

비언어적 감정표현을 위한 애니메이션 이모티콘의 제작방향 제시

Design method of Animation Emoticons for Non-Verbal Expression of Emotion

안성혜, 윤세진
상명대학교

Ann Seong-Hye, Youn Se-Jin
Sangmyoung Univ.

요약

이모티콘은 현재 CMC 커뮤니케이션 상에서 감정표현을 나타내는 의사소통의 보조수단으로 사용되고 있다. 이모티콘은 텍스트 이모티콘에서 이미지 이모티콘, 애니메이션 이모티콘에 이르기까지 다양한 형태로 발전되어 왔다. 그러나 감정표현의 세분화된 분류가 미흡하여 기본감정만을 나타낼 수 있을 뿐 그 밖에 감정표현의 다양성을 가지고 있지 못하다. 따라서 다양한 감정표현이 가능한 이모티콘들을 편리하고, 간단하게 사용할 수 있도록 하는 모듈화 된 애니메이션 이모티콘 개발을 위해서는 감정들을 세분화하여 분류해줄 필요가 있다. 본 연구는 메신저상의 애니메이션 이모티콘을 중심으로 얼굴표정, 손동작, 상황설정 등에 따른 감정표현들을 분류하여 분석해보고, 애니메이션 이모티콘의 제작방향을 제시하고자 한다.

Abstract

They use emoticons as assistance to express their emotion on CMC communications. Emoticons have been developed into diverse forms like text emoticon, image emoticon, animation emoticon. However emoticons represent the emotion only in simple way, not in specific because the shortage of grouping expressions of the emotion. So, the emoticons used nowadays should be grouped specifically in order to help produce the modulated animation emoticons those are able to represent the feeling in specific and diverse way and be used conveniently. Therefore, this thesis is going to propose the design method of a new kind of animation emoticons those can make what animation emoticons used nowadays are not able to through the grouping and analyzing expression images according to faces, gesture(hand), and backgrounds(decoration) focused on the animation emoticons in messenger programs.

I. 서론

이모티콘은 이제 메신저 상의 비언어적 감정표현의 하나로써 자리잡아가고 있으며, 새로운 문화코드로 활성화 되고 있다. 또한 텍스트나 이미지화된 이모티콘에서 애니메이션 이모티콘까지 더 기발하고 창의적인 이미지로 다양한 감정과 함축적인 의미를 표현하는 이모티콘들이 점점 생겨나고 있는 추세이다. 그중 커뮤니케이션 수단으로 자리 잡고 있는 메신저에서의 이모티콘은 사이버 공간의 의사소통언어로서 큰 인기를 끌고 있다. 특히 남성은 커뮤니케이션의 편리성을 위하여, 또 여성은 글자로 표현하기 힘든 감정을 전달하려고 이모티콘을 사용하는 것으로 나타나, 전반적으로 정보전달과 감성적 의미의 전달에 사용하고 있는 것으로 보여진다[1].

이렇게 상대방에게 감정을 전달하는데 있어서 솔직, 단순, 명료함을 더 부각시키는 애니메이션 이모티콘이 계속 발전해가고 있지만, 메신저 상에서 사용할 수 있는 감정표현의 애니메이션 이모티콘은 한정되어 있으므로 개개인의 감정에 따라 다르게 표현할 수 있는 다양한 감정표현의 수단으로는 아직까지

미흡하다고 본다. 그러므로 다양한 감정들을 움직이는 이모티콘으로 표현할 수 있도록 하기 위해서는 먼저, 감정을 유형별로 분류해줄 필요가 있으며, 애니메이션 이모티콘의 감정표현들을 가장 단순한 단위로 모듈화 할 필요가 있다.

본 논문은 사용자 중심의 감정표현이 가능한 메신저상의 애니메이션 이모티콘의 개발방향을 제시하는데 그 목적이 있다. 이를 위해서 국내에서 가장 많은 사용자층을 가지고 있는 네이버 메신저, MSN 메신저, 다음 메신저를 중심으로 연구범위를 한정하여, 메신저 상에서 표현되는 감정을 기본감정들과 그 외 감정들로 유형을 분류한 다음, 애니메이션 이모티콘으로 표현 가능한 감정표현의 유형을 얼굴표정, 손동작, 배경설정(장식)으로 나누어 정리하고자 한다. 이렇게 세분화된 감정표현들을 애니메이션으로 제작하기 위해서 최소단위의 그래픽으로 모듈화하여 선택과 조합을 통해 다양한 감정을 표현할 수 있도록 프로그래밍하는 새로운 애니메이션 이모티콘의 제작방향을 제시한다.

