

유아의 연령과 성에 따른 애니메이션 캐릭터 선호도

Animation Character Preference According to Age and Gender of Children

고영자*, 김민정**

서울신학대학교 유아교육과*, 경인교육대학교 유아교육과**

Young-Ja Ko(kyj6263@daum.net)*, Min-Jung Kim(edumin@naver.com)**

요약

본 연구는 만 3세 - 5세 유아 255명을 대상으로 연령별·성별에 따른 애니메이션 캐릭터의 선호도를 조사하여 분석하고자 한다. 유아가 선호하는 애니메이션 캐릭터를 그림으로 표상하고, 캐릭터 선호 이유에 대해 개별 면접하여 자료를 수집하고, SPSS 18.0 Window 통계 프로그램의 χ^2 검증을 통해 선호도 차이를 검증하였다. 분석 결과, 만 3 - 5세 유아들은 국내 제작 애니메이션을 35.7%, 국외 제작 애니메이션을 64.3%로 국외에서 제작된 애니메이션의 선호도가 높았다. 또한, 국내 캐릭터 22.4%, 국외 캐릭터 77.6%를 선호하는 경향을 보였다. 유아의 선호하는 애니메이션 캐릭터는 연령에 따라 유의미한 차이를 보였으며($\chi^2=302.474^{***}$, $P<.001$), 만 3세 유아는 뽀롱뽀롱 뽀로로의 '뽀로로', 만 4세 유아는 꼬마버스 타요의 '타요'와 캐릭캐릭 체인지의 '아무', 만 5세 유아는 짱구는 못말려의 '짱구' 캐릭터의 높은 선호도를 보였다. 유아의 선호하는 애니메이션 캐릭터는 성별에 따라 유의미한 차이를 보였으며($\chi^2=120.864^{***}$, $P<.001$), 남자는 뽀롱뽀롱 뽀로로의 '뽀로로', 도라에몽의 '도라에몽', 토마스와 친구들의 '토마스', 꼬마버스 타요의 '타요' 순으로 선호하였으며, 여자는 뽀롱뽀롱 뽀로로의 '뽀로로', 리틀 프린트의 '사과', 캐릭캐릭 체인지의 '아무', 뽀롱뽀롱 뽀로로의 '루피' 순으로 선호하였다. 본 연구는 국내에서 제작되는 유아용 애니메이션의 개발이 좀 더 발전되길 기대하며, 이를 위한 기초 자료로 활용되길 바란다.

■ 중심어 : | 애니메이션 | 캐릭터 | 유아 선호도 |

Abstract

This study was designed to investigate and analyze children's preference on animation characters according to age and gender of the subjects, by surveying 255 children aged from 3 to 5. The animation characters were represented in pictures, and the reasons of preference were collected through individual interview with the children. The χ^2 verification of SPSS 18.0 Window statistic program was used to verify the difference in preference. As a result, children aged from 3 to 5 showed higher preference on animations produced in foreign countries than the ones produced in Korea, as Korean animations and foreign-country animations had preference rate of 35.7% and 64.3%, and Korean characters and foreign-country characters had preference rate of 22.4% and 77.6% respectively. Depending on the age of children, there was significant difference among animation characters that the children prefer ($\chi^2=302.474^{***}$, $P<.001$), and it was shown that children at the age of 3 showed preference on 'Pororo' of *Pororo the Little Penguin*, children at the age of 4 on 'Tayo' of *Tayo the Little Bus* and 'Amu' of *Shugo Chara*, and children at the age of 5 on 'Shin Chan' of *Crayon Shin Chan*. It was also revealed that there was significant difference among animation characters according to the gender of children ($\chi^2=120.864^{***}$, $P<.001$); boys preferred 'Pororo' of *Pororo the Little Penguin* the most, followed by 'Doraemon' of *Doraemon*, 'Thomas' of *Thomas and Friends* and 'Tayo' of *Tayo the Little Bus*, and girls preferred 'Pororo' of *Pororo the Little Penguin* the most, followed by 'Apple' of *Little Princess*, 'Amu' of *Shugo Chara* and 'Loopy' of *Pororo the Little Penguin*. Through this study, it is hoped that the development of children animation would advance further, and that this study could be used as the preliminary resource.

■ keyword : | Animation | Character | Children's Preference |

I. 연구의 필요성과 목적

유아들은 TV, 인터넷, 아이패드, 스마트폰 등 다양한 매체가 발달함에 따라 쉽고 빠르게 애니메이션을 경험하고 있다.

최근 미국 버지니아대 연구팀이 스폰지밥(SpongeBob) 애니메이션이 유아의 단기주의력 장애나 학습 장애를 일으킬 수 있는 연구결과를 발표하여 논란이 일고 있다 [1].

이 연구결과는 스폰지밥 애니메이션만의 문제가 아니라, 빠른 속도로 전개되는 애니메이션을 봤을 때도 비슷한 문제들이 나타나는 것을 발견했다.

스폰지밥의 캐릭터는 노란색 바다해면 동물로 '크리스티 크랙'의 실력을 인정받은 유능한 요리사이며, 말쑥한 피우는 장난꾸러기이지만 바다의 평화를 사랑하는 평화주의자이다. 애니메이션의 주인공인 스폰지밥이 주목 받는 이유는 미국 유아들이 선호하는 캐릭터이기 때문이다.

우리나라에서는 유아들이 애니메이션의 어떤 캐릭터를 선호하는지를 살펴봄으로써 유아의 특성을 파악할 수 있다.

애니메이션 캐릭터 연구로 애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성 연구[2], 애니메이션에 등장하는 의인화된 동물캐릭터의 표현 연구[3], 애니메이션의 성공조건: 뽀롱뽀롱 뽀로로 사례를 중심으로 연구[4], 어린이콘텐츠 부재에 대한 제안 연구[5]들이 있으나, 유아를 대상으로 한 캐릭터 선호도에 대한 연구가 부족한 실정이다.

