



## 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

홍행 애니메이션에 나타난  
유희성에 관한 연구



HANSUNG  
UNIVERSITY

2014년

한성대학교 대학원  
미디어디자인 학과  
애니메이션·제품디자인 전공  
김 승 리

석사학위논문  
지도교수 이상원

흥행 애니메이션에 나타난  
유희성에 관한 연구

Studies on Humor of Box Office Animation

HANSUNG  
UNIVERSITY

2014년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인 학과

애니메이션·제품디자인전공

김 승 리

석사학위논문  
지도교수 이상원

# 흥행 애니메이션에 나타난 유희성에 관한 연구

Studies on Humor of Box Office Animation

위 논문을 디자인학 석사학위 논문으로 제출함

2014년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인 학과  
애니메이션·제품디자인 전공

김 승 리

# 국 문 초 록

## 흥행 애니메이션에 나타난 유희성에 관한 연구

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션·제품디자인전공

김 승 리

국내 애니메이션 산업은 성장 잠재력이 높은 분야로 인정받고 있으며, 기술력 발전과 우수한 전문 인력양성으로 ‘100조 매출’ 시대를 열고 있다. 하지만 극장용 창작 애니메이션의 현실은 다르다. 2000년 이후 애니메이션 제작사가 증가하면서 산업규모 역시 확장되었지만 극장용 창작 애니메이션의 매출현황은 하락함으로써 애니메이션 제작에 부정적 영향을 미치고 있다.

이에 본 연구자는 오락매체의 중요 요소이며, 흥행 애니메이션 기획에 근본 토대가 되는 ‘유희성’에 주목하여 연구를 진행하였다.

따라서 본 연구의 목적은 유희적 표현의 유형을 '개념적(Conceptual)표현', '시각적(Visual)표현', '실제적(Practical)표현', '상관적(Relational)표현'으로 분류하여 모호한 유희적 표현방법을 체계화하고 그 근거를 토대로 국내 극장용 애니메이션을 기획 연출하는 데에 있어 웃음 유발의 실질적 방법론을 제시하는 것이었다.

연구방법으로는 흥행 애니메이션의 유희성을 분석하기 위하여 문헌에 나타난 흥행의 정의를 비교한 다음, 성공한 작품으로 분류되는 애니메이션을 선정하였다. 그 결과 <겨울왕국(2014)>, <슈렉포에버(2010)>, <라푼젤(2010)>, <쿵푸팬더1(2008)>를 선택하여 분석하였다. 선정된 작품을 바탕으로 웃음유발의 근원을 밝히기 위해 유희의 종류와 표현유형, 표현방법으로 분류하였다. 이러한 3가지 분류를 토대로 네 가지 흥행 애니메이션에 나타난 유희적

표현유형과 방법을 사례분석 하였고, 그 결과를 유형별로 종합 정리하면 다음과 같다.

첫째, 네 가지 흥행 애니메이션에 나타난 웃음유발요소를 살펴보면 애니메이션의 배경 및 캐릭터의 성향과 가장 유사한 유희적 표현유형이 다른 유희적 표현유형들보다 많이 사용되는 것으로 분석 되었다. 이는 애니메이션에서의 배경설정 및 캐릭터의 성향이 극의 전개에 핵심요소인 만큼 유희적 표현유형 역시 위와 동일하게 배경설정 및 캐릭터의 성향에 영향을 받는 것으로 파악되었다.

둘째, 관객들의 유희적 감정형성을 위하여 일반적으로 사용되는 유희의 종류가 있음을 확인할 수 있었다. 유희의 종류는 ‘해학’, ‘풍자’, ‘기지’, ‘아이러니’로 분류 되는데, 재치 및 창의적 웃음으로 정의되는 기지가 보편적으로 사용되는 것으로 나타났다.

셋째, 관객에게 즐거운 감정 유도하는 유희적 표현은 캐릭터를 중심으로 이루어진다는 점이다. 즉 애니메이션에서의 캐릭터 위치는 대단히 중요한 요소이다. 이와 마찬가지로 웃음을 유발시키는 장치 역시 캐릭터를 위주로 형성된다는 것을 알 수 있었다.

이러한 측면에서 지금까지의 연구를 종합해 볼 때, 흥행 애니메이션에 나타난 유희적 표현유형 및 방법에 의한 극장용 창작 애니메이션을 제작할 경우, 흥행성을 기초한 웃음 관련 연출력과 스토리텔링에 대한 대안을 찾을 수 있을 것으로 기대한다.

**【주요어】** 흥행 애니메이션, 국내 애니메이션 산업, 애니메이션 기획, 쇼펜하우어, 유희성

# 목 차

제 1 장 서론 .....	1
제 1 절 연구의 배경 및 목적 .....	1
제 2 절 연구의 범위 및 방법 .....	3
제 3 절 논문의 구성 .....	4
제 2 장 이론적 고찰 .....	6
제 1 절 국내 극장용 애니메이션 현황 및 특성 .....	6
1. 국내 극장용 애니메이션 제작 현황 .....	6
2. 산업으로서 극장용 애니메이션의 특성 .....	8
3. 국내 애니메이션 산업구조의 문제점 .....	11
4. 국내 애니메이션 산업의 전망 .....	13
제 2 절 애니메이션의 흥행성에 대한 이론적 고찰 .....	15
1. 흥행성에 대한 일반적 시각 .....	15
2. 산업적 측면의 흥행 .....	16
3. 작품성 측면의 흥행 .....	18
제 3 절 해외 애니메이션 제작구조와 성공요인 .....	19
1. 제작 기획구조 .....	19
2. 마케팅 시스템 .....	21
3. 캐릭터의 특색 .....	22
4. 연출의 특징 .....	22

제 3 장 애니메이션의 유희성과 표현 .....	23
제 1 절 유희성에 대한 논의 .....	23
1. 유희의 개념 및 표현방법 .....	23
2. 유희적 표현의 효과 .....	32
제 2 절 애니메이션의 유희적 표현 유형 .....	35
1. 개념적(Conceptual) 표현 .....	36
2. 시각적(Visual) 표현 .....	37
3. 실제적(Practical) 표현 .....	38
4. 상관적(Relational) 표현 .....	39
제 4 장 흥행 애니메이션의 유희성 요소 분석 .....	40
제 1 절 흥행 애니메이션의 유희적 표현 유형 사례분석 .....	40
1. 분석대상 및 분석 틀 .....	40
2. 사례분석 .....	47
제 2 절 종합 논의 .....	99
제 5 장 결론 .....	102
제 1 절 요약 및 결론 .....	102
제 2 절 연구의 한계 및 제언 .....	104
참고문헌 .....	105
ABSTRACT .....	108



## <표 목 차>

[표 1] 국내 애니메이션 산업 현황 .....	7
[표 2] 비경합성과 비배제성 .....	9
[표 3] 부가산업 연계현황 .....	10
[표 4] 국내 애니메이션 제작업 매출현황 .....	11
[표 5] 리트만의 흥행 구성 요소 .....	17
[표 6] 국가별 흥행의 정의의 기준 .....	18
[표 7] 미국 메이저 영화사의 계열사 현황 .....	21
[표 8] 즐겨보는 애니메이션 장르 .....	31
[표 9] 극장용 애니메이션 국내 흥행 순위 .....	43
[표 10] 유희적 표현 유형 분석 .....	44
[표 11] <겨울왕국> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석 .....	49
[표 12] <겨울왕국> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석 .....	49
[표 13] <겨울왕국> 시각적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석 .....	50
[표 14] <겨울왕국> 시각적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석 .....	50
[표 15] <겨울왕국> 시각적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석 .....	51
[표 16]] <겨울왕국> 시각적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석 .....	51
[표 17] <겨울왕국> 시각적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석 .....	52
[표 18] <겨울왕국> 시각적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석 .....	52
[표 19] <겨울왕국> 실제적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석 .....	53
[표 20] <겨울왕국> 실제적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석 .....	53
[표 21] <겨울왕국> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석 .....	54
[표 22] <겨울왕국> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석 .....	54
[표 23] <겨울왕국> 상관적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석 .....	55
[표 24] <겨울왕국> 상관적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석 .....	55
[표 25] <겨울왕국> 상관적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석 .....	56
[표 26] <겨울왕국> 상관적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석 .....	56

[표 27]	<겨울왕국> 상관적 표현 사례4 유희의 표현 유형 분석	57
[표 28]	<겨울왕국> 상관적 표현 사례4 유희의 표현 방법 분석	57
[표 29]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석	58
[표 30]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석	58
[표 31]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석	59
[표 32]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석	59
[표 33]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석	60
[표 34]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석	60
[표 35]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례4 유희의 표현 유형 분석	61
[표 36]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례4 유희의 표현 방법 분석	61
[표 37]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례5 유희의 표현 유형 분석	62
[표 38]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례5 유희의 표현 방법 분석	62
[표 39]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례6 유희의 표현 유형 분석	63
[표 40]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례6 유희의 표현 방법 분석	63
[표 41]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례7 유희의 표현 유형 분석	64
[표 42]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례7 유희의 표현 방법 분석	64
[표 43]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례8 유희의 표현 유형 분석	65
[표 44]	<슈렉포에버> 개념적 표현 사례8 유희의 표현 방법 분석	65
[표 45]	<슈렉포에버> 시각적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석	66
[표 46]	<슈렉포에버> 시각적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석	66
[표 47]	<슈렉포에버> 시각적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석	67
[표 48]	<슈렉포에버> 시각적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석	67
[표 49]	<슈렉포에버> 시각적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석	68
[표 50]	<슈렉포에버> 시각적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석	68
[표 51]	<슈렉포에버> 시각적 표현 사례4 유희의 표현 유형 분석	68
[표 52]	<슈렉포에버> 시각적 표현 사례4 유희의 표현 방법 분석	69
[표 53]	<슈렉포에버> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석	70
[표 54]	<슈렉포에버> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석	70
[표 55]	<슈렉포에버> 상관적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석	71

[표 56]	<슈렉포에버> 상관적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석	71
[표 57]	<슈렉포에버> 상관적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석	72
[표 58]	<슈렉포에버> 상관적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석	72
[표 59]	<라퐁젤> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석	73
[표 60]	<라퐁젤> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석	73
[표 61]	<라퐁젤> 개념적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석	74
[표 62]	<라퐁젤> 개념적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석	74
[표 63]	<라퐁젤> 시각적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석	75
[표 64]	<라퐁젤> 시각적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석	75
[표 65]	<라퐁젤> 실제적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석	76
[표 66]	<라퐁젤> 실제적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석	76
[표 67]	<라퐁젤> 실제적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석	77
[표 68]	<라퐁젤> 실제적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석	77
[표 69]	<라퐁젤> 실제적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석	78
[표 70]	<라퐁젤> 실제적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석	78
[표 71]	<라퐁젤> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석	79
[표 72]	<라퐁젤> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석	79
[표 73]	<쿵푸팬더> 개념적 표현 사례1 유희적 표현 유형 분석	80
[표 74]	<쿵푸팬더> 개념적 표현 사례1 유희적 표현 방법 분석	80
[표 75]	<쿵푸팬더> 개념적 표현 사례2 유희적 표현 유형 분석	81
[표 76]	<쿵푸팬더> 개념적 표현 사례2 유희적 표현 방법 분석	81
[표 77]	<쿵푸팬더> 개념적 표현 사례3 유희적 표현 유형 분석	82
[표 78]	<쿵푸팬더> 개념적 표현 사례3 유희적 표현 방법 분석	82
[표 79]	<쿵푸팬더> 실제적 표현 사례1 유희적 표현 유형 분석	83
[표 80]	<쿵푸팬더> 실제적 표현 사례1 유희적 표현 방법 분석	83
[표 81]	<쿵푸팬더> 실제적 표현 사례2 유희적 표현 유형 분석	84
[표 82]	<쿵푸팬더> 실제적 표현 사례2 유희적 표현 방법 분석	84
[표 83]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례1 유희적 표현 유형 분석	85
[표 84]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례1 유희적 표현 방법 분석	85

[표 85]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례2 유희적 표현 유형 분석	86
[표 86]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례2 유희적 표현 방법 분석	86
[표 87]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례3 유희적 표현 유형 분석	87
[표 88]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례3 유희적 표현 방법 분석	87
[표 89]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례4 유희적 표현 유형 분석	88
[표 90]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례4 유희적 표현 방법 분석	88
[표 91]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례5 유희적 표현 유형 분석	89
[표 92]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례5 유희적 표현 방법 분석	89
[표 93]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례6 유희적 표현 유형 분석	90
[표 94]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례6 유희적 표현 방법 분석	90
[표 95]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례7 유희적 표현 유형 분석	91
[표 96]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례7 유희적 표현 방법 분석	91
[표 97]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례8 유희적 표현 유형 분석	92
[표 98]	<쿵푸팬더> 상관적 표현 사례8 유희적 표현 방법 분석	92
[표 99]	홍행 애니메이션에 나타난 유희적 표현 유형 분석	93

## <그림목차>

[그림 1] <메밀꽃 운수좋은날 그리고 봄봄> 포스터 이미지 .....	8
[그림 2] <피부색깔=꿀색> 포스터 이미지 .....	8
[그림 3] <뽀로로극장판> 포스터 이미지 .....	8
[그림 4] 국내 애니메이션 제작업 매출액 현황 .....	12
[그림 5] 국내 극장용 애니메이션 산업 악순화 구조 .....	13
[그림 6] 헐리우드 3D애니메이션 프로덕션 파트 제작 시스템 .....	20
[그림 7] <모던타임즈> 불일치 장면 사례 .....	25
[그림 8] <모던타임즈> 패러디 장면 사례 .....	27
[그림 9] <모던타임즈> 아이러니 장면 사례 .....	28
[그림 10] <모던타임즈> 반어 장면 사례 .....	30
[그림 11] <라이온킹> 개념적 표현 사례 .....	34
[그림 12] <알라딘> 시각적 표현 사례 .....	35
[그림 13] <인어공주> 실제적 표현 사례 .....	36
[그림 14] <미녀와야수> 상관적 표현 사례 .....	37
[그림 15] <겨울왕국> 포스터 이미지 .....	45
[그림 16] <겨울왕국> 포스터 이미지 .....	46
[그림 17] <라푼젤> 포스터 이미지 .....	47
[그림 18] <쿵푸팬더> 소프트 이미지 .....	48
[그림 19] <겨울왕국> 개념적 표현 사례1 .....	49
[그림 20] <겨울왕국> 시각적 표현 사례1 .....	50
[그림 22] <겨울왕국> 시각적 표현 사례2 .....	51
[그림 23] <겨울왕국> 시각적 표현 사례3 .....	52
[그림 24] <겨울왕국> 실제적 표현 사례1 .....	53
[그림 25] <겨울왕국> 상관적 표현 사례1 .....	54
[그림 26] <겨울왕국> 상관적 표현 사례2 .....	55
[그림 27] <겨울왕국> 상관적 표현 사례3 .....	56

[그림 28] <겨울왕국> 상관적 표현 사례4 .....	57
[그림 29] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례1 .....	58
[그림 30] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례2 .....	59
[그림 31] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례3 .....	60
[그림 32] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례4 .....	61
[그림 34] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례5 .....	62
[그림 35] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례6 .....	63
[그림 36] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례7 .....	64
[그림 37] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례8 .....	65
[그림 38] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례1 .....	66
[그림 39] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례2 .....	67
[그림 40] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례3 .....	68
[그림 41] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례4 .....	69
[그림 42] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례1 .....	70
[그림 43] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례2 .....	71
[그림 44] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례3 .....	72
[그림 45] <라푼젤> 개념적 표현 사례1 .....	73
[그림 46] <라푼젤> 개념적 표현 사례2 .....	74
[그림 47] <라푼젤> 시각적 표현 사례1 .....	75
[그림 48] <라푼젤> 실제적 표현 사례1 .....	76
[그림 49] <라푼젤> 실제적 표현 사례2 .....	77
[그림 50] <라푼젤> 실제적 표현 사례3 .....	78
[그림 51] <라푼젤> 상관적 표현 사례1 .....	79
[그림 52] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례1 .....	80
[그림 53] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례2 .....	81
[그림 54] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례3 .....	83
[그림 55] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례4 .....	83
[그림 56] <쿵푸팬더> 실제적 표현 사례1 .....	84
[그림 57] <쿵푸팬더> 실제적 표현 사례2 .....	85

[그림 58] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례1 .....	86
[그림 59] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례2 .....	87
[그림 60] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례3 .....	88
[그림 61] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례4 .....	89
[그림 62] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례5 .....	90
[그림 63] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례6 .....	91
[그림 64] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례7 .....	92





# 제 1 장 서 론

## 제 1 절 연구의 배경 및 목적

오늘날 국내 극장용 애니메이션은 산업 발전과 창작인력 양성으로 다양한 국내외 극장용 애니메이션 콘텐츠가 기획 제작 되고 있다. 국내 극장용 애니메이션은 1960년대 태동기를 지나 1980년대를 거치면서 산업으로써의 하청 애니메이션 구조 속에서 발전하였다. 이후 2000년대를 접어들면서 국내 애니메이션업계는 창작 애니메이션 제작을 위한 시스템으로 전환 되기 시작하였고 산업구조 변화에 따라 OEM 시장이 축소 되면서 독립 및 산업 애니메이션을 통한 애니메이션 시장의 근간을 발견 하는 계기가 되었다.

또한 국내 대학들의 경우, 애니메이션 전공 관련 학과들을 설치하면서 전문인력들이 대거 양성 되었다. 이로 인해 ‘프리프로덕션(Pre-Production)’과 ‘메인프로덕션(Main-Production)’, ‘포스트프로덕션(Post-Production)’에 이르기까지 국내 순수 기술 인력으로 극장용 애니메이션 제작이 가능하게 되었다.

현재 2010년대 국내 극장용 애니메이션은 증강현실(Augmented Reality)기술의 발전으로 3D, 4D 극장용 애니메이션이라는 새로운 기술과 애니메이션의 결합이 탄생하였고 이로 인해 즐거움과 오락을 겸비한 콘텐츠의 제작에 적극적으로 가담한 상황이다.

기술적 측면에서 국내 애니메이션 산업은 지속적으로 발전되고 있지만, 극장용 창작 애니메이션의 흥행실적은 매우 저조한 편이다. 최근 개봉작을 살펴보면, 명필름에서 제작한 <마당을 나온 암탉(2011)>과 서울산업통상진흥원(SBA)의 펀드로 제작된 <점박이 한반도의 공룡(2012)>은 흥행에 성공하였으나 그 이외는 대부분 실패하였다. 2000년대 이후 국내 애니메이션 시장은 제작사가 증가하면서 애니메이션 산업규모 역시 확장되고 있지만 국내 극장용 애니메이션의 매출 현황은 하락함으로써 애니메이션 제작에 부정적 영향을 주고 있는 실정이다.

본 연구가 주목하는 ‘유희성’은 흥행 애니메이션을 기획하기 위한 근본 토대라는 점에서 의의가 있다. 애니메이션 감독 장 폴로(Jean G.Poulot)는 ‘한



국애니메이션엔 유머가 없다'는 주제로 매일경제 칼럼을 기재한 적이 있다. 이 칼럼을 통해 “국내 애니메이션 영화 제작자들은 흥행 콘텐츠 제작에 필요한 핵심은 유머라는 사실을 모른다. 한국 애니메이션에 부족한 요소는 유머다.” 라고 지적했으며, 한국 동원 관객 700만이 넘는 흥행 애니메이션 쿠팡더의 스토리 감독인 필 크레이븐 역시 한국콘텐츠진흥원에서 발행하는 애니메이션 관련 잡지 ‘피플’ 인터뷰를 통해 “강한 스토리는 독특한 개성과 유머가 있어야 한다.”고 지적하며 애니메이션에서의 유머에 대한 중요성을 피력하였다.

이에 본 연구를 진행함에 있어 흥행 중요요소인 유희성에 주목하여 학제적 접근을 통해 개념화 하고 웃음론의 철학적 개념을 정립한 쇼펜하우어 사상에 근거하여 유희성을 유발시키는 다양한 사례를 표집 하고자 한다.

따라서 본 연구의 목적은 유희적 표현의 유형을 '개념적 표현', '시각적 표현', '실제적 표현', '상관적 표현'으로 분류하여 모호한 유희적 표현방법을 체계화 하고, 그 근거를 토대로 국내 극장용 애니메이션을 기획 연출하는 데에 있어 웃음 유발의 실질적 방법론을 제시하고자 한다.

이러한 측면에서 지금까지의 연구를 종합해 볼 때, 흥행 애니메이션에 나타난 유희적 표현유형 및 방법에 의한 극장용 창작 애니메이션 제작 시 흥행성을 기초한 웃음 관련 연출력과 스토리텔링에 대한 대안을 찾을 수 있을 것으로 기대한다.

## 제 2 절 연구의 범위 및 방법

본 연구의 범위는 국내 영화진흥위원회에서 제공하는 극장용 애니메이션 흥행 순위를 기준으로 2000년에서 2014년 까지 상위 순위권 애니메이션 총 네 작품을 선별하여 작품에서 유희적 표현이 적용된 장면을 분석하였다.

연구방법으로는 흥행 애니메이션 4편 <겨울왕국(2014)>, <라푼젤(2010)> <슈렉포에버(2008)>, <쿵푸팬더1(2008)>의 유희적 표현 유형을 분석하였다. 유희적 장면의 객관적 확보를 위해 애니메이션 전공 대학생 그룹 (10명), 애니메이션 전공 대학원생 그룹 (5명)으로 선정하여 전문가적 평가를 고려하였다. 유희적 장면 선별을 위한 조사기간은 2014년 10월 1일부터 10월 10일 까지 네 차례에 걸쳐 실시하였고, 각 집단별로 모여 토론 하였다.

유희적 장면 선정 과정으로는 15명의 전문가 집단을 세 그룹으로 나누어 A그룹 6명, B그룹 5명, C그룹 4명으로 실시하였으며, 진행자에 의한 좌담형식으로 의견을 청취하여 조사하였다.

먼저 선정된 흥행 애니메이션을 보여준 뒤, 진행자는 사전에 준비한 영상 캡처 이미지 카드를 활용하여 유희적 장면을 선별하였고, 이를 바탕으로 세 그룹의 유희적 장면의 교집합을 추출하였다.

이와 같이 각자가 느낄 수 있는 유희적 장면을 얘기하는 형식의 개방형 심층 집단 토의(Open-Ended Group Discussion)방식을 이용하였다.

여기서 도출된 유희적 장면들을 수집하고, 연구자가 유희적 표현 방법을 보다 구체적으로 분석하기 위해 그 결과를 유희적 표현방식 유형별로 종합 정리하여 집중 분석하는 연구방법으로 진행하였다.

### 제 3 절 논문의 구성

본 연구의 구성은 다음과 같다.

제 1장에서는 연구의 배경과 목적, 그리고 연구의 범위 및 방법과 논문의 구성에 대하여 명시하였다.

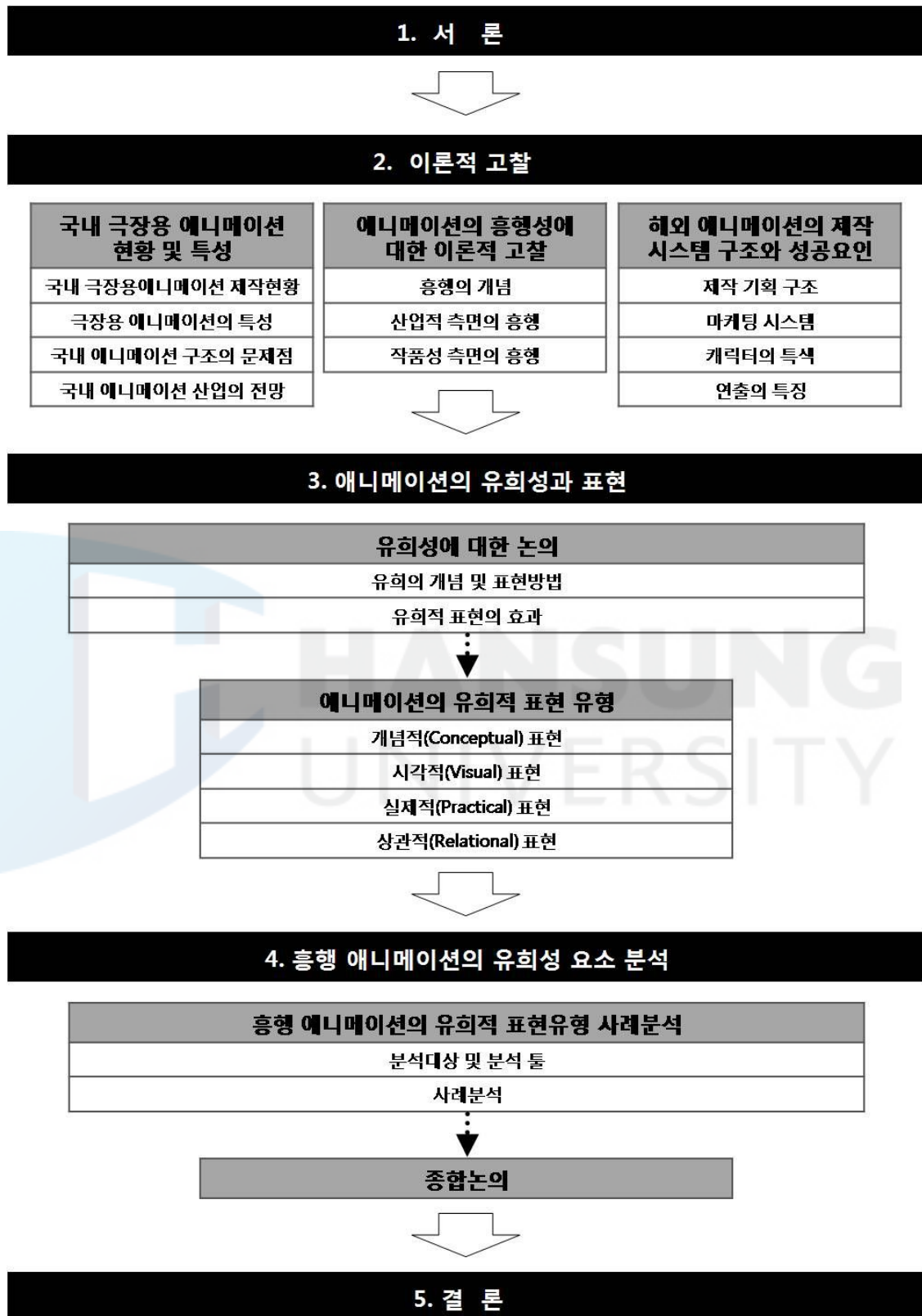
2장에서는 이론적 고찰을 통해 국내 극장용 애니메이션의 현황 및 특성을 알아보았다. 국내 극장용 애니메이션의 제작 현황과 산업으로써의 극장용 애니메이션의 특징을 정의하고 국내 애니메이션 산업 구조의 문제점을 분석하였다. 이를 바탕으로 국내 애니메이션 산업의 전망을 조사하였다. 또한 애니메이션의 흥행성에 대한 이론적 고찰을 하였다. 흥행의 학술적 개념을 정의하고 흥행의 주요 요소를 분석하여 산업적 측면의 흥행과 작품으로써의 흥행을 정리하였다. 이를 바탕으로 해외 애니메이션의 성공 요인과 요소를 분석하여 특성을 탐색하였다.

