

중국 숏폼 플랫폼 중 숏폼 애니메이션의 서사적 특징 연구: 틱톡(TikTok)을 중심으로

라 영¹ · 한 창 완^{2*}

¹세종대학교 공연·영상·애니메이션학과 박사과정

²세종대학교 창의소프트학부 만화애니메이션전공 교수

A Study on the Narrative Features of Short-Form Animation in Chinese Short-Form Platforms: Focusing on TikTok

Ying Luo¹ · Chang-Wan Han^{2*}

¹Ph.D. Course, Department of Performance·Film·Animation, Sejong University, Seoul 05006, Korea

²Professor, Department of Creative Soft, Major in Comics Animation Tech, Sejong University, Seoul 05006, Korea

[요 약]

모바일 인터넷 시대의 도래는 숏폼 플랫폼(Platform)의 발전을 이끌었다. 틱톡(TikTok) 플랫폼에서 숏폼 애니메이션은 독특한 서사적 특징으로 방대한 규모의 수용자를 유치한다. 본 연구는 틱톡 플랫폼을 대상으로 스투어트 홀(Stuart Hall)의 기호화와 기호 해석 이론을 기반으로 사례 분석 방법을 통해 숏폼 애니메이션의 서사적 특성을 분석하고, 기호의 기호화와 기호 해석 과정에서의 독특한 점을 밝힌다. 연구 결과에 따르면 틱톡 숏폼 애니메이션은 서사적 기호, 서사 구조, 서사 효과 측면에서 두드러진 서사 특징을 지니고 있으며, 이는 관객의 시청 경험을 향상하고 콘텐츠의 커뮤니케이션 효과를 증대시킨다. 틱톡 숏폼 애니메이션이 혁신적인 서사 방식과 기호 활용을 통해 효과적으로 관객을 유치하고 감동하게 한다고 점을 보여준다. 이를 바탕으로 본 연구는 틱톡 플랫폼 숏폼 애니메이션의 발전 혁신에 대한 시사점을 제시한다.

[Abstract]

The advent of the mobile Internet era led to the rise of short-form platforms such as TikTok, where short-form animation has attracted large audiences due to its unique narrative features. This study, based on Stuart Hall's Encoding and Decoding theory, analyzes the narrative features of short-form animations on TikTok through case studies, revealing their uniqueness in the process of symbol encoding and decoding. The study found that TikTok short-form animation has significant narrative features in terms of narrative symbols, narrative structure, and narrative effect, which not only improves the audience's viewing experience but also enhances the communication effect of the content. The results show that TikTok short-form animations effectively engage and affect audiences through innovative narrative methods and symbol use. The study concludes with suggestions for developing and innovating short-form animations on the TikTok platform.

색인어 : 숏폼 애니메이션, 서사 특징, 기호화, 기호 해석, 틱톡 플랫폼

Keyword : Short-Form Animation, Narrative Features, Encoding, Decoding, TikTok Platform

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2024.25.6.1421>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 28 April 2024; Revised 24 May 2024

Accepted 04 June 2024

*Corresponding Author; Chang-Wan Han

E-mail: htank@sejong.ac.kr

1. 서론

인터넷의 대중적인 보급과 모바일 기기의 급성장에 따라 숏폼 플랫폼은 사람들이 정보와 오락, 커뮤니케이션을 나누는 핵심 채널로 자리매김했다. 특히, 틱톡 플랫폼은 2016년 이후 빠르게 성장하며 전 세계적으로 가장 큰 인기를 얻고 있는 숏폼 플랫폼 중 하나로 부상했다. 또한, 방대한 사용자 기반을 바탕으로 숏폼 애니메이션의 창작과 공유가 가능해져 애니메이션의 트랜스미디어(Trans Media) 서사를 위한 새로운 플랫폼 역할을 하고 있다. 중국 인터넷정보센터(CNNIC; China Internet Network Information Center)에서 발표한 <제52차 중국 인터넷 발전 현황 통계 보고서(第52次中国互联网络发展状况统计报告)>에 따르면, 2023년 6월 기준 중국 인터넷 사용자 규모는 10억 7,900만 명을 기록하였다. 그중에서 숏폼 사용자 규모는 10억 2,600만 명으로 2022년 12월 대비 1,454만 명 증가해 전체 인터넷 사용자 규모의 95.2%를 차지하였다[1]. 2024년 5월 기준, 틱톡 인기 검색어에서 ‘틱톡 애니메이션(抖音动漫)’의 검색량은 84억 6,000만 회, ‘애니메이션(动漫)’의 검색량은 4,125억 8,000만 회로 나타났다. 이러한 데이터는 미디어 환경의 변화와 함께 오늘날 사람들의 시청 방식으로 숏폼이 중요한 비중을 차지하고 있음을 보여준다.

애니메이션은 숏폼 산업 생태계 중에서 중요한 구성 요소 중 하나로, 숏폼 애니메이션은 전통 애니메이션의 종합 예술을 구현할 수 있을 뿐만 아니라 첨단 기술을 활용해 숏폼의 특성을 더욱 쉽게 담아낼 수 있다. 따라서 전통 애니메이션의 긴 방영 시간, 느린 리듬의 서사적 특징과 달리 숏폼 애니메이션은 짧고 빠른 형식으로 구성되어 모바일 사용자의 단편적인 시청 방식을 충족하며 많은 관심을 끌고 있다. 2024년 5월 기준, 애니메이션 IP(Intellectual Property) 캐릭터 이미지를 중심으로 제작된 <일선소화상(一禪小和尚)>의 팔로워 수는 4,358만 명, <개심추추(开心锤锤)>는 4,233만 명, <아시부백홀(我不是白吃)>은 2,609만 명, <내룡(奶龙)>은 2,211만 명, <맹아웅(萌芽熊)>은 1,509만 명으로, 모두 천만 명 이상의 팔로워 수를 보유하고 있다[2]. 틱톡 플랫폼의 숏폼 애니메이션은 새로운 미디어 형식으로 전형성이 두드러지게 나타난다. 실제 영향력자가 차지하는 비중에 비해 애니메이션 유형의 계정은 더욱 많은 관심을 받을 수 있으므로 때문에 현재 틱톡 플랫폼에서 활동하는 애니메이션 유형의 계정이 다수 등장하고 있다. 일부 애니메이션 유형의 계정은 수백만에서 수천만 명에 이르는 팔로워들을 보유하고 되었다. 이에 따라 새로운 쇼트 애니메이션 유형인 틱톡 쇼트 애니메이션이 등장하게 되었다. 연구의 배경은 숏폼 플랫폼이 정보 커뮤니케이션과 엔터테인먼트 방식에 미치는 영향과 이러한 배경에서 애니메이션이 신홍 미디어 형태로서의 적용과 발전에 있다.

이와 같은 배경을 바탕으로, 본 연구의 목적은 틱톡 플랫폼을 중심으로 숏폼 애니메이션의 서사적 특징을 분석하고자

한다. 이를 위해 스튜어트 홀(Stuart Hall)의 ‘기호화(Encoding)와 기호 해석(Decoding)’ 이론을 활용하여 숏폼 애니메이션의 기호화와 기호 해석의 과정을 탐구한다. 또한, 사례 분석을 바탕으로 틱톡 플랫폼의 숏폼 애니메이션에 표현된 서사적 기호, 서사적 구조, 서사적 효과의 특징을 고찰한다. 궁극적으로 틱톡 플랫폼에서 숏폼 애니메이션의 서사 과정에 영향을 미치는 요인을 파악함으로써 숏폼 애니메이션 플랫폼의 발전과 혁신을 위한 이론적 근거와 시사점을 제시하고자 한다.

