



저작자표시-비영리 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#) 

김 도 식 교수지도
석사학위 청구논문

연령고지 영상의 모션 그래픽
디자인 연구

- 종합편성채널과 지상파채널의 연령고지를 중심으로 -

2015

성신여자대학교 대학원
산업디자인학과
허 정 은

연령고지 영상의 모션 그래픽 디자인 연구

- 종합편성채널과 지상파채널의 연령고지를 중심으로 -

김 도 식 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2014년 11월

성신여자대학교 대학원

산업디자인학과

허 정 은

인 준 서

허정은의 석사학위 논문으로 인준함.

2014년 11월

심사위원장 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

현재의 방송 시장은 다채널, 다매체화로 인해 프로그램의 질적 하락은 물론 방송 수위마저도 제대로 지켜지지 않고 있다. 채널수가 급증함에 따라 방송사들은 시청률 제고를 위해 프로그램 콘텐츠의 선정성과 폭력성을 간과하기 시작했다. 그로 인해 방송 수위는 나날이 높아져가고 있다. 문제는 어린이나 청소년이 폭력적이고 선정적인 TV프로그램에 과다 노출될 경우이다. 아이들은 어른에 비해 판단력이 낮고 정서적으로 민감하기 때문에 텔레비전에서 본 폭력기법을 모방할 수 있고 범죄에 대한 무관심과 반사회적 현상을 보일 수 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해 방송통신위원회는 2001년 2월부터 일부 프로그램들을 중심으로 방송프로그램 등급제를 시행하였다. 방송프로그램 등급제의 일환으로 시행되고 있는 연령고지는 프로그램의 수위에 따라 등급을 분류하고 시청자가 시청해도 좋은 안전한 프로그램인지를 알려주는 역할을 한다. 연령고지는 프로그램의 시작과 동시에 상영되는 영상으로 방송 콘텐츠의 첫인상으로써 채널과 프로그램의 홍보에 효과적으로 이용할 수 있다. 또한 방송 콘텐츠의 이미지나 CI와 같은 채널 고유의 그래픽을 디자인 요소로 활용하기 때문에 전문성과 차별화를 통한 채널 경쟁력을 갖출 수 있다. 종편채널과 지상파채널은 방송사와 등급별로 연령고지에 사용되는 그래픽 모티브, 레이아웃, 서체, 화면 전환 유무 등이 모두 다르게 구성된다. 등급기호와 경고문구는 연령고지의 내용 구성에 있어 필수적으로 요구되는 그래픽 요소로 보조그래픽 및 배경과의 조화를 통해 연령고지 영상의 구조를 형성한다. 본 논문에서는 프로그램의 유해요소에 대한 경고와 채널 아이덴티티 전략의 일환으로 활용되고 있는 연령고지 영상의 디자인 및 그래픽 요소를 분석하고, 이를 통해 연령고지 영상의 질적 향상을 위한 방향 제시와 연령고지 영상의 가장 핵심적 요소인 등급기호와 경고문구를 부각시킬 수 있는 디자인 방안에 대해 논의한다. 또한 연령고지 영상에 대한 연구

를 통해 연령고지가 가져야 할 필수요소를 정리하고 개연성, 주목성, 정보 전달성, 가독성, 통일성, 정체성 등의 6가지 특성을 도출해 결론에 제시한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구배경 및 목적	1
2. 연구범위 및 방법	2
II. 연령고지의 이해	5
1. 연령고지의 개념	5
2. 방송프로그램 등급제의 정의	5
3. 방송프로그램 등급제의 배경	9
4. 연령등급제의 해외사례	12
1) 일본	13
2) 프랑스	15
3) 싱가포르	16
4) 호주	17
5) 네덜란드	18
6) 영국	19
7) 미국	20
8) 캐나다 온타리오주	21
III. 시지각 인지 체계와 모션그래픽	22
1. 시지각 인지 체계(시지각인지론)	22
1) 시지각 인지	22

2) 시각 주의	27
2. 모션그래픽의 개념	29
1) 모션그래픽의 정의	29
2) 모션그래픽의 배경	30
3) 모션그래픽의 구성	33
(1) 공간(Space)	33
(2) 형태(Form)	34
(3) 시간(Time)	35
(4) 사운드(Sound)	36
3. 시지각 인지 체계와 연령고지	37
IV. 종편채널의 연령고지	38
1. 종편채널의 특징	38
2. 종편채널 4사의 채널 이미지	41
3. 종편채널 4사의 연령고지 모션그래픽 분석	45
V. 지상파채널의 연령고지	54
1. 지상파채널의 특징	54
2. 지상파채널 3사의 채널 이미지	56
3. 지상파채널 3사의 연령고지 모션그래픽 분석	60
VI. 종편채널과 지상파채널의 연령고지 비교분석	67
VII. 결론	72

참고문헌

ABSTRACT

I. 서 론

1. 연구배경 및 목적

신방점영 추세에 따라 기존 지상파 3사를 비롯하여 유무선 TV외에 신문사들도 방송에 참여하여 종편채널을 개국하였다. 방송매체간의 경쟁이 나날이 첨예화됨에 따라 타 채널과의 차별화 및 채널 경쟁력 강화를 위한 TV 프로그램 콘텐츠의 질적 향상이 필요한 만큼 채널 아이덴티티의 중요성 또한 부각되고 있다. 채널 아이덴티티의 일환으로 온-에어 되고 있는 영상 프로모션물 중에서도 방송에 가장 빈번하게 노출되는 연령고지 ID는 2차원적 영상 표현 방식을 벗어나 시공감각적인 요소들이 잘 융합된 3차원적 영상으로 발전하며 방송의 정체성을 구축하고 있다. 등급제에 의한 프로그램 시청연령등급 고지와 시청지도 역할의 공익적 목적을 보다 효과적으로 이뤄내기 위해서 테크놀로지를 비롯한 미학적 접근이 필요하다. 연령고지 영상은 등급제와 관련된 정보 전달을 최우선으로 추구한다. 본 연구에서는 이론적 고찰을 통해 연령고지와 관련된 방송 프로그램 등급제와 모션그래픽에 대해 연구하였으며, 모든 장르를 편성할 수 있다는 점에서 공통점을 지닌 지상파 채널과 종편 채널을 대상으로 채널의 고유한 브랜드 특징과 이미지를 비교 분석하였다. 연령고지가 채널의 정체성과 이미지를 일관성 있게 부각시키는 채널 아이덴티티 전략의 일환이라는 관점에서 채널별 분석의 필요가 있다. 연령고지 영상에 대한 연구가 이뤄져야 하는 것은 연령고지의 필요성과 중요성에 비해 그동안 연령고지와 관련한 학문적 접근이나 심도 깊은 연구 및 논의가 거의 이뤄지지 않았기 때문이다. 연령고지는 나날이 선정적이고 폭력적이 되어가는 방송시장에서 시청자를 보호하기 위한

수단으로써 시행되고 있다. 따라서 연령고지는 방송 콘텐츠에 대한 주의와 경고요소로서 유일한 수단이라는 점에서 의미가 있으며, 연령고지 영상의 수준 향상을 위해 보다 전문화된 연구가 요구된다. 본 논문에서는 연령고지 영상의 모션그래픽 구성요소를 분석하여 연령고지의 필수 요소와 디자인적 특징에 대해 연구하였다. 또한 연령고지 영상의 채널별 비교를 통해 연령고지 영상에 채널이미지가 어떻게 활용되고 있는지 알아보았다. 본 논문은 연령고지의 분석을 통해 채널 아이덴티티의 확립 및 연령고지 영상의 그래픽 품질향상을 위한 자료 제시에 목적을 둔다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구는 연령고지 영상의 모션 그래픽 요소를 연구하기 위해 종편채널 4사(JTBC, MBN, TV조선, 채널A)와 지상파채널 3사(KBS, MBC, SBS)를 연구대상으로 선정하였다. 연령고지 영상의 현황 파악을 위해 2014년 6월 1일부터 10월 1일까지 5 달간 연령고지 영상을 녹화하였으며, 분석은 최근 리뉴얼된 연령고지를 중심으로 하였다. 다만 일부 몇 개의 채널은 프로그램 편성의 대부분이 15세이상 시청가로 연령등급별 영상 수집에는 어려움이 있어 연령고지 영상의 채널별 비교는 15세이상 연령고지를 중심으로 하였다. 본 논문에서는 연령고지에 관한 연구를 위해 방송프로그램 등급제와 모션그래픽에 관한 자료 수집 및 문헌 조사를 하였으며, 종편채널과 지상파채널의 채널 이미지에 대한 선행 연구를 바탕으로 해당 채널들의 연령고지 영상을 직접 모니터링하고 비교분석하였다. 또한 채널별 연령고지 영상의 그래픽 형태를 분석해 구성 요소들이 갖는 역할과 의미에 대해 연구하였다. 본 논문은 연령고지 영상의 의미 파악과 채널이미지 메이킹을 위한 영상 제작에 기여할 수 있는 자료 제시에 연구의 의미가 있다.

본 논문의 연구는 총 6장으로 구성되며 각 장의 내용은 다음과 같다.

제 1장 서론에서는 연령고지 영상과 관련된 그래픽 디자인 연구가 이루어지게 된 배경과 목적을 서술하며, 연구의 범위 및 방법에 대해 다룬다.

제 2장에서는 이론적 고찰을 통해 방송프로그램 등급제와 연령고지에 대해 연구하였다. 방송프로그램 등급제와 연령고지에 대해 정의하고 방송프로그램 등급제가 시작된 배경에 대해 조사하였다. 국내에 도입된 연령등급제가 어떤 기준과 특징을 지니고 있는지 등급분류기준과 등급표시, 등급제 적용 프로그램 등 국내의 연령등급제에 관한 조사와 함께 해외의 8개 국가를 중심으로 연령등급제의 해외 사례를 연구하였다.

제 3장에서는 시지각인지론과 모션그래픽에 대한 이론적 고찰을 다루었으며 모션그래픽의 정의 및 배경, 구성요소에 대해 연구하였다.

제 4장에서는 연구 대상 중 하나인 종편채널의 특징을 다루고, 종편채널 4사의 채널 이미지에 대해 표로 정리하였다. 또한 각 채널의 연령고지 영상을 수집하여 이를 토대로 연령고지 영상이 가지고 있는 모션그래픽 구성요소를 표로 정리하고 분석하였다.

제 5장에서는 지상파채널의 특징과 지상파채널 3사의 채널 이미지를 연구하였다. 지상파채널 3사의 연령고지 또한 영상자료를 통해 자료를 수집하고 표로 정리하였다.

제 6장에서는 종편채널 4사와 지상파채널 3사의 연령고지 영상을 비교 분석

하며 연령고지 그래픽의 구조 및 형태 파악과 각 채널의 연령고지에 나타나는 채널 아이덴티티 전략에 대해 조사하였다. 연령고지의 비교분석은 공간과 그래픽의 형태, 연령고지별 그래픽 요소의 활용형태, 연령고지에 이용되는 채널이미지 요소에 대한 분석으로 총 4가지로 구성하였다.

Ⅱ. 연령고지의 이해

1. 연령고지의 개념

현재 국내에서 시행되는 방송 프로그램 등급제는 나이로 등급을 세분화시키는 연령등급제를 주축으로 하고 있다. 연령등급제는 TV 프로그램의 유해 정도에 따라 연령대별로 등급을 매기는 것을 말하며, TV화면에 연령 기호와 경고 문구를 노출시키는 방식이다. ‘연령고지’는 연령등급제로 인해 시행되는 방송 법규로서 프로그램 시작 전에 상영되는 영상을 말한다. 성인 시청자에 비해 상대적으로 판단력이 낮은 어린 시청자들을 보호하기 위해 프로그램에 대한 유해 정도를 경고하는 제도이다. 우리나라의 연령등급제는 모든 연령 시청가를 시작으로 7세 이상, 12세 이상, 15세 이상, 19세 이상 시청가까지의 총 5개의 등급으로 분류된다. 모든 프로그램이 연령고지를 상영해야 하는 것은 아니며 영화, 해외·국내드라마, 애니메이션, 뮤직비디오와 같이 일부 프로그램에 한정되고 있다. 프로그램 콘텐츠의 맨 처음 부분에 출현하는 영상이기 때문에 러닝타임이 비교적 짧으며, 등급을 나타내는 숫자 기호와 시청제한과 관련된 안내 문구가 꼭 들어가야 한다는 규칙이 있다. 연령고지는 연령등급제에 대한 안내가 주목적이므로 모션그래픽을 제작함에 있어 영상의 가독성이 가장 중점적으로 고려되어야 한다.

2. 방송프로그램 등급제의 정의

방송 프로그램 등급제는 유해한 방송 콘텐츠로부터 어린이와 청소년을 보호

하기 위해 시작되었으며, 어린이와 청소년의 정서에 부정적인 영향을 미칠 수 있는 폭력성과 선정성뿐만 아니라 부적절한 언어사용정도를 토대로 프로그램의 등급을 분류하고 이를 TV화면에 등급기호와 경고문구로 표시하는 제도이다.

방송사업자는 어린 시청자를 보호하기 위한 수단으로 방송 프로그램의 폭력성, 음란성과 같은 유해 정도와 시청자의 연령 등을 고려해 방송 프로그램의 등급을 세분화하고 이를 방송이 시작됨과 함께 표시해야 한다.^[1]

또한 등급분류를 통한 연령고지는 프로그램의 시작과 동시에 상영되어야하며 등급기호와 함께 이와 관련된 부연설명을 자막으로 고지해야 한다.^[2] 다매체·다채널이라는 경쟁적 상황과 심화되어가는 시청률 경쟁으로 인해 방송 프로그램에 자극적인 소재의 사용이 늘고 있다. 채널들이 시청자의 관심을 끌기 위한 도구적 수단으로 선정성, 폭력성과 같은 자극적인 소재를 이용하면서, 이로 인해 시청자에게 미칠 부정적 영향을 최소화시키기 위해 등급제가 시행되었다. 국내의 TV등급 제도는 방송통신심의위원회에서 규정하고 있다. 방송사업자는 TV 프로그램의 폭력성, 선정성, 부정적인 언어 사용 등을 토대로 자율적으로 사전 심의를 거치며 프로그램의 시청 가능 연령에 대한 등급을 세분화하여 프로그램이 시작하기 바로 직전에 방영해야 한다.

2000년에 권고 사항으로 실시되었던 등급제는 2001년 2월에 방송에 처음 도입되어 영화, 해외 수입 드라마, 뮤직비디오, 애니메이션에 먼저 적용되었다. 2002년 11월부터는 국내 제작 드라마에도 시행되었으며 2007년부터 뉴스, 스포츠, 시사 프로그램을 제외하고 모든 TV 프로그램에 의무적으로 등급 표기를 하게 되었다.^[3] 방송프로그램 등급제의 등급은 아동과 청소년의 보호를 위해 프로그램 콘텐츠의 폭력성, 음란성 등의 유해 정도와 방송을 시청하는 시청자

[1] 방송법 제 33조

[2] 방송통신위원회, <http://www.kcc.go.kr/user.do?mode=view&page=P02020400&dc=K02020400&boardId=1006&boardSeq=25167>

[3] 위키백과, http://ko.wikipedia.org/wiki/대한민국의_텔레비전_등급_제도

의 연령을 고려하여 분류하며, 방송 매체와 방송 분야별 특성을 감안해 차등을 둘 수 있다.[4] 국내 방송프로그램 등급제의 등급분류기준과 등급표시에 대한 내용은 아래의 표와 같다.[5]

[표 1] 국내 방송프로그램 등급제의 등급분류기준


등급분류기준	
모든연령시청가	<ul style="list-style-type: none"> - 주제 및 내용이 취학 전(7세미만) 어린이를 포함한 모든 연령의 시청자가 시청하기에 적절한 것 - 폭력적·선정적 표현 또는 부적절한 언어사용이 없는 것 - 일반적으로 용인되지 않는 특정한 사상, 종교, 풍속 등과 관련해 모든 연령의 시청자에게 정신적, 육체적으로 유해한 표현이 없는 것
7세이상시청가	<ul style="list-style-type: none"> - 주제 및 내용에 7세미만의 어린이에게 정신적, 육체적으로 유해한 표현이 있어 보호자의 시청지도가 필요한 것 - 폭력적 묘사가 구체적이고 현실적으로 표현되지 않은 것 - 일상적인 애정표현을 넘어서는 신체의 노출이나 성적 행위를 연상시키는 장면이 없는 것 - 어린이의 바른 언어습관 형성을 저해할 수 있는 은어, 속어, 저속한 유행어 등이 사용되지 않은 것
12세이상시청가	<ul style="list-style-type: none"> - 주제 및 내용에 12세미만의 어린이에게 정신적, 육체적으로 유해한 표현이 있어 보호자의 시청지도가 필요한 것 - 폭력을 갈등해결을 위한 긍정적 수단으로 인식하게 할 수 있는 묘사가 없으며, 각각의 폭력묘사는 청소년을 자극하거나 모방을 유발할 정도로 구체적이지 않은 것 - 입맞춤 또는 착의상태의 성적 접촉묘사가 있더라도 청소년의 성적 욕구를 자극할 정도로 구체적이거나 노골적이지 않은 것 - 청소년의 바른 언어습관 형성을 저해할 수 있는 은어, 속어, 저속한 유행어 등이 사용되지 않은 것
15세이상시청가	<ul style="list-style-type: none"> - 주제 및 내용에 15세미만의 청소년에게 정신적, 육체적으로 유해한 표현이 있어 보호자의 시청지도가 필요한 것 - 폭력묘사가 현실적이고 구체적이라 하더라도 사회정의에 위배하여 정당화되거나 미화되지 않은 것 - 성적묘사가 건전한 남녀관계의 애정표현을 벗어나지 않고 신체의 부분 노출, 암시적인 성적 접촉 및 대화 내용이 선정성을 띠지 않는 것

