

VR 영화 에이전시(Agency)의 프레임워크 기반 구성 요소 도출 및 중요도 분석 연구

Keywords : VR 영화, 에이전시, 구성 요소, 프레임워크, 행위주체성

선행 연구 :

VR 영화의 에이전시 지각 유형 및 특성 연구 -지각 조건을 중심으로- (백승범&한정엽, 2024)

VR 영화 사용자의 에이전시 경험 프레임워크 연구 (백승범&한정엽, 2024)

연구자 : 백승범 (홍익대학교 AI·실감미디어콘텐츠학 박사과정)

지도교수 : 한정엽 (홍익대학교 AI·실감미디어 콘텐츠학)

연구 목차

• 제1장 서론

- 1.1 연구의 배경
- 1.2 연구 문제
- 1.3 연구의 목적
- 1.4 연구의 범위 및 방법

• 제 2장 이론적 배경

- 2.1 VR 영화의 개념 및 특성
 - 2.1.1 VR 영화의 정의
 - 2.1.3 VR 영화의 상호작용적 서사 특성
- 2.2 VR 영화 에이전시의 개념
 - 2.2.1 에이전시의 개념
 - 2.2.2 VR 영화 에이전시 정의
- 2.3 VR 영화의 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소
 - 2.3.1 VR 영화의 에이전시 프레임워크 정의
 - 2.3.2 VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 ‘의도’ 구성 요소
 - 2.3.3 VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 ‘행동’ 구성 요소
 - 2.3.4 VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 ‘결과’ 구성 요소

• 제 3장 연구 설계

- 3.1 연구 절차
- 3.2 VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 도출 설계
 - 3.1.1 델파이 조사 개요 (및 목적)
 - 3.1.2 델파이 패널 구성
 - 3.1.3 델파이 조사 절차 및 분석 방법
- 3.2 VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 상대적 중요도 분석 설계
 - 3.2.1 AHP 분석 개요
 - 3.2.2 AHP 계층구조 설계
 - 3.2.3 AHP 조사 절차 및 방법

• 제4장 연구 결과

- 4.1 4.1 VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 도출 결과
 - 4.1.1 델파이 1라운드 조사 결과
 - 4.1.2 델파이 2라운드 조사 결과
 - 4.1.3 델파이 3라운드 조사 결과
- 4.2 VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 중요도 분석 결과
 - 4.2.1 대분류 요소 간 상대적 중요도 결과
 - 4.2.2 ‘의도’ 구성 요소 간 상대적 중요도 결과
 - 4.2.3 ‘행동’ 구성 요소 간 상대적 중요도 결과
 - 4.2.4 ‘결과’ 구성 요소 간 상대적 중요도 결과

• 제5장 결론

- 5.1 연구의 요약 및 결론
- 5.2 연구의 시사점
- 5.3 연구의 한계 및 제언

1장. 서론 : 연구 배경

산업적 배경

- 칸, 베니스 등 저명한 국제 영화제에서 VR 영화 경쟁 부문이 신설되어, VR 영화는 독립적인 예술 표현 매체로서의 입지 확대 (최수지, 2024).
- VR 영화는 기존의 기술적 실험 단계를 넘어 새로운 서사 경험을 제공하는 창작 매체로 진화 (Park& Moon, 2022).
- 국내에서도 영화제(전주국제영화제, 부천국제판타스틱영화제등)중심으로 VR 산업 생태계 형성 (Liu, Yan, 2022).

학술적 배경

- VR 기술 특성은 사용자를 수동적인 관람자에서 능동적인 참여자로 변화시킴으로써 사용자가 스스로 경험을 구성할 수 있음. (Mabrook, 2021).
- VR 영화는 360도 시각적 확장을 넘어 사용자 경험의 혁신적 변화를 가져옴 (정범연, 2024).
- VR 영화는 사용자를 가상 세계 내 능동적 참여자로 변모시키며(손지현, 2023) 사용자의 체화된 현존감과 몰입 경험을 극대화(Jones, 2019).
- 사용자의 선택과 행위가 서사에 영향을 미치는 인터랙티브 내러티브의 구조(Mabrook, 2021)는 사용자가 서사 세계의 공동 저자(학회 윤, 2022)로 기능할 수 있음을 시사.

"VR 영화는 관람 경험을 '보기'에서 '참여'로 전환시키고 있어, 사용자의 서사 참여를 이해하는 연구가 필요하다."

1장. 서론 : 연구 배경

VR 영화 에이전시 개념의 필요성

- 기존 VR 영화 연구는 기술 중심적 접근(마몽로, 2018) / 작품 중심의 미학적·형식적 분석 (정인선, 2021) /.전통 영화 이론의 직접적용(정위, 2023)에 치중하여 사용자의 주체적 경험과 상호작용이 서사 해석 및 의미 구성에 미치는 영향을 충분히 설명하지 못하는 한계를 지님.
- 에이전시 관점의 접근 필요성:
 - 에이전시는 “사용자가 의도를 가지고 의미 있는 행동을 하며 그 결과를 통해 변화를 만들어내는 능력” (Murray, 1997)
 - 사회학 분야에서는 “행위자(Agent)가 가진 주체성(Agency)”을 다루는 개념으로, 국내 학계에서는 “행위주체성” ‘주체성’, ‘행위자성’, ‘행동능력’ 등 다양하게 번역되어 연구되고 있으며, 일반적으로 콘텐츠로부터 위임받은 권한을 매개로한 주체성 경험 요인으로 이해
 - 에이전시는 기능적 조작 가능성 및 범위 측면의 ‘상호작용’과 구별되며, 행위가 사용자 자신과 이야기 세계에 ‘어떤 의미를 가지는가’라는 주관적 인식에 중점 (Tucker & Kiss, 2023; Tanenbaum & Tanenbaum, 2009).
 - 콘텐츠 연구에서 에이전시는 사용자가 콘텐츠와의 상호작용에서 발현하는 행위주체성과 '의미 있는 영향력'을 분석함으로써, 단순 참여를 넘어 사용자의 질적 경험과 심리적 만족감을 이해하는 분석 틀로 접근.
 - VR 영화는 사용자를 서사에 참여시켜 서사에 다양한 영향을 미칠 수 있도록 설계되며 (Bucher, 2017), 이에 따라 VR 영화의 사용자 참여 경험 이해에 에이전시 관점이 필요하다는 요구가 제기됨 (Soltani, 2023; Fisher et al., 2022)

“VR 영화가 사용자의 ‘의미 있는 서사 경험’을 핵심 가치로 추구한다는 점에서, 에이전시는 사용자의 능동적 참여가 어떻게 서사 이해와 향유로 이어지는지를 설명하는 데 가장 적합한 개념이다.”

1장. 서론 : 연구 배경

VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성요소의 중요도 분석의 필요성

기존 에이전시 연구의 주요 한계점:

- 기존 연구들은 에이전시를 '자율성', '통제감', '영향력' 등 특정 결과적 상태나 단일 심리적 특성으로 파악하려는 경향 (Zhu, 2019; Roth, 2015) 으로,
- 이는 에이전시를 **정적이거나 "있다/없다"의 이분법적인 현상으로 축소**하여, VR 영화와 같이 복합적인 상호작용과 서사 경험이 얹힌 환경에서 사용자가 경험하는 에이전시의 **다면성과 역동성**을 충분히 포착하지 못하는 한계를 야기.
- 또한, 개념 정의의 혼용(Figueroa, 2022; Joyce, 2017)과 게임·HCI 중심의 논의는 서사 중심 VR 영화 고유의 에이전시 발현 맥락을 심층적으로 이해하는 데 어려움.

에이전시 프레임워크 기반 구성 요소와 중요도 분석의 필요성:

- 기존 연구의 한계를 보완하기 위해서는, 에이전시를 다양한 요인들의 상호작용으로 파악할 수 있는 ‘구성 요소’ 관점이 요구되며 이는 에이전시 경험의 다면적 특성을 보다 정교하게 포착 할 수 있음.
- 또한, 복잡한 구성요소간 관계를 명확하게 파악하기 위해서는 이를 체계화하여 분류할 수 있는 ‘프레임워크’ 와
- 이를 기반으로 각 구성 요소의 실제적 기여도를 평가하는 것이 필요함.