II. 이모티콘의 개념과 발전방향

1. 이모티콘의 개념

이모티콘(emoticon)은 감정(emotion)과 아이콘(icon)의 합성어로서 핸드폰 문자, 컴퓨터 자판의 문자와 기호, 숫자, 특수 문자 등을 적절히 조합해 미세한 감정이나 특정인물, 직업, 사물묘사 등의 의미를 전달하는 인터넷 공간 특유의 언어이다. 1980년대에 미국 카네기 멜론 대학생인 스코트 펠만이 처음으로 사용하였으며, 이메일 끝에 심각하지 않게 받아들여라는 뜻으로 웃는 얼굴을 덧붙여 보낸 것이 그 시초라고 하여 초기엔 스마일리(Smiley), 스마일리 심볼(Smiley symbol)이라 불리었다. 대부분의 이모티콘은 웃음이나, 울음, 놀람, 링크 등의 모습이 표현된 작은 얼굴표정을 만들기 위해 몇 개의 부호를 사용한다[2]. 이같이 인터넷상에서 얼굴표정이나 손짓, 몸짓 등 신체언어(Body Language)의 보조수단으로 쓰이는 것이 이모티콘이다.

2. 이모티콘의 발전방향

2.1 텍스트 이모티콘

텍스트 형태의 이모티콘은 간단히 구현될 수 있으며 기본적으로 컴퓨터 키보드상의 단순한 기호와 문자가 기본이 되며 표현의 영역이 확장됨에 따라 특수문자를 사용하여 다양한 표현을 만들고 있다[3]. 그러나 텍스트 이모티콘은 사용자의 문자 입력을 통해 감정을 구현해야 하기 때문에 습득과 입력이 어려운 것은 사용하는데 불편함을 주고 있다. 따라서 간단한 이모티콘만이 보편적으로 쓰이고 있고 복잡한 이모티콘이나 인지가 어려운 이모티콘은 잘 쓰이지 않고 있다.

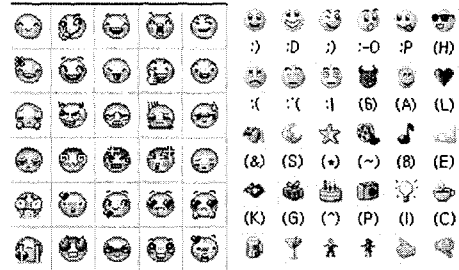
이모티콘	의미	이모티콘	의미
o(^-^o	두주먹 볼권	ㄴ ㄴ ㄴ ㄴ ㄴ ㄴ	까혹~ 터터터!!
o(ㄷ^o	우양~~	o(^^o) (o^^o	토닥토닥~~
ㄷ(^^)	치어리더	(ㄷ-ㄷ)ㄷ-♡	자가~ 일파~
e(^^)	권투선수	(^▽^)/\(^.^)	Shall We Dance?
(♡♡)	님 저아~♡	ㄷ(.-.)3	거기 셋!!
(^)	내 얼굴이	●L(.-.)3	불링공 으샤~
o(~/o	기본 저아~	(ㄷ-ㄷ)ㄷ-●	변기 똥머~~
(ㄷ-)	부비작~	■■■■■■90%	출전중!!
(-ㄷ)	부비작~	Σ(ㄷ)++333=◀	오늘 메뉴야
(ㄷ-ㄷ)	부비부비~★	발동발...소원
(ㄷJ)	졸궤졸궤..	(-)(-)(^)	안녕하세요~

▶▶ 그림 1. 텍스트 이모티콘의 예

2.2 이미지 이모티콘

인터넷 상에서 멀티미디어의 사용이 증가함에 따라 이모티콘도 텍스트 형태에서 그래픽형태의 이모티콘으로 점차 바뀌게 되었다. 무엇보다도 그래픽 형태의 이모티콘은 텍스트 이모티콘처럼 사용자가 문자 입력을 통해 감정표현을 하는 것이 아니라, 제공되는 이미지 샘플들이 있으므로 좀 더 간편하게 사

