

## 시리즈애니메이션 등장인물의 역할 및 욕구변화에 대한 연구 쿠팡팬더 시리즈애니메이션 사례를 중심으로

- I. 서론
  - II. 이론적 배경
  - III. 실증 분석
  - IV. 결론
- 참고문헌  
ABSTRACT

공현희\*

### 초 록

본 연구는 시리즈 애니메이션에 등장하는 캐릭터들의 역할과 추구가치의 변화양상에 대한 것이다. 등장인물의 역할과 행동 분석을 위해 그레마스 행위소모형을 분석 도구로 사용하였고, 이를 통해 분석된 등장인물의 역할과 행위가 추구하는 가치가 무엇인지를 매슬로우의 욕구 5단계 이론을 활용하여 분류하였다. 끝으로, 시리즈를 거듭하며 나타난 등장인물들의 역할, 행동, 가치의 변화를 설명하기 위해 1편부터 3편에 이르는 시리즈 전체의 서사구조를 조지프 캠벨의 단일신화론을 활용하여 분석하였다. 이를 위해, 국내에서 개봉된 장편애니메이션 중 <쿠팡팬더> 시리즈를 사례로 캐릭터들의 역할의 변화와 추구가치의 변화를 분석하였다.

그 결과, <쿠팡팬더> 시리즈 애니메이션의 조연급 등장인물들이 추구하는 가치의 변화는 일관성이 없거나 큰 변화가 없었던 반면 주인공의 욕구는 시리즈가 거듭될수록 보다 상위의 가치를 바라는 일관적인 변화양상이 관찰되었다. 이는 연구 대상 애니메이션시리즈가 주인공의 환골탈태, 헤어질 가족과의 재결합이라는 두 개의 큰 이야기흐름을 가진 세 편의 에피소드이기 때문이다. 또한, 주인공의 욕구가 에피소드를 겪으면서 점차적으로 상위의 가치를 지향하는 것은 단일신화론의 세 단계에서의 주인공의 기대행동(자각, 성취감, 궁극의 자유)으로 설명이 될 수 있을 것이다. 즉, 주인공은 세 편의 애니메이션 시리즈를 통해 보다 상위의 가치를 지향하게끔 구조지어 졌다고 볼 수 있다.

주제어 : 시리즈애니메이션, 단일신화, 매슬로우, 기대행동

# I. 서론

## 1. 연구 배경

최근까지 개봉된 역대 영화들의 흥행실적을 살펴보면 시리즈 영화의 약진이 두드러짐을 알 수 있다. 특이한 것은 박스오피스 모조에서 집계한 전세계 역대 흥행실적 상위 10개 영화 중 시리즈 영화 6개가 포함되어 있으며, 애니메이션분야 또한 상위 10개 중 절반을 시리즈 애니메이션이 차지하고 있다. 애니메이션 <미니언즈>가 2010년 개봉되었던 애니메이션 <슈퍼배드>에 등장했던 조연 캐릭터를 주연으로 하는 스핀오프 애니메이션임을 감안하면 <미니언즈> 또한 시리즈 애니메이션으로 보아야 할 것이다.

순위	영화 전체			애니메이션		
	작품명	개봉년도	흥행실적	작품명	개봉년도	흥행실적
1	아바타	2009	\$2,788M	겨울왕국	2013	\$1,277M
2	타이타닉	1997	\$2,187M	미니언즈	2015	\$1,159M
3	스타워즈: 깨어난 포스	2015	\$2,066M	토이스토리3	2010	\$1,063M
4	주라기공원	2015	\$1,670M	라이언킹	1994	\$988M
5	어벤져스	2012	\$1,520M	니모를 찾아서	2003	\$937M
6	분노의질주7	2015	\$1,516M	슈렉2	2004	\$920M
7	어벤져스: 에이지오브울트론	2015	\$1,405M	주토피아	2016	\$890M
8	해리포터와 죽음의 성물 2편	2011	\$1,342M	아이스에이지: 공룡시대	2009	\$887M
9	겨울왕국	2013	\$1,277M	아이스에이지: 대륙의 이동	2012	\$877M
10	아이언맨3	2013	\$1,215M	인사이드아웃	2015	\$857M

표 1. 영화/애니메이션 역대 세계 흥행 순위<sup>1)</sup>

\* 이 논문은 2016년도 백석대학교 대학연구비에 의하여 수행된 것임

1) 박스오피스모조(www.boxofficemojo.com), 2016년 4월

시리즈 영화나 애니메이션 제작의 확산추세는 어떻게 설명해야 할까? 이는 영화산업의 리스크 매니지먼트 관점에서 이해할 수 있다. 영화는 경험재의 성격을 갖는다.<sup>2)</sup> 실제로 효용을 경험해보지 않으면, 즉 실제로 영화를 보기까지는 관람객들의 만족도가 어느 정도일 지 측정하기 어렵다. 그런 반면, 영화는 천문학적인 투자가 선행되어야 한다. 캐스팅, 로케이션비용, 컴퓨터그래픽 등 제작비, 마케팅비용까지 과거와는 차원이 다른 큰 투자 규모는 자칫 한번의 흥행실패가 제작/배급사의 명운을 결정하기도 한다. 이에, 시리즈 영화, 애니메이션은 흥행에 성공한 전작의 브랜드파워를 등에 업고 실패의 가능성을 줄이고자 하는 제작사들의 기획의도가 담겨 있다고 볼 수 있다.

하지만, 시리즈 제작물이 반드시 성공을 담보하지는 않는다. 한계효용 체감의 법칙 때문이다.<sup>3)</sup> 시리즈물의 특성상 전작의 내용과 단절되어서도 안 되지만 지나치게 전작과 유사해도 흥행에 실패한다. 관람객들이 식상하게 받아들이기 때문이다. 그런 관점에서 전작에 등장했던 캐릭터가 등장하지 않거나 주연급 출연배우가 교체되는 것도 위험부담이 높지만, 새로운 조연 캐릭터가 추가되거나 전작을 능가하는 악역의 등장 없이는 흥행이 어렵다.

