

맥거핀 효과가 애니메이션 캐릭터의 무동기에 미치는 영향 분석

드림웍스 애니메이션 <쿵푸 팬더>를 중심으로

An Analysis of the Influence on the None-Motivation of
Character through MacGuffin Effect in Animation

Focus on DreamWorks Animation <Kung Fu Panda>

주 저 자 : 라개양 (Luo, Kai Yang)

동명대학교 박사과정

교 신 저 자 : 김명삼 (Kim, Myeong Sam)

동명대학교 교수

jihong@tu.ac.kr

Abstract

The paper analyzes the MacGuffin effect in the DreamWorks cartoon "Kung Fu Panda", and studies the effect of MacGuffin's effect on the character's none-motivation and action. The reasonable setting of MacGuffin effect in the animation narrative will create suspense, satisfying or betraying the audience's expectations by creating a certain expectation or curiosity, thus arousing the audience's desire to watch. In the animation, the MacGuffin effect serves as a target for the character to pursue or avoid, stimulating the character's desire, which generates motivation. The MacGuffin effect plays a motivational inducing character in the unmotivated state, making the character have approaching or avoiding motivation, which determines the positive action or negative action. Finally, the cartoon "Kung Fu Panda" with typical MacGuffin effect is analyzed, and the mechanism of MacGuffin's effect on the character is systematically verified. In future studies, more animations will be used to study the influence of MacGuffin's effect on character none-motivation and actions, and the results of influence.

Keyword

Animation(애니메이션), Character(캐릭터), MacGuffin Effect(맥거핀 효과), Motivation(동기), Action(행동)

요약

본고에서는 애니메이션 <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과를 분석함으로 캐릭터 무동기에 연구했다. 맥거핀 효과의 애니메이션 서사적 합리적 설정은 궁금증을 유발하고 시청자의 욕구를 불러일으킬 것이다. 애니메이션에서 맥거핀 효과는 캐릭터들이 쫓아오거나 피할 수 있는 목표로 삼아 캐릭터들의 욕구를 자극하고 욕망이 동기를 부여한다. 맥거핀 효과는 캐릭터의 무동기 상태에 행동을 촉발시켜 캐릭터에 접근하거나 행동을 회피한다. 맥거핀 효과는 캐릭터의 접근과 회피 행동에 대한 억제와 촉진작용을 한다. 애니메이션에서는 맥거핀 효과를 이용해 캐릭터가 움직여 스토리를 발전시킬 수 있다. 마지막으로 전형적인 맥거핀 효과를 가진 애니메이션 <쿵푸 팬더>를 중심으로 분석했으며, 연구에서 제기된 맥거핀 효과가 캐릭터에 대한 영향을 체계적으로 검증했다. 앞으로 연구에서는 많은 애니메이션을 통해 맥거핀 효과가 캐릭터 무동기와 행동에 미치는 영향과 이에 따른 결과를 연구할 것이다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 내용 및 방법

2. 이론 배경

- 2-1. 애니메이션 및 캐릭터 정의
- 2-2. 서사의 개념
- 2-3. 맥거핀 효과 개념
- 2-4. 동기의 개념

3. 맥거핀 효과가 캐릭터에 대한 영향

- 3-1. 맥거핀 효과가 캐릭터의 무동기 상태에 대한 영향
- 3-2. 맥거핀 효과가 캐릭터 행동에 대한 영향

4. 사례 분석

- 4-1. <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과
- 4-2. <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과가 캐릭터에 대한 영향 분석
- 4-3. <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과의 캐

5. 결론

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

오늘날 내러티브 매체의 스토리 구성은 점차 복잡해지고 있으며 이러한 추세는 애니메이션이라는 서술 방식에도 영향을 미치고 있다. 애니메이션은 캐릭터의 심리적 특징과 인격 발전을 매우 높은 수준으로 묘사했으며 내러티브라는 틀 아래 캐릭터의 행동 모집을 통해 미적 특징을 표현한 것이다. 애니메이션 캐릭터의 표정, 언어, 행동을 통해 풍부하고 생동감 있는 감정을 시청자들에게 표현했다. 맥거핀 효과는 애니메이션 서사 속에 드라마틱한 스토리를 구축해 시청자들의 관심을 집중시키며 긴장감과 서스펜스를 불러 일으켰다.

맥거핀 효과(MacGuffin Effect)는 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock) 감독이 최초로 사용하는 영화 서사 수단으로 시청자들에게 궁금증을 불러일으켰다. 애니메이션에서 맥거핀 효과는 스토리 줄거리 서스펜스와 긴장감을 불러일으키는 역할도 맡았다. 현재는 서사표현, 줄거리 설정을 통해 시청자들에게 체험하는 맥거핀 효과에 대해 많은 연구가 진행되고 있지만, 맥거핀 효과가 애니메이션의 캐릭터에 미치는 영향에 대한 연구는 아직 미흡한 상황이다. 박보람(2014)은 <장편애니메이션에서 극적 서사를 위한 맥거핀 효과 연구>에서 애니메이션의 맥거핀 효과의 역할과 맥거핀 효과가 이루어진 스토리의 특징을 연구했다.¹⁾ 문관규(2018)는 <알프레드 히치콕 영화의 서스펜스 연구: 관객초점화와 이질성을 야기하는 대상 그리고 맥거핀 효과>에서 히치콕 영화에 맥거핀 효과가 관객에 미치는 영향 요소를 연구했다.²⁾ 그러나 앞선 연구들은 맥거핀 효과가 캐릭터 동기에 미치는 영향을 다루지 않았다. 애니메이션의 맥거핀 효과가 캐릭터의 무동기 상태에 미치는 영향에 대한 연구를 통해 애니메이션 서사 디자인에서 맥거핀 효과의 역할을 발견했다. 이 연구는 애니메이션

