



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

2019년 2월
석사학위 논문

애니메이션 전공자가 경험한
신체 움직임 활동에 대한
현상학적 연구

조선대학교 일반대학원

만화애니메이션학과

류 범 열

애니메이션 전공자가 경험한
신체 움직임 활동에 대한
현상학적 연구

A Phenomenological Study on Body Movement Activities experienced
by Animation Major

2019년 2월 25일

조선대학교 일반대학원

만화애니메이션학과

류 범 열

애니메이션 전공자가 경험한 신체 움직임 활동에 대한 현상학적 연구

지도교수 양 세 혁

이 논문을 만화애니메이션학 석사학위신청 논문으로 제출함

2018년 10월

조선대학교 일반대학원

만화애니메이션학과

류 범 열

류범열의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 황 중 환 (인)

위 원 조선대학교 교수 김 일 태 (인)

위 원 조선대학교 교수 양 세 혁 (인)

2018년 11월

조선대학교 대학원

ABSTRACT

제1장 들어가며	01
제1절. 연구의 필요성과 목적	01
제2절. 연구 문제	03
제3절. 용어의 정의	04
제2장 이론적 고찰	05
제1절. 애니메이션	05
1. 애니메이션의 기원	05
2. 애니메이션의 움직임	07
제2절. 신체 움직임 경험	08
1. 마임	08
2. 현대 무용	09
3. 라반 움직임 분석(LMA : Laban Movement Analysis)	11
제3장 연구 방법	14
제1절. 현상학적 질적 연구	14
1. 질적 연구방법	14
2. 현상학적 연구방법	15
3. 포커스 그룹 인터뷰 (FGI: Focus Group Interview)	17
4. 분석방법	19

제2절. 연구의 실행	21
1. 애니메이션 아카데미 프로그램 개요	21
a. 교육과정 설계	21
b. 교육과정의 진행양상	22
2. 연구 참여자	26
a. 연구 참여자 선정	26
b. 연구 참여자에 대한 윤리적 고려	27
3. 포커스 그룹 인터뷰 실행	27
a. 개괄	27
b. 준비	28
c. 실행	29
제4장 연구 결과	33
제1절. 현상학적 해석	33
1. 내용	33
a. 첫 번째 주제 - 연구 참여자와 애니메이션 입문	35
b. 두 번째 주제 - 신체 움직임에 대한 생각	42
c. 세 번째 주제 - 진로에 대한 고민	47
제2절. 신체 움직임활동의 본질적 구조	53
제3절. 현상학적 글쓰기	54

제5장 결 론	58
제1절. 연구 요약 및 결론	58
제2절. 연구의 한계와 제언	62
참고문헌	64
부 록	67

국문초록

애니메이션의 어원은 라틴어 Anima로서 생명을 의미하며, 이것은 직접적으로 애니메이션의 본질은 ‘움직임’임을 시사한다. 그러나 많은 애니메이터들은 움직임을 이해하고 표현하는 데 가장 큰 어려움을 겪는다. 이러한 사실을 전제하고 마음, 무용, 라반이론 등 신체 움직임을 실행과 연구 분야의 전문가들의 자문과 협조를 통해 설계된 ‘콘텐츠아카데미 - 예비전문가를 위한 애니메이션 실험실’을 통해 연구 참여자인 대학생들에게 신체 움직임 활동이 가미된 애니메이션 창작 프로그램을 실행하고, 일련의 과정들이 애니메이션 전공자로서 학생들에게 어떤 영향을 미쳤는지 FGI(Focus Group Interview)인터뷰를 통해 현상학적 연구의 방법으로 해석하고자 하였다.

이를 위해 질적 연구 방법 중 왜 현상학적 방법을 택하는지, 또한 다양한 현상학적 방법론 중 어떤 방식으로 표본 데이터에 접근할 것인지 기술, 최종적으로는 진보적인 애니메이션 교육 프로그램에 필요한 요소를 추적하고 제시하고자 하였다. 질적 연구방법이 다양한 분야에서 사용되는 요즘, 다양한 군상들에 대한 현상학적 연구는 양적으로 상당하였으나 애니메이션 분야, 특히 애니메이션을 전공한 집단에 대한 현상학적 연구는 시도가 없었다는 점에서도 큰 의미가 있다고 여겨진다.

연구는 우선 신체 움직임 활동이 가미된 애니메이션 창작 프로그램인 ‘애니메이션 아카데미 - 예비전문가를 위한 애니메이션 실험실’ 과정을 이수한 애니메이션 전공자로부터 연구 참여자를 선정하는 것으로부터 시작되었다. 예비 연구 참여자인 전체 이수자를 대상으로 연구 설명회를 개최하여 연구 계획에 대한 안내 후, 동의자들을 잠정적인 연구 참여자로 규정하고 3회의 인터뷰를 실시하였다. 연구 참여자들은 8명의 만화애니메이션학과 학생으로 구성되었으며, 신체 움직임 활동 경험과 인터뷰 경험이 거의 없거나 전무한 그룹으로 구성되었다. 각 인터뷰 종료 시 인터뷰를 기록한 데이터를 전사하여 문서화하고, 계속해서 녹음 데이터와 전사 데이터를 대조하는 과정을 통해 각 자료의 공통부분에 대한 범주화 작업을 하였다. 총 1040개의 진술이 확보되었으며, 이 중 연구 주제에 부합되는 의미 있는 진술은 460여개로 압축되었다. 이들 진술로부터 16개의 의미단위를 추출하고, 이것을 6개의 하위범주로, 그것을 다시 ①연구 참여자와 애니메이션 ②신체 움직임에 대한 생각 ③진로에 대한 고민 이라는 범주로 카테고리화 할 수 있었다. 이를 통해 연구 참여자들은 상당

한 기회비용의 희생과 함께 전공에 입문하였으며, 자기 전공에 대한 주인의식 또한 높은 편이라는 점, 신체 움직임에 대해서는 두려움과 거부감으로 시작하였지만 전공 능력의 향상을 위해 감내하였으며 향후 신체 움직임 활동에 대해서 요구하는 요소들이 비교적 명확했다는 점, 전공과 진로의 미래에 대해 고민하는 것으로서 모든 활동에 대한 경험이 단순히 양적인 체험보다는 실질적인 전공능력이 향상되는 것을 원한다는 것을 알 수 있었다. 물론 체험으로부터 전공에 대해 새롭게 인지하게 된 점을 함축하는 진술들도 많이 있었다. 따라서 이후 연구에서는 이러한 질적 연구를 통해 제시된 방향성을 통해 보다 실증적이고 정량적인 연구를 병행하여, 전공자에게 어떤 방식으로 신체 움직임 활동을 제공할 것인지 고민해 나가야 한다는 결론을 내릴 수 있었다.

그러나 신체 움직임 활동으로 정의된 마임과 현대 무용, 라반이론 등 일련의 무용이론에 대해서는 제한적인 지식과 정보의 수준에서 이해하는 데 한계가 있었다. 또한 해당 활동을 연구 참여자인 학생들에게 실행하는 전문가들 역시 애니메이션 창작에 대해서 단기간에 이해하는 것은 난제였으며, 결과적으로 이러한 과정적 어려움이 인터뷰를 통해 드러나게 되었다. 연구 방법론으로 선택한 질적 연구방법과 현상학적 연구방법 역시 그 방대한 역사와 사례에 연구가 매몰될 수 있었으며, 이는 시작하는 연구자로서 기초적인 연구 방법론에 대한 지속적인 탐구가 요구됨을 시사한다.

애니메이션이 단순히 창작되어 향유되는 문화 콘텐츠가 아닌 그 철학적 의미를 확장하기 위해서는 간학문적인 연구가 필수적이라는 점을 다시금 상기하며, 급격한 기술의 발전으로 말미암아 인간의 예술적 행위의 의미가 변동할 것으로 예측되는 가운데 통합예술교육이 주목받는 작금의 현실에서, 애니메이션 역시 특유의 종합 예술적 가치가 그에 부합됨에 주목하여 애니메이션의 창작을 접하는 과정이 어떻게 변화해야 할지에 대해 연구하는 것은 전공학문의 연구자로서 중요한 사명이라고 생각한다. 본 연구가 비로소 연구를 시작하는 초보 연구자에게 기초적인 자료가 되기를 바라는 바이며 이러한 시도를 통하여 진보적인 애니메이션 교육에 대한 단서를 발견하고, 나아가 가까운 미래에는 전공학문의 연구자로서 과연 ‘미래의 애니메이션은 무엇인가’라는 철학적 고찰로 확장·연구되기를 기대한다.

주요어 : 애니메이션, 마임, 현대 무용, 라반 움직임 분석, 신체 움직임, 현상학적 연구.

ABSTRACT

A Phenomenological Study on Body Movement Activities experienced by Animation Major

Ryu Beom Yeol

Advisor : Prof, Yang Se Hyeok

Department of Cartoon and Animation,
Graduate School of Chosun University

The origin of animation means 'life' as Latin 'Anima', which directly suggests that the essence of animation is 'movement'. However, many animators experience the greatest difficulty in understanding and expressing movements. Based on this fact, through 'Content Academy - Animation Laboratory for Preliminary Experts' designed by the implementation of body movement such as mime, dance, and Laban theory, and the consultation and cooperation of experts in the field of research, the purpose of this study is to carry out an animation creation program with body movement activity to university students participating in the research and to interpret how the series of processes have influenced students as an animation major by way of a phenomenological study through FGI (Focus Group Interview) interview.

To this end, this study aimed to trace and present the elements needed for the technology, ultimately advanced animation education programs on why phenomenological methods are selected among qualitative research methods and how to approach the sample data from among various phenomenological methodologies. These days, qualitative research methods are used in various fields, although the phenomenological study of various groups have been substantial in

quantity, phenomenological research for the field of animation, especially groups specializing in animation, is also considered significant in the absence of an attempt.

The study first began with the selection of study participants from an animation major who completed the course of 'Animation Academy- Animation Laboratory for Preliminary Experts', an animation creation program that included body movement activities. After holding research presentation for all participants participating in the preliminary study and guiding on research plans, Its consenters were defined as potential study participants and three interviews were conducted. The study participants consisted of 8 cartoon animation students and had little or no experience in body movement activities and interviews. At the end of each interview, the data recorded in the interview were transcribed and documented, and the process of comparing the recording and transcription data continuously resulted in categorization of the common parts of each data. A total of 1040 statements were secured, of which there were 460 meaningful statements that matched the research theme. Extracting 16 semantic units from these statements, this could be made into six subcategories, again could be categorized into the category ① Research participants and animation ② Thinking about body movement ③ Problems about career. In this study, the participants entered the majors with sacrifice of considerable opportunity cost and it was found the fact that a sense of ownership of their major is also high, they started out with fear and rejection of body movement, but endured to improve their major ability and were relatively clear about the factors required for future body movement activities and they want the experience of all activities to improve their practical ability rather than merely a quantitative experience as a worry of their major and future career. There were, of course, many statements that implied a new perception of the major from experience. Therefore, in a later study, it was concluded that through these qualitative studies, it must be considered how to provide body movement activities to majors in parallel with more empirical and quantitative studies.

However, there were limitations in understanding a set of dance theories, such as mime, modern dance, and Laban theory, defined as body movement activities, at a limited level of

knowledge and information. In addition, it was also difficult to understand animation creation in a short period of time for the experts who carry out the activity to students who are study participants and as a result, this process difficulty was revealed through interviews. In qualitative and phenomenological research methods selected as research methodology, too, the research could be buried in the vast history and case, suggesting that continuous research on basic research methodology is required as a starting researcher.

Recalling again that interdisciplinary research is indispensable to expand the philosophical meaning of animation, rather than simply being created and enjoyed, it is thought that it is an important mission as a researcher of major studies to study how to change the process of seeing the creation of animation paying attention to the fact that the unique comprehensive artistic value of an animation also meets it in the current reality where it is expected that the meaning of human artistic act will change due to the rapid development of technology and integrated art education is getting attention. Hopefully, this research will become a basic resource for beginner researchers who begin their research at last and through these attempts, it is expected that they find clues to progressive animation education and in the near future, as a researcher of major studies, they expand and study this paper as a philosophical review of 'what is future animation'.

Key words : Animation, Mime, Contemporary dance, Laban movement analysis,
Body movement, phenomenological study.

제1장 들어가며

제1절. 연구의 필요성과 목적

매체로서 애니메이션이 등장한 지 약 100여 년, 문학을 비롯하여 회화와 조소, 무용, 연기, 음악 등 존재하는 모든 예술이 집약된 종합예술인 애니메이션은 그 동안의 예술의 창작과 비교하기 어려운 시간과 자원을 요구하였다. 자연스럽게 애니메이션 제작의 발전은 산업혁명으로 대표되는 인류의 기술 발전과 궤를 같이 하였으며, 시간과 자원의 소모를 최소화하기 위하여 효율적인 제작 파이프라인의 설계와 생산인력의 분업화가 추구되었다. 그 결과 적어도 애니메이션의 실행에 있어서 교육은, 각 제작단계의 수행을 위한 기능의 향상이 목표가 될 수밖에 없었으며, 그것이 오늘날 대학의 애니메이션 교육에까지 이어지는 것이 현실이다.

그러나 4차 산업혁명¹⁾으로 대표되는 기술적 발전이 진행되는 현재, 애니메이션의 생산성은 비약적 발전을 이룰 것으로 여겨진다. 이것은 비단 애니메이션에 국한된 것만이 아닌 인간의 삶과 관계된 모든 분야에 영향을 줄 것으로 예견되는 변화이며, 이로 인해 예술의 감상과 창작의 간극은 더욱 긴밀해지며, 창작을 하는 행위의 의미에도 극심한 변동이 예상된다.

본 연구에서는, 위와 같은 현실에서 애니메이션을 창작하는 행위를 경험하는 것을 애니메이션의 어원이 되는 기본 정신인 ANIMA²⁾에 입각하여, 애니메이션의 창작을 움직임의 즐거움의 발현으로 보고, 그것을 반영한 애니메이션 창작 프로그램을 창안, 실제 교육현장에서 운영하고, 그 참여자들을 대상으로 특히, 신체 움직임 활동에 대한 경험을 현상학적 연구방법을 통해 질적으로 분석하였다.

1) 제4차 산업 혁명(fourth industrial revolution, 4IR)은 정보통신기술(ICT)의 융합으로 이루어낸 혁명 시대를 말한다. 18세기 초기 산업 혁명 이후 네 번째로 중요한 산업 시대이다. 이 혁명의 핵심은 인공지능, 로봇공학, 사물 인터넷, 무인 운송 수단(무인 항공기, 무인 자동차), 3차원 인쇄, 나노 기술과 같은 6대 분야에서 새로운 기술 혁신이다.

(<https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>)

2) 애니메이션의 어원은 Anima - Animare - Animate - Animation 으로 여겨지며, 여기서 Anima는 생명, 영혼이라는 의미이다.. (<https://goo.gl/JzBDB1>, etymology of animation검색, 2019. 12. 8.)

또한, 이러한 연구의 배경에는 본 연구와 같은 정신을 공유하여 개발, 운영 완료한 국립 아시아문화전당 어린이문화원의 정기형 문화 창작프로그램 ‘아니마시아 - 놀이를 움직이는 아이들’³⁾이 있었음을 주지하고, 초점집단의 선정이 이루어진 애니메이션 아카데미 프로그램⁴⁾의 구성 당시 많은 부분을 계승하려고 노력하였다.

마지막으로, 교육자이자 비로소 연구자로서 첫 시작에 임한 시점에서, 전공 학문에 대한 정성, 정량적인 여러 연구와 간학문적 시도가 있었으나, 전공 학문을 수학하는 전공 학생들의 교육적 경험에 대한 연구가 거의 없었음을 인지하고, 이를 연구하는 데 적합한 방법론에 대해 질적 연구 방법론 중 특히 현상학적 연구방법임에 주목하여, 본 논문이 향후 연구를 시작하는 연구자들에게 도움이 될 수 있도록 가급적 연구 과정을 상세히 서술하고, 그에 대한 평가를 함으로서 후속 연구에서의 활용을 고려하였다.

관련된 선행 연구로는, 우선 애니메이션 전공자를 특정하여 대상으로 삼았다는 점에서 DAS(이야기 그림검사)⁵⁾를 활용하여 애니메이션 전공자의 정서특성을 고찰한 연구⁶⁾나, 만화애니메이션학과 대학생들의 DISC 행동유형을 측정하여 각 개인의 차이를 이해하여 효과적인 교육 서비스 제공에 대해 고찰한 연구⁷⁾ 등이 있었으며, 이들 연구는 (만화)애니메이션 전공자들의 경험을 통해 향상된 교육적 가치를 탐색한다는 점에서 본 연구와 같은 방향성을 가지지만, 연구 데이터를 검사를 통한 임상결과를 통해 획득한다는 점에서 본 연구와 다른 양태를 보인다. 또한 현상학적 연구의 구조 부분에서는 연구 방법론의 특성상 교육과의료 관련 연구가 많았으며, 이들 연구의 접근 방법과 분석 방법은 선행연구로서 많은 도

3) ‘아니마시아’는 진보적인 예술교육을 표방하여 만들어진 통합예술교육 프로그램이며, 아시아놀이를 바탕으로 다양한 감각활동과 예술전문가와와의 팀티칭을 통한 예술교육, 생명의 부여(ANIMA)라는 애니메이션의 기본 정신에 입각한 움직임의 즐거움이 융합된 실험적인 프로그램으로서, 개발 과정에서 지지를 받기 힘들었던 실험적 측면이 작금에 이르러 음악, 무용 등 타 예술장르의 통합예술교육과 동시대성을 띄며 그 가능성이 다시금 대두되고 있다. (<https://www.acc.go.kr/board/schedule/childculture/582>)

4) 본 장의 3절 및 3장 2절에서 자세히 후술하였다.

5) DAS검사(Draw-A-Story)는 실버(Silver, 1988)가 개발한 투사적 그림검사로서, 내담자의 우울 여부와 공격성을 평가하는 도구이다. 제시된 자극그림을 통해 이야기를 그림으로 완성하고, 이후 대화를 통해 내담자를 평가한다.

6) 김주인, (2016). 「DAS검사를 통한 애니메이션전공자의 정서특성 요인에 관한 연구」. 한서대학교 교육대학원 석사학위논문.

7) 김신, (2017). 「DISC 행동유형에 따른 만화애니메이션학과 대학생들의 만족도 차이 연구」. 만화애니메이션 연구, 47, 217-239.

움이 되었다.

제2절. 연구 문제

연구 문제의 도출은 비교적 자연스러운 과정으로 이루어졌다. 애니메이션 아카데미라는 방학 특강 형 프로그램을 진행하며 도출된 의문과 문제점들이 그대로 연구 문제로 이어졌다.

본 연구의 연구 문제는 아래 세 가지로 요약할 수 있었다.

- ① 신체 움직임 활동은 연구 참여자들에게 어떤 의미를 가지는가?
- ② 연구 참여자들은 어떤 기준으로 자신들의 경험을 평가하였는가?
- ③ 향후 신체 움직임 활동과 같은 경험은 어떻게 제공되어야 하는가?

이러한 연구 문제의 해결을 위하여 다음과 같은 순서와 방법으로 연구는 이루어졌다.

첫째, 현상학적 연구 방법으로 연구 참여자들의 경험에 접근하겠다는 목표를 세우고, 연구 전략을 수립하였다.

둘째, 연구 참여자를 선정하고 인터뷰 전략을 수립하였다. 여러 가지 인터뷰 전략 중 포커스 그룹 인터뷰 방법을 선정하고, 이를 통해 연구 참여자들로부터 충분한 진술을 확보하도록 하였다.

셋째, 수집된 데이터를 전사하고 반복하여 청취하고 읽으면서 세그멘팅(segmenting)하고 코드를 부여하여 범주화하였다.

넷째, 도출된 범주를 연결하여 전체를 아우르는 구조를 완성하고 결론지었다.

제3절. 용어의 정의

연구에서 사용된 용어들에 대해서는, 각 단락에서 각주 등으로 해설하였으나 연구의 이해를 돕기 위해서 아래 주요 용어에 대해 아래와 같이 간단히 설명하였다.