[4] 두산백과, 방송심의규정, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1099434&cid=40942&categoryId=31759>, 2014

[5] 방송통신심의위원회, 방송프로그램의 등급분류 및 표시 등에 관한 규칙 제22호 제2장 등급분류 및 표시(제정 2008. 6. 24)

	<ul style="list-style-type: none"> - 일상생활에서 사용되는 악의 없는 욕설, 은어, 속어, 유행어 등이 건전한 언어습관을 저해하지 않는 범위 내에서 사용된 것
19세이상시청가	<ul style="list-style-type: none"> - 주제 및 내용이 성인을 대상으로 하고 있어 19세미만의 청소년이 시청하기에 부적절하며, 시청을 제한할 필요가 있는 것 - 살생묘사 및 유혈장면 등 강도 높은 폭력장면이 현실적이거나 구체적으로 묘사된 것 - 신체의 부분 노출, 직접적·암시적인 성적 접촉, 성행위 등 선정적인 표현이 구체적이거나 노골적으로 묘사된 것 - 모욕적인 언어나 욕설, 저주, 저속한 동작 등이 사용된 것

[표 2] 국내 방송프로그램 등급제의 등급표시

등급표시			
등급기호	표시	흰색 테두리/ 노란색 바탕의 원형에 검정색 숫자로 표시 (등급기호의 표시는 반투명으로 함)	
	형태	 (※ 모든연령시청가는 별도의 기호 표시를 하지 않음)	
	위치	화면의 좌측 상단이나 오른쪽 상단(자율선택)	
	크기	화면 대각선의 1/20 이상	
적용시간	등급기호	본방송 프로그램 시작과 동시에 30초 이상 방송 중 매 10분마다 30초 이상 중간광고 직후 프로그램 시작과 동시에 30초 이상 (※ 19세이상시청가는 본방송 프로그램의 시작부터 종료 시까지 계속 표시)	
자막 (부연설명)	등급 체계별	모든 연령 시청가	이 프로그램은 모든 연령의 시청자가 시청할 수 있는 프로그램입니다
		00세 이상 시청가	이 프로그램은 00세 미만의 어린이(혹은 청소년)가(이) 시청하기에 부적절하므로 보호자의 시청지도가 필요한 프로그램입니다
	크기	화면의 1/4 이상	

방송프로그램 등급제는 모든 프로그램을 대상으로 한다. 그러나 예외로 하는 프로그램도 존재하며, 그 대상은 아래의 표와 같다.

[표 3] 등급제 적용 제외 프로그램

등급제 적용 제외 프로그램	1. 보도 프로그램
	2. 범죄, 사고 등을 다룬 재연물이나 기록물을 제외한 다큐멘터리 프로그램
	3. 생활정보 프로그램
	4. 시사관련 대담·토론 프로그램
	5. 교육·문화·예술 프로그램
	6. 지식이나 재치를 겨루는 순수 퀴즈 프로그램
	7. 이종격투기 등 폭력성이 지나친 종목을 제외한 스포츠 프로그램
	8. 기타 방송통신심의위원회(이하 “위원회”라 한다)가 인정하는 프로그램

3. 방송프로그램 등급제의 배경

초기의 연령등급제는 텔레비전이 아닌 영화 스크린에서 시작되었다. 미국의 영화제작업자와 배급업자들이 설립한 MPAA^[6]는 영화 등급심사와 영화산업에 대한 연구 및 홍보 등의 일을 하는 비영리단체로 영화와 관련된 사회적 문제를 자체적으로 해결하려는 목적으로 결성되었다. 워너브라더스, 월트디즈니, 유니버설, 파라마운트, 소니픽처스 등 미국 내 거대 영화사들이 MPAA의 회원이다.

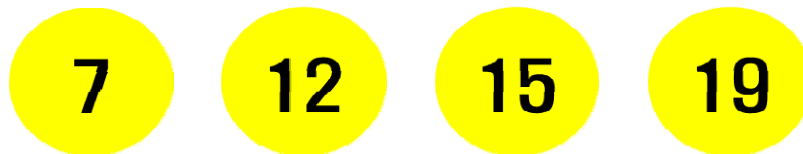
[6]미국영화협회, Motion Picture Association of America

1968년, MPAA는 등급 심사위원회를 구성하고 미국 내에서 상영되는 모든 영화를 ‘G, PG, PG-13, R, NC-17’의 다섯 등급으로 분류하였다. 현재 국내의 방송프로그램 등급제는 1960년대 초 이후부터 미국, 프랑스, 캐나다 등에서 지속적으로 연구되어 온 연령 등급제를 토대로 시행되었다. 국내에 도입된 연령 등급제는 방송프로그램 등급제와 영상물 등급 제도에 사용되고 있다.

‘영상물 등급 제도’란, 영화나 비디오 같은 영상물의 시청 가능 여부를 연령 별 등급으로 규정하는 제도로서 구미권에서 처음으로 만들어졌다.[7] 우리나라의 영상물 등급은 전체관람가, 12세이상관람가, 15세이상관람가, 청소년관람불가, 제한상영가 등의 5단계로 분류된다.[8] 방송프로그램 등급제와 비슷하게 등급 표기를 할 때 반드시 등급기호의 색과 모양을 준수해야 한다는 특징이 있지만 영상물 등급제의 경우 연령대별로 기호의 색이 다르게 표시된다.



[그림 1] 영상물 등급제의 등급기호[9]



[그림 2] 방송프로그램 등급제의 등급기호

[7] 위키백과, [http://ko.wikipedia.org/wiki/영상물 등급 제도](http://ko.wikipedia.org/wiki/영상물_등급_제도), 2014

[8] 영상물등급위원회, 관람등급, <http://kmros.kmrb.or.kr/html/data/classstandards.do>, 2014

[9] 영상물등급위원회, <http://www.kmrb.or.kr>

국내의 방송프로그램 등급제와 영상물 등급 제도의 차이점은 연령등급을 나누는 기준도 있지만, 제도를 실행하는 기관도 다르다. 방송프로그램 등급제는 방송통신심의위원회에서 실시하며, 영상물 등급 제도는 영상물등급위원회에서 담당하고 있다. 또한 방송프로그램 등급제의 경우 TV를 통해 송출되는 모든 프로그램(등급제 제외대상은 제외)에 한정되며, 영상물 등급 제도는 대상이 영화 및 비디오물에 국한된다. 그리고 영상물 등급 제도에는 방송프로그램 등급제에는 없는 영상물 내용정보기술제도가 있다.



[그림 3] 내용정보 로고마크(Logomark)^[10]

영상물 내용정보기술제도는 영화, 비디오물 등의 영상물을 관람할 때 연령별 등급만으로는 충분하지 않다는 판단 하에 영상물의 위해 정도에 대한 다양한 정보를 관람자에게 추가로 제공하는 제도이다. 영상물의 위해 요소에 대한 정확한 이해를 돕고, 관람자가 영상물을 선택함에 있어 올바른 선택을 할 수 있

[10] 영상물등급위원회, <http://www.kmr.or.kr>

게끔 하는 역할을 한다.

내용정보는 주제, 선정성, 폭력성, 대사, 공포, 약물, 모방위험 등 7개의 정보로 구분되어 있다. 영화 속 내용에 따라 내용정보의 7개 항목별로 낮음, 보통, 다소 높음, 높음, 매우 높음 등 5단계로 영상 수위 표현의 정도를 나타낸다.^[11] 영상물 내용정보기술제도의 항목 및 내용은 아래의 (표 4)와 같다.

[표 4] 내용정보기술제도의 항목 및 내용

내용정보의 항목 및 내용	
1. 주제	해당 연령층의 정서 및 가치관, 인격형성 등에 끼칠 영향 또는 그 이해 및 수용정도
2. 선정성	신체의 노출 정도 및 애무, 정사장면 등 성적 행위의 표현정도
3. 폭력성	고문, 혈투로 인한 신체손괴 및 억압, 고통표현, 굴욕, 성폭력 등의 표현정도
4. 대사	저속한 언어, 비속어 등의 빈도와 표현정도
5. 공포	긴장감 및 그 자극과 위협으로 인한 정신적 충격 유발 정도
6. 약물	소재나 수단으로 다루어진 약물 등의 표현 정도
7. 모방위험	살인, 마약, 자살, 학교 내에서의 폭력 및 따돌림, 무기류 사용 등에 대한 모방심리 고무 및 자극

4. 연령등급제의 해외사례

일본, 프랑스, 싱가포르, 호주, 네덜란드, 독일, 영국, 미국, 캐나다 온타리오주 등의 9개의 국가를 대상으로 연령등급제를 조사하였다. 대부분의 나라가 시





[11] 영상물등급위원회 교육홍보자료, 2014년 영상물 등급분류 워크북.pdf, PP10-11

청자의 연령에 따라 등급을 나누었다.

등급의 기준이나 표기에 대한 규칙이 국가별로 차이가 있었지만, 등급을 나누는 연령대는 대체적으로 비슷했다. 또한 등급 표기에 알파벳 약자와 숫자를 사용하고, 등급의 구분을 쉽게 할 수 있도록 도형이나 색을 사용하는 점 등의 공통점이 있다. 다음은 연령등급제를 실시하고 있는 해외 국가들을 조사하여 표로 정리한 것이다.

1) 일본

[표 5] 일본의 연령등급제

일본의 연령등급제		
실행기관	영륜 유지 위원회 영륜 관리 위원회	
등급기호 ^[12]	    전체관람가 12세이상관람가 15세이상관람가 청소년관람불가	
등급분류	G(일반)	모든 연령층이 감상할 수 있다.
	PG-12	만 12세 미만(초등학생 이하)의 관객이 감상하려면 성인 보호자를 동반하는 것이 권고된다. 성적 묘사, 폭력 장면, 약물 복용 등의 묘사나 공포 영화 등을 비롯하여 초등학생이 따라할 가능성이 있는 영화나 애니메이션이 대상이다.
	R-15	만 15세 미만(중학생 이하)의 감상이 금지되며, 보호자를 동반해도 권고되지 않는다. PG-12에 비해 자극이 더 강하거나 집단 괴롭힘의 묘사, 방송 금지 용어의 사용, 위조 범죄를 소재로 한 작품일 경우
	R-18	만 18세 미만의 입장(감상)이 금지되며, 보호자를 동반해도 권고되지 않는다. 성적 욕구를 자극하는 행동 묘사, 반사회적인 행동, 마약이나 각성제 사용에 대해 찬미하는 표현이 묘사되는 경우

일본은 영륜 유지 위원회에서 방송 법규를 지정하며, 이 법규를 영륜 규정이라 부른다. 영륜 규정의 시행은 영륜 유지 위원회가 아닌 제 3자 기관인 영륜 관리 위원회가 실시한다. 1976년에 처음으로 영상물 등급인 R등급이 지정되었으며, 이후 R-15, R-18등급으로 나뉘었다. 1998년 5월에는 PG-12의 등급이 지정되었다.

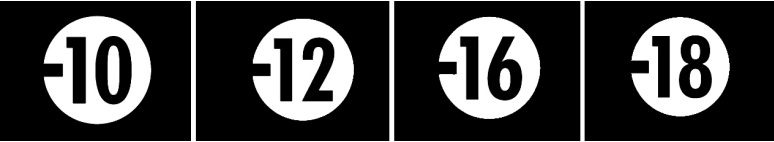
일본은 현재 전체관람가(G), 12세이상관람가(PG-12), 15세이상관람가(R-15), 청소년관람불가(R-18) 등의 총 4개의 등급을 사용하고 있다. 처음에는 성적인 요소의 표현 유무가 등급 지정에 중요한 요소였으나, 1990년 이후 엽기적인 폭력 범죄의 발생이 증가함에 따라 폭력, 살인, 반사회적 표현도 등급제의 대상이 되었다.

일본의 등급기호는 테두리로 된 도형 안에 등급을 나타내는 영어 약자와 숫자를 표기하는 형식이며, 하단에 일본의 영화윤리위원회를 의미하는 영륜(映倫)이 적혀있다. PG는 Parental Guidance의 약자로 부모의 지도가 필요하다는 것을 의미하며, R은 Restricted의 약자로 연령을 제한함을 뜻한다.

[12] 등급기호(일본, 싱가포르, 호주), 영상물등급위원회, http://www.kmrb.or.kr/kmrb_2010/data/comm_news_view.jsp?pageNum=3&subNum=2&leftNum=0&bbs_gubun=67

2) 프랑스

[표 6] 프랑스의 연령등급제







프랑스의 연령등급제		
실행기관	시청각 최고 위원회 (Conseil supérieur de l'audiovisuel)	
등급기호		
등급분류	모든 연령	모든 연령층이 감상할 수 있다.
	10세 미만	프로그램에 충격을 줄 위험이 있는 장면이 포함되거나 아동 및 청소년들을 혼란하게 하는 장면을 포함하는 경우 10세 미만 - 프로그램에 충격을 줄 위험이 있는 장면이 포함되거나 아동 및 청소년들을 혼란하게 하는 장면을 포함하는 경우
	12세 미만	어린이를 혼란케 할 위험이 있는 프로그램으로서 폭력적, 선정적 장면이 반복되는 경우 (오후 22시 이후에 방영되어야 하며, 영화 채널 및 유료 채널의 경우 20시 30분 이후에 방영될 수 있음)
	16세 미만	어린이들을 혼란케 할 위험이 있는 프로그램으로서 심한 폭력 장면이나 야한 장면이 보여지는 경우 (오후 22시 30분 이후에 방영되어야 함)
	18세 미만	아동 및 청소년들의 신체적, 정신적, 또는 도덕적 성숙을 해할 수 있는 18세 미만 금지의 영화나 포르노그래피, 방송 프로그램으로서 성인에게 경고가 유보된 매우 폭력적인 프로그램의 경우

프랑스의 연령 등급은 어린이와 청소년의 육체적, 정신적, 도덕적 성장에 위해를 가할 수 있는 방송 프로그램에 대해 시청각 최고 위원회(Conseil supérieur de l'audiovisuel)에서 규정한다. 프랑스의 방송법 제 1조는 '방송 서비스는 자유롭다'라는 문구로 시작된다. 그만큼 방송의 자유를 중요시하기 때문에 사후규제를 원칙으로 하며, 방송 전 프로그램에 대해 사전 검열을 하지 않는다. 방송

사의 자율성에 의거해 방송 프로그램 등급을 표시하며, 방송이 종료된 후 시청 각 최고 위원회에서 적절한 시청 가능 연령의 표시가 행해졌는지 방송사가 방송 법규를 잘 준수했는지를 확인한다. 프랑스의 연령등급 분류는 모든 연령, 10세 미만, 12세 미만, 16세 미만, 18세 미만으로 나눌 수 있다.[13]

3) 싱가포르

[표 7] 싱가포르의 연령등급제

싱가포르의 연령등급제		
등급기호	      전체관람가 부모지도하 전체관람가 13세이상 관람가 16세미만관람불가 18세이상관람가 21세미만관람불가	
등급분류	G	모든 연령층이 감상할 수 있다. (G=General의 약자, 모든 연령을 뜻함)
	PG	부모지도하 전체관람가
	PG13	13세이상관람가
	NC16	16세미만관람불가 (NC16=No Children under 16의 약자)
	M18	18세이상관람가 (M18=Mature의 약자, 성년을 의미함)
	R21	21세미만관람불가

싱가포르의 연령 등급은 전체관람가, 부모지도하 전체관람가, 13세이상관람가, 16세미만관람불가, 18세이상관람가, 21세미만관람불가 등의 6단계로 이루어져 있다. 등급 기호의 형식과 모양이 간결하며, 등급 표기에는 없으나 이용불

[13] <http://blog.daum.net/kcc1335/3863>

가 등급이 존재한다.

4) 호주

[표 8] 호주의 연령등급제

호주의 연령등급제		
등급기호	     	<p>전체관람가</p> <p>부모지도하 전체관람가</p> <p>15세이상 관람추천</p> <p>15세이상 관람가</p> <p>18세이상 관람가</p> <p>제한상영가</p>
등급분류	G	전체관람가
	PG	부모지도하 전체관람가
	M	15세이상관람추천
	MA	15세이상관람가
	R18	18세이상관람가
	X18	제한상영가
	RC	등급거부

호주는 G(전체관람가), PG(부모지도하 전체관람가), M(15세이상관람추천), MA(15세이상관람가), R18(18세이상관람가), X18(제한상영가), RC(등급거부) 등 7개의 연령등급이 있다. 등급기호는 모서리가 둥근 사각형 안에 영어 약자와 숫자를 이용하여 표기했다. 또한 기호마다 초록, 노랑, 파랑, 빨강, 검정 등의 각기 다른 색을 넣어 쉽게 구별할 수 있게 해주었다. 호주의 연령등급은 비강제적인 추천등급(Classification Categories unrestricted)과 법적 규제 등급(Classification Children restricted categories)으로 분류되어진다. 비강제적인 추천

등급에는 G, PG, M이 있으며, 법적 규제 등급에는 MA, R18, X18이 있다.

