 직접적으로 참여를 하지는 않지만, 필요한 정보 검색과

⁶ [IT키워드]밈프족. 전자신문. (2006.7.7)

⁷ 하이엔드 디카로 나도 프로추어! 전자정보신문. 주간 392호

⁸ Pro+ Amateur. 프로추어(proteur)는 프로페셔널(professional)과 아마추어(amateur)의 합성어로 전문가와 같은 식견·실력을 갖춘 아마추어를 말한다.

유희적인 요소로 UCC를 접하고 이용한다.

표4는 세 유형의 사용자 그룹이 UCC 이용 과정의 각 단계에서 참여 성향을 보여주고 있다.

표 4. UCC 사용자의 이용 행태 특성

	촬영	편집	업로드	스크랩	감상
Proteur Group	●	●	●	●	●
	●	●	●	●	●
Amateur Group	●	○	○	●	●
	●	○	○	●	●
	●	○	○	●	●
	○	●	○	●	●
	○	○	○	●	●
Visitor Group	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○

사용, 참여 빈도 ●: 높음 ○: 낮음

3.3 조사설계

3.2 장에서 분류한 각각의 UCC 그룹과 유형을 대표하는 사용자를 구성하여 자가모니터링 방법과 In-depth Interview를 병행하여 진행하였다.

3.3.1 In-depth interview

In-depth interview는 서울, 경기 지역에 거주하는 20대 30명으로 성비율은 여성과 남성을 6:4로 구성하였다. 인터뷰는 2006년 10월 17일부터 11월 23일까지 진행하였다. 본 연구에서는 주로 동영상 UCC제작에 사용되는 소프트웨어와 하드웨어를 중심으로 조사가 진행되었다. 인터뷰 내용은 UCC 제작에 사용되는 디지털 제작도구와 사용방법, 사용단계와 절차 그리고 제작 시 이용하는 프로그램과 편집 틀을 중심으로 구성되었다. 이는 매체의 유형별에 따라 UCC 사용자들이 구체적으로 어떠한 니즈와 문제점을 갖고 있는지를 도출하기 위해서이다.

Interviewee characteristics	전반적인 이미지, 소지품, 옷차림, 직업, 나이, 취미, 사용하는 전자제품, 컴퓨터 사양, 다룰 줄 아는 미디어제작 툴
Life Value	컴퓨터 사용시간, 컴퓨터로 하는 일, UCC제작이 취미생활에서 차지하는 비중, 장래의 희망,
(무엇을 어떻게) 제작 과정	self-made/ 동영상/ 제작과정 전반에 있어서 일어나는 일들을 시간의 순서에 따라 묘사, 집에서 나가끼전, 촬영도중 일어나는 일들, 촬영이 끝나고 돌아오는 길 컴퓨터로 가공, 편집하는 과정
	self-made/ 동영상/ 먼저부터 제작하게 되었다. 계기, 이유 업로드 하는 사이트의 종류 제작 후 제일 먼저 하는 일 제작을 하면서 일어나는 일 자주 업로드 하는 사이트에서 동영상 올린 후 사람들의 반응
Extra Question	특히 기억에 남는 동영상제작/게시물/사람들의 반응/리플 /말화

그림 3. In-depth interview의 구성

3.3.2 자가 모니터링 방법

자가 모니터링은 In-depth interview 결과를 토대로, 각 그룹의 대표적 특성을 가진 사람을 각 2명씩 선별하여 10일 동안 UCC 제작과정 및 이용행태를 기록하도록 하였다. 야외 및 실내에서 디지털 제작기기를 사용하여 원자료를 수집하는 과정에서부터, 데이터를 가공, 편집하여 업로드하고, 업로드된 데이터를 이용하는 과정을 기록하기 위해 디스포저블 카메라 방법을 사용하였으며, 더불어 사용 상황에 대한 서술을 하도록 하였다. 이렇게 수집된 데이터를 타입, 제작 그룹별로 비교 분석하였다.



