

애니메이션의 창작을 위한 창작자의 성격과 상상력의 영향

The Influence of Personality to Imagination for Creating Animation

주 저 자 : 고희명 (Koo, Heun Myeong) 동명대학교 디자인학과 대학원

교신저자 : 김명삼 (Kim, Myeong Sam) 동명대학교 디지털미디어공학부 교수
jihong@tu.ac.kr

Abstract

This paper studies on the influence of creator's personality and imagination for the creation of animation. The creativity of an animation creator is to create a work with new ideas. Therefore, the relationship between adaptation and problem solving is highly related to the creator's personality. Although it generally perceives negative personality as a negative concept and biases the creativity, there are many passive students in the field of education. In the previous studies, many studies have been conducted, distinguishing between the study of personality and the study of imagination. However, despite the necessity of research on personality and imagination in art creation, especially animation creation, integrated research of two elements is insufficient. The research method is a quantitative research method, and the questionnaire was prepared by rearranging MBTI and Jung's questionnaire about personality and imagination in the psychological aspect. A total of 217 students from the Department of Animation Studies in Jiangsu and Jiangxi Provinces were surveyed from July 1, 2019 to July 15, 2019. The statistical data obtained through this analysis was performed using SPSS 23.0 for frequency analysis, reliability, validity, and correlation analysis. As a result, it was concluded that both the active and passive personalities had no significant difference in the effects on the imagination, so the imagination of the passive personalities could not be ignored. Future research seeks to identify patterns of interaction and influence on personality, imagination and creativity.

Keyword

Imagination, Animation creator, Passive personality, Positive personality, Personality

요약

본고는 애니메이션의 창작을 위해 창작자의 성격과 상상력의 영향을 연구한다. 애니메이션 창작자의 창의성은 새로운 아이디어로 작품을 만들어 내는 것이다. 그러므로 창작자 성격에 따라 적응과 문제해결의 관련성이 높다. 비록 일반적으로 소극적 성격을 부정적인 개념으로 인식하여 창의성에 대해 편파적으로 인식하지만 교육현장에서는 소극적 학생들이 많이 존재하기 때문에 성격과 상상력에 대한 연구의 필요성이 대두된다. 선행연구에서 성격의 연구와 상상력의 연구가 구분되어 수많은 연구들이 진행되어 왔다. 그러나 예술창작, 특히 애니메이션 창작에서 성격과 상상력에 관한 연구의 필요성에도 불구하고 두 요소의 통합적 연구는 미진한 실정이다. 연구 방법은 양적연구 방법으로 심리학적 측면에서 성격과 상상력에 대한 MBTI와 융의 설문을 재정리하여 설문지를 작성하였고, 중국의 장수성과 장시성 등의 대학교 애니메이션학과 학생들 총217명에게 2019.7.1.~15일까지 설문 조사를 실시하였고, 이를 통하여 확보된 통계자료는 SPSS 23.0을 이용하여 빈도분석, 신뢰도, 타당도 및 상관관계 분석을 실시하였다. 연구결과, 적극적 성격과 소극적 성격 모두가 상상력에 대한 영향은 유의미한 차이를 나타내지 않으므로, 소극적 성격자의 상상력도 무시할 수 없다는 결론이 도출되었다. 향후 연구는 성격과 상상력과 창의력에 상호 관계와 영향의 양태를 파악하고자 한다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경과 목적

1-2. 연구 방법과 구성

2. 이론적 배경

- 2-1. 애니메이션의 창의성과 상상력
 - 2-1-1. 애니메이션의 개념과 창의성
 - 2-1-2. 애니메이션의 상상력
- 2-2. 성격
 - 2-2-1 소극적 성격
 - 2-2-2 적극적 성격

3. 소극적 성격을 통한 상상력 개발

4. 연구실험

- 4-1. 실험목적과 설계 및 가설

- 4-2. 실험내용과 실험 대상
- 4-3. 실험방법
- 4-4. 타당성 및 신뢰도 분석
 - 4-4-1. 외생변수 신뢰도 분석(성격 분석)
 - 4-4-2. 내생변수 신뢰도 분석(상상력 분석)
- 4-5. 상관관계 분석
- 4-6. 가설검증 및 분석결과

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경과 목적

창의성은 새로운 아이디어나 작품을 생산하는 것과 관련되고, 상상력은 개인의 새로운 인식에 매우 중요한 작용을 한다. 특히 애니메이션은 새로운 작품의 지속적인 창작이 중요하고 다양한 상상력은 다른 매체에 이르기까지 영향력을 확장시켜 나가고 있다. 그리고 성격에 따라 떠오른 공상, 몽상, 상상의 세계가 애니메이션 작품으로 통하여 수용자에게 다양한 형태로 전달되는데, 대부분의 연구는 긍정적 성격이 상상력에 영향을 미치는 것으로 연구되고 있다. 이에 반해 소극적 성격이 상상력에 미치는 영향의 연구는 근거자료가 부족하고 메타분석이 미진한 실정이다. 일반적으로 애니메이션 예술교육현장에서 적극적 성격과 소극적 성격의 학습자들이 공존하고 있으므로 예술 창작을 위하여 성격과 상상력의 영향에 관한 연구의 필요성이 대두된다. 선행연구에서 성격과 상상력에 대해 철학, 심리학, 교육학, 예술학 분야의 연구들에서 연구들이 존재하고 있다. 특히 서동희(2004) '미대생의 성격유형에 따른 창의성, 수행능력, 정신건강에 관한연구'¹⁾에서 예술가의 성격을 통해 창의력과 작품창작에 대한 연구를 수행하였으나 상상력 부분은 미진하고, 박조은(2015) '중학생

