

# Classification model of the 17 functional program narrative of animation

Bong-sun Sung<sup>1\*</sup>, Mijin Kim<sup>2</sup>, Jae-ho Kim<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Department of Image Information Engineering, Pusan National University, Pusan, Korea

<sup>2</sup> Department of Digital Contents, Dongseo University, Pusan, Korea

<sup>3</sup> Department of Electronics & Com. Eng. / Image Information Engineering, Pusan National University, Pusan, Korea

---

**Background** This research-based pilot study on animation is for visual storytelling of animation. It aims to classify by analyzing its consistent narrative structure. This study is aimed to investigate the structure of the formal aspects of the narrative expressed for the audiences. Therefore the authors have used successful theatrical animations of USA for the investigation compared to the text story based narrative classification.

**Methods** In analyzing the animations, Greimas' actant mode, Jakobson's communication model, and narrative semiotics are used to extract functions generated by narrative units(NU).

**Results** A total 17 functional program narratives(PN) were classified by comparing and analyzing nine selected animations that were successful at the USA box office for theatrical animation. Validation results for the classification model showed 74.14% validity.

**Conclusion** 17 functional program narratives can be utilized as an effective narrative classification model through verification. Therefore, the above research results can be used for the suggestion of visual story telling directing.

**Keyword** animation, narrative, function, actant model, program narrative

---

**Citation:** Sung, B., Kim, M., & Kim, J. (2013). Classification model of the 17 functional program narrative of animation. Archives of Design Research, 26(1), 2013.2

Received Nov. 27. 2012 Reviewed Jan. 03. 2013 Accepted Jan. 24. 2013

pISSN 1226-8046

Corresponding author: Bong-sun Sung (bssung@pusan.ac.kr)

**Copyright:** This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

---

## 1. 서론

최근 디지털 환경의 발전과 영상 산업의 치열한 경쟁으로 인해 내러티브의 중요성이나 가치에 대해 큰 관심이 모아지고 있다. 그러나 권경민(Kwon 2007)에 따르면 실질적인 내러티브 분석에 대한 구체적인 방법에 대해서는 아직 미흡한 단계에 머무르고 있다. 특히 김재호(Kim 2008)는 애니메이션의 경우, 내러티브의 구조보다는 표현 그 자체에 중점을 두고 있다고 하였다. 이는 각 작품에 대한 상호비교의 관점이 아닌 개별적인 텍스트 중심의 내러티브 분석이 행해지고 있는 것이다. 그러나 현실적으로 애니메이션의 내러티브는 더 이상 표현 그 자체에 머물 수만은 없는 상황이다. 이제 애니메이션 내러티브는 인물의 구조적인 기능 및 시간 구성과 배열 등, 통합적이고 총체적인 의미생성과정을 거쳐 발현되는 기호체계로 연구되어야 하는 것이다. 또한, 애니메이션은 비주얼 스토리텔링이 중요한 장르이다. 채트먼(Chatman 1980)은 이야기 그 자체와 그것이 표현되는 담론에 의해 그 의미가 전달되는 것이라 하였는데, 효과적인 비주얼 스토리텔링을 위해서는 시나리오에 근거한 스토리텔링이 수용자 중심의 외면구조로 발현되어야 함을 의미한다. 이는 김미진(Kim 2012) 연구에서 같은 이야기라도 연출과 표현 방법에 따라 수용자의 인지 및 정서적 상호 작용이 달라지기 때문이기도 하며, 김윤배(Kim 2003)의 연구에서 수용자는 내러티브를 통해 예측 가능한 즐거움과 예측 불가능한 스텝이 제공하는 혁신의 기대를 키워간다는 의미를 포함한다.

따라서 애니메이션의 담화적 기호 체계 구조와 인물이 수행하는 기능 단위에 대한 체계적인 분석을 통해 내러티브를 해석하고 분류할 수 있는 모델화 연구의 필요성이 강조된다. 애니메이션 연출자는 수용자의 입장에서 내러티브를 외면구조로 발현시킬 실질적인 비주얼 스토리텔링 연출 방법을 모색해야 한다. 이를 위해 활용 가능한 구체적인 내러티브 연구가 선행되어야 한다.

그러나 내러티브 구조와 플롯 유형에 대한 많은 연구가 있지만 실제적인 애니메이션 제작과 내러티브 생성을 위한 구체적인 모델화에 이르지 못하는 실정이다. 조르주 폴티(Politi 2010)와 토비아스(Tobias 2007)의 플롯 유형은 소재 중심의 서술방식이며, 조셉 캠벨(Campbell 2008)의 17단계 및 보글러(Vogle 2005)의 12단계는 영웅 신화에 근간을 둔 유형으로 현대적인 새로운 이야기 형식을 모두 포괄하기에는 그 한계점이 있다. 성봉선(Sung 2009)의 연구에서 V. Propp의 31기능은 인물 중심의 구조와 기능을 분석하기에 유용하지만 애니메

이전에 적용하여 분석해 본 결과, 52.4%의 시퀀스만 부합되어 민담과 다른 애니메이션의 장르적 특징을 연구하기는 미흡하였다. 김윤배(Kim 2003), 김정현(Kim 2008), 현은령(Hyun 2008)은 내러티브를 중심으로 캐릭터의 기호학적 구조, 장면구성, 영웅서사 원형의 변형에 관한 사례를 연구하였고, 권경민(Kwon 2007)과 김재호(Kim 2008)는 내러티브 분석을 위한 방법론적 고찰 및 분석 모형을 연구하였지만, 본 저자가 제기한 실질적으로 활용 가능한 가이드라인 제시에는 어려움이 있다.

