

애니메이션의 재미

- 감각적 재미, 인지적 재미, 심리적 재미의 상관관계

- I. 서론
- II. 연구방법
- III. 연구결과 및 논의
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

성례아

초 록

이 연구는 애니메이션의 재미가 어떻게 구성되는지를 이론적으로 검토하고 조작화 한 후, 애니메이션의 재미를 강화시켜 줄 수 있는 구조를 제안한다. 그리고 제안한 재미모형을 검증하여 애니메이션의 재미가 어떠한 방식으로 작동하고 있는지를 살펴보는데 의미가 있다.

재미에 대해 이론적으로 검토한 결과 애니메이션의 재미는 감각적 재미, 인지적 재미, 심리적 재미로 구성된다고 조작화할 수 있었다. 감각적 재미는 시각, 청각 등의 감각적 정보를 통해 유발되는 재미로, 감각적 재미에 직접 영향을 주는 요소로는 이미지, 사운드, 움직임이 있다. 인지적 재미는 감각적으로 지각된 자극을 자신이 가지고 있는 지식을 동원하여 능동적으로 추론하고 해석하여 얻어지는 재미로 스토리를 인지적 재미의 요소로 보았다. 심리적 재미는 관객이 애니메이션을 관람할 때 발생하는 심리적 정체를 해소함으로써 재미를 경험하는 심리적 감정 상태로 동일시나 낯섬의 재미로 구성된다.

애니메이션의 재미를 구성하는 감각적 재미, 인지적 재미, 심리적 재미가 서로 어떠한 영향을 미치는가에 대해 연구모형을 검증한 결과, 감각적 재미가 인지적 재미와 심리적 재미를 강화시킨다는 것을 알 수 있었다. 물론 인지적 재미도 심리적 재미를 강화시키는 것으로 나타났으나, 감각적 재미가 인지적 재미보다 두 배 이상 심리적 재미를 강화시키는 것으로 나타났다. 또한 감각적 재미가 심리적 재미에 영향을 미칠 때 인지적 재미가 매개변수로서 간접효과를 나타내고 있음을 알 수 있었다. 따라서 감각적 재미는 심리적 재미에 직접적으로도 영향을 주지만 인지적 재미를 통해서 더욱 강화된다는 것을 보여주고 있다.

애니메이션의 재미란 감각적 재미와 인지적 재미, 심리적 재미가 하나로 융합되어 작용할 때 경험되어지는 것이다. 따라서 어느 한 재미요소만을 부각시킨 애니메이션은 관객에게 사랑받기 어렵다. 애니메이션의 재미요소인 스토리, 이미지, 사운드, 움직임의 조화로운 결합을 통해 재미감정을 유발시켜 심리적으로 재미있게 만드는 일이 중요하다.

주제어 : 애니메이션, 감각적 재미, 인지적 재미, 심리적 재미

I. 서론

재미는 21세기 현대사회를 이끌어가는 원동력이다. 그럼에도 불구하고 재미를 정확히 정의하기는 어렵다. 그동안 재미에 관한 연구는 다양한 분야에서 진행되어져 왔지만, 재미는 개인의 특성이나 상황, 경험에 따라 다양하게 수용되는 주관적인 감정이므로 연구하기가 쉽지 않다. 애니메이션에 있어서 재미는 애니메이션을 평가하는 중요한 요인일 뿐만 아니라, 애니메이션의 관람 목적임에도 불구하고 애니메이션의 재미에 관한 연구는 미흡한 실정이다. 그러므로 애니메이션의 재미에 대한 연구가 필요하다.

애니메이션의 성공을 보장하는 첫 단추도 재미이다. 재미있는 애니메이션은 사람들의 관심을 끌어 관람을 유도하게 하며 애니메이션 산업의 성장을 도모하는 한편, 여러 가지 사회적 현실을 통해 쌓인 스트레스의 해소와 심리적 만족감을 경험하게 하여 다시 즐겁게 일할 수 있는 힘을 제공해 준다. 초기의 애니메이션은 하나로 이어지는 이미지를 연속적으로 보여주어 이미지가 움직이는 것처럼 보이게 하는 착시현상만으로도 관객의 마음을 사로잡기에 충분했다. 그러나 관객들은 더 이상 움직이는 이미지를 보고 신기해하지 않기 때문에 움직이는 이미지 외에 다른 재미를 추구하기 시작했다. 이렇듯 사람들은 주로 재미를 얻기 위하여 애니메이션을 관람한다. 대부분의 사람들도 재미있는 애니메이션만 보고 싶어 할 뿐 정작 애니메이션의 재미가 어떻게 구성되는지 어떠한 방식으로 경험되는지에 대해 이야기하는 것은 어려운 일이다. 그러므로 한국 애니메이션의 발전을 위해서는 애니메이션의 재미에 대한 보다 종합적인 연구가 진행되어야 하며, 다양한 재미요소들이 결합된 애니메이션의 제작이 필요하다. 따라서 이 연구에서는 애니메이션의 스토리와 이미지, 사운드, 움직임 등을 고려하여 애니메이션의 재미를 구성하는 요소들을 구조화하는데 그 목적을 두었고, 재미요소에 관한 연구와 더불어 도출된 재미요소가 관객이 심리적으로 느끼는 재미에 어떠한 영향을 미치는지를 검증하고자 하였다.

II. 연구방법

1. 연구문제

애니메이션의 재미 구성요소에 대해 알아보고, 이 재미구성요소들 간의 관계를 살펴보고자 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

[연구문제1] 애니메이션의 재미는 어떻게 구성되는가?

[연구문제2] 애니메이션의 재미를 구성하는 감각적 재미, 인지적 재미, 심리적 재미는 서로 어떠한 영향을 미치는가?

2. 연구절차

[연구문제 1]을 검증하기 위해, 문헌연구를 검토하여 애니메이션의 재미는 어떻게 구성되는지에 대해 살펴보았다. [연구문제2]를 검증하기 위한 설문지는 연구문제 1의 검증결과 도출된 18개의 문항으로 구성하였고, 설문문항에 대한 척도로는 Likert 7점 척도를 사용하였다. 측정도구의 신뢰도를 높이기 위해 문헌연구의 검토와 델파이기법을 통해 전문가들에게 수차례 자문을 구하고 수정하는 과정을 거쳐 다음 <표 1>과 같은 측정도구¹⁾를 구성하였다. 설문조사는 2012년 5월 1일부터 2012년 9월 7일까지 약 4개월간에 걸쳐 대면 설문조사와 인터넷 설문조사를 병행하여 535명을 대상으로 시행하였다.

3. 자료처리방법

감각적 재미와 인지적 재미가 심리적 재미에 미치는 영향과, 감각적 재미가 인지적 재미를 매개로 하여 심리적 재미에 미치는 인과관계를 분석하기 위해 구조방정식을 시행하였다. 위에 언급한 모든 분석은 유의수준 0.05에서 검증하였으며, 통계처리에는 SPSS 18.0과 AMOS 18.0 프로그램을 사용하여 분석을 시행하였다.

