

EBS 방영 TV 유아동 애니메이션 캐릭터 표현소재의 융합유형 분석연구

김석래*, 정진현**

동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사과정*, 멀티미디어학과 교수**

An Analysis Study on Convergence type of Character's Subject Matter of Expression in Broadcasting Kids TV Animation on EBS

Suk-Rae Kim*, Jean-Hun Chung**

Dept. of Graduate School of Digital Image and Contents the Doctor's course*

Dept. of Graduate School of Digital Image and Contents Professor**

요약 지상파TV를 중심으로 꾸준히 제작, 성장해온 국내 유아동 애니메이션은 오락적 가치에 교육적 가치를 더함으로써, 국내 애니메이션 산업의 핵심 콘텐츠로서 자리를 잡았다고 할 수 있으며, 특히 캐릭터는 유아동 애니메이션의 핵심적 시각요소로서 다양한 역할을 담당하고 있다고 할 수 있다. 본 연구는 이처럼 중요한 역할을 하는 캐릭터의 표현소재에 대한 분석연구이다. 이를 위해 캐릭터에 적용된 표현소재의 세부유형을 분류할 수 있는 기준틀을 확립하여, 현재 EBS에서 방영되고 있는 애니메이션 작품들의 캐릭터들을 선정, 이를 기준틀에 적용하고 그 결과를 분석하는 일련의 과정을 통하여, 표현소재에 따른 캐릭터 융합유형의 현황 파악과 함께, 유아동을 대상으로 하는 캐릭터 제작 시, 활용할 수 있는 또 다른 디자인 창작지표를 제시하는 것에 연구의 목적과 의의가 있다.

주제어 : 유아동 TV 애니메이션, 콘텐츠, 캐릭터, 시각요소, 표현소재, 융합유형

Abstract Domestic kids TV animation industry is settled well in domestic animation industry by adding both entertainment value and educational value. Specially, the character that represents various rolls in the kids TV animation is the core visual element. This study is the analysis for character's subject matter of expression. For this, I established the tool which could classify character's subject matter of expression, and apply the tool to the character which were selected in broadcasting kids TV animations on EBS. Through this procedure, I analyzed character's subject matter of expression with the distribution chart as the final step. In addition, I hope the result of this study could intend to provide the index of the character creation in the kids TV animation and also informed the current situation about the character's subject matter of expression in the kids TV animation.

Key Words : Kids TV animation, Content, Character, Visual element, Subject matter of expression, Convergence type

Received 2 February 2015, Revised 16 March 2015

Accepted 20 April 2015

Corresponding Author: Jean Hun Chung (Dongguk Graduate School of Digital Image and Contents, Professor)

Email: evengates@gmail.com

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1.1 연구의 배경과 목적

창조경제와 더불어 창조사회라는 단어가 일상화되고 있는 요즘, 문화콘텐츠 산업은 그 어느 때보다 산업으로서의 가능성과 문화로서의 가치성이 높게 평가되고 있는 분야이다.

주요 콘텐츠 산업의 하나인 애니메이션 산업은, 정책적으로 더욱 다양한 형태의 지원들과 실무환경의 개선방안들이 필요한 상황이지만, 미국과 일본 중심의 치열한 시장상황과 녹녹치 않은 제작여건에도 불구하고 완성도 높은 창작애니메이션을 꾸준히 제작, 2013년 5천4백억 원의 매출규모와¹⁾ 해외수출을 통하여 2014년 2분기에만 약 3303만 달러의 수익²⁾을 달성하면서, 콘텐츠 산업의 한 축으로서 확고히 자리매김을 하고 있다[1,2]. 특히 국내 유아동 애니메이션은 지상과TV 중심의 사업모델을 통하여 지속적으로 작품의 질적, 양적 성장을 거듭하는 과정을 통하여 국내외 시장에서 경쟁력을 확보, 국내 애니메이션 산업의 핵심 콘텐츠로서 그 역할을 담당하고 있다고 할 수 있다. 또한 유아동 애니메이션의 경우, 작품 자체의 흥행뿐만 아니라 작품 속 캐릭터를 활용한 다양한 형태의 파생상품들을 양산, 콘텐츠 산업의 또 다른 한 축인 캐릭터 산업의 콘텐츠 공급처로서 중요한 역할을 수행하고 있다는 점에서, 국내 유아동 TV 애니메이션의 역할은 애니메이션 산업뿐만 아니라, 콘텐츠 산업 전반에서 그 중요성이 확대될 것으로 판단된다. 이런 이유로 유아동 애니메이션에 대한 다양한 형태의 지속적인 연구가 필요하다고 하겠다.

