

인터랙티브 애니메이션의 기호학적 분석을 통한 이야기의 상호작용 요소

- I. 서론
 - II. 인터랙티브 애니메이션
 - III. 기호학적 분석에 의한 상호작용 요소
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

석혜정

초 록

스마트 디바이스와 인터랙티브 미디어의 발달은 애니메이션의 변화를 요구하고 있으며, 완성된 콘텐츠로서의 인터랙티브 애니메이션이 조금씩 시도되고 있다. 그러나 가지치기 서사로 대표되는 인터랙티브 스토리텔링은 선형적인 애니메이션의 스토리만큼 관객을 만족시키지 못하며, 선택지의 사용은 몰입감마저 떨어뜨리고 있다. 본 연구에서는 먼저 완성된 콘텐츠로서의 인터랙티브 애니메이션이 갖춰야 할 조건을 제시한다. 그 중 ‘스토리텔링의 역할 수행’과 ‘관객의 참여 행위에 의한 스토리 완성’이라는 두 가지를 만족시킬 방법을 제안하기 위해, 기존에 만들어진 인터랙티브 애니메이션 중 성공적인 사례로 볼 수 있는 <어트랙션>을 그레마스의 기호학의 틀로 분석한다. 그레마스의 서사 분석과 행동자 개념을 이용한 시퀀스의 분석으로 참여행위가 적절하게 일어나는 서사의 기능과 관객의 위상을 상호작용 요소로 제안한다.

주제어 : 인터랙티브 애니메이션, 그레마스 기호학, 서사구조, 행동자 모델, 관객의 위상, 상호작용 요소

I. 서론

인터랙티브 미디어의 발달은 스마트폰 등의 개인용 디바이스의 보급으로 가속화되어 가고 있다. 이러한 개인용 디바이스로 인해 콘텐츠를 즐기는 사용자의 폭은 넓어졌으며, 사람들은 장소에 구애받지 않고 손쉽게 영화, 드라마, 애니메이션을 보거나 게임을 즐긴다. 특히 게임 등의 인터랙티브 미디어는 사용자의 입력에 의한 재반응을 일으켜 흥미를 유발하고 지속시키며 그 콘텐츠를 사용하고 있는 장소의 주변 환경에 의해 방해받지 않고 몰입할 수 있도록 한다. 매체를 통한 콘텐츠 향유의 양상이 개인화되고 있으며, 쌍방향성은 미디어의 핵심적인 수단이 되었다. 한편 선형적 스토리텔링의 전형으로 여겨지는 애니메이션에도 장르적 확장과 형식의 다양화가 요구되고 있는데¹⁾, 1인 미디어 시대에 현재와 미래를 아우르는 키워드인 쌍방향성이 그 변화를 주도한다.

최근의 애니메이션은 완전한 콘텐츠의 전통적인 개념에서 벗어나 소스 콘텐츠로 다양하게 활용되고 있다. 즉, 관객들이 작가, 프로듀서, 연출자, 애니메이터에 의해 만들어진 스토리를 일방적으로 보는 기존의 선형적 애니메이션이 아니라, 애니메이터와 프로그래머에 의해 기획된 플랫폼 안에서 관객의 입력을 받아 서로 다른 스토리의 결과를 가져오는 인터랙션의 시도가 이루어지고 있다. 서사의 분기를 통해 18개의 엔딩을 갖는 국내의 <은하 자양강장 무타쥬스>(2006), 청소년에게 금연을 권장할 목적으로 제작되어 관객으로 하여금 능동적으로 미션을 해결하거나 위협에 빠진 캐릭터를 구하게 하는 프랑스의 <어트랙션>(Attraction, 2010), 스토리를 전개시키기 위해 관객의 조작과 선택을 요구하는 북미의 <비욘드: 투 소울즈>(Beyond: Two Souls, 2013)²⁾ 등이 대표적 사례일 것이다. 이러한 작품들은 다양한 측면에서 인터랙

1) 이상원, “장르 융합에 따른 인터랙티브 미디어의 트렌드와 애니메이션의 확장성”, 『애니메이션 연구』, 제1권 1호(2005), p.189.

2) 게임으로 출시되었으나 영화처럼 만들어진 애니메이션으로 볼 수 있다.
http://en.wikipedia.org/wiki/Beyond:_Two_Souls를 보면 장르는 Interactive Drama로 되어있으며, 2013년 Tribeca Film Festival에서 상영된 바 있다.

티브 애니메이션의 발전을 시도해 왔다. <은하 자양강장 무타쥬스>나 <비욘드: 투 소울즈>처럼 관객의 선택에 따라 다른 스토리가 전개되는 방식을 탐구하기도 하고, <매력>이나 <비욘드: 투 소울즈>처럼 관객의 참여를 통해야만 스토리가 전개될 수 있는 관객의 개입 방식을 탐구하기도 했다. 이러한 인터랙티브 애니메이션들은 관객들로 하여금 질적으로 완성도 높은 스토리에 몰입하여 감상하게 했던 선형적 스토리의 애니메이션과는 다른 방식의 관람 체험을 제공한다.

이러한 시도들에도 불구하고, 기존의 인터랙티브 애니메이션은 스토리텔링에서 몇 가지 한계를 지닌다. 첫째, 기존의 인터랙티브 애니메이션이 가능하게 했던 가지치기 방식의 서사 전개가 선형적인 스토리의 애니메이션이 보여주었던 질적으로 높은 수준의 스토리를 전개하지 못 한다는 점이다. 스토리가 다양한 방향으로 전개될 수 있고 그에 따라 다양한 엔딩에 도달할 수 있다는 점은 자칫 흥미를 자아낼 수 있다. 하지만 그것은 대체로 흥미로운 수준에서 그치거나 스토리에 대해 만족하지 못 하는 경험을 양산하는 경향이 있다. 우리는 전문 작가들이 창작해 낸 완성도 높은 선형적 이야기에서 진한 정서적 환기와 깊은 감동, 그리고 그것으로 인해 생기는 어떤 압도적인 숭고함을 느낀다. 스토리에 대한 만족은 그러한 정서적 환기나 감동, 혹은 압도감에서 발생하는데, 기존의 인터랙티브 애니메이션은 사건의 전개를 관객이 결정하게 함으로써 결과적으로 스토리의 높은 완성도를 구현하기 어렵게 만든다. 둘째, 기존의 인터랙티브 애니메이션에서 관객의 선택과 개입을 요구하는 장면의 선택지(選擇肢)에 의한 클릭이 서사에 대한 몰입을 방해한다는 점이다.³⁾ 예컨대, <은하 자양강장 무타쥬스>나 <Beyond: Two Souls>는 스토리의 분기를 요구하는 장면에서 관객에게 무엇을 선택할지 요구하는 선택지가 등장한다. 이 선택지의 등장과 그에 대한 관객의 선택이 이루어지는 동안, 스토리의 진행은 중단된다. 이렇게 이야기의 흐름이 중단

3) 조나현 외 1, “게임의 인터랙티브 스토리텔링을 차용한 인터랙티브 애니메이션 구조 연구”, 『디자인학연구』, 통권 제75호(2008), p.57.

