



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2023년 8월
석사학위 논문

의미 생성 행로를 통한 만화 스토리텔링 연구

- 도라에몽 분석을 중심으로 -

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

김 태 민

의미 생성 행로를 통한 만화 스토리텔링 연구

- 도라에몽 분석을 중심으로 -

A Study on Comics Storytelling
by Generative Trajectory of Signification

2023년 8월 25일

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

김 태 민

의미 생성 행로를 통한 만화 스토리텔링 연구

- 도라에몽 분석을 중심으로 -

지도 교수 양 세 혁

이 논문을 만화애니메이션학 석사학위신청
논문으로 제출함

2023년 4월

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

김 태 민

김태민의 석사학위논문을 인준함

| | | |
|-----|----------|-----------|
| 위원장 | 조선대학교 교수 | 황 중 환 (인) |
| 위 원 | 조선대학교 교수 | 양 세 혁 (인) |
| 위 원 | 조선대학교 교수 | 박 경 표 (인) |

2023년 5월

조선대학교 대학원

ABSTRACT

| | |
|----------------------------------|----|
| 제1장 . 서론..... | 1 |
| 제1절 . 연구 배경과 목적..... | 1 |
| 제2절 . 연구 범위와 방법..... | 4 |
| 제3절 . 논문의 구성..... | 9 |
| 제2장 . 그레마스 기호학..... | 11 |
| 제1절 . 의미 생성 행로..... | 11 |
| 제2절 . 심층 층위..... | 12 |
| 1. 기호사각형..... | 12 |
| 제3절 . 표층 층위..... | 15 |
| 제4절 . 담화 구조..... | 22 |
| 1. 연기자화..... | 23 |
| 2. 시간화..... | 24 |
| 3. 공간화..... | 24 |
| 4. 구상화와 주제화..... | 25 |
| 제3장 . 의미 생성 행로를 통한 만화 스토리텔링..... | 26 |
| 제1절 . 핵심 가치의 심층 층위..... | 26 |
| 1. 작품의 주제 및 기획 의도..... | 26 |
| 2. 기호사각형을 통한 의미 관계 설정..... | 27 |
| 제2절 . 서사 단계의 표층 층위..... | 28 |
| 1. 설화 도식을 활용한 로그라인..... | 28 |

| | |
|-------------------------|----|
| 2. 행동자 모델..... | 28 |
| 제3절. 담화 구조..... | 29 |
| 1. 연기자화..... | 29 |
| 2. 시간화..... | 34 |
| 3. 공간화..... | 35 |
| 제4장. 사례 분석..... | 36 |
| 제1절. 담화 분석..... | 36 |
| 1. 작품 <도라에몽>..... | 36 |
| 2. 연기자화..... | 38 |
| 3. 시간화..... | 51 |
| 4. 공간화..... | 54 |
| 제2절. 표층 분석..... | 55 |
| 1. 통합체적 서사 분석..... | 55 |
| 2. 계열체적 서사 분석..... | 59 |
| 3. 행동자 모델..... | 70 |
| 제3절. 심층 분석..... | 72 |
| 1. 작품의 핵심 가치..... | 72 |
| 2. 기호사각형을 통한 의미 관계..... | 72 |
| 3. 작품의 주제 및 기획 의도..... | 74 |
| 제5장. 결론..... | 75 |

표 목 차

| | |
|--|----|
| <표1> 그레마스의 의미 생성 행로를 바탕으로 한 층위별 연구 방향..... | 5 |
| <표2> 작품 기획서 구성 요소..... | 6 |
| <표3> 그레마스의 의미 생성 행로를 바탕으로 한 층위별 연구 방법..... | 7 |
| <표4> <도라에몽>의 통합체적 서사 분석을 위해 선정한 에피소드..... | 8 |
| <표5> <도라에몽>의 통합체적/계열체적 서사 분석을 위한 에피소드 선정..... | 9 |
| <표6> 계열체와 통합체..... | 12 |
| <표7> 프로프의 인물과 수행 기능..... | 16 |
| <표8> 구성 모델..... | 17 |
| <표9> 설화 도식과 기능 목록..... | 19 |
| <표10> 캐릭터의 존재와 역할..... | 29 |
| <표11> 결말의 유형..... | 32 |
| <표12> 도라에몽의 특별주인표 번역..... | 39 |
| <표13> 도라에몽의 외모 변화 전후 비교..... | 43 |
| <표14> 캐릭터의 역할과 관계..... | 51 |
| <표15> <미래의 나라에서 온 친구>의 서사..... | 56 |
| <표16> <안녕, 도라에몽>의 설화 도식..... | 57 |
| <표17> <돌아온 도라에몽>의 설화 도식..... | 58 |
| <표18> <진구의 방에서 영화를>의 설화 도식..... | 59 |
| <표19> <스릴 부메랑>의 설화 도식..... | 60 |
| <표20> <반대로 나무>의 설화 도식..... | 61 |
| <표21> <룸 수영장>의 설화 도식..... | 61 |
| <표22> <도라에몽>의 에피소드 패턴..... | 62 |
| <표23> <도라에몽 18권> 각 화에 사용된 도라에몽의 도구와 그것에 대한 설명..... | 69 |

도 목 차

| | |
|---|----|
| <그림1> 의미 생성 행로..... | 11 |
| <그림2> 기호사각형..... | 13 |
| <그림3> 기호사각형의 통사적 흐름..... | 15 |
| <그림4> 설화 도식..... | 18 |
| <그림5> 정리된 설화 도식..... | 20 |
| <그림6> 행동자 모델..... | 21 |
| <그림7> 설화도식과 결합된 행동자 모델..... | 22 |
| <그림8> 연기자의 구성 요소..... | 23 |
| <그림9> 발화자의 현재와 일치하는 발화문의 현재..... | 24 |
| <그림10> 발화문 내 시간상의 이접..... | 24 |
| <그림11> 기호사각형..... | 27 |
| <그림12> 도라에몽 예고편..... | 36 |
| <그림13> 만화책에서 소개된 도라에몽의 탄생 일화..... | 37 |
| <그림14> 애니메이션 <2112년 도라에몽 탄생>..... | 37 |
| <그림15> 가와사키시가 무료 배포한 도라에몽의 특별주민표..... | 38 |
| <그림16> 도라에몽의 몸 구조..... | 40 |
| <그림17> 쇼카쿠칸 어린이 잡지..... | 41 |
| <그림18> 2112년 도라에몽 탄생 중 도라에몽 탄생 과정..... | 42 |
| <그림19> 2112년 도라에몽 탄생 중 도라에몽이 고장난 장면..... | 42 |
| <그림20> 도라에몽의 외모 변화 과정..... | 43 |
| <그림21> 2112년 도라에몽 탄생 중 도라에몽과 장구가 만나는 장면..... | 45 |
| <그림22> 도라에몽과 장구가 친구의 미래에 대해 이야기하는 장면..... | 45 |
| <그림23> 도라에몽이 4차원 주머니에서 도구를 꺼내는 장면..... | 47 |
| <그림24> 노진구, 오진숙, 노장구, 도라에몽의 디자인 형태 비교..... | 48 |
| <그림25> 친구의 가계도..... | 52 |
| <그림26> 친구와 장구의 운명 관계..... | 53 |
| <그림27> 20세기의 친구와 친구들 그리고 22세기의 도라에몽과 친구들..... | 54 |
| <그림28> 친구의 방과 동네 공터..... | 54 |

| | |
|--------------------------------|----|
| <그림29> 어디로든 문과 대나무 헬리콥터..... | 55 |
| <그림30> 도라에몽 테마결작선..... | 70 |
| <그림31> ‘노진구’의 행동자 모델..... | 70 |
| <그림32> ‘도라에몽’의 행동자 모델..... | 71 |
| <그림33> ‘성공’의 기호사각형..... | 73 |
| <그림34> ‘성공’의 기호사각형 통사적 흐름..... | 74 |

ABSTRACT

A Study on Comics Storytelling by Generative Trajectory of Signification

- focusing on analysis of Doraemon -

Kim Tae Min

Advisor : prof. Yang Se Hyeok

Department of Comics & Animation,

Graduate School of Chosun University

Content is constantly growing. Especially, webtoon is a content sector that is recognized around the world. Webtoon have been transformed into various forms of content, Which is proved their potential as a source of OSMU. There are a variety of design methods that can be referred to when composing comics storytelling. However, Most of all, I have expected that to research conducted the possibility of Greimas's Generative Trajectory would systematically compose from the basic meaning of deep structure to the manifestation of content.

Meaning initially have passed through the deep structure, where it works to create narrative, and then the surface structure. And it was further materialized in the discourse structure and manifested in text. I thought that if I gradually explain the direction of analysis and structure design through this generative trajectory of signification, it will be a great help in studying of comics storytelling.

Follow this process, I have analyzed the creation process of <Doraemon>. The narrative program was created that starts with the basic meaning of

"Nobita's growth" in the deep structure. And It develops into an Actant, and the narrative begins of the Subject who recognizes the lack of the Object by the Sender and tries to acquire it. The concept of an 'Actant' is conceptualized in the discourse structure. It becomes an 'Acteur', a character with personality, through the story and character attribution.

The purpose of this study is to compare with the consistent value structure of signification when the content is appeared through the Generative Trajectory of signification, starting with what meaning and theme that the creator will create a comics, and whether it is consistent with the initial setting. This is also about whether the recipient has fully understood the meaning of the story when the creator intend to set theme, meaning, and target, and creates a story that matches them.

key words: Doraemon, comics, storytelling, Generative Trajectory, Greimas, Semiotics

제1장. 서 론

제1절. 연구 배경과 목적

2016년 1월말 스위스의 다보스에서 개최된 세계경제포럼(WEF, World Economic Forum)에서 주요 화두로 제시한 ‘4차 산업혁명’은 이제 전 세계의 산업과 경제, 문화를 주도하면서 현시대를 특징짓는 용어가 되었다. 4차 산업혁명은 인공지능, 사물인터넷, 빅데이터, 모바일 등 정보통신기술(ICT)의 융합으로 이뤄지는 차세대 산업혁명을 말한다. ‘초연결’과 ‘초지능’의 특징을 가진 4차 산업혁명은 사물인터넷(IoT, Internet of Things)을 통해 지능정보기술이 기존 산업과 서비스 및 여러 분야의 신기술과 결합되어 실세계 모든 제품과 서비스를 네트워크로 연결하고 사물을 지능화한다.¹⁾

미국의 미디어 컨설팅 회사 액티베이트(Activate)의 「기술과 미디어 전망(Tech & Media Outlook)」 보고서에 따르면 인간의 하루 24시간이 4차 산업혁명으로 인해 7시간 28분이 늘어난 31시간 28분이라는 연구 결과가 나왔다.²⁾ 자율주행차를 통해 사람이 운전하지 않고 이동 중에도 영화를 보거나 독서를 즐길 수 있고, 사물인터넷을 통해 늘어난 여가 시간에도 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있다는 전망이다.

또한 코로나19 팬데믹으로 인해 야외활동이 급격히 줄어들면서 실내에서 여가를 즐길 수 있는 콘텐츠 이용 시간이 늘게 되었다. 그에 따라 웹툰, 게임, 인터넷 개인 방송, OTT서비스 등의 이용 시간과 매출이 급격하게 늘게 되었고 이용자들의 콘텐츠 소비 습관도 크게 바뀌었다. 2023년 현재 사회적 거리두기 해제와 일상회복 단계를 거치면서 콘텐츠 이용 시간과 월평균 소비 금액은 사회적 거리두기 기간 대비 다소 감소하였으나 코로나19 이전과 비교하면 콘텐츠 이용량과 소비 금액이 증가하여 일상 속 콘텐츠 이용이 더욱 확대될 것으로 전망된다.

다양한 미디어와 플랫폼을 활용한 콘텐츠 생산, 그리고 일상 속 콘텐츠 이용의 급증과 함께 콘텐츠 연구 또한 활발히 진행되고 있다. 콘텐츠산업 진흥법에서는 콘텐츠를 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체

1) 정보통신용어사전, 제4차 산업혁명, 검색일 : 2023. 5. 26.

http://word.tta.or.kr/dictionary/dictionaryView.do?word_seq=100949-17

2) 한국콘텐츠진흥원, 『콘텐츠 4.0: 4차 산업혁명과 콘텐츠의 미래』, 한국콘텐츠진흥원, 2017, p.26/138.

를 포함한다)의 자료 또는 정보로 규정하고 저작물은 콘텐츠로 본다. 저작권법에서 저작물은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물로 정의된다. 심상민(2002)은 콘텐츠를 “그 장르가 영화든 문학이든 학습이든 뉴스든 오락이든 간에 기획이나 창작, 혹은 가공이나 개발을 누가 했는지가 분명하게 나타나서 추후에 저작권을 주장할 수 있는 모든 종류의 원작”으로 정의했다.³⁾ 정창권(2005)은 “문화콘텐츠를 강의하면서 겪은 경험을 토로하면서, 즉흥적으로 떠오른 아이디어를 콘텐츠로 알고 있는 학생들이 대다수이며 콘텐츠를 너무 쉽고 단순하게 생각하고 있다고 지적한다. 그에 따르면 “콘텐츠는 참신하고 독특한 아이디어와 그를 뒷받침해주는 재미있고 감동적인 스토리로 이루어져 있다. 콘텐츠 개발을 위해선 무엇보다 고전을 포함한 폭넓은 독서와 인문학적 사유가 선결 조건이다.”⁴⁾ 또한 파리기호학파에서는 문화콘텐츠를 “문화기호들의 연쇄적 조합이 창출한 결과물로 커뮤니케이션의 다양한 채널을 통해 상업화할 수 있는 재화”로 정의하고 있다.⁵⁾ 따라서 콘텐츠는 문화적 소재 즉, 우리 삶에 존재하는 모든 관념, 감각, 경험, 이야기 등을 미디어의 형태로 만들어낸 창조물이다. 구체적으로는 영화, 음악, 게임, 방송, 애니메이션, 전자책, 만화, 웹툰, 이러닝 콘텐츠, 각종 인터넷 및 모바일 등으로 분류될 수 있다. 콘텐츠는 제작자의 스토리텔링이라는 구체적 가공을 통해, 수용자에게 다양한 지식과 엔터테인먼트적 경험을 준다.

이렇듯 스토리텔링은 문화콘텐츠에서 가장 중요한 요소 중 하나라는 것을 알 수 있다. 스토리텔링이란 스토리(story)와 텔링(telling)의 합성어로서, 통상적으로 ‘이야기하다’는 의미로 받아들여진다. 최혜실(2007)은 “스토리텔링에서의 ‘tell’은 단순히 말한다는 의미 외에 시각은 물론 촉각이나 후각 같은 다른 감각들까지 포함한다. 특히 구연자와 청취자가 같은 맥락 속에 포함됨으로써 구연되는 현재 상황이 강조된다. 현장성의 회복, 즉 새롭게 확장된 ‘구술문화’의 차원이 되는 것이다. 여기에 ‘ing’는 상황의 공유, 그에 따른 상호작용성의 의미를 내포한다.”고 풀이했다.⁶⁾

스토리텔링은 제작자에 의해 만들어진 스토리가 수용자에게 전달되는 일종의 커뮤니케이션이다. 그것은 발신자(화자), 스토리(이야기), 수신자(청자)의 기본 구

3) 심상민, 『미디어는 콘텐츠다: 미디어 & 콘텐츠 비즈니스 전략』, 김영사, 2002, p.19.

4) 정창권, <콘텐츠에 대한 오해>, 조선일보, 2005년 7월 5일, A23면.

5) 백승국·김화영·정지연, 「문학 언어 연구의 지평: 스토리텔링 기호학의 이론과 방법론 연구」, 『현대문학이론연구』(제40호), 현대문학이론학회, 2010, p.28.

6) 최혜실, <‘이야기’는 왜 ‘이야기하기’가 되었나?>, LG Ad, 2007년 3·4월, pp.8-10.

성요소를 포함하고 있다. 그리고 이러한 스토리가 어떤 형태와 방식으로 전달되는가에 대한 고민이 스토리텔링에 녹아있다. 여기서 스토리의 형태는 콘텐츠이고 전달 방식은 미디어라고 할 수 있다.

기술 발전으로 인한 콘텐츠 시장의 확대와 경쟁 속에서 콘텐츠의 품질 또한 상향평준화 되어있는 현시점에서 기초부터 잘 짜인 콘텐츠는 예나 지금이나 큰 경쟁력을 가지고 있다는 사실은 변함이 없다. 특히 웹툰 원작을 기반으로 한 영상물이 세계적으로 큰 인기를 끌고 있는 데다 플랫폼의 해외 진출 등에 힘입어 웹툰이 새로운 대표 한류 콘텐츠로 자리매김하고 있다. 이런 콘텐츠가 큰 인기를 끄는 비결에는 높은 수준의 제작 기술과 표현 방식들이 있겠지만 근본적으로 좋은 기획과 스토리텔링이 뒷받침되어 있다. 잘 짜인 콘텐츠에는 매력적인 캐릭터가 있고 그 캐릭터는 작가의 의도에 따라 이야기를 이끌어간다. 캐릭터는 내러티브 속에서 생성되어지고 그들의 다양한 관계에 의해서 의미가 형성된다. 이를 분석하고 검증하는 도구는 여러 가지가 있지만 그 중 그레마스 기호학은 의미의 생성과 작용에 관해 근본적으로 파악할 수 있는 유용한 도구로 문학, 미술, 무용, 건축, 영화 등 다양한 영역에서 활용된다.

지정숙(2019)은 그레마스 기호사각형을 활용하여 한국 패션디자이너의 작품 특성과 의미를 미학적, 문화적 관점으로 분석했다. 특히 기호사각형은 이항대립의 원리를 바탕으로 작품에 내재되어 있는 기저의미를 분석하고 체계화시킬 수 있고 이를 통해 문화코드와 이데올로기를 도출할 수 있다. 홍근표(2013) 또한 기호사각형을 활용하여 현대건축의 특성을 분석했고 이성과 감성의 건축기호사각형 모델을 제안했다. 박재문(2022)은 손톤 와일더 <우리 읍내>의 의미 분석에서 그레마스 기호학을 중심으로 희곡을 분석했고, 송현정(2023)은 서사구조분석과 기호학적 모형 적용을 통하여 창작 뮤지컬 여성 캐릭터를 연구하였다. 곽대섭(2013)은 한류 드라마 속 ‘사랑 담론’에 대한 서사전략 분석에서 그레마스의 의미 생성 모델을 활용하였고 각 드라마들의 담화구조, 표층, 심층 분석을 통해 도출된 ‘사랑’이라는 가치의 의미를 분석하고 향후 드라마 제작에 있어 서사전략을 제안하였다. 왕웨이(2022)는 그레마스 서사학을 기반으로 한 심리 소재의 애니메이션 연구에서 <Skhizein>, <Inside Out> 두 작품을 그레마스의 행동자 모델과 기호사각형을 통해 표층과 심층을 분석하여 캐릭터 간의 상호작용과 의미를 분석하여 작품이 나타내고자 하는 바를 탐구했다. 백일(2015)은 디지털 게임 서사 속 주체 간 갈등 양상의 기호학적 연구를 통해 게임 <리그 오브 레전드>와 <월드 오브 워크래프트>를

의미 생성 행로를 활용하여 분석했다.

한편 콘텐츠와 스토리텔링 분석의 다양한 활용 가능성에도 불구하고 그레마스 기호학을 이용한 서사 분석의 문제점을 지적한 연구들도 있다. 김태환(2001)은 그레마스 행동자 모델 수용의 문제점을 지적하며 발신자와 수신자 개념을 중심으로 그들의 관계에 대해 정리했다. 송치만(2010)은 의미 생성 행로가 다양한 영역에서 활용될 수 있고 단순하게 기호사각형이나 행동자 모델만을 활용하거나, 의미 생성 행로라는 거시적 구조를 전체적으로 활용하던지 간에 중요한 것은 행로에 내재하고 있는 ‘전환’의 개념을 명확하게 이해해야 한다고 주장한다. 주형일(2016)은 장편 애니메이션 <겨울왕국>에 대한 연구에서 그레마스 기호학을 이용한 서사 분석의 문제를 지적했다. 그레마스의 서사 분석 방법이 많은 연구에서 쓰이는 이유는 긴 이야기를 의미작용의 최소 단위들로 분해해 구조적으로 단순화시켜 그들 사이의 관계를 밝힘으로 서사구조를 명확하게 하고 심층 의미를 도출하는데 유용한 방법이기 때문이다.⁷⁾ 하지만 여러 연구자들의 자의적 해석을 통해 잘못 사용된 방법으로 논문이 출판되어 교육이나 참고 문헌으로 이용되는 것에 대해 문제를 지적하였다. 이런 문제는 행동자 모델이나 기호사각형과 같은 잘 알려진 분석틀을 기계적으로 적용했기 때문이라고 진단한다. 이에 본 연구자도 그러한 부분들에 대해 주의하며 연구에 임했다.

본 연구는 그레마스 기호학을 통한 의미의 생성 구조에 대해 알아보고 그것을 어떻게 만화 스토리텔링에 활용해야 하는지 다루어 보고자 한다. 커뮤니케이션 관점에서 제작자가 수용자에게 어떤 메시지를 어떻게 전달할지, 또 수용자는 어떻게 메시지를 해석할 수 있는지, 그레마스의 모델을 통해 의미가 생성되는 행로를 양방향으로 고민하고자 한다.

제2절. 연구 범위와 방법

본 논문은 만화 스토리텔링의 의미 생성 구조 연구가 목적이다. 만화는 미디어에 따라 출판만화, 웹툰, 시사만화, 카툰 등으로 분류된다. 사전적 의미에서 만화는 ‘이야기 따위를 여러 장면으로 그린 그림’으로 글이나 대화가 삽입된 그림으

7) 주형일, 「그레마스 기호학을 이용한 서사 분석의 문제 - <겨울왕국>을 중심으로」, 『한국언론정보학회』 (제76권2호), 한국언론정보학회, 2016, p.13.

로 정의된다.⁸⁾ 스토리텔링의 핵심인 스토리의 사전적 의미는 ‘일정한 줄거리를 담고 있는 말이나 글’을 가리킨다.⁹⁾ 월 아이스너(2009)는 여기에 “말하는 이가 사건을 통제, 조절한다는 사실”¹⁰⁾을 덧붙였으며, 스콧 맥클라우드(2008)는 “만화 창작을 위한 글쓰기에서 가장 중요한 것이 강한 시각적 상상력 및 글과 그림의 매끈한 통합”¹¹⁾이라고 강조했다. 만화는 글과 그림의 상호작용을 통해 독자와 소통하는 매체이므로 만화 고유의 특성을 고려한 스토리텔링 연구가 필요하다. 만화는 칸 또는 화면 구성의 시각적 연출이 중요한 요소이지만, 본 연구에서는 스토리텔링 분석에 집중하기 위해 주요 내러티브와 캐릭터 연구로 범위를 좁힌다.

분석들은 기호들의 의미작용과 서사구조를 심층, 표층, 담화층 세 가지의 층위 전환으로 의미 생성 과정을 논리적으로 보여주는 모델인 그레마스의 의미 생성 행로를 사용하고자 한다. 의미 생성 행로는 텍스트가 생성되는 과정을 체계적으로 추적할 수 있고 “가장 간단한 것에서 가장 복잡한 것으로, 가장 추상적인 것에서 가장 통상적인 것으로 이동하는 하나의 행로”에 따라서 분절¹²⁾해 파악한다. 많은 연구자들이 분석틀로 활용하는 행동자 모델과 기호사각형의 개념이 이 생성행로의 틀 안에서 설명된다. 이것을 텍스트에서부터 시작하면 분석의 방향으로도 해석될 수 있다. 양방향으로 정리가 될 수 있기 때문에 콘텐츠 제작 과정에서도 작품의 방향성을 잃지 않고 진행할 수 있는 좋은 지표가 된다.

| 구조 | 층위 | 연구 대상 | 연구 방법 | 제작 방향 | 분석 방향 |
|----------|-----|-----------|----------------|-------|-------|
| 담화구조 | 담화층 | 스토리텔링 콘텐츠 | 연기자화, 시간화, 공간화 | ↑ | ↓ |
| 기호-서사 구조 | 표층 | 내러티브 | 행동자 모델 | | |
| | 심층 | 모티브 | 기호사각형 | | |

<표 1> 그레마스의 의미 생성 행로를 바탕으로 한 층위별 연구 방향

8) 만화, 표준국어대사전, 2023. 5. 26.

9) 스토리, 표준국어대사전, 2023. 5. 26.

10) 월 아이스너, 『그래픽 스토리텔링과 비주얼 내러티브』, 조성면 옮김, 비즈앤비즈, 2009, p.3.

11) 스콧 맥클라우드, 『만화의 창작』, 김낙호 옮김, 비즈앤비즈, 2008, p.128.

12) 분절, 표준국어대사전, 2023. 5. 26.

1. 사물을 마디로 나눔. 또는 그렇게 나눔 마디.

