

〈블라인드 사이드〉와 〈행오버〉의 서사에 대한 미국 관객의 생체반응에 의한 몰입도 연구

Study on the Immersion by the American Audience's Biotic Response to Narrative of 〈Blind Side〉 and 〈Hangover〉

우정권
단국대학교 교양교육대학

Jeong-Gueon Woo(jgwoo8@hanmail.net)

요약

관객의 뇌파 반응을 중심으로 하여 생체 반응을 측정하여 그래프로 몰입 도를 표기하여 영화 서사와 갖는 상관성을 연구하였다. 그 결과 서사를 이루는 중요 부분에서 몰입도 역시 높게 나타남을 알 수 있었다. 사건의 예고, 핵심적인 사건들, 사건의 해결과 같은 3막 구조의 서사적 핵심 부분에서 몰입도가 역시 높게 나타난 것이다. 본 연구는 미국 영화 2편을 대상으로 하여 미국인의 반응을 살펴보았다. 〈블라인드 사이드〉와 〈행오버〉를 연구 대상으로 하여 관객 반응을 실험하였다. 그 결과 두 편 영화의 반응에 있어 공통점은 1막 끝날 무렵 장소가 이동하는 지점에서 몰입도가 높게 나온 점이다. 새로운 장소로 이동하기 전까지 과정에서 관객(피험자)의 몰입도가 점차적으로 증대되다가 장소로 넘어가는 전환점에서 극대점을 보인 것이다. 그 이후 2막에서 7개의 핵심 사건이 일어나는 데, 각 사건이 벌어진 시간대에서 관객의 몰입도가 고점을 이룬다. 결국 핵심 사건과 몰입 도는 깊은 상관성을 갖는 것이다. 사건이 해결되는 3막에서도 관객에게 감동을 주면서 주제 의식을 강하게 드러내는 부분에서 몰입도가 높게 나타난다. 어쩌면 이와 같은 이유들이 이들 영화가 상업적으로 성공할 수 있는 요인으로 작용한 게 아닌지 모르겠다. 본 연구는 향후 많은 영화를 대상으로 실험을 하여 과학적인 데이터를 얻을 것이고, 그 결과 영화 리서치 및 마케팅에 활용될 것이다.

■ 중심어 : | 서사 | 생체 신호 | 뇌파 | 몰입도 | 사건 | 블라인드 사이드 | 행오버 |

Abstract

The common point between 〈Blind Side〉 and 〈Hangover〉 is that the immersion was high at the point where all the place movements occurred in the narrative before the full-blown incident occurred. The immersion level showed the maximum at the turning point that passed to the place.

Seven key events occur, and the audience 's immersion is peaking at the time of each incident. The core event and the immersion are highly correlated. It is at a point where the background, such as movement from the third act, where the most central event is solved, or return to the original place, is changing. The immersion degree of the audience is closely related to the narrative from the first film to the third film of the narrative.

■ keyword : | Narrative | Living Body Signal | Brain Wave | Immersion | Accident | Blind Side | Hangover |

* 이 연구는 2016년도 단국대학교 대학연구비의 지원으로 연구되었음.

접수일자 : 2018년 01월 16일

심사완료일 : 2018년 02월 05일

수정일자 : 2018년 02월 05일

교신저자 : 우정권, e-mail : jgwoo8@hanmail.net

1. 서론

1. 연구 목적 및 연구사 검토

영화는 서사(敍事, Narrative) 예술이다. 서사란 시간의 경과에 따라 사건들이 발생하는 것을 말한다[1]. 시간이 연대기이든지, 비연대기이든지간에 정지해 있다면 서사라고 할 수가 없다. 그리고 시간이란 영화가 상영되는 시간을 말하는 것보다 영화 속에서 사건이 벌어지는 것으로서 연속성과 비연속성을 모두 갖고 있다. 따라서 서사란 시간의 흐름에 따라 발생한 사건을 말한다. 관객은 그러한 영화 서사를 보면서 사건이 또 다른 사건을 낳는 연속성(비연속성) 속에서 흥미와 불안, 의문과 긴장 등과 같은 감정을 갖는다. 서사를 끌고 나가는 힘은 그 다음 사건이 불러일으킬 수 있는 감정이다. 그와 같은 감정이 관객을 심리적 불균형 상태로 몰아간다[2]. 관객들이 이러한 긴장이라는 심리 상태를 더 강하게 가지면 가질수록 서사 속으로 더 몰입하게 된다. 관객들이 서사 속으로 몰입하게 되는 것이 시간의 흐름에 따라 그 양상이 다르게 나타난다. 그럼, 그런 서사의 변화 양상이 일정한 패턴을 갖고 있는가, 아니면 불규칙적인가. 이것을 살펴보는 것이 본고의 연구 목적이다.

