

감성평가를 이용한 한미일 극장판 애니메이션의 비교연구

A comparative study of Korean, USA, and Japanese animation

백성웅

경성대학교 디지털디자인전문대학원

정홍인

경성대학교 디지털디자인전문대학원

Baek, Sung-woong

Graduate School of Digital Design, Kyungsung University

Cheng, Hong-In

Graduate School of Digital Design, Kyungsung University

- Key words: Animation, factor analysis, survey

1. 서 론

'럭키치약 CF'로 1956년에 시작된 우리나라의 애니메이션은 1967년에 한국 최초의 극장용 애니메이션 <홍길동> 까지 이어졌다.(황선길, 1999년) 하지만 그 이후 주목할 만한 애니메이션이 거의 제작되지 않다가 1987년에 이르러 TV시리즈인 야기공룡 둘리의 성공으로 애니메이션 사업이 활기를 띠는듯 했지만 여전히 상업적으로나 예술적으로나 성공적인 애니메이션은 제작되지 못하고 있는 실정이다. 1990년대에는 애니메이션의 전성기를 맞은 일본과 함께 <붉은마>, <돌아온 영웅 홍길동> 등의 작품을 공동 제작하기도 하였지만 이러한 새로운 시도 역시 흥행을 이끌어 내지는 못하였다. 이처럼 계속되는 애니메이션의 침체기를 극복하고자 최근에 관심 속에 제작된 원더풀데이즈 마저도 흥행에 실패하면서 우리의 애니메이션 제작 산업은 더욱 어려운 여건 속에 놓이게 되었다. 간단히 말하자면 1967년에 시작된 한국의 극장용 애니메이션은 37년간 침체기를 겪고 있는 중인 것이다.

애니메이션 산업은 연관산업에 미치는 파급효과가 매우 큰 문화 산업으로 고급의 컨텐츠를 통해 고부가가치를 창출하며 국내에서도 영상분야 중에서 가장 용이하게 경쟁력을 확보하고 부가가치가 높은 상품을 생산할 수 있는 분야로 평가되고 있다(박종수, 2003). 미국 애니메이션 산업의 하청업체로 시작된 한국의 애니메이션은 현재 물량 면에서는 세계 약 30%를 제작하며 제작 기술도 우수한 편이지만 이렇다 할 성공은 거두지 못하고 있는 셈이다(이영두, 2002).

본 연구에서는 이와 같은 우리나라 극장용 애니메이션의 계속되는 실패원인을 알아보기 위해 세계적으로 인정받는 미국의 극장 애니메이션과 한 해에 70여편 정도의 TV애니메이션을 제작하여 애니메이션 왕국으로 일컬는 일본의 극장용 애니메이션을 설문 조사를 통하여 관객이 느끼는 감성적 차이를 비교하였으며 이를 바탕으로 한국 애니메이션의 발전 방향을 제시하고자 하였다.

2. 애니메이션

2-1. 극장용 애니메이션

극장용 애니메이션은 극장에서의 상영을 목적으로 제작된 애니메이션으로 말하며, 일본에서는 미국, 유럽, 우리나라와는 달리 오리지널 극장용 애니메이션과 텔레비전 애니메이션의 확장형 극장용 애니메이션이 존재한다

일본의 오리지널 극장용 애니메이션의 대표적인 예로는 지브리 스튜이오에서 제작했던 애니메이션들을 들 수 있는데, 미야자키 하야오의 나우시카, 원령공주 외에도 반딧불의묘, 추

억은 방울방울 등이 대표적이다. 하지만 일반적으로는 인기 TV 애니메이션의 팬 서비스 차원에서 제작되는 경우가 많다. 예반겔리온의 경우에는 텔레비전 애니메이션에서 수습하지 못한(아쉬운 결말이나 시간, 예산의 부족으로 인한 상황전개 등) 내용을 2개의 극장용 애니메이션에서 수습하기도 하였다.

2-2. 한국의 애니메이션

우리나라의 극장용 창작 애니메이션은 일반적으로 시장 점유율이 10%를 넘지 못하고 있다(한동일, 2003년). 2001년 <더 킹>, <벌주로 해로>, <런던> 등의 국산 애니메이션 관객 동원 수는 모두 합해 3만 5천명에 그쳤고, 2002년 <마리이야기>는 5만 4천명, 2003년 <오세암>은 10만명, 2003년 <엘리시움>은 4천200백명, 2003년 <원더풀 데이즈>는 29만명의 관객을 동원하였다.

