https://doi.org/10.25111/jcd.2020.70.21
Journal of Communication Design
ISSN 1976-1562 I No.70

시네마그래프 이미지의 감성 의미분별법(SD) 연구

A Study on Emotional Semantic Classification of Cinemagraph Images

주저자
김영일 (Kim, Young-il) kim9668@gmail.com
홍익대학교 일반대학원 영상학과
Graduate School of Film Hongik University

투고일	2019.12.09	심사일	2020.01.22	게재확정일	2020.01.28

www.kci.go.kr

시네마그래프 이미지의 감성 의미분별법(SD) 연구

A Study on Emotional Semantic Classification of Cinemagraph Images

목 차

1. 서론
1.1. 연구목적 및 배경
1.2. 연구방법 및 범위
2. 시네마그래프와 의미분별법의 감성어휘
2.1. 고정적 이미지와 움직이는 이미지
2.2. 시네마그래프
2.3. 감성의 판별법
2.4. 감성어휘의 측정모형
3. 시네마그래프의 감성어휘 의미분별 실험
3.1. 시네마그래프의 감성어휘 설정
3.2. 시네마그래프의 감성어휘 실험대상
3.3. 감성어휘 연구결과
4. 결론
참고문헌

Abstract

In the 21st century, there are many video media and digital contents of social networks, the web internet of virtual worlds. The convergence content design, which creates a new visual technique for the content and shares it on the network, has been increased. This paper focuses on the “cinemagraph”, a visual design field to be dealt with in converged content design. We will prove how to infer and interpret the semantic analysis of cinemagraphs through semantic classification (SD), an image methodology. Emotional vocabulary was selected using the research model of previous researchers. Eight pairs of 16 emotional vocabularies were constructed through expert conferences, and the emotional vocabulary was extracted from the subjects. Eventually, the meaning of the cinemagraph was classified into the emotional vocabulary, which helped to understand the attributes of the cinemagraph and to interpret the meaning.

www.kci.go.kr

keyword
cinemagraph, Semantic Differential Method, Emotional Vocabulary

논문요약

21세기는 영상매체가 다양하게 많고, 가상세계의 인터넷 통신망의 디지털 콘텐츠가 많이 나타난다. 이런 상황에서 콘텐츠에 새로운 시각기법을 만들어, 연결망으로 공유하는 융합콘텐츠 디자인이 갈수록 늘어나고 있다. 이에 본 논문은 융합디자인 분야인 “시네마그래프”에 초점을 두고 영상과 사진의 조합된 융합 이미지에 관심을 둔다. 연구자는 시네마그래프 이미지를 수용자가 이미지를 읽는 의미분석을 어떻게 유추하고 해석하는지 이미지 방법론인 의미분별법(SD)을 통해 이를 증명하고자 한다. 우선 시네마그래프와 의미분별을 위한 감성어휘를 선별하고, 분석한다. 또한 감성어휘에 대한 측정 도구를 설계하기 위해 선행 연구자들의 연구모형을 활용하여 감성어휘를 선정하였다. 그 결과 8쌍의 16개의 감성어휘를 전문가 회의를 통해 모형 틀을 구축하고 실험 대상자에게 감성어휘를 추출할 수 있었다. 결국, 시네마그래프를 감성어휘로 의미 분별하여 시네마그래프의 속성을 이해하고, 의미를 해석하는 것에 도움을 얻었다. 이를 통해 시네마그래프 이미지의 이해도가 구체적으로 제시되었고, 이미지를 판별하는데 적합한 키워드를 도출할 수 있었다.

주제어
시네마그래프, 의미분별법, 감성어휘

1. 서론

1-1. 연구 목적 및 배경

21세기 디자인 동향(Design Trends)은 여러 가지가 응용된 콘텐츠융합으로 이루어진 디자인 형태를 나타낸다. 본 논문은 디지털 이미지 방법론 중 2가지 이상 조합한 콘텐츠에 관심을 두고 연구를 시작하였다. 이를테면 요소별 이미지, 영상, 3차원 가상세계이거나, 또는 아날로그와 디지털의 조합으로 새로운 융합콘텐츠 이미지에 관심을 가졌다. 특히 오늘날 영상의 시대로써 콘텐츠를 창작하는 행위가 쟁점이 되는데 영상은 누구나 쉽게 만들 수 있고, 다양한 방법으로 멀티미디어 콘텐츠를 함께 융합해서 창작물을 생산해낸다. 이러한 시대 변화는 영상 콘텐츠의 접근성이 과거보다 그만큼 낮은 진입과 누구나 쉽게 만들고, 수정 편집할 수 있는 시스템 환경이 좋아졌기 때문이다. 현시대에서 영상 편집하려면 과거와 다르게 모바일기기로 수정이 편리하게 할 수도 있으므로 전문가가 아니라도 쉽게 만들 수 있게 되었다. 또한, 다중 장치의 접근성이 높아 값비싼 장비가 아닌 흔히 가지고 있는 소형카메라 또는 휴대전화로 찍고, 편집하며 단일 콘텐츠가 아닌 새로운 융합콘텐츠로 혼합하여 창작한다. 구체적으로 말하면 움직이는 회화, 영상과 다양한 음악의 조합, 예술창작물과 공학적 부호를 조합한 미디어아트 등 뉴미디어 콘텐츠를 수용자들이 스스로 창작한다. 이는 영상의 시대에 맞추어 영상공유 서비스인 구글 유튜브(Youtube)의 사용성이 매우 높아졌기 때문이다. 이에 와이즈앱(wiseapp)에서 조사한 유튜브 사용조사 결과 2019년 국내 앱 1인 사용시간은 388억 분을 사용한 것으로 앱 콘텐츠 전체 중 1위로 조사되었다[1]. 이처럼 지금은 영상의 시대이며, 매체가 가지고 있는 콘텐츠는 기존에 나타난 형태의 질서가 아닌 새로운 구조와 방법으로 수용자에게 다가가고 있다고 볼 수 있다.

