
애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성

Gender-Identity of Animation Character

성레아

백석대학교 디자인영상학부

Re-A Sung(rea_s@hanmail.net)

요약

영상은 어린이들의 호기심을 불러일으키고 많은 것을 접하게 하여 자연스러운 학습을 유도한다. 특히 애니메이션은 어린이들을 사회화시키는 물론, 자아 정체성을 형성하는데 중요한 역할을 한다. 따라서 애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성 재현은 중요하다. 애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성의 재현 방식은 시각 정보를 통한 재현방식과 내러티브를 통한 재현방식으로 나누어 볼 수 있으며, 내러티브를 통한 재현방식이 시각정보의 재현방식을 더욱 확고히 해줄을 알 수 있다. 또한 애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성의 양상을 살펴보면, 보수적이고 상업적인 이데올로기를 투영하는 젠더 고정관념과 일치하는 캐릭터와 젠더 고정관념에서 탈피하고자하는 캐릭터로 구분되어 진다. 그러나 젠더 고정관념을 탈피하고자하는 캐릭터의 재현 역시 젠더 역할의 과장이나 희화를 통한 비판에 그치고 있다. 따라서 애니메이션 캐릭터들은, 여성이나 남성으로 구분되는 스테레오타입으로 재현되는 것이 아닌, 하나의 인간으로서의 가치를 주체적으로 형성해 가는, 미래지향적인 젠더 정체성을 가진 캐릭터들로 재현되어야 한다. 미래지향적인 젠더 정체성을 재현하는 애니메이션은 어린이들에게 올바른 자아 개념과 젠더 역할을 심어주며, 이미 획득된 전통적인 젠더 정체성을 완화시키는 역할을 수행한다.

■ 중심어 : | 애니메이션 캐릭터 | 젠더 정체성 | 젠더 역할 |

Abstract

The image calls forth the curiosity of the children. children experience the many thing through the image and it makes children to study naturally. Specially, the animation socializes children and it plays an important role in form of a self-identity. The gender-identity reappearance of the animation character is important. Gender-identity reappearance type of the animation character is able to classify with the reappearance type of visual information and the narrative. The narrative reappearance type does more clearly visual information reappearance type. Also classifying the gender-identity of animation character aspects into each type, they are: gender stereotype that character reflects the conservative and commercial ideology; gender non-stereotype that character doesn't reflect gender stereotype. But reappearance of the gender non-stereotype character as well, it is stopping in the exaggeration or the caricature of gender role of the character. Consequently the animation characters must be reappeared with the character which have the future oriented gender identity-as one human being that forms a value subjectively. The animation which reappears the future oriented gender-identity plants a proper self-perception and gender role in children and relaxes the traditional gender-identity which is already acquired.

■ keyword : | Animation Character | Gender-Identity | Gender Role |

접수번호 : #070709-002

접수일자 : 2007년 07월 09일

심사완료일 : 2007년 10월 22일

교신저자 : 성레아, e-mail : rea_s@hanmail.net

I. 서론

1. 문제제기

현대사회는 미디어가 주도하는 세상이다. 이를 통해 어린이들은 많은 것들을 보고 배우며 자연스럽게 학습하게 된다. 이렇듯 미디어는 심리적으로 저항감을 주지 않고 어린이들의 호기심을 불러일으켜 학습 동기를 유발시킨다.

특히 어린이들이 즐겨보는 애니메이션은 개그, 과장, 단순화를 통해 어린이들이 쉽게 몰입할 수 있도록 만들어 준다. 따라서 애니메이션은 어린이들을 사회화시키고, 자아 정체성을 형성하는 주된 장르라 할 수 있다.

어린이들을 대상으로 하는 애니메이션에서 여성 캐릭터와 남성 캐릭터가 어떻게 묘사되어지는냐는 중요한 문제이다. 왜냐하면 가치관과 자아 정체성이 확고하게 정립되지 않은 어린이들은 애니메이션 속의 현실을 세상의 현실과 동일시 할 가능성이 크다. 애니메이션 속의 현실을 세상의 현실로 배양하게 되면 어린이들은 복잡한 현실 세계에 제대로 대처할 수 없게 된다. 따라서 애니메이션에서 재현되는 캐릭터들은 어린이들에게 부정적인 젠더 정체성을 제시할 수 있으므로, 애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성이 어떤 양상으로 묘사되는지 살펴볼 필요성이 제기된다.