1. 신체 움직임 경험

신체 움직임 경험(Body Movement Experience)은 사전적으로 정의된 개념은 아니며, 유사한 키워드의 선행연구들에서는 예술표현 활동보다는 체육활동 경험과 같이 신체 자체의 물리적 움직임의 의미로 주로 사용된 경향성을 보인다. 본 연구에서는 세 가지의 신체 활동을 통해 애니메이션 실험실 수강자들에게 제공된 강의들을 의미하는 것으로, 신체의 각 부분을 통해 예술가가 전달하고자 하는 바를 표현하는 마임과, 감정과 감각을 추상적인 신체언어를 통해 표현하는 현대 무용, 이러한 움직임들을 기록하고 분석, 기호화하는 라반이론에 대한 연구 참여자들의 경험 전반을 뜻한다고 할 수 있다.

2. 애니메이션 전공자

사전적 의미로 전공(專攻)은 ‘어느 한 분야를 전문적으로 연구함. 또는 그 분야’⁸⁾라는 뜻으로 이와 같은 견지에서 애니메이션 전공자는 각종 교육기관에서 학위 취득을 위해 애니메이션을 전공과목으로 수학하는 집단을 의미하며, 본 연구에서는 특히 ‘애니메이션 아카데미과정 - 예비전문가를 위한 애니메이션 실험실’을 수강한 연구 참여자들을 뜻한다.

3. 애니메이션 아카데미

‘애니메이션 아카데미과정 - 예비전문가를 위한 애니메이션 실험실’을 간략하게 적은 것으로, 연구 참여자들이 수강한 방학 특강 프로그램의 명칭이다. 본 연구에서는 이하 ‘애니메이션 아카데미’로 통칭한다. 이에 대하여 3장 2절에 자세히 후술하였다.

8) 국립국어원 표준국어대사전, ‘전공’ 검색. (<http://stdweb2.korean.go.kr>)

제2장 이론적 고찰

제1절 애니메이션

1. 애니메이션의 기원

애니메이션은 생명과 움직임의 예술이다. 생명, 호흡을 의미하는 라틴어 Anima로부터 유래된 애니메이션의 어원은, 애니메이션의 본질은 곧 움직임에 있음을 알 수 있다.

온라인 어원 사전(Online Etymology Dictionary)⁹⁾을 통해 언어학적 기원을 추적해보면, 1590년대에는 라틴어 'Animationem'으로 '생명을 부여하는 행동', '숨을 쉰다', '영혼'이라는 의미에서 1610년대에는 '삶의 숨결', '활력, 활동 또는 삶의 모습'의 의미로 사용되었고, 영화적인 감각으로, '움직이는 만화 그림 제작'이라는 의미로 쓰인 것은 1912년부터라고 한다.¹⁰⁾



[그림 1] 기원전 2000년경의 이란 도기의 연속문양

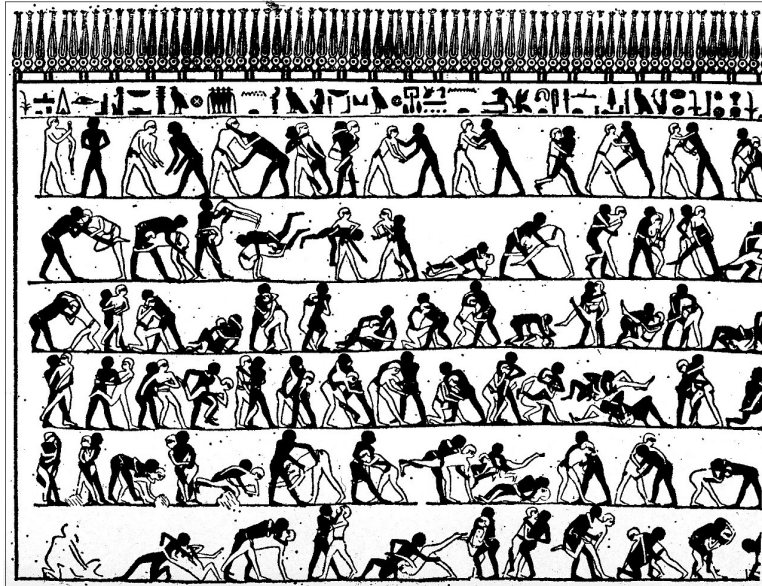
그러나 필름 이전 고대로부터 애니메이션의 기본적인 정신인 생명의 표현, 즉 움직임을 나타내고자 한 흔적은 인류의 문화유산 여러 곳에서 어렵지 않게 발견할 수 있다. 그림¹¹⁾

9) 온라인 어원 사전(Online Etymology Dictionary)은 영어 단어의 어원을 설명해 주는 온라인 사전으로, 단어의 역사와 진화를 연구하여 많은 문서에서 출처로 활용되고 있다.

10) 1590s, "action of imparting life" (a sense now obsolete), from Latin animationem (nominative animatio) "an animating," noun of action from past-participle stem of animare "give breath to," also "to endow with a particular spirit, to give courage to, enliven," from anima "life, breath" (from PIE root *ane- "to breathe"). Meaning "vitality, appearance of activity or life" is from 1610s (the sense in suspended animation). Cinematographic sense, "production of moving cartoon pictures" is from 1912. (https://www.etymonline.com/word/animal#etymonline_v_13452)

11) https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation#/media/File:Vase_animation.svg

은 이란의 샤흐레 수흐테(Shahr-e Sukhteh)¹²⁾에서 발견된 도기에 새겨진 일종의 문양으로, 마치 현대의 필름에 현상된 연속사진처럼 산양의 점프동작이 연속적으로 새겨져 있다.



[그림 2] 약 4000년 전 이집트 벽화의 일부

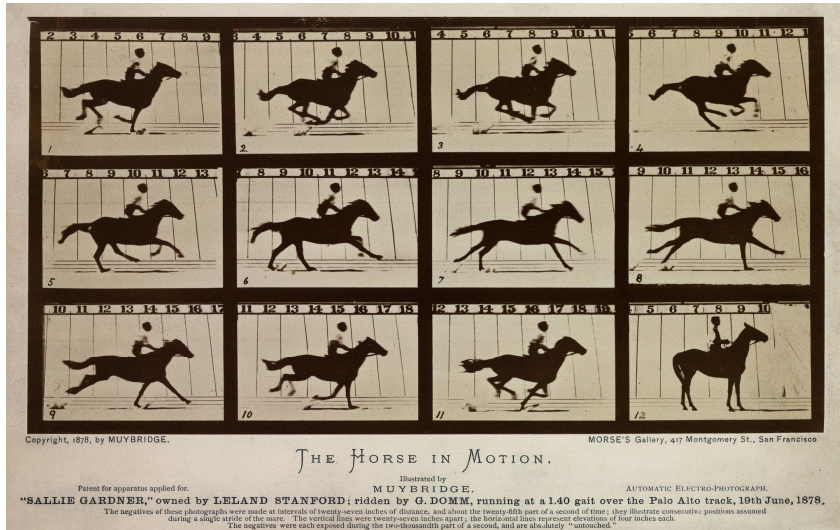
4000년 전 이집트 벽화의 투기모습은 그 자체로 애니메이션 시퀀스를 연상케 한다.(그림 2) 이 형상은 수천 년의 시간이 흐른 뒤 에드워드 마이브릿지(Edward Muybridge)의 연속 사진에서 거의 그대로 재현되기도 하였다.

애니메이션을 예술표현의 한 기법으로 볼 경우, 『만화애니메이션 사전』에 따르면 ‘정지된 한 장의 그림, 인형, 오브제 등 움직이지 않는 대상을 조금씩 변화를 주어 한 장씩 촬영한 다음 영사하여 연속적인 움직임으로 마치 살아 움직이는 생명을 만들어 내는 제작 과정으로 만들어진 영화’¹³⁾ 라고 명시하고 있다.

12) 샤흐레 수흐테(페르시아어: شهر سوخته, Shahr-e Sūkhté' 또는 Shahr-e Sukhteh) 또는 샤흐레 쇼흐타(Shahr-i Shōkhta)는 지로프트 문화(Jiroft culture)와 관련이 있는 청동기 시대 도시의 유적이다. 이 유적지는 이란의 남동쪽에 있는 시스탄 & 발루체스탄 주의 자헤단과 자볼을 연결하는 도로 가까이의 헬만드 강 유역에 위치하고 있다. 이 유적지를 유네스코 세계 유산으로 등재하기 위한 신청서가 현재 제출되어 있는 상태이다. 위키백과사전, '샤르에 수헤테' 검색.(<https://ko.wikipedia.org>)

13) 김일태 외, (2008). 『만화애니메이션 사전』, 부천만화정보센터, p321.

2. 애니메이션의 움직임



[그림 3] 에드워드 마이브릿지(Edward Muybridge)의 『Horse in motion』.(1878)

1878년 에드워드 마이브릿지(Edward Muybridge)는 일련의 사진 프레임을 나열하여 필름으로 기록된 최초의 움직임을 창조했다. 다만, 이러한 움직임 나열 방식은 그 이전에 조트로프(zootrope)나 프락시노스코프(praxinoscope)처럼 영화 이전의 영화장치(pre-cinematic devices)에서 이미 움직임을 분해, 재구성했던 방식이기도 하다.¹⁴⁾ 마이브릿지가 움직임을 탐구하여 연속 이미지를 나열한 것은 라이브액션 영화의 움직임에 보다 가깝다.

애니메이션의 의미가 단순히 움직이지 않는 무생물에 움직임을 부여하여 생명을 가지게 한다는 것 이상으로, 애니메이션의 움직임은 인간 개인의 내적 세계, 애니메이션 작가의 운동에 대한 관념으로부터 기인한다. 그리고 이는 물리적인 자연법칙으로부터 자유로운 영역이다. 즉, 애니메이션은 관념적으로만 존재할지 모르는 무한한 운동 이미지들을 물질적으로 제시할 수 있는 예술 형식이다.¹⁵⁾

14) 나호원 (2016). 「애니메이션 창세기 첫 페이지의 오류, 그 기원과 수정」. 만화애니메이션 연구, 45, pp417-434.

15) 김준양, (2001) 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래. p27.

제2절 신체 움직임 경험

신체 움직임 경험(Body Movement Experience)은 아래와 같은 세 가지의 무용 활동을 통해 애니메이션 실험실 수강자들에게 제공된 강의들을 의미한다. 신체의 각 부분을 통해 예술가가 전달하고자 하는 바를 표현하는 마임과, 감정과 감각을 추상적인 신체언어를 통해 표현하는 현대 무용, 이러한 움직임들을 기록하고 분석, 기호화하는 라반이론까지 세 가지의 움직임 특강은 움직임을 다루는 애니메이션 전공자들에게도 상당히 생소한 경험이었으며 이는 수업 당시 모습을 기록한 자료와 관찰내용, 이후 실시된 FGI인터뷰에서 잘 드러나고 있다. 각 신체 움직임 활동 수업에는 각각 분야의 전문가를 선정, 사전협의를 통하여 수업내용을 확정하였다.

1. 마임

마임(mime)의 어원은 그리스어의 미모스(mimos)에서 유래하며 "흉내"를 뜻한다. 원래는 촌극 등 잡극(雜劇)을 의미하였으나 오늘날에는 언어를 사용하지 않고 몸짓과 표정만으로 표현하는 연기를 가리킨다.¹⁶⁾ 마임이스트(mimeist)들은 인간 신체의 각 부분의 움직임을 분리와 분절을 통해 연구하고, 실재하지 않는 현상을 실재적으로 느낄 수 있도록 표현한다. 마임의 역사는 선사시대로 거슬러 올라가며, 언어 등장 이전 신체언어로서 소통하던 것으로부터 기원한다고 보기도 한다. 사냥꾼이나 군인들의 의사 전달 수단으로서 춤추고 시늉하고 움직이는 데서 비롯되었다는 것이다. 역사적 기록에 따르면 판토마임은 기원전 5세기 인도에서 처음 시작되었다고 한다. 고대 그리스와 로마, 중세 이탈리아를 거쳐 2,500년에 걸친 역사를 자랑한다. 현대 마임에서는 Mr. Bip이라는 캐릭터로 유명한 마르셀 마르소(Marcel Marceau)가 있다.

16) http://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000839785



[그림 4] 마르셀 마르소(Marcel Marceau)



[그림 5] 마임공연광경

연구자가 마임을 애니메이션 전공자들에게 특강의 형태로 제공하겠다고 생각한 이유는 연구자의 개인적 경험이 작용한 결과이다. 신체 움직임 활동과 애니메이션의 관계성을 탐구하기 위해 문화예술 교육자를 위한 연수활동 중, 마임 전문가로부터 마임이스트들이 마임의 효과적인 표현을 위해 애니메이션을 연구한다는 이야기를 들은 것으로, 정량적이고 공식적인 자료가 될 수는 없겠으나 종합예술인 애니메이션이 간학문적 연구의 중요한 역할이 될 것이라는 아이디어의 기초가 되었다. 애니메이션은 완전히 기획되고 통제된 움직임으로 불필요한 움직임을 최소화한다. 마임 역시 실재하지 않는 현상을 완전한 신체의 통제를 통해서 오해 없이 전달해야 한다는 점에서 의미 있는 공통점을 가진다.

2. 현대 무용

현대 무용(現代舞踊, Contemporary dance)은 대체적으로 1960년대 이후의 전위 무용을 의미한다.¹⁷⁾ 무용의 유구한 역사와 비교하여 현대 무용은 그 이름처럼 비교적 현대에 등장했다. 발레의 무용 이념에 대한 반대로 출현한 이 춤은 당시 제기된 ‘예술 표현론’¹⁸⁾이라는 예술 이념에 크게 영향을 받았다. 따라서 개인의 사고와 감정의 표현을 중시하는 대단히

17) https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%98%84%EB%8C%80_%EB%AC%B4%EC%9A%A9

18) 톨스토이의 저술로부터 시작된 것으로, 예술을 감정 소통의 수단으로 보고 예술이 곧 감정의 표현행위라고 보는 예술관. 이사도라 던컨이 자신의 춤을 영혼의 표현으로 본 것과 부합된다.

개인적이고 다양한 예술 표현의 형태이며, 자연스러운 움직임은 표현적이라고 생각하였으며 표현적인 움직임의 사용을 최고 원리로 삼았다. 개인의 개성적인 움직임을 강조하여, 현대 무용가들은 자신의 고유한 움직임 언어의 개발에 노력한다. 발레(ballet)의 동작 원리가 중력의 거부에 기초한다면, 현대 무용은 중력을 수용하면서 무용수의 존재를 확인, 그의 개성을 전달하고자 한다. 따라서 움직임에 무한한 가능성을 가지고 있으며 난해하고 전위적인 특징을 가진다.¹⁹⁾



[그림 6] 전위적인 현대 무용의 공연모습

현대 무용을 애니메이션 전공자들에게 제공한 데에는, 현재 대학에서 추상 애니메이션을 시도하는 학생들이 매우 드물고, 진로를 실험적인 인디 애니메이션이나 미디어 아트 등으로 삼는 경우가 드물어 학생들이 추상적이고 자유로운 움직임을 경험하거나 표현할 기회가 거의 전무하다고 생각했기 때문이다. 또한 자신의 신체와 공간의 물리적 한계 속에서 무용수가 자신을 표현하듯, 미래의 미술표현은 VR(Virtual Reality)이나 홀로그램(hologram)을 통해, 전신체적인 활동으로 변화할 가능성을 여러 사례에서 확인할 수 있다.²⁰⁾

19) 김말복, (2003) 『무용 예술의 이해』. 이화여자대학교출판부. pp18-19 요약.

20) 구글의 Tilt brush와 같은 어플리케이션으로 시연되는 VR painting 등.

3. 라반 움직임 분석(LMA : Laban Movement Analysis)

라반 움직임 분석(LMA : Laban Movement Analysis)은 안무가이자 무용 이론가로 알려진 루돌프 폰 라반(Rudolf von Laban, 1879-1958)의 에포트-셰이프 이론과 공간조화이론을 기반으로 만들어진 움직임 분석 체계로서, 인간을 비롯한 동물이나 사물의 움직임 그리고 가상공간에서 표현되는 다양한 모션 이미지 등 이 세상에 존재하는 자연적이거나 인위적인 모든 움직임을 분석 대상으로 한다.²¹⁾ 에포트는 사전적 의미로는 무언가를 성취하기 위해 필요한 육체적 또는 정신적 활동이라고 정의된다.²²⁾ 라반에 따르면, “우리가 움직이고자 하는 마음가짐이나 동기”로서, 내적 충동 혹은 내적 태도이며, 이는 움직임을 단순히 신체적인 측면으로만 보는 것이 아니라 몸과 정신의 조화라는 관점에서 ‘움직임은 몸과 정신의 끊임없는 상호작용에서 발생하며 에포트를 통해 밖으로 드러난다.’는 것으로 해석된다. 또한 모든 사람은 스스로 에포트를 의식하고 활용하면서 움직임에 생명력을 불어넣을 수 있고, 이를 보는 사람은 그 움직임에서 의미 있는 표현을 관찰할 수 있게 된다.²³⁾

셰이프(Shape)는 인간이 공간상에서 그리는 몸의 형태나 선적, 면적, 입체적 움직임의 형태로 정의할 수 있다. 인간의 움직임은 내적 충동에서 비롯되지만 공간을 통해서 시각화된다는 점에서 라반은 공간을 배경으로 움직임이 의미 있는 형태를 갖게 되는 것을 강조하였다.²⁴⁾ 후대의 연구가들에 의해 에포트와 셰이프가 유기적인 관계에 따라 변화하며, 상호 관계성에 대한 중요성이 강조되며 에포트-셰이프 분석이론으로 발전하게 된다.

공간조화(Choreutics)란 라반에 의해 처음 제시된 용어로 움직임에서 나타나는 공간 원리에 관한 이론으로 정의된다. 또한 공간조화라는 이름에서도 알 수 있듯이 움직임 공간의 원리 및 법칙을 다룰 때 조화를 근거로 한다는 것이 특징이다. 라반 이전 시대까지는 움직임이나 무용의 분야에서 움직임과 공간에 관련한 학문적 접근은 거의 이루어지지 않았으며 공간조화 이론을 통해 처음으로 움직임에 대한 수학적 접근과 실천적인 연구가 비롯되었다고 할 수 있다. 라반은 『움직임의 언어: 공간조화 안내서 The Language of Movement: A

21) 신상미, 김재리. (2010). 『몸과 움직임 읽기 - 라반 움직임 분석의 이론과 실제』. p12, p32

22) ‘body or mental activity needed to achieve something’ (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/effort>)

23) 앞의 책, pp80-81.

24) 앞의 책, p120.

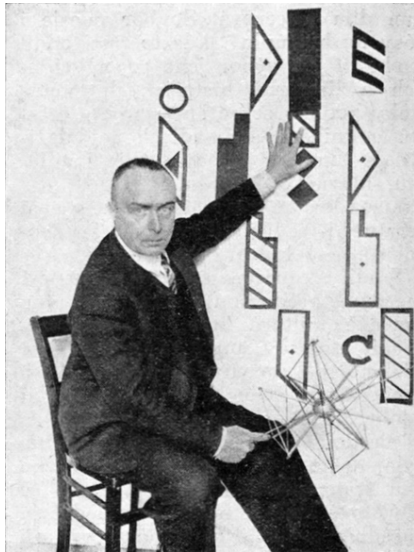
guidebook to choreutics』)에서 ‘이해할 수 있고, 의미 있는 움직임 연구를 위해 움직임의 구조와 안무학적 질서에 대한 법칙과 원리를 제시 한다’고 밝히고 있다. 라반에 따르면, 신체가 머무르는 장소와 위치에서 우리의 존재에 대해 느낄 수 있으며 그곳이 바로 움직임이 발생하는 지점이다. 즉 신체가 직접 닿을 수 있는 ‘개인 공간’과 인간의 정신과 감정이 채우는 ‘역동 공간’을 분석함으로써 움직임 공간에 대해 파악할 수 있다고 여겨진다.²⁵⁾



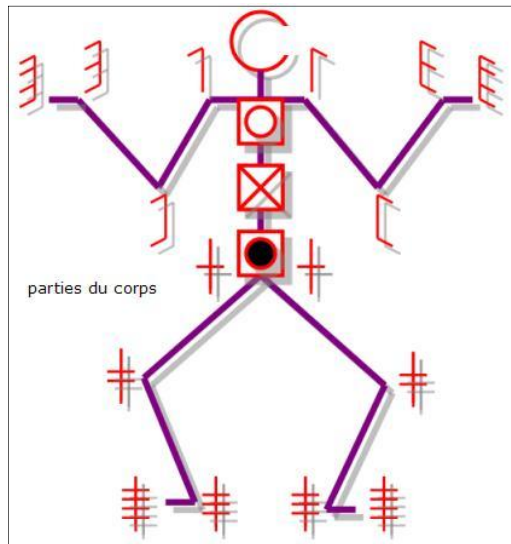
[그림 7] 루돌프 폰 라반(Rudolf von Laban)과 제자들

또한 라반 움직임 분석은 몸(Body), 에포트(Effort), 공간(Space), 셰이프(Shape)등 네 가지 카테고리로 움직임의 특질을 분석하며 이를 줄여 BESS라고 한다. 특히 인간의 무의식적·의식적 움직임에서 심리 상태 및 의도를 파악하는 데 사용된다고 하였다. (신상미, 김재리. 2010.) 라반은 움직임의 근원이 되는 에포트에 관한 이론을 통해 산업 현장에서 일하는 노동자들의 움직임을 관찰해 일의 능률을 올릴 수 있는 인간의 동작 리듬을 발견하거나, 일상생활에서 자주 나타나는 인간의 움직임을 관찰해, 그들의 심리 상태와 개성 및 성격을 파악할 수 있는 관점을 제시하기도 하였다.²⁶⁾

25) 김재리, (2010). 「루돌프 라반(Rudolf Laban)의 ‘움직임 공간’ 특성에 근거한 안무학적 분석 모형 개발-공간 조화(Space Harmony)이론을 중심으로」. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.



