

캐릭터 구조에 의한 매니아 형성에 관한 연구

-애니메이션 '강철의 연금술사'의 캐릭터를 중심으로-

A study on constitution of Mania based on Character construction

-Specially in Animation 'Fullmetal Alchemist' -

이가영, 박윤성
경기대학교

Lee Ga-Young, Park Yoon-Sung
Kyonggi Univ.

요약

매체나 상품의 종류가 다양해지듯 사람들의 성향도 그에 맞춰 다양해지고 있다. 이러한 다양함 속에 하나의 대중성을 찾고자 하자면 '매니아(Mania)'라는 계층을 언급할 수 있다. 현대사회는 빠르게 변화하기 때문에 그 수명이 짧을 수밖에 없지만 하나의 매니아 그룹이 형성되면 자연히 상품의 수명은 길어지게 된다. 애니메이션 역시 하루에도 수십, 수백 가지의 영상이 방영되고 있지만 한번 보고 잊혀지는 영상들이 대부분일 것이다. 하지만 매니아 그룹을 형성하게 된 애니메이션은 꾸준한 부가가치를 창출할 수 있다.

본 논문은 BONES사(社)의 애니메이션 '강철의 연금술사'(원작: 아라카와 히로무, 감독: 미즈시마 세이지)의 캐릭터를 통하여 나타난 매니아 그룹의 형성을 연구, 분석한 것이다. 강철의 연금술사의 관객이 단순히 작품을 마음에 들어했다는 것이 아닌 열광하는 집단이었음은 당시 잠시나마 주춤했던 일본의 애니메이션 산업이 다시 활기를 띄게 된 것을 보면 알 수 있다. 그리고 강철의 연금술사가 여러 콘텐츠로 뻗어 나올 수 있었던 까닭도 콘텐츠를 수용할 수 있을 만큼의 커다란 매니아 그룹이 형성되어 있었음이다. 매니아 그룹의 형성은 다양한 이유가 있지만 특히 캐릭터는 작품의 총괄적인 상징을 하기 때문에 매니아 그룹 형성에 가장 커다란 작용을 끼친다. 본 연구를 통하여 애니메이션 '강철의 연금술사'의 캐릭터가 커다란 매니아 그룹을 형성할 수 있었던 이유와, 이러한 매니아 그룹이 작품에게 부여한 가치의 의미를 알아보고자 한다.

Abstract

As media and product became variety, the propensity of the people are coming to be various. To search for some popularity in this various life, we can find the class called 'the maina.' Today's worlds are changing so fast that the masses can only have short life but if the Mania takes shape, becomes longer as natural. Also the hundreds of animations are broadcasted in a day, almost of them are forgotten in memories. However, the animations could last its value which has the Mania.

This thesis is a study on the constitution of Mania from animation 'Fullmetal Alchemist's Character. We can know the audience were not just like it, but they get crazy for it by comparing Japanese animation industry in those days; before it has been shrinking. Also, various contents of Fullmetal Alchemist means had enough customers.

I. 서론

1 연구배경

하나의 작품이 청취자에게 미치는 영향도 중요하지만 청취자가 작품에 미치는 영향 또한 커다란 의미를 가지고 있다. 매니아는 단순한 관객이 아니다. 그들의 엄청난 소비력과 영향력을 생각한다면 매니아 그룹은 작품의 질과 가치를 좌우할 수 있는 일종의 팬(fan)의 개념으로 볼 수 있다. 팬과 일반 관객과의 관계는 엄연한 차이가 있다. 일반 관객은 자신의 행위에 대

하여 보여지는 대상에게서 즐거움이라는 대가를 얻으려 하지만 팬들은 즐거움 역시 느끼지만 대상에게로부터 감사, 배품, 소유하고 싶어 하는 마음 등 행동을 통해 직접적으로나 간접적으로 보여준다. 그들은 대상의 작은 변화마저도 눈치 채며 변화에 대하여 열광 혹은 슬픔을 표현하기도 한다. 매니아는 이러한 팬의 형태가 좀 더 응축, 강화된 집단이라고 보면 되겠다.

<강철의 연금술사>(이하 하가렌1)의 매니아 그룹은 작품을

1) 강철의 연금술사의 원어발음인 鋼の錬金術師(하가네노렌킨슈시)의 약자.

