

박사학위논문

영화 캐릭터 이미지 구현요소가 관객의  
관람만족과 몰입 및 행동의도에  
미치는 영향

-특수분장 기법이 적용된 한국영화를 중심으로-

2021년

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

뷰티디자인매니지먼트전공

이 서 현



박 사 학 위 논 문  
지도교수 권오혁

영화 캐릭터 이미지 구현요소가 관객의  
관람만족과 몰입 및 행동의도에  
미치는 영향

-특수분장 기법이 적용된 한국영화를 중심으로-

An Impact of the Character Image Implementation  
Elements on Viewing Satisfaction, Viewing  
Immersion, and Behavioral Intention  
-Focusing on the Korean Films with Special  
Makeup Technique-

2020년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

뷰티디자인매니지먼트전공

이 서 현

박 사 학 위 논 문  
지도교수 권오혁

영화 캐릭터 이미지 구현요소가 관객의  
관람만족과 몰입 및 행동의도에  
미치는 영향

-특수분장 기법이 적용된 한국영화를 중심으로-

An Impact of the Character Image Implementation  
Elements on Viewing Satisfaction, Viewing  
Immersion, and Behavioral Intention  
-Focusing on the Korean Films with Special  
Makeup Technique-

위 논문을 뷰티디자인학  
박사학위 논문으로 제출함

2020년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

뷰티디자인매니지먼트전공

이 서 현

이서현의 뷰티디자인학 박사학위 논문을 인준함

2020년 12월 일

심사위원장 \_\_\_\_\_(인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_(인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_(인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_(인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_(인)

## 국 문 초 록

영화 캐릭터 이미지 구현요소가 관객의 관람만족과  
몰입 및 행동의도에 미치는 영향  
-특수분장 기법이 적용된 한국영화를 중심으로-

한 성 대 학 교 대 학 원  
미 디 어 디 자 인 학 과  
뷰 티 디 자 인 매 니 지 먼 트 전 공  
이 서 현

한국영화는 영상미디어의 발달과 다양한 영상콘텐츠를 통해 관객이 쉽게 접할 수 있는 기회가 많아짐에 따라 영화에서 캐릭터의 외적 이미지 표현으로서의 분장 및 특수분장은 극의 사실감과 몰입감을 극대화 시킨다.

본 연구는 특수분장 기법이 적용된 한국영화에서의 캐릭터 이미지 구현요소가 관객의 관람만족과 몰입, 행동의도에 미치는 영향을 파악하여 영화 분장 및 특수분장이 적용된 작품분석의 이론적 모형을 제시하는 것을 목적으로 하였다. 즉, 한국영화에서 캐릭터 이미지 구현요소의 작품요인으로 ‘일반분장’, ‘특수분장’, ‘헤어’, ‘의상’ 변수가 관객의 관람만족의 매개변수를 통해 관객의 관람몰입과 행동의도에 미치는 인과관계를 파악하였다. 이를 위해 특수분장 기법이 적용된 한국영화를 관람한 10대 이상 남녀 관객 617명을 대상으로 설문조사를 실시하였고, SPSS WIN 21.0 프로그램을 사용하여 실증분석을 실시하였다. 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람 만족에 미치는 영향을 분석한 결과 내재적 만족에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 특수분장, 일반분장, 의상이 내재적 만족에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났고 외재적 만족에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 의상, 헤어가 외재적 만족에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람 몰입과 행동의도에 미치는 영향을 분석한 결과 관람몰입은 일반분장, 의상, 특수분장이 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났고 행동의도는 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상이 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 관람만족이 관람몰입, 행동의도에 미치는 영향을 분석한 결과 외재적 만족, 내재적 만족이 관람몰입에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났고 외재적 만족, 내재적 만족이 행동의도에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

넷째, 관람몰입이 행동의도에 미치는 영향을 분석한 결과 관람몰입은 행동의도에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

다섯째, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 관람몰입, 행동의도의 관계에서 관람만족의 매개효과를 분석한 결과 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 관람몰입, 행동의도에 직접적으로 유의미한 영향을 미치는 것 뿐만 아니라 매개변수인 관람만족(내재적 만족, 외재적 만족)을 거쳐 관람몰입, 행동의도에 간접적으로도 유의미한 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

이상의 결과를 볼 때, 특수분장이 적용된 한국영화에서의 캐릭터 이미지 구현요소는 관객의 관람만족과 몰입, 행동의도에 긍정적인 영향을 미치는 중요한 요인으로 나타났고, 특히 관람만족은 캐릭터 이미지 구현요소와 관객의 관람몰입 및 행동의도 관계에서 유의한 매개효과가 있음을 알 수 있다. 즉, 관객의 문화적 욕구나 눈높이가 높아진 상황에서 다양한 캐릭터 이미지 구현요소는 관객의 영화에 대한 만족과 몰입을 높일 수 있는 중요한 요소임을 알

수 있다. 따라서 영화 속 분위기나 사건을 보다 실감나게 묘사하고, 향후 장르의 발전과 더불어 새로운 재료와 기법, 다양한 기술을 바탕으로 한 캐릭터 이미지 구현요소를 통해 지속적인 관객창출을 기대할 수 있을 것으로 사료된다.

【주요어】 관람만족, 몰입, 캐릭터, 특수분장, 한국영화, 행동의도

# 목 차

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 제 1 장 서 론 .....               | 1  |
| 제 1 절 연구의 필요성 및 목적 .....      | 1  |
| 제 2 절 연구의 범위 및 구성 .....       | 4  |
| 제 3 절 연구문제 .....              | 6  |
| 제 2 장 이론적 배경 .....            | 7  |
| 제 1 절 한국영화의 속성 .....          | 7  |
| 1) 한국영화의 발전과 제작과정 .....       | 7  |
| 2) 영화 콘텐츠와 장르 .....           | 15 |
| 제 2 절 영화 캐릭터 이미지 구현 .....     | 31 |
| 1) 캐릭터 이미지 구현의 개념 .....       | 31 |
| 2) 캐릭터 이미지 구현요소 .....         | 32 |
| 가) 일반분장 .....                 | 32 |
| 나) 특수분장 .....                 | 38 |
| 다) 헤어 .....                   | 48 |
| 라) 의상 .....                   | 50 |
| 제 3 절 관람만족 .....              | 51 |
| 1) 관람만족의 개념 .....             | 51 |
| 2) 내재적 만족과 외재적 만족 .....       | 55 |
| 제 4 절 관람몰입 .....              | 56 |
| 1) 몰입의 개념 .....               | 56 |
| 2) 몰입과 감정이입 .....             | 57 |
| 제 5 절 행동의도 .....              | 58 |
| 1) 행동의도의 개념 .....             | 58 |
| 2) 재관람의도와 추천의도 .....          | 59 |
| 제 6 절 특수분장이 적용된 영화 작품사례 ..... | 61 |
| 1) 한국영화 작품사례 .....            | 61 |

|                                        |           |
|----------------------------------------|-----------|
| 2) 외국영화 작품사례 .....                     | 71        |
| <b>제 3 장 연구방법 .....</b>                | <b>76</b> |
| 제 1 절 연구모형 및 가설 .....                  | 76        |
| 제 2 절 변수의 조작적 정의 및 설문지 구성 .....        | 80        |
| 1) 변수의 조작적 정의 .....                    | 80        |
| 가) 캐릭터 이미지 구현요소 .....                  | 81        |
| 나) 관람만족 .....                          | 82        |
| 다) 관람몰입 .....                          | 82        |
| 라) 행동의도 .....                          | 82        |
| 2) 설문지 구성 .....                        | 83        |
| 제 3 절 조사대상 및 방법 .....                  | 84        |
| 제 4 절 자료 분석 방법 .....                   | 85        |
| <b>제 4 장 연구결과 .....</b>                | <b>86</b> |
| 제 1 절 조사대상자의 일반적 특성 .....              | 86        |
| 제 2 절 영화관람실태 .....                     | 88        |
| 제 3 절 측정도구의 타당성 및 신뢰도 검증 .....         | 90        |
| 1) 캐릭터 이미지 구현요소에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 ..... | 90        |
| 2) 관람만족에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 .....         | 92        |
| 3) 관람몰입에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 .....         | 93        |
| 4) 행동의도에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 .....         | 94        |
| 제 4 절 기술통계적 분석 .....                   | 95        |
| 1) 캐릭터 이미지 구현요소 .....                  | 95        |
| 가) 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소 .....             | 95        |
| 나) 일반적 특성에 따른 캐릭터 이미지 구현요소 차이 .....    | 95        |
| 2) 관람만족 .....                          | 98        |
| 가) 전반적인 관람만족 .....                     | 98        |
| 나) 일반적 특성에 따른 관람만족 차이 .....            | 98        |
| 3) 관람몰입 .....                          | 101       |
| 가) 전반적인 관람몰입 .....                     | 101       |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 나) 일반적 특성에 따른 관람몰입 차이 ..... | 101 |
| 4) 행동의도 .....               | 103 |
| 가) 전반적인 행동의도 .....          | 103 |
| 나) 일반적 특성에 따른 행동의도 차이 ..... | 103 |
| 제 5 절 상관관계분석 .....          | 105 |
| 제 6 절 가설의 검증 .....          | 106 |
| 1) 가설1의 검증 .....            | 106 |
| 2) 가설2의 검증 .....            | 108 |
| 3) 가설3의 검증 .....            | 110 |
| 4) 가설4의 검증 .....            | 111 |
| 5) 가설5의 검증 .....            | 112 |
| 6) 가설6의 검증 .....            | 113 |
| 7) 가설7의 검증 .....            | 114 |
| 8) 가설8의 검증 .....            | 118 |
| 9) 가설검증 결과요약 .....          | 121 |
| 제 5 장 결론 .....              | 124 |
| 제 1 절 요약 및 결론 .....         | 124 |
| 제 2 절 제언 및 시사점 .....        | 127 |
| 참 고 문 헌 .....               | 129 |
| 부       록 .....             | 144 |
| ABSTRACT .....              | 150 |

## 표 목 차

|                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| [표 2-1] 국내 OTT 동영상서비스 플랫폼 .....                                   | 20  |
| [표 2-2] 영화 장르의 범주 .....                                           | 30  |
| [표 2-3] 일반분장과 성격분장 분류 .....                                       | 37  |
| [표 2-4] 관객의 영화 관람 만족에 영향을 주는 요소 .....                             | 52  |
| [표 2-5] 특수분장이 적용된 한국영화 작품의 사례 분석표 .....                           | 71  |
| [표 3-1] 설문지 구성 .....                                              | 83  |
| [표 3-2] 조사대상 및 자료수집 .....                                         | 84  |
| [표 4-1] 조사대상자의 일반적 특성 .....                                       | 87  |
| [표 4-2] 영화관람실태 .....                                              | 89  |
| [표 4-3] 캐릭터 이미지 구현요소에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 .....                       | 91  |
| [표 4-4] 관람만족에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 .....                               | 92  |
| [표 4-5] 관람몰입에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 .....                               | 93  |
| [표 4-6] 행동의도에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 .....                               | 94  |
| [표 4-7] 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소 .....                                   | 95  |
| [표 4-8] 일반적 특성에 따른 캐릭터 이미지 구현요소 차이 .....                          | 97  |
| [표 4-9] 전반적인 관람만족 .....                                           | 98  |
| [표 4-10] 일반적 특성에 따른 관람만족 차이 .....                                 | 100 |
| [표 4-11] 전반적인 관람몰입 .....                                          | 101 |
| [표 4-12] 일반적 특성에 따른 관람몰입 차이 .....                                 | 102 |
| [표 4-13] 전반적인 행동의도 .....                                          | 103 |
| [표 4-14] 일반적 특성에 따른 행동의도 차이 .....                                 | 104 |
| [표 4-15] 상관관계 분석 .....                                            | 105 |
| [표 4-16] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가<br>내재적 만족에 미치는 영향 ..... | 107 |
| [표 4-17] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가<br>외재적 만족에 미치는 영향 ..... | 108 |
| [표 4-18] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가                         |     |

|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| 관람몰입에 미치는 영향 .....                                                         | 109 |
| [표 4-19] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가<br>행동의도에 미치는 영향 .....            | 111 |
| [표 4-20] 관람만족이 관람몰입에 미치는 영향 .....                                          | 112 |
| [표 4-21] 관람만족이 행동의도에 미치는 영향 .....                                          | 113 |
| [표 4-22] 관람몰입이 행동의도에 미치는 영향 .....                                          | 114 |
| [표 4-23] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와<br>관람몰입의 관계에서 내재적 만족의 매개효과 ..... | 115 |
| [표 4-24] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와<br>관람몰입의 관계에서 외재적 만족의 매개효과 ..... | 117 |
| [표 4-25] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와<br>행동의도의 관계에서 내재적 만족의 매개효과 ..... | 119 |
| [표 4-26] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와<br>행동의도의 관계에서 외재적 만족의 매개효과 ..... | 121 |
| [표 4-27] 가설검증결과요약 .....                                                    | 122 |
| [표 4-27 계속] 가설검증결과요약 .....                                                 | 123 |

## 그 립 목 차

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| [그림 2-1] 영화 제작의 단계 .....                         | 14 |
| [그림 2-2] 방송 콘텐츠 산업의 가치사슬(value chain) 재구성 .....  | 17 |
| [그림 2-3] OTT서비스 구현과정 재구성 .....                   | 18 |
| [그림 2-4] 영화 ‘옥자’ 포스터 .....                       | 21 |
| [그림 2-5] 영화 ‘킹덤’ 포스터 .....                       | 21 |
| [그림 2-6] 드라마 ‘하우스 오브 카드’ .....                   | 22 |
| [그림 2-7] 영화 ‘오션스 일레븐’ 포스터 .....                  | 26 |
| [그림 2-8] 영화 ‘범죄도시’ 포스터 .....                     | 26 |
| [그림 2-9] 영화 ‘반지의 제왕: 두개의 탑(2017) 포스터 .....       | 28 |
| [그림 2-10] 영화 ‘영화‘해리포터와 죽음의 성물 2부(2011) 포스터 ..... | 28 |
| [그림 2-11] 영화‘레지던트 이블:파멸의 날’ 포스터 .....            | 29 |
| [그림 2-12] 영화‘살아있다’ 포스터 .....                     | 29 |
| [그림 2-13] 한국 영화 제작을 위한 분장 단계 .....               | 35 |
| [그림 2-14] 영화 ‘도둑들’ 스틸 컷 .....                    | 38 |
| [그림 2-15] 영화 ‘광해 왕이 된 남자’ 스틸 컷 .....             | 38 |
| [그림 2-16] 영화 영화 ‘은교’ 포스터 .....                   | 40 |
| [그림 2-17] 영화 ‘은교’ 프로스테틱스 .....                   | 40 |
| [그림 2-18] 영화 ‘두근두근 내 인생’ 포스터 .....               | 42 |
| [그림 2-19] 영화 ‘두근두근 내 인생’ 특수분장 .....              | 42 |
| [그림 2-20] 영화 ‘허삼관’ 스틸컷 .....                     | 42 |
| [그림 2-21] 영화 ‘인류멸망보고서’ 스틸컷 좀비분장 .....            | 42 |
| [그림 2-22] 영화‘차이나타운’ 스틸 컷 김혜수 바디수트 특수분장 .....     | 43 |
| [그림 2-23] 영화 영화‘나의 독재자’스틸컷 설경구 바디수트 특수분장 .....   | 43 |
| [그림 2-24] 영화 ‘태극기 휘날리며’ 스틸컷, 더미(dummy)특수분장 ..... | 44 |
| [그림 2-25] 영화‘E.T’스틸컷 .....                       | 46 |
| [그림 2-26] 영화 ‘터미네이터2’ 스틸컷 .....                  | 46 |
| [그림 2-27] 영화 ‘쥬라기공원’ .....                       | 46 |
| [그림 2-28] 영화 ‘광해,왕이 된 남자’ 더미와애니매트로닉스 특수분장 .....  | 47 |

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| [그림 2-29] 영화 ‘미스터 고’ 스틸 컷 실물 크리처와 모형 제작 ..... | 47 |
| [그림 2-30] 영화 ‘명량’ 스틸 컷 .....                  | 49 |
| [그림 2-31] 영화 ‘국제시장’ 스틸 컷 .....                | 49 |
| [그림 2-32] 영화 ‘미녀는 괴로워’ 포스터 .....              | 62 |
| [그림 2-33] 영화 ‘미녀는 괴로워’ 특수분장 .....             | 62 |
| [그림 2-34] 영화 ‘도둑들’ 포스터 .....                  | 63 |
| [그림 2-35] 영화 ‘도둑들’ 특수분장 .....                 | 63 |
| [그림 2-36] 영화 ‘국제시장’ 포스터 .....                 | 65 |
| [그림 2-37] 영화 ‘국제시장’ 특수분장 .....                | 65 |
| [그림 2-38] 영화 ‘국제시장’ 김윤진 에이징 메이크업 .....        | 66 |
| [그림 2-39] 영화 ‘국제시장’ 장영남 에이징메이크업 .....         | 66 |
| [그림 2-40] 영화 ‘명량’ 포스터 .....                   | 68 |
| [그림 2-41] 영화 ‘명량’ 특수분장 .....                  | 68 |
| [그림 2-42] 영화‘명량’ 배우 류승룡 더미 제작과정’ .....        | 68 |
| [그림 2-43] 영화 ‘부산행’ 포스터 .....                  | 70 |
| [그림 2-44] 영화 ‘부산행’ 좀비분장 .....                 | 70 |
| [그림 2-45] 영화‘부산행’ 스틸 컷 더미 특수분장 .....          | 70 |
| [그림 2-47] 영화‘내겐 너무 가벼운 그녀’포스터 .....           | 72 |
| [그림 2-48] 영화‘내겐 너무 가벼운 그녀’특수분장 .....          | 72 |
| [그림 2-49] 영화 ‘벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다’ 포스터 .....   | 73 |
| [그림 2-50] 영화 ‘벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다’의 특수분장 ..... | 73 |
| [그림 2-51] 영화‘울프맨’ 포스터 .....                   | 74 |
| [그림 2-52] 영화‘울프맨’ 특수분장‘ .....                 | 74 |
| [그림 2-53] 영화‘반지의제왕:반지원정대’ 포스터 .....           | 75 |
| [그림 2-54] 영화‘반지의제왕:반지원정대’ 특수분장 .....          | 75 |
| [그림 3-1] 연구모형 .....                           | 76 |

# 제 1 장 서론

## 제 1 절 연구의 필요성 및 목적

대중문화로서의 영화는 시각적 커뮤니케이션으로서 우리의 생활에 영향을 미치며 다양성과 전문성을 구축하며 영상매체로서 발전하고 있다. 뉴 미디어의 시작으로 영상미디어는 보여지는 것만이 아닌 커뮤니케이션의 수단으로 관객의 몰입과 만족을 충족시키는 것으로 변화하고 있다.

한국의 영화산업은 급속도로 발전하며 새로운 플랫폼(platform)<sup>1)</sup>을 제시하고 변화를 이끌고 있다. 플랫폼의 도입은 디지털 세상으로 한 발 더 나아갈 수 있는 기반을 마련하였으며, 정보를 공유하는 속도가 빨라지면서 그 범위가 넓게 확산되었다. 또한 초고속 인터넷의 발달과 스마트 기기의 보급은 미디어 시장에 빠른 변화를 이끌었다. 인터넷 스트리밍 서비스를 통해 콘텐츠를 소비하는 환경이 만들어짐에 따라 이에 적합한 포맷의 콘텐츠들이 선호되며, 소비자들의 영상 소비 패턴이 바뀔에 따라 콘텐츠의 유통 채널이 무한하게 확장되고 있다.<sup>2)</sup> 한국의 40대, 50대들도 인스타그램, 트위터, 페이스북 등을 통해 자신을 알리는 사진을 게시하고 관심 있는 분야나 좋아하는 영화배우, 영화감독 등에게 팔로우(follow)를 하거나 드라마, 영화, 음악, 미술, 도서 등 다양한 예술분야 및 문학에 있어 추천을 함으로써 자신의 대인관계와 사회관계를 넓혀가고 있다.

소비자들의 즐거움과 만족감에 대한 욕구는 영화문화산업에 있어 중요한 부분을 차지한다. 이러한 “영화에 대한 심리적 접근 요인으로는 영화와 관련한 배우 및 감독의 스타 파워를 고려할 수 있다. 스타 파워가 있는 배우가

1) 플랫폼은 본래 기차 정거장을 의미하는 용어로 현재는 많은 이용자가 이용하는 컴퓨터 프로그램이나 모바일 앱, 웹사이트 등을 통칭하는 의미로 사용된다. 구글, 애플, 페이스북, 아마존 등이 대표적인 플랫폼 기업으로 분류된다.

네이버지식백과, “플랫폼”(매일경제, 매경닷컴). (2020. 08.20)

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=17661&cid=43659&categoryId=43659>

2) 김지운. (2020). “브랜드 인트로영상의 사운드가 브랜드 태도와 인지에 미치는 영향”. 홍익대학교 영상대학원 석사 학위논문, p.1.

출연하거나 유명한 감독이 만든 영화는 그 자체만으로도 영화 관객들의 호기심을 유발하며, 과거 그들이 출연했거나 감독했던 영화에 대한 긍정적인 경향이 있는 관객의 경우스타 파워를 지닌 배우와 감독은 그 자체만으로 영화의 흥행 요인의 예측 요소”<sup>3)</sup>로 작용할 수 있다. 이처럼 영화의 흥행과 영화산업의 발전은 생활수준의 향상으로 비롯되었다고 할 수 있고 관객은 감성적이고 감각적인 만족을 통해 삶의 질적 향상을 추구하며 대중소비 성향에 영향을 미치고 경제 및 문화산업의 발전에 기여하였다. 이러한 영화산업의 발전과 소비자의 기대욕구는 영화에 대한 관객의 기대하는 수준이 높아지면서 감각적이고 효과적인 충족을 기대하면서 관람행위에 대한 적극성을 띄게 된다. 소비자들, 관객의 만족과 적극적인 영화 관람의 동기 형태는 영화산업에 영향을 미친다.

영화에서의 영상기술은 첨단기술시스템과 함께 여러 영역으로 넓혀지면서 다양한 매체를 통해 관객을 수용하는 형태로 발전하게 되었다. 따라서 관객의 관람태도는 적극적인 참여로 변화하게 되었으며, 이러한 것을 뒷받침하기 위해 영화 제작자와 관객의 소통을 위한 영상으로 고관여의 입장과 능동적인 몰입을 가질 수 있는 영상구축이 필요하게 되었다. 또한 영화기술시스템의 발전과 더불어 영화캐릭터 창조와 이미지 구현은 영화 제작과정에서 많은 시간과 노력으로 심여를 기울여하는 비중 높은 영역으로 자리 잡게 되었고 관객에게 몰입감을 주기 위해 캐릭터 이미지 구현요소를 통해 캐릭터의 실재감과 영화의 완성도를 위한 많은 노력을 하고 있다.

대중매체로서의 영화산업의 성장에는 영화 캐릭터의 창조가 매우 중요하며, 이것이 영화의 완성도에 미치는 영향이 크다고 할 수 있다. 이러한 영화 캐릭터의 창조는 시나리오를 기반으로 캐릭터를 분석하고 적합한 극 중 성격을 표현하는 영화분장의 다양한 표현방법으로 캐릭터를 완성시켜 주는 작업으로 이루어 진다고 할 수 있다. 또한 캐릭터의 객관화는 일반분장 및 특수분장에 의해 만들어지며 분장은 한국 영화 캐릭터 이미지 구현요소의 속성으로 중요한 역할을 하며, 분장은 미적인 아름다움의 표현 외에도 영화에서 캐릭터에 설정에 맞게 변화된 이미지를 보여주는 중요한 메신저 역할을 한다. 이러한

3) 오민애. (2020). “한국영화 흥행요인에 관한 실증연구 -상업영화의 시기별 흥행 주요 요인의 변화를 중심으로-”, 고려대학교 공학대학원 석사학위논문, p.9.

분장은 영화에서 일반분장 외에 캐릭터 구축을 위한 특수분장으로 표현할 수 있으며 특수분장은 극의 표현을 위해 인위적으로 외형을 변형시켜 본래 배우가 가지고 있는 외모의 특성을 변화시키거나 전혀 다른 새로운 인물과 이미지로 변화시켜 영화의 몰입감을 증대시키기도 한다.

대중예술인 영화를 통해 캐릭터의 역할에 맞는 시각적 표현 이미지는 메이크업, 헤어스타일, 의상, 소품 등으로 표현되며 캐릭터 구현 이미지를 세분화하여 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상 등으로 관계성을 분석할 수 있다. 이러한 영화 캐릭터 이미지의 구현 속성에 따른 선행연구를 보면 주희(2016)<sup>4)</sup>는 “한국영화 캐릭터에 따른 연기와 분장과의 상관관계 연구”를 통해 완성도 높은 분장이 영화배우의 심리 상태에 긍정적인 영향을 미쳐 연기력을 향상시킨다는 것을 입증하였고, 임세은(2012)<sup>5)</sup>은 “영화 엑스맨 캐릭터의 분장요소에 관한 연구”에서 디지털 분장, 애니매트로닉스 분장 등에 따른 기술적 범주 및 캐릭터 분장요소의 사례분석을 제시하였으며, 윤지민(2011)<sup>6)</sup>은 영화의 특수분장 연구에서 할리우드 영화의 특수분장과 한국의 특수분장을 비교하여 특수분장의 발전과정과 특수분장 재료의 장단점을 제시하였고, 조현수(2019)<sup>7)</sup>는 “영화 <어벤저스>캐릭터의 특수분장 연구”에서 특수분장 기법이 적용된 디지털분장, 애니매트로닉스분장, 프로스테틱스 분장을 분류하여 특수분장의 요소를 알아보고 한국 영화산업에서의 특수분장의 발전가능성을 제시하였다. 또한 이해주, 전인미(2009)<sup>8)</sup>는 “영화에 나타난 악인 캐릭터의 시각적 이미지 분석”의 영화 사례 연구를 통해 악인 캐릭터의 분장, 헤어, 의상, 소품 등의 세분화로 각 캐릭터에 대한 시각 이미지를 분석하여 악인 이미지 스타일링을 위한 접근방안 통해 배우가 표현하고자 하는 의미전달에 있어 대사

4) 주희. (2016). “한국영화 캐릭터 형성과정에서 연기와 분장과의 상관관계 연구”. 청주대학교대학원 박사학위논문, p.124.

5) 임세은. (2012). “영화 엑스맨 캐릭터 분장요소에 관한 연구”, 서경대학교 미용예술대학원 석사학위논문, p.85.

6) 윤지민. (2011). “영화 특수분장 연구 : 할리우드 영화에 나타난 특수분장 기법과 재료의 발달 연구”, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, p.79.

7) 조현수. (2019). “영화 <어벤저스> 캐릭터에 나타난 특수분장”, 성신여자대학교 뷰티융합대학원 석사학위논문, pp.61-62.

8) 이해주, 전인미. (2009). 영화에 나타난 악인 캐릭터의 시각적 이미지 분석 - 2000년대 이후 사례를 중심으로 - . 『한국복식학회지』, 59(1):1-13.

외에도 분장을 통한 배우의 외적이미지 표현으로도 전달할 수 있다는 것을 제시하였으며, 김수경(2009)<sup>9)</sup>은 "판타지영화의 캐릭터 의상에 관한 연구"에서 판타지영화 캐릭터는 영화내용에 몰입할 수 있게 하고 영화의 주제를 이해할 수 있게 하는 중요한 요소이며 완성도 있는 캐릭터 재현이 영화의 완성도에 영향을 미친다고 하였으며, 이를 위해 캐릭터 의상을 분석하여 미적 특성을 제시였다. 이와 같은 기존의 선행연구들을 분석해보면 특수분장의 재료구성과 적용방법으로 캐릭터를 완성하여 제공하는 공급적 측면에서 분석하고 연구하는 경향이 높았다. 또한 분장 및 특수분장에 대한 많은 연구가 진행되었지만 관객의 관점에서 캐릭터 이미지 구현요소의 속성에 따른 몰입감과 행동의도에 관한 구체적인 연구는 거의 없고 캐릭터 이미지 구현요소의 속성을 제시하여 분석하는데 중점을 두고 있다.

이에 본 연구는 특수분장과 특수효과가 발전되면서 캐릭터의 몰입감에 따른 영화를 보는 관객들의 기대심리가 높아짐에 따라 기존의 연구를 통해 도출된 영화 관람 만족요인을 바탕으로 영화적 속성에 따른 영화 평론가의 호평과 영화 마케팅에서도 상업적으로 흥행한 베스트 한국영화 5편을 관객수, 흥행기록 등에 입각해서 선정하여 특수분장이 적용된 한국영화를 분석하였다. 또한 특수분장 기법이 적용된 한국 영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람만족과 몰입, 행동의도인 재관람의도와 추천의도에 미치는 영향을 알아봄으로써, 관객들의 다양한 욕구 및 수준에 부응하는 예술적 요소로서 캐릭터 이미지 구현요소의 발전방향을 모색하는데 목적이 있다.

## 제 2 절 연구의 범위 및 구성

본 연구는 특수분장이 적용된 영화의 작품요인인 캐릭터 이미지 구현요소가 관객의 수용태도에 어떠한 영향을 미치는지 일반인을 대상으로 살펴본 실증연구로서 기존의 이론에 대한 문헌고찰과 선행연구를 분석하여 연구모형과 가설을 수립하고 설정 및 측정을 통해 실증적 자료를 규합하여 가설에 대해

---

9) 김수경.(2009)."판타지영화의 캐릭터 의상에 관한 연구 : 신화적 캐릭터를 중심으로". 이화여자 대학교대학원 박사학위논문. p.2.

통계적 유의성이 있는지 검증하는 방식으로 분석하였다. 또한 자료 수집은 추출된 표본에 대하여 설문 조사방식을 실시하였다.

특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관객의 몰입과 관람만족에 미치는 영향에 대한 분석으로 그 범위는 한국영화에 있어서 ‘일반분장’, ‘특수분장’, ‘헤어’, ‘의상’으로 캐릭터 이미지 구현요소를 국한하였고 이러한 변수가 관객의 관람만족(매개변수)인 내재적, 외재적 관람만족이 관람몰입과 행동의도에 영향을 미치는 인과관계를 분석하였다. 이중에서도 특수 분장을 대상으로 하여 한국영화에서 특수분장을 통한 캐릭터 이미지 구현이 어떤 효과를 발휘하는지 연구 분석하였다.

첫째로 한국영화에서 특수분장이 적용된 캐릭터 이미지 구현요소는 관람만족에 영향을 미칠 것으로 예상된다. 둘째로 한국영화에서 특수분장이 적용된 캐릭터 이미지 구현요소를 통해 관객의 관람만족은 관람몰입과 행동의도인 재관람의도와 추천의도에 영향을 미칠 것으로 예상된다. 이러한 모형을 통해 가설을 설정하고 검정의 절차를 밟아 유의성을 검토하였으며, 연구의 목적을 위해 다음과 같은 순서로 진행하였다.

1장 서론에서는 한국영화산업과 분장 및 특수분장의 현황을 살펴보고, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소에 따른 연구의 목적과 방향 및 연구문제를 제시하였다.

2장에서는 선행연구를 기반으로 한국영화의 발전과 영화 콘텐츠 및 장르에 대한 개념을 정립하고 캐릭터 이미지 구현요소에 따른 개념과 특성을 제시하였다. 또한 영화 관람만족과 몰입 및 관객의 수용태도에 따른 행동의도에 대한 이론적 고찰을 하였으며, 특수분장이 적용된 한국영화 작품의 사례를 통해 작품 속 캐릭터에 따른 특수분장의 적용방법을 분석하였다.

3장에서는 2장에서의 선행연구들을 기반으로 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 영화관람에 따른 관객의 수용태도의 인과관계를 분석하기 위해 연구모형과 연구가설을 설정하여 제시하였다. 또한 연구모형과 연구가설의 구성요인들에 대한 조작적 정의와 표본의 설계 및 자료 수집과 분석 방법을 구체적으로 제시하였다.

4장에서는 자료 수집을 통해 얻어진 결과 분석 및 가설의 검증을 통해 연구 모형의 적합성과 타당성을 기술하였다.

5장에서는 전체적인 연구 분석의 결과를 기술하였고, 이에 따른 연구결과의 한계점과 시사점 및 향후 연구방향을 제시하였다.

### 제 3 절 연구문제

본 연구에서 연구 목적을 위한 구체적인 연구 문제는 특수분장 기법이 적용된 한국 영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람만족과 몰입, 행동의도인 재관람의도와 추천의도에 영향을 미치는가에 대한 것으로서 크게 다음과 같이 구분하여 제시하였다.

연구문제1. 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 관람만족과 관람몰입, 행동의도에 영향을 미칠 것인가?

연구문제2. 관람만족(내재적 만족, 외재적 만족)은 관람몰입과 행동의도에 영향을 미칠 것인가?

연구문제3. 캐릭터 이미지 구현요소에 따른 관람몰입은 행동의도에 영향을 미칠 것인가?

## 제 2 장 이론적 배경

본 논문은 특수분장이 적용된 영화작품의 캐릭터 이미지 구현요소의 속성들이 관객의 관람만족에 미치는 인과관계를 알아봄으로써, 영화의 분석을 토대로 이론적 모형을 구체화하는 것을 목적으로 하였다. 연구의 대상은 상영된 영화로서 특수분장 기법이 적용된 캐릭터이며, 연구의 방법은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소를 통한 관객의 관람행동의도를 확인하는 구조방정식을 채택하였다. 본 논문의 영화 캐릭터 이미지 구현요소는 ‘일반분장’, ‘특수분장’, ‘헤어’, ‘의상’으로 구성된 영화적 캐릭터 속성을 의미하며, 관객의 수용태도는 ‘관람만족’과 ‘몰입’으로 정의하며 관객의 행동의도는 ‘재관람의도’, ‘추천의도’로 정의한다.

### 제 1 절 한국영화의 속성

#### 1) 한국영화의 성장과 제작과정

영화는 색채, 분장, 의상, 미술, 특수효과, 촬영, 조명, 사운드 등의 구성과 스토리를 기반으로 한 대사와 연기의 구조로 극의 흐름을 전개하는 종합예술이며, 영상예술이라고 할 수 있다. 한국영화는 세계적으로 예술성과 문화적 가치를 인정받으며 성장하고 있고 대중들의 정서에 영향을 미치며 우리가 살아가고 있는 시대를 반영하는 동시대의 산물이며 여러 가지 형태로 표출되고 있다. 또한 일상생활 속에서 큰 의미로 자리 잡고 있으며, 유행을 창조하고 전파시키는 작용을 하고 있다. 또한 영상제작기술의 변화는 한국영화 발전의 기틀을 마련하였으며, 많은 영향력을 미치고 있다.

한국의 영화산업은 큰 성장을 이루었고 다양한 세계 영화제에서 작품성을 인정받으며 21세기 수출산업에서 대표적 산업으로 활기를 띠고 있다. 그러나 이러한 “한국영화 및 영화산업의 성장은 꾸준하게 얻어진 결과는 아니다. 한

국영화의 ‘황금기’라 불리는 1960년대를 제외하고 한국영화 산업은 여러 부침을 겪었고 1980년대의 시장개방 등으로 한국 영화계는 침체기에 처해 있었다.”<sup>10)</sup>

한국영화는 1990년대 초 경제 발전에 따라 영화 시장이 제한적이었으며, 개방에 들어오면서 서서히 발전되다가 새로운 정부로 바뀌면서 중요한 역할을 담당하였다. 우리나라 영화 발전은 10여년 이상의 긴 세월을 거쳐서 성장을 해왔으며 특히 국내 영화의 시장 점유율은 60%에 육박한 수준이다. 한국 영화 발전의 요인은 영화 산업의 지원정책이나 스크린 쿼터, 고급인력 유입과 작품의 질적인 향상 등을 요인으로 꼽았으며 또한 관객의 눈높이에 맞춘 영화를 제작함으로써 더욱 발전 하였다. 그리고 제작이나 자금을 조달하고 배급 등 모든 부분이 골고루 발전해야만 관객이 원하고 바라는 컨셉의 영화를 제작할 수 있다. 우리나라 영화를 통해 현대사회의 변화와 문제, 또는 한국 사회의 여러 현상을 보여주는 이해하기 쉽게 영화를 활용함으로써 관객들은 영화에 더욱 관심을 갖지 면서 발전된 모습을 보이게 되었다.

우리나라 ‘영화계에 많은 자본이 진출하면서 한국 영화는 제작과 발행 등에 대한 비용 측면의 부담이 크게 감소되었으며 아울러 한국 영화의 운영 매커니즘 역시 크게 성숙되었으며, 영화계의 설립을 통해 세계의 많은 사람들이 한국 영화를 접하고 이해하게 되었으며 나아가 한국과 해외 영화인들의 협력과 발전을 촉진하고 한국의 영화 산업을 이끈 것은 한국영화 문화 산업이 신속하게 발전할 수’<sup>11)</sup>있었던 계기가 되었다고 할 수 있다.

한국 전쟁 이후, 즉 1950년대 이후 한국 영화는 발전을 이루기 시작 하였으며, 영화산업의 정착기라고 할 수 있다. 1960년대 초의 급격한 산업구조 변동으로 영화 제작 편수가 일시적으로 감소하였으나 곧 증가세로 돌아서게 되는데, 여기에는 외화 수입에 대한 정책변화도 큰 원인이었다.<sup>12)</sup>1960년대부터는 한국영화의 양적인 성장기가 왔으며 일상에서 중요하게 자리를 잡게 되었

10) 황은정. (2017). “신발전주의 국가와 한국 영화산업의 압축적 성장”. 고려대학교 대학원 박사학위논문, p.49.

11) 담경봉. (2019). “21c한중 영화산업 발전을 위한 정부정책 비교연구”. 청주대학교 대학원 박사학위논문, pp.30-33.

12) 김미현. (2005). “한국 시네마스코프에 대한 역사적 연구”. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문, pp.32-33.

고 1962년 1월 20일에는 ‘영화법’이 제정되었으며, 한국 영화의 발전 추세를 형성하여 1960년대 후반에는 관객의 수는 더욱 증가되었으며 지방 재단의 자금이 영화계에 투자 되어 효과적으로 공급되었다. 1960년대는 다양한 영화가 상영되고 1969년은 연간 총 관객수를 기록한 해이다. 이와 같이 한국 영화는 변혁을 통해서 빠르게 발전할 수 있었다.

1970년대에 우리나라 경제는 빠른 발전을 하였지만 한국 영화는 정체기가 왔고 TV의 신속한 보급과 유신체제 하의 강한 검열로 인해서 침울하고 위축된 시기를 맞게 되면서 스포츠나 레저 산업이 빠르게 발전하여 대중들은 소비적이고 상업적인 흐름이 형성되기 시작하였다. 영화법에도 수정안을 발표하여 엄격한 영화 발행 심사 제도를 내어 놓았으며 영화 제작과 발행이 정부의 정책에 움직이게 되었다.

1980년대에 들어 한국영화는 또 한 번의 큰 전환점을 맞이하게 되는데 정부는 1985년 영화법에 대한 5차 개정에서 영화업에 대한 정부의 과도한 규제를 공식 해제함으로써 한국 영화 시장에서 자유로운 경쟁의 토대를 마련했다. 1987년 영화법에 대한 제6차 개정에서 외국 영화사가 한국 시장에 진출할 수 있을 뿐만 아니라 바로 영화배급을 할 수 있게 되었고 1987년 베니스 영화제에서 임권택의 “씨받이”로 배우 강수연은 여우주연상을 수상하였다. 이후 텔레비전의 대량 보급으로 국내 영화 시장은 하강세를 보였고, 디지털 시대의 한국영화는 1987년 7월에 시행된 제6차 개정 영화법으로 한국 영화 시장을 개방하기 위한 제도적 장치를 마련하였고 1990년대 초 경제 발전으로 한국 영화 시장이 제한적 이었다가 서서히 개방의 과정에 들어서게 되었다. 새로운 정부가 담당하면서부터 한국 문화부가 설립되었고 그 후 국회에서 ‘문화 산업 촉진법’, ‘TV 및 영화 보호법’, ‘전파법’ 등과 같은 새로운 법률들이 통과되어 방송국이 한국 국내에서 제작된 영화가 TV 채널에 80% 이상 방송하고 또한 수입 영화의 방송에 대해 상한을 설정하여 한국 영화와 드라마 방송 시간에 대한 하한선을 설정하였다.<sup>13)</sup> 군사 독재 정권과 비교해 보면 개방적인 영화 발전을 보다 적극적으로 준비해온 것이라고 할 수 있으며, 1950년대 중후반에 나타난 이와 같은 영화산업의 활성화는 1954년부터 시행된 ‘국산영화 입

---

13) 담정봉, 전개논문, pp.27-28.

장세 면세조치’에 기인한다. 면세조치가 시행된 첫 해인 1954년에 이미 면세조치가 한국영화 제작 의욕을 활성화시키고 있다는 기사를 찾을 수 있을 정도로, 면세조치의 효과는 빠르게 나타났다.<sup>14)</sup>

1995년 정부는 ‘영화법’을 ‘영화진흥법’으로 대체했는데 영화산업 구조 정책은 더욱 개방하게 되었다.<sup>15)</sup> 방향전환에 힘입어 자유로운 분위기가 되면서 경제인 성장과 함께 정서적으로 여유로운 의식구조의 다양화는 우리나라 영화계에 대담하면서 즐거운 스토리를 전개하였고 화면의 구성을 가능하게 하였다. 1990년대에 들어서면서 한국영화는 이전과는 다른 새로운 발전의 길로 접어들었고 산업적인 차원에서 규모의 증대가 이루어지면서 오랫동안 한국 영화계의 염원이었던 산업화가 이루어지고, 비평적인 측면에서는 평단의 주목을 받는 영화들이 쏟아져 나왔다. 뿐만 아니라 한동안 한국영화를 외면했던 관객들이 열렬한 호응을 보내면서 불가능하게만 보였던 시장 점유율 40% 이상을 차지하기 시작했다.<sup>16)</sup> 1990년대 중반부터는 대기업의 영화업 진출로 1980년대 말에 크게 위축되었던 한국영화계에 크게 활력을 불어넣었다. 한국 영화의 ‘황금기’라 불리는 1960년대를 제외하고 한국영화산업은 여러 부침을 겪었고 1980년대의 시장개방 등으로 한국 영화계는 침체기에 처해 있었다. 1993년 한국 영화 점유율은 15.9%로 떨어져 최저치를 기록하였다(영화진흥위원회, 2017).<sup>17)</sup> 1999년 ‘문화 사업발전 5개년 계획’<sup>18)</sup>을 추진하면서 방송영상, 음반, 영화, 영상산업, 게임 산업 등에 대해 전문 인력 양성에 힘쓴 계기로 영화계가 다양한 장르의 영화를 관객에서 선보였으며, 멀티플렉스의 등장으로 스크린 수를 증가시켰다. 1990년대 후반은 한국영화의 성장하는 시기로 1999년 개봉한 강제규의 한국형 블록버스터인 “쉬리”로 급성장하는 계기를 마련한 한국영화는 2000년대에 들어서면서 세계에 소개되었으며 2002년 하였고

14) 박지연. (2007). “한국영화산업의 변화과정에서 영화정책의 역할에 관한 연구”. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문, p.35.

15) 소신욱. (2019). “한·중 영화산업의 투자배급에 대한 정부정책비교연구”. 청주대학교 대학원 박사학위논문, pp.88~89.

16) 조해진. (2012). “한국 영화산업 발전방안 연구:판타지 영화의 제작과 활용을 중심으로”. 한양대학교 대학원 박사학위논문, p.92.

17) 황은정. 전개논문, p.49.

18) 문화관광부. (2000). 『2000 문화산업백서』. 서울:문화관광부, p.44.

