

# 일본 애니메이션에 나타난 미소녀 캐릭터 패션 연구

## A Study of the Beautiful Girls' Fashion Styles in the Japan Animations

경북대학교 의류학과  
시간강사 최 유 진

Department of Clothing & Textiles, Kyungpook National University

Lecturer : Yoo Jin Choi

### ◀ 목 차 ▶

- |                        |                          |
|------------------------|--------------------------|
| I. 서론                  | IV. 미소녀 캐릭터의 패션 스타일의 상징성 |
| II. 미소녀 캐릭터의 의미와 패션 특성 | V. 결론                    |
| III. 패션 유형별 미소녀 캐릭터    | 참고문헌                     |

### <Abstract>

The purpose of this study was to clarify the symbolic meanings of the beautiful girls' character fashion in modern Japanese animations. This study investigated the currency and characteristics of the beautiful girls' characters from the 80's to the present. The fashion style of a beautiful girl's character was categorized into four styles: trendy style, adult style, Lolita style and fantasy style. These fashion styles were analyzed, and as a result, three symbolic meanings of the fashion style of a beautiful girl's character are discussed. Firstly, these occidentalized body styles represented idealized body images that are not traditionally Japanese. Secondly, the adult style (growth) represented coming out, i.e. the desires to develop from a child into an adult. Thirdly, the adult (transformation), Lolita and fantastic styles appealed to maniac consumers, having a "Moe" feeling.

**주제어(Key Words)** : 미소녀(beautiful girls' characters), 패션(fashion), 일본 애니메이션(Japan animation), 상징성(symbolism)

## I. 서론

본 연구에서는 일본 애니메이션에 등장하는 미소녀 캐릭터를 패션 유형별로 분석하고 상징성을 고찰하였다. 애니메이션을 세계에서 가장 많이 제작하는 나라는 일본이다. 미국에서는 자국의 애니메이션의 우월성을 강조하기 위해 일본에서 제작되는 애니메이션을 저패니메이션(Japanimation)이라는 차별적인 낱어가 담긴 용어로 부르기도 했는데 현재 저패니메이션이라는 용어는 오히려 미국의 작품보다 우월하며 독창적인 작품을 지칭하는 말이 되고 있다(이정숙, 2002).

애니메이션 시장에서 일본의 작품이 차지하는 비중이 점점 더 증가하면서 패션 혹은 다른 문화 콘텐츠 속에서 일본의 애니메이션 캐릭터가 차지하는 비중은 무시할 수 없는 것이 되고 있다. 이에 본 연구는 일본 애니메이션에 등장하는 캐릭터의 비주얼 요소에서 가장 중요한 비중을 차지하고 있는 패션 스타일을 분석하고자 하며 그 중에서도 현재 캐릭터 상품으로 상당한 수요를 창출하고 있는 미소녀 캐릭터에 주목하고자 한다.

지금까지 고찰된 관련 연구로는 애니메이션 평론가인 사사키바라 고히(사사키바라 고)가 저서 『미소녀의 현대사: 모에와 캐릭터』(2004)에서 일본 애니메이션 속에서 미소녀 캐릭터가 어떠한 의미를 가지고 있는지를 소개했으며 은수진(2007)의 연구가 오타쿠 시장의 중요한 속성으로 모에 마켓에 주목해 그 속에서 미소녀 캐릭터의 중요성을 부각시켰다. 박인하(1999)의 연구에서는 소녀 캐릭터 중에서 마법 소녀들의 특징을 고찰했으며 소녀 캐릭터와 패션을 연관시켜 논의한 연구로는 유일하게 최보영과 이인성(2007)의 연구가 있다. 이 연구는 미야자키 하야오 감독의 애니메이션에 등장하는 소녀 캐릭터의 상징성을 고찰했다. 대표적인 작품을 선정하여 시대 순으로 등장하는 소녀 캐릭터의 의상을 실루엣, 컬러, 디테일 소품, 얼굴 및 헤어 스타일로 나누어 분석한 후 상징성을 분석했다. 또한 이 연구에서는 미야자키 하야오 감독이 만든 애니메이션에 등장하는 소녀 캐릭터들의 패션에는 성적인 요소를 배제시킨 중성적인 요소가 나타나고 있다고 분석하고 있으며, 『신세기 에반게리온』이나 『공각기동대』와 같이 성적 대상으로 바라본 미소녀 캐릭터와 비교한다면 그 성격이 더욱 더 명확하다고 설명하고 있다.

지금까지의 연구에서는 애니메이션에 등장하는 성적 의미를 내포한 미소녀라는 키워드와 패션을 관련시켜 연구한 성과가 없으며, 어떠한 애니메이션 관련 연구에서도 미소녀 캐릭터에 대해 명확한 분석을 제시하지 않고 있는 실정이다. 이에 본 연구는 미소녀가 등장하는 애니메이션을 패션이라

는 키워드로 접근하여 특성을 분석하고 상징성을 고찰하고자 한다.

연구 대상으로는 성인용으로 제작된 애니메이션을 제외한 텔레비전용 애니메이션 중에서 1980년대부터 현재까지의 작품으로 한정했다. 캐릭터의 시대 구분은 80년대 90년대 2000년대의 세 시대별로 나누어 고찰했으며, 『사사키바라 고히』(2004)와 은수진(2007)의 연구에서 비중있게 다루고 있는 작품을 중심으로 선정한 후 각 연대별로 임의로 각 20작품씩 선정하여 총 60작품을 고찰한 후 미소녀 캐릭터가 애니메이션의 내용적 흐름에서 중요한 역할을 하고 있는 작품만으로 재선정했다. 선정된 작품 중에 등장하는 캐릭터 중에서는 가장 특징적인 미소녀 캐릭터라고 볼 수 있는 인물을 각 6 개씩 총 18개를 선정했다.

선정한 미소녀 캐릭터는 『시골별 녀석들』(1981)의 라무, 『요술공주밍키(원제:마법의 프린세스 밍키모모)』(1982)의 밍키, 『들장미 소녀 제니(원제: 레이디 조지)』(1982)의 제니, 『초시공요새 마크로스』(1982-83)의 민메이, 『터치』(1985)의 미나미, 『메종일각』(1986)의 교코, 『세일러문(원제:미소녀전사 세일러문)』(1992)의 우사기, 『오! 나의 여신님』(1993)의 베르단디, 『신세기 에반게리온』(1995-96)의 레이, 『사쿠라대전』(1997)의 사쿠라(1), 『카드캡터 사쿠라』(1998)의 사쿠라(2), 『투 하트』(1999)의 아가리, 『ROD』(2001)의 요미코, 『최종병기 그녀』(2002)의 치세, 『폴메탈 패닉』(2002)의 치도리, 『폭렬천사』(2004)의 죠, 『로젠메이든』(2004-07)의 신쿠, 그리고 『월면토병기-미이나』(2007)의 미이나이다. 본 연구에서는 연구 대상으로 선정한 작품 속의 미소녀 캐릭터의 패션 스타일과 헤어스타일을 고찰하고 상징적인 의미를 해석하고자 한다. 지금까지 패션 관련 연구뿐만 아니라 애니메이션 연구 분야에서도 미소녀 캐릭터의 패션에 관해 고찰한 연구가 없는 실정인 만큼 현시점에서 반드시 고찰해야할 문제라고 생각된다.

