

## Z세대 이용 맥락에서 인형극 숏폼 플랫폼의 콘텐츠 서사성 분석

유 우 방<sup>1</sup> · 정 정 호<sup>2\*</sup><sup>1</sup>전남대학교 아트&디자인테크놀로지 협동과정 박사과정<sup>2</sup>전남대학교 디자인학과 교수

### An Analysis of Narrativity in Short-Form Puppetry Content on TikTok

You-Fang You<sup>1</sup> · Jung-Ho Jung<sup>2\*</sup><sup>1</sup>Ph.D. Program in Art & Design Technology Convergence, Chonnam National University, Gwangju 61186, Korea<sup>2</sup>Professor, Department of Design, Chonnam National University, Gwangju 61186, Korea

#### [요 약]

본 연구는 Z세대가 주로 이용하는 숏폼 플랫폼 환경에서 인형극 숏폼 콘텐츠에 구현된 서사성의 표현 양상을 분석하였다. 서사성 이론과 숏폼 미디어 관련 선행연구를 토대로, 감정 표현, 문화 상징, 서사 리듬, 상황 재현의 네 가지 분석 요소를 도출하고 이를 사례 분석 기준으로 설정하였다. 분석 대상은 2024년 6월부터 2025년 6월 사이 TikTok에 게시된 인형극 숏폼 영상 6편이며, 콘텐츠 유형별 비교 분석을 통해 서사 구조의 차이를 검토하였다. 분석 결과, 인형극 숏폼 콘텐츠는 전통 무대 공연의 선형적 전개를 단순히 압축하는 방식이 아니라, 감정 전달과 리듬 조절, 장면 구성 및 관객 반응을 통합한 다층적 서사 구조로 재구성되는 경향을 보였다. 본 연구는 인형극 숏폼 콘텐츠의 시청각적 표현 차원에서 서사성을 분석할 수 있는 구조화된 분석 틀을 제시함으로써, 무형문화유산 숏폼 콘텐츠 연구의 분석 범위를 확장한다.

#### [Abstract]

In this study, we examine how narrativity is expressed through puppetry on short-form video platforms predominantly used by Generation Z. Drawing on narrativity theory and prior research on short-form video, we propose an analytical framework comprising four elements: emotional expression, cultural symbolism, narrative rhythm, and scene reproduction. We examined and compared six short-form videos featuring puppetry that were posted on TikTok between June 2024 and June 2025 in terms of these four factors. The findings reveal that the short-form videos featuring content creators using puppets engaged users with narrativity through a multilayered performance that integrated emotion, rhythm, the use of space, and interaction with the audience rather than simply replicating traditional stage performances. Thus, the proposed approach contributes to the literature on representations of cultural heritage on short-form video platforms, and our framework can be applied more broadly to analyze a wide range of content types.

**색인어** : 인형극, Z세대, 숏폼 콘텐츠, 서사성, 문화적 상징**Keyword** : Puppetry, Generation Z, Short-Form Content, Narrativity, Cultural Symbolism<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2026.27.1.93>

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 25 November 2025; Revised 22 December 2025

Accepted 07 January 2026

\*Corresponding Author, Jung-Ho Jung

Tel: +82-62-530-3022

E-mail: vava@jnu.ac.kr

## 1. 서론

### 1-1 연구 배경 및 목적

2006년 5월 20일, 인형극은 중화인민공화국 국무원의 승인을 받아 제1차 국가급 무형문화유산 목록에 등재되었다 [1]. 중국의 대표적인 무형문화유산인 인형극은 전승자의 고령화와 청년층의 전승 의지 저하 등의 문제로 인해 심각한 전승 위기에 처해 있다. 조사에 따르면, 1980년대 이후 생산 및 생활 방식의 변화, 복잡한 공연 기법 등으로 인해 젊은 세대의 인형극 학습 의지가 지속적으로 감소하고 있으며, 그 결과 복건 지역을 포함한 여러 지역은 후계자 부족 현상을 겪고 있다 [2]. 이러한 상황에서 Z세대 이용 비중이 높은 미디어 환경 속에서 인형극이 어떠한 방식으로 재현되고 수용되는지를 살펴보는 문제는 전통 전승이 직면한 중요한 과제로 제기된다. 영화, 애니메이션, 게임, 인터넷 등 신형 문화 콘텐츠의 부상 등으로 인해 인형극은 표현 방식과 극본 내용의 한계로 현대 관객, 특히 숏폼 플랫폼을 중심으로 콘텐츠를 소비하는 이용 환경에서 요구되는 상호작용적이고 감각적인 문화 소비 방식에 충분히 대응하지 못하고 있다. 그 결과 전통 예술의 전과 과정에서 문화 단절 문제가 점차 두드러지고 있다. “문화는 항상 변화한다”는 명제를 고려할 때, 전통 문화를 보존하되 일정 부분 재창조를 거쳐 현대적으로 수용될 수 있는 방식이 필요하다 [3]. 이러한 배경 속에서 새로운 미디어 형식을 활용하여, 숏폼 플랫폼 환경에 맞게 인형극의 표현 방식을 재구성하려는 시도는 전통 문화 전승의 현실적인 대안이 될 수 있다.

기술 발전에 따른 미디어 환경의 변화는 기존의 커뮤니케이션 구조를 크게 전환시켰으며, 특히 디지털 미디어의 확산은 보다 역동적이고 참여적인 문화 소비 환경을 형성하였다 [4]. 이러한 환경 속에서 숏폼 플랫폼은 낮은 기술 진입 장벽과 높은 도달 범위를 바탕으로 무형문화유산 전승자들이 온라인에서 공연 기술을 쉽게 공유할 수 있도록 하며, 플랫폼 내 상호작용을 통해 문화 기억을 형성하는 새로운 공간을 만들어 가고 있다. 2022년 6월 기준, 중국 TikTok에서 국가급 무형문화유산 관련 영상의 누적 조회수는 3,726억 회에 달해 숏폼 영상이 전통 문화 확산의 주요 매개로 기능하고 있음을 보여준다. 또한 TikTok과 Bilibili 등 주요 플랫폼은 콘텐츠 창작자 지원과 대중 참여를 적극 독려하며 전통 문화 콘텐츠의 창작을 촉진하고 있다. Z세대는 인터넷 환경에서 성장한 디지털 원주민으로, 숏폼 콘텐츠 이용 비중이 높은 집단으로 알려져 있다. 《2022 Z세대 인사이트 보고서》에 따르면, Z세대의 모바일 영상 월평균 시청 시간은 약 160시간에 달하며, 일일 평균 사용 시간은 7.2시간 이상으로 나타났다. 특히 밤 9시부터 자정까지의 이용률은 전 연령대 중 가장 높은 수준을 보인다. 이러한 이용 특성은 숏폼 플랫폼 환경 전반에서 관찰되는 시간 압축적 소비 방식과 직관적 시청 흐름을 강화하는 조건으로 작용한다. 숏폼 콘텐츠는 이러한 플랫폼 이용 환경 속에서 전통 예술 콘텐츠가 노출되고 재구성되는 주요

매개로 기능하고 있다.

이러한 현실적 배경을 바탕으로, 본 연구는 Z세대 이용 비중이 높은 숏폼 플랫폼 환경에서 유통되는 인형극 숏폼 영상을 연구 대상으로 선정하여, 숏폼 플랫폼 환경 속에서 인형극의 서사성이 감정 표현, 문화적 상징, 서사 리듬, 상황 재현의 네 가지 요소를 통해 어떠한 방식으로 구현되는지를 분석하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 본 연구는 전통극 하이이라이트형, 교육·전승형, 창의적 각색형의 세 가지 유형을 중심으로, 각 서사 요소의 활용 양상과 결합 방식이 유형별로 어떻게 차별화되는지를 비교 고찰한다. 나아가 숏폼 플랫폼 환경에서 형성되는 표현 조건과 이용 맥락을 고려하여, 숏폼 환경에서 작동하는 인형극 서사성의 특징을 서사 이론의 관점에서 고찰하고, 효과적인 인형극 숏폼 서사 전략에 대한 시사점을 도출하고자 한다. 본 연구는 이러한 분석을 통해 콘텐츠 창작자와 문화 전파자에게 실질적이며 통찰적인 참고자료를 제공하고, 인형극 숏폼 콘텐츠의 서사성 연구 범위를 확장하는 데 기여하고자 한다.

### 1-2 연구 방법 및 범위

본 연구는 사례분석법을 적용하여, ‘인형극 숏폼 콘텐츠가 서사성 구축 과정에서 어떠한 요소를 활용하고 있으며, 이러한 요소의 표현 방식이 공통적인 경향을 보이는지 혹은 유형별 차이를 나타내는지’라는 핵심 문제를 중심으로 논의를 전개하였다. 이에 따라 제2장은 Z세대 이용 비중이 높은 숏폼 플랫폼 환경에서 형성되는 매체적 조건과 이용 맥락을 검토하여, 서사성 분석을 위한 수용 환경 및 매체적 배경을 정리하였다. 제3장은 국내외의 숏폼 서사성 관련 이론적 관점과 구성 요소를 정리하여 분석의 틀을 구축하였다. 제4장은 ‘감정 표현’, ‘문화적 상징’, ‘서사 리듬’, ‘상황 재현’의 네 가지 서사적 요소를 중심으로 대표적인 인형극 숏폼 사례를 분석하고, 그 서사적 특성과 표현 양상을 탐구하였으며, 이를 토대로 콘텐츠 창작 측면의 시사점을 도출하였다. 마지막으로 제5장은 연구 결과를 종합하고, 본 연구의 한계와 향후 확장 가능성을 제시하였다.

