

## 애니메이션 속 자아유형과 관계분석 - TV장편 <천원돌파 그렌라간>을 중심으로

- I. 서론
    1. 연구배경 및 목적
    2. 연구내용 및 방법
  - II. 이론적 배경
    1. 자아의 개념
    2. 자아발달과정
  - III. 작품 구성
    1. 작품 내용
    2. 등장인물
  - IV. 자아유형과 관계성
    1. 자아형성과정
    2. 자아유형과 관계성
  - V. 결론
- 참고문헌  
ABSTRACT

박성원\*

### 초 록

본 연구에서는 애니메이션 작품에서 캐릭터를 통해 보여 지는 자아유형을 통해 작품의 서사구조와 관계성을 연구하고자 한다.

애니메이션을 관람하는 수용자는 전문적 지식의 여부와 상관없이 감상하는 동안 인지적으로 작품의 공감여부를 판단할 수 있다. 수용자가 느끼는 공감에 대한 선행 연구들의 내용을 살펴보면 요소들이 연구되어 있는데 그 중 캐릭터가 전달하는 '스토리에 얼 만큼 공감할 수 있는가'가 가장 중요한 요소로 도출되어 있다.

'공감'한다는 것은 캐릭터의 감정에 감응한다는 것으로 단순히 외관과 미장센으로 드러나는 시각적 현상에만 집중되는 것이 아니라 행동과 실천으로 관계 맺어나가는 '자아'에서 시작된다. 즉, 등장인물간의 자아 유형과 그 관계성에 대한 깊이 있는 통찰로 부터 시작된다고 할 수 있다.

따라서 본 논문에서는 한국에서 27부작으로 TV에 방영된 일본 애니메이션 <천원돌파 그렌라간>의 주인공인 시몬의 자아유형에 대해 분석하고 매회 성장하는 과정에서 주변 인물들과의 관계를 어떤 패턴으로 의미구조화 하는지 분석해 보고자 한다.

본 작품을 분석함에 있어 사건의 짜임과 연출부분의 전달력 보다는 스토리에 담긴 캐릭터의 자아형성과정과 관계성의 완성도와 구조에 대해 분석해 봄으로써 애니메이션이 유머와 재미만 전달하는 것이 아닌 깊이 있는 자아통찰의 영역까지 담보해야한다는 것을 주장하는 것이 본 연구의 목적이다.

주제어: 애니메이션, 캐릭터, 자아

# I. 서론

## 1. 연구배경 및 목적

광범위한 호응을 얻은 애니메이션은 스토리에 대한 공감을 이끌어내며 극장판 뿐만 아니라, 장편 TV용 애니메이션으로 개편 제작되기도 하는데, 특히나, 일본 TV 애니메이션의 서사구조는 주인공이 사건을 해결해 나가는 과정에서 주변부 인물들과의 관계성을 통해 성장해 가는 해결구조를 가지고 있는 경우가 많다.

이 과정에서 대중들은 실제 본인이 성장하고 있는 실제감을 느끼게 된다.

<표-1>의 내용처럼 미국 애니메이션과 비교했을 때, 일본 애니메이션의 서사는 초반부와 후반부가 짧다.<sup>1)</sup> 이야기의 중반부는 사건이 구체화 되는 단계로 캐릭터가 수많은 사건을 만나고 해결하며 성장을 하는 부분으로 캐릭터가 사건을 만나 어떤 행동을 하고 변화를 하게 되는지가 이야기의 핵심 키워드가 된다는 것으로 해석 할 수 있다. 분석에 사용된 <천원돌과 그렌라간>의 경우 총 27화의 내용 중 세계관에 대한 설명과 인물소개는 1회에서 끝나기 때문에 작품의 포인트가 인물에 맞춰져 있다.

제작사	작품명	전반부	중반부	후반부
디즈니	라이언 킹	45%	31	24
	라퐁젤	22%	55	23
픽사	니모를 찾아서	15	63	23
	토이스토리3	14	68	18
지브리	센과치히로의 행방불명	8	84	7
	하울의 움직이는 성	10	81	9
	벼랑위의 포뇨	11	86	3

표 1. 디즈니 픽사 지브리 애니메이션의 서사비율<sup>2)</sup>

\* 본 논문은 교내 연구비 지원과제에 의해 연구 되었습니다.

1) 안휘수, 「일본과 미국 애니메이션의 서사특징 비교연구: 지브리와픽사 애니메이션의 차이점을 중심으로」, 중앙대학교 일어일문학과 일본문화전공석사학위논문, 2013, p.8.

2) 안휘수, 같은 연구, p.8.

이러한 특성을 고려했을 때, 일본 애니메이션 작품 속 캐릭터를 분석하는 것을 통해 작품의 흥행 요소를 알아 볼 수 있다.

특히나, <천원돌과 그렌라간>에는 성격유형이 분명하고 독특한 성향을 가진 다양한 캐릭터들이 주인공의 주변부에 배치되어 있다. 대중들은 이러한 캐릭터들 중 자신의 자아 유형과 비슷한 캐릭터에 무의식적으로 투영하여 스토리에 빠져 들게 되면서 광범위한 흥행층을 보유하게 되는 것이다. 따라서 작품 속에 등장하는 캐릭터 성격의 자아유형과 관계성의 심도있는 반영이 흥행의 중요한 배경이 된다는 것을 본 연구를 통해 시사하고, 이미지와 연출에 대한 연구 뿐만 아니라 인간에 대한 깊이 있는 통찰에 보다 집중한 스토리구조가 큰 공감대를 이끌어낼 수 있다는 것을 제안하는 것이 본 연구의 목적이다.

## 2. 연구내용 및 방법

연구의 내용과 방법은 다음과 같다.

