

이미지 연상 결합을 활용한 캐릭터디자인 교육에 관한 연구

- 실업계 고등학교 디자인과 학생을 중심으로

A Study on Character Design Education through the Image Association for Industrial High School Students

최보운

국민대학교 교육대학원 디자인·공예교육전공

Choi, Bo-Yun

Major in Design Education, Graduate School of Education, KMU

김관배

국민대학교 공업디자인과

Kim, Kwan-Bae

Dept. of Industrial Design, KMU

• Key words: Image Association, Character Design, Creativity

1. 서론

현대의 우리 나라 청소년들은 인터넷이라는 매체 속에서 수많은 정보를 접하며 살아가고 있다. 또한 복합적인 미디어 시대의 도래로 활자 기호 이상으로 시각 영상기호를 읽고 해석하는 일이 중요해지고 있다. 이와 같은 오늘날의 새로운 매체와 콘텐츠의 질적, 양적인 팽창으로 인하여 인간과 커뮤니케이션 할 수 있는 역할로서 '캐릭터' 관련 분야가 주목을 받고 있다. 그러므로 청소년 세대의 인터넷과 다양한 문화의 정보를 잘 활용하는 법을 익히며 21세기에 가치 있는 인간이 되기 위해서는 청소년의 문화를 대변한다고 말할 수 있는 캐릭터 관련 교육 방안에 대한 연구가 필요하다고 할 수 있겠다. 요즘의 학생들은 어떤 상식이나 관습에 얽매어 대담하고 자유로운 발상에 어려움을 겪고 있다. 창의적인 아이디어 발상기법 중 하나인 이미지 연상 결합은 추상적(abstract)에서 구체적(concrete) 사고로 전환하는, 자기 나름대로의 주관적 해석을 통하여 보다 자유롭고 창조적인 사고력을 증진시킬 수 있다고 본다.

따라서 본 연구는 이미지 연상 결합을 통하여 학생들의 보다 자유롭고 창의적인 아이디어를 유도하여 창조적인 캐릭터 디자인 교육 프로그램을 제시하는데 목적이 있다.

2. 실업계 고등학교 캐릭터디자인 교육의 고찰

실업계 고등학교 교육과정의 문제점을 요약해보면 다음과 같다.¹⁾

- ① 학교별 특성에 맞는 교육과정의 개발, 편성, 운영의 부재로 실업계 고등학교, 전문대, 대학의 학교 급간 차별화 및 전문화가 이루어지지 않고 있다.
- ② 교과 학습의 난이도 문제이다. 교육 내용 및 과정이 학생들의 학습 능력과 수준에 효과적으로 맞춰져 있지 않아 오히려 학생들의 학습 효과를 떨어뜨리고 있다.
- ③ 디자인 기초 조형 교육이 제대로 이루어지지 않고 있어 계속적인 교육 기반을 마련하지 못하고 있으며, 빠르게 변화하는 산업체의 요구에 따른 직무 능력의 향상이 제대로 이루어지지 못하고 있는 실정이다.

이를 바탕으로 본 연구에서 실업계 고등학교 디자인 교과 15명을 대상으로 현 캐릭터디자인 교육에 관한 실태조사를 실시하였는데, 인터뷰 결과 가장 큰 문제점으로 지적된 부분으로

1) 한국직업능력개발원, 「한국 디자인 교육의 실태 조사 연구」, 1998

학생들의 자기 주도적 학습 능력 부족으로 스스로 문제해결을 하지 못하고 창의적인 아이디어 개발에 어려움을 겪는 것으로 나타났다. 즉, 학생들은 고민하고, 생각하고, 창조하는 방법과 활동 영역에 큰 어려움을 겪고 있다고 볼 수 있다.

3. 캐릭터디자인에 관한 이론적 탐구

캐릭터라는 말은 1920년대 미국에서 유래되었는데, 당시 '뽀빠이', '미키마우스' 등의 애니메이션이 폭발적인 인기를 얻음으로써 여러 가지 상품화 과정을 거치게 되었다.

우리 나라의 경우에는 캐릭터라는 말이 1988년 서울 올림픽 개최를 맞아 마스코트²⁾ '호돌이'가 등장하면서부터 널리 일반적으로 알려지게 되었다고 볼 수 있다.

캐릭터의 사용목적에 따라 다음과 같이 분류를 할 수 있다.