그림 4. 자가 모니터링 결과 사례

4. 조사 결과

4.1 UCC 제작과정에서 나타난 요소

UCC 제작에 참여 하는 사람들의 심리적 성향은 시작에서부터 유통에 이르기까지 '공유'와 '자기 만족'으로 표현된다. 이들은 자신이 제작된 동영상을 통하여 누구보다 돋보이고 싶고 관심 받고 싶어하는 심리적 요인으로 다른 동영상과는 차별화된 자신만의 동영상을 창조하고 싶은 욕구를 가지고 있다. 일반적으로 UCC제작과 유통 단계에 참여하는 사람들은 아마추어 이상의 실력으로 온라인상에서 자신을 드러내고 싶어하는 계층이다. 자신이 제작한 차별화된 동영상을 웹사이트에 게시하여 이용자와의 커뮤니케이션을 시도하거나 댓글을 이용하여 의견을 교환함으로써 동질감을 느끼기도 한다. 서로 알지 못하는 관계의 사람들도 관심 분야를 중심으로 관계를 맺는데 동영상이 중요한 매개 역할을 한다. 기존의 텍스트와 이미지로 표현하기 어려웠던 것들이 동영상을 통하여 가능해지면서 자기 표현이 더 쉬워졌으며, 감상하는 측면에서도 정보의 다양성과 표현성에 있어서도 보다 효과적인 방식으로 접근할 수 있다. 이에 따라 공감대를 형성하는 계층에서는 공유 문화 코드로 자리매김하게 되었다.

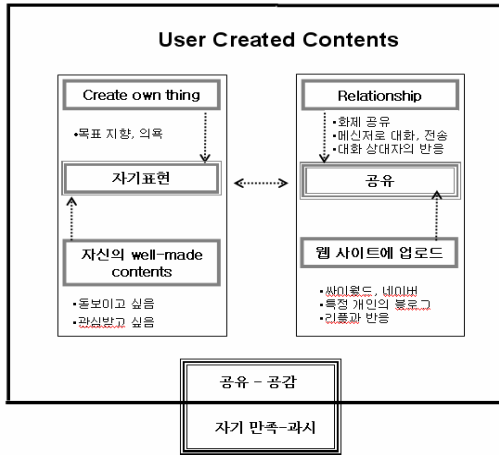


그림 5.UCC제작에 참여하는 사람들의 심리적 성향

4.2 UCC 제작과정에서의 문제점 도출

UCC를 제작하는 과정에서 사용자로부터 드러난 문제점은 각각의 제작 과정상의 성격에 따라 제작, 편집, 게시, 스크랩, 감상의 다섯 단계로 분류될 수 있으며, 스크랩과 감상부분은 사용자의 유사한 행태를 보이고 있어 동일하게 간주했다.

