

내러티브 시각화 구현을 위한 비언어적 표현 연구 -3D 고양이 캐릭터 “Puss”를 중심으로

이영숙*, 김상남**

A Study on Non-Verbal Expressions for the Realization of Narrative Visualization -Focusing on a 3D Cat Character, “Puss”

Young-Suk Lee, Sang-Nam Kim

ABSTRACT

In animated films, characters materialize narratives through acting. The narrative is an element to materialize accurate delivery of lines and emotions. The non-verbal actions should express lots of emotions and lines in scenes, and also they can be used as a way of empathy. This study analyzed the visualization factors of narrative focusing on a cat character frequently shown in animated films. For this, the visualization factors of non-verbal actions expressed in characters' personal space and dynamic space were extracted. Based on this, it aims to suggest the emotion expressing method of characters to realize effective narrative visualization. In the future, it aims to be used as reference data in case when producing non-verbal communication for 3D characters.

Key words: Non-Verbal Expressions, Narrative, Visualization

1. 서 론

영상콘텐츠에서 캐릭터는 대사 및 비언어적 행위를 통해서 내러티브를 보여준다. 특히 애니메이션 분야에서는 실제 영화보다 내러티브 표현에 있어서 자유롭다. 국내애니메이션 산업은 2013년 캐릭터산업 매출액 기준으로 2012년 대비 약 9.2% 증가로 성장세에 있다[23]. 그러나 이러한 양적 성장에 비해 애니메이션 기획 및 스토리텔링 부분의 경우 상대적으로 약한 편이다. 이는 주로 장편애니메이션을 발표하는 디즈니와는 다르게 국내 애니메이션 산업은 단편 혹

은 에피소드 위주로 제작되어진다. 뉴미디어의 발달로 애니메이션 이용자 계층이 다양화되고 있다. 그러나 현재 국내의 애니메이션은 영유아 중심의 기획 및 제작이 주류를 이루며 특히 EBS에 대한 의존도가 높은 실정이다. 이러한 상황에서 N스크린 등 다양한 플랫폼을 활용한 ‘라바’의 성공전략은 유의미하다. ‘라바’의 성공은 연령층이 높은 성인들을 대상으로 한 애니메이션의 수요 및 이용자 층대의 가능성을 보여주고 있다. 또한 뉴미디어와의 접목을 통해 플랫폼, 디바이스의 활용을 극대화한 다양한 창작애니메이션 산업이 활성화 될 것으로 전망된다. 그러나 완

※ Corresponding Author : Young-suk Lee, Address: (100-272) Center for Digital Image & Contents 2, Toegy-ro 36-gil, Jung-gu, Seoul, Korea, TEL : +82-10-8313-9825, FAX : +82-2-2264-0159, E-mail : tonaco-co@dongguk.edu

Receipt date : Dec. 28, 2015, Revision date : Dec. 31, 2015
Approval date : Jan. 6, 2016

* Dongguk University Institute of Image and Cultural Contents

** Dongguk University Graduate School of Digital Image and Contents (E-mail : naminamiya@naver.com)

※ This research was supported by Basic Science Research Program through the National Research Foundation of Korea(NRF) funded by the Ministry of Education, Science and Technology(2014R1A1A1005863)

성도 높은 애니메이션 제작을 위해서는 철저한 기획과 스토리텔링을 기반으로 한 막대한 자본과 노력이 투입되어야 한다. 국내 애니메이션 업계는 대부분 영세하며 단발적 기획에 그치기에 디즈니와 같은 장편애니메이션보다는 ‘라바’, ‘뿌까’와 같은 에피소드 형식의 작품을 기획한다. 그러나 지속적인 국내 애니메이션 산업 발전을 위해서는 내러티브가 기반이 된 작품들이 기획 개발되어야 한다. 따라서 내러티브의 효과적인 전달을 위해 먼저 내러티브의 사건을 표현하는 중요한 기능을 이행하는 캐릭터 행위의 시각적 연구가 반드시 필요하다.

특히 최근의 애니메이션 및 각종 디지털콘텐츠에서 의인화동물캐릭터의 비약적 발전을 볼 수 있다. 고양이, 개, 쥐 등의 동물캐릭터를 주인공으로 등장시킴으로 친밀감을 형성, 수용자에게 적극적으로 인식된다[16,17]. 이는 편견이나 인종주의와 같은 인간캐릭터가 가지는 한계를 동물캐릭터가 뛰어 넘을 수 있기 때문이다[26]. 애니메이션뿐만 아니라 모바일 게임인 포코팡 및 애니팡과 같은 게임은 의인화동물캐릭터를 등장시킴으로서 사용자에게 친밀감을 유도하고 있다. 게임 등 스마트콘텐츠에서도 단순히 동물캐릭터를 사용하는 것이 아닌 콘텐츠가 가지고 있는 스토리의 이해를 돕기 위해 동물캐릭터의 감정표현을 이용한다[19,20,21]. 국내 애니메이션 산업 역시 영유아 중심의 애니메이션 산업에서 벗어나 다양한 계층을 사로잡을 수 있는 전략을 세워야 한다. 그에 가장 기초가 되는 것이 스토리이며 이 스토리의 이미지 표현 구성에 대한 연구가 필요하다. 즉 표현 구성 요소의 기능적 분석을 통해 효율적인 내러티브의 시각화 방안을 모색하려 한다.

따라서 본 연구는 의인화동물캐릭터의 비언어적 행위를 통해 내러티브의 시각화 요소를 분석하고자 한다. 이를 통해 의인화동물캐릭터의 동작표현에서 나타나는 동작의 기능을 분석하여 캐릭터의 효과적인 내러티브 전달 모델 개발을 논의하려고 한다. 향후, 내러티브의 한계를 극복하고 전 세계적으로 통용될 수 있는 캐릭터 개발 및 애니메이션 산업에 기여하고자 한다.

2. 내러티브와 비언어적 커뮤니케이션

2.1 내러티브

내러티브는 ‘사실 또는 허구인 일련의 사건 등을

누군가에게 재현(re-presentation)’[27]하는 것으로 누구에게 무슨 일이 일어났는가에 대한 내용적 측면의 이야기(story)와 어떻게 표현되었는지에 대한 이야기 전달 형식의 담론(discourse)으로 구성된다[28]. 내러티브의 내용인 ‘이야기’는 다시 내용의 형식을 나타내는 사건적 요소와 사물적 요소로 나뉘고 형식에 의해 재배치되는 내용의 질료로 구성된다[29]. 담론은 그 내러티브의 전개 구조와 발현 매체로 구성되 어지는데, 오직 문자로만 구성되던 선형적 형식에서 회화, 시네마, 발레, 등과 같이 다양한 매체로 확장됨에 따라 내러티브의 표현 형식에서 이미지의 역할이 중요해짐을 알 수 있다. 21세기 이후 디지털 매체의 등장에 따라 영화, 애니메이션 등 내러티브가 적용되는 시각적 콘텐츠의 폭발적 증가로 내러티브에서 시각적 표현의 중요성이 높아지고 있다. 내러티브의 시각화는 단순히 배경이나 이미지의 나열을 뜻하는 것이 아니다. 내러티브의 주요 요소인 사건과 그 사건을 행하는 캐릭터의 행위의 시각적 표현을 통해 상징과 의미를 재생산해내는 것이다.

