

ASMR의 시각적 효과 분석 : 애니메이션 「소나기」를 중심으로 An Analysis of Visual Effects of ASMR : Focused on Animation 「Sonagi」

김재웅, 구보름

중앙대학교 첨단영상대학원 애니메이션/디지털 콘텐츠

Jae-Woong Kim(kjw@cau.ac.kr), Bo-Room Koo(aptkid4869@hanmail.net)

요약

본 논문은 애니메이션에서 나타난 자율 감각 쾌락 반응, 즉 ASMR(Autonomous Sensory Meridian Response)의 시각적 효과를 분석하였다. 현재까지 ASMR 콘텐츠는 1인 미디어와 광고 콘텐츠 등에서 특정 목적성을 두고 제작되었다. 이와 달리 애니메이션은 주로 메시지 전달 중점의 직관적 형태로 제작되었다. 하지만 2000년대부터 점차 애니메이션 감상과 동시에 마음의 안정과 치유의 애니메이션 장르가 등장하였고, 이러한 시각적 효과는 ASMR 콘텐츠와 유사하다. 이에 한국 애니메이션 「소나기」(2017)를 중심으로 ASMR의 시각적 효과를 분석하였다.

■ 중심어 : | 애니메이션 | 자율 감각 쾌락 반응 | 시각 |

Abstract

The purpose of this study is to analyze the visual effects of autonomous sensory meridian response (ASMR) found in animations. So far, ASMR contents have been produced in one-person media or advertising contents with particular purposes. Unlike that, in animations, they have been produced in intuitive forms mainly for delivering messages. From the 2000's, however, gradually, animations intended for both appreciation and comfort and healing appeared, and such effects are similar to those of ASMR contents. This study has analyzed the visual effects of ASMR focusing on the Korean animated 「Sonagi」(2017).

■ keyword : | Animation | ASMR | Visual |

I. 서론

1. 연구목적

본 논문은 많은 영상 콘텐츠에서 검증할 수 있는 자율 감각 쾌락 반응, 즉 ASMR(Autonomous sensory meridian response)을 일으키는 영상 이미지의 영향성을 분석한다. ASMR을 다루는 영상 콘텐츠는 주로 청

각적 측면을 활용하는데, 이는 ASMR이 특정 소리에 따른 '트리거(Trigger)'[1]효과로 특정 반응을 유발하기 때문이다. ASMR의 청자(聽者)는 불면증이나 긴장감, 그리고 공황 상태가 완화되는 느낌을 받는데, 이와 관련된 연구로 영국의 스완지대학교 심리학 교수 닉 데이 비스(Nick Davis)와 대학원생 엠마 바렛(Emma Barratt)이 475명을 대상으로 ASMR을 실험하여 그 결

* 이 논문은 2017년도 중앙대학교 연구 장학기금 지원에 의한 것임

접수일자 : 2018년 10월 12일

수정일자 : 2018년 11월 26일

심사완료일 : 2018년 11월 26일

교신저자 : 구보름, e-mail : aptkid4869@hanmail.net

과를 얻었다[2]. 특히 실험 대상자 중 약 80% 이상이 특수하고 친밀한 감정을 느꼈다고 답변하였으며, 예일대학교의 스티븐 노벨라(Steven Novella)는 이러한 “ASMR의 형태가 과학적 근거를 확인하기 쉽지 않지만, 많은 시청자들로 하여금 심리적 변화를 가져오는 사례들이 일화적 근거로 나타난다”고 주장한다[3]. 본 논문에서는 스완지대학교와 예일대학교의 선행연구와 함께 최근 발표된 스웨덴의 벡만디자인대학(Beckmans College of Design)의 마르쿠스 니스트랜드(Marcus Nystrand)가 진행한 「인위적인 ASMR 트리거 프로젝트」(ASMR Synthetic Trigger Project)(2018)의 결과에 따라 시각적 ASMR의 중요한 근거를 한국의 애니메이션 「소나기」(2017)를 대상으로 분석하였다. 이 연구로 ASMR에서 시각적 요소의 활용가치를 높일 수 있으며, 애니메이션 이미지의 구성에 따른 감각 반응을 개괄적으로 도출하여 작품 제작에 효과적으로 활용할 수 있다. 또한 청각이 아닌 시각적 효과에 관한 연구는 ASMR의 궁극적 연구 목표인 치료적 형태의 정립에 대한 근거를 마련한다.