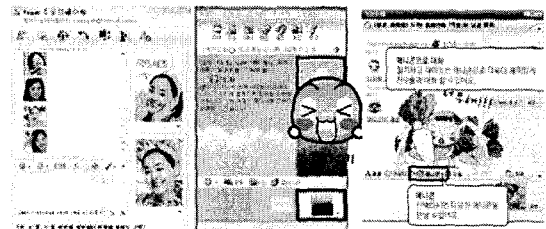
용되고 있다. 이미지 이모티콘에는 얼굴표정, 음식, 사물, 손동작 등의 이미지들이 다양하게 나타나고 있다.



▶▶ 그림 2. 이미지 이모티콘의 예 (daum과 msn)

2.3 애니메이션 이모티콘

최근에 등장한 애니메이션 이모티콘은 움직임과 동작을 포함하게 됨으로서 의미의 구체성과 주목도가 좀더 높아졌다[4]. 따라서 기존 이모티콘에 비해 애니메이션 이모티콘은 인간의 다양한 감정과 표정을 나타내어 타인에게 보다 강하게 표현할 수 있기 때문에 높은 인기를 누리고 있고, 플래쉬콘, 애니콘, 콘텐츠팩 등 다양한 형태로 인터넷 메신저 상에 등장하고 있다. 또한 애니메이션 이모티콘은 Animation shop, Gif Weaver, GIF Movie Gear 등의 프로그램을 활용해 누구나 쉽게 제작할 수 있다.



▶▶ 그림 3. 애니메이션 이모티콘의 예 (msn의 콘텐츠팩, nate의 플래쉬콘, daum의 애니콘)

III. 비언어적 감정표현의 유형별 분류

1. 감정의 분류

인간은 누구나 언어를 통하여 자기의 생각이나 의사를 표현한다. 그러나 언어 이외에도 표정, 몸동작 등을 통해 보다 더 구체적인 의미를 전달하기도 한다. 오늘날과 같이 디지털화된 국제화시대에서 언어 및 비언어적 감정표현의 역할은 아주 중요하다고 볼 수 있다.

언어에서 나타나는 감정이란 인간 특유의 속성 가운데 하나로써, 본질적으로 심리적인 특성을 지니고 있다. 따라서 감정을 표현하는 행위에 있어서도 크게 화자의 심리상태, 감정, 인지,

사회적 접촉등과 관련지어 나타난다[5]. 이와 관련해 철학자들과 심리학자들이 오랫동안 감정어휘 가운데 더 본질적인 것과 주변적인 것을 구별하고 ‘기본감정(basic emotion)’의 범주를 설정하려고 노력해왔지만 아직 문화적, 이론적 학설에 따라 각각의 차이를 보이고 있다.

기본정서들의 수와 내용은 학자에 따라 다르지만 대체로 ‘기쁨, 분노, 슬픔, 혐오, 공포’ 등을 포함하는 8-14개의 자주 경험되는 정서들로 구성된다. 그중 임지룡의 연구에 따르면 일상 언어 표현을 중심으로 조사해본결과 감정과 관련된 신체부위는 28개이고, 이에 따른 감정표현은 195개이며, 감정의 유형은 11개로 분류하여 보고 있다. 분류된 11가지 감정의 유형 중 생리적 반응에서 생산성이 높고, 신체상의 분포가 넓은 특성에 따라 한국인의 중심 감정을 ‘화, 두려움, 슬픔, 부끄러움, 긴장, 미움, 기쁨, 걱정’ 등 8가지로 많이 쓰이는 순서에 따라 나누어 볼 수 있다[6].