## II. 미소녀 캐릭터의 의미와 패션 특성

### 1. 미소녀 캐릭터란

「미소녀(美少女)」라는 말은 말 그대로 용모가 아름다운 소녀라는 뜻을 가지고 있다. 아름다운 소녀라는 이미지는 기존의 만화나 애니메이션에서는 비교적 일반적인 것이었으나 만화나 애니메이션 뿐만 아니라 게임 분야에서 「미소녀」라는 특정 장르가 출현하게 되고 많은 평론가들의 주목을 받으면서 미소녀라는 이미지는 보다 정형화되고 특별한 것이 된다. 현재에는 미소녀 만화, 미소녀 애니메이션, 미소녀 게임, 미소녀 피규어 등 다양한 장르가 독자적으로 발전하고 있다. 초기에는 마니아적인 오타쿠의 장르였지만 점점 일반화되면서



〈그림 1〉 클라리스

서 현재에는 TV 애니메이션, 영화, 잡지, 가정용 게임기, 편의점 상품 등 모든 곳에 범람해 있는 실정이다. 소비자에게 유용하게 어필하는 상품 컨셉으로 미소녀는 상당히 주목받고 있다고 할 수 있다(사사키바라 고히, 2004).

한편 구견서(2008)의 연구에서는 도약기의 일본 애니메이션의 중요한 사상으로 소녀 미화주의를 들고 있다. 일본 사회는 정신적인 측면과 시스템적인 측면에서 근대화를 추구해 왔지만 그 사회 저변에는 전통적인 도덕과 관념이 지배적이었던 것이다. 전통성이 지배하는 사회는 사회 내부에 성별 불평등이 내재되어 있으며 거기에 따른 사회 활동은 제약되고 차별받으며 이러한 가운데 근대적인 사상과 교육, 사회 문화개방을 통해서 전통적인 구도에 이의를 제기하고 변화를 요구하는 움직임이 그려낸 애니메이션이 등장하게 되었다고 지적한다(구견서, 2008). 또한 구견서(2008)는 소녀미화 애니메이션이 1960년대 후반에 하나의 장르로 나타나 1970년대에 황금기를 맞이하며 1980년대가 되어 조금 주춤하다가 1992년에 방영된 『세일러문』의 영향으로 다시 부활하게 되었다고 지적한다.

대중적으로 어필했던 최초의 미소녀 캐릭터는 미야자키 하야오 감독의 TV 시리즈 『루팡 3세』(1971년)에 등장하는 클라리스라고 알려져 있다(사사키바라 고히, 2004). 〈그림 1〉은 1979년에 극장판으로 제작된 『루팡 3세-카리오스트로의 성』에 등장하는 클라리스의 모습이다. 루팡 3세 시리즈는 극장판으로 5번 제작되어 인기를 얻었으며 TV 시리즈의 경우도 1971년부터 1984년까지 오랜 기간에 걸쳐 방영되었다. 박규태(2005)는 클라리스는 풍만한 가슴과 성숙한 육체를 가지고 있으며 동시에 순수하고 순진한 백치미의 영혼을 가진 소

녀상으로 일본 남성들의 이상적인 소녀상이라고 지적한다. 클라리스는 미야자키 하야오 감독의 애니메이션에서 주로 등장하는 여 주인공들과 마찬가지로 19세기말 유럽에서 입기 시작한 간단한 스타일의 블라우스와 원피스 스타일의 의상을 주로 착용하고 있다. 1970년대의 애니메이션에 등장하는 미소녀들은 주로 서구 애니메이션의 스타일을 모방하던 초기의 작업 환경의 영향인지 여 주인공의 패션과 스타일이 일본적인 분위기를 표현하기 보다는 서구의 여성상을 그대로 도입하는 경우가 적지 않다. 전 세계적으로 유명한 『들장미 소녀 캔디(원제:캔디캔디)』(1976)에 등장하는 캔디의 스타일을 떠올려보면 이해가 쉬울 것이다. 일본 만화가의 작품임에도 불구하고 시대적인 배경은 서구의 가상 공간, 가상 시대로 설정되어 있으며 패션 스타일 역시 애매 모호하게 서구적인 분위기를 나타내고 있다. 이러한 서구형의 미소녀 캐릭터들은 이후 다양화되고 세분화된 스타일로 발전해 간다.

## 2. 시대별 미소녀 캐릭터의 패션 특성

본 연구에서 선정한 작품 속에 등장하는 미소녀 캐릭터의 특징을 의상과 소품 스타일, 헤어 스타일로 나누어 고찰한 내용을 시대별로 정리하면 다음과 같다.

### (1) 1980년대

1980년대의 대표적인 미소녀 캐릭터로는 〈그림 2〉의 다카하시 루미코의 『시끌별 녀석들』의 라무를 들 수 있다. 라무는 외계에서 온 미소녀라는 캐릭터인 만큼 뽀이라는 특수한 외양과 비현실적인 그린 컬러의 헤어를 가지고 있다. 그러나 평상시의 모습은 당시의 여학생들과 마찬가지로 단발머리에 교복 차림을 하고 있다. 〈그림 2〉는 『요술공주밍키』의 주인공 밍키 캐릭터인데 소녀의 의상이라기 보다는 유아적인 의상을 착용하고 있다. 귀여운 리본 헤어밴드를 착용하고 있으며 헤어 스타일은 일본 사람을 나타낼 때 주로 사용하는 붉은 갈색 컬러로 표현되어 있다. 『들장미 소녀 제니(원제: 레이디 조지)』는 우리나라에서 캔디라는 작품으로 널리 알려진 이가라시 유미코가 그린 작품이다. 밍키와 마찬가지로 제니 또한 프릴이나 리본이 많이 달린 유아기의 의상을 착용하고 있으며 호주를 배경으로 한 작품이기 때문인지 제니는 금발



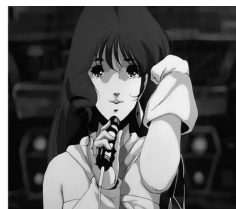
〈그림 2〉 라무



〈그림 3〉 밍키



〈그림 4〉 제니



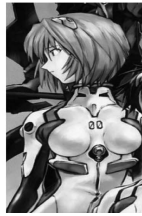
〈그림 5〉 민메이



〈그림 6〉 미나미



〈그림 7〉 교코



<그림 8> 우사기 <그림 9> 베르단디 <그림 10> 레이 <그림 11> 사쿠라(1) <그림 12> 사쿠라(2) <그림 13> 아카리

이라는 설정으로 되어 있다.