본 논문은 애니메이션의 스토리를 이끌어가는 매개체이며, 또한 보는 이로 하여금 시각적으로 큰 흥미를 일으킬 수 있는 중요한 요소³⁾인 애니메이션 캐릭터[3], 특히 국내 애니메이션 산업의 한 축으로서 국내외 시장에서 경쟁력을 확보하고 있다고 판단되는, 유아동 TV 애니메이션 작품의 주요 캐릭터들을 가지고 그 표현소재를 분

류, 분석해 봄으로써, 현재 방영중인 작품 속 캐릭터의 표현소재의 경향을 파악함과 동시에, 유아동을 대상으로 하는 애니메이션 캐릭터 창작 시, 활용할 수 있는 창작지표를 제시하는 것에 연구의 목적과 의의를 지닌다.

1.2 연구의 범위 및 방법

피아제(Piaget, Jean)⁴⁾의 인지발달 이론에 의하면, 전조작기에 해당되는 2-7세의 유아동들은 생물과 무생물의 구분이 분명치 않음과 동시에 보고 느끼는 모든 것이 구체적으로 존재한다고 믿는 시기로, 특히 형태와 색상의 시각적 표상을 통해 개념을 형성한다고 한다[4]. 이런 관점에서 본다면 유아동들에게 애니메이션의 등장 캐릭터들은 현실에 실재하는 생명체로서 지각이 되며, 형태와 색상은 유아동들이 캐릭터를 지각하는데 있어 매우 중요한 시각적 조형요소들이라 하겠다. 따라서 유아동을 대상으로 하는 캐릭터 창작에서, 표현소재의 선정은 캐릭터가 가지는 고유의 형태와 색상에 대한 기본 방향을 설정하고 유지함에 있어, 고려해야할 중요 사항의 하나로 판단될 수 있다.

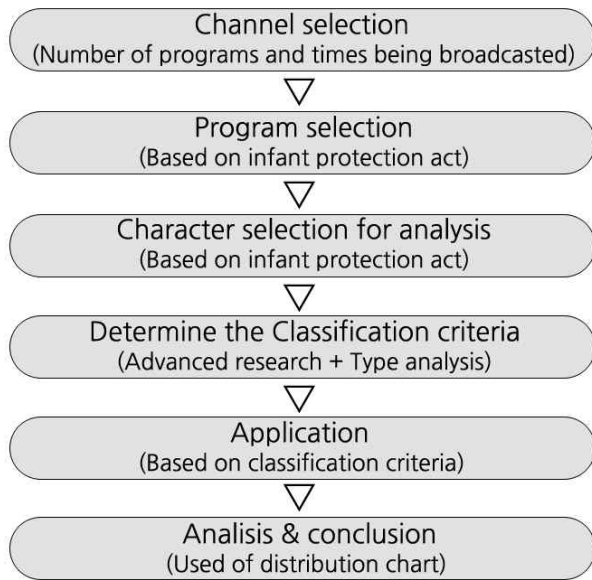
이런 이유로 앞서 연구의 배경 및 목적에서 밝혔듯이, 캐릭터의 표현소재와 관련하여 유아동 대상의 애니메이션 캐릭터 작업에 활용, 가능한 가이드라인을 제시할 목적으로, 본 논문에서는 선행조사를 통해 먼저 한국 교육방송 공사(EBS)에서 방영되고 있는 3D 애니메이션 작품들의 주요 캐릭터들을 연구의 분석대상으로 선정하였다. 다음으로, 문헌과 논문들을 기초로 하여 선정된 각 작품의 주요 캐릭터들을 표현소재에 따라 분류, 분석하는데 적용할 범주를 확립한 후, 마지막으로 이를 활용해 적용 캐릭터들을 분류하고 해당 분포도를 정리, 최종적으로 분석결과를 도출하였다. 다음의 [Fig. 1] 은 앞에서 언급된 연구의 범위와 과정을 요약한 것으로, 캐릭터 표현소재의 분류, 분석연구를 위해 선정된 근거와 기준들은 각각의 해당 본문에서 자세히 설명하도록 하겠다.

1) 2014년 콘텐츠산업 전망: 콘텐츠산업 2013년 결산 및 2014년 전망, 한국콘텐츠진흥원, p.54, 2014.

2) 2014년 2분기 애니메이션/캐릭터산업 동향분석보고서, 한국콘텐츠진흥원, 2014.

3) 장장자, 3D 애니메이션에 나타난 반영웅 캐릭터의 외형과 색채 특징 연구: 사상체질, I.R.I 이미지 스케일 중심으로, 중앙대학교 대학원, 2013.

4) 스위스의 심리학자·교육자, 그는 생물학과 심리학에 흥미를 가진 결과 발생학적 견지에서 인식론에 접근, 아동의 정신의 본질이 자기중심성(에 있다고 주장하고 아동의 인지발달 이론을 발표함. 이에 의하면 인간의 인지발달을 3단계로 구분할 수 있으며, 단계들은 반드시 순서적으로 계속된다고 함. 또한 단계 중의 공백은 영원한 공백이 되고 단계의 속도는 각 어린이마다 독특한 속도를 가지고 진행된다고 주장. 인명사전편찬위원회, 인명사전, 민중서관, 2002.