5) 네덜란드

[표 9] 네덜란드의 연령등급제




네덜란드의 연령등급제		
등급기호 ^[14]	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  전체관람가 </div> <div style="text-align: center;">  6세이상관람가 </div> <div style="text-align: center;">  9세이상관람가 </div> <div style="text-align: center;">  12세이상관람가 </div> <div style="text-align: center;">  16세이상관람가 </div> </div>	
등급분류	AL	전체관람가
	6	6세이상관람가
	9	9세이상관람가
	12	12세이상관람가
	16	16세이상관람가

네덜란드의 연령등급은 AL(ALL), 6세이상관람가, 9세이상관람가, 12세이상관람가, 16세이상관람가로 5개의 등급으로 나뉘어진다. 네덜란드는 청소년의 나이를 6세, 9세, 12세, 16세로 다른 나라보다 조금 더 세분화시켜 분류했다. AL 등급을 제외한 4개의 등급은 모두 검정 원형에 숫자로 표기한다.

[14] 등급기호(네덜란드, 영국, 미국, 캐나다 온타리오주), 영상물등급위원회, http://www.kmrb.or.kr/kmrb_2010/data/comm_news_view.jsp?pageNum=3&subNum=2&leftNum=0&bbs_gubun=67

6) 영국






[표 10] 영국의 연령등급제

영국의 연령등급제		
실행기관	BBFC(British Board of Film Classification)	
등급기호	      전체관람가 부모지도하 전체관람가 12세이상관람가 15세이상관람가 18세이상관람가 18세미만관람불가	
등급분류	U	전체관람가
	PG	부모지도하 전체관람가
	12A	12세이상관람가
	15	15세이상관람가
	18	18세이상관람가
	R18	18세미만관람불가

영국은 U(전체관람가), PG(부모지도하 전체관람가), 12A(12세이상관람가), 15(15세이상관람가), 18(18세이상관람가), R18(18세미만관람불가)로 6개의 등급으로 이루어져있다. 전체관람가에 해당되는 U와 PG 등급은 삼각형으로 표기하고, 12세이상관람가부터 18세이상관람가까지는 원으로 표기했다. 18세미만관람불가는 다른 등급과 다르게 사각형 모양을 하여 차별을 주었다. 등급을 표기하는 도형의 내부는 영국등급분류 기구인 BBFC(British Board of Film Classification)의 약자로 된 패턴으로 구성되어 있다.

7) 미국

[표 11] 미국의 연령등급제

미국의 연령등급제		
실행기관	MPAA(Motion Picture Association of America)	
등급기호	    	
	전체관람가 부모지도하 전체관람가 13세이상관람가 17세이상관람가 청소년관람불가	
등급분류	G	전체 관람가(모든 연령이 관람할 수 있음)
	PG	보호자의 지도 필요 (일부 소재가 아이들에게 부적합할 수 있음)
	PG-13	부모의 엄격한 지도 필요 (일부 소재가 13세 미만 아이들에게 부적합할 수 있음)
	R	제한조건부 관람가 (17세 미만은 부모 혹은 성인 보호자 동반시 관람가)
	NC-17	17세 미만 미성년자 관람불가

미국의 영화제작업자와 배급업자들이 설립한 MPAA(Motion Picture Association of America)는 미국영화협회로서, 1968년 등급 심사위원회를 구성하여 영화의 등급을 분류시켰다. MPAA의 등급분류는 총 5개이며, 'G, PG, PG-13, R, NC-17'로 분류된다. 등급기호의 알파벳 약자의 색이 등급별로 다르게 되어 있다.

8) 캐나다 온타리오주

[표 12] 캐나다 온타리오주의 연령등급제

캐나다 온타리오주의 연령등급제		
등급기호	 전체관람가  부모지도하 전체관람가  14세미만 보호자 동반 관람가  18세미만 보호자 동반 관람가  18세미만관람불가	
등급분류	G	전체관람가
	PG	부모지도하 전체관람가
	14A	14세미만 보호자 동반 관람가
	18A	18세미만 보호자 동반 관람가
	R	18세미만관람불가

캐나다는 주마다 등급분류에 차이가 있어 대표로 온타리오주의 연령등급을 조사했다. 캐나다 온타리오주는 전체관람가, 부모지도하 전체관람가, 14세미만 보호자 동반 관람가, 18세미만 보호자 동반 관람가, 18세미만관람불가 등의 5개의 등급으로 나뉜다. 원형, 모서리가 둥근 사각형, 역삼각형, 팔각형 등 다양한 형태로 등급을 표기하며, 역삼각형 내부에 작게 표시된 알파벳 A는 accompanied by an adult(보호자 동반)을 의미한다.

Ⅲ. 시지각 인지 체계와 모션그래픽

1. 시지각 인지 체계(시지각인지론)

1) 시지각 인지

스테이션 ID는 채널브랜드의 개성 확보를 위해 만들어진 모션그래픽이다. 지나친 비주얼 이펙트와 연계성 없이 움직이는 오브젝트는 정확한 메시지 전달을 어렵게 만든다.[15] 시각적 자극이 이루어짐에도 불구하고 메시지의 전달에 오류가 생기는 이유를 알기 위해 모션그래픽을 조사함에 앞서 시지각 인지에 관한 연구가 이뤄져야 한다. 따라서 본 연구에서는 시지각인지론을 바탕으로 시각주의와 모션그래픽이 어떤 관계가 있는지를 조사하였다.

시각이 형태를 인식하는데 있어 최초로 필요한 조형적 조건은 사물과 사물을 구별케 하는 경계이다.[16] 감각기관이 형태를 인식하는 것을 '형태지각'이라 한다. 형태지각은 학습이나 문화에 의한 차이가 존재하기 때문에 형태지각을 받아들이는 현상은 사람마다 차이가 있다. 심리학에서는 형태를 게슈탈트(Gestalt)라 부른다.

게슈탈트는 'Form', 'Shape'와 같이 형태를 의미하는 독일어로서, 19세기경에 C. 에렌펠스(Ch. von Ehrenfels, 1859~1932)에 의해 정의된 형태 심리학의 중추적 개념이다.[17]

지각은 감각 기관을 통해 대상을 인지하는 작용으로서, 외적 대상을 발견(De

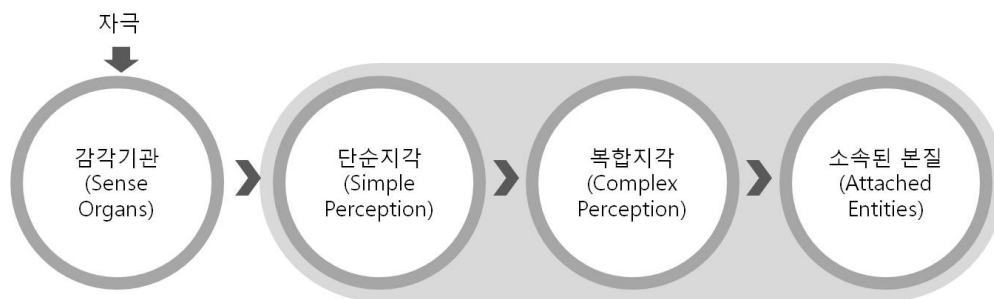
[15] 임효영, 채널 브랜드 개성에 형성된 이미지에 대한 CATV Station ID 구성요소의 인지효과: 시지각 인지적 측면을 중심으로, 한남대학교 석사학위논문, 2010, P15

[16] 김영호, 시각디자인의 구성원리, 태학사, 1998, p105

[17] 위키백과, 게슈탈트[Gestalt], 2013.

tection)하고 자극을 명확하게 인지(Recognition)해 지각체를 형성하는 단계까지를 말한다.[18] 시각, 미각, 청각, 후각, 촉각 등 우리가 흔히 알고 있는 감각들이 감각기관을 통해 받아들여져 대상을 인식하고 파악하게 되었을 때 이러한 자극들이 정보화되는 것을 지각이라 할 수 있다.

지각은 감각기관(Sense Organs)을 거쳐 (그림 4)와 같이 단순지각(Simple Perception), 복합지각(Complex Perception), 소속된 본질(Attached Entities)의 과정을 겪게 된다.[19]



[그림 4] 지각의 과정(The Perceptual Process)

다음 (표 13)[20]에서와 같이 단순지각은 감각기관의 작용에 의한 1차적인 감각을 지각하는 것을 의미하며, 복합지각은 여러 감각이 중첩된 복합적 형태의 감각을 지각하는 것을 말한다. 그리고 이러한 단순지각과 복합지각을 통해 얻은 경험과 정보를 이용해 대상의 본질을 파악하고 수용하는 것을 소속된 본질이라 할 수 있다. 감각과 지각을 통해 획득한 경험과 정보는 대상에 대한 가치의 기준을 생성하는데 사용된다.

[18] 두산백과, 지각[perception, 知覺], 2013.

[19] 김영호, 시각디자인의 구성원리, 태학사, 1998, p107 참조

(원본) The Perceptual process. Sven Hesselgren, lbid., p.5.

[20] 김영호, 시각디자인의 구성원리, 태학사, 1998, pp107-109

[표 13] 지각 과정의 대상 분류

기본적 지각 (Basic Perception)	단순지각 (Simple Perception)	복합지각 (Complex Perception)	소속된 본질 (Attached Entities)
지각대상	시지각 형태(Visual Form), 색채 (Colour), 빛(Light), 질감 (Texture), 음색(Tone), 음향 (Noise), 언어(Speech sound), 냄새(Smell), 맛(Taste), 촉각(Tactile Sensation), 근육운동지각경험 (Kinesthetic Experiences), 행동 (Movement), 시간(Time)	제한된 공간 (Restricted Space) 복잡한 맛 (Complex Taste)	가치판단 (Evaluation) 정서적 수용 (Emotional Coading) 의미(Meaning)

지각은 사물이나 현상이 인간의 감각기관을 통해 받아들여져 인식에 반사되는 것으로 감각의 체계화 과정이라 할 수 있다. 모션그래픽의 연구에 시지각을 다룰 수밖에 없는 이유는 모든 시각적 표현은 운동감을 내포하고 있기 때문이다. 표현 대상이 움직임을 갖는다는 것은 시선의 유인과 주목성을 갖는다는 것이다. 눈이 이미지를 따라 움직이면 이미지가 망막에 비쳤다가 빠르게 사라지는 과정이 이뤄지며 이를 통해 움직이는 영상이 뇌에 인식되어진다. 이러한 일련의 과정은 움직임에 대한 지각의 생리적인 현상이며 ‘시각의 연속성’이라 한다. 시각의 연속성은 영상의 프레임을 연결시켜 영상을 연속적인 형태로 보게 해준다. 인간은 초당 24-30프레임의 연속된 이미지를 보게 되면 정지된 이미지를 움직이는 것이라 인식한다. 정지된 이미지를 움직인다고 느낄 수 있는 것은 움직임의 착시에 의한 것이며, 움직임의 착시는 가현운동으로부터 비롯된다.

가현운동이란 객관적으로는 움직이지 않으나 마치 움직이는 것처럼 느껴지는 심리 현상을 말한다.[21] 착시의 본래 의미는 시각자극을 인지하는 과정에서 본

[21] 두산백과, 가현운동, 2014.

래의 사물에 대한 시각적인 착각이 일어나는 것이다.[22]

즉, 실제로 지각되는 대상이 있더라도 시각적 인지가 이뤄지는 과정에서 본래의 대상과 오차가 생기는 현상을 말한다. 시각인지가 이뤄지면 개별적인 자극에 대한 질서화와 동렬화가 이뤄진다. 형태심리학에서 주장하는 것은 인간이 여러 가지의 개체를 지각할 때 하나씩 분리하여 지각하기보다 몇 개의 개체를 연결하거나 분리하는 방식으로 지각한다는 것이다.

개체를 통합, 분리, 군집시켜 지각하는 것은 시각 주체의 경험에서 영향을 받으나 주로 자극의 내용적 관계에 의해 결정된다. 지각의 과정에서 군집이란 각각의 다른 개체들이 지각상으로 공통분모를 지닌 비슷한 개체로 인지되어지는 현상을 말한다. 모션그래픽 내에서 군집은 별개의 개체가 단순성의 원리에 의해 비슷한 하나의 형태로 인지되는 것을 의미하며, 프레임 상의 배열과 시각적 균형에 영향을 준다. 모션그래픽의 여러 요소들은 균형과 배열에 의해 프레임에 존재한다. 대칭적 화면 구성은 시각적인 안정감을 주며, 비대칭적 화면 구성은 역동적이고 감각적인 느낌을 준다. 배열의 일치는 그래픽 요소의 움직임이 프레임의 공간 내에서 이뤄지거나 그래픽 요소가 군집해 있는 것을 말하며, 배열의 불일치는 영상을 구성하는 요소들의 움직임이 프레임의 공간을 넘어 자유롭게 표현되는 것이다. 게슈탈트 형태심리학의 군집의 법칙(Law of Grouping)은 형태가 지각상 하나로 묶여 집단화되어 보이는 현상으로 1923년 베르트하이머(Max Wertheimer)의 연구에 의해 처음으로 제시되었다.

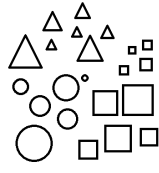
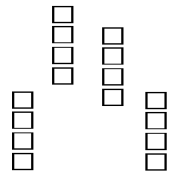

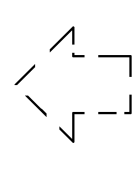
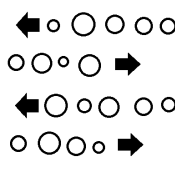
게슈탈트 시지각 원리는 5가지로 구성되며, 유사성의 원리, 근접성의 원리, 연속성의 원리, 폐쇄성의 원리, 공통성의 원리가 있다.[23]

다음의 (표 14)는 앞서 나열한 군집의 법칙에 해당하는 시지각 원리를 설명한 것이다.

[22] 위키백과, 착시, <http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%B0%A9%EC%8B%9C>, 2014.

[23] 김영환, 게슈탈트(Gestalt) 시지각 법칙이 심벌마크(Symbol Mark)의 조형성에 미치는 영향에 관한 연구, 경북대학교 석사학위논문, 2011, p24

[표 14] 계슈탈트 시지각 원리

유사성	근접성	연속성	폐쇄성	공통성
				
<p>유사한 색채와 크기, 형태를 가진 것들끼리 집단화(Grouping)되어 보이는 것</p>	<p>비슷하게 생긴 형태가 근접해있을 때 집단화(Grouping)되어 보이는 것</p>	<p>형태가 방향성을 가지고 일정한 배열로 운동하거나 연속될 때 집단화(Grouping)되어 보이는 것</p>	<p>부분적으로 부족한 면을 채워 완전한 형상으로 보려는 성질로 닫힌 형태를 하나의 형태로 보는 것</p>	<p>같은 방향으로 움직이는 요소들을 하나의 형태로 집단화(Grouping)하는 것</p>

계슈탈트 시지각 원리를 모션그래픽을 통해 설명하면 유사성의 원리는 프레임 구성하는 그래픽 요소 중 크기, 형태, 색채, 움직임의 방향 등이 유사한 그래픽 요소들이 하나의 이미지로 전달되는 것을 예로 들 수 있다. 근접성의 원리는 가까이 있는 형태들을 하나로 그룹으로 보려 하는 성질이므로 모션그래픽에서는 그래픽이 나타나는 속도나 개체 간의 거리 조절을 통해 근접성을 조절할 수 있다. 연속성의 원리는 본래 형태가 일정한 배열로 연속될 때 집단화되어 보이는 것을 의미하지만, 모션그래픽에서는 이를 연속되는 장면으로 비유할 수 있다. 장면의 전환은 화면상의 이미지에 변화가 생기는 것으로 갑자기 화면이 바뀌게 되면 바뀌기 전과 후의 내용이 서로 이어지지 않는 것처럼 느껴질 수 있다. 이런 경우에는 페이드 인(Fade In), 페이드 아웃(Fade Out) 같은 장면전환 기법을 이용해 연속되는 장면을 매끄럽게 연출한다. 폐쇄성의 원리는 빠져있거나 애매한 형태를 완성시켜 하나의 완전한 형태로 보려하는 것을 말하며 모션그래픽을 구성하는 그래픽 요소들의 형태적인 부분에 적용할 수 있다.

공통성의 원리는 화면 내에서 같은 방향으로 움직이는 그래픽 요소들이 하나의 형태로 인지되는 것을 의미한다.

2) 시각 주의

단순히 시각적으로 본다고 해서 대상을 인식할 수 있는 것은 아니다. 사물을 파악하기 위해서는 그 대상에 집중해야 하는데, 이를 두고 ‘주의’라고 한다.

주의는 어떤 대상을 발견하고 수용하는 과정에서 어느 것을 받아들이고 받아들이지 않을지를 결정하는 중요한 역할을 한다. 우리는 날마다 텍스트, 이미지, 소리 등 무수히 많은 양의 정보 자원을 접하게 된다. 정보들은 대부분 동시다발적으로 감각기관에 전달된다.

한꺼번에 전달된 정보를 분류하고 주어진 상황에 적합한 행동을 취하기 위해 인간은 하나의 물체나 대상에 집중하게 되는데, 이를 ‘시각 주의(visual attention)’라 한다. 컴퓨터의 CPU와 같이 인간의 정보처리 능력에도 한계가 있다. 감각기관으로부터 정보를 받아들이고 재빨리 대처하기 위해 인간은 잠재적으로 제공되는 수많은 정보 자원 속에서 문제 해결을 위한 정보만을 우선적으로 선택하게 된다. 시각 주의는 이를테면 한 문장의 단어를 읽고 파악해야 할 때 눈이 움직이는 방향으로 순서대로 읽는 것과 같이 한 단어를 응시하고 다른 단어로 시선을 옮겨가는 방식의 절차를 순차적으로 진행하는 것을 말한다.

