

## TV 애니메이션 등장인물에 대한 유아의 외형적 선호요인 분석 - 냉장고 나라 코코몽을 중심으로

이종호<sup>1</sup> · 이은정<sup>2</sup> · 이소현<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>경동대학교 토목공학과, <sup>2</sup>경동대학교 유아교육과, <sup>3</sup>대구가톨릭대학교 유아교육과

## Analysis of Young Children's Appearance Preference Factor for TV Animation Characters - Focused on Fresh World Cocomong

Jong-Ho Lee<sup>1</sup> · Eun-Jeon Lee<sup>2</sup> · So-Hyun Lee<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>Department of Civil engineering, Kyungdong University, 27, Gyeongdongdaehak-ro, Yangju-si, Gyeonggi-do, Korea

<sup>2</sup>Department of Early Childhood Education, Kyungdong University, 27, Gyeongdongdaehak-ro, Yangju-si, Gyeonggi-do, Korea

<sup>3</sup>Department of Early Childhood Education, Daegu Catholic University, 13-13 Hayang-eup, Gyeongsang-si, Gyeongsangbuk-do, Korea

### [요 약]

본 연구의 목적은 유아용 애니메이션 등장인물의 외형적인 선호요인을 파악하는 것이다. 이를 위해 유아들의 선호도가 높았던 TV 애니메이션 [냉장고 나라 코코몽] 등장인물들의 외형적인 요인을 분석하고, [냉장고 나라 코코몽]을 보여준 후 유아들과의 면담을 통해서 등장인물의 외형적 선호요인에 대한 자료를 수집하여 분석하였다. 연구결과, 유아들의 선호요인은 의인화, 얼굴, 색채, 장식적 요소, 날씬한 몸 등으로 나타났다. 이러한 애니메이션 등장인물의 외형적인 선호요소가 유아용 애니메이션 캐릭터 개발에 반영된다면 유아들의 선호도 향상에 도움이 될 것이다. 본 연구는 애니메이션 캐릭터 개발의 기초 연구로써 유아들이 흥미를 유발시킬 수 있는 유아용 애니메이션 개발에 이바지할 수 있을 것이라 생각된다.

### [Abstract]

The purpose of this study was to find out the appearance preference factors of animation characters for young children. For this purpose, we analyzed the appearance factors of the characters of TV animation [Fresh World Cocomong] which had high young children's preference. After showing [Refrigerator Country Cocomong], we collected and analyzed data on the external preferences of characters through interviews with children. As a result, the appearance preference factors of young children were personification, face, color, decorative elements, and slender body. If these appearance preference factors are reflected in the development of animation characters for young children, it will help to improve their preferences. This study is expected to contribute to the development of young children's animation that can improve children's interest as a basic study of animation character development.

색인어 : 애니메이션, 유아, 선호요인, 등장인물, 외형

Key word : Animation, Young Children, Preference Factor, Character, Appearance

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2019.20.12.2367>



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 01 November 2019; Revised 30 November 2019

Accepted 15 December 2019

\*Corresponding Author; So-Hyun Lee

Tel: +82-70-8635-8820

E-mail: ababae@naver.com

## 1. 서론

애니메이션은 움직이지 않는 물체를 움직이는 것처럼 보이게 만드는 촬영기법 또는 그렇게 만들어진 영화로 정의되는데 [1], 유아 뿐 아니라 성인에게도 매력적인 콘텐츠로써 시청하는 이에게 재미를 바탕으로 교육, 정서, 인성, 창의성 등 다양한 부분에서 영향을 준다[2]. 과학 기술의 발달과 함께 발달해 온 애니메이션은 양적·질적 팽창으로 인하여 언제 어디서나 어떠한 매체로도 누구든지 쉽게 접근할 수 있다. 이는 유아의 경우 미디어 사용 시간을 증가하게 만드는 요인으로 작용하여 유아의 발달에 부정적인 영향을 주기도 하지만, 애니메이션은 유아에게 다양한 측면에서 긍정적인 영향을 준다.