참고문헌

의 재미를 높이고 스토리를 발전시키는 데 기여할 것이다. 따라서 본고는 애니메이션에서 캐릭터의 무동기 상태, 접근 행동과 회피 행동에 대한 영향을 분석함으로써 캐릭터에 대한 맥거핀 효과의 영향 메커니즘을 제시했다.

1-2. 연구의 내용 및 구성

본고는 맥거핀 효과가 애니메이션 캐릭터 무동기 상태에 미치는 영향 메커니즘에 대한 연구로, 먼저 서사학, 영화학과 심리학 측면에서 문헌 연구를 실시했으며 애니메이션과 캐릭터 개념, 맥거핀 효과의 개념과 동기의 개념을 파악했다. 맥거핀 효과가 애니메이션에 미치는 긍정적과 부정적 영향에 따라 캐릭터가 접근 행동나 회피 행동을 생기게 된다. 둘째로 맥거핀 효과가 캐릭터 행동에 미치는 영향을 연구했다. 애니메이션에서 캐릭터의 행동 변화를 비교함으로써 맥거핀 효과가 캐릭터 행동에 대한 억제와 추진 역할을 하고 있다고 밝혔다. 애니메이션 속 캐릭터의 행동을 비교 분석해 보니 맥거핀 효과가 각기 다른 상황에서 캐릭터의 무동기 상태와 행동에 미치는 영향을 알아냈다.

논문의 첫 번째 부분은 연구의 배경과 목적, 연구의 방법과 내용을 설명했다. 두 번째 부분은 본 연구에서 제기된 문제에 대해 이론 연구를 진행했다. 세 번째 부분은 캐릭터의 무동기 상태, 접근 행동과 회피 행동에 대한 맥거핀 효과의 영향 메커니즘을 만들었다. 네 번째 부분은 애니메이션 <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과에 대해 검증하고 분석했다. 다섯 번째 부분은 본 연구에 대한 결론을 제시했다.

2. 이론 배경

2-1. 애니메이션 및 캐릭터 정의

노먼 맥라렌(Norman McLaren)은 애니메이션이 다이나믹 회화 예술이 아니라 그림을 그린 다이나믹 예술이라고 밝혔다.³⁾ 애니메이션에 대한 정의는 물체

1) 박보람, 장편애니메이션에서 극적 서사를 위한 맥거핀 연구, 홍익대학교 석사 논문, 2014, p.3.
2) 문관규, 알프레드 히치콕 영화의 서스펜스 연구 : 관객초점화와 이질성을 야기하는 대상 그리고 맥거핀, 한국엔터테인먼트산업학회Vol.12, 2018, p.123.

의 정적 조형을 강조하는 것이 아니라 운동을 강조한다. 애니메이션은 사람이 만든 다이나믹 환각이며 이러한 환각은 아직 전통적인 촬영 측면에서 직접 기록되지 않았다. 애니메이션은 예술 창작을 통해 생명력이 없는 것을 의인법을 통해 과장하게 만들어 인류에게 독특한 감정을 부여한다.

캐릭터의 원래 뜻은 사람이나 사물의 성격, 인격적 특징, 도형의 표시나 글자 등 기호, 소설이나 연극의 인물, 명성, 신분, 자격 등을 가리킨다.⁴⁾ 애니메이션 작품에서 캐릭터는 애니메이션 작품의 영혼이자 스토리 발전의 핵심이다. 성공한 인물은 풍성한 내적 요소와 생생한 외적 요소로 구성되어 있다. 캐릭터의 성격, 감정, 동기 등은 내적 요소다. 애니메이션에서 캐릭터의 성격, 동기와 감정은 행동을 통해 시청자에게 메시지를 전달한다. 캐릭터의 행동은 언어, 표정, 동작 등이 포함된다.

2-2. 서사의 개념

서사(Narrative)는 인물 중심으로 펼쳐진 허구 사건이나 실제 사건과 행동을 묘사한 스토리 구조(Narrative Structure)로서 사건의 진행 과정을 진술하는 것이다.⁵⁾ 캐릭터는 내러티브의 핵심 요소로서 사건의 행동을 통해 서사적 기능을 완성하고 다른 성격을 보여준다. 내러티브 프레임은 캐릭터 행동에서 비롯되고 캐릭터 행동의 전개는 애니메이션의 내러티브 과정을 촉진시켰다. 우수한 내러티브는 내러티브 구조, 스토리 등 요소를 합리적으로 배정하여 시청자들에게 놀라움과 서스펜스를 가져다주는 것이다.

