

중국 애니메이션 나타지마동강세(Ne zha)의 캐릭터에 나타나는 방어기제의 성숙도 변화 분석

Analysis of the Variations on Maturity Level of Defense
Mechanisms for Characters in Chinese Animation 'Ne zha'

주 저 자 : 오의유 (Wu, Yi Ru)

동명대학교 박사과정

교 신 저 자 : 김명삼 (Kim, Myeong Sam)

동명대학교 교수

jihong@tu.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kids.2020.1.179>

접수일자 2020. 2. 28. / 심사완료일자 2020. 3. 14. / 게재확정일자 2020. 3. 25.

Abstract

This paper studied the maturity level of characters by changing the defense mechanisms of characters in the Chinese animation <Ne Zha>. Through the literature research, the concept of animation and character is identified, and psychological analysis is used to identify defense mechanisms. Recognize changes in narrative by grasping through animated characters. Therefore, the process of character development and maturation in narrative is embodied and systemized by change of defense mechanism. For the case analysis, I selected <Ne Zha> recently released in the theater and established a system to analyze the change through the personality of the character. The situation perceived by the character was divided into risk information and safety information, and the response attitude was divided into negation, militant and altruism of the defense mechanism. As a result of the study, the maturity of the defense mechanism was high when the character possessed both risk information and safety information. Conversely, the character's defense mechanism maturity is relatively low. Based on these results, we will study the relationship between narrative information and defense mechanism of animation deeply in the future.

Keyword

Defense mechanism, Maturity Level of Defense Mechanisms, Animation character, Safety information, Risk information,

요약

본고는 중국 애니메이션 <나타지마동강세 : Ne zha> 중 캐릭터들의 방어기제 변화를 통한 성숙도를 연구하였다. 문헌 연구를 통해 애니메이션과 캐릭터의 개념을 파악하고 정신분석학을 통해 방어기제를 확인하여 베일런트(Vaillant)의 방어기제에 대한 성숙 위계를 이론적 근거로 애니메이션 서사에서 위험 정보와 안전 정보의 변화를 통해 애니메이션 캐릭터의 성숙도 변화를 파악하였다. 그러므로 캐릭터가 서사 내에서 발전하고 성숙하는 과정을 방어기제의 변화로 구체화하고 체계화하였다. 사례분석을 위하여 최근 극장에서 개봉한 <나타지마동강세>을 선정하여 캐릭터의 인격적 성숙도를 통한 변화를 분석하는 체계를 확립하였다. 캐릭터가 인지하는 상황에 대해 위험 정보와 안전 정보로 구분하고 대응 태도에서 방어기제의 부정과 투사와 이타주의로 구분하였고 이에 따라 방어기제의 성숙도를 파악해 캐릭터의 변화를 체계화하였다. 연구결과 캐릭터가 애니메이션에서 위험 정보와 안전 정보를 모두 지니고 있을 때 방어기제의 성숙도가 높게 나타났지만, 단지 한 종류의 정보만 파악 한 캐릭터의 방어기제 성숙도는 낮았다. 이러한 결과를 바탕으로 향후에서는 애니메이션의 서사 정보와 방어기제의 관계를 심층적으로 연구하고자 한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경과 목적
- 1-2. 연구의 내용과 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 애니메이션과 캐릭터의 개념
- 2-2. 정신분석학의 방어기제 개념
- 2-3. 방어기제의 성숙도 개념

3. 애니메이션 캐릭터의 방어기제

- 3-1. 방어기제의 성숙도 요소

3-2. 방어기제의 성숙도 변화

4. 사례분석 및 결과

4-1. 애니메이션 <나타지마동강세: Ne zha>

4-2. 캐릭터의 방어기제 성숙도 분석

1. 서론

1-1. 연구의 배경과 목적

방어기제는 인간의 무의식적 심리기제로서 주로 수용불가하거나 잠재적 위험이 있는 사물에서 오는 불안감을 감소하기 위한 역할을 한다.¹⁾ 인간의 실제상황에서와 같이, 애니메이션에서 의인화된 캐릭터 자신이 심리상태에 상처를 받는 것을 보호하기 위해서 다른 캐릭터와의 상호활동을 통해 표현된다. 애니메이션에서의 이야기는 즉 서사에서 캐릭터에 대해 방어기제로 행동양식을 정의할 수 있다.