그에 맞춰 2019년~2020년 디자인 유행 키워드에서 커스텀 메이드 콘텐츠(Custom made contents)는 단일의 자료가 아닌 맞춤형이나 새로운 조합을 통해 창의적 디자인 콘텐츠를 생산하게 되었다[2]. 여기서 주목하여 본 논문은 창의적 콘텐츠 중 하나의 방법인 영상과 사진이 융합되어 함께 존재하는 ‘시네마그래프

www.kci.go.kr

(Cinemagraph)'라는 콘텐츠를 주목하게 되었다. 이것은 2009년 제이미 벡(Jamie Beck)과 케빈 버그(Kevin Burg)가 처음 만든 블로그에서 소개되어 '시네마그래프'라는 용어를 최초 사용하였다. 시네마그래프는 두 개의 콘텐츠를 개별 맞춤형으로 만들어 "사진 같은 영상" 또는 "영상 같은 사진"으로 만들게 되었다. 이러한 콘텐츠 매체를 통해 활용되는 시네마그래프는 무엇을 전달하며, 어떻게 사용하는 것인가의 문제 제기에 이른다. 그래서 융합콘텐츠 방법의 하나인 시네마그래프는 어떻게 해석하는가의 의문을 가지게 되었다. 그에 따라 뉴미디어에서 나타난 새로운 콘텐츠를 이해하고, 이미지 의미분석을 통해 이미지가 전달하려는 의도를 밝혀보는 것이다, 즉 바꾸어 말하면, 시네마그래프가 수용자에게 어떻게 인식하는가를 밝혀보고자 한다. 이를 바탕으로 광고에서 상표 가치를 나타내려는 방법으로써 시네마그래프의 역할을 분석할 수 있으며, 아울러 시네마그래프가 만들어준 브랜드 상품은 어떤 역할을 하는지 이미지 의미분석으로 수용자의 주관성 해석을 밝혀 볼 수 있을 것이다.

1.2. 연구방법 및 범위

시네마그래프를 활용한 영상 이미지는 수용자 관점으로 해석하는 데 다음과 같은 연구방법을 활용한다. 연구방법은 이미지 의미 분별법(Semantic Differential Method)을 활용하여 시네마그래프가 제시한 이미지의 의미분석을 선별된 수용자에게 해석하는 것에 있다. 보통 SD 분별법 또는, SD 척도법이라고 말한다. 해석에 있어 미국학자 찰스 오스굿(Charles Osgood, 1959)이 만든 의미 내용을 토대로 해석함으로 사진과 영상이 함께 융합된 새로운 미디어를 읽어내는 방법을 수용자를 통해 결과를 얻을 수 있었다. 이는 "크다-작다", "좋다-나쁘다", "빠르다-느리다"처럼 상반된 의미의 형용사를 짝지어 보통 10~50개의 상관 내용을 '우리 뇌에 연상시키도록 목적 대상을 어떻게 받아들이는가?' 측정하려는 방법이다. 마케팅에서 이미지의 구별을 "수용자는 어떤 태도를 보이는가"에 측정목적을 두고 있다. SD 분별법은 조작적 정의로 의미 공간에 두 대상 간의 차이 거리로 표시하는데 보통 5점 - 7점 척도 기준으로 측정하며, 본 연구에서는 5점 기준법으로 사용하였고, 양극단에 속하지 않는 것은 0점을 기준으로 -2, +2점을 갖고 평균점수로 나타내었다. SD 분별법은 요인분석에 주로 사용되고, 긍정, 부정의 측정으로 다차원적 척도를 지닌다. 본 논문은 2019년 10월 1일부터 10월 30일까지 30일간 내국인 기준 8쌍의 의미분별 16개 감성어휘를 사용하여 총 57명을 대상으로 실험하였다. 이에 의미분별 결과 기존의 사진과 영상으로 보는 것과 다름을 비교해 볼 수 있고, 새로운 뉴미디어에 대한 특성과 성격을 알 수 있으며, 수용자가 시네마그래프를 어떻게 해석할 수 있는가를 알아보는 기회가 되었다.

2. 시네마그래프와 의미분별법의 감성어휘

2.1. 고정적 이미지와 움직이는 이미지

이미지는 우리가 시각으로 보는 모든 형상을 나타내며, 18세기 회화에서 사진으로 매체가 발전되어 진화하였고, 19세기 사진이 모여 일정 시간 간격으로 프레임을 나타내며, 1초의 24장의 여러 사진이 지나가며, 움직이는 영상 이미지를 만들게 된다. 이는 역사적으로 1879년 주프락시스코프(zoopraxiscope)의 기계장치를 대상의 움직임을 찍으면서 움직이는 이미지가 연출되었다. 그리하여 24개 사진은 달리는 말이라는 작품을 연출하게 되는데 에드워드 제인스 마이브리지(Eadweard Muybridge)의 "달리는 말, 1883~1885" 작품을 발표하면서 세계를 놀라게 하였다[3]. 이렇듯 움직이는 이미지는 정적 이미지로부터 여러 장의 이미지가 1초간의 프레임으로 이동되면서 마치 움직이는 장면을 순식간에 표현하게 하므로 오늘날 영상을 만드는 기초 원리가 되었다.