애니메이션이 유아에게 미치는 영향에 대해서 선행연구를 통해 살펴보면, 애니메이션은 유아에게 긍정적인 영향 뿐 아니라 부정적인 영향이 동시에 나타난다. 먼저 부정적인 영향을 살펴보면, 애니메이션의 내용이 공격적인 경우, 이를 시청한 유아에게는 공격성과 선정성 등에서 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다[3]. 하지만 애니메이션은 대리체험을 통해서 그리고 사람과 유사한 모습의 의인화된 조형물을 통해 공감대를 형성하며 유아에게 만족감을 줄 수 있기 때문에 인성 발달에 긍정적인 영향을 준다고 볼 수 있다[4],[5]. 또 언어 발달에도 긍정적인 영향을 미치는데, 애니메이션에서 나타나는 반복적인 대사와 전략적인 스토리텔링 기법은 유아의 언어 교육에 효과적이라는 사실이 검증되었다[6], [7]. 이 외에도 애니메이션은 유아의 주의집중에 효과적이기 때문에 학습동기 유발을 위한 교재로 적합하고, 정서적인 발달에도 도움이 되는 등 많은 선행연구에서 긍정적인 영향력이 검증되었다[8], [9]. 이를 통해 유아에게 있어서 애니메이션은 차단하는 것만이 능사가 아니며 또 차단하는 것은 거의 불가능하므로 부정적인 측면보다는 긍정적인 활용될 필요가 있다고 생각된다.

과학 기술의 발달로 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등을 통해 유아들은 다양한 미디어를 통해 애니메이션을 접하고 있음에도 불구하고, 텔레비전을 통해서 방영되고 있는 애니메이션은 여전히 여러 가지 측면에서 유아에게 미치는 영향이 매우 크다고 볼 수 있다. 그 이유는 TV 애니메이션이 TV를 통해 방영되는 시기 동안 애니메이션의 등장인물은 캐릭터화 되어 상업적으로 사용된다. 유아들이 입고 있는 옷이나 사용하는 가방, 침구, 숟가락, 젓가락 등 다양한 부분에 캐릭터가 포함되어 판매되어지고 광고되어지기 때문이다. 또 유아와 애니메이션의 관계를 살펴보면, 유아들은 텔레비전 애니메이션을 보면서 또래 문화를 형성한다. 또 유아들의 놀이를 살펴보면 애니메이션의 주인공 캐릭터와 스토리를 놀이의 소재로 삼고 있다. 애니메이션은 빠른 화면 전개와 함께 상상과 환상의 세계를 보여줌으로써 유아의 흥미를 유발하고 상상력을 증대시켜준다. 이렇게 형성된 또래 문화 속에서 유아들이 놀이하게 되므로 TV에서 방영되고 있는 애니메이션 유아의 사회성 발달에도 영향을 주게 되는 것이다. 애니메이션의 등장인물은 이해도가 부족하

고 주의 집중시간이 짧은 유아들에게 유아에게 매력적인 색과 형태는 이해력을 높이고 집중하는데 도움을 준다. 따라서 TV 애니메이션의 등장인물은 특히 유아에게 매우 영향력이 있는 중요한 요인이라 볼 수 있다.

이러한 이유로 TV 애니메이션의 등장인물에 대한 유아의 선호요인을 분석하는 것은 애니메이션 개발에 있어서 가장 중요한 부분이라 생각된다. 이는 아무리 질적으로 우수한 내용의 유아용 애니메이션을 개발한다 할지라도 유아들의 흥미와 관심을 끌지 못한다면 유아에게 아무런 영향도 미칠 수 없는데, 유아에게 있어서 매력적인 등장인물은 유아의 흥미와 관심을 유발시키고, 이를 통해 유아들이 사용하는 물건에 상업화 되면서 유아와 더 친숙해져 애니메이션의 선호도에 영향을 미치는 주요한 요인이 되기 때문이다.