급진적으로 유아를 대상으로 한 애니메이션 개발이 이루어지고 있다. 뽀롱뽀롱 뽀로로, 꼬마버스 타요, 로보카 폴리, 변신자동차 또봇 등 유아를 대상으로 한 애니메이션에 대한 관심도 높아졌다. 유아들이 선호하는 캐릭터 선호도 조사 연구를 통해 국내에서 제작되는 애니메이션 캐릭터 개발에 기초 자료로 활용되고자 한다.

본 연구의 연구 문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 유아가 선호하는 애니메이션 캐릭터 경향은 어떠한가?

연구문제 2. 유아의 연령에 따라 선호하는 애니메이

션 캐릭터는 어떠한가?

연구문제 3. 유아의 성별에 따라 선호하는 애니메이션 캐릭터는 어떠한가?

II. 유아와 애니메이션 캐릭터

캐릭터의 첫 번째 의미는 사람이나 물건의 성질·성격, 두 번째 의미는 도덕적으로 보아 훌륭한 품성·인격, 세 번째 의미는 평판·명성, 네 번째 의미는 사물의 물건 또는 특성에 관한 서술, 다섯 번째 의미는 지위·신분, 여섯 번째 의미는 등장인물, 일곱 번째 의미는 문자·기호를 담고 있다[6]. 캐릭터는 그 의미가 광범위하고 다양함을 알 수 있다.

본 연구에서는 애니메이션에서 사건을 이끌어가는 대상을 캐릭터로 정의하고자 한다.

캐릭터는 재현의 기능, 소통의 기능, 확장의 기능을 한다. 캐릭터의 재현 기능은 스토리를 전달하는 방식으로 내레이터가 이끌어가는 서술행위와 캐릭터 간의 의사소통과정을 통해 스토리를 이끌어 가는 방식으로 제시행위가 있다[7]. 유아를 대상으로 하는 캐릭터의 재현 기능은 캐릭터 간의 의사소통과정을 통해 스토리가 이루어지는 제시 행위로 주로 이루어져 있다. 유아들은 선호하는 대상을 동일시하여 캐릭터와 함께 문제해결을 하고, 공감을 하며 스토리를 이해한다.

캐릭터의 소통 기능은 캐릭터와 관객이 서로 상호작용하는 것을 의미한다. 관객들이 애니메이션의 스토리 속으로 들어가 새로운 캐릭터들을 만나고 그들의 생활 방식을 통해 가치관 또는 자아정체성을 형성하는 것을 의미한다[8]. 유아들은 애니메이션 캐릭터들을 만나고, 그들이 경험하는 것에 공감하면서 자아개념을 형성한다.

캐릭터의 확장 기능은 애니메이션의 스토리가 중심이 되어 다른 스토리, 문화적 요소, 이데올로기 등으로 확장되는 것을 의미한다. 즉, 동일한 캐릭터를 사용하여 제2, 제3의 스토리를 만드는 것을 의미하며, 문화적 요소로의 확장은 캐릭터의 상업화 즉, 다양한 산업 시장-펜시, 게임, 광고 등-에서의 활용을 들 수 있다[9].

예를 들어, 뽀로로의 경우, 2003년 제작되어 뽀롱뽀롱

뽀로로 3기까지 방송되었다. 어린이들의 대통령이라는 의미로 ‘뽀통령’이라는 애칭을 가지고 있는 뽀로로는 세계 110개국에 판권과 라이선스로 수출되었다. 로열티만 120억원, 판매액 5700억원, 브랜드가치 8000억원에 달한다. 경제적 부가 효과는 5조7000억원에 이르는 거대한 캐릭터 시장을 형성했다[10].

최근에는 뽀로로와 친구들의 이미지를 담은 크리스마스썰이 우체국을 통해 판매되며, 결핵퇴치사업의 재원으로 사용되고 있다[11]. 뽀로로는 유아용 애니메이션의 캐릭터이지만, 상업적·문화적 가치는 명품 브랜드 가치에 비교할 수 있다.

애니메이션 캐릭터 유형은 여러 가지 기준으로 구분할 수 있지만, 크게 사람(Human), 동물(Animal), ETC(몬스터, 식물 등)로 구분할 수 있다.

캐릭터의 유형가운데 가장 많이 사용되는 사람 캐릭터는 소비자들이나 사용자들에게 친근감을 쉽게 줄 수 있기 때문에 활용도가 높으며, 모든 일반 대중 즉, 남녀노소 할 것 없이 호감과 친밀감을 가질 수 있도록 표현하기에 용이한 캐릭터 형태이며, 남성, 여성 등의 다양한 캐릭터로 표현되어 진다. 동물캐릭터는 개, 고양이, 곰, 생쥐 등 다양한 동물들의 형태를 이미지화하거나 의인화한 것을 의미한다. 동물캐릭터는 여러 가지 표정을 다양하게 구사하여 현실에서는 있을 수 없는 새롭고 도전적인 이미지를 연출할 수 있는 것이 특색이다. 마지막으로 기타(ETC)캐릭터는 로봇형, 몬스터형, 식물형, 무생물체를 생물화한 캐릭터들이며, 형태면이나 표현면에서 재미있고 다양하고 독특한 캐릭터가 될 수 있다[12]. 유아를 대상으로 하는 본 연구에서는 사람캐릭터, 동물캐릭터, 기계캐릭터, 몬스터캐릭터 유형으로 분류하여 분석하고자 한다. 사람캐릭터는 여자와 남자캐릭터로 구분하고, 동물캐릭터는 실제 동물을 이미지화한 것을 의미하며, 기계캐릭터는 로봇, 교통기관 등의 이미지화한 것을 포함한다. 마지막으로 몬스터캐릭터는 몬스터라고 지칭되는 초현실적인 존재들을 의미한다.

III. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구를 위해 애니메이션 캐릭터 관련 미술표상활동과 유아 면접을 허가한 서울시 관악구와 경기도 부천시 소재한 유치원 3곳을 선정하였다. 연구 대상 선정은 임의 표집 방법으로 본 연구의 특성을 정확하게 파악하면서 적극적으로 연구 활동에 참여할 의사를 밝힌 유치원을 방문 조사하였다. 본 연구에 참여한 3곳의 유치원 유아들은 만 3세부터 만 5세까지 총 255명이었다. 연구대상에 대한 자세한 사항은 다음 [표 1]과 같다.

표 1. 연구대상 유아의 성별 및 연령 구성

연령	성별		계(N)	빈도(%)
	남아	여아		
만3세	43	42	85	33.3
만4세	42	44	86	33.7
만5세	42	42	84	33
계(명)	127	128	255	100

2. 연구절차

본 연구는 2011년 10월 4일부터 10월 28일 4주 동안 자발적으로 연구에 참여하기로 동의한 3곳의 유치원에서 진행되었다. 각 유치원의 원장과 각 연령별 담임교사에게 본 연구의 취지와 방법을 사전에 알리고, 교사회의를 통해 본 연구의 절차에서 담임교사가 담당해야 할 부분에 대한 이해를 높였다. 연구자가 각 유치원을 방문하여 담임교사와 함께 애니메이션 캐릭터 표상활동을 진행하면서 유아들에게 낯선 이에 대한 불편함을 경험하지 않도록 하면서 친근감을 갖도록 노력하였다. 좀 더 확실한 애니메이션 캐릭터에 관한 선호도를 조사하고자, 연구자가 담임교사의 도움을 받아 유아들을 개별 면접하여 애니메이션 캐릭터에 대한 선호를 조사하였다. 면접에서 유아들이 이야기 한 내용을 수기로 적어 그 자리에서 자료화하였으며, 선호하는 캐릭터에 대한 내용은 체크리스트 형식의 설문지에 바로 기입하였다.

3. 자료처리

본 연구는 유아의 애니메이션 캐릭터에 대한 미술 표상 작업물과 유아 면접 자료를 양적 자료화하여 연구결과를 도출하였다. 유아들과 면접 시 작성한 체크리스트 형식의 설문지 내용을 SPSS 18.0 Window 통계 프로그램

램을 통해 기초통계량으로 각 변인별 빈도와 퍼센트를 구하고, 변인에 따른 선호도 차이를 검증하고자 χ^2 검증을 이용하였다.

4. 연구의 제한점

본 연구는 애니메이션 캐릭터 관련 미술표상활동과 유아 면접을 허가한 서울시와 경기도에 위치한 유치원 3곳으로 본 연구의 결과를 기반으로 후속연구에서는 다양한 지역의 유아들을 대상으로 캐릭터 관련 연구가 실시되길 제안한다. 또한, 본 연구는 유아의 연령과 성에 따른 애니메이션 캐릭터의 선호도를 분석한 기초 연구로서 좀 더 애니메이션 캐릭터(역할, 스타일, 관련 부속품 등)에 대한 구체적인 분석 연구도 이루어질 것을 기대한다.

IV. 결과 및 해석

1. 유아가 선호하는 애니메이션 캐릭터 경향

만 3세 - 5세 유아가 선호하는 애니메이션 캐릭터 표상 작업을 가운데 불분명하게 표현하거나, 개별 면접 시 선호를 표현하지 못한 자료를 제외하여, 애니메이션 캐릭터 표상 작업물과 개별 면접 자료가 동일한 203명의 연구자료를 분석한 목록은 [표 2]와 같다.

[표 3]과 같이, 만 3세 - 5세 유아가 선호하는 애니메이션은 총 14편으로 국내 애니메이션은 5편인 35.7%, 국외 애니메이션은 9편인 64.3%로, 특히 일본에서 제작되는 애니메이션이 8편으로 유아들의 선호도가 높음을 알 수 있다.

유아의 선호도가 높은 국내 애니메이션은 뽀롱뽀롱 뽀로로(2003년), 빼꼼(2006년), 꼬마버스 타요(2010년), 변신자동차 도봇(2010년), 로보카 폴리(2011년)로 총 5편(35.7%)에 해당되었다.

유아의 선호도가 높은 국외 애니메이션은 총 9편(64.3%)으로 그 중 토마스와 친구들을 제외하고 모두 일본에서 제작(8편, 88.9%)되었다. 유아기에 일본 애니메이션에 대한 경험이나 노출이 높음을 알 수 있었다. 애니메이션은 그 나라의 문화, 가치 등을 유아들에게

학습시킬 수 있으므로 자아개념이 형성되는 시기에 ‘한국인’으로서 자아정체성을 형성할 수 있는 애니메이션을 시청할 수 있도록 지도하는 부모교육이 요구된다.

표 2. 유아가 선호하는 애니메이션 캐릭터의 표상 목록

	표상 목록		특성	
	애니	캐릭터	캐릭터유형	제작국
1	뽀로로	뽀로로	동물(뽀롱)	한국
2	도라에몽	도라에몽	기계(고양이 로봇)	일본
3	짱구는 못말려	짱구	인간(남자)	일본
4	리틀프리트	사과	인간(여자)	일본
5	꼬마버스	타요	기계 (교통기관/버스)	한국
6	캐릭캐릭체인지	아무	인간(여자)	일본
7	토마스와 친구들	토마스	기계 (교통기관/기차)	영국
8	뽀로로	루피	동물(비버)	한국
9	도라에몽	친구	인간(남자)	일본
10	리틀프리트	유리	인간(여자)	일본
11	토마스와 친구들	제임스	기계 (교통기관/기차)	영국
12	포켓몬스터	피카츄	몬스터 (새앙토끼+햄스터)	일본
13	로보카	폴리	기계 (교통기관/경찰차)	한국
14	헬로키티	헬로키티	동물(고양이)	일본
15	변신자동차	도봇x	기계 (교통기관/자동차)	한국
16	뽀로로	에디	동물(여우)	한국
17	골판지 전사	조커	기계(로봇)	일본
18	프리큐어	핑크	인간(여자)	일본
19	빼꼼	빼꼼	동물(곰)	한국
20	포켓몬스터	지우	인간(남자)	일본
21	짱구는 못말려	짱아	인간(여자)	일본