내러티브의 시각화와 그를 통한 캐릭터 표현 분석 연구는 다양한 분야에서 진행되고 있다. 변혜원과 정형철은 내러티브의 시각화를 내러티브의 엔터테인먼트적 요소로 보았으며 이를 디지털 스토리텔링 영역에 접목시켜 내러티브 이미지에 대한 연구를 진행하였다. 하지만 내러티브 이미지를 시각적 리터러시, 즉 수용자의 개인적 재해석에 맞춰 분석하여 내러티브의 텍스트가 가진 본 정보에 대한 연구에는 한계가 있다[12,30]. 장미숙은 그레마스(A.J.Greimas)의 내러티브 행위소 구조를 적용시켜 ‘구름뽀’ 캐릭터의 시각적 정체성을 탐색했다. 하지만 사건의 분절을 통한 기호 분석 중심으로 연구를 진행하여 캐릭터의 행위요소에 대한 깊은 연구가 이뤄지지 않았다[31]. 김운환은 광고에서 나타나는 의인화캐릭터의 유형에 대해 내러티브를 이용하여 분석하였다. 그러나 단순히 캐릭터 자체의 정보 분석과 직접화법 및 간접화법과 같은 내러티브의 구현 방식에만 초점을 맞춰 캐릭터 분석에 있어 내러티브를 적용했다고 보기는 힘들다[32].

2.2 비언어적 커뮤니케이션

캐릭터의 행위 표현에 해당하는 비언어적 커뮤니케이션은 1800년대 다윈은 ‘인간과 동물의 감정표현

에 대하여'를 통해 인간과 동물의 표현의 근본원리에 대한 연구가 최초이며, 인간과 동물의 공통점과 차이점을 탐구하는 동물학적 관점으로부터 출발 하였다. 비언어적 커뮤니케이션에서 넵[33]은 신체와 관련된 행위를 상징행위, 설명행위, 감정표현 행위, 규제행위, 적응행위 등의 5가지 의미로 분류하였다. 상징행위는 의식적이거나 의도적인 행위로서 언어와 일대일 대칭 되며 때론 언어가 상징행위로 대체되기도 한다. 이때 상징행위는 언어 곧 그 자체이며 나머지 행위들과 비교하여 가장 직접적이다. 설명행위는 상징행위와는 달리 무의식적으로 나타나며 언어가 가지는 의미를 보충하는 기능을 수행한다[6,4,7,8,11,14].

동작의 움직임 연구한 루돌프 본 라반은 신체의 동작, 움직임 개념을 최초로 이론화하였다. 그는 움직임을 심리적-신체적 과정의 결과물로 보았다[23, 25]. 몸의 동작은 내부 의도의 외부로의 표현이며 동작의 구조와 특질요소들은 그 대상의 내적충동 및 태도를 표현해준다고 주장했다. 또한 라반은 공간 상에서 인간이나 물체를 인식하는 방법으로 직접·간접적 인식방법을 활용할 수 있는 공간 개념을 제시하였으며 이를 '공간 에포트'라 한다. 공간 에포트는 방향, 높이를 측정하는 것이 아닌 대상이 자신의 주위 환경이나 그 공간을 의식하는 방법을 말한다. 이는 인간의 내적인 상태가 에포트 표현에 가장 중요한 요소로 작용하기 때문이다[13,15]. 라반은 인간의 인식 상태를 통해 개인공간과 역동공간에 대하여 논하였다. 개인공간은 인식의 주체가 내면을 향해 있으며 주위 공간과는 별개의 감정을 드러낸다. 반면 역동공간은 메시지의 전달이 주체가 되며 자신의 내적 상태에 대한 2차 메시지를 상대방의 개인공간으로의 전달을 목적으로 한다. 사람은 무의식적으로 행해지는 동작 속에 포함 된 메시지를 통해 상대방의 반응을 이끌어 내는데 이를 2차 메시지라고 한다[1,2,3,5].

본 연구는 내러티브 시각화에 따른 캐릭터 표현

양상을 비언어적 커뮤니케이션과 연계하여 분석하려고 한다. 그를 통해 캐릭터의 행위가 가지는 의미와 상징을 통해 효율적인 내러티브의 시각화를 위한 기능 요소를 추출이 목적이다. 따라서 본 연구에서 고양이 캐릭터를 대상으로 데즈먼드 모리스(Table 1)의 신체 관련 행위 기능적 요소를 바탕으로 1차적 의미추출 및 그 의미를 라반의 공간유형을 활용한 분석틀에 대입하여 캐릭터가 전하는 동작 의미를 분석하고자 한다. 그를 통해 효율적인 내러티브의 시각화를 위한 캐릭터 행위 기능 요소를 추출하여 추후 캐릭터 관련 콘텐츠 제작에 적용, 확장하려고 한다.

3. 3D 고양이캐릭터의 감정표출 방법

3.1 연구대상 선정

본 연구에서는 내러티브 시각화 구현을 위한 대상으로 3D 고양이캐릭터 “Puss is Boots”의 “Puss”를 선정하였다. “Puss”의 경우 인간형에 근접한 캐릭터이며 Table 2와 같이 고양이 캐릭터는 애니메이션에 빈번하게 등장하며, 주연캐릭터로 빈번하게 등장한다. 그리고 다양한 비언어적 행위를 연출하기에 시나리오와 영상을 통한, 각 사건들의 기능을 연구하기에 적합한 대상이다. 세부적으로 살펴보면 미국 전체 극장용 장편 애니메이션 중 1940년에서 2009년까지의 작품 중 의인화 동물캐릭터를 주요 인물로 활용한 51편의 작품을 분석해봤을 때 포유류 총 62종의 의인화된 동물캐릭터 456개가 나올 수 있었다[10].