임권택의 “취화선”은 칸 영화제 감독상을, 2004년 한 해에만 김기덕의 “사마리아”가 베를린 영화제 감독상, 박찬욱의 “올드보이”가 칸 영화제 심사위원 대상, 김기덕의 “빈 집”이 베니스 영화제 감독상을 수상하였다. 2007년에는 박찬욱의 “싸이보그지만 괜찮아”가 베를린 영화제 알프레드 바우어상을, 이창동의 “밀양”에서 전도연이 칸 영화제 여우주연상을 수상하였다.<sup>19)</sup> 또한 부천국제 판타스틱 영화제, 전주국제영화제, 부산국제영화제, 등의 국제영화제가 국내 주관으로 설립되어졌고 특히 부산국제영화제는 아시아를 대표하는 국제 영화제로 한국과 아시아 영화산업이 한층 더 발전할 수 있도록 기여하였다.

영화진흥위원회는 2013년도 한국 영화의 해외 판매실적이 3천만 달러(미화기준)를 넘었다고 발표했다.<sup>20)</sup> 이러한 이유로 인해 그동안 한국의 영화산업은 괄목할 만한 성장을 이루었다. 2014년에는 칸 국제 영화제에서 “박찬욱” 감독의 “올드 보이”가 심사위원 대상을 받았고 2020년 92회 아카데미 시상식에서 봉준호 감독의 영화 “기생충”이 6개 부문에 노미네이트(nominate) 되었으며, 작품상, 감독상 등 4관왕을 차지하였다. 이와 같이 영화는 한국 영화와 감독, 그리고 배우들이 전 세계로 나아가 발전할 수 있는 계기가 되었고 국내에서는 천만관객 영화들이 등장하여 관객들에게 큰 감동을 주었다.

역사를 소재로 한 영화의 측면에서 살펴보면 영화진흥위원회의 역대 박스오피스 100위권 안에서 42편은 과거의 역사적 배경이나 실제 사실을 소재로 하여 만들어졌다고 볼 수 있다. 2017년 한 해 동안 개봉한 한국 영화 중 흥행순위 상위 50위권 안에서 15편이 역사를 소재로 하였고, 그 해 유일하게 천만관객을 동원한 영화도 5.18 민주화 운동을 배경으로 영화의 역사를 소재로 제작한 영화들은 우리나라 영화의 큰 발전이 되었다.<sup>21)</sup> 또한 역사적 배경을 토대로 현재 한국의 영화학 지형에서도 영화 텍스트에 대한 직접적인 접근 보다는 조선/한국영화사의 수정주의적 독해와 재구성의 관점에서 영화산업·정책의 환경적 검토나 사회문화사적 맥락에서의 해석, 관객성 분석 등의

19) 최상범. (2012). “한국영화의 관객수가 미치는 요인에 관한 연구”. 서경대학교대학원 박사학위논문, p.26.

20) 한국영화진흥위원회. (2014). 『2013년 한국 영화산업 결산』. 영화진흥위원회, p.44

21) 유득순. (2018). “역사교육에서 역사영화의 활용에 관한 연구”. 경북대학교 대학원 박사학위논문, p.10.

연구가 절대적으로 우세하다. 이러한 상황임에도 국제적인 영화 스타일의 역사에 관한 연구들은 지금까지 우리가 영화연구라 부르는 것의 중심에서 벗어난 적은 없다.<sup>22)</sup> 영화산업은 산업으로서 뿐 아니라 문화로서 존재하므로, 풍부한 문화적 환경과 토대를 만들어갈 때 장기적으로 발전할 수 있기 때문이며, <sup>23)</sup>한국영화는 여러 가지 주제들로 다방면으로 발전하여 제작되고 있고 현재까지도 국제 영화제 등 전 세계로 뻗어나가며 발전하고 있다.

영화는 상업 영화, 예술 영화, 독립 영화 등 모든 영화는 제작공정과 제작 체계를 가지며, 미국 할리우드(hollywood)는 5단계의 영화 제작과정으로 구분하고 있다.

영화 발전(대본 창작)단계, 제작의 발전 단계에서는 영화에 대한 아이디어를 만들고, 이 아이디어를 작가가 소개글로 작성하는데 이것이 액 30페이지의 각본이 되며, 여러 차례의 수정을 거쳐 영화 발행회사, 주요 영화 제작사, 영화 투자회사 등과의 접촉을 통해 투자자를 찾게 된다.

영화 프리 제작 단계에는 영화에 대한 디자인과 계획을 완성해야 하며, 제작사와 제작 사무실을 설립해야 한다. 전체 제작 계획에 대해 삽화가와 창작 예술가를 통해 시각화를 진행하고, 스토리보드를 작성하며 또한 사전에 제작 예산을 수립하여 영화 제작에 필요한 비용을 통제한다. 영화 촬영 제작 단계, 촬영할 때에는 이미 영화가 세부적으로 계획되었고 제작사와 제작 사무실이 이미 설립되었으며, 제작자와 제작팀이 현장에 들어가 촬영을 진행한다. 영화 후반작업 단계, 영화 편집자는 영화를 컷 또는 연결하여 편집하며 또한 소리, 특수 효과, 자막, 패키징 등을 처리한다. 영화 발행 단계, 영화가 공식적으로 방영되고 필름, CD 혹은 기타 양식으로 발행하며 또한 이 단계에는 영화의 홍보와 개봉 행사 등이 포함된다. 영화의 성질은 제작 기간에 필요한 작업팀의 규모와 유형을 결정한다.<sup>24)</sup>

---

22) 정종화. (2012). “조선 무성영화 스타일의 역사적 연구”. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문, pp.4-5.

23) 박지연, 전개논문, P.154.

24) 양보화. (2019). “한중 독립 다큐멘터리 영화의 제작 요소 연구 : 한국의 〈위낭소리〉와 중국의 〈귀로열차〉를 중심으로”. 청주대학교 대학원 박사학위논문, P.38.

한국영화의 완성에는 영화 제작 순서와 과정에 따른 유기적 관계를 형성하여 이루어지며, 보통 과정에 따른 순서는 기획개발(development), 사전제작(pre-production), 제작(Production)촬영, 영화 후반작업(post-production) 공정, 배급 및 상영(distribution & exhibition)의 단계 순서를 밟는다. [그림 2-1]

기획개발단계에서는 작품주제에 따른 구성의 요소인 작품의 주제와 전달하고자 하는 메시지를 간략하게 작성하는 시놉시스(synopsis), 트리트먼트(treatment)<sup>25)</sup>, 시나리오의 완성으로 아이디어 구상 회의와 투자결정이 이루어지며 연출(감독), 시나리오 작가, 영화제작의 모든 과정을 맡고 있는 PD(프로듀서)등이 참여한다.

사전 제작 단계에서는 영화 제작의 필요한 예산(budgeting)산정, 전체적인 순서와 일정, 배우 섭외, 영화 제작진(스텝), 촬영 스케줄과 촬영 계획 수립이 이루어진다.

제작단계에서는 사전 준비된 계획일정에 따라 현장 촬영의 진행이 이루어지며, 영화 스케줄의 대부분의 촬영 분량을 촬영하는 본 촬영(principal photography)과 본 촬영 후 예기치 못한 사정으로 재촬영을 해야 하는 경우나 보완해야 할 부분을 촬영하는 보충 촬영으로 성격적 분류를 할 수 있다. 촬영 시에는 배우와 스텝의 촬영장소, 촬영구분, 특수촬영<sup>26)</sup>, 특수장비, 특수효과, 특수분장의 고려 사항 등이 세부적으로 작성된 콜 시트(call sheet), 즉, 일일 촬영 제작 스케줄표를 통해 촬영이 이루어진다. 후반작업 단계에서는 촬영이 끝난 후의 영상편집과정으로 크게 편집과정, 녹음과정, DI(Digital

25) 시놉시스에서 발전한 단계, 즉 시나리오 형식의 바로 전 단계로 구체적인 줄거리를 작성하는 것을 의미하며, 시나리오와의 차이점은 대사의 유무이고 대본의 형식이 아닌 줄글로 써내려가는 형식을 취한다. 사건 순서별로 작성하는 경우가 대부분이며, 씬 별로 정리가 이루어지고 일반적으로 120분 영화(장편)를 기준으로 A4기준10~20장 분량을 작성한다.

월간시선, “시나리오 구성요소”(2020. 09.25) 출처 <http://siseon.kr/filmdic/13scenario/>

26) 특수촬영은 광의의 의미로 공중촬영, 현미경 촬영, 수중 촬영에서부터 고속 촬영, 저속 촬영, 이중 노출, 등 기초적인 것을 포함하며, 일반적인 보통의 촬영 기술로는 가능하지 않은 영상화면을 제작하기 위한 촬영 방법이다. 예를 들면 대지진이나 핵폭발, 일인이역 등을 스튜디오안에서 촬영이 가능하며, 특수 촬영은 부담 비용이 큰 편이기 때문에 라이브 액션(live action)을 찍는 일반적인 촬영과는 또 다른 많은 노하우와 경험을 필요로 한다.

네이버 지식백과 영화사전, “특수촬영”(2020.09.12.)

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=350322&cid=42617&categoryId=42617>

Intermediate)<sup>27)</sup>, CG작업 등으로 나눌 수 있다. 편집과정에서는 편집기사의 편집본 완성, 감독의 수정(감독 편집본), 필요경우에 따라 제작자의 편집본을 만들 수 있으며, 이러한 편집과정을 통해 최종 영상 편집본을 확정짓게 되며 이것을 기반으로 네거티브 편집(negative cutting , nega editing)<sup>28)</sup> 이 이루어진다. 다음으로 음향, 음향효과, 사전 녹음과 더빙 작업(편집이 끝난 필름에 맞춰 음향과 대사, 음향 효과를 넣는 단계)음악, 색 보정 단계가 등이 이루어지며 이러한 일련의 과정이 끝나면 영상편집이 완료된다.

배급과 상영단계에서는 영화 상영을 위한 것으로 영화 제작사는 홍보를 통해 영화를 상영할 상영관을 선점하여 영화 상영을 하게 된다. 이러한 영화 상영의 배급에는 동시 개봉(전국), 제한적 개봉, 비극장용 개봉, 아트하우스 (art house)<sup>29)</sup> 개봉, 영화제를 통한 개봉, 인터넷을 통한 개봉 등 다양한 개봉 방식이 있으며 CJ엔터테인먼트, 롯데엔터테인먼트, 쇼 박스 등의 메이저 배급사와 독립 제작사로 구분할 수 있다.

27) DI는 필름을 디지털화 하는 과정에서 발생하는 색 보정, 파생되는 디지털 파일의 구축, 디지털 시스템의 구축과 이것을 효율적으로 관리할 수 있는 시스템 경영 등 종합적인 것을 포함하고 있다.

출처: 김정환. (2005). DI(Digital Intermediate) 환경에서의 디지털 색 보정(Digital Grading) 연구. 『영화연구』, 27: 111-134.

28) 네거티브라고 하며, 촬영 원본인 네거티브 필름으로 편집하는 것으로서 일단 네거티브를 현상하여 러쉬(작업용 필름)를 만들어 편집 작업을 하고 편집 완료된 러쉬 필름으로 네거티브 필름과 정확히 맞추어 편집을 하는 것을 의미한다.

네이버 지식백과 영화사전, (2020. 09.02)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1919575&cid=50337&categoryId=50337>

29) CGV아트하우스는 특별관으로 독립영화, 고전영화, 예술영화 등을 주로 상영하며, 롯데시네마와 비교하면 아르떼, 메가박스의 필름소사이터티관에 대응된다. 2004년 10월 CGV 강변, 상암, 서면점에서 '인디영화관'이라는 이름으로 개관한 뒤 2007년 10월 이름을 무비폴라주로 바꿨고, 2014년 11월 예술영화관 출범 10주년을 맞아 'CGV아트하우스' 로 이름을 바꿨다. 2015년 5월 기준 아트하우스 전용관으로 지정된 곳은 압구정, 명동역이었으며, 2019년 10월25일 기준 적자로 인해 [나무위키, CGV 아트하우스]검색일자.2020.10.18.출처: <https://namu.wiki/w/CGV%20%EC%95%84%ED%8A%B8%ED%95%98%EC%9A%B0%EC%8A%A4>) 2020년 2월 개봉인 영화 "오!문희"를 마지막으로 CGV아트하우스의 투자, 배급 업무를 중단하기로 결정되었으며, 상영관 확대, 상영을 통해 예술영화, 독립영화를 지원한다는 방침이다.

연합뉴스, "CGV아트하우스, 독립예술영화 투자배급 접는다"(2019. 11. 02)조재영 기자, 기사발췌 (2020.10.02.) 출처: <https://www.yna.co.kr/view/AKR20191102027900005>



[그림 2-1] 영화 제작의 단계

## 2) 영화 콘텐츠와 장르

영화계에서 스크린 증가 수와 함께 콘텐츠라는 새로운 용어까지 등장하기 시작했다. 이 용어는 주로 디지털화 된 각종 정보나 그 내용을 말하지만 우리나라에서는 모든 장르의 내용물 또는 구성요소를 총칭하는 의미로 사용된다.<sup>30)</sup>

영화는 시공간적 예술로서 우리가 일반적으로 쉽게 접할 수 있는 대중문화매체 중 하나라고 할 수 있다. 우리가 영화 및 영상을 접하는 시간은 늘어나고 있는데 TV시청 시간은 반비례하는데 영상을 보는 플랫폼 자체가 TV외에 PC, 모바일 등으로 확대되었기 때문이다. 이것은 다양한 콘텐츠 채널 유통이 대중성을 띄게 되면서 영상콘텐츠 소비 환경을 지속적으로 증가시키고 변화시켜 나가고 있다. 2000년 전에는 투자, 제작, 배급, 상영을 총괄하는 시스템이었다면 2000년 후는 투자를 통한 수익실현을 목적으로 하는 금융 투자

30) 이승환. (2014). “미국과 한국의 분장교육 분석”. 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.15.

자들과 멀티플렉스를 중심으로 대기업이 한국영화산업에 진입하여 변화와 단절로 시작된 2000년대 한국영화산업의 성장은 표현의 자유, 창의적 인력 유입, 적절한 공적 진흥정책, 질 높은 영화콘텐츠 생산 및 시장 확대, 멀티플렉스 투자를 통한 극장 부문의 팽창 등을 기반으로 하였다.<sup>31)</sup>

콘텐츠에는 지상파 및 지역 방송사, 유료 방송채널(유료 방송 플랫폼), 독립제작사, 종합 유선 방송사업자(SO), 영화 제작사 등이 있으며, 지상파와 PP(Program Provider)<sup>32)</sup>를 위해 프로그램을 제작 및 공급하고 있는 프로그램 제작사나 배급사 등이 있다. 그리고 방송그램과 드라마를 운용하는 사업자들, 영화를 제작 및 배급하는 사업자들도 구성될 수 있다. 이러한 온라인 플랫폼을 통해 시청자나 관객들이 모바일과 온라인에서 프로그램을 만날 수 있는 기회가 쉬워져 영화를 볼 수 있는 기회가 많아졌다. 오프라인 언론사나 미디어 소비를 위한 디바이스 시장이 큰 영향을 받고는 있지만 그 중에서도 유선 인터넷 영역의 경우 다른 미디어에 비해 더 큰 변화를 경험하였다. "스마트폰을 통한 트래픽이 급증하면서 기존 유선 인터넷영역이 트래픽이 감소하는 현상이 나타나고 있는 것이다."<sup>33)</sup>OTT 플랫폼 서비스의 성장에 따라 영화산업은 변화하고 있다. 특히 영화와 미디어 콘텐츠의 배급과 그 유통 방식이 빠르게 바뀌고 있다. 영화의 경우 배급은 전통적인 극장을 통해 이루어지던 관행이 스마트 디바이스 기반의 OTT 플랫폼으로 점차 그 영역이 바뀌고 있다.<sup>34)</sup> 또한 OTT 서비스 시장의 지속적인 성장 및 이용자의 증가는 시장환경, 사업자, 이용자 등 다양한 측면에 영향을 줄 것으로 예상된다. 우선, 폐쇄적 시장환경이 개방형으로 변화할 것으로 보인다. 기존 유료방송가입자만 대상으로

---

31) 김인하. (2017). “규제와 개혁 : 한국 영화콘텐츠 산업의정부정책”. 청주대학교 대학원, 박사학위논문, p.135.

32) 프로그램 공급자와 채널사용 사업자를 말하여 케이블TV나 위성방송에 고유 채널을 가지고 TV 프로그램을 제작 및 편성해서 종합유선방송 사업자(SO)나 위성방송 사업자에게 제공하는 사업자를 의미 한다.

네이버 지식백과, “손에 잡히는 방송통신융합 시사용어”,(2020. 10.05)

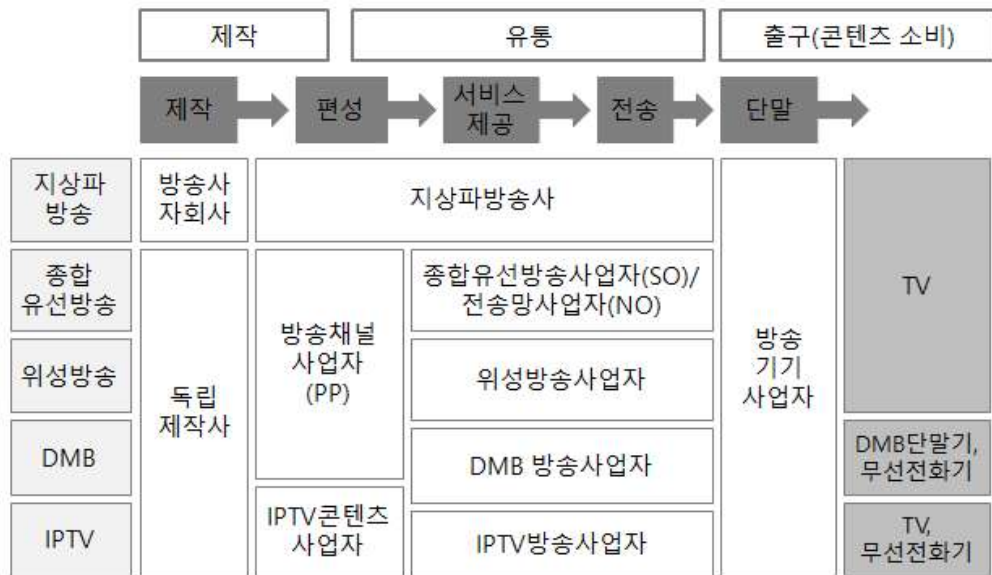
출처:<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3587037&cid=59277&categoryId=59279>

33) 김강석. (2015). “디지털 디바이드 현상과 일상적 미디어 이용의 상관성 : 모바일 OTT 서비스에 대한 사회적 배제 이론 적용을 중심으로”. 성균관대학교 일반대학원 박사학위논문, P.18.

34) 정성욱, (2020), “OTT 플랫폼의 성장과 영화산업의 변화”. 부산대학교 기술창업대학원 석사학위논문, P.30

서비스를 제공하던 방식에서 유료방송 가입여부에 관계없이 누구나 접근이 용이하고 이용 가능한 개방형 시장구조로 재편될 것이다.<sup>35)</sup>

방송산업은 프로그램 콘텐츠를 구성하여 시청자에게 전달하는 것으로 콘텐츠의 생산과 편성, 제작, 배급 및 전송, 광고, 시청 등으로 구분할 수 있다. 콘텐츠 시장은 프로그램을 제작하고 공급하는 프로그램 제작사 및 배급사의 사업자를 들 수 있으며, 지상파, 지역 방송, 독립제작사, 유료 방송 플랫폼, 영화를 제작 및 배급하는 영화 제작사(사업자)로 나눌 수 있다. 방송산업의 유통형태는 “지상파 방송 사업자, 제작사, 방송 채널 사용 사업자(PP) 등은 지상 전파를 통해 시청자에게 직접 전송하고 시청자는 KBS 수신료만 내면 지상파 방송을 즐길 수 있다. 하지만 유료방송 플랫폼인 종합 유선 방송 사업자(SO)와 위성 방송 사업자, IPTV 사업자는 채널을 송출하는 대신, 시청자가 유료 방송 수신료를 지급해야 하며 다양한 콘텐츠가 방영된다.”<sup>36)</sup> 이러한 방송 콘텐츠 산업의 가치사슬을 보면 다음과 같다.[그림 2-2]



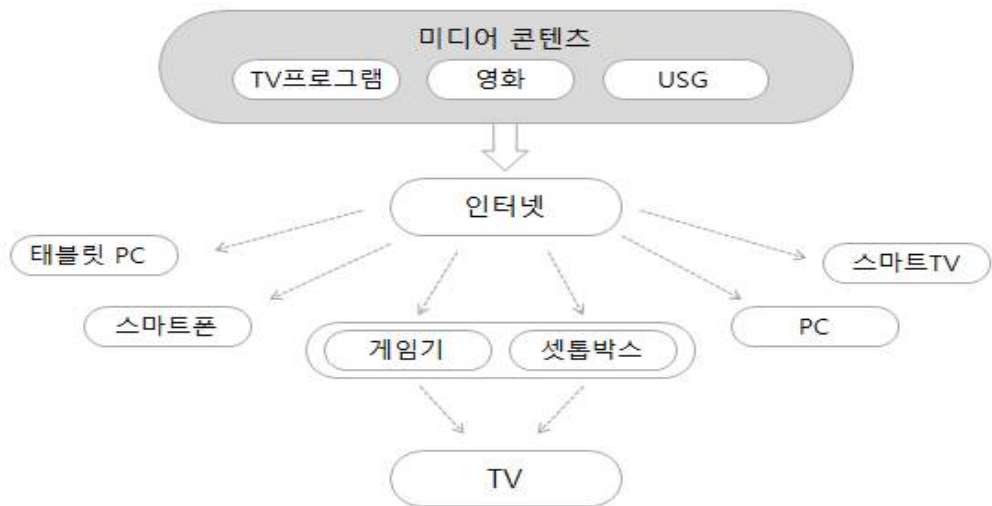
[그림 2-2] 방송 콘텐츠 산업의 구조의 가치사슬 재구성 <sup>37)</sup>

35) 노동환, (2018), “국내 OTT(Over The Top) 서비스 시장에서의 사업자 유형 간 경쟁관계에 대한 적소분석 연구”. 중앙대학교 대학원. 석사학위논문, P.18.

36) 임수진, (2018). “TV채널의 OTT서비스 확장을 위한 플랫폼 디자인 개선 연구” - 캐치온을 중심으로 -. 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.19.

37) 한국콘텐츠진흥원, (2010). 『2009 해외콘텐츠시장조사 (방송)』. KOCCA연구보고서, 10-72, p.5.

인터넷을 통해서 다양한 영화를 선택하고, 편리하게 집이나 자신의 공간에서 영화를 감상할 수 있다는 장점으로 인터넷 사이트를 이용하고 이는 전통적인 영화산업에 보여주던 소수의 배급 및 유통 업자들의 독점적인 현상을 배제하고, 소비자들에게 다양한 영화를 제시함으로써 소비자 선택권을 극대화하며, 편리하게 이용할 수 있도록 차별화된 서비스를 제공함으로써 많은 이용자들이 선호하게 된 것이다.<sup>38)</sup> 또한 방송통신 기술의 발달 및 미디어와 타 서비스 혹은 이종산업과의 융합 등은 시청자들로 하여금 이러한 고정된 틀 속에서만 이루어지던 미디어 콘텐츠 소비에서 벗어날 수 있게 하는 기폭제가 되었다. 나아가 초고속 인터넷의 확산, 스마트 단말 혹은 개인 미디어의 발달 또한 새로운 미디어 환경으로의 전환에 큰 영향을 미쳤다.<sup>39)</sup>[그림 2-3]



[그림 2-3] OTT서비스 구현과정 재구성<sup>40)</sup>

출처: 한국인터넷진흥원

<https://www.kisa.or.kr/uploadfile/201306/201306101739593444.pdf>

38) 진성철. (2012). "스마트 미디어 기반 영화콘텐츠 유통체계를 위한 한국영화 정책방안 연구". 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문, p.29.

39) 박상은. (2014). "디지털 케이블TV 가입자의 드라마 및 영화 VOD 구매에 미치는 주요 요인에 관한 연구". 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 박사학위논문, P.10.

40) 한국인터넷진흥원, (2020.08.24)  
<https://www.kisa.or.kr/uploadfile/201306/201306101739593444.pdf>

미디어 환경에 있어 국내는 2006년 아프리카 TV(Afreeca TV), 2010년 티빙(TVING) 서비스를 시작으로 OTT(Over-The-Top) 서비스가 시작되었다. OTT는 인터넷 스트리밍을 기반으로 영상 콘텐츠를 제공하는 서비스를 통칭하며 널리 쓰이는 정의는 유럽전자통신규제기구 (Body of European Regulators for Electronic Communications, BEREC)의 “오픈 인터넷망을 이용하여 최종 이용자에게 콘텐츠와 애플리케이션을 제공하는 독립적 객체”이다. 이는 서비스 품질(QoS)<sup>41)</sup>이 보장되지 않는 일반 개방망(best-effort net)을 통하여 제공되는 매우 다양한 애플리케이션을 제공하는 서비스를 포괄한다.<sup>42)</sup> 넓은 의미의 OTT서비스는 IPTV, 위성방송 및 지상파 방송, 케이블방송 등 전용망을 가지고 있는 인터넷 플랫폼을 지칭한다. 콘텐츠 사업자, 플랫폼 사업자, 네트워크 사업자, 단말 사업자 등 모든 사업자 군이 서로 다른 성격의 OTT를 제공하고 있다.<sup>43)</sup>

현재 OTT는 인터넷 스트리밍을 통해 영화, 방송, 프로그램, 교육 영상 등 다양한 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스로 개인 맞춤형 유통 플랫폼으로 주목 받고 있다.<sup>44)</sup> 해외는 넷플릭스(Netflix), 유큐-투도우(Youku-Tudou) 등이 OTT서비스를 시작한 이후 10년 넘는 시간동안 지속적으로 발전해 왔다.<sup>45)</sup> 국내에서의 OTT 서비스는 PC, 모바일 등의 다양한 매체를 통해 동영상 콘텐츠를 시청할 수 있으며, OTT플랫폼으로 티빙, 웨이브, 아프리카TV, 네이버TV, 올레TV, 비디오, 넷플릭스 등으로 구분할 수 있다. [표 2-1]

41) 서비스 품질(Quality of Service)은 일반적으로 소비자가 인지하는 품질을 의미하여 문맥에 따라 매우 다양한 의미로 사용 되어지고 무형적이고 확인이 어려운 특성을 가지고 있다. 통신 분야에서의 서비스 품질은 트래픽이 통신망에서 전달되면서 예측 가능하고 동시에 보장되어야 하는 최소한의 요구사항이며, 일반적으로 설정되는 가상회선이나 세션 연결 당 요구되는 서비스 품질을 의미한다. 정보통신기술용어해설, (2020. 08.27)

[http://www.ktword.co.kr/abbr\\_view.php?m\\_temp1=574](http://www.ktword.co.kr/abbr_view.php?m_temp1=574)

42) 김병현. (2020). “과정적 충족으로서의 인지된 행동유도성과 내용적 충족이 OTT서비스의 이용 만족도와 지속이용의도에 미치는 영향 -유튜브와 넷플릭스를 중심으로-”. 성균관대학교, 일반대학원 박사학위논문, p.15.

43) 임영훈. (2019). “단편영화 스트리밍 서비스를 위한 반응형 웹 기반 플랫폼 개발”. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문, P.28.

44) 김지윤. (2020). “브랜드 인트로영상의 사운드가 브랜드 태도와 인지에 미치는 영향”, 홍익대학교 영상대학원 석사 학위논문. p.1.

45) 김기용, (2020). “국내 온라인 동영상 플랫폼; OTT 발전연구”. 순천향대학교 대학원 박사학위논문, P.13.

[표 2-1] 국내 OTT 동영상서비스 플랫폼

| OTT플랫폼        | 서비스 개시    | 사업자 유형          | 제공사업자        |
|---------------|-----------|-----------------|--------------|
| 유튜브(Youtube)  | 2005년(미국) | 독립플랫폼           | Google       |
| 아프리카 TV       | 2006년     | 독립플랫폼           | 아프리카 TV      |
| 티빙            | 2010년     | 방송사업자           | CJ E&M       |
| 네이버TV         | 2012년     | 포털사업자           | 네이버          |
| 올레TV          | 2015년     | 통신사업자           | KT           |
| 비디오포털         | 2015년     | 통신사업자           | LG U+        |
| 넷플릭스(Netflix) | 2016년(한국) | Netflix         | Netflix      |
| 웨이브           | 2019년     | 통신사업자,<br>방송사업자 | SKT(지상파3사합작) |

자료: KISDI(2019), “인터넷 동영상콘텐츠 유통과 소비에 관한 실태조사” 재구성

유튜브는 개인이 제작한 포털, 동영상 콘텐츠 및 영화와 TV프로그램의 클립, 뮤직비디오 등 다양한 형태의 동영상이 업로드 되고 공유되는 대표적 글로벌 OTT 플랫폼으로 2005년 미국에서 처음 서비스를 개시하였고 2008년부터 한국어 서비스가 시작되었다.<sup>46)</sup> 유튜브(You Tube)는 영화를 이야기할 때 언급되어야 하는 플랫폼이라고 할 수 있으며, 한국의 음악, 한류, 뮤직비디오, 영화 등과 함께 발전하였으며, 유튜브를 통해 영화를 관람하고자 하는 이용자들이 증가 추세에 있다. 유튜브는 동영상 플랫폼에서 우위의 위치에 있으며 유튜브는 한국 시장에서 유료서비스인 유튜브 프리미엄의 확대를 위해 투자를 늘리고 있다.

아프리카TV는 개인방송 미디어 플랫폼으로서 PC, 모바일 기기 등으로 시간과 장소에 상관없이 방송할 수 있는 1인 미디어라고 할 수 있다. 1996년 주식회사 윈스테크놀로지로 설립한 후 두 번의 상호변경 이후 지금의 상호 주식회사 아프리카TV는 2013년 변경되었으며, 인터넷 기반 서비스의 제공은 여러 장르의 모바일 게임, SNS 플랫폼 아프리카가 있다.

티빙(tving)은 VOD(5만 여편), 라이브 채널(200여개)를 PC, 모바일 스마트 기기 외에도 고화질(HD급) 시청을 스마트TV에서 할 수 있는 동영상이다. 티빙은 2010년 서비스를 시작해 2016년 1월 CJ그룹 산하의 CJ E&M에 양도되었다가 2020년 10월 독립업체로서 설립된 OTT회사이다.

46) 노희운. (2019). 『국내 OTT 서비스 이용 현황 분석 - 유튜브(Youtube)를 중심으로』. 정보통신정책 연구원, 31(4): 30-40, p.33.

넷플릭스는 1997년 리드 헤이스팅스가 마크 랜돌프와 함께 설립한 회사에서 운영하는 미국의 유료 동영상 스트리밍 서비스로서 2015년 기준, 세계 50여 개 국가에서 서비스를 제공하며, 한국에서는 2016년 1월부터 서비스를 시작하였으며, 빅 데이터를 활용한 추천 알고리즘을 통해 사용자가 매긴 영화 평점을 기반으로 영상 패턴을 분석해 사용자의 취향에 맞는 영상을 추천<sup>47)</sup>하는 것이 큰 특징이라고 할 수 있다. 넷플릭스는 OTT 서비스의 오리지널 콘텐츠라고 할 수 있다. 콘텐츠 제작 국가는 한국, 영국, 호주, 영국, 중국, 프랑스 등 다양하며, 콘텐츠 장르는 영화, 드라마, 애니메이션, 시트콤 등이 있다. 2013년부터 자체적으로 영상을 제작하여 넷플릭스를 통해 제공하고 있는데 고퀄리티와 높은 완성도로서의 이미지로 자리 잡게 된 한국영화 ‘옥자’[그림 2-4], ‘킹덤’[그림 2-5], 해외 드라마 ‘하우스 오브 카드’[그림 2-6]는 넷플릭스의 이용자 수를 크게 늘렸다.



[그림 2-4] 영화 ‘옥자’포스터

출처:<https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=28619579&memberNo=15460786&vType=VERTICAL>



[그림2-5 ] 영화 ‘킹덤’포스터

출처:<https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=28619579&memberNo=15460786&vType=VERTICAL>

47) 김대희. (2018). 『인터넷 동영상 콘텐츠 유통과 소비에 관한 실태조사, KIDSDI 정보통신정책연구원, 정책자료 19-06, p.21.

# HOUSE of CARDS



[그림 2-6] 드라마 ‘하우스 오브 카드’

출처: <https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=28619579&memberNo=15460786&vType=VERTICAL>

OTT의 발전은 디지털 기기의 보급과 초고속 인터넷 네트워크가 실행되면서 라고 할 수 있으며, 서비스의 OTT 시장이 기반을 다질 수 있었던 이유는 플랫폼의 확장, 동영상 시청 시 막힘없는 스트리밍과 다양한 성능을 융합한 디지털 제품, 전자 기기 등의 컨버전스(convergence)가 가능한 부분, 여러 가지 콘텐츠의 생성 등 사용자가 많아졌기 때문이라고 할 수 있다. 또한 OTT 서비스의 사용은 인터넷 트래픽의 사용량이 많은 편이며, 특히 모바일을 중심으로 유튜브(Youtube)와 넷플릭스(Netflix)의 이용은 높은 비중을 차지하고 또한 모바일에서 동영상을 시청하는 빈도가 점차 높아지고 있다.

뉴 미디어 시대 영화의 장르는 관객들이 수용하는데 있어 선택적으로 할 수 있으며, 관람의 패턴도 여러 형태로 나타난다. 관객이 장르를 선택하는 요인은 자신의 취향과 기대 심리를 반영하는데 있다. 이러한 영화의 장르는 수용자의 내재적 욕구, 시대적 배경, 영화 산업 등에 의해 변화를 거듭하였다.

영화의 장르는 포물라(형식), 컨벤션(관습), 아이콘(도상)으로 구성되는 영화 장르의 세 가지 요소를 들 수 있다. ‘포물라(Formular)’는 줄거리에서 유사성을 지니며 내러티브<sup>48)</sup> 구조와 패턴에 따른 전개 구조 형식을 의미한다. 이러

48) 공간, 시간에서 발생하는 인과관계로 구성되었던 허구적인 사건이나 실재를 기술하거나 설명하는 것으로 어떠한 행위에 내재되어 있는 이야기적인 성격을 의미하는 것으로서 관객들에게 펼쳐지는 내용에 대한합리적인 설명을 제공하고 어떤 사건이 벌어질 것인가를 예측 가능하게 하며, 사건이나

한 내러티브 구조는 남과 여의 대립이 코믹한 상황으로 만들어지고 갈등의 감정이 로맨스로 이어지면서 사랑으로 완성되어지는 로맨틱 코미디 영화에서 찾아볼 수 있다. ‘컨벤션’은 어떠한 특정 장르에 반복 등장하며, 익숙하게 많이 보아 왔던 관습적인 장면을 의미하는 것으로 로맨스 영화에서 남녀의 사랑이 이루어질 때 비가 오는 장면, 서부극<sup>49)</sup>에서의 결투장면으로 주인공과 악당간의 대결, 로맨스 영화에서 사랑하는 남녀가 사랑이 맺어질 때 비가 오는 장면 등을 말한다. ‘아이콘’은 스타 배우 뿐 만이 아니라 영상화면에 보이는 시청각 이미지를 포함하는 세부적 개념으로서 장르에서 누아르의 아이콘은 뒷골목, 담배, 권총 등이 있고 공포의 아이콘은 음향, 폐가, 악령, 등이 있으며, 서부극에서의 아이콘은 사막, 부츠, 카우보이, 말, 역마차 등이 있다.

영화의 장르는 등장인물, 줄거리, 주제, 분위기, 편집 등에 따라 영화를 구분한 것이며, 비슷한 성격과 특징을 지닌 영화들을 다른 영화와 구분하기 위한 분류법으로 B.K Grant(2007)<sup>50)</sup>는 장르 영화를 관객들과의 암묵적 계약으로 정의하였다.

장르 영화의 탄생은 할리우드 시스템과 관련된다. 할리우드 시스템은 실패의 위험을 낮추고 자본의 안정성을 가져오기 위해 상업적 흥행 공식에 따라 영화를 제작했다. 할리우드는 자본의 논리로 영화를 제작했고 이윤을 남기는 특징적 관습들을 반복하면서 장르의 역사를 만들어 왔다.<sup>51)</sup> 영화 장르라는 개념은 미국 할리우드 영화 제작 시스템에서 비롯된 것이라고 할 수 있으며, 박지혜(2010)는 영화 장르의 시작을 1900년대 초반 관객들의 니즈를 조사한 할리우드 제작사들이 영화 제작의 전 과정을 표준화 하고 경제적인 이득을 갖

---

감정 발생이 어떻게 가능하게 되었는지에 대한 전개 과정을 보여 주는 것이다.

네이버 지식백과 영화사전 “내러티브” (2020. 09. 15)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=348872&cid=42617&categoryId=42617>.

- 49) 인물의 정형화와 권선징악이라는 보편적인 주제, 서부의 개척 정신과 소박한 개인주의라는 주제는 서부극을 가장 미국적이고 가장 대중적인 장르의 위치에 서게 한 것이다. 서부극은 영화 탄생의 시작부터 관객과 함께 존재해 온 할리우드 장르 중 가장 풍부하고 생명력이 긴 장르라고 할 수 있다. 박지혜. (2010). “영화 장르의 진화와 매너리즘의 상관관계에 대한 연구”- 서부극 장르 영화를 중심으로 - . 한양대학교 대학원 석사학위논문, p.31.

50) Grant, B. K. (2007) Film Genre: From Iconography to Ideology, *Wallflower, London*. 16-17.

51) 네이버 지식백과, “영화장르”(영화의 이해, 2014.2.28., 민경원)],(2020.09.15)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2275298&cid=42219&categoryId=51141>

게 되면서 영화 장르가 기반을 다지게 되었다고 하였다.

장르는 같은 영화라고 하더라도 영화의 국제교역 측면에 있어서 문화적, 환경적인 영향을 받음으로써 각 나라별로 다르게 받아들여지게 된다. 예를 들어 미국에서 크게 흥행에 성공한 영화가 국내에서는 흥행에 저조한 경우를 확인할 수 있고, 이와 반대로 국내에서 크게 흥행에 성공한 영화가 미국에서 흥행에 실패한 경우를 들 수 있다. 이와 같이 동일한 문화권에서 만들어진 영화가 다른 문화권에서 관객의 수요에 따라 달라지는 흥행요인의 작용은 문화권의 영향이 크게 좌우한다고 할 수 있다. 이러한 예로 프랑스의 코미디 장르는 국내 문화권에서 받아들일 때 국내 관객의 기대 수요에 크게 미치지 못하는 문화권의 정서적 감정 형태로 흥행에는 부진한 결과를 낼 수 있다. 이와 반대로 SF, 액션 장르는 각 나라별 문화권에서 수용의 형태에 있어 긍정적인 요인으로 작용을 하는데 “즐거리를 이해하기가 쉽고 흥미를 주는 소구방식이 역시 쉽게 해석할 수 있는 액션이기 때문이다. 할리우드 영화가 전 세계적으로 높은 경쟁력을 가지는 원인 중 하나가 세계시장에서 가장 문화적 할인을 적게 받는 액션 및 SF 장르에 초점을 맞추고 있기 때문이다.”<sup>52)</sup>

영화의 다양한 장르에는 코미디, 로맨틱 코미디, 멜로, 느와르(noir), 액션, 갱스터, 미스터리, 모험, 공포, 탐정, 공상과학 등으로 세부적으로 분류할 수 있다. 영화 장르는 “작품을 구분할 때 이용되는 범위로 액션, SF, 전쟁, 판타지, 스릴러 영화 등 한 가지 범주의 장르에 속한 영화이기 보다는 두 가지 이상의 복합적 장르의 성향을 가진다.”<sup>53)</sup> “모든 영화는 자신의 상위 장르와 하위 장르를 가지는데, 극영화가 상위 장르라면 코미디, 멜로드라마, 호러 영화 등은 하위 장르이며, 호러 영화는 다시 고딕/뱀파이어, 오컬트, 슬래서 등 하위 장르로 나뉘고, 코미디 역시 슬랩스틱, 블랙코미디 등의 하위 장르로 나뉠 수 있다.”<sup>54)</sup>

한국 영화산업에서 영화 장르의 선호도를 살펴보면 드라마, 코미디, 멜로

52) 네이버 지식백과, “장르”(영화 흥행 요인, 2015. 11. 1., 장병희), (2020.09.04.)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3351580&cid=42219&categoryId=58207>

53) 임희경. (2019). “시대별 영화분장 특성에 관한 트렌드 분석”, 『한국융합학회논문지』, 10(3): 291-296.

54) 박성식, (2019). “영화 장르 진화현상에 대한 문화사회학과 다윈주의의 통합적 접근 연구”. 가톨릭대학교 대학원 박사학위논문, P.10.

(로맨스), 액션, 스릴러 장르가 현재까지 제작이나 흥행성 측면에서 비중이 크고 대중들에게 높은 영향력을 형성하고 있다.

드라마 장르는 “장르적 양식의 보편적인 특성으로 여러 장르를 관통하여 나타난다. 드라마 장르의 특성은 여러 장르에 걸쳐 상당히 광범위하게 적용될 수 있는 소지가 있는 것이다.<sup>55)</sup> 드라마 영화는 시대극, 멜로드라마, 코미디 드라마, 법률 드라마 등으로 구분할 수 있다. 사극영화는 과거의 역사적 사실을 해석하여 영상으로 재현해냄으로써 그 나라의 문화적, 역사적 의미를 나타낸다.

사극은 정통사극과 퓨전사극으로 다양한 장르로 변화하면서 캐릭터의 분장, 의상, 장신구 등은 시각적 표현 이미지의 효과를 더하고 있다. 멜로 영화는 연애의 감정을 스토리의 주제로 삼는 것을 주로 하여 멜로 영화 장르들에는 커플 혹은 가족이 주인공으로 등장한다. 그들의 개인적, 사회적인 갈등은 내면화하고 감성적 용어들로 번역되며 개인 간의 대립이 질서 잡힌 공동체의 요구에 굴복한다. 통합은 낭만적 사랑을 통해서도 변함없이 발생한다. 초기의 대립기가 지난 다음 커플은 마침내 포옹한다.<sup>56)</sup>

코미디 장르는 극의 상황이나 대사, 행동, 캐릭터를 재미있고 유쾌하게 풀어내어 관객들에게 웃음을 이끌어내기 위한 주제를 선정하며, 유머에 초점을 맞춘 영화 장르이다. 코미디는 “그 형식의 다양성으로 슬랩스틱<sup>57)</sup>, 촌극, 농담, 익살, 풍자 그리고 버라이어티 쇼에서 시트콤, 만화에 이르기까지<sup>58)</sup> 범위가 넓다.

55) 이종현. (2019). “‘트랜스아이덴티티’ 스토리텔링 기반 한국 장르영화 연구”. 한국외국어대학교대학원 박사학위논문, P.41.

56) 박현정. (2013). “변형과 반복의 구조로서 멜로드라마 영화 영화의 장르연구 : 〈건축학개론〉, 〈내 아내의 모든 것〉, 〈늑대소년〉을 중심으로”. 부경대학교 대학원 박사학위논문, P.9.

57) 슬랩스틱(slapstick)은 과장된 동작이나 소리를 통해 웃음을 유발하는 방식으로 ‘슬랩스틱’이란 표현은 코메디아 델라르테에서 광대가 공연을 할 때 쓰인 단장에서 유래되었다.

위키백과, “슬랩스틱”, (2020.09.02.)

출처: <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8A%AC%EB%9E%A9%EC%8A%A4%ED%8B%B1>

슬랩스틱 코미디(slapstick comedy)는 우스꽝스러움 속에 사회풍자와 반역정신을 담은 밀도 있는 이 희극의 형식을 영화에서 본격적으로 선보인 사람은 1910년대 미국의 희극배우인 맥 세넷(Mack Sennett)이다. 이후 찰리 채플린, 바스터 키튼, 윌레이 비어리 등이 계보를 이어받아 슬랩스틱 코미디의 붐을 일으켰다. 우리나라에서는 영구 캐릭터로 활약한 심형래, 맹구 이창훈 등이 대표적이다.

