

# 기능론적 관점에서 본 애니메이션의 신체언어 연구

- 물란, 미녀와 야수, 알라딘, 신밧드를 중심으로 -

The Study on Body Language in Animation as Functional Aspects

-Focusing on Mulan, Beauty and the beast, Aladdin, Sinbad-

주저자 : 정미강

부산대학교 영상정보협동과정 영상정보공학과

**Chung Mi Ghang**

Pusan National University

공동저자 : 이미영

부산대학교 영상정보협동과정 영상정보공학과

**Lee Mi Young**

Pusan National University

공동저자 : 김성희

부산대학교 영상정보협동과정 영상정보공학과

**Kim Sung Hee**

Pusan National University

공동저자 : 김재호

부산대학교 전기전자통신공학부 교수/영상정보협동과정 영상정보공학과 교수

**Kim Jae Ho**

Pusan National University

본 논문은 2006년 교육인적자원부의 2단계 BK21 프로그램에 의해서 연구비를 지원받았음.

1. 서 론

2. 의사소통 체계와 신체언어

- 2-1. 의사소통 모델
- 2-2. 의사소통에서의 비언어적 구성요소
- 2-3. 신체언어의 개념 및 중요성

3. 애니메이션에서의 신체언어 표현

- 3-1. 애니메이션에서의 담화 구조
- 3-2. 신체언어 분류 접근법

4. 분석 결과

- 4-1. 애니메이션에서의 신체언어 분석
  - 4-1-1 담화 내적 행위
  - 4-1-2 담화 외적 행위
- 4-2. 분석 결과

5. 결 론

참고문헌

(要約)

비언어적 의사소통 수단은 언어적 의사소통을 보조하고 대체한다는 점에서 매우 중요하다. 다양한 비언어적 의사소통 수단 중 신체언어는 몸을 통한 의사소통 전반을 말한다. 애니메이션의 경우, 시나리오 전달에 있어서 캐릭터가 가장 중요한 역할을 하므로 이와 같은 신체언어 연출은 매우 중요한 요소 중 하나이다.

애니메이션의 의사소통 구조는 일반적인 의사소통 구조와는 달리 이중적인 의사소통 구조를 가지는데, 첫째는 화자 캐릭터와 청자 캐릭터 사이의 의사

소통이고, 둘째는 영상과 관객 간의 의사소통으로 이는 첫 번째 의사소통 구조까지 모두 포함한다. 본 연구에서는 이러한 이중적 구조에 기반하여 애니메이션의 의사소통 구조를 담화내적, 담화외적 구조로 나누고, 기능적 분류법을 이용하여 캐릭터의 신체언어를 적용, 상징, 설명, 조정, 감정표현 행위로 분류하였다. 특히 본 연구의 분석 애니메이션에서 큰 비중을 차지한 설명행위는 화용론적 분류인 발화 행위론으로 세분화하였다.

그리고 분류된 각각의 신체언어를 분석하여 애니메이션에서 표현되는 신체언어의 특징을 규명하고, 효과적인 시나리오 전달과 관객의 감정이입을 도울 수 있는 효율적인 신체언어를 제안하고자 하였다.

(주제어)

애니메이션, 신체언어, 캐릭터, 제스처, 의사소통

(Abstract)

Non-verbal communications are important because they support and replace verbal communication. Body language of various non-verbal communications is the communication using the body. In animation, expression of body language is very important because characters play an important role in communicating the scenario.

Animation has a dual communication structure, different from general communication. One is the communication between the speaker character and the hearer character, the other is the image and the audience, which includes the communication between the speaker character and the hearer character. In this study, we divide the body language from the characters into the discourse-in act and discourse-out act according to this dual structure and classify it into adaptors, emblem, illustrator, regulator, affect display by a functional approach method. Especially, the illustrator is subdivided into pragmatic speech act.

Finally, this study analyzes the features of body language in animation and represents animation character's body language for an effective expression of the communications in animation.

(Keywords)

body language, animation, character, communication, gesture

## 1. 서론

의사소통은 시대를 구성하는 구성원들 사이의 정보교환 수단으로 사용된다. 인간은 언어 뿐 아니라 여러 가지 다양한 비언어적 요소를 통해 정보전달 효과를 극대화시킨다. 성공적인 의사소통을 위해서는 언어 외에도 표정, 제스처, 목소리, 외모 등 비언어적 요소들의 수행이 효과적으로 병행되고 또한 수신자들이 이를 해석할 수 있어야 한다.<sup>1)</sup> 이것은 영상매체에 기반을 둔 애니메이션에서도 마찬가지이다. 애니메이션의 시나리오는 대부분 캐릭터에 의해 전달되며, 캐릭터를 효과적으로 연출하고 시나리오를 효율적으로 전달하기 위해서, 캐릭터의 제스처, 표정 등의 비언어적 의사소통 연출은 매우 중요한 작업이다.

현재 제스처에 대한 연구는 한국인의 제스처를 3D 모델링에 적용하는 연구<sup>2)</sup>, 표정과 제스처 DB를 기반으로 한 감성 인식 및 표현 시스템<sup>3)</sup>, 입력된 텍스트에 의해 생성된 대화에 맞춰 캐릭터들이 적절한 표정 및 제스처를 하도록 하는 시스템<sup>4)</sup> 등 여러 국내의 논문들이 나와 있다. 이러한 연구들은 캐릭터의 제스처 생성작업을 자동화시킴으로써 손쉽게 캐릭터 애니메이션을 제작하는데 그 목적이 있다. 이러한 연구들은 인간의 제스처의 일부를 소스로 한 것이거나 sign language를 기반으로 한 경우가 대부분이다. 그러나 애니메이션 캐릭터의 움직임은 실제 인간의 동작보다 단순하면서도 과장된 동작이다. 따라서 효과적인 애니메이션 캐릭터의 제스처의 연출 및 자동생성을 위해서는 애니메이션에서 연출되는 캐릭터 제스처에 대한 분류 및 분석이 선행되어야 하는 것이 마땅하다.