51편 중 고양이가 등장하는 작품은 18편이고 그 중 고양이가 주인공이거나 주인공에 준하는 조연으로 등장하는 작품은 9편에 이른다. 62종의 동물이 등장하는 애니메이션의 1/5에 해당하는 작품에 고양이가 비중 있게 다루어지고 있었다. 애니메이션 등장 빈도수에는 개와 쥐에 이은 3위에 해당하지만 다양한 감정표현을 표출할 수 있는 주인공 역할에서는 개와

Table 1. Motion Type

Type	Characteristics
Inborn motion	Motion that does not have to be learnt
Discovered motion	Self-discovered motion
Assimilated motion	Motion obtained from peers unintentionally
Trained motion	Motion that should be learnt
Mixed motion	Motion acquired through various methods

Table 2. Anthropomorphic animal characters in animations(1940–2009)

No	Species	Characters	Work	Main Character	Supporting	Bit part	Percentage
1	dog	64	23	8	34	22	12.93%
2	rat	45	20	6	21	18	10.52%
3	cat	41	18	9	16	16	10.20%
4	lion	14	6	3	6	5	7.22%
5	horse	23	10	2	10	11	6.37%
6	bear	20	10	7	6	9	6.35%
7	elephant	19	10	2	5	12	5.06%
8	deer	10	3	2	6	2	3.93%
9	raccoon	6	6	2	3	1	3.30%
10	rabbit	16	10	-	10	6	2.47%
11	monkey	13	8	-	6	7	2.12%
12	rama	2	1	1	-	1	2.10%
13	fox	6	4	2	4	-	2.07%
14	squirrel	13	10	2	6	5	2.00%
15	tiger	9	6	1	7	1	1.83%
:	:	:	:	:	:	:	:
61	weasel	1	1	-	-	1	0.01%
62	cheetah	1	1	-	-	1	0.01%
sum		456		61	189	205	100%

취보다 더 많은 캐릭터가 등장했음을 알 수 있다. 상대적으로 주인공에 비해 조연은 감정의 종류가 다양하지 못하고 동작의 기능 또한 한정적이다. 이러한 데이터 분석을 통해 다양한 감정표현과 공통점을 찾기 위해서 가장 많이 주인공역으로 등장한 고양이 캐릭터를 분석대상으로 지정하였다. 따라서 본 연구에서는 가장 최근에 개봉한 애니메이션 중 고양이를 주인공으로 한 “Puss in Boots”에 등장하는 3D 고양이 캐릭터를 중심으로 내러티브 전달을 위한 행위요소를 분석하고, 3D 캐릭터 애니메이션에 적용될 비언어적 커뮤니케이션 표현방법 및 기능에 관한 연구에 참고한다.

3.2 3D 고양이 캐릭터 내러티브의 사건 분류

본 연구는 3D 고양이 캐릭터의 감정표출 방법을 통해 비언어적 표현이 내러티브 안에서 어떻게 기능적 요소로 작용하는지에 대해 연구하였다. 앞장에서 논하였듯이 고양이 캐릭터는 애니메이션에 빈번하게 등장한다. 이들은 자기 의인화 정도에 따라 동물의 형태에 가깝거나 인간에 가깝게 표현되기도 한다. 본

장에서는 인간에 가까운 의인화단계 5단계[16]에 해당하는 고양이를 대상으로 캐릭터의 감정표현에 있어 그 동작의 유형과 그에 따른 감정공간에 대해 살펴보고 그에 따른 동작과 내러티브 표현에 있어 그 기능에 대해 분석을 하였다.

먼저 동작의 기능을 살펴보기 전에 시나리오상의 사건을 주인공 “Puss” 중심으로 영상과 시나리오를 함께 분석하였다. 정확한 분석을 위하여 시나리오와 영상을 함께 분석하였으며 각각 분석 후 대조를 통한 분석을 한 번 더 실시하였다. 영상분석의 첫 단계로 사건 별 분석을 위한 사건별 영상추출을 실시하였다. 그 후 Puss의 비언어적 동작이 시나리오 전개상에 나타나는 기능을 살펴보기 위하여 전체 영상 속에서 나타나는 2차 메시지를 포함한 비언어적 동작을 추출하였다. 다음은 시나리오 및 영상을 통해 주인공 “Puss” 중심으로 진행되는 사건들을 분석한 결과이다(Table 3).

시나리오는 인물과 사건의 전개 설명기능을 하는 Act1과 사건의 본격적 진행을 보여주는 Act2, 고난

Table 3. Case Analysis Focusing on the Main Character, Puss

		Incident	Timeline	Function
Act1	A1	Puss's escape	0:01:02-0:02:41	Delivering Puss's current condition
	A2	Conflict in a bar	0:03:40-0:05:23	Describing Puss's personality
	A3	Acquiring information about magic bean	0:05:46-0:06:53	Hinting the incident
	A4	Attack on Jack & Jill's inn & failure	0:08:35-0:10:41	Opponent
	A5	Dance competition with Kitty in a bar	0:11:46-0:15:39	Describing personality
	A6	Reunion/conflict with Humpty Dumpty	0:16:13-0:22:03	Describing conflict
	A7	Puss's past: Conflict in a restaurant	0:22:03-0:23:07	Providing Puss's past info
	A8	Puss's past: Forming brotherly ties with Humpty	0:26:00-0:26:24	Explaining the relation between Puss and Humpty
	A9	Puss's past: Receiving a pair of boots of honor after saving a commander's mother	0:27:55-0:29:00	Explaining Puss's character
	A10	Puss's past: Entrapped in Humpty's trick	0:30:20-0:31:50	Explaining the relation between Puss and Humpty
	A11	Puss's past: Escaping from town	0:31:50-0:32:12	A sub-incident ends.
Act2	A12	Deciding to come with Humpty Dumpty	0:32:30-0:33:54	Forming assistance relation
	A13	Stealing the magic bean from Jack & Jill	0:34:19-0:39:19	Incident progression
	A14	Going up to the land of giant	0:41:04-0:46:46	Incident progression
	A15	Stealing a gosling	0:50:26-0:54:05	Incident progression
	A16	Humpty Dumpty's betrayal	0:58:02-1:02:07	Crisis
	A17	Knowing about Humpty Dumpty's trick in prison	1:03:23-1:05:23	Reversal
Act3	A18	Escaping the prison owing to Kitty's help	1:06:22-1:08:11	Forming assistance relation
	A19	Persuading Humpty Dumpty	1:08:37-1:10:17	Conflict resolution
	A20	Luring the mother goose	1:11:24-1:12:37	Incident progression
	A21	Puss saves Humpty and the gosling in danger.	1:11:24-1:12:37	Incident resolution
	A22	Puss becoming a hero again runs away from the commander.	1:17:02-1:19:27	Position rebound

과 반전을 통한 사건을 종결시키는 Act3로 구성되며 각 장을 이끄는 가장 큰 사건들을 중심으로 나머지 사건들이 진행된다. Act1은 Puss와 Humpty의 체회, Act2에서는 마법의 콩을 이용하여 황금알을 훔치는 내용, Act3는 Humpty의 본래 계획과 그를 바로잡으려는 Puss의 노력으로 구성된다. Act1에서는 주인공을 중심으로 일어나는 사건이 총 11개로 Act1에서의 사건들은 주로 Puss의 성격과 과거와 관련한 정보 전달을 통해 앞으로 벌어질 일들을 예견하는 기능을 한다. 이때 보여주는 Puss의 과거를 통해 Puss와 Humpty의 관계, Puss의 성격과 가치관에 대한 정보를 얻게 된다. 이때의 사건들은 '보여주기'를 통해 관