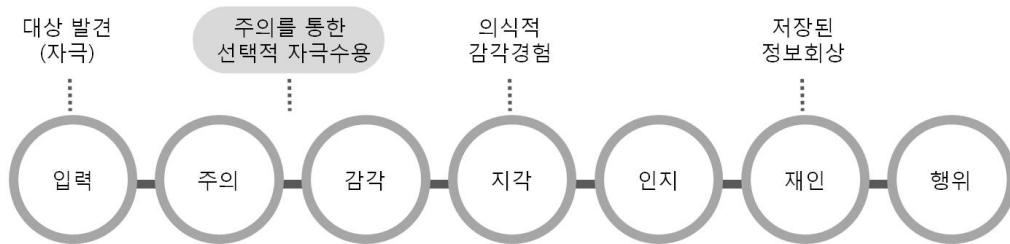
쉽게 말해 시각 주의는 감각기관에 전달되는 수많은 정보들 중 부분적인 정보를 우선적으로 선택하여 처리하고, 이와 연결된 다른 정보 또한 같은 방식으로 처리함으로써 정보를 선택하고 처리하는 일련의 과정에 순차성(serial processing)을 부여하는 심리과정이다.[24]

시각적으로 유입되는 정보의 나열이 순차적이지 않고 동시다발적으로 이루어진다면 체계적인 내용 파악이 힘들 뿐 아니라, 정보 분석을 통해 취하게 되는

[24] 이정모 외 17인 저, 인지심리학, 학지사, 2003, p111

행동 연출에도 제한이 걸리게 된다.

감각기관을 통해 전달된 정보는 아래의 (그림 5)^[25]에서 정리한 것과 같이 ‘입력-주의-감각-지각-인지-재인-행위’와 같은 일련의 과정을 통해 인지된다.



[그림 5] 감각정보의 인지 과정

[25] 이정모 외 17인저, 인지심리학, 학지사, 2003

2. 모션그래픽의 개념

1) 모션그래픽의 정의

모션그래픽(Motion Graphic)은 움직임을 가진 그래픽이란 의미의 합성어로 정지된 상태의 그래픽에 시간과 공간의 개념이 융합되어 움직임(Motion)이 부여된 타임 베이스의 그래픽을 말한다.

영상 장르적으로 모션그래픽은 디지털 그래픽을 기반으로 한 미학적 영상물이며 함축적 메시지의 전달을 위해 제작되는 커뮤니케이션 장르이다. 모션그래픽은 이미지와 정보를 제한된 시간 내에 효과적인 전달하기 위해 다른 영상보다 정제된 디자인 형태를 추구하며 고도의 편집 기술과 디자인적 창의성을 필요로 한다.[26]

모션그래픽은 이미지나 타이포, 사운드와 같은 다양한 요소들을 결합하여 완성되기 때문에 복합적인 이미지 표현이 가능하며 모션 그래픽을 구성하는 디자인 요소들은 명확한 콘셉트(Concept)를 지니며, 체계적이고 상호작용적인 구조를 취한다. 모션그래픽은 과거 종이인쇄 기반의 출력형태가 스크린출력으로 바뀌면서 디지털 기술의 발달과 함께 현대적인 형태로 진화된 시각디자인이라 할 수 있다. 모션그래픽은 2차원에 머물던 시각디자인에 시간과 공간의 개념을 접합시킴으로써 3차원을 넘어 4차원으로까지 시공감각적 영역을 확대시켰다.

본래 시각디자인의 궁극적인 목표는 메시지의 효과적 전달에 있으나, 그것을 전달받는 수용자의 시각적 즐거움(미적 쾌감)도 전제되어야 한다.[27] 그렇기에 디자이너는 메시지 전달에 가장 효과적이고 효율적인 툴(Tool)을 선택하여 시각적 효과를 최대한으로 이끌어내는 역할을 한다. 모션그래픽은 상징화된 이미

[26] 마연, 모션 그래픽에서의 움직임 표현에 관한 연구: 영화 오프닝 타이틀을 중심으로, 영남대학교 석사학위논문, 2009, p4

[27] 김영호, 시각디자인의 구성원리, 태학사, 1998, p5

지나 텍스트를 이용한 효과적인 정보 전달을 목적으로 하기 때문에 다른 여러 커뮤니케이션 방식보다 신속하고 정확한 정보 전달이 가능하다. 그러나 그만큼 시청자에게 미칠 수 있는 영향 또한 크다는 점을 유의해야 한다.

2) 모션그래픽의 배경

1920년대의 영화 타이틀 디자인은 단순한 형태의 캘리그래픽과 인쇄물이었으며, 수동식의 구조로 사람의 손을 통해 전환되었다.[28] 이후 1950년대에 이르러 그래픽 디자인의 조형원리를 영화 타이틀 시퀀스에 적용시킨 솔 바스와 카일 쿠퍼가 등장하며 모션그래픽의 발전이 본격적으로 이뤄졌다. 영화의 타이틀 시퀀스에 움직임이 있는 그래픽 요소를 처음 도입한 영상 그래픽의 선구자 솔 바스(Saul Bass, 1920-1996)는 ‘카르멘 존스(Carmen Jones, 1954)’, ‘황금 팔을 가진 사나이(Man with the Golden Arm, 1955)’, ‘어떤 살인(Anatomy of a Murder, 1959)’, ‘싸이코(Psycho, 1960)’ 등의 영화를 통해 단순히 제작자 이름 나열식이었던 기존의 영화 오프닝에 모션이 첨가된 문자와 이미지를 삽입하였다.[29] 솔 바스는 영화 오프닝에 움직이는 디자인을 전개함으로써 영화 타이틀과 그래픽 디자인에 획기적인 변화를 일으켰다. 솔 바스의 계보를 받은 카일 쿠퍼(Kyle Cooper, 1962~)는 영화 ‘세븐(Seven)’의 오프닝 타이틀을 통해 영화 전체의 일관성을 유지하면서 다양한 소재의 이미지 활용과 빠른 영상미를 보여주었다. 영화의 오프닝 시퀀스를 담당했던 카일 쿠퍼가 만든 ‘세븐’의 오프닝 타이틀은 모션그래픽의 한 획을 그은 기념비적 영상으로 꼽힌다. 영화 속의 모션 그래픽은 솔 바스와 카일 쿠퍼의 새로운 시도와 감각을 통해 고전적이며 원시적이었던 형태에서 벗어나 다양한 감각과 역동성을 지닌 현대의 모션 그래픽

[28] 김도식, 모션그래픽과 영화영상의 표현특성에 관한 연구, 성신여자대학교 조형지 제 3집 별책본, 2005, p4

[29] 정후용, 김석래, 모션 그래픽을 활용한 채널 아이덴티티에 대한 연구: 지상파 3사 중심으로, 디지털디자인학연구, Vol.9 No.1, p249

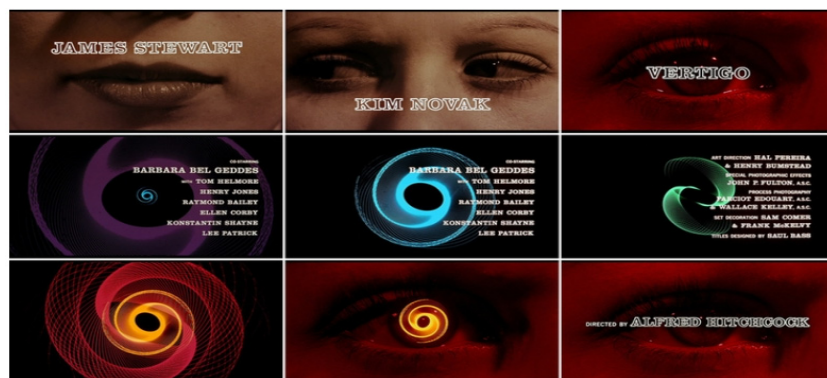
픽으로 발전되었다.

컴퓨터 성능의 향상과 더불어 After Effects, Photoshop, Combustion, Flash, Cinema4D와 같은 그래픽 및 영상 편집 프로그램의 발달로 인해 모션그래픽은 나날이 발전하고 있다. 디지털 환경 이전의 아날로그 환경에선 프로그램의 호환이 어려워 많은 어려움이 존재하였으나 디지털 기술의 발달은 이런 문제 또한 해소시켜 주었다. 디지털 기술 및 영상 제작 프로그램의 발달로 컴퓨터를 이용한 영상 작업이 수월해졌고 작업 속도도 크게 향상되었다.

모션그래픽은 여러 그래픽 분야에 이용되고 있으며, 그래픽의 범주를 뛰어넘어 웹, 모바일과 같은 디지털 매체에도 적용되고 있다.



[그림 7] Man with the Golden Arm, 솔 바스, 1955



[그림 8] Vertigo, 솔 바스, 1958



[그림 9] Seven(세븐)의 타이틀시퀀스, 카일 쿠퍼, 1995

모션그래픽이라는 말이 처음 사용된 곳은 1960년대 ABC방송사이며 사람들에게 대중화된 것은 70년대 이후 MTV의 뮤직비디오를 통해서였다. 70-80년대 MTV는 독특하고 감각적인 디자인을 추구하며 뮤직비디오에 모션그래픽과 애니메이션을 활용해 타 음악방송과는 차별화된 뮤직비디오를 내놓았다.

MTV는 출현 이후 스스로를 포스트모던 MTV로 칭하고 새로운 미디어 철학과 기법들을 토대로 기존의 방송과 차별화를 이루며 MTV만의 정체성을 확립했다. MTV의 모션그래픽과 뮤직비디오는 불규칙적으로 분해된 이미지의 조합을 통해 시각적 광경을 제공하였으며, 파격적인 영상구성과 감각적인 색 조합으로 대중들에게 문화적인 영향을 미쳤다.^[30]

MTV는 단순히 음악채널에 안주하지 않고 트렌디하고 파격적인 영상을 선보이며 10대와 20대를 아우르는 젊은 세대들의 문화 코드가 되었다. 로고를 이용한 다양한 그래픽과 자유로운 형태의 컬러풀하고 역동적인 스테이션 ID를 선보였는데, 그 당시 MTV가 선보인 생동감 넘치는 스테이션 ID는 MTV만의 젊음과 자유를 보여주기에 충분했다.

[30] 권다남, 이미지 혼성시대의 감성표현, 이화여자대학교 석사학위논문, 2009, pp5-7



[그림 6] MTV Logo를 이용한 그래픽

3) 모션그래픽의 구성

모션(Motion)은 정지되어 있는 그래픽이 움직임을 갖게 되는 것으로, 모션그래픽은 정지된 그래픽에 모션을 결합시킴으로써 시간과 공간을 형성한다.

모션그래픽에서 가장 중요한 3요소는 공간(Space), 형태(Form), 시간(Time)이다.[31] 본 논문에서는 모션그래픽을 구성하는 가장 큰 요소인 공간, 형태, 시간을 통해 모션그래픽의 구성을 다루었으며, 모션그래픽의 경우 다른 요소 못지않게 음향의 중요성이 크다고 생각하여 사운드(Sound)를 첨가시켜 공간, 형태, 시간, 사운드의 4요소로 나눠 조사하였다.

(1) 공간(Space)

영상 공간의 단위는 x축, y축, z축으로 형성된다. z축은 원근법에 의해 구현

[31] Matt Woolman, Motion Design Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces, RotoVision SA, UK, 2004, p. 9.

되며 평면의 그래픽에 부피와 깊이감을 준다. 프레임의 공간은 점, 선, 면으로 구성되며, 프레임 비율에 따라 화면 속 이미지의 느낌이 달라진다. 점, 선, 면은 2차원의 공간을 구성하며 2차원 평면을 수직으로 다른 평면과 연결하면 3차원의 공간이 형성된다. 모션그래픽은 프레임 내에서 개체의 투시, 명암, 대비, 스케일, 색 등의 변화를 통해 공간감을 만들어낼 수 있다.

프레임은 일반적으로 영상을 구성하는 하나의 정지된 화면 또는 이미지를 뜻한다. 모션그래픽에서 프레임은 시각적 요소들이 활성화되는 사각형의 공간을 의미한다. 그래픽 요소들은 사각형의 프레임의 범주 내에서 활성화된다. 프레임 속 여백의 공간은 그라운드라 하는데, 그라운드의 종류에는 플래너 그라운드와 리니어 그라운드가 있다. 플래너 그라운드(Planer Ground)는 프레임을 구성하는 그래픽과 다른 그래픽 간의 관계를 의미한다. 색채와 명암을 이용해서 이미지의 진출과 후퇴를 연출하는 것으로, 이미지와 바탕의 대비가 높을수록 이미지는 진출되어 보이고 바탕은 후퇴되어 보인다. 리니어 그라운드(Linear Ground)는 그래픽과 관객의 관계를 말한다. 카메라의 각도에 따라 피사체가 다르게 보이는 것처럼 샷의 각도를 이용해 다양한 이미지를 연출한다. 그라운드를 어떻게 연출하느냐에 따라 프레임을 통해 보여지는 공간의 깊이감이 달라진다.

(2) 형태(Form)

모션그래픽은 영화, 애니메이션과 같이 동영상 매체를 통해 전달되지만 다른 영상물과는 차별화된다. 이는 모션그래픽의 주된 형식이 독립된 의미를 갖는 상징적 이미지들의 결합이기 때문이다. 모션그래픽에서 형태는 이미지와 타이포그래피, 일러스트레이션과 같은 그래픽을 일컫는다. 그래픽 요소로는 타이포그래피, 일러스트레이션, 사진, 동영상, 애니메이션 등이 있으며, 그래픽의 움직임 등을 통해 시간의 흐름과 공간의 변화를 보여준다. 타이포그래피는 글자를 이

용한 모든 디자인 방법을 의미하는 말로 정보 전달의 역할과 함께 하나의 이미지로서 작용한다. 영상의 목적에서 메시지의 전달이 중요할수록 심미정보보다 가독성이 먼저 고려돼야 하며, 시각적 영상미를 보여주는 영상에서는 정보 전달보다 비주얼적 연출이 더 중요하므로 가독성보다 심미성이 우선시된다. 타이포그래피는 사용하는 폰트의 종류, 위치, 크기, 컬러, 텍스처 등 표현방식에 따라 다양한 느낌을 줄 수 있다. 일러스트레이션(Illustration)은 책이나 잡지, 신문, 광고지 등 인쇄물에 넣는 삽화를 의미하며, 줄여서 일러스트라고 부른다.

일러스트레이션의 표현 형식은 사실적으로 개체 그대로를 그린 구상적 일러스트, 개체를 간결하게 단순화시킨 단화적 일러스트, 추상 도형의 표현인 추상적 일러스트, 희화적 성향을 강조시킨 만화적 일러스트, 스타일화된 패션 일러스트 등 다섯 가지로 분류된다.[32]

일러스트레이션은 보여주고자 하는 내용이나 정보를 상징적이고 풍자적으로 표현하기 때문에 의미 전달에 효과적이며 주목성이 높다. 일러스트레이션과 사진 같은 그래픽 요소들은 사람들의 시선과 관심을 유도하기에 좋다. 또한 신속한 정보 전달과 함께 통일된 이미지를 형성한다.

(3) 시간(Time)

시간의 흐름은 그래픽에 움직임을 만들며, 그래픽의 변화와 정렬을 가능케 한다. 영상 속에서는 물리적인 시간 개념이 존재하지 않는다.[33] 그렇기에 디자이너는 제작 의도나 극적인 연출을 위해 프레임 시간을 자유롭게 조절할 수 있다.

[32] 김연서, 문수민, 좋아 보이는 것들의 비밀 illustration, 길벗, 2012, p42

[33] 한국미술연구소, 영상디자인, 시공사, 1996, p69

모션그래픽은 공간뿐만 아니라 시간의 영역을 동시에 표현해야 한다. 시간은 그래픽 요소의 움직임과 변화를 가능하게 하며, 속도를 조절하고 리듬을 형성해 영상이 전달하고자 하는 메시지를 강조하고 긴장감을 준다.[34]

(4) 사운드(Sound)

사운드는 영상의 전체적인 분위기나 긴장감을 조절하고 화면의 전환과 극적 연출에 사용된다. 시청자의 주의를 집중시키거나 감정을 고조시키는 역할도 하여 편집 방법에 따라 그래픽의 연출에 시너지 효과를 준다. 따라서 모션그래픽에서 사운드는 빠져서는 안 될 하나의 요소이며, 사운드의 효과가 클수록 관객의 뇌리에 강하게 각인된다. 모션그래픽에서 사운드는 배경음악, 효과음, 내레이션 정도로 구분된다.

[34] 김은규, TV광고에 표현되어지는 모션그래픽 기법 및 요소 분석 연구 : 해외에서 방영된 TV제품 광고 중심으로, 광운대학교 석사학위논문, 2013, p7

3. 시지각 인지 체계와 연령고지

연령고지는 연령별 시청제한 안내와 그에 관해 설명하는 문구 메시지의 전달을 위해 특별히 제작되는 영상이다. 그래픽의 질이나 연출의 세련됨보다 소위 '등급제'라 불리는 연령등급제의 안내와 환기에 더 중요한 의미를 두는 영상이기 때문에 시각적 주의와 주목성이 전제되어야 하는 영상이며, 다른 스테이션 ID 영상과는 확연히 다른 목적성을 지니고 있다.