1) 성례아, 「델파이를 통한 애니메이션의 재미요소 도출」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제13권 11호(2013) p.103

요소		세부문항
인지적 재미	스토리	잘 짜인 탄탄한 스토리
		사건 전개에 대한 궁금증
		캐릭터의 성격과 가치관
		명확한 주제
		감동을 주는 스토리
감각적 재미	이미지	화려한 배경이미지
		눈을 사로잡는 특수효과
		조화로운 배색
	사운드	우스운 대사
		독특한 억양이나 말투
	움직임	현실에서 경험할 수 없는 움직임
대사보다 행동으로 표현되는 움직임		
동물이나 사물의 의인화된 움직임		
심리적 재미	동일시	역동적인 움직임
		캐릭터와의 동일시
		실재감
	낯섦	심리적 만족감
		낯선 세계의 경험

표 1. 애니메이션의 재미요소와 세부문항

Ⅲ. 연구결과 및 논의

1. [연구문제1]에 대한 검증 결과 및 논의

[연구문제1]은 애니메이션의 재미는 어떻게 구성되는가이다. 이를 검증하기 위해 선행연구와 문헌연구를 검토하여 애니메이션의 재미는 다음과 같이 구성된다고 할 수 있다.

재미는 주체와 외부 자극의 상호작용에 따라 발생하는 감정이

다. 따라서 애니메이션의 재미도 애니메이션을 보는 주체인 관객과 외부 자극인 애니메이션의 상호작용으로 발생한다. 애니메이션은 감각적 정보들의 집합으로 이루어진 것으로, 관객은 감각기관을 통해서 애니메이션의 정보에 접촉하여 이를 감각적으로 지각하고 인지하여 서로 상호작용함으로써 재미감정을 유발한다. 따라서 아래 <그림 1>과 같이 애니메이션의 재미를 이해할 수 있다. 이처럼 애니메이션의 재미는 관객이 심리적으로 경험하는 감정으로, 감각→지각→인지의 사고과정을 거치며 상호작용함으로써 발생하는 감정 상태로 이해할 수 있다.

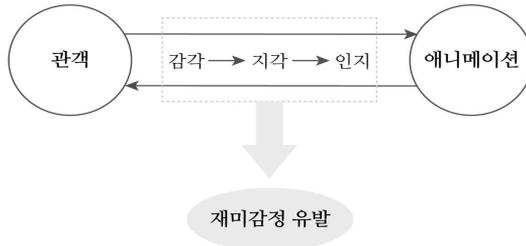


그림 1. 재미감정의 유발과정

감각은 외부세계와 주체를 이어주는 역할을 한다. 즉, 주체는 감각기관을 통해 외부세계의 모든 정보를 지각하고 인지할 수 있게 된다는 것이다. 감각적 정보들의 집합체인 애니메이션도 감각기관을 통해 관객에게 정보를 전달하며, 관객은 인지의 과정 없이 즉각적으로 재미를 경험할 수도 있고, 인지의 과정을 거쳐 재미를 경험할 수도 있다. 감각적 정보에 의해 즉각적으로 재미감정이 유발된다는 것은, 아름다운 풍경을 보았다거나 섹시한 여인을 보았을 때 자동으로 감정이 발생하는 것과 마찬가지로이다. 따라서 관객은 눈을 사로잡는 애니메이션의 화려한 볼거리, 과장된 움직임, 독특한 말투 등의 시각 정보와 청각 정보를 통해 즉각적으로 재미를 경험하게 된다. 인지적 과정을 거쳐 경험되는 재미는 감각기관에 의해 새롭게 지각된 정보들을 능동적으로 추론하

고 해석함으로써 경험되는 재미이다. 따라서 감각기관에 의한 정보의 전달이 우선되어야 한다. 관객은 애니메이션의 시각적 정보와 청각적 정보를 추론하고 해석하여 자기 나름의 스토리를 구성해야 하므로 인지의 과정이 필수적이다. 인지의 과정을 거치지 않는다면 애니메이션의 내용도 이해할 수 없을 뿐 아니라 스토리를 통한 재미도 감동도 경험할 수 없다. 따라서 관객은 사건 전개에의 궁금증을 풀어나간다거나, 주제를 파악하는 등의 인지적 과정을 거쳐 애니메이션의 재미를 경험한다. 또한, 이러한 과정들이 상호작용함으로써 재미를 경험할 수도 있다. 그러므로 재미는 개별적으로 경험되는 것이 아니라 감각적으로 경험되는 재미와 인지적으로 경험되는 재미의 종합으로 관객이 최종적으로 느끼는 심리적인 감정 상태이다.

심리적인 감정은 인지적 개념과는 달리 자극에 매우 민감하여 직접적인 통제가 불가능하지만, 신체적으로 느낄 수 있다. 대부분 감정은 즉각적인 자극이 하나의 단서가 되어 새로 형성되거나 혹은 기존에 획득한 인지에 대한 내적 반응일 경우가 더 많다.²⁾ 따라서 감정은 어떠한 자극이나 상황에 대해 주관적으로 해석하는 과정으로 여겨질 수 있으며, 이는 이성적인 추론과 해석, 이해의 과정을 거치는 인지와 혼합되어 나타날 수 있다. 감정은 어떤 환경에서 즉각적으로 제시된 대상에 대한 자극과 기존에 형성되어 있거나 기억 속에서 인출된 정신적 자극에 대한 반응뿐 아니라 미래의 가상적 상상을 통해서도 나타날 수 있다.³⁾ 이처럼 애니메이션의 재미는 감각적 정보를 즉각적으로 받아들임으로써 경험되는 감각적 재미를 통해서 심리적 재미를 경험할 수 있고, 감각적 정보에 대한 인지적 해석이나 상상의 과정을 통한 인지적 재미를 통해서도 심리적 재미를 경험할 수 있다.

이러한 문헌연구를 바탕으로 연구자는 애니메이션의 재미를 <그림 2>과 같이 감각적 재미, 인지적 재미, 심리적 재미로 구성

2) Wyer S. & Clore L. & Isbell M.(1999), "Affect and information processing", *Advances in experimental social psychology*, Vol.31, p.23.

3) Wyer S. & Clore L. & Isbell M., 앞의 논문 p.24.

된다고 보았다.

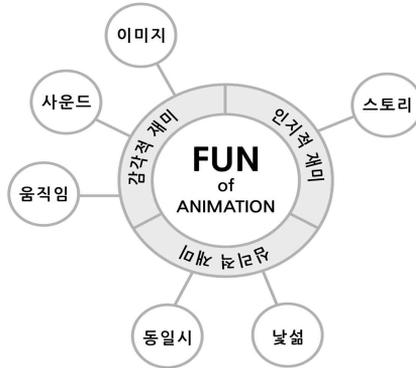


그림 2. 애니메이션의 재미의 구성

감각적 재미는 관객이 애니메이션을 관람할 때 제시된 시각, 청각 등의 감각적 정보를 통해서 유발되는 재미이다. 지식이나 경험, 이해의 과정 없이 제시된 자극 때문에 즉각적으로 유발되는 재미로 애니메이션에서는 그 중요성이 높다고 여겨진다. 감각적 재미에 직접 영향을 주는 요소로는 이미지, 사운드, 움직임이 있다. 인지적 재미는 감각적으로 지각된 자극을 자신이 가지고 있는 지식을 총동원하여 능동적으로 추론하고 해석하여 이해함으로써 얻어지는 재미로 정의하였다. 애니메이션에서 스토리는 시각, 청각 등의 감각적 정보를 지각하여 이해와 해석 즉 인지의 과정을 거쳐 관객이 자기 나름대로 재구성해나가는 것이기 때문에 스토리를 인지적 재미의 요소로 보았다. 인지심리학에서는 재미를 심리적 정체가 해소될 때 발생하는 감정 상태라고 본다. 애니메이션의 재미도 새로운 감각적 정보를 해석하여 피즐을 맞추듯 스토리를 하나하나 완성해 심리적인 정체를 해소함으로써 경험되는 재미를 심리적 재미로 명명하였다. 심리적 재미는 관객이 애니메이션을 관람할 때 발생하는 심리적 정체의 해소를 통해 경험되는 심리적 감정이다. 이것은 관객의 감정을 자극하여 재미를 판단하게 하는 것으로, 심리적으로 경험하는 동일시나 낯설의 재미로 구성된다고 보았다.

