

## 애니메이션 캐릭터의 자아성숙도와 공감능력의 관련성 분석

애니메이션 <아이스에이지1>를 중심으로

Analysis of the relationship between Character's Ego-maturity and Empathy

Focus on Animation <Ice Age1>

주 저 자 : 곽문정 (Guo, Wen Jing)

동명대학교 박사과정

교 신 저 자 : 김명삼 (Kim, Myeong Sam)

동명대학교 교수

jihong@tu.ac.kr

## Abstract

This paper studied the relationship between the character's ego-maturity change and empathy in the animation <Ice age1>.Through literature research, the basic concept of animation and character was overview: through psychology, the relationship between the growth and change of characters and empathy was confirmed. Based on the narrative information for animation clues, animation can be divided into three parts, analyze the events that have changed the character's ego-maturity in each part. Based on the theoretical background of character's ego-maturity, empathy, affective social distance, some new systems are found. For the case study, <Ice age1> draws the following conclusion: the character's ego-maturity is a relative concept, with the improvement of character's ego-maturity, the scope of empathy shown for 'others' will also changes. The type of consensus changes from no empathy to emotional empathy, eventually to more cognitive empathy, generating more helpful and altruistic behavior. The character's relationship to others will also change. Based on these results, In a future study, various animations will be analyzed and established as a new system for the character empathy system.

## Keyword

Animation(애니메이션), Character(캐릭터), Empathy(공감), Ego-maturity(자아성숙도), Acquaintances(지인), Others(타인)

## 요약

본 논문은 애니메이션 <아이스에이지1>에서 캐릭터의 자아성숙도 변화와 공감의 관계를 분석하였고 문헌 연구를 통해, 애니메이션과 캐릭터의 기본 개념을 파악하였으며, 심리학을 통해 캐릭터의 성장변화와 공감과의 관계를 연구하였다. 애니메이션 중의 서사 정보를 바탕으로 애니메이션을 세부분으로 나누고, 각 부분이 캐릭터의 자아성숙도에 변화를 일으킨 사건을 분석하였다. 캐릭터의 자아성숙도, 공감과 감정의 사회적 거리를 이론적 배경으로 하여, 새로운 일부 체계에 대해 알아보았다. 사례분석을 <아이스에이지1>을 통해서 다음과 같은 결론을 얻었다: 캐릭터의 자아성숙도는 상대적 개념으로서 캐릭터 자아성숙도가 높아지고 타인에 대한 공감의 범위도 달라진다. 공감의 유형은 성숙도가 높아짐에 따라, '공감없음'에서 점차 공감으로 변하고, 최종적으로 더 많은 인지 공감으로 변하며, 더 많은 도움과 이타행위가 생겨난다. 공감의 범위가 지인에서 타인으로 넓어지면서 캐릭터가 느끼는 '지인'과 '타인'의 관계가 바뀐다. 이런 결과를 바탕으로 앞으로 연구에서는 다양한 애니메이션 캐릭터를 분석하여 캐릭터 공감 변화를 위한 새로운 이론체계를 구축할 계획이다.

## 목차

### 1. 서론

- 1-1. 연구 배경과 목적
- 1-2. 연구 내용과 방법

### 2. 이론적 배경

- 2-1. 애니메이션과 캐릭터의 개념

### 2-2. 자아성숙도

### 2-3. 공감

### 3. 캐릭터 성숙도와 공감각적 관계

- 3-1. 캐릭터 자아성숙도 요소
- 3-2. 타인에 대해 캐릭터 공감의 체계화

## 4. 애니메이션 분석

- 4-1. 애니메이션 <아이스에이지1>
- 4-2. 캐릭터 공감 분석
- 4-3. 분석 결과

## 1. 서론

### 1-1. 연구의 배경과 목적

공감이란 타인의 사적인 세계에 들어가 그것에 익숙해지는 것이며, 그 사람이 매순간 경험하고 있는 내면의 느낌과 의미에 민감해지는 것이라고 정의했다.<sup>1)</sup> 사람들은 공감을 할 때, 흔히 친사회적 행동을 하는데 인지 공감과 감정 공감방식을 통해 다른 개인이나 집단의 느낌을 공감한다. 현재 공감을 연구하는 학자들은 현실 생활에서 주로 사람의 공감에 대해 연구하고 있으며, 인지신경과학 분야에서 공감이 많은 주목을 받고 있다. 하지만 현재, 애니메이션의 공감 캐릭터에 대해 연구하는 학자들은 거의 없는 실정이다.

박성원(2016)의 ‘애니메이션 속 자아유형과 관계분석’은 애니메이션 작품 속에 인물의 자아표현 유형을 통해 작품의 서사구조와 관계를 연구하고, 관객이 애니메이션을 영화를 볼 때, 작품에 대해 인지적으로 공감하고 있는지 아닌지를 판단하는 데 중점을 두고 연구하였다.<sup>2)</sup> 셸던(Zachary Sheldon, 2019)의 ‘The Gollum Problem: Empathy and Digital Characters in Cinema’는 실제 인간과 디지털 인공지능의 관계의 미세한 차이를 어떻게 정확하게 전달하는지에 대해 연구하였다.<sup>3)</sup> 이 논문은 ‘지휘 공감(directed empathy)’라는 전문 용어를 사용하여 디지털 캐릭터와 관객 사이에 존재하는 공감관계에 대해 연구하였다. 왕소한(2020)의 ‘애니메이션으로 변주된 ‘신데렐라’ 연구’는 라캉(Jacques Lacan)의 ‘상상적 타자’와 ‘상징적 타자’에 근거하여 주제적인 상상 공감 과 상징 공감이 라는 두 가지 관점에서 신데렐라의 성격을 분석하였

- 1) 조효진, 공감능력 과 이타성향간의 관련성 연구, 이화여자 대학교, 석사논문, 2006, p.12.
- 2) 박성원, 애니메이션 속 자아유형과 관계분석, 호서대학교, 한국만화애니메이션학회Vol.59, 2016, pp.1-25.
- 3) Zachary Sheldon, The Gollum Problem: Empathy and Digital Characters in Cinema, animation: an interdisciplinary journal, 2019, pp.207-221.

## 5. 결론

## 참고문헌

다.<sup>4)</sup> 이 연구의 목적은 상대방의 욕망과 주체의 감정 이입 사이에 복잡한 변화를 탐구하는 것이다. 그 밖에, 애니메이션 공감에 관한 일부 연구들이 중점적으로 보는 점은 애니메이션 음악이 관객에게 미치는 영향이다. 위의 내용을 통해, 애니메이션 속의 공감연구는 애니메이션이 관객에게 미치는 정서적 영향에 많이 집중하고 있는 것을 알 수 있었고, 애니메이션 캐릭터 간의 공감에 대해 주목하는 연구는 비교적 적은 것을 발견할 수 있었다.

애니메이션 캐릭터 자아성숙도의 변화가 캐릭터 공감에 미치는 효과를 연구하였다. 본 연구의 목적은 애니메이션의 서사과정을 통해 캐릭터의 자아성숙도가 캐릭터 공감에 미치는 영향을 분석하는 데에 있다. 구체적으로 말하면, 캐릭터의 성장이 다른 캐릭터에 주는 공감변화의 관계에 대해 연구하는 것이고, 연구대상은 캐릭터 자아성숙도의 변화 및 성장이다.

