Journal of Digital Art Engineering & Multimedia Vol.12, No.3, September (2025), pp.291-301
ISSN 2508-9099(p) 2672-1198(e) *http://dx.doi.org/10.29056/jdaem.2025.09.01*

VR/AR 영화 포스터에 나타난 실감 미디어적 표현 전략 분석 : 실재감, 몰입감, 상호작용 시각 코드 중심으로

An Analysis of Immersive Media Expression Strategies in VR/AR Film Posters: Focusing on Visual Codes of Presence, Immersion, and Interactivity

김기범[1]

Ki-Bum Kim[1]

요 약

본 논문은 VR/AR 영화 포스터가 실재감, 몰입감, 상호작용성과 같은 실감 미디어의 핵심 요소를 시각적으로 어떻게 표현하고 암시하는지를 분석한 연구이다. 이 연구는 정적인 2D 이미지인 포스터가 실감형 콘텐츠의 체험적 특성을 효과적으로 전달하기 위해 어떤 시각적 전략을 사용하는지에 주목하였다. 이를 위해 <Gloomy Eyes>, <Spheres>, <Dear Angelica> 세 작품의 포스터를 선정하여 질적 사례 분석을 수행하였다. 분석 결과, 실재감은 시점 구성과 공간감, 몰입감은 색채 대비와 중심 집중 구도, 상호작용성은 제스처나 응시 구조 등의 다양한 시각 요소를 통해 표현되고 있었다. 이러한 시각 코드는 관객의 감각을 자극하고 해석을 유도함으로써, 포스터를 단순한 홍보물을 넘어 감각적 경험을 예고하는 매체로 확장한다. 본 연구는 실감형 콘텐츠와 시각 커뮤니케이션 간의 연결 가능성을 제시하며, 기존 포스터 연구에서 상대적으로 간과되어 온 표현 전략을 보완한다. 특히 정적인 이미지 안에서 실감성을 시각화하는 디자인 전략에 주목함으로써, 실감형 콘텐츠의 시각 홍보에 대한 기초 이론적 기반을 제시한다.

핵심어 : 실감 미디어, 영화 포스터, 시각 표현 전략, 실재감·몰입감·상호작용성, 시각 커뮤니케이션

Abstract

This study analyzes how VR/AR film posters visually express and imply core elements of immersive media, such as presence, immersion, and interactivity. It focuses on the visual strategies used to convey experiential qualities of immersive content through static 2D images. Three representative posters-Gloomy Eyes, Spheres, and Dear Angelica-were selected and examined using qualitative case analysis. The findings indicate that presence is conveyed through spatial composition and perspective, immersion through color contrast and centralized layout, and interactivity through gestures and gaze direction. These visual codes stimulate sensory engagement and interpretive involvement, transforming the poster into a medium that

1 Department of Visual Communication Design, Chosun University, Gwangju, Korea [Professor]
e-mail: p00841@chosun.ac.kr

* 이 논문은 2025년도 조선대학교 학술연구비의 지원을 받아 연구되었음.

Received(June 23, 2025), Review Result(1st: July 15, 2025), Accepted(September 9, 2025), Published(September 30, 2025)

© 2025 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.

forecasts immersive experience rather than serving as a mere promotional tool. The study suggests the potential for integrating immersive content with visual communication strategies and fills a gap in prior poster-related research by addressing underexplored expressive techniques. In particular, it provides a theoretical foundation for visual promotion strategies of immersive content within the constraints of static imagery.

Keyword : Immersive Media, Film Poster, Visual Expression Strategy, Presence, Immersion, Interactivity, Visual Communication

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

최근 주목받는 VR(virtual reality) 및 AR(augmented reality) 기술은 사용자에게 몰입 경험으로 가상공간에 실재하고 있는 듯한 공간감을 제공하고, 콘텐츠와 상호작용이 가능한 환경을 조성함으로써 시각과 청각을 초월하는 감각의 확장을 경험하게 한다 [1]. 그러나 이러한 몰입적 특성과 상호작용의 속성을 지닌 VR/AR 영화도 여전히 전통적인 2D 포스터를 통해 홍보된다. 일반적으로 포스터는 영화의 속성을 대표적이고 함축적으로 표현하는 평면의 시각적 도구라고 할 수 있다 [2]. 하지만 상호작용이 불가능한 정적인 매체이기 때문에 실감형 콘텐츠의 특성을 전달하기에는 한계가 존재한다. 이에 따라 몰입형 콘텐츠를 평면 이미지로 전달해야 하는 디자인 문제가 발생할 수 있다. 따라서 본 연구는 이 문제를 어떻게 해결하고 있는지 주목하여 VR/AR 영화 포스터에서 실감 미디어의 특성에 대한 시각적 표현 전략을 분석하고자 한다. 현재까지의 관련 연구는 주로 포스터의 조형성과 상징성, 또는 실감 콘텐츠의 기술적 부분이나 사용자 경험에 초점을 두고 있어, VR/AR 영화 포스터에서 실감성 암시에 관한 시각적 코드를 분석한 연구는 부족한 실정이다.

