

3D 애니메이션의 캐릭터 유형 및 성격 분석 : 픽사의 애니메이션을 중심으로

오시룡*, 석혜정

초 록

이 논문에서는 현재 주류가 되어가고 있는 극장용 3D애니메이션에서 서사구조와 긴밀히 연관되어 관객들에게 직접적으로 영향을 끼치는 애니메이션에 등장하는 캐릭터의 중요성을 인지하고, 이를 분석해 어떠한 공통점을 내포하고 있는지를 도출하려 한다. 이 분석을 위해 전 세계적으로 좋은 흥행성적을 거두었고, 제작에 있어서 캐릭터와 스토리에 많은 비중을 두고 있는 픽사에서 만든 애니메이션들을 중심으로 그 애니메이션에 나타나는 캐릭터들을 프롭의 <민담형태론>에 나타난 7가지 유형으로 분류하고, MBTI 방식을 이용해 성격을 파악하였으며, 이것으로 캐릭터의 유형별 성격에 대한 공통점을 도출해내었다. 이것은 애니메이션의 기획이나 제작 단계에서 스토리의 흐름이나 캐릭터의 설정에 대입하여 활용할 수 있을 것이고, 앞으로 이 연구와 연관되어 캐릭터의 외향이나, 표정, 움직임 등에 대한 연구가 이루어진다면, 조형적 요소뿐만 아니라 행동표현에 있어서도 작품에 알맞은 캐릭터를 창작하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

주제어 : 블라디미르 프롭, 민담형태론, MBTI, 픽사, 캐릭터, 3D 애니메이션

I. 서론

1. 연구목적

21세기를 주도할 것이라는 지식기반산업(knowledge-based industry)의 선두에는 문화산업이 놓인다. 문화산업은 제조업과는 달리 창의성을 바탕으로 고부가가치를 창출하고, 문화생산물들은 다양한 창구(window effect)효과를 통해 무한한 수요를 창출하며, 네트워크 효과가 선명하고, 문화

상품의 수요자가 원하는 본질적인 가치를 함유하고 있다는 특징이 있다. 이러한 문화산업적인 측면으로 볼 때, 애니메이션은 문화산업의 첨병이라고 하는 영상산업의 핵심으로 우리에게 가장 경쟁력 있다고 평가되는 분야로¹⁾, 전 세계적으로 뚜렷한 성장세를 보이는 차세대 산업으로 각광받고 있다. 특히 애니메이션 캐릭터는 다양한 매체에 폭넓게 활용될 수 있는 OSMU(One Source Multi Use)의 상품이고, 문화할인율이 낮다는 장점이 있어 그 산업적 규모가 크게 확장되고 있다.

애니메이션에서 캐릭터는 영화에서의 배우와

1) 박기수, 「애니메이션 서사구조와 전략」, (논형, 2004), P.17, P.18 참조.

같이 영화 속 역할에 따른 성격적 특성과 인성을 부여받기 때문에 살아있는 캐릭터로서 대중에게 다가갈 때 겉으로 보이는 시각적 요소와 정서적 이입을 가능케 하는 특성을 지니게 된다. 또한 애니메이션 캐릭터는 이러한 특성으로 소비자들에게 개인적인 인지도와 호감을 가지게 하는 것으로 캐릭터를 이용한 산업화에 매우 적합한 장점을 지니고 있다. 한번 창조된 애니메이션 캐릭터는 영구 가치를 지니게 되므로, 캐릭터 관련 상품들의 수입은 일시적 현상이 아니라 꾸준한 마케팅과 캐릭터 관리여부에 따라 수십 년 동안 지속적으로 가치를 가지게 된다. 그리고 그 기본 개념은 효과적인 시각 전달매체로서 강한 이미지를 통하여 감정적 정서를 제공한다는 기본 이념을 전제로 한다고 할 수 있다²⁾.

우리나라의 경우는, 정부가 문화사업 5대 전략 분야의 하나로 애니메이션을 지원하고 있는데, 생산량으로는 미국, 일본 다음의 세계 3위권에 드는 국가로 그간 증가 되었던 OEM 산업의 비중은 점차 축소되는 대신 국내 창작 애니메이션의 비중이 높아지고 있어, 체질은 이전보다 개선되어 가는 모습을 보이고 있다. 그러나 <마리 이야기>, <원더풀 데이즈>³⁾, <런담>, <별주부 해로>등의

이따른 흥행 실패로 당분간 극장용 애니메이션 쪽에는 대규모 투자를 기대하기 힘들리란 전망까지 나오고 있다. 이러한 실패의 원인으로 기획능력의 부재, 애니메이션에 대한 소박한 인식, 향유자들의 기호와 향유능력에 대한 배려미흡, 산업으로서의 체계적인 네트워크 미비, 서사적 역량의 부족 등이 이야기 되고 있다.

설문조사에서 한국애니메이션에서 가장 부족한 것이 무엇인냐는 질문에 290명 중에서 이야기 유치(75명), 그림채색(64명), 독창소재주제(52명), 캐릭터(43명) 순으로 나타났고, 애니메이션을 고르거나 볼 때 가장 중요하게 생각하는 것은 무엇인냐는 질문에 1296명 중에서 이야기(611명), 그림채색 완성(303명), 캐릭터(261명) 순으로 나타났다⁴⁾. 이것으로 서사적인 측면이 가장 문제가 되면서도 중요한 부분이라는 것을 알 수 있고, 캐릭터에 관한 것도 설문결과에서 많은 이들이 지적을 하고 있는 것을 알 수 있다. 또한 캐릭터는 서사와 등장인물의 행동이 서로 긴밀하게 연결되어 이야기를 이끌어 가고, 산업적인 측면에서 볼 때 소비자에게 친근감과 호감의 배가, 캐릭터의 인지도를 위한 연속성 즉, ‘스누피’나 ‘헬로키티’ 등과 같이 소비자들에게 지속적인 인기가 있어야 하기 때문에 중요하다고 볼 수 있다.

애니메이션 <가미>에 대한 초등학교생의 설문

러는 시도로 캐릭터와 서사가 어떻게 상호 연동하는가에 대한 연구도 있었다.

4) 박기수, 「애니메이션 사사구조와 전략」, (논형, 2004), P.458, P.459 참조. 2001년 3월에 초등학교생, 중학생, 고등학생, 대학생과 일반을 온라인과 오프라인으로 나누어 설문하였다. 오프라인인 경우 조사대상은 무작위였고, 온라인상의 조사는 나우누리, 유니텔, 천리안, 하나넷의 애니메이션 동호회와 카페 등 총 63개 모임에 설문 내용을 발송하여 자발적인 회신을 받았다.

2) 이지은, 「동물소재의 애니메이션 캐릭터 수용에 관한 연구」, (한국디자인문화학회, 2001)

3) 박기수, 「「원더풀 데이즈」 서사의 특성 연구」를 참고하면, <원더풀 데이즈>는 미디어처와 2D 그리고 3D의 결합, 장대한 스케일, 아리아적 요소의 가미 등의 호평을 받으며 한국영화 최고가에 해외 판권을 판매하기도 했지만, 국내 극장에서는 기대만큼의 성과를 거두지 못했다. 이러한 <원더풀 데이즈>는 창구효과와 OSMU에 대한 충분한 기획과 실천이 있었지만, 실패의 원인에 대해 저자는 서사(narrative)와 향유(enjoyment)의 문제에 있다고 보았다. 대중은 서사를 통해 콘텐츠를 체험하기 때문에 서사는 콘텐츠 생산 및 향유과정에서 가장 핵심이 되는 요소가 되기 때문이다. 또한 저자의 이러한 서사와 향유의 상관을 밝히

서 주인공 Z가 잘생기지 않았지만 좋다고 느껴졌다면 그 이유가 무엇이라는 질문에 210명중 87명이 용기가 있어서라고 대답했고, 기타로 31명이 대답했는데 그 내용이 대부분 Z가 싫다는 이유로 나왔고, 마찬가지로 질문을 ‘둘리’에 대해서 실시했을 때, 210명의 응답자 중 지혜로워서(54명), 친구를 잘 사귀어서(48명)등으로 나타났고 기타(38명) 사항에서는 귀여워서가 대부분이었다는 점으로 외형뿐만 아니라 캐릭터의 성격도 그 작품의 흥행 여부를 결정짓는 요소가 된다는 것을 알 수 있다).

다음으로 기존 연구들을 보면, 김동욱⁶⁾은 동양 철학인 오행사상을 토대로 캐릭터의 개성을 부각시키는 이미지를 시각화 하여, 향후 캐릭터 개발에 지침이 될만한 자료를 제공하는 시도를 했다. 또한 박윤정⁷⁾이나 김성훈⁸⁾은 캐릭터의 유형을 애니어그램이라는 9가지 유형 지표로 분류하여 분석하였다.

다음으로 안영순⁹⁾은 <토이스토리>, <토이스토리2>, <치킨 런>의 스토리를 시퀀스별로 분석하고, 캐릭터를 ‘위협하는 자’, ‘불운한 자’, ‘구출자’로 분류하여 구출, 탈출 플롯에 나타나는 특징을 보여주었고, 김윤배¹⁰⁾는 <미녀와 야수>를 사례로

들어 캐릭터를 기호체계 내 하나의 어휘소로 보고 성격에 따른 외모보다는 그것의 행동면을 중시하여 행위소, 연기자, 형상소라는 복합적 기능단위로 나누어 기호학적으로 구조분석을 하였다.

마지막으로 강민우¹¹⁾는 디즈니의 애니메이션에 등장하는 인간형 캐릭터를 블라디미르 프롭(Vladimir Propp: 이하 프롭)의 <<민담형태론(Morphology of the Folktale)>>에서 제시한 7가지 캐릭터 유형으로 분류하고 MBTI와 DISC에 의해 성격을 파악한 후, 관상학적으로 외형을 파악해 유형에 따른 내적 외적 특성을 도출하였다.

이러한 연구들은 서사구조나 캐릭터유형 및 특징을 파악하기 위한 연구들이었지만, 현재 급격히 확산되고 있는 3D애니메이션에 관한 캐릭터의 유형 및 그 성격적 특징에 관련된 내용은 그리 많지 않았다. 3D 애니메이션의 캐릭터 분석이 2D애니메이션의 그것과 차별화 되는 이유는, 겉으로 보이는 기술적인 측면만 본다면 단순히 2D와 3D의 기술이나 구현에 따른 차이로, 평면에 그려진 2D와 모델링 된 3D의 캐릭터 형태를 비롯한 그 외 구현된 형상들이나 그로 인한 색감, 카메라워킹 등을 들 수 있다. 하지만 미국의 경우 2D 애니메이션이 디즈니를 중심으로 전설과 설화, 아니면 동화와 같은 곳에서 아이들을 대상으로 한 애니메이션이 거의 대부분이었던 것에 반해, 3D 애니메이션은 <슈렉> 이나 <개미> 등과 같이 연령층이나 그 내용에 있어서의 차이점을 보이며 전통적인 디즈니의 법칙에서 벗어나고 있고, <토이스토리>,

5) 박정녀, 「애니메이션 작품의 성공요인에 관한 연구」, (숭실대학교 정보미디어학과, 2001), P.26, P.27 참조. 설문은 초등학교 전 학년을 대상으로 <개미>와 <아기공룡 둘리>를 시청하게 한 후 설문지를 들었다. 남, 녀 각각 105명씩, 1, 2학년 35명, 3, 4학년 35명, 5, 6학년 35명의 비율이었다.