따라서 본 논문은 기존 애니메이션, 특히 디즈니를 비롯한 여러 메이저 제작사의 노력으로 발전되어 온 미국 애니메이션에서 연출되는 캐릭터의 비언어적 의사소통 구성 요소들 중 동작학을 기반으로 한 신체 언어를 연구한다. 우선 애니메이션 캐릭터의 신체언어를 추출한 후 이를 에크먼(Ekman), 프리슨(Friesen)의 신체언어 분류와 화용론을 기반으로 분류한다. 그리고 분류된 신체언어들에 대한 특징들을 분석함으로써 애니메이션 캐릭터의 신체언어에 대한

효과적인 연출 방법을 제시하고자 한다.

## 2. 의사소통 체계와 신체언어

### 2.1. 의사소통 모델

인간의 의사소통은 상호간의 정보를 공유하기 위한 기본적인 요소이며 사회 공동체를 유지하기 위한 필수적인 요소이기도 하다. 의사소통에 대한 연구는 언어학에서부터 사회과학, 영상매체, 로봇공학에 이르기까지 다양한 분야에서 이루어지고 있으며, 여러 가지 모델들이 제시되어 왔다. 특히 야콥슨(1960)은 메시지의 내적 구조에 관심을 두고, 의사소통행위상의 구성적인 요소를 모델화하였다. 발신자가 수신자에게 보내는 메시지 외에 상황, 접촉, 약호를 명시화했으며, 커뮤니케이션이 단순 메시지 전달 이외에도 정서적, 사역적, 교감적, 시적, 지시적, 메타언어적 기능을 가진다고 설명하였다.<sup>5)</sup> 또한 1960년대 미국 내의 인권 운동으로 인간에 대한 관심이 촉발되면서 주목을 끌게 된 벨로(Berlo)의 모델은 각 요소별로 커뮤니케이션 과정과 결과에 영향을 미치는 요인을 제시했는데, 의미는 단어에 있는 것이 아니라 사람에게 있다는 점을 강조하면서<sup>6)</sup> 태도, 지식, 문화 등 여러 소스를 통한 의사소통 모델을 제시함으로써 비언어적인 요소를 부각시키고 있다.

### 2.2. 의사소통에서의 비언어적 구성요소

의사소통에 쓰이는 기호를 언어적 의사소통 기호와 비언어적 의사소통 기호로 나눌 수 있다. 의사소통에 사용되는 비언어적 요소는 언어와 별개로 사용되기도 하고 언어와 함께 사용되어 그 정보를 더욱 명확하게 하기도 한다. 비언어적 구성요소는 약호에 사용된 활동의 유형에 따라서 분류 가능한데, 버군(Burgoon)은 다음의 일곱 가지 유형을 제시하였다. ①동작학(kinesics) 또는 신체적 활동, ②근접학 또는 공간의 사용(proxemics), ③신체적 모습, ④접촉학(haptics) 또는 접촉의 사용, ⑤음성학(vocalics) 또는 음성의 사용, ⑥시간학(chronemics) 또는 시간의 사용, ⑦가공학(artifacts) 또는 대상의 사용<sup>7)</sup>

비언어적 의사소통 수단은 정보전달을 위해 사용될 수 있다는 점에는 언어적 수단과 공통점을 갖고 있지만, 의식되지 않는 과정이므로 체계적인 분석과 학습이 가능하지 않다는 특징을 가지고 있다. 그러

1) 윤애선: 신체언어의 의사소통 기능, 성곡학술문화재단, 14, (1998)

2) 명지대학교: 한국인 3D 모델 및 제스처 DB 개발, (1999)

3) 연세대학교: 표정/제스처 DB기반 감성 인식 및 표현 시스템 개발, 한국과학기술원, (2000)

4) Justine Cassell 외: BEAT: the Behavior Expression Animation Toolkit, ACM Sigrph, (2001)

5) John Fiske, 강태완, 김선남역: 커뮤니케이션학이란 무엇인가, 커뮤니케이션 북스, 77-82, (2001)

6) 오미영, 정인숙, 커뮤니케이션 핵심 이론, 커뮤니케이션 북스, (2005)

7) S.W. 리틀존, 김홍규역: 커뮤니케이션 이론, 나남출판, 112, (1996)

나 구체화되기는 어렵다고는 하나 그 나름의 규칙과 유형은 존재한다.<sup>8)</sup>

본 연구에서는 이러한 다양한 비언어적 구성 요소 중 신체적 활동, 즉 애니메이션에 나타나는 신체 언어에 대해 논의하고자 한다.

### 2.3. 신체언어의 개념 및 중요성

신체언어란 좁은 의미로는 수화같이 몸으로 표현하는 조직적 부호체계를 말하지만, 넓은 의미로는 몸을 통한 의미전달 일반을 말하며 신체에 의한 비언어 의사소통을 말한다.<sup>9)</sup> 신체언어는 1952년 동작학의 창시자인 버드휘스텔(Birdwhistell)에 의해 알려지기 시작했는데,<sup>13)</sup> 그는 의사소통은 언어뿐 아니라 인간의 모든 감각기관을 활용하여 이루어진다고 하였다. 아가일(Argyle)은 신체언어가 감정 표현, 대인적 태도의 전달, 인격의 표현, 회유, 관심 등 의미를 전달할 수 있으며 사회적 상호작용에 가장 중요한 분야 중 하나라고 하였다.<sup>10)</sup> 실제 생활에서도 우리는 비언어적 행위 없이는 만족스러운 의사소통을 할 수 없다. 버드휘스텔(1971)은 표현수단으로서 언어 대 비언어 기호의 비율이 35대 65의 비율을 가진다고 주장하였으며, 특히 감정과 느낌은 말보다 비언어로 더 정확하고 쉽게 전달된다.<sup>11)</sup> 그러므로 말을 보완하여 더 정확한 감정을 표현하거나 말과 상관없이도 섬세한 감정과 느낌을 전달하고 표현하기 위해서 신체언어는 필수적인 요소라고 할 수 있다.