3장에서는 애니메이션의 유의성과 표현 유형을 알아보기 위해 유희성의 개념을 논의하고 유희적 표현의 효과를 제시하고자 하였다. 또한 애니메이션의 유희적 표현 유형을 개념적 표현, 시각적 표현, 상관적 표현, 실제적 표현으로 분류하여 유희적 표현을 체계화 하였다.

4장에서는 앞장을 근거로 흥행 애니메이션의 유희적 요소 분석을 바탕으로 국내에서 흥행에 성공한 애니메이션의 유희적 표현에 관한 사례를 산출하고 논의하고자 한다.

마지막 5장에서는 연구의 전체적 내용을 요약하고 본 연구의 결론을 내린 후 한계점 및 그에 대한 제언을 하였다.

<표 1> 연구의 흐름도



## 제 2 장 이론적 고찰

### 제 1 절 국내 극장용 애니메이션 현황 및 특성

#### 1. 국내 극장용 애니메이션 제작 현황

오늘날 국내 애니메이션의 산업발전과 창작인력 양성으로 다양한 국내외 극장용 애니메이션 콘텐츠가 기획 제작 되고 있다. 애니메이션 산업은 고부가가치 산업으로 성장 잠재력이 높은 분야로 인정받고 있다. 우리나라 콘텐츠 산업의 총 부가가치 금액은 2010년 기준 29조 7,972억 원으로 2005~2010년 간 연 평균 7.6%를 기록하였으며, 동 기간 중 애니메이션 산업의 부가가치액 연평균 증가율은 무려 38.8%로 2005년 422억원에서 2010년 2,171억원으로 5배 정도 증가하였다. 애니메이션 산업의 부가가치율은 2005년 18.05%에서 2010년 42.20%로 2.3배 이상 상승한 것이다.<sup>1)</sup>

이처럼 문화기술 산업의 가치를 인정받아 정부에서는 국내 애니메이션 산업의 콘텐츠 강국의 도약을 위해 2011년 5월 국무총리를 위원장으로 하여 총 20명으로 구성 된 콘텐츠산업진흥위원회를 출범하였다. 이를 통해 범국가적 육성체계 마련, 국가창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출, 글로벌 시장 진출 확대, 동반성장 생태계 조성, 제작·유통·기술 핵심기반 강화 등 5대 추진전략이 담겨 있다. 이러한 정부의 지원정책과 국내 애니메이션 제작사 간의 협의 및 노력을 통해 2013년 콘텐츠 산업이 ‘100조 매출·50억 달러 수출 시대’를 여는 것을 중요 목표로 삼고 있다. 또한 글로벌 킬러 콘텐츠에 집중 지원 하여 한국형 애니메이션 및 후속작 지원(6편), 글로벌 애니메이션 본편 지원(3편), 국가간 공동 제작지원(3편), 프리프로덕션 및 단편(13)편 등 콘텐츠 투자 및 제작 지원에 구체적으로 가담하고 있다.<sup>2)</sup> 2013년 문화체육관광부에서는 ‘100년 감동의 킬러콘텐츠 육성전략’을 발표하였다. 이는 캐릭터, 만화, 애니

1) 이주영, 「국내 애니메이션 산업현황 및 뉴미디어확산에 따른 유통환경변화」, 정보통신정책연구, 2012, p.61.

2) KOCCA(한국콘텐츠진흥원), 『애니메이션 산업백서 5부-산업정책 및 법제도』, 2012, p.24.

메이션 사업에 대한 지원 정책 및 산업 인력 양성 방안에 대한 논의로 5개년 발전 계획을 수립하였다.<sup>3)</sup> 이처럼 국내 애니메이션 사업은 정부의 정책적 지원이 적극적으로 가담되는 상황이다.

2014년을 기준으로 애니메이션 산업체는 308개의 제작사가 있고 애니메이션 산업 사업체 설립 분포 역시 2000년 이후 꾸준한 성장세를 보이고 있다.

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액 (백만원)	부가가치액 (백만원)	부가가치율 (%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
2008년	276	3,924	404,760	167,287	41.33	80,583	6,132
2009년	289	4,170	418,570	175,213	41.86	89,651	7,397
2010년	308	4,349	514,399	217,101	42.20	96,827	6,951
2011년	341	4,646	528,551	223,109	42.21	115,941	6,896
2012년	341	4,503	521,005	218,999	42.23	112,542	6,261

[표 1] 국내 애니메이션 산업 현황<sup>4)</sup>

하지만 극장용 애니메이션 제작 현황은 1990년 이후 개봉작이 32편에 불과 하다. 이는 연 평균 3편에도 미치지 못하는 수준이다. 이 32편의 평균 관객 동원 수 역시 서울 개봉관을 기준으로 28,495명에 불과하다.<sup>5)</sup>

2011년 명필름과 오돌또기에서 공동 제작한 <마당을 나온 암탉(2011)>이후로 대표적인 흥행 애니메이션 역시 없는 실정이다.

영화관 CGV 개봉작을 기준으로 2014년 극장용 애니메이션은 총 50편의 애니메이션이 상영 되었는데 그 중 국내 창작 애니메이션은 <메밀꽃,운수좋은 날,그리고봄봄(2014)>, <피부색갈=꿀색(2012)>, <뽀로로극장판(2014)> 총 3편에 불과 했다.

3) 이주영, 전개서, p.57

4) KOCCA(한국콘텐츠진흥원), 「2013 애니메이션 산업백서」, 2014, p.89

5) 변완수, 「국내 애니메이션 기업의 현황과 콘텐츠 개발전략에 관한 연구」, 성균관대학교 대학원 석사, 2004, p.26





[그림 1] 메밀꽃그리고



[그림 2] 피부색갈=꿀색



[그림 3] 뽀로로극장판

또한 2015년 개봉 예정작 역시 애니메이션 <돼지의 왕(2011)>, <사이비(2013)>를 연출한 연상호감독의 <서울역(2015)> 한편 뿐이다. 정부의 공격적인 정책적 지원과 애니메이션 업체의 성장세과 비교했을 때 국내 극장용 애니메이션의 제작 현황이 저조한 상태임을 알 수 있다.

## 2. 산업으로서 극장용 애니메이션의 특성

극장용 애니메이션은 실사영화와 비교했을 때 제작기간이 길고 제작비 및 투자규모 역시 상대적으로 크다. 이는 극장용 애니메이션만이 갖는 제작 특성을 알아야하며 특수영상문화산업체계의 새로운 가치관을 이해하고 재해석해야 한다.

첫째로 극장용 애니메이션은 제작비 투자규모가 상대적으로 크다. 대개 국내 실사영화 제작비는 5억에 10억대이며, 월트 디즈니의 경우 200억에서 300억대의 제작비를 투자한다. 애니메이션의 제작과정 및 제작비를 살펴보면 인건비 투자가 대부분을 차지하고 있음을 보여준다. 이처럼 애니메이션은 노동집약적인 산업으로 평가 되고 있다.

둘째로 극장용 애니메이션은 리스크가 높은 벤처 사업이다. 수용자 리스크, 정부 리스크, 동종업계 리스크, 원작 및 시나리오 리스크, 제작진 노동시장의 공급 리스크, 등 다양한 과정상의 리스크가 실존하며, 그로부터 새로운 가정

들이 끊임없이 제기된다.<sup>6)</sup> 이처럼 투자대비 다양한 리스크가 존재하고 긍정적인 결과만 산출되는 사업이 아님을 인지해야 한다.

셋째로 공공재적 특성을 인식해야 한다. 공공재는 '비경합성(Non-rivalry)'과 '비배제성(Non-excludability)'이라는 두 가지 특성을 갖는 재화나 서비스를 가리키는데, 비경합성이란 소비에 참여하는 사람의 수가 아무리 많아도 한 사람이 소비할 수 있는 양에는 전혀 변함이 없다는 것을 의미한다. 비배제성이란 특정한 재화나 서비스에 대해 지불하지 않는 사람이 그 재화나 서비스를 소비하려 할 경우 이를 배제할 수 없다는 것이다.<sup>7)</sup>

구분	내용
비경합성 (non-rivalry)	어떤 특정 공공재를 현재 쓰고 있더라도 다른 사람들도 이를 함께 사용할 수 있는 성질을 지칭함
비배제성 (non-exclusion)	생산과 공급이 일단 이루어지고 나면 생산비를 부담하지 아니한 경제주체라 할지라도 소비(사용)에 배제시킬 수 없는 특성

[표 2] 비경합성과 비배제성<sup>8)</sup>

즉, 공공재의 비경합성이란 한 사람이 그것을 소비한다 해도 다른 사람이 소비할 수 있는 기회가 줄어들지 않으며 애니메이션의 공공재적 특성은 여러 사람이 동시에 소비할 수 있으며 한사람의 소비가 타인의 소비가치를 감소시키지 않고 똑같은 소비 수준을 갖게 된다는 것이다.

마지막으로 극장용 애니메이션의 창구효과 및 OSMU(One-Source Multi-Use)가 있다. 미디어 산업은 생산물의 배포에 있어서도 ‘규모의 경제’가 존재 하는데, 이것을 ‘범위의 경제(economies of scope)’라고 한다. ‘범위의 경제’는 ‘창구효과’를 통해 실현된다. 창구효과란 하나의 프로그램을 서로

6) 변완수, 전게서, p.6.

7) 이강모, 「문화산업으로서 국내 애니메이션 산업에 대한 연구」, 연세대학교 대학원 석사, 2002, p.8.

8) 변완수, 「국내 애니메이션 기업의 현황과 콘텐츠 개발전략에 관한 연구」, 성균관 대학교 대학원 석사, 2004년 p.31.



다른 시점에서 서로 다른 채널을 통해 공급하여 프로그램의 부가가치를 높이는 전략적인 배포방식을 의미한다.(두산백과) 퓨전문화의 전성시대의 저자 하재봉은 “정보화 사회의 문화 생존법인 원소스 멀티유즈 전략은 필연적으로 퓨전 문화를 잉태시킨다. 하나의 소스를 각각 다른 모습으로 탈 바꿈 시키면서 뒤섞임이 발생하는 것이다.” 라고 말했다. 이런 창구효과를 통해 하나의 콘텐츠가 변형되고 재활용되어 ‘원소스 멀티유즈’ 구조와 매우 유사한 방식으로 실현 된다.

연계업종	적용 예
캐릭터 상품	캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타
만화	만화출판 (만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양)
	디지털만화 (온라인 만화방/포털사이트)
음악	음반, 음악공연 (콘서트, 뮤지컬)
	디지털음악 (벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드)
게임	게임 개발 및 배급 (PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임등)
영화	영화의 제작·배급·수입, 비디오제작·유통 디지털 영화 (디지털 영화 제작, 온라인 영화 서비스, 컴퓨터 그래픽)
방송/드라마	지상파 방송 (TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송
	위성방송 디지털방송 (디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송)
출판	서적출판, 잡지 및 정기간행물, 신문발행
	전자출판 (온라인잡지, E-BOOK)
광고	광고대행, 인터랙티브 (모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업
기타	테마파크
	웹정보 콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠 (교육용)
	디자인, 공연(음악제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타문화산업

[표 3] 부가산업 연계현황<sup>9)</sup>

극장용 애니메이션은 하나의 콘텐츠를 통해 상품화권, 판매촉진에 대한 권리, tv방영권, 비디오판권, LD판권, DVD판권, 이벤트 권리, 캐릭터산업 판권 등 다양한 권리를 요구할 수 있다.

9) KOCCA(한국콘텐츠진흥원), 「2013 애니메이션 산업백서」, 2014, p.255

### 3. 국내 애니메이션 산업구조의 문제점

국내 극장용 애니메이션 산업은 1990년대 중반 OEM 수입 1억불을 달성하며 일본 애니메이션의 하청수주(OEM)로 산업적 성장을 맞이하였다. 이 과정에서 제작 인력과 작업 기술의 발달로 인해 창작 애니메이션 산업이 본격적으로 발전 하였다.

(단위: 백만원)

중분류	소분류	2007	2008	2009	2010	2011	2012
애니메이션 제작업	창작	137,322	168,396	211,949	227,961	240,186	256,631
	하청	135,025	136,356	122,412	113,695	110,180	106,636
	온라인	1,831	1,880	2,301	2,108	6,789	7,236
	계	274,106	305,632	336,662	343,764	357,155	370,503

[표 4] 국내 애니메이션 제작업 매출현황<sup>10)</sup>

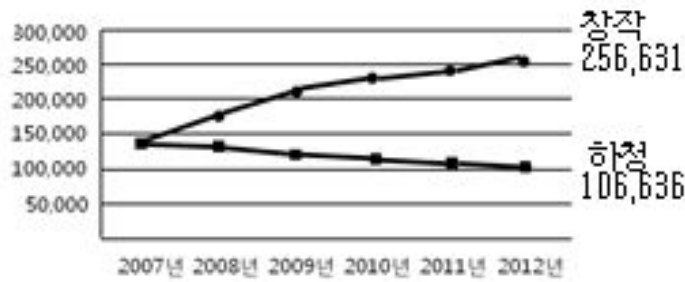
이처럼 하청 위주의 애니메이션 산업이 창작 제작 구조로 전환 되었는데 2006년에는 애니메이션 창작제작업과 하청제작업이 각각 1,072억과 1,076억 원의 매출을 기록하여 비슷한 비중을 차지하였으나, 2009년에는 애니메이션 창작제작업의 매출액이 2006년도이 약 두배에 달하는 2,119억 원 규모에 달하는 반면, 하청제작업은 13% 증가한 1,224억 원을 기록하고 있다. 이에 따라 2009년 전체 애니메이션 제작업 매출액에서 창작제작업의 비중이 63%에 달하고 있으나 하청 제작업의 비중은 36%로 나타났다.<sup>11)</sup>

2012년 기준 국내 애니메이션 하청 제작업의 1인당 평균 매출액인 6400만 원은 국내 애니메이션 산업 전체의 1인당 평균 매출액인 8800만원의 80%도 채 되지 않는다. 또한 2012년 애니메이션 하청 제작업 사업체 수는 92개로 2010년부터 2012년까지 연평균 2.5%씩 감소하는 추세를 보이고 있다.<sup>12)</sup> 이렇게 애니메이션 사업이 창작 애니메이션으로 전환되면서 안정적 수익이 보장 되지 않는 현상이 일어나고 있다. 몇몇의 스타 애니메이션 제작 회사 외에는 위기가 오는 실정이다.

10) KOCCA(한국콘텐츠진흥원), 전게서, p.273

11) 방송통신위원회, 「국내제작 애니메이션 판정기준 정비방안 연구」, 2012, p.9.

12) KOCCA(한국콘텐츠진흥원), 전게서, 상게서, p.12.



[그림 4] 국내 애니메이션 제작업 매출액 현황<sup>13)</sup>

또한 국내 애니메이션 산업의 유통구조에 대한 문제점도 제기되고 있다. 애니메이션은 다양한 경로의 부가가치를 창출해 낼 수 있는 산업이다. 이것은 생산 보다 유통의 활성화가 중요하다는 것을 보여준다. 예를 들어 미국 유명 애니메이션 제작사인 픽사의 경우 회사에서 제작한 최초의 극장용 장편 애니메이션 <토이스토리(1995)>를 개봉 할 당시 배급사의 중요성을 인지하고 디즈니와 파트너십을 맺으며 토이스토리의 흥행에 일조를 하게 된다. 박성원 성균관대학교 예술대학 영상학과 교수는 조선일보와 인터뷰에서 “만약 픽사가 디즈니 외에 다른 배급사와 계약을 했다면 지금과 같이 흥행을 했을 것이라고는 장담 할 수 없다.”라고 말하였다.

전문가들의 진단에 따르면 성장형 시장이 안정형 시장으로 발전하기 위해서는 유통구조의 개선이 필수적이지만, 현재 성장형 시장 단계에 들어있는 국내 애니메이션 산업이 구조상의 한계로 인해 제작물이 최종 소비자에게 제대로 전달되지 못하고 있다는 것이 이들의 지적이다.<sup>14)</sup>

2011년 흥행에 성공한 마당을 나온 암탉 역시 유통구조의 중요성을 보여주는 데 이 애니메이션을 제작한 명필름은 애니메이션제작 회사가 아닌 영화를 제작하는 회사이며 <공동경비구역 JSA(2000)>등 흥행작을 선보인 제작 회사이기도 하다. 따라서 기존의 애니메이션 유통 방식이 아닌 영화로써의 유통방식을 선보이며 배급사 롯데 엔터테인먼트와 협업하여 국내 극장 애니메이션의 성공사례를 보여주었고 국내에서의 흥행을 기반으로 중국과 7억원의 매출

13) KOCCA(한국콘텐츠진흥원), 「2013 애니메이션 산업백서」, 2014, p.270

14) 방송통신위원회, 전계서, p.13

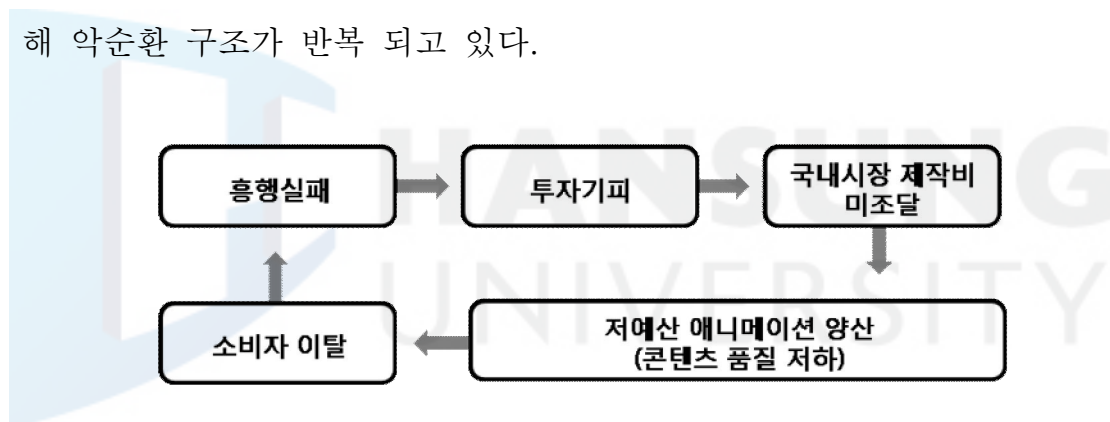
을 달성한 배급계약 체결하기도 하였다.

그동안 국내 극장용 애니메이션은 양질의 콘텐츠가 제작 하여도 비즈니스 전략 및 전문 인력의 부족 등으로 주로 해외업체에 의존하여 수출하는 방식을 취하였다. 국내 애니메이션 해외수출 방식을 보면, 2010년에는 해외 에이전트를 이용한 사례가 전체의 38.5%를 차지했다.<sup>15)</sup>

이는 높은 수수료의 문제점도 있지만 일회성에 그친다는 것에서 지속적이고 전략적인 유통구조 시스템이 필요하다.

#### 4. 국내 애니메이션 산업의 전망

현재 극장용 애니메이션 산업이 국내 콘텐츠 산업에서 차지하는 매출 비중은 낮다. 국내 극장용 애니메이션의 안정적 제작 및 유통구조 확립 실패로 인해 악순환 구조가 반복 되고 있다.



[그림 5] 국내 극장용 애니메이션산업 악순환 구조<sup>16)</sup>

계속되는 흥행 실패로 인한 투자 기피 현상은 국내시장 제작비가 감소되며 이는 저예산 애니메이션을 제작하여 콘텐츠 품질저하라는 악영향을 미치게 된다. 품질이 저하 된 콘텐츠는 관객의 외면을 받고 소비자 이탈로 인해 다시 흥행에 실패하는 악순환 구조가 반복 되는 것이다.

국내 극장용 애니메이션은 시장 확대를 통한 성장을 구하고 있음에도 불구하고

15) 이주영, 「국내 애니메이션 산업현황 및 뉴미디어확산에 따른 유통환경변화」, 정보통신정책연구, 2012, p.72

16) 이주영, 상계서, p.31

하고 창작기업 수익악화와 투자기피 현상으로 향후 안정적 성장에 난항이 있음을 예상하고 있다.

이처럼 국내 극장용 애니메이션 시장의 전망을 어두워 보인다. 하지만 안전형 시장으로 진입하기 위한 노력과 정책을 이어간다면 국내 극장용 애니메이션 시장 역시 성장 가능성이 있는 주요 산업 중 하나가 될 것이다. 안정형 시장 진입을 위한 방법은 다음과 같다.

첫째, 유통구조 개선을 통해 소비자에게 다가갈 수 있는 다양한 채널을 확보하는 것이 산업구조개선의 핵심적인 성공 요소이다. 또한 유통구조개선이 되는 경우 같은 수준의 제품으로도 매출 규모는 매우 높게 나타나 산업성장이 가능하다. 즉 국내 극장용 애니메이션의 극장 개봉 수익 뿐 아니라 다양한 유통구조를 형성하여 하나의 애니메이션으로 창출되는 수익을 다방면으로 높이는 방법이다. 이는 성장여력은 존재하나 콘텐츠에 소비자가 접근하기 위해 일정한 거리감이 존재함으로서 선택의 어려움이 있는데 이러한 부분을 개선함으로서 성장을 견인 할 수 있는 것이다.

둘째, 스타 콘텐츠 발굴을 위한 정책적 지원을 마련하는 것이다. 이는 성장형 산업이라 하더라도 단일시장 규모가 1,00억에서 1조원규모 까지는 정부의 적극적인 지원이 필요하다는 것이다. 성장형 시장으로 진입하기 위해서는 초기시장 형성시 대규모 자본 축적이 필요한 실정이다. 또한 원활하게 외부에서 자본을 유입하기가 어려워 제품 생산에 필요한 자금 확보가 어려운 실정이다, 이를 정책 및 다양한 지원 제도를 통해 우수한 콘텐츠 양성을 위한 정부 개입이 필요하다.

마지막으로 배급방식의 변화가 필요하다. 현재 배급구조에서 대계의 애니메이션 작품들이 택하고 있는 광역개봉 방식의 상영은 몇몇 흥행大作들에 있어서는 유리할 수 있지만 저예산 예술 애니메이션 등의 작품은 교차상영 및 단기간 종영 등 한 영화가 안정적으로 관객에게 노출될 수 있는 데 근본적인 한계가 있다.<sup>17)</sup> 애니메이션의 성향 및 성격에 맞춰진 배급사와 배급 방식을 선택할 필요가 있다.

---

17) 이강모, 「문화산업으로서 국내 애니메이션 산업에 대한 연구」, 연세대학교 대학원 석사, 2002, p.14

## 제 2 절 애니메이션의 흥행성에 대한 이론적 고찰

1980년대 하청 애니메이션 제작 환경에서 1990년대에 진입하며 창작 애니메이션의 시대가 열렸다. 이후 200만 관객을 유치한 <마당을나온암탉(2011)>을 포함하여 흥행이라 불리는 국내 창작 애니메이션이 등장하게 되었다. 성공한 하나의 극장용 애니메이션은 스마트폰 및 IPTV 등 새로운 플랫폼의 등장으로 파급 효과 및 수익 창출을 기대할 수 있는 사업 분야가 다양해 졌으며 기존의 캐릭터 라이선스, 완구사업, 출판업 등 다양한 방식으로 영향력을 펼칠 수 있다. 박선현 하나대투증권 연구원은 “애니메이션은 하나의 콘텐츠를 다양한 방식으로 개발하는 원소스멀티유즈(OSMU) 전략의 대표적인 사례”라며 “애니메이션 흥행과 캐릭터를 이용한 완구 매출 증가, 공연 증가, 마케팅 영역 확대 등 관련 산업의 선순환 구조를 확인 할 수 있는 좋은 사업 모델.”이라고 평가하였다.

실제로 마당을 나온 암탉은 극장 흥행 이후 캐릭터 라이선스, 완구산업, 출판업 등 다양한 분야에서 수익을 올렸고 디즈니 스튜디오 제작 흥행 애니메이션 라이온킹(1994)은 1990년대 자동차 수출 수익 비교가 화제가 되면서 한편의 흥행 애니메이션이 산업 전반에 끼치는 영향력 및 파급 효과에 주목하게 되었다.

이처럼 흥행 애니메이션의 산업적 가치는 대단하다. 정부 또한 이러한 흥행 애니메이션의 중요성을 인정하며 1996년 만화선업육성안의 발표를 시작으로 국내 애니메이션 산업 활성화를 위해 정책적 노력을 이어가고 있다. 흥행에 성공한 애니메이션을 이해하기 위해서는 흥행의 개념과 산업적 측면의 흥행성 및 작품으로서의 흥행을 분석해 볼 필요가 있다.

### 1. 흥행성에 대한 일반적 시각

사전에 명시 된 어휘적 개념의 흥행은 영리를 목적으로 연극, 영화, 서커스 따위를 요금을 받고 대중에게 보여준다는 의미로 설명한다. 이는 수익을 올리기 위해 대중에게 볼거리를 제공한다는 표현이다. 단어 그대로 풀이 하자면



‘홍행에 성공한다’는 작품을 대중에게 보여주는 일에 성공한다는 의미 외에 깊이 찾아 볼 수 없다. 하지만 실제 생활에 쓰이는 홍행의 개념은 다르다. 홍행은 대중이 선택해야 성립된다. 그 기준에 완성도 혹은 작품성은 일부분일 뿐이다. 국내 시장을 기준으로 천만 이상의 관객이 드는 영화는 단지 독과점 때문이 아니라 관객이 소구하는 무엇인가를 담고 있다. ‘위대한’이라는 수사가 불거나 ‘걸작’이라는 평가를 받은 작품이 최고 이고 대중의 사랑을 받는다는 생각은 신화에 불과하다. 대중에게 선택받기 위해서는 다양한 이유가 필요하다. 대중은 모호하지만, 무엇인가를 선택했을 때는 이유가 있다. 대중이 원하기 때문이다. 논리나 정당성도 아니고, 전체적인 완성도는 작품을 평가할 때 중요할 뿐이다.<sup>18)</sup> 이처럼 홍행성과 관객은 필수불가결의 사이이다. 관객의 선택이 홍행을 만든다.

## 2. 산업적 측면의 홍행

애니메이션은 실사영화와 아주 밀접한 관계에 있다. 이미지라는 측면에서 실사영화와 구분되기도 하지만 엄밀히 말하면, 애니메이션은 영화 제작의 주요 범주 하에 속하는 것으로, 연속적인 표현이 가능한 모든 이미지 타입들의 존재로 보는 것이 더욱 정확할 것이다.<sup>19)</sup> 애니메이션의 홍행의 요소 역시 실사영화와 비교했을 때 유사점이 많다. 이에 산업적 측면의 홍행의 요소를 영화 홍행에 대입하여 설명하고자 하며 산업적 측면의 홍행의 정의 역시 영화적 관점에서 살펴보고자 한다.

문화경제학적 관점에서 리트만(Litman.1983)은 영화홍행에 영향을 주는 변수를 크게 ‘창조의 영역’, ‘배급유통의 영역’, ‘마케팅의 영역’으로 구분하였다. 창조의 영역이란 내용 측면으로 영화의 장르, 등급, 제작진, 제작비의 규모 등을 포함하고 배급유통의 영역이란 배급사가 메이저급 혹은 독립 배급사의 구분이다. 마지막 마케팅의 영역은 아카데미 혹은 대중상 등 수상 여부와 평론가들로부터 받은 평가 등이 포함된다. 다음과 같이 홍행작을 배출하기 위해서

18) 김봉석, 『만화경』, 에이코믹스, 2014, p.21

19) 모린 퍼니스, 『움직임의 미학』, 한울아카데미, 2001, p.41

는 세 가지의 요소가 필요하다. 산업적 측면의 흥행은 다음 세가지 요소 중 배급 유통의 영역으로 구분된다. 이를 바탕으로 흥행의 정의 및 기준을 파악하였다.