## II. 이론 고찰

### 2-1 Z세대의 개념과 특성

Z세대는 일반적으로 1996년부터 2010년 사이에 출생한 세대를 지칭하며, 인터넷과 소셜미디어가 고도로 발달한 환경에서 성장한 세대이다 [5]. Z세대는 ‘디지털 네이티브’로 불리며, 태어날 때부터 기술에 둘러싸여 있었기 때문에 스마트폰이나 소셜미디어가 존재하지 않던 시대를 경험하지 않았다. 이들에게 세상은 곧 디지털 환경이며, 디지털 제품은 일상생활의 일부이다. 어린 시절부터 스마트폰, 태블릿, 소셜미디어를 자연스럽게 사용해 온 그들은 정보 획득과 의사소통 방식

에서 뚜렷한 세대적 차이를 보인다. Z세대는 다양한 온라인 플랫폼을 통해 정보를 수집하고, 자아를 표현하며, 사회적 관계를 형성하는 데 적극적이다. 또한 소셜미디어를 통해 끊임 없이 자신의 정체성을 구축하고 재구성한다[6]. 이러한 다중 스크린 기반의 이동적이고 단편적인 매체 사용 방식은 Z세대로 하여금 언제 어디서나 콘텐츠를 소비할 수 있게 한다. 숏폼 영상, 소셜 피드, 온라인 게임 등 다양한 콘텐츠 유형을 자유롭게 전환하며 소비하는 이들의 습관은 고도로 디지털화된 미디어 사용 패턴을 형성한다.

본 연구에서는 기존 연구에서 논의된 Z세대의 미디어 이용 특성을, 숏폼 플랫폼 환경에서 유통되는 인형극 숏폼 콘텐츠의 서사적 표현 양상을 해석하기 위한 참고적 맥락으로 한정하여 활용한다. 이러한 관점에서, 첫째, 기존 연구에서는 Z세대가 짧은 시간 단위로 콘텐츠를 탐색하고 빠르게 전환하는 경향을 보인다고 지적하고 있으며, 이는 숏폼 영상에서 전개 속도, 편집 밀도, 장면 전환 방식과 같은 ‘서사 리듬’ 요소를 해석하는 배경 조건으로 고려될 수 있다. 둘째, 선행연구에 따르면 Z세대는 콘텐츠 선택 과정에서 감정적 공감과 ‘진정성’을 중시하는 경향을 보이는 것으로 보고되었으며[7], 이는 인형극 숏폼에서 대사, 음악, 동작, 표정 연출을 통해 정서를 전달하는 ‘감정 표현’ 요소를 해석하는 데 참고 가능하다. 셋째, 관련 연구에서는 Z세대가 시각적 단서를 통해 콘텐츠의 핵심 정보를 빠르게 파악하는 경향이 논의되어 왔다는 점에서, 의상·소품·색채·인물 유형 등 전통 기호가 숏폼 영상 내에서 어떻게 배치되고 인지되는지는 ‘문화적 상징’ 요소의 구현 양상을 이해하는 하나의 분석 관점으로 활용될 수 있다. 넷째, 모바일 기반의 이동적 시청 환경에서 짧은 시간 내 형성되는 몰입 경험에 관한 논의를 바탕으로 볼 때, 무대, 생활공간, 야외 실제 공간의 연출 방식은 인형극 숏폼 콘텐츠에서 ‘상황 재현’ 요소를 해석하는 기준으로 고려될 수 있다.

## 2-2 Z세대의 인형극 숏폼 콘텐츠 활용 이용 현황

모바일 인터넷의 보급과 소셜 플랫폼의 지속적인 진화로 인해 숏폼 콘텐츠는 이미 Z세대의 일상생활 속에 깊이 스며들었다. 통계에 따르면 Z세대의 90% 이상이 숏폼 콘텐츠의 정기 시청자이며, 그중 약 60%는 하루 평균 3시간 이상을 시청하는 것으로 나타났다[8]. 그들은 숏폼 영상을 통해 단순히 오락과 휴식을 얻을 뿐 아니라, 댓글·좋아요·창작 활동을 통해 사회적 관계를 유지한다[9]. 전반적으로 볼 때, 기존 연구에서는 Z세대의 미디어 이용이 즉시성, 시각성, 고참여성이 두드러지는 경향을 보이는 것으로 보고되어 왔다. 이들은 정보를 수동적으로 수용하는 데 그치지 않고, 능동적으로 콘텐츠를 창작하고 자기표현에 참여하는 경향이 강하다[10].

이러한 배경 속에서 인형극은 숏폼 생태계에서 새로운 전파 양상을 보이고 있다. 중국의 중요한 무형문화유산으로서 인형극은 숏폼 매체를 통해 ‘살아 있는 전승’을 실현하고 있다. <2025년 TikTok 무형문화유산 데이터 보고서>에 따르

면, 지난 1년간 플랫폼에 새로 업로드된 국가급 무형문화유산 관련 영상은 2억 건을 넘었으며, 총 조회 수는 7,499억 회, 하루 평균 무형문화유산 관련 라이브 방송은 약 6만 5천 회에 달했다. 그중 AI 관련 무형문화유산 영상은 전년 대비 1,625% 증가하였다. 이러한 수치는 무형문화유산 콘텐츠가 숏폼 매체를 기반으로 빠르게 확산되고 있음을 보여준다.

인형극 관련 숏폼 콘텐츠 역시 이러한 확산 흐름 속에서 다양한 형식으로 재구성되고 있다. 창작자들은 공연의 일부 장면을 강조하거나 재배열하고, 빠른 편집 리듬, 음악, 다중 카메라 구도 등을 활용하여 숏폼 플랫폼에 적합한 영상 형식으로 콘텐츠를 제작한다. 기술 시연 중심의 영상, 장면 하이라이트 중심의 편집 영상, 전통 요소를 현대적으로 재해석한 각색 영상 등 서로 다른 제작 방식이 공존하며, 인형극 숏폼 콘텐츠의 표현 범위를 확장하고 있다. 동시에 Z세대 이용자의 적극적인 참여는 전파 주체 구성의 변화와 함께 관찰되며, 통계에 따르면 무형문화유산 영상을 게시한 ‘00년대생’ 이용자는 전년 대비 95% 증가하였고, 30세 이하의 국가급 전승자 또한 24% 증가한 것으로 나타났다. 이러한 참여 기반 확산은 인형극 숏폼 콘텐츠가 시청, 반응, 재확산으로 이어지는 플랫폼 순환 구조 속에서 소비되고 있음을 시사한다. 아울러 숏폼 영상은 직관적인 시각 이미지를 통해 조종 기술과 공연의 핵심 요소를 압축적으로 제시함으로써, Z세대 이용자가 짧은 시청 시간 안에서도 내용에 대한 기본적인 이해와 감상 경험을 형성하는 양상을 보인다[11]. 이는 인형극 숏폼 콘텐츠가 플랫폼 환경에 적응하는 방식의 하나로 볼 수 있다.

## III. 인형극 숏폼 콘텐츠의 서사성 이해

### 3-1 서사성의 정의

서사성은 매체가 이야기를 전달하는 정도를 의미하며[12], 이는 화자가 하나의 사건 또는 일련의 사건들을 서술하고, 해당 사건들이 초기 상태에서 후속 상태나 결과로 전개되는 과정을 말한다. 서사성은 서사 내용, 서사 화법, 서사 전달, 서사 설득의 네 가지 이론적 기반으로 구성된다. 이 중 서사 내용과 서사 화법은 서사성의 언어적 전제에 해당한다. 서사 내용은 인물이 사건을 경험하는 과정에서의 선형적 순서를 반영하며, ‘누가, 언제, 어디서, 무엇을, 왜 했는가’라는 이야기의 주제와 구조를 설명한다. 서사 화법은 이야기를 어떻게 전달할 것인가에 대한 방식으로, 이야기의 전개에 따라 감정 변화가 일어나거나 극적 효과를 위해 사건 순서를 재구성하는 등의 문학적 장치를 포함한다. 서사 전달은 이야기에 깊이 몰입하게 되는 몰입감, 감정적 반응을 이끌어내는 경험을 말하며[13], 서사 설득은 이야기를 접한 수용자가 이야기의 메시지에 대해 긍정적 태도를 형성하고, 이야기 속 경험에 공감하며, 이에 부합하는 태도나 행동 변화를 유도하는 효과를 뜻한다. Van Laer, Escalas, Ludwig, van den Hende의 연구에 따르면[14], 텍스트 내 서사 내용과 화법의 완성도가 높을

수록, 서사 전달과 설득력이라는 현실적 효과 또한 강화된다.