수용할 수 있는 연령부터 20~30대 이상까지 그 계층이 다양하고 폭이 두껍다. 하가렌은 제 49회 소학관 만화상을 수상하고, 판매부수 1000만을 돌파한 소년만화의 명실상부한 히트작을 원작으로 가지고 ‘카우보이 비밥’, ‘울프스 레인’등의 작품으로 유명한 BONES 스튜디오가 참여하여 TV시리즈 총 4시즌(51편), 극장판 1편으로 애니메이션화한 작품이다. 떠도는 입김만으로도 사람들의 관심을 끌 수 있는 정도의 위치에 서있는 작품인 것이다.

2 연구목적

하가렌의 인기비결은 독특한 스토리와 치밀한 구성 등 여러 가지 배경요소가 있었지만 무엇보다도 관객이 보다 흥미롭고 재미있게 작품에 몰입할 수 있도록 적절한 캐릭터들을 내용 곳곳에 배치해 두었기 때문이다. 아무리 누구나 공감할 수 있는 기발하고 재미있는 이야기라도 화자가 그것을 어떻게 전달하느냐에 따라서 청자의 반응은 천차만별이 될 수 있는 것이다. 비단 하가렌의 인기가 캐릭터뿐만인 것은 아니지만 캐릭터가 자신에게 주어진 이야기 속에서 어떠한 특성과 관계, 형태를 띠느냐는 매니아 그룹의 형성에 커다란 획을 그을 수 있는 부분이다.

애니메이션 장철의 연금술사를 바탕으로 캐릭터와 매니아그룹 사이의 관계를 연구, 분석하여 캐릭터 구조를 통한 매니아 그룹 형성 요건과 그들이 작품에 미치는 영향에 대하여 알고보고 앞으로 애니메이션이 나아가야할 발전과 개선방향을 제시하는 데에 목적이 있다.

II. 캐릭터 구조

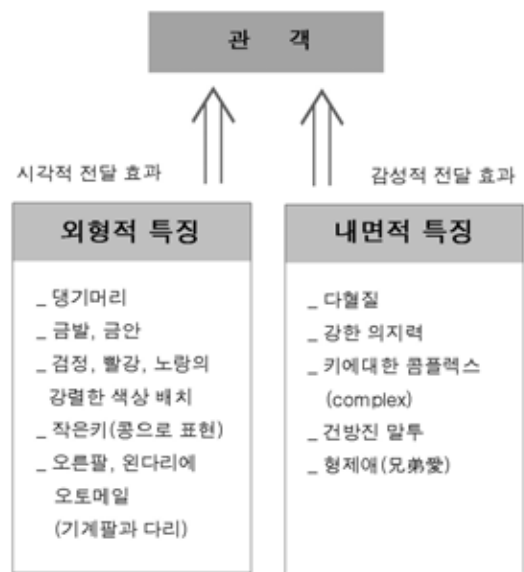
1 캐릭터의 성격 및 특성적 구조

<장철의 연금술사>는 초기 그리스 시대에서 시작해 이슬람 세계와 중세 유럽에도 영향을 미친 ‘연금술’을 소재로 새로운 세상을 만들어냈다. 스토리 전체는 성장과 모험을 테마로 한 일반 소년만화의 구성을 따르고 있지만 연금술을 통한 역사의 재고찰과 형제의 험난한 여정을 통하여 나타나는 종교와 과학의 괴리와 갈림길, 독재와 내전, 사람의 욕심 등의 작가의 철저한 분석은 폭넓은 매니아층을 수용할 수 있는 밑받침을 마련해 주었다.

주인공 ‘에드워드 엘릭’은 동생 ‘알폰스 엘릭’과 함께 돌아가신 어머니를 연금술로 소생시키고자 인체연성²⁾을 시도하고 그로인해 에드워드는 윈다리를, 동생 알폰스는 몸 전체를 잃어버리게 된다. 그리고 에드워드는 다시 혼밖에 남지 않은 동생을

잡웃에 정착 시키고자 오른팔마저도 대가³⁾로 내어놓게 되며, 잃어버린 서로의 몸을 되찾고자 연금술 이상의 형태로 불리어지는 ‘현자의 돌’을 찾아 여행을 떠나게 되고, 진실과의 직면, 필요에 의한 지위 등 여행 과정과 방법, 여정에 의해서 주변 캐릭터들과의 관계가 엮어지게 된다.