객에게 직접 정보를 제공한다. Act2는 실제 메인 사건을 중심으로 사건 조력자와의 사건 해결에 초점을 맞춘다. 실제 진행되는 사건은 표면적인 목적을 나타내며 1차적 해결이 진행된다. 자신의 명예를 되찾기 위해 Puss는 Humpty와의 동맹을 맺고 재과 질의 마법 콩을 훔쳐 거인의 땅으로 올라가게 된다. Kitty와 Humpty와의 조력으로 목표를 이루지만 지상으로 돌아온 밤, 혼자 남겨진 Puss는 그들의 흔적을 쫓아 고향으로 돌아간다. 그 곳에서 Humpty의 계략이 처음부터 자신을 향한 복수였음을 알고 무기력하게 감옥에 들어간다. 그곳에서 Puss는 본래 마법의 콩 주인을 만나게 되고 Humpty의 숨겨진 계획을 알게 된

다. 이때 조력자로 변한 Kitty의 도움으로 감옥에서 빠져나오게 된다. 이때 사건들의 기능은 정보전달 보다는 사건의 진행, 인물의 행동 유도에 있다. 사건에서 제공되는 정보 또한 캐릭터에 대한 설명보다는 다음 사건을 예비하는 정보이다. Act3에서는 Act1과 Act2에서 나타난 기능들이 복합적으로 다루어진다. 사건에 대한 정보와 더불어 인물의 내면 변화에 초점을 맞춰 개인적 감정 전달 기능의 행위가 나타난다.

3.3 내러티브의 공간에 따른 행위 요소 기능 분류

앞 절의 시나리오 분석을 바탕으로 'Puss'의 동작 중 2차 메시지가 포함된 동작 110 장면을 추출하여 분석하였다. 장면 추출은 단순 움직임을 위한 동작, 춤 동작 등 전달 메시지가 포함되지 않은 단순 동작 등은 제외하였다. 이러한 추출을 통해 시나리오상의 사건 분류와 동작 유형을 적용하여 공간의 유형에 따른 감정 표현과 그 기능에 대해 살펴보기로 한다. 감정의 공간은 앞서 설명했듯이 개인공간과 역동공간으로 나뉜다.

각 동작들이 내러티브에 활용되는 기능은 넵 및 모리스[1-8]의 비언어적 커뮤니케이션의 신체적 행위를 통한 분류 이론을 활용하였다. 극중 나타나는 비언어적 커뮤니케이션의 기능을 데즈몬드모리스의 신체적 행위 분류 이론을 참고하여 극의 진행에 맞게 재구성하여 적용하였다. 또한 구체적인 행동양상을 분석하기 위해 위에서 추출된 동영상 중에서 기능적 요소를 표현한 예시를 골라 이미지를 재추출하였다. 본 연구의 정확한 동영상 추출은 기준 인물 정서 표현에 있어 크게 세 가지 요건을 갖추고 있어야 한다. 첫째, 사건의 준비단계(Preparation) 즉, 정서가 촉발되기 위한 사건이 존재해야 하고 둘째, 그러한 정서가 행동으로 이어져 뚜렷한 형태(Stroke)로 나타나야 하며, 마지막으로 그 행동을 함으로서 사건이나 감정의 변화가 일어나야 한다(Retraction). 이러한 요건을 모두 갖춘 장면의 동영상을 추출하되, 사건의 세 단계를 포함할 수 없는 경우는 stroke¹⁾ 부분이 명확하게 포착되는 경우 추출하기로 한다[18]. 단, 한

캐릭터가 비슷한 형태와 의미를 가진 것은 중복시키지 않으며 캐릭터의 크기가 작거나 초점이 흐린 경우, 행위가 중간에 편집되는 경우 제외시켰다. 또한 행동의 연속성을 위하여 0.2초의 분할을 가진 5장의 동영상 상을 사용하였다.

3.3.1 개인공간에서의 비언어적 커뮤니케이션 유형 분석

앞서 설명하였듯이 라반은 움직임을 심리적-신체적 과정의 결과물로 보았다. 몸의 동작은 내부 의도의 외부로의 표현이며 동작의 구조와 특질요소들은 그 대상의 내적충동 및 태도를 표현해준다고 주장했다. 자신의 주위 환경이나 그 공간을 인식하는 방법인 에포트를 통해 캐릭터의 내적 상태를 파악할 수 있다. 의식의 주체가 내면을 향해 있는 개인공간은 감정의 방향이 내부로 향해 있다. 이러한 점이 역동공간과 차별화 되는 부분인면서 내러티브 진행에 있어 정보 수신 기능을 담당하는 중요한 역할을 하게 되는 부분이다. 개인 공간에서 이뤄지는 비언어적 감정표현의 유형을 분석한 결과이다(Table 4).

각 추출된 동영상은 넵과 모리스의 신체언어표현 방법을 중심으로 감정 표현의 대상 유무와 함께 동작 유형과 그 감정의 방향성, 내러티브 안에서 작용하는 기능, 주체의 운동성 등에 대해 분석했다. 분석결과, 개인공간에서의 감정표출은 대상이 불명확했으며 감정의 대상이 확실 하여도 그 전달방법이 수동적으로 나타났다. 또한 감정의 방향이 대상의 유무와 일치하지 않았으며 주로 내부로 향하는 경향을 나타낸다. 이는 개인 공간에서 나타나는 감정의 표현들이 대상의 행동유도가 아닌 정보판단, 감정표출과 같은 캐릭터 그 자체의 정보 혹은 변화를 설명하고 있기 때문으로 사료된다. 이러한 행위들은 행위를 통한 의미전달과 감정을 표출함으로써 시청자가 캐릭터에 몰입할 수 있게 도와주는 몰입 요인으로 작용한다. 이러한 요소는 설명적이며 감정적으로 작용하며 주로 Act1과 Act3에서 나타난다.

다음의 예(Table 5)는 사건 A6에 나타나는 'Puss'의 발견동작의 사례이다. 팔짱을 끼는 행위는 여러 행태로 분류되나 위의 동작은 오른손은 팔에 걸치고 왼손은 팔을 잡고 있다. 이는 상대의 동의를 구하는 일이 아닌 정보에 대한 판단의 의미를 지니고 있다. 이 동작은 상황에 대한 감정표현으로 상대방과 개인

1) Stroke, 사전적 의미로는 한 차례의 성공적인 행동-일을 가리키는 것으로 여기서는 대상의 행위가 가장 잘 보여 주는 순간적 이미지로 쓰이고 있다. 행위가 이뤄지는 순간으로 예를 들면 타자의 공이 야구배트에 닿는 순간이라 할 수 있다.