되면, 당연하게도 서사에 대한 관객의 몰입이 방해를 받게 된다.

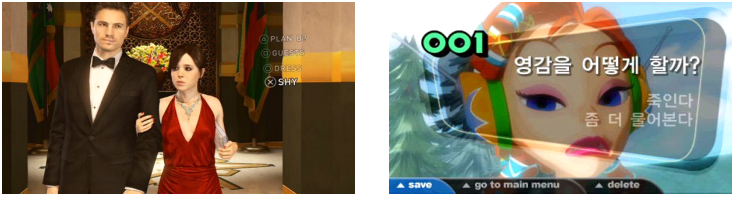


그림 1. <비욘드:투소울즈>(좌)와 <무타주스>(우)의 선택지

애니메이션을 관람하는 관객이 갖는 작품에 대한 기대는 게임 플레이어가 갖는 인터랙티브 애니메이션에 대한 기대와는 다른 경향을 갖는다. 상호작용이 되는 미디어에서 애니메이션을 기대하는 관객을 만족시킬 수 있는 인터랙티브 애니메이션을 제작하기 위해서는 단순히 소스콘텐츠로 사용되던 애니메이션의 연장이나 가지치기 서사에 의존하는 것으로는 부족함이 있다. 인터랙티브 애니메이션을 기획할 때 완성된 콘텐츠로서 관객의 흥미를 붙들만한 이야기거리와 상호작용 요소를 무엇으로 삼을 것인지를 결정하는 것이 매우 중요하다.

이 연구에서는 먼저 기존의 인터랙티브 애니메이션의 문제점을 보완할 완성된 콘텐츠로서의 인터랙티브 애니메이션이 갖추어야 할 조건을 제시한다. 그러한 조건들을 만족시키기 위한 방법을 전통적인 애니메이션의 서사구조에서 찾는다. 이 중 그레마스 기호학의 20개의 서사기능, 기호학적 4각형, 행동자 모델로 완성된 콘텐츠로서 성공적인 사례로 볼 수 있는 <어트랙션>을 분석함으로써 관객의 참여행위가 일어나는 서사의 기능과 관객의 위상을 도출한다. 이러한 분석의 결과가 인터랙티브 애니메이션을 기획할 때 이야기에서 상호작용의 요소로 참고해야 할 중요한 단서가 될 것이다.

II. 인터랙티브 애니메이션

인터랙티브 애니메이션의 제작방식을 기존의 선형적 애니메이션 제작방식과 비교했을 때, 가장 큰 차이를 만드는 것은 이야기 속의 캐릭터를 다루는 방식이다.⁴⁾ 캐릭터의 의사결정, 감정표현, 행동의 변환, 길찾기/충돌/회피, 다른 캐릭터와의 상호작용이 리얼타임과 인터랙티브라는 본질적이고 기술적인 차이가 제작방식의 차이를 가져온다. 실시간 렌더링과 물리엔진 등의 기술 발전은 인터랙티브 애니메이션의 시각적 완성도를 높이는데 기여하였다. 이제는 인터랙티브 애니메이션에서 스토리 차원의 완성도를 높이는 방법이 본격적으로 연구되어야 할 것이며 초기적인 접근의 방안으로 다음의 조건을 제시한다.

첫째, 하나의 인터랙티브 애니메이션이 온전한 스토리텔링의 기능을 수반해야 한다. 스토리텔링의 목표는 당연히 청자가 화자의 이야기에 감정적 동화를 일으켜 전달하고자 하는 메시지에 공감을 얻는 것이다. 일반적으로 성공적인 스토리텔링에는 관객/사용자/플레이어가 콘텐츠에 몰입하여 즐기게 하는데 긍정적으로 작용하는 공통적인 능력이 있다. 그것은 영웅(hero), 열정(passion), 악당(antagonist), 깨달음의 순간(awareness), 변화(transformation)을 통한 집중력과 공감형성, 그리고 상상을 가능하게 하는 능력 들이다. 소스콘텐츠로 사용된 인터랙티브 애니메이션의 경우, 이야기를 멈추고 서사에서 잠시 떨어져 상호작용을 하는 게임의 형식을 갖거나, 미디어아트에서의 인터랙티브 애니메이션은 환영적 미시서사 구조로⁵⁾ 관객이 스토리에 참여했다는 것 보다 이벤트에 참여했다는 느낌이 강하다. 인터랙티브 애니메이션이 선형적 애니메이션이 갖는 장르적 독립성을 얻기 위해서는 스토리텔링의 기능을 온전히 수행하는 것이 관건이 될 것

4) Bill Tomlinson, "From Linear to Interactive Animation: How Autonomous Characters Change the Process and Product of Animating", *ACMComputersinEntertainment.NewYork.ACM*, V.3, N.18(2005), p.10.

5) 하임성, "환영적 인터랙티브 미디어 아트의 미시 서사구조에 대한 연구", 『만화애니메이션연구』, 통권 제28호(2012), p.188.

이다.