6) 김동욱, 「관상학과 오행사상에 근거한 디즈니 애니메이션 여성 캐릭터의 성격분석」, 한국디지털디자인학회, 2003

7) 박윤정, 「애니메이션 캐릭터에 나타난 유형별 색채연구」, 상명대학교 정보통신대학원, 2003

8) 김성훈, 「애니어그램으로 본 영화 속 캐릭터 분석 연구」, 한국 영화학회, 2005

9) 안영순, 「애니메이션의 구출과 탈출의 플롯에 관한 연구」, 한국만화애니메이션학회, 2001

10) 김윤배, 「장편 애니메이션 캐릭터의 기호학적 구조에 관한 연구」, 대전대학교 예술대학 디자인학부, 2003

11) 강민우 「디즈니 애니메이션에 나타난 캐릭터유형 및 특징 분석」, 세종대학교 영상대학원, 2005

<아이스 에이지>, <몬스터 주식회사>처럼 그 소재에도 다양성을 보여주며, <인크레더블>이나 <폴라익스프레스>같이 액션이나 비주얼에 있어서도 2D 애니메이션과의 차별성을 보여주고 있기 때문이다. 또한 강민우의 경우 분석한 디즈니의 애니메이션이 대부분 민담이나 설화에 기초를 두었기 때문에, 프롭의 <<민담형태론>>을 적용시키기 쉬웠지만, 민담이나 설화에 기초를 두지 않은 경우가 더 많이 분포 되어있는 미국의 3D 애니메이션에는 <<민담형태론>>이 적용될 수 있는지에 대한 연구 또한 필요함을 느꼈다.

마지막으로 인과관계에 의한 자연스런 행동양식을 위해 서사 구조와 긴밀히 연계되는 캐릭터의 행동영역별 캐릭터 유형들과 그들의 성격들에 관한 연구가 좀 더 구체적일 필요가 있다고 생각하였다.

이러한 관점에서 근래에 극장용 애니메이션의 주가 되고 있는 3D 애니메이션 중에서 관객들에게 호응을 받았던 애니메이션의 스토리상에 나타나는 캐릭터들의 상관관계와 그 성격적 특성들을 분석하는 것은 애니메이션에서 캐릭터를 어떻게 살아 숨쉬게 하는지, 극중 인과관계 속에서 어떻게 캐릭터의 행동에 무리가 없이 관객들에게 정서적 이입을 시킬 수 있는지를 알 수 있기 때문에, 향후 애니메이션의 제작에 있어서 캐릭터 외형 및 행동패턴 등의 설정, 서사의 진행, 캐릭터 마케팅 등에 참고하여 활용할 수 있는 하나의 창작 지표로써 충분한 의의가 있다고 생각한다.

2. 연구의 방법 및 범위

본 논문에서는 연구의 범위를 픽사 애니메이션 스튜디오(Pixar Animation Studios: 이하 픽사)에서 제작한 애니메이션에 국한한다. 그 이유는 세계에서 현재 가장 큰 시장점유율을 보이고 있는 미국의 시장이 3D 애니메이션으로 변화하고 있는 가운데, 가장 큰 흥행수입을 내고 있고, 스토리와 캐릭터에 중점을 두는 가족관객층 대상의 애니메이션 제작사가 픽사이기 때문이다.

근래의 미국의 극장용 장편 애니메이션은 1995년 픽사와 디즈니(Disney)가 공동 제작하여 발표한 <토이스토리>의 흥행성공 이후로 <개미>, <슈렉>, <아이스에이지> 최근의 <인크레더블>, <폴라익스프레스>, <마다가스카> 까지 대부분이 Full 3D 애니메이션으로 제작되고 있다. 이러한 극장용 3D 애니메이션의 제작사는 크게 디즈니, 픽사, 드림웍스(DreamWorks), 20세기폭스(20th Century Fox), 워너브라더스(WarnerBros.) 등이 있고, 이중 픽사는 디즈니와 공동제작으로 최초의 Full 3D 장편 애니메이션인 <토이스토리>를 발표한 후, <백스라이프>, <몬스터주식회사>, <니모를 찾아서>, <인크레더블>의 연이은 흥행성공으로 제작사인 픽사를 사람들에게 알렸다. 또한 애니메이션의 산업성을 높여 영화 못지않은 엄청난 양의 투자를 끌어내었고, 2D의 노동집약적 애니메이션을 기술 집약적인 3D로 확장시키는 주도적 역할을 해왔다.

이러한 픽사는 스토리와 캐릭터를 가장 중요시한다는 철학¹²⁾이 연이은 작품들에서 고스란히 적용되어, 아이들의 사랑을 먹고 사는 장난감, 메뚜기에게 위협받는 개미, 아이들의 비명을 에너지원

12) 김상윤, 「니모야, 픽사에 대해 말해봐」, 『nkino』, (2003. 06. 02) 참조.

으로 변환해 살아가는 몬스터나라, 인간에게 납치를 당한 한쪽 지느러미가 비정상인 아들을 찾기 위해 떠나는 물고기 아버지, 신분을 숨기고 살아가야 하는 슈퍼히어로 가족 등의 독특한 캐릭터들을 창조하였고, 이러한 캐릭터들은 상품이나 프랜차이즈로의 전환을 위해서보다는 살아있는 캐릭터로써 스토리에 반영되어 있다. <아이스에이지>와 <로봇>을 감독한 크리스 웨지(Chris Wedge)는 “완전히 오리지널 아이디어로 만들잖아요. 정말 픽사는 위대합니다. 아이디어뿐만이 아니에요. 스토리와 캐릭터간의 관계도 다 픽사가 만들어냅니다. 사실 그게 진짜 어려운 부분인데요.”¹³⁾ 라는 말을 할 정도로 픽사는 스토리 제작에 신경을 쓰는데, 제작기간의 반 이상을 소비할 정도라고 한다.

이러한 픽사 애니메이션의 캐릭터를 분석하기 위해서 우선 메인플롯 위주로 픽사의 작품들의 서사구조를 분석해 프롭의 <민담형태론>을 적용시킬 수 있는지를 알아보았고, 그 후에 서사과정에서 등장인물의 행동에 영향을 끼치는 캐릭터 유형 및 성격을 파악하기 위해 <민담형태론>에서 프롭이 제시한 ‘행동 영역에 따른 7가지 등장인물 유형’에 따라 그 유형을 분류하였다. 그리고 나누어진 캐릭터 유형에 따른 성격분석을 위해서 기존에 실시되고 있는 방법 중 MBTI 성격 유형검사를 통해 등장인물의 성격을 파악하는 것으로, 3D 애니메이션에 나타나는 등장인물의 유형과 그 성격의 특징을 픽사에서 만든 6개의 극장용 애니메이션을 기준으로 분석하여 그 결과를 도출하기로 한

다.

II. 픽사 애니메이션의 구조와 캐릭터 유형분류

캐릭터의 유형을 분류하는 것은 등장인물의 역할분석이라 할 수 있다. 등장인물의 역할은 이야기 속에서 등장인물간의 연결, 갈등을 유발하며 그들의 행동에 직접적으로 영향을 미친다. 그리고 그 행동들은 다시 이야기의 흐름에 영향을 미치기 때문에 등장인물의 역할과 이야기의 흐름은 긴밀한 연결 관계를 가지고 있다. 이번 장에서는 프롭의 <민담형태론>에 나온 31가지 기능에 따라 픽사의 애니메이션의 구조를 분석하고, 등장인물의 7가지 유형을 통해 캐릭터를 분류하기로 한다.

1. 프롭의 민담형태론

프롭은 러시아 형태론자 그룹의 두드러진 일원이었는데 그의 <민담형태론>은 곧 요정담의 구조분석에 적용된, 형태 주의적 방법의 정통적 이론을 보여주는 좋은 예이다¹⁴⁾. 프롭의 분석대상이 된 대부분의 민담은 아르네(Anti Aarne)- 톰슨(Stith Tompson)의 민담유형들이고, 특히 그중 요정담의 분류에 속하는 민담유형번호 300-749에 해당하는 민담에 한정되는 것이지만, 민담의 형태문제에 최초로 관심을 보였던 그의 연구는 그 후 레비스트로스, 던디스, 브레몽, 그레마스, 미란다 등

¹³⁾ Austin Bunn, "Welcome to Planet Pixar" 웹페이지 "<http://www.austinbunn.com>" articles 부분 참조.

¹⁴⁾ 블라디미르 프롭, 황인덕 역, 「민담형태론」, (예림기획, 1998), P.21 참조.

으로 이어졌으며, 구조주의 연구는 계속된 진전을 거듭해왔다.

프롭은 '모티브(Motive)'라는 최소 서사 단위에서 이 분석을 출발했는데, '누구에 의해서, 어떤 식으로 기능이 수행되는가?' 하는 방식이 아닌 '등장인물이 무엇을 하는가?' 하는 관점에서 모티브를 정의했다. 이는 민속 문학의 구조분석 방식이 추론적이고 연역적인 병렬적 구조분석이 아닌 경험적이고 귀납적인 순차적 구조분석 방식이었다는 것을 말한다. 병렬적 구조분석이 어떤 경우이나 반복 적용할 수 있지 못한 반면, 순차적 구조분석은 여러 경우에 반복 적용될 수 있다는 특징이 있다. 이러한 것은 프롭의 분석이 기록문학양식(소설, 희곡 등), 연재만화, 영화, TV극 등의 구조분석에 유용할 것이며, 민속 문학과 대중전달매체의 상호 연관성을 이해하는데 있어 이들 양식 사이에 내용상의 차용과 더불어 구조상의 차용도 있을 수 있음을 보여준다.

프롭은 등장인물의 행위를 중심으로 그 과정 위에서 주어진 기능이 갖는 의미를 중심으로 민담 구성의 불변요소로 31개 기능을 명사형으로 제시했는데, 그것은 다음과 같다.

1. 가족의 한 사람이 집을 떠나 있다(부재).
2. 금지명령이 주인공에게 내려진다(금지).
3. 금지가 위반된다(위반).
4. 적대자가 정보를 찾아내려 한다(탐색).
5. 적대자가 희생물에 관한 정보를 얻게 된다(정보누설).
6. 적대자가 희생자, 혹은 그가 가진 것을 빼앗기 위하여 희생자를 속이려고 한다(모략).
7. 희생물이 속임을 당하고, 그로인해 엉뚱하게도 적대자를 도와주는 꼴이 되고 만다(방조).
8. 적대자가 가족 중의 일원에게 해를 끼치거나 상해를 입힌다(가해).
9. 불운과 결여가 주인공에게 알려지고, 주인공이 요청이나 명령을 받아 출발을 허락받거나 파견된다(중개).
10. 탐색자형 주인공이 대항하지는 데에 동의하거나, 대항할 것을 결의한다(대항개시).

11. 주인공이 집을 떠난다(떠남).
12. 주인공이 증여자로부터 시험되거나, 심문되거나, 공격받거나 하여, 이를 주인공은 주구나 조력자를 얻는 발판을 마련한다(증여자의 첫 번째 기능).
13. 주인공이 장차 증여자가 될 사람의 행동에 반응한다(주人公의 반응).
14. 주인공이 주구를 손에 넣는다(주구의 증여).
15. 주인공이 그가 찾는 대상이 있는 곳으로 옮겨지거나, 인도되거나, 안내된다(두 나라간의 공간상 이동).
16. 주인공과 적대자가 투쟁에 돌입한다(투쟁).
17. 주인공이 낙인찍힌다(낙인찍힘).
18. 적대자가 패배한다(승리).
19. 최초의 불행이나 결여가 해소된다(해소).
20. 주인공이 돌아온다(귀환).
21. 주인공이 추적당한다(추적).
22. 추적으로부터 주인공이 구조된다(구조).
23. 주인공이 몰래 집이나 다른 나라에 도착한다(비밀리의 도착).
24. 가짜 주인공이 부당한 요구를 해온다(부당한 요구).
25. 난제가 주인공에게 주어진다(난제).
26. 난제가 해결된다(해결).
27. 주인공이 인지된다(인지).
28. 가짜 주인공이나 적대자의 정체가 폭로된다(정체노출).
29. 주인공에게 새 모습이 부여된다(변신).
30. 적대자가 벌을 받는다(처벌).
31. 주인공이 결혼을 하고 왕좌에 오른다(결혼).

프롭은 등장인물에 따라 기능이 어떻게 분속되고 있는가 하는 문제를 검토함에 있어 논리상으로 결합되어 있는 행동영역을 합쳐 인물들에 대응시켰다. 그 결과 총 7유형의 등장인물이 분류되었고, 그 외에 접속역할을 하는 인물이나, 정보누설을 위한 인물 등이 있지만 본 논문에서는 크게 일곱 가지 유형에 대한 분석만을 하기로 한다.

프롭이 제시한 등장인물의 7가지 유형은 다음과 같다.