2. 얼굴표정에 따른 감정표현

얼굴표정은 신경회로를 통하여 내적 감정 상태와 연결되어 있으며, 중요한 감정들 각각에 대응되는 특징적인 표정을 갖고 있으므로 비언어적 의사소통의 중요한 통로가 된다[7]. 따라서 인간은 똑같이 주어진 자극에 대해 그것이 경험적이든 혹은 심리적인든 서로 다르게 반응하여 여러 가지 다양한 표정으로 얼굴에 나타나게 된다. 우리는 얼굴표정을 통해서 분노나, 기쁨, 두려움과 같은 감정을 표현하기도 하며, 또한 얼굴표정은 감정을 표현하는 것 외에도 언어적 메시지를 대신하거나 보완하기 위해, 또는 언어적 메시지와 동반하여 얼굴표정이 사용되기도 한다. <표1>에서 보여 지듯이 감정의 유형에 따라 감정의 표현은 얼굴부위에서 다양하게 나타나고 있다.

[표 1] 얼굴표정에 따른 감정표현[8]

부위	감정의 유형	얼굴표정에 따른 감정표현
이마	화/미움	이마를 찌푸리다.
	긴장	이마에 땀이 나다.
눈	슬픔	눈물이 나다. 흐르다 눈사울이 붙어지다. 충혈 되다.
	피곤함	눈이 거의 감긴다. 충혈 되다.
	감탄	눈을 휘둥그레 뜨다. 눈을 크게 뜨다.
	웃음 기쁨	눈이 옆으로 작아진다. 눈물이 나다. 흐르다.
	화	눈을 부릅뜨다. 눈을 옆으로 흘기다
	미움	눈살을 찌푸리다/눈을 흘기다
	분노	눈에서 불이 나다.

코	슬픔	흘쩍거리다,
입	기쁨	입이 벌어지다.
	감탄	입을 다물지 못하다.
	화	내밀다. 비죽거리다. 쉴룩거리다.
	슬픔	입 꼬리가 내려간다.
귀	부끄러움	귀가 붉어진다.

3. 손동작에 따른 감정표현

제스처는 아이디어, 의도, 또는 느낌을 전달하는데 사용되는 몸의 움직임이다. 따라서 우리는 감정표출을 할 때, 예를 들어 두려움이나 욕구 또는 불쾌감, 호기심, 놀라움, 감탄 등을 나타내기 위해 이에 상응하는 반응을 나타내는 형태의 제스처를 사용한다. 제스처를 신체부위별로 살펴보면 머리와 얼굴, 눈과 눈썹, 귀, 코, 뺨, 입술과 입, 턱, 팔, 손 및 손가락, 다리와 발, 몸 전체로 나누어 볼 수 있는데, 그 중에서도 손은 비언어적 표현으로 가장 많이 사용된다. 손은 말을 전하는 의도를 강조하기 위한 여러 가지 제스처를 다양하게 취할 수 있다[9]. 손자체가 일상의 아주 사소한 것에도 다 사용되기 때문에 손동작을 이용한 제스처가 의사소통이 될 수 있는 것이다.

이처럼 손동작을 체계적으로 분류하고 기술하기 위해 화용론에 사용되는 언어행위의 유형분류를 도입하고자 한다. 즉, 손동작을 통해 자신의 감정을 나타내기 위해서 의사소통하는 목적에 따라 정보전달행위, 요구 및 청유행위, 신체상태 행위, 평가행위 등 4가지 유형으로 분류하고자 한다.

[표 2] 손동작에 따른 감정표현

분류	감정의 유형	손동작에 따른 감정표현
정보 전달동작	긍정	엄지와 검지를 동그랗게 모아 원을 만든다.
	정지	손바닥을 펴서 앞으로 내밀거나 좌우로 흔든다.
	인사, 반가움	손바닥을 펴서 좌우로 흔든다.
	실수	손을 펼쳐 이마를 치거나 주먹을 쥐고 머리를 두드린다.
	답답함	주먹을 쥐고 혹은 손을 펼쳐 가슴을 두드린다.
요구 및 청유동작	화	빨 모양으로 검지를 세워 머리위에 댄다.
	물건을 요구할 때	손을 펼쳐서 내밀거나 검지손가락으로 사물을 가리킨다.
신체상태 동작	심심할 때	뒤 손을 등 뒤로 교차해서 댄다.
	놀람	손을 입에 갖다 댄다.
	울음	눈 밑을 손이나 손수건으로 닦는다.
	부끄러움	두 손을 펼쳐서 얼굴에 댄다.
	배고픔	손을 펼쳐서 아랫배에 댄다. 문지른다.
	딴다	손을 펴서 앞뒤로 흔든다.
출다	손을 모아 입에 대고 비빈다.	

