



저작자표시-비영리 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 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](#) 

2021년 2월
박사학위 논문

문화유산을 바탕으로 한 캐릭터
개발 프로세스 연구
- 중국 푸젠성을 중심으로 -

조선대학교 대학원

디자인학과

이 홍 림

문화유산을 바탕으로 한 캐릭터
개발 프로세스 연구
- 중국 푸젠성을 중심으로 -

A Study on the Character Development Process
Based on Cultural Heritage
- Focusing on Fujian Province, China -

2021년 2월 25일

조선대학교 대학원

디자인학과

이 홍 림

문화유산을 바탕으로 한 캐릭터
개발 프로세스 연구
- 중국 푸젠성을 중심으로 -

지도교수 손 영 미

이 논문을 디자인학 박사학위 신청 논문으로 제출함

2020년 10월

조선대학교 대학원

디자인학과

이 흥 림

이홍림의 박사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 한선주 (인)

위 원 조선대학교 교수 이진욱 (인)

위 원 조선대학교 교수 장재욱 (인)

위 원 호남대학교 교수 진 성 (인)

위 원 조선대학교 교수 손영미 (인)

2020년 12월

조선대학교 대학원

<목 차>

ABSTRACT	XII
제1장 서론	1
제1절 연구배경	1
제2절 연구목적	3
제3절 연구 내용과 방법	5
3.1 연구 내용	5
3.2 연구 방법	6
제4절 선행연구	7
제2장 이론적 배경	10
제1절 캐릭터 디자인	10
1.1 캐릭터 디자인의 개념	10
1.2 디자인의 조형적 요소	11
제2절 문화유산자원	21
2.1 문화유산자원의 개념	21
2.2 문화유산자원의 종류	23
제3장 중국, 한국, 일본 문화 캐릭터 디자인 사례 분석	27
제1절 중국 문화의 캐릭터 사례 연구	27
1.1 중국의 문화 캐릭터 현황	27
1.2 사례의 선정과 분석 기준	28
1.3 사례 연구	29

제2절 한국 문화의 캐릭터 사례 연구	44
2.1 한국의 문화 캐릭터 현황	44
2.2 사례의 선정과 분석 기준	44
2.3 사례 연구	46
제3절 일본 문화의 캐릭터 사례 연구	62
3.1 일본의 문화 캐릭터 현황	62
3.2 사례의 선정과 분석 기준	63
3.3 사례 연구	64
제4절 중한일의 문화 캐릭터 비교 분석	81
4.1 유사점	81
4.2 차이점	82
4.3 종합정리	86
4.4 사례 분석의 시사점	91
제4장 문화유산 자원을 이용한, 중국 푸젠성의 캐릭터 디자인 개발	93
제1절 캐릭터 개발 프로세스 개요	93
1.1 캐릭터 개발 전략	93
1.2 캐릭터 개발 과정	94
제2절 캐릭터 개발 프로세스에 따른 캐릭터 디자인 제작 ...	95
2.1 캐릭터 개발 프로세스 매뉴얼	98
2.2 중국 푸젠성 캐릭터의 디자인	107
2.3 문화상품 디자인 개발	151
2.4 디자인 소결	167
제3절 캐릭터 디자인의 평가	169
3.1 평가 연구	169
3.2 평가 대상	172

3.3 캐릭터 디자인 평가의 결과	175
제5장 결론	182
참고문헌	187
국문초록	195
부록	198

<표 목 차>

<표 1-1> 지역 캐릭터 디자인의 선행 연구	8
<표 2-1> 캐릭터 디자인의 디자인 원형	15
<표 2-2> 캐릭터 디자인의 신체 비율	16
<표 2-3> 캐릭터 디자인 액세서리의 착용 방식	19
<표 2-4> 문화유산자원 유형	26
<표 3-1> 중국 문화 캐릭터 디자인	29
<표 3-2> 중국 캐릭터의 문화 자원	30
<표 3-3> 중국 문화 자원에서 캐릭터 디자인 부문 통계	34
<표 3-4> 중국 캐릭터의 디자인 요소	36
<표 3-5> 중국 문화 캐릭터의 조형 구조	39
<표 3-6> 중국 문화 캐릭터의 디자인 원형 통계	40
<표 3-7> 중국 문화 캐릭터의 신체 비율에 관한 통계	41
<표 3-8> 중국 캐릭터 액세서리의 착용 방식 통계	41
<표 3-9> 중국 캐릭터 색상 통계	43
<표 3-10> 한국 문화 캐릭터 디자인	45
<표 3-11> 한국 캐릭터의 문화 자원	46
<표 3-12> 한국 문화 자원에서 캐릭터 디자인 부문 통계	52
<표 3-13> 한국 캐릭터의 디자인 요소	53
<표 3-14> 한국 문화 캐릭터의 조형 구조	56
<표 3-15> 한국 문화 캐릭터의 디자인 원형 통계	58
<표 3-16> 한국 문화 캐릭터의 신체 비율에 관한 통계	59
<표 3-17> 한국 캐릭터 액세서리의 착용 방식 통계	60
<표 3-18> 한국 캐릭터 색상 통계	61
<표 3-19> 일본 문화 캐릭터 디자인 TOP1(2011년-2019년)	64
<표 3-20> 일본 캐릭터의 문화 자원	65

<표 3-21> 일본 문화자원에서 캐릭터 디자인 부문 통계	71
<표 3-22> 일본 캐릭터의 디자인 요소	72
<표 3-23> 일본 문화 캐릭터의 조형 구조	75
<표 3-24> 일본 문화 캐릭터의 디자인 원형 통계	76
<표 3-25> 일본 문화 캐릭터의 신체 비율에 관한 통계	77
<표 3-26> 일본 캐릭터 액세서리의 착용 방식 통계	78
<표 3-27> 일본 캐릭터 색상 통계	80
<표 3-28> 중한일 캐릭터 조형 구조의 대조	83
<표 3-29> 중한일 캐릭터 디자인 원형 설계	84
<표 3-30> 중한일의 캐릭터에 대한 색상 대비	85
<표 3-31> 중한일 캐릭터 표정 디자인 비교	86
<표 3-32> 중한일 문화 캐릭터 종합 비교	87
<표 4-1> 문화유산 자원 추출	99
<표 4-2> 디자인 원형 추출	100
<표 4-3> 기본 조형구조 추출과 신체비율 설정	102
<표 4-4> 색채 추출	103
<표 4-5> 썸네일 스케치	105
<표 4-6> 디벨로프먼트 디자인	106
<표 4-7> 최종 디자인	107
<표 4-8> 중국 푸젠성 캐릭터 디자인	108
<표 4-9> 동부지역 문화유산 자원	110
<표 4-10> 동부 지역 캐릭터 디자인 구성	113
<표 4-11> 동부 지역 캐릭터 디자인 스케치	115
<표 4-12> 동부지역 캐릭터 디자인 색상	117
<표 4-13> 서부 지역 문화유산 자원	119
<표 4-14> 서부 지역 캐릭터 디자인 구성	123
<표 4-15> 서부 지역 캐릭터 디자인 스케치	124
<표 4-16> 서부 지역 캐릭터 디자인 색상	126

<표 4-17> 남부 지역 문화유산 자원	128
<표 4-18> 남부 지역 캐릭터 디자인 구성	132
<표 4-19> 남부 지역 캐릭터 디자인 스케치	134
<표 4-20> 남부지역 캐릭터 디자인 색상	136
<표 4-21> 북부 지역 문화유산 자원	138
<표 4-22> 북부 지역 캐릭터 디자인 구성	142
<표 4-23> 북부 지역 캐릭터 디자인 스케치	144
<표 4-24> 북부 지역 캐릭터 디자인 색상	146
<표 4-25> 푸젠성 동부 캐릭터 종합	147
<표 4-26> 푸젠성 서부 캐릭터 종합	148
<표 4-27> 푸젠성 남부 캐릭터 종합	149
<표 4-28> 푸젠성 북부 캐릭터 종합	150
<표 4-29> 푸젠성 동부 지역 문화상품 디자인 개발 1	152
<표 4-30> 푸젠성 동부 지역 문화상품 디자인 개발 2	153
<표 4-31> 푸젠성 서부 지역 문화상품 디자인 개발 1	156
<표 4-32> 푸젠성 서부 지역 문화상품 디자인 개발 2	157
<표 4-33> 푸젠성 남부 지역 문화상품 디자인 개발 1	160
<표 4-34> 푸젠성 남부 지역 문화상품 디자인 개발 2	161
<표 4-35> 푸젠성 북부 지역 문화상품 디자인 개발 1	164
<표 4-36> 푸젠성 북부 지역 문화상품 디자인 개발 2	165
<표 4-37> 학생 집단 설문지 배포 및 회수 상황 조사	170
<표 4-38> 학생 설문지의 구체적인 구성	171
<표 4-39> 전문가 집단 평가지의 구체적인 구성	172
<표 4-40> 학생 집단 인구 특징(인)	173
<표 4-41> 전문가 집단의 특징	174
<표 4-42> 캐릭터 디자인 요소 조사 (인)	175
<표 4-43> 캐릭터 개발 종합평가	177
<표 4-44> 캐릭터 디자인 전문가 평가 의견	179

<그림 목 차>

<그림 2-1> 캐릭터 디자인의 전체 구조	13
<그림 2-2> 기하학적 구조 모델링	14
<그림 2-3> <원피스>: 초파	16
<그림 2-4> <심술 고양이 가필드>: 가필드	16
<그림 2-5> <철완 아톰>: 아톰	16
<그림 2-6> <괴도 세인트 테일>: 샬리	17
<그림 2-7> <스즈미야 하루히> 시리즈: 스즈미야 하루히	17
<그림 2-8> <달의 요정 세일러문>: 세라	17
<그림 2-9> <원피스>: 로빈	18
<그림 2-10> <핑크 팬더>: Pink Panther	18
<그림 2-11> 먼셀 색체계	20
<그림 3-1> 호랑이 머리 모자, 호랑이 머리 신발 기예	30
<그림 3-2> 남중국 호랑이	30
<그림 3-3> 봉새	30
<그림 3-4> 부겐빌레아 기예	30
<그림 3-5> 메타세쿼이아	31
<그림 3-6> 광악루	31
<그림 3-7> 봉황	31
<그림 3-8> 해당화	31
<그림 3-9> 반얀 나무	31
<그림 3-10> 영조사의 쌍탑	32
<그림 3-11> 모란	32
<그림 3-12> 불수감	32
<그림 3-13> 동백꽃	32
<그림 3-14> 해치	46

<그림 3-15> 화산섬 · 용암동굴	47
<그림 3-16> 제주 해녀옷	47
<그림 3-17> 제주 지역명	47
<그림 3-18> 백제 금동대향로	47
<그림 3-19> 백제 왕비의 금제관	47
<그림 3-20> 나뭇잎	48
<그림 3-21> 동백꽃	48
<그림 3-22> 첨단 기계 산업	48
<그림 3-23> 비천상	48
<그림 3-24> 섬유패션	48
<그림 3-25> 팔미도 등대	49
<그림 3-26> 백령도의 점박이물범	49
<그림 3-27> 광주 지역 이름	49
<그림 3-28> 대덕연구개발특구	49
<그림 3-29> 동해	50
<그림 3-30> 구마모토 성	65
<그림 3-31> 아소산	65
<그림 3-32> 구루시마카이교 대교	65
<그림 3-33> 조선 기술	66
<그림 3-34> 수건 기술	66
<그림 3-35> 라면 기예	66
<그림 3-36> 감자 꼬치 튀김 기예	66
<그림 3-37> 사무라이 전설	66
<그림 3-38> 군마 현 지역 이름	67
<그림 3-39> 도쿠가와 이에야스	67
<그림 3-40> 하마나 호수	67
<그림 3-41> 피아노 기예	67
<그림 3-42> 수달	68

<그림 3-43> 누룽지 라면 기예	68
<그림 3-44> 나리타 공항	68
<그림 3-45> 뱀장어 기예	68
<그림 3-46> 갯파 전설	68
<그림 3-47> 과일 기예	69
<그림 3-48> 기소산	69
<그림 3-49> 아기 얼굴의 효과	82
<그림 3-50> 리아오와, 평니	83
<그림 3-51> 충청이, 충나미	83
<그림 3-52> 군마짱	83
<그림 3-53> 심심, 천천	84
<그림 3-54> 남도, 남이	84
<그림 3-55> 후카찬	84
<그림 3-56> 타타, 샹샹	85
<그림 3-57> 해치	85
<그림 3-58> 구마몽	85
<그림 3-59> 금금, 화화	86
<그림 3-60> 충청이, 충나미	86
<그림 3-61> 출세 다이묘 이에야스 군	86
<그림 4-1> 캐릭터 개발 과정	94
<그림 4-2> 푸젠성의 지리적 위치	95
<그림 4-3> 푸젠성 4개 지역 분포도	97
<그림 4-4> 디자인 원형 추출: 남중국 호랑이	100
<그림 4-5> 색채 추출: 파이	104
<그림 4-6> 색채 추출: 후이안 의상	104
<그림 4-7> 삼방칠향	110
<그림 4-8> 민극	110
<그림 4-9> 태외산	111

<그림 4-10> <민도별기>	111
<그림 4-11> 구름표범	113
<그림 4-12> 조형 구조 (동부 지역)	113
<그림 4-13> 삼방칠항	113
<그림 4-14> 다시마	117
<그림 4-15> 수밀도	117
<그림 4-16> 대황어	117
<그림 4-17> 삼방칠항의 등룡 1	117
<그림 4-18> 반얀나무	118
<그림 4-19> 삼방칠항의 등룡 2	118
<그림 4-20> 정주 고성	119
<그림 4-21> 시판 음악	120
<그림 4-22> 관치산	120
<그림 4-23> <객가 지명 문화>	120
<그림 4-24> 사향고양이	123
<그림 4-25> 조형 구조 (서부 지역)	123
<그림 4-26> 토루	123
<그림 4-27> 꽃등	126
<그림 4-28> 고구마	126
<그림 4-29> 토루 지붕	126
<그림 4-30> 땅콩	126
<그림 4-31> 충우고성	128
<그림 4-32> 현악 인형 쇼	128
<그림 4-33> 북랑서	129
<그림 4-34> 진삼오랑 설화	129
<그림 4-35> 남중국 호랑이	132
<그림 4-36> 조형 구조 (남부 지역)	132
<그림 4-37> 후이안 의상	132

<그림 4-38> 붉은 벽돌 건축	132
<그림 4-39> 수선화	136
<그림 4-40> 후이안 의상 1	136
<그림 4-41> 파이	136
<그림 4-42> 후이안 의상 2	137
<그림 4-43> 붉은 벽돌 건축	137
<그림 4-44> 굴	137
<그림 4-45> 후이안 의상 3	137
<그림 4-46> 평화고진	138
<그림 4-47> 남사곡예	139
<그림 4-48> 화양산	139
<그림 4-49> <민복장고>	139
<그림 4-50> 미후	142
<그림 4-51> 조형 구조 (북부 지역)	142
<그림 4-52> 대홍포 제작기법	142
<그림 4-53> 우이산	142
<그림 4-54> 계화	146
<그림 4-55> 제천대성 손오공	146
<그림 4-56> 흥미	146
<그림 4-57> 말린 죽순	146
<그림 4-58> 우이산의 삼림	146
<그림 4-59> 푸젠성 동부 지역 전체 문화상품 디자인 개발 이미지 ...	154
<그림 4-60> 푸젠성 서부 지역 전체 문화상품 디자인 개발 이미지 ...	158
<그림 4-61> 푸젠성 남부 지역 전체 문화상품 디자인 개발 이미지 ...	162
<그림 4-62> 푸젠성 북부 지역 전체 문화상품 디자인 개발 이미지 ...	166

ABSTRACT

A Study on the Character Development Process Based on Cultural Heritage - Focusing on Fujian Province, China -

Li HongLin

Advisor : Prof. SHON, YOUNG MI, Ph.D.

Department of design,

Graduate School of Chosun University

Recently, the popularity of the combination of character design industry and cultural heritage has been increased than ever. Character design of each region has increased the interest of the local area by promoting traditional culture and lifestyles which revitalizes the local economy and enhances regional competitiveness. However, in China, the development of character design incorporating cultural heritage resources is insufficient, so further research and development are needed. Therefore, this study aims to develop characters of four regions, such as East, West, South, and North, according to the geographic location of Fujian Province, which is rich in cultural heritage resources, and proposes a regional character development process based on it.

Prior to the development of local characters of Fujian Province, the cases of Japan, Korea and China, where local character development is actively taking place, were compared and analyzed. A case analysis was conducted on cultural character designs from three countries, China, Korea, and Japan, to analyze the strengths and weaknesses of each country's character design, and finally to derive common characteristics of successful character designs. As a result of research related to cases of China, Korea, and Japan, first, Korea and Japan are interested in the key industries and folk legends by classifying local cultural heritage

resources in depth. China's current cultural resources are simply categorized and utilized than two countries, focusing mainly on local poetry and specialties. Second, China and Korea are similar in choosing the design prototype which is mainly influenced by humanism. China and Korea have relatively many cases which humans are used as design prototypes. However, in the cases of Korea, there are some designs that are based on the key industries, history, and relics. Since Japan worshipped God and sanctified animals, the models of Japan's cultural character species were mainly animals. Third, in terms of the structure of the sculpture, both China and Korea have high utilization of the prototype, but in case of Korea, the structural changes are much more abundant and the design prototype is well captured. The use of circular sculptures in Japan is rare, and it has a unified feature to create a relatively clean style. Most character designs in the three countries use cute styles with body and head ratio of 1:1. Fourth, in terms of color selection, color preferences vary from country to country due to cultural differences. China shows a distinct tendency to choose red, and there is no character with achromatic color as the main color. Some characters often use a mixture of red and blue in color design. In Korea, bright colors are preferred and achromatic colors are used a lot, especially white. Japan emphasizes natural beauty, so it does not use bright colors with high chromaticity, but uses many similar and low-chromatic colors. In particular, the use rate of nonchromatic colors is relatively high.

Based on these findings, the characters from Fujian, China were developed using cultural heritage resources. First, the process for character development was presented in a total of 7 steps. The seven steps can be organized in order of selecting local cultural resources of Fujian Province, selecting local design prototypes for character design, extracting basic structure and body proportions for character design, extracting basic colors for character design, character thumbnail sketch, character development, and final character design.

Based on the process manual for local character development and the

current status of character design in China, Korea and Japan, the character design was developed by using cultural heritage resources of Fujian, China.

After completing the design of the four characters of Fujian, a group of university students who are major in art and design and a group of experts in the field of design were formed to evaluate these four characters. According to the results of the final evaluation, it was possible to judge that four character designs were successful.

Through the analysis on the design development process of this cultural character, I offer suggestions related to cultural character design experience as follows:

First, it is necessary to increase objective data research on Chinese cultural character design.

Second, it is necessary to increase the representativeness of Chinese cultural character design.

Third, it is necessary to increase the expertise of Chinese cultural character design.

Fourth, it is necessary to raise the awareness of necessity of designing and developing regional representative cultural characters.

Fifth, it is necessary to establish a mature cultural character marketing system.

Sixth, a sustainable development strategy for character design should be established.

In this study, we studied the design of cultural characters in Fujian Province, China, and summarized the deficiencies of Fujian character design and design development plans. China has vast land, abundant resources, long history and numerous cultural heritage resources. As a medium that can contain local cultural heritage resources, character design has infinite possibilities in terms of discovering various cultural resources and creative design. However, successful cultural character design is not easy, and China also lacks a lot in this field. Therefore, character design in China can create successful characters with local symbol and uniqueness only with consistent efforts. Finally, based on this study, I hope to continue to research

and develop character designs with local cultural symbol and uniqueness, and to contribute to the development of character designs in Chinese culture, and to succeed this research results.

Keywords: Character, Cultural Heritage, Development Process, Design Element, Symbolism

제1장 서론

제1절 연구배경

디자인 개발과 경제 발전은 서로 긍정적인 영향을 주고받는다. 그러한 점에서, 급격히 발전한 중국 경제와 맞물린 디자인 캐릭터의 영향력은 중국 사회에서 갈수록 중요성이 커지고 있다. “문화는 국가와 민족의 정신적 토대가 된다. 세계화가 갈수록 치열해지는 국제 경쟁의 환경 속에서 문화 소프트 파워로서의 문화유산은 점점 더 중요한 위치를 차지하고 있다.”¹⁾ 문화유산 자원을 접목한 디자인은 대중적 공감대가 높을 뿐만 아니라 문화적 정체성, 목표 달성의 상징성 등을 높일 수 있다. 이 가운데 특히 문화유산 자원과 캐릭터 디자인의 조화는 최근 몇 년간 여러 차원에서 주목을 받고 있다.

문화유산 자원과 캐릭터 디자인을 접목하여 해당 지역 경제 활성화, 도시 및 지역 전통문화 홍보 등을 진행하는 나라와 도시가 늘고 있다. 또한, 캐릭터 디자인은 다른 디자인에 비해 특수한 성격을 지니고 있다. 캐릭터 디자인은 의인화된 속성을 가지고 있는데, 이로 인해 캐릭터 디자인은 대중에게 친밀한 느낌을 줄 수 있으며 대중에게 보다 쉽게 알려질 수 있다.

대중에 미치는 캐릭터의 영향력은 매우 뚜렷하며, 지역 문화를 대표하는 상징적 캐릭터는 현지 사람들에게 높은 정체성을 부여하는 등의 독특한 특징을 가지고 있다. “민족 문화를 바탕으로 한 캐릭터의 디자인은 문화가 가진 함축적 의미를 정확하게 표현할 수 있을 뿐만 아니라 국가 이미지를 보다 잘 형성하여 민족 문화가 널리 전파되고 계승될 수 있도록 해준다.”²⁾ 그러나 중국은 여전히 지역을 대표하는 문화 캐릭터, 특히 대중에게 널리 알려진 대표적인 캐릭터가 상대적으로 없는 실정이다.

문화유산 자원과 접목한 캐릭터 디자인은 역사적 인물, 고대 의상 등 다양한 전통적 요소를 포함하고 있어 지역 문화 홍보, 도시 홍보, 도시 경제 활성화에 큰 도움이 된다. 중국 문화 캐릭터에 대해 살펴볼 때, 캐릭터의 우수한 문화유산 자원과 디자인 특성을 발굴하는 것 외에도 캐릭터 디자인 산업 발전 정도, 특히 아

1) 陈思雨, 「新时代如何传承和振兴乡村传统文化」, 戏剧之家, 2020, p.206.

2) 陈紫琪, 「“炎帝”动漫形象再造及炎帝文化推广」, 长沙理工大学博士学位论文, 2018, p.1.

시아의 높은 문화적 유사성을 가진 일부 선진국의 디자인을 살펴보는 것을 통해 다양한 시사점을 얻을 수 있다. 특히 한국, 일본과 같은 국가의 캐릭터 디자인이 가진 장점을 고찰한다면 중국 캐릭터 디자인의 빠른 발전에 큰 도움이 될 수 있다.

지금까지 가장 성공적으로 지역 문화 캐릭터를 디자인한 사례는 일본의 ‘구마몽(くまモン)’이라고 할 수 있다. “일본 구마모토헌 정부는 2019년 캐릭터 디자인 ‘구마몽’을 사용한 제품의 매출이 최소 1,579억 엔을 달성했다는 자료를 발표했다. 구마몽은 2011년 이후 누적 매출액 8,100억 엔을 돌파하며 8년 연속 신기록을 세웠다.”³⁾ 일본 문화의 캐릭터 보유율은 100%에 달해 거의 모든 군과 도시가 고유의 상징적 캐릭터 이미지를 갖고 있다.

또한, 한국도 17개 지방자치단체 행정 구역 중 15개가 각자의 캐릭터를 가지고 있는 것으로 파악된다. “각 지역의 대표 캐릭터를 가지고 있는 한국 지자체의 비율은 88%에 이른다.”⁴⁾ 이에 반해 중국은 이런 종류의 캐릭터 분야에서 상대적으로 뒤쳐져 있다. 디자인 발전과 경제 발전은 상당히 많은 관련이 있는데 중국 경제가 도약한 것은 최근 30년이기에 디자인 발달이 다른 나라에 비해 늦었고, 특히 지역 캐릭터 디자인 분야에서는 더욱 뒤쳐져 있다고 인식된다. 따라서 앞으로 중국에서 지역을 대표하는 문화 캐릭터의 중요성이 더욱 부각될 것임을 예상할 수 있다.

전술한 내용을 토대로 본 연구의 개발 및 연구의 대상은 중국의 푸젠성(福建省)으로 선택하였다. 왜냐하면 역사적인 관점에서 푸젠성은 중국의 다양한 사회 체계와 문화가 융합되어있는 도시이기 때문이다. 인구적 측면에서는 외국에서 중국으로 돌아온 화교의 비율이 아주 높으며, 여러 분야에서 융합된 서양 문화도 가지고 있다. 따라서 다른 지역과 비교했을 때, 다양한 문화자원을 보유하고 있다는 문화적 이점이 있다. 아울러 연구자 본인이 푸젠성 출신이기에 이 지역의 다양성과 문화유산 자원에 대해 심도 있는 이해를 하고 있다는 점에서도 푸젠성을 디자인 개발 대상으로 선택한 당위성을 확보할 수 있다.

이와 같은 배경으로부터, 본 연구에서는 중국 지역 문화의 특징을 면밀히 파악한 후 이를 활용한 ‘캐릭터 개발 프로세스’를 제시하고자 한다. 연구를 통해 다

3) www.jiemian.com/article/4042766_qq.html , 자료검색일 : 2020.11.22.

4) 허영화, 「한국-일본 지방자치단체 캐릭터의 전통적 조형성에 따른 디자인 특성 비교 분석 및 개발 방안에 관한 연구」, 한양대학교 박사학위논문, 2016, p.2.

른 국가와 지역의 가치 있는 캐릭터들의 특성을 파악하고 체계화하여, 이를 푸젠성 지역의 문화적 상징들과 결합함으로써 지역민의 공감을 얻을 수 있는 대표적인 캐릭터를 제작할 수 있을 것이다. 이에 본 연구에서는 효율적인 연구의 수행을 위해 한국과 일본의 지역 문화 캐릭터를 참고 대상으로 선정하였다. 그 이유는 한국과 일본은 캐릭터 디자인이 매우 발달한 나라이고, 중국과 동아시아 문화에서 같은 맥락에 속하며, 조형적 미학에서 상당한 유사성을 가지고 있기 때문이다.

최근 20년간 중국 경제의 고속 성장은 문화 산업의 번영과 함께해 왔다. “2019년 중국 국가 발전 개혁위와 문화관광부 등 18개 부처는 ‘사회분야 공공서비스의 약점 보완 및 질적 향상, 강한 국내시장 형성을 위한 행동방안’을 공동 발간했다. 이 방안은 2020년까지 현대 공공문화 서비스 체계가 기본적으로 구축해 문화 산업이 국민경제의 버팀목이 되고, 관광경제 또한 안정적으로 성장해 국민경제에 대한 종합적인 기여도가 12%에 달한다고 밝혔다.”⁵⁾ 중국은 문화산업에 대한 투자와 지출이 증가하고 있으며, 디자인 산업은 문화산업의 중요한 구성요소로서 지속적으로 발전하고 있다. 따라서 국가 정책의 지원을 받아 트렌드를 따름과 동시에 문화 디자인 산업을 적극적으로 성장시킨다면 중국 및 푸젠성 디자인 산업의 발전을 새로운 차원으로 끌어올릴 수 있을 것이다. 그뿐만 아니라 푸젠성의 문화를 홍보하고, 지역 경제발전을 촉진시킬 수 있으며, 푸젠성 지역 문화의 경쟁력을 향상시킬 수 있을 것이라 기대된다.

제2절 연구목적

캐릭터 산업이 발달하면서 캐릭터 관련 디자인이 일상생활에서 차지하는 비중은 점점 커지고 있다. 캐릭터 산업의 기반인 캐릭터 디자인은 더 많은 분야에서 활용되고 있으며, 특히 지역 정부는 캐릭터 디자인과 문화자원의 결합을 통해 지역 이미지 개발, 전통문화 홍보, 지역 경제의 성장을 위한 새로운 길을 열어주고 있다. 따라서 본 연구는 한국 및 일본의 문화 캐릭터를 선정하여, 중국 문화 캐릭터와 한국 및 일본의 지역 문화 캐릭터가 가진 디자인 특성을 비교해 장단점을 분석하고, 이를 통해 상대적으로 부족한 중국의 문화 캐릭터 디자인을 보완하고자 한다.

5) 중화 인민 공화국 중앙 인민 정부 : www.gov.cn/xinwen/2019-02/19/content_5366822.htm, 자료검색일 : 2020.11.22.

요약하면, 한국과 일본의 사례를 연구하고 중국 지역 문화의 특징을 파악한 후 이를 활용하여 ‘캐릭터 개발 프로세스’ 메뉴얼을 제작하고자 한다. 그리고 이러한 메뉴얼을 기반으로 캐릭터를 만든다면, 중국 어느 지역의 캐릭터를 개발하는 경우에도 그 캐릭터는 효율적이고 확실하게 해당 지역의 상징적 요소로 쉽게 자리 잡을 수 있고, 지역 문화와 정체성을 확립해 대중이 선호하는 캐릭터가 될 수 있으며, 동시에 지역 경제에 활력을 불어넣고 지역의 도시를 홍보할 수 있으리라 기대한다. 또한 이러한 캐릭터 개발 프로세스 자체는 중국의 디자인 개발에 중요한 자료가 될 수 있을 것이라 판단한다. 종합하자면, 본 연구는 특정 지역 문화자원에 기반하여 효율적인 캐릭터 개발 프로세스를 제시하는 것을 그 목적으로 한다. 구체적인 연구목적은 다음과 같다.

첫째, 캐릭터 개발 프로세스는 중국의 국가 정책에 대응하고 시대의 흐름을 따르며 푸젠성 디자인 산업의 더 나은 발전을 촉진할 것으로 기대된다.

중국은 문화 산업의 중요성을 점점 더 인지하여 문화산업에 대한 강조와 투자를 확대하고 다양한 관련 정책 역시 도입했다. 푸젠성은 중국의 디자인 산업에서 1위가 아니다. 중국이 문화산업의 발전을 적극 장려하는 이 기회를 활용해 지역 캐릭터 디자인을 개발할 노력을 기울인다면 그 어느 때보다 빠르게 디자인 산업을 육성할 수 있을 것이다. 또한 캐릭터 디자인 개발은 푸젠성의 디자인 산업을 더 높은 위치로 향상시킬 수 있을 것이다.

둘째, 푸젠성 문화 캐릭터 디자인을 개발하고 현지 문화를 홍보해 지방경제 활성화와 지역의 경쟁력을 높이고자 한다.

지역의 문화자원을 활용해 지역을 대표하는 캐릭터를 디자인하고, 현지 대중들이 캐릭터에 대해 높은 지역 정체성을 갖도록 하는 한편, 홍보를 통해 도시의 인지도와 영향력을 높일 수 있다. 도시의 문화를 널리 알리면 문화유산 자원에 대한 사람들의 인식수준 또한 높일 수 있다. 그리고 관광자원이 풍부한 지역인 푸젠 지역은 자연경관과 인문학이 발달해 지역경제 활성화와 경제성장, 관광산업 육성에 탁월한 지역이다. 이러한 환경을 갖춘 지역에 문화 캐릭터를 구축한다면 수많은 긍정적인 효과가 생길 것으로 보인다.

셋째, 캐릭터 개발 프로세스를 활용하여 기존 중국의 미비한 문화 캐릭터 디자인 개발 현황에 경험과 아이디어를 제공하고자 한다.

중국은 아직 문화 캐릭터 디자인 개발 과정이 체계적으로 미비하다. 디자인 개발 프로세스와 마케팅 기법 모두 체계적인 조사와 연구를 거치지 않은 상태이며

디자인 개발도 부족하다. 이러한 상황에 비해 중국 사회에서는 경제가 발전함에 따라 디자인에 대한 수요는 증가하고 있다. 본 연구를 통해 중국 지역 문화의 캐릭터 디자인 발전에 대한 아이디어와 성공적인 작업지침을 제공하고, 지역 문화 캐릭터 산업의 성공적인 발전에 기여하며, 지속 가능한 성장 동력 및 발전을 위한 소중한 지역 자산이 되고자 한다.

제3절 연구 내용과 방법

3.1 연구 내용

본 논문은 중국 푸젠성의 주요 4개 지역을 선정해, 지역 문화유산 자원을 결합하여 푸젠성의 캐릭터를 개발하고, 나아가 문화유산을 바탕으로 한 캐릭터 개발 프로세스를 제시하고자 한다.

주요 연구 내용은 아래와 같다.

제1장에서는 이번 연구의 배경과 내용 및 국내·외 선행연구 현황을 요약하고, 연구의 목적과 적용된 연구 방법을 제시한다.

제2장에서는 문화유산 자원과 캐릭터의 디자인에 관한 개념을 약술한다. 그리고 문화유산 자원에 대하여 분류하고 이를 바탕으로 문화의 캐릭터 디자인 개발을 수행한다.

제3장에서는 중국, 한국과 일본의 지역 문화의 캐릭터 디자인을 분석하고, 캐릭터 디자인에 있어 중국 및 한국과 일본의 장단점을 요약하여 이후에 있을 캐릭터 개발 시에 이들을 적극 활용하고자 한다. 중국에서는 경제가 비교적 발전한 도시가 문화산업 지원에 좋은 기반을 가지고 있기 때문에 이러한 도시들의 캐릭터를 선정하여 분석한다. 한국 캐릭터 디자인 분석 대상은 한국의 17개 지방자치단체를 기준으로, 분석 대상으로 지역 문화 자원을 활용한 캐릭터를 선정한다. 일본은 매년 유루카라(ゆるキャラ) 그랑프리 대회를 기반으로 2011년부터 2019년까지 대회에서 우승한 캐릭터 디자인을 선정한다.

제4장은 앞 장들의 분석 결과를 바탕으로 푸젠성 지역의 문화유산 자원을 활용한 캐릭터 이미지 및 발전 방향을 설정하고 프로세스 메뉴얼에 따라 캐릭터 디자인을 완성한다. 디자인된 캐릭터 디자인을 바탕으로 푸젠성 동부, 서부, 남부, 북

부의 전통 특산품과 결합하여 제품 관련 어플리케이션 디자인 및 개발을 진행한 후 마지막으로 디자인에 대한 평가를 실시한다. 평가 참여자는 미술과 디자인을 전공한 푸젠성 지역의 대학생으로 이루어져 있으며, 이들을 대상으로 설문 조사를 실시하고, 또한 관련 디자인 분야 전문가들 에게 심층 인터뷰를 진행한다.

제5장은 이상의 내용을 토대로 연구 결과를 요약하고 결론을 도출한다.

3.2 연구 방법

본 연구는 우선 중국, 한국 및 일본 현지 문화유산을 조사하여 캐릭터 디자인에 활용할 수 있는 특징을 파악하고, 중국 지역 문화유산을 결합한 캐릭터 디자인 제안과 함께 최종 디자인을 개발한다. 구체적인 연구 방법은 다음과 같다.

첫째, 문헌연구

국내·외 관련 문헌을 연구한다. 조형 기호학 등 캐릭터 디자인의 형태에 관련된 이론을 정리하고 요약하여 캐릭터 디자인 분석에 적용한다. 또한 문화유산 자원을 분류 및 요약하고, 중국 푸젠성 4개 지역의 고유 문화유산 자원에 따라 세분화한다.

둘째, 사례 조사

비교 분석을 위해 중국, 한국 및 일본의 여러 가지 캐릭터 디자인 사례를 수집한다. 그리고 캐릭터 디자인 사례 분석을 바탕으로 캐릭터 디자인에 사용된 문화유산 자원과 캐릭터 형태의 선호도 및 단점을 정리한다.

셋째, 설문조사

해당 디자인을 완성한 후 최종 캐릭터 디자인에 대한 평가를 위해 미술과 디자인 관련 지식을 가진 대학생 300명을 선정하여 캐릭터의 디자인 요소를 중심으로 설문을 실시한다.

넷째, 전문가 인터뷰

관련 디자인 분야 전문가 10명을 심층 인터뷰 대상으로 선정한다. 인터뷰 과정은 주로 일문일답으로 이루어지며, 인터뷰 내용을 상세히 기록하고, 최종적으로 요약하여 전문가들의 의견을 정리한다.

다섯째, 디자인 개발 방법

사례 연구를 통해 지역 문화 캐릭터의 성공 요인과 단점을 정리한다. 그리고 지

역 문화유산 자원을 기반으로 캐릭터 디자인 개발을 진행한다.

제4절 선행연구

본격적인 연구에 앞서 지역 문화 캐릭터를 주제로 한 선행연구들을 분석하여 지역 문화 캐릭터에 대한 연구자들을 다양한 관점들을 고찰하여 본 연구의 타당성을 확고히 하고자 한다. 설생휘⁶⁾는 예술 형식, 문화적 함의, 표현 특징 등에서 캐릭터 디자인을 분석했다. 김효수⁷⁾는 지역 캐릭터와 지역 이미지의 일치성에 대한 내용을 연구 및 분석했으며, 지역 캐릭터 디자인의 표현 방법을 종합적으로 살펴, 지역 캐릭터의 개발 및 전략 방향을 제시하였다. 이화자⁸⁾는 서울시 대표 캐릭터 ‘해치’에 대한 분석 연구를 통해 해치 캐릭터의 상징성과 의미를 분석했다. 이 연구를 통해 도시 캐릭터 이미지의 상징성, 사회적 의미, 문화적 의미 연구의 중요성을 강조하였다.

오혜승⁹⁾은 지역 캐릭터의 이미지 스타일링에 관한 연구를 진행하였는데, 지역 캐릭터의 스타일링을 대상으로 캐릭터 스타일링 특징, 스타일링 라인 특징, 지역적 특색과 활용을 분석했으며, 캐릭터 디자인의 지역 상징성이 너무 강하면 캐릭터 디자인이 다른 지역 대중의 공감을 얻기 어렵다는 결론을 내렸다. 평취안¹⁰⁾은 현대적 캐릭터 디자인에서 착상, 모양, 색상 및 이름 등 네 가지 측면을 중심으로 중국 전통 길조 문화의 활용을 분석했다. 유카리¹¹⁾는 한국과 일본의 지역 캐릭터 디자인 사례 분석을 통해 캐릭터 디자인에 대한 전문화, 개성화, 캐릭터 콘텐츠의 구체화 및 홍보화 등을 제안했다.

박슬기¹²⁾는 한국 전통문화 요소를 활용하여 섬유, 보석, 목제품, 금속 제품, 신

6) 薛生辉, 「吉祥物设计的文化内涵与表现特征」, 第07期, 装饰, 2003, p.32.

7) 김효수, 「지방자치단체 캐릭터와 지역이미지의 일치성에 관한 내용분석 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2009.

8) 이화자, 「서울시 홍보용 동물캐릭터 ‘해치’의 상징성 분석」, 만화애니메이션연구, 제17호, 2009, pp.133-146.

9) 오혜승, 「지방자치단체 캐릭터 조형요소에 관한 연구」, 단국대학교 석사학위논문, 2010.

10) 彭娟, 「中国传统吉祥文化在现代吉祥物设计中的运用」, 第01期, 重庆教育学院学报, 2011, pp.56-57.

11) 유카리, 「캐릭터를 활용한 지자체의 브랜드 커뮤니케이션 전략 연구: 한국과 일본의 캐릭터를 중심으로」, 인하대학교 석사학위논문, 2010.

12) 박슬기, 「한국 전통문양 귀면 이미지를 활용한 문화상품 개발」, 건국대학교 석사학위논문, 2017.

발, 의류, 머그잔, 휴대폰 케이스 및 기타 일상 문화 관련 제품 등을 개발했다. 이남¹³⁾은 감성적 디자인과 캐릭터 디자인의 결합 사례를 분석하고, 캐릭터 디자인의 감성적 요소를 기반으로, 마스코트 디자인에서 그것이 어떻게 표현되는지 분석하여 마스코트 디자인 아이디어를 제시했다. 유영초¹⁴⁾는 전 세계를 대상으로 문화 분석을 통해 MMORPG 캐릭터 디자인에 대한 창의적인 아이디어를 제공하고, 문화를 활용한 게임 캐릭터를 개발하여 시장에서 게임이 가진 경쟁력을 높였다.

변자아¹⁵⁾는 한국 문화 분석을 통해 한국의 전통 이미지를 현대화하는 방법을 논의했다. 그리고 국가 브랜드 이미지, 문화관광 상품, 포장디자인 등 3자 간 영향 및 관계를 검증했다. 장리¹⁶⁾는 일본 현지 캐릭터 디자인과 미디어의 캐릭터를 분석하여 ‘구마몽’의 성공 이유를 요약했다. 또한 캐릭터 디자인에서 발생하는 병목현상과 문제점을 제시했다.

지금까지 살펴본 선행연구는 문화자원을 주요 연구 대상으로 삼고 있다<표 1-1>. 문화유산 자원 분석을 활용한 관련 콘텐츠 개발은 도시 캐릭터 개발이나 상징 개발 등을 수반한다. 또한 선행연구에서 살펴본 대다수의 연구는 여전히 일본과 한국에 초점을 맞추고 있으며, 중국의 문화의 캐릭터는 비교적 부족하다는 것을 확인할 수 있다. 또한 현재 중국의 현지 캐릭터 디자인의 특징을 연구 대상으로 삼지 못하고 있다. 이러한 배경에 따라 본 연구는 선행연구를 바탕으로 한국 및 일본의 캐릭터 디자인의 장점을 파악하고 이를 중국 캐릭터 디자인 개발에 적용시켜 푸젠성 지역 캐릭터 디자인을 개발하고, 나아가 문화유산을 바탕으로 한 캐릭터 개발 프로세스를 기획하고자 한다.

표 1-1. 지역 캐릭터 디자인의 선행 연구

No.	년도	국가	연구자	연구 주제
1	2003	중국	설생휘 (薛生辉)	예술 형식, 문화적 함의, 표현 특징 등에서 캐릭터 디자인을 분석.
2	2009	한국	김효수	지역 캐릭터 디자인의 표현 방법을 종합적으로

13) 李楠, 「基于感性需求的吉祥物设计思路与实现方法研究」, 天津科技大学硕士学位论文, 2017.
 14) 유영초, 「전통문화콘텐츠를 활용한 게임 캐릭터 연구」, 강원대학교 박사학위논문, 2019.
 15) Bian Ziya, 「국가브랜드 이미지 향상을 위한 문화관광상품 패키지 디자인 연구 : 전통 문화 현대화를 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문, 2019.
 16) 张莉, 「振兴地方经济的二次元萌物——从熊本熊看日本地方吉祥物」, 第31期, 文教资料, 2019, pp.90-92.

				살펴 지역 캐릭터의 개발 및 전략 방향을 제시.
3	2009	한국	이화자	서울시 해치 캐릭터의 상징성과 의미를 분석. 이 연구를 통해 도시 캐릭터 이미지의 상징성, 사회적 의미, 문화적 의미 연구의 중요성을 알아냈다.
4	2010	한국	오혜승	지역 캐릭터의 스타일링을 대상으로 캐릭터 스타일링 특징, 스타일링 라인 특징, 지역적 특색과 활용을 분석.
5	2011	중국	펑취안 (彭娟)	착상, 모양, 색상 및 이름 등 네 가지 측면을 중심으로 중국 전통 길조 문화의 활용을 분석.
6	2015	한국	유카리	캐릭터 디자인에 대한 전문화, 개성화, 캐릭터 콘텐츠의 구체화, 홍보화 등을 제안.
7	2017	한국	박슬기	한국의 전통문화 요소를 분석하고 요약된 특성을 활용하여 문화적, 창의적 제품을 개발.
8	2017	중국	이남 (李楠)	감성적 디자인과 캐릭터 디자인의 결합 사례를 분석하고, 캐릭터 디자인의 감성적 요소를 기반으로 마스코트 디자인에서 어떻게 표현되는지 분석하며, 마스코트의 디자인 아이디어를 제시.
9	2019	한국	유영초	전 세계의 문화 분석을 통해 MMORPG 캐릭터 디자인에 대한 창의적인 아이디어를 제공하고, 문화자원을 통해 게임 캐릭터를 개발하여 시장에서의 게임 경쟁력을 향상시킴.
10	2019	한국	변자아 (BIAN ZIYA)	한국 문화 분석을 통해 한국의 전통 이미지를 현대화하는 방법을 논의.
11	2019	중국	장리 (张莉)	일본 캐릭터 디자인 ‘구마몽’의 경제 현황 및 운영 분석을 통해 일본 캐릭터 디자인의 성공 이유와 현재 캐릭터 디자인이 직면 한 문제를 요약.

제2장 이론적 배경

제1절 캐릭터 디자인

1.1 캐릭터 디자인의 개념

지역 문화 캐릭터 디자인을 위해서 우선 캐릭터 디자인의 이론적 개념을 파악해보자.

“캐릭터 디자인은 전달하고자 하는 가치와 의미, 대상의 심상 및 특징 등을 시각적이고 차별적으로 형상화하고, 고유의 개성, 인격, 성격을 부여하여 하나의 독립적인 존재로 만드는 행위라고 정의하는 것이 일반적이다.”¹⁷⁾ 이는 캐릭터 디자인이 단순하게 독특한 인물 및 동물의 형태, 외형을 시각화하는 것을 넘어 가시화된 형태로 특정한 가치와 의미를 부여하는 것을 의미한다.

또한, 캐릭터를 통하여 전달하고자 하는 가치와 의미, 심상과 특징은 캐릭터 디자인에서 커뮤니케이션에 이르는 전 과정, 즉 캐릭터의 스토리, 네이밍, 아이덴티티, 콘셉트, 행동양식, 사고, 커뮤니케이션 방식에 모두 통일성 있게 적용되어야 한다. 다수의 사람들이 ‘구마몽’ 캐릭터를 통하여 ‘귀엽다’ 등의 단어를 연관지어 생각하는 것 역시 디자인에서 커뮤니케이션에 이르기까지의 통합적 디자인 및 관리가 있었기 때문이라고 볼 수 있다.

캐릭터 디자인과 관련한 연구를 살펴보면, “이강, 손옥성(2012)에 따르면 넓은 의미의 캐릭터는 하나의 시스템 안에서 주변 사물 혹은 그 자체와 주변 사물(자체도 포함)에 영향을 미치는 사물, 생명이나 지혜가 없는 객관적인 세계의 물체를 연출하거나 의인화하고, 2차 창작 수단을 통해 지적, 성격과 생명을 가진 캐릭터로 꾸며 명시적으로 또는 암시적으로 자료 설정을 포함하는 등 다양한 요소를 포함해야 한다고 제시하고 있다. 좁은 의미의 캐릭터는 일반적으로 이야기 작품 속 사람이나 사물을 일컫는다.”¹⁸⁾

또한 “캐릭터 디자인의 응용 분야는 만화, 애니메이션, 게임뿐 아니라 영상,

17) Schwind, V., Wolf, K., Henze, N., 「Avoiding the uncanny valley in virtual character design」, 25(5), Interactions, 2018, pp.45-49.

18) 李剛, 孫玉成, 「Adobe创意大学原创概念角色设计标准教材」, 印刷工业出版社, 2012, p.77.

웹디자인, 광고, 마스코트, 스케치북, 모형 수행 등 창의적인 시대에 존재하는 모든 시각 매체가 캐릭터를 다루고 있다고 볼 수 있다. 캐릭터 디자인은 모든 시각 매체를 개성 있고 매력적인 가상 캐릭터로 만드는 것이다. 이는 캐릭터의 외형, 전면, 표정 디자인, 액션 등 캐릭터와 관련된 모든 것을 대중에게 신뢰할 수 있도록 하기 위한 것이다.”¹⁹⁾ “문명이 발전하며 새로운 과학기술이 문학적 창작물의 변화를 이끌었고, 영화부터 드라마, 애니메이션, 뉴미디어, 비디오 게임에 이르는 캐릭터의 범주가 인물에서 동물이나 다른 생물, 나아가 기계, 신 등으로 확대되었다.”²⁰⁾ 이렇듯 외형뿐만 아니라 표현하고자 하는 메시지를 쉽고 명확하게 전달해 관객들이 캐릭터에 함의된 이야기를 인지할 수 있도록 하는 캐릭터가 성공적인 캐릭터 디자인이라고 볼 수 있다. 일부 고전적인 캐릭터 디자인은 사회 현상으로까지 이어졌고 특정 문화 아이콘으로까지 자리 잡았다.

1.2 디자인의 조형적 요소

본 연구에서는 캐릭터 디자인을 이루고 있는 조형적 요소를 단순히 형태적으로 분류하기보다는 형태에 함의된 근본적인 메시지를 파악해보고자 조형기호학(造形記號學)을 활용해 분석해보았다. “조형기호학은 기표의 범주를 구성하는 사항이 기의의 범주를 구성하는 두 사항과 상동 관계를 가지는 기호-상징적인 유형의 체계를 연구하는 것이다.”²¹⁾ 이 조형기호학의 목표는 대립관계에 위치한 조형적 자질을 추출하고 이들을 범주화하며, 여기서 추출한 형식 범주 및 내용 범주 간의 관계를 규명하는 것이다. “이때 두 범주 간의 관계가 상동 관계인 것이다.”²²⁾ 장 마리 플로슈(Jean Marie Floch)가 조형 기호학을 분석한 방법은 사진 이미지를 기호(분석 대상)로 하여 표현면(기표)과 내용면(기의)의 범주를 파악하는 것이다.

자세히 알아보면, 도상적(구상적) 기호와 조형적 기호(메시지)를 이론적으로 구분하기 시작한 것은 1980년대 “기호의 도상들(텍스처, 구성, 형태, 색깔)이 도상적 기호의 단순한 표현 물질이 아니고, 하나의 독립적이고 충분한 기호라는 점이

19) 袁琳, 「动漫游戏角色设计」, 北京邮电大学出版社, 2013, p.6.

20) 李刚, 孙玉成, Op.cit., p.76.

21) Hall, Stuart, 「스튜어트 홀의 문화 이론」, 임영호 역, 서울 : 한나래, 1996, p.44.

22) 왕택균, 「영화공간과 조형 기호학에 관한 연구: 플로슈의 조형 기호학을 중심으로」, 동서대학교 석사학위논문, 2011, p.13.

입증”²³⁾된 이후이다. 뒤이어 마틴 졸리(Martine Joly)는 시각적 메시지의 기호학적 분석에 언어적 메시지, 도상적 메시지, 조형적 메시지를 포함시킬 것을 제안하였다. 이는 시각커뮤니케이션의 기호학적 연구 방법에서 도상적이고 언어적 차원의 집중으로 인해 생기는 감성적 실질 부분에 대한 미흡함을 인지하며, 시각적 연구 대상물이 연구자의 충분한 배려 속에 연구가 될 수 있는 근거를 제공한다.

플로슈는 파리 학파의 조형기호학 연구 분야에서 중심이 되는 인물이며, 조형물의 표현면의 기본 범주를 형태 범주, 색채 범주, 위상 범주로 구분하여 그의 조형기호학을 구축하였다. 플로슈는 언어학을 기반으로 한 기호학적 연구의 한계를 보완해 주었고, 조형기호학 및 시각 커뮤니케이션 기호학의 발전을 이룩할 수 있다.

기호학은 의미 효과를 어떤 방식으로 가능하게 하는가를 규명하는 것으로, 조형기호학에서 분석 대상이 되는 것은 우리가 흔히 접하는 일상적으로 인식이 가능한 것들이다. 즉, 실질(Substance)이 아닌 “실질 아래 위계적으로 조직되어 있는 단위들 사이에 맺어진 관계, 즉 형식이다.”²⁴⁾ 따라서 “내용면의 분석 역시 범주를 이루고, 서로 대립되는 자질로 구성된 형식에 관한 분석인 것이다.”²⁵⁾

플로슈의 ‘조형기호학’ 이론에 따르면 캐릭터의 디자인 요소 분석은 주로 형상, 색상, 명도와 채도, 위상으로 분석할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 플로슈의 ‘조형기호학’ 이론을 기반으로 캐릭터 디자인을 이루고 있는 조형요소들을 상세히 분석하고 체계화하며, 이러한 과정을 통해 정리된 이론은 후속 사례 분석의 기준으로 활용하고자 한다.