표 3. 유아의 국내외 애니메이션 선호도

구분	애니메이션	N(%)
국내	꼬마버스 타요 / 로보카 폴리 변신자동차 도봇 / 빼꼼 뽀롱뽀롱 뽀로로	5(35.7)
국외	골판지전사/ 도라에몽 리틀프리트 / 짱구는 못말려 캐릭캐릭체인지/ 프리큐어 포켓몬스터/ 헬로 키티	9(64.3)
	토마스와 친구들	
계		14(100)

[표 4]와 같이, 만 3세 - 5세 유아는 로보카 교통기관의 기계 캐릭터 33.5%, 동물 캐릭터 27.1%, 여자 캐릭터 20.7%, 남자 캐릭터 15.3% 순으로 선호함을 알 수 있다. 유아기는 주변 환경과 사물에 대한 호기심과 관심이 높은 시기로 움직임이 많은 동물과 기계(로보카 교통기관 등)에 선호도가 높음을 알 수 있다.

표 4. 유아의 애니메이션 캐릭터 유형별 선호도

	구분	N(%)
1	기계(로봇, 교통기관)	68(33.5)
2	동물	55(27.1)
3	사람-여자	42(20.7)
4	사람-남자	31(15.3)
5	몬스터	7(3.4)
	계	203(100)

[표 5]와 같이, 만 3세 - 5세 유아는 국내 캐릭터를 22.4%, 국외 캐릭터를 77.6%로 국외 캐릭터 선호도가 높음을 알 수 있다. 캐릭터에는 그 나라의 문화와 역사가 담겨져 있기 때문에 한국 어린이로서의 정체성을 형성하는 시기로 국내에서 개발되는 캐릭터가 시급함을 알 수 있다.

표 5. 유아의 국내외 애니메이션 캐릭터 선호도

구분	N(%)
국내 캐릭터	57(22.4)
국외 캐릭터	198(77.6)
계	255(100)

2. 유아의 연령에 따른 애니메이션 캐릭터 선호도

본 연구를 위해 만 3세 - 5세 유아의 연령별 선호하는 애니메이션 캐릭터는 [표 6]과 같다.

유아의 연령에 따라 선호하는 애니메이션 캐릭터에 차이가 있는지 알아본 결과 통계적으로 유의미한 차이가 났다($\chi^2 = 302.474^{***}$, $P < .001$). 유아가 선호하는 애니메이션 캐릭터는 유아의 연령에 따라 차이가 있으며, 만 3세 유아는 뽀롱뽀롱 뽀로로의 '뽀로로', 만 4세 유아는 꼬마버스 타요의 '타요'와 캐릭캐릭 체인지의 '아무', 만 5세 유아는 짱구는 못말려의 '짱구' 캐릭터를 가장 선호한다고 할 수 있다.

연령이 높아질수록 20분 이상으로 구성되는 애니메이션에 흥미를 보였으며, 단순한 구성의 스토리보다는 갈등요소가 심화된 내용에 관심이 높았다.

유아의 연령에 따라 선호하는 애니메이션 캐릭터 유형별에 차이가 있는지 알아본 결과 통계적으로 유의미한 차이가 났다($\chi^2 = 155.215^{***}$, $P < .001$). [표 7]과 같이,

유아가 선호하는 애니메이션 캐릭터 유형은 유아의 연령에 따라 차이가 있으며, 만 3세 유아는 동물 캐릭터, 기계 캐릭터 순으로 선호하였으며, 만 4세 유아는 기계 캐릭터, 여자 캐릭터 순으로 선호하였으며, 만 5세 유아는 남자 캐릭터, 여자 캐릭터 순으로 선호하였다.

표 6. 유아의 연령에 따른 애니메이션 캐릭터 선호도

번호	구분		연령별			계
	애니	캐릭터	3세	4세	5세	
1	뽀로로	뽀로로	23(27.1)	7(8.1)	0(0)	30(11.8)
2	도라에몽	도라에몽	10(11.8)	4(4.7)	6(7.1)	20(7.8)
3	로보카	폴리	6(7.1)	0(0)	0(0)	6(2.4)
4	토마스와 친구들	토마스	4(4.7)	8(9.3)	0(0)	12(4.7)
5	토마스와 친구들	제임스	7(8.2)	0(0)	0(0)	7(2.7)
6	뽀로로	루피	11(12.9)	0(0)	0(0)	11(4.3)
7	헬로키티	헬로키티	6(7.1)	0(0)	0(0)	6(2.4)
8	뽀로로	에디	5(5.9)	0(0)	0(0)	5(2.0)
9	꼬마버스	타요	0(0)	12(14.0)	0(0)	12(4.7)
10	변신 자동차	또봇 X	0(0)	6(7.0)	0(0)	2(0.8)
11	포켓 몬스터	지우	0(0)	2(2.3)	0(0)	12(4.7)
12	캐릭캐릭체인지	아무	0(0)	12(14.0)	0(0)	9(3.5)
13	리틀프리트	유리	0(0)	9(10.5)	0(0)	15(5.9)
14	리틀프리트	사과	0(0)	5(5.8)	10(11.9)	2(0.8)
15	짱구는 못말려	짱아	0(0)	2(2.3)	0(0)	2(0.8)
16	짱구는 못말려	짱구	0(0)	0(0)	18(21.4)	18(7.1)
17	포켓 몬스터	피카츄	0(0)	0(0)	7(8.3)	7(2.7)
18	도라에몽	친구	0(0)	0(0)	11(13.1)	11(4.3)
19	골판지 전사	조커	0(0)	0(0)	5(6.0)	5(2.0)
20	빼꼼	빼꼼	0(0)	0(0)	3(3.6)	3(1.2)
21	프리큐어	핑크	0(0)	0(0)	4(4.8)	4(1.6)
	계		72(33.3)	67(33.7)	64(32.9)	203(100)