[표-1] 캐릭터디자인의 종류

분 류	내 용
팬시 용품캐릭터	팬시 전문 업체가 자사 상품을 위해 제작한 캐릭터 예) 쌀지의 '딸기', 바른손 '헬로디노'
기업 캐릭터	기업 또는 기관 등의 심벌마크, 로고타입 등 예) 삼성화재 '스타지오', 국민은행 '큰사람'
브랜드 캐릭터	한 제품 또는 제품군의 독특한 이미지를 형성하기 위해 주로 사용되는 캐릭터 예) 아모레의 '라네즈길'
캠페인 및 이벤트 캐릭터	행사 등에서 그 행사의 목적과 의도를 대중들에게 전달하고 관심을 유도하는 역할을 하는 캐릭터 예) 서울올림픽의 '호돌이'
광고, 프로모션 캐릭터	상품의 이미지가 그 자체가 되기도 하고 차별화된 이미지를 만드는 요소로서 역할을 하는 캐릭터 예) 오리온 치토스의 '체스터'
게임 소프트 캐릭터	온라인 게임 산업의 발달로 주목 받고 있는 게임 캐릭터 예) '리니지', '크레이지 아케이드'
인물 캐릭터	인기 스타 등의 인물 캐릭터(모바일 캐릭터 포함) 예) '태지브릭', '아바타'

4. 이미지 연상 결합

'이미지(心象)'란 언어를 통해 표현된 구체적 형상이나 그와 관련되는 추상적인 관념들을 말한다. 즉, 어떤 형상이 우리의 머리 속에 그려질 수 있으며 나아가 그 형상과 관련된 여러 가지 관념이 함께 연상될 수도 있다.

C. Day Lewis는 이미지의 기능을 다음과 같이 설명 한다.

2) 캐릭터가 기업이나 제품, 행사나 캠페인 등을 친근한 모습으로 표현하기 위해서 사용하는 경우를 마스코트(mascot)라고 한다.

- ① 표현의 구체성을 높이고 독창성을 살린다.
- ② 주제를 추적하는 지표가 된다.
- ③ 경험을 구체적으로 재생한다.
- ④ 감각적 인상을 재현하고 추상적 관념을 구체화한다.

연상결합은 꼬리에 꼬리는 물고 일어나는 연쇄 반응을 통한 기억을 향상 시키는 방법이다. 나중에는 핵심단어를 이미지로 바꾸는 부호, 흔적이 스케이핑 또는 맵핑의 주된 기법이 된다. 즉, 이미지 연상 결합은 독창성, 유연성, 구체성 등을 내용으로 하는 창의적 사고에 근간을 두며, 인간에게 내재되어 있는 모든 상념 및 이상과 감정 등을 포함하는 개성과 인격을 표현하기 위하여 나름대로 추구하는 고유하고 새로운 창의적 과정이라 볼 수 있다.

5. 이미지 연상 결합의 응용 방안 연구

지금까지 실업계 고등학교 디자인과 캐릭터 교육은 일본 캐릭터 모방학습을 위주로 진행되어 미술적 표현기법인 주입식 교육에 그치고 있어 캐릭터의 원리를 이해하고 디자인 목적에 합당한 다양하고 독창적인 발상을 해야 하는 캐릭터 교육에 미치지 못하고 있다. 그러므로 실업계 고등학교 디자인과 캐릭터 교육 방향에서 중요한 것은 학생들이 발상의 잠재성을 충분히 발휘할 수 있는 캐릭터 디자인 교육의 방법적 모색이 필요하다. 학생들이 스스로 캐릭터에 대해 생각하고 새로운 것을 만들어 내며 창의적이고 독특한 표현기법들로 결과물을 얻을 수 있도록 지도하는 것이 진정한 캐릭터 디자인 교육의 목표와 방향이라고 할 수 있다.

이미지 연상 결합은 연속연상법과 집합연상법으로 살펴 볼 수 있는데 이러한 연상은 모두 머리 속에서만 행할 것이 아니라, 반드시 종이에 대고 글자나 그림을 그리면서 작업을 진행하는 것이 더욱 바람직하다. 그렇게 함으로써 더욱 폭 넓고 안정된 연상을 이어갈 수 있는 것이다. 동시에 종이에 구체적으로 써봄으로써 나중에 그 아이디어를 정리하기 쉽다.

아이디어를 폭넓게 확장시킬 수 있는 응용 방안으로 '이미지 연상 패턴' 을 소개하면 다음과 같다.

