

## 가족용 장편애니메이션<인사이드 아웃>에 나타난 이행대상(transitional object) 캐릭터의 서사적 활용 연구

- I. 서론
  - II. 이행대상과 이행대상캐릭터 지표
  - III. <인사이드 아웃> 이행대상 캐릭터의 두 가지 서사적 활용
  - IV. 결론
- 참고문헌  
ABSTRACT

박형동

### 초 록

주인공의 모험을 조력하는 감초역할로 등장했지만 머천다이징 시장에서 크게 성공한 애니메이션캐릭터 올라프(겨울왕국), 미니언즈(슈퍼배드) 등등의 대중적인 인기비결은 귀여운 디자인에 있기도 하지만 해당 캐릭터의 심층에 이행대상의 특성들이 내포되어 있기 때문이라고 추정할 수 있다. 이행대상(transitional object)이란 아동심리학자 도널드 위니콧이 제안한 개념으로 간단히 표현하자면 유아가 어머니에게서 정신적으로 분리되는 과정에서 일시적으로 어머니를 대신하는 애착인형이나 상상 친구를 말한다.

하지만 이행대상 이론을 서사콘텐츠캐릭터연구에 적용하기 위해서는 이행대상 캐릭터에 관한 기준과 지표를 새롭게 정립하는 연구가 선결 되어야 했다. 이에 본 연구는 성장주체와 성장조력자의 '정서적 관계'를 기준으로 이행대상 캐릭터의 성향을 판단하는 정서적 지표를 새롭게 구축하였다. 그 지표는 4가지 정서적 역할(유사가족, 성장매개, 전기이행대상, 후기이행대상), 6가지 정서적 행위(안아주기, 보호하기, 받아주기, 주도권제공, 관계개선, 상호주관), 3가지 정서적 인상(접촉인상, 보호제공인상, 보호유도인상, 공격수용인상)항목으로 구성되었다. 위 지표를 적용하여 가족용 장편애니메이션<인사이드아웃(Inside out)>의 주요캐릭터들을 분석해 보았을 때 빙봉(Bing Bong)과 슬픔이(Sadness)가 높은 이행대상 캐릭터 성향을 보였다.

특히 슬픔이의 분석을 통해 가족용 장편애니메이션의 이행대상 캐릭터들이 어떠한 양상으로 작품의 성장서사를 강화하는데 활용되는지 유추 할 수 있었다. 이행대상 캐릭터인 슬픔이는 성장주체에게 '촉진적 정서'를 제공하는 양상으로 성장주체가 외적인 성공을 거둘 수 있도록 돕고 성장주체의 내적인 성숙과제를 '투사'하는 양상으로 성장주체의 내적성숙을 도와 성장서사를 안팎으로 보조하고 있었던 것이다.

연구결과와 이행대상 캐릭터들이 성장주체에게 제공하는 정서적 체험은 성장주체에게 감정이입하는 관객들에게도 전이되어 가족용 장편애니메이션의 어린이관객과 어른관객들에게 각각 다른 층위의 정서적인 만족감을 안겨주고 있었다.

주제어 : 애니메이션 캐릭터, 이행대상, 인사이드 아웃, 픽사

## I. 서론

픽사 30주년을 맞아 리서치 전문 업체 마크로밀엠브레인이 20~30대 서울 및 수도권 거주 남녀 500명을 대상으로 진행한 설문조사에 따르면, 가장 기억에 남는 디즈니, 픽사 캐릭터로 가족용 장편애니메이션<인사이드 아웃>의 ‘슬픔이(Sadness)’가 응답률 16%로 토이스토리의 주인공 우디에 이어 2위에 올랐다.<sup>1)</sup> 이는 의외의 결과로 <인사이드아웃>에 등장하는 슬픔이 캐릭터는 작품속의 조연에 불과하였고 주연인 '기쁨이(Joy)'의 여정을 더 디게 만들기도 하고 비협조적인 태도로 기쁨이의 짜증을 유발하기도 하는 캐릭터이기도 했기 때문이다. 흥행에 크게 성공한 디즈니의 <니모를 찾아서>에 등장하는 건망증 물고기 '도리' 역시 주인공의 여정에 혼란을 가중시키던 조연캐릭터였지만 열광적인 인기로 힘입어 스피노프 <도리를 찾아서>에서 당당하게 주연의 자리를 차지한다. 이러한 조연캐릭터들이 대중들에게 사랑을 받는 이유가 무엇일까? 단순히 귀여운 외모에 재미있는 성격을 가지고 있어서일까?

‘이행대상’이란 개념은 간단히 설명하자면 아기가 어머니에게서 분리되는 불안을 일시적으로 해소하기 위해 제공받게 되는(혹은 창조하게 되는) 애착인형이나 안심담요 등을 지칭하는 아동심리학의 개념이며 영유아들이 머릿속에서 만들게 되는 상상속 놀이친구를 칭하기도 한다. 본 연구의 첫 번째 목적은 슬픔이와 도리의 인기비결이 ‘이행대상(transitional object)’이라는 개념으로 심층적으로 설명 되어질 수 있다고 보고 모호하게 인식되던 이행대상캐릭터의 개념을 명확하게 재정립 한 후 이를 지표삼아 가족용 장편 애니메이션 <인사이드아웃>에서의 이행대상 캐릭터 빙봉과 슬픔이를 분석하는 것이다. 이 과정을 통해 이행대상 캐릭터의 범주와 역할, 활용이 새롭게 정리 될 것이다.

1) 아주경제, “'토이스토리' 2030이 뽑은 '다시 보고 싶은 픽사' 영화 1위 선정...2위는?” , <http://www.ajunews.com/view/20160711134422115>, 2016.07.11

본 연구의 두 번째 목적은 주로 주인공캐릭터의 영웅성장서사에 집중되어 있는 서사연구에 대한 보완으로 가족용 장편애니메이션에서 조력자캐릭터가 성장서사에 미치는 중요성을 재인식하는 것이다. 서사연구자 크리스토퍼 부커의 의견대로 조력자가 중요한 이유는 궁극에 가서는 주인공의 자아를 좀 더 완성된 형태로 이끄는 역할이기 때문이다.<sup>2)</sup>

본고의 연구순서는 다음과 같다. 먼저 1950년대에 처음 등장한 ‘이행대상’ 이론에 대해 살펴보고 이 이론을 제안한 아동심리학자 위니콧과 이후 연구자들이 오랜 시간동안 진화시킨 이행대상의 개념을 정리해 보았다. 이어서 이행대상이론을 서사콘텐츠 분석에 적용한 다양한 선행연구를 알아보고 선행연구의 개념적 혼란을 보완하여 ‘이행대상 캐릭터’를 새로운 관점에서 규정하고 특정한 캐릭터의 이행대상 성향을 확인해 볼 수 있는 지표를 새롭게 만들었다. 이 지표는 탄탄한 심리학적인 이론을 기반으로 이행대상 캐릭터를 잘 구현한 픽사 디즈니의 2016년 작 <인사이드 아웃> 속의 두 캐릭터 ‘빙봉’과 ‘슬픔이’를 분석하는데 사용되었다. 이를 통해 이행대상 캐릭터들이 서사에서 어떤 방식으로 활용되는지 그 활용 양상을 유추해 볼 수 있었다.

## II. 이행대상과 이행대상캐릭터 지표

이장에서는 이행대상이라는 학술적 개념어의 역사와 진화과정을 살펴보고 이행대상 이론이 적용된 콘텐츠분석 선행연구도 살펴본다. 그리고 이를 바탕으로 애니메이션의 이행대상 캐릭터를 분석할 수 있는 지표를 제작한다.

### 1. 이행대상의 개념과 속성

---

2) 김만수, 『스토리텔링 시대의 플롯과 캐릭터』, 도서출판 월인, 2012, p.165.

## 1) 이행대상의 개념

성장심리학자이자 오랫동안 병원에서 근무하며 정신장애아동을 치료해 온 의사 도널드 위니콧(Winnicott)이 제안한 이행대상(Transitional Object)란 단어는 유아가 어머니에게서 분리되는 과정 속에서 일시적으로 어머니를 대신하는 애착인형, 안심담요 같은 대상들을 통칭하는 개념이다. 이행대상이론은 1951년에 ‘중간대상과 중간현상’이라는 논문을 통해 처음 등장하였다. 이행대상 이론을 이해하기 위해서는 우선 어머니와 유아 그리고 이행대상의 기본관계를 이해해야 한다. 세상에 태어난 유아는 뱃속에서부터 원래 자신과 한 몸 이었던 어머니와 한시도 떨어지고 싶지 않다. 하지만 어머니는 언제까지고 유아 옆에 붙어 수발을 들 수는 없기 때문에 자신을 대신 할 다양한 장난감들을 유아에게 제공한다. 유아는 그 중에 특정한 대상 예를 들어 곰 인형과 같은 대상에 애착관계를 형성하고 어머니로부터 분리 되는 상황에서 일시적인 위안을 제공받는다. 대부분의 사람들은 본인의 어린 시절 경험을 발판으로 이행대상의 기본개념을 직관적으로 이해할 수 있지만 이행대상에 관한 개인적인 경험들은 제각각 다르기 때문에(아예 없는 경우도 있다) 그것을 타인과 공유하는 과정에서는 순탄치 않다.