이를 위해 ‘형상, 색상, 명도와 채도, 위상’ 같은 조형요소들이 캐릭터 디자인에 어떤 구조로 반영되어 있는지를 파악해보고자 한다.

1.2.1 형상

플로슈의 ‘조형기호학’ 이론을 바탕으로, 이강(李剛)과 손옥성(孫玉成)이 집필한 <창조 대학 오리지널 컨셉 캐릭터 디자인 표준 교과서>와 결합하여 ‘형상’을 상세하게 분류하여 예를 들어보겠다.

23) Martine Joly, 「영상 이미지 읽기」 김동운 역, 문예출판사, 1999, p.141.

24) 장 마리 플로슈, 「조형 기호학: 옮긴이 말」 박인철 역, 한길사, 1994, p.7.

25) 장 마리 플로슈, Op.cit., p.9.

1) 전체 구조

앞서 언급한 내용에 따르면 캐릭터 설계의 범주는 인간이나 동물, 신 및 괴물 등 다양한 캐릭터 디자인과 의인화되어 살아있는 캐릭터를 창조하므로 캐릭터 설계의 대상이 어떤 생물이든 캐릭터 설계의 전반적인 구조는 인간의 구조에 기초하고 이를 간소화하거나 변화시킨다. 통상적으로 하나의 캐릭터로 설계된 전체적인 구조는 아래 <그림 2-1>과 같은 구조를 포함하고 있다.

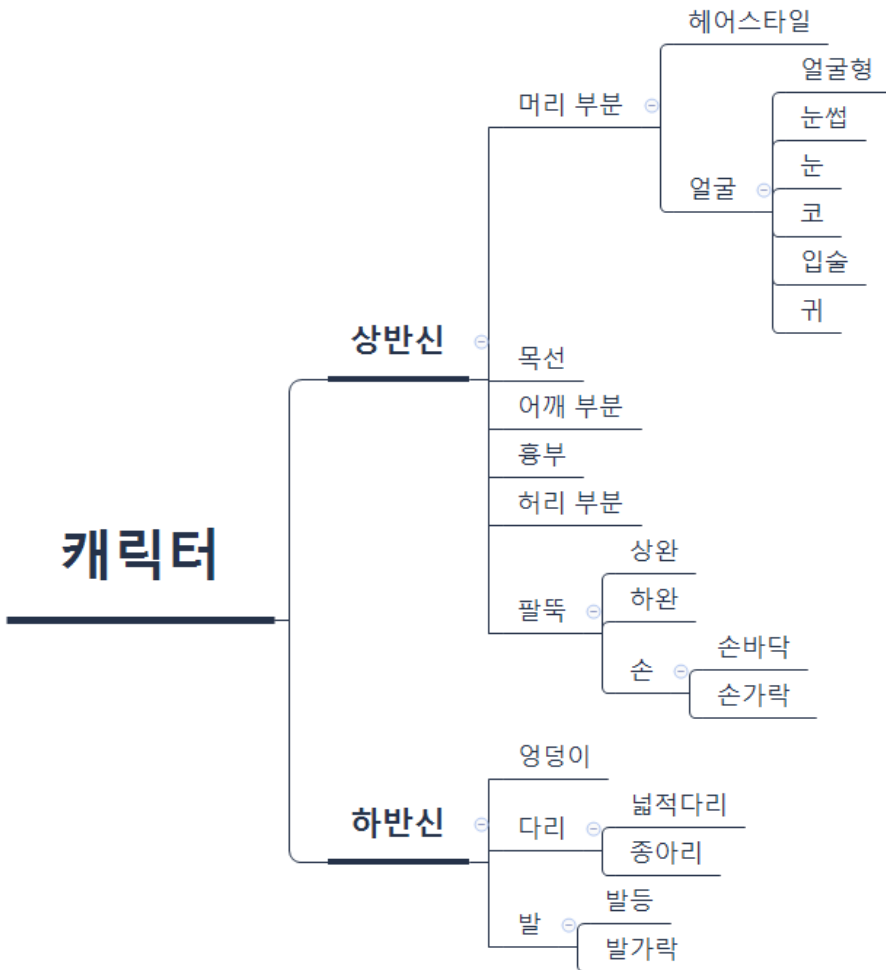


그림 2-1. 캐릭터 디자인의 전체 구조²⁶⁾

26) 장 마리 플로슈의 '조형 기호학' 이론을 바탕으로 <창조 대학교 오리지널 컨셉 캐릭터 디자인 표준 교과서> p.24와 결합하여 전체 구조를 재요약하였다.

복잡해 보이는 캐릭터 구조는 단순 기하학적인 형태로 요약되는 경우가 많다. 이렇게 기하학적인 형태는 단순하고 간결하며 규칙적인 특징을 가지고 있다. 원, 사각형, 삼각형은 비교적 흔한 형태의 기하학적 형태이다. 이와 다른 복잡한 형태의 예로는 사다리꼴, 반원, 다변형 등 3가지 기본적인 형태에서 변형된 경우가 대부분이다<그림 2-2>.

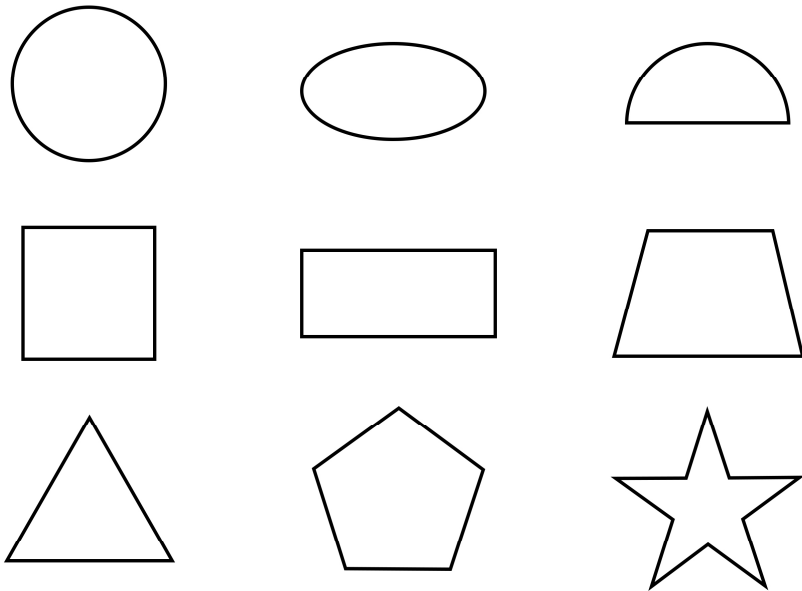


그림 2-2. 기하학적 구조 모델링²⁷⁾

2) 디자인 원형

캐릭터 디자인은 어떤 구체적인 종(種)을 모티브로 제작 과정에서 중첩, 융합, 교체 등의 방법으로 재구성하여 무제한적인 형상을 만들 수 있다. 캐릭터 디자인은 종의 원형 선택에 따라 캐릭터의 외형 윤곽이 크게 결정된다. 주로 흔히 볼 수 있는 몇 종의 구체적인 구분은 <표 2-1>과 같다.

27) 장 마리 플로슈의 ‘조형 기호학’ 이론을 바탕으로 <창조 대학교 오리지널 컨셉 캐릭터 디자인 표준 교과서> p.51와 결합하여 기하학적 구조 모델링을 재요약하였다.

표 2-1. 캐릭터 디자인의 디자인 원형²⁸⁾

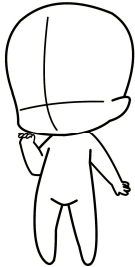


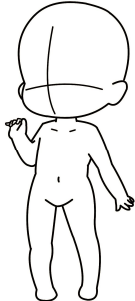


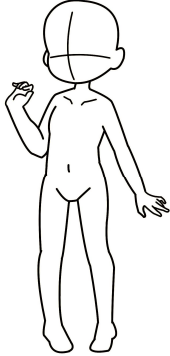


디자인 원형	사례
인간	남자, 여자, 노인, 어린이, 청년, 소년 등.
포유류	여우, 오랑우탄, 호랑이, 사자, 판다, 오리너구리, 돌고래, 코끼리, 말 등.
양서류	개구리, 두꺼비, 도롱뇽 등.
파충류	악어, 도마뱀, 거북이, 뱀 등.
조류	참새, 까치, 제비, 갈매기, 독수리, 비둘기, 공작, 까마귀, 딱따구리 등.
어류	금붕어, 쾅치, 광어, 잉어, 메기, 우럭, 초어 등.
곤충	나비, 사마귀, 벌, 개미, 잠자리, 지기, 반딧불, 애벌레 등.
기타 수생생물	게, 해파리, 산호, 문어, 소라, 불가사리, 말미잘, 다시마 등.
식물	장미, 난초, 미모사, 벚나무, 라벤더, 은행나무, 버들 등.
과채류	체리, 귤, 딸기, 키위, 당근, 가지, 완두콩, 토마토 등.
기타	특수종 원형, 비 생명체 종 등.

3) 신체 비율

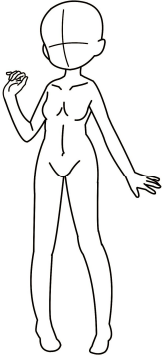


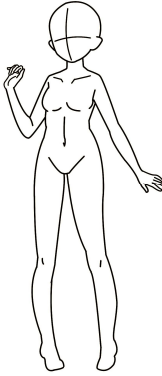


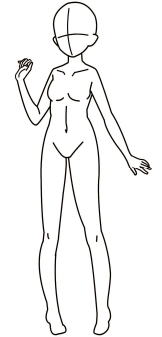


디자인 원형에 대한 선택은 전체적인 캐릭터 디자인 스타일에 영향을 미칠 수 있다. 또 다른 중요한 요소는 바로 캐릭터의 머리와 몸의 비율이다. 디자인 과정에서 캐릭터의 머리 비율을 늘리거나 줄여 귀엽거나 성숙한 캐릭터를 완성할 수 있다.

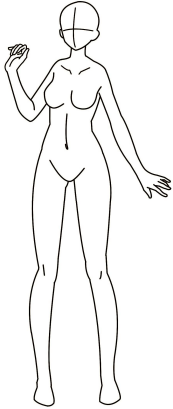


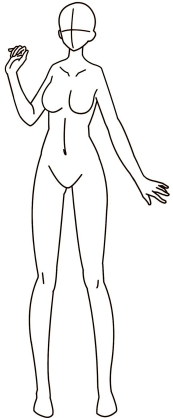


28) 장 마리 플로슈의 ‘조형 기호학’ 이론을 바탕으로 <창조 대학교 오리지널 컨셉 캐릭터 디자인 표준 교과서> pp.23-24와 결합하여 디자인 원형을 재요약하였다.

표 2-2. 캐릭터 디자인의 신체 비율²⁹⁾

No.	모형도	비율	설명	대표 캐릭터
1		 1:1	2등신, Q급 캐릭터에 많이 사용되는 디자인으로 귀여우면서 쉽게 제작 가능.	 그림 2-3. <원피스>: 초파
2		 1:2	3등신, 귀여운 캐릭터 디자인에 많이 쓰이는 비율.	 그림 2-4. <심술 고양이 가필드>: 가필드
3		 1:3	4등신, 전체적으로 아기자기한 외형으로 귀여운 편.	 그림 2-5. <철완 아톰>: 아톰

29) 장 마리 플로슈의 '조형 기호학' 이론을 바탕으로 <창조 대학교 오리지널 컨셉 캐릭터 디자인 표준 교과서> pp.100-101와 결합하여 신체 비율을 재요약하였다.

<p>4</p>		 <p>1:4</p>	<p>5등신, 전체적으로는 아직 저연령화로 보이는 외형의 특징이지만 성숙한 느낌에 다가서는 추세.</p>	 <p>그림 2-6. <괴도 세인트 테일>: 샬리</p>
<p>5</p>		 <p>1:5</p>	<p>6등신, 일본 애니메이션 캐릭터 디자인에서 귀여움을 표현하기 위해 사용하는 비율.</p>	 <p>그림 2-7. <스즈미야 하루히> 시리즈: 스즈미야 하루히</p>
<p>6</p>		 <p>1:6</p>	<p>7등신, 일반 성인의 비율로 애니메이션, 만화 속 캐릭터로 많이 활용.</p>	 <p>그림 2-8. <달의 요정 세일러문>: 세라</p>

<p>7</p>		 <p>1:7</p>	<p>8등신, 서양인에 치우친 비율, 세련된 캐릭터로 많이 활용.</p>	 <p>그림 2-9. <원피스>: 로빈</p>
<p>8</p>		 <p>1:8</p>	<p>9등신, 특정 캐릭터 디자인 외에는 이 비율이 극히 적음.</p>	 <p>그림 2-10. <핑크 팬더>: Pink Panther</p>

4) 액세서리 착용 방식

캐릭터 디자인에서 액세서리는 매우 세세한 부분으로 보이지만, 많은 캐릭터 디자인에서 액세서리는 캐릭터의 성격적 특징과 함께 중요한 스타일링을 만들어낸다. 아래 <표 2-3>에서 보는 바와 같이 액세서리에 따라 구분한다.

표 2-3. 캐릭터 디자인 액세서리의 착용 방식³⁰⁾

착용 방식	사례
입다/신다	옷, 바지, 치마, 조끼, 양말, 신발, 갑옷 등.
쓰다	모자, 두건, 장갑, 안경, 가면, 왕관, 목걸이, 반지, 귀걸이 등.
걸치다	케이프, 망토 등.
메다	밴드, 스카프, 벨트, 봉대 등.
지니다	칼, 검, 망치, 가위, 활, 가방, 공구함 등.

1.2.2 색상

모든 디자인 분야에서 색상은 언제나 중요한 표현력을 가져 왔으며 수천 가지 색상은 무채색과 유채색 두 가지 범주로 나눌 수 있다. “무채색 계열이란 흰색과 검은색이 조화를 이뤄 여러 가지 깊이가 다른 회색을 의미한다. 컬러는 빨강, 오렌지, 노랑, 초록, 파랑, 보라 등의 색깔이 있는 것을 말한다. 명도와 순도가 다른 레드 오렌지, 옐로, 그린, 블루, 퍼플 등의 톤은 모두 컬러 계열에 속한다.”³¹⁾

국제적으로 대표적인 색상 체계는 미국의 색 체계인 먼셀(Munsell)색체계와 일본의 PCCS 색체계, 독일의 오스트발트(Ostwald)색체계가 있다. 본 논문은 플로슈의 ‘조형기호학’ 이론을 바탕으로 먼셀 색체계를 활용하여 캐릭터의 색상을 분류하였다.

먼셀 색체계는 “미국 예술가 앨버트 H. 먼셀 (Albert H. Munsell) 이 1898년 창제한 것으로 지금도 ‘비교색법의 표준’ 이라고 일컬어진다.”³²⁾ 먼셀의 색체계는 물체 표면에서 인지한 색지각을 기반으로 채도, 명도, 색상의 색의 3속성에 따라 3차원 공간의 한 점에 대응하여 세 개의 좌표 방향에 있어 시각적으로 등간격이 되도록 좌표 축도를 정하여 만든 색의 표계이다.

색상은 R(Red, 빨강), Y(Yellow, 노랑), G(Green, 초록), B(Blue, 파랑), P(Purple, 보라)와 각각의 사이에 중간 색상 YR(Yellow Red, 주황), GY(Green Yellow,

30) 장 마리 플로슈의 ‘조형 기호학’ 이론을 바탕으로 <창조 대학교 오리지널 컨셉 캐릭터 디자인 표준 교과서> p.25와 결합하여 착용 방식을 재요약하였다.

31) baike.baidu.com/item/色彩/7998511?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.05.21.

32) baike.baidu.com/item/孟塞尔颜色系统/2754031, 자료검색일 : 2020.05.21.

연두), BG(Blue Green, 청록), PB(Purple Blue, 남색), RP(Red Purple, 자주)를 정해 10가지 색상을 기본으로 한다. 다음으로 명도는 무채색을 기준으로 해서 이상적인 검은색을 0, 이상적인 흰색을 10으로 하고, 그 사이를 밝기의 감각차를 시각적으로 등간격이 되도록 9단계의 무채색으로 분할해 총 11단계로 구성하고 있다. 마지막으로 채도는 색상과 명도가 일정한 배열에 있어서 색깔이 없는 무채색을 0으로 하여 색의 순도에 따라 채도 값을 1-14단계로 표기하며, 그 색상에서 가장 순수한 색의 채도값이 최대가 된다.

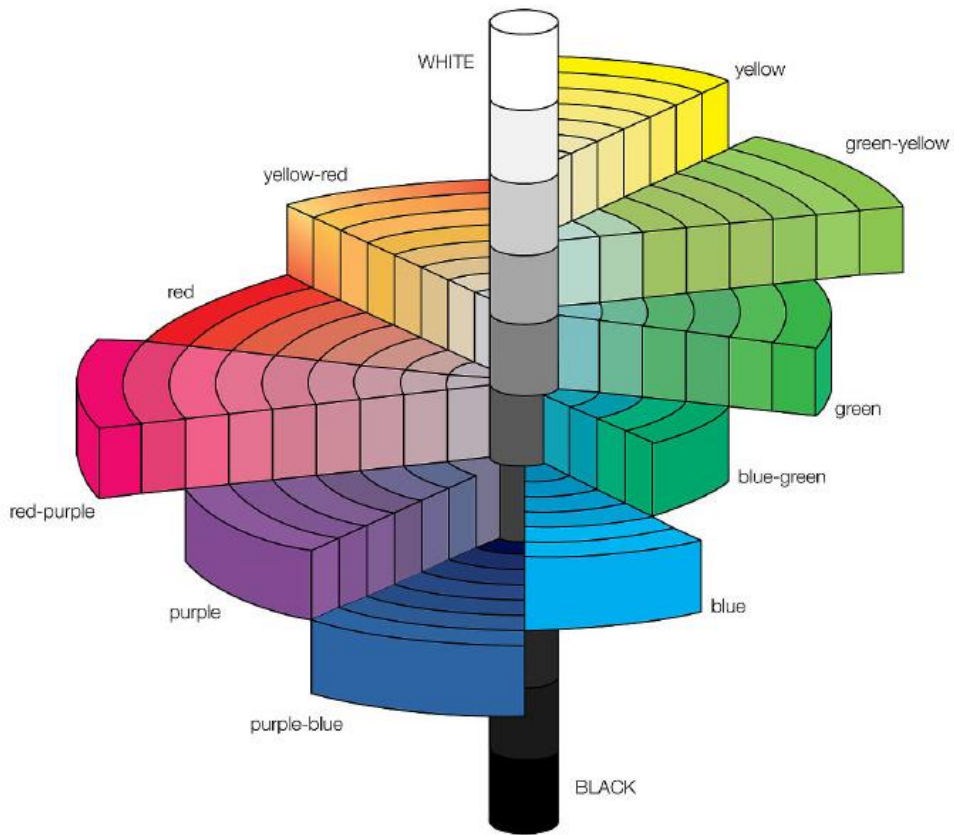


그림 2-11. 먼셀 색체계³³⁾

33) 먼셀 색체계, 이미지 출처: m.sohu.com/a/144773418_115575, 자료검색일: 2020.01.01.

제2절 문화유산자원

본 절에서는 문화유산의 속성, 중요성, 가치, 구성 요소에 대해 설명하고자 한다. 이를 위해 유네스코의 관련 공식 문서와 설명에 근거하여 문화유산을 상세하게 분류하고 예를 들어보겠다. 이를 바탕으로 후속 연구에서의 사례분석과 디자인 개발을 위한 전제를 마련하였다.

2.1 문화유산자원의 개념

문화유산은 긴 시간에 걸쳐 형성되었으나 한 번 훼손되면 다시 복원이 어려운 비가역적 성격을 가진다. 따라서, 문화유산의 훼손을 최소화하여 후손에게 전승하는 것이 현세대가 해야 할 역할이다. 그러나 한국의 경우 일제강점기 및 한국전쟁을 치르면서 다수의 문화유산이 파괴 및 약탈당했고, 전통이 국가 발전의 장애 요인이라 폄하하는 산업화 과정을 겪으며 소멸위기에 처하였다. “뮈르달(Gunner Myrdal)은 전통문화가 경제적, 국가적 발전의 주요한 장애물이라고 하였고, 국가의 현대화를 위해선 전통적인 모습 및 태도를 모두 제거해야 한다고 주장하였다.”³⁴⁾ 이를 통해 짐작컨대, 오늘날의 이른바 시장원리에 따르면 문화유산을 온전하게 보존하는 것은 어렵기 때문에, 정부차원에서 강력한 법적인 제도를 통해 전통문화유산을 중점적, 선별적으로 보호하는 조치를 취하고 있는 것이다.

정부적 관점에서 문화유산은 가치재(Merit Goods)이다. 시장에서는 문화유산을 외면하지만, 공익을 위해 정부가 그 공급에 직접적으로 개입한다는 의미이다. 이를 위하여 문화유산의 존립에 영향을 주는 개발 등을 규제하고, 복원 및 보존을 위한 노력을 지속하고 있다.

문화유산은 단순히 오래되었다는 차원을 넘어 삶에 관한 통찰력을 제공한다는 핵심적 가치가 내포되어 있으므로 소중하다. 문화유산에 내포된 문화적 전통을 현대에 접목하고, 이를 통해 일상을 풍요롭게 할 때 그것은 삶의 일부로 중요한 위치를 차지할 수 있다. 따라서 문화유산의 보존은 외형을 오래도록 유지하는 것이 아니라 문화적 의미를 공유 및 활용함으로써 이루어지는 것이다. 하지만 현실적으

34) Streeten, Paul, 「Culture and Economic Development, Handbook of the Economics of Art and Culture」, Vol. 1, Amsterdam: Elsevier B.V., 2006, p.401.

로는 이와 반대되는 현상이 나타나고 있다. 문화유산 자체를 보존하는 것에만 중점을 두고 있고, 오히려 전통문화의 의미를 도외시한채 그저 부산물이랄 수 있는 외형 관리에만 역량이 집중되고 있는 것이다. 일반인은 문화유산에 접근하지 못하도록 제한하고, 소수특권층의 전유물이라고 인식되는 현실은 문화유산과 삶이 분리되어 자연스레 그에 대한 활용이 나타나기 어려운 환경을 조성하고 있다. 따라서, 문화유산의 관리 목적 및 접근 방법에 있어서 일반인의 입장을 고려한 활용 방안 및 관점이 필요한 실정이다.

이러한 문화유산은 매우 넓은 개념으로 그 자체가 복합적인 요소이다. 문화유산은 완전한 문화라고는 할 수 없고, ‘유산’이라는 말을 붙이면 문화유산 자원의 보유, 시간성, 효용성 등을 의미할 수 있다. 따라서 문화유산은 인류문화에서 전승되고 활용될 수 있는 형태라고도 볼 수 있다.

“문화자원의 구성으로 보면 넓은 의미와 좁은 의미의 구분이 있다. 넓은 의미의 문화자원은 인류 사회의 문화 발전에 이용 가능한 모든 대상으로 인적, 물적, 재력, 정보 기술 등 각종 문화적 필요조건을, 좁은 의미의 문화자원은 인류 사회가 만들어내는 모든 정신·문화적 성과의 구성 형태를 의미한다.”³⁵⁾

“문화자원은 인류의 문화 활동의 산물로서 예술, 종교, 과학, 도덕, 법률, 경제, 민속, 생활양식 등에서 문화적인 가치를 지니고 있는 것이다.”³⁶⁾ 그 중, 지역 문화유산 자원은 한 지역의 고유한 특성이나 정체성이 들어 있는 문화적 특징을 보여주는 중요한 매체이며, 각 지방의 문화자원은 그 지역의 독특한 상징으로 조상들이 전승해 온 중요한 문화유산이다. 문화자원은 인류가 생산 활동과 관습 생활을 하는 데 필수적인 것으로, 한 지역의 문화자원은 현지 문화경제 발전에 직접적인 영향을 미친다.

“문화자원은 일종의 사회적 자원이며, 역사 문화를 전승하는 것으로서, 문화를 대표하는 형태로 민족적 가치와 문화적 생존방식을 담은 유기적 통일성을 지니고 있다. 문화자원의 개발은 활용 가능한 모든 물질적, 정신적, 문화적 성취를 관리, 조화, 통제하면서 이익을 극대화하는 다양한 협업 수단을 활용하는 과정이다.”³⁷⁾

문화유산은 창조의 원천이다. 오랜 역사의 흐름 안에서 귀중한 문화유산이 출현

35) 胡惠林, 「国家文化安全学」, 清华大学出版, 2016, p.275.

36) 전미경, 「전통문화자원을 활용한 문화콘텐츠 개발에 관한 연구: 안동지역 예술·교육·생활문화콘텐츠를 중심으로」, 영남대학교 박사학위논문, 2011, p.24.

37) 吴尚丽, 「关于边疆少数民族地区文化资源开发的几个问题」, 第04期, 地域文化研究, 2020, p.64.

하게 된 것이다. 문화유산은 인류와 자연이 오랫동안 함께 만들어 온 소중한 보물이며, 대중이 과거의 문화를 느낄 수 있을 뿐만 아니라 미래의 새로운 문화 발전의 초석이며, 인류가 미래를 창조할 수 있는 토대이기도 하다. “문화유산은 보편적 가치를 지닌 유산으로 문화의 다양성, 창조성, 지속가능한 발전가능성, 평화의 문화 증진 등의 중요한 상징적 가치를 지닌다고 볼 수 있다.”³⁸⁾

즉, 문화유산이 보존되어야 하는 것은, 문화유산이 가진 가치 때문이라고 볼 수 있다. 또한, 그것의 활용은 이와 같은 가치가 나타나 효과를 발휘하도록 만드는 활동이다. 그러나 가치에 관한 판단에서 객관성을 확보하는 것은 쉽지 않다. 문화유산은 시간이 흐르면서 훼손 및 노화가 발생하기 때문에 유지 및 확장을 위하여 당대의 기술과 자원을 활용한 보수 및 수리가 간헐적으로 이루어지고 있다. 그러나 이와 다른 차원 즉, 정치적, 심미적 이유로 인해 당대가 선호하는 복고 양식으로 문화유산을 복원하는 것이 18세기 유럽에서 성행한 적도 있다. 역사 및 고고학에 관한 관심, 풍부한 과학기술 및 자본의 발달로 인하여 문화유산 복원이 활발해진 것은 사실이나 무분별하고 원칙 없는 복원은 지양하고, 합리적이며 체계적 접근을 통한 보존이 필요하다.

이와 같이 문화유산은 각 나라의 예술, 역사, 자원, 학문 등 민족적 상징과 독특함을 대변하며 국가별 문화적 다양성과 직결되는 핵심요소이다. 그러나 세계가 상업화되고 정보화 시대라 도래하면서 각 국가가 가진 독특하고 민족적인 문화유산은 사라지고 있는 추세이다. 따라서, 문화유산에 대한 홍보와 보호를 통해 전세계 문화유산의 다양성을 보존하기 위한 노력이 필요한 실정이다.

본 연구에서 언급한 ‘지역 문화유산자원’이라는 개념은 특정 지역에 존재하는 문화이자 문화적 가치와 지역적 특성을 지닌 문화 상품으로 정의할 수 있다.

2.2 문화유산자원의 종류

유산은 과거의 선조에게 물려받아 현재 그 안에 살고 있고, 앞으로 후손에게 물려주어야 하는 자산이다. 유산의 형태는 다양하고 독특하게 나타난다. “아프리카 탄자니아의 세렝게티 평원에서부터 이집트의 피라미드, 호주의 산호초와 남미대륙

38) 허권, 「유네스코 세계문화유산의 문화콘텐츠화 방안연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2010, p.9.

의 바로크 성당에 이르기까지 모두 인류의 유산이다. ‘세계유산’이라는 특별한 개념이 나타난 것은 이 유산들이 특정 소재지와 상관없이 모든 인류에게 속하는 보편적 가치를 지니고 있기 때문이다.”³⁹⁾ 유네스코에서는 이와 같이 인류 보편적 가치를 가진 문화유산을 발굴 및 보호하기 위한 협약을 채택하였고, 이를 바탕으로 본 절에서는 문화유산을 대상으로 문화유산 자원의 종류를 파악하고자 한다.

해당 절에서는 문화유산 자원의 종류를 파악하기 위하여 “유네스코의 ‘무장 충돌 시 문화재 보호에 관한 협약(1954년)’, ‘세계 문화 자연 유산 보호에 관한 협약(1972년)’, ‘유네스코 세계 문화 다양성 선언서(2001년)’, ‘수하 문화재 보호에 관한 협약(2001년)’, ‘무형문화재 보호에 관한 협약(2003년)’, ‘중화 인민공화국 무형문화재 법(2011년)’ 등 공식 문서를 종합적으로 참고하였다.”⁴⁰⁾ 문화유산 자원은 크게 네 가지로 구분할 수 있으며, 유형 문화재 자원, 무형 문화재 자원, 자연 유산 자원, 지능형 문화 자원이 이에 해당한다.

1) 유형 문화재 자원(Material Cultural Heritage)

유형 문화재 자원은 ‘물질 문화재 자원’이라고도 한다. 유네스코에서 제시한 기준에 따르면, 기념물, 건조물, 유적지로 구분한다. 기념물은 건축물, 기념물, 회화, 기념조각, 구조물 및 고고 유물, 금석문, 혼합유적지 및 헐거 유적지 중 학문적, 예술적, 역사적으로 보편적 가치를 가진 유산이 해당되며, 건조물은 이어져 있거나 독립된 구조물이 미술적, 역사적으로 보편적 가치가 있는 유산이 해당된다. 유적지는 인공 및 자연 결합의 산물, 고고학적 유적을 포함한 지역 내에서 민족학적, 역사적, 인류학적으로 보편적 가치를 가지는 유산이 해당된다. 유형 문화재 자원으로는 조각, 서적, 서예, 회화, 명문, 건축물, 인간이 만든 건축물, 자연과 인간의 공동 프로젝트 결과물 등이 해당된다.

2) 무형 문화재 자원(Intangible Cultural Heritage)

“무형 문화재 자원은 전통문화이자 살아있는 문화를 의미한다. 무형 문화재 자원은 공동체 및 집단이 자신의 역사, 자연, 환경의 상호작용에 따라 지속해서 재창해온 각종 기술 및 지식, 문화적 표현, 공연예술을 아우르는 개념이라고 볼 수 있다.”⁴¹⁾ 또한, 공동체 안에서 공유되는 집단적 성격을 가지며, 사람을 통해 생

39) 김철민, 「유네스코(UNESCO) 세계유산과 크로아티아, 발전 전략과 그 의미 : 두브로브니크를 중심으로」, 제39(4)호, 동유럽발간연구, 2015, pp.85-119.

40) 王广振, 曹晋彰, 「文化资源的概念界定与价值评估」, 第07期, 人文天下, 2017, p.28.

41) 한건수, 「한국 사회와 문화다양성: 유네스코 문화다양성 협약의 의미와 과제」, 제10(2)호, 국제이해교육연구, 2015, pp.163-199.

활 속에서 주로 구전을 통하여 전승된다는 특징을 가진다.

“무형 문화유산은 유네스코 무형 문화유산 보호 협약에 따라 정의된 무형 문화 유산으로, ① 무형 문화유산을 포함한 구전 전통 및 표현 미디어 언어, ② 공연 예술, ③ 사회적 관습, 의식, 축제 활동, ④ 자연과 우주에 관한 지식과 실천, ⑤ 전통 수공예를 포함한다.”⁴²⁾ 구체적으로 살펴보면, 언어, 무용, 연극, 민속예술, 곡예, 축제, 제사, 예절, 제작방법, 의학, 태양용어 등이 이에 해당된다.

3) 자연 유산 자원(Natural Heritage)

“자연 유산은 지구 진화의 역사에서 중요한 단계를 나타낸다, 진행 중인 중요한 지질 활동의 과정, 생물 진화 과정, 그리고 인간과 자연환경의 관련성을 보여주는 것들이다. 독특하고 희귀하거나 절묘한 자연현상, 또는 희귀한 자연미를 가진 지역이다.”⁴³⁾ 즉, 자연 유산 자원은 생물학적 또는 무기적 생성물로 이루어진 자연의 창조물이고, 과학적, 시각적으로 보편적 가치를 가진 것이 이에 해당한다. “지문학(地文學)적 및 지질학적 생성물과 함께 위험에 처한 동물과 생물 종의 서식지와 자생지으로써, 특히 일정 구역 안에서 미학적, 보존적, 과학적 보편 가치를 가지는 것과 자연미, 보존 가치, 과학의 시각에서 보았을 때 보편적 가치를 명확하게 가지는 자연지역 및 자연 유적지가 이에 해당된다.”⁴⁴⁾ 구체적으로는 명승지, 야생동물 서식지, 희귀한 지질 및 지형 등이 해당된다.

4) 지능형 문화 자원

“인간 지능의 발현을 통한 가치 창출 및 산업 운영에서도 가치를 창출함으로써 부가가치를 실현하는 자원 중 지적 성과물과 두뇌 자산으로 나뉜다.”⁴⁵⁾ 구체적으로는 문학, 문양, 이야기, 영상, 특허, 발명 등이 이에 해당된다.

위와 같은 네 가지 문화자원을 사례와 함께 정리해 보면 아래 <표 2-4>와 같다.

42) baike.baidu.com/item/非物质文化遗产/271489?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.05.15.

43) baike.baidu.com/item/自然遗产/3357213?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.05.15.

44) 정수진, 「무형문화유산의 문화정치학-유네스코 체제에 대한 한국의 대응을 중심으로-」, 제26호, 실천민속학연구, 2015, pp.287-316.

45) baike.baidu.com/item/文化智能资源/20352595?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.05.15.

표 2-4. 문화유산자원 유형⁴⁶⁾

문화 자원 유형	사례
유형 문화재 자원	조각, 서적, 서예, 회화, 명문, 건축물, 인간공학, 자연과 인간의 공동 프로젝트 결과물 등
무형 문화재 자원	언어, 무용, 연극, 민속예술, 곡예, 축제, 제사, 예절, 제작 방법, 의학, 태양 용어 등
자연 유산 자원	명승지, 야생동물 서식지, 희귀한 지질 지형 등
지능형 문화 자원	문학, 문양, 이야기, 영상, 특허, 발명 등

46) 왕광진, 조진창, 「문화자원의 개념 정의와 가치 평가」, 인문천하, 2017, p.29. 문화자원의 유형을 다시 총결산하여 정리하였다.

제3장 중국, 한국, 일본 문화 캐릭터 디자인 사례 분석

본 장에서는 중국, 한국, 일본의 문화 캐릭터 디자인에 대한 통계 분석을 수행하고 각 국가의 문화 캐릭터가 가진 특성 및 장·단점을 요약한다. 캐릭터 개발의 성공 요인으로 참고할 수 있을 다양한 조건들을 요약하고 중국 푸젠성의 후속 캐릭터 디자인 및 개발에 대한 제작 프로세스를 제공하고자 한다.

제1절 중국 문화의 캐릭터 사례 연구

1.1 중국의 문화 캐릭터 현황

최근 몇 년 동안 중국은 점차 도시 캐릭터 디자인의 영향력이 커지고, 전파 범위가 넓어지며, 이를 통해 대중에게 친숙하게 다가갈 수 있다는 것을 깨닫게 되었다. 또한, 캐릭터 디자인은 여러 방면에서 관심을 받게 되었다. 각 도시마다 현지 문화 캐릭터 디자인을 통해 도시 문화 브랜드를 만들고 이를 성장시키는 데 주력하고 있다. 하지만 중국의 캐릭터 디자인은 다른 선진국들에 비해 늦게 시작되어 이제 막 발전이 시작된 단계에 있고, 일부 도시는 개발을 했으나 여전히 정체성이나 디자인적 문제가 적지 않다.

예를 들어 중국은 도시의 수는 많지만 고유의 캐릭터 디자인을 갖춘 도시는 별로 없다. 또한 기존 캐릭터 디자인은 스타일이나 색채에 등에서 보이는 패턴이千篇일률적이며 문화 요소들도 간단하거나 단순하게 활용될 뿐이다. 그리고 캐릭터 디자인이 완료된 후에도 후속 홍보가 부족하며 대부분의 캐릭터들이 개발 초반에만 크게 홍보되었고, 이후로는 아무도 관리하지 않는 상태인 바 캐릭터 디자인에 관한 자료조차 찾기 어려운 것이 현실이다.

인터넷 매체 등의 과학 기술이 급속하게 발전 및 보급되어 우수한 디자인이 빠르게 전파되고 대중의 미적 수준이 높아짐에 따라, 캐릭터 디자인에 대한 사람들의 요구도 점점 높아지고 있다. 중국의 캐릭터 디자인이 늦어지고, 발전이 충분히 이루어지지 못해 여러 곳에서 지탄을 받게 되었고, 이에 중국의 캐릭터 디자인 수

준을 높여야 한다는 목소리가 꾸준히 높아지고 있다.

1.2 사례의 선정과 분석 기준

중국 캐릭터 디자인 사례 분석 대상 선정 당시 관련 문헌과 인터넷 자료가 적지 않게 검색되었지만, 중국은 현재 캐릭터 디자인에 대한 체계적인 데이터 관리가 이뤄지지 않았을 뿐만 아니라 각 지역 정부 사이트에도 소개 등이 없는 바 캐릭터 디자인 사례 수집이 어려운 상황이다. 여러 곳에서 검색하고 모아놓은 캐릭터 자료들 중 비교적 해당 도시의 경제적 발전 수준이 높은 지역의 캐릭터를 분석 대상으로 삼았는데, 이는 도시가 경제적 기반을 잘 갖추면 문화산업에 대한 인식과 지출이 상대적으로 더 많아지고, 개발된 캐릭터 디자인에 더 많은 후속 투자를 하기 때문이다. 이러한 캐릭터 연구 대상 기준에 따라 8개의 중국 문화 캐릭터 사례를 확정하였으며 그 목록은 다음과 같다<표 3-1>. 푸젠성의 ‘후찌옌(虎见)’, 광둥성(广东省) 심천시(深圳市)의 ‘심심(深深)과 천천(圳圳)’, 흑룡강성(黑龙江省) 무릉시(穆棱市)의 ‘마샤오러(马小乐)’, 장수성(江苏省) 우시시(无锡市)의 ‘아푸(阿福)와 아시(阿喜)’, 산둥성(山东省) 라오청시(聊城市)의 ‘리아오(聊娃)와 평니(凤妮)’, 사천성(四川省) 러산시(乐山市)의 ‘샤오탕(小棠)과 샤오룽(小榕)’, 산시성(山西省) 태원시(太原市)의 ‘타타(塔塔)와 쌍쌍(双双)’, 절강성(浙江省) 금화시(金华市)의 ‘금금(金金)과 화화(华华)’.

표 3-1. 중국 문화 캐릭터 디자인

캐릭터			
지역 이름	푸젠성 후찌엔	광둥성 심천시 심심, 천천	흑룡강성 무링시 마샤오러
캐릭터			
지역 이름	장수성 우시시 아푸, 아시	산둥성 라오청시 리아오와, 평니	사천성 러산시 샤오탕, 샤오룽
캐릭터			
지역 이름	산시성 태원시 타타, 황황	절강성 금화시 금금, 화화	

1.3 사례 연구

본 절에서는 앞에서 연구 대상으로 삼은 8가지 중국 문화 캐릭터 디자인을 분석하고자 한다. 중국의 캐릭터 분석은 먼저 캐릭터를 보유하고 있는 지역의 현지 문화유산 자원이 해당 캐릭터 디자인에 어떻게 활용되고 있는지를 살펴보고, 그 문화유산 자원의 역사적 배경을 분석한다. 다음으로 조형 구조, 디자인 원형, 신체 비율, 액세서리의 착용 방식과 색상 등 다섯 가지 디자인 요소를 분석하여 중국 문화 캐릭터들이 가진 디자인적 공통점과 패턴을 살펴볼 것이다.

1.3.1 문화 자원



앞에서 선정한 8개의 중국 캐릭터들은 각 지역의 공식 캐릭터에 대한 디자인 설명을 참고하였으며, 2장에서 다룬 이론적 배경에 따라 각각의 캐릭터 디자인에 반영된 현지 문화유산 자원을 하나씩 분석해 이들 문화 자원의 카테고리를 분류하였다. 중국 캐릭터의 문화 자원은 <표 3-2>와 같다.

표 3-2. 중국 캐릭터의 문화 자원⁴⁷⁾

푸젠성 - 후저엔		
	문화 자원	  그림 3-1. 호랑이 머리 모자, 호랑이 머리 신발 기예 (虎头鞋, 虎头帽) 그림 3-2. 남중국 호랑이
	자원 유형	무형 문화재 자원, 자연 유산 자원
광둥성 심천시 - 심심, 천천		
	문화 자원	  그림 3-3. 봉새 그림 3-4. 부견빌레아 기예
	자원 유형	지능형 문화 자원, 자연 유산 자원

47) 캐릭터 디자인에서 문화 자원의 분류는 제 2 장의 이론적 배경에서 다뤘던 문화 자원의 분류를 기반으로 한다. 유네스코의 ‘무장 충돌 시 문화재 보호에 관한 협약(1954년)’, ‘세계 문화 자연 유산 보호에 관한 협약(1972년)’, ‘유네스코 세계 문화 다양성 선언서(2001년)’, ‘수하 문화재 보호에 관한 협약(2001년)’, ‘무형문화재 보호에 관한 협약(2003년)’, ‘중화인민공화국 무형 문화재 법(2011년)’ 등 공식 문서를 종합적으로 참고하였다.

흑룡강성 무링시 - 마샤오리

	문화 자원	 그림 3-5. 메타세쿼이아
	자원 유형	자연 유산 자원, 무형 문화재 자원




장수성 우시시 - 아푸, 아시

	문화 자원	없음
	자원 유형	없음

산둥성 라오청시 - 리아오와, 평니

	문화 자원	 그림 3-6. 광악루	 그림 3-7. 봉황
	자원 유형	유형 문화재 자원, 지능형 문화 자원	

사천성 러산시 - 샤오탕, 샤오룽

	문화 자원	 그림 3-8. 해당화	 그림 3-9. 반얀 나무
	자원 유형	자연 유산 자원	

산지성 태원시 - 타타, 쌍쌍		
	문화 자원	 
	자원 유형	그림 3-10. 영조사의 쌍탑 그림 3-11. 모란 유형 문화재 자원, 자연 유산 자원
절강성 금화시 - 금금, 화화		
	문화 자원	 
	자원 유형	그림 3-12. 불수감 그림 3-13. 동백꽃 자연 유산 자원

<표 3-2>에는 8가지의 캐릭터 문화 자원 디자인 및 활용 통계가 포함되어 있다.

2017년 설계된 푸젠성의 문화 캐릭터인 후찌엔이 호랑이의 모습을 가진 것은 푸젠성에 예로부터 산과 숲이 많아 남중국 호랑이(華南虎)가 많기 때문이다. 민간에서는 호랑이를 악령을 물리치는 길한 동물로 여기며, 어린아이들은 머리에 호랑이 머리 모양의 모자를 쓰고, 호랑이 머리 모양을 가진 신발을 신는 등 오늘날에도 이러한 호랑이와 관련된 전통이 남아 있다. 이 때문에 호랑이 디자인은 푸젠성 특유의 남중국 호랑이를 모티브로 한 것으로, 민간에 내려오는 호랑이 머리 모자와 호랑이 머리 신발을 결합했다. 이름은 중국어 동음이의어로 푸젠 및 후찌엔으로 지었다. 성(省)급 지역 문화를 주제로 한 캐릭터 디자인은 후찌엔이 중국 전역에서 처음이다.

광둥성 선전시의 캐릭터는 ‘심심과 천천’이다. 심심은 심천시의 약칭 ‘봉성(鵬城)’을 의미하여 ‘봉새’를 닮게 디자인하였고, 천천은 선전시의 시화(도시를 상징하는 꽃)인 ‘삼각매’의 의미를 담아 디자인하였다. 심심과 천천은 두 팔

을 벌린 채 활짝 웃고 있는데 이는 심천에 놀러 온 여행객을 환영한다는 의미를 가지고 있고, 이를 통해 관광객들이 기대한 아름다운 도시를 체험할 수 있다는 인상을 주고 있다. 캐릭터는 심천의 ‘혁신, 활력, 패션 및 바다’와 근접해 있다는 도시적 특색을 살려 고유의 도시문화 및 관광문화의 특징을 생생하게 담아냈다.

흑룡강성 무령시 캐릭터인 마샤오러의 ‘무링’은 만어(满语)로 ‘말(马)’이라는 뜻으로, 당나라와 발해 시대 당시 무링이 목마장(牧马场)이었기에 말을 그 원형으로 삼았다. 캐릭터 색상은 무링의 회귀 나무인 메타세쿼이아에서 유래한 것으로, 따뜻하면서도 눈에 띄는 느낌을 주는데 이는 무링의 개방적이고 순박한 그리고 열성적인 시민들의 정신적 면모를 상징하기도 한다. 캐릭터 가슴에는 방울이 달려있고, 무링의 ‘링(棱)’과 방울의 ‘링(鈴)’ 발음이 같기에 더욱 상징적인 효과를 이끌어내고 있다.

장쑤성 우시의 ‘아푸와 아시’ 캐릭터는 도시를 대표하는 캐릭터지만 우시의 문화유산 자원을 사용하지는 않았다. 캐릭터 디자인은 중국의 배두령이⁴⁸⁾를 입은 인형을 그 원형으로 삼았다. 캐릭터가 가진 친근하고 소박하며 대칭적인 조화와 함께 즐겁고 원만한 정신을 나타내고, 우시 시민들의 소박함과 더불어 복이 많다는 강남 수향(水鄉)의 지역적 특색을 보여주며, 조화롭고 행복을 추구하는 오늘날 시대적 소양에 부합하는 것이 특징이다.

산둥성 라오청시의 캐릭터는 ‘리아오와와 평나라’는 이름을 붙였다. 중국을 대표하는 10대 건물 중 하나인 광약루(光岳樓)를 모티브로 하는 리아오와의 머리 모양은 붉은색 주색조(主色调)인데 이는 분방, 열정, 활력, 돌진을 나타내며 발전하는 도시의 역동성과 감각 및 예술성을 표현하고 있다. 평니의 전체적인 디자인은 한 마리의 봉황을 떠올린다. ‘봉황성’으로 불리는 라오청시의 푸른색은 평화, 영원, 순정, 활력 등 대자연과 조화를 이루며, 가슴에 피어나는 연꽃 그리고 두 팔을 벌린 역동적인 이미지는 곧 하늘을 향해 날아오르는 아름다운 내일을 의미한다.

사천성 르어산 시의 캐릭터는 ‘샤오탕과 샤오룽’이다. 르어산 시의 시화(市花) 해당화와 시목(市树)인 반얀 나무의 작은 잎으로 디자인되어 있다. 캐릭터는 르어산 시의 새로운 모습을 나타내며 생기발랄한 느낌을 전달한다. 엄지손가락을 치켜세우고 있는 모습은 르어산시 사람들의 높은 시민의식에 찬사를 보내고, 문명

48) 배두령이 : 중국 전통 의상 중 가슴을 감싸는 속옷은 대부분 정방형이나 직사각형이다.

화된 도시라는 이미지에 찬사를 보내는 의미가 들어있다.

산시성 타이위엔 시의 캐릭터는 ‘타타와 샹샹’이다. 영조사의 쌍탑에서 영감을 받아 만들어진 캐릭터로, 모자는 쌍탑의 꼭대기처럼 생겼으며, 옷은 겹겹이 쌓인 탑의 몸체를 떠올리며, 쌍쌍의 치마 꽃잎 모양과 색은 명나라 사원 안에 피는 모란꽃의 일종인 ‘자하선’에서 따온 것이다.

절강성 금화시의 캐릭터는 ‘금금과 화화’이다. 남자아이의 이름을 딴 금금은 금화의 ‘금(金)’자를 대표하고, 금화시의 특산물인 불수감을 나타낸 디자인으로, 온몸이 황금빛을 띤다. 여자아이의 이름을 딴 화화는, 금화시의 차와 꽃을 원형으로 디자인하였다. 금화의 유구한 역사와 용기 있는 정신을 품고 있다.

중국은 영토가 넓고, 문화 자원이 다양하고 풍부하다. 위에서 본 바와 같이 캐릭터의 문화 자원 카테고리 사용 현황을 분석하여 <표 3-3>에 구체적으로 나타냈다.

표 3-3. 중국 문화 자원에서 캐릭터 디자인 부문 통계

문화 자원 유형	사용 횟수	캐릭터 이름
유형 문화재 자원	2	리아오와, 평니, 타타, 샹샹
무형 문화재 자원	2	후찌엔, 마샤오러
자연 유산 자원	6	후찌엔, 마샤오러, 심심, 천천, 샤오탕, 샤오룽, 타타, 샹샹, 금금, 화화
지능형 문화 자원	2	리아오와, 평니, 심심, 천천

<표 3-3>에서 보듯이 중국 캐릭터 디자인은 무형 문화재 자원을 중심으로 한 문화 자원 사용에 있어 상대적으로 적다고 볼 수 있으며, 8개 캐릭터 중에 6개가 자연 유산 자원이 사용되어 사용된 전체 문화 자원의 절반 이상을 차지함을 알 수 있다. 유형 문화재 자원, 무형 문화재 자원, 지능형 문화 자원은 상대적으로 적으며 이 세 가지 문화 자원이 사용된 캐릭터 수가 전체 문화 자원 사용 횟수의 절반 미만이다. 디자인에는 여전히 지역 특산품이나 해당 도시의 꽃 등을 사용한 캐릭터 디자인이 많고, 문화 자원을 디자인에 반영하는 것이 너무 단순하고 간단하며 심층 문화 자원 발굴은 부족하다. 심지어 지역 문화를 사용하지 않은 것도 있다. 캐릭터 디자인에 지역 문화 자원을 사용하지 않거나 단순한 방법으로 디자

인을 한다면, 그러한 캐릭터 디자인은 지역 문화 브랜드로서의 역할을 못하는 것은 물론, 해당 지역의 문화가 가진 의미를 효과적으로 전달할 수 없을 것이다.

또 8개의 중국 캐릭터에서 보듯 중국은 문화 캐릭터를 현지 도시의 인문·사회적 특징 등 정신문화에 대한 묘사를 중시하고 캐릭터에 아름다운 의미를 부여한다. 예를 들어 선전시의 캐릭터는 도시의 혁신, 활력, 패션 등의 특징을 보여준다. 흑룡강성 무링시의 캐릭터는 개방적이고 순박하며 열성적인 시민들의 정신적 면모를 보여준다. 캐릭터에 이런 인문·사회적 성격을 부여하는 것은 다른 도시와의 차별화를 꾀하고 현지 도시의 문화적 특성을 보다 잘 전달하는 데 도움이 된다. 또한 중국의 캐릭터 디자인에서는 쌍으로 캐릭터를 디자인하는 비율이 높으며, 사례에서 보듯 8개의 캐릭터 디자인 중 6개의 캐릭터가 쌍으로 된 디자인이고, 성별에 있어서도 1남 1녀의 아이들로 구성되어 있어 짝을 이뤄 조화를 이루고 싶어 하는 소망을 담고 있다.




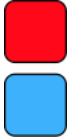
1.3.2 중국 캐릭터의 디자인 요소

디자인 요소는 2장의 디자인 요소 이론에 근거한 분석을 바탕으로 조형 구조, 디자인 원형, 색상, 착용 방식, 신체 비율 등을 분석하여 집계한 결과를 바탕으로 중국 캐릭터의 디자인 요소가 가진 특성을 정리하였다. 그 내용은 <표 3-4>와 같다.

표 3-4. 중국 캐릭터의 디자인 요소⁴⁹⁾

푸젠성 - 후찌엔									
	형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계	
			타원형	어린이	인간	 1:1	옷 모자	입다 신다 쓰다	
광둥성 심천시 - 심심, 킨킨									
	형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계	
			원형	봉새 부겐빌 레아	조류 식물	 1:1	옷 모자	입다 신다 쓰다	 
흑룡강성 무릉시 - 마샤오러									
	형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계	
			타원형	말	포유류	 1:1	소 원 을 이뤄주는 자물쇠	쓰다	
장수성 우시시 - 아푸, 아시									
	형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계	
			삼각형	남자아이 여자아이	인간	 1:1	옷 신발	입다 신다	

49) 2장 이론의 배경에는 장마리플로의 '조형 기호학' 이론과 <창조 대학 오리지널 컨셉 캐릭터 디자인 표준 교과서>를 결합하여 캐릭터의 각 디자인 요소를 총 정리 및 분석하였다.