오타쿠의 대표적인 애니메이션인 『초시공요새 마크로스』의 여주인공 민메이(<그림 5>)는 유명한 아이돌 가수의 역할로 큐트한 원피스를 착용하고 있으며 블루 컬러의 단정한 스트레이트 헤어 스타일을 하고 있다. 『티치』의 여주인공 미나미(<그림 6>)는 지금까지 살펴본 여주인공 중에서는 가장 일본적인 외양을 갖추고 있다. 교복 차림에 단정한 브라운 컬러의 단발머리를 하고 있다. 80년대의 마지막 캐릭터인 『메중일각』의 교코는 평상복에 당시의 유행 헤어 스타일을 하고는 있지만 비현실적인 블루컬러의 헤어스타일을 가지고 있다.

미소녀 캐릭터의 패션 스타일이 80, 90년대와 2000년대에 걸쳐 시대 순으로 명확하게 뚜렷하게 차이를 보이는 것은 아니나 80년대 미소녀 캐릭터에서 조금 주목할 만한 점은 일상적인 스타일에 충실하면서 서구적인 혹은 판타지적인 요소를 도입하고 있다는 점이다. 이는 앞으로 살펴볼 90년대와 2000년대의 패션 스타일과 비교한다면 보다 더 명확해질 것이다.

(2) 1990년대

1990년대를 대표하는 미소녀 캐릭터인 『세일러문』의 우사기(<그림 8>)는 변신할 수 있는 특수한 능력을 가지고 있는 캐릭터이다. 이 캐릭터는 문제를 해결하기 위해 성인으로 성장하는 과정을 거치며 자연스럽게 의상 또한 성인의 패션 스타일로 변화하지만 평소에는 학생의 신분에게 교복을 착용하고 있다. 우사기의 교복 디자인은 80년대의 미소녀 캐릭터의 교복과 스커트의 길이에서 크게 차이가 나는데, 당시의 교복 스타일의 유행을 반영했다고 하더라도 너무나도 극단적으로 짧아진 스커트 길이라고 할 수 있다. 헤어스타일 또

한 파격적인 변신을 보이는데 비현실적인 컬러가 다양하게 나타나며 극단적으로 긴 롱헤어가 특징적이다.

1993년에 발표된 『오! 나의 여신님』의 베르단디(<그림 9>)의 경우는 우사기와는 달리 좀 더 성숙한 미소녀 캐릭터이다. 상하의가 연결된 로브 형태의 의상을 착용하고 있으며 연 브라운의 긴 생머리를 가지고 있다. 세일러문의 우사기와 더불어 성인 시청자들에게 인기를 얻었던 캐릭터로는 『신세기 에반게리온』의 레이(<그림 10>)를 들 수 있다. 이 작품에 등장하는 사이보그 인간 레이는 일상적인 장면에서는 교복을 착용한 평범한 소녀이지만 로봇을 조종하게 될 때는 성인 처럼 발달된 신체를 가지게 되고 그러한 신체 라인을 살리는 의상을 착용하게 된다. 레이는 또한 블루컬러의 헤어를 가지고 있다. 1997년에 발표된 『사쿠라 대전』의 사쿠라(1)(<그림 11>)는 유카타(浴衣)라고 불리는 전통 의상을 착용하고 두 갈래로 나뉜 머리를 각각 올리고 있으며 헤어 컬러는 블랙으로 표현되어 있다. 사쿠라는 일본 전통적인 특성이 잘 나타나는 캐릭터라고 볼 수 있다. 1998년에 발표된 『카드캡터 사쿠라』의 사쿠라(2)(<그림 12>)는 유아기에나 입을 것 같은 패션 스타일을 하고 있으며 큐트한 갈래머리를 하고 있다. 『투하트』의 아카리(<그림 13>)는 평범한 교복차림을 하고 있지만 앞서 언급한 라무와 마찬가지로 비현실적인 컬러의 헤어를 가지고 있어 판타지적 속성을 내재한 캐릭터로 표현된다.

1990년대의 대표적인 미소녀 캐릭터라면 앞서 언급한 우사기와 레이를 들 수 있는데 이 두 캐릭터를 통해 미소녀 캐릭터가 일본 애니메이션 전반에 일반적으로 등장하게 되는 계기가 되었다고 할 수 있다. 『세일러문』은 처음에 여자 어린이 이용으로 제작되었지만 미소녀 전사라는 컨벤션을 도입하여



<그림 14> 요 미코 <그림 15> 치세 <그림 16> 치도리 <그림 17> 쥬 <그림 18> 신쿠 <그림 19> 미이나

성인층을 시청자로 끌어 들이게 되었으며 이러한 세일러문을 계기로 본격적으로 성인 마켓을 타깃으로 한 『신세기 에반게리온』이라는 작품이 제작되었다고 볼 수 있다. 이러한 작품 속에 등장하는 미소녀 캐릭터의 외양은 명확하게 성인 소비자를 끄는 장치적인 요소가 된다.

(3) 2000년대

2001년에 제작된 『ROD』의 요미코(〈그림 14〉)는 브라운 컬러의 언밸런스 컷을 하고 있다. 지금까지 제시한 미소녀 캐릭터와 조금 차별적인 요소가 있다면 뿔테 안경을 끼고 있다는 점이며 안경으로 인해 귀여우면서도 성숙한 이미지가 형성되고 있다. 『최종병기그녀』의 치세(〈그림 15〉)는 잿빛 헤어 컬러의 짧은 컷으로 설정되어 있다. 『풀메탈패닉』의 치도리(〈그림 16〉)는 블루 컬러의 롱 스트레이트 헤어를 갖고 있다. 요미코 및 치세와 치도리는 각각 일상 생활 속에서는 교복 차림을 하고 있는데 90년대의 캐릭터의 교복과 비교해보면 그 길이가 극단적으로 더 짧아진 점에 특징이 있다. 이는 연출에서의 의도라기 보다는 당시 유행한 학교 교복의 착장 방법을 반영했다고 할 수 있을 것이다.

2004년에 제작된 『폭렬천사』의 죠(〈그림 17〉)는 거친 소녀의 모습으로 나타나는데 노출형의 바디컨서스룩의 패션을

착용하고 있으며 머리는 실버 컬러의 소위 사기 컷이라고 불리는 헤어 스타일을 하고 있다. 반면, 판타지적 속성을 가지고 있는 캐릭터인 『로젠메이든』의 신쿠는 서구의 19세기경의 스타일로 보이는 로브를 착용하고 있으며 지금까지 언급한 미소녀 캐릭터 중에서도 가장 독특한 헤어스타일, 즉 바닷가 지 올 것 같은 비현실적인 롱 헤어를 가지고 있다. 마지막으로 2007년에 제작된 『월면토병기』의 미이나는 지금까지 언급한 캐릭터와는 또 다른 인간과 로봇의 속성을 모두 가지고 있는 판타지적인 속성을 가진 특징적인 캐릭터이다. 잿빛 컬러의 묶은 헤어스타일을 하고 있는 미이나는 평소에는 평범한 교복을 착용하고 있으나 변신을 할 때는 머리에는 바니형 장식을 하게 되며 당근모양의 로켓을 타고 자유자재로 하늘을 날 수 있게 된다.