숏폼 애니메이션의 서사적 특징을 제시하기 위해 본 연구는 먼저 틱톡 플랫폼에서 숏폼 애니메이션과 관련된 개념을 중점적으로 틱톡 플랫폼의 발전 현황과 숏폼 애니메이션의 개념을 종합적으로 살펴본다. 틱톡 플랫폼의 발전 과정과 숏폼 애니메이션의 정의 및 특징을 파악함으로써 틱톡 플랫폼에서 숏폼 애니메이션을 종합적으로 분석한다. 다음으로, 스튜어트 홀의 ‘기호화와 기호 해석’ 이론을 고찰하여 연구의 이론적 틀을 구축한다. 이를 바탕으로 숏폼 애니메이션의 서사적 특징을 분석하고 대표적인 사례 분석을 진행하여 서사적 기호, 서사적 구조, 서사적 효과 차원에서 이론적이고 실용적인 분석을 진행한다. 마지막으로, 본 연구의 결론에서는 연구 결과와 한계점을 제시하여 틱톡 플랫폼에서 숏폼 애니메이션의 발전 방향을 제시한다.

II. 틱톡 애니메이션의 이론적 틀

2-1 틱톡 숏폼 애니메이션 관한 선행연구

본 연구는 숏폼 애니메이션이 숏폼의 한 유형에 속한다는 점을 고려하여 본 장에서는 연구 범위를 숏폼으로 확장하여 분석을 진행했다. 기존 연구는 주로 다음과 같은 몇 가지 측면에 집중되어 있다.

한편으로, 일부 연구는 숏폼 비디오가 관람 방식과 광고 효과에 미치는 영향에 중점을 두고 있다. 마뤄야오, 김소정은 틱톡 플랫폼 광고 콘텐츠의 사용 동기를 연구하여, 소비자의 인식과 태도를 분석하고 주요 광고 요인을 도출하였다[3]. 윤건은 틱톡 숏폼이 전통 산업의 영상 시청 방식을 크게 변화시키며 새로운 영상 감상 방식으로 자리잡았다고 생각하였다[4]. 곽과(郭戈)는 숏폼에 대해 고품질의 콘텐츠 창작에 중점을 두고 있으며 콘텐츠 차원에서 주류 가치관을 널리 커뮤니케이션하고 숏폼의 영향력과 공신력을 높여 인문학적 배려를 구현할 수 있다고 보았다[5]. 이러한 선행 연구 고찰을 바탕으로 본 연구는 숏폼 애니메이션의 시각적 표현과 콘텐츠 창작을 위한 이론적 근거를 마련했다.

다른 한편으로, 일부 연구는 숏폼 애니메이션의 상업적 가치와 커뮤니케이션 방식에 집중하고 있다. 왕자이(王子怡)는 틱톡 플랫폼의 만화애니메이션 IP 사례를 분석하여 틱톡 플랫폼

랫폼에서 중국 만화애니메이션 IP의 커뮤니케이션 방식에 대해 논했다. 또한 숏폼 애니메이션의 특징과 커뮤니케이션 방식을 종합하여 숏폼 애니메이션의 창작은 다양한 집단의 수요를 맞춰야 한다고 보았다[6]. 서경남(徐庆楠)은 틱톡 숏폼 애니메이션의 비즈니스 모델을 분석하며 마케팅 모델을 확장한 개선 전략을 제시하였다[7]. 귀후이팅·이종한은 틱톡 숏폼 플랫폼의 숏폼 애니메이션을 다양한 차원에서 분석을 진행하여 창작 모델, 서사 스타일, 시청각 언어 측면에서 숏폼 애니메이션의 새로운 특징을 강조했다[8]. 이러한 분석 결과는 숏폼 애니메이션의 특징과 서사 스타일을 연구하는 데 중요한 참고 자료로 활용되었다.

종합해 보면, 기존 연구는 주로 숏폼 애니메이션의 커뮤니케이션 전략과 관람 형식, 숏폼 비디오의 광고 효과와 상업적 가치에 집중되어 있으며, 이에 반해 서사 관점에서 진행된 문헌 연구는 부족한 실정이다. 선행 연구에서 틱톡 플랫폼의 숏폼 애니메이션에 나타난 서사적 특징에 관한 연구는 상대적으로 부족한 실정이고 아직 많은 여지가 있음을 알 수 있다. 본 연구는 틱톡 플랫폼의 숏폼 애니메이션에 나타나는 서사적 기호, 서사 구조, 서사 효과를 분석하여, 이와 같은 연구의 공백을 메우고자 한다.

2-2 틱톡 숏폼 애니메이션 관한 개요

1) 틱톡 플랫폼 발전 현황

틱톡을 중국 최고 인기의 숏폼 플랫폼 중 하나로, 다양한 음악과 짧지만 세련된 콘텐츠, 맞춤형 서비스, 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service) 기능을 가지 있다고 하였다. 이와 같은 장점으로 많은 숏폼 플랫폼 중에서도 큰 성공을 거두며 방대한 규모의 사용자를 유치한다[9]. 숏폼이 미디어와 사용자의 변화를 반영한 콘텐츠라는 것을 의미한다[10]. 그리고 PC(personal computer)와 모바일 기기를 기반으로 라이프(Life), 엔터테인먼트(Entertainment), 교육, 과학기술 등 다양한 영역의 동영상 콘텐츠를 5분 이내로 구성한다[11]. 숏폼은 제작자의 차별화와 장르의 차이로 인해 독립 영상이나 시리즈 영상으로 제작되기도 한다. 또한, 틱톡 플랫폼 중 숏폼 애니메이션의 서사적 특징에 관한 연구를 바탕으로, 틱톡 플랫폼의 발전 과정을 객관적으로 고찰할 때 틱톡 플랫폼의 단계적 특성을 보다 면밀히 살펴볼 수 있다. 먼저, 초기 단계에서는 2016년 틱톡 App의 최초로 등장했다. 초기 단계의 특징으로는 오락적 서사와 상업성, 범 오락성을 들 수 있다. 다음으로, 발전 단계에서는 2018년부터 급성장하면서 서사적 주체에 상호작용성의 특징이 나타났지만 동시에 콘텐츠의 동질화 현상이 두드러지게 나타났다. 마지막으로, 도약 단계는 2022년부터 현재까지로, 틱톡 플랫폼이 혁신적으로 발전하였다. 도약 단계의 특징으로는 미디어가 주도하는 독립적 서사와 서사적 주체의 다양성이 공존하는 점을 들 수 있다. 그리고 서민적인 서사 속에서 단편적인 서사들은 수용자들의 사고를 단순하게 만드는 모순이 존재한다. 이와 같이, 틱톡 플랫폼의

특징과 발전 현황을 살펴보면 틱톡 플랫폼은 사용자에게 편리하고 다양한, 맞춤형 서비스를 제공하는 동시에 범 엔터테인먼트와 창작의 즐거움을 제공한다.

2) 숏폼 애니메이션의 개요

인터넷과 모바일 기기의 발전에 따라 사람들의 정보 수용 방식에도 변화가 일어났다. 이는 자연스럽게 서사 기법의 변화로 이어졌다. 기존 애니메이션의 서사 방식은 방영 시간이 비교적 길었기 때문에 단편적인 삶을 추구하는 사용자의 시청 습관에는 적합하지 않았다. 이에 반해 숏폼 애니메이션은 서사와 엔터테인먼트를 하나로 집약하여 오늘날 사용자들이 추구하는 빠른 생활 리듬을 충족할 수 있었다. 또한, 다른 유형의 쇼트크립과 마찬가지로 숏폼 플랫폼에서 실시간으로 공유 및 상호작용이 가능했다.