현재 방어기제를 연구하는 학자들은 주로 현실생활에서의 사건에 대해 사람이 사용하는 방어기제에 대해 연구하고 있고 사람 간의 관계, 사람과 환경 간에 일어나는 문제를 개선하기 위해 노력하고 있는데 애니메이션 캐릭터 방어기제를 연구하는 학자는 거의 없다. 양세혁, 류범열(2015)의 '캐릭터의 자아방어기제를 은유하는 '안티돔' 공간의 성격화 전략에서 중점적으로 다루고 있는 것은 캐릭터 방어기제에 대해 변화영향을 주는 공간이다. 그리고 양세혁은 '〈쿵푸팬더〉, 〈업〉, 〈겨울왕국〉 캐릭터의 정신 역동적 성장 구조 - 욕망 왜곡의 변인으로서 방어기제를 중심으로'에서 심리 동력학을 통해 세 편의 애니메이션을 결합하고 주요인물의 내부충동을 분석하며 캐릭터 성장과정에서 연속으로 발생하는 심리변화와 인과관계를 연구하였다. 위의 두 편의 연구를 통해 애니메이션에 대한 방어기제의 연구 가치를 발견할 수 있다. 본고는 애니메이션의 서사과정을 통해 애니메이션 캐릭터 방어기제 성숙 변화의 요소를 분석하고 방어기제 성숙도를 체계화한다.

1) Paul Kline (auth.), Uwe Hentschel Ph.D., Gudmund J. W. Smith Ph.D., Wolfram Ehlers M.D., Juris G. Draguns Ph.D., (eds.), The Concept of Defense Mechanisms in Contemporary Psychology: Theoretical, Research, and Clinical Perspectives. SpringerVerlag New York, 1993, p.14.

4-3. 분석 결과

5. 결론

참고문헌

1-2. 연구의 내용과 방법

애니메이션에서 캐릭터의 방어기제는 서사를 통해 표현한다. 애니메이션에서 캐릭터가 어떤 상황 정보를 파악하고 있는지에 따라 캐릭터가 사용하는 방어기제는 다르다. 그러므로 서사의 변화에 따라 캐릭터가 사용하는 구체적인 방어기제를 분석하면 그 캐릭터 방어기제의 성숙도를 분석할 수 있다. 즉 캐릭터가 이성적이고 직접적인 방법으로 불안감을 통제할 수 없을 때 초조하거나 심리적 붕괴 위기에 처한 자신을 위해 보호 수단을 쓰며 변화를 나타낸다. 문헌 연구를 통하여 애니메이션과 캐릭터의 기본적인 개념의 파악과 아울러 정신분석학에서 방어기제를 파악하고 베일런트(Vaillant)의 방어기제에 대한 성숙 위계를 이론적 근거로 위험 정보와 안전 정보의 변화를 통해 성숙도의 변화를 애니메이션 캐릭터를 통해 파악함으로써 서사의 변화를 인식한다. 사례분석을 위해 중국 애니메이션 '나타지마동강세: 느자'는 주인공 나타를 중심으로 이야기 분석을 통해 캐릭터가 파악한 서사 정보유형을 '위험도'를 지닌 정보와 '안전도'를 지닌 정보로 구분하고, 애니메이션의 진행에 따라 서사 정보의 변화에서 부정(denial), 투사(projection), 이타주의(Altruism)의 방어기제와 캐릭터 방어기제의 성숙도의 변화를 파악한다. 제 1장 서론에서 연구의 배경과 목적, 연구의 내용과 방법에 대해 간략히 기술한다. 제 2장은 본고에서 제시한 문제를 연구하기 위한 이론적 고찰을 수행한다. 애니메이션 캐릭터의 개념과 방어기제의 기본적인 이론을 기반으로 애니메이션 캐릭터에 대한 방어기제 개념을 파악하여 그 관계성을 확인하도록 한다. 제 3장은 캐릭터가 파악한 정보의 유형, 즉 위험 정보와 안전 정보 및 방어기제의 관계를 구체적으로 제시하여 정보유형의 변화가 방어기제의 성숙도에 미치는 영향을 분석하는 체계를 제안한다. 제 4장은 사례분석으로 <나타지마동강세: Ne zha>²⁾에 근거하고 이 작품에서 방

2) <나타지마동강세(哪吒之魔童降世), Ne zha>, 북경광선영업유한공사 (Beijing Enlight Pictures Co.,

어기제의 성숙도 변화를 파악한다. 서사의 구조를 3막 구조 원칙에 따라 애니메이션을 분석한다. 제 5장은 결론으로 본 연구에 대한 결과를 제시한다.

2. 이론적 배경

2-1. 애니메이션과 캐릭터의 개념

애니메이션Animation은 “give life to(∼에 생명을 부여하다)”, 그리고 라틴어 anima에서 유래한 것으로 ‘영혼’이라는 뜻이다. 이것은 애니메이션이 인공적으로 만들어진 환각이라는 것을 의미한다.³⁾ 애니메이션은 다양하며 제작방식을 지니고 있으며 작품의 내용은 구상적인 것으로부터 추상적인 것으로까지 포괄적이다. 애니메이션에서 의인화된 인물, 즉 캐릭터의 성격을 규정하는 것은 ‘심리’이다. 애니메이션 스토리 구조를 결정하는 데에도 캐릭터의 심리와 성격이 중요하다. 애니메이션에서 인물의 특성을 규정하는 가장 중요한 것은 ‘외형’과 ‘행동’이다. 외형과 더불어 행동과 심리를 이미지화하는 것은 캐릭터를 규정짓는 중요한 원리가 된 것이다.⁴⁾ 그러므로 서사의 변화를 통해 캐릭터의 방어기제 변화 즉 캐릭터의 인격적 성숙의 근본적인 심리 파악이 가능하다.

