

시청률에 기반한 유아용 TV 애니메이션 캐릭터 스토리텔링 분석

김설리 · 김남훈*
인제대학교 U디자인학과

A Study on Character Storytelling for Children's TV Animation Based on Viewing Rate

Seol-Ri Kim · Nam-Hoon Kim*

Department of U Design, Inje University, Gimhae 50834, Korea

[요 약]

국내에는 미취학 아동을 대상으로 TV용 창작 애니메이션 제작이 활성화되면서 애니메이션 캐릭터가 관련 완구 사업 시장을 선도하고 있다. 애니메이션 캐릭터의 완구 연계사업 성공으로 TV용 애니메이션은 극장용까지 장르를 확대하고 있으며 국내 애니메이션의 수익구조에도 긍정적으로 작용하고 있다. 본 연구는 유아용 시청률이 높은 애니메이션의 캐릭터 스토리텔링 특성을 분석함으로써 향후 애니메이션 캐릭터 기획 및 제작에 산업적으로 기여하는데 목적이 있으며, 연구를 위해 시청률이 높은 애니메이션을 20개를 선정한 후 캐릭터를 역할별로 선정해 95개 캐릭터의 스토리텔링을 분석했다. 분석 결과, 유아용 애니메이션에는 다양한 역할의 등장인물이 등장해 서로 도우며 유아 간 사회성을 기를 수 있도록 장려하는 캐릭터들이 많았다. 캐릭터 역할에 따라 외적 설정의 비율에도 차이가 있었으며, 내적 설정에서도 전체적으로는 리더십 키워드가 가장 많이 등장했다. 캐릭터 역할을 기준으로 키워드를 살펴보면 주인공은 책임감, 모험감, 적대자는 공격적, 비판적, 순진소심한 보조자는 민감한, 영리한, 사고몽치 보조자는 산만한, 능력있는 보조자는 리더십과 갈등중재로 각각 키워드에도 차이가 있었다.

[Abstract]

Since Korea started producing original animations targeting children, market of character for children has been led by TV animation with continuous broadcasting and OSMU. With a successful foundation in animation toy industry, its market is expanding to film industry, at the same time, brings positive effect for benefit of domestic animation. Therefore, this study researched viewing rate of children's TV animation and analyzed character storytelling to help foster and grow the direction of future animation characters. For the analysis, I selected 20 animations with high viewing rate and analyzed the storytelling of 95 characters based on their roles. The results of this study are as follows: in children's animation appeared various types of characters helping each other to make the viewer learn socializing. In addition, character's external setting varied depending on its role. Moreover, in the characters' internal setting, the most frequently appeared keyword was leadership, however, their personality keyword varied depending on the role.

Key word : TV Animation, Viewing Rate, Character Storytelling

색인어 : TV 애니메이션, 시청률, 캐릭터 스토리텔링

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2017.18.1.79>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 11 January 2017; **Revised** 30 January 2017

Accepted 25 February 2017

***Corresponding Author; Nam-Hoon Kim**

Tel: +82-55-320-3315

E-mail: denamoo@inje.ac.kr

I. 서론

국내 애니메이션 시장은 ‘뽀로로’의 성공 이후 유아용 애니메이션이 활발히 제작되기 시작해 캐릭터를 이용한 OSMU 산업, 현대자동차와 폴리의 교통안전 캠페인이나 코코몽 테마 열차와 같이 타산업과의 공동마케팅도 활발히 진행 중이다. 국내 창작 애니메이션이 활성화되기 시작하면서 캐릭터 시장도 TV 애니메이션을 기반으로 ‘브루미즈’, ‘캐니멀’과 같이 유아의 흥미를 끄는 캐릭터들이 제작되기 시작해 현재까지도 지속적인 TV 시리즈물을 통해 국내 캐릭터시장을 선도하고 있다[1]. 또한 애니메이션 캐릭터의 완구 연계사업 성공으로 ‘폴리’, ‘카봇’, ‘또봇’, ‘터닝메카드’와 같은 로봇 완구 애니메이션도 제작과 일부는 극장용까지 장르를 확대했다. 오늘날 애니메이션은 다양한 상품 군으로 확장해 국내 애니메이션의 수익구조에도 긍정적으로 작용하고 있다.