산동성 랴오청시 - 리아오와, 평니								
	형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계
			남자아이 여자아이	인간	 1:1	옷 모자	입다 신다 쓰다	

사천성 리산시 - 샤오탕, 샤오롱								
	형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계
			남자아이 여자아이	인간	 1:1	옷 모자	입다 신다 쓰다	

산시성 태원시 - 타타, 창창								
	형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계
			남자아이 여자아이	인간	 1:1	옷 모자 신발	입다 신다 쓰다	

절강성 금화시 - 금금, 화화								
	형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계
			남자아이 여자아이	인간	 1:1	옷 모자	입다 신다 쓰다	

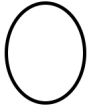
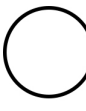

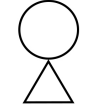




8개의 캐릭터 디자인 요소에 대한 <표 3-4>를 요약의 바탕으로 다음은 각 디자인 요소에 대한 세부 분석이다.

1) 조형 구조

<표 3-5>의 중국 캐릭터 디자인 조형 구조를 보면, 8가지 중국 캐릭터의 전체적인 조형 구조는 주로 원이나 원과 삼각형의 조합을 사용하고 있으며, 각각 캐릭터의 구조는 원이나 원에서 비롯된 타원을 이루고 있다. 그중 원형 구조 모델링(타원 포함)은 5가지 캐릭터이며, 원과 삼각형을 조합한 구조를 사용한 것은 3가지 캐릭터이다.

중국의 문화 캐릭터 디자인의 구조는 구조의 변화가 적다는 특징이 있고, 원과 삼각형의 기본 구조를 제외하고는 다른 구조가 나타나지 않으며, 각 캐릭터는 원형 구조를 사용하는 특징이 있음을 알 수 있다. 이러한 원형 구조를 자주 사용하는 데에는 몇 가지 이유가 있다. 첫째, 중국 문화 캐릭터 디자인은 주로 인간을 그 디자인의 원형으로 하고 있는데 둥그런 모양의 아기 얼굴과 몸은 사람들에게 따뜻하고 호의적인 느낌을 주기 때문이다. 둘째, 원은 중국 문화에서 특히 중요한 위치를 차지하고 있는데, 중국 문화에서 ‘둥그랗다’는 재결합과 완벽함을 의미하고 ‘둥그랗다’는 특징은 중국인의 아름다운 욕망과 관련된 중국 문화의 중요한 영적 상징이기 때문이다. 따라서 캐릭터 디자인에서 원의 비율이 특히 높다는 점은 중국 문화적인 심리와도 일치한다고 볼 수 있다. 셋째, 중국 민족의 성격과 관련된 중국 문화 캐릭터 디자인으로 사용되는 구조 변화가 적기 때문이다. 중국의 문화 사상은 공자로 대표되는 유교의 영향을 많이 받았다고 할 수 있는데 유교에서 ‘중용의 도’는 특히 중국인이 존경하는 둥글둥글한 삶의 방식과 일치한다. ‘중용의 도’는 공정성 및 타협의 태도 그리고 절제를 옹호하고, 지나치게 급진적인 변화에 반하는 특징을 가지고 있다. 이러한 삶의 방식은 중국의 캐릭터 디자인에도 반영되었다. 이러한 점은 캐릭터 디자인을 할 적에 과감한 변화를 잘 시도하지 않는 특징을 가지며, 둥근 모양은 공정성과 타협 추구에 적합한 모양이라고도 볼 수 있다. 따라서 중국의 캐릭터 디자인은 대부분 원형 구조를 가진 디자인을 채택한다. 그 내용은 다음의 <표 3-5>와 같다.

표 3-5. 중국 문화 캐릭터의 조형 구조

기하학적 형태								
	타원형	원형	타원형	원형 삼각형	원형	원형 삼각형	원형 삼각형	원형
기하형 개수	1	1	1	2	1	2	2	1
캐릭터 이름	후찌엔	심심 천천	마샤 오러	아푸 아시	리아오와 핑니	샤오탕 샤오룽	타타 샹샹	금금 화화
총계	원형 : 3개 타원형 : 2개 원형+삼각형 : 3개 형상 : 원형, 타원형, 삼각형							

2) 디자인 원형

중국의 캐릭터 디자인은 디자인 원형의 선택에서 다른 나라의 디자인과 달리 매우 강한 경향성을 보이며, 8개의 캐릭터 디자인 중, 후찌엔, 아푸, 아시, 리아오와, 핑니, 샤오 탕, 샤오 룽, 타타, 샹샹, 금금, 화화의 6가지 캐릭터 디자인이 인간이라는 점에서 비슷한 원형을 사용하였다. 그 외 나머지 두 캐릭터 중 마샤오러의 원형은 포유동물인 말이다. 또한, 심심과 천천은 새와 식물에 속한다. 이 같은 디자인 경향은 수천 년 동안 중국의 ‘인본주의’ 사상과 밀접한 관련이 있다고 볼 수 있다. ‘인본주의’의 사상은 인간의 생존을 근본으로 삼거나, 혹은 사회 활동의 성공적 자본으로 삼겠다는 사상이다. 중국 속담에도 ‘천지만물은 귀하다’라는 말이 있듯이 이는 인간의 귀중함을 강조하는 사상이다.

“중국 고서에서 ‘사람이 근본이다’라고 명시한 것은 춘추시대 제국명관중(齊國名相管中)이다. 관중은 제환공 구합저후 일광 천하를 보좌하던 특출난 정치가이자 사상가였다. 서한(西漢)의 류상(劉向)이 관중의 수많은 사상적 관점을 집대성한 <과관>의 책 ‘패언(霸言)’ 편에는 관중이 환공에게 패왕의 업을 진술한 내용이 담겨 있다. 그중 ‘부패왕이 처음으로 사람을 근본으로 생각했다.’의 이치는 나라를 튼튼하게 하고, 혼란은 국위(國危)를 위태롭게 한다.”⁵⁰⁾이며, 따라서 중국

50) baike.baidu.com/item/以人爲本/1684676?fr=aladdin , 자료검색일 : 2020.11.24.

이 문화 캐릭터를 디자인할 때 디자인 원형으로 인간을 선호한다는 사실을 이해하는 것은 어렵지 않다. 그 내용은 <표 3-6>과 같다.


표 3-6. 중국 문화 캐릭터의 디자인 원형 통계

디자인 원형	개수	캐릭터 이름
인간	6	후찌옌, 아푸, 아시, 리아오와, 핑니, 샤오탕, 샤오룽, 타타, 왕왕, 금금, 화화
포유류	1	마샤오러
양서류	0	없음
파충류	0	없음
조류	1	심심, 천천
어류	0	없음
곤충	0	없음
기타 수생생물	0	없음
식물	1	심심, 천천
과채류	0	없음
기타	0	없음

3) 신체 비율

정리한 8개의 중국 캐릭터 사례는 모두 1:1의 신체 비율을 적용하였다. 인간과 대부분의 동물들은 유년기에 머리와 몸의 비율 차이가 크지 않기 때문에 이러한 머리가 큰 디자인 비율은 아이와 같은 느낌을 주고, 캐릭터에 대한 대중의 애정도 및 호감을 높이며, 캐릭터 디자인에 대한 대중의 수용성 또한 높여 준다. 최근 중국의 캐릭터 디자인은 기본적으로 1:1의 신체 비율을 채택하여 디자인을 개발하고 있고, 동시에 아직 캐릭터 디자인을 모색하는 단계인 바 상대적으로 안전하고 무난한 디자인 비율을 선호하는 추세라고도 분석할 수 있다. 그 내용은 <표 3-7>과 같다.



표 3-7. 중국 문화 캐릭터의 신체 비율에 관한 통계

비율	개수	캐릭터 이름	그림
I 1: 1	8	후찌엔, 심심, 천천, 마샤오러, 아푸, 아시, 리아오와, 평니, 샤오탕, 샤오룽, 타타, 황황, 금금, 화화	

4) 액세서리의 착용 방식

8가지 캐릭터 디자인의 액세서리 착용 방식 분석을 통해 ‘입다/신다’와 ‘쓰다’의 방식을 중심으로 디자인되었음을 알 수 있었다. ‘입다/신다’와 ‘쓰다’의 비율이 높은 이유는 1 : 1 신체 비율을 선택한 이유와 비슷하다. 옷, 신발, 모자 등 캐릭터 디자인에서 가장 많이 쓰이는 액세서리의 착용 방식이 ‘입다/신다’ 혹은 ‘쓰다’에 속하기 때문이다. 또한 이 두 가지 디자인 방법은 일반적으로 모델링 디자인에서 주로 사용하는 디자인 방식이며 모델링 디자인도 더 다양하다는 특징이 있다. 그 내용은 <표 3-8>과 같다.

표 3-8. 중국 캐릭터 액세서리의 착용 방식 통계

착용 방식	개수	캐릭터 이름	그림
입다/신다	7	후찌엔, 심심, 천천, 아푸, 아시, 리아오와, 평니, 샤오탕, 샤오룽, 타타, 황황, 금금, 화화	
쓰다	7	후찌엔, 심심, 천천, 마샤오러, 리아오와, 평니, 샤오탕, 샤오룽, 타타, 황황, 금금, 화화	
걸치다	0	없음	없음
메다	0	없음	없음
지니다	0	없음	없음
없음	0	없음	없음

5) 색상

어떠한 색상을 사용하는가를 통해 한 나라의 문화적 특색과 선호를 분명히 느낄 수 있다. 중국인이 빨간색을 좋아하는 것은 국제적으로 잘 알려져 있는데, 이는 캐릭터 디자인에서 해당 색상 사용 빈도를 보면 쉽게 알 수 있다. 8가지 캐릭터에 사용된 주요 색상 중 빨간색 사용 비율은 거의 절반에 가까운 수치로 46.15%에 이른다. 중국이 이처럼 빨간색을 선호하는 이유는 오랜 중국 문화에서 찾을 수 있다.

첫 번째 이유는 중국의 고대인들이 태양과 불, 그리고 피를 숭배하였기 때문이다. 태양은 식물이 자라도록 빛을 내리쬐며, 불은 짐승을 몰아낼 수 있고, 피는 인간의 생명을 상징하는데 이 세 가지 모두 빨간색이라는 공통점이 있다. 그래서 고대인들은 자연과 생명에 대한 경이로움을 빨간색에 대한 숭배로 승화시켰다.

두 번째 이유는 중국의 왕조와 관련이 있는데, 주나라 시대의 오행(중국 고대 철학의 계통관)에 따르면 주나라는 붉은색을 가진 불을 숭배하였다. 한나라에서 공자는 붉은색이 정통을 상징하는 우아함을 가진 색이라고 말했다. 당나라와 송나라 시대에는 도자기의 발전이 절정에 이르렀고 해상 실크로드와 함께 해외로 수출되기 시작했다. 그래서 외국인들은 도자기를 의미하는 중국을 ‘China’ 라고 불렀다. 반홍(도자기에 쓰는 황산, 철을 태워서 만드는 붉은 채색)에서 나온 도자기가 비교적 품질이 좋았기 때문에 당시 해외로 수출되는 도자기는 모두 적갈색이었는데, 외국인들은 이런 색을 ‘China-red’, 즉 중국 적갈색이라고 불렀다. 이러한 여러 이유로 빨간색에 대한 인상은 중국 사람들의 마음속에 깊이 박혀 있다.

또한 무채색은 디자인의 메인 색상으로 사용되지 않는데, 캐릭터 디자인은 보통 아름답고 즐거운 특성을 전달하고자 하는 이유도 있지만, 검은색과 흰색은 중국에서 일반적으로 불운 및 죽음과 관련된 상징으로 여겨지기 때문이다. 이는 중국 이데올로기, 문화 및 역사와도 관련이 있다. 주왕조 시대 이후 흰색은 사람들이 죽은 자를 애도하는 불길한 색으로 여겨져 왔다. 시기에 따라 상복에 차이가 있음에도 중국에서 오복제(五服制度)라 부르는 다섯 가지 상복의 색은 모두 흰색이며, 검은색의 경우 중국의 장례식에서 자주 사용되는 색이다.

6개의 쌍으로 디자인된 캐릭터 가운데 장쭈성 우시시의 아픔을 제외한 경우 캐릭터 디자인에서 의상이 차지하는 비중이 적기 때문에 대부분 피부에 가까운 색상을 채택했고, 나머지 색상은 빨간색과 파란색을 조합한 캐릭터가 3가지이다. 붉은색과 초록색을 조합한 디자인은 1가지, 붉은색과 노란색을 조합한 디자인은 1가지

이다. 초록색과 노란색을 채택한 것은 캐릭터 디자인의 원형인 나뭇잎과 불수(佛手)의 색에서 유래했기 때문이고, 나머지 캐릭터의 색상은 원형에서 가져온 것이 아닌 봉새, 봉황, 탑 등으로 모두 푸른색을 띠고 있다. 이는 중국에서 캐릭터를 디자인할 때, 문화 자원의 활용에 대한 사용도가 낮아 일반 대중이 선호하는 색상으로만 디자인했음을 보여주고, 이에 따라 뚜렷한 목적성이 없다는 특징이 있다. 그 내용은 <표 3-9>와 같다.

표 3-9. 중국 캐릭터 색상 통계

색상 체계	개수	색상 및 캐릭터 이름					
							
R	6	후찌엔	심심 천천	리아오와 핑니	샤오롱 샤오탕	타타 쌍쌍	금금 화화
							
Y	1						
		금금, 화화					
GY	0	없음					
G	1						
		샤오탕, 샤오롱					
BG	0	없음					
B	3						
		심심, 천천		리아오와, 핑니		타타, 쌍쌍	
PB	0	없음					
P	0	없음					
RP	0	없음					
무채색	0	없음					

제2절 한국 문화의 캐릭터 사례 연구

2.1 한국의 문화 캐릭터 현황

한국은 디자인 산업이 발달한 나라로 문화 캐릭터 디자인 분야의 발전 역사 역시 짧지 않다. 지역 문화 캐릭터 보유율도 비교적 높아 88%에 달한다. 한국 각지의 문화 캐릭터는 현지 문화와 감성에 기반을 두고 있으며 캐릭터의 디자인도 모두 다르다.

17개의 지방자치단체 행정 구역 중 15개는 고유한 지역 캐릭터를 가지고 있다. 또한 공인된 정보에 따르면 지자체에서 개발한 캐릭터 디자인의 지속 사용률이 높고, 지난 10년 동안 캐릭터 디자인 성장률도 빠른 것으로 나타났다. 다양한 장소에 관련된 캐릭터 디자인 및 개발 테마도 다양하며 한복, 문화유산, 지역 특성 등과 관련된 사례도 많다.

여러 지방자치단체에서도 문화 캐릭터의 장려를 중시하고 있는데, 예를 들어 서울시의 캐릭터인 ‘해치’는 여러 공공장소 및 대중교통에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 한국은 지역 문화 캐릭터 보유율이 높고 성장률이 빠르며 다양한 형태를 가지고 있으나 아직 세계적 수준으로 성공한 캐릭터는 없다.

2.2 사례의 선정과 분석 기준

한국의 캐릭터 디자인 사례 분석 대상으로 한국의 17개 지방자치단체를 삼았다. 17개 지방자치단체 행정 구역 중 경기도와 전라북도는 캐릭터가 아닌 심벌마크를 사용하기 때문에 분석 대상에서 제외했다. 또 캐릭터 디자인을 보유한 15개 행정 구역 중 강원도가 사용하는 평창올림픽 캐릭터 디자인, 세종특별자치시, 충청북도, 경상북도, 부산광역시의 캐릭터 디자인에는 현지 특유의 문화 자원이 사용되지 않았다. 따라서 이들 5개 행정 구역의 캐릭터도 분석 대상에서 제외했다.

이러한 선정기준에 따라 최종적으로 10개의 한국 문화 캐릭터를 확정하여 각 사례들을 분석하고자 하였다. 구체적으로 서울특별시의 ‘해치’, 제주특별자치도의 ‘돌이와 소리’, 충청남도의 ‘충청이와 충나미’, 전라남도의 ‘남도과 남이’, 경상남도의 ‘경남이와 경이’, 대구광역시의 ‘패션이’, 인천광역시의 ‘등대

리, 버미, 꼬미, 애이니’, 광주광역시의 ‘빛돌이’, 대전광역시의 ‘한꿈이’, 울산광역시의 ‘해울이’ 다. 그 내용은 <표 3-10>과 같다.

표 3-10. 한국 문화 캐릭터 디자인⁵¹⁾

캐릭터			
지역 이름	서울특별시 해치	제주특별자치도 돌이, 소리	충청남도 충청이, 충나미
캐릭터			
지역 이름	전라남도 남도, 남이	경상남도 경남이, 경이	대구광역시 패션이
캐릭터			
지역 이름	인천광역시 등대리, 버미, 꼬미, 애이니	광주광역시 빛돌이	대전광역시 한꿈이
캐릭터			
지역 이름	울산광역시 해울이		

51) 이러한 정보는 한국의 지방 자치 단체 웹 페이지에서 발췌하였다.

2.3 사례 연구

본 절에서는 앞에서 연구 대상으로 삼은 10가지 한국 문화 캐릭터 디자인을 분석하고자 한다. 한국 문화 캐릭터에 대한 분석은 중국과 같은 방법으로 이뤄진다. 먼저 캐릭터가 있는 지역의 문화재 자원을 분석해 해당 지역의 문화재 자원이 캐릭터 디자인에 어떻게 활용되고 있는지 살펴보고, 그 문화재 자원의 역사적 배경을 살펴본다. 다음으로 조형 구조, 디자인 원형, 신체 비율, 액세서리의 착용 방식과 색상 등 다섯 가지 디자인 요소를 분석하여 한국 문화 캐릭터들이 가진 디자인적 공통점과 패턴을 정리해볼 것이다.

2.3.1 문화 자원

기준에 따라 선정된 10개의 한국 캐릭터들은 해당 지자체의 공식 홈페이지 자료를 검색하여 얻은 공식 자료에 근거한 캐릭터의 디자인 설명 및 2장의 이론적 배경을 참고하여 분류했고, 아울러 각각의 캐릭터 디자인에 활용되는 현지 문화 자원을 하나하나 분석 후 분류하였다. 그 내용은 <표 3-11>과 같다.

표 3-11. 한국 캐릭터의 문화 자원


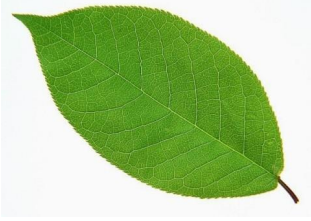

서울특별시 - 해치	
	<p>문화 자원</p> <div data-bbox="463 1209 847 1464" data-label="Image">  </div> <p>그림 3-14. 해치</p>
<p>자원 유형</p>	<p>지능형 문화 자원</p>

제주특별자치도 - 돌이, 소리

	<p>문화 자원</p>	 <p>그림 3-15. 화산섬·용암동굴</p>  <p>그림 3-16. 제주 해녀옷</p>  <p>그림 3-17. 제주 지역명</p>
	<p>자원 유형</p>	<p>자연 유산 자원, 무형 문화재 자원</p>

충청남도 - 충청이, 충나미

	<p>문화 자원</p>	 <p>그림 3-18. 백제 금동대향로</p>  <p>그림 3-19. 백제 왕비의 금제관</p>
	<p>자원 유형</p>	<p>유형 문화재 자원</p>

전라남도 - 남도, 남이		
	문화 자원	 <p>그림 3-20. 나뭇잎</p>  <p>그림 3-21. 동백꽃</p>
	자원 유형	자연 유산 자원

경상남도 - 경남이, 경이		
	문화 자원	 <p>그림 3-22. 첨단 기계 산업</p>
	자원 유형	지능형 문화 자원

대구광역시 - 패션이		
	문화 자원	 <p>그림 3-23. 비천상</p>  <p>그림 3-24. 섬유패션</p>
	자원 유형	무형 문화재 자원, 지능형 문화 자원

인천광역시 - 등대리, 버미, 꼬미, 애이니

	문화 자원	 
	자원 유형	그림 3-25. 팔미도 등대 그림 3-26. 백령도의 점박이물범 유형 문화재 자원, 자연 유산 자원

광주광역시 - 빛돌이

	문화 자원	 광주광역시 GWANGJU CITY
	자원 유형	그림 3-27. 광주 지역 이름 무형 문화재 자원

대전광역시 - 한꿈이

	문화 자원	
	자원 유형	그림 3-28. 대덕연구개발특구 지능형 문화 자원

울산광역시 - 해울이		
	문화 자원	 그림 3-29. 동해
	자원 유형	자연 유산 자원

<표 3-11>에서 10개의 캐릭터를 문화 자원으로 분류하고 분석하였는데, 각 캐릭터의 문화 자원 활용 상황은 다음과 같다.

“서울의 상징 ‘해치’ 캐릭터는 서울의 600년 문화역사와 함께한 상상의 동물 ‘해치’를 형상화한 것으로서, 정의와 안전을 지켜주고 꿈과 희망 그리고 행복을 가져다주는 해치의 전통적 의미와 맑고 매력 있는 세계도시 ‘서울’의 비전을 전달하는 새로운 상징으로서 탄생되었다.”⁵²⁾

‘돌과 소리’라는 제주의 캐릭터 이름은 제주도의 세계 자연유산인 화산섬과 용암동굴에서, 소리의 의상 디자인은 제주도의 해녀옷을 반영한 것이다. 또 제주의 영문 ‘JEJU’를 두 캐릭터 얼굴의 이목구비로 디자인했다.

충청남도의 캐릭터는 ‘충청이와 충나미’로, 충청이의 머리 모형은 백제금동대향로를, 충나미의 머리 모형은 백제 왕비의 금제관을 모티브로 한 것이다.

전라남도의 캐릭터인 ‘남도과 남이’의 이름도 행정 구역의 이름과 관련이 있다. 또한 남도의 이마에 있는 나뭇잎과 남이의 이마에 동백꽃은 아름다운 자연을 가진 전라남도의 풍경을 상징한다.

경상남도의 캐릭터인 ‘경남이와 경이’의 이름 역시 충청남도, 전라남도의 캐릭터와 마찬가지로 해당 행정 구역의 이름에서 따왔다. 캐릭터의 디자인에 경상남도가 중점적으로 육성하는 첨단 기계 산업의 이미지를 결합하였다. “기계 산업의 가장 핵심 부분인 톱니바퀴를 부드럽고 친근감 있는 어린아이의 모습으로 의인화하였으며 경남이는 남인의 기상과 불굴의 의지를 경이는 맑고 따뜻하고 희망에 가

52) www.seoul.go.kr/seoul/symbol.do , 자료검색일 : 2020.11.23.

특 찬 경남인의 모습을 역동적으로 표현하였다.” 53)

“대구광역시의 캐릭터는 한국의 전통적인 비천상(하늘에 산다는 선녀를 그린 형상) 문양의 미적 감각을 21세기 세계적 섬유 패션 도시로 발전하고자 하는 대구시의 이미지와 조화되게 형상화한 것으로서 섬유 패션 도시를 상징하는 ‘패션이’ 로 이름을 지었다.” 54)

“인천시의 캐릭터는 등대와 점박이물범을 소재로 디자인되었다. 등대는 ‘대한민국 최초의 불빛’ 팔미도 등대를 모티브로 첨단산업도시 인천의 과거와 미래의 연결을 의미한다. 점박이물범은 천연기념물이자 멸종 위기 동물인 백령도의 점박이물범을 모티브로 인천시의 자연 친화적인 의미를 담았다.” 55)

“광주광역시의 캐릭터는 빛고을 광주의 빛을 기본 모티브로 디자인한 것이다. 2000년 1월 1일 첫해 속에서 태어난 빛의 요정인 예향(아름이), 의향(의롭이), 미향(맛이)이 뭉치면 영원한 생명력을 상징하는 거대한 태양빛이 되어 21세기 온누리를 밝히는 광주의 의지를 대변한다.” 56)

“꿈의 도시 대전에서 태어나 한빛탑을 지키고 있는 어린 왕자 ‘한꿈이’는 ‘과학과 미래’ 라는 대전의 이미지를 상징한다. 전체적인 형상은 새천년의 선두에 서서 당당하고 씩씩하게 헤쳐 나갈 대전시민의 용기를 담았고 청명한 자연환경을 시각화하였다. 헤드폰과 액세서리는 네트워크 시대를 상징하고 그 중심에 대전시민이 있음을 의미한다.” 57)

울산광역시 “해울이의 ‘해’는 태양과 바다를 함께 의미하는 것으로 열정적인 도시 울산이 동해의 푸르고 힘찬 기상을 바탕으로 무한한 꿈을 펼쳐간다는 의미를 나타낸다. 선사시대부터 이어져온 울산의 유구한 역사와 문화를 대표하는 ‘고래’를 친숙한 캐릭터로 이미지화하였다.” 58)

이러한 10개의 한국 캐릭터에 사용된 문화 자원 카테고리별 사용 빈도를 분석하여 구체적인 통계를 아래 <표 3-12>에 정리하였다.

53) www.gyeongnam.go.kr/index.gyeong?menuCd=DOM_000000106002002001, 자료검색일 : 2020.11.23.

54) www.daegu.go.kr/index.do?menu_id=00000271&servletPath=%2Findex.do, 자료검색일 : 2020.11.23.

55) www.incheon.go.kr/IC040106, 자료검색일 : 2020.11.23.

56) www.gwangju.go.kr/contentsView.do?pageId=www174, 자료검색일 : 2020.11.23.

57) www.daejeon.go.kr/drh/DrhContentsHtmlView.do?menuSeq=1713, 자료검색일 : 2020.11.23.

58) www.ulsan.go.kr/rep/uhkey, 자료검색일 : 2020.11.23.

표 3-12. 한국 문화 자원에서 캐릭터 디자인 부문 통계

문화 자원 유형	사용 횟수	캐릭터 이름
유형 문화재 자원	2	충청이, 충나미, 등대리, 버미, 꼬미, 애이니
무형 문화재 자원	3	돌이, 소리, 패션이, 빛돌이
자연 유산 자원	4	돌이, 소리, 남도, 남이, 등대리, 버미, 꼬미, 애이니, 해울이
지능형 문화 자원	4	해치, 경남이, 경이, 패션이, 한꿈이


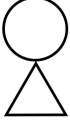





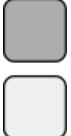

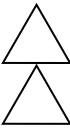

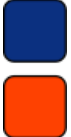




<표 3-12>를 통해 알 수 있듯이, 한국은 지역 문화 캐릭터를 개발할 때에 문화 자원을 유형별로 균형 있게 잘 사용하였으며, 4개의 문화 자원 유형인 유형 문화재 자원, 무형 문화재 자원, 자연 유산 자원, 지능형 문화 자원을 이용함에 있어서 10개의 캐릭터들이 각각의 문화 자원 카테고리를 골고루 이용함에 따라 한쪽으로의 뚜렷한 사용 경향성을 찾을 수 없었다. 그만큼 다양한 문화 자원의 개발 및 활용이 포괄적으로 이루어졌고, 이를 통해 다양한 문화 자원의 발굴 활용이 중요하다는 것을 알 수 있었다. 예를 들어, 서울특별시의 해치는 전설 문화 요소를 개발한 것이고, 제주특별시의 돌이와 수리, 전라남도의 남도와 남이, 인천광역시의 버미, 꼬미, 애이니, 울산광역시의 해울이는 자연 유산을 활용한 캐릭터 디자인 개발이라고 볼 수 있다.






또한, 한국의 캐릭터 디자인은 현지에서 중점적으로 육성하고 있는 산업 자원을 이용하기도 하였는데 예를 들어 경상남도의 경남이, 대구광역시의 패션이, 대전광역시의 한꿈이는 섬유 패션산업을 캐릭터 디자인 개발에 활용하고 있다. 이 같은 현지 특유의 산업 자원 활용을 통해 캐릭터의 차별화를 꾀할 수 있다. 또한 한국의 캐릭터 디자인은 도시 인문(人文), 감정 등을 중시하고, 캐릭터에 꿈과 행복, 용감함 등의 특징을 부여해 차별화에 있어 좋은 효과를 거둘 수 있다.

2.3.2 한국 캐릭터의 디자인 요소

디자인 요소는 2장의 디자인 요소 이론에 근거한 분석을 바탕으로 조형 구조, 디자인 원형, 색상, 착용 방식, 신체 비율 등을 분석하여 집계한 결과를 바탕으로 한국 캐릭터의 디자인 요소의 특성을 정리하였다. 그 내용은 <표 3-13>과 같다.

표 3-13. 한국 캐릭터의 디자인 요소

서울특별시 - 해치								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 원형 삼각형	신수	기타	 1:1	구슬	쓰다		YR
제주특별자치도 - 돌이, 소리								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 타원형	남자아이 여자아이	인간	 1:1	모자 옷 바지	쓰다 입다 신다		무채색
충청남도 - 충청이, 충나미								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 삼각형	남자아이 여자아이	인간	 1:1	옷	입다 신다		PB Y R
전라남도 - 남도, 남이								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 원형 삼각형	남자아이 여자아이	인간	 1:1	옷, 바지 신발 모자 머리 장식품	입다 신다 쓰다		YR GY





경상남도 - 경남이, 경이								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
		툽니바퀴	기타		신발	입다 신다	 	R B
	원형							1:1

대구광역시 - 패션이								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
		여자아이	인간		치마 장갑 리본	입다 신다 쓰다 지니다		YR
	원형 삼각형							1:2

인천광역시 - 등대리, 버미, 꼬미, 애이니								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
		등대 바다표범	기타 포유류		모자	쓰다	   	B R
	타원형 사다리꼴							1:2 1:1

광주광역시 - 빛돌이								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
		요정인	기타		나비 넥타이	메다	 	YR 무채색
	원형 삼각형							1:1

대전광역시 - 한꿈이								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 원형 삼각형	어린왕자	인간	 1:1	옷, 바지 신발 헤드폰 액세서리	입다 신다 지니다		PB

울산광역시 - 해올이								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 타원형	고래	포유류	 1:1	없음	없음		PB

10개의 캐릭터 디자인 요소에 대한 상기 요약을 바탕으로 다음은 각 디자인 요소에 대한 세부 분석이다.

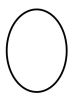

1) 조형 구조

<표 3-14>에서 정리한 10개의 한국 캐릭터 구조 중 원형 구조는 1가지, 타원형 구조는 2가지, 여러 삼각형 조합 구조는 1가지, 원형+삼각형 구조는 5가지, 사다리꼴과 타원형 조합 구조는 1개이다. 통계에서 보듯이 한국 역시 원형과 삼각형의 조합이 주를 이루고 있지만 중국에 비해서는 구조 조합 방식이나 다른 형태의 조형물들이 더 다양하다. 캐릭터 ‘빛돌이’ 역시 원과 삼각형의 조합 방식이지만 원과 삼각형의 구조적 위치가 다른 캐릭터들과 다르다는 특징이 있다. 캐릭터 ‘충청이, 충나미’는 보기 드물게 이중 삼각형 구조를 보이고 있다. 캐릭터 ‘등대리, 버미, 꼬미, 애이니’는 각각 사다리꼴과 타원형을 사용하였다.

한국의 캐릭터는 중국보다 디자인 구성에서 더 다양하게 구성되어 있다. 이는 중국의 캐릭터 대부분이 인간을 중심으로 동물이나 다른 요소들을 결합하여 디자인하는데 반해, 한국은 디자인 원형을 사용할 때 인간을 원형으로 하는 디자인도 적지 않지만 혁신적이고 대담한 디자인의 디자인 원형도 사용하기 때문이다. 예를

들면 충청남도의 충청이, 충나미의 디자인은 고고학에서 유래한 고대 문물을 원형으로 채택한 것이다. 이렇게 다양한 캐릭터 디자인 원형 덕분에 한국 캐릭터는 전체적인 스타일링 구조에도 다양한 변화를 주고 있다. 이러한 점에서 한국의 캐릭터 디자인은 디자인 원형을 다양하게 선택할 수 있을 뿐만 아니라 문화자원의 이용도가 높고, 뚜렷한 문화적인 특징을 표현하고 있어 캐릭터 디자인 문화 홍보 및 보급에 더욱 도움이 된다고 할 수 있다. 한국 문화 캐릭터의 조형 구조는 <표 3-14>와 같다.

표 3-14. 한국 문화 캐릭터의 조형 구조

기하학적 형태										
	원형 삼각형	타원형	삼각형 삼각형	원형 삼각형	원형	원형 삼각형	타원형 사다리꼴	원형 삼각형	원형 삼각형	타원형
기하형 개수	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1
캐릭터 이름	해치	돌이 소리	충청이 충나미	남도 남이	경남이 경이	패션 이	등대리 버미 꼬미 애이니	빛돌 이	한꿈 이	해울 이
총계	원형 : 1개									
	타원형 : 2개									
삼각형+삼각형 : 1개										
원형+삼각형 : 5개										
타원형+사다리꼴 : 1개										
형상 : 원형, 타원형, 삼각형, 사다리꼴										

2) 디자인 원형

캐릭터 디자인의 디자인 원형은 지역 캐릭터 디자인을 결정하는 기본 요소이다. 디자인 원형을 무엇으로 선택하는지에 따라 각 지역에 있는 캐릭터가 가진 상징성과 형태별 특성에 큰 영향을 미칠 수 있다. 어떠한 디자인 원형을 선정하는지는

각 지역의 정체성과 특수성을 반영하는 중요한 요소이며 디자인 원형의 선택에 대한 이해는 한국 모델링의 특성과 관련이 있을 뿐만 아니라 지역 문화자원과도 깊은 관계가 있다.

제2장의 배경 이론에서 살펴본 디자인 원형 분류에 따르면, 한국의 10대 문화는 <표 3-15>에서 보다시피 인간을 디자인 원형으로 삼아 디자인한 5개 캐릭터는 각각 돌이, 소리, 충청이, 충나미, 남도, 남이, 패션이, 한꿈이가 있다. 다음으로는 정확하게 디자인 원형을 분류할 수 없는 캐릭터들이 있다. 예를 들면 해치나 빛돌이는 전설의 동물과 요정을 디자인 원형으로 삼았다. 경남이, 경이는 톱니바퀴를 디자인 원형으로, 등대리는 등대를 디자인 원형으로 하여, 다른 캐릭터들과 달리 무생물을 원형으로 삼았다는 점에서 비교적 특별하며, 이 두 지역 캐릭터의 원형은 지역 산업과 건축에서 비롯되었다.

또한, 제주특별자치도의 돌이와 소리는 다른 짝 캐릭터 디자인과 같이 남학생과 여학생으로 이루어져 있는데, 다른 짝 캐릭터는 서로 비슷한 요소를 사용하지만, 돌이와 소리의 경우 사용한 디자인 요소가 서로 매우 다르다는 점에서 다른 짝 캐릭터들과 다르다. 구체적으로 살펴보면, 하나는 돌이고 하나는 해녀인데, 생명체와 비생명체라는 서로 다른 요소를 사용하였다는 것이 특징이다.

한국의 캐릭터 디자인에서 중국과 비슷하게 인간을 디자인 원형으로 삼아 디자인하는 데는 많은 이유가 있다. 한국의 사상에서 인간을 디자인 원형으로 사용한 이유로서 인본주의적 사고와의 관련성을 들 수 있다. 한국은 인본주의적 사고를 바탕으로 유교와 도교로부터 다양한 영향을 받아 마침내 인간을 중시하는 문화를 형성했다. 따라서 한국 각지의 문화를 강조할 수 있는 디자인 원형도 있지만, 한국의 캐릭터 디자인에는 디자인 원형으로 실제 인간이나 허구의 인간을 사용한 디자인이 여전히 많다. 한국 문화 캐릭터의 디자인 원형 통계는 <표 3-15> 와 같다.

표 3-15. 한국 문화 캐릭터의 디자인 원형 통계





디자인 원형	개수	캐릭터 이름
인간	5	돌이, 소리, 충청이, 충나미, 남도, 남이, 패션이, 한꿈이
포유류	2	버미, 꼬미, 애이니, 해울이
양서류	0	없음
파충류	0	없음
조류	0	없음
어류	0	없음
곤충	0	없음
기타 수생생물	0	없음
식물	0	없음
과채류	0	없음
기타	4	해치, 경남이, 경이, 등대리, 빛돌이

3) 신체 비율

분석된 10개의 한국 지역 캐릭터 디자인에서는 1:1과 1:2의 두 가지 비율이 나타났다. 이 중 신체비율 1:1은 81.82%로 가장 많았고, 1:2의 신체비율은 18.18%에 불과했다. 1:1 비율의 캐릭터는 귀여운 느낌을 주며, 머리가 크기 때문에 캐릭터 얼굴의 특징을 강조할 수 있다. 10개의 캐릭터 중 인천광역시의 등대리, 버미, 꼬미, 애이니의 비율 디자인이 비교적 독특한 특징을 가지고 있다.

다른 짝 캐릭터나 다중 캐릭터가 하나로 통일된 비율의 디자인을 가지고 있는 것과 달리 두 가지 비율을 사용한 디자인이 돋보인다. 이 중 등대리는 신체 비율 1:2를, 버미, 꼬미, 애이니는 1:1을 사용한다. 같은 캐릭터 디자인에서 두 종류의 신체비율을 사용한 디자인은 비교적 혁신적인 방식으로, 기존의 대칭적인 디자인을 깨고 눈에 띄는 느낌을 주며, 한국이 캐릭터 디자인에 새로운 돌파구를 적극적으로 찾고 있음을 보여준다. 한국 문화 캐릭터의 신체 비율에 관한 통계는 <표 3-16>과 같다.

표 3-16. 한국 문화 캐릭터의 신체 비율에 관한 통계





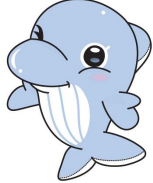
비율	개수	캐릭터 이름	그림
 1: 1	9	해치, 돌이, 소리, 충청이, 충나미, 남도, 남이, 경남이, 경이, 버미, 꼬미, 에이니, 빛돌이, 한꿈이, 해울이	
 1: 2	2	패션이, 등대리	

4) 액세서리의 착용 방식

한국 문화 캐릭터의 액세서리 착용 방식은 ‘입다/신다’와 ‘쓰다’의 방식을 위주로 하며, ‘걸치다’, ‘메다’의 방식은 비교적 적게 사용되었으며, ‘지니다’의 방식은 사용하지 않았다. 착용 방식 디자인은 한국의 문화와 밀접한 관계가 있다. 우선 한국의 문화 캐릭터 디자인은 인간이나 의인화한 캐릭터 위주의 디자인이 대부분이고, 많은 캐릭터의 디자인 원형이 한국의 문화유산과 관련이 있다.

예를 들어 전남의 캐릭터인 ‘남도’와 ‘남이’의 경우 캐릭터의 의상은 전통 한복을 디자인했기 때문에 전통 한복에 맞게 구조를 배치하고 다른 특별한 착용 방식을 사용하지 않았다. 그리고 대구광역시의 캐릭터인 ‘패션이’ 역시 전통 비천상의 이미지를 참고하여 디자인하였다. 또 ‘빛돌이’, ‘해치’ 등의 캐릭터에 적용한 디자인은 전통 의상에 대한 제약이 없어 더욱 자유롭고 다양한 디자인을 자랑한다. 종합적으로 볼 때 한국의 캐릭터들은 문화 요소, 특히 전통 복장을 접목하여 한국 전통 복장의 특징을 잘 나타내고 있다. 한국 캐릭터 액세서리의 착용 방식 통계는 <표 3-17>과 같다.

표 3-17. 한국 캐릭터 액세서리의 착용 방식 통계

착용 방식	개수	캐릭터 이름	그림
입다/신다	6	돌이, 소리, 충청이, 충나미, 남도, 남이, 경남이, 경이, 패션이, 한꿈이	
쓰다	5	해치, 돌이, 소리, 남도, 남이, 패션이, 등대리, 버미, 꼬미, 애이니	
걸치다	0	없음	없음
메다	1	빛돌이	
지니다	2	패션이, 한꿈이	
없음	1	해울이	

5) 색상

제2장의 이론적 배경에서 설명한 먼셀 색상 체계의 분류에 따라 10개의 한국 캐릭터 디자인에 사용된 주요 색상을 분류하여 정리하였다. <표 3-18>의 통계를 보면 YR색이 27.78%로 가장 많이 사용되었다. 다음은 무채색이 22.22%로 뒤를 이었다. B색과 PB색은 동일하게 16.67%였다. R색은 11.11%를 차지하였다. GY색이 5.5

6%로 가장 적었다. 한국은 색채 사용에서 중국의 R색에 대한 뚜렷한 경향성에 비해 상대적으로 캐릭터의 색채 사용폭이 넓어 단층적인 차이를 보이지 않았다.

한국의 색채는 특정 색에 대한 선호 및 치우침을 나타내지 않고 전체적으로 밝은 색상을 사용하며 주로 오렌지색 및 파란색과 관련된 색상을 사용하고 있다. 한국의 지리적 위치로 볼 때 한국 대부분의 지역들은 온대 지역에 위치해 있으며 사계절이 뚜렷하고 자연의 밝은 색채가 풍부하다. 삼면이 바다로 둘러싸여 있고, 자원이 풍부해 바다와 관련된 푸른색이 인기를 끌고 있다.

한국의 전통 의상인 한복 역시 밝고 선명한 색상을 중심으로 한국인의 따뜻함과 활발하고 낙천적인 성격을 상징하고 있다. 또한 흰색에 대한 선호도가 높는데, 흰색은 순수와 신성함을 의미하며 태양의 광명을 상징하기 때문에 넓은 면적에 흰색이 사용되기도 한다. 한국 캐릭터 색상 통계에 대한 내용은 <표 3-18>과 같다.

표 3-18. 한국 캐릭터 색상 통계

색상 체계	개수	색상 및 캐릭터 이름				
R	2					
		경이		애이니		
YR	5					
		해치	충나미	남도, 남이	패션이	빛돌이
Y	0	없음				
GY	1					
		남도, 남이				
G	0	없음				
BG	0	없음				
B	3					
		충청이		경남이		버미
PB	3					
		등대리		한꿈이		해울이
P	0	없음				

RP	0	없음			
무채색	4				
		돌이	소리	꼬미	빛돌이

제3절 일본 문화의 캐릭터 사례 연구

3.1 일본의 문화 캐릭터 현황

일본에서는 우수한 문화 캐릭터 디자인을 선정하는 ‘유루카라(ゆるキャラ) 그랑프리’가 매년 열린다. 이 대회는 2011년부터 2019년까지 9년 동안 개최되었으며, 현재 2020년 대회 투표가 진행 중이다. 이 대회에서는 매년 평균 1,000개 이상의 문화 캐릭터들이 참여하고 있다.

일본 유루카라 그랑프리는 단순한 공모전이 아니다. 그랑프리에서 우승한 문화 캐릭터는 정부의 다양한 지원과 홍보를 받을 수 있어 수많은 대중의 관심을 받고, 성장할 수 있는 계기로 삼을 수 있다. 일본에서 유루카라 그랑프리에서 우승을 하거나 1위로 선정되는 캐릭터는 현지 관광산업에 직접적인 영향을 미치며, 일본은 물론 세계 각국의 관광객까지 끌어모으고 있다.

이 중 가장 성공적인 캐릭터는 ‘구마모토현(くまもとけん)’의 ‘구마몽(くまモン)’이며, 2011년에 만들어져 2년 만에 1244억엔의 경제적 수익을 안겨줬다. 3년이 채 되지 않아 구마몽은 일본에서 인지도 1위를 차지하며 미키 마우스와 헬로키티보다 훨씬 더 사랑을 받고 있다. 이로 인해 여행객들에게 잘 알려지지 않았던 구마모토현은 관광 명소가 되었다.

일본은 유루카라 그랑프리 대회를 개최함으로써 문화 캐릭터 산업의 발전을 촉진함과 동시에 캐릭터를 활용하여 지역 경제를 활성화시켰다. 이에 따라 다른 일본의 도시들도 모두 각 지역의 문화 캐릭터 디자인과 대회 준비에 적극적으로 참여하게 되었다. 이러한 현상은 일본 캐릭터 산업의 발전을 촉진하고 일본의 문화를 홍보하는 촉매제 역할을 하게 되었다.


그러나 대회에 참가하기 위해 각 지역 문화 캐릭터 디자인에 이루어진 빈번한 수정은 캐릭터의 생명력에 좋지 않은 영향을 주었다. 이뿐만 아니라 캐릭터와 관

려된 재정, 홍보 등의 업무가 지나치게 분산되어 있어 매년 수천 개의 지역이 대회에 참가하고 있지만, 구마몽만큼 큰 성공을 거둔 캐릭터는 많지 않은 것이 현실이다.

3.2 사례의 선정과 분석 기준

본 절에서는 2011년부터 2019년까지 일본의 유루카라 그랑프리에서 상위 5위안에 속한 문화 캐릭터들에 대한 데이터 통계를 기반으로 연구를 진행하였다. 일본 유루카라 그랑프리에 존재하는 특별한 규정은 대회에서 한 번 우승을 차지한 캐릭터는 더 이상 대회에 참여할 수 없다는 것이다. 따라서 본 연구에서 선정한 문화 캐릭터의 범위는 일본 유루카라 그랑프리에서 우승을 차지했던 캐릭터이다. 선정 기준에 따라 ‘구마몽 (くまモン)’ , ‘이마바리 씨 (いまばり バリィさん)’ , ‘사노마루 (さのまる)’ , ‘군마짱 (ぐんまちゃん)’ , ‘출세다이묘에야스군 (出世大名家康くん)’ , ‘신장군 (しんじょう君)’ , ‘우나르군 (うなりくん)’ , ‘알쿠마 (カプル)’ 등 9개의 일본 문화 캐릭터를 최종확정하여 분석하였다. 그 내용은 <표 3-19>와 같다.

표 3-19. 일본 문화 캐릭터 디자인 TOP1(2011년-2019년)⁵⁹⁾

캐릭터			
년도	2011년	2012년	2013년
이름	구마몽 (くまモン)	이마바리 씨 (いまばり バリィさん)	사노마루 (さのまる)
캐릭터			
년도	2014년	2015년	2016년
이름	군마짱 (ぐんまちゃん)	출세 다이묘 이에야스 군 (出世大名家康くん)	신장군 (しんじょう君)
캐릭터			
년도	2017년	2018년	2019년
이름	우 나르 군 (うなりくん)	카빠루 (カパル)	알쿠마 (アルクマ)

3.3 사례 연구

본 절에서는 앞에서 연구 대상으로 삼은 9가지 일본 문화 캐릭터 디자인을 분석하고자 한다. 일본 문화 캐릭터에 대한 분석은 앞서의 중국, 한국과 같은 방법으로 이뤄진다. 먼저 캐릭터가 있는 지역의 문화재 자원을 분석해 해당 지역의 문화

59) www.yurugp.jp/jp/vote/result_ranking.php , 자료검색일 : 2020.05.29.

재 자원이 캐릭터 디자인에 어떻게 활용되고 있는지를 살펴보고, 그 문화재 자원의 역사적 배경을 살펴본다. 다음으로 조형 구조, 디자인 원형, 신체 비율, 액세서리의 착용 방식과 색상 등 다섯 가지 디자인 요소를 분석하여 일본 문화 캐릭터들이 가진 디자인적 공통점과 패턴을 찾아볼 것이다.



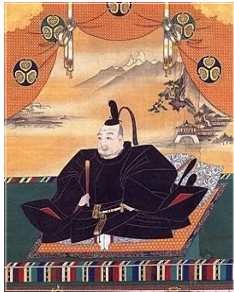


3. 3. 1 문화자원

기준에 따라 일본의 9가지 캐릭터를 선정한 후 유루카라 그랑프리 대회 공식 홈페이지에서 캐릭터에 대한 소개를 검색하거나 정부의 공식 홈페이지에서 자료를 찾아 각 캐릭터에 대한 공식 자료를 근거로 디자인의 특징을 분석하였다. 문화에 대한 분류 및 이론적 배경을 살펴본 2장에 따라 각 캐릭터가 현지 문화를 어떻게 이용하였는지를 디자인 별로 하나씩 분석한 후 이에 대한 통계를 살펴보았다. 그 내용은 <표 3-20>과 같다.




표 3-20. 일본 캐릭터의 문화 자원

구마몽 (くまモン)		
	문화 자원	  그림 3-30. 구마모토 성 그림 3-31. 아소산
	자원 유형	유형 문화재 자원, 자연 유산 자원
이마바리 씨 (いまばり バリィさん)		
	문화 자원	 그림 3-32. 구루시마카이교 대교
	자원 유형	

		<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;"> 그림 3-33. 조선 기술 그림 3-34. 수건 기술 </p>
	<p>자원 유형</p>	<p>유형 문화재 자원, 무형 문화재 자원</p>
<p>사노마루 (さのまる)</p>		
<div style="text-align: center;">  </div>	<p>문화 자원</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;"> 그림 3-35. 라면 기예 그림 3-36. 감자 꼬치 튀김 기예 </p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <p style="text-align: center;">그림 3-37. 사무라이 전설</p>
	<p>자원 유형</p>	<p>무형 문화재 자원, 지능형 문화 자원</p>

군마짱 (ぐんまちゃん)		
	문화 자원	 그림 3-38. 군마 현 지역 이름
	자원 유형	무형 문화재 자원
출세 다이묘 이에야스 군 (出世大名家康くん)		
	문화 자원	 그림 3-39. 도쿠가와 이에야스 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  그림 3-40. 하마나 호수 </div> <div style="text-align: center;">  그림 3-41. 피아노 기예 </div> </div>
	자원 유형	지능형 문화 자원, 자연 유산 자원, 무형 문화재 자원

신장군 (しんじょう君)		
	문화 자원	 <p>그림 3-42. 수달</p>  <p>그림 3-43. 누룽지 라면 기예</p>
	자원 유형	자연 유산 자원, 무형 문화재 자원

우 나르 군 (うなりくん)		
	문화 자원	 <p>그림 3-44. 나리타 공항</p>  <p>그림 3-45. 뱀장어 기예</p>
	자원 유형	유형 문화재 자원, 무형 문화재 자원

카빠루 (カパール)		
	문화 자원	 <p>그림 3-46. 갓과 전설</p>
	자원 유형	지능형 문화 자원

알쿠마 (アルクマ)		
	문화 자원	 <p>그림 3-47. 과일 기예</p>  <p>그림 3-48. 기소산</p>
	자원 유형	무형 문화재 자원, 자연 유산 자원

<표 3-20>에서 알 수 있다시피 이들 9가지 캐릭터가 사용하는 디자인 방식이나 문화자원의 활용 수는 각각 달랐다.

구마몽의 몸색은 검은색이며, 구마모토현의 메인 도시 색과 같은 색을 사용하였다. 붉은색과 흰색을 보조색으로 선택하였고, 붉은색을 선택한 이유는 구마모토현의 ‘불의 나라’ 라는 칭호에서 따왔으며, 이는 구마모토현의 화산 지형을 대변할 뿐만아니라 구마모토현의 맛있기로 유명한 빨간 음식들도 상징한다.

이마바리 씨는 이마바리시에서 태어났고, 생일은 8월 3일이다. 이마바리 씨의 머리에 있는 왕관은 구루시마카이교(くるしまかいきょう おおはし) 대교의 모양이고 벨트는 에히메현(えひめけん)의 유명한 수건으로 만들어졌으며, 손에 쥐고 있는 배 모양의 지갑은 일본을 대표하는 조선 산업을 상징한다. 이마바리 씨의 취미는 요리인데, 이마바리의 음식을 알리기 위해 이렇게 디자인되었다. 이마바리 씨를 통해 이마바리시의 산업, 음식 및 관광을 홍보하고자 하였으며, 이 세 부분은 이마바리 씨의 캐릭터 디자인에 반영되어 있다.

사노마루는 사노시(さのし)에서 태어났고, 생일은 2011년 2월 25일이며 성별은 남자이다. 캐릭터 디자인은 이곳 지역에 살았던 일본 사무라이를 본떠서 디자인하였다. 머리에 쓰고 있는 삿갓은 라면 그릇을 모티브로 한 것이고 앞머리는 라면의 면인데, 이는 유명한 사노 라면을 상징한다.