### 1-2. 연구 내용과 방법

문헌 연구를 통해 애니메이션과 캐릭터의 기본 개념을 파악한다. 심리학을 통해 캐릭터의 성장변화와 공감의 연결을 찾는다. 애니메이션 중의 서사 정보를 바탕으로 애니메이션을 세부분으로 나눈다. 애니메이션에서의 공감은 캐릭터 스스로가 타인의 처지를 상상하고 이해하는 것으로, 스토리 서술을 통해 나타나는데 캐릭터가 타인에 대해 느끼는 공감은 그에 상응하는 행동(예: 도움)과 표정(예: 동정하는 눈빛, 얼굴 등), 그리고 말을 동반한다. 따라서 애니메이션 서사에서 캐릭터 행동을 통해 공감이 나타났는지의 여부를 판단할 수 있다. 애니메이션 캐릭터의 자아성숙도 개념은 주로 Erikson의 8단계 이론과 단계별로 대응되는 성숙도 현상에 근거하여 비교하고, 캐릭터의 상대적인 성숙도 고저변화를 표현한다. 캐릭터의 자아성숙도란, 변화의 개념으로서 캐릭터의 심리적, 정신적 성장을 표현하는 것

- 4) 왕소한, 애니메이션으로 변주된 ‘신데렐라’ 연구, 성균관대학교, 석사논문, 2020, p.3.

을 말하는데 이 성숙한 변화란, 애니메이션 시간 이해에 바탕을 둔 상대적인 자아성숙도를 말한다. 그래서 캐릭터의 자아성숙도는 스토리의 전개에 따라 달라질 수 있다. 다시 말하자면, 애니메이션 이야기의 지속적인 전개는 캐릭터 자아성숙도에 영향을 준다. 자아성숙도의 변화와 함께 타인에 대한 캐릭터의 공감도 달라질 수 있다. 캐릭터와 다른 캐릭터의 공감변화를 연구한다는 것은 사회적 정서적 거리를 통해 만들어지는 두 가지 캐릭터: '지인'과 '타인' 간의 연구를 진행하는 것을 말한다. 사람은 지인과 타인에 대해 다른 감정적 태도가 발생하는데, 이것은 선천적으로 가까운 친인척과 지인을 중시하고 타인을 소홀히 하는 '편파성'(partiality)에 근거한 결정이다.<sup>5)</sup> 본 논문은 타인에 대한 애니메이션 속 캐릭터의 공감에서 출발하여, 타인을 '지인'과 '타인'으로 나눠 체계적인 연구를 시도하였다. '지인'은 '●'로 표시하고, '타인'은 '○'로 표시한다. 캐릭터 공감에 주목하면서, 본 논문에서는 에릭슨(Erik H Erikson) 성격 발달 8단계 이론을 통해 캐릭터 자아성숙도의 변화를 설명한다. 8단계 이론을 종합적으로 정리하고, 애니메이션 속 캐릭터의 자아성숙도 변화의 구분을 활용해서 세 단계(유년기, 청소년기, 성년기)로 요약한다. 애니메이션<아이 스매시 1>의 캐릭터를 통해 사례분석을 진행하고, 애니메이션 캐릭터 자아성숙도와 공감과의 관계를 알아본다.

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 애니메이션과 캐릭터의 개념

애니메이션(Animation)은 'give life to~(에 생명을 부여하다)', 그리고 라틴어 anima에서 유래한 것으로 '영혼'이라는 뜻이다.<sup>6)</sup> 이것은 애니메이션이 인공적으로 만들어진 가상세계라는 것을 의미한다.

애니메이션 캐릭터는 애니메이터가 만들어낸 것으로, 애니메이션 이야기 전개에 따라 출현하는데 현실 생활 중의 사람과는 좀 다른 특징이 있다. 캐릭터는 사람의 성격이나 특징, 개성을 말하는 단어로써, 그 뜻하는 의미의 범위가 매우 넓다. 시와 연극을 포함한 모든 창작물 안에서의 배역을 가리키며, 그 영상물의 등장인물을 말한다. 캐릭터는 독특한 외형적 특성에 다른 캐

릭터들과의 관계, 그리고 성격과 특징이라는 필연적 요소들을 가지고 있다.<sup>7)</sup> 캐릭터 간의 기초개념 고찰을 통해, 자아성숙도와 공감이론도 애니메이션에서 캐릭터 연구의 요소로서 체계적으로 연구를 진행할 수 있다. 본 논문은 주요 연구대상은 애니메이션 캐릭터의 공감이다. 캐릭터의 자아성숙도 및 캐릭터 간의 공감은 애니메이션 서사를 통해서 나타낼 수 있다. 스토리에서 캐릭터가 직면한 위기상황은 애니메이션의 시간의 변화에 따라 바뀌기 때문에 캐릭터의 성장변화도 역시 애니메이션의 시간의 변화에 따라 변할 수 있다. 캐릭터는 동작, 표정, 언어 등 외적인 표현을 통해 캐릭터의 내면적인 감정변화를 표현해 낼 수 있다.

### 2-2. 자아성숙도

이성숙도에 대한 것은 이미 많은 이론과 연구의 언급되어 왔다. 생물학자들은 생물의 신체변화를 성숙판단의 증거라고 생각하였고, 사회학자와 심리학자는 개인과 사회의 관계, 심리적 성숙도 및 정신 건강의 발달을 더 중시하였다. 자아성숙도는 심리성숙도 개념의 중요한 구성 요소로서, 애니메이션 속 캐릭터의 성숙도에 관한 연구는 주로 애니메이션 스토리를 바탕으로 한 캐릭터의 성장변화를 연구하는 것이다. 캐릭터 방어행위에 대한 연구를 통해 이야기가 전개됨에 따라 캐릭터는 미성숙 방어에 대한 사용횟수가 감소하는데 이런 점에서 캐릭터 심리성숙도가 변했다는 것을 알 수 있다.<sup>8)</sup> 본 논문은 Erikson의 사회심리 발달단계 이론을 이용하여 애니메이션 캐릭터의 자아성숙도 변화를 연구하였다. Erikson의 이론은 전면적인 심리 이론으로 유아기를 거쳐 성년 후반까지 8단계로 나눈 이론이다. 이 이론은 개인을 삶을 8단계로 나누었는데 생물학과 사회문화 역량을 결정하는 기능이 있다. Erikson의 심리 사회 발달 이론의 특징은, 각 발달단계에서 특유의 목적·관심사·성취·위험성을 동시에 갖는데, 개인은 각 발달단계에서 위기 혹은 심리적인 문제에 직면하게 된다.<sup>9)</sup> 각 단계의 특징은 두 가지 이상의 충돌 역량의 사회 심리적 위기이다. 만약, 한 사람이 이런 역량들을

5) Michael Slote, *The Ethics of care and empathy*, Routledge, 2007, p.17.

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

7) 이영미, 유아 교육 애니메이션의 캐릭터 스토리텔링 구조에 관한 연구 : EBS 유아 교육 애니메이션을 중심으로, 세종대학교, 박사논문, 2012, p.21.

8) 오의유, 중국 애니메이션 나타지마동강세 (Nezha)의 캐릭터에 나타나는 방어기제의 성숙도변화분석, 동명대학교, 한국디자인리서치학회Vol.5, 2020, pp.179-187.

9) 노은영, Erikson이론에 근거한 자아성장프로그램 개발 및 효과 분석, 목포대학교, 박사논문, 2014, p.12.