서사성은 단순히 사건의 배열을 넘어, 의미의 생성과 수용자의 경험과 직결된다. 서사성과 의미 인식은 일치하는 개념으로, 사건이 ‘서사화’되고 오직 이야기만이 가질 수 있는 형식적 일관성을 갖출 때 비로소 의미가 발생한다. 만약 서사성이 없다면, 이는 단순한 사건의 나열에 불과하거나, 기껏해야 서사 외적인 방식으로 조직된 사건일 뿐이다[15]. 심리적 활동으로서의 서사성은 또한 수용자가 인지적 차원에서 정보를 조직하고 ‘의미 있는 전체’로 구성하는 과정을 의미한다[16].

### 3-2 인형극 숏폼 콘텐츠의 유형

숏폼 플랫폼의 급속한 발전에 따라, 전통 예술은 뉴미디어 환경 속에서 다양한 유형으로 재구성되어 확산되고 있다. 고유진은 1960~1970년대 무형문화유산 영상 기록물을 분석하면서, 해당 자료가 전통문화의 재인식과 확산, 특히 교육과 전달 측면에서 중요한 역할을 한다고 지적하였다[17]. 왕평은 무형문화 숏폼 콘텐츠를 ‘경계 허물기형 전파’와 ‘인터랙티브 참여 전략’의 두 유형으로 구분하였으며[18], 청자린과 우지예신은 전승 콘텐츠의 교육적 활용과 문화 기억 형성 기능을 강조하였다[19]. 자오쯔웨이는 멀티모달 미디어 관점에서 숏폼 콘텐츠가 전통문화에 대한 수용자의 관심을 어떻게 유도하는지를 분석하였다[20].

본 연구는 이러한 선행연구를 바탕으로 현재 숏폼 플랫폼 내 인형극 관련 콘텐츠들을 종합적으로 관찰하고, 인형극 숏폼 콘텐츠를 세 가지 유형으로 분류하였다. 첫째, 전통 극목 하이라이트형은 전통 인형극에서 가장 상징적인 장면이나 클라이맥스를 발췌하여 짧은 영상으로 구성한 것으로, 강한 시각적 자극과 서사적 정점을 강조한다. 전체 극본의 장황한 서술을 피하고, 단시간 소비에 익숙한 플랫폼의 조각 시청 방식에 부합하며, 전통 미학의 정수를 일정 부분 유지하고 있다. 둘째, 교육·전승형은 인형극의 공연 기술과 제작 과정을 중심으로 구성되며, 조종 기술, 실 조정, 가면 채색, 무대 장치 등 구체적인 과정들을 보여준다. 또는 인형극 전승자의 삶과 학습, 예술 실천을 기록함으로써, 그들의 예술적 헌신과 애정을 드러내며, 전승 과정에서 마주하는 어려움과 도전을 통해 수용자의 공감과 관심을 유도한다. 이 유형은 ‘지식 정보 제공’과 ‘무형문화유산 교육’이라는 이중적 기능을 동시에 수행한다. 셋째, 창의적 재해석형은 전통 인형극의 요소를 현대 대중문화, 드라마 클리셰 또는 사회적 이슈와 결합하거나, 춤·음악·연극 등의 장르와의 크로스오버 형식으로 구성된다. 이러한 ‘크로스 서클(Cross-circle)’ 운영 방식은 유머, 반전, 2차 창작 등을 통해 숏폼 플랫폼 이용자에게 익숙한 감상 방식과 정서적 반응 구조를 활용하는 경향을 보이며, 플랫폼 내에서 관찰되는 높은 전환율 및 재확산 양상과 연관되어 나타난다. 이 같은 혁신적 구성은 틱톡 내 전통극 콘텐츠의 전개 방식과도 유사하며, 본 연구의 서사성 분석 프레임 구축에 기초 자료로 활용된다.

### 3-3 숏폼 콘텐츠의 서사성 요소

숏폼 콘텐츠의 서사성에 대한 다양한 선행연구에서 학자들은 각기 다른 관점에서 서사 구성 요소를 추출하였다. 리원희이는 숏폼 서사에서 감정 표현, 리듬 구조, 문화 상징의 미학적 의미를 강조하였고[21], 강정빈과 이상원은 팬데믹 애니메이션 사례를 통해 감정적 공감과 상징적 장치가 공감 유발의 핵심이라고 보았다[22]. 시전은 무형문화유산 관련 숏폼 콘텐츠가 생활화된 표현과 문화적 장면 재현을 통해 내용의 깊이를 구현한다고 지적하였으며[23], 강지안 외는 사실성과 감정 호소력이 사용자 상호작용을 증진시킬 수 있다고 주장하였다[24]. Luo 외는 디지털 서사 연구에서 서사 시점과 문화 인식 등의 핵심 요소를 정리하였고[25], Wilkens 외는 인지적 관점에서 인과 논리와 행위자가 서사성의 근본 메커니즘임을 확인하였다[26]. 표 1과 같이, 이들 연구는 숏폼 콘텐츠의 서사성 분석에 풍부한 이론적 기반과 분석 차원을 제공한다.

표 1. 숏폼 콘텐츠의 서사성 요소

Table 1. Narrative elements in short-form videos

Author/Year	Element	Definition
Li (2024) [21]	Scene-Based Narrative	Creates an immersive atmosphere through depictions of rural nature and living spaces with an Eastern aesthetic.
	Aesthetics of Rhythm and Temporal Flow	Uses slow editing and seasonal changes to express the rhythm of life and highlight the passage of time.
	Emotional Narrative	Conveys warmth and familial emotions through music and visuals without dialogue, evoking viewer resonance.
	Cultural Symbolism and Metaphor	Incorporates symbolic imagery such as solar terms and festivals to convey cultural meaning.
Kang & Lee (2021) [22]	Emotional Resonance	Elicits viewer empathy for certain situations or themes through emotional character arcs and everyday detail.
	Reproduction of Everyday Life	Recreates familiar details of daily life through scenes and actions to foster a sense of identification.
	Clarity of Message	Measures whether the core theme or social issue is effectively communicated.
Shi (2024) [23]	Symbolism and Metaphor	Uses anthropomorphic characters, props, or settings to convey deeper social or psychological implications.
	Cultural Scene Reconstruction	Uses traditional costumes, objects, music, and festivals to create an immersive environment.
	Everyday Storytelling	Narrates the story of heritage inheritors from a first-person or plain daily-life perspective to connect tradition with modernity.

	Emotional Memory Recall	Elicits resonance and identification by portraying family bonds, ethnic sentiments, and collective memory behind heritage practices.
	Enhanced Symbolic Imagery	Uses iconic objects, rituals, and figures as symbolic carriers of regional cultural value.
Kang et al. (2022) [24]	Realism	Indicates whether short-form news videos convey a sense of credibility through data, specific details, and visual authenticity.
	Emotional Appeal	Assesses whether content triggers emotional responses such as empathy, anger, or inspiration, encouraging user interaction.
	Contextuality	Considers whether the news story includes background and contextual information to help users understand its full scope.
Luo et al. (2024) [25]	Narrative Perspective	Refers to the stance or viewpoint adopted by the storyteller, which affects viewer understanding and empathy.
	Emotional Expression	Conveys the storyteller's emotional tone through language, music, and imagery to enhance emotional involvement.
	Narrative Rhythm	The speed and tempo of story progression, influencing attention and comprehension.
	Introduction Strategy	The way a story opens to attract viewers and guide them into the narrative.
	Cultural Cognition	Reflects the storyteller's understanding of their own and other cultures, demonstrating intercultural communication awareness.
Wilkens et al. (2003) [26]	Causal Relationship	Events are linked by causal logic, which is central to narrative structure.
	Actor/Agent	Presence of an intentional actor or narrator who drives the story forward.
	Temporal and Spatial Structure	The unfolding of events in time and space as a basic narrative framework.
	Narrative Intelligence	The human ability to understand information through causality, intent, and temporal-spatial organization.
	Classic Narrative Structure	Consists of exposition, setting, conflict, development, and resolution—serving as the audience's cognitive script for narratives.

이와 같은 논의를 종합하면, 스포츠 콘텐츠의 서사성은 단일 요소에 의해 구성되기보다 감정적, 시간적, 공간적, 문화적 차원이 복합적으로 작용하는 구조적 특성을 지닌다. 이에 본 연구는 서사성 이론에 대한 기존 논의와 선행연구에서 반복적으로 제시된 분석 관점을 토대로, 인형극 스포츠 콘텐츠의 서사성을 분석하기 위한 네 가지 핵심 분석 차원으로 ‘감정 표현’, ‘문화 상징’, ‘서사 리듬’, ‘상황 재현’을 도출하였다. 스포츠 플랫폼 환경에서 이들 분석 차원은 인형극 콘텐츠에 나타나는 서사적

표현 양상을 체계적으로 관찰·비교·해석하는 데 활용되며, 이를 통해 플랫폼 맥락 속에서 형성되는 수용자의 정서적 반응과 문화적 인식 과정을 설명하는 분석적 틀로 기능한다.