2-3. 맥거핀 효과 개념

맥거핀 효과(MacGuffin Effect)는 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock) 감독이 제안한 극적인 스토리 줄거리를 만드는 도구 중 하나이며 서사의 중요한 요소다. 맥거핀 효과는 영화에서 중요해 보이는 물건, 사람, 사건을 가리키고 영화가 시작할 때 큰 호기심을 불러 일으켰지만 곧 사라진다.⁶⁾ 맥거핀 효과 자체는 관객들

에게 아무것도 대표하지 않지만, 시청자들의 관심을 끌어 맥거핀 효과, 즉 서스펜스를 불러일으켰다. 히치콕은 주요 맥거핀 효과로 스토리 발전 과정을 통제하고 장기적 서스펜스를 유발했으며 보조 맥거핀 효과로 관객의 관심을 끌고 단기적 서스펜스를 일으켰다.

애니메이션에서 맥거핀 효과의 존재로 캐릭터 행동에 긍정적이거나 부정적 영향을 미치고 역할 사이의 충돌을 일으킬 수 있다.

2-4. 동기의 개념

동기는 개체의 상태로 개체가 목표를 추구하는 어떤 행위에 처해 있게 된다.⁷⁾ 동기는 수요, 인지와 감정 형식의 내부 체험으로 행동의 직접적인 요인이다.

에이브러햄 매슬로우(Abraham Maslow)의 연구에서 두 가지 다른 수요 유형, 즉 부정적인 긴장상태를 줄이기 위한 억제 수요와 긍정적인 자극을 증가시키기 위한 성장 수요를 제기했다.⁸⁾ 이 두 가지 수요는 캐릭터 접근 동기, 회피 동기와 일치한다. 접근 동기는 적극적인 자극(대상, 사건, 가능성)을 통해 행동에 대한 인센티브나 행동의 방향으로 가까운 것으로 정의할 수 있으며, 회피 동기는 부정적인 자극(대상, 사건, 가능성)을 통해 행동에 대한 억제나 행동의 방향으로 멀어지는 것으로 정의할 수 있다.⁹⁾

진풍은 애니메이션 캐릭터의 행동 동기를 긍정적 동기, 부정적 동기와 무동기로 나누었다. 긍정적 동기는 선한(good) 동기인 반면에 부정적 동기는 악한(bad) 동기이고, 무동기는 의도 없는 비선(no-good)과 비악(no-bad)의 동기에 속한다.¹⁰⁾ 무동기 캐릭터 내부에는 보상과 처벌에 의도가 없으며 외부 요인의 영향을 받아 외부 요인의 속성, 즉 긍정적이거나 부정적 외부 요인에 따라 접근 동기 또는 회피 동기를 일으킨다.

애니메이션에서 장려나 처벌을 받지 않은 캐릭터는 무동기 상태를 유지한다. 애니메이션에서 장려는 캐릭

3) Paul Wells, Understanding Animation, Routledge, 1998, p.10.

4) 강민우, 디즈니 애니메이션에 나타난 캐릭터 유형 및 특징 분석-프롭의 입금 가치 등장인물 유형에 따라서, 세종대학교 영상대학원 석사논문, 2004, p.11.

5) 서정남, 영화 서사학, 생각의 나무, 2004, p.8.

6) 박보람, 장편애니메이션에서 극적 서사를 위한 맥거핀 연구, 홍익대학교, 석사 논문, 2014, p.15.

7) Woodworth R. S., Psychology: A study of mental life, RareBooksClub.com, 2013, pp.84-86.

8) Maslow, A., Deficiency motivation and growth motivation, Nebraska symposium on motivation: 1955, 1995, pp.1-30.

9) Elliot, A. J., The hierarchical model of approach-avoidance motivation, Motivation and Emotion 30, 2006, pp.111-116.

10) 진풍, 애니메이션의 비전형적 캐릭터에 대한 배역설정과 분석방법론, 동명대학교, 박사 논문, 2013, pp.26-30.

터에 긍정적 자극 역할을 하고, 캐릭터가 장려에 대한 열망은 접근 동기다. 반면에 처벌은 캐릭터에 부정적 자극 역할을 하고, 캐릭터가 처벌을 피하는 동기는 바로 회피 동기다.

애니메이션 캐릭터 따라 아래와 같은 행동을 생길 것이다. 의도없이 랜덤으로 비긍정적이거나 비부정적 행동이 생기는 것은 무동기다. 접근 동기는 캐릭터의 긍정적 행동을 유도하고 회피 동기는 캐릭터의 부정적 행동을 유도한다. 이런 행동은 캐릭터 표정, 언어, 행동을 통해 관객들에게 전달한다. 영웅과 악당, 선과 악의 캐릭터는 서로 다른 목표가 있어 서로 다른 동기와 행동 표현을 부여할 수 있다.