2. 사고 및 행동에서, 전체와의 관련을 가지면서도 별도로 고찰할 수 있는 구성 부분.

그레마스의 의미 생성 행로는 생성의 시각에서 만들어졌지만 많은 연구자들이 분석틀로 활용하는 경향이 있다. 이는 추상적 아이디어를 작품으로 구상화할 때 많은 에너지가 필요하고, 작품의 형식 또는 작가의 표현 방식에 따라 다양한 방향으로 자유롭게 발산될 수 있기 때문에 작품 제작의 구체적인 가이드로는 제공하기 어렵다. 반대로 텍스트 분석에서는 각 구조와 층위에 따라 텍스트가 가지고 있는 의미가 수렴 정리되고 내포되어 있는 의미까지 도출할 수 있다. 그래서 본 논문에서는 의미 생성 행로를 활용하여 생성의 시각을 충분히 고려하여 작품을 분석하려고 한다.

만화 콘텐츠 기획서는 작품 제작에 있어 아주 중요한 요소다. 기획서 내용이 명확하게 정해져야만 작품 방향성을 잃지 않고 진행할 수 있다. 작품을 구상하는 첫 단계에서 아이디어와 콘셉트를 구체화할 필요가 있는데, 이를 개념화시켜 정리하기 위한 도구로서 작품 기획서는 중요한 가치가 있다. 따라서 작품 기획서를 견고한 구조로 작성하기 위해서는 의미 생성 행로를 도구로 활용하는 것이 유용할 것으로 판단하기에 이들의 공통점을 찾아 정리하고자 한다.

| | |
|---------|--|
| 작 품 명 | 작품 제목 |
| 장 르 | 예) 코미디, SF, 액션, 어드벤처, 로맨스, 일상물, 학원물 등 |
| 주 독 자 층 | 예) 2~5세 영유아, 5~8세 어린이, 20~30대 여성, 20~40대 전 연령 등 |
| 기 획 의 도 | 이야기의 가치를 설명하는 문장 |
| 로 그 라 인 | 이야기의 방향을 설명하는 한 문장(30자 이내) |
| 콘 셉 트 | 작품의 특징, 제작방향, 배경 및 목표 등을 간단하게 서술 |
| 시놉시스 | 작품의 전체 내용을 간단히 정리, 작품의 주제를 쉽게 알리기 위한 정리 |
| 캐릭터 소개 | 등장 캐릭터(메인, 서브, 게스트 등)를 중심으로 등장인물의 성격, 배경 설정, 배경 콘셉트 디자인 포함 |

<표 2> 작품 기획서 구성 요소

학생이나 신인 제작자들은 기획서 내용 중에 놓치거나 어려워하는 부분들이 있다. 놓치는 부분은 작품의 주 독자층을 너무 광범위하게 잡거나 크게 고려하지 않고 작업하는 경우이고, 어려워하거나 혼란스러워하는 부분은 특히 기획 의도와 로그라인을 비슷하게 작성하거나 바꿔서 작성하는 경우가 있다.

기획 의도는 이야기의 가치를 설명하는 문장이고 생성 행로의 심층의 의미 관계 설정에서 주제와 함께 생성된다. 이야기의 주제를 몇 개의 키워드로 나열하고 그 주제의식을 문장으로 풀어 기획 의도를 작성하면 되는 것이다. 그리고 로그라인과 시놉시스는 심층에서 만들어진 주제를 바탕으로 표층에서 계열체인 행동자 모델이 만들어지고 그것의 관계에 의해 통합체적인 설화 도식이 생성된다. 그래서 이야기는 방향성을 지니게 되고 로그라인이 정리된다. 시놉시스는 로그라인에 기승전결에 맞춰 전반적인 줄거리를 작성한다. 주의해야 할 점은 완결된 이야기의 구조를 가지고 있어야 한다는 것이다. 간혹 이야기의 초반 설정만 서술하고 끝나는 경우가 있는데 이것은 작가 본인도 이야기가 어떻게 끝날지 모른다고 하는 것과 같다. 시놉시스 단계에서 이야기를 명확하게 결론짓지 않으면 작품을 만드는 과정에서도 미궁에 빠지기 십상이다. 아래 표는 의미 생성 행로를 통해 도출한 결과를 만화 콘텐츠 기획서에 나오는 용어로 정리한 것이다.

| 구조 | 층위 | 연구 방법 | 결과 |
|----------|-----|----------------|----------------|
| 담화구조 | 담화층 | 연기자화, 시간화, 공간화 | 캐릭터 및 세계관 설정 |
| 기호-서사 구조 | 표층 | 설화도식, 행동자 모델 | 로그라인, 시놉시스(서사) |
| | 심층 | 기호사각형 | 주제, 기획의도 |

<표 3> 그레마스의 의미 생성 행로를 바탕으로 한 층위별 연구 방법

본 연구는 <도라에몽> 작품 분석을 바탕으로 진행하고 이 작품이 어떤 심층적 가치체계에서 발전하여 서사구조까지 확장되게 되었는지 검증하려고 한다. <도라에몽>은 일본을 대표하는 만화이며, 탄탄한 기획과 캐릭터 설정으로 50년 이상 꾸준히 사랑받은 작품이다. 1970년 1월부터 1996년까지 26년간 쇼가쿠칸 학습잡지에서 어린이를 대상으로 연재되었으며, 각 연재본을 추려 엄선된 작품들만 모아

45권의 단행본이 발매되었고, 그 밖에 <도라에몽 플러스> 6권, <도라에몽 컬러 작품집> 6권, <대장편 도라에몽> 24권이 있다. 2019년 11월말 도라에몽 탄생 50주년을 기념하여 여섯 가지의 도라에몽 제1화를 초판 버전이자 완전 컬러로 수록해 단행본으로 정리한 <도라에몽 0권>이 발매되었고, 2020년 공개된 50주년 기념 한정판 양장본 버전은 상당한 고액에도 불구하고 1만 세트 이상 신청을 받아 <도라에몽>의 인기를 증명했다.¹³⁾ 또한 애니메이션으로도 방영되며 1973년 4월부터 지금까지 50년 이상 방영되고 있고, 장편 애니메이션은 1980년부터 2023년 현재까지 거의 매해 개봉하고 있다.

지금껏 많은 단행본과 장편 애니메이션이 나와 있어 이 중 도라에몽의 설정을 다룬 <도라에몽 탄생>편과 단행본 1권 1화의 <미래의 나라에서 온 친구>편을 바탕으로 캐릭터 설정을 다루고, 아직 완결되지 않은 이야기지만 작가 본인도 완결이라고 생각하고 제작한 에피소드 <안녕, 도라에몽>과 <돌아온 도라에몽>편 작품 분석을 통해 옴니버스 방식인 <도라에몽>의 서사를 통합체적으로 분석하려고 한다.

| 원작 코믹스 | 해당 화 | 내용 |
|----------|-----------------|--|
| 0권 | <도라에몽 탄생> | 도라에몽 제작 비화 |
| 11권 130화 | <도라에몽 대사전> | 도라에몽의 신체 구조와 22세기의 세계관, 도라에몽의 추억 앨범, 도라에몽 주머니 속의 도구 소개 |
| 1권 1화 | <미래의 나라에서 온 친구> | 진구의 운명을 바꾸기 위해 22세기에서 장구와 함께 온 도라에몽 |
| 6권 69화 | <안녕, 도라에몽> | 도라에몽과의 이별과 진구의 성장 |
| 7권 71화 | <돌아온 도라에몽> | 도라에몽의 귀환 |

<표 4> <도라에몽>의 통합체적 서사 분석을 위해 선정한 에피소드

이와 함께 계열체적인 분석으로 일본 만화 역사상 최초로 초판 인쇄 부수 100만 부를 기록한 <도라에몽 18권>¹⁴⁾을 표본으로 삼아 분석하려고 한다. 전체 서사의

13) “도라에몽 50주년 기념 발행” <https://www.liveen.co.kr/news/articleView.html?idxno=254126>, 2023. 2. 1.

14) 야마구치 야스오, 『일본 애니메이션 역사 - 세계를 제패한 일본 애니메이션의 기적』, 황소연·김기민 옮김, 미술문화, 2005, p.118.

흐름에 직접적인 관련은 없으나 <도라에몽>의 인기 비결은 도라에몽 캐릭터가 가지고 있는 비밀도구에 있고, 그 도구를 중심으로 매번 새로운 에피소드가 진행되기 때문이다.

| 통합체적 서사 흐름 → | | |
|-----------------|--|------------|
| 처음 | 중간 | 끝 |
| <도라에몽 탄생> | 도라에몽 도구를 중심으로 진행되는 에피소드의 계열체 . . . <도라에몽> 18권 | <안녕, 도라에몽> |
| <도라에몽 대사전> | | <돌아온 도라에몽> |
| <미래의 나라에서 온 친구> | | |

<표 5> <도라에몽>의 통합체적/계열체적 서사 분석을 위한 에피소드 선정

제3절. 논문의 구성

본 논문에서는 다음과 같은 방법으로 만화 스토리텔링의 구조를 연구하였다.

첫 번째, 기호-서사 구조에서의 심층 층위에서 제작자가 어떤 가치를 나타내려고 하는지를 분석하고, 핵심 가치를 이루는 의미들의 관계를 정리한 ‘기호사각형’을 통하여 개념화한다. 두 번째, 기호-서사 구조에서의 표층 층위에서는 주체가 제작자가 의도하는 가치를 어떤 서사를 통해 이끌어 나갈 것인가를 살펴본다. 설화 도식을 통해 사건의 큰 틀을 설정하고 주체와 대상, 발령자와 수령자, 원조자와 대립자의 쌍으로 이루어진 행동자 모델을 통해 각 행동자들의 관계와 서사 구조를 정리한다. 세 번째, 담화 구조에서 행동자는 연기자로 전환되며 시공간의 영향을 받는다. 캐릭터가 가지고 있는 내/외적인 의미와 주제적 역할에 대해 연구한다.

이와 같은 분석 방법을 통해 드러난 논문의 구성은 다음과 같다. 연구 내용 ‘제1장. 서론’에서는 연구의 필요성과 목적, 그리고 연구 범위와 방법에 대해

서술한다.

‘제2장. 이론적 배경’에서는 선행연구로서 그레마스 기호학의 이론적 토대를 정리하였다. 첫 번째, 그레마스의 의미 생성 행로에 대하여 정리하였다. 두 번째, 의미가 처음으로 생성되는 심층에서 핵심 가치를 이루는 기저 의미들의 계열체적 관계에 대해 정리하였다. 세 번째, 심층에서 만들어진 핵심 가치를 중심으로 발신자가 주체를 통해 대상을 수신자에게 전달하는 과정에 대한 서사 구조를 정리하였다. 네 번째, 표층에서 만들어진 서사 구조를 인물화, 시간화, 공간화를 통해 구체적으로 담화화시키는 것에 대해 정리하였다.

‘제3장. 의미 생성 행로를 통한 만화 스토리텔링’에서는 생성 행로 모델을 통한 기획서 적용에 대해 연구하였다. 첫 번째, 핵심 가치의 심층 구조 설계를 통해 작품의 주제 및 기획 의도와 기호사각형을 통한 의미 관계를 설정하는 방법을 연구하였다. 두 번째, 서사 단계의 표층 구조 설계를 통해 행동자 모델을 활용한 로그라인을 정리하는 방법을 연구하였다. 세 번째, 담화 구조에서는 행동자가 전환되어 연기자화가 된 캐릭터의 속성 및 세부 설정과 시간화/공간화를 통해 설정된 구체적인 배경에 대해 연구하였다.

‘제4장. 사례 분석’에서는 제3장의 방법을 중심으로 <도라에몽>의 구조를 각 층위별로 분석해 보았다.

‘제5장. 결론’에서는 각 층위를 중심으로 기본적인 핵심 가치에서 줄거리 구성과 캐릭터의 역할 및 관계 설정, 그에 따른 서사 구조, 캐릭터 성격 및 목표 설정, 시간·공간 설정을 통해 체계적인 스토리 연구가 가능한지에 대한 결론을 요약 및 정리하였다. 또한, 분석틀로 많이 쓰이는 그레마스의 의미 생성 행로를 만화 스토리텔링 연구의 한계점에 대해 알아보고 앞으로 개선사항과 과제에 대해 제언했다.

제2장. 그레마스 기호학

제1절. 의미 생성 행로

의미 생성 행로는 그레마스 기호학 이론의 일반적 체계를 지칭하는 것으로, 기호학 이론의 구성 요소들을 생성의 관점에서 상호 연계시켜 설명하는 모델이다. 그레마스의 의미 생성 행로는 추상적인 차원에서 구체적인 차원으로 진행되는 행로이며, 기호-서사 구조와 담화 구조로 구성되어 있다. 기호-서사 구조는 심층과 표층으로 나뉘며, 심층 층위는 기호사각형을 통해 의소와 의미소를 표현한다. 표층 층위는 서술적 구성과 서술적 변환을 통해 심층의 의미를 구체화한다. 담화 구조는 표층의 의미를 언어적으로 표현하는 과정으로, 문법적, 의미론적, 화용론적 수준에서 분석된다.

| | 통사부 | | 의미부 |
|----------|----------------------------------|------------|----------------------|
| 기호-서사 구조 | 심층 수준 | 기본 통사론 | 기본 의미론 |
| | 표층 수준 | 표층의 서사 통사론 | 서사 의미론 |
| 담화 구조 | 담화화 담화 통사론 연기자화 시간화 공간화 | | 담화 의미론 주제화 구상화 |

<그림 1> 의미 생성 행로¹⁵⁾

의미 생성 행로를 이루는 층위는 단위들의 분류와 관계를 고려하는 계열체적 관점인 의미론과 하나의 행정을 구성하기 위해 단위들이 어떻게 연결되고 배열되는가를 고려하는 통합체적 관점인 통사론 이 두 관점을 고려해야 한다. 의미 구조는 방향성이 없는 계열 관계로 이루어져 있지만 통사 구조는 방향성이 있는 통합 관계로 이루어져 있다. 여기에서 계열체란 어떤 공통성을 지닌 기호 요소들의 집합

15) 김성도, 『구조에서 감성으로 - 그레마스 기호학 및 일반 의미론의 연구』, 고려대학교 출판부, 개정 증보판, 2020, p.464.

을 가리킨다. 하나의 계열체는 공통적 속성을 지니며 그 계열체 안에 있는 각 단 위기호는 다른 것과 구별되는 고유성을 지니고 있다.¹⁶⁾ 그리고 통합체는 중단됨이 없는 형태소¹⁷⁾의 연속체이며, 넓은 뜻으로는 음운의 연속체나 문장의 층위에서의 연속체를 가리키기도 한다.¹⁸⁾

| 통합체 → | | | |
|-------|-----|-----|------|
| 계열체 ↓ | 주어 | 목적어 | 서술어 |
| | 나는 | 빵을 | 샀다 |
| | 그녀는 | 장미를 | 좋아한다 |
| | ⋮ | ⋮ | ⋮ |

<표 6> 계열체와 통합체

“나는 빵을 샀다.” 라는 문장을 살펴보자. 주어 ‘나는’, 목적어 ‘빵을’, 서술어 ‘샀다’ 들의 결합으로 완결된 한 문장인데, 이때 하나의 의미망을 이룬다는 점에서 각각의 형태소는 통합체적 관계에 있다. 한편 목적어 ‘빵을’ 대신 ‘장미를’로 바꿔도 의미 있는 문장이 완성된다. 여기서 ‘빵을’과 ‘장미를’은 목적어로서의 계열체적 관계를 형성하고 있다.

제2절. 심층 층위

1. 기호사각형

사람들은 어떤 것에 대해 이야기할 때 그 반대된 것과 비교하여 이야기한다. 그 레마스는 이처럼 “공통의 의미축 위에서 서로 반대되는 두 사항으로 이루어진 것을 의미의 기본 구조(structure élémentaire de la signification)”라고 부른다. 그 조건으로는 두 사항은 공존해야 하고, 두 사항은 공통분모 안에 속해야 한다. 의미의 기본구조는 다시 ‘기호 사각형(carré sémiotique)’¹⁹⁾으로 분절¹⁹⁾된다. 박인

16) 네이버 지식백과, 계열체, 2023. 5. 26.

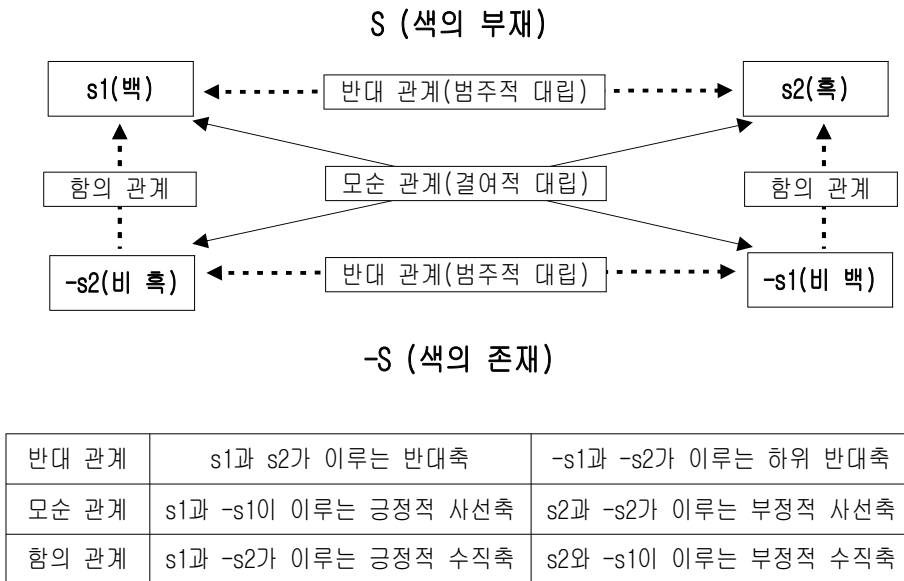
17) 표준국어대사전, 형태소, 뜻을 가진 가장 작은 말의 단위. ‘이야기책’의 ‘이야기’, ‘책’ 따위이다. 2023. 5. 26.

18) 표준국어대사전, 통합체, 2023. 5. 26.

19) 표준국어대사전, 분절. 전체와의 관련을 가지면서도 별도로 고찰할 수 있는 구성 부분. 2023. 5. 26.

철(2003)은 “기호 사각형을 통해 담화 내용의 심층 구조를 요약할 수 있을 뿐만 아니라 개념이나 가치 체계를 분절할 수 있다. 그만큼 기호사각형은 담화 분석에 있어서 매우 중요한 위치를 차지한다.” 고 했다.²⁰⁾

백(s1)과 흑(s2)은 색이 없다는 ‘색의 부재(S)’ 즉, 무채색의 의미 범주에서 반대 관계에 있는 사항이다. 반대 관계는 두 사항의 상호 전제 조건을 의미하고 모순 관계는 두 사항이 공존할 수 없는 관계를 의미한다. 백(s1)과 비(非)백(-s1), 흑(s2)과 비(非)흑(-s2)의 모순 관계는 공존할 수 없다. 비백(-s1)과 비흑(-s2)의 관계는 백(s1)과 흑(s2) 관계처럼 서로 전제 관계에 있기 때문에 두 사항 사이에는 하위 반대 관계가 있다고 한다. 백과 흑의 색의 부재(S) 의미 범주의 모순 관계에 있는 색의 존재(-S)에 대한 의미 범주를 분절한다. 끝으로 비흑(-s2)을 긍정하면 백(s1), 비백(-s1)을 긍정하면 흑(s2)을 함의한다. 이것은 함의 관계, 또는 상보적 관계가 있다고 한다.²¹⁾ 이것을 도식화하면 다음과 같다.



<그림 2> 기호사각형

박인철은 “기호사각형을 이루는 사항들은 하나의 전체를 이루고 있으며 그것을

20) 박인철, 『파리 학파의 기호학』, 민음사, 2003, p.340.

21) 박인철, 같은 책, pp.342-343.

구성하는 사항 하나 하나는 다른 사항들과의 관계에 의해서 정의되고 있다. 그러한 점에서 기호사각형을 통해 표현되는 의미 범주는 소쉬르가 말한 의미에서 ‘가치 체계’를 이룬다고 할 수 있다.”²²⁾고 한다. 그러나 “텍스트가 지니는 다양한 의미 효과들은 단지 기호 사각형 위에 표시된 관계들의 분절을 통해서만 얻어지는 것은 아니고, 하나의 사항으로부터 다른 사항으로의 이행을 통해서도 파악되는 것이다.”²³⁾ 라고 기호 사각형의 통사에 대해 설명한다. 따라서 “심층에서는 텍스트의 기본 의미 내용을 제공하고 기호 사각형의 형태 부문을 구성하는 관계들뿐만 아니라 이 관계들이 겪는 기본적인 설화 변형을 아울러 파악해야 심층에서 실현된 의미를 제대로 파악했다.”²⁴⁾고 할 수 있다. “기호 사각형을 이루는 사항들은 이동할 수 있는데, 그것을 통해서도 기호 사각형 내에 이미 확립된 사항들을 향해 투사되어 의미를 만들어낸다. 이러한 이동을 통제하고 예측하는 조작(opération)이 기저문법의 통사인 것이라고 한다.”²⁵⁾ 「의미에 관하여」에서는 다음의 표현으로 이론적 관점을 말하고 있다.

만일 의미 작용이 우리가 그것을 대상 속에서 찾으려 하는 한에서 안정된 기본 관계들의 분절로 나타난다면, 주체에 의한 의미 생산이나 파악으로 간주하면서 부터 그것은 역동적 표상²⁶⁾이 될 수 있다. 이러한 역동적 양상²⁷⁾을 고려하면서 우리는 분류적 모형을 구성하는 근본 관계들과 이와 동일한 관계들이나 조작들의 투사²⁸⁾ 간에 등가 관계의 망을 설정해볼 수 있다. 이 조작들은 이번에는 이와 같은 기본 형태법으로 이미 설정된 항들을 기반으로 하며, 조작들의 규칙화가 통사법이 될 것이다. 그래서 관계로서의 모순은 분류법의 수준에서는 이원적 도식 설정에 사용되며, 통사법의 수준에서는 모순의 조작으로서 도식의 항들 중 하나를 부정하고 동시에 그 모순항을 긍정하는 것이다.²⁹⁾

22) 박인철, 같은 책, p.346.

23) 박인철, 같은 책, 같은 쪽.

24) 박인철, 같은 책, 같은 쪽.

25) 박인철, 같은 책, pp.346-347.

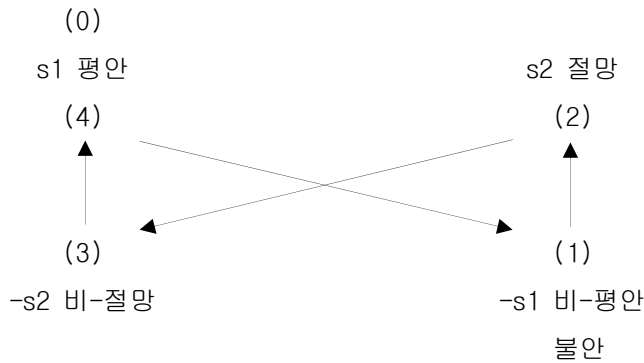
26) 표준국어대사전, 표상하다, 추상적이거나 드러나지 아니한 것을 구체적인 형상으로 드러내어 나타낸다. 2023. 5. 26.

27) 표준국어대사전, 양상, 사물이나 현상의 모양이나 상태. 2023. 5. 26.

28) 표준국어대사전, 투사, 어떤 상황이나 자극에 대한 해석, 판단, 표현 따위에 심리 상태나 성격이 반영되는 일. 2023. 5. 26.

29) A. J. Greimas, *Du sens*, p.164 - 안느 에노, 앞의 책, p.129, 재인용.

s1을 부정한 -s1은 모순 관계가 되고 그 -s1을 긍정하면 s2와의 함의 관계가 된다. 따라서 s1과 s2의 사이는 반대 관계가 된다. 이러한 모순의 조작은 반대가 된다. s1에서 s2로의 이행은 반드시 -s1을 거쳐야 이루어지고 또한 s2에서 s1으로의 이행은 -s2를 반드시 거쳐야 한다. 다음의 예를 보자.



<그림 3> 기호사각형의 통사적 흐름

‘평안’의 처음 항에서 시작하여 ‘비-평안’ → ‘절망’ → ‘비-절망’ → ‘평안’으로 돌아오는 ∞모양의 통사적 흐름을 보여준다. 처음 항에서 시작 후 부정 → 긍정 → 부정 → 긍정의 순서로 다시 시작점으로 돌아옴을 알 수 있다. 처음 상황의 평안(0)은 조작의 단계를 거치며 절망을 이겨내고 더욱 성숙된 질적으로 다른 평안(4)의 마침 상황이 되는 것이다.