본 연구에서 분석의 표본 단위는 개별 ‘스포츠 영상’이며, 각 영상에 나타난 표현 양상을 통해 ‘스포츠 콘텐츠’라는 현상 범주 차원의 서사적 특성을 해석한다. 즉, 하나의 스포츠 영상은 서사성 요소가 관찰·판정되는 최소 분석 단위가 되며, 개별 영상 간 비교를 통해 콘텐츠 유형별 서사성의 작동 양상을 분석한다. 본 연구는 사례 간 비교에 기반하여 질적 판단을 수행하였다. 구체적으로, 각 사례에서 네 가지 서사 요소의 구현 양상을 서술적으로 정리한 후, 각 요소가 서사 전개와 의미 구성 과정에서 차지하는 기능적 위치와 작품 간 상대적 두드러짐의 정도를 종합적으로 고려하여 요소 차원의 공통점과 차이를 판정하였다.

아울러 네 가지 서사 요소는 실제 스포츠 콘텐츠에서 상호 연관되어 복합적으로 작동하는 경우가 많으므로, 본 연구는 분석의 일관성을 확보하기 위해 요소 간 관찰 초점과 적용 기준을 구분하였다. ‘감정 표현’과 ‘서사 리듬’은 각각 정서의 전달과 공감 유발, 그리고 이야기 전개의 시간적 배열과 전개 속도의 조직이라는 기능적 초점에 따라 구분되며, ‘문화 상징’과 ‘상황 재현’은 각각 상징적 의미의 해석과 공간적 배경 및 행위 맥락의 구성이라는 관찰 초점에 따라 구분된다. 따라서 동일한 표현이 복수의 요소와 관련되어 보이는 경우에도, 해당 표현이 영상 내에서 수행하는 주요 기능을 기준으로 요소를 판정하였다.

먼저 ‘감정 표현’은 수용자가 영상 시청 과정에서 직접적으로 지각하는 정서 상태에 초점을 둔 요소로, 영상에 등장하는 인물 및 행위 주체의 표현 양상을 중심으로 판단한다. 구체적으로는 인형의 표정과 동작 변화, 전승자나 연기자의 표정·몸짓·발화 방식, 음성의 감정 톤, 음악의 정서적 분위기, 자막이나 대사에 포함된 감정 어휘 등을 주요 판단 근거로 삼는다. 감정의 방향과 강도가 중심적으로 전달되는 경우 해당 표현은 감정 표현 요소로 분석한다. ‘문화 상징’은 의상, 색채, 인물 유형, 전통 음악과 장단, 의례적 장면, 상징적 소도구 등 전통 기호가 문화적 의미와 정체성 인식을 형성하거나 강화하는 방식에 초점을 둔다. 전통 요소가 단순한 배경이나 장식에 머무르지 않고, 영상의 핵심 의미 해석에 기여하는 경우 이를 문화 상징 요소로 판정한다. ‘서사 리듬’은 이야기 전개의 시간적 배열과 구조적 속도를 의미하며, 영상 내 정보 제시의 밀도, 쇼트 길이와 전환 빈도, 클라이맥스의 위치, 반복 및 정지 구간의 배치 등을 중심으로 분석한다. 동일한 음악이 사용되더라도 정서 유발이 중심일 경우에는 감정 표현으로, 시간 구조와 전개 속도의 조직이 중심일 경우에는 서사 리듬으로 구분한다. 마지막으로 ‘상황 재현’은 이야기의 공간적 배경과 행위 맥락이 체험 가능한 장면으로 구성되는 방식을 의미하며, 무대 및 생활공간의 구체성, 공간 전환 방식, 카메라 시점과 동선, 맥락 정보를 제공하는 시각적·언어적 단서를 주요 기준으로 삼는다. 전통 기호가 공간적 맥락을 구성하는 기능

이 중심일 경우에는 상황 재현으로, 상징적 의미 전달이 중심일 경우에는 문화 상징으로 구분한다.

표 2. 인형극 숏폼 콘텐츠의 서사성 요소

Table 2. Narrative elements in puppet theater short-form videos

Element	Definition
Emotional Expression	Conveys emotions such as warmth, empathy, and resonance through language, music, visuals, or rhythm to enhance emotional engagement.
Cultural Symbolism	Uses cultural elements such as solar terms, traditional techniques, character imagery, and symbolic objects to communicate deeper cultural meanings and reinforce identification and cultural resonance.
Narrative Rhythm	Refers to the pacing and structural arrangement of the story—such as slow editing or linear/non-linear order—which affects viewer immersion and comprehension.
Scene Reproduction	Reconstructs real or aesthetically designed scenes to enhance spatial atmosphere, enabling viewers to feel as if they are part of the story.

#### IV. 사례 분석

##### 4-1 연구 방법과 범위

본 연구의 사례는 TikTok 플랫폼에서 2024년 6월부터 2025년 6월 사이에 게시된 인형극 주제의 숏폼 영상 중에서 선정되었다. 연구는 TikTok 플랫폼에서 ‘인형극’을 키워드로 검색하여 동일 기간 내 게시된 관련 숏폼 영상 총 600편을 초기 후보 영상으로 확보하고, 이를 분석의 출발 표본군으로 설정하였다.

이후 확보된 초기 후보 영상 중에서는 내용 및 형식적 기준에 따라 단계적으로 일부 콘텐츠를 분석 대상에서 제외하였다. 첫째, 인형극이 영상의 중심 서사나 주요 표현 요소로 기능하지 않고, 배경이나 장식적 요소로만 제한적으로 등장하는 콘텐츠는 연구 대상에서 제외하였다. 둘째, 동일하거나 유사한 콘텐츠를 반복적으로 재업로드한 영상, 또는 복수의 영상 클립을 편집하여 구성된 합본·모음형 숏폼 영상은 개별 사례 간 서사 구조와 리듬을 비교하기 어렵다는 점을 고려하여 분석 대상에서 제외하였다. 셋째, 화면 해상도, 음향 품질, 영상의 길이 및 구성 특성으로 인해 화면 구성, 인형의 동작, 음악 리듬, 공간적 재현 등 본 연구에서 설정한 서사 요소를 안정적으로 식별하거나 사례 간에 반복적으로 관찰·비교하기 어려운 영상은 분석의 신뢰도를 고려하여 제외하였다.

상기 기준을 적용한 후, 연구에서는 조회 수(Views), 좋아요 수(Likes), 댓글 수(Comments), 공유 수(Shares)의 네 가지 상호작용 지표를 참고하여, 동일 기간 내 인형극 관련 숏폼 영상 전반에서 관찰되는 참여 분포를 기준으로 한 상대적 비교를 수행하였다. 데이터 기준일은 2025년 5월 27일이며, 복수의 지표에서 해당 기준을 지속적으로 상회하는 경향

을 보이는 영상들을 중심으로 최종 후보군을 구성하였다.



이와 함께, 최종 사례 선정 단계에서는 거량성도(巨量星圖) 상업 데이터 인터페이스를 통해 제공되는 단일 영상 단위의 사용자 연령 구조 정보를 참고하여, Z세대 시청 비중이 상대적으로 높은 숏폼 영상을 우선적으로 고려하였다. 이는 최종 분석 사례가 본 연구에서 설정한 ‘Z세대 이용 비중이 높은 숏폼 플랫폼 환경’과 사용자 구성 측면에서 일관성을 갖도록 하기 위한 보조적 판단 기준으로 활용되었다. 이상의 절차를 거쳐, 연구는 전통극 하이라이트형, 교육·전승형, 창의적 각색형의 세 가지 유형을 포함하는 총 6편의 숏폼 영상을 최종 분석 사례로 선정하였으며, 구체적인 사례 목록은 표 3에 제시하였다.





본 연구가 분석 대상을 6편의 사례로 제한한 이유는 연구의 목적이 개별 영상의 전과 성과를 비교하는 데 있지 않고, 유형화된 사례 분석을 통해 서로 다른 유형의 인형극 숏폼 콘텐츠가 지닌 서사 표현 방식의 공통점과 차이를 질적으로 비교·분석하는 데 있기 때문이다. 세 가지 유형을 기준으로 각 유형당 최소 2편의 사례를 선정함으로써, 네 가지 서사 요소가 반복적으로 나타나는 양상과 유형 간 변별성을 관찰할 수 있는 최소 분석 단위를 구성하고자 하였다.

연구 방법으로는 사례분석법을 적용하였다. Z세대 이용 비중이 높은 숏폼 플랫폼 환경을 분석의 출발 맥락으로 삼아, 내용분석과 서사분석의 관점을 결합하여 인형극 숏폼 콘텐츠의 서사적 구조와 문화적 표현 방식을 탐구하였다. 분석 과정은 세 단계로 이루어진다. 첫째 단계는 내용 분류 단계로, 영상의 유형별 특성에 따라 사례를 분류하고, 화면 구성, 텍스트 언어, 음악 리듬, 댓글 상호작용의 네 가지 차원에서 핵심 서사 요소를 추출하였다. 둘째 단계는 서사 특성 분석 단계로, ‘감정 표현’, ‘문화적 상징’, ‘서사 리듬’, ‘상황 재현’의 네 가지 핵심 요소를 중심으로, 이러한 서사적 특성이 숏폼 플랫폼 이용 환경 속에서 어떻게 조직되고 표현되는지를 분석하였다. 셋째 단계는 비교 및 종합 단계로, 사례 간의 대조 분석을 통해 서로 다른 유형의 숏폼 콘텐츠가 지닌 서사적 공통점과 차이점을 도출하였다.

