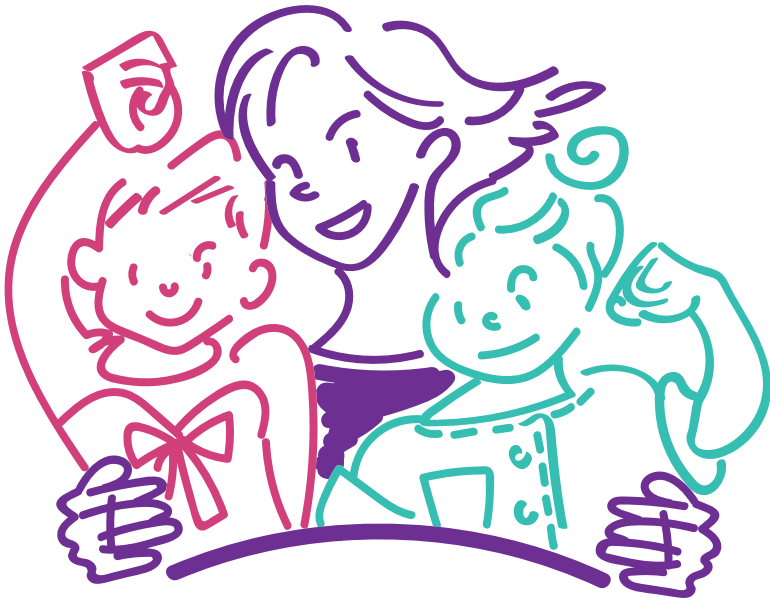


미디어에 다양한 색을
아이들에게 다양한 삶을



2020 대중매체 성평등 내용분석 보고서

:: 2020년 상반기 EBS 방영 애니메이션 프로그램

2020 대중매체 성평등 내용분석 보고서

- 2020년 상반기 EBS 방영 애니메이션 프로그램

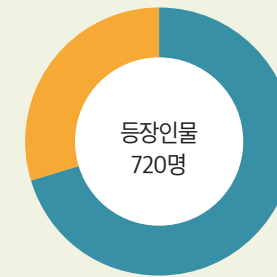
목차

I. 들어가며	7
II. 분석 대상 및 방법	7
1. 분석대상의 선정	7
2. 분석 방법	9
III. 분석 결과	9
1. 등장인물의 일반적 특성	9
2. 등장인물의 외모	12
3. 성별에 따른 캐릭터의 위치	19
4. 인물의 성격 및 행동상의 특징	21
5. 갈등·위기 해결과정에서 나타나는 인물의 특성	28
IV. 나가며	36
1) 분석 결과 요약	36
2) 성인지적인 프로그램을 위한 제안	38

2020년 상반기 EBS에 방영된
유아동 애니메이션 중
70회차를 분석하였습니다.

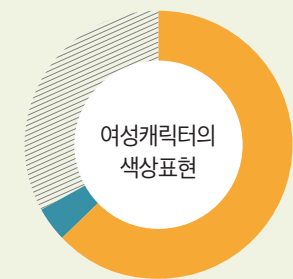
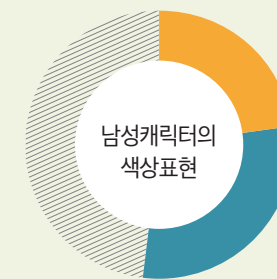
비현실적 성비

29.7%
등장인물 중 여성 비율



성고정관념을 강화하는 색상표현

다양한 색상으로 표현되는 남성 캐릭터에 비해 여성캐릭터는 붉음, 핑크, 연한톤에 색상표현이 치중되어 있음

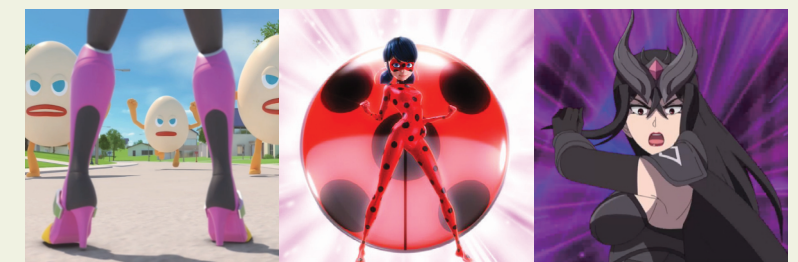


■ 붉음 / 연한톤

■ 파란색

▨ 기타

비현실적 몸매표현과 꾸밈노동, 노출 속 여성캐릭터들



I. 들어가며

양육자들을 위한 교육 서적을 보면 아이들의 영상 시청을 제한하라는 내용들을 쉽게 접할 수 있다. 그럼에도 불구하고 우리나라 영유아 및 어린이의 미디어 이용시간은 지속적으로 증가하는 가운데, 초등학교 3학년 이하의 아동의 미디어 이용시간은 하루 3시간에 달하는 것으로 나타났다.¹⁾ 최근 TV, Youtube, 어플리케이션 등 다양한 플랫폼을 통해 영유아 대상 프로그램이 제공되면서, 아이들에게 적절한 콘텐츠가 무엇인지 양육자들이 파악하기가 더욱 어려워졌다. 이러한 상황에서, 교육방송(이하 EBS)의 역할은 더욱 중요하다고 할 것이다. 교육방송의 설립 목적과 위상, 그리고 국가기간방송에 대한 정책 당국의 개입등을 고려할 때, EBS에서 방영되는 콘텐츠는 양육자들이 신뢰할 수 있는 안전하고 적절한 프로그램으로 기대할 수 있는 부분이 있다. 특히 최근 코로나19로 인해 언택트 교육의 일환으로 EBS 콘텐츠의 활용도 및 의존도가 높아지는 요즘, EBS 제공 프로그램이 갖는 중요성과 의미는 그 어느 때 보다 커져간다고 해도 과언은 아닐 것이다. 하지만, EBS에서 제공하는 프로그램이 아이들에게 필요한 지식과 정보, 그리고 비판적 사유 능력 양성이라는 교육 방송 본연의 기대에 부응하고 있는지는 의문이다. 특히 EBS의 영유아 대상 애니메이션의 경우, 성별 역할 고정관념을 심화시키고, 아이들의 놀이를 제한하는 경향이 있다는 평가와 비판 역시 제기되고 있는 상황이나 이에 대한 학술적인 탐구와 분석은 활발하게 이뤄지고 있지는 못하다. 본 보고서는 아이들의 일상에 한 부분으로 자리잡은 영유아 애니메이션 콘텐츠를 성인지적인 관점에서 살펴보고자 한다.

II. 분석 대상 및 방법

1. 분석 대상의 선정

분석대상을 선정하기 위해 EBS 홈페이지에 나온 편성표를 참고하여 상반기에 방영된 애니메이션 프로그램을

1) 2013년 영유아 생활시간 조사에 의하면 영유아들의 하루 평균 미디어 이용 시간은 1시간 30분 정도였으나, 2018년 조사에서는 2배로 뛰었다.(도남희, 김정숙, 하민경, 2013; 육아정책연구소, 2018-아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성방안)

1차적으로 선별하였다. 총 34개의 애니메이션 중 EBS가 작품 제작에 참여한 22개의 프로그램(기획을 하거나, 공동제작자로 참여)²⁾ 1차적으로 선별하였다. 이 중 프로그램별 조회수, EBS의 필터링 양상, 프로그램의 장르 등을 참고하여 최종적으로 선호도가 높은 19개의 프로그램을 선정하였다. 편성표 상에 2020년 상반기에 방영되었지만, 이전에 제작된 프로그램이 재방송되는 경우가 많아 결과적으로 최근 5~6년 사이에 생산된 프로그램을 점검하는 결과를 낳았다. 각 프로그램 별 홈페이지를 방문하여 가장 최근에 방영된 회차를 대상으로 3~5회분씩 총 70회차 86개의 에피소드를 분석하였다.³⁾ 프로그램별로 분석분이 다른 것은 각 프로그램 당 방영시간, 그리고 EBS 편성표상 방영횟수를 복합적으로 고려하였기 때문이다. 분석대상은 <표 2-1>과 같다.

< 표 2-1 > 애니메이션 분석대상

프로그램명	최초방영시기	분석 회차
레이디버그_미라클러스	2019	4
잭과팜	2014	3
용감한 소방차레이	2016	3
으랏차차 아이쿠	2016	4
뽀로로와 노래해요 NEW 2	2019	4
세미와 매직큐브	2020	5
출동 슈퍼왕스4	2020	5
바오밥섬의 파오파오	2014	4
뽀롱뽀롱뽀로로	2003	3
미술탐험대	2013	4
엄마까투리	2018	4
띠띠뽀 띠띠뽀2	2019	4
두다다쿵 시즌2	2018	3
미니특공대 슈퍼공룡파워	2019	3
몬카트	2017	4
미스터리야	2019	4
허풍선이 과학쇼 시즌2	2018	3
꼬마버스 타요5	2018	3
एको와 친구들	2019	3
총계		70

2) EBS가 단순히 방영한 프로그램은 제외하였다.

3) 뽀롱뽀롱뽀로로, 미술탐험대, 엄마까투리의 경우 한 회당 2개의 에피소드로 구성되어 있다.

2. 분석 방법

분석은 각 에피소드에 대한 전반적인 분석과 에피소드 별 등장인물에 대한 분석을 실시하였다. 프로그램 분석을 위해 2명의 실무자가 기존의 연구를 참고하여 코딩 유목을 만들고, 7명의 코더와 함께 총 5회에 걸쳐 코더 훈련을 실시하였다. 훈련은 코딩 유목과 가이드에 대한 설명, 실제 프로그램을 대상으로 한 샘플테스트 등 비대면의 방식으로 이뤄졌다. 이를 통해 9차례의 업데이트를 거쳐 최종 코딩 유목이 완성되었다. 총 720명의 캐릭터를 대상으로 인물의 나이, 캐릭터 종류(인간, 동물, 기계 등), 성별, 장애유무, 신체타입, 노출양상, 캐릭터의 색깔, 에피소드에 나타난 인물의 위치, 갈등 및 문제해결 과정에서의 역할과 방식, 인물의 성격 및 특성 등을 살펴보았다. 성별 구별의 경우, 유·아동 애니메이션 프로그램에서는 뚜렷하지 않은 경우가 종종 있다. 이를 보완하기 위해 홈페이지의 인물소개, 인물의 목소리, 이름 등을 기준으로 인물의 성별을 판단하였다. 캐릭터 종류, 캐릭터의 외형은 유아동 프로그램의 특성을 고려하여 분석유목을 만들었다. 캐릭터 종류에서는 변신형 캐릭터를, 신체 타입에서는 3등신을 코딩 항목에 추가하였다. 유·아동 애니메이션 프로그램에서 기존의 남성-푸른 계열, 여성-붉은 계열 대신 톤으로 성역할을 구분하는 경우를 목격할 수 있었다. 예를 들어, 남성 캐릭터들은 동일한 빨간색이더라도 강하고 선명한 색상을, 여성 캐릭터는 같은 푸른색이더라도 하늘색과 같이 연하고 부드러운 색상을 사용하는 것이다. 이에 따라 캐릭터의 색상표현의 경우 기존 연구의 붉은 계열-푸른 계열의 일차원적인 항목을 넘어, '강렬함', '부드러움'이라는 색상 '톤'의 기준을 추가한 복합적인 항목을 설정하였다.