의 외·내향 성격유형에 따른 학교생활적응과 SNS 사용형태의 차이'의 연구는 교육현장에 대한 학교생활 적응에 대한 연구를 수행하였는데 성격을 세분화하여 외향과 내향 즉 소극적 적극적 성격으로 구분하여 연구하였다. 이현주(2008) '물질적 상상력'과 회화 이미지에 관한 연구-가스통 바슐라르의 심리학적 미학을 중심으로³⁾에서 바슐라르를 통해 상상력에 관해 4원소설로 설명하고, 그리고 강동수(2012) '흙의 철학에서 상상력의 성격과 의미'⁴⁾에서 흙이 상상력은 정신적이며 후천적이라고 주장한다. 그런데 성격과 상상력에 대한 각각의 연구는 분야별로 많이 존재하지만 통합적 개념의 연구는 필요성에도 불구하고 연구결과가 나타나지 않고 있다. 따라서 본 연구는 애니메이션 창작을 위해 성격과 상상력에 관한 영향을 파악한다.

1) 서동희, '미대생의 성격유형에 따른 창의성, 수행능력, 정신건강에 관한연구', 아주대학교 상담심리 대학원 석사학위논문, 2004

2) 박조은, '중학생의 외·내향 성격유형에 따른 학교생활적응과 SNS 사용형태의 차이', 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015
3) 이현주, '물질적 상상력'(Material-Imagination)과 회화 이미지에 관한 연구-가스통 바슐라르(Gaston Bachelard)의 심리학적 미학을 중심으로', 대구가톨릭대학교 예술학과 예술학 석사학위논문, 2008
4) 강동수, '흙의 철학에서 상상력의 성격과 의미', 새한철학회, 2012, Vol.70, No.4

1-2. 연구 방법과 구성

본고는 애니메이션 창작을 위한 창작자의 성격과 상상력의 영향에 대한 연구로서, 이론적 배경으로는 애니메이션과 애니메이션의 상상력에 대해 파악하고 성격에 관하여 소극적 성격과 적극적 성격으로 구분하여 이해한다. 연구 방법은 양적연구 방법으로 심리학적 측면에서 성격과 상상력에 대한 MBTI와 융의 설문을 재 정리하여 설문지를 작성하였고, 중국의 장쑤성과 장시성 등의 대학교 애니메이션학과 학생들 총217명에게 2019.7.1.~15일까지 설문 조사를 실시하였다. 성격과 상상력에 관한 통계자료를 SPSS 23.0을 이용하여 빈도분석, 신뢰도, 타당도 및 상관관계 분석을 한다. 연구의 구성은 첫째, 측정도구의 타당성과 신뢰성을 확보하기 위하여 요인분석과 신뢰도 분석을 실시한다. 둘째, 각 변수 간의 관계를 알아보기 위하여 상관관계분석을 실시한다. 셋째, 가설을 검증하기 위해서는 회귀분석을 실시하여 결과를 파악한다.

2. 이론적 배경

2-1. 애니메이션 창의성과 상상력

2-1-1. 애니메이션의 개념과 창의성

애니메이션은 창작자의 상상력을 기반으로 그림을 그려 정적이미지를 만들고 기계적 장치를 통해 동적 이미지를 재현한다. 또한 애니메이션은 생명이 없는 형태에 인위적으로 움직임의 환상을 창조하는 작업을 의미한다.⁵⁾ 주로 실사촬영이 아닌 비실사 촬영방식을 취하고 쇼트가 아닌 프레임 바이 프레임(Frame by frame)으로 즉 한 장씩 비실사 이미지들이 연속적으로 이루어진 영상이다. 노먼 맥클렌(Norman McLaren)은 애니메이션은 예술성이 움직이는 그림이 아닌 그려지는 움직임에서 찾을 수 있다. 이것은 각 프레임에서 어떠한 행동이 발생하는지 그리고 그 프레임 안에 무엇이 존재하는지 보다 중요하다. 그래서 프레임 사이에서 존재와 행동을 교묘히 조작하는 애니메이션은 하나의 예술이라 할 수 있다.⁶⁾ 애니메이션이 정의하기 어려운 이유는 애니메이션이 진화하고 있다는 것을 반영하는 것일 수도 있겠지만, 그만큼 타 장르와 다양하게 융해되고 접합하면서 상상하는 것을 구현하려는 근본적인

힘을 가지고 있기 때문이다. 애니메이션은 다른 영상예술 장르와 마찬가지로 이미지의 예술이다. 그러나 애니메이션 이미지의 움직임은 프레임에 표현된 선과 면의 분할과 합치, 진행과 해체의 연속으로 이루어진다. 이것이 애니메이션에서 가장 중요한 특징인 '연속성'이라 할 수 있을 것이다. 정지해 있지 않고 계속적으로 움직이는 특징을 가지고 있기 때문이다. 이것은 애니메이션(Animation)의 어원인 'Animare' 생명을 부여하다라는 뜻을 보아도 관련이 있음을 알 수 있다. 정지해 있는 이미지에 생명을 부여하는 애니메이션은 서사성, 조형성, 음악성의 요소를 갖추고 있다. 이 모든 요소는 애니메이션의 작가의 표현방식을 따라 여러 가지 종류로 상상력을 통하여 창조된다.

