



uhdw u ,

hu ,

말

d kr Ch kdd nu



1.

2.

3.

4.

5.

#

1.

같



다바게시카 ☆ 387,501  
[생] 컨저링 뽀치는 공포영화  
▷ 20:216명 시청

[ 1 ] TV



[ 2 ] TV

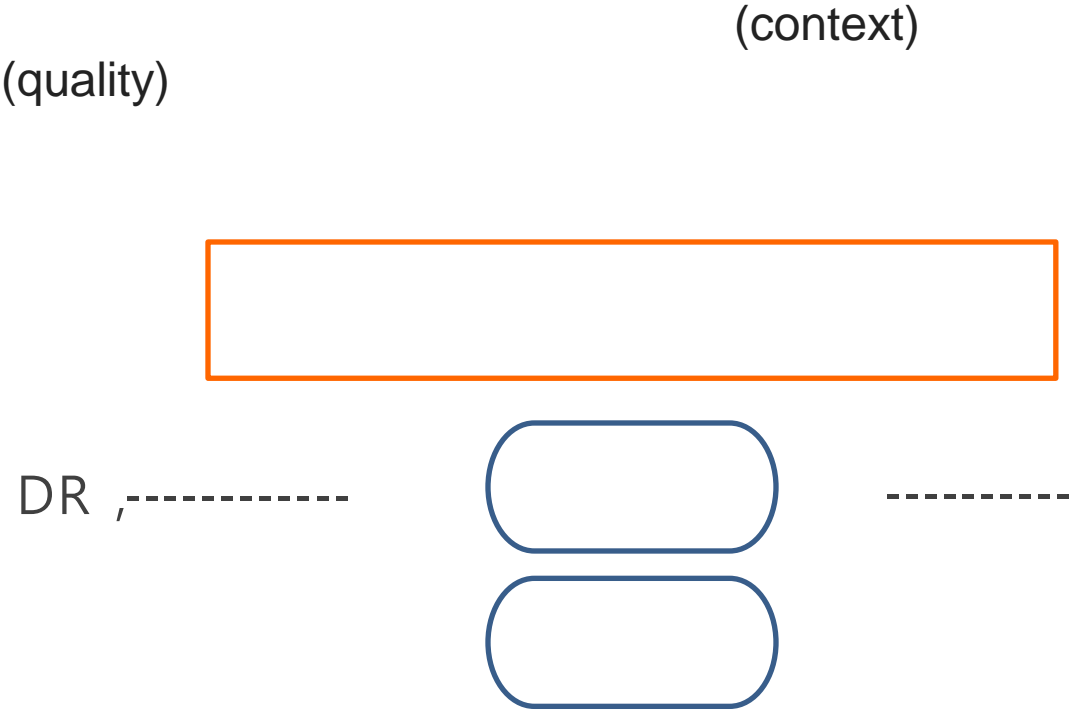
#

# livestreaming

글



1.





2.



한

2.



**(semi-structured)**

1) 제작자와 이용자의  
상호작용은 어떻게  
이루어지는가?

2) 제작자와 이용자의  
상호작용은 콘텐츠  
제작과정과 완성물에서  
어떠한 역할을 하는가?

3) 제작자와 이용자의  
상호작용은 콘텐츠 성과에  
어떠한 영향을 미치는가?

## 2.



- 1) 1인 미디어 생방송시 **제작자**는 이용자를 어떻게 인식하고, 상정하고, 방송에 반영하고, 반응에 대처하는가?
- 2) 이전 방송의 참여 양상은 다음 방송에 어떻게 반영되는가?
- 3) **제작자**의 오디언스 이미지는 무엇을 통해 형성되고 유지되는가?
- 4) 이용자의 참여에 대한 **제작자**의 대처는 어떠한가?
- 5) 이용자에게 참여의 자유도를 허용하면서도 주도권은 유지해가는 **제작자**의 조정/타협은 어떻게 이루어지고 있는가?
- 6) 실시간으로 들어오는 댓글에 적절히 반응하기 위해 **제작자**들이 구사하는 전략은 무엇인가?

2.



단

개 단

랄

개 델

랄





3.