2000년대의 애니메이션에는 이전 시기보다 판타지적 속성을 가진 미소녀 캐릭터가 비중있게 등장하고 있으며 패션 스타일 또한 현실을 반영하거나 성인의 의상을 모방하는 것이 아니라 상상 속에서 등장할 것 같은 패션이 주가 되고 있는 점이 특징이라 할 수 있다.

분석 자료로 선정된 애니메이션 작품에 등장한 미소녀 캐릭터를 제작 연대별로 의상, 소품 스타일, 헤어 스타일을 정리하면 다음의 〈표 1〉과 같다.

〈표 1〉 미소녀 캐릭터와 패션 스타일

연대	캐릭터	작품	제작연도	의상 및 소품 스타일	헤어 스타일(컬러)
1980년대	라무	시끌별 녀석들	1981년	교복 뿔모양의 헤어핀	당시 유행한 단발머리(그린)
	밍키	요술공주밍키	1982년	유아복 리본 머리밴드	풍성한 단발(붉은 갈색)
	제니	들장미소녀 제니 (레이디 죠지)	1982년	프릴이나 리본이 많이 달린 유아기의 의상	귀여운 킴(금발)
	민메이	초시공요새 마크로스	1982-83년	큐트한 원피스	단정한 긴 생머리(블루)
	미나미	터치	1985년	교복	당시 유행한 단발머리(브라운)
	교코	매종일각	1986년	일상복	당시 유행한 단발머리(블루)
1990년대	우사기	세일러문	1992년	짧아진 교복 변신-어덜트룩	금발의 긴 생머리(금발)
	베르단디	오! 나의 여신님	1993년	드레스룩	긴 생머리(연브라운)
	레이	신세기 에반게리온	1995-96년	교복/바디컨서스룩	단발(블루)
	사쿠라(1)	사쿠라대전	1997년	전통복	갈래 올림 머리(블랙)
	사쿠라(2)	카드캡터 사쿠라	1998년	유아용 의상	갈래 머리(갈색)
아카리	투 하트	1999년	교복, 평범한 일상복	단발(그린)	
2000년대	요미코	ROD	2001년	교복 뿔테 안경	사기 컷(브라운)
	치세	최종병기그녀	2002년	교복	짧은 사기 컷(잿빛)
	치도리	풀메탈패닉	2002년	교복	긴 생머리(블루)
	죠	폭렬천사	2004년	노출형의 바디컨서스룩	짧은 사기 컷(실버)
	신쿠	로젠메이든	2004-07년	역사형 드레스	비현실적인 롱 헤어 (금발)
	미이나	월면토병기-미이나	2007년	교복 바니 머리장식 동식물적 요소의 소품	묶은 머리(잿빛)

### Ⅲ. 패션 유형별 미소녀 캐릭터

1980년대부터 현재까지의 애니메이션 속에 등장하는 미소녀 캐릭터의 패션 스타일을 <표 1>에서 제시하였다. 앞서 분석한 내용을 토대로 공통적으로 나타나는 패션 형태별로 재분류하여 유행형, 어덜트형(변신, 전사), 롤리타형, 판타지형으로 나누어 분석하였다.

#### 1. 유행형

본 연구에서 살펴본 『초시공요새 마크로스』의 민메이, 『터치』의 미나미, 『메종일각』의 교코, 『ROD』의 요미코, 『폴 메탈패닉』의 치도리의 패션을 유행형으로 분류하였다. 이상의 캐릭터의 패션은 특징적인 과장이 없어서 현실적인 패션이나 그 시대를 풍미했던 아이들이 착용했던 의상을 반영하고 있기 때문에 유행형이라고 분류하였다. 주인공의 연령이 중학생인 경우가 많기 때문에 그 당시의 교복을 착용하는 경우가 많으며 평상복의 경우에는 당시의 패션 트렌드나 아이들의 패션의 영향을 찾아볼 수 있다.

1982년에서 83년에 걸쳐 방영된 『초시공요새 마크로스』의 민메이의 패션은 대표적인 유행형 스타일이다. 이 작품은 건담과 더불어 일본 메카 애니메이션의 대표 작품으로 1982년에 처음으로 TV에 방송되어 다양한 버전의 시리즈물이 제작되었다. 이 작품의 스토리는 간단히 설명하면 미성을 가진 주인공이 그녀의 목소리로 우주에서 온 적을 물리친다는 내용이다. 민메이는 목소리뿐만 아니라 화려한 의상과 뛰어난 외모를 자랑하는 캐릭터이며 아이돌 역할이라는 작품의 설정에 맞게 당시의 아이돌 패션을 재현하고 있다.

또한 1985년에 제작 방영된 『터치』의 주인공 미나미는 학생 신분이기 때문에 교복을 착용하고 있으며 당시 유명 가수 마쓰다 세이코의 이름을 따서 명명한 세이코짱 컷과 유사한 풍성한 단발 머리 스타일을 하고 있다. 세이코짱컷은 1980년의 마쓰다 세이코(1962-)의 데뷔와 인기를 계기로 여자 고등학생 사이에 유행했으며 당시의 아이돌 가수에게는 의무적인 것으로까지 인식되었다. <그림 20>은 1980년 7월 1일에 발매된 마쓰다 세이코의 싱글 앨범의 커버 사진이며 사진 속의 헤어스타일이 세이코짱컷이다.



<그림 20> 세이코짱 컷

#### 2. 어덜트형

『세일러문』의 우사기, 『오! 나의 여신님』의 베르단디, 『신세기 에반게리온』의 레이, 『사쿠라 대전』의 사쿠라, 『폭렬천사』의 조에서의 패션과 같이 소녀의 신분이지만 성숙한 성인형의 의상을 착용하는 경우를 본 연구에서는 어덜트형으로 분류하였다. 그 중에서도 어떤 목적을 수행하기 위해 성인의 일상적인 복장으로 변신하는 경우의 의상 변화를 변신형, 그리고 마찬가지로 어떤 역할을 수행하기 위해 변신을 하는 경우이지만 몸에 밀착되는 바디컨서스 스타일의 의상을 착용하는 경우를 전사형으로 분류하였다.

##### (1) 변신형

『요술공주밍키(원제:마법의 프린세스 밍키모모)』의 밍키와 『세일러문(원제:미소녀 전사 세일러문)』의 우사기와 같은 미소녀 캐릭터는 변신이라는 과정을 통해 모습을 바꾸는 공통된 특성을 가지고 있다. 애니메이션 연구 분야에서는 이러한 형태를 마법 소녀물이라고 분류하기도 한다. 이러한 작품에서는 주로 평범한 교복 차림으로 등장하는 중학생이었던 주인공이 커리어 우먼으로 성장, 변신하는 과정을 통해 사건을 해결한다. 평범한 소녀는 다양한 역할을 수행하는 성인의 의상을 착용하는 경험을 하게 된다.