본 연구는 내러티브 분류 모델의 필요성을 인식하고 인물의 기능을 중심으로 비교 분석에 의해 타당성을 갖는 모델을 제안하고자 한다. 이를 위해 내러티브 연구에 적합한 A. J. Greimas의 구조 기호학적 의미생성경로에 의한 표준서술도식 및 행위소 모델을 중심으로<sup>1</sup> R. Jakobson의 커뮤니케이션 모델과 서술 기호학을 바탕으로 연구하고자 한다. 연구 방법은 애니메이션 9편의 시퀀스, 씬, 샷을 분할하여 무비클립을 추출하고 행위소 모델과 커뮤니케이션 이론 및 일반 서술 기호학 이론에 의해 분석 한 후, 내러티브 단위를 생성하여 기능을 추출한다. 추출된 각 기능에 부합하는 내러티브 단위를 계열적으로 분류하여 타당도 및 일치도 검증을 실시한 통합체적 기능 분류 모델을 제안하고자 한다. 내러티브 구조에 따라 연속적으로 배열된 기능들은 인물이 수행하는 서술 프로그램과 각 요소별 특징을 분석할 수 있게 해 줌으로써 내러티브에 기반하는 효과적인 비주얼 스토리텔링의 새로운 대안으로 활용될 수 있다. 또한 애니메이션이라는 독립 장르의 특징에 부합하는 분류 모델을 제안함으로써 실질적인 애니메이션 제작에 효과적으로 적용하고자 하는 것이다.

---

## 2. 이론적 배경

### 2-1. A. J. Greimas와 서술 프로그램

A. J. Greimas는 표준서술도식과 행위소 모델을 제시함으로써 내러티브 구조 분석을 체계화하였다. 김윤배(Kim 2003)에 의하면 A. J. Greimas는 L. Hjelmlev의 구조적 기호학을 의미작용이 일어나는 생성경로를 따라 파악하고 담화의 구조와 의미를 분석하는 기호학으로 전환한다. 또 김성도(Kim 2002)는 A. J. Greimas는 민담에 대한 V. Propp의 기능 이론을 확장시켜 추상화 하였으

1 A. Hénault, Les enjeux de la sémiotique, Paris: PUF, 1979, p.106.

며 두 가지 의미범주를 비교, 검토하는 C. L. Lévi-Strauss적 분석을 결합하여 서술 문법의 형식화를 제시하였다고 하였다.

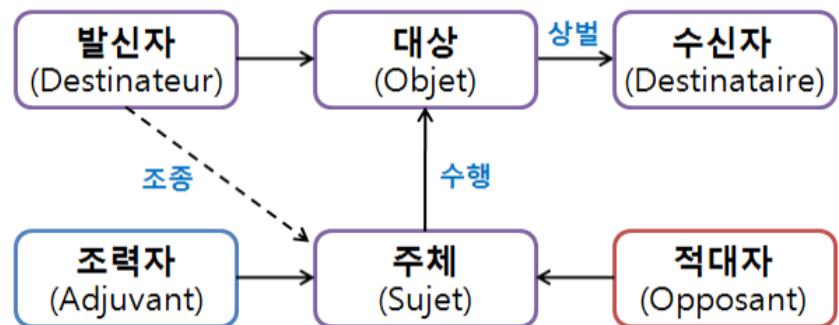
표준서술도식은 조종 - 역량 - 수행 - 상별과 같이 서술적 배치를 4단계로 나누는 것이다. 주체는 계약과 조종을 통해 수행에 전제하는 역량을 획득하여 임무를 완수하고 긍정과 부정의 검증을 통한 상별을 받게 된다. 서술 프로그램 (Programme Narratif)은 일련의 수행에 따른 내러티브에 잠재하는 조직과 그 기본적인 형식으로 주체들이 실행하는 상태의 변화로서 해석된다.

표 1 표준서술도식

조종	역량(능력)	수행	상별
대상 설정	대상을 위한 능력 획득	서술 프로그램 수행	긍정적(부정적) 평가

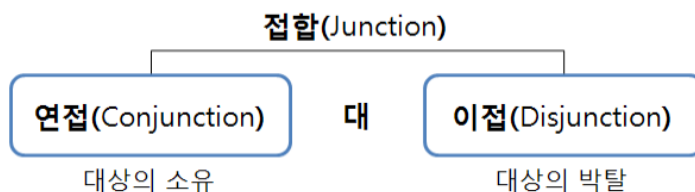
A. J. Greimas는 이러한 행위의 주체를 행위소<sup>2</sup>라 지칭하였으며 행위소 모델은 주체-대상, 조력자-적대자, 발신자-수신자의 이항대립 쌍들로 서술 프로그램 (PN) 수행에 의한 인물들의 기능을 구조화하기에 유용하다.

그림 1 행위소 모델



행위소 모델에서 가장 기본적인 관계는 주체-대상이다. 주체와 대상은 일종의 소유관계로 기술될 수 있으며, 안 예노(Henry Aumont 2003)에 의하면 소유란 공간적 인접성과 획득의 매개적 의미작용을 갖는다고 하였다. 소유관계는 기호학적 용어로 접합의 연접과 이접이라는 두 개의 모순적인 항들로 분절된다.

그림 2 연접과 이접



2 A. J. Greimas, *Sémantique structurale*, Paris: Seuil, 1966.

조력자-적대자는 V. Propp이 제시한 행동영역으로부터 설정되었으며 조력자와 적대자에 의해 주체의 역량이 강화된다. 주체는 조력자와 함께 계약에 의해 예측되었던 행위를 수행하고 대상을 획득한다.

발신자-수신자는 R. Jakobson의 커뮤니케이션 모델에서 차용한 것으로서 김성도(Kim 2002)는 가장 일반적인 의미에서 커뮤니케이션의 두 개의 행위자를 지칭하며 이는 발화자와 피발화자가 된다고 하였다. 발신자의 조종에 의해 주체는 대상을 설정하게 되고 수신자는 행위 주체로 최종적 검증의 상벌에 의한 보상을 받게 된다. 발신자-수신자 관계는 R. Jakobson의 커뮤니케이션 이론을 추가하여 그 의미를 해석하고자 한다.

