

애니메이션 캐릭터와 성격장애 상관 연구*

: 사회 고립형 성격장애를 중심으로

김은주*, 김재웅

초 록

애니메이션은 전체적인 서사구조 속에서 캐릭터의 미적특징과 행동이 융합되어 표현되며, 이와 같은 캐릭터의 창조는 그것을 탄생하게 한 사회문화적 배경과 극적 구조 속에서 심리학적 접근이 필요하다. 본 연구는 애니메이션 캐릭터 창조에 있어 보다 현실성에 바탕을 둔 캐릭터를 형상화함과 동시에 개성적이고 독창적인 캐릭터와 네러티브 개발의 필요에 의해 시작되었다.

본 논문에서는 미국 정신의학회의 DSM-IV 정신장애와 진단 및 통계편람을 통해 애니메이션 캐릭터의 성격장애를 분석해 본 결과 캐릭터의 성격유형은 일반적인 경향보다는 과장되게 표현됨으로써 극적인 동기유발과 극에 있어서 개연성을 위한 도구로 쓰였다. 또한 애니메이션 캐릭터에 성격장애와 같은 증세를 성격에 부여받음으로 네러티브 전개에 있어 변화를 가져 왔으며, 애니메이션 캐릭터가 비록 성격장애는 아닐지라도, 성격장애와 같은 기질이 과장 혹은 증폭되어 나타나고 있음을 알 수 있다.

주제어 : 애니메이션, 캐릭터, 성격장애, 사회고립

I. 서 론

1. 연구 목적

애니메이션 캐릭터는 작품의 전체적인 구조 속에서 대상의 미적특징과 행동이 융합되어 창조된다. 캐릭터는 이야기 구조 속에서 생각과 행동의

옷을 입고 재탄생되는 것으로 볼 때, 캐릭터를 형태에 따른 미학적 연구에 치중해서 조형미에만 의 미부여를 해서는 안 될 것이다. 그것은 캐릭터가 이야기 구조 속에서 얻은 생명을 잃는 셈이다. 캐릭터는 그것을 탄생하게 한 사회문화적 배경에서의 접근, 그리고 극적 구조 속에서 심리학적으로 접근할 필요가 있다. 이러한 관점에서 볼 때, 캐릭터의 창조는 형태적 특징을 바탕으로 내면적인 특징에 관한 해석과 인간의 보편화된 성격들을 형상화하는 과정이 요구되어 진다.

현대를 살아가는 사람들은 대인관계에서 어려움을 토로하며 사회적 부적응적인 양상을 많이 보유하고 있다. 그 이면의 중요한 문제는 '성격장애'이다.¹⁾ 이렇듯 현대인은 한 가지 이상의 성격적인 결함을 가지고 있지만, 이러한 성격장애는 애니메이션 이야기 구조 속에서 실제적인 현실의 재현으로 등장하진 않는다.

서술자가 자신의 메시지를 독자(관객)에게 전달하기 한 수사로²⁾보거나, 애니메이션이 이미지를 통해 서술자가 관객에게 전달하고자 하는 정신세계의 형상물로 인식할 때, 애니메이션에서 현대인의 성격장애는 캐릭터를 통해 이미지화되어 반영된다고 볼 수 있다.

본 연구는 성격장애가 내포되어 있는 애니메이션의 캐릭터와 실제, 임상에서의 성격장애와의 비교 연구를 통하여 현실성에 그 바탕을 둔 애니메이션 캐릭터를 창조할 수 있는데 기여하고자한다. 동시에 개성적이고 독창적인 캐릭터 개발을 위한 연구와 캐릭터 중심의 플롯을 구성함에 있어 도움이 될 것이다.

2. 연구방법

애니메이션 캐릭터의 특성은 크게 형식과 내용으로 나누어진다. 외적요소로는 외형과 색채 등으로 나눌 수 있고 내적 요소로는 성격과 개성 등으로 나눌 수 있을 것이다. 기존 연구에서는 외적요

* 본 연구는 서울시 산학협력사업으로 구축된 서울 미래형 콘텐츠컨버전스 클러스터 지원으로 수행되었습니다.

1) 오카다 타카시, 『나만 모르는 내 성격』, 모멘토, P6.
2) 권택영, 『소설을 어떻게 볼 것인가』, 문예출판사, 2004, P7.

소에 관한 많은 연구가³⁾ 진행되어 성과를 이루어왔다. 또한 기존 내적 특성요소를 성격분석방법인 MBTI⁴⁾, DISC⁵⁾를 이용해 캐릭터 유형별 분석하고, 내외적인 공통점을 정리 실용방안을 제시하여 성격을 분석하는 틀은 제공할 수 있었으나, 이야기를 전개함에 있어서 심리학적 관점에서의 접근이 부족했다.

본 논문에서는 미국 정신의학회의 DSM-IV 정신장애와 진단 및 통계편람에서 정의하는 성격장애에 원인과 특성을 살펴보았으며, 애니메이션 캐릭터에서 표현된 성격장애를 연구하고, 다양한 유형의 성격장애가 어떻게 캐릭터화 되었는지 관련 애니메이션을 통해 진단하고 그 특징을 분석하였다.

3) 김재인, 「캐릭터 분석을 통한 캐릭터 작법 연구 : 애니메이션 캐릭터를 중심으로」, 상명대 디지털미디어대학원, 2006, 석사 박영로, 「애니메이션 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구 : 선과약의 이미지 표현을 중심으로」 홍익대 광고홍보대학원 2005 석사

손수경, 「국내애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구 : TV, 극장용을 중심으로」 손수경 계명대 디자인대학원 2001 석사 박윤정, 「애니메이션 캐릭터에 나타난 유형별 색채 연구」, 상명대 정보통신대학원 2003 석사

4) 마이어브릭스 유형지표(The Myers-Briggs Type Indicator)의 약어이다. 융(C.G. Jung)의 심리유형론을 근거로 하는 심리검사이다. 마이어브릭스 성격진단 또는 성격유형지표라고도 한다. 1921~1975년에 브릭스(Katharine Cook Briggs)와 마이어(Isabel Briggs Myers) 모녀에 의해 개발되었다.

5) DISC(Dominance, Influence, Steadiness, Conscientiousness) 일반적으로 사람들은 태어나 성장하여 현재에 이르기까지 자기 나름대로의 독특한 동기요인에 의해 선택적으로 일정한 방식으로 행동을 취하게 된다. 우리는 그것을 행동 패턴(Behavior Pattern) 또는 행동 스타일(Behavior Style)이라고 한다. 사람들이 이렇게 일정한 행동경향성을 보이는 것에 대해 1928년 미국 콜롬비아대학 심리학교수인 William Mouston Marston 박사는 독자적인 행동유형모델을 만들어 인간의 행동을 4가지 형태, 즉 주도형, 사교형, 안정형, 신중형으로 나누었다. 그리고 이를 진단하기 위해 개인행동유형진단도구인 PPS(Personal Profile System)을 개발하였다. 이 프로그램은 1992년 한국에 도입되어 기업체 임직원 연수 프로그램으로 활용되었으며, 올해 처음으로 교사와 학부모 일반에 맞게 개발하여 선보이게 되었다. PPS는 4가지 기본 행동(DISC)과 열다섯 가지의 전형적 행동유형을 제시하여 인간의 행동을 이해하는 손쉬운 안내를 제공하고 있다.

광범위한 소재의 특성상, 성격장애를 지니는 대표적인 애니메이션 캐릭터를 활용하여 성격장애를 분류한 후, 이에 해당되는 애니메이션 캐릭터에 나타난 성격장애 특성을 살펴보았으며, 애니메이션에서의 성격장애와 임상에서의 성격장애와의 차이점을 분석하고 이를 토대로 캐릭터의 실용방안을 모색하였다.