[그림 8] 라바노테이션 기호와
루돌프 폰 라반



[그림 9] 몸 부위별 기호 (Signs for
parts of the body)

[그림 8]은 라바노테이션 기호를 설명하는 라반으로, 라바노테이션 기호는 완전히 그래픽화 된 일종의 무용악보이다. 움직임을 분석하여 기호화하거나, 반대로 기호법을 통해 그려진 기호로써 움직임을 표현할 수 있다. 이는 애니메이션 제작에 있어 움직임이 완전히 데이터베이스화 된 미래를 연상케 한다.²⁷⁾ [그림9]는 몸 부위별 기호를 나타낸 그림으로, 마치 3D모델링에 리깅(Rigging)²⁸⁾이 완료된 형상을 연상시킨다. 인간의 신체와 공간을 이해하여 움직임에 생명력을 불어넣는다는 점에서 라반 움직임 분석과 애니메이션 제작은 그 목적에서 합의점이 있으며 간학문적 연구의 여지를 남긴다. 이런 점에서 라반 움직임 분석의 소개와 체험을 신체 움직임 활동의 마지막 차시로 편성하였다.

26) 앞의 책. p81.

27) 움직임을 기호로 기록할 수 있다면 애니메이션의 움직임 역시 마찬가지이며, 가까운 미래에 인간이 상상할 수 있는 모든 종류의 움직임을 인공지능이 해석하여 기록하고 사용한다면 이는 애니메이션의 자동적인 생산을 의미할 것이다.

28) 3D 애니메이션에서 캐릭터의 뼈대를 만들어 심거나 할당하여 캐릭터가 움직일 수 있는 상태로 만드는 일. (김일태 외, (2008) 『만화애니메이션 사전』. 부천만화정보센터. p215.)

제3장 연구 방법

제1절 현상학적 질적 연구

1. 질적 연구방법

질적 연구방법은 흔히 양적 연구방법의 대척점에 있음이 강조되어지곤 한다. 분명 양적 연구방법은 가설을 검증하는 것이 무엇보다 중요하고, 결과를 인과에 따라 도출하며 통계나 수치 등 객관적 자료를 통해 일반화한다면, 질적 연구는 연구대상의 생활에 연구자가 뛰어들거나 그 일상의 생활체계를 경험하고 관찰하면서 연구 대상이 갖고 있는 경험 세계와 가치관을 이해하고자 하는 연구 방법이다.²⁹⁾

예를 들어, 만화애니메이션 학과 학생들의 학업성취도를 성적을 통해 분석하려 한다면 학생별 성적표를 연도 별로 분류하고 통계를 낼 수 있을 것이다. 취업현황이나 경향성에 대해서도 마찬가지로 앙케트(enquete)를 실시하여 통계를 만들 수 있다. 그러나 성적이 미달되어 학사경고를 받은 학생의 경험과 인식을 이해하기 위해서³⁰⁾는 질적 연구방법이 적합하다고 할 수 있다.

하버드 대학교 의과대학 외과의사인 Atul Gawande(2007)이 이라크 전쟁 중 겪은 경험은 특정 집단에게 벌어지는 통계나 수치로 밝혀내기 힘든 공통된 현상에 대해서는 질적인 접근이 유효함을 상기시킨다. 월터리드 육군 병원³¹⁾의 의사들은 병사들의 안구 상해를 성공적으로 치료하여 성과를 내고 있었는데, 왜 이러한 심각한 상해가 일어나는지 자문하게 되었다. 면담을 통하여, 젊은 병사들은 지급품 고글이 멋없어 보인다는 이유로 착용을 거부하였고, 그 결과 불필요한 부상을 입게 되었다는 것을 알게 되었다. 이에 군은 디자인이 개선된 새 고글의 도입으로 상해율을 낮출 수 있었다.³²⁾

29) 조성남, 이현주, 주영주, 김나영. (2011). 『질적 연구방법과 실제』. 도서출판 그린. p13.

30) 전호정, (2017). 「상위권 대학 학생들의 반복적 학사경고 경험에 관한 연구」. 서울대학교 대학원.

31) Walter Reed Army Medical Center. (WRAMC)

32) 뉴욕타임즈 기고문, 2007. 5. 1. <https://www.nytimes.com/2007/05/01/opinion/01gawande.html>

본 연구의 연구 참여자들은 만화애니메이션 전공자로서, 각각의 선택에 의해 전공에 입문하였으며 개인적인 필요에 의해 본 연구의 계기가 된 애니메이션 아카데미에 자원하였다. 본 연구에서는 그들이 애니메이션 아카데미에서 경험한 신체 움직임 활동에 대해 질적 연구 방법을 통하여 개인적 체험을 분석하고, 그들의 경험에 대해 이해하고자 하였다.

2. 현상학적 연구방법

질적 연구방법에는 여러 가지 접근법이 존재한다. 현상학적 연구, 해석학적 연구, 근거이론, 문화기술지적 연구, 담론분석, 사례연구, 역사연구, 일상재구성법 등이 그것이다. 이 중 본 연구에서는 현상학적 연구방법을 통해 연구 참여자들의 경험에 접근하고자 한다. 현상학에서는, 한 개인의 생활세계에서 직면하는 도덕적, 윤리적, 사회적, 문화적 영향들을 최대한 배제하고, 그 현상의 의미를 있는 그대로 드러내고자 노력한다. 새로운 정보를 산출하는 것이 아닌, 체험 속에 이미 함축되어 있는 의미들을 전유하고 해석하는 일을 목표로 하는 것이다.³³⁾

현상학의 특징에 대해서 조성남 외(2011)는 『질적 연구방법과 실제』에서 다음과 같이 정리하고 있다.

‘첫째, 현상학은 구체적인 경험에 근거하지 않은 관념적인 것이나 사물의 일반성에 반대하면서, 직접적인 체험이나 구체적인 경험, 사물의 본질을 탐색하고 규명하는 것을 강조한다. 이에 따라 현상학적 접근에서는 개인의 경험이나 현상의 본질에 집중하기 위해 연구자의 가치판단 체계의 작동을 멈추고, 추측이나 가정을 배제하는 것을 중시한다.’

‘둘째, 현상학적 연구는 개인의 경험과 현상의 본질을 탐색하기 때문에, 주로 심층면접 방법을 활용한다. 연구자는 연구 대상자와의 심층 인터뷰를 통해, 연구 대상자의 생활세계에서 자료를 수집하고 현상을 설명하는 의미 있는 장면이나 일화에 대한 현상학적 반성과정을 통해 자료를 분석한다.’

33) 이근호, 「질적 연구방법론으로서의 현상학-독특성과 보편성 사이의 변증법적 탐구양식」, 『교육인류학 연구』, Vol 10.2, 2007, p.49.

‘셋째, 현상학적 연구의 목적은 연구 중인 현상의 경험을 정확하게 서술하는 것이지, 이론이나 모델을 만들어 내고 일반적인 설명을 전개하는 것이 아니다.’³⁴⁾

또한 반 마넨(Van Maanen)은 현상학적 질적 연구의 특징에 대해, ①현상학적 질적 연구는 체험을 연구하는 것, ②의식에 나타나는 대로의 현상을 해명하는 것, ③현상의 본질을 연구하는 것, ④체험적 의미를 우리가 겪은 대로 기술하는 것, ⑤현상에 대한 인간 과학적 연구라고 하였는데, 다음 표는 그것을 정리한 것이다.

현상학적 질적 연구의 특징(Van Maanen, 1990) ³⁵⁾	
특 징	설 명
현상학적 질적 연구는 체험을 연구하는 것이다.	체험이란 우리가 개별화하고 범주화하고 혹은 반성하는 대로의 세계가 아닌 반성 이전의 경험. 즉, 우리가 겪는 그대로의 세계를 의미한다.
현상학적 질적 연구는 의식에 나타나는 대로의 현상을 해명하는 것이다.	현상학 연구대상으로서의 체험이란 우리의 의식에 드러나는 체험을 말하며 그러한 체험이 현실적인 것이든, 상상의 것이든 우리의 의식에 드러나는 경험이라면 모두 현상학의 관심의 대상이 될 수 있다.
현상학적 질적 연구는 현상의 본질을 연구하는 것이다.	여기서 본질은 현상의 본질을 말하며 본질이란 어떤 것을 바로 그것으로 만드는 것이며 그것 없이 어떤 것을 바로 그것일 수 없게 하는 것이다.

34) 조성남, 이현주, 주영주, 김나영. (2011). 『질적 연구방법과 실제』. 도서출판 그린. p131.

35) 김영천, (2016) 『질적 연구방법론 II : Methods, 제3판』. 아카데미 익스프레스. pp91-92.

<p>현상학적 질적 연구는 체험적 의미를 우리가 겪은 대로 기술하는 것이다.</p>	<p>현상학적 연구는 여타의 인간과학과 같이 통계적인 방법을 사용하여 일반화나 법칙을 수립하려는 것이 아니라, 체험의 의미나 실존적 의미를 깊이 있고 풍부하게 기술하고 해석하려는 데 초점을 맞춘다.</p>
<p>현상학적 질적 연구는 현상에 대한 인간 과학적 연구이다.</p>	<p>현상학 연구는 넓은 의미에서 과학적 연구라 할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 질문, 반성, 주의집중, 직관 등과 같은 특별한 연구방법을 사용하는 체계적 연구이다. - 텍스트를 통해 체험 속에 구체화 되어 있는 의미구조를 명확히 밝히려고 한다는 점에서 명시적이다. - 방법과 성과가 보여주는 장단점을 받아들이기 위하여 계속해서 그것에 대해 검토한다는 의미에서 자기 비판적이다. - 연구자가 현상과의 대화적 관계를 발전시키고, 그 현상을 기술된 대로 정당화하기 위해 타인을 필요로 한다는 점에서 상호 주관적이다.

[표 1] 현상학적 질적 연구의 특징

현상학적 질적 연구는 인간 체험의 본질과 그 구조를 밝히고 이를 기술하는 것을 목적으로 한다.³⁶⁾ 따라서 본 연구에서는 신체 움직임 활동의 경험이라는 하나의 체험이 연구 참여자들에게 어떤 의미를 가졌는지 밝히는 것이 핵심이다.

3. 포커스 그룹 인터뷰 (FGI: Focus Group Interview)

포커스 그룹 인터뷰(FGI: Focus Group Interview)또는 포커스 그룹 면담은 특정 목적의 주제에 대해 6명 내지는 8명의 참여자들이 같이 만나서 이야기하는 방식으로 전개되는 조사방법이다. 포커스 그룹 인터뷰는 숙달된 진행자의 주도 하에 비구조적인 접근법에 의해 구성원이 자유롭게 토론하고 모든 참여자들의 반응을 통합하여 가설의 추출과 검증 등 목적에 따라 활용한다.³⁷⁾

포커스 그룹 인터뷰에서는 연구 목적을 분명히 인식하는 것이 중요하며, 연구 목적에 대

36) 앞의 책. p91

37) 조성남 외, (2011). 『질적 연구방법과 실제』. 도서출판 그린. p95

한 명료화는 계획 세우기, 필요한 그룹 수, 얻어진 정보의 정확성 평가 수단, 다음 포커스 그룹의 수행 여부 등에 대해 전반적으로 마련되어야 한다.³⁸⁾

그룹 내의 대화 조정자, 즉 진행자는 포커스 그룹 내의 상호작용을 자유롭게 권장하면서 주제를 벗어나지 않도록 적절히 통제해야 하며, 진행 시간은 토의 주제, 참가자 구성, 참가자 수에 따라서 일반적으로 1시간 30분에서 2시간정도의 시간이 걸린다.

포커스 그룹 인터뷰는 포커스 그룹을 통해 연구 주제에 대한 정보와 통찰을 얻기 위한 면담이므로, 가장 생산적인 토의를 할 수 있는 참가자를 선택하는 것이 중요하다. 따라서 다른 질적 연구처럼 목적표집³⁹⁾을 사용한다. 또한 연구자와 참가자의 관심이 서로 일치하느냐 여부에 따라 그룹의 역동성에 큰 영향을 주며, 참가자들이 서로 근본적으로 유사하다고 인식할 때 토의가 활성화되어 심층적인 자료를 얻을 수 있기 때문에 서로 동질성이 있는 그룹에서 보다 역동적이고 활발한 토의가 이루어질 수 있다.⁴⁰⁾

이러한 포커스 그룹 인터뷰에도 장단점이 존재하는데, 스투워드와 샴다사니(Stewart and Shamdasani, 1998, pp506-507.)는 포커스 그룹 인터뷰의 장점을 다음과 같이 제시한다.⁴¹⁾

- (1) 연구주제에 대한 일반적인 배경적 정보의 획득
- (2) 후속 연구에 적용될 수 있는 연구 가설의 생성
- (3) 새로운 아이디어나 창의적 개념의 자극
- (4) 새로운 프로그램, 서비스, 또는 산물이 가지고 있는 잠재적인 문제점의 진단
- (5) 결과물, 프로그램, 서비스, 또는 다른 연구 대상에 대해 피면담자들이 가지고 있는 인상의 생성
- (6) 피면담자들이 연구 현상에 대해 어떻게 이야기하는지에 대한 이해
- (7) 기존에 수집된 양적 자료의 결과에 대한 해석

단점으로는 집단을 통제하기 다소 힘들고 주제와 관련 없는 논의나 잡담에 시간이 소비

38) 김영천, (2016) 『질적 연구방법론 I: Bricoleur, 제3판』. 아카데미 익스프레스. p307

39) 연구자의 판단에 따라 연구목적에 맞는 집단을 설정하는 것으로, 특수한 상황을 경험한 특수한 집단을 대상으로 하는 것이 적합하다.

40) 앞의 책. p308

41) 앞의 책으로부터 재인용. p309

되며, 그룹 구성원 간의 이야기가 서로 간의 대화와 반응으로 이루어지기 때문에 자료로서 분석하기에 어려울 수 있다. 또한 집단 내 사람들에게 자신의 경험을 말하는 것이 부끄럽거나 당황스러워 자신이 가진 중요한 경험을 공유하지 않거나, 특정 연구 참여자가 말을 너무 많이 할 수 있다는 점으로 요약된다.⁴²⁾

이러한 포커스 그룹 인터뷰의 장단점은 본 연구에서 중요한 위치를 차지하는데, 위에 인용한 모든 장단점이 발현되었기 때문이다.

4. 분석방법

질적 연구의 분석이 어떠한 지침을 무조건적으로 따르도록 하지는 않는다고 여겨지지만, 대체로 질적 연구자들은 아래의 5단계 순환과정을 따르도록 하고 있다.

질적 연구의 5단계 순환과정

①모으기 ②나누기 ③재배열하기 ④해석하기 ⑤결론 내리기⁴³⁾

본 연구에서는 위와 같은 질적 연구의 연구과정을 기본적으로 따르면서 연구 방법으로 정한 현상학적 연구방법의 분석방법을 토대로 수집된 자료를 해석하고자 하였다.

현상학적 연구에서는 아래 연구자들의 분석방법⁴⁴⁾을 제시하고 있다.

1) 지오르지(Giorgi)의 방법

지오르지에 의해 제시된 현상학적 분석은 연구대상자의 기술에 대한 심층 연구를 통해 살아있는 경험의 의미를 밝히는데 초점을 두고 있다.

① 사고를 시작하고 끝내는 단위 즉, 대상자의 언어 그대로의 자신의 경험을 표현한 본래의 의미 단위(identifying natural meaning unit)를 규명한다.

42) 앞의 책. pp307-309

43) Robert K. Yin. (2013), 『질적 연구 시작부터 완성까지』 (박지연 외 공역). 학지사. p277

44) 김분한 외, (1999). 「현상학적 연구방법의 비교고찰- Giorgi , Colaizzi , Van Kaam방법을 중심으로」 JKAN(대한간호학회지) 제29권 제6호, 1999. 12, pp1210-1211의 내용을 인용 및 재인용.

- ② 대상자의 경험을 대상자의 언어로 표현하여 주제(theme)를 규명한다.
- ③ 주제를 연구자의 언어로 구체화하여 대상자의 경험이 대상자에게 의미하는 중심 의미(focal meaning)를 규명한다.
- ④ 중심 의미를 통합하여 연구대상자의 관점에서 파악된 경험의 의미인 상황적 구조적 기술(situated structural description)을 만든다.
- ⑤ 상황적 구조적 기술을 통해 전체 대상자의 관점에서 파악된 경험의 의미인 일반적 구조적 기술(general structural description)을 만든다. (최영희, 1993).

2) 콜레지(Colaizzi)의 방법

콜레지는 자료수집 방법을 기술하는데 강조점을 두었다. 특히, 적절한 자료출처를 적절한 자료 수집방법과 일치시키는 것에 강조를 두고 있다.

콜라지의 자료 분석과정은 다음과 같다.

- ① 자료에서 느낌을 얻기 위해 대상자의 기술(protocols)을 읽는다.
- ② 탐구하는 현상을 포함하는 구, 문장으로부터 의미 있는 진술(significant statement)을 도출한다.
- ③ 의미 있는 진술에서 좀 더 일반적인 형태로 재진술(general rest atement)한다.
- ④ 의미 있는 진술과 재 진술로부터 구성된 의미(formulated meaning)를 끌어낸다.
- ⑤ 도출된 의미를 주제(themes), 주제모음(themeclusters), 범주(categories)로 조직한다.
- ⑥ 주제를 관심 있는 현상과 관련시켜 명확한 진술로 완전하게 최종적인 기술(exhaustive description)을 한다. (김분한 외, 1996).

3) 벤 캄(Van Kaam)의 방법

벤 캄(1969)은 스피켈버그(1976)에 의해 규정된 필수 활동을 다음과 같이 수정한 방법을 제시하였다.

- ① 대상자와 녹음한 면담 내용을 여러 번 반복하여 들으면서 대상자의 말 그대로를 글로 옮겨 전사한다.
- ② 기술된 내용에서 본 연구와 관련하여 의미 있는 진술을 추출한다.
- ③ 추출된 의미 있는 진술을 반복하여 읽으면서 각 진술에서 공통의 속성으로 묶어지도록

록 범주화 작업을 실시한다. 원자료(raw data)에서 공통적인 요소들끼리 모아서 부주제(subtheme)를 정하고, 비슷한 속성을 지닌 부주제들을 다시 모아 주제(theme)로 모은 뒤 주제들의 속성을 전체적으로 모아 범주화(category)한다. 범주화된 자료에서 주제들은 자료의 우선 빈도별의 순위에 따라 나열한다.

- ④ 분류된 범주화를 통해서 분석과 통합을 통해 현상에 대해 기술한다. (조영숙 외, 1992)

본 연구에서는 위의 주요 현상학 연구자들의 방법론을 비교하고, 벤 감(Van Kaam)의 방법론으로 데이터 해석을 진행하였다. 심층 인터뷰에 비해 진술의 길이가 짧고 병렬적인 대화 구조로 되어있는 인터뷰 자료를 공통의 속성으로 범주화해 가는 과정이 타당하다고 판단되었기 때문이다.

제2절. 연구의 실행

1. 애니메이션 아카데미 프로그램 개요

이 항목에서는 연구의 토대이자 연구 참여자들의 출처인 애니메이션 아카데미의 수립과 실행에 대해 서술하였다.