표 3. 사례 분석 대상

Table 3. Case subjects for analysis

Video Type	Video Title	Image	Description	Key Metrics
Classic Excerpts	Amei (Puppet Theater)		Published on May 23, 2025, the video presents a classic Zhangzhou puppet theater excerpt through close-up performance.	Views: 12.03M / Likes: 170K / Comments: 5,313 / Shares: 12K / Gen Z Views: ~500K
	Huo Qubing		Published on January 26, 2025, the video depicts General Huo Qubing's story using string puppetry in an outdoor setting.	Views: 1.231M / Likes: 30K / Comments: 213 / Shares: 109 / Gen Z Views: ~136K

Educational & Inheritance	Shaoyang Glove Puppetry		Published on May 10, 2025, the video documents glove puppetry inheritor Liu Yong'an's daily preparation and performance process.	Views: 64.2M / Likes: 2.35M / Comments: 22K / Shares: 110K / Gen Z Views: ~24.97M
	Puppet Theater		Published on October 19, 2024, the video showcases string puppetry techniques and stage performance through mobile filming.	Views: 16.1M / Likes: 1.339M / Comments: 5,056 / Shares: 37K / Gen Z Views: ~7.9M
Creative Adaptation	Marionette Theater		Published on November 15, 2024, the video combines marionette operation with staged presentation to highlight traditional-modern visual effects.	Views: 5.386M / Likes: 152K / Comments: 761 / Shares: 4,203 / Gen Z Views: ~2.4M
	Fox Spirit Matchmaker: Bamboo Chapter		Published on April 18, 2025, the video reenacts a scene from Fox Spirit Matchmaker using glove puppetry.	Views: 2.02M / Likes: 136K / Comments: 4,731 / Shares: 33K / Gen Z Views: ~1.48M



4-2 유형별 사례 분석



1) 전통극 하이라이트형 사례 분석

사례 1인 <아메(인형극)>은 지역적 색채가 담긴 사랑의 창극 대목을 중심으로 전개된다. 영상은 근경 촬영을 활용하여 창사, 동작, 무대 분위기를 가까이에서 담아내어, 관객이 인형과 조종사 사이의 상호작용 세부를 직접 확인할 수 있도록 구성되어 있다. 전체적인 스타일은 소박하고 친근하며, 전통 창사의 운치를 유지하는 동시에 생활감이 묻어나는 무대적 분위기를 함께 보여 준다.

표 4. 사례 1 분석-아메 (인형극)

Table 4. Case 1 analysis - Amei (puppet theater)





Element	Image	Content
Emotional Expression		The lyrics trace emotional transitions, with the puppet's movements echoing the singing. Through a restrained rhythm, the performance reveals subtle psychological nuances. Viewer comments such as "healing" and "artistic" indicate an immediate affective response to the performance.
Cultural Symbolism		The red-and-gold palette and lotus motifs create a festive atmosphere, while the contrast between theatrical costume and casual attire bridges tradition and everyday life. The dialectal singing style evokes regional recognition and audience interaction.

Narrative Rhythm		Shot in a single take with restrained pacing, the performance builds emotion through synchronized movement and speech at the climax, completing the emotional progression within 47 seconds and conveying the story through rhythm.
Scene Reproduction		The LED backdrop and live audio capture preserve a sense of spatial presence, while subtitles aid comprehension. Comments expressing interest in the region suggest that the video may stimulate cultural curiosity beyond the viewing context.

사례 2인 <호거병(霍去病)>은 천주(泉州) 줄인형극 팀이 중앙텔레비전과 협업하여 제작한 작품이다. 영상은 야외 실제 공간에서 촬영되었으며, 해설·조종·인형 공연을 한 화면 안에 배치하여 인물의 서술과 장면 전환을 통해 이야기를 전개한다. 전체적인 표현 방식은 다큐멘터리적 성격에 가깝고, 이를 통해 관객이 역사적 서사와 인형 조종 기예 사이에서 직접적인 시각적 연결을 형성할 수 있도록 한다.

표 5. 사례 2 분석- 호거병

Table 5. Case 2 analysis - Huo Qubing in puppet theater

Element	Image	Content
Emotional Expression		The first-person declaration "I am Huo Qubing" fuses voice and form, with synchronized movements and speech intensifying the emotional climax. Viewer comments such as "So epic!" reflect a strong sensory impact produced by the audiovisual rhythm.
Cultural Symbolism		The white robe with a red lapel symbolizes loyalty and bravery, while the blue sky and mountain backdrop transcend the boundaries of the stage. The coexistence of the puppeteer and narrator from different eras highlights a contemporary interpretation of intangible heritage. Viewer comments reveal a sense of historical empathy and cultural memory.
Narrative Rhythm		The pacing compresses emotional progression—quickening during the climax and slowing toward the end—forming a rhythm of "acceleration-pause-lingering," which corresponds to the condensed temporal structure typical of short-form video consumption.
Scene Reproduction		The narrator, puppeteer, and puppet form a narrative triangle, with occasional shifts to the audience's perspective enhancing a sense of realism. Viewer comments further extend the narrative into offline references and expressions of local identity.

전통극 하이라이트형 영상은 내용을 핵심으로 압축하고, 리듬을 통해 서사를 이끄는 방식을 더욱 강조한다. 이러한 작품들은 짧은 시간 안에 완전한 즐거움을 재현하려 하지 않고, 창사·동작·카메라 속도 등을 활용하여 핵심 감정과 공연의 장면적 포인트를 집중적으로 드러낸다. 창작자들은 근경, 클로즈업, 워테이크 등의 기법을 주로 활용하여 조종 동작과 공연 세부가 관객을 끌어들이는 주요 진입점이 되도록 한다. 종합





적으로 볼 때, 이 유형의 영상은 전통극에서 흔히 볼 수 있는 연속적 줄거리 구조가 아니라, 솟품 영상 환경에서 요구되는 즉각적 인지와 감각적 체험을 중심으로, 동작과 리듬을 통해 감정을 전달하는 서사 방식을 택하고 있다.

**2) 교육·전승형 사례 분석**

사례 3인 <소양 손인형극(邵阳布袋戲)>은 전승자의 일상을 기록하는 흐름을 중심으로, 80세 노예술가가 솟품을 정리하고 무대에 오르며 처음으로 휴대전화 라이브 방송을 시도하기까지의 전 과정을 담아낸다. 카메라는 그의 생활 공간에 밀착하여 소박한 화면과 연속된 자막으로 내용을 전개하며, 초점은 기술 시연이 아니라 다시 주목받게 된 한 노인의 진솔한 모습에 맞추어져 있다. 댓글창에는 “손인형극(布袋戲)을 처음 알았다”, “계속 전승되었으면 좋겠다”와 같은 반응이 나타나, 영상 내용에 대한 이해와 전승에 대한 관심이 언어적으로 표출되고 있음을 보여 준다.

**표 6.** 사례 3 분석- 소양 손인형극

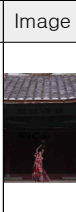



**Table 6.** Case 3 analysis - Shaoyang glove puppetry

Element	Image	Content
Emotional Expression		The line “Only 19 people know” creates a sense of emotional contrast, while the final self-narration reaches the emotional climax. The mood accumulates through deliberate gestures and a slow tone, and comments such as “I cried” indicate an affective response to the narrative tone.
Cultural Symbolism		The blue cloth bag, old puppet head, and announcement board serve as symbols of everyday memory, emphasizing the value of “craftsmanship by hand.” In the comments, viewers mention preservation and continuation, suggesting that the symbolic elements are being interpreted in relation to cultural continuity.
Narrative Rhythm		The narrative unfolds in a “slow-fast-slow” structure: the opening is calm, the middle section accelerates, and the ending leaves a pause. The smooth rhythmic transitions allow viewers to perceive the depth of time and life.
Scene Reproduction		The spatial setting extends from home to stage and then to the screen, where livestreaming enables glove puppetry to be presented beyond its original performance site. Comments referencing participation and sharing indicate that the spatial transition is recognized within the viewing context.

사례 4인 <인형극>은 10대 전승자인 루사오찬(陸紹燦)을 중심으로 ‘연원 탐색, 공연, 교육, 복원, 회고’의 흐름에 따라 전개된다. 화면은 고대 극장, 마을, 대나무 숲 사이를 오가며 전환되고, 근경과 클로즈업을 통해 줄 조종, 북 장단, 인형 머리의 세부를 선명하게 드러낸다. 이를 통해 관객은 짧은 시간 안에 기예의 핵심 구조를 확인하는 동시에, 그 속에 담긴 정서적 온기도 함께 느낄 수 있다.

**표 7.** 사례 4 분석- 인형극

**Table 7.** Case 4 analysis - Puppet theater

Element	Image	Content
Emotional Expression		The emotional tone shifts from reverence to intimacy as the scene transitions from a “dark ritual” to “everyday teaching.” The drumbeats enhance dramatic tension, while comments such as “I understand the puppet ritual” indicate recognition of the narrative transition.
Cultural Symbolism		Details such as references to the “Thirty-Six Heavenly Generals” embody ritual tradition, while costumes and painted patterns carry forward Ming-dynasty aesthetics. The repair scenes visualize cultural inheritance, and comments point to the identification of these elements as part of a traditional cultural system.
Narrative Rhythm		The storyline progresses through “ritual-craft-teaching-daily life,” with drumbeats and camera pacing advancing layer by layer to create a balanced rhythm of tension and release. Comments like “The rhythm is perfect” affirm the audience’s sense of immersion.
Scene Reproduction		The stage, old residence, and bamboo grove together form an open spatial field, with aerial shots expanding the visual scope. Comments expressing interest in the depicted locations indicate that the spatial composition draws attention to the performance setting.