선행 연구에서 서사와 관객의 생체 신호(뇌파)의 상관성을 살펴본 것은 상당히 드물다. 영화학자 중 인지과학자들 사이에 영화 장면에 대해 뇌파를 측정하는 실험을 한 적이 있지만, 2시간이나 되는 영화 상영 전체 시간에서 서사의 흐름에 따른 뇌파를 측정할 실험은 거의 없었다 하여도 과언이 아니다. 영화 인지과학자인 Tim J. Smith는 관객이 영화를 보면서 시각의 초점의 이동에 따른 변화를 서사적으로 파악한 연구를 하였다[3]. 이와 같은 연구는 시각의 초점을 측정하는 장비가 개발되면서 광고의 시청자, 게임의 플레이어의 시각 변화를 스토리와 연관시켜 연구들을 많이 하여 왔다. 그러나 이들 연구 역시 2시간이 되는 서사의 전체에서 뇌파와 같은 생체신호 반응을 측정하지는 못한 문제가 있다.

서사라는 비물리적 요소와 생체 신호라는 지표 사이의 상관성을 찾는 것은 인문학과 자연과학과의 융복합 연구에서만 가능한 일이다. 사회과학적 관점에서 뇌파 측정 결과를 활용한 연구가 있다[4]. 이것 역시 학문 간

의 융복합 연구에 의해 이뤄진 점에서 의미가 있다. 또한 영상에 대한 감성 반응을 뇌파 측정 방법론에 의해 살펴본 연구가 있었지만[5], 뇌파 측정이란 실험 방법에 많이 의존하여 영화가 서사 예술이라는 특징을 잘 드러내지 못한 문제점이 있다.

2. 연구 대상

미국 영화 중 상업적으로 흥행에 성공하였고 장르적인 특징을 잘 드러내는 영화를 연구 대상으로 하였다. 영화 흥행을 대상 조건으로 삼은 것은 미국인들이 갖고 있는 서사에 따른 생체 신호 반응에 있어서 다수의 특성을 찾아내는 데 용이하기 때문이다. 그리고 장르를 드라마와 코미디로 한정 시킨 것은 미국인이라는 지역적 특성이 다른 장르 보다 잘 드러나 있기 때문이다. 그 결과 <블라인드 사이드(The Blind Side), 2009년 개봉>와 <행오버(The Hang Over), 2009년 개봉>가 선택 되었다.

<블라인드 사이드>는 드라마 장르 영화로서, 2천9백만 달러를 들여 제작했는데, 미국 내에서만 2억 6천만(255,959,475)달러의 수익을 올려 제작비 대비 9배 이상의 수익을 올렸으며, 전 세계적으로는 3억1천만(309,208,309)달러를 벌어들여 제작비 대비 11배 이상의 수익을 냈다. 상업적으로 큰 성공을 냈다[6].

<행오버>는 코미디 장르 영화로서, 3천5백만 달러를 들여 제작했는데, 미국 내에서만 2억 8천만 달러(277,322,503) 정도 올렸는데, 이 금액은 총제작비 3천5백만 달러에 비해 8배 이상의 수익을 올렸으며, 전 세계적으로는 4억7천만 달러(467,483,912) 정도로 제작비 대비 13배 이상의 수익을 냈다[7]. 이 둘 영화는 상업적 성공과 함께 장르적 특징인 휴머니티와 웃음의 코드가 잘 드러나 있다.

3. 연구 방법론

영화를 보고 있는 관객들에게 생체 반응을 실시간 측정하여 영화에 대한 몰입 도를 평가한다. 본 실험은 본 연구진이 2012년 여름 미국 플로리다 주 올란도의 UCF (University of Central Florida)에 소속되어있는 CEM (Center for Emerging Media)을 방문하여 1개월 체류

하면서 수행되었다. 실험 참가자는 UCF의 IRB (Institute of Review Board) 심의를 통과하였으며, 측정자들은 모두 IRB Training을 수료하였다.¹ 측정대상으로서의 연구 참여자들 (participants)은 미국에서 태어났거나, 적어도 6세 이전에 이민을 왔으며, 플로리다 주 올란도에 거주하는 미국인으로서 건강한 20대~30대의 220명이었다. 측정실은 영화를 상영할 수 있는 충분한 공간 (5m x 7m x 3m) 으로서 수용자에게 쾌적한 온 열감을 제시하며, 소음이 차폐되며, 광센서에 영향을 주지 않도록 조명을 제어하며, 전자파를 차폐하였다. 시청각 시스템은 Sony 제품의 Blue Ray Home Theater System (모델: BDVE580, 1,000 Watt, 5.1 Surround Sound)을 사용하였다. 영화를 상영하는 동안 측정실 내부에는 피실험자만 있도록 하고 피실험자의 거동을 외부에서 모니터링 할 수 있는 시스템과 상영되는 영화와 측정되는 생체 신호를 각각 외부에서 모니터링 할 수 있도록 하였다.