1. 인지적 재미

인지적 재미는 감각적으로 지각된 자극을 자신이 가지고 있는 지식을 동원하여 능동적으로 추론하고 해석하여 이해함으로써 얻어지는 재미로, 스토리를 통해 경험된다. 관객은 시각 청각 등의 감각적 정보를 지각한 후, 인지의 과정을 거쳐 자기 나름대로 스토리를 재구성해나간다. 애니메이션의 스토리는 다른 어떤 스토리보다 상상력이 극대화된 것으로 현실에서 쉽게 볼 수 없는 새로운 것을 보여주어 재미를 경험하게 하기도 할 뿐 아니라, 현실에서 쉽게 볼 수 있는 것들은 전혀 다른 시각으로 바라보게 함으로써 재미를 경험하게 한다.

1.1 극대화된 상상의 스토리

인류 역사가 시작되면서부터 이야기는 존재하였다. 문자가 발명되기 전에는 구전되었고, 활자 시대에서는 문자로, 더 나아가 디지털 시대에서는 영상으로 이야기는 존재한다. 이처럼 이야기는 세대를 넘어 전달되고 역사를 초월하여 범문화적으로 마치 삶 그 자체인 것처럼 존재한다.⁴⁾ 인지심리학자 생크에 따르면 인간은 자신이 경험한 상황을 새로운 상황에 적용하고자 하며, 누군가에게 자신이 경험한 내용에 관해 이야기하는 것과 듣는 것을 좋아한다⁵⁾고 한다. 그 이유는 경험하지 못한 새로운 세상과 타자에 대해 알고자 하는 욕망때문이며, 이러한 욕망은 상상하는 과정을 통해 상상력을 자극하므로 재미를 경험하게 된다.

애니메이션의 스토리 역시 관객의 상상력을 자극한다. <그림 3>의 애니메이션 <벼랑위의 포뇨>에서 볼 수 있듯이, 애니메이션의 스토리는 현실에 없는 새로운 세계를 표현하므로, 자연스럽게 비현실적 상상의 세계에 대한 이미지를 형성하게 한다. <벼랑위의 포뇨>에서는 사람이 되고 싶어 하는 물고기 포뇨가 인간인 소

4) Tappan, M. & Brown, L., "Stories told and lessons learned: Toward a narrative approach to moral development and moral education", *Harvard Educational Review*, Vol.59(1989), pp.56-81

5) Shank, R. C., *Tell me a story: Narrative and Intelligence*, Evanston IL: Northwestern University Press, 1995, p.46

스케와 친구가 되고 결국엔 인간이 된다는 이야기로, 보편적인 현실세계에서 볼 수 없는 물고기와 인간이 친구가 되며, 물고기가 인간이 되는 스토리는 관객에게 현실과는 전혀 다른 상상의 세계를 경험하게 함으로써 상상력을 자극하여 재미를 경험하게 한다.



그림 3. 애니메이션 <벼랑 위의 포뇨>

상상력은 단순히 존재하지 않는 새로운 것을 만드는 사유의 기능만을 의미하는 것이 아니라, 제작의 모든 과정에 깊숙이 개입하여 다양한 요소들을 융합하게 하고 생기를 주어 자신만의 세계를 창조하는 것을 가능하게 한다. 애니메이션은 이러한 상상력을 좀 더 극대화해서 시각적 비주얼과 청각적 현실성으로 눈앞에 현시하는 특성이 있다.⁶⁾ 그러므로 관객은 상상력으로 인해 애니메이션의 스토리에 대해 관심을 두게 되며, 이를 해석하고 이해함으로써 인지적 재미를 경험한다.

2. 감각적 재미

감각적 재미는 애니메이션 관람 시 가장 먼저 경험되는 재미로 시각, 청각 등의 감각적 정보를 통해 경험된다. 감각적 재미는 감각적 자극을 통해 즉각적으로 유발되는 것으로 그 중요성이 크다. 이러한 감각적 재미에 직접 영향을 주는 요소로는 애니메이션의 이미지, 사운드, 움직임이 있다.

2.1 환상적인 이미지

6) 조미라, 『상상력의 미학 애니메이션』, 한울, 2009, p.29

애니메이션은 보기 위한 것이다. 스토리나 사운드가 없어도 애니메이션은 존재할 수 있지만, 이미지가 없으면 애니메이션은 존재할 수 없다. 그만큼 이미지는 애니메이션에서 강력하다. 애니메이션의 이미지는 일상을 그대로 모방하는 재현이 아니라, 재정의한 것으로 실제로 존재하지 않는 캐릭터와 시간적, 공간적 배경을 상상하여 그려낸 환상적인 이미지이다. 애니메이션의 캐릭터도 실제보다 단순화되었거나 과장된 모습으로 그려진다. 이러한 애니메이션의 이미지는 애니메이터의 생각에 따라 재구성된 것으로, 자연의 모방이나 원근법에 따른 사실적인 표현이 아니라 비사실적이고 비현실적으로 표현된 이미지이다. 애니메이션 이미지의 가장 큰 특징 중의 하나는 형태와 움직임, 시공간에서의 자유로움이라 할 수 있다. 현실과 불일치하게 표현된 이미지는 관객의 의식을 자유롭게 하고 호기심을 자극하여 자연스럽게 재미를 경험하게 한다.

애니메이션에서 보여주는 이미지들은 대상의 실질적인 겉모습을 보여주는 것이 아니라 관념적인 부분을 표현하고 있으므로, 독자가 책을 읽을 때 문자를 해석하는 것처럼, 관객은 이미지를 해독해야 한다. 눈앞에 펼쳐지는 이미지를 순간적으로 이해하고 해석해야만 애니메이션의 스토리를 이해할 수 있다. 애니메이션 이미지 자체가 지나치게 강한 힘을 가지고 있으면 스토리의 흐름을 계속 중단시키고 방해하지만, 조작된 스펙터클한 이미지의 특성으로 관객의 관심을 유도한다⁷⁾. 밤하늘에 화려하게 펼쳐지는 생생한 불꽃놀이를 보면서 재미를 느끼는 것처럼, 관객은 <그림 4>와 같은 애니메이션의 화려하고 스펙터클한 이미지를 보는 것만으로도 재미를 경험하며 관심을 갖는다. 따라서 화려하고 스펙터클한 이미지는 그 자체로 마법이며, 본다는 것에 대한 재미이다. 애니메이션이야말로 현실적으로 불가능한 행동과 상황을 재현해내고 구체적인 시각 이미지로 창조할 수 있기 때문에 그 어떤 예술 장르보다도 강력한 재미를 추구한다고 할 수 있다.