구분	내용
창조의 영역	장르, 관람등급, 감독, 제작비 규모
배급유통의 영역	배급사의 규모, 스크린 수 확보, 상영 시기, 편성패턴
마케팅의 영역	마케팅 비용, 영화제 출품 및 수상여부, 평론가의 리뷰

[표 5] 리트만의 흥행 구성 요소<sup>20)</sup>

미국의 경우 흥행을 박스 오피스(Box office)로 지칭한다. 박스 오피스란 영화 한 편이 벌어들이는 흥행수입 즉 매출액을 가리키는 말이다. 전통적으로 박스오피스에서 벌어들인 수입을 흥행의 기준으로 삼고 있다.<sup>21)</sup> 흥행 수입이 흥행의 기준으로 사용되는 것이다. 흥행수입의 근간은 손익분기점에 있다. 손익분기점이란 일정 기간의 매출액과 매출로 인하여 발생한 총비용이 일치되는 지점으로, 소비된 총비용을 회수할 수 있는 매출액을 나타낸다. 매출액이 손익분기점을 초과할 경우에는 이익이 발생하고 손익분기점에 미달할 경우에는 손실이 발생한다. 따라서 기업은 어떠한 경영환경 변화에도 손익분기점 이상의 매출액을 달성하여야 장기적으로 유지될 수 있다.<sup>22)</sup> 예를 들어 극장용 애니메이션의 경우 흥행의 판단 기준을 제작비와 수익을 비교하여 손익분기점을 넘어설 경우 흥행작으로 표현하며 제작비를 수입이 못미칠 경우 흥행 실패작으로 분류한다.

국내의 경우 통상적으로 영화진흥위원회의 영화관 입장권 통합전상망 집계, 관객 수를 그 기준으로 삼는다. 관객의 나이와 관람시간 등에 따라 요금이 다른 만큼 그 순위가 달라 질 수 있기 때문에 시장과 산업을 분석하기엔 더 합리적이라는 비판도 존재하지만, 관객 수에 따른 흥행 집계는 한국과 일본 등

20) 홍정환, 「영화흥행의 요인과 예측모형에 관한 연구」, 전주대학교대학원, 2013, p23

21) 홍정환, 전제서, p.24

22) 구가인, 「영화평점과 영화흥행의 상관관계에 관한 연구」, 중앙대학교 예술대학원, 2011, p.33



에서 오랜 관행처럼 여겨지고 있는 방법이다.<sup>23)</sup> 즉 영화진흥위원회에서 제시하는 영화관입장권 통합 전산망 집계를 따라 관객 수를 기준으로 흥행의 여부를 평가하는 것이다.

구분	흥행 정의의 기준
미국	손익분기점에 근거한 흥행수입 및 매출액
국내	영화진흥위원회에 근거한 영화권, 입장권 및 관객 수

[표 6] 국가별 흥행 정의의 기준

다음과 같은 기준으로 작품의 흥행성에 관해 판단하며 본 논문 역시 흥행 애니메이션 선별 과정에서 손익분기점에 근거한 흥행 수입 및 매출액과 영화진흥위원회에 근거한 영화권, 입장권 및 국내 관객수를 근거하여 국내 개봉한 애니메이션 작품을 추출하여 흥행작을 선별 하고자 한다.

### 3. 작품성 측면의 흥행

작품성 측면의 흥행은 앞서 거론한 리트만의 흥행구성요소 세 가지 영역 중 창조의 영역이 해당 된다. 창조의 영역이란 크리에이티브 차원으로 영화의 내용과 즐거움을 결정하는 영역으로, 여기에 속하는 요인들로 장르, 관람등급, 감독, 배우, 제작비 규모를 들 수 있다.<sup>24)</sup>

리트만은 메이저 배급사가 배급할수록 흥행에 성공한다는 사실을 밝혀냈다.<sup>25)</sup> 소채이(Sochay, 1994)는 1980년대 후반 개봉 된 영화 263편을 대상으로 상영기간이라는 변인을 추가해 분석하였는데 스크린 규모, 전문가 평점, 스타 배우 파워, 아카데미 수상 실적 그리고 장르에서는 코미디가 흥행성과 유의미한 영향을 미친 것으로 나타났다.<sup>26)</sup> 즉 애니메이션의 경우 제작사와 제작비, 감독과 코미디 장르가 흥행에 영향을 주는 것이다.

23) 구가인, 「영화평점과 영화흥행의 상관관계에 관한 연구」, 중앙대학교 예술대학원, 2011, p35

24) 구가인, 상계서, p.35

25) 구가인, 상계서, p.35

26) 구가인, 상계서, p12

### 제 3 절 해외 애니메이션의 성공요인과 요소

해외 극장용 애니메이션 제작 구조와 성공 요인을 살펴보면 실사 애니메이션 및 2D애니메이션의 쇠퇴와 3D애니메이션의 성공적 산업 전환으로 인한 강세를 보이고 있다. 미국 애니메이션의 경우 출판만화 시장을 기반으로 영화, 애니메이션, 게임 산업 등에서 엄청난 부가 가치를 창출해 내며 세계적인 애니메이션 콘텐츠 강국으로 발전하고 있다. 또한 막대한 자본과 세계적인 배급망을 통해 극장용 애니메이션의 수출로 수익을 창출하는 전략을 사용하고 있다. 미국의 극장용 애니메이션 구조를 통해 성공 요인과 요소를 분석해 보고자 한다.

#### 1. 제작 기획구조

미국 애니메이션의 제작 기획 구조는 다음과 같다. 1995년 Full 3D 애니메이션인 토이스토리가 개봉 된 이후 부분적으로 실사영화에 사용된 3D 기술이 애니메이션을 바탕으로 빠르게 발전되었다.

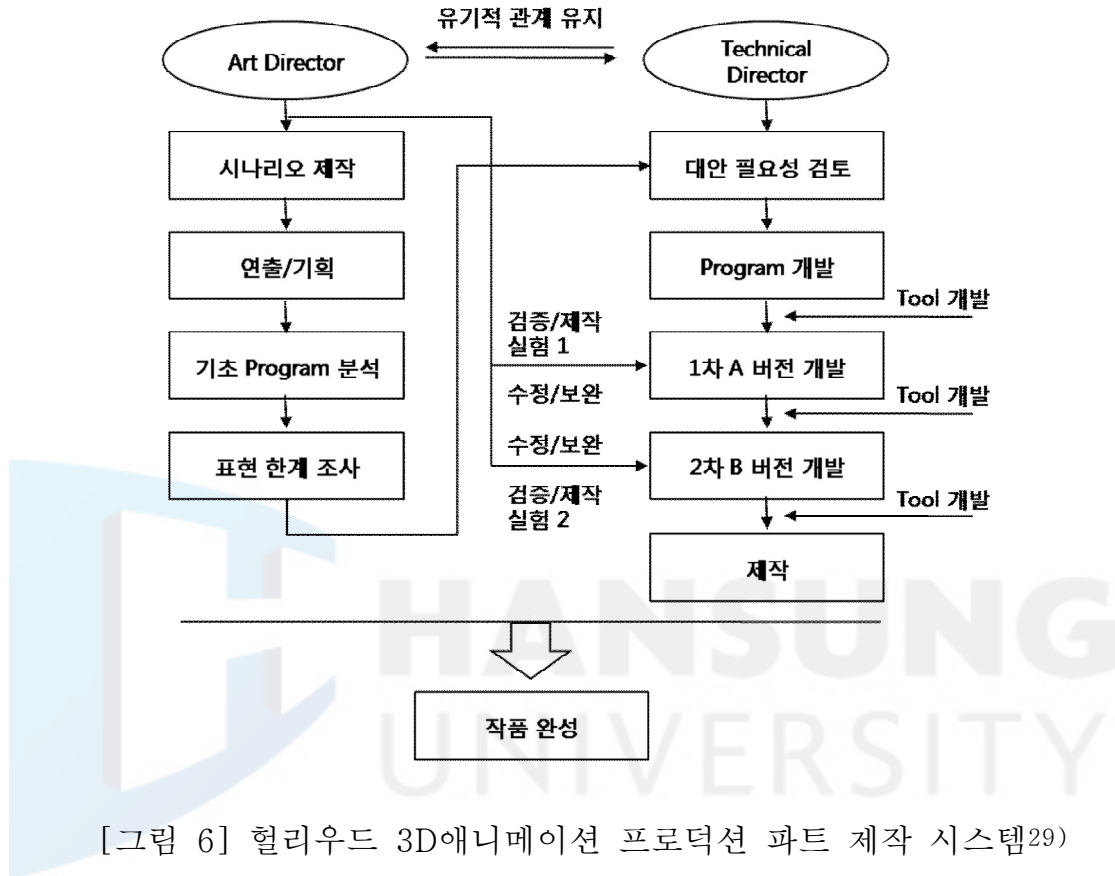
현재 미국 3D 애니메이션을 주도하고 있는 실제적인 제작 스튜디오 대부분은 할리우드의 메이저 제작사들로 블록버스터급 영화에서 사용되는 컴퓨터 그래픽과 특수효과의 기술을 축적해 기술적 우위를 다지고 전세계 3D 애니메이션 시장을 이끌고 있다.<sup>27)</sup> 이처럼 3D 기술에서의 강세는 미국 애니메이션 제작에 긍정적 효과를 야기하고 있다.

미국 3D 애니메이션의 제작 시스템을 살펴보면 프로덕션파트(Production Part)와 네트워크파트(Network Part)로 분류 할 수 있는데, 먼저 프로덕션 파트는 애니메이션을 제작하는 공정 중 하나이다.

이는 아트디렉터와 테크니컬디렉터간의 상호 유기적 관계를 유지하면서 제작에 참여한 모든 행동을 함께 한다. 다음과 같은 특징은 미국 3D 애니메이션 제작에 거의 대부분 채택되고 있으며, 시나리오 완성 시 아트디렉터와 테크니컬디렉터가 함께 퀄리티 높은 작품 제작을 위해 끊임없는 수정보완과 제작실

27) 박만수, 「애니메이션 제작시스템의 발전방안 연구」, 세종대학교 대학원, 2003, p66

힘으로 경쟁력 있는 콘텐츠를 제작하고, 크리에이티브와 제작 노하우를 축적하고 있다.<sup>28)</sup> 이러한 두 파트 간의 상호 경쟁 및 협동 관계는 미국 극장 애니메이션 제작기획에 긍정적 효과를 야기한다.



[그림 6] 헐리우드 3D애니메이션 프로덕션 파트 제작 시스템<sup>29)</sup>

네트워크 파트에서는 3D 애니메이션 작업을 애니메이터가 작업스케줄에 따라 렌더링을 수행하는데, 그동안 애니메이터들이 거의 다른 작업을 수행 할 수 없게 된다.<sup>30)</sup> 즉 렌더링시에는 애니메이터들이 창조적 활동을 수행 할 수 없고 이러한 시간적 낭비는 비효율 적 작업으로 이어지게 된다. 그래서 미국 업계의 대안은 중앙서버의 렌더링을 통해 언제든지 중앙 컴퓨터에서 다른 작업자의 결과물을 볼 수 있고 유기적 통신을 하며 동시 다발 적으로 사용할 수 있는 렌더팜(Renderfarm)시스템을 채택하였다.

28) 박만수, 전게서, 상게서 p.77

29) 박만수, 상게서, p.81

30) 박만수, 상게서, p.77

## 2. 마케팅시스템

미국의 극장용 애니메이션 산업은 영화나 방송 산업과 유사하게 소수의 미디어 재벌을 중심으로 수직 계열화 되어있다. 제작부터 배급에 이르기까지 수익 사업을 중심으로 수직적으로 통합되어 있는 실정이다. 애니메이션 산업의 기획부터 최종 상품의 개발까지의 과정을 일괄적으로 진행되며 사실상 애니메이션 관련 산업 전체가 몇몇 메이저들에 의해 장악되어 있다.<sup>31)</sup> 즉, 메이저 영화사들과 그 계열사들이 제작 및 배급을 일괄적으로 진행하고 있다.

미디어그룹	제작사	배급사	방송채널
Disney	Pixar	Buena Vista	Disney Channel
Viacom	Dreamworks/ Paramount Pictures	Paramount	Nikelodeon
News comporation	20세기 FOX/ FOX Animation	20세기 Fox	Fox Channel
time Wamer	Cartoon Network Studio	Warner Brothers	Cartoon Networks

[표 7] 미국 메이저 영화사의 계열사 현황<sup>32)</sup>

이처럼 극장용 애니메이션의 제작 및 배급은 주요 미디어 업체들에 의해 이루어지고 있는데, 애니메이션을 통해 이루어질 수 있는 수익 사업은 극장의 박스오피스 1차 시장과 극장상영 후 이루어지는 2차 시장으로 나눌 수 있다. 2차 시장은 DVD제작 판매, TV를 통한 방영, 온라인과 모바일 유통 및 캐릭터 머천다이즈 4개 부분으로 나뉜다. 그리고 극장용 애니메이션은 극장에서 상영되는 박스 오피스를 통해서 가장 큰 매출이 발생한다.<sup>33)</sup> 이처럼 다양한 수익창구모델이 개발되고 있다.

31) KOCCA(한국콘텐츠진흥원), 「미국 콘텐츠 산업 비즈니스 가이드」, 2014, p.77

32) KOCCA(한국콘텐츠진흥원), 상계서 p.78

33) KOCCA(한국콘텐츠진흥원), 전계서, p.75

### 3. 캐릭터의 특색

미국 애니메이션의 경우 2D애니메이션의 쇠퇴와 3D애니메이션의 성공으로 컴퓨터 애니메이션을 제작하기 용이한 타입의 디자인이 주를 이루고 있다. 이러한 특징을 중심으로 다음 세 가지의 특색을 지니고 있다.

첫째, 캐릭터의 형태가 원과 부드러운 곡선으로 이루어져 있다. 동화 및 유희적 성격의 스토리가 주류인 미국에서는 캐릭터에 동화적 느낌을 부여하기 위해 거의 대부분의 캐릭터를 부드러운 원을 적극 활용하여 그린다. 원과 부드러운 곡선의 활용으로 친근한 이미지를 만들어 애니메이션의 선호가 낮은 소비자층까지 끌어들이고 오랫동안 사랑받는 캐릭터를 만들어내려는 전략으로 해석되며 작화가 쉬운 장점을 가진다<sup>34)</sup>. 즉 동화 및 유희적 성격의 특징에 따라 원형의 형태와 곡선의 형태가 주를 이루는 것이다.

둘째, 미국 애니메이션은 일반적으로 원색 혹은 고채도색상의 사용이 두드러지는 특성을 보인다. 원과 부드러운 곡선을 이용한 형태는 고채도의 색과 융합하여 효과가 증가되고 귀여운 느낌을 높이게 된다. 어린이들의 정서 개방과 캐릭터 활용에 장점을 갖는다.<sup>35)</sup> 이처럼 원색 및 고 채도라는 캐릭터의 색상은 미국 애니메이션 캐릭터의 특징을 형성 시켰다.

마지막으로 미국 애니메이션 캐릭터의 특색은 성격을 들 수 있다. 일련의 행동만으로 모든 이야기를 꾸미는데 전세계 어느 곳의 소비자가 보더라도 내용을 공감할 수 있도록 세계적인 내용과 캐릭터의 성격을 만들어 낸다. 권선징악적 구도를 가지는 것이 또한 미국 캐릭터의 특징인데 악을 상징하는 캐릭터와의 화해를 만들고 해피엔딩을 유도하는 성격을 가지고 있다.<sup>36)</sup> 이러한 접근을 통해 관객의 친근함을 얻을 수 있다.

---

34) 양원준, 「애니메이션 캐릭터의 활성화방안에 관한 연구」, 인하대학교 산업대학원, 2002, p.38

35) 양원준, 상계서, p.39

36) 양원준, 전계서, 43

### 3. 연출의 특징

미국애니메이션은 현재 3D 애니메이션을 중심으로 발전중이며 3D 콘텐츠 애니메이션 연출의 가장 큰 특징은 가상공간을 형성하고 자유로운 카메라 설정을 통해 사람의 힘으로는 해내기 힘든 연출을 만들어 낼 수 있다는 점이다. 하지만 때로는 사실적인 환경 조성 and 움직임의 표현이 필요할 때도 있다.<sup>37)</sup> 이러한 특징은 산업용 3D 콘텐츠에서 자주 활용 된다. 다음과 같은 특징은 미국의 대표적 제작사인 디즈니, 드림웍스, 픽사 에서 나타나고 있다.

이 외에도 디즈니는, 해피엔딩으로 마무리되는 헐리우드식 장르 영화의 특성을 수용하며 심도 깊은 화면의 서정성과 감성표현을 연출한다. 또한 자연의 미학에 기반을 두고 있으며 작품 곳곳에 선과 악을 작위적으로 배치하여 흑백논리의 일반화를 추구한다.<sup>38)</sup> 다음과 같은 연출적 특징을 바탕으로 극장용 애니메이션에 주도권을 잡고 서정적이며 가족 주의적인 애니메이션을 제작하고 있다.

워너 브라더스는 극장용 애니메이션과 장편 애니메이션 외에도 TV 애니메이션과 단편 애니메이션에 주력하는 특징을 가지고 있다. 자유분방한 유머와 짧은 스토리 중심의 스피디한 전대방식으로 아동위주의 보고 즐기는 슬립스틱류의 웃음을 제공 하고 있다.<sup>39)</sup> 또한 캐릭터의 외모보다는 인물의 특징을 살리며 액티브한 움직임을 주로 사용한다.

픽사의 경우, 스토리 중심으로 극을 이끌어 나간다. 이는 디즈니 출신인 존라세타(John Lasseter)로부터 시작되는 연출적 특징인 것이다. 기획 단계에서부터 사회적인 주제를 선별하고 폭 넓은 연령층이 즐길 수 있도록 분석을 거듭한다. 유머 역시 픽사에서 사용하는 연출의 요소 중 하나이다.<sup>40)</sup> 작품을 밝은 분위기 속에서 진행되며 캐릭터가 이끌어 나가는 유희적 표현은 픽사만의 연출 특징이기도 하다.

37) 박영원, 「시각적 유머의 생산과 의미작용에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, 2001, p.14

38) 변천상, 「애니메이션에 나타난 유머효과 분석에 관한 연구 : 기호학적 접근을 통한 비교 분석」, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 2007, p.15

39) 변천상, 상계서, p.15

40) 변천상, 상계서, p.16

## 제 3 장 애니메이션의 유희성과 표현

### 제 1 절 유희성에 대한 논의

19세기 말 이후, 철학자 알리 베르그송(Henri Bergson)이나 프로이트(Freud) 등을 통해 웃음, 유희, 즐거움을 주는 행위, 그에 대한 본질과 체계적인 이론 및 심리 분석에 이르기까지 다양한 연구가 지속되어 왔지만 웃음 유발 기법에 대해 확고하고 명쾌한 정의를 내리기에는 여전히 어려움이 많다. 유희, 웃음이라는 것은 지극히 주관적인 행동이고 자유로운 정서의 표현이기 때문에 받아들이는 수용자에 따라 반응이 제각각이라는 점에서 웃음 유발 기법에 대한 명확한 방법론을 제시하기에 한계가 있다. 하지만 웃음을 유발시키는 유희적 표현에 대한 연구를 살펴보면 유희적 표현에도 공통 요소가 있음을 설명 할 수 있다.

본 연구에서 다루고자 하는 애니메이션의 유희성을 이해하기 위해 유희적 개념에 대한 다양한 이론들을 살펴보고, 유희적 표현의 효과를 분석해보고자 한다.

#### 1. 유희의 개념

유희의 사전적 개념으로는 즐겁게 놀며 장난 함. 또는 그런 행위라고 명시되어 있다. 언어적 측면에서 유희는 단순히 즐거운 놀이 및 행위에 대한 정의에 그치지만 일반적으로 유희는 즐거운 감성이 생성 되는 것. 즉 기분이 좋아지는 것을 의미한다. 영국의 철학자 '토마스 홉스(Thomas Hobbes)'는 그의 저서 <인간의 본성(Humane Nature,1658)>에서 유희에 대해 “폐포 속의 탁한 공기가 빠져나가게 하는 웃음으로 사람의 신체와 정신을 건강하게 하고 삶의 질을 높이며 궁극적인 참 행복을 도와주는 것이다.” 라고 기술하고 있다. 어떠한 영상 매체를 보고 느끼는 유희라는 감정은 웃음으로 연결 된다. 우리는 이런 유쾌한 마음을 ‘웃기다’라고 표현 할 수 있다. 어떤 사람은 ‘재미있다’ 혹은 ‘유머러스하다’, ‘코믹하다’ 등 다양한 언어로서 생각을 묘사한다.



결국 이 모든 표현들은 웃음, 유희성이 내제된 감정이다. 즉 “웃음을 일으키게 하는 성질이나 혹은 그런 일은 코믹 또는 희극적”이라는 전제가 여기서 가능하다.<sup>41)</sup>

웃음은 일상생활에서 경험하는 일반적인 웃음과 웃음을 미학적 요소로써 관객들에게 즐거움을 제공하기 위한 의도적인 목적으로 사용하는 예술 장르로서의 희극으로 분류 될 수 있다.<sup>42)</sup> 이처럼 의도적인 목적으로 기획된 관객의 웃음 유발 코드를 알아보기 위해 유희의 내용별 유형에 관해 살펴보고자 한다.

### 1) 유희의 유형

유희의 내용별 유형에 관해 정의한 독일의 철학자 폴켈트(volkelt)의 연구를 중심으로 주관적 골계의 유형을 해학, 기지, 풍자, 아이러니로 구분하였다.<sup>43)</sup>

첫 번째 해학(諧謔, Humour)은 사전적 의미로 “익살스럽고도 풍자가 섞인 말이나 태도”라고 한다. 해학의 웃음은 따스하고 인정어린 마음의 여유에서 저절로 나오며 이때 웃음은 단순한 웃음이 아니라 인생에 대한 관조의 미소이자 너그러움이다. 해학은 웃음의 분위기로서 어떠한 대상이든시간에 증오함 없이 우스운 연관을 만듦으로써 긍정적인 애정을 보여주는 것이고 풍자와 구별되는 중요한 특징이 있다면, 그것은 대상 속에서 자기 자신까지도 포함시킨다는 점이다.<sup>44)</sup>

해학은 있는 그대로의 실상을 바라보며 모순으로 인한 불쾌감도 포용과 융화의 부드러운 감성을 가지고 해소시키려 한다.<sup>45)</sup> 이처럼 해학적 웃음은 너그러운 감정에 있다. 상대를 적대적으로 바라보는 시각이 아닌 사랑과 동정의 마음이 담겨있다는 점에서 융화적 요소가 있다.

두 번째 기지(機智, Wits)란 일상생활에서 말을 무기 삼아 현실의 적을

41) 류종영, 『웃음의 미학』, 유로서적, 2005, pp.14-15.

42) 조미라, 「애니메이션의 희극성 연구」, 세종대학교 대학원, 2007, p.103

43) 임유상, 「3D애니메이션의 유머에 대한 연구」, 홍익대학교 대학원, 2006, p.10.

44) 김지원, 『해학과 풍자의 문학』, 도서출판 문장, 1983, pp. 27-29

45) 변창산, 「애니메이션에 나타난 유머효과 분석에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 2007, p.5



직설적으로 공격치 않고 허를 찔러서 정세를 역전시키는 언어적인 한 기교에 해당한다. 그러므로 기지에는 반드시 상대의 허점 혹은 약점을 재빨리 간파할 수 있는 예민한 통찰력이 전제되어야 한다.<sup>46)</sup> 문학비평용어사전에 따르면 기지란 재치라는 의미와 연계되어 있다. 말을 통해 대상을 조소로 공격하는데서 기원된 것으로 지적 유희이자 지적 조작으로 정의 내린다. 이는 진지한 언어적 표현이 농담조와 같은 언어 표현으로 바뀌어지는 일종의 쾌감이기도하여 언어의 우월성을 지니는 감정도 동반한다.<sup>47)</sup> 아리스토텔레스는 저서 수사학에서 기지를 “교양있는 오만”이라고 정의내리기도 하였다. 이처럼 기지는 창의적인 능력을 의미하며 교육과 교양에 관계가 있는 유형이라고 볼 수 있다.

세 번째 풍자(諷刺,Satire)는 항상 현실에 대하여 부정적 태도를 취하지만, 그 부정 뒷면에 익살과 웃음을 내포하므로 흔히 해학적 특색을 띤다.<sup>48)</sup> 또한 풍자는 지배계층의 개혁 및 변화를 위한 유희적 의미를 내포한다. 풍자는 웃음을 유발할 목적으로 사실의 왜곡을 자행하고 왜곡의 극적인 효과를 유도하지만 참모습의 진실을 가장하거나 위장하지는 않는다.<sup>49)</sup> 풍자는 항상 진리 옹호의 자세와 도덕적 선의 추구하고 미의 세계를 동경하는 마음을 기본으로 인간가치의 수호에 바탕을 둔 휴머니즘에 그 근거를 두고있다.<sup>50)</sup> 이처럼 풍자는 현재 모습을 비판하고 개선해 나가려는 의지가 긍정적 혹은 유희적으로 표현으로 속하게 된 것이다.

네 번째 아이러니(反語,Irony)의 개념은 반어와 유사하다. 뜻하고자 하는 것과는 반대의 표현을 하여 애초에 뜻하고자 하는 내용을 성공적으로 표현한 말이나 글, 행동을 가리키는 것이다. 시카고대학교에서 역사학 학사를 받은 칼럼니스트 데이비드 브룩스(David Brooks)는 “언어 환경이 진술을 명확하게 왜곡 하는 것이 아이러니다.”라고 설명하였다. 이는 본래 작가가 표면화한 의미와 반대되는 언어를 표현함으로써 본래 의미와 말한

46) Tony Mayer, 『해학과 기지의 차이』, 국제P.E.N한국본부, 1970, pp. 60-61

47) 신회천, 『문화용어사전』, 청어, 2001, p.41

48) 김지원, 전계서, p.17

49) Tony Mayer, 상계서, p.71.

50) 변청산, 「애니메이션에 나타난 유머효과 분석에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 2007, p.7

의미 사이의 상충을 포함하게 된다. 이것은 사소한 차이가 아니라 매우 심각하고 중요한 대조이다.<sup>51)</sup> 아이러니는 결코 예술가의 개별적인 우연한 기분이 아니라, 전체 예술의 가장 내적인 생명이 짝이다. 진정한 반어는 지고의 의식을 전제로 하며 이와 같은 의식의 힘으로 인간의 정신을 이념과 현실의 대립과 합일에 대해 완전하게 깨닫게 된다.<sup>52)</sup> 즉 아이러니란 내제된 의미 파악이 중요하며 역설과 비슷한 의미로 여겨짐을 알 수 있다.

## 2) 유희적 표현 방법

실질적으로 웃음을 발생시키는 요인에 관해 분석한 철학자 쇼펜하우어의 웃음론을 중심으로 유희의 표현방법을 살펴보고자 한다.

