

허구서사 애니메이션의 관객 몰입 메커니즘 연구

- 구성주의 인지서사학적 접근을 중심으로 -

김기홍

초 록

허구서사 애니메이션 감상 경험에 있어 관객의 몰입은 작품의 성패를 결정하는 중요한 요소다. 특히, 대중 애니메이션의 경우, 흥행성공과 같은 사회경제적 성취 이외에도 관객의 몰입은 작품성 성취의 중요한 전제조건이 된다는 점에서 연구의 필요성이 제기된다.

허구서사 애니메이션은 이야기가 (소리를 포함한) 이미지로 서술된다는 특성에 최근 2D 애니메이션에 비해 질료적 사실주의를 강조하는 3D 형식이 보편화된 현상까지 더해져, 서사체 텍스트와 가상현실의 수용자 몰입 방식을 일정부분 공유한다고 볼 수 있다. 즉, 작품 텍스트 안에 몰입을 견인하는 요소가 내재되어 있다는 관점과, 매체의 물리적 특성이 수용자를 몰입하도록 강제한다는 이론 가운데 놓여있다. 어떤 경우에도 몰입하는 주체는 관객이므로, 허구서사 애니메이션의 몰입에 대한 연구에 가장 유용한 이론은 작품(성) 분석이나 시청각 효과에 대한 연구보다 텍스트-관객의 관계를 중심에 둔 구성주의 인지서사학적 접근이라고 볼 수 있다.

본 연구는 서사에 대한 수용자의 몰입에 대한 기존의 연구를 구성주의 인지서사학을 중심으로 검토하고 애니메이션의 특수성에 적용하여, 관객을 작품에 몰입하게 만드는 애니메이션의 요인과 특성을 연구하였다.

주제어 : 몰입, 프레젼스, 구성주의, 인지서사학

I. 서론

현실에 존재하지 않는 인물과 사건을 담은 문학, 연극, 영화 등 허구서사 작품에 대한 수용자의 몰입현상은 인간과 예술, 매체를 연구하는 학자들의 오랜 탐구대상이었다. 그 기원은 플라톤과 아리스토텔레스의 이데아, 미메시스론으로 거슬러 올

라가며, 이후 문예학이나 분석철학, 현상학과 같은 학문에서 인간의 특성에 대한 탐구의 일환으로 다루어졌다.

서사에 대한 몰입은 추상적 개념이어서 그 메커니즘적 특성에 대한 연구는 주로 수사적 비유를 통해 논의되었다. 예를 들어 랜도우(Landow)나 볼터(Bolter)와 같이 텍스트를 '관계망(Network)'으로 파악해 설명한 학자도 있었고, 월턴(Walton)은 소설의 텍스트를 일종의 게임의 세계로 보아, 독자가

상상적 인물과 세계에 대한 ‘믿는 채 하기’ 게임을 하는 것으로서 실존하지 않는 세계에 빠져드는 현상의 메커니즘을 설명하였다.¹⁾

서사체 몰입에 대한 은유 중 가장 유명한 것이 ‘이동(transportation)’ 메타포인데, 이 세계를 벗어나 다른 세계를 여행한다는 개념으로서, 독서로부터 VR(가상현실)에 이르기까지 다양한 몰입의 메커니즘을 설명하는데 쓰이고 있다. 심리학자 게릭(Gerrig)은 소설 독서 행위에 대한 연구를 통해 몰입을 서사 세계로의 ‘이동’ 개념으로 설명했고, 리브스(Reeves)는 시청자의 TV화면 내부세계로의 이동을 논했으며, 김(Kim)과 비오카(Bioca)는 도착(arrival), 이탈(departure)과 같은 이동과 관련된 용어로서 가상현실 매체의 몰입현상을 설명했다.²⁾

게릭의 ‘이동이론(Theory of transportation)’은 ‘이야기 이론(folk theory)’이라고도 하는데, 독자가 독서를 통해 낯선 세계로 이동하면 텍스트 세계는 그 안에서 그의 역할을 결정해 그의 텍스트적 존재(identity)를 조형하고, 독자는 그 세계에 규정된 법칙을 알고 따르게 되면서 점점 더 빠져들게 되어 스스로 가상세계 안에 사실적 모델(reality model)을 만들어 결국 실제 세계(world of origin)와 단절을 경험하게 된다는 주장으로,³⁾ 인지심리학의 입장에서 본 서사세계로의 몰입에 대한 전형적 논의를 할 수 있다.

최근 몰입 개념은 영상매체 연구 분야에서 프

레젠스(presence; 현전)와 함께 중요한 화두로 떠오르면서 첨단미디어를 다루는 매체학자들에 의해 많이 다루어지고 있다. 게임분야에서는 자신이 게임을 하는 중이라는 자각을 잃어버리는 비매개성의 극대화가 몰입을 위한 인터페이스 기술을 중심으로 큰 화두로 떠오르고 있다. 가상현실에서 몰입은 관념적 사유의 대상이 아닌, 신체반응을 수반한 강제적 물리현상으로 받아들여지고 있다. HMD나 CUVE류 가상현실 환경에 매개된 인간은 현실세계와 차단되어 다른 세계로 이동한 듯한 몰입감을 느끼지 않을 수 없다.

몰입과 관련된 기존의 애니메이션 연구는 디지털 영상기술이 재현하는 이미지의 사실감(likeliness) 혹은 꺾진성(verisimilitude)과 관련하여 수행되었다. 대개 실사와의 합성을 통한 영화의 특수효과로서 다뤄지고 있으며, 미술사에서 하나의 두드러진 전통이었던 실제세계의 2차원적 구현으로서의 환영주의(illusionism) 논의의 연장선상에 있다. 그러나 몰입과 관련된 효과에 대해서는 의견이 분분하다. 할리우드 영화의 경우, 영화를 보고 있다는 자각 없이 영화에 몰입시키는 요인으로 인과적으로 자연스러운 ‘보이지 않는(invisible)’ 편집기법, 메소드(method) 연기 등 ‘사실 같음’의 강조를 들 수 있는데, 블록버스터 스펙터클에 있어 애니메이션 합성효과의 사실성이 볼거리의 과잉을 야기해 이야기의 약화를 가져온다는 주장도 있다. 분명한 것은 사실같은 이미지가 “진짜 같군!”이라는 놀라움과 찬사를 자아낼 수는 있으나 그것이 반드시 작품세계 안으로의 몰입을 야기하지는 않는다는 것이다.