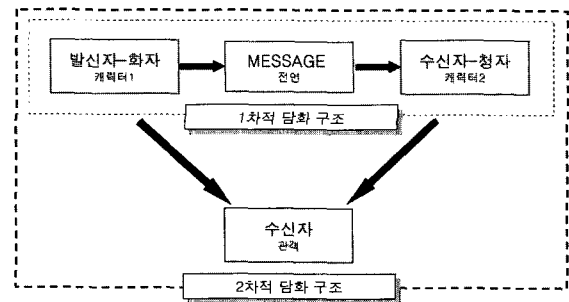
## 3. 애니메이션에서의 신체언어 표현

### 3.1. 애니메이션에서의 담화 구조

의사소통 매체는 기호 발신자와 수신자를 전제로 한 담화성을 지닌다. 그러나 다양한 기호의 특성을 관찰해 보면, 담화를 넘어서는 예들이 있을 수 있다. 예를 들어 수의사가 고양이의 사진을 찍었을 때 이것이 단지 자신만이 사용할 목적으로 찍었다면 이것은 의미의 보유자이지 전달자가 아니므로 담화 외적인 기호라 한다.<sup>12)</sup> 실제적으로 담화 외적인 기호들은 지극히 개인적인 것들이고, 메시지의 전달을 위해 의도된 것이 아니므로 쉽게 관찰하기 힘든 것이 사실이다. 그러므로 담화 외적인 기호는 연구가들의

대상에서도 담화 내적인 기호보다 덜 중요하게 여겨져 왔다. 그러나 애니메이션은 실제 의사소통 구조와는 다른 구조를 가진다. 일반적으로 의사소통 체계는 발신자와 수신자간의 메시지를 통한 기본적인 담화 구조로 이루어진다. 그러나 애니메이션은 일반적인 담화 구조와 달리 이중적인 담화 구조로 형성되어 있음을 본 연구에서는 전제한다. 그림 1은 애니메이션에서의 담화 구조를 명시한 것이다.

[그림 1] 애니메이션에서의 담화 구조



애니메이션은 시나리오에 기반하고 있으므로 기본적으로 캐릭터와 캐릭터 간의 담화 구조가 형성된다. 그것을 1차적 담화 구조로 보기로 한다. 캐릭터와 캐릭터 간의 의사소통 표현을 위해 연출된 메시지들은 1차 담화 구조의 축을 이룬다. 그러나 애니메이션은 더 나아가 이 담화구조를 포함한 더 큰 담화구조를 가지고 있다. 바로 관객과의 의사소통을 위한 구조이다. 이를 2차적 담화구조라 부르기로 한다. 시나리오를 전달하기 위해 연출되는 영상 매체는 그 자체로 하나의 메시지가 될 수 있다. 캐릭터들의 대사 및 제스처들도 사실 캐릭터 사이의 의사소통 뿐 아니라 관객에게 보여지기 위해 연출된 것이라 할 수 있다. 그러므로 애니메이션은 두 가지 담화 구조를 가지며 이러한 특징 때문에 실생활에서는 간과될 수 있는 담화 외적인 기호들 또한 연출에 있어 중요성을 가지게 된다고 말할 수 있다.

### 3.2. 신체언어 분류 접근법

비언어 커뮤니케이션 연구는 구조적(structural) 접근방법과 기능적(functional) 접근방법이 있다. 구조적 접근방법은 기호에 우선적 관심을 두는 관점으로 다양한 물리적 현상이 어떻게 기호로서 작용하는지에 초점을 맞춘다. 기호를 구성하는 기본요소와 각 요소가 연결되는 규칙과, 기호를 구성하는 기초 단위를 연구한다. 예를 들어, 눈의 움직임에 어떤 공식이 있는지 찾으려 하는 식이다. 기능적 접근방법은 의미를 강조하는 관점으로 특정 의미가 커뮤니케이션 주체에 어떤 기능을 하는지에 관심을 둔다. 주어진 상황에서 특정 목표나 의도를 달성하기 위해

8) 윤애선: 신체언어의 의사소통 기능, 성곡학술문화재단, 21, (1998)

9) 홍기선: 인간 커뮤니케이션, 나남출판, 117, (2002)

10) M.Argyle, Bodily Communication, New York : International University Press, (1975)

11) 김우룡, 장소원: 비언어적 커뮤니케이션, 나남출판, 67-70, (2004)

12) 김영순, 신체언어 커뮤니케이션의 기호학, 커뮤니케이션북스, (2001)

어떤 기호를 사용하는지 분석하며, 일정한 의미가 표출되는 총체적 현상을 추구한다. 예를 들면, 눈 뿐만 아니라 몸 전체가 총체적으로 어울려 나타나는 의도, 정서적 표현을 연구한다.

버드휘스텔(Birdwhistell), 홀(Hall)은 비언어 커뮤니케이션의 대표적 구조론자이며, 에크만(Ekman), 프리슨(Friesen)은 대표적 기능론자이다.<sup>13)</sup>

본 연구에서는 애니메이션에서 연출되는 신체 언어를 기능적 관점에서 분석하고자 한다. 주어진 시나리오를 표현하기 위해 신체 언어가 어떤 형태로 사용되며, 그 신체 언어로 인해 드러나는 캐릭터의 의도 및 정서적 표현을 분석하기 위해서는 기능적 접근 방법이 더 효과적일 것으로 보인다.