둘째, 관객의 참여행위가 스토리에 영향을 미치고 관객은 이를 통해 작품을 보다 적극적으로 향유한다. 향유는 문화 수용 행위에서 능동적인 자세로 참여적 수행 과정을 통해서 텍스트를 주체적으로 즐기는 것을 말한다.⁶⁾ 예를 들어 <비온드:투소울즈>에서 주인공이 사랑에 빠진 FBI요원을 위해 요리를 준비하는데 어떤 요리를 할 것인지 플레이어에게 선택하게 하는 것은, 플레이어가 참여행위를 하나 그것이 스토리에 영향을 미치지 않는다. <비온드:투소울즈>가 아무리 영화 같은 게임의 서사와 뛰어난 시각적 퀄리티를 보여주는데 큰 의의를 둔다 할지라도, 이런 상호작용을 포함시키는 것은 관객의 ‘참여행위’를 위한 장치일 뿐, 진정한 의미에서의 참여에 의한 콘텐츠의 향유라고 할 수 없다.

셋째, 관객의 참여행위가 몰입에 방해가 되지 않도록 자연스러워야 한다. 게임이나 교육용콘텐츠에서의 인터랙티브 애니메이션의 경우는 완성해야할 과제가 주어지고, 수행 행위에 집중해야 하며, 과제에 대한 명확한 목표가 설정되어야 한다.⁷⁾ 하지만 극을 위한 인터랙티브 애니메이션에서 관객 참여의 목표는 스토리텔링의 완성이다. 그리고 그 행위를 지속시킬 만큼 이야기와 행위가 흥미롭게 조합되어야 한다. 이때 선택지에 따라 참여행위를 하게 되는 것은 ‘보다’라는 행위에서 ‘읽는다’는 행위로 전환이 일어나며, 그 행위는 곧 ‘생각하다’와 ‘마우스로 클릭하다’(상호작용, 참여)로 바뀔 것이다. 이렇게 몇 단계의 행위 전환이 일어나면서 몰입에 방해가 일어날 수 있다.

6) 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략-애니메이션 서사가 힘이다』, 논형, 2004, p.34.

7) 조나현 외 1, 위의 논문, p.56.

참여대상	참여행위의 형태
기존의 애니메이션	‘보다’
기존의 인터랙티브 애니메이션	‘보다’ -> ‘읽는다’ -> ‘생각하다’ -> ‘(상호작용)하다’
몰입을 위한 인터랙티브 애니메이션	‘보다’ -> ‘(상호작용)하다’

표 1. 애니메이션 참여행위의 형태

이렇게 참여행위가 몰입의 경지에서 본능적으로 일어나야 할 것이다.

넷째, 하나의 주제를 갖는 인터랙티브 애니메이션의 이야기 구조는 단편 애니메이션의 이야기 구조와 같이 장황하지 않고 단순한 구조를 가져야 한다.⁸⁾ 선형적 애니메이션은 돈을 내고 극장에 가서 앉아 애니메이션을 보든지, DVD를 사서 보거나 잠시 멈췄다 다시 보든지 간에 관객은 똑같은 이미지와 스토리를 본다. 배가고프면 팝콘과 음료를 먹으며 볼 수도 있다. 쇼파에 누워서 보거나 바닥에 엎드려 보거나 상관없다. 실시간 렌더링을 기반으로 하는 인터랙티브 애니메이션인 만큼 영상의 단순한 복제가 아닌 지속적인 원본의 생산의 관점으로 본다면, 멈추고 다시 시작하는 것의 의미가 생각보다 클 수 있다. 극단적인 예를 들면, 이야기가 완성되기도 전에 자리를 비웠던 관객이 다시 돌아와 멈춘 곳부터 다시 플레이 한다고 했을 때, 그 결과와 이미지가 자리를 비우지 않고 계속 했을 때와 같은 이야기라고 할 수 없다. 실시간으로 애니메이션이 재생되고 스토리가 관객의 참여에 의해 완성되는 인터랙티브 애니메이션에서 오랜 시간 동안 관객에게 참여를 유도하는 것은 쉽지 않을 것이다.

위의 네 가지 조건을 고려하여 만들어진 인터랙티브 애니메이션은 애니메이션 관객들에게는 중요할 수 있는 작품이 지니는 품위와 질 높은 참여행위를 제공할 것이다. 이 논문에서는 완성된

8) 석혜정, “인터랙티브 애니메이션 제작을 위한 이야기와 상호작용의 결합”, 『애니메이션연구』, 통권 제30호(2014), p.89.

콘텐츠로서 인터랙티브 애니메이션이 제작되기 위한 조건을 만족시키기 위해 기획에서 고려해야할 이야기 상호작용의 요소에 대해 연구한다. 세 번째 조건의 경우는 상호작용의 대상보다는 참여형태에 대한 연구이며, 네 번째는 이야기의 길이에 대한 문제이므로 이에 대한 논의는 따로 연구되어야 할 것이다. 이 연구에서는 첫 번째와 두 번째 조건을 만족시키기 위해 이야기에서 어떤 부분을 상호작용의 대상으로 하는가에 초점을 맞추도록 한다.

Ⅲ. 기호학적 분석에 의한 상호작용 요소 도출

1. 그레마스의 기호학

블라디미르 프로프(Vladimir Propp)는 러시아 민담을 연구하여 1928년 <민담 형태론>(Morphology of the Folk Tale)을 출간하였으며, 등장하는 인물들을 중심으로 그 기능을 31가지로 분류하고 100편의 민담을 분석하여 인물들의 성격을 7가지로 분류하였다.⁹⁾ 언어학자인 그레마스(Algirdas Julius Greimas)는 <구조의미론>에서 프로프의 31개 기능들을 20가지 기능으로 정리했다.¹⁰⁾ 애니메이션 서사를 연구하는 많은 연구자들이 작품의 내러티브를 구조적으로 접근하는 방법으로 두 사람의 이론을 사용하였다. 이들은 작품들의 내러티브를 분석할 때 프로프와 그레마스가 주장한 서사구조와 기호학적 이론과 얼마나 유사함을 지니는지를 파악한다. 사실 이러한 내러티브분석을 통한 스토리텔링 전략은 애니메이션에만 국한되지 않는다. 특히 그레마스의 기호학은 건축, 광고, 디자인 등 다양한 분야의 연구에 사용되었다. 그레마스는 서사란 단순한 연속적 이행이 아니라 특별한 의도성과 방향성이 구현된 것이라고 전제하고, 프로프의 개념을 발전시켜서 주체의 행위를 계약(Contact)과 상벌(Sanction)로 구성되는 에피소드로 요약한다. 그는 계약과 상벌이 이루어지는 과정에서 주체의 능력

9) 이영현, “애니메이션 <인어공주>의 기호학적 비교분석 -프로프와 그레마스의 이론을 중심으로”, 『디지털영상학술지』. Vol. 9 No. 0 (2012) pp. 58-59.