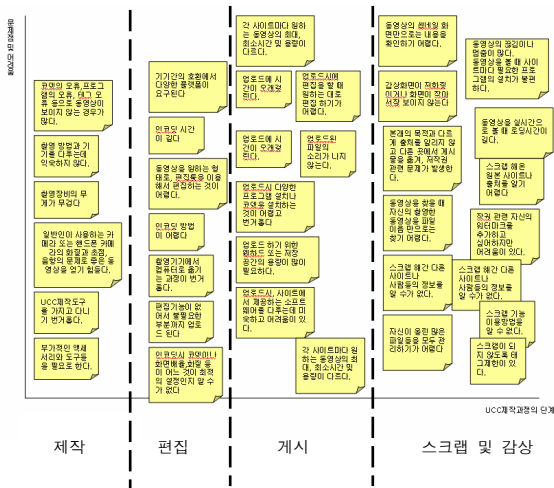


그림 6. UCC제작 단계별 문제점 및 어려움

촬영 단계에서의 문제는 디지털 동영상 제작기에 따른 문제가 가장 많았다. 이는 촬영에 익숙한 Proteur group과 그렇지 않은 Amateur group, 그리고 Visitor group 에 걸쳐 공통적으로 드러나고 있다. Proteur group은 동영상 기기의 조작이 능숙함에도 불구하고, 제작기의 전문성이 높아짐에 따라 기기의 크기와 무게, 운반이 어려운 점을 지적했으며 또한 기기의 충전, 설치에 따르는 부가적인 장비들의 필요에 따른 문제도 있었다. Amateur Group은 본인들이 소유한 동영상 제작 디지털 장비로부터 제작된 결과물 자체의 완성도가 사용자의 조작 미숙과 장비의 수분 미달로 인해 높지 않은 점이 큰 문제로 드러났다. Visitor Group은 동영상의 제작에 참여하고자 하는 욕구가 다른 그룹에 비해 현저하게 낮았으며, 그에 따라 디지털 기기 및 그에 따른 부가장비를 가지고 다니는 것 자체를 번거롭게 여기고 있었다. 또한, 촬영기법에 대한 지식이 미비하고 기기를 조작하는데 익숙하지 못

하기 때문에 동영상 제작에 적극적으로 참여하지 못하는 것으로 밝혀졌다.

촬영 이후의 편집 단계에서는, 디지털 기기로부터 컴퓨터로 파일을 전송하는 부분에 있어 모든 그룹으로부터 문제가 발견되었다. Proteur Group은 그룹의 특성상 빠르게 파일을 업로드하기 위해서 인코딩 시간을 단축시키는 것을 제일 중요하게 여기고 있었다. 또한 다양한 멀티미디어 기기를 동영상 제작에 사용하기 때문에 호환성이 떨어지는 플랫폼을 불편하게 생각하는 것으로 드러났다. 또한 디지털 파일들을 편집하는 데 있어서 여러 전문적인 소프트웨어들을 능숙하게 사용할 수 있기는 하지만 통합적이고 간단한 편집 도구에 대한 수요가 있음을 알 수 있었다. Amateur Group은 촬영단계에서와 마찬가지로 편집관련 장비가 미비하기 때문에 동영상으로 된 콘텐츠의 제작과정에서 컴퓨터와 같은 하드웨어 장비의 성능이 문제가 되고 있었다. 인코딩 과정과 편집 소프트웨어를 다루는 과정에서도 전문적 작업에 대한 어려움이 드러났다. 한편, Visitor Group은 동영상 제작에 참여한 경험이 적기 때문에 인코딩 과정 자체를 어렵게 여기고 있었으며, 적합한 코덱과 화면 비율, 화질 설정과 같은 기술적 문제를 인식하지 못하는 것이 큰 장애물로 작용했다.

편집 후 게시를 하는 경우에는 해당 UCC사이트에서 제공하는 게시 방법이 익숙치 않아서 생기는 문제와 게시한 결과물이 사용자의 의도를 반영하지 못해서 생기는 어려움이 있었다. Proteur Group은 제작된 결과물의 완성도를 지원할 수 있는 UCC 사이트의 플랫폼의 부재로 인해 별도의 웹하드와 웹서비스를 이용하고 있었으며, 자신이 게시한 동영상 콘텐츠의 수가 증가하면서, 동영상 콘텐츠 전체를 아우르는 관리가 어렵다는 점을 지적했다. Amateur Group은 각 해당 UCC사이트에서 기본적으로 제공되는 업로드용 소프트웨어를 이용하고 있었으나, 사이트에서 제공하는 서비스가 제한적이기 때문에 썸네일 화면이 깨지거나, 때에 따라서는 사용자의 의지와 상관없이 중요한 부분이 누락되는 문제가 드러났다. Visitor Group은 직접 동영상을 게시하는 일이 적음에도 불구하고, 게시방법이 어렵고 번거롭다는 생각을 갖고 있었으며, 실제로도 코덱과 업로드 관련 소프트웨어 설치에 있어서 어려움이 있었던 것으로 조사되었다.