생체 신호 측정 장치는 Biopac Inc.의 MP150을 사용하였으며, 뇌파 2채널로 측정 하였다. 생체신호는 매우 미약하므로 증폭기를 사용하는데, 뇌파는 2만배로 증폭 후 5-30 Hz의 밴드패스 필터를 통과시켰고, 아날로그 생체신호를 컴퓨터로 불러들이기 위하여 1,024 Hz로 샘플링 하였다. 뇌파는 처음 1분을 제거하였고, 뇌파는 안구의 움직임과 눈 깜빡임 등의 잡음을 제거하기 위하여 512샘플로 세그먼트하여 50%씩 중복되도록 시계열에서 이동시켰으며 -80uV에서 +80uV를 벗어나는 신호를 포함하는 세그먼트는 제거하였다. 그런 다음, 신호대 잡음 비율이 양호한 각 세그먼트에 대하여 30초 윈도우로 10초씩 이동하면서 파워스펙트럼 밀도를 계산하였다. 뇌파의 전극부착은 10-20 국제전극배치시스템에 따라 전도성크림을 이용하여 신호전극: Fp1 (좌측 전전두엽), Fp2 (우측 전전두엽), 기준전극: A1 (좌측 컷불)과 A2 (우측 컷불)를 연결, 집지전극: Fz (이마 중앙)을 각각 부착하였다. 이때 뇌파 전극들 간의 임피던스는 5 kΩ 이하가 되도록 하였다

실험은 오전 세션 (8시-12시), 오후 세션 (오후 1시-

5시), 저녁세션 (오후 6시-10시)으로 구분하여 1일 3회 수행하였다. 하루의 생체리듬 영향을 배제시키기 위하여 5가지 영화 제시 빈도를 각 세션별 가능한 동일하도록 하였으며, 측정은 4명씩 1조로 하였다. 피실험자가 도착한 뒤 약 10분간의 안정 상태를 취한 뒤, 영화를 감상하는 동안 생체신호(뇌파)를 측정하였다[8].



그림 1. 영화를 관람하는 동안 생체신호 측정 장면²

뇌파를 측정 후 220명을 평균 냈으며, 몰입 도를 다음 [표 1]과 같은 기준에 의해 그래프로 표현하였다.

표 1. 몰입감에 비례하는 뇌파³

뇌파 $Fp_{1-2}(B_i / \ominus)$: 몰입감에 비례	$Fp_{-}(B_i / \ominus) = \frac{Fp1(B_i_Power) + Fp2(B_i_Power)}{Fp1(\ominus_Power) + Fp2(\ominus_Power)}$
----------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

II. 사건 발생의 예고

영화가 시작되고 난 뒤 일정 시간이 흐른 지점에까지 피험자들의 영화에 대한 몰입도가 대체적으로 증가하다가 어느 지점에 이르면 최고점에 이른다. <블라인드 사이드>는 21분, <행오버>는 30분에 몰입도가 최고점에 이른다. 이들 두 편 영화가 20분에서 30분에 이르기까지 서사적으로 어떤 일이 생겨 몰입도가 최고점에 이르게 되었는지를 각 영화를 통해 구체적으로 살펴보겠다.

1. <블라인드 사이드>의 사건 예고

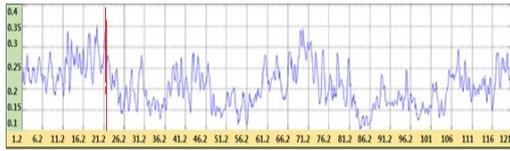
<블라인드 사이드>는 고아와 같은 흑인 고등학생이 백인 가족에 입양되어 따스한 가족애를 느끼면서 축구 선수로 성공하여 대학에 들어간다는 이야기로 된 드라마 영화이다.

² 본 연구 실험에 참여한 피실험자를 직접 촬영한 장면임

³ 본인이 한국콘텐츠진흥원의 2011-13년도 기술개발사업에 주관기관 연구책임자로 참여하였다. 협력기관인 한국표준과학연구원의 김원식 박사 등이 실행한 실험 결과임.

¹ 이것은 인간의 뇌파 측정을 통한 실험이기 때문에 인체에 유무해한지를 판단하기 위해 반드시 거쳐야 하는 과정이다.

표 2. 〈블라인드 사이드〉 몰입도 그래프[9]



영화가 시작되고 관객(피험자)의 몰입도가 최고점을 오르락내리락 하다가 21분에 이르러 최고점에 이른다. 12분에서도 고점에 이르기도 한다. 고점을 이루거나, 몰입도가 증대되어 가는 시간에서 벌어진 이야기는 영화 전체를 보았을 때 의미 있는 부분이다. 10분에서 12분까지의 시간대에 ‘마이클’이 집을 나와 혼자 살면서도 운동 능력이 뛰어나 사립 고등학교에 입학한다. 수업 첫 시간에 간단한 테스트를 받지만 아는 게 전혀 없어 빈 종이에 한 사람이 혼자 배를 타고 있는 그림을 그려 낸다. 이 시간대에서 마이클이 큰 덩치를 지녀 운동능력을 지니고 있지만 빈민가에서 고아처럼 혼자 살고 있는 이야기에 피험자들은 몰입하는 양상을 보인 것이다.