2. 선행연구

ASMR(Autonomous sensory meridian response)의 연구는 주로 설문조사 및 심리학적 측정 도구를 활용한다. 해외 연구는 바렛(Emma Barratt)외(2015)에서 ASMR이 청각과민증, 즉 미소포니아(Misophonia)와 유사성을 가지고 있으며, 생물학적 근거를 가질 수 있는 공감각의 형태라고 밝혔다. 이 감각은 청각으로 인한 물리적 감각과 함께 긍정적인 반응을 가져오는 것에 관심을 기울였는데, 바렛(Emma Barratt)외(2017)에서 ASMR 사용자들이 느끼는 요인, 즉 ASMR 트리거(Trigger)의 특징에 대하여 설문조사를 실시하였으며 시각적 측면에 대한 자각감각이 매우 높음(51.2%)을 보였음을 결론 내었다. 특히 색상과 대칭보다 소리와 관계되는 물체의 형태가 더욱 중요하게 나타났으며, 경험적 측면이 강했던 청각 ASMR보다 경험의 비중이 비교적 낮게 나타났다. 국내에서는 장세연 외(2016)에서 1인 미디어 영상에서 나타난 서사적 방송 형태가 청각적 요소를 통해 후각, 촉각, 미각적 공감각의 기능을 확장

하고 새로운 실존 공간을 제시하는 것으로 분석했으며, 신민아 외(2017)에서는 온라인 광고에서 나타난 ASMR 효과가 제품에 따라 자극적 형태 요소가 다르다는 것을 구분하였다.

3. 분석대상 및 방법

3.1 분석대상

본 논문의 분석대상은 안재훈 감독의 「소나기」로 작품에 나타난 장면이 다른 ASMR(Autonomous sensory meridian response)효과를 분석하였다. 애니메이션의 영상 구성 형식은 일반적인 ASMR 영상과 공통점을 가지고 있다. 애니메이션은 ASMR 영상과 같이 방송자와 수신자간의 거리가 다소 가까운데, 이는 관객에게 직관적 형태보다 간접적 이미지를 전달하며 관객 스스로 상상할 수 있게 한다. 또한 애니메이션은 실제 인간이 등장하는 것과 달리 가상의 인간이 등장하는데 이는 시각 ASMR의 공감각을 일으키는 중요한 요소로 적용된다. 이 중 애니메이션 「소나기」는 위의 특성과 함께 각각의 이미지가 ASMR 영상 형태와 같이 인물의 직접적 형태가 보이지 않는 상태에서의 움직임으로 구성되어 있으며, 작품의 감정을 클로즈업이라는 장치로 전달하는 것으로 인해 관객에게 미세한 동작 포착을 비교적 쉽게 적용하게 되고 이는 ASMR 트리거로 연결되기 때문에 시각적 ASMR의 적합한 연구대상이다. 아름다운 시골풍경을 배경으로 순수한 소년과 소녀의 사랑을 서정적인 감성과 아름다운 영상미로 표현한 이 작품은 짧은 상영시간에도 불구하고 깊게 몰입하게 된다. 특히 대사가 절제된 많은 장면의 풍경과 물체의 클로즈업은 ASMR의 촬영형식과 맞닿아 있으며, 이는 ASMR감각을 일으키기에 가장 적합한 연구대상이다.

3.2 분석방법

본 논문의 분석방법으로는 2018년 스웨덴에서 진행된 마르쿠스 니스트랜드(Marcus Nystrand)의 「인위적인 ASMR 트리거 프로젝트」(ASMR Synthetic Trigger Project)(2018)와 2014년부터 현재까지 진행되고 있는 「ASMR대학 설문 프로젝트」(ASMR UNIVERSITY Research Project)(2018)의 결과에 근거하여 분석하였

다. 이는 “ASMR 콘텐츠를 제작할 때 배경 음악은 가능하면 피해야한다”[1]는 연구결과에 동의하며 애니메이션 장면 중 대사가 배제된 장면의 <움직임>과 ASMR이 가장 효과적으로 형성되는 ‘시선, 사회적 거리, 태도’[4]의 클로즈업 장면에서 <재질>이 트리거(Trigger)로써 가장 높은 증상을 보여준 연필, 종이(넘기기), 마찰(폭신한, 까칠한, 부딪히는), 액체, 기체로 분류하였다. 이 연구과정은 바렛(Emma Barratt)외(2017)연구와 관점에서 일치하는 것으로 ASMR영상을 감상할 때 중요(30.7%) 관정을 받은 <재질>과 가장 중요(51.2%) <움직임>부분이 해당된다. 애니메이션에 표현된 시각적 ASMR 형태를 이와 같은 범주로 분류하고 ASMR이 유발시키는 <감정>효과와 관계에 대하여 크로스 분석을 적용하였다.