제3절. 표층 층위

그레마스에게 가장 큰 영향을 준 러시아 민속학자 프로프(Vladimir Propp)는 그의 저서 「민담형태론(Morphologie du conte, 1927)」에서 러시아 민담들의 다양한 줄거리와 인물들을 분석하고 구성요소들을 유형별로 분류, 체계화했다. 그는 민담 분석을 통해 인물들의 이름과 속성만 변할 뿐, 그들의 행동 혹은 기능은 변하지 않는다는 사실을 밝히고, 다음의 결론을 내린다. “이로부터 우리는 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 즉 민담에서 각양각색의 인물들이 동일한 행동들을 한다고 말이다. 이러한 이유로 우리는 인물들의 기능에 입각해서 민담을 연구할 수 있다.³⁰⁾” 프로프는 민담에 등장하는 인물의 행동들을 몇몇의 기능들로 환원시켰

다. 그에게 기능은 이야기를 구성하는 최소 단위이며 “줄거리의 전개 속에서 차지하는 상황에 따라 정의된 인물의 행동³¹⁾”이다. 이에 따라 프로프는 러시아 민담에 나오는 수많은 에피소드들을 31개의 제한된 기능으로 분류하고, 일정한 순서로 배열했다. 또한 민담에 나오는 인물들도 7가지 유형의 인물로 축소시켰다. 인물들은 “일정한 기능을 수행하는 행동 영역에 따라 제한”되는데, 각 인물들과 수행하는 기능들을 정리하면 다음과 같다.³²⁾

| 인물 | 수행하는 행동 영역 |
|--------|--|
| 악한 | 손해, 탐문, 정보 획득, 결투. |
| 증여자 | 마술적인 힘을 지닌 물건을 주인공에게 줌. |
| 원조자 | 주인공의 이동, 결핍의 해소, 구출, 임무의 성공, 현시에서 주인공을 도와줌. |
| 찾는 인물 | 주인공에게 과업을 요구, 결핍의 대상, 거짓 주인공의 발견, 주인공의 인지, 악한의 처벌, 결혼. |
| 위임자 | 위임. |
| 주인공 | 출발, 시련의 수락, 원조자를 받아들임, 결투, 성공, 귀환, 결혼. |
| 거짓 주인공 | 출발, 원조자에 대한 부정적인 반응, 자신이 주인공이라는 거짓 주장. |

<표 7> 프로프의 인물과 수행 기능

프로프의 민담형태론에 나오는 31가지의 기능들과 배열은 통합체적인 통사 분석의 토대를 마련해주었다. 그러나 다른 한편으로 기능들의 명칭이 구상적이고 기능들의 관계가 선적인 계기성의 제약에 지나치게 얽매어 있어 민담의 심층 구조를 이룬다기보다는 “표층 구조의 인공물”³³⁾에 지나지 않는다는 평가를 받는다.³⁴⁾ 반면, 프랑스 인류학자 레비스트로스(Claude Levi-Strauss)는 프로프가 가변적인

30) V.Propp, *Morphologie du conte*(프랑스어 번역본)(Seuil, 1970), p.29. / 박인철, 『파리 학파의 기호학』, 민음사, 2003, p.131에서 재인용.

31) V.Propp, *Morphologie du conte*(프랑스어 번역본)(Seuil, 1970), p.31. / 박인철, 같은 책, p.133에서 재인용.

32) 박인철, 같은 책, p.137.

33) P. Ricoeur, *“Le récit de fiction” in La Narrativité*(Edition CNRS, 1980), p.33. / 박인철, 같은 책, p.139에서 재인용.

34) 박인철, 같은 책, 같은 쪽.

요소(인물의 명칭, 속성과 같은 의미적 요소)를 도외시한 것을 비판하며, 가변적인 요소도 형식적인 관계들의 체계를 통해 파악할 수 있다고 주장한다. 그는 수직적인 독해 방식으로 신화분석을 통해 사건들의 유사점을 찾아 의미가 비슷하거나 상반되는 항목을 묶어 계열체적인 의미 분석의 토대를 마련해주었다.³⁵⁾ 그레마스는 프로프의 31가지 기능들의 목록 중에서 추출한 계열관계를 이루는 쌍들을 서로 대립되는 20개의 쌍으로 묶었다. 이처럼 의미 작용의 최소 단위인 의소 사이의 대립으로 이루어진 쌍들은 의미의 차원에서 이야기의 골격을 이루고 이야기 내에서 시간적인 질서를 벗어난 ‘비(非)시간적인(achronique)’ 성격을 띠고 있다. 그레마스는 이러한 단위들을 s vs non s라는 의소 사이의 대립으로 이루어진 ‘의미의 기본 구조(structure élémentaire de la signification)’로 파악한다. 그러한 계열체적 성격을 띠고 있는 ‘내용의 비시간적 조직’을 그는 구성 모델이라고 부른다.³⁶⁾ 그레마스가 프로프의 기능들을 정리한 구성 모델은 다음과 같다.³⁷⁾

| | | | |
|----|--|----|--|
| 1 | 부재(Absence) | 11 | 싸움(Struggle) vs. 승리(Victory) |
| 2 | 금지(Interdiction) vs. 위반(Violation) | 12 | 표시(Marking) |
| 3 | 탐문(Inquiry) vs. 정보(Information) | 13 | 상실의 해소(Liquidation of the Lack) |
| 4 | 속임수(Fraud) vs. 연루됨(Complicity) | 14 | 귀환(Return) |
| 5 | 악행(Villainy) vs. 상실(Lack) | 15 | 추격당함(Pursuit) vs. 구출됨(Rescue) |
| 6 | 요청(Mandate) vs. 주인공의 결단(Hero's Decision) | 16 | 인정받지 못하는 도착(Unrecognized Arrival) |
| 7 | 출발(Departure) | 17 | 과제의 부여(Assignment of a Task) vs. 성공(Success) |
| 8 | 시험의 부여(Assignment of a Test) vs. 시험과 맞섬(Confrontation of the Test) | 18 | 인정하기(Recognition) |
| 9 | 돕는 자를 받아들임 - 마술의 능력(Receipt of the Helper-Magical Agent) | 19 | 반역자의 폭로(Revelation of the Traitor) vs. 주인공의 폭로(Revelation of the Hero) |
| 10 | 공간적 이동(Spatial Translocation) | 20 | 처벌(Punishment) vs. 결혼(Wedding) |

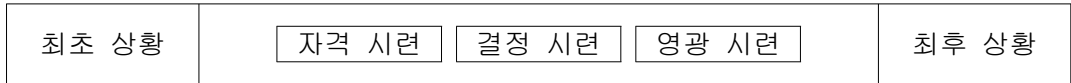
<표 8> 구성 모델

35) 박인철, 같은 책, p.140.

36) 박인철, 같은 책, p.150.

37) A. J. Greimas *Sémantique structurale*. 「구조 의미론」, 1966, 주근욱 역, 2013, pp.344-345.
<<http://www.poemspace.net/PDF-Collection/03-Structural%20Semantics.pdf>>

계열체의 쌍으로 이루어진 비시간적인 구성모델과 함께 그레마스는 시간적인 질서에 따르는 통사적 흐름으로 “시련(épreuve)” 이라고 부르는 통합체적인 설화 도식을 만든다. 설화 도식은 다음과 같다.³⁸⁾



<그림 4> 설화 도식

자격 시련, 결정 시련, 영광 시련 세 가지의 시련들 사이에서는 엄격하게 시간적이고 논리적인 전제 관계의 지배를 받고 있다. 즉 이야기의 최후 상황이 그 이전의 모든 사건들의 연쇄를 조직하는 것이다.³⁹⁾ 그레마스는 세 가지 시련을 지배하는 역순의 논리적 전제 관계를 다음과 같이 설명한다. “자격 시련 다음에 결정 시련이 뒤따라야 한다거나 결정 시련 다음에 상벌이 뒤따라야 한다는 논리적 필연성은 전혀 존재하지 않는다. 역량을 지닌 주체들도 결코 행동을 하지 않는 예를 우리는 많이 알고 있다. 또 마땅히 칭찬받아야 할 행동들이 조금도 인정받지 못하는 경우도 많다. 이와 반대로 역순의 독해는 전제 관계라는 논리적 순서를 도입한다. 즉 주인공의 인지는 그의 영웅적인 행동을 전제하고, 이 행동은 주인공이 되기 위한 충분한 자질을 전제한다.”⁴⁰⁾

이 세 가지 시련은 이야기에 시간성을 부여하며 동시에 계열 관계를 갖는 서로 대립하는 의미쌍에서 긍정에서 부정으로 또는 부정에서 긍정으로 변형시키는 역할을 한다. 이러한 모델을 그레마스는 ‘변형 모델(modèle transformationnel)’ 이라고 부른다. 시련은 이 변형 모델이 구상적으로 표현된 것이라고 할 수 있다.⁴¹⁾ 그리고 주체의 세 가지 시련은 발령자가 개입된 계약의 성립에서 비롯되기 때문에 조종-역량-수행-상벌의 설화 행정을 이룬다. 이러한 그레마스의 설화 도식을 바탕으로 기능 목록을 정리하면 <표 9>와 같다.

38) 박인철, 같은 책, p.154.

39) 박인철, 같은 책, p.151.

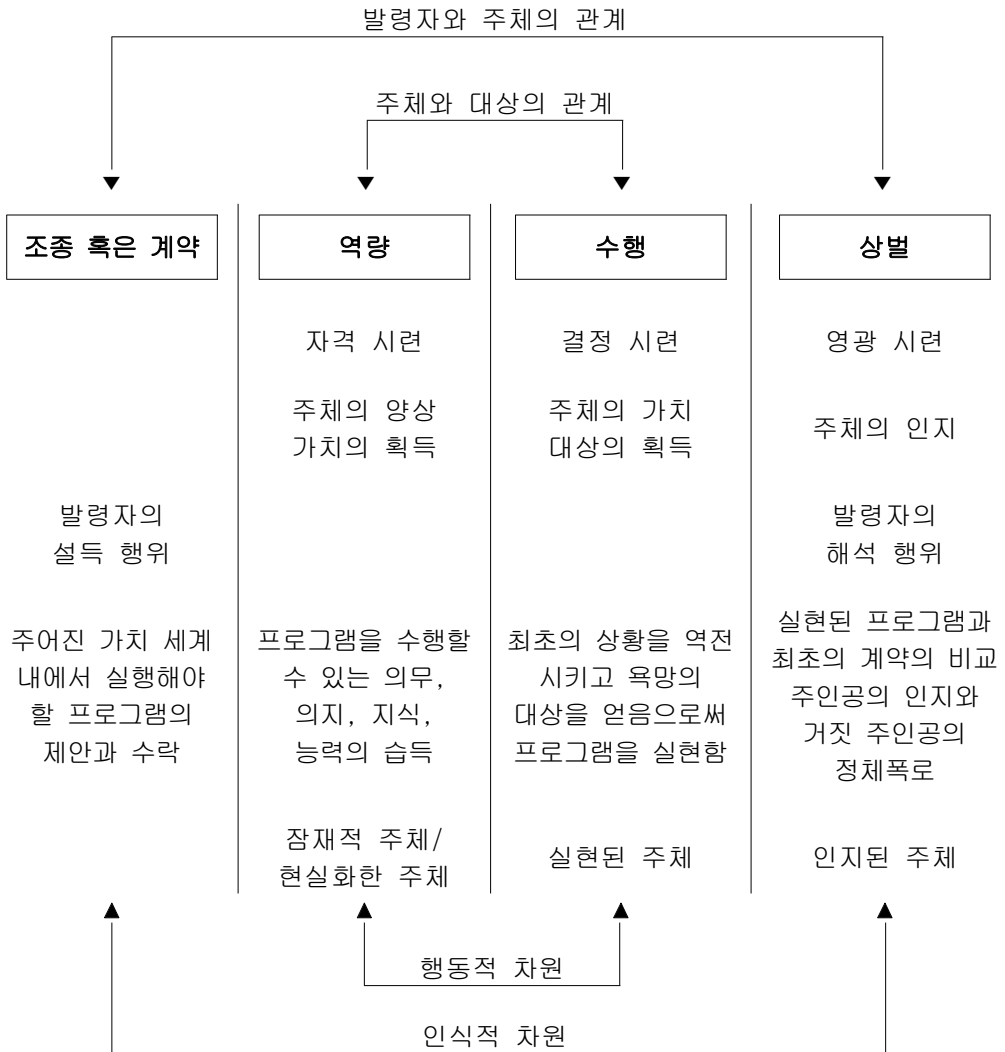
40) J. Courtés, *Introduction à la sémiotique narrative et textuelle*(Hachette, 1976)에 붙인 그레마스의 「서문」, p.11. / 박인철, 같은 책, p.152에서 재인용.

41) 박인철, 같은 책, p.152.

| | | |
|------------------|-------|--|
| 최초 상황 | | 결핍 → 위임/위임의 수락 → 계약 |
| 변 형 과 정 | 자격 시련 | 주인공의 출발 → 시련의 지정/시련의 수락 → 원조자를 받아들임 |
| | 결정 시련 | 대상이 있는 곳으로 이동 → 결투/표지/승리 → 주인공에 대한 공격/구출 |
| | 영광 시련 | 주인공이 익명으로 도착/거짓 주인공들의 거짓 주장 → 어려운 임무의 지정/임무의 완수 → 참 주인공의 인지와 거짓 주인공의 정체 폭로 → 거짓 주인공의 처벌/참 주인공에 대한 보상 |
| 최후 상황 | | 결핍의 해소 |

<표 9> 설화 도식과 기능 목록

- ① 조종 혹은 계약 : 발령자는 주체에게 주어진 가치 세계 내에서 실행해야 할 프로그램의 제안을 설득하고 주체는 이를 수락하는 단계다.
- ② 역량 : 발령자와 계약한 주체는 결핍을 인지하고 대상을 얻기 위한 양상 가치를 얻는다. 그 과정에서 프로그램을 수행할 수 있는 의무와 의지를 갖고 지식과 능력을 습득한다. 이로써 잠재적인 주체가 현실화한 주체로 성장한다. 이 과정을 자격 시련이라고 한다.
- ③ 수행 : 주체는 최초의 결핍된 상황을 역전시키고 욕망의 대상을 얻음으로써 프로그램을 실현한다. 이는 실현된 주체로 원하던 가치 대상을 획득하는 과정이다. 이를 결정 시련이라고 하고 역량에서 수행으로의 과정을 행동적 차원이라고 한다.
- ④ 상벌 : 대상을 획득한 주체는 발령자의 해석으로 이루어진다. 발령자는 실현된 프로그램과 최초의 계약을 비교하여 주인공이 영웅으로서 인정된다. 거짓 주인공은 정체가 폭로되고 심판받는다. 이것은 영광 시련으로 이때의 주체를 인지된 주체라고 하고 조종 혹은 계약과 상벌 간의 관계를 인식적 차원이라고 한다.



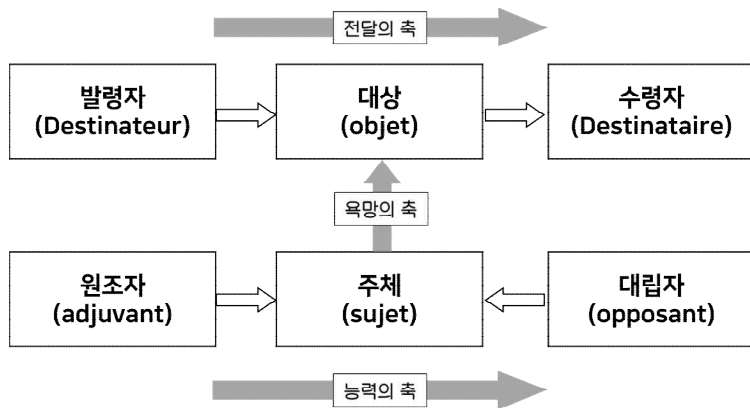
<그림 5> 정리된 설화 도식⁴²⁾

그레마스는 구성 모델처럼 프로프의 7개의 인물을 이원 대립되는 6개의 ‘연기자(acteur)’로 정리했다. 그의 정의에 따르면 연기자는 “실제 민담에서 구상적인 의미를 부여받은 개별적인 인물이나 사물, 나아가서 추상적인 관념까지도 지칭”한다. 그리고 그는 “구상적인 의미가 총당되지 않고 순수하게 설화적 역할

42) 박인철, 같은 책, p.251.

(기능과 행동 영역)만으로 정의된 자”를 ‘행동자(actant)’라고 부른다.⁴³⁾ 이 행동자라는 개념은 뤼시앵 테니에르에게서 유래한 것이며, 그의 정의에 따르면, “행동자란 어떤 자격이건 또 어떤 방식으로든 간단한 구상체(figurant)와 가장 수동적인 방식으로 과정에 참여하는 존재들이나 사물들을 말한다.”⁴⁴⁾

그레마스는 프로프의 인물 중 ‘주인공’을 주체로, ‘찾는 인물’을 대상으로 설정하고 주체에게 어떤 대상이 결핍되어있기 때문에 주체와 대상을 연결하는 축을 욕망의 축, 또는 추구의 축으로 규정했다. 그리고 발령자는 대상을 수령자에게 주기 때문에 ‘위임자’를 발령자로, ‘주인공’을 수령자로 규정한다. 이 둘을 연결하는 축은 전달의 축이다. 프로프의 ‘증여자’와 ‘원조자’는 원조자로 통합되어 주체가 대상을 얻을 수 있도록 도와주는 기능을 하고, ‘악한’, ‘거짓 주인공’은 ‘대립자’로 합쳐져 주체를 방해하는 기능을 한다. 이들과 주체와 연결시키는 축은 능력의 축이다. 그레마스는 이처럼 세 쌍으로 이루어지는 여섯 개의 행동자를 분류해 다음과 같이 ‘행동자 모델’로 만든다.



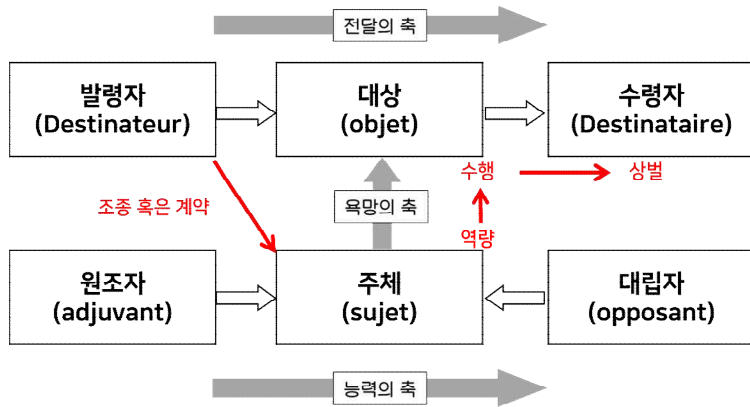
<그림 6> 행동자 모델

이 행동자 모델을 앞서 언급한 설화 도식과 결합해 다음으로 설명할 수 있다. 발령자로부터 어떠한 임무를 위임받은 수령자는 이 임무를 수락함으로써 주체가

43) 박인철, 같은 책, p.155.

44) 김성도, 『구조에서 감성으로 - 그레마스 기호학 및 일반 의미론의 연구』, 고려대학교 출판부, 2002, p.205.

된다. 이 과정에서 주체는 영웅이 되기 위한 자격 시련을 받는다. 임무를 수행하는 결정 시련 과정 중 주체는 원조자의 도움을 받거나 또는 대립자의 방해 받는다. 대상을 얻은 주체가 그가 수행한 임무와 그의 존재에 대한 인정과 평가를 받게 되는 과정이 영광 시련이다.⁴⁵⁾



<그림 7> 설화도식과 결합된 행동자 모델

후에, 원조자는 양태 이론으로 주체의 양태적 속성의 외현화에 지나지 않는다는 것이 증명되면서 행동자 위상을 박탈당했다. 대립자는 부정적 원조자일 뿐만 아니라 반-주체로도 지칭할 수 있다는 점에서 좀 더 복잡한 형상소다.⁴⁶⁾

제4절. 담화 구조

담화 구조는 표층 구조에서 만들어진 설화 도식과 행동자 모델의 추상적인 명칭들과 관계에 구체적인 자질이 부여되는 장소다. 또한 담화 구조는 기호-설화 구조가 최종적으로 텍스트를 통해 발현되기 전에 거쳐야 하는 곳이다. 이들의 층위 전환을 위해 ‘발화’라는 조작이 필요하다. 담화 구조의 의미 부문을 이루는 것은 구상화와 주제화이고, 통사 부문을 이루는 것은 연기자화, 시간화, 공간화다.

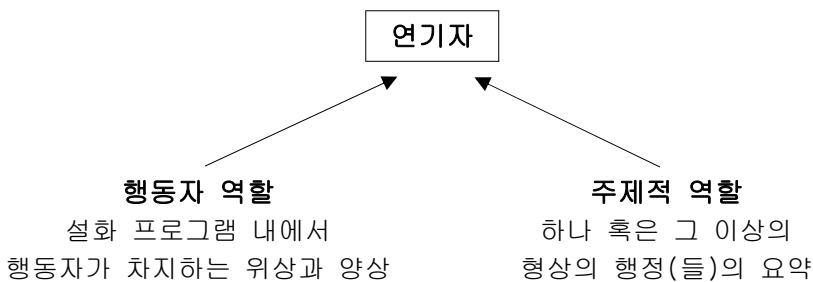
45) 김성도, 같은 책, p156.

46) 안느 에노, 같은 책, pp62-63.

1. 연기자화

행동자는 담화 구조에서 연기자로 전환된다. 연기자는 설화 계층에서의 행동자가 담화 계층에서 구체적인 모습을 띠고 나타난 것을 말한다. 연기자라는 용어는 인물이라는 용어보다 더 큰 외연을 가지며 더 일반적인 성격을 띠고 있다. 연기자는 하나 이상의 주제적 역할과 행동자 역할을 부여받음으로써 연기자는 이야기의 어떤 시점에서 주체가 되기도 하고 대상이 되기도 한다. 즉 연기자의 행동자 역할은 이야기의 흐름에 따라 변할 수 있고 하나의 설화 프로그램 내에서 하나 이상의 행동자 역할을 부여받을 수도 있다.⁴⁷⁾

‘행동자 역할’이란 설화 프로그램 내에서 행동자의 위상과 행동자에게 총당된 양상에 따라 결정된다. 주체라는 행동자를 예로 들었을 때, 어떤 프로그램에서 맡고 있는 역할에 따라 상태 주체, 행위 주체, 조작 주체로 정의되고, 나아가서 그가 겪는 행정의 각 계기에 총당되는 양상에 따라 의지 주체, 지식 주체, 능력 주체, 의무 주체로 정의된다. ‘주제적 역할’이란 어떠한 주제 아래 포섭될 수 있는 형상의 행정들이 하나의 주제적 역할로 압축되고 이 압축된 주제적 역할을 한 인물이 떠맡을 때, 그 인물은 연기자가 되는 것이다. 연기자는 그가 밟는 설화 행정 중 어느 지점에서 그가 지니고 있는 행동자 역할과 그 지점에서 그가 지니고 있는 속성이나 기능들을 정의하는 주제적 역할을 동시에 부여받고 있다. 연기자의 행동자 역할과 주제적 역할은 설화 행정이 진행되어 감에 따라 변할 수 있는 것이다. 이러한 의미에서 연기자는 “설화 구조와 담화 구조가 만나고 결합되는 장소”다. 이를 정리하면 <그림 8>과 같다.⁴⁸⁾



<그림 8> 연기자의 구성 요소

47) 박인철, 같은 책, p.384.

48) 박인철, 같은 책, p.387.

2. 시간화

발화자는 ‘시간상의 발화 기원으로부터의 이점’을 통해 자기가 이야기하고자 하는 것을 자기의 과거나 미래 그리고 경우에 따라서는 현재에 위치시킬 수 있다. 이렇게 결정된 시간이 발화문 속에서는 기준 시제가 되며 이 기준 시제를 현재/과거/미래로 분절함으로써 ‘발화문의 시간화’가 이루어진다.⁴⁹⁾



<그림 9> 발화자의 현재와 일치하는 발화문의 현재



<과거에 있었던 일을 회상하는 발화자>

<미래에 있을 일을 예언하는 발화자>

<그림 10> 발화문 내 시간상의 이점

3. 공간화

발화문의 공간화는 발화문 내에서 사실과 인물들의 행동을 공간 속에 위치시키

49) 박인철, 같은 책, pp.442-444.

