그레마스 기호학적 접근을 통한 애니메이션 캐릭터 분석

- TV애니메이션 <NEW 아기공룡 둘리>를 중심으로 -

An Analysis on Animation Characters with Greimas Semiotic Approach

- Focussing on <New Little Dinosaur Dooly>, A TV Animation-

주저자 : 류유희

세종대학교 일반대학원 애니메이션전공 석사과정

Ryu, Yuhee

Graduate School of SJU

공동저자 : 한창완

세종대학교 만화애니메이션학과 교수

Han, Changwan

Sejong University, Dept. of Animation

1. 연구목적 및 연구문제

2. 그레마스 기호학의 이론적 고찰

2-1. 행동자 모델
2-2. 기호학적 4각형

3. <NEW 아기공룡 둘리> 캐릭터 분석

3-1. “쇠귀신” 에피소드
3-2. “디스크 악마” 에피소드
3-3. “유니콘” 에피소드
3-4. 종합 분석결과

5. 결론

참고문헌

논문요약

본 논문에서는 그레마스의 기호학 중 행동자 모델과 기호학 4각형을 통해 <NEW 아기공룡 둘리>의 새로운 에피소드들을 분석 대상으로 설정하여 작품 속 기존의 조연 캐릭터들과 새로운 조연 캐릭터들이 어떠한 기능과 의미를 가지는지를 분석하였다.

<NEW 아기공룡 둘리>의 24개 에피소드 중에서 새로운 캐릭터가 등장하는 에피소드인 "쇠귀신", "디스크 악마", "유니콘" 등 세 가지 에피소드의 스토리 구조를 분석한 뒤, 행동자 모델 분석과 기호학적 4각형을 이용한 모델 분석을 진행하였다. 결론적으로 애니메이션 작품 <NEW 아기공룡 둘리>의 새로운 에피소드에서 기존의 조연 캐릭터들에 비해 새로운 조연 캐릭터들이 더 많은 의미와 기능을 가지고 있음을 알 수 있었다.

주제어
애니메이션, 캐릭터, <NEW 아기공룡 둘리>

Abstract

This study chose new episodes in <New little dinosaur Dooly> as subjects to analyze what their functions and meanings between existing supporting characters and new ones are with ’Aktantenmodell’ and ’Carre Semiotique’ of Greimas Semiotic.

Of twenty four episodes in <New little dinosaur Dooly>, story structures of three episodes like "The iron ghost", "The disk devil", and "The Unicorn" are analyzed and models are subsequently analyzed with ’Aktantenmodell’ and ’Carre Semiotique’ of Greimas Semiotic.

In conclusion, it is found that new characters of new episodes in a animation, <New little dinosaur Dooly> have meanings and functions much more than existing characters.

Keyword
animation, character, <NEW Little Dinosaur Dooly>

1. 연구목적 및 연구문제

애니메이션 작품 속의 캐릭터는 내러티브 구조 안에서 의미작용을 하며 관객을 작품의 세계와 연결시켜주는 역할을 한다. 애니메이션의 내러티브 속 다양한 관계에 의해 의미가 형성되는 캐릭터는, 작품 세계 안에서 규칙과 관습 등을 규정하고 종합적인 의미작용으로 관객에게 인식된다. 작품 속에서 캐릭터들은 그 사이에서 상호작용 하며 각각의 성격과 특징을 구체화한다. 이러한 구체화 행위가 어떤 체계를 가지고 있는지, 그 결과의 행위에서 어떻게 의미가 생성되어 분류되는지를 분석하는 것은 중요한 과정이다.

작품 속에서 캐릭터는 항상 관계를 이루고 있으므로 개별적인 캐릭터 분석이 아닌 캐릭터들 사이의 의미작용의 체계를 분석하는데 중점을 두고자 한다. 이러한 분석에는 그레마스(Greimas A. J.) 기호학이 유용한 분석도구라고 판단하였다.

그레마스는 프롭(Propp, Vladimir)의 이론의 영향을 받아 수정, 보완하여 자신의 이론으로 발전시켰다. 작품에 등장하는 인물들을 발신자-수신자, 주체-대상, 협조자-반대자라는 3개의 대립 항으로 묶고 그 관계 속에서 사사체의 진행을 관찰하여 최종적으로 도식화했다. 행위자 모델은 그레마스가 이야기 전개에 있어서 인물들이 어떠한 기능을 하는가에 대해 제시한 기본 모형이다. 거기서 더 나아가 그레마스는 기호 사각형으로 네 가지 요소간의 관계를 분석하여 상호 상관관계에서 나타나는 의미 작용의 기본구조의 틀을 만들었다(임운주, 2009).

그레마스 기호학을 이용하여 의미작용의 체계를 밝히는 분석 모델로는 TV애니메이션 <NEW 아기공룡 둘리>를 선택하였다. <아기공룡 둘리>는 만화가 김수정 원작의 작품으로 1983년 당시의 월간지인 『보물섬』에 연재되어 선풍적인 인기를 끌어 1987년 TV용 애니메이션으로 만들어졌다. 애니메이션은 KBS에서 방영되어 최고 40.2%라는 높은 시청률을 기록하였는데, 이는 우리나라 역대 애니메이션 시청률 10위에 해당하는 순위이다. 그 후 1996년에는 <아기공룡 둘리-얼음별 대모험>이라는 극장판 애니메이션으로도 만들어져 35만 명이라는 관객동원수를 기록했다. 이후에도 다양한 캐릭터 상품으로 만들어져 연간 매출액 1,000억원 정도의 큰 수익과 더불어 현재까지도 높은 캐릭터 선호도와 인기를 누리고 있다. 실제로 한국콘텐츠진흥원(2010)의 2009 캐릭터산업백서에서 실시한 국외 캐릭터를 포함한 캐릭터에 대한 인지도 조사 결과, 2004년도 1위에서 시작하여 2008년도 까지 꾸준히 상위권을 유지하고 있다. 그리고 2009년에는 새로운 시리즈가 SBS에서 를 차지하였다. 정규방송 이전 2008년도 성탄절 오전에 3회 연속방송을 통해 첫 선을 보인 새로운 시리즈는 당시 TNmS 멀티미디어의 조사 결과 7.5%의 시청률방영되었는데 첫 정규 방송부터 동시간대 시청률 1위로, 애니메이션으로는 이례적인 기록을 보였다.

