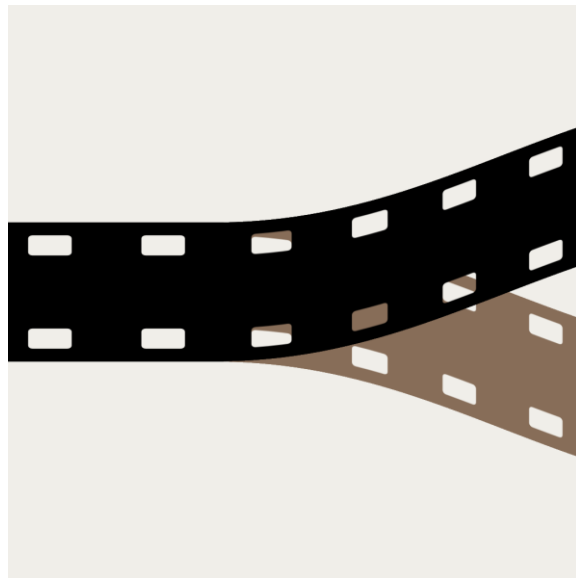


기말 PT 발표

기로 (이윤혁, 강민준, 김민석, 신재윤, 이재현, 최병현)

시청자의 선택에 따라 스토리와 결말이 달라지는 시나리오의 설계와 구현





기존 인터랙티브 콘텐츠 분석

방학 중 『레이트 시프트』, 『모태솔로』, 『디스패치』를 직접 플레이하며 선택지 배치 방식과 장면 전환 구조를 면밀히 분석했습니다.

선택지 배치

어떤 순간에 선택지를 제시하는지, 빈도는 적절한지 확인

장면 전환

선택 이후 흐름이 자연스럽게 이어지는지 분석

몰입 포인트

시청자가 언제 몰입하고, 언제 몰입이 깨지는지 파악

분석에서 얻은 결론

1. 선택지의 질이 중요하다



선택지가 많다고 좋은 것이 아니며, 의미 없는 선택이 반복되면 시청자는 "내 선택이 별 의미가 없구나라고 느낀다.

2. 다회차 시청 유도



한 번 보고 끝나는 영상이 아니라, 다른 선택을 했을 때 어떤 이야기가 나올지 궁금하게 만들어야 한다.

설계 목표

선택지를 단순히 많이 넣는 것보다, **시청자가 자신의 선택이 이야기 안에서 중요하게 작동한다고 느끼게** 만드는 것이 핵심이라고 판단했습니다.



