

# 에듀테인먼트에서의 캐릭터 중심 기호학적 생성구조 연구 -어린이 대상 애니메이션 <뽀롱뽀롱 뽀로로>를 중심으로-

송미선\*

## 요약

90년대 디즈니 애니메이션의 대성공 이후에 나타나기 시작했던 애니메이션 시청 대상의 세분화는 에듀테인먼트의 가능성을 여는 시발점이 된다. 특히 미취학 아동 어린이를 대상으로 한 애니메이션의 등장은 국내에서 순수 제작된 애니메이션이 국내에서의 성공은 물론 해외에서도 인정받는 에듀테인먼트 콘텐츠가 되는 쾌거를 얻게 되었다. 본고는 어린이 대상 애니메이션이자 에듀테인먼트인 <뽀롱뽀롱 뽀로로>를 중심으로 나타나고 있는 캐릭터 중심 스토리텔링에 대한 개념과 행위소 모델을 통해 스토리텔링 구조를 분석하였다. 분석 과정에서 해외의 유사 콘텐츠로 <토마스와 친구들>을 부연 설명하였으며, 이를 통해 에듀테인먼트 스토리텔링 특성을 도출하고, 스토리텔링 생성에 나타난 기호학적 구조를 연구하였다. 어린이 대상 콘텐츠에 대한 스토리텔링 생성구조에 대한 본고의 연구는 향후 에듀테인먼트 관점에서의 스토리텔링 연구의 가능성을 여는 기반으로써 의미를 지닌다.

## A Semiotic Study on Storytelling Structure in Edutainment -The Educational Animation For Kids, <Pororo>-

Mi-Sun Song\*

## Abstract

Since the great success of the Disney animations like <Lion King>, the classification of audience target in animation according to an age group started a possibility of edutainment in the industry. Especially, a few animations for preschool children made by Korea have been largely successful in domestic and foreign markets. The study analyzed a distinguished structure of a story stressed by character by Greimas's theories in the educational animation. The animation <Pororo> for kids as this study target is one of successful contents in edutainment. It also analyzed <Thomas's Friends> as one of parallel contents in abroad. It is a meaningful study which considers a story structure of the animation as aspects of edutainment contents for preschool children.

Keywords : 에듀테인먼트, 스토리텔링 생성, 기호학, 뽀롱뽀롱 뽀로로, 토마스와 친구들, 캐릭터 생성 모델

## 1. 서론

### 1.1 연구 배경 및 목적

오늘날의 애니메이션은 대중사회의 약화와 관습, 신화, 이데올로기에 의해 현실의 '영상'을 구성하고 다시 제시하고 있는 대중영상매체로서의

애니메이션을 말한다. 엔터테인먼트 관점에서의 애니메이션은 재미와 즐거움을 동반하여, 관객의 정신적 상태를 변화시키고 주의를 환기시킴으로써 그 역할을 하고 있다[7]. 본래 동굴의 벽화에 서부터 그 시작을 예고했던 애니메이션은 90년대 중반 디즈니사의 '라이온 킹'의 상업적 성공으로 산업적으로 조명되기 시작한다. 세계 시장에서의 애니메이션은 크게는 극장용 애니메이션과 TV용 애니메이션으로 양분되며, 엔터테인먼트 산업의 주요 골격을 이루는 분야가 되어왔고, 이런 현상은 과거의 애니메이션이 어린이들의 전유물이라는 인식의 틀이 사라지게 하는데 주요 요인이 되었다. 본고에서는 21세기 들어 문

※ 제일저자(First Author) : 송미선  
접수일:2008년 09월 23일, 완료일:2008년 12월 09일  
\* 이화여자대학교 일반대학원 디지털미디어학부  
nidreamis@dreamwiz.com

화산업에서의 새로운 장르로 부각되고 있는 분야인 에듀테인먼트에서 주목하고 있는 교육용 TV 애니메이션에 대해 논하려고 한다. 어린이 대상 애니메이션의 스토리텔링은 에듀테인먼트에 대한 산업적 관심과 콘텐츠의 파급효과를 고려해 볼 때 매우 중요한 연구 분야라 할 수 있다. 특히 애니메이션이 에듀테인먼트로서의 재미와 즐거움은 물론 교육적 측면을 도모할 수 있다는 점에서 에듀테인먼트의 대표적 콘텐츠로서 의미가 있다. 에듀테인먼트는 에듀케이션(education)과 엔터테인먼트(entertainment)의 합성어로서 엔터테인먼트 토양 아래 에듀케이션을 싹틔운 분야이다. 그러나 에듀테인먼트 산업에 대한 뜨거운 관심에도 불구하고 그에 반해, 에듀테인먼트관점에서 스토리텔링의 연구는 미미한 수준에 그쳐있다. 에듀테인먼트 분야의 잠재적 성장 가능성과 콘텐츠에 대한 지속적인 요구(needs)를 볼 때 본고는 에듀테인먼트 콘텐츠의 스토리텔링에 대한 기반 연구로서 의의를 가진다.

## 1.2 연구 범위 및 방법

본고에서 주 논의되는 교육용 애니메이션은 애니메이션이자, 에듀테인먼트 장르에도 속한다. 애니메이션은 구현 기술에 따라서는 크게 2D 애니메이션과 3D 애니메이션으로 나뉘고 있다. 2D 애니메이션은 셀 애니메이션, 디지털 애니메이션으로 분화되어 TV용, 극장용, 웹용으로 플랫폼에 따라 스토리텔링 방법도 다양하게 나타나고 있다. 그러나 플래쉬 애니메이션이나 극장용 애니메이션 등은 본고가 의도하고 있는 어린이 대상이며, 교육용 애니메이션이어야 하는 양요건을 충족해야 하는 부분에서 부적합하다고 판단하여 2장의 분석에서는 제외했다.