이처럼 시리즈물은 변화와 연속성이라는 두 마리 토끼를 쫓아야 한다. 하지만, 시리즈물은 통상적으로 전작에서 제거된 악역을 대신할 새로운 악역의 등장이나 이야기 전개의 차별적 요소로 새로운 조연을 들이는 것 등을 제외하고는 캐스팅이나 등장인물 면에서 많은 변화를 주기 어려운 것이 현실이다. 장편 애니메이션 작품에서 등장인물의 전형성은 유지하면서도 서사구조의 흐름이나 시각적 요소를 활용하여 등장인물의 역할을 전략적으로 변화시켜 나가듯<sup>4)</sup> 시리즈 애니메이션 제작물들도 전편보다 강력한 힘을 가진 새로운 악역의 등장이나 주인공이 헤쳐 나가야 할 보다 어려운 난관 또는 주인공이 달성해야 할 더 상위의 목표나 가

2)장병희, 『영화흥행요인, 커뮤니케이션북스, 2015, p.35

3)장병희, 앞의 책, p.39

4)박형동, 『애니메이션 캐릭터의 역할변화 연출에 내재된 시각적 대위법』, 만화 애니메이션연구 35호, 2014, p.164

치를 제시하는 서사구조를 고안해 냄으로써 관객들이 속편에 몰입할 수 있도록 하고 있다.

## 2. 연구 목적 및 방법

본 연구는 시리즈 애니메이션의 서사구조에 주목한다. 새로운 악역 등을 제외한 기존 등장인물들은 전작과의 연속성을 유지하는 수단으로 볼 수 있으며, 주인공에게 새롭고 더 어려운 과제를 제시하고 해결책을 찾아가도록 하는 서사구조는 전작과의 차별화 수단으로 볼 수 있다. 서사구조는 등장인물과 등장인물들의 행동으로 구성되므로, 전작에 등장했던 등장인물들이 속편에서는 어떤 역할을 부여받고 어떻게 문제를 해결해 나가거나(주인공) 이를 돕는 지(조력자) 등의 행동들을 연구한다. 속편이 전작의 서사구조를 어떻게 더 진화/혁신시키면서 관객의 호응을 이끌어 내고자 하는 지를 볼 것이다. 이에, 본 연구는 시리즈애니메이션 등장인물들의 역할과 행동이 시리즈의 전개에 따라 전편과 속편에서 어떤 차이를 보이는지와, 서사구조가 어떻게 확장되어 가는 지를 살펴봄으로써 향후 우리나라에서도 다양한 시리즈애니메이션 작품들의 네러티브 기획에 참고가 될 방향성을 제시하고자 한다.

이를 위한 연구대상 작품은 <겨울왕국>(2014)을 제외하고 국내에서 개봉된 시리즈애니메이션 중 가장 많은 관객을 동원한 <쿵푸팬더> 시리즈<sup>5)</sup>를 선정하였다. <쿵푸팬더1>(2008)은 국내에 처음 개봉했을 당시 관객 465만명을 동원하였고, 이어서 <쿵푸팬더2>(2011)는 505만명을 동원하여 전작을 넘어서는 흥행을 기록하였으며 최근 개봉되었던 <쿵푸팬더3>(2016)는 아쉽게도 전작의 흥행에는 미치지 못 하는 관객 398만명 동원에 그쳤으나 쿵푸팬더 시리즈는 역대 국내개봉 시리즈애니메이션 중에서는 대중적으로 가장 성공한 작품으로 평가받고 있다.

---

5) 영화진흥위원회(www.kobis.or.kr), 2016년 4월



**쿵푸팬더1**  
 개봉시기: 2008년6월  
 제작/배급: 드림웍스  
 세계 흥행실적: 6억3천만불



**쿵푸팬더2**  
 개봉시기: 2011년5월  
 제작/배급: 드림웍스  
 세계 흥행실적: 6억7천만불



**쿵푸팬더3**  
 개봉시기: 2016년4월  
 제작/배급: Fox  
 세계 흥행실적: 5억불

그림 1. 연구대상 작품:쿵푸팬더 시리즈

본 연구에서는 쿵푸팬더 시리즈 애니메이션 각 편의 서사구조를 살펴보면서 작품에 등장하는 주인공을 비롯한 캐릭터들의 역할과 행동의 변화양상을 살펴보았다. 특히, 이야기를 전체적으로 이끌어가는 주인공 포우와, 역할 비중이 높은 주변캐릭터들에 대해 상세히 분석하였다. 서사구조 분석에는 그레마스(Algirdas Julius Greimas)의 행위소모형을 분석도구로 사용하였고, 이를 통해 분석된 등장인물의 역할과 행위가 추구하는 가치가 무엇인지를 매슬로우(Abraham H. Maslow)의 욕구 5단계 이론을 활용해 분류하였다. 마지막으로 시리즈를 거둬하며 나타난 등장인물들의 역할, 행동, 가치의 변화를 설명하기 위해 1편부터 3편에 이르는 시리즈 전체의 서사구조를 조지프 캠벨(Joseph Campbell)의 단일신화론 관점에서 연구하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 그레마스의 행위소 모형 이해

그레마스는 프롭이 러시아의 기담을 바탕으로 분석한 31개 기능목록을 레비스트로스가 제시한 계열관계를 바탕으로 보다 일반화시켜 기능모형을 정립하였고, 기능을 수행하는 행동자들의 관계를 규명하여 행위소모형을 제시하였다.<sup>6)</sup> 행위소모형은 그 적용 범위에 있어서 일반적인 거의 모든 텍스트에 적용시킬 수 있게 되었다는 점에서 보편성을 획득한 모델로 평가받는다. 행위소모

6) 박인철, 『파리학과파의 기호학』, 민음사, 2003, pp.129~157.

형은 프롭의 지나치게 세부적이고 구체적인 이론을 레비스트로스의 신화 분석에 사용한 계열관계를 활용하여 기능들 간 계열관계와 통합관계를 기준으로 일반화하는 성과를 보여주었고, 그 결과 일반적인 모든 텍스트에 적용시킬 수 있게 되었다는 점에서 보편성을 획득한 모델이다.