## 2-2. R. Jakobson의 커뮤니케이션 이론

코블리(Cobley 2000)에 따르면 R. Jakobson는 프라하학파의 전통적인 의미작용 이론과 정보 이론에 기초하여 커뮤니케이션에 대한 일반 모델을 제시하였다. 모든 커뮤니케이션에 나타나는 일반적인 구성요소를 발신자, 수신자, 맥락, 메시지, 접촉, 코드로 설명하였다. 김운찬(Kim 2005)은 커뮤니케이션이 이루어지기 위해서는 기본적으로 발신자와 수신자가 있으며, 그 사이에는 메시지가 전달되어야 한다고 본 것이다. 야콥슨(Jakobson 2001)은 메시지가 전달되기 위해서는 맥락이 있어야 하며, 이것은 메시지의 지칭대상이라고 할 수 있다고 보고, 접촉은 발신자와 수신자간의 물리적 회로 및 심리적 연결이 되는 것으로 의사 전달을 지속할 수 있게 하는 요소라 하였다. 코드는 모든 메시지가 발화되도록 하는 것으로 발신자와 수신자 사이의 공유가 필요하다. 이는 의사소통에서 기본이 되는 전제이며 기호적 총체를 나타낸다.

이러한 커뮤니케이션 이론은 행위소인 인물들 사이의 의미전달 행위를 포함하는 것으로 내러티브 발현의 기본 요소이며 발신과 수신 행위에 의해 내러티브 기능을 해석할 수 있다.

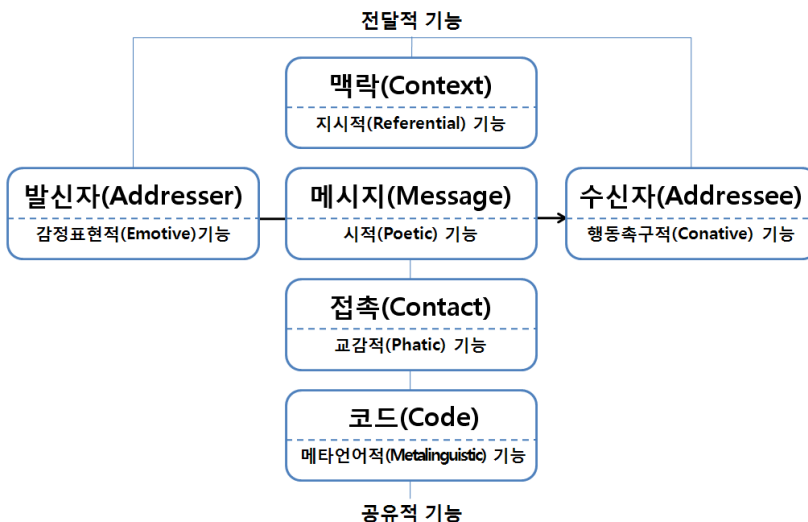
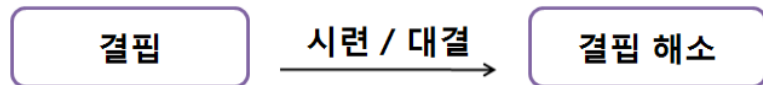


그림 3 R. Jakobson의 커뮤니케이션 모델

### 2-3. 애니메이션과 서술 기호학

서사의 기능과 본질에 관한 의미론을 전개한 V. Propp, C. Lévi-Strauss, Roland Barthes, Stuart Hall 등에 있어서 내러티브는 보편성을 띠게 된다. 김윤배(Kim 2003)는 보편적인 주제를 가진 애니메이션 또한, 일반적 서사 구조의 의미론적 규칙을 따르며 구조적인 유사성을 가진다고 하였다. 이야기의 첫 부분은 일종의 결핍, 다시 말해서 요구 사항을 나타낸다면, 끝부분에서는 이런 요구 사항에 응답한다고 한다. 이와 같이 모든 이야기는 처음에 주어진 상황이 역전되는 단계를 표현한다. 안 에노(H. Anault 2003)는 역전이 심한 대결(투쟁)로 나타난다고 하였으며, 또한 시련으로 명명되기도 한다. 이러한 시련을 통해 결핍이 해소되고 상황이 종결된다.

그림 4 내용의 역전 - 주체의 상태



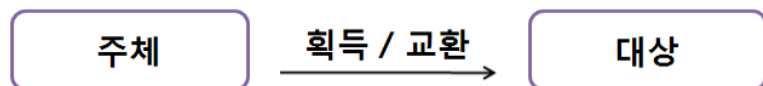
시련은 정해진 순서에 따라 전개되는 동일한 구조의 세 가지 통합체적 서술 프로그램(PN)으로 연결된다. 각 시련은 획득된 대상의 성질에 의해 구별된다.

표 2 세 가지 시련

시련	획득 대상	내용
자격시련(Épreuve Qualifiante)	자격 획득	수행에 전제된 잠재 능력의 획득
근본시련(Épreuve Principale)	대상 획득	주체와 적대자 간의 대치적 관계
영광시련(Épreuve Glorifiante)	사명 획득	주체의 영광을 위한 최종 시련

또한 이야기는 주체가 욕망하는 대상을 획득하기 위한 일련의 연속된 행위이다. 이는 주체가 행동을 통해 상태를 변형시키는 과정으로 대상의 획득과 교환을 통해 주어진 상황을 역전시킨다.