본고의 선행연구로는 만화와 애니메이션의 상징적 표의 체계나 기호작용에 대한 원리에 대한 논의[12]에서부터 애니메이션 영상 표현에서의 기호학적 분석이 추가 되어 왔다[10][11]. 특히 내러티브에 관련하여 기호학적 분석방법의 틀로 통합체와 계열체 분석, 서사구조 분석, 신화 분석, 기호 사각형 분석, 의미소 분석, 행위주 모델 분석 등이 활용되어 왔으나[8] 어린이 대상 교육용 애니메이션에 대한 연구나 이를 연구 대상으로 한 그레마스(A. J. Greimas)의 행위주 모델과 브렌달의 기호학 6각형을 응용한 기호학적 접근

을 통한 스토리텔링 연구는 지금까지 전무했다. 이는 에듀테인먼트 콘텐츠로서 어린이 대상 교육용 애니메이션에 대한 관심을 갖게 된지 불과 몇 년이 되지 않으며, 그만큼 콘텐츠의 역사도 짧기 때문일 것이다. 에듀테인먼트이자, 어린이를 대상으로 한 교육용 애니메이션을 분석하기 위해 TV 애니메이션으로 분석 범위를 한정하였다. 본고의 연구 대상은 국내의 대표적인 에듀테인먼트 애니메이션 콘텐츠인 <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 시리즈 1의 30여 편과 해외의 대표적 콘텐츠로는 <토마스와 친구들>의 20여 편이 된다. <토마스와 친구들>은 1945년 출판을 통해 탄생해, 1980년대 영국에서 TV 애니메이션 시리즈로 만들어지며 전 세계 어린이들에게 꾸준히 사랑받아온 교육용 애니메이션이다.

<뽀롱뽀롱 뽀로로>는 주 시청 대상을 4세에서 7세에 이르는 어린이를 대상으로 국내는 물론 국외에서도 호평을 얻고 있는 교육용 애니메이션이다[9]. <토마스와 친구들>, <뽀롱뽀롱 뽀로로> 두 콘텐츠의 공통점은 모두 취학 전의 어린이를 주 시청 대상으로 한 교육용 애니메이션이며, 국내·외를 망라하여 세계적으로 성공한 에듀테인먼트라는 것이다. 이와 더불어 캐릭터를 중심으로 약 5분 내외의 상영시간을 가지는 에피소드 방식을 통해 캐릭터가 견고해지며 서사가 확장되고 있다는 유사구조를 지녔다.

본고 2장에서는 캐릭터 중심 스토리텔링에 대한 개념과 연구 대상에 나타나고 있는 캐릭터 서사의 양상을 그레마스(A. J. Greimas)의 기호학 4각형을 통한 분석과 브렌달의 기호학 6각형을 응용하여 서사에 적용하여 분석했다. 소쉬르(Ferdinand De Saussure)는 기호학을 “사회생활 내에서 기호의 삶”에 대한 연구라고 정의했으나, 그레마스(A. J. Greimas)는 기호학을 단순히 기호에 대한 학문이 아니라고 말했으며, 이는 곧 현상이며, 한 사회가 오랫동안 사용해 온 관습이라고 했다. 특히 그레마스의 기호학은 현상을 다루는 것이 아닌, 현상에 내재하고 현상을 가능케 하는 심층을 다루고 있다[6]. 기호학은 실제 실현된 텍스트가 담고 있는 내용을 모두 담화라고 간주하고 이를 분석 대상으로 삼아 왔다. 에듀테인먼트 콘텐츠의 스토리텔링은 표면 서사와 어떤 서사를 담고 있으며[1] 에듀테인먼트의 담화를 분석하기 위해 기호학의 방법론적 활용은 스

토리 생성 및 캐릭터 행동의 의미 구조를 파악하는데 중요한 부분이 되어 왔다. 특히 본고에서의 에듀테인먼트 스토리텔링의 기호학적 생성 모델은 연구 대상에서 나타나는 캐릭터 중심 이야기 생성에 대한 구조화이며, 이는 에듀테인먼트 스토리텔링 방법론의 하나가 될 수 있을 것이다. 본고가 제시할 스토리텔링 생성 모델에는 여러 한계를 지닐 수 있으나, 캐릭터 중심의 스토리텔링 생성 모델의 구조를 살피는 것이 본고의 연구 방향이 될 것이다.

## 2. 교육용 애니메이션의 캐릭터 중심 행위소 모델 생성 구조

### 2.1 캐릭터 중심 스토리텔링의 개념과 캐릭터의 역할

어린이 동화에서의 서사와 마찬가지로 영화와 애니메이션도 본질적으로 가치 함축적 내러티브라고 말할 수 있다. 어린이 애니메이션의 경우에는 캐릭터에 대한 카니발적 접근을 통해 관객으로 하여금 캐릭터의 형체를 형성하는 핵심 경험들뿐만 아니라, ‘성적 차이들’이라는 제한들을 초월하는 캐릭터, 즉 애니메이션 안에 구축된 세계관에 따라 다양한 성질을 지닐 수 있는 캐릭터의 다성적 가능성들을 탐색하도록 하고 있다[5]. 캐릭터 중심의 스토리텔링은 주인공이 스토리 내에서 스포트라이트를 받아야 한다는 것을 의미하지 않으며, ‘캐릭터 중심’이란 개념은 캐릭터 중심의 내러티브에 등장하는 모든 캐릭터에 적용된다. 그 핵심은 이런 내러티브에 등장하는 각 캐릭터가 수행하는 플롯의 기능뿐만 아니라, 고유의 개인적 특성을 갖는다는 것이다. 특히, 마이너 캐릭터는 그 나름의 존재 이유를 가지며, 중심 캐릭터를 정의하고 한정하며 확장하고 탐색하는 수단으로 기능한다. 이들은 중심 내러티브를 풍요롭게 하고 복합적으로 만들어 낸다[5]. 일반적으로 영화나 애니메이션 서사에서 마이너 캐릭터는 사자, 중재자, 방해자 등의 주요 역할을 수행하며 중심 캐릭터를 돕거나, 의식적이든 무의식적이든 상황을 중심 캐릭터에게 좀 더 어렵게 만드는 역할을 수행한다. 교육용 애니메이션의 경우에서도 중심 캐릭터와 마이너 캐릭터가 존재한다. 특히, 중심캐릭터들이 마이너 캐릭