“구성요소 식별과 중요도 분석은 VR 영화 사용자의 서사 참여와 향유 경험에 있어서의 에이전시의 역할에 대한 이해를 높일 수 있다.”

1장. 서론: 연구문제

연구문제

이와 같은 연구 배경을 바탕으로 본 연구는 다음과 같은 세가지 연구 문제를 제기함.

[연구문제 1] VR 영화 에이전시의 개념과 구성요소는 무엇이며, 어떻게 체계화될 수 있는가?

1-1: VR 영화 에이전시의 개념은 무엇인가?

1-2: VR 영화 에이전시 구성요소를 체계화하기 위한 프레임워크는 무엇인가?

1-3: VR 영화 에이전시를 구성하는 프레임워크 기반 구성 요소는 무엇인가?

[연구문제 2] VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 분류체계 및 구성요소의 타당성 어떠한가?

2-1: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성요소의 분류 체계는 타당한가?

2-2: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성요소의 개념과 내용은 타당한가?

[연구문제 3] VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 분류체계 및 구성요소의 중요도는 어떠한가?

3-1: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성요소의 상대적 중요도는 어떠한가?

3-2: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성요소 간의 상대적 중요도 차이는 어떠한 의미를 갖는가?

1장. 서론: 연구목적

연구목적

본 연구는

“VR 영화 사용자 참여 경험의 핵심이 에이전시를 매개한 서사 향유 임에 주목하여, 에이전시가 어떤 요소들로 구성되어 있는지 체계적으로 규명하고, 구성요소 간의 상대적 중요도를 밝히는 것을 목적으로 한다.”

본 연구의 구체적인 세부 목적은 다음과 같다.

- 첫째, VR 영화 에이전시의 개념을 명확히 정의한다.
- 둘째, 에이전시를 구성하는 다양한 요소들을 프레임워크 기반으로 구조화하여 VR 영화 에이전시의 구성 요소를 체계적으로 도출한다.
- 셋째, 도출된 에이전시 구성 요소들 간의 상대적 중요도를 실증적으로 분석하여 어떤 구성 요소가 VR 영화 에이전시에 더 큰 기여를 하는지 밝힌다.
- 넷째, 이상의 연구 결과를 바탕으로 VR 영화 에이전시가 사용자의 능동적 참여와 의미 있는 서사 경험을 어떻게 촉진하는지에 대한 구체적인 이해를 제공하고, 향후 사용자 중심의 효과적인 VR 영화 콘텐츠 기획 및 제작에 실질적으로 기여할 수 있는 이론적 토대와 실무적 시사점을 제시한다.

1장. 서론 : 연구 범위

형식적 범위

- VR 영화 형식적 범위: HMD를 통해 체험하며 사용자 참여 수준이 높은 ‘인터랙티브형 VR 영화’를 연구 대상으로 한정함.
 - 최근 VR 영화의 연구는 에이전시가 제한적인 360도 영상 기반의 VR 영화를 CVR(Cinematic VR)로 명명하고 독립적으로 연구하는 추세(조양 & 변혁, 2024; 장우진, 2019; Mateer, 2017)이며
 - CVR도 에이전시를 제공하지만(Ross, 2022; Tricart, 2017) 사용자의 서사 참여에 있어 행동과 선택의 제약이 많으므로, 에이전시 연구에 적합하지 않다고 판단하여 연구 대상에서 제외
 - 현재 VR 영화 산업의 주류 제작 경향이 ‘인터랙티브 VR 영화’임을 반영
- VR 영화의 장르는 서사 기반의 모든 VR 콘텐츠를 포괄(애니메이션, 다큐멘터리등),
- 연구 사례는 일정 수준 이상의 기술적, 미학적 완성도를 확보한 국제 VR 영화제 출품 및 수상작으로 선정.

내용적 범위

- 에이전시 지각 범위: VR 영화 콘텐츠 내적으로 설계되어 VR 영화 체험간 사용자가 체감할 수 있는 에이전시 요소로 한정
- 에이전시 구성 요소의 도출: 본 연구의 ‘의도-행동-결과’ 프레임워크를 기준으로 사용자의 인지적, 정서적, 행동적 측면을 통합적으로 고려
- 개인의 사전 지식, 과거 경험, 취향 등의 에이전시 지각에 영향을 미치는 외적 요인들은 에이전시 구성 요소에서 제외

1장. 서론 : 연구 방법

연구의 방법

1장 서론

- 연구의 배경과 필요성을 제시
- 연구 문제와 목적을 도출
- 연구의 범위 및 연구 방법 설정



2장 이론적 배경

- VR 영화 및 에이전시 개념 선행연구 고찰
- VR 영화 에이전시 프레임워크 도출
- VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소 도출



3장 연구설계

- VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소의 개념 및 내용 타당성 검증을 위한 델파이 조사 설계
- VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소 간 상대적 중요도 및 우선순위 도출을 위한 AHP 분석 설계



4장 연구결과

- 델파이 조사를 통한 프레임워크 기반 구성 요소의 분류 체계 및 타당성 검증 결과
- AHP 분석을 통한 계층별 구성 요소 간 상대적 중요도 및 통합 우선순위 도출 결과



5장 결론

- 연구 결과
- 이론 및 실무적 시사점 도출
- 연구의 한계 및 후속연구 제언

2장. 이론적 배경: VR 영화의 개념

VR 영화의 개념

본 연구는 VR 영화를 “VR 시스템을 통해 구현되는 가상현실 환경에서 사용자가 서사와 상호작용하는 새로운 영화 형식” 으로 정의함.

- 기술, 서사, 사용자 상호작용간 유기적 결합을 바탕으로 사용자의 참여를 통해 서사를 주체적으로 경험할 수 있는 새로운 미디어임을 강조.

선행연구 주요 논점:

- 기술적 측면:** HMD, 컨트롤러 등 VR 시스템을 통해 구현되는 가상현실 환경을 전제, 몰입과 현존감 제공을 통해 전통적 영화 관람 방식과 근본적으로 다른 사용자 경험을 제공. (Zhang et al., 2024; 이종석, 2021).
- 서사 중심성:** 서사를 매개로 한 의미 있는 경험 추구, 이는 단순 기술 체험이나 게임과 구분되는 본질적 특성으로 사용자의 상호작용에 방향성과 참여 의미를 부여하는 핵심적인 사용자 경험 요소 (Tong, 2022; Dooley, 2021).
- 상호작용성:** 전통 영화를 구분하는 가장 뚜렷한 차별점, 이는 시점 제어, 객체 조작, 분기 서사 선택 등의 상호작용 제공을 통해 사용자가 주체가 되는 경험이 가능 (Ross, 2022).

논문유형	연구자	“VR 영화 정의 관련 국내 선행 연구
박사학위 논문	정범연(2024)	VR 영화는 VR 매체와 루미에 르 형제에 의해 탄생한 영화 매체가 합쳐진 형태이다
박사학위 논문	최수지(2024)	VR 영화’는 내러티브를 가진 실사 기반 혹은 컴퓨터 그래픽을 이용하여 제작된 360도 영상이다.
박사학위 논문	손지현(2023)	VR영화 는 HMD를 통해 상영할 목적으로 제작된 영상을 뜻한다.
박사학위 논문	정위(2023)	가상현실 영화는 가상현실이라는 배경이 영화의 흐름이나 전개 또는 결과에 직접적인 영향을 미치는 영화
박사학위 논문	위안저닝(2022)	VR 영화는 가상현실 영화이며, 컴퓨터 시뮬레이션과 센서 시스템으로 대표되는 VR 기술을 통해 다차원의 입체적 가상현실 환경을 구축 하고 수용자의 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각 등 감각에 작용하며, 사람의 심신이 가상현실에 몰입하게 만드는 예술 체험이다.

2장. 이론적 배경: VR 영화의 상호작용 서사 특성

전통 영화 서사와 VR 영화 서사의 주요 차별점

- **서사구조:** 전통 영화는 고정된 선형 서사를 제공하는 반면, VR 영화는 채트먼(1978)의 '담론' 차원에서 사용자가 정보 수용 방식을 개인화하고 동적으로 조절할 수 있음
- **서술 행위와 초점화:** 전통 영화에서는 감독이 초점화를 통제하는 반면, VR 영화에서는 지각적 초점화의 주체가 되어 부분적 서술자로서 서사 담론을 실시간으로 구성하는 과정에 참여
- **서사적 시간성:** 전통 영화는 편집을 통해 고정된 시간 구조를 제공하는 반면, VR 영화는 사용자가 공간 탐색 순서와 머무르는 시간등의 결정을 통해 담론 시간을 유동적으로 구성함
- **서사적 가변성과 절차적 저자성:** 전통 영화는 완성된 텍스트를 전달하는 반면, VR 영화는 사용자 상호작용에 반응하는 규칙과 절차를 설계하는 '절차적 저작성'(Murray, 1997)을 구현할 수 있어, 서사 경험의 다양한 가능성을 스스로 창출하도록 만듦.