본 연구는 몰입이 인지에 수반된 현상이라는 점

1) 미학대계간행회, 미학의 문제와 방법(제2권), 2007, 서울대학교출판부, pp.343-362

2) 김영용, HDTV, 프레젠스미디어의 해석, 커뮤니케이션북스, p.118

3) Gerrig, Richard, Experiencing Narrative worlds : On the psychological Activities of Reading. New Haven: Yale UP, 1993. pp.10-11

에 주목한다. 내용에 ‘홀딱 빠지고’ 감정적으로 동화되고 감정이입을 경험하는 몰입 현상을 이해하기 위해서는 그 예술형식을 인지하는 매커니즘이 먼저 규명되어야 한다. 허구서사 애니메이션은 소설에 몰입하는 ‘낯선 서사세계로의 이동’과 미디어에 의해 매개된 시청각 정보에 의한 프레젠테이션 현상의 특징을 부분적으로 모두 가지고 있으며, 영화와 매우 유사한 특징을 가지지만, 만들어진 이미지라는 측면에서 만화적 속성도 가지고 있다. 이런 매체적 특성을 가진 애니메이션 예술 형식을 관객들은 어떤 매커니즘으로 지각하고 이해하는가에 대한 규명과 몰입을 방해하는 요인에 대한 분석을 통해, 애니메이션에 특화된 몰입 요인을 이해할 수 있을 것이다.

최근 몰입은 긍정적인 심리에너지로서의 재미(fun)와 관련하여 설명되고 있기도 하다.⁴⁾ 얼마나 몰입했느냐는 얼마나 재미있었느냐와 같은 이야기이기도 한 것이다. 재미, 감동, 즐거움과 같은 대중들의 심리적 효과유발을 주요한 목적으로 하는 허구서사 애니메이션에서 몰입은 감상경험의 만족도나 완성도와 비례관계를 가지는 중요한 개념이다. 따라서 몰입에 대한 연구는 애니메이션의 특성을 밝혀 ‘애니메이션이란 무엇인가’를 끊임없이 정의해 가는 순수학술적 목적뿐 아니라, ‘좋은 애니메이션 작품’의 조건에 대한 단초를 제공하는 실용적인 목적에도 부합한다고 볼 수 있을 것이다.

II. 몰입에 대한 선행연구

4) 김학진 외. 디지털 핀! 재미가 가치를 창조한다. 삼성경제연구소. 2007. pp.28-31

1. 몰입의 정의와 특성

몰입은 심리학자 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)가 ‘플로우(flow)’ 개념을 주창하며 정의한 ‘다른 생각이 개입할 여지 없이 목적하는 문제에만 집중하는 상태’로 요약할 수 있는데, 가장 중요한 특성으로 강한 집중, 자아상실, 왜곡된 시간관념 등을 들 수 있다.⁵⁾

몰입 현상은 대개 심리와 육체 양쪽에 동시에 반응하는 특성이 있다. 몰입하는 동안 인간은 재미와 긴장을 느낌과 동시에, 외부세계와의 단절을 통해 소리를 듣지 못하거나 주변의 사건을 인지하지 못하는 등 신체반응을 수반하는 심리경험을 하게 되는 것이다. 이에 착안하여 가상현실 연구자인 셔먼(Sherman)과 크레이그(Craig)는 육체적(physical), 감각적(sensory) 몰입과 정신적(mental) 몰입을 나누고 있으며⁶⁾, 지각적(perceptual) 몰입과 심리적(psychological) 몰입으로 나누기도 한다. TV의 음악프로에 심취한 나머지 눈과 귀 등의 감각기관을 미디어에 독점당해 외부와 차단된 것을 지각적 몰입이라고 한다면, 환타지 소설의 재미에 흠뻑 빠져든 상태를 심리적 몰입상태라 할 수 있다.⁷⁾

소설의 재미에 빠지는 것, 즉 허구서사 매체에 몰입하는 것은 그 텍스트 세계를 경험하는 것이고, 이는 텍스트 안의 세계가 의심 없이 받아들여질

5) Allen Varney. Immersion. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_57/341-Immersion-Unexplained.

6) William R. Sherman and Alan B. Craig. Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design. Morgan Kaufmann Publishers. San Francisco. 2003. pp.381-383

7) 김영용. 위의 책. pp.118-119

때 만이 가능하다. 이 '세계'의 구성 원리는 소설과 가상현실 등 매체를 가리지 않고 유사하다. 피멘텔(Pimentel)과 테이세이라(Teixeira)는 몰입이 가능한 가공의 세계 구성에 중요한 것은 '리얼함'인데, 그것은 얼마나 현실세계(physical world)처럼 리얼한가가 아니라 체험하는 동안 체험자가 '이건 가상이고 나는 영화를 보고 있을 뿐이야'라는 불신을 유예('suspend your disbelief')하기에 충분한 방식으로 리얼한가 하는 점이라고 설명한다.⁸⁾

위에서 살펴본 특성에 따라 조작적 정의를 통해 연구의 목적에 맞게 '몰입'을 정의할 필요가 있다. 몰입은 가상의 텍스트 세계를 감상하되, 그 인지의 범위가 텍스트 세계에 국한되는 집중적인 경험을 의미한다. 즉, 할리우드 애니메이션 <크리스마스 캐롤>을 감상할 때, 영화 텍스트 이외의 것들, 예를 들어 영화의 3D 캐릭터의 사실성이 떨어져 '나는 허구영상을 감상하는 중이야'라는 매체지각이 지속적으로 일어나거나, 앞 줄에 앉은 관객의 머리가 스크린을 자꾸 가려서 '내가 영화관에 와 있었지'라는 현실지각을 지속적으로 가진다면 작품 세계에 몰입에는 실패하게 될 것이다. 이런 면에서 몰입은 '애니메이션 서사 영상물을 감상함에 있어, 인지의 범위가 애니메이션이 재현하는 텍스트 세계에 국한되는 상태의 지속'이라고 정의할 수 있다.

2. 몰입의 대상과 과정

허구서사물을 감상하고 있다는 불신을 유예하고 현실과 단절된 채 작품에 몰입하기 위해서 서사세계 안에 가상의 '세계를 (재)구성' 하는 것은 대단히 중요한 문제다. 사용자가 미디어를 통해 제공되는 서사경험을 하나의 세계로 인정하지 못하고 '나는 TV를 통해 애니메이션을 보는 중이며, 저건 다 허구야'라는 식으로 미디어의 존재를 끊임없이 느낀다면 몰입경험은 실패하고 만다.

그렇다면 이 '새로운 세계'의 실체는 무엇인가. 가상현실 이론가인 마이클 헤임(Michael Heim)은 어떻게 세계가 세계로 존재할 수 있는가라고 자문하며 "세계는 분절의 집합(collection of fragments)이 아니다. 조각들의 혼합물도 아니다. 그것은 '느껴진 총체성 혹은 전체(felt totality or whole)'이다"⁹⁾라고 강조했다. 가상세계는 하나의 표현기교나 기술에 의해 창조되지 않는다. 감상자는 세계를 분석하지 않고 전체로서 받아들인다.