	슬픔	손을 눈에 대고 눈물을 닦듯이 눈 주변을 훑는다.
	시끄러움	검지를 펼쳐서 귀를 막는다.
평가동작	감탄, 긍정	엄지를 세워 앞으로 내민다.
	부정	양 손의 검지를 세우고 서로 교차하여 X자를 만든다.

<표 2>에서 보여 지듯이 정보전달 동작은 자신의 정보를 전달하거나 남의 정보를 묻는 행위를 말하며, 요구 및 청유동작은 상대방과의 의사소통 상황에서 요구 혹은 청유의도를 표현하는 것이라 할 수 있다. 이것은 상황에 따라 혹은 의사소통을 하고자 하는 상태에 따라 명령형의 감정표현이 수반되기도 한다. 또한 신체상태 동작은 주로 감정을 주관하는 특정 신체부위 주변에서 이루어지는 동작들이며, 평가동작은 주로 긍정이나 부정에 대한 평가를 나타내는 동작이다[10]. 이렇듯 여러 손동작으로 각각의 감정표현에 대한 동작들을 함축적으로 나타낼 수 있다.

4. 배경설정(장식)에 의한 감정표현

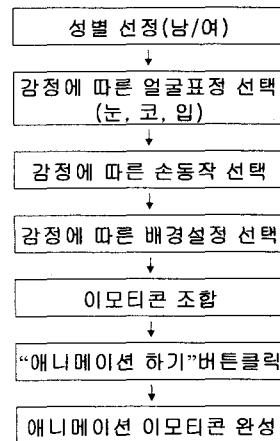
비언어적 메시지인 이모티콘의 배경설정에 관한 오브제 언어(object language)를 살펴보자면, 이것은 이모티콘의 치장이나 주변을 꾸미는데 쓰이는 장면효과 또는 일종의 장식을 말한다. 이를 사물언어, 오브제언어, 장식이라고 말할 수 있는데, 오브제언어는 크게는 건축물이나 일정한 장소의 환경적 요인, 그리고 특정 공간을 꾸미는 것을 뜻하지만 좁은 의미로는 개인의 치장, 소품과 액세서리 부착 등을 가리킨다[11]. 애니메이션 이모티콘에서 장식적인 의미는 소품이나 배경의 활용도에 따라 얼굴표정과 손동작에서 보여 지는 감정들에 대한 상황이나 장식적인 사물을 넣어줌으로써, 이해도를 높이고 재미를 주게 되는 것이다. 일반적으로는 이모티콘의 얼굴 위나 주변에 독립된 형태로 나타나 감정을 보충하는 것을 말한다.

[표 3] 감정에 대한 배경설정(장식)

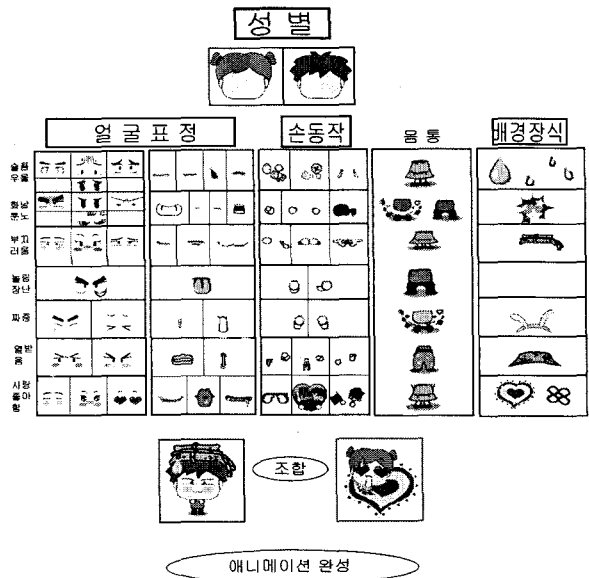
기본 감정	감정에 따른 장식효과	그 외 감정	감정에 따른 장식효과
화, 분노	불, 연기	궁금, 의문	물음표
두려움	어두운 조명효과	환희	캐익, 폭죽, 꽃가루
슬픔	낙엽, 회오리, 손수건 날리는 효과	걱정	망치, 돌 떨어지는 효과
부끄러움	바람, 하트 장식효과	당황, 미안함	땀이 흐르는 효과
긴장	먹구름, 번개	사랑, 좋아함	꽃, 선물, 하트
미움	권투장갑	졸림	Z표시, 방울효과
기쁨	꽃, 별 장식효과	창피함	구멍에 숨는 효과