7) 앤드류 달리, 김주환 역, 『디지털시대의 영상문화』, 현실문화연구, 2003, p.139



그림 4. 애니메이션 <카라스>와<카2>의 스펙터클한 이미지

2.2 불일치의 사운드

애니메이션의 사운드는 대상의 힘과 운동을 재현하는 것이지 실질적이고 사실적인 소리가 아니다.⁸⁾ 스토리와 캐릭터가 창조되는 것처럼 애니메이션의 사운드 역시 선택적으로 녹음되고 편집되어 만들어진 허구적인 사운드이다. 이러한 허구적 사운드는 비현실적인 이미지와 함께 관객의 상상력을 자극함으로써 재미를 유발한다.

애니메이션에서 이미지와 함께 스토리를 이끌어가는 사운드는 음악, 효과음, 대사로 구성된다. 음악은 관객의 특정한 정서적인 반응을 이끌어내기 위해 사용될 수 있으며, 이야기의 심층에 존재하는 감정적 기초를 정의할 수도 있다.⁹⁾ 따라서 음악은 애니메이션의 정서적인 분위기를 이끌어가는 촉매제로서 애니메이션의 이해를 도울 뿐 아니라, 음악의 리듬을 이미지의 리듬과 일치시키거나 불일치시킴으로써 관객에게 재미를 경험하게 한다. 효과음의 재미는 충실도¹⁰⁾ 여부에서 비롯된다. 효과음의 충실도가 높으면 관객들은 대상에 대한 신뢰도가 높아지고 리얼리티 또한 더하게 되어 자연스럽게 영상을 이해할 수 있게 되지만, 충실도가 낮으면 관객에게 색다른 체험과 충격적인 전이를 제공하므로 희

8) 박성수, 『애니메이션의 미학』, 향연, 2005, p.120

9) 폴 웰즈, 한창완 외 역, 『애니마톨로지@애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한울아카데미, 2001, p.167

10) 충실도란 효과음이 제시된 영상과 관련하여 음원에 충실한가에 대한 것으로, 공간적 차원에서의 충실도와 사실성 차원에서의 충실도로 나눌 수 있다.

극적인 효과를 극대화해 움직임의 강조¹¹⁾하는 역할을 한다. 따라서 효과음은 충실도의 유지와 결여를 통해 관객에게 재미를 선사한다. <그림 5>의 장면에서는 톰이 친 당구공의 소리를 실제 당구공 소리보다 더 크고 웅장한 소리를 사용하여 공의 빠르기와 세기를 극단적으로 표현하였고, 톰이 벽에 부딪힐 때에도 효과음을 총소리로 사용하여 재미를 추구하고 있다. 이러한 충실성이 결여된 효과음의 사용은 관객에게 개그적인 요소를 더욱 효과적으로 전달하여 애니메이션의 재미를 극대화하고 있다.



그림 5. 애니메이션 <톰과 제리>에 나타난 충실성이 결여된 효과음

대사의 형식과 이중적 의미도 관객에게 재미를 준다. 일상적인 대사로 할지라도 억양이나 말투, 코믹한 대사 등은 애니메이션 캐릭터에 관습화되어 나타나고 있다. 이는 말의 형식이 내용에 어울리지 않게 과장된 경우로, 형식과 내용의 이중성 때문에 재미있게 작용한다. 단어의 왜곡이나 격이 맞지 않는 문체의 결합, 문장의 반복이나 우스운 대사, 독특한 억양이나 말투, 의미와 발음을 사용한 말장난 등은 재미를 유발하는 질료들이다. 이러한 질료들이 재미를 경험하게 하는 것은 이상한 상황을 표현하기 때문이 아니라 그 대사를 통해서 캐릭터가 이상한 행동을 하도록 유도하기 때문이다.

사운드는 그 자체로써 강렬하게 각인되지 않더라도, 이미지 뒤에 숨어서 애니메이션의 전체적인 분위기와 상황을 소리 없이 조

11) 성례아, 「애니메이션에서 음향의 리듬과 충실성에 대한 연구-작품 <사형수>를 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문(2002,8), p.24

을하여, 예술적이고 감성적인 경험을 제공하고, 스토리가 가지고 있는 특유의 감각과 감수성을 관객에게 효과적으로 전달하는 역할을 한다. 아울러 사운드는 화면 내에서 관객의 관심을 유도할 뿐 아니라, 사운드의 조작을 통해 관객의 기대를 충족시키거나 배반하기도 하면서 관객의 마음을 뒤흔들어 재미감정을 유발한다.

2.3 플라즈마적인 움직임

애니메이션은 이미지의 움직임을 통해 존재한다. 이미지만 보여준다고 해서 애니메이션이 성립하는 것이 아니라, 일련의 이미지에 시간을 부여하여 움직임을 완성하는 것이다. 움직일 수 없는 대상에 생명력(움직임)을 불어넣는 것이라는 애니메이션의 일반적인 정의에서도 찾아볼 수 있듯이, 움직임은 애니메이션에서 가장 중요하다. 현실세계에 존재하는 모든 물체는 자연법칙에 따른다. 하지만 애니메이션은 비현실적인 특성이 있다. 애니메이션은 자연법칙의 위반을 통해 실제 경험과 움직임의 패턴을 깨뜨릴 수 있으며, 대상의 속성을 변형시키고 속도감을 자유롭게 조절함으로써 기존의 자연법칙을 무시한다. 이러한 위반은 사회적 질서를 무너뜨리는 것이기 때문에 당연히 우습고 재미있다. 애니메이션에서는 주로 자연법칙을 깨뜨리는 형태의 변형이나 타이밍의 과장을 통해 코믹성을 드러낸다. 자연스러운 움직임이라 하더라도 자연법칙에 위배되는 시간 조절은 코믹한 효과를 자아낸다. 디즈니의 추종자였던 에이젠슈타인은 애니메이션의 이미지들이 안정적 형태를 가진 것이 아니라 어떤 형태로든 변화 가능한 것으로 원초적인 원형질 같이 움직인다고 하여 플라즈마와 같은 성격을 가지고 있다고 하였다.¹²⁾ <그림 6>과 같이 캐릭터의 다리가 길게 늘어나는 것이나, 캐릭터가 유령같이 변하는 엄청난 신축성과 변형 능력은 애니메이션의 플라즈마적인 특성에서 유발된 것이다.

12) 박성수, 앞의 책, p.70

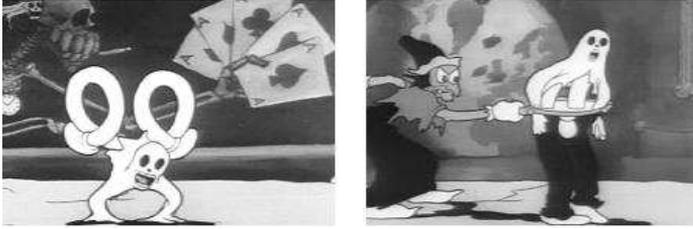


그림 6. 플라즈마적 특성이 나타난 <베티뵘의 백설공주>

에이젠슈테인이 말한 플라즈마는 모든 것으로 변화 가능한 유동적인 형태를 가진 전능한 힘으로, 황홀경의 개념과 연결된 태아기의 원초적인 힘¹³⁾과 연결되며 관객들은 애니메이션 이미지의 플라즈마성을 통해 전지전능한 능력을 경험하게 된다. 또한 플라즈마성은 메타모포시스를 가능하게 한다. 메타모포시스의 환상적이고 비사실적인 시각적 충격은 캐릭터의 심리나 내면상태 등을 시각적으로 표현해준다. 많은 사람이 애니메이션에 나타난 형태 변화와 변신 모티브에 재미를 느끼는 이유 중 하나는 자유에 대한 갈망과 함께 자신이 아닌 다른 존재가 되어보고 싶은 욕망을 충족시켜 주기 때문이다.