- ① 반대연상과 유사연상 : 여자 vs 남자, 강한 것과 약한 것
 - ② 근접연상과 원격연상 : 책상과 의자. 여자에 대한 사건들
 - ③ 추상연상과 상징연상 : 눈은 하얀색, 모성은 여자
- 위와 같은 이미지 결합을 통해 학생들이 갖고 있는 지식, 경험, 상상력, 추리력 등을 자유롭게 창의적인 아이디어 발상에 기초단계로 적용하여 체계적이고 창조적인 발상력을 함양시킬 수 있을 것이다.

6. 이미지 연상 결합을 활용한 캐릭터디자인 교육 프로그램 개발

본 논문에서 제시하고 있는 이미지 연상 결합을 활용한 캐릭터디자인 교육 프로그램은 5단계 과정을 통하여 수업에 적용될 수 있도록 하였다.

1단계는 조별로 캐릭터 분야를 정하고, 아이디어 산출 단계 I 로써 이미지 연상을 통하여 다양한 아이디어를 모은다. 이때 학생들이 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 상상, 낙서 등의 비슷한 과정으로 자유로운 분위기를 조성한다.

2단계는 아이디어 산출 단계 II 로써 이미지 연상을 확대하여 연상 결합을 통한 아이디어를 수집한다. 이 단계는 1단계 아이디어 산출 과정 보다 구체적이고 심층적인 아이디어를 수집하는 단계로서 학생들이 아이디어 산출에 집중할 수 있도록 지도한다.

3단계는 아이디어 정리 단계로써 아이디어와 각자 계획한 캐릭터에 부합하는 아이디어를 정리하고 그에 따른 자료를 조사하고 분석한다. 이 단계에서 학생들이 아이디어를 정리하면서 아이디어별로 우선 순위를 정하고 체계적으로 분류하고 분석할 수 있도록 지도한다.

4단계는 러프스케치 단계로 결정된 디자인 테마를 가지고 캐릭터를 스케치 해본다. 이 과정은 완성 단계가 아니므로 학생들이 자유롭게 아이디어 스케치를 할 수 있도록 지도한다.

5단계는 완성작업단계로 개인별로 완성된 캐릭터를 가지고 어떤 이미지 연상 결합을 통하여 어떻게 완성되었는지 각자의 캐릭터디자인을 발표하도록 하고 다른 학생들의 캐릭터를 감상할 수 있도록 한다.

7. 결론 및 제언

본 연구는 이미지 연상 결합을 활용하여 체계적으로 캐릭터디자인을 교육할 수 있는 새로운 방법을 제안하는데 연구의 의의가 있다. 이러한 교육 프로그램을 통하여 학생들이 얻게 되는 교육의 기대효과는 아래와 같이 정리할 수 있다.

첫째, 학생들이 스스로 다양한 미디어를 통한 자료를 조사하고 분석하는 적극적이고 능동적인 자기 주도적 학습을 유도한다.

둘째, 이미지 연상 결합의 과정을 통하여 체계적으로 디자인 문제를 해결해 나가는 논리적인 사고를 키운다.

셋째, 각자의 특색 있는 소재와 내용에 따른 학생들의 창의적이고 독특한 표현 기법 능력을 향상시킨다.

넷째, 정보화 시대의 사회적 흐름을 파악하고 캐릭터디자인의 활용을 이해하는 응용적 사고에 도움을 준다.

이상과 같이 이미지 연상 결합을 활용한 캐릭터디자인 교육은 학생들이 스스로 생각하고 아이디어 발상. 창조적 필요성을 인식하고, 논리적이고 체계적인 프로세스를 통하여 다양하고 독창적인 교육의 가능성을 제시하였다.

후속 과제로는 이러한 캐릭터 디자인 수업 프로그램이 실업계 고등학교에서 학생들에게 보다 흥미와 재미를 줄 수 있는 수업이 되기 위해서는 많은 예시 자료와 활용 방법을 통한 프로그램의 다양화와 세분화에 대한 연구가 이루어졌으면 한다.

참고문헌

- 임연웅, 디자인 방법론 연구, 미진사, 1992
- 한국 디자인 교육의 실태 조사 연구, 한국직업능력개발원, 1998
- 디자인 사전, 안그래픽스, 2002
- 김문재, 이미지 연상을 통한 타이포그래피의 시각적 표현의 가능성, 이화여자대학교 디자인대학원
- 김승형, 캐릭터 디자인을 이용한 중등학교 미술 수업 방안에 관한 연구, 디자인연구, 고려대학교 미술교육대학원