네이버 지식백과, “슬랩스틱 코미디”(시사상식사전, pmg 지식엔진연구소), (2020.09.02.)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=935444&cid=43667&categoryId=43667>

58) 스티브 날·프랑크 크루트니크, 강현두 옮김. (2002). 『세상의 모든 코미디』. 서울: 커뮤니케이션북스, p.25.

범죄영화는 범죄를 주제로 극의 스토리를 이끌어가며, 범죄자나 범죄의 사건의 흐름으로 극이 전개되며, 범죄 영화의 하위 장르로는 범죄 스릴러, 하이스트 영화<sup>59)</sup>, 법정 드라마, 필름 누아르(film noir)<sup>60)</sup>, 홍콩 느와르 등을 포함한다. 범죄 영화의 예는 미국영화인 ‘스티븐 소더버그’(Steven Soderbergh)감독의 “오션스 일레븐(Ocean's Eleven, 2001)”[그림 2-7]과 한국영화인 강윤성 감독의 “범죄도시”(2017)[그림 2-8]을 들 수 있다.



[그림 2-7] 영화 ‘오션스 일레븐’ 포스터

출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=31797>



[그림 2-8] 영화 ‘범죄도시’ 포스터

출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=161242>

59) 하이스트 필름(Heist film), 케이퍼 무비(Caper movie)는 범죄 영화의 하위장르 중 하나로, 무언가를 강탈 또는 절도 행위를 하는 모습과 과정을 상세히 보여주는 영화를 의미하며, 대표적인 영화는 1992년 개봉한 "저수지의 개들", 2001년 개봉한 "오션스 일레븐(Ocean's Eleven)"을 들 수 있다.

위키백과, "Heist film" (2020.09.04.)

출처:[https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%95%98%EC%9D%B4%E C%8A%A4%ED%8A%B8\\_%EC%98%81%ED%99%94](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%95%98%EC%9D%B4%E C%8A%A4%ED%8A%B8_%EC%98%81%ED%99%94)

60) 누아르 영화이며, '누아르'는 프랑스어로 '검은색'을 지칭하며 1946년 프랑스의 비평가 니노 프랑크(Nino Frank)가 용어를 처음 사용하였다. 누아르 영화는 폭력과 범죄를 주로 다루면서 성적 동기나 도덕적 모호함에 초점을 맞추는 영화를 의미한다.

위키백과, "누아르 영화" (2020. 10.05)

출처:[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%88%84%EC%95%84%EB%A5%B4\\_%EC%98%81%ED%99%94](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%88%84%EC%95%84%EB%A5%B4_%EC%98%81%ED%99%94)

액션영화(action film)는 폭력성과 액션이 영화 스토리의 주요소가 된다고 할 수 있으며, 캐릭터의 움직임에 활용하여 극 속에서 활약상을 보여주며 선과 악을 구분하여 악을 상대함으로써 사건을 해결하고 일반적으로 긍정의 결말을 이끌어내는 스토리를 다루고 있다. 이러한 액션 장르는 재난, SF영화, 전쟁, 범죄, 갱스터 영화, 홍콩느와르, 서부극 등을 포함하며 액션 연기를 주로 다룬다. 재난 영화는 대부분의 주제가 자연 재해에 맞서는 인간의 사투를 이야기 하고 있다. 소재는 인간의 사랑, 가족애, 인류애와 자연재해인 지진, 쓰나미, 이상기후 등을 소재로 하고 있으며 우리 주위에 산재해 있는 자연적 위험 요소들을 소재로 하고 있다.<sup>61)</sup> 보편적으로 재난에서는 재난에 대한 잘못된 이해(disaster mythology), 공황을 당해 불합리한 도망(panic flight), 약탈(looting), 바가지 가격(price gouging), 전염(contagion), 계엄령(martial law), 심리적 의존성(psychological dependency), 피난 행동(evacuation behavior), 피난처 활용(shelter use), 사망·부상·손상(death·injury·damage) 등의 행동을 할 것이라 예측할 수 있다.<sup>62)</sup> 김려실 (2012)<sup>63)</sup>은 재난영화가 재난을 소재로 한 영화만 포괄하는 것이 아니라 내러티브의 중심이 되는 재난(disaster)과 재난으로 인한 혼란(chaos)으로 인한 요인을 극복하기 위한 인간의 휴머니즘을 그린 영화라고 하였다.

판타지 영화는 2000년대 이후 대중문화 영역으로서 캐릭터와 함께 부각되고 있다. 판타지는 자유로운 허구의 상상력과 관련되어 상상의 이미지나 환영이 인상적으로 재현되는 문학, 음악에 주로 적용되고 있다.<sup>64)</sup> 판타지는 신화의 내용을 기반으로 하기도 하며, 환상적이며 경이적인 내용과 첨단영상기술 시스템으로 현대인의 가상현실을 만족시키는 기능적 역할을 하며, 판타지 영화의 캐릭터는 관객으로 하여금 주목성을 갖게 하는 요인이 되기도 한다. 스토리 안에는 신화적 요소가 포함되어 있고 가상의 세계로서 초자연적 세계와

61) 강철두, (2017). “비언어적 커뮤니케이션의 감정 표현 연구 : 에크먼과 라반의 이론에 근거한 영화 장르를 중심으로”. 대구대학교 대학원. 박사학위논문. P.145.

62) 최윤정. (2020). "재난영화 시청이 수용자의 불안감, 자기성찰 및 시청만족에 미치는 영향". 이화여자 대학교 대학원 석사학위논문, P.5.

63) 김려실 (2012). 일본 재난영화의 내셔널리즘적 변용: 「고지라」와 「일본침몰」을 중심으로. 『일본비평』, 7: 114-139.

64) Etienne Souriau. (1990). 『Vocabulaire d'Esthétique』, Paris: PUF, pp. 727-733.

현실의 경계가 모호하며, 대개 선과 악의 대립, 공상의 세계, 마법, 주술 등이 존재한다. 판타지의 범주는 과학 판타지, 동화, 마술적 사실주의, 하이 판타지<sup>65)</sup>등이 포함된다. 판타지 영화의 대표적인 예로 ‘반지의 제왕(The Lord of the Rings)’ 시리즈[그림 2-9], ‘해리포터(Harry Potter)’ 시리즈[그림 2-10], ‘피터팬(Peter Pan)’ 시리즈 등을 들 수 있다.



[그림 2-9]영화 ‘반지의 제왕:  
두개의 탑(2017) 포스터

출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=31795>



[그림 2-10]영화 ‘해리포터와 죽음의  
성물 2부(2011) 포스터

출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=47528>

공포 영화(horror film)는 귀신이나 유령 등 무서운 것과 초자연적인 소재를 이용하여 두렵고 무서운 느낌이 들게 만든 영화이다. 공포 영화는 두려움과 놀람을 통해 고조된 심장 박동과 같은 생리학적 반응을 이끌어 내기 위해 만들어진<sup>66)</sup> 장르로 일반적으로 초자연적인 영화주제를 선정하고 스릴러, 판타

65) 하이 판타지(high fantasy)는 마법사, 요정, 드워프, 각종 괴물들이 등장하는 소설이다. 상상 속의 다양한 종족들이 등장하는 것이 특징으로, 다양한 종족들의 역사와 이야기가 길게 펼쳐지기 때문에 ‘서사 판타지 epic fantasy’로 불리기도 한다. ‘하이 판타지’의 대명사는 J. R. R. 톨킨이 쓴 <반지의 제왕> 시리즈라고 할 수 있다. 앞서 이야기한 다양한 가상의 종족들이 등장하는 이 작품은 각 종족들의 외형, 성격적 특징들, 사용하는 언어와 종족마다 다른 사회, 문화를 자세하게 서술하여 ‘하이 판타지’를 하나의 장르로 완성시켰다는 평을 받는다. 이후 많은 소설, 만화, 게임들에서 톨킨의 종족에 대한 설정들을 차용함으로써, ‘하이 판타지’를 계승하고 있다.

네이버 지식백과, “판타지 문학” (판타지 백과, 바로복), (2020. 09.24)

출처:[https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=970207&cid=60654&categoryId=60654&anchorTarget=TABLE\\_OF\\_CONTENT3#TABLE\\_OF\\_CONTENT3](https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=970207&cid=60654&categoryId=60654&anchorTarget=TABLE_OF_CONTENT3#TABLE_OF_CONTENT3)

66) 위키백과,(2020.08. 27),

지 등의 장르와 혼합하여 다루는 영화 장르의 한 분야라고 할 수 있다. 공포 영화의 장르혼합으로는 좀비 호러, 액션 호러, 코미디 호러 등으로 구분할 수 있으며, 공포영화에 등장하는 캐릭터와 소재는 마녀, 좀비, 외계인, 귀신(유령), 드라큘라(뱀파이어), 악령, 악마 등이 있다. 영화 장르를 구분 짓는 원칙은 ‘내용의 형식이나 유사성들의 반복’을 기본 원칙으로 하며, 이러한 패턴화된 관습을 통해 분류되어진다. 그중 호러영화는 관객에게 부정적인 정서를 의도적인 장치를 이용해 관객에게 공포심을 심어 주는 장르적 특징을 가진다.<sup>67)</sup> 좀비영화는 상업영화의 모델로 성장하여 영화산업에서 흥행과 상업적 이윤을 추구할 수 있는 영화 트렌드의 기반을 마련하였으며, 좀비 캐릭터에 대한 새로운 창조와 폭력과 공포, 피 등의 요소를 가미하여 몰입을 줄 수 있는 스타일로 두각을 나타내었다. 좀비영화의 대표적인 미국영화의 예는 2004년 개봉한 ‘새벽의 저주’, 2002년 개봉을 시작으로 2016년 까지 제작된 ‘레지던트 이블’ 시리즈, ‘월드워 Z’ 를 들 수 있다. 한국영화는 ‘부산행(2016)’, ‘창궐(2018)’, ‘살아있다(2020)’, ‘반도(2020)’를 좀비영화의 예로 들 수 있다.



[그림 2-11] 영화 ‘레지던트 이블:파멸의 날’ 포스터

출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=110333>



[그림 2-12] 영화 ‘살아있다’ 포스터

출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=189537>

출처: [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B3%B5%ED%8F%AC\\_%EC%98%81%ED%99%94](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B3%B5%ED%8F%AC_%EC%98%81%ED%99%94)

67) 김정주. (2018). “호러 영화의 서스펜스 표현기법에 대한 분석 연구”. 상명대학교 일반대학원 석사학위논문, P. 5.

영화 장르의 범위와 하위 장르를 분류하면 표[2- 2]와 같다.

[표2-2] 영화 장르의 범주

| 영화 장르 | 영화의 범위 및 하위장르                                                    |
|-------|------------------------------------------------------------------|
| 드라마   | 시대극, 멜로드라마, 코미디 드라마, 법률 드라마                                      |
| 코미디   | 슬랩스틱, 촌극, 농담, 익살, 풍자                                             |
| 범죄    | 범죄 코미디, 필름 누아르, 범죄 스릴러, 하이스트 영화, 법정 드라마, 갱스터 영화, 홍콩 느와르, 미스터리 영화 |
| 액션    | 재난, SF영화, 전쟁, 범죄, 갱스터 영화, 홍콩느와르, 서부극                             |
| 판타지   | 과학 판타지, 동화, 마술적 사실주의, 하이 판타지                                     |
| 공포    | 스릴러, 판타지 등의 장르혼합, 좀비 호러, 액션 호러, 코미디 호러                           |

이러한 “영화 장르의 안정성은 익숙한 즐거움을 원하면서도 지나치게 진부하면 지루해하는 관객의 요구에 창작자와 제작자들이 조응하여 구현된다는 것이 영화 장르”<sup>68)</sup>의 현실이라고 할 수 있다.

영화는 크게 다큐멘터리(documentary), 예술영화, 애니메이션(animation)영화, 실험 영화, 상업 영화 등으로 분류할 수 있다.

다큐멘터리는 실화를 바탕으로 한 논픽션 영화를 의미하며 마이클 프랜시스 무어(Michael Francis Moore)감독의 “화씨 9/11”<sup>69)</sup>(2004)를 영화의 예로 들 수 있으며, 예술 영화는 실험영화나 독립영화가 범주에 속하며, 심리와 사회적 현상에 초점을 맞추고 예술적 의도가 부각되는 영화를 의미한다. 애니메이션 영화는“움직임이 일어나도록 이미지를 조작하는 섬세한 기술과 창의적 재현 의도를 종합해 프레임에 담는 예술”이며 “필름이라는 매체를 통해 스크린에 움직임의 환영을 만들어내는 것”<sup>70)</sup>으로 팀 버튼(Tim Burton) 감독의 “유령신부”<sup>71)</sup>(2005)를 예로 들 수 있다. 실험 영화는 비상업 영화로 형식

68) 박성식. (2019). 전개논문, p.42.

69) 《화씨 9/11》(Fahrenheit 9/11)은 마이클 무어가 2004년에 만든 다큐멘터리 영화로 9-11 테러에 조지 W. 부시 행정부가 얼마나 우왕좌왕하며 대응했으며, 불명확한 증거를 통해 9-11 테러의 배후가 이라크라는 성급한 결론을 내리고 이라크를 침공했는지 설명하고 있다.

위키백과, “화씨 9/11”, 2020.10.17. [https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%99%94%EC%94%A8\\_9/11](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%99%94%EC%94%A8_9/11)

70) 안세웅. (2008). “애니메이션 영화의 현상학적 지각에 의한 실재성”. 홍익대학교 대학원 박사학위논문. p.20.

71) “유령 신부(Corpse Bride)”는 2005년 공개된 팀 버튼 감독의 판타지 애니메이션 영화로 스톱 모션

과 내용 관점에서 실험적 예술적 표현과 가치추구를 목적으로 하는 영화를 의미한다. 실험영화는 미학적으로 전위적이고 저항적인 성격 때문에 주류와 비주류의 이항대립의 구조를 통해 그 미학적 개념이 성립되었다. 그리고 주류 형식과 비주류 형식의 함수관계는 자본주의와 모더니즘의 상관관계로부터 비롯된 사회계층의 이데올로기 문제와도 결부되어 있다.<sup>72)</sup>

상업 영화는 예술영화와 반대로 이윤추구를 위해 개봉관에서 공개 및 상영하여 상업성 추구를 우선 시 하는 영화를 의미한다. 이러한 상업영화는 영화 산업에서 중요한 위치를 차지하고 있다.

영화 장르는 영화의 분류 기준과 속성에 따라 구분되고, 관객과 영화간의 약속이라고 할 수 있으며, 상호작용으로 유지된다. 또한 영화 장르는 시대적, 사회적, 문화적 흐름의 변화로 고정되어 있는 것이라고 할 수 없고 끊임없이 재생산되고 발전한다.

## 제 2 절 영화 캐릭터 이미지 구현

### 1) 캐릭터 이미지 구현의 개념

영화에 있어 캐릭터는 주연, 조연, 보조출연 등의 허구적 인물을 포함하며, 대사와 행동, 성격으로 극을 전개하고, 스토리를 이끌어 나가는 핵심적 구성요소가 된다. 이러한 캐릭터는 내러티브(narrative)<sup>73)</sup>를 지니고 있으며, “자신의 감정이나 목표를 대사나 행동으로 표현하는 능동적 행위자로서의 역할

---

촬영으로 제작되었으며, 아카데미 장편 애니메이션상 후보에 오르고, 2005년도 전미 비평가위원회 장편 애니메이션상을 수상했다.

위키백과, “유령신부” (2020. 10. 15)

출처: [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9C%A0%EB%A0%B9\\_%EC%8B%A0%EB%B6%80](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9C%A0%EB%A0%B9_%EC%8B%A0%EB%B6%80)

72) 서원대. (2013). “한국 실험영화의 제도화 과정 연구”. 한양대학교 대학원 박사학위논문, P.2.

73) 내러티브는 실재나 허구적 사건을 설명하는 것으로 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 엮어진 실재나 허구적 사건들의 연결을 의미하며, 영화나 연극 등의 예술 텍스트에서는 이야기를 조직하고 전개하기 위해 동원되는 다양한 전략, 관습, 코드, 형식 등을 포괄한다.

네이버 지식백과, “영화사전” (2020. 11. 05)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=348872&cid=42617&categoryId=42617>

을 수행한다. 따라서 캐릭터는 내러티브 구조 속에서 가장 적극적으로 작가의 생각을 대변하는 대리자이자, 영화 속 상황을 지배하는 행동자이며, 관객의 이해를 돕는 해설자이다.”<sup>74)</sup> 또한 영화의 캐릭터는 영화색채, 대사, 행동, 카메라의 위치와 앵글 등에 따라 감정적 정서를 나타내고 관객들과의 감정이입의 접근성을 용이하게 하는 역할을 한다. 이러한 캐릭터는 시각적 매체로서의 영화의 주제를 명확하게 표출해야 한다는 점에서 캐릭터의 시각적 이미지 전달은 매우 중요하다고 할 수 있다.

영화 속 캐릭터의 이미지를 성공적으로 표출시키기 위해서는 시나리오에 나타난 역할과 심리적 특성을 분석하여 분장, 헤어, 의상, 소품 등의 이미지 구현요소들을 종합하여 기획하여야 한다. “영화의 캐릭터 창조는 스크린 사이즈, 앵글, 프레임과 구도, 색채와 조명은 물론 편집에 이르기까지 사건을 전달하는 영화 언어의 특별한 속성과 그것을 공유하는 상영 환경의 특수성 때문에 섬세한 감정표현과 개연성 있는 성격의 변화를 드러내는데 주력하는 것이 바람직하다.”<sup>75)</sup>

## 2) 캐릭터 이미지 구현요소

본 논문에서의 캐릭터 이미지 구현요소는 일반분장, 특수분장, 헤어스타일, 의상으로 구분되어진다.

### 가) 일반분장

캐릭터 이미지 구현 요소 중 첫 째, 분장은 시각적 커뮤니케이션으로서의 외적 표현으로 관객에게 극 속 캐릭터의 특징을 이해시키며 어떠한 것을 꾸민다는 의미로, 화장(化粧), 의상(衣裳), 모발(毛髮) 등에 공통적으로 광범위하게 적용될 수 있는 폭넓은 의미의 용어이나 일반적으로는 화장이나 분장에

74) 정유원. (2014). “영화캐릭터의 매력성과 감정이입이 관객태도에 미치는 영향에 관한 연구”. 광운대학교 정보콘텐츠대학원 석사학위논문, p.16.

75) 허은희. (2014). “영화 캐릭터(Character)의 이해와 분석의 실제”, 『현대영화연구』, 10(3): 269-298

국한되어 사용되고 있다.<sup>76)</sup> 광의의 개념의 분장은 얼굴 외에 헤어스타일, 의상, 장신구 등을 포함하여 조화로움을 만드는 종합적 예술표현이라고 할 수 있다. 분장은 작품 속 인물의 성격을 표현하는데 목적이 있으며, 과거, 미래의 시대상과 사회상을 반영하고 배우와 캐릭터의 일원화를 위해 안면분장을 포함한 전신에 걸친 외적 이미지 표현으로 리얼리티를 살린다. 또한 시나리오를 기반으로 한 캐릭터의 외적이미지를 구체화하기 위한 제반요소인 캐릭터의 연령, 건강상태, 사회적·문화적 배경, 개인적 기질 등의 분석을 통해 이미지를 구체화하여 표현할 수 있다. 이러한 외적 이미지 표현으로 배우는 분장을 받은 후, 내면의 심리작용으로 인해 극 속 캐릭터에 몰입하게 됨으로써 관객에게 스토리를 전달할 수 있는 것이다. 이상훈(2018)은 분장은 배우를 대본이 요구하는 내용이나 상황에 맞게 가시적(visual)으로 표현함으로써, 관객들로 하여금 등장인물을 더욱 쉽게 이해할 수 있도록 도와주는 외면적인 표현이며, 분장을 제2의 연기력이라고 하였다.

영화에서의 분장은 캐릭터를 통해 작품이 요구하는 주제를 전달하는 위치에 있는 절대적 요소이다. 극 중 캐릭터의 특징을 관객들에게 이해시키기 위해서는 영화에서의 색채를 바탕으로 한다. 영화에서의 색채는 캐릭터의 행동이나 감정 상태를 표출하고 하나의 색이 가지고 있는 특성으로도 이미지를 만들 수 있고 색의 배합으로도 구현된 캐릭터의 이미지에 이미지를 전달할 수 있으며, 이외에도 영화의 배경 및 전체적인 분위기를 형성할 수 있다. “대상에 따른 상징성을 나타내고 미학적 표현으로 캐릭터를 재현하기기도 하며, 영화의 주제에 따라 윤곽이 강조되는 흑백과 색의 본질에 따른 컬러로 구분된다. 영화 세트와 야외배경, 의상, 분장, 소품 등에 따른 색상을 고려하여 작품의 장소와 시간, 분위기, 감정 등을 표현한다.”<sup>77)</sup> 따라서 영화에서의 분장은 이러한 색채와 더불어 헤어, 의상, 액세서리, 소품 등의 미술적 요소와 카메라 렌즈와 각도, 조명의 명암과 위치 등의 기술적 테크닉션 구성이 중요하다.

영화에서 캐릭터를 구현하기 위한 이미지 연출에 있어 분장디자이너의 순서

76) 이상훈. (2005). 분장의 표현기법에 관한 연구. 중부대학교 인문산업대학원 석사학위논문. p.11.

77) 이서현, 권오혁(2020), “실감영상과 문화융합 콘텐츠 사례를 통해 본 캐릭터 구현을 위한 분장과 이미지연출에 관한 연구- UWB 영화 “기억을 걷는 시간”을 중심으로”. 『한국문화융합학회』, 42(3): 447-478.

는 크랭크 인(crank in) 전의 제작순서에 따르며, 영화 시나리오의 분석을 바탕으로 캐릭터 구현을 위한 계획이 필요하며, 연출자, 연기자와의 소통 및 스탭 회의를 거쳐 분장의 방향과 체크해야할 목록을 확인하고 분장계획을 세우고 분장계획서를 작성하는 것이 필요하다. 이는 영화 촬영 중에 분장의 컨셉 및 방향이 달라져 영화 제작에 문제가 생기는 것을 미연에 방지하고 완성도 높은 캐릭터 구현을 하기 위함이다. 이러한 캐릭터의 분장디자인을 위한 단계별 과정은 다음과 같다.

첫째, 시나리오를 기반으로 캐릭터의 분석과정이 필요하다. 둘째, 시나리오와 영화의 흐름을 이해할 수 있는 씬 구분표(scene breakdown)와 스토리보드(storyboard)<sup>78)</sup> 등을 통해 제작진 및 스탭진은 영화의 주제와 방향설정에 적합한 아이디어구상과 관련 정보에 대한 회의를 거친다. 셋째, 자료수집과 캐릭터에 적합한 이미지 디자인의 구상을 함으로써 캐릭터 연출을 실재화 하기 위한 캐릭터 이미지 시안 작업과 분장계획서 작성으로 수집과 구상과정이진행된다. 넷째, 영화에서 인물의 이미지와 전체적인 배경 등을 고려한 영화미술<sup>79)</sup>, 영화세트<sup>80)</sup>, 소품, 메이크업, 헤어, 의상 등의 프로덕션 디자인(production design)회의과정을 거친다. 다섯 째, 분장디자인 구상과 인물스케

78) 스토리보드는 시나리오의 내용을 시각화하여 표현하기 위한 도구이며, 스토리의 내용을 쉽게 파악할 수 있도록 중요한 장면을 그림으로 정리한 계획표를 의미한다. 스토리보드에는 화면의 구성과 설명, 화면의 제목, 연결화면 등을 작성하며, 용도와 형식에 따라 여러 가지 다양한 형식으로 작성될 수 있으며, 스토리보드는 제작진사이의 의사소통을 돕기 위한 수단이 된다.

네이버 지식백과, 에스폼서식사전 (2020. 08.26)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1830140&cid=42279&categoryId=42279>

79) 프로덕션 디자인은 영화 미술의 예술적 동의어이며 미술 시스템을 총괄하는 기능적 개념이다. 영화 미술의 예술적 동의어인 프로덕션 디자인은 “주제를 영화 전반에 시각적으로 표현하는 모든 공간과 사물에 대한 스타일과 룩을 색상·형태·질감 등을 통제하고 조절하여 계획하고, 카메라와 조명 그리고 특수효과 등의 작업과 적절한 협업으로 전개되도록 실현하는 영화 미술이다. 동시에 영화 제작 전반에서 주제 표현이 시각적으로 명확하고 일관되게 이루어지도록 하는 커뮤니케이션 미술이다”

네이버 지식백과, “영화 미술의 역사”(프로덕션디자이너, 2014.2.28., 심형근).(2020.08.24.)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2275855&cid=42219&categoryId=51200>

80) “영화세트는 영화촬영을 위해 만드는 건축물이다. 그 목적 때문이라도 실제 건축무과는 제작방식에 많은 차이점을 나타낸다. 때로는 좀 더 나은 촬영조건을 만들기 위해 혹은 관람시설로서의 활용을 위해 견고하게 짓기도 하지만 대부분의 세트는 영화촬영을 위한 일회성으로 짓기 때문에 실제 건축물과 뚜렷한 차이를 보인다.”

손동오. (2009). “영화산업에 있어서 촬영소의 역사 및 역할에 대한 연구 -남양주종합촬영소 스튜디오를 중심으로-”. 세종대학교 영상대학원 석사학위논문, p.8.

치를 기반으로 캐릭터연출에 필요한 분장재료, 헤어재료, 가발, 의상제작 및 대여 등의 구매와 제작과정이 이루어진다. 여섯째, 캐릭터에 대한 전체적인 이미지 연출을 하고 필요 시 카메라 테스트 촬영을 거쳐 배우 별 캐릭터 이미지를 확정하는 테스트와 점검과정이 이루어진다. 일곱째, 작품에 필요한 분장사항을 모두 점검하고 확인과정을 거쳐 영화 제작 일정에 맞추어 크랭크인에 임한다.



[그림 2- 13] 한국 영화 제작을 위한 분장 단계

영화에서 캐릭터 구현을 하기 위해 분장을 담당하는 사람은 시나리오를 기반으로 캐릭터를 세밀하게 분석하고 인물의 외형적 특징을 통해 이미지를 시각화할 수 있는 창의적 감각과 캐릭터 연출에 필요한 전문적 지식을 필요로 한다. 분장은 기본적으로 골상학과 근육구조에 대한 지식을 기반으로 하는데 이는 “등장인물의 성격을 파악하는 기본이 되고, 등장인물의 노역 변화에 대한 절대적인 기본이 된다. 두개골과 근육 구조를 이해하고 응용하는 것은 분장의 필수 조건”<sup>81)</sup>이라고 할 수 있다. 이러한 이론적 지식을 포함하여 일반 분장, 특수분장 등의 재료, 분장방법, 분장테크닉을 통해 캐릭터를 구현할 수 있다. 이러한 분장기법과 재료를 이해하고 선택 및 적용하는 것은 영화분장에 필수적인 요소라고 할 수 있다.

영화분장은 표현방법과 기술적 분류에 의해 평면분장(straight make-up), 성격분장(character make-up), 입체적 표현의 특수분장(special make-up), CG를 이용한 디지털 분장(digital make-up)<sup>82)</sup>, 특수효과분장(special effect make-up) 등으로 분류할 수 있다. 영화에서의 일반분장인 평면분장은 “영화에 출연하는 모든 배우의 얼굴을 캐릭터의 특징에 따라 장르의 구분 없이 하는 메이크업이다. 최대한 사실적이고 자연스럽게 연출하는 것을 기본”<sup>83)</sup>으로 음영표현 및 색조화장을 포함한 분장을 의미한다.[그림 2-14]

성격분장은 시나리오의 인물설정에 따른 분장으로 대머리 분장, 수염분장, “타투, 칼에 베인 상처, 총상, 흉터, 화상, 시체분장, 피곤함, 병약함, 노역분장 등의 부분적인 신체의 변형을 비롯하여, 새로운 상상력을 바탕으로 제작된 영화 속에서 배우를 외계인, 악마, 역사적 인물 등으로 급격한 외모변화”<sup>84)</sup>를

81) 김봉천. (2001). “한국 TV드라마의 성격 분장에 관한 연구”. 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.16.

82) 포토샵과 같은 그래픽소프트웨어를 이용해 인물의 외모를 수정하거나 변화를 주는 리터치(Retouch) 기법과 시각적 이미지 제작, 캐릭터디자인 등 주로 2차원 평면 이미지를 구현하는 기술이다. 영상 광고, 디지털 아트 작품 제작 등에 활용되고 있으며 영상분야 외에도 잡지, 광고, 화보 사진 등 이미지 관련 분야에서의 활용도 높다.

문정은, 김숙진. (2011). “영화 사례분석을 통한 디지털 분장 기법에 관한 연구”, 『한국복식학회지』, 61(5): 48-63.

83) 임희경. (2019). 전제논문. pp. 291-296.

84) 장미숙. (2005). “20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수분장 연구”. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문, p.9.

주기 위한 분장을 포함한다. [그림 2-15] 성격분장의 재료는 젤리 형태로 상처나 화상을 표현할 수 있는 젤 스킨(gel skin), 젤라틴과 녹말을 섞어 만든 종이인 오블레이트(oblate), 인조피(artificial blood), 대머리모자(baldcap), 입체적인 상처 등을 만들 때 이용되는 액체 형태의 플라스틱인 글라잔(glazan), 수염분장 및 여러 분장에 사용되는 접착제인 스피리트 검(spirit gum), 라텍스(latex)<sup>85)</sup>, 분장용 왁스(make-up wax), 라이닝 컬러(lining color) 등 다양한 재료들이 있다. 영화에서 일반분장인 평면분장과 성격분장의 구분에 따른 특징을 살펴보면 [표2-3]과 같다.

[표 2-3] 일반분장과 성격분장 분류

| 분장 분류                                                                                                                                                                                                                                                                | 분장 분류의 예                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 일반분장, 평면분장(straight make-up)                                                                                                                                                                                                                                         | 뷰티, 방송, 패션, 광고                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 성격분장(Character Make-up)                                                                                                                                                                                                                                              | 노인, 수염, 사극, 상처, 대머리분장                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 분장 구分的 예                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 일반분장                                                                                                                                                                                                                                                                 | 성격분장                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|  <p>[그림 2-14] 영화 ‘도둑들’<br/>스틸 컷<br/>출처:<a href="https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=78726">https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=78726</a></p> |  <p>[그림 2-15] 영화 ‘광해: 왕이 된 남자’ 스틸 컷<br/>출처:<a href="https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=83893">https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=83893</a></p> |

85) 고무나무에서 추출한 생고무를 암모니아 수 등에 용해한 흰색의 액체 고무로서 마스크, 상처, 대머리모자(baldcap) 제작 등 다양한 용도로 사용되는 재료이다.

이상훈. (2018). 『분장 및 특수분장의 세계』 서울: BOOKK, p.31.

## 나) 특수분장

캐릭터 이미지 구현요소 중 특수분장은 “영화 캐릭터를 통해 이미지를 창조하여 이야기를 전개시키는 외부적 수단으로서 영화 시스템 하에서 공포 장르를 통해 촉발되었고 끊임없는 과학적 연구와 기술 개발의 효율적 적용을 통해 변화·발전 되었다.”<sup>86)</sup> 특수분장은 입체적인 표현기법으로 뷰티메이크업과는 다르게 얼굴뿐만이 아니라 신체의 부분 변형이나 전신에 걸쳐 그 범위를 입체감 있게 표현하는 조형의 분장이라고 할 수 있다. 또한 배우의 얼굴을 포함하여 신체의 왜곡이나 변형을 통해 3차원적 외모의 변화를 나타내며, 이러한 특수분장의 재료에는 일반적인 분장재료와 비교했을 때 전문적인 지식을 요하는 제품들이 다수이며, 재료로는 실리콘(silicon)<sup>87)</sup>, 유성찰흙인 유토(clay mixed with oil), 폼 라텍스(form latex)<sup>88)</sup>, 라텍스 또는 폼 라텍스로 형태를 만든 후에 비어있는 공간을 메울 때 이용되는 폼 우레탄(form urethane), 얼굴이나 신체의 부분의 인상(impression)을 만들고자 할 때 사용되는 알지네이트(alginate)<sup>89)</sup> 등이 있다.

특수분장은 프로스테틱스의 기법을 사용하며 사람의 몸에 새로운 재료를 붙이거나 변형하여 새로운 효과를 만들어 내는 것으로 영화에 등장하는 인물이 현실적으로 존재하기 어려운 상상의 캐릭터이거나 캐릭터 메이크업만으로

86) 장미숙, 양숙희. (2005). "20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수 분장 연구". 한국복식학회, 55(6):141-158

87) "실리콘은 화학 고분자 물질로 성상(性狀)에 따라 오일(oil), 고무(rubber), 레진(resin)으로 구분되고, 실리콘 고무는 영화와 TV드라마의 특수분장에서 신체의 변형에 주로 사용되며, 의학적으로는 신체의 기형 또는 사고 등으로 유실된 신체 일부를 제작하는 프로스테틱스(prosthetics, 보철술)의 재료로 사용된다."

장미숙, 양숙희 (2005), 상개논문.

88) 상처, 신체 부분품, 마스크 및 인조 표피 등을 만들 때 사용되는 재료로, 핫 폼(hot form)이라고도 불리며, 일반적으로 4가지 성분(base, foaming agent, curing agent, gelling agent)으로 구성되어 있다.

이상훈. (2018). 전개서, p.43.

89) 치과 진료실에서 인상을 채득할 때 사용하는 대표적인 인상재 중 하나로, 비가역성 하이드로콜로이드에 속한다. 졸(sol)에서 겔(gel)로 변하는 화학반응을 이용한 치과 인상재료, 일단 겔이 형성되면 물리적 방법에 의해 졸 상태로 변하지 않는 비가역성 탄성 인상재이다.

두산백과 "알지네이트", (2020.09.06.)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3555904&cid=40942&categoryId=32762>

표현이 불가능한 경우 얼굴이나 신체의 변형 및 스토리에 맞는 캐릭터를 제작하여 표현한다. 배우 자신과는 전혀 다른 인물분장으로 노인분장, 괴물분장, 외계인 분장 등 다양한 형태의 캐릭터로 제작하여 표현할 수 있다. 이러한 특수분장은 연기자(배우)를 대본이 요구하는 캐릭터로 만들기 위해 컴퓨터 그래픽과 더불어 특수 효과 분장으로 활용이 다양해지면서 영화 속 캐릭터를 창조하는데 있어 특수분장과 특수 효과는 그 중요성이 더욱 강조되고 있다.

특수분장의 기법에 따른 종류에서 프로스테틱스(prosthetics)는 배우의 얼굴의 형태에서 인조피부를 실제 피부 위에 부착하여 이미지를 바꾸는 것으로서 “공연·영상 분야에서의 프로스테틱은 극중 캐릭터를 표현하기 위하여 배우의 얼굴이나 신체의 외형을 크게 변화시키는 목적으로 사전에 제작되어진 보철물을 배우에게 적용”<sup>90)</sup>하며 라이프 캐스트(life cast)로 얻을 수 있다. 대표적으로 얼굴주물을 들 수 있다. 라이프캐스팅은 실리콘 등을 사용하여 형태를 복제하는 물리적인 방식으로 사용된다. 장점은 대상의 피부를 재현할 수 있다는 것이며, 단점은 뜬 눈을 복제할 수 없다는 것과 여러 가지 다양한 표정의 형태를 표현하기 어려운 점을 들 수 있다. 이러한 방식은 얼굴 외에 다른 신체부위에 적합하다고 할 수 있고 영화, 드라마 등의 영상미디어에 적합하다. 대표적인 사례를 보면 보형물을 얼굴 및 몸에 부착하여 ‘프로스테틱 메이크업’을 확인할 수 있는 영화 “미녀는 괴로워”(2006)의 배우 김아중의 뚱뚱한 체형으로 변화된 모습에서 살펴볼 수 있다. 또한 ‘프로스테틱 메이크업’에 속하는 ‘에이징 메이크업’은 정교하게 표현된 영화 “이끼”(2009)의 배우 황정민, “은교”(2012)의 배우 박해일, “국제시장”(2014)의 배우 황정민 등에서 확인할 수 있다.

에이징 프로스테틱은 사람의 얼굴 근육에 맞게 이마, 볼, 턱, 목 부분을 캐릭터에 맞게 실리콘으로 제작하여 나누어 부착하는 방법으로 다양한 표현방법이 있다. 이러한 에이징 메이크업은 영화 전체를 이해하고, 배우의 상태, 촬영 상황, 비용에 따른 효과 등을 포괄적으로 파악하는 특수분장사의 판단과 방식에 따라 표현방법이 달라진다. “프로스테틱’ 기법뿐만 아니라 인공 제품을 붙이긴 하지만 배우가 지니고 있는 원래의 주름이라든지 얼굴과 신체 부

90) 신연선. (2017). “프로스테틱 제작을 위한 특수분장에서의 3D프린터 활용 방안”. 성신여자대학교 뷰티융합대학원 석사학위논문, p.8.

위를 살리면서 그 형태와 결을 따라 움직일 수 있게 만드는 ‘스티플’ 기법, 어떤 제품도 붙이지 않은 채 피부에 덧바르는 재료만 사용하는 ‘페인팅’ 기법 등이 있다.”<sup>91)</sup>

일반분장과 특수분장에서 에이징 메이크업을 비교하면 노역분장에서 주름을 그리는 일반분장과 다르게 노인의 피부 톤, 피부 주름과 질감 등을 입체적으로 표현해 낸다. 프로스테틱스에 따른 영화의 예를 살펴보면 영화 ‘은교’[그림2-16]의 박해일 배우의 분장을 예로 들 수 있다. ‘박해일’은 ‘은교’ 촬영 때마다 5명의 분장사로부터 8시간에 걸쳐 특수 분장을 받았으며, 주름진 피부를 자연스럽게 보이는 것이 관건이었다. 이를 위해 ‘은교’의 분장팀은 피스를 붙여서 실제 피부처럼 보일 수 있도록<sup>92)</sup>분장작업이 이루어졌다.[그림2-17]



[그림 2-16] 영화 ‘은교’ 포스터  
출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=88295>



[그림 2-17] 영화 ‘은교’ 프로스테틱스  
출처:<https://blog.naver.com/rimy1111/140168596046>

91) Korean Film Technology, “SPECIAL 1 특수분장”, (2020.10.08.)  
출처:[http://keruluke.com/archived\\_web/kft/vol3/special-1-character/](http://keruluke.com/archived_web/kft/vol3/special-1-character/)

92) 이투데이, “특수효과로 흥행한 영화 톱5”.2015.07.10 , (2020.09.27)  
출처:<https://www.etoday.co.kr/news/view/1160504>

강동원, 송해교가 출연한 영화 ‘두근두근 내 인생’[그림2-18]도 한국 영화 제작 기술에서 특수분장의 기법을 확인할 수 있는 작품이다. 제작사는 선천성 조로증에 걸린 16살 소년 아람이의 80살 얼굴을 표현하기 위해 특수 분장과 CG 작업을 거쳤다.

“두근두근 내 인생’의 특수 분장의 경우 ‘벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다’의 특수 분장사 “그렉 케놈(Greg cannon)이 참여하여 작품의 완성도를 높였다. 리얼하면서도 호감과 연민 등 다양한 감정을 이끌어 낼 수 있는 살아 숨쉬는 생생한 표정을 원했던 제작진의 의도에 따라 그렉 케놈은 독자적으로 개발한 실리콘 소재로 최대한 얇은 마스크를 제작했다.”<sup>93)</sup> “한국 스태프는 직접 그렉 케놈으로부터 반점과 손등의 검버섯을 만드는 방법, 색을 칠하는 방법 등 변형에 관한 모든 분장 기술을 전수받아 촬영 현장에 적용해 80살 얼굴의 16살 소년 아람이의 모습을 표현하였다.”<sup>94)</sup> 또한, 배우 얼굴을 스캔하여 3D 모델링을 만드는 페이스 리플레이스먼트(face replacement)이 시행되었고, “3D 스캐닝 작업으로 배우 얼굴과 같은 본을 만든 뒤 실제 연기한 배우의 얼굴에 매칭 시키는 작업에 심여를 기울였다. 그리고 여기에 감정 연기가 담긴 눈, 코, 입의 부분은 제외하고, 양 볼과 턱, 목에 3D 부분 CG 작업을 시도해 아람이의 야윈 모습을 더욱 극적으로 구현”<sup>95)</sup>해냈으며, 실제 피부와 유사한 텍스처 표현으로 완성도 높은 캐릭터를 완성하였다.[그림2-19]

에이징 메이크업 이외에도 프로스테틱 메이크업은 영화에 참여한 특수분장 전문회사의 다양한 작품에서 확인할 수 있다.

특수분장전문회사 ‘셀’(cell)<sup>96)</sup>은 하정우 감독의 영화 “허삼관”(2015)에서 배우 윤은혜를 뚱뚱한 몸으로 표현함으로써 캐릭터를 완성하였으며[그림 2-20], 김지운, 임필성 감독의 옴니버스 형식의 영화 “인류멸망보고서”에서의

93) 조선일보 문화 라이프, “두근두근 내인생’ 조로증 아이 특수효과, 韓제작기술 진일보” 2014.09.02., (2020. 09. 27)

출처:[https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2014/09/02/2014090200972.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2014/09/02/2014090200972.html)

94) OSEN, 영화. " '명량' "에서 "두근두근"까지 ..韓영화 기술의 진일보". 2014. 09. 02. (2020. 9. 27), 출처:<http://osen.mt.co.kr/article/G1109944281>,

95) 헤럴드 POP, 영화. "'명량' '두근두근 내 인생', 해상전투+조로증 소년 외모...어떻게 탄생했나?". 2014. 09. 27, (2020 09. 27)

[http://pop.heraldcorp.com/view.php?ud=201409021105063087146\\_1&cpv=1](http://pop.heraldcorp.com/view.php?ud=201409021105063087146_1&cpv=1)

96) 특수분장 및 애니메이션트로닉스 전문회사로 2003년 설립

배우 류승범의 좀비 분장[그림2-21], 영화 “도둑들”(2012)에서 배우 김윤석의 마스크 등을 제작하였다.



[그림 2- 18] 영화 ‘두근두근 내 인생’ 포스터

출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=116532>



[그림2-19] 영화 ‘두근두근 내 인생’ 특수분장

출처:<http://butterpopcorn.kr/4007/>



[그림 2-20]영화 ‘허삼관’ 스틸컷 프로스테틱

출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=112268>



[그림2-21] 영화 ‘인류멸망보고서’ 스틸컷 좀비분장

출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=61004>

바디수트를 이용한 특수분장은 영화 “나의 독재자”의 배우 설경구와 “차이 나타운”의 배우 김혜수를 예로 들 수 있다.

‘바디 수트’는 일종의 특수 의상이라고 할 수 있으며, 특수분장용으로 배우 의 체형에 맞게 몸체를 만들고 근육의 형태를 나타내주는 실리콘을 붙인 것을 의미한다. 특수분장용 ‘바디 수트’가 적용된 영화의 예를 살펴보면 영화 “차이나타운”에서 배우 김혜수의 극 중 캐릭터인 뱃살이 있는 엄마로 불리는 캐릭터를 연출하기 위해 바디 수트를 착용하였으며[그림 2-22], 영화 “나의 독재자”에서 설경구 배우 캐릭터가 60대가 되는 모습을 위해 배 부분에 ‘바디 수트’를 착용하였는데 송종희<sup>97)</sup>는 “‘바디 수트’를 입었을 때 몸체와 근육이 하나인 것처럼 움직이게 만드는 작업이 관건이라고 하였으며, 사실적인 움직임만큼이나 질감, 무게감의 표현도 중요하다고 하였으며, 근육의 중량감을 실감나게 표현하는 데 중점을 뒀다”고 하였다.”<sup>98)</sup>[그림 2-23]



[그림2-22] 영화‘차이나타운’ 스틸 컷  
김혜수 바디수트 특수분장  
출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=124041>



[그림2-23] 영화‘나의 독재자’ 스틸 컷  
설경구 바디수트 특수분장  
출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=100828>

97) 영화분장 아티스트, 영화 점속(1997), 공동경비구역JSA(2000), 친절한 금자씨(2005), 밀양(2007), 모던보이(2008),은교(2012)등의 영화분장에 참여.