$$\chi^2 = 302.474^{***}, P < .001$$

표 7. 유아의 연령에 따른 애니메이션 캐릭터 유형별 선호도

구분	캐릭터 유형					계(%)	
	기계	동물	사람		몬스터		
			여자	남자			
연령	만3세	27 (37.5)	45 (62.5)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	72 (35.5)
	만4세	30 (44.8)	7 (10.4)	28 (41.8)	2 (3.0)	0 (0)	67 (33.0)
	만5세	11 (17.2)	3 (4.7)	14 (21.9)	29 (45.3)	7 (10.9)	64 (31.5)
계	68 (33.5)	55 (27.1)	42 (20.7)	31 (15.3)	7 (3.4)	203 (100)	

$$\chi^2 = 155.215^{***}, P < .001$$

3. 유아의 성별에 따른 애니메이션 캐릭터 선호도

본 연구를 위해 만 3세 - 5세 유아의 성별로 선호하는 애니메이션 캐릭터는 [표 8]과 같다.

유아의 성별에 따라 선호하는 애니메이션 캐릭터에 차이가 있는지 알아본 결과 통계적으로 유의미한 차이가 났다($\chi^2 = 120.864^{***}$, $P < .001$). 유아가 선호하는 애니메이션 캐릭터는 유아의 성별에 따라 차이가 있으며, 남아는 뽀롱뽀롱 뽀로로의 '뽀로로', 도라에몽의 '도라에몽', 토마스와 친구들의 '토마스', 꼬마버스 타요의 '타요'를 선호하며, 여아는 뽀롱뽀롱 뽀로로의 '뽀로로', 리틀프리트의 '사과', 캐릭캐릭 체인지의 '아무', 뽀롱뽀롱 뽀로로의 '루피'를 선호하였다.

표 8. 유아의 성별에 따른 애니메이션 캐릭터 선호도

번호	구분		성별		계
	애니	캐릭터	남아	여아	
1	뽀로로	뽀로로	14(11.0)	16(12.5)	30(11.8)
2	도라에몽	도라에몽	14(11.0)	6(4.7)	20(7.8)
3	로보카	폴리	6(4.7)	0(0)	6(2.4)
4	토마스와 친구들	토마스	12(9.4)	0(0)	12(4.7)
5	토마스와 친구들	제임스	3(2.4)	4(3.1)	7(2.7)
6	뽀로로	루피	0(0)	11(8.6)	11(4.3)
7	헬로키티	헬로키티	0(0)	6(4.7)	6(2.4)
8	뽀로로	에디	0(0)	5(3.9)	5(2.0)
9	꼬마버스 타요	타요	12(9.4)	0(0)	12(4.7)
10	변신자동차	또봇x	6(4.7)	0(0)	6(2.4)
11	포켓몬스터	지우	2(1.6)	0(0)	2(0.8)
12	캐릭캐릭체인지	아무	0(0)	12(9.4)	12(4.7)
13	리틀프리트	유리	0(0)	9(7.0)	9(3.5)
14	리틀프리트	사과	0(0)	15(11.7)	15(5.9)
15	짱구는 못말려	짱아	0(0)	2(1.6)	2(0.8)
16	짱구는 못말려	짱구	10(7.9)	8(6.3)	18(7.1)
17	포켓몬스터	피카츄	7(5.5)	0(0)	7(2.7)
18	도라에몽	진구	6(4.7)	5(3.9)	11(4.3)
19	골판지 전사	조커	5(3.9)	0(0)	5(2.0)
20	빼꼼	빼꼼	3(2.4)	0(0)	3(1.2)
21	프리큐어	핑크	0(0)	4(3.1)	4(1.6)
계			100 (49.8)	103 (50.2)	203 (100)

$\chi^2 = 120.864^{***}$, $P < .001$

남아와 여아가 공통적으로 뽀롱뽀롱 뽀로로에 등장하는 캐릭터를 선호하였다. 뽀로로 애니메이션은 만3세 유아의 발달적 특성을 고려한 5분 구성에 유아들의 주

의집중을 끈다. 이러한 뽀로로는 2003년 11월 전과를 타고, 아이코닉스가 기획, 오콘, SK브로드밴드, 삼천리총회사, EBS가 공동 제작한 풀 3D 애니메이션이다. EBS 방송 당시 평균 시청률을 웃도는 5%를 기록하였고 출판 및 완구, DVD 시장에서 돌풍을 일으켰다. 또한 우정사업본부에서는 2011년 첫 우표로 뽀로로 우표를 발행하였다. 2003년 대한민국 만화·애니메이션·캐릭터 대상에서 애니메이션 부문 우수상하고, 2004년 제2회 좋은 어린이 프로그램 평가 상영회 (평가회)에서 어린이가 뽑은 좋은 어린이 프로그램, 학부모가 뽑은 좋은 어린이 프로그램에 선정되었다[13].

유아의 성별에 따라 선호하는 애니메이션 캐릭터 유형에 차이가 있는지 알아본 결과 통계적으로 유의미한 차이가 났다($\chi^2 = 92.467^{***}$, $P < .001$). [표 9]와 같이, 남아는 로봇, 교통기관과 같은 기계 캐릭터, 동물 캐릭터 순으로 선호하였고, 여아는 여자 캐릭터와 동물 캐릭터 순으로 선호하였다.