II. 본 론

1. ASMR의 이해

1.1 시각적 ASMR

ASMR(Autonomous sensory meridian response)은 시각, 청각, 촉각, 후각과 인지 자극으로 반응하여 나타나는 심리적 안정감이나 쾌감의 감각적 경험을 일컫는다. 이 현상에 대해 과학적 증거나 검증된 자료가 다소 부족하여 성격과 분류에 대해서 논란이 있지만, 감각적 경험의 많은 사례들을 중심으로 ASMR에 대하여 연구하는 커뮤니티가 나타나고 있다. 예일대학교 의대 신경의학과 교수 스티븐 노벨라(Steven Novella)는 ASMR에 대하여 ‘즐거운 종류의 발작이거나 쾌감반응을 유발하는 하나의 방법’[3]이라는 가능성을 제기하며, ASMR영상의 형태를 7가지로 나누었다.

표 1. 「ASMR 영상의 형태 7가지」, 2012[3]

구분	ASMR영상 형태
1	느리면서 강한 말하기의 형태
2	교육을 위한 비디오 영상 형태
3	사건에 대한 동정, 공감적 감각 형태
4	예술 작품에 대한 감상 형태
5	세밀한 작업에 대한 감상 형태
6	타인에 대한 관심 형태
7	접촉적 형태

이 중 ‘느리면서 강한 말하기’, ‘세밀한 작업’ 등은 예컨대 1980년대에 등장한 밥 로스 교실(Bob Ross Class)을 생각나게 하는데, 그의 말하는 속도와 세밀한 붓의 터치는 ASMR의 형태와 가장 흡사하다. 캐나다의 스미스(Stephen Smith), 프레드 보그(Beverley Fredborg), 제니퍼 코넬슨(Jennifer Kornelsen)은 최초로 뇌파를 감지하는 F-MRI(Functional Magnetic Resonance Imaging)와 TMS(Transcranial Magnetic Stimulation) 검사를 통해 ASMR의 과학적 연구결과를 발표하며 ASMR감각에 대한 생물학적 효과를 입증하였다[5]. ASMR을 느끼게 해 주는 트리거(Trigger)는 개인의 경험에 따라 다르게 나타나는데, 뇌과학적 측정으로 특정 소리가 공통적으로 자극을 일으킨다는 것이 밝혀졌다. 주로 “긹는 소리, 구깃구깃하는 소리, 두드리는 소리, 바람 부는 소리, 연필 사각거리는 소리 등의 환경소음을 통해서 안정감을 찾는다[2].” 2008년 미국의 인터넷 플랫폼 야후에서 시작된 ASMR 영상은 2010년 앤드루 맥미리스(Andrew MacMuiris)를 중심으로 이루어진 온라인 토의그룹에 의해 심화적 탐구가 시작되었다. 초기의 연구결과는 ASMR에서의 현상을 공감각 경험과 전을 경험 등과 비교하여 정의를 내렸는데, 도번(Dovern)(2012)과 스미스(Smith)(2016)는 연구에서 ASMR과 전율의 차이점에 대하여 서술했다. “ASMR과 전율은 모두 주의를 기울일 때 일어나지만 자극을 유발하는 요소에는 개인차가 있다. 하지만 자극 시 몸 전체로 가려움증이 급속하게 퍼지는 전율현상과 달리 ASMR 자극은 몇 분 이상 지속되는 차이점이 발견되었다[6].” 이러한 ASMR영상의 촬영방식은 다른 종류의 영상과는 달리 “방송자와 수신자의 시선이 마주치며, 카메라의 거리가 매우 가깝고, 영상 진행에 따라 카메라의 앵글이 변화되는 특징을 가지고 있다[4].”