하가렌 캐릭터의 매력은 특이한 내용발상에서 비롯되어있지만 각 캐릭터들을 겨냥한 매니아 그룹은 그들의 외형과 내면적인 면에 몰입한다. 하가렌이 보다 쉽고 빠르게 매니아를 확보할 수 있었던 까닭도 캐릭터의 확실한 개성이 전면적으로 나타나있기 때문이다.[그림1참조] 하가렌은 스토리텔링을 우선시하여 만들어진 작품이기 때문에 캐릭터의 용모 자체에서 지나치게 특이한 모습을 가지고 있는 것은 아니지만 특이한 외형만이 캐릭터의 이미지를 부각시킬 수 있는 것은 아니다. 외형적인 상징 하나만을 부여해주어도 관객은 상징을 기억함으로써 캐릭터들을 떠올릴 수 있다. 그리고 이러한 외형적 상징은 단순히 모습을 부각시켜주기 위한 것 뿐만이 아니라 캐릭터의 성격이나 작품의 분위기도 합쳐져 나타나는 하나의 브랜드적 이미지로서 만들어지게 되는 것이다. 상징성으로 캐릭터를 부각시키는 예는 대부분의 일본 애니메이션 작품에서 흔히 볼 수 있다.



▶▶ 그림 1. 주인공(에드워드 엘릭)의 외형적, 내면적 특징과 효과

2.2 캐릭터 상호 관계적 구조

캐릭터의 성격과 특성이 매니아 그룹을 확보하는 데에 영향력이 있다면 각 캐릭터 사이의 관계는 매니아 그룹의 입지를 굳히는데 있다. 스토리상의 캐릭터의 구조적인 위치는 캐릭터의 매력을 강화시킨다.

2) 연금술사들 사이에서 암묵적인 금기로 내려오는 ‘사람을 만드는’ 연성.

3) 질량이 하나인 물질로는 역시 하나인 물질밖에 밖에 만들수 없다는 등가교환의 법칙.

[표 1] 강철의 연금술사 주요 캐릭터의 구조적 관계 비교

구조유형	캐릭터	에드워드 엘릭	로이 머스탱
대립적 구조		<ul style="list-style-type: none"> 강철의 연금술사 아이 부하 육체적 국가연금술사 금발 빨간색 평상복 	<ul style="list-style-type: none"> 불꽃의 연금술사 어른 직속상관 지략적 대령 흑발 파란색 군복
우호적 구조		<ul style="list-style-type: none"> 동방사령부 소속 국가연금술사 친구와 가족을 아끼는 마음 몸을 되찾겠다는 의지 최연소 국가연금술사 	<ul style="list-style-type: none"> 동방사령부 소속 국가연금술사 부하를 아끼는 마음 대중들의 위치를 향한 의지 젊은 나이로 대령의 직위

캐릭터들의 관계는 캐릭터성의 사전지식이나 배경 등의 정보를 제공해줌으로써 각 캐릭터의 성격과 특징을 보다 확고하게 만들어주고, 관객의 이해를 도와줌으로 매니아 그룹이 자신의 취향을 결정지을 수 있는 계기를 부여하여 각 그룹 계층의 분포를 확실하게 해준다.[표1참조]

에드워드의 동생으로 설정되어있는 알폰스의 초기설정에는 에드워드의 아버지였다. 하지만 원작이 소년만화인 점을 생각하여 부자간의 모험보다는 형제간의 모험쪽을 택하여 알폰스를 아버지에서 동생의 위치로 바꾸었다고 한다. 알폰스의 위치가 동생이나, 아버지나는 스토리 전개에 있어서 그다지 큰 영향을 미치지 못한다. 알폰스가 에드워드의 아버지라도 '자신의 어머니(혹은 아내)를 인체연성하고, 실패하여 몸을 잃어버리고 갑옷에 혼이 정착된다'라는 이야기는 이끌어갈 수 있다. 그러나 원작자가 굳이 캐릭터의 위치를 바꾼 것은 캐릭터 사이의 관계가 관객의 몰입도를 좌지우지 할 수 있다는 점을 숙지하고 있었기 때문이다.