숏폼 애니메이션의 개념과 관련하여 현재까지 학술계에서는 통일된 정의를 내리지 못하고 있다. 먼저 귀후이팅·이종한은 숏폼 애니메이션에 대해 만화 애니메이션의 표현 방식으로, 이미지(Image)와 텍스트(Text), 사운드(Sound) 등 다양한 기호 요소를 사용해 비교적 짧은 시간으로 제작되어 숏폼 플랫폼에 보급되는 뉴미디어의 만화 애니메이션 콘텐츠라고 정의하였다[8]. 왕사용·김일태는 숏폼 애니메이션의 특징에 대해 불과 십 초에서 3분 사이의 숏폼 애니메이션의 형식과 영상 요소의 콘텐츠를 더해 짧은 시간 내에 수용자가 정보를 효과적으로 인식하도록 하거나 중요한 내용을 알리는 역할을 담당한다고 보았다[12]. 이와 같이, 숏폼 애니메이션은 기존 애니메이션과 비교했을 때 짧은 방영 시간 제작 주기, 개성화, 높은 효율성의 커뮤니케이션을 특징으로 들 수 있다. 그리고 다른 유형의 숏폼 플랫폼과 비교했을 때도 제작, 콘텐츠, 사용자 측면에서 장점이 있다는 특징이 있다.

숏폼 애니메이션은 애니메이션 예술과 숏폼의 기술을 결합하여 독특한 표현 방식으로 사람들의 시청 방식을 변화시켰다. 틱톡 숏폼에 대한 정의를 바탕으로, 본 연구는 숏폼 애니메이션에 대하여 애니메이션의 형식으로 10분 이내의 시간과 서사 콘텐츠의 장르로 제작되어 모바일 기기를 기반으로 한 숏폼 플랫폼에 보급된 애니메이션으로 정의하였다. 또한, 본 연구는 틱톡의 숏폼 애니메이션을 사례로 선정하여 분석을 진행하였다.

2-3 기호화와 기호 해석 이론적 배경

1) 정보처리 이론

틱톡 플랫폼 중 숏폼 애니메이션의 서사적 특징을 연구하기에 전에 사람들이 정보를 미디어의 정보를 수용, 처리, 이해하는 방식을 파악하기 위해 스투어트 홀의 정보처리(Information Processing) 이론을 살펴볼 필요가 있다.

홀은 정보처리에 대해 정보의 기호화와 기호 해석과 관련된 일종의 상호작용 과정이라고 보았다. 먼저, 기호화란 정보의 창작자가 정보에 관한 이해와 의도, 관점을 표현할 수 있

는 기호의 형태로 전환하는 과정을 가리킨다. 다음으로, 기호 해석이란 정보의 수용자가 기호와 의미를 해석함으로써 전달된 의미를 이해하는 것을 뜻한다[13].

스튜어트 홀의 이론에 따르면, 정보의 기호화와 기호 해석은 사회 및 문화 요인으로부터 영향을 받는다. 이에 지배적 입장, 대항적 입장, 소비적 입장 등 세 가지 수용 방식을 제시하여 사람들이 정보를 수용하면서 취할 수 있는 전략을 강조하였다. 첫째, 주도적 입장에서 수용자들은 전달된 정보를 더욱 적극적으로 수용한다. 이들은 정보 창작자와 유사한 사회 및 문화적 배경을 가지고 있어 정보의 의도와 의미를 더욱 쉽게 이해할 수 있다. 둘째, 대항적 입장에서 수용자들은 전달된 정보와 다른 관점과 의견을 가지게 된다. 이들은 정보 창작자와 다른 사회 및 문화적 배경, 또는 가치관을 따르고 있어 정보에 대해 비판적으로 해석하고 잠재적 의미를 찾는 데 중점을 둔다. 셋째, 소비적 입장에서 수용자들은 정보에 대해 중립적 입장을 유지한다. 이들은 단순히 정보를 수용하고 이해하며 심층적인 기호 해석을 진행하지는 않는다. 이와 같은 수용자들은 정보를 해석할 시간과 역력이 부족하므로 정보의 표면적 의미만 파악할 뿐이다.

2) 기호화와 기호 해석

기호화와 기호 해석 모델은 스텐워드 홀이 커뮤니케이션 학에서 제시한 연구 모델로, 정보의 전달 및 이해 과정을 해석하는 데 사용된다. 다음 표 1과 같이 기호화와 기호 해석 이론에서 기호화는 정보 전달자가 전달하는 정보를 특정한 규칙을 가지는 기호로 전환하는 것을 가리킨다. 기호 해석은 정보 수용자가 기호를 특정한 규칙에 따라 해석하는 것을 의미한다. 기호화와 기호 해석의 연구 모델은 기호화, 전달, 기호 해석 등 3가지 단계로 분류할 수 있으며 각기 다른 주체와 관점으로 정보의 커뮤니케이션 효과를 분석하고자 한다.

첫째, 기호화 단계를 살펴보면 홀은 대중 커뮤니케이션의 의미 생성 과정을 ‘기호화’라고 정의하였다. 정보 전달자는 정보를 수용자에게 전달하기 위해 기호와 언어의 형식으로 전환한다. 이는 정보의 구성 및 기호화로 볼 수 있다[14]. 기호화 과정은 단순한 기호의 전환을 비롯하여 기호의 선정 및 구성 과정을 포함한다. 이를 통해 정보의 특정한 의미를 전달한다. 기호화 단계에서 의미의 생성과 순환을 위해 최적화된 매개체는 바로 언어이다[15]. 따라서 정보가 언어의 규칙에 부합할 때만 의미를 효과적으로 전달할 수 있다. 그리고 언어

규칙의 메커니즘을 통해 전달된 의미일 경우에만 정보가 효과적으로 전달되고 수용자들이 이해할 수 있다.

둘째, 전달 단계를 살펴보면 홀은 정보의 형식은 특정한 단계에 속한다. 특정한 차원에서 정보의 형식은 커뮤니케이션의 시스템 속 표면적인 메커니즘을 형성한다. 또한, 또 다른 차원에서는 커뮤니케이션 과정에서의 사회적 관계에 융합되어야 한다[14]. 이는 기호화 과정에서 형성된 담론과 텍스트가 전달의 영역에 진입하게 되면, 다양한 관계에 따른 제약을 받게 된다는 것을 의미한다.

셋째, 기호 해석 단계를 살펴보면 정보 수용자는 수신된 정보를 해석하면서 정보 전달자의 의도를 이해한다. 기호 해석의 단계까지 이르게 되면 커뮤니케이션 텍스트가 각종 미디어를 통해 수용자에게 전달되며, 복잡한 인식과 인지, 이데올로기, 행동의 결과가 생성될 수 있다[16]. 홀의 관점에 따르면, 기호 해석의 과정은 단순한 기계적 정보의 복사나 수용이 아니라, 정보 재생산의 과정을 가리킨다[17]. 이는 기호 해석 과정이 단순히 정보와 텍스트의 의미를 이해하는 것뿐만 아니라 정보 수용자의 배경 지식과 경험, 문화적 배경 등 요인으로부터 영향을 받을 수 있다는 것을 의미한다. 각 정보 수용자의 기호 해석 과정은 개인의 인지와 감정으로부터 영향을 받기 때문에 정보 수용자의 기호 해석 결과는 정보 전달자의 의도와 다를 수 있다.

홀이 제시한 ‘기호화와 기호 해석’ 모델은 정보 전달 과정에서의 양방향성과 상호작용성을 강조한다. 홀에 따르면, 정보의 의미와 효과는 정보 전달자의 기호화 역량을 비롯하여 정보 수용자의 기호 해석 역량 및 수용 상황으로부터 영향을 받는다.