## 4.

# 기술과 사회와의 상호구성(이동후·이설희,2017) 차원에서 개인 방송의 상호작용 분석하기

## ✓ 상호작용을 복돋우는 플랫폼 서비스의 구조와 장치



	카카오 TV	아프리카 TV	트위치 TV	유튜브 슈퍼챗
명칭	쿠키	별풍선	캐시	슈퍼챗
개당 금액	100 원	110 원	110 원	1000 원
수수료	등급제 PD 30% 루키 PD 20% 프로 PD 15% 스타 PD 10%	등급제 파트너 BJ 20% 베스트 BJ 30% 일반 BJ 40%	등급 관계 없이 1%	비공개 (업계추산 30%)

✓ 창작자는 이용자와의 ‘상호작용’을 어떻게 정의하고 활용하는가?

### 가. 매스커뮤니케이션과 대인커뮤니케이션 사이에서 줄타기

가상공동체를 구축하여 ‘구성원 공통의 관심사, 지속적인 커뮤니케이션, 구성원 사이의 친밀한 상호작용(최세경,2015)’을 이어나가기 위한 이중전략

'  
단  
디  
델  
단  
단  
,  
T) D  
,

## 4.

✓ 창작자는 이용자와의 ‘상호작용’을 어떻게 정의하고 활용하는가?

가. 매스커뮤니케이션과 대인커뮤니케이션 사이에서 줄타기

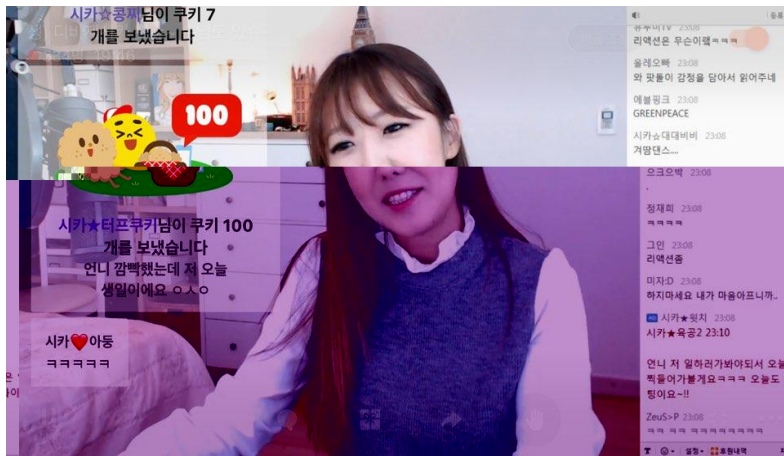
가상공동체를 구축하여 ‘구성원 공통의 관심사, 지속적인 커뮤니케이션, 구성원 사이의 친밀한 상호작용(최세경,2015)’을 이어나가기 위한 이중전략

“생방의 묘미가 저랑 이야기 하는 것도 있지만 저랑 하면서 다른 사람들과, 마치 술집에서 이렇게 이야기 하듯 이뤄져야하는데, (유튜브에서 생방을 하니, 불특정 다수가 너무 많아) 여기도 나만 보고 이야기하고, 저기도 그렇고, 다 나만 보고 하니까 이게 뭐랄까, Q&A가 되는 느낌...” (D의 인터뷰에서)

## 4.

✓ 창작자는 이용자와의 ‘상호작용’을 어떻게 정의하고 활용하는가?

. (hi-fidelity/hot media) (low-fidelity/cool media)



참여관찰한 D의 생방송(2017년 10월 12일, 카카오TV,  
<디바제시카 왔슈~ 손님도 있슈>

2017 10 16

## 4.

✓ 창작자는 이용자와의 ‘상호작용’을 어떻게 정의하고 활용하는가?

.

긍정적 피드백 (반영)		부정적 피드백 (무시)	
방송중	방송후	방송중	방송후
좋아요, 생방송 아이템, 방송 내용과 관련된 질문 댓글, 방송내용 오류 지적, 정정 요구	다음 방송에 대한 아이디어 댓글, 방송내용 오류 지적, 정정 요구	악플, 소통의 맥을 끊어 놓는 질문, 이용자간 소통의 맥을 끊는 질문	악플, ‘댓글시어머니’



## 4.

✓ 창작자는 이용자와의 ‘상호작용’을 어떻게 정의하고 활용하는가?

· /

■ 단

•



5.

✓

, ,

✓

,

✓





관

그

단

관



*PACIS*

*Media, Culture & Society 4*

*Proceedings of the 32nd  
annual ACM conference on Human factors in computing systems*

*UK: Media@ LSE, London School of Economics  
and Political Science LSE*

*Media, Culture & Society, 31,*