[Fig. 1] Research procedure

2. 연구 대상의 선정

2.1 채널과 작품의 선정

먼저 연구의 대상이 되는 채널 선정을 목적으로, 각 방송사의 편성표를 활용하여 전수검사를 실시, 지상파 방송 4사 5개 채널에서 방영중인 모든 애니메이션 작품의 개수를 채널별로 파악하였다. 선행조사의 결과, 타 지상파 방송사들과 비교하여 EBS가 압도적으로 많은 애니메이션 작품들을 방영하고 있다는 점과, 교육이라는 공영(公營)의 목적을 위해 설립, 운영되고 있는 방송사라는 점에서, 유아동을 대상으로 하는 TV애니메이션 캐릭터의 표현소재 분석에 가장 부합하는 채널로 판단되어, EBS를 연구의 대상 채널로 선정, 연구의 범위로 한정하였음을 밝힌다. 다음의 <Table 1>은 선행조사를 실시한 2014년 10월 20일부터 26일까지 일주일간의 각 채널별 방영중인 애니메이션 작품수와 방영횟수를 정리한 것으로, 지상파 5개 채널 중 EBS가 압도적으로 많은 작품들을 방영하고 있으며, 중복방영을 통하여 작품의 노출빈도 또한 다른 지상파 채널과 비교하여 큰 차이가 있음을 알 수 있다.

<Table 1> Number of broadcasting program & times for each terrestrial TV channel

Channel	# of broadcasting program	# of times being broadcasted
EBS	43 programs	137 times
KBS1	4 programs	7 times
KBS2	5 programs	12 times
MBC	4 programs	4 times
SBS	3 programs	4 times

연구의 범위를 EBS로 한정 한 후, EBS에서 방영중인 총 43개 애니메이션 작품들을 정리, 유아동의 주시청 시간대를 고려하여, 비례분석을 진행할 캐릭터가 등장하는 대상작품 선정을 진행하였다. 주시청 시간대의 선정과 관련하여 그 근거를 설명하면, 영유아보육법 시행규칙 제23조5)에 의하면 주중의 경우, 어린이집의 운영시간은 7시 30분부터 19시 30분을 원칙[5]으로 하지만, 보편적으로 오전 9시 이후와 오후 4시 이전에 등원과 하원이 이루어지는 관계로, 주시청 시간을 어린이집 등원 전인 오전 7시부터 9시, 하원 후인 오후 4시부터 6시 사이로 보고, 그 시간대의 방영 프로그램에서 중복 방영되는 작품은 하나의 프로그램으로 산정하여, 총 23개의 작품들을 우선 선정하였다. 그 후 총 23개의 작품들을 표현형식을 기준으로 분류, 3D 애니메이션으로 분류될 수 없는 '캐니멀' 외 3편과 드림웍스(DreamWorks)사의 극장판 애니메이션 작품을 원작으로 제작되어, 순수 TV용 3D 애니메이션 작품으로 볼 수 없는 '드래곤길들이기'를 제외, 총 18편을 연구를 진행할 대상 작품들로 최종 선정하였다. 덧붙여, 편성표에 의해 선행조사가 실시된 기간 내, 전체 방영 작품 수에서 3D 애니메이션 작품이 전체의 82.6% 차지, 3D 애니메이션 작품을 중심으로 표본을 한정, 본 연구를 진행하는 것에 무리가 없다고 사료됨을 또한 밝힌다.

다음의 <Table 2>는 위에 언급된 기준에 의해 선정된 연구의 대상 작품들과 제외된 작품들을 정리해 놓은 표이다.

5) 어린이집은 주 6일 이상, 평일 12시간 이상 운영함을 원칙으로 하되, 보호자의 근로시간 등을 고려하여 보호자 및 그 영유아에게 불편을 주지 않는 범위에서 어린이집의 원장이 미리 영유아의 보호자에게 동의를 받은 경우, 운영일 및 운영시간을 조정 운영할 수 있다. 월~금요일은 07:30~19:30까지 토요일은 07:30~15:30까지를 원칙으로 한다.