II. 애니메이션 캐릭터와 성격장애 유형

1. 애니메이션 캐릭터 고찰

애니메이션 캐릭터는 캐릭터의 포괄적인 개념 범주 안에 포함된 것으로 캐릭터에 가치를 부여하는 수요계층의 관점, 캐릭터를 제품에서 적용하는 제조업계의 관점 등이 서로 융합되어 있어 캐릭터에 대한 정의가 어렵다. 현재 국내에서 통용되는 캐릭터에 관한 정의를 포괄적으로 수용해 볼 때, 공통적으로 적용되는 관념으로는 ‘외형’, ‘형상’, ‘이미지’, 혹은 ‘개성’, ‘성격’, 및 ‘상징성’, ‘가치’, ‘의인화’, ‘우화화’⁶⁾등을 들 수 있다. 한국문화콘텐츠진흥원의 ‘2001 캐릭터 산업계 동향조사’에 의하면 캐릭터를 다음과 같이 정의하였다. “캐릭터는 특정한 관념이나 심상을 전달할 목적으로 의인화나 우화적인 방법을 통해 시각적으로 형상화되고

고유의 성격 또는 개성이 부여된 가상의 사회적 행위주체이다.” 한 번 창조된 캐릭터는 시대에 따라 계속해서 변화하고 진화되므로 위의 한국문화콘텐츠진흥원의 연구처럼 하나의 개성과 성격을 가진 사회적 주체의 의미로 캐릭터를 정의할 수 있다.

해리슨에 의하면 애니메이션 캐릭터는 제작에 있어 세 가지 과정을 거치는데 첫째, 캐릭터를 단순화시키고 시각적으로 표현한 ‘평탄화’, 둘째, 불필요한 세부사항이 삭제되어 형태의 구조, 음영을 단순화시키는 ‘첨예화’, 마지막으로 과장과 써넣기(interpolation)를 통해 대상을 ‘동화’시키는 과정을 거친다. 이렇게 표현된 캐릭터는 주인공의 재능을 더욱 돋보이게 하고 악인은 더 철저하게 악인으로 그려진다.⁷⁾

애니메이션 캐릭터는 영상매체를 통해 생명력을 확보하기 때문에 잘 만들어진 애니메이션 캐릭터는 대중스타와 같이 취급되며 이를 이용한 산업의 확장성에 매우 적합한 강점을 지닌다. 이렇듯 애니메이션 캐릭터가 상업적으로 성공하기 위해서는 시대의 변화나 유행에 민감하지 않고 본질적 가치가 왜곡되지 않는 특징을 지녀야 한다. 애니메이션 캐릭터가 스타와 같은 영향력과 상품성을 갖기 위해서는 다음과 같은 조건을 갖춰야 한다.⁸⁾

① 친밀성(familiarity)

캐릭터는 인간적 감정을 유발시켜 누구에게나

6) 박영로, 「애니메이션 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구: 선과 악의 이미지 표현을 중심으로」 홍익대 광고홍보대학원 석사학위 논문, 2005, P14.

7) Randall P.Harrison 『만화의 커뮤니케이션』, 하종원 옮김, 이론과 실천, 1989, P58~59.

8) 이영아, 「애니메이션 캐릭터의 특성이 소비자의 구매의도에 미치는 영향에 관한 연구」, 고려대학교 경영대학원, 석사논문, 1999, PP11~12

호감을 주어야 한다. 징그럽거나 사납다든가 소비자의 감성적 정서를 해친다면 캐릭터는 더 이상의 생명을 잃고 말 것이다.

② 독창성(originality)

독창적이지 못한 캐릭터는 경쟁력을 잃게 된다. 또한 일반 대중들의 기호나 선호도는 점점 다양해지고 복잡해지므로 언제나 신선한 충격을 줄 수 있는 독특한 시각적 특징을 도출해야 한다.

③ 인지성(cognitive characteristics)

한 두 번 보고도 오랫동안 기억 속에 남는 캐릭터는 모든 면에서 성공할 조건을 갖추고 있다. 캐릭터의 단순성과 과장성은 기억하기 쉬운 요소가 된다.

④ 상징성(symbolic expression)

기업이나 단체의 경우 업종과 상품을 특성화한 이미지를 갖고 있다. 이들 기업과 상품의 이미지를 뚜렷이 기억시키거나 연상시키기 위해서는 상징성이 표현된 캐릭터가 요구된다. 상징적 표현은 정보에 대한 신뢰감을 높이고 다른 정보와 차별화 할 수 있어 중요한 마케팅 도구가 된다.

⑤ 시대성(the sense of the times)

캐릭터에도 유행이 존재한다. 시대적 감각과 시대정신이 상실된 캐릭터는 유행할 수 없으며 그만큼 경제성도 떨어진다.

위의 다섯 가지는 애니메이션 캐릭터와 일반적인 캐릭터의 공통점이라고 볼 수 있다. 그러나 애

니메이션 캐릭터는 외형적 특징뿐만 아니라 내면적 특징을 가진다. 캐릭터의 행동이나 말투에 독특한 성격을 부여함으로써 애니메이션 영상의 이야기 구조 속에서 더욱 강한 개성을 표출한다.

월트 디즈니 애니메이션의 캐릭터 중 비교적 비슷하면서도 서로 구별되는 캐릭터 집단을 논하는데 종종 사용되어지는 ‘퍼스널리티 애니메이션’(personality animation: 행동과 목소리의 발달을 통해 각각의 캐릭터를 묘사하는 작품을 가리키는 개념)에서 이러한 캐릭터의 개성을 찾아볼 수 있다.⁹⁾ 그 예로 《백설 공주와 일곱 난장이》를 보면 외형이나 부분에서 상당한 유사성을 지니고 있는 캐릭터 군이다. 그러나 각각의 캐릭터에 ‘박사’, ‘행복이’, ‘재채기’, ‘줄음이’, ‘부끄럼이’, ‘심술이’, ‘멍청이’ 등의 성격을 부여하여 재미와 흥미를 유발시킨다.

캐릭터들의 성격이나 행동 등은 관객들이 일상적으로 볼 수 있는 인간의 보편화된 성격들을 형상화했기 때문에 관객에게 더욱 친밀하게 다가갈 수 있다. 그러나 이러한 캐릭터의 특징만으로 애니메이션의 캐릭터가 대중들에게 사랑받고 상업적으로 성공할 수 없다. 보편화된 개성을 가진 캐릭터는 서사적 갈등과 전개 속에서 비로소 빛날 것이다.

2. 성격장애 개념 및 성격장애 캐릭터 유형

미국 정신의학회 DSM-IV [정신장애 진단 및 통

9) 모린 퍼니스, 『움직임의 미학』, 한창완 외 역, 한울 아카데미, 2001.

계편람]은 정신장애를 “개인에게 발생되고 있는 임상적으로 중요한 행동적, 심리적 증후군이나 양상으로서, 이러한 증후군이나 양상은 현재의 고통이나 무능력을 동반하거나 고통스런 죽음이나 통증, 무능력 또는 자유의 상실의 위험을 증가 시키고, 이러한 증상이나 양상의 원인이 무엇이든지간에 현재 개인에게 행동적, 심리적 또는 생물적 기능장애가 나타나고 있어야 한다.” 라고 정의하고 있다.

정신장애는 전통적인 방법으로 크게 신경증과 정신증으로 분류된다.

신경증(neurosis)은 흔히 노이로제라는 독일식 용어로 불리고 있으며 이는 현실 판단력에는 별 문제가 없지만 생활적응에 여러 가지 주관적인 불편함을 나타내는 심리적 장애를 의미한다. 그리고 정신증(psychosis)은 부적응의 정도가 매우 심각한 심리적 장애를 뜻하며 환각이나 망상과 같은 현실 왜곡 증상이 두드러진다. 정신증의 가장 대표적인 장애는 정신분열증이다.