위니콧도 처음에는 이행대상에 관한 확고한 상(想)이 있었던 것은 아닌 것으로 추정된다. 그의 초기 논문에서는 공갈젓꼭지 같은 물건은 이행대상으로 보지만 애착인형은 이행대상으로 보지 않았다. 이후 연구에서는 이행대상은 공갈 젓꼭지와 애착인형의 ‘사이’에 있다고 주장하기도 했고 어머니 자신도 이행대상이 될 수 있다거나 어머니와의 안정된 관계 속에서 이행대상이 생겨난다는 모순 된 주장을 펼치기도 했다.<sup>3)</sup> 위니콧은 이행대상 이론에 한해서는 다소 산발적으로 논리를 전개하였기에 뒤에 학자들로부터 많은 비판을 받았지만 위니콧은 이러한 반박들을 수용하며 이행대상이론을 조금 더 체계적으로 정립하였다. 아래의

---

3) 이 명제는 이행대상이란 존재가 어머니와의 분리 상황에서 유아에게 의미를 가지기 시작한다는 본인의 의견과 상충된다.

다이어그램은 위니콧과 후대의 연구가들이 정리한 이행대상 의 작동 과정을 설명하는 것으로 오랜 시간동안 체계화가 이루어진 이행대상 이론을 요약해서 보여준다.<sup>4)</sup>

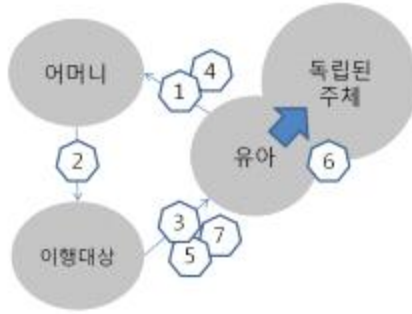


그림 1. 어머니, 이행대상, 유아의 삼각관계 다이어그램

① 어머니는 유아의 성장과 성숙을 촉진하는 '촉진적 환경'을 조성함. 자신이 원하면 무엇이든 대령하는 엄마의 존재는 유아에게는 마법에 가까움.

② 촉진적 환경을 조성하던 어머니는 유아의 독립을 유도하기 위해 고무젓꼭지, 토끼인형 등 다양한 대상을 유아에게 제공함.

③ 유아는 제공받은 대상 중에 특정한 대상에게 애착을 느끼고 그 대상에게서 일시적으로 대리만족감을 느낌.

④ 어머니를 향한 유아의 일방적이고 의존적인 욕구는 건전한 관계를 다시 맺기 위해 서서히 좌절되어야 함.

⑤ 이행대상은 유아에게 제공받기도 하지만 유아 스스로 이행대상을 창조하기도 함. 유아는 이행대상과 다정하게 놀거나 잔인하게 괴롭히고 이행대상을 시험해 봄. 이행대상과의 다양한 관계설정놀이는 유아를 어머니에게서 심리적으로 분리시키는데 기

4) 본 논문에 사용된 다이어그램과 표는 모두 연구자가 직접 제작하였다.

여함.

⑥ 이 과정들을 통해 유아는 대상에게 의존하지 않고 건강한 상호보완 관계를 추구하는 독립된 주체로 성장함.

⑦ 유아는 처음부터 특정한 이행대상을 통해 심리적인 성장을 해야겠다고 생각하지는 않음. 그래서 이행대상은 아직 1단계에서 6단계까지는 아직 '그 무언가'로 인식 될 뿐이지만 6단계의 결과가 있는 후에야 이행대상으로 인지 됨.

## 2)이행대상의 종류

후대의 이행대상 연구자들은 이행대상의 종류를 두 가지로 나누었다. 전기이행대상(primary transitional object)은 조금 더 촉각적, 후각적이며 직접적으로 엄마를 '대리' 하는 대상을 말한다. 대표적인 예가 안심담요나 고무젖꼭지 같은 물건들이다. 유아와 이행대상은 전기이행대상을 사용하는 단계에서는 아직까지 상호주관적인 관계가 아닌 일방적인 관계만을 형성한다. 후기이행대상(secondary transitional object)은 아동의 인지와 정서 발달과 맞물려 등장하는 나만의 '상상 친구'같은 존재이다.<sup>5)</sup> 후기이행대상의 특징은 초기이행대상과는 다르게 엄마를 '대리' 하기보다는 친구를 '대리' 한다고 할 수 있다. 유아는 인형에 덧씌워진 상상 친구와 상상 속에서 교감을 주고받으며 건전한 상호주관적 대인관계에 관한 선행학습을 하게 되는 것이다.

## 3)이행대상의 기능

<100%위니캣>의 저자인 심리학자 안느 르페브르는 이행대상의 기능을 4가지로 정리한다.<sup>6)</sup>

---

5) 이영준, 「『눈사람』과 『고릴라』를 통해 본 아동의 놀이 공간: '후기전이 대상', '잠재적 공간'과 '중간영역'을 중심으로」, 『현대영어영문학』, 제58권 3호(2014),p.151-70.

6) 여러 문장으로 풀어져 있는 기능 설명은 한 문장으로 요점정리하였다.(안느 르페브르, 『100% 위니캣』, 한국심리치료연구소, 2016, p.91.)

- ① 이행대상은 유아를 달래주고 불안으로부터 보호한다.
- ② 이행대상은 유아를 주변의 공격과 위협으로부터 살아남게 한다.
- ③ 이행대상은 유아가 직접 무언가를 통제할 수 있다는 자신감을 심어준다.
- ④ 이행대상은 유아를 보살핌을 받기만 하던 존재에서 주변 사람들을 배려하고 나누어주는 존재로 변하게 만든다.

이 4가지 기능을 다시 유사한 것들끼리 묶어 두 가지 종류로 분류해보면 ①과②는 엄마에게 받던 정서적 안정감의 연속성 제공이며 ③과 ④는 자율적이고 독립적인 존재로의 존재변환을 유도라고 볼 수 있으며 이 두 기능은 유아에게 중첩적으로 체험된다.

#### 4)충분히 좋은 엄마

위니콧의 또 다른 인기개념인 ‘충분히 좋은 엄마’ 이론도 이행대상과 연계되어 함께 검토되어야 한다. 좋은 이행대상은 평화롭고 안정된 어머니가 지원하는 정서적인 안정감을 제공한다. 그러므로 좋은 이행대상은 ‘충분히 좋은 엄마’의 역할이 전이되어 있을 확률이 높다. 위니콧에게 엄마란 생물학적인 엄마가 아니고 아이가 충분히 잘 자랄 수 있게 '모성 돌봄'을 수행하는 사람이다. 위니콧이 ‘좋은 엄마’라는 단어 앞에 ‘충분히’라는 수식어를 붙인 이유는 지금 당장은 유아가 원하는 것을 제공하지는 못하고 부족하고 실수도 하지만 그것을 바로 잡을 줄 아는 엄마(평범하고 일반적 엄마들)의 모습을 "충분히 좋은 엄마"의 모습으로 보기 때문이다. 충분히 좋은 엄마는 아래와 같은 4가지 기능(혹은 행위)을 통해 아이에게 촉진적 환경을 제공한다.

- ① 안아주기(Hugging)
- ② 다루기와 수발들기(Handling)
- ③ 대상을 제공하기(Providing)

#### ④ 소망적 환상, 명명(Naming)

이 4가지 기능 역시 크게 둘로 분류할 수 있는데 ①과 ②는 따뜻한 보호와 돌봄, ③과 ④는 유아의 존재변환유도라고 분류할 수 있겠다. 이행대상의 기능과 충분히 좋은 엄마의 기능은 뒤에서 이행대상 캐릭터를 선별하고 성향을 파악하는 지표로 유의미하게 참조 될 수 있다.

이행대상의 기능(혹은 행위)	충분히 좋은 엄마의 기능(혹은 행위)
①달래고 보호하기	①안아주기
②공격과 위협으로부터의 방어	②다루기(수발들기)
③주도권 제공	③대상을 제공하기(이어주기)
④상호주관(주고받기)	④소망적 환상, 명명(불러주고 받아주기)

표 1. 이행대상과 충분히 좋은 엄마의 기능

## 2. 이행대상과 콘텐츠캐릭터

20세기 초 프로이드가 정립한 심층심리학과 그 중심개념인 ‘무의식’은 20세기 서사비평의 주요한 방향성이 되었다. 거꾸로 눈에 보이지 않고 손에 잡히지 않는 무의식이란 개념이 민담 분석을 비롯한 다양한 서사콘텐츠 분석을 통해서 조금 더 용이하게 대중들에게 다가설 수 있기도 했다. 심층심리학의 한 개념이라고 할 수 있는 ‘이행대상’을 처음 세상에 제시한 위니콧은 직접 이행대상 이론을 서사콘텐츠에 적용하고 해석하는 연구를 진행하지는 않았다. 다만 1975년 저서<놀이와 현실> 서문에서 밀른의 '위니 더 푸'와 슬츠의 '피너즈'를 주목해야 한다고 단 한번 언급할 뿐이다.<sup>7)</sup> 하지만 ‘이행대상’ 개념이 주는 폭넓은 가

7) Winnicott DW, 이재훈 역, 『놀이와 현실』, 한국심리치료연구소, 1997.p.9.