1. <적대자>의 행동영역. 구성요소 : 가해행위, 주인공과의 격투 혹은 그 외의 어떤 방식에 의한 싸움, 추적
2. <증여자>의 행동영역. 구성요소 : 주구를 증여하기 위한 예비접촉, 주인공에게 주구를 줌.
3. <조력자>의 행동영역. 구성요소 : 주인공의 공간이동, 불행이나 결여의 해소, 추적으로부터의 구조, 난제해결, 주인공의 변신
4. <공주>(찾아지는 사람) 와 그 <부친>의 행동영역. 구성요소 : 난제의 부여, 낙인을 찍음, 가짜주人公의 정체를 폭로함, 주인공을 인지함, 두 번째 가해자에 대한 보복, 결

흔. 여기에서 공주와 그녀의 부친을 기능에 따라 엄밀하게 구별할 수는 없다. 딸과의 결혼을 요구하는 자에 대한 적대감으로 하여 난제를 부여하는 사람은 거의가 부친이며, 가짜주인공을 마음대로 처벌하는(혹은 처벌을 명령하는) 사람도 부친이다.

5. <파견자>의 행동영역. 구성요소 : 중개, 어떠한 요청이나 명령을 통해 주인공의 출발을 허락하거나 주인공을 파견시킨다.

6. <주인공>의 행동영역. 구성요소 : 탐색을 떠남, 증여자의 요청에 응함, 결혼. 최초의 기능은 탐색자형 주인공 특유의 것이며, 피해자형 주인공에게는 그것이 없고 단지 그 밖의 기능을 수행할 뿐이다.

7. <가짜주인공>의 행동영역. 구성요소 : 탐색에의 출발, 증여자의 요청에 응함(늘 부정적인 태도로만 응함), 가짜주인공 특유의 기능으로서의 부당한 요구를 포함한다.

그리고 위의 행동영역은 등장인물에게 다음과 같은 3가지 방식으로 분속(分屬)된다.

① 행동영역이 정확히 등장인물과 일치

② 한 사람의 등장인물이 여러 행동영역 속에 포함.

③ 단일 행동영역이 몇 사람의 등장인물 사이에 분화.

다음의 캐릭터 유형 분석에서는 프롭이 제시한 7가지 유형 중 4번째인 <공주>를 ‘찾아지는 사람’의 개념과 ‘주인공을 좋아하게 되어 키스해주는 사람’으로 유형을 정의하였고, 적대자에 맞서 같이 투쟁하는 ‘협력자’도 <조력자>의 범위에 넣어 정의 하였다. ‘결혼’이라는 기능을 ‘키스를 하거나 받음’ 그리고 ‘다시 사랑하게 됨’으로 정의하였고, <주구>라 함은 동물(말, 독수리 등), 주력을 가진 조력자나 사물, 주인공에게 본래 주어진 특성 등으로 이야기 할 수 있다.

2. 픽사 애니메이션의 구조와 캐릭터의 유형 분석

프롭의 《민담형태론》을 픽사 애니메이션에 적용시키기 위해서 우선 작품들의 구조를 분석하는 작업이 필요하다. 민담이란 가해 혹은 결여로부터 시작하여, 중계기능들을 거쳐, 결혼에 이르기까지의 과정, 혹은 결말 역할을 하는 그 외의 요소에 이르기까지의 전 과정을 뜻한다는 형태를 중시한 민담에 대한 정의로 본다면 기본적으로 픽사의 작품들은 다음의 시퀀스별 분석을 통해 민담의 형태를 띠고 있음을 알 수 있다.

다음은 프롭의 《민담형태론》을 따라 픽사에서 만든 6편의 극장용 애니메이션을 메인플롯을 위주로 시퀀스별로 나누어 각각 31개 기능을 적용시켜 구조분석을 하고, 프롭이 제시한 등장인물의 7가지 유형을 따라 캐릭터의 유형을 분석한 결과이다.

1) 토이스토리

시퀀스별 내용	기능
앤디의 생일잔치 장난감들이 우디가 주가 되어서 선물에 대한 정찰을 한다. 내일은 이삿날이다. 앤디는 놀러나갔다.	도입 부재
앤디가 선물로 버즈를 받는다. 시드가 옆집에서 장난감을 폭파시킨다.	가해
우디가 버즈에게 밀려난다. 실수지만 버즈가 우디에 의해 시드네 집의 마당으로 떨어진다.	위반
우디는 친구들에게 살인자로 몰린다. 피자혹성에 가는 길에 우디와 버즈는 차에서 떨어져 주인인 앤디와 헤어진다.	결여 중개, 떠남
우디와 버즈는 피자혹성을 향하고, 그곳에서 버즈가 시드에게 잡히는데, 우디가 버즈와 같이 잡혀 시드의 집으로 가게 된다.	이동 증여자의 첫 번째 기능
버즈가 자신이 우주전사가 아니라 장난감이라는 사실을 알게 되고 절망한다. 시드에 의해 우디는 이마에 상처가 생기고 버즈는 로켓에 묶여 날려질 위기에 처한다.	가해

탈출을 위해 구명줄을 앤디네 집의 창문으로 연결하지만 친구들은 우디를 살인자로 낙인찍고 구명줄을 놓아버린다.	주인공의 반응
우디가 자신의 본심을 이야기하고 버즈와 화해하고 버즈도 탈출을 결심한다.	
시드가 버즈를 데리고 나가서, 우디는 시드의 방에 있는 장난감들에게 도움을 요청하고 시드를 혼내줘 장난감들을 괴롭히지 못하게 한다.	대항개시투쟁, 승리처벌, 구조주구의 획득
우디와 버즈는 시드네 집에서 키우는 개의 추적을 피해 이삿집 차에 올라타지만, 버즈는 우디를 도우려다 차에서 떨어진다. 우디는 버즈를 차에 태우려고 미니카를 보내지만, 장난감 친구들에 의해 차 밖으로 떨어진다.	추적난제
미니카에 우디와 버즈가 타고 차를 뒤따르지만 미니카의 전지가 다 떨어진다. 우디와 버즈가 같이 미니카에 타서 따라오는 것을 보고, 친구들이 우디에 대한 오해를 푼다.	난제
버즈의 등에 붙어 있던 로켓을 접착하여 로켓이 공중폭발하기 직전에 버즈는 날개를 펴고 무사히 앤디의 자동차 안으로 들어가는데 성공한다.	해소
크리스마스날이 되고 버즈가 주가 되어서 선물에 대한 정찰을 한다.	해결, 귀환
보핍이 우디에게 키스한다.	
	변신
	결혼

표 1. 토이스토리의 구조분석

<토이스토리>에서 시드는 자신의 장난감을 폭파시키고, 우디의 이마를 그을리고 버즈를 로켓으로 날려 터뜨리려는 가해를 주는 '적대자'로 나온다. 하지만 나중에 우디와 버즈가 이사 가는 앤디의 차에 귀환하게 해주는 로켓과 성냥 등의 주구를 얻게 해주는 '증여자'의 기능도 함께 한다.

우디와 버즈는 '주인공'으로 장난감친구들과 앤디에게 돌아가기 위해 모험을 한다(중개, 떠남). 시드의 집에 잡혀졌을 때 버즈와 우디 모두 시드에게 가해를 받으며, 버즈는 자신의 정체성을 깨닫고 혼란스러워 하며, 우디는 친구들에게 여전히

살인자로 몰려있다. 하지만 우디는 자신의 잘못을 인정하고, 그런 우디에 의해 버즈는 다시 의욕을 되찾는 두 주인공의 반응이 나타난다. 그리고 시드의 장난감들을 새로운 '조력자'로 얻어 시드와의 투쟁에서 승리하고, 시드의 장난감들과 자신들 모두 구조된다고 볼 수 있다. 하지만 시드의 개에게 추적을 당하고, 앤디네 이삿집 차에 올라야 하는 난제를 얻으며, 이 과정에서 초반 우디와 버즈의 갈등, 친구들의 오해 등의 결여 요소가 해소된다. 시드에게서 얻은 주구를 통해 무사히 귀환하게 되며, 우디는 다시 모두에게 사랑을 받게 되고, 버즈 역시 우디와 함께 모두에게 사랑을 받는 장난감으로 변신의 기능을 한다. 여기서 우디는 보핍에게 키스를 받음으로 결혼이라는 기능을 수행한다.

다음으로 마지막 장면에서 우디에게 키스를 하는 보핍을 '공주'로 볼 수 있고, '조력자'는 우디와 같이 시드에게 대항했던 시드의 장난감과 우디에 대한 오해를 풀고 우디와 버즈의 편이 되어주는 장난감 친구들을 들 수 있을 것이다. 마지막으로 '파견자'는 우디를 데리고 피자플레닛으로 가 모험을 시작시키는 앤디로 볼 수 있다.

2) 토이스토리2

시퀀스별 내용	기능
앤디가 우디를 데리고 카우보이 캠프에 가기로 했는데, 우디의 팔 봉제선이 뜯어져 버려 우디를 선반위에 올려놓고 혼자 가게 된다.	도입
우디는 선반위에서 고장이 나서 계속 방치되어 있던 위치를 만난다.	부재 결여
우디는 야드세일을 한다는 것을 알게 되고, 그때 앤디의 어머니가 위치를 팔기 위해 마당으로 가지고 나간다.	

우디가 개를 타고 마당으로 가서 위치를 구출하지만, 개의 등에서 떨어진다. 마당에 있던 알에게 발각된다. 알이 우디를 팔라고 하지만 앤디의 엄마는 안판다고 하자, 알이 우디를 몰래 가지고 도망간다. 버즈가 알이 남긴 깃털과 차량번호로 우디가 알의 장난감 백화점으로 납치되어간 것을 알게 된다. 납치된 곳에서 우디는 제시, 불스아이, 프로스펙터를 만나게 되고 자신의 배경과 박물관에 가게 될 것을 알게 된다. 버즈는 슬링키독, 렉스, 햄, 포테이토헤드와 우디를 구출하려 떠난다. 우디는 알이 잠든 틈을 타 탈출하려 하지만 갑자기 TV가 켜져 기회를 놓치고 그것이 제시 때문인 것으로 오해한다. 다음날 우디는 수리공에 의해 말끔히 고쳐진다. 버즈 일행은 알의 장난감 농장에 도착하고 버즈는 버즈2에 의해 상자에 갇금되고 일행은 버즈2를 버즈로 착각하고 같이 우디를 찾으러 간다. 우디는 환풍구를 통해 달아나려 하고, 버즈2 일행과 탈출한 버즈와 만난다. 우디는 맘을 바꿔 가지 않겠다고 하고, 버즈 일행은 우디를 포기하고 돌아선다. 우디가 TV에서 친구에 대한 노래를 듣고 돌아가기로 마음을 돌리고, 제시와 불스아이도 같이 앤디의 집으로 가려 한다. 프로스펙터가 탈출을 막고 환풍구를 잠가 버즈 일행이 들어오지 못하게 한다. 우디가 친구들에게 도움을 청하지만 알이 나타나 가방에 우디, 제시, 불스아이, 프로스펙터를 넣고 공항으로 떠난다. 공항으로 알을 따라간 일행은 그곳에서 얻은 플래시로 프로스펙터를 무찌르고, 어린아이의 가방에 넣어 보낸다. 제시가 가방에서 나오지 못해 비행기에 실리게 된다. 우디가 비행기로 따라 들어가 제시를 가방에서 꺼내준다. 비행기가 출발하고, 비행기 바퀴에 매달려 있는 제시와 우디에게 버즈가 불스아이를 타고 따라와 탈출을 돕는다.	탐색 정보누설 모략, 가해 대항개시, 중개 증여자의 첫 번째 기능 때납 주구의 획 득 주인공의 반응 정체노출, 난제 이동 주구의 획 득 투쟁, 구조 승리, 처벌 난제 해결 귀환
---	--

TV에서 알의 장난감 가게가 물건을 헐값에 판다는 광고가 나온다. 앤디가 우디를 고쳐주고 제시는 버즈에게 키스한다. 위치도 다 고쳐져 있다.	처벌 변신, 결혼 해소
---	--------------------