2-1-2. 애니메이션의 상상력

상상력은 라틴어로 이미지를 뜻하는 'Imago'로 표시할 수 있으며, 이는 다른 의미로 '모방', '유사상', '복사'를 의미한다. 그러므로 상상력은 우선적으로 모방에 의하여 어떠한 이미지를 만들어 내는 능력이라 표현할 수도 있다. 하지만 모방에서 끝나는 것은 참된 상상력이라 말할 수 없다. 모방을 벗어나 원작과 방식을 달리하는 새로운 작품을 창조하는 능력을 참된 상상력이라 표현할 수 있을 것이다. 이러한 특성에서 상상력은 타인의 상황을 이해할 수 있도록 하게 할 뿐 아니라 자신의 상황과 입장에서만 주변을 바라보는 것을 벗어나게 하며, 시간과 공간에 구애를 받지 않고 다른 사람의 입장에서 상황을 바라보게 해준다. 또한 상상력은 정신적인 경험과 더불어 인간적인 경험을 하게 되고, 가상의 상황을 창조하는 것이 공간적인 감정으로 자신과 타인의 자리에 위치를 파악하는 능력을 길러준다. 상상력은 결국 이성과 전혀 연관성이 없는 능력이 아니라 인간의 인지에 의한 지극히 이성적인 사고라 판단하는 것이 옳다. 또는 상상력을 단순히 이미지를 형성하는 기능이 아닌 '상상력의 본령은 실재 혹은 지각 내용을 수동적이 아닌 전적으로 변형시킬 수 있는 진정한 역동성에 있다'를 하였다.⁷⁾ 상상력은 동력을 지니고 있으며, 목적성을 지니고 역동적으로 움직이는, 살아있는 그 무엇이라고 말하고 있다. 그래서 상상력에 의해 어떤 이미지라도 외형뿐만 아니라 그 이미지의 내면까지도 드러나며, 그것이 우리들의 마음속에 울림을 만들고 그 울림에 의해 감동이 되고, 그 감동은 우리들을 새로운 존재로 태어나게 하는 것이다. 그렇기

5) 폴 웰스, 한창완 외 역, [애니마톨로지@애니메이션 이론의 이해와 적용], 한울아카데미, 2001, p28

6) 모린퍼니스, 한창완 외 역, [움직임의 미학], 한울아카데미, 2001, p18

7) 송태현, [상상력의 위대한 모험가들], 살림출판사, 2005, p7

때문에 모든 예술의 근본, 기원, 시초는 발상이 아니고 작가의 상상력에 의해 시작이 된다고 하였다.⁸⁾ 작가의 상상력은 '원형'을 탐구한다. 이 원형에 대한 본능적인 탐구심과 지각의 상징들은 애니메이션 제작시에 상상하는 것과 지각되어 있는 것이 연상작용을 일으키며 융합을 일으킨다. 그러므로 창작자의 성격을 통한 태도에 대해서 그 연관성을 파악함으로써 창의성에 관한 개념을 성격을 통해 확보할 수 있다.

2-2. 성격

애니메이션의 창작자는 자신의 성격적 측면을 통해 애니메이션을 창작한다. 특히 자신의 성격을 통하여 직간접적으로 적극적 성격과 소극적 성격을 활용하여 작품의 내면을 외면화하는 것이다. 성격(personality)의 언어적 뜻의 유래를 찾아보면 가면의 뜻을 가진 페르소나(persona)에서 유래하였다.⁹⁾ 즉, 성격이란 타인에게 보이는 개인의 모습 혹은 특성이라고 할 수 있다. 성격 심리학자 Allport(1961)는 성격에 대해서 '개인의 특징적 행동과 생각을 결정하는 개인의 내부적인 심리적, 신체적 체제의 역동적 조직이다.'라고 정의를 내렸다.¹⁰⁾ 아이젠크는 1952년부터 성격특성이론이 발달한 세 단계에서 나온 측정 방법은 요인분석의 결과를 바탕으로 두 개의 주요 성격차원-외향성/내향성 정서적 차원이 있다는 사실을 주장하였다.¹¹⁾ 1959년 성격 검사 질문지 모슬리 성격 검사 MPI14는 성격특성을 측정하는 261개 문항으로 척도를 구성하였다. 외향성 척도는 태평성, 사교성, 지도성, 활동성을 측정하는 문항으로 구성되었고, 신경증적 경향성 척도는 우울증, 신경과민성, 순환성, 열등성, 정서적 안정성을 측정하는 문항으로 구성되었다.¹²⁾ 본고에서 MBTI를 기반으로 설문지를 작성한다. 다음은 소극적 성격과 적극적 성격에 대해 파악한다.