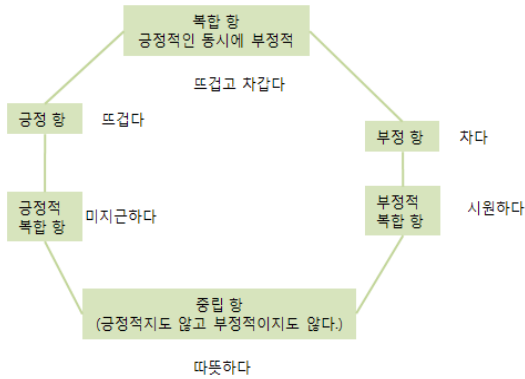
터에 비해 많은 수적 우위를 차지하고 있으며, 중심캐릭터들은 캐릭터의 외적, 내적 특징 면에서 기본적 특성을 지닌다. 에피소드 안에서는 각 캐릭터의 내적 욕망이 행동으로 유발되며 스토리 안에서 다양한 서사적 역할을 수행한다. 본고에서는 이들 캐릭터의 심리적인 행위 특성을 기본으로 하여, 이야기 생성 구조를 살피려고 한다. 캐릭터는 재현, 소통, 확장의 기능으로 나눌 수 있다[13]. 생명과 움직임을 부여받는 사물의 세계뿐만 아니라 공룡에서 괴물에 이르기까지 생물체의 세계는 각 캐릭터에 의해 완벽한 공간이며, 그러한 의인화 과정은 우리의 의식 속에 숨어 있는 환상들을 신화화하고 그것들을 창조하려는 우리의 깊숙한 욕망과 직접적인 관계를 지닌다[5]. 의인화는 캐릭터의 세 가지 기능을 돕는 원리로서 작용한다. 의인화된 캐릭터는 인간적 욕망을 기본으로 한 행위, 성격 등을 통해 담화 안에 재현되고, 환상의 공간 안에서 캐릭터들 간의 관계는 인간적 질서를 통해 소통을 이루게 된다. 캐릭터는 인간으로서의 놀이를 즐기며 사회적 생활에서 나타나는 안정과 불안정, 충돌과 화해하며 서사 안에서 존재가 형성된다. 특히 서사 안에서 성숙되지 않은 캐릭터는 다른 캐릭터들의 역할 부여에 따른 이야기 생성 구조에서 흡수되고 변형되며, 다시금 재형성되는 이야기적 확장의 구조를 갖는다.

### 2.2 행위소 모델에서의 캐릭터 중심 이야기 생성 과정

#### 2.2.1 기호 6각형에서의 긍정항·중립항·부정항

롤랑 바르트(Roland Barthes)는 텍스트의 드러난 의미와 숨은 의미의 관계에 주목하였으며, 의미 작용에 나타나는 총총한 별들의 블록들에서는 문장들의 흐름, 서술이 주조하는 담화, 일상어의 자연스러움이 감지될 수 없도록 결합시켰다. 그는 독자에 의해 읽혀지는 독해단위는 우리가 의미들을 관찰할 수 있는 가능한 가장 좋은 공간이면 충분하다고 말한다[6]. 교육용 애니메이션에서의 캐릭터의 행동은 표면서사에서 이면서사를 파악하기 쉽도록 의미를 관찰하기 좋은 공간 안에 놓여진다. 캐릭터들의 행동이 인간의 경험을 그대로 닮은 것은 그것을 독해할 수

있는 크기로 설정되기 때문이다. 그 크기는 경험적으로 결정되는 함축 의미들의 밀도에 따라 결정된다. 캐릭터의 행동 혹은 심리를 독해의 밀도에 따라 나타내기 위해서는 분석의 틀이 필요하다. 그런 의미에서 브렌달의 6각형의 항목들은 캐릭터 행위의 심리적 변화를 보는데, 측정 갖대의 기본을 마련해 주고 있는 것이다.

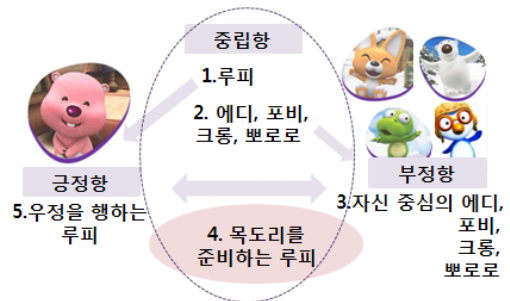


(그림 1) 브렌달의 6각형 각 항목의 의미 예

(그림 1)은 표층적 수준에서 일정 수의 의미장의 조직화를 설명해 주는 브렌달의 6각형으로서, 그 의미적 맥락을 파악하기 위해 예도 함께 명시했다. 그레마스는 이 같은 복잡한 도식이 일반적 과급 범위를 갖지 못하고 매우 특수한 의미적 장들의 구조화에 직접적으로 연결된다고 말한다[4]. 이때 그레마스는 매우 특수한 의미적 장들의 구조화에 대한 자세한 사례는 언급하지 않았으나, 여기서 긍정항은 ‘뜨겁다’, 긍정적 복합항은 ‘미지근하다’, 부정항은 ‘차다’, 부정적 복합항은 ‘시원하다’, 복합항은 긍정적인 동시에 부정적인 항으로서 ‘뜨겁고 차갑다’를 뜻하며, 중립항의 경우에는 ‘긍정적이지도 않고 부정적이지도 않다’라는 의미에서 ‘따뜻하다’를 의미한다. 이들 여섯 항목은 온도에 의해 느껴지는 인간의 감각적 단어를 사용하고 있음을 알 수 있다. 브렌달의 여섯 항목의 기준이 인간의 감각적 단어에 의존하여 나타낼 수 있다고 하면, 캐릭터의 심리적이며, 행동적인 단어를 통해 분류할 수 있을 것이라 볼 수 있다. 본고는 그레마스가 언급한 매우 특수한 의미적 장들의 구조화의 사례를 어린이 교육용 애니메이션의 경우에 적용시켜 브렌달 6각형의 구분을 이야기 생성에 있어 캐릭

터가 지닌 심리적 행동적 성격의 변화를 중심으로 해석하려고 한다.