쇼펜하우어(Arthu Schopenhauer, 1788-1860)는 《의지와 표상으로서의 세계(Die Welt als Wille und Vorstellung, 1819)》라는 저술을 통해 웃음유발의 근본적인 원인을 규명하고자 하였다. 이를 이용하여 코미디언 찰리 채플린(Charles Spencer Chaplin)은 <모던 타임즈(MoDern Times, 1993)>라는 영화를 기획했다. 쇼펜하우어는 웃음의 근원을 ‘표상이론’ 즉 개념과 실제 대상 사이의 불일치를 갑자기 깨닫는 것이라고 지칭하였다. 이 개념을 중심으로 변형, 발전하여 ‘웃음론’<sup>53)</sup>을 정립하였다. 웃음론을 통하여 유희성 즉 웃음을 발생시키는 근본적 이유를 네가지로 분류하고자 한다.

첫 번째는 ‘불일치’ 다시 말해 생각과 직관된 현실사이의 불일치를 깨닫는 것이 우리에게 유쾌한 감정을 주고 이러한 반자동적 깨달음이 웃음을 유발한다는 것이다. 쇼펜하우어는 “웃음을 유발하는 것은 추상과 현실 사이의 불일치”라고 썼다. 대개 웃음은 유쾌하다. 다시말해 생각과 직관된 것, 즉 현실 사이의 불일치를 깨닫는 것은 우리에게 기쁨을 준다는 것이

51) 김지원, 전제서, p.30

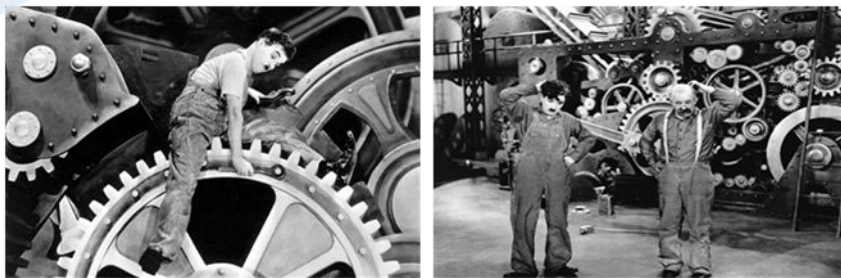
52) 윤순식, 『아이러니』, KSI한국학술정보(주), 2004, p.48

53) 웃음론, 염세철학가 쇼펜하우어의 학술논문이다. 쇼펜하우어는 이 논문을 통해 잔잔한 웃음과 유머, 기지를 보여준다. 쇼펜하우어가 말하는 웃음이라는 현상은, ‘개념과 실제 대상 사이의 불일치를 갑자기 깨닫는 것.’이라고 정의하였다.

다. 우리는 그런 깨달음이 유발하는 발작적 요동에 기꺼이 몸을 맡긴다. 그 이유는 다음과 같다. 직관과 생각 사이의 그런 대립이 갑자기 드러나면 항상 직관이 분명히 옳다고 인정받게 된다.<sup>54)</sup> 이 개념은 ‘패러독스(Paradox)의 변환’이라고 할 수 있는데 이것은 쇼펜하우어의 웃음론의 대표적 개념으로 이어진다.

또한 웃음, 유희의 반대는 진지함이다. 따라서 진지함의 본질은 생각과 직관 또는 현실이 완벽하게 합치 혹은 일치한다는 인식이 있다. 진지한 사람은 자기가 사물을 있는 그대로 생각하며 사물은 자기가 그것을 생각하는 대로라고 확신한다. 아주 진지하다가도 갑자기 웃음을 터뜨리는 일이 특히 쉽게 일어나며 별 것 아닌 것으로도 그렇게 만들 수 있는 것은 바로 그 때문이다. 즉 진지한 사람이 믿고 있는 그 일치성은 완벽하게 보였을수록 더 쉽게, 예기치 않게 드러나는 사소한 불일치에 의해서도 뒤집힐 수 있다. 그러므로 온전히 진지해질 수 있는 사람일수록 더 유쾌하게 웃을 수 있다.<sup>55)</sup> 현실과 다름을 인식하는 ‘불일치’는 가장 대중적으로 빈번하게 사용하는 웃음유발 기법 중 하나이다.

웃음론을 근거로 영화를 제작한 찰리 채플린의 모던타임즈를 보면 ‘불일치’ 관련된 유희적 장면들이 많다.



[그림 7] 모던타임즈의 불일치 장면

영화에서 찰리채플린은 나사를 돌리는 똑같은 노동을 반복한다. 영화 속에

54) Ralph Wiener, 최흥주 역, 『유쾌하고 독한 쇼펜하우어의 철학읽기』, 시아, 2009 p.44

55) Ralph Wiener, 상계서, p.64

서 쉴 틈 없이 나사를 조여야 했던 주인공은 작업이 끝난 후에도 동그란 것들만 보면 나사처럼 조인다. 관객은 실제 나사와 다른 동그란 물건에 ‘불일치’ 감정을 느끼게 되며 이 패러독스의 변환은 웃음으로 연결된다.

두 번째 유희적 요소는 패러디이다. 패러디는 풍자적 요소를 근간으로 한다. 풍자(諷刺)라는 말의 기원은 중국의 시서인 <시경>(詩經)에 있다. <시경>은 풍(風)을 시의 육의(六義) 중 첫째로 들었다. ‘말(言)을 바람(風)에 실어 상대를 찌른다(刺)’는 뜻이다. 사람들의 말을 바람에 싣는다는 의미로 해석된다. 시경에서 풍자를 정의할 때 “풍자를 말 하는 자 죄 없으며 이를 듣는자 훈계로 삼을 가치가 있다.”라는 구절이 있다.

풍자는 현실의 세태를 비꼬고 반영한다. 이를 통해 관객은 유쾌한 감정을 갖게 된다. 이러한 정의들에서 공통된 것은, 웃음과 골계의 근본적인 요소는 현실과 이상, 존재와 당위, 외양과 실체의 상식과 정상적인 궤도를 벗어난 것임을 알 수 있다. 인간의 우행과 위선, 그리고 인생의 비애와 비판은 흔히 불합리, 혹은 부조리한 현실로 나타나기 마련인데, 바로 여기에 해학과 풍자가 성립되는 것이다.<sup>56)</sup>

이처럼 현실과 기대의 차이가 존재하는 사회에서 현실의 모순과 부조리를 직접 비판할 수 없을 경우에 비난의 칼날은 웃음으로 굴절 될 수밖에 없다. 그리고 그 웃음의 토대에는 비판적 지성과 세계관이 자리하게 된다.<sup>57)</sup>

이는 민중의 사회 비판 의식을 강조한 정치적 해석이라고 볼 수 있다. 계급 의식을 토대로 사회 풍자에 몰두한 러시아 철학자 리하초프는 풍자적 웃음의 정의를 다음과 같이 말했다. “웃음은 파괴적이고 창조적인 기원을 동시에 포함하고 있다. 웃음은 관계와 의미의 삶 속에 존재하고 있는 것들을 파괴한다. 웃음은 사회 관계 속에서 존재하고 있는 무의미함과 어리석음을 보여준다.” 여기서 사회관계란 인간 행동과 생활의 제약성에서 존재하는 현상들에 대한 의의를 부여하는 관계들을 지칭한다.

이처럼 억압되고 제약되는 부정적 사회 환경 속에서 풍자는 웃음 및 긍정

56) 최은아, 「한국만화의 풍자와 해학연구, 세종대학교 대학원」, 2009, p.17.

57) 강철, 「17세기 러시아 풍자문학에 나타난 웃음의 미학」, 연세대학교 대학원, 1999, p.16

적 유희로 희석된다. 사업화의 명암을 묘사한 찰리채플린의 영화 모던타임즈 역시 유희적 표현으로 패러디 혹은 풍자적 요소를 사용하였다.



[그림 8] 모던타임즈의 패러디 장면

찰리 채플린은 시위대의 인파에 떠밀려 자신도 모르게 시위대의 선두로 서게 된다. 결국 경찰들에게 공산주의자로 몰려 수감 생활을 하지만 난동을 부린 죄수를 제압하여 모범수로 풀려나게 된다. 이때 찰리채플린은 현실 세계보다 교도소 안의 안락함을 의지해 감옥 안에 계속 감금되기를 원한다. 다음 장면은 비참한 민중의 현실세계를 풍자 혹은 패러디 한 것이다. 이는 유희적 요소로 받아들여 웃음을 유발 시킨다.

세 번째는 반어 즉 ‘아이러니’ 이다. 반어는 표현의 효과를 높이기 위해 실제와 반대되는 뜻의 말을 하는 것이다. 농담이 진지성 뒤에 숨어들면 반어가 된다. 이러한 개념을 바탕으로 반어는 고차원적인 웃음을 발생시키는 유형이기도 하다. 문학적 도구로서 아이러니는 그리스어 에이로네이아(eironeia:위장)라는 말에서 유래 했다. 처음에 이 말은 특정한 인물이나 태도를 의미했다.<sup>58)</sup> 아이러니 개념을 처음 사용한 것은 그리스시대 소크라테스이다. 그는 교수법에 아이러니를 끌어들었다.

예를 들어 그는 자기 자신을 무지하다고 주장한다. 그럼으로써 그는 자신의 무지를 알고 있기 때문에 자기가 현자라는 것을 표현하는 것이다. 그러나 이러한 앎은 결코 긍정적인 내용을 담지는 못한다. 그것은 부정적인 자유에 상응하며, 그래서 그의 무지는 아이러니이다.<sup>59)</sup> 즉 그의 아이러니

58) D.C Muecke, 문상득 역, 『아이러니』, 서울대학교출판부, 1986, p.50

59) 하승완, 「애니메이션에서의 아이러니연구」, 홍익대학교 대학원, 2006, p.12



는 자신을 낮추고 상대방의 자만심을 높여주는 ‘에이론(eiron)’의 기교로 질문을 계속하여 중국적으로 자만심이 많았던 자가 자신의 어리석음을 깨닫게 해주는 방법이었던 것이다. 한마디로 소크라테스의 반어는 자기 부정을 통해 참다운 진리를 깨닫게 하는 교육적인 목적을 띤 역설적인 표현방식이기 때문에 “교육적 아이러니”라고 불렀다.<sup>60)</sup>

철학자 닐텔은 그의 저서 <토마스 만의 예술 이론>에서 아이러니에 대한 정의를 다음과 같이 내렸다. “표현된 것은 점차 진식이 아님이 인식되고 말 것이기 때문이다. 아이러니는 거짓과 대립적인 경향을 지닌다. 거짓은 그것이 어쩌면 진실일 수도 있다는 그런 류의 비 진실이고 아이러니는 언제나 비진실로 머물고자 하는 그런 류의 비진실이다. 아이러니적 표현에서는 그 표현이 비 진실이라는 것을 당장 알아차리지는 못한다. 그것은 어떤 상황 또는 어떤 전개과정의 관련 속에서만 이해할 수 있는 것이다.” 즉 반어, 아이러니는 현실과 반대되는 상황 속에서 오는 차이이고 그 차이를 발견 할 때 관객은 유희적 감정을 품게 된다.

쇼펜하우어는 반어적 표현을 설명할 때 다음과 같이 말했다 “세상의 의지를 포기하면 고통 받지 않을 수 있다.” 이것은 세상에 대한 의지를 단념하라는 의미가 아닌 반어적 표현이다. 모던 타임즈 역시 유희적 표현 방법으로 반어, 아이러니 기법을 사용하였다.



[그림 9] 모던타임즈의 반어적 표현 장면

모던타임즈에는 기계가 많이 등장한다. 이는 산업이 기계화 되면서 인간과 대치되는 방향으로 흐르고 있음을 경고한다. 여기서 손을 대지 않고도 편리하게

60) 윤순식, 전게서, p.32

식사를 할 수 있는 기계가 등장하는데, 주인공이 기계에 머리를 올리면 입의 위치에 맞춰 옥수수가 자동으로 돌아가고, 주인공의 위치에 따라 스스로 기울어져 스프를 먹여준다. 유익해 보이는 이 기계는 곧 오작동을 일으키며 스프는 서츠에 떨어지고 옥수수는 주인공의 얼굴을 가격한다. 효율성을 강조하는 기계가 오히려 비효율적일 수 있음을 반어적으로 표현한 장면이다. 관객은 이 장면을 통해 사회관계 안의 부조리를 유희적 요소로 받아들여 낯설게 하기 기법으로 웃음을 유발 시킨다.

마지막 네 번째는 ‘반전’이다. 고대 그리스의 철학자 플라톤은 “웃음은 남의 희생을 바탕으로 생길 때가 많다.”고 기술하였다. 17세기 영국의 철학자 토마스 홉스는 그의 저서 인간론에서 “자신이나 남의 약점에 대해 갑자기 우월감을 느낄 때 생기는 승리의 표현이야말로 웃음이다.” 라고 했다.

웃음을 유발시키는 방법으로 상대방의 허점 및 약점을 이용하는 방법 외에도 자신의 생각과 의도에 벗어난 관점의 반전 역시 유머의 표현 방법으로 발전 되어 왔다. 쇼펜하우어 역시 반전 효과에 주목하였다.

반전이 반전다운 기능을 수행하기 위해서는 예상치 못한 전개일수록 그 역할을 잘해낸다. 예측된 결말과 실제 결말과의 차이가 클수록 반전의 효과도 크고, 그만큼 웃음을 많이 유발 시킬 수 있다. 이와 같은 이유로 반전을 극대화하기 위해서는 전개 과정에서 오해의 소지 및 장치를 도처에 배치시키는 것이 중요하다.<sup>61)</sup> 관람자는 자신의 논리가 명확하다고 생각되어질 때 뒤이어 등장하는 관념의 전환에 유희적 느낌을 받는다.

영화 모던타임즈 역시 반전기법을 통한 웃음 유발 장치를 활용하였다. 찰리 채플린은 백화점 경비로 취직하게 되는데, 백화점 문을 닫게 되면 그곳에 여자를 불러와 재운다.

---

61) 임미화 성원숙, 상계서. p.45





[그림 10] 모던타임즈의 반어적 표현 장면

이때, 백화점이 자신의 집 인양 부자가 된 기분을 만끽하지만 낮이 된 화면은 그가 원래 살고 있는 허름한 판자 집으로 옮겨오게 된다. 다음과 같은 상황의 반전을 통해 관객은 웃음이 유발된다.

## 2. 유희적 표현의 효과

유희는 많은 심리학자들과 철학자들을 통해 다양한 방향으로 연구되어 왔다. 또한 유희적 감정의 긍정적 효과 역시 과학적으로 입증된 바 있다. 유희적 감정으로 표현되는 웃음은 시대, 지역, 세대, 성별, 연령, 교육수준 등 문화적 기능에 의해 영향을 받으므로 일관된 정의를 내리기 힘들지만 사전적 의미와 학자들의 연구를 종합해 볼 때 유머는 즐거움을 일으키는 희극적인 성질로써 수용자들의 기분을 전환시키는 역할을 하며, 긍정적인 분의기를 조성한다는 것만은 모두 일치하고 있다.<sup>62)</sup>

유머는 작품의 흥행 및 대중화에 큰 영향을 미치는 요소들 중 하나인데 프랑시스 라까쎝(Francis Lacassin)은 그의 저서 제9의 예술만화를 통해 유희적 표현의 효과에 대해 다음과 같이 말했다. “국경을 넘어 보다 넓은 독자층을 겨냥하기 위해서는 유머가 필수적이다.” 작품과 관객간의 ‘공유 현상의 극치를 이루어 낼 수 있는 것이 바로 유머이다’<sup>63)</sup>

이러한 관계성은 관객과의 소통에서 좋은 결과를 가져오며 유희성과 흥행은 필수불가결의 사이라고 할 수 있다.

62) 임자연, 「애니메이션에 나타난 유머휴영에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 2007, p.5

63) 이상근, 「해학형성의 이론적 연구」, 충남대학교 대학원, 2001, p.236

구분	코믹	판타지	액션/ 무협	순정	공상 과학	교육/ 학습	스포츠	공포	추리	성인
2008 N=1,500명	51.7	14.2	13.4	9.1	6.1	2.8	1.2	0.7	0.7	0.3
2010 N=1,200명	45.3	16.8	14.7	8.9	4.7	2.8	2.7	2.7	1.3	0.3

[표 8] 즐겨보는 애니메이션 장르<sup>64)</sup>

실제로 2000년부터 2010년까지 국내 CGV에서 개봉한 애니메이션을 살펴보면 흥행에 성공한 애니메이션 대부분의 장르가 코미디임을 알 수 있다. 애니메이션이라는 분야의 특성상 가족 시리즈물이 많고 긍정적이고 밝은 환경의 유희적 성격을 갖은 애니메이션이 관객의 호응을 얻는 것이다. 이처럼 관객과의 관계에서 웃음 즉 유희적 표현의 효과는 다음과 같다.

첫째로 우호적 인상 및 긍정적인 인상을 남길 수 있다. 웃음의 우호성은 다음 연구에서도 알 수 있다. 웃음을 통한 긍정정서 유발이 심리적 회복탄력성 증진에 미치는 영향 연구를 살펴보면 웃음은 인간과 인간관계를 연결해 주는 소통의 수단이라고 기술하고 있다. 또한 서로가 웃으면서 대화하면 한결 부드러운 사이가 될 수 있고 긴장을 풀고 같은 평면상에서 웃음을 나누면 친밀감이 생긴다고 한다. 웃음은 유머에 대한 생리적인 반응이 아니라 인간관계를 돈독하게 해주는 사회적 신호 중의 하나인 셈이다.<sup>65)</sup>

이처럼 웃음의 우호적인 상호 소통 관계는 애니메이션 작품과도 이어질 수 있다. 애니메이션의 유희적 표현은 웃음으로 연결되고 이러한 웃음은 작품과의 소통 수단이 되어 콘텐츠에 대한 이미지가 긍정적으로 형성 될 수 있는 것이다.

두 번째로는 관객의 능동적 참여를 이끌어 낼 수 있다. 유머와 학습 효과에 대한 연구를 살펴보면 웃음이 첫 인상을 우호적으로 남길 수 있고, 작품과 내용을 오래도록 기억 할 수 있다는 사실을 피력할 수 있다. 웃음,

64) 한국콘텐츠진흥원, 「2013 애니메이션 산업백서」, 2014, p.121

65) 황태옥, 「웃음교육을 통한 긍정정서 유발이 심리적 회복탄력성 증진에 미치는 영향」, 아주대학교, 2014, p.15

유머, 놀이에 관련된 긍정적 효과를 입증하는 연구는 많다. 유머는 관계의 갈등에서 유발하는 긴장감을 해소하고 스트레스를 감소시킨다. 이를 통해 정신적 건강 상태로 성장하게 되며 아동의 경우 기억력에 도움을 준다.<sup>66)</sup>

이러한 유머의 효과는 학습을 목적으로 하는 애니메이션에까지 영향을 미치고 있다. 효율적인 학습효과를 위해 최근 애니메이션을 이용한 시청각 자료들이 많이 활용되고 있는 추세인데, 학습 애니메이션에서 유머의 효과는 지속적으로 학습내용을 볼 수 있도록 유도하는 장치로써 작용한다. 또한 유머의 상황을 기억하면서 자연스럽게 학습의 내용도 같이 기억할 가능성이 크다는 장점으로 학습 애니메이션에서도 유머는 큰 호응을 얻고 있다.<sup>67)</sup>

이는 관객이 작품의 기억을 오랫동안 유지 시켜주는 중요한 요소이며 유대감 및 우호적 관계를 넘어 관객의 능동적 참여로 인해 상업적인 파급 효과도 기대 할 수 있다.



---

66) 김주용, 「아동의 낙관성과 유머 교육프로그램 개발 및 효과검증」, 홍익대학교 대학원, 2011, p.27

67) 임자연, 전게서, p.13

## 제 2 절 애니메이션의 유희적 표현 유형

애니메이션의 유희적 표현 유형을 정립하기 위해 박한철(2013)논문에서 다양한 애니메이션의 유희적 표현 방법 중 시각적 유머 연출에 큰 비중을 두었다. 이미지로써 애니메이션의 유희적 표현 효과에 대해 “재미있는 효과(image play)는 우리가 본 것과 그 자극에 의한 반응에서 오는 시각적 경험(Visual Experience)에서 느껴진다.” 라고 기술하였다. 이처럼 애니메이션은 시각적 연출에서 오는 유희적 효과가 큰 매체이다. 이를 근거로 시각적 유희성에 주목하였다.

우시우스 웡(Wucius Wong)이 디자인의 요소를 4가지 요소, 즉 개념적 요소, 시각적 요소, 상관적 요소, 실제적 요소로 구분한 점에 주목하여 이를 적용하고자 하였다. 이 점은 이와 유사한 선행연구인 임유상(2011) 3D애니메이션의 유머에 관한 연구에서 이러한 시각적 디자인 요소를 유머 요소에 적용 분석한 바 있다. 또한 오호(2005) 애니메이션 캐릭터 유머적인 형태표현에 관한 연구에서 역시 다음 요소를 적용하여 분석하였다.

본 연구는 우시우스 웡(Wucius Wong)의 시각적 디자인 요소와 유희의 유형 및 쇼펜하우어의 웃음론에 근거한 유희적 표현 방법을 대입하여 유희적 표현 유형을 도출하고자 한다.

### 1. 개념적(Conceptual) 표현

우리 눈으로 볼 수 없고 현실에 존재하지 않으면서 실재하는 것처럼 나타나는 점, 선, 면, 양감을 말한다.<sup>68)</sup> 즉 개념적 표현이란 실재 하지는 않지만 실재 하는 것처럼 있는 부조화 상태를 의미하며 이러한 불일치는 유희적 표현으로 창출 될 수 있다. 쇼펜하우어는 그의 저서 웃음론을 통해 “웃음을 유발하는 것은 추상과 현실 사이의 불일치.”라고 기술했다.

애니메이션의 경우 캐릭터의 느낌, 성격, 감정, 배경 요소를 설명 할 때 시각적으로 표현하는 사례가 많다. 다음 요소들은 존재하지 않으면서 실재

68) Wucius Wong저 최길렬 역, 『디자인과 형태론』, 국제, 1994, p.55

하는 무언가이다. 이를 시각적으로 애니메이션은 대사나 음향으로 감정을 표현하기도 하지만 시각 언어에 가장 특화된 장르이기 때문이다.<sup>69)</sup>

애니메이션 캐릭터는 일련의 행동만으로 모든 이야기를 형성하는 데 이는 불특정 다수의 관람자가 보더라도 공감할 수 있는 세계적인 내용과 캐릭터의 성격을 형성해야 하며 그러한 성격이 구체적인 이미지로 시각화 되어야 한다.

미국 애니메이션에 등장하는 주인공 캐릭터의 특징은 악을 상징하는 캐릭터와의 화해를 만들고 해피엔딩을 유도하는 성격을 가지고 있으며 주로 모험심이 강하고 이해심 많은 캐릭터로 묘사된다. 또한 영웅적 성격을 지니고 있다. 디즈니 애니메이션에 등장하는 캐릭터 역시 다음과 같은 구조 속에서 주인공 캐릭터를 형성시키며 그와 반대되는 캐릭터 역시 다양한 방법으로 시각화 한다.

캐릭터의 성격이 시각화 된 개념적 표현의 사례로 디즈니스튜디오 제작 라이온킹(The Lion King, 1994)의 무파사와 스카를 들 수 있다. 무파사는 동물 무리의 수장으로 정의롭고 의로운 사자라는 성격을 지니고 있고 스카는 무파사의 형으로 무파사를 몰아내고 권력을 쟁취하고자 하는 성격을 지니고 있다,



실재 사자



무파사



스카

[그림 11] <라이온킹> 개념적 표현 사례

무파사와 스카의 성격 및 개념은 실재하지만 실재하지 않는다. 이러한 무파사와 스카의 성향을 캐릭터 디자인 안에 시각화 하여 설명 없이도 두 캐릭터의 이미지를 파악 할 수 있다. 이와 같이 개념적 표현은 애니메이션 제작에 있어 중요한 역할을 차지하며 캐릭터 디자인 및 배경 디자인 뿐만 아니라 애니메이션 스토리 안에서도 표현 된다.

69) 임유상, 「3D애니메이션에서의 유머에 대한 연구」, 홍익대학교 대학원, 2006, p.32

## 2. 시각적(Visual) 표현

시각적 요소로서 형태, 크기, 질감의 변화로 창출되는 유희적 표현을 의미한다. 시각적 요소는 종이 위에 물체를 그릴 때 개념적인 선을 나타내기 위해서 가시적으로 선을 표현하는 데 이는 개념적 요소가 가시적으로 바뀔 때 이들 요소에 형상(Shape), 크기(Size), 색채(Color), 질감(Texture)이 나타난다.<sup>70)</sup> 실제로 눈을 통해 볼 수 있기 때문에 이들 시각적 요소는 여러 요소 중 가장 중요한 부분을 차지한다. 다음 시각적 표현은 크게 형태, 크기, 색채, 질감 등의 변화로서 가능하게 한다.<sup>71)</sup> 즉 영상 표현 유형 중 형태의 변형, 크기의 변형, 색채의 변형 등을 시각적으로 나타내는 유희의 표현 유형 중 하나이다.

캐릭터의 시각적 표현을 통해 형태의 변형, 크기의 변형, 색채의 변형의 사례로 디즈니스튜디오 제작 알라딘(Aladdin, 1992)을 들 수 있다. 알라딘에 등장하는 지니는 램프의 요정으로 다양한 시각적 표현을 한다.



[그림 12] <알라딘> 시각적 표현 사례

알라딘에 등장하는 지니의 경우 캐릭터의 특징이 램프의 요정이라는 점이다. 이는 시각적 표현에 용이한 캐릭터 성정이다. 램프의 요정 지니는 애니메이션 내에서 형태의 변형, 크기의 변형, 색채의 변형이 자유롭다. 이처럼 알라딘에 등장하는 지니는 시각적 표현의 사례 중 하나이다.

70) 임유상, 전게서, p.32

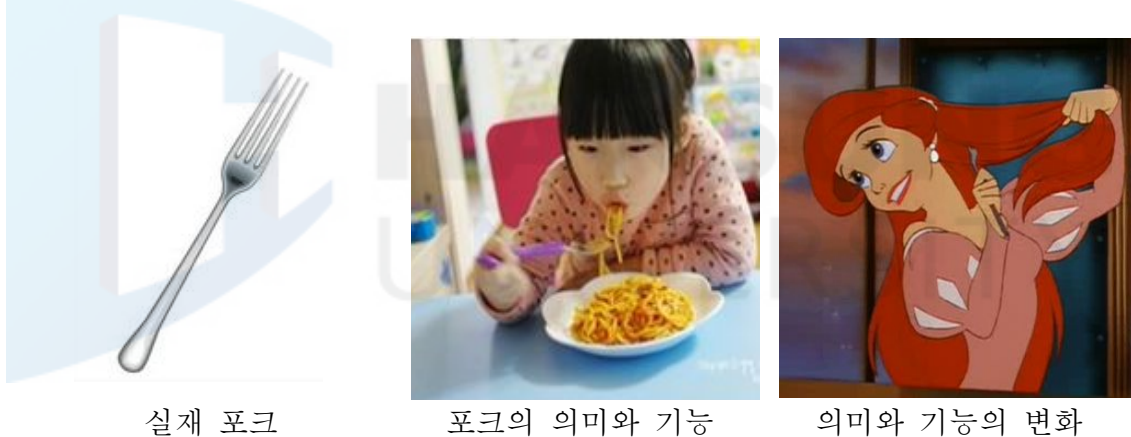
71) 임유상, 상게서, p.33



### 3. 실재적(Practical) 표현

실재적 요소는 재현(representation), 의미(Meaning), 기능(Function)으로 구성되어 있는데 재현은 하나의 형상을 자연이나 또는 인공적 세계로부터 추출하게 될 때, 그것을 재현 적 형상이라 한다. 재현은 사실적(realistic), 양식적(stylized) 또는 반추상적(neo-abstract)일 수 있다. 의미는 디자인이 메시지를 전달하게 될 때 의미가 있다. 기능은 디자인이 어떤 목적을 달성하려 할 때 기능이 있게 된다.<sup>72)</sup> 즉 실재적 표현은 어떤 물체의 핵심이나 내용이 변용됨에 따라 의미와 기능이 변화됨으로써 유머가 발생 할 수 있다.