본 연구는 VR/AR 영화 포스터에서 실감성을 표현하기 위해 어떠한 시각적 코드를 사용하는지를 분석하여 이러한 코드가 어떠한 전략으로 실재감, 몰입감, 인터랙션 등의 속성을 관객에게 암시하고 있는가를 살펴본다. 이를 통해 VR/AR 콘텐츠와 관련된 디자인 및 시각문화 관련 분야에서 기존의 연구가 미흡한 2D 이미지에서의 실감성 표현 전략이라는 틈새를 채우며, 실감형 콘텐츠의 시각적 홍보 전략에 대한 이론적·실천적 기여를 할 수 있을 것으로 기대한다.

1.2 연구 범위 및 방법 개요

본 연구의 분석 대상은 VR/AR 영화 가운데 실감적 표현 코드가 비교적 명확하게 드러난 세 편의 작품을 선정하였다. 선정 기준은 다음과 같다. 국제 영화제나 주요 플랫폼에서의 상영 및 수상 여부를 고려한 콘텐츠의 비평적 성과, 포스터 내 시각 요소의 실감 미디어적 특성 반영 여부, 연출 방식과 표현 형식의 다양성을 반영할 수 있는가 하는 점이다. 이러한 기준에 따라 최종적으로

<Gloomy Eyes>, <Spheres>, <Dear Angelica> 세 편의 작품을 분석 대상으로 선정하였다. 각각은 내러티브형 인터랙션 콘텐츠, 우주 다큐 기반 몰입형 시청각 콘텐츠, 감성 회화적 애니메이션 등 다양한 장르적 특성과 시각적 연출 방식을 보여주며, 실감성의 표현 전략 또한 상이하게 나타난다.

[표 1] 분석 대상 작품 개요
[Table 1] Overview of analysed works

작품명	제작연도	장르	제작사	주요 수상 내역
Gloomy Eyes	2019	애니메이션/공포	Atlas V	선댄스 영화제 VR 부문 수상
Spheres	2018	다큐멘터리/우주	Eliza McNitt	베니스 영화제 VR 부문 수상
Dear Angelica	2017	애니메이션/드라마	Oculus Story Studio	선댄스 영화제 공식 선정

[표 1]은 선정 작품의 기본 정보를 요약한 표로써, 세 작품 모두 몰입형 콘텐츠 플랫폼을 기반으로 제작되었다. 실감 콘텐츠 형식에서 출발한 포스터는 작품의 내용 및 분위기를 독특한 방식으로 표현하고 있다. 본 연구는 이러한 포스터 이미지를 중심으로, VR/AR 영화의 특성이 시각적으로 어떻게 정적으로 표현되는지를 질적으로 분석하고자 한다.

연구 방법으로는 실감 미디어 이론에서 정의하는 세 가지 핵심 요소 실재감, 몰입감, 인터랙션을 중심으로 시각적 표현 및 특성을 범주화하고, 각 범주에 해당하는 시각 코드를 체계화하여 각 포스터 내에서 이를 해석하는 방식으로 진행한다. 특히, 실재감을 표현하는 방법 및 몰입감을 유도하는 화면 표현 방식, 인터랙션을 암시하는 손동작이나 시선 유도 등의 요소들을 중심으로 분석할 예정이다. 이러한 분석은 시각문화 및 디자인 연구에서 사용되는 질적 사례 분석 방법을 기반으로 하며, 시각 언어의 기호적 해석과 시각적 상징성의 구조를 중점적으로 다룬다.

2. 이론적 배경

2.1 실감 미디어의 개념과 주요 요소

실감 미디어(Immersive Media)는 가상현실(Virtual Reality; VR), 증강현실(Augmented Reality; AR), 메타버스 등의 몰입형 기술을 포괄하는 개념으로, 사용자의 오감과 인지 기능을 활용하여 상호작용을 가능하게 하는 차세대 미디어 기술을 의미한다 [3]. 실감 미디어는 사용자의 인지 과정과 관련하여 감각에 대한 향상된 정보를 제공하고, 높은 실재감을 통해 제공하여 사용자에게 고도화된 가치의 감성 및 경험을 제공한다 [4]. 이는 기존의 선형적 콘텐츠와 달리, 사용자가 능동적으로 콘텐츠 안에서 상호작용할 수 있는 몰입 환경을 제공하는 매체이기 때문이다.