3. 맥거핀 효과가 캐릭터에 대한 영향

3-1. 맥거핀 효과가 캐릭터의 무동기 상태에 대한 영향

애니메이션에서 캐릭터의 무동기 상태에 비접근적, 비회피적 행동을 보여 이야기의 발전에 불리하게 작용한다. 따라서 애니메이션에 합리적으로 맥거핀 효과를 설정해 캐릭터를 움직이게 하고, 맥거핀 효과는 캐릭터의 외부 목표에 영향을 미치며, 그 캐릭터가 나타나면 그에 따른 행동이 나타난다. 또 맥거핀 효과가 동기를 부여해 캐릭터의 행동을 촉발시켰다. 맥거핀 효과의 상태가 캐릭터의 행동 방향을 결정짓는다. 캐릭터에 긍정적인 영향을 미치는 맥거핀 효과는 캐릭터에 대한 접근과 긍정적인 영향을 미친다. 반면 캐릭터에 악영향을 미치는 맥거핀 효과는 캐릭터에 대한 회피로 이어져 캐릭터에 악영향을 미친다. [그림 1]은 맥거핀 효과는 캐릭터의 무동기 상태에 미치는 영향이다.



M0:무동기/McG:맥거핀/M+:접근동기/M-:회피동기/A+:긍정적 행동/A-:부정적 행동

[그림 1] 맥거핀 효과가 캐릭터의 무동기 상태에 대한 영향

3-2. 맥거핀 효과가 캐릭터 행동에 대한 영향

애니메이션에서 스토리가 발전하면서 맥거핀 효과로 캐릭터가 촉발된 움직임은 드라마의 필요에 따라 다시

반전될 수 있다. 캐릭터는 내부와 외부의 힘에 의해 접근하거나 회피한다. 맥거핀 효과의 출현은 캐릭터의 행동에 재차 영향을 미친다.

애니메이션에서 맥거핀 효과에 비해 앞뒤 캐릭터의 언어, 표정, 행동을 비교한 결과 캐릭터의 행동 변화를 발견한 것은 맥거핀 효과 때문이다. 캐릭터는 맥거핀 효과의 존재로 인해 새로운 접근이나 회피가 생기고, 캐릭터에 영향을 미치는 맥거핀 효과는 새로운 동기로서 낡은 동기를 억제해 새로운 행동표현을 낳는다. 그래서 맥거핀 효과는 캐릭터의 무동기 상태에서의 행동을 억제하고 촉진시키는 작용을 한다. 캐릭터에 긍정적인 영향을 미치는 맥거핀 효과는 캐릭터의 소극적 행동을 억제하고 긍정적인 행동을 이끌어낸다. 캐릭터에 부정적인 영향을 미치는 맥거핀 효과는 캐릭터의 적극적인 행동을 억제하고 부정적인 행동을 이끌어낸다.

맥거핀 효과는 캐릭터의 행동에 영향을 미쳐 캐릭터의 행동을 억제하거나 추진하는 역할을 했다. [표 1]은 맥거핀 효과가 캐릭터의 무동기 상태에 미치는 영향과 그에 따른 행동 표현이다.

[표 1] 맥거핀 효과가 캐릭터의 무동기 상태에 미치는 영향과 그에 따른 행동

Motivation	Macguffin Effect	Action	Macguffin Effect	New Action
M0	McG+	A+	McG+	A+
	McG+	A+	McG-	A-
	McG-	A-	McG+	A+
	McG-	A-	McG-	A-

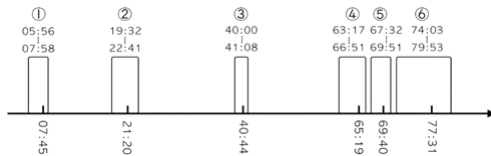
M0:무동기/McG+:긍정적인 영향의 맥거핀 효과/McG-:부정적인 영향의 맥거핀 효과/A+:긍정적 행동/A-:부정적 행동

4. 사례 분석

애니메이션에서 맥거핀 효과의 양은 영화에 비해 적다. 그 예로, <쿠파 팬더>의 용의 두루마리 <업>의 파라다이스 폭포 등이다. <쿠파 팬더>는 맥거핀 효과가 많이 나타나고 특징이 있어 <쿠파팬더>를 분석의 표본으로 삼았다. <쿠파 팬더>는 2008년 드림웍스 애니메이션(DreamWorks Animation) 회사가 만든 애니메이션 영화로 서투른 포는 드래곤 위리어가 된다는 스토리를 묘사했다. 영화는 2008년 아카데미 최우수 장편 애니메이션 상 후보에 올랐다.

4-1. <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과

애니메이션 <쿵푸 팬더>에서 드래곤 스크롤은 바로 본 영화의 맥거핀 효과라고 본 논문의 연구 요소이다. 더 나은 분석을 위해 먼저 영화에 나타난 맥거핀 효과에 대해 번호를 매겼다. 시점은 드래곤 스크롤이 나타난 시간점이고 기간은 드래곤 스크롤 사건에 영향을 받는 기간을 가리킨다. 사건에 대해 간단하게 묘사하고 정리한 내용은 다음과 같다. [그림 2]는 <쿵푸 팬더>에서 맥거핀 효과의 시점 및 기간이다. [표 2-3]은 1-6 번 맥거핀 효과가 영향을 미치는 캐릭터와 사건을 정리한 내용이다.