새로운 세계로의 이동과 몰입에 중요한 것은 관객의 참여(participation)다. 소설의 경우 내러티브 세계로의 '이동'은 서사를 풀어나가는 작가의 스킬보다는 독자들 스스로 창안해 낸 상상에 더 크게 의존한다고 한다. 개릭은 서사체의 몰입에 필요한 '최소한의 이동의 형식(minimal form of transportation)' 개념을 제안하며, 그것이 언어와 우리 마음의 인지 메커니즘 안에 생성된다고 보았다. 쉽게 인지되고 가볍게 몰입되는 텍스트가 있는가 하면, 상대적으로 심오하고 이해하기 어려운 몰입대상 텍스트도 있을 수 있다. 좀 더 깊이 있는 경험을 위한 예술형식(richer form)은 독자 마음

8) Pimentel, Ken and Kevin Teixeira, *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*. New York: Intel/Windcrest McGraw Hill, 1993. p.15

9) Richard Heim. *Virtual Realism*, New York: Oxford UP, 1998, pp.90-91

안에 있는 텍스트의 미학적 특징(feature)인 플롯, 내러티브 재현, 이미지들, 그리고 양식(style)의 공명(resonance) 등 이동자의 능력에 의존한다. 라이언(Ryan)은, 내러티브 세계에 동화(absorption)되어 가는 과정을 ‘책 안에서 길을 잃다(Lost in a Book)’라고 표현한 넬(Nell)의 논의를 바탕으로, 아래와 같이 4단계로 재구성했다.¹⁰⁾

1. 집중(concentration) : 어렵고 몰입적이지 않은 작품들을 이해하기 위해 주의를 기울이는 단계. 이 단계(mode)에서는 텍스트 세계는 독자를 미혹시켜 산만하게 만드는 외부 세계(external reality)의 자극에 취약하다.

2. 상상적 몰두(imaginative involvement) : 독자의 자아가 분열되는(split subject) 단계로서, 독자는 텍스트 세계로 진입하지만 미학적이거나 인식론적인 분리(detachment)를 인지할 가능성이 남아 있다. 즉 애니메이션을 감상하면서, 관객은 ‘현실 세계’와 ‘텍스트 세계’로 분열되어 있지만, 텍스트 내의 화자의 발화행위와 실제세계 작가의 수행능력 양자의 존재를 모두 알고 있다. 즉 ‘역시 저 감독의 스킬은 대단해!’와 같은 논평을 할 수 있는 여지가 있는 것이다.

3. 도취(entrancement) : 자기존재를 의식하지 않는(nonreflexive) 상태로서, 텍스트 세계에 완전

히 사로잡힌 단계다. 독자는 외부세계에 신경 쓰지 않으며, 작품의 미학적 질이나 텍스트 진술의 진정성의 가치(truth value) 등에 논평을 할 정신적 여지가 없다. 이 단계가 되면 매체의 질료적 특질이 사라진다. 넬의 연구 안에 인터뷰를 한 오커트(Ockert)라는 피험자는 이 상태를 이렇게 표현했다. “점점 더 재미있어 질 수록, 당신은 더 이상 ‘읽고 있다’는 생각을 하지 않게 된다. 당신은 단어를 읽는 것도, 문장을 읽는 것이 아니다. 그것은 마치 당신이 그 상황 안에 ‘살고 있다’는 느낌이다.” 꽤 깊은 단계의 몰입임에도, 이 단계의 독자는 마음 한 구석에 텍스트의 내용이 진짜가 아니라는 정도의 의식은 견지하고 있다. 즉, 화재 장면이 상영되었다고 놀라서 진짜 뛰어나가지는 않는다.

4. 중독(addiction) : 이 단계는 극소수의 열광자들만이 이해할 수 있다거나, 혹은 작품세계와 현실을 구분하지 못하는 단계로서, 권장되지 않는 감상 수위이며, 본 논의에서도 논의의 타입이다.

이 논의를 통해, 결국 새로운 세계로의 몰입이라는 개념은 텍스트의 수준의 문제라기 보다 독자의 참여와 더욱 밀접한 문제라는 것을 알 수 있다.

III. 몰입에 대한 구성주의 인지심리학적 접근

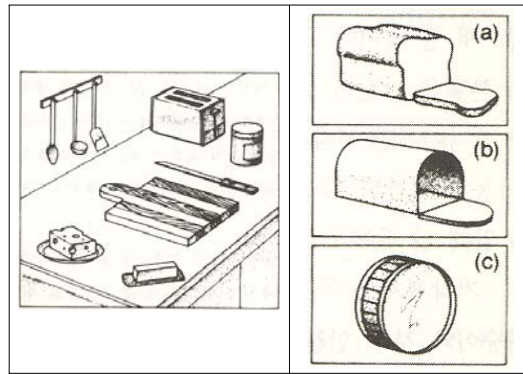
1. 인지와 구성주의 심리학

10) Marie-Laure Ryan, Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, The Johns Hopkins University Press, 2001. pp.93-94

몰입은 지각과 이해의 과정에서 발생하는 부산물이다. 인간은 주어진 예술형식의 내용정보를 먼저 지각 하고, 그 다음 어떤 매커니즘을 통해 흥미를 가지고 점점 몰입해 가거나, 아니면 말 그대로 ‘신경을 꺼버리는’ 것을 결정하는 절차를 밟게 된다. 이 ‘결정 매커니즘’은 인지심리학적 분석을 통해 설명할 수 있다.

