

ISSN 2508-2817

KIDRS Korea Institute of Design Research Society

통권 37호, 2025. Vol.10, No.4

# 한국 웹드라마의 콘텐츠 기획 전략 연구

〈소녀와 검객〉 사례를 중심으로

## A Study on the Content Planning Strategy of Korean Web Series

Focused on the Case of The Girl and the Swordsman

주 저 자 : 조한주 (Hanjoo Jho)

플레넷타리크레프트 대표

orkdman@gmail.com

---

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2025.4.929>

---

접수일 2025. 11. 20. / 심사완료일 2025. 11. 28. / 게재확정일 2025. 12. 08. / 게제일 2025. 12. 30.

## Abstract

This study analyzes the planning strategy of the web series *The Girl and the Swordsman* to propose a convergence model for Korean healing content in the post-COVID-19 OTT era. Focusing on the Low-Budget, High-Efficiency (LBHE) model, the drama integrates multi-platform strategies—including sequential OTT distribution, regional linkage, and NFT/Metaverse asset expansion—to maximize IP value. The analysis confirms the strategic viability of the LBHE model in mitigating production risk by securing minimum guarantees and establishing a low theatrical Break-Even Point (B.E.P) of 120,000 admissions through strictly controlled marketing. This planning direction offers a strategic roadmap for domestic content creators to overcome high-cost market barriers and enhance global competitiveness.

## Keyword

Web Series(웹드라마), Healing Content(힐링 콘텐츠), Multi-platform(멀티플랫폼)

## 요약

본 연구는 포스트 코로나 시대 한국형 힐링 콘텐츠의 융합 모델을 탐색하기 위해 웹드라마 〈소녀와 검객〉의 기획 전략과 산업적 확장 가능성을 분석하였다. 오토티 소비 증가에 힘입어 저예산 고효율 웹드라마가 새로운 산업 모델로 부상한 가운데, 평범한 시골 소녀와 검도의 고수가 만나 벌어지는 코믹 어드벤처 힐링 드라마 〈소녀와 검객〉은 지역 홍보 오토티 유통 웹툰 확장 등 다중 플랫폼 전략을 통합하고 있다. 본 논문은 이 작품의 시의성 있는 기획 의도 서사 구조 다중 플랫폼 전략 그리고 재무적 타당성 분석을 통해 저예산 고효율 모델의 현실적 유효성을 탐구하였다. 분석을 통한 주요 발견점은 이 기획이 단순한 저예산 콘텐츠를 넘어 최소 보장액 확보를 통한 제작 리스크를 분산하고 아이피를 디지털 자산으로 확장하는 전략적 방향성을 제시한다는 점이다. 특히 비아이피 12만 명이라는 재무적 목표는 제작비와 마케팅 비용을 극한으로 통제하여 달성 가능한 리스크 회피 전술로 논리적 타당성을 확보한다. 이 기획 안 분석은 향후 국내 콘텐츠 제작 환경이 고비용 리스크를 극복하고 글로벌 경쟁력을 확보하기 위한 전략적 콘텐츠 기획의 방향성을 제시하는 의의를 갖는다.

## 목차

### 1. 서론

- 1-1. 연구의 배경 및 필요성
- 1-2. 연구의 목적 및 방법
- 1-3. 연구의 범위 및 논문 구성

### 2. 이론적 배경

- 2-1. 웹드라마 저예산·고효율 산업 모델
- 2-2. OTT 플랫폼 시대의 콘텐츠 소비 변화
- 2-3. 지역기반 콘텐츠의 가치와 힐링서사

### 3. 〈소녀와 검객〉의 기획 분석

- 3-1. 작품 개요 및 기획의도
- 3-2. 캐릭터 및 서사 구조의 전략적 구축
- 3-3. 저예산·고효율 기반 제작 포맷 분석

### 4. 멀티플랫폼 활용 전략

- 4-1. OTT, IPTV, 극장개봉 수익 다변화 모델
- 4-2. 웹툰 및 영화 버전 IP 확장 타당성
- 4-3. 지역 관광 연계 융합 콘텐츠 비즈니스 모델
- 4-4. 디지털 마케팅 및 팬덤 구축 전략

## 5. 제작·유통 환경 분석

- 5-1. 저예산 고효율 웹콘텐츠 제작 모델
- 5-2. 제작 스케줄 및 프로덕션 전략
- 5-3. OTT 시장의 산업 전망과 협업 구조

## 6. 결론

### 참고문헌

## 1. 서론

### 1-1. 연구의 배경 및 필요성

전 세계를 강타한 코로나19 팬데믹은 미디어 소비 환경의 근본적인 변화를 촉발한 결정적인 변곡점이었다. 비대면 사회로의 급속한 전환과 외부 활동의 제약은 기존의 선형적인 방송 시청 행태를 넘어, 시간과 공간의 제약이 없는 스트리밍 서비스로의 미디어 주도권 이동을 가속화했다. 이러한 환경에서 시청자의 소비 패턴은 능동적이고 개인화된 스낵 컬처 중심으로 재편되었으며, 이에 가장 적합한 콘텐츠 형식으로 웹드라마가 부상했다.

웹드라마는 전통적인 대규모 예산의 시리즈들과 달리, 저예산·고효율의 제작 구조를 기반으로 한다. 짧은 러닝타임과 빠른 제작 및 유통 주기를 통해 위험 부담을 최소화하면서도 시장의 피드백에 신속하게 대응할 수 있다는 산업적 강점을 지닌다. 따라서 웹드라마 모델을 분석하는 것은 현재 한국 콘텐츠 산업의 지속 가능한 성장 모델을 탐색하는 데 있어 핵심적인 의미를 갖는다. 동시에, 장기화된 팬데믹으로 인해 사회 전반에 걸쳐 심리적 피로감과 정서적 불안정이 심화되면서, 시청자들은 자극적이거나 복잡한 서사 대신 일상 속의 소소한 웃음과 위로를 제공하는 힐링 콘텐츠에 대한 정서적 수요를 강력하게 요구하고 있다. 이러한 맥락에서, 본 연구는 미디어 환경 변화, 정서적 수요, 그리고 지역 기반 콘텐츠의 새로운 가치라는 세 가지 요소를 성공적으로 통합하려는 웹드라마 <소녀와 검객>의 기획 전략을 심층 분석하는 것을 연구의 시대적, 산업적 필요성으로 설정한다. <소녀와 검객> 사례 분석은 향후 한국 웹콘텐츠 산업이 직면한 창의적 기획과 재무적 타당성 확보라는 과제를 해결하는 데 필요한 구체적인 해법을 제시할 수 있을 것이다.<sup>1)</sup>