애니메이션 아카데미는 광주정보문화산업진흥원(GITCT)⁴⁵⁾의 주관으로 진행하였으며, 정식명칭은 ‘애니메이션 아카데미 과정 - 예비전문가를 위한 애니메이션 실험실’이다. 애니메이션의 기본 정신이자 좋은 애니메이션을 만들기 위한 필수 조건인 생동감에 대하여 토론하고 연구해나가는 애니메이션 실험실이라는 주제로 기획되었다. 주당 4일, 1일 5시간, 총 18차시로서, 총인원은 12명으로 진행되었으며 일정은 2018년 7월 2일부터 7월 31일 사이에 진행되었다.

1) 교육과정 설계

애니메이션 아카데미 프로그램은 진보적인 애니메이션 창작 프로그램을 표방하여, 애니

45) Gwangju Information & culture Industry Promotion Agency. (<http://www.gitct.kr>)

메이션 제작 기능의 향상과 더불어, 학교나 학원에서 쉽게 접하기 힘든 예술 경험을 할 수 있도록 구성하였다. 특히 본 연구의 시발점이 된 신체 움직임 활동을 각 주차마다 배치하여 움직임을 다루는 예술인 애니메이션의 본질적 체험을 유도하고자 하였다. 정리 하자면, 애니메이션 움직임에 대한 다양한 경험과 토론을 통해 캐릭터에 생동감을 부여하는 요소가 무엇인지 알아보고, 10초 분량의 애니메이션 클립으로 그 결과를 표현하는 과정으로, 단순히 애니메이션의 기능적 향상보다는 전공자로서, 미래의 직업인으로서 애니메이션의 본질이 무엇인지 생각해보고 움직임의 즐거움을 다시금 느낄 수 있는 과정으로 기획되었다고 할 수 있다.

차 시	내 용
제 1 주	애니메이션 알아가기
제 2 주	애니메이션 움직임 연구
제 3 주	10초 애니메이션 기획 및 제작
제 4 주	10초 애니메이션 제작 및 완성
제 5 주	최종 보완 및 발표

[표 2] 각 주차별 교육과정

2) 교육과정의 진행양상

전체 교육과정 중에서 연구범위인 신체 움직임 활동에 대한 전개양상을 다음과 같이 서술하였다. 전체 18차시 중 신체 움직임 활동이 제공된 것은 총 3개 차시로서 마임, 현대 무용, 라반 움직임 분석의 세 가지로 요약된다. 각 3개 차시동안 연구자는 주장사라는 원래 역할을 각 분야 전문가들에게 넘기고, 수업 보조와 기록, 관찰 등을 맡는 등 보조강사의 역할을 수행하였다. 아래 내용은, 연구자가 관찰하고 여러 방법으로 기록한 것을 간단히 서술한 것이다.

① 마음

신체 움직임 활동의 첫 번째 시간으로, 전문 마임이스트와 보조강사(2인)의 지도로 진행되었다. 연구자는 강사와의 사전 모임을 통해, 애니메이션 전공과 전공자의 특성에 대해 설명하였으며, 첫 번째 신체 움직임 활동이므로 쉽고 가볍게 참여할 수 있는 수업형태를 주문하였다. 수업의 양상은 첫 시간임을 고려하여 라포(rapport)⁴⁶)를 형성하여 서로 알아가는 시간과, 마임의 의미와 역사를 알아보는 시간, 게임을 통하여 마임을 체험해 보는 시간으로 나눌 수 있었다. 게임을 활용한 수업의 특성 상 시종일관 즐거운 분위기로 진행되었으며 프로그램 초기 참여자들의 관계형성에 도움이 되는 부가효과도 있었다. 다만 마임을 능숙하게 실행하는 것은 오랜 시간의 훈련을 필요로 하는 것인 만큼, 마임 동작의 실습 과정은 연구 참여자들의 기대에 비해 양적으로 충분히 제공되지 않는 않았다.

② 현대 무용

현대 무용 수업은 교수급 무용 전문가와 현직 프로 무용수의 지도로 진행되었으며, 효과적인 신체 움직임을 위해 전문 무용실을 대여하여 진행되었다. 연구 참여자들은 그 동안 경험하기 힘들었던 완전한 신체활동을 수행하였으며, 자신의 감정과 감각을 움직임과 몸의 형태로 표현하는 현대 무용의 창작과정을 단시간동안 집중적으로 경험할 수 있었다. 그러나 신체 능력이 뛰어나지 않은 연구 참여자들이 이들 활동을 모두 소화하는 것은 물리적으로 힘든 일이었으며, 당시 한여름의 기온까지 더해 학생들이 극심한 피로를 호소하였다. 또한 신체 움직임 활동이 그 특성상 공간적 제약이 심할 수밖에 없음을 재확인 할 수 있었다. 특히 대학에서 전공 학과가 아닌 이상 신체 움직임을 위한 일종의 액팅 룸(acting room)을 갖추는 것은 쉽지 않은 일이기 때문이다.

③ 라반 움직임 분석

라반 움직임 분석은 다수의 연구와 저서를 통해 관련분야를 연구한 전문가를 섭외하여

46) 라포 또는 라뵘은 사람과 사람사이에 생기는 상호신뢰관계를 말하는 심리학용어이다. 서로 마음이 통한다든지 어떤 일이라도 터놓고 말할 수 있거나, 말하는 것이 충분히 감정적으로나 이성적으로 이해하는 상호관계를 말한다. (위키백과, <https://g.co/kgs/QhbCEB>)

진행하였다. 연구 참여자들에게 가장 생소한 활동이자 가장 많은 관심을 받은 활동이기도 하다. 라반 움직임 분석은 이전 활동과는 다르게 이론과 실습을 병행하는 과정으로 구성되었으며, 이론 강의와 그에 따른 신체 활동이 쉴 새 없이 반복되는 집중적인 강의로 진행되었다. 여타 신체 움직임 활동과 마찬가지로 라반이론 역시 수 년 이상의 연구와 실습을 필요로 하기에 그 정수를 짧은 시간에 전달하는 것은 상당한 난제였을 것이다.

그런 어려움 속에서도, 전문가의 라반 이론에 대한 강의는 연구 참여자들의 지적 호기심을 상당히 자극하는 것으로 보였다. 이후 인터뷰에서도 알 수 있듯, 연구 참여자들은 라반 움직임 분석의 이론적 배경에 상당히 큰 관심을 가졌다. 특히 공간과 신체를 이해하는 방법이 3D애니메이션의 그것과 비슷하다고 여겨지는 점에 큰 흥미를 가지는 듯하였다. 그러나 신체를 움직이는 활동에 있어서는 육체적으로 상당히 힘들어하는 모습을 보였다. 이는 여타 신체 움직임 활동 차시에서도 공통적으로 관찰된 부분으로, 무용에 있어서 비전공자인 그룹을 대상으로 그러한 활동을 제공할 시에 고려될 점으로서 시사점을 남겼다고 할 수 있다.

주차	차시	차시명	세부	비고
1주	1	오리엔테이션	강의소개, 서로 알아가기, 나의 움직임 아바타 제작	
	2	애니메이션이란	애니메이션의 의미와 역사, 아날로그 애니메이션 실습	
	3	CGI센터 견학	CGI센터 견학, 장비 시연	
	4	신체움직임 특강 1	마임을 통한 이모션 표현	마임전문가
2주	5	아티스트 특강	AE에서 다양한 방법으로 2D효과 구현	
	6	아티스트 특강	AE에서 캐릭터 애니메이션 움직이기	
	7	아티스트 특강	AE에서 파티클 활용으로 퀄리티 향상	
	8	움직임 연구	생물, 물리기반 움직임 연구	
3주	9	신체움직임 특강 2	현대 무용을 바탕으로 한 움직임 실습	무용전문가
	10	10초 애니메이션 1	영상분석 및 기획	
	11	10초 애니메이션 2	애니메이팅 1	
	12	10초 애니메이션 3	애니메이팅 2	
4주	13	신체움직임 특강 3	라반 에포트를 바탕으로 한 움직임 실습	라반전문가
	14	10초 애니메이션 4	애니메이팅 3	
	15	10초 애니메이션 5	애니메이팅 4	
	16	아티스트 특강	3D 애니메이션 AE에서 작업하기	
5주	17	포트폴리오 제작	연구결과 편집하여 영상으로 제작	
	18	시사회	완성된 연구결과를 발표	

[표 3] 각 차시별 교육과정

2. 연구 참여자

1) 연구 참여자의 선정

앞서서도 밝혔듯, 본 연구의 연구 참여자들은 같은 학교에 재학 중인 학생들로서 여름 방학 중 본 연구의 계기가 된 애니메이션 아카데미를 수료한 포커스 그룹, 이른바 초점집 단으로, 프로그램이 시작되기 전에, 후에 연구 참여자가 될 학생들에게 신체 움직임 활동이 포함된 실험적인 애니메이션 창작 프로그램임을 설명회를 통해 인지시켰다. 이를 통해 학생들이 교육의 소비자로서 자기결정을 할 수 있도록 하였으며 프로그램의 첫 시간에서 다시 한 번 ‘본 프로그램의 참여 경험이 후에 연구 참여로 이어질 수 있음’을 주지시켰다. 연구 참여자들은 상술한 대로 방학 중 애니메이션 아카데미 과정을 수강한 대학생들 중 연구 참여에 동의한 학생들로 구성되었다. 12명의 아카데미 프로그램 이수자들 중, 8명의 학생들이 연구 참여에 동의하여 2018년 9월13일 첫 설명회를 시작으로 9월 20일 1차 인터뷰, 9월 27일 2차 인터뷰, 10월 4일 3차 인터뷰를 진행하였다. 연구 참여자들에 대한 상세는 아래와 같다.

연번	기호 / 참여자명(가명)	나이(만)	성별	학년	참여횟수
1	㉠ 스펀지밥	22세	여	3	3회
2	㉡ 누룩	22세	여	3	3회
3	㉢ 알파카	21세	여	3	3회
4	㉣ 김	23세	여	4	3회
5	㉤ 좋은사람	21세	여	2	2회
6	㉥ 몽몽	20세	여	2	2회
7	㉦ 네오	20세	여	2	2회
8	㉧ 채연	20세	여	2	2회

[표 4] 연구 참여자 상세

또한 각 인터뷰마다 연구 보조자를 두어 인터뷰 진행에 대한 보조는 물론, 참관인의 역할을 수행하게 하였다. 연구 보조자는 교육학 전공의 석사학위자로서, 면담 질문 목록과 관리, 연구 데이터의 가공 등 부분에 대하여 연구자와 교차 검증함으로써 그 객관성의 향상을 꾀하였다.

2) 연구 참여자에 대한 윤리적 고려

인터뷰 전략(부록4 참조)을 바탕으로, 포커스 그룹 인터뷰에서 진술될 내용이 민감하거나 개인의 권리를 상당히 침해할 것이라고 예상되지는 않았지만, 연구 참여자들의 개인적 경험을 통하여 진행되는 연구만큼 윤리적인 부분, 특히 개인정보와 진술에 대한 익명성을 보장하였다. 연구 시작 전 연구 참여 동의서를 계약서의 형식으로 복수 작성하여 연구자와 연구 참여자가 각각 보유토록 하였으며(부록2 참조) 사전 설명회를 통해 연구의 목적과 과정을 상세히 설명하였다. 연구에 돌입하여 인터뷰 진행 중에는, 포커스 그룹 인터뷰로 진행되어 진술이 각 연구 참여자들에게 인지되었지만, 원 자료(Raw Data)의 보존을 위해 녹취를 하였으므로, 최소한 인터뷰 중에는 모두 본인이 지정한 가명을 사용하였다. 인터뷰 종료 시에는 삭제를 원하는 진술이 있을 경우 요청에 의해 전사단계에서 삭제하였다. 또한 전사 시 각 참여자들의 성명을 가명 혹은 기호로 표기하였다.

3. 포커스 그룹 인터뷰 (FGI : Focus Group Interview) 실행

1) 개괄

사전 설명회 이후 연구 참여자로 선정된 8명과 3회에 걸쳐 포커스 그룹 인터뷰를 실행하였다. 상세일정은 2018년 9월 19일, 9월 24일, 10월 4일로서 7일 간격으로 진행하였으며 이는 사이드만(seidman)의 성공적 면담 가이드 중 3회 기초 면담 방법을 따랐다. 각각의 면담은 최대 90분이 넘지 않게 하였으며, 적절한 면담 분위기를 조성하고 간식을 준비하여 면담의 긴장을 완화하고자 하였다. 연구자 본인이 조정자의 역할을 하였으므로, 교육대학원 석사출신의 보조 진행자를 별도 섭외하여 중재 역할과 참관인의 역할을 수행하게 하였다.

2) 준비

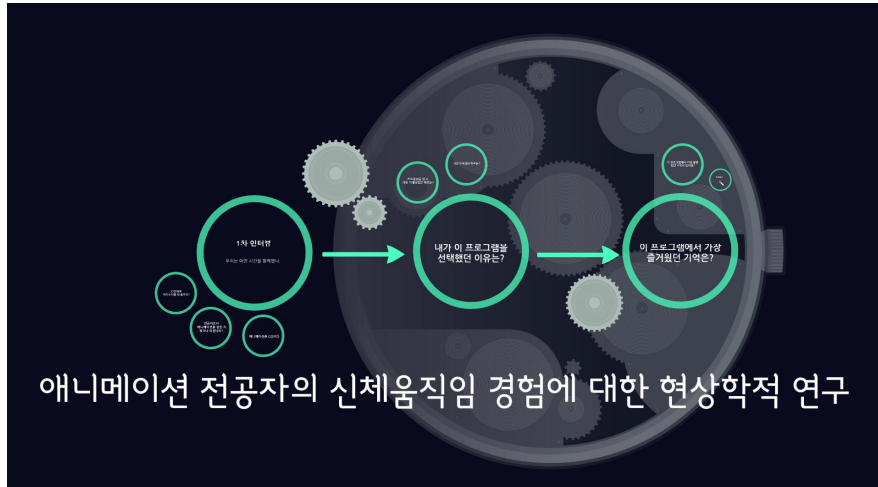
우선 일정을 확립하였다. 연구 참여자들이 모두 학생들로 각각의 시간표에 의해 생활하고, 주말을 가급적 피하고자 하였기에 저녁 6시 이후 시간대로 정하였으며 이는 사전모임에서 미리 합의되었다. 사전모임에서는, 연구자 본인과 보조 진행자를 소개하고 연구에 대한 내용을 자세히 소개하였다. 또한 연구가 윤리적으로 충분히 배려되어 있음을 예비 참여자들에게 주지시켰다. 현장에서 연구 참여 의사를 밝힌 연구 참여자들에게는 휴대폰 문자 등으로 인터뷰 일정과 장소를 안내하였다.

이어서, 인터뷰 장소를 섭외·안내하였다. 효과적인 포커스 그룹 인터뷰를 위해서는 방음장치 및 녹음설비가 완비되어 있으며, 관찰자와 연구 참여자를 배려한 매직미러가 설치된 면담실이 적합하다. 그러나 현실적으로 그러한 공간을 섭외하는 것이 쉽지 않았으며, 접근성과 친근함을 고려해 연구 참여자들이 재학 중인 학과 강의실을 대여하여 진행하였다. 이는 연구 참여자들이 대부분 학기가 진행 중인 대학생임을 염두에 둔 배려였다. 세미나실이나 회의실 등 인터뷰의 진행에는 어느 정도 적합하나 학생들로 하여금 부담감을 느낄 수 있는 의도적으로 배제하였다. 진행자와 연구 참여자가 서로 얼굴을 마주볼 수 있도록 미리 좌석배치를 해 두고, 적절한 다과와 음료를 준비하였다. 인터뷰 진행 시간대가 저녁식사 시간인 관계로⁴⁷⁾ 다과는 식사를 겸하여 준비되었으며 긴장을 완화하고 인터뷰 분위기를 부드럽게 하였으나 전체적인 분위기가 다소 산만해졌으며 시간이 지체되는 원인이 되기도 하였다.

마지막으로 인터뷰 질문을 프레지(Prezi)⁴⁸⁾를 통해 완전 시각화하여, 질문지를 읽거나 질문을 재차 설명하는 등의 불편함을 상쇄하고자 하였다. 이는 이 인터뷰가 일반적인 문답형 인터뷰가 아닌 대담형식의 포커스 그룹 인터뷰라는 점을 연구 참여자에게 자각시키고, 시각화된 인터뷰 질문이 진행되는 중에 화면에 영사되고 있기 때문에 질문에 대한 집중도를 높일 수 있을 것이라는 예상으로 치러진 조치이다.

47) 각 인터뷰는 90분이 넘지 않도록 하였으며, 대략 18:00~19:30 동안 진행되었다.

48) 온라인 프레젠테이션 툴로서, 프레젠테이션에 감각적인 시각 이미지를 제공한다. (<https://prezi.com/ko/>)



[그림 10] 프레지(Prezi)로 시각화된 인터뷰 질문 실례

3) 실행

인터뷰의 실행은 연구자 본인이 진행자의 역할을 맡고 미리 섭외한 보조진행자가 기록 및 보조 질문의 역할을 수행하였다. 3회의 인터뷰마다 질문이 10개를 넘지 않도록 구성하였으며, 각각의 인터뷰마다 질문내용은 미리 정해두었지만, 포커스 그룹 인터뷰가 진행되면서 연구 참여자 간 담론이 오가거나 추가적인 주제가 도출되면 연구자가 바로 질문을 던지는 등 반구조화 인터뷰⁴⁹⁾로 진행되었다. 각 주차별 인터뷰 질문 내용은 아래와 같다.

1차 인터뷰 : 우리는 어떤 시간을 함께 했나

기억 되살리기 - 활동영상과 사진 감상

1. 자기소개를 해 볼까요?
2. 전공자로서 애니메이션을 접한 지 얼마나 되셨나요?
3. 애니메이션은 00이다.

49) 반구조화된 면담. semi-structured interview. 구조화된 면담에 비해 융통성 있고 유연하게 면담을 진행할 수 있다.

4. 방학 중 여러 선택지 중에서 이 프로그램을 선택했던 이유는 무엇인가요?
5. 커리큘럼을 읽고, 가장 기대되었던 파트는?
6. 가장 두려웠던 파트는?
7. 이 프로그램에서 가장 즐거웠던 기억이 있다면?
8. 이 프로그램에서 가장 불편했던 기억이 있다면?

1차 인터뷰를 통해서 연구 참여자의 생애사적 질문⁵⁰⁾을 통해 성향을 알아보고, 애니메이션 아카데미에 참여하게 된 이유와 경험에 대한 포괄적인 질문을 하였다.

2차 인터뷰 : 신체활동과 나

1. 신체활동이라는 단어를 들었을 때, 무엇이 떠오르시나요?
2. 우리가 진행한 프로그램들 중에서 -
 - 2-1 마임에 대해서
 - 2-2 무용에 대해서
 - 2-3 라반이론에 대해서 이야기 해 봅시다.
2. 애니메이션과 신체 활동은 어떤 관계가 있을까요?
3. 신체 활동을 수행한 경험이 애니메이션 능력에 영향을 미친다고 생각하시나요?

50) 생애사 연구는 한 개인의 생애에 대해 탐구하는 질적 연구 방법으로, 보통 개인에 대한 광범위한 정보들을 보고하는 전기적 형태를 띤다. 본 연구에서는 각 연구 참여자의 전공 입문과정을 획득하기 위해 제한적으로 시도하였다.

- 신체 활동 이외에 제가 진행했던 새롭게 전공 바라보기 과정은 어떠셨나요?

2차 인터뷰에서는 좀 더 심층적으로 신체활동 경험에 대해 질문하여, 연구의 핵심 주제에 접근하려 하였다.

3차 인터뷰 : 보충 질문

- 신체 활동이나 VR같은 활동들이 연구되어 전공과목에 생긴다면?
- 3번의 신체 활동이 자신의 애니메이션 과제에 영향을 주었나요?
- 앞으로 애니메이션을 제작할 때 무용이나 마임의 요령을 사용해 볼 생각이 있나요?
- 미래의 애니메이션 교육에는 어떤 과목이 있으면 좋을까요?
- 미래의 애니메이터는 어떤 사람일까요?

3차 인터뷰는 1, 2차 인터뷰에 대한 보충질문으로, 신체움직임 경험이 연구 참여자의 미래상에 어떤 영향을 주는 지 알아보고자 하였다.