능성 때문에 이후 아동문학과 그림책, 만화애니메이션 분야의 연구자들과 창작자들은 이행대상 이론을 다양하게 활용하였다. 아동문학연구자인 김수영은 논문 'E.B. White의 <살롯의 거미줄>에 나타난 살롯의 다양한 역할들'에서 거미 살롯을 이상적인 이행대상으로 분석하고 있다. 살롯을 통해 꼬마 돼지 월버의 성장이 서사적으로 구현된다는 점에 주목하고 있는 것이다. 그림책을 이행대상이론으로 분석한 대표적인 연구자 이영준은 논문 '<눈사람>과 <고릴라>를 통해본 아동의 놀이공간'과 '그림책 <내 사랑 뽀뽀>와 <알도>에 나타난 아동의 놀이 공간' 이 두개의 논문을 통해 초기이행대상과 후기이행대상의 개념을 비교분석한다. 김태경은 논문 '그림책<알도>에 나타난 자기(self) 탐색'에서는 상상 친구인 토끼 '알도'와의 관계를 통해 건강하게 성장해 나가는 소녀 이야기를 다룬 앤서니 브라운의 그림책을 분석한다. 이행대상이론을 애니메이션연구에 활용한 사례도 눈에 띈다. 일본의 만화비평가이자 교육자인 오스카 에이지는 저서 <캐릭터메이커>와 <이야기의 명제>에서 이행대상 캐릭터를 상품화하기 좋은 캐릭터를 만들기 위한 공식으로 활용할 수 있다고 제안한다.

이처럼 다양한 선행연구를 확인한 결과 연구자는 가족용 장편애니메이션의 캐릭터들을 이행대상이론을 활용해 분석하는 논문방향에 관한 당위성을 얻을 수 있다.

### 3. 이행대상캐릭터 개념의 재정의

우리는 콘텐츠 안에서 '이행대상' 으로 해석 될 수 있는 매력적인 캐릭터를 '이행대상 캐릭터' 라고 부를 수 있을 것이다. 하지만 선행연구사례들을 문헌 조사한 결과 심리학분야의 연구들은 이행대상이라는 심리학에 개념에 완벽하게 부합되는 그림책 <알도> 같은 작품만을 분석하여 폭넓게 적용되기 힘들었고 문학과 예술분야의 연구들은 선별기준 이행대상 이론의 일부만을 주관적으로 차용하는 경우가 많아 서사콘텐츠캐릭터에 보편적으로 적용하기에는 무리가 있었다.

선행연구자 오스카 에이지는 지브리의 가족용 장편애니메이션 <마루 밑 아리에티>를 분석하면서 서사의 주인공이자 소인족인 '아리에티'와 그녀와 교감하는 병약한 인간소년 '쇼우'를 서로의 이행대상으로 분석한다. 그러면서 동시에 아리에티가 허리에 칼처럼 차고 있는 시침바늘도 이행대상으로 분석하고 있다. 그러나 이렇게 느슨한 기준을 적용한다면 서사에서의 모든 조력자와 성장매개체가 이행대상의 범위 안으로 들어갈 수 있다. 예를 들면 <센과 치히로의 행방불명>의 경우 주인공에게 일정한 조력을 제공하는 용소년 하쿠, 손이 여러 개 달린 가마할아범 심지어 악역인 유바바와 엑스트라인 먼지벌레 등등 수많은 등장인물들이 모두 주인공 치히로의 이행대상 캐릭터로 해석 되어질 수 있게 되는 것이다. 모든 조력자와 성장매개체가 이행대상 캐릭터라면 이해대상캐릭터를 따로 연구해야 할 이유가 없을 수도 있다.

연구자는 이행대상캐릭터의 주요 속성인 '정서적 관계' 라는 키워드로 개념에 다시 접근해야 이행대상 캐릭터의 범위를 명확하게 규정할 수 있고 선행연구의 문제를 해결할 수 있을 것이라고 제안한다. 아무리 귀여운 토끼인형이라도 그와 관계를 맺는 어린이가 없이 홀로 존재한다면 이행대상이라고 보기 힘든 것처럼 한 캐릭터가 이행대상 캐릭터로 해석되어지려면 서사 속에서 성장의 주체와 성장의 조력자 사이의 '정서적인 관계'가 필수적이다. 그래서 특정캐릭터가 이행대상 캐릭터로 해석되어지기 위한 세 가지 선결조건을 설정하였다.

첫 번째, '성장주체'와 '성장조력자'가 명확히 캐릭터의 형태로 존재해야 한다.

두 번째, 관객은 '성장주체'의 성장에 감정이입을 할 여지가 있어야 한다.

세 번째, '성장주체'와 '성장조력자'의 정서적인 관계가 '유아'와 '이행대상' 사이에 존재하는 정서적인 관계와 유사성이 있어야 한다.

위의 선결조건에 부합한다면 특정캐릭터는 애니메이션을 관람하는 관객들의 무의식의 층위에서 강한 인상을 남기고 이행대상 캐릭터로 받아들여질 확률이 높다.

#### 4. 이행대상 캐릭터의 관계속성 지표의 설계

'성장주체'와 '성장매개자'가 명확히 존재하고 관객이 '성장주체'에게 감정이입을 할 여지가 있다면 이제 그 두 존재의 정서적 관계속성을 판단할 구체적인 지표가 필요하다. 연구자는 선행연구들 구체적으로는 안느 르페브르가 정리한 이행대상의 기능과 충분히 좋은 엄마의 기능을 기반으로 이행대상캐릭터 성향을 판단할 수 있는 정서적 역할, 정서적 지원, 정서적 인상지표를 만들었다.

연구자는 이행대상의 개념에 관한 선행연구 분석을 통해 이행대상 캐릭터가 유아에게 제공하는 핵심적인 역할을 '엄마의 대리인', 유아의 '존재변환을 조력자' 이렇게 두 가지로 규정했다. 그래서 이 두 가지는 '유사가족', '성장매개자' 라는 항목으로 역할지표에 넣을 수 있다. 그리고 위니콧 후속연구자들은 이행대상을 전기이행대상(애착인형)과 후기이행대상(상상 친구)으로 나눈다는 것도 알았다. 이를 바탕으로 유사가족, 성장매개자 그리고 전기이행대상(애착인형), 후기이행대상(상상 친구) 이렇게 4가지 항목으로 이루어진 이행대상 캐릭터의 역할지표를 만들 수 있다.

이행대상캐릭터의 정서적 역할(Emotional role) 지표
① 유사가족(엄마대리)
② 성장매개자
③ 전기이행대상(애착인형)
④ 후기이행대상(상상 친구)

표 2. 이행대상 캐릭터의 정서적 역할 지표

그렇다면 이행대상캐릭터는 구체적으로 어떤 정서적 행동을 지원하는가? 충분히 좋은 이행대상은 충분히 좋은 엄마의 기능을 그대로 전사하고 있을 것이기 때문에 연구자는 우리는 선행연구에 언급된 이행대상의 4가지 기능(보호, 생존조력, 주도권제공, 상호관계)과 더불어 충분히 좋은 엄마의 4가지 기능(안아주기, 어루만져주기, 대상제공, 소망적환상)을 혼합하여 8가지 중 중복된 개념은 피하고 핵심적인 내용을 다듬어 이행대상의 정서적 행동지표를 6가지로 분류하여 목록화 할 수 있다. 이 6가지를 간단하게 설명하면 다음과 같다.

① 안아주기-모든 '모성적 돌봄'을 포괄하는 추상적 개념 혹은 종교적인 개념이면서 실질적인 행위를 포함한다.

② 보호해주기-위협으로부터 보호하고 성장주체를 보호한다.

③ 받아주기(불러주기)-성장주체가 아무에게도 이해받지 못했을 때 이행대상캐릭터만은 성장주체를 이해해주고 그 옆을 지키며 그의 의미를 부여해준다.

④ 주도권제공-항상 약자이자 훈육을 당하는 위치에 있는 존재들이 이행대상 캐릭터를 통해 주도권을 쥔 존재로 변환된다. <괴물들이 사는 나라>에서 부모에게 혼나기만 하던 말썽꾼 소년은 반대로 부모를 연상시키는 괴물들 위에서 군림하는 왕이 된다.