VR 영화의 상호작용적 서사 경험의 가치

- 자유로운 상호작용을 통해 몰입과 체화된 현존감이 향상됨 (이재현, 2022)
- 사용자의 자유로운 행동을 통해 주체성을 경험하고 이에 따른 만족감을 얻음 (Kuchelmeister, 2020)
- 사용자가 자신의 선택이 가져온 결과를 직접 경험하며 능동적 의미 생성 과정에 참여함 (McRoberts, 2018)
- 사용자 선택에 따른 고유의 서사 경로가 형성되어 개인화된 경험이 심화됨 (Saha et al., 2024; Park & Moon, 2022)

“VR 영화의 상호작용적 서사 특성은 사용자가 작품 및 시스템과 능동적으로 관계 맺으며 서사 경험에 참여하고 고유한 의미를 구성하도록 이끈다. 따라서 이러한 사용자 중심의 서사 향유 방식을 이해하기 위해서는 에이전시(agency) 관점의 도입이 핵심적이다.”

2장. 이론적 배경: 에이전시 개념

에이전시 개념

에이전시는 다양한 학문 분야에서 인간의 주체적 행위와 경험을 설명하는 핵심 개념으로 논의되어 왔으며, 각 분야는 고유한 관점에서 그 개념을 정립

- **사회학적 개념:** 사회 구조 맥락 속에서 개인이 “다르게 행동할 수 있는 능력”으로 이해(Giddens, 1984)
- **심리학적 개념:** 개인이 자신의 삶과 환경에 대해 통제감을 가지고 의도적인 행동을 수행하며 그 결과에 영향을 미칠 수 있는 능력인 행위주체감으로 이해 (Bandura, 2001)
- **HCI 분야 개념:** 사용자가 기술 시스템과의 상호작용 과정에서 경험하는 통제감, 자율성 및 시스템에 의미 있는 영향을 미치는 감각(Sense of Agency)으로 논의되며 효과적인 인터페이스 설계의 중요한 목표로 연구(Sundar, 2008).
- **미디어 및 커뮤니케이션 연구 분야 개념:** 매체 이용자가 미디어 콘텐츠 및 기술 환경과 상호작용하며 자신의 경험을 얼마나 능동적으로 형성하고 의미를 구성하는가에 초점을 맞춘다.(Wardrip-Fruin et al., 2009; Murray, 1997;)

"에이전시는 인간을 능동적 주체로 전제하며, 특정 맥락 및 관계속에서 형성되고 실현되는 역량이다. 또한, 단순히 행위의 가능성을 넘어 행위의 의미와 효과에 대한 주관적 경험을 중요하게 포함하는 다층적 개념이다."

2장. 이론적 배경: VR 영화 에이전시 개념

VR 영화의 에이전시 정의

본 연구는 VR 영화 에이전시의 정의를 “VR 영화가 위임한 상호작용 권한을 바탕으로, 의미 있는 행동을 통해 고유한 서사 경험을 창출하는 주체적 역량”으로 정의함.

- 에이전시를 VR 영화 서사 및 시스템이 제공하는 객관적 조건과 사용자의 주관적 경험 및 능력이 상호작용한 결과로 발생하는 복합적 현상으로 이해

선행연구의 VR 영화 에이전시 정의 주요 논점

- 1) 위임된 상호작용 권한: 작품(감독)이 설계한 시스템적 한계를 바탕으로한 자율적 행위 가능성 (Ross, 2022; Meadows, 2003)
- 2) 의미 있는 행동: 단순 상호작용이 아닌 사용자의 의도와 서사적 맥락에서 의미 있는 변화를 가져오는 목적성 있는 행위 (Tucker & Kiss, 2023, Botha, 2020)
- 3) 고유한 서사 경험 창출: 사용자의 선택과 행동을 통해 개인화된 서사 경험 창출 (Pillai & Verma, 2019; Jones, 2018)
- 4) 주체적 역량: 동일한 시스템에도 사용자의 인지 능력, 해석 방식, 의지에 따라 달라지는 주관적 경험 (Fawzy, 2024; Vera & Gutiérrez, 2023)

따라서 VR 영화 에이전시는 단순히 작품이 제공하는 권한을 수행하는 것이 아닌, 새로운 서사적 가능성과 가치 창출의 핵심 동력

“VR 영화 에이전시의 실제적 발현 수준과 경험적 가치는 작품이 제공하는 객관적 가능성과 사용자 개개인의 주체적 역량 및 상호작용 방식이 결합되는 양상에 따라 가변적이며, 이는 동일한 VR 영화 콘텐츠라 할지라도 사용자마다 차별화된, 고유한 서사 경험을 창출하는 근간이 된다.”

2장. 이론적 배경: VR 영화 에이전시 프레임워크

VR 영화 에이전시 프레임워크 정의

선행연구의 프레임워크 한계점과 VR 영화 특성을 반영하여 VR 영화 에이전시 프레임워크를 정의 함.

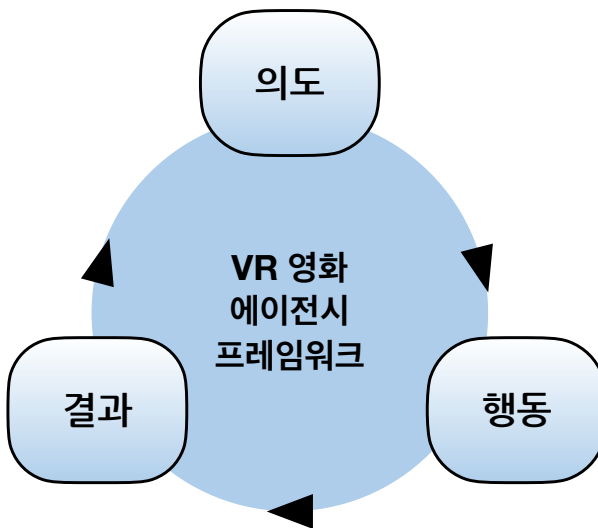
“VR 영화 에이전시 프레임워크는 VR 영화의 에이전시 구성 요소를 구조화한 체계로, VR 영화의 서사, 환경, 시스템과 상호작용하는 체험 과정에서 발현되는 의도-행동-결과의 에이전시 구성 요소를 계층적으로 분류한 틀“

- **프레임워크의 필요성:** 에이전시 경험은 단일 현상이 아닌 심리적, 인지적, 행위적 요소의 복합적 상호작용 결과(과정성, 시간성, 맥락의존성)로 구조화된 접근이 필요 (Riedl & Bulitko, 2013).
- **선행연구의 에이전시 프레임워크**
 - 1) **비교자 모델 (Comparator Model):** 의도, 예측, 결과, 결과비교의 운동제어기반 에이전시 감각 모델로 에이전시 지각 과정 이해에 적합.
-> VR의 고수준 의도, 목표, 서사적 맥락 통합의 어려움.
 - 2) **에이전시 느낌 (FoA) vs. 에이전시 판단 (JoA):** 에이전시를 통제감등의 감각적 차원과 반성적 차원의 판단의 상호작용으로 구분함,
-> 구체적 구성 요소가 제시되지 않고, 특정 시점의 느낌과 판단 구분 중심.
 - 3) **로컬/글로벌 에이전시:** 사용자 영향력 범위에 따른 구분으로 즉각적 영향력은 로컬에이전시로 장기적 영향력은 글로벌 에이전시로 구분함,
-> 이분법적 구분으로 경험의 연속성을 단순화하며, 사용자의 주관적 의미 부여 중요성 간과
 - 4) **시스템-프로세스-프로덕트(SPP모델):** 인터랙티브 내러티브를 3개 층위로 구성하여, 프로세스 층위의 에이전시를 통해 사용자 고유의 프로덕트(산출물)가 창출됨. -> 기술적 접근으로 사용자의 내적, 인지적 경험과정에 대한 설명 부족
 - 5) **Norman(1988)의 상호작용 사이클:** 목표지향적 인지-행위 과정을 7단계 순환 주기로 설명.
-> 상호작용의 기능적 측면 강조로, VR영화의 서사적 맥락과 에이전시의 주관성은 주요 초점이 아님

2장. 이론적 배경: VR 영화 에이전시 프레임워크

VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소 분류 체계

본 연구는 에이전시 경험을 '의도-행동-결과'의 핵심 요인을 중심으로 구조화함으로써 에이전시의 형성, 실현, 확립을 체계적으로 접근한다.