성격장애는 신경증에 해당되는 질병으로 사회적 생활은 가능하다. 독일의 정신 병리학자 슈나이더(Kurt Schneider)는 성격장애를 “편향적인 성격으로 인해 자기 자신이 괴롭거나 주변 사람들을 괴롭히는 것”이라고 정의했다.¹⁰⁾ 이처럼 어린 시절부터 서서히 발전하여 성인기에 개인의 성격으로 굳어져 사회적 부적응 양상이 나타나는 경우를 성격장애(Personality disorders)라고 한다.

DSM-IV에서는 성격장애를 10가지 하위유형으로 구분하고 있으며 크게 A,B,C군으로 분류한다.

① A군(사회적 고립)의 성격장애

A군의 성격장애는 기이하고 왜곡된 사고로 사회적 부적응, 그 중에서도 사회적으로 고립을 가져오는 특성이 있다. A군의 성격장애는 편집성 성격장애, 분열성 성격장애, 분열형 성격장애가 이에 속한다.

편집성 성격장애의 본질적인 특징은 다른 사람들에 대한 불신과 의심으로 가득 차 다른 사람들의 동기를 악의적으로 해석 하는 것이다. 이들은 의심이 많고 남을 경계하고 적대적이며 다른 사람들의 행동이 자신을 속이거나 배반하려 하는 것이라고 생각하고 화를 잘 낸다. 11) 어린시절 가학적 양육에 의해 사람을 잘 믿지 못하고 그로 인해 사회생활에서 원만한 인간관계의 형성이 힘들어 사회적 고립을 가지고 온다. 몬스터 하우스의 콘스탄스는 서커스단 생활에서, 철창에 갇혀 생활을 하는 가학적인 보호를 받는다. 공연에 나선 콘스탄스를 향한 비방의 말과 놀림이 그녀를 더 공격적인 성격으로 변화시켰다. 그러한 그녀에게 사랑으로 다가오는 한 남자에게서 일생을 함께 하자는 약속을 받고, 사랑받지 못하고 억압된 내면은 거구의 몸을 보호해줄 집에 대한 집착으로 이어지게 된다. 예기치 못한 상황에서 죽음을 맞이한 콘스탄스의 영혼은 집에 기인되어 집과 한 몸이 된다. 편집성 성격장애의 특징은 콘스탄스가 몬스터 하우스에 기인된 이후에 확연하게 나타난다. 자신의 집 근처를 지나는 불특정 다수의 사람들에게 위협을 가하는 행동을 한다. 살아서도 죽어서도 기이하게 된 콘스

10) 오카다 타카시 , 앞의 책, P204,

11) 이훈진/이명훈 , 『편집성 성격장애』 학지사, 2003. P27*28 참조

탄스는 괴이한 집으로 남게 되고, 인간에 대한 원한을 끝까지 가지고 가게 된다.

분열성 성격장애는 타인과의 친밀한 관계형성에 관심이 없고 감정표현이 부족하여 사회적 적응에 현저한 어려움을 나타내는 성격장애이다. 이 성격장애는 대인관계가 요구되는 업무는 잘 수행하지 못한다. 흔히 직업적 적응에 어려움을 겪는 형으로 혼자서 하는 일에서는 능력을 발휘하기도 한다. 우울증을 지니고 있는 경우가 흔하며 분열형, 편집성, 회피성 성격장애의 요소를 함께 지니고 있는 경우가 많다. 그 예로는 「테스노트」의 'L'을 볼 수 있다. 그는 혼자 드러나지 않는 곳에서 일을 하며 추리와 계산에서 다른 사람들보다 월등하게 뛰어 나지만, 외부로의 출입이 거의 없으며 극소수의 사람들과의 만남만이 가능하다.

분열형 성격장애는 친밀한 대인관계에 대한 고통, 그러한 관계를 맺는 제한된 능력에서 드러나는 사회적, 대인관계에서의 손상, 인지적, 지각적, 왜곡, 기이한 행동 등 광범위한 양상으로 표출된다. 분열성 성격장애와 유사하지만 분열형 성격장애의 경우 대인관계에 대한 불안감과 더불어 경미한 사고장애와 다소 기괴한 언행을 나타내는 차이를 보인다. 12) Millon & Davis(1996)는 분열형 성격장애는 유전적 소인과 관련된 정신분열성향의 연속선상에서 이해되어야 한다는 주장도 있으며 정신분열성향은 크게 3가지 요소(대인관계로부터의 철수, 인지적-지각적 왜곡, 사고와 행동의 혼란)로 나타나는 데 그 심각도는 장애마다 다양하다. 즉, 정신분열성향의 경미한 형태로 나타난 것이 분열성

성격장애이고 그 다음이 분열형 성격장애인 반면 가장 부적응적인 형태로 나타난 것이 정신분열증이다. 분열형 성격장애의 예로 팀버튼의 단편애니메이션 <빈센트>(vincent, 1982)를 들 수 있다. 물론 소년기를 거쳐 나타나는 것이 성격장애이지만 행동적 특성만 본다고 할 때 그 예시로 볼 수 있다. 7살의 빈센트 말로이는 자신이 공포영화의 주인공인 빈센트 프라이스가 된 듯 환상에 빠져 있으며, 애드가 앨런 포를 좋아하는 현실과 환상을 구별할 수 없는 과대망상에 빠져있다.

② B군(극심한 감정의 기복)의 성격장애

B군 성격장애는 극적이고 감정적이며 변화가 많은 행동적 특성을 나타내는 유형으로 반사회성 성격장애, 연극성 성격장애, 경계선 성격장애, 자기애성 성격장애가 해당된다.

반사회성 성격장애는 생활 전반에 걸쳐서 타인의 권리를 무시하거나 침해하고, 사회의 규범을 지키지 않으며 무책임하고 폭력적인 행동을 반복적으로 나타내어 사회적 부적응을 초래한다. 반사회성 성격장애는 18세 이상의 성인에게 진단되며 15세 이전에 품행장애를 나타낸 증거가 있어야 한다. 13)

애니메이션에서 나타난 반사회적 성격장애의 예로 인크레더블 (the Incredibles, 2004)에서의 악당 '신드롬'을 들 수 있는데, 사회적인 규범을 지키지 않고 계속해서 슈퍼 히어로들을 죽이며 자신이 히어로임을 증명하려 한다. 이렇듯 타인의 안전에 대해서는 무시하는 행동을 하고 그것에 대해 나쁘다는 생각을 하지 못한다.

12) 권석만, 『현대이상심리학』, 학지사, 2003. P314.

13) 권석만, 앞의 책, P319.

경계선 성격장애는 강렬한 애정과 분노가 교차하는 극단적인 불안정한 대인관계의 특징이 나타난다. 특히 이성을 이상화 하여 강렬한 애정을 느끼고 급속하게 연인관계로 발전한다. 그러나 상대방이 자신을 버리고 떠나가는 것을 두려워하여 늘 함께 있어주거나 강렬한 애정의 표현을 요구하나 이러한 요구가 좌절되면 증오나 경멸을 나타내거나 자해나 자살과 같은 극단적인 행동을 하게 된다.

연극성 성격장애는 광범위하고 지나친 정서성(정감성)과 관심을 끄는 행동이다. 이들은 자신이 관심의 초점이 되지 못하면 불편을 느끼고 진가를 인정받지 못하고 있다고 느낀다. <캔디 캔디>(Candy Candy, 1976)¹⁴⁾에서의 ‘이라이자’캐릭터는 경계선과 연극성 성격장애를 같이 가지고 있는 캐릭터이다. 안소니를 차지하기 위해 거짓말을 하여 안소니를 피어내지만 안소니가 속지 않자 자신을 자학하듯 낙마 사고를 낸다. 이라이자는 경미한 타박상을 입었지만, 안소니를 차지하기 위해 아픈 것 같이 연극을 한다.