한국의 애니메이션 시장규모는 약 5,000억원 정도에 이르고 파생 상품까지 포함시키면 연간 매출액은 약 1조 6천억원에 달한다(이영두, 2002). 전 세계의 애니메이션 관련 시장의 규모는 약 315 조원 정도로 추정되고 있다(문화관광부, 1999). 표 1은 2003년 개봉 애니메이션의 현황을 보여준다(매일경제 2003.8.27).

[표 1] 극장용 장편 애니메이션의 현황 (2003년)

제 목	제작사	제작비	관객수	수익
오세암	마고 21	15억원	10만명	3억원
원더풀데이즈	필름앤텍스	126억원	29만명	7억원
엘리시움	빅필름	45억원	4200명	-

이러한 극장용 애니메이션과는 달리 공중파 방송사 자료에 의하면 국산 애니메이션의 초등학생 수요가 50% 이상으로 극장판 애니메이션과 상반된 현상을 보여주고 있다.

3. 한미일 극장용 애니메이션의 비교 분석

한미일 세 나라의 극장용 애니메이션의 비교 분석을 위해 비교적 최근에 제작된 12편의 극장용 애니메이션(한국 3편, 미국 5편, 일본 4편)을 선정하여 피험자들에게 강의실에서 프로젝트를 이용하여 보여준 뒤에 설문조사 하였다.

실험에는 디자인계열 대학원생 10명(남자 4명, 여자 6명)이 참여하였으며 평균 연령은 29 이었다

설문 조사 내용은 크게 두 부분으로 이루어졌는데, 첫 부분은 피험자에 대한 신상 및 애니메이션 관람 경험에 관한 내용으로 구성되었고, 두 번째 부분은 실제 애니메이션의 주요 부분을 약 10여 문 간 보고 나서 느끼는 감성을 SD(의미미분)법으로 설문조사하

고 애니메이션의 재미, 색상, 배경, 캐릭터, 작품성 등을 비율척도로 조사하고 애니메이션의 재미, 색상, 배경, 캐릭터, 작품성 등을 비율척도로 조사하였다. 의미미분법에 사용된 감성어휘는 애니메이션과 연관이 깊은 형용사 쌍 10가지를 선정하였다.

4. 설문 결과 분석

설문에 사용된 애니메이션들에 대해 피험자들의 시청한 비율은 표2와 같이 나타났다.

[표 2] 실험용 애니메이션의 시청 비율 (퍼센트)

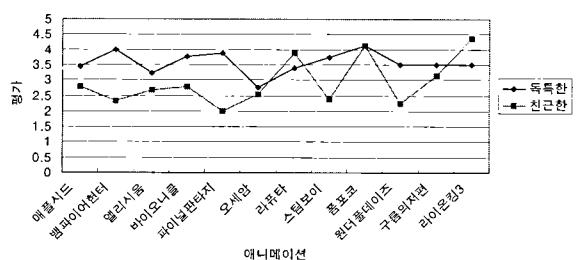
제 목	시청률	제 목	시청률
원더풀데이즈	50	애플시드	25
오세암	8.3	스팀보이	33.3
엘리시움	0	폼포코 너구리전쟁	16.6
천공의 성 라퓨타	41.6	뱀파이어 헌터D	25
구름의저편, 악속의 장소	25	바이오니클	16.6
라이온 킹 3	8.3	파이널판타지	41.6

설문조사의 결과에 대한 요인분석을 실시하여 두 가지 중요한 요인(친근한, 독특한)을 추출하였는데, 주요 요인을 추출하기 위해 고유값(eigen value)을 사용하였고 Varimax 방법으로 요인을 회전시켰다 (표 3).

[표 3] 요인분석에 의한 주성분 추출 결과

factor loading	.833	.731
주성분	친근한	독특한
해당	가벼운, 단순한,	재미있는, 세련된, 부드러운, 고전적인,
감성어휘		화려한

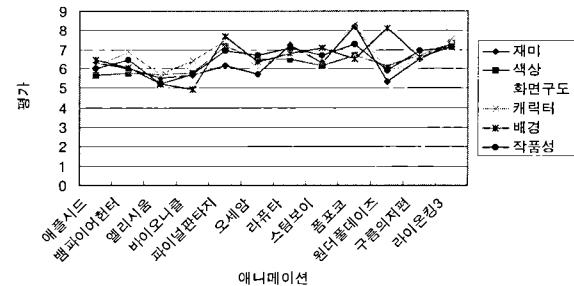
요인분석 결과를 바탕으로 주성분에 대한 평가를 요약하여 그림 1에 보였다. “친근한”에 대한 평가에 있어서는 라이온 킹 3, 품포코 너구리 전쟁, 천공의 성 라퓨타가 다른 애니메이션들보다 유의하게 우수한 것으로 평가되었고 “독특한”에 대한 평가에서는 품포코 너구리 전쟁은 뛰어난 것으로 평가되었고 오세암은 부족한 것으로 평가되었다.