브렌달의 6각형을 통해 <뽀롱뽀롱뽀로로>의 ‘루피의 선물’편에서의 캐릭터의 구조를 보면, 중립항에 뽀로로, 크롱, 에디, 포비, 루피의 캐릭터가 놓인다고 볼 수 있다. 이때 브렌달의 6개의 항은 이 두 애니메이션의 서사 패턴 안에서 캐릭터의 심리적 행동 변화가 총 3개의 항으로 축약되어 이야기되고 있음을 알 수 있다. ‘루피의 선물’편에서 이야기를 살펴보면, 루피가 자신만을 위해 무언가를 만들고 있다고 기대하며 포비, 에디, 뽀로로, 크롱은 각자 기뻐했다. 그러나 루피가 자신에게만 선물 할 것이라 생각했던 포비, 에디, 뽀로로, 크롱은 루피가 모두에게 골고루 선물한 것을 알게 된다. 이들 캐릭터는 이야기의 생성 초기에는 고유의 캐릭터와 개성을 지녔으나, 긍정항이거나 부정항에도 속하지 않는 중립항의 성격으로 각 에피소드에 등장한다. 그러나 캐릭터는 욕망에 의해 부정적 행동을 유발하며 부정항으로 이동하고, 다시 자신의 잘못을 깨달으며 긍정적 행동을 유발하는 긍정항으로 가는 과정을 통해 사건을 겪게 된다. 이야기 내에서 중립항의 성격을 지닌 캐릭터는 부정항에서 긍정항으로 이동하여 안착하는 이야기 생성구조를 지닌다. ‘루피의 선물’편에서는 아래의 그림과 같이 나타난다.



(그림 2) <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 ‘루피의 선물’편 이야기 생성 경로

이와 같은 이야기 생성 구조는 <토마스와 친구들>에서도 유사하게 나타나고 있다. ‘고든의 욕심’편에서 보면, 중립항에 놓여 있는 고든과 헨리는 고든이 기록 갱신에 대한 욕심으로 헨리의 석탄을 자신이 사용하여 하루의 운행을 시작

한다. 고든으로 인해 어쩔 수 없이 일반 연료를 써야하는 헨리도 자신과 맞지 않은 연료를 지니며 이야기는 촉발된다. 그러나 토마스에 의해 헨리의 불편한 심경을 알게 된 고든 또한 빨리 달리고 싶은 욕심과는 달리 자신과 맞지 않은 석탄으로 인해 불편함을 느끼게 된다. 결국 연료를 바꾼 고든과 헨리는 서로에게 미안해하며 다시 안정을 찾는다. ‘고든의 욕심’편에서도 고든과 헨리는 이야기 내에서 중립항의 성격을 지니게 되나 고든의 욕심이라는 심리적 변화로 인해 고든 자신에게나 헨리에게도 불편한 상황을 만들며, 부정항으로 이동한다. 이야기는 토마스에 의해 상황을 깨닫게 된 고든이 긍정항으로 이동하게 되자, 석탄을 바꾸며 서로에게 미안함을 느끼며 마무리되는 구조로 전개된다.

### 2.2.2 행위소 3각형에서의 캐릭터 역할과 의미

애니메이션의 표층 차원에서 고려되는 담화는 다의적 형상소들로 뿌려지고, 다양한 잠재성들을 담당한다. 때론 연속적 혹은 이상적인 담화적 구상화들로서 결합되며 통합체적 배치로서 나타난다. 행동자적 역할을 견지할 수 있는 이 같은 형상소들 가운데 단지 몇몇만이 주제적 역할들로 승격되어 행위자란 이름을 얻는다고 그레마스는 말한다. 교육용 애니메이션의 각 에피소드에서는 그레마스가 언급한 행위자의 역할이 그대로 드러난다. 주체가 되는 행위자는 서술적 구조들과 담화적 구조들의 만남과 연결의 장소이며 문법적 성분 요소와 의미론적 성분요소의 만남의 장소가 되는데, 이유는 에피소드 내에서 주체가 되는 행위자는 최소한 하나의 행동자적 역할과 최소한 하나의 주제적 역할을 동시에 맡게 되기 때문이다. 교육용 애니메이션이 각 에피소드를 중심으로 매 에피소드의 주체이자 행위자 역할을 하게 되는 캐릭터는 하나의 교육적 주제를 전달하는데 중점을 두고 있기 때문에 더욱 그러하다[4]. 이들 이야기의 기본 구조에서는 계약으로 이뤄진 조종에서 시작하여 캐릭터의 역량에 맞춰 수행되는 행위를 거쳐 상벌처분으로 이어지는 구조를 따르고 있다[7]. <토마스와 친구들> 각 편의 스토리들은 조종과 상벌처분의 원인과 결과의 기본적인 이야기 구조를 따르고 있으며, 그 과정에서 욕망에 따라 부정항으로 주제

의 행위가 이동하며 발생하는 이야기 생성구조를 따르고 있다. 그 과정에서 성실한 일상의 중요성과 사귄, 나눔을 통한 친구간의 우정을 익혀 나갈 수 있도록 한다.