분석 작품으로 선택한 <천원돌과 그렌라간>은 주인공 시몬의 어린 시절부터 시작하여 거대한 적에 맞서 동료들을 모으고 힘을 모아 극복해나가는 내용으로 전개된다. 특히 어린 시몬이 급격한 자아의 변화를 관찰 할 수 있으며, 그 과정에서 다양하고 성격이 분명한 주변부 캐릭터들과의 관계가 명확히 드러나는 1화부터 11화까지의 내용을 선택하여 분석함으로써 연구의 목적에 적합한 요소들을 도출해 내었다.

각자의 자아 유형이 잘 발현된 캐릭터는 등장인물과 상호작용하면서 갈등과 해결요소를 풍부하게 이끌어 나갈 수 있다.

위와 같은 이유로 본 연구는 다음과 같은 방법으로 분석을 진행하였다.

2장에서는 자아의 개념과 자아발달단계에 대한 이론적 배경을 정리하였다.

3장에서는 작품의 내용과 주요 등장인물 성격과 특징을 살펴보

았다.

그 중에서도 주요 캐릭터들의 사건이 일어나는 배경과 등장인물을 1화부터 11화의 내용을 통해 정리하였다.

4장에서는 3장에서 정리된 작품 속 자아성장내용을 토대로 하여 자아형성과정을 분석하고, 성격과 행동의 연관성을 분석하였다. 특히나 분석의 틀이 되는 배경과 행동, 대사를 중심으로 캐릭터에 영향을 준 인물과 변화과정을 알아보았다

파악된 내용은 주요 캐릭터의 자아성장과정을 자아유형형성과정 단계에 맞게 3개의 단계로 분석하였다.

다음으로, 주인공 캐릭터의 관계성에 따른 자아유형의 성장단계를 분석하여 보았다.

위의 연구과정을 통해 캐릭터 자아유형과 그 것이 일관되게 반영된 관계형성과 스토리 구조를 알아보고 일관된 구성이 작품의 공감대 형성에 미치고 있는 영향에 대해 확인해 보도록 하겠다.

## II. 이론적 배경

### 1. 자아의 개념

자아(自我)란 사고, 감정, 의지 등의 여러 작용의 주관자로서 여러 작용에 수반되고, 또한 이를 통일하는 주체<sup>3)</sup>를 말한다.

따라서 작품 속 캐릭터가 지니고 있는 자아란 각 갈등과 만남의 상황을 맞이하였을 때 사고 · 감정 · 의지의 작용이 각각 변화하지만 그 속에서도 동일성을 가지고 지속되어야 하는 것이다. 스토리가 전개 됨에 따라 각각의 자아를 지닌 주변 캐릭터들과의 협조 또는 갈등을 겪게 되며 이러한 작용에 확신과 반성의 과정을 반복하면서 목표를 얻어나가게 된다.

따라서 각각의 자아가 만난 스토리는 복합적인 문제를 동반해야 한다.

퍼키는 자아란 자신에 대해 개인이 가지는 신념이나 태도라고

---

3) 두산백과, <자아>

정의<sup>4)</sup>하였다.

이 의미를 분석해 보면 애니메이션 캐릭터에 투영된 자아관 캐릭터 각각이 자신의 신체적 특성과 정서적 특성, 또한 사회적 특성을 지니면서 나타나는 총체적인 이미지라고 할 수 있다. 애니메이션 스토리에 있어서 자아유형이 중요시 되는 이유는 캐릭터가 자신의 자아개념을 형성해 나가고 그 정체성을 형성해 나가는 과정이 스토리를 구성하기 때문이다.

작품 속에서 자아유형은 캐릭터가 활동할 무대 즉, 세계에 대해 주관적인 상호작용을 거치게될 준거틀로 남아 그 틀에 의한 경험의 결과가 스토리를 장악하게 된다.

캐릭터의 자아 유형은 행동과 대사에 많은 영향을 미치며, 성격과 관계를 맺어가는 방식에도 직접적인 영향을 미치기 때문이다.

부버는 《나와 너》에서 타자와의 관계를 언급하면서 타자(他者)와의 만남과 응답에서 ‘나’는 비로소 진정한 자기가 된다고 주장<sup>5)</sup>하였다.

이 부분에서 본 연구에서 해석하게 될 자아유형과 관계성 의미를 찾을 수 있으며, 작품 속 캐릭터들은 각자의 존재의 특성을 지속하면서 서로의 관계 속에서 진정한 자기를 찾아나가게 된다.

프로이드의 정신분석학에서는 인격은 본능적 자아인 ‘이드(id)’와 도덕적 원리에 지배되는 ‘초자아(super ego)’, 현실의 원리에 의해 지배된 ‘자아(ego)’의 세 부분으로 구성<sup>6)</sup>되었다고 주장하며 이는 자아평가의 발달을 포함하는 의미이다. 이 체계는 심리적 원리체계에 의한 과정이며 서로 조율하며 조화를 이룬 인간의 자아구조이다.

여기서 캐릭터가 지닌 욕망과 장애물을 극복해나가는 과정을

---

4) 서은중, 「자아개념과 죄책감에 관한 일 연구」, 고려대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1981, p.18.

5) 위의 개념, <자아>

6) 김대열, 「아동의 자아발달과 사회화 과정에 관한 연구」, 경희대학교, 1982, p.9.

설계하기 위해 도덕적으로 형성된 초자아의 개념을 정확히 아는 것이 캐릭터를 분석하는데에 중요한 요소가 된다.



그림 1. 이드, 자아, 초자아(id, ego, superego)<sup>7)</sup>

“인간의 파괴적이고 공격적인 본능은 초자아에서 시작된 죄책감에 의해서 통제되며 죄책감은 나쁜 행동을 함으로 인해서 생기게 될 애정의 상실이나 벌에 대한 두려움에서 기인되는 것으로 간주한다. 이러한 죄책감만이 아니라 양심·수치감·후회, 가족이나 그 밖의 집단이 추구하는 공동의 이상 등은 모두 초자아의 한 기능적 측면”<sup>8)</sup>으로 보고 있다.