2. 연구목적

역사적으로 지배적인 젠더 고정관념에 의한 역할과 그 이미지를 강조하는 경향은 점점 완화되어지고는 있지만 오늘날에도 여전히 계속되고 있다[1].

이러한 점은 여성, 남성, 관계의 대안적 이미지에 의해 도전받고 있다. 그러나 대부분 젠더 고정관념에서 탈피한 것으로 보이는 미디어 재현은 더 심층적인 차원에서 살펴보면 여성과 남성의 전통적 관점을 여전히 반영하고 있는 것으로 볼 수 있다[1]. 이러한 젠더의 미디어 재현은 어린이들에게 여성과 남성의 비현실적인 젠더 이상형을 부추긴다. 미디어의 젠더 정체성을 이해한다는 것은 올바른 자아 정체성을 형성하는데 힘을 부여해준다는 것이다.

본 연구에서는 애니메이션의 캐릭터를 통해 재현된

젠더 정체성을 살펴봄으로써, 여성/남성이라는 고정관념화된 이미지를 갖지 않고 젠더 정체성에 대한 다양한 비전을 제시하여, 애니메이션을 수동적으로 받아들이는 어린이 수용자들에게 올바른 젠더 정체성을 형성하게 하고자 하는 것이 목적이다.

II. 이론적 배경

1. 젠더 정체성

젠더 정체성은 젠더 정체감만을 의미하는 것이 아니라, 그 사람이 여성이라면 어떤 여성인지를 포함하는 것이다. 따라서 이러한 젠더 정체성은 그 사람의 말과 행동 즉 젠더 역할에서 찾아 볼 수 있다.

젠더 정체감은 자신이 여자 또는 남자인지 구별하고 받아들이는 것을 의미한다. 이러한 젠더 정체감은 3세에서 3.5세 사이에, 여자/남자로 언어적 표현을 사용하면서 형성되어지며, 4세에서 6세 사이에 젠더 정체감이 확립되면서, 젠더 역할 행동을 습득해 나간다. 바로 이때부터 놀이, 언어, 색 등을 통해 여자/남자로서의 특징들을 보여준다.

젠더 역할의 발달에 관한 이론은 크게 인지 발달이론과 사회적 학습 이론, 그리고 젠더 스키마 이론이 있다[2]. 인지 발달 이론에서는 젠더에 관한 지식도 다른 지식과 마찬가지로 단계적으로 발달한다고 보는 입장이며, 사회적 학습 이론에서는 젠더 역할도 사회화되는 것으로 환경의 중요성을 강조하는 입장이다. 마지막으로 젠더 스키마 이론은 개인마다 젠더에 관한 스키마를 가지고 있다고 보는 입장으로 젠더에 관한 지식을 획득한다는 점에서는 인지 발달 이론과 동일하지만, 젠더의 사회화에 대해 그 사회나 문화의 요구라고 주장하는 점에 대해서는 사회적 학습 이론과 동일하다. 따라서 이 이론은 위의 두 이론을 모두 내포하고 있다고 할 수 있다.

젠더 역할의 발달에 영향을 미치는 요인은 크게 가정 내의 교육, 사회적 상호작용(교사나 또래집단) 그리고 미디어의 영향을 들 수 있다. 최근 맞벌이 부부가 증가함에 따라 어린이들은 TV나 비디오, 책, 잡지, 등의 미디어에 의해 많은 영향을 받고 있다. 특히 미디어는 어

릴 때부터 어린이들의 젠더 역할에 영향을 미치고 있다는 사실이 여러 연구에서 입증되어 지고 있다.

2. 배양 효과 이론

배양 효과 이론은 텔레비전 시청자에게 미치는 영향을 설명하기 위해 조지 가브너(Gorge Gerbner)가 개발한 것으로, 텔레비전 과다 시청자가 텔레비전에서 보는 것과 유사한 세계관을 배양하게 된다는 이론이다. 배양 효과 이론은 다양한 공중이 텔레비전 시청을 통해 모두 유사한 메시지를 수신하기 때문에 결국 모두 비슷해진다고 가정한다[3]. 그러므로 텔레비전 프로그램의 전반적인 패턴에 장기간 노출되면 텔레비전 프로그램에서 보여지는 지배적인 태도, 가치 그리고 관행이 현실 세계에 존재하며, 그것이 옳다고 믿는 것이다. 결국 TV나 극장에서 방영되는 애니메이션들을 통해 어린이들은 메시지와 이미지를 전달받음으로써, 동일한 세계관을 배양하게 되며, 그것을 가장 보편적인 현실로 수용하게 된다. 다시 말하자면 어린이들은 애니메이션에서 보여지는 고정관념화된 젠더 역할의 이미지를 받아들임으로써, 잘못된 젠더 역할과 정체성을 배양할 수 있다는 것이다.