출처:[http://www.cine21.com/db/person/info/?href=filmography&person\\_id=3237](http://www.cine21.com/db/person/info/?href=filmography&person_id=3237)

98) Korean Film Technology. SPECIAL 1 “특수분장”, (2020. 10. 10)

출처:[http://keruluke.com/archived\\_web/kft/vol3/special-1-character/](http://keruluke.com/archived_web/kft/vol3/special-1-character/)

‘더미’(Dummy) 는 특수분장의 또 다른 영역인 촬영용 인체 모형으로 영화 촬영현장에서 인체형상으로 만들어진 모형으로 배우의 역할을 대신할 수 있도록 특정한 영화 장면에서의 연기가 어렵거나 힘든 상황을 위해 사용된다. 대체적으로 더미를 이용하여 배우의 역할을 대신할 수 있는데 위험한 상황이나 재난, 시신(시체), 전쟁, 천재지변과 같은 특정한 상황에서 이용되며, 주로 재난영화나 전쟁영화에서 신체가 폭파 및 절단되어 신체의 일부분을 대체하는 ‘특수형’ 더미, 시신 역할을 하는 ‘일반형’ 더미가 있으며, 특정한 상황 연출이나 특정 배우의 정해진 설정을 만들기 위해 제작하는 ‘주문형’ 더미 등이 있다. 더미 제작이 적용된 영화 사례는 “무사”(2001), “혈의 누”(2005), “태극기 휘날리며(2004)”[그림2-24] 등에서 찾아볼 수 있다.



[그림 2-24] 영화 ‘태극기 휘날리며’ 스틸컷, 더미(dummy)특수분장  
출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=36666>

특수분장 및 특수효과 분야인 “애니메트로닉스(Animatronics)”는 애니메이션(Animation)과 일렉트로닉(Electronics)의 합성어로 모형 캐릭터 안에 기계를 넣어 원격조정으로 움직임을 주는 특수효과 분야이다.”<sup>99)</sup> 애니메트로닉스 분장의 재료로는 실리콘, 폼 라텍스 등을 포함하여 다양한 분장재료들이

99) 김유경. (2013). “판타지영화 캐릭터의 비적특성과 유형에 따른 분장의 조형성”. 서경대학교 대학원 박사학위논문, p.80.

있으며, 애니메트로닉스는 전자 기계 장치인 메카닉(mechanic)장치와 ‘프로스테틱’ 기법으로 전자공학 및 기계 공학과 특수분장과의 결합이라고 할 수 있으며 제작된 모형이 움직일 수 있게 원격조정하는 기술을 의미한다. 애니메트로닉스’의 용어는 “디즈니 월드에 전시됐던 기계 조형물을 ‘오디오 애니메트로닉스’라고 부른 데서 유래되었으며, 영화계에서 처음 쓰이기 시작한 건 “스타워즈 에피소드5-제국의 역습”(1980)에서 릭 베이커와 스탠 윈스턴이 각각 전에 없었던 복잡한 기계장치를 연결해 특수분장을 시도했을 당시로 추정된다.”<sup>100)</sup> 애니메트로닉스는 전쟁영화, 공포영화, 재난영화, 역사 드라마 등의 다양한 영화 장르에서 새로운 기술과 혁신을 추구함으로써 관객이 속을 정도의 리얼리티를 창조해내고 있다.

애니메트로닉스 작업은 모델의 실제 크기가 정해져 있기 때문에 공간의 제약을 받는 작업이며, 미적 감각과 해부학에 이론적 지식을 필요로 한다. 피부와 몸을 만든 후 움직임을 위한 근육을 입히게 되는데 로봇의 기계 장치를 만들고, 케이블과 모터는 피부 아래에 위치하여 캐릭터로 탄생된다. 애니메트로닉스의 단계별 제작과정은 8단계로 시뮬레이션(simulation) → 모델링(modeling) → 몰드(캐스팅)mold(casting)→ 코어(CORE) 작업→ 스킨(skin) 작업→ 미케닉(mechanic) 작업<sup>101)</sup> → 페인팅(painting)→조립 등의 순서로 작업이 진행된다. 애니메트로닉스의 영화를 살펴보면 1982년 개봉한“E.T.”의 ET[그림2-25], “터미네이터”의 터미네이터[그림2-26], “에일리언”의 에일리언, “쥬라기 공원”의 거대한 공룡[그림2-27]들을 들 수 있다. 영화 쥬라기 공원 시리즈는 1편부터 애니메트로닉스와 컴퓨터 그래픽을 혼합하여 지속적으로 공룡들의 캐릭터를 재탄생시켰다. “1편부터3편은 스탠 윈스턴의 총괄 지휘 하에 스탠 윈스턴 스쿨에서 애니메트로닉스들을 제작하였고 4편인 “쥬라기

100) Korean Film Technology SPECIAL 1 특수분장 “메카닉, 애니메트로닉스”, (2020.10.06.)

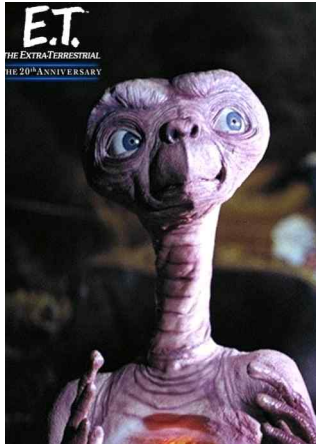
출처: [http://keruluke.com/archived\\_web/kft/vol3/special1-mechanic/](http://keruluke.com/archived_web/kft/vol3/special1-mechanic/)

101) 메카닉 작업은 프레임을 가공하고 구동장치를 연결하는 작업이라고 할 수 있다. 예를 들어 멧돼지 얼굴을 애니메트로닉스로 만들려고 가정을 한다면 외피의 두께, 외피를 받쳐줄 수 있는 골격의 두께를 뺀 나머지 내부공간이 프레임과 모터를 배치할 수 있는 공간이 된다. 좀더 자연스런 움직임을 만들기 위해선 모터가 많이 들어갈수록 좋겠지만 정해진 공간에 모터의 토크와 사이즈를 고려한다면 원하는 만큼의 모터를 넣을 수가 없어서 프레임 설계에 가장 큰 비중을 둔다.

NextDaily, “IT전자 제 3의 배우 애니메트로닉스, 이렇게 만든다” 2010.02.22..

출처: <http://m.nextdaily.co.kr/news/article.html?id=20100222800008>, (2020.08.24.)

월드”에서는 스탠 윈스턴 스쿨 베테랑들이 설립한 레거시 이펙트에서 아파토 사우루스 애니메트로닉스를 만들었고 ‘쥬라기 월드 폴른 킹덤’에서는 닐 스캔런과 스타워즈 크리처 숍에서 새로운 애니메트로닉스를 제작하였다.“<sup>102)</sup>



[그림 2-25] 영화 ‘E.T’스틸컷  
출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=10018>



[그림2-26]영화 ‘터미네이터2’ 스틸컷  
출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=10200>



[그림 2-27]영화 ‘쥬라기공원’ 스틸컷  
출처:<https://cafe.naver.com/actfigure/994719>

더미와 결합된 애니메트로닉스 기법은 배우가 실제로 연기하기 힘든 장면을 ‘움직이는 더미’로 대신하여 더미를 종종 접합한다. 영화 ‘광해 왕이 된 남자’에서는 광해가 독을 먹고 기절한 후 치료를 받는 장면에서 분장회사 ‘셀’이 만든 광해(이병헌) 더미가 등장하는데 이 장면에서는 큰 침을 상반신에 꽂는 설정으로 누워있는 배우를 촬영하고 영화 후반작업에서 CG로 침을 꽂으면 카메라 무빙에 제약이 따르고, 화면에서의 이질감도 문제가 될 수 있는 부분을 ‘셀’이 배우 이병헌의 전신 더미를 만들어 연출자의 의도에 부합하는 영화 장면을 연출 할 수 있었다. 광해 더미는 약초를 태워서 코 부분에 갖다 대면 숨을 훅 빨아들이고 흉부가 들썩이는 기계장치를 장착하여 실제 배우로 착각할 만큼 리얼리티를 살려내었다. [그림2-28]

102) 네이버 블로그, “John Hammond” 2019.04.19.,  
출처:[https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=dr\\_trex&logNo=221517951468&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F\(2020%2009.26\)](https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=dr_trex&logNo=221517951468&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F(2020%2009.26))

‘셀’의(황효균, 곽태용) 특수분장팀에서는 봉준호 감독의 “괴물”이나 김용화 감독의 “미스터 고”[그림2-29]등의 실물 크리처와 모형을 직접 제작했는데 여기에 메카닉을 접합하면 애니메트로닉스 퍼핏을 만들 수 있다. ‘메이지’<sup>103)</sup>의 신재호는 “조용한 가족”의 톱 튀어오르는 두꺼비나 “마지막 늑대”에서 천만 원 가까이 들여 제작한 늑대도 애니메트로닉스 작업을 하였다. 또한 오우삼의 영화 “적벽대전”연작(2008, 2009)에서 실제 말을 타기 힘든 여배우 린즈링을 위해 하반신만 있는 말 더미를 ‘애니메트로닉스’로 제작하였으며, 평샤오강 감독의 중국영화 “1942”에서 3D 프린팅 기법을 이용해 엄마 젖을 빠는 굶주린 아기를 일반 더미와 메카닉 뼈대를 넣어 움직이는 애니메트로닉스 더미로 제작하였다.



[그림 2-28]영화 ‘광해,왕이 된 남자’  
더미와 애니메트로닉스 특수분장  
출처:<https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=26131212&memberNo=44833462&vType=VERTICAL>



[그림2- 29] 영화 ‘미스터 고’ 스틸 컷  
실물 크리처와 모형 제작  
출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=75397>

103) 메이지는 1996년 설립된 특수미술, 특수분장 전문 스튜디오로 영화와 방송 특수미술을 주요 사업 분야로 설립 이후 국내외 200여편 이상의 영상작품을 위한 특수미술을 제작하였고 전시, 공연, 테마파크 등으로 사업영역을 확대하였다. 밀레니엄 이후 한국 특수분장의 절정의 기술을 이끌며 대종상, 청룡영화제, 대한민국 영화대상 등 굴지의 영화제에서 수상하여 그 실력을 공인 받았고, 수차례의 국책 연구사업을 수행하며 체계적이고 합리적인 기술운영 시스템을 갖추게 되었다.

출처:<http://www.magefx.com/> (2020.11.10)

특수분장 영역 중 디지털분장은 “포토샵 등과 같이 이미지 수정 컴퓨터 그래픽 소프트웨어를 이용하여, 개인 또는 잡지, 영화, 광고 등에 사용될 인물의 이미지를 목적에 맞게 변화 시키거나 아름답게 꾸미기 위해 수정 또는 리터치 하는 행위 및 작업과정”<sup>104)</sup>이라고 정의 할 수 있으며, 컴퓨터그래픽과 특수분장과의 결합으로 디지털 영화 속의 캐릭터의 이미지가 섬세하게 표현된다.

#### 다) 헤어

영화에서 헤어는 캐릭터의 연기를 효과적으로 표출할 수 있도록 하는 보조적 역할을 하며, 헤어스타일은 영화의상이나 얼굴 분장과 함께 배역을 맡은 배우의 성격을 창조하는 수단이 된다. 배역의 이미지에 따라 의상과 얼굴 분장 그리고 헤어스타일의 일관성 있는 표현으로 극의 흐름을 도와야 한다.<sup>105)</sup>

헤어스타일은 각 영화의 시대적 배경에 따른 사상과 문화를 반영하고 유행한 헤어스타일을 파악하여 헤어 스타일링에 따라 얼굴형과 개성 등의 인물에 대한 정보를 변화시킬 수 있다. 또한 얼굴의 형태와 헤어스타일의 형태는 밀접한 관련이 있고 중요하게 지각되는 부분이기 때문에 분장과 헤어스타일, 의상과의 조화를 이루어 영화 속 캐릭터가 요구하는 상징적인 이미지를 연출하는 것이 중요하다. 또한 영화 속 캐릭터에 맞는 디자인과 변화의 추구는 캐릭터의 이미지를 좌우하는 요소로도 작용을 하고 형상화된 헤어스타일은 중요한 상징성을 나타내며 관객에게 캐릭터에 대한 정보를 표현하는 비언어적 전달체인 시각적 이미지의 언어로 의미를 전달한다. 이러한 헤어스타일 이미지는 디자인 요소를 통해 구현되며 각 구현요소를 통해 새로운 이미지를 창조할 수 있다.

한국의 헤어스타일은 개화기 이후 개인의 스타일을 표출하기 위해 헤어스타일을 바꾸기 시작하였고 1906년 여러 가지 여성잡지의 간행으로 여성들의 헤어스타일이 발전하게 되었으며, 근대 이후에는 영화에서의 헤어스타일이 영

104) 문정은, (2010). “컴퓨터 그래픽스를 활용한 디지털 분장 기법에 관한 연구 : 노인 캐릭터 분장을 중심으로”. 세종대학교 대학원 박사학위논문. p.65.

105) 이화영, (2002). “영화의상의 표현성에 관한 연구”. 동국대학교 대학원 박사학위논문. p.29

상언어로서의 의미를 지니게 되었다. 이러한 헤어스타일은 그 시대의 트렌드와 사회적, 문화적 이슈를 반영하며, 미적가치와 함께 캐릭터의 외적인 이미지를 표현해준다. 이러한 캐릭터의 이미지의 예는 영화 “명량”과 “국제시장”의 한 장면을 통해 알 수 있다. [그림2-30]은 영화 “명량”에서 애타는 심정으로 전투를 지켜보고 있는 민초들과 이희의 한 장면으로 극 중 캐릭터 이미지를 통해 1597년 조선의 시대상을 통해 헤어스타일을 확인할 수 있다. [그림 2-31]은 베트남에 기술 근로자로 파견된 덕수와 달구의 영화 속 대화의 한 장면으로 헤어스타일을 통해 그 시대의 1960년대 후반의 사회·문화적 배경을 짐작할 수 있다.



[그림 2-30] 영화 ‘명량’ 스틸 컷  
출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=93756>



[그림 2-31] 영화 ‘국제시장’ 스틸 컷  
출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=102875>

배우의 헤어스타일은 캐릭터에 대한 외적 이미지의 이해를 돕고 관객들의 공감대를 형성하여 캐릭터의 심리적 반응, 가치관과 성격, 사회적 지위 등을 나타내는 역할을 한다.

헤어스타일은 영화에서 캐릭터의 특성을 표현하는 요소로서의 이미지 전달과 관객에게 해당 영화에 대한 이해를 돕는 역할을 통해 몰입감을 주는 요인으로 작용하기도 한다.

## 라) 의상

영화에서 의상은 미술분야로서 극의 장면을 연출하기 위해 캐릭터가 착용하는 의복과 신발, 액세서리 등을 포함하여 이미지 구현을 하는 비언어적 커뮤니케이션이라고 할 수 있다. 또한 영화 장면에서의 의상은 캐릭터의 심리, 외형적 이미지 변화, 상징과 암시 등을 전달하고 유행을 선도하기도 하며 대중에게 다양한 방법으로 영향을 미치고 있다. 신혜원, 김희라(2014)<sup>106)</sup>는 영화 의상은 “영화에서 상징적인 의미를 지니며 인물 창조와 묘사의 역할을 하고 극 전체의 이미지를 창조하는 역할을 하는데 영화의 다른 모든 요소들과의 조화를 통해 영화의 진행과정을 관객들이 느낄 수 있도록 극 전반의 이미지 형성에 기여한다.”고 하였다.

영화 속에서 보여지는 의상은 작품의 정체성을 구축하는 수단이자 비언어적 표현으로 메시지를 전달하는 작용을 한다. 의상을 통해 영화 스토리에 따른 장면 별 설명과 캐릭터의 성격 및 시대적 배경과 사회상, 등장인물 구도를 관객에게 전달하는 것이다. 송진열(2015)<sup>107)</sup>은 인물의 정체성과 심리 상태는 의상의 색과 연관성이 있다고 하였으며, 영화 “음란서생”의 예를 들어 강렬한 붉은 색의 의상 이미지를 통해 캐릭터의 내면을 직접적으로 관객에게 전달된다고 하였다.

영화 의상은 시각적 이미지의 형태로서 단순히 의복의 역할 하는 것 뿐 아니라 캐릭터의 성격을 나타내며 관객에게 구체적인 감성적 이미지 전달을 가능하게 한다. 영화 속 캐릭터를 창조하는데 있어 효과적으로 캐릭터의 특성과 정보를 전달하는 요소로서 캐릭터의 내적 특성을 총체적 관점에서 표출시켜 캐릭터를 관객에게 효과적으로 전달시켜 주어야 한다.

영화의상은 영화의 이미지를 결정짓는 매우 민감한 시각적인 부분을 담당하고 있다. 영화 전반에 걸친 색감과 구성, 이미지는 의상과 미술에 의해 표현되며, 등장인물의 캐릭터를 표현하는데 있어 의상의 이미지를 통해 극적 효과를 가진다.<sup>108)</sup> 하지만 배경을 다루는 영화미술은 정적인데 반해 인물과 관

106) 신혜원, 김희라(2014). 영화의상에 관한 국내 연구의 동향 분석. 『한국복식학회』, 64(7): 1-10.

107) 송진열. (2015). “장편 영화 <지옥화> : <지옥화>의 영화 표현 요소들과 촬영 스타일 분석을 중심으로”. 동국대학교 대학원 박사학위논문. p.11.

련있는 영화의상은 동적 요소가 된다. 또한 영화의상은 등장인물의 의상 뿐 아니라 기타 소품의 색채, 스타일, 소재 등에 대한 일체감을 부여하는 역할을 담당한다. 이러한 소품은 액세서리와 모든 장식목적에 필요로 하는 소도구까지를 포함하며, 착용자의 품위, 취향을 드러내어 그 시대의 사회적, 문화적, 정치적 상황과 유기적인 관계를 드러내는 표현의 한 방법이 된다.<sup>109)</sup>

이와 같이 등장인물의 캐릭터를 반영하는 시각적 이미지의 요소들은 배우의 개성은 물론 영화 속 이야기를 시대적, 문화적으로 암시, 평가되는 중요한 매개체가 된다.

### 제 3 절 관람만족

#### 1) 관람만족의 개념

만족(satisfaction)은 개인의 욕구충족과 필요로 인해 동기와 목표를 달성하는 주관적인 감정적 반응 정도를 나타내는 것이며, 영화에서 관람만족은 관객의 물질적 자원의 소비행태와 영화 관람을 통해 느낀 심리적 요인으로서의 경험적 감정에 대한 느낌을 평가한 것이라고 할 수 있다. Oliver(1993)<sup>110)</sup>는 만족은 태도에서 기인하여 일치하지 않는 경험에 의해 감정적 반응으로 나타나는 소비와 연관되는 것이라고 하였으며, 태도는 감정적 지향성이 지속적인 서비스와 관련이 있다고 하였고 조운용(2008)<sup>111)</sup>은 만족의 개념을 결과와 과정 중 중요도가 높은 것에 따라 만족의 정의를 달리할 수 있다고 하였다.

관객의 만족은 여러 가지 요소에 영향을 받게 된다. Jain D, Neelamegham R(1999)<sup>112)</sup>은 감성적 반응과 중심이 되는 요소인 캐스팅, 연

108) 박운순, 이재정. (2002). 영화의상 스타일에 관한 연구, 『기초조형학 연구』, 3(2): 99-112 p. 103.

109) 이화영, 전개서, p.31.

110) Oliver, R. L. (1993). A Conceptual model of service quality and service satisfaction: Compatible goals, different concepts. *Advances in services marketing and management*, 2, 62-85

111) 조운용. (2008). “프로야구 관람만족과 팀 충성도 관계에서 팀 브랜드 자산의 효과분석”. 연세대학교 대학원 박사학위논문. p.10.

기, 스토리와 주변의 요소가 되는 특수효과, 음악, 의상, 세트 등을 만족에 영향을 받는 요소로 보았으며, Linton J.M.과 Petrovich J.A.(1988)<sup>113)</sup>는 관객 만족에 영향을 미치는 요인은 영화의 내부속성인 스토리, 연기, 인물이라고 하였다. 이외에도 영화 관람객의 만족에 영향을 미치는 요소들은 극장의 시설과 사운드, 영화화면, 해당 영화에 대한 기대심리, 관객 수, 영화 배급에 따른 마케팅 등을 들 수 있다.

관객의 영화 관람 만족에 영향을 주는 요소들을 살펴보면 [표 2-4]와 같다.

[표2-4] 관객의 영화 관람 만족에 영향을 주는 요소

| 구분         | 요소       | 요소의 구성                               |
|------------|----------|--------------------------------------|
| 영화의 내부적 요소 | 스토리      | 스토리 공감, 스토리의 흥미, 스토리의 탄탄한 구성         |
|            | 인물       | 배우, 캐릭터, 대사, 연기                      |
|            | 미장센      | 분장, 의상, 소품, 세트디자인, 미술                |
|            | 음악       | 영화주제와의 적합성, 음악 호감도                   |
|            | 테크니션     | 촬영, 편집, 컴퓨터그래픽, 특수효과                 |
| 영화의 외부적 요소 | 스크린, 사운드 | 스크린 사이즈와 화질, 음향, 스피커 음질              |
|            | 시설       | 좌석크기와 안락(편안)함, 스낵코너, 주차장, 박스오피스의 편의성 |
|            | 환경위생     | 청결, 냄새, 온도                           |
| 영화의 관계 요소  | 관객 수     | 관객 밀도, 관객 호응도                        |
|            | 관객매너     | 관람매너, 소음                             |
|            | 기대감      | 배우 기대감, 감독 기대감, 영화 작품 기대감            |
|            | 관람목적     | 힐링, 취미, 친목도모, 자기개발 등                 |
|            | 관람자      | 동반관람자, 단체                            |
| 영화의 정보 요소  | 홍보       | 배급, 마케팅                              |

관람만족은 “마케팅의 중요한 개념으로 고객만족을 관람 서비스 산업에 적용한 개념으로 관객의 필요, 욕구, 기대가 관람서비스를 통해서 충족되어지

112) Jain D. and Neelamegham R., Consumer Choice Process for Experience Goods : An Econometric Model and Analysis, *Journal of Marketing Research*, 1999, pp373-386.

113) Linton J. M. and Petrovich J. A. (1998). *he application of consumer information acquisition approach to movie selection*, In Austin, B. A. Current Research In Film: Audience, Economics and Law New York: Ablex Publishing Corporation, 24-45.

거나 그 수준을 초과할 때 재관람 의사와 충성도가 형성되는 마음상태를 의미”<sup>114)</sup>하며, 이러한 관객의 관람만족은 재관람 의도에 핵심적인 역할을 한다.

영화의 관점에서 “영화 관람은 특별한 주의를 기울이지 않고 여유시간에 시청하는 것이 아니라 정해진 시간에 정해진 장소로 가서 돈을 지불해야 하는 능동적 소비행태이다.”<sup>115)</sup> 또한 영화산업에 있어 관람만족은 영화의 경제 가치가 나아질 수 있는 방향을 제시하며 영화와 관람만족은 상호 관련성이 매우 높다. 마케팅 관련 연구를 보면 소비자의 불만처리에 영향을 미치는 것은 소비자의 구매 후의 만족도와 관련이 있다고 하였고<sup>116)</sup> 소비자의 만족도는 다른 사람에게 전파할 수 있는 역할을 한다고 볼 수 있다. 이러한 영화에 대한 개인의 관람만족은 구전으로 영향력을 가지게 되며 다양한 매체전달을 통해 전달되어짐으로써 영화 관람을 하지 않은 관객에게 해당 영화에 대한 긍정적인 기대감을 갖게 한다. 또한 개개인간의 구전효과는 영화의 상영의 일정 기간이 오래 지속될 수 있다는 보고된 연구 결과<sup>117)</sup>를 통해 확인 할 수 있다.

영화는 관객이 영화를 관람하기 전에는 해당 영화의 만족도를 평가할 수 없는 즉, 경험을 하기 전에 그 가치를 평가하기 힘든 경험재(experience good)의 성질을 가지고 있다. 따라서 영화 관람을 위한 영화를 선정 시 다른 사람의 평가에 관심이 기울어지는 편이 높게 나타나며 다른 사람의 긍정적인 평가는 관람객들의 태도와 관련성이 있고 관람태도와 관람만족은 개개인에 따라 다르게 나타난다.

관람만족은 해당 영화에 대한 사전 정보와 지식이 영화의 관람동기에 직·간접적인 영향을 미치고 영화제작사 및 배급사 등의 영화공급자의 여러 가지 프로모션(promotion)과 이벤트 작용 및 정보에 의해 효과를 얻을 수 있다. 이러한 관람만족의 형태적 특성에 따른 이용자 만족은 정보의 만족으로 측정

---

114) Oliver R. L. (1997). *Satisfaction : A Behavioral Perspective on the Consumer*, New York: McGraw-Hill, 418-430.

115) 윤재선. (2011). 3D입체영화 관객의 만족에 영향을 미치는 요소에 관한 연구. 숭실대학교 석사학 논문, p.5.

116) Folkes V. S. (1987). Consumer Reaction to Product Failure: An Attributional Approach, *Journal of Consumer Research*, 398-409.

117) Andrew Ainslie. (2005). *Modeling Movie Life Cycles and Market Share*, *Marketing Science*, 508-517.

될 수 있으며, 정보 만족은 이용자 만족에 있어서 선행요인이거나 대체 측정요인이 될 수 있다.<sup>118)</sup>

요즘 사람들의 삶의 수준은 매우 높아져 있으며 질적인 향상뿐만 아니라 소비에 대한 관심 또한 높아져 있으므로 소비의 만족감과 즐거움, 행복감을 느낄 수 있다. 특히 영화나 공연예술의 관람 만족은 과거와 비교하였을 때 기대 이상의 성과를 거두었다. 그 만큼 관객의 정서적, 심리적 수준이 많이 높아졌으며 영화 제작의 수준 또한 높아져 관람 만족에 대한 고객의 만족감이 더 가치가 있다고 볼 수 있다. 많은 관객들은 영화나 공연예술의 관람이 만족스러울 때, 행동에 대하여 좀 더 적극적으로 바뀌게 되며 어느 정도이 보상이 되었다고 생각하게 된다. 관람 만족은 기본적으로 개인이 어떠한 행동을 태도로 견지함으로써 얻게 되는 심리적인 감정 상태로 많은 사람들은 활동에 대한 보상이 만족스러울 때 즐거워하거나 만족감을 느끼는 주관적인 지각을 의미하는 개념이다. 이런 주관적인 지각에 의하여 많은 영향을 받게 되고 미래 행동의 동기로서 작용하여 관람활동에 참가하는 중요한 결정요인으로 작용하게 된다.<sup>119)</sup>

우리나라 영화 제작의 만족도를 높이기 위해 철저한 기획 구성과 소비자들이 필요로 하는 부분의 욕구를 파악하고 영화의 소재와 시나리오를 만든다면 소비자들의 영화 관람 만족도는 높아질 것이다.

소비자들이 삶의 질이 높아져 있음으로서 영화 관람을 만족시키기 위해서는 마케팅 전략과 다차원적인 개념으로 영화를 제작하여야만 소비자들은 관람을 만족하고 삶의 여유와 즐거움을 느끼게 된다. 제작 단계에서 예술성과 상업성의 상충 관계가 있음으로써 상호간의 협력을 통하여 조정과 체계적인 관리가 있다면 배우들의 연기 역량은 더욱 더 커지고 영화의 질은 향상 된다고 할 수 있다.

---

118) 이장석. (2020). “확장된 기대일치모델과 정보시스템 성공모형을 통합 적용한 OTT 서비스 지속이용 예측에 관한 연구”, 중앙대학교 대학원 박사학위논문, P.40.

119) 윤유정. (2015). “국악공연의 마케팅믹스요인이 관람객 만족도와 재관람의도에 미치는 영향”-국립국악원을 중심으로-. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, p.29.

## 2) 내재적 만족과 외재적 만족

영화나 예술작품을 관람하는 사람들의 성향과 사고방식의 기준은 다르지만 영화작품이나 예술작품들의 만족감은 작품들의 품질을 통해서 느끼는 감정은 비슷할 수 있다. 많은 사람들은 어떠한 즐거움과 재미를 통해서 내재적 만족감을 느끼고 예술 상품들이 소비자들에게 어떤 즐거움과 기쁨을 주었는지 영상 예술작품의 품질은 만족스러웠는지 이런 부분들은 모두 내재적 만족이다. 관람만족의 요소는 크게 내재적 만족과 외재적 만족의 요소로 구분할 수 있다.

내재적 만족은 사회적 만족과 경제적 만족으로 구분이 되어야 하고 마케팅에서 전략 또한 강조함으로써 관객들의 보상심리와 만족감은 더욱 강하게 나타난다. 우리나라 영화 산업은 내재적 만족감이 있었기에 성공할 수 있었으며, 이런 만족감이 관객들에게 희노애락을 보상을 해주었기 때문에 영화 산업이 많은 발전을 할 수 있고 심리적으로 상업영화는 관객들의 보상 심리가 더 강하게 나타나므로 여기서 느낄 수 있는 작품의 가치나 감동, 즐거움은 내재적 만족감과 같은 맥락을 갖고 있으며 관람의 몰입은 그만큼 더 크다고 볼 수 있다. 상업 영화나 영상예술 상품의 경험과 관련한 소비자들의 내재적인 만족은 ‘내게 즐거움을 주었는가’, ‘영화의 품질이 내게 만족을 주었는가’와 관련이 있다. 많은 사람은 관람활동의 내적 보상이 만족스러울 때, 그 활동에 대하여 더욱 적극적이 되며 쉬운 몰입이 일어난다.<sup>120)</sup> 관객들마다 개인적인 관점은 다소 차이는 있지만 감정적인 내적 만족감은 유사하게 나타날 수 있다고 볼 수 있다.

외재적 만족의 의미는 경제적 만족감에 대한 긍정적 정서 반응으로서 재정적인 산출물뿐 아니라 상대방과의 관계에서 효율성과 생산성에 따라서 결정을 하고 이것을 강조하였으며 경제적, 사회적 만족의 상관성을 강조하고 상대방에게 강한 시너지 효과가 있음을 강조했다.

영화는 예술가들이 자기만의 세계관을 가지고 있는 성향의 예술가들이 많으므로 관객의 만족과 원하는 호감을 사기는 어렵기 때문에 외면받기 쉽다.

---

120) 전문선. (2016). “3D입체영화의 작품요인과 관객의 수용태도간의 인과관계분석”. 중앙대학교 첨단 영상대학원 박사학위논문, p.30.

그러므로 영화의 만족을 극대화하기 위한 노력은 어떠한 측면에서 볼 때 외재적 만족에 대한 강조가 불가결한 것이라고 할 수 있다. 그러나 관객들이 선호하는 영화의 만족도를 무시할 수는 없기 때문에 관객들의 심리 욕구 충족 상태와 기분 또는 느낌들을 파악해야만 한다. 그러므로 관객들의 만족도가 직접적인 영향을 미칠 수도 있다.

상업 영화나 영상 예술의 다양한 분야들을 만족시키고 성공적으로 수행하기 위해서는 고객만족의 형성과정에 대한 이론적 이해가 선행 되어야 한다. 고객 만족, 불만족에 대한 연구는 학자들에 따라 개념적 일치를 보이지 않고, 그 측정에 있어서도 다양한 시도가 행해지고 있다.<sup>121)</sup>

## 제 4 절 관람몰입

### 1) 몰입의 개념

몰입은 인간이 어떠한 활동에 매우 집중해 있을 경우 그것에 완전히 빠져 있는 상태를 의미하며, 이 때 느끼는 총체적인 경험을 말하는 것으로 최적경험의 심리적 상태를 말한다. 우리가 일반적으로 몰입을 한다는 것은 어떠한 행동이나 무언가에 집중되어서 거기에 깊이 빠져들어 있어 심리적으로 어떠한 활동에 집중해 있을 때 느끼는 상태이며 또한 몰입은 즐거운 심리 상태에서 무언가를 행할 때 그 일에 몰입되어 있는 상태들을 말하며 전체적인 경험을 통해 활발한 움직임이나 행동들을 수행하는 중에 가장 적합한 경험을 제공하는 마음의 상태이다. 따라서 어떤 일을 행할 때 나의 심리상태나 주변에서 일어나는 어떤 상황에도 전혀 의식하지 못하고 흡수되는 상태이며, 어떠한 행동에 아주 깊이 들어가 있고 집중하고 있기 때문에 시간이 얼마나 많이 지나갔는지조차 잊어버리게 되는 그런 현상을 몰입을 경험한다고 할 수가 있다.

관객들의 몰입도가 높으면 그만큼 영화의 만족감이나 심리적으로 긍정적인

---

121) 김석균, (2012). “영화평가가 고객 만족도 및 구전에 미치는 영향”, 건국대학교대학원 박사학위논문, p.49

상태가 될 수 있는 가능성이 높다고 볼 수 있다. 몰입은 어떠한 보상 자체가 없다고 하더라도 심리적인 상태가 만족스럽다고 스스로가 느끼며 그것만으로도 만족감을 가질 수도 있다. 몰입은 행동 그 자체가 즐겁고 흥미로운 것을 의미한다. 즉, 외부적인 보상 없이 지속되는 행동으로 얻는 전체적인 경험이라고 할 수 있다. 이는 시·공간 개념을 의식하지 않는 상태로 활동에 몰두하여 모든 것이 자연스레 흐르는 느낌을 받는 상태를 비유적으로 표현한 것으로 설명할 수 있다.<sup>122)</sup>

## 2) 몰입과 감정이입

감정이입은 다른 사람의 처지에 스스로 자신을 놓은 능력, 다른 이들의 정서적 경험을 해하고 다른 이들의 감정에 반응<sup>123)</sup>하고 느끼며 행동하는 것이다. 감정적 몰입(Affective Commitment)은 특정 조직에 대한 호의적인 감정, 애정, 개인적인 자신감과 같은 것을 만족하게 하는 심리적 몰입이다. 몰입은 정서적 감정에서 비롯된다고 할 수 있으며, 정서(Emotion)는 여러 가지 감정들을 내포하고 있고 영상에서 정서의 원인은 생물학적 관점보다는 인지적 측면이 더 강하다. 영상을 통해 체험하면서 심리적 반응이 일어날 때 보는 이들의 인지과정을 통해서 발생된다.<sup>124)</sup> 몰입경험에서 나타나는 특징은 하나의 활동에서 총체적인 집중화와 행위자가 그 활동에서 얻게 되는 즐거움으로서 활동에 완전히 몰입하여 즐거움을 느끼며 몰입을 하는 동안 실질적으로 통제를 하려고 스스로 노력하지 않아도 통제감각을 가질 수 있다.<sup>125)</sup>

관객들은 영상에서의 스토리에 있어 자신과의 생활상이나 감정에 연관성이 있는 장면 구성이 연출될 때 영화에 더욱 더 몰입하게 된다. 이러한 영화의

122) 김인환. (2017). “디지털 아카이브 전시장 관람객의 감정반응 요인이 관람몰입과 관람만족을 통해 전시성과에 미치는 영향”. 서울벤처대학원대학교 박사학위논문, P.27.

123) Zillmann, D. (1991). Empathy: Effect from bearing witness to the emotions of others. In J. Bryant and D. Zillmann (Eds.), *Responding to the screen: Reception and reaction processes*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates. 135–168.

124) 임유상, 고옥. (2009). 「3D애니메이션의 내러티브에 의한 색채」, 『한국콘텐츠학회』, 9(4): 162–171, p.164.

125) Ghani, J. A., & Deshpande, S. P. (1994). Task Characteristics and the Experience of Optical Flow in Human-Computer Interaction, *The Journal of Psychology*, 5–25.

몰입은 “다양한 양식의 가능성을 드러내고 관객들에게 그 속으로 끌어들이며 생생한 정서적 상황을 연출’한다.”<sup>126)</sup> 영화, 드라마에서 캐릭터의 상황 설정에 따른 감정이입은 감정에 동화되어 자연스럽게 일어난다.

영화 제작사에서 상업적 목적으로 영화의 가치를 추구하고 영화를 제작하고 상업적 가치를 보여주는 것은 기존에 존재하는 작품에 대한 관람객의 감정이 중요하기 때문이다.

우리는 영화 관람을 통해 자기의 심리 상태나 현재 내가 처한 상황들을 비추어 봤을 때 영화에 감정을 이입시켜 관람하는 경우들이 많다. 그 영화가 사실을 그대로 재현을 했을 수도 있고 허구의 이야기를 재현을 할 수도 있다. 그렇지만 우리가 영화의 주인공이 될 수는 없으나 영화 관람을 통해 몰입과 감정이입을 함으로서 느끼는 심리적 대리 만족감은 어떤 방식으로든 표현할 수가 없을 것이다.

## 제 5 절 행동의도

### 1) 행동의도의 개념

행동의도(behavioral intention)는 고객이 어떤 대상에 대한 태도를 형성한 후에 나타내는 의지와 신념(Boulding Lalra, Staelin, & Zeithaml, 1993)<sup>127)</sup>이며 고객 만족을 설명하는 개념으로 신념과 태도가 행동화될 주관적 기능성으로서 의도는 개인의 태도와 행동사이의 중간변수로 인식되는 것이며, 개인의 주관적 상태를 의미하는 것이며, Fishbein M., & Ajzen, I. (1985)<sup>128)</sup>는 합리적 행동 이론 연구에서 사람의 행위는 그 행위를 수행하려는 의도에 영향을 받는다고 하였다. Zeithaml et al. (1996)<sup>129)</sup>은 행동의도의 영역을 호의적 행

---

126) 찰스 애프론, 김갑의 옮김(1993). 『영화와 정서』. (영화 이론 총서 제29집), 부산: 영화진흥공사, p21.

127) Boulding, W., Kalra, A, Staelin, R., & Zeithaml, V.A.(1993). A dynamic process model of service quality: From expectations to behavioral intentions. *Journal of marketing research*, 30(1), 7-27.

128) Fishbein M., & Ajzen, I. (1985). *Belief, Attitude, Intention and Behavior, An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley.

동의도와 비호의적 행동의도로 구분하였다. 호의적 행동의도는 고객이 서비스를 제공 받은 기업이나 기관에 대해 좋은 평을 하고 다른 사람에게 선호를 표하며, 가격 프리미엄에 있어 지불할 행동의사가 있는 것이라고 하였으며, 비호의적 행동의도는 불평불만의 의도라고 할 수 있으며, 서비스를 제공받은 것에 대해 부정적 인식을 함으로써 갖게 되는 의도로 다른 사람에게 부정적 구전 및 다른 경쟁회사로의 변경, 배상 요구 등을 포함한다고 하였다. 정윤희 (2010)<sup>130)</sup>는 영화관람 의도에 영향을 주는 요인에 관한 연구에서 과거 영화에 대한 만족도는 실용적 기대와 정서적 기대에 긍정적 영향을 주고 실용적 기대는 정서적 기대에 영향을 주고 정서적 기대는 관람의도에 긍정적 영향이 강하게 나타났다고 하였다. 일반적으로 행동의도는 고객만족의 상태를 설명할 수 있는 개념으로 서비스에 대한 재구매의도, 구전행동, 불평행동 등을 내포하고 있다. 서비스마케팅 분야에서 고객의 긍정적인 행동의도는 서비스에 대한 만족과 태도 등 여러 가지 요인에 의해 결정되며, 영화 관람을 결정하는데 있어서는 개인적 특성이나 환경적 요인, 사회문화적 요인 등<sup>131)</sup> 여러 가지 다양한 요인들이 영향을 주게 된다.

## 2) 재관람의도와 추천의도

영화에서 행동의도의 요소는 크게 재관람의도와 추천의도로 구분할 수 있다. 일반적으로 재관람의도는 “소비자들의 신념과 태도가 행위로 옮겨질 확률이며, 개인의 예기된 혹은 계획된 미래 행동을 의미하는 것이다. 또한 고객이 미래에도 서비스 제공물을 반복하여 이용할 가능성이라고 정의할 수 있다.<sup>132)</sup>

소비자의 재구매의도란 고객이 미래에도 지속적으로 관계를 유지할 의지와 고객이 특정한 점포에서 제품을 다시 구매하기 위하여 방문할 가능성이나

129) Zeithaml, V. A., Berry, L. L., & Parasoraman, A. (1996). The behavioral consequences of service quality. *Journal of Marketing*, 60(2), 31-46

130) 정윤희. (2010). “영화관람 의도에 영향을 주는 요인에 관한 연구:과거만족도와 현재비평의 영향”. 『한국상품학회』, 25(4): 23-32.

131) 조성근. (2015). "영화 관람의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구". 호서대학교 벤처대학원 박사학위논문, pp. 1

132) 윤유정. (2015). 전개논문, p.31.

의지를 의미한다(Oliver, 1980). 공연 예술 분야에서 뮤지컬에 대한 재관람의도는 선호하는 공연을 지속적으로 구매하고, 관람하고자 하는 의지와 욕구가 발생함을 의미한다(이지혜, 2018).

영화에 대한 재관람의도는 영화를 관람한 후 만족도가 다시 재관람으로 이어질 수 있다는 것을 의미한다. 즉, 관객이 특정영화에 대해 과거에 관람했던 경험에 대한 평가를 기반으로 영화를 재관람 하려는 것으로 관객 만족도가 높을수록 재관람의도가 높아질 수 있다. 이희원(2017)<sup>133)</sup>에 따르면 일본영화 팬덤의 특성과 영화의 수용태도와 충성도에 미치는 영향 연구에서 영화에 대한 수용태도는 높아지고 문화자본 축적과 생산성 및 차별성이 높을수록 영화에 대한 충성도가 높아진다고 하였다. 관객들이 영화나 공연을 재관람을 하는 것은 소비자들의 서비스나 관람의 고객 만족도가 높아지므로 관객들로부터 평가에 따라 결정될 수도 있다. 재관람의도는 공연 관람을 통해 만족을 느낀 관람객이 이후에 반드시 동일한 작품이 아니더라도 관람 이전에 획득한 가치 또는 혜택에 대한 지각을 통하여 다른 작품에 대한 관람을 결정하려는 의도<sup>134)</sup>라고 할 수 있다. 이러한 영화에 대한 재관람의도는 마케팅 분야에서 효과적인 전략을 수립하기 위해 영화 관객의 만족도 및 재관람의도를 높일 수 있는 마케팅 방향을 집중할 필요가 있다.

추천의도란 구전효과로 어떠한 일이나 행동에서 얻어진 심리상태를 먼저 경험한 사람이 미경험자에게 전달하여 정보를 교환할 수 있는 소통의 과정이라고 할 수 있다. 추천의도에 영향을 미치는 것은 “관람자의 만족/불만족이다. 이러한 만족/불만족 요인은 관람자가 지각한 가격과 지각한 서비스에 의해 영향을 받으며”<sup>135)</sup> 영화의 추천의도와 관계가 있다. 최우석(2004)은 "영화 관람객의 인식 및 행동특성 파악과 효율적 커뮤니케이션 방향설정을 위한 연구"에서 영화 관람 전 결정단계에서 중요한 영향을 미치는 정보 수집 매체는 주변 사람들의 구전이라고 하였다. 이러한 구전은 미경험자의 의사결정에 영

133) 이희원. (2017). "일본영화 팬덤 특성이 영화수용 태도 및 충성도에 미치는 영향", 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, p.103.

134) 여순심. (2020). "공연예술 관람객의 문화소비 성향에 따른 소비가치, 관람만족도, 재관람의도 간의 관계". 호남대학교 대학원 박사학위논문, P.35

135) 이강태. (2008). "경기지연이 관람만족과 경기몰입, 재관람 의도에 미치는 영향", 대구가톨릭대학교 대학원 박사학위논문. p.25

향을 미치며, 정보전달에 있어 신뢰도가 높고 영화에 대한 기대감 형성에 도움이 된다.