따라서 본 연구에서는 <천원들과 그렌라간>의 주요 캐릭터들이 지니는 현실원리의 자아와 도덕적 원리의 초자아, 그리고 욕구와 본능에 의해 만들어진 자아형성체계를 분석하는데에 배경과 대화, 행동을 통한 자아성장단계를 분류해 보겠다.

## 2. 자아발달과정

위에서 정리된 3가지 원리체계의 자아는 일정의 발달 단계를 거쳐 자아 정체성으로 성장하게 된다.

7) 문학비평용어사전, 2006, 1,30, 네이버지식백과

8) 위의 개념, <초자아>

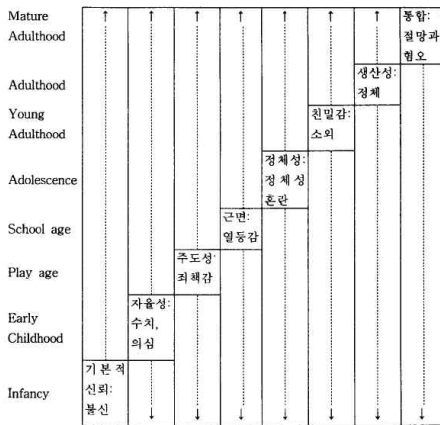


그림 2. 에릭슨의 자아발달 8단계 9)

이러한 과정을 에릭슨은 8단계로 구분하여 설명하고 있다. 그는 프로이드의 영향을 받았으나 원본능 즉, 이드(id)에 쟁점을 둔 프로이드 5단계이론 보다 자아(ego)에 주된 관심을 갖는다. 프로이드의 이드는 태어날 때부터 생겨난 본능적인 심리적 에너지(libido)로서의 인격을 말한다. 따라서 리비도는 생물적인 요구에 따라서 입, 항문, 생식기와 같은 쾌락의 원칙이 근거하여 기능한다.

그러나 에릭슨은 인격의 성장에 있어서 환경(배경), 사회와의 관계성에 더욱 집중하여 자아의 성장단계를 설명하였다. 즉, 세계를 살아가면서 환경과의 지속적인 상호작용 속에서 자아의 인격이 형성된다는 주장이다. 이 주장에 따르면 이전과 다른 환경을 만나게 되면 이전에 형성된 자아(ego)가 수정이 가능하다는 것이다.

<그림2>에서 보면 인간의 연대기적 순서에 의한 자아 발달 단계가 8단계로 구분되어 있다. 이 단계는 한 단계가 성공적이면 계속해서 자아발달에 성공할 수 있으며 시기별로 나누어져 있지

9) 박노권, 「에릭슨의 사회심리발달 8단계 이론의 분석」, 신학과 현장, Vol.8.No-1998, 197~226.

만 특정한 시기가 강한 영향력을 발휘하기도 한다.

가령, 첫 단계인 신뢰, 불신 단계에서 자존감을 충분히 획득하지 못하면 오랜 시간동안 애착의 불안 심리 상태에서 모든 세계를 판단하게 되며, 특정한 경험에 의해 다음단계를 새로이 재 경험 할 수도 있다. 이러한 단계들을 서로 상호 의존적이다.

애니메이션 속 캐릭터는 위와 같은 의식 구조와 단계에 의해 일관된 자신의 모습을 스토리 속에서 보여주게 되며, 시기별 발달 단계가 아닌 특정한 경험에 노출되며 상호의존적 자아유형을 보여준다.

### Ⅲ. 작품 구성

#### 1. 작품내용

<천원돌파 그렌라간>은 가이낙스가 오랜 공백을 깨고 제작한 로봇 애니메이션이며, 단독으로 제작한 첫 번째 TV 애니메이션이다.

제목인 천원은 바둑에서 바둑판의 중심자리를 명칭 하는 용어인데, 이는 말 그대로 하늘의 중심으로 모든 생명체의 근원을 가리킨다. 즉 천원돌파는 인류의 의지로 우주탄생의 기원까지 도달한다는 뜻으로 가이낙스의 가장 뿌리 깊은 주제였던 신의 세계에 도달하는 인간의 자기초월성을 구체화한 표현이다. 10)

여기에서 자기초월성이란 자기정체성의 성장과정과 유사한 개념으로 자아의 형성단계를 벗어나 현실의 자아를 초월한 단계라 할 수 있다.

#### 2. 등장인물

천원돌파 그렌라간의 주인공인 시몬의 별명은 ‘굴착꾼 시몬’이다. 땅굴을 파는 것에 뛰어난 재능이 있는 캐릭터이다. 땅굴을 파는 것은 첫째로, 지하마을의 공간을 확장하는 생존의 수단. 둘

---

10) 나무위키, 천원돌파 그렌라간, 개요





그림2. 시몬, 구글 검색 이미지



그림3. 카미나, 구글 검색 이미지

째로, 앞을 막고 있는 장애물을 뚫고 지나가는 드릴은 주인공의 강인함을 상징한다.

카미나는 시몬과 같은 지하마을 출신이다. 마을에서는 천덕꾸러기 취급을 받지만 괴짜로 취급 받는 시몬의 좋은 면을 먼저 알아채고 믿어주는 포용력 있는 리더 캐릭터이다. 또한 겁이 없고, 늘 자신감이 넘치며 주변에 먼저 사람이 모여드는 시몬과는 정반대의 인물로 시몬이 닳고 싶어 하는 이상적인 인간형으로서 작품에 등장한다.



그림4. 요코, 구글 검색이미지



그림5. 니아, 구글검색이미지

요코는 시몬의 첫사랑이자 아픔이 되는 대상이다. 카미나와 서로 좋아하는 사이로, 두사람이 키스하는 장면은 시몬이 카미나를 향한 맹목적인 자세에서 내적으로 갈등을 겪는 계기가 된다.