1994년 군마짱의 초기 이미지는 현재와 다소 다른 디자인이었다가 점차 현재의 디자인으로 변했다. 군마짱은 말을 원형으로 함과 동시에 군마현(ぐんまけん)의 이름과 높은 일치성을 지니고 있어 다른 캐릭터들과 쉽게 식별되고 기억될 수 있다는 특징을 가지고 있다.

출세 다이묘 이에야스 군은 하마마쓰시(はままつし)에서 태어났으며, 일본 역사에서 유명한 도쿠가와 이에야스 장군을 모티브 하여 디자인하였다. 도쿠가와 이에야스(とくがわ いえやす)는 하마마쓰시에서 일찍부터 성을 쌓고 증축해가면서 청장년 시절을 보냈다. 출세 다이묘 이에야스 군 머리에는 장어 모양의 리본이 있는데, 이는 하마마쓰시가 일본에서 유명한 장어 생산지임을 상징한다. 그리고 치마의 피아노 건반은 거의 대부분의 일본 피아노가 이곳에서 생산되기에 ‘음악의 도시’라는 하마마쓰시의 명성을 상징한다.

신장군은 일본의 수달을 모티브로 디자인하였다. “스사키시(すさきし)는 일본에서 마지막으로 수달이 목격된 지역이기 때문에 스사키시의 마스코트를 신장군으로 정하였고, 신장군의 임무를 멸종동물인 수달의 친구를 찾아주는 것으로 설정하였다.”⁶⁰⁾ 신장군의 머리 스타일은 스사키 시의 유명한 먹거리인 누룽지 라면이고, 이에 따라 현지 음식을 홍보하는 효과가 있다.

우나리 군의 디자인은 비행기와 뱀장어를 종합하여 모티브로 삼았는데 이는 일본의 유명한 나리타(なりたし) 공항과 나리타 뱀장어를 상징한다. 우나리 군의 몸에는 ‘나리타’라는 두 글자가 적혀 있어 사람들이 쉽게 지역에 대해 인식할 수 있다. 우나리 군의 생일은 11월 21일이다.

카빠루는 현지 갓과 전래 동화를 모티브로 한 디자인이며, 갓과를 의인화하여 디자인하였다. 카빠루는 2000년에 이미 디자인되었었으며, 좋아하는 음식은 자신의 몸 색깔과 비슷한 오이로 설정하였다.

알쿠마 머리의 사과 모양은 나가노현(ながのけん)의 유명한 고원 과일나무를 상징하며, 녹색은 나가노 현의 유명한 기소산(きそさんみゃく)을 상징한다. 알쿠마의 디자인 요소는 사과와 관련이 많다. 알쿠마의 키는 사과나무 높이의 절반, 몸무게는 사과 70개의 무게이며 모자와 배낭 모두 사과와 관련이 있다.

일본은 경제뿐만 아니라 문화도 발전된 바 문화유산 자원이 풍부하여 문화 캐릭터를 디자인할 때 문화자원도 많이 사용된다. 9개 사례 중 문화자원 카테고리에 대한 통계는 <표 3-21>에 표시된 것과 같다.

60) zhuanlan.zhihu.com/p/38727633 , 자료검색일 : 2020.06.04.

표 3-21. 일본 문화자원에서 캐릭터 디자인 부문 통계


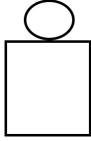


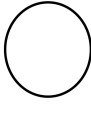








문화자원 유형	사용 횟수	캐릭터 이름
유형 문화재 자원	3	구마몽, 이마바리 씨, 우 나르 군
무형 문화재 자원	7	이마바리 씨, 사노마루, 군마짱, 출세 다이묘 이에야스 군, 신장군, 우 나르 군, 알쿠마
자연 유산 자원	4	구마몽, 신장군, 알쿠마, 출세 다이묘 이에야스 군
지능형 문화 자원	3	사노마루, 출세 다이묘 이에야스 군, 카빠루

<표 3-21>에서 볼 수 있듯이, 일본은 무형 문화재 자원 혹은 자연 유산 자원을 사용하고 있음과 동시에 유형 문화재 자원과 지능형 문화자원이 비교적 적게 사용된다는 것을 알 수 있다. 일본이 지역의 문화유산 자원을 활용함에서 볼 수 있듯이 일본은 문화유산 자원을 중시하고 이를 홍보해야 한다는 생각을 가지고 있다. 이로 인해 각 캐릭터 디자인은 지역 고유의 문화유산 자원, 특히 무형 문화재 자원과 자연 유산 자원을 활용한다는 것이 특징이다.


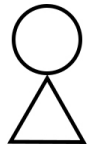


3.3.2 일본의 캐릭터 디자인 요소


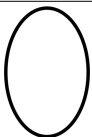

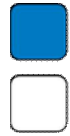
디자인 요소는 2장 디자인 요소 이론에 근거한 분석을 바탕으로 조형 구조, 디자인 원형, 색상, 착용 방식, 신체 비율 등을 분석하여 집계한 결과를 바탕으로 일본 캐릭터의 디자인 요소 특성을 정리하였다. 일본 캐릭터의 디자인 요소는 <표 3-22>와 같다.


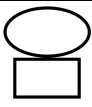

표 3-22. 일본 캐릭터의 디자인 요소






구마몽 (くまモン)								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 타원형 직사각형	곰	포유류	 1:2	없음	없음		무채색
이마바리 씨 (いまばり バリィさん)								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 타원형	닭	조류	 1:1	크라운 벨트 지갑	쓰다 메다 지니다	 	Y YR
사노마루 (さのまる)								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 직사각형	개	포유류	 1:1	사무라이 치마 신발 모자	입 다 / 신다 쓰다 지니다	 	무채색 YR
군마짱 (ぐんまちゃん)								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 직사각형	말	포유류	 1:1	조끼 모자	입 다 / 신다 쓰다	 	YR BG

출세 다이묘 이에야스 군 (出世大名家康くん)								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 직사각형	장군	인간	 1:1	기모노 신발	입다/ 신다		무채색 YR G PB

신장군 (しんじょう君)								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 원형 삼각형	수달	포유류	 1:1	모자	쓰다		YR

우 나르 군 (うなりくん)								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 타원형	비행기	기타	 1:1	신발	입다/ 신다		B 무채색

카빠루 (カパール)								
형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세 서리	착용 방식	색상	색상 체계	
	 타원형 직사각형	요괴	기타	 1:1	없음	없음		GY

알쿠마 (アルクマ)								
	형상	디자인 원형	분류	신체 비율	액세서리	착용 방식	색상	색상 체계
	직사각형		곰	포유류	 1:1	모자 가방	쓰다 지니다	 

9개의 캐릭터 디자인 요소에 대한 위의 요약을 바탕으로 다음은 각 디자인 요소에 대한 세부 분석이다.

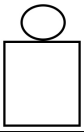
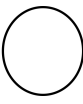
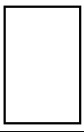

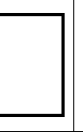
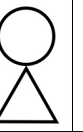

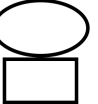
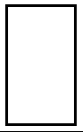
1) 조형 구조

<표 3-23>의 일본 캐릭터 디자인 구조 모델링의 통계 결과에 따르면 일본의 9가지 캐릭터 디자인 중 4가지가 직사각형 구조의 모델링이며, 2가지 캐릭터가 타원형 혹은 타원형과 직사각형 결합 구조로 모델링되었다. 원형과 삼각형 조합은 하나뿐이다. 이를 통해 일본 캐릭터 디자인과 한국의 유사점은 기하학적 모양과 구조가 풍부하다는 점임을 알 수 있다.

그러나 중국과 한국에 비해 일본은 뛰어난 부분을 가지고 있는데 일본의 캐릭터 디자인은 전체적인 조형 구조에 있어서 9가지의 캐릭터 중 6가지 캐릭터의 조형 구조가 단일 형태이며, 전체적인 캐릭터의 형태에 있어 보다 간결하고 통합된 느낌이 강한 것이 특징이다. 또한 중국과 한국은 원형 구조 형상의 비율이 더 높는데 반해 일본은 구조 형상으로 정사각형 형상을 사용하고 원형을 적게 사용하는 것이 특징이다.

깔끔한 캐릭터 디자인 구조는 일본 전체 디자인 산업의 디자인 스타일과 밀접한 관련이 있다. 일본의 디자인은 선종 문화의 영향을 받았으며, 전체적인 디자인은 단순하고 자연스러우며 지나치게 쓸데없는 수식을 추구하지 않으며, 디자인 감각과 주제가 내포된 표현을 중시한다. 이러한 디자인 콘셉트는 일본 대중의 미적 트렌드에 영향을 미칠 뿐만 아니라 일본의 다양한 디자인 분야에 폭넓은 영향을 미치고 있다. 따라서 일본의 캐릭터 디자인은 중국과 한국에 비해 보다 간결한 장식을 사용한다는 특징을 발견할 수 있다.

표 3-23. 일본 문화 캐릭터의 조형 구조

기하학적 형태									
	타원형 직사각형	타원형	직사각형	직사각형	직사각형	원형 삼각형	타원형	타원형 직사각형	직사각형
기하형 개수	2	1	1	1	1	2	1	2	1
캐릭터 이름	구마몽	이마바리 씨	사노마루	군마짱	출세 다이묘 이에야스 군	신장군	우 나르 군	카빠루	알쿠마
총계	타원형 : 2개								
	직사각형 : 4개								
원형+삼각형 : 1개									
타원형+직사각형 : 2개									
형상 : 타원형, 직사각형, 원형, 삼각형									

2) 디자인 원형

본 장에서는 일본 문화 캐릭터의 디자인 모티브를 통해 상징들을 분석하고자 한다. 분석을 통해 캐릭터가 가지는 문화 홍보 효과와 일본 문화 캐릭터 디자인의 특징을 파악하는 것을 그 목적으로 한다.

우선 일본의 문화와 관련하여 일본은 캐릭터 디자인을 동물 위주로 형상화하였으며, 가장 많은 모티브가 된 동물은 대부분 포유류이며 그 외에 인간, 요괴, 식물 등이 있다. 포유류를 모티브로 하여 디자인할 적에는 개, 토끼 및 곰과 같이 인간과 더 밀접한 동물을 선택하는 경향이 있다. 인간을 모티브로 삼은 캐릭터는 일반적으로 도쿠가와 이에야스와 같이 일본 역사 속 유명인물을 선택한다.

또한, 다른 나라와 달리 일본은 유령 문화가 발달되어 있다. “일본은 귀신을 숭배하는 나라로 매년 전국 귀신 정상 회담이 열리고 전국에서 모인 단체들이 그 자리에서 현지 귀신 이야기를 소개하고 순위를 매긴다. 이러한 활동을 통해 일본의 유령 문화가 현대 사회에서 번창할 수 있다.”⁶¹⁾ 이러한 점을 미루어 볼 때 요

61) baike.baidu.com/item/日本鬼文化/12594056?fr=aladdin#reference-[1]-11947332-wrap , 자료검색일 : 2020.06.22.

괴를 모티브로 한 여러 문화 캐릭터 디자인이 있음을 알 수 있다.
 일본 문화 캐릭터 모티브에 대한 통계는 <표 3-24>와 같다.

표 3-24. 일본 문화 캐릭터의 디자인 원형 통계

디자인 원형	개수	캐릭터 이름
인간	1	출세 다이묘 이에야스 군
포유류	5	구마몽, 사노마루, 군마짱, 신장군, 알쿠마
양서류	0	없음
파충류	0	없음
조류	1	이마바리 씨
어류	0	없음
곤충	0	없음
기타 수생생물	0	없음
식물	0	없음
과채류	0	없음
기타	2	우 나르 군, 카빠루

<표 3-24>에 따르면, 포유류를 모티브로 한 디자인은 9개 중 55.56%인 5개였다. 이를 통해 포유류가 캐릭터의 모티브 선택에 있어 큰 우위를 점하고 있음을 알 수 있다. 인간을 모델로 선택하였을 때는 일본에서는 역사 속 유명인을 모델로 하였는데 그 예로 일본의 유명한 막부 장군인 도쿠가와 이에야스를 선택했다. 통계 중에는 카빠루와 같이 요괴를 모델로 한 캐릭터 디자인도 있다. 이를 통해 요괴 문화가 일본 문화의 중요한 부분으로서 한 부분을 차지하고 있음을 알 수 있다. 기타 문화자원을 모델로 한 캐릭터 디자인은 비교적 적으며, 기타 캐릭터들 중 이마바리 씨는 닭 형태, 우나르 군은 비행기를 모델로 하였다.





위의 통계 자료를 통해 일본 문화 캐릭터는 동물을 모델로 하는 캐릭터들이 많은 것을 알 수 있는데, 특히 포유류가 가장 많으며 이는 일본 문화와 밀접한 관계가 있음을 알 수 있다. 일본 문화에서 동물은 인간과 가까운 생명체일 뿐만 아니

라, 많은 곳에서 이러한 동물들이 지역의 수호신으로 여겨지고 있다. 따라서 일본 디자인에서는 동물, 특히 포유류가 캐릭터 모델의 원형으로 가장 많이 사용됨을 알 수 있었다.

3) 신체 비율

일본 문화 캐릭터의 머리와 몸의 비율을 분석하면 1:1 비율이 대다수를 차지한다. 자세한 캐릭터의 비율 통계는 아래 <표 3-25>와 같다.

표 3-25. 일본 문화 캐릭터의 신체 비율에 관한 통계

비율	개수	캐릭터 이름	그림
 1: 1	8	이마바리 씨, 사노마루, 군마짱, 출세 다이묘 이 에야스 군, 신장군, 우 나르 군, 카빠루, 알쿠마	
 1: 2	1	구마몽	






<표 3-25>을 통해 일본 문화 캐릭터의 전신 비율은 1:1이며, 전체적으로 귀엽고 과장된 특징을 가진다고 분석할 수 있다. 동물을 모델로 디자인한 캐릭터의 경우 신체 부위가 일반적으로 더 단순하고 머리 디자인이 더 강조되는 반면, 인간을 모델로 디자인한 캐릭터는 몸에 더 많은 장식 요소가 있다는 것이 차이점이다.

또한, 대부분 캐릭터의 머리 디자인은 전체적인 디자인 측면에서 가장 두드러진다. 머리는 전체적으로 과장된 모습이지만 이목구비는 작다는 특징을 보이며, 입이 없는 캐릭터도 있다. 분석한 사례 중 대부분의 캐릭터는 전체적인 모양이 과장되어 실제 모델과는 매우 큰 차이를 보였다. 캐릭터의 전체적인 모습을 보면, 머리는 크지만 몸과 이목구비는 작은 편인데, 이는 일본 문화에서 볼 수 있는 과장을 통한 아름다움과 귀여움을 나타내는 특징적인 부분이다.

4) 액세서리의 착용 방식

액세서리는 캐릭터 디자인의 일부로 전체적인 디자인에 있어 큰 부분은 아니지만, 캐릭터 디자인의 중요한 부분 중 하나이다. 캐릭터의 스타일은 의상, 머리 장식, 무기 등 액세서리 디자인에서 비롯되는 부분이 많기 때문이다. 캐릭터 액세서리의 착용 방식에 대한 구체적인 통계는 <표 3-26>과 같다.

표 3-26. 일본 캐릭터 액세서리의 착용 방식 통계

착용 방식	개수	캐릭터 이름	그림
입다/신다	4	사노마루, 군마짱, 출세 다이묘 이에야스 군, 우 나르 군	
쓰다	5	이마바리 씨, 사노마루, 군마짱, 신장군, 알쿠마	
걸치다	0	없음	없음
메다	1	이마바리 씨	
지니다	3	이마바리 씨, 사노마루, 알쿠마	
없음	2	구마몽, 카빠루	

<표 3-26>을 통해 볼 수 있듯이 캐릭터 디자인의 액세서리 활용 방식 중 가장

많이 사용된 방식은 ‘입다/신다’ 및 ‘쓰다’ 항목인데 그중에서도 옷, 모자, 신발을 가장 많이 사용한 것이 특징이다. 9개 캐릭터 중 3개가 디자인된 옷을 입었고, 3개는 신발을 신었으며, 5개는 모자를 썼다. 대부분의 옷과 신발 디자인은 주로 기모노 같은 일본 전통 및 의상과 관계가 있다. 모자는 다양한 디자인으로 활용될 수 있으며 캐릭터의 콘셉트와 관계없이 비교적 독립적으로 디자인할 수 있기 때문에 캐릭터 액세서리 디자인 측면에 있어 활용도가 높다.

5) 색상

캐릭터의 색상 표본 확보를 위해 캐릭터는 모두 일본 공식 웹 사이트에 공개된 디자인 도면을 다운로드했으며, 통계는 먼셀 색상 시스템을 기반으로 분석하였다. 구체적인 통계는 <표 3-27>와 같다.

















일본의 캐릭터는 보라색을 제외한 다양한 색상으로 디자인되었으며 여러 색상이 사용되었다. 그 중 오렌지 계열과 무채색이 더 많이 사용된 반면 파란색과 녹색 계열의 색상은 덜 사용되었다. 중국과 한국이 색상 측면에서 일본과 가지는 가장 큰 차이점은 밝은 색상을 사용한다는 것이다. 중국과 한국이 밝고 밝은 색상을 선호하는 반면 일본은 대부분 채도가 낮고 단순한 색상을 사용한다. 이것은 또한 단순함을 선호하고 자연의 아름다움을 강조하는 선종 문화의 영향을 받았다고 볼 수 있다.

또한 “일본 사상에서 ‘무상(無想)’ 과 ‘유현(幽玄)’ 의 개념은 색으로도 표현할 수 있다. 일본인들은 밝기 차이가 작은 밝은 색상과 유사한 색상을 일치시켜 ‘무상’ 이라는 개념을 표현하고, 약하게 대비되는 어두운색을 사용해서 ‘유현’ 의 현상을 표현하는 경우가 많다.”⁶²⁾ 따라서 색 선택에서 따뜻함과 기쁨의 이미지를 가진 밝은색보다는 차분한 색감을 강조한다.

또한 일본은 카빠루와 같은 캐릭터 디자인의 경우 모델을 자체의 색 재현력이 높게 디자인하였으며, 갖과의 특성을 최대한 보존하기 위해 낮은 채도의 색을 사용하지 않고 실제 사용하는 높은 채도의 색을 디자인에 더욱 잘 어울리게 디자인했다. 이러한 점으로 보아 일본도 문화자원이 가진 색채적 특성 보존 및 복원을 중시하고 실제 디자인 상황에 따라 색채 사용을 결정했음을 보여준다.

62) www.lunwenstudy.com/wenhuashehui/66460.html , 자료검색일 : 2020.12.01.

표 3-27. 일본 캐릭터 색상 통계

색상 체계	개수	색상 및 캐릭터 이름					
R	1						
		알쿠마					
YR	6						
		이마바리 씨	사노마루	군마짱	출세 다이묘 이에야스 군	신장군	신장군
Y	1						
		이마바리 씨					
GY	2						
		카빠루			알쿠마		
G	1						
		출세 다이묘 이에야스 군					
BG	1						
		군마짱					
B	1						
		우 나르 군					
PB	1						
		출세 다이묘 이에야스 군					
P	0	없음					
RP	0	없음					
무채색	4						
		구마몽	사노마루	출세 다이묘 이에야스 군		우 나르 군	

제4절 중한일의 문화 캐릭터 비교 분석

본 절은 중국, 한국, 일본 세 나라의 문화 캐릭터 사례를 분석한다. 주로 조형 구조, 디자인 원형, 색상, 표정 디자인, 액세서리의 착용 방식에서 이 세 나라의 문화 캐릭터의 유사점과 차이점을 정리할 것이다. 이 3개국에 대한 분석을 통해 얻은 장점은 참고하고 단점은 피하면서 이를 푸젠성의 문화 캐릭터 개발 프로세스의 초석으로 삼을 것이다.

4.1 유사점

중국, 한국과 일본의 문화 캐릭터 디자인의 공통된 장점은 1:1비율이고, 디자인이 귀여운 편에 속하는 경우가 많다.

얼굴 디자인은 기본적으로 원형 위주로 진행되며 주로 아기 얼굴이 주는 심리적인 효과를 활용한다. “아기 얼굴 효과를 한편 곰 인형 효과라고도 부르는데, 아기 얼굴의 특징(혹은 아기 그림 형태)을 볼 때 자연스레 반응하는 인지적 반응으로, 이는 발전된 사회의 인식을 반영한다. 또한 이 효과는 아기 얼굴을 보는 사람들의 선호도를 가리킨다.

예를 들어, 아기를 우선시하는 성향과 충동적인 보호 본능뿐만 아니라 아기 얼굴을 가진 성인, 동물, 물체에도 이러한 반응이 자연스레 일어난다고 한다. 즉, 아기와 비슷한 특징을 가진 모든 사람, 물체 등에 약자를 보호해야 한다는 심리적인 요인으로 인해 그에 상응하는 태도와 행동을 보이는 것이다.”⁶³⁾ 간단히 말해, 아기 얼굴을 가진 사람은 다른 사람에게 보호 욕구를 갖게 하고, 이 특징은 약자를 보호하려는 심리라고 할 수 있다.

<그림 3-49>와 같은 생물의 경우, 왼쪽의 인형 얼굴은 오른쪽의 성체와 비교했을 때, 사람들에게 더욱 친밀해지기 쉽고 자연스럽게 받아들일 수 있는 느낌을 준다.

63) 窦东徽,刘肖岑,张玉洁,「娃娃脸效应:对婴儿面孔的偏好及过度泛化」,第22(5)期,心理科学进展,2014, p.760-771.

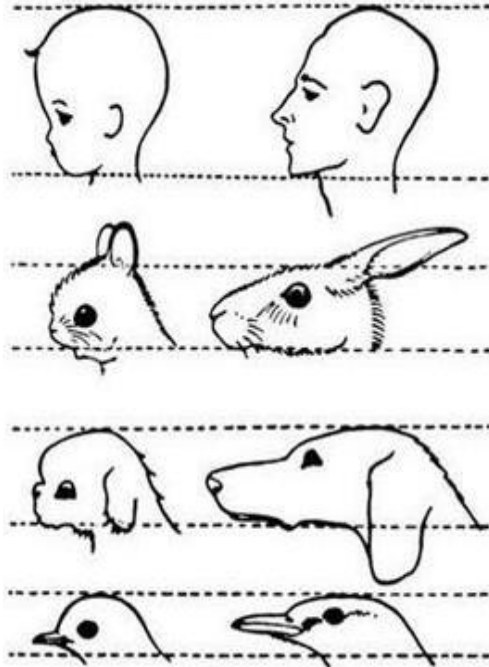


그림 3-49. 아기 얼굴의 효과⁶⁴⁾

4.2 차이점

4.2.1 조형 구조의 차이점


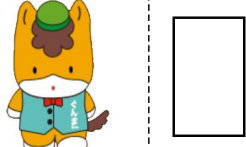
중국의 캐릭터 디자인의 조형 구조에서 가장 두드러진 특징은 원(圓에서 변화한 타원형도 포함)을 바탕으로 하는 구조이다. 예를 들면 <그림 3-50>의 리아오와, 풍니가 있는데, 둥글둥글한 스타일 때문에 귀엽고 친근한 느낌을 주며, 이러한 점들 중에 가장 중요한 것은 중국은 유가문화(儒家文化) ‘중용지도(中庸之道: 어느 한쪽에 치우치지 않고 평범함 속에서 찾는 도)’의 영향을 받았다는 것이며 또 ‘원(圓)’은 중국에서 원만하다는 뜻과도 관련되어 있다. 또한, 중국의 캐릭터 조형 구조는 단일하고, 원형 이외의 다른 조형 구조로는 주로 원과 삼각형의 조합이다.

64) 아기 얼굴의 효과, 이미지 출처 : www.sohu.com/a/146821982_565158, 자료검색일 : 2020.07.15.

한국의 캐릭터 디자인의 조형 구조는 원과 삼각형 조합을 중심으로 하지만 다른 모형의 모형 구조에서 사용한 종류와 변화 또한 풍부하다. 예를 들면, 쌍 삼각형, 사다리꼴 등 파격적인 조형 구조가 있는데 <그림 3-51>의 충청이, 충나미가 그 예다. 이렇게 변형된 조형 구조는 한국이 디자인 원형에 대해 다양하게 선택하고 높은 응용력을 가지고 있음을 의미한다.

일본의 캐릭터 디자인은 중국, 한국과 달리 원을 사용하는 비율이 더 낮으며, 일본은 주로 사각형의 구조를 원형으로 많이 사용한다. 캐릭터의 전체 조형은 깔끔하고 일체성이 강하다는 특징을 지니고 있다. <그림 3-52>의 군마짱의 예를 들면, 이것은 일본의 선종 문화와 관련이 있다고 볼 수 있다. 그러므로 단순함을 추구하거나, 자연스러운 디자인 및 장식물이 비교적 적다는 특징이 있다.



표 3-28. 중한일 캐릭터 조형 구조의 대조

중국 - 리아오와, 평니	한국 - 충청이, 충나미	일본 - 군마짱
		
그림 3-50. 리아오와, 평니	그림 3-51. 충청이, 충나미	그림 3-52. 군마짱

4. 2. 2 디자인 원형의 차이점

디자인 원형을 선택하는 데 있어 중국과 한국의 상황이 비슷하고, 인간을 종(種)으로 하는 원형이 많이 디자인되었다. 그러나 중국의 문화 캐릭터는 인간의 외형에 다른 요소를 결합해 디자인하는 경향이 있다는 점에서 차이를 보였다. 한국은 캐릭터 디자인에서 인간이나 동물을 디자인 원형으로 사용할 때 인간은 뚜렷한 인간의 특징을 가지고 있으며, 동물이나 다른 물체 역시 자신의 특징을 잘 유지하고 있다는 점에서 동물이나 물체를 지나치게 의인화하지 않는다는 특징이 있다. 일본의 캐릭터 디자인에서는 주로 포유류가 캐릭터의 모델로 사용되고 동물은 의인화되어 사람들에게 친밀감, 귀여움, 깜찍함을 선사한다.

표 3-29. 중한일 캐릭터 디자인 원형 설계

중국 - 심심, 천천	한국 - 남도, 남이	일본 - 후카찬
 <p data-bbox="196 517 487 550">그림 3-53. 심심, 천천</p>	 <p data-bbox="559 517 853 550">그림 3-54. 남도, 남이</p>	 <p data-bbox="930 517 1168 550">그림 3-55. 후카찬</p>

〈표 3-29〉중, 왼쪽 〈그림 3-53〉의 중국 캐릭터는 부겐빌레아를 모티브로 하였지만, 하지만 인간의 모습을 기본으로 하고 꽃무늬의 모자를 써, 시각적으로 인간과 같은 느낌을 주었다. 〈그림 3-54〉에서 볼 수 있듯이 한국의 캐릭터 디자인은 한복을 입은 남자와 여자아이로, 외형이나 의상 등 디자인적으로 디자인 원형에 잘 어울린다는 특징이 있다. 오른쪽 〈그림 3-55〉는 일본의 한 지역에서 유명한 토끼와 지역 특산물인 파를 모티브로 하여 의인화한 캐릭터이다. 직관적인 시각으로 봤을 때 심리적으로 〈그림 3-54〉, 〈그림 3-55〉가 더 인기가 있다.

4. 2. 3 디자인 색채의 차이점

중국 캐릭터 디자인에서는 중국 문화 속 색의 의미에 따라 흑백은 죽음을 상징하는 의미가 있기 때문에 무채색 계열을 주색으로 하는 캐릭터는 등장하지 않는다. 또 캐릭터 디자인에서도 밝은색을 선호해 순도가 높고 대비되는 색상의 디자인도 자주 나오는 것이 특징이다. 또 R 색 사용에 대한 경향성도 뚜렷했다. 이것은 주로 옛날 사람들이 태양, 피 및 불을 숭배하였기 때문이다. 또한, 더 중요한 것은 역사상 여러 왕조 및 세대가 빨간색을 숭배하였는데 이는 후에 성행하는 도자기의 발전과 관련이 있다. 그래서 ‘중국홍’은 사람들의 마음속에 깊이 자리 잡게 되었다. 또한 많은 캐릭터가 원형을 설계할 때 복원도가 부족하다는 특징을 가지고 있으며 대부분 사람들이 좋아하는 빨간색이나 파란색만 사용하므로 표적성이 없다는 특징 또한 지니고 있다.

한국의 캐릭터 디자인은 색상 사용에 있어서 중국과 차이가 있었는데, 색상 사

용이 비교적 광범위하여 단층식의 격차가 나타나지 않았다. YR 색과 관련된 따뜻한 색상과 B 색과 관련된 차가운 색상의 사용 빈도가 높았으며, 무채색도 많이 사용되었다. 사계절이 분명하고 해양자원이 풍부하다는 특징으로 인해 한국의 캐릭터 디자인은 전체적으로 색채가 선명하고 밝은 경향을 보였다. 이는 한국 사람들의 열정적이고 낙천적이며 긍정적인 성격을 상징한다. 그리고 순결함과 광명을 상징하는 흰색도 선호하는 경향이 있다.

일본 캐릭터 디자인은 일반적으로 채도를 낮추거나 디자인과 유사한 색상을 선택하고 순도가 높고 대비되는 색상이 적도록 디자인을 한다. 또한 무채색 계열의 색상을 주로 사용하며, 심지어 구마몽과 같은 무채색 계열을 주색으로 한 캐릭터도 있다. 이러한 점은 일본 선종 문화의 영향을 받았기 때문인데, 이로 인해 일본은 자연스럽고 소박하며 우아한 색깔을 사용하는 것을 더 선호하는 경향을 보이며, 반대로 너무 짙고 선명한 색의 사용은 선호하지 않는다. 아울러 디자인 원형의 색채에 대한 복원도를 중시하기도 한다.

중국, 한국과 일본의 캐릭터에 대한 색상 대비는 <표 3-30>과 같다.

표 3-30. 중한일의 캐릭터에 대한 색상 대비

중국 - 타타, 황황	한국 - 해치	일본 - 구마몽
		
그림 3-56. 타타, 황황	그림 3-57. 해치	그림 3-58. 구마몽

4.2.4 표정 디자인의 차이점

중국과 한국의 기존 캐릭터 디자인은 행복하고 기뻐하는 표정을 담은 디자인을 사용하는 경향이 있다. 반면 일본 문화 캐릭터의 표정 디자인은 보통 감정을 담지 않은 무표정의 디자인을 사용함을 알 수 있다. <표 3-31>와 같다.

표 3-31. 중한일 캐릭터 표정 디자인 비교

중국 - 금금, 화화	한국 - 충청이, 충나미	일본 - 출세 다이묘 이에야스 군
 <p>그림 3-59. 금금, 화화</p>	 <p>그림 3-60. 충청이, 충나미</p>	 <p>그림 3-61. 출세 다이묘 이에야스 군</p>

일본은 9개의 캐릭터 디자인 연구 사례 중 88.89%인 8개 캐릭터 표정은 무표정이었다. 일본의 캐릭터 디자인은 얼굴 표정이 다양하지 않음을 알 수 있는데 중성적인 표정은 다소 발달한 느낌을 줄 수 있고 적용할 수 있는 것도 많아 디자인적으로도 확장성이 높다고 볼 수 있다.

중국과 한국 문화 캐릭터의 표정은 기쁜 감정을 가진 표정을 선호한다. 중국과 한국 연구 사례 중 무표정 디자인은 단 한 가지뿐이었다. 이러한 차이는 중국과 한국 그리고 일본의 디자인 사상과 관련이 있다. 중국과 한국의 캐릭터 디자인은 어떤 콘셉트를 선택하든지 즐겁고 재치 있게, 또한 용감하고 발달하게 캐릭터를 표현하고자 한다. 심리학적인 관점에서 대중은 캐릭터가 너무 완벽하다는 설정에 거리감을 느낌과 동시에 귀여운 이미지를 더욱 선호한다는 특징이 있다.

또한 표정 디자인에는 차이점이 하나 더 있다. 일본 캐릭터 디자인은 대부분 상대적으로 작은 이목구비를 가지고 있으며 종종 큰 얼굴과 작은 눈, 코, 입을 가진 캐릭터도 있다. 반면에 중국과 한국 캐릭터 디자인은 큰 이목구비, 특히 큰 눈을 선호한다. 전체적인 디자인에 있어 얼굴, 눈, 입은 크지만 코가 없는 것도 특징이다.

4.3 종합정리

위의 내용에서 분석한 중국, 한국과 일본의 문화 캐릭터 디자인을 종합적으로 분석하고 비교한 구체적인 상황은 <표 3-32>와 같다.

표 3-32. 중한일 문화 캐릭터 종합 비교

분류	중국	한국	일본
문화자원	무형 문화 유산을 주로 모티브로 삼았다.	한국은 중국과 일본에 비해 더 포괄적인 문화 발전을 이루고 있으며, 전반적으로 격차가 없는 특징을 보였다.	무형 문화유산 자원과 유형 문화유산 자원을 위주로 모티브로 삼았다.
조형 구조	조형 구조가 단일하며, 원을 위주로 구성한다.	조형 구조를 대담하게 창작하며, 형상이 풍부하고 변화도 다양하다.	조형 구조에서 사각형의 사용이 비교적 더 많고, 전체적인 조형이 깔끔하고 장식물도 비교적 적다.
디자인 원형	모델은 인간을 기초로 한다.	인간을 디자인 원형으로 하는 디자인이 많지만, 디자인 원형이 무엇이든지 상관없이 종의 본래 특성은 분명히 유지되었다.	모델은 대부분 포유류이다.
신체 비율	주로 1:1비율이다.	주로 1:1비율이다.	주로 1:1비율이다.
액세서리의 착용 방식	‘입다/신다’, ‘쓰다’ 방식이 많다.	‘입다/신다’, ‘쓰다’ 방식이 많다.	‘입다/신다’, ‘쓰다’ 방식이 많다.
색상	완전 무채색 계열을 주색으로 하는 캐릭터 디자인이 없고, 순도나 명도가 높은 색을 선호하며, 고순도 대비색 사용을 배제하지 않는다. R색 사용에 대한 경향성도 뚜렷했다.	선명하고 밝은 색깔을 선호하며 특히 흰색을 더 좋아한다. 색채 사용의 범위가 상대적으로 광범위하여, 단층식 차이가 나타나지 않는다.	비슷한 색상과 채도가 낮은 색상이 대부분이며 무채색이 더 자주 사용된다. 디자인의 원형(原型) 색채에 대한 복원도를 중시한다.

스타일	귀여운 스타일을 주로 한다.	귀여운 스타일을 주로 한다.	귀여운 스타일을 주로 한다.
표정 디자인	기쁨과 행복을 선호하는 감정을 담은 표정 디자인이다.	기쁨과 행복을 선호하는 감정을 담은 표정 디자인이다.	대부분의 캐릭터는 무표정 디자인을 사용한다.
기타 특징	눈과 입이 크고 코가 없는 큰 얼굴을 선호한다.	얼굴과 이목구비 크기를 보면 중국과 일본의 중간이라고 볼 수 있다.	큰 얼굴과 작은 이목구비, 특히 작은 눈, 코 및 입을 선호한다.
	짧은 팔다리	중국, 일본에 비해 한국 캐릭터는 팔다리가 더 길다.	짧은 팔다리
	디자인은 머리에 초점을 맞추고, 대부분 캐릭터는 그 디자인 원형과 관계없이 의상을 디자인한다.	머리, 몸, 의복 등 모두 디자인의 대상이 될 수 있다.	디자인에 있어 중시되는 부분은 머리고 디자인 원형을 직접적으로 캐릭터 디자인에 적용시키며 옷은 추가하지 않는다.

문화자원의 사용 측면에서 일본의 캐릭터 디자인에는 더 많은 무형 문화유산 자원과 유형 문화유산 자원이 포함되어 있다. 한국은 다양한 문화자원을 비교적 포괄적으로 개발 및 활용을 하고 있었으며 다양한 문화 유형 간에 격차가 없었다. 그러나 중국은 무형 문화유산 자원을 주로 사용하고 있어 다른 문화자원의 활용률이 낮다. 하지만 중국은 세계 문화유산 목록에 포함된 자원까지 포함하여 많은 문화재 자원을 보유하고 있다. 따라서 중국은 다른 문화유산 자원을 디자인에 적용할 필요가 있다.

조형 구조의 관점에서 ‘원’은 중국에서 원만하다는 뜻이 있으며 ‘중용지도(中庸之道)’의 영향을 받았기 때문에, 조형 구조에서 원을 사용하는 것을 선호한다. 그러나 전체적으로 보았을 때, 조형 구조의 변화가 부족하고 디자인은 비교적 보수적이다. 한국은 조형 구조에서 새로운 조형을 과감하고 풍부하게 사용할 뿐만 아니라 변화도 다양하다. 또한, 디자인 원형의 조형 구조 복원도가 더욱 높다. 일

본에서는 원을 중국과 한국에 비해 적게 사용한다. 그리고 선종 문화 영향을 받아 조형 구조를 일치시키는 특징이 더 뚜렷하고 전체적으로 깔끔하고 장식물도 많지 않다.

일본의 디자인 문화는 대부분 포유류를 기반으로 하는 반면, 중국은 인간을 기반으로 모델의 원형이나 외관 디자인을 하는 경향이 있다. 한국의 캐릭터 디자인 역시 인간을 기반으로 하지만 어떤 종류의 디자인 원형을 사용하든지 종의 본래 특성은 분명히 유지되고 있었다. 이것은 세 국가의 문화 속에 내재한 사상과 관련이 있는데, 일본은 신을 숭배하고 동물을 수호신으로 섬긴다. 반면 중국과 한국 문화는 인본주의를 추구하고 있어 캐릭터 디자인은 높은 의인화 정도를 보이고 있으며 캐릭터에게 인간과 같은 긍정적이고 행복한 성격을 부여하는 것을 강조한다.

색채를 살펴보면, 중국은 무채색을 캐릭터 디자인의 주색으로 사용하지 않고 있으며, 중국의 기존 디자인에서는 순도나 밝기가 높은 색상을 선호하고 높은 순도의 대비색 사용을 배제하지 않는다. 또한 빨간색 사용을 뚜렷하게 선호한다. 하지만 일부 캐릭터 색채의 사용은 표적성이 부족하다. 즉, 사람들이 좋아하는 빨간색과 파란색만을 주로 사용한다. 한국에서 사용되는 색의 범위는 비교적 넓고 R색 계열의 따뜻한 색상과 B색과 관련된 차가운 색상의 사용 빈도가 높았으며 주로 Y색 및 무채색도 많이 사용된다. 전체적으로 선명하고 밝은색을 선호하는 경향을 보이고 있다. 일본은 대부분 비슷한 색상과 채도가 낮은 색상을 사용하며 무채색을 더 자주 사용한다. 색채에서 자연미와 예술적 경지를 강조한다. 그러나 동시에 디자인 원형의 특징을 유지하는 것을 중시하고 일부 캐릭터의 경우는 고채도 색깔을 사용한다.

중국과 한국은 기쁜 감정을 가진 표정 디자인을 선호하고, 재치 있고 발랄하며 용감한 캐릭터성을 부각시킨 것이 특징이다. 일본은 표정에서 무표정을 사용하여 대중들에게 귀여운 느낌을 주며 캐릭터 디자인을 적용할 수 있는 범위가 넓다.

또한, 한국 캐릭터 디자인은 머리, 몸, 의상 등이 디자인의 중심 요소가 될 수 있다. 중국과 일본의 캐릭터 디자인은 대부분 머리에 초점을 맞추고 있지만, 중국은 눈과 입이 크고 코가 없는 것을 선호하며, 얼굴 표정은 열정적인 감정을 전달하고자 한다. 일본의 캐릭터는 눈, 코, 입과 같은 이목구비가 특히 작은 디자인을 선보이고 있다. 한국의 캐릭터 디자인이 보여주는 얼굴과 이목구비의 크기는 중국과 일본 사이에 있다. 일본의 몇몇 캐릭터의 몸 스타일은, 디자인 원형으로 사용한 문화자원을 그대로 디자인하여 의류를 추가하지 않는다. 이와 반대로 중국은

어떤 디자인 원형을 사용해도 옷을 직접 디자인한다는 것이 특징이다.

캐릭터 디자인의 전신 비율, 액세서리 착용 방식, 디자인 스타일은 중국, 한국과 일본 모두 비슷하며 1:1 비율을 선호한다. 주로 ‘입다/신다’와 ‘쓰다’ 방식 위주로 디자인되었으며 귀여운 스타일을 위주로 한다. 이제 위에서 언급한 중·한·일, 세 나라의 캐릭터 디자인에 대한 연구와 분석을 종합하여, 지역 문화 유산 자원을 이용한 성공적인 캐릭터 디자인의 공통점을 총정리해보겠다. 이와 함께 디자인 개발 프로세스를 위한 메뉴얼을 제공하고자 한다.

첫째, 지역의 대표성을 지니고 있는 문화자원을 깊게 발굴해야 한다. 중요한 것은 문화자원 종류나 수에 집중하는 것이 아니라 지역 특색을 표현할 수 있는 문화자원을 선택하는 것이다.

둘째, 조형 구조가 풍부하고 변화도 많으면서 전체적으로 보면 더욱 깔끔해야 한다. 풍부하고 변화가 많은 조형 구조를 가지고 있는 캐릭터 디자인은 더욱 생동감 있으며, 다른 지역의 캐릭터와의 차별화될 수 있다. 그러나 캐릭터 전체 조형 구조의 간결성을 주의해야 하며, 캐릭터의 시각적 특징을 더욱 돋보이게 해야 한다.

셋째, 지역의 실제 문화자원이 가진 특색을 종합하여 디자인 원형을 선택해야 한다. 각 나라, 각 지역이 갖고 있는 문화자원은 모두 다르기 때문에 디자인 원형을 선택할 때 현지 상황에 더욱 부합된 것을 선정해야 한다. 또한, 어떤 원형으로 디자인을 하더라도 디자인 원형의 특징을 더욱 잘 재현해야 하는데, 이러한 방법으로 디자인하면 현지 문화가 가진 특색을 더욱 반영할 수 있다.

넷째, 1:1의 신체 비율은 귀여운 스타일이며, 사람들에게 호감을 더욱 쉽게 얻을 수 있다. 지금까지 살펴본 대다수 캐릭터 디자인이 모두 1:1 신체 비율로 택하였다. 이러한 신체 비율은 캐릭터를 더욱 어려 보이게 만들며, 대중들에게 쉽게 친근감과 호감을 느끼게 할 수 있다.

다섯째, 색채 선택에 있어서 더욱 다원화되어야 하고 디자인 원형의 색채 특징을 유지하는 것을 더욱 중시해야 한다. 캐릭터 디자인 색채의 선택은 대중의 선호나 전통 색채에 너무 국한되어서는 안 되며, 디자인 원형에 따라 색채 사용을 고려해야 한다. 그리하면 색채 특징을 지니면서도 디자인 원형이 가지고 있는 문화적 특징을 더욱 재현할 수 있다.

4.4 사례 분석의 시사점

이상의 사례분석을 통해 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 문화 자원의 활용에 있어 다양한 문화 자원을 융합하는 것은 물론, 문화 자원을 보다 깊이 있게 발굴하고 분석하여 디자인의 디테일을 한층 높여야 한다. 캐릭터로 디자인된 문화자원을 모델로 선택해 동물, 특히 포유류 위주의 디자인을 시도한다. 캐릭터 디자인이 지나치게 의인화되는 것을 피하고, ‘불쾌한 골짜기’ 이론에 빠지지 않도록 함으로써 캐릭터 디자인에 대한 호감도를 높일 수 있다.

둘째, 2014년 도쿄에서 게이오 대학(Keio University)의 Maho Hotogi와 Masafumi Hagiwara가 실시한 연구에 따르면 본 연구에서는 2,000개 이상의 기존 문화적 캐릭터에서 여러 요소를 추출하고 성공적인 캐릭터 디자인의 공통된 특징을 요약했다. 그것은 (1) 몸 모양은 둥글고 원통형이다; (2) 눈은 검은색이고 흰색은 없다; (3) 팔과 다리가 짧다; (4) 중의적 표정이다. 따라서 이러한 공통 요소는 캐릭터를 개발할 때 디자인에 반영시킬 수 있다.

셋째, 캐릭터 디자인의 시각적 특성을 향상시켜야 한다. 문화자원 추출 측면에서 한국과 일본 캐릭터 디자인의 문화자원 추출은 보다 간결하고 일반적이며, 중국 캐릭터 디자인의 문화자원 추출은 지나치게 구체적이다. 문화자원 카테고리 선택과 관련해 중국 문화자원과 캐릭터 디자인을 잘 융합하기 위해서는 중국 각지의 실제 사정에 잘 부합하도록 충분한 자료 수집과 데이터 분석을 통해 신중하게 캐릭터 디자인을 개발해야 한다.

넷째, 지역의 문화 캐릭터를 보완하는 홍보 마케팅이 필요하다. 현재 중국의 캐릭터 디자인 홍보 마케팅은 체계적으로 운영되지 않아 공익 광고, 홈페이지 활동 등 국지적 수준의 홍보에 머물러 있고, 인터넷, TV 광고, 지하철 버스 등 전방위적인 대중 생활에 녹아 들어가지 못하는 경우가 많다. 또 홍보 마케팅 주기가 짧아 캐릭터가 대중들에게 익숙하지 않기에 산업 연계를 형성할 때 지속성이 떨어진다. 이 때문에 캐릭터 디자인 마케팅 주기는 짧고, 대중과의 접촉 범위는 좁으며, 수용도는 낮다. 이제는 인터넷, 광고 등 일반적인 홍보 수단 외에 캐릭터 디자인을 일상생활에 접목할 수 있게 되었다. 이를 통해 캐릭터 디자인에 대한 대중들의 이해 및 접촉 기회를 늘려 실제 캐릭터는 대중의 생활 상태를 파고들도록 하는 것

이다. 예를 들어 캐릭터의 문화 제품 디자인 등 다양한 디자인을 추가해 다양한 환경과 장소에서 캐릭터를 활용할 수 있다.

다섯째, 캐릭터 디자인의 지속 가능한 발전 전략을 수립해야 한다. 일본의 문화는 세계적으로 유명하지만 동시에 일부 문제점도 존재한다. 예를 들어, 일본의 문화 캐릭터 수는 매우 많지만, 방대한 수량은 양날의 검이다. 수많은 캐릭터 디자인들이 치열한 경쟁을 통해 매년 뛰어난 캐릭터 디자인을 선정해 널리 알릴 수 있다. 하지만 각 지방에서 대회에 출전하고 자신의 캐릭터 디자인을 확산시키기 위해 매년 새로운 디자인을 선보이는 일이 잦아져 캐릭터의 수명이 길지 않은 경우가 많다. 대부분의 캐릭터는 출전 당시에는 대중의 반응이 뜨거웠지만 새로운 캐릭터가 나오고 시간이 흐르면서 그 인기가 빠르게 식어버렸다.

잡은 디자인 업데이트와 엄청난 수의 캐릭터 디자인은 정부 재정 지출을 압박할 뿐 아니라 너무 많은 디자인 탓에 대중이 당황하고 있다. 같은 장소에 있는 캐릭터 디자인은 전혀 연결되어 있지 않고, 많은 사람들이 많은 캐릭터 디자인의 의미를 구별하지 못하여 캐릭터의 지속 가능한 발전에 도움이 되지 않는다. 일본도 이 문제를 눈치채고 일부 쓸모없는 캐릭터 디자인을 줄여 가장 성공한 캐릭터만 남겨두는 식으로 성공적인 캐릭터 디자인의 수명을 보장하고 있다.

이러한 점에서 한국의 전략적 접근이 더 나음을 볼 수 있다. 잡은 디자인 변경보다는 캐릭터 디자인의 단점을 보완하면서 적극적으로 활용하는 방안을 모색해야 한다. 한국의 캐릭터 디자인 분석 사례에서는 지자체에서 개발된 캐릭터 디자인을 중심으로 살펴보았다. 이러한 캐릭터는 오랫동안 사용되어 왔으며, 일부 캐릭터는 만들어진지 10년 이상이기도 하고, 지속적으로 개선 및 발전하고 있다. 예를 들어, 전라남도의 캐릭터 남도, 남이, 광주광역시 캐릭터 빛돌이, 이 같은 캐릭터들은 모두 원래 디자인에서 모양과 색상을 지속적으로 변화시켜 왔다.

성공적인 지역 캐릭터 디자인은 초기 디자인 및 홍보에 많은 시간과 비용이 필요하기 때문에 지속 가능한 개발이 필수적이다.

제4장 문화유산 자원을 이용한, 중국 푸젠성의 캐릭터 디자인 개발

제1절 캐릭터 개발 프로세스 개요

1.1 캐릭터 개발 전략

본 장에서는 푸젠성 지역 문화유산 자원을 활용한 캐릭터 디자인을 위해 사례분석, 미술 디자인 전공 학생 및 관련 분야 전문가 조사 방문을 통해 캐릭터 디자인 기획을 진행한 내용에 대해 다룬다.

첫째, 캐릭터 디자인은 지역 특유의 상징적인 문화유산 자원을 통해 일관된 이미지를 구축하고, 이러한 문화유산 자원을 활용함으로써 다른 지역과 차별화되는 이 지역 특유의 이미지를 전달할 수 있다. 푸젠성 4개 지역은 제대로 된 캐릭터 디자인이 없거나 있는 경우라도 기존 캐릭터 디자인이 최근의 미적 경향에 맞지 않을 뿐만 아니라 지역의 문화적 상징으로 자리하기에는 여러 가지로 부족하다는 점이 밝혀졌다. 따라서 문화유산 자원과 캐릭터 디자인을 결합해 현지의 특색이 묻어나는 캐릭터 디자인을 개발함으로써 현지 문화의 우월성을 드러낼 수 있으며 그에 더해 지역의 경제 성장에 도움이 될 수 있다.

둘째, 관광 자원이 풍부한 지역으로서 푸젠성은 외부로부터 많은 관광객을 유치하고 있기에 푸젠성의 문화유산을 외부로 전파하는 데 유리한 고지를 점하고 있다. 따라서 지역 문화유산 자원을 접목한 캐릭터 디자인은 관광객들에게 푸젠성 지역 문화와의 직접적 및 간접적 접촉을 제공하여 지역 문화를 알리는 캐릭터도 할 수 있다.

셋째, 캐릭터 디자인은 커뮤니케이션 수단이자 문화적 상징으로서 디자인의 미학과 문화의 상징적 특성을 고려할 뿐만 아니라 명확하고 직관적인 시각적 표현이 가능해야 한다.

본 장에서는 이를 바탕으로 푸젠성 4개 지역의 캐릭터를 구축했다.

1.2 캐릭터 개발 과정

디자인 개발 프로세스에서는 먼저 사례분석을 통해 기존 캐릭터의 성공과 실패 요인을 정리했다. 캐릭터 디자인 개발에 대한 전략을 수립해 디자인의 개념과 방향, 문화 자원 선택, 디자인 요소 선호 등의 제작 메뉴얼을 만들 수 있었다. 캐릭터 디자인의 기본 형태를 정한 뒤 여기에 해당 캐릭터의 관련 문화 제품 어플리케이션 등도 디자인했다.

이번 개발 및 디자인은 중국 푸젠성 동부, 서부, 남부, 북부에 각각 1개의 캐릭터 디자인이 있고, 캐릭터 디자인 콘텐츠는 4개 그룹으로 구성되어 있으며, 각 캐릭터 디자인 그룹에는 기본 형태 및 기타 관련 디자인 도면이 포함되어 있다.

마지막으로 평가를 위해 디자인된 푸젠성 동부, 서부, 남부, 북부의 4가지 캐릭터가 적절한지 여부를 푸젠성에서 예술 및 디자인을 전공하고 있는 300명의 대학생에게 설문 조사를 실시했다. 또한 디자인 관련 분야 전문가 10명을 대상으로 심층 인터뷰를 실시해 4가지 캐릭터 디자인 결과를 평가했다.

구체적인 캐릭터 개발 과정은 <그림 4-1>과 같다.