이와 같이 20여년동안 지속적인 인기를 유지할 수 있는 애니메이션을 분석하는 것은 그러한 애니메이션 작품의 흥행요소가 무엇인가 대한 연구목적으로부터 출발한다. <NEW 아기공룡 둘리>는 총 26화, 24개의 에피소드로 구성되어져 있다. 이 중에는 기존의 스토리들을 리메이크 한 것, 아주 새로운 캐릭터들이 등장하는 이야기들이 있다. 그 중에서 "쇠귀신", "디스크 악마", "유니콘" 에피소드에서는 새로운 캐릭터들이 등장한다. 또한 기존의 캐릭터 중에는 둘리와 대립하지 않고 상하관계가 없으며, 둘리와 함께 모험을 하는 친구들인 또치와 도너, 마이콜을 대표 조연 캐릭터로 설정하여 분석하고자 한다.

본 논문에서는 위와 같은 설정을 기반으로, 기존의 조연 캐릭터와 새로 추가된 에피소드의 조연 캐릭터들을 그레마스의 기호학을 전제로 분석하여 캐릭터들이 어떤 기능과 의미의 차이를 가지고 있는지 분석하고자 한다.

연구문제

<1> <NEW 아기공룡 둘리>의 분석대상인 새로운 에피소드들을 그레마스의 기호학 중 행동자 모델을 통해 분석하였을 때, 기존의 조연 캐릭터와 새로운 조연 캐릭터들은 어떠한 기능을 하는가?

<2> <NEW 아기공룡 둘리>의 분석대상인 새로운 에피소드들을 그레마스의 기호학 중 기호학 4각형을 통해 분석하였을 때, 기존의 조연 캐릭터와 새로운 조연 캐릭터들은 어떠한 의미를 가지는가?

2. 그레마스 기호학의 이론적 고찰

2.1. 행동자 모델

[그림 1] 행동자 모델

김성도(2002)는 저서인 구조에서 감성으로에서, 테니예르는 “행동자(actant)란, 어떤 자격이건 또 어떤 방식으로든 간단한 구상체(figurant)와 가장 수동적인 방식으로 과정에 참여하는 존재들이나 사물들을 말한

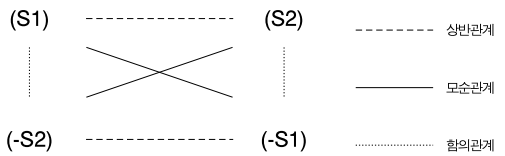
다.”라고 정의 했다고 하였다. 즉, 행동자는 다른 모든 한정 수식어들로부터 독립하여 행위를 완수하거나 감수하는 사람 또는 사물을 뜻한다. 애니메이션 작품 속에서 이것은 캐릭터에 해당한다.

또한 김성도(2002)는 앞의 책에서 행동자 모델은 그레마스의 초기 작업으로 ‘주체와 대상’, ‘발신자와 수신자’, ‘협력자와 반대자’ 등 세 쌍의 대립쌍이 존재한다고 말했다. 주체와 대상은 주체가 객체를 욕망한다는 상호관련성에 의해 형성되는 가장 중요한 행동자이다. 수신자와 발신자는 소통에 근거하는 관계로 발신자가 대상을 수신자에게 전달하는 일방적인 관계이다. 협력자와 반대자는 화용적인 범주로 주체의 목표 추구 과정에서 주체를 돕거나 방해하는 역할을 한다.

임운주(2009)의 연구에 의하면, 이 행동자 모델은 하나의 문장에서부터 텍스트 전체에 이르기 까지 다양한 구조를 살펴 볼 수 있는 도구이다. 특히 애니메이션에서 캐릭터 구조를 살펴볼 경우, 그 의미를 쉽게 파악할 수 있다. 따라서 이 모형을 이용할 경우 캐릭터 구조 분석이 용이하게 되고 아울러 작품에서 나타나는 캐릭터들의 관계구조를 쉽게 도식화할 수 있다.

행동자 모델은 비록 서술 구조 내 존재하는 모든 행위자들을 포함하지 못하지만 텍스트 내 의미 구성과 관련된 이야기의 전개 도식을 발견하게 한다는 장점을 가지고 있다.

2.2. 기호학적 4각형



[그림 2] 기호학적 4각형

W. Jerry(1978)의 연구에 따르면 이항 대립 구조를 통해 제시되는 단순한 의미들로는 텍스트 전체의 의미 체계들의 구조와 본질을 파악하기 어려운 행동자 모델의 단점을 인식함으로써 제시된 것이 기호학적 사각형(carre semiotique)이다. 이 기호학적 사각형은 그레마스의 <구조기호학>에서 기본 구조가 제시되었다. 이것은 의미작용의 기본구조를 표상하기 위해 고안된 일종의 모사물로 간주될 수 있으며 의미론적 범주의 논리적 분절을 가시적으로 표상한 모델로 정의할 수 있다. 기호학적 사각형 모델은 애니메이션 캐릭터의 서열적인 관계를 파악하고 상반관계, 모순관계, 함의관계 등의 특성을 지닌 부류나 범위를 규정할 수 있게 한다.

모든 전개는 긍정과 부정이라는 두 가지 요소의 조합으로, 여기서 긍정은 함의관계, 부정은 상반관계를 나타낸다. 모든 의미 구성은 이 두 가지를 가지고 있다. 즉 선택·판단·입장 표명 등을 표현하는 텍스트들은 긍정과 부정의 범주들 속에서 표현된다.