그 후 1895년 뤼미에르 형제(auguste, louis lumiere)로부터 영상기기인 시네마토그래프(cinematograph)를 만들면서 영화의 탄생으로 발전되었고, 오늘날까지 움직이는 이미지인 영상의 역사를 이루게 되었다.

www.kci.go.kr

[Fig. 1] muybridge " the horse in motion", louis lumiere of cinematograph

2.2. 시네마그래프

정적이미지와 동적이미지가 하나로 합친 시네마그래프는 앞에서 소개하였지만, 2009년 미국 패션사진작가 제이미 벡(Jamie Beck)과 웹디자이너 케빈 버그(Kevin Burg)가 협업하여 만든 블로그[4] 에서 소개되면서 시네마그래프(Cinemagraph) 라는 용어를 사용하였다. 그 시작은 블로그에서 사용된 사진으로 "내 옷장에서 꺼내 공유해봐"라는 주제로 블로그 및 소셜 네트워크로 급속도로 전달되면서 정적 사진에 나타난 움직임이 웹으로 전달되는 gif 애니메이션으로 표현하게 되었다. 한 가지 특징적인 것은 일반적 gif 애니메이션과 차이는 gif 애니메이션은 전체가 움직인다면 시네마그래프는 일부의 움직임이라는 것이다. 따라서 움직이는 사진이지만 "부분적 움직이는 사진"이라는 용어해설이 적절하다. 언어적 용어 개념에서도 'cinema'를 뜻하는 영화(영상)와 'photograph'를 뜻하는 사진이 합성된 'cinema + graph'가 만나 합성어로 탄생한 것이다.

2.3. 감성의 판별법

이미지를 떠올린다는 것은 직, 간접인 것의 심상에 정신적 표상 또는 마음속 그림이다. 우리는 그것을 눈으로 지각하고 인식한다. 인식은 감성으로 연결되는데 지각된 시네마그래프는 정적 이미지와 운동하는 영상의 일부가 감성적 자극을 불러일으킨다. 감성에 대해 다음과 같이 정의할 수 있다. 감성 (Sensibility)의 개념은 감각(Sense), 감정(Emotion), 정서(Affect)처럼 비슷한 어휘로 나타나기도 하는데 이렇듯 혼용된 개념들은 관계를 규명할 필요가 있다.

첫째, 이승희(1998)에 따르면 감각은 "감촉되어 깨달음, 느낌, 외부, 내부 자극 때문에 나타난 느낌" 등으로 정의된다. 우리는 몸으로부터 감각을 느끼며 시각, 청각, 미각, 후각, 촉각 등 5가지 감각을 갖고 있다. 외부의 자극 때문에 감각이 감각신경에 전달되며 뇌에서 특정 부위를 해석하게 된다.

둘째, 감정은 "느끼며 일어난 심정, 마음, 기분", "대상이나 상태에 따라 일어나는 기쁨, 노여움, 슬픔, 두려움, 쾌감, 불쾌감 따위 마음의 현상"이라고 정의한다. 외부 자극 때문에 인간의 마음속에서 발생한 정신, 신체, 행동적으로 표출된다. 영어 "emotion"은 라틴어로 "밖으로(e) 움직인다(move)"는 합성어다. 동의개념으로 동요시키다(agitate), 휘젓다(stir up) 등이 있다.

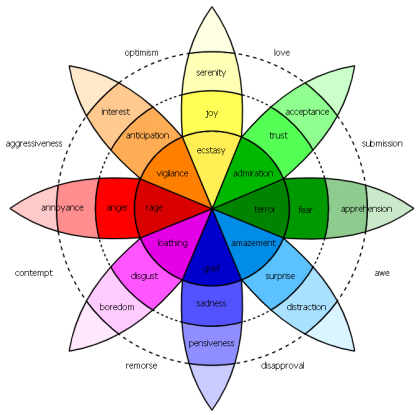
셋째, 정서는 개인 느낌의 주관성과 감정반응을 표현하는 수단으로 사용된다. 사람의 마음에 일어나는 여러 가지 감정, 감정을 불러들이는 기분, 분위기를 말한다. 또한, 감성은 "느낌으로 받는 감수성 및 자극이나 그 변화를 느끼는 성질", " 대상에 의해 감각화하여 지각되고, 표상을 만들어 뇌에서 나타난 인식능력"이라 정의한다. 영어의 표기로 "sensibility"라고 하고, 감각 능력, 민감성, 감수성 또는 감정에 수용 능력"이라는 의미로 사용된다. 감성공학에서는 환경의 변화나 외부로부터의 물리적 자극에 인간 내부의 고차원적이고, 심리적인 체험으로 쾌감, 불쾌감 등의 복합적 감정이라 설명한다. 이에 이구형(1998)은 사람 신체 감각기관에 의해 감지된 외부 환경에 감각, 정보 자극에 대해 두뇌가 느끼는 복합감정이라고 설명한다.

2.4. 감성어휘의 측정모형

시네마그래프는 이런 감각적 움직임으로 감성자극을 주며, 정서에 대한 심리이론을 바탕으로 인간의 감성을 이해할 수 있다. 이런 인간의 복합적 감정은 정서의 연구모형으로 논의할 수 있다. 정서모형은 러셀(Russell, 1980), 웨스 톤 & 텔레젠(Watson & Tellegen,1985)의 이론을 들 수 있다. 러셀은 원을 이루는 공간에 일정한 정서 단어를 배열하여 제시하였는데 사람이 경험하는 28개의 형용사를 사용하였다. 정서를 쾌-불쾌와 각성(arousal)-비각성으로 평면에 배열하고 원형으로 각성이 높고, 쾌한 감정을 "기쁨", "행복함"으로, 비각성과 쾌한 감정은 "평안함", "졸린"으로 나타냈다. 또한, 비각성의 불쾌한 감정은