표 2. 「시각 왜곡 유형」, 장세연 외(2016) p.274 재인용[2]

구분	범주	내용
시선	존재	방송자와 수신자의 시선이 마주침
사회적 거리	친밀감	방송자와 카메라가 매우 가까워짐
태도	참여	진행에 따라 카메라 앵글이 달라짐

1.1.1 감정

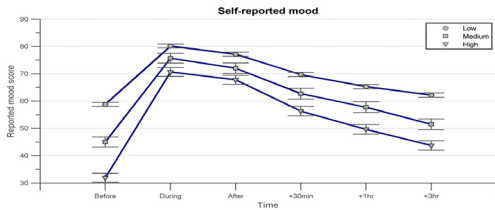


그림 1. 「ASMR이 감정에 미치는 영향」, 바렛(Emma Barratt) 외(2015) p.9 재인용[4]

“ASMR을 접한 대상은 80%이상의 긍정적인 감정을 느끼게 되는데, 시간(ASMR 영상을 시청한 전후와 직후 3시간)과 우울 상태(BDI, Beck’s depression inventory)의 분산분석을 했을 때, 참가자들은 ASMR 매체에 참여하는 동안 평균적으로 긍정적 기분이 높은 것으로 나타났다. 특히 우울증 위험이 높은 사람들은 우울한 감정의 점수가 급격히 감소했는데, 우울증을 가진 사람들에게 ASMR의 긍정적인 효과가 높게 나타났다[2].” 또한 보편적으로 행복, 편안, 안전, 매력과 유사한 감정을 일으킨다. 이것은 경험적 측면이 강하게 작용하는 청각 ASMR과 달리 시청자들의 공감각에서 비롯된다. 공감각(共感覺, synesthesia)이란 그리스어 Syn(together)와 Aisthesis(Perception)에서 유래했는데, 다른 영역의 감각을 불러일으키는 것으로 색깔을 듣거나, 소리를 맛보는 등의 감각을 말한다. 허버드(Hubbard, 2003)와 라마찬드란(Ramachandran)에 의하면 “흔히 흑색의 숫자를 보면 마치 숫자에 색깔이 채워진 것처럼 보이는 등의 감각이라고 말한다. 공감각은 남성보다 여성에게 흔히 나타나는 감각으로, ASMR의 감각과 같이 일정한 패턴을 가지고 나타난다[7].” 줄리아 라라(Giulia Lara Poerio)에 따르면 ASMR의 정서적 감각은 생리적으로 휴식상태와 같은 상태로 만드는데, 이것은 긍정적인 흥분과 평온을 증가시키고 부정적인 스트레스와 슬픔을 감소시킨다. 또 ASMR 영상은 신체를 평온하게 만들고 동시에 강한 자극적 감각을 일으키면서 복합적인 감각을 만들어내는 특징이 있다. 예컨대 “향수(鄉愁)가 슬픔과 함께 행복을 가지고 있는 것과 같다[8].”

1.1.2 재질과 움직임

표 3. 「ASMR을 일으키는 요소의 중요 정도」, 바렛(Emma Barratt) 외(2017) p.9 재인용[1]

구분	매우중요	적당히	중요한	약간중요	전혀
세밀한	11%	24.4%	26.8%	13.4%	24.4%
대칭	7.1%	14.2%	24.4%	15%	39.4%
색상	1.6%	8.7%	12.6%	23.6%	53.5%
재질	13.4%	30.7%	27.6%	17.3%	11%
움직임	51.2%	33.1%	8.7%	5.5%	1.6%

이러한 ASMR의 중요한 트리거(Trigger)는 주로 청각적 효과에 중점을 두지만, 시각적 효과도 많은 비중을 가지고 있다. 시각은 청각과 달리 대상체와 카메라의 거리 및 정확도에 따라 그 효과가 달라지는데, “작고 섬세한 동작은 60cm 이하의 거리가 가장 높은 트리거 역할을 하고, 비교적 큰 움직임은 60cm-1m에서 효과적인 트리거 지점을 발견했다. 그중 특히 액체의 경우, 움직임의 규모와 상관없이 2m의 거리에서 같은 효과를 가진다”라는 연구 결과가 도출되었다[1]. 바렛(Emma Barratt)에 따르면 ASMR 감상자는 트리거를 일으키는 객체의 구성 재료를 탐구하면서 대칭이나 색상의 측면은 다소 고려하지 않는다.

표 4. 「ASMR 트리거 9가지 유형」, 바렛(Emma Barratt) 외(2015) p.6 재인용[4]

트리거유형	참가자 비율
속삭임	75%
직접적인 움직임	69%
금속소리	64%
느린동작	53%
반복적 움직임	36%
미소	13%
비행기 소음	3%
진공청소기	2%
웃음	2%

또한 그는 9가지의 ASMR 트리거(Triggers)가 있음을 밝혔는데, 직접적인 움직임과 느린 동작 그리고 반복적 움직임이 시각적 트리거에 해당하며, 이는 ASMR 트리거가 보편적으로 조용하고, 편안한 상태이며, 직접적인 화면으로 일어난다는 것을 나타낸다.