실감 미디어의 개념을 구성하는 핵심 요소는 일반적으로 실재감(presence), 몰입감(immersion), 그리고 인터랙션(interactivity)으로 볼 수 있다 [5]. 이 세 가지 요소는 사용자의 감각적 경험과 콘텐츠

의 기술적 구조 간의 관계를 설명하는 데 있어 핵심적 이론적 틀이 된다. 첫째, 실재감은 사용자가 마치 가상 환경에 있는 것처럼 느끼는 심리적 상태로 설명되며, 몰입형 기술의 사용자 경험을 크게 향상하는 핵심적 요소이다 [6]. 실재감은 흔히 일인칭 시점 구성, 원근감의 조절, 시야 내 몰입적 배치 등을 통해 강화된다. 둘째, 몰입감은 사용자의 감각을 둘러싸고 집중시키는 미디어의 기술적, 형식적 특성을 의미한다. 가상현실의 몰입감은 실감 미디어의 핵심 요소 중 하나로, 사실감, 공간감 등의 콘텐츠 요소에 의한 시각적 설계로 가능하며 [7], 시각 디자인의 관점에서 색채 대비, 화면 구성의 중심 집중, 시선 흐름의 유도 등 다양한 시각적 요소를 통해 조성될 수 있다. 셋째, 상호작용성은 사용자와 가상환경 간의 상호작용을 가능하게 하는 기술적인 요소를 의미하며, 즉각적인 피드백의 제스처 인식, 음성인식, 터치스크린, 컨트롤러 조작 등의 유기적인 작용으로써, 가상환경의 몰입도를 더욱 향상하는 역할을 한다 [8].

2.2 포스터 디자인의 시각적 기능과 의미 생성

영화 포스터는 텍스트와 이미지가 결합한 시각 기호를 통해 관객과 상호작용하며, 영화의 정보를 전달하고 주제를 홍보하여 관객의 흥미를 유도하는 대표적인 수단이다 [9]. 따라서 영화 포스터는 영화의 전체 내용을 함축하고, 전달하고자 하는 메시지와 장르의 특성을 한 장의 이미지로 압축해 담아야 하며, 이는 단순한 정보 전달을 넘어 홍보와 마케팅의 기능까지 수행하는 시각 매체로서, 짧은 시간 안에 관객의 이목을 끌고 영화 선택에 영향을 미치는 동시에, 형태와 배경, 색상 등 시각적 요소를 통해 관객이 영화의 스토리를 상상하도록 유도하는 역할을 한다 [10]. 예를 들어 인물의 응시 방향이나 손의 위치, 배경의 깊이, 타이포그래피의 구성 등은 모두 영화의 내러티브나 분위기를 시각적으로 암시하는 장치로 작동한다.

실감형 콘텐츠(VR/AR 영화)의 경우, 포스터가 수행해야 할 기능은 더욱 복잡해진다. 실감 콘텐츠의 실재감, 몰입감, 상호작용성과 같은 체험 요소를 포스터는 직접 전달할 수 없는 정적이고 2차원적인 표현 매체라는 한계를 지닌다. 이에 따라 실감형 콘텐츠와 포스터 사이에는 표현 방식의 근본적인 충돌이 발생한다. 실감 미디어의 포스터는 단순한 시각 이미지가 아닌, 체험을 예고하고 암시하는 구조로 설계되어야 하며, 관객에게 실제 감각적 몰입을 환기하는 시각적 코드의 구성 전략이 필수적이다. 이러한 맥락에서 실감 콘텐츠의 포스터는 기존의 영화 포스터와는 다른 표현적 전환이 요구되는 시각물로 이해될 수 있다.

3. 연구 방법론

본 연구는 VR/AR 영화 포스터에 나타난 실감 미디어적 표현 전략을 분석하기 위해 관련 미디어 이론에 근거한 시각 코드 분류를 체계화하고, 이를 통한 정성적 분석 방법을 채택하였다. 다음

은 실감 미디어의 세 가지 핵심 요소를 중심으로 포스터 이미지에 나타난 시각적 표현 전략을 분석하기 위한 체계를 정리한 것이다.