이처럼 애니메이션 캐릭터는 산업적으로도 중요한 역할을 하기 때문에 애니메이션 흥행은 완구의 성공 요건으로도 간주된다. 최근에는 영실업과 같은 완구 전문업체도 애니메이션 제작에 참여해 아이들의 성향과 소비 형태를 고려한 애니메이션 제작 및 완구 개발을 병행하고 있는 실정이다. 캐릭터산업백서에 따르면 2015년 한 해에는 ‘또봇’, ‘폴리’, ‘카봇’과 같은 변신 로봇 관련 애니메이션이 11편 방영되었다.

유아용품 전문쇼핑몰인 파스퇴리아이에서는 아이들에게 캐릭터는 단순한 이미지가 아니라 언어, 지식, 정보를 전달하는 선생님이자 자신의 친구로 인식한다고 설명했다. 또한 예쁘고 완벽한 캐릭터보다 자신과 비슷한 친구 같은 주인공을 더 좋아해 자신이 모방할 수 있는 행동을 하는 캐릭터나 자신을 모방하고 있다는 생각이 드는 캐릭터를 선호한다고 시사했다[2]. 이렇듯 유아는 자신과 동일시할 수 있는 완벽하지 않은 캐릭터를 선호하는 것을 알 수 있다.

유아가 시청하는 애니메이션은 화려한 시각효과보다는 이야기와 캐릭터가 더 중요한 요소로 부각되며 애니메이션에서 캐릭터 설정의 중요성은 곧 이야기의 생성 과정에서도 중요한 역할을 수행하게 된다. 특히 미취학 아동 대상의 콘텐츠 스토리텔링에서 유아의 습관과 관계 형성을 위한 사회적 함양을 위한 캐릭터 설정은 이야기 생성 구조에 중요한 점이 되고 있다[3]. 이에 본 연구는 유아의 시청률이 높은 애니메이션의 캐릭터 스토리텔링 특성을 분석함으로써 향후 애니메이션 캐릭터 기획 및 제작에 산업적으로 기여하는데 목적이 있다.

유아가 선호하는 애니메이션 캐릭터의 스토리텔링 특성을 알아보기 위해 본 연구에서는 유아용 애니메이션을 연구대상으로 선정하였다. 국내 애니메이션을 가장 많이 방영하는 EBS 방영작에 범위를 한정하였으며, 다음과 같은 절차로 문헌고찰 및 사례분석을 실시하였다.

첫째, 유아의 애니메이션 선호도를 조사하기 위해 TV 시청률과 관련한 이론고찰 및 캐릭터 스토리텔링 분석의 틀을

구성하였다.

둘째, 유아용 애니메이션을 가장 많이 방영하는 EBS 채널 방영작으로 연구 범위를 한정하고 시청률이 높은 애니메이션 20개를 선정했다.

셋째, 선정된 애니메이션을 대상으로 캐릭터를 역할별로 분류해 캐릭터 스토리텔링 특성을 분석해 향후 유아용 애니메이션의 캐릭터 특성 및 개발 방향을 모색했다.

II. 이론적 고찰

2-1 선행연구 고찰

애니메이션 캐릭터 스토리텔링 분석에 대한 선행연구들을 살펴보면 이병계(2006)는 ‘토이스토리’의 스토리구조와 캐릭터 유형을 분석하며 설화와 민담에 기반한 프롭의 역할 이론이 오늘날 애니메이션 캐릭터에도 적용이 가능함을 시사했다[4]. 백봄풀(2009)은 에듀테인먼트 애니메이션의 스토리텔링을 분석하며 구성요소 가운데 캐릭터를 역할, 캐릭터들간의 관계, 구성비로 구별했다[5]. 또한 조주연(2013)은 ‘뽀로로’에 등장하는 캐릭터들의 스토리텔링 구성요소를 동작, 배경, 스토리로 나누어 캐릭터들의 성격과 행동을 위주로 분석했다[6]. 그러나 ‘뽀로로’의 흥행 이후 유아용 애니메이션에 대한 연구가 활발히 진행되었음에도 자신의 의사표현이 어려운 유아의 특성 상 선호도가 높은 애니메이션을 파악해 선호 특성을 분석한 연구는 상대적으로 미흡하다.