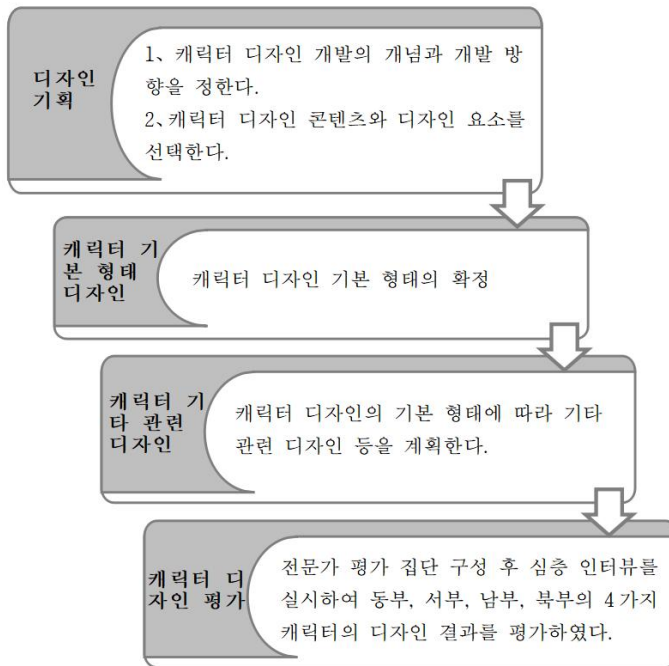


그림 4-1. 캐릭터 개발 과정

제2절 캐릭터 개발 프로세스에 따른 캐릭터 디자인 제작

“푸젠성의 약칭은 ‘민(闽)’ 이고, 중화 인민 공화국의 지방 행정 구역이다. 성도(省会) 푸저우는 중국 남동쪽 해안에 위치해 있다. 그리고 동북으로는 저장성에 인접해 있고, 북서쪽은 장시성, 남서쪽은 광둥성, 남동쪽은 대만 해협을 사이에 두고 대만과 마주 보고 있으며, 육지의 총면적은 121,400 평방킬로미터, 인구는 3,973만 명이다.”⁶⁵⁾



그림 4-2. 푸젠성의 지리적 위치⁶⁶⁾

푸젠성은 중국 동남부에 위치해있으며, 동쪽은 바다를 마주하고 서북은 우이산맥이 자리하고 있다. 정보를 주고받을 수 있는 교통수단이 발달하지 못했던 고대에는 우이산맥이 푸젠성과 인접한 지역을 자연스럽게 차단했다. 이것이 푸젠성이 인접한 저장(浙江), 광둥(廣東), 장시(江西)성, 북장 중원(中原) 각 지역과 다른 독자적인 요소를 갖추게 된 중요한 이유이며, 이런 상황에서 푸젠성은 고유의 사회경제 구조를 형성하였다. 푸젠성 내에서는 민강(闽江), 진강(晋江), 구룡강(九

65) baike.baidu.com/item/福建/132090?fromtitle=福建省&fromid=122534&fr=aladdin#9_1 , 자료검색일 : 2020.11.22.

66) 푸젠 성의 지리적 위치, 이미지

출처 : www.zhihu.com/question/32325405/answer/571290971 , 자료검색일 : 2020.11.22.

龙江), 목란계곡(木兰溪) 등이 유명하고, 북부 산악지대가 발원지이면서 평야로 흘러드는 강 주변은 북쪽 한인들이 푸젠성에 들어와 정착 후 번성해온 주요 거주지라 볼 수 있다. 그러나 이러한 강들은 종횡으로 흐르는 산맥으로 인해 교통이 비교적 발달하지 못해 각 강과 계곡 유역을 중심으로 작은 경제권을 형성하고 있으며, 이것이 푸젠성을 여러 개의 생활권으로 분리하고 있다. 이러한 지리적 특성으로 푸젠성의 지역 문화는 당시 중원의 중심문화와는 다른 모습을 보이는 동시에 내부에서도 다양한 차이를 가진 다원화의 특징을 가지게 되었다.

당송시대 북방에 거주하던 한족들이 푸젠성으로 유입되면서 중화유가(中华儒家)의 주류문화는 푸젠성 지역 문화의 형성과 발전에 지속적으로 영향을 미쳤다. 그러나 정치문화 중심에서 지리적으로 멀리 떨어진 푸젠성의 변방 지역과, 바다에 맞닿아 있는 남부 지역은 외래문화를 수용하는 등 내륙 문화의 영향을 덜 받았다. 이러한 경향이 이어져 명나라와 청나라 시대에는 푸젠성 문화에서 점점 중국 대륙의 문화는 사라지고, 푸젠성 지역 고유의 문화가 비교적 온전하게 이어지면서 다양한 생명력 있는 문화 요소들이 나타나게 되었다. 이러한 역사적 조건 하에서 푸젠성 사람들은 낡은 것을 버리고 혁신을 추구하며, 내실을 기하고 진취적인 성격을 지니게 되었다. 또한 상품에 대한 의식이 강하고, 새로운 것에 대한 수용도가 높으며, 외래문화와 풍속에도 관대하다. 푸젠성의 지역 문화는 중화(中華)의 핵심과 변화의 문화가 융합된 산물로 중화 핵심 문화 및 기타 지역 문화, 나아가 외래문화의 핵심 부분까지 잘 흡수하여 푸젠성만의 독자적이고 독특한 문화적 특징 갖춘 지역 문화를 형성하였다고 볼 수 있다. 아울러 이를 통해 중화 전체 문화의 다양성까지 어느 정도 확보해주었다고도 볼 수 있다.

푸젠성은 다른 성에 비해 독특한 요소가 있는데 푸젠성은 중국으로 돌아온 화교 인구가 가장 많은 성으로, 해외 화교 수가 약 40%에 이르는 것으로 집계되었다. 푸젠성 출신 10명 중 4명이 이러한 화교인 셈이다. 이런 높은 화교 비율은 다른 성에서는 찾아볼 수 없는 독특한 특징이다.

푸젠성을 이번 캐릭터 연구의 지역 대상으로 선택한 데는 충분한 이유가 있다. 첫 번째 이유는 독특한 역사 발전 과정과 산과 바다를 비롯한 지리적 환경에서 기인한 다원적 지역 문화 및 뚜렷한 지역 특성을 가지고 있기 때문이다. 푸젠성의 캐릭터 산업은 지역 고유의 특색을 지닌 문화와 유구한 역사를 기반으로 하고 있다. 둘째는 화교들이 높은 비율로 거주하는 푸젠성이 국제적으로 높은 경쟁력을 지녔기 때문이다. 푸젠성 자체의 문화는 해외 문화와 융합된 특징을 많이 보유하

고 있으며 푸젠성의 문화자원을 선택하여 캐릭터를 개발해 스스로 국제화된 문화적인 특징을 가지고 있다. 화교 수가 많은 푸젠성의 캐릭터 디자인은 단순히 현지에만 국한되지 않고, 국제화에 대한 홍보에도 유리한 모습을 보이고 있다. 이런 특수한 지역 문화적 특성과 국제적 강점은 다른 성과 지역에서는 찾아볼 수 없는 요소이다. 또 연구자 본인의 고향이 푸젠성인 만큼 푸젠성의 각 문화자원에 대한 접근성이 뛰어나고, 문화자원에 대한 심층적인 발굴과 분석에도 강점이 있다. 이러한 이유로 푸젠성을 이번 문화 캐릭터 개발의 대상으로 최종 선정하였다.

본 논문에서는 푸젠성의 문화유산에 관한 연구에서 지리적 방위에 따라 동부, 서부, 남부, 북부의 4개 지역으로 분류하여 연구하였다. 푸젠성을 4개의 지역으로 나눈 것은 단순히 지리적 위치 때문만은 아니다. 지역 문화 전반의 유사성을 고려해 볼 때도, 동부, 서부, 남부, 북부로 구분하는 것이 가장 명확한 구분을 할 수 있기 때문이다. 푸젠성의 약칭은 ‘민(闽)’으로, 지역의 구획에 있어서 엄격한 정의가 없기 때문에, 본 논문에서 언급한 네 개의 구역은 주로 지리적 방위에 따라 나뉘는데, 이 네 개의 방위 지역을 ‘민동(闽东), 민서(闽西), 민남(闽南), 민북(闽北)’이라고 부른다. 동부 지역은 복주시(福州市), 닝더시(宁德市), 서부 지역은 용암시(龙岩市), 삼명시(三明市), 남부 지역은 하문시(厦门市), 천주시(泉州市), 장주시(漳州市), 푸톈시(莆田市), 북부 지역은 남평시(南平市)가 주요 지역이다. 구분은 <그림 4-3>과 같다.



그림 4-3. 푸젠성 4개 지역 분포도

푸젠성 4개 지역의 캐릭터 디자인 개발에선, 지역별로 1개의 대표 캐릭터(A)를 디자인하고 이를 활용한 3개의 캐릭터(B,C,D)를 추가하였다. 캐릭터 B,C,D는 서브 캐릭터 개념이 아닌 캐릭터 A와 같은 중요성을 가진 베리에이션 캐릭터이다. 결과적으로 4개 지역에 총 16개의 캐릭터가 디자인되었다. 그리고 각 16개의 캐릭터 디자인마다 캐릭터 관련 문화 제품 디자인 어플리케이션들도 제작하였다.

본격적인 중국 푸젠성 문화 캐릭터 디자인의 결과물의 제시에 앞서, 캐릭터 개발을 위한 프로세스의 시각적 이해를 위해 우선 남부 지역의 대표 캐릭터 제작 메뉴얼을 소개한다. 다음 과정으로는 개별 제작과정은 생략하고 이를 활용해 제작한 캐릭터의 다양한 디자인 결과물들을 제시할 것이다.

2.1 캐릭터 개발 프로세스 매뉴얼

본 연구에서는 캐릭터 개발을 위해 지역문화재 자원을 시각화한 남부지역 캐릭터를 대상으로 캐릭터 개발 프로세스를 제안하고자 한다. 캐릭터 개발을 위한 프로세스는 총 7단계로 구분할 수 있고, 각각의 프로세스를 상세하게 살펴보면 다음과 같다.

1) 프로세스1 : 지역의 문화 자원 선정

캐릭터 개발을 위한 첫 번째 단계는 지역을 대표할 수 있는 문화 자원을 선정하는 것이다. 푸젠성 4개 지역 중 남부 지역은 푸젠성 최초의 대외무역 중심지로 중국 문화 및 중국 이외의 다른 문화들이 서로 융합해 발전했다. 남부 지역의 건축, 언어, 신앙 등에서 볼 수 있듯이 이곳에는 서양문화, 남양문화, 아랍문화 등이 섞여 있다. 푸젠성의 남부 지역은 붉은 벽돌 건축물이 대표적인 지역 문화 자원이라고 할 수 있는데, 이를 캐릭터에 적용할 지역 문화 자원으로 선정하였다. 붉은 벽돌 건축은 남부 지역의 민가 건축에서 중요한 위치에 차지하며, 본토 건축물과 서양 건축 양식이 융합되어 그 연구 가치가 높다. 또한, 붉은 벽돌 건축물은 과거 중국의 황실에서만 사용하던 색상을 사용하고 있다는 특색을 가지며, 이는 중앙 정부에서 작은 마을까지 간섭하지 않을 것이라 여긴 당시 푸젠성 주민들의 생각이 담긴 문화자원이라고 볼 수 있다.






또한, 후이안 의상은 수많은 중국과 서양의 문화유산 가운데 천년의 진화와 계

승 과정을 거쳐 오늘날까지 전해 내려오고 있다. 이 의상은 해당 지역의 특색 있는 문화와 삶을 반영한 문화 자원이다. 여성들이 바닷가에서 일하기 용이한 형태이자 성인 여성은 남성에게 얼굴을 보여서는 안 된다는 오랜 마을 풍습을 기반으로 형성된 후이안 의상은 이 지역을 대표하는 문화 자원이 될 수 있다.

앞서 언급한 후이안 의복에서 가장 특징적인 두건, 상의, 바지를 추출했고, 붉은 벽돌 건축은 조형이 정교한 지붕을 추출하여 캐릭터에 적용하고자 하였다.

이처럼 지역 캐릭터 개발을 위하여 가장 먼저 실행해야 하는 것은 지역 문화 자원을 선정하는 것이다. 여기서 중요한 것은 해당 지역의 특색, 지역성, 민족성 등의 의미를 내포한 문화 자원을 잘 선정해야 한다는 점이다.

표 4-1. 문화유산 자원 추출


지역문화의 고찰을 통한 대표 문화자원 선정	
푸젠성 남부의 문화적 고찰	<p>붉은 벽돌 건축: 지역성을 가진 문화자원으로, 당시 황제만 사용할 수 있었던 색상을 사용하여 건축물을 지었다.</p> <p>후이안 의상: 후이안 의상은 바닷가에서 주로 일하는 후이안 여성의 의상을 의미한다. 이는 모래와 바닷바람을 막아주는 두건과 모자, 일하기 편리하게 만들어진 짧고 타이트한 상의, 물건을 들고 나르는 일을 편리하게 하기 위해 만들어진 통 넓은 하의로 구성되어 있다.</p>
프로세스 1	<p>후이안 의상과 붉은 벽돌 건축</p> <hr/> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>step 1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>step 2</p>  </div> </div> <hr/> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>step 1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>step 2</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>step 3</p>  </div> </div>
선정된 대표 문화자원	

2) 프로세스2 : 캐릭터 디자인을 위한 지역 대표 디자인 원형 선정

두 번째 과정은 지역의 대표성을 가진 동물 및 식물을 선정하여 디자인 원형을 구축하는 것이다. 여기서 디자인 원형은 쉽게 말해 캐릭터의 기반이 되는 것으로, 푸젠성 남부 지역은 남중국 호랑이가 지역을 상징하는 의미를 가지기 때문에 이를 디자인 원형으로 선정하였다. 세계 최초의 남중국해 호랑이가 푸젠성 남부 샤먼에서 발견되었고, 남중국해 호랑이의 라틴어는 판테라 티그리스 아모이엔시스(Panthera tigris Amoyensis), 여기서 ‘Amoy’는 샤먼을 의미한다. 그렇다보니 푸젠성 남부 지역은 남중국 호랑이에 관한 이야기가 다수 전해지며, 호랑이에 대한 관심도 높다. 따라서 이러한 지역적, 문화적 특성을 고려하여 남중국 호랑이를 디자인 원형으로 선정하였다.

이를 통해 확인할 수 있듯, 지역 캐릭터 디자인 개발을 위해서는 디자인 원형을 선정하는 것이 선행되어야 한다. 이때 디자인 원형은 지역성, 지역 문화, 민족성 등을 충분히 고려하여야 하며 푸젠성 남부 지역의 남중국 호랑이와 같이 그 지역을 대표할 수 있는 동물 혹은 식물이어야 한다.

표 4-2. 디자인 원형 추출

프 로 세 스 2	지역의 대표적 디자인 원형 선정
	<p>디자인 원형 선정 조건과 원인</p> <p>디자인 원형은 대체로 지역을 대표하는 동물 및 식물로 선정하는 것이 일반적이다. 이때 디자인 원형은 해당지역의 문화적, 사회적, 관습적 의미를 가진 것이어야 한다. 푸젠성 남부 지역의 경우 남중국 호랑이가 최초로 발견된 지역이기 때문에 호랑이에 대한 호감도가 높고, 이 지역을 대표할 수 있는 동물이라는 점에서 디자인 원형으로 선정하였다.</p>
선정된 디자인 원형	 <p>그림 4-4. 디자인 원형 추출: 남중국 호랑이</p>

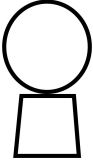
3) 프로세스3 : 캐릭터 디자인을 위한 기본 조형 구조 추출과 신체 비율 설정

세 번째 단계는 캐릭터 디자인을 위하여 캐릭터의 기본 조형 구조를 추출하고, 신체 비율을 설정하는 것이다. 중국은 천원지방(天圓地方)을 중요하게 생각하는데, 이는 ‘하늘은 둥글고 땅은 모나다’ 라는 의미이다. 이를 기반으로 캐릭터의 조형 구조를 고려해보면, 캐릭터 구조는 상원아방(위쪽은 원형, 아래쪽은 사각형) 구조를 선호하게 된다. 이 조형 구조에 후이안의 의상과 벽돌을 적용하여 문화 코드로 선정하였고, 후이안의 의상, 특히 두건 부분은 전체적으로 매끄러운 느낌을 주도록 표현하였다. 또한, 붉은 벽돌집은 외형 구조가 비교적 단단하기 때문에 이러한 특성을 캐릭터에 표현하고자 하였다.

따라서, 캐릭터의 전체적인 구조 조형을 생각할 때, 두 문화 요소의 특성을 고려하여 머리는 원형에 가까운 타원형을, 신체 부분은 직선 가닥, 모서리가 많은 사다리꼴을 선택하였다. 또한, 앞서 한국과 중국, 일본의 문화에 대한 연구 결과를 통해 간결하고 다변화된 구조의 캐릭터가 호감도가 높으며, 홍보 효과도 좋다는 것을 확인할 수 있었다.

신체 비율의 경우 중국이 ‘중용지도(中庸之道)’ 를 숭상한다는 것에 착안하였는데, 이는 형이상학적 개념에서 출발한 개념으로 적체의 핵심이며, 상대적 가치 개념의 중간인 중(中)을 인식하는 것을 의미한다. 즉, 어느 한쪽에 치우치거나 모자람이 없는 것을 의미하는 것으로, 이를 캐릭터 개발을 위한 신체 비율에 적용하면 1:1 신체 비율로 구현할 수 있다. 더불어 이 신체 비율은 선택된 문화 요소 중 후이안의 의상은 두건이 머리에서 중요한 시각적 위치를 차지하기 때문에 1:1의 신체 비율로 머리를 크게 디자인하면 콘텐츠를 더욱 돋보이게 할 수 있다.

표 4-3. 기본 조형구조 추출과 신체비율 설정

프 로 세 스 3	캐릭터 디자인을 위한 조형구조	
	조형 구조 선정조건	중국의 ‘천원지방’에 근거하여 조형 구조를 선정하였다. 위쪽은 둥글고 아래쪽은 각진 형태로 구성하는 것으로, 중국의 오랜 사상을 기반으로 조형 구조를 선정하였기 때문에 문화적, 지역적 특성을 조형 구조에 잘 녹여낼 수 있다.
	추출된 조형 구조	 타원형과 사다리꼴 구조
	캐릭터 디자인을 위한 신체 비율	
	신체 비율 선정조건	신체 비율은 중국의 ‘중용지도’에 근거하여 선정하였다. 어느 한쪽에 치우침이 없고 중(中)을 인식하는 것이 필요하다는 중용사상을 근거로 신체 비율 역시 1:1로 선정하였다. 이는 캐릭터의 머리와 몸통을 1:1로 구성하는 것으로, 상대적으로 머리 부분에 많은 표현과 강조를 수 있다는 점에서 의미가 있다.
	선정된 신체비율	1:1

4) 프로세스4 : 캐릭터 디자인을 위한 기본 색채 추출

캐릭터 디자인을 위한 기본 색채 추출 과정에서는 지역을 대표할 수 있는 색채를 추출하여 시각적으로 표현한다. 캐릭터의 색상 선택에서도 남부가 바다 가까이에 위치해 있는 것을 고려했다. 과거 원·명(元明)시대에 남부는 해양 사회경제와 문화로부터 큰 충격을 경험했다. 마조신앙(媽祖信仰)도 해양 문화 속에서 탄생하였는데, 당시 연해 사람들은 주로 바다에서 일을 하고 있었고, 이로 인해 남부 지방은 바다와 가까운 색상인 푸른색을 선호한다. 그렇다보니 후이안 의상에도 파

란색이 많이 사용되었다는 것을 알 수 있다. 이 외에도 남부 지역의 유명한 특산품인 '파이'의 담황색을 주요 색채로 선택하였다. 중국의 고대와 여러 시기에, 붉은색과 노란색은 존귀함을 의미하며, 노란색은 역사적으로도 한동안 황제의 전용색이기도 했다. 후이안 의상의 가장 주된 색상은 상의는 보통 연한 색이나 밝은색을 쓰며, 바지는 검은색을 사용한다. 또한, 파이의 연노랑색과 후이안 의상의 파랑색, 두 가지 색상이 서로 대비돼 캐릭터 전체적인 색깔을 생동감 있게 만들어 준다. 두 개의 색이 보이는 대비가 비교적 뚜렷하기 때문에 다른 강한 색상은 사용하기가 쉽지 않다. 이 때문에 캐릭터의 다른 부분은 주로 무채색 계열과 황색 및 파랑색과 비슷한 색상을 보조색으로 사용했다.

이와 같이 캐릭터 디자인을 위한 색채는 문화 자원 및 주변 환경, 특산물 등에서 주로 차용하며, 해당 지역을 대표하는 색상을 부각하는 것은 중요하다고 볼 수 있다.

표 4-4. 색채 추출

캐릭터 디자인을 위한 색채	
프로세스 4	색채 선정 조건 푸젠성 남부 지역을 대표하는 후이안 의상과 남부 지역의 대표 디저트인 파이에서 색채를 추출하여 캐릭터의 주요 색채로 선정하였다. 남부 지역은 주로 해안지역이라 파랑색에 호감을 가지는 사람들이 많고, 또 이 색상을 선호하기 때문에 후이안 의상에서도 자주 사용된다. 후이안 의상의 가장 주된 색상으로 상의는 보통 연한색이나 밝은색을 쓰며, 바지는 검은색을 사용한다. 중국의 고대와 여러 시기에, 붉은색과 노란색은 존귀함을 의미하며, 노란색은 역사적으로 한동안 황제의 전용색이기도 하다. 또한, 파이의 연노랑색과 대비를 이뤄 두 색상이 활발한 느낌을 줄 수 있다고 보고 이와 같이 선정하였다.

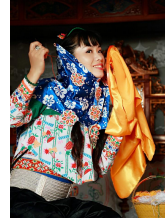







그림 4-5. 색채 추출 : 파이 그림 4-6. 색채 추출: 후이안 의상

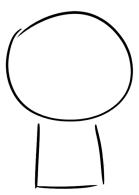



선정된 색채	주조색	보조색
	 #f8e4a9, #5174b8	#f8e4a9: 노랑의 밝은 색조, 97.25% 빨강, 89.41% 녹색 및 66.27% 파랑, 85% 채도와 82% 밝기 #5174b8: 시안-파랑의 색조, 31.76% 빨강, 45.49% 녹색 및 72.16% 파랑, 42% 채도와 52% 밝기
	 #ffffff	흰색 의 색조. 100% 빨강, 100% 녹색 및 100% 파랑, 0%채도, 100% 밝기
	 #49494b	파랑-마젠타의 약간 어두운 색조. 28.63% 빨강, 28.63% 녹색 및 29.41% 파랑. 1% 채도와 29% 밝기
	 #86a4cf	시안-파랑의 약간 밝은 색조. 52.55% 빨강, 64.31% 녹색 및 81.18% 파랑. 43% 채도와 67% 밝기
	 #efb132	노랑의 색조. 93.73% 빨강, 69.41% 녹색 및 19.61% 파랑. 86% 채도와 57% 밝기

5) 프로세스5 : 캐릭터 썸네일 스케치(Thumbnail Sketch)

썸네일 스케치는 앞서 살펴본 프로세스 1-4까지의 과정을 통하여 결정된 디자인 요소를 활용한 스케치이다. 푸젠성의 남부 지역 캐릭터의 경우 조형 구조를 타원형과 사다리꼴로 삼았고, 이를 1:1 신체 비율에 맞춰 전체적인 캐릭터의 형태적 기반을 마련했다. 그리고 디자인 원형으로 선정한 남중국 호랑이의 특징을 가미하여 캐릭터를 스케치했다. 이 상태에서 앞서 선정한 문화재 자원인 붉은 벽돌 건축물과 후이안 의상을 적용하여 캐릭터의 구성요소로 사용했다. 마지막으로 선택한 지역 문화 색채를 이용하여 캐릭터에 색을 입히는데, 이 때 페이스 컬러와 두건

색, 의상, 소품 등을 주조색과 보조색을 활용하여 적절하게 배합했다.

표 4-5. 썸네일 스케치

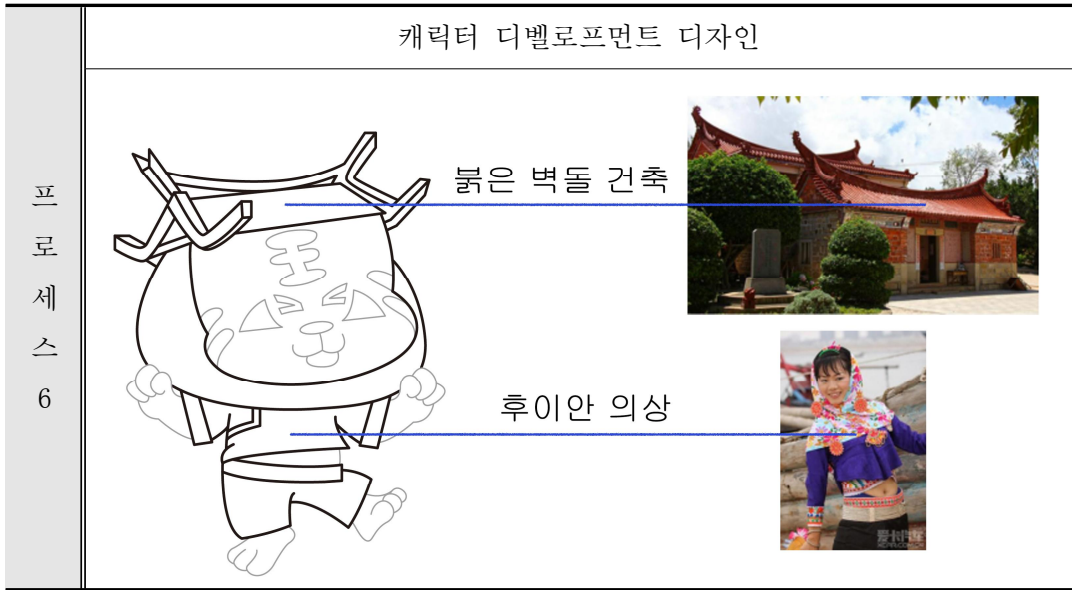
캐릭터 디자인 썸네일 스케치	
프로세스 5	이 단계에서는 캐릭터 디자인을 간단하게 표현하는 단계이며, 일반적으로 연필로 러프하게 스케치만 하는 단계이다. 조형 구조와 신체 비율을 바탕으로 디자인 원형을 적용하여 캐릭터를 구축하고, 문화재 자원을 캐릭터 구성 요인으로 적용한 후 미리 선정한 색상을 알맞게 배치하는 과정이다.
	step 1 step 2 step 3 step 4
	
	
	
	

6) 프로세스6 : 캐릭터 디벨로프먼트 디자인(Development Design)

프로세스 5에서 작업한 썸네일 스케치를 활용하여 디벨로프먼트 디자인을 제작하는 단계이다. 앞서 정리한 캐릭터 썸네일 스케치를 바탕으로 최종 캐릭터 개발을 위한 디자인 단계이다. 즉, 캐릭터의 최종적인 스타일링을 하는 단계로 이야기할 수 있다. 푸젠성 남부 지역의 캐릭터의 경우 캐릭터의 머리모양으로 붉은 벽돌 건축물의 지붕 모양을 적용하였고, 캐릭터의 의상은 후이안 의상의 상하의를 적용하였다.

썸네일 스케치에서 간단하게 그렸던 내용을 바탕으로 캐릭터 디자인을 확정하고, 문화재 자원을 적용하여 최종적인 형태를 제시하는 단계이다. 이 단계에서는 캐릭터 디자인이 확정되는 단계이기 때문에 앞서 선정한 문화재 요소, 조형 구조 및 신체 비율, 색채 등이 조화롭게 잘 표현되도록 고려하여 결과물을 만들어야 한다.

표 4-6. 디벨로프먼트 디자인



7) 프로세스7 : 최종 캐릭터 디자인 완성

앞서 정리한 디벨로프먼트 디자인을 바탕으로 최종 캐릭터 디자인을 완성하는 단계이다. 앞서 선정한 해당 지역의 문화재 자원에 따라 디자인 원형, 조형 구조, 신체 비율, 색채 등을 고려하여 선, 색상을 최종적으로 정리 및 제작하는 단계이다. 전체적으로 조형 구조와 신체 비율, 색채가 조화롭게 나타나고, 캐릭터의 디자인 원형과 문화재 요소가 적절하게 적용되도록 캐릭터를 디자인하여 최종 캐릭터 디자인을 완성 및 제시한다.

본 연구는 캐릭터의 디자인적 조형성에 중심을 두고 있다. 따라서 본 프로세스를 거쳐 만들어진 캐릭터들은 기본적인 개발단계에서 각 캐릭터를 A, B, C, D로 구분하는 네이밍 방식을 적용하였다. 캐릭터의 네이밍은 디자인 작업 전 기획 단계에서, 디자인 프로세스 중에, 혹은 디자인 제작 후와 같은 다양한 단계에서 디자이너에 의해 결정될 수 있다. 뿐만 아니라 네이밍은 기획부서 또는 클라이언트의 의견에 따라 변경되기도 한다. 특정 네이밍이 아닌 A, B, C, D로 네이밍을 한 것은 무엇보다 발음이나 단어에 따라 미세한 뉘앙스의 차이가 발생할 수 있고, 이는 한국어로 작성하는 디자인 논문의 범위와 한계를 넘어선다. 하여 이 부분은 차후 중국어로 진행되는 후속 연구에서 독립적으로 다루고자 한다.

표 4-7. 최종디자인

프 로 세 스 7	최종 캐릭터 디자인 
-----------------------	---

지금까지 캐릭터 개발 프로세스에서는 푸젠성 남부의 대표 캐릭터를 제작하는 과정을 자세히 소개하였다. 이러한 매뉴얼을 기본으로 나머지 3개의 캐릭터 디자인 베리에이션들과 동부, 서부, 북부의 캐릭터 등 총 16개의 캐릭터를 디자인하도록 한다. 이후 캐릭터부터는 위의 프로세스를 생략하고 최종 결과물과 중요 요소들을 중심으로 진행하기로 한다.

2.2 중국 푸젠성 캐릭터의 디자인

본 장에서는 앞에서 제시한 프로세스 매뉴얼에 따라 푸젠성 4개 지역의 캐릭터 디자인을 진행하였다. 개별적 디자인 과정은 논문의 분량 문제로 생략하였으며 캐릭터 디자인에 필수적인 요소들과 연관 지어 개발 결과를 제시하였다. 개발 과정과 결과의 전체구조 파악을 통한 빠른 이해를 위해 중국 푸젠성 캐릭터 디자인의 결과물을 <표 4-8>에 요약 정리하였다. 다음으로는 푸젠성 동부 지역을 시작으로 서부, 남부, 북부 지역의 자세한 개발 과정과 결과물을 순서대로 살펴보고자 한다.

표 4-8. 중국 푸젠성 캐릭터 디자인

캐릭터 디자인	동부		서부		
	남부		북부		
문화자원과 디자인 요소					
		동부	서부	남부	북부
1	분석 결과	지역의 대표성을 지니고 있는 문화자원을 깊게 발굴한다.			
	디자인 적용	삼방칠항 유형 문화재 자원	토루 유형 문화재 자원	후이안 의상, 붉은 벽돌 건축 무형 문화재 자원, 유형 문화재 자원	대홍포 제작기법, 우이산 무형 문화재 자원, 자연 유산 자원
2	분석 결과	조형 구조가 풍부하고 변화도 많으면서 전체적으로 보면 더욱 깔끔하다.			
	디자인 적용				
3	분석 결과	지역의 실제 문화 자원 특색을 종합하여 종의 원형을 선택한다.			
	디자인 적용	구름표범	사향고양이	남중국호랑이	미후
4	분석 결과	1:1의 신체 비율은 귀여운 스타일이며, 사람들에게 호감을 더욱 쉽게 얻을 수 있다.			
	디자인 적용	1 : 1	1 : 1	1 : 1	1 : 1
5	분석 결과	색채 선택에 있어서 더욱 다양한 색을 선택해야 하고 종의 원형이 색채 특징을 지닌다는 점을 더욱 중시해야 한다.			
	디자인 적용				

2. 2. 1 동부지역 캐릭터의 디자인

푸젠성에서 최초로 인류문명 유적이 발견된 우담석산(曇石山)은 동부지역에서 발견되었다. 이 때문에 동부지역의 역사는 푸젠성에서 가장 오래되었으며 또한 동부지역의 토착문화는 비교적 오랫동안 보존이 잘 되었고 다른 외래문화의 영향을 덜 받았다는 특성을 가지고 있다. 동부지역은 삼면이 산으로 둘러싸여 있고, 역사 발전 과정에서 교통이 불편하고 정보유통이 막혀 있어 인접한 다른 지역과 문화·언어·관습 등과 차별성을 유지했기 때문이다. 또한 산이 높고 험해 외부의 침입 등이 어려웠고, 이에 따라 역사적으로 전쟁의 영향을 덜 받아 백성들의 생활이 비교적 안정되었기 때문에 거주민들은 외지로 이동하는 일이 적었다. 따라서 푸젠성 동부지역은 본토 토착문화 보존이 상대적으로 철저한 지역이라고 볼 수 있다.

푸젠성 동부지역은 삼림자원 뿐만 아니라 해양자원도 풍부해 산진(山珍)과 해산물 모두 다양하게 존재한다. 풍부한 삼림자원 때문에 포도, 여주, 망고 등의 과일이 많이 생산된다. 해양자원도 대항어, 병어, 갈치, 굴 및 미역, 김 등 해산물이 많이 생산된다. 최근 몇 년 동안 푸젠성은 동부지역의 경제 발전에 적지 않은 지원을 했기 때문에 동부지역의 도시 규모와 경제력도 끊임없이 성장하고 도시 외관 또한 나날이 완벽해지고 있다. 정책 지원의 폭이 커지면서 푸젠성 동부지역이 미래의 경제 중심지로 부상할 전망이다.

“동부지역 한족계는 한대 이후 민정으로 이주해 들어오기 시작했는데, 그들은 장기간 현지 민월족과 함께 노동 생활을 하였으며, 그 관습은 고대 중원의 전통 관습을 답습할 뿐만 아니라 현지의 일부 특색도 보존하여, 짙은 전통성과 독특한 지방성을 가지고 있다.”⁶⁷⁾

동부지역 문화유산 자원은 <표 4-9>와 같다.

67) 胡惠林, Op.cit., p.275.

표 4-9. 동부지역 문화유산 자원

문화 자원 유형	사례
<p>유형 문화재 자원</p>	<p>삼방칠항(三坊七巷), 성수보탑(聖壽寶塔), 임수궁(臨水宮), 사봉사(獅峰寺) 등.</p>  <p style="text-align: center;">그림 4-7. 삼방칠항</p>
<p>무형 문화재 자원</p>	<p>민동 방언, 용말권(龍樁拳), 아치고 전통 조성 기법, 수밀격복선(水密隔艙福船) 제작 기법, 민극, 불도장(佛跳牆) 제작 기법, 사족복식(畚族服飾), 탈피 칠기(脫胎漆器), 코르크화, 백차(白茶) 제작 기법, 재스민 차 제작 기법, 종이우산 제작 기법, 각 빗 제작 기법, 수산석조(壽山石雕) 등.</p>  <p style="text-align: center;">그림 4-8. 민극</p>
<p>자연 유산 자원</p>	<p>태외산(太姥山), 원양계(鴛鴦溪), 삼도오(三都澳), 지제산(支提山), 구룡제(九龍漈) 폭포, 잉어계(鯉魚溪), 백수양(白水洋), 북산(鼓山) 등.</p>



그림 4-9. 태외산

<민도별기(闽都别记)>, <복주부지(福州府志)>, <민후향토지(闽侯乡土志)> 등.

지능형 문화 자원

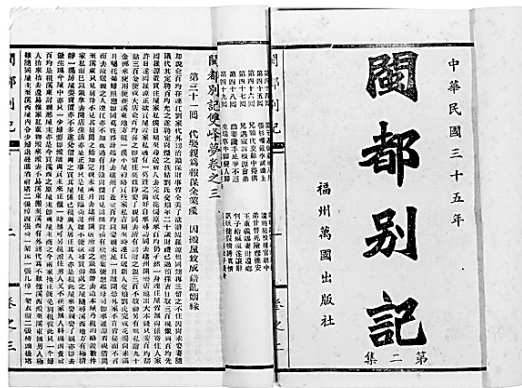


그림 4-10. <민도별기>

푸젠성 동부 지역의 캐릭터 디자인 프로토타입은 포유류인 구름표범(Neofelis Nebulosa)에서 나왔다. 푸젠성 동부지역의 ‘글로벌지오파크’에 위치한 공원에는 희귀하고 멸종 위기에 처한 동물들이 많다. “구름표범은 공원에서 가장 희귀한 동물 중 하나이다. 구름표범은 중국의 국가 1급 보호 동물로 세계에는 약 1만 마리의 야생 구름표범이 있다. 구름표범은 돌고양이보다 크기가 큰 고양이종 중 하나이며 몸의 크기는 표범과 작은 고양이 사이이며 표범과 눈표범보다 작다. 구름표범은 몸길이 70-110cm, 꼬리 길이 70-90cm, 꼬리 길이 대 몸통 비율 4:5, 어깨 높이 60-80cm이다.” 68) 야생의 구름표범은 발견하기 어렵다. 사람들은 사냥개를 풀어 구름표범을 사냥하므로 구름표범은 사람들에게서 생존 위협을 받는다. 이러

68) baike.baidu.com/item/云豹/395401?fr=aladdin , 자료검색일 : 2020.11.28.

한 이유로 사람들을 피하기 때문에 사람들의 생활 지역 근처에서는 거의 발견되지 않는다. 따라서 동부 지역에서는 캐릭터 디자인의 모티브로 구름표범을 선택하여 야생 동물 보호에 대한 사람들의 인식을 높이고자 하였다. 또한 푸젠성 동부 지역은 최근 경제 발전을 위해 다양한 정책을 실시하고 있으며, 관련 업계는 신 에너지 기술, 원자력, 구리 등 대규모 프로젝트를 잇달아 도입하여 산업 클러스터를 효과적으로 육성하고 전기, 신소재, 신 에너지 등을 성공적으로 발전시켰다. 여러 산업, 농업 경제도 최근 몇 년 동안 빠르게 성장하여 수산물, 식용 곰팡이, 차, 과일 및 기타 특징있는 농업 생산물 개발에 중점을 두고 있다. 구름표범은 빠르게 달리는데, 이러한 특징을 가진 구름표범을 캐릭터 디자인의 모티브로 사용하는 것도 빠른 경제 발전을 위한 푸젠성 동부 지역의 속도감 있는 비전을 의미한다.

동부 지역의 캐릭터 디자인에서 대표적 문화 자원으로 삼방칠항(三坊七巷) 제조 공정을 채택하였다. 이 문화재는 유형 문화재 자원에 속한다.

본 디자인에 차용하고자 하는 푸젠성의 삼방칠항은 푸저우시 중심에 위치한 문화유산으로, 10개의 골목으로 구성된 거리이다. “삼방칠항의 공간 패턴은 당나라 후기 도시계획에 방리제를 도입하면서 시작되었으며 송·명 왕조시대를 거치면서 청나라 중기에 전성기를 이루었다.”⁶⁹⁾ 이 문화유산은 과거부터 사대부들이 학문을 논의하거나 자유와 민주를 추구하는 사람들을 배출한 곳으로 역대 수많은 정치가, 시인, 학자, 문학자, 군사가 나온 곳이다. 10개의 거리는 돌바닥으로 형성되었고 백색의 벽이 있는 건물 및 산을 벽으로 만드는 건물구조를 보인다. 또한, 많은 건물이 정, 대, 루, 각, 화초, 가산으로 건물을 단장하고 인문경관 및 자연 경관을 한 건물 내에 모아두었다. 더불어 많은 민가의 대문과 창문의 무늬와 조각, 계단, 문틀, 화분 받침, 지주 등을 통해 푸젠성의 지역 특성과 문화를 농축하여 보여주고 있다. 삼방칠항은 “국내에서 가장 규모가 크고 보존이 잘 된 역사 문화거리로, 현재 오래된 민가 약 270채의 가옥이 있으며, 이 중 159곳이 문화재 보호 건물로 지정되어 있다”⁷⁰⁾고 조사되었고, ‘명·청(明清) 건축 예술 박물관’으로 불린다. 삼방칠항 발전 역사는 농촌에서 중심 도시로, 다시 일종의 문화적 지표로 바뀌는 과정이다. 연해 지역의 작은 시골에서 도시로, 공간을 넓혀가는

69) Peng Hong-xu, 강태오, 「중국 전통 역사거리의 변천 및 경관관리 - 복주시(福州市) 삼방칠항(三坊七巷)을 대상으로」, 제15호, Journal of Korean Institute of Traditional Landscape Architecture, 2017, pp.52-63.

70) 姚力, 「福州三坊七巷 里坊廊院中的历史风云」, 第05期, 城市地理, 2020, p.108.

패턴이 돋보이며, 중국 고대 연해 도시가 중심에서 외부로 공간 변화 패턴을 넓혀 도시 발전의 ‘모범적 경로’를 형성했다는 것이다. 삼방칠항의 역사거리는 비록 규모는 작지만, 그 도시에서 1000년 이상 발전해 온 역사적 과정을 살펴볼 수 있는, 오래되고 문명화된 문화적 코드를 담고 있다. 현재 삼방칠항은 고급을 아우르며 고 전정신과 민간 문화, 현대의식의 융합, 그리고 연해 도시가 가진 외부에 대한 개방적 자세를 보여주고 있다. 따라서 삼방칠항은 동부 지역의 캐릭터로 개발할 만한 대표적 문화자원이다. 즉, 자유와 민주주의 의미가 내포된 삼방칠항에서 모티브를 얻어 동부 지역의 특성 및 역사적, 문화적 요소를 캐릭터에 반영하여 많은 사람들에게 알릴 수 있으리라 본다.

종합하면, 캐릭터 디자인은 구름표범을 디자인 원형으로 사용하였으며 동부 지역에서 유명한 고대 건축 ‘삼방칠항’을 결합하여 디자인 요소로 만들었다. 캐릭터는 타원형과 직사각형 구조로 꾸며져 있어 장식물이 많지 않다는 특징을 보여준다.

표 4-10. 동부 지역 캐릭터 디자인 구성



그림 4-11. 구름표범

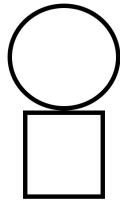


그림 4-12. 조형 구조 (동부 지역)
















그림 4-13. 삼방칠항

이와 같은 조형 요소들을 활용하여 총 4가지의 구름표범 캐릭터의 베리에이션 디자인을 제작해보았다.

아래의 <표 4-11>에 나타난 것과 같이 캐릭터 A는 삼방칠항 지붕의 모양을 캐릭터의 상의에 적용하였고, 이 모양은 곡선과 원형으로 구성되어 있어 캐릭터가 귀엽게 보이는 느낌을 준다. 특히, 이 캐릭터에 적용한 삼방칠항의 지붕 모양은 중국의 옛 기와모양을 그대로 보존한 형태라는 점에서 푸젠성의 지역 문화유산을 그대로 보여주고 있다. 캐릭터 B는 삼방칠항의 문을 캐릭터의 머리 스타일에 적용하였는데, 삼방칠항 문의 정면 형태를 적용하여 직선이 가지는 무거운 느낌을 준다.

이 캐릭터에 적용한 삼방칠항의 문은 삼방칠항이 시작되는 입구의 문으로, 과거 삼방칠항 거리를 대표하는 요소를 적용한 것이다. 이를 통하여 자유와 민주적인 성격이 강했던 삼방칠항의 시작점인 그 문에서 모티브를 얻어 캐릭터에 푸젠성의 성격을 불어넣을 수 있다. 캐릭터 C는 삼방칠항 지붕 상단의 모양을 머리 스타일에 적용하였고 캐릭터 상의 의상은 중국 아동의 옷에서 차용하였는데, 삼방칠항의 지붕 형태가 직선 형태로 나타나 있으며, 캐릭터 B와 동일한 머리 스타일로 구성하였으나 좀 더 가벼운 느낌을 가진다. 삼방칠항은 규모가 크고 넓기 때문에 건물의 위치와 모양에 따라 지붕의 모양도 다르게 나타난다. 캐릭터 A에 적용된 지붕 문양은 중국의 전통 기와모양을 기반으로 한 것이라면, 캐릭터 C에 적용된 지붕 문양은 푸젠성, 그 중에서도 삼방칠항에서 주로 발견된 형태의 기와모양이라는 점에서 차이가 있다. 캐릭터 D는 삼방칠항의 등롱(灯笼) 모양을 머리 스타일에 적용하였는데, 등롱의 모양이 둥글고 세로줄 무늬 형태로 나타나 전반적으로 캐릭터가 귀여운 인상을 준다. 또한, 삼방칠항의 문에 나타난 무늬를 캐릭터의 상의에 적용하여 곡선 형태가 머리 스타일과 일치하여 통일성을 준다. 캐릭터 D에 나타난 삼방칠항의 문은 과거 음악인들이 드나들던 문으로, 이를 통해 푸젠성의 음악적 발달 및 전통 요소를 확인할 수 있다. 또한, 삼방칠항의 흥등은 삼방칠항 거리의 화려함을 추구하기 위한 목적으로 설치했던 것으로, 캐릭터 D에도 푸젠성의 장식을 반영하여 화려함을 표현하고자 하였다.

표 4-11. 동부 지역 캐릭터 디자인 스케치

<p>캐릭터 A</p>		 <p>삼방칠항의 지붕</p>	
<p>캐릭터 B</p>		 <p>삼방칠항의 문</p>	
<p>캐릭터 C</p>		 <p>중국 아기의 옷</p> 	 <p>삼방칠항의 지붕</p>
<p>캐릭터 D</p>		 <p>삼방칠항의 등롱</p> <p>삼방칠항의 문</p>	

〈표 4-12〉는 캐릭터의 색상을 정리한 것으로, 모두 푸젠성의 특산물에서 색상을 차용하였다. 각각의 색상을 살펴보면 다음과 같다.

캐릭터 A는 동부지역의 샤푸현(霞浦县)에서 주로 생산되는 ‘다시마’의 색상을 차용하였다. 이 색상을 캐릭터의 얼굴, 손, 다리에 적용하였으며, 캐릭터 A의 주조색으로 볼 수 있다. 이 색상(#827028)은 50.98% 빨강, 43.92% 녹색 및 15.69% 파랑으로 구성되어 있고, 53% 채도와 33% 밝기를 가진 색상이다.

캐릭터 B는 복숭아, 그 중에서도 과즙이 풍부하고 과육이 달콤하기로 유명한 ‘수밀도’의 색상을 차용하였다. 이 색상은 다홍의 약간 밝은 색조로 표현할 수 있으며, 캐릭터의 얼굴 전체, 손, 다리에 동일한 색상을 적용하였다. 캐릭터의 통일성이 느껴지고, 채도가 낮은 색상이기 때문에 캐릭터가 차분한 느낌을 주는데, 이는 상품 디자인에 적용하였을 때 소비자에게 신뢰감을 줄 수 있을 것으로 기대된다. 이 색상(#e68b70)은 90.2% 빨강, 54.51% 녹색 및 43.92% 파랑으로 구성된 것이며, 70% 채도와 67% 밝기를 가진 색상이다.

캐릭터 C는 닝더(宁德)의 4대 수산물 중 하나인 ‘대황어(大黄鱼)’에서 차용한 색상과 삼방칠항의 등룡에서 차용한 색상으로 구성했다. 먼저 대황어에서 차용한 색상은 노랑의 색조이며, 캐릭터의 얼굴, 팔, 다리에 동일한 색상을 적용하였다. 이 색상(#f3c420)은 95.29% 빨강, 76.86% 녹색 및 12.55% 파랑으로 구성되었고, 90% 채도와 54% 밝기를 가진 색상이다. 또한, 삼방칠항의 등룡에서 차용한 색상은 캐릭터의 의상에 적용하였고, 빨강의 색조이다. 이 색상(#d42219)은 83.14% 빨강, 13.33% 녹색 및 9.8% 파랑으로 이루어졌으며, 79% 채도와 46% 밝기와 밝기의 색상이다.

캐릭터 D는 푸젠성에서 흔히 만날 수 있는 ‘반얀나무’와 삼방칠항의 등룡의 색상을 차용하였다. 캐릭터의 얼굴과 손, 발에 사용한 반얀나무에서 차용한 색상은 갈색의 색조이며, 이 색상(#ad8047)은 67.84% 빨강, 50.2% 녹색 및 27.84% 파랑으로 구성되었고, 42% 채도와 48% 밝기의 색상이다. 또한, 캐릭터의 모자와 의상에 차용한 삼방칠항의 ‘등룡’에서 차용한 빨강의 색조는 앞서 캐릭터 C에 적용한 것과 동일한 색상이다.

표 4-12. 동부지역 캐릭터 디자인 색상

캐 릭 터 A		 <p>#827028</p>	 <p>그림 4-14. 다시마</p>
캐 릭 터 B		 <p>#e68b70</p>	 <p>그림 4-15. 수밀도</p>
캐 릭 터 C		 <p>#f3c420</p>  <p>#d42219</p>	 <p>그림 4-16. 대황어</p>  <p>그림 4-17. 삼방칠항의 등롱 1</p>

캐 릭 터 D			
		#ad8047	그림 4-18. 반얀나무
		#d42219	그림 4-19. 삼방칠향의 등롱 2

2.2.2 서부지역 캐릭터의 디자인

푸젠성 서부지역은 민강, 구룡강, 정강의 푸젠성에서 가장 중요한 3개 강물의 발원지이다. 역사적으로 서부지역 사람들은 민족이 함께 모여 사는 전통을 중시했는데, 이는 세계적인 문화유산인 토루(土樓)에서 확인할 수 있다. 보통 토루는 평균적으로 수백 명의 사람들을 수용할 수 있다. 중원 문화의 유가 사상의 영향을 받아 함께 모여 사는 문화가 형성된 서부 지역은 인적이 드물고 짐승과 강도까지 출몰하였기 때문에 더욱이 함께 살며 힘을 모았다. 역사적으로 서부 지역은 외부와 교류가 비교적 잘 이루어지지 않았던 지역이기도 했지만, 동부 지역과 달리 전쟁과 재난으로 중원으로부터 5차례의 비교적 큰 규모의 남천역사(南遷歷史)를 가지고 있었으며, 그 중 일부는 푸젠성 서부 지역으로 이동하였다. 따라서 이곳의 문화는 당시 중원 문화와 토착 문화의 결합에서 비롯되었다고 볼 수 있다.

또 산간 지역이 비교적 많은 지리적 환경의 영향을 받아 서부 지역은 전통 농업을 위주로 하고 있으며, 경제 발전 정도는 상대적으로 연안의 도시 발전에 비해 취약하다. 그러나 최근 몇 년 동안 서부는 신흥 산업을 대대적으로 발전시키고, 전통 농업 산업을 개선하였으며, 산업 구조를 한 단계 발전시켜 빠른 경제 발전을 실현하기 위해 적극적으로 노력하였다.

“고시(古时)는 팔민(八闽) 최서단(最西端)의 주(州) 군인 정주(汀州)를 가리켰고, 지금은 푸젠성 서쪽인 용암(龙岩)과 삼명성(三明) 두 지역의 일부 관할 지역을 가리킨다. 민서는 객가(客家) 문화가 형성되고 발전하여 전파되는 원향의 고장이다. 이 독특한 문화 생태 구역 내에서, 당·송(唐宋) 이래 기본적으로 일치하는 방언, 민속, 종족, 민간 예술, 민간 신앙 등의 객가 문화를 형성하여, 민광둥(闽粤) 간변(赣边) 객가 문화 생태의 핵심 지역이다.” 71)

서부 지역 문화유산 자원은 <표 4-13>와 같다.

표 4-13. 서부 지역 문화유산 자원

문화 자원 유형	사례
유형 문화재 자원	토루(土楼), 정주 고성(汀州古城), 서피천후궁(西坡天后宫) 등. <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">그림 4-20. 정주 고성</p>
무형 문화재 자원	시관 음악(十番音乐), 민속 오페라(山歌戏), 서북건한 오페라(闽西汉剧), 공개 불기(公嫫吹), 메이린 오페라(梅林戏), 롤 케이크(卷饼) 만들기 기술, 즈시 화등(芷溪花灯) 기술, 시바오 조각(四堡雕版) 기술, 완잉 차(万应茶) 만들기 기술, 차 따기 랜턴(采茶灯), 다티엔 보드 랜턴(大田板灯龙) 등.