그레마스는 계열관계와 통합관계를 이루는 기능이 어떤 등장인물에 의해 수행되고 있는지를 분석하고, 등장인물들을 이원대립 구조로 단순화시켜 행위소(actant)를 도출했는데, 주체, 대상, 발령자, 수령자, 원조자, 대립자가 행위소가 된다. 주체는 기능의 통합관계로서 시련을 받아들이고 극복하는 연기자이며 인격이 부여된 존재가 맡게 된다. 주체와 대상은 주인공과 찾는 인물에 해당된다. 그레마스는 결핍상태에 있는 주체가 대상을 얻으려 하는 욕망 혹은 추구에 의해 담화가 진행된다고 이해했다. 한편, 대상을 주는 자와 받는 자는 전달이라는 축에 의해 발령자와 수령자로 연결된다. 주체가 대상을 얻는 과정을 돕거나 방해하는 등장인물들은 능력이라는 축에 의해 연결된 원조자와 대립자로 구분된다. 이러한 여섯 개의 행위소로 이루어진 행위소모형은 다음과 같이 도해가 가능하다.<sup>7)</sup>

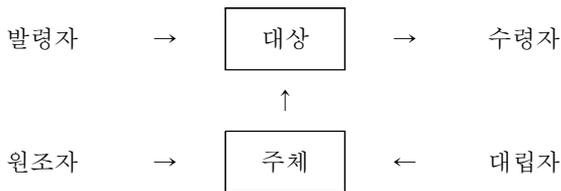


그림 2. 그레마스 행위소모형

이를 보다 간단히 이야기하면, 발령자는 수령자에게 일정한 과업을 수행할 것을 위임하고, 주인공은 이 과업의 수행을 받아들임으로써 주체가 된다. 과업을 수행하는 시련의 과정에서 주체는

7) 박인철, 앞의 책, p.156.에서 재인용

원조자의 도움을 받기도 하고 대립자로부터 방해를 받기도 한다.

## 2. 매슬로우의 욕구단계이론

매슬로우는 1943년 사람에게 동기를 부여하려면 단계별로 상승하는 인간의 욕구를 제대로 이해해야 한다는 욕구단계설을 주장하였다. 인간의 욕구는 낮은 단계의 욕구로부터 시작하여 그것이 충족됨에 따라서 차츰 상위단계로 올라간다는 것이다. 즉, 인간 행동은 각자의 필요와 욕구에 바탕을 둔 동기(motive)에 의해 유발되고, 이러한 인간의 동기에는 위계가 있어서 각 욕구는 하위 단계의 욕구들이 어느 정도 충족되었을 때 비로소 지배적인 욕구로 등장하게 되며 점차 상위욕구로 나아간다고 보았다. 매슬로우는 인간의 욕구를 생리적 욕구, 안전 욕구, 소속 및 애정 욕구, 자존 욕구 등 5단계로 구분하였으며, 가장 고차원적인 상위 욕구를 자아실현 욕구로 보았다.<sup>8)</sup> 다섯 가지 욕구의 내용은 다음과 같다.

구분	욕구내용
1단계	생리적 욕구(Physiological Needs)로서 의식주 생활에 관한 욕구 즉, 본능적인 욕구
2단계	안전의 욕구(Safety Needs)로서 신체적/감각적인 위협으로부터 보호되고 안전해지기를 바라는 욕구
3단계	소속감과 애정의 욕구(Belongingness and Love Needs)로서 집단을 만들고 동료들로부터 받아들여지고 싶다는 욕구. 인간은 사회적 존재이므로 어디에 소속되거나 자신이 다른 집단에 의해서 받아들여지기를 원하고 동료와 친교를 나누고 싶어 하며 이성간의 교제나 결혼을 갈구하게 됨
4단계	존경의 욕구(Esteem Needs)로서 내적으로 자존, 자율을

8) [네이버 지식백과] 매슬로의 동기이론 [Maslow's motivation theory] (시사상식사전, 박문각)

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=937550&cid=43667&categoryId=43667>

	성취하려는 욕구(내적 존경욕구)나 외적으로 타인으로부터 주의/인정을 받으며 집단 내에서 어떤 지위를 확보하려는 욕구(외적 존경욕구)
5단계	자아실현의 욕구(Self-Actualization Needs)는 가장 높은 단계의 욕구로서 자기만족을 느끼는 단계이며, 자신이 이룰 수 있는 것 혹은 될 수 있는 것을 성취하려는 욕구로써 자신의 잠재력을 극대화하여 자아를 완성시키려는 욕구

표 2. 매슬로우 욕구단계이론

### 3. 조지프캠벨의 단일신화론

조지프캠벨은 수많은 영웅신화 연구를 통해 대부분의 영웅신화에 공통적인 서사구조 즉, 원형이 있음을 주장<sup>9)</sup>하였다. 즉, 각 영웅신화의 근본적인 구조와 단계는 유사하며 이를 크게 3단계, 세부적으로는 17단계로 세분화하여 단일신화론(Monomyth)를 제시하였다.

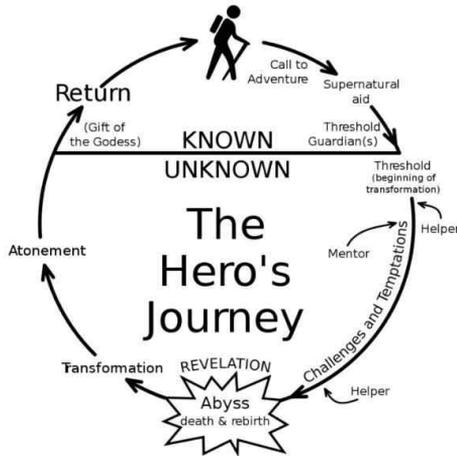


그림 3. 조지프캠벨의 영웅신화론

9) 선정우 역, 『캐릭터메이커』, 북바이북, 2014, p.148

조지프 캠벨의 의하면 영웅들은 신화 속에서 출발(Departure), 확장 또는 전개(Initiation), 회귀(Return) 세 단계를 거친다. 출발 단계는 영웅이 모험을 시작하기 이전단계로서 평범한 일상에서 미지의 모험의 세계로 나아가는 과정, 또는 변신하는 과정을 말한다. 확장 또는 전개 단계는 영웅이 주어진 과제를 해결하는 과정, 즉 영웅이 성배 등과 같은 중요하고 요긴한 무엇(Boon)을 성취하는 모험의 과정이며, 마지막으로 회귀는 성취한 것을 갖고 다시 원래의 현실세계로 복귀하는 단계이다. 이러한 세 단계는 단일신화론의 상위과정을 구성하고 있으며 각 상위단계 아래 총17개의 하위단계는 아래 도표<sup>10)</sup>와 같다.