연구자는 인터뷰 질문의 수립부터 인터뷰의 실행까지 연구자 본인이 진행자로 참여하는 것에 대한 위험성을 인지하고, 연구자가 스스로 인터뷰 내용을 본인이 원하는 주제나 결론으로 향하는 것을 경계하였다. 그러기 위한 안전장치로 보조 진행자를 섭외하고, 연구에 대해 충분히 설명한 뒤 사전에 인터뷰 질문을 검증하고 진행에 대한 간단한 리허설을 하였다. 그러나 고백하건데 이러한 조치에도 불구하고 연구자 본인의 인터뷰에 대한 숙련도가 상당히 낮았으며 이는 숙련된 중재자(Moderator)가 인터뷰를 진행하는 것이 효과적이며 중립적인 인터뷰를 위한 방법임을 역설적으로 상기시켰다. 또한 특정 연구 참여자의 진술이 양적으로 편중된다거나, 참여자 간의 대화가 주제를 벗어나는 경우, 그리고 몇몇 참여자들은 자신의 경험을 말하는 것을 극도로 부끄러워하여 충분한 진술이 발생하지 않은 등,

일반적인 포커스 그룹 인터뷰에서 발생할 만한 단점들이 실제로 드러났다.

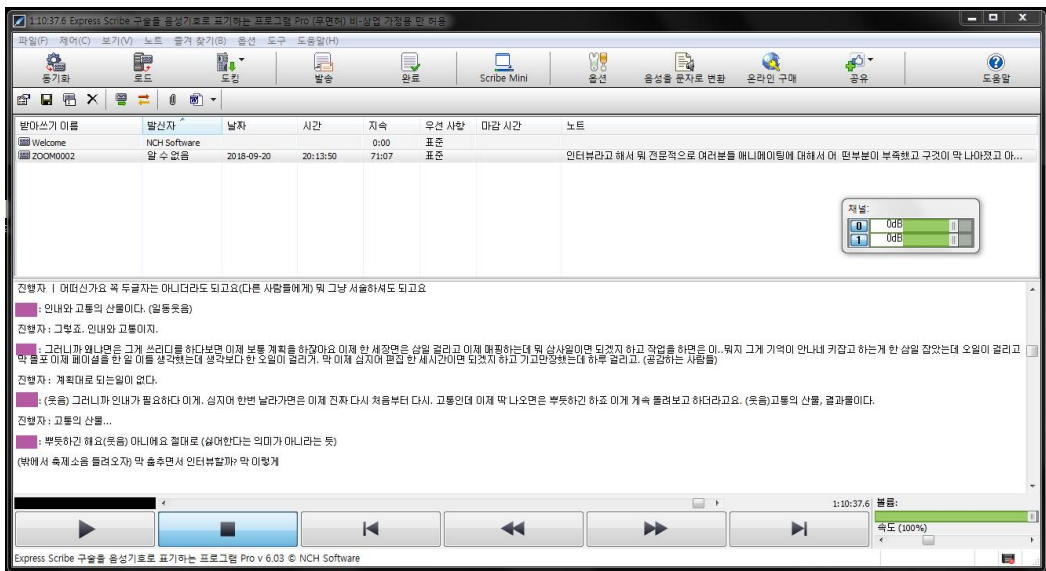
그러나 연구와 별도로 인터뷰 자체에 대한 만족도는 상당하였으며 연구 참여자 대부분이 이러한 대담 형식의 인터뷰를 처음 경험하여 신선하였다는 반응을 보였다. 이러한 부가효과에 대한 부분은 결론부에서 다시 한 번 서술하였다.

제3장 연구결과

제1절 현상학적 해석

1. 내용

수집된 연구 데이터를 분석하고 해석하기 위해서는 우선 자료의 전사(transcribe)가 이루어져야 한다. 본 연구의 경우 연구 데이터는 인터뷰 녹취 음성 파일로서, 음성 기록에 대한 문서화가 필요하였다. 그리하여, 원자료(Raw Data)인 음성 파일을 반복해서 청취하면서, 인터뷰 내용을 그대로 받아 적어 전사지에 기록하였다. 기록 과정은 Express Scribe⁵¹⁾라는 전문 프로그램을 활용하여 진행하였으며, 음성 재생과 문서 기록을 동시에 할 수 있어 매우 효과적이었다.



[그림 11] Express Scribe의 실제 구동모습

51) <https://www.nch.com.au/scribe/index.html>

질적 연구, 특히 현상학적 연구에서는 연구자의 편견이나 사전지식을 제거하고 지극히 원자료(Raw Data)의 분석에 노력해야 한다고 여겨진다. 연구자는 우선 같은 만화애니메이션 전공자로서 자신의 경험이나 만화애니메이션 교육자로서 관찰해 온 애니메이션 전공자의 사전 이미지에 대해 생각하는 것을 중지하고, 원자료를 전사하고 반복적으로 탐독하였다. 전사본만으로는 현장의 분위기와 어조, 진술의 속도 등을 알 길이 없으므로 녹취된 음성자료를 반복적으로 듣는 것 역시 필수였다. 이러한 분석 과정은 아래의 지침을 참고하여 진행하고자 하였다.

전사지를 읽을 때 연구자의 초점⁵²⁾

- ① 전사지에 어떠한 정보가 표현되어 있는가? 또는 어떠한 정보가 들어있지 않는가?
- ② 전사지에 표현되어있는 참여자들은 누구인가?
- ③ 참여자들, 그들이 하고 있는 상호작용 속에 드러난 역할과 관계는 무엇인가?
- ④ 그 상호작용은 어디에서 일어났는가?
- ⑤ 그 상호작용은 언제 일어났는가?
- ⑥ 참여자의 일상적인 삶 중에서 이 전사지에 드러난 대화나 상호작용은 언제, 어디에서 일어난 것인가?
- ⑦ 전사자가 이 전사지를 전사하려는 목적은 무엇인가?
- ⑧ 참여자들의 상호작용이 갖는 행위의 목적은 무엇인가?
- ⑨ 참여자들은 어떠한 형태로 참여하는가?
- ⑩ 누구와 어떤 방식으로, 언제, 어디서, 어떤 결과를 위해 참여하는가?
- ⑪ 참여자들에 의해 구성되는 주제는 무엇인가?

이렇게 하여 1회 인터뷰에서 35페이지, 2회 인터뷰에서 46페이지, 3회 인터뷰에서 43페이지 등 총 124페이지의 전사본을 연구 자료로써 획득하였다. 진술의 총 개수는 1040회이며, 이 중 일상적인 대화나 연구 주제에서 크게 벗어난 잡담 등을 제외한 의미 있는 진술의 개수는 460여 개로 압축할 수 있었다.

52) 김영천, (2016) 『질적 연구 방법론 I: Bricoleur, 제3판』. 아카데미 익스프레스, p.493

a. 첫 번째 주제 - 연구 참여자와 애니메이션 입문

우선 연구 참여자들 개인의 생애사적 진술을 통해 전공입문과정과 각 개인의 성향을 알아보고자 하였다. 각각의 진술을 통해 서로 의미 있는 공통점을 확인하였는데, 순탄치 않았던 전공입문 과정이었다. 각 연구 참여자의 진술은 아래와 같다. 명백히 잘못된 발성에 의한 것을 제외하고는, 연구 참여자의 성향을 대표하는 진술이기 때문에 정제되지 않은 전사본을 그대로 인용하였다.

어...이제 원래는 예체능 되게 좋아했거든요. 음악도 좋아하고 미술도 좋아했는데, 원래는 엄마한테 음악을 하고 싶다 했는데 엄마가 예체능 되게 싫어하셔서, 너한테 재능이 없다 이려고.

너한테 재능이 없다라니...아니...말도 못 꺼내고 있었는데 중학교 2학년 때? 그림을 시작하게 된 거는 옆에 애들이 다 그림을 그리니까... 재밌겠다 하면서 그냥같이 따라 그려봤는데 되게 재밌어서 그게 뭔가 내 생각을 그린다는 게 되게 재밌어서 엄마한테 이걸로 한 4년간을 말했어요.

나는 그림을 하고 싶어 하는데 엄마는 예체능 되게 싫어하시고 하셔서 엄마는 절대 하지마 공부 먼저 해라 하셨는데 언니가 공부 안하고 좋은 대학에 가서 꺾었죠 이게.

학원을 가서 상담을 받아봤는데, 원장선생님이 말을 잘 해주셔서...비속어로 입을 잘 털어주셔서 엄마를 설득시키고 고등학교 2학년때부터 애니메이션 학원? 입시학원에 다녔는데 이제 내가 이제 고등학교 1학년때까지는 디자인을 할지 애니메이션을 할지 고민했거든요.

난 그냥 그림을 그리고 싶은 건데 이걸 애니를 할지 디자인을 할지 모르겠다 싶어서 그 디자인에 대한 책이나 애니메이션에 대한 책도 되게 많이 읽었는데 좀 길이 안보였는데 아 애니메이션을 해야겠다가 된 계기는 이제 그 미야자키 하야오의 원령공주를 보고 왜 우리나라에는 저런 영화가 없지? 나는 그때 '거대한...저런 걸 만드는 2D 애니메이션을 만드는 감독이 되겠어' 이런 꿈을 안고 들어왔죠.

들어왔는데 애니메이션 해 보니까 이거는 와 개힘들다. (웃음) 느꼈습

니다.

㉠ (스펀지밥) 의 진술

저는 어렸을 때부터 그림 그리는 걸 좋아했었는데, 엄마아빠가...엄마가 반대를 했어요.

금전적인 이유 때문에? 취업도 잘 안되고? 그래가지고 근데 저는 초등학교 때부터 나는 무조건 그림으로 가야 되겠다라는 생각을 가지고 있었거든요.

그냥 잘 그려서가 아니라 나는 이것 하고 싶다 라는 생각으로 그랬는데 그러다가 엄마가 계속 반대를 하시고? 제가 저도 좀 고집이 있어가지고 고등학교 2학년 때 그때부터 입시학원을 다녔어요.

그때부터 쪽 만화쪽으로 하겠다, 나는 웹툰을 그리고 싶다는 생각이 엄청 강하게 있었거든요? 그런데...그랬는데... 2학년 1학기...그니까 여름방학때 특강을 했어요.

학교에서 특강을 했는데 거기서 웹툰 그리기를 했거든요? 네 제가. 여름방학 내내 60컷인데 그걸 여름방학 내내 잡고 있었던 거예요.

너무 힘들었어요. 작가들은 일주일에 한편씩 그렇게 그려야 되잖아요. 60컷 막 90컷 막 그렇게. 저는 못하겠더라고요.

해가지고 저는 그림을 안 그리는 쪽으로(웃음) 저는 그거를 그림 그리는 거 자체를 취미쪽으로 남겨두고 싶어서 그림 그리는 건 좋아하니까, 그래서 그림 안 그릴 수 있고 내가 이 전공에 가까운 게 뭘까 해서 보니까 3D애니메이션이 그림을 그리긴 하지만 약간 덜 그리잖아요 약간...캐릭터 설정 같은 거 그런 것만 그리고, 처음에만 잠깐 그리니까... 그래서 저는 좋아하는 걸 일단 그냥 취미로 놔두고? 그래도 덜 좋아하는 거를 직업으로 하자.

그런 생각이 들어가지고, 2학년 ...제가 편입했으니까 졸업할 때쯤에? 그때 애니메이션으로 가야겠다 라는 생각을 했어요.

㉠ (누룩)의 진술

(놀라며)네에~? 저요? 그... 되게 그림 그리는 거는 미취학 아동시절부터 좋아해서 맨날 낙서하다가 딱히 그림은 좋아하는데 진로로 할 생각은 없었는데 고등학교 때 일본 작가분 애니메이션을 보고 되게 끌려가지고 그 뒤로 막 영상같은 거 찾아보고 혼자 짧게 영상만들고 그래보다가 '미술하고 싶다' 그래서 부모님이랑 되게 엄청 싸우고 고3때 입시 일년 하고 학교 들어왔어요.

㉡ (알파카)의 진술

전 막연하게 그림 쪽 일을 하고 싶다고 생각을 하다가 대학교3학년이 되고 만화 쪽으로 가야할지 애니메이션 쪽으로 가야할지 고민을 했었는데 약간 만화 같은 경우에는 창작을 해야 되는 거잖아요. 제가 생각을 해서 꾸려나가야 하는 건데 거기에 대한 부담감이 좀 커가지고 누군가가 애니메이션을 꾸려놓으면 그걸 받아서 제작하는 사람이 되고 싶다고 생각을 해서 애니메이션을 선택하게 됐어요.

그런데 지금도 - 누군가가 만들어놓은 이야기를 대신 만들어주는? 부속품 같은 역할이 되고 싶지, 막 그걸 만들고 싶지는 않아요 제가.

㉢ (김)의 진술

저는요 딱히 그냥 애기였을때부터 벽에 그림을 그리고 그냥 그림 그리는 것 자체를 애기였을때부터 좋아했어요.

그래서 애기였을때 꿈부터가 그냥 화가라고 써 놓은 것을 봤어요. 유치원 때부터 근데 그게 한번도 안 변하고 계속 화가였었어요, 중학교 때까지는? 근데 그러다가 제가 계속 그림 그리니까 저는 엄마가 그림에 대한 나쁜 인식이 있으셨어요. 왜냐하면은 저희 친척 언니는 그림 그리시다가

아예 그냥 한의사로 바꾸셨거든요.

그런 것도 있고 하니까 저도 안 될거라 생각해서? 싫어하셨는데, 실제로 저희 엄마는 그림을 찢기까지 하셨어요 그리지 말라고. 근데 그렇게 하다가 제가 또 고집이 세서 학교에서 미술쌤이 이야기를 하더라고요. ○ ○야 음 여기 군산 대회가 있는데 나가봐 했는데 그냥 나갔어요 나갔는데 은상을 탄 거예요.

그래서 도 대회에 진출을 하게 됐는데, 도 대회에서 중학교 2학년 때 은상을 탄 거예요 그래가지고 미술쌤이 그걸 보시고 너희 엄마한테 전화를 해 봐야겠다 하시면서 미술쌤이랑 엄마랑 전화로 한시간 가량 싸우셨어요. (일동탄식)

그래가지고 한 싸우다가 엄마가 조금씩 한 한달을 미술학원을 보내셨는데 제가 거기서 적응을 못하고 나왔어요 한달만에 그랬다가 다시 중학교 3학년 말쯤에 엄마한테 학원을 보내달라고 해서, 학원을 다니게 됐고, 근데 좀 슬펐던게 저는 그림을 막 재밌어했는데 막상 학원을 다니게 되니까 그림이 싫은것도 있고요, 그래서 그냥 막연하게 그림 그리는게 좋다~ 하고 대학교도 그러니까 당연히 미대 가서 그림그려야지 그런 생각을 하고 왔는데 뭔가 잘 안그러지고 그리고 애니메이션을 결심하게 된 계기는 만화..., 약간 그리면 무한하지 않은 거예요 새롭게 다시 그 캐릭터를 그려야 하고 그게 너무 힘든 거예요 근데 이제 쓰리디를 하면서 느낀 거는 내가 애를 한번 만들어 놓으면은 영구적이게 쓸 수 있겠구나 아니면 애를 360도로 돌려봐도 변하는 게 없고 약간 그 워지 작은 내 세계를 만드는 느낌? 진짜 딱 창조자? 라고 생각을 해서 그게 재밌어서 할려고 했어요. 이걸 한 작년 1학기 말에 생각했어요.

◎ (좋은사람)의 진술

저는 18살 때부터 네, 저는 3년 4년 전?

아니 학원은 중학교 3학년 때부터 다녔는데 애니메이션을 해야겠다 라고 생각한 것은 고등학교 2학년? 때부터.

그냥 중학교 때 친구가 그림을 그리는 친구였는데 개를 따라서 같이 그리다 보니까 흥미도 생기고 제가 아예 이쪽으로 갈까 하는 마음이 들었어요 그래서 학원 다니고 그런데 이제 주변에서는 제가 자랑은 아니지만 성적이 나쁜 편은 아니어서 어머니도 되게 그런 욕심도 많으시고? 고모도 그러고...그냥 그림은 나중에 취미로도 얼마든지 할 수 있는데. 왜 그러냐고 이런 반응을 받긴 했어요.

◎ (채연)의 진술

이렇게 해당 인터뷰에는 참여하지 않아 진술하지 못한 두 사람(몽몽, 네오)을 제외한 연구 참여자들의 전공 입문과정을 알아보았다. 일종의 생애사적 연구에 해당하는 부분을 차용한 것으로, 이렇게 얻어진 연구 참여자의 성향과 배경을 통해 부가질문을 위한 데이터를 축적하였다. 전공 입문과정과 애니메이션에 대한 생각을 묻는 질문을 통해 얻어진 진술들을 토대로 4개의 의미단위로 압축하였고, 이를 다시 하위범주로 구성한 뒤 하나의 범주로서 균해가는 과정을 진행하였다. 그렇게 해서 ‘연구 참여자와 애니메이션 입문’으로서 범주화된 결과가 다음 [표 5]이다.

의미단위	하위범주	범주
가족과의 갈등	전공 진입장벽	연구 참여자와 애니메이션 입문
다른 진로의 가능성		
애니메이션에 대한 애정	전공에 대한 열정	
표현하고 싶은 마음		

[표 5] 연구 참여자와 애니메이션 입문 범주화

‘연구 참여자와 애니메이션 입문’ 범주에 대해 정리하자면, 연구 참여자들은 막대한 기회비용을 지불하며 전공학문인 애니메이션에 입문하였다. 예를 들어 가족과 갈등을 겪고, 주

변인으로부터 거의 지지를 받지 못했던 기억에 대한 진술이 이어졌다.

실제로 저희 엄마는 그림을 찢기까지 하셨어요. 그러지 말라고.

그래서 도 대회에 진출을 하게 되는데, 도 대회에서 중학교 2학년 때 은상을 탄 거예요 그래가지고 미술쌤이 그걸 보시고 너희 엄마한테 전화를 해 봐야겠다, 하시면서 미술쌤이랑 엄마랑 전화로 한 시간 가량 싸우셨어요.

저는 어렸을 때부터 그림 그리는 걸 좋아했었는데, 엄마아빠가...엄마가 반대를 했어요.

그냥 잘 그려서가 아니라 '나는 이걸 하고 싶다' 라는 생각으로 그랬는데 그러다가 엄마가 계속 반대를 하시고? 제가 저도 좀 고집이 있어가지고 고등학교 2학년 때 그때부터 입시학원을 다녔어요.

나는 그림을 하고 싶어 하는데 엄마는 예체능 되게 싫어하시고 하셔서 엄마는 절대 하지마 공부 먼저 해라 하셨는데...

'미술 하고 싶다' 그래서 부모님이랑 되게 엄청 싸우고 고3때 입시 일년 하고 학교 들어왔어요.

원래는 엄마한테 음악을 하고 싶다 했는데 엄마가 예체능 되게 싫어하셔서, 너한테 재능이 없다 이려고.

제가 자량은 아니지만 성적이 나쁜 편은 아니어서 어머니도 되게 그런 욕심도 많으시고? 고모도 그러고...그냥 그림은 나중에 취미로도 얼마든지 할 수 있는데. 왜 그러냐고 이런 반응을 받긴 했어요.

또한 전공에 대한 태도를 하위범주로 양분하는 전공에 대한 열정(애정)은 인터뷰 전반적으로 반복되는 진술로서 알 수 있었다.

인내와 고통의 산물이다. (일동웃음)

(웃음) 그러니까 인내가 필요하다 이게. 심지어 한번 날라가면 이제 진짜 다시 처음부터 다시. 고통인데 이제 딱 나오면 뿌듯하긴 하죠. 이게 계속 돌려보고 하더라고요. (웃음) 고통의 산물, 결과물이다.

왜 애니메이션, 3D애니메이션이 더 좋은지 생각 좀 해봤는데요, 그건 것 같아요 아예 움직이는 게 눈앞에 대놓고 있잖아요. 웹툰은 정지되어있는 형상을 그리는데 애니메이션은 움직이는데, 애니메이션에서 엄청 큰 도시와 많은 사람들이 움직이고 있으면 엄청 반대하잖아요. 근데 거기서 내가, 나만의 맘에 드는 캐릭터를 찾는 재미도 있는 것 같아요. 좀 다른 행동을 하는 거나, 욕의 티 같은걸 보는 것도 재미있고

관찰, 관찰하는 재미가 있어요.

아직...까지는. 정말 힘들다까지는 생각했지, 이거 왜 했는데 라는 생각은 안한 것 같아요.

저는 사랑...애니메이션은 사랑인 것 같다.