10) 이영현, 위의 논문, p.60.

(Competence)과 수행(Performance)의 단계를 추가하여 ‘계약-역량-수행-상별’로 이어지는 서사도식을 완성했다.¹¹⁾ 또한 그레마스의 행동자 개념은 문학 기호학에서의 인물이라는 전통적인 개념을 대체하는데, 그것이 인간들뿐만 아니라 동물, 물건 또는 개념들까지도 아우를 수 있다는 장점을 지닌다.¹²⁾ 이것은 민담에 등장하는 인물을 악당, 증여자, 마법사/조력자, 공주와 아버지, 송달자, 영웅 또는 생자/주인공, 가짜 주인공의 7가지 유형으로 분석한 프로프의 분석에 보다 작품의 심층적 구조 파악과 캐릭터에 관한 의미작용의 체계를 밝히는 데 매우 유리하다. 특히 개념들까지도 행동자에 포함시킬 수 있는 점은 관객을 이야기에 끌어 들여 분석하는데 보다 적절한 근거를 제공한다.

그레마스의 기호학은 의미 작용의 기본 구조를 표상하기 위해 의미론적 범주의 논리적 분절을 가시적으로 표상한 기호학적 4각형(Carré sémiotique)을 기본으로 하고 있다.

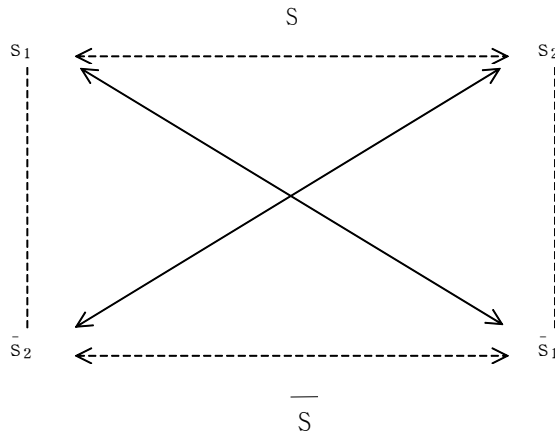


그림 2. 기호학적 4각형

이 모델은 구조적 관계를 해석하기 위해 연접과 이접의 개념을

11) 이정윤, “애니메이션 스토리텔링의 구조 기호학적 분석에 관한 연구-캐릭터의 기호체계를 중심으로”, 『조형미디어학』, Vol. 13 No. 4(2010), p.207.

12) 김성도, 『구조에서 감성으로-그레마스의 기호학 및 일반 의미론의 연구』, 고려대학교출판부, 2002, p.206.

사용하는데 형식적으로 서열관계, 범주적관계, 층위적인 구조관계를 갖고 있다. 특히 상반성 관계($\leftarrow\text{-----}\rightarrow$), 모순관계($\leftarrow\text{-----}\rightarrow$), 함의관계(-----)의 범주적 관계에 따라 서사기능에 의한 캐릭터의 관계를 파악할 수 있다.

그레마스의 기호학에서는 텍스트의 통사를 기본 발화체들의 연속으로 형성된 것으로 간주하여, 서술어와 행동자들의 통합체로 보았다.¹³⁾ 그는 기본 발화체를 구성하는 함수에 대한 정의와 공식들을 제시하는데, 바로 행동자들의 관계들로 정의되는 통사를 핵으로 삼는다.

$$F(A_1, A_2, \dots)^{14)}$$

정형화된 발화체는 두 개 또는 세 개로 이루어지는데, 이원적 행동자로 이루어진 발화체는 행동을 수반하는 행동자(주체)와 행동을 감수하는 행동자(대상)의 함수로 이루어진다. 제 3의 행동자가 개입하는 경우는 변형과 소통의 기능을 맡는 함수가 존재한다. 여기에서는 첫 번째 행동자를 발신자, 두 번째 행동자를 대상, 세 번째 행동자를 수신자로 설명한다.

유형	이원적 행동자	삼원적 행동자
관계-함수	$F(S ; O)$	$F(D_1 ; O ; D_2)$
구성		
표기법	$EN_1 = F \text{ 하다}(S \rightarrow O)$	$EN_2 = F \text{ 소통}(\text{발신자} \rightarrow \text{대상} \rightarrow \text{수신자})$
지시 대상	사건	계약
행동자들의 관계	$EN = F(\text{상태})(S - O)$ 결속, $EN = F(\text{변형})(S \rightarrow O)$ 변형	$F(\text{양도적 변형})(D_1 \rightarrow O \rightarrow D_2)$

표 2. 발화체의 유형

13) 김성도, 위의 책, p.193.

14) F는 함수이며, A_1, A_2, \dots 는 행동자이다.

결국 이야기의 진술은 상태와 변형의 통합체적 연속으로 정의된다.¹⁵⁾ 이러한 유형론적 관점에서 서술의 행동자들은 상태의 주어와 행동의 주어로 이루어진 ‘통사적 행동자’ 들과 이야기 생성 행로의 행동자적 역할들을 포함하는 ‘기능적 행동자’ 들로 구분하는데¹⁶⁾, 행동자는 서술 담화의 수준에서 일련의 행동자 역할들을 수행한다. 이야기의 형식에 의해 각 행동자의 통사적 역할은 달라질 수 있으나 그 위상은 언제나 같으며, 이러한 개념을 토대로 ‘행동자 모델’ 을 제시하였다.



그림 3. 행동자 모델

‘행동자 모델’ 은 다음과 같이 발신자(Destinateur)-수신자(Destinataire), 주체(sujet)-대상(objet), 조력자(adjuvant)-대립자(opposant)라는 3개의 대립항으로 구성된다.

(1) 주체와 대상

어원적으로는 성찰 또는 관찰에 종속되는 것이며, 성질뿐 아니라 행위를 수행할 수 있는 존재를 뜻한다.¹⁷⁾ 애니메이션에서의 주체는 행위를 수행 할 수 있는 존재— 행동적 원칙을 지시하는 캐릭터라고 볼 수 있다.¹⁸⁾ 대상은 주체와의 관계로 정의되며 주체가 연결되거나 이접되는 가치들의 투자로서 정의된다. 그레마

15) 김성도, 위의 책, p.202.