니아는 적대 세력의 공주였으나 '자아'에 대한 의문을 가졌다는 죄로 쫓겨나게 된다. 싸움을 중재하는 등 일행을 돕는 등 순수한 호의를 보여주며 믿음을 얻고 시몬과 더욱 깊은 관계로 발전하게 된다.

## IV. 자아유형과 관계성

### 1. 자아성장과정

#### 1) 1단계 자아형성 과정

애니메이션 작품 속의 배경은 단순히 여백을 채우는 이미지로서의 존재가 아니라 상징적인 의미를 담고 있다. 이 작품의 경우 작품의 시작점이 지하마을이라는 것이 주인공의 자아에 큰 영향을 준다. 이처럼 주변 환경에 따라서 인물의 자아형성은 영향을 받는다.

또한, 대사와 행동은 인물의 감정 상태와 의지를 표면적으로 관객에게 보여주는 요소로 가장 직접적으로 메시지를 전달한다. 대사는 누가 한 대사인가에 따라 관객에게 전달되는 메시지가 다르다. 대사를 통해 전달되는 캐릭터의 성격유형과 실제 캐릭터의 자아유형이 일치하지 않는다면 디자인과 효과를 연출한다 하더라도 대중에게 전달되는 메시지는 약할 수 밖에 없다.

이런 이유로 분석과정에 있어 다음의 과정을 따른다.

#### ① 배경과 행동대사

배경	지하마을
키워드 행동, 대사	"매일 매일, 땅을 파는 것만이 나의 일이다. 구멍을 파면 그만큼 마을이 넓어져. 촌장님은 기뻐하며 내게 똥보 두더지 스테이크를 주시지." "스테이크를 위해 파는 거냐고? 그것도 틀려." "보물을 찾게 되는 일도 있어." "잘 들어 시몬. 너를 믿지 마. 너를 믿는 나를 믿어." 11)

표2. 1화의 배경과 키워드

지하마을은 한정적이고 폐쇄된 공간이다. 마을의 모든 것은 촌장에 의해 조정되고 마을의 절대 권력자로서 촌장의 말에 따라야 살아 갈 수 있는 시스템이다.

11) 천원돌과 그렌라간, 1화 내용 중 시몬의 대사 인용

이런 마을의 구조에서 시몬은 권력자에게 사랑받는 인물이다. 시몬의 재능인 땅굴파기는 마을의 확장에 탁월한 능력이고 소심한 시몬의 성격은 다른 마을 사람들에게는 비호감으로 적용되지만, 촌장에게는 자기 뜻대로 이용하기 좋은 성격이다. 시몬은 촌장의 충애로 매일 두더지 스테이크를 먹을 수 있지만 시몬 본인이 가장 믿고 따르는 캐릭터는 카미나라는 마을의 말쑥꾼이다.



그림 6, 7, 8. 시몬을 위로하는 카미나, 12)



그림 6. 1화의 인물관계도

## ② 관계성

자기 필요에 의해 시몬을 아낀 촌장과 다르게 카미나는 시몬의 본질을 보아준 인물이다. 시몬은 자아가 뚜렷하게 형성되어 있지 않아 타인의 평가에 크게 흔들린다. 그때 시몬을 잡아주는 캐릭

12) 천원돌과 그렌라간, 1화 중 캡처화면

터가 카미나이다. 카미나는 시몬조차 확신하지 못하는 시몬의 진짜 본질을 먼저 보고 시몬이 자존감이 떨어질 때 마다 ‘너는 이런 멋진 사람이야.’ 라고 말해주는 역할을 맡고 있다.



그림 9. 키를 발견하는 시몬<sup>13)</sup>      그림 10. 지하 마을에 침입한 간멘 <sup>14)</sup>

이런 카미나의 존재는 최종적으로 주인공 시몬이 갖게 될 캐릭터성에 대한 암시이자, 나약했던 시몬이 강해지는 과정에 개연성을 부여한다.

땅굴을 파는 행동은 이중적인 의미를 갖는다. 첫째로, 마을의 체제에 순응하는 시몬의 모습으로 해석 할 수 있다. 하지만 반대로 시몬이 가진 ‘모험심’ 과 ‘탐구심’ 을 보여주는 행동이기도 하다. 그러나 "스��이크를 위해 파는 거냐고? 그것도 틀려." "보물을 찾게 되는 일도 있어."라는 대사는 시몬 본인은 인지하고 있지 못하지만 시몬의 이상은 좀 더 높은 것에 있으며 시몬의 자아는 현실에 안주하려 하지 않을 것이라는 것을 암시한다.

<그림-10>에 보이는 괴물의 이름은 간멘(안면)으로 주인공 일행이 지하마을을 벗어나는 계기가 된다. 이 괴물은 천장을 뚫고 마을로 난입하고 지상에 있던 요코가 간멘을 따라 마을에 들어오며 시몬 일행과 첫 만남을 갖는다.

카미나는 “너를 믿지 마. 너가 믿는 나를 믿어.” 라고 말한다. 이는 카미나가 죽기 전까지 계속 반복하는 대사로 시몬의 자아가 아직 스스로 독립하기에는 불완전하며 카미나에 대한 신뢰에 비해, 자기 자신에 대한 신뢰도가 매우 낮음을 보여준다. 이 시기의 불안정한 시몬의 자아를 카미나의 존재를 통해 자아정체성을

13) 천원돌과 그렌라간, 1화 중 캡처화면

14) 천원돌과 그렌라간, 1화 중 캡처화면

실현해 나가며 카미나의 말을 들은 시몬이 라간을 조종하여 간헐에 맞서는 모습을 통해 서로를 굳게 믿고 있는 두 사람의 관계성을 보여준다.