www.kci.go.kr

“슬픔”, “지친”으로, 각성하고 불쾌한 감정은 “짜증난”, “놀란”으로 감정의 정서모형을 제시하였다. 웨스톤&텔레젠(Watson& Tellegen,1985)의 연구에 의하면 인간은 정서를 정적차원과 부적차원으로 분류하였는데 연속적 차원으로 바라봤던 러셀과 다르게 독립적 차원으로 모델이 접근하였다. 서로 배타적인 감정을 동시에 경험할 수 있다고 보았는데 슬프고 기쁜 감정이나 아쉽고 후련한 감정을 동시에 느낄 수 있다고 주장하였다. 로버트, 플루칙(Robert, Plutchik. 2003)은 다차원적 정서모형을 통해 감정의 유사성 및 양극성을 원추형의 3차원 구조로 설명하였다. 수직은 감정의 강도를 나타내고, 원은 유사성에 따라 대칭적으로 배열되어 있다. 정서의 강도와 유사성 그리고 양극성을 특징으로 하여 팽이 같은 모형으로 인간의 8가지 정서를 제시하였지만, 정서는 수백 가지이며 혼합정서의 개념으로 합할 수 있다고 설명하였다.



[Fig. 2] Robert Plutchik's Wheel of Emotions.

3. 시네마그래프의 감성어휘 의미분별 실험

3.1. 시네마그래프의 감성어휘 설정

감성어휘에서 감성(emotion)은 앞서 설명한 것처럼 감각, 감성, 감정, 정서 등과 혼재되어 사용되고 있다. 이 연구에 적합한 감성어휘를 추출하기 위해 선행연구에서 도출된 내용을 참고하였다. 먼저 정현원(2008)의 다자인 평가를 위한 감성 어휘추출 평가방법을 살펴보았다. 이 연구에서 감성어휘는 감각어휘, 감정어휘, 평가어휘, 존재어휘, 등으로 구분되고 있다. 첫째 감각어휘는 신체 오감의 시각, 청각, 미각, 후각, 촉각에 의한 감각을 기준으로 선정된 어휘를 말한다. 이 연구는 “시각”만 감성어휘추출에 참고하였다. 둘째, 감정 어휘는 객관적 기준보다 주관적인 감정과 심리를 의미하는 영역으로 희로애락(喜怒哀樂), 칠정(七情)으로 분류된다[5]. 셋째, 평가어휘는 인간의 도덕, 욕구, 효용 가치에 따라 사물을 주관적 인식 때문에 평가하는 부류의 어휘이다. 넷째, 존재어휘는 현실에 실제로 있는 것으로 대상을 의미한다.

[Table 1] 디자인 평가를 위한 ‘정현원’의 감성어휘

분류		감성어휘
감각	시각	색채어: 희다, 검다, 푸르다. 누렇다. 붉다./ 명암어: 밝다. 훤하다. 어둡다. 어둠침침하다. /청탁어: 깨끗하다. 탁하다. 맑다. 흐릿하다.
감정어휘	희비,분노	기쁘다, 즐겁다. 반갑다. 흥겹다. 재미있다. 슬프다. 괴롭다. 불쾌하다. 서럽다. 서글프다. 고통스럽다. 애달프다. 억울하다. 분하다.
	선호	좋다, 싫다, 유감스럽다. 사랑스럽다. 귀찮다. 지겹다.
	만족, 불만족	족하다. 여유롭다. 흡족하다. 모자라다. 부족하다.
	공포,신뢰	두렵다. 무섭다. 의심스럽다. 놀랍다. 불안하다. 낯설다. 믿음직스럽다. 편안하다.
평가어휘	진위성	진실하다. 헛되다. 부질없다. 속절없다. 참되다. 거짓되다.
	시비성	옳다. 그르다. 바르다. 맞다. 틀리다. 올바르다.
	선악성	착하다. 나쁘다. 모질다. 그악스럽다. 고약하다. 약하다.
	귀천성	귀하다. 천하다. 상스럽다. 중하다. 소중하다. 보배롭다.
	미추성	아름답다. 밉다. 추하다. 곱다. 흉하다. 멋있다. 예쁘다.
	난이성	쉽다. 어렵다. 불리하다. 유리하다. 달갑다. 아깝다.
	이익성	이롭다. 해롭다. 불리하다. 유리하다. 달갑다. 아깝다.
	비교성	같다. 비슷하다. 다르다. 유사하다. 차이나다. 동등하다.

www.kci.go.kr

존재 어휘	시간성	빠르다. 늦다. 느리다. 더디다. 지루하다. 빠름직하다.
	공간성	존재 : 있다. 없다. 계시다. 존재하다. 원근 : 멀다. 가깝다. 심천 : 깊다. 얕다. 광협 : 넓다. 좁다. 밀도 : 빽빽하다. 칙칙한. 비좁다. 촘촘하다. 등성하다. 층위: 차곡하다. 나란하다. 빼곡하다.
	물형성	장단 : 길다. 짧다. 고저 : 높다. 낮다. 대소 : 크다. 작다. 가늘다. 잘다. 경중 : 무겁다. 가볍다. 원각 : 둥글다. 각지다. 모나다. 후박: 두껍다. 야닯다. 예둔 : 날카롭다. 뾰족하다. 뭉뚝하다. 둔하다. 뚜렷하다 균형: 곧다. 굽다. 구불하다. 기울다. 삐닥하다.
	수량성	많다. 적다. 드물다. 흔하다. 풍부하다. 가득하다.
	행동성	휴면, 분주 : 바쁘다. 급하다. 심심하다. 한가롭다. 신중 : 삼가다. 공손하다. 방탕하다. 불손하다. 완성 : 완전하다. 온전하다. 불완전하다. 불공평하다. 근면 : 부지런하다. 게으르다. 민첩하다. 강력 : 힘세다. 굳세다. 용감하다. 엄하다. 은밀 : 그윽하다. 비밀스럽다.