조화시키는 데 성공한다면 그에 걸맞은 미덕을 갖출 수 있다. 이런 위기는 애니메이션에서 캐릭터들이 각 단계마다 직면하는 발달과업 및 위기와 비슷하다. 캐릭터는 스토리 시간대 내의 각 위기를 극복하고 성장한다. 캐릭터가 위기를 극복하는 행동결과 판단에서, 순조로운 발달특징과 순조롭지 않은 발달장애특징은 캐릭터가 처한 심리 발달단계를 나타낼 수 있다. 애니메이션에서 동일 캐릭터의 시간대별 심리적 발달단계의 변화에 따라 캐릭터 자아성숙도의 변화를 충분히 판단할 수 있다.

Erikson의 사회심리 발달 단계의 활용 예시를 아래의 [표1]에 정리하였다.

[표1] Erikson의 사회심리 발달단계(자아발달론)

| Erik Erikson 사회심리 발달단계 이론 |                 |               |                                      |                                    |
|---------------------------|-----------------|---------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| 단계                        | 연령              | 발달 과업과 위기     | 순조로운 발달의 특징                          | 발달장애자 특징                           |
| 1                         | 0 - 1 (영아기)     | 신 임과 불신임      | 사람을 신뢰하고 안정감이 있음.                    | 새로운 환경에 직면하면 초조해 함                 |
| 2                         | 1 - 3 (유아기)     | 자주 독 줄음 과 의심  | 사회행위 필요에 따라 목적성 행위를 표현할 수 있음         | 자신감이 없고 행동이 소심하다                   |
| 3                         | 4 - 5 (미취학 아동기) | 진취성과 죄책감      | 진취성 및 호기심, 목적 있는 행동, 책임감을 느끼기 시작함.   | 두려움과 움츠림, 자아가 치관 부족                |
| 4                         | 6 - 11 (취학 아동기) | 근면함과 열등감      | 배우고 일하고 사람을 대하는 기본 능력을 가지고 있음.       | 생활기본 능력 부족, 배감 충만                  |
| 5                         | 12-20 (청소년기)    | 자아정체성과 역할 혼란  | 뚜렷한 자아관념과 자아추구의 방향이 있음.              | 생활의 목적이나 방향감이 없음, 자주 방향함.          |
| 6                         | 20-35 (성년 초기)   | 친밀함과 외로움      | 사람과 함께 있을 때, 친밀감을 느낌.                | 사회로부터 고립되어 외로움을 느낌.                |
| 7                         | 36-65 (성년 중기)   | 사랑 관심 과 퇴폐 침체 | 가족을 사랑하고 사회를 배려하며, 책임감과 경의감을 가지고 있음. | 다른 사람의 생활과 사회에 무관심하고, 생활의 의의가 부족함. |
| 8                         | 66 이상 (성년 말기)   | 완전무결과 비관 및 낙담 | 하고 싶은 것들을 하며 만년을 편안히 보냄.             | 지난 일을 후회하며, 늙어치고, 생활능력이 없음.        |

## 2-3. 공감

공감이란 타인이 겪고 있는 것을 이해하거나 느끼는 능력이다. 즉, 자신을 타인의 입장에 두는 능력을 말한다.<sup>10)</sup> 공감은 타인의 의견을 지지하고 타인을 귀하게 여기는 수단으로 도덕과 친사회적 행위로 가는 이정표 역할을 한다. 공감은 태어날 때부터 가지고 있는 선천적인 특징도 있고, 후천적인 학습으로도 배울 수 있는데 다루는 심리 가공과정의 차이에 따라, 크게 정서공감(emotional empathy)과 인지 공감(cognitive empathy)으로 나눌 수 있다.<sup>11)</sup>

정서공감은 다른 사람이 처한 상황이나 조건으로 인해 자신의 정서가 각성되는 것인데, 이것은 정서적 공명, 정서적 감염, 개인적 고통, 공감적 관심, 동정 등으로 표현된다. 인지 공감은 자아인지의 바탕 하에, 다른 사람이 처한 상황에 대한 판단, 추측, 식별, 판단, 상상 등을 진행하는 것을 가리킨다. 이것은 정확한 공감, 예언적 공감, 반성적 공감 등으로 표현되기도 하며. 사람들이 자신의 경험을 내, 외적으로 탐색하고, 새로운 의미를 창조하도록 돕는 각기 다른 측면들을 포함하는 복합적인 과정을 말한다.<sup>12)</sup> 공감을 연구하는 심리학자 다니엘(C. Daniel Batson)은 비록 공감에 대한 정의는 다르지만, 보편적으로 대다수의 사람들이 공감은 우리가 타인이 느끼는 것을 체험하고 이해하며, 적당한 세심함과 배려로 대응하는 과정이라고 주장하였다.<sup>13)</sup> 그리고 공감을 애니메이션에 대입해 다른 캐릭터에 대한 일종의 심리감정 체험으로 이해하였다.

실제생활에서, 사람과의 교제를 뜻하는 공감은 '대인 공감'이라는 개념으로 불린다.<sup>14)</sup> 즉, 공감은 사람끼리 서로 교류 시에 느끼는 느낌이라고 할 수 있다. 이것은 역지사지의 능력을 통해 서로 다른 집단과 문화를 이해하는 일종의 사회 공감이다. 이러한 문화적 체험과

10) Bellet PS, Maloney MJ, The Importance of Empathy as an Interviewing Skill in Medicine, JAMA, 1991, pp.1831-1832.

11) Zaki J, Ochsner K N, Ochsner K, The neuroscience of empathy: Progress, pitfalls and promise, Nat Neurosci, 2012, pp.675-680.

12) 조효진, 공감능력과 이타성향 간의 관련성 연구, 이화여자 대학교, 석사논문, 2006, p.12.

13) Jean Decety, William John Ickes, The social neuroscience of empathy Cambridge (MA), London : The MIT Press, 2011, p.5.

14) Alexandra Main, Eric A. Walle, Carmen Kho, The Interpersonal Functions of Empathy: A Relational Perspective, Psychology Emotion Review, Vol.9 No.4, 2017, pp.358-366.

경험의 성장, 그리고 역사사지 능력의 배양은 모두 인지발달의 주요 표현에 속한다.<sup>15)</sup> 그래서 이 개념을 애니메이션에 도입하면 캐릭터의 자아성숙도 변화도 다른 캐릭터에 대한 캐릭터의 공감변화에도 영향을 미칠 수 있음을 알 수 있다.

공감이란 인간을 한데 묶는 접착제와 같은 역할을 하고, 사람을 함께 협력하게 하는 효과가 있다. 그러므로 사람들이 타인에 대해 공감할 때, 타인의 구체적인 속성은 타인과의 감정적인 사회적 거리를 나타낸다. 정서적 사회적 거리이론에서는 사회적 거리에 대한 사람들의 일반적인 시각은 감정이라고 말한다.<sup>16)</sup> 사교적 거리는 감정적 거리, 즉 한 그룹에서 다른 그룹에 대한 공감의 정도이다. 개인은 타인이 누구 인지에 따라 각기 다른 친밀도, 신뢰도 및 신념도가 나타나며, 개인의 감정변화를 나타낸다. 그래서 이 관점을 애니메이션에 도입하면, 한 캐릭터가 다른 캐릭터에 대해 공감할 때, 역시 그 캐릭터와 다른 캐릭터의 감정적인 사회적 거리가 각기 다른 감정변화를 겪기 때문이라는 것을 발견하게 된다. 캐릭터 관계의 멀고 가까움은 사람이 선천적으로 가지고 있는 가까운 사이를 중시하는 편파성(partiality)에 의해 결정되는데, 이것은 공감을 바탕으로 한 행위로서, 시공간에서나 혈연상으로 더 가까운 사람이나 일을 중시하며, 그들에 대해 더 많은 관심과 사랑을 쏟는 것을 말한다.<sup>17)</sup> 공감이 있으면 타인의 불리한 상황에 관심을 갖게 되고, 자신도 모르게 정서가 반영되며, 인지를 통해 추측하고, 상상하며, 자신이 어떻게 해야 할지를 판단하게 된다.