양적 분석을 통해 계량화하기 어려운 부분들을 모니터링하기 위해 질적 분석을 함께 실시하였다. 코더들은 각 에피소드 전개, 대사, 영상에서 드러나는 성편향성에 대한 자료를 정리하였다.

III. 분석 결과

1. 등장인물의 일반적 특성 - 성별, 유형, 연령

분석대상 프로그램의 성별, 연령, 그리고 캐릭터 종류를 분석한 결과는 <표3-1>, <표3-2>, <표3-3>과 같다. <표3-1>에서 알 수 있듯이 애니메이션에 등장하는 인물 중 남성 인물의 수가 여성인물에 비해 2배 이상 많았다. 등장인물의 유형으로는 인간과 동물이 가장 많이 등장한 것으로 나타났다. 연령다양성의 양상을 살펴보면

등장인물의 절반에 가까운 수에서 연령을 파악할 수 없었다. 인간 캐릭터의 경우, 청장년층의 비율이 가장 많은 부분을 차지했고, 애니메이션의 주 시청층인 영유아의 등장비율은 상대적으로 낮은 편이었다.

< 표 3-1 > 등장인물의 성별

	빈도	비율
남성	432	60
여성	214	29.7
알수없음	74	10.3
전체	720	100

< 표 3-2 > 등장인물의 유형

	빈도	비율
인간	270	37.5
동물	241	33.5
기계	116	16.1
변신인물 ⁴⁾	66	9.4
기타	27	3.8
전체	720	100

< 표 3-3 > 등장인물의 연령다양성

	빈도	비율
영유아	51	7.1
초등	68	9.4
청소년	77	10.7
청장년	163	22.6
노년	26	3.6
알수 없음	335	46.5
전체	720	100

4) 변신인물은 등장인물 중 변신하는 캐릭터로 평범한 인간에서 슈퍼 능력을 지닌 인간으로 또는 인간이나 동물에서 로봇과 같은 기계형 캐릭터로 변화하는 것을 말한다.

< 표 3-4 > 등장인물의 성별, 연령별 분포

		영유아	초등	청소년	청장년	노년	알수없음	계
남성	빈도	25	42	29	105	22	209	432
	나이 중 % ⁵⁾	49.0%	61.8%	37.7%	64.4%	84.6%	62.4%	60.0%
여성	빈도	11	26	48	58	4	67	214
	나이 중 %	21.6%	38.2%	62.3%	35.6%	15.4%	20.0%	29.7%
알수 없음	빈도	15	0	0	0	0	59	74
	나이 중 %	29.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	17.6%	10.3%
전체	빈도	51	68	77	163	26	335	720
	나이 중 %	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

각 연령대별 등장인물의 성비를 보면 청소년을 제외하고 모든 연령층에서 남성 캐릭터의 비중이 여성 캐릭터에 비해서 높은 비중을 차지하였다. (<표 3-4> 참조).

등장인물의 유형에 따른 성비를 살펴보면,⁶⁾ 인간과 기계 캐릭터에서 여성이 차지하는 비중이 상대적으로 낮았다. 생물체 캐릭터(인간과 동물)에서의 성비 불균형은 현실 세계의 성비 구성에 부합하지 않을뿐더러 향후 시정되어야 할 부분이다. 한 가지 더 눈여겨 봐야 할 것은 기계형 캐릭터에서(기계로 변신하는 캐릭터 포함)의 낮은 여성 비율이다. 기계형 캐릭터의 1/4 정도가 성중립적으로 표현되고 있다는 점은 반가운 일이지만, 남성캐릭터와 비교했을 때 여성 캐릭터의 비중은 매우 낮다. 이는 기계 및 기술에 대한 기존의 성별 고정관념에서 애니메이션 캐릭터들이 벗어나고 있지 못함을 시사한다.

5) 각 연령대에서 남성이 차지하는 비중을 말한다.

6) 변신형 캐릭터 중 기계로 변신하는 캐릭터의 성비를 함께 파악하기 위해서 변신형 캐릭터를 조금 더 세부적으로 분류하였다.

< 표 3-5 > 성별에 따른 캐릭터 종류

		캐릭터종류							전체	
		인간	동물	기계	인간-인간	인간-기계	동물-기계	기타		
성별	남성	빈도	170	143	67	19	2	12	19	432
	캐릭터종류 중 % ⁷⁾	63.0%	59.3%	57.8%	38.8%	100.0%	80.0%	70.4%	60.0%	
성별	여성	빈도	99	59	20	30	0	3	3	214
	캐릭터종류 중 %	36.7%	24.5%	17.2%	61.2%	0.0%	20.0%	11.1%	29.7%	
알수 없음	빈도	1	39	29	0	0	0	5	74	
	캐릭터종류 중 %	0.4%	16.2%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	18.5%	10.3%	
전체	빈도	270	241	116	49	2	15	27	720	
	성별 중 %	37.5%	33.5%	16.1%	6.8%	0.3%	2.1%	3.8%	100.0%	
	캐릭터종류 중 %	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	

< 표 3-6 > 성별에 따른 신체 타입

		신체타입							전체	
		마름	보통	글래머	건장함	비만	3등신	기타		
성별	남성	빈도	61	65	0	63	26	187	25	427
	성별 중 % ⁹⁾	14.3%	15.2%	0.0%	14.8%	6.1%	43.8%	5.9%	100.0%	
성별	여성	빈도	68	36	30	0	3	65	20	222
	성별 중 %	30.6%	16.2%	13.5%	0.0%	1.4%	29.3%	9.0%	100.0%	
알수 없음	빈도	0	0	3	0	0	48	20	71	
	성별 중 %	0.0%	0.0%	4.2%	0.0%	0.0%	67.6%	28.2%	100.0%	
전체	빈도	121	99	25	42	29	299	65	720	
	성별 중 %	16.8%	13.8%	3.5%	5.8%	4.0%	41.5%	9.0%	100.0%	

2. 등장인물의 외모 - 장애유무, 신체타입, 옷차림 및 캐릭터 색

1) 장애유무



< 그림 3-1 > 드래곤길들이기의 주인공 히킵

성에 따라 등장인물의 외모가 달라지는 지 여부를 살펴보았다. 이를 위해 장애유무, 신체의 건장함 및 마름의 정도, 등장인물의 옷차림과 캐릭터 색등을 분석하였다.

등장인물 중에서 장애를 가진 인물은 한사람도 등장하지 않았다. 현재 다른 방송사에서 방영 중인 드림웍스의 '드래곤 길들이기-세상 속으로'⁸⁾와 같은 작품의 경우 주인공 히킵을 비롯해 상당수의 등장인물이 삶의 여정 속에서 장애를 갖고 있고, 장애를 활용해서 위기를 극복하는 양상을 보여주고 있다. 장애는 누구나 겪을 수 있는 상황이며, 장애가 불편함이 되지 않는 사회가 필요하다는 점을 인식시킨다는 점에서 향후 애니메이션 제작에서 참고할 필요가 있어 보인다.

등장인물의 신체적 외형은 성별에 따라 가장 많은 차이를 보이는 부분 중 하나인데, 이를 분석한 결과는 <표 3-6>과 같다.

7) 캐릭터 유형에서 남성이 차지하는 비율을 말함

8) '드래곤 길들이기-세상 속으로'는 영화 '드래곤 길들이기 1'과 '드래곤 길들이기 2'사이의 시간 속에서 주인공들이 겪는 여정을 보여준다. 영화 1편에서 히킵은 드래곤을 위협하는 드래곤 레드데스에 맞서 투술리스와 함께 싸우다가 다리를 잃는다. 1편에서 히킵과 그의 친구들을 훈련시키는 고버 역시 드래곤과의 싸움에서 한쪽 손을 잃었지만 무기를 만드는 대장장이로서의 삶을 살아가고 있다.

표에서 알 수 있듯이(가장 마지막 셀 참조) 신체타입 중에 가장 많은 비중을 차지하는 것은 3등신 인물이었다. 3등신 인물이란 영유아 애니메이션 캐릭터 중 귀염성을 강조하기 위해 그려낸 인물이다. 3등신의 비중이 높은 이유는 동물 캐릭터의 90%가 해당 체형을 가진 인물이기 때문이다. 그 뒤를 차지한 것은 마른 몸이었다. 이는 인간캐릭터들에서 두드러졌는데, 등장인물이 인간일 경우, 마른 몸의 비중이 가장 높았고(36.4%), 보통의 체형을 지닌 인물들이 그 뒤를 이었다(34%). 이는 EBS 애니메이션이 '마른 몸'에 대해서 선호하고 있음을 드러낸다.

<표3-6>에서 성별에 따라 신체 타입의 양상은 각기 달랐다. 남성의 경우, 마른 몸의 비중이 상대적으로 낮았지만, 여성 캐릭터 중 유형에 관계없이 가장 많은 비중을 차지하는 것은 마른 몸이었다. 남성이나 젠더를 알 수 없는 캐릭터들에서 발견되지 않는 글래머한 몸-가슴선과 엉덩이가 강조되는 신체유형-의 비중도 여성캐릭터에서 더 빈번하게 나타났다. 성별에 따라 캐릭터들의 옷차림의 노출정도(짧은 치마, 피부가 얼마나 드러났는가)가 어떻게 달라지는지 역시 살펴보았으며 그 결과는 <표 3-7>과 같다.

9) 남성 중에서 해당 항목이 차지하는 비율

< 표 3-7 > 성별에 따른 노출 정도

	성별	노출		전체	
		있음	없음		
성별	남성	빈도	2	273	262
		성별 중 %	0.8%	99.2%	100.0%
	여성	빈도	26	138	154
		성별 중 %	16.9%	83.1%	100.0%
	알수없음	빈도	0	25	25
		성별 중 %	0.0%	100.0%	100.0%
전체	빈도	28	413	441	
	성별 중 %	6.3%	93.7%	100.0%	

표에서 알 수 있듯이 애니메이션에서 짧은 치마나 가슴선 등 몸이 노출되는 의상을 입는 것은 대부분 여성캐릭터들에게서였다. 남성 캐릭터의 경우, 노출이 있는 의상을 거의 입고 등장하지는 않았지만, 17% 정도의 여성캐릭터는 여성스러움이 강조되는 의상을 입는 것으로 나타났다.