핵심 구조: ‘의도’ 형성 → 구체적 ‘행동’ 실행 → ‘결과’ 인식 및 평가 → 새로운 ‘의도’ 형성으로 이어지는 에이전시의 핵심 생성 기제와 순환 구조 (Zhu, 2019; Moore, 2016) 특성을 반영

프레임워크의 주요 특징 및 의의:

- **사용자 중심의 에이전시 구성 요소 도출:** 에이전시 구성요소를 VR 시스템이 제공하는 상호작용 기능이 아닌, 사용자가 VR 영화 체험 과정에서 능동적으로 ‘감각’하고 ‘인식’하며 ‘구성’해 나가는 주체적 체감 요소 단위로 정의 (사용자의 인지적, 정서적, 행동적 측면을 통합적으로 고려함으로써 에이전시 경험의 복합성(Gondomar et al., 2021)과 맥락 의존성(Riedl & Bulitko, 2013)을 반영
- **계층적 분류 체계:** 대분류를 구성하는 요소들을 하위 요소로 구체화하여 다층적인 VR 영화 에이전시 구성 요소를 체계화 함으로써 VR 영화 에이전시의 실질적인 분석틀 제공
- **VR 영화 매체 특수성의 체계적 통합 :** 360도 환경에서의 공간 탐색, 가상 신체를 통한 체화된 상호작용, 서사적 선택과 개입 등 VR 영화 고유의 상호작용 방식과 서사 경험의 특수성이 하위 구성요소로 반영

2장. 이론적 배경: VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성요소

VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소: 의도

‘의도’는 사용자가 특정 결과를 달성하기 위해 실행 가능성을 탐색하고 의미 있는 행동을 계획하는 목표 수립 요인으로, VR 영화 내에서 단순히 주어진 상황에 반응하는 것을 넘어 능동적 목표 설정과 계획을 통해 구체적인 행동을 유발하므로 VR 영화 에이전시의 형성 요인

- 사용자는 VR 영화 환경 및 서사 단서를 탐색하여 자신의 역할, 목표, 동기, 제약을 명확히 인식하고, 이를 바탕으로 의미 있는 참여를 위한 구체적 행동 계획을 수립함으로써, 의도를 구성
- VR 영화의 6DOF, 시선 및 이동의 자유, 360도 몰입적 공간과 실시간 상호작용성, 서사는 사용자가 의도를 더욱 명확히 인식하고 실행할 수 있는 토대를 제공



대분류 요소	중분류 요소	중분류 요소 정의	소분류 요소	선행연구
의도	환경	VR 영화 에이전시의 '의도'를 구성하는 환경적 요소로서, 사용자는 VR 영화 환경 요소를 능동적으로 탐색하고 인식함으로써 잠재적 서사 참여 가능성을 파악할 수 있으며, 이를 통해 의미 있는 행동 기회를 스스로 발견함으로써 의도를 구성	공간인식 객체인식 자기신체인식	Pillai & Verma (2019) ; Cummings & Bailenson (2015)
	서사	VR 영화 에이전시의 '의도'를 구성하는 서사적 요소로서, 사용자는 VR 영화가 제시하는 서사 단서와 역할을 능동적으로 해석하고 수용함으로써 개인적 동기와 목표를 구체화할 수 있으며, 이를 통해 의도를 구성한다.	서사역할인식 서사목표인식 서사동기인식	Dooley(2020) ; Aylett & Louchart (2003)
	계약	VR 영화 에이전시의 '의도'를 구성하는 제한적 요소로서, 사용자는 VR 영화의 시스템·환경·서사적 제약을 인지함으로써, 실현 가능한 행동 범위를 파악할 수 있으며, 이를 통해 의도를 실현 가능하게 구성한다.	시스템계약 환경계약 서사계약	Laurel(2008); Mulvaney et al., (2024)
	목표	VR 영화 에이전시의 '의도'를 구성하는 전략적 요소로서, 사용자는 VR 영화 환경 및 서사적 맥락을 토대로 달성하고자 하는 목표를 설정하고 실행 계획을 수립함으로써 의도를 구체화 한다.	목표수립 결과예측 계획수립	Norman(1988): Bergström et al. (2022)

2장. 이론적 배경: VR 영화의 에이전시 프레임워크

VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소: 행동

- ‘행동’은 사용자가 의도를 실현하기 위해 VR 영화 내에서 능동적으로 상호작용하고, 주체적으로 서사에 참여하도록 하는 요인으로, 주어진 환경에 소극적으로 반응하는 것이 아니라 자율적인 의사결정과 적극적 실행을 통해 VR 영화 환경 및 서사에 실질적인 영향을 미치므로 VR 영화 에이전시의 실현 요인
- 사용자는 VR 영화 내에서 자신의 목표에 따라 적절한 상호작용을 선택하고, 신체 및 인지적 조작을 통해 이를 실행하며, 서사 및 환경적 피드백을 수용하여 행동을 조절함으로써 행동을 구성
 - VR 영화의 실시간 피드백, 자기 신체 기반 조작, 상호작용 옵션은 사용자가 행동을 구체화하고 행동과 그 결과 간의 직접적 연결성을 높여 행동 주체성을 더욱 강화하는 기술적 토대를 제공



대분류 요소	중분류 요소	중분류 요소 정의	소분류 요소	선행연구
행동	선택	VR 영화 에이전시의 ‘행동’을 구성하는 의사결정 요소로서, 사용자는 VR 영화에서 자신의 의도와 목표에 가장 부합하는 환경·서사·상호작용 방식을 주체적으로 선택함으로써 행동을 구성한다.	환경선택 서사 참여 선택 상호작용 방식 선택	Figueroa(2022) Murray(1997)
	실행	VR 영화 에이전시의 ‘행동’을 구성하는 수행 요소로서, 사용자는 VR 영화에서 자신이 선택한 행동을 직접 구현하여 서사에 개입함으로써 행동을 실현한다.	신체 운동 실행 환경상호작용 실행 서사개입실행	Lee(2022); Cornelio al.,(2022)
	조절	VR 영화 에이전시의 ‘행동’을 구성하는 통제 요소로서, 사용자는 환경 및 서사를 능동적으로 조절함으로써, 자신의 의도와 목적에 부합하도록 행동을 정교화 한다.	상호작용 조절 서사 참여 조절 신체 동작 조절	Gozli(2019) Bandura(2001)
	반응	VR 영화 에이전시의 ‘행동’을 구성하는 상호작용적 인지 요소로서, 사용자는 자신의 행동에 대한 피드백을 인식함으로써 행동을 체감할 수 있으며, 이를 통해 행동을 완결한다.	반응즉시성 인식 반응인과성 인식 서사정보성 인식	(Ortiz & Elizondo, 2023) (Chambon, (2014)

2장. 이론적 배경: VR 영화의 에이전시 프레임워크

VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소: 결과

‘결과’는 사용자가 VR 영화 내에서 자신의 행동으로 인한 영향을 인식하고 그 가치와 의미를 주체적으로 구성하는 요인으로, VR 영화를 통해 나타난 결과를 수동적으로 수용하는 것이 아닌, 능동적 의미 해석과 자기 귀인을 통해 고유한 경험을 창출하고, 이를 바탕으로 자신의 행위 주체성을 완성하므로 VR 영화 에이전시의 확립 요인

- 사용자는 VR 영화에서 자신의 행동이 초래한 환경과 서사의 변화를 확인하고, 그 의미와 가치를 평가하며, 이를 자신의 주체적 행위 결과로 인식하고 향후 행동을 조정함으로써 결과를 구성
- VR 영화의 서사는 사용자가 자신의 행동 결과를 의미화하고 귀인할 수 있는 맥락을 제공함으로써 주체적 경험의 완성과 지속적 참여를 촉진