홀의 이론을 바탕으로 틱톡 플랫폼 숏폼 애니메이션의 서사적 특성을 확인할 수 있다. 첫째, 틱톡 플랫폼의 숏폼 애니메이션은 새로운 매체 형태로, 애니메이션 예술과 숏폼 비디오 기술의 장점을 결합하여 그 서사적 특성이 기호학적 의미에서 다양성과 복잡성을 나타낸다. 둘째, 홀의 기호화와 기호 해석 이론은 틱톡 숏폼 애니메이션의 서사 기호가 어떻게 기호화되고 해석되는지를 이해할 수 있는 틀을 제공하여, 관객이 이러한 정보를 이해하고 수용하는 데 도움이 된다. 셋째, 이 이론적 배경은 틱톡 숏폼 애니메이션의 서사 기호 사용에서 독특한 점을 밝혀내며, 다양한 배경 요소에 따른 기호의 다중 의미와 관객 참여에 따른 동적 해석 과정을 이해하는 데 도움이 될 수 있다. 서사적 특징은 숏폼 애니메이션이 커뮤니케이션과 수용 과정에서 더욱 풍부한 서사 층위와 효과를 갖게 한다.

따라서 틱톡 플랫폼 중 숏폼 애니메이션의 서사적 특징을 연구하는 과정에서는 홀의 ‘기호화와 기호 해석’ 모델을 참고하여 커뮤니케이션 과정에서 숏폼 애니메이션의 기호화 전달, 정보 수용자의 기호 해석 방식, 서사적 효과에 영향을 미치는 요인을 논할 수 있다.

표 1. 기호화와 기호 해석 모델
Table 1. Encoding and decoding model

Programme as meaningful discourse		
Encoding	Meaning	Meaning
Decoding	Structures 1	Structures 2

III. 틱톡 플랫폼에 숏폼 애니메이션의 서사적 특징 분석

애니메이션은 문학, 회화, 사진, 편집 등 다양한 표현 기법을 융합하여 풍부한 표현력을 지닌 예술 형식이다. 벨라 발라즈(Béla Balázs)는 모든 현상의 본질과 생존권은 그 특수성에 달려 있으며, 이러한 특수성은 다른 현상과는 다른 방식으로 표현된다고 보았다[18]. 미디어 학자 레빈슨(Levinson)에 따르면, 추후에 등장하는 모든 매개체는 과거의 특정한 매개체 또는, 매개체의 기능을 보완해 등장한다[19]. 역사적으로 매개체의 모든 변화는 직간접적으로 서사에 영향을 미친다. 이에 틱톡 플랫폼 중 숏폼 애니메이션은 기존 애니메이션의 서사적 특징과 비교하여 서사적 기호화 단계, 서사적 구조 전달 단계, 서사적 효과 기호 해석 차원에서 새로운 변화가 두드러지게 나타난다. 다음 표 2는 본 연구의 서사적 특징 구조를 정리한 것이다.

표 2. 틱톡 숏폼 애니메이션에 기호화와 기호해석 이론의 적용
Table 2. The application of coding and decoding theory in Tiktok short form animation

Encoding stage (Creator)	Transmission stage (Medium)	Decoding stage (Audience)
Image	Spread through media	Cultural background influence
Voice	Media transmission	Social background influence
Words	Media influences the Presentation of symbols	Audience participation
Analysis	Analysis	Analysis
Screen design, background music, subtitle explanation	Transmitted through tiktok platform, displayed on the tiktok platform	Interpretation in the cultural background, social background influences, audience interpretation, audiences interact through comments and other means

3-1 서사적 기호

서사적 기호는 애니메이션 텍스트에서 기호화를 위해 중요한 매개체이다. 틱톡 플랫폼의 숏폼 애니메이션에서 기호화는 미디어 창작자가 정보를 처리하고 전달하는 과정을 뜻한다. 표 3과 같이 기호화의 과정은 주로 창작자가 적합한 애니메이션 기호를 선정하고 이미지, 사운드, 텍스트 요소를 활용해 서사적 효과를 강화하는 것을 포함한다. 이러한 가공을 통해 창작자는 자신의 의도와 정보를 수용자에게 전달한다. 또한, 기호 요소는 동영상의 스토리텔링과 감정을 위해 풍부한 표현 방식으로 활용된다.

첫째, 이미지는 숏폼 애니메이션에서 가장 직관적이고 가장 중요한 서사적 기호 중 하나이다. 숏폼 애니메이션은 이미

지의 구조와 관점 선정 및 움직임 연출을 통해 다양한 감정과 의미를 보여준다[20]. 다양한 연출과 화면의 움직임으로 긴장감과 느린 템포(Tempo), 빠른 리듬(Rhythm)의 감정을 표현할 수 있다. 예를 들면, <일선소화상(一禪小和尚)>에서 캐릭터는 기호 코드의 중요한 화면 요소이다. 일선 스님과 사부님의 문답 형식은 전통적인 선의 화면 구성을 통해 고요하고 조화로운 분위기를 보여준다. 또한, 사원(寺院)에서 일선 스님의 일상생활은 섬세한 화면 디자인과 색채 활용을 통해 유유자적한 생활 태도를 전달한다. 이미지 요소를 활용함으로써 수용자가 더욱 효과적으로 영상 속 서사를 이해하고 참여할 수 있도록 한다.

둘째, 소리, 음악, 음향효과, 배경 음악과 같은 사운드 요소는 서사적 효과와 희극성을 강화하며 수용자들을 몰입시킬 수 있다. 배경 음악은 이야기 전개와 표현에 긍정적인 역할을 담당한다. 기술적 차원에서는 시청각 감각에 중점을 두면서 청각 위주의 특징을 활용하면 수용자의 시각적 감각을 촉진하는 동시에 전방위적으로 수용자의 청각적 감각에 영향을 미칠 수 있다[21]. <일선 소화상>의 배경 음악에서 창작자는 고전 음악과 자연의 소리, 예를 들어 새소리와 물소리를 사용하여 서사의 감동력과 감정 표현을 강화하였다. 소송이 정원에서 새소리와 물소리를 듣는 장면은 청각 기호의 활용으로 관객이 애니메이션의 상황에 더 쉽게 몰입할 수 있게 한다. 코미디 장르의 숏폼 애니메이션 IP <요불기적호기(了不起的狐哥)>는 풍부한 음향효과를 활용한 사례로 들 수 있다. 그중에서도 <돈 버는 팁 공유(分享一个赚钱小技巧)>라는 에피소드에서 창작자는 캐릭터가 귀를 쫑긋 세우는 장면, 발로 땅을 짚는 장면, 지갑 냄새를 맡는 장면, 어색함을 느끼는 장면, 눈을 뜨는 장면 등 각각의 분위기와 환경에 적합한 음향효과를 더했다.