[표 2] 실감 미디어 요소별 시각 코드 분류 체계
[Table 2] Visual code taxonomy for immersive media elements

실감 미디어 요소	시각 코드	세부 표현 요소
실재감	원근감	소실점, 공간 깊이, 중첩, 스케일링
	블러 효과	초점 심도, 경계 흐림, 운동 블러
	시점 구성	주관적 시점, 비일상적 각도, 시선 방향
몰입감	시각 왜곡	곡선 왜곡, 원형 구도, 비현실적 변형
	색채 활용	발광, 대비, 그라데이션, 색온도
	구도 전략	중심 집중, 순환 구도, 리듬감
상호작용성	손동작 표현	터치, 가리킴, 조작, 움직임 암시
	UI 요소	인터페이스, 버튼, 아이콘, 메뉴
	응시 유도	시선 경로, 응시 방향, 시선 교차

[표 2]는 분석을 위한 시각 코드 분류 체계로써, 실재감 관련 시각 코드는 원근법과 블러 효과, 시점 구성이며, 몰입감 관련 코드는 시각 왜곡, 색채 활용, 구도 전략으로 구성된다. 상호작용성 시각 코드로는 손동작 표현, UI(User Interface) 요소, 시선의 응시 유도가 있다.

분석 방법은 각 포스터에 나타난 시각 요소를 앞서 제시한 세 가지 요소에 따라 범주화하고, 그 시각적 의미와 암시를 해석적으로 분석하였다. 분석은 디자인 연구에서 활용되는 질적 사례 분석 접근을 기반으로 하며, 특히 기호학적 해석 틀을 보완적으로 활용하여 각 시각 요소가 단순한 조형 구성인지, 아니면 실감 경험을 유도하는 상징 장치인지에 대한 의미 해석을 병행하였다. 즉, 각 시각 코드가 실재감, 몰입감, 또는 상호작용을 어떤 방식으로 표현하거나 암시하는지를 기표, 기의의 관계를 통해 해석하고자 하였다. 또한 세 작품의 포스터가 실감 콘텐츠의 특성을 시각적으로 어떻게 전략화하는지를 비교함으로써, 유의미한 표현 전략을 정리하는 데 목적을 두었다.

4. 사례 분석

4.1 <Gloomy Eyes> 포스터 분석

<Gloomy Eyes>는 판타지 공포 장르의 VR 애니메이션으로, 2019년 선댄스 영화제 공식 선정 작품이다. 이 작품은 좀비 소년과 인간 소녀의 이야기를 다루고 있으며, 스톱모션 스타일의 화면 표현이 특징이다. 사용자가 다양한 시점에서 이야기를 경험할 수 있는 입체적 구성의 작품이다.

[표 3] <Gloomy Eyes>의 기본 정보 [11]

[Table 3] Basic information about <Gloomy Eyes>

공식 포스터	구분	내용
	제목	Gloomy Eyes
	감독	Fernando Maldonado, Jorge Tereso
	개봉 연도	2019
	장르	애니메이션/공포/판타지
	제작사	Atlas V, 3DAR
	플랫폼	Oculus, HTC Vive, SteamVR
	주요 참여자	내레이션: Colin Farrell
	주요 수상	선댄스 영화제 VR 부문 수상
	주요 특징	좀비 소년과 인간 소녀의 금지된 사랑에 대한 이야기 고딕 분위기의 스톱모션 스타일 VR 애니메이션

[표 3]은 작품의 기본 정보 및 공식 포스터 이미지로써, 전반적으로 어두운 배경에 선명한 색채 대비를 활용한 시각 구성을 보여준다. 왼쪽에는 선명한 붉은색의 제목이 배치되어 있고, 오른쪽에는 주인공 캐릭터와 작은 동물이 튀어나온 바위와 같은 곡선형 지형 위에 서 있는 모습이 표현되어 있다. 배경은 짙은 녹청색과 적갈색의 흐릿한 그라데이션으로 처리되어 신비로운 분위기를 조성한다. 포스터는 오른쪽 상단을 향하는 상승 구도의 시점 구성을 통해 움직임과 역동성의 느낌을 시각적으로 구축하고 있다. 화면 하단의 입체감 있는 표현의 기울어진 지형을 발판 삼아, 주인공이 서 있는 구도는 흐릿한 배경과 대비되어 강조된 원근감과 공간감을 제공한다. 이는 가상공간 속에 사용자가 위치하고 있다는 느낌을 유도하는 장치로 작용한다. 특히 주인공 캐릭터와 하단 개의 시선, 그리고 카메라의 중심 피사체는 각기 다른 방향을 바라보고 있어 다중 시점 구조를 형성한다. 이러한 구성은 사용자가 장면 속에 관찰자로서 존재하는 듯한 감각 효과를 유도할 수 있다. 또한 이미지 배경 처리와 텍스처가 강조된 질감 표현 등은 현실적인 공간감과 실재감을 강화하여 정적인 이미지임에도 불구하고 공간의 전후 깊이를 암시하며, 사용자의 심리적 몰입을 만들어 낸다.

