

## 만화<손오공>에 나타난 한·중·일 캐릭터디자인 특징

The differences in character design in China, Japan, and Korea  
: A can study of comic "The Monkey King"

김강, 오치규\*

충남대학교 예술대학 대학원,  
충남대학교 예술대학 교수\*

Kang Kim, Oh Chigyu\*

Chungnam National University

### 요약

캐릭터는 문화적 콘텐츠이며 이를 시각화하여 자국의 문화를 보여주고 그 문화를 전달하는 매개체적인 잠재력이 점점 커지는 영역이다. 캐릭터들을 살펴보면 고전에 나타난 인물들로 제작된 캐릭터를 많이 찾아 볼 수 있다. 고전은 하나의 국가 혹은 민족의 문화에서 그 원형을 찾아볼 수 있다.

본고에서는 고전신화소설 [서유기]를 모델로 하여 제작된 만화 한국의 [미스터 손(날아라! 슈퍼보드)], 중국의 [大鬧天宮 제천대성 손오공 (제천대성 손오공)], 일본의 [[ぼくの孫悟空 (나의 손오공)]에 등장하는 손오공캐릭터를 중심으로 한국·중국·일본 캐릭터디자인을 비교 분석하였다.

분석한 결과 한국은 퓨전 적이며 글로벌 적인 경향을 나타내고 있고, 반면 중국은 전통문화에 대한 부각에 치중하고 있으며, 일본은 디테일한 부분에 자신의 전통적인 문화요소를 부여하여 보다 대중적인 수용성을 추구하려는 경향을 보이고 있으며 이는 캐릭터디자인이 각 나라별로 문화와 밀접한 관계가 있음을 시사하고 있다.

### Abstract

The character design is part of a culture. That is, it is not just an object but it reflects the cultural tendency and context where it is visualized. It's potential as a cultural medium of communication become pervasive in the field. One of good sources of characters is the classics which represent the nation's culture and history.

The topic of this presentation is to show how a character in the Buddhist story, the Monkey King, designed differently in different context. For the purpose, the animation on the Monkey King in China, Japan and Korea are reviewed and analyzed.

The result shows that the same animation character has been designed in different way in different context and it reflects the cultural tendency of the country. For example, Koreans tend to emphasize the global feature of the character. In case of Chinese, however, the character designer emphasizes traditional value. Finally, the designer in Japan tries to put their cultural element in detailed part of the character that makes it appeal to the public.

## I. 서론

### 1.1 연구배경

현시대는 디지털 시대인 만큼 예전보다 많은 정보가 유통되고 있으며 사람들은 과량의 정보 속에서 자신이 필요한 정보만을 선별 응용해야만 하는 시대이다.

인간의 효과적인 정보전달과 의사소통을 위한 수단으로서 추상적인 언어를 시각화하여 감성적인 의미를 전달하고 국가와 민족, 집단의 특성을 담은 시각화된 상징물들을 만들어 졌다. 캐릭터는 이러한 상징물들 중의 하나이며 내포하고 있는 언어적 의미를 비언어적 메시지로 시각화해서 전달하고 있는 가장 감성적이며 효과적인 표현 전달방법이라고 할 수 있다<sup>1)</sup>

21세기는 감성 문화 산업이 가치의 중심에 놓일 것이

라고 <데이비드 모슈라>는 말한바 있다<sup>2)</sup>. 고전문학들은 한 민족, 한 국가의 문화를 내포하고 있는 무궁한 문화적 콘텐츠이며 이를 시각 언어화하여 손쉽게 지역문화와 자국 문화 전달에 응용할 잠재력이 있는 영역이라고 생각하여 본 논문을 작성하게 되었다. 또한 각3국에서는 어떤 특징을 가지고 디자인을 전개하고 있는지를 분석하는 것으로 향후 캐릭터디자인산업의 발전 방향을 모색하고자 하는 바이다.

## 1.2 연구범위 및 방법

본고에서는 동방문화권뿐만 아니라 세계적으로 널리 알려져 있는 중국고전신화소설 [서유기]를 선택하였다. [서유기]를 원작으로 하는 한국의 [미스터 손(날아라! 슈퍼보드)], 중국의 [大闹天宫제천대성 손오공 (제천대성 손오공)], 일본 [ぼくの孙悟空(나의 손오공)]에 사용된 '손오공' 캐릭터를 중심으로 한중일 3개국 사례를 비교 분석을 통하여 손오공캐릭터가 지니고 있는 특징을 살펴보고자한다.