<http://oneclick.law.go.kr>

<Table 2> List of target program for research

No	Program name	Expression	Note
01	Cocomong	3D	analysis
02	Boing the play ranger	3D	
03	Balloopo	3D	
04	TAYO-the little bus	3D	
05	Duda & Dada	3D	
06	Tickety Toc	3D	
07	Gon	3D	
08	Zack & Quack	3D	
09	Robocar POLI	3D	
10	Pororo-the little penguin	3D	
11	Vroomiz	3D	
12	Detective Peet	3D	
13	Oops! i-kooo	3D	
14	Super wings	3D	
15	Oscar's oasis	3D	
16	Bubble bubble marin	3D	
17	Wonderballs	3D	
18	Pao pao	3D	
19	Dragons-defenders of berk	3D(Based on movie version)	exemption
20	Animals	live action + 3D	
21	Moya moya	live action + 3D	
22	Space jungle	live action + 3D	
23	Papier	2D	





2.2 작품별 캐릭터 선정과 기준

다음으로 2.1.에서 조사, 정리된 EBS에서 방영중인 총 18편의 3D 애니메이션 작품들을 대상으로, 표현소재별 분석연구를 진행할 캐릭터들을 한정, 목록화하는 작업을 우선 진행하였다. 이를 위해, 해당 프로그램의 홈페이지를 활용, 각 프로그램에 등장하는 주요 캐릭터들을 파악할 목적으로 사전조사를 실시하였다. 조사결과, 프로그램별로 홈페이지에 많게는 21개부터 적게는 3개까지 주, 조연 캐릭터의 명확한 분류체계 없이 소개가 되어 있는 이유로, 평균값에 의하여 최대 9개의 캐릭터들 해당 작품의 홈페이지에 나열된 순서에 준하여 한정, 18개의 작품에서 총 132개의 캐릭터를 본 연구의 분석대상으로 정하였다. 덧붙여 ‘발루뽀’의 고든과 슬림, ‘두다다쿵’의 피기와 퍼기, ‘잭과 팡’의 다미와 라미의 경우, 외형이 거의 동일하고 작품에서 항상 쌍으로 등장하는 캐릭터인 이유로,

하나의 캐릭터로 산정하였음을 밝힌다. 아래의 <Table 3>은 분석대상으로 선정된 18편의 캐릭터들을 작품별로 정리해놓은 것이다.

<Table 3> Final characters for analysis

No	Program name	Character
01	 Cocomong	
02	 Boing the play ranger	
03	 Balloopo	
04	 TAYO-the little bus	
05	 Duda & Dada	
06	 Tickety toc	
07	 Gon	
08	 Zack & Quack	

09	 Robocar POLI	
10	 Pororo-the little penguin	
11	 Vroomiz	
12	 Detective peet	
13	 Oops! i-koob	
14	 Super wings	
15	 Oscar's oasis	
16	 Bubble bubble marin	
17	 Wonderballs	
18	 Pao pao	

3. 표현소재에 따른 캐릭터 유형분류

캐릭터 분류와 관련된 분석연구에서 가장 중요한 사

향은, 명확한 근거에 의하여 분석대상이 되는 모집단을 선정하는 것과, 선정된 모집단인 캐릭터들을 분류하는데 적용할 범주의 명확한 기준을 제시하는 것이라 할 수 있다. 앞의 본문 2. 연구 대상의 선정 부분이, 명확한 근거에 의하여 본 분석연구의 대상 모집단을 선정하는 것에 중점을 두었다면, 3. 표현소재에 따른 캐릭터 유형분류 부분에서는, 선행연구를 통하여 본 연구에 참고한 캐릭터 분류기준에 대한 간략한 언급을 바탕으로, 본 연구를 위해 선정된 캐릭터들에게 실질적으로 적용이 가능한 유형별 분류기준을 확립하는 것에 중점을 두었다.

3.1 캐릭터 분류란?

유아동 TV애니메이션 캐릭터의 소재 유형별 분석이라는 본 연구와 연관성이 있다고 판단되는 선행 조사된 기준, 세 가지를 먼저 간략히 언급하면 다음과 같다.

‘엔터테인먼트 캐릭터 디자인’이라는 문헌에 의하면, 팬시용 캐릭터와 같이 상품화 과정이 전제로 되는 캐릭터와 C.I(corporate identity)나 B.I(brand identity)를 위한 캐릭터들과는 달리, 시나리오에 기반을 두고 창조된 캐릭터들을 엔터테인먼트 캐릭터로 분류, 실사영화나 연극에서 스토리에 어울릴 수 있는 이미지를 가지고 있는 배우가 섭외되듯이, 엔터테인먼트 캐릭터의 경우에는 시나리오에 어울리는 캐릭터 디자인이 필수적이라 말한다[6]. 이에 의하면 본 연구에서 선정된 캐릭터들은 스토리텔링이 녹아있는 애니메이션에 근간을 두고 있기에, 모두 엔터테인먼트 캐릭터로 분류될 수 있다. 또한 표현소재에 따른 캐릭터 분류기준과 관련된 연구들에서는, 캐릭터를 소재와 사용목적에 따라 크게 분류한 뒤, 인물형, 동물형, 식물형, 상품 의인화형, 이렇게 네 가지 유형으로 캐릭터를 소재별로 분류하기도 하며[7], 표현방법에 의하여 캐릭터를 크게 인간형과 비인간형으로 구분한 후, 비인간형을 다시 동물형, 곤충/양서류, 어류형, 식물형, 로봇형, 기타 의인화형으로 세분화하여 분류하기도 한다[8]. 이처럼 캐릭터를 분류하는데 있어서, 명확히 이것이라고 기준을 제시할 수 있는 분류법은 존재하지 않는다는 것이 사실이며, 연구 방향성에 따라서 다양한 캐릭터 분류기준을 제시, 이를 활용하여 다양한 분석연구들이 이루어지고 있다고 볼 수 있다.