기 위해 공간을 분절하는 것이고, 발화의 공간화는 발화자가 피발화자로 하여금 발화자가 선택한 관점에서 공간을 보게끔 공간을 분절하는 것이다. 이 공간화는 발화 기원과의 이접과 몇몇 의미 범주들에 의지해서 여러 설화 프로그램들을 서로 관련시켜 공간에 위치시킬 수 있는 기준계를 구축하는 것이라고 할 수 있다. 발화 기원과의 이접은 담화 안에 ‘이곳(혹은 발화의 공간)’과 ‘다른 곳(혹은 발화문의 공간)’을 설정한다. 이렇게 해서 ‘이곳’과 ‘다른 곳’은 각각 발화의 공간과 발화문의 공간에서 기준이 되는 지점을 이룬다. 이 기준 지점에서부터 출발해서 3차원의 위상 범주, 즉 ‘수평성(가까운/먼)’, ‘수직성(높은/낮은)’, ‘전망성(전방/후방)’의 자리매김이 이루어진다.⁵⁰⁾

4. 구상화와 주제화

구상화와 주제화는 담화 의미론에 해당하는 것으로 추상적 담화는 근원이 인식적인 개념(자유, 기쁨 등)을 다루는 것으로서, 주제화된다. 이런 개념을 설명하기 위해 추상적 담화가 자연 세계의 형상소들, 즉 사물, 사람, 감각 세계의 장식품을 상기시켜주는 어휘소를 이용한다면, 추상적 담화는 구상화되는 것이다. 우리는 여기서 구두 수사학에 의해 생성된 이미지 개념과 조우한다. 기호학은 개개의 문화 세계가 좀 더 광범위한 총체 안에서 다양한 형상소들, 즉 어떤 모티브로 장식 용단 위에 꾸밀 수 있는 것처럼 담화를 꾸미는 담화적 윤곽들의 기재를 제시함과 동시에, 이 점에 대한 사고를 체계화하고자 한다.⁵¹⁾

특별한 유형의 담화적 윤곽은 주제적 역할을 규정짓는데, 이것은 연기자를 한정하는 명사적 형상소에 포함된 모든 종류의 행동 양식과 부대 사항의 총체이다. 대부분의 담화적 동위성은 사회-문화적 일관성의 강력한 모형인 주제적 역할에서 유래한다.

구상화는 도상화, 즉 삶과 유사한 의미 효과 생산을 목표로 하는 생성 행로의 최종 단계로 전환될 수 있다. 그러므로 담화는 구체적(실재 효과)이라고 말할 수 있을 것이다.⁵²⁾

50) 박인철, 같은 책, p.450.

51) 안느 에노, 같은 책, p.137.

52) 안느 에노, 같은 책, p.138.

제3장. 의미 생성 행로를 통한 만화 스토리텔링

제1절. 핵심 가치의 심층 층위

1. 작품의 주제 및 기획 의도

작품을 기획할 때 떠오른 아이디어를 세분화하고 주요 소재를 뽑는 단계를 상정해보자. 주요 소재들이 어떤 기본 가치에 해당되는지 정리하고, 이 가치들이 사회에서 어떻게 긍정적 또는 부정적 평가를 받을 수 있을지 검토하고 체계화하면서 주제를 이끌어낼 것이다. 주제는 작가가 이야기를 통해 궁극적으로 말하고자 하는 것이다. 작가는 뚜렷한 주제를 가지고 그것을 어떻게 작품에 잘 녹아들게 할 수 있을지 항상 고민해야 한다. 작가가 하고 싶은 말이 무엇인가? 독자가 어떤 것을 느끼게 하고 싶은가? 주제에 따라 작품 속 주인공이 선정되고, 그 주제에 맞는 사건과 시련이 만들어진다. 그 이야기는 결국 주제에 맞는 주인공의 최종 목표에 도달하게 된다. 그렇기 때문에 주제를 정한다는 것은 곧 그 이야기의 방향성을 잡게 해주는 것이다.

기획 의도는 이야기가 있어야 하는 이유를 설명하는 것이다. 보통은 이야기를 ‘어떻게’ 쓸지만을 생각할 수 있으나 ‘왜’ 이 이야기여야만 하는가, 즉 이야기가 갖는 가치와 의미를 설득하는 것이 중요하다. 곧 독자들에게 이 주제를 통한 이야기가 어떤 가치로 나오게 될 것인지, 그것은 독자에게 어떻게 받아들여지게 되는지, 작품 속의 가치 체계가 어떤 의미를 가지고 독자에게 어떤 감성으로 전달될 것인지 설명이 되어야 한다.

효과적인 기획 의도 중 하나는 역설을 이용한 것이다. 역설은 일반적으로는 모순을 일으키지는 않지만 특정한 경우에 논리적 모순을 일으키는 논증이다. 겉으로 모순이지만 그 속에 중요한 진리가 함축되어 있는 말이나 상황을 가리킨다.⁵³⁾ 예를 들어 거짓과 배신, 부정과 부패, 쉽게 변하는 사랑, 물질만능주의나 외모지상주의인 현실을 적나라하게 보여주는 이야기를 구상할 수 있다. 그러나 이면에는 현실 비판과 함께 그 현실에 반대되는 고유한 가치들, 즉 사랑, 우정, 믿음, 정의, 자유와 평등, 생명존중 등을 독자들이 받아들여지게 할 수 있는 것이다. 세상에

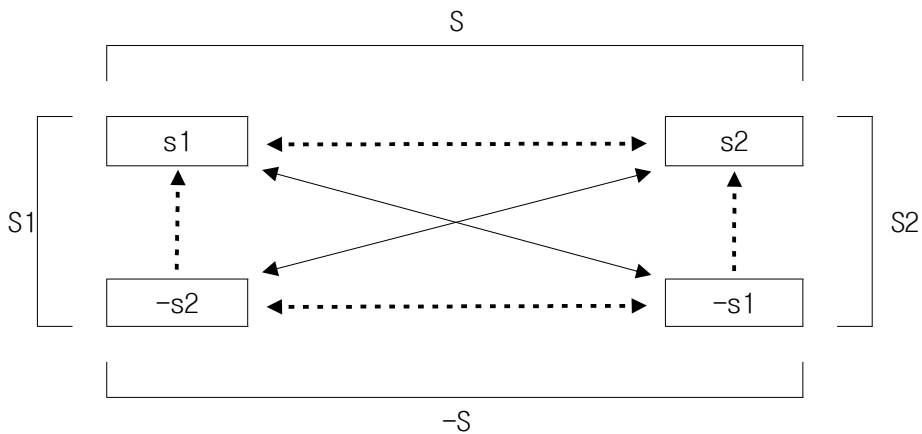
53) 표준국어대사전, 역설.

서 정의가 실현되는 것은 어렵지만 이 이야기에서만큼은 정의가 실현되는 것을 보여주려고 할 수도 있다. 이야기의 내용과 구조를 구상하는 데 그치지 않고 그 이야기의 가치 체계까지 염두에 두어야만 효과적인 기획 의도가 가능하다.

이렇게 볼 때 주제와 기획 의도는 작품 속 가치 체계의 반대 관계, 모순 관계, 함의 관계를 설명한 기호사각형으로 표현할 수 있다.

2. 기호사각형을 통한 의미 관계 설정

위의 작품 속 가치 체계에서 나온 주제를 바탕으로 반대 관계, 모순 관계, 함의 관계를 설정하여 기호사각형으로 의미 관계를 정리한다. s1과 s2라는 의소의 대립항 결합으로 S라는 의미 단위가 만들어진다. 그리고 s1과 s2의 논리적 모순항인 -s1과 -s2도 서로 반대관계로 대립하는 의소이며 결합을 통해 -S라는 의미단위를 구성한다. -s2는 s1을 내포하는 관계이고 -s1은 s2를 내포하는 함의 관계로 각각 S1과 S2라는 의미 단위를 구성한다. 심층에서는 분절된 의미의 기초가 되는 변별적 차이가 자리를 잡고 이렇게 확립된 위치들에 변형과 변화를 가능하게 하는 규칙이 적용된다. 기호사각형은 이 층위에서의 작용이 각각 상태와 행위로 나타나는 문장들로 전환되고 이 전환된 문장들이 결합하고 연계를 이룬다. 이 의미들의 관계는 먼저 계열체 구조를 통해 정리해야만 표층으로 전환될 수 있다.



<그림 11> 기호사각형

제2절. 서사 단계의 표층 층위

1. 설화 도식을 활용한 로그라인

표층의 설화 도식은 조종 혹은 계약 - 역량 - 수행 - 상벌의 설화 행정을 따르고 주인공이 누구에 의해 어떤 임무를 수행하는지 그리고 그 임무의 가치는 어떤 것인지에 대해 정리할 수 있다. 이 정리는 로그라인으로 압축할 수 있다.

로그라인은 작품을 정의할 수 있는 한두 줄의 짧은 문장이라고 할 수 있다. 작품을 소개하는 과정에서 듣는 사람이 지루할 틈도 없이 명확하게 전달할 수 있는 작품의 색깔이다. 성공한 모든 작품은 명확한 로그라인을 가지고 있다. 만화 스토리텔링을 진행하면서도 목표를 상실하고 방향을 잃게 되는 경우가 많은데, 이때 명확한 로그라인 설정을 통해 주제 목표와 방향을 바로잡을 수 있다. 로그라인은 작품의 나침반과 지도의 역할을 한다. 내가 시작한 이 이야기는 어떤 지점에서 끝날 것인가? 주인공이 목표에 도달함으로써 완성되는 메시지는 무엇인가? 그러한 과정을 가장 간단하게 함축하면 어떻게 정리될 수 있는가를 고민하는 것이다.

효과적인 로그라인에는 아이러니를 염두에 두는 경우가 많다. 인생에 있어서 가끔 사건이나 그것의 연속이 기대하고 있던 것과는 정반대로 전개될 때 이를 아이러니컬하다고 한다. 흔히 ‘운명의 장난(the irony of fate)’으로 불리는 아이러니가 로그라인에 들어가는 경우 내용은 더욱 풍성해진다. 로그라인에서 단순하게 그 내용을 정리하는 것이라면 독자의 반응과 기대를 불러일으키기 힘들다. 작품의 주인공 즉 A가 B라는 상황을 처한다고 썼을 때 독자가 그 이후를 상상하게 만드는 것이다. 주인공 A와 상황 B 이 둘 중의 하나는 의외의 것이어야 흥미로운 이야기가 만들어진다. 평소 그럴 것 같지 않은 의외의 A가 상황 B에 처하게 됐을 때, 또는 A가 일어날 리 없는 의외의 상황 B에 처했을 때 독자는 다음이 궁금해진다. 단, A와 B 둘 다 의외의 것이면 당장의 흥미를 불러일으킬 수는 있어도 오래 지속되기는 힘들다.

2. 행동자 모델

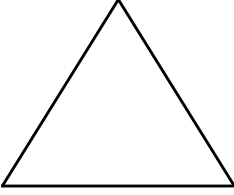
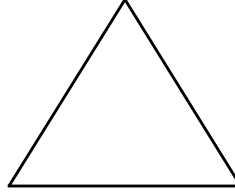
앞에 정리한 내용을 바탕으로 작가는 작품 속에서 발신자를 통해 주인공의 걸림을 깨닫게 하고 주인공에게 목표를 설정하고 대상을 얻도록 조작한다. 이 과정에

서 이야기의 방향성이 정해지고 주제를 내포한 메시지가 수신자에게 전달되도록 한다. 주인공은 목표를 이루기 위해 능력을 얻거나 원조자를 구하며 임무를 수행하는 도중 대립자의 방해를 받기도 한다. 이 과정에서 독자들은 주인공에게 몰입하고 주인공 편에 서서 응원하게 된다. 마침내 대상을 얻은 주인공은 그가 수행한 임무와 그의 존재에 대한 인정과 평가를 받게 되면서 이야기의 가치를 독자에게 전달한다.

제3절. 담화 구조

1. 연기자화

행동자는 아직 구체화 되어있지 않은 개념이고 담화 구조에서 여러 주제적, 행동자적 역할을 부여받아 연기자로 전환된다. 이 과정은 매체에 따라 구체화되는 방법과 형식이 달라지기 때문에 여러 연구자들이 고민하며 연구하고 있는 부분이다. 본 논문에서는 캐릭터의 여러 양상을 파악하여 그를 칭하는 이름, 도상적 요소인 외형, 내면적 특징인 성격으로 캐릭터 자체의 존재에 대해 분석하고 그가 추구하는 가치 대상인 목표, 그의 행동 양상, 그리고 그가 가지고 있는 능력과 목표를 이루기 위해 얻어야 하는 능력에 대해 다룬다.

| 존재 | | 역할 | |
|---|----|--|----|
| 이름 | | 목표 | |
|  | |  | |
| 성격 | 외형 | 행동 양상 | 능력 |

<표 10> 캐릭터의 존재와 역할

가. 이름

이름은 다른 존재와 구별하거나 식별하기 위해 고유하게 불리는 기호다. 사람의 이름의 경우 태어났을 때부터 어떤 삶을 살기를 바란다는 영원이나 의미를 담아 평생 불리게 된다. 한 번 정해지면 특별한 일이 없는 한 바뀌지 않는 요소로 캐릭터의 이름은 언어적으로 캐릭터 자체를 지칭하고 그의 성분이나 특징을 나타내기도 하며 그의 운명을 암시하기도 한다. 실제 사람의 이름에도 사주오행과 파동성명학을 적용하여 이름이 그의 성격과 운명을 결정짓는다고 생각해 작명을 하는 경우도 흔하다. 작가에 따라서는 별 고민 없이 아무 의미 없는 이름을 부여하기도 하지만 캐릭터가 많이 등장하는 작품의 경우 구분이 쉽도록 그 특징과 어울리는 어감의 이름으로 짓는 경우도 있다.

<슬램덩크>의 주인공 중 하나로 한국에서는 ‘강백호’로 현지화⁵⁴⁾되어있는 인물의 원작 이름은 ‘사쿠라기 하나미치’ (桜木花道, さくらぎ はなみち)이다. ‘벗나무 꽃길’이라는 뜻으로 벚꽃은 화려하게 피고 순식간에 꽃잎을 날리면서 진다는 점이 그의 성격과 작중 인물 서사를 대변해준다. ‘하나미치’는 직역하자면 ‘꽃길’이라는 뜻으로 일본의 전통극인 가부키에서 관람석을 가로질러 만든 배우들의 통로이자 씨름판에서 씨름꾼이 출입하는 길이다. 또한 활약하던 사람이 아깝게 은퇴하는 시기를 뜻하기도 한다.⁵⁵⁾ 따라서 그의 이름에는 화려하게 꽃피우고 퇴장한다는 의미가 담겨 있다. 원작에서 주인공은 단기간에 엄청난 재능을 보여주며 성장하지만, 중요한 경기에서 등에 부상을 입어 선수 생활을 은퇴해야 할 수도 있는 위기 상황에서도 자신에게 가장 영광스러운 순간이 지금이라며 최선을 다하며 활약한다. 그의 라이벌 ‘서태웅’은 일본어 원작 이름 ‘루카와 카에데’ (流川 楓, るかわ かえで)로 ‘흐르는 냇물의 단풍나무’라는 뜻이다. 최고의 실력을 가진 에이스임에도 불구하고 만년 하위권인 북산고에 지원하게 되는 그의 느긋한 성격을 잘 나타내주는 이름이다.

만화 작품에서 주인공의 이름이 곧 제목에 사용되는 경우도 많다. 예를 들면

54) ‘사쿠라기 하나미치’가 ‘강백호’가 된 이유는 당시 만화 편집자였던(현재 레드아이스 스튜디오 대표이사) 장정숙 대표가 학창 시절 때 ‘백호기’라는 이름을 가진 친구를 부를 때마다 이름이 너무 멋지다고 생각했었고, 개인적으로 강씨와 서씨를 좋아해서 캐릭터의 이름을 지었다고 한다. <슬램덩크>의 등장인물이 너무 많다 보니 결국 자신의 졸업앨범을 참고해서 캐릭터의 성격과 이름이 어울리는지 하나 하나 고민해 가면서 붙였다고 한다. 학산문화사 장정숙 이사 인터뷰. 2012. 8. 23.

<https://web.archive.org/web/20131109163719/http://pr.ica.gameshot.net/interview/102321>

55) 네이버 일본어사전, 하나미치, はなみち [花道]

<https://ja.dict.naver.com/#/entry/jako/254ab4d4f8274c8492c416ce2225a533>

<도라에몽>, <나루토>, <아기공룡 둘리>, <뽀롱뽀롱 뽀로로>, <명탐정 코난> 등이 있다.

나. 외형

캐릭터의 외형은 표면적으로 가장 처음으로 보이는 부분이며 장르, 성격, 용도, 속성, 기능 등에 따라 다양하게 분류된다. 본 논문에서는 의미 생성 행로의 흐름을 파악하는 것이 목적이기 때문에 세부적으로 깊게 들어가기에는 한계가 있으므로 가볍게 언급하고 넘어가려 한다. 만화 캐릭터는 태생적으로 과장과 생략의 변형을 통해 만들어졌기 때문에 성격과 형상의 이미지가 잘 어울리도록 하는 것이 일반적이다. 이는 장르적으로 약속된 기호로서 작용된다. 디자인의 모티브가 둥근 곡선 위주의 모습이라면 성격도 동글동글 귀엽고 순하며, 뾰족하고 직선 위주의 모습이라면 날카롭고 예민하거나 감정에 솔직하고 직설적인 열혈의 캐릭터로 묘사되는 경우가 많다.

또한 캐릭터의 대표적인 특징이나 액세서리가 캐릭터를 대표하기도 하고 별명으로 불리기도 한다. 예를 들자면 만화 ‘원피스’에서 주인공을 대표하는 액세서리는 ‘밀짚모자’이다. 주로 주인공 ‘루피’를 밀짚모자라고 부르기도 하며, 루피의 해적단 이름을 밀짚모자 해적단이라고 하고 해적 깃발에도 밀짚모자가 그려져 있다.

다. 성격

만화에 나오는 캐릭터들은 각자의 독특한 특징과 성격을 가지고 있고 실존하는 인물보다 과장된 성격으로 묘사된다. 어떤 사건이 발생했을 때 주인공은 자신의 성격에 따라 사건에 대하는 태도가 달라진다. 같은 서사의 상황에서도 설정된 캐릭터의 성격에 따라서 주인공의 행동이 달라지고 이야기 전개가 전혀 다르게 펼쳐질 수 있다. <도라에몽>에는 주인공 도라에몽과 노진구(노비타)가 등장하고 주변 인물로 만통통(자이안), 왕비실(스네오), 신이슬(시즈카)가 등장한다. 주로 이 다섯 명을 중심으로 이야기가 진행되는데 각자마다 독특한 캐릭터가 있다. 모두 뛰어난 장점들과 함께 동시에 단점들도 존재한다. 악당 같지만 착한 구석도 있고, 모든 것이 완벽해 보이는데 생각하지도 못한 허점들도 지니고 있다. 모든 사람이 완벽하지 않듯이 특히 캐릭터는 더욱 그렇다. 이러한 것들이 더욱 입체적인 캐릭

터를 만들게 해준다.

라. 목표

목표는 가치 대상이며, 이야기를 진행시키기 위해 반드시 필요한 요소이다. 주인공의 목표가 정해지지 않는다면 이 이야기는 원동력을 잃고 아무 진행도 되지 않을 것이다. 이것은 이야기의 방향성을 제시해주며, 결국 주인공은 그 목표에 대한 성공 유무에 따라 결말이 정해지고 주인공의 최종 상태에 따라 가치가 정해진다. 행동자 모델에서의 주체를 주인공으로, 대상을 목표라고 생각해보자. 어떤 인물, 정보나 욕망을 불러일으킬 수도 있는 발령자가 주체에게 대상을 획득하도록 조종 및 계약을 한다. 그 과정에서 목표가 설정되며 주인공은 계약을 수락함으로써 자격 시련이 실행된다. 그때부터 본격적으로 이야기는 시작되고 그 목표를 이루기 위해 능력을 키우게 되고 조력자를 얻게 된다. 목표는 주인공을 성장시키게 하는 원동력이 되며 이야기는 최종 목표를 이루기 위해 단계별로 작은 목표들을 이뤄가는 과정을 나타낸다. 그 과정에서 주인공은 자신의 성격과 능력에 따라 선택을 하게 되고 조력자와 적대자를 만나게 된다. 목표를 획득한 주인공은 최후에 자신의 임무에 대해 발령자에게 평가받는다. 그의 결과는 최후의 모습이 정서적이나 상태적으로 좋고 나쁨에 따라 그가 추구한 목표의 가치가 결정된다. 또한 설화도식으로 설명이 가능하다. 목표 설정 후 주인공이 목표를 이루기 위해 능력 또는 조력자를 구하는 등 양상 가치를 획득하는 과정은 자격 시련, 목표 달성을 수행하는 것은 결정 시련, 목표 달성과 관계된 주인공의 최종 상태는 영광 시련에 해당한다.

| | | 목표 달성 유무 | |
|------------|------|----------|---------|
| | | Success | Failure |
| 주인공의 최종 상태 | Good | | |
| | Bad | | |

<표 11> 결말의 유형

가장 일반적인 결말은 주인공이 목표를 이루었고 해피엔딩으로 끝나게 되면 주인공이 설정한 목표가 올바른 가치로 평가받고 주인공도 영웅으로 추앙받는다. 발령자에 의해 계약을 수락한 주체는 가치 대상을 목표로 삼고 그 임무를 수행한다. 임무를 수행한 주체는 발령자에게 평가를 받는데, 이것은 바로 영광 시련을 뜻한다. 그 과정에서 주체가 수행한 임무가 올바른 가치관의 방향이면 그에 따른 보상을 받고 해피엔딩으로 끝나게 된다. 또는 주인공이 목표를 이뤘으나 최종 상태가 좋지 않다면 주인공이 설정한 목표가 잘못된 가치로 평가된다. 반면 주인공이 목표를 이루지 못했으나 해피엔딩이라면 주인공이 설정한 목표치가 높았으나 옳은 시도였기 때문에 좋은 평가를 받거나, 주인공의 역량 부족에도 불구하고 그 과정에서 얻은 양상 가치가 값진 것이기 때문에 발령자의 평가도 좋은 경우다. 또한 목표를 이루지 못한 채 배드엔딩으로 결말이 난다면 주인공이 설정한 목표가 그릇된 가치의 목표이거나 역량 또한 부족해 수행할 수 없는 결과로 평가받는다. 주인공의 최종 상태에 따라 발령자의 평가와 주인공의 운명이 결정되는 것이다. 주인공의 목표가 악행을 행하는 것이라면 그에 따른 분명한 설득력이 있어야 할 것이고, 그것에는 납득 가능할 만한 결말이 나와야 하는데 악행을 옹호할 수는 없을 것이다.

한편 주인공의 목표가 작품의 제목이 되는 경우도 있다. 예를 들면 <원피스>, <드래곤볼> 등이 있다.

마. 행동 양상

행동 양상은 성격의 결과물이다. 캐릭터는 어떠한 상황에서 그가 가진 성격에 따라 자연스럽게 행동으로 표현된다. 하지만 캐릭터가 가지고 있는 여러 변수가 있기에 정해진 공식처럼 행동이千篇일률적으로 똑같이 나오지는 않는다. 그것은 캐릭터의 숨기고 있는/드러내는 성격, 지리적/사회적 위치, 심리적/환경적 상황, 본능적/경험적 취향 등 여러 변수에 의해 그것들이 가지고 있는 맥락에 맞춰 다양하게 표현된다. 그래서 우리는 성격 유형 테스트를 진행할 때나 어떤 사람에 대해 평가할 때처럼 그의 행동 양상들을 비슷한 카테고리로 묶어 수렴시키는 작업을 한다. 만화 캐릭터는 실제 인간에 비해 성격이나 행동 양상이 단순하게 묘사되고 정형화되어 있는 경우가 많긴 하지만 너무 뻘하고 쉽게 예상 가능하다면 재미가 떨어지는 콘텐츠가 될 것이다. 그래서 비슷한 행동 양상 속에서도 납득 가능할 정도

의 의외성을 주어 예측을 벗어나도록 해야 한다. 예를 들자면 그가 가지고 있는 한계를 벗어난다든지 욕망하는 어떤 것을 포기한다든지 하는 것으로 말이다.

바. 능력

캐릭터는 스토리 진행 중 자신의 능력을 통해 사건을 해결한다. 만약 능력이 부족하다면 조력자의 도움이나 깨달음을 통해 능력을 키우는 상황이 발생한다. 캐릭터가 가지고 있는 능력은 그가 사건을 진행하기 위해 반드시 필요하고 이야기에 재미를 느낄 수 있게 하는 가장 중요한 요소다. 특히 능력자 배틀 장르에서는 다양한 능력들이 주된 소재가 되어 이야기에 재미를 더한다. 그리고 능력은 세계관의 법칙에 따라 그 한계가 정해진다. 우리가 실제로 살고 있는 세상은 중력이 존재하고 물리 법칙으로 설명이 된다. 도구나 장비의 도움 없이 인간 자체의 능력으로는 하늘을 날거나 빠르게 이동할 수 없다. 시간을 역행할 수도, 공간을 순간 이동할 수도 없다. 그러나 만약 예컨대 순간 이동할 수 있는 능력이 있다고 한다면, 실제 현실 세계관에서는 엄청난 에너지가 들것이고 그 능력의 범위와 횟수 등 한계는 어디까지인지 실험해보고 미리 알아뒀야 할 것이다. 그래야만 그 능력이 꼭 필요한 순간에 유용하게 사용함으로써 의미 있는 능력이 될 것이다. 이처럼 캐릭터의 능력은 세계관에 의해 제한되고 그의 신체적/정신적 가능성에 따라 개발되며 그의 행동 양상에 따라 발현될 것이다.