<뽀롱뽀롱 뽀로로>에서 갈등을 유발하는 대립항을 보면 화해 vs 싸움, 이타적 vs 이기적, 비활동 vs 활동, 일상 vs 비일상이 나타나고, <토마스와 친구들>의 경우에는 성실 vs 불성실, 일상 vs 비일상, 범상함 vs 비범함, 친구 vs 비친구로 나타난다. <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 경우에는 남, 여의 캐릭터의 특성상 따뜻함과 차가움, 화해와 싸움, 비활동과 활동 등의 항목들이 이야기 기상 대립과 갈등의 원인으로 작용한다. 특히 <토마스와 친구들>에서 기관차 캐릭터들은 해결해야 할 임무를 부여 받으며, 자신에게도 의미 있는 어떤 새로운 임무가 주어지길 희망한다. 기관차 캐릭터들에게 있어서 중요한 임무, 특별한 임무가 자신에게 주어진다 것은 존재의 의미이자, 삶을 이끌어 가는 자긍심이 되고 캐릭터의 이런 바람은 소원이 되기도 하고, 꿈이 되기도 하며, 일상이 비일상이 되고, 범상함이 비범함이 되며, 친구가 아니었던 관계가 친구로서 우정을 쌓는 이야기의 생성 구조가 나타난다.

<뽀롱뽀롱 뽀로로>에서는 캐릭터의 역할에서 주어지는 캐릭터의 의미도 함께 나타난다. ‘여성’스러운 루피, 막내인 ‘귀여운’ 크롱, 든든한 포비, 발명가 에디, 호기심 많은 뽀로로까지 기본에 충실한 캐릭터의 역할에 따라 이야기 생성을 위한 의미가 부여되어 있는 것이다. 여성스러운 루피에게는 여성스럽고 부드러운 정체성을 지닌 ‘착한 존재’로서의 긍정적 성격을 부여한다. 막내며 귀여운 악동 크롱에게는 뽀로로와 한집에 살면서 하나의 장난감을 갖고 싸울 수 있는 경쟁적이며 장난기 넘치는 ‘부정적’ 가능성을 지닌 캐릭터이지만, 돌봐줘야 할 동생으로서의 존재적 의미를 내포하고 있도록 만들어 냈다. 포비의 경우는 든든함을 전하는 캐릭터이자, 다른 캐릭터들에게 도움을 줄 수 있는 존재로서 긍정적 가능성을 열어 놓았다. 에디의 경우에는 똑똑한 발명가로서 새롭고 신기한 것들을 제시하고, 보여 주지만, 미완성되어 사건을 유발하는 ‘부정적’ 가능성을 열어 놓았다. 각 캐릭터가 지닌 고유한 역할과 의미는 각 편의 이야기에서 ‘중립항’으로 놓여 지며 사건이 유발되고 이들의 성향이 부정

항, 긍정향으로 이동되며, 한 편의 에피소드를 통해 성장하는 구조로 마무리된다. 특히 <토마스와 친구들>의 경우에는 지난 60년간 사랑받아 온 콘텐츠로서 지난 역사만큼 캐릭터의 확장이 가능한 구조로 인해서 토마스를 비롯한 60여 가지의 다양한 캐릭터를 지닐 수 있었다. <토마스와 친구들>은 소도어섬 안에서 객차, 화물차 등을 운행하는 기관차들의 이야기를 다룬다. 공간적 배경에 맞게 설정된 캐릭터들은 ‘일’과 관련하여 캐릭터의 특징을 부각 시킬 수 있도록 자신의 키워드를 지닌다고 볼 수 있다. 어떤 어려움에서도 극복할 수 있는 강인하지만, 미 성숙된 자아를 지닌 어린 기관차 토마스를 중심으로 캐릭터들이 이야기의 주체로 등장한다. 일등을 고집하며 기록을 갱신하는 빠른 기관차 고든, 다른 기관차들을 동경하는 제레미, 소심한 헨리, 관심 많은 제임스, 잘난 척 하며 이야기를 전달하는 에밀리, 성실한 에드워드 등 에피소드를 통해 이들은 주체의 위치에 놓이게 되고 이야기의 종결을 통해 각 캐릭터의 뚜렷한 특징이 나타나고 그에 따른 이미지가 형성된다.

2.2.3 협조자, 반대자가 없는 행위소 모델

캐릭터와 역할을 추출하기 위해서는 행위소 모델의 내부에서 일어나는 기능 작용에 따라 구성되는 일종의 행위소 모델의 하위 구조인 행위소 삼각형을 살펴 볼 수 있다. 행위소 삼각형은 행동을 이끌어가는 갈등 구조의 추이를 밝히는 데 유용하다[7]. 특히 어린이 교육용 애니메이션의 경우는 아래의 표 1과 표 2에서는 보여 지는 바와 같이 <뽀롱뽀롱 뽀로로>와 <토마스와 친구들>에서 두 이야기가 유발되는 발단이 전반적으로 주체의 욕망에서 시작되고 있는 유사한 특징이 나타나고 있다. 이는 본고 3장의 이야기 생성 모델로서 심리의 삼각형과 행동의 삼각형이 중심축으로서 작용하는 분석을 가능하게 한다. <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 이야기는 에피소드별 각 캐릭터들이 이끄는 이야기를 통해 캐릭터의 성격이 형성된다. 앞서 언급된 ‘루피의 선물’편에서 행위소 모델을 보면 다음과 같다. 주체인 루피가 우정을 지키기 위해 목도리를 만들어 친구들에게 주는 행위소 모델이 나타나며 이때 적대자, 조력자는 행위소 모델에는 존재하지 않는다.