2-2-1. 소극적 성격

정신분석학자 칼 융은 자신의 내면에 정서적 에너지가 집중되어 있는 것을 내형성이라 정의 하였으며, 내형적인 사람은 자신의 내면에 대해 관심이 많고 민감하며 주변 사람들과 함께 있는 것보다 혼자 있는 것을 선호한다고 보았다.¹³⁾ 내향성(introversion)이 강한 사람들은 대부분 다른 사람들과 많이 어울리기 보다는 혼자 있기를 즐기며, 친밀한 소수의 사람들과 교제하기를 좋아한다. 또 외향성이 강한 사람들에 비해 보다 계획적이며 덜 충동적이고 반면 감정 통제를 잘 하며 자기주장을 잘 드러내지 않는다. 또는 낮은 에너지 수준을 보이며 모험을 즐기기보다는 안정적인 것을 선호한다. 내향적인 차원의 사람일지라도 외부환경으로부터 받은 자극에 대한 반응은 각각 다른데, 그것은 사람마다 타고난 특질 요인을 갖고 있기 때문이다. 이런 정서적 특징요인은 아이젠크의 생물학의 논증에 따라 유전학에서 그 근거를 찾아낼 수 있다. 부정적 사고란 어떤 현상에 대하여 순간적으로 자신도 모르게 비판적으로 왜곡하는 부정응적인 사고를 의미한다. 부정적 사고는 어떠한 사건을 경험할 때 의도하지 않았지만 자동적으로 떠올리게 되는 사고를 말하며,¹⁴⁾ 습관처럼 순식간에 일어나기 때문에 미세한 자극에도 역기능적인 사고를 일으킨다. 사람들은 자신의 의도와 상관없이 문화적, 환경적 영향을 받고 또 인간의 본래적인 습성의 영향을 받아 모든 현상에 대해 비관적이고 분석적이며 방어적이 되고 한다. 그러므로 긍정적인 생각보다는 부정적인 사고방식이 몸에 배어버리는 경우가 많게 된다.

2-2-2. 적극적 성격

외향성은 타인과 교제하고 상호작용 하는 것을 원하며 관심을 얻고자 하는 정도를 말한다. 외향적(Extroversion)인 사람은 에너지의 방향이 자기 외부세계를 지향하며 바깥세계에 대해 자신의 인식과 판단을 사용하는 경향을 가지므로 사람과 관계 맺기를 좋아하

8) 류우동, [아니메의 시인 오시이마모루], 백산출판사, 2005, pp62-65

9) 장서, '애니메이션에서 나타난 내향적 캐릭터 행동 분석', 중앙대학교 영상학과 석사학위논문, 2013, p6

10) Allport, G. W. (1961). Pattern and growth in personality. New York: Holt, Rinehart & Winston, Inc. 재인용 김찬우, '성인의 성격특성과 최면감수성의 상관: 성격 5요인을 중심으로', 고려대학교 상담심리교육 전공 석사학위논문, 2017, p4

11) 이현수, [성격 및 개인차의 심리학], 우성문화사, 1989, pp157-158

12) Ibid., pp159-160

13) 이윤경, '내향성의 적응적 특성: 내향성과 대인관계 강점 및 심리적 건강과의 관계'. 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2011, p14

14) Beck, A. T. (1985). Cognitive therapy, behavior therapy, psychoanalysis, and phamacotherapy: A cognitive continuum. In M. J. Mahoney & A. Freeman (Eds.), Cognitive and psychotherapy. New York: Plenum 재인용 이향선, '중학생의 긍정적 사고와 부정정서 수준에 따른 학업성취도 차이'. 동아대학교 교육심리 및 상담전공 석사학위논문, 2013, pp21-23

고 모르는 사람들이 많이 모여 있는 장소에서도 활발하게 행동하는 편이다. 외향적 요인의 특성으로는 사고성, 자기 주장적 성격, 주도적 성격, 집단성향성, 활동성 등이 있다. 외향성은 에너지가 외부세계로 향하기 때문에 다양한 사람들과 관계 맺기를 좋아하고 어느 장소에든지 대체로 활발하고 적극적으로 행동하는 경향이 있다. 외향적인 사람들의 특성으로는 주변 사람들과 잘 어울리며, 에너지가 넘치고 자신의 주장을 적극적으로 표현한다.¹⁵⁾ 대체로 대인관계에서 친절하고 호의적이며 타인에게 쉽게 다가간다. 또한 빠르고 민첩한 움직임, 정력적인 움직임과 에너지가 특징이며 자주 웃는 편이며 명랑하고 낙천적인 경우가 많다. 경쟁적이며 상황에 쉽고 빠르게 적응하며 애착도 잘 형성하는 편이다. 긍정적인 사고는 개인의 삶을 긍정적인 방향으로 이끌어가며, 자신의 성장을 올바른 길로 인도한다. 그는 긍정적인 사고를 가진 사람들의 특성으로 주변의 일에 모든 상황을 밝게 보며, 예상외의 상황을 직면하게 되었을 때도 잠깐 충격을 받지만 빠르게 회복하는 특성을 가지고 있다고 하였다.¹⁶⁾ 따라서 긍정적 사고란 어떤 상황이라도 자신이 행복해 질 수 있는 것을 최대한 고려하여 수렴하기 때문에 그것은 곧 자신의 삶을 행복한 삶으로 이끌어 내는 원동력이 될 수 있음을 알 수 있다.