IV. 애니메이션 이모티콘의 제작방향

기존 메신저 상에서 사용되는 애니메이션 이모티콘들은 감정표현을 5-6개로 축소하여 제공하고 있어서 사용자의 선택의 폭이 적기 때문에 금방 식상하게 만든다. 따라서 본 논문에서는 사용자에 따라 감정표현이 다양하게 표출될 수 있는 애니메이션 이모티콘의 개발 방향을 새롭게 모색하고자 하였다. <그림 4>는 사용자 중심의 새로운 애니메이션 이모티콘의 제작방법을 나타낸 것이다.



▶▶ 그림 4. 사용자 중심의 애니메이션 이모티콘의 제작순서



▶▶ 그림 5. 사용자 중심의 애니메이션 이모티콘 제작사례

위와 같은 방법으로 제작된 애니메이션 이모티콘은 상대방에게 더 정확하게 다양한 감정표현을 전달할 수 있을 것이다. 또한 이렇게 만들어지는 애니메이션 이모티콘은 커뮤니케이션의 대상 및 목적에 따라 다양한 테마의 인터랙티브한 감정표현이 가능하므로, 웹 메일이나 모바일 등에 제공되는 애니메이션 감성카드 등으로 제작될 수 있다. 이제 새로운 사용자 중심의

애니메이션 이모티콘은 그 활용방안을 확대하여, 메신저·모바일·게임 등을 사용하는 더 많은 소비자층을 확보할 수 있는 감성기반의 커뮤니케이션 콘텐츠로서 자리 잡을 수 있을 것이다.

향후 연구에서는 세분화된 감정표현이 가능한 사용자 중심의 애니메이션 이모티콘을 실제로 제작해 봄으로써 그 효용성을 검토해 보아야 하며, 선행연구로 이모티콘이 가지고 있는 감정표현의 함축성, 상징성 등을 극대화 시킬 수 있는 방향으로 다양한 감정표현을 모듈화하는 연구가 진행되어야 할 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 이경아, 전성복 “디지털커뮤니케이션에 있어서 이모티콘의 활용과 새 이모티콘 개발가능성 연구”, 한국기초조형학회 논문지, 제6권, 제4호, p.307, 2005.
- [2] 조열, 이미웅 “네트웍시대 새로운커뮤니케이션도구, 이모티콘의 시지각연구”, 한국기초조형학회논문지, 제2권, 제2호, p.282, 2001.
- [3] 이승영 “CMC의 비언어적 상징표현으로서 이모티콘에 관한 연구”, 서울디자인문화학회 디자인학 연구집, 제7권, 제2호, p.106, 2001.
- [4] 김진곤 “비대면 커뮤니케이션 디자인에서의 자아 표현적 특성에 대한연구” 한국기초조형학회논문지, 제7권, 제2호, pp.159-160, 2006.
- [5] 임지룡, 김영순 “신체언어와 일상언어 표현의 의사소통적 상관성, 언어과학회, 언어과학연구, 제17권, p70, 2000.
- [6] 임지룡 “감정의 생리적 반응에 대한 언어화 양상” 담화인지언어학회, 담화와인지, 제6권, 제2호, p.91, 1999.
- [7] 박인조, 민경환 “한국어 감정단어의 목록작성과 차원탐색”, 한국심리학회, 한국심리학회지, 제19권, 제1호, p.109, 2005.
- [8] 임지룡 “감정의 생리적 반응에 대한 언어화 양상” 담화인지언어학회, 담화와인지, 제6권, 제2호, pp.96-101, 1999.
- [9] 김우룡, 장소원, 비언어적 커뮤니케이션론, p.152, 나남출판사, 2004.
- [10] 김영순 “한국인 손동작의 의미와 화용”, 한국어의미학회, 한국어의미학, 제6권, pp.9-19, 2000.
- [11] 김우룡, 장소원, 비언어적 커뮤니케이션 룩, p.436, 나남출판사, 2004.