71) 林荣珍, 「文化生态变迁视域下闽西客家民俗舞蹈现状探析」, 第06期, 北京印刷学院学报, 2020, p.62.

	 <p style="text-align: center;">그림 4-21. 시관 음악</p>
<p style="text-align: center;">자연 유산 자원</p>	<p>대금호 국립지질 (大金湖国家地质) 공원, 만수암 (万寿岩), 관치산 (冠豸山), 매화산 (梅花山) 등.</p>  <p style="text-align: center;">그림 4-22. 관치산</p>
<p style="text-align: center;">지능형 문화 자원</p>	<p><객가 지명 문화 (客家地名文化)>, 용문탑전설 (龙门塔传说), 안석전설 (雁石传说) 등.</p>  <p style="text-align: center;">그림 4-23. <객가 지명 문화></p>

푸젠성 서부 지역의 캐릭터 디자인은 포유류인 ‘사향고양이’에서 유래했다. 사향고양이는 주로 서부 지역 산악지역에서 서식하며 몇 년 전까지 흔히 볼 수 있는 동물로, ‘팬더곰’을 닮은 생김새로 인해 서부 지역 주민들의 사랑을 받고 있다. “사향고양이는 집고양이보다 몸집이 크고 집 개와 크기가 비슷해 성체 몸무게 6-10kg, 몸길이는 60-80cm, 길이는 최대 100cm다. 몸체는 갈색에 흑갈색 얼룩무늬, 입술은 회백색, 이마, 눈 주위에는 회백색 얼룩이 있다. 등 중앙에서 꼬리까지 검은색의 굵은 갈기로 된 세로무늬가 있고, 목과 목에는 파상 흑령무늬가 세 줄로 눈에 띄며, 흰색 너비무늬와 배털이 얼은 회색을 띠고 있다. 팔다리는 짧고, 흑갈색이며, 꼬리는 몸길이의 절반을 넘고, 꼬리에는 5-6개의 흑백으로 된 원이 있고, 끝은 검은색이다.”⁷²⁾ 본래 산간지역에 서식하는 사향고양이는 산간지역이 개발되고 마을이 형성되면서 그 서식지의 면적이 감소하였다. 마을을 형성한 주민들이 나무로 불을 피워 밥을 짓고, 가구를 만들고, 집을 짓는 등 사향고양이의 서식지를 침범해온 것이다. 또한, 사향고양이를 마구잡이로 사냥하고, 산간지역에 사람들이 거주하면서 환경오염이 발생하는 등으로 인해 수가 급감해 현재는 국가 2급 중점보호동물로 분류됐다.

푸젠성 서부 지역의 대규모 삼림은 정부 차원에서 제도적 장치를 마련하면서 효과적인 보호를 받았으며, 각종 희귀 야생 동물들도 잇달아 서식지로 돌아왔다. 사향고양이의 개체 수는 제도적 장치를 마련하기 전보다는 증가하였지만, 여전히 적은 실정이다. 따라서 사향고양이를 캐릭터 디자인의 원형으로 사용하여 사향고양이에 대한 기억을 되살리고 환경보존 의식을 높이며, 좋은 생태환경이야말로 농업 발전을 위한 전제조건이기에 농업생산이 주력인 지역으로서 생태환경을 잘 보존해야 지방의 지속 가능한 발전을 이룰 수 있다는 의식을 심어주는 것이 그 목표이다. 사향고양이를 서부 지역의 상징으로 선택하여 농업 생태계 보전, 농업 생태계 발전을 위한 홍보, 환경보전과 지속 가능한 발전 관념을 품고 대중에게 다가갈 수 있도록 디자인하였다.

서부 지역의 캐릭터 디자인에서 대표적인 문화 자원으로 주로 토루를 사용했다. 이 문화재는 유형 문화재 자원에 속한다.

토루는 당송 시기에 생겨나 명청 시대에 발전하였다. “토루는 독특한 건축양식과 주거문화를 지니고 있으며, 객가 선민의 소박한 자연관과 환경관을 반영하여

72) baike.baidu.com/item/大灵猫/733947?fr=aladdin , 자료검색일 : 2020.11.29.

유엔 세계문화유산으로 등재되었다.”⁷³⁾ 토루의 건축과 발전 과정은 객가인의 역사 및 문화와 밀접하게 관련되어 있다. 위·진(魏晉) 시대 북방의 전란으로 중원에서 남방으로 이주하여 초기에는 푸젠성 서부 지역에 도착한 객가 선민들은 승산준령으로 외부 세상과 단절된 미개한 황무지에서 재료를 찾아 누추하지만 견고한 토루를 짓기 시작하였고, 일반적으로 수비하기 쉬운 난공불락의 지점을 선택하여 건축하였다. 토루의 주요 기능은 주거 및 외부의 침입을 막는 것으로, 한 가족 또는 몇 가족이 외부의 침입으로부터 대피하는 임시 거처이다. 일반적으로 토루의 크기에 따라 건물 안에 1개에서 4개의 다른 건물이 더 들어서게 되는데, 외관이 클수록 내부 건물도 많아지게 된다. 토루의 발전 과정은 초기부터 외부의 침입을 피하기 위한 방어적 기능에 더해 생활이라는 두 가지 기능을 병행해 왔으며, 후기에는 삶의 기능이 방어적 기능보다 커지기도 했다. 민국(民國) 이후 토루는 계속 발전하였고, 어떤 것들은 서양 건축 기술과 경향을 받아들여 색다른 특색을 지니고 있기도 하다. 또한, 자연환경과 조화로운 관계를 가지고 있으며, 거주공간으로 뛰어난 사례 중 하나라는 평가를 받는다. 즉, 토루는 공동생활을 하는 방어용 건물의 오랜 문화적 전통을 증명함과 동시에 푸젠성의 건축 전통, 조화 및 협력의 정신을 담고 있다는 점에서 문화유산으로서의 가치가 있다. 또한, 크기와 건축 전통 및 기능면에서 특출하고, 넓은 지역 내에서 발생하는 사회적, 경제적 역사의 다양한 단계에 마주한 해당 사회적인 반응을 보여주기도 한다.

캐릭터 디자인에 활용되는 문화 자원 가운데 토루는 세계적인 문화재 자원으로 그 지명도와 역사적 가치가 높다. 문화 자원에 기반을 둔 디자인 콘텐츠는 캐릭터 디자인을 통한 홍보 확대로 지역 우위 경쟁력을 높이는 데 도움이 된다.

종합하면, 서부 지역의 캐릭터 디자인은 주로 사향고양이를 디자인의 원형으로 삼았다. 여기에 세계적인 유형 문화재 자원인 토루를 결합하여 디자인 요소로 만들었다. 캐릭터의 전체 구조모형은 직사각형으로 구성했다. 전체적인 캐릭터 디자인이 비교적 귀여운 형태로 만들어졌으며, 서부 지역 주민들의 순박한 특징도 재현하였다. 또한, 캐릭터의 신체 비율은 1:1을 채택하였다.

73) 王玫武, 罗瑜珍, 「永定客家土楼楹联的保护与传承研究--基于生态理念的视角」, 第04期, 龙岩学院学报, 2020, p.27.

표 4-14. 서부 지역 캐릭터 디자인 구성

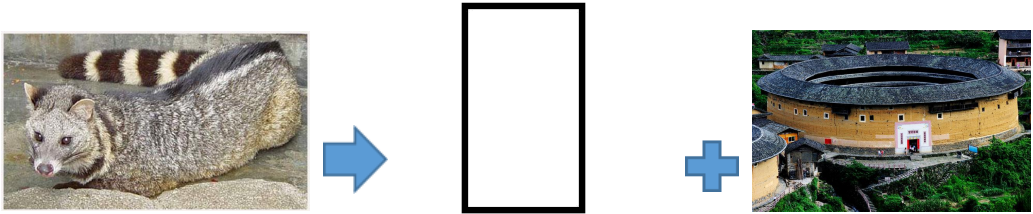


그림 4-24. 사향고양이 그림 4-25. 조형 구조 (서부 지역) 그림 4-26. 토루

아래의 <표 4-15>에 나타난 것과 같이 캐릭터 A는 토루의 내부구조를 캐릭터의 모자에 반영하였다. 내부구조 중 난간에 해당하는 부분으로, 캐릭터의 모자가 왕관처럼 보인다는 특징이 있다. 이 난간은 토루의 내부구조이므로, 외부에서는 보이지 않는 형태이다. 외부가 단조롭게 표현된 것과 달리 내부구조는 세밀하고 정교하게 표현하였는데, 난간 역시 그 중 하나에 해당한다. 캐릭터 A에 난간을 적용하면서 난간의 홍등을 제외하였는데, 실제 토루에는 난간에 홍등을 달아 화려하고 아름답게 표현하고자 하였다. 캐릭터 B는 위에서 바라본 토루의 지붕을 차용하였다. 이를 캐릭터 몸통의 중앙에 위치하여 특색있는 캐릭터로 구성하였다. 위에서 바라본 토루의 지붕은 요새와 같은 모양이다. 이는 농업이 발달한 푸젠성은 과거부터 부유하였기 때문에 도적의 약탈이 많았고, 이에 외부에서 침입이 어려운 구조의 방어형 구조물을 건축하다보니 이와 같은 형태로 만들어졌음을 알 수 있다. 이 역시 푸젠성의 문화 중 하나라고 볼 수 있다. 캐릭터 C는 토루 지붕의 측면 모양을 적용하였고, 토루 근처의 자연환경을 캐릭터의 목걸이에 적용하였다. 이를 통해 캐릭터 C는 다른 캐릭터에 비해 자연 친화적인 성격을 가지는 것으로 만들었다. 캐릭터 C에 반영된 푸젠성의 토루는 산악지대에 주로 건축된 것으로, 거대한 규모의 건물과 주변 자연경관이 조화롭게 이뤄지도록 만들었다는 점에서 의미가 있다. 또한, 지붕에 사용한 기와는 방어용 주택의 대표적인 기와 형태이며, 세밀하고 단단하게 꾸며진 기와는 공동사회의 물질적, 정신적 요구를 수용한 것으로 볼 수 있다. 캐릭터 D는 토루 지붕의 정면을 캐릭터의 모자로 사용하였고, 토루의 전체적인 모양을 캐릭터 의상의 무늬로 사용하였다. 이를 통해 캐릭터가 전체적으로 토루를 상징하고 있다는 느낌을 준다. 캐릭터 D에는 토루의 정면 모습을 적용하였는데, 캐릭터에 나타난 것과 같이 토루는 출입문이 정면 한 곳에만 위치하고

있고, 이러한 특징을 캐릭터에 반영하였다. 즉, 토루가 가진 정교한 기술과 당시 푸젠성의 지역적 특징, 위치, 발전과정 등을 캐릭터에 반영하고자 하였다.

표 4-15. 서부 지역 캐릭터 디자인 스케치

캐릭터 A		 <p>토루의 내부 구조</p>
캐릭터 B		 <p>토루의 지붕</p>
캐릭터 C		 <p>토루</p>
캐릭터 D		 <p>토루</p>

〈표 4-16〉은 서부 지역 캐릭터의 색상을 정리한 것으로, 모두 푸젠성의 특산물에서 색상을 차용하였다. 각각의 색상을 살펴보면 다음과 같다.












캐릭터 A는 서부 지역의 축제에서 쉽게 접할 수 있는 ‘꽃등’의 색상을 차용하였다. 이 색상은 캐릭터의 얼굴 일부와 몸통 일부는 제외한 나머지 부분에 전체적으로 사용한 색상으로 캐릭터 A의 주조색이라고 볼 수 있다. 이 색상(#f59e1b)은 갈색의 색조이고, 96.08% 빨강, 61.96% 녹색 및 10.59% 파랑으로 구성되어 있다. 또한, 92% 채도와 53% 밝기의 색상이다.

캐릭터 B는 서부 지역 렌칭의 특산물인 ‘고구마’의 색상을 차용하였다. 이 색상은 꼬리 일부와 캐릭터 몸통에 들어간 무늬 외에 캐릭터 전체 색상으로 사용되었고, 밝고 강인한 느낌을 준다. 이 색상(#ec660f)은 오렌지색의 색조이며, 92.55% 빨강, 40% 녹색 및 5.88% 파랑으로 구성되어 있고 88% 채도와 49% 밝기의 색상이다.

캐릭터 C는 서부 지역의 대표적인 문화재인 ‘토루 지붕’의 색상을 차용하였다. 캐릭터의 얼굴 상반부, 몸통과 꼬리 모두 이 색상으로 통일하였고, 토루 지붕을 차용한 부분에만 좀 더 짙은 색상을 사용하여 강조하였다. 이 색상(#918078)은 다홍의 색조이다. 56.86% 빨강, 50.2% 녹색 및 47.06% 파랑으로 구성되어 있고, 10% 채도와 52% 밝기를 가진 색상이다.

마지막으로 캐릭터 D는 서부 지역 룡옌시의 대표 특산물 중 하나인 ‘땅콩’의 색상을 차용하였다. 캐릭터의 얼굴과 팔, 다리에 적용한 색상이며, 이 색상(#b95134)은 다홍의 색조이다. 72.55% 빨강, 31.76% 녹색 및 20.39% 파랑으로 구성되었으며, 56% 채도와 46% 밝기를 가진 색상이다.

표 4-16. 서부 지역 캐릭터 디자인 색상

캐릭터 A		 #f59e1b	 그림 4-27. 꽃등
캐릭터 B		 #ec660f	 그림 4-28. 고구마
캐릭터 C		 #91807	 그림 4-29. 토루 지붕
캐릭터 D		 #b95134	 그림 4-30. 땅콩

2.2.3 남부 지역 캐릭터의 디자인

푸젠성은 ‘동남산국(东南山国: 중국의 동남부에 위치하며, 산도 많고 바다도 넓고, 바위도 높고, 계곡도 많다)’으로 불리며 많은 지역에 높고 가파른 산이 있지만, 남부 지역은 푸젠성 4대 평야 중 가장 넓은 장저우 평야와 네 번째로 면적이 큰 천주 평야, 이렇게 두 곳이 자리하고 있고, 또한 남부 지역은 푸젠성에서 가장 따뜻한 곳으로, 최남단이 북회귀선과 인접해 열대 기후에 가깝다.

푸젠성 남부 지역은 해안선이 길고 수산물이 풍부하며 항구가 매우 많다. 푸젠성의 항구는 모두 대외 상업 무역의 중요한 항구이며, 초기 푸젠성 사람들 역시 이런 항구를 통해 해외로 이민을 간 경우가 많았다. 역사적으로나 세계적으로 유명한 ‘해상 실크로드 (Maritime Silk Road)’는 가장 오래된 해상항로로서 푸젠성의 남부 지역인 취안저우(泉州) 시에 그 기점이 있으며, 유네스코가 유일하게 인정한 해상 실크로드의 기점이기도 하다. 그리고 남부 지역은 푸젠성 대외무역의 중심지로서 중국 외 타문화가 서로 융합되어 발전하고 있다. 또한, 남부지역의 건축, 언어, 신앙 등에서 볼 수 있듯이 이곳은 서양문화, 남양문화, 아랍문화 등이 섞여 있다.

또 푸젠성의 다른 3개 지역과 비교할 때 남부 지역의 경제 발전 정도는 다른 지역보다 높아 전체 성의 경제 규모 절반에 육박한다. 이처럼 비교적 경제 발전이 잘 된 것은 대만해협 서안에 위치한 남부 지역의 지리적 이점 덕분이며 중국 최초로 개방된 지역 중 하나로 해당 지역의 대외무역은 중국 내에서 선두에 서게 되었다. 이러한 이유로 이 지역은 무역이 발달한 풍요로운 지역에 속한다.

남부 지역 문화유산 자원은 <표 4-17>와 같다.

표 4-17. 남부 지역 문화유산 자원

문화 자원 유형	사례
<p>유형 문화재 자원</p>	<p>붉은 벽돌 건축 (红砖厝), 굴 껍데기 인접 (蚶壳厝), 서양식 건물 서양식 건물 (番仔楼), 충우고성 (崇武古城), 카이위안사 (开元寺), 우위안만 습지 (五缘湾湿地) 공원, 후리 산성 (胡里山炮台) 등.</p> <div data-bbox="559 469 1127 778" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">그림 4-31. 충우고성</p>
<p>무형 문화재 자원</p>	<p>민남 사투리, 마조의 신념과 관습 (妈祖信俗), 난인 (南音), 박흉 무 (拍胸舞), 대만 오페라 (歌仔戏), 리 위안 오페라 (梨园戏), 가오가 오페라 (高甲戏), 현악 인형 쇼 (提线木偶戏), 인형극 (布袋戏), 남부 소림 무술 (南少林武术), 천주 베이 관 (泉州北管), 굴전 요리 (蚶仔煎) 기예, 후 이안 의상 (惠安服饰), 중추절 케이크 관습 (中秋博饼习俗), 우롱차 (乌龙茶) 만들기 기술, 옷칠 실 조각 (漆线雕), 후이허 그림자 조각 (惠和影雕) 등.</p> <div data-bbox="578 1282 1105 1615" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">그림 4-32. 현악 인형 쇼</p>

<p>자연 유산 자원</p>	<p>북랑서 (鼓浪屿), 청원산 (淸源山), 석우산 (石牛山), 구선산 (九仙山) 등.</p>  <p>그림 4-33. 북랑서</p>
<p>지능형 문화 자원</p>	<p>선궁산 설화 (仙宮山传说), 진삼오랑 설화 (陈三五娘传说) 등.</p>  <p>그림 4-34. 진삼오랑 설화</p>

푸젠성 남부 지역의 캐릭터 디자인 원형은 현지에서 특히 상징적인 ‘남중국 호랑이’ 를 선택했다. “남중국 호랑이는 머리가 둥글고, 귀가 짧으며, 팔다리가 굵고, 꼬리가 길고, 가슴 복부에 유백색이 많이 섞여 있으며, 온몸에 오렌지색과 검은 가로무늬가 가득하다.”⁷⁴⁾ “옛날에는 푸젠 다산구종림(푸젠성 다산구 밀림)은 남중국 호랑이가 누비던 곳이었다. 남중국 호랑이(華南虎)는 예로부터 대충이라 불렀는데, 중원의 남쪽으로 이주하여 피난 온 한인(漢人)들이 문(門)에 벌레(蟲)가 있다고 하여 푸젠을 ‘민(閩)’ 이라 불렀다.”⁷⁵⁾ 또 호랑이 중 남중국 호랑이는 중국 특유의 호랑이 아종으로 중국에만 분포하며 야생에서 남중국 호랑이는 현재

74) baike.baidu.com/item/华南虎/3060?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.11.30.

75) www.sohu.com/a/123940779_502464, 자료검색일 : 2020.10.08.

멸종된 상태다. “1996년 유엔에서 발표된 ‘임종위기 야생동식’ 멸종위기종 1호로 화남호를, 세계 10대 멸종위기종 1위로 선정했다” 76)고 밝히고 있다. 세계 최초의 남중국호랑이가 바로 푸젠성 남부 지역의 샤먼시에서 발견되었는데, 남중국호랑이의 라틴어로 *Panthera tigris Amoyensis*이라고 하고 ‘Amoy’는 샤먼(厦門)을 뜻한다.

푸젠성 남부 지역에는 남중국 호랑이와 관련된 풍습이 많다. 예를 들어 많은 궁궐사찰에 ‘후예(虎爺)’ 신을 모셔놓고, 백성들은 후예 신에게 부자가 되게 해달라고 빌며, 후예 신에게 마을을 지켜달라고 기도도 한다. 민간 신앙에서 호랑이는 신 혹은 신에 걸맞게 말을 타고, 재물신이나 토지신, 대도공(大道公; 푸젠성의 역사가 유구한 전통 민간 신앙) 등은 모두 호랑이를 섬기고 있다. 남부 지역의 일부 지역에서는 매년 보생대제(保生大帝; 대만에서 인기가 높은 의신이다)의 순시행사에서 후예 신은 첫 가마에서 개로신(开路神; 장례식 때 길을 인도하는 중국의 신)으로, 뒤편에는 나타(哪吒; 불교와 도교 신화 속에 등장하는 신)와 대도공으로 행차한다. 일상생활에서도 남부 지역은 호랑이를 숭배하는 풍습이 있어 사람들이 문틀에 호랑이를 조각하여 사악한 기운을 억누르고 평안과 건강을 지키게 한다. 지금도 노인과 어른들이 아이에게 호랑이 머리 모양의 모자를 씌워주고 신발도 봉제해 아이의 건강을 기원하는 전통이 곳곳에 남아 있다. 현지 민간 예술 중에도 호랑이를 소재로 한 작품이 많다. 푸젠성 남부 지역에는 이처럼 독특한 호랑이 문화가 자리 잡고 있다. 이 때문에 남중국 호랑이를 캐릭터 모델로 선택함으로써 남부 지역의 주민들 사이에서 공감도와 수용도가 높아질 수 있다.

남부의 캐릭터 디자인에서 대표적인 문화 자원으로는 후이안(惠安; 푸젠성 취안저우시에 위치한 현 이름) 의상과 붉은 벽돌집을 채택했다. 이 두 문화 자원은 각각 무형 문화재 자원과 유형 문화재 자원에 속한다.

후이안 의상은 여성 중심의 의상이다. 후이안 여성들은 해안에 거주하면서 독특한 풍습과 특이한 복장을 하는 것으로 알려져 있으며, 한국의 해녀와 유사하다고 볼 수 있다. 후이안 의상은, “백월 문화, 중앙 평야 문화, 해양 문화를 통합한 의복 문화이며, 천년 이상의 진화와 계승을 거쳐 보존되어 왔다. 패션의 형태는 당대의 그것을 기반으로 이어지다가 송대에 이르러 점차 성숙해졌고, 청대에 이르러서는 스타일이 독특하고 색채가 잘 어울리며 문양이 기발한 기본 형태가 되었

76) baike.baidu.com/item/华南虎/3060?fr=aladdin , 자료검색일 : 2020.10.08.

다.” 77) 또한, 여성들은 머리에 황색 삿갓을 쓰며, 얼굴에는 채도가 높은 색상에 무늬가 가득한 두건을 두르고 있다. 상의는 타이트하고 짧은 옷을 입고 있으며, 하의는 통이 넓고 헐렁한 형태이다. 그리고 허리 벨트를 배꼽 아래에 동여매고 있다. 더불어 몸에는 항상 은으로 만든 장식품을 달고 있고, 일정 연령 이상이 되면 두 개의 앞니를 금니로 장식하는 풍습을 가지고 있다. 여기서 두건은 바닷바람과 모래를 막는 용도로 착용하는 것이며, 성인 여성이 남성에게 얼굴을 보이면 안 되는 마을 풍습을 지키기 위한 것이다. 또한, “타이트하고 짧은 상의는 일할 때의 편리함과 바닷물로 더럽히지 않기 위한 것에 목적이 있고, 통이 넓은 바지는 물건을 옮기 때 걷기 편하기 위한 것이며, 은장식은 기혼자임을 상징하는 것이다.” 78) 후이안은 모계사회였고, 어업을 생업으로 하는 어촌이기 때문에 여성 중심의 문화가 발달했고, 의복 역시 여성의 의복, 해안에서 일하기 위한 의복이 지금까지 전해지고 있다.

전통 고택에 청색 벽돌로 장식한 다른 건물들과 달리 붉은 벽돌을 많이 배치한 ‘붉은 벽돌 문화’ 또한 돋보인다. 붉은 벽돌을 사용하는 문화는 북송(北宋)에서 유래한 것으로, 당시 남부 지방에서는 붉은 흙과 황토가 많이 생산되었으며, 백성들은 현지에서 난 붉은 흙과 황토를 벽돌의 재료로 사용하였다. 문화적으로 볼 때 중원 문화와 현지 문화가 융합되면서 이러한 붉은 벽돌 문화가 생겨났다. 서진(西晋) 말기부터 북방의 전란 등 중원의 한족이 이곳으로 4번이나 대규모로 남진하였으며, 전입한 주민은 대부분이 사족 계층, 특히 남송(南宋) 시대의 황족이었다. 이러한 이주민들의 유입에 따라 푸젠 지역에 선진적인 중원 문화와 심미사상이 도입되었으며, 당시의 궁중건축과 유사한 양식이 들어오게 되었다. 제왕의 궁전 건축은 경사와 부귀를 상징하는 붉은색을 많이 사용한다. 궁중건축의 미와 멋이 뿌리를 내리고 붉은 벽돌 문화가 자리 잡게 된 것이다. 붉은 벽돌 건축은, “중국 전통 민가에서 화려한 색채와 화려한 조형물은 유명한데, 특히 푸젠성 민가에서 중요한 위치를 차지하고 있다.” “민남의 전통 건축물의 지역적 특징을 유지하면서도 많은 서양 건축 설계의 특징이 융합되어 독특한 건축 양상을 보여주고 있다.” 79)에서 보듯 풍부한 예술적 가치와 민속적 정취를 담고 있다. 현재는 중국

77) 严丽丽,董伟平,肖陈烨,「“海丝文化”背景下惠安女服饰文化的传承与创新研究」,第14期,中国民族博览,2019,p.171.

78) kr.xinhuanet.com/2016-06/19/c_135448190.htm, 자료검색일: 2021.01.02.

79) 王艺寓,「闽南红砖厝建筑的设计美感与装饰风格探析」,第11期,大观,2019,p.54.

이 환경오염 문제로 붉은 벽돌 사용을 금지하였기 때문에 이러한 붉은색 집을 다시 짓는 것을 보기가 어렵다는 점에서도 더욱 가치를 지닌다.

남부 지역의 특색을 알리는 후이안 의상과 붉은 벽돌 건축을 중심으로 해외 화교들이 많은 남부 지역이 가진 예술적 가치와 연구 가치가 높은 문화 자원을 세계에 널리 알릴 수 있을 것이다.

종합하면, 남부 지역의 캐릭터 디자인 원형으로 남중국 호랑이를 선택하여 캐릭터 디자인을 진행하였는데, 여기에 현지의 이색적인 건물 ‘붉은 벽돌 건축’과 전통의상인 ‘후이안 의상’을 이용하여 디자인 요소로 만들었다. 캐릭터의 전체 구조 모형은 타원형과 사다리꼴로 구성하였다.

표 4-18. 남부 지역 캐릭터 디자인 구성



그림 4-35. 남중국 호랑이

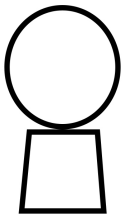


그림 4-36. 조형 구조 (남부 지역) 그림 4-37. 후이안 의상 그림 4-38. 붉은 벽돌 건축

<표 4-19>는 남부 지역 캐릭터 디자인 스케치를 정리한 내용이다. 각 캐릭터별 주요 요소를 살펴보면 다음과 같다.

캐릭터 A는 후이안의 전통의상과 붉은 벽돌 건축물의 모양을 차용하였다. 후이안의 모자를 캐릭터의 모자에 그대로 차용하였으며, 붉은 벽돌 건축물의 정면 모










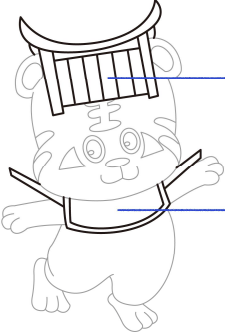


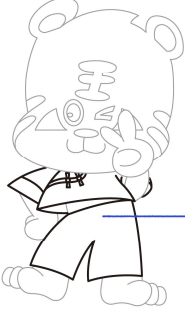
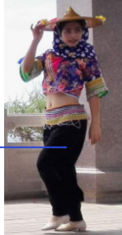
양을 캐릭터의 상체에 그대로 적용하였다. 이 캐릭터의 경우 후이안의 의상으로 인해 ‘남부 지역 캐릭터’ 라는 캐릭터의 성격이 확실하게 나타났다. 여기서 후이안의 의상은 후이안 지역의 모계사회의 영향을 받았으며, 두건과 모자를 통해 해안에서 일하는 여성과 여성이 남성에게 얼굴을 보여선 안 된다는 현지 마을 풍습을 보여주고자 하였다. 또한, 캐릭터 A에 적용한 붉은 벽돌 건축은 소박한 민가를 반영한 것으로 양쪽에 창문이 있고, 한 겹으로 건축된 건축물을 반영한 형태이다.

캐릭터 B는 붉은 벽돌 건축물의 지붕 정면 모양을 모자에 적용하였고, 후이안 의상으로 캐릭터의 상체 의상을 디자인하였다. 이 캐릭터는 붉은 벽돌 건축물의 지붕을 모자로 차용하고 있기 때문에, 역시 캐릭터가 남부 지역을 대표하고 있다는 것을 쉽게 확인할 수 있다. 이 캐릭터에 적용한 붉은 벽돌 건축물은 주로 부자들이 사는 저택으로 기와의 곡선이 선명하고, 건축물의 구조가 여러 겹으로 구성된 형태이다. 또한, 후이안 의상의 상의를 적용하였는데, 이 상의는 당시 후이안 여성들이 바다에 나가 일하였기에 일하기에 편리한 형태로 만들어졌다. 이러한 특성을 통해 푸젠성의 문화적 특성을 확인할 수 있다.

캐릭터 C는 붉은 벽돌 건축물 지붕 상단의 모양을 차용하여 모자를 디자인하였고, 붉은 벽돌 건축물의 지붕 선을 차용하여 캐릭터의 목받침(상반신 의상 중 일부)을 디자인하였다. 이 캐릭터에 적용한 붉은 벽돌 건축물은 부자들이 사는 저택에서 모티브를 얻은 것으로, 푸젠성에서 붉은 벽돌 건축물은 그 지역민의 귀소본능을 표현하며, 고향(푸젠성)의 건축양식과 당시 서양 제국주의의 건축양식을 부합한 형태로 표현하였다는 것을 보여준다.

캐릭터 D는 후이안의 의상을 그대로 가져와 캐릭터의 상의, 하의를 디자인하였다. 남부 지역의 대표적인 의상을 캐릭터에 적용하여, 캐릭터의 성격을 강조하고자 함이다. 이 캐릭터에 적용한 후이안 의상에서 상의와 하의는 모두 후이안 여성들이 바닷가에서 일하기에 편리한 형태로 만들어진 것이다. 상의는 일하기 편리하도록 짧고 타이트하게 만들어졌고, 바지의 통이 넓은 것은 물건을 옮길 때 걷기 편하도록 하기 위함이다. 이러한 의상의 특성을 통해 푸젠성 여성들의 일상과 문화적 요소를 확인할 수 있다.

표 4-19. 남부 지역 캐릭터 디자인 스케치

<p>캐릭터 A</p>		 <p>후이안 의상</p> <p>붉은 벽돌 건축</p>	 
<p>캐릭터 B</p>		 <p>붉은 벽돌 건축</p> <p>후이안 의상</p>	 
<p>캐릭터 C</p>		 <p>붉은 벽돌 건축</p>	
<p>캐릭터 D</p>		 <p>후이안 의상</p>	

〈표 4-20〉은 남부 지역 캐릭터의 색상을 정리한 것으로, 모두 푸젠성의 특산물의 색상을 차용하였다. 각각의 색상을 살펴보면 다음과 같다.

캐릭터 A는 남부 지역 장저우의 대표 식물인 수선화와 후이안 의상의 색상을 차용하였다. 먼저 수선화에서는 두 개의 색상을 차용하였다. 첫 번째 색상(#e7b82a)은 노랑의 색조이고, 수선화 꽃의 중앙 색상에서 차용한 것으로 캐릭터의 얼굴, 팔, 발 등에 전체적으로 적용하였다. 이 색상은 90.59% 빨강, 72.16% 녹색 및 16.47% 파랑으로 구성되었고, 80% 채도와 54% 밝기를 가진 색상이다. 두 번째 색상(ffffff)는 수선화의 잎에서 차용한 것으로 캐릭터의 모자에 적용하였다. 이 색상은 하얀색으로, 100% 빨강, 100% 녹색 및 100% 파랑으로 구성되었고, 0% 채도와 100% 밝기를 가진 색상이다.





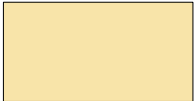

다음으로 후이안 의상에서 차용한 색상도 두 가지이다. 첫 번째 색상(#6e5149)은 다홍의 색상으로 43.14% 빨강, 31.76% 녹색 및 28.63% 파랑으로 구성되어 있고, 20% 채도와 36% 밝기를 가진 색상이다. 이는 후이안 의상 중 모자에 연결된 가림막 부분에 사용하였다. 두 번째 색상(#7882bf)은 파랑의 약간 밝은 색조이다. 47.06% 빨강, 50.98% 녹색 및 74.9% 파랑으로 구성되어 있고, 36% 채도와 61% 밝기를 가진 색상이다. 이는 캐릭터의 하의를 표현하는 색상으로 사용되었다.




캐릭터 B는 크게 두 가지의 색상을 사용하였다. 첫 번째는 파이의 색상을 차용하였고, 두 번째는 후이안 의상의 색상을 차용하였다. 첫 번째 색상(#f8e4a9)은 노랑의 밝은 색조이다. 7.25% 빨강, 89.41% 녹색 및 66.27% 파랑으로 구성되어 있고, 85% 채도와 82% 밝기를 가진 색상이다. 이 색상은 캐릭터의 얼굴과 팔, 다리, 몸통 등 캐릭터의 중심색상으로 사용되었다. 두 번째 색상(#5174b8)은 시안-파랑의 색조이다. 1.76% 빨강, 45.49% 녹색 및 72.16% 파랑으로 구성되었고, 42% 채도와 52% 밝기를 가진 색상이다. 이는 캐릭터가 쓰고 있는 후이안의 전통 의상과 상의의 일부를 표현하는데 사용되었다.

캐릭터 C는 붉은 벽돌 건축물에서 두 가지 색상을 차용하였다. 첫 번째 색상(#ae6240)은 다홍의 색조이다. 68.24% 빨강, 38.43% 녹색 및 25.1% 파랑으로 구성되어 있고, 46% 채도와 47% 밝기를 가진 색상이다. 이는 캐릭터의 얼굴, 팔, 다리 등 중심이 되는 색상으로 사용하였다. 두 번째 색상(#c0c1a2)은 연두색의 약간 밝은 색조이다. 이 색상은 75.29% 빨강, 75.69% 녹색 및 63.53% 파랑으로 구성되어 있고, 20% 채도와 70% 밝기를 가진 색상이다. 이는 캐릭터의 하의를 표현하는 색상으로 사용되었다.

캐릭터 D는 남부지역 용춘(永春)의 특산품인 ‘굴’ 과 ‘후이안의 의상’ 에서 각각 한 가지의 색상을 차용하였다. 먼저 굴에서 차용한 색상(#f1891a)은 갈색의 색조이다. 94.51% 빨강, 53.73% 녹색 및 10.2% 파랑으로 구성되어있고, 88% 채도와 52% 밝기를 가진 색상이다. 이는 캐릭터의 얼굴, 팔, 다리 등 캐릭터의 중심 색상으로 사용되었다. 다음으로 후이안의 의상에서 차용한 색상(#495ba4)은 파랑의 색조이다. 28.63% 빨강, 35.69% 녹색 및 64.31% 파랑으로 구성되어 있고, 38% 채도와 46% 밝기를 가진 색상이다. 이는 캐릭터의 상의와 하의를 표현하는 색상으로 사용되었다.

표 4-20. 남부지역 캐릭터 디자인 색상

캐 릭 터 A		<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  #e7b82a, #ffffff </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  #6e5149, #7882bf </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>	<div style="text-align: center;">  그림 4-39. 수선화 </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  그림 4-40. 후이안 의상 1 </div>
캐 릭 터 B		 #f8e4a9	 그림 4-41. 파이

		 #5174b8	 그림 4-42. 후이안 의상 2
캐 릭 터 C		 #ae6240, #c0c1a2	 그림 4-43. 붉은 벽돌 건축
캐 릭 터 D		 #f1891a  #495ba4	 그림 4-44. 귤  그림 4-45. 후이안 의상 3

2.2.4 북부 지역 캐릭터의 디자인

푸젠성의 북부 지역은 산악지대가 많은 지리적 특성 때문에 세계적인 문화와 자연의 이중 유산인 우이산(武夷山)이 있다. 또한, 북부 지역은 산림 면적이 넓고 생태조건이 우수하여 국가 생태시범지역으로 지정되었다. 경지 면적도 비교적 크기 때문에 이 지역은 푸젠성의 주요 산림과 양곡 지역으로 ‘푸젠 양곡창(福建粮

倉)’이라 불린다. 이곳은 지형구조의 영향이 뚜렷하고, 지질학적 특징이 뛰어나며, 높이 차이가 큰 절벽과 균열과 같은 독특한 특징이 있다. 우이산의 최고봉은 해발 2,000미터 이상으로 푸젠성에서 제일 높을 뿐만 아니라 중국 대륙 동남부의 지역에서도 가장 높은 봉우리이기도 하다.

푸젠성 북부 지역은 과거 중원에 인접한 지리적 위치 때문에 푸젠성에서 가장 먼저 발전한 곳으로 역사적으로 이주민들의 영향을 받아 중원(中原) 문화도 발전하였다. 북부 지역은 특수한 자연환경과 인문학적 배경 때문에 다양한 문화와 풍속이 지역 사회생활과 노동 생산 방식에 연결되었고, 유학 등 교육 수준과 교육열이 높은 편이라 역사적으로 서원을 여러 군데 만들기도 하였다. 유명한 송나라 학자 주희(朱熹)는 일생의 대부분을 이곳에서 공부하고 가르치며 보냈다.

최근 몇 년 동안 푸젠성의 북부 지역은 산업 발전에 대한 지원을 많이 받아 산업 경쟁력을 대대적으로 향상시켰다. 현지 특수자원의 이점을 살려 신흥 산업을 발전시키고, 관광, 광물 등 특화된 산업을 본격적으로 발전시켜, 북부 지역만의 특색을 지닌 경제력을 강화시켰다.

북부 지역 문화유산 자원은 <표 4-21>와 같다.

표 4-21. 북부 지역 문화유산 자원


문화 자원 유형	사례
유형 문화재 자원	보엄사대전 (宝严寺大殿), 오석고민거 (伍石古民宿), 명취각 (明翠阁), 평화고진 (和平古镇) 등. 
무형 문화재 자원	남사 곡예 (南词曲艺), 건구도번 (建瓯挑幡), 용어희 (龙鱼戏), 포성민파고금 (浦城闽派古琴), 뱀축제 (蛇节), 대홍포 (大红袍) 제작 기법, 광전 (光饼)

그림 4-46. 평화고진

	<p>제작 기법, 건요 건잔 (建窑建盏) 제작 기법, 구룡요 청자 (九龙窑青瓷) 제작 기법, 모듬떡 (包糍) 제작 기법, 발굽 찹쌀 (脚跟糍) 제작 기법 등.</p>  <p>그림 4-47. 남사곡예</p>
<p>자연 유산 자원</p>	<p>우이산 (武夷山), 화양산 (华阳山), 개울원 협곡 (溪源峡谷), 망망산 (茫茫山) 등.</p>  <p>그림 4-48. 화양산</p>
<p>지능형 문화 자원</p>	<p>정문립설고 (程门立雪典故), <민북장고 (闽北掌故)> 등.</p>  <p>그림 4-49. <민북장고></p>

푸젠성 북부 지역의 캐릭터 디자인은 미후(猕猴; 원숭이과 동물)에서 찾았다. 푸젠성 북부 지역 민간에서는 ‘제천대성신속(齊天大聖信俗)’이라는 관습이 있는데, 주로 평안을 기원하는 아름다운 소망이 주를 이루고 있으며, 오늘날까지도 독특한 제천대성 생일 축전 문화행사가 전해지고 있으며, 송, 원, 명나라 시대의 신물과 신묘(實物和神墓) 등 ‘제천대성신속’에 관한 유산이 많다. “푸저우 대학교, 푸저우 문사연구원 연구원, 대성문화 연구 전문가 왕지충(王枝忠)은 국내 어디에도 푸젠성 북부 지역처럼 역사가 오래되고, 전수와 계승이 온전하며, 오늘날까지도 영향력이 강한 제천대성신속은 없다고 한다.”⁸⁰⁾ 그리고 “2011년 12월 푸젠성 북부 지역인 제천대성신속이 푸젠성 인민 정부에 의해 성급 무형 문화재 목록에 등재됐다.”⁸¹⁾ 중국이든 중국 이외의 국가든 제천대성 손오공(齊天大聖孫悟空)은 이미 널리 알려져 있다. 중국 고전 <서유기(西遊記)>에서 손오공은 영명한 원숭이인데 물론 현실에는 존재하지 않는다. 그러나 지금까지 나온 각종 자료에 따르면 가장 많이 인정되는 학설은 손오공의 원형이 미후일 것이라는 설이다.

따라서 푸젠성 북부지역은 캐릭터 디자인의 모델은 미후를 사용하기로 결정했다. “미후는 자연에서 가장 흔한 종류의 원숭이다. 머리와 몸통은 길이 47 - 64cm, 꼬리는 길이 19 - 30cm이다. 같은 종인 원숭이종 중 개체는 약간 더 작다. 몸의 털 대부분은 회색, 황색, 회갈색이며 등은 갈색 혹은 회색으로 이루어져 있다. 그리고 허리 아래에는 황갈색, 주황색 또는 주황색, 빨간색이 있다.”⁸²⁾ 푸젠성 북부지역의 캐릭터는 미후를 기반으로 디자인되었다. 현지 풍속을 기반으로 할 뿐만 아니라 손오공의 인기를 활용하여 캐릭터 디자인의 인기를 빠르게 높이하고자 하였다.

북부지역의 캐릭터 디자인에서 대표적인 문화자원으로는 ‘대홍포(大紅袍)’ 제작 기술과 ‘우이산(武夷山)’을 활용했다. 두 문화자원은 각각 무형 문화유산과 자연유산에 속한다.

차 품종 중 가장 귀중한 대홍포 만들기 기술은 우이산 구룡위 풍경구의 대홍포 나무에서 나왔으며 현재 이 나무는 세 그루 뿐이다. 이 세 그루의 대홍포 나무는 성장에 필요한 특별한 환경으로 인해 수확량이 매우 적기에 일종의 희귀한 보물로 간주된다. “유엔이 승인한 <우이산 세계 자연 문화 유산 목록>에 따르면 대홍포

80) www.sohu.com/a/276948857_100191062, 자료검색일 : 2020.11.30.

81) baike.baidu.com/item/齊天大聖信俗/22840273?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.11.30.

82) baike.baidu.com/item/猕猴/151897?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.11.30.

나무는 세계 자연 문화 유산에 등재된 고대 수목이다.”⁸³⁾ <우이산지(武夷山志)>와 우이산시 차대가의 족보 등 사료에 따르면, 대홍포 나무는 사료에 기재된 이래 민국 전까지 황실에서 마시던 공차였다고 한다. 청사(淸史)에 기록된 바에 의하면, 현지에서는 매년 8량대의 홍포차잎을 황궁에 진상하였는데, 건륭황제는 그것을 가장 좋은 공차라고 칭찬하였다. 이 세 그루 대홍포 나무는 이미 최소 360여 년에 이르며, 1990년대에 이 세 그루 대홍포 나무가 배양한 묘목으로 무이산에 넓게 심기 시작했다. 2006년 5월, 우이산은 이 세 그루의 대홍포 나무를 수확하는 것을 중지하고, 세 그루의 대홍포 나무를 특별히 보호하여 문화적 상징으로 삼았다. 또한 '대홍포'를 우이산 지역의 차잎 브랜드로 홍보하고 이를 통해 우이산 차 산업을 발전시켰으며, 현재의 우이산 차를 '대홍포'라고 부른다.

우이산은 “자연보전구역, 풍경 명소 구역, 세계문화와 자연의 이중유산, 국립산림공원, 주취(九曲) 시 계곡의 광도체발(Spinibarbus Hollandi) 등 5가지 보호지 유형을 통합했다. 이곳은 중국에서 유일하게 세계인과 생물권 관련 조직, 2세 유산지에 가입되어 있는 국립공원 체제 시범지역이다.”⁸⁴⁾ 이곳은 중국 10대 명산 중 한 곳으로 36개의 봉우리와 99개의 암석, 아름다운 줄기를 휘감아 도는 구곡계곡 등 자연이 만든 절경을 통해 감탄을 자아낸다. 우이산은 세계에서 가장 훌륭한 아열대림 중 하나이며, 중국 고유종을 비롯해 고대부터 다수의 생물종이 서식하고 있다. 구곡천 협곡은 맑고 깊은 물과 부드러운 바위 절벽이 어우러져 뛰어난 풍경을 만들어낸다. 또한, 우리가 익히 알고 있는 남송시대 주자(朱子)가 주자학을 완성한 곳이기도 하다. 주자의 영향 하에서, 그를 연구하는 학자들은 주자의 글과 사상을 전도하는 것을 자신들의 소임으로 여겼고, 무이산은 한 지역의 이학 명승지가 되어, 많은 이학 문화유산을 남겼다. 지금도 무이산에는 서원과 사당터, 이학에 관한 여러 기록, 마애제각 등이 많이 남아 있다. 우이산은 역사적 명산으로, 독특한 자연경관에 더해 역사적 문화적 배경까지 지니고 있어 중국 명소 중에서도 역사문화적, 고고학적 가치를 가진 중요한 곳으로 자리하고 있다.

대홍포 제작 산업과 우이산은 모두 세계적인 문화유산 자원에 속하는 등 문화적 가치와 홍보 측면에서 가치가 높다. 두 문화 자원을 캐릭터 디자인에 접목해 캐릭터 디자인을 통한 문화 자원 홍보도 가능할 뿐 아니라 캐릭터 디자인 자체의 완성

83) baike.baidu.com/item/母树大红袍/2982635?fromtitle=大红袍母树&fromid=15462499&fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.10.13.

84) 李茜, 「武夷山国家公园：以绿为底 绘出好风景」, 第09期, 海峡通讯, 2020, p.60.

도도 높다.

종합하면, 북부 지역은 현지의 ‘제천대성신록’에 근거하여 미후를 캐릭터 디자인의 디자인 원형으로 선택했다. 여기에 현지의 대홍포 제작기법과 우이산을 디자인 요소로써 활용했다. “우이산은 세계에서 같은 위도 상에 존재하는 곳 중 면적이 가장 크고 보존이 완벽한 대표적인 아열대 산림 시스템을 갖고 있다.” 따라서 캐릭터는 우이산에 살고 있는 원숭이로 설정하였다. 캐릭터의 전체 구조 모형은 타원형으로 구성하였다.

표 4-22. 북부 지역 캐릭터 디자인 구성



그림 4-50. 미후

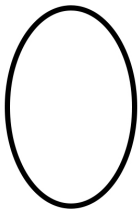


그림 4-51. 조형 구조 (북부 지역)

그림 4-52. 대홍포 제작기법

그림 4-53. 우이산

아래의 <표 4-23>는 북부 지역 캐릭터 디자인의 스케치를 정리한 것이다. 각 캐릭터별 특성을 살펴보면 다음과 같다.

캐릭터 A는 전체적인 캐릭터의 형태가 미후이며, 거기에 대홍포차의 잎을 머리와 귀 뒤에 장식으로 적용하였다. 그리고 제천대성 손오공이 착용했던 의상 중 망토를 캐릭터의 의상으로 나타내고 있다. 캐릭터 A에 적용한 대홍포는 채취가 적합한 시기의 찻잎 모양을 반영한 것으로, 이 시기의 대홍포는 맛이 뛰어나고 영양분

함유량이 높을 때라 그 가치가 매우 높다. 이러한 대홍포의 특징을 캐릭터에 반영하여 대홍포의 가치를 보여주고, 푸젠성 홍보도 할 수 있다.

캐릭터 B는 우이산의 구름을 머리 뒤 장식으로 적용하였고, 캐릭터의 의상 대신 우이산의 산과 구름 형태를 띠로 표현하여 흡사 의상처럼 적용하였다. 이를 통해 캐릭터가 우이산의 대표적인 광경을 함축해서 표현한 것처럼 디자인하였다. 우이산은 중국 10대 명산 중 하나이며, 유네스코에 등재된 문화유산이다. 그만큼 풍경이 아름답고, 고대부터 다양한 희귀종 생물이 살고 있다. 또한, 우이산은 자연경관만큼 학문과도 연관이 깊은데, 이곳이 도교의 중심지였고 불교 역시 함께 발전하였으며 성리학 이론이 발전한 곳이기도 하다. 이러한 우이산의 역사적 의미를 캐릭터에 반영함으로써 단순히 아름다운 자연경관만을 표현하기 보다는 역사적, 학문적 가치까지 함께 나타내고자 하였다.

캐릭터 C는 미후를 기반으로 한 캐릭터 형태에 찻잔 받침을 상의 중 일부(목반이)에 적용하였고, 캐릭터가 타고 다니는 것으로 대홍포차의 잎 형태를 적용하였다. 캐릭터 C는 푸젠성의 차 문화와 대홍포를 함께 반영한 것이라고 볼 수 있다. 푸젠성은 대홍포라는 뛰어난 품질의 차 생산이 가능하며, 이를 문화유산으로 지정하여 보호하고 있다. 그러다보니 차 문화가 발달하였고, 찻잎에 대한 애정이 다른 지역에 비해 높게 형성되어 있다. 또한, 대홍포가 지역보다 높은 인지도를 가지고 있기 때문에 이를 혼합하여 캐릭터에 반영함으로써 푸젠성을 홍보하는 효과를 낼 수 있다.

캐릭터 D는 대홍포차 잎을 머리 장식으로 차용하였으며, 중국 전통 차 문화를 상징하는 찻잔을 캐릭터의 장식으로 활용하였다. 이는 잎과 찻잔의 조화가 적절하여 캐릭터의 성격을 보다 강하게 부각시킬 수 있다는 특징이 있다. 캐릭터 D는 앞서 정리한 캐릭터 C와 동일한 구조로 창작되었다. 대홍포와 푸젠성의 차 문화를 반영한 것으로, 캐릭터 C가 찻잔받침을 차용하였다면, 캐릭터 D는 찻잔의 모양을 캐릭터에 반영하였다.

표 4-23. 북부 지역 캐릭터 디자인 스케치

<p>캐릭터 A</p>		<p>대홍포차 </p> <p>제천대성 손오공 </p>
<p>캐릭터 B</p>		<p>무이산의 구름 </p> <p>무이산의 산</p>
<p>캐릭터 C</p>		<p>찾잔받침 </p> <p>대홍포차 </p>
<p>캐릭터 D</p>		<p>대홍포차 </p> <p>찾잔 </p>

〈표 4-24〉은 북부 지역 캐릭터 디자인의 색상을 정리한 것으로, 각 캐릭터 디자인에 사용된 색상을 구체적으로 정리하면 다음과 같다.

캐릭터 A는 푸젠성 북부 지역의 푸청(浦城) 현에서 주로 자라는 계화와 체천대성 손오공에서 색상을 차용하였다. 먼저 ‘계화(桂花)’에서 차용한 색상(#ebd164)은 노랑의 약간 밝은 색조이다. 92.16% 빨강, 81.96% 녹색 및 39.22% 파랑으로 구성되어 있고, 77% 채도와 66% 밝기를 가진 색상이다. 이는 캐릭터의 머리, 몸통 전부를 표현한 중심 색상으로 사용하였다. 다음으로 체천대성 손오공의 망토에서 차용한 색상(#c30d23)은 빨강의 색조이다. 76.47% 빨강, 5.1% 녹색 및 13.73% 파랑으로 구성되어 있고, 87% 채도와 41% 밝기를 가진 색상이다.

캐릭터 B는 북부 지역 사오우시에서 생산되는 ‘홍미(紅米)’의 색상을 차용하였다. 이 색상(#9a4f28)은 오렌지색의 약간 어두운 색조이다. 빨강, 30.98% 녹색 및 15.69% 파랑으로 구성되었고, 59% 채도와 38% 밝기를 가진 색상이다. 이는 캐릭터의 얼굴과 장식을 제외한 모든 부분에 적용한 색상으로 이 캐릭터의 중심 색상이라고 볼 수 있다.