⑤ 관계개선-상상의 존재와의 관계를 통해 성장주체는 현실의 주변인물과의 관계를 개선한다.

⑥ 상호주관-성장주체는 이행대상캐릭터를 통해 자신의 관점이 아닌 타인의 관점으로 세상을 보는 '상호주관성'을 획득한다.

앞에 3가지는 엄마를 대리하는 행동이고 뒤에 3가지는 성장주체의 존재변환을 돕는 행동이다. 성장매개자 캐릭터가 성장주체에게 6가지 중 복수의 지원을 제공한다면 이행대상 캐릭터 성향이 높다고 할 수 있다.

이행대상캐릭터의 정서적 지원(Emotional support) 지표
① 안아주기
② 보호하기
③ 받아주기
④ 주도권제공
⑤ 관계개선
⑥ 상호주관

표 3. 이행대상 캐릭터의 정서적 행위 지표

이행대상의 호감 가는 인상은 정서적 역할과 행동과 맞물렸을 때 시너지를 일으킨다. 대부분 이행대상 캐릭터들은 등글등글하고 부드러운 외형을 가지고 있지만 피카츄의 뽀족한 꼬리나 단단해 보이는 로봇 건담처럼 예외도 많아서 눈에 보이는 표면의 형태적인 특성만 보기보다는 그 형태 속에 내포되어 있는 '관계'를 바탕으로 정서적인 인상으로 지표를 만드는 것이 타당해 보인다. 선행연구 속의 이행대상의 특징을 바탕으로 이행대상 캐릭터들의 인상을 정리해보면 접촉하고 싶거나(접촉인상) 나를 보호할 것 같거나(보호제공인상) 내가 보호해주고 싶거나(보호유도인상) 내가 어떤 공격을 해도 받아줄 것 같은(공격수용인상) 인상을 줄 것으로 추정된다.

이행대상캐릭터의 정서적 인상(Emotional impression)지표
① 접촉인상
② 보호제공인상
③ 보호유도인상
④ 공격수용인상

표 4. 이행대상 캐릭터의 정서적 인상 지표

이 중에 공격수용인상은 이행대상의 학술적 논의를 바탕으로 만들어진 항목이므로 조금 더 설명할 필요가 있다. 심리학자들에 따르면 이행대상이 되는 인형들이 유아에게 공격을 허용하는 것은 매우 중요하다고 본다. 자신이 아무리 험하게 괴롭히고 집어

던저도 자신에게 되돌아오는 인형을 통해 유아는 전능감 대신에 세상과 소통할 수 있는 심리적 기반을 마련하는 것이다. 우리는 공격수용인상이 주는 매력을 올라프를 통해 확인할 수 있는데 <겨울왕국>에서 이행대상 캐릭터인 올라프가 등장하는 첫 장면에서 안나는 올라프의 머리를 발로 차서 날려버린다. 스토리아티스트인 제프 란조는 인터뷰를 통해 "올라프의 팔을 빼버리거나 머리를 빼어가며 놀 수 있다. 올라프 몸에 구멍을 내도된다. 나는 그를 괴롭히는 것이 즐겁다. 올라프는 눈사람이기에 고통을 느끼기 못한다. 나는 올라프를 마음껏 괴롭히며 그 덕분에 월급을 받는다"고 말한다.<sup>8)</sup>

### Ⅲ. <인사이드아웃>에 나타난 이행대상 캐릭터의 두 가지 서사적 활용

이 장에서는 연구대상인 <인사이드아웃> 속의 조력자 캐릭터들을 분석하고 그들의 이행대상 성향을 확인 할 것이다. 이 과정을 근거로 이행대상캐릭터가 어떤 양상으로 효과적으로 활용되어 가족용 장편애니메이션 성장서사를 돕고 있는지 도출 할 수 있다.

---

8) 솔로몬 찰스, 『The Art of 겨울왕국』, 대원씨아이, 2014, p.109.



그림 2. <인사이드아웃>의 주요등장인물인 슬픔이, 기쁨이, 빙봉 (왼쪽에서부터)

## 1. <인사이드아웃>의 성장서사

연구대상인 피트 닥터감독의 <인사이드아웃>은 2016년에 오스카 장편 애니메이션상을 수상한 가족용 장편3D애니메이션으로 2015년 픽사디즈니 스튜디오에서 만들어졌다. 이 작품은 성장과 성숙의 플롯을 가지고 있으며 다양한 성장주체와 성장매개체가 등장하여 본 논문의 주제를 검토하기에 적합한 연구대상이었다. 게다가 이 작품 속에서는 심층심리학에서 연구해 온 무의식의 여러 가지 개념, 예를 들어 이행대상, 핵심기억, 장기기억 등등이 정확히 구현되고 있다.

소녀 라일리는 아버지의 이직으로 인해 중서부 도시 미네소타에서 샌프란시스코로 이사를 온다. 라일리의 머릿속에는 기쁨이, 슬픔이, 까칠이, 소심이, 버럭이가 살고 있는데 이들은 라일리의 감정이 의인화된 캐릭터다. 그들은 조정본부에 살고 있는데 외부세계의 정보를 바로바로 해석하여 라일라가 세상을 살아가는 지침이 되고 있다. 하지만 라일리가 샌프란시스코의 새로운 집과 새로운 학교에 적응하지 못하자 감정을 조절하고 조합하는 조정본부에서도 혼란이 계속된다. 라일리의 감정들 중 리더 역할을 하는 기쁨이는 혼란 속에서도 라일리를 긍정적인 상태로 유지시

키기 위해 노력하지만 그럴수록 슬픔이와 자주 충돌하게 된다. 결국 핵심기억이 담긴 구슬이 모두 흩어져 라일리의 내면세계 밑바닥으로 떨어져버린다. 그리고 그 영향을 받아 라일리는 가출을 감행한다. 기쁨이는 라일리의 상상 친구 ‘빙봉’의 도움을 받아 좌충우돌 모험을 펼친 끝에 핵심기억을 제자리로 되돌리고 슬픔이의 도움을 받아 라일리를 집으로 다시 돌아오게 만든다.

인사이드아웃은 크게 두 가지의 이야기가 중복되어 진행된다. 바깥쪽 이야기의 주인공은 미네소타에서 샌프란시스코로 이사 온 소녀 라일리다. 그녀는 새로운 환경에 적응하지 못하고 심한 향수병에 걸린다. 그녀는 고향으로 돌아가기 위해 가출을 감행하지만 버스를 타고 가던 중 심경의 변화를 겪고 집으로 다시 돌아온다. 안쪽 이야기의 주인공은 기쁨이다. 라일리의 정신세계 속 여러 감정 중 하나인 기쁨이는 혼란 속에서 흩어져버린 핵심기억구슬을 원래 자리로 되돌리기 위해 라일리의 다양한 내면세계를 모험한다. 표면적으로 보았을 때는 라일리가 성장서사의 주인공처럼 보이지만 상영시간의 대부분은 기쁨이를 중심으로 이야기가 펼쳐지며 그녀는 다양한 모험을 통해 외적으로 내적으로 성장하고 있기 때문에 실질적인 성장서사의 주인공은 기쁨이라고 봐야 할 것이다.

기쁨이의 여정은 민담속의 주인공 여정 같기도 하고 신화속의 영웅서사 여정 같기도 한데 크리스토퍼 부커가 제시하는 성장과 성숙 플롯 중에 하나인 ‘여행과 귀환’ 플롯 분석에 따라 5단계로 나누어 관찰될 수 있다.

① 기대, 다른 세계로 떨어짐: 다른 감정 친구들과 함께 라일리의 조정본부에서 상주하며 매일매일 라일리의 일상을 돕고 있던 기쁨이는 실랑이를 벌이다 핵심기억이 담긴 구슬들이 흩어지게 만들고 자신도 조정본부에서 라일리의 내면 밑바닥으로 추락한다.

② 꿈, 최초의 환상: 기쁨이는 핵심기억을 되돌리기 위해 서 길을 떠난다. 라일리의 유쾌한 상상 친구 빙봉을 만나 도움을



받는다.

㉔ 좌절의 단계: 기쁨이는 여행은 아슬아슬한 위기의 연속으로 슬픔이와도 불화를 겪는다.

㉕ 악몽의 단계: 라일리의 정신세계는 하나하나 무너져가고 기쁨이는 빙봉과 함께 기억의 쓰레기장에 떨어지는 절망적인 상황에 처한다.

㉖ 오싹한 탈출과 귀환: 기쁨이는 빙봉의 희생으로 기억의 쓰레기장에서 겨우 탈출한다. 그 과정 속에서 기쁨이는 라일리를 정상으로 되돌리기 위해서는 슬픔이가 반드시 필요하다는 사실을 깨닫는다. 그 깨달음을 바탕으로 가출한 라일리를 집으로 돌아오게 만드는 목표를 성공시킨다.