### 1-2. 연구의 목적 및 방법

본 연구의 목적은 포스트 코로나 시대에 부상한 웹드라마의 새로운 제작 패러다임을 <소녀와 검객> 기획 사례를 통해 실증적으로 분석하고, 향후 한국 웹콘텐츠 산업의 나아가야 할 방향을 제시하는 데 있다. 구체적으로는 다음과 같은 세 가지 목표를 수행한다. 첫째, <소녀와 검객> 기획서에 명시된 코로나 블루에 대한 전략적 응답으로서의 기획 의도와 서사 구조를 분석하여 힐링 콘텐츠로서의 기능적 특성을 규명한다. 둘째, 지역 홍보, OTT 유통, 웹툰 확장을 포함하는 다각적인 멀티플랫폼 전략이 어떻게 콘텐츠 기획 단계에서부터 유기적으로 결합되는지 그 방법론을 밝힌다. 셋째, 저예산·고효율 제작 모델의 재무적 타당성을 기획서에 명시된 손익분기점 등의 구체적 데이터를 통해 평가하고, 산업적 확장 가능성을 논증한다. 이러한 목적을 달성하기 위한 연구 방법은 심층 사례 연구 방식이다. 연구의 핵심 분석 자료는 웹드라마 <소녀와 검객>의 제작 기획서와 해당 기획을 학술적으로 분석한 기존 논문 자료이다. 구체적으로는 기획서에 포함된 정량적 정보와 정성적 정보를 기존 논문의 학술적 프레임워크와 교차 검증하여, 단순한 작품 분석을 넘어 산업 모델로서의 융합적 가치를 도출한다. 이처럼 문헌 연구와 실무 기획 자료 분석을 병행하여 연구의 이론적 깊이와 실무적 타당성을 동시에 확보하고자 한다.

### 1-3. 연구의 범위 및 논문 구성

본 연구는 웹드라마 <소녀와 검객>의 기획서를 핵심 분석 대상으로 삼아, 연구 범위를 ①콘텐츠 기획의 전략적 특성 분석, ②IP 확장 및 멀티플랫폼 활용 전략 탐색, ③저예산·고효율 제작 모델의 산업적 타당성 평가라는 세 가지 핵심 영역에 걸쳐 설정한다. 이러한 연구 범위에 따라 본 논문은 총 6개 장으로 구성되는데, 제2장에서는 연구의 토대가 되는 이론적 배경을 고찰하고, 제3장부터 제5장까지 위에서 설정된 세 가지 핵심 분석을 순차적으로 수행한다. 구체적으로는 제3장에서 작

1) 김영란, 코로나19 이후 OTT 플랫폼의 콘텐츠 전략과 웹드라마의 역할(2021), 한국방송학회 학술대회 발표 논문집, pp.152~153

품의 기획 의도와 제작 포맷을 분석하고, 제4장에서는 멀티플랫폼 활용 방안을 논하며, 제5장에서는 기획의 재무적 티당성을 논증한다. 최종적으로 제6장에서는 연구 결과를 종합하고 학술적 의의를 제시한다.

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 웨드라마 저예산·고효율 산업 모델

웨드라마의 저예산·고효율 산업 모델은 기존의 대규모 자본이 투입되는 미니시리즈 제작 방식에서 벗어나, 디지털 환경에 최적화된 새로운 콘텐츠 제작 및 수익 창출 전략을 포괄적으로 의미한다. 이 모델의 핵심은 단순한 제작비 절감이 아니라, 최소한의 초기 투자로 최대의 IP 가치 확장을 목표로 하는 전략적 선택이라는 점이다. 이러한 저예산 구조는 속품 규격과 유연한 프로덕션 전략을 통해 실현된다. 즉, 60분 내외의 전통적인 포맷 대신 10분~20분 내외의 짧은 러닝타임과 제한된 에피소드 수로 구성하여 촬영 기간과 인력 규모, 로케이션 비용 등을 획기적으로 절감하며 위험 부담을 최소화하는 것이다.<sup>2)</sup>

저예산 투입에도 불구하고 고효율을 달성하는 메커니즘은 IP의 다각적 활용에서 비롯된다. 웨드라마는 신속한 제작 및 유통 주기를 통해 트렌드에 빠르게 반응하는 콘텐츠를 시장에 투입할 수 있으며, 이는 특히 변화 속도가 빠른 OTT 환경에서 콘텐츠의 생생력을 연장하는 데 유리하다. 무엇보다 중요한 것은 OSMU기반의 수익 극대화이다. 초기 웨드라마 콘텐츠를 핵심 IP로 확립한 후, 이를 웹툰, 영화, 상품 등 다양한 플랫폼으로 확장하여 추가적인 수익을 창출하는 방식이다. 이 과정에서 웨드라마는 본질적으로 IP의 시장성과 흥행 잠재력을 사전에 검증하는 파일럿 역할을 수행함으로써, 제작 리스크 대비 수익률을 극대화하는 핵심 경쟁력을 갖게 된다. 따라서 저예산·고효율 모델은 기획 단계부터 콘텐츠의 품질과 산업적 확장성을 동시에 고려하는 융합적 사고방식을 요구하는 새로운 제작 패러다임이라 할 수 있다.<sup>3)</sup>

### 2-2. OTT 플랫폼 시대의 콘텐츠 소비 변화

OTT 플랫폼 시대로의 전환은 콘텐츠 소비 방식을 비선형적 형태로 변화시켰을 뿐만 아니라, 콘텐츠의 유통 및 수익 모델 자체에도 근본적인 변화를 가져왔다. 이 환경에서 콘텐츠는 크게 구독 기반 주문형 비디오, 광고 기반 주문형 비디오, 그리고 개별 구매(TVOD/PVOD)의 세 가지 핵심 모델에 의해 유통된다. 특히 <소녀와 검객>과 같은 웨드라마 시리즈는 낮은 초기 투자를 바탕으로 안정적인 구독 기반 수익과 더불어 후속 유통 채널에서의 개별 구매 VOD 판매를 통한 다각적 수익 확보를 목표로 기획되어야 한다.