표 5. 「ASMR 방송 마찰 유형」, 장세연 외(2016) p.278 재 인용[2]

마찰 유형	내용
두드리기(Tapping)	나무, 플라스틱 등을 두드림
긁기	천, 종이를 긁음
쏟기	액체, 고체 등을 쏟음
구기기	종이, 천 등을 구김
비비기	손, 사물을 비빔

국내의 장세연(2016)은 이러한 보편적 ASMR 트리거가 1인 미디어 방송에서 특징적으로 나타난다 말하며 이와 같은 유형을 분류하였는데, 이는 ‘두드리기, 긁기, 쏟기, 구기기, 비비기’가 속한다[4].

2. 시각적 ASMR의 이해

2018년 5월 백만디자인대학(Beckmans College of Design)의 마르쿠스(Marcus Nystrand)는 「인위적인 ASMR 트리거 프로젝트」(ASMR Synthetic Trigger Project)(2018)를 발표했는데, 그에 따르면 ASMR의 감상자들은 간접경험을 통하여 트리거를 느낀다. ASMR 영상의 일반적 구성은 카메라에 가까이 앉아 시청자에게 주의를 기울이거나, 손을 보여주며 인간의 존재를 숨기는 경우가 있는데, 그는 이에 주목하며 ASMR의 유발과 인간의 존재 여부에 대한 프로젝트 실험을 실시했다. 이 실험에서 피실험자들은 인간적 개체가 보이지 않는 상태에서 각각의 형태 및 움직임에 따라 촉각성과 감정을 느꼈으며 이는 보편적으로 ASMR에서 나타나는 감정의 형태로 밝혔다. 총 10가지의 애니메이션을 실험한 결과 연필 낙서가 가장 높은 ASMR감정을 일으켰는데, 그에 따르면 직접적인 인간의 존재여부는 ASMR의 핵심이 아니며 간접적 인간이 존재한다고 결론 내렸다. 예컨대 가장 높은 효과를 가진 연필낙서의 경우, 비교적 다른 사물과 달리 개체의 자동성이 낮기에 관객은 연필의 형태와 움직임에 따라 가상의 인간을 상상할 수 있으며, 무의식적으로 그림을 완성하려고 하는 것으로 ASMR 감각을 일으킨다 말한다.

표 6. 「인위적인 ASMR 트리거 프로젝트」, 마르쿠스 니스트랜드, 2018[8]

구분	내용	구분	내용
	실행주체가 보이지 않는 미완성 낙서		부드러운 물결 움직임
	부드러운 재질과 반동이 없는 마찰		부드러운 물결 움직임과 딱딱한 표면의 마찰
	거친 표면과 부드러운 반동이 있는 마찰		딱딱한 재질 마찰
	액체 재질과 미완성된 표면의 완성		거친 표면과 딱딱한 재질의 마찰
	부드러운 재질과 딱딱한 표면 마찰		부드러운 재질과 물결 움직임

「인위적인 ASMR 트리거 프로젝트」(ASMR Synthetic Trigger Project)(2018) 결과에 따른 애니메이션 장면에서 나타난 ASMR 재질과 움직임의 사례는 마찰, 액체, 기체의 형태로 분류할 수 있으며 다음과 같다.

2.1 마찰

애니메이션에서 마찰은 다른 시각적 요소와 달리 움직임의 제한이 나타났다. 마르쿠스(Marcus Nystrand)의 프로젝트에서는 바스리지는 네트망, 스크래치, 털 방울이 마찰의 형태와 유사한데, 마찰은 특히 “62~78%의 높은 비중으로 ‘즐거움 감정’을 불러일으킨다[9].”

2.2 액체

<액체>장면은 애니메이션에서 공통적으로 물결 움직임이 나타났다. 이것은 마르쿠스(Marcus Nystrand)의 프로젝트에서 종이, 선 가닥의 물결과 유사한데, “종이(넘기기)와 선 가닥의 물결은 75~86%의 비중으로 ‘즐거움 감정’을 일으킴과 동시에 ‘강한 자극’을 25~30%의 비중으로 불러일으킨다[9].”