## 제 6 절 특수분장이 적용된 영화 작품 사례

### 1) 한국영화 작품 사례

영화 ‘미녀는 괴로워’는 코미디, 멜로, 로맨스, 드라마 장르의 영화로서 1999년 일본 베스트셀러 만화를 원작으로 한 김용화 각본·연출작으로 뛰어난 가창력에도 불구하고 동보라는 이유로 주위의 멸시를 받던 여성이 최고의 성형미인으로 거듭나면서 벌어지는 소동과 외모지상주의를 풍자한 코믹 드라마이다.<sup>136)</sup> 영화 속 주인공 한나(김아중)는 천상의 목소리를 지닌 가수지만 거대한 체격을 지닌 외모 때문에 미녀가수 아미(서윤)의 목소리를 대신해주는 신세다. 아미의 음반 프로듀서이자 자신의 음악성을 인정해준 한상준(주진모)을 남몰래 사랑해온 그녀는 어느 날 드디어 그림 같은 S라인 몸매를 지닌 제니가 되어 다시 나타난다. 새롭게 나타난 제니의 모든 상황을 의혹과 질투의 시선으로 바라보던 라이벌 아미는 제니의 뒷조사를 감행하고<sup>137)</sup> 진실이 밝혀지나, 팬들의 응원으로 영화는 해피엔딩을 맞는다.

영화 속에서 적용된 특수분장은 [그림 2-32]와 같다. 여주인공 ‘한나’의 역을 맡은 배우 김아중은 95kg의 한나와 48kg의 제니 역을 맡으면서 몸의 변화를 주어야 했다. 이는 <미녀 삼총사2>, <콜렉트릴>, <오멘>, <테어 데블>, <CSI> 등 할리우드 박스 오피스와 방송가를 주름 잡았던 특수효과의 프로스텝 Kris Kobzina & Christopher Burgoyne의 기술로 만들어졌다.<sup>138)</sup>

136) 네이버 지식백과, “죽기 전에 꼭 봐야 할 한국영화 1001 미녀는 괴로워” (2020.10. 02)  
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=971843&cid=42620&categoryId=42620>

137) 네이버 지식백과, “죽기 전에 꼭 봐야 할 한국영화”(2020.10. 03)  
[https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=971843&cid=42620&categoryId=42620&anchorTarget=TABLE\\_OF\\_CONTENT2#TABLE\\_OF\\_CONTENT2](https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=971843&cid=42620&categoryId=42620&anchorTarget=TABLE_OF_CONTENT2#TABLE_OF_CONTENT2)

138) 다음영화, (2020.10. 05), <https://movie.daum.net/moviedb/main?movieId=40440#none>

‘미녀는 괴로워’에서 김아중이 뚱뚱한 몸이 되기 위해 ‘바디수트’ 장착과 함께 특수분장이 이루어졌다. 특수분장팀은 [그림 2-33]과 같이 ‘라이프 캐스팅’ 작업을 통해 49kg의 배우 김아중을 90kg대의 거구로 만들었으며, 실리콘과 라텍스 등의 재료를 사용하여 사실감 넘치는 모습으로 만들어주었다.



[그림 2-32] 영화 ‘미녀는 괴로워’  
출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=39157>



[그림 2-33] 영화 ‘미녀는 괴로워’ 특수분장  
출처:<http://www.topstarnews.net/news/articlePhotoView.html>

영화 ‘도둑들’은 범죄, 액션 드라마 장르의 영화로 2012년 7월 25일 대한민국에서 개봉한 최동훈 감독, 최동훈. 이기철 각본·연출작으로, 김윤석, 김혜수, 이정재, 전지현, 김수현, 김해숙, 오달수와 같은 한국 배우 뿐만 아니라 임달화, 이심결, 중국상 등 중화권 배우들도 출연했다.[그림 2-34]<sup>139)</sup>

영화의 스토리는 한 팀으로 활동 중인 한국의 도둑 5명은 각자 인생 최고의 반전을 꿈꾸며 홍콩으로 향하고, 홍콩에서 중국의 도둑들과 합류하여 태양의 눈물이라 불리우는 희대의 다이아몬드를 목표물로 한다. 흠치기 위해 모였지만 목적은 서로 다른 10인의 도둑들은 서서히 자신만의 계획을 세우며 목표물에 다가간다. 이 과정을 통해 진실을 알게 되며 오해를 풀게 되고 영화는 해피엔딩으로 마무리 된다.<sup>140)</sup>

139) 위키백과, (2020.10.28.)

출처:<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8F%84%EB%91%91%EB%93%A4>

140) 네이버 영화, (2020.10.02.), 출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=78726>

영화 속에서 적용된 특수분장은 [그림 2-35]와 같다. 극 중 ‘마카오 박’ 역을 맡은 배우 김윤식은 신분을 감추기 위해 노인으로 분장을 한다. 영화 속에서는 마카오 박이 직접 특수분장 작업물을 제거하는 모습을 보이며 영화 속 노인은 특수분장을 통해 만들어진 가상의 인물임을 암시하고 있으며, 눈썹 뼈와 코의 모양에서 변형을 주어 가상의 인물로 만드는 것이 포인트이다.



[그림 2-34] 영화 ‘도둑들’ 포스터  
출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=94894>



[그림 2-35] 영화 ‘도둑들’ 특수분장  
출처: <https://blog.naver.com/culturecre/30152368877>

영화 ‘국제시장’[2-36]은 황정민, 김윤진 등이 출연, 2014년 12월17일 개봉한 윤제균 감독의 드라마 장르의 장편영화로 1950년대 한국전쟁 발발 이후부터 현재까지 격변의 시대를 살아온 주인공 ‘덕수’를 통해 우리 시대의 아버지상을 그린 영화<sup>141)</sup>로서 한국판 포레스트 검프(Forrest Gump)<sup>142)</sup> 영화라고

141) 네이버 시사상식사전, (2020.10.12)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=5724986&cid=43667&categoryId=43667>

142) ‘포레스트 검프’는 1994년 7월에 개봉한 미국영화로 1995년 67회 아카데미상에서 최우수 작품상을 비롯하여 6개부분을 수상한 화제성 있는 영화로서 로버트 지메키스(Robert Zemeckis)감독 연출, 톰 행크스(Tom Hanks)가 주연으로 출현하였다. ‘포레스트 검프’는경제선 지능을 가진 ‘포레스트 검프’(톰 행크스)가 미국의 격동적인 시대, 베트남 전쟁을 비롯하여 수많은 사건들을 겪으며, 헤쳐나가는 것을 보여주는 드라마 영화이다.

나무위키, (2020. 11. 04) 출처: <https://namu.wiki/w/%ED%8F%AC%EB%A0%88%EC%8A%A4%ED%8A%B8%20%EA%B2%80%ED%94%84#s-10>

할 수 있으며, 그 시대를 이겨낸 산업화 세대들을 조명한 영화이다. 이 영화는 1425만 관객을 동원하면서, 역대 한국영화 흥행 성적 2위를 기록하였다. 윤제균 감독은 주인공 ‘덕수’의 인생을 통해 1950년대부터 현재에 이르기까지 역사적인 사건과 인물들이 살아온 격변의 시대를 현실감 있게 그려냈다.

영화 ‘국제시장’의 제작진은 실제 현대사에 기록된 중요 사건들을 재현해내기 위해 각종 자료와 다큐멘터리 등의 연구 및 검토를 통해 실제에 가깝게 표현하기 위해 많은 노력을 기울였다. “이를 위해 부산과 서울은 물론, 태국, 체코에 이르는 3개국 로케이션 촬영이 진행되었으며 스웨덴의 특수분장팀을 비롯, 한국과 일본을 포함한 총 4개의 VFX팀이 투입되는 등 기술적으로도 새로운 시도들이 감행되었다.”<sup>143)</sup>

‘국제시장’에서는 특수효과에 적지 않은 비용이 투자되었다. ‘국제시장’의 순제작비 140억원 중 특수효과에 투자한 비용은 17억원으로, 제작비의 약 10%가 넘는 비용이 특수 효과에 들어갔다. “‘국제시장’의 제작사 JK필름은 극의 완성도를 높이기 위해 영화 ‘007 스카이폴’의 특수효과를 담당했던 스웨덴 업체와 일본 에이지 리덕션 전문 CG업체 ‘포톤’을 참여시켰다. 이 밖에도 국내외 특수효과 업체 4곳과 연합해서 인물, 작품 배경의 디테일을 살리는 데 노력했다.”<sup>144)</sup>

‘국제시장’의 분장은 1950년대부터 현재까지의 시대적 흐름을 담아내었기 때문에 극 중 배우들은 특수분장을 통하여 시간의 흐름에 따라 노화된 모습을 특수분장을 통해 보여주고 있다. 영화 속 적용된 특수분장은 [그림 2-37]과 같다.

영화 속 주인공 ‘덕수’ 역을 맡은 배우 황정민은 세월의 흐름에 따라 노인의 모습으로 변해야 했다. [그림 2-37]에서의 장면은 ‘007 스카이폴’의 특수분장팀이 만들어낸 장면으로, 7개의 본을 떠 얼굴의 질감을 살렸으며, 여기에 CG까지 더해지면서, 영화 속 세월의 흐름을 자연스럽게 담아냈다.<sup>145)</sup>

143) <http://www.wolyo.co.kr/news/articleView.html?idxno=26870>(2020.09.26)

144) <https://www.etoday.co.kr/news/view/1160504> (2020.09.26)

145) 네이버 포스트, (2020.10.12.)

<https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=27525350&memberNo=46705016&vType=VERTICAL>

‘국제시장’의 주인공 덕수 역 황정민과 오달수, 김윤진[그림2-38]의 에이징 메이크업은 ‘007스카이폴’(2011), ‘밀레니엄: 여자를 증오했던 남자들’(2011)로 알려진 스웨덴 특수분장팀 ‘러브 라르손’이 담당했다. ‘러브 라르손’은 동양인의 골격과 뼈대, 피부톤을 감안해 실리콘을 7조각으로 나눠서 본을 떠 인공 피부를 덧씌우는 방식을 선택했다. 이것은 자연스러운 주름을 만들기 위한 방법으로, 분장 시간은 4~5시간 소요되었다.

덕수의 어머니로 등장하는 ‘장영남’의 노역 분장[그림2-39]는 국내 특수분장회사 ‘셀’이 맡아 진행하였다. 덕수 어머니의 분량이 적고, 클로즈 업 촬영도 많지 않다는 점 등 비용과 시간 대비 효과를 감안해서 실리콘을 조각내지 않고 한 통으로 만들어 분장 시간도 1시간 정도 걸려 캐릭터가 완성되었다. 영화 속에서는 시간의 흐름에 따라 극 중 인물들의 변화를 라이프 캐스팅 작업을 통하여 사실감 넘치는 모습을 보여주고 있다.



[그림 2-36] 영화 ‘국제시장’ 포스터  
출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=102875>



[그림 2-37] 영화 ‘국제시장’ 특수분장  
출처: <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=27525350&memberNo=46705016&vType=VERTICAL>



[그림 2-38] 영화 ‘국제시장’ 김윤진  
에이징 메이크업

출처: <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=27525350&memberNo=46705016&vType=VERTICAL>



[그림2-39] 영화 ‘국제시장’ 장영남  
에이징메이크업

출처: <https://1boon.kakao.com/1MinNFLX/mildjyn>

2014년 7월 30일 개봉한 영화 ‘명량’[그림 2-40]은 1597년 조선 수군의 명량대첩을 바탕으로 한 영화로 배우 최민식, 류승룡, 조진웅 등이 출연하였다.<sup>146)</sup> ‘명량’은 역사와 액션, 드라마 장르로서 1750만명의 관객을 동원, 역대 한국영화 흥행성적 1위로 ‘명량’에서 해상 전투신은 특수효과를 이용하였으며, 울돌목의 소용돌이, 조선군과 전투를 벌이는 왜적선, 뱃전에 부딪치는 파도 등이 특수효과로 탄생됐다. 실제 사용된 배는 2~3척에 불과하지만, 제작사는 CG를 통해 거대한 왜적선의 모습을 형상화했다. 이를 위해 100여명의 인력이 동원됐고, 2년이라는 시간이 소요됐으며, 특수효과 비용만 2억원이 투입됐다.

‘명량’은 1597년 임진왜란 6년, 오랜 전쟁으로 인해 혼란이 극에 달한 조선은 무서운 속도로 한양으로 북상하는 왜군에 의해 국가존망의 위기에 처하자 누명을 쓰고 파면 당했던 이순신 장군(최민식)이 삼도수군통제사로 재임명된다. 마지막 희망이었던 거북선마저 불타고 잔혹한 성격과 뛰어난 지략을 지닌 용병 구루지마(류승룡)가 왜군 수장으로 나서자 조선은 더욱 술렁인다.

146) 네이버 시사상식사전, (2020.10.12.)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2412222&cid=43667&categoryId=43667>

330척에 달하는 왜군의 배가 속속 집결하고 압도적인 수의 열세에 모두가 패배를 직감하는 순간, 이순신 장군은 단 12척의 배를 이끌고 명량 바다를 향해 나서며 역사를 바꾼 위대한 전쟁을 그리고 있다.<sup>147)</sup>

영화 속 적용된 특수분장은 [그림 2-41]과 같다. 영화 ‘명량’ 속 특수분장은 ‘메이지’에서 담당하였다. 메이지는 특수분장/특수미술 전문 스튜디오로 1996년 설립 이래로 국내와 해외 200여 편 이상 작품에서 특수미술 및 분장을 진행한 우리나라의 대표 특수분장 전문 업체이다. 영화 속 특수분장이 반영된 장면을 살펴보면, 적장 ‘구루지마’역의 배우 류승룡이 전쟁에서 패배하며 이순신 장군에게 목을 베이는 장면이 연출되는 것을 볼 수 있다. 이는 특수분장 기법 중 하나인 더미를 활용하여 제작되었다. 더미는 밀랍인형처럼 밀랍이나 신소재 실리콘을 주 소재로 하여 만들어지는 극 사실 인물조형으로<sup>148)</sup> 더미를 구현하는 방식 중 가장 최근 기법이라 할 수 있는 디지털 가공방식으로 제작이 되었다. 이 디지털 가공방식은 여러 가지 다양한 표정을 형태의 왜곡 없이 크기가 필요에 따라 확대/축소, 변형이 되며 오차의 범위가 -0.05mm에 이를 만큼 매우 정교하게 제작되는 방식이다.<sup>149)</sup> 그렇기 때문에 전신 그대로 정확한 크기와 형태가 재현되며 3D 프린팅 출력으로 빠른 시간내에 완성될 수 있는, 가장 현대적인 방식이라 할 수 있다. [그림 2-41]은 실제와 같은 모습을 보여주기 위해 라이프캐스팅 작업을 통해 더미를 제작, 제작된 더미에 채색과 눈썹, 수염, 머리카락을 심어 실제와 같은 모습으로 제작하여 사실감 넘치는 모습을 보여주고 있다.

[그림 2-42]는 배우 류승룡의 더미가 제작되는 과정으로 제작 공정은 기존 수작업으로 진행되는 실리콘 작업과는 달리 3D 스캐닝을 통한 디지털 방식으로 진행되며, 배우의 얼굴을 3D 스캐닝을 통해 컴퓨터에 입력 후 디지털 가공을 통해 3D 프린트로 제작되고 이 제작된 3D 조형물에 원형가공 후 채색과 식모를 통해 완성이 된다.

147) 네이버 영화, “명량 정보”,(2020.10.11)

출처: [https://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&sm=tab\\_etc&mra=bkEw&x\\_csa=%7B%22isOpen%22%3Atrue%7D&pkid=68&os=1827015&query=%EC%98%81%ED%99%94%20%EB%AA%85%EB%9F%89%20%EC%A0%95%EB%B3%B4](https://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&sm=tab_etc&mra=bkEw&x_csa=%7B%22isOpen%22%3Atrue%7D&pkid=68&os=1827015&query=%EC%98%81%ED%99%94%20%EB%AA%85%EB%9F%89%20%EC%A0%95%EB%B3%B4)

148) <http://www.magefx.com/service/content/doll/index.do> (2020. 10.12)

149) <http://www.magefx.com/service/content/doll/index.do> (2020. 10.12)



[그림 2-40] 영화 '명량' 포스터  
출처: <http://nc.asiae.co.kr/view.htm?ididxno=2014072107310047461>

[그림 2-41] 영화 '명량' 특수분장  
출처: <http://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2014072107310047461>



[그림 2-42] '배우 류승룡 더미 제작과정'  
출처: <http://www.magefx.com/service/content/doll/index.do>

영화 ‘부산행’은 [그림 2-43]은 공포 영화의 한 장르로 액션과 스릴러의 좀비 영화이다. 좀비 바이러스가 퍼지는 부산행 KTX 안에서 생존하기 위한 사투를 그려낸 좀비 액션 블록버스터이다. <돼지의 왕>(2011), <창>(2012), <사이비>(2013) 등 문제적 애니메이션을 선보인 연상호 감독이 만든 첫 실사 영화이다.<sup>150)</sup> 영화 속 주인공들은 정체불명의 바이러스가 전국으로 확산되고 대한민국 긴급재난경보령이 선포된 가운데, 단 하나의 안전한 도시 부산까지 살아가기 위한 치열한 사투를 벌인다.<sup>151)</sup>

‘부산행’의 특수분장은 분장회사 ‘셀’에서 담당하였다. 좀비들의 특성인 입을 강조하기 위해 입을 크게 벌릴 수 있다거나 입이 큰 보조출연자들에게 실제 치아보다 돌출시키기 위한 보정물을 제작하였으며, 이마가 넓은 보조출연자는 이마를 튀어나오게 하는 등 실리콘 패치(silicon patch)를 통해 세밀한 특수분장이 이루어졌다. [그림2-44]

극 중 대전역에서 석우가 좀비 입에 책을 넣는 장면은 특수분장이 들어간 장면으로 보조출연자의 입에 특수분장이 적용된 것이다. 또한 대전역의 유리문을 방어하는 영화장면[그림2-45]에서는 더미가 많이 들어갔다. “유리가 깨져 좀비들이 쏟아지며 6~8단 정도로 쌓이는데, 실제 사람들로 쌓으면 밑에 있는 사람은 못 버틴다. 맨 아래 다관절 더미를 깔고, 여러 소스를 촬영해 CG로 합성”<sup>152)</sup>이 되었다.

150) 네이버 지식백과, (2020.10.28.)

출처:<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3440446&cid=43667&categoryId=43667>

151) 네이버 영화, “부산행 정보”(2020.10.28)

출처:[https://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&sm=tab\\_etc&mra=bkEw&x\\_csa=%7B%22isOpen%22%3Atrue%7D&pkid=68&os=2096760&query=%EC%98%81%ED%99%94%20%EB%B6%80%EC%82%B0%ED%96%89%20%EC%A0%95%EB%B3%B4](https://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&sm=tab_etc&mra=bkEw&x_csa=%7B%22isOpen%22%3Atrue%7D&pkid=68&os=2096760&query=%EC%98%81%ED%99%94%20%EB%B6%80%EC%82%B0%ED%96%89%20%EC%A0%95%EB%B3%B4)

152) [http://www.cine21.com/news/view/?mag\\_id=84792](http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=84792), (2020.09.26.)



[그림 2-43] 영화 '부산행' 포스터  
출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=130966>



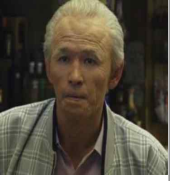
[그림 2-44] 영화 '부산행' 좀비분장  
출처: [http://biz.heraldcorp.com/common\\_prog/newsprint.php?ud=20160804000321](http://biz.heraldcorp.com/common_prog/newsprint.php?ud=20160804000321)



[그림2-45] 영화 '부산행' 스틸 컷  
더미 특수분장  
출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=130966>

위의 5편의 한국영화를 정리하면 [표 2-5]와 같다.

[표 2-5] 특수분장이 적용된 한국영화 작품의 사례 분석표

|        | 미녀는괴로워                                                                            | 도둑들                                                                               | 국제시장                                                                              | 명량                                                                                 | 부산행                                                                                 |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 개봉     | 2006.12.14                                                                        | 2012.07.25                                                                        | 2014.12.17                                                                        | 2014.07.30                                                                         | 2016.07.20                                                                          |
| 장르     | 코미디,멜로/<br>로맨스,<br>드라마                                                            | 범죄,액션,<br>드라마                                                                     | 드라마                                                                               | 역사,액션,<br>드라마                                                                      | 액션, 스릴러                                                                             |
| 특수분장적용 |  |  |  |  |  |
| 특수분장기법 | 라이프<br>캐스팅                                                                        | 라이프<br>캐스팅                                                                        | 라이프<br>캐스팅                                                                        | 라이프<br>캐스팅                                                                         | 라이프<br>캐스팅                                                                          |

## 제 2 절 외국영화 작품 사례

영화 ‘내겐 너무 가벼운 그녀’(영어: Shallow Hal)[그림2-47]은 2001년 미국에서 제작된 피터 패럴리와 바비 패럴리 감독의 로맨틱 코미디 영화이다. 잭 블랙와 기네스 펠트로이 주연으로 출연하였다. 외모지상주의자인 주인공 할 라슨은 어느 날 우연히 심리 상담사 로빈슨과 함께 고장난 승강기에 갇히게 된다. 로빈슨은 할의 문제를 해결해줄 수 있는 최면요법을 해준다. 그리고 이날 주인공 앞에 운명의 여인이 나타난다. “늘씬한 몸매에 세련된 비주얼,

성격까지 천산 같은 금발 미녀 로즈마리다. 최면으로 인해 뚱뚱한 여자가 절세 미녀로 보인다는 독특한 스토리로 시선을 끄는 이 영화는 외모지상주의에 찌든 한 남성의 변화를 통해 외모가 전부가 아니라는 메시지를 던진다.”<sup>153)</sup>

‘내겐 너무 가벼운 그녀’에서 보여진 특수분장은 다음과 같다. 영화 속 여주인공인 ‘로즈마리’ 역을 맡은 ‘기네스 펠트로’는 2명의 인물을 연기하였다. 할 라슨이 걸린 최면으로 인해 아름다운 여성의 모습으로 보이는 로즈마리와 할 라슨의 최면이 풀리면서 보이는 136kg의 로즈마리로 분장한 모습이다. [그림2-48]와 같이 기네스 펠트로의 거구의 여성을 연기하기 위해 약 4시간에 걸쳐 전신을 라텍스로 분장하였다.



[그림2-47]영화‘내겐 너무 가벼운 그녀’포스터

출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=33759>



[그림 2-48]영화‘내겐 너무 가벼운 그녀’특수분장

출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=33759>

브래드 피트(Brad Pitt)주연, 데이비드 핀처(David Andrew Leo Fincher) 감독의 영화 ‘벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다.(The Curious Case Of Benjamin Button, 2009)’는 80세 노인의 모습으로 태어나 시간이 갈수록 젊어지다 결국 태아의 모습으로 숨을 거두는 주인공 벤자민 버튼의 모습을 그리고 있다[그림2-49].

영화 ‘벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다’에서 보여지는 특수분장 기법은

153) <https://www.insight.co.kr/news/277889> (2020.09.26.)

다음과 같다. 이 영화 속에서는 극변하는 주인공의 모습을 그리기 위해 모션 캡처 기법이 사용됐다. “모션 캡처는 배우의 몸에 센서를 부착하여 표정이나 움직임의 재생하는 시스템을 말한다. 노인의 얼굴로 분장한 브래드 피트의 표정 연기를 모션 캡처한 다음 CG로 손 보고 어깨가 좁고 체격이 작은 대역 배우의 몸에 합성해 늙은 벤자민의 유년 시절을 만들어 냈다.”<sup>154)</sup>

영화 속 브래드 피트의 ‘역노화 과정’은 배우의 표정을 모션캡처 후 CG를 통해 보정한 다음, 각각의 나이에 적합한 대역 배우의 몸에 합성, 완성한 것이다. “피트의 실감나는 주름의 경우, 약 1mm 두께의 특수종이를 이용해 나이에별로 다른 주름 분장을 만들어놓고 얼굴에 직접 붙이는 세밀한 공정을 따랐다.”<sup>155)</sup> 이 특수분장은 ‘드라쿨라’ ‘미세스 다웃파이어’로 아카데미 분장상을 수상했고 특수분장용 실리콘 개발 공로를 인정받아 아카데미 기술 공로상을 수상한 그렉 캐놈의 작품이다.<sup>156)</sup> 캐놈이 독자적으로 개발한 실리콘 소재의 매우 얇은 마스크는 노인 얼굴의 주름을 완벽히 표현한 것으로 평가받고 있다.



[그림 2-49] 영화 ‘벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다’ 포스터  
출처: <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=66091>



[그림 2-50] 영화 ‘벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다’의 특수분장  
출처: <http://www.newsway.co.kr/news/view?tp=1&ud=200901141108150052141>

<sup>154)</sup> <http://www.sportsseoul.com/news/read/277533> (2020.09.26.)

베니시오 델 토로, 안소니 홉킨스 주연, 조 존스톤 감독의 ‘울프맨’(Wolfman, 2010)[그림2-51]은 공포, 스릴러 장르의 영화이다. ‘울프맨’은 “현대적인 기술력이 집약된 화려한 영상, 스릴 넘치는 스토리와 함께 지금까지 보지 못한 새로운 캐릭터로 21세기 헐리우드 블록버스터에 신선함을 더한다. 낮에는 젠틀한 귀족이지만 보름달이 뜨면 야성적 본능이 폭발하는 늑대 인간 ‘로렌스’(베네치오 델 토로)는 블록버스터 캐릭터 중 가장 야성적인 면”<sup>157)</sup>이 강하게 나타난다. 이 영화의 특수분장은 영화 ‘에드 우드’, ‘맨 인 블랙’의 특수분장을 담당했던 릭 베이커가 울프맨의 특수분장을 담당하였다. 안면 분장은 울프맨의 역할을 맡은 베니치오 델 토로에게 미리 만들어놓은 마스크를 부착하였는데 “각 부분에 따로 마스크를 씌워 배우의 표정을 그대로 보여줄 수 있도록”<sup>158)</sup>한 후 섬세한 특수분장을 진행하였다. 또한 마스크에는 실제 동물의 이빨과 더불어 야크털이 사용되어 사실감을 더해 주었다. [그림2-52]



[그림 2-51]영화‘울프맨’ 포스터  
출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=50682>



[그림 2-52]영화‘울프맨’ 특수분장  
출처:[https://m.blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=suney\\_k0304](https://m.blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=suney_k0304)

155) <https://news.joins.com/article/3491544> (2020.09.26.)

156) <http://www.sportsseoul.com/news/read/27753>(2020.09.26.)

157) koreaFilm,"울프맨(2010,The Wolfman)", <http://www.koreafilm.co.kr/movie/review/wolfman.htm>,(2020.10.04)

158) 맥스무비,"[기획]보고도 믿을 수 없는 정교한 <울프맨> 탄생기",  
<https://www.maxmovie.com/news/61052>,(2020.10.04)

피터 잭슨 감독의 영화 ‘반지의 제왕, 반지원정대’(The Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring, 2001년 개봉, 2017년 재개봉)는[그림2-53] 판타지, 모험, 액션 장르의 영화이다. 주인공인 호빗과 엘프, 인간, 마법사, 그리고 드워프로 구성된 반지원정대는 악의 절대상징인 절대반지를 파괴하기 위해 파괴할 수 있는 유일한 지역 모르도르를 향해 여정을 떠나는 내용이다.

이 영화에서 적용된 특수분장은 영화 속에 등장하는 오크족 캐릭터에서 찾아볼 수 있다. 오크의 얼굴은 실제 해당 배우의 얼굴을 주형으로 떠서 특수 제작되었다. 이렇게 몰드작업을 통해 완성된 오크의 형태는 배우에게 정확하게 적용되기 때문에 이질감이 없다. 또한 보형물을 통해 배우를 오크 족으로 변신시킨 후 그 위에 채색과 식모 등 섬세한 분장작업이 들어가 캐릭터가 완성 되었다.[그림2-54] 또한 반지의 제왕 : 두개의 탑(2002)에서는 '오크' 캐릭터를 완성하기 위해 "코끼리의 속살 같은 회색의 주름진 인조 피부와 곤충의 껍질 같은 갑옷을 만들었다. 영화에 등장하는 200 마리의 '오크' 들은 각각 독특한 모양을 하고 있기 때문에 각각의 마스크는 라텍스 실리콘으로 만들어졌고 들소털을 사용하여 서로 다른 헤어스타일을 연출"<sup>159)</sup>하였다.



[그림 2-53] 영화 ‘반지의제왕:반지원정대’ 포스터

출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=31794>



[그림 2-54] 영화 ‘반지의제왕:반지원정대’ 특수분장

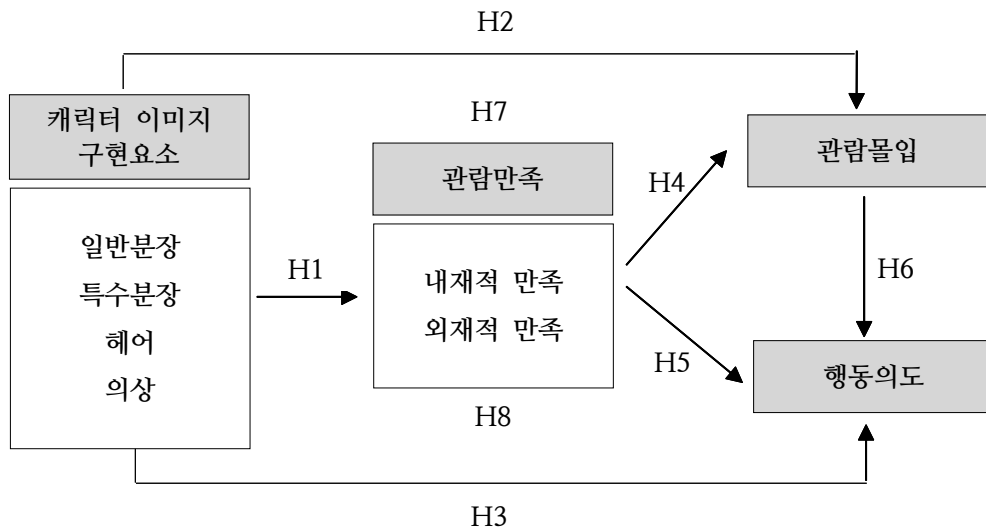
출처:<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=31794>

159) koreaFilm, "반지의 제왕 : 두개의 탑", [http://www.koreafilm.co.kr/movie/review/lord\\_rings\\_two.htm](http://www.koreafilm.co.kr/movie/review/lord_rings_two.htm), (2020.10.16)

## 제 3 장 연구방법

### 제 1 절 연구모형 및 가설

본 연구는 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람만족과 몰입, 행동의도에 미치는 영향을 알아보기 위한 것이다. 이러한 연구를 위해 우선 문헌연구와 선행연구를 바탕으로 캐릭터 이미지 구현요소를 구성하는 4가지 주요 변수로 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상을 도출하였고, 관람만족과 몰입, 행동의도에 미치는 영향을 파악하고자 하였으며, 이 관계에서 관람만족의 매개효과를 알아보도록 하였다. 이와 같은 연구목적을 위해 [그림 3-1]과 같이 연구 모형을 설정하였다.



[그림 3-1] 연구모형

이상의 연구모형을 바탕으로 가설을 설정하면 다음과 같다.

H1. 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 관람만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-1. 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-1-1. 일반분장 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-1-2. 특수분장 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-1-3. 헤어 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-1-4. 의상 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-2. 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-2-1. 일반분장 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-2-2. 특수분장 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-2-3. 헤어 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-2-4. 의상 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H2. 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H2-1. 일반분장 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H2-2. 특수분장 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H2-3. 헤어 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H2-4. 의상 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H3. 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H3-1. 일반분장 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H3-2. 특수분장 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H3-3. 헤어 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H3-4. 의상 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H4. 관람만족은 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H4-1. 내재적 만족은 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H4-2. 외재적 만족은 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H5. 관람만족은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H5-1. 내재적 만족은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H5-2. 외재적 만족은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H6. 관람몰입은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H7. 관람만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-1. 내재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-1-1. 내재적 만족은 일반분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-1-2. 내재적 만족은 특수분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-1-3. 내재적 만족은 헤어 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-1-4. 내재적 만족은 의상 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-2. 외재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-2-1. 외재적 만족은 일반분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-2-2. 외재적 만족은 특수분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-2-3. 외재적 만족은 헤어 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-2-4. 외재적 만족은 의상 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8. 관람만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-1. 내재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-1-1. 내재적 만족은 일반분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-1-2. 내재적 만족은 특수분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-1-3. 내재적 만족은 헤어 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-1-4. 내재적 만족은 의상 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-2. 외재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-2-1. 외재적 만족은 일반분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-2-2. 외재적 만족은 특수분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-2-3. 외재적 만족은 헤어 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-2-4. 외재적 만족은 의상 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

## 제 2 절 변수의 조작적 정의 및 설문지 구성

### 1) 변수의 조작적 정의

변수의 조작적 정의(Operational definition)는 측정에 앞서 정의된 변수의 개념적 정의를 보다 구체적인 형태로 표현한 것으로 실증검증에 전제되는 관찰가능성, 즉 측정가능성과 직결된 정의이다(채서일, 2013). 본 연구에서 다루고 있는 변수인 캐릭터 이미지 구현요소, 관람만족, 관람몰입, 행동의도를 실증적으로 측정하기 위해 다음과 같이 조작적 정의를 하였다.

## 가) 캐릭터 이미지 구현요소

‘캐릭터 이미지 구현요소’는 영화 시나리오에 맞는 캐릭터의 특성을 분석하여 시각적 이미지 표현을 위한 분장, 헤어, 의상 등의 요소들을 기획하는 것으로 정의된다. 따라서 본 연구에서는 캐릭터 이미지 구현요소의 항목을 ‘일반분장’, ‘특수분장’, ‘헤어’, ‘의상’으로 설정하였다.

먼저 ‘일반분장’은 외형적 의사전달의 수단으로 극 중 인물의 성격을 표현할 수 있는 요소로 정의되고, ‘일반분장’의 변수는 일반분장을 통한 캐릭터 표현의 적합성, 캐릭터의 이해, 영화의 완성도, 캐릭터 몰입을 측정하는 변수이다. 따라서 본 연구에서는 ‘캐릭터 표현 적합성’, ‘캐릭터를 통한 영화의 이해’, ‘영화 완성의 기여도’, ‘캐릭터 몰입’으로 설정하였다.

‘특수분장’은 입체적이며 3차원적인 표현방법으로 얼굴과 신체 부분 응용물 및 신체 전체를 제작하는 것으로 정의되고, ‘특수분장’의 변수는 ‘캐릭터에 맞는 특수분장 적용’, ‘뛰어난 특수분장의 표현’, ‘캐릭터 연기와 특수분장의 조화’, ‘특수분장의 캐릭터 몰입’, ‘캐릭터 구현과 특수분장의 필요성’으로 설정하였다.

‘헤어’는 안면분장 및 의상과 더불어 시대적 배경에 따른 스타일과 인물에 대한 정보를 통해 극중 캐릭터의 성격을 나타내는 수단으로 정의되고, ‘헤어’의 변수는 ‘헤어스타일의 캐릭터 적용’, ‘뛰어난 헤어스타일 표현’, ‘실재감과 헤어스타일’, ‘영화몰입과 헤어스타일’, ‘캐릭터 구현과 헤어스타일의 필요성’으로 설정하였다.

‘의상’은 캐릭터의 성격을 반영하는 색상과 소재, 디자인으로 캐릭터를 표현하는데 일체감을 부여하는 것으로 정의되고, ‘의상’의 변수는 ‘캐릭터에 맞는 의상적용’, ‘뛰어난 의상표현’, ‘실재감과 의상’, ‘영화 몰입과 의상’으로 설정하였다.

본 연구에서는 주희(2016), 전문선(2016)의 연구를 바탕으로 일반분장 4문항, 특수분장 5문항, 헤어 5문항, 의상 5문항 등 총 19문항의 Likert 5점 척도로 구성하였다.

## 나) 관람만족

관람만족은 내재적 관람만족과 외재적 관람만족으로 구분할 수 있다. 만족은 어떤 대상에 대한 필요로 인해 목표나 욕구를 달성하는 정도로 정의 된다. 내재적 만족은 심리적 만족감으로 정의되며, 외재적 만족은 환경적 요인과 결과로부터의 사회적 보상으로 정의된다. 본 연구에서 ‘내재적 관람만족’의 변수는 ‘영화 관람과 즐거움’, ‘영화 관람과 만족’, ‘욕구 충족’, ‘영화의 품질 수준’을 설정하였고, ‘외재적 관람만족’의 변수는 ‘영화의 성공은 소비된 시간과 돈에 따라 판단’, ‘부합되는 영화 관람 서비스’, ‘계획된 영화 관람의 실행’, ‘영화 관람 서비스 비용’으로 설정하였다.

본 연구에서는 이형탁, 이동진(2005), 이화순(2011), 전문선(2016)의 연구를 바탕으로 내재적 만족 4문항, 외재적 만족 4문항 등 총 8문항의 Likert 5점 척도로 구성하였다.

## 다) 관람몰입

관람몰입은 관람하는 것에 깊이 빠져 있는 최적경험의 심리적인 상태나 느낌으로 정의된다. 관람몰입의 변수는 ‘새로운 캐릭터의 이해’, ‘영화 관람의 분명한 이유’, ‘극의 이해수준 파악’, ‘영화 내용에 대한 관심’, ‘영화 관람에 대한 자신의 통제’, ‘영화 관람 집중 정도’, ‘영화 관람과 시간 경과’, ‘영화 관람에 대한 새로운 경험의 즐거움’으로 설정하였다.

본 연구에서는 황재성(2011)의 연구를 바탕으로 총 8문항의 Likert 5점 척도로 구성하였다.

## 라) 행동의도

행동의도는 만족스러운 영화 관람 후 이것이 다시 영화의 재관람이나 추천으로 이어진다는 것으로 정의된다. ‘행동의도’의 변수는 ‘영화의 재관람 의도’, ‘관람한 영화의 추천의도’, ‘관람한 영화의 후기 작성’으로 설정하였다.

본 연구에서는 황재성(2011), 전문선(2016)의 연구를 바탕으로 총 3문항의 Likert 5점 척도로 구성하였다.

## 2) 설문지 구성

본 연구를 위한 설문지는 크게 6개 영역으로 구성하였다. 먼저 캐릭터 이미지 구현요소는 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상 등 19문항으로 구성하였고, 관람만족은 내재적 만족, 외재적 만족 등 8문항, 관람몰입은 4문항, 행동의도는 3문항의 Likert 5점 척도로 구성하였다. 또한 영화 관람실태는 영화 관람 횟수, 주로 접하는 영화 매체, 선호하는 영화 분야, 선호하는 영화 장르 등 4문항으로 구성하였고, 일반적 특성은 성별, 연령, 결혼여부, 학력, 직업, 월평균 소득 등 6문항의 명목척도로 구성하였다. 이상의 내용을 바탕으로 설문지를 구성하여 다음 [표 3-1]과 같다.

[표 3-1] 설문지 구성

| 구분                 |        | 문항번호    | 문항수 | 척도           | 출처                                      |
|--------------------|--------|---------|-----|--------------|-----------------------------------------|
| 캐릭터<br>이미지<br>구현요소 | 일반분장   | I.1-4   | 4   | Likert<br>5점 | 주희(2016),<br>전문선(2016)                  |
|                    | 특수분장   | I.5-9   | 5   |              |                                         |
|                    | 헤어     | I.10-14 | 5   |              |                                         |
|                    | 의상     | I.15-19 | 5   |              |                                         |
| 관람만족               | 내재적 만족 | II.1-4  | 4   | Likert<br>5점 | 이형탁, 이동진(2005),<br>이화순(2011), 전문선(2016) |
|                    | 외재적 만족 | II.5-8  | 4   |              |                                         |
| 관람몰입               |        | III.1-8 | 8   | Likert<br>5점 | 황재성(2011)                               |
| 행동의도               |        | IV.1-3  | 3   | Likert<br>5점 | 황재성(2011), 전문선(2016)                    |
| 영화 관람실태            |        | V.1-4   | 4   | 명목척도         | 주희(2016), 전문선(2016),                    |
| 일반적 특성             |        | VI.1-6  | 6   | 명목척도         | -                                       |
| 계                  |        |         | 48  |              |                                         |

### 제 3 절 조사대상 및 방법

앞에서 제시한 연구모형 및 가설의 실증적인 검증을 위해 설문조사 방법을 선택하였다. 본 연구는 흥행에 성공하고 천만이상의 관객수(영화진흥위원회 영화관입장권통합전산망 기준)를 기록한 영화(‘미녀들 괴로워’제외)로서 특수분장 기법이 적용된 한국영화 ‘미녀는 괴로워’(6,081,480명), ‘도둑들’(12,983,341명), ‘국제시장’(14,259,468명), ‘명량’(17,613,682명), ‘부산행’(11,567,455)5편을 선정하였다. 또한 천만이상의 관객수에는 미치지 못하는 못하지만 영화 ‘미녀는 괴로워’를 선정한 이유는 캐릭터에 따른 비주얼 컨셉이 명확히 제시되었던 포스터와 '전국구 영화'에 적합한 마케팅 컨셉으로 예상하지 못한 성공을 거두고 시간이 지날수록 관객수가 많아지는 '슬리퍼 히트'(Sleep Hit)현상의 특징을 지닌 흥행작이기 때문이다.

조사대상설정은 위 5편의 영화를 관람한 10대 이상 남녀 관객을 대상으로 설정하였고, 조사기간은 2020년 7월 10일부터 10월 10일까지 90일간 실시하였다. 조사방법은 연구의 취지를 설명한 후 자기기입식 설문조사방법(self-administered questionnaire survey method)을 채택하였으며, 편의표본추출방법을 이용하여 표본을 추출하였다. 총 650명 중에서 불성실한 응답과 다수의 문항에 응답하지 않은 33부를 제외한 유효한 표본 총 617부를 최종 실증분석에 사용하였다.

[표 3-2] 조사대상 및 자료수집

|        |                                     |
|--------|-------------------------------------|
| 모집단    | 특수분장 기법이 적용된 한국영화를 관람한 10대 이상 남녀 관객 |
| 표본추출방법 | 편의표본추출방법                            |
| 표본단위   | 617부                                |
| 조사기간   | 2020년 7월 10일 - 2020년 10월 10일 (90일간) |
| 조사방법   | 자기기입식 설문조사방법                        |

## 제 4 절 자료 분석 방법

본 연구를 수행하는데 있어서 회수된 자료에 사용된 구체적인 실증분석방법은 다음과 같다. 본 연구의 실증분석은 유의수준  $p < .05$ 에서 검증하였으며, 통계처리는 SPSS WIN 21.0 프로그램을 사용하여 분석하였다.

구체적으로 다음과 같은 분석을 실시하였다.

첫째, 조사대상자의 일반적 특성을 알아보기 위하여 빈도분석(frequency analysis)을 실시하였다.

둘째, 측정도구의 타당성을 검증하기 위하여 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)을 실시하였으며, 신뢰도 검증을 위하여 Cronbach's  $\alpha$  계수를 산출하였다.

셋째, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 관람 만족, 관람몰입, 행동의도에 대해 알아보고, 조사대상자의 일반적 특성에 따라 차이가 있는지를 알아보기 위하여 독립표본 t-test 및 일원변량분석(One way ANOVA)을 실시하였으며, 사후검정으로 Scheffé test를 실시하였다.

넷째, 각 변수간 상관관계를 알아보기 위하여 상관관계 분석(correlation analysis)을 실시하였다.

다섯째, 가설의 검증을 위하여 선형회귀분석(linear regression analysis)을 실시하였으며, 관람만족의 매개효과를 알아보기 위하여 3단계 매개회귀분석을 실시하였다.

## 제 4 장 연구결과

### 제 1 절 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적 특성에 대해 알아보기 위하여 빈도분석을 실시한 결과는 [표 4-1]과 같다. 분석결과 성별은 남성 255명(41.3%), 여성 362명(58.7%)으로 나타났고, 연령은 10대 53명(8.6%), 20대 93명(15.1%), 30대 210명(34.0%), 40대 166명(26.9%), 50대 이상 95명(15.4%)으로 나타났다.

최종학력은 고졸이하 77명(12.5%), 2년제 재학 및 졸업 157명(25.4%), 4년제 재학 및 졸업 278명(45.1%), 대학원 재학 및 졸업 105명(17.0%)으로 나타났고, 결혼여부는 미혼 359명(58.2%), 기혼 258명(41.8%)으로 나타났다.