3. 심리적 재미

심리적 재미는 관객이 애니메이션을 관람할 때 발생하는 심리적 정체 의 해소를 통해 경험되는 재미감정으로 동일시와 낮삶이 있다. 동일시는 관객이 자신을 애니메이션 속 캐릭터로 치환하여 현실세계에서 경험하지 못한 새롭고 다양한 체험을 함으로써 현실에서는 불가능해 보이는 일들을 경험하게 되므로 재미를 느낀다. 낮삶의 재미는 애니메이션이 현실이 아니라 환상이라는 것을 관객에게 지속적으로 전달하여, 보여지는 것을 그대로 믿게 하는 것이 아니라 능동적으로 그 의미를 생산하도록 하는 것으로, 새로운 의미생성을 통해 재미를 경험하게 하는 것이다.

13) Michael O'Pray, "Eisenstein and Stokes on Disney-film animation and omnipotence", in Jane Pilling, (eds.), *in A Reader in Animation*, John Libby, 2000, p.199

3.1 동일시의 재미

플라톤의 동굴 이야기처럼 동굴의 어둠에 익숙해져 버린 사람들은 구멍을 통해서 들어오는 강렬한 빛에 눈이 멀어 그 속에 존재하는 진실을 보지 못한다. 이처럼, 관객은 자신 앞에 펼쳐진 이미지에 눈이 멀어 그 속에 존재하는 진실을 보지 못하고, 자신이 존재하는 현실 세계와 눈앞에 펼쳐진 가상의 세계를 동일하다고 생각한다. 아른하임 역시 아무리 환영이 현실과 동떨어진 수많은 결여를 가진다 하더라도, 관객은 스크린 위의 세계를 실제 세계와 같은 진실한 세계로 받아들인다고 지적하였다¹⁴⁾. 거울에 비치는 모습이 자기의 이상적인 모습이라고 믿는 라깡의 거울 단계처럼, 관객은 스크린에 영사되는 가상의 세계나 상황을 자신이 실제로 겪고 있다고 생각하여 동일시하는 것이다. 그러므로 관객은 동일시를 통하여 새로운 세계를 경험하고 싶은 욕구를 충족시킴으로써 재미를 경험하게 되는 것이다.



그림 7. <인크레더블>의 캐릭터

관객은 <그림 7>의 캐릭터에 동일시하여 자신의 갈망, 좌절된 꿈을 실현함으로써 자신의 욕망을 충족시킨다. 자신이 살아가는 현실에서는 자신의 힘으로는 어쩔 수 없는 상황에 직면하게 되므로 불만이 쌓이게 되고, 누군가가 나서서 그것을 해결해 주는 상상을 하게 된다. 이러한 상상은 애니메이션의 캐릭터와 동일시함으로써 실현되며, 애니메이션을 관람하는 동안 관객은 애니메이션이 만들어내는 세계에서 전지전능한 능력을 갖게 된다. 즉 관

14) 루돌프 아른하임, 김춘일 역, 『미술과 시지각』, 기린원, 1990, p.43

객은 애니메이션을 통해 자신의 욕망을 충족시키고 해결하는 주인공의 모습과 동일시함으로써 통쾌함과 재미를 경험한다.

3.2 낯설기의 재미

브레히트는 어떤 사건이나 인물을 낯설게 한다는 것은 사건이나 인물에서 자명하고 잘 알려진 것, 명백한 것을 제거하고 이 사건과 인물에 대해 놀라움과 호기심을 불러일으키는 것¹⁵⁾이라 하였다. 그는 관습적인 카타르시스는 관객을 수동적으로 만들기 때문에, 어떠한 자극도 줄 수 없다고 생각하여 세계의 모습을 능동적으로 창조할 수 있도록 만드는 낯설게 하기를 독려했으며, 필연적인 인과관계가 없는 독자적인 장면들로 화면을 구성하여 관객의 능동적인 개입을 요구하였다. 인과관계가 끊어진 이야기를 읽을 때, 그 빠진 부분을 추론하고 인지하는 활동에서 재미를 경험한다는 김성일¹⁶⁾의 연구처럼, 독립성과 생명력을 지닌 낯선 장면들에서 인과관계를 추론하고 인지하는 활동은 관객들에게 더 많은 재미를 경험하게 한다. 브레히트는 이러한 분절적인 에피소드의 구성 방식에 내면의 심리 묘사보다는 외적인 행동을 결합하여 인간의 내면에 스며드는 이데올로기를 제거할 수 있다고 보았다. 애니메이션을 어떻게 구성하느냐에 따라 관객은 애니메이션의 세계와 동일시하여 현실세계에 실존하는 자신의 본 모습을 숨기고 상상한 새로운 세계를 경험함으로써 재미를 얻기도 하고, 반대로 낯설고 새로운 이미지로부터 능동적으로 추론하고 인지하므로 자신의 의식을 활성화 상태로 만듦으로써 재미를 경험하기도 하는 것이다.

애니메이션의 초기작, <리틀 리모>에서는 감독인 윈저 맥케이가 자신의 친구들에게 새로운 것을 보여주겠다고 <리틀 리모>가 제작되기 전 상황과 제작되는 과정을 유머러스하게 보여주는데 이것이 매체를 반영한 낯설기의 재미를 보여주는 사례라 할 수 있다. 그림을

15) 송윤엽, 『브레히트의 연극이론』, 연극과 인간, 2005, p.129

16) Sung-il Kim, "Causal bridging interface: A cause of story interestingness", *British Journal of Psychology*, Vol.90(1999), PP.57-71.

그러 제작하는 2D 애니메이션의 매체적 속성을 통해 관객에게 자신이 보고 있는 것이 애니메이션이라는 사실을 지속적으로 상기시키므로 관객은 애니메이션의 세계와 현실 세계의 부조화를 해결하고자 노력하며, 이러한 부조화의 해결이 재미를 유발한다.



그림 8. 애니메이션 <리틀 리모>

2.[연구문제2]에 대한 검증 결과 및 논의

[연구문제2]는 애니메이션의 재미를 구성하는 감각적 재미, 인지적 재미, 심리적 재미는 서로 어떠한 영향을 미치는가이다. 이 연구문제를 검증하기 위해 감각적 재미와 인지적 재미, 심리적 재미 간의 이론적 모델을 제안하고 이를 구조방정식을 통해 검증하였다.

인지와 감정에 관한 연구의 주된 관심사는 인지와 감정이 독립적으로 처리되는지와 독립적으로 처리된다면 어느 것이 먼저 처리되는지의 문제였다. 자존크¹⁷⁾는 인지와 감정은 다른 기초 위에 형성되어 독립적으로 작용하며, 인지가 감정에 앞서는 것이 아니라 감정이 인지에 앞선다고 하였다. 그러나 라자러스¹⁸⁾는 먼저 인지를 통해 대상이 의미하는 바를 이해해야만 감정유발이 가능하므로, 인지의 과정을 거치지 않고서 감정은 경험될 수 없다고 주장하였다. 즉 감정은 대상에 대한 인지적 표상의 결과로 형성되는 것으로, 대상에 대한 감정을 느끼기 전에 그 대상이 무엇인

17) Zajonc B., "Feeling and thinking: Preference need no inference", *American Psychologist*, Vol.35(1980), pp.151-175.