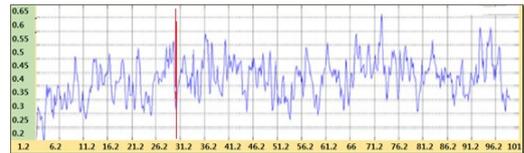
13분에서 21분까지에서 일어난 일은 마이클이 거처 하던 곳을 나와야 하고, 자신의 아버지가 죽었다는 소식을 들으면서 완전히 고아가 된 처지에서 비가 오는 밤에 빨래방으로 잠을 자러 가는 길에 ‘리안’을 만나 그녀의 집으로 들어가 잠을 자게 되는 것이다. 이 부분은 앞으로 이 영화가 마이클이 리안의 집으로 들어가 살게 되면서 많은 일들이 생겨나는 중요한 사건에 해당된다. 이제부터 이 영화의 서사가 본격적으로 시작된다. 앞에서 보인 마이클의 빈민가 출신, 아버지가 없는 고아와 같은 상황, 뛰어난 신체조건, 교육을 받은 적이 없는 상태 등이 리안을 만나서 그와 반대로 부자, 가족, 교육 등의 혜택을 받으면서 자신의 가장 큰 장점인 운동 능력을 발휘할 수 있게 되는 시간대이다. 이런 이야기에 피험자의 몰입도가 최고치에 이를 정도로 뇌파 반응을 보인다.

2. 〈행오버〉의 사건 예고

〈행오버〉는 결혼식을 앞 둔 ‘더그’와 그의 친구 3명(‘앨런 가너’, ‘필 웬넬’, ‘스투 프라이스’)이 라스베이저스로 놀러가 총각 파티를 벌이는 코미디 영화이다. 그

들이 놀러간 라스베이저스에서 첫날밤 각종 사건들이 벌어지고, 우여곡절 끝에 다시 결혼식장으로 돌아온다는 이야기로 되어 있다.

표 3. 〈행오버〉 몰입도 그래프[10]



이 영화가 시작되고 6분에서 10분 사이 피험자들의 몰입도가 증가한다. 그 이유는 결혼식을 앞둔 더그가 라스베이저스로 놀러 가기 위해 예비 장인어른으로부터 벤츠 스포츠카를 빌리고, 학교 선생인 ‘필’이 학생들로부터 건어 들인 후원금을 라스베이저스에 가 쓰기 위해 착복하고, 치과의사인 ‘스투’가 부인이 반대하는 데도 라스베이저스로 놀러가려는 장면들에서 황당하고 비상식적이며, 웃기는 상황의 연속이기 때문이다. 그러면서 도대체 라스베이저스에서 어떤 사건들이 벌어질 것인가를 궁금하게 만든다. 그런 점들이 피험자들을 서사 속에 몰입하게 만든다. 비상식적이며 엉뚱하기까지 한 이들이 모두 차에 올라 타 라스베이저스로 가는 길에 벌어지는 일들이 12분에서 16분까지 시간대에서 펼쳐지는 데, 이 구간에서 피험자들의 몰입도가 증가한다.

22분에서 25분 시간대에서 피험자들의 몰입도가 갑자기 증가하고 30분까지 증대된다. 그런 이유는 남자들이 라스베이저스에서 환락의 밤을 보내기 위해 호텔방을 나와 호텔 옥상에 올라가 서로 피로 결연을 맺으면서 오늘 밤 그 어떤 일이 생겨도 한밤에 있었던 일을 말하지 않기로 한다. 이처럼 놀기 위해 진지하게 도원결의하는 이들의 모습에 피험자들은 재미있어 하면서 앞으로 벌어질 사건들에 대해 궁금하게 되어 몰입도가 높아진 것이다.

여기까지가 평범한 일상생활에서 벗어나 라스베이저스라는 곳에 가 환락의 밤을 보내기 전까지의 이야기이다. 이 부분은 앞으로 펼쳐질 본격적인 사건들을 예고한다. 그들이 라스베이저스에서 어떤 일들을 저지르고, 그러한 일들 속에서 어떤 곤란과 어려움에 처하게 되

는 가를 예상하게 하는 서사이다. 이와 같은 이야기로 된 서사가 피험자들에게 몰입 도를 증대시켜 놓은 것이다.

3. 장소 이동에 의한 서사의 분기와 몰입도 증대

이들 영화 2편이 갖는 공통점은 본격적인 사건이 일어나기 전의 서사에서 장소 이동이 모두 일어나고, 바로 이 지점에서 몰입도가 높게 나온 점이다. <블라인드 사이드>는 리안의 짐으로의 이동하는 시간대, <행오버>는 일상에서 라스베이거스로의 이동하는 시간대에서 모두 최고의 몰입도가 나타난 것이다.