2) 사례를 통해 본 인물들의 신체타입과 옷차림의 성편향

(1) 미스터리야 25화 미스터리야 수호대작전(2020. 2.15 방영)

‘미스터리야’에 등장하는 플랫폼마이너 공주는 마르면서도 글래머하다. 복장은 가슴을 강조하고 치마는 매우 짧다. 어깨와 가슴골은 깊이 파였다. 신발의 굽은 매우 높고 가터벨트를 착용하고 있다. 가터벨트는 그 연관어로 ‘파격’, ‘아찔’, ‘섹시미’ 등이 거론되는 속옷이다. 기존의 영상물에서 이는 실용성 보다는 남성의 성적판타지를 채우는 소품으로 활용되는 소품이다. 이러한 옷차림을 어린이 대상 프로그램에서 보는 일이 과연 적절한 것인지 질문할 필요가 있다. 성녀와 악녀라는 이분법에 근거하여 성적으로 타락한 악녀의 이미지를 씌우기 위해 공주에게 이러한 복장을 착용한 것으로 그린 것일까? 의도가 무엇이더라도 여성캐릭터에 대한 성적 대상화 논란에서 자유로울 수는 없을 것이다.



< 그림 3-2 > 가터벨트를 착용한 미스터리야의 체형

(2) 세미와 매직큐브

‘세미와 매직큐브’에 등장하는 남성 캐릭터의 경우 건장하거나 혹은 보통의 몸으로 표현되는 데 반해 여성캐릭터들은 보통의 여자보다 더 마르게 그려지고 있다. 주인공인 세미의 치마 길이는 무척 짧다. 세미가 문제를 해결하기 위해 마법을 쓰거나 큐브를 이용할 때면 세미의 치마가 바람에 휘날리는 부분은 매우 아슬아슬한 느낌을 준다. 세미에 맞선 여성인물인 발키리의 경우, 글래머한 몸으로 표현되고 있으며 세미와 그의 동료들과 대립하는 과정에서 움직임 때 가슴이 더 드러나곤 한다.



< 그림 3-3, 4, 5 > 세미와 매직큐브의 남녀 등장인물의 옷차림과 체형

(3) 레이디버그

‘레이디버그-미라큘러스’는 분석대상 애니메이션 중에서 가장 다양하며 많은 수의 여성 캐릭터가 등장한다. 다양한 여성군상을 보여주고 있음에도 불구하고 이 애니메이션에 등장하는 여성들의 옷차림은 그림에서 알 수 있듯이 여성의 몸의 라인을 지나치게 강조하고 있다. 변신형 캐릭터들이 몸매를 노골적으로 드러내는 전신 라텍스소재 짝 달라붙는 의상을 입는데 이런 의상은 SM의상¹⁰⁾에서 비롯된 것이다. 신체를 다 감추고 있지만, 이로 인해 신체가 더 드러나며 시청자는 관음증적 시선으로 등장 인물을 바라보는 위치에 있게 된다. 이러한 시청자 위치는 여성을 성적으로 대상화하고 있다는 비판에서 자유로울 수는 없을 것 같다

그 외에도 액세서리, 장신구 등을 통해서 성별 고정관념이 반복적으로 나타나고 있었다.



< 그림 3-6 > 레이디버그의 여성캐릭터의 변신 후 체형과 옷차림

10) SM 의상이란 S&M (Sado-Masochism) 을 불러일으키는 의상을 지칭하는 것으로 짝붙는 가죽의상, 가터벨트, 란제리룩 등이 여기에 속한다.

(4) 미술탐험대 30화 '최후의 대결'(2019.10.22.최초방영)

해당 에피소드의 경우 주인공 지니가 신체적으로 격렬한 대결을 앞두고 있는 상황인데도 치마를 입고 머리핀을 하는 등 상황에 관계없이 여성다운 외양이 그대로 반복되고 있다.



<그림 3-7> '미술탐험대' 30화 최후의 대결의 지니

(5) <미니특공대-슈퍼공룡파워> 24화 '진격의 달걀군단'(2019. 11. 15 최초방영)

특공대원인 루시는 남성 인물들과 달리 높은 구두를 신고 나온다. 격렬한 액션을 통해 달걀군단과 맞서 문제를 해결해야함에도 불구하고 루시 캐릭터는 절대 꾸밈을 놓지 않은 모습으로 설정되었다.



<그림 3-8> 하이힐 신은 특공대원 루시

3) 캐릭터의 색 표현과 기타 외모

(1) 인물캐릭터의 색 표현 관련 전반적인 경향

다음으로 기계 및 동물 캐릭터들이 어떠한 색으로 표현되는지를 살펴보았다. 인간 캐릭터들의 경우 외모상의 성별 고정관념이 옷차림과 그 노출정도에서 드러난다면 기계 및 동물 캐릭터들의 인물의 색상에서 성을 상징하는 경우가 많기 때문이다.¹¹⁾ 일반적으로 남성의 경우, 파란색으로 많이 표현되며, 여성의 경우 분홍을 포함한 붉은 계열 또는 연한 톤으로 표현되는 경우가 많다. 이러한 점을 고려하여 분석한 결과는 <표3-8>과 같다.

11) 인간 캐릭터는 색상분석에서 제외하였는데, 이는 해당 캐릭터의 색상은 결국 옷차림으로 표현되며 옷차림이 하나의 색으로 통일되는 경우는 매우 드물기 때문에 분석에서 제외하였다.

< 표 3-8 > 성별에 따른 등장인물의 색

	성별	인물 색			전체	
		분홍 / 연한톤	푸른색 / 선명한 톤	기타		
성별	남성	빈도	54	64	106	224
		성별 중 %	24.1%	28.6%	47.3%	100.0%
	여성	빈도	51	3	29	83
		성별 중 %	61.4%	3.6%	34.9%	100.0%
	알수없음	빈도	15	16	39	70
		성별 중 %	21.4%	22.9%	55.7%	100.0%
전체	빈도	120	83	174	377	
	성별 중 %	31.8%	22.0%	46.2%	100.0%	

표에서 알 수 있듯이 남성의 경우, 다양한 색깔을 가진 인물로 표현되는 반면, 여성 동물·기계 캐릭터들의 경우 분홍을 포함한 붉은 톤 또는 남성 캐릭터에 비해 상대적으로 연한 톤의 색을 지닌 인물로 등장하고 있음을 알 수 있다. 여성캐릭터들의 외양이 여전히 색에 대한 전통적인 고정관념에서 벗어나지 못하고 있음을 알 수 있다. 이러한 차이는 애니메이션에서 더 많은 남성인물이 등장하기 때문에 다양한 색으로 표현되어야하는 점 때문으로 여겨진다.

(2) 사례를 통해 본 인물색의 성편향성과 약간의 변화

상반기에 방영된 애니메이션들을 사례로 보다 구체적으로 살펴보면, <미니특공대-슈퍼공룡파워>에 나오는 주인공 중 유일한 여성 캐릭터는 루시이며 루시 역시 분홍색이다. 반면 남성 캐릭터들은 검은색, 빨간색, 파란색, 노란색 등 다양한 색으로 표현되고 있다.



<그림 3-9> 미니특공대의 주요 등장인물

해당 시리즈가 방영된 지 가장 오래된 <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 경우, 여성 캐릭터인 루피는 분홍색, 패티는 보라색으로 그려져있다. 하지만, 남성캐릭터들의 색상은 매우 다양하다. 뽀로로는 파란색 계열이 추가 되고, 에디는 노란색과 파란색, 포비는 파란색과 흰색의 조합, 해리는 자주색과 파란색, 크롱은 초록색과 파란색등 다양한 색채로 표현되고 있다.



<그림 3-10> 뽀로로의 등장인물과 색채

'타요의 하트, '슈퍼윙스'의 아리, '띠띠뽀 띠띠뽀'에서 여성으로 추정되는 기차인 지나는 모두 분홍 계열의 인물로 표시되고 있다. 최근에 여성으로 추정할 수 있는 캐릭터가 증가함에 따라 색표현도 조금씩 다양해지고 있다.



<그림 3-11> 타요의 히트, 슈퍼윙스 아리, 띠띠보의 지니



<그림 3-12> 엄마까투리의 흥학들

<그림 3-13>, <그림 3-14>에서 알 수 있듯이 붉은 계열을 탈피하여 다양한 색으로 표현되는 인물들이 속속 등장하고 있다. 다양한 색조로 표현되기 위해서는 여성캐릭터의 수 또는 기존의 이분법적 성별관념에서 벗어난 캐릭터들의 수가 늘어나야할 것이다. 아울러 단수의 여성캐릭터라고 하더라도 '여성=분홍'이라는 관념을 뛰어넘는 캐릭터 표현이 필요하다고 여겨진다.



<그림 3-13> 띠띠뽀의 쌍쌍이, 타요의 지니



<그림 3-14> 슈퍼윙스 미나와 셋별

색의 다양성이 존재한다고 하더라도, 여전히 인물을 표현하는 액세서리를 통해서 여성스러움이 강조되고 있었다. 슈퍼윙스의 셋별과 아리는 <그림 3-11>과 <그림 3-14>에서 알 수 있듯이 대원들 중 유일하게 속눈썹을 가지고 있다. <그림 3-12>의 엄마까투리의 흥학들 역시 색은 물론, 꽃핀, 목걸이와 같은 액세서리를 착용하고 있다. 또한 <그림 3-15>에서 뽀로로의 두 여성캐릭터 패티와 루피만 머리에 꽃 장신구를 함으로써 남성보다 '꾸며진 존재로서의 여성'을 상징하고 있다. 이러한 모습은 꾸밈노동에 대한 기존의 고정관념을 그대로 반영하고 있다고 할 것이다

소수이지만 성별 고정관념을 넘어서는 시도 역시 발견할 수 있었다. '슈퍼윙스'에 나오는 고양이 산체스의 경우(<그림 3-16>), 목소리가 나오기 전까지는 분홍색, 보라색 그리고 반짝임이 있는 화려한 외적인 모습으로 봤을 때 여자캐릭터라는 생각이 들었으나 남성의 목소리를 가지고 있었다. 성별 이분법의 경계를 넘나드는 캐릭터의 등장은 고무적이라고 할 수 있다.



<그림 3-15> 2019. 5. 19일자 뽀롱뽀롱 뽀로로



<그림 3-16> 슈퍼윙스 고양이 산체스

인물의 외양을 전반적으로 검토한 결과, 여성캐릭터들의 외모는 여전히 여성캐릭터의 '전형성'에서 벗어나지 못하고 있음을 알 수 있었다. 여성인물들의 수적 비중이 적은 것과 함께 이들에 대한 표현이 전통적인 관념에 머물고 있다는 것은 매우 문제적이라 할 수 있다. 특히 미디어세계의 장기적 누적적 효과가 아이들에게 미치는 영향을 무시할 수 없다는 점을 고려할 때, 인물의 외모에서 성별 고정관념을 넘어 인물들의 개성을 살릴 수 있는 다양한 방안을 고민해야할 것이다.