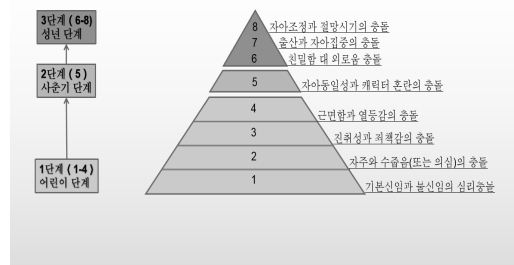
### 3. 캐릭터 성숙도와 공감각적 관계

#### 3-1. 캐릭터 자아성숙도 요소

현실생활에서 인간의 성장과 성숙은 먼저 생물학적인 신체변화가 나타난다. 많은 애니메이션에서 캐릭터들도 신체적으로 변화한다는 설정이 있으며, 본 논문의 주요 연구대상은 캐릭터 자아성숙도의 심리와 정신 양면의 성장 및 변화이다. 캐릭터의 자아성숙도 변화는 일종의 상대적 개념이다. 자아성숙도의 발달변화와 생

물학상의 성숙변화는 같은 단계에 있지 않다고 생각한다. 왜냐하면, 애니메이션에서 어떤 캐릭터는 영화가 방영되면서 신체적으로 변화가 일어나지 않지만, 이 캐릭터의 심리 자아성숙도는 성장하고 성숙해지는 변화를 일으킨다.

캐릭터마다 스토리와 설정과 경험한 사건이 다르므로 3막 구조 원칙에 따라 <아이스 에이지1>을 세 부분으로 나눈다. 캐릭터가 애니메이션 각 단계마다 다른 자아성숙도를 나타내는 것에 대해 연구하였다. 애니메이션 단계별로 같은 한 캐릭터의 자아성숙도를 비교 및 연구하고, 캐릭터의 자아성장 정도를 판단하였다. 그리고 같은 단계에서 캐릭터별로 자아성숙도를 비교 및 연구를 진행하였다. 이에 따라, Erikson의 8단계 이론을 적용하여, 캐릭터 성장과정에 따라 사람이 거치는 심리사회적 8단계의 변천과정을 1-4단계 (어린이 단계), 5단계 (사춘기 단계), 6-8단계 (성년 단계)로 분류하였다. 다음[그림 1]과 같다.



[그림 1] Erikson의 8단계 이론에 근거하여 분류

각 단계는 그 단계에서 수행해야 할 과업이 있고, 전 단계 위에 세워져 있으며, 이 8단계는 서로 긴밀하게 연결되어 있다. 본 논문은 여덟 개의 발달단계를 세 명의 캐릭터 자아성숙도 발달의 점진적인 성숙과정으로 요약하였는데, 여기에는 세 단계가 있다. 첫 번째 단계는 상대적 '유년기 단계'이다. 두 번째 단계는 상대적 '사춘기 단계'이다. 세 번째는 상대적 '성년 단계'이다. 캐릭터들이 이러한 문제에 직면했을 때, 문제 자체가 성공적으로 해결되었거나 해결되지 않은 것을 보면, 캐릭터들이 어느 단계의 성숙도를 갖았는지를 알 수 있다. 캐릭터들이 애니메이션 각 부분에서 겪는 사건들과 응대하는 사건들에 대한 해결 방법의 표현들을 통해 자아성숙도의 변화를 판단할 수 있다. 이 [표2]은 3단계의 발달 과업과 위기이다.

- 15) Bogardus E. S, Measurement of Personal-Group Relations, Sociometry, 1947, pp.306-311.  
 16) Karakayali, Nedim, Social Distance and Affective Orientations, Sociological Forum, Vol.23, 2009, pp.538-562.  
 17) Michael Slote, The Ethics of care and empathy, Routledge, 2007, p.17.

[표2] 캐릭터 3단계의 발달 과정과 위기

| 캐릭터<br>자아성숙도 | 발달 과정과 위기                                                                 |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------|
| 1단계          | 기본신임과 불신임의 심리 충돌,<br>자주와 수줍음(또는 의심)의 충돌,<br>친취성과 죄책감의 충돌,<br>근면함과 열등감의 충돌 |
| 2단계          | 자아 동일성과 캐릭터 혼란의 충돌<br>친밀함대 외로움 충돌,                                        |
| 3단계          | 출산과 자아집중의 충돌,<br>자아조정과 절망시기의 충돌                                           |

### 3-2. 타인에 대해 캐릭터 공감의 체계화

타인에 대한 캐릭터의 공감은 본 논문에서 중점적으로 분석한 내용이다. 먼저, 3막 구조에 근거하여 애니메이션을 단계를 나눈다. 방하시대의 배경에 동물들은 빙하기 때문에 충분히 이주하여 먹이를 찾는다. 인간 아이 한 명으로 인해 세 마리 동물이 한데 모이게 된다. 그들은 각각 매물차지만 착한 맨프리트와 거칠고 무례하고 게으른 시드, 그리고 교활한 디에고이다. 영화는 00:00:00부터 01:00:20까지는 시작단계이다. 버린 인간아이를 만난 배경, 세 마리의 동물이 이야기 전개의 원인이다. 00:25:23부터01:00:20까지는 갈등단계이다. 이야기에서 세 마리의 동물이 각자의 목적을 위해 어린이를 집으로 돌아가도록 도왔다. 이 과정에서 세 동물은 점차 자아를 인식하여 점점 성장하였다. 이 부분은 이야기의 클라이막스 부분이다. 01:00:20부터 01:20:00까지 결말단계이다. 세 마리 동물들이 성공적으로 아이를 호송하여 인간들에게 아이를 돌려 주며, 자아의 성장을 이루었다. 그런 다음, 캐릭터의 공감에 따라 캐릭터를 맨프리트의 공감, 디에고의 공감, 시드의 공감 이 세 그룹으로 나눈다. 그 다음에 애니메이션에서 세 캐릭터 각각의 자아성숙도 변화에 근거하여 판단을 진행하고, 캐릭터의 자아성숙도 변화를 세 단계로 나누어서 분석한다.

마지막으로 애니메이션 스토리의 세 주인공인들이 중심으로 하여 전개한 구체적인 사건들을 분석하였다. 캐릭터 간의 공감을 연구하기 위해, 애니메이션의 세 캐릭터와 이들이 대응하는 공감 대상을 각각 분류하였다. 마이클이 슬레이트(Michael Solted) 연구 결과에 따르면, 공감은 모든 도덕 감정의 기초이며, 편파성과 따뜻한 정서적 속성을 가지고 있다.<sup>18)</sup>애니메이션 스토

리에서 캐릭터와 다른 캐릭터가 상호작용하는 과정에서 상응하는 감정변화가 일어나기 때문에 감정적인 사회적 거리개념과 캐릭터가 타인에 대해 표현하는 감정에 따라, 타인을 두 종류로 나눈다. 즉, 자기와 관계가 가까운 '지인', 자기와 관계가 먼 '타인'으로 나눈다. 아래 [표3]은 캐릭터와 타인의 관계가 보여주는 감정이다.