왜냐하면 좀 오래 걸리긴 하지만 그...만들 때 캐릭터에 애정이 있어야 만들 수 있는 것 같아요. 애정이 사라지면 잘 못 만들 것 같아요. 애정이 있어야 개가 어떤 행동을 할지? 내가 감정이입하고 그러니까 감정이입을 하다보면 애착이 생겨요 진짜 내 자식 같은 그런 기분? 그러가지고 애니메이션은 사랑인 것 같아요. 내가 창작을 하던 오더를 받아서 하던 그래서

제가 프리소스를 써봤어도 내가 계속 만지다 보니까 애정이 생기는 게 느껴졌어.

애정이 생겨요 프리소스인데도 계속 만지고 내가 하는 대로 움직이니깐 되게 이상하더라고요 느낌이. 애정이 생기더라고요.

그러니까 인내가 필요하다 이게. 심지어 한번 날라가면은 이제 진짜 다시 처음부터 다시. 고통인데 이제 딱 나오면은 뿌듯하긴 하죠. 이게 계속 돌려보고 하더라고요.

포기할 수가 없잖아 계속 하는데 포기는 하고 싶은데 계속하는 이유는 이미 애정이 생겼기 때문이 아닐까.

오히려 힘들 때, 아 하기 싫다 힘들 때 오히려 막 정말 잘 만들어진 것 있고 재밌는 애니메이션 보면 힘이 생겨요.

b. 두 번째 주제 - 신체 움직임에 대한 생각

본 연구의 핵심주제인 신체 움직임에 대한 진술은, 연구자의 기대와는 사뭇 다른 방향으로 진행되었다. 연구자가 괄호치기⁵³⁾를 통해 연구 참여자들에 대한 일반적인 통념을 제거하기 전, ‘애니메이션 전공자는 기본적으로 신체 활동을 기피한다’라는 전제를 세운 것은 사실이다. 그러나 실제 활동 시에는 대부분의 인원이 즐겁고 흥미롭게 임하는 것처럼 보였다. 그러나 신체 움직임 활동에 대한 진술은 아래와 같이 다소 부정적이면서도 그 효과에 대해 잠정적인 동의를 하는 것처럼 보인다. 연구 참여자들이 경험한 신체 움직임 활동은 3

53) 현상학적 괄호치기(phenomenological bracketing). Husserl의 에포케(Epoché)의 변형으로, 연구자가 알고 있는 기본 지식이나 사회 통념 등에 괄호를 치고 본질을 파악할 때까지 판단을 중지하거나 보류하는 것으로 알려져 있다.

가지로서 마임, 현대 무용, 라반 움직임 분석이며 각각의 이론적 배경에 대해서는 2장 2절에서 설명한 바 있다.

(가장 두려웠던 활동에 대해)무용이요! 몸 많이 쓰는 거.

저는 개인적으로 제 문제인 것 같긴 한데, 무용 수업 때 다른 분들은 다 좋다고 하셨지만, 다 주목을 받는데 저는 몸을 움직일 수가 없다고 생각하는데 계속 하라고 하시니까 부담스러워서 그 기억 때문에 무용 수업을 좀 회피하게 되었어요.

못하겠는데 계속 하라고 하시니까...

재밌긴 했는데 뭔가 재밌기만 한 만약에 그런 난이도로 진행을 할 거였으면 되게 앞으로 몇 번의 더 그런 교육이 남아있는 그런 상태였으면 괜찮았을 것 같은데 그 마임수업은 그 날 하루가 끝이었잖아요. 그래서 뭔가가 기대했던 게 안 나와서 좀 아쉬웠던 것 같아요.

아 그런데 마임, 그 네 발 동물들 같은 거 있잖아요. 사자의 움직임 이런 거, 말의 움직임 이런 거. 그런 거 해줬으면 더 좋았을 거라는 생각이 들어요.

네. 솔직히 무용 수업이라고 기재되어 있었잖아요. 그런데 처음에는 빠질까? 생각도 했고 그런데 파트가 만화 파트가 아니라 애니 파트인 이상 이런 것을 기피하면 안 된다는 생각을 가지고 있어요. 어쨌든 움직임을 표현해야 하는데 그걸 기피하면 흥내 내는 것 밖에 안 되는 것 같아서 물론 저번에도 말했지만.

저도 영향을 미친다고는 생각하는데 솔직히 말하면 제가 무용 시간에

뭘 했는지 기억나지 않아요.

제가 약간 군중심리 같은 게 있었던 것 같아요. 권위 있는 사람이 하라고 시키니까 하고 남들 다 같이 하니까 나도 뭔가 같이 해야 될 것 같고 억지로 막 하다 보니까 뭔가 생각을 하면서 안 해요.

그러니까 기억에 남는 게 없어요. 제가 뭘 했는지 기억이 남지 않아요. 무슨 행동을 했는지 기억이 남지 않고 저는 관찰이 중요하다고 생각한 게 뭔가를 보면서 저는 생각을 해야 제 머리에 들어오는 느낌인데 그냥 멀리서 뭔가 시키니까 한 걸로 끝나버리니까 기억에 안 남는.

저는 좀 그런 생각도 들었던 게 저는 무용에 관심이 있는데 저 분들은 과연 애니메이션에 관심이 있을까? 이런 생각이 들었어요. 나만 일방적인 게 아닐까 이런

나의 이름을 몸으로 표현하기. 이걸 어떻게 내가 애니메이션에 적용을 하지? 적용할 수 있을까? 무슨 도움이 되는 거지? 물론 재밌긴 했지만

이런 건 되게 쓸 때 없는 것 같아요. 차라리 기본기 같은 거 알려줬으면

그 현대 무용 그것도 들은 게 애니메이션과 관계없다고 생각하지 않는 데, 그냥 수업이 되게 안 좋았던 것 같아요.

저는 수업을 세 번 들으면서 느낀 점이 있는데, (움직임 활동을)적용하자니, 현대 무용이나 라반을 어떻게 적용해야 할지 사실 잘 모르겠고, 저는 12원칙 지키기에도 되게 복잡해가지고.

(라반이론이) 되게 힘들었어요. 세 개의 수업 중에 (신체적으로)가장 힘들었던 것 같아요.

(라반이론이 좋았던 이유에 대해) 왜냐하면 그 일단 제가 이론적인 걸 좋아하기도 하고 애니메이터들은 대부분 팀으로 일하잖아요. 그런데 저런 것을 배워두면 남한테 내가 이러이러한 연출하고 싶다 전달하기 훨씬 편할 것 같아요

무용은 뭔가 조금 더 추상적인 것 같아요. 그러니까 마임은 관객들이 볼 때 저 사람이 지금 뭘 하고 있는구나. 표현하고 있는구나. 아는데 현대 무용은 잘 예쁘게 움직이는구나.

(마임 수업에서)그런데 그건 되게 좋았던 것 같아요. 처음에 동그랴게 둘러앉아서 컵 가지고 뜨거운 물 숨찰 때 먹는 물 그걸 표현하는 게 되게 애니메이션에 도움이 많이 될 것 같아요.

호흡에 대한 걸 전혀 생각하지 않고 있었거든요. 그런데 거기서 호흡에 대한 걸 많이 주더라고요. 그래서 1학년 때 저도 상기시켜주는 그게 다시 이런 게 맞아. 호흡이 중요했지. 라고 하는 게 좋았어요. 재밌기도 했고.

그런데 좋았는데 너무 속성이라서 뭔가 더 천천히 길게 이론적으로부터...

너무 속성이어서 힘들었던 것 같아요.

만약에 제가 신체 활동을 안 해 봤으면 결과물을 잘 만들었는지는 모르겠지만, 만들면서 행동 같은 거 더 신경 쓰면서 만든 거 같아요.

1학년 때는 액팅 수업에서 저희는 항상, 그러니까 만날 어디 갈 때 마다 걸기를 하잖아요. 어떤 순서로 걸는지 말해보라고 하는데 막상 말하려고 하니깐 엄청 잘 모르겠는 거예요. 그래서 그 때 확실히 사람들을 많이 관찰하는 게 중요하구나. 이런 걸기는 수도 없이 많이 해보는 건데 정착할 때는 이렇게 하고.

솔직히 말해도 돼요? 아마도 영향을 주지 않았다고 생각해요. 왜냐하면 이렇게 뼈에 와 닿을 정도로... 신체 활동 한 번밖에 참여 안 하기도 했고, 그렇게 관련된 건 못 느꼈어요. 그리고 그걸 제가 배웠다고 하더라도 제 실력으로 표출할 수 있는 건, 제 실력의 한계가 있기 때문에. 제가 할 수 있는 한에서만 했기 때문에, 그렇게 영향을 준 거 같다고 생각하진 않아요. 저는 그냥 거울에서 제 얼굴만 보면서 했기 때문에, 한 면밖에 안 나오는 그런 애니였기 때문에. 신체 움직임 신경 안 쓰고 표정에만 신경 썼던 거 같아요. 그래서 어디지? CGI센터 가서도, 발표를 했는데 어떤 교수님이 뭐라 하시더라고요. 왜 너 움직임이 저러냐. 저는 솔직히 좀 짜증났어요. (웃음) 그랬는데, 움직임에 별로 신경 안 썼던 거 같아요. 나름 하려고 했는데, 실력 부족이었던 거도 있고. 그런데 세 번 다 안 들어봐서 제대로 모르겠어요.

아까 그 춤 배우러 가는 수업에 그런 게 있으면 하겠냐고 하셨잖아요. 거기서 제가 친구랑 같이 가면 된다고 했잖아요? 혼자 가면 너무 부끄럽고, 그러니까. 그래서 그런 부끄러움을 이겨내는 그런 게 필요할 거 같아요. 왜냐하면 애니메이션이 메시지를 담고 있고, 여러 사람들에게 보여주면서 메시지를 전달하는 건데, 한 사람이랑 이렇게 설득하는 게 아니잖아요? 그래서 여러 사람들 앞에서 발표를 하고 '전 이런 의도 때문에 만들었습니다.' 하고 댄 사람들도 그걸 인정해줘야 하는 거잖아요?

위에 나열된 애니메이션 아카데미에서의 신체 움직임 활동 경험 외에 연구 참여자의 기

존 경험(신체활동 즉, 체육활동을 포함하는)에 대한 생애사적 질문에서 도출된 진술들은 대체로 부정적인 면을 강조했다. 또한 애니메이션 아카데미의 실행 중에서도 출석을 망설이거나 실제로 결석하는 등 신체 움직임 활동에 대한 노골적인 기피가 드러난다. 그러나 수확중인 전공과목과 연결하여 질문했을 경우에는 신체 움직임 활동이 전공과목 수학이나 작품 제작능력에 기여할 것이라고 진술되었다는 점이 특기할 만하다. 이를 통해 신체 움직임에 대한 연구 참여자들의 생각은 아래[표6]과 같이 범주화된다.

의미단위	하위범주	범주
전공능력 향상	긍정적인 면	신체 움직임에 대한 생각
새로운 표현 방법		
움직임의 이해		
애니메이터의 기본소양		
두려움, 불편함	부정적인 면	
신체적 피로감		
시간이 너무 짧음		
전공과 연결 모호함		

[표 6] 신체움직임에 대한 생각 범주화

c. 세 번째 주제 - 진로에 대한 고민

2차 후반부와 3차 인터뷰에서 애니메이션의 미래와 미래 애니메이터에 대한 질문을 통해 연구 참여자들이 신체 움직임 활동을 미래의 전공영역으로 확장하거나 또 다른 전공에 대한 태도를 관찰하고자 하였다. 이는 다양한 논의를 낳았는데, 포커스 그룹 인터뷰의 맹점인 주제 이탈이나 한 사람에 의한 반복되거나 너무 긴 진술 등이 발생하여 데이터 자체는 혼탁하게 입수되었다고 생각된다. 다만, 역으로 신체 움직임 활동에 대한 부정적 인식이나, 스스로 제시한 개선점이 신체 움직임 활동이 보다 실증적으로 개선되어 전공학문의 수학에 효율적으로 이용되었으면 하는 바램들이라는 점에서 이러한 생각들은 전공수학 이후 미래에 대한 막연한 두려움에서 기인하였음을 알 수 있다. 즉 연구 참여자들은 자신들을 강화할 수 있는 교육 방법론이라면 약간의 거부감이 있더라도 수용할 의사가 있다. 관련된 진술을 나열하여 살펴보겠다.

그러니까 그 그림 그리는 애들뿐만 아니라 요즘 애들이 다 그런 것 같
 아요. 다 성향이 조금 밖에 나가서 운동하는 걸 좋아할 수도 있는데 보통
 집에서 핸드폰 화면으로 유튜브 그런 것도 좋아하고 저희 어릴 때는 쉬는
 시간마다 나가서 축구 했잖아요. 축구하고 그런 거 흔했잖아요. 그런데
 요즘 애들이 쌤한테 제일 많이 하는 질문이 쌤 수업 언제 끝나요? 이러면
 서 애들끼리 앉아서 핸드폰으로 게임하고 그런 거 들고 그랬다는 거 듣고
 저는 이런 엄청 더 큰 움직임이 필요한 그런 작업은 조금 미래가 되면 오
 히려 더 외면 받을 것 같아요. 힘드니까.

만약에 3D로 내가 들어가서 볼 수 있다면 확실히 정확성이 생기니까 그
 러면 훨씬 더 완성된 작업이 되겠죠. 원가 마우스로 하다보면 이제 내가
 여기를 꼬이는 경우도 있잖아요. 3D 모델 꼬이면서 이렇게 풀면 되나? 뽀
 3D로 하면 딱 내가 직접 확대해서 내가 들어가고 이렇게 펜으로 딱 꺼내
 서 여기는 이렇게 하면 되겠다. 하면 조금 더 정확성이 있고 훨씬 더 빨
 라지니까 그러면 빨라지면 조금 더 퀄리티도 높게 나오겠죠. 그러면, 그
 러면 이제 저는 할 수 있다고 해요. 내가 스퀘트 하면서 할 것도 아니고.
 내가 막 런닝 머신을 뛰어야지 그거 할 수 있는 것도 아니고 그렇게 되면
 힘들진 않을 것 같은데.

만약 그 키를 이제 나중에 막 그 만들잖아요. 애니메이션도 키를 만들
 잖아요. 그런 식으로 나중에 다...(자동으로 만들어질 것이다)

애니메이션이 필요한 이유는 인간의 움직임이 필요하기 위해서 필요 한
 건데 그것을 넘어서 최대한 인간답게 만들기 위한 건데 솔직히 그건 진짜
 모순적이잖아요.

네. 그러니까 이상한 소린데 그러니까 인간이 이렇게 발전하면서 하늘

도 날아다니고 비행기 타고 날고 모든 걸 다 해야 하는데 꼭 한 가지 못한 게 있잖아요. 안 죽는 거, 그걸 이루기 위해서 로봇을 인간답게 만들고

저도 나중에 애니메이터가 필요하긴 할 텐데 조금 슬픈 이야기인데 애니과가 통폐합이 될 때 공대랑 합쳐지는 경우가 있잖아요.

애니메이션은 어쩔 수 없이 기술이랑 맞닿아 있는 것 같아요. 모든 부분에서. 그래서 공대랑 되는 게 낫지 않을까.(통폐합 한다면) 만약 된다면.

더 이상 기술이 발전하지 않았으면 좋겠어요. 좋은 게 있는데 사라지는 것 같아서 만화 같은 거나 애니도 2D 애니만의 그런 게 있는데 너무 사라지고 있어서 많이 안타까워요. 그렇다고 해서 제가 그 쪽으로 취업하기에는 또...

나는 그니까, 그래도 그 스토리, 그 이야기 전개를 끄는 거는 로봇이 아니라 사람이어야 된다는 입장이라. 나는 그걸 로봇이 하면 안 된다고 생각해서.

저번에 게임 만드는 영상을 보니까 그것도 배우가 연기를 해서 이렇게 하는데, 애니메이터는, 물론 배우가 연기해서 자연스러운 것도 있지만, 애니메이션처럼 보이게 하기 위해 우리가 과장을 시켜야 한다고 해서, 그걸 조절을 하더라고요. 그래서 미래의 애니메이터는 좀 더 편해지겠죠. 솔직히 말해서 좀 더 편해지고 임금도 올랐으면 좋겠어요. 뭐 하는 짓인지. 임금은 개떡대로 받고 지금, 고생은 생고생을 하고. 야근수당 주지도 않고

너무 암울한 생각밖에 안 들어요. 왜냐하면 창작의 영역은 인간의 것으로 남겨야 된다고 하는데, 그치만 보면은 ‘띵작’⁵⁴⁾이라고 불리는 것들은 다 많은 사람들의... 그, 인정을 받는 것들이잖아요? 근데 인공지능은 많은 데이터를 가지고 사람들이 감동할만한 것들만 뽑아서 만들 거 아니에요? 그러면 인간은 뒤쳐지고, 애니메이터는 사라지고.

인간이 할 수 있는 게 아무것도 없지 않을까.

(미래의 애니메이터는) 저는 왠지 그럴 거 같아요. 여러 사람들이 쌓아놓은 키가 있잖아요. 그걸 그냥 모델링에다가 적용시키고, 잠깐잠깐 튜는 거만 수정하는? 그런 사람들.

저는 이제 저렇게 될 거 같아요. 왜냐하면 이미 3D 맥스 건기 해주는 게 있잖아요? 기능이.⁵⁵⁾ 아직까지 약간 이상하긴 한데, 미래에는 그게 데이터가 쌓여서, 그냥 무서운 표정 하면 무서운 표정 딱 해주고, 약간 수정만 딱딱 해주면 되고.

이러기도 하고, 게다가 물론 로봇도 이렇게 이렇게 모여서 (...)된다고 하지만, 인간도 앞으로 계속 진화를 할 거잖아요? 앞으로 계속 로봇이 나와서 인간이 하는 행동도 바뀔 거라고 생각을 해요. 그러면 새로운 동작과 새로운 이야기가 나오겠죠. 그거에 대해서 인간은 또 다른 창작을 생각해 낼 거란 말이에요.

그래서 저는 솔직히 말해서 인간의 감정이랑 인간의 이야기랑 좀 여러 가지 부분을 로봇이 대체할 수 없다고 생각을 해요. 물론 요즘에는 인간

54) ‘띵작’의 신조어 표기. 시대성과 연구 참여자의 특성을 묘사하기 위해 그대로 수록하였다.

55) 3D MAX 프로그램에서 기본적으로 제공하는 건기 키 애니메이션(Key Animation)을 의미하는 것으로 보인다.

말하는 로봇이 등장하고 있다고, 인공지능, 감정을 말 한다고 하긴 하는데, (...)

근데 그 로봇이 만약에 나는 법으로 그런 걸 막았어. 근데 약간 불법적으로 로봇이 그걸 인간의 거짓말로 치고, 인간처럼 해서 내보낼 수도 있는 거지. 그러면 그걸 어떻게 우리가 걸러내?

제가 생각했을 때 왠지 미래에 사라질 수도 있을 거 같은 게, 아까 뭐 그랬잖아요. 배우가 연기를 하고, 조금 과장되게 사람이 수정을 하고. 근데 지금 애니메이터가 모델링 하는 사람⁵⁶⁾이랑 리깅하는 사람⁵⁷⁾이랑 애니메이션 하는 사람⁵⁸⁾이 있는데, 지금 리깅하는 사람은 거의 사라졌잖아요? 모델링 맡는 사람이 리깅까지 해라, 이래가지고. 그런데 저렇게 조금 수정하는 거면 안 뽑을 거 같아요. 그냥 전문가 몇 명 남겨두고, 신입을 안 뽑을 거 같아요.

약간 애니메이터가 저희 같은 전공자 말고 비전공자들이 많이 할 수 있을 거 같아요. 미래에는.

로봇을 만드는 사람들이 대신 이거까지 한다든가. 그런 식으로. 없어질 수도 있을 거...

근데 이미 웹툰은 비전공자도 다 (제작이)되잖아요?

근데 애니메이터뿐만 아니라 저희 예술 직업들은 다 미래에 없어진다는

56) 모델러(Modeler). 3D애니메이션에서 캐릭터나 배경 등의 그래픽 적 요소를 제작하는 사람.

57) 리거(Rigger). 본디 건설현장에서 대형장비의 체결 등을 맡는 사람으로, 애니메이션 제작에서는 특히3D캐릭터가 움직일 수 있도록 조인트를 설계하는 사람이다. 연구 참여자의 진술과는 다소 다르게, 실제 인력구성은 스튜디오별 제작 파이프라인에 따라 상이할 수 있다.

58) 애니메이터(Animator). 연속적인 드로잉이나 키 애니메이션 작업을 통해 캐릭터에 움직임을 부여하는 핵심 제작인력.