[그림 2] <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과의 시점 및 기간

[표 2] <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과 1-3 번이 영향에 미치는 캐릭터 및 사건

맥거핀 효과 번호	1	2	3
기간	05:56-07:58	19:32-22:41	40:00-41:08
캐릭터	시푸	포	시푸, 타이링
사건	우그웨이는 타이링이 탈옥하여 나쁜 짓을 할 거라고 예측했다. 시푸는 타이링을 막으려고 했다. 우그웨이가 시푸에게 드래곤 스크롤(을) 보여줬다.	포가 드래곤 위리어로 선정되었다. 제이드 궁전에 와서 시푸가 포에게 드래곤 위리어가 되려면 꼭 필요한 드래곤 스크롤을 보여주고 포를 테스트했다.	타이링이 어려서부터 시푸에 입양되어 쿵푸를 가르친 기억을 떠올렸다. 그런데 타이링은 만족할 줄 모르고, 드래곤 스크롤을 얻고 싶었다. 우그웨이가 타이링 마음 속의 어둠을 발견해서 거부했다. 타이링은 계속 사람들을 죽고 드래곤 스크롤을 빼앗았다. 시푸는 차마 타이링을 죽일 수가 없었고, 우그웨이가 타이링을 패배시켜 감옥으로 보냈다.
장면			

[표 3] <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과 4-6 번이 영향에 미치는 캐릭터 및 사건

맥거핀 효과 번호	4	5	6
기간	63:17- 66:51	67:32-69:51	74:03-79:53
캐릭터	시푸, 포	포	타이링
사건	시푸는 포가 이미 드래곤 스크롤을 가져 드래곤 위리어가 될 수 있는 실력을 가지고 있다고 생각해서 드래곤 스크롤을 포에게 줬다. 포가 열렸는데 비어 있다는 것이었다. 비어 있는 드래곤 스크롤로 모두 실망했고 초조해했다. 시푸는 사람들을 모두 대피시키라고 명령했고, 혼자서 타이링과 맞서기로 했다.	포가 비어 있는 드래곤 스크롤을 가지고 집에 돌아와 다음 국수집에 대해 계획하고 있었던 아버지는 포를 위로했고 국수집을 하겠다는 운명을 받아들이라고 했다. 아버지가 포에게 사실 비밀 레시피가 없다고 말했다. 이는 포를 깨우쳤고, 포는 드래곤 스크롤의 참 뜻을 깨닫게 했다.	포는 드래곤 스크롤을 가지고 곧 시푸를 물리칠 타이링을 만났다. 타이링이 드래곤 스크롤을 빼앗았다. 타이링이 드래곤 스크롤을 열어 안을 봤는데, 아무것도 없었다. 포는 타이링에게 아무 비밀도 없다고 말했다. 포가 역습했고 우씨 손가락 집게 무술로 타이링을 물리쳤다.
장면			

4-2. <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과가 캐릭터에 대한 영향 분석

4-2-1. 맥거핀 효과 번호 1

시푸(Shifu)가 우그웨이의 예언을 듣고 충격과 당황이 가득한 불안한 표정을 나타냈다. 그리고 "젠, 당장 감옥으로 날아가, 타이링이 탈옥하지 않도록 경비와 무기를 늘어나고 모든 방역 조치를 강화하라고 해." 그때 시푸의 동작은 당황스럽고 긴장되었다. 시푸는 타이링 탈옥에 대한 어쩔 수 없는 당황함을 보여줬다. 하지만 우그웨이가 드래곤 스크롤을 소개한 후 시푸의 동작은 예전보다 안정해졌다. "누구한테 전할 수 있을까? 이 무한한 힘을 누구한테 맡기면 믿을 수 있을까?" 시푸가 물었다. 시푸는 드래곤 위리어를 찾는 접근 동기와 희망 등 긍정적 행동 표현이 생겼다. [표 4]는 캐릭터 무동기와 행동에 대한 맥거핀 효과 1의 영향을 분석하는 내용이다.

[표 4] 캐릭터 무동기와 행동에 대한 맥거핀 효과 1의 영향 분석

맥거핀 효과 번호	1
캐릭터	시푸
동기 (드래곤 스크롤 등장 전)	무동기
맥거핀의 속성	긍정적인 영향
행동 (드래곤 스크롤 등장 후)	적극적

4-2-2. 맥거핀 효과 번호 2

포(Po)는 자신에 대한 의문을 품고 제이드 궁전에 왔다. 시푸가 드래곤 위리어냐고 물었을 때 포가 대답했다. "아마도 저예요" 어쩔 줄 모르는 언어와 행동은 포의 명확하지 않은 동기를 보여줬다. 그러나 시푸가 그에게 드래곤 스크롤을 보여주고 나서 포가 말했다. "그럼 어떻게 올라가야 하나요?" 그때 갈망한 눈빛과 표정, 차분한 행동은 갈망하는 행동 표현이다. 포는 드래곤 위리어가 되고 싶은 접근 동기와 희망의 긍정적 행동 표현이 생겨났다. [표 5]는 캐릭터 동기와 행동에 대한 맥거핀 효과 2의 영향을 분석하는 내용이다.