한편 등장인물의 캐릭터는 색채, 비율, 헤어스타일, 목소리, 말투 등 외형적인 요소와 함께 성격이나 태도와 같은 내면적인 요소 등도 함께 포함한다. 하지만 유아의 경우 아직 미성숙한 존재이므로 외면적인 부분과 내면적인 부분을 동일시하는 현상이 나타나기도 하다. 이는 유아의 생활 속에서 예쁜 사람은 착하다는 등식이 성립되고 있음에서 확인할 수 있다. 또 유아는 내면적인 부분을 외형적으로 표현하기도 한다. 그래서 애니메이션의 등장인물에서도 내면적인 부분에 대해서는 착하고 정의로운 성격에 대해서 유아들의 선호도가 나타나는 것은 당연하다. 따라서 등장인물의 선호요인은 외형적인 부분으로 한정하여 분석하도록 하는 것이 바람직할 것이다.

본 연구의 목적은 유아용 애니메이션에서 등장인물의 선호요인을 알아보고는 데 있다. 이를 위해 본 연구에서는 유아들의 선호도가 높은 기존의 TV 애니메이션의 등장인물의 외형적인 특성을 분석하고자 하였다. 이에 [냉장고 나라 코코몽]을 선정하여 등장인물들의 외형적인 특성 분석을 통해 선호요인을 파악하고자 한다. [냉장고 나라 코코몽]은 TV에서 방영된 유아용 애니메이션으로 2009년도에는 대한민국캐릭터대상에서 대상인 대통령상과 2010년도에는 우수상인 문화체육부장관상을 수상하여 작품성이 검증되었으며, 등장인물들은 숟가락, 가방, 음료수 등 다양한 유아용품으로 상업화되어 있는 만큼 유아들의 선호도가 확인된 작품이다. 따라서 [냉장고 나라 코코몽]의 등장인물의 외형적인 요소를 객관적으로 분석하는 것은 유아의 선호요인을 파악하기에 적합한 애니메이션이라 사료된다. 그리고 [냉장고 나라 코코몽]을 유아들로 하여금 시청하도록 한 후 유아들과의 면담을 통해 등장인물의 외형적인 부분에 대한 유아의 의견을 분석하여 애니메이션 등장인물들의 외형적인 선호요인을 파악하고자 하였다. 이에 본 연구는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. [냉장고 나라 코코몽] 등장인물의 외형적 요인은 어떠한가?

연구문제 2. [냉장고 나라 코코몽] 등장인물의 외형적 요인에 대한 유아의 의견은 어떠한가?

## II. 연구방법

### 2-1. 연구대상

#### 1) 애니메이션 작품

유아들의 선호도가 높은 기존의 TV 애니메이션의 등장인물의 외형적인 요인을 분석하여 유아들의 외형적인 선호요인을 파악하고자 하였다. 이에 적합한 연구대상으로 [냉장고 나라 코코몽]을 선정하여 등장인물들의 외형적인 부분에 대해 분석틀을 사용하여 객관적으로 분석하였다. 유아들의 선호도가 높은 애니메이션을 선정하기 위한 조건으로는 TV에 반영되어 유아들에게 친숙하며, 유아들의 선호도가 검증된 작품이어야 하며, 이와 동시에 선정적이거나 비교육적인 부분이 최대한 배제된 작품을 선정하고자 하였다. 2009년 대한민국캐릭터대상에서 대통령상과 2010년 문화체육부장관상을 수상하여 작품성과 함께 다양한 유아용 상품으로 그 인기가 검증된 [냉장고 나라 코코몽]은 이 조건에 가장 부합된 작품이라 판단되어 선정하였다.