디즈니 스튜디오 제작 인어공주(The Little Mermaid,1992)를 살펴보면 왕자와 첫 식사를 하는 인어공주는 포크의 기능을 몰라 친구 갈매기의 설명대로 머리를 빗는다.



[그림 13] <인어공주> 실재적 표현 사례

인어공주라는 캐릭터는 바다 속에서 사는 인물이다. 간접 경험 또는 설명을 통해 외부에서 들어오는 물건에 대해 인식하고 깨닫는다. 다음 장면은 포크를 보며 그 의미와 기능을 몰라 머리를 빗는 용도로 사용하는 장면이다. 다음과 같이 어떤 물체의 핵심이나 내용이 변용됨에 따라 의미와 기능이 변화된 사례는 실재적 표현에 해당 된다. 이와 같이 실재적 표현은 애니메이션 영상 안에서 설득효과를 이끌어낸다.

72) Wucius Wong, 전계서, p.61



#### 4. 상관적(Relational) 표현

상관적 요소는 형상이 놓인 곳과 그것의 상호 관계를 결정한다. 방향(Direction)이나 위치(Position)같은 것으로 인식되며, 어떤 요소는 공간과 중력 같은 것으로 느껴진다. 방향은 관찰자와의 관계, 형상을 담고 있는 테두리와의 관계, 또 이웃하는 다른 형상들과의 관계 속에서 이루어진다. 위치는 형상이 디자인물의 테두리 또는 구조와 서로 관련을 가질 때 결정된다.<sup>73)</sup> 이러한 상관적 표현은 어떤 물체가 놓인 위치나 공간에 의해 내러티브가 발생하며 상관적 표현은 구조와 구조가 관계 속에서 이루어진다는 특징을 가지고 있다.

디즈니 스튜디오 제작 미녀와야수(Beauty and the Beast,1991)를 살펴보면 야수의 궁전이 나온다. 야수의 궁전이라는 공간은 하나의 공간이지만 등장하는 캐릭터에 따라 다른 상호 관계를 형성한다.



야수의 궁전



아버지와의 상호관계



벨과의 상호관계

[그림 14] <미녀와야수> 상관적 표현 사례

똑같은 야수의 궁전이지만 벨의 아버지에게 야수의 궁전은 두렵고 무서운 감옥 같은 곳이다. 하지만 벨에게는 야수의 궁전은 사랑하는 사람과 함께 있을 수 있는 행복한 공간이다. 이처럼 공간과 캐릭터 사이에 발생하는 내러티브는 상관적 표현을 의미하며 다음 사례와 같이 야수의 궁전과 캐릭터 간의 상호작용은 상관적 표현으로 설명된다.

73) wucius Wong, 전게서, pp. 42-43

## 제 4 장 흥행 애니메이션의 유희성 요소 분석

### 제 1 절 흥행 애니메이션의 유희적 표현유형 사례분석

본 앞장에서 살펴본 유희적 표현유형 분석표를 바탕으로 첫 장에서 기술했던 흥행요소를 내포한 다섯 작품의 애니메이션을 선별하여 작품에 나타난 유희적 표현 유형을 사례 분석 하고자 한다. 이러한 연구는 유희적 성격을 지닌 창작 애니메이션을 기획하는 데 있어 이론적, 실무적 측면에서 웃음 유발의 방법론을 제시하여 학술적 기초를 제공 할 수 있다는 점에서 그 의의가 있다.

#### 1. 분석대상 및 분석 틀

본 연구는 흥행 애니메이션의 유희적 표현유형을 살펴 보기 위해, 먼저 분석대상으로는<겨울왕국(2014)>,<슈렉포에버(2010)>,<라퐁젤(2010)>,<쿵푸팬더 1(2008)>로 선정하였다.

상기와 같은 선정 기준으로는 앞장에서 연구한 산업적 측면으로서의 애니메이션의 흥행성의 시각으로 접근하였다. 이를 근거로 관객 수와 입장권 수익을 기준으로 다음과 같이 정리 하였다.

첫째, 영화관입장권통합전산망에서 제공한 국내 박스오피스 순위를 기준으로 국내 관객 수 공식계에 근거하여 작품을 선정하였다.

둘째, 영화진흥위원회에서 제공하는 역대 박스오피스(통합전산망 집계기준) 순위의 입장권 수익을 기준으로 흥행 애니메이션을 선정하였다.

셋째, 이야기의 연계성이 있는 시리즈물은 한 작품으로 제한하였다. 또한 선택된 한 작품의 선정 기준으로는 관객 수 및 입장권 수익에 근거하여 높은 순위의 애니메이션을 선택하였다.

넷째, 보다 현제적인 유희성의 요소를 분석하기 위하여 2000년 1월에서 2014년 11월 사이에 개봉한 근작을 선정하였다.

이를 바탕으로 국내에서 개봉한 극장용 애니메이션의 흥행 순위를 1위부터 10위까지 나열하고 그 중 1위에서 5위의 애니메이션을 흥행 애니메이션으로 구분하여 애니메이션의 유희적 표현유형 사례분석의 분석 대상으로 선정하였다.

순위	개봉년도	이름	국내 관객 수(명)	국내 흥행 수익(원)
1	14.01.16	겨울왕국(Frozen)	10,296,101	82,461,504,400
2	08.06.05	쿵푸팬더(Kung Fu Panda)	4,654,019	29,996,926,000
3	11.05.26	쿵푸팬더2(Kung Fu Panda2)	4,598,985	34,224,467,500
4	10.05.21	슈렉4(Shrek Forever After)	2,826,957	17,898,427,500
5	07.06.06	슈렉3(Shrek3)	2,722,574	17,844,690,500
6	14.07.23	드레곤 길들이기 2 (How To Train Your Dragon 2)	2,718,227	19,146,691,869
7	10.05.20	드레곤 길들이기 (How To Train Your Dragon)	2,571,814	27,106,183,500
8	04.12.23	하울의 움직이는 성 (Howl's Moving Castle)	2,433,750	15,152,258,500
9	04.12.23	마당을 나온 암탉	2,202,154	14,672,008,000
10	12.01.12	장화신은 고양이 (puss in boots)	2,080,445	17,602,643,500

[표 9] 극장용 애니메이션 국내 흥행 순위, 2014, 영화진흥위원회

분석 절차로는 유희적 장면의 객관적 확보를 위해 애니메이션 전공 대학생 그룹 (10명), 애니메이션 전공 대학원생 그룹 (5명)으로 선정하여 전문가적 평가를 고려하였다. 유희적 장면 선별을 위한 조사기간은 2014년 10월 1일부터 10월 10일 까지 네 차례에 걸쳐 실시하였고, 각 집단별로 모여 토론 하였다.

유희적 장면 선정 과정으로는 15명의 전문가 집단을 세 그룹으로 나누어 A그룹 6명, B그룹 5명, C그룹 4명으로 실시하였으며, 진행자에 의한 좌담형식으로 의견을 청취하여 조사하였다.

먼저 선정된 흥행 애니메이션을 보여준 뒤, 진행자는 사전에 준비한 영상 캡처 이미지 카드를 활용하여 유희적 장면을 선별하였고, 이를 바탕으로 세 그룹의 유희적 장면의 교집합을 추출하였다.

이와 같이 각자가 느낄 수 있는 유희적 장면을 얘기하는 형식의 개방형 심층 집단 토의(Open-Ended Group Discussion)방식을 이용하였다.

	개념	내용	구분
유희의 표현 유형	개념적 표현	느낌, 감정, 분위기, 생각 등 시각화	우시우스윙의 디자인과 형태론에서 인용
	시각적 표현	형태의 변형, 크기의 변형, 색채의 변형	
	실제적 표현	어떤 물체의 핵심이나 내용의 변용	
	상관적 표현	캐릭터와 공간에 의한 내러티브	
유희의 표현 방법	불일치	생각과 직관된 현실 사이의 불일치	쇼펜하우어의 웃음론에서 적용
	패러디	현실의 세태 혹은 속성의 적용	
	반어	실제와 반대되는 행동 및 개념	
	반전	객관적 논리의 반전 및 상황의 반전	
유희의 종류	해학	애정과 동정의 웃음	일반론적 관점
	풍자	비판적 웃음	
	기지	재치, 창의적 웃음	
	아이러니	역설적 웃음	

[표 10] 유희적 표현 유형 분석

이를 [표 10]유희적 표현 유형 분석 틀에 의거하여 유희의 표현 방법을 우시우스윙의 디자인과 형태론에서 인용하여 개념적 표현, 시각적 표현, 실제적 표현, 상관적 표현으로 정의하였고 유희의 표현방법으로는 쇼펜하우어의 웃음론에서 적용하여 불일치, 패러디, 반어, 반전으로 구분 지었으며 유희의 종류로는 일반론적 관점에서 해학, 풍자, 기지, 아이러니로 정의하였다. 이를 구체적으로 분석하기 위하여 유희적 표현을 유형별로 종합 정리하여 집중 분석하는 연구방법을 채택했다.

### 1) 겨울왕국(Frozen, 2014)

애니메이션 <겨울왕국>은 2013년 11월 27일에 미국 전역에서 개봉하였고, 대한민국에서는 2014년 1월 16일에 개봉했다. 이후 디즈니 르네상스 시대 이래 최고의 뮤지컬 애니메이션 영화라는 비평을 받았다. 골든 글로브 애니메이션상, 아카데미 장편 애니메이션상과 주제가상 등을 수상했다. 대한민국 관객 수는 역대 영화중에 11번째, 외화로는 2번째로 천만 명을 돌파하였고, 애니메이션 영화로는 처음으로 600만 명과 천만 명을 돌파하였다. 세계 매출은 역대 영화중에 5번째로 많이 기록하였고, 2013년 개봉 영화와 역대 애니메이션 영화중에는 가장 많이 기록하였다.



[그림 15] <겨울왕국> 포스터 이미지

애니메이션 <겨울왕국>의 시놉시스는 다음과 같다.

아렌델 왕국의 공주 엘사는 눈과 얼음을 만드는 초능력을 가지고 태어났다. 그것을 안나에게 비밀로 하다, 통제 할 수 없는 능력에 공황 상태에 빠진 엘사는 북쪽 산으로 달아나고, 그 과정에서 의도치 않게 왕국에 영원한 겨울을 가져온다. 안나는 엘사를 찾아 북쪽 산으로 떠나고 사랑이 자신의 능력을 조절할 수 있는 열쇠라는 것을 깨달은 엘사는 왕국을 녹여 여름을 되돌리고, 올라프를 여름에도 녹지 않을 수 있게 해준다. 안나와 크리스토프는 사랑에 빠지고, 두 자매는 화해하게 되며, 엘사는 다시는 성문을 닫지 않을 것이라 약속한다.



## 2) 슈렉포에버(Shrek Forever After , 2010)

애니메이션 <슈렉 포에버>는 2010년 5월 21일 개봉한 슈렉 시리즈의 마지막편이다. 미국 작가 윌리엄 스타이그(William Steig)의 동명 그림동화 "Shrek!"을 원작으로 제작되었다.

<슈렉(2001)>, <슈렉 2(2004)>, <슈렉 3(2007)>, <슈렉 포에버(2010)>의 총 네 편으로 구성된 슈렉 시리즈는 전미 약 12조 7000억 달러, 전 세계적으로 약 29조 6000억 달러의 수익을 기록하였다. 특히, 1편 슈렉은 2001년 아카데미 장편 애니메이션 작품상을 최초로 수상하고 각색상에 노미네이트되었으며, 영국 아카데미상 (BAFTA)에서 여섯 부문에 노미네이트되었고, 에디 머피가 남우조연상을 수상하였다.



[그림 16] <겨울왕국> 포스터 이미지

애니메이션 <슈렉포에버>의 시놉시스는 다음과 같다.  
한 가정의 평범한 아빠와 남편으로 반복되는 일상에 따분함을 느끼던 슈렉은 마을 사람들에게 겁을 주고, 진흙 목욕도 실컷 하던 자유로웠던 시절을 꿈꾼다. 같은 시각, 악당 럼펠의 그럴싸한 계략에 속아 넘어가 ‘완전 판판 겁나면 세상’에 떨어지고 만다. 바뀌어버린 세상은 동키도 아내도 자신을 모른다. 이러한 상황에서 하나뿐인 진실한 사랑을 되찾기 위한 슈렉의 노력이 계속되며 슈렉은 자신이 뛰쳐나오기 직전의 생일 파티장으로 돌아가 가족과 친구들에 대한 자신의 사랑을 깨닫는다.

### 3) 라퐁젤 (Tangled, 2010)

애니메이션 <라퐁젤>은 디즈니의 50번째 장편 애니메이션이다. 미국 내에서 2억 821만 달러를 벌어들이며 흥행에 성공한다. 디즈니 제작 애니메이션 중 <라이온킹(1994)> 다음으로 흥행 수익이 높다. 해외 흥행 수익으로는 3억 8900만 달러에 이른다. 디즈니가 제작하는 동화 원작 기반 애니메이션으로는 마지막 작품이라는 LA타임즈의 오보로 화제가 되었다. 또한 발전된 CG기술을 선보이며 자연스러운 머리카락 움직임을 표현하는 프로그램을 자체적으로 개발하였다.



[그림 17] <라퐁젤> 포스터 이미지

애니메이션 <라퐁젤>의 시놉시스는 다음과 같다.

코로나 왕국에 왕비가 임신 중 몹시 아프게 되자 왕은 전설의 꽃을 찾으라고 명령한다. 왕비는 그 꽃을 녹인 물을 마시고 병이 나았다. 그리고 그 후 빛나는 금발을 가진 공주, 라퐁젤을 낳게 된다. 그러나 고델은 밤중에 라퐁젤을 납치해 탑에 가두고 왕과 왕비, 백성들은 잃어버린 공주를 기억하기 위해 라퐁젤의 생일마다 등불을 하늘로 올려 보낸다. 18년 뒤 생일을 맞은 라퐁젤은 마녀 고델 몰래 풀린 라이더라는 강도와 함께 등불을 보러 탑에서 탈출한 라퐁젤은 자신이 공주임을 깨닫고 고델을 물리치고 코로나왕국의 공주로 돌아간다.



#### 4) 쿵푸팬더 (Kung Fu Panda, 2008)

애니메이션 <쿵푸팬더>는 미국의 애니메이션 영화로 자이언트 판다 포가 쿵푸를 힘겹게 배우고 새로운 적들과 만나 싸우는 과정을 그렸다. 마크 오즈본과 존 스티븐슨이 감독을 맡았고 멀리사 콕이 프로듀서를 맡았으며 드림웍스 애니메이션의 중역인 마이클 레이첸스가 이 영화에 대한 아이디어를 냈다. 2008년 6월 5일에 국내에 개봉되었으며, 6월 6일에 북미에서 개봉했다. 배급사는 파라마운트 픽처스사이다.



[그림 18] <쿵푸팬더> 포스터 이미지

애니메이션 <쿵푸팬더>의 시놉시스는 다음과 같다.

국수가게를 물려 받을 예성은 포는 쿵푸를 하고 싶어하고, 악인 타이령을 막기 위한 용전사를 선발하는 행사를 구경한다. 대사부 우그웨이는 용전사로 포를 선택하고 사부 시푸는 자질이 부족한 포를 내쫓으려 한다. 대사부 우그웨이는 시푸에게 포를 부탁하며 죽고 시푸는 먹을 것을 활용한 훈련법을 찾아내서 포를 훈련 시킨다. 한편 무적 5인방은 타이령을 막으려 떠나지만 패하고 돌아온다. 포는 훈련을 마치고 용전사가 되기 위한 마지막 관문으로 전설의 용문서를 보지만 용문서의 글자는 보이지 않는다. 포는 자신이 용전사가 아니라고 실망하다, 아버지의 국수 비법이야기속에서 전설의 용문서의 비밀을 알게 되고 타이령과의 대결에서 승리를 한다. 마침내 포는 무적의 5인방의 존경을 받고 마을의 평화를 되찾는다.

## 2. 사례분석

### 1) 겨울왕국

#### (1) 개념적 표현 사례

개념적 표현이란 존재하지 않으면서 실제 하는 것처럼 느껴지는 감정, 느낌, 분위기 등을 의미한다. 즉 영상 표현 유형 중 실제 하지 않지만 실제 하는 것처럼 시각적으로 재해석하는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



[그림 19] <겨울왕국> 개념적 표현 사례1

엘사의 대관식. 시민들은 성인이 된 두 공주의 모습을 궁금해 하며 축제를 준비한다. 웅장한 성 안에 금방 잠에서 깬 부스스한 안나가 등장한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	공주의 느낌, 이미지, 생각 등을 시각적으로 표현함			

[표 11] <겨울왕국> 개념적 표현 사례1 유희적 표현 유형 분석표

유희의 표현 유형 중 개념적 표현은 실제 하는 것처럼 느껴지는 감정, 느낌, 분위기 등을 의미한다. 다음 장면에 나타난 개념적 표현은 다음과 같다.

일반적으로 공주에 대한 이미지는 아름답다, 세련되다 등의 생각을 가지고 있다. 존재하지 않으면서 실제 하는 것처럼 느껴지는 공주의 느낌 및 분위기, 감정, 의식, 생각을 시각화한 개념적 표현 사례이다.

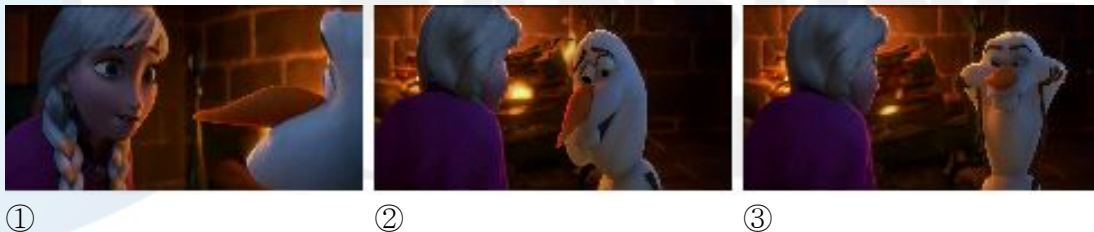
	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	공주 이미지의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 12] <겨울왕국> 개념적 표현 사례1 유희적 표현 방법 분석표

관객은 안나의 아름다운 모습을 상상한다. 하지만 화면에 등장하는 안나의 모습은 기존의 아름다운 공주 이미지와는 다르다. 반전이라는 유희의 표현 방법을 통해 기지적 웃음이 발생 된다.

## (2) 시각적 표현 사례

시각적 표현은 크게 형태, 크기, 색채, 질감 등의 변화로서 가능하게 한다. 즉 영상 표현 유형 중 형태의 변형, 크기의 변형, 색채의 변형 등을 시각적으로 나타내는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



[그림 20] <겨울왕국> 시각적 표현 사례1

엘사의 마법에 심장이 얼어버린 안나는 한스의 배신에 좌절하지만 올라프의 등장에 희망을 갖는다. 올라프는 진정한 우정의 모습을 보여주며 불로인해 몸이 녹는 순간에도 괜찮다고 말한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	벽난로 불로 인해 올라프 얼굴이 형태의 변형을 일으킴			

[표 13] <겨울왕국> 시각적 표현 사례1 유희의 표현유형 분석표

올라프의 캐릭터 속성은 엘사와 안나가 어린시절 만든 눈사람이다. 얼음이 불을 만나 형태의 변형을 일으킨다. 이와 같이 눈에서 물로 변형되는 과정 속에서 시각적 표현이 형성 되는 것이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반어	아이러니
내용	친구를 위한 자기희생 및 죽음은 승고하지만 죽음은 싫음	반어, 역설적 웃음

[표 14] <겨울왕국> 시각적 표현 사례1 유희의 표현방법 분석표

올라프는 안나에게 친구를 위한 희생은 즐거운 일임을 이야기 한다. 하지만 벽난로 불로 인해 자신의 몸이 녹자 행동은 반대로 자신의 녹는 몸을 억지로 붙잡는다. 이는 유희의 표현 방법 중 반어에 해당되며 유희의 종류는 아이러니다.



①

②

③

[그림 21] <겨울왕국> 시각적 표현 사례2

크리스토퍼를 만나기 위해, 성을 탈출하는 안나와 올라프. 높은 성에서 눈에 미끄러져 내려온다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	올라프 눈사람과 눈의 속성이 만나 형태의 변형이 일어남			

[표 15] <겨울왕국> 시각적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석표

크리스토퍼를 만나기 위해, 성을 탈출하는 안나와 올라프. 높은 성에서 눈에 미끄러져 내려온다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	올라프 형태의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 16] <겨울왕국> 시각적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석표

안나가 심장이 얼어 죽어가는 심각한 상황에서 빠르게 극은 진행 되고 안나는 힘겨워 하며 성문을 향해 걸어간다. 이에 올라프의 형태의 반전이라는 유희의 표현 방법은 재치, 창의적 웃음인 기지 라는 유희의 종류를 유발 시킨다.



[그림 22] <겨울왕국> 시각적 표현 사례3

엘사의 대관식 날, 아렌델과 무역으로 친선관계를 맺고 있는 위즐튼 공작은 우스꽝스럽고 화려한 동작으로 인사하며 엘사에게 춤을 신청하지만 엘사는 자신을 대신해 안나와 춤을 출 것을 권한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	위즐튼 공작의 머리카락이 형태의 변형을 통해 가발로 변화함			

[표 17] <겨울왕국> 시각적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석표

한동안 성문을 굳게 닫은 아렌델의 왕가에 의혹을 품은 위즐튼 공작은 엘사의 대관식 날에도 의심의 끈을 놓지 않는다. 이처럼 신중하고 빈틈없는 캐릭터로 등장하는 위즐튼 공작은 엘사에게 춤을 신청하는 장면에서 재미있고 특이한 춤 동작을 취한다. 이때 정중하게 인사를 하는 위즐튼 공작의 머리가 가발로 변하여 이마에 간신히 매달려 있다. 위즐튼 공작의 머리칼을 가발로 변형시킨 시각적 표현 사례이다.

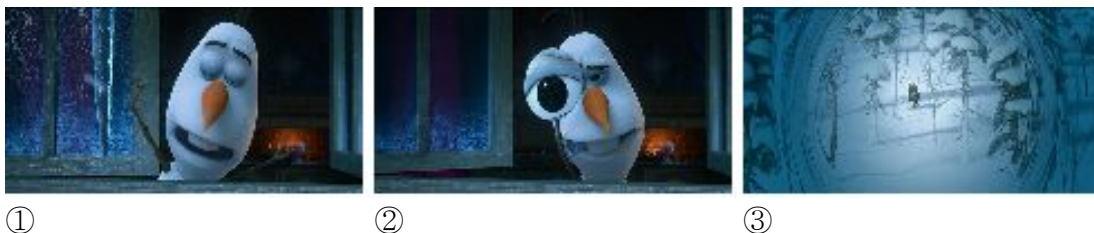
	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	머리카락 형태의 반전	채치, 창의적 웃음

[표 18] <겨울왕국> 시각적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석표

위즐튼 공작은 처음 등장하는 순간부터 치밀하고 분석적인 성격의 인물로 묘사되고 있다. 관객은 자신의 예측대로 위즐튼 공작의 속성을 빈틈없는 모습으로 상상한다. 이러한 인식은 위즐튼 공작의 머리카락이 가발이라는 사실에 인식의 반전을 느끼게 되고 이러한 유희의 종류는 기지이다.

### (3) 실제적 표현 사례

실제적 표현이란 어떠한 물체의 핵심이나 내용이 변용됨에 따라 의미와 기능의 변화를 시각적으로 나타내는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



[그림 23] <겨울왕국> 실제적 표현 사례1

올라프는 안나의 추위를 걱정하며 눈보라에 창문이 열리자 달려와 창문을 닫는다. 이때 시끄러운 소리에 처마에 매달린 고드름을 따다 만원경처럼 바라



본다. 멀리서 달려오는 크리스토퍼를 발견한 올라프는 안나에게 소식을 알린다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	고드름의 기능 변화로 만원경의 역할을 함			

[표 19] <겨울왕국> 실제적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

올라프는 눈보라 치는 바람을 막기 위해 창가로 달려간다. 이때 고드름을 발견하고 고드름의 끝을 잘라 만원경처럼 사용한다. 이러한 고드름의 기능 및 역할의 변화는 유희의 표현 유형 중 실제적 표현에 해당 된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기치
내용	고드름의 기능 반전	채치, 창의적 웃음

[표 20] <겨울왕국> 실제적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

이러한 올라프의 고드름의 용도 변화는 반전이라는 유희의 표현 방법을 통해 관객에게 웃음을 유발시킨다. 이는 기치 즉 창의적 웃음이다.

#### (4) 상관적 표현 사례

상관적 요소는 형상이 놓인 곳과 그것의 상호 관계를 결정한다. 방향(Direction)이나 위치(Position)같은 것으로 인식되며, 어떤 요소는 공간과 중력 같은 것으로 느껴진다. 방향은 관찰자와의 관계, 형상을 담고 있는 테두리와의 관계, 또 이웃하는 다른 형상들과의 관계 속에서 이루어진다. 위치는 형상이 디자인물의 테두리 또는 구조와 서로 관련을 가질 때 결정된다.. 이러한 상관적 표현은 어떤 물체가 놓인 위치나 공간에 의해 내러티브가 발생하며 상관적 표현은 구조와 구조가 관계 속에서 이루어진다는 특징을 가지고 있다.



즉 공간과 캐릭터 사이의 상호 관계를 시각적으로 나타내는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



[그림 24] <겨울왕국> 상관적 표현 사례1

안나는 북쪽 산에 있는 엘사를 찾아 크리스토퍼와 함께 절벽을 오르려 한다. 로프도 없이 의지만으로 올라가려는 안나를 바라보는 크리스토퍼는 마치 정상에 올라온 듯 한 안나를 한심하게 바라본다.

	유희의 표현 유형			
	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	올라가려는 안나와 높은 절벽 사이의 상호관계			

[표 21] <겨울왕국> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

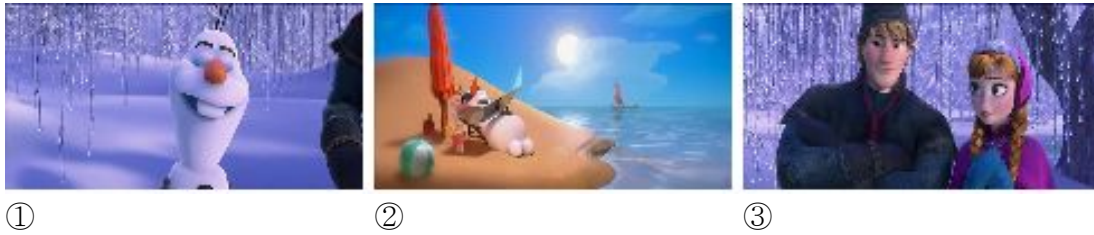
엘사를 찾아 북쪽 산으로 올라가야 하는 안나는 높은 절벽을 곳곳하게 올라가지만 체력의 한계를 느낀다. 이러한 높은 절벽과 안나와의 상호관계 속에서 오는 내러티브를 상관적 표현을 통해 시각화 하였다.