표 2. 토이스토리2의 구조분석

<토이스토리 2>에서는 '적대자'로 야드세일에서 우디를 발견한 후, 앤디의 어머니와 흥정을 하다 실패하자 몰래 우디를 납치하고, 후에 자신의 계획이 수포로 돌아가 가게의 장난감들을 헐값에 넘기게 되는 알과 처음에는 같이 박물관에 가기로 되어있던 좋은 아저씨로 나오지만, 자신의 정체를 숨기고 우디의 탈출을 몰래 방해하고, 정체를 드러낸 후 제시, 불스아이와 함께 탈출하려는 우디를 못 가게 막고, 우디의 한쪽 팔을 뜯어 가해를 입히고, 후에 비행장에서의 싸움에 패해 결국 어린 여자아이의 가방에 넣어 보내지는 프로스펙터가 있다. '주인공'은 우디와 버즈로 우디는 알에게 잡혀가 그곳에서 제시와 불스아이(주구)를 만나고, 앤디에게 언젠가 버려질 미래에 대한 불안으로 친구들과 헤어져 박물관으로 갈 것을 선택했다가 생각을 바꾸어 제시와 불스아이와 함께 탈출을 하기로 마음을 먹는다. 그리고 후반부에 비행기 안으로 들어가 가방에서 미처 나오지 못한 제시를 구출한다. 버즈는 우디가 납치된 후 알의 소행임을 밝혀내어 친구들과 같이 우디를 구하기 위해 떠나고, 프로스펙터와 싸워 우디와 제시, 불스아이를 구해내고, 후에 비행기가 출발할 때 불스아이를 타고 우디와 제시를 도우러 가는 것과 마지막으로 제시에게 키스를 받는 것(결혼)으로 그 기능들을 수행한다. '증여자'는 알로 우디의 잘린 팔을 다시 고쳐주고, 제시, 불스아이와 만나게 하고, 우디가

박물관에 가는 것으로 혼란에 빠지게 한다. '공주'는 가방에서 미처 빠져나오지 못해 비행기에서 우디, 불스아이, 버즈에 의해 구출되어지고, 마지막에 버즈에게 키스를 해주는 제시로, '조력자'로는 같이 우디를 구출하려 떠나는 장난감 친구들을 들 수 있다. 마지막으로 '파견자'는 고장 나서 버려지고, 야드세일로 보내져 우디가 알에게 납치당하는 원인이 되는 위치로 볼 수 있다.

3) 벅스라이프

시퀀스별 내용	기능
개미왕국은 메뚜기에게 상납할 곡식을 모으고, 아타공주는 여왕수업에 바쁘다. 플릭은 말쑥꾸러기다.	도입
메뚜기 떼가 온다는 신호를 듣고 개미들이 집으로 성급히 들어가고, 플릭은 실수로 제물을 모두 물에 빠친다.	부재, 결여
제물이 없음을 알고 하버가 개미들을 위협하고, 다트공주에게 위협을 할 때, 하버에게 플릭이 맞서는 바람에 하버는 제물을 두 배로 준비하라고 명령하고 떠난다.	금지, 위반 모략, 방조 가해
위원회에서 꾸지람을 듣다가 플릭은 섬 바깥에서 도움을 청할 것을 생각해 내고 위원회는 허락한다.	대항개시, 중개
플릭이 집을 빠져 떠난다.	떠남
플릭은 도시에 도착하고 주점에서 서커스 단에서 쫓겨 난 단원들을 만나 그들과 함께 개미왕국에 돌아온다.	귀환
단원들은 환영파티 때 자신들이 하버와 싸워야 한다는 걸 알고 플릭에게 떠난다고 한다. 플릭은 아타공주에게 작전회의라고 거짓말을 한다.	증여자의 첫 번째 기능
새가 나타나고 위협에 빠진 다트공주를 플릭일행이 새에게서 구해낸다.	주구의 획득, 주인공의 반응
아타공주와 이야기하다가 플릭이 새 작전을 생각해 낸다.	증여자의 첫 번째 기능
서커스 단원들을 설득해서 모두가 합심해 가짜 새를 만든다.	주구의 획득
피티가 나타나 단원들의 정체가 발각되고 플릭과 단원들은 추방당한다.	주구의 획득

메뚜기들이 도착하고 제물을 준비 못한 개미들은 위협에 처한다.	주인공의 반응
다트공주가 메뚜기들이 여왕개미를 죽이려 함을 알고 플릭에게 알리러 간다.	
플릭은 절망에 빠져 돌아갈 생각을 안 하다가, 다트공주가 주워온 돌을 보며 맘을 바꾸고 단원들도 도와주기로 한다.	도착, 투쟁
서커스 단원들이 하버 일행 앞에서 서커스를 하며 여왕개미를 구하고, 플릭과 다트공주일행은 새 작전을 시작한다.	
새 작전이 실패하고 메뚜기들에게 위협을 당하지만, 플릭이 맞서고 이내 다른 개미들도 대항해 메뚜기들을 몰아낸다.	승리, 해소 추적 구조 처벌
하버가 플릭을 납치해간다.	
아타공주가 플릭을 구출한다.	변신, 결혼
플릭은 하버를 새있는 곳으로 유인하고 하버는 새에게 잡아먹힌다.	
개미왕국에 평화가 찾아오고, 플릭은 영웅이 된다. 아타는 여왕이 되고, 플릭에게 키스한다. 서커스단은 모두에게 환대를 받으며 떠난다.	

표 3. 벅스라이프의 구조분석

위와 같은 방식으로 유형을 분석하면, '적대자'는 하버로, '주인공'은 플릭으로, '증여자'는 아타공주와 피티로, '파견자'와 '공주'는 아타공주로, '조력자'는 아타공주, 다트공주, 서커스단원들이 된다. 이후로는 이처럼 결과만을 기재 하기로 한다.

4) 몬스터주식회사

시퀀스별 내용	기능
몬스터 나라에 에너지원은 아이들의 비명이다. 아이들이 점점 덜 놀라게 되어 에너지원이 부족해지고 있다. 설리는 겁주 기 챔피언이고 마이크는 파트너다.	도입
한 몬스터가 작업 중에 아이의 양말을 붙이고 작업장에 들어와 비상이 걸린다.	결여
랜달은 설리를 이기기 위해 밤에 아무도 몰래 작업을 하려한다.	금지
부가 몬스터 나라에 오게 되고 설리는 부를 가방에 넣어서 데이트하는 마이크가 있는 레스토랑에 간다.	증여자의 첫 번째 기능 주구의 획득

부가 발각되어 레스토랑이 아수라장이 되고 결국 설리의 집으로 피신한다.	위반
설리는 부를 어린 몬스터로 분장시켜 회사로 가고 랜달은 마이크가 부의 위치를 알고 있다는 걸 알게 된다.	중개, 떠남
부를 잃어버린 설리는 부를 찾아 해매고, 랜달은 마이크에게 점심시간에 부를 데리고 겁주기 층으로 오라 한다.	주인공의 반응
랜달은 마이크를 부로 착각해서 잡아 사라지고 이를 뒤쫓던 설리는 부에 의해 랜달의 비밀 실험실을 발견한다.	탐색, 정보 누설
마이크를 실험실에서 구출하지만, 설리는 놀래 키는 시범을 보이다 부를 워터누즈에게 돌키고, 마이크는 랜달의 음모를 워터누즈에게 말한다.	모략
워터누즈가 마이크와 설리를 히말라야로 추방한다.	가해
예티를 만나 그의 집으로 가지만 설리와 마이크는 싸우고, 마을이 멀지 않다는 말에 설리만이 몬스터 나라로 돌아간다.	구출, 대항개시
설리는 비밀연구소에서 사장과 랜달로부터 부를 구해내고 랜달과 싸우면서 위험해지지만, 때마침 나타난 마이크에 의해 싸움에서 승리하고 둘은 화해한다.	정체노출, 난제
부를 돌려놓기 위해 겁주기 층으로 향하지만 랜달과 워터누즈의 추격에 직접 문 보관창고로 들어간다.	증여자의 첫 번째 기능
랜달의 추격을 피하기 위해 부를 웃게 해 문의 전원을 키고 문들을 통해 이동하면서 부의 문을 찾는다.	도착
랜달에게 부가 다시 납치되고 설리가 위협에 빠지지만 부의 도움으로 위기를 모면하고, 랜달은 인간세상으로 쫓겨난다.	주인공의 반응
부를 되돌려 보내려 하지만 워터누즈에 의해 잡힐 위기에 처한다.	구조, 해결
설리와 마이크가 워터누즈의 음모를 밝혀내 워터누즈는 채포 당한다.	추적
회장인 로즈가 등장해 부를 돌려보내고 문은 파괴할 것을 명령한다.	난제
설리에 의해 아이들의 비명이 아닌 웃음을 에너지원으로 쓰게 된다.	투쟁, 승리
설리는 관리자라 마이크는 아이들의 웃게 하는 사람으로 위치가 바뀐다.	처벌, 해결
마이크가 부서진 문을 복구 시키고 설리는 부에게 찾아간다.	추적

표 4. 몬스터 주식회사의 구조분석

‘적대자’는 랜달과 워터누즈, ‘주인공’은 설리와 마이크, ‘공주와 그 부친’은 부와 로즈, ‘증여자’는 랜달과, 워터누즈, ‘조력자’는 셀리아와 예티, 마이크, 마지막으로 ‘파견자’는 랜달이 된다.

5) 니모를 찾아서

시퀀스별 내용	기능
코랄은 알들을 구하려하다 죽고, 말린에게는 400개의 알 중 니모 하나만 남는다. 한쪽 지느러미가 작은 니모는 학교에 가는 첫날 말린의 만류에도 불구하고, 인간의 배 근처까지 헤엄쳐 갔다가 잠수부에게 납치당한다.	도입 부제 결여
말린은 떠나는 배를 쫓다가 건망증이 심한 도리를 만난다.	금지, 위반 가해
상어 부르스를 만나 그들의 모임에 참석하게 되고 거기서 잠수부가 빠뜨리고 간 마스크를 찾는다.	대항개시, 중개, 떠남
도리의 피 냄새를 맡고 이성을 잃은 부르스로부터 도망 다니다가 주위에 가득 있던 폭탄들이 모두 터진다.	증여자의 첫 번째 기능
니모는 치과 어항에 넣어 지고, 길 일행과 나이젤 등을 만나고 자신이 위험한 달라에게 생일 선물로 주어질 것을 듣는다.	증여자의 첫 번째 기능
마스크가 심해로 떨어져 도리와 찾으러 들어갔다가 아귀를 만나 위험해 지지만, 마스크에 쓰여 있던 정보를 알게 된다.	주인공의 반응, 주구의 획득
니모는 어항 친구들의 시험에 합격해 새 식구로 인정받고, 길의 탈출계획에 동참하기로 한다.	주인공의 반응
전쟁이들을 만나 실랑이하다 시드니로 가는 방법과 깊은 계곡을 넘지 말라는 이야기를 듣는다.	증여자의 첫 번째 기능
깊은 계곡을 넘다가 해파리들에 둘러싸여 추수에 계속 소이며 겨우 탈출하지만 정신을 잃는다.	주인공의 반응
길의 탈출계획이 실패한다.	난제
크러쉬에 의해 말린과 도리가 구해지고, 호주 동부 조류를 타게 된다.	주구의 획득
말린의 이야기가 거북 아이들을 통해 바다 속 물고기들에게 소문이 나면서 니모에게까지 들어가고 니모는 다시 탈출계획을 시도해 필터를 고장 낸다.	주인공의 반응
	해결

조류에서 빠져나온 말린과 도리는 고래에게 먹힌다. 어항속이 지저분해진다. 고래 말을 할줄 안다는 도리의 말을 믿지 않았던 말린은 목구멍으로 넘어가자는 도리의 말을 결국은 믿고 같이 넘어가 고래 밖으로 나오고 시드니에 도착하게 되어 고래에게 고맙다고 한다. 어항 속은 자동필터로 인해 깨끗해지고 니모는 달라가 와서 비닐봉지에 담긴다. 말린과 도리는 갈매기에게 잡혀 먹힐 뻔하다가 나이젤에 의해 치과까지 오게 되지만 죽은 채하고 있는 니모를 본다. 니모는 쓰레기통에 넣어질 뻔하다가 나이젤에 의해 빠져나오고, 길에 의해 하수구로 탈출에 성공한다. 니모가 죽은 줄 알고 말린은 도리와 헤어져 혼자 고향으로 돌아간다. 기억을 잃고 있던 도리는 니모를 보고 기억을 찾아 말린과 만나게 해준다. 그물에 걸린 도리와 고기뼈를 구하기 위해 니모가 나서고, 말린은 그런 니모를 믿고 맡겨 도리가 그물에서 탈출한다. 다시 고향으로 돌아오고 셋은 같이 살게 된다. 말린은 웃기는 물고기가 되고, 니모는 아버지가 믿어주는 들팍한 물고기가 된다. 어항 속 물고기들은 탈출한다.	증여자의 첫 번째 기능 주인공의 반응 주구의 획득 난제 투쟁, 승리, 구조, 해결 난제 인지, 해결 난제 해결, 해소 귀환 변신, 결혼
--	---

표 5. 니모를 찾아서의 구조분석

‘적대자’는 의사가 되고, ‘주인공’은 말린, 니모, 도리가 되며, ‘증여자’는 의사, 부르스, 정강이뼈, 고래, ‘공주’는 니모, ‘조력자’는 도리, 길, 크러쉬, 나이젤, 어항 속 친구들이 된다.