대분류 요소	중분류 요소	중분류 요소 정의	소분류 요소	선행연구
결과	영향	VR 영화 에이전시의 ‘결과’를 구성하는 영향력 인식 요소로서, 사용자는 자신의 행동이 VR 환경과 서사 전개에 미치는 변화를 확인함으로써 실질적 영향력을 파악할 수 있으며, 이를 통해 결과를 인지한다.	환경 변화 서사 변화 사용자 상태 변화	McGivney et al. (2024); Stephens & DeLorme (2019)
	평가	VR 영화 에이전시의 ‘결과’를 구성하는 평가적 요소로서, 사용자는 자신이 만들어낸 변화를 주관적으로 해석하고 가치를 판단함으로써 행동 결과의 의미를 부여할 수 있으며, 이를 통해 결과를 의미화한다	행동결과가치평가 목표달성평가 서사가치평가	McGivney et al. (2024); Stephens & DeLorme (2019)
	조정	VR 영화 에이전시의 ‘결과’를 구성하는 반성적 요소로서, 사용자는 경험한 결과를 토대로 새로운 의도와 행동 계획을 재설정함으로써 더 나은 서사 참여를 모색 할 수 있으며, 이를 통해 결과를 심화한다.	지속 동기 의도 조정 행동 조정	Mateas S t e (2021); Gee (2003)
	귀인	VR 영화 에이전시의 ‘결과’를 구성하는 자기 귀인적 요소로서, 사용자는 결과가 자신의 주체적 행동에서 비롯되었음을 인식하고 책임감과 저자성을 수용함으로써 결과를 확립한다.	주도성 인식 저자성 인식 책임 인식	Mendoza-Collazos&Zlatev(2022) Tapal et al. (2017)

3장. 연구 설계

연구 설계 개요

[연구문제 1] VR 영화 에이전시의 개념과 구성요소는 무엇이며, 어떻게 체계화될 수 있는가?

1-1: VR 영화 에이전시의 개념은 무엇인가?

1-2: VR 영화 에이전시 구성요소를 체계화하기 위한 프레임워크는 무엇인가?

1-3: VR 영화 에이전시를 구성하는 프레임워크 기반 구성 요소는 무엇인가?

[연구문제 2] VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 분류체계 및 구성요소의 타당성 어떠한가?

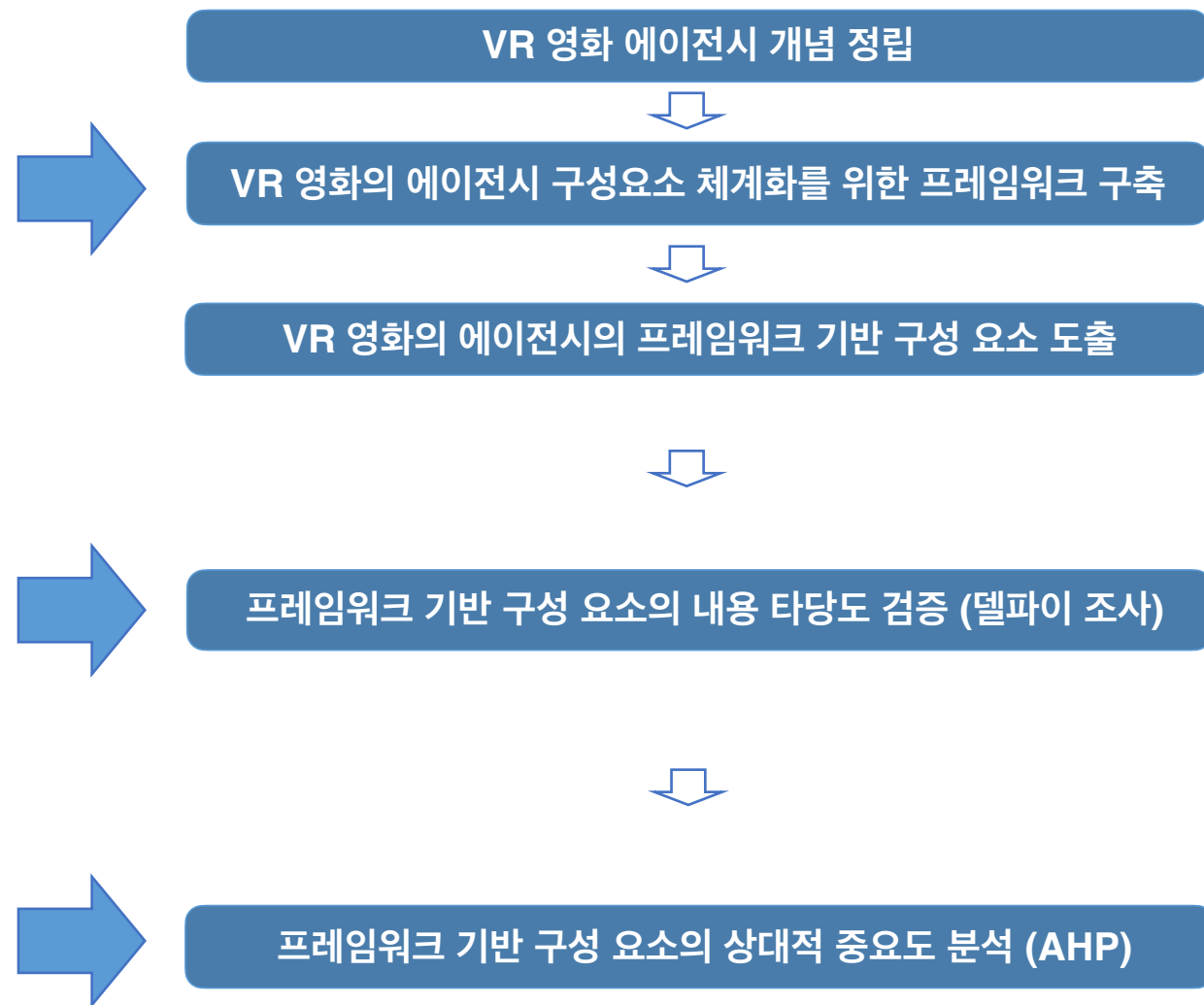
2-1: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성요소의 분류 체계는 타당한가?

2-2: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성요소의 개념과 내용은 타당한가?

[연구문제 3] VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 분류체계 및 구성요소의 중요도는 어떠한가?

3-1: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성요소의 상대적 중요도는 어떠한가?

3-2: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성요소 간의 상대적 중요도 차이는 어떠한 의미를 갖는가?



3장. 연구 설계 : 연구 절차

연구 절차

본 연구는 제기된 연구문제 해결을 위해 다음의 연구 절차 설계함

- 체계성 확보: 이론적 고찰 → 전문가 타당화 → 실증적 중요도 분석의 단계적 접근
- 신뢰성 및 타당성 제고: 전문가 합의(델파이) 및 정량적 분석(AHP) 기반의 연구 결과 도출

1단계: 이론적 기반 구축

목표: (연구문제1) 해결

이론적 기반 구축 및 VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성요소 초안 도출

- 학제간 에이전시 개념 문헌 연구
- 에이전시 프레임워크 선행 연구 분석
- VR 영화 에이전시 정의
- VR 영화 에이전시 프레임워크 개념화 (‘의도-행동-결과’ 순환 프레임워크)
- 초기 에이전시 구성요소 도출(대분류 3개 요소, 중분류 12개요소, 소분류 36개 요소)

2단계: 델파이 조사

목표: (연구문제2) 해결

VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소 검증을 위한 전문가 델파이 조사 수행

- 프레임워크 기반 구성 대분류-중분류-소분류 요소의 분류 체계 구조 검증
- 구성 요소 용어의 명확성 및 적절성
- 각 구성요소의 내용 타당도 검증
- 수정 및 보완을 통한 VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성요소 최종 확정

3단계:AHP 분석

목표: (연구문제3) 해결

VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소 중요도 분석을 위한 AHP 조사 수행

- 프레임워크 기반 구성 대분류-중분류-소분류 요소의 계층별 중요도 분석
- 프레임워크 계층별(대·중·소분류) 구성요소의 상대적 가중치 산출
- 전체 소분류 구성요소의 통합 중요도 및 우선순위 도출
- 핵심 에이전시 요소 규명

3장. 연구 설계: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 요소 검증 설계

2단계: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 도출 (델파이)

- VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 및 측정도구의 내용 타당도 검증을 위해 3라운드 델파이 조사를 수행
- 조사 인원 : VR 영화관련 전문가 13명 선정 (효과적인 델파이 조사자 인원은 10~15명 ; 배신영, 2020; Anderson, 1995)
 - 전문가 선정 기준: VR 영화 관련 분야의 연구실적 보유자 또는 최소 10년 이상의 VR 프로젝트 실적이 있는 석사학위 이상의 실무자.
 - 수정델파이 조사 방식 채택 : 이론적 기반을 통한 구조화된 구성요소 초안의 확보, 명확한 관점에서의 전문가의 효과적인 의견 개진 가능, 전문가 이탈방지
 - 조사 방식 및 기간 : 이메일을 활용한 비대면 설문 방식으로 2025년 3월 07일 ~ 2025.04월 22일 조사.