3. 소극적 성격을 통한 상상력 개발

예술가는 정신질환 때문에 정상인에 비해 자살비율이 높다. 그러나 정신병자들이 발병할 때 종종 민감하고 충동적으로 변하는 반면, 대부분의 병든 예술가들은 예민함과 열정을 자기도 모르게 창의력으로 전환시킨다. '창조'는 '형성 또는 무형에서 형성되는 것'이다. 이러한 강력하고 신비롭고 심지어 불가능한 행동은 의심할 여지없이 과학적 이성의 범위를 넘어선다. Cattell(1981)이 개발한 16PF(Personality Factor)에서 2차 요인으로 연구결과는 창의성이 높은 사람은 사변적이고 상상력이 있고 실험적인 경향성이 높은 사람들이라고 제시하였다. 예술가의 성향과 창의성이 매우 상관성이 높은 것임을 암시하고 있다. 창의성이 정신 건강

15) 이은경, '신경증과 외향성이 주관적 안녕감에 미치는 영향: 우울과 긍정적 정서의 중요성', 연세대학교 대학원 석사학위논문, 2005, p15

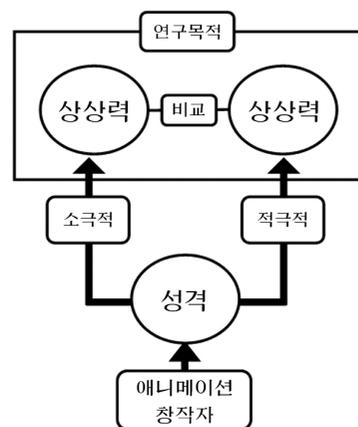
16) Seligman, M. E. P., & Csikszentmihalyi, M., Positive psychology: An introduction, American Psychologist, 2000.1, Vol.55, No.1, pp5-14

을 증명해 주는 것은 아니다. 창의적 해결이 정신건강을 위해 나아가는데 중요한 것으로 본다¹⁷⁾. 예술가들의 정신병리학 및 정서적으로 가진 사람들이라는 차원에서의 논의는 그들의 특수성, 독립성, 강한 의지 및 개성에 관한 외경심을 해치지 않는 것을 우려할 수 있었다. 예술가들이 그들의 능력에 대한 공정한 몫보다 더 많은 비애와 고통을 겪었다는 사실에 대해서, 정신 건강적 의미를 부여해야 한다. 예술가들이 자신의 내향 성격 즉 부정적 태도는 고립되어 있거나 비전형적인 방식으로 사고하거나 과벽스럽고 반사회적인 행동, 정서의 고양을 묘사하기 위해 다소 소극적이고 열등감을 가질 수도 있다. 즉, 예술가들은 일반인들보다 삶과 인생의 경험에 대해 민감하다는 점은 분명하다. 그러므로 소극적부정적 성격의 창작자의 상상력은 적극적 긍정적 창작자의 상상력과 차이를 분석하는 것이 필요하므로 다음 장에서 성격과 상상력의 영향에 관한 연구에 대한 실험을 실시한다.

4. 연구실험

4-1. 실험목적과 설계 및 가설

본 연구의 주요한 연구내용은 애니메이션의 창작자의 성격과 상상력의 영향을 소극적 성격과 적극적 성격의 비교를 통해 확인한다. 아래 [그림 1]은 연구 모형도이다.



[그림 1] 연구모형도

17) Ellen Winner, 이모영, 이재준 역, [예술심리학], 학지사, 2004, pp45-66

연구가설:

가설 1 (H1): 애니메이션 창작자의 적극적 성격은 상상력에 유의한 영향을 미친다.

가설 2 (H2): 애니메이션 창작자의 소극적 성격은 상상력에 유의한 영향을 미친다.

4-2. 실험내용과 실험 대상

본 실험은 애니메이션 창작자의 성격과 상상력의 영향에 대해 소극적 성격과 적극적 성격으로 구분하여 상상력의 차이를 파악하고자 한다. 심리학적 측면에서 성격분석을 위하여 MBTI¹⁸⁾와 융¹⁹⁾의 설문지 방식을 기반으로 설문내용을 재구성하였고, 창의력 분석을 위해 Frank Williams의 Creativity Assessment Packet(CAP)²⁰⁾를 활용하였다. 연구대상자는 중국의 장쑤성의 삼강대학교(117명), 난징예술대학교(12명), 강남영화와 텔레비전예술대학교(8명), 우시공예미술대학교(10명), 장쑤대학교(5명)과 장시성의 경덕진도자기대학교(9명) 등과 그 이외 대학교에서 48명의 대학교 애니메이션학과 학생들 217명에게 2019.7.1.~15일까지 설문 조사를 실시하였다. 그리고 일반적 특성을 파악하기 위하여 빈도분석을 실시하였으며, 그에 따른 구성원과 비율은 [표 1]과 같다. 성별은 남성 93명(46.5%), 여성 107명(53.5%)이었다. 학년별은 2학년 75명(37.5%), 3학년 56명(28%), 1학년 40명(20%), 4학년 20명(10%), 5학년 9명(4.5%)이었다.