이상으로 캐릭터가 어떻게 행동자에서 연기자로 전환되는지 살펴보았다. 이 과정에서 캐릭터의 이름과 외형이 어떤 아이디어로 디자인되었는지, 성격과 능력, 행동 양상은 어떤 개연성을 통해 설정된 것인지, 또 캐릭터가 추구하는 목표와 방향은 어떻게 설정되는지 검토하면서 간략하게 스토리라인까지 정리할 수 있다.

2. 시간화

시간과 공간은 캐릭터가 살아 숨 쉴 수 있는 배경이자 조건이다. 앞서 살펴보았듯이 우리는 세계관의 영향을 받고 능력의 한계를 경험한다. 하지만 우리의 사고와 인식, 상상력은 물리 법칙의 세계관을 뛰어넘는다. 그 속에 있는 우리의 존재는 형체가 없고 자유롭다. 사고와 인식, 상상력의 산물인 언어, 문학, 예술 등의 텍스트는 어제의 나, 지금의 나, 내일의 나가 존재하고 심지어 한 문장 또는 한 화

면에 동시에 존재할 수도 있다. 기본적인 서사의 흐름은 인과관계에 의한 시간적인 순서대로 진행되는 경우가 많으나 때에 따라서 극적 연출을 위해 회상이나 예측 또는 상상으로 현재와 다른 시간대를 먼저 배치할 수도 있다. 또는 시간을 이동하여 과거-현재-미래를 자유자재로 넘나들 수 있는 능력의 캐릭터도 만들 수 있다.

3. 공간화

영상 용어에서 씬(Scene)은 같은 시간대, 같은 공간 속에서 벌어지는 일을 말할 때 쓰는 용어이다. 쇼트(Shot)가 모여서 이루어지는 단위이고, 이러한 씬은 얼마든지 편집이 가능하고 어떤 장소에 있던 주인공이 순식간에 다음 씬에는 다른 새로운 장소에 나타날 수도 있다. 씬이 모이면 하나의 공통된 사건을 담은 단위인 시퀀스(Sequence)가 된다. 공간은 캐릭터가 활동하는 장소이고 그 공간에 의한 제약이 생길 수 있다. 또한 먼 거리를 이동할 경우 시간도 오래 걸리므로 별다른 이벤트가 생기지 않는 한 건너뛴 수 있다.

제4장. 사례 분석

제1절. 담화 분석

1. 작품 <도라에몽>

<도라에몽>의 작가 후지코·F·후지오(본명 후지모토 히로시)는 신작 아이디어가 떠오르지 않아 매우 고생했다고 한다. 자신을 모티브로 한 ‘노진구(노비타)’를 주인공으로 설정했으나 친구를 도와주는 친구의 아이디어가 떠오르지 않았다.



<그림 12> 도라에몽 예고편⁵⁶⁾

이미 예고편을 내놓은 터라 마감 시간은 다가오고 큰 압박을 받고 있던 중 소재가 생각나게 하는 기계가 발명되었으면 좋겠다고 생각한다. 창밖에서 들리는 고양이 울음소리에 더욱 집중이 되지 않고 과거에 놀러 살던 고양이 생각을 하다가 이내 정신 차리고 보니 어느새 시간이 새벽 4시를 가리키고 있었다. “헛되이 잃어버린 시간을 되돌릴 수 있다면. 만약 여기에 타임머신이 있다면.”⁵⁷⁾ 이라고 생각

56) 1969년 11월에 발매된 <초등4학년> 12월호에서 <도라에몽> 캐릭터 기획이 전혀 되지 않은 상태로 예고편을 발표(좌). <도라에몽> 0권 p.97 정식 한국어판에서의 <도라에몽> 예고(우).

57) SF 만화에 자주 쓰이는 문법 ‘if(만약에)’, 후지코·F·후지오는 SF를 공상과학(Science Fiction)이

하며 다시 아이디어를 떠올리던 중 결국 잠이 들고 말았다. 아침에 일어나 자괴감을 느끼고 “나는 파멸이야.” 라며 외치며 계단을 내려오던 중 딸의 장난감 오뎅이가 발에 걸리게 되고, 그토록 나오지 않던 아이디어의 퍼즐이 비로소 맞춰지게 된다. 그로 인해 고양이와 오뎅이를 결합한 동글동글한 모습의 고양이형 로봇 ‘도라에몽’ 이 탄생하게 된다. 이 일화는 1978년 11월에 발행한 <코로코로코믹 디럭스 도라에몽 후지코 후지오의 세계>에서 수록된 <도라에몽 탄생> 편에서 소개되고, 1995년 애니메이션 <2112년, 도라에몽의 탄생>으로 제작된다.



<그림 13> 만화책에서 소개된 도라에몽의 탄생 일화⁵⁸⁾



<그림 14> 애니메이션 <2112년 도라에몽 탄생>⁵⁹⁾

아닌 스코시 후시기(Sukoshi Fushigi, すこし・不思議) ‘조금 이상한 이야기’ 라고 정의했다. 1989년 후지코 후지오 랜드 「소년 SF 단편」 2권(중앙 공론사) 참조.

58) <코로코로코믹 디럭스 도라에몽 후지코 후지오의 세계>(1978년 11월 발행) 게재.

<도라에몽>은 머리가 나쁘고 흐리멍텅한 남자아이 ‘노진구’의 운명을 바꾸기 위해 22세기에서 타임머신을 타고 나타난 도라에몽이 미래에서 사용되는 신비한 도구를 자신이 가진 4차원 주머니에서 꺼내 친구를 도와준다는 이야기다.

2. 연기자화

22세기로부터 온 로봇, 도라에몽은 2112년 9월 3일에 태어난 설정을 지니고 있다. 탄생 100년 전을 기념하여 2012년 9월 3일 가와사키시 후지코.F.후지오 뮤지엄에서는 개관 1주년 이벤트와 함께 도라에몽의 특별주민증을 교부했다. 도라에몽 특별주민증에는 이름과 주소, 생일, 주인이 된 날, 프로필, 좋아하는 것, 싫어하는 것, 신장, 체중, 가슴둘레, 가족사항, 여동생에 대한 정보가 나와 있다.



<그림 15> 가와사키시가 무료 배포한 도라에몽의 특별주민표⁶⁰⁾

59) 애니메이션 <2112년 도라에몽 탄생>, 1995.

60) 2012년 9월 3일자 일본경제신문

https://www.nikkei.com/article/DGXNASDG0300V_T00C12A9CR0000/

| | | | | | |
|---------------|---|----------------|---------------|-------------|---------|
| 이름 | 도라에몽 | | | | |
| 주소 | 가나가와현 가와사키시 타마구 나가오 2-8-1 (현 후지코 .F. 후지오 유지엄) | | | | |
| 생일 | 2112년 9월 3일 | 주인이 된 날 | 2012년 9월 3일 | | |
| 프로필 | 노진구의 운명을 바꾸기 위해 22세기에서 타임머신을 타고 나타난 고양이형 로봇. 미래의 세계에서 사용되는 신비한 도구를 주머니에서 꺼낼 수 있다. | | | | |
| 좋아하는 것 | 도라야키 | | 싫어하는 것 | 쥐 | |
| 신장 | 129.3cm | 체중 | 129.3kg | 가슴둘레 | 129.3cm |
| 가족 | 노석구, 오진숙, 노진구 | | | 여동생 | 도라미 |

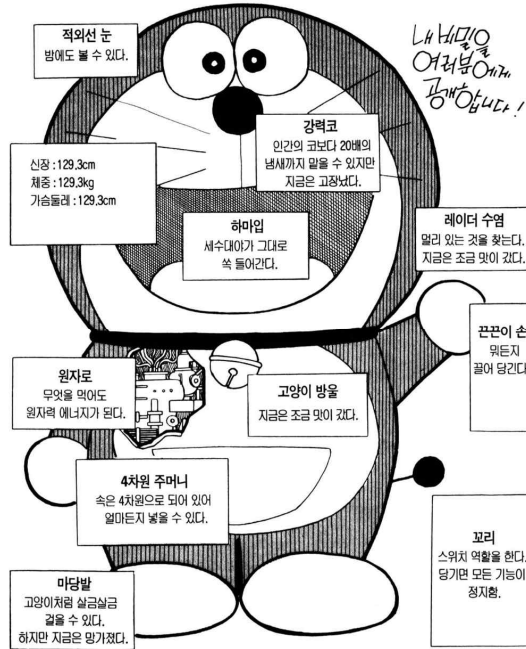
<표 12> 도라에몽의 특별주민표 번역

도라에몽의 주민증에는 아주 특별한 숫자의 반복이 있다. 생일과 신장, 체중, 가슴둘레 거의 대부분이 1, 2, 9, 3이라는 숫자로 이루어져 있다. 이외에도 129.3마력의 파워, 쥐를 보고 놀라 도망갈 때의 속력 129.3km/h, 점프력 129.3cm 등 대부분의 숫자로 표현되는 설정에 129.3이라는 수치가 설정된다. 이는 <도라에몽>을 연재하기 시작한 1969년 당시 일본의 초등학교 4학년생의 평균 키를 가리킨다고 한다. <도라에몽>의 핵심 독자층이 초등학교생이라는 점을 감안할 때 명확한 타겟팅을 고려한 세심함이 돋보인다.

다음은 도라에몽의 신체 구조다. 공장에서 만들어질 때 나사가 빠지고 높은 곳에서 떨어져 많은 기능이 고장났다.

- 적외선 눈 : 밤에도 볼 수 있다.
- 강력코 : 인간의 코보다 20배의 냄새까지 맡을 수 있지만 지금은 고장났다.
- 하마입 : 세수대야가 그대로 쏙 들어간다.
- 레이더 수영 : 멀리 있는 것을 찾는다. 지금은 고장났다.
- 원자로 : 무엇을 먹어도 원자력 에너지가 된다.
- 고양이 방울 : 고양이들을 불러 모을 수 있다. 지금은 고장났다.

- 끈끈이 손 : 무엇이든지 끌어당긴다.
- 4차원 주머니 : 속은 4차원으로 되어있어 얼마든지 넣을 수 있다.
- 마당발 : 고양이처럼 살금살금 걸을 수 있다. 하지만 지금은 망가졌다.
- 꼬리 : 스위치 역할을 한다. 당기면 모든 기능이 정지한다.



<그림 16> 도라에몽의 몸 구조61)

가. ‘도라에몽’ 캐릭터 분석

(1) 이름

도라에몽 이름의 유래는 많은 이야기가 있으나 그 중 도둑고양이(どら猫, 도라네코)의 도라와 옛식 이름(衛門, -えもん, -에몬) 에몽이 합쳐져서 만들어졌다는 설이 유력하다. 작가의 작품들을 살펴보면 <21에몬>의 츠즈레야 21에몬, <키테레츠 대백과>의 코로스케, <오바케의 Q타로>의 Q타로 등 캐릭터에 옛날식 이름을 주로 사용한 것이 발견된다. 일본 버라이어티 방송 <NTV 人生が変わる1分間の深イ話 (인생을 바꾸는 1분간의 깊고 좋은 이야기)>에서 후지코 프로덕션 사장은 미래에

61) <도라에몽> 개정 완전판 제11권, 130화 <도라에몽 대사전>.

서 온 로봇이면서도 옛 시대에서나 쓰일 법한 구식 이름을 붙임으로써 상반되는 재미를 노린 것이라고 밝힌 바 있다. 여담으로는 작가가 도라야기를 좋아해서 도라에몽이라는 이름으로 했다는 이야기나, 도둑고양이를 뜻하는 도라네코와 오뎅이를 뜻하는 에키몽이 합쳐져 도라에몽이 되었다는 이야기가 있으나 근거는 없다. 작가가 다른 작품에서도 좋아하는 간식을 작품에 자주 등장시키는 특징이 있고, 후자는 도라에몽 캐릭터 디자인 원리가 와전되어 퍼진 이야기로 보인다.

(2) 외형

도라에몽의 캐릭터 디자인은 앞에 언급했듯 도둑고양이와 오뎅이의 결합으로 만들어졌다. 그래서 머리나 손, 발이 전체적으로 둥글둥글하고 부드러운 이미지를 나타낸다. 도라에몽이 연재될 당시 저학년 잡지의 바탕색이 노란색이었고 타이틀 색은 빨간색이었다. 표지에 쓰이기 위해 도라에몽의 색을 눈에 잘 띄는 파란색으로 디자인했다고 한다.



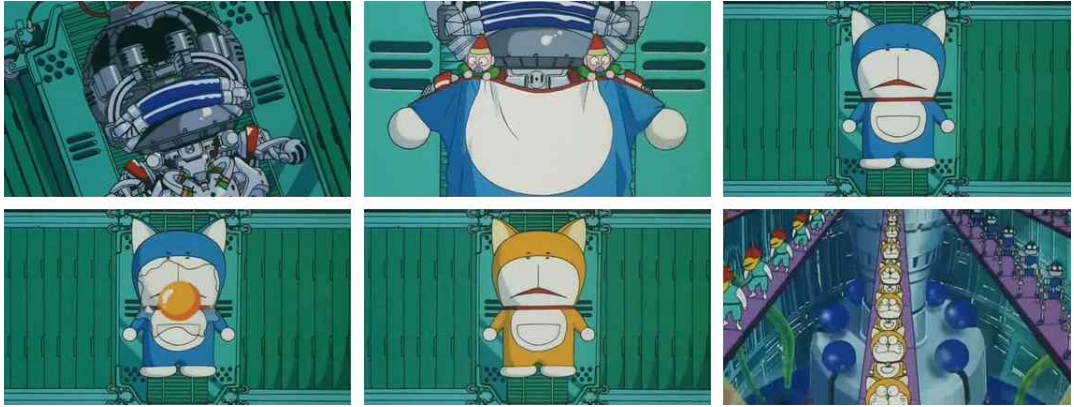
<그림 17> 쇼카쿠칸 어린이 잡지

좌측부터 <착한아이>, <유치원>, <초등1학년>, <초등2학년>

하지만 귀가 없는 파란색 고양이는 존재하기 어려우므로 흔하게 보이는 고양이의 배색인 노란색과 배 부분에는 하얀색의 조합으로 만들어지고 어떤 사연에 의해 파란색으로 바뀌었다는 설정을 넣게 된다.

애니메이션 <2112년 도라에몽 탄생> 편에서는 도라에몽이 만들어지는 과정을 보여준다. 도라에몽은 2112년 9월 3일 도쿄 마츠시바 공장에서 파란색과 하얀색 색 조합으로 뾰족한 귀가 접착되고 파란색 부분이 달걀 노른자로 노란색으로 도색되

어 흔하게 보이는 고양이의 모습으로 만들어진다.



<그림 18> 2112년 도라에몽 탄생 중 도라에몽 탄생 과정

하지만 만들어지는 과정에서 스파크에 의한 폭발로 머리에서 나사가 빠지고 높은 곳에서 떨어져 많은 부분이 고장나게 된다. 그래서 실수를 많이 하게 된다는 개연성 있는 설정이 붙는다.



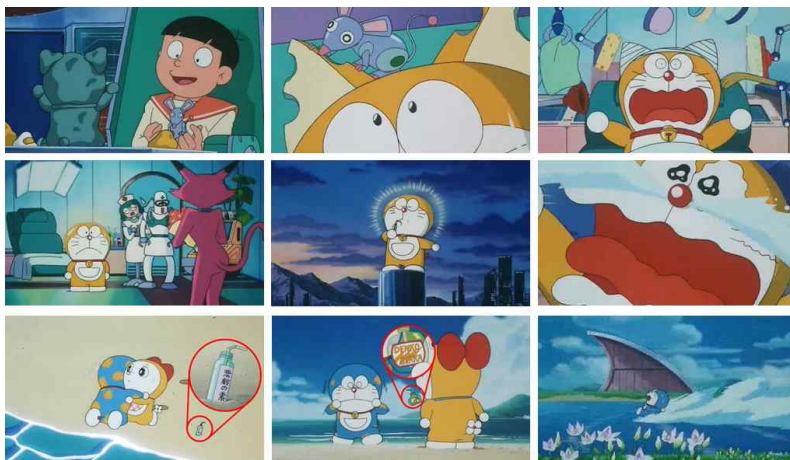
<그림 19> 2112년 도라에몽 탄생 중 도라에몽이 고장난 장면

노장구(진구의 현손⁶²), 일본어 원작에서는 노비 세와시)와 지내게 된 도라에몽

62) 증손자의 아들. 또는 손자의 손자. (국립국어원 표준국어대사전, 현손 검색, 2023. 5. 10.)

<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=%ED%98%84%EC%86%90>

은 2122년 8월 20일 로봇 쥐의 실수에 의해 귀가 상하게 되고 병원으로 옮겨져 또 한 번의 실수로 인해 완전히 귀를 잃게 된다. 때마침 병문안을 온 노라냐옹(일본어 원작에서의 이름은 노라야코)은 동글동글한 두상만 남게 된 도라에몽을 보고 폭소를 터뜨리고 좋아하는 상대에게 굴욕을 보여준 도라에몽은 상심하게 된다. 오똑이처럼 넘어져도 일어나는 성격인 도라에몽은 이 굴욕을 극복하려 하지만 실수로 슬퍼지는 약을 먹게 되며 4일 밤낮으로 울게 되고 그로 인해 노란색 페인트가 벗겨지고 목소리가 쉬어 지금의 도라에몽 모습이 된 것이다. 도라에몽 설정이 만화책 원작 에피소드와 살짝 다른 경우가 있는데 만화책에서는 도라에몽이 낮잠 자는 사이에 실제 쥐가 귀를 갉아 먹었다는 설정이다. 그것이 실제 쥐든 로봇 쥐든 중요한 것은 도라에몽의 귀가 없어졌다는 사실과 그것 때문에 색상과 목소리가 바뀌게 되었고, 쥐를 극도로 싫어하고 무서워하게 되었다는 것이다.



<그림 20> 도라에몽의 외모 변화 과정

| 변화 전 | 외모 변화 | | | 변화 후 |
|---|---------|-----|-------|--|
|  | 유 | 귀 | 무 |  |
| | 노란색 | 색상 | 파란색 | |
| | 귀여운 목소리 | 목소리 | 쉰 목소리 | |

<표 13> 도라에몽의 외모 변화 전후 비교

(3) 성격

도라에몽은 아이를 돌보기 위해 만들어진 고양이형 로봇이기 때문에 배려심이 많고 온화한 성격이지만, 솔직하게 표현하는 경향이 있어 때로는 상대에게 일침을 가하기도 한다. 친구와는 깊은 우정 관계에 있으며, 둘은 친구로서 서로를 인정하고 아끼고 있다. 도라에몽은 자신의 몸 상태가 나쁠 때도 친구를 걱정하고 미래로 돌아가고 싶지 않을 정도로 친구를 생각한다. 정의감이 강한 성격으로 친구가 통통이나 비실이에게 괴롭힘을 당했을 때 친구의 편에 서서 화를 내기도 한다.

하지만 언제나 친구에게 관대한 것만은 아니다. 친구가 말썽을 피우거나 오히려 자신에게 골탕을 먹이면 친구에게도 화를 내기도 하고, 위험에 빠진 친구를 버리고 자신만 도망치기도 한다. 힘들고 당황하면 냉정함을 잃고 혼란스러워하며 실수를 연발하기도 한다.

이것은 나사가 빠지고 높은 곳에서 떨어져 고장이 난 설정이기 때문에 덜떨어지고 실수를 많이 하는 성격을 반영한다. 하지만 굴하지 않고 4차원 주머니에서 미래의 도구를 꺼내 사용하여 어떻게 해서든 열심히 사건을 수습하고 해결한다. 이것은 도라에몽 디자인의 근본인 오뎅이의 속성을 따른다. 도라에몽의 성격에 부여된 전체적인 설정은 작품의 주 대상층인 아이들의 눈높이에 맞춰진 것으로 보인다. 어린이 독자들은 비슷한 속성을 가진 도라에몽에 친근감을 느끼고 그를 통해 실수나 실패를 해도 오뎅이처럼 일어나 다시 도전하는 끈기를 교훈으로 얻게 된다.

(4) 목표

애니메이션 <2112년 도라에몽 탄생> 편에서 도라에몽이 20세기로 가게 된 이유가 밝혀진다. 도라에몽은 로봇 오디션에서 낙제 위기에 있던 자신을 선택해준 ‘노장구’가 유복한 가정환경에서 더욱 행복하게 살 수 있도록 장구의 조상 중 가장 능력이 없는 ‘노진구’에게 가서 그를 도와주고 출세를 시켜 역사를 고치기 위함이다. 장구의 실수로 인해 배달된 도라에몽을 장구 부모는 곤란한 표정으로 맞이하지만, 좋아하는 장구를 보고 돌려보내지 않고 같이 지내는 것을 허락한다. 이 부분에서 장구의 가정환경이 넉넉하지 못하다는 것을 유추해 볼 수 있다.



<그림 21> 2112년 도라에몽 탄생 중 도라에몽이 장구와 만나는 장면

장구의 가정환경에 대한 설정은 1970년 초등3학년 1월호 도라에몽 1화에 따르면 친구가 사업 실패하여 빚을 많이 져 100년이 지나도 다 갚지 못해 그 후손까지 고생한다는 이야기에서 드러난다. 그리하여 도라에몽은 2133년 4월 5일 미래에서 타임머신을 타고 친구의 서랍 속에서 튀어나오게 된다.



<그림 22> 도라에몽과 장구가 친구의 미래에 대해 이야기하는 장면

주인공의 목표는 행동자 모델에서 주체가 추구하는 대상이 되며, 이야기를 시작

하는 원동력이 된다. 여기서 주인공 도라에몽의 목표는 친구를 도와 그의 암울한 운명을 바꾸고 성공하도록 만들어 그의 자손 장구가 유복한 환경에서 행복하게 살 수 있도록 해주는 것이라 할 수 있다. 이로써 주인공은 이 목표를 설정하고 그 목표를 이루기 위해 능력을 키우고 시련을 겪는다는 이야기 구조를 갖게 된다.

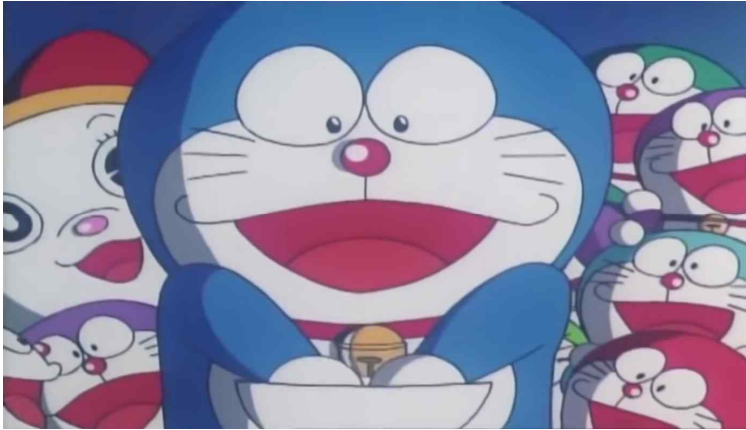
(5) 행동 양상

도라에몽은 어린아이 돌보기용 고양이형 로봇으로 매번 곤란을 겪는 친구의 운명을 바꾸기 위해 22세기의 미래에서 왔다. 친구의 벽장 속에서 지내며 친구가 친구들에게 괴롭힘을 당하거나 곤란한 일을 당할 때 주머니에서 도구를 꺼내 사건의 해결사 역할을 한다. 주로 친구가 부탁하거나 친구의 이야기를 듣고 도구를 꺼내 주는 경우가 많이 있고, 통통이나 비실이 같은 친구가 아닌 친구들에게도 도구를 꺼내 주는 경우도 있다. 하지만 도라에몽 또한 고장이 났기 때문에 실수를 꽤 하는 편이다.

(6) 능력

도라에몽의 능력은 문제 해결을 위해 4차원 주머니에서 미래에서 사용되는 신기하고 재미있는 도구를 꺼내어 쓸 수 있다는 데 있다. 도라에몽 만화 에피소드의 핵심요소라고 볼 수 있으며 매화마다 비슷한 패턴의 이야기 구조를 가지고 있고, 꺼내는 도구가 주된 소재로 활용되어 이야기가 진행된다. 이는 친구가 도라에몽에게 고민을 이야기하거나 어떤 것을 요구하면 도라에몽이 4차원 주머니에서 그에 맞는 도구를 꺼내 친구를 도와준다는 에피소드로 패턴화된다. 가끔은 친구가 도라에몽이 빌려준 도구로 말썽을 피우거나 꿀탕을 먹이기도 한다. 또한 도라에몽이 친구에게 도구에 의지하지 않고 스스로 성장할 수 있도록 도구를 꺼내주지 않는 경우도 있다. <도라에몽> 첫 연재부터 지금까지 60년 이상 무궁무진한 소재를 가지고 끊임없이 콘텐츠가 나올 수 있는 비결이기도 하다. 배에 붙어 있는 4차원 주머니는 탈부착과 세탁도 가능하며 미래에 사용되는 다양한 도구들을 크기와 상관없이 4차원 공간에 수납해서 자유롭게 꺼내 쓸 수 있다. 로봇이지만 고장이 난 설정을 지니고 있기 때문에 도라에몽도 친구와 비슷하게 주머니 속 공간 정리를 소홀히 해서 도구를 꺼낼 수 없게 되거나 엉뚱한 물건을 꺼내 낭패를 보기도 한다. 또한 가끔은 꺼낸 도구를 제대로 쓸 줄 모르지만 결국엔 사건을 해결하고 이야기

는 마무리되는 경우도 있다.