마지막으로 동영상을 스크랩하거나 게시물을 이동하는 과정에서는 저작권 관련 사항과 동영상 감상에 따르는 여러가지 기술적인 방식들이 문제로 지적되었다. Proteur Group은 자신의 동영상 콘텐츠를 다른 이용자가 무단으로 스크랩하는 것을 막기 위하여 고유의 워터마크를 제작하여 삽입하고 있었지만 무단도용에 관한 문제와 동영상 게시물의 출처를 나타내기에는 충분치 않다는 점을 문제로 들었고, Amateur group은 직접 제작한 동영상 콘텐츠에 관련 워터마크를 추가하는 것뿐만 아니라 원활한 스크랩에서도 어려움을 나타냈다. Visitor Group 역시 해당 UCC 사이트마다 조금씩 상이한 스크랩 기능의 사용과 출처에 있어서 문제를 나타냈다.

4.3 가이드라인 요소 추출

조사결과, 그룹별로 문제가 있는 제작단계와 참여도가 활발한 제작단계가 뚜렷하게 구분되었다. Proteur Group은 제작에서 제일 활발한 참여를 보였고 업로드 단계에서 저작권과 관련한 문제를 많이 갖고 있었다. 반면, Amateur Group

은 직접적인 제작보다 편집과 편집한 제작물의 업로드, 스크랩 활동이 가장 활발했고 해당 제작 단계에서 어려움을 겪고 있었다. 또한 Visitor Group은 UCC제작 활동에 있어서 전반적인 참여도가 낮았지만 스크랩과 감상에 있어서 더 나은 환경 개선을 필요로 했다.

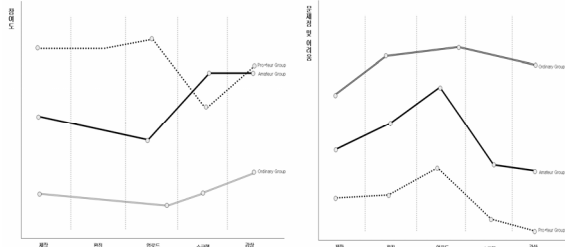


그림 7. 그룹별 제작 과정에서 문제점, 참여도

표 5. 그룹별 특성에 따른 요구사항과 개선방향

그룹	Needs	단계	특성	개선방향
Proteur Group	-빠른 업로드 -대용량 저장소	제작 편집	유용성	- 기능적인 측면의 개선 (빠른 인코딩, 대용량의 메모리, 무선인터넷 기능)
	-저작권 보호	게시 감상	창작성	- 워터마크 및 저작권
Amateur Group	-편집 툴 -스크랩 -감상	편집 감상	단순성 & 다양성	- 제작단계를 간소화한다. - 다양한 개인의 욕구에 부합하는 결과물 제작
Visitor Group	-사용자 중심의 전반적인 제작 환경개선	제작 편집 게시 감상	친숙성	- 하드웨어와 소프트웨어 조작이 편리하고 간편 - 쉬운 UI 와 GUI
공통요소		편집 게시	호환성	- 다양한 플랫폼들간의 중간 허브 역할

4.3.1 유용성

자가모니터링과 In-depth interview결과를 통해 사용자들은 동영상 제작에 있어서 가장 큰 어려움을 겪는 부분 중 하나로 제작 과정에서 동영상 변환을 돕는 기기의 성능과 기능을 지적하였다. 인코딩 과정에 걸리는 시간과 자료 저장에 필요한 메모리를 충족시키는 기기가 요구된다. 동영상을 업로드 하는 과정에 있어서 기기 자체의 무선인터넷 기능은 촬영 후 업로드가 가능한 기기와 환경으로의 접근성을 높임으로서 사용자의 다양한 요구를 만족시킬 수 있을 것이다.

4.3.2 창작성

최근 UCC 제작활동이 활발해지면서 대두되는 문제중의 하나는 저작권 문제이다.[4] UCC 콘텐츠를 제공하고 스크랩 가능한 사이트가 증가하면서 개인의 제작물이 많은 사이트의 사용자에게 게시되고 있으나 이 콘텐츠들이 악용되거나 변질되는 일이 빈번해지고 있다. 이 문제를 해결하기 위해서 개인의 저작권 보호의 필요성이 대두되고 있다. 동영상의 저작권을 나타낼 수 있는 시스템은 저작권 보호와 함께 그림 5.에서 드러난 UCC창작 욕구 중 ‘자기 만족-과시’ 또한 만족

시킬 수 있을 것으로 예상된다.