구성주의적 인지심리학은 인간의 지각이 감각기관의 반응에 의해 주어지는 것이 아니라 인간의 마음이 지각을 능동적으로 구성한다는 이론으로, 색의 삼원색설을 제안했던 헬름홀츠(Herman von Helmholtz)가 ‘개연성 원리(likelihood principle)’를 제안한 것이 시초이다. 인간은 주어진 감각 자극을 그 자체로 인식하는 것이 아니라 일정한 정보처리 단계를 거쳐서 그것이 무엇인지 알 수 있다는 것인데, 이후 그레고리(Gregory)가 이 논의를 진전시켜 지각이 ‘가설검증(hypothesis testing)’이라 불리는 기제의 지배를 받는다는 연구결과를 내놓았다. 일단 주어진 감각 자극을 그럴듯하고 개연성 있는 물체라는 가설을 세워 지각한 다음, 그 가설을 테스트해 수용하거나 기각하는 단계를 통해 지각한다는 것이다. 이 가설검증은 언제나 의식수준에서 일어나는 것이 아니라 지각과정에서 무의식적으로도 일어난다.¹¹⁾

이와 비슷한 관심으로서, 인지심리학은 순간적으로, 또 자동으로 발생할 것 같은 지각현상조차 인간의 인지능력에 영향을 받는다고 주장한다. 팔머(Steven Palmer)의 실험을 단적인 예로 들 수 있다. 먼저 왼쪽 그림을 보여준 다음 오른쪽 목표 그



림을 아주 잠깐 동안만 보여주고 숨긴다. 그리고 실험참가자들에게 오른쪽 그림에서 본 물체가 무엇인지 기억해 달라고 요청하자, 왼쪽의 부엌장면에 적합할 듯한 식빵과 같은 물체는 80% 정도 정확하게 인식했으나, 그 광경에 부합하지 않는 우체통이나 북과 같은 물체는 단지 40%만 정확하게 인식하였다. 실험참가자가 물체를 정확하게 인식하는 능력은 부엌에서 발견된 물체에 대한 기대의 영향을 받았다는 것이다.¹²⁾

2. 예술형식과 ‘틈새 매우기’

영상매체학자인 제틀(Herbert Zettl)은 이런 인지적 지각 이론을 적용해 컨텍스트 미학(contextualistic aesthetics)이라는 개념을 제시했다. 그에 따르면, 인간의 시각기관은 감지하는 것을 가능한 한 안정시키고 단순화시키려는 경향이 있어서, 망막에 들어오는 정보들을 모두 처리하는 것이 아니라 선택적으로 인지하며, 우리의 지각기능들은 대체로 위의 실험과 유사한 컨텍스트에 의해

11) Goldstein, Bruce, Sensation and perception, Wadsworth Publishing, 정찬섭 외 옮김, 감각과 지각, 시그마프레스, 1999, pp.201-203

12) Goldstein, 위의 책, p.25

많은 영향을 받는다는 것이다.¹³⁾

우리의 지각기관은 혼란스러운 상황을 정돈하고 정보의 부족한 부분을 메워 완전한 형태로 만들려고 하는 경향이 있다. 이는 개별적인 이미지에 국한된 것이 아니라 서사체 형식의 예술 또한 포함한다. 서사학자인 채트먼(Chatman)에 의하면, 소설과 같은 서사물은 의미를 끼워 맞출 수 있는 여지나 의미 함축의 가능성이 무한하기 때문에 재생된 사진과 같이 딱 떨어진 '완결' 형태를 가지지 않는다고 한다. 이 틈새는 소설이건 애니메이션이건, 매체 속성에 관계없이 모든 서사물에 공통된 사항이다.¹⁴⁾

이 '틈새 매우기'가 서사체 예술의 이해와 몰입에 핵심적인 원리인 것은 자명해 보인다. 예를 들어, 바르트가 『S/Z』에서 언급한, 발자크의 단편 소설 『사라진느』를 읽을 때 활성화되는 다섯 가지 약호들의 분석 또한 이 '틈새 매우기'와 관계된다. 행위적 약호, 해석학적 약호, 의소적 약호, 상징적 약호, 참조적 약호가 그것인데,¹⁵⁾ 예를 들어 범죄영화에서, 쫓는 사람이 형사고 쫓기는 사람이 강도라던가, 선남선녀인 남녀 주인공이 처음으로 만나게 되면 사랑에 빠질 가능성이 높다거나 하는, 서사체의 전형적인 모델과 같은 장르적 약호들을 포함한다. 이들 약호들이 독자로서 하여금 서사에 대해 만족스러운 해석을 산출하게 한다. 서사는 결국 관객에 의해 형성되며, 그것은 낯선 이미지를 낯익

은 정신구조로 처리함으로써 이야기를 형성해 가는 방식을 띤다.

3. 형태주의적 접근

흔히 '형태주의'로 번역되는 게슈탈트(Gestalt) 심리학은 제틀의 매체미학과 만화이론가 스콧 맥클라우드(Scott McCloud)의 서술이론에서 매우 중요한 이론적 근거이다. '전체는 부분의 합과 다르다'는 문구로 유명한 게슈탈트 이론은 인간의 지각이 외부 감각 그 자체만으로 일어나는 것이 아니라 두뇌활동인 인지와 관련이 있다는 것이다. 예를 들어, 흩어놓은 점들은 그냥 점들로 지각되지만, 그 점들을 등글게 정리해 놓으면 등글게 배열된 점들의 집합이 아니라 하나의 원으로 지각되는 것이다. 흩어진 점 세 개가 대체로 삼각형의 꼭짓점 형태로 배열되어 있다면 인간은 그것을 삼각형으로 지각하게 된다.¹⁶⁾

형태주의 심리학자들은 '지각체제화 법칙(Laws of perceptual organization)' 등을 통해 인간의 지각현상을 설명하는데, 매체미학에 적용된 이론의 핵심은 인간이 복잡하고 혼란스러운 상황을 정돈하고 정보의 부족한 부분을 메워 완전한 형태로 만들려고 하는 경향이 있다는 점이다. 이를 심리학적 클로우저(psychological closure), 혹은 그냥 클로우저라 한다. 클로우저 만을 이용해 서술을 행하는 매체도 있다. 바로 만화다.

만화의 그림들은 대부분의 경우 사실주의 회화와 같은 객관적 현실의 재현을 지향하지 않는다.

13) Herbert Zettl, Sight, Sound, Motion - Applied media aesthetics, 2001, 박덕춘 외 옮김, 영상 제작의 미학적 원리와 방법, 커뮤니케이션북스, 2002, P.32

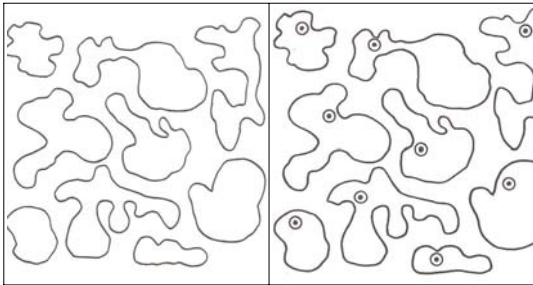
14) Chatman, S. Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film, 환용환 역, 이야기와 담론, 푸른사상, 2003, p.32

15) 노만 브라이슨 외 지음, 김용희, 양은희 옮김, 기호학과 시각예술, 시각과 언어. p.81

16) Zettl, 위의 책, p.160

찰리 브라운과 같은 극단적인 2, 3등신 캐릭터도 있고, 여성만화(순정만화)에서 보여지듯 극단적인 9, 10등신 캐릭터도 등장한다. 칸마다 배경을 사진처럼 자세하게 그리는 경우도 드물고, 음영 또한 칸마다 정교하게 표현하는 경우는 극히 드물다. 이런 적은 정보로 독해가 가능한 이유는 바로 독자가 가진 클로우저 때문이다. 일련의 능동적 정신활동을 통해 독자는 만화에서 누락된 정보 부분을 스스로 채워 넣으며 독서를 하게 되는 것이다.