[표3] 캐릭터와 다른 사람들의 감정 관계

| 지인                      | 타인             |
|-------------------------|----------------|
| 사랑, 친밀감, 동경, 우호, 열성, 배려 | 냉담, 소외, 혐오, 증오 |

캐릭터 자아성숙도 등급변화와 지인과 타인에 나타난 공감에 근거하여 분석 및 연구를 진행한다. 아래[표 4]에서 나타난 바와 같다. 캐릭터가 표현하는 자아성숙도 등급은 숫자로 표현되며, 숫자가 커질수록 성숙도 등급이 높아진다. '지인'은 '●'로 표시하고 '타인'은 '○'로 표시한다. "공감없음"은'㉠'로 표시하고'인지 공감'은 '㉡'로 표시하고'정서공감'은'㉢'로 표시한다.

[표4] 캐릭터와 다른 사람들의 감정 관계

| 캐릭터 이름 |      | 맨프리트 |   |      |   |      |   |
|--------|------|------|---|------|---|------|---|
| 서사 과정  |      | 시작단계 |   | 갈등단계 |   | 결말단계 |   |
| 자아성숙도  |      | 1    |   | 2    |   | 3    |   |
| 공감대상   | 디에고  | ㉠    | ㉡ | ㉢    | ㉣ | ㉤    | ㉥ |
|        | 시드   | ㉠    | ㉡ | ㉢    | ㉣ | ㉤    | ㉥ |
|        | Baby | ㉠    | ㉡ | ㉢    | ㉣ | ㉤    | ㉥ |
| 사냥꾼    |      | ㉠    | ㉡ | ㉢    | ㉣ | ㉤    | ㉥ |

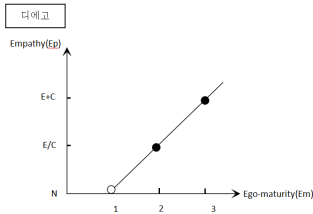
●: 지인, ○: 타인,

㉠: '공감없음', ㉡: 인지 공감, ㉢: 정서공감.

좌표축 횡축은 자기 성숙도 1단계~3단계변화를 대 표한다. 세로축은 공감의 변화를 나타낸다. 'N'는 '공감 없음'을 나타낸다.'E+C'는인지공감과 정서공감 나타낸다. 'E/C'는 인지공감 또는 정서공감 둘 중 하나가 나타낸다. 캐릭터의 성숙도에 따라 공감도도 변하는데 '지인'은 '●'로 표시하고 '타인'은 '○'로 표시한다. 아래 [그림2]은 캐릭터 '맨프리트'와 '디에고'의 자아성숙도와 공감의 관계를 보여준다.

18) Michael Slote, The ethics of care and empathy,

Routledge, 2007, p.5.



좌표 축에서 보면 맨프리트의 자아성숙도가 높아짐에 따라 디에고에 대한 인정도 변화였다. 처음부터 '공감없음'에서 정서공감이나 인지공감으로 성숙도가 높을수록 동정 능력이 강해지는데 디에고가 '타인'에서 '자신'으로 변하게 된다.

## 4. 애니메이션 분석

### 4-1. 애니메이션 <아이스에이지 1>

본 논문은 <아이스 에이지 1>에서 세 주인공인 맨프리트, 디에고, 시드가 애니메이션에서 보여준 스토리를 분석해 세 캐릭터의 자아성숙도 변화를 연구하고, 더 나아가서는 애니메이션에서 캐릭터별 자아성숙도 변화가 캐릭터 공감에 미친 영향에 대해 분석하였다. 아래 [그림3]은 <아이스에이지1>의 포스터이다.



[그림 3] <아이스에이지 1>포스터

### 4-2. 캐릭터 공감 분석

#### 4-2.1 맨프리트의 공감 분석

빙하기 직전까지 맨프리트는 자신의 개인적 소신을 굽히지 않은 채, 대부분의 동물과 함께 집단으로 남쪽으로 이주하지 않고, 스스로의 독자적 행동을 선택하였다. 이 이야기의 최초 설정인 맨프리트의 자아성숙도는

높은 편이지만, 성격이 냉담하고 남들과 어울리지 않는 점을 보면, 맨프리트의 사회적 성숙도는 낮은 것으로 나타난다.

맨프리트의 자아성숙도의 발전변화는 다음과 같다: 시작단계에서 시드를 도와 코뿔소의 위기를 해결해 주었고, 시드는 위험을 피하기 위해 맨프리트와 꾸준히 동행함으로써 자신에게 새로운 과업(위기)을 안겼다. 시드는 게으르고 말이 많았기 때문에 매머드는 시드에 대해 불신임을 표현한다. 맨프리트의 불신임 감정도 인류의 아이와 호랑이 디에고에 대한 태도에서도 나타났다. 이 때, 맨프리트 기본신임과 불신임의 마음이 충돌하는 상태에 처하는데, 이것은 캐릭터 자아성숙도 1단계이다. 갈등단계, 맨프리트가 자신의 이동 과업과 함께 시드와 함께 인간 어린이들을 보살펴야 했다. 맨프리트가 디에고의 도움을 받을 때, 디에고가 아이에게 주는 잠재적 위협도 경계해야 했다. 이때, 맨프리트는 자아동일성과 캐릭터 혼란의 충돌 속에 처하게 된다. 이것은 캐릭터 자아성숙도 2단계이다. 결말단계, 맨프리트는 자신의 신세를 밝히면서 디에고의 음모를 알게 되고, 맨프리트는 책임감과 정의감을 드러낸다. 맨프리트 이 때의 발달과업과 위기는 주로 친밀함과 고독의 충돌이고, 출산과 자아관심의 충돌이다. 이것은 캐릭터 자아성숙도 3단계이다.

그 감정의 사회적 거리의 발전변화는 다음과 같다: 1단계, 맨프리트가 보여준 감정은 냉담했다. 다른 캐릭터들은 이 때의 맨프리트로 말하자면, 모두 '타인'이다. 2단계에서는 맨프리트가 인간 아이에 대한 사랑과 배려를 보여주면서, 시드와 디에고에 대해 우호적인 감정을 나타낸다. 이 때 시드와 디에고, 그리고 인간 아이는 맨프리트의 관점에서는 '자신'에 속한다. 3단계에서 맨프리트는 디에고에게 우호적인 감정을 나타냈고, 인간 아이에 대한 사랑도 책임감 있게 나타냈고, 시드에 우호적인 감정을 나타냈다. 그래서 이 때, 시드와 디에고, 그리고 어린이는 맨프리트의 관점에서는 '자신'이다. 사냥꾼은 맨프리트 입장에서 얘기하자면, 같은 종족도 아니고, 같은 종류의 경험도 없으며, 심지어 도덕적 관념도 같지 않다. 사냥꾼에 대해서는 냉담한 감정을 나타내기 때문에 이 때, 인간 사냥꾼은 맨프리트의 관점에서는 '타인'에 속한다.