2-2. 정신분석학의 방어기제 개념

오스트리아의 정신의학자 프로이트의 학설로 그의 이름을 따서 프로이트주의(Freudism)라고도 부른다. 정신분석은 생애 초기 6년 동안의 발달적 경험을 강조하는데, 과거 어린 시절의 경험과 심리 성적 에너지는 무의식적인 동기와 갈등으로 잠재되어 있다가 개인의 현재 행동에 영향을 미친다고 본다. 또한 개인은 즉각적으로 자각하거나 통제할 수 있는 범위를 넘어서 있는 그 어떤 힘, 즉 무의식의 영향을 받는다. 비이성적인 힘인 본능적 추동이나 무의식적 동기가 인간의 행동을 결정한다. 삶의 목표가 고통을 피하고 쾌락을 추구하는

데 있으므로, 인간행동은 생물학적인 욕구와 본능을 충족시키려고 하는 욕망에 의해 동기화되며 비합리적인 무의식의 지배를 받는다.

불안은 정신분석에서 매우 중요한 개념으로서 그 어떤 것을 하도록 동기화시키는 긴장상태를 의미한다. 한정된 심리적 에너지에 대한 원초아, 자아, 초자아 간의 갈등이 통제수위를 넘어서는 때 불안이 유발된다. 통제할 수 없는 불안은 자아를 위협하는데, 이때 자아가 합리적이고 직접적인 방법으로 불안을 제거할 수 없을 경우에는 결국 비현실적인 방법, 즉 자아방어기제에 의존한다. 그래서 애니메이션의 캐릭터가 고통과 초조한 감정을 나타낼 때 정신분석법에서의 방어기제로 그것을 분석할 수도 있다.⁵⁾

Freud(1962/1894)는 『방어의 신경정신병』에서 처음으로 방어라는 용어를 사용하였다. 1937년, Anna Freud는 『자아와 방어기제』에서 방어기제의 목록을 제시하였다. 먼저, 억압(repression), 퇴행(regression), 반동형성(reaction formation), 전위(displacement), 투사(projection), 격리(isolation), 취소(undoing), 부인(denial), 자기에 대한 공격(aggression against the self), 반전(reversal)을 제시하였고, 이후 공격자에 대한 동일시(identification with the aggressor), 이타적 양도(altruistic surrender)를 추가하였다.⁶⁾ 그리고 그것들에 대해 자세히 설명했다. 1972-1973년 산들러(Joseph Sandler) 등과의 토론에서 방어기제의 리스트가 확정된 것은 아니라고 지적했다. 이때 방어기제에는 이미 20가지 유형이 있다. 2004년까지, 심리적 방어기제의 유형은 101종에 달했습니다.⁷⁾ 방어기제의 유형은 연구의 깊이에 따라 계속 증가하고 있다. 그러므로 방어기제는 의인화된 인물인 애니메이션 캐릭터의 방어기제 연구에 준거자료로 제공할 수 있다.

2-3. 방어기제의 성숙도 개념

Anna Freud(1966)는 자아가 성숙함에 따라 방어기제도 발달한다고 보았으며, 자아의 발달단계에 따라 방어기제를 분류할 수 있을 것이라고 주장했다. 자아방

Ltd) 배급의 3D 애니메이션으로 중국 고대부터 전해 내려오는 신화 「나타」를 바탕으로 하였다.

3) Paul Wells. Understanding Animation. Psychology Press, 1998, pp.1-3.

4) “캐릭터를 규정하는 것은 무엇인가”, <디지털 애니메이션 스토리텔>, 2005.08.05., <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1047256&contentsParamInfo=navIndex%26isLatest%3Dfalse%26isList%3Dtrue%26navCategoryId%3D42625%26navSo&cid=42625&categoryId=42625>

5) “정신분석”. <상담학 사전>, 2016.01.15., <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=5677680&cid=62841&categoryId=62841>

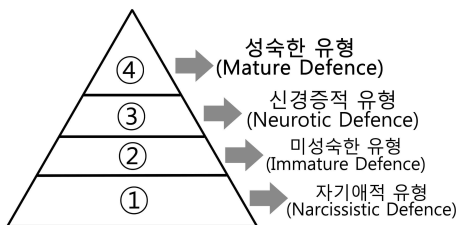
6) 김정옥, “방어기제성숙도연구”, 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 2003, p.748.

7) Jerome Blackman, 101 Defenses: How the Mind Shields Itself. New York: Brunner-Routledge, 2003, p.1

어기제의 적응적 측면을 연구한 대표적인 학자인 Vaillant(1971)는 개별방어기제보다는 방어유형(defense style)을 평가하는 것이 더 의미 있다고 보고 방어의 위계에 대한 이론적 모형을 제시했다.