맥클루드는 다음과 같이 불규칙하게 그려진 여러 개의 닫힌 선으로 클로우저¹⁷⁾를 설명한다.



일견, 이 선들은 아무런 의미가 없다. 그러나 각 선들 내부의 적당한 위치에 중앙에 점이 있는 이런 원들을 하나씩 넣어주면, 이들은 인간의 얼굴이 된다.¹⁸⁾ 정확하게 말하면, 클로우저에 의해 인간의 얼굴로 지각이 된다. 인간의 지각 작용은 현실 세계의 얼굴과 형태학적으로 전혀 유사하지 않은

17) 맥클루드의 저서 『Understanding Comics』의 국내 번역서인 『만화의 이해』(고계경 외 옮김, 아람드리, 1995)의 경우, closure를 ‘연상’이라고 번역해 놓았다. 그러나 연상(聯想)은 주관적, 발산적, 자율적 경향의 사고를 의미하므로, 인간의 보편적 지각능력 일반과 관련된 용어 ‘closure’의 번역에 적합하지 못하다. 본 연구에서는 제트의 번역서 『영상 제작의 미학적 원리와 방법』의 번역에 따라 ‘클로우저’라는 용어를 쓰겠다.

18) McCloud, Scott, Understanding Comics, Harper Perennial, 1994. p.52

것들을 얼굴로 인식하는 이 논리적이지 않은 현상을 회피하기가 더 어려운 특징을 가진다.

이상 살펴본 바와 같이, 인간의 인지는 사진과 같이 정확하지 않다. 그 덕분에 만화와 애니메이션에 대한 이해가 가능하다. 예를 들어, 캐릭터의 생김새와 운동양식이 자연계의 그것과 사뭇 다른 <사우스 파크>류의 절지 애니메이션도 클로우저와 능동적인 구성주의적 인지사고를 통해 인지와 이해, 감상과 몰입이 가능한 것이다.

IV. 몰입에 대한 인지서사학적 접근

1. 인지서사학(Cognitive Narratology)

인지서사학은 관람자의 독해과정에 주목하는 영화연구 방법론으로, 서사에 내재된 스토리 요소보다는 스타일을 포함한 텍스트의 표명(manifestation)을 강조하는 입장이다. 영화학자 데이비드 보드웰(David Bordwell), 미첼 콜린(Michel Colin) 등이 대표적 학자로서, 특히 보드웰은 앞서 살펴본 구성주의 심리학을 바탕으로 인간의 인지 방식과 영화서술을 연결하여 영화관객을 기본적인 도식(Schemata)과 가설을 사용해 서술의 결과물을 스스로 구축해가는 능동적인 존재로 보았다는 점에서, 본 연구의 종합 가설 모델을 제시해준다.

그는 러시아 형식주의 문예사조에 기초하여 서사물을 파블라, 수제트로 나누고, 영화의 서술이 매체적 발현 기법인 스타일과 수제트의 상호작용

을 통해 관객이 파블라를 구성해가는 과정이라고 설명하였다. 이런 관객의 능동적 참여가 가능한 것은, 인간이 주어진 서사물을 나름대로 머릿속에 구성할 수 있는 특, 즉 도식을 가지고 있기 때문이다.

2. 도식(Schemata)

앞서 검토한 헤임의 '가상세계의 총체성'과 게릭의 '서사체의 몰입에 필요한 최소한의 이동 형식'을 통해 몰입에 필요한 것이 새로운 세계의 구성이며, 그 세계에 몰입하기 위해서 수용자의 지식과 이해의 틀이 필요하다는 것을 알게 되었다. 이어서 구성주의와 형태주의 등 인지심리학의 인지 방식에 대해 논의하며, 인간이 예술형식을 이해하기 위해 능동적으로 마음속에 대상을 구축해 가는 심리학적 매커니즘을 검토했다.

인지서사학의 도식은 위에 살펴본 형태적 지각과 서사에 대한 이해의 틀을 종합해서 제시하기 때문에 몰입현상의 이해에 매우 유용하다. 보드웰에 의하면, 관객이 영화의 내용을 이해할 수 있는 것은 플롯과 같은 형식에 의미가 내재되어 있는 것이 아니라 관객들이 자신의 선제된 도식으로 이를 재구성하기 때문이다. 이는 위에서 살펴본 게릭과 같은 심리학자나 헤임, 셔먼 등 가상현실을 연구하는 매체학자들의 논의와 일치한다. 몰입은 지각과 이해의 과정에서 주어진 서사텍스트에만 집중하는 지각현상이기 때문에, 영화에의 몰입을 알아보기 위해서는 관객이 영화를 지각하고 이해하는 방식을 알아봐야 한다. 보드웰의 이론적 관심은

이런 현상의 해석에 경도되어 있다.

'도식'은 범주(category)를 도표화한 것이라고 볼 수 있다. 보드웰은 허구서사 영화(fiction film)를 이해하는데 사용되는 인간의 내재된 능력을 범주화 해 다음과 같이 제시했다.

원형 도식(prototype schemata) : 등장인물(persons), 행위(actions), 위치(locals) 등에 대한 변별(identifiable types)

주형 도식(template schemata) : 대개 정론화된(canonic) 스토리

절차 도식(procedural schemata) : 적합한 동기와 인과관계, 시공간 찾기¹⁹⁾

작가는 의미생산을 위해 필요하다고 판단하는 사건들만을 엮어서 작품을 만든다. 수용자들은 통상 주요한 의미 골격만을 받아들이고, 그 사이의 틈새들은 그가 평상시의 생활이나 예술적 경험을 통해 얻은 지식들로 채우게 된다.²⁰⁾ 범죄영화를 감상한다고 가정하자. 주인공이 경찰이고 범죄현장에 있으며 그가 하는 행동이 공적 임무의 수행과 더불어 개인적 복수를 위한 것이라는 등속의 정보는 논리적인 문헌자료로 제시되거나 내레이터가 설명해 주지 않는다. 순차적으로 배열되지도 않으며, 저 사람은 '주인공' 이 사람은 '악당'과 같은 기본적인 정보도 문자나 설명으로 제공되지 않는다. 난데없이 영화 초반부터 살인 사건이 터지고, 쫓고 쫓기는 추격전이 벌어지고, 길거리가 난장판이 되