그림 5 주체의 욕망 - 주체의 행위



주체가 욕망하는 대상을 획득하는 과정은 안 에노(H. Anault 2003)와 같이 3 단계로 나눌 수 있다. 이는 두 주체와 대상을 대치시키는 대치, 주체가 대상 우

위를 취득하는 지배, 주체가 대상을 소유하는 획득의 단계로 연쇄된다.

그림 6 대상 획득의 과정



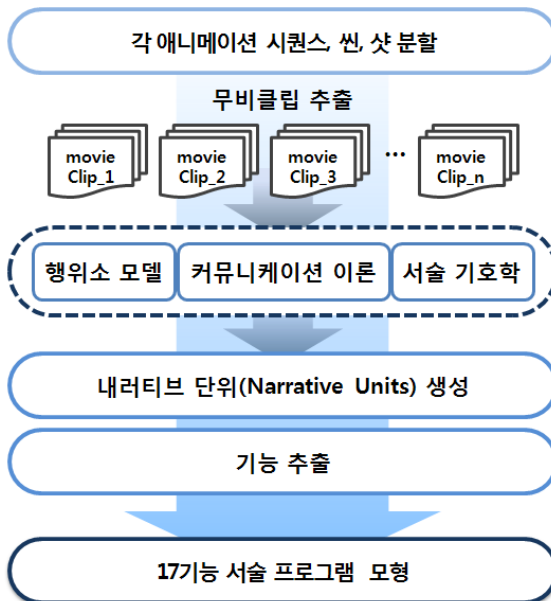
획득된 대상은 교환이라는 변형을 통해 통합체적 연속으로 이루어진 일련의 프로그램에 의해 사명이 완수되고 이야기가 종결된다. 이러한 이론에 근거해 주체가 수행하는 서술 프로그램(PN)을 구조화하여 내러티브 기능 분류 모델을 유형화 하고자 한다.

### 3. 서술 프로그램 분류 모델의 제안

#### 3-1. 기능에 의한 서술 프로그램 분류 방법

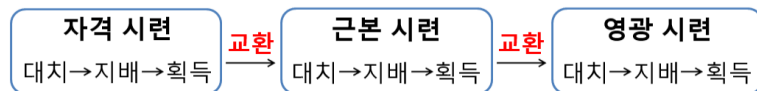
내러티브의 구조적 기능에 의한 서술 프로그램(PN)을 분류하기 위해 애니메이션의 장면을 시퀀스, 씬, 샷으로 분할하여 무비클립을 추출한다.

그림 7 연구 모델



A. J. Greimas의 행위소 모델, R. Jakobson의 커뮤니케이션 이론 및 일반 서술 기호학 이론을 바탕으로 분석 한 후, 내러티브 단위(Narrative Units)를 생성한다. 행위소인 인물을 중심으로 그 인물이 수행하는 행위 단위를 하나의 내러티브 단위(NU)로 정의한다. 기능 추출은 최초의 전제적 상황의 분절, 주체의 변형, 즉 상태주체인가 행위주체인가에 의해 ‘주체-대상’과 ‘행위 주체’로 분절, 주체가 욕망하는 대상과의 관계 변화에 따라 ‘대상 연접’, ‘대상 이접’으로 분절되었다. 시련의 단계 변화, 발신과 수신 행위의 관계 변화, 그리고 대상 획득 과정에 의해 ‘자격-대치’, ‘자격-지배’, ‘자격-획득’, ‘근본-대치’, ‘근본-지배’, ‘근본-획득’, ‘영광-대치’, ‘영광-지배’, ‘영광-획득’으로 분절되었다. 각 시련 사이의 교환 행위에 의해 ‘전환’과 ‘대항 행위’로 분절되었으며 마지막으로 완수된 사명에 이르는 일련의 통합체적 분석 과정에 의해 진행되었다. 각 시련의 단계 변화와 교환 과정은 아래 [그림 8]과 같은 서사 도식에 의해 기능으로 추출되었다.

그림 8 시련의 통합체적 서사 도식



본 연구는 이러한 일련의 분석 과정에 의해 총 17개의 기능이 추출 되었으며, 이를 17기능 서술 프로그램 분류 모델로 제안하고자 한다. 17기능 서술 프로그램은 일관적인 구조의 유사성에 의해 계열적으로 분류된 하위 내러티브 단위 (NU)를 포함하는 연속적인 통합체적 분류 모델이다.

### 3-2. 17기능 서술 프로그램 분류 모델 제안

제안하고자 하는 17기능 서술 프로그램 분류 모델은 아래 [표 3]과 같다.

‘최초의 상황’은 프롭(Propp 1970)의 31기능에서 차용한 것으로 전제된 상황과 함축된 의미를 전달하며 타이틀이 등장하는 오프닝 시퀀스의 성격을 지닌다.

‘주체-대상’은 상태 주체를 소개하고 각 주체들이 욕망하는 대상을 명확하게 제시하는 기능이다. 욕망하는 대상이 명확할 때, 주체의 연속된 행위에 의한 사건이 설득력 있게 전달된다.

‘행위 주체’는 주체들의 욕망하는 대상을 향한 본격적인 행위의 시작으로 사건의 전개이며, 주체가 능동적으로 대상을 향하여 출발하는 기능이다.

‘대상 연접’은 이야기에 등장하는 구체적인 대상을 만나거나 인접하는 기능으로 ‘주체-대상’의 욕망이 명확한 대상으로 제시되어 주체와 대면하는 기능이다.