## II. 본론

### 2.1 캐릭터의 이론적 배경

캐릭터의 사전적인 정의는 사람이나 사물의 성격, 특징 또는 그래픽적인 마크나 알파벳 등의 기호, 활자의 의미를 넘어서 외형상의 특징뿐 만 아니라 이름, 성격, 행동, 목소리 등에 강한 개성을 갖고 이를 제품 또는 서비스에 이전 시켜 소비자에게 친근감을 형성 한다는 것이라고 할 수 있다<sup>3)</sup>.

캐릭터는 그 외모나 소설, 만화, 영화 등의 이야기 내용에 의하여 독특한 개성이나 이미지를 가지고 있어 사람들이 그 이름만 들어도 특이한 개성이나 이미지를 머릿속에 떠올리게 되는 것을 말한다. 지적재산권과 관련

해서 보면 캐릭터란 "만화, TV, 영화, 신문, 잡지, 소설, 연극 등 대중이 접하는 매체를 통하여 등장하는 인물, 동물, 물건의 특징, 성격, 생김새, 명칭, 도안, 특이한 동작 그리고 더 나아가서는 작가나 배우가 특수한 성격을 부여하여 묘사한 인물을 포함하는 것으로서 그것이 상품이나 서비스, 영업에 수반하여 고객 흡인력 또는 광고효과라는 경제적 가치를 가지고 있는 것"이라고 할 수 있다<sup>4)</sup>.

위의 배경 설명에서 알 수 있듯이 캐릭터의 구성요소는 이름, 성격, 행동, 목소리 등이라고 볼 수 있다. 때문에 문학작품속의 인물을 토대로 제작하는 캐릭터디자인은 그 원형에서 구성요소로 되는 이름, 성격, 행동 등을 자세히 이해할 필요가 있다. 왜냐하면 이러한 구성요소들은 캐릭터디자인을 위한 콘셉트추출에 결정적인 영향을 미치기 때문이다.

### 2.2 시각언어로서 캐릭터

캐릭터들은 문자나 단어들보다 시각적으로 더 명백하다. 우리가 시각적으로 캐릭터를 접했을 때 우리는 그것의 시각적 이미지와 함께 언어적 요소를 결합하여 기억이라는 형태로 저장하게 하는 것을 가능케 해준다. 그러나 단어나 말의 단계는 언어적 요소로써만 기억된다. 몇몇 형태들로 기억된 시각이미지로서의 캐릭터뿐만 아니라, 시각적으로 기억된 형태들은 다른 형태와 다른 응용형태들을 빈틈없이 연결시켜준다. 캐릭터의 그래픽적인 표현은 모양이나 색상, 질감, 패턴 등의 미묘한 개념들을 묘사할 때 언어보다 훨씬 우월하기 때문에 사람들에게 시간적으로 더 빠르게 인식된다. 또한 문자나 언어로 설명하는 것보다 훨씬 많은 상징성을 내포한다<sup>5)</sup>.

그리고 캐릭터는 성별, 연령, 국경에 구분이 없으며, 인지도가 높고, 소비자에게 친근감을 준다. 또한 독창적인 개성을 가지고 있으며 제품이나 성격의 특성을 간단 명료하게 전달할 수 있어 생명력이 길다는 것이 장점이다.

1) 장 웅 "캐릭터디자인의 시각언어에 관한 연구" 시각디자인학 연구 제10호 2002.5 p150

2) 정광태 송복희 "캐릭터 디자인을 위한 다변량분석의 적용방안" 論文集 Vol.13 No.1 [2006] p236

3) 박상훈 "지방자치단체에 대한 캐릭터 연구-강원도내 기초자치단체를 중심으로" 2008 전국 대학원생 디자인 학술대회 p41

4) 金德龍 "전 세계 캐릭터 디자인 변화에 관한 연구/ 디자인영 상논문집" Vol.- No.5 [2005], p45

5) 강현웅 "커뮤니케이션 요소로서 캐릭터 활용에 관한 연구 - 컴퓨터를 활용한 멀티미디어 캐릭터를 중심으로" 디자인과학연구 Vol.6 No.- [2000] p12