#### 4. 분석 결과

##### 4.1. 애니메이션에서의 신체언어 분석

본 연구에서는 네 편의 애니메이션에서 모두 617개의 신체 언어 동영상을 추출하여 분석하였다. 그리고 애니메이션의 담화구조에 따라 이들 신체 언어를 담화 내·외적 행위로 분류하고, 이를 기능적 접근법인 에크만과 프리슨의 분류법을 기반으로 분류하고자 한다. 에크만과 프리슨은 신체 언어를 적응행위(adaptor), 상징행위(emblem), 설명행위(illustrator), 조정행위(regulator), 감정표현행위(affect display)로 구분하여 설명하였는데, 이 분류법은 행동의 소스-예를 들면 타고난 것인지 문화적인 것인지에 대한 접근, 행위와 의미와의 자의적이거나 본능적인 관계, 정보전달이나 상호작용에 대한 접근 등 풍부한 방면에서 신체언어에 접근하고 있는 분류 유형이므로<sup>14)</sup> 다양한 상황에서 캐릭터를 연출하는 애니메이션에서의 신체언어를 분류하는데 적합할 것으로 생각된다. 또한 상대적으로 큰 비중을 차지하는 대화 장면의 신체언어, 특히 말과 함께 쓰이는 설명행위는 그 발화의도에 따라 서얼(Searle)의 발화행위론(Speech act)에 맞춰 분류하여, 광범위한 설명행위에 대해 좀더 세밀한 분류가 가능하도록 한다.

분석 대상은 극장용 장편 애니메이션의 캐릭터인 물란(Mulan, 월트 디즈니, 1998), 벨(Beauty and the beast, 월트 디즈니, 1991), 신밧드(Sinbad: Legend of the Seven Seas, 드림웍스, 2003), 알라딘(Aladdin, 월트 디즈니, 1992)이다. 이들 애니메이션은 세계적인 메이저 제작사의 작품으로서 전통과 기술, 흥행 면에서 단연 돋보이는 작품들이다. 이들은 국내 애

13) 홍기선: 인간 커뮤니케이션, 나남출판, 132-134, (2002)

14) S.W. 리틀존, 김홍규역: 커뮤니케이션 이론, 나남출판, 113, (1996)

니메이션이 아니기 때문에 연구에 있어서 문화적인 제약이 있을 수도 있다. 그러나 한국문화와 미국문화의 접촉이 TV, 영화 등의 미디어를 통해 빈번히 일어나고 있으며,<sup>15)</sup> 이 애니메이션들이 전 세계 관객들을 대상으로 하고 있는 점, 애니메이터들의 다국적화와 오랜 노하우의 결정체라는 점 등을 고려하여 선택되었다.


##### 4.1.1. 담화내적 행위

담화 내적 행위는 3장에서 정의한 애니메이션 담화구조에서 1차적 담화구조를 구성하는 행위이다. 이 행위는 캐릭터들끼리의 커뮤니케이션 상황에서 메시지 발신자(화자)가 정보전달을 목적으로 의사소통을 할 때 발생하는 행위로 전제한다. 이 때 캐릭터는 시나리오 상에서 자신의 의사를 전달하고자 하는 담화 파트너가 있으며, 장면 상에서 특정한 담화 파트너가 없다 해도 가상의 청자를 대상으로 하는 독백의 경우도 담화 내적 행위로 규정하기로 한다.

##### 가. 적응행위

적응행위(adaptors)는 환경이나 생활에 적응하기 위해서 자연스럽게 학습된 행위를 의미한다. 예를 들어 손이 시릴 때 두 손을 비비는 행위, 초조하면 입으로 손톱을 물어뜯는 행위, 무안함을 느낄 때 손으로 뒷머리를 긁적거리는 행위 등이다. 주로 무의식적이고 습관적인 행위가 이에 속한다.<sup>16)</sup> 대화 중에도 발생하지만 혼자 있을 때 더 빈번히 발생하며<sup>17)</sup> 자신이나 상대방에 대한 부정적 감정과 관련된 경우가 많은 것도 특징이다.<sup>18)</sup> 적응행위들은 모두 직접적으로 어떤 메시지를 전달하려는 의도적인 행위는 아니지만 우리는 이 적응행위를 이해함으로써 상대방의 내면의 상태를 더 잘 알 수 있게 되며 실제 생활에서 상당부분 정보를 얻고 있다.

[표 1] 캐릭터의 담화 내적 적응행위 예

	장면	행위 묘사	상황
1		손으로 얼굴을 받침.	He's not for me. :생각, 고민

15) 윤애선: 신체언어의 의사소통 기능, 성곡학술문화재단, 87, (1998)

16) 김우룡, 장소원: 비언어적 커뮤니케이션, 나남출판, 2004

17) S.W. 리틀존 김홍규 역: 커뮤니케이션 이론, 나남출판, 114, (1996)

18) 김우룡, 장소원: 비언어적 커뮤니케이션, 나남출판, 153, (2004)



2		머리카락을 쓸어 올림.	I'm gonna miss you. :습관
3		손을 입가에 댐.	Little Brother! :소리를 모아주는 행위



표 1은 대화 중에 나타난 적응행위의 예이다. 적응행위는 대화중이라 해도 대부분 비의도적으로 나타나는 행위이지만, 대화에서 드러나지 않는 메시지를 청자에게 전달하는 역할을 할 수 있다. 표1의 장면1은 손으로 얼굴을 받치는 행위로서 주인공이 대화를 하면서도 생각에 빠져있음을 보여주는 행위로 사용되었다. 장면2는 알라딘이 대화를 할 때 가끔 연출되는 습관적 행위이다. 장면3은 누군가를 부르기 장면인데, 이 행위는 무의식적으로 사용되기도 하지만 원래는 멀리 있는 사람에게 소리를 전달하기 위해서 손으로 소리를 모아주는 행위이다.

애니메이션에서의 담화내적인 적응행위는 이와 같이 내면심리, 습관, 환경이나 신체에 적응하기 위한 행위 등을 표현하기 위해 사용되고 있었다.