16) 서술의 행동자들 외에 소통의 행동자들(서술자와 피서술자, 발화자와 피발화자)이 있으며, 담화에서 인지된 두 차원에 대하여 행동적 주체와 인지적 주체를 구분하기도 한다. 김성도, 위의 책, pp.206-207.

17) 김성도, 위의 책, pp.210.

18) 임운주, “그레마스 기호학적 접근을 통한 애니메이션 캐릭터 분석-장편 애니메이션 “슈렉” 을 중심으로-”, 『한국콘텐츠학회』, Vol19, No5(2009), p.100.

스에 의하면 주체와 대상은 결속적 관계이며 ‘욕망’이라는 의미의 효과를 실현하는 의미소로서 나타난다.

(2) 발신자와 수신자

욕망과 소통의 축에 있는 대상과 관련하여 정당화된 전제조건 의 항이다. 사역적인 구조를 가지고 있는 이 둘의 관계는 사역 동사적 의미(시킨다)와 수여 동사적 의미(준다)를 계약의 구조로 규정된다.¹⁹⁾

(3) 조력자와 대립자

상황 보어적 참여자들로 조력자(원조자)는 욕망의 방향에서 처신하면서도 소통을 용이하게 하여 도움을 주는 기능들이고 대립자는 욕망의 실현에 맞서거나 대상의 소통에 맞서면서 방해물들을 만들어내는 기능들이다.²⁰⁾

위의 ‘행동자 모델’은 하나의 문장으로부터 작품 전체에 이르기까지 이야기 안의 캐릭터의 위상(역할)과 관계구조를 분석할 수 있는 틀이 된다. 인터랙티브 애니메이션에서 관객의 참여 형태는 서술의 연쇄적 구조 안에 상황보어적 행동자의 하나로 역할을 가질 수 있다. 다음 장에서는 인터랙티브 애니메이션 <어트랙션>의 이야기를 그레마스의 서사기능과 ‘행동자 모델’을 통해 분석할 것이며, 이를 통해 관객의 참여가 자연스러운 서사의 분기와 관객의 위상을 알아보도록 한다.

2. <어트랙션>의 기호학적 분석

<어트랙션>은 2010년에 제작된 프랑스의 어린 학생들을 대상으로 한 금연 공익광고로 리니어와 인터랙티브 스토리텔링을 접목시킨 새로운 애니메이션이다. Unit9과 Studio4℃가 공동제작 하였으며, 성공적인 인터랙티브 애니메이션의 예로 참여자의 90%가 스토리에 몰입하여 10분 이상 감상하였다.²¹⁾ 기존의 서사방식과

19) 임운주, 위의 논문, p.101.

20) 김성주, 위의 책, p.215.

캐릭터에서 영감을 받아, 완성된 콘텐츠로서의 가능성을 보여준 인터랙티브 애니메이션 <어트랙션>을 그 틀에 맞춰 분석해 보고, 인터랙티브 애니메이션을 기획할 때 적절한 관객의 참여행위가 일어날 수 있는 요소를 추출해 볼 수 있을 것이다.

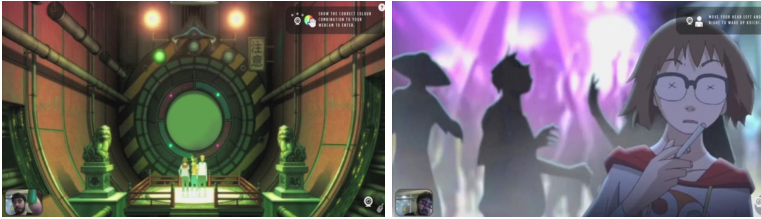


그림 4. <어트랙션>²²⁾ 중

- (1) 히로는 수업 중간에 학교를 빠져나왔다.
- (2) 클럽여인으로부터 히로가 홍보용 라이트를 손에 넣는다.
- (3) 아이들이 흥미를 갖자 라이트가 마법적인 힘으로 아이들을 공간이동 시킨다.
=> 참여1: 캐릭터가 말하는 곳으로 시선을 옮긴다.
- (4) 비밀의 문 앞에 서있게 된 아이들은 칼라코드를 맞춰야 하는 시험에 들게 된다.
=> 참여2: 주변에 있는 물건의 칼라로 칼라코드를 맞춰 비밀의 문을 연다.
- (5) 비밀의 문이 열리고 새로운 공간으로 이동한다.
- (6) 어둡고 넓으며 광적인 댄스 음악이 흐르는 클럽에서는 많은 사람들이 담배를 피우고 있다.
- (7) 이곳에 있는 사람들이 자신들처럼 어린 학생들임을 알게 된다.
- (8) 파이프 담배가 신체의 일부로 되어있는 보스가 환락의 세계로 아이들을 유인한다.

21) <http://www.unit9.com/project/attraction-case-study?playlist=case-studies>

22) <http://vimeo.com/21698463>

- (9) 인기를 얻고 싶은 열망이 있는 코이치가 없어진다.
- (10) 랜이 담배를 피며 춤을 추고 있는 사람들 속을 헤치며 코이치를 찾아 나선다.
- (11) 이미 담배를 물고 정신을 잃은 코이치를 발견한다.
- (12) 랜이 코이치를 깨운다.
- => 참여3: 코이치의 몸이 흔들리도록 머리를 좌우로 흔든다.
- (13) 랜과 코이치는 히로에게 라이터를 준 클럽의 여인과 춤추고 있는 히로를 찾는다.
- (14) 랜은 히로를 돕기 위해 빛의 힘을 가진 램편을 보낸다.
- (15) 램편이 히로를 찾아 군중들을 지날 때 빛을 통해 추하고 더러운 그들의 실상을 보게 된다.
- (16) 클럽여인의 유혹에 히로가 넘어가려는 순간 램편이 히로를 발견한다.
- (17) 히로와 아이들이 군중 속에서 탈출구를 찾는다.
- => 참여 4: 군중들 틈으로 좌우를 살펴 나갈 곳을 찾는다.
- (18) 보스는 담배연기를 내뿜으며 아이들의 탈출을 막는다.
- (19) 아이들은 커다란 위기에 빠진다.
- (20) 램편은 빛을 거대한 피라미드 모양의 라이터에 반사시켜 어둠을 빛으로 채운다.
- (21) 거대한 피라미드가 보스의 에너지원임을 깨닫는다.
- (22) 보스가 마지막 공세를 퍼붓는다.
- (23) 피라미드가 에너지 공급을 할 수 없도록 차단시킨다.
- => 참여 5: 피라미드가 나타나면 그것을 커버하기 위해 웹캠을 막는다.
- (24) 클럽이 파괴된다.
- (25) 아이들은 깨달음을 얻고 일상으로 돌아온다.