이런 이유로, 본 연구에서는 위에서 언급된 선행연구들을 바탕으로 이를 참조, 보완하여 보다 세분화된 분류

기준을 확립한 후, 이를 활용하여 분석연구를 진행하도록 하겠다.

3.2 표현소재별 캐릭터 분류 범주의 확립

표현소재에 따른 캐릭터 분석을 위해, 최종 선정된 대상 캐릭터들과 언급된 선행연구들의 분류기준과 초등학교 교과서의 동, 식물분류표를 참고, 보완하여, 연구에 적용할 캐릭터 표현소재에 따른 유형별 범주를 확립하였다.

<Table 4> Standard of classification for subject matter of expression

Classification		Subclassification
Human type	male	adult
		child
	female	adult
		child
Non-human type	animal	mammal
		amphibian / reptile
		birds
		fish / mollusk
		insecta
	plant	flower
		tree
	object	vehicle(include the robot)
		food
		others
hybrid (more than 2 types)	according to combination	


위의 <Table 4>는 캐릭터 분류 시, 적용할 표현소재별 범주를 정리해놓은 것으로 크게 대분류와 소분류의 두 단계로 구성되었음을 알 수 있다. 이는 표현소재에 따른 캐릭터 분류와 관련된 기존 연구들의 분류체계를 보다 세분화하여 보완함으로써, 현재 유아동 애니메이션 캐릭터에 적용된 표현소재의 경향을 더욱 명확히 파악하기 위한 목적과 함께, 본 연구의 분석결과가 유아동 대상의 캐릭터 창작에 실질적인 도움을 줄 수 있는 하나의 가이드라인의 역할을 희망하는 것에 그 이유가 있다고 하겠다. 부연설명을 덧붙이면, 대분류 항목에 복수의 소재들을 적용한 캐릭터의 분류를 위해 하이브리드(hybrid)라는 분류범주는 추가하였으며, 식음이 가능한 야채나 과일, 기타 식자재의 경우, 대분류로는 사물의 범주에 소분류로는 음식류의 범주로 분류된다.

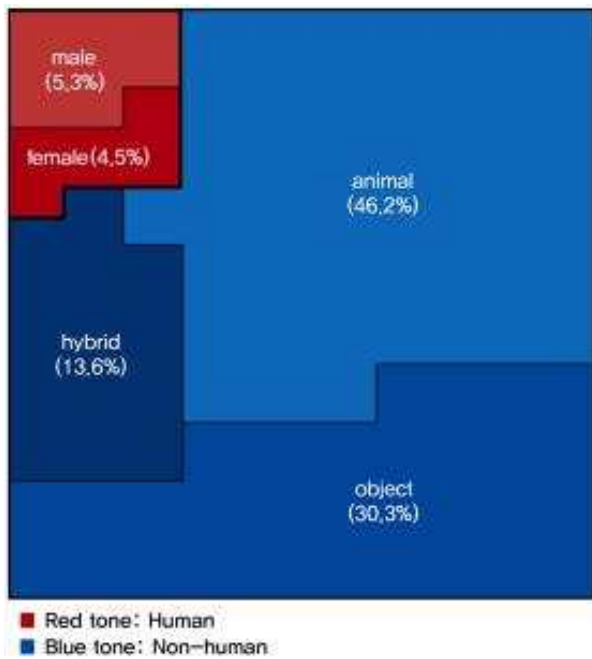
4. 적용과 분포도를 통한 분석

4.1 대분류에 의한 분포도와 분석

앞서 확립한 분류기준의 대분류 범주를 바탕으로 밑의 <Table 5>와 같이 132개의 대상 캐릭터들을 분류, 백분율에 따라 각각의 범주가 차지하는 비율을 보여주는 분포도를 구성, 이를 활용하여 분석을 진행하였다.