III. 애니메이션 캐릭터와 젠더 정체성

1. 애니메이션 캐릭터

1.1 캐릭터의 정의

근래에 와서 캐릭터가 TV, 신문, 애니메이션, 문구류, 광고 등에 자주 등장하면서 많은 관심을 모으고 있다. 그러나 그 의미가 모호하고 광범위하다.

원래 캐릭터의 사전적 의미는 ①사람이나 물건의 성질, 성격 ②도덕적으로 보아 훌륭한 품성, 인격 ③평판, 명성 ④사물의 물건 또는 특성에 관한 서술, 추천장 ⑤지위, 신분 ⑥괴짜, 기인 ⑦등장인물 ⑧문자, 기호 등을 말한다.

디자인 사전에 의하면 기업, 단체, 행사, 제품, 등 특정 대상의 성격에 맞는 시각적 상징물을 캐릭터라 하며, 그 대상과 표현의 영역은 광범위하며 심벌마크와

구별하여 사용된다고 한다. 캐릭터는 어떠한 대상이 흥미롭고 일관성 있는 이미지를 전달하는 특정 주인공을 말하는 것으로, 크게는 국가적 공공 행사에서부터 작게는 광고, 애니메이션, 동화책, 문구류, 팬시용품 등 상업적인 것에 이르기까지 그 사용범위가 넓다고 되어있다 [4].

1.2 캐릭터의 유형

위에서 살펴본 바와 같이 캐릭터는 다양하게 정의되고 있다. 그러나 본 연구에서는 캐릭터의 개념을 애니메이션에 국한시켜 영화에서의 등장인물 개념으로 사용하고자 한다. 애니메이션에서 캐릭터는 플롯과 함께 애니메이션을 이끌어가는 핵심적인 요소 중의 하나라고 할 수 있다. 캐릭터(등장인물)의 유형은 캐릭터 성격의 본질과 관계없이 플롯의 기능과 관련된 것과, 캐릭터(등장인물)의 성격과 관련된 것으로 나눌 수 있다[5]. 설화나 고전소설에서는 등장하는 캐릭터들은 개성적인 인물이기 보다는 플롯의 성격과 조건에 따른 역할을 수행하고 있다. 예컨대 심청과 춘향은 자신들의 개성과는 상관없이 다만 효녀 또는 열녀라는 전형적 조건만을 충실히 수행하고 있음을 알 수 있다. 그러나 이를 각색한 애니메이션에서는 플롯에 종속된 캐릭터보다는, 캐릭터에 새로운 성격을 부여하여 개성을 드러내거나 새로운 캐릭터를 창조하곤 한다. 이것은 페러디 리메이크 작품의 재해석과정에서 보이는 보편적인 기법[6]으로 캐릭터가 플롯의 방향성을 제시하는 역할을 수행한다.



그림 1. 왕후 심청

1.3 캐릭터의 기능

등장인물로서의 캐릭터의 기능은 크게 재현의 기능, 소통의 기능, 확장의 기능으로 나눌 수 있다.

① 재현의 기능

재현의 기능이라는 것은 스토리를 재현하는 것을 말하며 스토리의 전달 방식이라는 말과 같은 의미라 할 수 있다. 스토리를 전달하는 방식은 내레이터가 이끌어 가는 방식과 캐릭터 간의 의사소통과정을 통해 스토리를 이끌어 가는 방식이 있는데 전자를 서술행위, 후자를 제시행위라고 하며, 영화의 스토리 재현 방식은 서술행위와 제시행위의 중간 정도에 위치한다[7]. 애니메이션에서는 서술행위만을 통해 스토리를 재현하거나 캐릭터들의 제시행위만을 통해 스토리를 재현하는 것, 그리고 이 두 가지 제시행위가 혼합되어 스토리를 재현하는 것 모두를 찾아 볼 수 있다. 그러나 애니메이션의 주요 관객인 어린이들은 내레이터의 서술행위를 통한 스토리 재현방식보다는 캐릭터들의 제시행위를 통한 스토리 재현방식에 더욱 쉽게 집중하는 경향이 있다. 따라서 이들은 캐릭터의 시각으로 스토리를 이해하게 된다. 그러나 캐릭터의 시각은 카메라의 시각을 통해서만 볼 수 있는 것이므로 관객들은 카메라의 시각을 따라가게 된다. 이러한 카메라의 시각은 애니메이션을 제작하는 감독과 제작에 참여하는 사람들에 의해 만들어진 것으로, 결국 캐릭터는 스토리를 재현하는 표면적인 주체가 되는 것이다.