[표 5] 캐릭터 무동기와 행동에 대한 맥거핀 효과 2의 영향 분석

맥거핀 효과 번호	2
캐릭터	포
동기 (드래곤 스크롤 등장 전)	무동기
맥거핀의 속성	긍정적인 영향
행동 (드래곤 스크롤 등장 후)	적극적

4-2-3. 맥거핀 효과 번호 3

시푸의 애정 표정, 그리고 입양하고 쿵푸를 가르치는 등 행동을 통해 시푸 무동기의 감정을 보여줬고 타이링에 대해 희망을 담은 긍정적 감정을 보여줬다. 그러나 타이링이 드래곤 스크롤을 강탈하여 시푸의 믿음을 저버렸다. 시푸는 타이링과 대항할 때 표정을 통해 실망과 좌절을 표현했고, 회피 동기와 부정적 행동이 생겼다.

타이링(Tai Lung)은 어려서부터 시푸에게 양육을 받아 쿵푸를 배웠고, 어릴 때 타이링이 시푸를 보는 눈빛은 사랑과 욕구로 가득 차 있었다. 이는 가족 간의 무동기 표현이다. 드래곤 스크롤을 얻고 싶는데 거절당한

후, 타이링의 공격적인 눈빛과 동작은 드래곤 스크롤을 갖고 싶은 접근 행동을 표현했다. 타이링은 드래곤 스크롤에 대해 갈망한 긍정적 행동이 생겼다. [표 6]은 캐릭터 동기와 행동에 대한 맥거핀 효과 3의 영향을 분석하는 내용이다.

[표 6] 캐릭터 무동기와 행동에 대한 맥거핀 효과 3의 영향 분석

맥거핀 효과 번호	3	3
캐릭터	시푸	타이링
동기 (드래곤 스크롤 등장 전)	무동기	무동기
맥거핀의 속성	부정적인 영향	긍정적인 영향
행동 (드래곤 스크롤 등장 후)	부정적	적극적

4-2-4. 맥거핀 효과 번호 4

포가 드래곤 스크롤을 열기 전에 말했다. "제가 그것을 읽으면 어떻게 될까요?" "정말? 너무 멋져요." 눈을 깜빡 뜨고 입꼬리가 올라가는 갈망 표정과 몸을 앞으로 기울이는 동작은 모두 접근 행동, 갈망, 흥분, 기쁨 등 행동을 표현했다. 드래곤 스크롤이 텅 비어 있다는 것을 봤을 때 포는 "나는 당연히 드래곤 위리어가 아니야, 무슨 농담이야."라고 소리쳤다. 눈살을 찌푸리는 표정과 고개를 숙이고 땅바닥에 앉아 있는 행동은 실망스럽고 우울한 감정을 표현했다. 포의 희망과 흥분은 이미 비어 있는 드래곤 스크롤로 억제되어 드래곤 위리어가 될 수 없는 회피 행동과 실망한 부정적 행동을 표현했다.

시푸가 포에게 드래곤 스크롤을 주면서 이렇게 말했다. "너는 나비가 날개를 펴려는 소리까지 들을 수 있다면서.", "깊은 동굴에서 똑똑히 볼 수 있다면서." 그때는 자신감 있고 기대되는 표정을 했으며 앞에 몸을 기울이고 눈을 크게 뜨고 입꼬리가 올라가는 동작을 했다. 이는 시푸의 동기 접근과 희망, 기쁨을 표현하는 것이었다. 그러나 비어 있는 드래곤 스크롤을 보고 나서 시푸는 매우 속상한 표정으로 "사람들을 모두 대피시켜", "내가 최대한 오래 끌게"라고 말했다. 그리고 혼자 연못가에 서서 생각했다. 실망, 불안, 우울 등 행동을 표현했다. 시푸의 희망과 기쁨은 이미 비어 있는 드래곤 스크롤로 억제되어 타이링과 싸울 드래곤 위리어가 없어서 회피 행동과 불안한 부정적인 감정이

생겼다. [표 7]은 캐릭터 행동에 대한 맥거핀 효과 4의 영향 분석하는 내용이다.

[표 7] 캐릭터 행동에 대한 맥거핀 효과 4의 영향 분석

맥거핀 효과 번호	4	4
캐릭터	포	시푸
맥거핀 효과 생기는 행동 (억제한)	적극적	적극적
맥거핀의 속성	부정적인 영향	부정적인 영향
행동 (드래곤 스크롤 등장 후)	부정적	부정적

4-2-5. 맥거핀 효과 번호 5

포는 비어 있는 드래곤 스크롤을 가지고 집으로 돌아갔는데 기가 죽어 있는 표정과 고개를 숙이고 허리를 굽히는 행동은 실망스럽고 우울한 감정 표현이었다. 그러나 드래곤 스크롤의 참뜻을 깨닫고 눈빛이 굳어지면서 고개를 들어 말했다. "비법이 아예 없어." 이는 희망과 영감의 행동 표현이다. 포이 실망하고 속상한 행동 표현은 이미 드래곤 스크롤의 참뜻으로 억제되어 자신이 드래곤 워리어라고 믿는 접근 행동과 희망, 영감 등 긍정적 행동이 생겼다. [표 8]은 캐릭터 행동에 대한 맥거핀 효과 5의 영향 분석하는 내용이다.