<Table 5> List of characters by classification

Classification		Related character
Human (13)	male (7)	
	female (6)	
Non-human (119)	animal (61)	
	plant	n/a
	object (40)	
	hybrid (18)	



[Fig. 2] Distribution chart by classification

위의 분포도[Fig. 2]에서 보듯이, 9.8% 대 90.1%(소수점 둘째자리 반올림)로 인간형 캐릭터에 비하여, 상대적으로 비인간형 캐릭터가 굉장히 높은 비중을 차지하고 있다는 것을 알 수 있다. 이는 인지발달 이론 상, 보고 느끼는 모든 것이 구체적으로 존재한다고 믿고, 생물과 무생물의 구분이 분명치 않는 시기인 2-7세 전조작기의 유아동들을 대상으로 하는 캐릭터 창작 시, 의인화된 비인간형 캐릭터가 형태와 색상의 사용에 있어서 그 선택의 폭이 넓기 때문에, 캐릭터의 시각적 독창성을 부여하는데 있어 더욱 용이하다는 것에 그 이유가 있다고 분석된다. 반면 인간형 캐릭터의 경우, 대부분의 애니메이션에서 주인공의 역할보다는 주연 캐릭터를 행동을 보조하거나, 이야기의 자연스러운 흐름을 보조하는 조연 캐릭터의 역할을 담당하고 있는 것으로 파악되었다. 추가설명을 덧붙이면, 비인간형 캐릭터의 표현소재는 동물, 사물, 하이브리드 형태의 순서로 그 비중을 차지하고 있으며, 두 가지 이상의 표현소재를 사용한 하이브리드 형태의 경우, 창작의 표현범위를 확대할 수 있다는 측면에서 추후에는 그 비중이 더욱 높아질 것으로 예상된다. 또한 식물의 범주에는 해당 캐릭터가 없었다는 점이 특이사항이라 할 수 있는데, 이는 의인화를 함에 있어서 시각적으로 팔다리의 표현이 동물이나 사물에 비하여 상대적으로 제

한적인 것에, 그 이유가 있다고 유추된다.

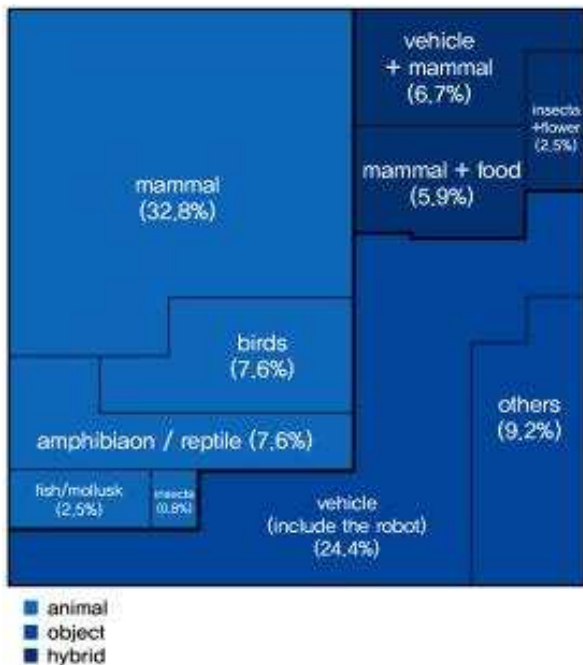
4.2 소분류에 의한 분포도와 분석

대분류 범주를 바탕으로 앞에서 정리, 분석된 결과를 바탕으로, 소분류에 의한 표현소재별 캐릭터 분석은 비인간형 캐릭터와 인간형 캐릭터를 나누어 진행하였으며, 비인간형 캐릭터의 중요도가 높다고 판단되어, 비인간형 캐릭터를 중심으로 다음의 <Table 6>, [Fig. 3]과 같이 분류, 분포도를 구성한 뒤, 분석을 우선 진행하였다. 세부 분류와 관련된 추가설명을 덧붙이면, 공통은 아직 중의 구분에 대하여 학계의 통일된 안이 없으나, 일반적으로 파충류에 포함시키는 의견이 많아 파충류로 분류하였으며, 하이브리드의 경우에는 표현소재의 조합별로 분류, 분포도를 작성한 후, 분석을 진행하였다.

<Table 6> List of characters by subclassification: Non-human

	Subclassification	Related character
animal (61)	mammal (39)	
	amphibian / reptile (9)	
	birds (9)	
	fish / mollusk (3)	
	insecta (1)	

object (40)	vehicle (include the robot) (29)	
	food	n/a
	others (11)	
hybrid (18)	mammal + food (7)	
	insecta + flower (3)	
	vehicle + mammal (8)	



[Fig. 3] Distribution chart by subclassification

위의 분포도 [Fig. 3]에서 알 수 있듯이, 51.3%(소수점 둘째자리 반올림)로 비인간형 캐릭터에서 가장 큰 비율을 차지하는 동물소재의 경우, 포유류를 활용한 캐릭터