### 2.3 문학교전속의 손오공

손오공은 신성, 인성, 동물성을 겸비한 외형과 기질로 인해 중국 고전소설 속에서 독특한 예술적 형상을 이룬 인물이다. 손오공에 대한 인물 해석은 여러 가지가 있으나 그중에서도 李安綱은 손오공은 "좋은 눈을 지녀, 선악을 구분하고, 뛰어난 재주를 지녀 천하무적으로 불리며, 의리에 대한 충성으로 올바름을 지키고 사악을 무질렀으며, 악을 원수처럼 여기면서도, 재치 있는 유머적인 조롱을 즐긴다. 고상하고 이타적이지만, 때로는 노련한 멋쟁이이기도 하다. 수많은 고난 속에서도 그 적자의 심은 변함이 없었다. 혐의적인 의미에서 본다면, 그는 중화민족 전통문화 심리의 표현이고, 인간의 자아정복의 상징이며, 무소위의 충고한 형상이라 할 수 있다. 포괄적인 면에서 본다면, 그는 우리양심의 투영이다. 그것으로 인해 그에 대한 친절감과 동일감을 느낄 수 있다."<sup>6)</sup>라고 해석하였다.

간단하게 3자로 투, 전, 승으로 요약할 수 있다. 즉 사악한 세력과의 투쟁, 끊임없는 전투를 통하여 승리한 자를 이르는 말이다.

때문에 손오공캐릭터디자인의 콘셉트는 투, 전, 승을 카테고리 디자인을 전개해 나아가야 한다.

### 2.4 한·중·일 손오공캐릭터 디자인사례 분석

한·중·일 3국이 손오공캐릭터의 형태와 손오공을 대표하는 아이템디자인 즉 머리에 금箍[金箍], 무기인 여의봉[如意金箍棒], 복장, 근두운[筋斗云] 디자인을 살펴보고, 3국 캐릭터디자인이 각각 어떤 특징과 경향들을 지니고 있는지를 분석해보고자 한다.

#### 2.4.1 한국 손오공캐릭터디자인- [미스터 손(날아라! 슈퍼보드)]

[서유기]고전 속에서 손오공이 지니고 있는 아이템, 즉 금箍[金箍], 여의봉[如意金箍棒], 근두운[筋斗云]을 현실에 존재하는 헬멧, 보드, 쌍절곤으로 디자인함으로써 보다 친근감과 익숙함을 연출할 수 있도록 디자인되

어 있다. 또한 캐릭터 스타일상 만화형적인 3등신의 형태로 디자인함으로써 보다 쉽게 수용할 수 있는 스타일로 디자인 되어있다는 것을 분석해낼 수 있다.

한국 손오공캐릭터디자인은 퓨전 적이며 시대적 특징을 기반으로 디자인되었다. 또한 한국의 고유한 문화적 요소들을 많이 융합하지 않고 있다는 점과 글로벌적인 양상으로 디자인되었다는 점이 특징이다. 이러한 것은 <서유기>라는 이론적 고전연구가 깊게 연구되지 않은 상태에서 디자이너가 의도적으로 손오공이란 캐릭터가 지니고 있는 이미지만으로 연출하였고, 인지도에 힘없이 친숙함만으로 전환시키려는 의도가 보여진다.

표 1

	<b>출 처: 미스터 손(날아라! 슈퍼보드)</b>	
	 헬멧	만화형적인 3등신의 형태 퓨전적, 시대적
	 현대패션	
	 쌍절곤	
	 보드	
 보드		

#### 2.4.2 중국 손오공캐릭터디자인- [大鬧天宮 (제천대성 손오공)]

[서유기]고전 속에서 손오공이 지니고 있는 아이템, 즉 금箍[金箍], 여의봉[如意金箍棒], 근두운[筋斗云]을 충실하게 시각화 하려 노력하였다. 캐릭터 스타일상 사실적인 형태로 디자인된 것도 고전문학에서 묘사한 손오공의 형상에 충실하려는 의도에서 디자인을 전개하였음을 말하며, 중국전통의 경극[京劇]과 중국화[中國畫]의 다양한 선으로 형태를 디자인함으로써 신화에 보다 접근하는 캐릭터 디자인을 취하고 있음을 알 수 있다.

이는 고전문학에 충실하려는 경향으로 중국 특유한 문화적 요소를 캐릭터디자인에 융합하고 있다는 점이 특징으로 볼 수 있다. 이러한 것은 [서유기] 자체가 중국고전문학에서의 중요한 자리매김하고 있다는 점에서 높은 인지도를 기반으로 하여 고전문학이 지니고 있는 단단한 이론의 기반위에 시각적인 요소들을 충실하게 캐릭터화하여 투영함으로써 보다 높은 주목성과 친근감을 유도하기 때문이다.