2-2 프로그램 시청률

시청률은 특정 프로그램의 간접적 선호도를 제시해 프로그램을 시청률 정보에 의해 판단할 수 있다. 또한 시청률은 각 채널 및 특정 프로그램에 대한 이용정도를 파악해 제작진, 광고판매처, 광고에이전시, 광고주, 컨설팅, 마케팅리서치 회사에서도 활용된다. TV 시청률과 프로그램 선호도와와의 관련성에 대해 Wells (1969)는 프로그램을 시청하는데 가장 영향을 미치는 것은 프로그램에 대한 선호도라고 밝혔으며[7] Sabavala & Morrison (1977)의 연구에서도 프로그램의 선호도뿐만 아니라 프로그램의 충성도가 시청률에 유의미한 영향을 준다고 주장하였다[8].

유아는 애니메이션을 감상할 때 TV 매체를 가장 많이 이용하며, 만 2~3세부터 TV프로그램으로 이해하기 시작하지만, 만 4세부터는 타인을 거의 완전하게 인식하고 질서와 규칙을 판단하며, 스스로 선택적 시청이 가능한 것으로 나타났다. 또한 만 5세 이후에는 프로그램의 줄거리를 이해하며, 만 6세 이후에는 TV프로그램의 현실과 환상을 구분할 수 있는 것으로 밝혀졌다[9].

따라서 유아가 가장 많이 이용하는 TV에 방영된 애니메이션의 시청률 조사를 통해 유아가 선호하는 애니메이션 캐릭

터의 스토리텔링 분석 연구가 가능하리라 예상된다.

2-3 캐릭터 스토리텔링

스토리텔링이란 ‘이야기를 들려주는 것’ 혹은 ‘구전을 말하는 것’으로, 사건과 사물에 대한 물리적 속성이나 사실과 같은 보도가 아닌 사물이나 인물이 가져다주는 개인적 의미로 이 이야기를 지어 말하는 것을 의미한다[10] 스토리텔링은 일반적으로 인물, 사건, 배경이라는 구성요소를 가지며 그 중에서도 인물에 해당하는 캐릭터는 관객이 몰입할 수 있도록 이야기를 이끌어가는 중심적인 역할이다.

러시아 민속학자 프롭은 <민담형태론>에서 캐릭터를 분류할 때, 누구에 의해서, 어떤 식으로 기능이 수행되는가 하는 문제와는 별개로 등장인물이 무엇을 하는가의 관점에서 역할에 따라 등장인물들을 구분했다. 프롭에 따르면 역할은 주인공, 적대자, 중역자, 조력자, 공주(찾아지는 사람) 또는 그녀의 아버지, 과전자, 가짜주인공 7가지 유형이 있으며, 일반적으로 이야기는 주인공과 적대자와의 갈등을 해결하는 과정이다. 그러나 유아용 애니메이션은 주인공과 적대자와의 대립구도보다는 많은 조력자가 등장해 문제를 해결하고 사회성을 키우는 주제를 중심으로 다루고 있다. 배주영(2005)은 조력자에 해당하는 보조캐릭터를 순진·소심한 보조자, 능력있는 보조자, 사고뭉치 보조자, 사고뭉치 방해자로 분류했다.

또한 캐릭터에는 표현소재를 알 수 있는 외적 설정이 있으며 조은하, 이대범(2007)은 캐릭터의 형태를 인물형, 동물형, 사물형으로 분류했으며 본 연구에서는 몬스터형을 추가했다.

캐릭터의 내적 설정으로는 MBTI, 에니어그램과 같은 성격 유형으로도 나눌 수 있으며 본 연구에서는 심리학적 이론을 포괄하는 에니어그램 중 김세희(2015)가 분류한 유아 에니어그램에서 형용사 중심 키워드를 추출했다[11].

이상 분석틀을 바탕으로 본 연구에서는 캐릭터 스토리텔링을 역할, 형태, 성격으로 나누어 분석하고자 한다.

표 1. 에니어그램 유형별 키워드

| 유형 | 에니어그램 유형별 키워드 |
|----|------------------------------|
| 1 | 완벽주의, 비판적, 규칙적 |
| 2 | 다정함, 친절함, 착함, 양보 |
| 3 | 성취욕구, 경쟁적, 자신감, 주목받기원함 |
| 4 | 창의적, 감수성 풍부, 내성적, 질투심 |
| 5 | 호기심, 관찰력, 조용함 |
| 6 | 책임감, 성실함, 겁이 없음, 안전함, 영리함 |
| 7 | 의욕적, 명랑함, 유머, 산만함, 개구쟁이, 모험심 |
| 8 | 의리, 자기주장이 강함, 공격적, 리더십 |
| 9 | 느긋함, 여유로움, 갈등중재, 우유부단 |