직업은 전문직 139명(22.5%), 학생(대학, 대학원생 포함) 92명(14.9%), 전문기술직 72명(11.7%), 사무직 68명(11.0%), 문화예술직 65명(10.5%), 자영업 63명(10.2%), 판매서비스직 57명(9.2%), 전업주부 27명(4.4%), 공무원 22명(3.6%) 순으로 나타났고, 월 평균 소득은 100만원 미만 93명(15.1%), 100~200만원 미만 69명(11.2%), 200~300만원 미만 128명(20.7%), 300~400만원 미만 142명(23.0%), 400~500만원 미만 70명(11.3%), 500만원 이상 115명(18.6%)으로 나타났다.

[표 4-1] 조사대상자의 일반적 특성

| 구분      |                 | 빈도(N) | 퍼센트(%) |
|---------|-----------------|-------|--------|
| 성별      | 남성              | 255   | 41.3   |
|         | 여성              | 362   | 58.7   |
| 연령      | 10대             | 53    | 8.6    |
|         | 20대             | 93    | 15.1   |
|         | 30대             | 210   | 34.0   |
|         | 40대             | 166   | 26.9   |
|         | 50대 이상          | 95    | 15.4   |
| 최종학력    | 고졸이하            | 77    | 12.5   |
|         | 2년제 재학 및 졸업     | 157   | 25.4   |
|         | 4년제 재학 및 졸업     | 278   | 45.1   |
|         | 대학원 재학 및 졸업     | 105   | 17.0   |
| 결혼여부    | 미혼              | 359   | 58.2   |
|         | 기혼              | 258   | 41.8   |
| 직업      | 학생(대학, 대학원생 포함) | 92    | 14.9   |
|         | 전문직             | 139   | 22.5   |
|         | 사무직             | 68    | 11.0   |
|         | 공무원             | 22    | 3.6    |
|         | 자영업             | 63    | 10.2   |
|         | 판매서비스직          | 57    | 9.2    |
|         | 전업주부            | 27    | 4.4    |
|         | 문화예술직           | 65    | 10.5   |
|         | 전문기술직           | 72    | 11.7   |
|         | 기타              | 12    | 1.9    |
| 월 평균 소득 | 100만원 미만        | 93    | 15.1   |
|         | 100~200만원 미만    | 69    | 11.2   |
|         | 200~300만원 미만    | 128   | 20.7   |
|         | 300~400만원 미만    | 142   | 23.0   |
|         | 400~500만원 미만    | 70    | 11.3   |
|         | 500만원 이상        | 115   | 18.6   |
| 전체      |                 | 617   | 100.0  |

## 제 2 절 영화 관람실태

영화 관람실태에 대해 알아보기 위하여 빈도분석을 실시한 결과는 [표 4-2]와 같다. 분석결과 영화 관람횟수는 연 5회 미만 102명(16.5%), 연 5~10회 미만 190명(30.8%), 연 10~15회 미만 121명(19.6%), 연 15~20회 미만 69명(11.2%), 연 20회 이상 135명(21.9%)으로 나타나 대체적으로 연 5~10회 미만 관람하는 것으로 볼 수 있고, 주로 접하는 영화 매체는 영화관 283명(45.9%), OTT 기반 서비스(넷플릭스, 유튜브 등) 140명(22.7%), TV (프로그램, VOD, IPTV 등) 128명(20.7%), PC(인터넷 스트리밍 사이트) 66명(10.7%) 순으로 나타나 대체적으로 영화관에서 영화를 관람하는 것으로 볼 수 있다.

선호하는 영화 분야는 상업 영화 446명(72.3%), 예술 영화 82명(13.3%), 다큐멘터리 영화 43명(7.0%), 독립 영화 36명(5.8%) 순으로 나타나 대체적으로 상업 영화를 가장 선호하는 것으로 볼 수 있고, 선호하는 영화 장르는 드라마 134명(21.7%), 액션 100명(16.2%), 코미디 87명(14.1%), 로맨스(멜로) 80명(13.0%), 공포&스릴러 71명(11.5%), 판타지 53명(8.6%), SF(공상과학) 44명(7.1%), 사극 41명(6.6%) 순으로 나타나 대체적으로 드라마 장르를 가장 선호하는 것으로 볼 수 있다.

[표 4-2] 영화 관람실태

| 구분            |                             | 빈도(N) | 퍼센트(%) |
|---------------|-----------------------------|-------|--------|
| 영화 관람횟수       | 연 5회 미만                     | 102   | 16.5   |
|               | 연 5~10회 미만                  | 190   | 30.8   |
|               | 연 10~15회 미만                 | 121   | 19.6   |
|               | 연 15~20회 미만                 | 69    | 11.2   |
|               | 연 20회 이상                    | 135   | 21.9   |
| 주로 접하는 영화 매체  | OTT 기반 서비스<br>(넷플릭스, 유튜브 등) | 140   | 22.7   |
|               | TV(프로그램, VOD, IPTV 등)       | 128   | 20.7   |
|               | 영화관                         | 283   | 45.9   |
|               | PC(인터넷 스트리밍 사이트)            | 66    | 10.7   |
| 선호하는<br>영화 분야 | 독립 영화                       | 36    | 5.8    |
|               | 예술 영화                       | 82    | 13.3   |
|               | 상업 영화                       | 446   | 72.3   |
|               | 다큐멘터리 영화                    | 43    | 7.0    |
|               | 기타                          | 10    | 1.6    |
| 선호하는<br>영화 장르 | 드라마                         | 134   | 21.7   |
|               | 사극                          | 41    | 6.6    |
|               | 판타지                         | 53    | 8.6    |
|               | 코미디                         | 87    | 14.1   |
|               | 공포&스릴러                      | 71    | 11.5   |
|               | 로맨스(멜로)                     | 80    | 13.0   |
|               | 액션                          | 100   | 16.2   |
|               | SF(공상과학)                    | 44    | 7.1    |
|               | 기타                          | 7     | 1.1    |
| 전체            |                             | 617   | 100.0  |

### 제 3 절 측정도구의 타당성 및 신뢰도 검증

변수의 타당성을 분석하기 위해 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)을 사용하였다. 요인분석 방법은 주성분 분석을 사용하였고, 요인회전 요인방식은 요인간의 독립을 가정한 Varimax에 의한 회전, 고유값 1 이상을 기본으로 요인분석을 실시하였다. 변수간의 상관관계를 나타내는 요인 적재치(factor loading)값은 0.40 이상인 경우를 유의한 것으로 간주하고 0.50이 넘으면 아주 중요한 변수로 본다.<sup>160)</sup>

또한 신뢰성(Reliability)은 측정한 다변량 변수 사이의 일관된 정도를 의미하며, 동일한 개념에 대해서 반복적으로 측정했을 때 나타나는 측정값들의 분산을 의미한다. 본 연구에서는 하나의 개념에 대하여 여러 개의 항목으로 구성된 척도를 이용할 경우 사용하는 Cronbach's  $\alpha$  계수를 산출하여 신뢰도를 검증하였으며, 일반적으로 알파계수가 0.60 이상이면 신뢰도에는 문제가 없다고 해석한다.<sup>161)</sup>

#### 1) 캐릭터 이미지 구현요소에 대한 타당성 및 신뢰도 검증

캐릭터 이미지 구현요소에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 결과는 [표 5-3]과 같다. 요인분석 결과에 의하면 KMO 측도는 0.964로 높게 나타났고, Bartlett의 구형성 검정 결과  $\chi^2 = 16111.905(p < .001)$ 로 적절한 것으로 분석되었다. 고유값(Eigen values)을 토대로 4개 요인을 추출하였으며, 전체 설명력은 88.149%로 나타났다. 각 하위요인별로 살펴보면 ‘의상’이 23.756%, ‘특수분장’이 22.735%, ‘헤어’가 22.127%, ‘일반분장’이 19.531%로 나타났다. 총 4개 요인의 적재치는 0.40 이상으로 나타나 일반적인 기준을 만족시켰으며, 각 요인의 신뢰도는 0.60 이상으로 나타나 신뢰할 만한 수준으로 볼 수 있다.

160) 채서일. (2005). 『사회과학조사방법론(제3판)』, 서울: 비엠엔북스, p.187.

161) 김계수(2011). 『구조방정식 모형 분석』. 서울: 한나레아카데미, 154-158.

[표 4-3] 캐릭터 이미지 구현요소에 대한 타당성 및 신뢰도 검증

| 구분                 | 문항                                       | 성분     |        |        |        |
|--------------------|------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|
|                    |                                          | 요인1    | 요인2    | 요인3    | 요인4    |
| <u>요인1</u><br>의상   | 19. 이 영화에서 의상은 캐릭터 구현을 위해 꼭 필요한 작업이다.    | .822   | .301   | .237   | .226   |
|                    | 17. 이 영화에서 의상은 실재감을 느끼는데 도움이 되었다.        | .806   | .286   | .304   | .265   |
|                    | 18. 이 영화에서 의상은 영화 몰입에 도움을 주었다.           | .800   | .307   | .307   | .232   |
|                    | 16. 이 영화에서 의상의 표현은 뛰어나다.                 | .798   | .277   | .336   | .249   |
|                    | 15. 이 영화에서 의상은 캐릭터 표현에 맞게 적절하게 적용되었다.    | .774   | .257   | .340   | .284   |
| <u>요인2</u><br>특수분장 | 8. 이 영화에서 특수분장은 캐릭터 몰입에 도움을 주었다.         | .302   | .814   | .301   | .290   |
|                    | 9. 이 영화에서 특수분장은 캐릭터 구현을 위해 꼭 필요한 작업이다.   | .318   | .789   | .270   | .290   |
|                    | 6. 이 영화에서 특수분장의 표현은 뛰어나다.                | .302   | .771   | .305   | .325   |
|                    | 5. 이 영화에서 특수분장은 캐릭터 역할에 맞게 적절하게 적용되었다.   | .304   | .767   | .304   | .332   |
|                    | 7. 이 영화에서 특수분장과 캐릭터 연기는 조화를 이룬다.         | .304   | .764   | .341   | .288   |
| <u>요인3</u><br>헤어   | 12. 이 영화에서 헤어스타일은 실재감을 느끼는데 도움이 되었다.     | .333   | .289   | .812   | .254   |
|                    | 11. 이 영화에서 헤어스타일의 표현은 뛰어나다.              | .321   | .285   | .786   | .299   |
|                    | 10. 이 영화에서 헤어스타일은 캐릭터 역할에 맞게 적절하게 적용되었다. | .293   | .310   | .778   | .302   |
|                    | 13. 이 영화에서 헤어스타일은 영화 몰입에 도움을 주었다.        | .330   | .338   | .771   | .280   |
|                    | 14. 이 영화에서 헤어스타일은 캐릭터 구현을 위해 꼭 필요한 작업이다. | .382   | .319   | .679   | .290   |
| <u>요인4</u><br>일반분장 | 2. 이 영화에서 일반분장은 캐릭터를 이해하는데 도움이 되었다.      | .273   | .305   | .272   | .807   |
|                    | 3. 이 영화에서 일반분장은 캐릭터를 이해하는데 도움이 되었다.      | .270   | .296   | .310   | .791   |
|                    | 4. 이 영화에서 일반분장은 캐릭터 몰입에 도움을 주었다.         | .237   | .300   | .330   | .788   |
|                    | 1. 이 영화에서 일반분장은 캐릭터 표현에 적합하게 적용되었다.      | .295   | .335   | .230   | .787   |
| 고유값                |                                          | 4.514  | 4.320  | 4.204  | 3.711  |
| 분산설명(%)            |                                          | 23.756 | 22.735 | 22.127 | 19.531 |
| 누적분산설명(%)          |                                          | 23.756 | 46.491 | 68.617 | 88.149 |
| 신뢰도                |                                          | .965   | .969   | .963   | .954   |

KMO=.964, Bartlett's test  $\chi^2 = 16111.905$  (df=171, p=.000)

## 2) 관람만족에 대한 타당성 및 신뢰도 검증

관람만족에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 결과는 [표 4-4]와 같다. 요인분석 결과에 의하면 KMO 측도는 0.916으로 높게 나타났고, Bartlett의 구형성 검정 결과  $\chi^2 = 5583.317$  ( $p < .001$ )로 적절한 것으로 분석되었다. 고유값(Eigen values)을 토대로 2개 요인을 추출하였으며, 전체 설명력은 87.296%로 나타났다. 각 하위요인별로 살펴보면 ‘외재적 만족’이 43.753%, ‘내재적 만족’이 43.543%로 나타났다. 총 2개 요인의 적재치는 0.40 이상으로 나타나 일반적인 기준을 만족시켰으며, 각 요인의 신뢰도는 0.60 이상으로 나타나 신뢰할 만한 수준으로 볼 수 있다.

[표 4-4] 관람만족에 대한 타당성 및 신뢰도 검증

| 구분                   | 문항                                     | 성분     |        |
|----------------------|----------------------------------------|--------|--------|
|                      |                                        | 요인1    | 요인2    |
| <u>요인1</u><br>외재적 만족 | 6. 내가 원하는 영화 관람 서비스에 부합된다고 생각한다.       | .889   | .333   |
|                      | 5. 영화 관람이 내가 소비된 시간과 돈에 비해 성공적이라 생각한다. | .861   | .358   |
|                      | 7. 계획했던 영화 관람을 적당한 시간과 돈을 들여 관람했다.     | .856   | .364   |
|                      | 8. 영화 관람 서비스를 이용하는 비용이 아깝지 않다.         | .849   | .379   |
| <u>요인2</u><br>내재적 만족 | 2. 영화 관람은 만족스러웠다.                      | .355   | .890   |
|                      | 1. 영화 관람은 내게 즐거움을 준다.                  | .330   | .867   |
|                      | 3. 영화 관람은 기분 좋은 경험이었다.                 | .360   | .863   |
|                      | 4. 영화 관람은 품질이(quality) 높다.             | .388   | .825   |
| 고유값                  |                                        | 3.500  | 3.483  |
| 분산설명(%)              |                                        | 43.753 | 43.543 |
| 누적분산설명(%)            |                                        | 43.753 | 87.296 |
| 신뢰도                  |                                        | .952   | .949   |

KMO=.916, Bartlett's test  $\chi^2 = 5583.317$  (df=28,  $p=.000$ )

### 3) 관람몰입에 대한 타당성 및 신뢰도 검증

관람몰입에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 결과는 [표 4-5]와 같다. 요인분석 결과에 의하면 KMO 측도는 0.916으로 높게 나타났고, Bartlett의 구형성 검정 결과  $\chi^2 = 4774.753 (p < .001)$ 으로 적절한 것으로 분석되었다. 고유값 (Eigen values)을 토대로 1개 요인을 추출하였으며, 전체 설명력은 74.229%로 나타났다. 각 하위요인별로 살펴보면 ‘관람몰입’이 74.229%로 나타났다. 총 1개 요인의 적재치는 0.40 이상으로 나타나 일반적인 기준을 만족시켰으며, 각 요인의 신뢰도는 0.60 이상으로 나타나 신뢰할 만한 수준으로 볼 수 있다.

[표 4-5] 관람몰입에 대한 타당성 및 신뢰도 검증

| 구분          | 문항                                              | 성분     |
|-------------|-------------------------------------------------|--------|
|             |                                                 | 요인1    |
| 요인1<br>관람몰입 | 5. 영화 관람을 하는 것을 스스로 통제할 수 있다.                   | .881   |
|             | 4. 영화 관람을 하는 시간에는 내용에 관심을 둔다.                   | .878   |
|             | 8. 나는 영화 관람을 하면서 새로운 내용을 경험하는 그 자체가 즐겁다.        | .867   |
|             | 2. 나는 영화 관람을 하는 이유에 대해서 분명하게 알고 있다.             | .864   |
|             | 7. 나는 영화 관람에 열중하면 시간가는 줄 모를 때가 있다.              | .858   |
|             | 6. 나는 영화 관람에 열중하면 다른 것들은 잠시 동안 까맣게 잊는다.         | .850   |
|             | 1. 나는 영화 관람 중 새로운 캐릭터가 등장해도 쉽게 이해할 수 있다.        | .848   |
|             | 3. 나는 영화 관람 중에 극의 이해를 잘하는지 못하는지에 대해 스스로 알 수 있다. | .847   |
| 고유값         |                                                 | 5.938  |
| 분산설명(%)     |                                                 | 74.229 |
| 누적분산설명(%)   |                                                 | 74.229 |
| 신뢰도         |                                                 | .950   |

KMO=.929, Bartlett's test  $\chi^2 = 4774.753$  (df=28, p=.000)

#### 4) 행동의도에 대한 타당성 및 신뢰도 검증

행동의도에 대한 타당성 및 신뢰도 검증 결과는 [표 4-6]과 같다. 요인분석 결과에 의하면 KMO 측도는 0.704로 높게 나타났고, Bartlett의 구형성 검정 결과  $\chi^2 = 1001.375 (p < .001)$ 로 적절한 것으로 분석되었다. 고유값 (Eigen values)을 토대로 1개 요인을 추출하였으며, 전체 설명력은 79.416%로 나타났다. 각 하위요인별로 살펴보면 ‘행동의도’가 79.416%로 나타났다. 총 1개 요인의 적재치는 0.40 이상으로 나타나 일반적인 기준을 만족시켰으며, 각 요인의 신뢰도는 0.60 이상으로 나타나 신뢰할 만한 수준으로 볼 수 있다.

[표 4-6] 행동의도에 대한 타당성 및 신뢰도 검증

| 구분                 | 문항                             | 성분     |
|--------------------|--------------------------------|--------|
|                    |                                | 요인1    |
| <u>요인1</u><br>행동의도 | 1. 다음에도 이 영화를 재관람하겠다.          | .924   |
|                    | 2. 타인에게 내가 관람한 이 영화를 추천하겠다.    | .909   |
|                    | 3. 내가 관람한 이 영화에 대한 후기를 올릴 것이다. | .839   |
| 고유값                |                                | 2.382  |
| 분산설명(%)            |                                | 79.416 |
| 누적분산설명(%)          |                                | 79.416 |
| 신뢰도                |                                | .860   |

KMO=.704, Bartlett's test  $\chi^2 = 1001.375$  (df=3, p=.000)

## 제 4 절 기술통계적 분석

다음은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 관람만족, 관람몰입, 행동의도에 대해 알아보고, 조사대상자의 일반적 특성에 따라 차이가 있는지를 알아보기 위하여 독립표본 t-test 및 일원변량분석(One way ANOVA)을 실시한 결과이다. 사후검정으로 Scheffé test를 실시하였다.

### 1) 캐릭터 이미지 구현요소

#### 가) 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소

전반적인 캐릭터 이미지 구현요소에 대해 알아보기 위하여 기술통계분석을 실시한 결과는 [표 4-7]과 같다. 분석결과 전체적으로 볼 때, ‘일반분장’(M=4.15)과 ‘특수분장’(M=4.15)이 가장 높게 나타났고, ‘의상’(M=4.14), ‘헤어’(M=4.05) 순으로 나타났으며, 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소는 평균 4.12점으로 나타났다.

[표 4-7] 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소

| 구분              |      | 평균(M) | 표준편차(SD) |
|-----------------|------|-------|----------|
| 캐릭터 이미지<br>구현요소 | 일반분장 | 4.15  | .775     |
|                 | 특수분장 | 4.15  | .830     |
|                 | 헤어   | 4.05  | .829     |
|                 | 의상   | 4.14  | .783     |
|                 | 전체   | 4.12  | .720     |

#### 나) 일반적 특성에 따른 캐릭터 이미지 구현요소 차이

일반적 특성에 따라 캐릭터 이미지 구현요소에 차이가 있는지를 분석한

결과는 [표 4-8]과 같다. 분석결과 성별에 따라서는 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소와 하위요인별 일반분장, 헤어, 의상에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며( $p < .05$ ), 여성의 경우 남성에 비해 상대적으로 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소와 하위요인별 일반분장, 헤어, 의상에 대한 인식이 높은 것으로 나타났다.

연령에 따라서는 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소와 하위요인별 일반분장, 특수분장에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며( $p < .05$ ), 10대에 비해 20-50대 이상의 경우 상대적으로 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소와 하위요인별 일반분장, 특수분장에 대한 인식이 높은 것으로 나타났다.

최종학력에 따라서는 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소와 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며( $p < .05$ ), 고졸이하에 비해 4년제 재학 및 졸업 이상의 경우 상대적으로 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소와 하위요인별 특수분장, 헤어, 의상에 대한 인식이 높은 것으로 나타났고, 고졸이하에 비해 2년제 재학 및 졸업의 경우 상대적으로 일반분장에 대한 인식이 높은 것으로 나타나 차이를 보였다.

직업에 따라서는 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소와 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며( $p < .001$ ), 전문직이나 문화예술직, 전문기술직 등의 경우 상대적으로 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소와 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상에 대한 인식이 높은 것으로 나타났다.

월 평균 소득에 따라서는 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소와 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며( $p < .001$ ), 300만원 미만에 비해 300만원 이상의 경우 상대적으로 전반적인 캐릭터 이미지 구현요소와 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상에 대한 인식이 높은 것으로 나타났다.

이 외에 결혼여부에 따라서는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다( $p > .05$ ).

[표 4-8] 일반적 특성에 따른 캐릭터 이미지 구현요소 차이

| 구분                |                   | 캐릭터 이미지 구현요소        |                |                     |                |                     |                |                    |                | 전체                  |      |
|-------------------|-------------------|---------------------|----------------|---------------------|----------------|---------------------|----------------|--------------------|----------------|---------------------|------|
|                   |                   | 일반분장                |                | 특수분장                |                | 헤어                  |                | 의상                 |                |                     |      |
|                   |                   | M                   | SD             | M                   | SD             | M                   | SD             | M                  | SD             | M                   | SD   |
| 성별                | 남성                | 4.06                | .802           | 4.09                | .864           | 3.97                | .871           | 4.06               | .815           | 4.04                | .764 |
|                   | 여성                | 4.22                | .750           | 4.19                | .804           | 4.11                | .794           | 4.19               | .757           | 4.18                | .682 |
|                   | <i>t-value(p)</i> | -2.501*(.013)       |                | -1.471(.142)        |                | -2.169*(.030)       |                | -2.093*(.037)      |                | -2.273*(.023)       |      |
| 연령                | 10대               | 3.81 <sup>a</sup>   | .756           | 3.85 <sup>a</sup>   | .813           | 3.83                | .889           | 3.88               | .855           | 3.85 <sup>a</sup>   | .775 |
|                   | 20대               | 4.09 <sup>b</sup>   | .962           | 4.12 <sup>b</sup>   | .972           | 4.13                | .866           | 4.19               | .831           | 4.14 <sup>b</sup>   | .820 |
|                   | 30대               | 4.28 <sup>b</sup>   | .747           | 4.25 <sup>b</sup>   | .843           | 4.11                | .854           | 4.19               | .801           | 4.20 <sup>b</sup>   | .700 |
|                   | 40대               | 4.19 <sup>b</sup>   | .673           | 4.19 <sup>b</sup>   | .687           | 4.04                | .714           | 4.12               | .712           | 4.13 <sup>b</sup>   | .620 |
|                   | 50대 이상            | 4.06 <sup>b</sup>   | .748           | 4.09 <sup>b</sup>   | .862           | 3.98                | .880           | 4.15               | .762           | 4.07 <sup>b</sup>   | .760 |
|                   | <i>F-value(p)</i> | 4.778**(.001)       |                | 2.662*(.032)        |                | 1.574(.180)         |                | 1.749(.138)        |                | 2.765*(.027)        |      |
| 최종<br>학력          | 고졸이하              | 3.81 <sup>a</sup>   | .701           | 3.89 <sup>a</sup>   | .748           | 3.86 <sup>a</sup>   | .795           | 3.93 <sup>a</sup>  | .786           | 3.88 <sup>a</sup>   | .696 |
|                   | 2년제 재학 및 졸업       | 4.07 <sup>b</sup>   | .821           | 4.05 <sup>ab</sup>  | .910           | 3.97 <sup>ab</sup>  | .892           | 4.06 <sup>ab</sup> | .806           | 4.04 <sup>ab</sup>  | .755 |
|                   | 4년제 재학 및 졸업       | 4.26 <sup>b</sup>   | .767           | 4.28 <sup>c</sup>   | .794           | 4.13 <sup>b</sup>   | .806           | 4.20 <sup>b</sup>  | .791           | 4.21 <sup>b</sup>   | .708 |
|                   | 대학원 재학 및 졸업       | 4.25 <sup>b</sup>   | .694           | 4.17 <sup>bc</sup>  | .805           | 4.10 <sup>b</sup>   | .798           | 4.23 <sup>b</sup>  | .695           | 4.19 <sup>b</sup>   | .665 |
|                   | <i>F-value(p)</i> | 8.322***(.000)      |                | 5.606**(.001)       |                | 2.728*(.043)        |                | 3.412*(.017)       |                | 5.632**(.001)       |      |
| 결혼<br>여부          | 미혼                | 4.15                | .792           | 4.16                | .834           | 4.06                | .832           | 4.14               | .797           | 4.13                | .733 |
|                   | 기혼                | 4.16                | .752           | 4.14                | .827           | 4.04                | .827           | 4.13               | .766           | 4.12                | .702 |
|                   | <i>t-value(p)</i> | -.281(.779)         |                | .412(.681)          |                | .167(.868)          |                | .230(.818)         |                | .178(.859)          |      |
| 직업                | 학생(대학, 대학원생 포함)   | 3.83 <sup>ab</sup>  | .802           | 3.84 <sup>abc</sup> | .849           | 3.80 <sup>ab</sup>  | .888           | 3.92 <sup>a</sup>  | .831           | 3.85 <sup>abc</sup> | .762 |
|                   | 전문직               | 4.44 <sup>d</sup>   | .672           | 4.43 <sup>d</sup>   | .701           | 4.28 <sup>c</sup>   | .777           | 4.38 <sup>b</sup>  | .740           | 4.38 <sup>d</sup>   | .589 |
|                   | 사무직               | 4.00 <sup>abc</sup> | .764           | 4.00 <sup>abc</sup> | .803           | 3.76 <sup>ab</sup>  | .783           | 3.81 <sup>a</sup>  | .768           | 3.89 <sup>abc</sup> | .680 |
|                   | 공무원               | 3.95 <sup>abc</sup> | .667           | 3.73 <sup>ab</sup>  | .908           | 3.67 <sup>a</sup>   | .767           | 3.83 <sup>a</sup>  | .817           | 3.79 <sup>ab</sup>  | .669 |
|                   | 자영업               | 4.19 <sup>bcd</sup> | .777           | 4.20 <sup>bcd</sup> | .897           | 4.03 <sup>abc</sup> | .986           | 4.16 <sup>ab</sup> | .874           | 4.14 <sup>cd</sup>  | .834 |
|                   | 판매서비스직            | 4.17 <sup>bcd</sup> | .899           | 4.08 <sup>bc</sup>  | 1.064          | 4.10 <sup>bc</sup>  | .964           | 4.09 <sup>ab</sup> | .931           | 4.11 <sup>bcd</sup> | .885 |
|                   | 전업주부              | 3.76 <sup>a</sup>   | .614           | 3.86 <sup>abc</sup> | .756           | 3.69 <sup>a</sup>   | .662           | 3.90 <sup>a</sup>  | .648           | 3.81 <sup>abc</sup> | .582 |
|                   | 문화예술직             | 4.28 <sup>cd</sup>  | .707           | 4.34 <sup>cd</sup>  | .589           | 4.29 <sup>c</sup>   | .637           | 4.33 <sup>b</sup>  | .618           | 4.31 <sup>d</sup>   | .564 |
|                   | 전문기술직             | 4.30 <sup>cd</sup>  | .590           | 4.31 <sup>cd</sup>  | .587           | 4.26 <sup>c</sup>   | .631           | 4.33 <sup>b</sup>  | .528           | 4.30 <sup>d</sup>   | .543 |
|                   | 기타                | 3.63 <sup>a</sup>   | 1.277          | 3.67 <sup>a</sup>   | 1.379          | 3.78 <sup>ab</sup>  | .600           | 3.90 <sup>a</sup>  | .751           | 3.75 <sup>a</sup>   | .930 |
| <i>F-value(p)</i> | 6.773***(.000)    |                     | 6.085***(.000) |                     | 5.752***(.000) |                     | 5.555***(.000) |                    | 7.345***(.000) |                     |      |
| 월<br>평균<br>소득     | 100만원 미만          | 3.77 <sup>a</sup>   | .850           | 3.85 <sup>a</sup>   | .908           | 3.79 <sup>a</sup>   | .881           | 3.91 <sup>a</sup>  | .830           | 3.84 <sup>a</sup>   | .780 |
|                   | 100~200만원 미만      | 4.00 <sup>b</sup>   | .889           | 3.86 <sup>a</sup>   | 1.133          | 3.83 <sup>a</sup>   | 1.042          | 3.91 <sup>a</sup>  | .993           | 3.89 <sup>a</sup>   | .944 |
|                   | 200~300만원 미만      | 4.06 <sup>b</sup>   | .785           | 4.06 <sup>a</sup>   | .849           | 3.92 <sup>a</sup>   | .801           | 4.02 <sup>a</sup>  | .772           | 4.01 <sup>a</sup>   | .724 |
|                   | 300~400만원 미만      | 4.30 <sup>c</sup>   | .649           | 4.29 <sup>b</sup>   | .727           | 4.20 <sup>b</sup>   | .752           | 4.28 <sup>b</sup>  | .698           | 4.27 <sup>b</sup>   | .584 |
|                   | 400~500만원 미만      | 4.38 <sup>c</sup>   | .733           | 4.38 <sup>b</sup>   | .673           | 4.20 <sup>b</sup>   | .842           | 4.26 <sup>b</sup>  | .799           | 4.30 <sup>b</sup>   | .649 |
|                   | 500만원 이상          | 4.33 <sup>c</sup>   | .652           | 4.37 <sup>b</sup>   | .568           | 4.26 <sup>b</sup>   | .641           | 4.33 <sup>b</sup>  | .601           | 4.32 <sup>b</sup>   | .561 |
|                   | <i>F-value(p)</i> | 9.487***(.000)      |                | 8.497***(.000)      |                | 6.562***(.000)      |                | 6.097***(.000)     |                | 9.330***(.000)      |      |
| 전체                |                   | 4.15                | .775           | 4.15                | .830           | 4.05                | .829           | 4.14               | .783           | 4.12                | .720 |

\*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

Scheffé : a<b<c<d

## 2) 관람만족

### 가) 전반적인 관람만족

전반적인 관람만족에 대해 알아보기 위하여 기술통계분석을 실시한 결과는 <표 4-9>와 같다. 분석결과 전체적으로 볼 때, ‘내재적 만족’(M=4.02), ‘외재적 만족’(M=3.94) 순으로 나타났으며, 전반적인 관람만족은 평균 3.98점으로 나타났다.

[표 4-9] 전반적인 관람만족

| 구분   |        | 평균(M) | 표준편차(SD) |
|------|--------|-------|----------|
| 관람만족 | 내재적 만족 | 4.02  | .795     |
|      | 외재적 만족 | 3.94  | .795     |
|      | 전체     | 3.98  | .735     |

### 나) 일반적 특성에 따른 관람만족 차이

일반적 특성에 따라 관람만족에 차이가 있는지를 분석한 결과는 [표 4-10]과 같다. 분석결과 성별에 따라서는 전반적인 관람만족과 하위요인별 내재적 만족, 외재적 만족에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며( $p < .05$ ), 여성의 경우 남성에 비해 상대적으로 전반적인 관람만족과 하위요인별 내재적 만족, 외재적 만족이 높은 것으로 나타났다.

연령에 따라서는 전반적인 관람만족과 하위요인별 내재적 만족, 외재적 만족에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며( $p < .05$ ), 30대의 경우 10-20대 또는 40-50대 이상에 비해 상대적으로 전반적인 관람만족과 하위요인별 내재적 만족, 외재적 만족이 높은 것으로 나타났다.

최종학력에 따라서는 전반적인 관람만족과 하위요인별 내재적 만족, 외재적 만족에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며( $p < .05$ ), 고졸이하에 비해 4년제 재학 및 졸업의 경우 상대적으로 전반적인 관람만족과 하위요인

별 내재적 만족, 외재적 만족이 높은 것으로 나타났다.

직업에 따라서는 전반적인 관람만족과 하위요인별 내재적 만족, 외재적 만족에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며( $p < .001$ ), 전문직의 경우 상대적으로 전반적인 관람만족과 하위요인별 내재적 만족, 외재적 만족이 높은 것으로 나타났다.

월 평균 소득에 따라서는 전반적인 관람만족과 하위요인별 내재적 만족, 외재적 만족에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며( $p < .001$ ), 300만원 미만에 비해 300만원 이상의 경우 상대적으로 전반적인 관람만족과 하위요인별 내재적 만족, 외재적 만족이 높은 것으로 나타났다.

이 외에 결혼여부에 따라서는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다( $p > .05$ ).

[표 4-10] 일반적 특성에 따른 관람만족 차이

| 구분         |                   | 관람만족               |      |                    |      | 전체                 |      |
|------------|-------------------|--------------------|------|--------------------|------|--------------------|------|
|            |                   | 내재적 만족             |      | 외재적 만족             |      |                    |      |
|            |                   | M                  | SD   | M                  | SD   | M                  | SD   |
| 성별         | 남성                | 3.93               | .827 | 3.84               | .799 | 3.88               | .755 |
|            | 여성                | 4.08               | .766 | 4.01               | .784 | 4.05               | .713 |
|            | <i>t-value(p)</i> | -2.371*(.018)      |      | -2.669**(.008)     |      | -2.728**(.007)     |      |
| 연령         | 10대               | 3.88 <sup>a</sup>  | .850 | 3.85 <sup>a</sup>  | .862 | 3.86 <sup>a</sup>  | .803 |
|            | 20대               | 3.86 <sup>a</sup>  | .840 | 3.86 <sup>a</sup>  | .771 | 3.86 <sup>a</sup>  | .753 |
|            | 30대               | 4.15 <sup>b</sup>  | .805 | 4.12 <sup>b</sup>  | .802 | 4.14 <sup>b</sup>  | .725 |
|            | 40대               | 4.02 <sup>ab</sup> | .742 | 3.86 <sup>a</sup>  | .768 | 3.94 <sup>ab</sup> | .705 |
|            | 50대 이상            | 3.96 <sup>ab</sup> | .747 | 3.81 <sup>a</sup>  | .756 | 3.89 <sup>a</sup>  | .703 |
|            | <i>F-value(p)</i> | 3.040*(.017)       |      | 4.137**(.003)      |      | 3.907**(.004)      |      |
| 최종<br>학력   | 고졸이하              | 3.88 <sup>a</sup>  | .778 | 3.76 <sup>a</sup>  | .791 | 3.82 <sup>a</sup>  | .710 |
|            | 2년제 재학 및 졸업       | 3.95 <sup>ab</sup> | .819 | 3.86 <sup>ab</sup> | .819 | 3.91 <sup>ab</sup> | .768 |
|            | 4년제 재학 및 졸업       | 4.12 <sup>b</sup>  | .816 | 4.06 <sup>b</sup>  | .796 | 4.09 <sup>b</sup>  | .737 |
|            | 대학원 재학 및 졸업       | 3.96 <sup>ab</sup> | .680 | 3.88 <sup>ab</sup> | .717 | 3.92 <sup>ab</sup> | .657 |
|            | <i>F-value(p)</i> | 3.085*(.027)       |      | 4.140**(.006)      |      | 4.209**(.006)      |      |
| 결혼<br>여부   | 미혼                | 4.00               | .803 | 3.96               | .782 | 3.98               | .739 |
|            | 기혼                | 4.05               | .783 | 3.92               | .813 | 3.98               | .730 |
|            | <i>t-value(p)</i> | -.845(.398)        |      | .630(.529)         |      | -.117(.907)        |      |
| 직업         | 학생(대학, 대학원생 포함)   | 3.85 <sup>ab</sup> | .856 | 3.81 <sup>ab</sup> | .882 | 3.83 <sup>ab</sup> | .822 |
|            | 전문직               | 4.41 <sup>c</sup>  | .694 | 4.31 <sup>c</sup>  | .752 | 4.36 <sup>c</sup>  | .663 |
|            | 사무직               | 3.85 <sup>ab</sup> | .794 | 3.78 <sup>ab</sup> | .770 | 3.81 <sup>ab</sup> | .711 |
|            | 공무원               | 3.55 <sup>a</sup>  | .872 | 3.70 <sup>ab</sup> | .726 | 3.63 <sup>a</sup>  | .762 |
|            | 자영업               | 4.09 <sup>bc</sup> | .874 | 3.92 <sup>ab</sup> | .814 | 4.01 <sup>b</sup>  | .797 |
|            | 판매서비스직            | 3.98 <sup>b</sup>  | .981 | 3.98 <sup>bc</sup> | .959 | 3.98 <sup>ab</sup> | .882 |
|            | 전업주부              | 3.88 <sup>ab</sup> | .569 | 3.54 <sup>a</sup>  | .562 | 3.71 <sup>ab</sup> | .506 |
|            | 문화예술직             | 3.96 <sup>b</sup>  | .595 | 3.88 <sup>ab</sup> | .641 | 3.92 <sup>ab</sup> | .530 |
|            | 전문기술직             | 3.90 <sup>ab</sup> | .562 | 3.83 <sup>ab</sup> | .597 | 3.86 <sup>ab</sup> | .561 |
|            | 기타                | 3.85 <sup>ab</sup> | .938 | 3.83 <sup>ab</sup> | .828 | 3.84 <sup>ab</sup> | .615 |
|            | <i>F-value(p)</i> | 6.283***(.000)     |      | 5.504***(.000)     |      | 6.735***(.000)     |      |
| 월 평균<br>소득 | 100만원 미만          | 3.82 <sup>a</sup>  | .851 | 3.78 <sup>ab</sup> | .880 | 3.80 <sup>a</sup>  | .811 |
|            | 100~200만원 미만      | 3.72 <sup>a</sup>  | .850 | 3.72 <sup>a</sup>  | .761 | 3.72 <sup>a</sup>  | .720 |
|            | 200~300만원 미만      | 3.91 <sup>ab</sup> | .826 | 3.81 <sup>ab</sup> | .807 | 3.86 <sup>ab</sup> | .753 |
|            | 300~400만원 미만      | 4.19 <sup>cd</sup> | .781 | 4.10 <sup>cd</sup> | .792 | 4.14 <sup>cd</sup> | .720 |
|            | 400~500만원 미만      | 4.33 <sup>d</sup>  | .686 | 4.23 <sup>d</sup>  | .750 | 4.28 <sup>d</sup>  | .654 |
|            | 500만원 이상          | 4.09 <sup>bc</sup> | .630 | 3.97 <sup>bc</sup> | .669 | 4.03 <sup>bc</sup> | .607 |
|            | <i>F-value(p)</i> | 7.615***(.000)     |      | 5.701***(.000)     |      | 7.769***(.000)     |      |
| 전체         |                   | 4.02               | .795 | 3.94               | .795 | 3.98               | .735 |

\*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

Scheffé : a<b<c<d

### 3) 관람몰입

#### 가) 전반적인 관람몰입

전반적인 관람몰입에 대해 알아보기 위하여 기술통계분석을 실시한 결과는 [표 4-11]과 같다. 분석결과 전반적인 관람몰입은 평균 4.05점으로 나타났다.

[표 4-11]전반적인 관람몰입

| 구분   | 평균(M) | 표준편차(SD) |
|------|-------|----------|
| 관람몰입 | 4.05  | .720     |

#### 나) 일반적 특성에 따른 관람몰입 차이

일반적 특성에 따라 관람몰입에 차이가 있는지를 분석한 결과는 [표 4-12]와 같다. 분석결과 성별, 연령, 최종학력, 결혼여부, 직업, 월 평균 소득에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다( $p < .05$ ). 먼저 성별에 따라서는 여성의 경우 남성에 비해 상대적으로 관람몰입이 높은 것으로 나타났고, 연령에 따라서는 30-40대의 경우 10-20대나 50대 이상에 비해 상대적으로 관람몰입이 높은 것으로 나타났다.

또한 최종학력에 따라서는 고졸이하에 비해 2년제 재학 및 졸업 이상의 경우 상대적으로 관람몰입이 높은 것으로 나타났고, 결혼여부에 따라서는 기혼의 경우 미혼에 비해 상대적으로 관람몰입이 높은 것으로 나타났다.

직업에 따라서는 전문직이나 판매서비스직의 경우 상대적으로 관람몰입이 높은 것으로 나타났고, 월 평균 소득에 따라서는 300만원 미만에 비해 300만원 이상에 비해 상대적으로 관람몰입이 높은 것으로 나타났다.

[표 4-12] 일반적 특성에 따른 관람몰입 차이

| 구분         |                 | 평균<br>(M)           | 표준편차<br>(SD) | <i>t/F-value</i> | <i>p</i> |
|------------|-----------------|---------------------|--------------|------------------|----------|
| 성별         | 남성              | 3.93                | .706         | -3.568***        | .000     |
|            | 여성              | 4.14                | .719         |                  |          |
| 연령         | 10대             | 3.82 <sup>a</sup>   | .742         | 6.115***         | .000     |
|            | 20대             | 3.94 <sup>ab</sup>  | .735         |                  |          |
|            | 30대             | 4.23 <sup>c</sup>   | .727         |                  |          |
|            | 40대             | 4.05 <sup>bc</sup>  | .694         |                  |          |
|            | 50대 이상          | 3.91 <sup>ab</sup>  | .644         |                  |          |
| 최종학력       | 고졸이하            | 3.79 <sup>a</sup>   | .674         | 6.439***         | .000     |
|            | 2년제 재학 및 졸업     | 4.03 <sup>bc</sup>  | .688         |                  |          |
|            | 4년제 재학 및 졸업     | 4.17 <sup>c</sup>   | .731         |                  |          |
|            | 대학원 재학 및 졸업     | 3.98 <sup>b</sup>   | .717         |                  |          |
| 결혼여부       | 미혼              | 4.00                | .744         | -2.252*          | .025     |
|            | 기혼              | 4.13                | .681         |                  |          |
| 직업         | 학생(대학, 대학원생 포함) | 3.86 <sup>ab</sup>  | .744         | 8.716***         | .000     |
|            | 전문직             | 4.40 <sup>d</sup>   | .662         |                  |          |
|            | 사무직             | 4.02 <sup>abc</sup> | .698         |                  |          |
|            | 공무원             | 3.77 <sup>a</sup>   | .739         |                  |          |
|            | 자영업             | 4.18 <sup>bcd</sup> | .668         |                  |          |
|            | 판매서비스직          | 4.27 <sup>cd</sup>  | .690         |                  |          |
|            | 전업주부            | 3.81 <sup>a</sup>   | .666         |                  |          |
|            | 문화예술직           | 3.86 <sup>ab</sup>  | .683         |                  |          |
|            | 전문기술직           | 3.75 <sup>a</sup>   | .604         |                  |          |
|            | 기타              | 3.91 <sup>ab</sup>  | .762         |                  |          |
| 월 평균<br>소득 | 100만원 미만        | 3.81 <sup>a</sup>   | .739         | 7.902***         | .000     |
|            | 100~200만원 미만    | 3.83 <sup>a</sup>   | .717         |                  |          |
|            | 200~300만원 미만    | 4.01 <sup>ab</sup>  | .701         |                  |          |
|            | 300~400만원 미만    | 4.22 <sup>cd</sup>  | .712         |                  |          |
|            | 400~500만원 미만    | 4.35 <sup>d</sup>   | .657         |                  |          |
|            | 500만원 이상        | 4.06 <sup>bc</sup>  | .671         |                  |          |
| 전체         |                 | 4.05                | .720         |                  |          |

\*  $p < .05$ , \*\*\*  $p < .001$

Scheffé : a < b < c < d

#### 4) 행동의도

##### 가) 전반적인 행동의도

전반적인 행동의도에 대해 알아보기 위하여 기술통계분석을 실시한 결과는 [표 4-13]과 같다. 분석결과 전반적인 행동의도는 평균 3.66점으로 나타났다.