18) Lazarus R. S., "Thoughts of the relations between emotion and cognition", *American Psychologist*, Vol.37(1982), pp.1019-1024.

지를 알아야 한다는 것이다. 그러나 여기에서 더 중점을 두어야 할 것은 인지와 감정 중 어떤 것이 더 우세한가에 대한 논쟁보다는 감정과 인지가 서로 상호작용을 한다는 것을 강조하는 것이 더 유용하다고 판단된다. 따라서 애니메이션의 재미를 구성하고 있는 감각적 재미와 인지적 재미, 심리적 재미는 독립적으로 작용할 뿐만 아니라, 서로 간에 직간접적으로 영향이 있다고 판단되어 <그림 9>와 같은 연구모형을 제시하고자 한다.

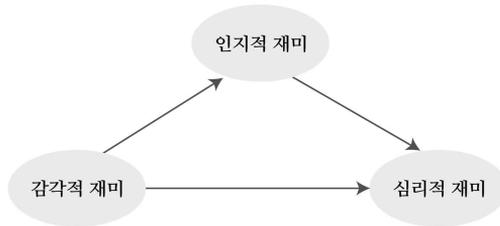
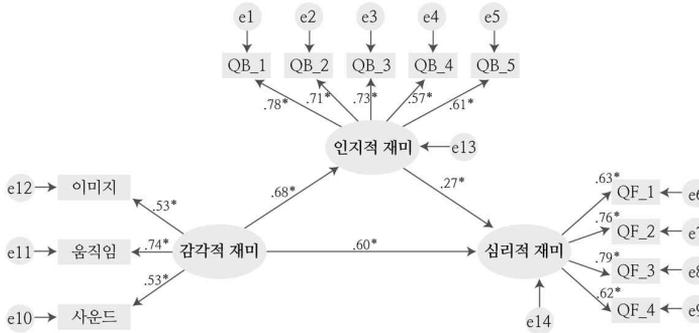


그림 9. 연구모형

이러한 모형을 제시한 이유는 관객이 애니메이션의 감각적 정보를 지각한 후, 이를 추론하고 해석하는 인지의 과정을 거쳐 능동적으로 의미를 생성함으로써 심리적으로 재미감정을 경험한다고 보았기 때문이다. 이 연구모형은 재미요인 간의 관계를 분석하여 특정 요인과 다른 요인 간의 관계 및 그 관계의 크기, 그리고 변화의 방향성에 대하여 파악하고자 한 것으로, 개별적 하위 개념 간의 인과관계를 넘어서 인지적 재미를 매개변수로 하는 연구모형을 규명하고자 한다. 이와 같은 연구를 위해 감각적 재미와 인지적 재미를 독립변수로 하였으며, 독립변수가 종속변수인 심리적 재미에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보하고자 한다. 이와 더불어 연구자는 감각적 재미가 심리적 재미에 직접적으로 미치는 영향 이외에도 인지적 재미를 통한 간접적 영향도 있을 것으로 판단하고 있다. 위 연구모형에서 보는 것처럼 세 변인 간의 이론적 구조관계는 포화모형을 가정하고 있다. 따라서 탐색적 요인분석 결과 추출된 감각적, 인지적, 심리적 구조(잠재) 변인들

과의 측정 변인들(measured variables) 사이의 관계를 고려한 연구문제의 기본 구조방정식 모델은 아래 <그림 10>과 같다.



적합도	적합도 지수						
	X^2	df	GFI	RMSEA	AGFI	NFI	CFI
모형	268.9	51	.92	.09	.86	.89	.91

그림 10. 애니메이션의 재미모델 기본 구조모형

이 기본구조모델의 모형 적합도는 그렇게 나쁘지 않다. 일반적으로 이러한 적합도 지수가 어느 정도 이상일 때 제안된 모형의 데이터와 부합하느냐는 경우에 따라 다르지만, 통상 GFI와 CFI 계열의 지수들이 .90 이상¹⁹⁾이 되면 적절한 임계값(cut-off point)으로 본다. 제안된 모형에 의해 예측된 상관관계 지수와 수집된 데이터에 의해 계산된 상관관계 지수 간 차이에 대한 근사치 지수인 RMSEA의 경우에는 통상 .05 이하일 경우 아주 좋은 적합 모델로 보고 0.8 이하일 경우에는 허용 가능한(acceptable) 모델로 간주한다²⁰⁾. 따라서 제안된 기본구조모형은 GFI, AGFI,

19) Mulaik S. A., L. R. James, J. Van Alstine, N. Bennett, S. Lind & C. D. Stilwell, "Evaluation of Goodness-of-Fit Indices For Structural Equation Models", *Psychological Bulletin*, Vol.105(1989), pp.430-445.

20) Steiger, J., "Structure Model Evaluation and Modification: An Unterval Estimation Approach", *Multivariate Behavioral Research*, Vol.25(1990), pp.173-180.

CFI 등 적합도 지수가 임계값 근처(.90)이고, RMSEA도 .09로 만족스러운 수준이 아니므로 모델을 수정해 적합도를 개선할 여지가 있다.

위의 기본모형을 수정하기 전에 이론적 논의에서 설명한 <그림 9>, <그림 10>의 이론적 모형과 구조적 동등모형, 그리고 이 모형의 다른 이론적 대안모형에 대한 분석이 필요하다. 앞서서도 설명한 것처럼 <그림 10>에 있는 구조적 동등모형은 X^2 , GFI, AGFI, CFI 등 적합도 지수 그리고 RMSEA 모두 동일하게 계산된다. 다시 말해 구조방정식 통계기법으로는 어느 모형이 더 우수한지 판가름할 수 없다는 것이다. 따라서 이론적으로 모형을 선택할 수밖에 없고 여기서는 <그림 10>를 최적모형으로 선택하였다. 하지만 구조 변인, 즉 감각적 재미와 인지적 재미, 심리적 재미 간의 관계가 세 변인 모두 연결된 형태의 포화모형이라는 가정에 대해서는 다른 이론적 가능성을 분석해볼 필요가 있다.

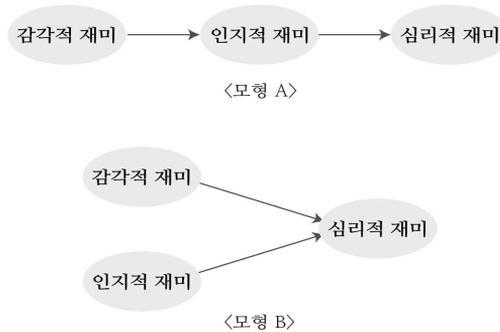


그림 11. 구조변인 간 이론적 대안모형

심리적 재미를 최종 결과 변인으로 보는 이론적 모형을 채택했을 때, 감각적 재미와 인지적 재미 변인이 심리적 재미에 어떤 영향을 미치느냐는 인지적 재미 변인의 역할에 따라 달리 가정할 수 있다. 즉 아래 <그림 11>의 모형 A에 나타난 것처럼 인지적 재미 변인이 감각적 재미의 심리적 재미 결과 변인에 대한 매개

(중재; mediating) 효과가 있다는 것과 이것이 독립적으로 심리적 재미에 영향을 미친다는(모형 B) 서로 다른 두 가지 모형을 제안할 수 있다. 모형 A의 경우는 <그림 10>의 구조적 포화관계에서 감각적 재미와 심리적 재미 사이의 직접 영향관계를 삭제한 것이고, 모형 B는 감각적 재미와 인지적 재미 사이의 화살표를 제외해 감각적 재미의 영향이 인지적 재미를 거쳐 심리적 재미로 도달되는 간접효과를 없앤 것이다. 이에 대해 구조방정식 모형으로 검증한 적합도 지수 비교는 <표 2>와 같다.