<그림 23> 도라에몽이 4차원 주머니에서 도구를 꺼내는 장면

나. ‘노진구’ 캐릭터 분석

(1) 이름

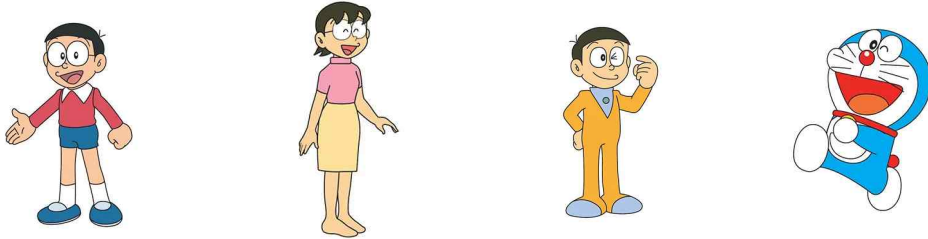
소학 4학년 1972년 8월호에 게재되어 단행본 2권 16화에 실려 있는 <내가 태어난 날> 에피소드에서는 공부 때문에 부모님께 야단을 맞은 친구가 자신이 주워온 자식이라고 생각한다. 그 말을 들은 도라에몽은 타임머신을 타고 친구가 태어난 날로 가서 보고 오자고 하여 친구가 태어난 병원으로 가서 부모님의 친자식임을 확인한다. 평소에 자신의 이름에 불만이 많았던 친구는 좀 그럴듯한 이름으로 지었으면 좋겠다고 아쉬워하던 중 이름의 의미에 대해 알게 된다.

한국어판에서의 친구는 진취적으로 생각하고 구슬처럼 단단하게 자라라는 희망을 담은 이름이고, 원작 만화에서의 일본어 이름 노비타는 “すこやかに大きく、どこまでも、のびてほしいというねがいをこめた名まえだよ。” 건강하게 크고, 어디까지나, 뻗어 나갔으면 하는 소원을 담은 이름이다. のび는 뻗거나 늘어난다는 의미다. 그의 이름 자체에 성장의 의미가 내포되어 있는 것이다.

(2) 외형

동그란 얼굴형에 동그란 안경을 쓰고 있고 큰 특징 없는 평범한 어린이이다. 동그

란 안경을 쓴 모습이 어머니 오진숙을 많이 닮았다. 주로 원과 곡선으로 이루어진 도라에몽의 둥근형의 디자인과 비슷하다.



노진구(노비타) 오진숙(타마코) 노장구(세와시) 도라에몽

<그림 24> 노진구, 오진숙, 노장구, 도라에몽의 디자인 형태 비교

(3) 성격

착하고 배려심 많은 소년이지만 그런 모습보다는 게으르고, 머리 나쁜, 어리광만 부리는 성격으로 자주 묘사된다. 공부와 운동 모두 다 잘하지 못하면서도 어떻게든 시도해보려고 하지만, 생각처럼 되지 않는 경우에는 쉽게 자포자기하는 경향이 많다. 그때마다 매번 도라에몽에게 도움을 요청하는 어리광쟁이다. 또한 그도 이따금씩 짜증을 내며 나쁜 애가 되어야겠다고 생각할 때도 있다. 그럴 때 <도라에몽 13권> 149화에 나오는 ‘악마의 패스포트’ 같은 도구를 도라에몽에게서 빼앗아 나쁜 짓을 하지만 곧장 후회하고 반성하며 되돌리려는 모습을 보여준다. 도라에몽은 그런 그를 보고 도저히 악당이 될 인물이 아니라고 한다.

원작자의 인터뷰에 의하면 “진구에게는 좋은 점이 딱 하나 있습니다. 그것은 바로 반성할 수 있다는 것입니다. 항상 지금보다 더욱 긍정적인 사람이 되려고 노력하고 있습니다.” 라며 노진구의 성격을 이야기했다.

<도라에몽 25권> 298화의 내용을 기반으로 제작한 애니메이션 <도라에몽 : 스탠 바이미>에서 결혼식 전날 밤 이슬이의 아버지는 이슬이에게 “그 애가 딱히 잘난 구석이 없긴 하지만 다른 사람의 행복을 바랄 줄 알고, 다른 사람의 불행에는 슬퍼할 줄도 알지. 사람한테는 그게 가장 중요한 점이란 것을 잊지 말거라. 난 믿고 있다. 그 애라면 틀림없이 널 행복하게 해줄 거야.” 라며 진구의 성격에 대해 평가하는 장면이 나온다.

(4) 목표

이슬이와 결혼이 표면적인 목표처럼 보이나, 자신이 멋진 남자가 되어 이슬이를 행복하게 해주는 것이 목표이다. <도라에몽 32권> 382화 <안녕 이슬아>편에서 친구는 학교에서 선생님에게 야단맞으면서 “이러면 절대 좋은 어른이 못 돼.” 라는 말을 듣고 이슬이가 자신의 아내가 되면 불행해질 것이라고 걱정하고, 슬프지만 그녀를 위해 이별을 결심했다. 자신의 의지로는 이슬이와 이별하기 힘들다고 생각한 친구는 도라에몽에게서 자신을 싫게 만드는 ‘스컹크 알약’을 빌린다. 한 알만 먹어도 되는 것을 과다복용한 친구의 몸 상태가 매우 나빠지고 약의 효과인 ‘불쾌 방사선’ 때문에 도라에몽과 친구의 어머니는 견디지 못하고 집 밖으로 도망간다. 때마침 친구가 선생님께 크게 야단맞아서 풀이 죽어있다는 소식을 듣고 혹시나 극단적인 생각을 하지 않을까 걱정해서 친구의 집으로 온 이슬이는 ‘불쾌 방사선’을 이겨내고 약기운에 힘들어하는 친구를 구해낸다. 약을 토해내고 정상으로 돌아온 친구는 진심으로 자신을 걱정하는 이슬이의 마음을 느끼게 된다. 이 원작의 내용을 재구성한 애니메이션 <도라에몽: 스탠바이미>에서는 이 사건으로 인해 미래의 앨범에 이슬이가 자신의 아내로 나오는 결과를 보게 된다. 결국 친구가 좋은 행동을 하고 성장하여 멋진 남자가 될수록 미래의 앨범을 통해 이슬이와 결혼한 결과로 확인시켜주는 것이다.

(5) 행동 양상

친구는 머리광이 많은 보통의 초등학생이다. “도라에몽! 도와줘!” 라는 친구의 외침은 거의 매화 등장한다. 어렸을 때부터 할머니가 친구의 머리광을 다 받아주었고, 도라에몽이 온 이후로는 도라에몽에게 머리광을 부리고 있으며, 도라에몽에게 주로 도움을 받는 역할이다. 작가의 인터뷰에 따르면 만화의 주인공은 히어로형과 안티 히어로형 두 가지로 구분되는데, 친구는 안티 히어로형의 전형이다. 친구가 마이너스 요소를 많이 가지고 있는 것만큼 그를 구원하러 온 도라에몽이 돋보인다는 것이다. 이런 역할 속에서 이 둘의 우정은 상당히 끈끈하게 이어져있다.

멍청하고 바보 같은 행동을 하기 일쑤인 친구는 극중 재미를 위해 한심하고 사고몽치로 보여질 수도 있다. 하지만 앞서 언급했듯이 악인이 될 수 없는 성격에다 남을 배려하고 반성할 줄 아는 캐릭터이기 때문에 도라에몽의 도구 중 위험하거나 범죄에 악용될 수 있는 도구들이 불러오는 피해를 막으려고 애쓰는 모습을 보여준다.

(6) 능력



사격 실력이 뛰어나다. 하지만 보통의 평범한 초등학생이 쓰는 장난감 총이기 때문에 크게 중요하게 여기지 않는다. 정작 스스로도 유용한 능력은 없으면서 별 도움이 안 되는 쓸모없는 것은 잘한다고 생각하며 사격 실력을 무시해버린다. 하지만 <도라에몽 24권> 284화 <총잡이 친구>편에서는 본인이 사격을 잘해서 미국 서부시대에 태어났더라면 인정받을 것이라며 도라에몽의 타임머신을 타고 멋대로 서부로 가버린다. 그곳은 무법자들이 총을 마구 쏘는 무시무시한 곳이었으며 친구는 뛰어난 사격 실력으로 악당들의 어깨나 옆구리에 명중시키며 저지한다. 이내 실총인 것을 안 친구는 사람을 죽일 수는 없다고 후회한다. 하지만 뒤늦게 찾아온 도라에몽의 동생 로봇 도라미의 도움으로 총을 맞는 사람은 하루 종일 잠에 빠져 꿈을 꾸게 된다는 ‘꿈 총’으로 혼자서 무법자들을 처리하고 전설의 총잡이가 되는데, 이는 극장판과 대장편 시리즈에서 활약하는 능력이 된다.




친구의 별 도움 안 되는 능력 중에 실뜨기가 있다. 친구가 실뜨기를 즐겨하는 이유는 특별히 좋아하기보다는 돈도 들지 않고, 지치지 않고, 뱃살도 줄기 때문이다. 하지만 그의 어머니는 쓸모도 없는 실뜨기 할 시간 있으면 공부나 하라며 핀잔을 주고 주변 친구들의 반응도 썩 좋지는 않다. 그러나 <도라에몽 15권> 176화 <실뜨기 세계>에서는 ‘만약에 상자’를 통해 실뜨기가 대유행하는 세계로 가서 실뜨기 천재로 인정받는다.

하루 수면 시간이 12시간이고 낮잠 자는 것을 좋아하는 친구는 <도라에몽 30권> 349화 <잠자기 천재 친구>에는 또다시 ‘만약에 상자’를 사용하여 잠을 잘수록 훌륭해지는 세계를 만들어 유명해지고 세계 신기록을 세울 수준으로 인정받는다. 그의 능력은 별 쓸모가 없는 것이나 도라에몽의 도구를 쓸 때만큼은 천재적인 아이디어를 가지고 있다.

앞의 연기자화 과정에서 캐릭터는 여러 계열체적 양상이 모여 주제적 역할을 맡게 된다. 비실이와 통통이, 그리고 이슬이, 영민이 등 친구의 친구들은 주인공인 친구의 결핍을 자극해 욕망을 불러일으키고 또 다른 주인공이자 해결사인 도라에몽의 도구를 꺼내기 위한 사건의 실마리를 제공한다. 그 과정에서 작가의 다양한 상상력이 도라에몽의 도구에서 발휘되고 캐릭터들은 사건 사고에 휘말리게 된다. 결국 친구의 마음가짐에 따라 사건이 해결되고 가치에 대한 평가를 받는다. 친구

는 그릇된 가치의 욕망이 작용되었을 때 안티히어로가 되어 낭패를 보거나 벌을 받게 되고, 옳은 가치의 욕망이 작용되었을 때는 사건을 해결하고 세상을 구하는 히어로가 된다. 이런 서사 구조로 인해 주인공 친구는 사고를 자주 치지만 인성적으로 나쁜 캐릭터가 아니라는 미워할 수 없는 캐릭터인 것이다.

| 후손 - 조상 | | 남매 관계 | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| 노장구 | 노진구 | 도라에몽 | 도라미 |
| 노비 세와시 | 노비 노비타 | 도라에몽 | 도라미 |
| 서포터 | 안티 히어로 | 히어로(해결사) | 서포터 |

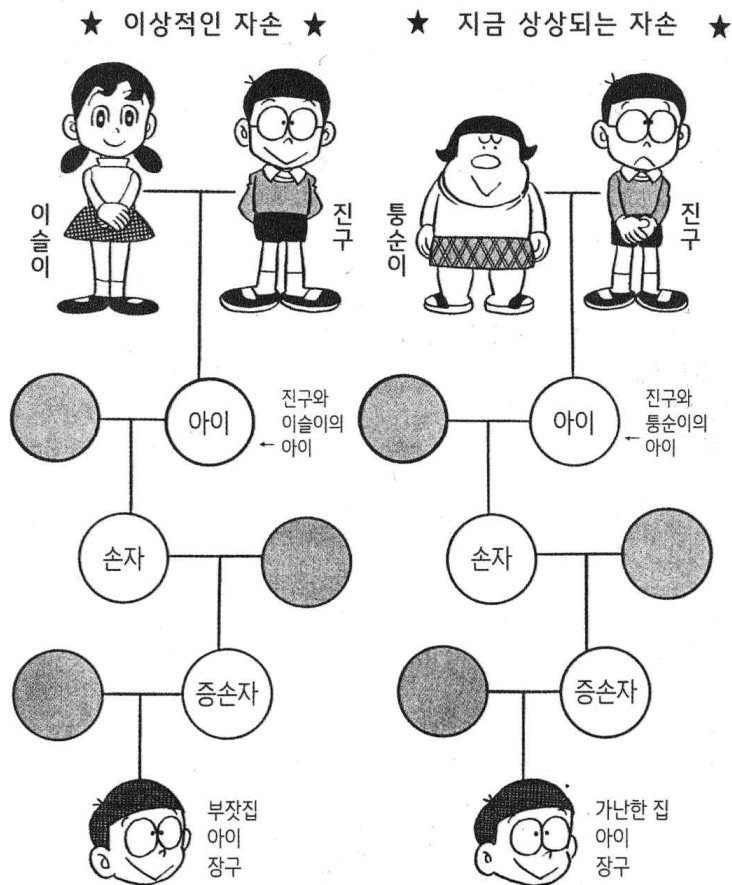
| 단짝 듀오 | | 선남선녀 | |
|---|--|---|---|
|  |  |  |  |
| 왕비실 | 만통통 | 신이슬 | 박영민 |
| 호네카와 스네오 | 고다 다케시(자이안) | 미나모토 시즈카 | 데키스키 히데토시 |
| 왜소한 체격 | 덩치 | 홍일점 | 모범생 |

<표 14> 캐릭터의 역할과 관계

3. 시간화

도라에몽은 22세기 미래에서 20세기로 친구의 운명을 바꾸기 위해 타임머신을 타고 과거로 왔고, 그의 능력인 4차원 주머니에서 꺼내는 도구 또한 미래에서 사

용되는 도구이다. 장편 애니메이션 <도라에몽: 스탠바이미>에서는 현재의 어린 친구와 미래의 어른 친구가 만나서 이야기하는 장면도 등장하고 <도라에몽: 스탠바이미 2>에서는 과거의 더 어린 친구를 만나기도 하고 부모님과 돌아가신 할머니까지 만나는 장면도 등장한다. 도라에몽의 타임머신을 통해 과거-현재-미래를 자유자재로 넘나들며 이야기가 진행된다. 어린이를 대상으로 한 작품인 만큼 다른 시간 여행 장르에서 볼 수 있는 복잡한 법칙이나 과거를 바꾸면 미래가 변하는 타임패러독스에 대한 문제는 무시하고 넘어가는 경향이 많다. 한 가지 사례를 들어보면 쇼가쿠칸 소학 3학년 1970년 2월호에 게재된 제2화 <사랑하는 아내 통순이?!>편에서는 도라에몽과 함께 과거로 온 장구가 친구에게 미래 친구의 암울한 운명에 대해 이야기하는 장면이 있다.



장구와 도라에몽은 타임TV를 통해 미래의 친구가 만통통(일본어 원작에서는 자이안)의 여동생 만통순(일본어 원작에서는 자이코)와 결혼할 운명이고 열심히 한다면 배우자도 친구가 좋아하는 이슬이(일본어 원작에서는 시즈카)로 바뀌게 되고, 그것은 곧 친구의 미래도 밝아지고 자손들까지 구하는 길이라고 이야기한다.

“친구가 빠릿하고 안 하고로 자손이 많이 달라진다.” 는 문장과 함께 나온 친구의 가계도는 난폭한 통통이의 여동생이자 현재 좋아하지 않는 상대인 통순이와 결혼할 운명의 친구가 긍정적인 방향으로 성장할수록 친구가 좋아하는 상대인 이슬이와 결혼하는 미래로 바뀐다는 내용인데, 과거 1970년에 게재된 작품으로써 지금의 분위기와는 다르게 젠더 감수성이 결여되어 있는 부분으로 아쉬움이 보인다.



<그림 26> 친구와 장구의 운명 관계⁶⁴⁾

이에 친구는 자신의 운명이 바뀌면 장구가 태어나지 않게 된다고 걱정하자 장구는 친구의 역사가 바뀌어도 방향만 맞는다면 다른 데서 균형을 잡아 자신은 결국 태어날 거라고 시간화에 대한 세계관을 간단하게 설명한다.

또한 애니메이션 <2112년 도라에몽의 탄생>에서는 도라에몽이 아직 친구를 만나러 오지 않았으므로 친구와 통통이, 비실이, 이슬이가 등장하지 않는다. 하지만 도라에몽과 친구가 같은 속성을 띄므로 그들을 포함한 친구들까지 외형적으로나 성격적으로나 서로 쌍을 이룬다. 실수가 잦은 고장 난 로봇 도라에몽은 로봇 학교에서 자신이 좋아하는 로봇 노라냐옹, 도라에몽에게 짓궂은 장난을 치는 통이로봇

63) 소학 3학년 1970년 2월호에 게재된 제2화 <사랑하는 아내 통순이?!> <도라에몽 0권>, p.68.

64) 도라에몽 0권 <사랑하는 아내 통순이?!>편.

과 실이로봇을 만나 같이 지내고 배우며 성장한다. 졸업을 위한 로봇오디션에서 탈락할 뻔한 도라에몽을 선택해 준 장구의 집으로 가게 되고, 장구가 유복하고 행복하게 살 수 있도록 자신과 비슷한 속성의 친구를 도와주고 성장시켜 미래를 바꾸기 위해 타임머신을 타고 20세기로 온다는 시간순으로 구성된다.



노진구
(노비타)



만통통
(자이안)



왕비실
(스네오)



신이슬
(시즈카)

<2112년 도라에몽의 탄생>



도라에몽



통이로봇
(자이베)



실이로봇
(스네키치)



노라냐웅
(노라마코)

<그림 27> 20세기의 친구와 친구들 그리고 22세기의 도라에몽과 친구들

4. 공간화

<도라에몽>에서는 주로 친구의 집과 동네 공터 또는 이슬이를 비롯한 친구들의 집이 주된 배경으로 나온다. 이것은 어린이들이 주로 활동하는 장소이고 능력의 범위다.



<그림 28> 친구의 방과 동네 공터

하지만 도라에몽의 도움으로 ‘어디로든 문’이나 ‘대나무 헬리콥터’ 등을 사용하여 공간을 자유자재로 이동할 수 있으며 친구의 책상 서랍 안에 있는 타임머신을 통해 다른 시공간으로 이동할 수도 있다. 이것은 도라에몽을 통해 친구와 친구들의 활동 범위가 넓어지며 좀 더 흥미로운 이야기가 펼쳐질 수 있는 세계관으로 형성된다.



<그림 29> 어디로든 문과 대나무 헬리콥터

제2절. 표층 분석

1. 통합체적 서사 분석

<도라에몽>의 서사는 다음으로 시작된다. 어느 날 친구의 서랍 속에서 도라에몽과 장구가 나온다. 그들은 미래에서 친구의 암울한 운명을 바꾸기 위해 타임머신을 타고 그를 도와주러 왔다고 한다. 이대로 가면 친구는 실패한 삶을 살게 되고 결국 후손까지도 힘들게 살 것이라고 경고하면서 도라에몽이 친구를 도와줄 것이라는 말을 남기고 미래로 돌아가는 이야기로 시작된다. 소학 4학년 1970년 1월호에 게재된 제1화 <미래의 나라에서 온 친구> 편은 <도라에몽> 단행본 1권 1화에 수록되어 있다. 전체 서사의 도입부이고 조종 혹은 계약이 이루어지는 단계로 다

음의 내용으로 서사가 시작된다.

| 1권 1화 <미래의 나라에서 온 친구> | |
|-----------------------|---|
| 서사 | <p> 설날 친구는 방에 누워 간식을 먹고 있는데 그의 재수 없는 미래에 대한 예언이 들려온다. 그 소리는 책상 서랍 안에서 나오고 있었고 뒤이어 도라에몽이 서랍 속에서 나온다. 그는 친구의 무서운 운명에서 구해주려고 왔다고 하고 뒤이어 나온 장구는 자신이 친구의 손자의 손자라며 그의 암울한 미래가 나온 사진을 보여주자 친구는 거짓말이라며 화를 내며 다시 서랍 속으로 쫓아낸다. 책상 서랍을 빗자루로 때리며 화를 내고 있는 친구를 본 그의 부모님은 무서운 꿈을 꾸었다고 위로하며 쓸데없는 걱정 말고 무럭무럭 자라라고 하고 틀림없이 행복해질 것이라고 한다. 역시 엉터리라고 생각하고 무시하며 친구들이랑 놀고 있던 중 예언이 하나둘씩 이뤄지기 시작한다. 봉변을 당한 친구는 방으로 돌아와 그들이 남기고 간 미래의 앨범을 보며 자신의 미래를 보고 끔찍해한다. 때마침 서랍에서 나온 장구는 운명을 바꿀 수 있다며 도라에몽에게 친구를 도와주라고 한다. </p> |

<표 15> <미래의 나라에서 온 친구>의 서사

친구는 도라에몽을 받아들리게 되고 이 임무를 수락함으로 주체가 된다. 친구는 도라에몽의 도움을 받으며 때로는 실수를 하기도 하지만 결국엔 사건을 수습한다. 이 패턴은 한 화로 완결되는 움니버스 구조의 짧은 에피소드로 구성되어 오랜 시간동안 연재되었고, 현재는 원작만화의 설정을 가지고 애니메이션으로 제작되고 있다.

도라에몽의 이야기는 아직 결말이 나지 않은 상태이고 그가 4차원 주머니에서 꺼내는 도구에 의해 이야기를 무수하게 생성해낼 수 있다. 그렇기 때문에 아직까지도 극장판 애니메이션이 거의 매년 나오고 있다. 만약 도라에몽의 결말이 난다면 친구가 실수나 실패를 이겨내고 성장하여 결국엔 성공을 하고 출세를 하는 엔딩을 맞이할 것이다. 또는 성공과 출세까지 가지 않더라도 성장한 친구는 더 이상 도라에몽의 도움 없이도 그가 수행한 임무와 그의 존재에 대한 인정과 평가를 받

게 될 것이다.