3. 성별에 따른 캐릭터의 위치

애니메이션 서사에서 각 인물들이 어떠한 역할을 담당하는 지 살펴보기 위해 인물을 주연, 조연, 1회성 인물, 단역으로 구분하였다. 주연은 전체 애니메이션 시리즈를 이끌고 가는 인물들이고, 조연은 매 에피소드에

등장하면서 주인공들과 돈독한 관계를 맺는 인물들이라고 할 수 있다. 1회성 인물들은 특정 에피소드에만 잠깐 등장하지만 해당 에피소드의 극 전개에서 중요한 역할을 담당하는 주/조연급의 인물들을 말하며, 단역은 1회성 캐릭터들 중에서 별달리 중요한 역할을 담당하지 않는 인물들을 지칭한다. 분석 결과는 <표 3-9>와 같다.

< 표 3-9 > 캐릭터 위치별 성별 비율

		위치				전체	
		주연	조연	1회성주조연	단역		
성별	남성	빈도	181	165	53	28	427
		비율	55.9%	66.8%	54.6%	62.2%	59.9%
	여성	빈도	94	73	33	13	213
		비율	29.0%	29.6%	34.0%	28.9%	29.9%
	알수없음	빈도	49	9	11	4	73
		비율	15.1%	3.6%	11.3%	8.9%	10.2%
전체	빈도	324	247	97	45	713	
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	

표에서 알 수 있듯이 모든 캐릭터의 위치에서 남성의 비율이 여성보다 높았다. 위치별로 보면 결과가 약간 상이한데, 극의 서사를 이끌고 가는 주연보다는 조연과 단역에서 남성의 등장 비율이 상대적으로 더 높게 나타났다. 여성의 경우는 전체 평균에 비해 1회성 인물들의 비율이 상대적으로 높게 나타났다.

많은 에피소드에서 여성인물들이 극을 이끌어 가는데 있어서 '구색 맞추기'식으로 등장하는 점을 고려할 때, 이러한 위치상의 불균형은 예상 가능하다고 할 것이다. 일례로 2003년부터 어린 영유아들에게 20여년 가까이 인기를 끌고 있는 '뽀롱뽀롱 뽀로로'의 경우, 극을 이끄는 메인 인물 중에서 여성 캐릭터는 7명의 주요 캐릭터 중에서 루피와 패티 뿐이다. 이는 15년 뒤에 시작된 '띠띠뽀 띠띠뽀'에서도 크게 달라지지 않는다. 등장인물에 소개된 14명의 인물 중 여성으로 추정되는 캐릭터는 '지니'와 고속열차 '썩썩'뿐이다. 각기 다른 역할과 사연을 가진 기차뿐만 아니라 관제사인 허브 아저씨나 정비사인 태오 모두 남성 캐릭터였다.¹²⁾

이는 여성 캐릭터가 매우 주체적으로 등장하는 애니메이션에서도 비슷했다. '세미와 매직 큐브'의 경우 극 전체를 이끌어 가는 메인 캐릭터는 세미이지만 나머지는 모두 남성 캐릭터들로 구성되어 있다. 상대적으로 다양한 여성 캐릭터가 등장하는 것은 '레이디버그-미라클러스'를 제외한다면 대부분의 애니메이션에서 메인

12) 이는 2010년에 시작된 '꼬마버스 타요'에서 정비사로 '하나'가 등장한 것과 비교할 때, 성인지적 관점에서 볼 때 '띠띠뽀 띠띠뽀'의 인물 구성이 성별 역할 분리에 더 충실하다고 평가할 수 있을 것이다.

캐릭터의 성비 불균형은 심각하다.

성별을 중심으로 캐릭터의 위치를 살펴보면(각 성별에서 캐릭터가 차지하는 비중)을 보면 <표3-10>과 같다. 표에서 알 수 있듯이 여성과 남성 중에서 주연/조연 담당하는 캐릭터의 비율이나 1회성 인물을 차지하는 비율에서는 큰 차이를 나타나지 않았다.

< 표 3-10 > 한 성별 내의 캐릭터의 위치

		위치				전체	
		주연	조연	1회성인물	단역		
성별	남성	빈도	181	165	53	28	427
		비율	42.4%	38.6%	12.4%	6.6%	100.0%
	여성	빈도	94	73	33	13	213
		비율	44.1%	34.3%	15.5%	6.1%	100.0%
	알수없음	빈도	49	9	11	4	73
		비율	67.1%	12.3%	15.1%	5.5%	100.0%
전체	빈도	324	247	97	45	713	
	비율	45.4%	34.6%	13.6%	6.3%	100.0%	

이상의 결과는 전반적인 여성인물의 낮은 등장 비율이 극의 서사가 전개되는 과정에서 여성의 역할이 상대적으로 덜 부각되고 있음을 보여준다.

4. 인물의 성격 및 행동상의 특징

1) 인물의 성격

(1) 인물 성격의 전반적인 경향

애니메이션에 등장하는 인물들의 성격 및 행동상의 특징을 분석하였는데, 그 결과는 <표 3-12>, <표 3-13>과 같다. 등장인물의 특징은 전체 애니메이션을 관통하는 인물의 성격과 함께, 각 에피소드에서 해당 인물이 보여주는 행동상의 특성을 고려하였다. 각 항목에 대해 간략히 설명하면 다음과 같다.

< 표 3-11 > 등장인물의 성격 분석을 위한 유목

경쟁적	다른 인물들과 경쟁한다.
협력적	다른 인물과 협력하고 배려심이 있다.
상황판단	상황판단이 빠르다
기술	물건을 만들거나 새로운 기술에 능하다
의존적	어떤 일을 하는 데 타인의 도움을 필요한 존재
독립적	일을 해가는 데 있어서 주체적으로 임하는 캐릭터
책임감	책임감이 있는 인물들
감정적	자신의 감정을 잘 드러내는 인물들
보살핌	가사노동/돌봄노동 등 보살핌과 관련된 활동을 하는 인물
외모관심	외모에 관심이 많다
공격적	언어적, 물리적 폭력을 행사하는 인물
도전적	새로운 시도/도전/모험을 하는 인물

<표 3-12>에서 알 수 있듯이 현재 EBS에서 방영되는 애니메이션 등장인물들의 성격에서 가장 두드러진 부분은 협력적인 성격(23.3%)이었고, 그 뒤를 '상황판단', '책임감'이 뒤를 이었다. 반면 외모에 대한 관심을 보이거나 보살피는 역할을 담당하거나 새로운 모험에 나서는 특성은 상대적으로 적게 나타났다. 이는 현재 EBS에서 방영되는 애니메이션의 대부분이 주인공 1명에 의존하기 보다는 '주인공 군'¹³⁾이 등장하는 구성을 취하고 있기 때문에 친구들의 우정을 강조하거나, 경쟁하고 갈등하더라도 화해하는 식의 이야기가 많은 부분을 차지하고 있기 때문으로 보인다.

< 표 3-12 > 성별에 따른 등장인물의 성격

	성별						전체	
	남성		여성		알수없음			
	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율
경쟁적	52	8.60%	24	7.10%	1	0.90%	77	7.30%
협력적	141	23.30%	65	19.30%	42	38.90%	248	23.60%
상황판단	87	14.40%	53	15.70%	12	11.10%	152	14.50%
기술	55	9.10%	33	9.80%	13	12.00%	101	9.60%
의존적	27	4.50%	20	5.90%	4	3.70%	51	4.90%

13) '뽀롱뽀롱 뽀로로'를 비롯하여 '슈퍼왕스', '띠띠뽀 띠띠뽀', '미니특공대', '고마버스 타요' 등은 모두 주인공 군이 해당 애니메이션을 이끄는 프로그램이라고 할 수 있다.

독립적	32	5.30%	21	6.20%	7	6.50%	60	5.70%
책임감	81	13.40%	32	9.50%	12	11.10%	125	11.90%
감정적	33	5.50%	28	8.30%	2	1.90%	63	6.00%
보살핌	12	2.00%	25	7.40%	6	5.60%	43	4.10%
외모에 관심	1	0.20%	7	2.10%		0.00%	8	0.80%
공격적	68	11.20%	25	7.40%	4	3.70%	97	9.20%
도전적	16	2.60%	4	1.20%	5	4.60%	25	2.40%
전체	605	100.00%	337	100.00%	108	100.00%	1050	100.00%

* 등장인물의 성격은 한 인물의 성격이 다층적인 부분이 많아서 중복 코딩하였음.

< 표 3-13 > 등장인물의 각 성격별 성비

	성별						전체	
	남성		여성		알수없음			
	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율
경쟁적	52	67.50%	24	31.20%	1	1.30%	77	100.00%
협력적	141	56.90%	65	26.20%	42	16.90%	248	100.00%
상황판단	87	57.20%	53	34.90%	12	7.90%	152	100.00%
기술	55	54.50%	33	32.70%	13	12.90%	101	100.00%
의존적	27	52.90%	20	39.20%	4	7.80%	51	100.00%
독립적	32	53.30%	21	35.00%	7	11.70%	60	100.00%
책임감	81	64.80%	32	25.60%	12	9.60%	125	100.00%
감정적	33	52.40%	28	44.40%	2	3.20%	63	100.00%
보살핌	12	27.90%	25	58.10%	6	14.00%	43	100.00%
외모에 관심	1	12.50%	7	87.50%			8	100.00%
공격적	68	70.10%	25	25.80%	4	4.10%	97	100.00%
도전적	16	64.00%	4	16.00%	5	20.00%	25	100.00%

* 참고로 등장인물 중 남성의 비율은 59.9%, 여성의 비율은 29.9%임

성별에 따른 인물의 특성을 살펴보면 남성 캐릭터의 경우, 협력적인 성격이 가장 많은 비중을 차지하였고, 그 뒤를 상황판단-책임감-공격적인 특성이 뒤를 이었다. 여성캐릭터의 경우, 협력적-상황판단-기술에의 지식 및 활용이 뒤를 이었다. 이해하고 배려심이 깊은 것은 성별에 대한 기존의 관념에 기초한다면 여성인물의 특성으로 규정된다. 그런데 이러한 성격이 여성 캐릭터보다는 성별을 알 수 없는 캐릭터나 남성 캐릭터에서 협력적인 성격을

보이는 인물의 비중이 상대적으로 더 높은 것으로 나타났다.