단계구분		내용
Departure (출발)	The call to adventure	영웅이 평범한 일상에서 살아가던 중, 새로운 세계로 가게 되는 정보 등을 얻는 단계
	Refusal of the call	모험에 나설 것을 요청받지만, 현실세계에 대한 미련으로 도전을 거부하는 단계
	Supernatural aid	모험에 나설 것을 결심하자 주변에 조력자나 부적 등이 등장하는 단계
	Crossing the threshold	현실세계와 미지의 세계의 경계선을 넘는 단계
	Belly of the whale	영웅적인 존재로의 재탄생 단계
Initiation (확장 /전개)	The road of trials	영웅의 역할을 수행하기 위한 훈련, 역경, 고난의 단계
	The meeting with the goddess	사랑의 대상을 발견하는 단계
	Woman as	과업 달성을 방해하는 유혹의 단계

10) [Wikipedia] 단일신화론(Monomyth) <https://en.wikipedia.org/wiki/Monomyth>

	temptress	
	Atonement with the father	절대적인 힘을 상징하는 대상과 조우하는 단계
	Apotheosis	회귀 전에 갖는 세속적인 평안함을 느끼는 단계
	The ultimate boon	모험의 궁극적 목표를 달성하거나 무언가를 쟁취하는 단계
Return (회귀)	Refusal of the return	일상으로의 복귀를 거부하는 단계
	The magic flight	Boon을 갖고 미지의 세계에서 탈출하는 단계
	Rescue from without	탈출과정에서 취약해진 영웅을 조력자가 나타나 도와주는 단계
	The crossing of the return threshold	현실로의 회귀를 위한 경계선을 넘으며 Boon을 사용하는 지혜를 얻는 단계
	Master of two worlds	초월적인 영웅으로의 재탄생 단계
	Freedom to live	영웅이 모든 것으로부터 초연해지는 단계

표 3. 단일신화론의 17단계

이러한 영웅의 일대기는 지금까지 보아 온 히어로물이나 어드벤처물 등 수많은 장르 영화/애니메이션은 물론 TV드라마에서도 흔하게 볼 수 있다. 조지루카스 감독이 <스타워즈> 시리즈를 구상할 당시 이미 조지프캠벨의 단일신화론을 토대로 하였다는 사실<sup>11)</sup>은 유명한 일화가 되었다.

### Ⅲ. 실증 분석

#### 1. 쿵푸팬더1

국수집을 하는 아버지 아래에서 일을 도와주던 포우는 용의 전사 선발장소에 구경을 갔다가 뜻하지 않게 용의 전사로 간택된

11) 선정우 역, 앞의 책, p.151

다. 이후 포우는 최고의 쿵푸 파이터가 되기 위해 수련을 받으며 전체 서사구조의 주체로서의 역할을 수행한다. 포우는 평소에도 무적 5인방을 동경하며 쿵푸에 대한 꿈을 갖고 살지만 막연한 동경의 대상일 뿐 현실과는 거리가 멀었다. 하지만, 막연한 동경을 추구가 가능한 대상으로 만들어 준 것은 우구웨이 대사부가 포우를 용의 전사로 간택해 주었기 때문이다. 포우가 추구하는 대상은 최고의 쿵푸 파이터이며 그렇게 됨으로써 마을의 평화에 위협이 되는 타이령을 물리치는 것이다. 결국, 이 과업을 포우에게 위임한 우구웨이 대사부는 발령자가 되며, 이를 수명한 포우는 주체와 더불어 수령자의 역할을 함께 맡게 된다.



그림 4. <쿵푸팬더1> 주요장면

원조자의 역할은 우구웨이 대사부, 사부 시푸, 타이그리스가 맡는다. 우구웨이 대사부는 포우를 용의 전사로 간택했을 뿐만 아니라 포우의 내면에 잠재해 있는 정신적 열등감과 한계를 극복하게 도와주며, 사부 시푸에게도 포우에 대한 신뢰를 갖고 수련시킬 수 있도록 하는 역할을 한다. 우구웨이 대사부에게서 깨달음을 받은 사부 시푸는 포우의 상황에 맞는 수련법을 통해 포우가 용의 전사가 될 수 있도록 도와주며, 타이그리스를 포함한 무적 5인방은 포우가 용의 전사로서의 역할을 자각하는 데 도움을 준다. 한편, 타이령은 포우로부터 용의 문서를 빼앗고 마을을 파괴하려는 대립자의 역할을 수행한다. 이러한 내용을 그레마스의 행위소모형에 대입하여 이해해보면 다음과 같이 도해할 수 있다.