다음으로 정서 심리학자 플루칙(Plutchik, 2000)은 다차원적 정서모형에 관한 내용을 감성어휘로 추출하였다. 인간의 기본감정을 정서적으로 나타내는 8가지 내용은 강도나 유사성 양극성에 따라 원추형 3차 구조형으로 개념화할 수 있다. 이는 원주에서 유사성으로 배열되며 양극의 반대속성을 가지고 있다[6].

[Table 2] 플루칙의 기본 정서 모형(Plutchik, 2000)

	정서모형
기본감정	수용,거부,공포,분노,기쁨,슬픔,놀람,기대

플루칙의 기본 정서모형을 바탕으로 피터와 올슨(Peter & Olson, 2008) 의 감정반응 유형은 다음과 같다[7].

[Table 3] 감정반응의 유형 (peter & olson , 2008)

감정유형	생리적	경험	감성어휘
정서	고	강	기쁨,사랑,공포,분노
느낌 분위기	↕	↕	따뜻함, 만족감, 불쾌감, 슬픔 편안함,조용함, 우울함,지루함
평가	저	약	좋다-나쁘다, 마음에 든다-안든다.

한편 송승근과 채일진(2011)의 연구에서는 움직임 영상과 관련된 내용 즉, 입체영상에 대한 감성어휘에 관한 내용이 다음으로 제시되어 있다[8].

[Table 4] 입체 영상 감성어휘(송승근, 채일진, 2011)

-입체 영상 관련 논문에 사용한 감성어휘-
독특한, 매력적인, 강렬한, 화려한, 거친, 흥미로운, 새로운, 과감한, 신비로운, 재미있는, 신기한, 현란한, 어지러운, 다양한, 긴장한

마지막 김종무(2012)의 연구 중 영상에서 장면전환과 관련된 어휘를 추출하였다.[9].

[Table 5] 영상장면 감성어휘 (김종무, 2012)

-영상 관련 논문에 사용한 감성어휘-
단순한, 복잡한, 부드러운, 거칠은, 동적, 정적, 자연스러운, 인공적인, 고급스러운, 평이한, 어색한, 친숙한

본 연구에서는 시네마그래프의 감성어휘를 추출하기 위해 정현원(2008), 플루칙(Plutchik, 2000), 피터와 올슨(Peter & Olson, 2008), 송승근과 채일진 (2011), 김종무(2012)의 연구에서 사용된 감성어휘를 살펴보았다. 아울러 국어대사전, 한국어 어휘의미망 워드넷 20, 국립 국어원 표준대사전 등도 살펴보았다[10]. 이를 토대로 다양한 방법으로 총 225개의 감성어휘를 추출하였다. 연구의 감성어휘를 최종 추출하기 위해, 실무 경력자 10년 이상 전문가 3명으로 구성된 전문 모집단과의 토의를 통해 대표 감성어휘를 다음과 같이 최종 선정하였다. 이처럼 총 16개의 형용사 어휘를 반대어의 구성으로 선정한 다음, 실험을 통해 좌우에 배치한 8쌍의 감성어휘를 사용하여 감성 선호도를 측정하였다. 척도측정은 5점 척도로 '좋다' 1점에서 반대어인 '싫다' 5점 등으로 표시하였다.

www.kci.go.kr

[Table 6] 시네마그래프 실험할 대표 감성어휘 추출결과

번호	감성어휘(상대적)	출처
1	복합적 - 단일적	연구자 이론적 배경
2 3 4	낯설다 - 익숙한 불쾌한 - 기분좋다 뚜렷한 - 둔한	정현원 (2008)
5	놀라다 - 놀라지 않는다	플루칙(2000)
6	편안한 - 불안한	피터&올슨(2008)
7	독특한 - 평범한	송승근, 채일진 (2011)
8	자연적 - 인위적.	김종무(2005)

3.2. 시네마그래프의 감성어휘 실험대상

실험은 2019년 10월 1일부터 10월 30일까지 30일간 내국인 기준으로 실험 이미지를 포함한 온라인 구글(google forms) 설문지로 작성한 뒤, 차례로 선호도를 검사하는 방식으로 진행하였다. 이미지 1개당 동일 감성어휘 8쌍(16개)으로 구성하였다. 이미지는 긍정과 부정을 포함한 16개를 표본으로 실험하였다. 참여자 선정은 국내 시각디자인과 대학원생 그리고 이미지를 주로 다루는 디자인 실무 경력자 5년 차 이상을 중심으로 선정하였다. 그 결과 20대부터 50대까지 남자 20명, 여자 37명 등 최종 57명을 대상으로 감성어휘를 측정하였다. 피험자의 인구통계학적 변수로는 성별, 나이, 본인의 감성 정도를 측정하였다. 최종 실험 참여자를 성별로 살펴보면 총 57명 중 남자 20명(35.1%), 여자 37명(64.9%)이었다. 나이별로는 20대 28명(49.1%), 30대 14명(24.6%), 40대 15명(26.3%)이었다. 본인의 감성 정도에 대해서는 매우 그렇다. 6명 (10.5%), 그렇다. 27명 (47.4%), 보통이다. 23명(40.4%), 아니다. 0명, 전혀 아니다 1명(1.8%)으로 응답하였다. 즉 보통 이상으로 답한 사람이 56명으로 대부분 감성이 풍부한 것으로 나타났다.