임운주(2009)의 연구에 따르면, 상반은 문맥에 따라 상쇄 작용이나 상반작용으로 해석되어 지며 이것은 서로 반대되거나 서로 저항하는 두 작용을 함께 지칭한다. 모순은 두 개의 명제가 동시에 진실일 수 없다는 것이다. 즉 ‘아름답다’의 상반되는 개념은 ‘추하다’이다. 하지만 아름답지 않다고 해서 추하다고는 볼 수 없고 추하지 않다 해서 아름답다고 볼 수 없다. 이러한 관계가 상반항과 모순항이다.

김성도(1997)의 저서 의미에 관하여에 따르면 기호학적 사각형은 4개의 요소간의 관계를 형성한다고 말한다. 먼저 S1과 S2간 및 -S1과 -S2 간의 구개의 반대관계, S1과 -S1, S2와 -S2 간의 두 개의 모순관계 및 -S1과 S2 사이, -S2와 S1 사이의 두 개의 보완 및 내포관계이다.

3. <NEW 아기공룡 둘리> 캐릭터 분석

<NEW 아기공룡 둘리>는 총 26화, 24개의 에피소드로 구성되어져 있다. 본 논문에서는 이중에서 새로운 캐릭터가 등장하는 에피소드인 "쇠귀신", "디스크 악마", "유니콘" 에피소드를 대상으로 한다. 둘리를 주체로 기존의 조연 캐릭터들과 새로 추가된 에피소드의 조연 캐릭터들을 그레마스의 기호학을 전제로 분석하여 캐릭터들이 어떤 기능과 의미의 차이를 가지고 있는지 분석하고자 한다.

3.1 “쇠귀신” 에피소드

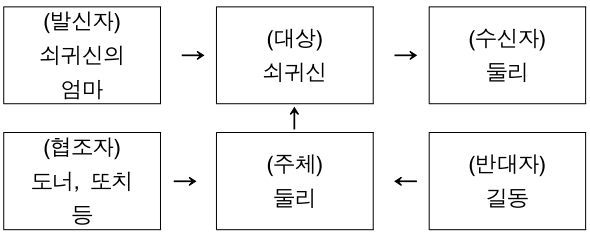
3.1.1. 줄거리

가족들과의 식사 도중 갑자기 길동의 의사가 부서진다. 회사에서는 길동이 음료수를 뽑던 자판기가 갑자기 터지기도 한다. 길동은 이 모든 이상한 일들이 둘리와 친구들 때문에 일어난 일이라고 오해한다. 그리고 방에서는 오이 마사지를 하는 엄마 앞에 쇠귀신이 나타났다 사라진다.

늦은 밤 쇠귀신은 냉장고의 음식을 훔쳐 먹다가 둘리에게 들키고, 둘리는 쇠귀신을 발견하고는 애완동물로 키우고 싶어 한다. 이상한 일들 이후 텅텅 빈 냉장고를 본 길동은 이것도 역시 둘리들의 짓이라고

오해하고, 쇠귀신은 길동과 그의 집에서 계속 말썽을 일으킨다. 결국 쇠귀신은 길동에게도 발견되어 버리고, 애완동물로 키우고 싶다는 둘리의 말에 절대 반대한다. 그러나 곧 쇠귀신을 잃어버렸다는 엄마 귀신이 등장하여 쇠귀신을 데려간다.

3.1.2. 행동자 모델 분석



[그림 3] “쇠귀신” 에피소드 행동자 모델 분석

(1) 주체와 대상

이 에피소드의 주체인 둘리는 우연히 만난 쇠귀신을 애완동물로 키우고 싶어 한다. 쇠귀신이 냉장고 음식을 훔쳐 먹으며 말썽을 피우지만, 원숭이로 오해하며 함께 방에 두며 따뜻하게 보살핀다. 결국은 길동에게 발견되지만 둘리는 자신의 욕구 대상인 쇠귀신을 키우고 싶다는 의견을 적극적으로 피력하며 길동에게서 쇠귀신을 지켜내려고 노력한다.

(2) 발신자와 수신자

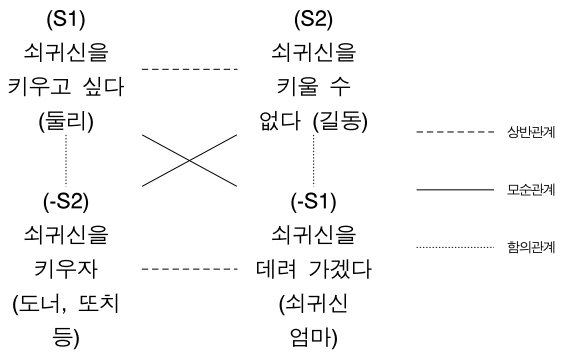
쇠귀신은 어느 날 갑자기 길동의 집에 나타나 말썽을 피우기 시작한다. 처음에는 갈 곳 없는 원숭이로 오해받지만 결국 쇠귀신을 찾으러 그의 엄마가 나타난다. 쇠귀신 엄마가 쇠귀신을 잃어버림으로써 길동의 집에 등장하게 되고 둘리에게 발견된다. 즉, 발신자인 쇠귀신의 엄마는 쇠귀신에 대한 수신자 둘리의 욕구에 대한 뒷받침이 되어 주며 이들의 관계는 일방적으로 둘 사이에서 아무 소통 없이 이루어진다.

이 에피소드에서 둘리는 수신자이자 주체의 역할을 가진다. 둘리는 쇠귀신을 애완동물로 삼고 싶다는 욕구가 생기면서 이를 이루려고 노력하는 모습을 보인다.