[표 1] 연구 대상자의 일반적 특성

변수	항목	빈도(명)	비율(%)
성별	남성	93	46.5
	여성	107	53.5
학년	1학년	40	20
	2학년	75	37.5
	3학년	56	28
	4학년	20	10
	5학년	9	4.5

18) Myers, Isabel Briggs, McCaulley, Mary H, 김정택, 심혜숙, 제석봉, [MBTI 개발과 활용: Theory, Psychometrics, Application], 한국심리검사연구소, 1995

19) 김선아, 신민섭, 이부영, 융의 심리학적 유형검사의 한국판 제작을 위한 연구, 심성연구, 1997, Vol.12, No.1

20) Frank Williams, 연구자: 조용태, [한국판 창의성 검사 : 검사지침서 = Korean-creativity assessment packet], 특수교육, 2007

4-3. 실험방법

양적 연구 방법으로 2019년 7월 1일 ~ 15일까지 온라인 설문지와 메일 등을 이용하여 설문조사를 실시하였다. 회수된 자료는 총217부를 분석을 활용하였다. 수집된 자료중에 무응답과 불성실한 17부를 제외하고 나머지 200부 통계분석 자료를 활용하였다. 수집된 자료는 코딩과정을 거쳐 IBM SPSS statistics version 23.0 for windows를 이용하여 통계적인 유의성을 분석한다. 첫째, 측정도구의 타당성과 신뢰성을 확보하기 위하여 요인분석과 신뢰도 분석을 실시한다. 둘째, 각 변수 간의 관계를 알아보기 위하여 상관관계분석을 실시한다. 셋째, 가설을 검증하기 위해서는 회귀분석을 실시한다.

4-4. 타당성 및 신뢰도 분석

4-4-1. 외생변수 신뢰도 분석(성격 분석)

본고에서 사용된 외생변수 측정항목들의 탐색적 요인 분석을 실시하였다. 주요성분 분석(Principal Components Analysis)을 사용하여 분석하였으며, 요인적재량의 단순화를 위하여 Vrimax회전을 통한 직교 회전을 이용하였다. 요인분석은 요인적재값 0.5이상, 고유값 1.0 이상을 기준으로 하였으며, 외생변수에 대한 탐색적 요인분석 결과는 최종 요인분석을 실시하여 소극적 성격, 적극적 성격 2개 요인으로 구분한다. 신뢰도 검사는 Cronbach- α 계수를 사용한다. 아래 [표 2]는 외생변수 탐색적 요인분석과 신뢰도이다.

[표 2] 외생변수 탐색적 요인분석과 신뢰도(성격 설문문항)

설문내용	요인		Cronbach α
	소극적 성격	적극적 성격	
절망감을 느낀다.	.712		.852
분노를 잘 참지 못 한다.	.687		
나의 얼굴 표정이 어둡다.	.677		
내 자신이 종종 쓰레기 같다.	.639		
사람들이 많이 참여하는 이벤트를 별로 좋아하지 않는다.	.626		
내 자신을 높게 평가하지 않는다.	.620		
새로운 사람을 사귀기가 어렵다.	.615		
내 자신이 싫다.	.615		
내 삶의 방향을 잃었다.	.567		
혼자 있는 것을 더 좋아한다.	.565		
변화를 싫어한다.	.544		

사람들을 경계한다.	.515		
일이 잘못될까봐 불안하다.	.513		
화를 잘 낸다.	.493		
조용한 장소를 즐겨 찾는다.	.479		
성공하려는 욕구가 크지 않다.	.446		
새로운 일보다는 내가 잘 아는 일을 하기를 더 좋아한다.	.431		
농담을 듣고도 잘 웃지 않는다.	.409		
다른 사람의 문제에는 관심이 없다.	.388		
슬픔에 잠긴 사람들을 보면 가슴이 아프다.	.219		
신중하게 생각한 후 행동한다.	.187		
깊이 생각하지 않고 일에 달려든다.	.032		
좌절을 쉽게 극복한다.	.728		
어려운 일이라도 일단 시도해 본다.	.688		
목표를 향해 열심히 노력한다.	.682		
내가 남보다 더 훌륭하다고 믿는다.	.665		
활동적인 일을 사랑한다.	.659		
실수 없이 철저하게 일하려 한다.	.625		
주로 삶의 긍정적인 면을 본다.	.555		
내 자신을 높게 평가한다.	.55		
남을 도와주는 것을 좋아한다.	.548		
동아리 모임과 같은 단체 활동을 좋아한다.	.545		
불만이 없는 편이다.	.492		
스스로 성취 기준을 높게 세운다.	.457		
내 자신이 고귀한 존재라고 생각한다.	.448		
스릴 있는 모험을 즐긴다.	.432		
고유값	6.407	5.779	
설명분산 %	16.861	15.208	32.069
Kaiser-Meyer-Olkin 표본 적합도	.855		
근사 카이제곱	4904.429		
df	703		
유의수준	.000		

.842

4-4-2. 내생변수 신뢰도 분석(상상력 분석)

본고에서 사용된 내생변수 측정항목들의 탐색적 요인 분석을 실시하였다. 주요성분분석(Principal Components Analysis)을 사용하여 분석하였으며, 요인적재량의 단순화를 위하여 Vrimax회전을 통한 직교

회전을 이용하였다. 요인분석은 요인적재값 0.5이상, 고유값 1.0 이상을 기준으로 하였으며, 외생변수에 대한 탐색적 요인분석 결과 공통성이 0.5 미만인 항목이 없어 제거하는 요인 없이 최종 요인 분석을 실시하여 상상력의 신뢰도 검사는 Cronbach- α 계수를 사용하였다. 아래 [그림 3]은 내생변수 탐색적 요인분석과 신뢰도이다.