19) David Bordwell, Narration in the Fiction Film, The University of Wisconsin Press, 1985. pp.32-39

20) Chatman, 위의 책, p.32

는 장면이 별도의 설명 없이 제시되어도 관객은 영화감상에 필요한 정보들을 얻을 수 있다. 경찰관 복장을 입고 나온다면 그는 따로 확인하지 않아도 경찰임을 알 수 있다. 은행 안의 무고한 사람들에게 충격을 가한다면 그는 분명 강도다. 이것을 알 수 있는 것은 경찰과 유니폼의 관계, 경찰이라는 제도와 강도의 존재, 그 관계 등에 대해 선제한 지식과, 그동안 여러 영화에서 보아온 익숙한 스토리 구조와 장르적 관습에 대한 이해 등 자신이 가진 도식을 이용해 영화정보를 자기 것으로 재구성하기 때문이다. 이로써 영화감상이 가능해진다. 이 도식으로 처리할 대상인 '영화정보'에 해당하는 것이 파블라와 수제트다.

3. 파블라와 수제트

러시아 형식주의자 빅토르 슈클로프스키(Victor Shklovsky)가 공식화한 파블라는 종종 '스토리'로 번역되며, 등장인물과 그 등장인물이 연대기적 질서에 따라 행하는 행위의 유형이 맺고 있는 관계의 패턴이다. 파블라는 주어진 시간과 공간적 범위 내에서 일어난 사건의 연대기적, 인과적 연쇄로서 극의 행위를 구체화한다.

수제트(syuzhet)는 흔히 플롯(plot)으로 번역되며, 영화 속의 파블라의 실제적인 배열과 재현을 의미한다.²¹⁾ 서사물이 플롯을 구성하는 이유와 그 역할에 대해 슈클로프스키 중심의 러시아 형식주의자들은 '낯설게 하기(defamiliarization)' 개념으로 설명한다. 일상적인 단어들을 논리적으로 연계

시켜 나열하는 것으로는 독자의 마음을 움직이지 못하며 문학예술이라 할 수 없다. 시를 보면 대부분 우리가 일상생활에서 거의 쓰지 않는 단어의 조합이나 문체로 이루어져 있다. '나비가 날고있음'이라는 사실관계 정보는, '난다. 나비가. 나풀나풀'과 같은 약간의 변형과 흔히 쓰지 않는 배열을 통해 '낯설게' 느껴지며 미학적 쾌(快)를 생산할 수 있는 것이다. 마찬가지로, 서사체 역시 발생 순서대로 나열된 것으로 상정된 파블라를 그대로 전달해서는 미학적 쾌를 생산하지 못한다. 정보를 '낯설게' 전달함으로써 흥미를 유발하고 감동을 줄 수 있는 것이다. 그 방식은, 처음부터 인물소개, 역사적 배경 등의 정보를 연대기적으로 차근차근 전달하는 것이 아니라, 갑자기 이야기 한가운데의 특정한 시공간과 사건으로 들어가는 *in medias res* 구성, 지연, 평행, 플롯, 생략과 같은 예술적 장치들을 적절히 사용하는 것이다. 이렇게 파블라를 변형해 수제트를 구성하는 많은 기법들이 있으나, 이 모두에는 사건들의 연대기적 연속을 '혼란스럽게 하는 것', 간극을 만드는 것, 정보의 흐름을 지연하는 것, 혹은 동일한 정보를 다양하고 상이한 관점에서 여러 번 보여주는 것들이 포함되어 있다.²²⁾ 이렇게 수제트는 스토리 사건과 상황의 상태와 같은 요소들을 일정한 규칙에 따라 배열해 파블라를 미학적으로 재구성하는 '시스템'이다. 허구영화에 있어서 영상서술은 수제트와 스타일이 상호작용하여 관객이 파블라를 구축할 수 있도록 단서를 제공하고 소통을 조율(channeling)하는 과정이다.²³⁾ 허구서사 영상물의 몰입은 바로 이런 정보의 미학

21) Bordwell, 1985, p.50

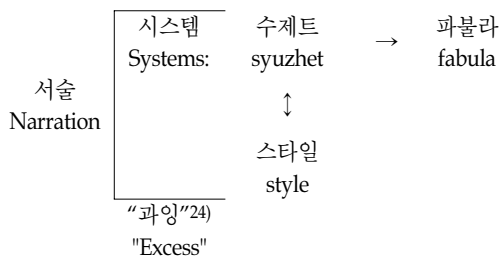
22) Robert Stam et. al. 2003, p.137

23) Bordwell, 1985, p.53

적 방식의 배열과 그것을 해석하는 인간의 정신활동에서 나온다고 볼 수 있다.

4. 스타일(Style)

‘양식’이라고 번역할 수 있는 스타일은 ‘바로크 양식(baroque style)’과 같이 예술 사조나 경향을 일컫는데 사용되기도 하지만, 보드웰의 용어 ‘스타일’은 수제트와 상호작용하는 매체의 구체적 기법들을 일컫는다. 이 관계는 보드웰이 제시한 다음의 도표로 잘 알 수 있다.



스타일은 영화와 같은 구체적인 ‘발현매체’와 관계된다. 보드웰에 따르면, 수제트는 극화(dramaturgic) 과정으로서 영화를 표현하는 것이고, 스타일은 기술적인 과정을 통해 그것을 표현한다. 수제트가 연기행위들, 씬들, 극적 분기점들, 플롯을 비틀어서 배열하기 등을 의미한다면, 스타일은 미장센, 촬영, 편집, 음향 등의 영화적 기법들을 일컫는다.²⁵⁾ 같은 수제트를 표현하더라도, 어떤 씬

24) 크리스틴 톱슨에 의하면, 서사나 스타일, 어느 쪽에도 속하지 않으나 도드라지게 인지되는 요소들로서, 기술적인 장치들이 아닌 색이나 표현(expression)을 말한다. 롤랑 바르트는 이를 영화의 외연전, 내포적 의미 너머에 있는 ‘제 3의 의미’라고 표현했다.

을 어떻게 배열할 것이며, 어떤 음향을 집어넣을 것인가, 롱샷으로 할 것인가 미디엄샷으로 할 것인가에 따라 영화적 표현은 크게 변한다. 예를 들어 애니메이션 작품에 ‘A가 벼랑 끝에 매달려 죽을 위기에 처해있다’라는 장면이 있다고 한다면, 작화와 조명, 음향 등을 포함한 표현 기법과 스타일에 따라 스토리 진행 뿐 아니라 몰입의 정도까지 달라지게 만들 수 있다는 것이다. 최선의 경우는 관객이 벼랑 끝에 매달려 있는 듯한 아슬아슬한 몰입일 것이고, 최악의 경우는 3D 디자인이나 움직임이 어색해 관객이 미디어의 존재를 깨닫고 현실 세계로 돌아와 버리는 것이다.