그 공감의 발전변화는 다음과 같다: 맨프리트는 밤에 잘 때, 자기만 잘 자면 된다는 생각으로 잔다. 밖에 우박이 내려도 시드가 고생을 하든지 말든지 상관하지 않는다. 설령, 시드가 우박에 맞아도 아무 반응이 없다. 엄마를 잃은 인간 아이를 보고도 모른 채 하고 고개를

돌리고 갈 길을 간다. 호랑이 디에고는 육식 동물이라 잠재적 위협으로 간주한다. 매프리드는 1단계 에서 시드와 디에고, 그리고 인간 아이에 대해 공감을 나타내지 않았다. 이러한 감정이 고조되면서 매프리드는 정서적으로 다른 캐릭터에 친밀감을 갖게 되는데, 이것은 정서적 공감의 표현이다. 매프리드가 동굴 안의 벽화를 보고 가족이 인간 사냥꾼에게 죽임을 당했던 기억을 떠올리며 인간 사냥꾼에 대해 냉담과 혐오감을 표현한다. 이 때, 추억에 대한 표현을 통해, 이후에 매프리드가 인간 아이에 대해 행하는 배려는 과거 경험에서 비롯된 인지 공감으로 인해서 발생한다. 매프리드는 시드가 코뿔소의 추적에 직면했을 때, 시드에 대해 공감을 나타냈다. 매프리드는 아침에 잠에서 깨어나 어린이가 보이지 않자, 그의 안위를 걱정하는 모습을 보였는데, 이것은 매프리드가 인간 아이에 대해 공감이 있다는 것이다. 이때, 아기의 위험에 대한 예측과 추측은 인지 공감이다. 디에고가 마그마에 빠질 위험에 처했을 때 매프리드는 디에고를 구하기 위해 스스로 위험에 빠뜨리는 등 디 고에 대한 공감을 보여준다. 망설임 없이 남을 돕는 행위는 공감에서 최상급인 이타적 행위이다. 이때는 인지적 공감이며, 매프리드가 이미 디에고를 자신의 '지인'으로 여기고 있음을 잘 보여준다. 책임감과 정의감의 발생은 이전의 공감을 바탕으로 발생한 도덕적 감정의 증가이다. 공감을 정서적 동기의 행위로 삼아 도덕적 맥락에서의 편파성을 나타내며, 시공간적으로 더 가까운 사람과의 일을 더 중시한다. 디에고가 매프리드를 도울 때는 자신의 안위를 돌보지 않고, 심각한 부상(명백한 이타적 도움 행위)을 당한다. 매프리드는 디에고에 공감이다. 또 자신과 시드가 마지막 단계에서 인간 사냥꾼에게 생명을 건 아기를 돌려준 것은 인간 어린이와 사냥꾼에 대한 매프리드의 이해를 보여주었다. 이 순간 공감이 있다. 이때, 인지 공감과 정서공감이 모두 존재하고, 게다가 이전의 공동경험 때문에 공감은 더욱 강해진다. 아래[표5]은 캐릭터 매프리드의 공감변화이다.

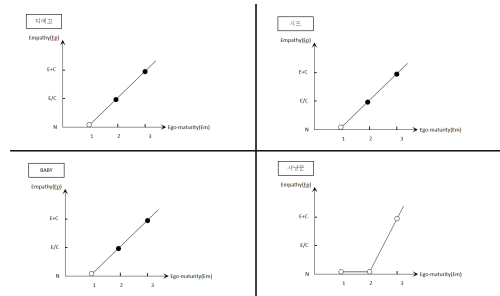
[표5] 캐릭터 매프리드의 공감

| 캐릭터 이름 | 매프리드 |      |       |       |  |  |
|--------|------|------|-------|-------|--|--|
|        | 시작단계 | 갈등단계 | 결말단계  |       |  |  |
| 자아성숙도  | 1    | 2    | 3     |       |  |  |
| 공      | 디에고  | ㉠ ○  | ㉡/㉢ ● | ㉣+㉤ ● |  |  |
| 감      | 시드   | ㉠ ○  | ㉡/㉢ ● | ㉣+㉤ ● |  |  |
| 대      | Baby | ㉠ ○  | ㉡/㉢ ● | ㉣+㉤ ● |  |  |
| 상      | 사냥꾼  | ㉠ ○  | ㉠ ○   | ㉣+㉤ ○ |  |  |

●: 지인, ○: 타인,

㉠: '공감없음', ㉡: 인지 공감, ㉢: 정서공감.

아래 [그림4]은 캐릭터 '매프리드'가 다른 캐릭터의 자아성숙도와 공감각에 대한 관계를 보여준다.



[그림 4] '매프리드'가 다른 캐릭터의 자아성숙도와 공감각에 대한 관계

위 그림에서 알아보면Manfred 다른 캐릭터와 어울림으로써 고립자아에서 타인과 화합하기까지 성숙도가 끊임없이 높아지고 공감 능력도 끊임없이 증강되었다. 그리고 점점 다른 사람들을 '지인'으로 보게 되었다.

#### 4-2.2 디에고의 공감 분석

육식 동물인 디에고는 자기 민족의 이익을 위해, 인간의 아이를 먹기로 삼으려고 사냥을 계획했지만 결국 아이를 보호하는 것을 선택하고 자아의 성장을 완성했다. 이야기의 최초 설정에서 디에고는 육식 동물로써 성숙하고 강하며, 동족에 대한 사회성과 동족 편파성을 보여준다.

디에고의 자아성숙도 발전변화는 다음과 같다: 시작 단계, 디에고는 자기 무리의 믿음에 맞춰 인간 아이를 포획해야 하는 과업을 맡은 애니메이션 서사 속의 악역 이었고, 인간 아이를 생포하여 데려오는 것이 디에고의 과업이었다, 이 때, 디에고는 기본적 믿음과 불신임이 충돌하는 상황에 처하게 되는데, 이 때가 캐릭터 자아 성숙도 1단계이다. 갈등단계에서의 디에고는 매프리드와 시드를 속이는 과정에서, 자신의 과업을 완수해야 하는 상황과, 매프리드와 시드의 신뢰와 도움을 받는 상황 및 천진하고 사랑스러운 인간 아이를 대하면서, 디에고는 감정변화를 느끼게 되고, 잠시 자신의 과업을 망각하게 된다. 이 순간, 디에고는 자기동일성과 캐릭터

혼돈의 충동에 빠지게 된다. 이것은 캐릭터 자아성숙도 2단계이다. 결말단계, 디에고가 매프리드와 시드에게 자신의 과업을 고백하였고, 또한, 매프리드와 시드가 위험에서 벗어나도록 돕기 위해 많은 책임감과 정의감을 보여주고 있다. 이것은 자아성숙도 3단계이다.

그 감정의 사회적 거리의 발전변화는 다음과 같다: 디에고는 인간아이를 찾기 위해 처음 만난 매프리드 및 시드와 충돌했고, 충동을 무력으로 해결하려다 실패하자 디에고는 매프리드와 시드를 속여서 인간 아이를 획득하려고 하였다. 이 때, 디에고가 매프리드와 시드, 그리고 인간 아이에 대한 감정은 냉담과 혐오이다. 디에고로 말하자면, 매프리드와 시드, 그리고 인간 아이는 '타인'이다. 그러나 디에고의 종족은 디에고 입장에서는 '지인'이 된다. 반면에, 디에고가 매프리드와 시드, 그리고 인간 아이를 상대로 무력과 속임수를 동원해 포획을 시도하는 순간, '타인'에 대한 디에고의 무감각이 나타난다. 2단계에서 디에고는 매프리드와 시드가 자신에게 우호적인 감정을 느끼고, 인간 아이들에 대한 배려와 사랑을 나타내고 있음을 충분히 느끼게 된다. 그러면서 그는 종족에게 자신에 대한 과업을 수행하며 매프리드와 시드를 계속 속였다. 이때만 해도 매프리드와 시드, 인간 아이는 디에고에게는 '타인'이지만, 그의 종족은 디에고에게는 '지인'이다. 3단계에서 디에고는 매프리드와 시드에 대한 우호적인 감정, 인간 아이들에 대한 책임감과 사랑, 그리고 매프리드 및 시드와 함께 동족에 대한 반 포위를 형성해 호랑이 무리에 대한 디에고의 냉담함과 혐오감을 드러낸다. 이때, 매프리드와 시드, 그리고 인간 아이는 디에고입장에선 '지인'이라 말할 수 있고, 그의 종족은 디에고 입장에서 '타인'이 된다.