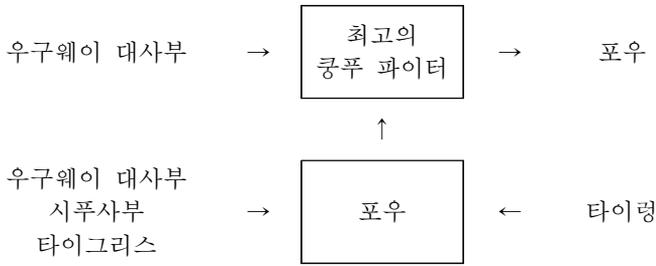


그림 5. <풍푸팬더1> 행위소모형에 의한 등장인물의 역할

주체인 포우는 인자한 아버지 밑에서 안정적인 삶을 살고 있다. 아버지의 바램대로 국수집을 가업으로 이어 받는다면 안정적인 미래도 보장되어 있다. 하지만, 포우는 그러한 안정적인 삶에 만족하지 않는다. 무적 5인방을 동경하며 자신도 쿵푸를 통해 사회적으로 인정받고 싶어한다. 다만, 현실과의 괴리가 클 따름이다. 시푸 사부는 우구웨이 대사부의 죽음 이후 그 뒤를 이어 마을의 평화와 용의 전사를 키워내야 하는 막중한 리더로서의 역할을 맡고 이의 수행을 위해 노력한다. 타이그리스는 무적의 5인방을 이끄는 리더로서 용의 전사로 간택되지 못함으로써 스승인 시푸 사부의 기대에 부응하지 못한 것에 대한 자책감을 느낀다. 이에, 용의 전사가 간택된 포우가 타이령을 막을 수 있는 능력자가 아니라는 생각을 하며 5인방을 이끌고 타이령을 막는 역할을 자처하게 된다. 즉, 리더로서의 역할을 자임하는 것이다. 타이령은 인정받고자 하는 욕구가 지나치게 강해서 자신을 인정하지 않는 우구웨이 사부와 이를 무력하게 받아들이는 시푸 사부에 대한 분노로 마을을 파괴하고 복수심에 사로 잡힌다. 이러한 외적 상황과 행동패턴을 통해 파악한 등장인물들의 성취욕구를 정리하면 다음 도표와 같다.

등장인물	사회적 외부환경의 자극	행동패턴	역할유형	성취 욕구
포우	가업을 이어 받기를 바라는 아버지의 바람 준비되지 않은 상황에서 용의 전사로 간택됨	스스로 한계를 부여하고, 자신의 새로운 역할을 자각하지 못 하나 주변의 도움으로 이를 받아들일게 됨	주체, 수령자	3단계
시푸사부	뜻하지 않은 제자의 등장 우그웨이 대사부의 죽음으로 리더의 역할 부여받음	부조리한 현실에 대한 빠른 자각 자신의 역할에 대한 인식을 행동으로 연결	원조자	4단계
타이그리스	포우의 등장으로 전사로 간택되지 않음	무적 5인방의 리더로서의 역할, 스승의 기대에의 부응을 위해 적극적으로 행동함	원조자	4단계
악당 (타이령)	유아기 시절의 성장 트라우마 전사로 받아 들여지지 못 함	현실을 받아 들이지 못하고 분노로 이를 표출 스스로 용의 전사를 자임	대립자	3단계

표 4. <쿵푸팬더1> 등장인물의 역할 및 욕구 분석

## 2. 쿵푸팬더2

포우는 용의 전사가 되어 무적 5인방과 함께 평화의 계곡을 지키며 수련을 계속해 가던 중 로드센이 마을을 약탈하고 위대한 쿵푸 사부들을 제거하고 있다는 소문을 듣게 된다. 이에, 포우는 비밀병기로 무장한 로드센을 무찌르고 마을을 구하기 위해 무적 5인방과 길을 떠나는데 과거의 기억을 되살리는 과정에서 돌아가신 부모를 떠올리며 괴로워한다.



그림 6. <쿵푸팬더2> 주요장면

포우는 쿵푸팬더2에서도 주체인 주인공 역할을 맡는다. 로드센의 유모이자 예언가 역할을 하는 인물은 포우와 로드센의 운명을 예고하면서 발신자 역할을 한다. 사부 시푸, 타이그리스를 포함한 무적 5인방은 변함없이 포우의 강력한 조력자 역할을 한다. 로드센은 어찌 보면 1편의 타이령에 비해 외양 면에서 나약해 보일지 모르나 화약대포라는 비밀병기를 갖추고 중국 정복이라는 야욕을 위해 어떤 일이든 하는 대립자 역할을 맡는다.

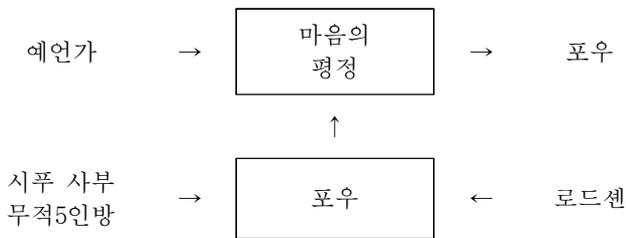


그림 7. <쿵푸팬더2> 행위소모형에 의한 등장인물의 역할

포우는 이제 용의 전사가 되어 쿵푸 수련에 매진을 한다. 전편에서 사회적인 역할에 대해 기대를 받고 이에 부응하고자 하는 욕구는 성취된 듯 보인다. 하지만, 사부 시푸가 말하는 내면의 평화 면에서는 부모에 대한 복수심 등 평정을 찾지 못 한다. 결국, 2편 전체를 구성하는 포우의 이야기는 내면의 평화를 이루기 위해 스스로를 통제하고 조절할 수 있는 내적 성숙을 찾아가는

것이다.

우구웨이 대사부의 뒤를 이어 평화의 계곡의 지도자가 된 시푸사부는 포우가 마음의 평정을 찾아가는 데 있어 롤모델의 역할을 한다. 포우로 하여금 자신이 아직도 깨닫지 못한 무엇인가가 있음을 자각하게 해 주는 역할인 것이다. 그런 면에서 시푸사부도 자신에 대한 절제력을 추구하는 모습을 보인다. 타이그리스와 무적 5인방은 내면의 혼란을 겪어 팀 전체를 때로는 위기에 빠뜨리기도 하는 포우에게 무한 신뢰를 보이며 팀의 결속을 유지하고 포우의 과업 수행에 도움을 준다.

로드센은 오히려 안전욕구를 갖고 있다. 자신이 계곡을 통치함에 있어 팬더가 위협이 될 것이라는 예언을 막기 위해 팬더 일족을 몰살하고 계속해서 팬더를 제거하려는 모습은 결국 안전에 대한 욕구의 발현으로 볼 수 있다.