캐릭터 C는 북부 지역 젠어우(建甌)시에서 생산되는 ‘말린 죽순’의 색상을 차용하였다. 이 색상(#e39d40)은 갈색의 색조이다. 89.02% 빨강, 61.57% 녹색 및 25.1% 파랑으로 구성되어 있고, 74% 채도와 57% 밝기를 가진 색상이다. 이는 캐릭터의 얼굴과 장식을 제외한 모든 부분에 적용한 색상으로, 캐릭터의 중심 색상이라고 볼 수 있다.

캐릭터 D는 북부 지역의 우이산에서 색상을 차용하였다. 이 색상(#c9c793)은 노랑의 약간 밝은 색조이다. 78.82% 빨강, 78.04% 녹색 및 57.65% 파랑으로 구성되어 있고, 33% 채도와 68% 밝기를 가진 색상이다. 이는 캐릭터의 장식과 얼굴을 제외하고 모두 사용된 색상으로 캐릭터의 중심 색상이다.

표 4-24. 북부 지역 캐릭터 디자인 색상

캐릭터 A		 #ebd164  #c30d23	 그림 4-54. 계화  그림 4-55. 제천대성 손오공
캐릭터 B		 #9a4f28	 그림 4-56. 홍미
캐릭터 C		 #e39d40	 그림 4-57. 말린 죽순
캐릭터 D		 #c9c793	 그림 4-58. 우이산의 삼립

각 지역의 캐릭터들을 전체적으로 파악할 수 있도록 지역별로 분류하여 아래와 같이 표로 종합하였다.

표 4-25. 푸젠성 동부 캐릭터 종합

	
<p>푸젠성 동부 구름표범 캐릭터 A</p>	<p>푸젠성 동부 구름표범 캐릭터 B</p>
	
<p>푸젠성 동부 구름표범 캐릭터 C</p>	<p>푸젠성 동부 구름표범 캐릭터 D</p>

표 4-26. 푸젠성 서부 캐릭터 종합



푸젠성 서부 사향고양이 캐릭터 A



푸젠성 서부 사향고양이 캐릭터 B



푸젠성 서부 사향고양이 캐릭터 C



푸젠성 서부 사향고양이 캐릭터 D

표 4-27. 푸젠성 남부 캐릭터 종합

	
<p>푸젠성 남부 남중국 호랑이 캐릭터 A</p>	<p>푸젠성 남부 남중국 호랑이 캐릭터 B</p>
	
<p>푸젠성 남부 남중국 호랑이 캐릭터 C</p>	<p>푸젠성 남부 남중국 호랑이 캐릭터 D</p>

표 4-28. 푸젠성 북부 캐릭터 종합



푸젠성 북부 원숭이 미후 캐릭터 A



푸젠성 북부 원숭이 미후 캐릭터 B



푸젠성 북부 원숭이 미후 캐릭터 C



푸젠성 북부 원숭이 미후 캐릭터 D

2.3 문화상품 디자인 개발

2.3.1 동부 지역 문화상품 디자인 개발

푸젠성 동부 지역은 해물 통조림, 야채 음료, 태자삼(太子参), 수밀도를 문화상품 디자인 대상으로 선정했다.

동부 지역은 바다와 가까워 해산물의 종류가 많다. 그래서 신선한 해산물은 물론 각종 해산물을 통조림으로 가공해 보관과 휴대가 간편하게 만들었다. 또한 다양한 사람의 입맛을 만족시킬 수 있는 여러 메뉴가 있다. 통조림 캐릭터는 물안경을 쓰고 물고기를 끌어안는 등 해산물과 더욱 가깝게 만드는 요소를 결합했다.

동부 지역에는 비교적 넓은 면적의 채소 재배 지대가 있다. 이곳에서는 신선한 각종 채소 재료를 이용하여 몸에 좋은 야채 음료를 생산한다. 천연 야채 음료로 방부제를 넣지 않고 섬유소와 채소와 과일 비중이 90%에 이른다. 눈, 피부 등에 좋고 특히 대중의 사랑을 받는다. 제품은 3가지 흔히 볼 수 있는 야채 음료를 골라 디자인했고 캐릭터는 해당되는 종류의 채소를 손에 들고 있다.

태자삼은 동부 지역의 대표적인 상품 중의 하나다. 2011년 08월 31일 중국 국가 품질감독총국은 푸젠성 동부 지역의 '태자삼'을 원산지 보호 제품으로 승인했다. 태자삼은 약용 가치가 높아 피로를 풀어주고 복용자의 건강을 증진시켜준다. 태자삼은 먹는 방법도 많아 차를 우려내거나 국을 끓이거나 다른 건강식품과 함께 먹을 수 있다. 제품 캐릭터는 중국 고대 의사의 이미지를 참고해 중국 전통 복식을 입고 태자삼을 들고 있다.

동부 지역의 연평균 기온은 13.6-19.8도, 연평균 강수량은 1554mm다. 또한 4계절이 뚜렷하고 햇볕이 잘 들며 일교차가 큰 것이 특징으로 특히 수밀도가 잘 자란다. 또한 이곳에서 자라는 복숭아는 매우 달다. 2020년 5월 20일, 2020년 첫 번째 전국 우수 과일로 선정되기도 했다. 제품디자인은 복숭아와 캐릭터 크기가 비슷한 것이 특징이다.

표 4-29. 푸젠성 동부 지역 문화상품 디자인 개발 1



구름표범 캐릭터 A를 활용한 정어리 통조림 제품 패키지 디자인. 통조림은 3가지 사이즈로 제작되며 캐릭터는 스노우클링 장비를 하고 정어리를 잡고 있는 표범의 수중 사냥모습을 표현.



구름표범 캐릭터 B를 활용한 태자삼 제품 패키지 디자인. 전통 중국 복식을 갖춘 캐릭터가 정성스럽게 태자삼을 들고 있는 모습을 표현.

표 4-30. 푸젠성 동부 지역 문화상품 디자인 개발 2



구름표범 캐릭터 C를 활용한 야채주스 제품 패키지 디자인.
 주스는 3가지 모양과 사이즈로 제작되며 캐릭터는 각각 아보카도, 당근,
 토마토를 들고 저글링을 하고 있는 즐거운 캐릭터의 모습을 표현.



구름표범 캐릭터 D를 활용한 복숭아 제품 패키지 디자인.
 패키지 라벨은 활용된 캐릭터의 크기에 따라 두 가지로 제작되며 복숭아와
 반쪽 단면을 소개하고 있는 캐릭터를 표현.



그림 4-59. 푸젠성 동부 지역 전체 문화상품 디자인 개발 이미지

2.3.2 서부 지역 문화상품 디자인 개발

푸젠성 서부 지역은 문화상품 디자인 대상으로 땅콩, 수건, 동백기름, 담배를 선택했다.

서부 지역은 바다와 비교적 멀고, 산지 위주의 지리적 특성을 가지고 있다. 광물 자원이 풍부하고, 농경에 유리한 자연 조건에 따라 농업이 발달하여 양질의 농산물이 매우 많은데, 그중에서 가장 유명한 것이 땅콩이다. 이곳은 환경이 아름답고, 오염도가 낮아 공기가 깨끗하며, 재배한 땅콩의 질이 특히 좋다. 한 손에는 땅콩을, 다른 한 손은 엄지손가락을 치켜세우며 양질의 제품에 대한 메시지를 전한다.

서부 지역은 농업이 발달해 면화 생산량이 많고 수건 제조업이 발달해 중국 전역에 그 명성이 자자하다. 서부 지역에서 만든 수건은 부드럽고 질겨 특히 인기가 높다. 수건은 일상에서 자주 사용하는 물건이기 때문에 캐릭터 이미지를 수건에 인쇄하는 것이 일상생활에서 캐릭터 홍보에 도움이 될 것이다.

서부 지역의 동백기름 재배는 오랜 역사를 가졌으며 이곳은 중국 동백기름 중점 생산지 중 하나이다. 서부 지역의 동백기름은 색깔이 황금빛이고, 향이 맑고 품질이 독특하며 영양가가 높다. 2014년 6월 30일 중국 국가품질검사총국은 동백기름이라는 지리적 표시 제품에 대한 보호를 승인했다. 제품 캐릭터는 수저를 들고 있고, 수저에는 동백기름이 가득 들어있어 황금빛 동백기름을 대중에게 선사한다.

서부 지역의 담배 산업은 현지의 중심 산업 중의 하나로 서부 지역 경제 발전의 중요한 토대이자 주요 재정 수입원이다. 서부 지역에는 양질의 담배 브랜드를 보유한 푸젠성 최대의 담배 생산회사가 있다. 제품을 디자인할 때 담뱃갑의 캐릭터는 한쪽 눈을 감고 한 손으로 앞을 가리키며 구매자에게 흡연이 건강에 해롭다고 주의를 주는 모습을 하고 있다.

표 4-31. 푸젠성 서부 지역 문화상품 디자인 개발 1



사향고양이 캐릭터 A를 활용한 땅콩식품 제품 패키지 디자인.
 패키지는 두 가지 색으로 제작되며 한 손에는 땅콩을, 다른 한 손은 엄지손가락을 치켜세우며 양질의 제품에 대한 메시지를 전하는 캐릭터를 표현.



사향고양이 캐릭터 B를 활용한 수건 제품 디자인.
 위생과 건강한 생활에 도움을 주는 수건의 품질을 건강미를 뽐내는 자세로 표현하고 있는 캐릭터를 표현.

표 4-32. 푸젠성 서부 지역 문화상품 디자인 개발 2



사향고양이 캐릭터 C를 활용한 동백기름 제품 패키지 디자인.
패키지는 외부 포장과 병 라벨디자인으로 제작되며 황금빛 동백기름이 가득 들어있는 수저를 들고 있는 캐릭터를 표현.



사향고양이 캐릭터 D를 활용한 담배 제품 패키지 디자인.
패키지는 은색과 금색 두 가지로 제작되며 한쪽 눈을 감고 한쪽 손으로는 구매자를 가리키며 흡연의 유해함을 경각시키는 캐릭터를 표현.



그림 4-60. 푸젠성 서부 지역 전체 문화상품 디자인 개발 이미지

2.3.3 남부 지역 문화상품 디자인 개발

푸젠성 남부 지역은 도자기, 목은 식초, 슬리퍼, 진주크림을 문화상품 디자인 대상으로 선택했다. 남부 지역인 덕화현(德化县)은 중국의 주요 도자기 산지 중 하나이며 중국 도자기 문화의 발원지 중 하나다. 이곳은 자원이 풍부하고 교통이 편리해 도자기를 만들기에 좋은 곳이다. 덕화현 도자기는 신석기 시대에 처음 제작되었으며, 기예(技艺)가 독특하고 오늘날까지 전해지고 있다. 덕화 도자기는 중국의 주요 도자기 수출품으로서 세계 각지에 팔리며 중국 도자기 기술의 대외 교류에 크게 기여하고 있다. 제품 디자인에서는 차 주전자와 찻잔을 모델로 삼았다. 다기의 주제에 맞게 차 주전자에 차복(茶服; 차를 마실 때 입는 의상)을 입은 이 미지로 만들었다. 각 컵마다 캐릭터의 표정 디자인이 다르다.

목은 식초는 찻쌀, 찻깨 등의 재료로 독특한 공예로 만든다. 목은 식초는 만드는 과정에서 원료와 물의 선택이 중요하다. 남부 지역은 삼림, 수원 등 각종 풍부한 자원을 가지고 있다. 토양 속의 유기물과 천연 광물의 함량이 높고 수원은 오염이 없는 점이 이곳의 목은 식초 맛이 독특한 원인 중 하나이다. 또 특수 공정을 거쳐 만든 목은 식초는 맛이 고소할 뿐 아니라 오랜 기간 보존이 가능하다. 캐릭터와 제품을 디자인할 때 캐릭터 옆에 목은 식초 만드는 데 필요한 목은 식초 향아리를 추가했다. 또한 목은 식초의 전통 제작공법을 대중에게 알릴 수도 있다.

신발산업이 발달한 남부 지역은 푸젠성 경제에 큰 기여를 했다. 슬리퍼 운동화 등 각종 신발 생산량이 많고 그 수량은 중국 전체 생산량의 4분의 1에 육박한다. 또 산업 연계공정들이 완비되어 신발 밑창과 굽 등 부품 전문 생산 공장도 갖춰져 있다. 국외로 수출하는 생산량은 중국에서 두 번째로 많다. 신발 산업은 남부지역 전통 산업의 주요 경쟁력의 축으로 자리 잡아가고 있다. 이와 같은 이유로 제품 디자인으로 슬리퍼를 골랐다. 슬리퍼 캐릭터는 선글라스를 끼고 서핑보드를 들고 슬리퍼를 신고 있다. 편안하고 캐주얼한 컨셉을 전체적으로 구현한 디자인이다.

진주크림의 재료는 진주에서 유래한 것으로 남부 지역은 해양자원이 풍부하고 각종 해산물은 물론 진주 역시 많이 생산된다. 진주는 펄 함량이 높아 미백 보습에 효과가 있다. 진주는 제조 공정이 간단하지 않고 진주를 고르는 기준 또한 엄격하다. 또한 인삼, 영지 등 귀한 재료가 함께 들어간다. 비싼 가격에도 불구하고 많은 여성들이 선호한다. 제품의 캐릭터는 얼굴을 두 손으로 어루만지고 그 옆은 별로 장식했다. 진주크림을 사용해 아름다워진 이후의 기쁜 마음을 담았다.

표 4-33. 푸젠성 남부 지역 문화상품 디자인 개발 1



남중국 호랑이 캐릭터 A를 활용한 차 주전자와 찻잔 제품 디자인.
 차 주전자에는 다복을 입은 캐릭터를 배치하고 찻잔에는 얼굴을 배치. 각각
 다른 표정을 하고 있는 캐릭터를 표현.



남중국 호랑이 캐릭터 B를 활용한 묽은 식초 제품 패키지 디자인.
 캐릭터 옆에 묽은 식초 만드는 데 필요한 묽은 식초 향아리를 배치하여 묽은
 식초의 전통 제작공법을 대중에게 알리고 있는 캐릭터를 표현.

표 4-34. 푸젠성 남부 지역 문화상품 디자인 개발 2



남중국 호랑이 캐릭터 C를 활용한 슬리퍼 제품 디자인.
선글라스를 끼고 서핑보드를 들고 슬리퍼를 신고 있는 등, 전체적으로 편안하고 캐주얼한 컨셉으로 캐릭터를 표현.



남중국 호랑이 캐릭터 D를 활용한 진주크림 제품 패키지 디자인.
진주크림을 사용해 아름다워진 이후의 기쁜 마음을 얼굴을 두 손으로 어루만지고 있는 캐릭터로 표현.



그림 4-61. 푸젠성 남부 지역 전체 문화상품 디자인 개발 이미지

2.3.4 북부 지역 문화상품 디자인 개발

푸젠성 북부 지역은 계화(桂花), 홍미(红米), 백주(白酒), 대홍포차(大红袍茶)를 문화상품 디자인 대상으로 선택했다.

북부 지역인 푸청현에서는 다량의 계화가 생산되고 있으며 문헌에 따르면 재배된 지 무려 2200여 년이 넘는 역사를 가지고 있다. 2011년과 2012년 푸청 계화는 푸청현의 꽃의 왕으로 뽑혔다. 2010년 9월 중국 국가질검총국(中国国家质检总局)은 푸청 계화에 대한 지리적 표시 제품 보호를 허가했다. 계화는 계화꽃, 계화차 등 다양한 음식으로 만들 수 있다. 제품 디자인에서 캐릭터는 계화 한 통으로 만든 꿀을 안고 계화의 달콤함을 대중에게 적극적으로 어필한다.

홍미는 국과 같은 요리도 가능하고, 술로 담을 수 있으며, 영양분 역시 많다. 주민들은 홍미 재배기술을 이용해 창의적인 농업을 발전시켰다. 전통 농업을 생산, 생태, 생활이 하나로 통합된 현대 농업으로 발전시켜 현지 농촌 경제상에 커다란 발전을 이룩했다. 홍미의 제품 포장 디자인 캐릭터는 한 손에는 짓가락을, 한 손에는 홍미 한 그릇을 들고 입술을 핥는 등 홍미의 맛을 떠올리게 했다. 포장 배경에도 홍미를 재배하는 논이 있어 제품의 특성과 잘 어울린다.

북부 지역은 백주 제조기술이 매우 발달했고, 원재료 또한 우수하다. 현지 주민들도 백주를 즐겨 마시며 대부분의 가정에서 직접 백주를 만들어 친척들에게 선물한다. 이곳 백주의 제조기술은 이미 수백 년의 역사를 가지고 있다. 백주를 만드는 물도 해당 지역 산에서 발원하는 샘물을 이용하기 때문에 그 맛이 독특하다. 술병의 디자인은 물론 캐릭터에 고대의 옷을 입혀 백주의 오랜 역사를 보여주고자 했다.

북부 지역의 대홍포 차는 중국의 유명한 찻잎 품종이다. 생산량이 극히 적어 특히 귀하다. 고대에는 대홍포를 황실에 진상하는 공물로 사용했다. 대홍포 차를 마시면 피로가 풀릴 뿐 아니라 노화방지, 기억력 증가, 방사선을 막아주는 효과가 있다. 모든 연령의 사람에게 두루 좋은 차이다. 티캔 포장 디자인에서 캐릭터는 찻잔에 몸을 꼭 담그고 온천욕을 하는 듯 한 느낌을 주었다. 차를 많이 마시면 정신이 가벼워지고 편안한 시간을 보낼 수 있다는 느낌을 주도록 했다.

표 4-35. 푸젠성 북부 지역 문화상품 디자인 개발 1



원숭이 미후 캐릭터 A를 활용한 계화꿀 제품 패키지 디자인.
 두 가지 크기의 병과 이를 함께 담을 수 있는 패키지로 제작되었으며 계화로
 만든 꿀을 안고 계화의 달콤함을 어필하는 캐릭터를 표현.



원숭이 미후 캐릭터 B를 활용한 홍미 제품 패키지 디자인.
 홍미를 재배하는 논을 배경으로 손에는 젓가락을, 한 손에는 홍미 한 그릇을
 들고 입맛을 다시고 있는 캐릭터를 표현.

표 4-36. 푸젠성 북부 지역 문화상품 디자인 개발 2



원숭이 미후 캐릭터 C를 활용한 백주 제품 패키지 디자인.
 술병은 검은색과 흰색, 노란색, 다양한 사이즈의 세 가지 형태로 제작되었으며
 고대의 복장을 착용하여 백주의 오랜 역사를 보여주는 캐릭터를 표현.



원숭이 미후 캐릭터 D를 활용한 대홍포 티켄 제품 패키지 디자인.
 패키지는 검은색과 붉은색, 뚜껑 손잡이의 유무에 따른 네 가지의 형태로 제작
 되었으며 찻잔에 몸을 담그고 온천욕을 하는 느낌의 캐릭터를 표현.



그림 4-62. 푸젠성 북부 지역 전체 문화상품 디자인 개발 이미지

2.4 디자인 소결

본 연구는 푸젠성의 지역 캐릭터를 개발하는데 그 목적이 있다. 이를 위하여 가장 먼저 캐릭터 개발 프로세스 매뉴얼을 구성하였다. 이 프로세스는 첫째, 지역의 대표성을 가진 문화 자원을 선정하였고, 둘째, 캐릭터 디자인을 위한 지역 대표의 디자인 원형을 선정하였다. 셋째, 캐릭터 디자인을 위하여 기본 조형 구조를 추출하고 캐릭터의 신체 비율을 설정하였다. 넷째, 캐릭터 디자인을 위한 색채 선정이유와 문화적, 역사적 자료를 기반으로 기본 색채를 추출하였다. 다섯째, 캐릭터 썸네일을 스케치하는데, 이는 앞서 정리한 첫째부터 넷째까지의 과정을 통해 결정된 요소를 활용한 것이다. 그리고 마지막으로 썸네일 스케치를 활용하여 디벨로프먼트 디자인을 제작하였으며, 최종적으로 캐릭터 디자인을 완성하였다.

앞서 정리한 캐릭터 제작 프로세스를 바탕으로 본 연구에서는 푸젠성의 캐릭터 디자인을 실시하였다. 푸젠성을 동부와 서부, 남부, 북부로 구분하였고 각각 4개의 캐릭터를 디자인하였다. 먼저 동부 지역은 구름표범을 차용하여 캐릭터의 전반적 형태를 구성하였고, 유형 문화재 자원인 삼방칠항을 적용하였다. 조형 구조는 전체적으로 깔끔하게 보이도록 원형의 머리와 정사각에 가까운 몸통으로 구성하였고, 1:1의 신체 비율을 사용하여 사람들에게 호감을 얻고자 하였다. 다음으로 서부 지역은 사향고양이를 차용하여 캐릭터의 전반적 형태를 구성하였고, 유형 문화재 자원인 토루를 캐릭터에 적용하였다. 조형 구조는 직사각 일체형으로 구성하였고, 1:1의 신체 비율을 사용하였다. 남부 지역은 남중국 호랑이를 차용하여 캐릭터의 전반적 형태를 구성하였고, 무형 문화재인 후이안 의상과 유형 문화재인 붉은 벽돌 건축물을 캐릭터에 적용하였다. 조형 구조는 원형 머리와 사다리꼴의 몸통으로 1:1 비율을 적용하였다. 마지막으로 북부 지역은 미후를 차용하여 캐릭터의 전반적 형태를 구성하였고, 무형 문화재 자원인 대홍포와 자연 유산 자원인 우이산을 캐릭터에 적용하였다. 조형 구조는 일체형 타원형 형태로, 1:1의 신체 비율을 사용하였다.

이와 같이 각 지역별 총 16개의 디자인을 제작하였으며, 각 지역별 문화상품 디자인을 개발하였다. 먼저, 동부 지역은 해산물의 종류가 많고, 바다와 인접한 지리적, 지역적 특색을 반영하여 해물 통조림, 야채 음료, 태자삼, 수밀도를 문화상품 디자인 대상으로 선정하여 디자인을 개발하였다. 서부 지역은 바다와 비교적

멀고 산지 위주의 지리적 특징을 가지고 있으며, 광물자원이 풍부하고 농경에 유리한 자연조건을 가진다. 따라서 땅콩, 수건, 동백기름, 담배를 문화상품으로 선정하여 디자인을 개발하였다. 남부 지역은 도자기 산지이며, 자원이 풍부하고 교통이 편리하다는 특징을 가진다. 따라서 도자기, 목은 식초, 슬리퍼, 진주크림을 문화상품으로 선정하여 디자인을 개발하였다. 마지막으로 북부 지역은 대홍포가 유명한 지역이며, 백주 제조기술이 발달하였고 원재료도 우수한 지역이다. 이러한 지역적 특색을 살려 대홍포, 백주, 홍미, 계화를 문화상품으로 선정하여 디자인을 개발하였다.

앞서 정리한 바와 같이 각 지역의 특색, 문화, 역사적 요소 등과 문화유산을 연계한 디자인을 개발함으로써 지역 홍보 효과는 물론 문화유산을 보존하고 전승하는 효과를 가져올 수 있을 것이라고 본다. 또한, 지역 캐릭터는 지역을 홍보하는 것은 물론 해당 지역의 특산품을 홍보하고, 이를 세계적으로 알리기 위한 매개체가 될 수 있다. 대중들에게 호감을 얻는 캐릭터 제작을 통해 캐릭터에 관한 관심이 해당 지역의 문화상품, 지역 문화 등에 대한 호감으로 이동하는 과정을 통해 해당 캐릭터의 효과를 확인할 수 있을 것으로 보인다.

제3절 캐릭터 디자인의 평가

앞의 문헌 조사, 사례 분석 및 기타 연구를 통해 중국 푸젠성 동부, 서부, 남부, 북부 4개 지역의 캐릭터를 디자인했다. 최종 디자인에서 이 4가지 캐릭터의 성공 가능성을 검토하고 4가지 캐릭터 디자인이 향후 실제 제작 및 판매에 투입될 수 있는지 확인하기 위해 푸젠성에서 예술 및 디자인을 전공한 300명의 대학생을 대상으로 설문 조사를 실시하였다. 또한, 디자인 관련 전문가 10명과 심층 인터뷰를 실시하여, 이 4가지 캐릭터를 평가한 결과도 밝히고자 한다.

3.1 평가 연구

3.1.1 평가 연구의 대상

이 절에서는 지역 문화유산 자원을 활용한 현지 캐릭터 디자인의 성과와 가능성을 평가하기 위해 사례 분석과 함께 설문조사를 실시하였다.

조사대상은 학생집단과 전문가집단으로 구분하였다. 먼저 학생집단은 푸젠성의 미술 및 디자인으로 유명한 대학교 3개를 선택하였고, 각 대학마다 디자인학부 및 미술학부에 재학 중인 학생을 100명씩 선발하였다. 디자인학부 및 미술학부에 재학 중인 학생들은 다른 전공 학생들에 비해 캐릭터 디자인의 구성 및 의미, 조형 기호학에 대한 이해도가 높기 때문에 본 연구의 목적을 정확하게 이해할 수 있을 것이라고 생각하여 설문조사 대상으로 선정하였다. 또한, 전문가 집단은 문화산업 분야 교수 등 디자인 관련 분야에 종사하고 있는 사람 10명을 선정하였다. 전문가 집단은 10명으로 2~3개 분야에 걸쳐 구성되었고, 분야별 구성원이 최소 3명 이상이 되도록 하였다. 분야별 구성 인원이 1명일 경우 당사자의 주관이 강하게 반영될 우려가 있고, 2명일 경우 의견 충돌 시 결과를 취합하기 어려울 수 있다고 판단하여 각 분야별로 3명 이상으로 구성하였다.

학생 그룹별 설문지의 자세한 배포 및 수집은 <표 4-37>과 같다.

표 4-37. 학생 집단 설문지 배포 및 회수 상황 조사

	배포된 샘플 수		유효한 샘플 수	
	남	여	남	여
F대학교	50	50	48	49
S대학교	50	50	48	48
X대학교	50	50	49	50
총계	150	150	145	147
	300		292	
조사 시간	2020년 11월 20일 - 2020년 11월 30일			
조사 방식	자체 작성 설문지			

3. 1. 2 평가연구 내용

이번 디자인 결과에 대한 평가에서는 평가 대상, 평가 방식에 따라 각각 다른 질문과 방식을 설정했다.

학생 집단은 설문 조사 형식으로 평가를 실시했다. 전문 미술과 디자인에 대한 지식을 가진 대학생들에게 4개 지역의 캐릭터가 가진 디자인 요소에 대한 질문을 하고, 캐릭터들에 대해 그들이 내린 평가들을 취합하여 최종 평가를 내린다. 설문 조사는 두 부분으로 나뉘는데, 앞부분에서는 본 설문조사의 목적과 내용을 간략히 소개하고 참여자의 개인정보 보호 확인서를 제공하였다. 본문 부분에서는 설문지 작성에 대해 앞에서 장 마리 플로슈에 근거한 조형기호학 이론을 바탕으로 이강(李剛), 손옥성(孫玉成)이 집필한 <창의대학 오리지널 개념의 캐릭터 디자인 표준교재>를 결합해 정리된 디자인 요소 분석을 분석하여 이를 근거로 설문지 작성하였다. 또한, 설문지 작성의 타당성을 확보하기 위해 사전 설문지 설계 단계에서 샘플 테스트를 실시하였다. 무작위로 10명의 학생을 선별하여 테스트하고, 피드백에 따라 설문조사 상 오류가 있는 부분을 수정하여 최종 설문지를 작성하였다.

전문가 집단은 인터뷰 형식으로 평가를 진행했다. 해당 분야 전문가들을 대상으로 한 인터뷰를 통해 이들 4개 캐릭터에 대한 평가 결과를 얻었다. 인터뷰는 두 부분으로 나뉘는데, 앞부분에서는 본 인터뷰의 목적과 내용을 간략히 소개하고 참여자의 개인정보 보호 확인서를 제공하였다. 본문 부분에서는 이번 연구에서 문헌 연구, 사례분석 등을 통해 디자인된 캐릭터들이 문화의 상징성, 조형성 등에서 훌륭한 디자인인지 여부, 미래 캐릭터의 디자인 개발에 대한 조언 등을 구하였다.

전문가팀의 인터뷰 과정은 문답식으로 진행하며, 각각의 전문가로부터의 받은 답변을 상세히 기록했다.

3.1.3 평가지의 구성

본 설문 조사의 주제는 “문화유산을 바탕으로 한 캐릭터 개발 프로세스 연구 - 중국 푸젠성을 중심으로 -”이며, 신뢰할 수 있는 데이터를 얻기 위해 푸젠성에서 미술과 디자인 분야에 대해 전문 지식을 가진 대학생 및 전문가를 조사 대상으로 선정하였다.

이 중 학생 집단의 설문지는 크게 두 부분으로 나뉘며 각 부분의 내용은 다음과 같다.

첫 번째 부분은 설문조사 참여자의 기본 정보에 대해 작성하는 부분으로 성별, 나이, 학력, 전공 및 학습 시간을 조사하였다.

두 번째 부분에서는 전문 지식을 갖춘 미술 및 디자인 전공 학생들에게 전체적인 조형 구조, 디자인 원형, 신체비율, 액세서리의 착용 방식, 색상 등의 디자인에 대한 평가를 실시하였다.

학생 단체 설문지의 구체적인 내용은 아래 <표 4-38>와 같다.

표 4-38. 학생 설문지의 구체적인 구성

	No.	조사 목적	간단한 질문
I	1 - 5	기본 정보 조사	성별, 나이, 학력, 전공, 전공 학습 시간
II	6	캐릭터 디자인 요소 조사	조형 구조
	7		디자인 원형
	8		신체 비율
	9		액세서리의 착용 방식
	10		색상
	11		캐릭터 디자인 요소
	12		캐릭터 디자인 방법의 유효성
	13		캐릭터 디자인 방법의 응용성

전문가 집단의 인터뷰 구성은 크게 두 부분으로 나뉘며 각 부분의 내용은 다음과 같다.

첫 번째 부분은 방문 대상의 성별, 연령, 근무 연수, 현재 직업 및 연구 분야를 포함하는 인터뷰 참여자의 기본 정보에 대해 작성하는 부분이다.

두 번째 부분에서는 주로 문화와 캐릭터 디자인 및 개발에 대해 전문가의 의견을 구하는 부분이다. 주로 캐릭터의 문화적 상징성, 조형성, 관련 제품 디자인, 미래 성장 제안 등을 심층 인터뷰했다.

전문가 평가지의 구체적인 내용은 <표 4-39>과 같다.

표 4-39. 전문가 집단 평가지의 구체적인 구성

	NO.	목적	간단한 질문
I	1 - 5	기본 정보	성별, 나이, 근무 연도, 현재 직업, 연구 분야
			캐릭터의 문화적 상징주의 캐릭터의 모델링 관련 제품 디자인 향후 개발을 위한 제안
II	6	포괄적인 캐릭터 디자인 평가	캐릭터의 문화적 상징주의 캐릭터의 모델링 관련 제품 디자인 향후 개발을 위한 제안
	7		
	8		
	9		

3.2 평가 대상

3.2.1 학생 집단

설문 조사 결과를 보다 객관적으로 만들기 위해 각 대학별로 남녀 50명을 아래와 같은 성별 비율로 선정하였다. 총 300개의 샘플이 배포되었고 292개의 유효한 샘플이 회수되었다. 학생 집단의 특징은 다음과 같다.

(1) 전체 학생 중 남성은 49.66%, 여성은 50.34%를 차지하였다. 남녀의 비율은 기본적으로 비슷하였다.

(2) 응답자의 대부분은 18세 - 22세로 전체의 75%를 차지하였다. 다른 연령대의 응답자는 전체의 25%를 차지하였다.

(3) 대부분의 응답자는 대학 학부 재학 중인 학생이며, 전체의 76.03%를 차지

하였다. 그 외 응답자는 전체의 23.97%를 차지하였다.

(4) 설문조사에서 세부 전공이 디자인 분야 학생은 43.15%, 애니메이션 분야 학생은 37.67%, 순수회화 분야 학생은 14.38%, 기타분야 학생은 4.8%를 차지하였다.

(5) 설문조사 대상 중에서 51.37%는 5-8년 전공을 학습하는 시간을 가졌었고 28.77%는 3-5년, 15.41%는 8년 이상 전공, 4.45%만이 전공 학습 시간이 1-2년 정도인 조사결과가 나타난다.

푸젠성 학생 집단의 기본 정보에 대한 특징은 아래 <표 4-40>와 같다.

표 4-40. 학생 집단 인구 특징(인)

No.	부류	구체적인 분류	F대학교	S대학교	X대학교	총계
1	성별	남	48	48	49	145
		여	49	48	50	147
		소계	97	96	99	292
2	나이	18-22세	72	60	87	219
		22-30세	19	28	11	58
		30-40세	5	6	1	12
		40세 이상	1	2	0	3
		소계	97	96	99	292
3	학력	고졸	0	0	0	0
		학사	73	62	87	222
		석사	16	25	7	48
		박사 이상	8	9	5	22
		소계	97	96	99	292
4	전공	디자인 분야	36	42	48	126
		애니메이션 분야	39	39	32	110
		순수회화 분야	17	11	14	42
		기타	5	4	5	14
		소계	97	96	99	292
5	전공 학습 시간	1-2년	4	3	6	13
		3-5년	23	20	41	84
		5-8년	56	55	39	150
		8년 이상	14	18	13	45
		소계	97	96	99	292

3.2.2 전문가 집단

전문가 집단의 기본 정보에 대한 통계는 다음과 같다.

- (1) 전체의 남성은 60%, 여성은 40%를 차지하였다.
- (2) 30 - 40세 응답자는 전체의 20%, 40 - 50세 응답자는 전체의 60%, 50 - 60세 응답자는 전체의 20%를 차지하였다.
- (3) 근로 기간이 10 - 15년인 응답자가 전체의 50%, 15 - 20년인 응답자가 전체의 40%, 20년 이상인 응답자가 전체의 10%를 차지하였다.
- (4) 인터뷰 대상자의 직종을 살펴보면, 디자인 기업 현직 전문가 4명, 문화 산업 종사자 2명, 대학 교수 2명, 예술가 2명이었다.
- (5) 인터뷰 대상자의 연구 분야는 디지털 미디어 분야 4명, 시각 디자인 분야 3명, 미술 공예 분야 3명이다.

전문가 집단의 구체적인 기본 정보는 아래 <표 4-41>와 같다.

표 4-41. 전문가 집단의 특징

No.	연구 분야	성별	나이	근무 연도	현재 직업
1	디지털 미디어	남	40살-50살	10-15년	T 애니메이션 컴퍼니 이사
2		남	30살-40살	10-15년	L 디자인 사 대표
3		여	50살-60살	15-20년	N 대학교 교수
4		여	40살-50살	10-15년	Z협회 디지털영상 창의위원회 상무이사
5	시각디자인	남	30살-40살	10-15년	K 컴퍼니 아트 디렉터
6		남	40살-50살	10-15년	A 디자인 회사 책임자
7		여	40살-50살	15-20년	문화부 중국원주민 예술협회 문화센터 컨설턴트
8	미술 공예	여	50살-60살	20년 이상	중국 민속공예 전문 심사위원
9		남	40살-50살	15-20년	X서화원 특채화사
10		남	40살-50살	15-20년	F대학 교수

3.3 캐릭터 디자인 평가의 결과

3.3.1 학생 집단

캐릭터 디자인 요소에 대한 평가 결과를 파악하기 위해 푸젠성 3개 미술 및 디자인 전공 학생들에게 설문지를 배포하여 분석한 결과 조형 구조, 디자인 원형, 신체 비율, 액세서리 착용 방식, 색상 등 5개 디자인 요소에 대한 평가 결과는 아래 <표 4-42>과 같다.

표 4-42. 캐릭터 디자인 요소 조사 (인)

No.	부류	답안	동부 지역	서부 지역	남부 지역	북부 지역	총계	백분율
1	조형 구조	매우 적합	183	197	213	169	762	65.24%
		적합	79	87	76	98	340	29.11%
		보통	18	6	1	14	39	3.34%
		적합하지 않음	12	2	2	11	27	2.31%
		소계	292	292	292	292	1168	100%
2	디자인 원형	매우 일치	197	186	248	237	868	74.32%
		일치	68	75	41	45	229	19.61%
		보통	18	21	2	7	48	4.11%
		일치하지 않음	9	10	1	3	23	1.96%
		소계	292	292	292	292	1168	100%
3	신체 비율	매우 일치	231	246	229	257	963	82.45%
		일치	34	31	37	29	131	11.22%
		보통	19	11	18	4	52	4.45%
		일치하지 않음	8	4	8	2	22	1.88%
		소계	292	292	292	292	1168	100%
4	액세서리 의 착용 방식	잘 반영하고 있음	214	209	223	239	885	75.77%
		반영하고 있음	57	61	58	41	217	18.58%
		보통	16	15	7	9	47	4.02%
		반영하고 있지 않음	5	7	4	3	19	1.63%
		소계	292	292	292	292	1168	100%
5	색상	잘 반영하고 있음	209	224	242	239	914	78.25%
		반영하고 있음	59	51	42	43	195	16.70%
		보통	16	10	6	4	36	3.08%
		반영하고 있지 않음	8	7	2	6	23	1.97%
		소계	292	292	292	292	1168	100%

〈표 4-42〉에 따르면, 대학생 300명(유효 대답은 292개)에게 푸젠성의 4개 지역 캐릭터 디자인 요소를 조사한 결과는 다음과 같다.

각각의 질문에 대한 대답은 4개의 차원으로 나뉘는데, 이 중 앞의 두 차원은 결과에 대한 긍정적 평가를 의미한다. 또 〈표 4-42〉에는 드러나지 않는 일부 조사 데이터의 결과가 아래에서 자세히 설명할 것이다.

첫째, ‘조형 구조’의 경우 ‘매우 적합’이 65.24%, ‘적합’이 29.11%로 94.35%를 차지했다. ‘보통’이 3.34%, ‘적합하지 않음’이 2.31%였다. 수평적 차원으로 분석하면 대중이 캐릭터 디자인에 대한 만족도는 비교적 높다. 종단적 차원으로 분석하면 남부 지역 캐릭터의 조형이 가장 많이 인정받고 있다. 한편, 전문적인 학습 기간이 5-8년인 조사대상자 중 조형 구조의 선택에서 매우적합은 89.14%에 달했다. 이는 조형 구조 디자인이 전문가들로부터 인정받고 있음을 보여준다.

둘째, ‘디자인 원형’의 경우 ‘매우 일치’가 74.32%, ‘일치’가 19.61%로 93.93%를 차지했다. ‘보통’이 4.11%, ‘일치하지 않음’이 1.96%였다. 수평적 차원으로 분석하면 캐릭터에 대한 디자인 원형의 인기가 높다. 종단적 차원으로 분석하면 남부 지방과 북부 지방은 동부 지역과 서부 지역보다 인기가 높았다. 또 디자인 분야 조사대상의 ‘디자인 원형’ 선택에서는 ‘매우 일치’가 87.76%로 높게 나타났다. 디자인 분야 학생들이 ‘디자인 원형’에 더 민감하고 전문성이 강하기 때문에 디자인 원형 쪽으로 더 좋은 평가를 주고 있다.

셋째, ‘신체 비율’의 경우 ‘매우 일치’가 82.45%, ‘일치’가 11.22%로 93.67%를 차지했다. ‘보통’이 4.45%, ‘일치하지 않음’이 1.88%였다. 수평적 차원으로 분석하면 90%가 넘는 응답자가 1:1의 신체 비율이 적당하다고 답했으며, 신체 비율의 ‘매우 일치’는 모든 조사 문제 중 가장 높은 것으로 나타났다. 대중의 선호가 1:1의 신체 비율을 인정하고 있다. 귀여운 문화가 유행하고 있다고도 볼 수 있다. 종단적 차원으로 분석하면 네 지역 사이 뚜렷한 차별성이 없고, 신체 비율에서도 대중의 선호는 높은 일치성을 보이고 있다. 한편 애니메이션 분야 조사 대상인 신체 비율의 경우 ‘매우 일치’가 95.63%에 달했다. 이는 애니메이션 디자인과 캐릭터 디자인의 연관성이 높고, 애니메이션 역시 신체 비율을 가장 많이 연구하기 때문이다. 조사 결과는 애니메이션 분야 응답자들은 1:1의 신체 비율에 대해 좋은 평가를 주었다.

넷째, ‘액세서리의 착용방식’에서 ‘잘 반영하고 있음’이 75.77%, ‘반영하

고 있음’ 이 18.58%로 94.35%를 차지했다. ‘보통’ 이 4.02%, ‘반영하고 있지 않음’ 이 1.63%였다. 수평적 차원으로 분석하면 조사 대상자의 90%가 넘는 사람들이 캐릭터의 액세서리의 착용 방식에 대해 긍정적이었다. 종단적 차원으로 보면 남부 지방과 북부 지방은 동부 지역과 서부 지역보다 다소 높은 선호도를 보였다.

다섯째, ‘색상’의 경우 ‘잘 반영하고 있음’ 이 78.25%, ‘반영하고 있음’ 은 16.70%로 94.95%를 차지했다. ‘보통’ 이 3.08%, ‘반영하고 있지 않음’ 이 1.97%였다. 수평적 차원으로 분석하면 조사 대상자의 95% 정도가 캐릭터의 컬러 디자인을 긍정적으로 보았다. 종단적 차원으로 분석하면 서부 지방, 남부 지방, 북부 지방은 캐릭터 색상 디자인 인기가 더 높았고 동부 지역은 상대적으로 인기가 낮았다. 순수회화 분야 조사 대상 중 ‘잘 반영하고 있음’의 비중이 89.15%에 달했다. 순수회화 전공은 다른 전공에 비해 색상에 민감하고 설문조사 결과도 신뢰성이 높다.

한편, 캐릭터 개발 종합평가에 대한 조사 결과는 <표 4-43>과 같다.

표 4-43. 캐릭터 개발 종합평가

No.	부류	답안	총계	백분율
1	캐릭터 디자인 요소	잘 반영하고 있음	238	81.51%
		반영하고 있음	39	13.36%
		보통	8	2.74%
		반영하고 있지 않음	7	2.39%
		소계	292	100%
2	캐릭터 디자인 방법의 유효성	매우 그렇다	241	82.53%
		그렇다	34	11.64%
		보통	8	2.74%
		그렇지 않다	9	3.09%
		소계	292	100%
3	캐릭터 디자인 방법의 응용성	매우 그렇다	247	84.59%
		그렇다	32	10.96%
		보통	8	2.74%
		그렇지 않다	5	1.71%
		소계	292	100%

<표 4-43>을 통해 집계한 조사 데이터로 캐릭터 개발 종합평가에 대한 결과는 다음과 같다.

첫째, 캐릭터 디지털 요소 활용의 타당성을 살펴보면 응답자의 81.51%가 ‘잘

반영하고 있음’ 을, 13.36%가 ‘반영하고 있음’ 을 선택해 총 94.87%가 디자인 요소의 타당성을 인정했다. 조사 대상의 2.74%는 ‘보통’ 을, 2.39%는 ‘반영하고 있지 않음’ 을 선택했다. 종합해 보면, 조사 대상자들은 캐릭터 디자인 요소의 타당성에 대해 전반적으로 상당한 공감을 표시했다.

둘째, ‘캐릭터 디자인 방법의 유효성’ 에서 응답자의 82.53%가 ‘매우 그렇다’ , 11.64%가 ‘그렇다’ , 2.74%가 ‘보통’ , 3.09%가 ‘그렇지 않다’ 를 선택했다. 데이터 결과를 보면 총 94.17%의 조사 대상자가 ‘캐릭터 디자인 방법의 유효성’ 을 인정하고 있으며, 본 연구의 설계 방법을 통해 고안된 캐릭터는 지방 문화재 자원을 잘 반영한다고 평가했다.

셋째, ‘캐릭터 디자인 방법의 응용성’ 의 경우 응답자의 84.59%가 ‘매우 그렇다’ , 10.96%가 ‘그렇다’ , 2.74%가 ‘보통’ 을, 1.71%가 ‘그렇지 않다’ 를 선택했다. 결과를 보면 총 조사 대상자의 95% 이상이 이번 연구의 캐릭터 디자인 방법의 응용성을 인정하고 있으며, 이번 연구의 캐릭터 디자인 방법을 다른 지역의 캐릭터 디자인 개발에 활용할 수 있을 것으로 여겼다.

따라서 위의 평가 조사 결과를 바탕으로 300명(유효 응답은 292명)의 대학생들이 푸젠성 4개 지역의 캐릭터 디자인이 푸젠성의 문화와 역사를 반영하고 있으며 지역을 대표할 수 있는 캐릭터 디자인으로서 긍정적인 판단을 내리고 있음을 파악할 수 있었다.

3.3.2 전문가 집단

푸젠성 4개 지역 캐릭터 디자인에 대한 평가 의견은 10명의 전문가를 대상으로 심층 인터뷰를 진행했고, 인터뷰 과정은 질의응답 방식으로 진행되었으며, 인터뷰 과정을 상세히 기록하여 그 결과를 요약 정리했다. 전문가 집단의 평가 의견 요약은 <표 4-44>과 같다.

표 4-44. 캐릭터 디자인 전문가 평가 의견

No.	분류	전문가 평가 의견
1	캐릭터의 문화적 상징주의	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 캐릭터의 디자인 요소는 지역 문화를 상징하는 유형 문화재 자원, 무형 문화재 자원, 자연 유산 자원 등을 포함하는 지역 문화 자원을 채택했다. ◆ 캐릭터의 디자인 모델은 지역을 대표하는 동물을 선정하여 지역 문화의 상징성을 보여준다.
2	캐릭터의 조형성	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 캐릭터 디자인은 선택한 디자인 원형 형태를 최대한 활용하여 디자인의 시각화를 향상시켰을 뿐만 아니라 디자인 원형의 특성을 유지했다. ◆ 캐릭터 디자인과 모델링의 모든 측면에서 네 캐릭터는 디자인 모델링의 기본 규칙을 따랐으며 시각적 특성이 분명하다.
3	관련 제품의 디자인	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 4개 지역 제품의 관련 디자인도 지역 특성을 지닌 잘 알려진 제품을 선택했으며, 문화 캐릭터와 지역 특산품을 잘 결합하여 디자인의 문화적 상징성과 실용성을 극대화했다. ◆ 이러한 제품의 디자인 및 개발은 매우 실용적이며 향후 기업과의 협력을 통해 관련 제품의 디자인 및 개발을 실제 생산 및 판매에 적용할 수 있다.
4	미래 발전 제안	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 지역 대표 문화 캐릭터의 디자인 및 개발 필요성에 대한 인식을 고양시켜야 한다. ◆ 성숙한 문화 캐릭터 마케팅 시스템을 구축한다. ◆ 캐릭터 디자인의 지속 가능한 발전 전략을 수립한다.

10명의 전문가 그룹의 인터뷰 평가 결과에 따르면 푸젠성의 4개 캐릭터 평가 결과에 대한 요점은 다음과 같다.

첫째, 캐릭터의 문화적 상징성 측면에서 전문가 그룹의 구성원들은 이 4개의 캐릭터의 디자인 요소가 지역 문화 자원에 대한 심도 있는 조사와 연구를 기반으로 했다 믿고 있다. 예를 들어 동부 지역의 삼방칠항, 서부 지역의 토루, 남부 지역의 후이안 의상, 북부 지역의 대홍포 기법 등 가장 대표적인 지역 자원을 선택했다. 이러한 문화 자원은 유형 문화재 자원, 무형 문화재 자원, 자연 유산 자원 등

을 포함하는 캐릭터 디자인에 사용되며 지역 문화를 매우 잘 상징하고 있다. 또한 캐릭터의 디자인 모델은 지역 문화의 상징성을 잘 나타내는 지역 대표 동물도 선정했다.

둘째, 캐릭터 모델링 측면에서 전문가 그룹의 구성원들은 이 4개의 캐릭터가 지역 대표 동물을 디자인 모델로 사용할 뿐만 아니라 모델링 요소를 추출하여 디자인 원형의 형태학적 특성을 최대한 활용했다고 보고 있다. 모델링 요소는 간결하고 세련되며 디자인에서 지역 문화 자원과 융합되어 캐릭터의 모델링 및 문화적 의미를 크게 향상시킨다. 또한 캐릭터 디자인과 모델링의 모든 측면에서 4개의 캐릭터는 분명한 시각적 특성을 가지고 있어 디자인 정보를 매우 잘 전달할 수 있으며 디자인 모델링의 기본 규칙도 잘 준수할 수 있다.

셋째, 해당 제품의 디자인 측면에서도 제품 디자인 개발에 대한 선택과 현지 문화자원과의 관련성을 높게 평가했다. 이들 4개 지역 제품의 관련 디자인은 모두 현지 특색이 녹아 있는 대표 제품을 활용하고 있다. 문화를 담은 캐릭터에 현지 특산물을 접목해 캐릭터 홍보는 물론 다른 콘텐츠에도 관심을 가질 수 있는 창의적이고 의미 있는 디자인 결과물이다. 또 이들 제품의 디자인 개발 방안은 앞으로 실제 생산 판매가 이뤄지면 캐릭터 디자인 산업에서 다분히 발전적인 시도가 될 수 있을 정도로 실용적이다. 이후 기업과의 제휴를 통해 해당 제품의 디자인 개발을 실제 생산과 판매에 적용해볼 수 있을 것으로 보인다.

넷째, 미래 성장 제안에 있어 전문가들은 매우 의미 있는 3가지 제안을 내놓았다.

(1) 지역 대표 문화 캐릭터의 디자인 및 개발 필요성에 대한 인식을 고양시켜야 한다. 현재 중국의 지역 문화 캐릭터 디자인은 디자인 개발과 그 목적 및 필요성에 대한 인식이 모호하다. 따라서 문화 캐릭터를 설계하고 발전시키기 전에 그 필요성에 대한 인식을 제고하고 발전 의도를 명확히 한 후 설계 및 발전을 진행할 필요가 있다.

(2) 성숙한 문화 캐릭터 마케팅 시스템을 구축한다. 현재 중국의 기존 문화 캐릭터 마케팅은 초기 단계이며, 짧은 기간 동안 캐릭터를 마케팅하고 대중과 접촉하는 범위가 작아 실제 캐릭터의 가치를 제대로 발휘하지 못하고 있다. 문화 캐릭터들이 일상에 고스란히 녹아들 수 있도록 포괄적이고 체계적인 마케팅 시스템이 마련돼야 한다.

(3) 캐릭터 디자인의 지속 가능한 발전 전략을 수립한다. 문화 캐릭터 디자인

개발을 할 때 가급적 초기 단계에서 우수한 캐릭터를 개발하고 지속적으로 보완 발전시켜야 한다. 잦은 디자인 변경보다는 캐릭터 디자인의 단점을 보완하면서 적극적으로 활용할 방안을 모색해야 한다.

이처럼 대학생 300명과 관련 분야의 전문가 10명의 평가 결과와 문헌 조사, 사례 분석 및 기타 연구를 통해 푸젠성 4개 지역의 캐릭터에 대한 최종 디자인 및 개발이 성공적이었다는 결론을 내릴 수 있다.

제5장 결론

본 연구에서는 문화 캐릭터 디자인 분야와 관련하여 중한일 3개국 분석을 통해 각각의 장단점 확인하였다. 일본의 지역 문화 캐릭터 보유율은 100%에 달하며, 지방자치단체는 한국은 88%에 달한다. 하지만 중국은 현재 문화 캐릭터가 드문 데다 아직 산업과 개발 시스템이 완전히 마련되지 않았다. 이러한 문제의식에서 본 연구를 통해 현재 중국의 지역 현황을 연구하고 실제 디자인 결과물을 내놓고, 무엇보다 지역 문화 캐릭터를 개발하기 위한 구체적이고 효율적인 제작 프로세스를 제시하는 것이 본 연구의 핵심이라고 볼 수 있다.