표 3 17기능 서술 프로그램 분류 모델

기호	17기능	내용
F	최초의 상황	프롤로그, 전제 상황
SO	주체-대상	주체의 대상에 대한 욕망 발신
AS	행위 주체	대상 획득을 위한 행동 발신
OC	대상 연결	구체화된 대상을 향한 발신
OD	대상 이접	대상에 대한 이접 수신
Q1	자격-대치	주체의 자격 획득을 위한 발신
Q2	자격-지배	자격 시련 우위
Q3	자격-획득	자격 시련에 대한 수신
T	전환	연접적, 이접적 변형
P1	근본-대치	자격 주체의 대상 획득을 위한 발신
P2	근본-지배	근본 시련 우위
P3	근본-획득	근본시련에 대한 수신
C	대항 행위	주체의 대항적 행동 발신
G1	영광-대치	영광 획득을 위한 주체와 적대자의 대결
G2	영광-지배	대결의 우위
G3	영광-획득	최종 획득, 보상
A	완수된 사명	사명의 완수

‘대상 이접’은 연결한 대상과 분리되거나 멀어지는 것이다. 이 기능은 주체가 자의에 의해 욕망하게 된 대상을 다시 획득하기 위해 ‘자격시련’으로 이행하는 것에 대한 개연적 필연성을 부여한다.

‘자격시련’은 주체가 대상 획득을 위한 자격, 즉 전제된 잠재 능력을 획득하기 위한 시련으로 ‘대치’, ‘지배’의 우위, ‘획득’으로 연속되는 것이다.

‘전환’은 획득에 대한 교환 과정으로 획득하지 못한 인물에 의한 책략이나 사건이 새로운 국면으로 전개되는 기능이다.

‘근본시련’은 자격을 획득한 자격 주체의 대상 획득을 위한 시련으로 주체와 적대자가 대립하며 갈등이 고조되는 기능이다. 주체를 내포하고 있으며 ‘대치-지배-획득’으로 연속된다. 대부분의 애니메이션에서 적대자가 대상을 획득하게 된다.

‘대항 행위’는 적대자에 의해 대상을 박탈당한 주체의 위기 극복 행위이다. 프로프(Propp 1970)의 31기능 중, 대항 행동 개시에서 그 의미를 차용하였으며 주체의 영광화를 위한 필연적인 기능이다.

‘영광시련’은 영광 획득을 위한 절정의 마지막 시련으로 대결의 형식을 취한

다. ‘대치’에서 적대자가 우위를 차지하다가 ‘지배’에서 상황이 역전되며 적대자가 처벌된다. ‘획득’에서 주체가 승리하고 영광을 획득하게 된다.

‘완수된 사명’은 마지막 기능으로 모든 사건이 종결되고 주체는 대상을 획득하게 되며 다시 평화로운 상태로 귀착하게 되는 것이다.

이와 같이 본 연구에서 제안하는 17기능 서술 프로그램은 애니메이션 내러티브의 일관적인 연속된 구조를 규명할 수 있는 통합체적 분류 방법인 동시에 각 기능의 계열적인 특징 및 연관성을 분석할 수 있는 새로운 대안으로 활용될 수 있다.

---

## 4. 분석 결과 및 검증

### 4-1. 분석 결과

애니메이션의 효과적인 내러티브 분석을 위한 17기능 서술 프로그램 분류 모델을 총 9편의 애니메이션에 적용하여 분석하였다. 분석 대상으로 90년대 이후 개봉한 미국의 극장용 장편 애니메이션 중, 2D와 3D로 나누어 전 세계 흥행 순위와 제작사, 캐릭터, 배경, 주제 등을 고려하여 인물 중심의 애니메이션 9편을 [표 4]와 같이 선정하였다.

표 4 분석 대상 애니메이션

제목	제작 기법	제작사	년도
미녀와 야수	2D	월트 디즈니	1991
알라딘	2D	"	1992
토이 스토리	3D	픽사	1995
물란	2D	월트 디즈니	1998
타잔	2D	"	1999
슈렉	3D	드림웍스	2001
인크레더블	3D	픽사	2004
쿵푸팬더	3D	드림웍스	2008
업	3D	픽사	2009

표 5 17기능 서술 프로그램 분석 결과

17기능	미너...		알라딘		토이		돌란		타잔		슈렉		인크		쿵푸		업	
	sec	%	sec	%	sec	%	sec	%	sec	%	sec	%	sec	%	sec	%	sec	%
최초의 상황	173	3.4	176	3.4	214	4.7	185	3.8	201	4.1	166	3.3	132	2.0	148	3.0	191	3.6
주체-대상	1060	20.7	673	13.1	1320	28.8	870	17.9	1324	26.8	1045	21.0	1481	23.0	394	7.9	1032	19.3
행위 주체	648	12.7	311	6.1	181	3.9	693	14.2	705	14.3	901	18.1	573	8.9	622	12.5	458	8.6
대상 연접	257	5.0	251	4.9	60	1.3	223	4.6	502	10.2	310	6.2	211	3.3	113	2.3	291	5.5
대상 이접	41	0.8	103	2.0	108	2.3	114	2.3	75	1.5	192	3.9	88	1.4	80	1.6	25	0.5
자격-대치	610	12.0	301	5.9	233	5.1	347	7.1	206	4.2	339	6.8	514	8.0	512	10.3	681	12.8
자격-지배	137	2.7	150	2.9	86	1.9	90	1.9	132	2.7	385	7.7	427	6.6	441	8.8	96	1.8
자격-획득	57	1.1	81	1.6	127	2.8	222	4.6	83	1.7	133	2.7	382	5.9	196	3.9	179	3.4
전환	98	1.9	768	15.0	263	5.7	107	2.2	181	3.7	179	3.6	93	1.4	229	4.6	317	5.9
근본-대치	607	11.9	1173	22.8	1140	24.9	460	9.4	391	8.0	276	5.5	1005	15.6	647	13.0	566	10.6
근본-지배	216	4.2	197	3.8	214	4.7	196	4.0	180	3.6	224	4.5	462	7.2	408	8.2	167	3.1
근본-획득	165	3.2	230	4.5	73	1.6	75	1.5	179	3.6	137	2.8	86	1.3	215	4.3	184	3.4
대항 행위	315	6.2	93	1.8	61	1.3	372	7.6	132	2.7	198	4.0	153	2.4	180	3.6	331	6.2
영광-대치	325	6.3	271	5.3	259	5.6	484	9.9	245	4.9	240	4.8	626	9.7	501	10.1	555	10.4
영광-지배	160	3.1	107	2.1	141	3.1	76	1.6	44	0.9	28	0.6	73	1.1	107	2.1	22	0.4
영광-획득	155	3.0	30	0.6	19	0.4	207	4.3	155	3.1	99	2.0	25	0.4	79	1.6	99	1.9
완수된 사명	93	1.8	217	4.2	87	1.9	153	3.1	200	4.0	122	2.5	114	1.8	110	2.2	139	2.6
합계	5117	100	5132	100	4586	100	4874	100	4935	100	4974	100	6445	100	4982	100	5333	100