## 2. 빙봉의 이행대상 캐릭터 성향

이행대상캐릭터에 대해 정확한 분석을 하기 위해 이 작품의 성장주체와 성장조력자를 분류하여 보면 다음과 같다. 성장주체는 우선 현실의 소녀 라일리다. 그리고 동시에 라일리의 분신 기쁨이도 서사의 주요 성장주체가 된다. 빙봉은 이 두 성장주체에 게 모두 이행대상캐릭터로 추정된다. 심지어 기쁨이는 빙봉을 처음 만났을 때 "당신 알아요, 라일리의 상상 친구 빙봉!"이라고 직접적으로 언급하기도 한다. 그러므로 연구자는 라일리와와의 관계를 중심으로 한번 그리고 기쁨이와의 관계를 중심으로 다시 한번 빙봉의 이행대상 성향을 분석하겠다.

정서적 역할 지표		정서적 지원 지표		정서적 인상 지표	
1. 유사가족 (엄마대리)	○	1. 안아주기	△	1. 접촉인상	○
2. 성장매개자	△	2. 보호하기	X	2. 보호인상	△
3. 전기이행대상 (애착인형)○	△	3. 받아주기	○	3. 공격수용인상	○
4. 후기이행대상 (상상 친구)	○	4. 주도권제공	X		
		5. 관계개선	X		
		6. 상호주관	X		

표 7. 라일리의 이행대상 캐릭터로써의 빙봉

라일리의 이행대상 캐릭터로써의 빙봉은 극중에서는 소녀 라일리의 어릴 적 상상 친구로 등장한다. 분홍색 솜사탕으로 이루어진 합성동물로 전체적으로 코끼리의 모양을 하고 있지만 꼬리와 수염은 고양이이며 돌고래의 특성도 가지고 있어 여러 가지 동물인형이 합쳐진 디자인을 가지고 있다.(애착인형 역할). 빙봉은 라일리와 천장달리기 같은 환상적인 놀이를 같이했던 상상 속의 친구이자 (상상 친구 역할) 극에서는 자세하게 묘사되지는 않지만 영화에서 잠깐씩 보여주는 단서에 의해 빙봉은 전형적인 이행대상으로써 라일리의 어린 시절에 다양한 놀이를 통해 그녀의 외로움을 달래주었다는 것을 알 수 있다.(유사가족 역할) 라일리와와의 관계 속에서 빙봉이라는 캐릭터설정은 아동심리학에서 말하는 '이행대상'의 개념과 거의 일치하며 이행대상이 역할을 끝낸 후 어떻게 되는지에 관한 심리학자들이 제시했던 비유적인 표현들 (구덩이에 사라져 의미를 잃는다)까지 꼼꼼하게 서사로 구현하고 있다. 이행대상 개념에 대한 이해가 되지 않는다면 빙봉을 통해 이행대상을 이해하는 것이 더 빠를 정도이다.<sup>9)</sup> 하지만 이는

9) 피터 닥터를 비롯한 인사이트아웃의 제작팀은 영화의 프리 단계에서 심리학자와 뇌 과학자 등 전문가들의 자문을 받았다고 한다.(조이뉴스24, "'인사이트 아웃' 감독 "네 안의 슬픔을 허하라"(일문일답)" , [http://joynews.inews24.com/php/news\\_view.php?g\\_menu=701100&g\\_serial=905529](http://joynews.inews24.com/php/news_view.php?g_menu=701100&g_serial=905529), 2015.06.26

거의 회상장면에서 과거에 이루어졌던 관계로 실제 진행된 서사에서는 빙봉은 라일리 대신에 라일리의 분신인 기쁨이와 주로 관계를 맺는다.

<table border="1"> <thead> <tr> <th>정서적 역할 지표</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 유사가족 (엄마대리)</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>2. 성장매개자</td> <td>△</td> </tr> <tr> <td>3. 전기이행대상 (애착인형)○</td> <td>△</td> </tr> <tr> <td>4. 후기이행대상 (상상 친구)</td> <td>△</td> </tr> </tbody> </table>		정서적 역할 지표		1. 유사가족 (엄마대리)	○	2. 성장매개자	△	3. 전기이행대상 (애착인형)○	△	4. 후기이행대상 (상상 친구)	△	<table border="1"> <thead> <tr> <th>정서적 지원 지표</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 안아주기</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>2. 보호하기</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>3. 받아주기</td> <td>△</td> </tr> <tr> <td>4. 주도권제공</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>5. 관계개선</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>6. 상호주관</td> <td>X</td> </tr> </tbody> </table>		정서적 지원 지표		1. 안아주기	○	2. 보호하기	○	3. 받아주기	△	4. 주도권제공	X	5. 관계개선	X	6. 상호주관	X	<table border="1"> <thead> <tr> <th>정서적 인상 지표</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 접촉인상</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>2. 보호인상</td> <td>△</td> </tr> <tr> <td>3. 공격수용인상</td> <td>○</td> </tr> </tbody> </table>	정서적 인상 지표		1. 접촉인상	○	2. 보호인상	△	3. 공격수용인상	○
정서적 역할 지표																																				
1. 유사가족 (엄마대리)	○																																			
2. 성장매개자	△																																			
3. 전기이행대상 (애착인형)○	△																																			
4. 후기이행대상 (상상 친구)	△																																			
정서적 지원 지표																																				
1. 안아주기	○																																			
2. 보호하기	○																																			
3. 받아주기	△																																			
4. 주도권제공	X																																			
5. 관계개선	X																																			
6. 상호주관	X																																			
정서적 인상 지표																																				
1. 접촉인상	○																																			
2. 보호인상	△																																			
3. 공격수용인상	○																																			

표 8. 기쁨이의 이해대상캐릭터로써의 빙봉

극중에서 기쁨이의 이행대상 캐릭터로써의 빙봉은 기쁨이의 모험에 동반하며 기쁨이의 모험에 조력자 역할을 한다.(성장매개 역할, 유사가족역할) 극의 후반에 자신이 사라지는 것을 감수하며 기쁨이를 기억의 쓰레기장에서 탈출시킨다.(안아주기 행위, 보호하기 행위) 주목할 것은 그는 기쁨이가 목표를 성취하는데 도움을 주기는 하지만 기쁨이의 내적인 성숙(존재변화)을 돕는 역할까지는 하고 있지 않다는 점이다.

### 3. 슬픔이의 이행대상 캐릭터 성향

기쁨이의 성장매개자는 빙봉도 있지만 슬픔이도 있다. 슬픔이의 인기로 미루어 볼 때 슬픔이는 기쁨이의 이행대상캐릭터로써 빙봉보다 정서적으로 조금 더 강한 유대관계를 가지고 있을 것으로 추정되며 지표를 통해 이를 검증 할 수 있다.

정서적 역할 지표		정서적 지원 지표		정서적 인상 지표	
1. 유사가족 (엄마대리)	○	1. 안아주기	○	1. 접촉인상	○
2. 성장매개자	○	2. 보호하기	△	2. 보호인상	○
3. 전기이행대상 (애착인형)	○	3. 받아주기 ★	△	3. 공격수용인상	△
4. 후기이행대상 (상상 친구)	○	4. 주도권제공	○		
		5. 관계개선	○		
		6. 상호주관	○		

표 9. 기쁨이의 이행대상으로써의 슬픔이

슬픔이의 이행대상성향을 분석해보면 다음과 같다. 컨트롤 타워에서 기쁨이와 함께 살아가는 슬픔이는 (유사가족역할) 감정 캐릭터 중에 유독 동글동글한 얼굴과 몸매를 가지고 기쁨이 곁을 맴돈다.(애착인형역할) 하지만 매사에 부정적인 태도로 기쁨이에게 은근히 신경 쓰이는 존재다. 그래서 기쁨이는 슬픔이를 억지로 분필로 그린 원 안에 가두어두려고 한다. 슬픔이는 기쁨이가 억누르고 있는(말 그대로 원 안에 가두려고 하는) 내면의 그림자 부분이 시각적으로 발현되어 있다고도 할 수 있다.(상상 친구 역할) 슬픔이는 라일리를 정상으로 되돌리기 위한 여정에서 기쁨이의 방해가 되기도 하지만 빙봉을 진심으로 위로하고 치유하는 모습(받아주기 행위)을 보여주어 여정에 도움을 주기도 하고(보호하기 행위) 결정적으로 라일리에게서 부정적인 것을 모두 차단하는 것이 라일리를 위한 길이라고 생각했던 기쁨이의 미성숙한 인식을 바꾸어놓는다.(관계개선 행위, 성장매개 역할) 모든 사건이 정리된 후 슬픔이는 기쁨이 옆에 딱 붙어 사이좋게 라일리의 조정보부를 지킨다.(상호주관 행위) 슬픔이의 다양한 행동지표 중 '받아주기' 행위는 지표에서 보이는 것보다 훨씬 중요한데 그것은 이 작품의 주제와 깊은 관련이 있기 때문이다. 한편 슬픔이가 빙봉을 위로하라는 발상은 매우 재치 있으면서도 관객의 무의식을 자극하는 발상이다. 상상 친구란 개념적으로 보았을 때 '위로'의 상징 같은 존재이므로 말하자면 슬픔이는 '위로'를 위로하고

있는 것이다.