6) 인크레더블

시퀀스별 내용	기능
인크레더블과 엘라스티걸은 결혼하지만 슈퍼히어로들에게 피해를 입었다고 주장하는 시민들에 의해 소송이 이어져, 슈퍼히어로는 보호프로그램에 의해 평범한 사람들로 위장한 채 살아가게 된다.	도입 부재 결여

밥의 아이들은 계속 말썽을 피우고, 밥도 루셔스와 몰래 사람들을 구한다. 밥이 상사를 때려 회사에서 쫓겨난다. 밥은 미라지에게 외딴 섬에서 괴물로봇을 무찔러 달라는 요청을 받고 떠난다. 괴물로봇을 무찌른 밥은 그 일을 계속하기로 하고 다이어트를 해 살을 빼다. 에드나모드에게 새 슈트를 받은 밥은 다시 섬으로 떠나고, 헨렌은 예전 밥의 슈트에 문제가 생긴 것을 보고 에드나모드에게 간다. 밥은 새로운 로봇을 상대하다가 신드롬을 만나고 그와 싸우다 폭포로 떨어져, 죽어 있는 게이저빔을 발견한다. 에드나모드를 찾아간 헨렌은 밥이 출장간 것이 아니라는 걸 알게 되고, 가족에 맞는 새 슈트들을 얻는다. 밥은 신드롬의 기지에 잠입해 신드롬의 음모를 알게 되지만 신드롬에게 잡힌다. 헨렌은 비행기를 얻어 밥을 구하러 가고 아이들도 몰래 따라온다. 미사일에 의해 비행기가 격추되고 밥은 미라지를 인질로 잡지만, 죽어도 된다는 신드롬의 말에 어쩔 수 없이 풀어준다. 헨렌 일행이 섬에 도착한다. 헨렌은 밥을 구하러 가고, 아이들은 적에게 발견된다. 미라지는 밥을 풀어주고, 헨렌과 만난다. 탈출한 밥, 헨렌과 아이들이 만나지만 신드롬에게 다시 잡힌다. 로봇에 의해 도시가 공격당하고 바이올렛에 의해 탈출에 성공한 일행은 미라지에 도움을 받아 도시로 향한다. 신드롬은 자신의 로봇에게 당하고, 도시에 도착한 밥 일행은 루셔스와 함께 로봇을 처치한다. 집에 돌아온 밥 가족 앞에 신드롬이 나타나 책을 납치하지만, 오히려 책이 변신해 신드롬을 공격한다. 밥이 날린 자동차에 신드롬은 비행기의 제트엔진에 빨려 들어가 죽는다. 밥 가족은 새로운 삶을 살게 되고, 바이올렛은 토니에게 데이트 신청을 받고, 대쉬는 달리기 경기에 나갈 수 있게 된다. 새로운 적 언더마이너가 등장한다.	탐색, 정보 누설 금지, 위반 증여자의 첫 번째 기능, 중개, 떠남 주구의 증여 정체노출 주구의 증여 대항개시, 도착, 가해 대항개시, 떠남 가해, 주인공의 반응 도착 구조 가해 주구의 획득 득, 공간상의 이동 투쟁, 승리 해소 귀환 난제 해결, 처벌 변신 결혼
---	---

표 6. 인크레더블의 구조분석

‘적대자’는 신드롬이 되고, ‘주인공’은 밥과 헨렌이 되며, ‘증여자’와 ‘파견자’는 미라지와 애드나모드, ‘공주’는 밥, ‘조력자’는 헨렌, 루셔스, 미라지, 대쉬, 바이올렛이 된다.

위에 분류된 캐릭터의 유형을 간단히 표로 정리하면 다음과 같다.

작품 유형	토이 스토리	벅스 라이프	몬스터 주식회사	니모를 찾아서	인크레더블
적대자	시드 알 프로스팩터	하버	랜달 워터누즈	의사	신드롬
증여자	시드 알	아타공주 피터	랜달 워터누즈	의사 부르스 전쟁이페고래	미라지 애드나모드
조력자	보핍 렉스 슬린키독 포테이토 헤드 햄 시드의 장난감들	아타공주 다트공주 슬림 에임리히 프란시스 매니 로지 딤 집시 턱엔틀	마이크 셸리아 에티	도리 크러쉬 나이젤 길 버블스 블로트 데비 피치 거글 잭	헨렌 루셔스 대쉬 바이올렛 미라지
공주와 부친	제시 보핍	아타공주	부 로즈	니모	밥
파견자	앤디 위지	아타공주	랜달		미라지 애드나모드
주인공	우디 버즈	플릭	설리 마이크	말린 니모 도리	밥 헨렌

표 7. 등장인물의 7가지 유형에 따른 캐릭터의 분류

III. 캐릭터의 유형별 성격분석

1. MBTI

앞서 분류한 캐릭터의 유형에 따른 성격분석을 위해 본 논문에서는 MBTI(Myers-Briggs Type Indicator)방식¹⁵⁾을 쓰기로 했다. MBTI는 스위스 심리치료가인 융(Carl Jung)의 성격 유형에 대한 이론을 근거로 Katherine Cook Briggs와 Isabel Briggs Myers라는 미국인 가정주부가 이론을 정교하게 다듬어서 자신의 심리적인 유형을 판단할 수 있는 검사도구로 만든 것이다.¹⁶⁾

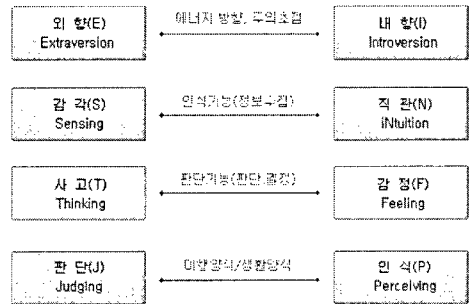


그림 1. 4가지 선호차원

MBTI에서는 인식과정을 다음과 같이 정신적 혹은 심리적 선호경향에 따라 분류를 했고, 이는 4가지의 선호차원으로 나타나고, 각각의 선호 차원은 두 가지씩의 선호 경향과 연관되어 총 8가지 선호경향이 나타나게 된다.

각각의 차원에 대한 선호 경향의 특징은 다음

15) 웹페이지 "http://www.mbti.co.kr" 참조. 한국의 MBTI 역사는 1988 - 1990년 심해숙, 김정택 박사에 의해 미국 CPP와 MBTI한국판 표준화에 대한 법적 계약을 맺고 MBTI Form G 표준화 작업이 완성되었으며, 1990년 6월에 한국 MBTI 연구소를 설립 후 MBTI 전문가 양성프로그램인 초급, 보수, 중급, MMTIC, 적용프로그램 및 일반강사과정을 개발하였으며, 1992년 2월에는 한국 심리유형학회 발족, 2002년 MBTI Form K 표준화 등 지속적인 MBTI 연구, 번역, 저술활동 등이 이루어져 오고 있다.

16) 웹페이지 "http://www.mbti.co.kr" 참조.

과 같다.

1) 외향형(Extraversion)과 내향형(Introversion)

힘의 근원에 대한 선호 경향이다. 외향형은 그 사람의 외부세계에 존재하는 사람이나 행동, 그리고 사물등과 같은 외부로부터 에너지를 끌어오는 것과 관련되고, 내향형은 개인의 내부세계에 존재하는 생각이나 정서, 그리고 인상등과 같은 것으로부터 에너지를 끌어오는 것과 관련된다.

2) 감각형(Sensing)과 직관형(iNtuition)

사물을 보는 관점에 대한 선호 경향이다. 감각형은 오감을 통해 직접적으로 인식되는 정보에 주의를 기울이는 것을 선호하고 실제로 존재하는 것에 관심을 두는 것과 관련되고, 직관형은 육감을 통하여 얻은 정보에 관심을 기울이는 것과 실제로 존재하는 것보다는 있음직한 것 혹은 있을 법한 것을 알아차리는 것과 관련된다.

3) 사고형(Thinking)과 감정형(Feeling)

의사결정의 근거에 대한 선호경향이다. 사고형은 논리적이고 객관적인 방식으로 결정하기 위해 정보를 조직화하고 구조화하는 것과 관련되고, 감정형은 개인적이고 가치지향적인 방식으로 결정하기 위해 정보를 조직하고 구조화하는 것과 관련된다.

4) 판단형(Judging)과 인식형(iNtuition)

생활양식에 대한 선호경향이다. 판단형은 미리 예정되어 있고 조직화된 생활을 하는 것과 관련되고, 인식형은 보다 자율적이고 융통성 있는 방식

으로 생활하기를 선호하는 것을 말한다. 판단형은 사고(T)와 감정(F)과 직접적으로 관련되어 있고, 인식형은 감각(S)과 직관(N)에 관련되어 있다. 인식과정은 자율적인 과정인 반면, 판단과정은 계획된 과정이다.

ISTJ 사실의 소극형	ISFJ 질문, 의견의 권위형	INTJ 전략형	INFJ 조용형
ISTP 백과사전형	ISFP 성인군자형	INTP 이론형	INFP 아이디어뱅크형
ESTP 수업중은 열등기형	ESFP 사회적인유형	ENTP 이론형	ENFP 발명가형
ESTJ 조직형	ESEJ 현실도모형	ENFJ 인변능숙형	ENFJ 지도자형

그림 2. 16가지 성격유형 도표

앞의 4가지 선호차원에서 각각 한가지의 선호 경향들을 합쳐 조합하여 총 16가지의 성격 유형 도표를 만들었으며, 이 도표는 내향성은 도표의 위쪽 두 줄에, 외향성은 도표의 아래쪽 두 줄에, 감각형은 도표의 왼쪽 두 줄에, 직관형은 도표의 오른쪽 두 줄에 배치하였고, 사고형은 도표의 왼쪽과 오른쪽에 배치하고, 감정형은 도표의 중앙에 배치시켰다. 판단형은 도표의 아래위로 배치하고, 인식형은 도표의 가운데로 모아놓았다.

다음은 각각의 유형들에 대한 설명이다.

1. ISTJ : 신중하고 조용하며 집중력이 강하고 매사에 철저하다. 구체적, 체계적, 사실적, 논리적, 현실적인 성격을 띠고 있으며, 신뢰할 만하다. 만사를 체계적으로 조직화시키려고 하며 책임감이 강하다. 성취해야 한다고 생각하는 일이면 주위의 시선에 아랑곳하지 않고 꾸준하고 건실하게 추진해 나간다.
2. ISFJ : 조용하고 친근하고 책임감이 있으며 양심 바르다. 맡은 일에 헌신적이며 어떤 계획의 추진이나 집단에 안정감을 준다. 매사에 철저하고 성실하고 정확하다. 기계

분야에는 관심이 적다. 필요하면 세세한 면까지도 잘 처리해 나간다. 충실하고 동정심이 많고 타인의 감정에 민감하다.

3. INFJ : 내내심이 많고 독창적이며 필요하거나 원하는 일이라면 끝까지 이루려고 한다. 자기 일에 최선의 노력을 다한다. 타인에게 말없이 영향력을 미치며, 양심이 바르고 다른 사람에게 따뜻한 관심을 가지고 있다. 확고부동한 원리원칙을 중시한다. 공동선을 위해서는 확신에 찬 신념을 가지고 있기 때문에 존경을 받으며 사람들이 따른다.