#### 나. 상징행위

상징행위(emblem)는 직접적으로 언어적 메시지를 번역한 비언어적 행위이며, 언어를 대신해서 사용하는 제스처를 의미한다. 예를 들어, 엄지와 검지로 동그라미 표시를 만들어 보이면 한국에서는 돈을 의미하며, 상대방을 향해 손을 앞으로 뻗고 손등을 위로 한 상태에서 손가락을 상하로 몇 번 흔들면 이리 오라는 신호이다.<sup>19)</sup> 상징행위는 한 사회집단에서 다소 정교한 의미의 메시지 전달을 위해 의도적 양식을 사용하기도 한다. 승리의 V자가 그 예이다. 상징행위는 시대와 문화에 따라 달리 해석되는 경우가 많으나, 대중매체가 발달한 현대 사회에는 공유되는 제스처도 많다.

[표 2] 담화 내적 상징행위의 예

장면	행위 묘사	의미
1	 손을 바깥방향으로 저음.	go
2	 검지를 입에 갓다땀.	Be quiet

19) 김우룡, 장소원: 비언어적 커뮤니케이션, 나남출판, 153, (2004)

3		머리에 대고 손가락을 돌림.	crazy
---	--	--------------------	-------

표2는 대화 중에 사용된 상징 행위로서 담화 파트너에게 말 대신 표상적인 동작 자체를 지시체로 하여 의사전달을 한 경우이다. 표2의 장면2는 말 대신 검지 손가락을 이용해 조용히 하라는 메시지를 보내고 있다. 상징행위는 말과 함께 쓰이는 경우도 있는데, 본 연구에서는 그 자체만으로도 의미를 파악할 수 있는 표상적인 제스처일 경우, 말과 함께 쓰였다 해도 상징행위로 간주하기로 한다. 이것은 말을 단순히 보완, 강조하기 위한 제스처와 구분하기 위함이다. 표의 장면1, 장면3이 그 예이다.

#### 다. 설명행위

설명행위(illustrator)는 언어와 함께 사용되어 언어를 강조, 반복, 보완하는 행위이다. 우리가 깨닫고 있지는 않지만 이것은 의도적인 행위이다.<sup>20)</sup> 설명행위는 개별적인 단어를 설명하는 행위라기보다 전체적인 문장과 발화의도에 관한 것이다. 신체언어는 좀더 크고 위계적으로 구조화된 몸짓을 구성하기 위해 결합하기보다는 대부분 하나의 문장과 비교될 수 있는 단위이기 때문이다.<sup>21)</sup> 또한 말로 나타내는 사고의 리듬에 장단을 맞추는 바통(baton)신호도 설명행위의 일종이다. 바통은 손을 흔드는 형태로서 본질적으로 말의 강조점을 부각시키는 역할을 하는데, 이는 말과 매우 밀접한 관련이 있으므로<sup>22)</sup> 설명행위라 할 수 있다. 설명행위는 그 표현과 쓰임새가 매우 광범위하고 다양하므로 본 연구에서는 설명행위의 명료한 분류를 위해 화용론의 발화행위론에 의한 분류를 도입하기로 한다.

화용론의 창시자 찰스 모리스(Charles Morris)에 의하면 화용론은 기호와 기호 사용자 혹은 해석자 사이의 관계를 연구하는 것으로 언어를 일종의 행위의 형태로 규정한다. 그러므로 화용론은 언어 사용, 움직임, 사회적인 행위의 형태를 모두 아우르는 광범위한 관점을 가지고 있다고 할 수 있다.<sup>23)</sup> 이러한 관점에서 볼 때 화용론은 특정한 단위가 없고 구조적인 결합을 보이지 않는<sup>24)</sup> 신체언어, 특히 언어와

20) S.W. 리틀존, 김홍규역: 커뮤니케이션 이론, 나남출판, 124, (1996)

21) David McNeill, Hand and Mind, The University of Chicago, (1992)

22) 테즈먼드 모리스, 김동광역: 피플워칭, 까치, (1994)

23) Jef Verschueren, 김영순, 지인영, 이정화역, 화용론 이해, 동인, 22-31, (2002)

24) David McNeill, Hand and Mind, The University of

같은 발화목적에 가진 설명행위를 분류하는데 적합하다고 판단된다. 특히 화용론의 발화행위론(Speech act)은 오스틴(Austin)과 서얼(Searle)이 주축이 되어 이루어졌으며, 언어의 사용을 행위로 파악한다. 서얼은 어떤 언어라 할지라도 다음과 같은 다섯 가지 범주에 들어간다고 제안하였다.<sup>25)</sup>

1. 단언발화(assertives) - 믿음의 표현, 화자가 진술한 것의 진실을 전달하는 것
2. 지시발화(directives) - 명령, 청유, 요구 등 화자가 청자에게 무엇인가 하게 하려는 것
3. 임무발화(commisives) - 의도의 표현, 화자에게 미래의 행동에 관해 책임을 갖게 하는 것
4. 표현발화(expressives) - 심리적 상태의 표현
5. 선언발화(declaration) - 세례, 선전 포고 등 제도적 현실 내에서 어떤 변화를 가져오게 하는 것.

[표 3] 설명행위 중 단언발화의 예

장면	대사	행위 묘사
1	There are plenty of young man.	한손을 들어 plenty를 강조.
2	I see you have sword.	검지로 상대방을 가리킴.
3	No problem!	두 팔을 교차시켜 부정을 표현.

단언발화는 일반적인 명제, 사실을 전달하는 발화목적에 가지고 있으므로, 표3과 같이 일반적인 대사를 말할 때 사용되는 행위로 분류하였다. 단언발화는 바통신호(장면1), 지시 제스처(장면2), 단어를 묘사하거나 보조하는 행위(장면3) 등으로 나타났다.