Vaillant(1975)는 방어기제를 자기애적(narcissitic) 유형, 미성숙한(immature)유형, 신경증적(neurotic)유형, 성숙한(mature)유형 등으로 분류하고 각각의 방어 유형이 정신건강의 지표와 관련됨을 지속적인 종단연구를 통해 보고하고 있다. 자기애적 방어기제에는 정신병 환자가 주로 사용하는 부정, 왜곡, 망상적 투사, 투사적 동일시, 분리 등이 포함되며 청소년기 수준의 미숙한 방어기제에는 투사, 분열적 환상, 건강염려증, 신체화, 퇴행, 수동-공격행동, 행동화 등이 있다. 그리고, 스트레스 하에 있는 성인에게 볼 수 있는 신경증적 기제로는 통제, 지식화, 합리화, 취소, 고립, 성화, 객관화 등이 포함되며 성숙한 방어기제는 만족스런 생활과 성공적인 직업적응을 하는 성인의 방어로서 이타주의의 유머, 금욕주의, 승화, 억제 등이 포함된다. 4개의 방어수준으로 구분되었다.⁸⁾ 그러므로 본고에서는 자아성숙도를 위해 다양한 방어기제들 중에서 낮은자아성숙도인 부정와 투사, 그리고 고양된 자아성숙도인 이타주의를 구분하였다.

아래[그림 1]은 방어기제의 성숙 위계에 따른 분류이다. 표에 나타나는 숫자는 방어기제 성숙도의 등급으로 높을수록 성숙을 나타낸다.



[그림 1] Vaillant, 방어기제의 성숙 위계에 따른 분류

본고에서는 Vaillant(1975)의 방어기제의 성숙 위계에 따라서 애니메이션 캐릭터의 방어기제를 부정(denial), 투사(projection), 이타주의(Altruism) 세 가지로 선택하고 구체화하여 적용한다. 아래[표 1]은 이 세 가지 방어기제의 구체적인 내용을 보여준다.

8) 계은주, “특성불안과 우울수준에 따른 자아방어기제 사용”. 석사학위논문, 이화여자대학교, 2000, pp.19-20.

[표 1] 세 가지 방어기제의 유형과 내용

방어기제	내용
부정(denial)	1. 용납할 수 없는 생각, 감정, 욕구를 회피하고자 할 때 사용하는 방어기제. 2. 현재 상태를 무시하고 불쾌한 현실을 도피하고자 할 때 사용함. 3. 정신병적 부정(psychotic denial) : 현실감정에 심한 손상이 있을 때.
투사 (projection)	감정적으로 받아들여질 수 없는 개인의 특징을 거부하고, 모든 문제의 원인을 타인, 혹은 상황 탓으로 돌림.
이타주의 (Altruism)	자신의 갈등과 스트레스 요인을 타인의 요구를 충족시켜 해결하는 것, 타인의 반응을 통해 만족감을 얻음.

3. 애니메이션 캐릭터의 방어기제

3-1. 방어기제의 성숙도 요소

대상 상황이나 사물에 대한 정보 인식에서 위험과 안전에 따라 방어기제가 작동하므로 애니메이션의 캐릭터가 처한 상황에 따라 위험과 안전에 대해 방어기제를 변화시킨다. 그러므로 방어기제의 변화를 통해 캐릭터의 성숙도를 객관적 지표로 파악할 수 있어 애니메이션의 서사에서 이야기의 발전 과정을 캐릭터의 인식적 변화를 파악할 수 있다.

방어기제의 개념에 따라 캐릭터가 파악한 정보를 두 종류로 나누어 위험성을 지닌 정보인 '위험 정보'와 안전성을 가지고 있는 정보인 '안전 정보'로 구분한다. 위험 정보는 안전성과 질서가 있는 대상의 감정(인지)을 흔들거나 파괴한다. 이 정보를 가지고 있는 사람은 걱정, 고통, 비관 등 소극적인 불안정한 감정상태가 된다. 이에 반해 안전 정보를 인지하고 있는 사람은 자신과 타인에게 안전감을 제공한다.

애니메이션 이야기에서 주인공 중심으로 발생하는 사건은 각기 다르고 다른 캐릭터도 주인공에 대해 각기 다른 방어기제를 야기할 수 있다. 즉, 서로 같은 사건에서 다른 캐릭터 간에도 여러 가지 방어기제 현상이 생길 수도 있다. 그래서 캐릭터 방어기제 성숙도를 연구하기 위해 본문은 주로 세 종류 방어기제인 부정(denial), 투사(projection), 이타주의(Altruism)로 구분하고 분석하는 체계를 수립한다.

부정(denial)과 투사(projection) 이 두 가지 방어기제가 대표하는 방어기제 성숙도는 1급(성숙도 비교적 낮음)이고, 이타주의(Altruism), 이 방어기제가 대표하

는 방어기제 성숙도는 4급(성숙도 비교적 높음)이다. 이 세 가지 방어기제의 비교를 통해 캐릭터 방어기제의 성숙도를 판단할 수 있다.