표 2. 캐릭터 스토리텔링 분석표

| 분류 | 내용 |
|----|---|
| 역할 | 주인공, 적대자, 조력자 (순진소심한 보조자, 사고뭉치 보조자, 능력있는 보조자) |
| 형태 | 인물형, 동물형, 사물형, 몬스터형 |
| 성격 | 에니어그램의 유형별 키워드 |

III. 사례 분석

3-1 조사 대상

본 연구에서는 유아가 선호하는 애니메이션 캐릭터 분석을 위해 먼저 프로그램 시청률을 조사했다. 매체 선정에 위한 애니메이션 이용자 동향 자료를 조사한 결과 9세 이하의 아동은 TV 매체의 이용비율이 압도적으로 높은 것을 알 수 있었다.

시청률은 한국 시청률 조사기관인 TNMS의 분석자료를 이용했으며, 유료매체와 비유료매체 가입자 기준 만 4~6세 유아를 대상으로 TV 매체의 EBS 채널에 방영된 2016년 3월 1일에서 5월 31일까지 방영된 애니메이션 시청률을 조사했다. 시청률이 높은 애니메이션의 순위를 정리해 총 20개의 애니메이션을 선정하고, 등장하는 캐릭터를 주인공, 적대자, 조력자(순진소심한 보조자, 능력있는 보조자, 사고뭉치 보조자)로 분류해 총 95개의 캐릭터를 선정했다.

표 3. 분석 대상 캐릭터 (가나다순)

| No | 대표이미지 | 애니메이션명 | 분석캐릭터 |
|----|--|---------|--------------------------|
| 1 |  | 곤 | 곤, 울스페, 스미로, 울리 |
| 2 |  | 꼬마버스 타요 | 타요, 로기, 라니, 가니, 씨투, 하니 |
| 3 |  | 두다다쿵 | 두다, 다다, 까비, 버블, 스킷 |
| 4 |  | 레이디버그 | 마리네트, 아드리안, 티키, 플렉, 호크모스 |
| 5 |  | 로보카 폴리 | 폴리, 로이, 엠버, 헬리, 진 |

| No | 대표이미지 | 애니메이션명 | 분석캐릭터 |
|----|---|--------------------|------------------------------|
| 6 |  | 마사와 곰 | 마사, 곰 |
| 7 |  | 모피와 친구들 | 모피, 케리, 리와수, 모우, 달님 |
| 8 |  | 뽀롱뽀롱 뽀로로 | 뽀로로, 크롱, 포비, 루피, 에디 |
| 9 |  | 숲속수사대 명탐정 피트 | 피트, 바바, 몰리 |
| 10 |  | 시계마을 티키톡 | 토미, 킬리, 포포티, 무무아줌마, 팡아저씨 |
| 11 |  | 쓰담쓰담 동물원 프렌즈 | 호키, 타라, 치코, 토리 |
| 12 |  | 요술상자 | 키트, 케이트, 엄마, 아빠 |
| 13 |  | 이얍 스페이스 정글 | 카오, 루, 오키, 모 |
| 14 |  | 정글북 | 모글리, 발루, 바기라, 타바키, 시어칸 |
| 15 |  | 정글에서 살아남기-마루의 어드벤처 | 마루, 카이, 타이더, 실반, 크로우드 |
| 16 |  | 주사위요정 큐비주 | 마빈, 레온, 샤샤, 엘리오, 스위티 |
| 17 |  | 최강전사 미니특공대 | 볼트, 새미, 루시, 맥스, 파스칼 |
| 18 |  | 출동 슈퍼윙스 | 호기, 아리, 도니, 제롬, 봉반장, 코보 |
| 19 |  | 플라워링 하트 | 진아리, 우수하, 선우민, 체스, 트럼프, 칸나비스 |
| 20 |  | 호기심 나라의 오기도 | 메시, 조이, 펠릭스, 짐, 잼, 줌 |

표 4. 캐릭터 역할 비율

| 역할 | 캐릭터수 | 비율 |
|-----------|------|-------|
| 주인공 | 29 | 30.5% |
| 적대자 | 7 | 7.4% |
| 능력있는 보조자 | 32 | 33.7% |
| 사고뭉치 보조자 | 6 | 6.3% |
| 순진소심한 보조자 | 21 | 22.1% |