라운드	세부 내용
1 라운드	<ul style="list-style-type: none">• VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 대분류-중분류-소분류 요소의 계층 구조 적절성 검증• 각 구성요소의 개념 및 내용 타당성 검증• 삭제, 수정, 추가 구성 요소 도출
2 라운드	<ul style="list-style-type: none">• 1라운드 결과를 반영하여 수정된 VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 재검증• 추가 구성 요소, 수정 및 보완 요소의 개념 및 내용 타당도 검증
3 라운드	<ul style="list-style-type: none">• 2라운드 결과 및 전문가 의견의 종합적인 검증을 통해 최종적인 VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 확정.

3장. 연구 설계: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소의 상대적 중요도 분석 설계

3단계: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 중요도 분석 (AHP)

2단계에서는 델파이 조사를 통해 확정된 구성요소들의 상대적 중요도와 우선순위를 도출하기 위해 **분석적 계층화 과정(AHP: Analytic Hierarchy Process) 분석을 실시**

항목	내용
목적	• 델파이 조사를 통해 도출된 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 간 상대적 중요도 및 가중치 분석과 우선순위 도출
조사대상	• 20명의 전문가(VR 영화 관련 연구자 및 실무자, 인터랙티브 내러티브 전문가)
조사기간	• 2025년 4월 24일~ 5월 1일 조사(7일간)
AHP 계층구조 설계	• 1계층:(목표) VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소 • 2계층: 대분류 요소 (3개: 의도/ 행동/ 결과) • 3계층: 중분류 요소 (12개) • 4계층: 소분류 요소 (36개)
쌍대비교 설문 구성	• 2계층 쌍대비교: 대분류 3개 항목 간 3문항 • 3계층 쌍대비교: 중분류 항목 간 6문항씩, 총 18문항 • 4계층 쌍대비교: 소분류 항목 간 3문항씩, 총 36문항
분석방법	• 일관성 검증: 일관성 비율 산출 후 CR 0.1 이하 기준을 적용하여 신뢰성 확보

4장. 연구 결과: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 검증 및 도출

VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 도출 결과

- **검증결과** : 내용 타당도 검증을 통한 수정 및 보완으로 대분류(3개요소), 중분류(12개요소), 소분류(35개요소) 구성 요소 최종 도출
- **분석기준** : 6개지표- 평균, 표준편차, 합의도(70~80%의 합의 수준), 수렴도(0.5 이하) , CVR(.54 기준), CV(0.5이하)
- 라운드별 통제적 타당도 지표의 지속 향상으로 모든 요소가 전문가 완전 합의를 도출하며 객관적 타당성 및 안정성 확보.
- **수정 및 보완 개요**: (1라운드) 개념적 포괄성 및 용어 모호성 개선 → (2라운드) 정의 구체화 및 VR 특성 반영 강화 → (3라운드) 표현의 명료성 증진 및 에이전시 형성, 실현, 확립 과정의 논리적 완성도 확보

분류	주요 수정 및 보완 내용
대분류	<div><ul style="list-style-type: none">• (의도) 실행 가능성 탐색'에서 '목표 지향적 동인으로 개념 명확화• (행동) 주체적으로 수행하는 능동적 상호작용 행위로 정의 구체화• (결과) 자신의 행위 결과로 명확히 인식'하는 과정 강조하고 자신이 만들어낸 고유한 서사 경험으로 완성하는 주체적 역할 부각</div>
중분류	<div><ul style="list-style-type: none">• 사용자 주체성, 상호작용을 통한 권한 실현, 고유한 서사 창출 등 VR 영화의 핵심 경험을 각 구성요소 정의에 명확히 통합• 다수 전문가 의견으로 귀인 -> 귀속으로 요소명 변경 (VR 경험의 자기귀인 과정을 더 명확히 표현하는 용어로 대체)</div>
소분류	<div><ul style="list-style-type: none">• (의도) 의도 형성의 사용자 주체성 강화, 환경과 서사목표인식을 통합 고려한 구체적 행동목표설정으로 재구성. 서사참여구조판단 요소 추가• (행동) 서사관련 요소의 재구성으로 서사맥락의 에이전시 실현 영역과 초점을 명확화• (결과) 타당성 미확보 및 다수 전문가의 공동 의견으로 ‘책임인식’ 요소 삭제 / ‘결과’를 단순한 변화 확인을 넘어 평가, 조정, 귀속의 순환적 과정으로 정의를 체계화하여 에이전시의 지속 가능성 강조.</div>
소분류 요소명 변경	<div><ul style="list-style-type: none">• (의도) 서사역할인식-> 서사참여역할인식 / 서사동기인식->서사참여동기이해 / 목표수립->행동목표설정• (행동) 서사참여선택-> 서사전개 선택 / 상호작용방식 선택-> 상호작용수단선택 / 서사개입실행-> 서사구성실행 / 서사참여조절->서사흐름조절 / 서사정보성인식-> 서사진행인식• (결과) 환경변화->환경변화확인 / 서사변화->서사변화확인 / 사용자상태변화->능력변화확인 / 행동결과가치평가->참여의미평가 / 서사가치평가->서사기여평가 /주도성인식->주도성자각 / 저자성인식->공동저자성자각</div>

4장. 연구 결과: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 검증 및 도출

VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 ‘의도’ 도출 결과

분류	요소명	정의	하위 요소
대분류	의도	사용자가 VR 영화 내에서 의미 있는 행동을 추구하는 목표 지향적 동인으로, 주체적 서사 참여의 방향을 이끄는 요인이다. 사용자는 VR 영화가 제공하는 환경과 서사적 단서를 능동적으로 탐색하여 자신의 역할과 상호작용 범위를 파악하고, 이를 토대로 의미 있는 구체적 행동 목표를 설정함으로써 VR 영화 참여의 의도를 형성한다. 따라서 의도는 사용자가 VR 영화가 제공하는 상호작용 기회와 역할을 인식하고 자신만의 고유한 서사 경험을 창출하기 위한 방향과 목적을 주체적으로 형성하게 만드는 VR 영화 에이전시의 형성 요인이다.	
중분류	환경	VR 영화 에이전시의 '의도'를 구성하는 환경적 요소로서, 사용자는 VR 영화의 공간 구조, 상호작용 가능 객체, 그리고 자신의 가상 신체 등을 능동적으로 탐색하고 인식함으로써 수행 가능한 행동과 상호작용 기회를 발견하여 주체적 서사 참여를 위한 의도 형성의 기반을 마련한다.	공간인식 객체인식 자기신체인식
	서사	VR 영화 에이전시의 '의도'를 구성하는 서사 맥락 인식 요소로서, 사용자는 VR 영화에서의 자신의 역할, 주어진 서사적 사건, 개입 가능한 이야기 구조를 이해함으로써, 서사 참여의 개인적 동기와 기대를 설정하고 참여 의도를 구체화한다.	서사참여역할인식 서사참여동기이해 서사참여구조판단
	제약	VR 영화 에이전시의 '의도'를 구성하는 한계적 요소로서, 사용자는 VR 영화의 시스템, 환경, 서사적 제한을 인식함으로써 실제로 실현 가능한 행동과 의미 있는 선택의 구체적 범위를 파악하여 의도를 현실적으로 구체화한다.	시스템제약인식 환경제약인식 서사제약인식
	목표	VR 영화 에이전시의 '의도'를 구성하는 전략적 요소로서, 사용자는 환경 탐색과 서사 이해를 바탕으로 달성하고자 하는 구체적 행동 목표를 설정하고, 예상 결과를 고려하여 실행 방법을 계획함으로써 의도를 명확히 한다.	행동목표설정 결과예측 계획수립