[표 4] 설명행위 중 지시발화의 예

장면	대사	행위 묘사
1	Wait, wait a minute.	두 손을 들어 막는 모습을 취함.
2	Ancestor, hear my plea.	두 손을 가슴 앞으로 모음.

지시발화의 경우는 표4와 같이 명령문, 청유문과

함께 쓰이는 행위를 분류하였다. 손으로 지지하는 행위(장면1), 두 손으로 앞으로 모으거나(장면2) 주먹을 쥐며 애원하는 행위 등이 나타났다.

[표 5] 설명행위 중 임무발화의 예

장면	대사	행위 묘사
1	I won't let you!	손을 앞으로 내저음.
2	(I'll) Set you free.	한 손을 상대방 쪽으로 내뻐.

임무발화의 경우는 표5와 같이 "I will" 등의 미래 의지를 나타내는 말과 함께 쓰인 행위를 분류하였다. 손을 강하게 휘저으며 미래 의지를 나타내는 행위(장면1), 손을 상대방에게 내밀어 미래 행위를 약속하는 행위(장면2) 등이 관찰되었다.

[표 6] 설명행위 중 표현발화의 예

장면	대사	행위 묘사
1	I'm sorry.	두 손을 들어 밀었다 당겼다는 동작을 취함.
2	Bravo!	박수를 친.

표현발화는 표6과 같이 미안함(장면1), 감사함, 좋음(장면2), 나쁨과 같은 감정 관련 형용사를 보조하는 행위로 분류하였다. 선언발화는 네 명의 캐릭터에서는 나타나지 않았다.

### 라. 조정행위

조정행위(regulator)는 직접적으로 상호작용을 조정, 통제하는데 사용되는데 예를 들어, 청자는 대화 중에 눈을 맞추거나 피하거나 함으로써 대화를 계속하거나 중단하거나 하는 대화조정을 할 수 있다.<sup>26)</sup>

[표 7] 담화 내적 조정행위의 예

장면	행위 묘사	의도
1	고개를 화자로부터 돌림.	대화 거부

Chicago, (1992)

25) Jef Verschueren, 김영순, 지인영, 이정화역: 화용론 이해, 동인, 53-57, (2002)

26) S.W. 리틀존, 김홍규역: 커뮤니케이션 이론, 나남출판, (1996)

2		상대방을 쳐다보며 귀를 가까이 댐.	대화 유도
---	---	---------------------	-------

조정행위에서 규정된 눈짓이나 고개짓은 작고 미묘한 움직임이므로 애니메이션의 대화에서는 거의 나타나지 않았으며 고개를 옆으로 돌려 화자의 눈을 피함으로써 대화를 거부하는 행위(장면1)와 상대방을 쳐다보며 귀를 가까이 댐으로써 말을 유도하려는 행위(장면2) 두 종류를 관찰할 수 있었다.

#### 마. 감정표현행위

감정표현(affect display)행위는 부분적으로는 타고나는 것으로 감정을 묘사, 전달하는 행위이다. 특히 얼굴표정이 중요한 부분을 담당한다. 감정묘사는 본능적으로 부호화되어 있으며 커뮤니케이션적인 경우는 적지만 항상 정보를 준다.<sup>27)</sup>

[표 8] 담화 내적 감정표현행위의 예




장면	행위 묘사	감정
1	 팔과 어깨를 축 늘어뜨리고 고개를 떨굽.	실망
2	 주먹을 불끈 쥐.	화남
3	 두 손을 들어 맞잡음.	기쁨

표 8은 대화를 하며 나타난 감정표현행위이다. 그러나 설명행위의 표현발화처럼 대사 자체의 발화 의도와는 관계가 없다. 그러므로 대사와 함께 사용된다 해도 주로 감탄사와 나타나며(장면 2,3,4) 특정 감정을 내포한 단어와 같이 나타나지 않는다. 장면1의 대사는 "You should be free to make your own choice."으로 실망과 관련된 단어는 없다. 그리고 적응행위에서 나타나는 감정은 내면 심리와 관련된 것이며 감정표현행위는 감정을 겉으로 표출하는 행위라는 점에서 두 행위의 차이점이 있다.

#### 4.1.2. 담화 외적 행위

담화 외적 행위는 애니메이션 담화구조 중 2차적 담화구조를 구성하는 요소로서 캐릭터가 시나리오

상에서 특정한 담화 파트너를 염두에 두지 않고 행하는 행위이다. 이 행위는 실제 생활에서는 의사소통 기능을 하지 못하지만 애니메이션에서는 관객이 그 수신자가 되어 시나리오 상의 중요한 정보를 인지하게 되므로 그 중요성이 크다고 할 수 있다.

본 연구에서는 캐릭터의 행위가 특별한 담화 파트너를 가지지 않는 경우, 또는 대화 중인 상태에 있더라도(주로 청자) 메시지를 전달하려는 뚜렷한 의도가 없는 우발적인 제스처(예>이야기를 듣다가 하품을 하는 경우처럼 무의식 중에 심리를 드러내게 되는 경우)를 행하는 경우를 담화 외적 행위로 정의하기로 한다. 분석 결과 담화 외적 행위는 적응행위와 감정표현행위만이 나타났는데, 설명 행위, 상징 행위, 조정행위는 말과 관련된 행위이므로 담화 외적 행위에서는 해당되지 않음을 알 수 있었다.

#### 가. 적응 행위

담화외적 적응행위는 담화내적 적응행위와 같이 환경에의 적응, 자기 접촉, 습관적인 행동 등을 의미하지만, 캐릭터가 시나리오 상에서 특정한 담화 파트너 없이 행하는 적응행위이다.