III. 매니아 그룹 분석

1 매니아 그룹 형성 구조

Mania는 '무엇무엇에 광적인, 열중, 열심'이라는 사전적 의미를 가지고 있다. 앞의 글들에서 지칭하는 매니아의 의미도와 이와 같은 사전적 의미의 기반을 가지고 형성되었다고 볼 수 있다. 매니아는 민주화가 이루어지면서 대중문화에 대한 정치 권력의 입김이 줄어들고 그만큼 대중문화의 영역이 다양화되면서 이루어진 것이라고 한다.[1] 예전의 문화를 수동적으로 소비하던 일반 대중과는 달리 자신이 주체가 되어 적극적으로 문화를 선택, 수용하는 매니아는 특정 문화 텍스트에 좀 더 깊은 것, 구석진 것, 주변적인 것, 남들이 잘 모르는 것에 대한 광적인 집착과 애정을 나타낸다.[1]

사람 개개인마다 취향의 차이는 있겠지만 호감을 보이는 캐

릭터에게서 매니아는 별나라의 어려운 것을 추구하는 것이 아니다. 그들이 캐릭터를 통해 추구하고 자 하는 이상향이 같을 때에 캐릭터를 통하여 동질감 또는 감정적인 공감을 느끼게 되고, 마냥 흘러가는 내용과는 상관없이 동반자, 친구, 애인, 가족 등의 형태로 인식되어 존재하는 자로서의 매력을 가진다. 매니아에게 있어 캐릭터는 애니메이션의 흘러가는 내용과는 달리 존재하는 자로서의 매력을 가진다. 동반자, 친구, 애인, 가족 등의 형태로 인식된다.

2 매니아 그룹의 영향

매니아는 상당히 풍부한 정보와 지식을 가지고 있는 준(準) 전문가 수준의 수용자라고 할 수 있어 그들은 나름의 비평적 안목을 형성하며 문화시장에서 독특한 영향력을 발휘하여 새로운 시장을 만들기도 하고 시장의 판도를 바꾸기도 한다. 반면에 매니아들은 자신들이 추구하는 문화 콘텐츠에 광적인 애정과 집착을 보여주기 때문에 그만큼 많은 지식과 정보를 가지고 있는 매니아들은 때로 매우 배타적이며 독선적이라는 비판도 있다. 그들은 자신이 가지고 있는 문화에 대한 애정과 정보를 과신하며 다른 사람의 말을 귀담아 듣지 않는다. '나만 좋으면 그 뿐'이라는 것이 많은 매니아들에서 공통적으로 발견되는 사고방식[5]이며 때문에 일반 대중들은 이들을 사회에 부적응하고 소외된 집단으로 분류하여 곱지 않은 시선으로 바라보고 적지 않게는 그들이 추구하는 콘텐츠도 함께 비판의 대상으로 오르기도 한다.

매니아의 문화 주체로서의 적극적인 수용의 자세는 전문적이고 세분화된 콘텐츠를 수용할 수 있는 능력을 갖추게 하며 이는 매니아가 형성된 콘텐츠의 장기적인 발전을 보장해준다. 실제로도 두터운 매니아층으로 장기적인 관심과 발전을 이룬 사례는 많이 있으며, 하가렌 역시 TV방영이 끝난 지 약1년이 반가량 지난 현재까지도 모바일, 비디오게임, 캐릭터 상품, 화보집, 악세서리, 라디오CD, 캐릭터 앨범 등 다양한 콘텐츠가 지속적으로 개발되어 출시되고 있다. 이는 매니아 그룹으로 인하여 늘어난 콘텐츠의 수명과 다양성을 전적으로 보여주는 것이다.

IV. 매니아 그룹 형성의 파급 효과

1 내부적 효과-(스토리 라인에 끼치는 영향)

작품의 전체적인 내용 흐름에 있어 매니아가 직접적인 영향을 미칠 수는 없다. 애니메이션의 내용 구성은 전부 짜여진 상태에서 만들어지고 방영되기 때문에 이미 만들어놓은 길을 재구성하여 되돌아가기에는 너무 많은 시간과 노력과 자본이 투자되기 때문이다. 그러나 스튜디오에서는 '전체를 바꿀 수는 없