[표 8] 캐릭터 행동에 대한 맥거핀 효과 5의 영향 분석

맥거핀 효과 번호	5
캐릭터	포
맥거핀 효과 생기는 행동 (억제한)	부정적
맥거핀의 속성	긍정적인 영향
행동 (드래곤 스크롤 등장 후)	적극적

4-2-6. 맥거핀 효과 번호 6

타이링이 드래곤 스크롤을 얻은 후, 드래곤 스크롤을 열기 전에 "드디어! 잘됐다. 드래곤 스크롤의 힘은 이제 내 것이다!"라고 말했다. 눈썹 위로 눈을 뺏작 뜨는 표정은 희망이 생기고 흥분한 감정이었다. 그러나 드래곤 스크롤에 아무것도 없다는 것을 발견한 후 눈살을 찌푸리고 이를 갈며 드래곤 스크롤을 땅에 던지고 포를 공격하는 행동은 모두 실망하고 분노한 행동이었다. 타이링의 희망과 흥분의 행동은 비어 있는 드래곤 스크롤로 억제되어 현실을 믿지 않는 회피 행동과 실망, 좌절 등 부정적 행동이 생겼다. [표 9]는 캐

릭터 행동에 대한 맥거핀 효과 6의 영향 분석하는 내용이다.

[표 9] 캐릭터 행동에 대한 맥거핀 효과 6의 영향 분석

맥거핀 효과 번호	6
캐릭터	타이링
맥거핀 효과 생기는 행동 (억제한)	적극적
맥거핀의 속성	부정적인 영향
행동 (드래곤 스크롤 등장 후)	부정적

4-3. <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과의 캐릭터 행동에 대한 영향 분석

맥거핀 효과 번호1에서 시푸는 드래곤 스크롤의 존재로 드래곤 워리어를 찾는 희망한 긍정적 행동이 생겼다. 시푸가 드래곤 워리어에 대한 희망이라는 긍정적 행동은 맥거핀 효과 번호4까지 이어지고 억제됐다.

맥거핀 효과 번호2에서 포가 드래곤 스크롤의 존재로 드래곤 워리어를 찾는다고 희망한 긍정적 행동이 생겼다. 포가 드래곤 워리어가 되기를 원하는 긍정적 행동은 맥거핀 효과 번호4까지 이어지고 억제됐다.

맥거핀 효과 번호3에서 시푸가 타이링이 드래곤 스크롤을 강제로 가지고 싶은 행위에 대해 실망한 부정적 행동이 생겼다. 타이링에 대한 시푸의 실망이라는 부정적 행동은 영화에서 계속 이어졌다.

맥거핀 효과 번호3에서 타이링이 드래곤 스크롤의 존재로 강제로 갖고 싶은 갈망적 긍정적 행동이 생겼다. 드래곤 스크롤에 대한 타이링의 갈망이라는 긍정적 행동은 영화에서 계속 이어졌다.

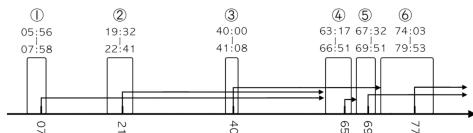
맥거핀 효과 번호4에서 시푸는 맥거핀 효과1에서 드래곤 워리어에 대한 기대를 이어가는 긍정적 행동이 억제됐다. 시푸의 접근 동기는 타이링을 어떻게 막을지 모르는 회피 동기로 바뀌었다. 시푸는 타이링에 대해 불안하고 초조한 부정적 행동은 맥거핀 효과 번호6까지 이어졌다.

맥거핀 효과 번호4에서 포는 맥거핀 효과1에서 드래곤 워리어가 되고 싶은 긍정적 행동이 억제됐다. 포의 접근 동기는 드래곤 워리어가 될 수 없는 회피 동기로 바뀌었다. 포가 자신과 드래곤 스크롤에 실망한 부정적 행동은 맥거핀 효과 번호5까지 이어졌다.

맥거핀 효과 번호5에서 포는 맥거핀 효과4에서 이어진 자신과 드래곤 스크롤에 실망한 부정적 행동이 억제되어 자신을 믿고 정의를 보호하는 접근 동기로

바뀌었다. 포의 희망과 자신감의 적극적 행동은 영화에서 계속 이어졌다.

맥거핀 효과 번호6에서 드래곤 스크롤 힘에 대한 타이링의 갈망과 흥분 등 적극적 행동이 억제되어 현실을 믿지 않는 회피 동기로 바뀌었다. 타이링이 실망하고 분노한 부정적 행동은 영화에서 계속 이어졌다. [그림 3]에서 <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과가 캐릭터 행동에 대한 영향이다.



[그림 3] <쿵푸 팬더>에 나타난 맥거핀 효과가 캐릭터 행동에 대한 영향

4-4. 분석 결과

먼저 애니메이션 <쿵푸 팬더>에 나타난 드래곤 스크롤이 등장한 맥거핀 효과 사건을 정리했는데 총 6개가 있다. 맥거핀 효과 번호 1, 2, 5, 6에서 드래곤 스크롤은 단일 캐릭터에만 영향을 미쳤다. 맥거핀 효과 번호 3, 4에서 드래곤 스크롤은 여러 캐릭터 동시에 영향을 미쳤다.