먼저 전체 텍스트를 이벤트로 분절시키고 각 이벤트의 기능을 프롭의 분석을 기반으로 한 그레마스의 20가지 기능에 맞추어 분석하였다.

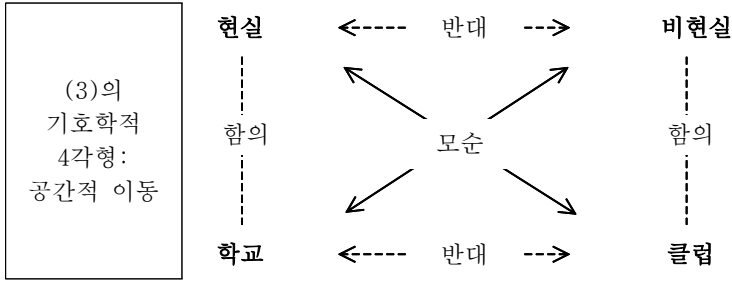
1	부재(Absence)	(1)
2	금지(Interdiction) vs. 위반(Violation)	(2)
3	탐문(Inquiry) vs. 정보(Information)	(14)
4	속임수(Fraud) vs. 연루됨(Complicity)	(6)(7)(8)
5	악행(Villainy) vs. 상실(Lack)	(9)(13)
6	요청(Mandate) vs. 주인공의 결단(Hero's Decision)	
7	출발(Departure)	(10)
8	시험의 부여(Assignment of a Test) vs. 시험과 맞섬(Confrontation of the Test)	(4)(17)(19)
9	돕는 자를 받아들임-마술의 능력 (Receipt of the Helper-Magical Agent)	(20)
10	공간적 이동(Spatial Translocation)	(3)(5)
11	싸움(Struggle) vs. 승리(Victory)	(18)(22)
12	표시(Marking)	
13	상실의 해소(Liquidation of the Lack)	(11)(16)
14	귀환(Return)	(25)
15	추격당함(Pursuit) vs. 구출됨(Rescue)	(12)
16	노출되지 않은 도착(Unrecognized Arrival)	
17	과제의 부여(Assignment of a Task) vs. 성공(Success)	(23)
18	인정하기(Recognition)	
19	악한 자가 드러남(Revelation of the Traitor) vs. 주인공이 드러남(Revelation of the Hero)	(15)(21)
20	처벌(Punishment) vs. 결혼(Wedding)	

표 3. 그레마스의 20개의 서사 기능

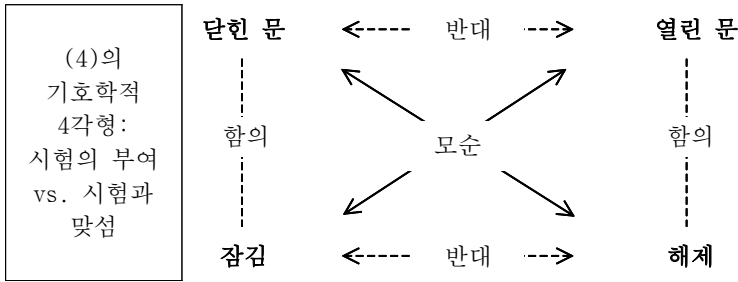
<어트랙션>을 그레마스의 행동자 모델을 통해 분석한 결과로 관객이 다음의 서사적 기능에 참여할 수 있음을 볼 수 있다.

- 공간적 이동
- 시험의 부여 vs. 시험과 맞섬
- 추격당함 vs. 구출됨
- 과제의 부여 vs. 성공

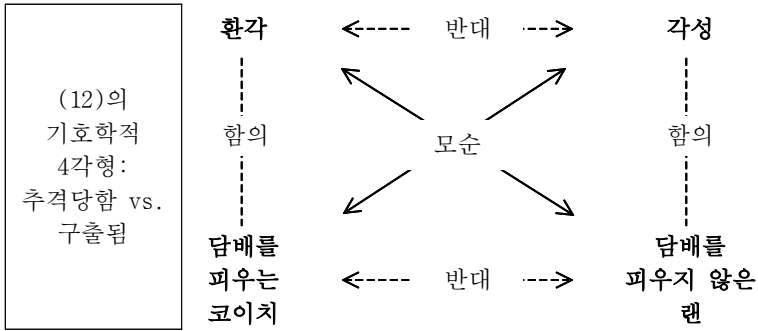
상호작용이 일어나는 다섯 곳의 서사적 기능을 기호학적 4각형으로 분석하면 다음과 같다.



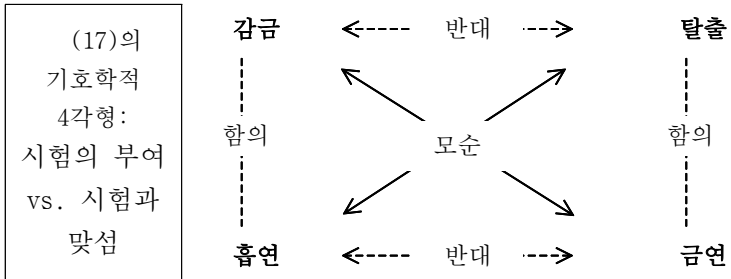
(3)에서 관객의 참여행위는 호기심으로 가득 찬 랜과 코이치의 이야기를 듣기 위해 그들의 얼굴이 있는 쪽으로 고개를 돌림으로써 마법적인 힘으로 아이들을 공간이동 시키는 사건을 유발한다.