이러한 플랫폼 유통사들은 콘텐츠 확보 시 시청자의 시청 시작 대비 완료율을 핵심적인 성과 지표로 활용한다. 즉, 15분 내외의 짧은 러닝타임과 빠른 호흡을 가진 웨드라마 포맷은 시청자의 스낵 컬처 소비 행태에 최적화되어 있어, 시청 이탈률을 낮추고 높은 완료율을 달성함으로써 플랫폼 유통 및 판매 협상에 절대적으로 유리한 지표를 제공한다. 따라서 OTT 플랫폼 시대의 콘텐츠 기획은 20~30대 주 타겟층의 개인적 취향 충족을 넘어, 콘텐츠의 규격 자체가 유통사의 산업적 목표(높은 완료율)에 어떻게 기여하는지까지 고려하는 전략적 접근이 필수적이다.<sup>4)</sup>

[표 1] OTT 시대 콘텐츠 소비 변화

| 구분            | 내용                                      | 시사점                                |
|---------------|---|------------------------------------|
| 비선형적 / 능동적 소비 | 시청자가 시청 시점, 속도, 장소를 스스로 결정하는 개인화된 소비 형태 | 콘텐츠의 접근성 및 완주율 확보 전략의 중요성 증대       |
| 스낵 컬처 선호      | 모바일 환경 연계로 짧은 러닝타임의 속품 콘텐츠를 자트리 시간에 소비  | 웨드라마 포맷이 주류 콘텐츠로 자리매김하는 결정적 배경     |
| 타겟층 집중        | OTT 서비스에 익숙한 20~30대가 주요 타겟층으로 부상        | 하이 콘셉트 및 명확한 유머 코드를 통한 취향 만족 기획 요구 |

2) 최민재, *포스트 코로나 시대 미디어 이용 행태 변화와 속품 콘텐츠 소비 연구*(2022), 한국콘텐츠학회, pp. 67~70

3) 정미경, *팬데믹 장기화에 따른 정서적 피로감과 힐링 콘텐츠 수용자의 만족도 연구*(2022), 한국심리학회, pp.88~91

### 2-3. 지역기반 콘텐츠의 가치와 힐링서사

포스트 팬데믹 시대의 시청자들은 심화된 사회적 피

4) 정호영, *웨드라마의 산업적 가치와 2030세대 타겟층의 콘텐츠 수용 연구*(2022), 한국콘텐츠학회, pp.79~81

로 속에서 정서적 안정과 위로를 제공하는 힐링 콘텐츠에 대한 수요를 강력하게 표출했다. 이러한 힐링 서사는 무겁거나 비극적인 전개 대신, 가볍고 유쾌한 코믹 요소를 결합한 라이트 코미디와의 융합을 통해 시청자의 심리적 장벽을 낮추는 형태로 주류를 이루고 있다. 이는 OTT 소비자가 추구하는 재미와 위로라는 이중적 가치를 동시에 충족시키는 데 최적화된 형식이다. 이러한 힐링 서사의 효과를 극대화하는 요소로 지역 기반 콘텐츠의 가치가 주목받고 있다. 도시 중심의 서사가 포화 상태에 이른 상황에서, 지역 고유의 역사와 문화, 자연경관을 배경으로 하는 콘텐츠는 시청자에게 신선햄과 진정성을 제공하며 차별화된 경쟁력을 확보하는 핵심 요소가 된다. 지역 공간은 흔히 일상에서의 탈출, 순수성, 슬로우 라이프의 상징으로 기능하며, 이는 콘텐츠 속 인물들의 회복 과정을 시청자들이 간접적으로 체험하는 데 최적의 환경을 제공한다. 나아가 지역 기반 콘텐츠는 산업적 융합의 시너지를 창출한다. 콘텐츠 제작 단계부터 지역 관광, 특산품 홍보, 지방자치단체와의 협업을 염두에 두어, 단순한 시청률 수익을 넘어 지역 경제 활성화에 기여하고 IP의 수명을 연장하는 복합형 비즈니스 모델로 발전할 수 있다. <소녀와 검객> 기획은 이러한 힐링 서사와 지역성의 결합을 통해 정서적 수요 충족과 산업적 확장이라는 두 마리 토끼를 잡으려는 전략적 의도를 담고 있다.<sup>5)</sup>

[표 2] 내용 요약

| 구분        | 가치                         | 기능                              |
|-----------|----------------------------|---------------------------------|
| 힐링 서사     | 사회적 피로 해소 및 정서적 위로 제공      | 시청자(20-30대)의 재미와 위로 라는 이중 수요 충족 |
|           | 라이트 코미디와의 융합으로 시청자 접근성 극대화 |                                 |
| 지역 기반 콘텐츠 | 도시 서사 대비 신선햄, 진정성, 독창성 확보  | 글로벌 OTT 시장에서 차별화된 경쟁력 확보        |
|           | 탈출 및 슬로우 라이프의 정서적 상징 기능    | 지역 관광 연계를 통한 IP 수익 다각화 기반 마련    |

5) 권혁준, OTT 플랫폼 시대, 코미 요소 결합을 통한 시청자의 심리적 장벽 해소 연구(2023), 한국콘텐츠학회, pp.75~78

### 3. <소녀와 검객>의 기획 분석

#### 3-1. 작품 개요 및 기획 의도

웹드라마 <소녀와 검객>은 앞서 고찰된 포스트 코로나 시대의 미디어 소비 환경과 정서적 수요에 대한 가장 직접적인 전략적 응답으로 기획되었다. 본 작품은 HD/웹드라마 포맷으로 기획되었으며, OTT 시청자들의 스낵 컬처 소비 행태에 최적화된 총 6편(각 15분 내외)의 규격을 채택하였다. 장르는 코믹, 어드벤처, 힐링 드라마를 결합한 형태로, 무겁고 복잡한 서사를 배제하고 유쾌함과 편안함을 동시에 추구하도록 설계되었다.

작품의 기획 의도는 코로나 블루. 모두 지쳐 있는 이 시대에 웃음과 힐링을 줄 수 있는 웹 드라마를 제공하는 데 명확히 초점을 맞추고 있다. 이는 2장에서 논의된 힐링 콘텐츠에 대한 시대적 수요를 직접적으로 수용하며, 콘텐츠의 사회적 기능을 기획의 최우선 가치로 설정했음을 보여준다. 내용적으로는 평범한 시골 소녀와 검도의 절정 고수와의 만남과 계승이라는 컨셉을 통해 일상에서 벗어난 일탈의 판타지와 세대를 초월한 관계 속에서 피어나는 성장의 위로를 결합한다. 특히, 장르의 결합은 전략적인 의미를 갖는데, 코믹과 어드벤처 요소는 작품에 빠른 전개와 흥미 요소를 제공하여 주 타겟층인 OTT 서비스에 익숙한 20대-30대 시청자들의 이목을 사로잡고, 그 기반 위에 힐링 메시지를 안착시키는 역할을 수행한다. 이처럼 <소녀와 검객>은 기획 단계에서부터 시대적 정서적 요구를 충족시키는 동시에 유통 플랫폼의 소비 특성을 고려하는 정교한 전략적 의도를 담고 있다.<sup>6)</sup>