몰입감의 주요한 시각 장치는 색채 대비와 중앙 집중 구도다. 낮은 채도의 배경이 화면 전반을 덮고 있는 가운데, 캐릭터의 눈은 강렬한 노란색 광원으로 표현되어 시선을 집중시킨다. 특히 눈의 발광 효과는 관객의 시선을 자연스럽게 집중하게 만든다. 이러한 구도로 관객의 시선을 외부로 흐르게 하지 않고 화면 내부로 모으는 구조를 형성하고 있다. 이는 몰입형 콘텐츠에서 사용자 시야를 통제하는 방식과 유사하며, 포스터 자체가 몰입 체험이 가능하도록 구성된 것이라 볼 수 있다.

이 포스터에는 상호작용을 암시하는 시각적 제스처를 찾아볼 수 있다. 가장 주목할 만한 부분은 개 캐릭터가 잘린 손을 관객에게 건네거나 반응을 요청하는 듯한 동작으로, 관객의 개입을 기대하게 만드는 상호작용의 시각적 장치로 작용한다. 또한 주인공의 시선 방향이 열린 구도로 설계되어

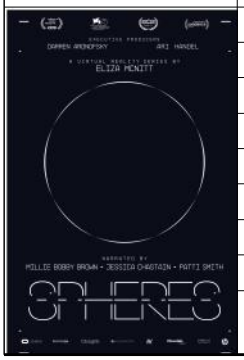
있어, 사용자가 다른 구도로 접근할 수 있다는 암시를 유도하고 있다. 이는 사용자의 의도에 따라 콘텐츠가 변하는 VR 애니메이션의 특징을 포스터 차원에서 보여주는 것으로 볼 수 있다.

이 포스터는 단순한 장면 묘사를 넘어, 실감 미디어의 특성을 시각적으로 암시하기 위한 구체적 전략이 담긴 이미지로 해석될 수 있다. 상승 시점과 공간감을 통한 실재감, 색채 대비와 중앙 집중 구도를 통한 몰입감 구현, 제스처와 시선 구조의 상호작용성 표현이 있는 것으로 나타났다.

4.2 <Spheres> 포스터 분석

<Spheres>는 2018년의 3부작 VR 다큐멘터리 시리즈로, 베니스 영화제, 트라이베카 영화제, 선댄스 등 여러 권위 있는 영화제의 공식 선정 작품이다. 우주의 소리와 음악에 초점을 맞춘 이 작품은 우주 공간을 탐험하며 행성, 별 등 천체 소리를 경험할 수 있는 실감형 미디어 작품이다.

[표 4] <Spheres>의 기본 정보 [12]
[Table 4] Basic information about <Spheres>

공식 포스터	구분	내용
	제목	Spheres
	감독	Eliza McNitt
	개봉 연도	2018
	장르	다큐멘터리/우주/과학
	제작사	Protozoa Pictures, CityLights
	플랫폼	Oculus Rift, Oculus Quest
	주요 참여자	제작 총괄: Darren Aronofsky, Ari Handel
	주요 수상	베니스 영화제 VR 부문 수상, 트라이베카 영화제 선정
	주요 특징	우주의 소리와 음악을 테마로 한 3부작 VR 다큐멘터리 시리즈 천체의 소리를 경험할 수 있는 몰입형 콘텐츠

[표 4]는 작품의 공식 포스터와 기본 정보를 정리한 것으로, 포스터 이미지는 극도의 미니멀리즘과 추상성을 특징으로 한다. 검은 배경 위에 가느다란 흰색 원이 중앙에 크게 자리 잡고 있으며, 이 원은 완전히 닫히지 않은 형태로 약간의 개방성을 보여준다. 특히 제목 글자는 포스터 하단에 위치하며 글자 사이에 공간감을 부여한 독특한 타이포그래피로 처리되어 있다. 전체적으로 우주의 무한한 공간과 심오함을 암시하는 미니멀한 디자인 언어를 사용하고 있다.

이 포스터는 단 하나의 시각적 중심 요소인 커다란 검은 원을 통해 우주 공간의 비례감과 추상적 실재감을 표현하고 있다. 이 원은 단순한 기하학적 형태처럼 보이지만, 검정 배경 위에 은은한 윤곽선으로 떠 있으며, 마치 관객이 무중력 공간 속 거대한 천체 앞에 선 듯한 시점을 보여준다. 명확한 인물이나 배경이 없지만, 이 거대한 공허 자체로 공간의 크기와 비례감을 통해 관객의 존재를 무한한 공간 일부가 된 듯한 실재감을 부여한다. 또한 타이포그래피의 배치 역시 실재감의

구성에 기여한다. 상단과 하단의 텍스트는 중심 원을 둘러싸는 방식으로 배치되어, 이미지 내부의 시각적 중력장을 형성하며 관객의 시선을 이 거대한 원 중심으로 끌어당긴다. 이는 VR 콘텐츠에서 자주 사용되는 중심 집중형 시야 설계와 유사한 감각 구조를 만들어 낸다.