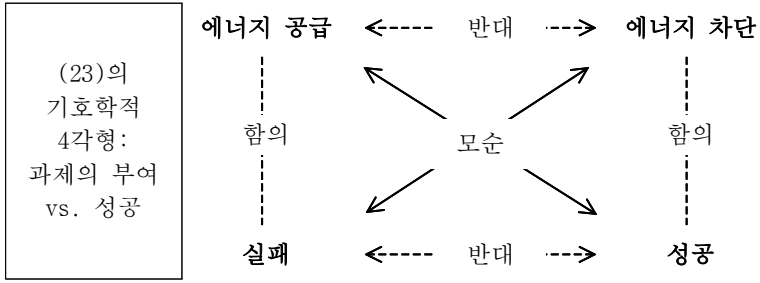
(4)에서는 관객이 닫힌 문 앞에 있는 아이들을 대신하여 칼라 코드에 맞춰 칼라를 웹캠에 비춤으로써 담배를 피우며 쾌락을 쫓는 클럽의 문을 연다.



(12)에서는 유혹에 넘어가지 않은 랜이 담배를 물고 환각에 빠져있는 코이치를 환각상태에서 구해 내는데 관객은 랜을 도와 머리를 좌우로 움직여서 코이치를 흔들어 깨운다.



(17)에서는 관객이 흡연의 유혹을 피해 달아나려는 아이들을 램핀의 빛을 이용해 군중 속에서 틈을 찾아 카메라를 좌우로 이동시킨다.



(23)에서는 웹캠을 가리는 관객의 참여행위로 피라미드로부터 보스에게 공급되는 에너지를 차단시킨다.

이렇게 다섯 지점의 관객의 참여는 20개의 서사의 기능 중 네 개의 기능에서 관여하고 있다. 이때의 관객의 위상을 살펴보기 위해 다시 행동자 모델에 적용한다.

10-(3)	공간적 이동				
행동자 모델	발신자 클럽여인	----->	대상 라이터	----->	수신자 히로
	조력자 관객	----->	주체 아이들의 호기심	<-----	대립자 학생의 신분 현실
참여행위	호기심에 가득 찬 아이들의 얘기를 듣기 위해 고개를 코이치에게로 돌린다.				

클럽의 여인(발신자)은 학교에서 빠져나온 히로(수신자)에게 라이터(대상)을 주었고, 학생의 신분(대립자)인 아이들의 호기심(주체)을 관객(조력자)이 목격하여 공간을 이동 시킨다.

8-(4)	시험의 부여 vs. 시험과 맞섬		
행동자 모델	발신자 호기심	-----> 대상 문	-----> 수신자 미지의 세계
	조력자 관객	-----> 주체 아이들	<----- 대립자 칼라 코드
참여행위	웹캠에 불이 켜진 램프의 색과 동일한 색을 비춘다.		

아이들의 호기심(발신자)은 문(대상)을 열고 미지의 세계(수신자)로 들어가고 싶어 하는 욕망을 부추긴다. 관객(조력자)은 아이들(주체)이 문(대상)을 열도록 잠겨있는 문을 칼라코드를 맞춰 열도록 돕는다.

15-(12)	추격당함 vs. 구출됨		
행동자 모델	발신자 클럽여인	-----> 대상 코이치	-----> 수신자 담배
	조력자 관객	-----> 주체 랜	<----- 대립자 환각 상태
참여행위	머리를 좌우로 흔들면 코이치의 몸이 좌우로 흔들린다.		

클럽여인(발신자)은 코이치(대상)에게 담배(수신자)를 주어 환각상태(대립자)에 빠뜨리나, 관객(조력자)이 랜(주체)를 도와 코이치(대상)를 환각에서 깨어나게 한다.

8-(17)	시험의 부여 vs. 시험과 맞섬			
행동자 모델	발신자 깨달음	----->	대상 탈출구	-----> 수신자 탈출
	조력자 관객	----->	주체 아이들	<----- 대립자 군중
참여행위	시선에 따라 머리의 방향을 바꾸면 군중들 사이의 틈이 보이고 그 곳을 바라본다.			

램핀에 의해 클럽에 있는 군중들의 추악한 모습을 보고 깨달음(발신자)을 얻은 아이들(주체)은 탈출구(대상)를 찾아 탈출(수신자)을 시도하지만 군중(대립자)이 가로막고 있는 것을 관객(조력자)가 카메라를 움직여 길을 안내한다.

17-(23)	과제의 부여 vs. 성공			
행동자 모델	발신자 피라미드	----->	대상 에너지	-----> 수신자 보스
	조력자 관객	----->	주체 아이들	<----- 대립자 보스의 반격
참여행위	웹캠을 막아서 피라미드를 커버한다.			

피라미드(발신자)가 보스(수신자)에게 에너지(대상)을 공급하고 있음을 알게된 아이들(주체)을 돕기 위해 관객(조력자)이 피라미드를 커버하여 에너지를 차단하여 보스의 반격(대립자)에 대응한다.

여기에서 관객의 위상은 ‘행동자 모델’ 분석에서 보이는 바와 같이 ‘조력자’의 위상을 갖는다. 캐릭터의 역량획득과 수행

에서 현실을 비현실로(공간이동), 속박을 자유로(탈출), 박탈을 소유로(중여), 포기를 부여로(시련) 바꾸는 과정에서 ‘보이지 않는 조력자’의 역할을 수행하는 것이 가장 자연스러운 관객의 참여행위가 될 것이다. 기호학은 인간의 사고와 텍스트의 관계를 밝히고 그 프로세스를 지각하게 한다. 그러므로 기호학의 틀에 의해 관객의 참여행위가 텍스트와 스토리에 포함된 것을 목격하는 것이야말로, 가장 성공적이고 자연스러운 상호작용의 형태를 갖춘 애니메이션을 즐긴 것으로 볼 수 있다. 그리고 이야기에서 상호작용 요소로 등장인물이 위의 과정을 겪는 순간에 관객에게 ‘조력자’의 위상을 부여하는 것이 자연스럽게 느껴지는 이유는 아마도 인간의 머릿속에 자동으로 프로그램화 되어있어 있는 이야기 능력에 의한 것이라고 생각된다.