2.3 기체

직접적인 형태가 없는 기체는 다양한 재질을 가진 부수적 요소에 따라 움직임이 다르게 나타난다. 기체의 움직임은 마르쿠스(Marcus Nystrand)의 연구 목록 중 선 가닥의 물결과 부드러운 브러시와 유사함과 동시에 직접적으로 주어지는 힘의 형태가 보이지 않는다는 특

정이 연필과 같다. 그의 실험에서 “강한 감정”을 제외한 모든 감정에서 가장 높은 비중(즐거움 감정: 89%, 편안함: 72%, 따끔함: 52%) [9]을 차지한 기체는 가장 효과적으로 감정을 불러일으키는 요소이다.

4. 분석결과

4.1 「소나기」(2017) ASMR 장면

애니메이션 「소나기」(2017)는 1953년 황순원의 소설을 원작으로 제작된 안재훈 감독의 단편 애니메이션이다. 소설의 감성적 측면을 세밀하고 따뜻한 풍경 묘사로 나타낸 이 작품은 2017년 8월에 개봉하여 2018년 베를린 애니메이션 영화제 및 제28회 자그레브 국제 애니메이션 영화제 공식 초청작으로 선정되었다. 작품의 내용은 시골마을에 전학 온 도시 소녀와 시골 소년의 첫사랑과 같은 설렘을 나타냈다. 2D애니메이션 기법의 수작업으로 제작되었으며, 한국적 색채를 통한 영상미로 전 세대에게 플라세보효과(Placebo Effect)를 주었다.

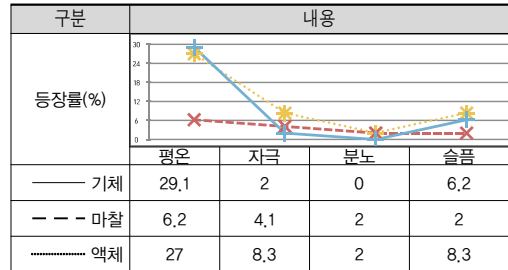
표 7. 감정에 따른 움직임과 재질 분류표

감정	움직임	재질
평온	반복적 흔들림	기체, 마찰
	직접적인 움직임	액체
	물결	기체, 마찰, 액체
슬픔	반복적 흔들림	기체
	직접적인 움직임	마찰, 액체
	물결	기체, 액체
자극	반복적 흔들림	기체
	직접적인 움직임	마찰
	쏟아짐	액체
분노	반복적 흔들림	마찰
	직접적인 움직임	액체

총 48분의 짧은 상영시간으로 이야기가 전개되며, 이 중 ASMR 요소를 담은 장면은 48개로 나타나 전반적으로 높은 분포율을 보였다. 작품의 감성적 측면을 표현하는 평온과 슬픔에서 반복적 흔들림, 직접적인 움직임, 물결이 나타났으며, 기체, 마찰, 액체가 고르게 나타났다. 평온, 자극, 분노, 슬픔의 <감정>과 ASMR 장면 속 3가지 <재질>인 액체, 기체, 마찰을 크로스 분석하였으며, 이는 다음과 같다.

4.2 <감정>과<재질>의 크로스분석 결과

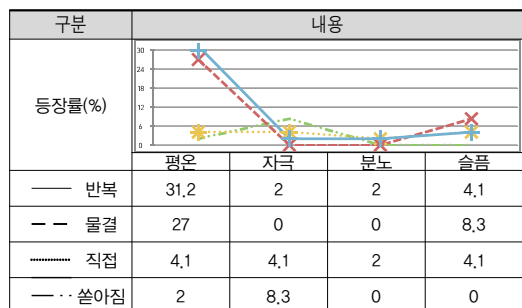
표 8. <감정>과<재질>의 크로스분석 그래프



먼저, 기체와 액체에서 <평온>이 높게 보였는데, 이는 ASMR의 목적인 심리적 안정감을 위해 액체와 기체를 사용했음을 나타낸다. 특히, 긍정적인 감정에서 높게 나타난 기체는 마르쿠스(Marcus Nystrand)의 연구에서 나타난 ‘연필’과 유사한데, 실체가 없는 기체는 작품에서 다양한 요소와 함께 등장한다. 이 형태는 “우리의 두뇌가 무의식적으로 힘을 가하여, 보이지 않는 간접적인 존재를 만들어내기 때문에 감정이 가장 활발히 나타난다[9].” 이와 같이 높은 등장률을 보인 액체는 앞서 바렛(Emma Barratt)(2017)의 연구와 같이 “어떠한 상태에서는 가장 효과적으로 ASMR을 일으키며, 긍정적 효과를 가진 시각적 요소”[1]인데, 이 작품의 특징에 따라 많이 나타난 비, 개울가가 액체로 표현되며 작품에 대한 긍정적 감정을 일으킨다.