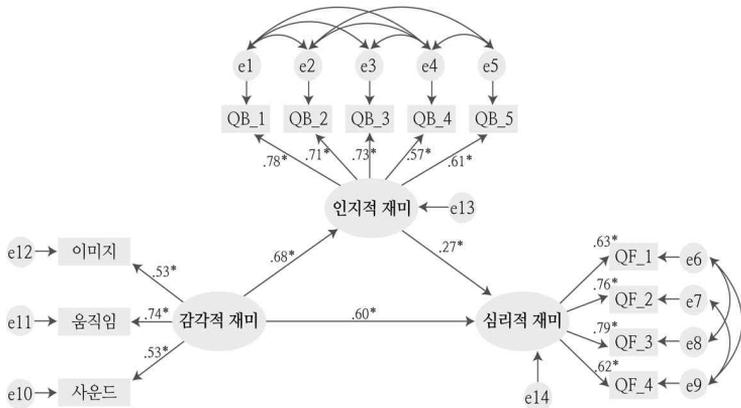
적합도지수	기본모형	모형A	모형B
X^2 (df)	268.90 (51)	336.03 (52)	411.24 (52)
GFI	.92	.90	.89
AGFI	.86	.86	.83
NFI	.89	.85	.85
CFI	.91	.84	.85
RMSEA	.09	.10	.11

표 2. 두 개의 이론적 대안모형에 대한 적합도 지수

<표 2>에 나타난 적합도 지수를 살펴보면 <그림 10>의 기본모형이나 <그림 5>의 모형 A, 모형 B 간의 적합도는 크게 차이가 나지 않는다. 하지만 상대적으로 모형 B의 적합도가 가장 낮고 X^2 값도 가장 크다. 특히 모형 B는 기본모형에서 감각적 재미→인지적 재미로 가는 영향관계(path)를 삭제한 것인데 이 관계를 모형에 집어넣으면 X^2 값이 140 이상 떨어지는 것(모형 B X^2 =411.24, 기본모형 X^2 =269.90)을 고려해 볼 때 감각적 재미와 인지적 재미 사이의 직접관계는 이 재미모형에서 필수적이라고 볼 수 있다. 이런 관점에서 감각적 재미→인지적 재미→심리적 재미를 가정하는 모형 A가 상대적으로 더 나은 적합도 지수를 보여준다(X^2 =336.03). 모형 A는 전형적인 인지적 재미의 중재 변

인효과(mediating effect)를 나타내는 것으로, 여기에서 감각적 재미-->심리적 재미의 직접효과를 첨가한 기본모형에서는 X^2 값이 70정도 감소한다(모형 A: $X^2=336.03$, 기본모형: $X^2=269.90$). 따라서 감각적 재미, 인지적 재미, 심리적 재미 세 구조변인 간의 포화관계를 상정한 <그림 10>의 기본모형이 통계적으로도 가장 우수하다고 볼 수 있다.

위에서 제시한 <그림 10>은 이론적 기본모형으로 손색이 없는 적합도 지수를 보여주고 있다. 하지만 GFI, CFI 등 적합도 지수가 추천 임계값 .90에 미치지 못하고 RMSEA 값도 0.9로 적절한 수준(0.8 이하)에 조금 부족하다. 그래서 구조방정식 모형 수정에서 자주 쓰는 MI(Modification Index)를 사용해 기본모형을 수정한 것이 <그림 12>이다.



적합도	적합도 지수						
	X^2	df	GFI	RMSEA	AGFI	NFI	CFI
모형	91.57	41	.97	.05	.95	.96	.98

그림 12. 애니메이션의 재미모델 검증결과

여기서는 인지적 재미의 측정 변인들 사이의 오차상관을 풀어 주었고(free parameters), 같은 방식으로 심리적 재미의 측정 변인들 간의 오차상관 계수도 추정하였다. 그 결과 모델 적합도 지

수 $X^2=91.57(df=41)$ 로 많이 줄어들었고, RMSEA 값에서 일반적으로 제안된 모델과 데이터가 잘 부합한다는 임계값인 .05를 나타냈으며, 또한 GFI(.97), AGFI(.95), NFI(.96), CFI(.98)의 값에서도 적합도 지수 권고 값인 0.90보다 높아 아주 좋은 구조모형으로 나타났다. 재미모델에서 감각적 재미와 인지적 재미, 심리적 재미 사이의 구조계수(structural coefficient)를 검증한 결과, <그림 12>에서 보는 것처럼 감각적 재미가 인지적 재미에 영향을 미치는 값은 .68로 감각적 재미가 인지적 재미를 강화시킨다는 것이 증명되었다. 또한, 감각적 재미가 심리적 재미에 영향을 미치는 값은 .60으로 나타나 인지적 재미에 미치는 영향보다는 적게 나타났지만, 그 차이가 크지 않으므로 비슷하게 영향을 미친다고 할 수 있다. 그러나 이러한 수치는 인지적 재미가 심리적 재미에 미치는 영향인 .27보다는 상대적으로 큰 수치를 나타낸다. 따라서 심리적 재미에 대한 상대적인 영향력에서 감각적 재미가 인지적 재미보다 두 배 이상의 영향력을 행사한다고 할 수 있다. 또한, 감각적 재미가 심리적 재미에 영향을 미칠 때 인지적 재미가 매개변수로서 간접효과를 나타내고 있음을 알 수 있다. 감각적 재미가 인지적 재미에 영향을 미치는 수치(.68)와 인지적 재미가 심리적 재미에 영향을 미치는 수치(.27)를 곱해보면, 감각적 재미가 인지적 재미를 통하여 심리적 재미에 영향을 미치는 수치가 된다. 여기에서는 이 수치가 .18로 상당한 간접효과가 발생함을 알 수 있다. 따라서 감각적 재미는 심리적 재미에 직접적으로도 영향을 미치지만, 인지적 재미를 통해서 더욱 강화된다는 것을 보여주고 있다.

IV. 결론

그동안 애니메이션의 연구는 다양한 관점에서 시도되었지만, 애니메이션 관람의 목적이라 할 수 있는 재미에 관한 연구들은 전무한 상태이다. 따라서 이 연구에서는 애니메이션의 관람 목적이자 본질인 재미가 중심이 되는 애니메이션을 제작하기 위해,

애니메이션의 재미가 어떠한 요소들로 구성되는 지를 살펴본 후, 이들 간의 상관관계를 연구하였다. 연구 결과, 애니메이션의 재미는 감각적 재미, 인지적 재미, 심리적 재미로 구성되어지며 감각적 재미는 이미지, 사운드, 움직임으로, 인지적 재미는 스토리로, 심리적 재미는 관객의 심리와 관련된 동일시와 낮춤으로 구성된다는 것을 알 수 있었다.