[표 3] 작품 개요와 기획 의도의 전략적 연결

| 구성 요소  | 내용                       | 연관성                                |
|--------|--------------------------|------------------------------------|
| 핵심 장르  | 코믹, 어드벤처, 힐링 드라마         | 2-3 힐링 서사의 시대적 요구에 직접 응답           |
| 규격/ 포맷 | 총 6편 (15분 내외)<br>HD/웹드라마 | 2-1 저예산 고효율 모델 및 2-2 스낵 컬처 소비에 최적화 |
| 기획 의도  | 코로나 블루, 웃음과 힐링을 줄 수 있는 웹 | 1-1/2-3 사회적 피로 해소라는 콘텐츠의           |

6) 김지수, 웃풀 웹드라마의 포맷 전략과 OTT 플랫폼 소비 행태의 연관성 분석(2022), 한국방송학보, pp. 90~91

|       |                      |                             |
|-------|----------------------|-----------------------------|
|       | 드라마                  | 기능적 역할 설정                   |
| 주 터겟층 | OTT 서비스에 익숙한 20대~30대 | 2-2 능동적 시청자의 취향을 반영한 콘텐츠 설계 |

### 3-2. 캐릭터 및 서사 구조의 전략적 구축

〈소녀와 검객〉의 서사 구조는 기획 의도인 웃음과 힐링을 효과적으로 전달하고, 저예산·고효율 제작 모델에 최적화되도록 전략적으로 설계되었다. 핵심 서사는 평범한 시골 소녀와 검도의 절정 고수와의 만남, 그리고 계승이라는 명확하고 보편적인 컨셉 위에 구축되었다. 스승과 제자의 전통적인 아키타입은 주인공의 성장 서사를 중심으로 전개되어, 시청자들에게 정서적 위로와 대리 만족을 제공하는 힐링 서사의 핵심 동력으로 기능한다.

[표 4] 캐릭터 및 서사 구조의 전략적 기능

| 구분       | 구조적 특징                     | 전략적 기능                             |
|----------|----------------------------|------------------------------------|
| 핵심 관계    | 소녀(성장) → 검객(계승)<br>아키타입 설정 | 힐링 서사의 핵심 동력 및 시청자에게 대리 위로 제공      |
| 장르 배합    | 라이트 코미디와 어드벤처 요소의 결합       | 고비용 액션을 대체하여 제작비 효율 증대 및 심리적 장벽 해소 |
| 주인공 (진주) | 평범한 여고생 & 정의감              | 시청자 감정 이입 통로 및 일상 속 일탈 욕구 자극       |
| 조연 캐릭터   | 진숙, 창수 등 이질적인 주변 인물군       | 서브플롯을 통한 코믹 요소 극대화 및 OTT 트렌디함 확보   |

본 작품의 핵심 줄거리는 다음과 같다. 도시 생활에 지쳐 잠시 시골 하숙집으로 내려온 평범한 여고생 진주는 불의를 보면 못 참고 정의감이 넘치는 캐릭터이다. 그녀는 시골 마을에서 신분을 숨긴 채 은둔 중인 검도의 절정 고수인 검객을 우연히 만나게 된다. 검객은 하숙집 딸인 진주와 함께 지내면서, 티격태격 하는 일상 속에서 그녀에게 검도를 가르치는 스승·제자 관계를 형성한다. 이 과정에서 진주는 복잡한 도시의 번잡함 대신 시골의 소박한 풍경 속에서 검객에게 기술을 넘어선 삶의 자세를 배우며 내적 성장을 이룬다. 두 사람은 사소하고 유머러스한 마을의 사건들을 함께 해결하며 세대와 배경을 초월하는 유머

스한 충돌과 감동을 겪고 서로의 상처를 치유한다. 궁극적으로 진주는 검객의 검도 기술과 평정심을 계승하게 되며, 작품은 성장과 위로라는 힐링 메시지를 완성하며 마무리된다. 이러한 성장·계승 서사 아키타입은 힐링 콘텐츠의 정서적 수요를 충족시키는 핵심 동력으로 기능한다. 진주는 도시 생활의 피로와 좌절을 겪었을 시청자가 감정적으로 쉽게 몰입할 수 있는 일반인의 대변자 역할을 수행하며, 검객은 삶의 지혜와 비결을 전수하는 멘토로서 정서적 안정감을 제공한다. 특히, 액션 요소는 고비용의 특수효과 대신 캐릭터 간의 유머러스한 대화와 검도의 수련 과정을 통해 서사를 이끌도록 설계되었다. 즉, 고비용 액션 시퀀스를 최소화하고 캐릭터의 유머와 드라마에 집중함으로써 저예산 제작 전략을 가능하게 한다. 또한, 진숙(속옷 디자이너)이나 창수(허당 교포)와 같은 주변 인물 군은 서브플롯을 담당하여 메인 서사의 무거움을 덜고 작품의 유쾌함을 지속적으로 유지한다. 결과적으로 〈소녀와 검객〉의 서사 구조는 감동(힐링), 재미(코미), 효율성(저예산)이라는 세 가지 목표를 동시에 달성하기 위해 구축하였다.

### 3-3. 저예산·고효율 기반 제작 포맷 분석

소본 작품의 제작 포맷은 앞서 이론적 배경에서 고찰된 웨드라마의 저예산·고효율 산업 모델을 실질적으로 구현하는 운영적 전략의 정수이다. 이 포맷은 최소 투자(5억 원 순 제작비) 대비 최대 IP 수익 회수를 목표로 치밀하게 설계되었다. 〈소녀와 검객〉은 총 6편(각 15분 내외)의 HD/웨드라마 포맷으로 규격화되었는데, 이 속품 규격은 전통적인 미니시리즈 대비 총 촬영 일수와 후반 작업 일정을 획기적으로 단축시켜 인건비 및 장비 대여료 등 직접적인 제작비를 절감한다. 특히, 서사의 배경이 되는 시골 마을 로케이션의 활용은 복잡한 특수효과나 대규모 세트 건설을 요구하지 않아 순 제작비 5억 원 내외라는 저예산을 실현하는 물리적 기반이 된다. 이러한 예산 책정은 이미 3-2장에서 확인된 캐릭터 중심의 대화와 검도 수련에 초점을 맞춘 서사 전략과 유기적으로 연결되어 제작의 효율성을 보장한다. 이처럼 낮은 초기 투자로 제작된 포맷이 고효율을 달성하는 핵심은 IP의 재가공 용이성과 플랫폼 소비 최적화에 있다. 〈소녀와 검객〉은 기획 단계부터 웨드라마를 OSMU의 시발점으로 설정하고, 이를 웹툰 및 영화 버전으로 확장하여 수익을 다각화하도록 설계되었다. 6편의 짧은 웨드라마는 시장성을 검증하는 파일럿 역할을