4.3 <감정>+(움직임)에 따른 크로스분석 결과

표 9. <감정>과<움직임>의 크로스분석 그래프



반복적 흔들림과 물결이 긍정적 감정인 평온에서 높

은 등장물을 보였으며, 부정적 감정인 분노에서는 비교적 낮게 나타났다. 가장 높은 수치를 나타낸 반복적 흔들림은 바렛(Emma Barratt)(2015)의 실험에 의하면 “ASMR의 시각 트리거에서 반복적 움직임이 475명의 남녀실험자 중 약 36%의 비중으로 높게 나타났다[2].” 특히 ASMR에서 흔히 보이는 강한 자극이 아닌 안정적인 감정을 전달하는 특징이 있는데, 이것은 「소나기」(2017)의 기법인 2D 애니메이션 제작의 특징으로 반복되는 작화의 움직임이 ASMR 트리거로써 작동된다. 다음으로 높게 나타난 직접적인 움직임은 일반적인 ASMR 영상 콘텐츠의 촬영형태와 작품의 시각적 표현이 유사하게 나타나는데, “효과적인 ASMR을 위해서는 제작자와 감상자 간의 높은 사회적 유대감이 필요하다[10].” 이러한 이유에서 ASMR 콘텐츠는 대부분 클로즈업 장면을 활용하는데, 이 작품에서 나타난 직접적인 움직임으로 감상자는 등장인물에 대한 친밀도가 형성되면서 ASMR 감정을 일으킨다.

III. 결론

2015년 엠마 바렛(Emma Barratt)의 연구를 시작으로 ASMR의 시각적 효과의 중요성에 대하여 대두되었다. 특히, 동영상 플랫폼 유튜브에는 2018년 기준, 1190만개 가량의 ASMR(Autonomous sensory meridian response)동영상이 나타나고, 이들의 구독자가 70~100만명에 이르며 많은 이들의 관심을 받고 있다. 본 논문은 애니메이션 「소나기」(2017)에서 나타난 시각적 형태와 ASMR을 유발하는 트리거 형태의 유사성을 살펴보고, 이에 대한 효과성을 밝히고자 하였다. 이로 인해 애니메이션이라는 특징에 따른 ASMR 트리거의 형태를 발견하였으며, 이것이 ‘힐링’이라는 애니메이션의 장르로 사용될 가능성이 있음을 결론내었다. 애니메이션 「소나기」(2017)의 사실적 풍경과 직관적인 메시지 전달은 ‘경험의 중요도가 낮은 시각적 ASMR’[1]을 일으킨다. 이것은 ‘창각적 ASMR의 실제성으로 관객이 높은 공감각을 일으키는 것’[8]과 유사한 형태인데, 하나의 감각을 접하였을 때 다른 영역에서 나타나는 공감각