이와 같은 부분을 서사의 플롯인 3막 구조로 보면 모두 1막에 해당된다. 1막은 본격적인 사건이 시작되기 전의 단계라고 할 수 있는데, 앞으로 벌어지는 사건의 중심인물을 예고하고 어떤 사건을 중심으로 이야기를 전개시켜나가는지를 보여준다. 그런데 배경으로 장소가 바뀐다는 점이 특징이다. 2막이 시작되는 시간대로는 대체로 20~30분대에 1막의 몰입도가 극대점을 보인 후 지점부터 2막이 시작된다. 이때까지 시간은 영화 전체 상영 시간으로 보면 1/5~1/6에 해당된다. <블라인드 사이드>에서 가난과 외로움이 있었던 장소적 배경이 부와 가족이 있는 곳으로 바뀌고, <행오버>에서는 일상 생활하는 곳에서 환락의 장소로 이동해 가는 것이다. 이러한 장소의 이동에 의한 사건의 전개, 그리고 본격적인 사건의 예고 등이 영화 전체 서사로 보았을 때 스토리의 서막이라고 할 수 있다. 결론적으로 모두 장소 이동이 일어나는 지점이 본격적인 사건을 예고하면서 관객으로 하여금 몰입 도를 가장 높게 나오도록 한 것이다. 장소 이동이 이뤄지기까지 시간 과정에서 몰입도가 높게 나타나고, 향후 어떤 일들이 벌어질 것인가를 궁금하게 하여 몰입도가 높아진 것이다.

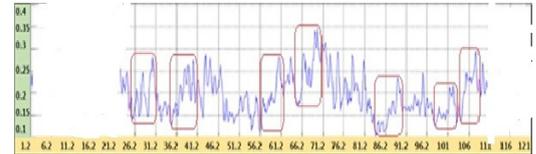
III. 핵심사건과 몰입도의 상관성

1막에서 사건이 일어난 뒤 2막에서 본격적인 사건들이 생겨나는 데, <블라인드 사이드>와 <행오버>에서 7개의 핵심사건이 발생한다.

1. <블라인드 사이드> 몰입도와 핵심사건

본격적인 사건이 시작되는 21분부터 107분까지 26분에서 30분, 35분에서 40분, 56분에서 60분, 65분에서 70분, 85분에서 88분, 98분에서 102분, 103-107분 등 총 7개 시간대에서 몰입도가 증가한다.

표 4. <블라인드 사이드> 몰입도와 핵심사건[9]



26에서 30분 사이 몰입이 증가한다. 마이클이 리안 짐으로 들어와 추수감사절에 가족들이 모두 모여 칠면조 요리에 식사를 하면서 가족 간의 우애를 다지는 장면을 마이클은 보게 되고, 그 역시 이제 리안 가족과 함께 생애 처음으로 가족애를 느끼게 되는 이야기로 되어 있다.

35분에서 40분까지 몰입도가 지속적으로 증가한다. 마이클이 학교에서 테스트한 결과 보호본능이 높은 것으로 나타나고, 리안 가족들과 함께 보내면서 서점에서 책을 구해 읽거나 집에 와서도 잠자리에 들기 전에 책을 읽는 등에서 가족의 따스한 사랑이 묻어나는 장면으로 되어 있다.

51분에서 56분 사이 몰입도가 급속하게 증가한다. 이 부분은 마이클이 미식축구를 시작하면서 리안의 아들인 'STU'와 함께 훈련을 하는 장면으로서 앞으로 마이클이 잘할 수 있는 운동선수로 성장할 수 있음을 보여주는 이야기로 되어 있다.

56분에서 60분 사이 몰입도가 지속적으로 증가한다. 마이클이 리안에 의해 입양되어 그녀의 가족 구성원으로 되는 과정이 그려져 있다.

65에서 67분 사이 몰입도가 급속하게 증가한다. 리안은 마이클의 친엄마로부터 입양 허가를 받고, 한편 마이클과 STU가 타고 가던 차가 다른 차와 충돌하는 사고가 발생하는 데, 마이클이 손으로 STU가 튕겨져 나가는 것을 막아냄으로써 인명사고가 발생하지 않는다. 마이클은 자기가 다른 사람을 보호해야 한다는 보호본

능이 강하게 갖고 있음을 학교 테스트에서 나타났듯이 실제로 자신의 삶에서도 행동으로 드러내는 것이다. 이 부분은 마이클의 보호 본능으로 리안 가족 사람들을 구한다는 의미를 담고 있다. 이제 그의 보호 본능이 미식축구 선수로서의 활동에 보다 구체적으로 나타난다.

83분에서 89분 사이가 여기에 해당되는 데, 마이클이 미식축구 훈련을 하는 데, 자기 팀 선수들을 가족처럼 보호하기 위해 상대방 선수들을 블러킹한다. 그러한 본능이 시험에서 강력한 블러킹 실력으로 나타나 경기에 승리하게 되고, 많은 대학 코치들로부터 스카우트 제의를 받게 된다. 이제부터 마이클은 미식축구 선수로서 대학에 들어갈 수 있는 기회가 생긴 것이다.

97분에서 101분 사이에 몰입도가 급속하게 증가하는데 대학에 입학할 수 있는 기회를 얻은 마이클은 학업 성적이 부족함 점을 과외를 통해 채워 나간다.