그 공감의 발전변화는 다음과 같다: 디에고는 동족인 다른 호랑이가 방하시기에 접어들어 먹이가 없는 불행을 당하자 추적 작전에 협조하는 등 '지인'에 대한 디에고의 공감을 볼 수 있다. 아이의 귀여움으로 인해 발생하여 자신도 모르게 변해가는 즐거운 정서적 변화는 정서적 공감이며, 아이와 친숙해짐을 통해 아이에 대한 사랑과 관심이 높아지면서 점차적으로 인지 공감으로 바뀌게 된다. 그러나 디에고는 매프리드와 시드, 인간 아이가 위험할 때 도움과 배려를 보여줘 타인에 대한 공감을 드러냈다. 이때 스토리 시작단계의 공동된 경험이 증가함으로 인해, 가까이에 있는 대상과 친밀도가 점차적으로 높아지면서 디에고는 점차적으로 '가까이에 있는 대상을 중시하고 멀리 있는 대상을 소홀히 하기' 시작한다. 동족 이외의 대상에게 더 많은 관심을 보이고 도움을 주는데 이것은 인지 공감이고, '편파성'을 나타낸 것이다. 동족이 보낸 독육장에 대한 짜증 섞

인 감정적 반응은 디에고의 '지인'을 향한 공감이 점차적으로 변화하고 있음을 나타냈다.

디에고가 매프리드와 시드가 종족의 포위망에 들어가기 전, 자신의 신분을 고백하고, 이들을 해치려 했다는 사실을 토로하는 디에고는 '지인'에게 공감하고 있음을 보여준다. 이것은 인지 공감으로 발생하는 이타적 행위이다. 그러나 디에고가 동족에 대해 직접 공격하지 않고 평화적으로 상대를 달래려는 시도는 '타인'을 향한 공감이 있음을 보여준다. 이 공감은 위험을 무릅쓰고라도 자신의 '지인'을 보호하겠다는 헌신적인 행보에 바탕을 둔 인지 공감의 표현이다. 아래[표6]은 캐릭터 디에고의 공감변화이다.

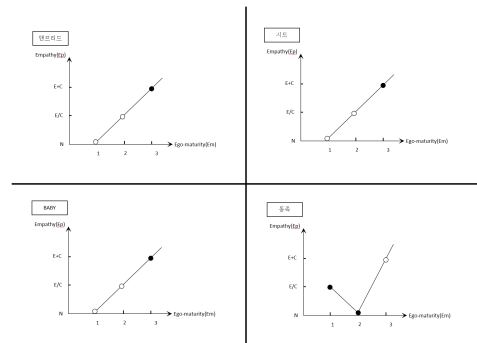
[표6] 캐릭터 디에고의 공감

| 캐릭터 이름 |      | 디에고   |      |       |     |       |     |
|--------|------|-------|------|-------|-----|-------|-----|
| 서사 과정  |      | 시작단계  | 갈등단계 | 결말단계  |     |       |     |
| 자아성숙도  |      | 1     | 2    | 3     |     |       |     |
| 공      | 매프리드 | (N)   | (O)  | (E/C) | (T) | (E+C) | (●) |
|        | 시드   | (N)   | (O)  | (E/C) | (T) | (E+C) | (●) |
| 대      | Baby | (N)   | (O)  | (E/C) | (T) | (E+C) | (●) |
|        | 동족   | (C/E) | (●)  | (N)   | (A) | (E+C) | (O) |

●: 지인, ○: 타인,

(N): '공감없음', (C): 인지 공감, (E): 정서공감.

아래 [그림5]은 캐릭터 '디에고'가 다른 캐릭터의 자아성숙도와 공감각에 대한 관계를 보여준다.



[그림 5] '디에고'가 다른 캐릭터의 자아성숙도와 공감각에 대한 관계

위 그림에서 알아보면 디에고는 다른 캐릭터들과 있을 때 가식적, 교활함부터 친구로 보는 것까지 성숙도

가 높아지고 공감 능력도 커졌다. 그리고 점점 다른 사람들을 '지인'으로 보게 되었다. 동족은 새로운 '지인'에 대한 가해로 인해 다른 사람으로 치부되고, 공감하는 능력도 성숙도에 따라 변했다.

#### 4-2.3 시드의 공감 분석

하게 되었고, 코뿔소의 위협을 피하기 위해 맨프리를 사귀었다. 이야기의 최초 설정에서 시드는 정서시드는 게으르고 무모한 성격 때문에 코뿔소에게 잘못을 적으로 불안정하고, 독립성이 부족하며, 능력이 약해 자신을 보호할 수 없고 성숙도가 낮다.

시드의 자아성숙도의 발전변화는 다음과 같다: 시작 단계와 갈등단계, 시드는 직면한 위협을 처리할 수 없었다. 디에고와 맨프리를, 그리고 인간 아이의 등장으로 시드는 인간 아이의 귀가를 돕게 되고, 맨프리와 힘을 합하고 디에고를 막는 것이 시드의 과업(위기)가 되었다. 이것은 시드 자신의 믿음과 희망, 그리고 자신의 자주능력에 대한 염원이었다. 그래서 이 두 단계에서 시드는 기본 신임과 불신임의 심리충돌 및 자주와 수줍음(혹은 의심)의 심리충돌에 처하게 된다. 이것은 캐릭터 자아성숙도 1-2단계이다. 결말단계, 시드는 여러 차례 위협을 겪었고, 맨프리의 신상과 디에고의 진실을 알게 되면서 인간 아이의 귀환을 돕기 위해 더 많은 책임감과 정의감을 드러냈다. 따라서 캐릭터 발달 과업과 위기는 주로 친밀함과 외로움의 충돌이며, 출산과 자아관심의 충돌이다. 이것은 캐릭터 자아성숙도 3 단계이다.

그 감정의 사회적 거리의 발전변화는 다음과 같다:시드가 인간 아이의 귀가를 돕기 위해 맨프리를 만나고 함께 이 과업을 수행하도록 권유하고, 디에고를 만나면서 충분한 불신을 나타내는 것을 보면, 시드가 맨프리와 인간아이에게 보여준 감정이 열정과 우호, 사랑하는 마음이었었고, 이때 맨프리와 인간 아이는 시드에게 '지인'이었고, 시드는 디에고가 자신과 인간아이들에게 상처를 입히는 것에 대비하여 디에고를 경계하였다. 이 순간 시드의 입장에서 디에고는 '타인'이다. 시드는 디에고의 도움이나 디에고와 단둘이 지낼 때도 디에고를 믿지 않고 맨프리를 믿는 등, 디에고를 타인으로 생각하고 '타인'에 대해 공감하지 않음을 나타냈다. 3단계에서 시드는 맨프리를, 디에고에 대해 우호적인 감정을 표현하고, 인간 아이에 대한 책임감과 사랑을 표현하며, 시드는 맨프리와 디에고와 힘을 합쳐 함께 가상 연기를 펼치며 호랑이들의 설계한 덫으로 속인다. 이 때 맨프리와 디에고, 그리고 인간 아이는 시드의 입장에서 '지

인'이다. 그러나 시드가 맨프리의 신상을 알게 된 후, 인간 사냥꾼들은 시드의 입장에서 '타인'으로 변하였다. 시드는 디에고의 부상 이후, 슬픔의 정을 표시하며 '지인'에 대한 고마움을 드러냈다.