[표 4-13] 전반적인 행동의도

| 구분   | 평균(M) | 표준편차(SD) |
|------|-------|----------|
| 행동의도 | 3.66  | .902     |

##### 나) 일반적 특성에 따른 행동의도 차이

일반적 특성에 따라 행동의도에 차이가 있는지를 분석한 결과는 [표 4-14]와 같다. 분석결과 성별, 연령, 최종학력, 직업, 월 평균 소득에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다( $p < .05$ ). 먼저 성별에 따라서는 여성의 경우 남성에 비해 상대적으로 행동의도가 높은 것으로 나타났고, 연령에 따라서는 30대의 경우 10-20대나 40-50대 이상에 비해 상대적으로 행동의도가 높은 것으로 나타났다.

또한 최종학력에 따라서는 고졸이하나 대학원 재학 및 졸업에 비해 4년제 재학 및 졸업의 경우 상대적으로 행동의도가 높은 것으로 나타났고, 직업에 따라서는 전문직이나 판매서비스직의 경우 상대적으로 행동의도가 높은 것으로 나타났으며, 월 평균 소득에 따라서는 300만원 미만에 비해 300만원 이상에 비해 상대적으로 행동의도가 높은 것으로 나타났다.

이 외에 결혼여부에 따라서는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다( $p > .05$ ).

[표 4-14] 일반적 특성에 따른 행동의도 차이

| 구분         |                 | 평균<br>(M)           | 표준편차<br>(SD) | <i>t/F-value</i> | <i>p</i> |
|------------|-----------------|---------------------|--------------|------------------|----------|
| 성별         | 남성              | 3.55                | .898         | -2.457*          | .014     |
|            | 여성              | 3.73                | .898         |                  |          |
| 연령         | 10대             | 3.55 <sup>a</sup>   | .840         | 5.382***         | .000     |
|            | 20대             | 3.63 <sup>ab</sup>  | .803         |                  |          |
|            | 30대             | 3.87 <sup>b</sup>   | .910         |                  |          |
|            | 40대             | 3.59 <sup>a</sup>   | .906         |                  |          |
|            | 50대 이상          | 3.39 <sup>a</sup>   | .920         |                  |          |
| 최종학력       | 고졸이하            | 3.42 <sup>a</sup>   | .796         | 5.013**          | .002     |
|            | 2년제 재학 및 졸업     | 3.67 <sup>bc</sup>  | .884         |                  |          |
|            | 4년제 재학 및 졸업     | 3.78 <sup>c</sup>   | .923         |                  |          |
|            | 대학원 재학 및 졸업     | 3.48 <sup>ab</sup>  | .894         |                  |          |
| 결혼여부       | 미혼              | 3.65                | .882         | -.275            | .784     |
|            | 기혼              | 3.67                | .930         |                  |          |
| 직업         | 학생(대학, 대학원생 포함) | 3.54 <sup>bc</sup>  | .870         | 4.908***         | .000     |
|            | 전문직             | 4.01 <sup>d</sup>   | .935         |                  |          |
|            | 사무직             | 3.54 <sup>bc</sup>  | .858         |                  |          |
|            | 공무원             | 3.45 <sup>abc</sup> | .833         |                  |          |
|            | 자영업             | 3.57 <sup>bc</sup>  | .977         |                  |          |
|            | 판매서비스직          | 3.82 <sup>cd</sup>  | .960         |                  |          |
|            | 전업주부            | 3.06 <sup>a</sup>   | .915         |                  |          |
|            | 문화예술직           | 3.56 <sup>bc</sup>  | .736         |                  |          |
|            | 전문기술직           | 3.62 <sup>bcd</sup> | .704         |                  |          |
|            | 기타              | 3.28 <sup>ab</sup>  | 1.013        |                  |          |
| 월 평균<br>소득 | 100만원 미만        | 3.43 <sup>a</sup>   | .836         | 5.652***         | .000     |
|            | 100~200만원 미만    | 3.37 <sup>a</sup>   | .803         |                  |          |
|            | 200~300만원 미만    | 3.55 <sup>ab</sup>  | .958         |                  |          |
|            | 300~400만원 미만    | 3.80 <sup>bc</sup>  | .952         |                  |          |
|            | 400~500만원 미만    | 3.92 <sup>c</sup>   | .963         |                  |          |
|            | 500만원 이상        | 3.80 <sup>bc</sup>  | .740         |                  |          |
| 전체         |                 | 3.66                | .902         |                  |          |

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

Scheffé :  $a < b < c < d$

## 제 5 절 상관관계 분석

특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 관람만족, 관람몰입, 행동의도의 상관관계를 알아보기 위하여 상관관계 분석을 실시한 결과는 [표 4-15]와 같다. 분석결과 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 관람만족의 하위요인별 내재적 만족, 외재적 만족과 통계적으로 유의미한 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났고( $p < .001$ ), 관람몰입, 행동의도와도 통계적으로 유의미한 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났다( $p < .001$ ).

또한 관람만족의 하위요인별 내재적 만족, 외재적 만족은 관람몰입과 통계적으로 유의미한 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났고( $p < .001$ ), 행동의도와도 통계적으로 유의미한 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났다( $p < .001$ ).

마지막으로 관람몰입은 행동의도와 통계적으로 유의미한 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났다( $p < .001$ ).

[표 4-15] 상관관계 분석

| 구분           |        | 캐릭터 이미지 구현요소 |         |         |         | 관람만족    |         | 관람몰입    | 행동의도 |
|--------------|--------|--------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------|
|              |        | 일반분장         | 특수분장    | 헤어      | 의상      | 내재적만족   | 외재적만족   |         |      |
| 캐릭터 이미지 구현요소 | 일반분장   | 1            |         |         |         |         |         |         |      |
|              | 특수분장   | .738***      | 1       |         |         |         |         |         |      |
|              | 헤어     | .719***      | .751*** | 1       |         |         |         |         |      |
|              | 의상     | .671***      | .721*** | .751*** | 1       |         |         |         |      |
| 관람만족         | 내재적 만족 | .608***      | .670*** | .592*** | .580*** | 1       |         |         |      |
|              | 외재적 만족 | .539***      | .546*** | .532*** | .523*** | .709*** | 1       |         |      |
| 관람몰입         |        | .563***      | .540*** | .512*** | .552*** | .731*** | .740*** | 1       |      |
| 행동의도         |        | .565***      | .572*** | .550*** | .528*** | .648*** | .673*** | .699*** | 1    |

\*\*\*  $p < .001$

## 제 6 절 가설의 검증

다음은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 관람만족, 관람몰입, 행동의도의 영향관계를 알아보기 위하여 선형회귀분석을 실시한 결과이다.

### 1) 가설1의 검증

H1. 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 관람만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-1. 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-1-1. 일반분장 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-1-2. 특수분장 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-1-3. 헤어 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-1-4. 의상 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 내재적 만족에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시한 결과는 [표 4-16]과 같다. 분석결과 회귀식은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났고 ( $F=145.954$ ,  $p<.001$ ), 캐릭터 이미지 구현요소는 내재적 만족을 예측하는 데 48.8%의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 독립변수별로는 특수분장( $\beta=.392$ ,

$p < .001$ ), 일반분장( $\beta = .186$ ,  $p < .001$ ), 의상( $\beta = .114$ ,  $p < .05$ )이 내재적 만족에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 관객의 내재적 만족에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소로써 특수분장, 일반분장, 의상 요소가 중요한 요인임을 알 수 있으며, 이에 따라 “특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.”라는 가설 1-1은 부분적으로 채택되었다.

[표 4-16] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 내재적 만족에 미치는 영향

| 독립변수 \ 종속변수                                                                             | 내재적 만족 |      |         |          |      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------|------|---------|----------|------|
|                                                                                         | B      | S.E. | $\beta$ | t        | p    |
| (상수)                                                                                    | .888   | .136 |         | 6.511    | .000 |
| 일반분장                                                                                    | .190   | .048 | .186    | 3.978*** | .000 |
| 특수분장                                                                                    | .375   | .048 | .392    | 7.767*** | .000 |
| 헤어                                                                                      | .075   | .049 | .079    | 1.533    | .126 |
| 의상                                                                                      | .116   | .048 | .114    | 2.397*   | .017 |
| $R^2 = .488$ , $\text{Adj } R^2 = .485$ , $F\text{-value} = 145.954^{***}$ , $p = .000$ |        |      |         |          |      |

\*  $p < .05$ , \*\*\*  $p < .001$

H1-2. 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-2-1. 일반분장 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-2-2. 특수분장 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-2-3. 헤어 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-2-4. 의상 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 외재적 만족에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시한 결과는 [표 4-17]과 같다. 분석결과 회귀식은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났고 ( $F=86.778$ ,  $p<.001$ ), 캐릭터 이미지 구현요소는 외재적 만족을 예측하는 데 36.2%의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 독립변수별로는 일반분장( $\beta=.205$ ,  $p<.001$ ), 특수분장( $\beta=.188$ ,  $p<.01$ ), 의상( $\beta=.155$ ,  $p<.01$ ), 헤어( $\beta=.127$ ,  $p<.05$ )가 외재적 만족에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 관객의 외재적 만족에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소로써 일반분장, 특수분장, 의상, 헤어 요소가 중요한 요인임을 알 수 있으며, 이에 따라 “특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.”라는 가설 1-2는 채택되었다.

[표 4-17] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 외재적 만족에 미치는 영향

| 독립변수 \ 종속변수                                                                    | 외재적 만족 |      |         |          |      |
|--------------------------------------------------------------------------------|--------|------|---------|----------|------|
|                                                                                | B      | S.E. | $\beta$ | t        | p    |
| (상수)                                                                           | 1.178  | .152 |         | 7.729    | .000 |
| 일반분장                                                                           | .210   | .053 | .205    | 3.938*** | .000 |
| 특수분장                                                                           | .180   | .054 | .188    | 3.329**  | .001 |
| 헤어                                                                             | .122   | .055 | .127    | 2.227*   | .026 |
| 의상                                                                             | .157   | .054 | .155    | 2.914**  | .004 |
| $R^2 = .362$ , $Adj R^2 = .358$ , $F\text{-value} = 86.778^{***}$ , $p = .000$ |        |      |         |          |      |

\* $p<.05$ , \*\* $p<.01$ , \*\*\* $p<.001$

## 2) 가설2의 검증

H2. 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H2-1. 일반분장 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H2-2. 특수분장 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H2-3. 헤어 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H2-4. 의상 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시한 결과는 [표 4-18]과 같다. 분석결과 회귀식은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났고( $F=93.724$ ,  $p<.001$ ), 캐릭터 이미지 구현요소는 관람몰입을 예측하는 데 38.0%의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 독립변수별로는 일반분장( $\beta=.278$ ,  $p<.001$ ), 의상( $\beta=.250$ ,  $p<.001$ ), 특수분장( $\beta=.141$ ,  $p<.05$ )이 관람몰입에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 관객의 관람몰입에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소로써 일반분장, 의상, 특수분장 요소가 중요한 요인임을 알 수 있으며, 이에 따라 “특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.”라는 가설 2는 부분적으로 채택되었다.

[표 4-18] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향

| <div>독립변수 \ 종속변수</div>                                                          |  | 관람몰입  |      |         |          |      |
|---------------------------------------------------------------------------------|--|-------|------|---------|----------|------|
|                                                                                 |  | B     | S.E. | $\beta$ | t        | p    |
| (상수)                                                                            |  | 1.458 | .136 |         | 10.710   | .000 |
| 일반분장                                                                            |  | .258  | .048 | .278    | 5.412*** | .000 |
| 특수분장                                                                            |  | .122  | .048 | .141    | 2.534*   | .012 |
| 헤어                                                                              |  | .016  | .049 | .018    | .327     | .744 |
| 의상                                                                              |  | .230  | .048 | .250    | 4.777*** | .000 |
| R <sup>2</sup> = .380, Adj R <sup>2</sup> = .376, F-value = 93.724***, p = .000 |  |       |      |         |          |      |

\*  $p<.05$ , \*\*\*  $p<.001$

### 3) 가설3의 검증

H3. 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H3-1. 일반분장 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H3-2. 특수분장 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H3-3. 헤어 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H3-4. 의상 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시한 결과는 [표 4-19]와 같다. 분석결과 회귀식은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났고( $F=97.490$ ,  $p<.001$ ), 캐릭터 이미지 구현요소는 행동의도를 예측하는 데 38.9%의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 독립변수별로는 일반분장( $\beta=.231$ ,  $p<.001$ ), 특수분장( $\beta=.217$ ,  $p<.001$ ), 헤어( $\beta=.133$ ,  $p<.05$ ), 의상( $\beta=.117$ ,  $p<.05$ )이 행동의도에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 관객의 행동의도에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소로써 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상 요소가 중요한 요인임을 알 수 있으며, 이에 따라 “특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.”라는 가설 3은 채택되었다.

[표 4-19] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향

| <div>종속변수</div> <div>독립변수</div>                                                 |  | 행동의도 |      |         |          |      |
|---------------------------------------------------------------------------------|--|------|------|---------|----------|------|
|                                                                                 |  | B    | S.E. | $\beta$ | t        | p    |
| (상수)                                                                            |  | .421 | .169 |         | 2.490    | .013 |
| 일반분장                                                                            |  | .268 | .059 | .231    | 4.524*** | .000 |
| 특수분장                                                                            |  | .236 | .060 | .217    | 3.942*** | .000 |
| 헤어                                                                              |  | .144 | .061 | .133    | 2.373*   | .018 |
| 의상                                                                              |  | .134 | .060 | .117    | 2.249*   | .025 |
| R <sup>2</sup> = .389, Adj R <sup>2</sup> = .385, F-value = 97.490***, p = .000 |  |      |      |         |          |      |

\* $p < .05$ , \*\*\* $p < .001$

#### 4) 가설4의 검증

H4. 관람만족은 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H4-1. 내재적 만족은 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H4-2. 외재적 만족은 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

관람만족이 관람몰입에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시한 결과는 [표 4-20]과 같다. 분석결과 회귀식은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났고( $F=528.508$ ,  $p < .001$ ), 관람만족은 관람몰입을 예측하는 데 63.3%의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 독립변수별로는 외재적 만족( $\beta = .445$ ,  $p < .001$ ), 내재적 만족( $\beta = .415$ ,  $p < .001$ )이 관람몰입에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 관객의 관람몰입에 있어서는 관람만족으로써 외재적 만족, 내재적 만족이 중요한 요인임을 알 수 있으며, 이에 따라 “관람만족은 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.”라는 가설 4는 채택되었다.

이 같은 결과는 전문선(2016)의 연구에서 3D 입체영화에 대한 내재적, 외재적 만족이 몰입에 정(+)의 영향을 미친다는 결과와 유사한 것으로 볼 수

있으며, 관객들의 관람몰입에 있어 심리적 만족감을 나타내는 내재적 만족에 비해 환경적 요인과 결과로부터의 사회적 보상을 의미하는 외재적 만족의 영향력이 높다는 점에서도 유사한 결과를 나타내었다. 반면 뮤지컬 작품의 만족을 연구한 이화순(2011)의 연구에서는 내재적, 외재적 만족이 몰입에 정(+)의 영향을 미친다는 결과에서는 유사하였으나 일부 정서적 몰입 등에 대해 내재적 만족이 외재적 만족의 영향력에 비해 높게 나타난 점에서 다소 차이를 보였다.

[표 4-20] 관람만족이 관람몰입에 미치는 영향

| 독립변수 \ 종속변수 | 관람몰입 |      |         |           |      |
|-------------|------|------|---------|-----------|------|
|             | B    | S.E. | $\beta$ | t         | p    |
| (상수)        | .951 | .097 |         | 9.796     | .000 |
| 내재적 만족      | .376 | .031 | .415    | 11.962*** | .000 |
| 외재적 만족      | .404 | .031 | .445    | 12.825*** | .000 |

$R^2 = .633$ , Adj  $R^2 = .631$ , F-value = 528.508\*\*\*, p = .000

\*\*\* p<.001

##### 5) 가설5의 검증

H5. 관람만족은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H5-1. 내재적 만족은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H5-2. 외재적 만족은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

관람만족이 행동의도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시한 결과는 [표 4-21]과 같다. 분석결과 회귀식은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났고(F=321.279, p<.001), 관람만족은 행동의도를 예측하는 데 51.1%의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 독립변수별로는 외재적 만족( $\beta = .430$ , p<.001), 내재적 만족( $\beta = .343$ , p<.001)이 행동의도에 통계적으로 유

의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 관객의 행동의도에 있어서는 관람만족으로써 외재적 만족, 내재적 만족이 중요한 요인임을 알 수 있으며, 이에 따라 “관람만족은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.”라는 가설 5는 채택되었다.

이 같은 결과는 전문선(2016)의 연구에서 3D 입체영화에 대한 내재적, 외재적 만족이 관람행동에 정(+)의 영향을 미치는 결과나, 서가림(2020)의 연구에서도 중국관객의 예술영화 관람 만족도가 행동의도에 정(+)의 영향을 미치는 결과와도 유사한 것으로 볼 수 있다.

[표 4-21] 관람만족이 행동의도에 미치는 영향

| <div>종속변수</div> <div>독립변수</div>                                                  |  | 행동의도 |      |         |           |      |
|----------------------------------------------------------------------------------|--|------|------|---------|-----------|------|
|                                                                                  |  | B    | S.E. | $\beta$ | t         | p    |
| (상수)                                                                             |  | .171 | .140 |         | 1.221     | .223 |
| 내재적 만족                                                                           |  | .389 | .045 | .343    | 8.560***  | .000 |
| 외재적 만족                                                                           |  | .488 | .045 | .430    | 10.747*** | .000 |
| R <sup>2</sup> = .511, Adj R <sup>2</sup> = .510, F-value = 321.279***, p = .000 |  |      |      |         |           |      |

\*\*\*  $p < .001$

## 6) 가설6의 검증

H6. 관람몰입은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

관람몰입이 행동의도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 단순회귀분석을 실시한 결과는 [표 4-22]와 같다. 분석결과 회귀식은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났고( $F=588.262$ ,  $p < .001$ ), 관람몰입은 행동의도를 예측하는 데 48.9%의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 독립변수으로써 관람몰입( $\beta = .699$ ,  $p < .001$ )은 행동의도에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 관객의 행동의도에 있어서는 관람몰입이 중요한 요인임을 알 수 있으며, 이에 따라 “관람몰입은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠

것이다.”라는 가설 6은 채택되었다.

이 같은 결과는 이화순(2011)의 연구에서 정서적, 계산적 몰입이 구매 후 행동(재구매의도 및 추천의도)에 유의한 영향을 미친다는 결과와 비교적 유사한 것으로 볼 수 있고, 고객의 몰입이 고객유지율을 높일 수 있다는 Dupont(1988)의 주장과, 관계몰입은 구매의도를 증가시킨다는 추순진과 김상현(2003)의 견해와도 일치됨을 알 수 있다.

[표 4-22] 관람몰입이 행동의도에 미치는 영향

| 독립변수 \ 종속변수 | 행동의도 |      |         |           |      |
|-------------|------|------|---------|-----------|------|
|             | B    | S.E. | $\beta$ | t         | p    |
| (상수)        | .109 | .149 |         | .732      | .465 |
| 관람몰입        | .875 | .036 | .699    | 24.254*** | .000 |

$R^2 = .489$ ,  $Adj R^2 = .488$ ,  $F\text{-value} = 588.262^{***}$ ,  $p = .000$

\*\*\*  $p < .001$

## 7) 가설7의 검증

H7. 관람만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-1. 내재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-1-1. 내재적 만족은 일반분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-1-2. 내재적 만족은 특수분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-1-3. 내재적 만족은 헤어 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-1-4. 내재적 만족은 의상 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할

것이다.

특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 관람몰입의 관계에서 내재적 만족의 매개효과를 분석한 결과는 [표 4-23]과 같다. 분석 결과 독립변수인 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 1단계에서 매개변수인 내재적 만족에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 매개조건을 충족하였고( $p < .001$ ), 2단계 매개조건 분석결과 독립변수인 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 종속변수인 관람몰입에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나 매개조건을 충족하였다( $p < .001$ ).

[표 4-23] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 관람몰입의 관계에서 내재적 만족의 매개효과

| 독립변수 | 검정단계    | $\beta$ | t         | p    | F-value    | R <sup>2</sup> | 채택유무 |
|------|---------|---------|-----------|------|------------|----------------|------|
| 일반분장 | 1단계     | .608    | 18.981*** | .000 | 360.272*** | .369           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .563    | 16.885*** | .000 | 285.112*** | .317           |      |
|      | 3단계(독립) | .188    | 5.557***  | .000 | 385.125*** | .556           |      |
|      | 3단계(매개) | .617    | 18.215*** | .000 |            |                |      |
| 특수분장 | 1단계     | .670    | 22.394*** | .000 | 501.472*** | .449           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .540    | 15.911*** | .000 | 253.175*** | .292           |      |
|      | 3단계(독립) | .091    | 2.468*    | .014 | 358.519*** | .539           |      |
|      | 3단계(매개) | .670    | 18.135*** | .000 |            |                |      |
| 헤어   | 1단계     | .592    | 18.217*** | .000 | 331.863*** | .350           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .512    | 14.773*** | .000 | 218.243*** | .262           |      |
|      | 3단계(독립) | .122    | 3.601***  | .000 | 365.898*** | .544           |      |
|      | 3단계(매개) | .659    | 19.476*** | .000 |            |                |      |
| 의상   | 1단계     | .580    | 17.671*** | .000 | 312.253*** | .337           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .552    | 16.412*** | .000 | 269.342*** | .305           |      |
|      | 3단계(독립) | .193    | 5.852***  | .000 | 388.738*** | .559           |      |
|      | 3단계(매개) | .619    | 18.806*** | .000 |            |                |      |

\*  $p < .05$ , \*\*\*  $p < .001$

3단계 매개조건 분석결과 독립변수인 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상의 회귀계수가 유의미하면서 2단계보다 감소하였고, 매개변수인 내재적 만족도 유의미하게 나타나 내재적 만족은 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상과 관람몰입 간의 관계에서 부분매개 조건을 충족하고 있는 것으로 나타났다. 이에 따라 “내재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.”라는 가설 7-1은 채택되었다.

H7-2. 외재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-2. 외재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-2-1. 외재적 만족은 일반분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-2-2. 외재적 만족은 특수분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-2-3. 외재적 만족은 헤어 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H7-2-4. 외재적 만족은 의상 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.

특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 관람몰입의 관계에서 외재적 만족의 매개효과를 분석한 결과는 [표 4-24]와 같다. 분석결과 독립변수인 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 1단계에서 매개변수인 외재적 만족에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 매개조건을 충족하였고( $p < .001$ ), 2단계 매개조건 분석결과 독립변수인 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 종속변수인 관람몰입에 통계적으로 유의미한 영향

을 미치는 것으로 나타나 매개조건을 충족하였다( $p < .001$ ).

3단계 매개조건 분석결과 독립변수인 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상의 회귀계수가 유의미하면서 2단계보다 감소하였고, 매개변수인 외재적 만족도 유의미하게 나타나 외재적 만족은 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상과 관람몰입 간의 관계에서 부분매개 조건을 충족하고 있는 것으로 나타났다. 이에 따라 “외재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.”라는 가설 7-2는 채택되었다.

[표 4-24] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 관람몰입의 관계에서 외재적 만족의 매개효과

| 독립변수 | 검정단계    | $\beta$ | t         | p    | F-value    | R <sup>2</sup> | 채택유무 |
|------|---------|---------|-----------|------|------------|----------------|------|
| 일반분장 | 1단계     | .539    | 15.870*** | .000 | 251.843*** | .291           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .563    | 16.885*** | .000 | 285.112*** | .317           |      |
|      | 3단계(독립) | .231    | 7.497***  | .000 | 432.623*** | .585           |      |
|      | 3단계(매개) | .615    | 19.917*** | .000 |            |                |      |
| 특수분장 | 1단계     | .546    | 16.176*** | .000 | 261.647*** | .298           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .540    | 15.911*** | .000 | 253.175*** | .292           |      |
|      | 3단계(독립) | .194    | 6.159***  | .000 | 412.455*** | .573           |      |
|      | 3단계(매개) | .634    | 20.132*** | .000 |            |                |      |
| 헤어   | 1단계     | .532    | 15.584*** | .000 | 242.871*** | .283           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .512    | 14.773*** | .000 | 218.243*** | .262           |      |
|      | 3단계(독립) | .165    | 5.257***  | .000 | 401.097*** | .566           |      |
|      | 3단계(매개) | .652    | 20.767*** | .000 |            |                |      |
| 의상   | 1단계     | .523    | 15.236*** | .000 | 232.129*** | .274           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .552    | 16.412*** | .000 | 269.342*** | .305           |      |
|      | 3단계(독립) | .227    | 7.431***  | .000 | 431.538*** | .584           |      |
|      | 3단계(매개) | .621    | 20.327*** | .000 |            |                |      |

\*\*\*  $p < .001$

8) 가설8의 검증

H8. 관람만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-1. 내재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-1-1. 내재적 만족은 일반분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-1-2. 내재적 만족은 특수분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-1-3. 내재적 만족은 헤어 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-1-4. 내재적 만족은 의상 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 행동의도의 관계에서 내재적 만족의 매개효과를 분석한 결과는 [표 4-25]와 같다. 분석 결과 독립변수인 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 1단계에서 매개변수인 내재적 만족에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 매개조건을 충족하였고( $p < .001$ ), 2단계 매개조건 분석결과 독립변수인 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 종속변수인 행동의도에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나 매개조건을 충족하였다( $p < .001$ ).

3단계 매개조건 분석결과 독립변수인 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상의 회귀계수가 유의미하면서 2단계보다 감소하였고, 매개변수인 내재적 만족도 유의미하게 나타나 내재적 만족은 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상과 행동의도 간의 관계에서 부분매개 조건을 충족

하고 있는 것으로 나타났다. 이에 따라 “내재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.”라는 가설 8-1은 채택되었다.

[표 4-25] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 행동의도의 관계에서 내재적 만족의 매개효과

| 독립변수 | 검정단계    | $\beta$ | t         | p    | F-value    | R <sup>2</sup> | 채택유무 |
|------|---------|---------|-----------|------|------------|----------------|------|
| 일반분장 | 1단계     | .608    | 18.981*** | .000 | 360.272*** | .369           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .565    | 16.974*** | .000 | 288.127*** | .319           |      |
|      | 3단계(독립) | .271    | 7.310***  | .000 | 267.832*** | .466           |      |
|      | 3단계(매개) | .483    | 12.996*** | .000 |            |                |      |
| 특수분장 | 1단계     | .670    | 22.394*** | .000 | 501.472*** | .449           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .572    | 17.272*** | .000 | 298.330*** | .327           |      |
|      | 3단계(독립) | .250    | 6.210***  | .000 | 255.028*** | .454           |      |
|      | 3단계(매개) | .480    | 11.954*** | .000 |            |                |      |
| 헤어   | 1단계     | .592    | 18.217*** | .000 | 331.863*** | .350           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .550    | 16.315*** | .000 | 266.171*** | .302           |      |
|      | 3단계(독립) | .256    | 6.966***  | .000 | 263.604*** | .462           |      |
|      | 3단계(매개) | .496    | 13.509*** | .000 |            |                |      |
| 의상   | 1단계     | .580    | 17.671*** | .000 | 312.253*** | .337           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .528    | 15.424*** | .000 | 237.893*** | .279           |      |
|      | 3단계(독립) | .230    | 6.274***  | .000 | 255.711*** | .454           |      |
|      | 3단계(매개) | .514    | 14.054*** | .000 |            |                |      |

\*\*\*p<.001

H8-2. 외재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-2-1. 외재적 만족은 일반분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-2-2. 외재적 만족은 특수분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

H8-2-3. 외재적 만족은 헤어 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할

것이다.

H8-2-4. 외재적 만족은 의상 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.

특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 행동의도의 관계에서 외재적 만족의 매개효과를 분석한 결과는 [표 4-26]과 같다. 분석 결과 독립변수인 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 1단계에서 매개변수인 외재적 만족에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 매개조건을 충족하였고( $p < .001$ ), 2단계 매개조건 분석결과 독립변수인 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 종속변수인 행동의도에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나 매개조건을 충족하였다( $p < .001$ ).

3단계 매개조건 분석결과 독립변수인 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상의 회귀계수가 유의미하면서 2단계보다 감소하였고, 매개변수인 외재적 만족도 유의미하게 나타나 외재적 만족은 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상과 행동의도 간의 관계에서 부분매개 조건을 충족하고 있는 것으로 나타났다. 이에 따라 “외재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.”라는 가설 8-2는 채택되었다.

[표 4-26] 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 행동의도의 관계에서 외재적 만족의 매개효과

| 독립변수 | 검정단계    | $\beta$ | t         | p    | F-value    | R <sup>2</sup> | 채택유무 |
|------|---------|---------|-----------|------|------------|----------------|------|
| 일반분장 | 1단계     | .539    | 15.870*** | .000 | 251.843*** | .291           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .565    | 16.974*** | .000 | 288.127*** | .319           |      |
|      | 3단계(독립) | .285    | 8.496***  | .000 | 320.270*** | .511           |      |
|      | 3단계(매개) | .520    | 15.502*** | .000 |            |                |      |
| 특수분장 | 1단계     | .546    | 16.176*** | .000 | 261.647*** | .298           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .572    | 17.272*** | .000 | 298.330*** | .327           |      |
|      | 3단계(독립) | .291    | 8.633***  | .000 | 322.426*** | .512           |      |
|      | 3단계(매개) | .514    | 15.286*** | .000 |            |                |      |
| 헤어   | 1단계     | .532    | 15.584*** | .000 | 242.871*** | .283           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .550    | 16.315*** | .000 | 266.171*** | .302           |      |
|      | 3단계(독립) | .267    | 7.958***  | .000 | 312.182*** | .504           |      |
|      | 3단계(매개) | .531    | 15.821*** | .000 |            |                |      |
| 의상   | 1단계     | .523    | 15.236*** | .000 | 232.129*** | .274           | 부분매개 |
|      | 2단계     | .528    | 15.424*** | .000 | 237.893*** | .279           |      |
|      | 3단계(독립) | .242    | 7.199***  | .000 | 301.662*** | .496           |      |
|      | 3단계(매개) | .546    | 16.241*** | .000 |            |                |      |

\*\*\* p<.001

## 9) 가설검증 결과요약

이상의 가설검증 결과를 요약하면 다음 [표 4-27]과 같다.

[표 4-27] 가설검증 결과요약

| 구분     | 가설                                                              | 채택여부 |
|--------|-----------------------------------------------------------------|------|
| H1     | 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 관람만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.   | 부분채택 |
| H1-1   | 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다. | 부분채택 |
| H1-1-1 | 일반분장 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                         | 채택   |
| H1-1-2 | 특수분장 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                         | 채택   |
| H1-1-3 | 헤어 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                           | 기각   |
| H1-1-4 | 의상 요소는 내재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                           | 채택   |
| H1-2   | 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다. | 채택   |
| H1-2-1 | 일반분장 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                         | 채택   |
| H1-2-2 | 특수분장 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                         | 채택   |
| H1-2-3 | 헤어 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                           | 채택   |
| H1-2-4 | 의상 요소는 외재적 만족에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                           | 채택   |
| H2     | 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.   | 부분채택 |
| H2-1   | 일반분장 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                           | 채택   |
| H2-2   | 특수분장 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                           | 채택   |
| H2-3   | 헤어 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                             | 기각   |
| H2-4   | 의상 요소는 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                             | 채택   |
| H3     | 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.   | 채택   |
| H3-1   | 일반분장 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                           | 채택   |
| H3-2   | 특수분장 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                           | 채택   |
| H3-3   | 헤어 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                             | 채택   |
| H3-4   | 의상 요소는 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                             | 채택   |
| H4     | 관람만족은 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                              | 채택   |
| H4-1   | 내재적 만족은 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                            | 채택   |
| H4-2   | 외재적 만족은 관람몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                            | 채택   |
| H5     | 관람만족은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                              | 채택   |
| H5-1   | 내재적 만족은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                            | 채택   |
| H5-2   | 외재적 만족은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                            | 채택   |
| H6     | 관람몰입은 행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.                              | 채택   |

[표 4-27 계속] 가설검증 결과요약

| 구분     | 가설                                                              | 채택여부 |
|--------|-----------------------------------------------------------------|------|
| H7     | 관람만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.   | 채택   |
| H7-1   | 내재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다. | 채택   |
| H7-1-1 | 내재적 만족은 일반분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.                         | 채택   |
| H7-1-2 | 내재적 만족은 특수분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.                         | 채택   |
| H7-1-3 | 내재적 만족은 헤어 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.                           | 채택   |
| H7-1-4 | 내재적 만족은 의상 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.                           | 채택   |
| H7-2   | 외재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다. | 채택   |
| H7-2-1 | 외재적 만족은 일반분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.                         | 채택   |
| H7-2-2 | 외재적 만족은 특수분장 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.                         | 채택   |
| H7-2-3 | 외재적 만족은 헤어 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.                           | 채택   |
| H7-2-4 | 외재적 만족은 의상 요소가 관람몰입에 미치는 영향을 매개할 것이다.                           | 채택   |
| H8     | 관람만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.   | 채택   |
| H8-1   | 내재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다. | 채택   |
| H8-1-1 | 내재적 만족은 일반분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.                         | 채택   |
| H8-1-2 | 내재적 만족은 특수분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.                         | 채택   |
| H8-1-3 | 내재적 만족은 헤어 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.                           | 채택   |
| H8-1-4 | 내재적 만족은 의상 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.                           | 채택   |
| H8-2   | 외재적 만족은 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다. | 채택   |
| H8-2-1 | 외재적 만족은 일반분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.                         | 채택   |
| H8-2-2 | 외재적 만족은 특수분장 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.                         | 채택   |
| H8-2-3 | 외재적 만족은 헤어 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.                           | 채택   |
| H8-2-4 | 외재적 만족은 의상 요소가 행동의도에 미치는 영향을 매개할 것이다.                           | 채택   |

## 제 5 장 결론

### 제 1 절 요약 및 결론

본 연구는 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람만족과 몰입, 행동의도에 미치는 영향을 알아보는데 목적을 두고 연구하였으며, 그 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람만족에 미치는 영향을 분석한 결과 먼저 내재적 만족에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 특수분장( $\beta = .392, p < .001$ ), 일반분장( $\beta = .186, p < .001$ ), 의상( $\beta = .114, p < .05$ )이 내재적 만족에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 관객의 내재적 만족에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소로써 특수분장, 일반분장, 의상 요소가 중요한 요인임을 알 수 있다. 또한 외재적 만족에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장( $\beta = .205, p < .001$ ), 특수분장( $\beta = .188, p < .01$ ), 의상( $\beta = .155, p < .01$ ), 헤어( $\beta = .127, p < .05$ )가 외재적 만족에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 관객의 외재적 만족에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소로써 일반분장, 특수분장, 의상, 헤어 요소가 중요한 요인임을 알 수 있다.

둘째, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관람몰입에 미치는 영향을 분석한 결과 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장( $\beta = .278, p < .001$ ), 의상( $\beta = .250, p < .001$ ), 특수분장( $\beta = .141, p < .05$ )이 관람몰입에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 관객의 관람몰입에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소로써 일반분장, 의상, 특수분장 요소가 중요한 요인임을 알 수 있다.

셋째, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 행동

의도에 미치는 영향을 분석한 결과 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장( $\beta=.231$ ,  $p<.001$ ), 특수분장( $\beta=.217$ ,  $p<.001$ ), 헤어( $\beta=.133$ ,  $p<.05$ ), 의상( $\beta=.117$ ,  $p<.05$ )이 행동의도에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 관객의 행동의도에 있어서는 캐릭터 이미지 구현요소로써 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상 요소가 중요한 요인임을 알 수 있다.

넷째, 관람만족이 관람몰입에 미치는 영향을 분석한 결과 관람만족의 하위요인별 외재적 만족( $\beta=.445$ ,  $p<.001$ ), 내재적 만족( $\beta=.415$ ,  $p<.001$ )이 관람몰입에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 관객의 관람몰입에 있어서는 관람만족으로써 외재적 만족, 내재적 만족이 중요한 요인임을 알 수 있다.

다섯째, 관람만족이 행동의도에 미치는 영향을 분석한 결과 관람만족의 하위요인별 외재적 만족( $\beta=.430$ ,  $p<.001$ ), 내재적 만족( $\beta=.343$ ,  $p<.001$ )이 행동의도에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 관객의 행동의도에 있어서는 관람만족으로써 외재적 만족, 내재적 만족이 중요한 요인임을 알 수 있다.

여섯째, 관람몰입이 행동의도에 미치는 영향을 분석한 결과 관람몰입( $\beta=.699$ ,  $p<.001$ )이 행동의도에 통계적으로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 관객의 행동의도에 있어서는 관람몰입이 중요한 요인임을 알 수 있다.

일곱째, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 관람몰입의 관계에서 내재적 만족의 매개효과를 분석한 결과 독립변수인 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상의 회귀계수가 유의미하였고, 매개변수인 내재적 만족도 유의미하게 나타나 내재적 만족은 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상과 관람몰입 간의 관계에서 부분매개 조

건을 충족하고 있는 것으로 나타났다.

또한 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 관람 몰입의 관계에서 외재적 만족의 매개효과를 분석한 결과 독립변수인 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상의 회귀계수가 유의미하였고, 매개변수인 외재적 만족도 유의미하게 나타나 외재적 만족은 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상과 관람몰입 간의 관계에서 부분매개 조건을 충족하고 있는 것으로 나타났다. 즉, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 관람몰입에 직접적으로 유의미한 영향을 미치는 것 뿐만 아니라 매개변수인 관람만족(내재적 만족, 외재적 만족)을 거쳐 관람몰입에 간접적으로도 유의미한 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

여덟째, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 행동의도의 관계에서 내재적 만족의 매개효과를 분석한 결과 독립변수인 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상의 회귀계수가 유의미하였고, 매개변수인 내재적 만족도 유의미하게 나타나 내재적 만족은 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상과 행동의도 간의 관계에서 부분매개 조건을 충족하고 있는 것으로 나타났다.

또한 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소와 행동의도의 관계에서 외재적 만족의 매개효과를 분석한 결과 독립변수인 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상의 회귀계수가 유의미하였고, 매개변수인 외재적 만족도 유의미하게 나타나 외재적 만족은 캐릭터 이미지 구현요소의 하위요인별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상과 행동의도 간의 관계에서 부분매개 조건을 충족하고 있는 것으로 나타났다. 즉, 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소별 일반분장, 특수분장, 헤어, 의상은 행동의도(재관람의도, 추천의도)에 직접적으로 유의미한 영향을 미치는 것 뿐만 아니라 매개변수인 관람만족(내재적 만족, 외재적 만족)을 거쳐 행동의도에 간접적으로도 유의미한 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

이 같은 결과를 볼 때, 특수분장이 적용된 한국영화에서의 캐릭터 이미지 구현요소는 관객의 관람만족과 몰입, 행동의도에 긍정적인 영향을 미치는 중요한 요인으로 나타났고, 특히 관람만족은 캐릭터 이미지 구현요소와 관객의 관람몰입 및 행동의도 관계에서 유의한 매개효과가 있음을 알 수 있다. 즉, 관객의 문화적 욕구나 눈높이가 높아진 상황에서 다양한 캐릭터 이미지 구현요소는 관객의 영화에 대한 만족과 몰입을 높일 수 있는 중요한 요소임을 알 수 있다.

관객이 느끼는 영화의 완성도는 시나리오와 연출뿐만 아니라 시각적인 효과도 중요하다. 주인공과 직접적으로 관련된 상황에 대한 시각적 효과가 강조될 때, 관객들은 주인공에게 오롯이 몰입할 수 있고, 이는 결과적으로 영화 흥행에 직간접적으로 영향을 줄 수 있다. 이러한 주인공과 배경인물에 대한 시각적 효과를 극대화시키기 위한 요소로 캐릭터 이미지 구현요소의 중요성이 강조되고 있다. 이에 따라 영화 속 분위기나 사건을 보다 실감나게 묘사하고, 향후 장르의 발전과 더불어 새로운 재료와 기법, 다양한 기술을 바탕으로 한 캐릭터 이미지 구현요소를 통해 지속적인 관객창출을 기대할 수 있을 것이다. 나아가 영화뿐만이 아니라 드라마 및 다양한 영상예술 분야에 있어 제작자, 감독의 표현의도와 관객과의 소통하는 연결통로로 활용되기를 바란다.

## 제 2 절 제언 및 시사점

본 연구는 제시했던 여러 가지 세분화된 영향 요인들의 반영에도 불구하고 몇 가지 한계점으로 추가적인 연구가 필요하다.

첫째, 본 연구에서는 특수분장이 적용된 영화를 관람한 경험이 있는 10대~50대 이상의 일반인을 대상을 표본으로 하여 분석하였으나, 전문가 집단 및 한정된 특정 연령대 표본을 확보하여 연령대별, 직업별에 따른 작품요인과 관람 행동 간의 차이를 살펴볼 필요성이 있다.

둘째, 본 연구는 한 번의 설문을 통해 자료를 수집함으로써 횡단적인 연구가 이루어져 연구결과에 대한 인과적 추론이 용의하지 못한 측면이 있으므로 충분한 자료검토를 통한 샘플 확보의 필요성이 있다.

셋째, 본 연구에서는 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 표현 요소와 관객의 관람 몰입에 따른 특수분장의 측정항목 개발과 관련된 각 변수 간의 관계를 더욱 명확하게 확인할 수 있는 측정개발 부분에서 미비한 측면이 있다. 따라서 향후 연구에서는 체계적인 선행연구의 분류를 통한 결과분석을 기반으로 체계적인 측정 항목이 선정되어야 할 필요성이 있다.

한국영화에서 특수분장이 갖는 의미를 광범위하게 접근하여 파악하려면 다른 영역 및 매체에 미치는 특수분장 기법의 영향력에 대한 향후 연구가 필요하다. 또한 캐릭터 이미지 구현요소의 관람만족과 몰입에 대한 분석에 있어 한국에서 제작된 영화를 주된 분석 자료로 연구를 했기 때문에 세계 여러 나라의 영화 사례를 분석하지 못한 부분을 배제할 수 없는 연구의 한계점이라고 할 수 있다.

캐릭터 이미지 구현에 중점을 두어 한국영화가 제작되는 현 시점에서 특수분장이 적용된 한국 영화나 드라마에서 캐릭터의 몰입감을 주기 위한 자료로 본 연구가 활용되기를 바란다. 또한 추후 외국영화와 한국영화의 여러 영화들의 특수분장을 함께 분석하거나 영화 장르 별 캐릭터의 특수분장을 비교 분석하는 연구를 통해 한국영화의 완성도 높은 캐릭터 이미지 구현을 위한 전략과 방안이 연구되어야 할 것이다. 또한 한국영화가 세계적인 발전을 이루고 있는 만큼 특수분장에 대한 깊이 있는 연구는 영화에서 완성도 높은 캐릭터 이미지 구현의 방향을 제시할 뿐 아니라 영화의 실재감과 몰입감을 제시함으로써, 한국영화산업에 발전적인 계기를 마련하게 될 것이다.