(3) 협조자와 반대자

주체인 둘리가 욕구 대상인 쇠귀신에 대한 욕망을 실행하기 위해 등장하는 캐릭터 중 협조자로 도너, 또치 등 둘리의 친구들을 들 수 있다. 이들은 함께 생활하는 둘리의 새로운 애완동물을 마다하지 않는 모습을 보인다. 그리고 둘리의 욕구 실현을 반대하는 인물은 길동이다. 그는 자신의 집과 생활에 피해를 끼치는 쇠귀신을 키우는 것을 매우 반대하는 역할을 맡는다.

3.1.3 기호학적 4각형 모델 분석



[그림 4] “쇠귀신” 에피소드 기호학적 4각형 모델 분석

S1과 S2의 상반 관계는 쇠귀신을 발견하고 애완동물로 키우려는 둘리와 반대하는 길동의 관계이다. -S1과 -S2의 반대 관계는 둘리의 의견에 이견 없이 키우자고 동의하는 도너, 또치 등의 친구들과 쇠귀신을 데려가겠다고 하는 쇠귀신의 엄마이다. S1과 -S1의 모순관계는 키우겠다고 하는 둘리와 데려가려는 쇠귀신의 엄마이다. 이 둘의 관계는 결국 둘리가 쇠귀신을 키울 수 없는 결과를 낳지만 아이를 잃어버린 엄마와의 관계이므로 갈등이 발생하지 않는다. S2와 -S2의 관계는 쇠귀신을 키울 수 없다고 하는 길동과 둘리의 말에 키우자는데 동의하는 도너, 또치 등의 관계이다. 둘리의 친구들은 쇠귀신을 키우는 것에 별 관심이 없고, 둘리의 의견에 동의했을 뿐이므로 길동과 갈등이 발생하지 않는 모순적 관계이다. S1과 -S2의 함의 관계는 긍정적이며 함께 생활하는 둘리와 그의 친구들은 쇠귀신을 키우려고 하는 둘리의 의견에 모두 동의한다. S2와 -S1의 함의 관계는 길동과 쇠귀신을 데려가려는 쇠귀신 엄마의 관계이다. 쇠귀신 엄마는 쇠귀신을 데려가려 하고, 길동은 집에 함께 있는 것을 바라지 않으므로 둘의 목표가 일치하게 된다.

3.1.4. 분석결과

쇠귀신 에피소드를 그레마스 기호학중 행동자 모델과 기호학 4각형을 이용하여 분석해 보았다. 행동자 모델의 분석 결과, 기존 조연 캐릭터인 또치와 도너 등은 주체인 둘리의 협조자의 역할을 한다. 이들은 쇠귀신을 애완동물로 키우려고 하는 둘리의 의견에 동의해준다. 또한 새로운 조연 캐릭터인 쇠귀신은 우연히 둘리에게 발견되고 쇠귀신을 원숭이로 오해한 둘리는 쇠귀신을 애완동물 삼길 바란다. 즉 쇠귀신은

주체인 둘리의 대상의 역할을 가진다.

기호학 4각형을 이용한 분석 결과, 기존 조연 캐릭터인 또치와 도너는 쇠귀신을 키우자는 S1인 둘리와 함의 관계인 -S2이다. 새로운 캐릭터인 쇠귀신은 캐릭터의 서열상 둘리와 함께하여 쇠귀신을 키우고 싶다는 S1에 속하게 된다. 또한 쇠귀신을 데리러 온 쇠귀신 엄마는 -S1로 S1인 둘리와 모순관계를 이룬다.

3.2 "디스크 악마" 에피소드

3.2.1. 줄거리

라디오 동화를 듣는 둘리와 친구들, 음악 감상을 하는 길동은 서로 음량을 크게 하기 위해 싸우고, 결국 둘리들은 집 밖으로 쫓겨나게 된다. 희동은 음악 디스크를 발견해 주워 둘리에게 전해주고, 길동에게 돈을 받고 팔려고 하지만 사지 않으려는 길동의 고집에 그냥 줘버리게 된다. 호기심에 둘리가 준 디스크를 듣던 길동은 디스크에서 나온 악마에게 잡혀 디스크 속에 갇히게 된다.

악마는 둘리와 친구들 앞에 나타나 세계 정복을 하려는 자신의 부하가 되라며 길동의 모습을 보여주면서 설득한다. 둘리와 친구들은 결국 길동을 구하기로 결정하고 여러 방면으로 아이디어를 강구해보지만 번번히 실패한다. 그러던 중 악마는 자신에게 장난을 치는 희동을 괴롭히고 화가 난 희동이 던진 공갈젖꼭지에 눈을 맞은 악마는 사라지고, 길동을 구하게 된다.

3.2.2. 행동자 모델 분석

(1) 주체와 대상

이 에피소드에서는 둘리가 원하는 욕망을 이루어

[그림 5] "디스크 악마" 에피소드 행동자 모델 분석

가는 캐릭터이다. 우연히 희동이가 주워온 디스크 속의 악마에게 길동이 잡혀가고 이를 구하려고 노력한다. 세계 지배를 하려고 하는 악마의 디스크를 부수려 하는 도너의 행동을 길동을 구하기 위해 막고, 악마를 없애기 위해 친구들과 연구한다. 둘리는 대상을 얻기 위해 스스로 판단하여 행동하고 남을 설득시키는 인지적 주체이며 목표를 달성하기 위해 행위를 수행하는 존재이다. 이때 주체인 둘리에 의해 관계가 맺어지고 욕망의 대상이 되는 캐릭터가 바로 길동이다. 주체인 둘리는 길동을 구하기 위해 노력하는 능동적 형태이고 손 쓸 방도 없이 구출만을 기다리는 길동은 수동적 형태라고 할 수 있다. 주체와 대상은 상호 전제의 관계 속에서 결속이 이루어진다.