② 소통의 기능

소통의 기능이라는 것은 캐릭터와 관객이 서로 상호작용을 하는 것을 의미한다. 특히 애니메이션의 스토리 속으로 들어가 새로운 캐릭터들을 만나고 그들의 생활 방식을 통해, 관객들이 가치관 또는 자아 정체성을 형성하는 것을 말한다. 앞서 언급한 것처럼 애니메이션의 주제는 감독에 의해서 형상화되지만 감독은 소통의 과정에서 나타나지 않고 감독의 해석에 의해서 탄생된 캐릭터를 통해 나타난다.

디즈니의 <백설공주와 일곱 난장이>와 플래이서 스튜디오의 <벤티 붐 백설공주>는 동일한 동화를 모티브

로 제작된 애니메이션이지만, 감독에 의해서 서로 다른 의미를 생성하고 있으며, 관객들은 애니메이션 속에 등장하는 캐릭터들을 통해 감독의 메시지를 파악하고, 이를 수용하거나 거부하며 캐릭터와 소통하고 있는 것이다.



그림 2. 백설공주와 일곱 난장이

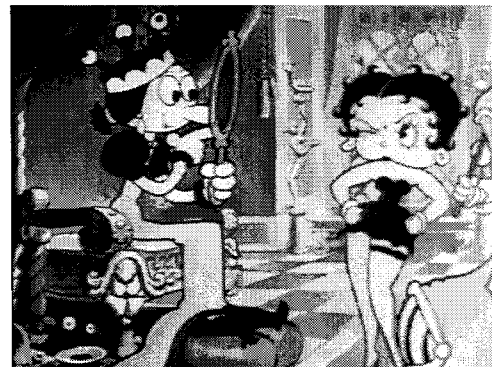


그림 3. 벤티 붐의 백설공주

③ 확장의 기능

확장의 기능이란 애니메이션의 스토리가 중심이 되어 다른 스토리, 문화적 요소, 이데올로기 등으로 확장되는 것을 의미한다. 스토리의 확장은 동일한 캐릭터를 사용하여 제2, 제3의 스토리를 만드는 것을 말하며, 문화적 요소로의 확장은 캐릭터의 상업화 즉 다양한 산업 시장-팬시, 게임, 광고, 등-에서의 활용을 들 수 있다. 이러한 것들이 지속적으로 쌓이면서 새로운 이데올로기의 등장으로 확장되어질 수 있다는 것이다.

이렇듯 캐릭터의 기능은 다양하며, 특히 애니메이션의 주요한 관객인 어린이들에게는 캐릭터가 자아 정체성을 확립하는 초석이 될 수 있다.

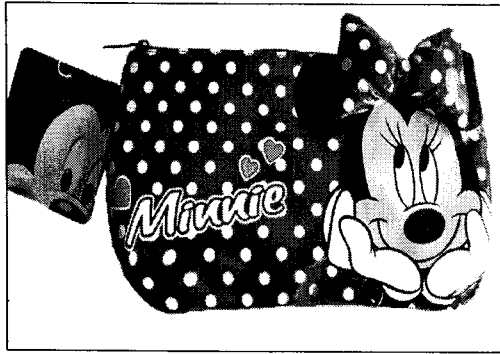


그림 4. 팬시용품으로 확장된 미니마우스

2. 애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성

젠더 정체성은 자아 정체성을 형성하는 요소 중 가장 중요한 요소라고 할 수 있다. 자아 정체성은 자신에 관하여 통합된 관념을 가지고 있느냐에 대한 개념으로, 자아 정체성이 형성되었다는 것은 자기의 성격, 취향, 가치관, 능력, 관심, 인간관, 세계관, 미래관 등에 대해 비교적 명료한 이해를 하고 있으며, 그런 이해가 지속성과 통합성을 가지고 있는 상태를 말한다[8]. 이러한 자아 정체성을 형성하는 젠더 정체성은 여성 또는 남성으로서의 기본적인 특질에 대한 자기 이해로서, 이를 수용하여 자기 젠더에 맞는 성격, 관심, 기호, 행동 등을 채택하는 것을 말한다. 또한 자신의 문화적 표준에 의해서 여성성과 남성성을 얼마나 지녔느냐 하는 것을 지각하는 정도를 나타내는 것이다. 한 개인이 자기의 젠더를 확실히 지각하고 여성적 특징과 남성적 특징을 수용하게 하는 주요한 요인은, 문화 내에서 커뮤니케이션을 통한 학습이라 할 수 있다.