표 9. 유아의 성별에 따른 애니메이션 캐릭터 유형별 선호도

구분	애니메이션 캐릭터 유형					계(%)	
	기계	동물	사람		몬스터		
			여자	남자			
성별	남아	58 (58)	17 (17)	0 (0)	18 (18)	7 (7)	100 (49.3)
	여아	10 (9.7)	38 (36.9)	42 (40.8)	13 (12.6)	0 (0)	103 (50.7)
계	68 (33.5)	55 (27.1)	42 (20.7)	31 (15.3)	7 (3.4)	203 (100)	

$\chi^2 = 92.467^{***}$, $P < .001$

남아의 경우, 교통기관에 관심이 높은 성향이 반영됨을 알 수 있다. 타요는 버스, 토마스는 기차, 또봇은 변신자동차로서 주변 사물(기계와 도구)에 관심이 높은 남아의 특성이 보인다.

여아의 경우, 자신보다 성장한 여아나 동물에 관심이 높음을 알 수 있다. 살아있는 생물과 여성에 호기심이 많은 여아들은 캐릭캐릭 체인지에 등장하는 캐릭터 중 초등학교 5학년인 '아무'에 대한 선호가 높았다. 캐릭캐릭 체인지와 리틀프리트는 7세미만 시청불가이지만, 여아들이 시청하고 있음을 알 수 있다.

[표 10]과 같이, 만 3세 - 5세 남아가 선호하는 캐릭터

인 펭귄 뽀로로, 로봇 도라에몽, 버스 타요, 짱구의 공통적인 성격은 '호기심'이 많고 밝고 명랑한 성격을 가지고 있으며, 문제를 해결하고자 노력하는 주인공들이다. 뽀로로, 도라에몽, 타요, 짱구는 남성적인 성향을 보이며, 남아의 성과 동일시 함을 알 수 있다. 또한, 남아가 선호하는 캐릭터는 애니메이션을 이끌어가는 핵심의 주인공으로 리더쉽, 문제해결능력과 관련된 특성을 지닌다.

표 10. 남아의 선호도가 높은 애니메이션 캐릭터 이미지

순위	이미지 (방영연도)	캐릭터	선호 이유
1	 뽀로로 (2003년)	호기심이 많은 꼬마 펭귄. 신기한 물건을 발견하면 왕성한 호기심이 발동하고 하고 싶은 것은 꼭 함. 하늘을 날 수 있을 거라는 의지를 실천에 옮기려는 좌충우돌형에 장난기가 넘치는 사고다발 꼬마이지만 숲속 마을에는 없어서 안 되는 분위기 메이커.	귀엽고 재미있어서 좋아요. 똑똑 박사라서 좋아요. 장난꾸러기라서 좋아요. 크롱하고 재미있게 노는 모습이 좋아요.
1	 도라에몽 (1969)	애완용 고양이와 장난감 오투기를 결합한 이미지로 초등학교 조상을 돕기 위해 파견한 만능 로봇.	비밀 주머니가 있어서 좋아요.
2	 타요 (2010년)	호기심 강하고 명랑한 낙천적인 성격의 새내기 꼬마 버스.	타요가 매일 손님을 태우면서 다니니까 좋아요. 경주해서 좋아요.
2	 토마스 (1984)	다정하고 마음씨 착하며 정의로운 장난꾸러기 꼬마 기관차. 최고의 철도 기관차를 꿈꾸며 어떤 일이 닥쳐도 긍정적인 마음으로 헤쳐 나감.	움직이는 기차라서 좋아요.

[표 11]과 같이, 만 3세 - 5세 여아는 펭귄 뽀로로, 변신하는 아무와 사과, 비버 루피에 대한 선호도가 높음을 알 수 있다. 동물 펭귄 뽀로로를 제외하고, 이들 캐릭터의 공통점은 붉은 계열의 색채가 있으며, 여성스럽지만 때론 밝은 성격을 지닌 캐릭터에 관심이 높았다. 또한, 현재 연령보다 높은 연령대의 여아 캐릭터에 관심이 높았다. 이를 통해 만 3세 - 5세 여아들은 상냥

하고 따뜻한 '여성성'에 대한 성개념을 가지고 있음을 알 수 있었다. 미래사회는 '양성성'을 요구하는 시대로서, 상냥하고, 섬세하고, 요리를 잘 하는 전통적인 여성성의 캐릭터보다는 개성이 있는 '여성성'을 보여주는 캐릭터 개발이 이루어져야 할 것이다.

애니메이션의 캐릭터는 유아들의 성역할, 성개념에 영향을 미치며, 만 5세 유아의 이성또래관계에 미치는 요인이라고 최근에 연구되었다[14].

만 3세 - 5세 여아들은 캐릭터 선호 이유에 대해서 캐릭터와 관련된 변신을 도와주는 부속물(예를 들어, 알, 요술봉 등)에 관심이 높았다. 이는 캐릭터를 선호하는데 영향을 준다.