Table 4. Type of emotion expressed in a Personal Space

	Time-line	Object	Action Type	Emotions direction	Function	Motility
1	0:09:49-0:09:50	X	Express / Anger	Out	Emotions delivery	Passive
2	0:10:25-0:10:26	○	Express/Intention	In	Emotions delivery	Passive
3	0:11:22-0:11:24	X	Express / Anger	Out	Emotions delivery	Passive
4	0:11:50-0:11:52	X	Meaning	In	Emphasize	Passive
5	0:14:40-0:14:42	X	Information/Transmission	In	Emphasize	Passive
6	0:14:43-0:14:46	○	Significance/Symbol	In	Emphasize	Passive
7	0:15:32-0:15:34	X	Information/Judgment	In	Emphasize	Passive
8	0:16:28-0:16:31	X	Information/Recognition	In	Emphasize	Passive
9	0:19:23-0:19:29	X	Information/Explanation	In	Emphasize	Passive
10	0:20:17-0:20:18	X	Express / Anger	In	Emotions delivery	Passive
11	0:20:28-0:20:31	○	Information/Judgment	In	Emphasize	Passive
12	0:21:02-0:21:03	X	Information/Transmission	In	Emphasize	Passive
13	0:26:04-0:26:06	X	Meaning	In	Emphasize	Passive
14	0:27:42-0:27:45	○	Express/attraction	In	Emotions delivery	Passive
15	0:29:09-0:29:11	X	Meaning	In	Emphasize	Passive
16	0:31:55-0:31:56	○	Express / Anger	In	Emotions delivery	Passive
17	0:33:38-0:33:56	X	Meaning	In	Emphasize	Passive
18	0:33:50-0:33:53	○	Express/Intention	In	Emotions delivery	Passive
19	0:34:38-0:34:39	○	Express / anger	In	Emotions delivery	Passive
20	0:35:09-0:35:10	○	Information/Transmission	In	Emphasize	Passive
21	1:00:02-1:00:03	○	Information/Recognition	In	Emphasize	Passive
22	1:04:02-1:04:03	X	Information/Judgment	In	Emphasize	Passive
23	1:11:25-1:11:26	X	Meaning	In	Emphasize	Passive
24	1:17:36-1:17:40	X	Express/Happiness	In	Emotions delivery	Passive
25	1:19:03-1:19:06	X	Information/Judgment	In	Emphasize	Passive
26	1:18:58-1:19:00	○	Information/Judgment	Out	Emphasize	Passive

적 거리를 두는 개인공간에서 이루어진다. 발견을 통해 본인의 판단을 보충하는 행위이다. 이 발견 동작은 개인공간에서 발견되었기 때문에 상대를 거치지 않고 직접적으로 관객에게 전달된다. 이를 통해 관객은 Puss의 현재 상태에 집중하게 된다.

다음의 예는 'Puss'가 어미거위를 쫓아가기 전, 의지를 다지는 장면이다(Table 6). 모자를 고쳐 쓰는 동작을 통해 본인의 의지를 보여준다. 이 동작은 일종의 코드 제스처로서 상징행위에 해당한다. 이 역시 코드 제스처가 개인공간에서 발견되었기 때문에 캐릭터가 전하려는 메시지는 1차 대상을 통해서가 아닌 관객에게 직접적으로 전달된다. 이 행위를 통해 관객은 'Puss'의 다음 동작을 예측할 수 있다.

위의 예(Table 7)는 발견동작의 사례이다. 발견동작은 2차 메시지를 전달하는 기계적인 동작으로 이는 타인의 감정과는 별개로 일어나는 감정임으로 타인과 감정 영역이 겹치지 않는 개인공간에서 표현된다. 이러한 개인공간에서 표현되는 감정들은 행동을 통한 의미전달 보다는 자신의 감정의 의미 전달에 해당된다. 이를 '기분신호'라 하고 이러한 '개인적 동작'을 통해 상대는 그 대상의 개성이나 성격, 기분을 알아차릴 수 있다.

3.3.2 역동공간에서의 비언어적 커뮤니케이션 유형 분석

역동공간은 개인공간과는 반대로 메시지의 방향

Table 5. Discovered Motion Shown in Personal Space (No. 11)

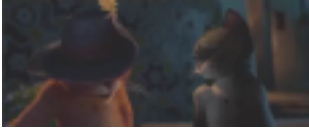

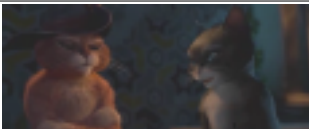
No	Scene	Meaning
1		Folding arms: Judgment on information
2		
3		

Table 7. Discovered Motion Shown in Personal Space (No. 26)




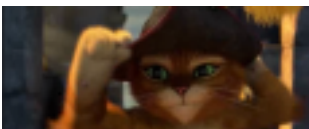
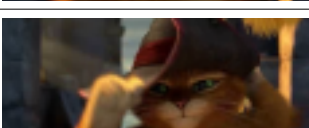
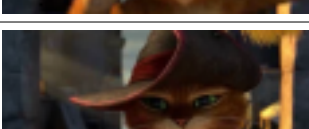
No	Scene	Meaning
1		Raising up/down hand: Delivering the meaning of emotion
2		
3		

Table 6. Discovered Motion Shown in Personal Space (No. 23)

No	Scene	Meaning
1		Adjusting hat: Self-will
2		
3		

이 상대방의 개인공간으로 향해 있다. 메시지를 전하기 위한 대상이 드러나지 않는 개인공간과는 달리 역동공간은 그 대상이 확실히 드러난다. 무의식적으로 행해지는 동작 속에 포함된 메시지를 통해 상대방의 반응을 이끌어내는 것을 2차 메시지라고 하는데 역동공간에서 행해지는 동작 유형의 대부분은 이러한 2차 메시지를 포함하고 있다. 자신의 내적 상태에 대한 2차 메시지를 상대방의 개인공간으로의 전달을 통해 상대방의 반응을 이끌어내는 역할의 역동공간은 메시지의 전달이 주체가 되며 자신의 내적 상태에 대한 2차 메시지를 상대방의 개인공간으로의 전달을 목적으로 한다.

이렇게 역동공간에서 표출되는 감정들의 동작 유형을 살펴보고 각 유형들의 시나리오 상에서 나타나는 기능적 요소를 분석했다. 각 영상들은 동작 유형에 따라 정보제공을 통한 사건 진행, 감정 표현을 통한 의미전달, 상대의 행동 유발 등의 기능을 수행하고 있다. 앞서 개인공간과 다른 요인은 감정 표출의 대상 존재가 명확하다는 점이다. 이는 행위를 함으로서 그 대상에게 2차 메시지를 전달하는 기능을 한다는 것을 뜻한다.