## 2) 두 번째 자아 성장 과정

두 번째 단계에서는 자아성장과정 중 2단계인 자율성 혹은 수치심을 겪는 단계로 자율성을 경험하며 자아정체성을 실현해 나감과 동시에 수치심과 불안함을 느끼는 단계이다.

아직까지는 온전한 독립주체가 아닌 주변의 조력으로 인해 자존감을 획득할 수 있다.

### ① 배경

8화의 이야기가 펼쳐지는 곳은 지상으로서는 폐쇄된 공간이 아니다. 자신이 원하면 어느 방향으로든 갈 수 있는 심리적 배경이자 정체성을 성장 시킬 수 있는 자율성의 공간이면서 죄책감이나 수치심 또는 갈등을 맞이하게 될 공간임을 암시한다.

배경	지상
키워드 행동, 대사	<p>요코를 향한 연정의 상심  "네가 잘못하면 내가 때려주러 올거야.  그러니까 넌 너를 믿어."  카미나의 죽음<sup>15)</sup></p>

표 3. 8화의 배경과 키워드

즉, 8화에서는 카미나로부터 시몬의 자아가 강제적인 분리를 당하는 내용으로 스토리가 전개된다.

15) 천원돌과 그렌라간, 8화 내용 중 카미나의 대사

16) 천원돌과 그렌라간, 8화 내용 중 화면캡처

17) 천원돌과 그렌라간, 8화 내용 중 화면캡처



그림 11. 카미나와 요코의 키스신<sup>16)</sup>



그림 12. 두 사람의 모습을 바라보는 시몬의 모습<sup>17)</sup>

'요코'는 시몬이 만난 첫 번째 외부인이자 시몬에게 가장 친절했던 여성인물로 시몬의 첫사랑 상대가 된다.

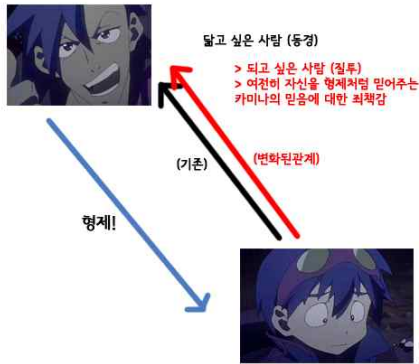


그림 13. 카미나와 시몬의 관계도

하지만 중요한 결전을 앞두고 요코가 카미나에게 좋아하는 마음을 고백하고 그 모습을 시몬이 보게 되면서 카미나에 대한 마음을 강제로 접게 된다. 이 사건을 계기로 시몬과 카미나의 관계에 변화가 생긴다.

## ② 관계성

<그림-13>의 관계도를 보면 1단계에서 유지해 왔던 관계에 변화가 생겼으며, 자아정체성에도 변화가 온 것을 알 수 있다. 이전에는 시몬이 카미나에게 순수한 동경의 대상이자 우상으로 카미나를 대해왔는데 다른 인물과의 관계를 통해 질투를 느끼고 동

시에 죄책감을 가지는 등 부정적인 감정이 섞여 들어간 것을 알 수 있다. 본래 카미나는 시몬에게 신적대상으로서 카미나를 믿음으로서 시몬은 구원받아왔다. 지진으로 인해 가족을 모두 잃은 시몬에게 카미나는 친 혈육과 같은 정과 믿음을 보여주었으며 시몬의 인간관계는 모두 카미나를 통해 형성되어있다.

시몬이 여기까지 온 것에는 카미나에 대한 그런 맹목적인 믿음 덕분이었지만 카미나를 신과 같이 여기고 있던 기존의 상태로서는 시몬과의 애착관계에서 영원히 분리 될 수 없었다. 그런 상황에 변화를 준 것이 바로 요코의 존재이다. 시몬은 요코를 처음 봤을 때부터 좋아하는 마음을 갖고 있었지만 먼저 다가가지 못한다. 자기 자신에 대한 자신감이 부족했기 때문이다. 그런 상황에서 평소 동경하던 카미나와 요코가 입을 맞추는 장면을 목격하는 것은 시몬의 자존감을 바닥까지 떨어지게 만들며 ‘나 주제에’ 라는 생각을 갖게 만든다. 그동안 부족한 시몬의 자존심을 채워주었던 카미나를 향한 믿음도 질투와 죄책감으로 인해 낮아진 상태이다.

그런 시몬의 불안한 내면상태가 라간이 상대 전함을 완벽하게 제어하지 못하게 하였고 패닉에 빠지는 결과를 낳는다. 카미나는 무리하게 최전방에 머물러 있던 대가로 적의 습격을 받고 끝내는 사망하게 된다.

죽기 직전까지도 카미나는 "내가 믿는 너를 믿으라."고 말한다. 시몬에게는 이제 카미나로부터 벗어나기 위한 한 걸음을 떼는 상태에서 자신의 정신적 지주를 잃게 되고, 그 죽음이 자신으로 인한 것이란 죄책감으로 인해 깊은 실의에 빠지게 된다.

시몬의 자아는 일시적으로 길을 잃게 된다. 하지만 카미나로부터의 독립을 위한 발판은 마련해 놓는 결과를 낳게 된다.

### 3) 세 번째 자아 성장 과정

#### ① 배경

세 번째 자아성장의 내용은 11화에 극명하게 드러난다.

이곳 역시 지상이며 애착관계이던 존재와의 완전한 결별을 통

해 자주적인 독립 주체로서의 자아를 발견하는 장이기도 하다. 11화에서는 자기주도적 자아유형이 드러나는 곳이며 동시에 애착 관계 속에서 알게 된 자신의 자존감을 기저에 간직하는 단계이기도 하다.