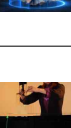
교육·전승형 솟품 영상은 서사의 출발점은 다르지만, 모두 ‘기예가 현실 생활 속에서 어떻게 지속되는가’라는 핵심을 중심으로 전개된다. <소양 손인형극>은 전승자의 일상에서 출발하여, 연속적 기록을 통해 기예가 생활의 시간 흐름 속에서 유지되는 양상을 보여 주고, <인형극>은 기예 자체에서 서사를 시작하여 의례 장면, 조종 세부, 교육적 시연을 결합함으로써 관객이 인형극의 기술 구조와 미적 체계를 단시간 내에 파악하도록 구성되어 있다. 두 작품은 각각 ‘전승자의 재등장’과 ‘기예의 구조적 전개’라는 상이한 관심 지점을 지니지만, 모두 기예를 고정된 전통 기술이 아니라 일상 속에서 실천되고 이어지는 문화적 행위로 제시한다는 점에서 공통된 서사적 특징을 보인다. 종합적으로 볼 때, 이 유형의 영상은 동작을 분해하여 기술을 전달하는 데 초점을 두기보다, 기록과 공간의 결합을 통해 기예가 현실 속에서 지속되는 과정을 가시화하는 방식을 중심으로 구성된다.

**3) 창의적 각색형 사례 분석**

사례 5인 <줄인형극(提線木偶戲)>은 ‘해설’과 ‘무대 시연’을 결합하는 방식으로 전개된다. 영상은 검은 배경과 강한 조명을 활용하여 조종 동작의 세부를 부각시키며, 관객이 실·손·인형 사이의 관계를 명확하게 파악할 수 있도록 구성되어 있다. 내용은 기술 해설에서 점차 공연 장면으로 전환되며, 해설과 시연의 병치를 통해 줄인형극의 구조적 원리와 시각적 표현 방식이 단계적으로 제시된다.

표 8. 사례 5 분석- 줄인형극


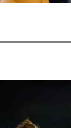
Table 8. Case 5 analysis - String puppetry



Element	Image	Content
Emotional Expression		The emotion evolves from calmness to intensity and then returns to softness, with lighting and rhythm building layer by layer. Comments such as “So delicate” indicate attention to the refined movements and tonal shifts presented in the performance.
Cultural Symbolism		The “string” symbolizes both craftsmanship and connection, while the contrast between traditional costume and the blue-lit robotic arm creates a visual juxtaposition. Comments suggest that viewers interpret this contrast in relation to the coexistence of traditional technique and contemporary visual elements.
Narrative Rhythm		Structured in three segments—explanation, demonstration, and closure—the pacing alternates smoothly between tension and release. Rotating camera movements and percussion create the climax, followed by a gradual deceleration that leaves a sense of continuity.
Scene Reproduction		The puppeteer and puppet appearing in the same frame emphasize the precision of movement, while the synchronized dancer reinforces the visual relationship between human motion and puppet control. This configuration foregrounds the performative process within a contemporary audiovisual setting.

사례 6인 <호요소홍녀·죽업편(狐妖小紅娘·竹業篇)>은 인기 애니메이션의 명장면을 손인형극 방식으로 재해석한 작품이다. 두 주인공은 실내 대치 장면과 회상 장면 사이를 오가며 감정적 충돌을 드러낸다. 푸른 머리 인물은 부상을 입은 채 감정을 억누르고, 갈색 머리 인물은 검을 들고 점점 다가선다. 초원과 대나무 숲 등의 장면은 두 인물이 공유한 기억을 상징한다. 영상의 길이는 길지 않지만, 얼굴·손짓·소도구의 세밀한 표현을 통해 응축되고 직접적인 감정의 대립을 효과적으로 구현하고 있다.

표 9. 사례 6 분석- 호요소홍녀·죽업편

Table 9. Case 6 analysis - Fox Spirit Matchmaker: Bamboo Chapter

Element	Image	Content
Emotional Expression		Gestures and light effects convey a sense of fragility and restraint, with emotions unfolding through controlled movement. Comments such as “The eyes can act” indicate recognition of the detailed emotional expression conveyed through the puppet’s gaze.
Cultural Symbolism		The sword, petals, and bloodstains symbolize determination and sacrifice, integrating traditional imagery into a wuxia-inspired narrative. The combination of operatic conventions and animation aesthetics is presented as a visual strategy rather than as a complete narrative reconstruction.

Narrative Rhythm		Emotion is conveyed through stillness, with pauses alternating alongside push-pull camera movements. This rhythm concentrates emotional intensity within brief moments rather than through extended plot development.
Scene Reproduction		Alternating warm and cool tones enhance visual contrast, while eye-level and low-angle shots structure spatial tension. Comments noting the visual appeal of specific frames point to the emphasis placed on compositional clarity and aesthetic detail.

창의적 각색형 솟품 영상은 각색의 방향은 상이하지만, 모두 명확한 시각적 세부와 감정 표현의 집중을 통해 솟품 형식에 적합한 서사 구성을 보여 준다. <줄인형극>은 해설과 시연을 병치하여 기예의 구조와 조종 원리를 가시화하는 데 중점을 두고, 조명과 카메라 구성을 통해 조종 동작이 명확하게 드러나도록 한다. 반면 <호요소홍녀·죽업편>은 감정 표현을 중심에 두고, 시선, 자세, 광원 변화 등을 활용하여 짧은 시간 안에 감정적 대립을 제시한다. 두 사례는 각각 기예와 감정을 강조하는 상이한 접근을 취하지만, 모두 세부 표현의 확대와 리듬의 명확화를 통해 전통적 인형극 서사를 솟품 환경에 맞게 재구성하는 방식을 취하고 있다.

#### 4-3 종합 요약 및 시사점 도출

##### 1) 유형별 분석 요약

여섯 편의 인형극 솟품 영상 사례를 심층적으로 분석한 결과, 유형별 인형극 솟품 콘텐츠는 서사적 요소의 활용 방식에서 각각 고유한 특성과 경향을 보이는 것으로 나타났다. 이러한 차이는 인형극 콘텐츠가 솟품 플랫폼 환경 속에서 어떠한 방식으로 재구성되고 표현되는지를 보여 주며, 동시에 인형극이 공연 중심의 전통적 서사 구조에서 벗어나 다양한 형식적 변주를 시도하고 있음을 드러낸다.

전통극 하이라이트형 솟품 영상은 창사, 의상, 공연 장비 등 전통 요소를 중심으로 구성되며, 관객이 즉각적으로 ‘전통극’임을 인지하도록 돕는다. 이러한 문화적 상징은 시각적·정서적 측면 모두에서 높은 밀도를 지니지만, 전반적으로 무대 공연의 구조를 유지하고 있어 서사가 선형적으로 전개되고 리듬이 비교적 완만한 편이다. 이는 솟품 영상 환경에서 요구되는 짧은 시간 내 정보 인지와 대비될 수 있는 지점으로, 편집 리듬, 화면 구성, 공간 연출 방식에 따라 서사 전달의 집중도에 차이가 발생하는 양상을 보인다. 따라서 전통적 미감을 유지하는 범위 내에서 리듬과 장면 구성에 변화를 주는 방식은, 전통극 하이라이트형 인형극 솟품의 표현 가능성을 확장하는 하나의 방향으로 제시될 수 있다.

교육·전승형 솟품 콘텐츠는 보다 일상적이고 연속적인 서사 전개를 통해 인형극의 전승 과정을 드러낸다. 조종사의 시점 설명과 시연이 결합된 구성은 상황 재현과 감정 표현을 자연스럽게 연결하며, 인형극을 고정된 무대 공간에서 생활 공간으로 확장한다. 이를 통해 전승 과정은 추상적인 개념이 아

니라 시간의 흐름 속에서 실천되고 이어지는 행위로 가시화된다. 이러한 서사 방식은 기예의 구조와 맥락을 단계적으로 제시함으로써, 전통 인형극이 지닌 기술적·문화적 요소를 보다 친숙한 방식으로 전달한다.

창의적 각색형 숏폼 콘텐츠는 전통 극본이나 서사 모티프를 재구성하고, 현대 대중문화 요소와 시각적 스타일을 결합하여 새로운 표현 방식을 시도한다. 이 유형의 영상은 완결된 줄거리의 재현보다는 분위기와 감정의 응축에 초점을 두며, 시각적 세부, 편집 리듬, 음향 효과 등을 통해 짧은 시간 안에 강한 인상을 형성한다. 이를 통해 인형극은 전통적 서사 전달 방식에서 벗어나, 숏폼 형식에 적합한 감각적·상징적 표현 구조로 재조직되는 양상을 보인다.