몰입감 측면에서 포스터는 극단적 단순화와 명암 대비를 강조한다. 깊은 검은색 배경과 가느다란 흰색 선으로 표현된 원형은 극단적으로 대비되는 시각적 구성으로 시선을 중심으로 강하게 끌어들인다. 이때 몰입은 시각적 정보의 과잉이 아닌 정보의 결핍을 통한 집중이라는 전략으로 작동한다. 포스터의 중앙을 비우고, 주변에만 최소한의 정보를 배치함으로써, 시야의 흐름이 중앙으로 흡입되는 듯한 구조를 형성한다.

이 포스터는 다른 사례들과 달리, 인물의 시선이 전혀 존재하지 않는다. 그러나 오히려 이 점이 사용자 개입 가능성을 상징적으로 암시하는 장치로 기능할 수 있다. 원의 형태는 완결되지 않은 듯한 곡선과 열린 구성으로 표현되어 있으며, 이는 시각적 정답이나 확정된 의미를 제공하지 않고 관객 스스로의 해석과 반응을 유도하는 구조다. 이러한 열린 구조는 VR 콘텐츠에서 사용자가 능동적으로 시점을 조정하고 방향을 탐색하는 방식과 연결될 수 있다.

<Spheres> 포스터는 실감 콘텐츠의 특성을 비언어적 시각 언어로 압축하여 전달하는 사례이다. 상징적이고 절제된 구성은 관객의 해석과 감각적 반응을 유도하며, 실재감은 규모와 공간 구조를 통해, 몰입감은 중심 흡입 구도를 통해, 인터랙션은 의미의 개방성을 통해 각각 암시된다.

4.3 <Dear Angelica> 포스터 분석

<Dear Angelica>는 2017년 Oculus Story Studio에서 제작한 VR 애니메이션으로, 선댄스 영화제 공식 선정 작품이다. 어머니를 잃은 소녀가 어머니의 기억과 영화 속 캐릭터들을 회상하는 감성적인 이야기를 다루는 이 작품은 페인팅 도구를 사용하여 제작된 최초의 VR 애니메이션으로, 붓 터치가 공중에 그려지는 과정을 실시간으로 경험할 수 있는 혁신적인 시각적 접근을 보여준다.

[표 5]는 작품의 공식 포스터와 기본 정보를 정리한 것으로, 포스터는 깊은 청록색 배경에 손으로 그린 듯한 일러스트레이션 스타일 표현이 특징이다. 하단에는 우주 비행사 헬멧을 쓴 여성이 위를 올려다보고 있으며, 상단에는 핑크색 필기체의 제목과 오른쪽 상단에는 일상복의 인물이 날아다니는 모습이 작게 묘사되어 있다. 전체적으로 붓 터치의 질감과 흐름이 강조된 일러스트레이션으로, 3차원 공중에 그림이 그려지는 이 작품만의 VR 특성을 시각화하고 있다.

포스터는 화면 아래에서 위를 바라보는 구도를 채택하고 있으며, 이때 중심에 위치한 인물은 우주복을 입은 여성으로, 관객은 그녀를 바라보는 존재이자 동시에 그녀와 함께 떠 있는 존재처럼 느끼게 하는 시각적 구성을 이루고 있다. 구도의 전개 방향은 인물의 응시와 손짓이 향하는 상단으로 열려 있으며, 우주 속 무중력 상태의 부유감을 암시하는 시점과 인물 배치가 사용자의 심리적 실재감을 환기한다. 또한 포스터의 배경은 뚜렷한 공간 구조를 지니지 않고 있지만, 별빛이 흩

뿌려진 듯한 입자 처리와 안개처럼 표현된 배경을 통해 깊은 심도감이 암시되는 무한한 공간을 형성한다. 이는 VR 콘텐츠 내부에서 사용자가 겪게 되는 360도 공간 내의 시야 확장성과 정서적 감각을 시각적으로 환기하는 장치로 해석된다.