[표 3] 내생변수 탐색적 요인분석과 신뢰도(상상력 설문문항)

설문내용	요인	Cronbach α
새로운 아이디어가 풍부하다.	.811	.890
좋은 상상력을 갖고 있다.	.809	
상상력이 풍부하다.	.807	
상상의 나라를 펴는 것을 즐긴다.	.778	
신기한 것에 대한 호기심이 많다.	.774	
여러 가지 일들을 상상해 보는데 많은 시간을 보낸다.	.760	
다른 사람이 모르는 사물의 미를 찾아낸다.	.749	
과학적 법칙에서 어떤 고상한 미를 느낄 수 있다.	.718	
예술작품에 흥미가 있다.	.684	
자연의 미를 즐긴다.	.633	
추상적인 개념에 흥미가 있다.	.597	
안정적인 일보다 변화무쌍한 일을 더 좋아한다.	.577	
고유값	6.38	
설명분산 %	53.168	
Kaiser-Meyer-Olkin 표본 적합도	0.91	
근사 카이제곱	2403.954	
df	66	
유의수준	.000	

4-5. 상관관계 분석

요인분석 결과에 의해 집중 타당성이 입증된 각 요인들의 개별 타당성을 검증하기 위하여 각 요인들 간의 상관관계를 분석하였으며, 그 결과는 [표 4]와 같다.

[표 4] 요인 간의 상관관계 분석결과

상관관계		소극적 성격	적극적 성격	상상력
소극적 성격	Pearson 상관	1		
	유의확률 (양측)			
	N	200		

적극적 성격	Pearson 상관	.112	1	
	유의확률 (양측)	.116		
상상력	N	200	200	
	Pearson 상관	.308**	.498**	1
	유의확률 (양측)	.000	.000	
	N	200	200	200

** 상관계수가 0.01 수준에서 유의합니다(양측).

변수 간의 상관관계를 분석한 결과 위의 표와 같은 결과가 나타났다. 분석결과는 성격이 모두 상상력에 밀접한 관련을 갖는 것으로 나타났다. 먼저 소극적 성격이 상상력의 경우 R=0.308이고, 적극적 성격 경우 R=0.498로 나타났다.

4-6. 가설검증 및 분석결과

본고는 애니메이션 창작자의 성격에 따라 상상력의 관계를 나타낸 가설을 실증적으로 검증하였다.

가설 1 (H1): 애니메이션 창작자의 적극적 성격은 상상력에 유의한 영향을 미친다.

가설 2 (H2): 애니메이션 창작자의 소극적 성격은 상상력에 유의한 영향을 미친다.

가설 1은 애니메이션 창작자의 적극적 성격은 상상력의 상관관계를 선정한 것으로, 분석결과는 표준화경로계수(β)=0.248이고 $t=8.077$ 로서 ± 1.96 보다 크고, 유의확률(p)은 0.000으로서 $p<0.01$ 이므로 적극적 성격은 1%의 유의수준에서 상상력에 긍정적(+) 영향을 미칠 것이라고 가정한 가설 1은 채택되었다.

가설 2는 애니메이션 창작자의 소극적 성격은 상상력의 상관관계를 선정한 것으로, 분석결과는 표준화경로계수(β)=0.095이고 $t=4.599$ 로서 ± 1.96 보다 크고, 유의확률(p)은 0.000으로서 $p<0.01$ 이므로 소극적 성격은 1%의 유의수준에서 상상력에 긍정적(+) 영향을 미칠 것이라고 가정한 가설 2는 채택되었다.

애니메이션 창작자의 성격과 상상력의 영향관계는 다음 [표 5]와 같다.

[표 5] 요인 간의 분석결과표

가설	경로	비표준화 경로 계수	표준화 경로 계수	C.R	p	채택 여부
H-1	적극적 성격 → 상상력	.498	.248	8.077	.000	채택
H-2	소극적 성격 → 상상력	.308	.095	4.559	.000	채택

그러므로 소극적 성격과 적극적 성격은 상상력에 미치는 영향이 유사하므로 성격적 차이에 따른 상상력의 차이는 제한적이다.