[표 9] 담화 외적 적응행위의 예




장면	행위 묘사	상황
1	 고개를 숙인 채 두 손을 들어 한손으로 다른 손을 잡음.	자신의 실수로 맞선을 망침. 고민, 깊은 생각
2	 머리카락을 쓸어 내림.	습관적 행동
3	 한 손으로 이마를 짚음.	배달미로 인해 어지러운 상태

표9에서 볼 수 있듯이, 담화 외적인 적응행위도 내면심리를 표현하기 위한 행위(장면1), 습관적인 행위(장면2), 환경이나 신체에 적응하기 위해 나타나는 행위(장면3) 등 담화내적인 적응행위와 연출 의도는 같은 것으로 나타났다.




#### 나. 감정표현 행위

담화외적 감정표현 행위는 캐릭터가 시나리오 상에서 특정한 담화 파트너 없이 감정을 표출하는 행위이다.

27) S.W. 리틀존, 김홍규역: 커뮤니케이션 이론, 나남출판, (1996)



[표 10] 담화 외적 감정표현행위의 예

장면	행위 묘사	감정
1 	두 팔을 높이 올림.	기쁨, 환호
2 	두 팔을 높이 올리고 뛰어감.	공포
3 	바닥에 주저앉아 엎드림.	절망

감정표현행위는 담화내적인 행위에서보다 담화외적인 행위에서 더 많이 관찰되었다. 대사가 없는 장면에서 이야기를 전개시키기 위하여 캐릭터의 기쁨, 공포, 놀람, 절망 등 다양한 감정 연출이 나타나고 있었다.

#### 4.2. 분석 결과

애니메이션에 나타난 신체언어는 분석결과 다음과 같은 특징을 가지고 있음을 알 수 있었다.

1) 전체 617개의 신체언어 중 담화내적 행위는 약 80%, 담화외적 행위는 약 20%의 비율을 차지하였으며, 각 분류 항목들은 표11과 같은 개수와 비율을 보였다.

[표 11] 분류기준에 대한 신체언어의 개수 및 비율

소분류	담화내		담화외	
	(개/전체에 대한 비율)	(개/전체에 대한 비율)	(개/전체에 대한 비율)	(개/전체에 대한 비율)
상징	34	6%	-	-
적응	56	9%	59	10%
설명	374	61%	-	-
감정	27	4%	62	10%
조정	5	1%	-	-
합	496	80%	121	20%

분석 애니메이션에서는 대사가 큰 비중을 차지하고 있으므로, 담화내적 행위가 담화외적 행위의 4배로 나타났다. 담화 외적 행위는 상대적으로 비율은 낮으나 대사가 없는 장면에서 캐릭터의 감정과 심리적 상황을 묘사하는데 필수적으로 사용됨으로써 시나리오의 전달에 큰 역할을 하고 있었다.

2) 캐릭터 별 신체언어의 비율은 표12와 같다.

[표 12] 캐릭터별 신체언어 분류 비율

캐릭터 분류	물란	벨	알라딘	신밧드
담화내	61%	71%	86%	90%
상징	6%	4%	10%	2%
적응	6%	7%	8%	12%

설명	44%	50%	65%	72%
감정	1%	9%	3%	5%
조정	4%	1%	0%	0%
담화외	39%	29%	14%	10%
적응	19%	11%	8%	5%
감정	20%	18%	6%	5%
합	100%	100%	100%	100%

남성 캐릭터의 경우 담화내적 행위가 10, 14%, 여성 캐릭터는 29, 39%로 나타났다. 여성 캐릭터가 상대적으로 담화외적 행위를 많이 연출하고 있으므로, 남성 캐릭터보다 내면의 감정 및 심리묘사에 비중을 많이 두고 있음을 알 수 있다. 특히 물란의 경우 약 39%로 가장 많은 담화외적 행위를 관찰할 수 있었는데, 물란은 아버지를 구하기 위해 자신의 신분을 감추고 군대에 들어가는 캐릭터로 시나리오 상으로 항상 비밀과 내적 갈등을 가지고 있다. 담화외적 행위가 많이 연출되는 이유도 이와 같은 캐릭터의 특징 때문인 것으로 분석해 볼 수 있다.

3) 신체 언어 중 가장 많은 비율을 차지하는 행위는 설명행위로서 전체의 약 61%, 담화내적 행위의 75%를 차지하고 있으며, 각 캐릭터에 있어서도 44~72%로 가장 높은 비율을 보이고 있었다. 설명행위의 세부분류인 발화행위 분류 비율은 표13과 같다.

[표 13] 설명 행위의 발화행위 분류 비율

캐릭터	물란	벨	알라딘	신밧드
발화행위분류				
단언발화(assertives)	62%	52%	76%	74%
지시발화(directives)	20%	18%	13%	21%
임무발화(commissives)	6%	5%	5%	1%
표현발화(expressives)	12%	25%	6%	4%
선언발화(declaration)	0%	0%	0%	0%

발화행위 기준으로 살펴보았을 때, 단언발화(assertives)가 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 지시발화(directives)가 그 다음을 차지하고 있다. 또한 단언발화와 지시발화 중에서도 바통신호, 지시 제스처 등이 많은 비율을 차지하였는데, 이 두 행위는 설명행위의 33~55%를 차지할 정도로 캐릭터의 연출에 있어 가장 비중이 큰 신체언어였다. 특히 남성 캐릭터의 경우 바통신호는 단언 발화의 50%이상을 차지하고 있는 아주 중요한 신체언어였다.

4) 적응행위와 감정표현행위는 표 11, 12에서 볼 수 있듯이 담화내적인 행위보다 담화외적인 행위의 비율이 높게 나타났다.

즉, 대사가 있을 때보다 대사가 없을 때 캐릭터의 감정 및 심리묘사에 더 비중을 두고 있음을 알 수 있다. 특히 턱을 잡는 행위, 팔짱끼는 행위, 허리에 손을 얹는 행위 등이 가장 많이 나타나는 행위였

으며, 캐릭터에 따라 머리카락을 자주 만진다거나(물란) 볼에 손을 자주 갖다 댄다거나(벨) 머리를 쓸어 올린다거나(알라딘) 팔짱을 자주 끼고 있다거나(신밧드) 하는 캐릭터만의 특징적인 적응행위를 연출하고 있음을 알 수 있었다. 또한 감정 표현 행위는 자체로 감정을 표현한다기보다 표정과 결합하여 더 효과적인 감정표현을 하고 있음을 알 수 있다.