[그림 1] 주성분에 대한 애니메이션의 평가결과

애니메이션들에 대한 평가의 분산분석 결과에 따르면 재미 ($P<.01$), 색상($p<.04$), 화면구도($p<.01$), 캐릭터($p<.01$), 배경 ($p<.01$), 작품성($p<.01$), 최종 평가($p<.01$)에 있어 애니메이션 사이에 평가가 다르게 나타났으며 사후분석 결과는 품포코 너구리 전쟁이 다른 대부분의 애니메이션에 대해 재미와 캐릭터에 있어 유의하게 우수하다고 평가되었으며, 화면구도는 바이오니클이 좋게 평가되었고 원더풀데이즈는 배경에 있어 비교적 우수하다고 평가되었다. 천공의 성 라퓨타와 품포코 너구리 전쟁은 작품성

이 뛰어나다고 피험자들은 대답하였으며 최종적으로 품포코 너구리 전쟁이 우수하게 평가된 반면 엘리시움은 좋지않게 평가되었다 (그림 2, 표 4).



[그림 2] 애니메이션의 평가결과

[표 4] 평가항목별 애니메이션의 평가순위

순위	재미	색상	화면구도	캐릭터	배경	작품성
1	폼포코	라이온킹3	파이널판타지	폼포코	원더풀데이즈	폼포코
2	라이온킹3	파이널판타지	라이온킹3	파이널판타지	라이온킹3	라이온킹3
3	라퓨타	폼포코	애플시드	파이널판타지	라이온킹3	라퓨타
4	구름의저편	구름의저편	스팀보이	라퓨타	스팀보이	구름의저편
5	애플시드	라퓨타	구름의저편	뱀파이어헌터	라퓨타	파이널판타지
6	스팀보이	오세암	뱀파이어헌터	스팀보이	구름의저편	스팀보이
7	파이널판타지	스팀보이	라퓨타	구름의저편	폼포코	오세암
8	뱀파이어헌터	원더풀데이즈	폼포코	바이오니클	애플시드	뱀파이어헌터
9	오세암	뱀파이어헌터	원더풀데이즈	애플시드	오세암	애플시드
10	바이오니클	바이오니클	오세암	오세암	뱀파이어헌터	원더풀데이즈
11	엘리시움	엘리시움	엘리시움	원더풀데이즈	엘리시움	바이오니클
12	원더풀데이즈	애플시드	바이오니클	엘리시움	바이오니클	엘리시움

5. 결론 및 토의

요인분석 결과에서 드러난 것처럼 극장용 애니메이션제작에 있어 제일 먼저 고려해야 할 부분은 친근하면서도 독특해야 한다는 것이다. 어떻게 보면 매우 상반된 개념같이 느껴질 수 있으나 애니메이션에서 세련되고 재미있는 요소를 강화하여 독특성을 제고하고, 가벼우면서도 부드러운 배경, 인물, 줄거리 등을 이용하여 친근한 느낌을 강화할 수 있을 것이다.

재미, 색상, 화면구도, 캐릭터, 배경, 작품성 등의 폭넓은 평가에 있어 관람객들은 한국의 애니메이션을 일본이나 미국의 애니메이션에 비해 수준이 떨어진다고 평가하였다. 애니메이션 산업을 미래의 동력산업으로 발전시키려고 한다면 하루빨리 이러한 문제를 개선하여야 할 것이다.

참고문헌

- 매일경제, 2003.8
- 문화관광부, 통계로 보는 문화산업, 1999.
- 박종수, 한국 애니메이션산업의 발전방향과 수출전략화 방안에 관한 연구, 전문경영인연구, 제6권, 제2호, 135-160, 2003.
- 이영두, 한국 엔터테인먼트산업의 시장전망과 발전방안에 관한 연구: 영화, 애니메이션산업을 중심으로, 관광, 레저 연구, 제13권, 제2호, 297~317, 2002.
- 한동일, 한국 애니메이션의 기획과 투자, 그리고 제작의 삼각관계, Graphics Live, 2003
- 황선길, 애니메이션 영화사, 범우사, 1999.11