표 5. 캐릭터 형태 비율

| 외적설정 | 캐릭터수 | 비율 |
|------|------|-------|
| 동물형 | 34 | 35.8% |
| 사물형 | 26 | 27.4% |
| 인물형 | 20 | 21.1% |
| 몬스터형 | 15 | 15.8% |

표 6. 캐릭터 키워드 비율

| 분류 | 개수 | 키워드 |
|--------|----|------------------------------|
| 21회 이상 | 1 | 리더십 |
| 16~20 | 1 | 명량함 |
| 10~15 | 6 | 모험심, 영리함, 책임감, 갈등중재, 공격적, 의리 |
| 6~10 | 6 | 감수성, 다정함, 성실함, 비판적, 유머, 창의적 |
| 5회 이하 | 17 | 기타 |

3-2 스토리텔링 분석

본 연구에서 조사한 총 95개의 캐릭터를 역할을 기준으로 분류한 결과, 주인공은 30.5%, 적대자는 7.4%, 능력있는 보조자 33.7%, 순진·소심한 보조자 22.1%, 사고뭉치 보조자 6.3%의 비율을 차지했다. 주인공과 적대자 간의 갈등을 전개하는 일반적 스토리 구성과 다르게 유아용 애니메이션에는 적대자가 많이 등장하지 않으며 적대자 역시 ‘정글에서 살아남기’에 나오는 크로우드는 카이의 아버지, ‘플라워링 하트’의 칸나비스는 체스의 어머니인 점에서 선악구도는 많이 약한 편이다. 유아용 애니메이션에는 다양한 보조자가 등장하는데 그 중 능력있는 보조자의 비율이 가장 높았다. 유아는 애니메이션에 등장하는 주인공들을 자신과 동일시하는 경향이 있기

때문에 부족한 점이 많은 주인공과 다양한 보조자들이 등장해 서로 협력하고 도우며 사건을 해결하는 경우가 많았다.

형태를 기준으로 살펴보면 동물형이 35.8%, 사물형이 27.4%, 인물형이 21.1%, 몬스터형이 15.8%로 유아용 애니메이션은 리얼리티를 살리기보다 유아의 상상력을 키우는데 도움을 주고 유아가 좋아하는 동물이나 사물을 위주로 캐릭터를 많이 사용한 것으로 사료된다.

성격에서 캐릭터를 설명하는 키워드를 중심으로 살펴보면 가장 많이 등장한 단어는 리더십이었고 그 다음으로 명랑함, 모험심, 영리함, 책임감과 같은 단어들도 등장했다. 공격적, 비판적 키워드는 적대자에게 주로 사용된 단어였다. 빈도가 높았던 키워드들은 애니메이션이 유아의 인성교육에도 긍정적인 영향을 주기 위해 유아에게 원하는 자질과 밝은 성향의 캐릭터들이 많이 등장한 것으로 사료된다.

이상 역할을 기준으로 분류한 총 95개의 캐릭터 중 역할을 중심으로 외적 설정과 내적 설정을 분석하면 다음과 같다.

1) 주인공

캐릭터의 역할을 중심으로 외적 설정과 내적 설정을 살펴본 결과, 먼저 주인공 캐릭터의 경우, 동물형 37.9%, 사물형 27.6%, 몬스터형 20.7%, 인물형 13.8%로 인간의 비중이 가장 낮았다. 가장 많이 등장한 내적 설정 키워드로는 책임감과 모험심이 가장 많았으며 그 다음으로 명랑함, 의욕적, 리더십, 의리가 뒤를 이었다. 스토리를 주도적으로 이끌어가야 하는 주인공의 특성 상 모험과 동료들을 돌보아야 하는 책임감 등 긍정적인 성격이 많이 반영된 것으로 사료된다.

표 7. 주인공 캐릭터 특징 요약

| 형태 | 비율 | 키워드 | 비율 |
|------|-------|----------|------|
| 동물형 | 37.9% | 책임감, 모험심 | 9.6% |
| 인물형 | 13.8% | 명랑함 | 8.4% |
| 몬스터형 | 20.7% | 의욕적 | 7.2% |
| 사물형 | 27.6% | 리더십, 의리 | 6% |

2) 적대자

유아 애니메이션에는 적대자가 등장하는 경우가 적은 편이며 외적 설정 비율은 인물형 57.1%, 동물형 42.9%였고 사물형과 몬스터형은 없었다. 가장 많이 등장한 내적 설정 키워드로는 공격적, 비판적이 가장 많았으며 성취욕구, 우유부단, 책임감, 리더십이 있었다. 그러나 유아에게 노출되는 애니메이션 특성 상 적대자의 비중이 높지 않아 성격이 자세하게 나타나진 않았다.