[표 5] <Dear Angelica>의 기본 정보 [13]
[Table 5] Basic information about <Dear Angelica>

공식 포스터	구분	내용
	제목	Dear Angelica
	감독	Saschka Unseld
	개봉 연도	2017
	장르	애니메이션/드라마
	제작사	Oculus Story Studio
	플랫폼	Oculus Rift
	주요 참여자	일러스트레이션: Wesley Allsbrook, 성우: Geena Davis 외
	주요 수상	선댄스 영화제 공식 선정
	주요 특징	Quill이라는 VR 페인팅 도구로 제작된 최초의 VR 애니메이션 어머니의 영화 속 캐릭터들을 회상하는 감성적 내러티브

이 포스터는 회화적 감성과 색채의 운율을 통해 몰입감을 유도한다. 전체적으로 차가운 청색과 부드러운 분홍색 계열의 색채가 서정적이고 감성적인 분위기를 형성하며, 이는 작품의 정서적 몰입성과도 직접적으로 연계된다. 특히 주인공의 얼굴과 머리카락에 적용된 따뜻한 분홍빛은 차가운 우주 배경과 대비를 이루며 시선을 집중시키는 중심을 형성한다. 이 색채 대비와 선형 흐름은 시선을 부드럽게 이동시키며, 몰입적 시선 흐름을 구성한다. 또한 부유하는 인물과 글자들이 곡선을 따라 흘러가듯 배치되어 정적인 화면임에도 불구하고 시각적으로 움직임을 상상하게 하며, 콘텐츠 내에서 체험되는 내러티브의 흐름과 감정의 확장을 암시한다.

인터랙션 측면에서 이 포스터는 UI 요소나 손의 직접적인 제스처 없이도 정서적 인터랙션의 가능성을 은유적으로 전달하고 있다. 가장 인상적인 부분은 인물의 오른손이 화면 바깥을 향해 뻗어나가는 장면이다. 이 손짓은 명시적으로 관객을 향하고 있지 않지만, 열린 손의 방향성과 흐름은 관객과의 근접한 거리감을 연출하며, 감정적 교감을 유도하는 시각적 제스처로 작용한다. 이는 VR 콘텐츠 내부에서 등장인물과 사용자의 정서적 거리와 반응 가능성을 상징적으로 함축한 장치다. 또한 포스터 위에 흐르듯 쓰인 글자들이 하나의 시각적 리듬을 형성하며 사용자의 시선 이동과 감정의 흐름을 유도하는 구성은, 관객이 화면을 따라 능동적으로 반응하도록 만드는 은유적 인터랙션 장치로 해석된다.

<Dear Angelica> 포스터는 감성적 회화 스타일을 통해 실감 콘텐츠의 정서적 몰입과 공간적 체험 구조를 정적으로 전달하는 데 성공한 사례이다. 화면 구도와 시점, 색채의 운율, 제스처와 글자

흐름을 통해 실재감, 몰입감, 상호작용성 모두를 효과적으로 시각화하고 있으며, 특히 감정적 공감과 시각적 흐름을 통한 암시적 인터랙션 표현이 돋보인다. 이는 포스터가 단지 이야기의 소개가 아니라, 작품 내의 정서적 감각을 미리 '체험'하게 만드는 시각적 문법으로 기능함을 보여준다.

5. 종합 논의 및 결론

본 연구는 실감형 콘텐츠가 갖는 체험적 특성과, 이를 시각적으로 전달해야 하는 정적인 이미지의 표현 차이에 주목하였다. 특히 실재감, 몰입감, 상호작용성이라는 실감 미디어의 핵심 요소를 중심으로, 이러한 특성이 VR/AR 영화의 포스터 안에서 어떤 시각적 코드로 암시되거나 재구성되는지를 분석하였다.

연구 결과, 포스터는 실감 콘텐츠의 체험을 재현할 수 없음에도 불구하고, 다양한 시각적 장치를 통해 간접적이고 은유적인 방식으로 실감성을 전달하고 있었다. 실재감은 주로 시점 구성, 공간감 암시 표현 등을 통해 나타났다. 특히 시점 구성, 흐릿한 경계 처리, 깊이감을 강화하는 구도가 공통으로 활용되었다. 몰입감은 색채 대비, 중심 집중 구도 등을 통해 형성되었으며, 화면 리듬과 감정적 분위기의 구성 방식이 이를 뒷받침하였다. 상호작용성은 직접적인 표현보다는 인물의 응시, 제스처 암시, 화면의 열린 구조 등을 통해 관객의 해석적 개입을 유도하는 형태로 구현되었다. 이러한 결과는 포스터라는 매체가 단순한 정보 전달 도구를 넘어, 체험을 예고하고, 감각을 유도하며, 사용자의 해석을 이끄는 실감적 커뮤니케이션 도구로서 기능할 수 있음을 시사한다.