수행함으로써, 이후 투입될 P&A 비용 2억 원을 포함한 총 제작비(7억 원)의 회수 리스크를 최소화한다. 또한 15분 포맷은 주 타겟층인 20~30대 시청자들이 자투리 시간을 활용해 시청하기에 가장 적합한 규격이며, 이는 콘텐츠의 시청 시작 대비 완료율을 높여 플랫폼 유통사에게 유리한 지표를 제공한다. 결과적으로 <소녀와 검객>의 제작 포맷은 단순히 비용을 줄인 것이 아니라, 저비용을 통해 IP의 시장 잠재력을 검증하고 다중 플랫폼 확장을 위한 발판을 마련하려는 전략적 포맷팅의 사례라 할 수 있다.<sup>7)</sup>

[표 5] 제작 포맷의 저예산·고효율 분석

| 구분     | 내용                     | 기능 및 효과                                  |
|--------|------------------------|--|
| 핵심 규격  | 총 6편, 15분 내외 솟풀 포맷     | 시간/인건비 절감 및 OTT 스낵 컬처 소비 최적화             |
| 제작비 구조 | 순 제작비 5억 원 내외          | 지역 로케이션 활용과 캐릭터 중심 서사로 물리적/서사적 비용 최소화    |
| 수익 모델  | 웹툰, 영화 확장 등 OSMU 초기 설계 | IP 시장성 검증용 파일럿 역할로 총 제작비(7억 원) 회수 리스크 분산 |
| 유통 지표  | 시청 시작 대비 완료율 증대        | 플랫폼 유통/판매에 유리한 지표 확보 및 유연한 유통 전략 가능      |

|            |                    |                             |
|------------|--------------------|-----------------------------|
| IPTV / 모바일 | VOD 판매 및 2차 유통     | 수익 채널 다변화 및 잠재적 시청자층 확장     |
| 극장 개봉      | 6편을 통합한 재편집/스페셜 버전 | B.E.P 12만 명 달성을 통한 추가 수익 창출 |

1단계: 시리즈의 1차 유통은 국내 대형 OTT 플랫폼에 선공개 및 독점 유통을 제안하여 최소 보장액을 확보하는 전략을 취한다. 이 최소 보장액은 제작비의 상당 부분을 회수하여 초기 투자 리스크를 효과적으로 분산하는 안전장치로 기능한다. 이후, 이 독점 기간이 종료되면 곧바로 IPTV VOD 채널에 비독점 VOD 판매를 진행하고, 추가적으로 해외 OTT 플랫폼에 판권을 판매하여 1차 수익의 채널을 다변화한다.

2단계: 극장판 재편집을 통한 IP 가치 확장 및 추가 수익 모색. 웨드라마 전편(6편)을 통합하여 재편집한 극장판은 스페셜 에디션 또는 감독판으로 명명하고 2차 수익 창출을 시도한다. 다만, 급변하는 극장 시장의 현실을 고려하여, 일반적인 상업 영화처럼 대규모 홍보 및 마케팅 비용을 투입하는 전국 단위 개봉 전략은 지양한다. 대신, 독립 영화관, 지역 커뮤니티 시네마, 또는 특정 타겟층을 위한 특별 상영회 등을 중심으로 저비용 고효율 마케팅을 실행하여 P&A 비용을 극도로 통제한다. 이 전략은 상대적으로 낮은 순익분기점인 12만 명을 달성하기 위한 현실적인 방안이며, 이는 투입 비용 대비 회수율을 높여 LBHE 모델의 재무적 타당성을 확보하는 핵심 전술이다.

3단계: 후속 플랫폼 및 지역 연계를 통한 장기적 수익 구조 구축. 최종적으로, 이 콘텐츠의 유통은 단순히 시청료 수익에 머물지 않는다. 웹툰, 장편 영화 등 후속 OSMU 기획으로 확장 가능한 IP 잠재력을 지속적으로 입증하며 플랫폼 사업자의 재투자를 유도한다. 특히, 드라마의 주요 배경이 되는 지역과의 관광 연계 비즈니스 모델은 단순한 콘텐츠 수익을 넘어선 공공적 가치를 제공함으로써, OTT 플랫폼이 ESG 경영 관점에서 협력을 지속할 명분을 강화한다. 이러한 다중 플랫폼의 단계적, 순환적 유통 구조는 리스크를 최소화하고 수익 기회를 극대화하는 전략적 매뉴얼로 기능한다.<sup>8)</sup>

## 4. 멀티플랫폼 활용 전략

### 4-1. OTT, IPTV, 극장개봉 수익 다변화 모델

<소녀와 검객>의 콘텐츠 기획은 단순한 채널 나열을 넘어, 저예산·고효율 제작 모델의 투자 회수 안정성을 극대화하기 위한 다중 플랫폼의 단계적 실행 전략을 핵심으로 한다.

[표 6] 핵심 유통 채널 및 전략

| 유통 채널   | 내용    | 수익 구조 및 기여                          |
|---------|-------|-------------------------------------|
| OTT 플랫폼 | 메인 런칭 | 주 타겟층(20~30대) 확보 및 VOD/구독 수익의 1차 회수 |

7) 정미선, OTT 콘텐츠의 시청 시작 대비

완료율(Completion Rate)에 영향을 미치는 포맷 연구(2023), 한국방송학회 학술대회 발표 논문집, pp. 192~193

8) 이승철, P&A 비용 투입의 전략적 의미와 OSMU 콘텐츠의 수익 극대화 방안(2020), 문화산업연구, pp. 106~108

[표 7] 수익 다변화 모델 분석

| 전략 요소     | 내용                    | 리스크 관리 및 수익 기능                            |
|-----------|-----------------------|---|
| 유통 플랫폼 구성 | 메인 런칭                 | 주 타겟층(20-30대)<br>확보 및 VOD/구독<br>수익의 1차 회수 |
| B.E.P     | VOD 판매 및 2차 유통        | 수익 채널 다변화 및<br>잠재적 시청자층 확장                |
| 극장 개봉 포맷  | 6편을 통합한<br>재편집/스페셜 버전 | B.E.P 12만 명<br>달성을 통한 추가<br>수익 창출         |
| 핵심 기능     | 리스크 분산형 멀티 유통 전략      | IP의 수명 연장 및<br>고효율 수익률 달성을<br>목표          |

#### 4-2. 웹툰 및 영화 버전 IP 확장 타당성

〈소녀와 검객〉 기획의 재무적 타당성은 저예산 고 효율 제작 모델을 기반으로 하며, 총 투자비 7억 원이 투입되는 구조이다. 이 모델의 핵심은 초기 투자 리스크를 최소화하고 IP의 확장성을 최대한 확보하는 데 있다.