셋째, 텍스트 기호는 숏폼 애니메이션에서 청각 정보 보조, 이미지 구성 및 주체 강화 등 다양한 기능을 수행한다. 데이터에 따르면, 모바일 동영상이라는 간편함과 단편적인 특징으로 인해 수용자의 87%가 무음으로 동영상을 시청한다[22]. 언어 규칙의 메커니즘에 따라 정보의 의미가 효과적으로 전달될 수 있으며 수용자도 정확하게 이해할 수 있다. <일선 소화상>에서 자막 설명이 관객이 줄거리와 캐릭터의 내면 활동을 더 잘 이해할 수 있도록 돕는다. 스승과 소송의 대화 장면에서 자막 스타일이 그들의 문답 내용을 시각적으로 보여주

표 3. 애니메이션 서사적 기호화
Table 3. Encoding of animation narrative

Encoding	Structures	Meaning
Visuals	Layout, angle, motion	Conveying meaning and understanding video narrative
Sound	Music, dubbing, sound effects	Enhance the infectivity and drama of narrative
Words	Fonts, colors, animation effects	Information assistance, strengthening themes and viewing value

어 서사 효과를 더욱 강화한다. 텍스트 표현을 통해 수용자에게 다양한 정보와 배경을 제공하여 수용자가 서사적 내용을 효과적으로 이해할 수 있도록 돕는다. 텍스트의 글꼴, 색상, 애니메이션 효과는 영상에 독특한 감성적, 감정적 표현을 더할 수 있다. 틱톡 플랫폼의 숏폼 애니메이션에서는 화면에 짧은 텍스트의 설명이나 대화를 추가할 수 있다. 또한, 텍스트 기호와 이미지, 사운드를 조합시킴으로써 보다 나은 서사적 효과를 만들어낼 수 있다.

3-2 서사적 구조

뉴미디어는 사람들의 언어 생활과 교류 방식에 영향을 미친다. 이를 바탕으로 사람들은 새로운 상상력을 더해 새로운 서사적 구조를 창조한다. 디지털 문화는 전통적인 기승전결 서사 방식과는 전혀 다른 논리를 형성하였다. 관객의 상호작용 경험은 틱톡 숏폼 애니메이션에서 더욱 풍부한 서사적 특성을 보여준다[23]. 틱톡 숏폼 애니메이션에서 서사 구조는 주로 서사 요소가 관객에게 제시되는 순서를 의미한다. 맥루한(McLuhan)이 강조한 ‘미디어가 곧 정보이다’[24]라는 관점과 같이, 미디어의 변화는 미디어가 전달하는 콘텐츠의 커뮤니케이션 방식뿐만 아니라 수용자 집단이 정보를 수용하는 방식도 변화를 불러일으켰다. 모바일 인터넷 시대에서 애니메이션은 기존의 고정된 대형 스크린에서 소형 스크린으로, 그리고 모바일 기기로 채널을 옮겨가면서 수용자들이 애니메이션을 시청하는 시간도 점차 단편적으로 줄어드는 추세가 나타나고 있다. 현재 틱톡의 숏폼 애니메이션은 서사적 구조에서 ‘단편적인 특징’이 가지며, ‘발단-전개-절정-결말’의 전통적인 서사 방식에서 벗어나 독립적인 에피소드 중심으로 구성된다. 또한, 사건의 절정과 핵심 부분을 직접적으로 보여 주어 단편성, 밀집성, 빠른 리듬이라는 서사적 특징이 두드러진다. 다음 표 4와 같이, 틱톡 숏폼 애니메이션 <아사와 방울(阿巳与小铃铛)>은 주인공 아사와 방울의 일상을 다룬 단편 이야기를 짧은 시간으로 구성해 콘텐츠를 창작하였다.

각 에피소드는 세계관, 스토리, 인물 관계 등 복잡한 정보를 버리고 짧은 시간 동안 수용자들에게 시청 경험을 제공하




며 이들이 직접 2차 해석과 이야기 보완하도록 참여를 이끌었다. 그리고 숏폼 애니메이션에 관한 토론과 신선함을 불러일으켰다. 또한, <일선소화상(一禪小和尚)>을 사례로 살펴보면, <일선소화상>은 ‘한 순간에 따뜻해지다(瞬間就被暖到)’, ‘깨달음의 사이에서(迷悟之間)’, ‘마음의 바다를 건너다(心海摆渡)’ 등 여러 카테고리를 분류하고 있다. 서사의 기호화 요소는 주로 일선과 사부의 질의응답, 또는 일선의 내면 독백을 다룬다. 그중에서 ‘마음의 바다를 건너다.’ 카테고리 제39화의 ‘좋아요’ 수는 1,756만 4천 건을 기록했다. 이와 같은 서사는 관객들에게 하나의 대답, 또는 관점을 직접적으로 제시하며 옴니버스의 방식으로 다양한 차원에서 세상에 대한 ‘일선소화상’의 깨달음을 표현했다.

따라서, 틱톡 숏폼 애니메이션의 서사 콘텐츠를 살펴보면, 옴니버스 형식은 거대한 서사를 여러 개의 서사로 분류하고 각 서사에 하나의 핵심 주제를 다루어 정보의 커뮤니케이션 과정에서 복잡한 정보로 인해 관객이 이해하기 어려운 문제를 최소화한다.

이 밖에도 기존 숏폼 애니메이션의 서사 모델에서 스토리 전개는 복선과 IP 캐릭터가 있어야만 선형적 서사 구조를 구성할 수 있었다. 그러나 모바일 인터넷 환경에서 숏폼의 발전과 스토리 속 캐릭터의 주체적 지위가 해소되면서 숏폼 애니메이션은 방영 시간의 제약을 받게 되었다. 그 결과, 서사 구조 중에서 비선형적 서사 구조의 특징이 나타나게 되었다. 이미지 창작, 기호 사용, 콘텐츠 콜라주 및 기술 활용 측면에서 애니메이션은 다른 동영상 형식보다 더욱 강한 콘텐츠 수용성을 가진다. 창작자는 짧은 시간 동안 정보를 압축해서 화면과 텍스트, 두 가지 차원에서 스토리를 전개할 수 있다[25]. 단편적인 창작 메커니즘은 숏폼 애니메이션의 비선형 서사 구조에 결정적인 영향을 미치며, 스토리를 자르고 재조합하여 수용자와 창작자 사이에 ‘퍼즐의 창작과 해석’이라는 관계를 구축할 수 있다. 또한, 애니메이션에 대한 이해와 콘텐츠의 깊이를 더할 수 있다. 비선형 서사 방식은 수용자의 시청 과정에서 스토리를 이해하고자 하는 수요를 충족하고 화면을 통해 전달되는 정적 및 동적 정보는 수용자의 관심을 불러일으킨다. 하나의 에피소드나 전체적인 스토리의 서사적 관점에서

표 4. 틱톡 숏폼 애니메이션 ‘아사와 방울’의 서사 해석

Table 4. Narrative interpretation of tiktok short form animation ‘Asi and Xiao Lingdang’

Classification	Title	Main plot	Frame
Episode 1	The charm of a boyfriend	Directly showcasing the protagonist's gaming activities	
Episode 2	Boyfriend's journey	Convey the message of the Protagonist's soul exchange	
Episode 3	Couple status	The protagonist was bullied by her boyfriend and did not explain the reason for the argument	

살펴보면 대부분 명확한 서사 구조가 없음에도 불구하고 이는 오히려 독특한 예술적 매력을 부여한다. 예를 들어 사례로, 다음 그림 1과 같이 <내용> 숏폼 애니메이션에서 <호대일조안경사(好大一条眼镜蛇)>의 스토리는 단순히 ‘주인공이 노래를 부르며 걸어감-주인공이 코브라를 만남-코브라가 주인공을 공격함-주인공이 코브라의 꼬리로 반격함-주인공이 자신의 꼬리를 물면 죽을 수 있냐고 질문함-코브라가 자신의 독에 중독되어 사망함’으로 구성되었다. <호대일조안경사>는 서사 차원에서 주인공이 처한 시간과 장소, 그리고 코브라를 만나게 된 이유, 코브라에 중독된 이후 주인공의 행보 등을 표현하지 않았다. 단순히 비선형적 스토리를 하나로 연결하여 주인공의 지위를 약화시키고 동시에 스토리에 대한 궁금증과 재미를 더했다.