#### 2) 유아들의 의견

또한 유아들의 의견에 대해서는 유치원에 다니고 있는 만 3세, 만 4세, 만 5세 유아 10명을 대상으로 면담을 진행하였다. 만 3세 유아 3명, 만 4세 유아 4명, 만 5세 유아 3명으로 경기도에 소재하고 있는 같은 유치원에 재원 중이었다. 유아들의 경우 3~4명의 소그룹으로 함께 TV를 통해 애니메이션을 시청하는 동안과 시청한 후 자연스럽게 이야기를 나눌 수 있도록 하였다. 유아들의 경우 라포가 형성되지 않으면 대화가 이루어지지 않을 수 있기 때문에 언어적 표현력이 우수하고, 이야기를 나누는데 문제가 없는 친한 또래 관계의 유아들을 선택적으로 표집하였다.

### 2-2. 연구절차 및 분석방법

#### 1) 애니메이션 작품

유아들의 선호도가 높은 [냉장고 나라 코코몽] 등장인물인 코코몽, 아로미, 아글의 외형적 요인에 대해서 등신비, 모티브, 질감, 색 등을 분석하여 선호요인을 파악하고자 하였다. 색은 하위요인으로 색상, 명도, 채도에 대해 조사하였다. 이를 바탕으로 외형적인 요인들을 분석하였다. 외형적 요소의 분석틀은 김진용이 2009년에 사용한 디자인분석표를 사용하여 객관적인 분석이 이루어지도록 하였다[10].

#### 2) 유아들의 의견

[냉장고 나라 코코몽]을 시청하는 중에 그리고 시청한 후의 유아들의 이야기를 전사하여 연구자료를 수집하였다. 연구자

는 만 3세, 만 4세, 만 5세 각각 2회씩 총 6회 면담을 진행하였다. 면담 전 유아와 부모님 모두에게 연구를 위한 면담에 대한 동의를 구하였으며, 연구 윤리에 대한 부분도 부모와 유아에게 알기 쉽게 설명하여 동의를 구하였으며 언제든지 그만하고 싶으면 그만둘 수 있음을 강조하여 이야기하였다.

연구 기간은 2019년 9월 1일에서 10월 20일까지였고, 주로 주말에 유아의 집에서 면담이 이루어졌다. 면담의 진행은 먼저 TV를 통해 코코몽 3을 1차시에는 1회와 2차시에는 2회를 시청하면서 자연스럽게 이야기를 나누며 볼 수 있도록 하였다. 보고 난 후에는 구조화된 질문을 준비하였으나, 유아들이 대화의 흐름을 최대한 방해하지 않고 자연스럽게 이야기를 이어나갈 수 있도록 구조화되지 않은 질문을 하며 유아들의 이야기를 경청하였으며, 질문은 최대한 유아들이 등장인물에 대한 이야기를 유발할 수 있도록 하였다. 유아들의 이야기는 녹음하여 전사하였으며, 전사한 내용은 유사한 내용끼리 분류 작업을 진행하였다. 유사한 내용으로 모아진 것들은 내용별로 대표할 수 있는 이름을 붙여 EXCEL 프로그램을 사용하여 빈도와 %를 구하였고, 대표할 수 있는 문장을 추출하였다.

## III. 연구결과 및 해석

### 3-1 외형적 요인 분석

#### 1) 코코몽의 외형적 요인

소시지를 모티브로 한 원숭이 캐릭터로 호기심이 많고 손재주가 좋다 그래서 틈만 나면 신기한 발명품을 만들지만 대부분 실패해서 냉장고 나라를 시끄럽게 만든다. 사교적이고 열정이 넘치며 주인공답지 않게 철이 없어 보이고 때때 쓰지만 의리 있는 캐릭터이다. 외형적인 특징을 살펴보면 기본 베이스 색상은 빨간색이다. 등신비는 2.3:1이며, 질감은 찰흙이나 고무로 볼 수 있다. 색에 대한 구체적인 분석 결과는 표 1과 같다.