본 기획은 웹드라마 전편을 재편집한 극장판을 통해 2차 수익을 창출하는 전략을 포함하며, 이 극장 개봉의 손익분기점을 12만 명으로 설정하였다. 최근 급변하는 국내 극장 시장의 현실을 고려할 때, 이 수치는 구체적인 비교 데이터 제시 없이 다소 낙관적인 목표로 비칠 수 있다는 지적이 가능하다. 일반적인 상업 영화가 최소 수십만 명 이상의 B.E.P를 요구하는 시장 환경을 감안하면, 이 전략은 도전적인 목표로 해석될 여지가 있다. 그러나 본 연구는 이 12만 명이라는 수치를 단순한 낙관적 목표가 아닌, LBHE 모델의 리스크 회피 전략을 극장 유통 단계에 적용한 구체적인 전술로 간주하고 그 타당성을 다음과 같이 논증한다.

첫째, 선수익 확보를 통한 리스크 분산이다. 〈소녀와 검객〉은 극장 개봉 이전에 이미 OTT 및 IPTV 유통을 통해 안정적인 최소 보장액을 확보하여 초기 제작비 대부분을 회수한 상태이다. 즉, 극장 개봉은 리스크를 감수하는 본사업이 아닌, 이미 회수된 투자금에 대한 추가 수익 및 IP의 가치 증폭을 위한 보조 사업으로 기능한다. 따라서 극장 개봉의 실패가 전체 프로젝트의 재무적 손실로 이어지는 위험이 현저히 낮다.

둘째, 극한으로 통제된 P&A 비용과 전략적 유통 채널이다. 총 투자비 7억 원 중 P&A 비용은 2억 원으로 엄격하게 통제된다. 이 비용은 대규모 멀티플렉스 위주의 전국 동시 개봉이 아닌, 독립 영화관, 예술 영화 전용관, 지역 기반 상영회 등을 중심으로 한 핀포인트 마케팅에 집중적으로 투입된다. 이 전략은 P&A 비용을 최소화함으로써 B.E.P를 관객 12만 명 수준으로 낮추는 핵심 동력이 된다. 동시에 이는 〈소녀와 검객〉의 힐링 코드에 반응하는 특정 타겟층과 웹드라마 팬덤에 집중적으로 접근하여 안정적인 관객 동원율을 확보하기 위한 현실적인 유통 전술이기도 하다.

결론적으로, B.E.P 12만 명은 시장의 현실을 외면한 낙관론이 아니라, 제작비와 마케팅 비용을 극한으로 통제하여 낮은 관객 수로도 투자 회수가 가능한 구조를 설계함으로써, 급변하는 시장 환경 속에서 극장 유통 리스크를 최소화하고 IP 확장성을 확보하려는 LBHE 모델의 전략적 목표임을 강조한다.<sup>9)</sup>

#### 4-3. 지역 관광 연계 융합 콘텐츠 비즈니스 모델

〈소녀와 검객〉 기획은 앞에서 논의된 IP 확장 및 수익 다변화 전략을 넘어, 콘텐츠와 지역 관광 산업을 융합하는 독특한 비즈니스 모델을 핵심 전략으로 내포하고 있다. 이는 웹드라마가 단순한 엔터테인먼트 상품을 넘어, 지역 경제 활성화에 기여하는 공공적·산업적 자산으로 기능하도록 설계된 융합적 접근 방식이다.

본 작품은 서사의 배경을 특정 시골 마을로 설정함으로써, 제2장에서 언급된 지역 기반 콘텐츠의 신선향과 진정성을 확보하고 글로벌 OTT 시장에서의 차별화된 경쟁력을 꾀한다. 이 평화롭고 소박한 지역 공간은 극 중 주인공 진주의 힐링과 성장 서사에 최적화된 무대를 제공하며, 시청자들에게 일상으로부터의 탈출과 위로라는 정서적 체험을 간접적으로 선사한다. 특히 15분 내외의 고화질 스포츠 포맷은 해당 지역의 자연경관이나 명소를 효과적으로 부각시켜 스크린 관광으로의 직접적인 연계 가능성을 창출한다. 이러한 지역적 특수성은 융합 콘텐츠 비즈니스 모델의 핵심을 이룬다. 〈소녀와 검객〉은 기획 단계부터 멀티 플랫폼 전략에 지역 홍보영상으로의 활용을 명시하고 있는데, 이는 콘텐츠 자체가 지역의 가상 투어 가이드로 기능하도록 의도된 것이다. 이 모델은 제작의

9) 박영수, 웹드라마-영화 연계 제작 모델의 재무적 타당성 연구: 저예산 콘텐츠를 중심으로(2021), 영화연구, pp.130~132

안정성과 수익의 지속성을 동시에 확보하는 선순환 구조를 가진다. 즉, 지역 관광청이나 지방자치단체는 작품에 제작 지원을 하거나 홍보비를 직접 투자할 유인이 생기며, 이는 저예산 제작 구조에 추가적인 재원을 확보하게 한다. 콘텐츠가 흥행에 성공할 경우, 이는 곧 해당 지역에 대한 실제 관광객 유입 효과를 발생시켜 숙박, 식음료, 지역 특산품 판매 등 지역 경제 활성화에 직접적으로 기여한다. 결과적으로 이 모델은 IP의 수명과 가치를 지역 사회와 공유하여, 단순한 유통 수익을 넘어서는 지속 가능한 복합형 융합 수익을 창출하는 방안이 될 것이다.<sup>10)</sup>

#### 4-4. 디지털 마케팅 및 팬덤 구축 전략

〈소녀와 검객〉의 IP는 시청을 통한 일회성 수익 창출에 머무르지 않고, NFT와 메타버스와 같은 미래 기술을 활용하여 지속 가능한 팬덤 커뮤니티 구축 및 IP의 자산화를 목표로 한다. 이는 저예산 고효율 콘텐츠가 기술 융합을 통해 대작 콘텐츠 못지 않은 팬덤 로열티와 장기적인 수익 모델을 확보하려는 전략적 시도이다.

NFT 연계 전략은 웨드라마의 핵심 요소를 디지털 희소 자산으로 변환하여 팬들에게 소유권을 부여하는 방식으로 구현된다. 구체적으로는 드라마의 주요 캐릭터 이미지, 상징적인 스틸컷, 미공개 콘셉트 아트, 또는 한정판 사운드 트랙을 NFT로 발행하여 콘텐츠의 희소성을 강조하고 팬덤의 소유 욕구를 자극한다. 이러한 NFT 구매자, 즉 홀더에게는 메타버스 플랫폼 내 독점 콘텐츠 열람이나 향후 제작될 웹툰 또는 장편 영화 버전의 사전 투표권 등의 특전이 제공될 수 있으며, 이는 팬을 단순 소비자가 아닌 IP 생태계의 공동 투자자로 격상시켜 장기적인 로열티를 강화하는 시너지를 낳는다.