제외되는 부분 없이 모든 내러티브 단위들이 17개의 기능으로 분류되었으며, 유사한 형식적 구조에 의해 내러티브가 기능으로 프로그램화 되어 있음이 입증되었다. 따라서 행위의 연속에 따른 내러티브의 선형적 배열과 완결의 통합적 구성 방식에 대한 구체적인 방법을 제시해 줄 수 있다.

#### 4-2. 검증 방법

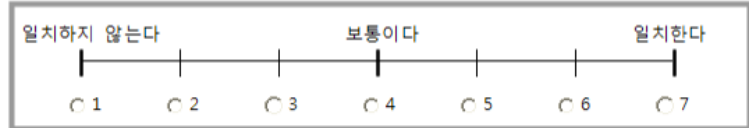
본 연구에서 제안하는 17기능 서술 프로그램의 기능 구분 명확성 및 타당도와 신뢰도에 대한 검증을 설문에 의한 질적 평가 방법으로 실시하였다. 피험자는 애니메이션 및 시각 전문가로 총 15명(남 7명, 여 8명, 평균 나이 34.13)을 선정하였다. 피험자들은 사전에 실험 대상 애니메이션을 관람하여 스토리를 이해하고 17기능 서술 프로그램에 대한 구체적인 내용을 충분히 숙지한 후, 실험하도록 진행하였다.

검증 방법은 총 9편의 실험 대상 애니메이션에서 17기능으로 분류된 153개

의 무비클립을 추출하여 180문항에 대해 7점 척도로 실시하였다. 설문은 3그룹으로 나누어 3편의 애니메이션에 대해 기능과 일치하는 문항 34개, 기능과 일치하지 않는 문항 26개, 총 60문항으로 실시하였다.

그림9 설문 문항의 예

1. 001\_무비클립이 “주체-대상”의 기능과 일치합니까?



문항에 제시되는 무비 클립을 본 후, 설문지에 답하도록 하였으며 애니메이션과 기능의 순서를 무작위로 섞어 측정하였다. 특히 ‘자격시련’과 ‘근본시련’에 대한 기능 구분과 ‘전환’, ‘대항 행위’에 대한 기능 구분이 명확한가를 알아보기 위해 일치하지 않는 문항에 각 기능들을 섞어서 설문 방법에 대한 타당도를 높이고자 하였다.

타당도는 기능과 일치하는 문항과 일치하지 않는 문항간의 수렴 타당도를 측정하였고, 신뢰도는 평가자간 일치도를 측정하는 Cohen's Kappa 계수와 내적 일관성을 측정하는 Cronbach's Alpha 계수로 평가하였다.

### 4-3. 검증 결과

검증 결과, 일치하는 문항은 전체 평균 5.68점, 81.14%이며 일치하지 않는 문항은 전체 평균 2.46점, 35.14%이다. 일치하는 문항과 일치하지 않는 문항의 일치도가 확연한 차이를 보였으며 전체 설문 문항에 대한 수렴 타당도는 전체 평균 5.19점, 74.14%로 산출되었다.

표 6 일치도 검증 결과

기능	일치도	표준편차	비율(%)
최초의 상황	6.4667	.93710	92.42
주체-대상	6.1667	.83391	88.14
행위 주체	6.2667	1.20153	89.57
대상 연접	5.5000	1.50287	78.57
대상 이접	5.7333	1.28475	81.86
자격-대치	4.6000	1.95818	65.71
자격-지배	4.5333	1.65536	64.71

자격-획득	5.0667	1.77984	72.43
전환	5.5333	1.47936	79
근본-대치	5.0333	1.75152	71.86
근본-지배	5.1333	1.69651	73.29
근본-획득	5.4333	1.38174	77.57
대항 행위	5.3667	1.56433	76.71
영광-대치	6.3000	.98786	90
영광-지배	5.9667	1.73172	85.29
영광-획득	6.7333	.94443	96.14
완수된 사명	6.7667	.62606	96.71
전체	5.6823	1.37159	81.14

표 7 비일치도 검증 결과

기능	일치도	표준편차	비율(%)
최초의 상황	1.3333	.89974	19
주체-대상	2.6000	1.50238	37.14
행위 주체	2.6667	1.67616	38.14
대상 연접	2.6000	1.70489	37.14
대상 이접	2.2667	1.27988	32.43
자격-대치	3.1333	1.59762	44.71
자격-지배	3.3667	1.92325	48
자격-획득	2.9333	1.96525	41.86
전환	2.8667	1.65616	40.86
근본-대치	3.0333	1.94050	43.29
근본-지배	3.1667	1.72654	45.29
근본-획득	3.0333	1.87503	43.29
대항 행위	2.5333	1.66762	36.14
영광-대치	1.6000	1.40408	22.86
영광-지배	1.8667	1.12546	26.57
영광-획득	1.4667	.91548	20.85
완수된 사명	1.4000	.91026	20
전체	2.4627	1.51590	35.14