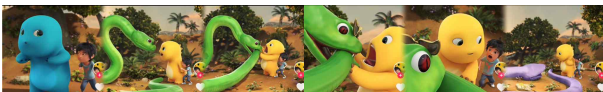


그림 1. 틱톡 숏폼 애니메이션의 비선형 서사
Fig. 1. Tiktok short form animation nonlinear narration

숏폼 애니메이션 수용자가 추구하는 비선형 양식에는 일시 정지, 화면 캡처, 재생, 역재생, 2차 편집 등을 포함한다. 이와 같은 상호작용 방식의 시청 방식은 다양한 시청 및 해석 가능성을 제공한다. 이처럼 숏폼 애니메이션의 비선형 스토리 창작에는 적합한 시청 메커니즘이 존재한다.

이와 같이 단편적인 서사와 비선형의 스토리라인(Storyline)은 현대 사회의 발전 과정에서 발생한 ‘빠른 리듬’의 생활 형태를 표현한다. 그리고 현대 상업 문화와 틱톡 콘텐츠의 소비를 결합한 결과로써, 애니메이션의 미학적 다양성과 복잡성에 대한 사람들의 수요를 맞출 뿐만 아니라 쇼트 애니메이션의 서사가 추구해야 할 방향으로 자리매김했다.

3-3 서사적 효과

틱톡 플랫폼의 숏폼 애니메이션에서 수용자들은 기호 해석 과정을 통해 창작자가 전달하고자 하는 정보를 파악한다. 수용자는 자신이 처한 사회 및 문화적 배경과 경험을 바탕으로 기호 해석 과정을 통해 동영상 속 기호와 이미지, 스토리를 해석할 수 있다. 또한, 다른 사람들과의 토론과 상호작용을 통해 미디어의 정보를 심층적으로 이해하고 해석할 수도 있다. 따라서 숏폼 애니메이션은 높은 관심과 인기를 불러일으키는 콘텐츠의 형식으로 다양한 서사적 효과를 만들낸다. 우선, 감정적 서사를 표현한다. 미국 사회학자 조나단 튜너(Jonathan H. Turner)에 따르면, 감정은 사회화된 존재이며, 개인의 미시적 감정은 사회화를 통해 공동의 감정으로 변한다. 이는 거시적 문화의 구성 요소를 형성하며 거시적 환경에 존재하는 모든 개인으로 성장한다[26]. 숏폼 애니메이션의 감정적 서사는 대부분 현실 사회를 조명하며 구상적인 시각을 통해 감

정적 구조를 지닌 환상적인 공간을 보여준다. 틱톡 숏폼 애니메이션 <맹아웅(萌芽熊)>은 캐릭터의 의인화를 통해 현실 생활 속 사람들을 표현하며, 사람들의 감정적 슬픔을 포착하여 이들이 생활 속에서 겪는 갈등을 희극적 방식으로 연출한다. 숏폼 애니메이션의 서사에서 감정은 기호 해석 과정에서 공통성이라는 상징적 의미를 갖는다. 이는 현대적 사고를 바탕으로 상상된 서사의 기호 해석이라고 볼 수 있다.

다음으로, 틱톡 플랫폼 중 숏폼 애니메이션의 서사적 효과는 보다 융통적인 표현 방식을 보여준다. 기존 영상 작품과 비교했을 때 숏폼 애니메이션은 특수 효과 및 장면 디자인과 같은 기법을 활용하여 더욱 신비롭고 과장된 서사적 효과를 창출할 수 있다. 기술적 관점에서 살펴보면, 디지털 시대의 숏폼 애니메이션 편집 기술은 현대적 디자인 사고방식과 디지털 기술을 결합하였다. 예를 들면, MG(Motion Graphics) 숏폼 애니메이션을 창작하는 과정에서 창작자의 동영상 편집은 주로 다양한 콘텐츠를 정적인 이미지로 구현한 후, 기술적 기법을 활용하여 이미지에 움직임을 더한다. 따라서 편집 작업은 정확하면서도 빠르게 진행되어 짧은 시간 내에 창작자의 콘텐츠와 사상, 그리고 정보를 전달할 수 있고 수용자의 관심과 시청을 끌어들일 수 있다. 숏폼 애니메이션의 후기 작업에서는 특수 효과의 활용에 중점을 두고 감상성을 향상하는 것이 중요하다. 예를 들어 설명하면, 다음 그림 2와 같이 숏폼 애니메이션 <유야희(柳夜熙)>는 특수 효과의 기법을 더하여 작품의 전반적인 감상성과 품질을 향상했다. 그러나 특수 효과의 남용은 수용자의 시각과 미학적 피로감을 일으킬 수 있기 때문에 주제를 근거로 특수 효과를 사용해야 하며, 콘텐츠의 전개와 전반적인 시청각 경험에 중점을 두고 제작이 이루어져야 한다. 이처럼 다양한 표현 방식으로 창작자는 스토리와 정서를 유연하게 전달할 수 있으며 수용자의 공감대 형성과 몰입을 강화할 수 있다.

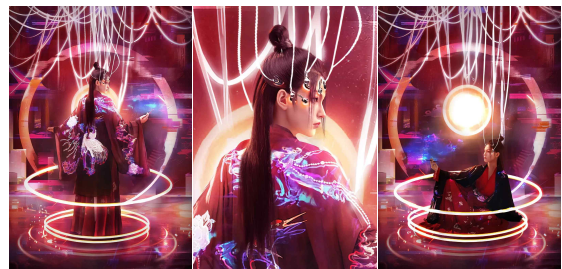


그림 2. ‘유야희’ 후기 특수 효과
Fig. 2. Post production special effects of ‘Liu Yexi’

이 밖에도 틱톡은 SNS 플랫폼으로서, 서사적 효과에는 높은 사회적 교류의 특성이 나타난다. 기존 애니메이션 형식과 차별화된 숏폼 애니메이션의 특징 중 하나로 상호작용성이 두드러지게 나타난다는 점이다. 지능형 모바일 기기가 널리 보급되면서 애니메이션에 대한 평가는 애니메이션이 공개된 후에 이루어지는 것이 아니라 제작, 생산, 커뮤니케이션, 피드

백 등 각 단계에서 다양한 방식으로 상호텍스트성의 평가가 진행된다. 이는 애니메이션을 중심으로 주체와 객체가 통일된 진행 방식으로 볼 수 있다[27]. 미디어와 사용자 사이에서 생성된 상호작용은 미디어 기술의 발전에 따른 서사 방식의 변화로 나타난다[28]. 서사적 효과를 추구하는 개인의 발언권이 해방되면서 수용자는 좋아요, 평가 등을 통해 상호작용을 나눈다. 그리고 숏폼 애니메이션의 스토리텔링, 미술적 스타일 등을 중심으로 자신의 관심과 생각을 표현하고 심지어 콘텐츠의 2차 창작과 커뮤니케이션까지도 실현할 수 있다. 예를 들어 숏폼 애니메이션 <일선소화상>에서 수용자는 평가 영역에서 숏폼 애니메이션의 스토리 전개에 관한 토론을 나누고 후속 스토리의 방향에 대해 추측하기도 한다. 숏폼 애니메이션의 콘텐츠 창작자는 수용자의 참여를 근거로 수용자들의 관심과 의향을 탐색하고 창작의 영감을 얻는다. 그리고 평가에 답하는 방식으로 수용자가 후속 창작에 참여하도록 동기를 부여한다. 이를 통해 서사를 위한 영감을 확장할 뿐만 아니라 공동 창작이라는 유대감으로 수용자와 밀접한 관계를 형성한다. 이와 같은 상호작용 방식은 창작자가 더 깊이 있는 서사 콘텐츠를 창작하고 고품질의 숏폼 애니메이션으로 시청에 관한 수용자의 수요를 맞춘다. 궁극적으로 플랫폼과 창작자의 윈-윈을 실현한다.