등장인물	사회적 외부환경의 자극	행동패턴	역할유형	성취 욕구
포우	부모를 살해한 복수의 대상으로서 로드센의 등장	내적 갈등으로 과업의 수행에 차질을 빚기도 하지만 결국은 내면의 평화를 달성	주체, 수령자	4단계
시푸사부	우구웨이 대사부 사후의 평화의 계곡에 새로운 위협이 닥침	포우의 내적 성숙에 대한 관심을 갖고 이를 지도함	원조자	4단계
타이그리스	포우의 때론 무모하고 이해할 수 없는 행동으로 인해 팀이 위기에 빠지는 경우 발생	포우에 대한 신뢰를 보임	원조자	3단계
로드센	자신이 세계를 지배할 수 없다는 예언	자신의 안정과 평화를 위한 복수	대립자	2단계

표 5. <쿵푸팬더2> 등장인물의 역할 및 욕구 분석

### 3. 쿵푸팬더3

포우는 돌아가신 줄만 알았던 아버지를 우연히 만나게 된다. 그리고, 악당 카이를 물리칠 비법을 알고 있다는 친아버지의 말에 따라 양아버지와 함께 친아버지와 팬더들이 모여 사는 비밀스러운 마을에 가게 된다. 이곳에서 포우는 자신의 동족인 팬더들과 행복한 시간을 보내게 된다. 그러나, 결국 이는 아버지가 포우를 팬더들의 마을에 데려 오기 위한 거짓말임이 드러나고, 이제 포우는 악당 카이에 대응하기 위해 팬더들에게 쿵푸를 전수하는 일까지 해야 하는 상황에 처하게 된다.



그림 8. <쿵푸팬더3> 주요장면

이는 이야기의 초입에 사부 시푸가 포우에게 이제는 마스터가 되도록 제안하는 것과 일맥상통한다. 이제 진정한 쿵푸 마스터의 자리를 놓고 주인공 포우와 악당 카이의 대결이 남아 있는 것이다. 악당 카이는 쿵푸 마스터들을 하나하나 제거하며 쿵푸의 기를 빼앗아 자기 것으로 만드는 방법을 사용하고, 반대로 포우는 자신이 아는 바를 남들에게 전수해 주면서 마스터의 길로 나아가게 된다. 결국, 포우는 카이의 공격으로 생명의 위협을 받지만 팬더들의 도움으로 사후세계에서 돌아오고, 사후세계에서 만난 우그웨이 대사부로부터의 깨달음으로 기를 터득하여 카이를 물리친다.

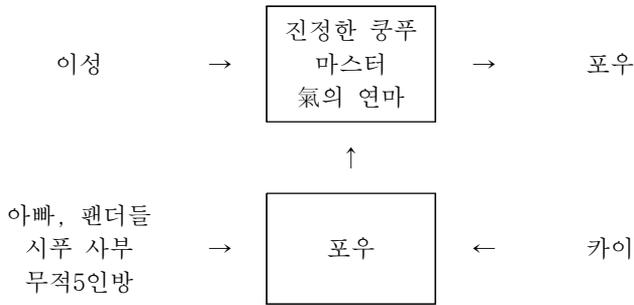


그림 9. <쿵푸팬터3> 행위소모형에 의한 등장인물의 역할

쿵푸팬터3편에서 포우는 자아실현의 단계로 나아간다. 카이나 포우나 진정한 쿵푸 마스터가 되고자 하나 그 방법론은 서로 달랐다. 기의 연마는 남들로부터 빼앗거나 밖으로부터 얻어 내는 것이 아니라 내것을 남에게 베풀고 나누면서 공존하려고 할 때 진정한 기를 연마할 수 있으며 존경받는 마스터가 될 수 있다는 것이다. 이는 전편에서의 외부로부터의 존경, 특정 지위의 확보보다는 상당히 높은 차원의 욕구로 볼 수 있다.

시푸 사부는 이번에도 포우의 롤모델 역할을 한다. 스스로 자신의 마스터 지위를 포우에게 물려주기도 하고, 마을을 지키기 위해 자신을 희생하기도 한다. 누군가에게 보여지는 모습보다는 스스로 가치를 부여하고 이를 실현하기 위해 행동한다. 타이그리스를 포함한 무적5인방은 변함없이 포우의 조력자 역할을 한다. 포우에 대한 우정과 신뢰는 전편보다 더 깊어진 것처럼 묘사되며, 특히 타이그리스는 포우의 자아실현에 있어 필요한 정보의 제공, 대화의 상대가 됨으로써 큰 역할을 하고 있다. 이러한 타이그리스 등의 모습은 시푸 사부, 포우, 무적5인방으로 구성되는 커뮤니티의 상호 신뢰와 팀웍의 근간이 된다.

카이는 이승에서 이루지 못한 쿵푸 마스터가 되기 위해 사후 세계에서까지 결투를 일삼는 등 자기실현에 매진하는 모습을 갖고 있다. 이미 여러 마스터 중 한명으로 인정은 받고 있으나 그

의 욕구는 그 정도수준에 머물러 있는 것이 아니라 유일한 진정한 마스터가 되는 것이다. 이러한 자신의 욕구를 충족시키기 위해 카이는 수단과 방법을 가리지 않는다.

등장 인물	사회적 외부환경의 자극	행동패턴	역할유형	성취욕구
포우	카이를 물리치고 진정한 쿵푸 마스터가 되어야 하는 사명과 동족들과의 평안한 삶 사이에서의 갈등	자신의 역할을 자각하고 동족의 평화와 안정을 위한 것이 무엇인 지를 깨달아 기를 수련함	주체, 수령자	5단계
시푸 사부	자신이 경쟁상대가 되지 않는 카이와의 대결	스스로의 지위를 내려 놓고 마을의 평화를 위해 자신을 희생	원조자	5단계
타이그리스	약당 카이한테 시푸사부와 무적의 5인방 친구들의 죽음을 목격	포우의 자각을 일깨우기 위한 메신저 역할	원조자	3단계
카이	현세에서 진정한 쿵푸 마스터가 되지 못함 사후세계에서 기를 빼앗아 기를 강화하는 수련법 터득	자아실현을 위해 살생을 멈추지 않는 강력한 추진력을 보임	대립자	5단계

표 6. <쿵푸팬더3> 등장인물의 역할 및 욕구 분석

#### 4. 쿵푸팬더 시리즈 분석

단일신화론 관점에서 보면 <쿵푸팬더>의 각 시리즈는 출발, 확장/전개, 회귀의 세 단계를 대표하고 있다. 1편은 평범한 일상을

보내고 있던 국수집 팬더에서 용의 전사로 변신하는 과정을 담고 있으며, 2편은 용의 전사가 된 이후 자신의 과거에 대한 궁금증을 해결해 나가면서 정신적 갈등을 이겨내고 리더가 되어 가는 과정을, 끝으로 3편은 진정한 쿵푸의 마스터로 성장해 나가는 과정을 그리고 있다.