학습을 통해 젠더 정체성을 확립하는 통로는 다양하다. 특히 어린이들은 그 중에서 애니메이션의 캐릭터를 통해 젠더 정체성을 형성한다. 왜냐하면 애니메이션은 어린이들이 가장 쉽게 접할 수 있는 영상 매체이기 때문이다. 애니메이션에서 젠더 정체성을 구체적으로 재현하고 있는 캐릭터로는 여성의 경우는 어머니, 할머니, 왕비, 공주, 딸 등을 들 수 있고, 남성의 경우는 아버지, 할아버지, 왕, 왕자, 아들 등을 들 수 있다. 어린이 관객들은 위에서 언급한 캐릭터들 중 자신에게 맞는 역할 모델을 찾아 그것을 받아들임으로 젠더 정체성을 형성한다.

캐릭터의 젠더 정체성을 나타내는 단서로서 크게 시각정보를 통해 알 수 있는 단서와 내러티브를 통해 알 수 있는 단서로 구분해 볼 수 있다.

2.1 시각정보에 나타난 캐릭터의 젠더 정체성

애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성은 먼저 시각적인 정보로 표현되며, 관객들은 시각적 정보를 통해 캐릭터의 젠더 정체성을 형성한다. 시각 정보를 통해 알 수 있는 젠더 정체성의 단서로는 외모, 의상, 색상 등을 들 수 있다. 특히, 캐릭터의 외모는 캐릭터의 성별, 성격, 사회적 지위, 문화적 취향을 나타내는 중요한 단서이다. 그러나 시각적인 기호들은 늘 다양한 의미의 가능성을 내포하고 있으므로 불확실성이 존재한다. 즉, 캐릭터의 젠더 정체성을 구성하는 시각적인 기호로만은 캐릭터의 젠더 정체성을 확정짓거나 그 의미를 정착시키지 못하므로 언어적인 도움을 받아야 한다.

애니메이션 캐릭터의 외모 즉 시각 정보는 고정된 젠더 이미지를 보여준다. 주인공 여성 캐릭터는 큰 눈과 긴 눈썹, 하얀 살결, 날씬한 몸매로 그려지고, 주인공 남성 캐릭터는 크고 넓은 어깨, 큰 키, 잘 생긴 외모로 그려진다. 이러한 시각 구성 방식은 극적인 효과나 사건의 필요성에 의한 것이 아닌 여성과 남성에 대한 전통적인 특징이 그대로 반영된 결과라 할 수 있다[9].

2.2 내러티브에 나타난 캐릭터의 젠더 정체성

내러티브를 통해 알 수 있는 젠더 정체성의 단서로는 대사나 내레이션, 캐릭터 간의 관계 등을 들 수 있다. 또한 캐릭터의 목소리나 이름, 자막을 통해서도 알 수 있다. 이러한 단서들은 시각 정보에 비해 가장 확실한 의미를 제시한다.

여성다움을 나타내는 대사들로는 상냥하다, 착하다, 겁이 많다, 약하다 등을 들 수 있으며, 남성다움을 나타내는 대사들로는 용감하다, 듬직하다, 힘이 세다 등을 주로 찾아볼 수 있다. 이것 또한 고정적인 젠더 정체성을 뚜렷하게 반영하고 있음을 알 수 있다.

내러티브를 통해 나타난 젠더 정체성의 단서들은 캐릭터의 젠더 정체성을 형성하는데 결정적인 역할을 하므로, 어린이 관객들은 이 단서들로 인해 특정 젠더에 대해 고정적인 개념을 형성할 가능성이 크다.