배경	지상
키워드 행동, 대사	<p>니아와의 만남          “시몬은 시몬으로 괜찮아요.”          “형은 죽었어. 이제 없어. 하지만 이 등에! 가슴에! 하나가 되어 계속 살아가! 구멍을 판다면 하늘까지 뚫으리라. 무덤을 파더라도 그조차 뚫어버리고 나올 수 있다면 나의 승리다! 날 누구라고 생각하는 거냐.          난 시몬이다! 카미나 형이 아냐. 나는 나다! 굴착꾼 시몬이다! ”<sup>18)</sup></p>

표 4. 11화의 배경과 키워드



그림 14. 카미나의 동상을 만드는 시몬의 모습<sup>19)</sup>

<그림-14>에서 보이는 것과 같이 시몬은 무기력하게 지내며 카미나의 모습을 조각하는 행동을 한다. 동상은 흔히 이상화에 사용되는 대물이다. 형태를 물질로서 현실에 남김으로써 그 사람을 잊지 않고 기리는 의미를 가지며 단순한 추억의 회귀보다 이상적 의미가 강한 행위이다. 시몬이 내적으로 가장 안정적인 상태를 보였던 것은 카미나를 애착의 관계로 대했기 때문에 카미나의 죽음 이후 불안정한 시몬의 자아가 본능적으로 과거의 상태로 회귀하려 했던 것으로 해석된다.

18) 천원돌과 그렌라간, 11화 내용 중 시몬의 대사

19) 천원돌과 그렌라간, 11화 내용 중 화면캡처



하지만 이미 요코와의 관계를 통해 신이 아닌 다른 객체로서 카미나를 인식한 시몬은 이상화 행동을 통해서 그의 죽음을 극복해내지 못한다. 시몬은 ‘카미나’가 되어야 한다는 강박에 시달리며 마치 카미나가 죽을 때의 모습처럼 무작정 앞으로 돌격하다 위험을 자초하는 상황을 반복한다.

방황하는 시몬에게 새롭게 나타난 조력자가 '니아'이다. 니아는 시몬의 인간관계에서 처음으로 카미나를 통하지 않고 시몬이 직접적으로 연결된 최초의 인물이라는 점에서 그 의미가 크다.



그림 15,16,17. 천원돌과 그렌라간<sup>20)</sup>

시몬은 앞선 1화의 분석에서 보이듯 타인의 시선에 민감하다. <그림-15><그림-16><그림-17>에서 보이듯 시몬은 끝없이 형과 자신을 비교하며 형을 닮을 수 없는 자신의 한계에 절망하지만 니아는 시몬의 본질을 본다. 이는 카미나와 비슷하지만 앞에서 시몬을 끌어간 카미나와 달리 니아는 시몬이 앞으로 나아갈 때까지 곁에서 지켜봐주고 응원을 해주는 점에서 그 캐릭터성이 다르다.



그림18.시몬을 위해 나서는 니아<sup>21)</sup>



그림19,20. 시몬은 시몬으로도 괜찮아요<sup>22)</sup>

20) 11화 내용 중 화면캡처

시몬 주변의 인물들 중 시몬보다 약한 존재는 흔치 않다.

그들은 시몬이 동경했던 카미나처럼 적에 맞서 싸울 무력을 갖춘 인물들이다. 시몬은 그동안 강해야만 다른 사람을 지킬 수 있다고 생각해왔으나 <그림-18>에서 보이듯 니아는 시몬보다 나약한 존재임에도 불구하고 매번 앞에 나서서 시몬을 구하는 모습을 보여준다. 니아의 이런 행동은 시몬이 강함의 새로운 정의를 내리는데 도움을 준다.

<그림-19><그림-20>와 같이 니아는 니암의 부하에게 잡혀가며 시몬에게 형이 되지 않아도 괜찮다는 말을 건넨다. 결국 니아의 말은 시몬이 완전히 과거의 자아를 벗고 새로운 주체로서 인식하는 계기가 된다.

"형은 죽었어. 이제 없어. 하지만 이 등에! 가슴에! 하나가 되어 계속 살아가!

구멍을 판다면 하늘까지 뚫으리라. 무덤을 파더라도 그조차 뚫어버리고 나올 수 있다면 나의 승리다! 날 누구라고 생각하는거냐. 난 시몬이다! 카미나 형이 아냐.

나는 나다! 굴착꾼 시몬이다! "23)

니아를 구한 뒤 시몬이 외치는 대사를 통해 시몬이 주체적 자아로서 자기주도적 자아 유형으로 진입했음을 알 수 있다.

## 2. 자아 유형과 관계성

위의 분석내용에 근거하여 주인공 캐릭터의 자아성장 과정이 주변부 인물과의 관계성을 통해 어떻게 발달하였는지 정리하여 보면 다음의 단계를 거침을 알 수 있다.

먼저, 1단계 자아성장 단계는 애착존재와의 관계로서 신뢰 혹은 불신의 단계이다.

자신을 인정해주고 자아정체성을 채워주는 촌장과 카미나에게

---

21) 천원돌과 그렌라간, 11화 내용 중 화면캡처

22) 천원돌과 그렌라간, 11화 내용 중 화면캡처

23) 천원돌과 그렌라간, 11화 내용 중 시몬의 대사

는 신뢰와 충성을 다하는 모습을 보이거나 그렇지 않은 다른 인물에게는 불신의 관계를 유지하며 자아성장단계 중 1단계인 애착단계의 정도를 보여주고 있다. 존장과 카미르는 부족한 유아적 자아정체성을 채워주는 역할로 조력자의 캐릭터성을 충실히 실행하고 있다.

환경	한정적이고 폐쇄된 공간에서 순종해야 하는 상태
행동	존장의 사랑을 받기위해 순종, 사랑받기위해 최선을 다함
역량	망글과기를 잘하여 마을 확장에 탁월한 능력을 소유함
가치신념	나를 인정해 주는 사람을 따르면 좋은 일이 생긴다.
자아정체성	자신에 대한 신뢰가 부족함 타인의 평가에 의해 크게 영향을 받음
정신	사람은 사랑받아야 하는 존재라고 생각
관계성	자아를 채워주는 존재와 신뢰관계를 형성

표5. 1단계 관계성에서 나타난 자아 의식 유형 분석표

이 단계에서의 주인공은 사랑받기위해 순종하는 행동을 보이며, 역량 역시 타인의 평가를 위해 발달시키고 자아를 채워주는 존재와 신뢰 관계를 형성하게 된다.