## 참 고 문 헌

### 1. 국내문헌

- 강철두. (2017). “비언어적 커뮤니케이션의 감정 표현 연구 : 에크먼과 라반의 이론에 근거한 영화 장르를 중심으로”. 대구대학교 대학원 박사학위논문
- 김강석. (2015). “디지털 디바이드 현상과 일상적 미디어 이용의 상관성 : 모바일 OTT 서비스에 대한 사회적 배제 이론 적용을 중심으로”. 성균관 대학교 일반대학원 박사학위논문
- 김계수. (2011). 『구조방정식 모형 분석』, 서울: 한나래아카데미, 154-158.
- 김기용. (2020). “국내 온라인 동영상 플랫폼; OTT 발전연구”. 순천향대학교 대학원 박사학위논문
- 김대희. (2018). 『인터넷 동영상 콘텐츠 유통과 소비에 관한 실태조사』. KIDSDI 정보통신정책연구원, 정책자료 19-06
- 김려실. (2012). 일본 재난영화의 내셔널리즘적 변용: 「고지라」와 「일본침몰」을 중심으로. 『일본비평』, 7, 114-139.
- 김미현. (2005). “한국 시네마스코프에 대한 역사적 연구”. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문
- 김병현. (2020). “과정적 충족으로서의 인지된 행동유도성과 내용적 충족이 OTT서비스의 이용 만족도와 지속이용의도에 미치는 영향 -유튜브와 넷플릭스를 중심으로-”. 성균관대학교 일반대학원 박사학위논문
- 김봉천. (2001). “한국 TV드라마의 성격 분장에 관한 연구”. 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 김석균. (2012). “영화평가가 고객 만족도 및 구전에 미치는 영향”. 건국대학교 대학원 박사학위논문

- 김수경.(2009)."판타지영화의 캐릭터 의상에 관한 연구 : 신화적 캐릭터를 중심으로".  
이화여자대학교대학원 박사학위논문. p.2.
- 김유경. (2013). “판타지영화 캐릭터의 비적특성과 유형에 따른 분장의 조형성”. 서경대학교 대학원 박사학위논문
- 김인하. (2017). “규제와 개혁 : 한국 영화콘텐츠 산업의정부정책”. 청주대학교 대학원 박사학위논문
- 김인환. (2017). “디지털 아카이브 전시장 관람객의 감정반응 요인이 관람물 입과 관람만족을 통해 전시성과에 미치는 영향”. 서울벤처대학원대학교 박사학위논문
- 김정주. (2018). “호러 영화의 서스펜스 표현기법에 대한 분석 연구”. 상명대학교 일반대학원 석사학위논문
- 김지윤. (2020). “브랜드 인트로영상의 사운드가 브랜드 태도와 인지에 미치는 영향”.홍익대학교 영상대학원 석사학위논문
- 김정환. (2005). DI(Digital Intermediate) 환경에서의 디지털 색 보정(Digital Grading) 연구. 『영화연구』, 27, 111-134.
- 노동환. (2018). “국내 OTT(Over The Top)서비스 시장에서의 사업자 유형 간 경쟁관계에 대한 적소분석 연구”. 중앙대학교 대학원 박사학위논문
- 노희운. (2019). 『국내 OTT 서비스 이용 현황 분석 - 유튜브(Youtube)를 중심으로』. KIDSDI 정보통신정책연구원, 31(4), 30-40
- 담경봉. (2019). “21c한중 영화산업 발전을 위한 정부정책 비교연구”. 청주대학교 대학원 박사학위논문
- 문정은. (2010). “컴퓨터 그래픽스를 활용한 디지털 분장 기법에 관한 연구 : 노인 캐릭터 분장을 중심으로”. 세종대학교 대학원 박사학위논문
- 문정은, 김숙진. (2011). “영화 사례분석을 통한 디지털 분장 기법에 관한 연구”. 『한국복식학회지』, 61(5), 48-63.
- 문화관광부. (2000). 『2000 문화산업백서』. 서울:문화관광부
- 박상은. (2014). “디지털 케이블TV 가입자의 드라마 및 영화 VOD 구매에 미치는 주요 요인에 관한 연구”. 서울과학기술대학교 IT정책전문대학

원 박사학위논문

- 박성식. (2019). “영화 장르 진화현상에 대한 문화사회학과 다윈주의의 통합적 접근 연구”. 카톨릭대학교 대학원 박사학위논문
- 박지연. (2008). “한국 영화산업의 변화과정에서 영화정책의 역할에 관한 연구 : 1950년대 중반에서 1960년대 초반의 근대화과정을 중심으로”. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문
- 박지혜. (2010). "영화 장르의 진화와 매너리즘의 상관관계에 대한 연구 -서부극 장르 영화를 중심으로". 한양대학교 석사학위논문
- 박현정. (2013). “변형과 반복의 구조로서 멜로드라마 영화 영화의 장르연구 : 〈건축학개론〉, 〈내 아내의 모든 것〉, 〈늑대소년〉을 중심으로”. 부경대학교 대학원 박사학위논문
- 소신욱. (2019). “한·중 영화산업의 투자배급에 대한 정부정책비교연구”. 청주대학교 대학원
- 손동오. (2009). "영화산업에 있어서 촬영소의 역사 및 역할에 대한 연구 -남양주종합촬영소 스튜디오를 중심으로-", 세종대학교 영상대학원 석사학위논문
- 서가림(2020). 중국관광객의 예술영화 관람 선택요인이 만족도 및 행동의도에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문
- 서원대. (2013). “한국 실험영화의 제도화 과정 연구”. 한양대학교 대학원 박사학위논문
- 송진열. (2015). “장편 영화 〈지옥화〉 : 〈지옥화〉의 영화 표현 요소들과 촬영스타일 분석을 중심으로”, 동국대학교 대학원 박사학위논문
- 스티브 날·프랑크 크루트니크, 강현두 옮김. (2002). 『세상의 모든 코미디』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 신연선. (2017). "프로스테틱 제작을 위한 특수분장에서의 3D프린터 활용 방안". 성신여자대학교 뷰티융합대학원 석사학위논문
- 신혜원, 김희라(2014). 영화의상에 관한 국내 연구의 동향 분석. 『한국복식학회』, 64(7), 1-10.
- 안세웅. (2008). “애니메이션 영화의 현상학적 지각에 의한 실재성”. 홍익대

학교 대학원 박사학위논문

- 양보화. (2019). “한중 독립 다큐멘터리 영화의 제작 요소 연구 : 한국의 〈위낭소리〉와 중국의 〈귀로열차〉를 중심으로”. 청주대학교 대학원 박사학위논문
- 여순심. (2020). “공연예술 관람객의 문화소비 성향에 따른 소비가치, 관람만족도, 재관람의도 간의 관계”. 호남대학교 대학원 박사학위논문
- 유득순. (2018). “역사교육에서 역사영화의 활용에 관한 연구”. 경북대학교 대학원 박사학위논문
- 윤유정. (2015). “국악공연의 마케팅믹스요인이 관람객 만족도와 재관람의도에 미치는 영향”-국립국악원을 중심으로-. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문
- 윤재선. (2011). “3D입체영화 관객의 만족에 영향을 미치는 요소에 관한 연구”. 숭실대학교 석사학위논문
- 윤지민. (2011). “영화 특수분장 연구 : 할리우드 영화에 나타난 특수분장 기법과 재료의 발달 연구”. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문. p.79.
- 이강태. (2008). “경기지연이 관람만족과 경기몰입, 재관람 의도에 미치는 영향”, 대구가톨릭대학교대학원 박사학위논문. p.25.
- 이상훈. (2005). “분장의 표현기법에 관한 연구”. 중부대학교 인문산업대학원 석사학위논문
- 이상훈. (2018). 『분장 및 특수분장의 세계』. 서울: 부크크.
- 이서현, 권오혁(2020), “실감영상과 문화융합 콘텐츠 사례를 통해 본 캐릭터 구현을 위한 분장과 이미지연출에 관한 연구- UWV 영화 “기억을 걷는 시간”을 중심으로“, 『한국문화융합학회』, 42(3), 447-478.
- 이승환. (2014). “미국과 한국의 분장교육 분석”. 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문
- 이장석. (2020). “확장된 기대일치모델과 정보시스템 성공모형을 통합 적용한 OTT 서비스 지속이용 예측에 관한 연구”. 중앙대학교 대학원 박사학위논문
- 이종현. (2019). “‘트랜스아이덴티티’ 스토리텔링 기반 한국 장르영화 연구”.

한국외국어대학교 대학원 박사학위논문

- 이화영. (2002). “영화의상의 표현성에 관한 연구”. 동국대학교 대학원 박사학위논문
- 이화순. (2011). 뮤지컬 작품 요인과 작품 외 요인이 관객의 구매 후 행동에 미치는 영향에 관한 연구 : 만족과 몰입을 매개 변수로 하여. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 이혜주, 전인미. (2009). 영화에 나타난 악인 캐릭터의 시각적 이미지 분석 - 2000년대 이후 사례를 중심으로-. 『한국복식학회지』, 59(1), 1-13
- 이희원.(2017.). "일본영화 팬덤 특성이 영화수용 태도 및 충성도에 미치는 영향", 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문
- 임수진. (2018). “TV채널의 OTT서비스 확장을 위한 플랫폼 디자인 개선 연구 - 캐치온을 중심으로-”. 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문
- 임영훈. (2019). “단편영화 스트리밍 서비스를 위한 반응형 웹 기반 플랫폼 개발”. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문
- 임유상, 고옥. (2009). 3D애니메이션의 내러티브에 의한 색채, 『한국콘텐츠학회』, 9(4), 162-171.
- 임세은. (2012). “영화 엑스맨 캐릭터 분장요소에 관한 연구”, 서경대학교 미용예술대학원 석사학위논문
- 임희경. (2019). 시대별 영화분장 특성에 관한 트렌드 분석. 『한국융합학회논문지』, 10(3), 291-296.
- 오민애. (2020). “한국영화 흥행요인에 관한 실증연구 - 상업영화의 시기별 흥행 주요 요인의 변화를 중심으로-”. 고려대학교 공학대학원 석사학위논문
- 원태연, 정성원(2007). 통계조사분석. 서울: 도서출판 한나래
- 장규수. (2013). 수록처: 『한류와 아시아류』. p.12. 커뮤니케이션북스
- 장미숙. (2005). “20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수분장 연구”, 숙명여자대학교대학원 박사학위논문
- 장미숙. 양숙희 (2005), 20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수 분장 연구,

- 『한국복식학회지』. 55(3), 141-158.
- 정성욱. (2020). “OTT 플랫폼의 성장과 영화산업의 변화”. 부산대학교 기술창업대학원 석사학위논문
- 정유원. (2014). “영화 캐릭터의 매력성과 감정이입이 관객태도에 미치는 영향에 관한 연구”, 광운대학교 정보콘텐츠대학원 석사학위논문
- 정윤희. (2010). “영화관람 의도에 영향을 주는 요인에 관한 연구: 과거만족도와 현재 비평의 영향”. 『한국상품학회』, 25(4), 23-32.
- 정종화. (2012). “조선 무성영화 스타일의 역사적 연구”. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문
- 전문선. (2016). “3D 입체영화의 작품요인과 관객의 수용태도 간의 인과관계 분석”. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문
- 조성근. (2015). “영화 관람의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”. 호서대학교 벤처대학원 박사학위논문
- 조운용. (2008). “프로야구 관람만족과 팀 충성도 관계에서 팀 브랜드 자산의 효과분석”, 연세대학교 대학원 박사학위논문
- 조해진. (2012). “한국 영화산업 발전방안 연구: 판타지 영화의 제작과 활용을 중심으로”. 한양대학교 대학원 박사학위논문
- 조현수. (2019). “영화 <어벤저스> 캐릭터에 나타난 특수분장”. 성신여자대학교 뷰티융합대학원 석사학위논문
- 진성철. (2012). “스마트 미디어 기반 영화콘텐츠 유통체계를 위한 한국영화 정책방안 연구”. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문
- 주희. (2016). “한국영화 캐릭터 형성과정에서 연기와 분장과의 상관관계 연구”. 청주대학교대학원 박사학위논문
- 찰스 애프론. 김갑의 옮김(1993). 『영화와 정서』. (영화 이론 총서 제29집), 부산: 영화진흥공사
- 최상범. (2012). “한국영화의 관객수가 미치는 요인에 관한 연구”. 서경대학교 대학원 박사학위논문
- 최우석. (2004). “영화 관람객의 인식 및 행동특성 파악과 효율적 커뮤니케이

선 방향설정을 위한 연구”. 고려대학교 경영대학원 석사학위논문

최윤정. (2020). "재난영화 시청이 수용자의 불안감, 자기성찰 및 시청만족에 미치는 영향". 이화여자대학교 대학원 석사학위논문

채서일. (2004). 『사회과학조사방법론(제3판)』 서울: 비엔엠북스.

추순진, 김상현(2003). 인터넷 쇼핑환경에서의 다차원적 관계몰입이 고객의 미래이용의도에 미치는 영향에 관한 연구. 『경제연구』, 21(4), 253-278.

한국영화진흥위원회. (2014). 『2013년 한국 영화산업 결산』. 영화진흥위원회.

한국콘텐츠진흥원. (2010). 『2009 해외콘텐츠시장조사(방송)』. KOCCA연구보고서, 10-72

허은희. (2014). “영화 캐릭터(Character)의 이해와 분석의 실제”. 『현대영화 연구』, 10(3), 269-298.

황은정. (2017). “신발전주의 국가와 한국 영화산업의 압축적 성장”. 고려대학교 대학원 박사학위논문

## 2. 국외문헌

Andrew Ainslie. (2005). *Modeling Movie Life Cycles and Market Share*. Marketing Science, 508-517.

Assael, H. (1984). *Consumer behavior and marketing action*. Belmont: Kent publish.

Boulding, W., Kalra, A, Staelin, R., & Zeithaml, V.A.(1993). A dynamic process model of service quality: From expectations to behavioral intentions. *Journal of marketing research*, 30(1), 7-27.

Dupont, R. (1998). Relationship Marketing: A Strategy for Consumer-Owned Utilities in a Restructured Industry, *Management Quarterly* 38(4), 11-16.

- Etienne Souriau. (1990). *Vocabulaire d'Esthétique*. Paris: PUF, 727–733.
- Fishbein, M. & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention and behavior: An introduction to theory and research*. Reading, MA: Addison–Wesley.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1985). *Belief, Attitude, Intention and Behavior, An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison Wesley.
- F. Governo, A. A. C. Teixeira (2014), Marketing and technology sophistication as key determinants of the demand for 'art house' cinema films: A cross country analysis, *TÉHNE –Review of Applied Management Studies*, 2014, 12(1–2)
- Folkes V. S. (1987). Consumer Reaction to Product Failure: An Attributional Approach, *Journal of Consumer Research*, 398–409.
- Ghani, J. A., & Deshpande, S. P. (1994), Task Characteristics and the Experience of Optical Flow in Human–Computer Interaction, *The Journal of Psychology*, 5–25.
- Gilmore, J. H., & Pine, B. J. (2000). Markets of one: *Creating costomer–Unique Value through mass customization*. Harvard Business Press.
- Grant, B. K. (2007) Film Genre: From Iconography to Ideology, *Wallflower, London*. 16–17.
- Jain D. and Neelamegham R. (1999). Consumer Choice Process for Experience Goods : An Econometric Model and Analysis, *Journal of Marketing Research*. 373–386.
- Litman B. R., Kohl L. S. (1989). Predicting Financial Success of Motion Pictures. *Journal of Media Economics*.
- Linton J. M. and Petrovich J. A, (1988). *he application of consumer information acquisition approach to movie selection*, In Austin, B. A. Current Research In Film: Audience, Economics and Law New York: Ablex Publishing Corporation.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory (2nd ed.)*. New York, NY:

McGraw-Hill.

- Oliver, R. L. (1993). A Conceptual model of service quality and service satisfaction: Compatible goals, different concepts. *Advances in services marketing and management*, 2, 62-85.
- Oliver R. L. (1997). *Satisfaction : A Behavioral Perspective on the Consumer*, New York: McGraw-Hill, 418-430.
- Oliver, R. L. (1996). *Satisfaction : A Behavioral Perspective on Consumer*. NY : McGraw-Hill Co. Inc.
- Oliver, R. L. (1980). A Cognitive Model of Antecedents and Consequences of Satisfaction Decisions. *Journal of Marketing Research*, 17, 460-469.
- Souriau Etienne (1990). *Vocabulaire d'Esthétique*. Paris:PUF.
- Wilson, F., Kickul, J., & Marlino, D. (2007). Gender, entrepreneurial selfefficacy, and entrepreneurial career intentions: implications forentrepreneurship education. *Entrepreneurship theory and practice*, 31(3), 387-406.
- Zeithaml, V. A., Berry, L. L., & Parasoraman, A. (1996). The behavioral consequences of service quality. *Jorurnal of Marketing*, 60(2), 31-46
- Zillmann, D. (1991). Empathy: Effect from bearing witness to the emotions of others. In J. Bryant and D. Zillmann (Eds.), *Responding to the screen: Reception and reaction processes* . Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates. 135 - 168.

### 3. 인터넷사이트, 기타

- 네이버 지식백과, “플랫폼”(매일경제, 매경닷컴), <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=17661&cid=43659&categoryId=43659>,(2020. 08.20)
- 네이버 지식백과, “OTT”, <https://goo.gl/HQod53>, (2020.10.08)

네이버 지식백과, "영화장르"(영화의 이해, 2014.2.28., 민경원), <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2275298&cid=42219&categoryId=51141>(2020.09.15)

네이버 지식백과, “장르” (영화 흥행 요인, 2015. 11. 1, 장병희), <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3351580&cid=42219&categoryId=58207> (2020.09.04)

네이버 지식백과, “죽기 전에 꼭 봐야 할 한국영화 1001 미녀는 괴로워” <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=971843&cid=42620&categoryId=42620> (2020.10.02)

네이버 지식백과, “죽기 전에 꼭 봐야 할 한국영화”, [https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=971843&cid=42620&categoryId=42620&anchorTarget=TABLE\\_OF\\_CONTENT2#TABLE\\_OF\\_CONTENT2](https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=971843&cid=42620&categoryId=42620&anchorTarget=TABLE_OF_CONTENT2#TABLE_OF_CONTENT2), (2020.10.03)

네이버 지식백과, "부산행", <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3440446&cid=43667&categoryId=43667>, (2020.10.28)

네이버 지식백과 영화사전, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=349552&cid=42617&categoryId=42617>, (2020.09.26)

네이버 지식백과, “손에 잡히는 방송 통신융합 시사용어”, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3587037&cid=59277&categoryId=59279>, (2020.10.05)

네이버 지식백과, “슬랩스틱 코미디”(시사상식사전, pmg 지식엔진연구소), <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=935444&cid=43667&categoryId=43667>, (2020.09.02)

네이버 지식백과 예스폼서식사전, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1830140&cid=42279&categoryId=42279>, (2020.08.26)

네이버 지식백과, “영화미술의 역사”(프로덕션디자이너, 2014. 2.28., 심형근), <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2275855&cid=42219&categoryId=51200>(2020.08.24)

네이버 지식백과, “판타지 문학”(판타지 백과, 바로북), [https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=970207&cid=60654&categoryId=60654&anchorTarget=TABLE\\_OF\\_CONTENT3#TABLE\\_OF\\_CONTENT3](https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=970207&cid=60654&categoryId=60654&anchorTarget=TABLE_OF_CONTENT3#TABLE_OF_CONTENT3)(2020.09.24)

네이버 지식백과, “플랫폼”(매일경제, 매경닷컴), <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=17661&cid=43659&categoryId=43659>(2020. 08.20)

네이버 지식백과 영화사전, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=348872&cid=42617&categoryId=42617>, (2020.11.05)

네이버 지식백과 영화사전, “특수촬영”, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=348872&cid=42617&categoryId=42617>, (2020.11.05)

ocId=350322&cid=42617&categoryId=42617,(2020.09.12)

네이버 지식백과 영화사전, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1919575&cid=50337&categoryId=50337>, (2020.09.02)

네이버 지식백과 영화사전, “내러티브”, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=348872&cid=42617&categoryId=42617>,(2020.09.15)

네이버 시사상식사전, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2412222&cid=43667&categoryId=43667>,(2020.10.12)

네이버 시사상식사전, “Ode to My”, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=5724986&cid=43667&categoryId=43667>,(2020.10.12)

네이버 포스트, “앵글 밖 촬영현장”, <https://m.post.naver.com/viewer/postview.nhn?volumeNo=27525350&memberNo=46705016&vType=VERTICAL>,(2020.10.12)

나무위키, “CGV 아트하우스”. <https://namu.wiki/w/CGV%20%EC%95%84%ED%8A%B8%ED%95%98%EC%9A%B0%EC%8A%A4>,(2020.10.18.)

다음 영화, <https://movie.daum.net/moviedb/main?movieId=40440#none>,(2020.10.05)

두산백과, “알지네이트”, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3555904&cid=40942&categoryId=32762>,(2020. 09. 06)

맥스무비, “[기획]보고도 믿을 수 없는 정교한 <울프맨> 탄생기”, <https://www.maxmovie.com/news/61052>,(2020.10.04)

정보통신기술용어해설, [http://www.ktword.co.kr/abbr\\_view.php?m\\_temp1=574](http://www.ktword.co.kr/abbr_view.php?m_temp1=574), (2020. 08.27)

한국인터넷진흥원, <https://www.kisa.or.kr/uploadfile/201306/201306101739593444.pdf>,(2020.08.24)

Korean Film Technology, “SPECIAL1 특수분장 메카닉,애니메트로닉스”, [http://keruluke.com/archived\\_web/kft/vol3/special1-mechanic/](http://keruluke.com/archived_web/kft/vol3/special1-mechanic/),(2020.10.06)

Korean Film Technology, “SPECIAL 1 특수분장”, [http://keruluke.com/archived\\_web/kft/vol3/special-1-character/](http://keruluke.com/archived_web/kft/vol3/special-1-character/),(2020.10.10.)

korea Film, “반지의 제왕 : 두개의 탑”, [http://www.koreafilm.co.kr/movie/review/lord\\_rings\\_two.htm](http://www.koreafilm.co.kr/movie/review/lord_rings_two.htm),(2020.10.16.)

korea Film, “울프맨(2010, The Wolfman)”, <http://www.koreafilm.co.kr/movie/review/wolfman.htm>,(2020.10.04)

위키백과, <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8F%84%EB%91%91%EB%93%A4>(2020.10.28)

위키백과, "Heist film", [https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%95%98%EC%9D%B4%EC%8A%A4%ED%8A%B8\\_%EC%98%81%ED%99%94](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%95%98%EC%9D%B4%EC%8A%A4%ED%8A%B8_%EC%98%81%ED%99%94), (2020.09.04)

위키백과, "누아르 영화", [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%88%84%EC%95%84%EB%A5%B4\\_%EC%98%81%ED%99%94](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%88%84%EC%95%84%EB%A5%B4_%EC%98%81%ED%99%94), (2020.10.05)

위키백과, "슬랩스틱", <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8A%AC%EB%9E%A9%EC%8A%A4%ED%8B%B1>, (2020.09.02)

위키백과, "화씨 9/11", [https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%99%94%EC%94%A8\\_9/11](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%99%94%EC%94%A8_9/11), (2020.10.17)

위키백과, [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B3%B5%ED%8F%AC\\_%EC%98%81%ED%99%94](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B3%B5%ED%8F%AC_%EC%98%81%ED%99%94), (2020.08.27)

위키백과, "유령 신부", [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9C%A0%EB%A0%B9\\_%EC%8B%A0%EB%B6%80](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9C%A0%EB%A0%B9_%EC%8B%A0%EB%B6%80), (2020.10.15)

연합뉴스, "CGV 아트하우스, 독립예술영화 투자배급 접는다" (2019.11.02., 기사발췌), <https://www.yna.co.kr/view/AKR20191102027900005> (2020.10.02)

Next Daily, "IT전자 제 3의 배우 애니메트로닉스, 이렇게 만든다", <http://m.nextdaily.co.kr/news/article.html?id=20100222800008>, (2020.08.24)

이투데이, "특수효과로 흥행한 영화 톱5" (2015.07.10.), <https://www.etoday.co.kr/news/view/1160504>, (2020.09.27)

조선일보 문화 라이프, "'두근두근 내 인생' 조로중 아이 특수효과, 韓제작기술 진일보" (2014.09.02.), [https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2014/09/02/2014090200972.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2014/09/02/2014090200972.html), (2020.09.27)

OSEN, "영화."명량"에서 "두근두근"까지 ..韓영화 기술의 진일보" (2014. 09. 02) <http://osen.mt.co.kr/article/G1109944281>, (2020.9.27)

해럴드 POP, "영화."명량" '두근두근 내 인생', 해상전투+조로중 소년 외모...어떻게 탄생했나?" (2014. 09. 27), [http://pop.heraldcorp.com/view.php?ud=201409021105063087146\\_1&cpv=1](http://pop.heraldcorp.com/view.php?ud=201409021105063087146_1&cpv=1), (2020.09. 27)

월간시선, "시나리오 구성요소", <http://siseon.kr/filmdic/13scenario/>, (2020. 09.25)

네이버 영화, "도둑들" <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=78726>, (2020.10.02.)

네이버 영화, “부산행 정보”, [https://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&sm=tab\\_etc&mra=bkEw&x\\_csa=%7B%22isOpen%22%3Atrue%7D&pkid=68&os=2096760&query=%EC%98%81%ED%99%94%20%EB%B6%80%EC%82%B0%ED%96%89%20%EC%A0%95%EB%B3%B4](https://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&sm=tab_etc&mra=bkEw&x_csa=%7B%22isOpen%22%3Atrue%7D&pkid=68&os=2096760&query=%EC%98%81%ED%99%94%20%EB%B6%80%EC%82%B0%ED%96%89%20%EC%A0%95%EB%B3%B4), (2020.10.28)

네이버 영화, “명량 정보”, [https://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&sm=tab\\_etc&mra=bkEw&x\\_csa=%7B%22isOpen%22%3Atrue%7D&pkid=68&os=1827015&query=%EC%98%81%ED%99%94%20%EB%AA%85%EB%9F%89%20%EC%A0%95%EB%B3%B4](https://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&sm=tab_etc&mra=bkEw&x_csa=%7B%22isOpen%22%3Atrue%7D&pkid=68&os=1827015&query=%EC%98%81%ED%99%94%20%EB%AA%85%EB%9F%89%20%EC%A0%95%EB%B3%B4), (2020.10.11.)

<http://www.magefx.com/service/content/doll/index.do>, (2020.09.25)

<http://www.wolyo.co.kr/news/articleView.html?idxno=26870>, (2020.09.26)

<https://www.etoday.co.kr/news/view/1160504>, (2020.09.26.)

<http://m.nextdaily.co.kr/news/article.html?id=20100222800008>, (2020.09.26)

[http://www.cine21.com/news/view/?mag\\_id=84792](http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=84792), (2020.09.26)

<https://www.insight.co.kr/news/277889>, (2020.09.26)

<http://www.sportsseoul.com/news/read/277533>, (2020.09.26)

<https://news.joins.com/article/3491544>, (2020.09.26.)

<http://www.sportsseoul.com/news/read/277533>, (2020.09.26)

영화 ‘반지의 제왕: 두개의 탑(2017) 포스터

<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=31795>

영화 ‘해리포터와 죽음의 성물 2부(2011) 포스터

<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=47528>

영화 ‘범죄도시’ 포스터, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=161242>

영화 ‘옥자’ 포스터, <https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=28619579&memberNo=15460786&vType=VERTICAL>

영화 ‘킹덤’ 포스터, <https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=28619579&memberNo=15460786&vType=VERTICAL>

드라마 ‘하우스 오브 카드’, <https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=28619579&memberNo=15460786&vType=VERTICAL>

영화 ‘레지던트 이블:파멸의 날’ 포스터

<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=110333>  
 영화 '살아있다' 포스터, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=189537>  
 영화 '도둑들' 스틸컷, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=78726>  
 영화 '광해: 왕이 된 남자' 스틸 컷  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=83893>  
 영화 '은교' 포스터, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=88295>  
 영화 '은교' 프로스테틱스, <https://blog.naver.com/rimy1111/140168596046>  
 영화 '두근두근 내 인생' 포스터  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=116532>  
 영화 '두근두근 내 인생' 특수분장, <http://butterpopcorn.kr/4007/>  
 영화 '허삼관' 스틸 컷 프로스테틱  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=112268>  
 영화 '인류멸망보고서' 스틸 컷 좀비분장  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=61004>  
 영화 '차이나타운' 스틸 컷, 김혜수 바디수트 특수분장  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=124041>  
 영화 '나의 독재자' 스틸 컷 설경구 바디수트 특수분장  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=100828>  
 영화 '태극기 휘날리며' 스틸컷, 더미(dummy)특수분장  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=36666>  
 영화 'E.T' 스틸컷, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=10018>  
 영화 '터미네이터2' 스틸컷, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=10200>  
 영화 '쥬라기공원', <https://cafe.naver.com/actionfigure/994719>  
 영화 '광해, 왕이 된 남자' 더미와 애나메트로닉스 특수분장, <https://mpost.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=26131212&memberNo=44833462&vType=VERTICAL>  
 영화 '미스터 고' 스틸 컷, 실물 크리처와 모형 제작  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=7539>  
 영화 '명량' 스틸컷, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=93756>  
 영화 '국제시장' 스틸컷, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=102875>

영화 ‘미녀는 괴로워’, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=39157>

영화 ‘미녀는 괴로워’ 특수분장, <http://www.topstarnews.net/news/articlePhotoView.html>

영화 ‘도둑들’ 특수분장, <https://blog.naver.com/culturecre/30152368877>

영화 ‘국제시장’ 포스터, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=102875>

영화 ‘국제시장’ 특수분장, <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=27525350&memberNo=46705016&vType=VERTICAL>

영화 ‘국제시장’ 김윤진 에이징 메이크업, <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=27525350&memberNo=46705016&vType=VERTICAL>

영화 ‘국제시장’ 장영남 에이징메이크업, <https://lboon.kakao.com/1MinNFLX/mildjyn>

영화 ‘명량’ 포스터, <http://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2014072107310047461>

영화 ‘명량’ 특수분장, <http://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2014072107310047461>

‘배우 류승룡 더미 제작과정’, <http://www.magefx.com/service/content/doll/index.do>

영화 ‘부산행’ 포스터, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=130966>

영화 ‘부산행’ 좀비분장, [http://biz.heraldcorp.com/common\\_prog/newsprint.php?ud=20160804000321](http://biz.heraldcorp.com/common_prog/newsprint.php?ud=20160804000321)

영화 ‘부산행’ 스틸 컷 더미 특수분장  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=130966>

영화 ‘내겐 너무 가벼운 그녀’ 포스터  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=33759>

영화 ‘내겐 너무 가벼운 그녀’ 특수분장  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=33759>

영화 ‘벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다’ 포스터  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=66091>

영화 ‘벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다’의 특수분장  
<http://www.newsway.co.kr/news/view?tp=1&ud=200901141108150052141>

영화 ‘울프맨’ 포스터, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=50682>

영화 ‘울프맨’ 특수분장, [https://m.blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=suney\\_k0304](https://m.blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=suney_k0304)

영화 ‘반지의제왕:반지원정대’ 포스터, 특수분장  
<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=31794>

## 부 록

### [설문지]

영화 캐릭터 이미지 구현요소가 관객의 관람만족과 몰입 및  
행동의도에 미치는 영향  
- 특수분장 기법이 적용된 한국영화를 중심으로 -

안녕하십니까?

바쁘신 가운데 귀중한 시간을 내어 주셔서 각 질문항문에 평소에 느끼고 있는 점을 빠짐없이 답해 주시면 감사하겠습니다.

본 설문 조사는 특수분장 기법이 적용된 한국영화의 캐릭터 이미지 구현요소가 관객의 관람만족과 몰입, 행동의도에 미치는 영향에 필요한 자료 수집을 위한 것으로 귀하께서 아래에 나열된 영화〈미녀는 괴로워〉,〈도둑들〉,〈국제시장〉,〈명량〉,〈부산행〉을 관람한 상태에서 경험한 것을 솔직하게 답해주시면 본 연구에 매우 유용한 자료가 될 것입니다.

귀하께서 응답해 주신 설문지 내의 질문은 맞거나 틀리는 답이 없으며, 연구의 학문적 목적 위해서만 활용될 뿐 기타의 목적에는 절대 사용되지 않을 것입니다. 설문에 참여해 주셔서 대단히 감사합니다.

2020년 7월

한성대학교 일반대학원 미디어디자인학과 박사과정

지도교수 : 권 오 혁

연구자 : 이 서 현

### ※ 특수분장이란?

특수분장은 일반분장으로 보여줄 수 없는 3차원적인 효과를 내기 위한 분장으로 신체의 전체 및 부분, 혹은 여러 형상 및 조형들을 전문적인 노하우(know-how)를 가미하여 입체적으로 표현하는 것입니다.

뷰티 메이크업이나 분장(캐릭터 메이크업)이 주로 색(color)을 사용한 평면적인 표현이라면, 특수분장은 나름대로의 전문 기술과 노하우를 사용하여 신체나 특정 형상을 입체적으로 표현하는 작업입니다.

특수분장의 영역은 라이프마스크(life mask), 라텍스 및 폼 마스크(latex & foam mask), 눈알, 이빨, 손, 발, 머리, 코, 귀, 상처, 내장(內臟), 표피(skin) 등 신체의 전체 부위 또는 일부를 제작하거나 각종 전시용 형상(display form) 등을 제작함으로써, 이를 바탕으로 각종 효과를 연출하는 것 등이 특수분장의 영역에 포함됩니다.

| 미녀는괴로워<br>(2006) | 도둑들<br>(2012) | 국제시장<br>(2014) | 명량<br>(2014) | 부산행<br>(2016) |
|------------------|---------------|----------------|--------------|---------------|
|                  |               |                |              |               |
| 특수분장 예시          |               |                |              |               |
|                  |               |                |              |               |
|                  |               |                |              |               |

I. 다음은 특수분장이 적용된 한국영화 <미녀는 괴로워>, <국제시장>, <도둑들>, <명량>, <부산행>에서의 캐릭터 이미지 구현요소에 관한 질문입니다. 위에 나열된 영화를 관람한 경험을 바탕으로 해당질문에 V 표시 해 주시기 바랍니다.

| 항 목      |                                          | 전혀<br>그렇지<br>않다 | 그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇다 | 매우<br>그렇다 |
|----------|------------------------------------------|-----------------|-----------|----------|-----|-----------|
| 일반<br>분장 | 1. 이 영화에서 일반분장은 캐릭터 표현에 적합하게 적용되었다.      | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 2. 이 영화에서 일반분장은 캐릭터를 이해 하는데 도움이 되었다.     | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 3. 이 영화에서 일반분장은 영화의 완성도를 높이는데 기여하였다.     | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 4. 이 영화에서 일반분장은 캐릭터 몰입에 도움을 주었다.         | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 특수<br>분장 | 5. 이 영화에서 특수분장은 캐릭터 역할에 맞게 적절하게 적용되었다.   | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 6. 이 영화에서 특수분장의 표현은 뛰어나다.                | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 7. 이 영화에서 특수분장과 캐릭터 연기는 조화를 이룬다.         | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 8. 이 영화에서 특수분장은 캐릭터 몰입에 도움을 주었다.         | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 9. 이 영화에서 특수분장은 캐릭터 구현을 위해 꼭 필요한 작업이다.   | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 헤어       | 10. 이 영화에서 헤어스타일은 캐릭터 역할에 맞게 적절하게 적용되었다. | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 11. 이 영화에서 헤어스타일의 표현은 뛰어나다.              | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 12. 이 영화에서 헤어스타일은 실재감을 느끼는데 도움이 되었다.     | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 13. 이 영화에서 헤어스타일은 영화 몰입에 도움을 주었다.        | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 14. 이 영화에서 헤어스타일은 캐릭터 구현을 위해 꼭 필요한 작업이다. | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 의상       | 15. 이 영화에서 의상은 캐릭터 표현에 맞게 적절하게 적용되었다.    | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 16. 이 영화에서 의상의 표현은 뛰어나다.                 | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 17. 이 영화에서 의상은 실재감을 느끼는데 도움이 되었다.        | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 18. 이 영화에서 의상은 영화 몰입에 도움을 주었다.           | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 19. 이 영화에서 의상은 캐릭터 구현을 위해 꼭 필요한 작업이다.    | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |

Ⅱ. 다음은 관객의 관람만족에 관한 질문입니다. 질문을 읽으시고 해당란에 V표시 해 주시기 바랍니다.

| 항 목       |                                        | 전혀<br>그렇지<br>않다 | 그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇다 | 매우<br>그렇다 |
|-----------|----------------------------------------|-----------------|-----------|----------|-----|-----------|
| 내재적<br>만족 | 1. 영화 관람은 내게 즐거움을 준다.                  | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|           | 2. 영화 관람은 만족스러웠다.                      | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|           | 3. 영화 관람은 기분 좋은 경험이었다.                 | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|           | 4. 영화 관람은 품질이(quality) 높다.             | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 외재적<br>만족 | 5. 영화 관람이 내가 소비된 시간과 돈에 비해 성공적이라 생각한다. | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|           | 6. 내가 원하는 영화 관람 서비스에 부합된다고 생각한다.       | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|           | 7. 계획했던 영화 관람을 적당한 시간과 돈을 들여 관람했다.     | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|           | 8. 영화 관람 서비스를 이용하는 비용이 아깝지 않다.         | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |

Ⅲ. 다음은 관객의 관람몰입에 관한 질문입니다. 질문을 읽으시고 해당란에 V표시 해 주시기 바랍니다.

| 항 목      |                                                 | 전혀<br>그렇지<br>않다 | 그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇다 | 매우<br>그렇다 |
|----------|-------------------------------------------------|-----------------|-----------|----------|-----|-----------|
| 관람<br>몰입 | 1. 나는 영화 관람 중 새로운 캐릭터가 등장해도 쉽게 이해할 수 있다.        | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 2. 나는 영화 관람을 하는 이유에 대해서 분명하게 알고 있다.             | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 3. 나는 영화 관람 중에 극의 이해를 잘하는지 못하는지에 대해 스스로 알 수 있다. | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 4. 영화 관람을 하는 시간에는 내용에 관심을 둔다.                   | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 5. 영화 관람을 하는 것을 스스로 통제할 수 있다.                   | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 6. 나는 영화 관람에 열중하면 다른 것들은 잠시 동안 까맣게 잊는다.         | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 7. 나는 영화 관람에 열중하면 시간가는 줄 모를 때가 있다.              | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|          | 8. 나는 영화 관람을 하면서 새로운 내용을 경험하는 그 자체가 즐겁다.        | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |

IV. 다음은 관객의 행동의도에 관한 질문입니다. 질문을 읽으시고 해당란에 V표시 해 주시기 바랍니다.

| 항 목       |                                | 전혀<br>그렇지<br>않다 | 그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇다 | 매우<br>그렇다 |
|-----------|--------------------------------|-----------------|-----------|----------|-----|-----------|
| 재관람<br>의도 | 1. 다음에도 이 영화를 재관람 하겠다.         | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|           | 2. 타인에게 내가 관람한 이 영화를 추천하겠다.    | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|           | 3. 내가 관람한 이 영화에 대한 후기를 올릴 것이다. | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |

V. 다음은 귀하의 영화 관람실태에 대한 질문입니다. 질문을 읽으시고 해당란에 V표시 해 주시기 바랍니다.

1. 귀하는 연 몇 편 정도의 영화를 보셨습니까?

- ① 5회 미만                      ② 5-10회 미만                      ③ 10-15회 미만  
④ 16-20회 미만              ⑤ 20회 이상

2. 귀하가 주로 접하는 영화 매체는 무엇입니까?

- ① OTT 기반 서비스(넷플릭스, 유튜브 등)                      ③ 영화관  
② TV(프로그램, VOD, IPTV 등)                      ④ PC(인터넷 스트리밍 사이트)  
⑤ 기타(                      )

3. 귀하는 어떤 분야의 영화를 좋아하십니까?

- ① 독립영화                      ② 예술영화                      ③ 상업영화  
④ 다큐멘터리 영화              ⑤ 기타(                      )

4. 귀하는 어떤 장르의 영화를 좋아하십니까?

- ① 드라마                      ② 사극                      ③ 판타지                      ④ 코미디  
⑤ 공포&스릴러              ⑥ 로맨스(멜로) ⑦ 액션                      ⑧ SF(공상과학)  
⑨ 기타(                      )

Ⅵ. 다음은 귀하의 일반적 사항에 대한 질문입니다.

질문을 읽으시고 해당란에 V표시 해 주시기 바랍니다.

1. 귀하의 성별은 무엇입니까?

- ① 남자                      ② 여자

2. 귀하의 연령은?

- ① 10대      ② 20대      ③ 30대      ④ 40대      ⑤ 50대 이상

3. 귀하의 최종학력은?

- ① 고졸이하                      ② 2년제 재학 및 졸업  
③ 4년제 재학 및 졸업          ④ 대학원 재학 및 졸업

4. 귀하의 결혼여부는?

- ① 미혼                      ② 기혼

5. 귀하의 직업은?

- ① 학생(대학, 대학원생 포함)      ② 전문직                      ③ 사무직  
④ 공무원                      ⑤ 자영업                      ⑥ 판매서비스직  
⑦ 전업주부                      ⑧ 문화예술직                      ⑨ 전문기술직  
⑩ 기타(                      )

6. 귀하의 가계수입의 월 평균 소득은?

- ① 100만원 미만                      ② 100~200만원 미만  
③ 200~300만원 미만                      ④ 300~400만원 미만  
⑤ 400~500만원 미만                      ⑥ 500만원 이상

- 끝까지 협조하여 주셔서 진심으로 감사드립니다. -

# ABSTRACT

## An Impact of the Character Image Implementation Elements on Viewing Satisfaction, Viewing Immersion, and Behavioral Intention -Focusing on the Korean Films with Special Makeup Technique-

Lee, Seo-Hyun

Major in Beauty Design Management

Dept. of Media design

The Graduate School

Hansung University

In Korean movies, general makeup and special makeup maximize reality and immersion as an expression of external images of a character in the movies, with the development of visual media and increasing opportunities to experience various video contents.

This study aimed to identify the impact of the character image implementation elements in Korean movies with special makeup technique on viewing satisfaction, viewing immersion, and behavioral intention and provide a theoretical model for analyzing the movies with general makeup and special makeup. In other words, it identified the causal relationship

of the impact of 'general makeup,' 'special makeup,' 'hair,' and 'costume' variables as character image implementation elements in Korean movies on viewing immersion and behavioral intention through the parameter, viewing satisfaction. To achieve this, this study conducted a survey of 617 male and female viewers aged teens or higher who viewed Korean movies with special makeup technique and made an empirical analysis with SPSS WIN 21.0. The findings can be summarized as follows:

First, as a result of analyzing the impact of the character image implementation elements in Korean movies with special makeup technique on viewing satisfaction, it appeared that in intrinsic satisfaction, special makeup, general makeup, and costume, as character image implementation elements had a significant positive (+) impact on intrinsic satisfaction and that in extrinsic satisfaction, general makeup, special makeup, costume, and hair, as character image implementation elements had a significant positive (+) impact on extrinsic satisfaction.

Second, as a result of analyzing the impact of the character image implementation elements in Korean movies with special makeup technique on viewing immersion and behavioral intention, it appeared that viewing immersion had a significant positive (+) impact on general makeup, costume, and special makeup and that behavioral intention had a significant positive (+) impact on general makeup, special makeup, hair, and costume.

Third, as a result of analyzing the impact of viewing satisfaction on viewing immersion and behavioral intention, it appeared that extrinsic satisfaction and intrinsic satisfaction had a significant positive (+) impact on viewing immersion and that extrinsic satisfaction and intrinsic satisfaction had a significant positive (+) impact on behavioral intention.

Fourth, as a result of analyzing the impact of viewing immersion on behavioral intention, it appeared that viewing immersion had a significant

positive (+) on behavioral intention.

Fifth, as a result of analyzing the mediating effect of viewing satisfaction in the relationship between character image implementation elements in Korean movies with special makeup technique and viewing immersion or behavioral intention, it was seen that general makeup, special makeup, hair, and costume not only had a directly significant impact on viewing immersion and behavioral intention but also had an indirectly significant impact on viewing immersion and behavioral intention by way of the parameter, viewing satisfaction (intrinsic satisfaction and extrinsic satisfaction).

Taken together, it appeared that character image implementation elements in Korean movies with special makeup technique had a positive impact on viewing satisfaction, viewing immersion, and behavioral intention and that especially viewing satisfaction had a significant mediating effect in the relationship between character image implementation elements and viewing immersion or behavioral intention. In other words, it could be seen that as viewer's cultural needs or eye level has risen, various character image implementation elements are important factors for increasing viewer's satisfaction with and immersion in movies. Therefore, it is expected that replicating an atmosphere or accident in the movie more realistically and using character image implementation elements that are based on new materials and techniques and various technologies with the development of genres in the future can create more viewers continuously.

**【Keyword】** Viewing Satisfaction, Immersion, Character, Special Makeup, Korean Film, Behavioral Intention