V. 애니메이션의 몰입

몰입과 관련하여 살펴볼 애니메이션의 인지서사학적 특징의 핵심은 다음 두 가지다. 첫째, 실사영화와 차별화 되지 않는 질료적 사실주의를 지향하는 디지털 애니메이션과 비사실적 3D 애니메이션인 NPAR(Non-Photorealistic Animation & Rendering)에 대한 꾸준한 관심 현상을 반영하여, 몰입과 질료적 사실주의의 관계, 그리고 만화적 그림체와의 상관관계에 대한 논의와, 둘째, 방송용 2D 애니메이션에서 흔히 쓰이는 리미티드 애니메이션 형식의 몰입에 대한 논의다.

먼저 질료적 사실주의와 몰입의 관련성에 대해, 가상현실 연구자들 역시 서로 엇갈린 견해를 가지고 있다. 아스트하이머(Astheimer) 등은 몰입을 증가하기 위해 가상세계의 환경은 현실의 세계와 유

25) Bordwell, 1985, p50

사하다는 의미에서 극단적으로 현실적이어야 한다고 주장한다. 그래서 현실에 일어날 수 없는 '마술 같은 일'이 벌어지면 몰입이 깨어진다는 입장을 밝혔다. 반면, 정 반대의 주장도 있다. 슬레이터와 우소(Slater & Usoh)는 가상세계에서 벌어지는 마술 같은 일이 '다른 세계에 들어와 있다'는 느낌을 강화해 몰입을 증가시킬 수 있다고 주장한다.²⁶⁾ 여기서 '마법같은 일' 중에는 비현실적인 만화처럼 보이는 피사체(cartoon-like look)이 포함되어 있다. 예를 들어 돌리 같은 캐릭터를 들 수 있다. 가상현실 환경에서 그런 캐릭터를 맞닥뜨렸을 때, 그것은 현실적이지 않은 캐릭터이기 때문에 '이것은 인위적인 가상현실 공간이었지'라는 지각을 일으켜 몰입을 방해하지 않겠느냐는 논이다. 슬레이터 등은 만화처럼 보이는 것이 오히려 꿈이나 환상으로 빠져들게 해 몰입을 증가시키고, 사진적 사실주의를 지향해 현실처럼 보이게 하려는 시도는 오히려 실제현실과 아주 조금만 달라도 오류로 느껴지기 때문에 몰입을 떨어뜨릴 수 있다고 주장한다. 덧붙여 공포치료에 가상현실 기술을 도입한 로트바움(Rothbaum) 등의 심리학자들은 참여자가 현실에서 두려워하는 사물을 현실과 다르게 만화처럼 그려서 제시한 다음 심장박동, 호흡, 발한 등 신체변화를 측정했더니, 두려워하는 사물을 실제로 보던 것과 다르지 않음을 밝혔다.

사실주의적이지 않은 만화 이미지도 실물과 최소한 같은 수준의 몰입이 이루어진다. 앞서 살펴본 인지적 심리작용에 의한 것이다 반대로, 사실주의적 이미지는 아주 사소한 오류도 즉각적인 변별의 대상이 되기 쉽고, 비매개성을 깨뜨리기 때문에 관

객 몰입에 위협이 된다.

이는 그대로 애니메이션에 적용할 수 있는 논이다. 관객 몰입의 강화를 위해서라면, 클로우저를 극대화할 수 있는 만화적 이미지의 차용이 오히려 유리할 수 있음을 시사한다. 최소한, 질료적 사실주의를 충분히 살린 애니메이션이라 하더라도 만화와 같은 캐릭터와 피사체, 운동성에 기반한 비사실적 애니메이션에 비해 더 높은 몰입 가능성을 제공하지는 않는다는 결론을 얻을 수 있다.

둘째, 리미티드 애니메이션의 몰입에 대한 논의다. 형태와 운동, 장면전환과 다이제스 외적 서술 방식 등이 논의 대상이다. 3D 애니메이션 제작 경향의 현저한 강화로 리미티드 애니메이션은 점점 과거의 일이 되어 가는 느낌이지만, 연구자는 진짜 리미티드 애니메이션이 과거의 역사가 되기 전에 몰입을 이끄는 미학적 기법 면에서 충분한 교훈을 축적해 둘 필요가 있다고 본다.

영화와는 다른 기호체계를 극복하기 위해 애니메이션 제작자들은 영화나 만화와는 다른, 관객의 클로우저를 적극 이용하기 위한 서술전략을 추구해 왔다. 특히 만화와 다른 클로우저는 '운동'에서 발생하는데, 심리학자들은 정사각형이나 삼각형과 같이 추상적인 형태조차도 움직이게 만들면 인간의 속성을 띠기 시작하는 것으로 인식한다는 것을 밝혀냈다. 즉, 관찰자들은 그 행동을 사회적인 관계로 보고 동기와 성격이 있다고 여기는 것이다. 같은 방향으로 움직이는 삼각형은 쫓고 쫓기는 것으로 생각할 수 있고, 서로를 향해 다가가는 원의 운동은 '서로 좋아하는 것'으로 생각하기도 한다. 얼굴과 형태가 추가되면 훨씬 더 '인간적'인 것으로 여기게 된다.²⁷⁾

26) Sherman & Craig, p.383

또 컷 수량의 물리적 한계를 극복하기 위해 빠른 컷의 변환이나 만화적 기호의 적극 차용 등 표현양식을 개발해 왔고, 이는 관객을 몰입으로 이끄는 요체로 기능해 왔다. 만화에서 볼 수 있는 글자들이 애니메이션 화면에 날아다니거나, 군중들이 뒤엉켜 싸우는 장면에서 먼지구름이 일거나, 주먹을 휘두를 때 펜으로 죽죽 그은 스케치 느낌의 운동선을 표현하는 것, 무언가에 머리를 부딪쳤을 때 별이 머리 위에 떠다니는 것, 극화체 캐릭터에서 갑작스레 SD 캐릭터로 전환하는 것 따위가 그것이다. 안노 히데아키와 같은 감독은 캐릭터들이 좌충우돌 정신없이 뛰어다니는 시퀀스에서 갑자기 도심의 이미지 컷이나 길고 고요한 독백 시퀀스를 삽입하여 서술의 감정선의 변화에 극심한 변화를 주는 방식으로 몰입을 촉진하려고 시도하기도 했고(예를 들어 <그 남자, 그 여자의 사정>), 무성영화 시절의 대사전달 방식을 도용해 화면 전체를 차지하는 타이틀 컷에 캐릭터의 마음의 소리를 문자로 제시하는 과감한 연출 기법 등의 시도를 통해 부족한 피사체의 운동성을 다양하고 신속한 장면전환에 기반한 영상서술을 통해 극복하기도 했다. 이는 리미티드이기 때문에 어쩔 수 없는 선택이었는지 모르나, 디지털 시대에도 충분히 활용 가능한 몰입 촉진 기법이라고 본다.