표 8. 적대자 캐릭터 특징 요약

| 형태 | 비율 | 키워드 | 비율 |
|------|-------|----------------------|-------|
| 동물형 | 42.9% | 공격적 | 40.0% |
| 인물형 | 57.1% | 비판적 | 33.3% |
| 몬스터형 | 0% | 성취욕구, 우유부단, 책임감, 리더십 | 6.7% |
| 사물형 | 0% | | |

3) 순진소심한 보조자

조력자 중 순진소심한 보조자의 외적 설정과 내적 설정을 살펴본 결과, 동물형 33.3%, 사물형과 몬스터형이 23.8%이며 인물형이 19%로 가장 비율이 낮았다. 가장 많이 등장한 내적 설정 키워드로는 감수성과 영리함, 친절함이 많은 편이었고 겁이 많은, 관찰력, 내성적, 다정한, 안전함, 의욕적인도 있었다. 이는 비중이 높지는 않지만 상황에 따라 간헐적으로 주인공을 도울 수 있는 성격이 반영된 것으로 보인다.

표 9. 순진소심한 보조자 캐릭터 특징

| 형태 | 비율 | 키워드 | 비율 |
|------|-------|------------------------------|-------|
| 동물형 | 33.3% | 감수성, 영리함 | 12.5% |
| 인물형 | 19.0% | 친절함 | 10.4% |
| 몬스터형 | 23.8% | 겁이많은, 관찰력, 내성적, 다정한, 안전함, 의욕 | 6.3% |
| 사물형 | 23.8% | | |

4) 사고뭉치 보조자

사고뭉치 보조자의 외적 설정을 살펴본 결과, 동물형 66.7%로 압도적으로 많으며, 사물형과 몬스터형이 16.7%이며 인물형은 없었다. 가장 많이 등장한 내적 설정 키워드로는 산만함, 의욕적, 유머가 많았으며 그 외에도 개구쟁이, 주목받고싶음, 질투심, 착함 등의 키워드가 있었다. 사고뭉치 보조자는 스토리 내에서 웃음을 유발하는 역할이며 ‘뽀로로’에서는 뽀로로와 크롱이 사고를 일으키는 역할을 많이 하며 주로 주인공이나 조력자중 한명이 사건을 일으키는 경향이 있었다.

표 10. 사고뭉치 보조자 캐릭터 특징

| 형태 | 비율 | 키워드 | 비율 |
|------|-------|-----------------------|-------|
| 동물형 | 66.7% | 산만함 | 35.7% |
| 인물형 | 0.0% | 의욕적 | 21.4% |
| 몬스터형 | 16.7% | 유머 | 14.3% |
| 사물형 | 16.7% | 개구쟁이, 주목받고싶음, 질투심, 착함 | 7.1% |

5) 능력있는 보조자

능력있는 보조자의 외적 설정을 살펴본 결과, 사물형 43.8%, 동물형 28.1%, 몬스터형 15.6%, 인물형 12.5%로 다른 역할의 캐릭터와 비교해 비율에 차이가 있었다. 가장 많이 등장한 내적 설정 키워드로는 리더십이 가장 많았으며 갈등중재, 영리함이 많았고 그 외에도 다정함, 명랑함, 의리, 창의적 등이 있었다. 이러한 키워드는 일반적으로는 주인공이 가져야 하는 특성일 수도 있지만 유아 애니메이션의 특성 상 유아가 자신과 동일시할 수 있는 서투르고 배워야할 것이 많은 주인공을 설정해 능력있는 보조자를 통해 서로 도우며 사건을 해결하는 경향이 있었다.