여성 캐릭터 중에서 기술을 잘 활용하고(여성 인물 중 9.8%) 주체적이고 독립적인 특성을 지닌 인물의 비중이(6.2%) 상대적으로 높다는 것은 주목할 만한 부분이라고 할 것이다. 이는 최근 EBS에서 방영되고 있는 애니메이션에서 가부장제 하에서 여성에 대한 기존의 관념에서 탈피한 여성인물들이 많이 등장하고 있는 것으로 볼 수 있다. '세미와 매직큐브'의 세미, '레이디버그'의 주인공 '마리네트'는 대부분의 에피소드에서 주도적으로 이야기를 이끌어간다.

하지만, 동시에 여전히 성별 고정관념에 묶여 있는 부분도 존재한다. 여성캐릭터들의 특성에서 꽤 많은 부분을 차지하는 것은 바로 '감정적'이라는 것과 '보살핌'의 활동이다. 여성 인물들은 다른 성의 인물들에 비해 화를 잘 내거나 흥분을 잘하는 것으로 나타났다. 감정적인 인물 중 여성의 성비가 44%라는 점은 해당 특성을 지닌 사람은 여성이라는 고정관념을 재생산하고 있다. 또한 보살핌 활동을 하는 인물 들 중에서 여성이 58.1%를 차지하고 있는 점, 전체 등장인물 중에서 낮은 비율을 차지하지만 외모에 관심을 가지는 인물의 87.5%가 여성이라는 점, 의존적인 인물 중 39.2%가 여성이라는 점은 '여성다움'이라는 틀에 충실하게 인물을 배치했다고 평가할 수 있을 것이다. 한국 애니메이션의 인물 특성인 '책임감'부분의 경우 남성 인물이 차지하는 비율이 64.8%이며, 공격적인 성격을 지닌 캐릭터 중에서 남성이 차지하는 비율이 70.1%이고, 모험이나 새로운 시도를 하는 인물 중 64%라는 수치 역시 비슷한 맥락에서 해석할 수 있을 것이다.

(2) 사례를 통해서 본 인물의 성격 및 행동상의 성편향성

- 여전히 성별 고정 관념을 답습하는 여성인물에 대한 소개와 변화의 양상

등장인물들이 개별 에피소드에서 보이는 특성에서 성별고정관념이 다소 완화되는 양상이 나타나고 있기는 하지만, EBS 홈페이지에 소개된 캐릭터의 기본 설정, 양적 분석으로 파악되지 않는 특성들은 많은 애니메이션에서 여성인물들을 '여성'을 상징하는 '소녀', '숙녀'와 같은 수식어와 함께 소개하고 있다. 씽씽이의 경우, '수줍음', '소극적'이라는 특성을 지니는 돌봄의 담당자로서의 여성의 모습 '잔소리', '조속함' 등의 특징을 부여했다.



< 그림 3-17 > 띠띠뽀의 지니와 씽씽이 소개



< 그림 3-18 > '꼬마버스 타요'의 시즌 5의 여성 인물 소개

여성히어로가 등장하는 '레이디버그'에서조차 주인공 마리네트는 '부끄러움' 많은 평범한 소녀로 소개되고 있다. 변화의 경향이 없는 것은 아니다. '세미와 매직큐브'의 주인공 세미는 성차별적인 젠더 관념 속에서 남성적인 특성으로 분류되었던 '정의감', '끈질김', '행동', '천재' 등의 특성으로 소개되고 있다. 수학적 지식을 활용한 주인공들의 모험이라는 새로운 소재 속에서 인물이 설정되었기 때문에 가능한 변화라고 판단된다. 결국 기존의 젠더 고정 관념을 넘어설 수 있는 서사구조와 인물 설정이 이뤄질 때 캐릭터 성격의 다변화가 가능할 것으로 여겨진다.



< 그림 3-19 > 레이디버그의 여성 캐릭터 소개



< 그림 3-20 > 세미와 매직큐브의 여성 주인공 소개

- 바오밥섬의 파오파오 50화 "모든 소원을 들어주시는 바오밥 할아버지"

바오밥섬의 아이들은 바오밥 할아버지에게 소원을 빈다. 팬지는 할아버지에게 자기는 너무 못생겼다며, 예뻐지고 싶다는 소원을 빈다. 친구들과 할아버지가 '예쁘다'고 이야기하는데도 불구하고 믿지 않던 팬지는

할아버지가 거울을 보여주자 거울을 통해 자신의 아름다움을 확인한다. 이 에피소드는 외모가 스펙이 되고 있는 현대사회에서 여성이 외모에 대해서 지나는 과도한 콤플렉스 및 이로 인한 스트레스를 그대로 보여주고 있다. 문제를 해결하는 과정 역시 자신의 외모를 있는 그대로 받아들이고 이를 사랑하는 과정이 아니라 그동안 '거울'이 없어서 확인하지 못했던 나의 아름다움을 직접 봄으로써 자신의 괴로움을 해소하는 방식이다. 외모에 대한 관심은 여성의 영역이라는 설정과 외적 외모에 대한 강조는 그대로 유지되고 있다.



<그림 3-21> 자신의 아름다움을 확인하는 팬지

- 뽀롱뽀롱뽀로로 New1 23-2 뽀로로와 시합해요(2020. 9. 9), 뽀로로와 노래해요 New2 9회 학교가는 길

‘뽀롱뽀롱 뽀로로’는 2003년 첫 번째 시리즈가 나왔을 때부터 성별고정관념에 기초한 애니메이션으로 비판을 받았다. 새로운 시리즈에서도 기존의 한계를 넘어 서고 있지는 못한 것 같다.

23화의 2번째 에피소드 ‘뽀로로와 시합해요’에서 다른 사람을 약올리고, 다른 사람을 불편하게 하는 뽀로로 캐릭터는 항상 장난꾸러기인 남자아이 모습을 보여준다. 반면 문제가 발생했을 때 바로 눈물을 터트리며 어쩔줄 몰라하는 루피의 모습은 흔히 남성들의 장난에 능동적으로 대처하지 못하는 여자 아이의 모습을 재현하고 있다. 특히 이번 에피소드에서 루피는 스스로 위기에서 탈출하지 못하고, 다른 남성 캐릭터(포비와 에디)의 도움을 받아 위기에서 벗어난다.

또 다른 뽀로로 시리즈인 ‘뽀로로와 노래해요 New 2’의 9화 ‘학교 가는 길’에서 루피는 이전의 시리즈와 마찬가지로 요리를 하고 있다. 문제는 시리즈가 지속적으로 계속되고 있음에도 불구하고 아무도 루피와 함께 가사노동과 돌봄노동을 하는 인물이 없다는 점이다. 루피가 음식을 준비할 때 식사를 준비하는 모습을 보여 줄 필요가 있다.



<그림 3-22> 가사노동을 전담하는 루피

- 몬카트 52화 기사사의 이름으로(2018. 8. 14 방영)

진 헤이스트는 아포리온과의 최후의 대결로 정신을 잃고 쓰러져 있다. 그동안 악의 세력에 대항해 함께 싸워 온 인물들은 그가 죽은 줄 알고 안타까워한다. 여기서 여성인물들은 눈물을 흘리며 슬퍼하지만 남성 인물은 아무도 눈물을 흘리지 않는다(<그림 3-23> 참고). 조크 경(노인) 혼자 애도하는 말을 할뿐 남성인물 중 누구도 눈물을 흘리고 감정이 고조되지 않는다. 잠시 후 드라카(진의 몬스터)가 깨워 정신을 차리자 그제서야 희노애락을 함께 해 온 동료들이 등장하며 당황했다는 정도의 감정만을 내비친다. 이러한 인물들의 행동은 소년은 울지 않으며, 남자는 눈물을 보이면 안 된다는 불문율은 그대로 답습하고 있다. ‘남성성’이라는 이름하에 이뤄지는 감정의 억압은 사실상 인간의 정서적 소외를 부추긴다. 여성인물의 감정과잉과 함께 남성인물의 감정 소거 역시 개선해야 할 부분이다.



<그림 3-23> 몬카트 52화 기사사의 이름으로에서 눈물흘리는 여성과 울지 않는 남성

- 여성히어로들에게 여전히 나타나는 조신함

<미니특공대-슈퍼공룡파워> 23화 버림받은 장난감의 복수/<세미와 매직큐브> 성배의 시험

해당 에피소드에서 미니특공대들은 캡틴파워맨의 술수로 장난감과 같은 작은 모습으로 변신하게 된다. <그림 3-24>에서 알 수 있듯이, 팀원들이 변신 후 자세를 취하는 장면에서 남성 인물들은 두 다리를 벌리고 양 팔도 벌린 자세로 역동성과 자신감을 보여주는 모습을 보이고 있다. 반면 여성 인물인 루시만 유일하게 두 다리를 모으고 서있다. 한 쪽 무릎을 굽힘으로서 각선미를 강조하며 양 팔도 벌리지 않고 서있어 마치 모델이나 연예인이 포토존에서 취하는 자세처럼 보인다. 이러한 설정은 여성 전사와 여성



<그림 3-24> 두 다리를 모으고 서있는 루시

영웅들은 임무를 수행하는 중에도 외모나 소위 ‘몸가짐’에 신경써야 한다는 편견의 산물로 여겨진다. 성별이 아니라, 히어로의 역할에 충실한 자세, 외모, 행동에 대한 설정이 요청된다.

이러한 양상은 ‘세미와 매직큐브’의 26화 ‘성배의 시험’에 나온 세미의 모습에서도 발견된다. <그림 3-25>의 여성 인물과 남성 인물의 선 자세, 앉은 자세를 비교해 보면 여성인 세미는 두 다리를 모으고 두 팔도 가지런히 내렸다. 사람이 자연스럽게 서 있는 모습보다는 인형이 서 있는 듯하다. 반면 남성인 모든 인물들은 일상에서 보여주는 자세를 취하고 있다.



< 그림 3-25 > 세미와 매직큐브의 주인공 ‘세미’와 남성 인물들의 포즈

이 두 개 에피소드는 여성인물과 남성인물들의 일상적인 자세에서 드러나는 성편향을 그대로 드러낸다. 주인공이 영웅이든, 전형적인 여성캐릭터이든 관계없이 현재 방영되는 애니메이션에서 여성들은 평상시 자세를 취함에 있어 ‘여성다운 조신함’의 틀에서 벗어나지 못하고 있다. 다소곳하고 얌전하게 보이는 자세는 여성들만의 기본 값이 아니다. 인물의 기본적인 설정 뿐만 아니라, 장면 하나하나에서 이분법적 젠더 체계가 낡은 고정관념에서 탈피할 필요가 있다.

5. 갈등·위기 해결과정에서 나타나는 인물의 특성

분석대상이 된 86개의 에피소드 중 67개의 에피소드에서 등장인물은 위기에 처하거나 다른 인물과 대립하는 상황에 빠지게 된다. 이러한 갈등 및 위기의 상황에서 각각의 인물들은 어떻게 위치에 있으며, 문제의 해결과정에서 어떠한 역할을 수행하고 어떠한 방식으로 문제를 해결하는지에 대해 살펴보았다.