자기애성 성격장애자는 자기를 특별한 존재라고 여기기 때문에 특별한 자기한테 어울리는 화려한 성공을 항상 꿈꾼다. 자기애성 성격장애는 육체적 고통에 대해서 아주 민감해서 대수롭지 않은 통증도 견디지 못한다. ¹⁵⁾ <하울의 움직이는 성>(Howl's Moving Castle, 2004)의 주인공인 ‘하울’이 자기애성 성격장애자의 특징을 가지고 있다. 소심하고 겁이 많고 자신의 능력에 부족함을 느끼고

있던 하울에게 주위의 과도한 기대는 부흥하기 힘든 일이었다. 그래서 더욱 큰 힘을 얻기 위해 불의 악마 ‘캘시퍼’와 심장과 마법능력을 거래를 하게 된다. 그로인해 몸은 괴물로 변하고 마음도 파괴해진다. 외부에서 보는 당당하고 멋있는 모습과 반대로 우울증과 감정의 기복도 매우 심하게 나타난다.

③ C군(불안과 두려움)의 성격장애

C군 성격장애는 불안하고 두려움을 많이 느끼는 특성을 지니고 있으며 강박성 성격장애, 회피성 성격장애, 의존성 성격장애가 여기에 속한다.

강박성 성격장애는 지나치게 완벽 주의적이고 세부적인 사항에 집착하며 과도한 성취지향성과 인색함을 특징으로 나타내는 장애를 말한다. 이 장애를 가진 사람들은 지나친 완벽 주의적 성향과 세부적인 사항에 대한 집착으로 인해 오히려 비효율적인 삶을 살게 된다. 구체적인 규칙과 절차가 확실하지 않을 때는 결정을 내리지 못하고 많은 시간을 소비하며 매우 고통스러워한다. 이들은 상황을 자기식대로 조절할 수 없게 되었을 때 직접적인 표현을 잘 하지는 않지만 불안해하거나 분노를 느낀다.

회피성 성격장애는 다른 사람과의 만남에 대한 불안과 두려움 때문에 사회적 상황을 회피함으로써 적응에 어려움을 나타내는 경우를 말한다. 이들은 새로운 사람과 만날 때는 위축되는데 자신이 부적절하다고 느끼고, 낮은 자존감을 갖고 있기 때문에 스스로 사회적으로 무능하고 개인적으로 매력이 없고 열등하다고 생각한다. ¹⁶⁾<인크레더블>에서 딸 바이올렛은 남들과 다른 자신의 모습에

14) TV 시리즈 1976년~1979년 방영 극본:미즈키 료오코 한국에서는 1977년 MBC에서 《들장미 소녀 캔디》란 제목으로 방영

15) 오카다 타카시, 앞의 책, P45~59참조

16) 권석만, 앞의 책, P337~340.

자신감을 갖지 못하고 낮은 자존감으로 좋아하는 사람이 지나가기만해도 자신의 몸을 숨겨버린다. 이러한 낮은 자존감이 회피성 성격장애의 특징이다.

의존성 성격장애는 스스로 독립적으로 생활을 하지 못하고 다른 사람에게 과도하게 의존하거나 보호받으려는 행동을 특징으로 나타내는 성격장애이다. 의존대상이 자신을 멀리하는 것에 대해서 매우 예민하고 불안해하며 이를 방지하기 위하여 순종적이고 헌신적인 태도를 나타낸다. <슈렉2>(Shrek2, 2004)의 '덩키'에게서 이러한 의존성 성격장애를 관찰할 수 있다. 덩키의 의존성 성격은 <슈렉1>(Shrek, 2001)에서 자신을 키우던 할머니에게서 버림받고 팔려가게 되자 자신을 구해주는 슈렉에게 강하게 의지하는 것으로 드러난다. 그러나 그것만으로는 의존성 성격장애로 단정할 수 없다. 하지만 <슈렉2>에서 덩키는 슈렉과 피오나가 신혼 여행을 다녀오는 동안 외로워하며 그들을 기다린다. 갖은 구박에도 굴하지 않고 혼자 있기 보다는 그들에게 귀찮은 존재가 되더라도 함께 있으면서 언제든 자신이 기댈 수 있도록 그들 곁에 머문다.

상술한 바와 같이 대부분의 성격장애는 사회적 부적응에 의해 나타나며 성격적 특징은 애정 결핍이 그 주요한 원인으로 꼽힌다. 그에 따른 현상으로 성격장애자들의 공통된 특징은 '지나치게 자신에게 집착하는 것'과 '상처받기 쉽다'는 점이다.

III. 애니메이션에 나타난 사회

고립형 캐릭터

영화에서 정신장애를 묘사하는 일반적인 두 장르는 공포영화와 긴장감을 주는 스릴러 영화이며, 가끔 다큐멘터리나 코미디 영화에서 묘사되기도 한다.¹⁷⁾ 그러나 애니메이션에서는 정신장애를 소재로 한 캐릭터가 장르를 불문하고 나타난다. 정신장애, 성격장애를 투사 받은 캐릭터들은 극 중 주인공을 비롯하여 조력자 혹은 부수적인 캐릭터로써 극 전개에 흥미를 끌기 위한 장치로 활용된다. <니모를 찾아서>(Finding Nemo, 2003)의 기억력이 3초인 '도리'는 극 중 조력자로 해학적 요소뿐만 아니라 극을 이끄는 데 큰 역할을 하고 있다. 도리의 행동은 건망증에서 두드러지며 현실감을 얻는다. 도리의 새로운 정보를 받아들이고 이를 유지하는 데 어려움을 겪는 모습이나, 이름을 잊어버린 다던지, 그리고 자신이 어디로 왜 가고 있는지 이유를 기억해내지 못하는 모습이 실제 건망증 환자들이 겪는 문제점과 동일하다. 니모 애니메이션에서 '도리'의 건망증으로 인해 다른 캐릭터들이 겪는 답답함이나 좌절감이 실제 건망증 환자를 둔 가족들이나 친구들의 심정과 유사하게 다뤄지고 있다. 평면적으로 보일 수밖에 없는 밋밋한 캐릭터가 자신이 가진 어떤 성격적 결함으로 주위와 갈등을 일으키다 결함을 극복해내거나 화해하는 과정에서 캐릭터는 더욱 입체성을 가지고 살아있는 캐릭터로 변화하게 된다. 이렇듯, 애니메이션에서 캐릭터의 성격장애는 성격창조에 있어서 현실감을 주기 위한 도구, 연출이나 움직임에서 모티브 제공 또는 극의 절정에서 내용을 효과적으로 표현되기 위해 사용되기도 한다.

17) Danny Wedding/ mary Ann Boyd, 『영화 속의 정신장애』, 평민사.2005.P22

애니메이션 중 기괴하고 이상한 생각의 A형 성격장애(편집성, 분열성, 분열형)를 포함하고 있는 캐릭터 작품은 <미녀와 야수>(Beauty and the Beast, 1991), <데스노트>(Death Note, 2006), <쿠스코 쿠스코>(The Emperor's New Groove, 2000) 등 쉽게 찾아 볼 수 있다.

1. <미녀와 야수> 의심 많은 '야수'

애니메이션 사상 최초로 골든 글러브와 아카데미상에서 작품상 후보에 오른 디즈니 애니메이션 <미녀와 야수>는 보몽의 원작과는 스토리와 설정을 다르게 표현되었다. 벨의 위로 허영에 들뜬 두 언니를 빼고, 상인이었던 벨의 아버지가 발명가로, 또한 게스톤과 야수가 성에서 마지막 싸움을 하는 등... 원작의 인물의 성격과 스토리를 현대적 감각에 맞게 대폭 수정을 했다.