	유희의 표현방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	안나의 위치의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 22] <겨울왕국> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

안나는 정상에 오른 듯 크리스토퍼에게 묻지만 정확히 두 발자국 올라갔을

뿐이다. 이러한 유희의 표현방법은 반전이고 종류는 기지이다.



[그림 25] <겨울왕국> 상관적 표현 사례2

올라프는 여름을 동경하는 눈사람이다. 올라프는 'In Summer'이라는 노래를 부르며 여름에 대한 환상을 찬양한다. 이때 올라프는 온천욕을 즐기거나 태닝을 하거나 햇살을 받으며 춤을 춘다.

	유희의 표현 유형			
	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	여름의 풍경과 눈사람 캐릭터와의 상호관계			

[표 23] <겨울왕국> 상관적 표현 사례 2 유희의 표현 유형 분석표

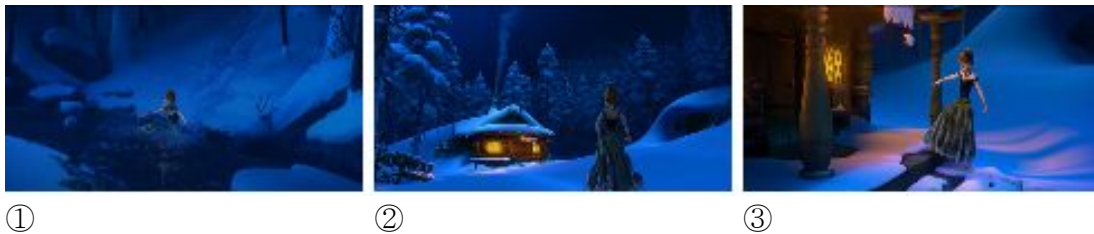
올라프의 캐릭터 속성은 눈사람이다. 눈사람과 여름은 서로 상반된 속성을 가지고 있다. 올라프는 기존 눈사람과는 달리 여름을 사랑한다. 이러한 올라프의 마음을 담은 이 장면은 여름이라는 장소 및 배경과 눈사람이라는 캐릭터와의 상호관계를 시각화한 상관적 표현에 해당된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	불일치	해학
내용	눈사람은 여름을 싫어한다는 인식의 불일치	애정과 동정의 웃음

[표 24] <겨울왕국> 상관적 표현 사례 2 유희의 표현 방법 분석표

기존 관객들의 인식은 눈사람은 따뜻한 장소를 싫어한다고 생각한다. 하지

만 캐릭터 올라프는 다르다. 여름을 좋아하여 찬양한다. 장면 속 올라프는 온 천욕을 즐기며 썬텐을 하고 따뜻한 햇살 아래서 춤을 추며 노래를 한다. 다음 유희의 표현방법은 불일치이로 유희의 종류로는 애정과 동정이 담긴 해학적 웃음이다.



[그림 26] <겨울왕국> 상관적 표현 사례3

안나는 엘사를 만나러 말을 타고 산을 오르다 말을 놓치고 길을 잃는다. 방향 감각을 상실한 안나는 눈에 미끄러져 차가운 계곡에 빠진다. 드레스가 뿔뿔하게 굳은 안나는 로봇처럼 걷는다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	차가운 겨울 환경 및 계곡과 드레스를 입은 안나의 상호관계			

[표 25] <겨울왕국> 상관적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석표

차가운 겨울 계곡과 드레스를 입은 안나 사이의 상호관계를 시각화한 이 장면은 유희의 표현 유형 중 상관적 표현에 해당 된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	드레스의 인식의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 26] <겨울왕국> 상관적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석표

말을 잃은 안나는 방향 감각을 상실해 길을 헤매다 눈에 미끄러져 계곡에 빠진다. 관객은 일반적 개념으로 물에 젖어 축 들어진 드레스를 생각한다. 이러한 관객의 인식과 달리 드레스는 얼음처럼 딱딱하게 굳고 안나의 행동은 로봇으로 변한다. 위와 같은 장면의 유희적 표현 방법은 물에 젖은 드레스의 속성 혹은 인식의 반전이고 해당 장면의 유희의 종류로는 재치, 창의적 웃음인 기지이다.



[그림 27] <겨울왕국> 상관적 표현 사례4

엘사와 안나의 관계는 화해 및 사건해결로 결말이 난다. 이러한 과정 속에서 안나와 크리스토퍼와의 사랑은 발전된다. 안나는 크리스토퍼의 눈을 가리고 거리로 달려가 새로운 눈썰매를 선물한다.

	유희의 표현 유형			
	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	아렌델 왕국 거리와 캐릭터 안나와 크리스토퍼 사이의 상호관계			

[표 27] <겨울왕국> 상관적 표현 사례4 유희의 표현 유형 분석표

엘사와 안나의 화해로 눈이 녹은 아렌델 거리는 다시 평화를 되찾는다. 이때 사람들이 자유롭게 걸어 다니는 다리에는 가로등이 있다. 크리스토퍼에게 눈썰매를 선물할 생각에 들뜬 안나는 눈을 가린 크리스토퍼의 손을 잡고 달린다 가로등에 크리스토퍼는 머리를 부딪친다. 이러한 아렌덴 왕국 거리와 캐릭터 안나와 크리스토퍼 사이의 상호관계의 시각적 표현은 유희의 표현 유형 중 상관적 표현에 해당된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	관객 인식의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 28] <겨울왕국> 상관적 표현 사례4 유희의 표현 방법 분석표

사건 해결과 안도를 얻은 관객은 갑자기 등장한 가로등에 머리를 부딪친 크리스토퍼를 보며 웃음이 유발된다.

## 2) 슈렉포에버

### (1) 개념적 표현 사례

개념적 표현이란 영상 표현 유형 중 실제 하지 않지만 실제 하는 것처럼 시각적으로 재해석하는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



[그림 28] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례1

슈렉은 피오나와의 결혼생활에 만족하며 세 아이와 행복한 시간을 보낸다. 하지만 반복되는 패턴에 권태로움을 느끼게 된다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	행복한 가정 및 권태라는 개념을 시각화 함			

[표 29] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

동화 속에 등장하는 행복한 가정이라는 생각, 분위기를 시각화 하였다. 또한 슈렉이 반복되는 행복의 패턴에서 느끼게 되는 권태로운 감정을 시각화 하였다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반어	아이러니
내용	행복하지만 권태로움	역설적 웃음

[표 30] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

유희의 표현 방법 중 반어를 사용하여 행복하지만 권태로운 과정을 표현하였다. 이러한 유희의 종류는 역설적 웃음 아이러니 이다.



①

②

③

[그림 29] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례2

세 아이의 생일파티에서 소란스러운 가운데 누군가의 부름으로 자신의 팬이라는 아이를 만나게 된다. 아이는 당돌한 태도로 슈렉에게 고함을 지를 것을 명령한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	당돌한 아이가 가지고 있는 느낌, 분위기의 시각화			

[표 31] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석표

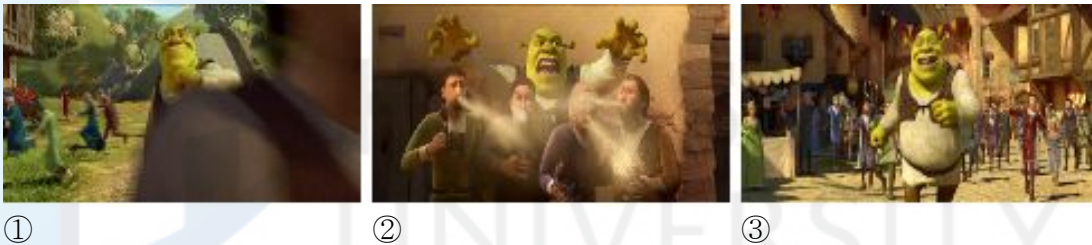
다음 장면은 슈렉에게 고함을 요구하는 당돌한 아이의 느낌, 분위기를 시각화 하여 유희의 표현 유형 중 개념적 표현 사례에 해당된다.



	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	아이들의 인식의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 32] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석표

아이는 슈렉의 팬으로 등장한다. 일반적 관점으로 관객이 그리는 어린 팬의 이미지는 순수하며 자신이 좋아하는 슈렉을 영웅으로 생각하는 느낌을 그리게 된다. 하지만 다음 장면에서 등장한 슈렉의 팬은 어른 같은 얼굴을 하고 있으며 목소리 역시 권위적이고 어른스럽다. 관객은 자신의 판단이 논리적으로 진행되고 있음을 인식한다. 하지만 마지막 생각의 불일치는 웃음을 유발시키고 이러한 웃음은 재치, 창의적 웃음인 기지이다.



[그림 30] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례3

슈렉이 림플스틴스킨과의 계약을 통해 다시 원래의 이미지인 무서운 괴물의 모습으로 변하는 장면이다. 슈렉은 자신을 친근하게 여기지 않고 오히려 두려워하는 사람들의 모습을 보며 즐거워 한다. 이때 배경음악으로 Carpenters의 'Top Of The World'가 흐른다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	다시 무서운 괴물이 되어 행복한 슈렉의 아움을 시각화 함			

[표 33] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석표

슈렉은 자신을 두려워하지 않고 친근하게 생각하며 좋아하는 사람들에게 반감을 느낀다. 하지만 림프스틴스킨과의 계약을 통해 본래 자신의 이미지로 돌아온 슈렉은 마을 사람들을 괴롭히며 행복한 한때는 보낸다. 다음 장면은 다시 무서운 괴물이 되어 느껴지는 슈렉의 행복한 감정, 생각을 시각화한 유희의 표현 유형 중 개념적 표현에 해당 된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	패러디	풍자
내용	행복한 한때를 보내는 관념 속 영화장면 패러디	비판적 웃음

[표 34] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석표

슈렉은 행복한 한때를 보내는 전형적인 헐리웃 영화의 장면을 패러디 하였다, 이때 사용된 BGM Carpenters의 'Top Of The World'는 헐리웃 영화의 장면 연출의 전형성을 고발한다. 슈렉은 다음 음악에 맞춰 사람들을 괴롭힌다. 다음과 같은 유희의 종류는 풍자, 비판적 웃음이다.



[그림 31] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례4

슈렉은 자신의 안정된 생활 속에서 권태라는 감정을 느끼게 되고 이러한 사실을 림프스틴스킨이 이용한다. 예전 생활로 돌아갈 수 있는 계약을 림프스틴스킨과 체결한 슈렉은 자신의 계약으로 인해 마녀들의 수레꾼이 된 동키을 발견한다. 이때 마녀들은 채찍으로 동키를 때리고 동키는 마치 카오디오처럼 다른 노래를 부른다. 이러한 비참한 동키의 모습에 슈렉은 놀란다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	동키의 노예 생활이라는 개념을 시각화 함			

[표 35] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례4 유희의 표현 유형 분석표

동키는 슈렉의 계약으로 인해 말을 하는 신기한 당나귀로 노래를 부르며 마녀들의 수레를 노예처럼 끌고 있다. 채찍을 맞아가며 카 오디오의 기능을 하는 동키의 목소리. 다음 장면은 동키의 노예 생활 및 상황을 시각적으로 표현한 개념적 표현 사례이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	패러디	풍자
내용	동키를 카오디오	비판적 웃음

[표 36] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례4 유희의 표현 방법 분석표

마녀 두 명은 말하는 당나귀의 역할을 수레끄는 카 오디오처럼 사용한다. 채찍으로 때리며 다른 노래를 부를 것을 요구하고 동키는 마녀의 뜻대로 다른 노래를 부른다. 다음 장면의 유희의 표현방법은 동키를 카 오디오와 패러디한 장면으로 유희의 종류로는 비판적 웃음인 풍자이다. 관객은 다음과 같은 개념적 표현에 더해진 패러디를 보며 웃음이 유발된다.



①

②

③

[그림 32] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례5

슈렉은 피오나공주와 화해를 하기위해 화해의 바구니를 꺼낸다. 이때 바구니 속 초콜렛 박스에는 지렁이와 벌레가 들어있다. 슈렉은 키스쿠폰을 꺼내며 키스를 시도하지만 피오나는 이를 거절한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	화해라는 생각, 느낌, 분위기를 시각화 함			

[표 37] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례5 유희의 표현 유형 분석표

피오나 공주와 영원한 사랑의 키스를 해야 상황이 해결된다고 믿는 슈렉은 피오나 공주의 방에 찾아가 화해의 바구니를 선물한다. 유희의 표현 유형 중 개념적 표현은 영상 표현 유형 중 하나로 실제 하지 않지만 실제 하는 것처럼 시각적으로 재해석하는 유희의 표현 유형 중 하나이다.

다음 장면은 화해라는 감정, 개념, 생각, 관념을 이미지화 시킨 개념적 표현 사례 중 하나이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	패러디	풍자
내용	로맨틱 코미디 속 장면을 패러디	비관적 웃음

[표 38] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례5 유희의 표현 방법 분석표

슈렉이 피오나 공주와 화해하기 위해 꺼내든 핑크색 선물 바구니는 전형적인 헐리웃 로맨틱 코미디 속 장면을 떠올리게 한다. 이때 괴물이라는 캐릭터의 속성에 맞게 슈렉이 피오나공주에게 주는 초콜렛 박스는 벌레로 가득 차 있다. 이러한 유희의 표현방법은 헐리웃 로맨틱 코미디 속 장면을 관념적으로 패러디한 장면이다. 패러디는 풍자적 요소를 근간으로 하고있으며, 현실의 요소를 담고 있다. 이를 통해 관객은 유쾌한 감적을 갖게 된다. 유희의 종류로는 비관적 웃음 즉 풍자이다.



①

②

③

[그림 33] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례6

피오나 공주는 림플스틴스킨과의 전쟁을 치르기 위해 군사 훈련을 진행 중이다. 이때, 피오나 공주와 키스를 해야 하는 슈렉은 피오나 공주와 격투 훈련을 하며 사랑의 감정을 키운다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	사랑에 빠지는 감정 느낌을 시각화 함			

[표 39] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례6 유희의 표현 유형 분석표

두 사람이 만나 사랑에 빠지는 감정, 느낌을 시각화 하였다. 이러한 유희의 표현 유형은 개념적 표현이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	패러디	풍자
내용	로맨틱 코미디 속 장면을 패러디	비판적 웃음

[표 40] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례6 유희의 표현 방법 분석표

피오나 공주와 슈렉은 군사 훈련을 하여 사랑을 키운다. 사랑이라는 감정과 호감이 생기는 과정이 흥미롭다. 격투기를 연상시키듯 서로 주먹질을 하며 상대방의 얼굴을 가격하고 도구를 사용하여 한번 씩 번갈아 린치를 한다. 다음 장면의 유희의 표현 방법은 패러디이고 유희의 종류는 풍자이다.



①

②

③

[그림 34] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례7

슈렉과 피오나 공주 및 그의 부하를 처단하기 위해 림플스틴스킨은 피리부는 사나이를 고용한다. 대단한 살인자의 실루엣으로 등장한 사나이는 피리를 들고 있다. 마녀는 그런 사나이의 모습에 웃음 짓지만 그의 마법에 춤을 추며 당황해 한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	피리 부는 사나이가 갖고 있는 느낌, 감정을 시각화 함			

[표 41] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례7 유희의 표현 유형 분석표

피리부는 사나이는 슈렉을 처단해야하는 살인마의 분위기를 갖고 있다. 다음 장면은 피리부는 사나이의 감정, 느낌, 생각을 시각화한 개념적 표현 사례이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	이미지의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 42] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례7 유희의 표현 방법 분석표

슈렉의 처단을 위해 고용된 피리부는 사나이는 그림자 속에 악령의 모습으로 등장한다. 하지만 그의 손에는 무기대신 피리가 쥐어져 있다. 마녀는 이러한 사나이의 모습에 비웃지만 피리부는 사나이는 음악을 통해 마녀를 춤추게



한다. 자신의 의지와 상관없이 춤을 추는 마녀는 피리 부는 사나이의 능력을 실감하며 괴로워 한다. 이러한 피리부는 사나이의 이미지는 반전이라는 유희의 표현 방법을 통해 기지적 웃음을 유발 시킨다.



[그림 35] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례8

피오나 공주와 나누는 진실한 사랑의 키스가 사건의 해결이라고 믿는 슈렉은 어렵게 피오나 공주를 설득한 끝에 키스를 하게 된다. 아름답고 환상적인 화면과 동시에 동화 속 행복한 결말로 끝을 맺을 것이란 기대와 달리 현실은 변하지 않는다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	진정한 사랑을 의미하는 키스의 분위기, 느낌, 생각을 시각화 함			

[표 43] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례8 유희의 표현 유형 분석표

동화 속에 등장하는 진정한 사랑이란 개념은 키스라는 시각적 요소로 재해석 되어 나타낸 개념적 표현의 사례이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	키스 후에 상황의 불변	재치, 창의적 웃음

[표 44] <슈렉포에버> 개념적 표현 사례8 유희의 표현 방법 분석표

슈렉은 자신이 림플스틴스킨과 맺은 계약을 파기하고 사건을 해결하기 위해 피오나 공주와의 진정한 사랑의 키스를 해야 한다고 믿는다. 이는 <슈렉 1>에서 나온 탑에서 잠을 자는 공주에게 사랑의 키스를 하면 사건이 해결되는 기존의 동화 속 해결 구조와 동일하다. 관객 역시 이러한 인식을 바탕으로 사건의 생각이 논리적으로 진행되고 있다고 믿는다. 하지만 사랑의 키스를 한 후에도 사건은 변하지 않는다. 다음 장면의 유희의 표현 방법으로는 반전이며 유희의 종류는 기지이다.

## (2) 시각적 표현 사례

시각적 표현은 크게 형태, 크기, 색채, 질감 등의 변화로서 가능하게 한다. 즉 영상 표현 유형 중 형태의 변형, 크기의 변형, 색채의 변형 등을 시각적으로 나타내는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



[그림 36] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례1

림플스틴스킨의 성에 슈렉이 도망치며 동키를 데리고 탈출에 성공한다. 이때 림플스틴스킨이 아끼는 성에 피해를 주고 림플스틴스킨은 분노가발이라는 빨간색 가발을 쓴다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	화가 난 림플스틴스킨의 가발의 형태의 변형			

[표 45] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

평소에 림플스틴스킨은 하얀색 가발을 쓰고 있다. 그러다 화가난 림플스틴

스킨은 빨간 색체의 변형을 시각화 한다. 이러한 유희적 표현 유형으로는 시각적 표현에 해당된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	인식의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 46] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

일반적으로 사람을 화를 표출하는 방법으로 소리를 지르거나 표정을 짓는다. 이러한 일반적 생각과는 달리 럼플스틴스킨은 분노가발이라는 빨간색 가발을 통해 자신의 심리를 표출한다 이러한 인식의 반전은 관객으로 하여금 웃음을 유발시킨다. 다음 장면의 유희의 종류로는 기지이다.



[그림 37] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례 2

럼플스틴스킨의 반대세력인 피오나공주와 그의 대원들의 저녁 만찬 자리에 슈렉과 동키가 합류를 한다. 스프를 마시는 도중 안에 있던 눈알 두 개가 동키의 코구멍에 들어가고 이를 본 대원들은 즐거워한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	통키 코구멍의 형태의 변형			

[표 47] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석표

동키가 마시는 스프를 통해 동키 코 구멍의 형태의 변형이 일어난다. 이러한 유희의 표현 유형은 시각적 표현이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	인식의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 48] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례2 유희의 표현 방법분석표

스프를 마시는 평범한 장면에서 관객의 인식은 다음 화면의 전환을 생각한다. 하지만 다음과 같이 동키의 코에 두 개의 눈알이 들어가고 이는 사람의 얼굴처럼 새로운 형태를 창조한다. 이는 유희의 표현 방법 중 인식의 반전에 해당되며 유희의 종류로는 재치, 창의적 웃음인 기지이다



[그림 38] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례3

슈렉과 푸스는 피오나공주와 키스를 위해 방법을 모색 한다. 이때 갑자기 등장하는 동키의 모습에 놀란 푸스는 털을 세운다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	갑작스러운 동키의 등장에 놀란 푸스의 형태의 변형을 시각화함			

[표 49] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석표

피오나 공주와 함께 생활하고 있는 고양이 푸스는 일전 슈렉과 피오나 공

주 사이의 묘한 기류를 설명한다. 이때 슈렉은 피오나공주와 진실한 사랑의 키스를 나누면 지금 상황이 해결 될 것임을 암시한다. 슈렉과 푸스의 해결 모색 및 방법 강구를 통해 이야기가 심화되는 시점에서 갑작스러운 동키의 등장으로 푸스는 털을 크게 세운다. 유희의 표현 유형 중 시각적 표현에 해당하며 다음 장면은 고양이 푸스의 형태의 변형에 해당하는 것이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	패러디	기지
내용	기존 고양이 속성을 패러디	재치, 창의적 웃음

[표 50] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례 3 유희의 표현 방법 분석표

기존 고양이는 놀란 상황에서 털을 세우며 공격적인 자세를 취한다. 이러한 실제 고양이의 속성을 패러디하여 근엄하고 지위높은 공작의 속성을 갖은 푸스는 털을 세우며 몸을 부풀려 놀란 심경을 시각적으로 표현한다. 이러한 기존 고양이 속성의 패러디로 인해 관객은 웃음이 유발되며 다음 장면의 유희의 종류로는 기지, 재치, 창의적인 웃음에 해당 된다.



①

②

③

[그림 39] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례4

푸스와 동키, 슈렉과 피오나 공주는 피리 부는 사나이의 노래소리를 피하려다 냇가에 빠지게 된다. 이때 뚱뚱한 푸스는 자신의 등의 털을 정리하지 못하고 옆에있는 동키에게 부탁을 한다. 동키는 이를 거절하고 푸스는 눈동자를 크게 하며 애절한 눈빛으로 푸스를 바라본다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	푸스 눈동자 속 동공의 형태 변형			

[표 51] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례4 유희의 표현 유형 분석표

푸스의 캐릭터 속성은 고양이로 장화신은 고양이 특유의 근엄함과 백작다운 행동거지가 몸에 베어 있다. 하지만 뚱뚱해진 푸스는 물에 빠져 축축해진 자신의 털을 고르지 못하고 동키에게 부탁을 하는 과정에서 눈동자속 동공의 형태 변형을 시도한다. 이는 유희의 표현 유형 중 시각적 표현에 해당된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	패러디	기지
내용	기존 고양이 속성을 패러디	재치, 창의적 웃음

[표 52] <슈렉포에버> 시각적 표현 사례4 유희의 표현 방법 분석표

고양이는 빛에 따라 눈동자의 크기가 변형이 된다. 빛이 강한 곳에서는 동공 크기가 작아지고 빛이 약한 곳에서는 동공 크기가 커진다. 이러한 고양이의 속성을 패러디하여 푸스는 자신의 의도대로 부탁을 위한 수단으로 동공의 형태를 변화시킨다. 유희의 종류는 창의적 웃음인 기지이다.

### (3) 상관적 표현 사례

상관적 요소는 형상이 놓인 곳과 그것의 상호 관계를 결정한다. 다음과 같은 상호관계는 방향(Direction)이나 위치(Position)같은 것으로 인식되며, 어떤 요소는 공간과 중력 같은 것으로 느껴진다. 방향은 관찰자와의 관계, 형상을 담고 있는 테두리와의 관계, 또 이웃하는 다른 형상들과의 관계 속에서 이루어진다.

즉 공간과 캐릭터 사이의 상호 관계를 시각적으로 나타내는 유희의 표현 유형 중 하나이다.





①

②

③

[그림 40] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례1

피오나 공주를 구출한 슈렉은 세 아이와 함께 행복한 가정을 구축한다. 이는 머나먼 왕국의 화제가 되며 슈렉의 집은 유명세를 타게된다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	유명세를 타는 슈렉의 집과 슈렉과의 상호관계			

[표 53] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

슈렉의 캐릭터의 속성은 자신만의 공간을 소중히 여기는 인물이다. 또한 오랫동안 세상 사람들에게 두려움을 주는 존재로 생존했기 때문에 관심은 오히려 부담으로 작용된다. 이러한 슈렉과 유명세를 탄 슈렉의 집 사이의 상호관계를 시각적으로 표현한 상관적 표현 사례이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	패러디	풍자
내용	유명 스타의 생활을 패러디	비판적 웃음

[표 54] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

기존 유명 스타의 생활을 패러디 한 장면이다. 슈렉에게 허용되는 사적인 공간이란 없다. 화장실이라는 지극히 개인적인 순간에도 관광차와 함께 플래시가 터진다. 이러한 기존 유명 스타의 패러디는 풍자라는 비판적인 웃음을 내포하고 있다.



①

②

③

[그림 41] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례 2

럼플스틴스킨에게 빼앗긴 머나먼 왕국을 되찾기 위해 결성된 피오나 공주와 공주를 따르는 군사는 전쟁을 준비한다. 하지만 비밀의 요새의 존재를 들켜버린 일당은 그 안에서 피리 부는 사나이의 피리 소리에 의지와 다른 춤을 추게 된다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	전쟁터라는 장소와 춤을 추는 슈렉 무리와의 상호관계			

[표 55] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석표

럼플스틴스킨의 반대세력인 피오나 공주와 그의 군사들은 피리부는 사나이를 만나 의지와 상관없이 춤을 추게 된다. 이러한 춤 동작과 전쟁터라는 공간이 만나 상호작용을 일으키고 이러한 유희의 표현 유형은 상관적 표현이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	불일치	기지
내용	전쟁터라는 인식의 불일치	재치, 창의적 웃음

[표 56] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석표

전쟁터의 이미지는 삼엄한 죽음이 도사리는 곳이다. 그러나 전쟁터라는 장소의 속성과 반대된 춤이라는 요소가 만나 인식의 불일치를 일으킨다. 다음 장면의 유희의 표현방법은 불일치이고 유희의 종류는 기지이다.



①

②

③

[그림 42] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례 3

럼플스킨스킨은 슈렉을 잡아오기 위해 머나먼 왕국 동화 속 백성들에게 슈렉을 잡아오는 사람에게는 행복한 일생이 주어지는 계약을 하겠다고 선언한다. 이때 피노키오가 궁을 찾아와 자신을 만든 제패토 할아버지를 슈렉으로 분장시켜 슈렉을 잡아왔다고 거짓말을 한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	럼블스킨스틴 성과 캐릭터 피노키오와의 상호관계			

[표 57] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석표

슈렉을 잡기위해 현상수배를 한 럼플스킨스킨을 만나기 위해 많은 동화속 캐릭터들이 럼플스킨스킨의 성으로 찾아온다. 이때 이 성 안으로 피노키오와 제패토 할아버지도 들어오는데 다음 장면의 유희의 표현유형은 덤블스킨스틴 성과 캐릭터 피노키오와의 상호관계를 시각화 한 상관적 표현 방법에 해당된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	패러디	기지
내용	기존 동화의 패러디	재치, 창의적 웃음

[표 58] <슈렉포에버> 상관적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석표

기존 동화 속 피노키오는 제패토 할아버지의 헌신적인 사랑을 잊고 사람이

되기 위해 거짓말을 하고 나쁜 일을 한다. 이러한 동화 속 피노키오의 속성을 패러디하여 슈렉으로 분시킨 할아버지와 거짓말을 하는 피노키오로 재탄생시켰다. 다음 장면의 유희의 종류는 기지이다.