위의 분석으로 보았을 때 슬픔이는 영웅서사의 주인공인 기쁨이의 여정을 돕고 내적인 성숙을 이루는 기반을 마련하여 기쁨이의 내적외적인 성장을 모두 도왔다. 지표상 슬픔이가 빙봉보다 조금 더 넓은 영역에서 이행대상캐릭터성향을 보였고 그의 주요 정서적 행위가 애니메이션의 주제와 맞물려 있기 때문에 관객들에게 깊은 정서적 울림을 주었다고 추론할 수 있다. 설문조사 상에서 빙봉보다 훨씬 순위가 높았던 슬픔이의 인기는 이 같은 분석을 통해 이해할 수 있다.

#### 4. 이행대상캐릭터의 서사적 두 가지 활용

##### 1) 촉진적 정서 제공자

성장주체와 성장매개자를 명확히 하고 구체적인 정서적 역할, 지원, 인상지표를 통해 관계를 확인한 결과 예상대로 빙봉과 슬픔이는 높은 이행대상캐릭터성향을 가지고 있다는 것을 확인할 수 있었다. 특히 성장주체의 내적 외적인 성장에 중요한 역할을 한 슬픔이 캐릭터를 통해 연구자는 <인사이드아웃>의 연출자가 어떻게 효과적으로 이행대상캐릭터를 성장서사에 활용하고 있는지 관찰한 결과 두 가지 양상으로 성장서사에 활용되고 있다는 사실을 도출할 수 있었다.

첫 번째로는 이행대상 캐릭터 슬픔이는 성장주체 기쁨이에게 ‘촉진적 정서’를 제공하는 양상으로 외적인 성장서사를 도왔다. 이행대상 캐릭터는 다양한 모험과 위기극복을 통해 외적인 성장과 성공을 향해 달려가는 성장주체에게 실질적이고 물리적인 도움을 주기도 하지만 위기에 빠진 성장주체가 최종적으로 목표를 이룰 수 있도록 심리적으로 지원한다. 버림받지 않았다는 기분, 보호받고 있다는 기분, 외롭지 않은 기분을 느끼게끔 든든한 정서적인 환경을 조성해주는 것이다. 필자는 이 같은 정서가 모성적 돌봄을 통해 아이가 얻게 되는 긍정적인 환경, 즉 위니컷이 제안한 '촉진적 환경'이라는 단어에서 차용하여 '촉진적 정서

facilitating emotion'라는 단어를 사용하고자 한다.<sup>10)</sup> 촉진적이라는 개념은 헝겊인형 곁에서 자란 원숭이들이 철사엄마 곁에서 자란 원숭이들보다 좀 더 모험적이고 독립적인 원숭이로 자라났던 해리 할로의 실험을 떠올려 보면 이해가 쉬울 것이다. 그리고 이 '촉진적정서'는 '가족애니메이션'의 핵심정서이기도 한다.

탄생할 때부터 기쁨이와 함께였던 슬픔이는 기쁨이가 핵심 기억구슬을 모으는 모험을 떠날 때 감정친구들 중에 유일하게 그녀와 곁에 붙어 기쁨이에게 위험을 경고하는 등 티 안 나게 얹게 '촉진적 정서'를 제공한다. 이후 지나간 모험 끝에 다시 정상적으로 운영되는 조정본부를 보여주는 마지막 장면에서 슬픔이는 조금 더 안정적인 모습으로 기쁨이의 바로 옆자리를 지키며 언제까지고 기쁨이에게 '촉진적 정서'를 제공할 것임을 암시한다.

## 2) 내적인 성숙의 돕는 투사체

이행대상 캐릭터는 주로 성장주체 내면의 투사체가 되는 양상으로 성장주체의 심리적인 존재변화를 돕는다. 잘 구성된 성장서사에서는 주인공이 몬스터를 물리치고 보물을 획득하는 등 외적인 입수수행을 성공하는 것만으로 서사를 종결하지 않는다. 그에게는 아직 내적인 성숙과제가 남아있는 것이다. 투사가 유용한 이유는 '부재不在'의 양태를 가지고 있는 내적인 성숙과제를 시각적으로 표현하기에 용이하게 때문이다.

슬픔이가 어떤 방식으로 기쁨이의 내적성숙을 돕는지 다시 검토하여 보자. 매사에 적극적이고 긍정적인 기쁨이는 반대로 매사 부정적이고 비협조적인 슬픔이를 도대체 이해할 수가 없다. 하지만 슬픔이가 진심으로 빙봉을 위로하는 모습을 보고 슬픔이에 대한 기쁨이의 편견도 조금씩 바뀌어 가기 시작한다. 결국 서

---

10) 위니컷의 또 다른 개념인 '촉진적 환경'은 대상을 통해 유아가 제공 받아야 하는 이상적인 모성 돌봄 환경을 말한다. 다시 말해서 아기가 가지고 태어난 모습 그대로 그의 생리적인 측면에서의 발달과 주변 환경과의 사이에서 상호작용이 자연스럽게 이루어질 수 있도록 돕는 환경이다. (안느 르페브르, 『100% 위니컷』, 한국심리치료연구소, 2016, p.199.)

사의 종반부 망각의 구덩이에서 눈물을 흘리며 힘든 감정을 폭발한 기쁨이는 한 번도 느껴보지 못했던 감정의 정화를 경험하고 슬픔이의 존재의미를 깨닫게 된다. 기쁨이는 부정적인 감정들을 억지로 억누르고 있었고 그것이 오히려 라일리에게 독이 될 수도 있다는 것을 깨달은 것이다. 슬픔이는 기쁨이가 내적 성숙을 위해 성취해야 결핍을 투사하고 있다.

투사(projection)는 다양하게 해석될 수 있는 심리학용어로서 이에 대해 조금 더 상세하게 기술하고자 한다. 투사란 대상을 통해 사람들의 내적세계나 관계나 구조, 혹은 내용물을 외재화 하는 방법이다.<sup>11)</sup> 투사를 통해 드러나는 인간의 내적인 요소들은 매우 다양할 수 있는데 공격적인 감정, 숨겨진 욕구, 타인에 대한 의존과 실망, 공포와 좌절, 잊고 싶은 경험까지도 포함된다. 위니콧에게 영향을 주었던 멜라니 클라인이 주창한 '투사적 동일시' 개념은 자신의 환상을 타인에게 투사하는 것을 말한다.

그런데 이행대상 캐릭터를 활용한 이 같은 투사가 반드시 필요한가? 심리학자들은 아기들도 부정적인 감정을 느끼는데 그것들이 어머니에게 투사되고 그 투사된 감정(고통, 죽음, 공포, 시기, 공격성)은 어머니를 통해 '포장'되어 독성이 제거된 채로 아이에게 돌아간다고 말한다.<sup>12)</sup> 월프레드 비온은 그것이 가능하게 하는 엄마의 존재가 아기들에게 절대적으로 필요하다고 이야기한다. 베텔하임 역시 옛이야기의 힘을 논하며 인간 내부의 혼란스러운 심리요소들은 포장이 필요하며 포장기능은 아기의 통합적인 인성을 위해 절대적으로 필요하다고 말한다.<sup>13)</sup> 투사는 성장주체가 스스로 동화시킬 수 없는 정서적인 체험을 소화하게 하여 그의 내적인 성숙을 돕는다.

연구자는 내적인 성숙(완성)을 이루기 위해 채워야 할 서사 주인공의 결핍을 잃어버린 퍼즐조각이라고 비유하고자 한다. 성

11) 나이젤.c 벤, 『심리학-하룻밤의 지식여행7』, 김영사, 2001,p.93.)

12) 나이젤.c 벤, 앞의책 p.98.)

13) 브루노 베텔하임, 김옥순 역, 『옛이야기의 매력 1』, 시공주니어, 1998,p.100.)

장주체는 퍼즐이 발견되기 전까지 퍼즐 속의 그림이 무엇인지 알 수가 없으며 자신이 찾아 헤메던 퍼즐이 바로 옆에 있었다는 것을 알았을 때 성장주체는 강렬한 인식의 전환을 경험하는 것이다. 기쁨이가 자신의 잃어버린 퍼즐조각이 슬픔이라는 것을 알았을 때처럼 말이다.