그 공감의 발전변화는 다음과 같다: 아이들을 돕기로 한 결정은 작은 연민과 사랑으로 인한 것이고, 사랑이 빛어낸 정서적 공감 때문이다. 시드는 맨프리와 인간 아이에 대해 명확한 도움행위를 나타내었는데 이것은 시드가 맨프리와 인간 아이를 '지인'으로 생각하고 공감하는 것을 알 수 있다. 시드의 공감변화도 아이를 사랑하는 최초의 정서적 공감이 자신을 희생하여 돕는 인지적 공감으로 변한 것이다. 이야기 끝부분에서 시드가 사냥꾼의 위협을 알고도 맨프리와 함께 인간 아이를 인간 사냥꾼에게 돌려준 것은 '타인(어린이)'에 대한 시드의 공감이 있음을 보여준다. 아래[표]는 캐릭터 시드의 공감변화이다.

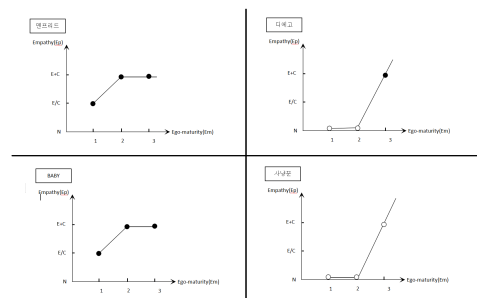
[표] 캐릭터 시드의 공감

| 캐릭터 이름 | 시드    |       |           |         |  |  |
|--------|-------|-------|-----------|---------|--|--|
|        | 서사 과정 | 시작단계  | 갈등단계      | 결말단계    |  |  |
| 자아성숙도  |       | 1     | 2         | 3       |  |  |
| 공      | 맨프리를  | (E) ● | (E+C) (A) | (E+C) ● |  |  |
|        | 디에고   | (N) ○ | (N) (T)   | (E+C) ● |  |  |
| 대      | Baby  | (E) ● | (E+C) (A) | (E+C) ● |  |  |
|        | 사냥꾼   | (N) ○ | (N) (T)   | (E+C) ○ |  |  |

●: 지인, ○: 타인,

(N): '공감없음', (C): 인지 공감, (E): 정서공감.

아래 [그림6]은 캐릭터 '시드'가 다른 캐릭터의 자아성숙도와 공감각에 대한 관계를 보여준다.



[그림 6] '시드'가 다른 캐릭터의 자아성숙도와 공감각에 대한 관계

위 그림에서 알아보면 시드는 다른 캐릭터들과 함께 있는 가운데 성숙도가 높아지면서 공감능력 더욱 강해졌다.

### 4-3. 분석결과

〈아이스 에이지 1〉속 캐릭터의 공감 분석을 통해, 타인에 대한 캐릭터의 공감효과는 캐릭터의 자아성숙도가 결정한다는 것을 알 수 있다. 분석과 대비를 거쳐 애니메이션에서 이 세 그룹의 캐릭터 공감의 변화를 각각 세 부분으로 나눈다. 제1조는 매프리드의 공감이다. 자아성숙도 1단계에서 매프리드는 '자인'이 없고 '타인'에 대한 공감도 없다. 2단계에서 매프리드가 '자인'에 대해 공감하고, 처음시작의 정서적 공감에서 나중에는 비교적 많은 부분에서 인지 공감으로 변한다. '타인'에 대해서는 공감이 없다. 3단계에서, 매프리드가 '자인'에 대한 공감을 표현하고, '타인'에 대해서도 공감을 표현한다. 이것은 인지 공감으로 발생하는 이타적 행위이다. 제2조는 디에고의 공감이다. 자아성숙도 1단계에서 디에고는 '자인'에 대해 공감을 나타내고, '타인'에 대해서는 공감을 나타내지 않는다. 2단계에서 디에고는 '자인'에 대해 공감이 없었으나 '타인'에 대해서는 공감을 표현하였다. 3단계에서 디에고는 '자인'에 대해 공감을 표현하고, '타인'에 대해서도 공감을 표현하였다. 공감은 최초에는 정서적 공감이 비교적 많고, 스토리의 마지막 부분에서는 인지 공감이 많아지면서 이타적인 행동을 보이게 된다. 제3조는 시드의 공감이다. 자아성숙도 1단계에서 디에고는 '자인'에 대해 공감을 나타냈고, '타인'에 대해서도 공감을 표현했다. 2-3단계시드의 공감변화는 기타 다른 두 조와 기본적으로 똑같다.

## 5. 결론

본 논문은 〈아이스 에이지 1〉에서 세 동물의 이야기에서 표현되는 자아성숙도의 변화를 통해 캐릭터 간의 공감을 분석한다. 캐릭터의 자아성숙도, 공감과 감정의 사회적 거리를 이론적 배경으로 하여, 애니메이션 캐릭터의 자아성숙도 개념을 정립하고, 타인에 대한 캐릭터 공감 사이의 변화를 체계적으로 분석하여, 새로운 일부 체계를 발견한다. 사례분석을 〈아이스에이지1〉을 통해서 다음과 같은 결론을 얻었다: 캐릭터의 자아성숙도는 상대적 개념으로서 캐릭터 자아성숙도가 높아지고 타인에 대한 공감의 범위도 달라진다. 공감의 유형은

성숙도가 높아짐에 따라, '공감없음'에서 정서공감으로 변하고, 최종적으로 더 많은 인지 공감으로 변하며, 더 많은 도움과 이타적 행위가 생겨난다. 공감의 범위가 지인에서 타인으로 넓어지면서 캐릭터와 지인과 타인의 관계가 바뀐다. 이런 결과를 바탕으로 앞으로 애니메이션 서사정보와 공감변화 간의 관계도 계속 연구할 예정이다.

## 참고문헌

1. 이영미, 유아 교육 애니메이션의 캐릭터 스토리텔링 구조에 관한 연구 :EBS 유아 교육 애니메이션을 중심으로, 세종대학교, 박사논문, 2012
2. 오의유, 김지홍, 중국 애니메이션 나타지마동강세(Nezha)의 캐릭터에 나타나는 방어기제의 성숙도변화분석, 동명대학교 박사학위 논문, 2020
3. 노은영, Erikson이론에 근거한 자아성장프로그램 개발 및 효과 분석, 목포대학교, 박사 논문, 2014
4. 조효진, 공감능력 과 이타성향간의 관련성 연구, 이화 여자 대학교, 석사논문, 2006
5. 강민우, 디즈니 애니메이션에 나타난 캐릭터 유형 및 특징 분석- 프로브의 일곱 가지 등장인물 유형 에 따라서, 세종대학교, 석사논문, 2004
6. Paul Wells, Understanding Animation, Psychology Press, 1998, pp.1-3.
7. Bellet PS, Maloney MJ, The Importance of Empathy as an Interviewing Skill in Medicine, JAMA, 1991
8. Jean Decety, William John Ickes, The social neuroscience of empathy Cambridge (MA), London : The MIT Press, 2011
9. Bogardus, E. S, Measurement of Personal-Group Relations, Sociometry, 1947

10. Karakayali, Nedim, Social Distance and Affective Orientations, Sociological Forum, vol. 23, n.3, 1947, pp.538-562.
11. Alexandra Main, Eric A. Walle, Carmen Kho, The Interpersonal Functions of

Empathy: A Relational Perspective ,  
Psychology Emotion Review, Vol.9 No.4,  
2017

12. <https://movie.naver.com/>