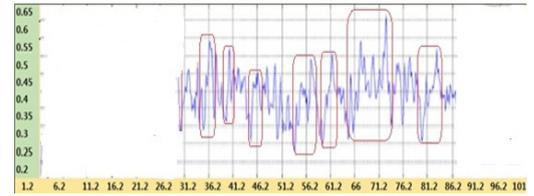
103분에서 107분 사이 몰입이 지속적으로 증가한다. 마이클은 갑자기 대학체육협회로부터 조사를 받는다. 리안 가족 모두 미시시피 대학을 나왔고, 마이클 역시 그 대학에 입학하기 위해 입양되어 훈련받아 대학을 가게 된 것이 아닌가 하는 혐의로 조사를 받는다.

여기까지 이 영화에서 몰입도가 증가된 시간대에서 발생한 서사의 사건들이다. 이들 사건들만 편집하여도 이 영화의 전반적인 스토리가 완성될 정도로 가장 핵심적인 사건들로 되어 있다. 관객들이 이와 같은 영화의 가장 중요한 핵심사건에 높은 몰입 도를 보인 것이다. 이 영화에서 보인 7번의 몰입 도는 가장 핵심적인 사건으로서 서사를 이루는 중심적인 부분이다. 따라서 서사의 사건과 몰입도란 서로 긴밀한 관련성을 갖는다는 점을 알 수 있게 한다. 몰입도란 피실험자가 영화를 보면서 전환이 되거나, 주제를 암시하거나, 앞의 사건의 연장선상 등과 같이 서사와 밀접한 관련성이 있는 부분에서 증가한 것이다.

2. 〈행오버〉 몰입도와 핵심사건

30분에서 몰입도가 높게 나온 이후 32분에서 36분, 38분에서 40분, 44분에서 46분, 53분에서 57분, 58분에서 61분, 66분에서 72분, 79분에서 83분 총 7개 구간에서 몰입도가 증가하는 양상을 보인다.

표 5. 〈행오버〉 몰입도와 핵심사건[10]



32분에서 40분까지 몰입도가 점차적으로 증가하고 있는 양상을 보인다. 40분에는 몰입도가 영화 전체에서 세 번째로 높은 순간이다.

이 구간에서는 남자 3명이 지난밤에 있었던 일을 기억나는 순서대로 찾아나간다. 제일 먼저 병원에 들렀던 사실을 기억해 내고 병원에 찾아가고, 그곳에서 결혼 이벤트 회사를 통해 결혼을 한 사실을 알게 되고, 결혼 이벤트 가게로 찾아간다. 그곳에서 친구와 여자가 같이 찍은 사진이 머그잔에 새겨 있는 등 결혼한 사실을 구체적으로 알게 된다. 사라진 디그를 찾아다니면서 경찰차를 훔쳐 타 병원에 가고, 결혼 이벤트 회사에 가 지난밤에 자신들이 한 일들에 대한 기억들을 서서히 떠올린다. 지난밤에 친구가 결혼을 했음을 알게 된다. 결혼 이벤트 가게에서 나오려는 데 웬 청년들이 나타나 “그놈은 어디 갔는가”하면서 친구 디그를 찾는다. 그러는 과정에서 총이 쏘아지면서 그들은 현장에서 도망 나온다. 이 순간이 45분에서 46분까지인데 관객의 몰입도가 순간적으로 증가한다.

몰입도 역시 57분에서 62분 사이 증가하다가 64분에 고점에 이른다. 이 구간에서 그들이 자동차를 찾아내고 자동차 안에서 소리가 들려 친구인 디그인줄 알고 트렁크 문을 열었는데 중국인이 튀어 나와 난동을 부리자 당황하는 장면이 나온다.

56분에서 72분까지 관객의 몰입도가 점차적으로 증가한다. 이 구간에서 그들이 호텔로 돌아 왔을 때 호랑이의 주인인 권투선수 ‘마이클 타이슨’이 나타나 주먹을 휘두르면서 호랑이를 데리고 자기 집으로 오라고 하는 장면이 나온다.

69분에서 73분 사이 관객의 몰입도가 큰 폭으로 증가한다. 이 구간에서는 남자 4명이 권투 선수 마이클 타이슨 집에 들어가 소변을 보고, 호랑이를 훔쳐 나오는 장

면이 CC TV로 잡혀 있다.

76분에서 80분 사이 몰입도가 갑자기 증가한다. 이 구간은 중국인이 갑자기 나타나 친구를 돌려보내 줄테니 돈을 가져 오라고 한다. 그러자 그들은 카지노에 가 갬블링을 통해 돈을 따는 장면이 나온다.

81분에서 83분 사이 몰입도가 증가하다가 83분에서 85분 사이 갑자기 증가한다. 이 구간에서는 그들이 중국인을 사막에서 만나 돈과 친구를 교환하려고 하는데, 막상 나온 친구는 더그가 아닌 낯선 사람이다.