3-2. 방어기제의 성숙도 변화

서사 정보는 애니메이션의 진행에 따라 변화한다. 그러므로 캐릭터의 행동 변화가 방어기제의 성숙도의 변화로 나타난다. <나타지마동강세 : Ne zha>에서 3막 구조에 따라 애니메이션을 구분되는데, 00:00:00에서 00:57:30까지를 시작단계, 00:57:30에서 01:21:00까지를 갈등단계, 01:21:00에서 01:33:17까지를 결말단계로 하고, 각 단계를 주인공 나타를 중심으로 하여 한 사건을 분석한다.

그리고 캐릭터 간의 방어기제를 연구하기 위해서 애니메이션 중의 주요 캐릭터를 나타와의 관계에 따라 네 가지로 구분한다. 즉 나타의 부모와 사부(태을진인), 마을사람들 캐릭터, 나타(주인공: 원래 악당 마환의 환생), 오병(악당이자 유일한 친구: 원래 착한 영주의 환생)이다. 마지막으로 네 가지의 캐릭터들이 애니메이션에서 파악한 위험정보와 안전 정보에 따라 캐릭터의 방어기제의 변화를 분석한다. 특히 부정(denial), 투사(projection), 이타주의(Altruism)의 세 가지 방어기제로 파악하여 Vaillant(1975)의 방어기제의 성숙 위계의 변화를 확인하여 인격적 성장을 파악한다.

분석을 정리하기 위해 도표 [표 2]로 나타낸다. ‘×’는 해당 캐릭터가 정보를 파악하고 있지 않음을 나타낸다. ‘○’은 해당 캐릭터가 정보를 파악하고 있음을 나타낸다. ㉠는 부정(denial)을 나타내고, ㉡는 투사(projection)를 나타내며, ㉢는 이타주의(Altruism)를 나타낸다. 방어기제의 성숙 위계에 나타나는 숫자는 방어기제 성숙도의 등급으로 숫자가 높을수록 성숙도가 높다.

[표 2] 나타의 방어기제 성숙도 변화 (예시)

캐릭터 이름	나타					
서사 과정	시작단계		갈등단계		결말단계	
영상 타임	00:00:00-00:57:30		00:57:30-01:21:00		01:21:00-01:33:17	
정보의 인식	위험		안전		위험	
	×	○	○	×	○	○
방어기제	㉠		㉡		㉢	
성숙도	①		①		④	

㉠:denial, ㉡:projection, ㉢:Altruism

4. 사례분석

4-1. 애니메이션 <나타지마동강세 : Ne zha>

2019년 개봉한 중국 극장용 애니메이션 ‘나타지마동강세’는 캐릭터의 성장서사로 주인공 나타를 통해 역경을 견디고 성장한 한 영웅을 묘사하였고 선과 악의 개념을 잘 나타내고 있다. 주인공 나타는 원래 악당인 마환의 환생이고, 악당인 오병은 유일한 나타의 친구이지만 원래는 착한 영주의 환생)이다. 주인공 나타는 정해진 운명에 따르지 않고 자신의 운명을 스스로 결정하는 이야기이다. 상영시간은 1시간 40분이고 주인공 나타가 자신의 숙명을 변화시키기 위해 노력하는 성장 과정을 나타내었다. 아래 [그림 2]은 애니메이션 <나타지마동강세 : Ne zha>의 포스터이다.



[그림 2] 애니메이션의 포스터

4-2. 캐릭터의 방어기제 성숙도 분석

4-2.1. 부모와 사부의 방어기제 성숙도

애니메이션의 시작단계에서부터 이미 나타의 부모와 사부인 태을진인은 주인공 나타가 악당 마환이 환생한 것이라는 사실을 알고 있음을 발견할 수 있다. 즉, 그들은 위험 정보와 안전 정보를 모두 파악하고 있었다. 나타의 부모와 사부가 파악한 이 두 정보는 애니메이션의 갈등단계와 결말단계에서 모두 본질적 변화가 발생하지 않았다. 부모와 사부의 행위는 방어기제가 이타주의(Altruism)이고 방어기제의 성숙도는 높았다. 아래 [표 3]은 부모와 사부의 방어기제의 성숙도이다.