IV. 결론

본 연구는 인터랙티브 애니메이션의 새로운 스토리텔링 방식과 관객의 몰입감 향상을 위한 완성된 콘텐츠로서의 조건을 제시하고, 관객 참여행위의 서사적 기능을 찾아 관객의 위상을 확인한다. 기존의 인터랙티브 애니메이션에서 볼 수 있는 가지치기 서사에 의한 스토리의 낮은 관객 만족도, 선택지에 의한 몰입감 저하는 선형적 애니메이션의 완성도 높은 이야기를 기대하는 관객에게 만족스럽지 않은 감상을 남길 뿐이다. 관객의 참여가 단지 스토리를 선택하는 것이 아닌 완성하는 질 높은 상호작용을 이루기 위해서는 각 이벤트가 아닌 스토리에서 상호작용할 대상을 요소로 삼아야 할 것이다. 그러한 연구를 위해 선형적 애니메이션의 서사 구조를 분석하는 틀로 그레마스의 기호학과 행동자 개념을 선택하였다. 그가 분류한 20개 서사의 기능적 분류는 인터랙티브 스토리텔링에서 관객이 서사의 어느 부분에서 참여행위를 하는가를 결정하는 단서가 되며, 등장인물뿐만 아니라 사물과 개념을 포괄하는 행동자 모델은 참여행위에서의 관객의 위상을 부여하는 근거가 될 수 있다. 이러한 틀에 의해 완성된 콘텐츠로서

어느 정도 성공적인 케이스라고 할 수 있는 <어트랙션>의 서사와 시퀀스를 분석하였다. 그 결과로 관객의 참여는 현실에서 비현실로 공간을 이동하거나, 속박에서 자유로의 탈출, 박탈을 소유로 바꾸는 증여, 시련의 상황에 포기를 부여로 바꾸는 서사의 기능에서 일어나는 것이 스토리를 완성시키는 적절하다는 것을 알 수 있었다. 그리고 그 기능 안에서 관객은 ‘조력자’의 위상을 갖게 된다. 이러한 서사의 기능과 등장인물의 위상을 이용한 상호작용 요소의 도출은 새로운 방식의 인터랙티브 애니메이션이 보다 나은 질적 수준의 스토리텔링을 제공하고, 자연스러운 몰입을 유도하는 작품을 제작할 수 있도록 도울 것이다. 단지, 본 연구에서 분석의 틀로 사용된 그레마스 기호학은 그 자체로 인식론적 한계가 존재할 뿐만 아니라, 아직 완성된 콘텐츠로의 인터랙티브 애니메이션 작품이 많지 않으므로 분석의 대상을 선정하는데 한계가 있었다. 앞으로 이러한 연구의 결과가 구체적으로 적용된 제작사례의 몰입감과 스토리텔링에 평가가 가능하다면 이 연구를 뒷받침할 근거를 제공함은 물론이고, 애니메이션의 장르적 확장을 조금씩 실현해 나갈 발판이 될 것으로 기대한다.

참고문헌

- 김성도, 『구조에서 감성으로-그레마스의 기호학 및 일반 의미론의 연구』, 고려대학교출판부, 2002.
- 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략-애니메이션 서사가 힘이다』, 논형, 2004.
- 석혜정, 「인터랙티브 애니메이션 제작을 위한 이야기와 상호작용의 결합」, 『애니메이션연구』, 통권 제30호(2014), pp.71-91.
- 이상원, 「장르 융합에 따른 인터랙티브 미디어의 트렌드와 애니메이션의 확장성」, 『애니메이션 연구』, 제 1권 , 1호 (2005), pp.181-208.
- 이영현, 「애니메이션 <인어공주>의 기호학적 비교분석 -프로프와 그레마스의 이론을 중심으로」, 『디지털영상학술지』. Vol. 9 No. 0 (2012) pp. 55-70.

- 이정윤, 「애니메이션 스토리텔링의 구조 기호학적 분석에 관한 연구-캐릭터의 기호체계를 중심으로」, 『조형미디어학』, Vol. 13 No. 4(2010), pp.205-210.
- 임운주, 「그레마스 기호학적 접근을 통한 애니메이션 캐릭터 분석-장편 애니메이션 “슈렉” 을 중심으로-」, 『한국콘텐츠학회』, Vol.9. No5(2009), p. 99-106.
- 조나현, 김종덕, 「게임의 인터랙티브 스토리텔링을 차용한 인터랙티브 애니메이션 구조 연구」, 『디자인학연구』, 통권 제75호(2008), pp.53-62.
- 하임성, 「환영적 인터랙티브 미디어 아트와 미시 서사구조에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제28호(2012), pp.181-208.
- Tomlinson, Bill, “From Linear to Interactive Animation: How Autonomous Characters Change the Process and Product of Animating” , ACMComputersinEntertainment.NewYork,ACM, V.3, N.18(2005), pp.1-20.
- 위키피디아, <http://en.wikipedia.org>, 검색어: Beyond: Two Souls, 2014.10.25.
- Unit9, “Attraction Case Study” , <http://www.unit9.com/project/attraction-case-study?playlist=case-studies>.
- Anrick Bregman & Takayoshi Kishimoto, “Attraction-Case Study” , <http://vimeo.com/21698463>.

ABSTRACT

Detecting Interactive Elements from a Story for Interactive Animation through Semiotic Analysis

Suk, Hae-Jung

The trends of smart devices and interactive media are demanding expansion of the form of Animation and there were some challenges to create interactive animation as completed contents. However, most of interactive storytelling with the branch structure do not meet the audiences' expectation and the use of distracters has even audiences' immersion drop down. This paper proposes 4 conditions for the completed interactive animation content. To suggest the way how to complete a story by the roles and actions of the audiences' participation, which is the most important one among 4 conditions above, this study has analyzed the story of <Attraction>. This interactive animation is considered as a successful case of interactive animation as an interactive contents with a completed story. This paper analyze the story with 20 functional narrative structure, semiotic rectangle and 'Actantial model' by Greimas in semiotics. Finally, this paper concludes 'what the interactive elements will be' and 'where the interactions will take place' in a traditional narrative structure through finding the answers of what the audience' s role is.

Key Word : Interactive Animation, Greimas' semiotics, Narrative structure, Actantial model, Spectator' s state, Interactive elements

석혜정

아주대학교 미디어학과 교수

(443-749) 경기도 수원시 영통구 월드컵로 206

Tel : 031-219-1857

dbdip@ajou.ac.kr

논문투고일 : 2014.10.31.

심사종료일 : 2014.11.28.

게재확정일 : 2014.12.03.