아래의 예(Table 9)는 방어 행위에 대한 사례이다. 상대방에게 손을 높이 들어 본인을 방어와 동시에 상대의 행위를 멈추게 하는 2차 메시지를 전달한다. 이러한 행위는 적극적이며 역동적이다. 방어행위는 다른 표현과 달리 적극적으로 상대방을 자신의 개인공간으로 개입시킴으로서 개인공간을 역동공간화 시킨다. 캐릭터는 이러한 행위 요소를 통해 2차 메시지를 전달함으로써 상대의 행위 변화를 유도한다.

아래의 예(Table 10)는 동의제스처의 사례이다. 타인에게 동의를 구하고자 하는 행위의 표현으로 타인과 감정 영역을 공유하거나 혹은 타인의 영역으로 들어가는 역동공간에서 표현된다. 동의동작은 상대방에게 2차 메시지를 전하기 위한 행동으로 우발 제스처와 함의는 같으나 2차 메시지를 통해 상대방의 영역으로 들어가는 점에서 차이점이 발생한다. 이러한 2차 메시지는 상대방의 반응을 이끌어냄으로서 사건을 진행시키는 역할을 한다.

아래의 예(Table 11)는 발견동작의 사례이다. 짐

Table 8. Type of emotion expressed in Dynamic Space

	Time-line	Object	Action Type	Emotions direction	Function	Motility
1	0:02:34-0:02:37	○	Symbol	Out	Meaning	Dynamic
2	0:02:36-0:02:40	○	Symbol	Out	Inducing situations	Dynamic
3	0:05:20-0:05:25	○	Express / Threat	Out	Emphasize	Dynamic
4	0:05:28-0:05:31	○	Express / Threat	Out	Emphasize	Dynamic
5	0:05:37-0:05:40	○	Information/Indication	Out	Inducing behavior	Dynamic
6	0:05:43-0:05:47	○	Signal/symbol	Out	Inducing behavior	Dynamic
7	0:06:00-0:06:05	○	Signal/request	Out	Inducing behaviorI	Dynamic
8	0:06:33-0:06:34	○	Defense / Evasion	Out	Conflict rise	Dynamic
9	0:06:34-0:06:37	○	Signal/Request	Out	Inducing behavior	Dynamic
10	0:06:44-0:06:47	○	Signal/Request	Out	Inducing behavior	Dynamic
11	0:06:53-0:06:55	○	Signal/Indication	Out	Progression of events	Dynamic
12	0:09:19-0:09:22	○	Signal/Indication	Out	Stop action	Dynamic
13	0:09:30-0:09:34	○	Signal/Request	Out	Meaning	Dynamic
14	0:09:39-0:09:43	○	Signal/Request	Out	Emphasize	Dynamic
15	0:09:43-0:09:45	○	Information / Confirmation	Out	Conflict rise	Dynamic
16	0:10:03-0:10:07	○	Signal/Defense	Out	Deployment event	Dynamic
17	0:10:07-0:10:10	○	Signal/Defense	Out	Meaning	Dynamic
18	0:10:13-0:10:15	○	Signal/Attack	Out	Inducing behavior	Dynamic
19	0:11:12-0:11:13	○	Signal/Attraction	Out	Emphasize	Dynamic
20	0:11:56-0:11:58	○	Signal/Indication	Out	Progression of events	Dynamic
21	0:12:04-0:12:07	○	Signal/Attack	Out	Inducing behavior	Dynamic
22	0:13:18-0:13:22	○	Express/Anger	Out	Deployment event	Dynamic
23	0:13:30-0:13:35	○	Signal/Code	Out	Complements	Dynamic
24	0:13:35-0:13:38	○	Signal/Attack	Out	Inducing behavior	Dynamic
25	0:15:01-0:15:03	○	Signal/Victory	Out	Emotion trigger	Dynamic
26	0:15:28-0:15:30	○	Express/Surprise	Out	Reversal	Dynamic
27	0:15:41-0:15:43	○	Signal/Code	Out	Expansion means	Dynamic
28	0:16:03-0:16:06	○	Express/Attraction	Out	Emotions extended	Dynamic
29	0:16:31-0:16:34	○	Express/Anger	Out	Conflict rise	Dynamic
30	0:16:39-0:16:46	○	Information/Degree	Out	Provide information	Dynamic
31	0:17:04-0:17:07	○	Express/Anger	Out	Provide information	Dynamic
32	0:17:26-0:17:29	○	Express/Anger	Out	Provide information	Dynamic
33	0:18:55-0:18:59	○	Signal/avoidance	Out	Conflict rise	Dynamic
34	0:19:51-0:19:56	○	Signal/attraction	Out	Reversal	Dynamic
35	0:20:23-0:20:27	○	Information/degree	Out	Emphasize	Dynamic
36	0:23:08-0:23:13	○	Signal/attack	Out	Stop action	Dynamic
37	0:24:00-0:24:09	○	Signal/negative	Out	Negative	Dynamic
38	0:24:07-0:24:12	○	Signal/negative	Out	Negative	Dynamic
39	0:25:22-0:25:29	○	Signal/degree	Out	Development	Dynamic
40	0:25:41-0:25:46	○	Signal/positive	Out	Strengthen relations	Dynamic
41	0:25:47-0:25:50	○	Express/intention	Out	Reply	Dynamic
42	0:26:21-0:26:25	○	Format / combination	Out	Relationship	Dynamic
43	0:29:49-0:29:52	○	Information/degree	Out	Stop action	Dynamic