국수집 아들로 평범한 일상을 살아가던 포우는 쿵푸에 대한 동경에 심취하여 용의 전사를 간택하는 장소에 가게 되고 그 곳에서 우그웨이 대사부로부터 용의 전사로 간택(The call to adventure)된다. 그러한 현실이 믿기지 않는 포우는 무적5인방과 함께 수련할 수 있다는 상황에 기뻐하지만 곧 감옥을 탈옥한 타이령을 막는 것이 용의 전사의 임무임을 알고 도망치려 한다(Refusal of the call). 도망치려는 포우를 붙잡는 것은 그의 스승 시푸이다. 시푸는 우그웨이 대사부의 유언이자 마지막 부탁을 사명으로 알고 포우를 가르치기로 하고(Supernatural aid) 포우를 가르치기 위해 우그웨이 대사부가 쿵푸를 창시한 곳으로 가수련을 하고 용의 문서를 받게 된다(Crossing the threshold). 결국, 포우는 양아버지로부터 왕도는 없다는 깨달음을 얻어 스스로 터득한 손가락권법으로 타이령을 물리친다(Belly of the whale).

2편에서 무적5인방과 쿵푸 수련을 계속하던 포우(Road of trials)는 스승인 시푸 사부로부터 한차원 높은 깨달음의 단계인 내면의 평화가 있음을 듣게 된다(The meeting with the goddess). 로드센으로부터의 공격을 받던 중 어린 시절 부모를 살해한 집단의 문장을 기억해 낸 포우는 자신의 과거에 대한 궁금증으로 혼란에 빠지게 된다(Woman as temptress). 결국, 포우는 예언자로부터 자신의 과거에 대한 얘기 뿐 아니라 앞으로 자신이 해야 할 일과 운명에 대해서 듣고(Atonement with the father, Apotheosis), 스스로의 수련을 통해 내면의 평화를 획득한다(The ultimate boon).

3편에서 시푸 사부는 포우에게 앞으로 자신의 후계자가 될 것을 얘기하지만, 포우는 우연히 만난 친아버지와 함께 동족들이

모여 사는 마을로 떠나게 되고, 결국 친아버지가 자신을 마을로 데려오기 위한 거짓말이 있었음을 알고 자책감에 빠진다, 한편 악당 카이는 시푸 사부를 비롯한 모든 마스터들을 제거해 나간다 (Refusal of the return, The magic flight). 팬더 마을로 향해 오는 카이를 기다리며, 자신이 마스터가 되지 않고서는 자신은 물론 마을도 지킬 수 없음을 깨닫고 카이에 대적해 보지만 중과 부적으로 죽음의 위기에 내 물리게 된다. 하지만, 팬더들의 도움으로 기를 받아 환생하게 된다(The crossing of the return threshold). 사후세계에서 우그웨이로부터 깨달음을 받은 포우는 기를 획득하여 카이를 물리치고(Master of the worlds), 쿵푸 마스터로서 친부모, 양부모는 물론 동족들과 행복하게 살아가게 된다.

단계구분		내용
쿵푸팬더1 (Departure)	The call to adventure	우그웨이 대사부가 용의 전사로 포우를 간택
	Refusal of the call	타이링의 등장에 겁을 먹어 도망가는 포우
	Supernatural aid	우그웨이 대사부의 입적을 계기로 시푸 사부가 포우의 스승이 되기로 결심
	Crossing the threshold	쿵푸의 기원이 되는 연못에서의 수련과 용의 문서 확인
	Belly of the whale	양아버지로부터의 깨달음과 손가락 권법의 터득
쿵푸팬더2 (Initiation)	The road of trials	무적5인방과의 수련생활과 평화의 계곡 파수꾼 역할
	The meeting with the goddess	내면의 평화를 수련하는 시푸 사부를 발견하고 이를 동경
	Woman as temptress	부모의 죽음에 대한 희미한 기억과 궁금증의 확대
	Atonement with	부모의 죽음에 대한 예언자의 설명

	the father	
	Apotheosis	예언자의 말에 따라 자신이 해야 할 일에 대한 각성
	The ultimate boon	수련을 통한 내면의 평화 획득
쿵푸팬더3 (Return)	Refusal of the return	쿵푸 마스터가 되기 보다는 친아버지와 동족과의 편안한 삶 선택
	The magic flight	팬더 마을로의 여정과 포우의 심적 혼란
	Rescue from without	카이와의 대결에서 사경을 넘나드는 포우를 팬더들이 환생시킴
	The crossing of the return threshold	환생하기 전 만난 우그웨이 대사부로부터 깨달음을 받아 기를 터득
	Master of two worlds	쿵푸 마스터로 재탄생하여 악역을 제거
	Freedom to live	친부모, 양부모, 동족과의 공존과 쿵푸 마스터로서의 삶을 영위

표 7. 쿵푸팬더 시리즈에 대한 단일신화론 17단계 분석

## 5. 소결

지금까지 그레마스의 행위소모형에 따라 쿵푸팬더 시리즈 등장 인물들의 역할이 시리즈 각편별로 어떻게 변화되었는지를 분석하고, 이들 등장인물들이 역할을 수행함에 있어 욕구가 어떻게 변화하고 있는지를 욕구단계이론을 토대로 분석하였으며 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 주인공 포우의 욕구는 1편에서는 쿵푸를 통해 주위로부터 인정받고 사회적 역할을 수행하고 싶은 욕구를, 2편에서는 자기 스스로를 통제하고 절제하는 방법을 깨닫고자 하는 욕구를, 3편에서는 자아실현을 통해 쿵푸 마스터가 되려는 욕구를 보이고 있다. 둘째, 주인공인 포우의 일관된 욕구가치의 상승과는 달리 원조자나 적대자의 욕구가치는 일관된 변화를 보이지 않았다. 매편 새로운 등장인물이 나타나는 적대자의 경우를 제외하더라도

시푸 사부와 타이그리스 등 무적5인방이 지향하는 가치는 변화의 일관성을 찾기 어려웠다.