2단계에서 시몬은 애착관계인 시몬과 강제적으로 분리될 수 밖에 없는 환경에 처하게 되면서 자아성장과정 중 2단계인 자율성 혹은 수치심을 겪는 단계로 자율성을 경험하며, 불안함을 느끼고 있다.

환경	폐쇄된 공간에서 벗어나 지상으로 나옴
행동	카미나의 도움으로 본연의 임무를 수행함
역량	질투와 죄책감으로 혼란스러워하며 진함을 무찌름
가치신념	신적 존재와의 분리 됨을 불안해 함
자아정체성	독립을 위한 발판이 마련됨
정신	유아기를 벗어나야 하는 계기를 맞이하며 혼란스러움

표6. 2단계 관계성에서 나타난 자아 의식 유형 분석표

이 단계에서는 표6에서와 같이 아직까지는 온전한 독립주체가 아닌 주변의 조력으로 인해 자존감을 획득할 수 있다.8화에서 부

터는 시몬이 신적 존재인 카미나와의 관계가 변화하면서 이와 같은 단계를 통해 자아정체성이 성장하고 있다. 시몬의 초자아에서 시작된 죄책감은 카미나에 대한 질투나 배신 등의 애정 상실의 감정에 대한 두려움에서 발생된 것으로 보인다.

3단계는 자기주도능력과 죄책감의 단계로 자기주도능력을 확고하고 동시에 완전하지 못한 자신의 선택에 대한 불안함을 동시에 갖게 되는 단계이다.

작품 속 시몬은 끝없이 애착관계의 카미나와 분리된 것에 불안해하며 자신의 한계에 절망하지만 니아라는 시몬의 자아 본질 알아봐 주는 존재와의 관계를 통해 이를 극복하는 단계이다. 수동적인 성장에서 벗어나 독립된 자아로서 세상을 향할 수 있는 자아유형을 니아라는 새로운 존재와의 관계를 통해 보여주고 있다.

환경	무엇이든 선택 가능한 지상
행동	무력이 높지 않아도 정신력으로 이길 수 있다는 것을 실천함
역량	질투와 죄책감으로 혼란스러워하며 전함을 무찌름
가치신념	강한 존재, 자아의 독립성을 새롭게 정의
자아정체성	독립된 새로운 주체로서 인식
정신	독립적이고 진정한 자아의식을 갖게 됨

표7. 3단계 관계성에서 나타난 자아 의식 유형 분석표

시몬보다 물리적으로는 나약한 존재임에도 불구하고 매번 앞에 나서서 시몬을 구하는 니아의 행동은 시몬이 강함의 새로운 정의를 내리는데 도움을 주며 과거의 자아를 벗고 새로운 주체로서 인식하는 계기가 된다. 이 과정은 자아구조에서 공격적 충동이나 초자아의 통제에서 벗어나 이성적 현실 검증을 통한 자아에서 기인된 것으로 분석된다.

니아를 구한 뒤 시몬이 외치는 대사에는 세 가지 의미 있다. 첫째, 카미나의 죽음을 받아들였다. 둘째, 시몬의 캐릭터성을 나타내고 있다. 시몬이 스스로 자신의 캐릭터성에 대한 정의를 내렸다는 부분이 중요하다. 이는 시몬이 스스로의 내면을 들여다보

는 노력에 성공하여 그의 자아를 정의 내리게 되었음을 보여준다. 셋째로, 카미나로부터 시몬의 자아가 완벽하게 독립했음을 보여준다. ‘난 카미나 형이 아닌 나 자신 그 자체’ 라는 대사는 그동안 시몬의 자아가 고민했던 부분이 무엇인지, 그리고 어떤 결론을 내렸는지를 시몬이 직접적으로 관객에게 전달해준다.

### Ⅲ. 결론

본 연구에서는 <천원돌과 그렌라간> 등장하는 주인공 캐릭터들의 관계를 통해 자아유형이 어떻게 변화하며 서로 상호보완적인 스토리를 만들어 가는지 알아보았다.

<천원돌과 그렌라간>에서는 나약한 시몬을 주인공으로 설정하였는데 이는 영웅적인 인물이 관객에게 호쾌하게 보일 수는 있지만 나와 동일시하고 공감을 부르기에는 어렵기 때문이다. 이러한 인물의 자아형성과정은 성장의 한계를 보여주기 때문에 작품이 어느 정도 스토리를 진행 한 후, 중반부 부터 과거로 시간선을 이동하여 보여주는 방식을 취한다. 그러나 <천원돌과 그렌라간>은 성장과정을 스토리의 전반부에 배치 함으로서 후반부 스토리 진행에 속도감을 더하고, 대신 카미나를 통해 시몬의 미성숙함으로 인한 관객의 답답함을 해소시켰다. 그렌라간의 이런 연출은 관객에게 어리고 나약한 시몬에게 나를 대입할 수 있어 시몬이 적을 물리치는 행위에서 공감대를 제공하며 그 뒤 시몬이 취할 행동에 대해서 미리 납득을 시켜 둬으로써 이야기의 순서의 이해를 돕는 이점을 갖는다.