의 수가 가장 많았다. 이는 지구상에 사막, 삼림, 극지방은 물론 땅의 위와 아래, 하늘과 물속까지 약 5천여 종에 이르는 포유류가 존재⁶⁾하므로, 캐릭터에 적용할 수 있는 형태의 종류가 다른 동물류에 비하여 다양하다는 점과 함께, 대부분의 포유류가 사육보행인 이유로 의인화 작업에서 손과 팔의 표현이 용이하다는 점에서, 그 이유를 찾을 수 있겠다. 그 외 파충류와 양서류의 범주에서는, 공룡을 소재로 한 캐릭터들이 50% 이상을 차지하고 있다는 점에서 공룡에 대한 유아동들의 선호도를 엿볼 수 있다. 사물을 활용한 캐릭터의 경우에는, 탈것의 범주가 24.4%로 가장 높은 비중을 차지, 이는 전체 비인간형 캐릭터 분류 내에서 두 번째로 높은 비중을 차지하는 수치이다. 특히 다수의 변신로봇 형태의 캐릭터들이 이 범주에 해당되는데, 한국콘텐츠진흥원의 보고서²⁾에 의하면, 로봇소재 애니메이션은 기획 및 제작기간이 상대적으로 길어 위험요소가 상존하지만, 일정부분의 흥행만으로도 완구 등 캐릭터 상품의 파급효과가 다른 애니메이션 장르보다 높아, 최근 업계의 관심이 높다는 내용에서 그 이유를 유추해볼 수 있다고 생각된다. 복수의 소재를 활용한 하이브리드 형태의 경우에는 포유류와 음식, 곤충과 꽃, 탈것과 포유류, 이렇게 세 가지 유형으로 분류가 되었는데, 각각의 유형이 하나의 작품에 등장하는 캐릭터들로 이루어져있다는 점에서, 해당 범주가 차지하는 비중보다는 전체 18개 작품에서 3개 작품의 주요 캐릭터들이 하이브리드 형태로 이루어져있다는 점에 주목할 필요가 있다고 생각되며, 복수의 소재를 활용함으로써 표현의 범위가 확대된다는 측면에서 하이브리드 형태의 캐릭터와 이들을 활용한 작품의 제작은 더욱 증가할 것으로 예상된다.

마지막으로 앞서 언급된 것과 같이, 전체 분석대상에서 9.8%의 낮은 비율을 차지하고 있는 인간형 캐릭터를 남녀 성별과 연령에 따라서 분류해보면, 다음의 <Table 7>과 같이 거의 비슷한 수로 분류가 되는데, 인간형 캐릭터의 분석은 해당 범주가 차지하는 비율의 중요성 보다는 애니메이션의 스토리상에서 캐릭터가 차지하는 역할을 분석하는 것이 더욱 중요하다고 판단된다. 이유는 본 연구의 대상이 되는 모든 성인 캐릭터들의 경우, 등장하는 애니메이션에서 주연 캐릭터로서 이야기의 흐름을 주도적으로 이끌어가는 역할을 하기보다는, 주연 캐릭터들

6) 네이버지식백과

을 보조하는 조연, 또는 악역을 담당하고 있는 반면, 아동 캐릭터들은 등장하는 작품 수는 미미하지만 주연 캐릭터로서의 역할을 담당하고 있다. 따라서 인간형 캐릭터는 유아동 TV애니메이션의 캐릭터 표현소재로서 그리 매력적인 대상은 아니지만, 성인과 아동 캐릭터에 따라서 주, 조연의 역할이 명확히 구분되는 것으로 간략히 분석, 정리할 수 있겠다.

<Table 7> Lst of characters by subclassification: Human

	Subclassification	Related character
male (7)	adult (3)	
	child (4)	
female (6)	adult (3)	
	child (3)	

4. 결론

이상과 같이, 표현소재에 따른 유아동 TV 애니메이션의 캐릭터 분석을 목적으로, 기준에 의하여 선정된 18개 작품들의 총 132개의 캐릭터들을 대상으로 세분화된 분류기준을 확립, 이를 활용하여 연구를 진행해 보았다. 중요한 분석결과의 내용을 크게 네 가지 정도로 간략히 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 인간형 캐릭터보다는 비인간형 캐릭터의 비중이 크다고 할 수 있으며, 이는 캐릭터 창작 시, 표현소재 선정의 측면에서 비인간형 캐릭터가 그 선택의 폭이 훨씬 자유롭다는 점과 표현소재 선택의 폭이 큰 만큼 형태나 색상과 같은 조형적 요소의 다양한 적용이 가능, 캐릭터의 시각적 차별화를 강조할 수 있다는 점에서 그 이유를 찾을 수 있다고 생각된다. 둘째, 비인간형 캐릭터의 경우, 동물을 표현소재로 한 캐릭터, 특히 본 연구의 세부분류 기준에 준하면 포유류를 활용한 캐릭터의 비중이 가장 높는데, 이는 캐릭터의 의인화 작업에서 사족보행인 포유류가 다른 동물류에 비하여 손과 발의 시각화가 상대적으로 용의하다는 점에 그 이유가 있다고 생각된다. 셋