IV. 애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성 형상화

어린이들은 애니메이션을 통해서 다양한 젠더 정체성을 가진 캐릭터들을 만나게 된다. 모든 캐릭터들에서 젠더 정체성을 찾아 볼 수 있는 것은 아니다. 그렇지만 어느 정도 비중이 있는 캐릭터라면 내러티브 속에서, 캐릭터들의 행동이나 대사들을 통해서 젠더 정체성이 표현되기 마련이다. 왜냐하면 캐릭터들의 행위는 젠더 정체성을 바탕으로 한 감독의 의도를 명백하게 드러내기 때문이다. 캐릭터가 사람이 아니라 동물이나 무생물일 경우에도 캐릭터는 여성 또는 남성으로서 정체성을 내포하고 있다. 왜냐하면 가상의 세계라 할지라도 현실의 세계를 모방하고 있기 때문이다.

애니메이션 캐릭터는 젠더 고정관념과 일치하는 캐릭터와 젠더 고정관념을 탈피한 캐릭터, 이 두 양상으로 형상화할 수 있다.

1. 젠더 고정관념과의 일치

대부분의 애니메이션 캐릭터들은 젠더 고정관념과 일치하는 기존 사회의 지배적인 젠더 정체성을 반영하고 있다. 이를 통해 어린이 관객들은 젠더 고정관념과 일치하는 젠더 정체성을 형성하게 된다. 이것은 권력을 가진 기독교-남성-이 자신들의 권력을 유지하기 위한 수단으로 사용되어진다. 또한 이것은 캐릭터를 통해 사회의 지배적인 젠더 정체성을 어린이들에게 고착화시켜 보수적인 이데올로기를 유지하고자 하는 것이다.

실제로 다수의 디즈니 애니메이션들은 남성 중심적인 시각에서 창조되고 있다. <백설공주>(1937), <신데렐라>(1950), <잠자는 숲 속의 미녀>(1959), <인어공주>(1989)로 이어지는 작품들은 모두 역경을 딛고 일어서서 사랑하는 왕자와 결혼하게 된다는 이야기로, 그들이 보여주는 삶의 방식이 지극히 수동적임을 알 수 있다. 물론 시대가 변함에 따라 여성 캐릭터의 이미지가 적극적으로 변모하고 있기는 하지만 결론적으로 모두 가부장적 이데올로기를 낭만적 사랑을 통해 전달하고 있다.

인어공주의 엘리얼은 사회 속에서 여성을 묶을 온전하게 확보하는 있는 것처럼 보여 젠더 고정관념에서 탈

피한 것처럼 보이지만, 엘리얼은 결국 그 사회의 남성 지배 이데올로기를 존속시킬 뿐 아니라 더욱 강화시키고 있다. 인어공주의 엘리얼은 운명자체를 바꾸려 한 캐릭터로 등장하지만 엘리얼이 사랑을 쟁취하는 과정에서는, 초반부에 보여지는 그녀의 모험심이 드러나지 않으며, 에릭 왕자와의 재회 이후에는, 그녀의 발달함과 인간세계로의 열망은 전혀 나타나지 않았다. 또한 사흘 밤이 되기 전에 왕자로부터 키스를 받아야 인간이 될 수 있지만, 엘리얼은 이에 대해 적극적인 모습보다는 왕자가 키스해 오길 간절히 기다리는 수동적인 모습으로 일관하고 있다. 그녀를 무사히 왕자의 품으로 안기도록 하는 것도 그녀의 조력자들 - 플란디, 세바스찬, 스킵트, 맥스 - 인데 이들은 모두 남성의 목소리를 하고 있다. 초반부에 엘리얼이 난파된 배에서 인간의 물건들을 수집하고 정리하며 공상하는 장면이 있는데, 이때 수집한 물건들의 대부분은 식기나 가구 등 집안에서 사용하는 물품들로, 동굴 안에서 인어공주 엘리얼의 모습이란 흡사 혼숫감을 장만하고, 왕자 같은 남편이 오기를 기다리는 전통적인 여성과 같이 묘사되고 있다[10].



그림 5. 인어공주

2. 젠더 고정관념으로의 탈피

애니메이션에서는 젠더 고정관념과 일치하는 캐릭터가 다수이지만, 이를 비판하고 탈피하려는 캐릭터들도 찾아 볼 수 있다. 캐릭터의 젠더 정체성을 희화하거나 과장하여, 전통적인 젠더 고정관념을 비판하거나 탈피하려는 노력은 관객들에게 더욱 흥미롭게 다가서기도 한다. 결국 감독들은 캐릭터의 젠더 정체성을 희화하거

나 과장함으로써 현실 세계의 지배적인 젠더 정체성의 불합리성을 비판하고 있는 것이다.