<도라에몽>의 결말에 관련된 에피소드가 몇 편 있는데 그 중 도라에몽 개정 완전판 6권에 나오는 <안녕, 도라에몽>이 가장 완성도 있는 완결로 평가받는다.

| 6권 69화 <안녕, 도라에몽> | |
|-------------------|---|
| 조종 혹은 계약 | 평소처럼 통통이에게서 도망쳐온 친구는 도라에몽에게 도구를 빌려달라고 한다. 하지만 도라에몽은 혼자서 감당 못하는 싸움은 하지 말라고 하며 자신은 미래 세계로 돌아가야 한다고 한다. |
| 역량 | 그 이야기를 들은 친구는 돌아가지 말라고 억지를 부리지만 어떻게 할 수가 없다. 체념한 친구는 도라에몽이 돌아가기 전날 밤 도라에몽과 산책 중 이제부터 혼자서 잘 할 수 있다고 약속한다. 눈물을 흘리는 모습을 보이지 않으려고 잠시 자리를 비운 사이 잠에 취해 돌아다니는 통통이를 보게 되고 웃는다. 그 순간 통통이는 잠에서 깨게 되고 친구를 때리려고 하지만 친구는 습관적으로 도라에몽을 부르려다 약속한 것이 생각나서 도라에몽 없이 싸우자고 한다. |
| 수행 | 둘의 싸움은 시작되고 예상처럼 친구는 통통이에게 흠씬 두들겨 맞게 된다. 친구는 몇 번이나 쓰러지지만 자기 혼자 힘으로 이기지 못한다면 도라에몽은 안심하고 돌아갈 수 없다며 끈질기게 일어나 덤벼든다. 결국 통통이는 친구의 끈질김에 지쳐 “미안해. 내가 졌다. 용서해줘.” 라며 도망간다. |
| 상벌 | 뒤늦게 친구를 찾은 도라에몽은 엉망진창이 된 친구를 부축하며 집으로 돌아온다. 친구는 혼자서 통통이를 이겼다고 하며 도라에몽이 이제 안심하고 떠날 수 있겠다고 한다. 도라에몽은 친구가 자는 모습을 눈물을 흘리며 대견하다는 표정으로 밤새 지켜보다가 사라진다. |

<표 16> <안녕, 도라에몽>의 설화 도식

이 에피소드는 <돌아온 도라에몽> 에피소드와 엮여 1998년에 단편 극장판 애니메이션으로 개봉하기도 했고 2014년 3D 장편 애니메이션 <도라에몽: 스탠바이미>

에서 원작 1권 1화 <미래의 나라에서 온 친구>와 6권 69화 <안녕, 도라에몽>, 그리고 7권 71화 <돌아온 도라에몽>의 내용이 각색되어 나온다.

| 7권 71화 <돌아온 도라에몽> | |
|-------------------|---|
| 조종 혹은 계약 | 도라에몽이 떠난 후 낫 놓고 지내던 친구는 이려고 있으면 도라에몽이 싫어할 거라며 기분 전환하러 밖으로 나오게 된다. 때마침 비실리와 통통이를 차례대로 만나게 되는데 이들의 만우절 거짓말에 친구는 속고 만다. 특히 도라에몽이 돌아왔다는 통통이의 거짓말을 듣고 기뻐하다가 그것이 거짓말이라는 사실을 안 친구는 상심한다. |
| 역량 | 도라에몽이 남긴 박스를 열면 필요한 도구가 한번 나온다는 이야기를 기억해내고 그것을 열어 ‘거짓말 800’을 마신다. 그것은 마신 사람이 말한 것이 모두 거짓말이 되는 약으로, 말한 것의 반대로 이루어진다. 그것을 통해 통통이와 비실리에게 복수를 한다. |
| 수행 | 하지만 집으로 돌아오면서 도라에몽이 없다는 허탈감을 느끼며 도라에몽은 이제 돌아오지 않고 두 번 다시 만날 수 없다고 혼잣말을 하고 방으로 들어가자 친구의 방에는 도라에몽이 돌아와 있었다. |
| 상벌 | 친구는 기쁨의 눈물을 흘리며 “하나도 안 기뻐. 앞으로도 도라에몽이랑 같이 살고 싶지 않아!” 라고 말한다. |

<표 17> <돌아온 도라에몽>의 설화 도식

설화 도식을 통해 요약한 <도라에몽>의 로그라인은 “22세기에 아이를 돌보기 위해 만들어진 고양이형 로봇 도라에몽. 그를 선택해준 ‘장구’의 행복을 위해 조상 중에 가장 능력 없고 뭘 해도 잘 안 되는 ‘친구’의 역사를 바꾸기 위해 타임머신을 타고 20세기로 돌아가 그를 도와주며 성장시킨다.” 로 정리할 수 있다.

애니메이션 <2112년 도라에몽 탄생> 편 마지막 부분에 도라에몽이 타임머신을 타고 친구에게 가는 중 나오는 대사에서도 로그라인에 대해 알 수 있다.

“그래서 난 장구가 더욱더 행복하게 살 수 있도록 장구 조상 중에 재주가 없어서 뭐든지 잘못하는 녀석을 찾아 역사를 고치기로 했어. 노친구! 조금만 기다

려. 내가 갈테니까. 널 행복하게 만드는 게 내가 장구한테 주는 최고의 크리스마스 선물이거든!”

2. 계열체적 서사 분석

<도라에몽>의 인기 비결은 도라에몽이 가진 비밀도구에 있고 그것을 중심으로 에피소드가 매번 새롭게 진행된다. 각기 다른 비밀도구와 그에 따른 에피소드가 계열체적 분석의 대상일 수 있겠으나, 방대한 에피소드 전체를 다루기보다는 일본 만화 역사상 최초로 초판 인쇄 부수 100만부를 기록한 <도라에몽 18권>을 표본으로 삼아 분석했다.

| 18권 201화 <진구의 방에서 영화를> | |
|------------------------|--|
| 조종 혹은 계약 | 비실이가 새 만화책을 사자 통통이와 진구가 같이 보자고 한다. 하지만 비실이와 통통이는 진구는 안된다고 거절한다. 만화책을 보고 싶은 진구는 집으로 돌아와 도라에몽에게 이 이야기를 전달한다. |
| 역량 | 도라에몽은 주머니에서 ‘옛보기 세트’를 꺼내 준다. 옛보기 세트는 스크린과 수신기, 송신기로 이루어져 있고 송신기를 옛볼 수 있는 장소에 설치하면 그곳의 장면을 스크린으로 볼 수 있는 도구다. |
| 수행 | ‘옛보기 세트’를 통해 비실이의 새 만화책을 재미있게 본 진구와 도라에몽은 이 도구를 어디에 쓸지 생각하다가 영화관이나 극장, 야구장과 축구장, 공연장 등 다양한 곳에 사용하기로 한다. 한밤중에 몰래 들어가 송신기를 설치하고 친구들을 초대해 진구의 집에서 영화, 경기, 공연을 보려고 한다. |
| 상벌 | 송신기랑 수신기를 바꾸어 설치하는 실수 때문에 볼 수 없게 된다. |

<표 18> <진구의 방에서 영화를>의 설화 도식

| 18권 201화 <스릴 부메랑> | |
|-------------------|--|
| 조종 혹은 계약 | <p>컵라면이 익기를 기다리던 친구는 통통이가 부른다는 비실이의 이야기를 듣고 학교 뒷산으로 간다. 그곳에서 통통이는 지금까지 아무도 오르지 못한 나무에 올랐다고 자랑한다. 친구들은 통통이를 칭찬했지만 친구는 고작 이런 일로 일부러 사람을 불러냈냐고 하자 통통이는 화가 나서 친구에게 올라가 보라고 한다. 친구는 라면 핑계로 집으로 돌아와 도라에몽에게 도와달라고 한다.</p> |
| 역량 | <p>도라에몽은 이 이야기를 듣고 주머니에서 ‘스릴 부메랑’ 을 꺼내 준다. 스릴 부메랑은 시간을 맞추고 주머니에 넣어둔 후 컨트롤러로 가고 싶은 곳을 찾아 버튼을 누르면 그곳으로 이동하고 맞춰둔 시간이 지나면 다시 돌아오는 그 순간의 스릴을 맛보는 도구다. 잠깐 다녀오는 것이라 안전한 모험이 될 수 있다고 한다.</p> |
| 수행 | <p>시험삼아 여러 장소를 다녀 보고 통통이가 올라갔던 나무로 장소를 설정하고 도라에몽에게 버튼을 눌러 달라고 부탁하고 친구들을 불러 학교 뒷산으로 간다. 때마침 나타난 쥐에 도라에몽은 놀라 소리를 지르며 서랍속으로 숨어버린다. 그 소리를 들은 친구의 어머니가 방으로 들어오고 도라에몽의 도구를 보고 의아해하며 버튼을 눌러본다.</p> |
| 상벌 | <p>어머니가 잘못 눌러 바다로 갔다가 상어와 함께 다시 돌아온 친구는 “어떠냐, 난 이런 대모험도 할 수 있다구!” 라고 한다. 그것을 본 친구들은 놀라 도망간다.</p> |

<표 19> <스릴 부메랑>의 설화 도식

| 18권 202화 <반대로 나무> | |
|-------------------|---|
| 조종 혹은 계약 | 학교 숙제를 해오지 않은 별로 복도로 나간 친구와 친구들은 선생님께 야단맞는다. 하지만 선생님은 비실이에게 평소 모범생인데 무슨 일로 숙제를 안 해왔냐고 묻자 비실이는 어머니가 아프셔서 밤새 간호하느라 못했다고 한다. 선생님은 비실을 봐주고 친구들은 불평한다. 비실이는 평소에 어른들에게 잘 보여 같이 잘못해도 어른들은 늘 비실이 편만 든다고 불평한다. |
| 역량 | 이 이야기를 들은 도라에몽은 ‘반대로 나무’ 를 꺼내 준다. 그것을 붙이면 자신만 편애하고 대신에 옆 친구를 나무라게 하는 도구이다. |
| 수행 | 그 도구를 사용하여 친구와 친구들은 비실을 골탕먹인다. |
| 상벌 | 그런 비실이 가 불쌍하다고 생각하며 봐주기로 한다. |

<표 20> <반대로 나무>의 설화 도식

| 18권 202화 <룸 수영장> | |
|------------------|---|
| 조종 혹은 계약 | 수영을 못하는 친구는 창피하니까 아무도 안보는 데서 연습하고 싶다며 도라에몽에게 ‘요술문’ 과 ‘대나무 헬리콥터’ 를 빌려달라고 한다. |
| 역량 | 이 이야기를 들은 도라에몽은 ‘룸 수영장’ 을 꺼내 준다. 그것은 실내용 물과 전용 크림으로 구성되어 있고, 평소에는 물속으로 들어갈 수 없지만 크림을 바르면 물속으로 들어갈 수 있어서 물에 빠지지 않고 안전하다. 헤엄치면 물도 함께 움직여 얼마든지 헤엄을 칠 수 있는 도구다. |
| 수행 | 그 도구를 사용하여 친구는 방안에서 수영을 하다가 이슬이에게 전화해 집에 풀장을 만들었으니 놀러오라고 연락한다. 이슬이를 기다리며 헤엄을 치는 중 룸 수영장에서 몸이 빠지지 않게 되고 때마침 도착한 이슬이는 친구가 룸 수영장에서 빠져나오지 못하는 것을 보고 친구들을 불러 친구를 구해낸다. |
| 상벌 | 결국 친구는 친구들에게 집 안에서도 물에 빠졌다며 놀림감이 된다. |

<표 21> <룸 수영장>의 설화 도식

·
·
·

| 도라에몽 에피소드 패턴 | |
|--------------|---|
| 조종 혹은 계약 | 진구가 곤란에 처해 도라에몽에게 도움을 요청한다. |
| 역량 | 도라에몽이 도구를 꺼내 주고 도구의 효과를 경험한다. |
| 수행 | 진구가 엉뚱한 데에 사용하거나 도구에 부작용이 발생하여 곤란에 빠진다. |
| 상벌 | 도구를 사용하여 다시 되돌리거나 우여곡절 끝에 해결하고 교훈을 얻는다. |

<표 22> <도라에몽>의 에피소드 패턴

도라에몽 에피소드의 패턴은 진구가 비실이의 장난감이 부럽거나 통통이에게 괴롭힘을 당하고 집으로 돌아와 도라에몽에게 도움을 요청하거나 문득 아이디어가 떠올라 도라에몽에게 도구를 빌려달라고 한다는 형식으로 시작된다. 이에 도라에몽이 4차원 주머니에서 도구를 꺼내주고 그 도구가 주요 소재가 되어 이야기가 진행되는 패턴이다.

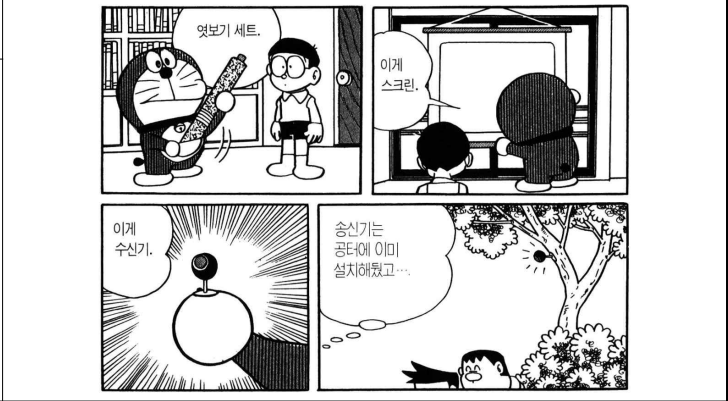
도라에몽의 도구가 친구에게 도움이 되는 유용한 도구로 쓰일 때도 있으나 대부분의 이야기는 친구가 짓궂은 마음을 먹고 도구로 장난을 치게 되어 곤란에 빠지거나 망신을 당하는 내용으로 전개되며 그에 따른 교훈을 준다. 어린이를 대상으로 만들어진 SF장르의 개그만화인 만큼 대부분 심각하지 않게 이야기가 구성된다. 또한 다양한 상상력을 기반으로 도구의 소재가 무궁무진하다. 이것이 도라에몽이 재미있고 큰 인기를 얻은 이유라고 생각한다.

다음은 단행본 18권 전체 화를 정리한 표이다. 각 에피소드의 제목과 사용된 도라에몽의 도구, 그리고 도구에 대한 설명이다.

<진구의 방에서 영화를>

옛보기 세트

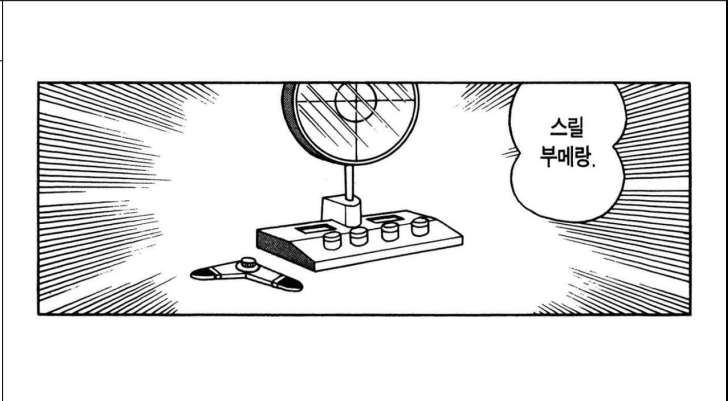
스크린과 수신기, 송신기로 이루어져 있고 옛날 장소에 송신기를 설치하고 수신기로 조작하면 스크린으로 옛날을 볼 수 있다.



<스릴 부메랑>

스릴 부메랑

부메랑에 시간을 맞추고 주머니에 넣은 후 컨트롤러로 가고 싶은 장소를 찾아 설정하면 설정된 시간 동안 그 장소를 다녀올 수 있는 순간의 스릴을 맛볼 수 있는 도구다.




<반대로 나무>

반대로 나무

이것을 붙인 사람만 편애하고 다른 사람에게서는 인색하게 만드는 도구다.



| <스파이 위성으로 찾아라> | |
|--|--|
| 스파이 위성 |  |
| <p>감시하고 싶은 상대에게 위성을 띄우고 궤도에 오르면 늘 상대의 행동을 살필 수 있는 도구다.</p> | |

| <룸 수영장> | |
|---|---|
| 룸 수영장 |  |
| <p>실내용 물과 전용 크림으로 구성되어 있다. 평소에는 물속으로 들어갈 수 없지만 크림을 바르면 물속으로 들어갈 수 있어서 물에 빠지지 않고 안전하다.</p> | |

| <빙산의 작은 집> | |
|--|--|
| 얼음 세공 인두 |  |
| <p>얼음을 녹여 편리하게 세공할 수 있다. 스프레이를 사용하여 얼음을 부드럽게 할 수 있다.</p> | |

<진구가 부산까지 달렸다>

미래의 운동기구

운동기구 위에서 걸으면 앞에 일어날 일이 실제로 보이는 도구다.



<텔레파시>

텔레파시 나무 열매

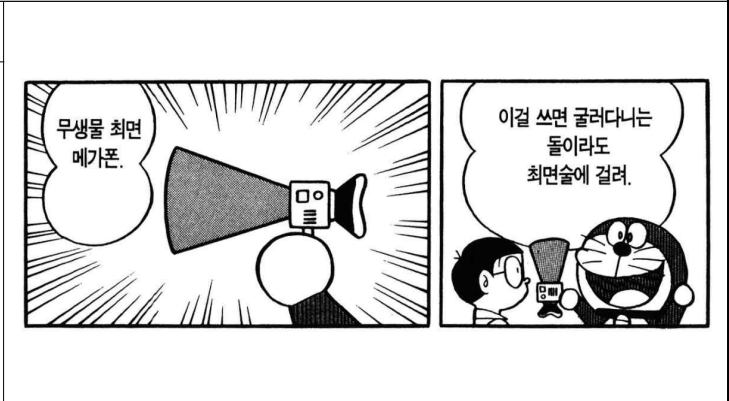
먹으면 머릿속의 생각이 상대에게 전해진다.



<드라이브는 청소기를 타고>

무생물 최면 메가폰

무생물에게 최면을 거는 메가폰. 굴러다니는 돌에도 최면술이 걸리는 도구다. 진공 청소기에 수퍼카라고 최면을 걸어 탈 수 있다.



<자동 전당포>

| | |
|-------------------------------------|--|
| 자동 전당포 | |
| <p>물건을 넣으면 그 값어치만큼 돈을 빌려주는 도구다.</p> | |

<미로 같은 집>

| | |
|--|--|
| 흠 미로 | |
| <p>돌리면 방과 복도의 구조가 바뀌어 집안이 미로가 되는 도구다. 많이 돌릴수록 복잡해진다.</p> | |

<실감 모자>

| | |
|--|--|
| 실감 모자 | |
| <p>이것을 쓰고 갖고 싶은 것을 머릿속에 떠올리면 눈앞에 나타나게 되는 도구다. 단, 환상이므로 다른 사람에게는 보이지 않는다.</p> | |

| <행복의 별님> | | |
|---|---------------------|----------------------------------|
| 산소통 | 우주크림 | 동물원료 스프 |
| 산소통을 콧구멍에 끼워두면 한 개로 6시간 동안 숨을 쉴 수 있다. | 몸에 바르면 우주복의 역할을 한다. | 인스턴트 생물이 태어나 자란다. 인스턴트라 진화가 빠르다. |
| <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">산소통</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>산소통을 콧구멍에 끼워두면 한 개로 6시간 동안 숨을 쉴 수 있다.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">우주크림</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>몸에 바르면 우주복의 역할을 한다.</p> </div> </div> | | |

| <그날, 그때, 그 오독이> | |
|---|--|
| <p>잃은 물건 찾는 기계</p> | |
| <p>노즐을 머리에 대고 잃어버린 물건의 모양을 기억하고 떠올리면 도구에서 튀어나온다. 단, 써버린 것은 나오지 않는다.</p> | |

| <암행어사 알약> | |
|--|--|
| <p>암행어사 알약</p> | |
| <p>자신의 이름만 대면 모두 벌벌 떨고 납죽 옆드리게 된다.</p> | |

<걸 프랜드 카달로그>

| | |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">걸 프랜드 카달로그 메이커</p> | |
| <p>장래 알게 되는 여자의 사진이 모두 나온다.</p> | |

<돈이 샘솟는 이야기>

| | |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">미래 수표책</p> | |
| <p>자신에게 들어올 돈을 미리 사용할 수 있다.</p> | |

<잠 못 드는 밤의 모래사나이>

| 최면기 | 양 세기식 수면기 | 모래사나이 최면기 |
|---|---|----------------------------------|
| <p>소용돌이를 바라보면 졸리게 되고 최면가스와 음악이 효과를 더한다.</p> | <p>수많은 양이 눈앞에 튀어나와 그것을 세다 보면 잠이 온다.</p> | <p>강력 최면 모래를 눈에 뿌려 잠이 들게 한다.</p> |
| | | |

| <고통 타이머> | |
|--------------------------|--------------------------------|
| 원격 자명종 | 고통 타이머 |
| 큰 소리로 “꼬끼오” 라고 우는 자명종이다. | 100분 동안 100가지의 고통을 당하게 되는 도구다. |
| | |

| <민들레 하늘을 날다> | |
|--|--|
| 환상 안경 | |
| 쓰면 식물도, 동물도 사람처럼 의인화로 보여 동화의 세계가 펼쳐진다. | |

<표 23> <도라에몽 18권> 각 화에 사용된 도라에몽의 도구와 그것에 대한 설명

조종 혹은 계약에서 친구의 욕망이 제시되고 역량에서는 그것을 해결할 수 있는 도라에몽의 도구가 소개된다. 수행에서는 그 도구를 사용하여 사건이 진행되고, 상벌에서는 친구의 욕망이 옳고 그름에 따라 에피소드가 마무리된다. 옳고 그름을 따질 수 없을 경우에는 명량 만화 장르 특유의 재미 위주로 마무리된다.

도라에몽의 다양한 에피소드를 테마별로 나눠 10권으로 묶어 2021년 5월 27일에 국내 정발된 <도라에몽 테마결작선>은 웃음, 감동, 사랑, 모험, 우정 등 기본 의

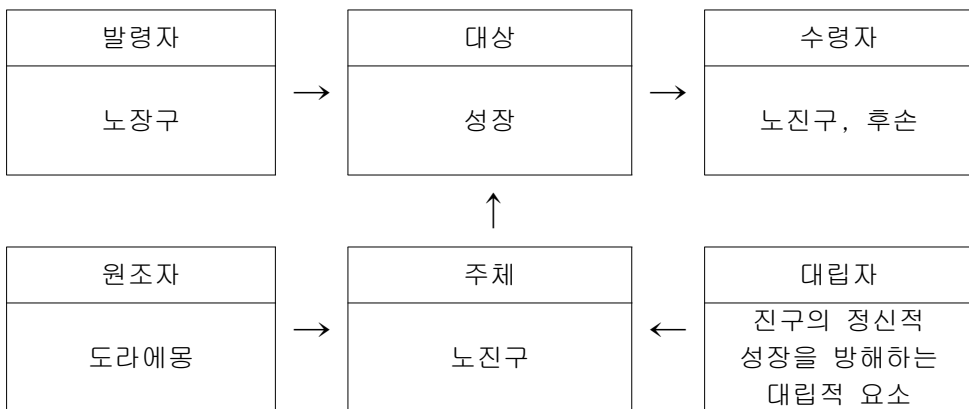
미의 계열체적 집합으로 기존의 에피소드를 테마별로 묶어 출시되었다. 이것은 <도라에몽>의 에피소드의 단편들이 각각의 테마에 맞춰 정형화되어 있다는 것을 증명한다.



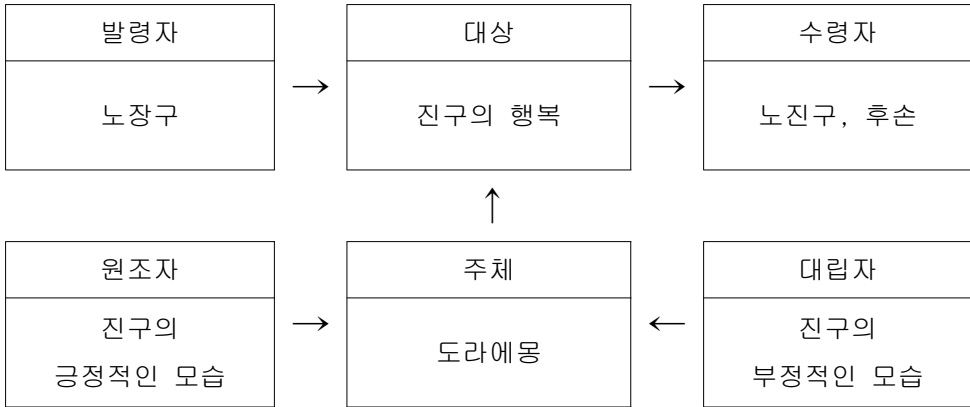
<그림 30> 도라에몽 테마결작선

3. 행동자 모델

<도라에몽> 서사를 중심으로 두 주인공 노진구와 도라에몽의 행동자 모델을 정리하면 다음과 같다.



<그림 31> ‘노진구’의 행동자 모델



<그림 32> ‘도라에몽’의 행동자 모델

노진구와 도라에몽의 행동자 모델은 목표가 같기 때문에 행동자 모델이 비슷하게 나온다. 발령자인 장구는 주체인 친구에게 이대로 정체되어 있다가는 미래의 운명이 암울하다고 전하며 도라에몽에게는 친구를 행복하게 해주라고 부탁하며 미래로 돌아간다. 여기서 장구는 발령자로서 친구에게는 성장할 것을, 도라에몽에게는 친구가 행복을 느낄 수 있도록 하는 임무를 남긴다. 주체이자 수령자인 친구는 자신의 성장이 곧 미래의 운명을 바꿀 수 있는 열쇠이고 그것이 행복이 되는 것을 깨닫고 열심히 하는 태도로 변하게 된다. 도라에몽은 장구의 요청으로 친구를 도와주는 것으로 시작했지만 그 둘의 관계는 단순한 원조자를 넘어 진정한 친구로 발전하고 서로를 진심으로 위하는 관계로 발전한다. 69화 <안녕, 도라에몽>에서 도라에몽은 미래로 다시 돌아가게 되고, 71화 <돌아온 도라에몽>에서는 장구가 아닌 친구에 의해 돌아온 것으로 도라에몽은 장구와의 계약이 종료되고 친구와의 새로운 계약이 시작됨을 뜻한다. 이제부터는 장구가 아닌 친구를 위해 그를 돕는 것으로, 장구와의 관계를 배제한다기보다는 친구와의 관계가 더욱 두터워졌음을 의미한다. 이 또한 결과적으로 친구를 도와주며 성장시키는 것으로 이전에 장구와 맺었던 계약에는 변함이 없다. 도라에몽은 친구뿐만 아니라 주변 친구들까지 도우며 어린이들의 도우미가 된다. 이것을 본 어린이 독자들은 ‘나도 도라에몽이 있으면 좋겠다.’고 생각하며 더욱 도라에몽을 좋아하게 되고, 친구에게서 대리만족

을 느끼며 ‘현실세계’에서 도라에몽처럼 의지할 수 있는 가족이나 친구, 스승 등의 소중함을 일깨워 준다.