분석에서는 먼저 스토리 타임라인에 따라 드래곤 스크롤이 나타나는 순서대로 분석하여 드래곤 스크롤이 캐릭터 동기에 대한 유도하는 역할을 확정했다. 맥거핀 효과 번호 1, 2, 3에서 드래곤 스크롤은 시푸, 포, 타이링은 서로 다른 동기가 생기게 됐다. 이어 드래곤 스크롤 등장 이후 캐릭터의 언어, 표정, 동작 표현을 분석해 비교했다. 드래곤 스크롤의 등장은 캐릭터 무동기와 행동 표현에 대해 억제 효과를 나타냈다. 드래곤 스크롤의 등장은 주로 캐릭터의 불안과 희망 두 가지 행동을 억제했다. 캐릭터가 회피 동기가 생겼을 때, 드래곤 스크롤은 캐릭터의 불안하고 초조한 행동을 억제하고 희망적인 행동을 생기게 하였다. 캐릭터는 접근 동기가 생겼을 때 드래곤 스크롤은 캐릭터의 희망 행동을 억제하고 캐릭터의 불안하고 초조한 행동을 일으켰다.

드래곤 스크롤이 캐릭터 동기에 대한 영향을 분석하고 6개의 드래곤 스크롤이 나타난 맥거핀 효과 사건을 비교한 결과를 보면, 맥거핀 효과 번호 1, 2에서 시푸와 포가 생기는 긍정적 행동은 맥거핀 효과 번호 4가

지 이어 억제되었다. 맥거핀 효과 번호 4에서 포가 생기는 부정적 행동은 맥거핀 효과 번호 5까지 이어졌다. 맥거핀 효과 번호 3, 6에서 시푸와 타이링이 생기는 부정적 행동은 애니메이션 전체에서 계속된다.

5. 결론

캐릭터는 애니메이션 서사구조 속에서 행동을 수행하고 서사하는 역할을 한다. 캐릭터의 동기는 행동을 낳고 동기를 통해 캐릭터의 행동을 통제할 수 있다. 애니메이션에서 합리적인 동기 설정은 캐릭터의 행동을 더욱 자연스럽게 만들어 시청자들의 주의를 끈다. 그래서 어떻게 캐릭터의 무동기 행동을 유발하는지 중요하다.

애니메이션에서 맥거핀 효과는 캐릭터들이 쫓아오거나 피할 수 있는 목표로 삼아 캐릭터들의 욕구를 자극하고 욕망이 동기를 부여한다. 맥거핀 효과는 캐릭터의 무동기 상태에 행동을 촉발시켜 캐릭터에 접근하거나 행동을 회피한다. 맥거핀 효과는 캐릭터 행동에도 영향을 미친다. 긍정적인 영향의 맥거핀 효과는 캐릭터의 회피 동기와 부정적 행동 표현을 억제하고 긍정적 행동이 생기게 된다. 반면에 긍정적인 영향의 맥거핀 효과는 캐릭터의 접근 동기와 긍정적 행동 표현을 억제하고 부정적 행동이 생기게 된다. 이에 따라 맥거핀 효과가 애니메이션 캐릭터에 무동기와 행동에 미치는 영향 메커니즘을 연구하고 애니메이션 서사에서 합리적으로 맥거핀 효과를 설정함으로써 캐릭터의 행동 표현을 통제한다. 관객들은 캐릭터의 행동 표현을 보면서 다른 감정 경험을 하게 되며, 이는 애니메이션의 관상성을 높이고 창작자의 창작 마인드에 대한 이해를 높이는 데 기여했다.

사례분석을 위해 전형적인 맥거핀 효과를 가진 애니메이션 <쿵푸 팬더>를 대상으로 분석했으며 제기된 맥거핀 효과가 캐릭터에 대한 영향을 체계적으로 검증했다. 앞으로 연구에서는 더 많은 애니메이션을 통해 맥거핀 효과가 캐릭터 무동기와 행동에 미치는 영향과 이에 따른 결과를 연구할 것이다.

참고문헌

1. 서정남, 영화 서사학, 생각의 나무, 2004
2. 문관규, 알프레드 히치콕 영화의 서스펜스 연구 : 관객초점화와 이질성을 야기하는 대상 그리고 맥거핀, 한국엔터테인먼트산업학회 Vol.12, 2018
3. 강민우, 디즈니 애니메이션에 나타난 캐릭터 유형 및 특징 분석-프롭의 일곱 가지 등장인물 유형에 따라서, 세종대학교 영상대학원 석사논문, 2004
4. 박보람, 장편애니메이션에서 극적 서사를 위한 맥거핀 연구, 홍익대학교, 석사 논문, 2014
5. 진풍, 애니메이션의 비전형적 캐릭터에 대한 배역설정과 분석방법론, 동명대학교, 박사 논문, 2013
6. Paul Wells, Understanding Animation, Routledge, 1998
7. Woodworth R. S., Psychology: A study of mental life, RareBooksClub, 2013
8. Elliot, A. J., The hierarchical model of approach-avoidance motivation, Motivation and Emotion 30, 2006
9. Maslow, A. Deficiency motivation and growth motivation, Nebraska symposium on motivation: 1955, 1995