캐릭터의 젠더 정체성을 과장한 예로는 플라이셔 스튜디오의 베티 붐 시리즈를 들 수 있다. 베티 붐은 자신의 섹슈얼리티를 과도하게 표출함으로써, 성적 매력이 아름다움을 결정짓는 첫 번째 조건이라는 것을 보여준다. 이것은 본질을 과도하게 부풀리는 것으로 전통적인 젠더 정체성에 대한 비판을 이끌어 낼 수 있다. 또한 회화적인 방법으로는 여성을 남성화시키거나 남성을 여성화시키는 것을 들 수 있다.

아이스에이지에서 시드를 보면, 시드는 남성으로 재현되고 있지만 몸집이 작고 싸움을 못하며, 아기를 잘 돌봐주고 여성처럼 행동을 한다. 이는 젠더 정체성에 의한 여성/남성의 구분이 불합리하다는 것을 드러내고 있다. 비록 위의 두 예가 현실에 대해 비판적인 의도를 담고 있지는 않더라도, 관객들이 캐릭터를 젠더 고정관념으로부터 탈피하여, 비판적으로 볼 수 있게 하는 여지를 준다는 점에서 그 의미가 있다.



그림 6. 아이스 에이지

3. 미래지향적인 젠더 정체성의 제시

애니메이션은 관객들에게 다양한 삶을 간접적으로 경험하게 하며, 이를 바탕으로 올바른 자아 정체성을 갖게 한다. 바로 이것이 애니메이션이 지향하는 목표 중 하나이다. 이러한 관점에서 과거의 답습이나 현재의 비판에 그치는 캐릭터의 젠더 정체성이 아닌, 미래를 위한 새로운 젠더 정체성을 제시하는 것이 필요하다.

우선, 여성과 남성의 차이를 인정하는 생물학적인 대안이 있을 수 있다. 이 대안은 여성과 남성의 차이를 인정하고 이들에게 맞는 책임과 의무를 동일한 비중으로

다루는 것이다. 그러나 여전히 여성과 남성을 구분한다는 점에서 보수적인 대안이라 할 수 있다.

둘째로, 여성과 남성의 차이를 인정하지만 학습을 통해 여성이 남성과 동일한 능력을 가질 수 있다고 보는 사회학습이론의 관점이 있을 수 있다. 이 대안에서는 여성이 남성화되기도 하며 남성과 같은 지위나 더 높은 지위까지도 올라 갈 수 있다. 그러나 결국에는 여성이 남성적인 자질을 갖게 된다는 점에서 전통적인 젠더 정체성에서 벗어나지 못했다고 할 수 있다.

마지막으로, 가장 이상적인 대안은 젠더의 차이를 규정짓지 않고 하나의 인간으로서 지향점을 가지는 것이라 할 수 있다. 이때의 인간이란 여성 또는 남성이라는 젠더를 뛰어넘는 차원을 말하는 것이 아니라, 여성과 남성을 아우르는 보편적인 자질들 속에서 여성으로서 또는 남성으로서의 가치를 주체적으로 형성해가는 것을 의미한다. 여성을 여성답게, 남성을 남성답게 재현하는데 주력하여 보수적인 이데올로기를 유지하는 것이 아닌, 전통적인 젠더 정체성의 규범이나 한계를 극복하고 자신의 이상을 실현하는 캐릭터를 생산해야 한다는 것이다. 그 구체적인 예로 영화 <빌리 엘리어트>를 들 수 있다. 발레를 하고 싶어 하는 아들과, 아들이 남성답게 자라기를 바라는 마음에서 여성의 전유물로 생각되는 발레를 반대하는 아버지와의 갈등을 딛고, 발레를 통해서 자아실현에 이르는 아들 캐릭터가 미래지향적인 젠더 정체성을 제시하고 있다고 할 수 있다.

젠더 차이를 규정짓지 않는 대안을 논의하면서 현대 사회에서 매우 중요한 영역으로 다루어지고 있는 부분을 간과할 수는 없다. 이것은 바로 포스트모더니즘의 흐름을 타고 젠더 정체성의 혼란을 겪고 있는 캐릭터들이다. 물론 어린이들을 대상으로 하는 상업적인 애니메이션에서는 거의 다루어지고 있지는 않지만, 이러한 캐릭터들을 이해하기 위해서는, 그 캐릭터가 지닌 특정 젠더의 토대위에서 이해하기 보다는 한 인간으로 접근해야 한다는 점에서 이 또한 미래지향적인 대안이 될 수 있다.