표11. 능력있는 보조자 캐릭터 특징

| 형태 | 비율 | 키워드 | 비율 |
|------|-------|-------------------|-------|
| 동물형 | 28.1% | 리더십 | 20.5% |
| 인물형 | 12.5% | 갈등중재 | 13.7% |
| 몬스터형 | 15.6% | 영리함 | 8.2% |
| 사물형 | 43.8% | 다정함, 명랑함, 의리, 창의적 | 5.5% |

6) 소결

캐릭터를 역할로 분류해 외적 설정과 내적 설정을 살펴본 결과, 주인공의 비율은 동물형, 사물형, 몬스터형, 인물형 순서, 적대자는 인물형과 동물형이 더 많이 등장한 것을 알 수 있었다. 조력자 캐릭터를 3가지 유형으로 분류했을 때는, 순진소심한 보조자는 동물형, 몬스터/사물형, 인물형, 사고뭉치 보조자는 인물형, 몬스터/사물형, 능력있는 보조자는 사물형, 동물형, 몬스터형, 인물형 순으로 표현소재를 사용해 역할에 따라서도 캐릭터 외적 설정에 차이가 있는 것을 알 수 있었다. 유아용 애니메이션에서 인물형 캐릭터는 전반적으로 비중이 낮은 편이었으며 동물형 캐릭터와 사물형 캐릭터가 많이 사용된 것을 알 수 있었다.

역할에 따른 캐릭터의 내적 설정을 분석한 결과, 주인공에게서 가장 많이 등장한 키워드는 책임감, 모험심, 명랑한 순서였고 적대자의 경우 공격적인, 비판적인이 등장해 유아용 애니메이션의 적대자는 키워드가 다양하지 않고 비중도 낮은 편이었다. 반면 조력자를 중심으로 살펴보면, 순진소심한 보조자는 민감한, 영리한, 친절한, 사고뭉치 보조자는 산만한, 명랑한, 능력있는 보조자는 리더십과 갈등중재가 가장 많았다.

이상, 유아가 관람하는 애니메이션에는 캐릭터의 역할에 따라 캐릭터의 다양한 내적, 외적 설정이 이루어지고 있는 것을 알 수 있었다.

표 12. 역할에 따른 캐릭터 형태 비율

| 형태 | 주인공 | 적대자 | 순진 소심 보조자 | 사고뭉치 보조자 | 능력있는 보조자 |
|------|-------|-------|-----------|----------|----------|
| 동물형 | 37.9% | 42.9% | 33.3% | 66.7% | 28.1% |
| 인물형 | 13.8% | 57.1% | 19.0% | 0.0% | 12.5% |
| 몬스터형 | 20.7% | 0% | 23.8% | 16.7% | 15.6% |
| 사물형 | 27.6% | 0% | 23.8% | 16.7% | 43.8% |

표 13. 역할에 따른 캐릭터 주요 키워드

| 주인공 | | 적대자 |
|-----------|----------|----------|
| 책임감, 모험심 | | 공격적인 |
| 명랑함 | | 비판적인 |
| 순진소심한 보조자 | 사고뭉치 보조자 | 능력있는 보조자 |
| 민감한, 영리한 | 산만한 | 리더십 |
| 친절한 | 명랑한 | 갈등중재 |

IV. 결 론

본 연구는 유아가 프로그램 시청률이 높은 애니메이션을 선정해 캐릭터의 스토리텔링 특성을 분석했다. 분석 결과, 유아용 애니메이션에는 주인공과 적대자가 대립하는 선악구도 보다는 다양한 등장인물이 등장해 서로 도우며 사회성을 기를 수 있도록 장려하는 캐릭터들이 많았다. 따라서 유아용 애니메이션에는 다양한 보조자가 등장하며 그 중에서도 능력있는 보조자가 가장 많이 등장했다. 이는 유아가 주인공을 보며 자신과의 공통점을 찾고 캐릭터에 몰입하게 되는 점에서 명랑하고 누군가의 도움이 필요한 캐릭터를 많이 사용한 것으로 사료된다. 외적설정을 기준으로 살펴보면 캐릭터 전반적으로는 동물형, 사물형, 인물형, 몬스터형 순서로 많이 사용된 것을 알 수 있지만 캐릭터를 역할로 분류했을 때에는 외적 설정의 비율에 차이가 있었다. 내적 설정의 경우도 전체적으로는 리더십 키워드가 가장 많이 등장하지만 역할을 기준으로 분류했을 때는 주인공은 책임감, 모험감, 적대자는 공격적, 비판적, 순진소심한 보조자는 민감한, 영리한, 사고뭉치 보조자는 산만한, 능력있는 보조자는 리더십과 갈등중재로 각각 키워드에 차이가 있었다.