갈등 및 위기 상황에서의 인물의 위치를 살펴본 결과는 <표 3-14>, <표3-15>와 같다.

< 표 3-14 > 각 성별 내에서 갈등 및 위험 상황에서의 인물위치

		위험	갈등	해결자	계	
성별	남성	빈도	137	73	122	332
		비율	41.3%	22.0%	36.7%	100.0%
	여성	빈도	60	25	60	145
		비율	41.4%	17.2%	41.4%	100.0%
알수없음	빈도	23	13	20	56	
	비율	41.1%	23.2%	35.7%	100.0%	
전체	빈도	220	111	202	533	
	비율	41.3%	20.8%	37.9%	100.0%	

*위험에 빠진 인물이 해결자가 될 수도 있기에 중복코딩하였음

< 표 3-15 > 위험/갈등 위치 인물별 성비

		위험	갈등	해결자	
성별	남성	빈도	137	73	122
		비율	62.3%	65.8%	60.4%
	여성	빈도	60	25	60
		비율	27.3%	22.5%	29.7%
알수없음	빈도	23	13	20	
	비율	10.5%	11.7%	9.9%	
전체	빈도	220	111	202	
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	

* 참고로 등장인물 중 남성의 비율은 59.9%, 여성의 비율은 29.9%임

<표 3-14> 에서 알 수 있듯이 갈등서사가 존재하는 애니메이션에서 위험이나 위기에 빠진 인물이 41.3% 정도 차지하였다. 이는 특정인물이 갈등이나 분쟁을 일으키는 인물보다는 자신의 의지와 관계없이 위험에 빠진 인물의 비중이 높다는 것인데, 이는 한 등장인물이 일으킨 문제로 인해 여러 인물이 피해를 보는 구성의 내용이 많기 때문으로 여겨진다.

흥미로운 것은 갈등을 일으키는 캐릭터와 문제를 해결하는 캐릭터의 비중이다. 남성 캐릭터의 경우, 위험에 빠지거나 갈등을 일으키는 인물 그리고 문제해결자의 비중에서 모두 평균보다 높은 비중을 차지하였다. 갈등을

일으키는 인물이나 위협에 빠진 인물 중 여성이 차지하는 비율은 전체 인물 중 여성인물이 차지하는 비중에 비해서 낮았던 반면, 문제해결자로서의 역할은 평균과 유사하였다. <표 3-14>, <표3-15>의 사례에서 볼 때, 갈등 에피소드에서 여성인물들이 문제해결자의 역할을 담당하는 비중이 낮다고 평가할 수는 없다.

문제해결자로서 위치와 함께 살펴봐야 할 부분은 문제 해결과정에서 이들이 담당하고 있는 역할이다. 그 결과는 <표 3-16>, <표 3-17>과 같다.

< 표 3-16 > 문제해결 역할 별 성비

		역할				전체	
		리더	보조적	멘토	기타		
성별	남성	빈도	60	39	12	9	120
		비율	56.6%	60.9%	60.0%	81.8%	59.7%
	여성	빈도	32	19	7	1	59
		비율	30.2%	29.7%	35.0%	9.1%	29.4%
	알수없음	빈도	14	6	1	1	22
		비율	13.2%	9.4%	5.0%	9.1%	10.9%
전체	빈도	106	64	20	11	201	
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	

< 표 3-17 > 각 성별 내 문제해결 과정의 역할 비중

		역할				전체	
		리더	보조적	멘토	기타		
성별	남성	빈도	60	39	12	9	120
		비율	50.0%	32.5%	10.0%	7.5%	100.0%
	여성	빈도	32	19	7	1	59
		비율	54.2%	32.2%	11.9%	1.7%	100.0%
	알수없음	빈도	14	6	1	1	22
		비율	63.6%	27.3%	4.5%	4.5%	100.0%
전체	빈도	106	64	20	11	201	
	비율	52.7%	31.8%	10.0%	5.5%	100.0%	

* 참고로 등장인물 중 남성의 비율은 59.9%, 여성의 비율은 29.9%임

<표 3-16>에서 알 수 있듯이 문제 해결과정에서 중심적인 역할을 담당하는 리더나 이 리더에게 조언을 전하는 멘토의 역할을 담당하는 인물의 비중은 남성이 높다. 리더의 역할과 멘토의 역할에 있어서 절반이 넘는 인물들이 남성이며, 여성 인물의 비중은 30%가 채 되지 않는다. 각 성별 내에서의 인물의 역할의 사례를 보여주는 <표3-17>에서 알 수 있듯이, 여성 인물로 분석 범위를 한정했을 경우 여성인물들 중 리더의 비율은 54.2%, 멘토의 비율은 11.9% 로 남성인물들 중 리더와 멘토의 비율(리더 50%, 멘토, 10%)보다 더 높게 나타났다. 앞서 에피소드 내의 주·조연의 성비 불균형이 발생한 근본적인 요인이 등장인물의 성비 불균형이듯이, 문제해결 과정에서 각 인물이 담당하는 역할의 성비 불균형 역시 전반적인 인물의 성비 불균형에서 유래한다고 이야기할 수 있다.

마지막으로 현재 EBS에서 방영 중인 애니메이션에서 문제·갈등 상황을 어떠한 방식으로 해결하고 있는가에 대해서 살펴보았다. 문제해결의 방식을 전문적인 지식 및 지적 능력에 기초하여 사건을 해결하는 방식(지적), 물리적인 힘을 활용하여 문제를 해결하는 경우(신체적), 도구를 활용해서 문제를 해결하는 경우(도구의 활용), 상대방을 물리적으로 공격함으로써 문제를 해결하는 경우(물리적 공격), 상대방을 설득하여 문제를 해결하는 경우(설득), 위협에 처한 인물 또는 갈등을 일으킨 인물의 신체적/정서적 외상을 치유하는 방식으로 문제를 해결하는 경우(보살핌) 구분하고 이를 살펴보았다.

<표 3-18>에서 알 수 있듯이 우리나라 애니메이션에 등장하는 인물들이 문제를 해결하는 데 있어서 가장 선호하는 것은 도구의 활용(30.3%)이었고, 신체적 힘을 활용한 방식, 전문적인 지식을 활용하는 방식이 그 뒤를 이었다.

< 표 3-18 > 인물 성별에 따라 문제해결 과정에서 사용하는 방식

		지적	신체적	도구	물리적 공격	설득	보살핌	전체	
		남성	빈도	41	55	71	34	7	7
성별	남성	비율	19.1%	25.6%	33.0%	15.8%	3.3%	3.3%	100.0%
		여성	빈도	21	22	35	21	6	6
	여성	비율	18.9%	19.8%	31.5%	18.9%	5.4%	5.4%	100.0%
		알수없음	빈도	4	11	2	5	3	6
	알수없음	비율	12.9%	35.5%	6.5%	16.1%	9.7%	19.4%	100.0%
		전체	빈도	66	88	108	60	16	19
비율	18.5%		24.6%	30.3%	16.8%	4.5%	5.3%	100.0%	

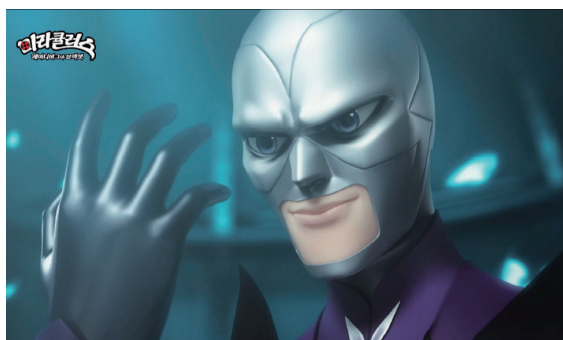
캐릭터 성별에 따른 차이를 보면 남성 캐릭터들이 여성 캐릭터에 비해 도구를 활용한 해결 신체적 힘을

활용한 해결을 주로 하는 것으로 나타났다. 신체적 힘을 활용한 해결 방안의 경우, 양성으로 변주화할 수 없는 인물들에서 가장 많이 나타난 반면 여성 캐릭터의 경우, 물리적 공격의 비중이 상대적으로 높았다. 전통적인 여성의 해결 방안으로 거론되는 설득, 보살핌을 통한 해결은 전체 문제해결과정에서 차지하는 비중은 높지 않으나 여성 캐릭터가 남성 캐릭터에 비해서 상대적으로 높게 나타났다. 해당 영역을 가장 많이 시도 하는 인물들은 대체적으로 성별을 파악할 수 없는 인물들이었다.

(2) 개별 에피소드에 나타난 문제/갈등 해결과정상의 성편향성

- 레이디버그: 문제를 일으키는 약녀들, 그루밍을 연상시키는 성인남성

레이디 버그에서 갈등을 일으키는 사람은 대부분 여성이다. 11화 ‘초능력도둑, 미라쿨라’의 경우 외모에 관심이 많고 욕심이 많은 클로이, 12화 ‘뿔난 도깨비’에서 자신의 사랑이 배반당했다고 생각한 카가미/오니창, 52화 ‘새로운 여행의 시작’에서 여성들 사이를 이간질하고 거짓말에 능숙한 인물인 라일라등이 그러하다. 이는 여성들 간의 시기와 질투, 그로 인한 갈등의 발생이라는 통속적인 멜로드라마의 서사와 닮아 있다. 남성 캐릭터에서 흔히 발견되는 공동체를 위한 희생, 도전성 등은 주인공 마리네뜨를 제외하고는 찾아보기 힘들다. 이는 여성은 외모치장이나 사적 이익에 몰두하고 서로 거짓말로 속이고 질투하고 싸우는 존재라는 여성혐오적인 인식을 반영한 인물설정으로 평가할 수 있을 것이다.



<그림 3-26> 그루밍을 연상시키는 대사와 행동을 보여주는 호크머스

‘분노, 부정적인 기운이 솟구치는게 느껴진다 가거라 검은나비여 가서 저 아이를 지배해’

레이디버그의 갈등 구조에 있어 또 다른 중심 축 중 하나는 바로 호크머스이다. 호크머스는 부정의 기운을 불어넣어 갈등하는 아이들을 그루밍(지배하고 조종한다)하며, 그가 날린 검은 나비에 지배당한 사람들은 악당이 된다. 미성년자 마음을 조종하는 장년 남성의 이런 태도는 그루밍 성폭력의 작동기제와 닮아 있다. 아이들의 갈등에 계속 개입해서 부정적인 쪽으로 몰아가는 나쁜 어른 남성이라는 설정은 부적절 해 보인다.