5. 결론

본고는 성격이 상상력에 미치는 영향을 연구하였다. 학교 현장에서 학생들의 성격은 적극적이고 긍정적인 성격과 소극적이고 부정적인 성격이 공존한다. 선행연구에서 성격과 상상력에 대해 철학, 심리학, 교육학, 예술학 분야의 연구들에서 연구들이 존재하고 있지만, 성격과 상상력에 대한 학문적 통합의 시도가 미진하여 분야별로 연구결과가 분리되어 있는 실정이다. 따라서 본 연구에서는 그 필요성에 따라서 애니메이션 창작을 위해 성격과 상상력에 관한 영향을 파악하였다. 이론적 배경으로 애니메이션과 애니메이션의 상상력에 대해 이해하였고 성격에 관하여 두 가지로 구분하여 소극적 성격과 적극적 성격으로 구분하여 인식하였다. 연구 방법은 양적연구 방법으로 심리학적 측면에서 성격과 상상력에 대한 MBTI와 용의 설문을 재정리하여 설문지를 작성하였고, 중국의 장수성과 장시성 등의 대학교 애니메이션학과 학생들 총217명에게 2019.7.1.~15일까지 설문 조사를 실시하였다. 성격과 상상력에 관한 통계자료를 SPSS 23.0을 이용하여 빈도분석, 신뢰도, 타당도 및 상관관계 분석을 한다. 연구결과, 적극적 성격과 소극적 성격은 유의미한 차이가 없었다. 따라서 성격이 상상력에 미치는 영향이 미미하다는 것이고, 애니메이션 창작자 중에서 소극적 성격자가 상상력을 발휘하는데 부정적이지 않다는 것이다. 그러므로 소극적 성격은 부정적 존재가 아니며 인간적 특성으로 인식되고 창작을 위하여 풍부한 상상력을 이끌어낼 수 있도록 격려해야 한다. 본 연구는 성격과 상상력에 관한 영향에 대한 기본적인 이론적 근거를 제시하였다. 향후 연구는 성격과 상상력과 창의력에 상호 관계와 영향의 양태를 파악하고자 한다.

참고문헌

류우동, [아니메의 시인 오시이마모루], 백산출판사,

- 2005
- 모린퍼니스, 한창완 외 역, [움직임의 미학],
한울아카데미, 2001
- 폴 웰스, 한창완 외 역, [애니마톨로지@애니메이션
이론의 이해와 적용], 한울아카데미, 2001
- 송태현, [상상력의 위대한 모험가들], 살림출판사,
2005.
- 이현수, [성격 및 개인차의 심리학], 우성문화사,
1989
- 강동수, 흠의 철학에서 상상력의 성격과 의미,
새한철학회, 2012, Vol.70, No.4
- 김선아, 신민섭, 이부영, 용의 심리학적 유형검사의
한국판 제작을 위한 연구, 심성연구, 1997,
Vol.12, No.1
- 박조은, '중학생의 외·내향 성격유형에 따른
학교생활적응과 SNS 사용형태의 차이',
숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015
- 서동희, '미대생의 성격유형에 따른 창의성,
수행능력, 정신건강에 관한연구', 아주대학교
상담심리 대학원 석사학위논문, 2004
- 이윤경, '내향성의 적응적 특성: 내향성과 대인관계
강점 및 심리적 건강과의 관계'. 서울대학교
대학원 석사학위논문, 2011
- 이은경, '신경증과 외향성이 주관적 안녕감에 미치는
영향: 우울과 긍정적 정서의 중요성', 연세대학교
대학원 석사학위논문, 2005
- 이현주, '물질적 상상력(Material-Imagination)과
회화 이미지에 관한 연구-가스통 바슐라르(Gaston
Bachelard)의 심리학적 미학을 중심으로',
대구가톨릭대학교 예술학과 예술학 석사학위논문,
2008
- 장서, '애니메이션에서 나타난 내향적 캐릭터 행동
분석', 중앙대학교 영상학과 석사학위논문, 2013
- Ellen Winner, 이모영, 이재준 역, [예술심리학]
학지사, 2004
- Frank Williams, 연구자: 조용태, [한국판 창의성
검사: 검사지침서 = Korean-creativity
assessment packet], 특수교육, 2007
- Myers, Isabel Briggs, McCaulley, Mary H, 김정택,
심혜숙, 제석봉, [MBTI 개발과 활용: Theory,
Psychometrics, Application],
한국심리검사연구소, 1995
- Seligman, M. E. P., & Csikszentmihalyi, M,
Positive psychology: An introduction,
American Psychologist, 2000.1, vol.55(1)
- Allport, G. W. (1961). Pattern and growth in
personality. New York: Holt, Rinehart &
Winston, Inc. 재인용 김찬우, '성인의 성격특성과
취면감수성의 상관: 성격 5요인을 중심으로',
고려대학교 상담심리교육 전공 석사학위논문,
2017
- Beck, A. T. (1985). Cognitive therapy, behavior
therapy, psychoanalysis, and phamacotherapy:
A cognitive continuum. In M. J. Mahoney &
A. Freeman (Eds.), Cognitive and
psychotherapy. New York: Plenum 재인용
이향선, '중학생의 긍정적 사고와 부정정서 수준에
따른 학업성취도 차이'. 동아대학교 교육심리 및
상담전공 석사학위논문, 2013
- Simpson, J. A., & Weinter, E. S. C.(1991).
Oxford English dictionary(2nd ed.). New
York: Oxford University Press. 재인용 박조은,
'중학생의 외내향 성격유형에 따른 학교생활적응과
SNS 사용형태의 차이', 숙명여자대학교
상담교육전공 석사학위논문, 2015