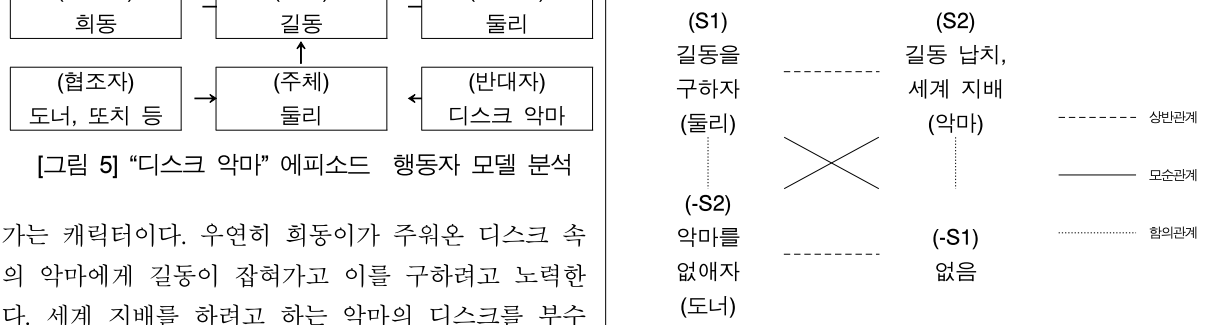
(2) 발신자와 수신자

둘리와 친구들은 라디오를 듣다가 음량으로 길동과 갈등을 발생되어 밖으로 쫓겨나게 된다. 그때 우연히 희동이 디스크 하나를 주워오는데, 이를 길동에게 주게 되고 길동은 이 속에서 나온 악마에게 반항하다가 디스크 속으로 잡혀 들어간다. 둘리 또한 이 악마를 만나게 되고 디스크 속에 갇혀 있는 길동을 보고 그를 구하려고 한다. 즉 디스크를 주워온 희동은 발신자로 설정되며 디스크를 받아 그로 인한 갈등과 길동이라는 욕구 대상을 구하려는 둘리가 수신자로 설정된다. 이 에피소드에서 둘리는 수신자이며 주체인데, 여기서 둘리는 자신의 욕구 대상인 길동을 구하기 위해 친구들을 설득하며 악마 퇴치법을 연구하는 등 적극적으로 노력하는 모습을 보인다.

(3) 협조자와 반대자

주체인 둘리가 욕구 대상을 실행하기 위한 협조자로 도너와 또치 등 둘리의 친구들을 들 수 있다. 이들은 악마를 퇴치하기 위해 마늘을 함께 뿌리거나, 쥐를 잡자를 외치는 등 둘리와 함께 노력한다. 반대자는 주체와의 관계에서 이접된 캐릭터로 길동을 잡아 가둔 디스크 악마를 들 수 있다. 반대자는 주체와 협조자들의 갖은 노력에도 불구하고 꿋꿋하게 자신의 욕망을 위해 노력함으로써 주체를 방해한다.

3.2.3. 기호학적 4각형 모델 분석



[그림 6] "디스크 악마" 에피소드 기호학적 4각형 모델 분석

S1과 S2의 상반 관계는 길동을 구하려는 둘리와 길동을 납치하고 세계를 지배하려 하는 디스크 악마의 관계이다. -S1과 -S2의 반대 관계는 설정되지 않는다. 둘리와 함의 관계를 갖는 도너는 악마를 없애는

데 동의하며 악마의 세계지배에 동행하는 캐릭터는 등장하지 않기 때문이다. 따라서 S2과 -S1의 모순 관계 또한 성립되지 않는다. S2와 -S2의 모순 관계는 성립되는데 악마를 퇴치하는 것에 동의하지만 길동을 구하고 싶어 하지 않는 도너의 결여적 의식 때문이다. S1과 -S2의 함의 관계는 결국 악마를 없애자는 데에 뜻이 합치하는 둘리와 도너의 관계이며, S2인 악마에 동의하는 캐릭터는 등장하지 않음으로 역시 성립되지 않는다.

3.2.4. 분석결과

"디스크 악마" 에피소드를 그레마스 기호학 중 행동자 모델과 기호학 4각형을 이용하여 분석해 보았다. 행동자 모델의 분석 결과, 기존 조연 캐릭터인 또치와 도너 등은 주체인 둘리의 협조자의 역할을 한다. 이들은 디스크 악마에게 반항하다가 악마의 세계로 끌려들어간 길동을 구하자는 둘리에게 동의하고, 캐릭터인물리치기 위해 둘리와 함께 방법을 고심한다. 또한 새로운 조연 캐릭터인 디스크캐릭는 주체인 둘리의 반대자 역할을 한다. 길동을 잡아가고 세계터인 지배하겠다고 말하며 둘리와 다른 조연 캐릭터들이 해결해야할 사건의 동기를 만들며, 길동을 구하는 데에도 방해가 되는 역할을 한다.

기호학 4각형을 이용한 분석 결과, 기존 조연 캐릭터인 또치와 도너는 길동을 구하자는 S1인 둘리와 함의 관계인 -S2에 위치한다. 새로운 캐릭터인 디스크 악마는 길동을 납치하고, 세계지배를 외치며 S1인 둘리와 반대 관계인 S2에 위치한다.