통계도 있어서. 배우나 가수나 이런, 화가나 이런 조형 만드는 조각가나 이런 건 미래에 다 사라진다는 얘기도 있어요. 애니메이터도 그럼 없어지겠죠?

왜냐하면 애니메이터는, 오히려 의학기술까지 들어갈 수 있으니까. 왜냐하면 이제 3D 프린터가 있으니 이제 모델링 같은 거, 수술 그런 거, 막, 거기까지 펼쳐나가면... 네, (애니메이터라는 직업은)안 사라지겠죠?

기술 만드는 거보다 애니메이터 부리는 게 더 싸면 애니메이터를 더 많이 부리겠죠?

연구 참여자들은 기술에 의한 미래가 자신들의 직업을 위협할까봐 걱정하고 있으며, 이는 인간의 존재 자체를 위협하는 사건으로 확대 논의되기도 하였다. 연구자는 이러한 논의를 통해, 역으로 신체 움직임 활동의 제공에 대한 아이디어를 도출할 수 있을 것이라고 생각했다. 이를 설득하기 위해서는 신체 움직임 활동이 이러한 미래에 대한 불안감을 상쇄할 수 있는 다소 양적이고 실제적인 증거들이 필요할 것이다.

의미단위	하위범주	범주
취업에 대한 고민	미시적인 면	진로에 대한 고민
생존에 대한 고민		
애니메이터의 존재이유	거시적인 면	
인간사 자체에 대한 위협		

[표 7] 진로에 대한 고민 범주화

제2절 신체 움직임 활동의 본질적 구조

1절에서는, 각 진술을 범주화 하여 정리하였다. 본 절에서는 이를 통해 신체 움직임 활동 경험을 일관된 구조로 종합, 통일하고자 한다. 이는 경험의 결과를 기술하는 마지막 절차라고 할 수 있다. 첫 번째로, 표 8과 같이 각 범주를 하나의 표로서 정리하였다.

코드	의미단위	하위범주	범주
A1	가족과의 갈등	전공 진입장벽	연구 참여자와 애니메이션 입문 (A : Animation)
A2	다른 진로의 가능성		
A3	애니메이션에 대한 애정	전공에 대한 열정	
A4	표현하고 싶은 마음		
B1	전공능력 향상	긍정적인 면	신체 움직임에 대한 생각 (B : Body Movement)
B2	새로운 표현 방법		
B3	움직임의 이해		
B4	애니메이터의 기본소양		
B5	두려움, 불편함	부정적인 면	
B6	신체적 피로감		
B7	시간이 너무 짧음		
B8	전공과 연결 모호함		
C1	취업에 대한 고민	미시적인 면	진로에 대한 고민 (C : Course)
C2	생존에 대한 고민		
C3	애니메이터의 존재이유	거시적인 면	
C4	인간사 자체에 대한 위협		

[표 8] 신체 움직임 활동의 전체 범주화

연구 참여자들은 애니메이션 전공자들로, 애니메이션을 제작하는 능력의 향상을 위하여

애니메이션 아카데미에 지원하였다. 몇몇 과정은 실제로 능력이 향상되었으나 신체 움직임 활동은 막연한 아이디어는 주었지만 그 기간이 너무 짧고 전공자에 대한 고려가 부족하여 연구 참여자들로부터 높은 평가를 받지 못하였다. 이들은 전공 입문 단계에서부터, 입시 이전부터 높은 기회비용을 지불하고 애니메이션이라는 학문을 선택했기에 단시간에 능력을 키울 수 있는 길이 절실하다. 그것은 가족과의 불화나 다른 전공을 선택할 수 있는 기회까지 감수하며 결심한 것으로, 연구자는 이 심리에 주목할 필요가 있다. 연구자는 기술에 의한 애니메이션과 미래에 대한 질문으로 신체 움직임 활동의 미래적 확장성에 대해 유도하였지만, 비판적인 전망으로 가득한 연구 참여자들의 미래 예측은 역으로, 신체 움직임 활동이라는 진보적이면서 생소한, 그러나 당장의 능력 향상에는 큰 영향이 없는 활동에 대한 비판적 평가를 야기하였으며 다시 역으로, 전공자의 불안감을 조성하는 이러한 요소들에 대한 고려는 진보적인 경험에 대한 수용으로 이어질 것이라고 여겨졌다.

2. 현상학적 글쓰기

현상학적 글쓰기는 현상학적 연구의 마지막 단계로서, 우리들의 경험세계를 반성적으로 이끈다. 연구자가 나름대로 체계적이며 논리적으로, 또한 학문적으로 작성하는 글이며 연구자 자신의 사고와 독창성, 창의성이 관건이 된다. 따라서 반드시 객관적으로 이해되거나 모든 사람들의 보편적 동의를 얻어야 하는 것은 아니지만, 최소한 주관적으로 이해될 수 있는 상당한 개연성과 보편성을 확보해야 한다. 현상학적 글쓰기는 학술적인 서술로부터 소설, 희곡, 시 등의 여러 형태로 나타낼 수 있다. 이러한 현상학적 글쓰기 과정을 통해 연구자는 경험을 구체화하고, 연구 내용을 함축적으로 전달할 수 있다.

그래서 연구자는 신체 움직임 활동이 그것을 경험한 애니메이션 전공자들에게 어떤 의미를 지닌 현상이었는지 그 본질적 경험에 접근하기 위해 아래와 같이 현상학적 글쓰기를 시도하였다. 연구 참여자들의 모든 경험을 통합하여, ‘나’ 라고 지칭되는 애니메이션 전공자의 일종의 집합체가 경험한 일련의 사건을 진술을 바탕으로 서술하였다.

여름방학이 막 시작된 그해 6월, 나는 한통의 전화를 받았다. 애니메이션 전공자를 위한

애니메이션 프로그램이 시작될 예정이니 신청하라는 내용이었다. 비슷한 내용의 교수님의 전화까지 받고 난 후, 나는 고민에 빠졌다. 4학년 2학기만을 남겨둔 지금, 나는 매우 불안한 상태였다. 졸업 작품 심사에서 떨어지면 어쩌나, 졸업하더라도 취업하지 못하면 어쩌지 등 매우 현실적이면서 뻔한 고민들이 나를 괴롭혔다. 잠시 생각한 뒤, 뭐라도 하는 편이 아무것도 하지 않는 것 보다는 낫다는 생각이 들었다. 사실 학원에 다닐 생각이었지만, 학원비가 부담스러운 것도 사실이고 이수하면 소정의 지원금까지 있다는 것이 마음에 들었다.

프로그램 참여 신청서를 쓰다가, 문득 대학교에 입학하기 전 입시준비를 하던 때가 떠올랐다. 애니메이션 전공에 입문하는 것은 순탄치 않은 일이었다. 가족과 친지들은 취미생활은 성공한 뒤에 얼마든지 할 수 있다고 나를 설득했었다. 갈등은 깊어져 갔고 급기야 엄마는 그림들을 찢어버리면서까지 내 마음을 돌려놓으려 했었다. 지나긴 갈등의 시간이 끝난 것은, 마침내 미술선생님이 부모님과 전화로 엄청나게 싸운 뒤였다. - 이렇게 내가 우겨서 시작한 일인데, 취업 못하거나 하면 어떻게 하지 - 그런 생각들이 나를 괴롭혔다.

며칠 뒤 프로그램 시작 전 설명회에서 들은 수업과정은, 전체적으로 마음에 들었지만 황당한 부분도 있었다. 신체 움직임 활동, 그것도 무용에 관계된 수업들이라니. 본래 움직이는 것을 별로 좋아하지 않는데다가 다른 사람들 앞에서 몸을 움직이는 것은 죽기보다 싫었던 나였다. 그러나 한편으로는 애니메이터 지망생으로서 움직임에 대해 아는 것은 중요하고 피해서는 안 된다는 생각도 들었다. 사실 신체 움직임이 처음은 아니었다. 1학년 시절 연기 수업을 수강한 적이 있었기 때문이다. 수업을 들을 당시에는 꽤 재미있었고 앞으로 애니메이션에 적용하면 좋겠다는 생각도 했지만 그 뒤에 연계되는 수업은 없어서 이내 무엇을 배웠는지 잊어버렸다.

걱정하였던 첫 움직임 활동은 마임이었다. 평소 마임에 관심이 많기도 했고, 주 강사 선생님께서 마임과 애니메이션의 관계성에 대한 이야기도 들은 터라 많은 기대가 되었다. 마임 강사 선생님은 푸근한 인상으로, 마치 레크레이션을 하듯이 재미있고 편안하게 수업을 진행해 주셨다. 상황에 따라 달라지는 호흡이나, 물체와 상호작용하는 사람의 특징 등을 집어내는 부분은 전문적이면서 실용적으로 느껴졌다. 그러나 많은 사람이 기대했던 마

임 기술에 대한 부분은 많이 다루어지진 않아서 약간 실망했다. 레크레이션에 집중하다보니 내가 MT에 온 것인지 특강을 듣는 것인지 헷갈릴 지경이었다. 정말 즐거운 시간이었지만 웬지 애니메이션을 만드는 데 바로 도움이 될 것이라는 생각은 잘 들지 않았다.

두 번째 움직임 활동은 가장 걱정했던 창작무용이었다. 평소 무용 = 춤 이라고 생각해 온 나는 여러 사람들 앞에서 춤을 보여줘야 한다는 생각에 겁이 났다. 게다가 전문 무용실을 대여하고 현직 무용수들과 함께한다고 생각하니 기대와 함께 걱정이 밀려왔다. 막상 시작하고 나니 걱정과는 달리 강사 선생님들은 부담 없이 몸을 움직일 수 있도록 도와주셨다. 다만 어떻게 움직이는지 자세히 설명해 주시지 않고 느낌만을 강조하셔서 어떻게 움직여야 할지 막막할 때가 많았다. 평소에 잘 움직이지 않아서 그런지 이내 온 몸이 아파왔지만 강사 선생님이 점점 열성적으로 진행하셔서 나중에는 내가 왜 이려고 있는지 모를 지경이 되었다. 무용수들이 몸을 어떻게 사용하고 어떻게 캐릭터를 해석하는지 알려주신 것은 뭔가 도움이 될 것 같은 느낌이었지만 다른 사람이 어떻게 움직이는 지 볼 겨를도 없이 너무 정신없는 시간을 보내고 만 것 같았다.

마지막 움직임 활동은 너무나 생소한 이름의 ‘라반 움직임 분석’ 이었다. 약간 무서운 인상의 강사 선생님께서 말씀하시는 개념들은 하나하나가 전부 처음 듣는 것들이었지만, 설명과 함께 실습을 해 보니 애니메이션의 원리와 어느 정도 맞닿아 있다는 생각이 들었다. 강사 선생님께서도 실제로 애니메이터들과 카이스트의 로봇 공학자들이 자문을 구하러 온다는 이야기를 하셨다. 이론과 실습이 반복되면서 냉정해 보이던 강사 선생님도 친근하게 다가왔다. 사람의 움직임을 관찰하는 방법이나 공간과 움직임을 조화롭게 표현하는 것 등이 지금까지의 신체활동들 중에서 가장 실용적이고 흥미로운 시간이었지만, 하루 만에 습득해서 실제로 사용하는 것은 너무나 어려운 일이었다. 나중에 10초 애니메이션을 만들 때에도 써 보려고 노력했지만 잘 기억이 나지 않아서 사실 움직임 활동에서 배운 것이 잘 표현되지 못하는 것 같다.

신체 움직임 활동. 처음 들었을 때는 두렵고 불편할 것이라고 생각했지만, 막상 움직여 보니 즐겁고 새로운 활동이었다. 그런데 이렇게 특강으로 한 번씩 듣는 것은 별로 도움이

안 될 것 같다. 벌써 어떤 활동을 했었는지 잘 기억이 안 날 정도다. 한편으로는 ‘나는 무용에 관심이 많았는데, 강사 선생님들은 애니메이션에 관심이 많았을까?’하는 생각도 들었다. 강사 선생님들은 열심히 지도해 주셨지만, 당장 졸업 작품을 해야 하는 나에게 어떤 도움이 될지는 잘 모르겠다. 그래도 만약 또 신체 활동을 할 기회가 생긴다면 꼭 해볼 것이다.

애니메이터는 움직이는 것을 두려워하면 안 되니까.

제4장 결 론

제1절 연구 요약 및 결론

본 연구는 애니메이션 전공자 그룹을 대상으로, 신체 움직임 활동의 경험이 과연 이들에게 어떤 의미를 가졌는지 추적하는 현상학적 연구이다.

연구는 우선 신체 움직임 활동이 가미된 애니메이션 창작 프로그램인 ‘애니메이션 아카데미 - 예비전문가를 위한 애니메이션 실험실’ 과정을 이수한 애니메이션 전공자로부터 연구 참여자를 선정하는 것으로부터 시작되었다. 예비 연구 참여자인 전체 이수자를 대상으로 연구 설명회를 개최하여 연구 계획에 대한 안내 후, 동의자들을 잠정적인 연구 참여자로 규정하고 3회의 FGI인터뷰를 실시하였다. 연구 참여자들은 8명의 만화애니메이션학과 학생으로 구성되었으며, 신체 움직임 활동 경험과 인터뷰 경험이 모두 거의 없거나 전무한 그룹으로 구성되었다. 각 인터뷰 종료 시 인터뷰를 기록한 데이터를 전사하여 문서화하고, 계속해서 녹음 데이터와 전사본을 대조하는 과정을 통해 각 자료의 공통부분에 대한 범주화 작업을 하였다. 총 1040개의 진술이 확보되었으며, 이 중 연구 주제에 부합되는 의미 있는 진술은 460여개로 압축되었다. 이들 진술의 범주화를 통해 ①연구 참여자와 애니메이션 ②신체 움직임에 대한 생각 ③진로에 대한 고민 이라는 카테고리화가 가능하였으며, 각각의 카테고리는 다시 6개의 하위범주로, 그것을 다시 16개의 의미범주화가 가능했다. 이를 통해 연구 참여자들은 상당한 기회비용의 희생과 함께 전공에 입문하였으며, 자기 전공에 대한 주인의식 또한 높은 편이라는 점, 신체 움직임에 대해서는 두려움과 거부감으로 시작하였지만 전공 능력의 향상을 위해 감내하였으며 향후 신체 움직임 활동에 대해서 요구하는 요소들이 비교적 명확했다는 점, 전공과 진로의 미래에 대해 고민하는 것으로서 모든 활동에 대한 경험이 단순히 양적인 체험보다는 실질적인 전공능력이 향상되는 것을 원한다는 것을 알 수 있었다.

그렇다면 본 연구에서 제시하였던 연구 문제들은 과연 해소되었는가? 1장 2절에서 서술한 대로 연구 문제들은 ① 신체 움직임 활동은 연구 참여자들에게 어떤 의미를 가지는가?, ② 연구 참여자들은 어떤 기준으로 자신들의 경험을 평가하였는가?, ③ 향후 신체 움직임 활동과 같은 경험은 어떻게 제공되어야 하는가? 의 세 가지로 압축하였다. 우선

신체 움직임 활동은 연구 참여자들에게 어떤 본질적 의미를 가지는지 분석결과를 통해 고찰해 보면, 간단히 말해 ‘불편하고 두려운 것이지만 애니메이터에게 필수적인 경험’으로 인식하고 있음을 알 수 있다. 본 연구가 시작되기 전 실행했던 사전 설문(59)을 인용하자면, 응답자의 절반 이상이 ‘신체 움직임 활동의 경험이 없다’고 밝힌 바 있다. 이는 이들의 불편함과 두려움이 경험하지 못한 현상에 대한 생소함에서 일부 기인함을 시사한다. 그럼에도 불구하고, 같은 설문에서 응답자 전원이 애니메이션 전공자에게 신체 움직임이 ‘매우 중요하다’라고 답한 점(60)은 본 연구의 전체 내용을 관통하는 하나의 맥락이라고 생각된다. 이는 적절한 교육프로그램이 제공될 경우 신체 움직임 활동을 둘러싼 여러 장애요소를 감내하고도 수강하겠다는 의지의 방증(傍證)이기 때문이다. 이는 두 번째 연구 문제로 이어지는데, 연구 참여자들은 자신들의 경험을 비교적 명확한 기준으로 평가하였다. 그것은 전적으로 ‘해당 경험이 자신의 능력 향상에 도움이 되는 가’ 라고 할 수 있다. 연구 참여자들의 생애사적 진술에서도 알 수 있듯이, 상당한 기회비용을 치르면서 전공학문에 입문한 학생들 입장에서는 각각의 경험이 능력 향상에 직접적인 도움이 되지 않는다고 느끼거나, 프로그램이 자신들에게 맞춰져 있지 않다고 느껴질 때, 신체 움직임 활동을 제공하는 교수자가 전공 학문(즉, 애니메이션)에 대한 이해도가 떨어진다고 생각될 때 가장 많은 불만이 표출되었다. 또한 주목할 점은 세 가지 신체 움직임 활동에 대한 만족도를 알아본 인터뷰에서는 연구자의 예상을 벗어나 감각적이고 전위적인 신체 움직임 활동인 현대 무용보다 인간의 움직임을 복합적으로 재현하는 마임이나 움직임을 몸과 정신의 상호작용과 함께 공간과 조화시키는 라반이론의 선호도가 높게 나타났다는 것이다. 다시 말해 신체 움직임의 즐거움이나 역동성과는 별도로 전공자인 연구 참여자들은 실질적으로 자신의 애니메이션 창작에 도움이 될 것으로 ‘추정되는’ 활동을 선호하였다.⁶¹⁾ 이것은 기존의 신체 움직임 활동 프로그램을 그대로 이식하여 실행하는 것이 효과적이지 않으며, 애니메이션 전공자를 위해 새롭게 설계된 교육 프로그램이 필요함을 시사한다.

위 내용을 종합하였을 때 연구 참여자, 즉 애니메이션 아카데미에 참여한 애니메이션 전

59) 프로그램 만족도 평가를 위해 비공식적으로 실행한 설문이며, 본 연구의 데이터로 사용되지는 않았다.

60) ‘필요 없다’부터 ‘매우 중요하다’까지 총 5단계 중 하나를 선택하는 문항.

61) 본 연구가 각 신체움직임 활동의 효과를 규명하는 것이 아니기 때문에 조심스럽게 서술하였다.

공자들에게 신체 움직임 활동이 갖는 의미는 아래와 같이 결론내릴 수 있다.

첫째, 애니메이션 전공자에게 있어서 신체 움직임 활동은 두려우며 불편한 경험으로 다가올 수 있다. 특히 다수의 타인이 함께 있는 공간에서 더 큰 불안 요소로 다가온다. 이는 개개인의 편차가 상당하겠지만, 애니메이션 전공자에게 대체로 관찰되는 특징이기도 하다. 예를 들어, 애니메이션 전공자의 정서특성요인을 분석한 김주인(2016)의 연구에 따르면 애니메이션 전공자는, 불규칙한 작업시간과 출근과 퇴근으로 인하여 우울이나 수면장애 등 정신 신체적 정서요인들이 일상생활에 전반적인 영향을 준다고 볼 수 있다고 하였다.⁶²⁾ 이러한 정서요인들로 말미암아, 충분히 타인과의 교류와 관계성을 맺지 못하는 상태에서 수많은 타인들에게 자신의 모습을 그대로 드러내야 하는 신체 움직임 활동은 애니메이션 전공자들에게 분명 부담으로 작용할 수 있다.

둘째, 그럼에도 불구하고 애니메이션 전공자들은 신체 움직임 활동의 중요성을 잘 인식하고 있으며, 또 필요하다고 주장하고 있다. 3회에 걸친 인터뷰에서, 연구 참여자들은 나름 타당한 기준으로 신체 움직임 활동의 과정과 결과를 평가하였다. 비록 신체 움직임 활동과 애니메이션 제작의 관계성에 대해서 학술적으로 규명할 수는 없을지라도, 본능적으로 창작 과정에서 부족했던 부분에 대한 해소를 원하고 있으며, 특히 움직임의 원리를 이해하는 것에 대한 어려움을 자신의 신체를 직접 움직이거나 타인의 움직임을 세밀하게 관찰함으로써 해소할 수 있을 것임을 기대하였다. 이는 이러한 부분이 직·간접적으로 제공된 ‘마임’이나 ‘라반 움직임 분석’ 프로그램에 대해 호의적으로 진술한 부분이나, 역으로 가장 알맞은 환경에서 다수의 전문가들과 가장 오랜 시간동안 신체 움직임을 진행하였으나 연구 참여자들이 느끼기에 전공과의 연결성이 부족했던 ‘현대 무용’에 대해 다소 비판적으로 진술한 것으로 알 수 있다.