본래 스테이션 ID는 채널의 홍보를 위해 제작되는 시각적 표현물로 시대별 흐름에 맞춰 변화하는 가변적 성향을 지녔다.^[35] 과거 방송시장이 지상파의 독과점 형태일 때 지상파의 스테이션 ID는 다음에 방영될 프로그램을 소개하는 등의 단순한 영상물이었다. 그러나 채널 경쟁의 심화로 인해 지금은 타 채널과 경쟁하는 하나의 방안 및 수단이 되었다. 방송과 관련된 모션 그래픽의 범주 내에서 연령고지 영상이 다른 스테이션 ID와 다른 점은 방영하는 목적이 뚜렷하고 필수적이라는 것이다. 연령고지는 단순히 정보를 전달하는 것에서 그치는 것이 아니라 시청자의 프로그램 시청을 제한하고 통제하는 일종의 제어 행위를 요하는 영상이기 때문에, 시청자가 내용을 인지함과 동시에 그에 상응하는 행위가 자연스럽게 이뤄지게 하는 것을 궁극적 목표로 한다.

본 논문에서는 연령고지 영상의 디자인적 특징을 분석하기 위해 모션그래픽과 관련된 문헌연구를 시행하였다. 또한 시각전달에서 행위까지에 이르는 일련의 과정을 파악하고 연령고지 영상이 갖는 시각적 의미 파악을 위해 시지각인지를 함께 다루었다. 이는 연령고지 영상이 갖고 있는 시각 정보의 특징 및 의미작용과 관련된 연구를 위해 이론적인 고찰이 필요했기 때문이다.

[35] 임효영, 채널 브랜드 개성에 형성된 이미지에 대한 CATV Station ID 구성요소의 인지효과 : 시지각 인지적 측면을 중심으로, 한남대학교 석사학위논문, 2010, P18

IV. 종편채널의 연령고지

1. 종편채널의 특징

2009년 7월 22일 국회에서 방송법과 신문법, 인터넷멀티미디어방송 사업법 등 3가지의 미디어 관련법이 통과되었다.^[36] 미디어법으로 인해 신문사와 대기업의 종합편성 및 보도전문채널에 대한 지분 소유가 최대 30%까지 가능해졌고, 국내 메이저급 신문사를 최대 주주로 하여 신방겸영이 시작되었다. 2011년 12월 1일 중앙, 매일, 조선, 동아일보를 사업자로 종편(종합 편성)채널이 개국하였다. 종합 편성은 뉴스·드라마·오락·교양·스포츠 등 방송의 다양한 프로그램 장르를 상호 조화가 되도록 편성하는 것을 말하며, 줄여서 ‘종편’이라고 부른다.^[37] 종편 채널의 등장으로 방송, 광고, 프로그램의 제작과 관련된 일자리는 증가했고, 방송 시장의 경쟁은 심화되었다. 종편은 광고를 직접 계약할 수 있으며, 광고를 통해 얻는 수익으로 재원을 충족하고 있다. 일반적으로 다수의 케이블 채널이 프로그램을 외부에서 구매해 재방송하는 것과 달리 종편은 프로그램의 직접 제작과 함께 새로운 콘텐츠 제작에 집중적으로 투자하고 있다. 종편 채널은 지상파 채널과 유사하게 다양한 장르의 프로그램을 제공하나, 각 채널 별로 중점적으로 편성하는 프로그램 장르에 차이가 있다.

TV조선과 채널A는 시사 보도 프로그램을 주로 편성하며 보수적 성향을 보인다. JTBC는 지상파 방송과 비슷하게 드라마와 예능을 위주로 프로그램을 편성하며, MBN은 보도, 시사뿐만 아니라 예능과 교양 프로그램도 제작하며 중립적

[36] 네이버지식백과, 미디어법[media law], 2014.

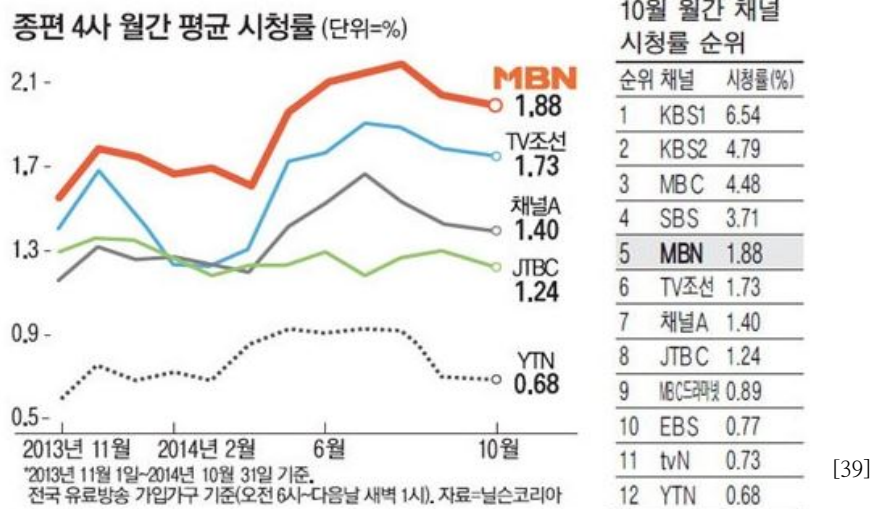
[37] 국가법령정보센터, 방송법률 제11199호. 제 2조

<http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=122010&efYd=20120718#0000>

편성을 하고 있다.[38] 종합편성채널은 다양한 장르의 프로그램을 하루 종일 방송할 수 있는 지상파와 유료 서비스에 가입해야만 시청할 수 있는 유선·위성 방송의 특징이 같이 혼재되어 있다. 현재 우리나라의 종편채널은 총 4개로 JTBC, MBN, TV조선, 채널A가 있다.

[표 15] 종편채널 4사

채널명	JTBC	MBN	TV조선	채널A
국문명	제이티비씨	(주) 매일방송	TV조선	채널A
영문명	JTBC	Maeil Broadcasting Network	TV Chosun	Channel A
개국일	2011년 12월 1일	1995년 3월 1일 2011년 12월 1일 (종편)	2011년 12월 1일	2011년 12월 1일
사업자	중앙일보	매일경제	조선일보	동아일보
운영형태	상업방송	상업방송	상업방송	상업방송



[그림 10] 종편 4사 월간 평균 시청률

[38] 윤홍근, 종합편성채널의 브랜드 정체성과 브랜드 체계, 한국콘텐츠학회논문지 vol. 14 no.2, 2014, p161

[표 16] 종편채널과 지상파채널 특징 비교

	종편채널	지상파채널
채널	JTBC, MBN, TV조선, 채널A	KBS, MBC, SBS ※EBS는 교육채널의 성격이 강해 본 논문의 연구대상에서 제외함
시청자	케이블 TV, 위성 TV 가입자만 시청가능	TV 이용자 모두 시청가능
중간광고	허용	금지
방송시간	24시간 방송	
방송장르	모든 장르의 프로그램 편성 가능	

(표 16)은 종편채널과 지상파채널의 특징을 비교한 것이다. 종편채널은 JTBC, MBN, TV조선, 채널A가 있으며, 지상파채널은 KBS, MBC, SBS 등이 있다. 지상파의 경우 TV수신료만 내도 누구나 시청이 가능하지만, 종편의 경우엔 케이블 TV와 위성 TV 가입자만 시청이 가능하다. 또한 종편채널은 프로그램 중간에 광고를 넣는 것이 허용되나 지상파채널은 중간에 휴식 시간이 있는 스포츠경기와 문화·예술 행사를 제외하고는 중간광고를 금지하고 있다.

종편채널과 지상파채널은 24시간 내내 계속 방송할 수 있고, 모든 장르의 프로그램을 편성할 수 있다는 점에서 공통점을 지니고 있다.

[39] 자료출처: 닐슨코리아(2013.11.1-2014.10.31 기준)

이미지출처: http://company.mbn.co.kr/pages/board/press_view.php?news_seq_no=2058584&page=1

2. 종편채널 4사의 채널 이미지

1) JTBC



[그림 11] JTBC CI Logo

JTBC의 브랜드 슬로건은 ‘다채로운 즐거움’과 ‘좀 다른 채널 JTBC’로 다양한 프로그램과 차별화된 콘텐츠를 통해 시청자에게 새롭게 다가가겠다는 의미를 갖고 있다. 슬로건의 ‘다채로운 즐거움’을 표현하듯 JTBC의 CI는 워드마크와 컬러풀한 색상의 그라데이션으로 나타난다. 워드마크는 포토샵의 페이드 효과를 주어 부드럽고 자연스럽게 배경에 융화되는 형태를 취하며 여러 색의 조합은 무지개를 연상시킨다. 다양한 색의 혼합을 통해 모든 장르의 프로그램을 편성할 수 있는 종편채널의 다양성과 자유로움을 표현한다.

CI의 밝고 따뜻한 색감은 시청자에게 보다 친근하게 다가가고자 하는 것이며, 워드마크의 날렵하게 처리된 폰트 라인도 트렌드에 즉각적으로 대응하는 엣지(Edgy)있는 방송이라는 것을 의미한다.^[40]

[40] JTBC 홈페이지, <http://cs.jtbc.joins.com/Company/info00.aspx?cloc=jtbc|footer|footer>

2) MBN

MBN은 다른 종편채널과 다르게 종편채널로 선정되기 전부터 17년간 경제 및 보도전문채널로서 존재했었다. 그래서인지 종편채널로 개국 초창기에는 프로그램 편성에 있어 다른 종편채널에 비해 뉴스 장르의 비중이 많은 편이었다. 그러나 현재는 ‘숨’, ‘나는 자연인이다’, ‘사노라면’ 등의 교양 프로그램과 ‘황금알’, ‘동치미’와 같은 예능 프로그램이 편성에 있어 보도 프로그램과 비슷한 비중을 차지하고 있다. MBN이라는 명칭은 ‘Maeil Broadcasting Network’의 영문 스펠링을 따서 만든 것으로, MBN의 CI 워드마크는 숫자 1이 서로 마주보고 있는 모습을 형상화시켜 만든 대문자 M이다. CI를 통해 종편채널 중 최고의 채널이 되겠다는 의지를 나타내고 있다.

3) TV조선

TV조선은 개국 초기 예능의 비중을 축소하고 뉴스 및 보도 프로그램의 비중을 늘려 2013년에는 뉴스 및 보도 프로그램이 전체 편성의 93%에 달하였다. 상대적으로 예능과 교양 프로그램의 비중이 매우 축소되었으나, 2014년에 들어 자체 제작한 드라마와 교양, 예능 프로그램의 편성을 늘리고 있다. TV조선의 ‘사람 그리고 사람, TV조선’이라는 슬로건은 다양한 사람들의 이야기를 전달하고 사람간의 소통과 공감을 이끄는 채널이 되겠다는 의미를 담고 있다.



[그림 12] TV조선 CI Logo

TV조선의 심벌로고는 조선(Chosun), 커뮤니케이션(Communication), 크로싱(Crossing), 씨앗(Ch19)을 의미한다. 이는 글로벌 사회와 소통하는 방송, 사람과 사람 사이를 이어주는 방송 채널을 의미하며 새로운 생각과 의견을 수용할 수 있는 열린 매체로서의 역할을 수행하겠다는 의지를 내포하고 있다.[41]

4) 채널A



[그림 13] 채널A CI Logo 제작과정

[42]

채널A의 CI는 캔버스와 이젤을 모티브로 채널의 영단어인 ‘CHANNEL’과 알파벳 ‘A’를 조합하여 형상화시킨 것이다. 채널A는 방송화면을 캔버스에 비유해 시청자의 참여와 다양한 스토리의 전달이 가능한 채널의 이미지를 강조했다. 빈 캔버스는 상징적인 표현으로써 누구나 참여할 수 있는 열려있는 채널 이미지를 표방하며 개방성과 창의성을 나타낸다. 또한 캔버스가 가진 플렉서블(Flexible)한 구조는 채널A의 다양한 아이덴티티를 표현해내는 역할을 한다.











알파벳 ‘A’는 로고를 지탱하는 기본 틀로 고정되어 구조적으로 안정감이 느껴지며, 중앙에 놓인 캔버스는 기본 형태를 해치지 않는 범위에서 다양한 그래픽을 구현한다. 채널A는 CI의 가변적인 형태를 이용해 유연하고 확장적인 채널 이미지를 표현하고 있다.

[41] TV조선 홈페이지, http://tvchosun.com/front/company/company_introduce.html

[42] 이미지출처: <http://blog.naver.com/limbh76/70139227157>

다음 (표 17)은 종편채널 4사의 채널 이미지를 정리한 것으로 채널별로 CI, 메인컬러, 캐릭터, 슬로건으로 분류하여 정리하였다. 메인컬러는 채널의 정체성 확립을 위해 사용되는 주요 색상을 말하며 CI Logo와 스테이션 ID 영상에 사용되는 색상을 추출하였다. JTBC와 MBN의 경우 심벌마크 없이 워드마크로 만들어진 CI를 하고 있으며, TV조선과 채널A는 워드마크와는 별개로 심벌마크도 따로 가지고 있다. 또한 캐릭터를 모두 보유하고 있는 지상파채널 3사와 다르게 종편채널은 4사 모두 캐릭터를 가지고 있지 않다는 특징이 있다.

[표 17] 종편채널 4사의 채널 이미지

채널명		JTBC	MBN	TV조선	채널A
CI	워드마크 (Word Mark)				
	심벌마크 (Symbol Mark)	없음	없음		
메인컬러 (Main Color)					
캐릭터 (Character)		없음			
슬로건 (Slogan)		다채로운 즐거움 좀 다른 채널 JTBC	열린세상 열린방송 MBN	사람 그리고 사 람, TV조선	채널은 A, 채널 A!

3. 종편채널 4사의 연령고지 모션그래픽 분석

1) JTBC



[그림 14] JTBC 12세, 15세 연령고지



[그림 15] JTBC 19세 연령고지

JTBC의 연령고지의 특징은 다양한 색채의 이용이다. 신비한 느낌의 색의 바리에이션을 통해 다채로운 즐거움이라는 JTBC의 슬로건에 부합하는 채널 아이덴티티를 형성하고 있다. 12세의 연령고지는 화면의 전환이 이뤄지지 않고 일정한 시퀀스 구조로 구성된다. 변화가 생기는 것은 화면의 반 정도를 차지하고 있는 연령기호로 연령기호를 구성하는 색의 조합이 내부에서 외부로 방향성을 갖고 미세한 색 변화를 보이며 이동한다.

12세 연령고지의 경우 경고문구의 가독성을 위해 도형적 요소를 이용하는 것을 볼 수 있다. 15세와 19세의 연령고지는 시작과 함께 다양한 색으로 가득차 있던 화면이 모자이크식으로 분해되어 사라진다. 화면에 흰 색의 여백이 생김과 동시에 빠르게 디졸브^[43]되며 연령기호가 점차적으로 등장한다.

배경에는 분해되었던 색의 형태가 잔재하여 여백의 공허함을 없애주는 역할을 한다. 12세 연령고지와 다르게 15세와 19세 연령고지의 경고문구는 흰 색 바탕에 도형적 요소 없이 타이포로만 구성되는 것을 볼 수 있다.

[43] Dissolve, 샷이 겹치고 앞의 장면이 페이드 아웃되면서 다른 장면으로 서서히 바뀌는 기법

2) MBN



[그림 16] MBN 황금알(위), 천국의 눈물(아래) 15세 연령고지

MBN의 연령고지는 프로그램 콘텐츠의 실사 이미지를 바탕으로 제작되며 프로그램마다 프레임의 레이아웃에 차이가 존재했다. 등급기호와 경고문구 위치의 레이아웃 방향, 등급기호의 크기도 프로그램마다 다르게 구성되고 있다.

MBN의 연령고지는 실사이미지와 기타 그래픽 요소들이 화면구성의 3/4정도를 차지하는 등 등급기호보다 프로그램 타이틀과 실사 이미지의 비중이 높아 연령고지의 목적보다 프로그램의 홍보가 중시되는 느낌을 준다. 그러나 정지된 상태의 다른 그래픽 요소에 반해 등급기호에만 움직임이 있는 3D그래픽을 사용한 것과 배경의 색과 대비되는 선명한 orange 색상을 적용시킨 것을 보아 시각적으로 등급기호를 강조하고 있음을 알 수 있다. 프로그램 콘텐츠를 포함한 실사이미지는 화면의 좌측에 위치되며, 등급기호는 화면의 좌측에 위치하는 것을 볼 수 있다. 프로그램 타이틀의 경우 프로그램의 성격이나 장르에 따라 다양한 서체를 이용하고 있으며, 경고문구의 타이포는 동일한 서체가 사용되었다.