일치도가 높은 기능들은 ‘최초의 상황’, ‘주체-대상’, ‘행위 주체’, ‘영광-대치’, ‘영광-지배’, ‘영광-획득’, ‘완수된 사명’으로 시작과 종결에 대한 기능 구분이

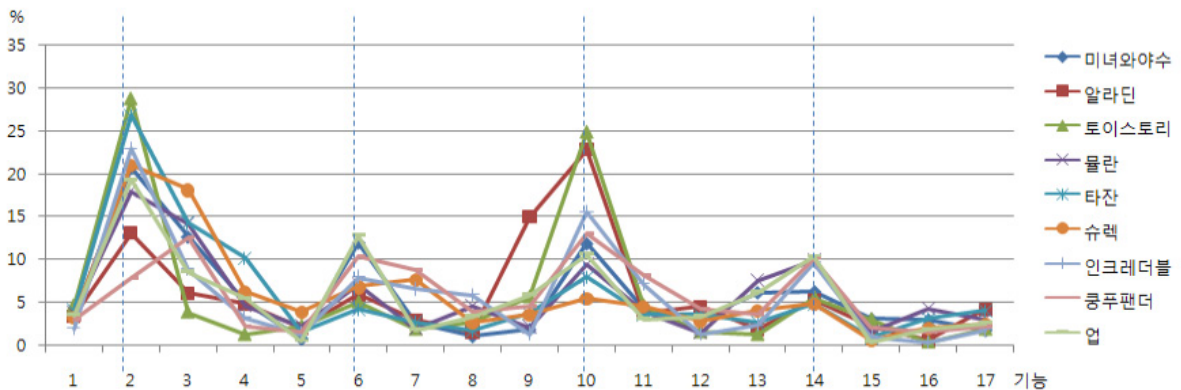
명확하게 인지됨을 알 수 있었다. 일치도가 낮은 기능들은 ‘자격-대치’, ‘자격-지배’, ‘자격-획득’, ‘근본-대치’, ‘근본-지배’로 중간 단계에 대한 기능 구분의 명확성이 낮음을 알 수 있었다. 특히 ‘자격시련’의 자격 획득에 대한 피험자의 인지가 ‘근본시련’의 대상 획득에 대한 인지보다 낮음을 알 수 있었다. 이러한 기능들은 앞, 뒤 사건의 구성과 연속적 행위의 효과적인 표현으로 기능들이 잘 구분 될 수 있도록 제작하여야 할 것으로 사료 된다.

기능 구분에 대한 두 평가자간의 Cohen's Kappa 계수는 0.813으로 높은 일치도를 보였다. 또한 내적 일관성을 측정하는 Cronbach's Alpha 계수는 0.95로 신뢰도가 높게 평가되었다.

따라서 17기능 서술 프로그램 분류 모델은 실험에 의해 기능 구분의 명확성과 타당도 및 신뢰도가 검증되었으며, 이에 본 저자는 애니메이션 내러티브의 실질적인 분류 모델의 새로운 대안으로 제안하는 바이다.

또한 17기능 서술 프로그램에 의한 각 기능별 지속 시간의 비율을 분석한 결과, 9편의 애니메이션이 [그림 10]과 같이 산출되었다.

그림 10 17기능 서술 프로그램 시간 비율



높은 지속 시간 비율을 나타내는 기능은 각 주체들의 성격이나 특징 및 욕망하는 대상에 대한 명확한 전달을 위한 ‘주체-대상’, 각 시련 단계에서 대립과 갈등 표현을 위한 ‘자격-대치’, ‘근본-대치’, ‘영광-대치’이다. 특히 주체의 내적 갈등, 주체와 적대자의 갈등과 대립이 고조되는 ‘근본-대치’의 비율이 높게 나타났다. 따라서 제안하는 분류 모델은 애니메이션 내러티브의 실질적인 구조뿐만 아니라 각 기능별로 지속되는 시간의 구성과 편집, 배열 등 총체적인 의미 생성을 위한 모델로 활용될 수 있다.

---

## 5. 결론

본 연구는 애니메이션의 비주얼 스토리텔링을 위한 선행적 기반 연구로 내러티브의 일관된 구조를 파악하여 그 기능을 분류하기 위한 것이다. 이는 흥행에 성공한 미국 극장용 애니메이션을 대상으로 기존의 텍스트 중심의 연구에서 벗어나 수용자 중심으로 발현된 내러티브의 형식적인 기능 측면의 구조를 파악하고자 하는 것이다. 총 9편 애니메이션의 시퀀스, 씬, 샷을 분할하여 무비클립을 추출하고 A. J. Greimas의 행위소 모델, R. Jakobson의 커뮤니케이션 이론 및 일반 서술 기호학적 이론을 바탕으로 분석한 후, 인물 행위에 의한 내러티브 단위(NU)를 생성하여 기능을 추출하였다. 기능 추출은 주체의 변형, 대상 획득, 발신과 수신 관계 변화, 시련과 교환 행위, 사명에 이르는 일련의 통합체적 분석 과정에 의해 진행되었으며, 총 17기능 서술 프로그램으로 분류되었다. 분류 모델에 대한 검증을 실시한 결과, 전체 평균 5.19점, 74.14%의 타당도를 보였으며, 두 평가자간 일치도는 Cohen's Kappa 계수 0.813, 내적 일관성을 측정하는 Cronbach's Alpha 계수는 0.95로 높은 신뢰도를 보였다.