3.3. 감성어휘 연구결과

측정 결과값을 얻기 위해 IBM SPSS24 for Windows 통계 프로그램을 사용하였으며 빈도분석, 기술통계, 신뢰도 분석을 사용하였다. 요인별 추출된 시네마그래프 이미지표본을 기준으로 감성어휘를 분석하였다. 척도는 5단계로 이루어져 있으며 양극단 반대어휘를 배치하였다. 평균 점수는 3이다. 신뢰성을 검증하기 위해 IBM SPSS24 for Windows 신뢰도 분석인 크론바흐 알파(Cronbach's Alpha)계수를 사용하였다. 크론바흐 알파계수가 높을수록 신뢰도가 높다고 할 수 있다. 보통 사회과학 0.6 이상 신뢰도 문제는 없는 것으로 나타난다[11]. 따라서 0.6 이상의 기준으로 감성어휘를 선발하였다. 앞서 설명한 것처럼 이 연구에서는 감성어휘를 총 16개의 이미지로 분류하였다. 16개의 감성어휘를 추출하기 위해 빈도분석, 기술통계를 종합하여 선정한 후 0.6 이상 신뢰도를 기준으로 감성어휘를 추출하였으며, 자세히 소개하면 다음과 같다.

[Table 7] 표본1번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	2.02	.921
낯설다	익숙한	3.04	1.085
불쾌한	**기분좋다**	4.21	.881
뚜렷한	둔한	2.67	1.185
놀라다	놀라지 않는다	3.65	1.142
편안한	불안한	1.92	.848
독특한	평범한	2.89	.958
자연적	인위적	2.77	1.086

제1번 이미지를 보는 사람은 "복합적이다"를 가장 선호되었고, "복합적이다, 기분좋다, 편안하다." 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

[Table 8] 표본2번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	3.14	.766
낯설다	**익숙한**	3.68	1.284
불쾌한	기분좋다	3.53	.947
뚜렷한	둔한	2.81	1.025
놀라다	놀라지 않는다	3.67	1.185
편안한	불안한	2.91	.892
독특한	평범한	3.47	1.104
자연적	**인위적**	3.65	1.024

제2번 이미지를 보는 사람은 뚜렷하고 익숙하게 느꼈고, 콜라가 흘러내리는 영상만 있지만 놀라지 않았다. 하지만 자연스러운 것 보다 인공적인 것으로 나타났다. "익숙하다, 놀라지 않는다, 인위적이다, 뚜렷하다." 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

www.kci.go.kr

[Table 9] 표본3번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	2.68	.848
낯설다	익숙한	2.88	.983
불쾌한	기분좋다	3.32	.890
뚜렷한	둔한	3.00	1.069
놀라다	**놀라지 않는다**	3.75	1.074
편안한	불안한	2.81	1.020
독특한	평범한	3.25	1.073
자연적	인위적	2.51	1.197

제3번 이미지를 보는 사람은 정적 이미지로 미세한 풀이 바람에 흔들리는 영상을 담고 있다. 하지만 거의 미동이 없어 보인다. 자세히 봐야 알 수 있다. 그중 대표 감성어휘는 “자연적이다”가 높은 선호도를 보였고, “자연적이다, 단순하다, 놀라지 않는다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

[Table 10] 표본4번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	2.58	.801
낯설다	익숙한	2.61	1.221
불쾌한	기분좋다	3.46	1.036
뚜렷한	둔한	2.60	1.100
놀라다	놀라지 않는다	3.02	1.289
편안한	불안한	2.44	1.254
독특한	평범한	2.59	1.294
자연적	**인위적**	3.60	1.132

제4번 이미지를 보는 사람은 티백이 혼자 움직이는 시네마그래프이다. 그래서 유령이 있는 듯 논리적으로 이해하지 못하는 영상이다. 그래서 대표 감성어휘로는 “인위적이다, 복합적이다, 편안하다.” 등 감성어휘로 선정되었다.

[Table 11] 표본5번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	2.69	.867
낯설다	익숙한	3.28	1.130
불쾌한	**기분좋다**	3.42	.905
뚜렷한	둔한	2.84	.996
놀라다	놀라지 않는다	3.01	1.164
편안한	불안한	2.49	.826
독특한	평범한	3.14	1.043
자연적	인위적	2.70	1.195

제5번 이미지는 시간차의 이미지이며, 처음부터 움직임이 나타나지 않고, 유리에 비친 사람이 특정 시간에 지나가는 영상이다. 움직임이 없을 것 같았지만, 움직임이 나중에 나타난다. 움직임은 행인이라는 것을 알게 된다. 감성어휘 추출은 “복합적, 자연적, 기분좋다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

[Table 12] 표본6번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	2.76	.924
낯설다	익숙한	3.12	1.093
불쾌한	기분좋다	3.26	.854
뚜렷한	둔한	2.74	1.158
놀라다	**놀라지 않는다**	3.61	1.161
편안한	불안한	2.40	.896
독특한	평범한	3.18	1.088
자연적	인위적	2.73	1.082

제6번 이미지는 보슬비가 오는데 앉아있는 사람은 그대로 멈춘 이미지로 유심히 자세히 보지 않으면 그냥 정지된 사진과 같다. 따라서 사람은 움직이지 않고, 비가 오는 부분 영상이 감미로운 영상을 보는 듯 화려하지 않고, 절제된 움직임만 나타난다. 그래서 수용자가 선정한 감성어휘는 “편안하다, 놀라지 않는다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

[Table 13] 표본7번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	3.00	.906
낯설다	익숙한	2.37	1.029
불쾌한	기분좋다	2.40	.923
뚜렷한	둔한	2.86	1.231
놀라다	놀라지 않는다	3.14	1.172
편안한	불안한	3.68	1.003
독특한	평범한	2.53	1.136
자연적	**인위적**	3.47	1.212