3) TV조선



[그림 17] TV조선 15세 연령고지

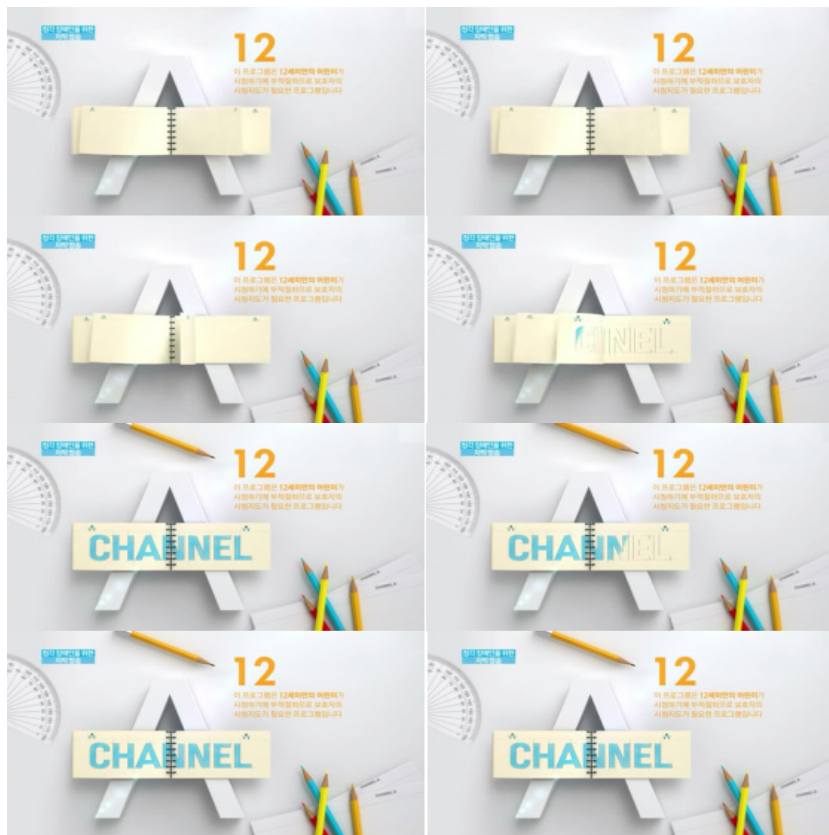
흰색과 회색의 그라데이션으로 구성된 마름모 형태의 그래픽 요소가 하단에서부터 해체되며 빠르게 디졸브되며 등급기호와 경고문구가 나타난다. 등급기호는 풍선 형태로 회전과 함께 등장하며 TV조선의 CI에 사용되는 빨간 사각 형태와 경고문구가 따라서 나타난다. 배경의 색을 무채색으로 구성하고 등급기호와 CI의 형태에 높은 채도의 색상을 사용함으로써 등급기호를 강조하고 있다. 장면의 전환과 움직임이 있는 각각의 키네틱스는 정지된 이미지보다 훨씬 다이내믹한 이미지의 표현과 주목성을 생성시킨다.

4) 채널A



[그림 18] 채널A 전체연령가 연령고지

채널A 연령고지의 특징은 CI 로고에 다양한 소재를 적용시킨 것이다. 채널A의 전체연령가 연령고지는 등급기호를 ALL로 표시하고 기호의 바로 밑에 경고문구를 배치했다. 줌 인(Zoom In)된 상태로 알파벳 A를 보여주다가 화면이 컷(Cut)되며 줌 아웃(Zoom Out)상태의 전체 화면으로 전환된다. 순수한 흰색의 배경 위에 놓인 영문자 A에 선적 요소로 무지개가 연출되며 그 위로 하늘색의 나비 세 마리가 반짝이며 날아간다. 다양한 색으로 구성되는 무지개는 모든 연령이 시청할 수 있는 프로그램이라는 것을 의미한다.



[그림 19] 채널A 12세 연령고지

채널A의 12세 연령고지는 채널의 심벌마크를 화면의 중앙에 위치시키고 그래픽 모티브로 수첩을 사용하였다. 수첩의 페이지가 빠르게 넘어가면서 움직임이 생기고 넘어가는 수첩 사이로 채널의 영문 스펠링이 나타난다. 흰색 바탕의 배경에는 각도기, 연필, 색연필 등의 문구류를 배치해 수첩과 자연스러운 조화를 이룬다. 등급기호와 경고문구의 경우 채널 로고의 우측 상단에 위치하며 두 요소가 수직방향으로 근접하여 있다. 등급기호와 경고문구는 채널A의 모든 연령고지가 똑같은 레이아웃 형태를 하고 있다.



[그림 20] 채널A 15세 연령고지

채널A의 15세 연령고지는 모티브 요소를 클로즈 업(Close Up)하여 보여주고 컷되며 바로 풀 샷(Full Shot)으로 채널 로고와 등급기호, 경고문구가 나타난다. 아무것도 없는 흰색 배경에 이젤 형태의 A가 놓여있고 중앙 좌측에서 우측 방향으로 blue와 violet 계열의 구형의 그래픽 요소가 이동하며 채널A의 심벌마크를 형상화한다. 등급기호와 경고문구는 레이아웃상 근접해 있고 같은 색상으로 구성되어 유사성의 원리에 따라 하나의 형태로 개체화되어 보인다.



[그림 21] 채널A 19세 연령고지

채널A의 19세 연령고지는 기차 신호등이 줌 인(Zoom In)되어 등장했다가 장면이 컷 되며 줌 아웃(Zoom Out)된 형태로 나타난다. 신호등의 빨간 불이 들어오면 통행을 가로막는 판이 내려오며 채널A의 CI가 형상화된다. 일반적으로 신호등의 빨간불은 통과금지, 노란색은 저속통과, 초록색은 고속통과가 가능함을 나타낸다. 영상에 사용된 신호등의 빨간불은 19세미만은 시청 불가한 프로그램이라는 것을 의미한다. 등급기호와 경고문구는 CI 심벌마크의 우측상단에 위치하며 색은 빨간색으로 통일된다.

채널A의 연령고지는 등급별로 사용하는 그래픽 요소에 차이가 있으나 채널의 심벌마크가 프레임의 구성에 가장 많은 부분을 차지하고 구상적 형태의 그래픽 요소를 모티브로 이용한다는 점에서 공통점이 있다.

중편채널과 지상파채널의 채널 아이덴티티 구현 방향을 살펴보기 위해 분석 대상을 중편채널과 지상파채널로 나누었다. 다음 (표 18)은 중편채널 4사의 연령고지 영상을 분석한 것이다. 연령고지 영상의 모션그래픽 분석을 위해 구성 요소는 공간, 그래픽, 시퀀스, 타이포, 칼라, 사운드로 분류하였으며, 연령등급기호와 자막의 레이아웃 방향을 포함시켰다.

[표 18] 중편채널 4사의 연령고지 모션그래픽 분석

분석대상		JTBC	MBN	TV조선	채널A	
러닝타임		5초	4초	5초	6초	
공간	차원	2D	2D	3D	3D	
	유형	그래픽	그래픽	그래픽	그래픽	
	그라운드	플래너	플래너	리니어	리니어	
그래픽	차원	2D	2D/3D	3D	2D/3D	
	유형	2D그래픽	3D오브젝트/ 실사이미지	3D그래픽	2D그래픽/ 3D오브젝트	
	모티브	등급기호 CI 색채	등급기호/ 방송콘텐츠	등급기호/ CI 심벌마크	CI 심벌마크/ 등급기호	
	모션	장면전환 (디졸브)	수직이동 (상하)	장면전환 (디졸브)	사선/좌우 이 동	
시퀀스	병렬	레이어 병렬	레이어 병렬	레이어 병렬	레이어 병렬	
타이포	서 체	차원	2D	2D	2D	2D
		로고	-	-	-	-
		자막	산세리프	산세리프	산세리프	산세리프
칼라	공간	white	white, blue	white, gray	white	
	이미지	color spectrum	orange /sky blue	white, orange, red	blue/violet	
사운드	음악	보통/밝음 휘파람소리	-	빠름/밝음	보통/밝음	
	음성	※19세이상 시 청가 경고문구	-	-	-	
	효과음	-	빠른 효과음	빠른 효과음	각종 효과음	
기호/자막		수평 방향	수평/수직	수직 방향	수직 방향	
형태학적		유사성, 폐쇄성, 연속성	유사성	유사성, 연속성	유사성, 연속성	

V. 지상파채널의 연령고지

1. 지상파채널의 특징

지상파방송은 지상의 무선국을 관리·운영하며 전파를 송출하는 형식으로 방송을 하는 것을 말한다.^[44] 지상파채널은 시청자가 유료 방송에 가입하지 않아도 시청할 수 있으며 케이블채널과 다르게 다양한 장르의 프로그램을 편성하는 것이 특징이다. 국내의 대표적인 지상파채널은 KBS, MBC, SBS, EBS가 있으며, 일부의 지역민영방송도 지상파방송에 포함된다. EBS는 교육방송의 성격이 강한 이유로 본 논문의 연구대상에서는 제외한다.

KBS는 한국방송공사, MBC는 (주)문화방송, SBS는 (주)서울방송을 의미하며, SBS의 경우 서울방송이라 부르지 않고 SBS라 한다. KBS, MBC, SBS는 운영형태 면에서 채널별로 차이가 있다. 각 채널의 운영형태는 KBS는 공영방송, MBC는 준공영방송, SBS는 상업방송으로 KBS와 MBC는 같은 공영방송형태지만 KBS는 국가기간 공영방송이고 MBC는 공영방송과 상업방송이 합쳐진 준공영방송이라 할 수 있다. MBC는 소유 형태면에서는 공영방송이나 광고료로 재원을 충당하는 상업방송의 재원 구조를 하고 있기 때문이다. 지상파채널은 1961년 KBS TV를 선두로 1969년에 MBC, 1991년에 SBS 순으로 개국하였다. 지상파채널은 2012년 9월 초까지 19시간으로 방송운용시간을 규제받아왔으나 2012년 9월 7일 방송통신위원회에서 지상파의 방송운용을 24시간으로 허용하는 지상파 TV 방송운용시간 규제 완화안을 의결함으로써 지상파채널도 종편채널처럼 24시간 방송이 가능하게 되었다.

[44] 국가법령정보센터, 방송법률 제11199호. 제 2조

<http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=122010&efYd=20120718#0000>

[표 19] 지상파채널 3사

채널명	KBS	MBC	SBS
국문명	한국방송공사	(주) 문화방송	(주) 에스비에스
영문명	Korean Broadcasting System	Munhwa Broadcasting Corporation	Seoul Broadcasting System
설립시기	1973년 3월 1일	1961년 2월 21일	1990년 11월 14일
개국일	1947년 (라디오) 1961년 12월 31일 (텔레비전)	1969년 8월 8일 (텔레비전)	1991년 12월 9일 (텔레비전)
기업유형	공기업	외부감사법인/공기업	외부감사법인/ 유가증권시장상장법인
운영형태	공영방송	준공영방송 (공영+상업)	상업방송

방송은 대개 방송의 소유, 편성, 재원의 구조에 따라 국영방송, 공영방송, 상업방송의 세 가지 형태로 분류된다.[45]

국영방송(Governmental Broadcasting)은 방송의 소유권 및 통제권을 국가가 가지는 것으로 공산주의 국가나 개발도상국에서 많이 볼 수 있는 방송형태이다. 방송을 위한 재원은 국가예산이나 TV 수신료로 충당한다.

공영방송(Public Broadcasting)은 공중 또는 국민의 방송이란 뜻으로, 공중방송이라고도 한다. 각 나라들의 기간방송은 대부분 공영방송의 형식을 취하고 있으며, 일본의 NHK와 영국의 BBC같은 채널이 공영방송의 대표적인 예이다.[46]

상업방송(Commercial Broadcasting)은 방송의 소유권이 개인에게 있고 기업

[45] 네이버 지식백과, 지상파 방송산업 구조, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1691496&cid=42192&categoryId=42199>, 2014

[46] 위키백과, 공영방송, http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B3%B5%EC%98%81_%EB%B0%A9%EC%86%A1, 2014

처럼 이익을 추구하는 형태의 방송사를 말하며, 민영방송이라고도 한다. 광고를 통해 재원을 충족하며, SBS와 케이블 TV, 위성방송이 상업방송에 속한다.

2. 지상파채널 3사의 채널 이미지

1) KBS



[그림 22] KBS CI Logo

KBS(한국방송공사)는 국가 기간방송으로서 공정하고 건전한 방송문화의 확립과 국내외 방송의 효율적인 실시를 위해 설립되었다.[47] 1947년에 국영방송으로 출범하여 1961년 TV채널이 개국하였으며, 1973년 한국방송공사 설립과 함께 공영방송이 되었다. KBS의 채널은 KBS1과 KBS2로 나뉘지며, KBS1은 한국인의 중심채널로 KBS2는 젊은 감각과 가족 문화 채널로써 차별화 전략을 실시하고 있다. KBS1은 우리나라를 대표하는 기간 채널로서 보도 및 시사, 스포츠, 교양 프로그램 등을 모든 시청자에게 고르게 서비스한다는 보편성을 편성 철학으로 삼고 있다. KBS2는 드라마, 예능, 오락 프로그램을 중심으로 건전한 가정 문화 채널을 표방하며 제 2의 국가 기간 채널로서의 위치를 형성하고 있다.

[47] 방송법 제 4장 43조

KBS는 2002년부터 타 방송사와의 차별화를 목적으로 채널의 정체성 확립과 일관된 채널이미지 구축을 위한 크로마 21이라는 영상색채 개선사업을 추진해 왔다. 크로마 21은 한국인이 선호하는 색과 이미지를 조사하여 그 결과를 토대로 우리나라의 전통색인 쪽빛과 굴빛을 추출했으며, 이를 KBS의 메인칼라에 적용시켰다.[48]

2) MBC

MBC(문화방송)은 공공재단인 방송문화진흥회가 지분의 70%를 소유하고 있는 준공영방송이다. MBC는 공정성, 신뢰성, 창의성, 프로페셔널리즘, 고객 만족 등의 핵심 가치를 토대로 하고 있으며, 감동과 재미가 있는 방송을 만들기 위해 노력하고 있다. MBC CI의 현재 형태는 2005년에 확정된 것으로, 2012년 1월 1일 ‘CI 리브랜딩 프로젝트’를 통해 개정되었다. 새롭게 개정된 CI는 기존 워드마크의 중앙에 있던 레드마크를 제거한 형태이다.

MBC가 기존에 보유하던 심벌마크는 빨간 큐브형태로 현재는 이를 사용하지 않고 M-Mark와 M-Shape를 사용하고 있다.[49]



[그림 23] MBC M-Mark(좌측), M-Shape(우측)

[48] 김지미, 「방송대학TV OUN의 채널 브랜드 구축에 관한 연구 : 채널 프로모션을 중심으로」, 성균관대학교 디자인대학원 석사논문, 2009, p39

[49] MBC홈페이지, <http://aboutmbc.imbc.com>

3) SBS

1990년 8월 방송법의 개정에 의해 민영방송이 허용되었다. 이에 1990년 11월 14일 태영그룹을 지배주주로 우리나라 최초의 상업방송인 서울방송(주)이 설립되었으며, 2000년에 지금의 (주)SBS로 상호명을 변경하였다. SBS는 민간 상업방송국으로서 건강한 방송과 건강한 사회를 방송 지표로 삼고, 국민의 다양한 문화적 욕구를 충족시킬 새롭고 참신한 방송을 목표로 하고 있다.

SBS는 개국 초기에 젊은 세대 위주의 예능 프로그램을 이용하여 오락방송 채널로서의 이미지를 어필하였으나 현재는 이를 벗어나 건전하고 건강한 민영방송을 지향하고 있다.^[50]













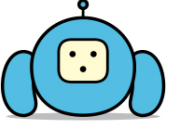

[그림 24] SBS CI Logo와 슬로건

SBS CI의 심벌마크는 세상을 밝히는 혜안(慧眼)을 모티브로 제작된 것이다. 혜안은 사물을 꿰뚫어 보는 지혜의 눈을 의미하는 것으로 세상을 밝게 만드는 방송을 제작하겠다는 SBS의 방송 철학이 담겨있다. 심벌마크의 중앙에 위치한 주황색은 세상을 따뜻하게 비추는 눈이며, 주황색을 감싸는 바깥쪽의 파란색

[50] 윤홍근, 채널브랜드 전략, 커뮤니케이션북스, 2005, pp134-157.

부분은 세상을 바르게 비추는 눈을 의미한다.[51]

[표 20] 지상파채널 3사의 채널 이미지

채널명		KBS	MBC	SBS
CI	워드마크 (Word Mark)			
	심벌마크 (Symbol Mark)			
메인컬러 (Main Color)				
캐릭터 (Character)		 'K2'	 '엠빅'	 '고미'
슬로건 (Slogan)		정성을 다하는 국민의 방송	좋은 친구 MBC	내일을 봅니다 SBS

다음 (표 20)은 지상파채널 3사의 채널 이미지를 표로 만든 것이다. 종편채널의 채널 이미지를 분류한 것처럼 지상파채널도 채널별로 CI, 메인컬러, 캐릭터, 슬로건으로 분류하였다.

지상파채널 3사의 워드마크에 사용되는 색상은 짙은 남색 계열로 이는 공공성과 공익성의 가치를 추구하는 공영방송과 지상파방송의 보수적 성향을 나타낸다. 종편채널과 달리 지상파채널은 3사 모두 심벌마크와 자체 캐릭터를 갖고 있다. KBS의 캐릭터는 굴빛 공 형태의 'K2'이며 MBC는 로봇 형태의 '엠빅'[52], SBS는 캐릭터로 '고미'라는 이름을 가진 파란 곰을 사용하고 있다.

[51] SBS 홈페이지, http://sbspr.sbs.co.kr/intro/intro10_index.jsp

[52] MBIC(MBC Beyond Imagination Contents)

3. 지상파채널 3사의 연령고지 모션그래픽 분석

1) KBS



[그림 25] KBS 드라마 15세 연령고지

KBS의 연령고지는 전혀 다른 형태의 2개의 연령고지를 사용하고 있다. 첫 번째 형태는 KBS 드라마에 사용되는 연령고지로 KBS의 드라마 대부분이 15세 이상 시청가로 제작되는 관계상 15세이상 연령고지를 중심으로 자료를 수집하였다. 드라마에 사용되는 연령고지는 주연배우의 실사 이미지와 배경 이미지를 이용해서 제작되고 있으며, 시청자가 드라마의 줄거리나 분위기를 간접적으로 파악할 수 있도록 돕는 역할을 한다. 전체적인 시퀀스 형태는 정지된 하나의 이미지로 구성되며 시퀀스 상의 움직임 변화는 없었다.