종합하자면, 틱톡 플랫폼 중 숏폼 애니메이션의 서사적 효과에 나타난 기호 해석에서 수용자의 기호 해석 과정은 개인의 경험과 인지 역량을 나타낼 뿐만 아니라 이들이 처한 사회 및 문화적 환경과도 밀접한 관계가 있다.

IV. 틱톡 숏폼 애니메이션의 시사점

틱톡 플랫폼 중 숏폼 애니메이션의 급성장에 따라 질적 발전과 혁신 측면에는 여전히 잠재적 가능성과 동시에 위기가 존재한다. 틱톡 중 숏폼 애니메이션의 발전과 혁신을 위한 시사점은 다음과 같다.

첫 번째, 합리적인 콘텐츠와 혁신적인 관점으로, 콘텐츠 제작의 차원에서 틱톡 플랫폼은 쇼트 애니메이션의 방영을 위해서 규범을 준수하는 것을 전제로 삼아야 한다. 애니메이션 콘텐츠는 시각적 감각에만 중점을 두는 것이 아니라 색다른 서사적 관점을 바탕으로 적합한 애니메이션 스토리를 조화롭게 구성해야 한다. 이를 통해 관객들의 관심을 일으키는 동시에 콘텐츠의 품질을 높일 수 있다.

두 번째, 최적화된 서사 구조와 혁신적인 형식으로, 옴니버스식 서사 구조를 활용하면서 틱톡 플랫폼에서 쇼트 애니메이션 창작자가 창작하는 애니메이션의 서사적 논리는 일관성이 부족하다. 이에 따라 애니메이션 스토리텔링에는 심층적 의미가 부족하므로 쇼트 애니메이션의 서사 구조를 지속적으로 개선하고 콘텐츠도 일관성을 부여할 필요가 있다. 옴니버스식 서사 구조와 비선형 서사 구조는 수용자가 애니메이션

의 한 장면을 보고 관심이 생겨 쇼트 애니메이션을 보려고 하면 계정의 주 페이지로 진입하여 관련 정보를 다시 검색하면서 시간과 에너지를 낭비해야 한다는 공통적인 문제점이 존재한다. 따라서, 각 유형의 쇼트 애니메이션을 유형화하고 동일한 주제에 따라 애니메이션의 섬네일에 전후 관계를 표시할 수 있다.

세 번째, 틱톡 플랫폼의 애니메이션 속 감정적 서사 표현에 변화를 주고 상호작용의 서사 효과에 혁신을 가미한다. 틱톡 플랫폼의 쇼트 애니메이션은 대중들의 사회적 책임을 올바른 방향으로 인도할 필요가 있으나, 과도하게 대중적인 감정적 표현과 배경 음악을 사용할 때 틱톡 플랫폼의 교육적 기능을 약화할 수 있다. 따라서 관객의 오락적 수요를 맞추기 위해 적합한 오락적 요소를 융합할 수 있다. 콘텐츠, 서사적 표현에 관한 만족감 외에도 관객과의 인터랙티브(Interactive)를 강화할 필요가 있다. 이 밖에도 오락성과 방향성 간의 관계를 균형 있게 조절하기 위해 엄격하고 객관적으로, 그리고 사실적인 원칙에 따라 콘텐츠 제작을 진행해야 한다. 또한, 쇼트 애니메이션 창작자의 관점 차원에서 텍스트를 활용해 학자, 전문가, 유명인들의 명언을 시각화하여 숏폼 애니메이션의 서사적 깊이를 더할 수 있다.

오늘날 모바일 인터넷이라는 배경에서 사람들의 단편적인 정보 수용 방식으로 인해 틱톡 쇼트 플랫폼은 주류 커뮤니케이션 미디어로 자리매김했다. 점점 많은 영역에서 틱톡 플랫폼을 활용해 발전하고 있다. 그중에서 쇼트 애니메이션은 지속적인 발전 과정을 거치면서 향후 서사 구조도 전면적이고 정교하게 구성되어야 하며, 틱톡 플랫폼의 서사 규범을 전면적으로 강화하여 정보에 대한 사람들의 해석을 보다 개선할 수 있을 것으로 기대한다.

V. 결 론

인간 사회는 정보에 대한 영원한 수요를 가지고 있으며, 새로운 미디어의 형태와 기호화 방식은 사람들이 정보를 수용하고 세계를 인식하는 방식에도 변화를 일으켰다. 홀이 제시한 '기호화와 기호 해석' 이론에서 기호화 과정의 분석은 커뮤니케이션 과정에 나타난 영향 요인에 관한 연구, 기호 해석 과정에 나타난 수용자의 능동성 연구 등 현재 미디어 형식에도 활용할 수 있다. 숏폼 애니메이션은 모바일 인터넷과 모바일 스마트 미디어를 바탕으로 등장한 틱톡 플랫폼의 새로운 미디어 형식이다. 숏폼 애니메이션의 서사에 관한 분석 및 연구를 강화함으로써 숏폼 애니메이션의 경쟁력과 발전을 촉진할 수 있다. 그러나 현재 중국 숏폼 애니메이션의 서사적 특징에 관한 연구는 초기 단계에 불과한 실정이다. 이에 따라 본 연구는 틱톡 숏폼의 특징 및 발전 현황, 그리고 틱톡 플랫폼 중 숏폼 애니메이션의 정의와 특징에 대한 종합 분석을 진행하였다. 연구 결과, 틱톡 플랫폼은 숏폼 애니메이션은 짧은

방영 시간, 간결한 표현, 혁신적 특징이 두드러지게 나타났다. 이어서, 스튜어트 홀이 제시한 ‘기호화와 기호 해석’ 이론을 분석하여 본 연구의 이론적 방법을 제시하였다. 이를 바탕으로, 틱톡 플랫폼의 대표적인 숏폼 애니메이션을 사례로 선정하여 사례 분석을 진행하였다. 그리고 틱톡의 숏폼 애니메이션에 나타난 서사적 특징을 분석함으로써 서사적 기호, 서사적 구조, 서사적 효과에 변화가 나타났음을 발견하였다. 이에 따라 본 연구의 결론은 다음과 같다.

기호화 차원에서 틱톡 플랫폼은 화면, 음악, 텍스트 등 다양한 기호를 적절히 활용하여 숏폼 애니메이션의 서사를 전개할 수 있다. 이를 통해 전통 미디어의 장점을 바탕으로 정보 전달 수단과 콘텐츠를 다양하게 구성하며 애니메이션 서사의 수준을 높일 수 있다. 또한, 틱톡 플랫폼의 쇼트 애니메이션은 유튜브와 비선형의 서사 구조를 활용해 애니메이션 서사의 구조를 확대할 수 있다. 해석 차원에서 관객은 쇼트 애니메이션을 수용하는 과정에서 정보를 완전히 수동적으로 받아들이는 것이 아니라 자신의 경험과 가치관, 흥미 및 관심을 근거로 적극적인 해석을 추진한다. 이와 같은 해석 과정은 기호화 방식과 개인 차이로 인한 제약으로부터 영향을 받는다. 따라서 쇼폼 애니메이션의 서사 효과는 다양한 관객 집단에 따라 다르게 나타날 수 있다.