이기적이며 버릇없는 젊은 왕자는 요정의 저주를 받아 야수로 변하게 된다.

아름다운 처녀 벨의 아버지가 늑대를 피해 야수가 사는 외딴성에 들어갔다 야수에게 감금당한다. 아버지를 찾아간 벨은 야수에게 자신이 아버지를 대신할 것을 청한다. 둘은 끊임없이 충돌하면서도 야수는 자신을 두려워하지 않는 당당한 벨에게 묘한 감정을 가지게 되고, 벨 또한 야수에게서 따뜻하고 인간적인 면들을 발견하게 되어 서로에게 애뜻한 감정을 가지게 된다. 벨을 짝사랑하던 게스톤과 결투로 죽어가고, 벨의 진실한 사랑의 고백으로 야수는 저주에서 풀려, 아름다운 왕자로 돌아오게 한다.

왕자에서 괴물로 변한 야수는 추한모습 때문에 성에 숨어 오직 마술거울로만 바깥세상을 본다. 그 누구도 믿지 못하며 화를 제어하지 못한다. 분노가 축적되어 있는 상태이며 야수의 행동은 편집성 성격장애의 단면을 지니고 있다.

DSM-IV에 의하면 편집성 성격장애를 진단함에 있어 아래 4개 이상의 항목을 충족시키면 편집성 성격장애로 진단 내릴 수 있다.

①충분한 근거 없이 타인들이 자신을 착취하고 해를 주거나 속인다고 의심한다.

②친구나 동료의 성실성이나 신용에 대한 부당한 의심에 집착한다.

③정보가 자신에게 악의적으로 사용될 것이라는 부당한 공포 때문에 터놓고 얘기하기를 꺼린다.

④호의적인 말이나 사건에서도 자기의 품위를 손상시키거나 위협적 숨은 의도를 읽어내려 한다.

⑤원한을 오랫동안 품고 있다. 예를 들면 모욕, 상해 혹은 경멸을 용서하지 않는다.

⑥다른 사람들은 그렇게 보지 않는데도, 자신의 성격이나 명성이 공격당했다고 느끼고 즉시 화를 내거나 반격한다.

⑦정당한 근거 없이 배우자나 성적 상대자의 정절을 자주 의심한다. 18)

편집성 성격장애의 필수 증상은 타인의 동기가 악의에 찬 것이라고 해석하는 등의 타인에 대한 불신과 의심이 생활 전반에 광범위하게 퍼져 있다.19) 아래 <그림 1>에서 볼 수 있듯 두려움에 떠는 노인에게 자신을 구경 왔냐며 야수 자신의 모

18) 위의 책, P817~818.

19) 미국정신의학회 『정신장애의 진단 및 통계편람 DSM-IV』, 하나의학사, 1995. P813.

습에 콤플렉스를 노출한다. 이러한 행동은 ①③④⑥에 해당된다고 볼 수 있다.



그림-1 미녀와 야수 대화 장면

자신이 외부에 구경거리가 될 것이라고 의심하며 폭력적인 반응을 하며 그를 가둬버린다. 또한 쫓대 ‘르미에’가 노인을 도와주려하자 집사인 시계 ‘콕스워드’가 야수가 알게 될까봐 걱정하는 모습에서 야수의 사람에 대한 불신이 오랜 기간 지속되었음을 알 수 있다.

편집성 성격장애의 원인에 있어서 몇 가지 이론 중 Norman Cameron(1963)의 연구는 이러한 편집성 성격장애의 주요원인으로 기본적 신뢰의 결여를 꼽는다. 편집성 성격을 지닌 사람들은 어린 시절에 부모로부터 가학적인 양육을 받는 경향이 있

으며 이 과정에서 자신과 타인에 대한 가학적 태도를 내면화 한다. 따라서 타인의 공격, 경멸, 비판에 예민하며 자신을 보호하기 위해서 타인의 공격과 속임을 경계하게 된다.²⁰⁾ 이러한 타인을 의심하고 경계하게 되는 상황을 7가지로 정리하였는데 학대를 받을 것 같은 예상의 증가, 불신과 의심을 조장시키는 상황, 사회적 고립, 시기와 질투를 조장시키는 상황, 자존심을 저하시키는 상황, 자신의 결함을 다른 사람들에게서 보거나 발견할 수 있는 상황, 어떤 사건이나 또는 다른 사람들의 언어, 행동에 대해 어떤 의미나 동기가 있지 않나 심사숙고하게 되는 상황으로 이러한 상황들이 조합되어 생긴 좌절이 인내할 수 있는 한계를 넘어서면, 그 사람은 사회와의 관계에서 물러서게 되고 불안해진다. 그러한 사람은 무엇인가 잘못되었다는 것을 깨닫고 이에 대한 설명을 구하려 한다. 따라서 자신의 망상 체계를 구체화시킴으로써 이를 해결하려고 한다.

이와 같이 환자가 망상 속에서 만들어낸, 자신을 괴롭히는 음모자들의 조직과 사회를 허위사회(pseudo community)라고 하며²¹⁾, 이것은 가상으로 투사된 공포와 소원을 결합하여 자신의 공격성을 정당화하고, 적대감에 대한 확실한 목표를 제공함으로써 환자로 하여금 자신의 망상을 합리화할 수 있게 해준다.

야수의 경우 어릴 적 가학적 양육을 당하진 않았다. 무엇이든 마음대로 할 수 있었기 때문에 버릇없고 자신밖에 모르는 성격으로 컸지만 그것이 편집성 성격이 될 수는 없다. 그보다 자신이 야수

20) 권석만, 앞의 책, P309.

21) 대한신경정신의학회, 『신경정신과학』, 하나의학사, 1998년

로 변한 후 자격지심으로 인한 자신감의 결여가 외부와의 단절을 자초했다. 또한 왕자로써 아무것도 부러워 할 것이 없었던 야수에게 자신의 모습은 자존감을 저하시키는 상황이 되었다. Norman Cameron이 말한 허위사회 속에서 야수는 편집성 성격장애를 가지게 되었다. 애니메이션 중반 이후 야수의 성격은 벨에 의해 변화를 가져오는데 임상의 편집성 성격 장애자에 대한 심리치료에서는 치료자와 내담자간의 신뢰를 쌓는 관계형성이 매우 어렵지만, 이는 무척 중요하다.²²⁾ 치료자가 야수라면 내담자는 ‘벨’이 될 것이다.

이들의 관계에서 자신을 두려워하지 않고 당당한 벨의 모습에서 야수는 자신의 외모를 무서워하며 싫어하는 다른 사람들과는 다른 짐을 깨닫게 되고 벨에 대한 신뢰도가 높아지면서 마음을 조금씩 열게 된다. 「미녀와 야수」에서 야수의 편집성 성격장애 중 타인에 대한 불신이 노인을 감금하는 상황에 대한 개연성을 가져왔으며, 성격변화에 있어서도 벨의 신뢰를 쌓는 관계형성을 통해 치료되는 과정 또한 현실적으로 표현되었다. 외모로 인해 생긴 성격장애는 현 사회의 리얼리티와 관객에게 더 가까이 갈수 있는 장치로 활용되었다.

2.<데스노트>은둔형 외톨이²³⁾ ‘L(류자키)’

22) 권석만, 앞의 책, P310.