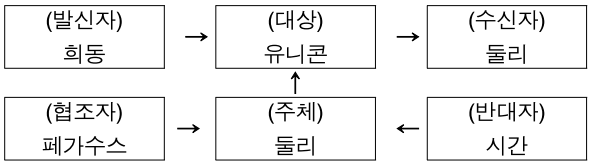
3.3 "유니콘" 에피소드

3.3.1. 줄거리

유니콘이 나오는 TV프로그램을 시청 중인 아이들 중 희동이는 유니콘을 유난히 좋아한다. 둘리는 문방구에서 희동이 가 갖고 싶어하던 낡은 유니콘 인형을 구해주고, 희동은 이 인형을 애지중지한다. 밤이 되자 유니콘 인형이 살아 움직이고, 커다란 실제 유니콘이 되어 친구들을 태우고 하늘을 날다가 영국에 있는 엄마를 보고 싶다는 희동의 소원과 둘리의 설득으로 영국으로 가기로 한다. 영국의 어느 마을에서 유니콘을 탐내는 불량배들과 잠시 마주치게 되지만 그들을 혼내주고 엄마를 찾는 모험을 계속한다. 주소를 모르는 그들은 계속 헤매던 중 우연히 희동의 엄마를 발견하게 되지만, 유니콘의 시간이 거의 다 되어버린다. 신의 노여움을 사 인형이 되어 버린 유니콘은 누군가 자기를 위해 진실한 눈물을 흘려주면 진짜 유니콘으로 돌아갈 수 있다고 말한다. 전전긍긍하던 그들에게 유니콘의 친구인 페가수스가 등장하여 부족한 시간을 보태어 주고 희동과 엄마는 잠깐이나마 재회한다.

그 새벽, 길동의 집에서는 길동이 유니콘 인형을 발견하고 괴롭혀 버림으로 유니콘은 다시 인형으로 돌아가 버린다. 둘리의 초능력으로 친구들은 무사히 집으로 돌아오고 유니콘은 본래 모습을 되찾아 살던 곳으로 돌아간다.

3.3.2. 행동자 모델 분석



[그림 7] "유니콘" 에피소드 행동자 모델 분석

(1) 주체와 대상

이 에피소드에서 둘리는 유니콘이라는 욕구 대상을 실현시킨다. 주체인 둘리는 희동이가 갖고 싶어하던 유니콘 인형을 구하려고 노력하는 능동적 형태이고, 마법에 걸린채 누군가에게 발견되길 기다리는 유니콘은 수동적 형태로 볼 수 있다. 또한 유니콘은 온전히 주체인 둘리에게 발견됨으로써 밤이 되어 다시 유니콘으로 변할 수 있게 되며, 여행을 통해 다시 완전한 유니콘으로 돌아갈 수 있는 기회를 얻는다. 이 유니콘을 가지기 위해 주체인 둘리는 문방구 아저씨를 설득시키거나 다른 재화와 바꾸기 위한 노력을 하는 등 자신의 욕구 대상을 실현시키려는 능동적인 모습을 보인다.

(2) 발신자와 수신자

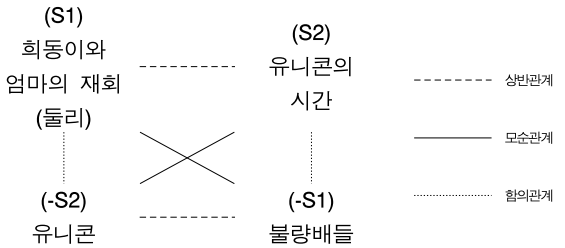
발신자와 수신자는 누가 누구에게 무엇을 하도록 시킨다는 사역적 구조를 가지고 있다. 이러한 구조를 기반으로 분석해 볼 때, 문방구에서 유니콘 인형을 발견하여 둘리에게 그것을 사달라고 졸랐던 희동을 최초의 발신자로 설정할 수 있다. 또한 희동의 말에 따라 그 인형을 구한 둘리는 수신자로 설정된다. 또한 이 인형을 욕구 대상으로 삼고 이것을 구하기 위해 애쓰는 둘리는 수신자이자 주체로 설정된다. 그리고 희동의 엄마를 찾아 영국으로 출발하는 과정에서 이들의 수신자와 발신자의 관계가 지속된다. 엄마가 보고 싶다는 희동의 요청에 둘리는 다시 한 번 유니콘을 설득하는데, 이 때에도 발신자 희동과 수신자이자 주체인 둘리, 욕구 대상인 유니콘의 관계가 성립된다. 또한 둘리는 전자와 후자의 경우 모두 욕구 실

현을 위해 적극적으로 노력하는 능동적인 모습을 보인다.

(3) 협조자와 반대자

주체인 둘리가 희동의 엄마를 찾는 여행 중, 모자라는 시간을 보태주기 위해 나타난 페가수스를 이들의 협조자로 설정할 수 있다. 머나먼 이국 땅에서 희동의 엄마를 만나지도 못한 채 인형으로 변할 뻔한 유니콘의 시간을 보태주어 유니콘과 둘리 친구들의 모험에 큰 지지자가 되어 준다. 또한 반대자는 이들의 목표에 가장 큰 걸림돌이었던 모자라는 '시간'으로 설정할 수 있다.

3.3.3. 기호학적 4각형 모델 분석



[그림 8] "유니콘" 에피소드 기호학적 4각형 모델 분석

S1과 S2의 상반 관계는 희동이와 엄마의 재회를 바라는 둘리와 재회를 힘들게 만드는 부족한 유니콘의 시간이다. -S1과 -S2의 반대 관계는 유니콘과 이들의 모험을 방해하는 어느 나라의 불량배들이다. S1과 -S1의 모순 관계는 둘리와 친구들과 불량배들은 갈등이 발생하기는 하지만, 희동이와 엄마의 재회와는 전혀 관계가 없는 모순 관계이다. S2가 -S2의 모순 관계는 희동이와 엄마의 재회를 힘들게 만들기는 하지만 그것이 가능하게도 만드는 관계이다. S1과 -S2의 함의 관계는 유니콘으로 인해 희동이와 엄마의 재회를 가능하게 만들어 주며 S2와 -S1의 함의 관계는 불량배들로 인해 부족한 유니콘의 시간이 더욱더 부족하게 만들어 둘리와 친구들에게 부정적 영향을 끼친다.