2) 유형 간 교차 비교

앞선 유형별 분석을 바탕으로, 본 절에서는 ‘감정 표현, 문화적 상징, 서사 리듬, 상황 재현’의 네 가지 서사 요소를 공통 분석 축으로 설정하여 전통극 하이라이트형, 교육·전승형, 창의적 각색형 숏폼 콘텐츠를 교차 비교하였다. 이러한 비교는 각 유형이 숏폼 플랫폼의 시간적·형식적 제약 속에서 서사 요소를 어떻게 선택·조합·조정하는지를 중심으로 이루어진다. 표 10은 네 가지 서사 요소를 기준으로 세 유형의 표현적 특성과 그에 따른 강점과 한계를 비교한 결과를 요약한 것이다.

표 10. 네 가지 서사 요소를 기준으로 한 유형별 비교(강점·한계)  
Table 10. Type-based comparison across four narrative elements (strengths and limitations)

Element	Traditional highlight type	Educational-transmission type	Creative adaptation type
Emotional Expression	Exhibits high emotional density through stage performance, music, and lighting; emotional engagement tends to unfold gradually within short-form temporal constraints.	Emotional intent is communicated clearly through first-person narration and step-by-step demonstration, supporting stable empathetic engagement across viewing contexts.	Rapid editing and rhythmic music facilitate immediate emotional activation, while sustained emotional framing may be comparatively attenuated.
Cultural Symbolism	Traditional signifiers (e.g., vocal style, costumes, performance conventions) are foregrounded, enabling immediate recognition of theatrical tradition.	Symbolic meanings are explicitly articulated through technical explanation, lowering interpretive thresholds for non-specialist viewers.	Symbols are recontextualized through integration with contemporary popular culture, enhancing accessibility while potentially weakening the coherence of original symbolic systems.

Narrative Rhythm	Retention of stage-based structure results in linear progression and a relatively restrained rhythm.	Demonstration-oriented sequencing produces a stable rhythm, though explanatory density may extend perceived content duration.	Intensified rhythm through music and editing enhances immersion and circulation potential, while causal narrative continuity may be reduced.
Scene Reproduction	Stage-based situations are faithfully reproduced, with limited linkage to everyday contexts.	Situational contexts are extended into everyday spaces, rendering transmission processes more experientially accessible.	Situations are simplified or reconstructed to increase visual salience, with a corresponding reduction in contextual depth.

표 10에서 확인되듯이, 전통극 하이라이트형은 문화적 상징성과 정서적 밀도 측면에서 강점을 보이지만, 숏폼 환경의 시간 압축 조건에서는 서사 리듬의 재조정 필요성이 상대적으로 크게 나타난다. 교육·전승형은 상황 재현과 설명 구조를 통해 이해 가능성을 확보하는 반면, 정보 전달 비중이 높아질 경우 서사적 응축도가 낮아질 가능성이 존재한다. 창의적 각색형은 강한 리듬과 시각적 변수를 통해 감정 반응을 효과적으로 유도하지만, 재맥락화 과정에서 전통 서사의 구조적 연속성이 약화될 수 있다는 한계를 함께 지닌다.

3) 종합 논의 및 시사점

유형 간 비교 결과를 종합해 보면, 인형극 숏폼 콘텐츠의 서사 방식은 전통적인 무대 중심의 순차적 전개에서 벗어나, 숏폼 플랫폼의 시간 구조와 시청 조건에 대응한 리듬·정서·상호작용 중심의 표현 방식이 두드러지는 경향을 보인다. 이는 본 연구에서 분석한 숏폼 영상 사례들이 완결된 이야기 구조의 재현보다는 감정 환기, 주목성 확보, 순간적 몰입 형성에 초점을 두고 서사 요소를 선택적으로 조합하고 있음을 시사한다. 이러한 경향은 인형극 숏폼 콘텐츠가 짧은 재생 시간과 빠른 전환을 특징으로 하는 플랫폼 형식적 조건에 대응하는 과정에서 나타난 조정 양상으로 해석할 수 있다. 특히 편집 리듬, 화면 구성, 음악 활용과 같은 표현 요소의 비중이 상대적으로 강화되며, 무대 밖 환경에서도 인형극의 시각적 매력과 주목성을 유지하려는 표현 전략이 관찰된다. 이는 인형극이 디지털 매체 환경 속에서 새로운 서사 표현 방식을 모색하고 있음을 보여주는 사례로 볼 수 있다.

전통적 서사 이론에서 발단, 전개, 절정, 결말로 이어지는 고전적 서사 구조나 사건의 인과적 연결이 서사성 판단의 핵심 기준으로 논의되어 왔다면, 본 연구의 사례 분석은 TikTok 기반 숏폼 플랫폼 환경에서 인형극 숏폼 콘텐츠의 서사성이 완결된 플롯의 재현 여부만으로는 충분히 설명되기 어렵다는 점을 보여준다. 특히 본 연구가 설정한 네 가지 서사 요소 중 감정 표현, 서사 리듬, 상황 재현은 사건 전개의 ‘서술’ 자체보다 시청각적 구성과 표현 밀도를 통해 정서적 반

응과 순간적 몰입을 조직하는 방식으로 두드러지게 작동하였다. 이러한 결과는 스톱 서사 연구에서 제기되어 온 단편성, 속도감, 정서 기반 몰입, 장면 중심 구성의 논의와 일정 부분 연결되면서도, 무형문화유산인 인형극 맥락에서 서사 요소들이 어떠한 방식으로 선택·축약·재배열되는지를 유형 비교를 통해 구체적으로 제시한다는 점에서 의의를 가진다.

이상의 분석은, 스톱 플랫폼 환경에서의 서사성이 전통적 서사 구조의 단순한 축약이나 약화가 아니라, 특정 매체 조건과 콘텐츠 유형 하에서 감정 단서, 리듬 조직, 상황 맥락이 재배치되는 방식으로 나타남을 보여준다. 이는 디지털 매체 맥락에서 서사성 개념이 적용되는 양상을 경험적으로 보완하는 논의로 이해될 수 있다.

앞선 분석을 바탕으로, 본 연구는 스톱 플랫폼 환경을 고려한 인형극 콘텐츠 창작을 위해 다음과 같은 시사점을 도출한다. 첫째, 전통적이고 완결된 극목 구조를 그대로 재현하기보다는, 감정적 핵심 장면, 대표적 동작, 문화적 상징 요소를 중심으로 내용을 선택적으로 재구성하는 전략이 요구된다. 둘째, 감정 분위기의 명확한 제시는 여전히 중요한 요소로 작용한다. 조종 동작, 화면 언어, 음악 리듬을 유기적으로 결합하여 짧은 시간 안에 감정 의도가 효과적으로 전달되도록 구성할 필요가 있다. 셋째, 리듬과 정보 밀도의 균형 역시 중요하다. 화면 정보가 과도하게 누적되거나 전개가 지연되지 않도록 구성함으로써 시청 완주율과 공유 가능성을 제고할 수 있다. 마지막으로, 댓글을 매개로 한 해석의 확장이나 이용자 반응의 순환과 같은 플랫폼 상호작용 구조를 고려한 표현 전략은 스톱 플랫폼 환경 내에서 인형극 콘텐츠의 지속적인 활용 가능성을 확장하는 데 기여할 수 있을 것이다.

## V. 결 론

본 연구는 인형극 스톱의 서사 방식을 중심으로, 스톱 플랫폼 환경이라는 매체 조건과 결합하여 그 표현적 특성을 체계적으로 분석하였다. TikTok에서 선정한 여섯 개의 대표적 인형극 스톱 영상을 분석 대상으로 삼아 서사 요소를 검토한 결과, 본 연구는 ‘감정 표현’, ‘문화 상징’, ‘서사 리듬’, ‘상황 재현’의 네 측면에서 인형극 스톱 콘텐츠가 구조 제시 방식, 표현 방식, 상호작용 가능성에서 보이는 변화 경향을 도출하였다.

분석 결과를 종합해 보면, 이러한 변화는 전통 예술이 스톱 환경 속에서 적응과 재구성을 거치는 과정을 보여주는 동시에, 스톱 플랫폼의 시간 구조와 상호작용 메커니즘이 인형극 콘텐츠의 표현 방식에 중요한 조건으로 작용하고 있음을 확인하게 한다. 짧은 재생 시간과 빠른 전환을 특징으로 하는 플랫폼 환경에서는, 서사 전개보다는 시각적 리듬과 정서적 단서를 중심으로 한 구성 경향이 관찰되며, 댓글이나 공유와 같은 플랫폼 기반 상호작용이 콘텐츠 확산 과정에서 의미 있는 역할을 한다. 이에 따라 인형극 스톱 콘텐츠는 전통 무대 공연의 축약본이라기보다, 플랫폼의 형식적 조건에 대응하여 서사 요소의

배열과 표현 방식이 조정된 콘텐츠 형태로 이해될 수 있다.