[표 3] 부모와 사부의 방어기제 성숙도 변화

캐릭터 이름	부모와 사부(태을진인)					
서사 과정	시작단계		갈등단계		결말단계	
영상 타임	00:00:00-00:57:30		00:57:30-01:21:00		01:21:00-01:33:17	
정보의 인식	위험		안전		위험	
	○	○	○	○	○	○
방어기제	㉢		㉢		㉢	
성숙도	④		④		④	

ⓓ:denial, Ⓟ:projection, ⓐ:Altruism

4-2.2. 마을사람의 방어기제 성숙도

애니메이션의 시작단계와 갈등단계에서 마을사람들은 나타가 마환이 환생한 것이라는 정보를 알고 있다. 즉, 위험 정보를 파악하고 있는 것이며 자신을 보호하거나 자신의 소극적인 정서를 없애는 능력이 없다. 즉, 안전 정보를 파악하고 있지 못한 것이다. 이것은 마을 사람 캐릭터들이 무의식적으로 좋지 않은 현실을 받아들이지 못하고 자신을 보호하려는 특징을 보여주고 있다. 이는 부정(denial)의 방어기제로 성숙도가 낮았다. 결말단계에서는 나타가 마을사람들의 도움 없이 용태자를 굴복 모든 마을사람들을 보호하는데 성공하게 되었다. 따라서 마을 사람들이 소극적인 감정을 처리하는 능력을 깨닫게 된다. 즉, 위험 정보와 안전 정보를 함께 파악하게 되었다. 또한 결말단계에서 나타가 거대한 황무지에 파묻히게 되었을 때, 마을사람들은 나타가 무사하기를 기도하는 염원을 통해 자기 내면의 모순과 스트레스를 해결하였다. 그러므로 방어기제는 이타주의(Altruism)로 성숙도가 높게 변화하였다. 아래 [표 4]는 마을사람들의 방어기제 성숙도이다.

[표 4] 마을사람의 방어기제 성숙도 변화

캐릭터 이름	마을사람					
서사 과정	시작단계		갈등단계		결말단계	
영상 타임	00:00:00-00:57:30		00:57:30-01:21:00		01:21:00-01:33:17	
정보의 인식	위험	안전	위험	안전	위험	안전
	○	×	○	×	○	○
방어기제	ⓓ		ⓓ		ⓐ	
성숙도	①		①		④	

ⓓ:denial, Ⓟ:projection, ⓐ:Altruism

4-2.3. 나타의 방어기제 성숙도

나타는 애니메이션의 주인공 캐릭터이다. 원래 악당 마환의 환생으로 악당의 운명이었으나 스스로 거부한다. 애니메이션의 시작단계에서 나타는 자기가 마환이 환생한 것이라는 사실을 알지 못한다. 즉, 위험 정보를 파악하지 못하고 있으며 나타 부모와 태을진인의 지도 하에 이웃 캐릭터들을 도와 요마를 물리치고 우애와 즐거움을 깨닫게 되며 나타는 소극적인 정서를 처리할 수 있는 능력이 생기게 된다. 즉 안전 정보를 파악하였다.

나타가 요마를 물리치는 과정에서 발생한 이웃집을

파괴하고 어린 여자아이를 구하는 것에 대해 마을사람들의 오해에 대해 관심을 두지 않았다. 그러므로 무의식적으로 자신을 보호하기 위해 그런 불쾌한 현실을 받아들이지 않는 특징으로 방어기제가 부정(denial)으로 나타났고 방어기제의 성숙도가 낮게 표출되었다.

갈등단계에서 나타가 세 살 생일이 될 때에 자신이 마환의 환생이라는 것을 알게 되었다. 즉, 나타는 위험 정보를 파악하게 되었다. 또한 나타는 부모가 자신들의 관직을 보전하기 위해서 자기에게 거짓말을 한 것이라고 생각하게 되고 자신에 대한 부모와 사부의 사랑을 간접적으로 부정하게 된다. 즉, 안전 정보를 상실하게 된 것이었다. 그리고 스스로 마환이라고 자각하고 자신의 아버지를 공격한다. 나타의 방어기제는 투사(projection)이고 방어기제의 성숙도 낮게 나타났다. 나타는 신공표의 계략에 걸려든 사실을 알게 되고 부모님과 사부에게 작별을 고하고 진당관으로 돌아가기로 결정하였다. 즉, 위험도 정보를 파악한 것이었고, 부모님이 자신에게 “선의의 거짓말”을 하게 된 사실을 알게 되고 자신의 내면에 있는 분노의 감정을 없앨 수 있게 된다. 즉, 안전 정보를 파악한 것이다.

결말단계에서 나타는 다시 진당관으로 돌아오게 되고 신공표의 파괴계획을 제지하였다. 또한 자신의 불굴의 정신을 통해 오병이 감화하고 두 사람의 우정이 최종적으로 좋은 결말을 맺었다. 나타는 자기의 운명은 자기가 결정한다고 생각하고 아버지의 더 큰 의무는 마을사람들을 보호하는 것이지 자기를 보호하는 것이 아니라고 생각하였다. 그러므로 방어기제는 이타주의(Altruism)로 변화하고 소극적 정서를 없애는 능력을 가질 수 있게 되었다. 그러므로 방어기제 성숙도는 높게 변화하여 나타났다. 아래 [표 5]는 나타의 방어기제 성숙도이다.