3.3.4 분석결과

"유니콘" 에피소드를 그레마스 기호학중 행동자 모델과 기호학 4각형을 이용하여 분석해 보았다. 행동자 모델의 분석 결과, 기존 조연 캐릭터인 또치와 도너 등은 행동자 모델의 분석항에 속하는 항이 없다. 스토리 흐름 상 이들은 발신자인 희동이 원했던 인형을 둘리가 구해오고, 밤이 되어 실제 유니콘으로 변했을 때 함께 자리에 있었기 때문에 유니콘의 등에 탔을 뿐이다. 새로운 조연 캐릭터인 유니콘은 주체인 둘리의 욕구의 대상이 된다.

기호학 4각형을 이용한 분석 결과, 기존 조연 캐릭터인 또치와 도너 등은 속하는 항이 없다. 역시 스토리 흐름 상 이들은 캐릭터나 사건들의 서열적 관계에 속하지 않고 우연한 기회에 모험을 함께 떠날 뿐이다. 그리고 새로운 캐릭터인 유니콘은 희동이과 엄마의 재회라는 둘리의 바람을 도와주는 역할로 S1인 둘리와 함의 관계인 -S2의 역할을 가진다. 또한 유니콘 자체는 아니지만, 시간이 되면 인형으로 바뀔 수 밖에 없는 유니콘의 운명, 즉 유니콘의 시간은 S1과 상반관계인 S2로서 희동이와 엄마의 재회를 힘들게 만든다.

3.4 종합 분석결과

<NEW 아기공룡 둘리>의 또치와 도너, 마이콜을 대표 조연 캐릭터로 설정하고 이들과 새로운 캐릭터와 둘리의 상호관계 속 의미를 그레마스 기호학을 이용해 분석하여 연구하였다. 그 결과, 에피소드 별 다양한 조연 캐릭터들 간의 기능과 의미의 차이를 분석할 수 있었다.

첫째, 애니메이션 작품 <NEW 아기공룡 둘리>에서 관계적 행위들로 이루어진 많은 캐릭터들이 그 속에 다양한 의미들을 전제로 하고 있는 것을 행동자 모델을 이용한 분석으로 파악할 수 있었다. 그 결과는 다음 표1과 같다.

[표 1] <NEW 아기공룡 둘리>의 에피소드 별 행동자 모델 분석

에피소드	주체	대상	발신자	수신자	협조자	반대자
"쇠귀신"	둘리	쇠귀신	쇠귀신의 엄마	둘리	도너, 또치 등	길동
"디스크 악마"	둘리	길동	희동	둘리	도너, 또치 등	디스크 악마
"유니콘"	둘리	유니콘	희동	둘리	페가수스	유니콘의 시간

기존의 조연 캐릭터인 도너, 또치 등은 "쇠귀신" 에피소드에서는 협조자로, "디스크 악마" 에피소드에서는 협조자로, "유니콘" 에피소드에서는 해당하는 항이 없는 것으로 분석되었다. 즉, 기존의 조연 캐릭터들은 대부분 주체에 도움을 주는 협조자의 역할을 하는 것으로 분석된다.

새로운 조연 캐릭터인 "쇠귀신" 에피소드의 쇠귀신은 대상으로, "디스크 악마" 에피소드의 디스크 악마는 반대자로, "유니콘" 에피소드의 유니콘은 대상이었으며, 그가 가진 시간은 반대자의 역할을 맡았다. 또한 조연이 아닌 매우 잠깐 출연하는 엑스트라 급의 캐릭터들 또한 행동자 모델 분석의 항에 소속되었다.

"쇠귀신" 에피소드에 등장하는 쇠귀신 엄마 캐릭터는 발신자의 역할을 맡고 "유니콘" 에피소드에 등장하는 페가수스는 협조자의 역할을 맡는다.

위와 같이 기존의 조연 캐릭터와 새로운 조연 캐릭터를 분석한 결과, 기존의 조연 캐릭터들은 주체인 둘리의 협조자로서 주체가 대상을 얻는데 도움을 주거나 문제를 해결을 돕는 기능을 하였다. 새로운 조연 캐릭터들은 대상, 반대자의 역할로써 주체인 둘리에게 동기를 부여하거나, 이들의 모험을 방해하여 어려움을 겪게 만드는 역할을 하였다. 또한 새로운 캐릭터들과 관계되어 출연한 엑스트라 캐릭터들은 발신자와 협조자의 역할을 맡았다. 즉, 기존의 조연 캐릭터들에 비해 새로운 조연 캐릭터들은 다양한 기능을 가짐으로써 둘리와 직접적으로, 간접적으로 관계를 맺는 구조로 분석되었다.

둘째, <NEW 아기공룡 둘리>의 에피소드 별 캐릭터들의 상호 상관관계에서 나타나는 의미작용의 기본 구조의 틀을 기호학 4각형을 이용해 분석하였다. 다음 [표 2]는 기호학 4각형을 이용한 분석을 표로 정리한 것이다.

[표 2] <NEW 아기공룡 둘리>의 에피소드 별 기호학 4각형 분석

에피소드	S1	-S2	S2	-S1
"쇠귀신"	쇠귀신을 키우고 싶다 (둘리)	쇠귀신을 키우자 (도너, 또치 등)	쇠귀신을 키울 수 없다 (길동)	쇠귀신을 데려 가겠다 (쇠귀신 엄마)
"디스크 악마"	길동 구하자 (둘리)	악마를 없애자 (도너, 또치 등)	길동 납치, 세계지배 (악마)	없음
"유니콘"	희동이와 엄마의 재회 (둘리)	유니콘	유니콘의 시간	불량배들

기존의 조연 캐릭터들은 "쇠귀신" 에피소드에서는 주체인 S1과 함의 관계인 -S2를, "디스크 악마" 에피소드에서는 주체인 S1과 함의 관계인 -S2를, "유니콘" 에피소드에서는 해당되는 범주가 없는 것으로 분석되었다. 그레마스의 행동자 모델을 이용한 분석에서 기존의 캐릭터들이 주체의 협조자 역할을 주로 맡았듯이 기호학 4각형에서도 마찬가지로 주체와 긍정하며 함의 관계를 맺는 것을 알 수 있다.