### 3) 라푼젤

#### (1) 개념적 표현 사례

개념적 표현이란 존재하지 않으면서 실제 하는 것처럼 느껴지는 감정, 느낌, 분위기 등을 의미한다. 즉 영상 표현 유형 중 실제 하지 않지만 실제 하는 것처럼 시각적으로 재해석하는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



[그림 43] <라푼젤> 개념적 표현 사례1

유진은 왕국의 중요한 보물인 라푼젤의 왕관을 훔친 후 현상수배 전단지에 이름을 올린다. 이때 유진은 자신의 얼굴을 보며 괴로워 한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	기존 현상수배범의 생각, 관념을 시각화			

[표 59] <라푼젤> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

기존 범죄자의 생각과 관념을 시각화 한 사례이다. 유진은 왕국의 주요 보물을 훔친 범죄자 이다. 이러한 유진의 캐릭터 설정 및 캐릭터의 위치를 시각화 하기 위하여 현상수배 전단지라는 시각적 장치를 이용한 개념적 표현을 하였다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	인식의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 60] <라푼젤> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

일반적 인식 범위에서 현상수배 전단지에 자신의 모습을 보면 절망을 하게 된다. 유진은 일반적 시각의 절망이 아닌 다른 방식의 절망을 보여준다. 자신의 외모가 흉물스럽게 나왔다는 것이 유진의 절망이다. 다음과 같은 사례의 유희의 표현 방법은 인식의 반전을 통한 웃음 유발 방식으로 유희의 종류는 기지이다. 기지는 재치, 창의적 웃음을 대변한다.



①



②



③

[그림 44] <라푼젤> 개념적 표현 사례2

나쁜 마녀 고텔의 감시에서 해방된 라푼젤. 유진과 함께 처음으로 탐에 나온 라푼젤은 마녀 고텔에게 드는 미안한 감정과 함께, 세상을 경험하는 행복한 감정이 동시에 피어오른다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	집을 나온 라푼젤의 생각을 시각화함			

[표 61] <라푼젤> 개념적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석표

마녀 고텔의 감시에서 벗어나 처음으로 세상에 나온 라푼젤은 미안한 감정과 동시에 행복한 감정이 형성 된다. 이러한 라푼젤의 생각을 시각화 한 개념

적 표현 사례이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	불일치	기지
내용	인식의 불일치	재치, 창의적 웃음

[표 62] <라푼젤> 개념적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석표

라푼젤의 두가지 감정은 영상을 통해 시각적으로 관객에게 전달 된다. 처음 땅을 밟은 라푼젤은 행복감에 젖어 소리를 지르다 마녀 고렐에 대한 미안한 감정에 풀이 죽어 자신을 자책한다. 탑에서 나와 행복하기만 할 것 같지만 라푼젤은 다르다. 이러한 인식의 불일치를 통해 관객은 웃음이 유발되고 유희의 종류는 기지이다.

## (2) 시각적 표현 사례

시각적 표현은 크게 형태, 크기, 색채, 질감 등의 변화로서 가능하게 한다. 다음과 같은 시각적 표현은 영상 표현 안에서 상징적인 이미지를 차용한다. 이는 형태의 변형, 크기의 변형, 색채의 변형 등을 시각적으로 나타내는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



①

②

③

[그림 45] <라푼젤> 시각적 표현 사례1

좁은 탑 안에서 생활을 해야 하는 라푼젤은 애완동물 이구아나 파스칼과 숨바꼭질을 한다. 개구리 같은 외형을 한 파스칼은 창밖으로 숨지만 마땅한 공간이 없어 안절부절 한다. 이때, 자신의 몸 색깔을 화분의 색깔과 일치 시킨다.



	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	숨바꼭질을 통한 파스칼의 색채의 변형			

[표 63] <라퐁젤> 시각적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

파스칼은 라퐁젤과 숨바꼭질을 한다. 창 밖으로 나온 파스칼은 자신의 위치를 숨기기 위해 화분의 색과 동일한 색채의 변형을 이루어낸다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	인식의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 64] <라퐁젤> 시각적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

관객은 숨을 곳이 없는 파스칼을 보며 어떻게 상황을 전개 시킬지에 대한 의문을 품지만 색채변형이라는 반전을 통해 기지적 웃음을 띈다.

### (3) 실제적 표현 사례

실제적 표현이란 어떠한 물체의 핵심이나 내용이 변용됨에 따라 의미와 기능의 변화를 시각적으로 나타내는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



①



②



③

[그림 46] <라퐁젤> 실제적 표현 사례1

궁중 호위 말인 막시무스는 매복 상태에 누군가의 인기척이 들리자 서둘러 나뭇잎을 당겨 자신의 정체를 숨긴다. 하지만 막스무스가 가린 나뭇잎은

말의 형체를 하고 있다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	나뭇잎이 인공적으로 다른 현상으로 추출됨			

[표 65] <라푼젤> 실제적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

몸을 숨기기 위해 돌과 나뭇잎으로 숨은 막시무스. 돌과 나뭇잎의 핵심 내용이 변용된 의미와 인공적으로 추출된 다른 현상을 시각화하였다.

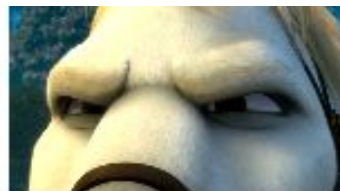
	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	기존 나뭇잎의 인식의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 66] <라푼젤> 실제적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

궁중 호위 말인 막시무스는 왕국의 보물인 라푼젤의 왕관을 훔쳐간 유진의 행적을 수색하고 있다. 매복하는 과정에서 누군가의 기척이 느껴지고 자신의 정체를 숨기기 위해 돌과 나뭇잎 뒤로 숨는다. 하지만 돌과 나뭇잎의 형태로 인해 오히려 모두의 주목을 받는다. 이러한 인식의 반전을 통해 기지인 재치, 창의적 웃음이 유발된다.



①



②



③

[그림 47] <라푼젤> 실제적 표현 사례2

막시무스는 유진의 행적을 찾기 위해 후각에 의지한 수사를 벌이다 유진의 얼굴이 그려진 현상 수배지를 찾게 된다. 이에 유진을 떠올리며 현상 수배지

를 훼손한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	막시무스의 이빨이 분쇄기의 기능으로 변화됨			

[표 67] <라퐁젤> 실제적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석표

막시무스는 유진의 얼굴이 그려진 현상 수배지를 보고 자신의 이빨을 분쇄기로 사용한다. 이러한 막시무스의 이빨의 기능 변화는 유희의 표현 유형 중 실제적 표현에 해당 된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	불일치	기치
내용	말의 이빨의 인식의 불일치	재치, 창의적 웃음

[표 68] <라퐁젤> 실제적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석표

왕국의 중요한 보물을 훔친 유진을 잡기위한 막시무스의 노력이 대단하다. 후각에 의지한 수사를 하던 막시무스의 앞에 유진의 얼굴이 그려진 현상수배지가 떨어지고 관객은 막시무스의 행동을 예상한다. 하지만 이빨을 사용하여 분쇄기처럼 종이를 처리하는 막시무스의 행동에 기존 말의 이빨에 대한 인식의 불일치를 경험하게 된다. 이러한 장면을 통해 관객은 재치, 창의적 웃음으로 대변되는 기지적 유희를 느끼게 된다.



①



②



③

[그림 48] <라퐁젤> 실제적 표현 사례3

사건이 해결되고 막시무스는 궁중호위대장 자리에 오르게 된다. 늙은 모습으로 등장하는 막시무스. 이때 병사들을 튀김판을 무기로 경계한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	후라피팬의 핵심 기능 및 내용의 변용			

[표 69] <라퐁젤> 실제적 표현 사례3 유희의 표현 분석표

라퐁젤은 자신의 몸을 보호하기 위해 항상 튀김판을 들고 다닌다. 튀김판은 라퐁젤이 위기에 처했을 때 최후의 보호 수단 즉 무기로 사용된다. 이를 인정받아 궁중호위단의 대표 무기가 튀김판으로 등장한다. 튀김판의 핵심 기능 및 내용의 변용 사례는 유희의 표현 유형 중 실제적 표현에 해당 된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기치
내용	기존 인식의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 70] <라퐁젤> 실제적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석표

라퐁젤은 부모님을 찾게 되고 유진과의 사랑도 이루게 된다. 이러한 과정에 큰 공을 세운 막시무스는 그 공적을 인정받아 궁중호위대장으로 임명 받는다. 위풍당당하게 등장하는 막시무스의 모습에 권위자의 카리스마가 느껴진다. 이때 궁중 호위단은 멋진 경례와 함께 튀김판을 높이 든다. 다음과 같은 유희의 표현 방법은 인식의 반전으로 이에따른 유희의 종류로는 재치, 창의적 웃음인 기치이다.

#### (4) 상관적 표현 사례

상관적 표현은 어떤 물체가 놓인 위치나 공간에 의해 내러티브가 발생하는 유희적 표현을 의미한다. 즉 공간과 캐릭터 사이의 상호 관계를 시각적으로

나타내는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



①



②



③

[그림 49] <라푼젤> 상관적 표현 사례1

라푼젤은 높은 탑에서 살고 있다. 자신의 끝도 없이 긴 머리를 빗을 땐 이 탑의 특징을 이용하여 천장 위 까지 올라간다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	탑이라는 장소와 캐릭터 라푼젤 머리카락 사이의 상호관계			

[표 71] <라푼젤> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

라푼젤의 머리카락은 끝을 알 수 없을 정도로 매우 길다. 이때 탑이라는 장소를 이용하여 자신의 머리를 빗을 때면 아래에서 시작하여 천장까지 위로 올라간다. 탑이라는 장소와 머리카락이 긴 캐릭터 라푼젤 사이의 상호관계는 유희의 표현 유형 중 상관적 표현에 해당된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	불일치	기지
내용	인식의 불일치	재치, 창의적 웃음

[표 72] <라푼젤> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

인식의 불일치는 유희적 감정을 일으키고 이러한 웃음 재치, 창의적 웃음인 기지이다.

### 3) 쿵푸팬더

#### (1) 개념적 표현 사례

개념적 표현이란 우리 눈으로 볼 수 없고 현실에 존재하지 않으면서 실재하는 것처럼 나타나는 점, 선, 면, 양감을 말한다. 즉 개념적 표현이란 실재하지는 않지만 실재하는 것처럼 있는 부조화 상태를 의미하며 이러한 불일치는 유희적 표현으로 창출 될 수 있다. 즉 영상 표현 유형 중 실재하지 않지만 실재하는 것처럼 시각적으로 재해석하는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



[그림 50] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례1

다섯 명의 쿵푸 최강자들과 힘을 합쳐 악의 세력에 대항하는 쿵푸팬더 포. 하지만 아버지의 목소리에 잠에서 깬 포의 모습은 다르다. 뚱뚱하고 느리고 먹기 좋아하는 게으른 포는 꿈속의 모습을 되된다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	캐릭터 포의 생각, 느낌, 분위기의 시각화			

[표 73] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

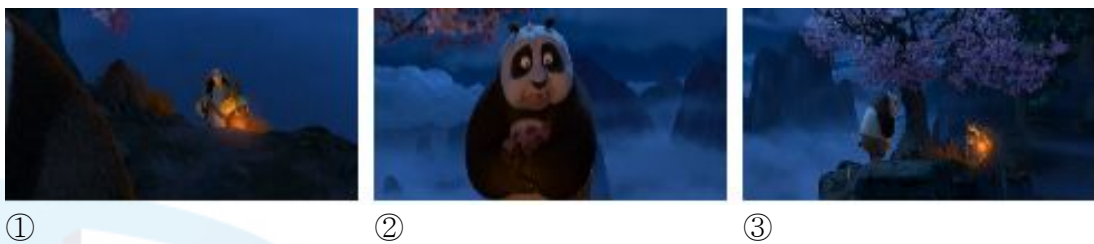
인트로 장면에서 관객과 처음 마주하는 포는 용맹한 쿵푸 최강자이다. 관객은 다음과 같은 정보로 캐릭터의 이미지를 형성한다. 하지만 꿈에서 깬 실제 포는 뚱뚱한 팬더이다. 이러한 포의 느낌과 분위기를 시각화 한 개념적 사례이다.



	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	해학
내용	꿈속의 포와 현실의 포	애정과 동정의 웃음

[표 74] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

꿈속의 이미지와 전혀 다른 실제 주인공의 포. 관객은 이러한 반전을 통해 유희적 감정을 느끼게 되고 이는 애정과 동정의 웃음인 해학적 웃음이다.



[그림 51] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례2

다섯명의 쿵푸최강자들과 사부인 시푸에게 인정받지 못하는 포는 괴로운 마음을 안고 신비의 나무를 찾는다. 자신의 위치에 회의감을 느끼며 힘 없이 자신의 처지를 걱정하는 포의 뒷모습을 바라보는 대 사부 우그웨이는 위로의 말을 건넨다. 뒤를 돌아본 포는 신비의 나무에 열린 복숭아를 먹고 있다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	캐릭터 포의 생각, 느낌, 분위기의 시각화			

[표 75] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석표

다음 장면은 낙천적이고 먹기 좋아하는 팬더 포의 성격을 시각화 한 사례이다. 인정받지 못하는 슬픈 마음을 안고 신비의 나무를 찾은 포는 슬픔을 표현하기보다 나무에 열린 과실을 먹는다. 이러한 유희의 표현 유형으로는 개념적 표현에 해당 된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	불일치	해학
내용	인식의 불일치	애정과 동정의 웃음

[표 76] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석표

관객은 앞서 포의 상황에 동정의 마음을 갖고 있다. 슬픈 마음을 안고 신비의 나무를 찾아간 포의 뒷 모습을 보며 그의 감정에 공감을 한다. 하지만 복숭아를 먹고 있는 포를 보며 인식의 불일치를 느끼게 되고 이는 해학적인 애정과 동정의 웃음을 유발시킨다.



[그림 52] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례3

용의 문서는 용의 전사 외에는 보는 것이 허락되지 않는다. 이를 잘 알고 있는 사부 시푸는 조심스럽고 신성하게 용의 문서를 포에게 전해준다. 하지만 포는 용의 문서에 아무런 글자가 없는 것을 발견한다. 시푸는 믿을 수 없지만 용의 문서를 볼 수 가 없다. 하지만 포의 답답한 행동에 용의 문서를 가로챈다. 전설의 쿵푸가 기록되어 있어야 할 용의 문서는 포의 말대로 백지이다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	용의 문서가 갖고 있는 생각, 느낌을 시각화			

[표 77] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석표

용의 문서가 지니고 있는 권력과 상징성은 위대하게 포장된다. 이러한 문서

의 신성함을 시각화 한 개념적 표현 사례이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	용 문서의 내용의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 78] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석표

전설의 용의 문서를 읽게 된 포는 이로써 타이링을 물리치고 전설의 쿵푸를 완성할 수 있음을 기대한다. 하지만 용의 문서는 백지 이다. 다음 유희의 표현 방법은 용문서 내용의 반전이며 이를 통한 유희의 종류로는 재치, 창의적 웃음인 기지이다.



[그림 53] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례4

악의 세력인 타이링을 물리친 포는 사부 시푸를 찾는다. 시푸는 마을이 안정되고 타이링의 패배 소식에 편안한 표정으로 눈을 감는다. 포는 시푸의 죽음을 인정 할 수 없어 시푸의 귀에 소리를 지른다. 이때 시푸는 시끄럽다고 응수 하며 행복의 잠에 빠진다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	사부 시푸의 생각, 느낌, 분위기의 시각화			

[표 79] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례4 유희의 표현 유형 분석표

사부 시푸는 농담을 모르는 권위자이다. 캐릭터 시푸의 분위기를 시각화 한 사례로 유희의 표현 유형은 개념적 표현에 해당 된다.

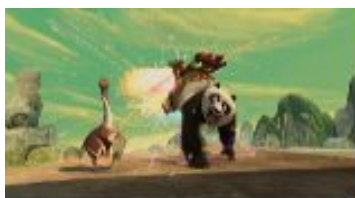
	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	죽음과 삶의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 80] <쿵푸팬더> 개념적 표현 사례4 유희의 방법 분석표

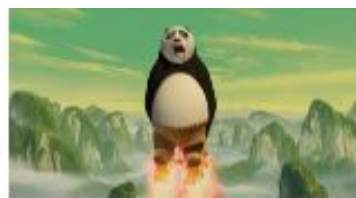
타이링의 패배와 마을의 안정이라는 소식을 포로부터 전해들은 시푸는 사건의 해결에 안도를 느끼며 편안한 마음으로 눈을 감는다. 포는 시푸의 죽음을 믿을 수 없어 소리를 지른다, 관객은 시푸의 캐릭터적 위엄을 느끼기 때문에 포의 시각대로 시푸의 죽음을 예견한다. 하지만 조용히 하라고 깨어나는 시푸의 반응은 유희의 표현 방법 중 반전에 해당 된다. 다음 반전을 통해 유발되는 유희의 종류는 재치와 창의적 웃음으로 대변되는 기지이다.

## (2) 실제적 표현 사례

실제적 요소는 재현(representation), 의미(Meaning), 기능(Function)으로 구성되어 지는데 재현은 하나의 형상을 자연이나 또는 인공적 세계로부터 추출하게 될 때, 그것을 재현 적 형상이라 한다. 재현은 사실적(realistic), 양식적(stylized) 또는 반추상적(neo-abstract)일 수 있다. 즉 어떠한 물체의 핵심이나 내용이 변용됨에 따라 의미와 기능의 변화를 시각적으로 나타내는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



①



②



③

[그림 54] <쿵푸팬더> 실제적 표현 사례1

용의 전사를 가려내기위해 소림사에 모인 동물들. 하지만 포는 계단을 늦게 올라간 탓에 닫힌 문을 마주한다. 안의 모습을 구경하고 싶은 포는 여러 가지 방법을 강구하다 우연히 폭죽을 달게 되고 폭죽의 불빛이 동력이 되어 로켓 처럼 하늘 위로 솟아오른다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	쿵푸팬더와 폭죽이 만나 폭죽의 기능 및 내용의 변용			

[표 81] <쿵푸팬더> 실제적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

소림사 안에 들어가고 싶어하는 포는 여러 가지 방법을 강구하다 우연히 폭죽을 발견해 폭죽의 기능 및 내용의 변용을 통해 로켓처럼 하늘 위로 솟아 오른다. 이러한 유희의 표현유형은 실제적 표현이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	불일치	해학
내용	기존 폭죽의 인식의 불일치	애정과 동정의 웃음

[표 82] <쿵푸팬더> 실제적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

다음과 같은 유희의 표현 방법은 불일치이고 유희의 종류는 동정의 웃음인 해학이다.



[그림 55] <쿵푸팬더> 실제적 표현 사례 2

타이링과 대치 끝에 사건을 해결한 포는 연기 속에 쿵푸대가의 모습으로 등장한다. 하지만 연기가 지나간 뒤 포의 모습은 머리에 튀김판을 쓰고 앞치마를 하고 있는 우스꽝스러운 모습이다. 하지만 마을 주민은 바보 같은 포의 모습에도 애정을 느끼고 타이링을 무찌른 포에게 환호를 보낸다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	튀김판이 모자로 인공적인 다른 형상으로 추출 되어 짐			

[표 83] <쿵푸팬더> 실제적 표현 사례 2 유희의 표현 유형 분석표

연기 속에 등장한 포는 머리에 갓을 쓴 쿵푸대가의 전형적인 모습이다. 하지만 연기가 사라진 뒤, 머리에 쓴 갓은 튀김판으로 밝혀진다. 다음과 같이 튀김판이 인공적으로 다른 현상 즉 모자로 추출 된 시각적 변이는 유희의 표현 유형 중 실제적 표현에 해당 된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	영웅의 모습의 반전	재치, 창의적 웃음

[표 84] <쿵푸팬더> 실제적 표현 사례 2 유희의 표현 방법 분석표

연기속의 모습에 관객은 포가 예전의 모습을 버리고 영웅적 형상으로 재탄생 되는 환경을 지켜본다. 하지만 반전이라는 기법을 통해 튀김판을 뒤집어 쓴 포를 마주하게 되고 이러한 유희의 표현 방법을 통해 관객은 웃음이 유발된다. 다음 장면의 유희의 종류는 재치, 창의적 웃음으로 기지에 해당 된다.

### (3) 상관적 표현 사례

상관적 표현은 어떤 물체가 놓인 위치나 공간에 의해 내러티브가 발생하는 유희적 표현을 의미한다. 즉 공간과 캐릭터 사이의 상호 관계를 시각적으로



나타내는 유희의 표현 유형 중 하나이다.



[그림 56] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례1

용의 전사 선발 과정을 보기위해 포는 높은 계단 위의 소림사로 올라간다. 무수한 노력에도 불구하고 포의 위치는 변함이 없다. 아버지가 주신 국수 마차를 끌고 오랜 시간을 계단과 사투한 포는 단 1M 전진 후 힘에 겨워 쓰러진다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	수많은 계단과 체력이 없는 팬더 포와의 상관관계			

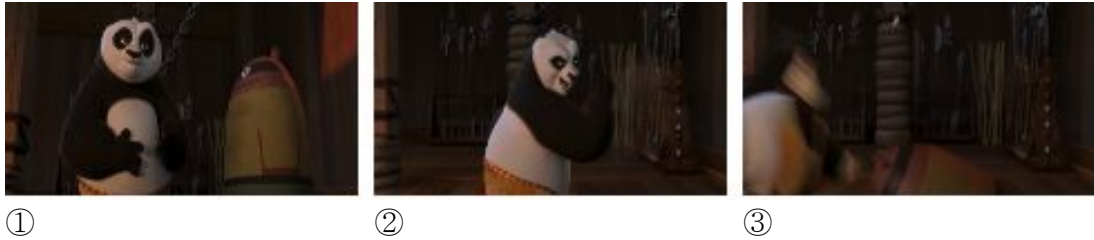
[표 85] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 유형 분석표

상관적 표현은 공간과 캐릭터 사이의 상호관계를 통해 유희적 감정을 유발시키는 방법이다. 다음 장면은 포가 용의전사를 만나기 위해 높은 계단을 올라가는 과정을 보여준다. 포의 캐릭터적 성격은 느리고 게으르고 먹는 것 좋아하는 팬더 이다. 포는 전력을 다해 노력하지만 별다른 성과 없이 자리에 눕는다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반어	아이러니
내용	의지가 있지만 오르지 못함	역설적 웃음

[표 86] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례1 유희의 표현 방법 분석표

반어는 상반 된 두 가지 감정 및 상황이다. 의지가 있지만 오르지 못하는 아이러니적인 상황을 표현하여 관객으로 하여금 웃음을 유발시킨다.



[그림 57] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례2

포는 사부 시푸에게 자신이 용의 전사임을 증명해야 한다. 포는 자신 만만 하게 전진하지만 쿵푸 포즈만 취할 뿐 쉽게 가격하지 못한다. 시푸의 요구에 용기를 낸 포가 자신이 쓸 수 있는 최대치의 힘으로 샌드백을 가격하지만 반동으로 넘어지는 샌드백에 맞아 쓰러진다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	훈련장과 쿵푸팬더 포와의 상호작용			

[표 87] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례2 유희의 표현 유형 분석표

뚱뚱하고 둔한 포를 용의 전사로 인정 할 수 없는 사부 시푸는 포를 훈련장으로 데려간다. 그의 능력을 시험해 보고 싶은 시푸는 포에게 샌드백을 가격할 것을 요구한다. 다음과 같이 훈련장과 포와의 상호작용을 사각화 한 사례로 유희의 표현 유형 중 상관적 표현에 해당 된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	불일치	해학
내용	인식의 불일치	애정과 동정의 웃음

[표 88] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례2 유희의 표현 방법 분석표

일반적으로 용의 전사에 오를만한 인문을 쿵푸 실력이 출중한 인물로 파악되며 포의 능력 역시 숨은 필살기가 있음을 예상한다. 하지만 인식의 불일치 방법을 통해 애정과 동정의 웃음인 해학적 웃음을 유발시킨다.



[그림 58] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례3

포는 자신의 능력을 보여주기 위해 노력하지만 어떤 수련도 성공적으로 수행해 내지 못한다. 이러한 과정 속에서도 포는 자신감을 잃지 않는다.

	유희의 표현 유형			
	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	훈련장과 쿵푸팬더 포와의 상호작용			

[표 89] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례3 유희의 표현 유형 분석표

다음 장면은 훈련장에서 시푸의 훈련을 수행해 내는 과정을 보여준다. 포는 최선을 다해 노력하지만 시푸의 예상대로 어떤 수련도 성공적으로 마무리 짓지 못한다. 훈련장과 포의 상호작용 관계를 보여주는 다음 사례는 유희의 표현 유형 중 상관적 표현에 해당 된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	불일치	해학
내용	인식의 불일치	애정과 동정의 웃음

[표 90] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례3 유희의 표현 방법 분석표

포는 용의전사가 발탄 되는 날 소림사에 찾아가 우연한 기회로 대 사부 우그웨이를 통해 용의 전사로 선발된 쿵푸수련생이다. 관객은 대사부라는 캐릭터 속성에 따라 우그웨이의 선택에 포에 대한 기대를 갖게 된다. 수련 과정 속에서 자신의 능력을 보여줄 것을 기대하지만 포는 처참하게 실패한다. 용의 전사와 포 간의 인식의 불일치는 애정과 동적의 웃음인 해학적 웃음을 유발시킨다.



[그림 59] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례4

훈련 과정 속에서 쿵푸동작을 제대로 이행하지 못하며 숙련된 장신의 모습을 보여주지 못해 다른 쿵푸 전사들에게 실망감을 안겨준 포는 아무도 모르게 조용히 숙소에 들어가기를 희망한다. 하지만 포의 무게에 나무 바닥은 요란한 소리를 낸다. 더욱 조심히 발을 내딛는 포의 발 끝에 결국 바닥이 부서진다.

	유희의 표현 유형			
	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	뚱뚱한 포와 낡은 복도간의 상호관계			

[표 91] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례4 유희의 표현 유형 분석표

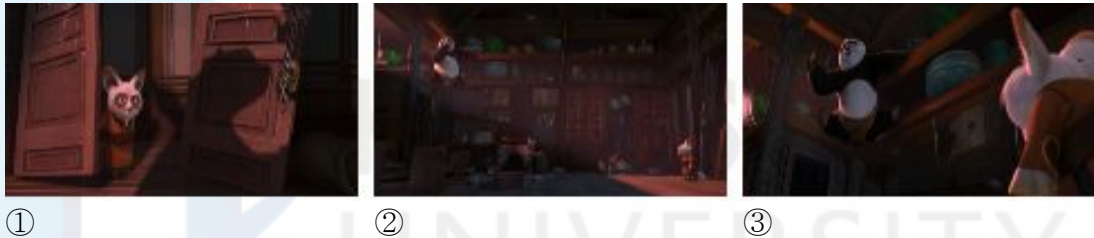
포는 다섯 명의 쿵푸 전사들과 친하게 지내고 싶은 마음이 있지만 실망감만 안겨준 자신의 실력에 회의감을 느낀다. 다른 전사들에게 방해 주지 않고 조용히 숙소에 들어갈 것을 원하지만 나무 바닥을 요란한 소리를 내다 부서져 버린다. 이러한 뚱뚱한 포와 낡은 복도간의 상호관계는 유희의 표현 유형

중 상관적 표현에 해당 된다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	소리가 아닌 바닥이 부서짐	재치, 창의적 웃음

[표 92] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례4 유희의 표현 방법 분석표

포는 조심히 발을 내딛지만 요란한 나무 바닥 소리에 더욱 조심히 몸을 숙인다. 관객은 포의 조심스러운 행동에 무사히 숙소로 진입할 것을 기대하지만 포의 무게에 바닥이 무너진다. 다음 장면의 유희의 표현 방법은 반전이고 유희의 종류는 재치, 창의적 웃음 인 기지이다.