4장. 연구 결과: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 검증 및 도출

VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 ‘행동’ 도출 결과

분류	요소명	정의	하위 요소
대분류	행동	사용자가 VR 영화 내에서 자신의 의도를 실현하기 위해 주체적으로 수행하는 능동적 상호작용 행위로, VR 영화 세계에 대한 실질적 개입을 구현하는 요인이다. 사용자는 VR 영화가 제공하는 상호작용 선택지 가운데 자신의 의도에 적합한 방식을 선택하고, 신체 및 인지적 행위를 통해 이를 실행하며, 반응에 따라 수행 과정을 조절함으로써 행동을 구성한다. 따라서 행동은 사용자가 VR 영화로부터 위임받은 상호작용적 권한을 주체적으로 행사함으로써, 서사의 구성과 전개에 실질적인 영향을 미치는 VR 영화 에이전시의 실현 요인이다.	
중분류	선택	VR 영화 에이전시의 '행동'을 구성하는 인지적 의사결정 요소로서, 사용자는 VR 영화에서 제공하는 상호작용 범위 내에서 자신의 의도에 가장 부합하는 환경 요소, 서사 전개 및 구성 방향, 상호작용 방식 등을 주체적으로 결정함으로써 자신만의 고유한 행동 내용을 설정한다.	환경선택 서사전개선택 상호작용수단선택
	실행	VR 영화 에이전시의 '행동'을 구성하는 수행 요소로서, 사용자는 VR 영화에서 자신이 결정한 선택을 신체적 움직임이나 객체 조작 등을 통해 직접 구현함으로써 VR 영화의 환경과 서사 전개에 능동적으로 개입하여 의도한 변화를 유발한다.	신체운동실행 환경상호작용실행 서사구성실행
	조절	VR 영화 에이전시의 '행동'을 구성하는 주체적 제어 요소로서, 사용자는 VR 환경 및 서사와의 상호작용 방식, 강도, 시점을 수정하고, 완급을 조율함으로써 행동과 서사 참여의 주도성을 체감한다.	상호작용조절 서사흐름조절 신체동작조절
	반응	VR 영화 에이전시의 '행동'을 구성하는 상호작용 인식 요소로서, 사용자는 자신의 행동에 대한 VR 영화의 즉각적 응답과 행동과 서사 간의 인과적 연결성을 인식함으로써 서사 전개에서의 자신의 행동 주체성을 실감한다.	반응즉시성인식 반응인과성인식 서사진행인식

4장. 연구 결과: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 검증 및 도출

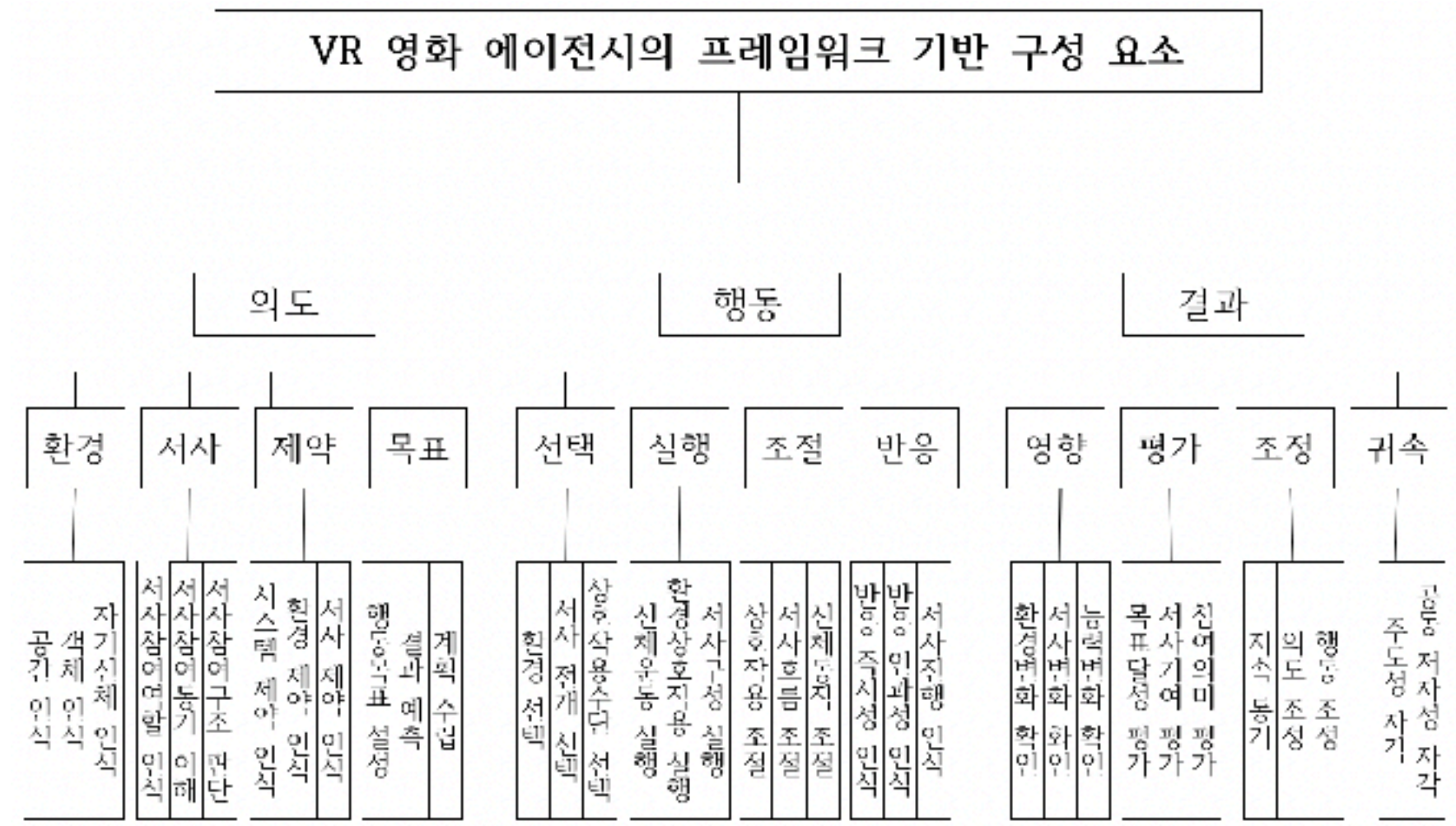
VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 ‘결과’ 도출 결과

분류	요소명	정의	하위 요소
대분류	결과	사용자가 VR 영화 내에서 자신의 행동이 가져온 변화를 자신의 행위 결과로 명확히 인식하고, 이를 자신이 만들어 낸 고유한 서사 경험으로 완성시키는 요인이다. 사용자는 자신의 행동이 환경과 서사에 미친 영향을 확인하고, 그 의미와 가치를 평가하며, 이를 토대로 후속 참여와 행동을 조정하는 과정을 통해 자신의 행위가 서사 구성에 기여했음을 자각하고 창작적 주체성을 체감한다. 이러한 결과는 사용자가 VR 영화 내에서 자신의 행위 주체성을 확립하고, 더욱 의미 있는 서사 참여로 이어지는 순환적 과정을 촉진한다. 따라서 결과는 사용자의 행위 주체성이 의미 있는 개인화된 경험으로 체화되는 VR 영화 에이전시의 확립 요인이다.	
	영향	VR 영화 에이전시의 '결과'를 구성하는 변화 인지 요소로서, 사용자는 자신의 행동이 VR 환경, 서사 전개, 그리고 자신의 상태에 미친 구체적 변화를 확인함으로써 실질적 영향력을 인지한다.	환경변화확인 서사변화확인 능력변화확인
중분류	평가	VR 영화 에이전시의 '결과'를 구성하는 주관적 가치 판단 요소로서, 사용자는 자신의 행동이 초래한 변화에 대해 목표 달성, 서사적 중요성, 개인적 만족도 등을 판단함으로써, 자신만의 의미와 가치를 형성한다.	목표달성평가 서사기여평가 참여의미평가
	조정	VR 영화 에이전시의 '결과'를 구성하는 성찰적 발전 요소로서, 사용자는 확인된 결과와 그 의미를 토대로 자신의 이해, 목표, 향후 행동 전략을 능동적으로 수정하거나 보완함으로써, 더욱 의미 있는 서사 참여로 이어지는 순환적 과정을 촉진하고, VR 영화에서의 행위 주체성을 심화한다.	지속동기 의도조정 행동조정
	귀속	VR 영화 에이전시의 '결과'를 구성하는 자기귀인 요소로서, 사용자는 VR 영화 내에서 발생한 환경 및 서사적 변화가 자신의 의도와 행동에서 비롯되었음을 인식하고, 이에 대한 자신의 주도적 영향력과 창작적 주체성을 자각함으로써 개인화된 서사 구성에 대한 저작적 소유감을 갖고, VR 영화에서의 행위 주체성을 확립한다	주도성자각 공동저자성자각