그러나 본 연구는 몇 가지 한계를 지닌다. 우선 사례 수가 3편으로 제한되어 다양한 장르와 스타일의 실감 콘텐츠를 포괄적으로 분석하기에는 다소 부족할 수 있다. 또한 포스터라는 시각 매체만을 대상으로 하였기 때문에, 실제 콘텐츠의 체험적 요소와의 상관성을 더욱 정밀하게 입증하기 위한 비교 연구가 필요하다. 더불어 시각 코드 해석에서도 주관적 해석이 개입될 수밖에 없다는 점에서, 앞으로는 사용자 반응 기반의 수용자 연구 등의 다각적 접근이 요구된다.

본 연구는 실감형 영화 포스터가 감각과 경험 일부를 시각적으로 예고하는 전이적 매체로 기능할 수 있음을 제안하였다. 이는 디자인 언어가 단지 시각적 표현을 넘어서, 체험적 메시지를 암시하는 구조로 확장될 수 있다는 가능성을 보여주는 하나의 시도이며, 실감 미디어 시대의 시각 커뮤니케이션 전략 수립에 새로운 의미를 제공할 수 있을 것으로 기대한다.

References

[1] J. H. Lee, Y. S. Kwon, "Digital Medicine Taken by Eye and Ear : rehabilitation treatment for chronic brain disease using VR/AR technology", trans-, vol. 12, December 2022, pp. 21-49, doi: 10.23086/trans.2022.12.02.

[2] Y. J. Jeon, K. J. Um, “An Analysis Study of Implicit Visual Symbols in Movie Poster: Focusing on Korean Action Movies”, Design Research, vol. 8, no. 3, September 2023, pp. 377-387, doi: 10.46248/kidrs.2023.3.377.

[3] G. H. Kim, Y. S. Choi, C. G. Lee, “The Impact of Pre-adulthood Immersive Media Experiences on Continued Use Intention in Adulthood: An Empirical Study Applying the Value-based Adoption Model(VAM) and Positive Technology Readiness Index(PTRI)”, Korea Journal of Information Society, vol. 26, no. 1, April 2025, pp. 143-183, doi: 10.52558/ISM.2025.04.26.1.143.

[4] W. S. Kim, K. Nah, “A Study on User Emotion·Experience of Immersive Media”, Journal of the Korean Society of Design Culture, vol. 25, no. 3, September 2019, pp. 55-64, doi: 10.18208/ksdc.2019.25.3.55.

[5] E. H. Choe, J. H. Yun, “Reflections on media change - focusing on immersive and smart media”, It's Smart Media, vol. 2, no. 2, June 2013, pp. 41-46.

[6] J. Parong, K. A. Pollard, B. T. Files, A. H. Oiknine, A. M. Sinatra, J. D. Moss, A. D. Passaro, P. Khooshabeh, P. Khooshabeh, “The Mediating Role of Presence Differs across Types of Spatial Learning in Immersive Technologies”, Computers in Human Behavior, vol. 107, June 2020, pp. 106290, doi: 10.1016/J.CHB.2020.106290.

[7] T. H. Kim, C. H. Park, J. H. Wi, H. S. Cha, “The Effects of Immersion and Self-efficacy on Continuous Usage Intention of Realistic Media”, Journal of Information Technology Services, vol. 21, no. 6, December 2022, pp. 1-19, doi: 10.9716/KITS.2022.21.6.001.

[8] S. W. Kim, H. G. Shin, “Philosophical Reflections on Immersive Media in the MetaverseCentered on immersion and interaction in virtual reality”, The Korean Journal of Literacy Research, vol. 14, no. 3, June 2023, pp. 211-229, doi: 10.37736/KJLR.2023.06.14.3.08.

[9] B. XU, S. E. Lee, J. H. Yang, “A Study on the Narrative representations of Film Posters: Take the “Love Letters to the Movie” series posters of “One Second” as an example”, Film Studies, no. 89, September 2021, pp. 117-144, doi: 10.17947/FS.2021.9.89.117.

[10] J. A. Jin, “A Study on Visual Perception Expressions Utilized in Movie Posters”, Journal of Cultural Product & Design, vol. 67, December 2021, pp. 199-128, doi: 10.18555/kicpd.2021.67.011.

[11] IMDB, “Gloomy Eyes”, imdb.com, https://www.imdb.com/title/tt9670896/?ref_=fn_all_ttl_1, (accessed May 6, 2025).

[12] IMDB, “Spheres”, imdb.com, https://www.imdb.com/title/tt7918178/?ref_=fn_all_ttl_4, (accessed May 8, 2025).

[13] IMDB, “Dear Angelica”, imdb.com, https://www.imdb.com/title/tt6231586/?ref_=fn_all_ttl_1, (accessed May 13, 2025).