4.3.3 단순성 & 다양성

대다수의 동영상상을 제작에 참여하는 사람들의 가장 큰 니즈는 제작단계의 간소화와 동시에 개인의 다양한 창작 욕구에 적합한 결과물을 만드는 것이었다. Amateur Group이 편집과 업로드 단계에서 가장 크게 문제가 되는 요소로는 소프트웨어 조작성으로 나타났다. 편집과 인코딩 시에는 주로 최적화된 코덱을 선택하기 위한 정보부족으로 인해 어려움이 있었으며, 업로드 시에는 사이트에서 요구되는 코덱과 업로드 가능한 파일의 크기와 환경이 통일되어있지 않으며 사용자가 쉽게 이용 가능한 방법이나 안내가 제공되지 않고 있었다. 각각의 소프트웨어와 과정을 통합적으로 아우르는 최적화 프로세스를 제공하는 기기가 이러한 문제점들을 해결해 줄 수 있을 것으로 보인다.

UCC제작에서 Proteur Group이 추구하는 요소로는 다양성이 많은 부분을 차지한다. 이는 다른 사람의 제작물과 차별화 될 수 있는, 완성도 높은 동영상 결과물을 창작하고 싶은 전문가 그룹의 욕구를 반영한다. 동영상 편집을 위해 요구되는 다양한 편집 프로그램의 기능을 통합한 소프트웨어는 새로운 사용환경과 편집환경을 제공하게 될 것이다. 이러한 프로토타입은 Amateur Group, Visitor Group이 전문가 수준의 창작물을 제작하고 싶은 욕구를 충족시킬 수 있을 것으로 보인다.

4.3.4 친숙성

조사결과 사용자들은 각 기능의 사용에 있어서 유사 매체 양식에 대한 사전적 경험을 바탕으로 접근하며 기존 유사매체에서 유추한 사용방식을 선호하였다⁹. 이미 사용자에게 친숙한 요소들을 적절히 사용함으로써 사용자들이 처음 접하게 되는 기기와 소프트웨어를 조작하는데 있어서 겪게 되는 문제들을 해결해줄 수 있을 것이다.

4.3.5 호환성

사용자들은 동영상 제작에 있어서 하나 이상의 디지털 기기들을 사용하게 되는데, 이에 있어서 기기들간의 호환에 관한 문제가 지적되었다. 호환성을 저해하는 요소로는 하드웨어적인 부분에서는 각기 다른 종류의 메모리카드와 슬롯, 그리고 데이터 케이블의 커넥션에 관련된 부분 등이다. 또한 동영상을 촬영함에 있어서 제작기기가 제공하는 파일형식과 재생 가능한 포맷이 일치하지 않아서 사용자에게 불편함을 야기시키고 있다.

4.4 UCC 환경 개선을 위한 가이드라인

UCC 프로세스의 각 단계에서 필요한 요구사항을 개선하기 위해 사용자들 특성에 적합한 가이드라인을 도출하였다. 여기에 제시된 항목들을 바탕으로 관련 업체 및 연구자들은