또한 이 연구에서는 어느 한 가지의 재미요소만을 부각하기보다는 감각을 통해 경험되는 감각적 재미가 인지적 재미에 어떠한 영향을 미치는지와, 감각적 재미와 인지적 재미가 심리적 재미 사이에 어떠한 상관관계가 있는지에 대한 연구모형을 제안하고 이를 검증하고자 하였다. 그 결과 감각적 재미가 인지적 재미와 심리적 재미에 긍정적인 영향을 미치는 것을 확인할 수 있었다. 따라서 감각적 재미가 인지적 재미를 유발하는 실마리가 되므로 감각적 재미에 관한 연구가 우선되어야 하겠다. 또한, 감각적 재미가 심리적 재미에 영향을 미칠 때, 인지적 재미가 매개변수로서 간접효과를 나타낸다는 것을 증명하였다.

애니메이션에서 감각적 재미는 여전히 관객에게 가장 먼저 경험된다. 특히 감각적 재미 중 이미지의 재미요소는 애니메이션의 첫인상을 결정하고 애니메이션에 대한 기대와 긍정적인 생각을 하게 하는 요소로 그 중요성은 가장 크다고 할 수 있다. 스토리 역시 감독이 전달하고 싶은 이야기를 관객에게 실어 나르는 역할을 하므로, 애니메이션의 재미에 큰 영향을 주지만 애니메이션이 스토리를 전달하기 위해서는 이미지, 사운드, 움직임이 필수적이며, 애니메이션에서 이것들은 서로 불가분의 관계에 있다. 이미지와 움직임은 애니메이션의 환상적이고 비현실적인 스토리를 표현하는데 적절하며, 사운드 요소는 이미지와 움직임의 요소로 표현되는 시각적 코드를 쉽게 이해할 수 있게 함으로써 애니메이션의 스토리를 명확하게 관객에게 전달한다. 따라서 애니메이션의 재미란 어느 한 요소만으로 경험될 수 없다. 애니메이션에서 재미의 경험이란 감각적 재미와 인지적 재미가 독립적으로 분리되어 경험되어지는 것이 아니라 감각적 재미와 인지적 재미가 융합

하여 상호작용함으로써 경험되는 것으로, 이 두 재미는 관객의 심리적 재미를 향상시키는 데 효과가 있음을 입증하였다.

애니메이션은 디지털 시대에서 가장 주목받는 콘텐츠로 다양한 관객의 관심을 사로잡기 위해서는 재미가 필수적이다. 이 연구에서는 애니메이션의 재미를 객관화하였다는데 의미가 있다. 그러나 과연 애니메이션의 재미요소가 데이터화되거나 객관화될 수 있는가 하는 문제는 논란의 여지가 있지만 애니메이션이 관객들로부터 사랑받기 위해서는 관객이 공통적으로 선호하는 재미요소에 대한 객관화가 필요하다. 이러한 객관화된 재미요소로 애니메이션의 재미를 평가하여 분석한 후, 이를 실제 제작에 적용함으로써 감각적 재미와 인지적 재미를 융합하여 재미감정을 유발하는 애니메이션을 제작해야 할 것이다. 이를 통해 기존의 한국 애니메이션이 가지고 있는 단점들을 극복하여 세계적으로 뻗어 나가기 위해 애니메이션의 재미에 관한 후속 연구들이 활발하게 진행되어야 하겠다.

참고문헌

- 박성수, 『애니메이션의 미학』, 향연, 2005.
- 송윤엽, 『브레히트의 연극이론』, 연극과 인간, 2005
- 루돌프 아른하임, 김춘일 역, 『미술과 시지각』, 기린원, 1990
- 조미라, 『상상력의 미학 애니메이션』, 한울, 2009.
- 앤드류 달리, 김주환 역, 『디지털 시대의 영상문화』, 현실문화연구, 2003
- 폴 웰즈, 한창완 외 역, 『애니마톨로지@애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한울아카데미, 2001.
- 성레아, 「애니메이션에서 음향의 리듬과 충실성에 대한 연구-작품 <사형수>를 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문(2002.8)
- Michael O'Pray, "Eisenstein and Stokes on Disney-film animation and omnipotence", in Jane Pilling, (eds.), *in A Reader in Animation*, John Libby, 2000.

- Shank, R. C., *Tell me a story; Narrative and Intelligence*, Evanston IL: Northwestern University Press, 1995.
- Lazarus R. S., "Thoughts of the relations between emotion and cognition", *American Psychologist*, Vol.37(1982).
- Mulaik S. A., L. R. James, J. Van Alstine, N. Bennett, S. Lind & C. D. Stilwell, "Evaluation of Goodness-of-Fit Indices For Structural Equation Models", *Psychological Bulletin*, Vol.105(1989)
- Steiger, J., "Structure Model Evaluation and Modification: An Interval Estimation Approach", *Multivariate Behavioral Research*, Vol.25(1990)
- Sung-il Kim, "Causal bridging interface: A cause of story interestingness", *British Journal of Psychology*, Vol.90(1999).
- Tappan, M. & Brwon, L., "Stories told and lessons learned: Toward a narrative approach to moral development and moral education", *Harvard Educational Review*, Vol.59(1989)
- Wyer S. & Clore L. & Isbell M., "Affect and information processing", *Advances in experimental social psychology*, Vol.31(1999)
- Zajonc B., "Feeling and thinking: Preference need no inference", *American Psychologist*, Vol.35(1980)

ABSTRACT

Fun of Animation—on the Correlation among the Perceptive fun, the Cognitive fun and the Psychological fun.

Sung, Re-A

This study is meant to be seeing how fun of animation works by reviewing it theoretically and coordinating it to suggest the structure which integrates fun of animation and validates the proposed fun model.

After reviewing fun theoretically, the fun of animation could be able to coordinate that fun of animation is consist of perceptive fun, cognitive fun, and psychological fun. Perceptive fun is induced by visual, auditory and other sensory information and it is directly affected the image, sound, and movement. Cognitive fun can be obtained by reasoning and interpretation to mobilize their knowledge with sensuously perceived stimulation and it is directly affected the story. Psychological fun occurs when the audience see the animation. The psychological fun is the psychological emotional state when the audience watches animation by relieving psychological congestion. It consists of fun of unfamiliarity or identification.

By suggesting research model and validating it how the perceptive fun, cognitive fun, and psychological fun affects each other, perceptive fun enhances cognitive fun and psychological fun. Although cognitive fun enhances psychological fun, cognitive fun enhances psychological fun twice than perceptive fun. Also when perceptive fun affects psychological fun, cognitive fun shows the indirect effect as a parameter.

In conclusion, perceptive fun affects psychological fun directly and be enhanced through cognitive fun. Fun of animation can be experienced when perceptive fun caused by accepting sensory information of animation instantly, cognitive fun caused by interpretation and understanding sensory information of animation, and psychological fun caused by relieving psychological identity through recognition fuses and acts as one. An animation emphasized a

certain element is difficult to be loved by the audience. In this reason, an harmonical combination among the elements of story, image, sound and movement are important to combinate harmoniously for a successful animation to make the audiences fun by arising funny emotions.

Key Word : Animation, Perceptive fun, Cognitive fun, Psychological fun,

성례아
백석대학교 디자인영상학부 교수
(330-704) 충남 천안시 동남구 문암로 76 백석대학교 디자인영상학부
Tel : 010-5695-2256
leo@bu.ac.kr

논문투고일 : 2013.11.01
심사종료일 : 2013.11.24
게재확정일 : 2013.09.09