연구결과, 중국의 기존 문화 캐릭터 디자인은 디자인 개발이 미숙하고 단순한 패턴을 보였다. 예를 들어 지역 문화 캐릭터 디자인을 개발할 때 흔히 선택한 문화유산자원에 대해 분류나 데이터 조사를 하지 않는 등 주관적인 요소를 배제하지 않았다는 특징이 있었다. 또한 문화유산자원에 대한 디자인 기법이 단순해 캐릭터가 인간의 특징을 드러내는 경향도 있었다. 이러한 경우, 대부분 상징성이 떨어지고 캐릭터 수명도 짧다. 문화의 캐릭터 디자인은 지역문화유산자원 카테고리에 대한 조사연구도, 캐릭터의 문화적 상징성과 조형성에 대한 분석 통계도 없었기 때문이다. 디자인 개발 단계에서는 캐릭터의 상징성과 지속가능성을 고려하지 않았고, 디자인에 대한 대중의 관심도 무시하였다. 주관적인 측면이 강하고 현실과 동떨어진 캐릭터를 만들어 내었다. 따라서 성공적인 문화 캐릭터를 설계하려면 먼저, 문화적 자원과 디자인 요소를 깊이 있게 연구하고 데이터 통계 조사를 실행해야 한다. 또한, 캐릭터 디자인은 지역문화의 상징성과 미적 트렌드에 맞게 이뤄져야 한다. 이러한 절차를 따라 만들어진 성공적인 캐릭터 디자인은 지역경제 활성화와 지역의 문화적 경쟁력을 높일 수 있다.

중국, 한국, 일본 3개국의 대비분석을 통하여 얻은 연구 결과는 아래와 같다.

첫째, 한국과 일본 캐릭터 디자인은 문화유산 자원을 활용하는 측면에서 더 포괄적이고 심층적이라고 볼 수 있다. 그러나 중국의 기존 캐릭터 디자인에서 문화 자원의 사용은 여전히 상대적으로 빈약하며 보다 현대적인 쪽에 가까운 문화 자원으로 제한된다.

둘째, 중국 문화의 캐릭터 디자인은 매우 분명한 인간적 특성을 가지는 경향이

있으며, 캐릭터에게 선한 성격을 부여한다. 이것은 중국의 인본주의 옹호와 관련이 있으므로 캐릭터의 의인화 정도가 높다. 한국도 인본주의 사상과 유가, 도교 등의 영향을 융합하여 인간을 디자인의 원형으로써 사용하는 경우가 많다. 일본의 문화적 캐릭터는 동물, 특히 포유류에 주로 디자인 원형을 두고 있다. 이는 일본인의 동물사랑이나 민간신앙과 많은 관련이 있다. 일본은 예로부터 동물을 숭배해 왔으며 동물 형태의 캐릭터가 지역 수호자가 될 것으로 간주했다.

셋째, 3개국 캐릭터의 구조로 봤을 때 중국은 원형(圓形)의 사용 빈도가 높고 변화가 적다. 한국의 캐릭터는 원형의 조형 구조도 많이 사용되었으며, 전체적인 조형 구조는 다양하고 디자인 원형에 대한 복원도가 높다. 일본 캐릭터 조형 구조 중에 원형의 사용이 적고 구조가 심플하며 일체형인 특징이 강하다. 또한 중국의 문화 캐릭터 디자인은 큰 이목구비로 밝은 분위기를 전달한다. 배역은 용감함, 발랄함 등 성격적 특징을 부각시키는 데 있어 중국 현 사회의 주류 의식과 일치한다. 일본은 캐릭터를 디자인할 때, 이목구비 대비 얼굴이 비교적 크고, 대부분의 경우 얼굴 형태는 크지만 이목구비가 비교적 작다. 캐릭터의 스타일을 볼 때 성별의 구분은 명확하지가 않다. 한국은 캐릭터의 머리와 이목구비 등 부분의 디자인이 중국과 일본의 중간에 위치한다.

넷째, 전체적으로 중국보다 한국과 일본이 색채를 더 많이 사용한다. 중국 문화 캐릭터 디자인은 밝은 색상을 선호하며 고순도와 대조적인 색 구성표를 채택하기도 한다. 또한 중국은 빨간색 사용에 뚜렷한 경향성을 보이고 있다. 한국 문화 캐릭터의 색채는 전체적으로 밝은 색상으로 오렌지색 계열과 파란색 계열에 집중돼 있다. 또한 흰색에 대한 사용도 많다. 일본 문화 캐릭터의 주조색은 주로 난색 YR 색이며 무채색도 주조색 또는 보조색으로 널리 사용된다.

중국, 한국과 일본의 문화적 캐릭터의 차이를 비교하여 중국 푸젠성 지역의 문화적 캐릭터의 디자인 및 개발에 참고할 수 있는 자료와 아이디어를 아래와 같이 종합할 수 있었다.

첫째, 지역의 대표성을 가진 문화유산자원의 발굴이 선행되어야 한다. 각 국가별, 지역별 문화유산자원의 형태 및 유형에는 차이가 있다. 따라서 현지의 대표성을 가진 특색 있는 문화유산자원을 발굴하고, 그 성격을 정확하게 파악해야 캐릭터가 해당 지역을 대표하는 캐릭터로서 역할을 잘 수행할 수 있다.

둘째, 비교 결과 한국과 일본의 캐릭터는 조형 구조가 풍부하고 변화도 많이 나

타나고 있는데, 전체적으로 깔끔하다는 인상이 강하다. 캐릭터의 다변화된 구조는 캐릭터를 전반적으로 생동감 있게 만들며, 캐릭터의 성격을 표현하는 하나의 요소가 되기도 한다. 따라서 타 국가의 지역 역사를 기반으로 디자인한 캐릭터를 살펴보고, 그들의 조형 구조를 벤치마킹함과 동시에 단점을 보완하여 시각화 및 간결성에 중점을 두어야 한다.

셋째, 해당 지역의 실제 문화 자원이 가진 특색을 종합적으로 살펴보고, 가장 적합한 디자인 원형을 선정해야 한다. 캐릭터의 디자인 원형이 타 문화와 결합하면서 현지의 특색을 부각시켜야 하며, 어떠한 디자인 원형을 선정하더라도 그 특징을 파악하여 캐릭터에 이를 적절하게 반영해야 한다.

넷째, 캐릭터는 실제적인 모습을 재현하기 보다는 귀엽고 호감 가는 형태로 구성하는 것이 중요하다. 이는 캐릭터의 신체비율을 통해 표현할 수 있는데, 1:1의 신체비율은 귀여운 느낌을 주기 때문에 사람들에게 쉽게 호감도를 높일 수 있다. 또한, 1:1의 경우 머리를 크게 구성하기 때문에 얼굴에 표정과 악세사리 등을 통해 많은 정보를 전달할 수 있다는 특징도 있다.

다섯째, 색채를 선택할 때에는 디자인 원형이 가진 색채 특징을 가진다는 점을 중시해야 한다. 다양한 색상을 선택함으로써 캐릭터는 변화성을 가지게 되며, 동시에 디자인 원형의 색상 특징도 함께 고려해야 한다.

푸젠성의 지역별 문화자원 특성과 중한일 캐릭터 디자인 현황 비교를 종합적으로 검토한 뒤 캐릭터 개발 프로세스 매뉴얼을 만들고 이에 따라 중국 푸젠성의 지역 문화유산자원을 활용한 캐릭터 디자인을 개발하였다. 기본적으로 푸젠성 동부, 서부, 남부, 북부 각각 1개씩 총 4개의 메인캐릭터를 제작하였고 각 메인캐릭터마다 3종의 베리에이션 캐릭터를 함께 제작하였다. 캐릭터 디자인은 1:1 비율로 팔과 다리는 짧고 얼굴은 크지만 이목구비는 작고 무감정 표정의 디자인이다. 4개 지역의 캐릭터 디자인을 활용하여 각 세트마다 지역의 대표적 문화 제품 어플리케이션 디자인을 제시하였다.

캐릭터 디자인의 문화적 적절성과 디자인적 선호도를 평가하기 위해 설문조사와 전문가 인터뷰를 진행했다. 설문 조사 결과에 따르면 조형 구조, 디자인 원형, 신체비율, 액세서리의 착용 방식, 색상의 5가지의 디자인 요소에 대해 긍정의 반응을 보여준 경우가 2/3를 넘었다. 이 중 신체 비율의 적합도가 가장 높았으며 조형 구조가 가장 낮은 적합도를 보였다. 종합평가에서는 푸젠성 4개 캐릭터의 디자인에 대한 긍정적 평가가 81.51%에 달했다. 전문가 인터뷰 평가 결과, 전문가들은

이 4개의 캐릭터 디자인은 현지의 대표적인 디자인 원형에서 나왔을 뿐만 아니라 현지 특유의 문화유산자원 요소가 결합되었기 때문에 캐릭터의 상징성이 강하다고 판단하였다. 또한 문화 자원 특징을 잘 살렸다는 점에서 간결한 추출과 활용을 진행하여 시각화를 잘 이끌어냈다 판단하였다. 더욱이 이와 관련된 제품 디자인 측면에서는 제품의 디자인 개발 시에도 현지 문화 자원을 활용했으며, 이는 동시에 캐릭터와 현지 특색의 문화제품을 홍보하는 작용을 하는 것이므로 매우 의미 있고 실천적인 시도라는 견해를 보였다.

대학생과 전문가의 종합적인 평가결과에 따르면, 푸젠성 4개의 캐릭터 디자인은 본 연구에 부합하는 성공적인 디자인이라 결론 내릴 수 있었다. 그리고 이러한 검증으로부터 캐릭터 제작에 사용된 개발 프로세스의 효용성을 확인할 수 있었다.

본 연구를 통해 파악한 중국의 문화 캐릭터의 활성화 방안을 다음과 같이 제시할 수 있다.

첫째, 중국 문화 캐릭터 디자인의 대표성을 높여야 한다. 캐릭터 개발의 목적은 캐릭터를 지역의 대표주자로 삼아 지역경제 활성화와 지역 우위 경쟁력을 높이는 것이지만 단순히 캐릭터를 디자인하는 것이 아니다. 지역 대표성을 지닌 캐릭터를 만들기 위해서는 디자인 개발 과정에서 현지 문화유산자원이 녹아드는 것은 물론 캐릭터에 대한 대중의 관심과 이해도 높아져야 한다.

둘째, 지역 대표 문화 캐릭터의 디자인 및 개발 필요성에 대한 인식을 고양시켜야 한다. 현재 중국의 문화 캐릭터 디자인 산업은 미숙한 상태이며 대부분의 지역에는 지역 대표 캐릭터 디자인이 없다. 지역 문화 캐릭터 디자인을 개발한 몇 가지 영역도 개발의 목적과 필요성에 대한 인식이 모호하다. 따라서 문화 캐릭터를 설계하고 발전시키기 전에 그 필요성에 대한 인식을 제고하고 발전 의도를 명확히 한 후 설계 및 발전을 진행할 필요가 있다.

셋째, 중국 문화 캐릭터 디자인에 대한 객관적 데이터 조사를 늘려야 한다. 문화 캐릭터 개발을 할 때는 캐릭터 디자이너의 주관적 선호에 전적으로 의존할 것이 아니라 다른 나라의 뛰어난 문화 캐릭터 디자인 경험과 디자인 개발 현장의 실사 데이터를 결합해 개인의 주관적 선호도에 따라 캐릭터 디자인이 편향되지 않도록 종합 디자인 개발을 해야 한다.

넷째, 중국 문화 캐릭터 디자인의 전문성을 높여야 한다. 캐릭터 디자인 개발을 할 때 캐릭터의 조형 구조, 디자인 원형, 신체 비율, 액세서리의 착용 방식, 색채, 문화유산자원 유형 선택, 지역문화자원 대표 등을 종합적으로 고려해야 한다.

다섯째, 성숙한 문화 캐릭터 마케팅 시스템을 구축한다. 현재 중국의 기존 전통 문화 캐릭터 마케팅은 아직 초기 단계에 있다. 대부분의 문화 캐릭터는 여전히 공공복지 및 특정 활동과 같은 지역 홍보에 초점을 맞추고 있다. 이로 인해 문화 캐릭터 마케팅 시간이 짧고 대중과의 접촉 범위가 매우 제한되어 있어 캐릭터는 실제로 홍보의 캐릭터를 수행할 수 없다. 따라서 종합적이고 체계적인 마케팅 시스템을 구축하고 다양한 환경과 상황에 적합한 형태를 개발하여 문화 캐릭터의 모든 측면이 일상생활에 통합될 수 있도록 해야 한다.

여섯째, 캐릭터 디자인의 지속 가능한 발전 전략을 수립한다. 성공적인 지역 캐릭터 디자인은 사전 디자인과 홍보에 많은 시간과 비용이 든다. 잦은 디자인 변경은 정부 재정지출에 압박감을 줄 뿐만 아니라 과도한 디자인은 대중에게 혼란을 주며, 심지어 캐릭터의 수명을 단축시켜 사회적 경제적 가치도 가지지 못하게 된다. 따라서 문화 캐릭터 디자인 개발을 할 때는 가급적 초기 단계에서 우수 캐릭터를 개발하고 지속적으로 보완 발전시켜야 한다. 잦은 디자인 변경보다는 캐릭터 디자인의 단점을 보완하면서 적극적으로 활용하는 방안을 모색해야 한다.

지금까지 중국 푸젠성 문화 캐릭터 디자인 개발에 대한 디자인 개발 경험과 향후 활용에 대한 제안을 정리하였다. 문화 캐릭터는 지역의 문화유산 자원을 담아내는 수단으로써 각종 문화유산 자원의 디자인 개발에서 무한한 가능성을 지니고 있다. 하지만 현재 중국의 문화 캐릭터는 그 수가 적고, 대다수가 문화 캐릭터 디자인에 대해 잘 알지 못하며, 사회적 가치도 제대로 형성되어 있지 않은 실정이다. 부족한 캐릭터 디자인 개발 현황은 지역 문화 캐릭터 디자인의 개발 의지를 북돋울 필요가 있음을 보여준다. 문화 캐릭터 디자인의 가장 큰 사회적 효과와 경제적 가치를 살리기 위해서는 디자인 개발의 목적을 명확히 하고, 철저한 마케팅 시스템을 구축하며, 지속 가능한 발전 전략을 수립하여 캐릭터가 진정한 지역의 상징이 될 수 있도록 해야 한다. 이러한 마케팅적 측면은 차후 더 연구가 진행되어야 할 필수적인 분야이다.

이런 맥락에서 중국 특색의 문화 캐릭터 디자인을 지속적으로 발전시키기 위해서는 끊임없는 개발과 연구가 필수적이다. 이에 본 푸젠성 문화 캐릭터 연구에서 제시된 캐릭터 개발 프로세스는 중국의 지역 문화 캐릭터 디자인 개발에 경험과 아이디어를 제공하고 중국 어느 지역에서나 성공적인 문화 캐릭터 개발을 위한 체계적이고 효과적인 매뉴얼로서 활용될 수 있을 것이며, 궁극적으로는 중국 문화 캐릭터 디자인 산업에 귀감과 방향성을 제공할 수 있을 것이다.

참고문헌

단행본

- 장 마리 플로슈, 「조형 기호학: 옮긴이 말」 박인철 역, 한길사, 1994.
- Hall, Stuart, 「스튜어트 홀의 문화 이론」, 임영호 역, 서울 : 한나래, 1996.
- Martine Joly, 「영상 이미지 읽기」 김동윤 역, 문예출판사, 1999.
- Streeten, Paul, 「Culture and Economic Development, Handbook of the Economics of Art and Culture」, Amsterdam: Elsevier B.V., 2006.
- 胡惠林, 「国家文化安全学」, 清华大学出版, 2016.
- 李刚, 孙玉成, 「Adobe创意大学原创概念角色设计标准教材」, 印刷工业出版社, 2012.
- 袁琳, 「动漫游戏角色设计」, 北京邮电大学出版社, 2013.

학위논문

- 김효수, 「지방자치단체 캐릭터와 지역이미지의 일치성에 관한 내용분석 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2009.
- 박슬기, 「한국 전통문양 귀면 이미지를 활용한 문화상품 개발」, 건국대학교 석사학위논문, 2017.
- 오혜승, 「지방자치단체 캐릭터 조형요소에 관한 연구」, 단국대학교 석사학위논문, 2010.
- 왕택군, 「영화공간과 조형 기호학에 관한 연구: 플로슈의 조형 기호학을 중심으로」, 동서대학교 석사학위논문, 2011.
- 유영초, 「전통문화콘텐츠를 활용한 게임 캐릭터 연구」, 강원대학교 박사학위논문, 2019.
- 유카리, 「캐릭터를 활용한 지자체의 브랜드 커뮤니케이션 전략 연구: 한국과 일본의 캐릭터를 중심으로」, 인하대학교 석사학위논문, 2010.
- 전미경, 「전통문화자원을 활용한 문화콘텐츠 개발에 관한 연구: 안동지역 예술·교육·생활문화콘텐츠를 중심으로」, 영남대학교 박사학위논문, 2011.
- 허권, 「유네스코 세계문화유산의 문화콘텐츠화 방안연구」, 한양대학교 석사학위

논문, 2010.

허영화, 「한국·일본 지방자치단체 캐릭터의 전통적 조형성에 따른 디자인 특성 비교분석 및 개발방안에 관한 연구」, 한양대학교 박사학위논문, 2016.

Bian Ziya, 「국가브랜드 이미지 향상을 위한 문화관광상품 패키지 디자인 연구 : 전통 문화 현대화를 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문, 2019.

陈紫琪, 「“炎帝”动漫形象再造及炎帝文化推广」, 长沙理工大学博士学位论文, 2018.

李楠, 「基于感性需求的吉祥物设计思路与实现方法研究」, 天津科技大学硕士学位论文, 2017.

학회논문

김철민, 「유네스코(UNESCO) 세계유산과 크로아티아, 발전 전략과 그 의미 : 두브로브니크를 중심으로」, 제39(4)호, 동유럽발칸연구, 2015.

이화자, 「서울시 홍보용 동물캐릭터 ‘해치’의 상징성 분석」, 제17호, 만화애니메이션연구, 2009.

정수진, 「무형문화유산의 문화정치학-유네스코 체제에 대한 한국의 대응을 중심으로-」, 제26호, 실천민속학연구, 2015.

한건수, 「한국 사회와 문화다양성: 유네스코 문화다양성 협약의 의미와 과제」, 제10(2)호, 국제이해교육연구, 2015.

Schwind, V., Wolf, K., Henze, N., 「Avoiding the uncanny valley in virtual character design」, 25(5), Interactions, 2018.

Peng Hong-xu, 강태오, 「중국 전통 역사거리의 변천 및 경관관리 - 복주시(福州市) 삼방칠항(三坊七巷)을 대상으로」, 제15호, Journal of Korean Institute of Traditional Landscape Architecture, 2017.

陈思雨, 「新时代如何传承和振兴乡村传统文化」, 戏剧之家, 2020.

窦东徽, 刘肖岑, 张玉洁, 「娃娃脸效应:对婴儿面孔的偏好及过度泛化」, 第22(5)期, 心理科学进展, 2014.

李茜, 「武夷山国家公园:以绿为底 绘出好风景」, 第09期, 海峡通讯, 2020.

林荣珍, 「文化生态变迁视域下闽西客家民俗舞蹈现状探析」, 第06期, 北京印刷学院学报, 2020.

- 彭娟, 「中国传统吉祥文化在现代吉祥物设计中的运用」, 第01期, 重庆教育学院学报, 2011.
- 王广振, 曹晋彰, 「文化资源的概念界定与价值评估」, 第07期, 人文天下, 2017.
- 王玫武, 罗瑜珍, 「永定客家土楼楹联的保护与传承研究——基于生态理念的视角」, 第04期, 龙岩学院学报, 2020.
- 吴尚丽, 「关于边疆少数民族地区文化资源开发的几个问题」, 第04期, 地域文化研究, 2020.
- 王艺寓, 「闽南红砖厝建筑的设计美感与装饰风格探析」, 第11期, 大观, 2019.
- 薛生辉, 「吉祥物设计的文化内涵与表现特征」, 第07期, 装饰, 2003.
- 姚力, 「福州三坊七巷 里坊廊院中的历史风云」, 第05期, 城市地理, 2020.
- 严丽丽, 董伟平, 肖陈焯, 「“海丝文化”背景下惠安女服饰文化的传承与创新研究」, 第14期, 中国民族博览, 2019.
- 张莉, 「振兴地方经济的二次元萌物——从熊本熊看日本地方吉祥物」, 第31期, 文教资料, 2019.

웹사이트

- www.jiemian.com/article/4042766_qq.html, 자료검색일 : 2020.11.22.
- www.gov.cn/xinwen/2019-02/19/content_5366822.htm, 자료검색일 : 2020.11.22.
- baike.sogou.com/historylemma?lId=427524&cId=62850113, 자료검색일 : 2020.06.09.
- www.sohu.com/a/141932404_680796, 자료검색일 : 2020.06.09.
- www.duitang.com/blog/?id=672012908, 자료검색일 : 2020.06.09.
- www.duitang.com/blog/?id=657996852, 자료검색일 : 2020.06.09.
- c.tieba.baidu.com/p/3369812736?pid=59329551534&see_lz=1, 자료검색일 : 2020.06.09.
- www.duitang.com/blog/?id=958467614, 자료검색일 : 2020.06.09.
- tieba.baidu.com/p/3125733701?red_tag=0252709903, 자료검색일 : 2020.06.09.
- www.duitang.com/blog/?id=1004660993, 자료검색일 : 2020.06.09.
- baike.baidu.com/item/色彩/7998511?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.05.21.
- baike.baidu.com/item/孟塞尔颜色系统/2754031, 자료검색일 : 2020.05.21.

www.sohu.com/a/216186301_100005635, 자료검색일 : 2020.05.21.
m.sohu.com/a/144773418_115575, 자료검색일 : 2020.01.01.
baike.baidu.com/item/非物质文化遗产/271489?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.05.15.
baike.baidu.com/item/自然遗产/3357213?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.05.15.
baike.baidu.com/item/文化智能资源/20352595?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.05.15.
baike.baidu.com/item/福建/132090?fromtitle=福建省&fromid=122534&fr=aladdin#9_1, 자료검색일 : 2020.11.22.
www.zhihu.com/question/32325405/answer/571290971, 자료검색일 : 2020.11.22.
m.sohu.com/a/251892716_99943653, 자료검색일 : 2020.05.19.
dp.pconline.com.cn/dphoto/list_4837200.html, 자료검색일 : 2020.05.19.
www.51yuansu.com/sc/elltpghnbo.html, 자료검색일 : 2020.05.19.
fjsyhz.com/zh/mxdg/1461.html, 자료검색일 : 2020.05.19.
www.meipian.cn/1u21o8xj, 자료검색일 : 2020.05.23.
www.sohu.com/a/201562645_99906251, 자료검색일 : 2020.05.23.
kjq.cdstm.cn/index.php?m=Index&a=detail&wsid=19&nid=3022&ids=131, 자료검색일 : 2020.05.23.
www.shurufa.me/book/excerpt_list/9043955, 자료검색일 : 2020.05.23.
www.meipian.cn/x2rkkm, 자료검색일 : 2020.05.26.
www.wenwuchina.com/article/201618/268525.html, 자료검색일 : 2020.05.26.
www.sohu.com/a/157384790_178326, 자료검색일 : 2020.05.26.
baike.baidu.com/item/荔镜记, 자료검색일 : 2020.05.26.
hn.qq.com/a/20120730/000132_5.htm, 자료검색일 : 2020.05.30.
kuaibao.qq.com/s/20190907A09MON00?refer=spider, 자료검색일 : 2020.05.30.
dp.pconline.com.cn/dphoto/list_2187407.html, 자료검색일 : 2020.05.30.
baike.baidu.com/item/闽北掌故/1299886, 자료검색일 : 2020.05.30.
mobile.zcool.com.cn/work/ZMjk40TlxMjQ=.html, 자료검색일 : 2020.07.07.
www.sohu.com/a/193093760_816351, 자료검색일 : 2020.07.07.
tech.hqew.com/redian_2059986, 자료검색일 : 2020.11.22.
static.scms.sztv.com.cn/ysz/zx/szws/28050279.shtml, 자료검색일 : 2020.11.22.

www.thepaper.cn/newsDetail_forward_9921392, 자료검색일 : 2020.11.22.
you.ctrip.com/travels/shandong100039/3394660.html, 자료검색일 : 2020.11.22.
www.win4000.com/wallpaper_big_118441.html, 자료검색일 : 2020.11.22.
plant.cila.cn/zhiwuku/tupian_haitanghua.html, 자료검색일 : 2020.11.22.
www.168mh.com/913449.html, 자료검색일 : 2020.11.22.
www.douban.com/note/699504296/?type=like, 자료검색일 : 2020.11.22.
www.xiangshu.com/thread-3647687-1-1.html, 자료검색일 : 2020.11.22.
baike.baidu.com/item/金华佛手/5895952, 자료검색일 : 2020.11.22.
lijunhuahui.cx987.cn/photo/itemid-7733-page-1.shtml, 자료검색일 : 2020.11.22.
baike.baidu.com/item/以人为本/1684676?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.11.24.
m.blog.naver.com/passtheway/220809098275, 자료검색일 : 2020.11.19.
n.news.naver.com/article/014/0000333247, 자료검색일 : 2020.11.19.
m.blog.naver.com/jorba257/222051630930, 자료검색일 : 2020.11.19.
n.news.naver.com/article/079/0003409305, 자료검색일 : 2020.11.19.
mhj21.com/sub_read.html?uid=8197§ion=sc120, 자료검색일 : 2020.11.19.
m.blog.naver.com/mart0812/220404702856, 자료검색일 : 2020.11.19.
m.kin.naver.com/qna/detail.nhn?&dirId=1020301&docId=172226305, 자료검색일 : 2020.11.19.
m.blog.naver.com/99391102/10105637066, 자료검색일 : 2020.11.19.
m.blog.naver.com/barley2900/220612159989, 자료검색일 : 2020.11.19.
m.blog.naver.com/dongkim06118/100087425359, 자료검색일 : 2020.11.19.
m.blog.naver.com/daegu_news/221023745011, 자료검색일 : 2020.11.19.
kids.donga.com/?ptype=article&no=20200916111300464468, 자료검색일 : 2020.11.19.
m.blog.naver.com/cjdthsusflej/100165841775, 자료검색일 : 2020.11.19.
m.blog.naver.com/evilnights/221846217644, 자료검색일 : 2020.11.19.
ko.wikipedia.org/wiki/대덕연구개발특구, 자료검색일 : 2020.11.19.
m.blog.naver.com/haeparang00/221352838100?imageCode=blog_2018_09_05_1526, 자료검색일 : 2020.11.19.
www.seoul.go.kr/seoul/symbol.do, 자료검색일 : 2020.11.23.
www.gyeongnam.go.kr/index.gyeong?menuCd=DOM_000000106002002001, 자료검색일 :

2020.11.23.

www.daegu.go.kr/index.do?menu_id=00000271&servletPath=%2Findex.do, 자료검색
일 : 2020.11.23.

www.incheon.go.kr/IC040106, 자료검색일 : 2020.11.23.

www.gwangju.go.kr/contentsView.do?pageId=www174, 자료검색일 : 2020.11.23.

www.daejeon.go.kr/drh/DrhContentsHtmlView.do?menuSeq=1713, 자료검색일 : 2020.
11.23.

www.ulsan.go.kr/rep/uhkey, 자료검색일 : 2020.11.23.

www.yurugp.jp/jp/vote/result_ranking.php, 자료검색일 : 2020.05.29.

ja.m.wikipedia.org/wiki/熊本城, 자료검색일 : 2020.06.13.

ja.m.wikipedia.org/wiki/阿蘇山, 자료검색일 : 2020.06.13.

ja.m.wikipedia.org/wiki/来島海峡大橋, 자료검색일 : 2020.06.15.

ja.m.wikipedia.org/wiki/造船, 자료검색일 : 2020.06.15.

ja.m.wikipedia.org/wiki/タオル, 자료검색일 : 2020.06.15.

ja.m.wikipedia.org/wiki/佐野ラーメン, 자료검색일 : 2020.06.16.

ja.m.wikipedia.org/wiki/いもフライ, 자료검색일 : 2020.06.16.

ja.m.wikipedia.org/wiki/侍, 자료검색일 : 2020.06.16.

ja.m.wikipedia.org/wiki/群馬県, 자료검색일 : 2020.06.16. ja.m.wikipedia.org/wiki/群馬県, 자료검색일 : 2020.06.16.

ja.m.wikipedia.org/wiki/徳川家康, 자료검색일 : 2020.06.18.

ja.m.wikipedia.org/wiki/浜名湖, 자료검색일 : 2020.06.18.

www.gakkihaku.jp, 자료검색일 : 2020.06.18.

ja.m.wikipedia.org/wiki/ニホンカワウソ, 자료검색일 : 2020.06.19.

ja.m.wikipedia.org/wiki/鍋焼きラーメン, 자료검색일 : 2020.06.19.

ja.m.wikipedia.org/wiki/成田国際空港, 자료검색일 : 2020.06.21.

ja.m.wikipedia.org/wiki/ウナギ, 자료검색일 : 2020.06.21.

ja.m.wikipedia.org/wiki/河童, 자료검색일 : 2020.06.21.

ja.m.wikipedia.org/wiki/リンゴ, 자료검색일 : 2020.06.22.

ja.m.wikipedia.org/wiki/木曾山脈, 자료검색일 : 2020.06.22.

zhuanlan.zhihu.com/p/38727633, 자료검색일 : 2020.06.04.

[baike.baidu.com/item/日本鬼文化/12594056?fr=aladdin#reference-\[1\]-11947332-w](http://baike.baidu.com/item/日本鬼文化/12594056?fr=aladdin#reference-[1]-11947332-w)

rap, 자료검색일 : 2020.06.22.
www.lunwenstudy.com/wenhuashehui/66460.html, 자료검색일 : 2020.12.01.
www.sohu.com/a/146821982_565158, 자료검색일 : 2020.07.15.
baike.baidu.com/item/云豹/395401?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.11.28.
story.kedo.gov.cn/c/2017-09-07/896345.shtml, 자료검색일 : 2020.11.28.
fz.lanfw.com/show.php?contentid=404893, 자료검색일 : 2020.09.06.
new.qq.com/omn/20191204/20191204A0H2ID00.html?ivk_sa=1023197a, 자료검색일 : 2020.12.15.
baijiahao.baidu.com/s?id=1658313769315809740&wfr=spider&for=pc, 자료검색일 : 2020.12.15.
www.sohu.com/a/332566243_409121, 자료검색일 : 2020.12.15.
blog.sina.com.cn/s/blog_411777af0102v4f5.html, 자료검색일 : 2020.12.15.
www.meipian.cn/627tf87, 자료검색일 : 2020.12.15.
baike.baidu.com/item/大灵猫/733947?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.11.29.
www.gz-travel.net/minjiangongyi/dongwu/200903/photo_641.html, 자료검색일 : 2020.11.29.
dp.pconline.com.cn/dphoto/list_2136030.html, 자료검색일 : 2020.09.19.
www.douban.com/group/topic/132122319/?author=1, 자료검색일 : 2020.12.19.
dy.163.com/article/e3s jat750514dh8c.html, 자료검색일 : 2020.12.19.
www.huaxia.com/zk/qrsj/wz/2010/08/2033550.html, 자료검색일 : 2020.12.19.
www.cnkang.com/cm/201705/1586911.html, 자료검색일 : 2020.12.19.
baike.baidu.com/item/华南虎/3060?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.11.30.
www.sohu.com/a/123940779_502464, 자료검색일 : 2020.10.08.
baike.baidu.com/item/华南虎/3060?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.10.08.
kr.xinhuanet.com/2016-06/19/c_135448190.htm, 자료검색일 : 2021.01.02.
www.sohu.com/a/86440908_390708, 자료검색일 : 2020.11.30.
www.poco.cn/works/detail_id1081969, 자료검색일 : 2020.09.27.
www.sohu.com/a/239639109_155679, 자료검색일 : 2020.09.27.
www.meipian.cn/1wqmr5h, 자료검색일 : 2020.12.15.
news.sohu.com/20070301/n248434988.shtml, 자료검색일 : 2020.12.15.
www.sohu.com/a/291076105_443483, 자료검색일 : 2020.12.15.

qupu.122311.com/image/202643053/, 자료검색일 : 2020.12.15.
blog.sina.com.cn/s/blog_ddac96a60101h2q6.html, 자료검색일 : 2020.12.15.
www.sohu.com/a/252668537_720986, 자료검색일 : 2020.12.15.
blog.sina.com.cn/s/blog_470b3e8f0100mmky.html, 자료검색일 : 2020.12.15.
www.sohu.com/a/276948857_100191062, 자료검색일 : 2020.11.30.
baike.baidu.com/item/齐天大圣信俗/22840273?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.11.30.
baike.baidu.com/item/猕猴/151897?fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.11.30.
baike.baidu.com/item/母树大红袍/2982635?fromtitle=大红袍母树&fromid=15462499&fr=aladdin, 자료검색일 : 2020.10.13.
www.wildchina.cn/bbs/redirect.php?tid=6282&goto=lastpost, 자료검색일 : 2020.11.30.
www.sohu.com/a/195829413_751991, 자료검색일 : 2020.10.10.
bbs.zol.com.cn/dcbbs/d657_94971.html, 자료검색일 : 2020.10.10.
www.meipian.cn/36p8b13f, 자료검색일 : 2020.12.15.
www.hbpygt.com/goods/520860355894.html, 자료검색일 : 2020.12.15.
www.mrshuhua.net/shpguraggahrhe/, 자료검색일 : 2020.12.15.
blog.sina.com.cn/s/blog_69be87280100k4r7.html, 자료검색일 : 2020.11.29.
www.sohu.com/a/229821926_187699, 자료검색일 : 2020.12.15.

ABSTRACT

문화유산을 바탕으로 한 캐릭터 개발 프로세스 연구

- 중국 푸젠성을 중심으로 -

이홍림(Li HongLin)

Advisor : Prof. SHON, YOUNG MI, Ph.D.

Department of design,

Graduate School of Chosun University

최근 캐릭터 디자인 산업과 문화유산의 접목은 그 열기가 뜨겁다. 지역별 캐릭터 디자인은 현지에 대한 관심을 높이는 동시에 전통문화, 생활 습관 등을 홍보해 지역 경제 활성화와 지역 경쟁력의 상승을 가져다주었다. 하지만 중국은 문화유산 자원을 접목한 캐릭터 디자인 개발이 미비한 상태이기 때문에 더 많은 연구와 발전이 필요하다. 따라서 본 연구는 문화유산 자원이 풍부한 푸젠성을 대상으로 그 지리적 위치에 따라 동부, 서부, 남부, 북부 등 4개 지역으로 나누어 캐릭터를 개발하고, 이를 바탕으로 지역 캐릭터 개발 프로세스를 제안하고자 한다.

푸젠성의 지역 캐릭터 개발에 앞서, 지역 캐릭터 개발이 활발하게 이루어지고 있는 일본, 한국과 중국의 사례를 비교 분석하였다. 중국, 한국, 일본 3개국의 문화 캐릭터 디자인을 대상으로 사례분석을 진행하여 각 나라 캐릭터 디자인의 장단점을 분석하고, 최종적으로 성공한 캐릭터 디자인의 공통된 특성을 도출하였다. 중국, 한국 및 일본 사례와 관련된 연구를 진행한 결과, 첫째, 한국과 일본은 지역 문화유산 자원을 심도 있게 분류하여, 중점 산업, 민간 설화 등에 대해 고루 관심을 두고 있다. 중국의 현재 문화 자원을 단순하게 분류 및 활용하고 있으며, 주로 현지 도시의 시화(市花)나 특산물 등에 집중하고 있다. 둘째, 디자인 원형을 선택함에 있어 중국과 한국은 비슷하다. 주로 인본주의의 영향을 받아 중국과 한국은 인간을 디자인 원형으로 삼는 사례가 비교적 많다. 그러나 한국의 경우에는 중점 산업이나 역사, 유물 등을 원형으로 한 디자인도 있다. 일본은 신을 숭배하고, 동물을 신성시하여 수호신으로 만들기 때문에 일본의 문화 캐릭터

종의 모델은 주로 포유동물이었다. 셋째, 조형의 구조 측면에서 보면, 중국과 한국 모두 원형의 활용도가 높지만, 한국의 경우 다른 조형 구조상의 변화가 훨씬 풍부하고 디자인 원형을 잘 담아내는 편이다. 일본의 원형 조형물 사용은 적은 편이며, 일체화된 특징이 있어 비교적 깔끔한 스타일을 연출한다. 3개국 캐릭터 디자인은 대부분 1:1 정도의 신체 비율로 귀여운 스타일을 사용한다. 넷째, 색채 선택으로 보면, 나라마다 문화적 차이로 인해 색채 선호도가 제각각이다. 중국은 붉은색 선택에 뚜렷한 경향성을 보이며, 무채색을 주색으로 한 캐릭터는 등장하지 않는다. 일부 캐릭터의 색채 디자인에는 종종 붉은색과 파란색을 섞어 사용한다. 한국은 밝은색을 선호하고 무채색도 많이 사용하는데 특히 흰색을 많이 사용한다. 일본은 자연미를 중시하여 고채도의 밝은 색상을 사용하지 않고 비슷한 색들과 낮은 채도의 색상을 많이 쓰는데 특히 무채색의 사용률이 비교적 높다.

이러한 연구 결과를 바탕으로 문화유산 자원을 이용하여 중국 푸젠성의 캐릭터를 개발하였다. 먼저 캐릭터 개발을 위한 프로세스를 총 7개 단계로 제시하였다. 7개 단계는 푸젠성 지역 문화 자원 선정, 캐릭터 디자인을 위하여 지역을 대표하는 디자인 원형 선정, 캐릭터 디자인을 위한 기본 조형 구조 추출 및 신체 비율 설정, 캐릭터 디자인을 위한 기본 색채 추출, 캐릭터 썸네일 스케치, 캐릭터 디벨로프먼트 디자인, 최종 캐릭터 디자인 완성 순으로 정리할 수 있다.

이러한 지역 캐릭터 개발을 위한 프로세스 매뉴얼과 중국, 한국과 일본의 캐릭터 디자인 현황을 토대로 푸젠성 각지의 문화유산 자원 종류와 특성을 조사한 후, 중국 푸젠성의 문화유산 자원을 활용한 캐릭터 디자인을 개발하였다.

푸젠성 4개의 캐릭터 디자인을 완성한 후에, 미술 및 디자인 관련 전문 지식을 가진 대학생, 그리고 디자인 분야와 관련된 전문가 집단을 구성하여 이 4개의 캐릭터에 대한 평가를 진행하였다. 최종 평가의 결과에 따르면, 이 4개의 캐릭터 디자인은 성공적이라고 판단할 수 있었다.

이번 문화 캐릭터의 디자인 개발 과정에 대한 분석 연구를 통해 문화 캐릭터 디자인 경험에 관련된 제안은 다음과 같다.

- 첫째, 중국 문화 캐릭터 디자인에 대한 객관적 데이터 조사를 늘려야 한다.
- 둘째, 중국 문화 캐릭터 디자인의 대표성을 높여야 한다.
- 셋째, 중국 문화 캐릭터 디자인의 전문성을 높여야 한다.
- 넷째, 지역 대표 문화 캐릭터의 디자인 및 개발 필요성에 대한 인식을 제고해

야 한다.

다섯째, 성숙한 문화 캐릭터 마케팅 시스템을 구축해야 한다.

여섯째, 캐릭터 디자인의 지속 가능한 발전 전략을 수립해야 한다.

본 연구에서는 중국 푸젠성의 문화 캐릭터 디자인을 연구해 푸젠성 캐릭터 디자인의 미비점 및 디자인 개발 방안을 정리하였다. 중국은 광활한 토지와 풍부한 자원, 오랜 역사, 수많은 문화유산 자원을 보유하고 있으며, 지역 문화유산 자원을 담을 수 있는 매개체로서 캐릭터 디자인은 각종 문화 자원의 발굴과 창의적 디자인 측면에서 무한한 가능성을 지니고 있다. 그러나 성공적인 문화 캐릭터 디자인은 쉽지 않고, 중국 역시 이 부분에서 부족한 점이 많다. 따라서 중국의 캐릭터 디자인은 꾸준한 노력을 기울여야만 지역의 상징성과 독특함을 지닌 성공적인 캐릭터를 만들어낼 수 있다. 마지막으로 본 연구를 바탕으로 중국 각 지역에서 현지 문화의 상징성과 독특성을 지닌 캐릭터 디자인을 지속적으로 연구 및 개발하고, 중국 문화의 캐릭터 디자인 개발과 발전에 기여하며, 연구 성과를 이어 나가기를 기대한다.

Keywords: 캐릭터, 문화유산, 개발 프로세스, 디자인 요소, 상징성

부 록

<부록 1>학생 집단 설문조사

<부록 2>전문가 집단 인터뷰

<부록 1>학생 집단 설문조사



CHOSUN UNIVERSITY

안녕하십니까?

본 설문조사는 “문화유산을 바탕으로 한 캐릭터 개발 프로세스 연구 - 중국 푸젠성을 중심으로 -”를 위한 것입니다. 각 문항에 대한 정답은 없으니 질문을 잘 읽고 귀하의 생각과 일치하는 내용에 답변해 주시면 감사하겠습니다. 본 설문에 응답하신 내용은 학문적 연구목적 외에 다른 용도로는 일체 사용하지 않으며 응답자의 비밀은 철저히 보장될 것입니다.

귀중한 시간을 내주셔서 진심으로 감사드립니다.

I. 기본 정보에 대한 문항

1. 귀하의 성별은 무엇입니까?
A. 남 B. 여

2. 귀하의 나이 어떻게 되십니까?
A. 18-22세 B. 22-30세 C. 30-40세 D. 40세 이상


3. 귀하의 학력은 어떻게 되십니까?
A. 고졸 B. 학사 C. 석사 D. 박사 이상

4. 귀하의 전공은 무엇입니까?
A. 디자인 분야 B. 애니메이션 분야 C. 순수회화 분야 D. 기타

5. 귀하는 현 분야에 공부하기 시작한 기간은 몇 년 되었습니까?
A. 1-2년 B. 3-5년 C. 5-8년 D. 8년 이상

II. 캐릭터 디자인 요소에 관한 문항

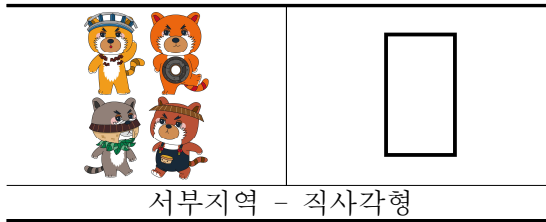
6. 아래 캐릭터 디자인은 푸젠성 동부지역, 서부지역, 남부지역, 북부지역 캐릭터의 ‘조형구조’ 를 대한 조사입니다.

6-1. 동부지역 캐릭터조형은  조형을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘조형구조’ 에 어느 정도 적합하다고 생각하십니까?



- A. 매우적합 B. 적합 C. 보통 D. 적합하지 않음

6-2. 서부지역 캐릭터조형은 조형을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘조형 구조’에 어느 정도 적합하다고 생각하십니까?



- A. 매우적합 B. 적합 C. 보통 D. 적합하지 않음

6-3. 남부지역 캐릭터조형은 조형을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘조형 구조’에 어느 정도 적합하다고 생각하십니까?




- A. 매우적합 B. 적합 C. 보통 D. 적합하지 않음

6-4. 북부지역 캐릭터조형은 조형을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘조형 구조’에 어느 정도 적합하다고 생각하십니까?




- A. 매우적합 B. 적합 C. 보통 D. 적합하지 않음

7. 아래 캐릭터 디자인은 푸젠성 동부지역, 서부지역, 남부지역, 북부지역 캐릭터의 ‘디자인 원형’을 대한 조사입니다.

7-1. 동부지역 캐릭터 디자인원형은  조형을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘디자인원형’에 어느 정도 일치하다고 생각하십니까?




- A. 매우일치 B. 일치 C. 보통 D. 일치하지 않음

7-2. 서부지역 캐릭터 디자인원형은  조형을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘디자인원형’에 어느 정도 일치하다고 생각하십니까?




- A. 매우일치 B. 일치 C. 보통 D. 일치하지 않음

7-3. 남부지역 캐릭터 디자인원형은  조형을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘디자인원형’에 어느 정도 일치하다고 생각하십니까?




- A. 매우일치 B. 일치 C. 보통 D. 일치하지 않음

7-4. 북부지역 캐릭터 디자인원형은  조형을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘디자인원형’에 어느 정도 일치하다고 생각하십니까?




- A. 매우일치 B. 일치 C. 보통 D. 일치하지 않음

8. 아래 캐릭터 디자인은 푸젠성 동부지역, 서부지역, 남부지역, 북부지역 캐릭터의 ‘신체비율’을 대한 조사입니다.

8-1. 동부지역 캐릭터의 ‘신체비율’은 을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘신체비율’에 어느 정도 일치하다고 생각하십니까?




- A. 매우일치 B. 일치 C. 보통 D. 일치하지 않음

8-2. 서부지역 캐릭터의 ‘신체비율’은 을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘신체비율’에 어느 정도 일치하다고 생각하십니까?




- A. 매우일치 B. 일치 C. 보통 D. 일치하지 않음

8-3. 남부지역 캐릭터의 ‘신체비율’은 을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘신체비율’에 어느 정도 일치하다고 생각하십니까?



- A. 매우일치 B. 일치 C. 보통 D. 일치하지 않음

8-4. 북부지역 캐릭터의 ‘신체비율’은 을 결합한 것입니다. 캐릭터 디자인의 ‘신체비율’에 어느 정도 일치하다고 생각하십니까?



- A. 매우일치 B. 일치 C. 보통 D. 일치하지 않음

9. 아래 캐릭터 디자인은 푸젠성 동부지역, 서부지역, 남부지역, 북부지역 캐릭터의 ‘액세서리의 착용 방식’을 대한 조사입니다.

9-1. 동부지역 캐릭터의 ‘액세서리의 착용 방식’은 동부지역의 문화자원을 반영하고 있다고 생각하십니까?



- A. 잘 반영하고 있음 B. 반영하고 있음 C. 보통 D. 반영하고 있지 않음

9-2. 서부지역 캐릭터의 ‘액세서리의 착용 방식’은 서부지역의 문화자원을 반영하고 있다고 생각하십니까?



- A. 잘 반영하고 있음 B. 반영하고 있음 C. 보통 D. 반영하고 있지 않음

9-3. 남부지역 캐릭터의 ‘액세서리의 착용 방식’은 남부지역의 문화자원을 반영하고 있다고 생각하십니까?



- A. 잘 반영하고 있음 B. 반영하고 있음 C. 보통 D. 반영하고 있지 않음

9-4. 북부지역 캐릭터의 ‘액세서리의 착용 방식’은 북부지역의 문화자원을 반영하고 있다고 생각하십니까?



- A. 잘 반영하고 있음 B. 반영하고 있음 C. 보통 D. 반영하고 있지 않음

10. 아래 캐릭터 디자인은 푸젠성 동부지역, 서부지역, 남부지역, 북부지역 캐릭터의 ‘색상’ 을 대한 조사입니다.

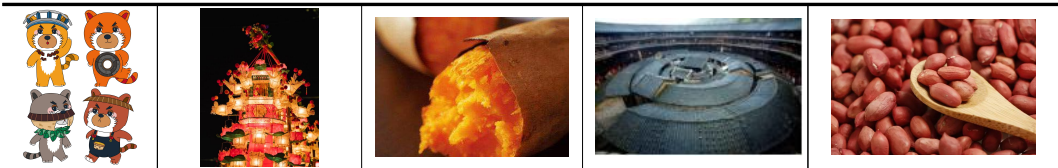
10-1. 동부지역 캐릭터의 ‘색상’ 은 동부지역의 문화자원이나 현지특산물을 반영하고 있다고 생각하십니까?



동부지역

A. 잘 반영하고 있음 B. 반영하고 있음 C. 보통 D. 반영하고 있지 않음

10-2. 서부지역 캐릭터의 ‘색상’ 은 서부지역의 문화자원이나 특산물을 반영하고 있다고 생각하십니까?



서부지역

A. 잘 반영하고 있음 B. 반영하고 있음 C. 보통 D. 반영하고 있지 않음

10-3. 남부지역 캐릭터의 ‘색상’ 은 남부지역의 문화자원이나 특산물을 반영하고 있다고 생각하십니까?



남부지역

A. 잘 반영하고 있음 B. 반영하고 있음 C. 보통 D. 반영하고 있지 않음

10-4. 북부지역 캐릭터의 ‘색상’ 은 북부지역의 문화자원이나 특산물을 반영하고 있다고 생각하십니까?



A. 잘 반영하고 있음 B. 반영하고 있음 C. 보통 D. 반영하고 있지 않음

11. 푸젠성 동부지역, 서부지역, 남부지역, 북부지역의 캐릭터디자인은 지역에 있는 문화자원이나 특산물을 활용하며 ‘조형구조’, ‘디자인원형’, ‘신체비율’, ‘액세서리의 착용 방식’, ‘색상’ 5가지 디자인 요소를 잘 반영했다고 생각하십니까?

A. 잘 반영하고 있음 B. 반영하고 있음 C. 보통 D. 반영하고 있지 않음

12. 지역별의 문화유산을 활용해서 개발한 캐릭터디자인은 문화유산을 반영하는데 효율적인 디자인 방법이라고 생각하십니까?

A. 매우그렇다 B. 그렇다 C. 보통 D. 그렇지 않다

13. 본 연구에서 제시하고 있는 캐릭터디자인 방법은 다른 지역이나 다른 분야의 디자인에 응용하는데 효율적인 방법이라고 생각하십니까?

A. 매우그렇다 B. 그렇다 C. 보통 D. 그렇지 않다

- 답변에 응해주셔서 진심으로 감사드립니다. -

<부록 2>전문가 집단 인터뷰



CHOSUN UNIVERSITY

안녕하십니까?

본 설문조사는 “문화유산을 바탕으로 한 캐릭터 개발 프로세스 연구 - 중국 푸젠성을 중심으로 -”를 위한 것입니다. 각 문항에 대한 정답은 없으니 질문을 잘 읽고 귀하의 생각과 일치하는 내용에 답변해 주시면 감사하겠습니다. 본 설문에 응답하신 내용은 학문적 연구목적 외에 다른 용도로는 일체 사용하지 않으며 응답자의 비밀은 철저히 보장될 것입니다.

귀중한 시간을 내주셔서 진심으로 감사드립니다.

I. 기본 정보에 관한 문항

- 귀하의 성별은 무엇입니까?
A. 남 B. 여
- 귀하의 나이는 _____ .
- 근무한 기간은 얼마입니까?
A. 5-10년 미만 B. 10-15년 미만 C. 15-20년 미만 D. 20년 이상
- 귀하의 현재 직업은 _____ .
- 귀하의 연구 분야는 _____ .

II. 전통문화 및 캐릭터 디자인 개발에 관한 문항



위에 있는 4가지 그림은 푸젠성 동부, 서부, 남부, 북부 4개 지역의 캐릭터 디자인입니다. 이 4개 지역의 캐릭터 디자인 중에 동부지역의 디자인 원형은 구름 표범에서 유래하였으며, 삼방칠항 요소를 활용하였습니다. 서부지역의 디자인 원형은 사향고양이에 유래하여 토루 요소를 활용하였고, 남부지역의 디자인 원형은 남중국 호랑이에서 유래하여 후이안 의상, 붉은 벽돌 건축 요소를 활용하였습니다. 마지막으로 북부지역의 디자인 원형은 미후에서 유래하여 대홍포 제작 기법, 우이산 요소를 활용하였습니다.

6. 푸젠성 4개 지역의 캐릭터는 현지 문화의 상징성을 나타내고 있는데, 이러한 관점에서 4개 지역의 캐릭터를 어떻게 생각하십니까?

7. 푸젠성 4개 지역의 캐릭터 디자인을 볼 때, 캐릭터의 조형 디자인에 대해 어떻게 생각하십니까?

8. 푸젠성 4개 지역의 캐릭터 디자인을 볼 때, 각 지역의 특색 있는 문화를 반영하여 디자인 개발을 진행하였습니다. 각 지역에 관련된 제품 디자인 개발에 대해 어떻게 생각하십니까?

9. 푸젠성 미래의 캐릭터 디자인 발전에 대해 좋은 제안이 있습니까?

- 답변에 응해주셔서 진심으로 감사드립니다. -