[그림 60] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례5

사당 안을 지나가는 시푸는 부엌 안에서 화려한 무술의 그림자를 마주한다. 시푸는 부엌에서 만두를 찾아 현란한 쿵푸 동작을 선보이는 포를 발견한다. 포는 가벼운 몸놀림으로 음식을 획득한다. 타이령을 물리치기위한 포의 훈련 방법을 깨닫게 된 시푸는 포의 모습을 유심히 관찰한다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	음식이 많은 부엌과 음식을 좋아하는 팬더 포와의 상호관계			

[표 93] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례5 유희의 표현 유형 분석표

음식이 많은 부엌은 곳곳에 만두가 숨겨져 있다. 이를 가벼운 쿵푸 동작과 몸놀림으로 획득해내 가는 과정은 관객으로 하여금 웃음을 유발 시킨다. 음식이 많은 부엌과 음식을 좋아하는 포와의 상호관계를 나타낸 유희의 표현 유형은 상관적 표현이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반어	아이러니
내용	음식을 먹으면 행동이 날쌔짐	역설적 웃음

[표 94] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례5 유희의 표현 방법 분석표

포는 먹는 것을 좋아하고 이 과정 안에서 무아지경을 느끼며 한번 목표한 음식은 놓치질 않는다. 음식을 먹으면 오히려 행동이 날쌔지는 반저적 표현은 역설적 웃음인 아이러니적 웃음을 유발시킨다.



①



②



③

[그림 61] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례6

훈련 과정 속에 힘겨운 산행을 한 포와 시푸는 신성한 샘물이 있는 폭포에 도착한다. 차분히 명상을 하는 시푸와는 달리 신성한 물로 자신의 더러운 부분을 닦는 포. 시푸는 그런 포를 꾸짖는다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	신성한 샘물과 쿵푸팬더 포와의 상호관계			

[표 95] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례6 유희의 표현 유형 분석표



다음 장면은 신성한 샘물과 포와의 상호관계를 시각화 한 사례이다. 유희의 표현 유형 중 상관적 표현은 형상이 놓인 곳과 그것의 상호 관계를 결정한다. 상관적 표현은 구조와 구조가 관계 속에서 이루어진다는 특징을 가지고 있다

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반전	기지
내용	몸의 더러운 부분을 닦음	채치, 창의적 웃음

[표 96] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례6 유희의 표현 방법 분석표

관객은 신성한 샘물에 도착하여 명상에 빠진 시푸를 보며 포의 행동을 예상한다. 하지만 관객의 예상과는 달리 포는 신성한 샘물로 자신의 더러운 부분을 닦고 있다. 이러한 유희의 표현 방법은 반전이고 이에 따른 유희의 종류로는 채치, 창의적 웃음 인 기지이다.



①



②



③

[그림 62] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례7

만두를 잡기 위한 쟁탈 전 및 음식을 먹기 위한 윗몸일으키기 등 음식훈련을 통해 포의 쿵푸 실력은 무한히 성장하게 된다.

	유희의 표현 유형			
개념	개념적 표현	시각적 표현	실제적 표현	상관적 표현
내용	음식과 음식을 좋아하는 쿵푸팬더 포와의 상호관계			

[표 97] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례7 유희의 표현 유형 분석표

다음 장면은 음식과 음식을 좋아하는 쿵푸팬더 포와의 상호 관계를 보여주는 사례이다. 포는 음식을 먹기 위해 노력하고 이러한 노력은 자신의 쿵푸 실력의 향상으로 이어진다. 이러한 캐릭터와 배경간의 상호관계를 통해서 관객은 유희적 감정을 갖게 된다. 배경과 캐릭터 간의 상호관계를 시각화 한 이 장면의 표현 유형은 상관적 표현이다.

	유희의 표현 방법	유희의 종류
개념	반어	아이러니
내용	음식을 먹으면 행동이 빨라짐	역설적 웃음

[표 98] <쿵푸팬더> 상관적 표현 사례7 유희의 표현 방법 분석표

포는 음식 앞에서 행동이 날쌔지고 먹으면 먹을수록 쿵푸 실력이 향상 된다. 음식을 먹으면 행동이 빨라지는 반어인 유희의 표현 방법을 통해 아이러니 즉 역설적 웃음이 유발 된다.

흥행 애니메이션에 나타난 유희적 표현 유형 분석

		겨울왕국	슈렉 포에버	라푼젤	쿵푸팬더
유희적장면		9	15	7	13
유희의 표현 유형	개념적 표현	1	8	2	4
			       	 	   
		3	4	1	0
	시각적 표현	  	   		
		1	0	3	2
	실제적 표현			  	 

		4	3	1	7
	상관적 표현				

[표 99]



### 3. 종합논의

흥행애니메이션을 중심으로 유희적 표현 유형을 분석해 보았다. 여기서 유희성을 유발시키는 다양한 사례를 표집하고 또한 본 연구를 통해 유희성이라는 다소 모호한 관념을 유희적 표현유형으로 제안하였다.

분석결과를 도표로 간략히 정리하면 다음과 같다. [표 99]은 작품별 유희적 표현 유형을 중심으로 기술 정리 하였다.

유희적 표현유형 분석을 통한 결과를 정리하면 다음과 같다. <겨울왕국>에서 유희적 장면은 총 9 장면으로 개념적 표현은 1장면, 시각적 표현은 3장면, 실제적 표현은 1장면, 상관적 표현은 4장면으로 구분되었다. 유희의 표현방법으로는 불일치 1장면, 반전 7장면 반어 1장면이 있었고 패러디는 없었다. 유희의 종류로는 해학은 1장면 기지는 7장면 아이러니는 1장면으로 풍자는 없었다.

<슈렉포에버>에서 유희적 장면은 총 15장면으로 개념적 표현은 8장면, 시각적 표현은 4장면, 상관적 표현은 3장면으로 실제적 표현은 없었다. 유희의 표현방법으로는 불일치는 1장면, 패러디는 8장면, 반전은 5장면, 반어는 1장면이 있었다. 유희의 종류로는 풍자는 5장면, 기지는 9장면, 아이러니는 1장면, 해학은 없었다.

<라푼젤>의 유희적 장면은 총 7장면으로 개념적 표현은 2장면, 시각적 표현은 1장면, 실제적 표현은 3장면, 상관적 표현은 1장면으로 구분되었다. 유희의 표현방법으로는 불일치는 3장면, 반전은 4장면, 패러디와 반어는 없었다. 유희의 종류로는 기지가 7장면이었다. 나머지 해학, 풍자, 아이러니적 요소는 없었다.

<쿵푸팬더1>의 유희적 장면은 총 14장면이다. 유희의 표현유형으로 개념적 표현은 4장면, 실제적 표현은 2장면, 상관적 표현은 7장면이고 시각적 표현은 없었다. 유희의 표현방법으로는 불일치는 5장면, 반전은 6장면, 반어는 3장면이고 패러디는 없었다. 유희의 종류로는 해학은 5장면, 기지는 6장면, 아이러니는 3장면, 풍자는 없었다.

이러한 연구 결과를 바탕으로 다음과 같은 분석 결과를 도출하였다.

첫째, 애니메이션의 배경 및 캐릭터의 요소적 특징에 따라 유희의 표현 유형에 차이가 있다.

<겨울왕국>의 경우 겨울이라는 특성과 눈이라는 소재를 갖고 있는 애니메이션이다 이로 인해 배경과 캐릭터 사이의 상호관계 속 유희적 표현 유형인 상관적 표현이 가장 많았다.

<슈렉포에버>의 경우 동화책이라는 요소적 특징 및 배경에 따라 기존의 질서와 편견을 붕괴하고 새로운 가치관을 쫓는 유희적 표현인 개념적 표현이 8 장면으로 압도적으로 많았다.

<라푼젤>은 길다란 머리라는 캐릭터의 특성에 머리카락의 성질이 변모하는 유희의 표현유형으로 실제적 표현이 많았다..

<쿵푸팬더1>과 같은 경우 먹기 좋아하고 뚱뚱한 캐릭터 포와 훈련 장 및 소림사라는 장소 사이에서 오는 상호관계적인 상관적 표현이 많았다.

이처럼 각 애니메이션의 특성에 따라 유희의 표현 유형의 차이가 있었으며 흥행 애니메이션은 유희적 표현을 애니메이션의 배경 및 캐릭터의 특징에 따라 유희적 방법을 달리 표현하는 것으로 해석 되었다. 이는 애니메이션에서 배경 및 캐릭터의 설정은 내러티브를 위한 가장 핵심적 요소이고 유희적 표현을 위해서도 중요한 부분으로 작용된다는 것을 보여준다.

둘째, 다음 다섯 가지의 흥행 애니메이션에 나타난 유희적 표현유형을 분석하면 유희의 표현유형과 유희의 표현 방법은 애니메이션의 배경 및 캐릭터의 특성에 따라 다양하지만 반전 요소가 4개의 애니메이션 모두 많이 적용되었으며 유희의 종류로는 보편화 된 것이 기지라는 점이다. 기지란 창의적이고 재치 있는 웃음이다. 기지적 웃음을 유발시키기 위해서 유희의 표현 방법으로 반전이 많이 사용된다.

실제로 애니메이션 <겨울왕국>,<라푼젤>,<슈렉포에버>,<쿵푸팬더1>의 유희의 표현 방법은 애니메이션이 갖고 있는 속성의 특성에 따라 다양하였지만, 네 개의 흥행 애니메이션 모두 유희의 종류 중 기지가 가장 많았다.

마지막으로 유희적 표현을 주로 해내는 역할이 있다. 애니메이션 <겨울왕국>의 경우 전체 9개의 유희적 장면 중 올라프가 차지하는 유희적 표현 4장면으로 가장 많았다. 다음은 안나 3장면 크리스토퍼 1장면 백작 1장면 이다.



<슈렉포에버>의 경우 전체 15개의 유희적 장면 중 슈렉이 7장면으로 가장 많았다. 다음은 동키 2장면 푸스 2장면 사탕을 든 아이 1장면 피리부는사나이 1장면 림플스틴스킨 1장면 피노키오 1장면 순이다. <라퐁젤>은 총 7개의 유희적 장면 중 막시무스의 유희적 장면이 3장면으로 가장 많았다. 다음은 유진 2장면 라퐁젤 한 장면 이구아나 한 장면 순이다. 애니메이션 <쿵푸팬더>의 경우 압도적으로 쿵푸팬더 포의 유희적 장면이 많았는데, 14개의 유희적 장면 중 14개 모두 포의 유희적 장면 이었다. 이처럼 애니메이션 기획에 앞서 유희적 장면을 담당하는 캐릭터 설정이 있음을 예상 할 수 있다.

따라서 지금까지의 연구를 종합해 볼 때 웃음을 유발시키는 방법론을 제시하여 학술적 기초를 제공하고 극장용 애니메이션의 제작 기획에 앞서 배경 및 캐릭터 설정 특성에 따라 개념적 표현, 실제적 표현, 시각적 표현, 상관적 표현으로 구분 짓는 유희의 표현 유형을 기초로 하여 쇼펜하우어의 웃음론을 근거로 불일치, 패러디, 반전, 반어로 정의되는 유희의 표현 방법을 통해 웃음을 유발시키는 방법론을 제시하고자 하였다. 이를 근거로 극장용 애니메이션 제작 시 흥행성을 기초한 웃음 관련 연출력과 스토리텔링에 대한 대안을 찾을 수 있을 것으로 기대한다.

## V. 결 론

### 1. 요약 및 결론

오늘날 국내 애니메이션산업은 문화기술 산업의 가치를 인정받아, 성장 잠재력이 높은 분야로 정의하고 있다. 애니메이션 기술 역시 소프트웨어의 발전과 관련 인재양성으로 우수한 창작 애니메이션 콘텐츠가 제작 되고 있다.

애니메이션 제작사는 2000년대 이후 꾸준한 성장을 보이고 있으며, 2014년을 기준으로 308개의 제작사가 설립되었다. 정부 역시 정책 지원을 통해 콘텐츠 투자 및 제작 지원을 구체적으로 실행하고 있는 상황이다.

하지만 극장용 애니메이션 산업현황은 다르다. 국내 극장용 창작 애니메이션은 소비자 이탈 및 안정적 제작 확립 실패로 인해 악순환 구조가 반복되고 있으며, 이 결과 2000년대 이후 극장에 개봉된 창작 애니메이션이 연 평균 3편에도 미치지 못하는 실정에 이르렀다.

해외 애니메이션의 성공요인을 살펴보면, 제작기획 구조 및 독특한 캐릭터의 특색도 있지만, 웃음을 유발시키는 연출의 특징이 중요한 요소로 인식되고 있다.

이에 본 연구자는 오락매체의 중요 요소이며, 흥행 애니메이션 기획에 근본 토대가 되는 '유희성'에 주목하여 연구를 진행하였다.

따라서 본 연구의 목적은 유희적 표현의 유형을 '개념적 표현', '시각적 표현', '실제적 표현', '상관적 표현'으로 분류하여 모호한 유희적 표현방법을 체계화하고 그 근거를 토대로 국내 극장용 애니메이션을 기획 연출하는 데에 있어 웃음 유발의 실질적 방법론을 제시하는 것이었다.

이러한 연구 목적을 달성하기 위해 접근한 연구방법으로는 흥행애니메이션에 나타난 유희성을 분석하기 위하여 먼저 흥행이라는 모호한 기준을 이론적으로 고찰하였다. 다음 내용을 정리하여 산업적 측면의 흥행, 작품성 측면의 흥행으로 분류하였다,

이 중 대중적 흥행의 주요 요소인 산업적 측면에 주목하여 영화관입장권통합전산망에서 제공한 국내 박스오피스 순위를 기준으로 국내 관객수 공식계

에 근거하여 작품을 선정하였고, 영화진흥위원회에서 제공하는 역대 박스오피스(통합전산망집계기준)순위의 입장권 수익을 기준으로 흥행 애니메이션을 정의, 선정하였다.

위의 기준을 근거로 하여 흥행에 성공한 네 가지 애니메이션 <겨울왕국>, <슈렉포에버>, <라퐁젤>, <쿵푸팬더1>를 분석대상으로 선정하였다.

선정된 작품을 바탕으로 웃음유발의 근원을 밝히기 위해 유희의 종류와 표현유형, 표현방법으로 분류 하였다.

이를 바탕으로 ‘유희적 표현유형 분석 틀’을 이용하여 결론을 도출하였으며 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 네 가지 흥행 애니메이션에 나타난 웃음유발요소를 살펴보면, 애니메이션의 배경 및 캐릭터의 성향과 가장 유사한 유희적 표현유형이 다른 유희적 표현유형들보다 많이 사용되는 것으로 분석되었다. 애니메이션 <겨울왕국>의 경우 ‘눈의 왕국’이라는 배경 설정에 맞게 유희적 표현유형 역시 공간과 캐릭터 사이의 상호 관계를 시각적으로 나타내는 ‘상관적 표현’이 가장 많았다, <슈렉포에버>작품은 ‘동화 속 등장인물’이라는 캐릭터 설정에 맞게 동화 속 주인공이 가지고 있는 관념, 생각, 의식을 시각화한 ‘개념적 표현’이 가장 많았다. <라퐁젤>은 머리카락이 긴 캐릭터의 특성에 맞게 물체의 핵심이나 내용이 변용됨에 따라 의미와 기능의 변화를 시각적으로 나타내는 ‘실제적 표현’이 가장 많았다. <쿵푸팬더>는 느리고 뚱뚱한 캐릭터 포와 무림 고수들이 훈련하는 소림사와의 상호관계를 나타내는 ‘상관적 표현’이 가장 많았다.

둘째, 관객들의 유희적 감정형성을 위하여 일반적으로 사용되는 유희의 종류가 있음을 확인할 수 있었다. 유희의 종류는 ‘해학’, ‘풍자’, ‘기지’, ‘아이러니’로 분류 되는데, 재치 및 창의적 웃음으로 정의되는 기지가 보편적으로 사용되는 것으로 나타났다.

셋째, 관객에게 즐거운 감정 유도하는 유희적 표현은 캐릭터를 중심으로 이루어진다는 점이다. 즉 애니메이션에서의 캐릭터 위치는 대단히 중요한 요소이다. 이와 마찬가지로 웃음을 유발시키는 장치 역시 캐릭터를 위주로 형성된다는 것을 알 수 있었다.

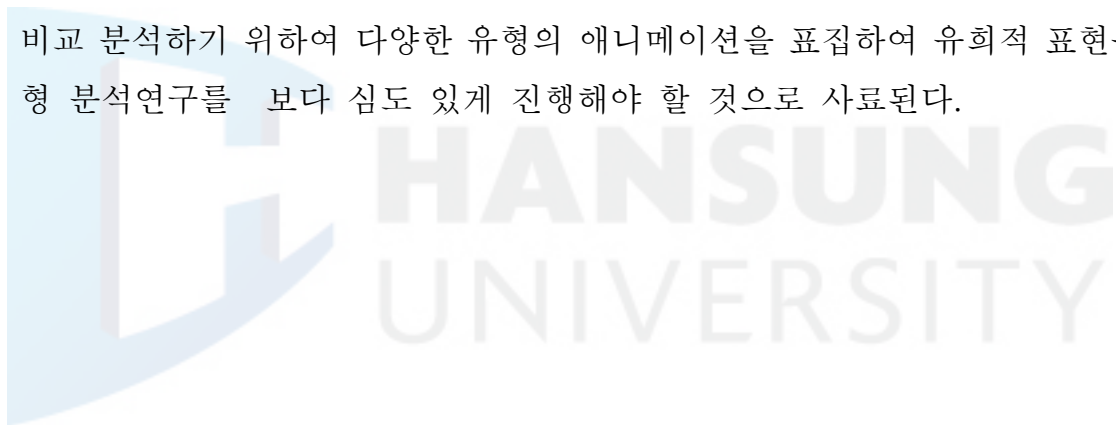
이러한 측면에서 지금까지의 연구를 종합해 볼 때, 흥행 애니메이션에 나타

난 유희적 표현유형 및 방법에 의한 극장용 창작 애니메이션을 제작할 경우, 흥행성을 기초한 웃음 관련 연출력과 스토리텔링에 대한 대안을 찾을 수 있을 것으로 기대한다.

## 2. 연구의 한계 및 제언

본 연구를 통해 아쉬운 점은 분석대상의 범위가 국내에서 흥행에 성공한 미국 애니메이션으로 한정되어 있다는 점과, 이로 인해 다양한 유희적 표현사례를 심도 있게 다루지 못했다는 점이다, 또한 동양과 서양의 표현유형에 대한 비교분석이 없는 점은 아쉬운 부분이다.

따라서 향후 연구에는 흥행 애니메이션에 나타난 유희성을 보다 구체적으로 비교 분석하기 위하여 다양한 유형의 애니메이션을 표집하여 유희적 표현유형 분석연구를 보다 심도 있게 진행해야 할 것으로 사료된다.



# 참 고 문 헌

## 1. 국내문헌

### 1) 연구논문/보고서

- 김현강, 「유머광고의 효과에 관한 연구」, 국민대학교 대학원, 석사학위논문, 2004
- 박영원, 「시각적 유머의 생산과 의미작용에 관한 연구」, 홍익대학교 개학원, 박사학위논문, 2001
- 박원철, 「애니메이션 영화에서의 Visual Pun 효과에 관한 연구, 애니메이션연구, 한국애니메이션학회, Vol.1, No.1, 2005
- 이윤희, 「애니메이션의 매혹성에 대한 고찰, 만화애니메이션연구」, 한국만화애니메이션학회, Vol.21-, No.-, 2009
- 천현숙, 「유머가 광고 기억에 미치는 영향 분석」, 한국광고홍보학보, 한국옥외광고학회, Vol.3, NO.2, 2006
- 변천상, 「애니메이션에 나타난 유머효과 분석에 관한 연구 : 기호학적 접근을 통한 비교분석」, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 2007
- 정이, 「애니메이션에 있어서 유머에 관한 연구 : 작품<O,mama>를 중심으로」, 한서대학교 대학원, 석사학위논문, 2010
- 임유상, 「3D 애니메이션에서의 유머에 대한 연구」, 홍익대학교 대학원, 석사 학위논문, 2006
- 임자연, 「애니메이션에 나타난 유머유형에 관한 연구 : 앙리베르그송의 희극론을 중심으로」, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 2007
- 오호, 「애니메이션 캐릭터 유머적인 형태 표현에 관한 연구」, 대구대학교 대학원, 석사학위논문, 2005
- 전영돈, 「기호학적 분석을 통한 뉴미디어 애니메이션의 유머에 관한 연구 : 우사비치(Usavich)의 작품분석을 중심으로」, 애니메이션연구, 한국애니메이션 학회Vol.4, No.1, 2008

- 김애영, 「한국출판만화 원작의 영화화와 흥행 연관성 연구」, 추계예술대학교대학원, 석사학위논문, 2008
- 박세영, 「<마당을 나온 암탉> 흥행요인 분석, 애니메이션연구, 한국애니메이션학회, Vol.7, No.4, 2011
- 금현수, 「애니메이션 영화 흥행요인 분석, 애니메이션연구, 한국애니메이션학회, Vol.6, No.4, 2010
- 박길자, 「극장애니메이션의 흥행요인에 관한 연구 : 2000년 이후 한국 극장상영작을 중심으로」, 추계예술대학교 대학원, 석사학위논문, 2010
- 박한철, 「미디어 파사드에 애니메이션 표현방식을 적용한 Visual Pun 표현유형」, 한성대학교 대학원, 박사학위논문, 2013
- 김주수, 「한국영화의 흥행성과 결정요인에 관한 통합적 연구 : 1996~2003년 한국영화산업을대상으로」, 중앙대학교 대학원, 석사학위논문, 2005
- 임혜민, 「<개그콘서트>가 유발하는 웃음의 유형과 생산방식에 관한 연구 : 봉숭아학당을 중심으로」, 서강대학교 대학원, 석사학위논문, 2011
- 김잔디, 「장편 애니메이션의 풍자에 관한 연구 : 장편애니메이션 슈렉을 중심으로」, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 2007
- 김승리, 「이상원, 흥행애니메이션에 나타난 유희성에 관한 연구, 애니메이션연구」, 한국애니메이션학회, Vol.2012, No.6, 2012
- 오은희, 「네티즌들의 영화 평가 결정요인 연구 : 제작국가 및 장르를 중심으로」, 한양대학교 대학원, 석사학위논문, 2007
- 김윤정, 「한국, 미국 장편애니메이션에서 스토리와 관련된 유머의 차이에 대한 고찰」, 애니메이션연구, 한국애니메이션학회, Vol.-No.35, 2014
- 김용진, 「한국 애니메이션 산업 활성화에 관한 연구」, 연세대학교 대학원, 석사학위논문, 2003
- 박만수, 「애니메이션 제작시스템의 발전방안 연구 : 국내 3D애니메이션 산



- 업을 중심으로」, 2003
- 윤석기, 「국내 애니메이션 산업 정책 연구 : 지원사업의 분석과 대란을 중심으로」, 세종대학교 대학원, 석사학위논문, 2008
- 최윤선, 「한국 애니메이션 산업의 한계와 가능성에 대한 연구」, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2005
- 박원철, 「Visual Pun 효과가 애니메이션 영화에 미치는 영향 : 극장용 장편애니메이션 영화를 중심으로」, 한성대학교 대학원, 석사학위논문, 2005
- 변완수, 「국내 애니메이션 기억의 현황과 콘텐츠 개발전략에 관한 연구」, 성균관대학교 대학원, 석사학위논문, 2004
- 민경조, 「국내 장편 애니메이션의 기획과 제작에 있어 개선 방안에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 2010

## 2) 국내저서/번역서

- Wiener, 『쇼펜하우어의 철학읽기:쇼펜하우어의 재발견』, 시아, 2006.
- Wiener, 『쇼펜하우어 세상을 향해 웃다 : 웃음과 독성의 유쾌한 철학』, 시아, 2006
- 홍자성, 『웃음형인간』, 은혜출판사, 2005
- 이동규, 『행복은 유머를 먹고 자란다』, 인북스, 2013
- 한국방송개발원, 『텔레비전 코미디 장르 연구』, 한국방송개발원, 1998

## 2. 국외문헌

- Argyle M. , 「Bodily Communication」, New York : International University Press, 1975.
- Mulder, M.p., Nijholt, A., "Humour Research: State of the Art", 2002.
- Redfern, Walter, "puns", Blackwell, 1985

# ABSTRACT

## Studies on Humor of Box Office Animation

Kim, Seung-Lee  
Major in Animation  
Dept. of Media  
Design  
Graduate School  
Hansung University

The animation industry is being recognized as the industry with the high potentials to become a higher value-added industry. Also, the technological development in domestic animation industry is remarkable. The creative theatre animations had been continuously growing since 2000, yet *A Hen into the Wild*, coproduced by Myung Film and Odoltogi in 2011, was the last success in the industry. Thus, the sales of theatre animations has fallen, negatively influencing the production of animations.

Accordingly, this study focuses on the humor, an important element of successful animations. Humor is also an essential element of all media of entertainment. The positive effects of laughter on human beings are already proven through various researches and there are also lots of literature references that investigates the humor from the philosophical perspectives. Yet, those studies are inappropriate to be applied on the actual processes of producing animations, including writing scenarios for and directing animations.

Thus, the purpose of this study is to collect various examples of induced humor based on the Schopenhauer's philosophical concepts of humor with interdisciplinary approach to humor codes. Also the study aims for systematizing the methods of expressing the ambiguous humorous elements.

As a method of research, 5 successful animations were selected and the humorous elements in the selected animations were categorized by types and closely analyzed.

The result of analysis shows that successful animations tend to express humorous elements differently depending on the settings of the animations and characteristics of characters. Such result implies that the settings and characteristics of characters are not only the most critical elements of the narrative, but also the important aspects in expressing the humor. Moreover, although the methods of expressing humor vary with the settings and characteristics of characters, there were still some types of humor that were used universally in the 5 sample successful animations. Lastly, the study reveals that there is a role that mainly expresses the humorous elements.

Conclusively, an interdisciplinary methodology of inducing laughter can be proposed based on the overall result of this study. Furthermore, such methodology can be used to suggest the types and methods of expressing humorous elements that suits the characteristics of an animation in the production and planning of theatre animations. Ultimately, it is expected that a solution to the laughter-related storytelling method, which builds the foundation for a successful theater animation, will be found.

**【Key Words】** Box Office Animation, Korea animation industry, animation Plan, Schopenhauer, humor