4. INTJ : 대체로 독창적이며 자기 아이디어나 목표를 달성하는데 강한 추진력을 가지고 있다. 관심을 끄는 일이라면 남의 도움이 있든 없든 이를 계획하고 추진해 나가는 능력이 뛰어나다. 회의적, 비판적, 독립적이고 확고부동하며 때로는 고집스러울 때도 많다. 타인의 감정을 고려하고 타인의 관점에도 귀를 기울이는 법을 배워야 한다.

5. ISTP : 차분한 방관자이다. 조용하고 과묵하며, 절제된 호기심을 가지고 인생을 관찰하고 분석한다. 때로는 예기치 않게 유머 감각을 나타내기도 한다. 대체로 인간관계에 관심이 없고, 기계가 어떻게 왜 작동하는지 흥미가 많다. 논리적인 원칙에 따라 사실을 조직화하기를 좋아한다.

6. ISFP : 말없이 다정하고 친절하고 민감하며 자기 능력을 뽐내지 않고 겸손하다. 의견의 충돌을 피하고 자기 견해나 가치를 타인에게 강요하지 않는다. 남 앞에 서서 주도해 나가기보다 충실히 따르는 편이다. 일하는 데에도 여유가 있다. 왜냐하면 목표를 달성하기 위해 안달복달하지 않고 현재를 즐기기 때문이다

7. INFP : 정열적이고 충실하나 상대방을 잘 알기 전까지는 이를 드러내지 않는 편이다. 학습, 아이디어, 언어, 자기 독립적인 일에 관심이 많다. 어떻게 하든 이루어내기는 하지만 일을 지나치게 많이 벌이려는 경향을 가지고 있다. 남에게 친근하기는 하지만, 많은 사람들을 동시에 만족시키려는 부담을 가지고 있다. 물질적 소유나 물리적 환경에는 별 관심이 없다.

8. INTP : 조용하고 과묵하다. 특히 이론적 과학적 추구를 즐기며, 논리와 분석으로 문제를 해결하기를 좋아한다, 주로 자기 아이디어에 관심이 많으나, 사람들의 모임이나 잡담에는 관심이 없다. 관심의 종류가 뚜렷하므로 자기의 지적 호기심을 활용할 수 있는 분야에서 능력을 발휘할 수 있다.

9. ESTP : 현실적인 문제해결에 능하다. 근심이 없고 어떤 일이든 즐길 줄 안다. 기계 다루는 일이나 운동을 좋아하고 친구 사귀기를 좋아한다. 적응력이 강하고 관용적이며, 보수적인 가치관을 가지고 있다. 긴 설명을 싫어한다. 기계의 분해 또는 조립과 같은 실제적인 일을 다루는데 능하다.

10. ESFP : 사교적이고 태평스럽고 수용적이고 친절하며, 만사를 즐기는 형이기 때문에 다른 사람들로 하여금 일에 재미를 느끼게 한다. 운동을 좋아하고 주위에 벌어지는 일에 관심이 많아 끼여들기 좋아한다. 추상적인 이론보다는 구체적인 사실을 잘 기억하는 편이다. 건전한 상식이나 사물 뿐 아니라 사람들을 대상으로 구체적인 능력이 요구되는 분야에서 능력을 발휘할 수 있다.

11. ENFP : 따뜻하고 정열적이고 활기에 넘치며 재능이

많고 상상력이 풍부하다. 관심이 있는 일이라면 어떤 일이든지 척척 해낸다. 어려운 일이라도 해결을 잘하며 항상 남을 도와줄 태세를 가지고 있다. 자기 능력을 과시한 나머지 미리 준비하기보다 즉흥적으로 덤비는 경우가 많다. 자기가 원하는 일이라면 어떠한 이유라도 갖다 붙이며 부단히 새로운 것을 찾아 나선다.

12. ENTP : 민첩하고 독창적이고 안목이 넓으며 다방면에 재능이 많다. 새로운 일을 시도하고 추진하려는 의욕이 넘치며, 새로운 문제나 복잡한 문제를 해결하는 능력이 뛰어나며 달변이다. 그러나 일상적이고 세부적인 면은 간과하기 쉽다. 한 일에 관심을 가져도 부단히 새로운 것을 찾아 나간다. 자기가 원하는 일이면 논리적인 이유를 찾아내는 데 능하다.

13. ESTJ : 구체적이고 현실적이고 사실적이며, 기업 또는 기계에 재능을 타고난다. 실용성이 없는 일에는 관심이 없으며 필요할 때 응용할 줄 안다. 활동을 조직화하고 주도해 나가기를 좋아한다. 타인의 감정이나 관점에 귀를 기울일 줄 알면 훌륭한 행정가가 될 수 있다.

14. ESFJ : 마음이 따뜻하고 이야기하기 좋아하고, 사람들에게 인기가 있고 양심 바르고 남을 돕는 데에 타고난 기질이 있으며 집단에서도 능동적인 구성원이다. 조화를 중시하고 인화를 이루는데 능하다. 항상 남에게 잘 해주며, 격려나 칭찬을 들을 때 가장 신바람을 낸다. 사람들에게 직접적이고 가시적인 영향을 줄 수 있는 일에 가장 관심이 많다.

15. ENFJ : 주위에 민감하며 책임감이 강하다. 다른 사람들의 생각이나 의견을 중히 여기고, 다른 사람들의 감정에 맞추어 일을 처리하려고 한다. 편안하고 능란하게 계획을 내놓거나 집단을 이끌어 가는 능력이 있다. 사교성이 풍부하고 인기 있고 동정심이 많다. 남의 칭찬이나 비판에 지나치게 민감하게 반응한다.

16. ENTJ : 열성이 많고 솔직하고 단호하고 통솔력이 있다. 대중 연설과 같이 추리와 지적담화가 요구되는 일이라면 어떤 것이든 능하다. 보통 정보에 밝고 지식에 대한 관심과 욕구가 많다. 때로는 실제의 자신보다 더 긍정적이거나 자신 있는 듯한 사람으로 비칠 때도 있다.

2. 7가지 유형에 따른 캐릭터의 성격분석

MBTI를 이용한 검사는 정식 검사의 경우 검사 대상자가 많은 양의 검사지를 작성하고 그 결과에 따라 성격 유형을 도출해 내지만 애니메이션 캐릭터의 경우는 그러한 검사를 하지 못하므로 작품에 나타난 캐릭터의 역할과 행동패턴 등을 기준으로 16가지의 유형 중 그 기준에 맞는 선호 유형으로 분류했다.

다음은 픽사의 작품에 등장하는 캐릭터의 성격
을 분석하여¹⁷⁾ 그 결과를 표로 나타낸 것이다.

1) 토이스토리

등장인물	분석내용
시드 ENTP	옆집 소년. 혼자 연기하면서 장난감을 마당에서 폭발시키며 좋아한다. 피자플래닛에서 집으로 올 때 스케이트보드를 자연스럽게 타는 모습이 보인다. 시드의 방은 어두침침하며 각종 도구들로 즐비하고 장난감들은 거의 분해 후 재조립되어 흥한 모습을 하고 있다. 집에서 뛰어다니는 편이 많아 활동적이라는 것을 알 수 있다. 여동생의 장난감을 예쁘게 해준다면서 분해해 영뚱한 머리를 달아서 준다. 버즈를 로켓에 태워 날려 버리려는 계획을 세우는 것도 초기에 장난감을 폭발시키며 즐거워하던 시드의 성격이 반영된 결과일 것이다. 장난감인 우디가 말을 하며, 장난감을 못살게 굴면 혼내준다고 위협을 하자 급세 겁을 먹고 다시는 괴롭히지 않겠다며 도망간다.
알 INFP	알의 장난감 백화점의 사장, 닭 모양의 이상한 옷을 입고 광고에 나와 TV에서 선전을 한다. 마니아적 기질이 있어 그의 방을 보면 우디에 관련된 거의 모든 것을 모아 놓은 것을 볼 수 있다. 그러한 그의 직업 또한 장난감 백화점의 사장이다. 야드세일에서 우디를 보고 앤디의 어머니에게 팔라고 조르다가 그것이 안 되자 사람들 눈을 피해 몰래 우디를 가지고 도망친다. 이것은 나중에 박물관에 보낼 우디 시리즈 중 우디 하나만이 빠져 있었기 때문인데, 이는 목표가 생기면 선악을 잘 따지지 않고 행동함을 볼 수 있는 장면이다. 집에서 혼자 살고 있고, 일에 관련되지 않는 한 특별히 사람들을 만나거나 하지는 않는 듯하고, 우디 시리즈를 박물관에 보내는 것에 많은 것을 투자한 것 같다.

알 INFP	그 이유는 계획이 실패하자 극 후반에 자신의 장난감 가게에서 장난감들을 헐값에 세일한다는 광고를 보고 알 수 있다.
프로스펙터 ISTJ	광부인형. 상자 안에서 주로 혼자 있고, 실제로 패키지가 사람에게 의해서는 한번도 뜯어져 본적이 없어 사람의 사랑을 받지 못했다. 박물관에 들어가려는 것도 자신의 캐릭터 자체가 인기가 없기 때문에 우디 시리즈로 같이 전시가 되면 자신에게는 아무런 피해 없는 상태로 사람들이 와서 그들을 보고 좋아할 것이기에 선택한 것이다. 때문에 처음 우디가 납치되어 올 때까지도 자신의 본심을 숨긴 채 좋은 아저씨로 우디나 제시, 불스아이에게 가족처럼 친절하게 대해준다. 또한 우디가 혼자 도망치려 할 때에는 아무도 몰래 TV를 켜 알이 깨어나도록 함으로 우디의 탈출을 막는 일도 서슴지 않았다. 이는 그가 신중하고 계획적으로 아무도 몰래 자신의 목표 성취를 위해 계획을 추진한다는 것을 알 수 있는 좋은 본보기이다. 하지만 버즈가 나타나고 우디가 제시와 불스아이를 설득해 모두 도망치려 하자 자신의 정체를 노출시키며, 그들의 도주를 막고 폭행으로 우디의 팔을 다시 뜯어내는 등 단오하고 냉정하게 힘을 행사한다. 어린여자아이의 가방에 들어갔을 때 망가져있는 인형을 보며 상당한 두려움을 느낀다.
우디 ESFP	카우보이 인형. 앤디의 사랑을 많이 받고 있으며 장난감 친구들의 리더로 그 역할을 잘 해낸다. 앤디의 생일잔치 때에도 장난감들을 소집해 각각의 특성들을 잘 활용하여 일을 시켜 앤디가 어떤 생일 선물을 받는지 정찰한다. 하지만 앤디가 버즈를 더 좋아하게 되자, 버즈를 시기하고 자신의 힘을 잃어 심지어는 쫓아내려는 생각까지 하고 실행한다. 버즈가 착각을 하고 행동을 하는데 친구들이 그런 버즈를 좋아하는 것을 아주 못마땅하게 여긴다. 하지만 시드의 집에서 자신의 잘못을 버즈에게 이야기하며 화해하는 모습을 보아 솔직하고 잘못을 시인할 줄 아는 캐릭터임을 알 수 있다. 버즈를 구하기 위해 시드에게 정면으로 도전하기도 하고 무서워하던 시드의 장난감친구

17) 한국 심리검사 연구소에서 출판한 「성격유형과 삶의 양식」에 나오는 각각의 선호경향에 따른 일반적인 특성, 의사소통 유형, 인간관계 유형, 작업유형에 나오는 문구들을 활용하여 극중 등장인물의 역할이나 대사, 표정, 행동패턴을 보고 비교하여 분석하였다.