VI. 결론

본 연구에서는 허구서사 애니메이션의 관객몰입

27) Harrison, Randall P., *The Cartoon: Communication to the Quick*, Sage Communication Text Series Vol. 7, 1981, 하종원 옮김, 만화와 커뮤니케이션, 이론과 실천, p.95

메커니즘을 알아보기 위해, ‘이동’, ‘새로운 세계(로의 여행)’ 메타포 등 일반적인 서사물의 몰입 양상에 대한 이론들과, 몰입을 통한 프레젠텐스가 어떤 요소보다 중요시 되는 가상현실 측면에서의 몰입에 관한 논의들, 관객의 인지 메커니즘의 특징과 도식을 통한 참여의 범위와 방식에 대해 알아보았다.

몰입의 요체는 비매개성으로 대변되는 현실 세계와의 단절 지속성이다. 즉, 텍스트 세계에 빠져서 ‘책을 읽고 있는’, ‘애니메이션을 보고 있는’, ‘이것은 게임이고 나는 게임을 하고 있을 뿐인’ 상태를 자각하지 못하는 상태가 지속되는 것이 몰입이다. 이런 면에서 몰입은 우선 지각과 이해가 선행되고 그것이 텍스트 세계의 내외부의 방해를 받지 않은 상태가 지속되어야 가능하다.

서사영상물의 서술은 형식주의 미학 원리인 ‘낮설게 하기’를 중심에 둔 파블라, 수제트의 구축과 수제트와 스타일의 상호작용을 통해 이루어진다. 관객에게 전달된 이 서사정보 덩어리는 관객의 도식에 의해 해석된다. 특히 애니메이션의 경우는 형태와 운동, 서술 양식 등 모든 면에서 실사영화와는 다른 형태의 클로우저를 통해 이해된다.

몰입과 관련된 애니메이션 연구는 주로 디지털 기술에 의한 영상이미지의 꺾진성(verisimilitude)과 관련하여 논의되었다. 많은 이들이 디지털 애니메이션 기술을 통해 현실 세계에 있을법한 유사세계를 정밀하게 구현할수록 관람객의 몰입도가 높아질 것이라고 믿는 경향이 있는 듯 하다. 만화와 비교할 때 영화와 같은 매체는 질료적 사실성이 매우 높으며, 가상현실에 있어서 사실주의의 역할은 경험자의 몰입감을 높이는데 매우 중요하다. 그

러나 만화체 그림이 가상현실에 있어서도 몰입에 영향을 미치지 않는다는 연구결과를 통해, 질료적 사실주의 추구가 몰입에 긍정적인 영향을 끼치지 않는 못함을 논의하였다. 이런 경향은 미학적인 효과보다는 오히려 '무어의 법칙'과 같은 단위시간당 연산처리 속도의 발전과 관련이 있어 보인다. 불과 십수년 전만 하더라도 약간의 동작을 3D로 구현하기 위해 밤새 렌더링을 걸어놓아야 했지만, 이제는 실시간 렌더링이 가능하다. 하드웨어가 발전하기 때문에 가능한 것이다. 현실세계와 닮아있거나 그럴듯함, 이미지의 높은 꺾진성이 반드시 작품에의 몰입을 담보하지는 않는다는 점에서, 영상재현기술 정량성의 고도화를 매체와 애니메이션 예술형식의 '발전'으로 보는 막연한 믿음은 경계해야 할 현상이다.

참고문헌

- 김영용, HDTV, 프레젠테이션미디어의 해석, 커뮤니케이션북스
- 김학진 외. 디지털 편! 재미가 가치를 창조한다, 삼성경제연구소, 2007
- 노만 브라이슨 외 지음, 김윤희, 양은희 옮김, 기호학과 시각예술, 시각과 언어
- 미학대계간행회, 미학의 문제와 방법(제2권), 서울대학교출판부, 2007
- Gerrig, Richard, Experiencing Narrative worlds : On the psychological Activities of Reading. New Haven: Yale UP, 1993
- William R. Sherman and Alan B. Craig, Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design. Morgan Kaufmann Publishers. San Francisco. 2003
- Pimentel, Ken and Kevin Teixeira, Virtual Reality: Through the New Looking Glass. New York: Intel/Windcrest McGraw Hill, 1993. p.15
- Richard Heim. Virtual Realism, New York: Oxford UP, 1998.
- Marie-Laure Ryan, Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, The Johns Hopkins University Press. 2001
- Chatman, S. Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film, 한용환 역, 이야기와 담론, 푸른사상, 2003
- McCloud, Scott, 『Understanding Comics』, p32, Harper Perennial, 1994
- David Bordwell,, Narration in the Fiction Film, The University of Wisconsin Press, 1985.

ABSTRACT

A Study on the Mechanism of the Immersion of the Spectators of the Fictional Narrative Animation

Kim, Ki-Hong

Immersion is the key factor in determining success or failure for fictional narrative animations. It does matter to not only for the socio-economic achievements like box-office success but to the asthetical achievement, immersion is very important prerequisite character that are raised in terms of research needs.

Fictional narrative animation shares the audience's immersive method with the narrative content and Virtual Reality, since animation has the character which narrates itself with the visual image format (including sound) and added the fact that 3D format which emphasizes realism compared with the recent 2D animation has been ubiquitous phenomenon. In other words, the artistic for called 'animation' is located between the view point that text has the immersive point intrinsic and oppositely, specific function of the certain media which stays extrinsic of the text enforce the participants into the immersion.

In any case, the subject who experience immersion is the audience, so the most useful theory to research the phenomenon 'immersion' is Constructivism cognitive narrotologic approach which lies the peader-spectator as the centric notion and is more useful than text analysis or research on the visual effects.

In this study, research and review about the studies on the audience's immersive experience would be preceded particularly aroud the constructivism theories, and examine the uniqueness and naures of the animation which makes the audience immersive.

Keyword: immersion, presence, Constructivism, Cognitive Narrotology

김기홍
한성대학교 만화애니메이션과 강사
(100-250) 서울특별시 성북구 돈암2동
한진아파트 202동 1808호
Tel : 02-924-9997
gardeninthesky@hanmail.net