6) 李安綱, 《苦海与极樂——西游記典義》[M].北京:東方出版社, 1995年10月第1版:P109

표 2



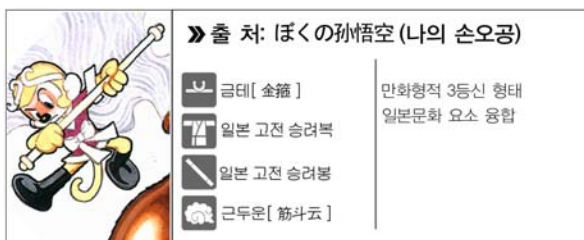
### 2.4.3 일본 손오공캐릭터디자인- [ぼくの孙悟空(나의 손오공)]

[서유기]고전문학 속에서 손오공이 지니고 있는 아이템, 즉 금테, 여의봉을 일본 전통적인 조형을 근거로 디자인하였다. 캐릭터 스타일상 만화형적인 3등신 형태로 한국과 비슷하지만 활기 있고 귀여운 스타일로 캐릭터 디자인을 전개하고 있다는 것이 보여진다.

일본 손오공캐릭터디자인에서 가장 독특한 특징은 일본 특유한 문화적요소를 융합하여 디자인되었다는 점에 있다. 즉 손오공캐릭터디자인이 공통으로 지니고 있는 아이템적인 요소, 즉 머리에 쓰고 있는- 금테, 무기-여의봉 등에 일본 전통적 양상을 지닌 조형으로 디자인 해놓음으로서 독창성 있는 캐릭터디자인이 전개 되었다는 점에 있다. 문화적 요소를 캐릭터에 융합하여 보다 높은 친숙감과 인지도를 얻을 수 있으며, 보는 사람들로 하여금 [일본]이라는 이미지를 떠올리게 한다.

일본 손오공캐릭터디자인전개는 다소 중국 손오공캐릭터디자인전개에 접근되어 있다. 이는 일본에서 [서유기]에 관한 연구가 예전부터 활발하게 진행되어있다는 점을 알 수 있다. 즉 그만큼 일본 대중들이 [서유기]라는 고전문학에 대한 인지도가 높다는 것이다.

표 3



## III. 결론

[서유기]속에 나타난 '손오공' 캐릭터는 한국, 중국, 일본 각자 자국이 지니고 있는 문화적 우위를 충분히 활용하여 차별화되고 독창적인 캐릭터로 디자인되었다.

캐릭터 디자인이란 디자인속의 커다란 영역 중 한 부분이라고 말할 수 있음에도 불구하고 손오공 캐릭터 분석을 통하여 한·중·일 3국의 전반적 디자인 트렌드를 볼 수 있다.

한국은 대체적으로 현대적이고 글로벌적인 캐릭터 디자인을 지향하는 경향을 보이고 있는데 역시 손오공캐릭터에서도 그 경향이 보여 진다.

중국은 전통적인 문화를 근거로 하여 전통성을 고수하며 접근하는 캐릭터디자인을 지향하는 경향을 보이고 있다.

일본은 캐릭터디자인의 세세하고 디테일한 부분에 자신의 문화적 요소를 융합시켜 일본적인 캐릭터디자인을 선보이고 있다.

이렇듯 캐릭터디자인은 각 나라별로 자국의 문화와 밀접한 관계가 있음을 시사하고 있다.

## ■ 참고 문헌 ■

- [1] 장 웅 "캐릭터디자인의 시각언어에 관한 연구" 시각디자인학연구 제10호 2002.5 p149~155-150
- [2] 정광태·송복희 "캐릭터 디자인을 위한 다 변량 분석의 적용방안" 論文集 Vol.13 No.1 [2006] p236-246
- [3] 강현웅 "커뮤니케이션 요소로서 캐릭터 활용에 관한 연구 -컴퓨터를 활용한 멀티미디어 캐릭터를 중심으로" 디자인과학연구 Vol.6 No. - [2000] p9-16
- [4] 박상훈 "지방자치단체에 대한 캐릭터 연구-강원도 내 기초자치단체를 중심으로" 2008 전국 대학원생 디자인 학술대회 p40~44
- [5] 金德龍 "전 세계 캐릭터 디자인 변화에 관한 연구/ 디자인영상논문집" Vol. - No.5 [2005], p43-80
- [6] 李安綱, 《苦海与极乐——西游记奥义》 [M], 北京: 东方出版社, 1995年10月第1版: P109