세일러문은 『요술공주 밍키』이후 수면으로 부상한 미소녀 팬들을 겨냥해 노골적으로 미소녀 전사라는 포맷을 도입했다(박인하, 1999). 각각 교복을 입고 있는 주인공은 적과 전투를 위해 변신할 때 극단적으로 짧아지는 교복을 입게 된다. 1992년 3월부터 매주 토요일 밤 7시에 아사히 TV를 통해 방영되었으며 4년 후인 1996년 가을에는 우리나라를 비롯해 미국, 프랑스, 이탈리아, 스페인, 홍콩, 대만 등에서 방영되어 인기를 얻었다(Mary, 하상목, 2000).

##### (2) 전사형

미소녀 캐릭터에 대한 중요성이 부각된 것은 애니메이션이라는 것이 더 이상 어린이용이 아니라 성인들도 함께 즐길 수 있는 미디어로 부각되면서 부터인데 이러한 계기가 된 중요한 작품으로 앞서 언급한 『세일러문』과 지금부터 이야기하고자 하는 『신세기 에반게리온』이 있다.

『신세기 에반게리온』은 1995년 10월부터 1996년 3월까지 6개월간에 걸쳐 매주 수요일 TV 도쿄의 전파를 탔던 애니메이션이다. 아버지에게 버림받은 아픔을 지닌 주인공 이카리 신지와 복제 인간 아야나미 레이가 에바라는 괴생명체를 이용해 시토라는 적으로부터 세계를 지킨다는 내용의 애니메이션으로 전 세계 애니메이션 팬들 사이에 큰 화제를 불러 모은 작품이다. 특히 마지막 에피소드인 25, 26화에서 그때까지 전개해가던 스토리를 마무리 짓지 않은 채 주인공과 주

변 인물들의 극심한 내면 분열을 보여주며 막을 내려 시청자들의 찬반양론을 끌어내었다. 이러한 결말은 『신세기 에반게리온』에 대한 다양한 정보를 공유하는 동호회 사이트들을 만들어 내었다. 등장 인물들의 과거 속에는 수많은 복선들이 깔려 있으며 줄거리는 복잡하게 뒤얽히고 미해결된 문제들을 남긴 채 종영되었기 때문에 오타쿠들에게는 매니아적으로 파헤쳐 나가기 위한 계기가 되었다. 오타쿠들은 정보 교환을 위해 인터넷 홈페이지를 개설한다든지 PC통신으로 논쟁을 벌여 『신세기 에반게리온』에 대한 관심이 증폭시켜 간다. 이 애니메이션의 실질적인 결말은 1997년에 개봉된 두 편의 극장판에서 이루어졌으며(선정우, 2008), 2007년부터 리빌드판으로 4 편의 극장판 애니메이션을 계획하여 현재 2편까지 극장에서 상영된 상태이다. 미소녀 캐릭터 레이는 『신세기 에반게리온』의 인기와 병행하여 피규어로 제작 판매되고 있으며 오타쿠들 사이에서 최고의 미소녀 캐릭터로 인정받고 있다.

『신세기 에반게리온』의 레이는 세일러문과 같이 직접적으로 초능력을 가진 존재로 변신하지는 않지만 메카라 불리는 기계를 조종하는 역할을 하게 된다. 메카를 조종하기 위해서는 조종복을 입게 되는데 이러한 조종복에는 성인팬들을 의식한 장치가 부여된다. 즉 중학생이라고 하기에는 너무나도 발달된 신체를 가진 여 주인공이 바다 라이인이 완전하게 드러나는 바디컨서스 룩을 착용하게 되는 것이다.

### 3. 롤리타형

『요술공주밍키』의 밍키, 『돌장미 소녀 제니』의 제니, 『카드캡터 사쿠라』의 사쿠라, 『로젠메이든』의 신쿠와 같은 미소녀 캐릭터는 유아기의 의상 아이템을 도입한 패션을 착용하고 있는데 이러한 유형을 롤리타형으로 분류했다.

롤리타라는 용어는 W. 나보코프의 장편소설인 『롤리타』에서 유래한다. 이 작품은 주인공인 험버트라는 남성이 자신의 사랑 이야기를 회상하는 구조를 가지고 있다. 험버트는 의붓딸 롤리타의 아름다움에 끌려 자신의 아내를 자살로 치장하여 살해하며 자신에게서 롤리타를 빼앗아갔다고 생각한 어떤 남성마저 죽게 한다. 우리가 흔히 사용하는 롤리타 콤플렉스라는 용어는 초기에는 나이 많은 중년 남성에게 끌리는 어린 소녀의 심리를 일컫는 말이었지만 점차 어린 소녀에게 끌리는 남성의 심리를 대변하는 용어가 된다. 일본에서는 미성년 소녀에 대한 성적인 관심을 의미하는 로리타 콤플렉스(Lolita complex)를 일본식으로 축약하여 로리콘(rolicon)이라는 용어를 만들었으며 이러한 일본식 표기에 영향을 받아 미국에서는 로리콘(lolicon)이라는 단어가 사용되고 있다.

이주영(2008)의 연구는 롤리타 패션을 갈 로리타, 고딕 로리타, 흑 로리타, 흰색 로리타, 클래식 로리타, 펑크 로리타,

인형 로리의 7가지로 분류하고 있다. 이 중에서도 가장 일반적으로 인식되는 롤리타형은 인형 로리 스타일로 레이스나 프릴이 가득한 드레스, 파니어로 부풀린 스커트, 보닛, 드레스 햇, 레이스 양산 등을 갖추고 있는 프랑스 엔틱 인형과 같은 스타일이라고 설명하고 있다. 본 연구에서는 특히 『로젠메이든』의 신쿠의 의상에서 그 특징을 찾아볼 수 있다.

일본에서는 애니메이션을 즐기지 않는 일반인이라도 미소녀 캐릭터라고 하면 가장 먼저 손꼽는 것이 메이드 복장을 한 귀여운 소녀이다. 이는 2004년부터 2007년에 걸쳐 방영된 『로젠 메이든』시리즈의 영향으로 볼 수 있다. 이 작품은 로젠 메이든이라는 인형들의 이야기로 메이드 의상 차림의 아름다운 인형과 아름다운 작화체 및 색감으로 큰 인기를 얻게 되었으며 게임 및 소설 등으로 확대되어 캐릭터 상품으로 다양하게 제작되게 된다(은수진, 2007). 로젠 메이든은 20세기 이전의 유럽의 로브에서 영감을 얻은 디자인을 캐릭터 패션 스타일에 도입하고 있는데 이주영(2008)의 분류에 의하면 인형 로리 스타일의 롤리타 패션이라고 할 수 있다.

### 4. 판타지형

『시골별 녀석들』의 라무, 『투하트』의 아카리, 『최종병기그녀』의 치세, 『월면토병기 미이나』의 미이나의 패션은 비현실적인 헤어 컬러나, 머리에 뿔 모양의 장식, 동물이나 식물적인 요소가 도입된 소품 등과 같이 비현실적이거나 공상적인 느낌을 주는 패션 요소를 도입하고 있기 때문에 판타지형으로 분류하였다.