⁹ 디지털 카메라의 UI 가 유사한 기능을 가진 핸드폰에 내장된 카메라에도 일정한 규칙을 갖고 적용된다

표 6. UCC환경 개선을 위한 가이드라인

step	제작	편집	게시	스크랩 및 감상
특성	유동성	●	●	●
	창작성	●	●	●
	단순성 및 다양성	●	●	●
	진속성	●	●	●
	호환성	●	●	●
	Guide line			
Proteur Group	Design:-편리한 휴대와 빠른 사용이 가능한 디자인 Technique:-다양한 설정 가능 -자료저장을 위한 대용량의 메모리	Design- 간단한 게시를 확인과 편집할 수 있는 LCD	Technique: 빠른 업로드와 언제든지 업로드 할 수 있는 무접인터넷 기능/ 자신이 게시한 게시물의 조회수, 리플 확인	Technique:불법 스크랩 방지 및 워터마크 관리
Amateur Group	Design: 촬영 및 조작성을 도와주는 UI Technique: 손떨림, 초점 등, 동영상 제작 전반을 보조.	Design: 쉽게 다양한 편집 설정이 가능한 UI Technique: 통합적인 편집 소프트웨어로 사용자가 원하는 편집결과물 완성	Design:쉽게 업로드할 수 있는 UI Technique:사이트에 게시가능한 동영상 코덱 및 용량 설정 최적화	Technique:손쉬운 워터마크 제작 삽입기능
Visitor Group			Design: 쉽게 사용 가능한 UI	Technique:스크랩한 게시물의 통합적,체계적 관리, 감상

스 개선에 활용될 수 있을 것이다.

5. 가이드라인을 토대로 한 프로토타입 적용 시나리오

5.1 UCC scenario 1.

“친구와 공원에서 놀다가 집에 가는 길에 친구와 함께 찍은 동영상을 다른 친구들에게 빨리 보여주고 싶었다. 하지만 캠코더로 찍은 동영상을 다시 돌려보는 것 밖에 할 수가 없어서 집에 가는 동안 시간이 아깝고 답답했다. 이 프로토타입을 이용하면 동영상을 찍고 짐으로 이동하고, 또 인코딩하는 것을 기다리는데 걸리는 시간을 짐으로 이동하는 동안 인코딩 해서 바로 올릴 수 있게 해줘서 시간뿐만 아니라 현장에서 느꼈던 생생한 느낌과 재미를 다른 친구들과 바로 공유할 수 있었다”

표7. Scenario별 디자인,기술 적용 가능 항목

적용구분	세부항목
디자인	- 휴대 가능한 크기.
	- 동영상 제작을 하는 유저가 액세서리로 사용하기에 적합한 디자인
	- 다양한 동영상 제작 기기와 함께 사용하기에 알맞은 디자인
기술	- “CAST, 최신 H.264/AVC 비디오 인코더 코어 출시” : CAST, Inc.은 H.264 혹은 AVC (Advanced Video Coding) 표준을 이용하는 다용도, 고성능 비디오 압축을 위한 새로운 IP 코어

5.2 UCC scenario 2.

“길가다 우연히 찍은 짧은 동영상을 친구들에게 빨리 보여주고 싶었어요. 캠과 핸드폰의 인터넷 연결시스템을 이어 줄 수 있는 프로토타입을 이용하여 짐으로 가면서 빠르게 인

터넷에 올릴 수 있었어요. 사실 전 긴 동영상을 편집해서 올리는 것 보다는 짧게 찍은 신기한 동영상들을 빠르게 업로드 해서 보여주는 것이 더 재미있고, 상황이 와 닿는다고 할까요. 친구들이 제 동영상을 보고 올린 댓글과 내가 올린 깨끗한 화질의 동영상을 끊임 없이 핸드폰으로 보면서 집에 가는 시간이 짧게 느껴졌어요.”

표8. Scenario별 디자인,기술 적용 가능 항목

적용구분	세부항목
기술	- “화질 저하 및 버퍼링 없는 신개념 동영상 스트리밍 플랫폼 등장” : 벤처기업 미디어드림넷(대표 고창희)의 차세대 영상 압축 기술 표준인 H.264를 적용한 멀티미디어 인터넷플랫폼 ‘엠브이게이트
	- “진화하는 HSDPA” : 고속하향패킷접속(HSDPA)망이 전국적으로 구축
	- WIBRO, WI-FI
	- SK 텔레콤 「폰사진 자동저장」 서비스
	- SK 텔레콤의 HSDPA 서비스인 'T LOGIN'