제3절. 심층 분석

1. 작품의 핵심 가치

<도라에몽>은 1970년 1월부터 쇼가쿠칸(小学館) 어린이 잡지에서 연재되었다. 어린이를 대상으로 기획된 작품인 만큼 그 눈높이에 맞춰 내용이 구성되었다. 어린이들은 의도하지 않게 실수를 하는 경향이 많다. 실수는 조심하지 않아 의도치 않게 잘못된 행동이나 일을 의미한다. 대부분의 행동에 있어서 성공을 의도할 것이기 때문에 실수는 결과적으로 성공이라는 의도에서 비껴나간 ‘실패’를 의미하는 것이기도 하다.

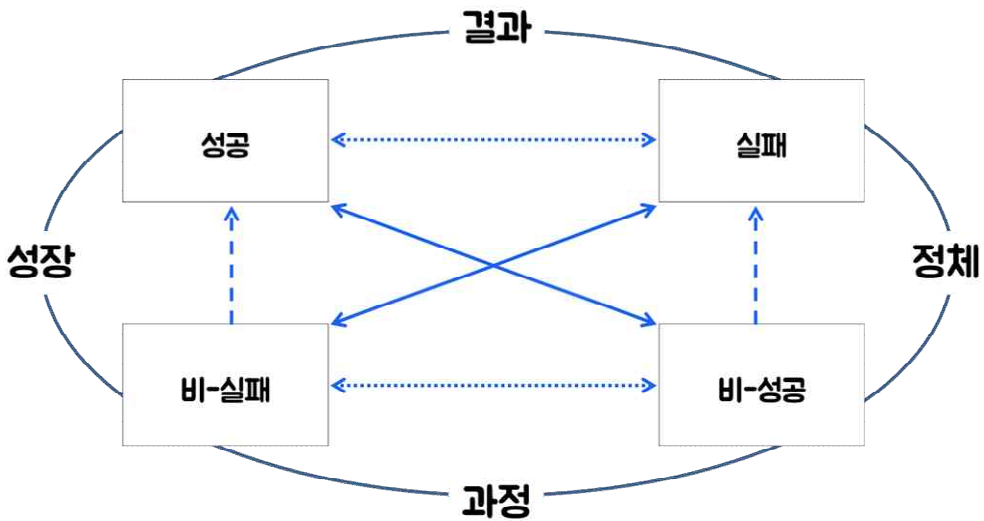
애니메이션 <2112년 도라에몽 탄생> 편에서 도라에몽에 대한 설정이 정리된다. 만들어지는 과정에서 고장이 나 실수를 많이 하는 설정인 도라에몽은 친구의 설정과 많이 닮아 있다. 도라에몽은 의도치 않은 실수를 반복하며 모습과 목소리가 변하게 되며 성장하게 되는데 이것은 우리의 인생과 많이 닮아있다. 성장한 도라에몽은 자신을 선택해준 장구의 행복을 위해 조상 중에 가장 실수도 찾고 능력이 떨어진 친구를 출세시키려고 타임머신을 타고 서랍 속에서 튀어나와 친구의 조력자가 된다.

따라서 이 이야기는 재주가 없어서 뭐든지 서툴고 실수를 많이 하는 어린아이 노진구를 도라에몽이 도와주며 성장시켜 성공적으로 미래를 바꾼다는 내용으로, 실수를 하며 배우는 과정에서 성장한다는 의미를 담고 있다.

2. 기호사각형을 통한 의미 관계

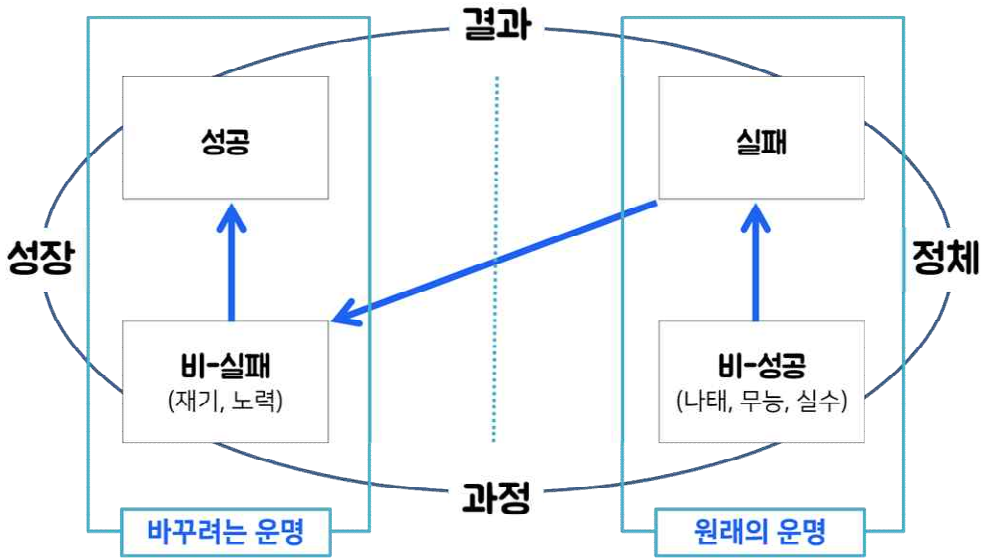
앞서 설정한 핵심 가치 ‘성공’에는 자연스럽게 반대의 의미인 ‘실패’가 따라 붙는다. 성공은 어떠한 사항에 대해 잘된 일의 결과로 출세의 의미까지 이어진다. 그에 반대되는 실패는 잘못된 일의 결과로 잘못, 실수의 의미를 내포한다. 이 두 항은 결과에 의해 성공과 실패로 나뉜다. 비-성공과 비-실패는 진행 중인 과정을 의미한다.

비-실패는 성공을 내포하는 관계이고, 실수나 실패를 이겨내고 성장해야 성공에 이르게 된다. 비-성공은 실패를 내포하는 관계이고, 노력하지 않거나 아무것도 하지 않으면 정체가 되고 결과적으로 실패에 이르게 된다는 것을 의미하게 된다. 게으르고 뭘 해도 안 되는 친구가 실패를 당연하게 여기고 스스로 무능하다고 생각하며 정체되어 결국엔 실패한 삶을 사는 친구의 운명을 바꾸기 위해 도라에몽이 타임머신을 타고 찾아온 이유는 결과론적인 성공만이 아닌 실패를 딛고 일어서는 성장의 과정이 더 중요하다는 것을 이 이야기를 통해 말하고 있다.



<그림 33> ‘성공’의 기호사각형

기호사각형 통사적 흐름을 보면 ‘비-성공’에 해당하는 노진구가 머리가 나쁘고 흐리멍덩하여 많은 실수를 하고 결국엔 큰 ‘실패’의 결과로 엄청난 빚을 져서 후대까지 그 빚을 갚느라 고생해야 하는 운명에서 친구의 현손(손자의 손자) 장구(세와시)와 도라에몽은 20세기의 친구에게 찾아와 그런 미래에 대해 경고하고 도와주면서 결국 친구를 ‘비-실패’(실패하지 않는)의 방향으로 성장시켜 ‘성공’에 이르게 한다는 서사 프로그램을 보여준다.



<그림 34> ‘성공’의 기호사각형 통사적 흐름

3. 작품의 주제 및 기획 의도

도라에몽의 주인공 친구는 작가의 어린 시절을 모티브로 했다고 한다. 작가는 인터뷰에서 본인도 그러했듯이 대부분의 사람들이 자기 안에 ‘친구’ 스러운 모습을 가지고 있고 만화를 읽으면서 은밀하게 공감을 하고 있지 않을까 추측한다. 이어 우등생, 열등생이라는 획일적인 기준으로 사람을 판단하지 말고 개성을 가진 사람이라는 관점으로 바라보면 장점이나 성장할 부분이 발견될 것이라고 강조한다. 친구에게 칭찬할 점이 있다면 넘어지고 좌절해도 때로는 뼈뚫어지겠다고 생각해도 곧바로 반성하고 실수를 바로잡기 위해 노력한다는 점에서 악인이 될 수 없다는 것이다. 작가는 약점이 많다는 것을 알면서도 발전하고 싶다는 친구를 좋아하고 응원한다고 말한다.⁶⁵⁾ 이 작품은 서툴고 실수가 잦은 어린 아이이지만 넘어지고 좌절해도 곳곳하게 일어나는 오뎅이 같은 긍정적이고 씩씩한 성격을 가진 친구의 성장에 관한 이야기이고, 독자 대상층의 눈높이에 맞춰 친구와 비슷한 또래의 어린 아이들을 비롯하여 그 시절을 겪었을 모두에게 도라에몽은 좋은 친구가 되며, 그가 꺼내는 도구에서 재미를 느낀다.

65) 1989年 11月14日 『NHK 书母の勉強宝』 議演杏再編集 1989年 11월 14일 후지코·F·후지오 인터뷰
<https://web.archive.org/web/20161018232009/http://dora-world.com/yojigen/int/int0211.html>

제5장. 결론

만화는 다양한 포맷의 콘텐츠로 변환되어 OSMU의 원천 소스로서의 그 가능성을 증명했다. 만화 스토리를 구성할 때 참고할 다양한 작법 틀이 있지만 그 중에서 그레마스의 의미 생성 행로가 초기 설정의 기초 뼈대부터 콘텐츠 구조까지 체계적으로 탄탄하게 구성할 가능성을 기대하고 연구하였다. 기초 의미가 맨 처음 구성되는 심층에서부터 설화성이 만들어지는 표층을 지나 그것을 더욱 구체화시키고 실체화되는 담화층을 거쳐 텍스트로 발현되는 의미생성 행로를 통해 분석의 방향, 그리고 구조 설계와 제작의 방향, 쌍방 단계적으로 연구한다면 만화 스토리텔링을 목적과 방향에 벗어나지 않게 설계하고 제작하는 데 큰 도움이 될 것으로 기대하며 연구했다.

각 장을 요약하면, ‘제2장 그레마스 기호학’에서는 그레마스의 의미 생성 행로를 통해 심층, 표층, 담화 구조 각각의 개념과 분석 모델에 대해 알아보고 이론적 토대를 선행 연구하였다. 특히 여기서는 의미 생성 행로를 이루는 층위를 분석하는 데 있어 단위들의 분류와 관계를 고려하는 계열체적 관점인 의미론과 하나의 행정을 구성하기 위해 단위들이 어떻게 연결되고 배열되는가를 고려하는 통합체적 관점인 통사론 이 두 관점을 함께 고려해야 한다는 점을 강조했다.

‘제3장 의미 생성 행로를 통한 만화 스토리텔링’에서는 그레마스 기호학의 의미생성 행로에 관한 각 층위에 관련된 사항을 작품 기획서에 맞춰 기호-서사 구조의 심층에서 표층을 거쳐 담화 구조까지 단계별로 해당되는 부분을 정리했다. 다시 말하자면 가장 처음 의미작용이 일어나는 심층에서부터 기호사각형을 활용하여 의미의 기본 구조를 파악하고 이를 주제와 기획 의도로 정리했다. 이후 이야기의 뼈대가 만들어지는 표층 단계에서는 시련이라는 설화 연사로 이루어진 설화 도식으로 이야기의 통사적 흐름을 파악하고 로그라인과 시놉시스로 정리했다. 또한 기능과 행동 영역으로 설화적 역할을 하는 행동자들의 관계를 나타낸 행동자 모델로 구체화시켰다. 그 후 담화 구조에서 행동자들을 연기자화 하는 과정에서 캐릭터의 세부 설정을 더하고 시간/공간 설정을 더해 서사 구조에 살을 붙여 구체화시키는 방법을 연구해보았다.

‘제4장 사례 분석’에서는 제3장의 연구 내용을 토대로 <도라에몽> 작품의 분석을 적용시켰다. 이러한 과정을 통해 각 층위에서 사용되는 설계 틀을 통해 ‘노

친구'의 성공과 출세를 초기 목표로 설정했으나 작품의 진짜 주제는 그 과정에서 실수와 실패를 딛고 일어서는 친구의 성장에 관한 관념부터 시작하여 행동자로 발전되어 발령자에 의해 대상의 결핍을 인지하고 대상을 획득하려고 하는 주체의 통사, 즉 설화성이 시작된다는 것을 알게 되었다. 행동자라는 개념이 형체가 만들어지며 구상화되어 연기자로 변하며 이 연기자는 그들의 기능과 역할에 맞는 스토리와 성격 부여를 통해 개성 있는 캐릭터가 된다. 이러한 다양한 캐릭터의 설정들이 모여 그것이 스토리텔링으로 이어져가는 단계에 대해 알 수 있었다. 특히 서사 분석에서 전체 서사를 아우르는 통합체적인 서사 분석과 <도라에몽>의 움니버스 형식 구조를 분석하기에는 방향성이 없는 계열체적 서사 분석이 함께 이루어져야 한다. 그 결과 노진구의 성장에 관한 큰 서사의 틀 속에 도라에몽이 주머니에서 꺼내는 비밀 도구들을 소재로 삼아 다양한 에피소드가 나오게 되고 그것들은 웃음, 감동, 우정, 사랑 등 여러 기본 의미의 계열체로 묶여 캐릭터의 다채로운 모습을 보여준다는 사실을 알게 되었다.

만화 스토리텔링에서 흥미로운 이야기를 구성하는 것은 매우 중요하다. 탄탄하게 구축된 스토리 라인은 캐릭터가 움직이는 원동력이 되며, 캐릭터의 개성 있는 성격 부여 또한 가능해진다. 막상 기발한 아이디어와 재미있는 소재가 떠올랐다고 해도 독자가 몰입할 수 있는 재미있는 이야기와 개성 있는 캐릭터가 살아 숨 쉬는 만화 스토리텔링으로 완성하기까지는 매우 험난한 여정이다. 중간에 주요 설정이나 주제가 바뀌어버리거나 이야기가 전혀 다른 방향으로 흐르는 경우들이 아주 많기 때문이다. 그래서 본 논문에서는 그레마스의 모델인 기호사각형, 행동자 모델이 각각 따로 적용하는 게 아니라 그것들이 다 포함된 의미 생성 행로 안에서 제작자가 의도한 핵심 가치를 중점으로 시작하여 스토리텔링으로 뻗어나가는 제작 방향과 더불어 텍스트에서 심층 의미까지 분석해가는 양방향의 총체적인 가이드로 사용할 것을 제안했다. 기호사각형을 통해 핵심 가치의 의미 관계를 파악하고 설화도식과 행동자 모델을 활용함으로써 이야기 뼈대를 단계별로 다루어보았다. 여러 가지 소재가 있더라도 하나의 일관된 주제를 가지고 심층 가치의 의미 작용을 시작으로 차근차근 설계하여 행동자가 구상화된 연기자로, 또 그것이 개성 넘치는 성격의 캐릭터로 진화하여 재미있게 활동할 수 있는 이야기의 장을 만들고자 하였다. 이러한 것들은 스토리텔링을 연구하는 많은 이에게 기본적인 자료가 될 것이다.

시나리오 작법이나 스토리텔링 기법들 등 스토리텔링을 위한 다양한 작법들이 있다. 이들은 각자의 영역에서 독창적이고 다양한 방식으로 이야기를 꾸며내는 틀

을 제공한다. 경우에 따라서는 지나치게 형식적인 틀을 제공하며 이 시점에서 꼭 이렇게 해야만 한다고 그렇게 하지 않으면 잘못된 것처럼 강요하는 작법들도 있다. 어느 영역에서나 비판적인 의견은 존재하고 물론 그레마스 기호학도 많은 비판을 받아왔다. 이러한 방법에 대한 것들을 무조건적으로 의지하기보다는 다양한 방법들을 접하고 비판적으로 수용하며 자신에게 맞는 작법으로 만들어가야 할 것이다.

그레마스의 의미생성 행로가 지나는 층위 중 담화층에서는 민담 또는 문학 작품을 대상으로 분석되었기에 발화에 대한 내용은 언어학적이거나 문학 작품 위주로 서술되어 있다. 그렇기 때문에 본문에서는 설명을 간략하게 하였다. 이 층위는 텍스트를 통해 표출되는 층위이고 스토리텔링의 장르에 따라 표현 방법이 달라지기 때문에 만화 스토리텔링 기법에 맞게 만화적 연출 이론에 대한 내용으로 추후 보완해야 할 필요가 보인다. 그것을 제외하고는 기본 골조인 기호-서사 구조에서의 심층과 표층에서의 단계적으로 구상화시키는 방법으로 그레마스 모델을 추천한다.

대부분의 이야기는 요약하면 다음과 같다. 주인공은 어떠한 계기로 인해 결핍을 인식한다. 그래서 결핍의 대상에 대한 강한 욕망을 느끼고 그것을 얻기 위해 여정에 나서는데 매우 힘들다. 그 과정에서 조력자(또는 원조자)의 도움과 적대자(또는 대립자)의 방해를 받는다. 결국 주인공은 대상을 얻고(또는 얻지 못하고) 이야기는 마무리 된다. 여기에서 제작자가 어떤 이야기를 하고 싶은가에 따라 이야기의 주제와 장르가 달라진다. 이렇듯 심층에서의 핵심 가치를 무엇으로 정하고 그 의미들의 관계를 어떻게 설정할 것인가에 따라 이야기의 내용은 완전히 달라진다. 이것은 한편으로 보편적이고 안정적인 구조 모델을 제공해 탄탄한 스토리를 구축할 수 있게 해주면서, 다른 한편으로 세세한 설정을 부여할 수 있는 지도를 제공함으로써 제작자의 자율성이 높아지며 담화층에서는 다양한 영역의 스토리텔링으로 두루 쓰일 수 있다.

본 연구의 핵심은 제작자가 어떤 주제의 만화를 그릴 것인가에 대한 의미론부터 시작하여 의미 생성 행로의 기본적인 통사론을 거쳐 발전되어 그것이 완성된 콘텐츠로 발현되었을 때 일관성 있는 의미의 가치 구조가 이어지는가에 대한 내용이다. 이는 제작자가 명확한 주제와 의도 및 타깃을 설정하고 그에 맞는 이야기를 만들었을 때 수용자가 그 이야기의 의미를 온전하게 받아들였는지를 점검하는 체크 리스트로 활용될 수 있다는 점에서 연구의 가치가 충분하다고 볼 수 있다.

참고문헌

「학위 논문」

- 곽대섭, 「한류드라마 속 ‘사랑 담론’에 대한 서사전략 분석: 그레마스의 ‘의미 생성모델’을 중심으로」, 대구대학교 석사학위논문, 2014.
- 김영도, 「융합콘텐츠의 의미 생성 구조에 관한 연구: 이항대립 개념을 중심으로」, 국민대학교 박사학위논문, 2008.
- 김윤배, 「애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조 연구」, 홍익대학교 박사학위논문, 2003.
- 박재문, 「손튼 와일더 <우리 읍내>의 의미 분석: A.J. 그레마스 기호학을 중심으로」, 단국대학교 석사학위논문, 2022.
- 백 일, 「디지털 게임 서사 속 주체 간 갈등 양상의 기호학적 연구: <리그 오브 레전드>와 <월드 오브 워크래프트>를 중심으로」, 건국대학교 석사학위논문, 2015.
- 송현정, 「서사구조분석과 기호학적 모형 적용을 통한 창작 뮤지컬 여성 캐릭터 연구: 뮤지컬 <레드북>, <차미>를 중심으로」, 중앙대학교 석사학위논문, 2023.
- 왕웨이, 「그레마스 서사학을 기반으로 한 심리 소재의 애니메이션 연구」, 동서대학교 석사학위논문, 2022.
- 지정숙, 「그레마스 기호사각형을 활용한 한국 패션디자이너의 작품 특성 분석」, 고려대학교 박사학위논문, 2019.
- 홍근표, 「그레마스의 기호사각형 모델을 적용한 현대건축의 특성 분석」, 고려대학교 박사학위논문, 2013.

「학술지 논문」

- 김태환, 「그레마스의 행위소 모델 수용의 문제점 - 발신자/수신자 개념을 중심으로」, 『독일어문화권연구』(제10집), 서울대학교 독일학연구소, 2001.
- 박인철, 「설화 도식 재론」, 『기호학연구』(제31집), 한국기호학회, 2012.
- 송치만, 「의미생성행로의 층위 전환 문제 연구」, 『기호학연구』(제31집), 한국

- 기호학회, 2012.
- 이지은, 「그레마스의 기호학과 서술이론」, 『독일문학』(제69권), 한국독어독문학회, 1999.
- 주형일, 「그레마스 기호학을 이용한 서사 분석의 문제 - <겨울왕국>을 중심으로」, 『한국언론정보학보』(제76권2호), 한국언론정보학회, 2016.
- 최용호, 「기호사각형의 미결 문제와 그 문화기호학적 함의」, 『기호학연구』(제44집), 한국기호학회, 2015.
- 최용호, 「행위소 구조에 대한 세 가지 모델 - 그레마스, 꼬끼, 풍타뉴를 중심으로」, 『기호학연구』(제52집), 한국기호학회, 2017.

「단행본」

- 김성도, 『구조에서 감성으로 - 그레마스 기호학 및 일반 의미론의 연구』, 고려대학교 출판부, 개정증보판, 2020.
- 리처드 맥스웰·로버트 덕먼, 『5가지만 알면 나도 스토리텔링 전문가』, 전행선 옮김, 지식노마드, 2008.
- 마이클 티어노, 『스토리텔링의 비밀 - 아리스토텔레스와 영화』, 김윤철 옮김, 아우라, 2008.
- 박기수, 『문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략 - 문화콘텐츠의 핵심 동력, 스토리텔링에 길을 묻다』, 논형, 2015.
- 박인철, 『파리 학파의 기호학』, 민음사, 2003.
- 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2004.
- 스콧 맥클라우드, 『만화의 창작』, 김낙호 옮김, 비즈앤비즈, 2008.
- 스콧 맥클라우드, 『만화의 이해』, 김낙호 옮김, 비즈앤비즈, 초판3쇄, 2012.
- 안느 에노, 『기호학으로의 초대』, 홍정표 옮김, 어문학사, 1997.
- 안느 에노, 『서사, 일반기호학』, 홍정표 옮김, 문학과 지성사, 2003.
- 월 아이스너, 『그래픽 스토리텔링과 비주얼 내러티브』, 조성면 옮김, 비즈앤비즈, 2009.
- 이수진, 『만화기호학』, 씨엔씨레볼루션, 2004.
- 제럴드 프린스, 『서사론사전』, 이기우·김용재 옮김, 민지사, 1992.
- 최연구, 『문화콘텐츠란 무엇인가』, 살림, 2006.

- 후지코.F.후지오, 『도라에몽 0: 개정 완전판』, 장지연 옮김, 대원씨아이, 2020. 10.
- 후지코.F.후지오, 『도라에몽 1: 개정 완전판』, 박종윤 옮김, 대원씨아이, 1995. 8.
- 후지코.F.후지오, 『도라에몽 6: 개정 완전판』, 박종윤 옮김, 대원씨아이, 1995. 10.
- 후지코.F.후지오, 『도라에몽 7: 개정 완전판』, 박종윤 옮김, 대원씨아이, 1995. 12.
- 후지코.F.후지오, 『도라에몽 18: 개정 완전판』, 박종윤 옮김, 대원씨아이, 2014. 7.
- 후지코.F.후지오, 『도라에몽 20: 개정 완전판』, 박종윤 옮김, 대원씨아이, 2002. 2.
- 후지코.F.후지오, 『도라에몽 25: 개정 완전판』, 박종윤 옮김, 대원씨아이, 2002. 4.
- 후지코.F.후지오, 『도라에몽 32: 개정 완전판』, 박종윤 옮김, 대원씨아이, 2002. 7.
- 후지코.F.후지오, 『도라에몽 37: 개정 완전판』, 박종윤 옮김, 대원씨아이, 2002. 9.

「애니메이션」

- 야마자키 다카시·야기 류이치, 《도라에몽: 스탠바이미》, 시로구미·ROBOT·신에이 동화, 2014.
- 요네타니 요시토모, 《2112년 도라에몽의 탄생》, 신에이 동화, 1995.

「인터넷」

- <http://krdic.naver.com>
- <http://terms.naver.com>
- <http://www.doopedia.co.kr>
- <http://ko.wikipedia.org>
- <http://www.poemspace.net/PDF-Collection/03-Structural%20Semantics.pdf>
- <http://bibliotherapy.pe.kr/jboard/?p=detail&code=narrative0&id=2&page=7>
- <https://dora-world.com/characters/doraemon>
- <https://web.archive.org/web/20161018232009/http://dora-world.com/yojigen/int/int0211.html>
- https://www.nikkei.com/article/DGXNASDG0300V_T00C12A9CR0000/
- <https://www.asiae.co.kr/article/2023011309100595576>
- <https://fujiko-museum.com/exhibition/>