이상 유아의 시청률이 높은 애니메이션의 캐릭터 스토리텔링을 분석한 결과, 유아가 관람하는 애니메이션에는 캐릭터의 역할에 따라 다양한 내적, 외적 설정이 이루어지고 있는 것을 알 수 있었다. 캐릭터를 역할, 형태, 성격을 중심으로 분석한

결과를 활용해 향후 유아용 애니메이션 캐릭터에는 주인공과 적대자 뿐만 아니라 다양한 보조자를 등장시키는 스토리텔링 전략을 수립할 수 있을 것이며 형태도 동물, 인물, 몬스터, 사물형 캐릭터 뿐만 아니라 하이브리드 캐릭터와 같이 다양한 캐릭터도 창작이 가능할 것이다. 성격 키워드의 경우에는 역할별로 빈번히 등장하는 캐릭터 성격 뿐만 아니라 상대적으로 많이 사용되지 않은 키워드를 캐릭터에 적용한다면 기존과 차별화되는 캐릭터 설정이 가능할 것이다. 또한 정형화된 캐릭터나 에니어그램의 성격유형에 일치하는 캐릭터를 개발하는 것 뿐만 아니라 ‘스페이스 정글’과 같이 주인공 ‘카오’와 같은 리더십과 산만함, 조력자 ‘루’의 공격적과 의리 또는 ‘모’의 내성적과 공격적 성격이라는 서로 상반되는 조합의 내적 설정을 가진 캐릭터를 만든다면 향후 더욱 창의적인 캐릭터 제작이 가능할 것으로 사료된다.

유아가 성장하는 시기는 좁은 연령대지만 아동발달이 급격히 일어나는 시기로 유아가 애니메이션을 시청하며 겪는 간접경험 또한 일생에서 큰 영향을 미칠 수 있다. 따라서 유아용 애니메이션의 캐릭터는 유아의 성장에 긍정적 영향을 줄 수 있는 캐릭터와 교육적 주제를 갖춰야 한다. 본 연구 결과는 향후 유아용 애니메이션 캐릭터 기획을 위한 기본 자료를 제공해 향후 캐릭터 개발에도 산업적으로 기여할 것이라 기대한다.

참고문헌

[1] KOCCA, 2015 White Paper of Character Industry, KOCCA, p.15, 2016
 [2] Pasteuri Kids, Why do kids love character?, Available: <http://www.pasteuri.com/contents/contents.jsp?pDiv=BBOCONBAC22&Idx=378&SSL=Y>

[3] M. S. Song, "A Semiotic Study on Storytelling Structure in Edutainment -The Educational Animation For Kids" The Journal of Digital Contents Society, Vol. 9, No. 4, p. 676, 2008
 [4] B. K. Lee, "Story structure and character materiality analysis of 3D animation Toy Story", The Journal of Animation Research, 2(1), pp. 107-131, 2006
 [5] B. P. Baek, Research on creating an effective storytelling strategy for child edutainment animations, Master dissertation, Kyungsoong University, Busan, 2010
 [6] J. Y. Jo, Focused on TV series a an analysis by components of animation character storyteller, Master dissertation, Hansung University, Seoul, 2013.
 [7] Wells, William D. "The rise and fall of television program types". Journal of Advertising Research, Vol. 9, No. 3, pp.21~27, 1969
 [8] Sabavala, D. J. & Morrison, D. G. "A model of TV show Loyalty". Journal of advertising Research, Vol. 17, No. 6, pp.35~43, 1977
 [9] M. J Nam, "Children and Television Environment", Nanam Publisher, pp. 2~5, 1995
 [10] J. R. Song, "Understanding and Matter of Stroytelling", MunHak Academy, p.23, 2006
 [11] S. Y. Kim, A Research Study on Personality Traits based on Enneagram Types through early Child Drawing, Master dissertation, Sookmyung Women's University, Seoul, 2016



김 설 리 (Seol-Ri Kim)

2012년 : 부경대학교 영어영문학과 (문학사)
 2017년 : 인제대학교 디자인대학원 (디자인석사)

관심분야 : 애니메이션(Animation), 에듀테인먼트(Edutainment), 스토리텔링(Storytelling)



김 남 훈 (Nam-Hoon Kim)

1995년 : 서울대학교 대학원 (디자인석사)
 2013년 : 경성대학교 대학원 (디자인박사)
 1997년~현재: 인제대학교 디자인학과 교수

관심분야 : 애니메이션(Character), 캐릭터(Character), CGI(Computer Generated Image)