	<p>들에게 도움을 요청해 버즈를 탈출 시키려는 계획을 잘 정도로 친구를 좋아하고, 위기의 상황에서도 냉정하고 빠르게 판단하고 행동함을 알 수 있다. 이것은 피자플레넷으로 가는 차에서 떨어졌을 때에도 냉정히 다른 차에 몰래 타 목표지점으로 이동하는 것과 이삿짐 차로 돌아가기 위해 우디가 하는 행동에서도, <토이스토리 2> 후반부에 비행기에서 제시를 구할 때에도 충분히 엿볼 수 있다. <토이스토리 2>에서 자신이 앤디에게 버려졌을 때에 대한 생각에 박물관으로 가려하지만, 친구에 대한 확신으로 다시 친구들에게 가기로 마음을 고쳐먹으며, 그 과정에서 제시와 볼스아이도 챙겨주는 모습을 보여준다.</p>
버즈 ESFJ	<p>우주비행사 인형. 처음에는 자신을 우주전사로 착각해 행동하지만, 그럼에도 장난감 친구들에게 짧은 시간에 호감을 살 정도로 사교적이며, 적응력이 좋고 인기가 있다. 우주비행사로 정의의 용사로 만들어진 자신에 대한 자부심이 있고, 또한 그만큼 능력이 있다. 시드의 집에서 자신이 장난감임을 알았을 때 충격이 커 무기력해진다. 우디에 의해서 집밖으로 떨어졌을 때도 당황하지 않고 피자플레넷으로 가는 앤디의 차에 숨어 타 우디와 한판 다툼을 하기도 하고, 이삿짐 차로 돌아갈 때 버즈가 자신의 날개를 퍼 무사히 앤디의 차에 안착하는 행동들에서 버즈도 침착하고 재치와 소신이 있는 캐릭터임을 알 수 있다. 또한 <토이스토리>의 후반부에 크리스마스날 우디 대신 버즈가 크리스마스 선물에 대한 정찰을 하는 리더 역할을 하고, <토이스토리 2>에서 우디가 알에게 납치당했을 때, 차근차근히 단서들을 되짚어 어디로 납치되었는지를 추리해내고, 결단력 있게 장난감 친구들을 모아 우디를 구하러 먼 길을 서슴없이 떠나는 모습에서도 리더쉽과 결단력 등을 엿볼 수 있다.</p>
제시 ESFP	<p>카우보이 인형. 우디의 파트너로 만들어진 인형이다. 주인에게 버림받은 상처가 박물관으로 가는 것에 긍정적인 이유다. 하지만 그런 상처에도 불구하고 언제나 밝은 얼굴을 하고 있다. 우디를 처음 만날 때 너무</p>

	<p>반가워 어쩔 줄 모르며 춤을 덩실덩실 추고 환호성을 지른다. 그 이후에도 우디에게 우디 시리즈에 대한 이야기를 자세히 친절하게 해준다. 우디가 처음에 탈출을 실패했을 때, 제시가 한 일로 오해하자 발끈한다. 나중에 앤디의 집에서 장아지가 밖에 나가려 할 때 스케이트보드를 타고 공중제비를 넘어서 문을 열어주는 장면에서는 상당히 운동신경이 좋고 활동적임을 알 수 있다. 하지만 가방에서 미처 못 빠져나와 비행기로 실려 갔을 때는 가방 안에 웅크리고 앉아 있는 모습을 보이기도 하고 출발해 활주로를 달리는 비행기 바퀴에서 무서워하는 모습을 보면 충분히 연약한 면도 가지고 있음을 알 수 있다. 버즈의 행동들을 보고 좋아하게 되고 나중에 앤디의 집에서 버즈에게 키스한다.</p>
보핍 ISFJ	<p>석고인형. 우디를 좋아한다. 이는 나중에 우디에게 키스를 하는 장면으로 확인할 수 있다. 말투가 조용하며, 항상 우디에게 은근히 다가와 좋은 말을 해주고, 우디가 상심했을 때나 어떤 일이 있을 때 도움이 되는 말을 해준다. 하지만 시드의 집에서 우디가 도움을 요청했을 때, 걱정은 되지만 도와주지 못하는 것으로 심중만으로는 결단을 내리지 않는 성격으로 보인다. 이삿짐 차에서 우디가 버즈와 함께 미니카를 타고 오는 것을 발견하고 친구들에게 알려 우디에 대한 오해를 푸는 결정적인 역할을 해준다.</p>
렉스 ENFP	<p>공룡인형. 관심 있는 일에만 집중한다. <토이스토리 2>에서 우디를 구출하러 갔을 때에도 오락의 마지막을 어떻게 해야 할 수 있는지에 집착하는 장면이 보인다. 우디가 납치되어 갔을 때, 모두들 회의를 하고 있는 와중에도 혼자 다른 생각을 하다가 회의장을 홀으려 놓기도 한다. 여기서 산만하다는 느낌도 받을 수 있다. 위기에 있어서도 특별하게 위기감을 느끼지 않고, 즐기는 편이다. 자신의 관점에서 많은 생각을 하고 그것을 이야기하기 때문에 정신없고 엉뚱하다는 느낌을 받게 된다. 이야기하는 내용을 보면 그리 깊게 생각하지 않고, 그때그때 느끼는 자신의 느낌을 이야기</p>

	하는 듯하다. 수다스러운 면이 많이 보여 혼자서는 재미 없앨 것 같다. 목소리가 크고 행동도 크다.
슬린키독 ESFP	강아지 인형. 이삿짐 차에서 우디일행을 태우기 위해 자신의 몸을 늘린다. 이것은 <토이스토리 2>에서도 길을 떠날 때 몸을 늘려 높은데서 내려오게 하는 장면에서도 나타난다. <토이스토리 2>에서 우디를 구하러 갈 때 기꺼이 앞장선다. 비행장에서 강아지 짖는 소리를 내어 위기를 탈출하게 해주는 재치를 발휘 한다.
포테이토 헤드 ESTJ	감자인형. 우디가 대장으로 지위를 할 때, 앤디에게 우디가 사랑을 받고 있기 때문에 가능한 일이라는 이야기를 하며 나중에 더 좋은 장난감이 생기면 우디도 자신들과 같은 신세가 될 것이라는 이야기를 서슴없이 우디에게 한다. 우디가 버스를 떨어뜨렸을 때 현장을 목격하고 바로 냉정하게 우디를 살인자로 몰아세우며 돌아선다. 하지만 <토이스토리 2>에서는 우디를 찾아나서는 데 기꺼이 동조한다. 나중에 부인이 생겼을 때는 그녀를 무척사랑하고 그것이 너무 과한 모습도 보인다. 나중 외계인 인형을 양자로 들이기도 한다.
햄 ESTJ	돼지 저금통. 포테이토 헤드와 비슷한 성향을 보인다. 이삿짐 차에서 우디를 보고 차에서 떨어뜨리는데 한몫을 한다.

표 8. 토이스토리의 캐릭터 성격 분석

2) 그 외의 작품들

다른 작품들도 위와 같은 방식으로 분석해서 다음과 같은 결과를 얻었다.

작품 유형	토이 스토리	벅스 라이프	몬스터 주식회사	니모를 찾아서	인크레더 블
적대자	시드 (ENTP) 알 (INFP) 프로스펙 터 (ISTJ)	하버 (INTJ)	랜달 (ISTJ) 위터누즈 (INTJ)	의사 (ESFJ)	신드롬 (INTJ)

중여자	시드 알	아타공주 (ESTJ) 피티 (ESTP)	랜달 위터누즈	의사 부르스 (ENFJ) 전쟁이때 고래	애드나 모드 (INTJ) 미라지 (ISFJ)
조력자	보핍 (ISFJ) 렉스 (ENFP) 슬린키독 (ESFP) 포테이토 헤드 (ESTJ) 햄 (ESTJ) 시드의 장난감들	다트공주 (ENFJ) 아타공주 (ESTJ) 슬림 (INFP) 에임리히 (ENFP) 프란시스 (ENFP) 매니 (INFJ) 로지 (INFJ) 덤 (ISFP) 집시 (ENFP) 턱엔틀 (ESTP)	마이클 (ENFJ) 셀리아 (ESFJ) 에티 (INFP)	도리 (ENFP) 크러쉬 (ESFP) 나이젤 (ESFP) 길 (INFJ) 버블스 (ENFP) 블로트 (ENFP) 테비 (ENFP) 피치 (ESTJ) 거글 (ESFP) 제 (ISTJ)	헨렌 (ISFJ) 미라지 (ISFJ) 루셔스 (ESFP) 대쉬 (ENFP) 바이올렛 (ISFP)
공주와 부친	제시 (ESFP) 보핍 (ISFJ)	아타공주	로즈 (ISTJ) 부 (ENFP)	니모	밥
파견자	앤디 (ESFP) 위지 (ISFP)	아타공주	랜달		미라지 애드나 모드
주인공	우디(ES FP) 버즈 (ESFJ)	플릭 (INFP)	설리 (ISFP) 마이클 (ENFJ)	니모 (ENFP) 말린 (ISFJ) 도리 (ENFP)	밥 (INFP) 헨렌 (ISFJ)

표 9. 7가지 캐릭터 유형에 따른 등장인물의 성격분석

3. 분석 결과

앞의 표를 기준으로 다시 각각의 유형에 따라 성격의 해당 선호경향의 수를 도표로 작성하였다.

	E	I	S	N	T	F	J	P
적대자	2(0)	6(5)	3(2)	5(3)	6(5)	2(0)	6(5)	2(0)
중여자	5	5	5	5	6	4	7	3
조력자	22(9)	10(5)	15(9)	17(5)	3(1)	29(13)	14(8)	18(6)
공주와 그부친	4	3	4	3	2	5	4	3
파견자	2	4	5	1	3	3	4	2
주인공	5	5	5	5	0	10	4	6

표 10. 유형에 따른 선호경향의 수

1) 적대자의 경우

‘적대자’의 성격은 총괄적으로는 INTJ유형을 띠었으며, 시드, 알, 의사 같이 악의가 없는 캐릭터를 제외한 표에 있는 괄호안의 결과를 보면, 프로스펙터, 하버, 랜달, 워터누즈를 보면 크게 INTJ나 ISTJ의 유형을 띠었다. 공통점은 첫째 내향형(I)으로 자신의 생각과 사고 등을 혼자서 간직하고 행동하기 전에 신중하게 생각하기를 좋아하는 성격이고, 둘째로 TJ유형인 것으로 사고와 판단형으로 논리적이고 객관적으로 미리 계획하고 조직된 방식으로 생활하는 것과 관련된다. 이는 이들이 미래 음모를 꾸미고 이를 실행하는데 적합하다고 볼 수 있다.

2) 중여자의 경우

‘중여자’는 전체적으로 사고형(J)이 많았지만, 그 성격이 크게 눈에 띄게 나타나질 않았다. 이는 이 유형의 특징이 스토리의 구조에 기인한 것으로 과

학자형, 언변능숙형, 잔다르크형, 수완 좋은 활동가형 등으로 나타나며, 캐릭터의 성격과는 크게 관계되지 않음을 알 수 있다.

3) 조력자의 경우

‘조력자’는 전체적으로 볼 때 외향형(E)과 감정형(F)이 주를 이루었다. 하지만 장난감 친구들이나 서커스단, 어항 속 친구들같이 군집을 이루는 경우는 그 군집이 주인공을 도와주는 형식이기 때문에 그 외의 경우만을 괄호에 묶어 따로 표기함으로 차별을 두었다. 이러한 군집의 경우는 전체적으로는 외향형(E), 직관형(N), 감정형(F), 인식형(P) 성향이 주를 이루었고, 개별적으로 보면 외향형(E)과 NP유형의 성격이 주를 이루었다. NP유형은 직관을 이용해 정보를 받아들이는 형으로, 현재 상황에 대해 자신이 받는 느낌이나 지닌 의미에 대해 자신의 소신에 따라 판단하고 행동하는 특성이 있다. 그리고 군집을 제외한 캐릭터의 성격분포를 보면, 보핍, 다트공주, 셀리아, 마이크 길, 헨렌, 미라지등의 FJ 유형과 바이올렛, 크러쉬, 나이젤, 루서스 등의 SP유형의 두 가지로 나누어진다. FJ유형은 비서나 윗사람의 느낌으로, SP유형은 친근한 친구 같은 느낌으로 극중에서 주인공을 도와주거나 조언을 해준다.