[그림 26] KBS2 12세, 15세, 19세 연령고지

두 번째 형태는 원형 구조와 등급기호로 구성된 단순한 형태의 연령고지이다. 12세, 15세, 19세 연령고지를 비교한 결과 색채면에서 연령등급별로 변화가 생기는 것을 알 수 있었다. 12세에서 19세로 연령대가 높아질수록 그래픽 요소에 사용되는 노란색의 비중이 줄어들고 붉은색이 늘어난다. 공간뿐만 아니라 화면의 중앙에 위치한 연령기호의 컬러가 yellow, orange, red 배색의 컬러 그라데이션을 통해 자연스럽게 변화되는 것을 볼 수 있다. 색채학적으로 노란색은 따뜻함, 생동감, 순수함의 이미지를 주며, 빨간색은 정열, 사랑, 희열, 분노 등 매우 강한 감정을 표현할 때 사용된다.[53] 연령고지의 그래픽 요소에 붉

은 색의 사용을 늘림으로써 프로그램의 연령등급대가 올라가고 있음을 알려준다.

2) MBC



[그림 27] MBC 12세 연령고지

MBC의 12세 연령고지는 화면의 중앙 우측에 위치하며, 등급기호와 수평구조를 하고 있다. 등급기호 밑에는 MBC의 슬로건인 '좋은 친구 MBC'의 타이포가 위치한다. 좋은 친구의 서체는 붓으로 갈겨쓴 듯한 캘리그래피이며, MBC의

[53] 최윤영, 색채심리학적 접근을 통한 배색교육에 관한 연구 : 색채의 감정반응을 중심으로, 국민대학교 석사학위논문, 2009, pp6-10

로고는 CI 워드마크로 되어있다. 등급기호인 숫자 12의 1과 2는 각각 다른 방향으로 움직이며 직각 형태로 만나 숫자 12를 완성한다. 배경에 사용되는 부수적인 그래픽 요소에는 MBC의 캐릭터인 엠빅과 다른 2개의 캐릭터가 분포되어 있으며, 캐릭터마다 다른 형태로 움직이며 영상에 생동감을 불어넣는 역할을 한다. 배경에 사용되는 청록색(Turquoise)과 등급기호에 사용되는 다홍색(Scarlet)은 색 대비를 통해 등급기호를 강조한다.



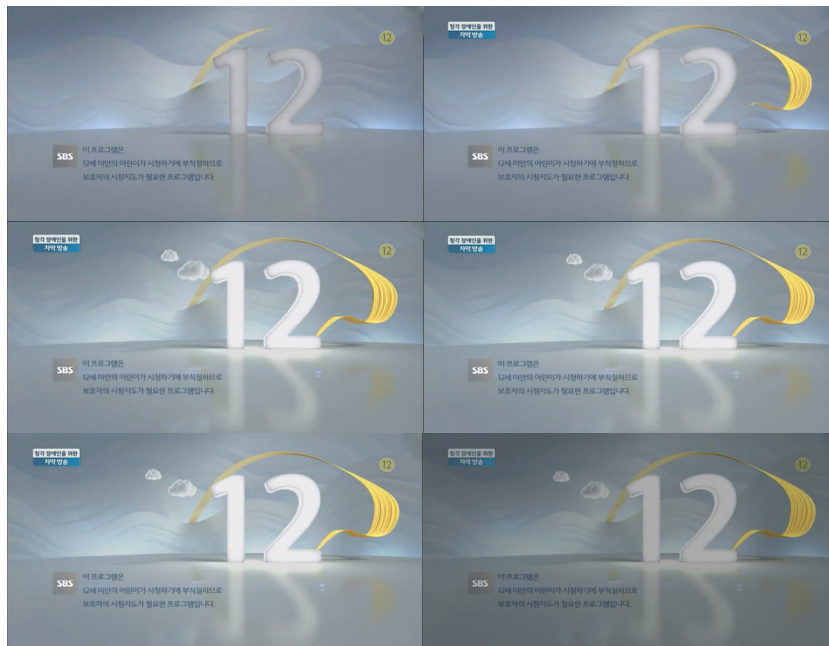
[그림 28] MBC 15세 연령고지

MBC의 15세 연령고지는 12세 연령고지 영상에 쓰이는 색채와 배경의 그래픽 요소만 다를 뿐 거의 비슷한 형태의 레이아웃으로 이루어져 있다.

12세 연령고지 영상에는 턴테이블, 오디오 카세트, 앰프 등 음향가전과 관련된 그래픽 요소가 사용되었고, 15세 연령고지는 미끄럼틀, 회전무대, 정글짐, 그네와 같이 놀이터에서 쉽게 볼 수 있는 놀이기구가 부수적인 그래픽 요소로

사용되었다. 15세 연령고지도 12세와 같이 숫자 15를 이루는 1과 5가 직각 형태로 움직이며 숫자 15를 만들어낸다. MBC 연령고지의 등급기호는 프레임내의 다른 그래픽 요소에 비해 형태적으로 크기가 크고 모션이 부여됨으로써 시각적인 주목성을 갖는다.

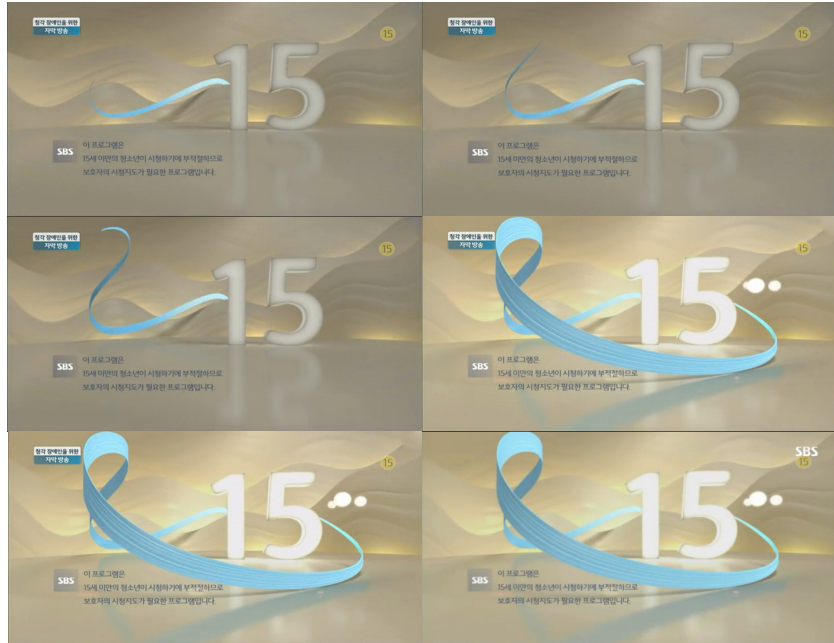
3) SBS



[그림 29] SBS 12세 연령고지

SBS의 12세 연령고지는 등급기호의 명도 변화를 통해 시각적 주의를 환기시킨다. 화면의 중앙 우측에 위치한 등급기호는 마치 LED전구에 불이 들어오는 것처럼 밝게 빛나며 배경과의 명도 차이를 통해 강조된다. 등급기호를 감싸는 노란색의 입체적인 선적 요소는 파란색 계열의 배경과 색 대비를 통해 더욱 진출되어 보인다. 경고문구 옆에는 SBS의 워드마크가 흰색으로 적혀있으며 기호와 자막의 레이아웃은 수평방향으로 구성되어 있다. 화면은 영상이 종료됨과

함께 전체적으로 어두워지며 페이드 아웃(Fade Out)된다.



[그림 30] SBS 15세 연령고지

SBS의 15세 연령고지는 12세 연령고지와 똑같은 레이아웃 형태로 이루어져 있다. 15세 연령고지의 배경에는 노란색 계열의 색상이 사용되고 선적 요소에는 파란색 계열의 색상이 사용되어 12세 연령고지에 사용된 색상과 반대로 되어 있다. 15세 연령고지도 12세 연령고지와 같이 어두운 화면에서 시작되어 배경과 등급기호의 명도가 서서히 밝아지며 선적 요소의 움직임은 통해 등급기호를 강조한다. 12세 연령고지에 비해 15세 연령고지의 선적 요소는 움직임의 범위가 크고 z축으로 더 진출되어 시선유도와 함께 공간감을 형성한다.

다음 (표 21)은 지상파채널 3사의 연령고지를 대상으로 분석한 것으로 구성 요소의 분류는 종편채널 4사의 연령고지 모션그래픽 분석과 똑같은 프레임으로 진행하였다.

[표 21] 지상파채널 3사의 연령고지 모션그래픽 분석

분석대상		KBS		MBC	SBS	
		1	2			
러닝타임		4초	4초	5초	4초	
공간	차원	2D	3D	3D	3D	
	유형	그래픽	그래픽	그래픽	그래픽	
	그라운드	플래너	리니어	리니어	리니어	
그래픽	차원	2D	3D	3D	3D	
	유형	실사이미지, 2D 그래픽	3D 오브젝트	3D 오브젝트	3D 오브젝트	
	모티브	방송콘텐츠	등급기호, 캐릭터	등급기호, 캐릭터	등급기호, 추상적 형태	
	모션	-	회전, 수평 이동	회전, 사선 이동	회전, 자유 이동 ※공간감	
시퀀스	병렬	동시 병렬	레이어 병렬	레이어 병렬	레이어 병렬	
타이포	서체	차원	2D	2D	2D	
		로고	-	산세리프	켈리그래피/산세리프	산세리프
		자막	산세리프	산세리프	산세리프	산세리프
칼라	공간	-	white, orange, red	gray	yellow	
	이미지	-	orange, red	pink, violet, yellow	white, sky blue	
사운드	음악	-	보통 빠르기 밝고 경쾌	-	보통 빠르기 SBS음악	
	음성	-	-	-	-	
	효과음	-	-	보통 빠르기 밝음/기계음	-	
기호/자막		-	수직 방향	수평 방향	수평 방향	
형태학적		-	유사성	유사성	유사성	

Ⅵ. 종편채널과 지상파채널의 연령고지 비교분석

연령고지의 비교분석은 공간과 그래픽의 형태, 연령고지별 그래픽 요소의 활용형태, 연령고지에 이용되는 채널이미지 요소에 대한 분석으로 총 4가지로 구성하였다.

[표 22] 채널별 연령고지 공간분석

분석대상		공간구성			
		차원		그라운드	
		2D	3D	플래너	리니어
종편	JTBC	◎		◎	
	MBN	◎		◎	
	TV조선		◎		◎
	채널A		◎		◎
지상파	KBS	1	◎		◎
		2		◎	◎
	MBC		◎		◎
	SBS		◎		◎

첫 번째 분석은 채널별 연령고지의 공간구성으로 (표 22)에 해당한다. 공간은 2D와 3D로 나누고 그라운드는 플래너 그라운드(Planer Ground)와 리니어 그라운드(Linear Ground)로 분류하였다.

JTBC, MBN, KBS(1)의 연령고지는 2차원의 공간으로 구성되며 TV조선, 채널A, KBS(2), MBC, SBS의 연령고지는 3차원의 공간형태를 하고 있다.

그라운드로는 JTBC, MBN, KBS(1)이 플래너 그라운드이며 TV조선, 채널A,

KBS(2), MBC, SBS가 리니어 그라운드로 되어 있다.

[표 23] 채널별 연령고지 그래픽의 형태분석

분석대상		그래픽								
		차원		형태		주요 모티브				
		2D	3D	추상적	구상적	등급기호	CI	방송 콘텐츠	캐릭터	기타
중 편	JTBC	◎		◎		◎	◎			
	MBN	◎	◎		◎	◎		◎		
	TV조선		◎	◎		◎	◎			
	채널A	◎	◎		◎	◎	◎			
지 상 파	KBS	1	◎		◎	◎		◎		
		2		◎	◎		◎		◎	
	MBC		◎		◎	◎			◎	◎
	SBS		◎	◎		◎				◎

두 번째 분석은 채널별 연령고지 그래픽의 형태에 대해 분석한 것으로 (표 23)에 해당한다. JTBC, KBS(1) 연령고지는 2D 그래픽으로 되어 있고 TV조선, KBS(2), MBC, SBS 연령고지는 3D 그래픽으로 구성된다. MBN과 채널A는 2D와 3D 그래픽을 함께 사용했다.

형태적 측면에서는 JTBC, TV조선, KBS(2), SBS의 연령고지 그래픽이 추상적 형태를 하고 있으며 MBN, 채널A, KBS(1), MBC의 연령고지 그래픽은 구상적 형태로 되어 있다.

모든 연령고지 영상의 그래픽 모티브에 등급기호가 사용되었고 JTBC, TV조선, 채널A는 CI를 함께 활용했다. 방송콘텐츠와 관련된 이미지는 MBN과 KBS(1) 연령고지에 사용되었으며 캐릭터는 KBS(2) 연령고지와 MBC 연령고지에 사용됐다.

세 번째 분석은 연령고지 그래픽 요소의 활용과 관련된 것으로 등급기호와 영상을 구성하는 부수적인 그래픽 요소에 대해 (표 24)와 같이 분석하였다.

[표 24] 연령고지의 그래픽 요소 활용형태(등급별)

분석대상			그래픽 요소		의미/역할	
			등급기호	부수적/ 배경		
중 편	JTBC	12	색상 변화 (움직임)	추상적 평면 요소	채널의 메인컬러와 전용서체의 활용, 장면전환을 통한 주의 환기	
		15	화면의 트랜지션→정렬	배경의 분해→정렬(장면전환) 추상적 평면 요소		
		19				
	MBN	15	메인컬러의 사용/ 위치이동 없이 빠르게 자체 변화	방송프로그램 콘텐츠 실사이미지/ 프로그램 타이틀	프로그램의 홍보, 채널이미지 활용	
	TV조선	15	입체 요소의 이용(말풍선 형태) 색상, 채도 대비	심벌마크의 도형적 활용 추상적 형태의 입체 요소	장면전환을 통한 주의 환기, CI의 활용	
	채널A	all	영문자 2D 그래픽 (장면의 전환과 함께 등장)	다양한 색의 선적 요소와 로고의 결합/ 무채색의 배경	무지개(순수함)/ CI를 활용한 채널 홍보	
			12	2D 그래픽(변화無)	구상적 형태와 로고의 결합 (수첩) 각도기, 연필, 색연필 그래픽	CI를 활용한 채널 홍보
			15	장면의 전환과 함께 등장, 2D	추상적 입체 요소(구형)	CI를 활용한 채널 홍보
			19		구상적 형태와 로고의 결합 (기차 신호등)	CI를 활용한 채널 홍보
	지 상 파	KBS	1	15	방송프로그램 콘텐츠 실사이미지/ 합성된 배경	프로그램의 홍보
12				등급기호 내부의 움직임/ 색 변화	'K2' 굴빛 공 이미지 추상적 선 요소(타원형)	특정부분(등급기호) 의 강조, 시선의 분산
15						
19						
MBC		12	방향성을 지닌 3D 그래픽	턴테이블, 오디오, 엠프 등 음향기기와 관련된 그래픽/ 입체 요소(큐브형태), 캐릭터 미끄럼틀, 회전무대, 정글짐, 그네 등 놀이기구 그래픽/ 입체 요소(큐브형태), 캐릭터	오락적·유희적 요소의 그래픽 (즐거움) 채널이미지의 활용(캐릭터)	
				15		
SBS		12	명도의 변화 (어두움→밝아짐)	추상적 입체 요소(선형)	등급기호로의 시선유도, 공간감 형성	
	15					

JTBC의 경우 12세 연령고지는 그래픽의 형태나 움직임의 변화 없이 등급기호 내부의 색상 변화만 이루어졌고, 15세와 19세 연령고지는 화면이 트랜지션되며 등급기호가 점진적으로 등장하였다. 화면의 트랜지션(Transition)은 시선의 집중과 함께 주의를 환기시키는 역할을 한다. 등급기호에 사용된 색상과 서체는 JTBC의 메인컬러와 전용서체로 채널이미지를 이용하고 있다.

MBN의 15세 연령고지는 방송프로그램 콘텐츠의 타이틀과 실사 이미지를 이용하고, 등급기호에는 메인컬러인 주황색을 사용하여 채널이미지를 활용하였다.

TV조선의 15세 연령고지는 말풍선 형태의 입체 요소를 사용하고 색상과 채도 대비를 통해 등급기호를 강조했다. 또한 장면전환을 통해 주의를 환기시키고 빨간색 심벌마크를 그래픽 요소로 활용하였다.

채널A 연령고지의 등급기호는 모두 2D그래픽으로 되어있다. 채널A의 연령고지는 등급기호보다 CI를 강조하는 형태로 all 연령고지는 다양한 색상의 선적 요소와 로고의 결합을 통해 채널의 CI 형태를 구성했다. 여러 색으로 구성된 선적 요소는 무지개를 형상화한 것으로 아이들의 순수함과 다양성을 의미한다. 12세 연령고지는 구상적 형태로 수첩이 사용되었고 15세는 구형의 추상적 입체 요소가 사용되었다. 19세는 구상적 형태로 기차 신호등을 사용하였으며 신호등이 갖는 사회적 의미를 프로그램에 대한 경고와 연관시켰다.

KBS(1) 연령고지는 MBN과 같이 방송프로그램 콘텐츠의 실사 이미지를 이용하며 배경은 합성 이미지로 되어있다. KBS(2)의 12세, 15세, 19세 연령고지는 JTBC의 12세 연령고지처럼 등급기호 내부에 색 변화와 움직임이 발생한다. KBS(2)에는 부수적인 그래픽으로 K2라 불리는 KBS의 캐릭터 이미지가 활용되었다.