[표 5] 나타의 방어기제 성숙도 변화

캐릭터 이름	나타					
서사 과정	시작단계		갈등단계		결말단계	
영상 타임	00:00:00-00:57:30		00:57:30-01:21:00		01:21:00-01:33:17	
정보의 인식	위험	안전	위험	안전	위험	안전
	×	○	○	×	○	○
방어기제	ⓓ		Ⓟ		ⓐ	
성숙도	①		①		④	

ⓓ:denial, Ⓟ:projection, ⓐ:Altruism

4-2.4. 오병의 방어기제 성숙도

애니메이션에서 캐릭터 오병은 동해용왕의 아들이자 나타의 유일한 친구이다. 악당 오병은 원래 착한 영주가 환생한 것으로 천성이 착하지만 신공표의 음모에서 이득으로 용족을 부흥시키는 대업을 짊어지게 된다.

시작단계에서 오병이 처음 나타를 만났을 때, 아주 멋지고 완벽한 모습으로 등장한다. 오병은 나타가 마환이 환생한 것이라는 정보를 알지 못한다. 즉, 오병은 위험 정보를 파악하지 못하고 있으며 오병은 영주가 환생한 것으로 나타와 겨룰 때 뛰어난 무공과 계략을 보여주었고, 나타와 대면했을 때, 자신의 소극적 정서를 없애는 능력을 보여주고 있었다. 즉, 오병은 안전 정보를 파악하고 있었다. 그리고 오병은 잠재의식 속에 자신이 다른 사람을 도울 수 있고 다른 사람들은 자신의 도움이 필요하다고 생각하였다. 이렇게 나타의 행위를 믿지 않고 자존감을 보호하는 방어기제 부정(denial)을 직접적으로 표현하였다. 그러므로 방어기제 성숙도는 낮았다.

갈등단계에서 오병은 아버지와 신공표에게 자신과 나타가 친구를 맺은 것을 언급하게 된다. 신공표는 오병에게 나타는 마환이 환생한 것이라는 사실을 알려준다. 즉, 위험 정보를 파악한 것이었다. 그리고 오병이 나타를 대하는 태도가 친구에서 적으로 바뀌었다. 그래서 소극적인 감정을 없애는 능력이 상실되었다. 즉, 안전 정보를 상실한 것이다.

갈등단계에서 오병은 비록 자신의 방법이 틀렸더라도 그것은 다른 사람이 먼저 틀렸기 때문이라는 생각이었다. 이런 주관적인 생각은 자신의 좋지 않은 생각, 동기, 욕망, 감정을 다른 사람 또는 다른 물건에 부여하게 되고 책임전가를 하거나 자신의 잘못은 타인 때문이라고 생각한다. 그리하여 방어기제 투사(projection)를 하였다.

결말단계에서 오병과 나타의 싸움에서 오병은 자신에 대한 나타의 우정이 아직 존재함을 느낀다. 이 때, 오병도 나타의 “내 운명은 내가 결정한다”는 정신에 감화되었다. 즉, 오병은 위험 정보를 파악하고 이와 동시에 자신의 소극적 정서를 없애는 능력을 얻었다. 즉, 안전 정보를 파악하였던 것이다. 결말단계 마지막에서 나타와 함께 운명에 대항하였고 사부인 태을진인의 도움으로 천뢰를 이기게 되었다. 비록 육체는 천뢰에 의해 소멸되지만 태을진인은 두 사람의 영혼을 구한다. 이런 희생정신으로 타인에게 도움을 주고 타인의 요구를 만족시켜 자기 내면의 모순과 스트레스를 해결하는 행위는 방어기제 이타주의(Altruism)이며 방어기제의

성숙도는 높게 변화하였다. 아래 [표 6]은 오병의 방어기제 성숙도의 변화이다.

[표 6] 오병의 방어기제 성숙도 변화

캐릭터 이름	오병					
	시작단계		갈등단계		결말단계	
서사 과정	00:00:00-00:57:30		00:57:30-01:21:00		01:21:00-01:33:17	
영상 타임	00:00:00-00:57:30		00:57:30-01:21:00		01:21:00-01:33:17	
정보의 인식	위험	안전	위험	안전	위험	안전
	×	○	○	×	○	○
방어기제	㉠		㉡		㉢	
성숙도	①		①		④	

㉠:denial, ㉡:projection, ㉢:Altruism

4-3. 분석 결과

애니메이션 <나타지마동강세 : Ne zha>를 통한 본 연구에서 캐릭터 방어기제 분석은 캐릭터 간의 방어기제의 성숙도를 나타내었다. 즉 애니메이션의 서사내용에 따라 애니메이션 캐릭터를 4가지로 나누었고, 방어기제를 부정과 투사와 이타주의로 파악하여 방어기제의 성숙도를 4등급으로 적용하고 그 변화를 파악하였다.

방어기제의 변화에 대해 부모와 사부는 애니메이션의 시작단계, 위험과 안전 정보를 모두 파악하였다. 이것은 방어기제가 애니메이션 서사의 전 과정에서 이타주의(Altruism)로 성숙도 4 등급으로 높았다.