이행대상 캐릭터를 활용한 투사는 애니메이션매체에서 오래 전부터 활용해오기도 한 연출방법이다. 이는 디즈니클래식애니메이션의 대표적인 작품 <피노키오(1940년 작)>에서도 확인할 수 있다. 이 작품에서 주인공 '피노키오'가 간절히 '원하는 것'은 인간이 되어 제패토 할아버지의 아들이 되는 것이다. 하지만 그가 인간이 되기 위해 '필요한 그 무언가'는 '인간성(양심)'이다. 천진난만하고 세상물정 모르는 피노키오는 '양심을 가져야 한다'는 요정의 말을 들었을 때 아예 양심이라는 단어의 뜻조차 이해하지 못한다. 추상적인 개념인 '양심'을 이해하기엔 너무 어려운 것이다. 누더기를 걸친 채 떠돌이생활을 하던 귀뚜라미 지미니 크리켓(Jiminy Cricket)은 우연히 피노키오의 '양심'이 되기로 요정과 약속을 하게 되고 피노키오의 여행에 동반하며 피노키오의 양심을 지켜주기 위해 노력한다. 지미니 크리켓은 양심이라는 개념이 '육화(肉化)'된 것으로 서사연출자는 관객들에게 피노키오가 찾아야 하는 잃어버린 내면의 퍼즐조각을 친절하게 가르쳐준다.

### 3) 두 활용의 중첩

가족용 장편애니메이션들이 처음부터 이행대상성 캐릭터를 '촉진적 정서 제공'과 '투사'로 중첩하여 서사에 활용된 것은 아니었다. 디즈니의 첫 번째 장편애니메이션 <백설공주와 일곱 난쟁이(1937년작)>의 인기 조연캐릭터들인 일곱 난쟁이들은 1차적인 활용인 '촉진적정서 제공자'로써 활용되지만 2차적인 활용인 '투사체'로써는 사용되지 않는다. <백설공주와 일곱 난쟁이>의 서사에서 주인공 백설공주는 다양한 고난 끝에 왕자와 결혼함으로써 외적인 성공을 거두지만 이야기의 시작부터 완벽한 성품을



가지고 있는 평면적인 인물이라 그녀의 내적인 성장은 이야기에서 큰 비중을 차지하지 않기 때문이다.<sup>14)</sup> 하지만 2000년대 이후에 흥행과 비평 양쪽에서 골고루 성과를 내고 있는 픽사와 디즈니의 장편애니메이션들을 관찰해보면 대부분 이행대상캐릭터를 '촉진적 정서 제공자'과 '투사체'로 절묘하게 중첩 활용하면서 서사를 전개하고 있음을 알 수 있다.

디즈니의 2016년 가족용 장편애니메이션 <주토피아>에서 주인공 여형사 '주디'는 교통딱지나 떼는 신세에서 벗어나 강력범죄사건을 해결하는 최고의 경찰이 되기를 원한다. 하지만 그가 최고의 경찰이 되기 위해 반드시 필요했던 것은 상사의 인정이 아니라 주디 내부 속에 도사리고 있던 육식동물에 대한 편견극복이다. 이행대상 캐릭터로 추정되는 여우 '닉'은 주디 형사의 임수수행을 직접적으로 도와주면서 '촉진적 정서를 제공'함과 동시에 주디 형사에게 필요했던 심리적인 그 무언가(잃어버린 내면의 퍼즐조각)를 '투사'하며 그녀의 편견이 깨어지는데 크게 일조한다.

픽사의 대표적인 애니메이션 중 하나인 <니모를 찾아서>의 주인공 멀린(니모 아빠)는 납치당한 아들 니모를 찾기를 간절히 원한다. 하지만 부자간의 갈등이 납치의 도화선이 되었던 것을 떠올려 볼 때 그가 아들을 찾는다고 바로 부자관계가 완벽하게 해결되는 것은 아니다. 그가 아들과 건전한 관계를 맺는 좋은 아버지로 성장하기 위해 반드시 필요했던 '잃어버린 퍼즐조각'은 다소 추상적인 형태인 과거의 트라우마 극복, 염려증과 걱정으로 도전을 두려워하는 성향이다.

니모 아빠가 여행의 과정에서 만난 건망증 물고기 '도리'는 3초 만에 과거의 기억을 잃어버리는 캐릭터로 과거의 기억 속에 갇혀있는 니모 아빠와 완벽하게 대비를 이루고 있다. 니모 아빠는 뒤집혀진 거울을 보는 것처럼 도리를 통해 투사된 자신의 결

---

14) 평면적인 캐릭터가 나쁘다고 주장하는 것은 아니다. 백설공주가 지금까지 문화사에 미친 파급력으로 볼 때 잘 만들어진 평면적 캐릭터는 어설픈 입체캐릭터보다 강력할 수 있다.

뫼을 성찰하게 되고 심리적으로 성숙한 아버지로 거듭나는데 도움을 받는다.

#### IV. 결론

시장에서 큰 성공을 거둔 애니메이션 캐릭터들은 표면적인 디자인을 넘어서 그 심층에 분명히 대중들의 무의식을 건드리는 부분이 있다. 그것은 언어로 표현하기 모호한 경우가 많은데 심리학에서 사용하는 이행대상이란 개념을 통해 이 애니메이션캐릭터의 인기비밀에 한발 다가설 수 있을 것이다. 본 연구는 이행대상캐릭터의 정서적 역할, 지원, 인상지표를 만들어 일반적인 조력자캐릭터와 이행대상캐릭터를 구별하는 기준을 마련하였고 이를 바탕으로 이행대상캐릭터가 어떠한 양상으로 활용되어 성장서사를 돕는지 이해할 수 있게 해주고 있다.

또한 잘 포지셔닝 된 이행대상 캐릭터는 성장의 주체가 되는 캐릭터들의 외적성공과 내적성숙을 효과적으로 보조하고 있어 이는 관객들의 무의식적인 공감을 이끌어내는 주춧돌이 되고 있음을 확인할 수 있었다. 연구자가 이 연구를 통해 얻게 된 시사점은 다음과 같다.

첫 번째, 이행대상 이론을 콘텐츠분석에 적용하여 볼 때는 반드시 성장주체와 성장조력자가 적절하게 설정되어야 한다는 것을 알았다. 한 애니메이션 작품안의 빙봉이라는 이행대상캐릭터는 성장주체를 라이리로 설정할 때와 기쁨이로 설정할 때 다른 이행대상성향을 보였다. 그러므로 성장주체를 작품의 주인공으로 하느냐 조연으로 하느냐 관객으로 하느냐 등등 다양한 변수에 따라서 이행대상이론의 적용범위도 무한하게 넓어질 수 있다.

두 번째, 이행대상캐릭터는 성장주체에게 성장에 필요한 촉진적인 환경을 제공하며 외적인 성장을 돕고 투사체로써 활용되어 내적인 성장을 돕는 역할로 활용되고 있었다. 그리고 이것들은 자연스럽게 중첩되어 연출되고 있어 성장서사를 보조했다.

세 번째, 가족용 장편애니메이션에 등장하는 이행대상 캐릭

터들은 성인관객과 어린이관객 모두에 대한 배려라는 것을 인식하게 되었다는 점이다. <인사이드아웃>은 '인간의 감정 중에 슬프다는 감정도 중요하며 의미가 있다'는 메시지를 전달하고 있다. 이는 미취학아동이나 저학년 아동들에게는 결코 쉽지 않은 주제지만 이행대상캐릭터들을 통해 유쾌하게 전달되고 있었다. 이렇게 전달된 주제는 당장은 어린이들의 정서적인 감흥을 이끌어내지는 못하더라도 어린이들의 무의식 속에 조심스럽게 착상될 것이다. 이행대상캐릭터의 주요 활용 양상 이었던 '투사'는 어린이관객들을 위한 배려이기도 하지만 동시에 성인관객을 위한 배려이기도 하다. 가족용 장편애니메이션의 서브타겟인 성인들도 여러 층위로 구성된 캐릭터를 통해 어린이관객과는 전혀 다른 초점으로 영화를 즐길 수 있는 것이다. 더불어 이행대상의 또 다른 활용양상인 '촉진적 정서 제공' 역시 어린이 뿐 아니라 어른들에게 위안을 줄 수 있다. 오스카 에이지는 위니콧의 생각을 이어받아 내적현실은 미성숙한 자신이고 외적현실이 사회화된 자신이라면 대부분의 사람들이 성인이 된 이후로도 이행대상을 원할 것이라고 말한다.<sup>15)</sup>

이행대상의 성향을 가진 캐릭터에 관한 연구는 보편성을 띄고 있어 본 연구의 방향성은 가족용 장편애니메이션 뿐만 아니라 다른 미디어를 통해 유통되는 애니메이션 그리고 웹툰과 그림책 같은 관련 콘텐츠 분야에도 두루 적용할 수 있을 것으로 예상된다. 예를 들어 비선형으로 흘러가며 신선하고 몽환적인 서사를 상업애니메이션 속에서 구현하는 실험을 진행한 TV시리즈 <핀과 제이크의 어드벤처>도 그 바탕에는 전통적인 영웅성장서사와 그 서사를 돕는 '제이크'라는 이행대상캐릭터를 이용하여 서사적인 원형성을 전략적으로 유지하고 있다고 분석할 수 있다.