- 몬카트 52화 기사의 이름의 결말: 결혼을 원하는 공주 vs 새로운 여정을 떠나는 남성

몬카트의 전체 서사에서 세나 공주는 악을 물리치는 과정에서 중요한 역할을 하였다. 전설의 몬스터 루스와

함께 압도적인 힘을 보여주었다. 많은 여정을 겪었고 자신의 능력을 확인했다. 시즌 1의 마지막 회인 52회에서 모든 갈등이 해소되고 난 뒤 공주는 함께 이 모든 과정을 극복한 남성 진에게 “약속대로 결혼을 하겠다”고 한다. 하지만 진은 그동안의 여정으로 많은 배움을 얻었고 결혼을 미루고 새로운 세상을 향해 떠나고자 한다. 이에 공주는 눈물을 흘리며 안타까워 한다.



<그림 3-27> 결혼을 원하는 공주와 떠나는 진

이러한 서사는 ‘잠자는 숲 속의 공주’등의 고전 동화에서처럼 공을 세운 남성에게 지위 높은 여성이 자기 자신을 일종의 선물로 부여하는 관습과 크게 다르지 않다. 능동적이고 능력있는 공주의 마지막으로 결혼이 설정되었다는 것은 여성의 삶에서 ‘최종목표=결혼’이라는 과거 이야기를 반복하는 듯하다. 반면, 여정이 준 경험이 새로운 도전으로 이어지지 못한 세나와 달리 진은 더 높은 이상을 향해 간다. 대조적인 두 인물의 선택은 ‘결혼’을 둘러싼 지독한 가부장제의 편견을 그대로 담고 있다. 한가지 희망적인 부분은 이 에피소드의 끝에 세나 공주가 몰래 진의 탐험에 들어가 동참하는 것으로 마무리된다는 것이다. 과연 세나 공주는 가부장제의 전형성을 보이는 인물에서 달라질 수 있을까? 앞으로 어떻게 제작사가 세나 공주를 변모시킬지 살펴봐야 할 부분이다.

- 뽀롱뽀롱 뽀로로 25회 에피소드 2-‘루피를 구하라’(2020.9.15. 방영)

: 구원 대상자로서의 공주 루피 & 선물로서의 뽀뽀

25화 2번째 에피소드인 ‘루피를 구하라’ 역시 나약한 구원의 대상으로서의 여성 이미지를 벗어나지 못하고 있는 듯하다. 해당 에피소드에서 에디, 루피가 함께 그림자 연극을 한다. 연극의 내용은 공룡에게 쫓기는 공주를 왕자가 구해주고, 공주가 왕자에게 고맙다고 하면서 둘이 뽀뽀하며 행복하게 끝나는 스토리이다. 이는 ‘신데렐라’ 또는 ‘잠자는 숲 속의



<그림 3-28> 뽀롱뽀롱 뽀로로의 ‘루피를 구하라’의 한 장면

공주'를 연상시키는 이야기이다. 공주는 남성의 구원을 받아야 위기를 극복할 수 있으며, 공주를 구원한 남성은 성취보상으로 자신이 바라는 여성을 획득한다는 가부장적 서사가 반복되고 있다. 해당 에피소드 뿐만 아니라 '뽀롱뽀롱 뽀로로' 전반에 걸쳐 루피의 캐릭터는 약올리고 뭔가 갈등을 만드는 뽀로로(또는 에디) 인해 눈물 흘리고 어쩔 줄 몰라하는 모습으로 비춰지는 경우가 많다. 그리고 루피가 겪는 난관은 남성 캐릭터들(예를 들면 포비)의 도움으로 해결된다. 여성 캐릭터에 대한 이러한 이미지는 '독립적이지 못한 채 의존적 존재 = 여성'이라는 가부장제 사회의 구시대적 편견을 사실상 반복 재생산하고 있다.

- 띠띠뽀띠띠뽀 "깨끗한 게 좋아요": 돌봄노동을 매개로 결합된 뚝부러짐과 잔소리

이 에피소드에서 지니는 동료기차 디젤이 씻지 않아 고장이 난다는 말을 듣고 염려되어 쫓아다니면서 디젤을 씻도록 하고, 디젤은 그런 지니가 싫어 곤경에 빠뜨릴 일을 만든다. 철로에서 만난 디젤은 결국 곤란을 겪게 되고, 깨끗함을 누구보다 좋아하는 지니가 디젤의 장난으로 더러워진 상황에도 불구하고 디젤을 데리고 기차마을로 돌아간다. 디젤은 이런 지니의 마음을 이해하고 앞으로는 잘 씻기로 결심을 한다.

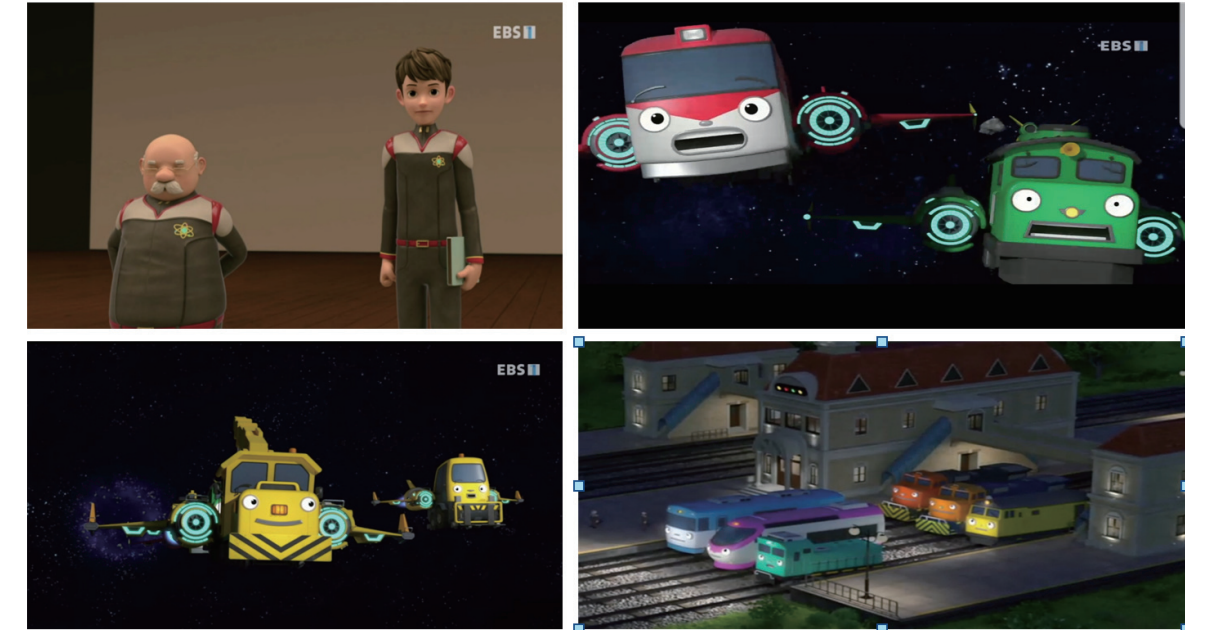
이 에피소드는 문제해결의 당사자로 지니가 등장한다는 점에서는 긍정적이다. 하지만, 그녀가 문제를 해결하는 방식은 돌봄을 통해서이다. 띠띠뽀의 기차들은 엄마까투리처럼 엄마도 아니고 같이 일하는 동료이자 친구 사이이다. 그럼에도 친구를 쉽 없이 돌보는 지니와 그를 귀찮아하는 디젤의 모습에서는 엄마와 아이가 연상된다. 등장인물 소개란에 제시된 '뚝순이, 조숙한 측면'은 결국 그녀가 '엄마'의 역할을 담당하게 된다는 점을 암시한다. 여성캐릭터들의 문제해결의 영역은 '돌봄'에 국한되어야 할까? 돌봄은 누구나 해야하는 책무라는 점, 그리고 디젤이 이를 지니와의 관계를 통해서가 아니라 다른 방식으로 알아가는 서사를 상상하는 것은 힘든 것일까?

- 띠띠뽀띠띠뽀 "기차마을을 구해라": 구원의 주체인 남성들의 브로맨스

친구들과 저녁에 별동별을 볼 기대에 찬 띠띠뽀는 자다가 갑자기 호출 경보음을 듣는다. 관제실로 들어선 띠띠뽀를 기다리고 있는 것은 허브 아저씨와 태오형이다. 이들은 비밀요원으로 비밀 요원 기차인 디젤과 띠띠뽀에게 현재 기차마을로 다가오고 있는 혜성을 폭파할 것을 지시한다. 혜성이 지구에 떨어지면 기차마을이 영영 사라질 것이기 때문이다. 디젤과 함께 우주로 출동한 띠띠뽀와 디젤에게 난관이 닥치는 데 바로 띠띠뽀의 로켓이 고장난 것이다. 디젤은 띠띠뽀를 연결하여 혜성에 도착하고 폭탄을 설치하는 임무를 완성하지만, 이번에는 연료가 부족하다. 띠띠뽀는 자신을 끌며 가기에는 연료가 부족하니 디젤에게 홀로 돌아가라고 이야기하지만 디젤은 그럴 수 없다고 머뭇거리다. 돌을 구하기 위해 비밀기차 구조대인 수리 기차 픽스와 리프트가 출동하고, 이들의 도움으로 띠띠뽀와 디젤은 임무를 완수하고 무사히 돌아오게 된다. 이 모든 것은 띠띠뽀의 꿈이었다.

이 에피소드는 위기의 해결 과정에서 평소에는 서로 티격태격하던 띠띠뽀와 디젤 간의 브로맨스(Brother + romance: 사나이의 의리, 남성간의 진정한 우정을 강조)를 보여주고 있다. 여성 캐릭터들인 지니와 쌍쌍이는

이들의 활약에 대해서 '대단하다 고맙다'라는 말을 할 뿐이다. 이런 모습은 남성 편향적인 기존의 이야기 방식을 그대로 답습하고 있다. 또한 앞의 지니-디젤의 에피소드가 '돌봄'을 통해 문제 해결이었다면, 이 에피소드는 '우주, 과학=남성'의 영역이라는 기존의 성편향적인 인식에 기초하고 있다. 띠띠뽀의 서사가 이러한 오래된 관습으로부터



벗어나지 못하는 것은 극소수의 여성 캐릭터들이 등장한다는 데에서 기인한다. 주요 인물 12명 중 여성캐릭터는 지니와 쌍쌍이 정도이다. 등장인물 상의 성별 불균형은 이야기를 구성하고 풀어나가는 데 있어서 다양한 시도를 하기에는 한계를 보일 수 밖에 없다.