한국의 애니메이션은 영상의 퀄리티와는 별개로 스토리의 흥미 부분에서 관객에게 큰 호응을 불러일으키지 못해왔다. 재미는 그 작품이 가진 긴장감, 심미성 이전에 개연성이 우선되어야 한다. 우리는 특히나, 일본의 애니메이션의 캐릭터가 중심인 스토리의 틀을 유사하게 취했음에도 이야기의 개연성을 만드는 암시를 사건 중심으로 이끌어왔다. 사건의 인과관계가 드러난다면 시간의 흐름대로 스토리를 만들 수는 있으나 결국 인물이 상황마다

선택하게 되는 행동과 대사, 관계성에서 귀납적 합의가 부족하면 그것은 사건의 나열이 될 뿐이다. 인물의 자아정체성에 대한 깊이 있는 통찰과 개연성은 그 캐릭터가 어떤 인물인가, 즉 그 캐릭터의 자아유형에서 나온다.

본 연구는 위와 같은 결론을 성공한 애니메이션 작품 속의 자아형성 과정이 스토리에 미치는 영향에 대한 분석을 통해 증명하였다. 작품 안에 숨어있는 설정들이 관객들이 작품의 흐름을 이해하고 몰입하는데 도움을 준다. 캐릭터 자아에 대한 심도 있는 설정을 기획하는 것은 캐릭터를 더욱 매력적으로 만들고 입체적인 스토리 구성에 도움이 될 것이다.

이러한 시사점에도 불구하고 본 연구의 결과물은 이러한 캐릭터 설정이 모든 장르에 적용될 수는 없다는 한계점이 존재한다.

<천원돌과 그렌라간>의 제작진이 작품에 적용한 것처럼 설정을 효과적으로 전달하기 위한 연출에 대한 연구가 필요하고 작품의 성향에 따라 인물이 주변으로 배제 될 경우 본 연구의 결과물을 적용할 수 없다. 향후 연구에서는 일본 애니메이션이 캐릭터를 어필하는 연출 방법에 대한 분석이 이루어진다면 왜 세계가 일본 애니메이션을 매력적이라고 생각하는지 앞으로의 한국 애니메이션의 스토리 구성에 시사점을 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

## 참고문헌

- 권오성, 「한국 장편 애니메이션의 실패와 재기」, 홍익대학교 영상대학원 : 영상디자인전공 2015.8.
- 김대권, 「에니어그램을 통한 만화 캐릭터 성격연구」, 만화애니메이션 연구, Vol.1- No.23 , 한국만화애니메이션학회, 2011.
- 김대열, 「아동의 자아발달과 사회화 과정에 관한 연구」, 경희대학교, 1982.
- 박노권, 「에릭슨의 사회심리발달 8단계 이론의 분석」, 신학과 현장, Vol.8.No-1998, 197-226.
- 서은중, 「자아개념과 죄책감에 관한 일 연구」, 고려대학교 교육대학원

석사학위 논문, 1981.  
 안휘수, 「일본과 미국 애니메이션의 서사특징 비교연구: 지브리와픽사  
 애니메이션의 차이점을 중심으로」, 중앙대학교 일어일문학과 일본  
 문화전공석사학위논문(2013, 8), pp.26 - pp.39  
 최수영, 「한국과 일본의 生死起源神話스토리텔링 연구 = A Study on  
 the Life and Death Mythogenesis Storytelling Between Korea and  
 Japan」, 원광대학교 일반대학원 : 한국문화학과 석사학위논문,  
 2014.  
 홍륜영, 「메카닉 애니메이션 분석 및 발전가능성에 관한 연구(한국과  
 일본 메카닉 애니메이션을 중심으로)」, 동의대학교 일반대학원 :  
 디지털미디어공학과 석사학위논문, 2010, 2  
 google, www.google.co.kr, 검색어 : 니아, 시몬, 요코, 자아, 천원돌과  
 그렌라간, 카미나  
 RISS, http://www.riss.kr/index.do 검색어 : 애니메이션, 서사, 스토리,  
 일본, 미국, 메카닉  
 나무위키,  
<https://namu.wiki/w/%EB%82%98%EB%AC%B4%EC%9C%84%ED%82%A4:%EB%8C%80%EB%AC%B8>, 검색어:천원돌과그렌라간2016.10.30.  
<https://namu.wiki/w/%EC%B2%9C%EC%9B%90%EB%8F%8C%ED%8C%8C%20%EA%B7%B8%EB%A0%8C%EB%9D%BC%EA%B0%84>  
 다음, www.daum.net 검색어 : 천원돌과 그렌라간 2016.11.1.  
 두산백과, 검색어 <자아>, <초자아>  
 <천원돌과 그렌라간> (天元突破グレンラガン, 2007)

## ABSTRACT

### Analysis of types of conscious and relationship in animation - Focusing on TV series <Tengen Toppa Gurren Lagann>

Park, Sung-Won

This study aims to study the relationship and narrative structure through types of conscious shown through characters of animation.

Regardless of professional knowledge, animation viewers are able to decide sympathy cognitively during watching. There are previous studies examining elements regarding the sympathy felt by viewers, "how much sympathy one feels about the story" conveyed by character is one of the most significant element.

"Sympathizing" is reacting to the emotion of character, which does not concentrate on visual phenomenon revealing from appearance and mise en scene, but from "conscious" establishing relationship from behavior and practice. In other words, it starts from in-depth insight regarding the types of conscious and relationship between characters.

Therefore, this thesis aims to analyze the types of conscious of main character Simon of Japanese animation <Tengen Toppa Gurren Lagann> which was aired in Korea in 27 episodes, and analyze how it conducted meaning structuralization of relationship with surrounding characters in the growth process of every episode.

When analyzing the animation, the study concentrated on analyzing the conscious formation process of character, completeness of relationship and structure rather than the plot or power of delivery of direction, to insist that animation should not only convey humor or fun but secure the in-dept self discernment.

Keyword : Animation, character, ego

박성원  
호서대학교 애니메이션학과 교수  
(31499) 충청남도 아산시 배방읍 호서로79번길20  
호서대학교 조형관 204호  
seesaw@hoseo.edu



논문투고일 : 2016.11.01.  
심사종료일 : 2016.12.05.  
게재확정일 : 2016.12.05.