이행대상에 대한 완벽히 정량화된 평가는 사실상 불가능하기 때문에 필자가 제시한 이행대상캐릭터를 분석하는 정서적 역할, 정서적 지원, 정서적 인상지표는 여전히 개선가능성이 남아있다.

15) 오스카 에이지, 선정우 역, 『이야기의 명제』, 북바이북, 2015, p.215.

또한 이 분석도구는 다양한 서사캐릭터의 가치와 캐릭터미학을 모두 분석할 수 있는 방법론을 제시하고 있는 것도 아니다. 특정 콘텐츠와 캐릭터의 성공과 실패는 다양한 변수들이 존재하기 때문에 이행대상 캐릭터가 잘 포지셔닝 되더라도 흥행과 비평 양쪽에서 실패할 수도 있으므로 이 논문에서 제시하는 지표는 성공을 보장하는 유일한 지표가 될 수 없다.

이 연구는 학술적인 면에서도 광범위하고 모호하여 선행연구자들을 괴롭혔던 이행대상캐릭터연구의 문제들을 극복하는 단초를 제공하였고 아울러 이 논문의 관점은 에니어그램, MBTI 등 사람들을 대상으로 한 성격분석틀로 애니메이션 캐릭터를 분석하는 관점을 보완하여 특히 애니메이션 속의 판타지 캐릭터들을 심층적으로 분석하는 도구로 유용하게 적용 될 수 있다.

차후에 한국장편애니메이션을 제작함에 있어서도 이행대상 캐릭터가 적절하게 사용된다면 대중들의 공감을 이끌어내는데 큰 효과를 볼 수 있을 것으로 예상된다.

## 참고문헌

- Gomez L, 김창대, 김진숙, 이지연, 유성경 역, 『대상관계이론 입문』, 학지사, 2008.
- 김만수, 『스토리텔링 시대의 플롯과 캐릭터』, 도서출판 월인, 2012.
- 나이젤.c 벤, 『심리학-하룻밤의 지식여행7』, 김영사, 2001.
- 도널드 위니콧, 이재훈 역, 『성숙과정과 촉진적 환경』, 한국심리치료연구소, 2000.
- 도널드 위니콧, 이재훈 역, 『놀이와 현실』, 한국심리치료연구소, 1997.
- 라파엘 무안, 유민희 역, 『영화 장르』, 동문선, 2009.
- 마텔레인 데이비스, 데이빗 월브릿지, 이재훈 역, 『울타리와 공간』, 한국심리치료연구소, 1997.
- 브루노 베텔하임, 김옥순 역, 『옛이야기의 매력 1』, 시공주니어, 1998.
- 솔로몬 찰스, 『The Art of 겨울왕국』, 대원씨아이, 2014.
- 오쓰카 에이지, 선정우 역, 『캐릭터 메이커』, 북바이북, 2014.
- 오쓰카 에이지, 선정우 역, 『이야기의 명제』, 북바이북, 2015.
- 히로코 사사키, 고향옥 역, 『그림책의 심리학』, 우리교육, 2004.
- 김경희, 「유아 정서발달 이론과 모성적 돌봄: 위니콧의 이론을 중심으로」, 연세대학교 연합신학대학원 석사학위, 1998.
- 김수영, 「E. B. White의 『살롯의 거미줄』에 나타난 살롯의 다양한 역할들」, 『동화와 번역』, vol.14(2007).pp281-303.
- 양세혁, 「〈니모를 찾아서〉 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망 분석」, 『만화애니메이션연구』, vol.29(2012)pp.1-36.
- 윤혜영, 「픽사 애니메이션 스토리텔링 전략 연구」, 한양대학교 산업경영디자인대학원 석사학위논문, 2008.
- 이선영, 「위니콧의 안아주기 개념에 대한 하나님의 안아주기의 연계성과 초월성」, 한세대학교 일반대학원 석사학위논문, 2014.
- 이영림, 「아동문학과 어린이의 성장:E.B.White의 살롯의거미줄 연구」, 서울: 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- 이영준, 「『눈사람』과 『고릴라』를 통해 본 아동의 놀이 공간: '후기 전이 대상', '잠재적 공간'과 '중간영역'을 중심으로」, 『현대영어영문학』, 제58권 3호(2014), pp.151-70.
- 황혜영, 김지홍, 「국내의 가족(Family)용 애니메이션에 관한 연구」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』 vol.4(2006)pp.232-4.

조이뉴스24, "'인사이드 아웃' 감독 "네 안의 슬픔을 허하라"(일문일답)",  
[http://joynews.inews24.com/php/news\\_view.php?g\\_menu=701100&g\\_serial=905529](http://joynews.inews24.com/php/news_view.php?g_menu=701100&g_serial=905529), 2015.06.26

아주경제, "'토이스토리' 2030이 뽑은 '다시 보고싶은 픽사' 영화 1위 선정...2위는?" , <http://www.ajunews.com/view/20160711134422115>, 2016.07.11

Christopher Booker, The seven basic plots, Bloomsbury Academic, 2004.

Lisa Stock, Inside out-the essential guide, Dorling Kindersley, 2015.

Peter L. Rudnytsky, Transitional Objects and Potential Spaces\_literary uses of D.W.WINNCOTT, Columbia University Press, 1993.

Manon Ham, "The Child vs his Family: Pinocchio as a Reaction to the Mirror Stage and the Transitional Object", Universiteit van Amsterdam MA-Thesis, 2013.

Michael Rustin, "Fantasy and reality in Miyazaki's animated world".  
 Psychoanalysis, culture & society, vol.17(2012),pp.169-84.

<니모를 찾아서> (Finding Nemo, 2003)

<백설공주와 일곱 난쟁이>(Snow White And The Seven Dwarfs, 1937)

<센과 치히로의 행방불명> (The Spiriting Away Of Sen And Chihiro, 2001)

<슈퍼배드> (Despicable Me, 2010)

<이웃집 토토로>(My Neighbor Totoro, 1988)

<인사이드 아웃>(Inside out, 2015)

<피노키오>(Pinocchio, 1940)

## ABSTRACT

### **A study on the narrative use of transitional object–characters in the family feature animation <Inside Out>**

Park, Hyoung–Dong

It can be assumed that the reasons why the animation characters, ‘Olaf (in Frozen Kingdom)’ and ‘Minions (in Super Bad)’, etc., which were very successful in the merchandising market while having won the popularity better than the main characters are very popular even though such characters appeared only by playing a funny role while assisting the adventures of the main characters are not only because of their cute appearances but also because such characters have their own core features in their inner world as the transitional object–characters. Simply expressing, a ‘Transitional Object’ as a concept suggested by a child psychologist, ‘Donald Winnicott’, means a lovey doll or an imaginary friend which temporarily replaces an infant’s mother during the procedure when the infant is mentally separated from its mother. However, in case that the theory of transitional objects was applied directly to many narrative content characters for doing a study, there must have been done some studies in advance for establishing some new criteria and indexes related to the transitional object–characters of such narrative contents. Accordingly, while thinking that the ‘emotional relationship’ between a growth–subject and a growth mediator must be dealt with as the most important content in order to define a transitional

object-character in a narration clearly, this researcher established some emotional index for judging the propensities of a transitional object-character on the basis of such way of thinking. The index is composed of 4 kinds of emotional roles (quasi-family member, growth mediator, lovey doll, an imaginary friend), 6 kinds of emotional supports (hugging, protecting, accepting, giving the initiative, improving the relationship and mutual supervising) and 4 kinds of emotional impressions (impression by contacting, impression to protect and impression accepting an attack). In case that some main characters of a family feature animation, 'Inside Out', are analyzed while the index mentioned above is applied, it was found that 'Bing Bong' and 'Sadness' have a high propensity as a transitional object-character. Especially, it could be inversely inferred in which ways some good transitional object-characters can help the narrations on growth of a family feature animation by taking a look at the character, 'Sadness' that has the highest propensity as a transitional object-character. The transitional object-character, 'Sadness' assists the narration on growth internally and externally by helping the internal maturity of a growth-subject in a way of projecting the tasks for the internal maturity of a growth-subject while helping the growth-subject to be successfully externally in a way of providing the growth-subject with some kinds of facilitating emotion.

As the results from this Study, since such kinds of emotional experiences provided by such transitional object-characters are displaced to not only the relevant growth-subjects but also the audience who are emphasized with such growth-subjects as they are, such transitional object-characters play a role of hidden benefactors who



induce some immersion into the narrations and provide child and adult audience with various layers of emotional satisfaction.

Key Word : transitional object, animation character, Inside out, Pixar

박형동  
서울교육대학교 미술교육과 강사  
(06639) 서울특별시 서초구 서초중앙로 96(서초동  
1650번지)  
[flipcoca@hanmail.net](mailto:flipcoca@hanmail.net)

논문투고일 : 2017.11.01.

심사종료일 : 2017.11.26.

게재확정일 : 2017.11.26.