등장인물	쿵푸팬더1	쿵푸팬더2	쿵푸팬더3
포우	주체, 수령자	주체, 수령자	주체, 수령자
	3단계(소속감과 애정)	4단계(존경욕구)	5단계(자아실현)
시푸 사부	원조자	원조자	원조자
	4단계(존경욕구)	4단계(존경욕구)	5단계(자아실현)
타이그리스	원조자	원조자	원조자
	4단계(존경욕구)	3단계(소속감과 애정)	3단계(소속감과 애정)
적대자 (타이링, 로드센, 카이)	대립자	대립자	대립자
	3단계(소속감과 애정)	2단계(안전 욕구)	5단계(자아실현)

표 8. 쿵푸팬더 시리즈 등장인물의 역할과 욕구변화 분석

#### IV. 결론

쿵푸팬더 시리즈 등장인물들의 역할과 욕구변화에 대해 여러 가지 해석이 가능할 수 있지만 본고에서는 <쿵푸팬더>시리즈가 하나의 큰 서사구조를 가진 이야기 속의 연속된 세 편의 에피소드이기 때문으로 분석하였다. <쿵푸팬더>시리즈를 단일신화론 프레임에 맞춰 해석해 보면 포우의 대서사시에는 시리즈 세 편 모두를 관통하는 두 개의 이야기가 있다고 보는 것이 타당할 듯 하다. 첫째는 쿵푸를 좋아하고 동경하던 포우가 쿵푸 마스터로 환골탈태하는 이야기이다. 두 번째 이야기는 어릴 때 부모와 헤어

진 포우가 결국은 친부모를 다시 만나고 자신의 동족들과 행복하게 살게 되는 이야기이다. 이 두 이야기의 기준에서 보면 시리즈 각편은 이야기 전체를 구성하는 하나의 에피소드 정도에 불과하다. 결국, 이 대서사시의 주인공은 포우이며 나머지 등장인물들은 포우가 주어진 곤경을 해쳐 나가고 문제를 해결해 나가는 데 조력자 또는 적대자로서 역할만 하면 될 뿐 그들이 추구하는 가치나 욕구는 전체적인 이야기의 전개에서 상대적으로 중요하지 않은 것이다. 한편, 포우의 욕구가 에피소드를 겪으면서 점차적으로 상위의 가치를 지향하는 것은 단일신화론의 세 단계로 설명이 가능하다. 단일신화론에 따르면 출발의 단계에서는 결국 어떤 자각을 하게 되는 것이고, 확장/전개의 단계에서는 절대적인 성취감을 느끼게 되며, 마지막 회귀의 단계에서는 궁극의 자유를 느끼게 된다. 즉, 포우는 세 편의 애니메이션 시리즈를 통해 보다 상위의 가치를 지향하게끔 구조지어 졌다고 볼 수 있다. 결국, <쿵푸팬더>시리즈는 <스타워즈>의 루크 스카이워커와 마찬가지로 포우를 주인공으로 한 하나의 대서사시라고 보는 것이 타당할 것이다.

성공한 시리즈 애니메이션과 실패한 애니메이션간의 차이에는 여러 가지 설명이 가능할 것이다. 하지만, 이를 애니메이션의 서사구조에서 찾는다면, <쿵푸팬더>시리즈처럼 단일신화론과 같은 영웅신화의 일반적인 원칙에 의하여 플롯을 구성하는 제작론 또한 애니메이션의 흥행을 담보하고 나아가 관객들의 기억에 남는 좋은 작품을 탄생시키는 초석이 될 것으로 사료된다. 다만, 금번 연구결과는 <쿵푸팬더>시리즈 사례를 분석한 것으로 시리즈 애니메이션 전체 서사구조의 특성으로 일반화하기에는 제약이 존재한다. 따라서, 국내외에서 다양한 시리즈 애니메이션 작품들이 제작되고 있는 만큼 향후 연구는 보다 다양한 시리즈 애니메이션 사례를 연구하여 일반적인 패턴을 도출하고자 한다.

## 참고문헌

- 김경용, 『기호학이란 무엇인가』, 민음사, 1994  
장병희, 『영화흥행요인』, 커뮤니케이션북스, 2015  
박형동, 『애니메이션캐릭터 역할변화 연출에 내재된 시각적 대위법』, 만화애니메이션연구 35호, 2014  
박인철, 『과리 학파의 기호학』, 민음사, 2003  
선정우 역, 『캐릭터메이커』, 북바이북, 2014  
신항식, 『시각영상기호학』, 나남출판, 2005  
신항식, 『시각영상 커뮤니케이션』, 나남출판, 2004  
이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 2004  
박스오피스모조([www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com)), 2016년 4월  
영화진흥위원회([www.kobis.or.kr](http://www.kobis.or.kr)), 2016년 4월  
Wikipedia, 검색어:Monomyth, <https://en.wikipedia.org/wiki/Monomyth>

## ABSTRACT

### A Study on the Modification of Characters' Role and Desire in Series Animation : focusing on the case of Kung Fu Panda Series Animation

Kong, Hyun-Hee

This study is on the variation of characters' role and desire in the series animation. For this study, Greimas Actant Model is used to analyze characters' role and behavior and Maslow's Motivation Theory is used to analyze the changing pattern in their desire. Finally, Joseph Campbell's Monomyth or Hero's Journey is used to analyze the whole narrative through all the series. For this analysis, this study chose <Kung Fu Panda> series animation as a case.

The study shows that the desire of the protagonist of <Kung Fu Panda> series animation keeps escalating for higher values. On the contrary, the other characters' desire don't show any consistency. This result can be explained with monomyth frame. The escalation of the desire is natural because the whole series is a three consecutive episodes about the story of a person's turning over a new leaf and reunion of the parted family. Also, the escalation is originally plotted by the protagonist's expectation role in monomyth's three steps; self-awareness, accomplishment and ultimate freedom.

Key Word : Series Animation, Monomyth, Maslow, Expectation Role

공현희

백석대학교 디자인영상학부 조교수

(330-704) 충청남도 천안시 동남구 운암로 76

Tel : 041-550-2715

hanikong@naver.com

논문투고일 : 2016.05.01.  
심사종료일 : 2016.05.25.  
게재확정일 : 2016.05.31.