제7번 이미지는 색채가 없는 어두운 배경에 손이 철창을 잡고 있다. 수용자가 선정한 감성어휘는 “인공적이다, 불쾌하다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

www.kci.go.kr

[Table 14] 표본8번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	2.51	.928
낯설다	익숙한	2.70	1.133
불쾌한	기분좋다	3.04	1.068
뚜렷한	둔한	2.91	1.106
놀라다	놀라지 않는다	3.23	1.225
편안한	불안한	3.12	1.297
독특한	평범한	2.65	.991
자연적	**인위적**	3.76	1.279

제8번 이미지는 그네를 타는 아이가 공중에서 멈춰있고, 다른 한쪽은 사람이 없는데 움직인다. “독특하다, 인위적이다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

[Table 15] 표본9번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	2.65	.834
낯설다	익숙한	3.23	1.173
불쾌한	기분좋다	3.22	.931
뚜렷한	둔한	2.91	.987
놀라다	놀라지 않는다	3.74	.917
편안한	불안한	2.64	1.029
독특한	평범한	3.11	1.030
자연적	인위적	3.14	1.187

제9번 이미지는 20대 소녀가 휴대전화를 만지고 있으나 공용 세탁기는 계속 돌아가는 영상이다. “편안하다, 복합적이다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

[Table 16] 표본10번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	1.95	.915
낯설다	익숙한	2.23	.846
불쾌한	**기분좋다**	3.54	.825
뚜렷한	둔한	2.16	1.031
놀라다	놀라지 않는다	3.18	1.120
편안한	불안한	2.86	.895
독특한	평범한	2.25	.892
자연적	**인위적**	3.49	1.120

제10번 이미지는 무도회장에서 1쌍만 춤을 추며 움직인다. “기분좋다, 인위적이다, 낯설다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

[Table 17] 표본11번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	3.23	1.023
낯설다	익숙한	3.88	1.093
불쾌한	기분좋다	3.26	.854
뚜렷한	둔한	3.16	1.130
놀라다	놀라지 않는다	3.61	1.161
편안한	불안한	2.86	.896
독특한	평범한	3.18	1.088
자연적	인위적	2.73	1.088

제11번 이미지는 일상 같은 어두운 저녁 배경의 자동차가 움직이는 영상이다. “자연적이다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

[Table 18] 표본12번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	2.30	.865
낯설다	익숙한	2.81	1.187
불쾌한	**기분좋다**	3.91	.851
뚜렷한	둔한	2.66	1.244
놀라다	놀라지 않는다	3.33	1.182
편안한	불안한	2.42	1.101
독특한	평범한	2.93	1.116
자연적	인위적	2.23	1.180

제12번 이미지는 산 정상에서 여자가 체조하는 듯 머리만 바람에 날리는 영상이다. 큰 움직임은 나타나지 않는다. “독특하다, 기분좋다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

[Table 19] 표본13번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	3.23	.923
낯설다	**익숙한**	3.89	1.093
불쾌한	기분좋다	3.03	.854
뚜렷한	**둔한**	3.91	1.025
놀라다	놀라지 않는다	3.61	1.161
편안한	불안한	2.86	.896
독특한	평범한	3.18	1.088
자연적	인위적	2.95	1.082

제13번 이미지는 분수를 바라보는 사람의 뒷모습으로 특별한 것은 없다. “둔하다, 익숙하다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

www.kci.go.kr

[Table 20] 표본14번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	2.93	.923
낯설다	익숙한	3.48	1.211
불쾌한	기분좋다	3.53	1.031
뚜렷한	둔한	3.02	1.025
놀라다	놀라지 않는다	3.41	1.181
편안한	불안한	2.86	.896
독특한	평범한	3.18	1.088
자연적	인위적	3.44	1.208

제14번 이미지는 극장의 간판이 화려하게 움직이는 것 앞에 커플이 서 있다. “복합적이다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

[Table 21] 표본15번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	2.59	1.013
낯설다	익숙한	1.96	.999
불쾌한	기분좋다	2.47	1.037
뚜렷한	둔한	2.35	1.026
놀라다	놀라지 않는다	2.68	1.270
편안한	불안한	3.65	.991
독특한	평범한	2.11	1.030
자연적	**인위적**	3.85	1.299

제15번 이미지는 펜싱 투구를 쓴 사람을 비추는 조명이다. “인위적이다, 낯설다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

[Table 22] 표본16번 감성어휘 평균 및 표준편차 값

감성어휘(반대어)		평균	표준편차
복합적	단일적	2.43	.771
낯설다	익숙한	2.98	.921
불쾌한	기분좋다	3.07	.863
뚜렷한	둔한	2.60	.923
놀라다	놀라지 않는다	3.19	1.202
편안한	불안한	2.49	1.065
독특한	평범한	2.51	1.037
자연적	**인위적**	3.96	1.281

제16번 이미지는 조각상이 공중에서 스스로 돌아가는 이미지이고, 허구적 이미지를 느끼게 한다. “인위적이다, 낯설다.” 등이 대표 감성어휘로 선정되었다.

이상의 총 16개의 이미지에서 종합하여 추출된 감성어휘는 다음과 같다.