새로운 조연 캐릭터들 또한 기호학 4각형을 이용하여 분석할 수 있었다. "쇠귀신" 에피소드에서는 쇠귀신은 직접적으로 항에 속하지는 않지만, 캐릭터의 서열상 둘리와 함께하여 쇠귀신을 키우고 싶다는 둘리인 S1에 속하게 된다. 또한 엑스트라인 쇠귀신의 엄마는 모순관계인 -S1항을 차지하는데, 아이를 잃어버린 엄마와 그로인해 쇠귀신을 키울 수 없는 둘리의 관계로 갈등이 발생하지 않는다. "디스크 악마" 에피소드에서 새로운 조연 캐릭터인 디스크 악마는 주체인 둘리 S1과 상반관계인 S2이다. "유니콘" 에피소드에서의 새로운 조연 캐릭터인 유니콘은 희동이와 엄마의 재회를 바라는 둘리의 항인 S1과 함의 관계인 -S2이다. 또한 유니콘이 가지고 있는 부족한 시간이 S1과 상반 관계인 S2의 역할을 가진다.

위와 같이 기존의 조연 캐릭터와 새로운 조연 캐릭터를 기호학 4각형을 이용해 분석해 본 결과, 기존의 조연 캐릭터들은 "쇠귀신", "디스크 악마" 에피소드에서는 S1과 함의 관계인 -S2의 항에 속하였고 "유니콘"에서는 속하지 않았다. 새로운 조연 캐릭터들은 "쇠귀신"에서는 S1과 S1에 모순 관계인 -S1의 항에, "디스크 악마"에서는 S1과 상반 관계인 S2에, "유니콘"에서는 S1과 함의 관계인 -S2, 상반 관계인 S2에 속한다. 즉, 새로운 조연 캐릭터들은 기존의 조연 캐릭터에 비해 함의 관계, 상반 관계 등 다양한 범위에 속해 있다는 것을 알 수 있다.

4. 결론

본 연구는 애니메이션 작품 <NEW 아기공룡 둘리>에서 나타나는 캐릭터들을 여러 측면에서 분석하고자 하였다. <NEW 아기공룡 둘리>는 총 26화, 24개의 에피소드로 구성되어 있는데, 본 논문에서는 새로운 캐릭터가 등장하는 에피소드인 "쇠귀신", "디스크 악마", "유니콘" 등 총 세 개의 이야기를 분석 대상으로 설정했다. 그리고 또치와 도너, 마이콜을 대표 조연 캐릭터로 설정하고 이들과 새로운 캐릭터와 둘리의 상호관계 속 의미를 그레마스 기호학을 이용해 분석하였다. 그 결과, 에피소드 별 다양한 조연 캐릭터들 간의 기능과 의미의 차이를 분석할 수 있었다.

첫째, 애니메이션 작품 <NEW 아기공룡 둘리>에서 관계적 행위들로 이루어진 많은 캐릭터들이 그 속에 다양한 의미들을 전제로 하고 있는 것을 행동자 모델을 이용한 분석으로 파악할 수 있었다.

행동자 모델을 통한 분석결과로 <NEW 아기공룡 둘리>에서는 관계적 행위들로 이루어진 많은 캐릭터들이 그 속에 다양한 의미들을 전제로 하고 있음을 파악할 수 있었다. 기존의 조연 캐릭터들은 협조자로서 주체를 도우는 역할을 주로 하였고, 새로운 조연 캐릭터들은 대상과 반대자, 협조자 등의 역할을 맡아 기존의 조연 캐릭터들에 비해 다양한 기능을 가지고 있어 둘리와 직접적으로, 간접적으로 관계를 맺는 구조를 분석할 수 있었다.

둘째, 기호학 4각형을 이용하여 <NEW 아기공룡

둘리>의 에피소드 별 캐릭터들의 상호 관계에서 나타나는 의미작용의 기본 구조의 틀을 분석할 수 있었다. 기존의 조연 캐릭터들은 주체와 긍정하며 함의 관계를 맺었으며, 새로운 조연 캐릭터들은 주체와 함의 관계, 상반 관계 등 다양한 범위에 속해 있음을 분석할 수 있었다.

<NEW 아기공룡 둘리>의 기존 조연 캐릭터들과 새로운 조연 캐릭터들을 그레마스의 기호학 중 행동자 모델과 기호학 4각형을 전제로 분석하였다. 그 결과 에피소드에 등장하는 캐릭터들은 모두 각각의 의미와 기능을 가지고 있었음을 알 수 있었다. 하지만 기존의 조연 캐릭터들에 비해 새로운 조연 캐릭터들이 더 많은 의미와 기능을 가지고 있음이 분석되었다.

참고문헌

- 김성도.(1997). '의미에 관하여: 기호학적 시론', 서울: 인간사랑.
- 김성도.(2002). '구조에서 감성으로: 그레마스의 기호학 및 일반 의미론의 연구', 서울: 고려대학 출판부.
- 임운주.(2009). 그레마스 기호학적 접근을 통한 애니메이션 캐릭터 분석: 장편 애니메이션 <슈렉>을 중심으로. '한국콘텐츠학회논문지', 9(5).
- 한국콘텐츠진흥원.(2010). '2009 캐릭터 산업백서', 문화체육관광부.
- W. Jerry(1978). Pickering, Theartre, A contemporany Introduction, Minesota West Publishing Company, 156.
- NEW 아기공룡 둘리, http://www.newdooly.com/ ,2010.12.18.
- TNmS 멀티미디어, http://www.tnms.tv/ ,2010.12.18.