표 11. 여아의 선호도가 높은 애니메이션 캐릭터 이미지

순위	이미지 (방영연도)	캐릭터	선호 이유
1	 뽀로로 (2003년)	호기심이 많은 꼬마 펭귄. 신기한 물건을 발견하면 왕성한 호기심이 발동하고 하고 싶은 것은 꼭 함. 하늘을 날 수 있을 거라는 의지를 실천에 옮기려는 좌충우돌형에 장난기가 넘치는 사고다발 꼬마이지만 숲속 마을에는 없어서 안 되는 분위기 메이커.	귀엽고 재미있어서 좋아요. 똑똑 박사라서 좋아요. 장난꾸러기라서 좋아요. 크롱하고 재미있게 노는 모습이 좋아요.
2	 아무 (2008년)	진정한 자신과 사람들에게 알려진 자신의 사이에서 고민하는, 세인트 초등학교 5학년의 여자 어린이. 가족은 아빠와 엄마와 여동생 아미.	예쁘고, 변신해서 좋아요. 공부도 잘하고, 캐릭터 알이 많아서 좋아요. 마법을 잘해서 좋아요.
3	 사과 (2010년)	밝은 성격의 여자어린이. 백설공주로 변신함.	요술봉으로 예쁘게 변신해서 좋아요. 예쁘고 귀엽고 반짝이는 요술봉이 있어서 좋아요.
4	 루피 (2003년)	부끄러움도 많고, 내성적이고 수줍음도 많지만, 상냥하고 섬세한 비버 소녀. 친구들에게 딸기 케이크와 맛있는 파이를 만들어 주기를 좋아하는 타고난 따뜻한 마음에 어린 심성의 소유자로 말쑥한 친구들에게 따듯한 충고를 잊지 않는 숲속 마을의 모범 소녀.	귀여워서 좋아요. 요리를 잘해요.

TV, 인터넷, 아이패드, 스마트폰 등 다양한 매체가 발달함에 따라 유아용 애니메이션 개발이 급격히 발전

하고 있는 사회적 현상 속에서 만 3세 - 5세 유아가 선호하는 애니메이션 캐릭터는 국내보다는 국외 애니메이션 캐릭터를 선호하였으며, 남아의 경우, 기계캐릭터(로봇, 교통기관 등)를 선호하고, 여아의 경우, 여자캐릭터와 동물캐릭터를 선호함을 보였다.

V. 결론 및 제언

만 3세 - 5세 유아들의 애니메이션 캐릭터 선호도를 분석한 결과, 다음과 같은 결론을 도출할 수 있다.

첫째, 국내 애니메이션 캐릭터보다 국외 애니메이션 캐릭터 선호도가 높았다. 유아들이 시청하는 애니메이션이 국내 보다는 국외에서 제작된 애니메이션에 대한 경험이 높음을 알 수 있다. 따라서, 국내에서 유아의 정서에 맞는 애니메이션 개발이 이루어져야 할 것이다.

둘째, 연령에 따라 선호하는 캐릭터의 양상이 달랐다. 연령이 어릴수록 동물, 탈것 등의 의인화된 캐릭터에 관심이 높고, 점점 연령이 높아질수록 현실적인 캐릭터를 선호한다.

같은 애니메이션을 선호하더라도 연령에 따라 선호하는 캐릭터가 달랐다. 연령이 어릴수록 의인화된 동물과 교통기관, 초현실적인 존재와 같은 캐릭터 선호도가 높았다. 만 5세의 경우, 자신의 생활과 공감이 되는 스토리가 있는 애니메이션에 등장하는 현실적인 캐릭터를 선호하였다.

셋째, 성별에 따라 선호하는 캐릭터의 양상이 달랐다. 만 3세 - 5세 남아들이 선호하는 캐릭터는 인간이 아닌 로봇, 현실적으로 가능할 수 있는 변신 캐릭터를 좋아하는 반면에, 여아들은 초현실적인 마법으로 변신하는 캐릭터를 선호함을 보였다. 유아기는 성개념이 형성되는 시기로 고정관념이 생기지 않도록 ‘양성성’을 고려한 캐릭터 개발이 요구된다.

넷째, 애니메이션 편성 운영 시간은 연령별 선호도와 관련이 있었다. 연령이 점점 높아질수록 편성 운영 시간이 길어진다.

만 3세 유아가 선호하는 뽀로로의 편성 운영 시간은 약 5분이며, 만 4세 남아가 선호하는 꼬마버스 타요는 약 10분, 만 4세 여아가 선호하는 캐릭캐릭 체인지는 약 20분 편성 운영이 된다. 또한, 만 5세가 선호하는 짱구, 리틀 프린트도 약 20분 - 30분 편성 운영이 된다. 즉, 유아의 발달 특성에 따라 애니메이션의 편성 시간에 주의집중도와 선호하는 캐릭터 양상도 달랐다.

본 연구를 통해 유아를 대상으로 하는 애니메이션에 대한 제언을 하고자 한다.

첫째, 유아용 애니메이션 영상등급의 부모 교육이 요구된다.

유아들이 선호하는 캐릭터를 분석한 결과, 경험하는 애니메이션은 허용된 영상물 등급보다 높은 수준의 애니메이션을 노출되고 있음을 알 수 있었다.

만 4세 여아가 선호하는 캐릭캐릭 체인지와 리틀 프린트 애니메이션 영상등급은 7세미만 시청불가인데도 노출되고 있으며, 만 5세가 선호하는 짱구는 못말려의 경우, 12세미만 시청불가인 영상등급이다. 다양한 매체를 통해서 유아들은 쉽게 자신의 발달 수준·연령보다 높은 수준의 애니메이션에 노출되고 있다.

표 12. 연령에 따른 애니메이션 캐릭터 선호 이미지

연령	이미지 (방영연도)	캐릭터	선호 이유
3세	 뽀로로 (2003년)	호기심이 많은 꼬마 펭귄. 좌충우돌형에 장난기가 넘치는 사고다발 꼬마이지만 숲속 마을에는 없어서 안되는 분위기 메이커.	귀엽고 재미있어서 좋아요. 똑똑 박사라서 좋아요. 장난꾸러기라서 좋아요.
4세	 타요 (2010년)	호기심 강하고 명량한 낙천적인 성격의 새내기 꼬마 버스.	타요가 매일 손님을 태우면서 다니니까 좋아요.
	 아무 (2008년)	진정한 자신과 사람들에게 알려진 자신의 사이에서 고민하는, 세인트 초등학교 5학년의 여자 어린이.	예쁘고, 변신해서 좋아요. 공부도 잘하고, 캐릭터 일이 많아서 좋아요. 마법을 잘해서 좋아요.
5세	 짱구 (1999년)	1992년 일본에서 만들어진 노하라 신노스케(한국명 짱구)는 예쁜 누나와 초코 과자를 좋아하는 5세의 유치원생.	짱구가 하는 행동이 웃겨서 좋아요. 짱구는 재미있어요.