메타버스 연계 전략은 팬들의 시청 경험을 경험 및 교류의 영역으로 확장하여 팬덤을 결집시키는 핵심 공간을 제공한다. 드라마의 주요 배경이 되는 사골 마을 또는 검객의 훈련장 등의 공간을 메타버스 내에 가상 공간으로 구축하고, 팬들은 자신의 아바타를 통해 드라마 속 세계를 간접 체험하며 다른 팬들과 실시간으로 소통하게 된다. 이 가상 공간은 단순한 체험을 넘어 지역 관광 연계 비즈니스 모델과도 연결된다. 즉, 메타버스 내에서 미션을 완료한 사용자에게 실제 촬영지 방문 시 할인 혜택을 제공함으로써, 온라인 팬덤 활동을

오프라인의 지역 경제 활성화로 유도하는 순환 구조를 구축하는 것이다. 이러한 연계 전략은 기술적 구체성을 바탕으로 웨드라마의 IP 가치를 디지털 자산으로 확장하고 팬덤의 소유 및 참여 경험을 극대화하여 장기적인 수익 구조를 보장하는 미래 지향적 콘텐츠 전략으로서 그 논리적 타당성을 확보한다.<sup>11)</sup>

### 5. 제작·유통 환경 분석

#### 5-1. 저예산 고효율 웨콘텐츠 제작 모델

〈소녀와 검객〉의 저예산 고효율 제작 모델은 단순히 비용을 줄이는 데 그치지 않고, 콘텐츠 산업의 경쟁 심화 및 투자 위험성에 대응하는 가장 현실적이고 효율적인 산업적 대안으로 기능한다. 제3장에서 분석된 순 제작비 5억 원 및 총 투자비 7억 원의 수치는, 일반적인 상업 드라마 제작비 대비 현저히 낮은 수준으로, 콘텐츠 제작의 진입 장벽을 낮추고 투자 리스크를 최소화하는 결정적 요소가 된다. 이 모델의 산업적 타당성은 낮은 손익분기점을 통해 구체적으로 입증된다. 명시된 극장 B.E.P 12만 명은, 전통적인 상업 영화의 B.E.P가 수백만 명에 달하는 것과 비교할 때 매우 낮은 판매 장벽을 의미한다. 이는 웨드라마 포맷을 활용하여 IP의 시장성 검증을 완료한 후, 낮은 추가 비용으로 수익을 극대화하는 리스크 분산형 투자 전략의 결과이다. 초기 투자 회수의 부담이 적기 때문에 실패 위험을 최소화하면서도, 흥행 시 높은 투자 대비 수익률을 기대할 수 있다. 또한, 6편의 솟풀 규격은 제작과 유통의 시장 반응 속도를 높인다. 긴 호흡의 제작 시스템과 달리, 웨드라마는 시장의 최신 트렌드와 시청자 피드백에 맞춰 신속하게 콘텐츠를 생산하고 수정할 수 있어 경쟁 우위를 확보한다. 결과적으로 〈소녀와 검객〉의 LBHE 모델은 재무적 안정성과 시장 대응 속도를 동시에 확보함으로써, 포화된 콘텐츠 시장에서 지속 가능한 제작 및 유통 환경을 구축하는 데 필수적인 전략으로 평가된다.

#### 5-2. 제작 스케줄 및 프로덕션 전략

〈소녀와 검객〉의 제작 스케줄과 프로덕션 전략은 저예산 고효율 모델의 실현과 멀티플랫폼 유통 전략을 뒷받침하는 핵심적인 운영 계획이다. 전통적인 드라마

10) 최인호, 솟풀 콘텐츠 포맷이 스크린 관광 연계 가능성 및 장소 마케팅에 미치는 효과(2021), 한국관광학회 학술대회 발표 논문집, pp.110~113

11) 윤세영, 저비용 디지털 마케팅 전략으로서의 솟풀 바이럴 콘텐츠 연구(2022), 광고학연구, p.63

제작 방식이 장기간의 기획 및 사전 제작을 요구하는 것과 달리, 본 작품은 속풀 웨드라마 포맷을 활용하여 신속하고 유연한 제작 시스템을 구축했다. 작품은 총 6 편의 분량 덕분에 총 제작 기간을 단축시킬 수 있다. 이는 인력 운영 및 장비 대여 기간의 단축으로 이어져, 제5-1항에서 분석된 순 제작비 5억 원이라는 저예산 규모를 유지하는 데 결정적으로 기여한다. 짧은 제작 주기는 시장 트렌드와 시청자 반응에 대한 피드백을 빠르게 수용하여 콘텐츠에 반영할 수 있는 유연성을 제공함으로써, 급변하는 OTT 환경에서의 경쟁 우위를 확보하게 한다.

프로덕션 전략은 지역 기반 로케이션 활용에 집중되어 있다. 서사의 주 배경인 시골 마을이라는 공간은 복잡한 세트 건설이나 대규모 인력을 필요로 하지 않기 때문에 제작 비용의 통제에 절대적으로 유리하다. 이는 장비 및 인력 운영의 효율성을 높이는 동시에, 앞서 논의된 지역 관광 연계 융합 모델의 기반이 된다. 즉, 프로덕션 과정 자체가 지역과의 협업을 염두에 두고 설계되어, 단순 제작 효율을 넘어 지역 경제 활성화 및 제작 지원 유치라는 추가적인 재무적 효과까지 고려된 전략적 접근이다. 프로덕션 전략은 시간적 효율성, 비용 통제, 지역과의 시너지라는 계획을 보여주고자 한다.

### 5-3. OTT 시장의 산업 전망과 협업 구조

포스트 코로나 시대 OTT 시장은 양적 성숙기를 지나 질적 경쟁 단계로 진입하고 있으며, 이 과정에서 플랫폼 사업자들은 기입자 유지와 콘텐츠 다양성 확보라는 두 가지 핵심 전략 과제에 직면해 있다. <소녀와 검객>과 같은 저예산 고효율 모델의 속풀 콘텐츠는 이 두 가지 과제를 동시에 해결할 수 있는 전략적 대안으로 기능한다.

첫째, 콘텐츠의 다양성 확보 측면이다. 대형 OTT 플랫폼이 블록버스터급 대작에 집중 투자하는 경향이 심화될수록, 장르적 공백과 니치 시장이 발생하게 된다. <소녀와 검객>의 코믹 어드벤처 힐링 드라마라는 독특한 장르와 속풀 포맷은 기준의 주류 대작과는 차별화된 장르 다양성을 제공하며, 이는 플랫폼의 전체 라이브러리 가치를 높이고 다양한 취향의 기입자를 만족시키는 통테일 전략의 핵심 축이 된다.