지만 일부를 끼워넣을 수는 있다라는 유동적인 방법으로 매니아 그룹의 확대를 꾀한다. 매니아들이 보다 열광할 수 있을 소켓거리를 제공하여 시장의 확대를 노리는 것이다. 이러한 방법으로 스토리 라인에 변화를 주게 되어 나타나는 방편이 외전, 스페셜판, OVA, 극장판, 드라마CD 등이다. 그리고 이들은 대부분 주 스토리와는 별로 상관없이 패러디적인 요소를 포함하며 캐릭터의 일상생활, 새로운 에피소드, 과거 이야기 등을 보여준다. 이것은 일종의 팬서비스 차원으로 제작되어지는 미디어물이지만 작은 요소에도 민감하게 반응하는 매니아들에게는 본편보다도 더 크게 와닿을 수 있으며 이러한 새로운 미디어 콘텐츠 물의 제작은 내부적 효과를 통한 외부적인 파급효과를 시도한다. 매니아 그룹이 내부적으로 미치는 영향은 더 나아가 외부적으로도 미칠 수 있다는 이야기이다.

또한, 드물지만 매니아가 스토리에 직접적으로 영향력을 행사하는 경우가 종종 있는데 대표적인 예로 드래곤볼, 포켓몬스터, 디지몬 어드벤처 등이 있다. 위 애니메이션들은 매니아들에 의하여 추가 제작되어지고 새로운 세계관과 캐릭터가 탄생되어 현재까지도 지속적인 팬층을 확보하고 있는 작품이나, 잘 다듬어져 있던 기반 안쪽이 아닌 그 위에 또 다른 설정을 덧붙이는 것이기 때문에 자칫하면 구성관계가 복잡해지고 전혀 다른 방향으로 전개되어 본편과 어긋나버리는 경우도 있다.

2 외부적 효과

작품의 인기, 캐릭터의 인기는 시장경제와도 직결된다. 앞에서 말한 바와 같이 매니아 그룹은 대상 존재 자체에 대하여 행복감을 느끼고 특정 콘텐츠에 몰입, 집중적으로 연구 분석하여 일반적인 수용자 대중이 접할 수 없는 문화를 소유하고 접촉하며 수용한다는 데서 강한 만족감을 얻는다. 그렇기 때문에 매니아 그룹은 인터넷 활용능력과 사회적 영향력 강해 신상품 실험대상 가치가 높다. 다시 말하면, 매니아 소비자층은 구매의욕이 높을 뿐만 아니라 커뮤니티 형성의 핵, 차세대 기술혁신의 장, 신상품의 실험대상으로서의 가치도 높아 가까운 장래에 어떠한 상품이 인기를 끌지를 살펴볼 수 있다는 점에서 산업적 시점에서 기대되는 역할이 큰 모집단이라고 할 수 있다[2].

매니아 그룹은 직접적으로 보이는 엄청난 소비력 외에도 작품과 애니메이션에 관련하게 된 사항들(음향, 회사, 작가, 제작자, 스태프 등)에 가치를 부여해준다. 하가렌이 커다란 매니아 그룹을 거머쥔으로서 애니메이션을 제작한 Bones는 다시 한번 최고의 애니메이션 제작사라는 입지를 굳혔으며, 원작자를 발굴한 스콰어에닉스는 신인작가 발굴에 그만한 실력이 있음을 인정받은 것이며, 원작자 자신은 작가로서의 자질을, 그리고 하가렌의 오프닝과 엔딩곡을 맡았던 그룹들은 방영 기간 동안 자신들의 곡이 오랫동안 오리콘차트에 머무를 수 있었다. 또한

하가렌의 주인공 에드워드의 역할을 맡으셨던 성우 박로미 씨는 에드워드의 연기로 단번에 일본 최고의 성우로 자리매김을 하게 되었다. 이외에도 하가페스(Hagaren Festival) 개최, 라디오 DJ프로그램의 편성, 아마추어 작가들의 하가렌 온라인 이벤트(Hagaren Only Event)의 활성화 등 매니아들을 위한 이벤트적인 활동도 추진되고 있다. 하가렌의 성공이 제작사와 원작자에게 뿐만 아니라 또 다른 콘텐츠에서의 매니아 그룹을 형성시켜주는 효과를 낳은 것이다.[그림2참조]