판타지형의 대표적인 작품으로는 1981년에 제작된 『시골별 녀석들』을 들 수 있다. 이 작품에는 주인공인 여주인공, 라무라는 특징적인 미소녀 캐릭터가 등장한다. 이 작품은 『사키바라 고후(2004)』의 지적에 의하면 남성을 유혹하는 미소녀 캐릭터라는 구조를 가진 최초의 작품이라고 한다. 라무는 주로 교복을 착용하고 있으며 당시의 트렌디 헤어 스타일인 세이코짱컷을 하고 있는 점은 다른 애니메이션 작품 속 미소녀 캐릭터와 비교해 특징적인 점이 없지만 당시로서는 이례적으로 레드 컬러의 헤어 컬러를 가지고 있는 특징이 있다. 또한 이보다 더 특이한 점은 상대방으로 하여금 자신에게 호감을 가지게 하는 판타지적인 특수 능력을 발휘할 때는 노출이 심한 비키니형 의상을 착용하게 되며 머리에는 작은 뿔이 생긴다는 점이다. 이러한 변신은 앞서 언급한 『세일러문』의 우사기의 변신과는 많은 차이가 있다. 세일러문이 주로 여학생을 타깃으로 한 작품이고 여 주인공 우사기의 변신을 통해 소녀들의 빠르게 성장하고 싶은 욕망을 재현한 것이라면 라무의 노출이 심한 어덜트형의 비키니 의상은 당시의 남성 소비자를 위한 성적 페티시즘에 틀림없다.

본 연구에서 다루고 있는 캐릭터 중에서 또한 판타지적

속성을 지닌 캐릭터는 『월면도병기 미이나』의 미이나이다. 이 작품은 국내에서도 잘 알려진 일본 드라마 『전차남』(2005)의 오프닝에 등장했던 애니메이션 캐릭터로 오타쿠인 주인공 남성이 극중에서 몰두하고 있던 미소녀 캐릭터 중의 하나이다. 드라마의 인기로 힘입어 당시의 시청자들이 독자적인 애니메이션으로 제작하기를 요망하였으며 결국에 전차남의 제작사였던 후지 TV에서 미이나 캐릭터를 주인공으로 스토리로 만들어 제작하게 되었다. 이 작품은 2007년 1월부터 3월까지 후지 TV 계열에서 방영되었으며 아이디어 팩토리에 의해 플레이스테이션을 위한 게임 소프트웨어 『월면도병기 미이나-두개의 Project M』이 같은 해에 발매되기도 했다.

미이나는 앞서 언급한 『세일러문』의 우사기나 『신세기 에반게리온』의 레이와는 또 다른 양상을 보이는 변신형 캐릭터이다. 세일러문은 적과 싸우기 위해 특수한 능력을 가진 성인 여성 캐릭터로 변신했으며 레이는 전투력을 가지기 위해서는 메카를 조종해야 했기 때문에 바디컨서스룩의 전투복으로 복장을 체인지했다면 미이나는 변신을 통해 전투 능력을 가지게 됨과 동시에 그녀의 의상이나 소품들은 공격력을 가진 무기가 되어 로봇의 도움없이 스스로가 무기가 되어 세상을 구원할 수 있게 된다. 따라서 본 연구에서는 『월면도병기-미이나』에 등장하는 미이나의 경우와 같이 착장하고 있는 패션 아이템이 특수한 힘을 발휘하는 경우를 판타지형으로 분류하였다. 어덜트형의 의상으로 변신했던 세일러문과는 달리 미이나는 탱크탑과 핫팬츠의 의상으로 변신했으며 옷에는 귀여운 포켓이 장식되어 있고 머리에는 래빗 헤어밴드를 착용하게 된다. 그리고 특징적인 것은 엉덩이 부분에 로켓과 같은 역할을 하는 귀여운 당근형 모형을 달리게 된다. 미이나의 의상에서 보여주는 작고 귀여운 액세서리, 당근과 래빗과 같은 동, 식물적인 요소가 도입된 아이템은 수집광적인 애니메이션 매니아들을 끌어 들이는 중요한 속성이 되고 있다.

#### IV. 미소녀 캐릭터의 패션 스타일의 상징성

지금까지 미소녀 캐릭터의 패션을 유행형, 어덜트형, 롤리타형, 판타지형으로 나누어 각각의 특성을 살펴보았는데, 여기에서는 각 패션 유형이 가지는 내적 의미를 고찰하고자 한다. 유행형이라는 것은 당대의 풍미했던 스타일을 재현한 경우를 말하는 데 재현 방식에 있어서는 현실적인 스타일을 그대로 재현하기 보다는 서구적으로 이상화된 바디로 재구성되는 경우가 많다. 때문에 본 연구에서는 유행형과 관련된 내적 의미로 탈일본적인 이상화된 바디라는 항목을 구성하여 고찰했다. 다음으로는 어덜트형인데 이 항목을 본 연구에서는 다시 변신형과 전사형으로 분류했다. 변신형의 의상은

주로 성인의 역할을 체험하고자하는 모방의 개념이었다면 전사형의 경우는 성숙한 몸으로 대변되는 육체의 소비적인 측면이 강하게 부각되고 있다. 때문에 본 연구에서는 변신형을 소녀들의 성장하고자 하는 욕망의 표출로 해석하며, 전사형을 소비되는 비주얼이라는 항목을 설정하여 해석하고자 한다. 이 외에도 롤리타형과 판타지형에서 보여지는 패션의 상징성 또한 전사형과 같은 맥락에서 해석할 수 있다.

#### 1. 탈일본적인 이상화된 바디

초기의 애니메이션은 주로 일본 사람들의 신체를 애니메이션 속에서 재현해 내기 보다는 그때까지 주류를 이루었던 서구적인 신체를 모방하는데 주력한다. 본래 일본 사람들이 서양인과 접촉하기 이전에는 그들도 애니메이션 속의 인물을 표현할 때 자기 나라 사람들의 형상을 그렸을 것이다. 그러나, Mary와 하상목(2000)에 의하면 일본인들이 서양인들과 접촉한 이후, 특히 제2차 대전 이후 수반된 미국의 지배 아래 이루어진 일본의 재건, 그 과정을 통해 그들은 자신들을 묘사함에 있어서 서구적으로 이상화된 육체적 특성들 즉, 둥근 눈, 금발, 붉거나 밤색의 헤어, 긴 다리, 그리고 날씬한 몸을 캐릭터 속에 담기 시작했다고 한다. 또한, 마리에 의하면, 자신의 특성이 아닌 것에 대한 욕망은 손에 넣을 수 없는 것에 대한 욕구의 허위성과 관련되어진 상품의 소비에 필요한 정신적인 동기로 부여되었다고 한다.

현재, 일본 애니메이션의 캐릭터는 서구적인 특성에서 진화하여 지금까지 우리가 보아온 어떤 인종의 특성도 아닌 그러한 특성을 초월하고 이상화한 육체적 특성들을 담고 있다고 할 수 있다. 본 연구에서 다루고 있는 애니메이션 중에서는 『뜰장미 소녀 제니』를 대표적인 작품으로 꼽을 수 있을 것 같은데, 이 작품은 시대적 배경과 공간적 배경 모두 서구의 어떤 애매한 시점을 배경으로 하고 있으며 주인공 제니의 패션 역시 특정의 현실적인 서구의 모습이라기 보다는 일본적이지 않은 가공된 서구의 모습을 하고 있다.