따라서 본 저자는 검증을 통해 기능 구분에 대한 명확성이 인지된 17기능 서술 프로그램을 실질적인 비주얼 스토리텔링을 위한 내러티브 분류 모델로 제안하는 바이다. 17기능 서술 프로그램 분류 모델은 각 인물들이 수행하는 연속적인 기능 배열에 의한 통합체적 지속 안에서 계열적인 내러티브 단위들의 구조적인 특징 및 연출 관점을 제공해 줌으로써 애니메이션 제작에 효과적으로 적용할 수 있다. 또한 애니메이션이라는 독립 장르의 특징에 부합하는 분류 모델로 비주얼 스토리텔링을 위한 각 요소별 연출에 대한 활용과 지속되는 시간의 구성과 편집, 배열 등 총체적인 의미 생성을 위한 실질적인 제작에 활용될 수 있다.

본 연구는 애니메이션 내러티브 분류에 대한 모델을 제시하는데 그 의의가 있다. 향후 17기능 서술 프로그램에 대한 활용 및 신뢰도를 높이기 위해서는 다양한 국가에서 제작된 애니메이션을 분석해 볼 필요가 있다. 각 애니메이션의 다양한 내러티브를 비교 분석하여 검증하고 기존의 플롯 유형 및 내러티브 구조 이론과의 비교 분석도 이루어져야 한다. 또한 각 기능별 실질적인 비주얼 스토리텔링 연출 방법도 구체적으로 제시할 수 있는 연구가 이루어져야 한다.

## Reference

- 1 Campbell, J. (2008). *Hero with a Thousand Faces (Bollingen Series)*. New World Library.
- 2 Chatman, S. (1980). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.
- 3 Cobley, P. (2000). *Introducing Semiotic*. Totem Book USA(Icon book UK).
- 4 Greimas, A. J. (1966). *Sémantique structurale*. Paris: Seuil.
- 5 Hénault, A. (1979). *Les enjeux de la sémiotique*. Paris : PUF.
- 6 Hénault, A. (2003). *Narrative, General Semiotics*. Moonji.
- 7 Hyun, E. (2008). A Study on the Heroic Narrative Archetype and adaptation of Storytelling in Animation Scenarios. *Journal of Korean Society of Design Culture*, 14(1).
- 8 IMDB.(n.dd) Retrieved November 27, 2012, from <http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>.
- 9 Jakobson, R. (2001). *Linguistics in literature*. Moonji.
- 10 Kim, J. (2008). A Study on the effect on the scene composition of Narrative for Animation. *Journal of Korea Society of Basic Design & Art*, 9(2).
- 11 Kim, J. (2008). *On Animation Analysis Model According to Narrative Relation between Upper Structure and Lower Structure*.(Unpublished doctoral dissertation). Hongik University, Seoul, Korea.
- 12 Kim, M. (2012). User's Emotion Modeling on Dynamic Narrative Structure. *Journal of The Korea Contents Association*, 12(1).
- 13 Kim, S. (2002). *From Structure to Emotion*. Korea University Press.
- 14 Kim, U. (2005). *Modern Semiotics and Analysis Culture*. The Open Books.
- 15 Kim, Y. (2003). *A Semiotic Study of the Generative Trajectory in Film Animation Character Works*.(Unpublished doctoral dissertation). Hongik University, Seoul, Korea.
- 16 Kim, Y., & Choe, G. (2005). *Visual Literacy*. Midambooks.
- 17 Kwon, K. (2007). Methodological Review of Animation Narrative Analysis. *Journal of The Korea Contents Association*, 7(6).
- 18 Lee, Y. (2009). Classification and Searching for Anthropomorphic Animal Characters in Animation. *Journal of Korea Multimedia Society*, 12(11).
- 19 Polti, G. (2010). *Les Trente-six situations dramatiques*. Nabu Press.
- 20 Propp, V. (1970). *Morphologie du conte*. Paris: Seuil.
- 21 Sung, B. (2009). Analysis of Kinetic Composition for Visual Story Telling of Animation. *Journal of Korean Society of Design Science*, 22(3).
- 22 Tobias, R. (2007). *20 Master Plots and How to Build Them*. Pulbit.
- 23 Vogler, C. (1998). *The Writer's journey: mythic structure for writer*. Michael Wiese Productions.



# 애니메이션의 17기능 서술 프로그램 분류 모델

성봉선<sup>1</sup>, 김미진<sup>2</sup>, 김재호<sup>3</sup>

<sup>1</sup> 부산대학교 영상정보 협동과정

<sup>2</sup> 동서대학교 디지털콘텐츠학부 교수

<sup>3</sup> 부산대학교 전기전자통신공학부 교수/영상정보 협동과정 교수

---

**Background** 본 연구는 애니메이션의 비주얼 스토리텔링을 위한 선행적 기반 연구로 내러티브의 일관된 구조를 파악하여 그 기능을 분류하기 위한 것이다. 이는 기존의 텍스트적인 이야기 내용 중심의 연구에서 벗어나 흥행에 성공한 미국 극장용 애니메이션을 대상으로 하여 수용자 중심으로 발현된 내러티브의 형식적인 기능 측면의 구조를 파악하고자 하는 것이다.

**Methods** 이를 위해 내러티브 연구에 적합한 A. J. Greimas의 행위소 모델, R. Jakobson의 커뮤니케이션 모델과 서술 기호학을 바탕으로 내러티브 단위를 생성하여 기능을 추출한다.

**Results** 9편의 애니메이션을 비교 분석한 결과, 총 17기능 서술 프로그램으로 분류되었다. 또한 분류 모델에 대한 검증을 실시한 결과, 전체 74.14%의 타당도를 보였다.

**Conclusion** 따라서 본 저자는 검증을 통해 기능 구분에 대한 명확성이 인지된 17기능 서술 프로그램을 실질적인 비주얼 스토리텔링을 위한 내러티브 분류 모델로 제안하고자 한다.

**주제어** 애니메이션, 내러티브, 기능, 행위소 모델, 서술 프로그램

---