선택지 10개 이상



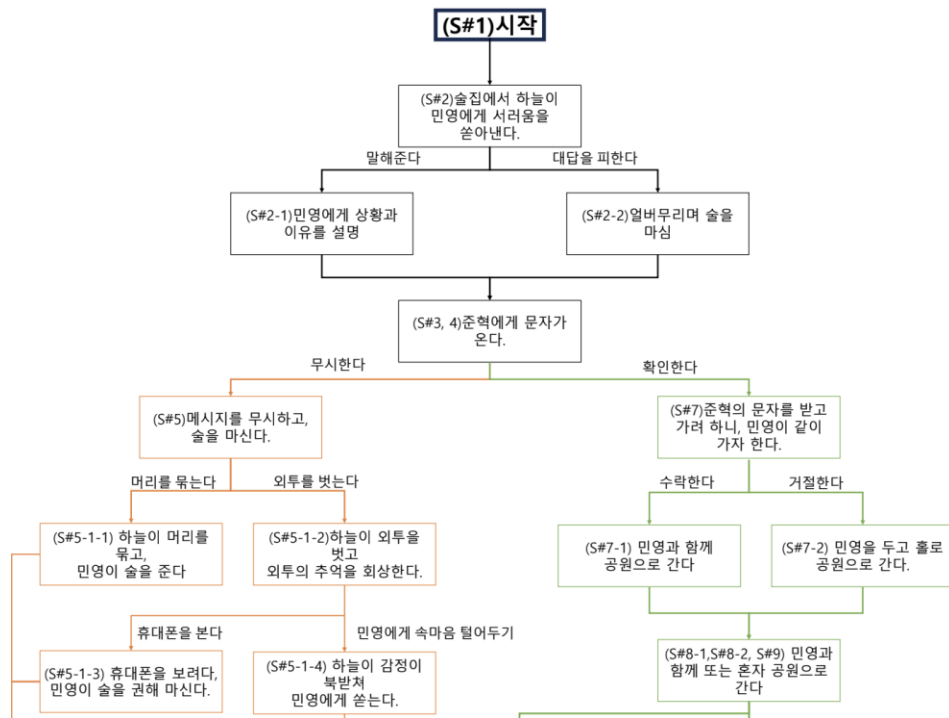
결말 3개 이상



짧은 러닝타임

시나리오 설계

인터랙티브 무비는 선택에 따라 이야기가 갈라지기 때문에, 전체 흐름을 한눈에 볼 수 있는 플로우차트가 반드시 필요했습니다.



프리 프로덕션

시나리오 초안 피드백

민영이 루트가 준혁이 루트보다 심심할 수 있다는 지적을 받았습니다.
대사 추가가 아닌 **선택 구조 자체를 수정** — 술을 마실지 말지 선택하게
하고, 그 선택에 따라 민영이에게 끌려가거나 다른 가능성으로 빠지도
록 설계했습니다.



프리 프로덕션

화면 구도 실험

인물이 너무 크면 선택지가 화면을 가리고, 너무 작으면 감정 전달이 약해집니다. 실제 유튜브 화면처럼 선택지를 배치하며 인물 크기와 여백을 조정했습니다.



프로덕션

배우 디렉팅

단순히 한 장면의 감정만 설명하는 것이 아니라, **이 장면이 어떤 선택 이후에 나오는지, 이전 선택에 따라 인물의 감정이 어떻게 달라질 수 있는지**를 배우에게 설명해야 했습니다.



포스트 프로덕션

화면 연결 중심 편집

선택 후 다른 영상으로 넘어갈 때 끊김을 방지하기 위해, **선택지 직전과 직후에 주인공의 얼굴 컷**을 삽입하여 상황이 이어지고 있음을 자연스럽게 유도했습니다.



선택지 타이밍

왜 5초는 부족했을까?

시청자는 장면을 이해하고, 선택지 제목과 썸네일을 확인한 뒤 실제로 클릭까지 해야 합니다. 편집본 위에서 확인해 보니 생각보다 훨씬 많은 시간이 필요했습니다.

카운트다운 그래픽 아이디어도 있었지만, 영상이 지나치게 게임처럼 보일 수 있어 제외했습니다. **영상의 몰입감 유지**가 더 중요했습니다.



**각 단계마다 시간이 필요하므로
최소 7초 이상 확보 필요**



시사회와 최종 완성

01

질문형 선택지 수정

각 질문이 서로 다른 의미를 가져야 한다는 피드백을 반영, 대사를 줄이고 최소한의 정보로 상황을 추측하게 만드는 방향으로 수정했습니다.

02

유튜브 업로드 후 시사회 진행

파일 재생 방식은 몰입도를 깨뜨릴 수 있어, 모든 영상을 유튜브에 업로드한 상태에서 실제 시청자 반응을 확인했습니다.

03

피드백 반영 후 최종 업로드

선택지 직관성, 썸네일 전달력, 선택 시간, 장면 전환, 자연스러움을 실제 관객 반응으로 검증한 뒤 최종 버전을 업로드했습니다.

저희가 배운 것

저희가 만든 것은 영상이지만, 계속 고민한 것은 시청자의 경험이었습니다.



다른 사고방식

인터랙티브 콘텐츠는 일반 영상 제작과 전혀 다른 사고방식을 요구합니다. 선형적 서사가 아닌 분기를 설계해야 합니다.



경험 설계

시청자가 언제 정보를 얻고, 언제 고민하고 언제 클릭하며, 그 결과를 어떻게 받아들이는지를 설계하는 것이 핵심이었습니다.



선택을 위한 연출

컷 전환, 카메라 구도, 선택지 노출 시간처럼 작은 요소들이 시청자의 선택 경험을 좌우한다는 것을 배웠습니다.