23) 일본의 ‘히키코모리’와 비슷한 뜻으로 일체의 사회활동을 거부한 채 집안에만 틀어박혀 지내는 사람을 말한다. 1970년대부터 일본에서 나타나기 시작해, 1990년대 중반 은둔형 외톨이들이 나타나면서 사회문제로 떠오른 용어이다. 히키코모리는 ‘틀어박히다’는 뜻의 일본어 ‘히키코모루’의 명사형으로, 사회생활에 적응하지 못하고 집안에만 틀어박혀 사는 사람들을 일컫는다.

1990년대 말부터 한국에서 나타나기 시작한 ‘방콕족(방안에 틀어박혀 사는 사람들)’과 증상이 비슷하다. 이들은 스스로 사회와 담을 쌓고 외부 세계와 단절된 채 생활한다는 공

만화책이 원작인 <데스노트>는 두 편의 장편영화와 TV시리즈용 애니메이션으로 제작되었다. 매체적 특징이 다르고 원작에서 각색은 있지만 공통적으로 나타나는 캐릭터의 성격적인 부분에 대해서 간략하게 서술하면 다음과 같다.

천재적인 두뇌의 소유자 라이토는 어느 날, 집으로 돌아오는 길에 사신의 데스노트를 줌는다. 라이토는 데스노트를 이용해 자신이 사회의 악이라고 생각하는 사람들을 죽이고 새로운 평화로운 세상을 만들 거창한 계획을 세운다.

고아원에서 자란, 머리가 비상한 또 한명의 천재 ‘L’은 라이토와 두뇌싸움을 시작한다. 확실한 증거를 잡아내서 라이토가 범인임을 증명하려 한다. 하지만 두뇌싸움을 벌인 결과, 라이토의 치밀한 계획에 의해 L은 패배하게 되고, 라이토는 노트를 사용해가면서 점점 더 사악해진다. L이 죽은 후 N이라는 천재가 다시 나타나 결국 라이토는 죽음에 이른다.

L의 외형적 특징은 집밖 출입을 거의 하지 않아 하얀얼굴에 마른 체형을 가지고 있으며 눈아래는 다크서클이 있다. 항상 사탕과 초코렛을 자신의 옆에 놔두고 먹는다. ‘L’은 고아원에서 자랐고 고아원 설립자이자 발명가인 ‘와타리’씨 이외는 친밀한 관계의 사람이 없고 자기 자신이 사회적 고립을 만들며 불편함을 느끼지 못한다.

분열성 성격장애의 특징은 사회적으로 고립되어 있거나 고독을 사랑하는 사람처럼 보인다. 혼자서 하는 활동에 강하며 컴퓨터나 수학 게임 같은 기

통점을 가지고 있다. 일본 후생성은 2001년부터 6개월 이상 이러한 증상을 보이는 사람들을 히키코모리로 분류하고 있다.

계적이거나 추상적인 일을 좋아한다. 아래 7가지 중 4가지 이상 성격적 특징이 나타나면 분열성 성격장애라고 진단한다.

①가족의 일원이 되는 것을 포함하여, 친밀한 관계를 바라지도 즐기지도 않는다.

②거의 항상 혼자서 하는 활동을 선택한다.

③다른 사람과 성 경험을 갖는 일에 거의 흥미가 없다.

④만약 있다고 하더라도 소수의 활동에서만 즐거움을 얻는다.

⑤직계 가족 이외에는 가까운 친구나 마음을 털어놓는 친구가 없다.

⑥타인의 칭찬이나 비평에 무관심해 보인다.

⑦냉담, 고립, 혹은 단조로운 정동을 보인다. 24)

'L'은 ①②④⑤⑦에서 성격적 특징이 나타나고 있어 분열성 성격장애라고 진단 가능하다.

은둔형 외톨이의 한 형태로 집밖 출입이 거의 없으며 함께 일하기보다는 혼자서 일하는 것을 좋아하며 위에서 언급한 분열성 성격장애의 특징인 컴퓨터를 잘하고 추리적인 머리가 뛰어나다. 또한 특별히 좋아하는 일도 없으며 함께 일하던 동료와도 친밀감이 떨어진다.



그림-2 'L'의 주위에 항상 놓여있는 음식



그림-3 'L'의 소파 위에 올라앉은 모습

또한 'L'의 경우 애니메이션 전반에서 다른 사람들의 음식 먹는 장면이 나오지 않지만 'L'이 나올 때는 항상 초콜릿, 사탕 등의 단 음식을 먹고 있는 장면을 집어넣어 'L'만의 특정한 행동패턴을 보여준다. 불안해지면 단맛이 나는 초콜릿이나 과자를 게걸스럽게 먹어치우는 폭식증을 보인다. 이는 은둔형 외톨이가 가지는 하나의 형태로 이해 될 수 있다. 캐릭터의 설정에서 보면 외부와의 출입을 하지 않고 매일같이 컴퓨터만 하는 'L'의 눈 아래 다크서클을 볼 수 있다.

분열성 성격장애가 나타나는 배경으로 성장기 동안 부모를 비롯해서 자신을 돌보아주는 사람들로 부터 충분한 물리적 정신적 보살핌을 제공받지 못한 성장 환경을 들 수 있다. 아동이나 가족들 간

24) 미국정신의학회, 앞의 책, P821~822.

에 피상적이거나 형식적인 교류가 지속되어 서로간의 친밀한 접촉이 이루어지지 않는 냉랭한 가족적 배경에서 나타나는데²⁵⁾ 'L'은 고아원 양육되었으며 어린 시절의 모습은 나타나지 않지만 고아원이라는 환경이 분열성 성격장애를 가질 수 있는 배경으로 보여 진다.

분열성 성격장애도 여러 가지로 나누어지는데 첫째, 정상형 분열성 성격장애는 사회생활에서 다른 사람의 도움이나 정서적 지지를 별로 구하지 않고 다른 사람들과 잘 어울리지 못한다. 자발성이 떨어지며 주어진 일은 혼자 조용히 한다.

둘째, 비 활동성 분열성 성격장애로, 핵심적인 특징은 분열성 성격장애의 여러 증상들 중에서 활력의 저하와 행동의 비 활동성이 두드러진다는 점이다. 무능하고 게으르며 책임감이 없다는 말을 자주 듣는다. 감정이 아주 메마르거나 무감동하지는 않는다.

셋째, 철수형 분열성 성격장애는 사회적 관계로부터 고립과 철수이다. 이들은 다른 사람과 관계를 맺고 감정을 느끼고자하는 욕구는 지니고 있지만 고통이 초래된다는 것을 경험을 통해 알고 있다. 그래서 다른 사람들과의 관계를 피한다.

넷째, 무감동형 분열성 성격장애로, 이 장애의 큰 특징은 정서의 경험과 표현이 거의 없다. 슬픈 영화를 보아도 슬픔을 느끼지 않고 무서운 영화를 봐도 놀라지 않는다

다섯째, 이인형 분열성 성격장애는 증상의 심각성 정도가 가장 심한 경우라고 할 수 있다. 외부세계에 대해 무관심하고 그로부터 유리되어 있다는

점에서 다른 유형들과 공통점이지만 이인화가 두드러진다는 점에서 차이가 난다. ²⁶⁾

'L'은 정상형 분열성 성격장애와 무감동형 분열성 성격장애특징을 같이 가지고 있다. 비 활동성 성격장애와는 달리 대부분에서 주어진 일을 완벽하게 소화해 낸다. 또한 철수형 분열성 성격장애와 같이 다른 사람과 관계를 맺고 감정을 느끼고자하는 욕구자체가 없으며 사람들과의 관계에서 고통을 받는 것은 아니다. 그리고 이인형 분열성 성격장애의 외부세계의 무관심한 특징과 확연히 다르다. 이인형 분열성 성격 장애자였다면 'L'은 키라에 대한 관심 없어야 한다. 또한 집요하게 파고들며 자발성이 떨어지는데 이러한 행동들은 분열성 성격장애자의 특징이지만 'L'의 경우 집중력뿐만 아니라 자발성이 매우 높다. 이러한 행동은 분열성 성격장애자가 가지고 있는 행동과는 다르게 표현된다.