▶▶ 그림 2. 매니아 그룹의 영향

V. 결론

캐릭터는 애니메이션의 얼굴이다. 한번 얼핏 보는 것만으로도 작품의 평가를 내려버릴 수 있는 요소라는 것이다. 스토리를 이해하려면 어느 정도의 시간을 할애하여 애니메이션의 전반적인 내용을 알아보아야하지만 이야기를 직접적으로 풀어나가고 한순간에 지나가버리는 영상을 보는 것만으로도 느낌을 전달할 수 있어 관객이 제일 먼저 보다 쉽게 접하는 것이 캐릭터이기 때문에 관객은 내용보다는 캐릭터에 의한 영향이 더 크게 일어나고 나아가 일반 관객에서 팬으로, 그리고 매니아로 발전 되는 것이다.

캐릭터의 효과적인 표현은 외형적으로나 내면적으로 캐릭터의 개성이 뚜렷하게 잡혀있어야 관객의 머릿속에 확실히 기억된다. 자신도 모르는 자신의 일을 남이 안다 라는 것은 어불성설이다. 캐릭터의 확고한 주관에 잡혀있어야 관객도 이를 기억해줄 수 있는 것이며 이러한 캐릭터의 개성은 외면으로 직접적으로 표출될 수도 있으며 각 등장 캐릭터들의 관계에 있어서도 표현되어 나타날 수 있다. 캐릭터의 단면만을 보여주는 것은 관객의 감정이입을 떨어뜨릴 수 있기에 내용뿐만 아니라 캐릭

터의 설정에 있어서도 탄탄한 구성력을 보여주어야 하는 것이다. 그리고 편협한 폭 보다는 넓은 의미의 구조를 담고 있는 캐릭터는 보다 여러 계층과 형태의 매니아를 형성시킬 수 있고 '대중속의 매니아'가 보다 더 큰 의미인 '매니아적인 대중'을 관객으로 가질 수 있다.

매니아는 한 문화의 주체가 될 수 있는 집단이다. 매니아가 형성된다는 것은 그 문화를 포함한 콘텐츠가 여러 방향으로 연구되고, 오랜 기간 동안 더욱 다양하고 창조적으로 발전 하고, 그러할만한 가치가 있는 작품으로 인정된다는 것을 의미한다. 그러므로 알기 쉽고, 설득력 있는 탄탄한 구조속의 캐릭터를 통하여 보다 넓은 매니아 그룹을 확보하여 장기적이고 새로운 발전을 꾀할 수 있는 애니메이션 작품의 발판을 제공 받을 수 있도록 노력하여야 하겠다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김창남, “문화의 적극적 수용자 혹은 탐닉적 문화중독자, 매니아”, 한국문화예술진흥원, 월간 문화예술, 통권 240호, 한국, 1999.
- [2] 김현태, “日 매니아층, 2900억엔의 거대시장 형성”, KOTRA, 한국, 2004.
- [3] 한국은행 조사국 해외조사실, “일본의 매니아 소비자층 부상과 콘텐츠산업 발전”, 한국은행, KDI 경제정보센터, 한국, 2005
- [4] Daisuke Hirakida, “진실과 신념”, 월간 뉴타입, 제6권 3호, pp.40-49, 대원씨아이(주), 서울, 2004.
- [5] Daisuke Hirakida, “간절히 원하는 자들”, 월간 뉴타입, 제6권 4호, pp.49-55, 대원씨아이(주), 서울, 2004.
- [6] Daisuke Hirakida, “어둠의 숲속으로”, 월간 뉴타입, 제6권 6호, pp.54-61, 대원씨아이(주), 서울, 2004.
- [7] SQUARE ENIX, 강철의 연금술사 퍼펙트 가이드북, 학산문화사, Japan, 2004.
- [8] SQUARE ENIX, 강철의 연금술사 퍼펙트 가이드북, Vol.2, 학산문화사, Japan, 2005.
- [9] SQUARE ENIX., 鋼の錬金術師 Extra, No2, 日本, 2004.
- [10] SQUARE ENIX., Special Edition 강철의 연금술사, 학산문화사, Japan, 2004.
- [11] <http://www.anionetv.com/>
- [12] http://www.ohmynews.com/articleview/article_view.asp?at_code=325269
- [13] http://www.gamechosun.co.kr/site/data/html_dir/2006/04/17/20060417000018.html
- [14] <http://www.bugs.co.kr/>