본 연구의 결과를 기반으로 틱톡 플랫폼 중 숏폼 애니메이션의 서사적 특징을 파악하고 서사적 전개 및 혁신을 촉진하는데 중요한 의미가 있다. 그러나 여전히 한계점이 존재한다. 먼저, 본 연구의 사례 범위가 좁다. 본 연구는 틱톡 플랫폼의 일부 숏폼 애니메이션을 선정하여 사례 분석을 진행하였다. 따라서 본 연구의 결과는 보편성과 대표성이 제한될 수 있다. 향후 후속 연구에서는 사례의 범위를 확대하고 다양한 사례를 활용하여 연구의 일반화와 활용 다양성을 제고할 필요가 있다. 다음으로, 숏폼 애니메이션의 서사 영역은 여전히 분석을 진행할 여지가 많은 부족한 실정이다. 따라서 본 연구는 여전히 이론적 한계가 존재한다. 이와 함께 본 연구는 지속적인 이론 및 실용적 측면에서 숏폼 애니메이션의 서사에 관한 연구를 진행하여 관련 주제에 관한 심층적인 연구를 진행하고자 한다.

참고문헌

- [1] CNNIC (China Internet Network Information Center). The 52nd Statistical Report on China's Internet Development [Internet]. Available: <https://www.vzkoo.com/document/202309151258832212a76cd8da401a46.html>.
- [2] TikTok. Search Web Link [Internet]. Available: <https://www.douyin.com/?recommend=1>.
- [3] R. Ma and S. Kim, "Use, Motivations, and Responses of TikTok as an Advertising Channel," *The Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 21, No. 2, pp. 507-519, February 2021. <https://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2021.21.02.507>
- [4] J. Yin, "The Collision and Impact of TikTok Videos on Traditional Video Production Industry," in *Proceedings of Spring Conference of Korea Entertainment Industry Association*, Seoul, pp. 59-62, May 2022.
- [5] G. Guo, "The Basic Standards and "Hardcore" Expression of Short Video Creation," *China Radio & TV Academic Journal*, No. 5, pp. 69-71, May 2021.
- [6] Z. Wang, The Study of Impact on Animation Intellectual Property by Chinese Short Clip Platform -Taking Tiktok Platform as an Example-, Master's Thesis, Sejong University, Seoul, August 2020.
- [7] Q. Xu, A Study on the Strategy of Short Form Animation Platform Revenue Model -Based on TikTok-, Master's Thesis, Sejong University, Seoul, August 2021.
- [8] H. Guo and J. H. Lee, "The Performance of Animation on China's Short Video Platforms: A Case Study of TikTok App," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 18, No. 4, pp. 26-49, December 2022. <http://doi.org/10.51467/ASKO.2022.12.18.4.26>
- [9] G. W. Lee, "Chinese Short Clip Video Case Study: Focusing on TikTok," *Journal of the Korea Digital Publishing Society*, Vol. 18, No.1, pp. 24-36, December 2021. <http://doi.org/10.30580/kdips.2021.18.2.24>
- [10] J. Lee, "A Study on Types of Short-Form Video Contents," *Humanities Contents*, No. 58, pp. 121-139, September 2020. <http://doi.org/10.18658/humancon.2020.09.121>
- [11] D. B. Li, "A Study on the Contents of China Wanghong's Short-Form Video," *The Journal of Asian Studies*, Vol. 24, No. 2, pp. 113-133, May 2021. <http://doi.org/10.21740/jas.2021.05.24.2.113>
- [12] S. Wang and I. T. Kim, "A Study on Vertical Short Video Animation on Mobile Devices -Focusing on Chinese Vertical Short Video Animations-," *Cartoon & Animation Studies*, No. 65, pp. 37-65, December 2021. <http://doi.org/10.7230/KOSCAS.2021.65.037>
- [13] J. A. Kim, "Representation: Cultural Representations and Signifying Practices (London: Sage/Open University Press, 1997)," *Journal of the Association of Western Art History*, No. 25, pp. 216-219, August 2006.
- [14] S. Hall, *Cultural Studies Reader: A Reader*, G. Z. Wang, trans. Beijing, China: China Social Sciences Press, 2000.
- [15] S. Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, L. Xu and X. H. Lu, trans. Beijing, China: Commercial Press, 2003.
- [16] I. Julien and M. Nash, *Dialogues with Stuart Hall*, in *Stuart Hall: Critical Dialogues in Cultural Studies*, London, UK: Routledge, ch. 24, pp. 479-485, 1996.

- [17] Y. J. Wang, "Cultural Studies and Stuart Hall," *Cultural Science*, No. 23, pp. 295-322, September 2000.
- [18] B. Balázs, *Der Sichtbare Mensch: Film Culture*, L. An, trans. Beijing, China: China Films Press, 2003.
- [19] P. Levinson, *The Soft Edge : A Natural History and Future of the Information Revolution*, D. K. He, trans. Shanghai, China: Fudan University Press, 2011.
- [20] Y. E. Cho, "Study on Emotional Mechanism by Film Language of Animation," *Cartoon & Animation Studies*, No. 53, pp. 587-610, December 2018. <http://doi.org/10.7230/KOSCAS.2018.53.587>
- [21] H. W. Lee and E. K. Choi, "A Study on the Diegesis Characteristics and the Narrative Direction of Animated Sound: Focusing on Finding Dory," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 14, No. 3, pp. 186-201, September 2018. <http://doi.org/10.51467/ASKO.2018.09.14.3.186>
- [22] Z. Zhou, "The Politics of Voices: From Adali to The Voice of China," *China Book Review*, No. 12, pp. 32-35, December 2012.
- [23] Y. O. Kim, "The Narrative Features of <It's Jerry Time!> as Seen Through Digital Culture," *Cartoon & Animation Studies*, No. 34, pp. 23-43, March 2014. <http://doi.org/10.7230/KOSCAS.2014.34.023>
- [24] M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, D. K. He, trans. Nanjing, China: Yilin Press, 2011.
- [25] Y. Huang, "The Enlightenment of Streaming Media Platform Animation on Traditional Animation Creation," *China Television*, No. 11, pp. 96-100, November 2021.
- [26] J. H. Turner, *Human Emotions: A Sociological Theory*, C. J. Sun and J. Wen, trans. Beijing, China: The Eastern Publishing, 2009.
- [27] D. Song and Y. Park, "A Study on the New Works Obtained by the Combination of Prints and Various Media," *Cartoon & Animation Studies*, No. 46, pp. 207-231, March 2017. <http://doi.org/10.7230/KOSCAS.2017.46.207>
- [28] J. H. Ahn, "A Study on the Changes in Storytelling in the Digital Environment," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 19, No. 2, pp. 68-83, June 2023. <http://doi.org/10.51467/ASKO.2023.06.19.2.68>

라영(Ying Luo)



2019년 : 세종대학교 애니메이션전공
(미술학사)

2022년 : 세종대학교 대학원(미술학석사)

2023년~현 재: 세종대학교 공연·영상·애니메이션학과
(미술학 박사과정)

※ 관심분야 : 만화애니메이션(Comics Animation), 예술경영
(Art Management), 디지털 콘텐츠(Digital Content)

한창완(Chang-Wan Han)



1994년 : 서강대학교 대학원(석사)

2006년 : 서강대학교 대학원
(신문방송학 박사)

2000년~현 재: 세종대학교 창의소프트학부
만화애니메이션텍전공 교수

2000년~현 재: 세종대학교 융합콘텐츠산업연구소연구소장

2020년~현 재: 한국캐릭터학회 회장

※ 관심분야 : 캐릭터산업(Character Industry),
웹툰과 애니메이션 이론(Web Comics Animation
Theory), 콘텐츠IP(Content Intellectual Property)