5.3 UCC scenario 3.

“언제나처럼 친구와 좋아하는 연예인의 공연에 가서 동영상을 찍고 짐으로 오는 버스를 탔다. 예전 같으면 캠코더 테이프를 바꾸거나 DVD의 용량이 다되거나 해서 잠깐씩 놓치는 부분도 많이 있었는데 프로토타입을 사용하고 난 이후로는 촬영해서 바로 프로토타입의 하드에 많은 용량을 저장할 수 있어서 오랫동안 동영상을 촬영할 수 있게 되었다. 집에 오는 버스 안에서 프로토타입을 이용해서 동영상의 일부를 프로토타입의 LCD를 보면서 자주 가는 카페에 동영상을 간단하게 편집해서 올릴 수 있었다. 요즘 내가 좋아하는 연예인을 좋아하는 사람이 많아서 내 동영상을 퍼가거나 댓글을 올리는 사람들이 많은데 프로토타입을 이용하면 집에 가고 있는 동안에 빨리 올릴 수 있으면서도 내가 올렸다는 나만의 표시를 달 수 있어서 요즘 고정적으로 나의 마크가 달려있는 동영상 만들 감상해주고 기다려주는 사람이 늘어나서 동영상

을 올릴 때마다 기대도 되고 기분이 좋다.”

표9. Scenario별 디자인,기술 적용 가능 항목

적용구분	세부항목
디자인	- 조작성이 간단한 UI
기술	- “에스티아이(대표 노승민)” : 중대형(600×720 mm) LCD 패널을 한 단계 더 깎아주는 글래스슬리밍 장비를 개발
	- “삼성전자” : 0.82mm 의 LCD 개발

6. 결론

각각의 그룹을 대표 할 수 있는 사용자들을 대상으로 한 In-depth interview와 자가모니터링을 통해 나타난 사용자의 니즈는 크게 하드웨어적인 측면과 UCC 사이트의 서비스 이용 측면에서 두드러진다. 이는 다양한 UCC 동영상 제작도구의 사용에 있어 통합적인 플랫폼의 부재와 멀티미디어 콘텐츠를 웹에 적합한 형태로 변환 업로드 하는 과정의 어려움이 주 원인이다. 따라서, 이러한 문제의 해결을 위한 방향들은 보다 창의적인 킬러 콘텐츠 제작 및 활성화를 위한 UCC 환경의 가이드라인으로 적용될 수 있다.

장·단기적인 도구의 발전 단계로 볼 때, 통합적이고 편리한 UCC 제작 환경을 위해서는 새로운 방식의 도구, 파일 포맷의 변환 과정과 업로드에 따르는 소프트웨어의 개선, 제작 도구의 기술발달에 따른 플랫폼 통합 뿐 아니라 기존의 제작 도구 환경에 모두 적용 가능한 허브 역할의 새로운 제품군도 모색해 볼 수 있다.

이론적 고찰과 사용자 조사분석을 통해 UCC 제작 환경 개선을 위한 요인들을 도출하였다. 이를 바탕으로 프로토타입을 제시하여 향후 UCC사용 환경을 위한 근 미래에 실용가능한 가이드라인과 이를 통한 새로운 제품 환경을 제안하였다. 다양하고 복잡해지는 디지털 환경에서 이러한 가이드라인을 적용한 허브 방식의 도구는 사용성을 향상시켜 활발한 UCC제작 활동으로 이어질 것으로 기대된다.

참고문헌

- [1] 김문형, 남제호, 홍진우, "UCC 의 동향 및 전망" 주간기술동향 통권 1262 호.,2006.09.
- [2] 전필수, "UCC, 10 개중 8 개는 20~30 대 제작", 머니투데이, 2006.9.14
- [3] 성연광, "준전문가들의 UCC..PCC 방송 열풍" 머니투데이 ,2006.11.29
- [4] 심화영, "UCC 저작권`해법찾기. 인터넷업계 세미나...대응전략·해결방안모색",디지털타임즈,2006.12.22
- [5] CNN snatching page out of YouTube's book
By Greg Sandoval Staff Writer, CNET News.com
Published: July 30, 2006, 9:01 PM
- [6] 이호준, "[내가 찍어 내가 올린다] 동영상 UCC 열풍" 매일신문 2006.05.16