#### 2. 성장의 욕망 표출

애니메이션 속의 미소녀의 패션 스타일은 소녀가 성장하여 어른과 같은 신체를 가지고 싶어한다는 욕망을 반영한다. 특히, 변신할 수 있는 능력을 소유하고 있기 때문에 자신이 되고자하는 대상으로 변신할 수 있는 마법 소녀물에서는 특히 이러한 성장에의 욕망이 돌출되어 나타난다.

전통적으로 일본 애니메이션의 주요 시청자들은 소년들이었다. 일본 애니메이션의 뿌리가 되는 60-70년대 TV 애니메이션은 소년들을 주 시청자로 한 작품들을 주로 제작, 방영하였다. 이러한 틈새를 뚫고 나온 장르가 마법소녀물이다. 1966년 12월 5일부터 1968년 12월 30일에 방영된 마법사 새



리가 이러한 소녀들을 대상으로 한 마법소녀물의 대표적인 작품이다(박인하, 1999).

이러한 마법소녀물에 등장하는 미소녀들의 패션에서 특징적으로 나타나는 점은 주로 교복을 착용하고 있다가 어떤 특수한 능력을 발휘하게 될 때 이들의 패션이 변화한다는 것이다. 소녀의 신분으로는 해결하기 어려운 사건을 성인의 패션을 몸에 걸치고 그들과 같은 자격이 되었을 때는 해결할 수 있다는 설정은 박인하(1999)의 지적과 같이 성인이 된다면 현재의 자신의 고민을 해결할 수도 있으리라는 막연한 기대감의 표현이라고 할 수 있을 것이다. 이와 같이 미소녀 캐릭터에서 보이는 어덜트형 패션은 소녀들의 변신 혹은 성장에 대한 욕망을 나타내는 것이라 할 수 있을 것이다. 또한 이러한 변신, 성장하고자 하는 욕망은 김예란(2006)의 지적과 같이 전통적인 소녀 이미지와는 다른 알파걸로 대변되는 엄청난 성공에의 성취욕구와 우월한 수행능력을 지닌 적극적 소녀상이 요구되는 상황의 반영일 수도 있을 것이다.

### 3. 소비되는 비주얼: 모에 캐릭터

일본 문화를 설명하는 주요 키워드 중의 하나로 오타쿠가 있다. 오타쿠는 만화, 애니메이션, 게임, PC, SF, 특수촬영, 피규어 그 밖에 서로 깊이 연관된 일본의 서브 컬처에 탐닉하는 사람들을 주로 일컫는 말이다(구나연, 2009). 오타쿠는 인간 본래의 커뮤니케이션이 서툴러서 자신의 세계에 빠져 들어가기 쉬운 부정적인 면을 가진 인물상이었으나(週間読売, 1989), 1990년대 이후부터 새로운 문화 생산 집단으로 부상하게 된다. 1991년에 간행된 『現代用語基礎知識(현대용어 기초 지식)』에는 오타쿠를 애니메이션 만화 등에 집착이 강한 사람으로 보고 있다. 이러한 오타쿠 집단과 함께 성장한 것이 본 연구에서 다루고 있는 미소녀 캐릭터이다. 오타쿠의 수집하고 자하는 욕망과 경제적인 여유를 겨냥한 캐릭터 시장은 이들을 위한 다양한 성격의 미소녀 캐릭터를 양산하기에 이른다.

이러한 오타쿠들의 미소녀 캐릭터에 대한 감정을 모에(萌

え)라는 용어로 표현하기도 한다. 모에라는 것은 싹이 트다, 그러한 마음이 일어나다라는 뜻의 모에루라는 단어가 어떠한 계기로 인하여 애니메이션 만화, 게임 등에 나오는 캐릭터에 대해 유사연애 감정, 사랑, 애뜻함 등을 품게 되는 감정이라는 뜻으로 변환되어 사용되는 것이다. 즉 여성과 사귄 기회가 적은 남성들이 연애 상대로 선택하는 것이 2차원 캐릭터라는 것이며 그들에게 느끼는 사랑의 감정을 말하는 것이다. 모에라는 단어는 발생 초기에는 실재하지 않는 2차원의 캐릭터에 대해 갖는 감정만을 의미하는 단어였으나 지금은 폭넓게 애뜻한 감정 등을 품는 대상 그 자체를 가리키거나 어떤 캐릭터가 가진 신체적, 성격적 특징 중에서 본인이 끌리는 부분까지도 일컫는 말로 사용되기도 한다(은수진, 2007).

일본에서는 모에가 90년대 후반 죽어가는 아키하바라의 경제를 지켜낸 주역이라 분석한다. 2005년에는 신어, 유행어 대상에서 10위에 선정됐으며, 요코하마총합연구소 조사에 따르면 2003년 모에 관련 상품 시장은 총 888억엔 이른다. 미국과 유럽에서는 게임, 애니메이션 업계에서 새롭게 주목해야 할 요소로 모에를 지목했고, 한국에서는 인터넷 블로그와 게시판 등을 통해 모에 인구가 점점 늘어나고 있는 추세이다(정재혁, 2007). 이렇듯 애니메이션에 등장하는 미소녀 캐릭터는 모에 마켓의 중요한 캐릭터 상품으로 존재한다. 모에 마켓의 애니메이션에 등장하는 미소녀 캐릭터들은 모에 요소라는 것을 소유하게 되는데, 『우루세이 야츠라』의 라무의 작은 뿔, 『세일러문』의 우사기와 『로젠메이든』의 신쿠의 긴 포니테일, 그리고 『신세기 에반게리온』의 레이의 다양한 색으로 염색한 비현실적인 헤어 컬러, 월면토병기의 미이나의 동식물적인 요소를 도입한 소품 등을 들 수 있다. 미소녀 캐릭터의 모에 요소는 수집광적인 오타쿠들의 소비를 촉구하는 중요한 소구 요소이며 한마디로 정의하기 어려운 다양한 페티시적 속성이 그 속에 내재되어 있음을 알 수 있다.

지금까지 고찰한 미소녀 캐릭터의 패션 스타일별 분류와 상징성을 고찰한 내용을 정리하면 다음의 <표 2>와 같다.