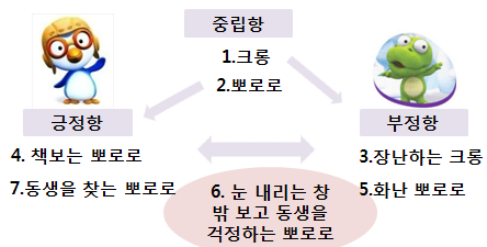
<표 1> <토마스와 친구들>의 사건 발단

제목	사건 발단	제목	사건 발단
아이스크림 배달하기	토마스의 일	헨델의 특별한 임무	헨델의 소심, 두려움
토마스와 에밀리	토마스의 외골수	남을 돕는 기쁨	제임스의 일에 대한 자만
토마스와 제레미	친구의 말을 무시한 토마스	축제준비	독차지하고 싶은 토마스
선생이 된 고든	고든의 성장	에밀리와 특별한 객차	디젤을 무시하는 에밀리
에드워드의 승리	에드워드의 성실함	헨리와 소원 나무	헨리의 소원

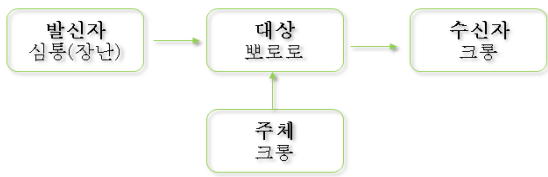
<표 2> <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 사건 발단

제목	사건 발단	제목	사건 발단
길 잃은 뽀로로	뽀로로의 눈 위 불시착	피병 부리지 말아요.	에디의 피병
루피는 점쟁이	꽃잎점 치는 루피	말썹꾸러기 크롱	미운 동생 크롱
나는 슈퍼팬권	슈퍼맨 되기	우리 함께 놀아요	혼자 타고 싶은 그네
잠이 안와요	포비의 늦게 자는 버릇	에디의 비밀	음치 에디
루피의 선물	나만 받는 선물의 기쁨	눈위의 꽃밭	하얀 눈밭 위 그림그리기

(그림 3)의 ‘말썹꾸러기 크롱’편에서도 장난하는 크롱에 대해 화가 난 뽀로로는 크롱을 밖으로 내 쫓고 시간이 흐른 뒤, 창밖으로 눈이 내리고 있음을 알게 된다. 뽀로로는 갑자기 추운 밖으로 동생을 쫓아낸 것이 미안해졌고 결국 동생을 찾아 나선다. 마을에서 크롱을 찾지 못하고 홀로 돌아온 뽀로로는 집안에서 놀고 있는 크롱을 발견하고 안도의 한숨과 함께 동생의 소중함을 느끼며 이야기는 끝이 난다. ‘말썹꾸러기 크롱’편에서도 (그림 4)의 그레마스의 행위소 모델을 통해서 보여 지듯이 이야기 내에서도 뚜렷하게 반대자와 조력자의 캐릭터는 존재하지 않음을 볼 수 있다.



(그림 3) ‘말썹꾸러기 크롱’편 이야기 생성 구조



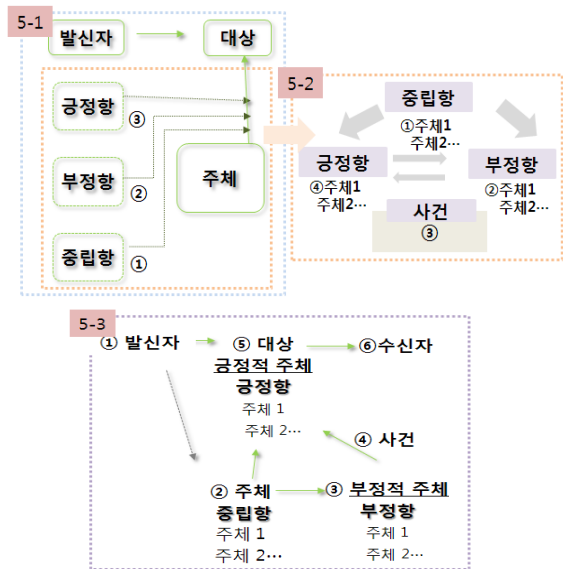
(그림 4) '말썹꾸러기 크롱'편 행위소 모델

이 같은 특징은 <토마스와 친구들>에서도 뚜렷하게 나타난다. '중요한 임무'편에서 주체가 되는 제임스는 중요한 업무에 대한 열망이 넘친다. 그 와중에 사장의 지시로 제임스는 중요한 임무를 수행하게 된다. 그러나 주체가 대상을 취독하자, 주체가 된 제임스는 자신의 임무만이 가장 중요하다는 생각의 오류를 범하며, 도움이 필요한 친구들을 지나치게 되고 결국 제임스 자신도 곤경에 빠진다. 때마침 지나가던 토마스의 도움으로 곤경을 극복한 제임스는 친구를 돕는 일이 중요하다는 사실을 깨닫는다. 이야기에서 주체인 제임스는 자신의 열망을 실현하기 위해 주변을 돌보지 않았다. 그로 인해 발생하는 친구들과 우정의 균열은 제임스가 미처 깨닫지 못한 남을 돕는 기쁨과 우정을 깨닫게 되는 이야기의 사건이 된다. <토마스와 친구들>에서도 중립항이자, 주체로 상정되는 제임스는 부정항에서 긍정항으로 이동하는 일련의 사건 과정을 통해 나타난다. <뽀롱뽀롱 뽀로로>에서와 마찬가지로 이 과정에서도 적대자, 조력자가 뚜렷하게 나타나지 않으며, 중립항에서 시작된 캐릭터들은 부정적 심리의 행동에서 긍정적 심리의 행동으로 이동하는 과정을 겪게 된다.