4) 공주와 그 부친의 경우

전체적으로는 감정형(F)이 많이 나타났다. 찾아지는 사람들은 제시와 부, 니모, 밥 등이 전형이라 볼 수 있는데, 이들은 대체적으로 NP유형을 띠고 있었다. 이는 다른 공통점인 감정형(F)과 함께 현재 상황에 대해 자신이 받는 느낌이나 지닌 의미

에 대해 자신의 소신에 따라 감정적으로 판단하고 행동한다고 볼 수 있다. 반대로 부친의 성향을 띄고 있는 로즈는 TJ유형으로 사고하여 판단하는 성향으로 계획적이고, 신중한 모습을 보여준다. 회장 임에도 불구하고 2년 동안 그 신분을 숨기고 회사에서 한명의 직원으로 위장하여 워터누즈의 음모를 수사한 것과 워터누즈의 음모가 들어났을 때, 신속하고 정확하게 사태를 수습하는 예를 들 수 있다.

5) 파견자의 경우

파견자는 내향형(I)과 감각형(S), 사고형(J)가 대체적으로 분포되어 있었으며, 공주의 부친에서 나타나는 TJ형과 조력자에서 나타났던 SP형이 있었다.

6) 주인공의 경우

주인공은 벅스라이프를 제외한 모든 애니메이션이 두 명 이상의 주인공을 가지고 있었는데, 전체적으로 볼 때 감정형(F)이 전부였으며, 세부적으로는 인식형(P)과 판단형(J)이 짝을 이루고 있었고, 이와 함께 감각형(S)과 직관형(N)이 짝을 이루는 경우도 나타났다. 여기서 나타나는 특징은 사람들과의 만남에 가치를 두는 감정형(F)을 공통으로 과 정보를 수집하는 종류나 방법, 자율적이고 융통적인 성향과 과 계획적인 성향의 대비되는 성향들이 짝을 이루어 서로의 단점들을 보완해가면서 갈등이나 과제를 해결해 간다고 볼 수 있다.

IV. 결론

본 논문에서 우리는 캐릭터의 상관관계와 성격적 특성을 알아보기 위해 3D애니메이션 산업의 선두 주자적인 픽사에서 만든 애니메이션의 구조를 파악하고 프롭의 <<민담형태론>>에 따라 캐릭터 유형을 분류하여 그 유형에 따른 성격을 MBTI 방식으로 분석하였다. 그 결과를 보면,

첫째, '픽사'의 애니메이션은 적대자의 가해가 발견되고, 항상 어떤 문제에 대한 결어로 시작하며 여러 에피소드들을 겪으며 적대자를 처벌하며, 초반 결여에 대한 해소를 하고 해피엔딩으로 그 결말이 이루어지는 형식으로 프롭이 제시한 민담 형태론에서 그 구조가 크게 벗어나지 않아 충분히 적용시킬 수 있음을 알게 되었다. 따라서 애니메이션에 등장하는 캐릭터들을 프롭의 일곱 가지 캐릭터 유형으로 나눌 수 있었다.

둘째, 각각의 캐릭터들은 둘 이상의 기능을 하는 경우가 많이 나타났고, '파견자'와 '중여자'에서 그 예를 찾아보기 쉬웠다. '적대자'는 시드, 알, 의사 같이 적의가 없었던 캐릭터와 프로스펙터, 하버, 랜달, 워터누즈, 신드롬 같이 의도되어진 캐릭터로 나눌 수 있었다. 그중 프로스펙터, 워터누즈, 신드롬은 나중에 정체가 노출되는 경우였다. '조력자'는 군집을 이루는 경우가 많았는데, 이들 <토이스토리>에서의 장난감 친구들, <벅스라이프>에서 서커스 단원들, <니모를 찾아서>에서 어항 속 친구들이다. 공주는 '찾아지는 자'의 개념으로는 제시, 부, 니모, 밥 등을 들 수 있고, '키스하는 자'로는 제시, 보핍, 아타공주를 들 수 있다. '주인공'은 둘이상이 짝을 이루는 경우가 대부분이었고 '가짜 주인공'은 찾아 볼 수 없었다.

셋째, 캐릭터유형과 성격을 살펴보면, 악당역할

을 하는 '적대자'형의 성격은 내향형(I)이고, TJ유형의 성격을 가지고 있었다. '증여자'는 사고형(J)이 많았지만, 크게 그 성격적 차이나 공통점이 발견되지 않았는데, 이는 스토리의 구조에 의한 것으로, 주구나 조력자를 획득하는 경우가 우연이나 요청에 의한 경우가 대부분이었던 것에 그 이유가 있는듯하다. '조력자'는 군집의 경우 외향형(E)과 NP유형을 보였고, 그 외의 경우 주로 FI유형과 SP유형으로 나뉘었는데, FI유형은 주인공을 믿고 따르며, 마음이 착한 비서 같은 형태로 나타났고, SP유형은 대체로 극중에서 분위기를 주도하고, 사교적으로 나타났다. '찾아지는 자'로의 '공주'는 감정형(F)과 함께 NP유형을 띠고 있었고, 그 부친은 TJ형의 성격이 나타났다. '파견자'는 TJ형과 SP형이 나타났고, '주인공'은 보통 들쭉 쪽을 이루어 나타났는데, 감정형(F)을 중심으로 인식형(P)과 판단형(J)으로 크게 나뉘고, 그중 감각형(S), 직관형(N)도 쪽을 이루는 경우가 있었다. 이는 서로 모자란 부분들을 상호 보완해 가며 갈등이나 과제를 해결해 나간다고 볼 수 있다.

픽사의 작품에 등장하는 캐릭터는 그 유형이나 성격이 각각 특정 지표에 따라 공통된 특징들을 나타냈고, 이러한 특징들은 영화의 서사과정에 영향을 주어 등장인물의 관계에 따른 자연스러운 인과관계를 만들어 주어 이야기의 흐름에 관객들이 편하게 동조 될 수 있도록 해 주었다고 볼 수 있다. 이번 연구로 3D 애니메이션에 나타나는 극 중 캐릭터들의 상관관계나 그 성격들을 파악해 보고, 그들의 행동들을 좀 더 깊이 있게 생각해 보고 이해해 볼 수 있었다. 하지만 분석이 메인플롯을 중심으로 했기 때문에, 서브플롯에 나타나는 캐릭터

들의 유형변화에 대한 분석은 할 수 없었고, 캐릭터를 더 자세한 행동패턴에 따른 유형에 맞춰 분석할 수 있었으면 하는 아쉬움이 남았다. 또한 캐릭터의 유형분석이나 성격분석 시에 많은 예시들로 최대한 객관적으로 분석하려 했으나, 필자가 단독으로 분석한 것이기 때문에 원하지 않는 주관의 개입에 대한 우려도 있었다.

이번 연구결과는 향후 애니메이션 제작에 있어서 스토리의 흐름이나 캐릭터의 설정에 대입하여 참조 할 수 있을 것이고, 앞으로 이 연구와 연관하여 캐릭터의 외향이나, 표정, 움직임 등에 대한 연구가 더 이루어진다면, 애니메이션 캐릭터를 조형적 요소뿐만 아니라 행동의 표현에 있어서도 더욱 작품에 알맞게 제작하기위한 좋은 지표가 될 것이다. 또한 그렇게 창작된 캐릭터는 관객들에게 보다 효율적으로 애니메이션의 내용을 전달하는데 도움을 주거나 관객들에게 각각 캐릭터가 더 쉽게 정서적으로 동화되어, 영화의 성공뿐만 아니라 캐릭터를 포함한 부수시장의 진출에도 충분히 영향을 미칠 수 있을 것이라 생각한다.

참고문헌

- 강민우, 「디즈니 애니메이션에 나타난 캐릭터 유형 및 특징 분석」, 세종대학교 영상대학원, 2005
- 김동욱, 「관상학과 오행사상에 근거한 디즈니 애니메이션 여성 캐릭터의 성격분석」 한국디지털디자인학회, 「디지털디자인학연

- 구」, Vol5(2003), pp. 1-7
- 김동욱, 「극장용 3D 애니메이션의 안티 디즈니화」, 커뮤니케이션디자인협회 시각디자인학회, 「시각디자인연구」, 제11호(2002. 10), pp. 133-138
- 김민호, 최광춘, 「관상을 이용한 캐릭터표현 방법에 대한 연구」, 광주영상정보대학, 2003
- 김상윤, 「니모야, 픽사에 대해 말해봐」, 「nkino」, 2003. 06. 02
- 김성훈, 「애니어그램으로 본 영화 속 캐릭터 분석 연구」, 한국 영화학회, 「영화연구」, 25호(2005), pp.37-68
- 김수현, 「3D 캐릭터 Animation에서의 리얼리티에 관한 연구」, 홍익대학교, 2002
- 김윤배, 「장편 애니메이션 캐릭터의 기호학적 구조에 관한 연구」, 커뮤니케이션디자인협회 시각디자인학회, 「시각디자인학연구」, 제13호(2003.5), pp. 127-139
- 김정원, 「인크레더블 픽사」, 「nkino」, 2004. 11. 30
- 김태환, 「그레마스의 행위소모델 수용의 문제점」, 서울대학교 독일어문화권 연구소, 2001
- 박기수, 「애니메이션 서사 구조와 전략」, 논형, 2004
- 박기수, 「「윈더플 데이즈」 서사의 특성 연구」, 국제어문학회, 「국제어문」, 제29집(2004), pp. 391-420
- 박기수, 「한국 캐릭터 서사의 활성화 방안 연구」, 한국언어문화학회, 「한국언어문화」, 제23집(2003), pp. 189-214
- 박윤정, 「애니메이션 캐릭터에 나타난 유형별 색채연구」, 상명대학교 정보통신대학원, 2003
- 박정녀, 「애니메이션 작품의 성공요인에 관한 연구」, 숭실대학교 정보미디어학과, 2001
- 안영순, 「애니메이션의 구출과 탈출의 플롯에 관한 연구」, 한국만화애니메이션학회, 「만화애니메이션연구」, 제5호(2001), pp. 29-57
- 애니메이션 콘텐츠 연구회, 「TV 애니메이션 수익전략 연구」, 2002
- 이준석, 김윤희, 「2003/2004 미국 애니메이션 산업 현황 보고서」, ascend, 2004
- 이지은, 「동물소재의 애니메이션 캐릭터 수용에 관한 연구」, 한국디자인문화학회, 「디자인학연구집」, 7권 2호(2001), pp. 191-198
- 임종찬, 「니모를 찾아서의 다양한 물고기들 캐릭터 분석」, 「nkino」, 2003. 06. 05
- 한국 MBTI연구소, <http://www.mbti.co.kr/>
- 한동일, 「미국, 일본 애니메이션의 블랙홀」, 「GRAPHICS LIVE」, 2003. 12
- 한창완, 「저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략」, 한울아카데미, 2001
- Ronald B. Tobias, 김석만 역, 「인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯」, 풀빛, 1997
- S.Hirsh & J.Kmmerow, 심혜숙, 임승환 역, 「성격유형과 삶의 양식」, 한국심리검사연구소, 1997
- Vladimir Propp, 황인덕 역, 「민담형태론」, 예림기획, 1998

ABSTRACT

The Character Types and Analysis for 3D Animations : Based on Pixar's Animation

Oh, Si-Ryong*, Suk, Hae-Jung

In the main current 3D animations which are put on the screens, the characters in the animations have a directly effect on the audiences by being closely connected with their descriptive constructions. In this research I am going to recognize the importance of characters and trace the points of sameness in the characters that appear in the 3D animations by analysing them. For this, I divided the characters that made lots of box-office profits all over the world and were made at Pixar which focused on characters and stories into 7 types according to <Morphology of the Folk Tales> written by Vladimir Propp and grasped the characters with MBTI system. I found out the points of sameness between the characters with this system. That will be able to be made use of referring the streams of stories and fixing the characters at the planning and producing stages. If we should make a study of figures, expressions, motions of the characters in connection with this research, it could help us to create the characters which are suitable for animations not only formative elements but also acting.

Key Word : Vladimir Propp, Morphology of the folktale, MBTI, Pixar, Character, 3D Animation

오시룡
아주대학교 미디어학부
(445-984) 화성시 태안읍 반원리 신영동 현대아파트 307-1002
Tel : 011-9726-1251
clumzy_z@hanmail.net

석혜정
아주대학교 미디어학부 교수
(464-070) 경기도 성남시 분당구 야탑동 527-8
Tel : 011-9754-5422
dbdip@ajou.ac.kr