<표 2> 미소녀 캐릭터의 패션 분류와 내적 의미

분류	캐릭터	패션 스타일	상징성	
유행형	린메이, 미나미, 교코, 요미코, 치도리	· 당시의 패션 스타일 · 유명 연예인의 헤어컷	탈일본적인 이상화된 바디	
어덜트형	변신	우사기, 베르단디, 사쿠라(1)	· 미소녀 패션에서 성인룩으로 전환	성장의 욕망 표출
	전사	레이, 죠	· 바디컨서스룩 · 노출형	
롤리타형	밍키, 제니, 사쿠라(2), 신쿠	· 역사적인 요소의 도입 · 유아기의 패션	소비되는 비주얼:	
판타지형	라무, 아카리, 치세, 미이나	· 비현실적인 헤어 컬러 · 머리에 뿔모양의 장신구 · 동, 식물적 요소의 소품	모에 캐릭터	

## V. 결론

애니메이션에 등장하는 미소녀 캐릭터의 성격을 규정짓는 중요한 요소는 캐릭터의 패션이다. 헤어 스타일과 소품 등을 포함한 전체적인 패션 스타일이 주인공의 소녀성을 보다 더 강조하게 된다. 본 연구에서는 1980년대부터 2000년대 후반까지의 애니메이션 속에서 미소녀 캐릭터를 유출하고 그 각각의 패션을 고찰하였다. 그 각각을 유행형, 어덜트형, 롤리타형, 판타지형으로 나누어 살펴보았다.

유행형은 미소녀의 패션 스타일 중에서도 당대의 패션 스타일이나 그 시대를 풍미했던 아이들의 패션을 반영한 패션으로 분류하였으며, 주로 당대의 패션 스타일 중에서도 유명 아이돌 패션을 모방한 경우로 나타났다. 어덜트형에는 변신형과 전사형이 있는데, 변신형은 주로 마법소녀물을 중심으로 교복을 착용하고 있던 평범한 소녀가 특수한 능력을 가지게 될 때 성인의 의상으로 변신하는 경우를 말하며 대표적으로 『세일러문』의 우사기의 패션을 들 수 있다. 또한 전사형은 『신세기 에반게리온』의 레이와 같이 로봇과 합체하여 조종할 수 있는 특수한 능력을 지닌 소녀들이 임무를 수행하기 위해 입는 의상이 인체에 밀착되는 바디컨서스룩으로 나타나고 성인 못지 않는 발달된 신체로 변신하는 것에 주목하여 분류한 항목이다. 롤리타형은 소녀를 주인공으로 한 작품에서 소녀적인 느낌보다는 보다 더 유아적인 느낌을 표현한 경우로 이해할 수 있는데, 대표적인 캐릭터는 『로젠메이든』에 등장하는 소녀이자 동시에 인형인 신쿠를 들 수 있는데, 유아기의 패션 아이템이나 역사적인 복식을 도입하는 경우를 들 수 있다. 마지막으로 판타지형은 어덜트형이나 전사형으로 변신하는 스타일이 아닌 신체 그 자체에 특수한 능력이 있거나 변화를 통해 신체의 일부가 특수한 능력을 갖게 되는 경우를 말한다. 판타지형 패션 스타일은 주로 작고 귀여운 액세서리나 머리 밴드나 당근과 같은 동, 식물적인 요소가 도입된 아이템 등으로 나타난다.

이와 같이 분류된 미소녀 캐릭터 패션에는 다양한 의미가 함축되어 있지만 그 중에서도 본 연구에서는 탈일본적인 이상화된 바디, 성장의 욕망 표출, 소비되는 비주얼: 모에 캐릭터라는 세 가지 항목을 두어 고찰하였다. 일본 독자적인 애니메이션이 다양화되기 이전 초기의 미소녀 캐릭터의 신체와 패션은 일본적인 속성을 배제하고 이상화된 서구의 신체와 패션을 모방하였다. 이후 일본 애니메이션의 성장과 함께 당대 대중문화 속의 아이들의 패션을 모방하기도 하고 현실 속에서 찾아볼 수 없는 판타지적인 스타일을 도입하기도 했다. 미소녀 캐릭터가 주로 등장하는 소녀들을 타깃으로 한 마법 소녀물의 패션 스타일은 소녀들의 변신 욕구를 충족시켜주는 다양한 패션들이 등장하는 데 그 중에서도 두드러지

는 특징은 성인들을 모방하는 방향으로 진행되었다는 것이다. 이러한 변신이라는 컨벤션은 소녀 소비자층을 사로잡는 장치이기도 하다. 또한 애니메이션의 주요 소비자층인 남성 소비자들을 위한 작품에서 미소녀들은 남성들의 수집 욕구를 불러 일으키는 주요 장치이며 그녀들의 패션 스타일과 신체는 점점 페티시즘의 속성을 내재한 캐릭터 상품으로 개발되어 지고 있다.

본 연구에서는 지금까지 한 번도 고찰되지 않았던 일본 애니메이션의 미소녀 캐릭터를 소재로 캐릭터 구성에서 중요한 요소가 되고 있는 패션과 소품, 헤어 스타일을 중심으로 분석하고 상징성을 고찰하였다. 미소녀의 패션 스타일은 단순히 화가의 작품을 반영한다기 보다는 과거와 현재에 있어 일본의 소녀를 바라보는 인식과 애니메이션 시장의 중요한 흐름을 반영한다고 할 수 있다. 본 연구는 현대 패션에 나타나고 있는 미소녀 캐릭터와 관련된 문화 현상을 고찰하는 데 있어서 기초적인 연구 자료로 활용 가능할 것이라 생각된다.

## ■ 참고문헌

- 구건서(2008). 도약기의 일본애니메이션과 사상. **일본학보**, 75, 241-258.
- 구나연(2009). 오타쿠, 일본 현대 미술의 초상. **플랫폼**, 13, 104-108.
- 김예란(2006). 소녀성과 육체의 미디어화. **미디어, 젠더 & 문화**, 5, 8-40.
- 박규태(2005). **애니메이션으로 보는 일본**. 서울: 살림.
- 박인하(1999). 일본 애니메이션 장르 연구-마법소녀들을 중심으로. **만화애니메이션 연구**, 3호, 84-111.
- 선정우(2008). **에바의 부활**, **플랫폼**, 9, 68-71.
- 은수진(2007). 문화 경제적 측면에서 본 오타쿠의 잠재력-모에시장을 중심으로. 전북대학교 대학원 석사학위논문.
- 이정숙(2002). 일본 애니메이션에 관하여: 일본애니메이션의 성립과정과 캐릭터산업을 중심으로. 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- 이주영(2008). 로리타룩을 응용한 현대 패션 디자인 연구: 영화 시모즈마 이야기를 중심으로. 동덕여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정재혁(2007). 모에 문화 당신은 무엇인가에 불타오른 적 있습니까. **씨네 21**, 5월 11일자.
- 최보영, 이인성(2007). 미야자키 하야오 감독의 애니메이션에 나타난 소녀 캐릭터의 상징성에 관한 연구. **복식**, 57(1), 66-82.
- Mary, G., 하사복(2000). <세일러문>의 문화산업적 분석.

일본 애니메이션 연구, 4, 267-290.

ササキバラ ゴウ(2004). 美少女の現代史: 萌えとキャラクター. 東京: 講談社.

現代用語基礎知識(2001) 東京: 自由国民社.

現代用語基礎知識(2007) 東京: 自由国民社.

週間読売 <おたく族とは> 1989년 9월 10일호.

<http://www.seikomatsuda.jp/j/discography/catalog/detail/id=42>, 자료 검색일: 2010.10.30.

접 수 일: 2010년 11월 11일

심사시작일: 2010년 12월 7일

게재확정일: 2011년 2월 15일