### 3. 어린이 교육용 애니메이션의 스토리텔링 기호학적 생성 구조

기존 영화나 극장용 애니메이션에서 캐릭터 설정에 있어서 주의해야 할 부분은 마이너 캐릭터를 너무 많이 창조하지 말아야 한다는 사실이다. 또한, 마이너 캐릭터를 너무 잘 만들어서 그가 주인공에게서 영화를 훔쳐 가지 않도록 주의하고 있는 점이다[5]. 반면, 어린이 교육용 애니메이션은 세계관을 구성하는 캐릭터 하나하나가 성격에 맞는 스토리를 구성해야만 하는 것이 기

존 영화의 캐릭터와는 다른 변별점이라 볼 수 있다. 캐릭터들이 만드는 의미 생성 행정을 이루는 각 구조 혹은 계층은 계열체적 관점과 통합체적 관점의 두 관점에서 고려되고 있다. '노는 게 제일 좋다'는 주제곡의 가사에서도 알 수 있듯, <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 세계에서는 놀이를 방해하는 어른이 존재 하지 않는 자유로운 공간을 설정하고 있지만, 그들 캐릭터 내에서는 질서가 존재하며, 캐릭터의 행위를 통해 하나의 에피소드가 계열체가 되어 이들이 모여 하나의 이야기로 통합체를 형성한다[3]. 본고는 어린이 교육용 애니메이션에서 나타나는 캐릭터 서사의 계열체적 관점에서 통합체적 관점을 연결하고 배열하는 구조 모델을 심리의 삼각형과 이야기 분석을 통해 아래 (그림 5)와 같은 모델이 설계 가능했다.



(그림 5) 심리의 삼각형을 응용한 이야기 생성 행위소 모델

(그림 5)의 5-1은 심리의 삼각형 안에서 주체가 지니는 심리적 행동 변화에 따라 ①중립항→②부정항 또는 ①중립항→③긍정항으로 변화하며 이야기는 생성된다. (그림 5)의 5-2는 실제 캐릭터의 중립항, 부정항, 긍정항의 이동경로를 통해 사건이 발생하고 있음을 보여 주고 있다. (그림 5)의 5-3의 경우는 (그림 5)의 5-1과 5-2가 실제 결합하여 행위소 모델 위에서 어떤 호

를 통해 이야기가 생성되고 있는지의 경로를 보여 준다. (그림 5)의 5-3에서는 주체의 욕망 혹은 사장의 임무 부여로 시작되는 발신자는 중립적인 주체가 되어 부정적 주체를 형성하지만, 또 다른 주체들과의 일련의 사건을 통해 긍정적 주체로 전환되며 그 과정에서 주체는 대상을 획득하여 이야기는 종결의 구도로 나타나는 에듀테인먼트 스토리텔링의 행위소 모델을 보여준다. 위의 분석을 통해 보면, 3세에서 7세에 이르는 어린이를 대상으로 하고 있는 교육용 애니메이션의 스토리텔링은 아이들이 선호하는 캐릭터의 창조와 함께 각 캐릭터가 현실에서 겪을 수 있는 결핍된 점이 이야기의 중심 소재로써 활용되는 생성 구조를 따르고 있다. 특히 뚜렷한 캐릭터와 캐릭터군(群)을 설정함으로써 각 캐릭터가 중립항에서 부정항으로 이동하게 되는 결핍의 요소를 현실 속에 만들고, 그 결핍의 해소를 통해 긍정항으로 캐릭터가 자리할 수 있도록 하여 에듀테인먼트 애니메이션의 캐릭터 중심의 이야기 생성 구조를 지니고 있음이 나타났다. 더욱이 에듀테인먼트 애니메이션에서 캐릭터 설정의 중요성은 곧 이야기의 생성 과정에서도 중요한 역할을 수행하고 있는 것이다. 특히 취학 전의 어린이들을 대상으로 한 콘텐츠의 스토리텔링에서 어린이의 습관과 관계 형성을 위한 사회성 함양을 위한 캐릭터 설정은 이야기 생성 구조에 중요한 점이 되고 있다. 어린이 대상 교육용 애니메이션의 행위소 모델의 설계에 대한 부연 설명으로 아직까지 논의 되지 않았던 에듀테인먼트로 활용되고 있는 애니메이션이 지닌 스토리텔링의 몇 가지 특징을 살펴보고자 한다. 앞서 연구 대상으로 다룬 대표적인 두 콘텐츠는 취학 전의 3~7세의 어린이를 주 시청 대상으로 설정하고 있다. 어린이용 교육 애니메이션에서는 취학 전의 어린이나 취학한 어린이를 대상으로 하느냐에 따른 세계관 설정에도 일부 차이를 보인다. <표 3>에서 보는 바와 같이 8세 이하의 취학 전 어린이를 주 시청으로 둔 <뽀롱뽀롱 뽀로로>나 <토마스와 친구들>, <선물공룡 디보>와 같은 경우에는 현실을 기반으로 한적한 숲속이나 섬, 하늘의 구름나라 등을 공간적 배경으로 한 스토리텔링이 주가 되고 있다. 반면 미국에서 취학 연령인 저학년, 고학년을 대상으로 한 교육 교재로도 활용되고 있는 <신기한 스쿨버스>의

경우에는 일상의 세계에서 차원이 다른 세계나 공간으로의 이동을 통해 이야기를 확장하는 점에서 공간 설정의 차이를 볼 수 있다. 또한, 스토리텔링의 소재적인 면에서도 취학 전의 어린이를 대상으로 한 애니메이션에서는 일상생활의 투영을 통한 사회적 관계의 형성을 이끄는 데 치중하고 있다면, 취학 어린이를 대상으로 하는 경우에는 지식과 정보의 확장이 두드러진다. 그러나 이 같은 분석은 시청 대상에 따라 성공한 유사한 콘텐츠의 스토리 구조를 모방하여 교육적 소재의 다양한 스토리텔링을 시도하는데 저해요인이 될 수 있는 한계를 안고 있다.