마을사람들은 애니메이션의 시작단계와 갈등단계에서 단지 위험 정보를 파악하고 있었고 안전 정보는 가지고 있지 않는다. 이것은 방어기제가 부정(denial)으로 방어기제의 성숙도는 1등급으로 낮았다. 그러나 결말단계에서 마을사람들은 위험과 안전 정보 모두를 파악하게 되었다. 그러므로 방어기제가 이타주의(Altruism)로 변하고 성숙도는 4등급으로 높아졌다.

주인공 나타는 애니메이션 시작단계에서 단지 안전 정보만 파악하고 있었고 위험 정보는 파악하지 못하고 있었다. 이것은 방어기제가 부정(denial)으로 성숙도는 1등급으로 낮았다. 그러나 갈등단계에서 나타는 위험 정보는 파악하면서 안전 정보를 상실하였다. 이것은 방어기제가 투사(projection)로 성숙도는 1등급으로 낮았다. 결말단계에서 나타는 비로소 위험과 안전의 두 종류 정보를 파악하게 되었다. 이것은 방어기제가 이타주의(Altruism)로 성숙도가 4등급으로 높았다.

오병은 나타의 변화 효과는 동일하였다. 따라서 분석을 통해 캐릭터가 위험과 안전 두 종류 정보를 파악

하게 되면서, 방어기제의 성숙도가 4등급으로 높아졌다.

따라서 애니메이션 캐릭터의 인격과 태도의 변화 과정과 수준을 방어기제 성숙도로 파악할 수 있게 되었다.

5. 결론

캐릭터의 성장을 배경으로 제작된 중국 애니메이션 <나타지마동강세 : Ne zha>를 통해 캐릭터 방어기제 분석으로 캐릭터의 방어기제 성숙도의 변화를 파악하였다. 이론적 배경을 위해 애니메이션과 캐릭터에 대해 기본적인 개념을 파악하였고 방어기제에 대한 정신분석학적 내용을 확인하였고 부정과 투사와 이타주의를 중심으로 정리하였다. 아울러 Vaillant(1975)의 방어기제의 성숙 위계의 변화를 통해 캐릭터의 인격적 성숙도를 체계화하였다.

특히 애니메이션의 캐릭터가 상황을 인식하는 정보에 대해 위험 정보와 안전 정보로 구분하여 상황에 대처하는 방어기제를 통한 태도로 심리적 변화와 인격적 성숙도를 분석하는 체계를 새롭게 구축하였다. 이를 위해 애니메이션 서사 즉 이야기의 발전을 시작단계, 갈등단계와 결말단계로 구분하였다. 사례분석을 위해 최근 개봉한 중국의 극장용 애니메이션 나타지마동강세를 선정하여 캐릭터의 인격적 성장에 대한 방어기제를 통한 분석 체계를 구축하였다. 연구결과 캐릭터가 애니메이션에서 위험 정보와 안전 정보를 모두 지니고 있을 때 방어기제의 성숙도가 높게 나타났지만, 단지 한 종류의 정보만 파악한 캐릭터의 방어기제 성숙도는 낮았다. 본고를 통하여 애니메이션의 캐릭터의 상황에 대한 대처가 성격적 심리적 변화를 통해 성숙해 나가는 체계를 구축함으로써 다양한 애니메이션의 캐릭터들의 심리적 변화를 구체화 할 수 있게 되었다. 그러나 본 연구는 한 편의 애니메이션에 국한하였으므로 추가적으로 다양한 애니메이션 서사와 캐릭터에 대해서도 연구가 추가적으로 필요하다. 향후 연구에서는 본 연구를 기반으로 다양한 애니메이션과 다양한 방어기제들에 대해서도 파악하고자 한다.

참고문헌

- 1)김윤아, 이종승, 문현선. 『신화, 영화와 만나다』 아모르문디, 2015.
- 2)김정옥, “방어기제 성숙도 연구”, 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 2003.
- 3)계은주, “특성불안과 우울수준에 따른 자아방어기제 사용”, 석사학위논문, 이화여자대학교, 2000.
- 4)최원아, “대학생의 MBTI성격유형에 따른 자아방어기제 사용상의 차이 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학, 2009.
- 5)Paul Kline (auth.), Uwe Hentschel Ph.D., Gudmund J. W. Smith Ph.D., Wolfram Ehlers M.D., Juris G. Draguns Ph.D. (eds.), The Concept of Defense Mechanisms in Contemporary Psychology: Theoretical, Research, and Clinical Perspectives, Springer-Verlag New York, 1993.
- 6)Paul Wells, Understanding Animation. Psychology Press, 1998.
- 7)Jerome Blackman, 101 Defenses: How the Mind Shields Itself. New York: Brunner-Routledge, 2003.
- 8)“캐릭터를 규정하는 것은 무엇인가?”, <디지털 애니메이션 스토리텔>, 2005.08.05., <https://terms.naver.com>
- 9)“정신분석”, <상담학 사전>, 2016.01.15., <https://terms.naver.com>