IV. 나가며

1. 분석 결과 요약

생후 1년이 안되었을 때부터 영상을 접하고 코로나로 인해 그 시간이 더 늘어나고 있는 요즘 아이에게 TV를 틀어줄 때면 교육방송이니까- 하며 EBS를 선택하곤 했다. 세상은 변하고 있고 그 속도는 더 빨라지고 있는데 아이들이 보는 만화는 변화하였을까? (핑크노모어 모니터링 팀 회의 중 한 회원의 발언)

지금의 양육자들이 보던 애니메이션의 스토리는 지구와 사회적 약자를 구하는 사람들은 모두 남성 요원인 경우가 대부분이다. 러브 스토리를 다룬 만화는 ‘백설공주’처럼 왕자가 공주를 구하고 청혼을 하고 공주는 이에 아주 기쁜 마음으로 화답하는 것으로 끝나게 된다. 2020년 소위 페미니즘 리부트의 시대를 살아가는 대한민국에서 공영방송의 영유아 대상 애니메이션 프로그램에는 과연 변화의 바람이 불고 있을까? 연구 결과를 보면 변화의 조짐이 없다고는 할 수는 없지만, 여전히 가부장제 사회의 남성다움과 여성다움에서 크게 벗어났다고 이야기하기도 어렵다.

우선적으로 가장 큰 문제로 지적할 수 있는 것은 주연, 조연, 단역 등 모든 인물에서 나타난 성비 불균형이다. 성별을 확인할 수 없었던 10.3%의 인물을 제외하고 남성 캐릭터는 전체 등장인물의 60%에 이르는 반면 여성인물은 그 절반 수준인 29.7%에 불과하였다. 이는 현실세계의 성비 구성에 부합하지 않을 뿐만 아니라, 극 중 인물들이 담당하는 역할에서의 성비 불균형을 초래하는 근본적인 원인으로 작용하였다. 캐릭터 위치별 성비를 살펴보면 극의 서사를 이끌어가는 주연 보다는 조연 단역에서의 남성 캐릭터의 비중이 상대적으로 높았다. 이는 남성 캐릭터들의 숫자가 여성의 2배에 이른다는 점, 여성캐릭터들은 극을 이끌어 가는데 있어서 ‘끼워맞추기 식’으로 에피소드를 주로 이끌어가는 역할을 맡고 있다는 점을 고려할 때 일정정도 예상 가능한 현상이라 평가할 수 있을 것이다.

성인지적 관점에서 등장인물의 특성을 다각도로 파악하기 위해서 캐릭터들 외모와 색깔의 표현, 인물의 성격, 갈등 해결 과정에서 캐릭터별 위치와 역할을 살펴보았다. 분석 결과 성별 스테레오 타입을 벗어난 부분과 여전히 그 틀 안에 묶여 있는 부분이 함께 나타났다.

먼저 캐릭터들이 문제 해결 과정에서 담당하는 역할 및 특성을 파악하기 위해, 갈등 상황이 드러난 67개의

에피소드에 등장하는 인물들에 대한 분석을 실시하였다. 533명의 인물을 대상으로 분석한 결과, 위협에 빠진 인물이나 문제를 해결하는 해결자 역할에 있어서 남녀간의 차이는 크지 않았고, 문제 해결과정에서 여성들이 리더나 멘토의 역할을 차지하는 비중은 남성 인물들이 담당하는 바에 비해 상대적으로 높았다. 이는 여성인물들의 수가 많지 않은 상황에서, 주연을 담당하는 비중이 높으며, 최근 한국 애니메이션의 특성이 한명의 주인공이 아니라 다양한 주인공 군이 등장한다는 점을 고려할 때 예상 가능한 부분이라고 여겨진다. 여성인물들이 에피소드를 이끌고 에피소드 내의 문제를 해결하는 데 적극적으로 나서는 인물로 그려진다는 점은 긍정적으로 평가할 수 있다. 그러나 이러한 특성이 많은 부분이 여성 인물의 수가 적기 때문에 비롯된다는 점을 고려할 때, 향후 보다 많은 여성캐릭터가 등장했을 경우 인물들이 에피소드, 에피소드 내에 문제해결 과정에서 담당하는 역할에 어떠한 변화가 나타날 것인가에 대해서는 조금 더 지켜봐야 할 것이다.

인물의 기질·성격의 측면에서 보면, 남녀 캐릭터들 모두 협력적이고, 상황판단이 빠르고 보다 주체적이고 독립적인 인물의 비중이 높았다. 하지만, 동시에 흔히 여성의 특성으로 이야기되는 감정적, 보살핌 활동의 경우, 여전히 여성인물들에게서 보다 강하게 나타나는 듯 했으며, 남성다운 특성으로 분류되는 책임감, 공격성, 모험이나 새로운 시도의 경우도 남성인물들에게서 보다 자주 나타났다. 사례에 대한 심층적인 분석이 시사하듯, EBS 홈페이지에 게시된 캐릭터 소개를 보면 여성인물들은 ‘소녀’, ‘숙녀’라는 수식어와 함께 수줍음, 부끄러움이 많은 등의 특성으로 설명이 되고 있다. 또한 많은 에피소드에서 여성캐릭터(특히 생물캐릭터들에서)의 경우, 외모에 대한 고민을 하거나 요리나 동료에 대한 돌봄을 담당하는 인물들로 그려졌으며, 다리를 모으고 앉는 등의 조신한 행동이 강조되기도 하였다. 하지만, 변화의 징조가 없는 것은 아니다. 여성캐릭터가 서사를 이끄는 ‘세미와 매직큐브’의 세미는 남성적인 특성으로 분류되었던 ‘정의감’, ‘끈질김’, ‘행동’, ‘천재’등의 특성으로 소개되고 있다. 이는 수학적 지식을 활용한 주인공들의 모험이라는 극의 배경이 주인공의 특성을 설정하는 데 일정 부분 기여하고 있는 것으로 보인다.

여성 캐릭터의 소개, 외모, 색깔 등에 있어서 역시 젠더 스테레오 타입을 크게 벗어나지 못하였다. 동물·기계형 캐릭터에서 남성의 경우, 그 수가 많은 만큼 다양한 색깔을 가진 인물로 표현되는 반면, 여성 동물·기계 캐릭터들의 경우 분홍을 포함한 붉은 톤 또는 남성 캐릭터에 비해 상대적으로 연한 톤의 색을 지닌 인물로 표현되어 성에 대한 고정관념을 반복하고 있었다. 또한 여성캐릭터들의 경우, ‘영웅’으로 격렬한 액션을 선보이면서도 악세서리를 하거나 하이힐을 신고 노출이 있거나 몸매가 드러나는 옷을 입으며 남성캐릭터들 보다 마른 몸을 지닌 존재들로 그려졌다. 변화의 조짐도 있었다. 최근에 와서 여성 캐릭터의 수가 조금씩 증가하는 에피소드들에서 여성캐릭터를 표현하는 색 역시 다양해지는 경향이 조금씩 발견되기도 하였다. 또한 극소수이지만 성별 고정관념을 넘어서는 시도(여성캐릭터의 색+남성 목소리)가 나타났다는 점들을 고무적이라고 할 수 있다.

전체적으로 볼 때, 새로운 시도들이 없었던 것은 아니지만, EBS 방영 애니메이션의 등장인물들이 기존의 성별 고정관념에 어떠한 방식으로든 묶여 있다고(예를 들면 주제적 캐릭터라도 조신함이 강조되는 방식 등) 평가할 수 있을 것이다.

2. 성인지적인 프로그램을 위한 제안

현실세계를 매개하는 미디어 속 세계는 현실에 대한 인식을 형성하는 데 있어 매우 중요한 역할을 한다. 거브너등이 제안한 문화계발효과이론에 의하면, 사람들은 텔레비전에서 그려진 세계의 모습으로 세상을 이해하는 경향이 있으며, 사람들이 소비하는 미디어 콘텐츠의 효과는 장기적·누적적이라고 지적한다. 이러한 측면에서 볼 때, 어린 시절 아이들이 시청하는 유아동 프로그램은 유치원 어린이집 등 유아교육 기관의 훈련과 마찬가지로 아이들의 현실인식에 있어 매우 중요한 역할을 담당한다 할 것이다. 특히 코로나19의 상황에서 아이들의 미디어 의존은 이전에 비해 더욱 심화되고 있다. 지상파, 케이블을 비롯하여 IPTV, Youtube에 이르기까지 영유아를 대상으로 하는 콘텐츠는 넘쳐나고 있다. 이러한 홍수 속에서 아이들에게 어떠한 콘텐츠를 선정해야 하는가는 부모들에게 언제나 어려운 문제다. 그리고 공적 이익에 부응하는 공영방송의 이상과 그 제도적 기반, 공영방송 프로그램에 대한 다양한 심의 절차를 고려할 때, EBS가 아이들에게 교육적이고 유해하지 않은 ‘안전한’ 콘텐츠를 제공할 것으로 기대하게 된다.

이번 조사 결과, 진전이 없는 것은 아니지만 영유아 콘텐츠는 여전히 과거의 틀에서 완전히 벗어났다고 평가할 수는 없다. 성인지적인 측면에서 볼 때, EBS 제작/배급 애니메이션은 아쉬운 부분이 많다. 그 중에서도 등장인물들의 성비 불균형의 문제, 여전히 성별 이분법과 그에 근거한 외모, 기질적 특성, 인물의 행동은 개선이 필요하다. 또한 이분법적 젠더 관념을 넘어서기 위한 노력 역시 필요하다. 왜냐하면 성평등은 단순한 역할바꾸기/특성 바꾸기를 통해 구현될 수 없으며, 이분법적이며 불평등한 젠더 체계(남성 vs 여성)에 대한 인식과 이를 개선하기 위한 다양한 시도를 통해 달성할 수 있는 것이기 때문이다.

성인지 감수성의 문제는 결국 인권 감수성의 문제와 연관된다. 장애를 가진 인물이 단 한명도 없다는 것은 아이들의 일상에서 만나게 되는 장애 아이를 없는 존재나 낮은 존재로 의미화하게 된다. 이번 조사에서는 본격적으로 탐구하지 못했지만, 인물들의 인종적 다양성의 문제도 젠더·계급·인종·성적 지향 등 다양한 범주들이 교차하면서 사회적 불평등과 혐오를 양산하는 한국사회의 모습을 생각할 때 반드시 생각해야 할 부분이다. 또한 보다 진취적이면서도 다양한 특성을 지닌 여성 캐릭터들의 등장을 위해서는 이러한 인물을 설정·등장시킬 수 있는 소재의 개발, 이야기 구조의 발굴이 요청된다.

이상의 노력들은 비단 애니메이션을 생산·배포를 담당하는 제작사 및 방송국에게만 맡겨져서는 안될 것이다. 방송 콘텐츠의 변화는 결국 사회의 변화와 발맞춰 가게 된다. 성편향적·성차별적 콘텐츠에 대한 지속적인 문제제기, 그리고 성인지적인 관점에서 개선된 콘텐츠에 대한 시장에서의 적극적인 수용이 있을 때 더 빨리 실현될 수 있을 것이다. 성인지적 관점의 미디어 리터러시 교육과 다양한 모니터링이 다양한 기관을 통해 이뤄지고 그 결과가 사회적으로 환류되어야 할 것이다.