Table 8. Continued

	Time-line	Object	Action Type	Emotions direction	Function	Motility
44	0:30:02-0:30:06	○	Express/intention	Out	Emotion appeal	Dynamic
45	0:30:08-0:30:12	○	Signal/degree	Out	Stop action	Dynamic
46	0:30:12-0:30:16	○	Format/degree	Out	Stop action	Dynamic
47	0:30:48-0:30:52	○	Express/anger	Out	Deep emotion	Dynamic
48	0:30:52-0:30:56	○	Express/sad	Out	Inducing behavior	Dynamic
49	0:31:01-0:31:06	○	Express/sad	Out	Stop action	Dynamic
50	0:35:35-0:35:39	○	Express/intention	Out	Trigger action	Dynamic
51	0:39:22-0:39:27	○	Signal/positive	Out	Trigger action	Dynamic
52	0:40:40-0:40:45	○	Signal/negative	Out	Strengthen relations	Dynamic
53	0:46:10-0:46:15	○	Signal/negative	Out	Stop action	Dynamic
54	0:48:17-0:48:22	○	Information/acquisition	Out	Provide information	Dynamic
55	0:49:28-0:49:32	○	Persuasion	Out	Inducing behavior	Dynamic
56	0:55:57-0:56:00	○	Persuasion	Out	Emotional changes	Dynamic
57	0:56:43-0:56:49	○	Signal/degree	Out	Emotional changes	Dynamic
58	0:57:07-0:57:10	○	Signal/positive	Out	Emotion express	Dynamic
59	0:58:05-0:58:10	○	Express/fear	Out	Self-defense	Dynamic
60	1:00:58-1:01:02	○	Signal/degree	Out	Emotion appeal	Dynamic
61	1:01:05-1:01:09	○	Signal/admixture	Out	Emotion control	Dynamic
62	1:01:21-1:01:28	○	Signal/admixture	Out	Progression of event	Dynamic
63	1:01:40-1:01:42	○	Express/anger	Out	Emotion control	Dynamic
64	1:01:50-1:01:56	○	Express/sad	Out	Progression of events	Dynamic
65	1:01:58-1:02:03	○	Signal/surrender	Out	Progression of events	Dynamic
66	1:04:25-1:04:29	○	Information/request	Out	Information	Dynamic
67	1:04:30-1:04:35	○	Signal/request	Out	Action change	Dynamic
68	1:04:50-1:04:55	○	Signal/request	Out	Action change	Dynamic
69	1:06:10-1:06:15	○	Signal/request	Out	Action change	Dynamic
70	1:07:26-1:07:29	○	Signal/degree	Out	Confrontation	Dynamic
71	1:08:44-1:08:49	○	Signal/attack	Out	Confrontation	Dynamic
72	1:08:50-1:08:55	○	Signal/intention	Out	Provide information	Dynamic
73	1:09:03-1:09:09	○	Signal/persuasion	Out	Emotional changes	Dynamic
74	1:09:25-1:09:27	○	Signal/persuasion	Out	Emotional changes	Dynamic
75	1:09:30-1:09:36	○	Signal/persuasion	Out	Emotional changes	Dynamic
76	1:09:38-1:09:42	○	Signal/intention	Out	emotional changes	Dynamic
77	1:09:40-1:09:42	○	Information/request	Out	Emotional changes	Dynamic
78	1:09:42-1:09:46	○	Signal/degree	Out	Action change	Dynamic
79	1:11:51-1:11:56	○	Information/transmission	Out	Progression of events	Dynamic
80	1:12:17-1:12:20	○	Code	Out	Emphasis	Dynamic
81	1:18:13-1:18:19	○	Code	Out	Emphasis	Dynamic
82	1:18:16-1:18:20	○	Code	Out	Emphasis	Dynamic
83	1:18:50-1:18:52	○	Signal/degree	Out	Emphasis	Dynamic
84	1:18:52-1:18:53	○	Signal/degree	Out	Emotional changes	Dynamic
85	1:18:53-1:18:56	○	Information/judgment	Out	Meaning	Dynamic

Table 9. Defensive actions in Dynamic Space(No. 8)




No	Scene	Meaning
1		Raising up a hand toward others : Delivering the 2nd message defending himself and also stopping other's action
2		
3		

Table 10. Discovered Motion Shown in Dynamic Space (No. 23)





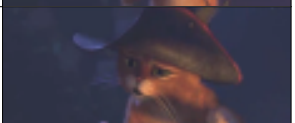
No	Scene	Meaning
1		Rolling once and then raising up two hands: Action to get consent
2		
3		

Table 11. Discovered Motion Shown in Dynamic Space (No. 48)

No	Scene	Meaning
1		Unfolding and showing all the fingers: Delivering emotion to others
2		
3		

계손가락 바통으로 손의 바통은 손가락 모두를 사용하지만 하나의 손가락이 중심적인 역할을 하는 동작

이다. 이때의 감정표현은 자신의 감정을 타인에게 전달하면서도 직접적이기 때문에 타인의 영역으로 적극적으로 들어가는 역동공간에서 표현된다.

3.4 공간에 따른 행위 요소 결과

캐릭터의 감정표현은 공간에 따라 기능이 달라진다. 캐릭터가 같은 감정을 표출하게 될 때, 공간은 감정의 수신자에 따라 구분되어지고 곧 그것은 메시지로서 작용을 하게 된다. 이러한 메시지는 기능에 따라 표현방법을 달리하게 된다. 추출 동영상 클립의 분석 결과 정보 제공의 기능을 하는 표현일수록 개인공간에서, 수신자의 행동을 유도함으로써 사건을 진행시키는 적극적 개입이 따르는 행위는 2차 메시지 전달을 통한 역동공간에서 이뤄짐을 알 수 있었다. 배우지 않은 동작유형이 많이 나타나는 개인공간과 달리 역동공간에서는 신호나 코드와 같은 상호 약속된 동작유형들이 주로 나타났다. 개인 공간에서의 의미의 확장 등의 역할로 이러한 신체 신호를 통해 타인의 영역으로의 확장으로 이어진다. 이는 2차 메시지를 전달하여 사건을 진행시키는 역할을 한다. 2차 메시지는 상대방의 감정이나 행동의 변화를 불러오고 이는 곧 사건의 급진적 진행 혹은 반전으로 이어진다.

따라서, 개인공간에서 이뤄지는 비언어적 감정표현의 가장 큰 특징은 감정의 수신자가 불명확하다는 점에 있다. 이는 동작의 목적이 상대방의 감정이나 동작 유도가 아닌 정보의 전달에 있음을 알 수 있다. 또한 발화의 대상이 곧 자기 자신이 되기도 한다. 이러한 이유로 감정의 방향은 내부이거나 외부이더라도 작품내의 인물이 아닌 관객에게 직접적으로 전달된다. 즉, 개인공간에서 전달되어지는 2차 메시지는 주인공 내부의 감정이며 이는 정보공유로서의 기능을 하게 된다.

역동공간은 메시지의 방향이 상대방의 개인공간으로 향해 있다. 메시지를 전하기 위한 대상이 명확하게 나타난다. 역동공간에서 행해지는 동작유형의 대부분은 이러한 2차 메시지를 포함하고 있다. 역동공간은 메시지의 전달이 주체가 되며 자신의 내적 상태에 대한 2차 메시지를 상대방의 개인공간으로의 전달이 목적이다. 이러한 역동공간은 주로 사건과 사건의 연속성이 일어나는 Act2에서 많이 나타난다 (Table 12).