셋째, 또한 애니메이션 전공자들은 신체 움직임 활동의 적절한 제공 방법에 대해 유의미한 의견을 개진할 수 있었다. 대학이나 기타 교육기관에서 피교육자의 의견에 따라 교육과정을 개선하는 것은 비교적 보편적인 일이라고 할 수 있다. 다만 본 연구의 연구 참여자들

62) 김주인, (2016). 「DAS검사를 통한 애니메이션전공자의 정서특성 요인에 관한 연구」. 한서대학교 교육대학원 석사학위논문. p28

은, 일종의 파일럿 프로그램(pilot program)의 참여자로서 다소 보편적이지 않은 피 교육 경험을 촉각적으로 선행해본 자원이라는 사실을 눈여겨 볼 수 있다. 연구 참여자들은 애니메이션 아카데미의 전체 프로그램이 다소 약한 연결성을 가지고 있다고 생각하였으며, 이것은 신체 움직임 활동과 애니메이션 제작의 시너지 효과가 그다지 크게 느껴지지 않았다는 의미가 된다. 또한 연구 참여자들은 제공된 신체 움직임 활동이 양적으로 부족하였음을 지적하였다. 이는 만물의 움직임들 중 단지 인간의 움직임을 이해하고 표현하는 과정이지만, 그것을 자신의 움직임만이 아닌 미술적인 표현으로 전환해야하는 애니메이션 전공자의 입장에서, 짧은 시간동안 진행되는 단순 체험형 학습은 실질적으로 전공능력 향상에 기여하기 힘들음을 시사한다. 진술 양의 상당한 편차가 있었지만, 대체로 연구 참여자들은 인터뷰라는 환경에서 개인적 경험과 의견을 이야기하는 것을 즐거워하였으며, 이를 통해 일반적인 설문조사 방식보다 양질의 자료를 얻을 수 있었다. 면담 진행자의 능력에 따라, 이 자료의 질과 양은 더 늘어날 수 있었을 것이다.

이는 또한 “인간이 수행하는 스포츠 활동 현상은 과학적인 방법만으로는 충분히 객관화시킬 수 없으며, 그 전체적인 이해와 체험의 면목은 개인적으로 체험되고 실감될 뿐이다”⁶³⁾라는 Lenk(1979)의 말과 같이, 애니메이션 전공자에게는 애니메이션 전공자의 특성과 요구를 충분히 이해하여 세심하게 개발된 신체 움직임 활동이 제공되어야 한다고 갈무리할 수 있을 것이다.

물론 본 연구가 특정한 경험을 공유한 초점집단인 소수의 연구 참여자들과 함께 이루어졌음을 잊지 말아야 할 것이다. 실제 교육현장에서 적용하기 위해서는 더 많은 교육 소비자들을 대상으로 한 데이터와 본 연구에서는 수집하지 못한 국내외 교육현장의 충분한 사례조사, 첨단 문화기술(CT)⁶⁴⁾을 활용한 비전공분야 능력의 효과적인 습득 등에 대한 연구도 필요할 것이다. 종합적으로, 이후 연구에서는 이러한 질적 연구를 통해 제시된 방향성을 통해 보다 실증적이고 정량적인 연구를 병행하여, 전공자에게 어떤 방식으로 신체 움직임 활동을 제공할 것인지 고민해 나가야 한다고 결론지을 수 있다.

63) 김윤희. (2004) 「신체체험의 Somatic 차원 : 현상학적 연구의 비판.」 박사학위, 숙명여자대학교 박사학위논문. p4에서 재인용.

64) Culture Technology.

제2절 연구의 한계와 제언

본 논문은 신체 활동이라는 애니메이션과 밀접한 관계를 갖고 있으면서 실제로 전공자들에게 촉각적으로 제공되지 않고 있는 하나의 경험에 대해 소수의 프로그램 참가자를 대상으로 그 의미를 추적하고자 한 논문이다. 배경조사를 하면서 애니메이션의 본질적 의미인 생명의 부여, 즉 ANIMA가 실증적으로 규명되어 있다기보다는, 개념적인 상태에 머물러 있음을 일부 확인할 수 있었다. 이는 개념을 실제로 표현하는 신체 활동이 애니메이션의 창작과 어떤 관계가 있는지 명확히 밝혀지지 않았으며, 또한 명확히 밝힐 수 없음을 상기시킨다. 이러한 본질적 한계에서, 소수의 경험에 대한 진술을 통해 상당히 명확한 결론을 이끌어 내기 힘들다는 점이 곧 연구의 한계로 작용하였다. 따라서 연구 방법으로 사용된 질적 연구 방법 중 현상학적 방법은, 소집단이 경험한 사건에 대한 의미를 추정하는 데에는 더없이 적합하나, 이를 통해 교육과정을 ‘개발’한다든지, 혹은 본 연구의 질문을 애니메이션 교육 전체로 확대하는 것은 위험한 발상임을 알 수 있다. 이는 연구목적에서 밝히듯이, 본 연구를 통해 던져진 화두가 반드시 실증적 연구와의 병행을 통해 확장 연구되어야 함을 또한 시사한다.

또한 연구방법론에 있어 연구자 본인의 충분한 고찰 이후 연구의 실행이 뒤따라야 한다는 당연한 반성 역시 필요했다. 비록 현상학적 연구방법이 현상학이라는 사변철학의 전반을 이해해야 하는 것은 아니지만, 해당 연구 방법론에 대한 고찰을 충분히 선행한 뒤 연구 계획을 수립했어야 옳다. 질적 연구와 현상학적 연구방법을 선택한 당위성이 옳았다고 할지라도 방법론에 대한 훈련이 부족한 것은 연구 중반 분석과 해석에 돌입했을 때 큰 문제를 야기하였다. 이에 대한 극복방법은 관련 저술을 충분히 검토하고 제언들을 충실히 이행하면서 가능하면 질적 연구와 현상학적 연구에 대한 세미나 등에 참석하여 조언을 구함으로써 어느 정도 극복이 가능했을 것이다. 연구 데이터 도출을 위해 사용한 인터뷰 방법 역시 마찬가지이다. FGI인터뷰는 훈련된 모더레이터(moderator)의 진행으로 이루어지는 것이 좋다고 알려져 있으나, 모더레이터라는 인력이 다소 비공식적인 개념이고, 해당분야의 지식을 갖추지 않으면 심층적인 질문에 도달하기 힘들다는 한계가 있다. 따라서 본 연구에서는 연구자 본인이 모더레이터의 역할을 수행하였으나, 강사로서의 객관적인 경력과 연구 참여자들이 경험한 프로그램의 기획 및 진행을 직접 수행했다는 점 등 접근에 용이한 장점을 모두 갖추고도 인터뷰에 대한 경험적 능력 부족으로 만족할만한 데이터를 얻기 힘들었다.

이러한 점은 지침서나 체크리스트로 극복되기에는 많은 변수로 인해 다소 어려움이 있었다. 이로 인해 수집된 진술 데이터들은 다소 파편화 되어있거나 양적으로 충분하지 못한 경우가 있었다. 또한 인터뷰를 통한 연구 중 가장 기초적이라 할 수 있는 전사 역시 익숙하지 않아 많은 시간이 소요되어 연구의 흐름을 지체시켰다. 그러나 중요한 것은 이러한 시행착오를 다소 예상하고 실제로 상당히 겪으면서도, 전공 학문의 연구자이자 교육자로서 단순한 설문 데이터가 아닌 인터뷰와 관찰 등 질적인 방법을 통해 애니메이션이라는 전공 학문에 관련된 사람들에게 뛰어드는 것이 앞으로 매우 필요할 것이며, 중요한 연구 방법이 될 것이라는 사실을 오히려 확실히 하였다는 점이다. 정량화 할 수 없는 경험과 현상을 연구함으로써, 애니메이션의 교육의 개선점을 탐색하고, 나아가 애니메이션을 창작한다는 것의 본질적 의미에 접근할 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

학위논문

- 김윤희, (2004) 「신체체험의 Somatic 차원 : 현상학적 연구의 비판.」 박사학위, 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 김재리, (2010). 「루돌프 라반(Rudolf Laban)의 ‘움직임 공간’ 특성에 근거한 안무학적 분석 모형 개발-공간조화(Space Harmony)이론을 중심으로」. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 전호정, (2017). 「상위권 대학 학생들의 반복적 학사경고 경험에 관한 연구」. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 김주인, (2016). 「DAS검사를 통한 애니메이션전공자의 정서특성 요인에 관한 연구」. 한서대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 문지은, (2015). 「도보여행경험에 관한현상학적 연구 - 지오르지(Giorgi)의 현상학적 연구 방법을 통하여 -」. 전남대학교 문화전문대학원 전문석사학위논문.
- 임수진, (2014). 「만다라 그리기 체험에 관한 현상학적 연구」. 동국대학교 불교대학원 석사학위논문.

학술지논문

- 김분한 외, (1999). 「현상학적 연구방법의 비교고찰- Giorgi , Colaizzi , Van Kaam방법을 중심으로」 JKAN(대한간호학회지) 제29권 제6호, 1999. 12, 1208-1220.
- 김분한, 탁영란, 전미영, (1996). 「 호스피스 간호사 말기 암환자의 임종 현상 연구-독립형 호스피스 센터를 중심으로-」 , 간호학회지, 26(3), 668- 677.
- 김신, (2017). 「 DISC 행동유형에 따른 만화애니메이션학과 대학생들의 만족도 차이 연구」. 만화애니메이션 연구, 47, 217-239.
- 나호원, (2016). 「애니메이션 창세기 첫 페이지의 오류, 그 기원과 수정」. 만화애니메이션 연구, 45, 417-434.
- 이용미, (2007). 「중년여성의 분노 경험에 대한 현상학적 연구」. 정신간호학회지 제16권

제4호, 411-419

송미령 외, (2010). 「포커스그룹 인터뷰를 통한 치매노인 가족수발자의 휴식에 대한 의미 분석」. 대한간호학회지 제40권 제4호, 482-492.

조영숙, 김수지, Ida Martinson, (1992). 「암환아 부모의 경험에 대한 질적 연구」, 간호학회지 22(4), 491- 505.

단행본

김말복, (2003). 『무용 예술의 이해』. 이화여자대학교출판부.

김일태, 양세혁, 윤기현, 김병수, 설종훈, (2008) 『만화에니메이션 사전』. 부천만화정보센터.

김영천, (2016). 『질적 연구 방법론 I : Bricoleur, 제3판』. 아카데미프레스.

김영천, (2016). 『질적 연구 방법론 II : Methods, 제3판』. 아카데미프레스.

김준양, (2001). 『애니메이션, 이미지의 연금술』. 한나래.

신상미, 김채리, (2010). 『몸과 움직임 읽기 - 라반 움직임 분석의 이론과 실제』. 이화여자대학교 출판부

조성남, 이현주, 주영주, 김나영, (2011). 『질적 연구 방법과 실제』. 도서출판 그린.

최영희 편저 (1993). 『질적 간호연구』. 수문사.

Claude Kipnis, (1996). 『마임 북(The Mime Book)』 (박희태 역). 서울 : 예니.

Michael Quinn Patton, (2017). 『질적 연구 및 평가 방법론』 (김진호 외 공역). 교육과학사.

Robert K. Yin. (2013), 『질적 연구 시작부터 완성까지』 (박지연 외 공역). 학지사.

온라인 자료

<https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>

https://www.etymonline.com/word/animal#etymonline_v_13452

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation#/media/File:Vase_animation.svg

https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%98%84%EB%8C%80_%EB%AC%B4%EC%9A%A9

<https://www.nytimes.com/2007/05/01/opinion/01gawande.html>

<https://prezi.com/ko/>

<https://www.nch.com.au/subscribe/index.html>

<http://stdweb2.korean.go.kr>

부 록 (부록에 수록된 연구명은 조사활동 당시의 것임을 밝힘.)

부록1)

애니메이션 전공자의 신체 움직임 경험에 대한 현상학적 연구

Phenomenological Study on the Body Movement Experience of animation major

“현상학에 가장 적합한 문제의 유형은 한 가지 경험에 대한 여러 개인들의 공통된 또는 공유된 경험을 이해하는 것이 중요할 경우이다. - John W. Creswell”

연구개요

국립 아시아문화전당 어린이문화원 정기형 교육프로그램인 ‘놀이를 움직이는 아이들 - 애니메이션’의 개발사례로부터 이어지는 후속연구로서, 문화예술 향유자를 위한 프로그램의 개발을 목표로 한 이전 연구를 애니메이션 전공자로 초점을 옮겨 진행됩니다.

본 연구에서는 애니메이션 창작자들이 신체 움직임활동을 경험하는 과정에서 발생하는 인식의 변화를 추적함으로써, ‘체험에 대한 데이터를 기반으로 하여 그 속의 본질적인 요소를 탐구한다’ 라는 현상학적 연구를 실행하고자 합니다.

연구안내

- ‘전공자를 위한 애니메이션 실험실’의 참가자인 여러분에게, 교육과정 전반과 특히 신체활동 수업에 대한 인터뷰가 진행됩니다.
- 인터뷰는 ‘포커스 그룹 인터뷰’라는 방법으로, 같은 경험을 한 전공자인 여러분이 토론과 같은 형식으로 자유롭게 대답하는 방식입니다.
- 인터뷰 내용은 촬영되거나 녹음될 수 있지만, 철저히 연구를 위해 사용되며 여러분의 요청이 있을 시 즉각 파기할 수 있습니다.
- 연구 윤리 서약에 의거, 연구에 참여하는 여러분의 외부에 대한 익명성을 보장하며, 어떤

반인륜적 행위도 없을 것임을 엄중히 약속드립니다.

마지막으로

'아니마시아'는 4차 산업혁명으로 명명되어지는 기술의 발전과 예술의 관계성을 예측하여 만들어진 진보적인 예술교육프로그램입니다.

이를 개선하여 애니메이션의 기본 정신인 생명의 부여와 움직임의 즐거움을 다시금 돌아볼 수 있는 예술프로그램이 만들어지는 데 본 논문의 연구가 도움이 될 것입니다.

그 첫 번째 시도인 '전공자를 위한 애니메이션 실험실'의 참가자로서, 본 연구에 참여하시어, 기술적 특이점 이후의 애니메이션을 대비하는 작은 시작을 함께하시고, 모교와 전공학문인 애니메이션의 미래에 기여할 수 있도록 도움을 주신다면 감사하겠습니다.

부록2)

연구 참여 동의서

애니메이션 전공자의 신체 움직임 경험에 대한 현상학적 연구
Phenomenological Study on the Body Movement Experience of animation major

- 본인은 이 동의서를 읽었으며, 내용을 충분히 이해하였습니다.
- 본인은 연구에 대한 자세한 설명을 듣고 궁금한 사항이 있으면 질문을 하였고 적절한 답변을 들었습니다.
- 본인은 연구 참여기간과 사례에 대해 충분히 안내받았습니다.
- 본인은 중도에 연구 참여를 거부하거나 중단할 수 있습니다. 또한 연구 참여를 중단하더라도 어떠한 불이익이 없음을 알고 있습니다.
- 본인은 자발적으로 이 연구에 참여하였습니다.

2018년 월 일

연구 참여자 : 성명: _____ 서명: _____

연구 책임자 : 성명: _____ 서명: _____

부록3)

연구 참여 사례비 지급명세서

애니메이션 전공자의 신체 움직임 경험에 대한 현상학적 연구
Phenomenological Study on the Body Movement Experience of animation major

구분		금액		비고	
사례금(교통비)					
입금은행		계좌번호		예금주	

*산출근거 : 2018년 최저임금 7,530원 × 참여횟수

2018년 월 일

상기 금액을 정히 영수함

연구 참여자 : 성명: _____ 서명: _____

연구 책임자 : 성명: _____ 서명: _____

부록4)

애니메이션 전공자의 신체 움직임 경험에 대한 현상학적 연구

Phenomenological Study on the Body Movement Experience of animation major

인터뷰 전략

공통된 과정을 경험한 인원들에게 포커스 그룹 인터뷰(FGI)를 실행하는 것으로서, 연구자 본인이 인터뷰의 사회자인 모더레이터(moderator)역할을 맡고, 1인의 연구 보조자가 인터뷰를 기록하거나 보조 질문을 수행하고, 사회자 역할을 겸하고 있는 연구자가 자칫 편향성을 가지지 않도록 감시하여 연구의 객관성을 확보한다.

선정 기준은 ‘전공자를 위한 애니메이션 실험실’ 참가자 중 참가에 동의한 8~10명의 조선대학교 만화애니메이션 학과생이며, 포커스 그룹 면담 후 일정 인원에게 대해 심층 면담을 수행할 수 있다.

1차 인터뷰 : 우리는 어떤 시간을 함께했나

기억 되살리기 - 활동영상과 사진 감상

1. 자기소개를 해 볼까요?
2. 전공자로서 애니메이션을 접한 지 얼마나 되셨나요?
3. 애니메이션은 OO이다.
4. 방학 중 여러 선택지 중에서 이 프로그램을 선택했던 이유는 무엇인가요?
5. 커리큘럼을 읽고, 가장 기대되었던 파트는?
6. 가장 두려웠던 파트는?

7. 이 프로그램에서 가장 즐거웠던 기억이 있다면?

8. 이 프로그램에서 가장 불편했던 기억이 있다면?

2차 인터뷰 : 신체활동과 나

1. 신체활동이라는 단어를 들었을 때, 무엇이 떠오르시나요?

2. 우리가 진행한 프로그램들 중에서-

2-1 마임에 대해서

2-2 무용에 대해서

2-3 라반이론에 대해서 이야기 해 봅시다.

2. 애니메이션과 신체활동은 어떤 관계가 있을까요?

3. 신체활동을 수행한 경험이 애니메이션 능력에 영향을 미친다고 생각하시나요?

5. 신체활동 이외에 제가 진행했던 새롭게 전공 바라보기 과정은 어떠셨나요?

3차 인터뷰 :

1. 신체활동이나 VR같은 활동들이 연구되어 전공과목에 생긴다면?

2. 3번의 신체활동이 자신의 애니메이션 과제에 영향을 주었나요?

3. 앞으로 애니메이션을 제작할 때 무용이나 마임의 요령을 사용해 볼 생각이 있나요?

4. 미래의 애니메이션 교육에는 어떤 과목이 있으면 좋을까요?

5. 미래의 애니메이터는 어떤 사람일까요?

콘텐츠 아카데미 애니메이션 아카데미 과정

예비전문가를 위한 애니메이션 실험실

과정내용

- 교육과정 소개**
 애니메이션의 기본 정신이자 좋은 애니메이션을 만들기 위한 필수 조건인 생동감에 대하여 토론하고 연구해나가는 애니메이션 실험실로, 캐릭터에 생동감을 부여하는 요소가 무엇인지 알아보고, 10초 분량의 애니메이션 클립으로 그 결과를 표현하는 과정입니다.
- 교육대상**
 애니메이션에 관심이 있는 재학생, 졸업 및 졸업예정자, 작가지망생 등
- 교육장소**
 조선대학교 미술대학 8층 (디지털콘텐츠 3실)
- 교육특전 및 교재비**
 교육비 전액 무료, 교육수당 지급(출석률 80% 이상 시)
 성과 평가 후 수료증 수여, 우수성과물 교육생 해외연수 지원

과정

주	일시	교육 내용
1	2018. 7. 2 - 7. 7	애니메이션 알아가기 (애니메이션의 의미와 역사/아날로그 애니메이션)
2	2018. 7. 9 - 7. 14	애니메이션 움직임 연구 (신체움직임 활동 / 애니메이션 움직임 분석)
3	2018. 7. 16 - 7. 21	10초 애니메이션 제작 (제작방식 결정 / 애니메이션)
4	2018. 7. 23 - 7. 28	10초 애니메이션 완성 (애니메이션 / 영상클립 완성)
5	2018. 7. 30 - 7. 31	최종 보완

* 각 주차별 신체움직임 활동 및 작품제작을 위한 애프터이펙트 특강 (매주 토요일)포함

접수방법

http://bit.ly/3D_Ani 접속, 또는 우측 QR코드 접속 후
 첨부파일(교육지원서, 자기소개서) 작성하여 홈페이지 하단 수강신청
 버튼 클릭(신청시 반드시 포트폴리오 첨부)



전형일정

접수마감 : 2018. 06. 20(수)-> 선발전형 : 2018. 06. 21(목)-> 합격자 발표 : 2018. 06. 22(금)

문의 광주정보문화산업진흥원 인력양성팀 062-350-9365 / E-mail : ccomzi@gitct.or.kr