(共感覺, synesthesia)은 예컨대 특정 음악을 들을 때 색채를 지각하는 시감각(視感覺)이 청자로 하여금 음악을 보다 자세하고, 즐겁게 즐기도록 한다[11]. 분석결과에 따라 ‘평온한 감정’을 높게 나타내는 <액체>와 <기체>는 바렛(Emma Barratt)(2015)의 연구결과에 따라 입증된 “액체가 유발하는 높은 편안함과 안정적인 감정의 ASMR효과”[2]로써 본 작품의 주요소재인 ‘소나기’가 ASMR을 일으키는 트리거(Trigger)로 작용한다. 또한 가장 높은 수치(29.1%)를 보인 <기체>는 루돌프 아르하임(Rudolf Arnheim)의 미완성을 완성시키려는 지각의 체제화로 인하여, 이는 보이지 않는 기체를 보이는 부분으로 편입시키며, 형태의 고유 질서를 재구조화하여 지각하면서[11] ASMR 감정을 일으킨다. 움직임에서 가장 높은 수치(31.2%)를 보인 <반복적 움직임>은 2D 애니메이션 제작적 특징으로 무작위적인 자연의 움직임을 작위적으로 반복하여 집중되는 화면이 나타난다. 이러한 효과는 바렛(Emma Barratt)(2015)에 의하면 반복적 형태가 가져오는 ASMR 자극은 ‘거울뉴런(Mirror Neurons)’에 의한 감각인데[2], 즉 거울-촉각 공감각(Mirror-Touch Synesthesia)으로 “2005년 영국의 과학자 사라 제인 블레이크모어(Sarah-Jayne Blakemore)가 12명의 실험자를 토대로 연구한 바, 인간을 만지는 영상을 접하였을 때 뇌의 일정 영역이 활성화”[12]되면서 ASMR 감정을 유발한다. 애니메이션 「소나기」(2017)에서 다소 높은 빈도로 나타난 ‘평온한 감정’은 ‘힐링(Healing) 애니메이션’[13]이라는 장르의 특징과 유사하다. 특히 “기능적 측면에서 미디어의 상호작용과 정신적 정화”[13]를 일으키는 것은 ASMR의 목적성과 유사한데, 이는 앞으로 연구될 ‘힐링(Healing) 애니메이션’ 장르와 ASMR의 특징적 형태 및 분류에 대한 명시적 활용이 되며, 앞으로 연구될 ASMR은 새로운 개념으로서의 효과에 대한 분석의 경우 몇 가지 문제성을 고려해야 한다. 특히 시각적 ASMR의 효과는 ASMR을 일으키는 가장 유력한 트리거(Trigger)인 공감각을 일으키는 것에 다소 제한적 부분이 있기에 더욱이 그러하다. 하지만 이러한 연구는 ASMR 효과증명에 대한 실증적 가치창출과 치료적 효과를 가지는 애니메이션과 다양한 영상 콘텐츠에 대한 방향성을 제시할 것이다.

참 고 문 헌

[1] Emma L. Barratt, Charles Spence, and Nick J. Davis, "Sensory determinants of the autonomous sensory meridian response (ASMR) understanding the triggers," London: PeerJ, pp.1-11, 2017. DOI 10.7717/peerj.3846

[2] Emma L. Barratt and Nick J. Davis, "Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) a flow like mental state," London: PeerJ, pp.1-15, 2015. DOI 10.7717/peerj.851

[3] <https://theness.com/neurologicablog/index.php/asmr/#more-4256>

[4] 장세연, 박진서, 류철균, "ASMR 방송의 실존적 공간 연구," 글로벌문화콘텐츠, 제24호, pp.269-287, 2016.

[5] Stephen D. Smith, Beverley Katherine Fredborg, and Jennifer Kornelsen, "An examination of the default mode network in individuals with autonomous sensory meridian response (ASMR)," Social Neuroscience, UK: Taylor & Francis, Vol.12, No.4, pp.361-365, 2016

[6] 신민아, 윤재영, "ASMR을 활용한 온라인 광고 사례 분석 연구," 한국디자인학회 학술발표대회 논문집, 제11호, pp.55-57, 2017.

[7] 김용철, *공감각의 형성요인에 관한 연구 : 촉감, 음감, 색깔의 관계성을 중심으로*, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, pp.26-27, 2005.

[8] Giulia Lara Poerio, Emma Blakey, Thomas J. Hostler, and Theresa Veltri, "More than a feeling: Autonomous sensory meridian response(ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology," Cambridge: PLOS, Vol.13, No.6, p.e0196645, 2018.

[9] <https://synthetictriggers.github.io/results.html>

[10] <https://asmruniversity.com/origin-theory-of-asmr/#comments>.

[11] 루돌프 아른하임, 김경오 옮김, *시각적 사고*, 이

화여자대학교출판부, 2004.

[12] <http://scienceon.hani.co.kr/363507>

[13] 이연숙, "힐링 콘텐츠의 정의 및 개념," 한국디자인포럼, 한국디자인트렌드학회, Vol.17, No.2007, pp.301-310, 2007.

저 자 소 개

구 보 림(Bo-Room Koo)

정희원



- 2012년 2월 : 남서울대학교 영상 예술디자인학과 대학원(미술학 석사)
- 2017년 2월 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 애니메이션 디지털/콘텐츠(박사과정)

<관심분야> : 만화 · 애니메이션, 문화 기호학

김 재 웅(Jae-Woong Kim)

정희원



- 1982년 2월 : 홍익대학교 미술학 (학사)
- 1984년 8월 : 홍익대학교 미술학 (석사)
- 1992년 8월 : 독일슈투트가르트 국립조형 예술대학 Aufbaustudium
- 2000년 8월 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 교수

<관심분야> : 교육콘텐츠, 문화콘텐츠, 애니메이션