3. 핵심사건과 몰입도의 상관성

이들 2편의 영화는 모두 몰입도가 높게 나온 시간대가 영화 서사에서 중요한 사건이 벌어진 지점이다. 따라서 핵심 사건에 따라 몰입도 역시 반응하는 상관성을 갖고 있다.

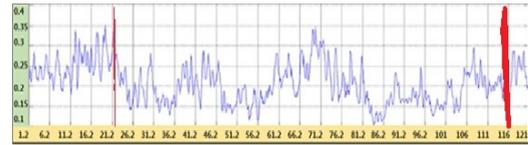
서사에서 핵심 사건들은 2막에 해당되는 것으로서 이야기가 전개되면서 영화 전체를 보았을 때 중요한 사건들이 벌어진 것을 말한다. 대체적으로 7개 되는 사건들로 구성된 2막은 전체적인 시간은 70~80분 정도 된다. 이 시간대에서 관객으로 하여금 몰입을 강하게 해 놓는 것이 핵심 사건과 몰입 도는 서로 상관성을 갖는다고 할 수 있다.

IV. 사건 해결

1. <블라인드 사이드>의 주제에 의한 몰입

영화가 시작되고 난 뒤 마이클이 리안 가족의 적극적인 도움에 의해 미식축구 선수로서 성공하여 대학교에 진학을 하게 되는 상황에서 앞에서 이뤄진 리안 가족의 선의의 보살핌이 선의에 의한 것인가, 아니면 그렇지 않은 것인가에 대해 심각한 문제가 발생하여 그것을 해결하여야만 앞에서 이뤄진 입양, 가족의 돌봄, 미식축구 선수로서 성공 등의 윤리적 가치문제가 해결된다.

표 6. <블라인드 사이드> 몰입도와 사건 해결[9]

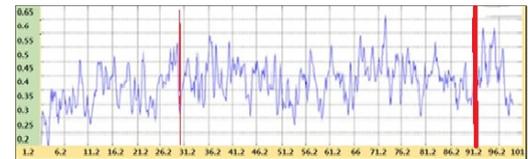


116분에서 118분 몰입도가 급속하게 증가한다. 마이클은 대학체육협회로부터 조사를 받으면서 정말 리안 가족이 그들을 위해 그들이 졸업한 대학에 입학시키려고 했는지에 대해 의심이 들면서 고민에 빠진다. 그런 그를 리안은 마이클이 원하는 대학으로 진학하라고 맡겨 둔다. 중요한 것은 자신의 의사라는 점을 리안이 강조하는 말을 들으면서 마이클은 그녀를 다시 믿게 된다. 그리고 대학체육협회 조사관에게 왜 리안이 한 일 전부를 부정적으로만 보면서 자신의 의사를 묻지 않았냐고 하면서 “어떤 대학을 선택할 것인가를 왜 한 번도 물어보지 않았는가”라고 반문한다. 그리고 마이클은 자신은 그의 가족 모두와 자신이 원하기 때문에 미시시피 대학으로 가겠다고 말을 한다. 이 부분은 앞에서부터 진행되었던 이 영화 서사가 갖는 가치와 의미를 모두 담고 있다. 마지막 3막인 사건 해결 지점에서 이 영화가 주제를 던지고 있고, 그와 같은 주제 의식에 의해 피험자들은 감동을 받았기에 몰입도가 높아진 것이다.

3. <행오버> 문제 해결에 의한 몰입

91분에서 93분 몰입도가 순간 증가하다가 95분까지 계속해서 증가한다.

표 7. <행오버> 몰입도와 사건 해결[10]



이 구간은 친구인 더그를 옥상에서 찾아내 집으로 돌아오는 것으로서 이때 몰입도가 증가한 것이다. 이들은 라스베이거스로 놀러가 첫날 밤 이후 더그가 사라졌고, 그를 찾기 위해 그날 밤에 있었던 사건들을 찾아다니면

서 하나씩 해결하고, 마침내 더그를 발견하여 그를 결혼식장에 무사히 데리고 돌아오는 것으로 끝이 난다. 이처럼 앞에서 벌어졌던 사건들이 모두 마무리 되는 지점에서 피험자의 몰입도가 높아진 것이다.

3. 주제와 교훈을 준 사건 해결과 몰입도

이들 영화의 3막이 사건이 해결되면서 주제를 명확하게 제시하고, 그러면서 대단원의 막을 내리게 되는 것으로 구성되어 있어 피험자들로 하여금 감동을 준다. 맨 마지막까지 불안과 긴장을 늦추지 않았던 사건이 해결되는 지점, 즉 모든 것이 정리되고 마무리 되는 시점에서 몰입 감을 준 것이다.

이들 영화 전체를 보았을 때도 3막 마지막 사건 해결 부분이 몰입도의 수치가 영화 전체 중에서 거의 가장 높게 나온 것은 바로 서사와 깊은 관련성이 있음을 보여준 것이다.