분열성 성격장애자는 실재에선, 사회 속 고립으로 인한 사회적 부적응으로 거의 주목받지 못한다. 그러나 <테스노트> 작품 속에서 'L'은 성격적 결함이 있는 캐릭터가 다른 사람보다 뛰어난 추리력과 명석한 두뇌라는 특별한 능력을 부여함으로 매력적인 캐릭터로 변화했다. 이러한 캐릭터의 장치적 코드로 분열성 성격장애의 특징을 부여하여 더욱 빛나는 캐릭터로 만들어진 것이다.

3. <쿠스코 쿠스코>영동한 부하'크롱크'

<쿠스코 쿠스코>는 디즈니 애니메이션 역사상

25) 조성호, 『분열성 성격장애와 분열형 성격장애』 학지사, 2003, P59~61.

26) 조성호, 위의 책, P51~55.

최초로 악역을 주인공으로 등장시켰고, 전통적인 뮤지컬 형식보다 스토리에 역점을 두어 코미디 영화를 만들었다. 자신을 위한 쿠스코토피아를 꿈꾸는 황제 쿠스코, 호시탐탐 왕권을 노리는 마녀 마법사 이즈마, 인간성 좋은 착한 농부 파차와 그의 가족, 그리고 천방지축 실수만 연발하는 마녀의 부하 크롱크 등... 독창성 있는 캐릭터와 재치 가득한 대사가 돋보이는 작품이다.

남아프리카의 잉카 산맥 속에 위치한 신비스러운 왕국에 제멋대로인 18세의 황제 쿠조는 자신의 자리를 호시탐탐 노리는 마녀(이즈마)를 해고한다. 그러자 그녀는 계략으로 쿠조를 '라마'(아메리카 낙타)로 만들어 버린다. 정글로 쫓겨난 쿠조는 그곳에서 파차 라는 바보스럽지만 정이 가득한 시골 양치기를 만나 도움을 받는다. 이즈마와 그녀의 부하 크롱크가 그를 죽이려 하지만 파차의 도움으로 인간으로 변하고 우여곡절 끝에 왕좌를 되찾게 되고, 쿠조는 다시 태어난 듯 새로운 시각으로 세상을 바라보게 된다.

마녀 이즈마의 부하 크롱크의 외형적 특징은 역삼각형의 몸에 턱이 발달되어 강한 남성상을 하고 있다. 마녀 이즈마의 충직하고 인간적인 면을 많이 지니고 있는 착하고 순수한 부하이다. 마녀 이즈마가 쿠조를 죽일 것을 명하지만 차마 죽이지 못하고 사건의 발단을 만드는 인물이기도 하다. '크롱크' 캐릭터를 살펴보면 타인과의 관계형성이 이루어지지 않고 있음을 볼 수 있다. 인간이 아닌 동물과 대화를 하고, 생각이나 고민을 할 때, 또 다른 자아인 어깨천사와 악마가 등장한다. 이는 해리성 장애²⁷⁾나 이인증 장애²⁸⁾와 유사해 보이는데, 이 장애들은 둘 이상의 정체감이나 성격상태가 반복적

으로 개인의 행동을 통제하는 것이 그것이다.²⁹⁾ 그러나, 해리성 장애와 이인증 장애와 다르게 크롱크의 경우, 행동을 통제하지는 않는다. 외부에서 크롱크의 이러한 행동은 혼잣말을 하고 있는 것처럼 보인다. 이러한 행동적 특성은 분열형 성격장애에서 나타나는 특징이기도 하다.

분열형 성격장애 진단기준에서 보면 아래 9가지 양상 중 5개 이상의 행동적 특성이 나타나야 한다.

- ①관계 망상적 사고(관계망상은 제외)
- ②행동에 영향을 미치는 하위문화의 기준에 맞지 않는 괴이한 믿음이나 마술적 사고(예: 미신, 천리안에 대한 믿음, 텔레파시나 육감, 소아나 청소년에서 보이는 기이한 환상이나 집착)
- ③신체적 착각을 포함한 유별난 지각 경험
- ④괴이한 사고와 언어(예: 애매하고, 우회적이며, 지나치게 자세하게 묘사되거나 상동증적인)
- ⑤의심이나 편집적인 사고
- ⑥부적절하거나 메마른 정동
- ⑦괴이하고, 엉뚱하거나 특이한 행동이나 외모
- ⑧직계 가족 외에는 가까운 친구나 마음을 털어 놓을 수 있는 사람 없다.

27) 해리장애는 일상적인 상태에서 내가 누구인지 무엇을 하는지를 알고 있는 일관된 자기로부터 분리되거나 분열된 상태를 말하며 어떤 사람은 특정한 상황에서 이런 일관된 자기에게서 분리되어 전혀 다른 생각이나, 의식 또는 행동방식을 드러내는 사람으로 행세할 수 있으며 해리성 정체감 장애라고 하며 흔히 알려진 지킬박사와 하이드의 이야기가 전형적이라고 볼 수 있다.

28) 인격상실감·자아상실감이라고도 하며, 조울증·정신분열증·신경증 등일 때 볼 수 있다. 자신이 체험하는 모든 것은 의식의 유무에 관계없이 자신에게 속하고, 또 자신이 주체자라는 자각이 상실되어 있는 상태이다. 그리하여 자신의 몸을 비롯하여 기쁨이나 슬픔과 같은 감정까지도 자신의 것이 아닌 것처럼 생각하게 되고, 마치 자신이 기계인형인 것처럼 느껴져서 심한 불안이나 고민에 빠지게 된다. 그러나 옆에서 보면 당사자는 완전한 사고를 하고, 자신의 감정을 가지고 있는 것처럼 보인다.

29) 권석만, 앞의 책, P444.

⑨과도한 사회적 불안이 친밀해져도 줄어들지 않고, 이는 자신에 대한 부정적인 판단 때문이라고 보는 편집적인 두려움 때문이다.

크롱크의 경우 ①②③④⑦⑧의 행동적 양상을 띠고 있다. 크롱크의 행동에서 유추하면, 음식점에 들어간 크롱크는 특별 요리에 대해 물어봤을 때, 화가 난 주방장이 떠나버리자 주문 들어온 요리를 자신이 만들기 시작한다. 관계망상³⁰⁾적 사고가 행동으로 나온다고 볼 수 있다.

아래 그림에서 볼 수 있듯이 ②,③,④는 크롱크의 어깨 천사, 악마가 나타나고 또 그가 나타나길 기다리기까지 하며 그들과 이야기하고 괴이한 행동을 한다. 제3자의 눈엔 괴이한 혼잣말만 하는 것으로 보여 지고 있다.



그림-4 크롱크의 어깨천사와 악마

또한 아래 <그림 5> 커다란 덩치와 어울리지 않은 곰 인형을 가지고 잠을 자고 다람쥐와 다른 동물들과 대화를 하는 등의 행동적인 측면에서 정상으로 보이지 않는다. 이는 ⑦에 해당되는 괴이한 행동으로 볼 수 있다.



그림-5 산속에서 잠을 자다 잠꼬대를 하는 크롱크

또한 ⑧의 경우 주인으로 모시는 마녀 이외에 함께하거나 이야기할 친구가 없다. 그러나 크롱크의 행동의 경우 친밀한 대인관계에 대한 현저한 불안감이나 대인관계와 사회적 적응에 현저한 손상을 나타나야 하지만, 크롱크의 경우 새로운 사람들과의 만남에서 불안감은 나타나지 않는다. 아이들과 함께 놀며 다람쥐와 이야기를 하는 등의 행동은 애니메이션에서의 과장을 확대해서 본다면 순수한 영혼의 표현으로 볼 수 있으며 병적이라고 해석하기 힘들 수도 있다. 이러한 분열형 성격장애의 몇 가지 특징만 가지고 재미적인 요소로 사용한 것으로 이해할 수 있다.