결국 젠더 정체성은 그 사회의 문화와 이데올로기를 반영하고 있는 것으로, 사회가 변화하면서 젠더 정체성은 자연스럽게 변화되어 질 것이다. 따라서 애니메이션

제작 당시 사회의 문화와 이데올로기에 대한 이해가 전제되어야 할 것이다. 또한 애니메이션의 캐릭터들을 이해하기 위해서는 특정 젠더의 정체성에 국한되기 보다는 젠더 정체성의 구속을 벗어난 독립된 존재로서 접근해야 할 필요가 있다.

V. 결론

본 연구는 어린이 관객들이 애니메이션 캐릭터를 통해 젠더 정체성을 형성하므로, 애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성을 이해하고 올바른 젠더 정체성을 형성하는데 도움이 되고자 하는 의도에서 시작되었다.

애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성 형상화 양상을 살펴보면, 젠더 고정관념과 일치하는 캐릭터와 젠더 고정관념을 탈피하고자 하는 캐릭터로 나타난다. 젠더 고정관념과 일치하는 캐릭터들은 당대 사회의 지배적인 젠더 정체성을 반영하고 있으며, 이는 보수적이며 상업적인 이데올로기를 투영하고 있는 경향이 있다.

젠더 고정관념을 탈피하고자 하는 캐릭터들은 젠더 정체성을 회화하거나 과장하는 방법으로 기존의 지배적인 젠더 정체성을 비판하고 탈피하고자 한다.

위에서 언급한 것처럼 캐릭터는 전통적인 관점 또는 비판적인 관점을 통해 젠더 정체성을 드러낸다는 사실을 알 수 있었다. 그러므로 어린이 관객들이 올바른 젠더 정체성을 형성하기 위해서는 미래지향적인 젠더 정체성의 제시가 필요하다. 가장 이상적인 젠더 정체성은 젠더를 규정짓지 않고 하나의 인간으로서 가치를 주체적으로 형성해나가는 것이라 할 수 있다. 그러므로 지배 계층에 의한 잘못된 젠더 정체성의 형성을 피할 수 있을 뿐만 아니라, 여성/남성 모두 동등한 인간으로서의 가치를 깨달아 올바른 젠더 정체성을 형성할 수 있을 것이다.

따라서 애니메이션을 제작하는 감독들은 캐릭터의 젠더 정체성에 대한 인식을 바로 잡고, 어린이들이 여성/남성이라는 이분법적 이미지를 갖지 않고 올바른 젠더 정체성을 형성할 수 있도록, 젠더 정체성에 대한 다양한 비전을 가질 기회를 넓혀주어야 한다.

참고 문헌

- [1] 줄리아 우드, 한희정, *젠더에 갇힌 삶*, 커뮤니케이션북스, 2006.
- [2] 현정환, *아동발달의 이해*, 창지사, 2005.
- [3] 제닝스 브라운, 수잔 톱슨, 배현석, *미디어효과의 기초*, 한울아카데미, 2005.
- [4] 민철홍 외 다수, *디자인사전*, 안그래픽스, 1994.
- [5] 안영순, 노시훈, *영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯 1*, 동인, 2002.
- [6] 김용범, “고전소설 <심청전>과의 대비를 통해 본 애니메이션 <왕후 심청> 내러티브 분석”, 한국언어문화학회, p.392, 2005.
- [7] 앙드레 고드로, 프랑수아 조트르, 송지연, *영화서술학*, 동문선, 1994.
- [8] 백과사전부, *두산세계대백과*, 동아출판사, 1997.
- [9] 이미숙, *영화 서사의 인물 수용 양상 연구*, 경인교육대학교 석사학위논문, p.88, 2004.
- [10] 수잔 화이트, 오영숙, *시네-페미니즘*, 대중영화 꼼꼼히 읽기, 과학과 사상, 1995.

저자 소개

성 레 아(Re-A Sung)

정희원



- 1996년 2월 : 배재대학교 미술교육과 시각디자인 (미술학사)
- 2002년 8월 : 홍익대학교 산업대학원 애니메이션 (미술석사)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 일반대학원 영상학과 박사과정 재학중

▪ 2004년 3월 ~ 현재 : 백석대학교 디자인영상학부 강의전담 전임강사

<관심분야> : 애니메이션, 캐릭터, 인터랙션 디자인, 문화콘텐츠, 교육콘텐츠