[Table 23] 시네마그래프의 감성어휘 추출 결과

no	추출된 감성어휘	no	추출된 감성어휘
1	복합적이다, 기분좋다, 편안하다	2	뚜렷하다, 익숙하다, 놀라지 않는다, 인위적이다
3	자연적이다, 놀라지 않는다, 단순하다	4	복합적이다, 편안하다, 인위적이다
5	복합적, 자연적이다, 기분좋다	6	편안하다. 놀라지 않는다.
7	인위적이다, 불쾌하다	8	독특하다, 인위적이다
9	복합적이다, 편안하다,	10	기분좋다, 인위적이다, 낯설다
11	자연적이다	12	독특하다, 기분좋다.
13	둔하다. 익숙하다.	14	복합적이다.
15	인위적이다. 낯설다.	16	인위적이다, 낯설다,

이상의 16개 표본에서 추출한 감성어휘 결과 가장 많은 어휘는 7개로 “인위적이다.” 5개로 “복합적이다.” 등 순위로 나타났다.

4. 결론

본 논문은 감성어휘를 통해 시네마그래프의 이미지 분별을 쉽게 판단하는데 주목적을 갖고 있다. 시네마그래프는 사진 속 영상 또는 영상 속 정지된 사진이 함께 있으므로 기존 틀을 파괴하고 새로운 융합콘텐츠의 이미지로 나타난다. 결국, 이미지 의미분석에 적합한 감성어휘를 추출하여 수용자들은 구체적 키워드를 선별할 수 있었고, 이에 맞는 시네마그래프의 이미지를 판단하기에 수월하였다. 따라서 시네마그래프는 전달할 메시지가 무엇을 말하려는 건지 또는 말하고자 한 메시지가 수용자는 어떻게 판단하는지를 구분하여 수용자와 이미지의 관계를 분석할 수 있었다.

앞서 실험 결과에서 나타나지만, 이미지의 감성어휘는 융합된 이미지에서 움직인 정도에 따라 또는 사진과 영상의 전체비율에 따라 움직임의 특성을 고려하여 각각 다른 감정의 결과를 나타내었다. 또는 비슷하고 유사한 결과어휘도 추출됨을 볼 수 있는데 이는 이미지가 나타내는 사진과 다르게 같은 이미지라도 움직임이 나타난 시네마그래프가 보여주는 감정 결과는 전혀 다른 결과를 표현하고 있다는 것이다. 결론적으로 일반 정적 이미지가 나타내는 한계는 그 속에 우리가 보는 일상의 이미지가 움직임을 가진 현실과 비현실적 감성이 그대로가 아닌 고정되고 멈춰버린

www.kci.go.kr

이미지로 각각 표현된다는 것을 알 수 있을 것이다. 무엇보다 움직임은 현실 세계를 그대로 반영하고 있고, 정적 이미지는 고정된 방부제처럼 현실이 현상을 갖추고 있으나 아무런 감정이 없는 죽어있는 단면의 이미지에 불가하게 된다. 이는 롤랑 바르트가 제시한 이미지 수사학에서 말한 시간의 정지 단면을 그대로 고정한 이미지로 보관된 저장장치와도 같은 것으로 해석할 수 있을 것이다.

결론으로 설명하면, 광고매체, 뉴미디어 매체에서 사용하는 시네마그래프는 본 논문을 통해 사용자의 감성과 이미지가 전달하는 것의 차이를 밝혀봄으로써 시네마그래프의 융합콘텐츠를 이해하는 데 도움을 얻을 수 있었고, 시네마그래프를 이용하여 감정의 표현 또는 감성을 자극하기 위한 수단이 될 수 있는 하나의 방법이라는 것을 알 수 있었다.

---

1) https://www.wiseapp.co.kr

2) https://www.prnewswire.com

3) 뷰먼트 뉴홀.(1998) 사진의 역사, 열화당. 162-169.

4) http://annstreetstudio.com/tag/from-me-to-you/

5) 김은영(2006). 감정 동사 유의어의 의미연구. 한국어의미학회, 27.

6) plutchik,(2003) Emotions and life: Perspectives from psychology, biology, and evolution.

7) peter,J.P. & olson, J.C.(2008) Consumer behavior and marketing strategy

8) 송승근, 채일진,(2011) 3d 입체영상 라이드 필름의 감성어휘. 한국콘텐츠학회, 129

9) 김종무,(2017) 시네마그래프 광고 이미지의 움직임 유무 차이에 따른 감상자의 선호도 분석. 한국디자인문화학회, 101-110

10) https://www.korean.go.kr

11) 노경섭,(2019) 제대로 알고 쓰는 논문 통계분석, 한빛아카데미 107-108.

참 고 문 헌

- 김병선. (2018). 이미지와 기억. 새물결.
- 김종무. (2017). 시네마그래프 광고 이미지의 움직임 유무 차이에 따른 감상자의 선호도 분석. *한국디자인문화학회. vol.2017. 101-110.*
- 노경섭. (2019). 제대로 알고 쓰는 논문 통계분석. 한빛 아케데미.
- 롤랑바르트. (1994). 바르트와손탁 사진론. 현대미학사.
- 모리스 메를로퐁티. (2008). 눈과마음. 마음산책.
- 뷰먼트뉴홀. (1998). 사진의 역사, 열화당
- 송승근, 채일진. (2011). 3D입체영상 라이드 필름의 감성어휘. *한국콘텐츠학회, vol.11. no.11 120-129.*
- 여지혜, 정병범, 함준석, 박준형, 고일주. (2008). 감정표현의 직관성을 향상시키기 위한 색상을 이용한 감정모델의 개발과 적용. *한국HCI학회, vol.2008.no2. 152-157.*
- 이구형. (1998). 감성과 감정의 이해를 통한 감성의 체계적 측정평가. *한국감성과학회. No.1, 113-122.*
- 정현원. (2008). 감성의 개념 및 어휘체계 정립을 통한 공감각 디자인 평가방법에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 박사학위 논문. 31-47.
- Steven Yantis, Richard A. Abrams. (2017). 감각과 지각, 시그마프레스.

www.kci.go.kr