위에서 본 세 가지 애니메이션에 나타난 성격장애 캐릭터를 살펴보면 그 특징들은 캐릭터의 성격뿐만 아니라 행동에도 영향을 주었다. 입장에서 성격장애자와 캐릭터의 성격장애는 유사하게 나타나지만 캐릭터를 성격장애자라고 판단하기에는 미비한 점이 많다. 그러나 성격장애의 특징들을 이용하여 애니메이션에서 흥미를 주거나 코믹적인 요소의 가미를 위해 캐릭터의 성격에 적용되었다. 또한 서사에 있어 개연성을 주기 위해 부여되기도 하고, 매력적인 캐릭터 구축을 위해 성격장애의 특성이 활용되었음을 알 수 있다. 성격장애의 다양한 특성을 캐릭터에 부여함으로써, 인간의 보편화된 성격들을 형상화하고, 현실에서도 살아 숨 쉬는 입체적

30) 아무 근거도 없이 주위의 모든 것이 자기와 관계가 있는 것처럼 생각하며 자기에게 어떠한 의미를 가진 것이라고 생각하는 망상.

인 캐릭터가 되어 더욱 관객에게 설득과 공감을 얻었다. 그 특성이 발현되면서 캐릭터는 더욱 행동의 절정을 효과적으로 표현할 수 있었다. 이와 같이 성격장애는 정신의학차원의 병증해석에 그치지 않고, 애니메이션 캐릭터의 성격창조에 있어 그 활용가능성과 가치가 높다.

IV. 결 론

애니메이션에서 캐릭터는 특정한 관념이나 심상을 전달할 목적으로 왜곡, 변형되어 시각적으로 형상화된 이미지 위에 고유의 성격 또는 개성이 부여된 가상의 사회적 행위주체이다. 즉 애니메이션 캐릭터는 외형적 틀 속에서 내면적으로도 고유의 품성이나 개성을 지닐 때 극 속에서 살아 움직이게 된다. 캐릭터의 행위와 말에 의해 표출되는 독특한 성격(장애를 포함한)을 부여함으로써, 애니메이션 영상의 이야기 구조는 더욱 관객에게 재미와 몰입을 가져오게 된다.

캐릭터를 가상의 사회적 주체로 보고, 인간의 보편적 성정으로 형상화한다면 더욱 관객에게 쉽게 다가갈 수 있을 것이다. 이러한 관점에서 본 애니메이션 캐릭터와 성격장애와의 관계에 대한 연구 결과 캐릭터의 성격유형은, 일반적인 경향보다는 극적인 동기유발을 위해, <데스노트>의 'L'캐릭터에 개성과 독특한 능력을 주기 위한 방편, 그리고 <니모를 찾아서>의 '도리' 처럼 극에 있어서 개연성을 위한 도구로 쓰였음을 알 수 있었다. 성격장애와 같은 증세를 캐릭터의 성격에 부여함으로써 그 캐릭터는 극의 전개에 변화를 가져오게 된다.

비록 애니메이션 캐릭터가 성격장애는 아닐지라도, 성격장애와 같은 기질이 과장 혹은 증폭되어 나타나고 있음을 알 수 있다.

지금까지의 애니메이션 캐릭터와 성격장애 상관 연구를 통해 몇 가지 특징과 문제점을 찾을 수 있었다.

첫째, 애니메이션에서 정신병을 주제로 하는 애니메이션이 아닌 경우 주인공 보다 조력자 또는 적대자와 같은 서브 캐릭터에서 성격적 결함을 더 많이 볼 수 있으며, 이는 서브캐릭터의 역할과 관련되어 이해되어질 수 있다.

둘째, 캐릭터의 의인화와 과장성에 의한 캐릭터의 성격적 특징을 성격장애로 진단할 수 있을지에 대한 모호한 문제점을 안고 있다.

셋째, 정신병에는 성격장애 이외에도 다양한 정신장애가 많고 그 분류체계가 복잡 다양하여 전문적인 연구의 필요하다.

본 논문은 애니메이션에서의 성격장애를 이해하고, 그 특질을 이용하여 연출이나 캐릭터의 행동과 움직임에 충분한 모티브를 제공하였으며 또한, 성격장애가 극과 인물의 동기유발의 측면에서 캐릭터의 행동양태를 창조해 내고 있음을 살펴보았다. 이러한 특징을 이용하여 캐릭터에 맞게 적용시킨다면 보다 풍부하고 개성적인 캐릭터를 탄생시키는데 효과적일 것이다.

참고문헌

<단행본>

- 미국정신의학회, 『정신장애의 진단 및 통계편람 DSM-IV』, 하나의학사, 1995.
- 대한신경정신의학회, 『신경정신과학』, 하나의학사, 1998년
- 오카다 타카시, 『나만 모르는 내 성격』, 모멘토, 권택영, 『소설을 어떻게 볼 것인가』, 문예출판사, 2004,
- 모린 퍼니스, 『움직임의 미학』, 한창완 외 역, 한울 아카데미, 2001.
- 이훈진/이명훈, 『편집성 성격장애』 학지사, 2003.
- 조성호, 『분열성 성격장애와 분열형 성격장애』 학지사, 2003,
- 권석만, 『현대이상심리학』, 학지사, 2003.
- Randall P.Harrison 『만화의 커뮤니케이션』, 하종원 옮김, 이론과 실천, 1989.
- Danny Wedding/ mary Ann Boyd, 『영화 속의 정신장애』, 평민사.2005
- 서정남, 『영화 서사학』 생각의 나무, 2004.
- <논문>
- 박영로, 「애니메이션 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구:선과악의 이미지 표현을 중심으로」, 홍익대 광고홍보대학원 2005, 석사.
- 박윤정, 「애니메이션 캐릭터에 나타난 유형별 색채 연구: walt disney 중심으로」, 상명대 정보통신대학원 2003, 석사 .
- 박영로, 「애니메이션 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구: 선과 악의 이미지 표현을 중심으로」 홍익대 광고홍보대학원 석사.
- 이영아, 「애니메이션 캐릭터의 특성이 소비자의 구매의도에 미치는 영향에 관한 연구」, 고려대학교 경영대학원, 1999, 석사.

ABSTRACT

A study of the relation between an animation character and personality trouble: Focus to the personality trouble on social isolation

Kim, Eun-Ju*, Kim, Jea-Woong

The animation is expressed by fusing the character's aesthetic feature and action in the entire structure and such creation of the character is needed to approach with understanding its socio-cultural background and dramatic structure.

This study has started for the reason that there is a need of making an animation character based on reality, as well as to develop a individual character and narrative skill at the same time.

In this study, analyzing through the DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) by the American Psychiatric Association, APA), I have been able to come to a conclusion in which the character's personality is presented more exaggeratingly than its ordinary tendency. So it is used as a means to occur a dramatic motive-induction and probability.

Futhermore, applying the same condition of the personality disorders to the animation character has changed the narrative development and it showed a result that even the character is not having the problem of personality disorders, it shows the nature of personality disorders-like is being appeared exaggeratingly or increasingly.

subject : animation, character, presonality trouble, social isolation

김은주

중앙대학교 첨단영상대학원 애니메이션 제작석사
(156-756)서울시 동작구 흑석동 58-9번지 1층 좌

Tel:051-971-2436

kibar@nate.com

김재웅

중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 교수
(156-756)서울시 동작구 흑석동 211번지 아트센터

Tel: 02-820-5418

kunstoma@yahoo.co.kr