<표 3> 시청대상별 에듀테인먼트 공간 및 소재의 특징과 콘텐츠의 사례

주 시청 대상	공간의 특징	교육적 소재의 특징	콘텐츠 예
8세 이상	학교 등 (현실적 공간)	지식 또는 정보 전달 중심	<신기한 스쿨버스> <태극 천자문>
4~7세	숲, 섬, 하늘, 언덕 등 (가상적 공간)	사회적 관계 및 바른 습관 형성 중심	<뽀롱뽀롱 뽀로로> <토마스와 친구들> <선물공룡 디보>

#### 4. 제언 및 결론

국내는 물론 해외에서도 인정받고 있는 애니메이션은 에듀테인먼트로 활용되고 있는 애니메이션부문이다. 에듀테인먼트 애니메이션에서는 화려한 컴퓨터그래픽 기술보다는 이야기와 캐릭터가 더 중요하게 부각된다. 국내 극장용 애니메이션은 뛰어난 그래픽 기술에도 불구하고 성공할 수 없었던 원인에 대해 많은 이들은 이야기의 부재에 대해 비중을 두며 말하고 있다[2]. 이미 세계 애니메이션 산업에서 중요한 위치를 차지하고 있는 디즈니 애니메이션, 일본 애니메이션은 전 세계를 감동시키는 자신들의 고유한 애니메이션의 스토리텔링을 통해 꾸준히 성장 발전 시켜왔다. 아직까지 국내 극장용 애니메이션은 세계의 장벽을 극복하기에는 이야기의 부재에 대한 문제 외에도 넘어야 할 산들이 산적해 있다. 이같이 현실 속에서 그에 대한 대안으로 에듀테인먼트 애니메이션은 국내·외 시장



서 괄목할 만한 성공을 거둔 전력을 지니고 있다. 그러나 이런 성공의 이면에는 국내 에듀테인먼트 콘텐츠 전반의 스토리텔링의 발전과는 상관없이 일부 에듀테인먼트 콘텐츠에 국한되어 있는 것이 사실이다. 에듀테인먼트 분야에서 활용할 수 있는 다양한 스토리텔링의 구현과 이에 대한 선행 연구가 없이는 아직까지 열악한 구조를 지닌 에듀테인먼트 산업 안에서 양질의 스토리를 지닌 에듀테인먼트 콘텐츠의 양산을 기대하기는 쉽지 않을 것이다. 본고는 에듀테인먼트 애니메이션 스토리텔링의 이야기 생성 구조를 기호학적으로 분석하여 모델을 제시함에 있어, 연구의 한계를 지닌다. 또한, 성공한 콘텐츠를 바탕으로 하여 만들어진 이야기생성모델에 의해 에듀테인먼트 스토리텔링이 틀에 박힌 서사 구조를 지니는 것은 바람직하지 않은 일이다. 그럼에도 본 연구에서 집중하고 있는 에듀테인먼트의 스토리텔링 연구는 전 세계적으로 증가하고 있는 에듀테인먼트 산업 분야의 지속적인 성장과 스토리텔링 연구의 활성화를 꾀하는 기반 연구이며, 국내와 해외의 성공적 에듀테인먼트 애니메이션의 사례를 기호학 이론을 적용하여 분석하여 스토리생성 구조의 과정을 밝혀 이 과정을 통해 어린이 교육용 스토리텔링 생성 모델을 제시하는데 연구의 의의를 갖는다. 향후 에듀 게임 등 디지털 미디어에 적용 가능한 에듀테인먼트 스토리텔링 방법론에 대한 논의를 차후의 연구 과제로 남긴다.

참 고 문 헌

[1] 강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림, p.33, 2005.  
 [2] 박기수, 『애니메이션 서사구조와 전략』, 논형, 2004.  
 [3] 박인철, 『파리 학과의 기호학』, 민음사, pp.116-117, 2003.  
 [4] A. J. Greimas, 김성도 역, 『의미에 관하여:기호학적 시론』, 도서출판 인간사랑, p.59, p.339, 1997.  
 [5] Andrew Horton, 주영상 역, 『캐릭터 중심 시나리오 쓰기』, 한나래, pp.96-99, 2000.  
 [6] Roland Barthes, 김웅권 역, 『S/Z』, 동문선, p.24, 2006.  
 [7] 김윤배, 「애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조 연

구」, 홍익대학교 대학원 디자인 공예학과 시각디자인 전공 박사학위논문, p.144, 2003.  
 [8] 김재호, 「내러티브의 상위구조와 하위구조에 따른 애니메이션 분석모형 연구」, 홍익대학교 대학원 영상학과 박사학위논문, pp.24-25, 2007.  
 [9] 남한길, 「현장 포커스:세계를 향해 날아라! 꼬마팬권 뽀로로」, 신문과방송, p.107, 2004.  
 [10] 이윤희, 「특집:애니메이션<센과 치히로의 행방불명>에 대한 기호학적 분석」, 방송공학회지 제10권, p.101, 2001.  
 [11] 이종한, 「특집: 기호학적 분석을 통한 영상애니메이션 연구」, 방송공학회지 제 10권, p.97, 2004.  
 [12] 이종한, 「기호학적 틀 안에서 만화애니메이션의 상징적 표의 체계」, 만화애니메이션연구 통권 7호, 2003.  
 [13] 성례아, 「애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성」, 한국콘텐츠학회논문지 07 Vol.7 No.11, p.153, 2007.

송 미 선



1998년~2000년: TJB 대전민영방송 구성작가  
 2001년~2006년: 피알존·지란지교 소프트웨어기획팀장

2002년 : 한국방송통신대학교 방송정보학과 학사(문학사)  
 2007년~현재 : 이화여자대학교 일반대학원 디지털미디어학부 영상콘텐츠전공 석사 과정  
 관심분야 : 에듀테인먼트, 가상세계, 웹 문화, 기능성 게임