V. 결론

〈블라인드 사이드〉와 〈행오버〉의 공통점은 서사에서 장소 이동이 모두 일어나는 지점에서 몰입도가 높게 나온 점이다. 〈블라인드 사이드〉에서 가난과 외로움이 있었던 장소적 배경이 부와 가족이 있는 곳으로 바뀌고, 〈행오버〉에서는 일상 생활하는 곳에서 환락의 장소로 이동해 간다. 이러한 장소의 이동에 이르기까지 과정이 본격적인 사건을 예고한다. 새로운 장소로 이동하기 전까지 과정에서 관객(피험자)의 몰입도가 증대되다가 장소로 넘어가는 전환점에서 몰입도가 극대점을 보인 것이다. 여기까지가 서사의 1막이다.

새로운 장소에서 시작된 본격적인 사건들이 이들 영화 모두 7개 일어나는 데, 각 사건이 벌어진 시간대에서 관객의 몰입도가 고점을 이룬다. 결국 핵심 사건과 몰입 도는 깊은 상관성을 갖는 것이다. 여기까지가 서사의 2막이다.

사건이 해결되는 3막에서 원래 장소로 복귀하거나 좀 더 나은 곳으로 이동한다. 그러면서 영화는 대단원의 막을 내린다. 바로 그 지점에서 영화는 관객에게 감동

과 삶의 교훈을 남기면서 막을 내린다.

관객(피험자)이 보인 몰입 도는 서사의 1막부터 3막까지 모두 서사와 밀접한 상관성을 갖고 있음을 본 연구를 통해 알 수 있게 되었다.

본 연구 결과 앞에서 기술한 것과 같이 1막에서 사건을 예고하는 지점, 본격적인 사건들, 그리고 중심 사건의 해결이 이뤄지는 지점에서 몰입도가 모두 높게 나온다는 패턴을 갖고 있음을 알 수 있었다. 이와 같은 연구 결과가 이들 영화가 서론에서 제시한 것처럼 상업적으로 성공하게 만든 요인으로 작용하지 않았는지 추론해 볼 수 있다.

본 연구는 많은 영화를 대상으로 하지 않은 점에서 연구 결과를 일반화시키기에는 한계가 있다. 향후 많은 영화를 대상으로 하여 보다 일반화시켜 보도록 연구를 진행시켜 나가겠다. 결국 관객들이 느끼는 감각과 영화 서사가 서로 밀접한 관련성이 있다는 점을 많은 과학적 데이터를 통해 입증하면 향후 영화 리서치 및 마케팅에 활용될 여지가 많은 것으로 기대해 본다.

* 본 연구를 수행하는 데 있어서 한국표준과학연구원 김원식 박사님이 실험한 결과가 큰 도움이 되었음을 밝히며 당시 연구 사업의 주관기관 연구책임자로서 감사드립니다.

참 고 문 헌

- [1] 제럴드 프랭스, 최상규 옮김, *서사학이란 무엇인가: 서사물의 형식과 기능(문예과학총서 25)*, 예림기획, p.34, 2015.
- [2] 알렉산더 맥켄드릭, 김윤철 옮김, *영화수업-마음을 사로잡는 스토리텔링은 무엇이 다른가*, 북하우스, p.135, 2012.
- [3] J. P. Hudson, T. J. Smith, J. P. Magliano, and L. C. Loschky, "What is the role of the film viewer? The effects of narrative comprehension and viewing task on gaze control in film," *Cognitive Research: Principles and Implications*,

Vol.2, pp.211-222, 2017.

- [4] 김인기, 김지호, 장우진, 이철, 윤명환, “영화 감성 만족도 측정을 위한 시청각적 영향요인의 체계적 도출,” HCI, p.146, 2007.
- [5] 김용호, “뇌파측정기술 을 이용한 영상 감성반응 의 실험 연구 (EEG) TV 뇌파측정기술 연구,” 한국방송학보, 제20권, pp.7-49, 2006.
- [6] http://www.imdb.com/title/tt0878804/?ref_=nv_sr_1
- [7] http://www.imdb.com/title/tt1119646/?ref_=nv_sr_1
- [8] 우정권, 김원식, *스토리기반의 글로벌 문화코드 기술 개발*, 첨단융복합콘텐츠기술개발사업, 한국콘텐츠진흥원, 연구결과보고서, pp.525-527, 2012.
- [9] 우정권, 김원식, *스토리기반의 글로벌 문화코드 기술 개발*, 첨단융복합콘텐츠기술개발사업, 한국콘텐츠진흥원, 연구결과보고서, p.544, 2012.
- [10] 우정권, 김원식, *스토리기반의 글로벌 문화코드 기술 개발*, 첨단융복합콘텐츠기술개발사업, 한국콘텐츠진흥원, 연구결과보고서, pp.528-541, 2012.

저 자 소 개

우 정 권(Jeong-Gueon Woo)

정회원



- 2002년 8월 : 서울대학교 국어국문학과 박사(문학박사)
- 2004년 3월 ~ 현재 : 단국대학교 교수
- 2015년 3월 ~ 현재 : 한국서사학회 회장

<관심분야> : 영화, 서사학, 미디어스토리텔링, 감성