4장. 연구 결과: VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 검증 및 도출

VR 영화 에이전시 프레임워크 기반 구성 요소 최종 확정

VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 최종 구성 요소 : 대분류(3개), 중분류(12개), 소분류(35개)



<그림> VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성요소의 계층 구조

4장. 연구 결과: VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소의 상대적 중요도 분석 결과

구성 요소간 계층별 상대적 중요도 분석 주요 결과

대분류 중요도 분석 결과 :

- '결과'(0.3851) > '의도'(0.3276) > '행동'(0.2873)의 순으로 중요도 확인(중요도 차이가 극단적으로 크지 않음은 서로 상호 영향을 미치는 관계임을 시사)
- 행위 주체감 형성에 있어 결과 인지의 중요성을 강조한 다수 연구 지지 (Haggard ,2017; Tapal et al., 2017; Synofzik et al.,2008;)

중분류 상위 3개요소 중요도:

- ‘결과’ 영향(0.1368) > ‘행동’ 선택 > ‘의도’ 목표

소분류 상위 3개 요소 중요도:

- ‘결과’ 영향-‘서사변화확인’ > ‘결과’ 귀속-‘주도성자각’ > ‘행동’선택-‘서사전개선택’

4장. 연구 결과: VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소의 상대적 중요도 분석 결과

주요 발견점

- 1) 서사 요소의 중요성:** 서사관련 요소가 모든 중분류 내 최우선 중요도 차지(서사변화확인', '서사전개선택', '서사참여역할인식', '서사구성실행')
 - VR 영화 에이전시는 물리적/기술적 상호작용 자체보다, 사용자의 행위가 '서사'와 어떻게 상호작용하고(역할 인지, 전개 선택, 직접 구성) 그 변화를 어떻게 인지하여(변화 확인, 진행 인식, 기여 평가) 의미를 부여하는가 를 중심으로 구성됨, 이는 VR 영화 에이전시의 본질이며 본 연구의 VR 영화 에이전시 정의를 지지.
- 2) '결과' 확인과 '주도성' 자각을 통해 에이전시 경험의 정점을 형성:**
 - 사용자가 "자신의 행동으로 인해 이야기가 변화했음(서사변화확인-통합1위)을 명확히 인지하고, 이 변화가 "바로 자신의 주체적인 행위에서 비롯되었음(주도성자각-통합 2위)"을 느낄 때 가장 강력한 에이전시를 경험 ('내가 이야기에 영향을 미쳤다')
- 3) 능동적 '의도' 설정과 의미 있는 '선택'이 에이전시의 핵심 동력 역할 :**
 - '서사참여역할인식', '행동목표설정', '계획수립' '서사전개선택' 등 사용자의 능동적 판단과 계획을 반영하는 요소들의 높은 중요도가 확인
 - 사용자가 VR 영화 내에서 자신의 '서사참여역할'을 명확히 인지하고, 이를 바탕으로 '구체적인 행동 목표를 설정'하며, 서사에 영향을 미치는 '의미 있는 선택'을 할 때 주체적 참여가 촉진됨.
- 4) VR 영화 에이전시의 특수성: '의미'가 기술적 '실행'보다 우위:** VR 체화 경험 관련 요소('자기신체인식', '신체운동실행'등)가 중하위권에 위치
 - 단순한 신체 움직임의 정교함보다, 상호작용 과정이 갖는 '서사적 중요성'이 VR 영화 에이전시 경험에 더 큰 영향을 미침. 신체성은 서사적 행위의 매개체로 기능할 때 중요성이 부각됨.

4장. 연구 결과: VR 영화 에이전시의 프레임워크 기반 구성 요소의 상대적 중요도 분석 결과

학술적 함의

- **내러티브 역설(사용자 자율성과 서사적 통제 간의 긴장) 완화 가능성 제시:** 서사 참여 역할 인식, 서사 전개 선택, 서사 변화 확인 등의 핵심 요소들은 에이전시와 서사적 통제 사이의 균형점 형성의 핵심 역할
- **에이전시 경험 강화를 위한 명확한 결과 제시의 중요성 규명:** 행동의 서사적 결과가 명확히 인지될 때 에이전시 경험이 극대화 됨
- **에이전시 판단(Judgment of Agency)에서 '결과' 인식의 핵심적 역할 규명:** 행위 이후 발생하는 '결과'에 대한 사용자의 인식과 그 의미 귀속이 에이전시 경험을 확립하는 데 결정적인 역할, 이는 과정뿐 아니라 결과에 대한 반성적 판단의 중요성을 재확인
- **VR 영화만의 고유한 에이전시 특성 규명:** 게임등의 타 VR 장르와 달리 신체적 상호작용보다 서사적 참여와 의미 구성이 중심이 되는 에이전시 경험
- **효과적인 VR 영화 에이전시 설계 방향 제시:** 사용자 '저자성'부여보다, 사용자에게 의미 있는 선택권과 주도성을 자각시키는 것이 현실적이고 효과적인 에이전시 경험 설계 목표가 될 수 있음을 실증적으로 확인

실무적 시사점

- 사용자에게 명확한 서사적 역할 제시가 중요 (내가 누구인가?)
- 의미 있는 서사적 선택권 부여가 에이전시 실현의 핵심 (무엇을 선택할 것인가?)
- 서사 변화 인식과 주체성 자각이 에이전시 완성의 결정적 요소 (내가 이야기를 바꿨다!)
- 기술적 정교함보다 서사적 의미의 명확한 전달이나 사용자의 의미 생성 과정에 초점을 맞춘 설계가 필요

VR 영화에서 효과적인 에이전시 경험 설계를 위해서는 명확한 서사적 역할 부여, 의미 있는 서사 전개 선택권 제공, 사용자 행동에 따른 서사적 변화의 인식 강화가 필수적이며, 이는 기술적 구현보다 서사적 의미 창출에 초점을 맞춘 설계 전략을 요구한다.

5장. 결론

연구 의의

- VR 영화 맥락의 에이전시 개념화 및 ‘구성 요소’ 기반의 분석틀 최초 제시.
- ‘의도-행동-결과’ 프레임워크를 통해 사용자 중심의 상호작용적 서사 경험 이해 기여.
- VR 영화 에이전시 핵심 동인이 ‘서사적 연관성’과 ‘의미 있는 참여’임을 실증(타 미디어와 차별화되는 특성 규명)
- AI 기반 생성형 스토리텔링 등 사용자 참여형 미디어 전반으로 확장 가능한 이론적 토대 제시

연구의 한계

- 전문가 패널 대상 분석 결과의 일반 사용자 일반화에는 신중함 필요.
- VR 영화의 다양한 장르, 상호작용 수준, 서사 구조별 특수성 심층 반영 미흡.
- 에이전시 구성요소 간 인과관계 및 타 핵심 경험 차원(현존감, 몰입 등)과의 관계 미규명.

향후 연구 제언

- 실증 연구 확장: 일반 사용자 대상 프레임워크 검증, 측정도구 개발, 타 변인 관계 분석.
- 디자인 가이드라인 개발: 에이전시 경험 극대화를 위한 VR 영화 서사 구조, 인터페이스, 피드백 시스템 및 AI 활용 설계 방법론 연구.
- 에이전시 개념 확장 연구: AI 기술 발전 등 뉴 미디어 환경 변화에 따른 인간-AI 에이전시 공유, 위임 등 새로운 상호작용 양상 연구

감사합니다.