이러한 분석 결과를 바탕으로 볼 때, 본 연구는 다음과 같은 이론적·실천적 함의를 지닌다. 이론적 측면에서 본 연구는 전통적 서사 이론이 주로 플롯 구조와 사건의 인과적 전개를 중심으로 서사성을 논의해 왔다는 점을 전제로 하면서, 스톱 플랫폼 환경에서는 인형극 콘텐츠의 서사성이 감정 표현, 서사 리듬, 상황 재현과 같은 시청각적 요소의 조합과 배치를 통해 구현될 수 있음을 사례 분석을 통해 정리하였다. 이는 서사성 개념이 특정 매체 조건과 콘텐츠 유형 하에서 어떠한 방식으로 적용·관찰될 수 있는지를 경험적으로 검토한 결과로 이해될 수 있다. 실천적 측면에서 본 연구는 전통극 하이 라이트형, 교육·전승형, 창의적 각색형으로 구분되는 인형극 스톱 콘텐츠의 유형별 특성과 서사 요소의 활용 양상을 비교함으로써, 향후 인형극 스톱 콘텐츠의 기획 및 제작 과정에서 서사 요소를 선택·조합하는 데 참고할 수 있는 분석 관점과 기초적 시사점을 제공한다.

물론 본 연구는 몇 가지 한계를 지닌다. 첫째, 분석 대상이 된 사례의 수가 제한적이어서 플랫폼 전반의 인형극 스톱 콘텐츠가 지닌 다양성과 변화 양상을 충분히 포괄하기에는 한계가 있다. 둘째, 본 연구는 주로 콘텐츠의 서사적 구성과 표현 양상에 초점을 두고 있으며, 이용자 집단의 연령 분포나 이용 동기, 전파 효과를 실증적으로 비교·검증하는 분석은 포함하지 못하였다. 따라서 본 연구의 논의는 콘텐츠 표현 논리 차원의 해석에 근거하며, 향후 연구에서는 이를 보완할 필요가 있다.

향후 연구에서는 사례의 범위를 확대하고, 이용자 조사, 댓글 텍스트 분석, 계정 특성 분석 등의 방법을 결합하여 스톱 콘텐츠의 서사 방식과 플랫폼 상호작용, 문화 인식 사이의 관계를 보다 심층적으로 탐구할 수 있을 것이다. 이러한 후속 연구는 스톱 플랫폼 환경에서 비물질문화유산 콘텐츠의 전파와 재해석 과정을 보다 체계적으로 설명하는 데 기여하며, 인형극 스톱 콘텐츠가 지속적으로 활용되고 변주되기 위한 이론적·실천적 기반을 확장하는 데 도움을 줄 것으로 기대된다.

## 참고문헌

- [1] State Council of the People's Republic of China, Notice on the Announcement of the First Batch of National Intangible Cultural Heritage, General Office of the State Council, Beijing: China, Technical Document Guofa [2006] No. 18, May 2006.
- [2] UNESCO. Silk Roads Programme - Intangible Cultural Heritage: Fujian Muouxi Houji Talent Training Project [Internet]. Available: <https://zh.unesco.org/silkroad/silk-road-themes/intangible-cultural-heritage/fujianmuouxihoujirencaipeiyangjihua/>.
- [3] Korea Culture and Arts Foundation, Institute for Cultural Development, A Plan for the Autonomous Modernization of Traditional Culture, Korea Culture and Arts Foundation,

- Seoul, 1989.
- [4] D.-R. Jang and D.-R. Jang, *Trans Branding in the Trans Era*, Seoul: Iyaginamu, 2014.
- [5] J. Fromm and A. Read, *Marketing to Gen Z: The Rules for Reaching This Vast—and Very Different—Generation of Influencers*, New York, NY: AMACOM, 2018.
- [6] F. Gao, Z. Dai, and F. Zhang, “Characteristics and Motivations of Gen Z’s Digital Cultural Consumption,” *Youth Journalist*, No. 6, pp. 98-103, June 2024. <https://doi.org/10.15997/j.cnki.qnjz.2024.06.010>
- [7] J. M. Twenge, *iGen: Why Today’s Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood—and What That Means for the Rest of Us*, New York, NY: Atria Books, 2017.
- [8] Attest. Gen Z Media Consumption 2025: What 1,000 Young Americans Told Us [Internet]. Available: <https://www.askattest.com/blog/research/gen-z-media-consumption/>.
- [9] M. O’Connor. New Data: Short-Form Video Explodes in Popularity [Internet]. Available: <https://nuvoodoo.com/2025/04/04/new-data-short-form-video-explodes-in-popularity/>.
- [10] Y. Wu, X. Wang, S. Hong, M. Hong, M. Pei, and Y. Su, “The Relationship between Social Short-Form Videos and Youth’s Well-Being: It Depends on Usage Types and Content Categories,” *Psychology of Popular Media*, Vol. 10, No. 4, pp. 467-477, 2021. <https://doi.org/10.1037/ppm0000292>
- [11] A. Mosby. 20 Short Form Video Statistics 2025 (Usage & Trends) [Internet]. Available: <https://www.yaguara.co/short-form-video-statistics/>.
- [12] P. J. M. Sturges, *Narrativity: Theory and Practice*, Oxford, UK: Clarendon Press, 1992.
- [13] T. van Laer, K. de Ruyter, L. M. Visconti, and M. Wetzels, “The Extended Transportation-Imagery Model: A Meta-Analysis of the Antecedents and Consequences of Consumers’ Narrative Transportation,” *Journal of Consumer Research*, Vol. 40, No. 5, pp. 797-817, February 2014. <https://doi.org/10.1086/673383>
- [14] T. van Laer, J. E. Escalas, S. Ludwig, and E. A. van den Hende, “What Happens in Vegas Stays on TripAdvisor? A Theory and Technique to Understand Narrativity in Consumer Reviews,” *Journal of Consumer Research*, Vol. 46, No. 2, pp. 267-285, August 2018. <https://doi.org/10.1093/jcr/ucy067>
- [15] S. Iversen, Narratives in Rhetorical Discourse, in *Handbook of Narratology*, Berlin/New York: De Gruyter, pp. 575-587, 2009.
- [16] D. Herman, “Stories as Tools for Thinking,” in *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*, Stanford, CA: CSLI Publications, pp. 163-192, 2003.
- [17] Y.-J. Ko, “Analysis of 1960-1970s Intangible Heritage Video Records for Re-recognition and Diffusion of Traditional Culture,” *Journal of Korean Traditional Culture*, No. 34, pp. 45-102, 2025. <https://doi.org/10.23067/tjokch..34.202501.45>
- [18] P. Wang, “Advantages and Strategies of Intangible Cultural Heritage Short Video Communication,” *People’s Tribune*, No. 24, pp. 133-135, December 2023.
- [19] J. Cheng and J. Wu, “Digital Communication of Intangible Cultural Heritage,” *Journal of Communication Science*, Vol. 11, No. 2, pp. 271-275, June 2023. <https://doi.org/10.12677/jc.2023.112042>
- [20] Z.-W. Zhao, “Strategies for Empowering Communication of Excellent Traditional Chinese Culture through Short Videos,” *Advances in Social Sciences*, Vol. 14, No. 5, pp. 35-42, 2025. <https://doi.org/10.12677/ass.2025.145365>
- [21] W. Li, Research on the Narrative Aesthetics of Li Ziqi’s TikTok Short Videos, Ph.D. Dissertation, Graduate School of Cheongju University, Cheongju, February 2024.
- [22] J.-B. Kang and S.-W. Lee, “A Study on Storytelling in Short-Form Content Focusing on Larva Animation,” *Journal of Basic Design & Art*, Vol. 22, No. 5, pp. 13-28, 2021.
- [23] Z. Shi, A Study on Short-Form Video Content of Traditional Intangible Cultural Heritage in Northwest China, Ph.D. Dissertation, Tongmyong University, Busan, February 2024.
- [24] J. Kang, J.-W. Jang, J.-E. Choi, M.-G. Dok, and I.-B. Wang, “The Influence of Formal and Content Features of Short-Form Content in TikTok News,” *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 25, No. 12, pp. 1725-1736, December 2022. <https://doi.org/10.9717/KMMS.2022.25.12.1725>
- [25] L. Rong, H. Rou, W. Ying, and R. Liuhong, “Digital Storytelling as a New Narrative Technique in Short Videos Telling China Stories,” *Advances in Journalism and Communication*, Vol. 12, No. 2, pp. 246-257, June 2024. <https://doi.org/10.4236/ajc.2024.122013>
- [26] T. Wilkens, A. Hughes, B. M. Wildemuth, and G. Marchionini, “The Role of Narrative in Understanding Digital Video: An Exploratory Analysis,” in *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology*, Long Beach: CA, pp. 323-329, 2003. <https://doi.org/10.1002/meet.1450400140>



**유우방(You-Fang You)**

2018년 : Tianjin Academy of Fine Arts 조소 전공 (학사)

2021년 : Tianjin Academy of Fine Arts 예술학 (석사)

2025년~현 재: 전남대학교 아트&디자인테크놀로지 협동과정(박사)

※관심분야 : 조각, 멀티미디어, 무형문화재 등



**정정호(Jung-Ho Jung)**

2002년 : 홍익대학교 조형학부 (미술학사)

2004년 : 홍익대학교 대학원 광고멀티미디어디자인학과 (미술학석사)

2009년: Helsinki School of Economics(Executive MBA)

2013년: 홍익대학교 디자인공예학과 시각디자인 전공(미술학박사)

2014년~현 재: 전남대학교 디자인학과 교수

※관심분야 : 디자인융합, 서비스디자인, 마케팅커뮤니케이션디자인 등