엄마가 다운 받아서 아이패드로 봐요.

(만 5세 면접. 2011. 10. 11.)

유치원 갔다 와서 밥 먹기 전에 봐요.

(만 5세 면접. 2011. 10. 13.)

저녁 9시에 봐요.

(만 4세 면접. 2011. 10. 18.)

나는 집에서 볼 수 없어서 친구네 놀러가서 가끔 봐요.

(만 5세 면접. 2011. 10. 19.)

유아들은 공영방송, 케이블방송, 인터넷, 아이패드 등을 통해 다양한 애니메이션을 경험하고 있음을 알 수 있었다. 부모들은 ‘애니메이션’이라고 하면 유아용으로 간과해버려서 유아들이 쉽게 연령대보다 높은 수준의 애니메이션을 경험한다.

‘세살 버릇이 여든까지 간다’라는 속담이 있듯이, 유아기에 애니메이션 영상물에 대한 바른 시청 생활 습관을 가질 수 있도록 구체적인 지침이 있는 부모교육이 필요하다. 21세기 디지털 네이티브인 우리의 유아들이 올바른 디지털 문화인으로 성장할 수 있도록 도와주어야 할 것이다.

둘째, 유아들이 바른 성개념과 성역할을 가질 수 있는 캐릭터 개발이 시급하다.

남성성과 여성성을 강조한 캐릭터들을 통해 성개념과 성역할에 대한 고정관념이 형성되지 않도록 미래지향적인 캐릭터가 요구된다. 남아들은 파란색 계통의 캐릭터, 애니메이션의 주인공, 스토리를 이끌어가는 주인공을 선호하는 반면에 여아들은 분홍색과 붉은 색 계통의 캐릭터, 애니메이션 주인공의 보조자, 초현실적인 방법을 통해 문제해결을 하는 캐릭터를 선호하였다.

유아의 올바른 성개념을 위해 다양한 색채를 활용하여 개성있고 다양화된 캐릭터가 개발되어야 할 것이다.

셋째, 유아들이 선호하는 애니메이션 캐릭터를 분석한 결과, 국내에서 개발된 애니메이션보다는 일본에서 제작된 애니메이션에 노출이 많았다. 유아기에는 자신에 대한 자아개념과 한국인으로서의 민족적 자긍심과 주체성을 형성하는 시기로 한국 문화를 배경으로 하는 국내 애니메이션이 더욱 더 발전하길 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 뉴스속보부, 스폰지밥이 학습장애를 일으킨다?, 매일경제, 2011년 9월 14일자 기사.
- [2] 성례아, “애니메이션 캐릭터의 젠더 정체성”, 한국콘텐츠학회논문지, 제7권, 제11호, pp.150-157, 2007.
- [3] 이영숙, 홍수현, 김재호, “애니메이션에 등장하는 의인화된 동물캐릭터의 표현”, 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제11호, pp.125-135, 2010.
- [4] 김도연, “애니메이션의 성공조건: <뽀롱뽀롱 뽀로로> 사례를 중심으로”, 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제8호, pp.170-176, 2011.
- [5] 안종혁, 김효용, “어린이콘테츠 부재에 대한 제안: 애니메이션 중심으로”, 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제4호, pp.155-163, 2011.
- [6] 성례아, 같은 글, 2007.
- [7] 앙드레 고드로, 프랑수아, 조스트, 송지연(역), *영화사술학*, 동문선, 2001.
- [8] 성례아, 같은 글, 2007.
- [9] 성례아, 같은 글, 2007.
- [10] 이주영, 경제효과 5조7000억 ‘뽀로로’ 성공비결은...즐거움·사랑·교육을 5분 안에 담았다, 한국경제신문, 2011년 11월 24일자 기사.
- [11] 디지털뉴스팀, ‘뽀롱뽀롱 각하’ 뽀로로 올해 크리스마스 주인공, 경향신문, 2011년 11월 16일자 기사.
- [12] 윤황록, 유석호, 이동렬, “디지털 모션 캡처 (Motion Capture)를 위한 3D캐릭터 애니메이션의 종류별, 형태별 모델 분류”, 한국콘텐츠학회지, 제7권, 제8호, pp.102-108, 2007.
- [13] 정주희, 애니메이션의 한류스타, 아기 핑크 뽀로로, 동아닷컴, 2009년 5월 22일자 기사.
- [14] 박효진, *만 5세 유아들의 이성도래관계에 관한 문화기술적 연구*, 이화여자대학원 석사학위논문, 2012.

저 자 소 개

고 영 자(Young-Ja Ko)

정회원



- 2000년 2월 : 숙명여자대학교 교
육대학원 유아교육전공(문학석
사)
- 2006년 2월 : 인하대학교 일반대
학원 아동학과(이학박사)
- 2011년 3월 ~ 현재 : 서울신학
대학교 유아교육과 교수

<관심분야> : 유아교수학습매체, 유아애니메이션

김 민 정(Min-Jung Kim)

정회원



- 2000년 8월 : 이화여자대학교 일
반대학원 유아교육과(문학석사)
- 2005년 2월 : 이화여자대학교 일
반대학원 유아교육과 박사과정
수료
- 2008년 3월 ~ 현재 : 경인교육
대학교 유아교육과 시간강사

대학교 유아교육과 시간강사

<관심분야> : 유아교수학습매체, 유아애니메이션