둘째, 공공적 가치와 ESG 경영 연계 측면이다. 이 기획은 단순한 콘텐츠 판매를 넘어, 드라마 배경이 되는 지역 사회와의 관광 연계 비즈니스 모델을 통해 지역 경제 활성화에 기여하는 공공적 가치를 창출한

다. 이러한 점은 OTT 플랫폼이 최근 중요성이 강조되고 있는 ESG경영의 관점에서 지역 상생 및 사회적 책임 이행의 명분으로 활용할 수 있게 한다. 따라서 플랫폼 사업자 입장에서는 안정적인 수익 회수 가능성과 더불어, 브랜드 이미지를 제고하고 지방자치단체 등 공공기관과의 협력 협약을 마련하는 수익 외적 가치까지 확보하게 되는 것이다. 이 콘텐츠의 유통 구조는 콘텐츠 포트폴리오 다각화 및 ESG 경영 강화, 제작사의 리스크 분산 및 안정적 투자 회수, 지역 사회의 문화·관광 활성화라는 유기적인 성공 구조를 형성함으로써 지속 가능한 산업 생태계를 구축하는 데 기여한다.

## 5. 결론

본 연구는 코로나19 팬데믹 이후 사회 전반에 걸쳐 심화된 경서적 피로를 해소할 수 있는 한국형 힐링 콘텐츠를 기획하는 과정에서 급변하는 오토티 중심의 콘텐츠 산업 환경에 최적화된 저예산 고효율 제작 모델을 어떻게 성공적으로 접목하고 아이피의 산업적 확장성을 확보할 수 있는지를 웨드라마 <소녀와 검객>의 구체적인 기획 사례 분석을 통해 심층적으로 탐색하였다.

기획안 분석을 통해 다음과 같은 전략적 의의와 방향성을 발견할 수 있다. 첫째, <소녀와 검객> 기획은 순 제작비 5억 원 내외의 저예산 고효율 모델을 통해 초기 투자 리스크를 극도로 통제하고 오토티 및 아이피티비 선 유통을 통한 최소 보장액 확보 전략을 통해 제작사의 재무적 안정성을 선제적으로 보장하는 효율적인 시스템을 구축하였다. 이는 고비용 대작 중심으로 재편되는 한국 콘텐츠 산업에서 신규 제작사가 리스크를 극복하고 안정적으로 시장에 진입할 수 있는 운영 매뉴얼의 방향을 제시한다.

둘째, 아이피의 가치를 시청에 국한시키지 않고 다중 플랫폼 및 융합 모델로 확장하는 전략을 취했다. 웨드라마 콘텐츠를 재편집하여 비이이피 12만 명의 저비용 극장 유통을 시도함으로써 아이피의 생애주기를 연장하는 동시에 드라마의 배경을 활용한 지역 관광 연계 비즈니스 모델을 통해 콘텐츠의 공공적 가치와 수익 창출을 동시에 추구하였다. 또한, 엔에프티 및 메타버스 연계 전략을 통해 콘텐츠를 디지털 자산으로 변환하고 팬덤의 소유 및 참여 경험을 극대화함으로써 장기적인 로열티 기반 수익 구조를

설계하는 미래 지향적 관점을 보여주었다.

분석 결과를 바탕으로, 본 연구는 저예산 고효율 모델과 힐링 서사를 성공적으로 융합하고 이를 지역 상생 및 미래 기술 연계와 결합한 지속 가능한 복합형 융합 비즈니스 구조를 구체적으로 제시함으로써 학술적 기여를 갖는다고 사료된다. 다만, 본 연구의 모든 서술은 실제 제작 및 유통이 실행되지 않은 순수한 기획안 단계의 타당성 논증에 머물러 있다는 명확한 한계를 가지고 있다. 따라서 연구 결과 본 기획은 복합형 콘텐츠로 평가된다는 식의 단정적 표현은 실증적인 데이터에 기반한 최종 결과가 아닌 기획 단계에서 전략적으로 설정한 목표 또는 가설로 재인식되어야 할 필요가 있다. 미실행된 기획을 두고 객관적인 평가를 내리는 것은 방법론적 오류를 초래할 수 있기 때문이다. 이에 후속 연구에서는 <소녀와 검객>의 실제 런칭 후 시장 반응 데이터 오태티벌 시청 완료율 그리고 극장 아이피티비 등 각 수익 모델별 구체적인 알오아이 투자 대비 수익률 분석을 포함하는 실증 연구를 통해 본 저예산 고효율 모델의 실질적인 산업적 유효성을 최종적으로 입증해야 할 것이다.

7. 정미선, OTT 콘텐츠의 시청 시작 대비 완료율(Completion Rate)에 영향을 미치는 포맷 연구 (2023), 한국방송학회 학술대회 발표 논문집
8. 이승철, P&A 비용 투입의 전략적 의미와 OSMU 콘텐츠의 수익 극대화 방안(2020), 문화산업연구
9. 박영수, 웹드라마영화 버전 연계 제작 모델의 재무적 타당성 연구: 저예산 콘텐츠를 중심으로(2021), 영화연구
10. 최인호, 스폿 콘텐츠 포맷이 스크린 관광 연계 가능성 및 장소 마케팅에 미치는 효과(2021), 한국관광학회 학술대회 발표 논문집
11. 윤세영, 저비용 디지털 마케팅 전략으로서의 스폿 바이럴 콘텐츠 연구(2022), 광고학연구

## 참고문헌

1. 김영란, 코로나19 이후 OTT 플랫폼의 콘텐츠 전략과 웹드라마의 역할(2021), 한국방송학회 학술대회 발표 논문집
2. 최민재, 포스트 코로나 시대 미디어 이용 행태 변화와 스폿 콘텐츠 소비 연구(2022), 한국콘텐츠학회
3. 정미경, 팬데믹 장기화에 따른 정서적 피로감과 힐링 콘텐츠 수용자의 만족도 연구(2022), 한국심리학회
4. 정호영, 웹드라마의 산업적 가치와 2030세대 타겟층의 콘텐츠 수용 연구(2022), 한국콘텐츠학회
5. 권혁준, OTT 플랫폼 시대, 코믹 요소 결합을 통한 시청자의 심리적 장벽 해소 연구(2023), 한국콘텐츠학회
6. 김자수, 스폿 웹드라마의 포맷 전략과 OTT 플랫폼 소비 행태의 연관성 분석(2022), 한국방송학보