Table 12. Actions Analysis in Space

	Personal space	Dynamic space
The main role	Provide information	Events in progress
Act	Act1, Act3	Act2, Act3
Object	Not Clear	Clear
Emotions Direction	In	Out
Action Type	Express, Information	Symbol, Signal, Code

4. 결 론

본 연구에서는 효과적인 내러티브의 시각화 표현을 위하여 애니메이션 Puss in Boots에 등장한 고양이 캐릭터를 대상으로 동작유형의 기능에 대해 연구하였다. 이를 위하여 주인공 Puss의 사건별 행동양상을 분석하고 그 행동에 나타나는 영역을 개인공간과 역동공간을 분리하였다. 다음으로 각 공간별로 나타나는 행동의 요소를 분석하여 기능적 요소들을 추출하였다. 이러한 행동요소의 시각적 기능을 내러티브를 통해 분석해 본 결과, 개인공간에서는 비언어적 표현을 통해 캐릭터의 내면심리 묘사, 기본 정보 전달 등의 캐릭터 중심의 정보가 전달 된 반면, 역동공간에서는 캐릭터와 상대와의 관계, 행동 유도, 사건 진행 등의 사건 중심의 정보를 전달하는 기능적 요소가 많았다. 이는 공간에 따라 행위의 요소가 바뀌고 그 요소의 기능이 변화함을 뜻한다. 즉, 캐릭터의 행동요소는 개인공간과 역동공간에 따라 기능적으로 작용함을 알 수 있다. 이를 통해 캐릭터의 행동요소를 정립하고 각 행동요소들의 기능에 따라 내러티브에 적용가능하며 공간을 통해 캐릭터의 행동 요소가 구별된다. 그리고 캐릭터의 행동요소 분석을 통해 내러티브에 맞는 애니메이션 및 캐릭터의 효과적인 감정 표현이 가능할 것으로 보인다.

REFERENCE

[1] Desmond Morris, Kim, *People Watching*, Kachibooks, 1994. Korea.
 [2] J.S. Werner and J.W. Tankard, *Communication Theories Origin's, Methods and Uses in the Mass Media*, Allyn & Bacon, 2000. UK.
 [3] A. Yoon, *Communicative Functions of Body Language*, Sungkok Academic and Cultural Foundation, 1998. Korea.

[4] Y. Choi, *Nonverbal Communication*, Communication Books, 1999. Korea.
 [5] D. McNeill, *Language and Gesture*, Cambridge University Press, 2000. UK.
 [6] J. Fiske, *Introduction to communication studies*, Routledge, 2010. UK.
 [7] Y. Kim, *Semiotics of Body Language*, Communication Books, 2001. Korea.
 [8] K. Hong, *Human Communications*, Nanam Publishing House, 2002. Korea.
 [9] W. Kim and S. Jang, *Nonverbal Communication*, Nanam Publishing House, 2004. Korea.
 [10] Y. Lee, U. Kim, and S. Kim, "A Study on the Difference of Affect Intensity According to the Degree of Anthropomorphism in Animated Animal Characters," *Journal of Korea Design Forum*, Vol. 46, pp. 375-388, 2015.
 [11] Y. Lee and H. Kim, "Effects of Nonverbal Interaction Synchrony on Communication: Focusing on Vocal Cues and Visual Cues," *Journal of Speech and Communication*, Vol. 25, pp. 153-184, 2004.
 [12] H. Byn and J. Lee, "Emotion-based Gesture Stylization For Animated SMS," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 13 No. 5, pp. 802-816, 2010.
 [13] I. Kim and S. Yang, "Study on the Cartoonish Expression of Body Language in Animated Films," *Journal of Korea Design Forum*, Vol. 9, pp. 99-124, 2004.
 [14] U. Kim., *Nonverbal Communication Theory*, Nanam Publishing House, 2005. Korea
 [15] J. Yoon, "A Study on the Meanings of Bodily & linguistic Expressions Appeared Animation

- Characters in Cultural Values," *Journal of Korean Society of Cartoon & Animation Studies*, Vol. 9, pp. 184-198, 2005.
- [16] Y. Lee and J. Kim, "A Study on The Step of Anthropomorphizing Animal Characters in Animations," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 12, No. 11, pp. 1661-1670, 2009.
- [17] Y. Lee, S. Hong, and J. Kim, "Expression of Anthropomorphized Animal Characters in Animations-focused on the Animation of America," *Journal of Korea Contents Association* Vol. 10, No. 11, pp. 125-135, 2010.
- [18] Y. Lee, *Classification and Searching for Anthropomorphic Animal Characters in Animation*, Doctor's Thesis of Pusan University, 2010.
- [19] G. Hwang, "Study on the Motion Acting in a Game Character Animation," *Journal of Korea Contents Association*, Vol. 6, No. 9, pp. 273-278, 2006.
- [20] M. Jung and J. Kim, "The Study on Body Language in Animation as Functional Aspects -Focusing on Mulan, Beauty and the beast, Aladdin, Sinbad," *Journal of Design Studies*, Vol. 69, pp. 55-64, 2006.
- [21] M. Jung, *A Gesture Suggestion System Based on the Animation Scenario and Character Parameters*, Doctor's Thesis of Pusan National University, 2008.
- [22] D. Morris and D. Kim, *People Watching Body Language Research*, Kachibooks, 2009. Korea
- [23] S. Shin and J. Kim, *Body Movement and Reading-Theory and Practice of Laban Movement Analysis*, Ewhapress, 2010. Korea
- [24] KOCCA, *2013 Content Industry Report*, KOCCA, 2014.
- [25] J. Kim, "Laban's "Movement Space" - Focusing on Space Harmony Theory," *Journal of Korea Society of Dance History*, Vol. 31, pp. 21-43, 2013.
- [26] S. Hosany and G. Prayag, D. Martin, W. Lee, "Theory and Strategies of Anthropomorphic Brand Characters from Peter Rabbit, Mickey Mouse, and Ronald Mcdonald, to Hello Kitty". *Journal of Marketing Management*, Volume 29, pp. 48-68, 2013, UK
- [27] J. Kim, "Study on Visual Narrative of Background Space in the Movie," *Journal of Korea Society of Design Culture*, Vol. 17, No. 2, pp. 108-121, 2011.
- [28] Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell UP, 1978. US
- [29] S. Chatman and S. Benjamin, *Antonioni, Or, the Surface of the World*, University of California Press. 1985. US
- [30] H. Jung, "Digital Storytelling and Narrative Images," *Journal of Korliter*, Vol. 11, No. 3, pp. 9-23, 2007.
- [31] M. Jang and Y. Nam, "Study on Visual Identity of Picture-book Character Based on Story," *Illustrations Forum*, Vol. 30, pp. 47-56, 2012.
- [32] U. Kim and S. Shim, "A Categorization of Brand Character in TV Commercials-focus on Narrative and Personification," *Journal of Korean Communication Studies*. Vol. 17, No. 3, pp. 5-32, 2009.
- [33] M.L. Knapp, *Essential of Nonverbal Communication*, Holt Rinehart and Winston, 1980. US



이 영 속

2010년 부산대학교 영상정보공학과 공학박사
2010년 동의대학교 디지털콘텐츠공학과 겸임교수
2014년 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 전임연구원

2015년 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 조교수
관심분야: 의인화동물캐릭터, 캐릭터 개발, 기능성게임, 디지털콘텐츠제작, 시각화



김 상 남

2010년 동국대학교 문예창작학과·컴퓨터공학과 학사
2014년 동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠학과 문학석사
2016년 동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠학과 시나리오 전공 박사과정 수료

관심분야: 디지털스토리텔링, 시나리오, 기능성게임, 디지털콘텐츠기획