째, 사물을 표현소재로 사용한 비인간형 캐릭터 범주에서 변신로봇 형태의 캐릭터 유형이 차지하는 비율이 높은데, 이는 다른 애니메이션 장르보다 로봇이 등장하는 애니메이션 장르가 관련 캐릭터 상품의 파급효과가 높아, 업계의 관심이 높아지고 있는 시장상황에서 그 이유를 찾을 수 있으며, 이러한 업계의 동향을 유추해보면 로봇을 표현소재로 사용한 캐릭터의 비율은 일정기간 더욱 증가할 것으로 예상된다. 넷째, 두 가지 이상의 표현소재들이 적용된 하이브리드 캐릭터의 경우, 유아동의 선호도가 반영된 다양한 조합들을 통하여 보다 매력적인 캐릭터 창작이 가능하다는 장점으로 인하여, 추후 하이브리드 유형의 캐릭터가 등장하는 애니메이션의 제작은 더욱 많아질 것으로 판단된다.

고유한 이미지를 가지고 애니메이션의 스토리를 보는 이에게 효과적으로 전달하는 수단으로서, 캐릭터가 지니는 중요성은 그 언급이 필요 없을 정도라 할 수 있다. 이런 이유로 캐릭터 창작 시, 심상(心象)적 친밀함과 시각적 독창성을 캐릭터에 담기위해 깊이 있는 고민과 다양한 시도들이 필요하며, 이런 측면에서 본다면, 캐릭터에게 적용할 표현소재를 선정하는 과정은 캐릭터의 기본 이미지를 설정하는데 있어서 중요하게 고려되고 진행되어야 하는 과정중의 하나라 할 수 있다. 따라서 본 연구의 분석결과가 표현소재에 따른 유아동 애니메이션 캐릭터 현황을 파악하는데 도움을 줄 수 있는 자료의 역할 뿐만 아니라, 디자인 활용의 측면에서 하나의 또 다른 가이드라인으로서 그 역할을 수행할 것을 기대해본다.

REFERENCES

- [1] 2014 content industry prospects: 2014 settlement of accounts & 2014 prospects in content industry, Korea Creative Content Agency, p. 54, 2014.
- [2] 2014 2nd quarter Animation/Character industry Analysis Report, Korea Creative Content Agency, p. 2, 2014.
- [3] Zhuangzi Zhang, The color and body shape analysis of anti-hero character in 3D animation: Focused on Sasang constitution and I.R.I color image scale, Graduate School of design, Chung-Ang University,

p. 21, 2013.

- [4] Biographical dictionary compilation committee, A biographic dictionary, Minjungbook, 2002.
- [5] <http://oneclick.law.go.kr>
- [6] Seong-Hyeon Kim, Entertainment character design, Daerimbook, pp. 20-23, 2009.
- [7] Hea-Seung Oh, A study on formative elements of local government character: Mainly on seoul, metropolitan city, provinces on korea, Graduate School of design, Dankook University, pp. 5-11, 2010.
- [8] Hyuck-Jai Choi, An analysis about formativeness of animation character for kids: Comparison of korean and foreign animation characters, Vol. 14 No. 3, Korea digital design council, p. 269, 2014.
- [9] Ji-Young Min, Analysis of the involvement of the infant animation: Focus on 'Pororo' animation, KODDCO 2014 Conference, Korea digital design council, 2014.
- [10] Joo-Han Lee, Game character concept modeling & texture, Youngjin, 2010.
- [11] Woon-Joo Lim, A study on character create of animation, Vol. 10 No. 11, The society of digital policy & management, 2012.
- [12] <http://terms.naver.com>
- [13] <http://www.ebs.co.kr>
- [14] <http://en.wikipedia.org>
- [15] <http://www.doopedia.com>

김 석 래 (Kim, Suk Rae)



- 2004년 3월 : 미국, Savannah college of art and design (SCAD), Computer art (MFA)
- 2007년 3월 ~ 현재 : 인제대학교 디자인대학 영상디자인전공 교수
- 2014년 3월 ~ 현재 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사 과정

- 관심분야 : 3D Computer Animation, Contents Design, Character Design
- E-Mail : deani4@inje.ac.kr

정 진 현 (Chung, Jean Hun)



- 1992년 2월 : 홍익대학교 시각디자인학과 (BFA)
- 1999년 11월 : 미국, Academy of Art University Computer Arts (MFA)
- 2001년 3월 ~ 현재 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 교수

- 관심분야 : 3D Computer Graphic, Contents Design, Visual Effects, Computer Animation
- E-Mail : evengates@gmail.com