MBC의 12세, 15세 연령고지에 사용되는 등급기호는 방향성을 지닌 3D 그래픽으로 되어 있다. 12세 연령고지의 배경에는 턴테이블, 오디오, 앰프 등의 음향기기 그래픽이 사용되었고, 15세 연령고지는 미끄럼틀, 회전무대, 그네 등

놀이기구 그래픽이 사용됐다. 12세와 15세 연령고지 모두에 엠빅 캐릭터가 등장하며 시각적 즐거움을 더해주는 역할을 한다.

SBS의 12세, 15세 연령고지의 등급기호는 명도 대비를 통해 강조되며 선형의 추상적 입체 요소의 사용으로 등급기호로의 시선을 유도하고 공간감을 형성한다.

[표 25] 연령고지의 채널이미지 이용형태

분석대상		채널이미지 요소				
		CI		메인컬러	캐릭터	슬로건
		워드마크	심벌마크			
중 편	JTBC			◎		
	MBN			◎		
	TV조선		◎	◎		
	채널A		◎	◎		
지 상 파	KBS	1				
		2	◎		◎	◎
	MBC	◎			◎	◎
	SBS	◎		◎		

네 번째 분석은 연령고지의 채널이미지 이용에 관한 것으로 (표 25)에 해당한다. 채널이미지 요소는 CI(워드마크, 심벌마크)와 메인컬러, 캐릭터, 슬로건으로 분류하였다.

CI의 워드마크는 KBS(2), MBC, SBS의 연령고지에 이용되었으며, 심벌마크는 TV조선과 채널A의 연령고지에 사용됐다. 메인컬러는 중편채널 4사의 모든 연령고지에 사용되었고 지상파채널은 KBS(2)와 SBS 연령고지에 사용되었다.

캐릭터는 KBS(2)와 MBC의 연령고지에 이용되었고, 슬로건은 MBC 연령고지에만 사용되었다.

VII. 결 론

연령고지는 프로그램 전단에 상영되는 선행영상으로 시청자에게 채널이미지를 각인시킬 수 있는 아이덴티티 수단이다. 현재 국내의 연령고지는 모든 연령, 7세이상, 12세이상, 15세이상, 19세이상 시청가로 5개의 등급으로 구성되어 있다. 채널과 등급별로 그래픽의 구성 및 표현, 장면 전환 등에 차이가 있을 뿐 연령기호와 경고문구와 같이 영상에 포함되는 콘텐츠는 모든 연령고지가 동일하게 구성된다. 연령기호와 자막을 제외한 기타 부수적인 그래픽 요소들은 대개 채널이미지를 활용한 것으로 채널의 정체성을 형성하는 역할을 한다. 예로 CI는 자체적으로도 채널의 아이덴티티를 전달하지만 시청자에게 통일감 있는 채널이미지를 전달하기 위한 그래픽 모티브로도 사용된다. 4-6초 정도로 러닝타임이 짧은 연령고지 영상은 장면의 전환과 모션 변화에 있어 물리적인 시간 제약이 수반되기 때문에 그래픽 내부에서 변화가 이뤄지거나 부분적인 오브제에 한정하여 움직임의 변화가 생겼다. 종편채널의 연령고지별 특징은 JTBC와 채널A의 경우 JTBC는 자체적으로 개발한 전용서체와 메인컬러를 사용했으며, 채널A는 CI를 적극적으로 이용해 채널의 정체성을 확립했다. MBN은 등급기호에 CI의 orange 컬러를 적용시켰으며, TV조선은 심벌마크 형태를 보조 그래픽으로 활용했다.

지상파는 KBS의 경우 캐릭터인 굴빛 공 이미지를 활용하고 등급기호를 중앙에 내세워 강조했으며, MBC는 엠빅 캐릭터와 함께 구상적 형태의 다양한 그래픽 요소를 활용해 영상에 시각적 즐거움을 더하였다. SBS는 색과 명도 대비를 통해 배경과 등급기호를 분리시키고 선형의 입체 요소를 활용해 등급기호로의 시선을 유도하였다.

KBS의 첫 번째 연령고지 형태와 같이 시간과 공간의 구분 없이 하나의 그래

픽으로 이루어진 연령고지는 등급기호와 경고문구가 전혀 부각되지 않을 뿐더러 연령고지마다 그래픽 요소의 형태가 달라 통일감이 없다. 연령고지는 CI와 메인컬러, 캐릭터 등의 채널이미지를 함께 활용하는 것만으로도 효과적인 채널 아이덴티티 전략이 될 수 있다. 본 논문에서는 연령고지의 비교분석을 통해 연령고지에 다양한 형태의 그래픽 요소가 사용되고 있음을 알 수 있었다. 그 중 등급기호는 연령고지의 필수적인 그래픽 요소로 부수적인 그래픽 및 배경과의 조화를 통해 연령고지 영상의 구조를 형성한다.

연령고지 영상을 등급제의 취지에 부합하도록 하는 디자인 방안은 보다 등급기호와 경고문구를 강조시키는 것에 있다.

이를 위한 방법 중 첫 번째는 그래픽 모티브를 포함한 부수적으로 활용되는 보조 그래픽과 연령고지 영상의 중심적 역할인 등급기호와의 개연성을 높이는 것이다. 위험을 상징하거나 연령대를 나타내는 이미지 요소를 등급기호와 연관시켜 활용하고 좀 더 경고적인 이미지를 부각시킬 필요가 있다. 연령고지 영상이 최우선으로 추구해야 할 가치는 유해 프로그램에 대한 경고이다. 등급기호와 전혀 상관없는 보조 그래픽은 연령고지의 효율성을 떨어뜨릴 뿐이다. 그래픽 요소를 단순히 시각적인 즐거움을 위해서만 사용할 게 아니라 경고적인 요소로 이용하려는 노력이 필요하다.

두 번째는 등급기호에 사용되는 2D 그래픽을 모션이 첨가된 3D 그래픽으로 바꾸는 방법이다. 모션의 첨가만으로도 시각적으로 집중되는 효과를 얻을 수 있다.

세 번째는 색과 명도 대비를 이용해 등급기호를 부각시키는 방법이다. 이는 MBN과 SBS의 연령고지에서 볼 수 있듯이 이미 몇몇 종편채널과 지상파채널에서 사용되고 있다.

네 번째는 경고문구에 대해 내레이션을 사용하여 시각뿐만 아니라 청각적인 요소를 통한 주의를 주는 방법이다. 연령고지 영상의 분석결과 종편채널과 지

상파채널 중에서 JTBC만이 19세이상 연령고지에 경고문구에 관한 내레이션을 사용하고 있었다.

연령고지 영상에 대한 연구를 통해 연령고지가 가져야 할 필수요소를 아래의 (그림 31)로 정리하였다. 연령고지의 필수요소로는 프로그램의 시청연령등급과 관련된 정보와 시청자의 주의를 끌기 위한 주목성, 채널이미지가 활용된 그래픽 요소가 있다. 이는 채널 홍보와 등급제의 실현을 위해 연령고지가 가져야 할 요소로서 세부적으로는 개연성, 주목성, 정보 전달성, 가독성, 통일성, 정체성 등 6가지로 요약할 수 있다.



[그림 31] 연령고지의 필수요소

본 논문에서는 종편채널과 지상파채널의 연령고지 영상의 디자인 분석을 통해 연령고지 영상의 목적성과 품질 향상을 위해 필요한 요소로서 개연성, 주목성, 정보 전달성, 가독성, 통일성, 정체성 등의 특성을 도출하여 (표 26)으로 정리하였다.

개연성은 연령고지 영상의 연령대에 맞춰 연상되는 이미지나 조형요소를 사용하여 내용 구성에 있어 전달력을 높이는 역할을 한다. 주목성은 비주얼적으로 화려한 이펙트 효과나 장면 전환을 이용해 시청자의 주의를 환기시키고 시

선을 집중시킨다. 정보 전달성은 프로그램의 유해 요소에 대한 경고성과 채널 이미지를 효과적으로 전달하는 것을 말하며 가독성은 시청자가 등급기호와 경고문구를 쉽게 인지하고 읽을 수 있도록 하는 것이다. 이 때 서체의 색상은 배경과 쉽게 구별할 수 있도록 해주는 것이 좋다. 통일성은 채널 이미지를 활용하거나 채널 고유의 레이아웃 및 서체 개발을 통해 연령대별 연령고지 디자인을 일관성 있게 유지하는 것이다. 정체성은 채널의 아이덴티티를 나타내는 상징적 이미지를 이용해 채널의 정체성과 경쟁력을 확보한다.

[표 26] 연령고지 영상의 6가지 특성

	내 용	대표 사례
개연성	등급제의 규칙에 따라 필수적으로 삽입되어야 하는 요소인 등급기호와 경고문구의 경우 연령대별로 나이를 연상시키는 조형요소 및 색채를 활용함으로써 영상의 프레임과 시퀀스 구조가 동일할 경우라도 정보 전달상 의미 있게 차이를 줄 수 있다.	채널A
주목성	시퀀스의 변화나 이펙트 효과를 통해 비주얼적으로 시청자의 주의를 끌고 시선을 집중시키는 것을 말한다.	JTBC, TV조선
정보 전달성	프로그램의 유해 요소에 대한 경고 및 연령대별 시청 제한에 대한 정보 전달뿐만 아니라 채널의 정체성과 이미지를 전달한다.	채널A, KBS
가독성	쉽게 인지되어 읽힐 수 있도록 등급기호를 포함한 조형 요소와 경고 문구의 배치에 신경 써야 하며, 배경과 쉽게 구별할 수 있도록 색상 차를 주거나 여백을 활용하는 것이 좋다.	MBN, 채널A
통일성	채널 고유의 레이아웃, 조형 요소 및 서체 개발을 통해 채널 이미지를 통합시키고 연령고지 영상 디자인의 일관성을 확보한다.	JTBC, MBC, SBS
정체성	채널의 정체성을 나타내는 상징적 표식인 CI를 비롯해 채널 이미지의 활용으로 일관된 채널 아이덴티티를 유지하고 연령고지 영상의 공통 분모를 형성한다.	JTBC, 채널A

연령고지 영상은 프로그램의 시청 경고뿐만 아니라 채널의 정체성과 이미지를 전달하는 채널 아이덴티티 수단으로도 활용되고 있다. 연령고지 영상만으로 채널을 구분하기 위해서는 채널 고유의 레이아웃이나 서체, 색채를 계획하는 가이드라인 작업이 필요하다. 연령고지에 활용되는 그래픽 요소는 연령고지의 시행 취지에 맞게 어린 아이의 눈으로도 쉽게 인지하고 이해할 수 있도록 단순화된 방향으로 발전할 필요가 있다고 사료된다. 어른보다 아이들을 위해 시행되는 영상인 만큼 캐릭터를 적극 활용하거나 색채학적인 접근을 통해 아이들도 쉽게 인지 가능한 디자인에 대한 연구가 이뤄져야 할 것이다. 앞으로의 연령고지 영상의 발전 방향은 등급제의 목적성과 채널 아이덴티티 전략을 어떻게 융합시키느냐가 될 것이며, 이를 위해 등급기호와 채널 정체성간의 최적화를 지향하는 방안이 지속적으로 논의되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

[서적]

- 김영호, 시각디자인의 구성원리, 태학사, 1998, pp105-109.
- 이정모 외 17인저, 인지심리학, 학지사, 2003, p111
- 김영호, 시각디자인의 구성원리, 태학사, 1998, p5
- Matt Woolman, Motion Design Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces, RotoVision SA, UK, 2004, p9
- 김연서, 문수민, 좋아 보이는 것들의 비밀 illustration, 길벗, 2012, p42
- 한국미술연구소, 영상디자인, 시공사, 1996, p69
- 윤홍근, 채널브랜드 전략, 커뮤니케이션북스, 2005, pp134-157.

[학위 논문 및 학회 논문]

- 임효영, 채널 브랜드 개성에 형성된 이미지에 대한 CATV Station ID 구성요소의 인지효과: 시지각 인지적 측면을 중심으로, 한남대학교 석사학위논문, 2010, pp15-18.
- 김영환, 게슈탈트(Gestalt) 시지각 법칙이 심벌마크(Symbol Mark)의 조형성에 미치는 영향에 관한 연구, 경북대학교 석사학위논문, 2011, p24
- 마연, 모션 그래픽에서의 움직임 표현에 관한 연구: 영화 오프닝 타이틀을 중심으로, 영남대학교 석사학위논문, 2009, p4
- 김도식, 모션그래픽과 영화영상의 표현특성에 관한 연구, 성신여자대학교 조형지 제 3집 별쇄본, 2005, p4
- 정후용, 김석래, 모션 그래픽을 활용한 채널 아이덴티티에 대한 연구: 지상파 3사 중심으로, 디지털디자인학연구, Vol.9 No.1, p249
- 권다남, 이미지 혼성시대의 감성표현, 이화여자대학교 석사학위논문, 2009, pp5-7.
- 김은규, TV광고에 표현되어지는 모션그래픽 기법 및 요소 분석 연구 : 해외에서 방영된 TV제품 광고 중심으로, 광운대학교 석사학위논문, 2013, p7
- 윤홍근, 종합편성채널의 브랜드 정체성과 브랜드 체계, 한국콘텐츠학회논문지 vol. 14 no.2, 2014, p161

- 김지미, 방송대학TV OUN의 채널 브랜드 구축에 관한 연구 : 채널 프로모션을 중심으로, 성균관대학교 디자인대학원 석사논문, 2009, p39
- 최윤영, 색채심리학적 접근을 통한 배색교육에 관한 연구 : 색채의 감정반응을 중심으로, 국민대학교 석사학위논문, 2009, pp6-10.

[웹사이트]

- 위키백과, 2013~2014. <http://ko.wikipedia.org>
- 두산백과, 2013~2014. <http://www.doopedia.co.kr>
- 네이버지식백과, 2014. <http://terms.naver.com>
- 방송통신위원회, <http://www.kcc.go.kr/user.do?mode=view&page=P02020400&dc=K02020400&boardId=1006&boardSeq=25167>, 2014.
- 방송통신심의위원회, 방송프로그램의 등급분류 및 표시 등에 관한 규칙 제22호 제2장 등급분류 및 표시(제정 2008. 6. 24), <http://www.kocsc.or.kr>
- 영상물등급위원회, <http://www.kmr.or.kr>
- 영상물등급위원회 교육홍보자료, 2014년 영상물 등급분류 워크북, PP10-11, <http://www.kmr.or.kr>
- 등급기호(일본, 싱가포르, 호주), 영상물등급위원회, http://www.kmr.or.kr/kmr_2010/data/comm_news_view.jsp?pageNum=3&subNum=2&leftNum=0&bbs_gubun=67
- <http://blog.daum.net/kcc1335/3863>
- 등급기호(네덜란드, 영국, 미국, 캐나다 온타리오주), 영상물등급위원회, http://www.kmr.or.kr/kmr_2010/data/comm_news_view.jsp?pageNum=3&subNum=2&leftNum=0&bbs_gubun=67
- 국가법령정보센터, 방송법률 제11199호, 제 2조. <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=122010&efYd=20120718#0000>
- <http://blog.naver.com/limbh76/70139227157>
- JTBC 홈페이지, <http://www.jtbc.co.kr>
- MBN 홈페이지, <http://www.mbn.co.kr>
- TV조선 홈페이지, <http://www.tvchosun.com>
- 채널A 홈페이지, <http://www.ichannela.com>
- KBS 홈페이지, <http://www.kbs.co.kr>
- MBC 홈페이지, <http://www.imbc.com>
- SBS 홈페이지, <http://www.sbs.co.kr>

ABSTRACT

A Study on the Motion Graphic Design of Rating Notification Image

-Focusing on the Rating Notification Image of Comprehensive
Programming Channels and Terrestrial Channels

Heo, Jeong-Eun
Dept. of Industrial Design
Graduate School of
Sungshin Women's University

The current broadcasting market has not only lowered qualities of programs, but not properly kept broadcasting level due to multi channels, multimedia in fierce competition. As a number of channels is rapidly increased, broadcasters started to neglect sexuality & violence of program contents to enhance audience ratings, and therefore the broadcasting risk has been escalated from day to day. Here's the problem which children or teenagers are excessively exposed to the violent & the suggestive TV programs. As having little judgment compared with adults and being sensitive emotionally, children are able to imitate a violence technique on TV and to show their indifference & anti-social phenomena to crimes. To solve these problems, The Korea Communications Commission implemented the rating system on broadcasting program focused on some programs in February, 2012. The rati

ng notification implemented as part of the rating system classifies the rating in accordance with the level of a programs and plays a role to inform whether viewers may watch a good and safe program. The rating notification can be used in effect to promote channels & programs as the first impression of broadcasting contents as the notification is an image showing simultaneously with the beginning of programs. Also, as a channel's own graphic such as image of broadcasting contents or CI is utilized as one of design elements, the channel can have its competitive power with professionalism & differentiation. Graphic motive, layout, font, scene changes or not, etc used in the rating notification by ratings of each broadcaster are all differently composed in comprehensive programming channels & terrestrial channels. Rating signs & warning words form structures of rating notification images in harmony with assistant graphics & background as a graphic element essentially required in the content composition of the rating notification. In this study designs of the rating notification & graphic elements utilized as part of strategies of channel identity & a warning against harmful elements of program are analyzed, and with this analysis, ways to improve the rating notification image in quality are suggested and design plans are discussed to bring out the rating signs & the warning words which are the key elements of the rating notification image. Also, we organize the essential parts of the rating notification through the research on the rating notification image and suggest 6 characteristics that include probability, attention, information communicability, readability, unity and identity to the conclusion.