특히 담화내적 적응, 감정 행위는 대화 행위를 보완하는 경우가 많으나 담화외적 적응, 감정 행위는 대사 없이 캐릭터의 심리나 감정을 전달해야 하기 때문에 관객의 감정이입을 돕기 위해 음악으로 보조하거나 시간을 길게 잡는 경우가 많았다. 그러므로 담화외적 적응, 감정 행위는 더 섬세하게 표현되어야 하며 갈등, 반전, 클라이맥스 부분에 표현되는 경우가 많은 중요한 신체언어임을 알 수 있었다.

가장 적은 비율의 조정행위는 미묘한 눈빛 등을 표현하기 힘든 애니메이션의 특성상 가장 표현력이 큰 고개를 돌려 대화를 거부하는 행위가 주로 사용되고 있었으며, 상징행위는 머리에 손가락을 대고 돌리는 행위(crazy), 검지를 입에 대는 행위(quiet) 등 거의 모든 문화권에서 통용 가능한 것으로 적은 수만 연출되고 있음을 알 수 있었다.

## 5. 결론

본 연구에서는 네 편의 애니메이션 주인공 캐릭터에서 617개의 신체 언어 동영상을 추출하여, 이를 담화 내·외적 행위로 나누어 적응행위, 상징행위, 설명행위, 조정행위, 감정표현행위로 분류, 분석하였으며, 신체 언어 중 가장 큰 비중을 차지하는 설명행위는 발화 행위론에 맞춰 세분화하여 4장과 같은 분석결과를 얻었다.

애니메이션에서 신체언어는 일반적인 동작이나 표정만큼 중요하게 표현되는 요소 중 하나이다. 이것은 캐릭터의 대사를 보완하고 감정과 심리상태를 드러내는 중요한 역할을 하며, 캐릭터의 연기를 풍성하게 해 주어 시나리오의 전달을 돕는다. 특히 본 연구의 분석 애니메이션들은 캐릭터의 대사의 비중이 커 담화내적 행위, 특히 설명행위의 표현이 중요하게 나타났다. 남성 캐릭터의 경우 이 설명행위만 제대로 표현한다면 신체언어의 상당부분을 커버할 수 있을 것으로 보이며, 말의 강조점을 나타내는 바통신호만 제대로 표현한다 해도 상당수 신체언어의 표현이 가능할 것으로 보인다. 담화 외적 행위는 상대적으로 비율은 낮으나 대사가 없는 장면에서 캐릭터의 감정과 심리적 상황을 묘사하는데 필수적이라는 면에서 담화 내적 행위만큼 그 중요성이 크다고

할 수 있다. 특히 본 연구에 의해 여성 캐릭터가 남성 캐릭터보다 감정 및 심리묘사에 비중을 많이 두고 있음을 알 수 있으므로, 여성 캐릭터 연출시 담화외적 행위의 표현이 중요함을 알 수 있었다. 그리고 담화외적 행위는 갈등, 반전, 클라이맥스 등 중요한 부분에서 캐릭터의 상황에 관객의 감정이입을 돕기 위해 사용되는 경우가 많으므로 더 풍부하고 세밀한 연출을 위한 노력이 필요함을 알 수 있었다.

위와 같은 본 연구의 분석 결과를 통하여 다양한 상황에서의 적절한 신체언어를 더 잘 이해하고 활용하게 된다면, 생동감 있는 캐릭터를 연출하고 시나리오를 효과적으로 전달하는데 큰 도움이 될 것이다. 그리고 실제 인간의 제스처나 sign language가 아닌 애니메이션 캐릭터에 기반을 둔 제스처의 분석은 지속적으로 연구와 개발이 계속되고 있는 캐릭터 제스처 자동생성 분야에 대해서 새로운 관점을 제시하는 토대가 될 수 있을 것이다.

앞으로 캐릭터의 신체언어를 동작별로 세분화하는 연구, 캐릭터의 성격이나 시나리오 별로 신체언어의 특징 등을 구체화하는 연구가 계속된다면 애니메이션 캐릭터의 효과적인 연출 및 자동화에 더욱 큰 도움이 될 것으로 보인다.

## 참고문헌

- 김영순. (2001). 신체언어 커뮤니케이션의 기호학, 커뮤니케이션 북스.
- 김우룡, 장소원. (2004). 비언어적 커뮤니케이션. 나남출판.
- 데즈먼드 모리스. (1994). 김동광역. 파플워칭. 까치.
- 명지대학교. (1999). 한국인 3D 모델 및 제스처 DB 개발.
- S.W.리틀존. (1996). 김홍규역. 커뮤니케이션이론. 나남출판.
- 오미영, 정인숙. (2005). 커뮤니케이션 핵심 이론. 커뮤니케이션 북스.
- 연세대학교. (2000). 표정/제스처 DB기반 감성 인식 및 표현 시스템 개발. 한국과학기술원.
- 윤애선. (1998). 신체언어의 의사소통기능. 성곡학술문화재단.
- Jef Verschueren. (2002). 김영순, 지인영, 이정화역. 화용론 이해. 동인.
- John Fiske. (2001). 강태완, 김선남역. 커뮤니케이션 학이란 무엇인가. 커뮤니케이션 북스.
- 홍기선. (2002). 인간 커뮤니케이션. 나남출판.
- M.Argyle. (1975). Bodily Communication. New York : International University Press.
- David McNeill. (1992). Hand and Mind. The University of Chicago.
- Justine Cassell외. (2001). BEAT. the Behavior Expression Animation Toolkit. ACM Sigraph.