#### 2) 아로미의 외형적 요인

삶은 달걀을 모티브로 한 귀여운 토끼 캐릭터로 새침해보이지만 알고 보면 이해심도 많고 눈물도 많다. 게다가 냉장고 나라에 사건이 벌어지면 논리적으로 분석, 옹고 그릇을 판단해내는 지혜로움도 지녔다. 냉장고 나라 코코몽의 유일한 홍일점이자 히로인이며, 가끔 사고뭉치 코코몽을 제어할 정도로 명확한 성격의 소유자다. 하지만 가끔 자신이 예쁜 것을 알고 공주병처럼 행동하기도 한다. 베이스 색상은 흰색과 노란색이다. 등신비는 1.7:1이며, 질감은 찰흙이나 고무로 볼 수 있다. 색에 대한 구체적인 분석결과는 표 2와 같다.

표 1. 코코몽의 외형적 요인

Table 1. Appearance Preference Factors of Cocomong

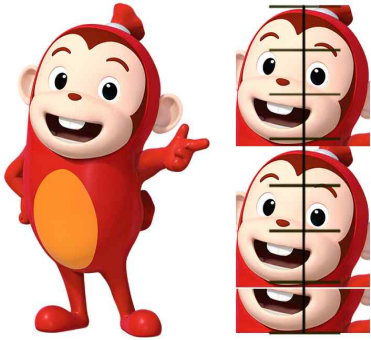
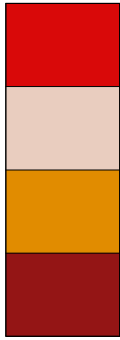
		Motive	H	S	B
		Monkey + Sausages		89	74
				26	95
				84	86
				87	63
Body Ratio	2.3	Texture			
		Clay or Rubber		100	100

표 2. 아로미의 외형적 요인

Table 2. Appearance Preference Factors of Aromy

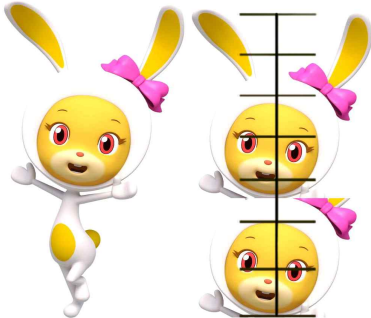
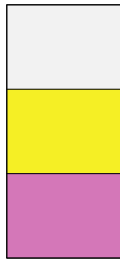


		Motive	H	S	B
		Rabbit + Boiled egg		5	98
				74	99
				60	100
Body Ratio	1.7	Texture			
		Clay or Rubber		100	100

표 3. 아글의 외형적 요인

Table 3. Appearance Preference Factors of Agle

		Motive	H	S	B
		Crocodile + Cucumber		54	70
				67	89
Body Ratio	2.2	Texture			
		Clay or Rubber		100	100

**3) 아글의 외형적 요인**

오이를 모티브로 한 악어캐릭터이다. 친구들에게 요리를 만들어 주는 것을 좋아한다. 그리고 친구들에게 ‘정말 맛있어’라는 말을 듣고 싶어한다. 다른 사람의 칭찬이나 비판에 예민하게 반응하고, 귀가 얇아 다른 친구들의 말에 쉽게 흔들리며, 모든 일에 끼어들기를 좋아한다. 기분이 좋을 때는 물구나무를 서는 버릇이 있다. 베이스 색상은 초록색이다. 등신비는 2.2:1이며, 질감은 찰흙이나 고무로 볼 수 있다. 색에 대한 구체적인 분석 결과는 표 3과 같다.

**4) [냉장고 나라 코코몽] 등장인물의 외형적 요인 분석 결과**

[냉장고나라 코코몽]의 등장인물들은 모두 각 냉장고 안에서 볼 수 있는 캐릭터들을 모티브로 하여 동물로 표현된 캐릭터라는 공통점을 가지고 있었다. 등신비율은 코코몽, 아로미, 아글은 모두 2등신 정도여서 특별히 얼굴에 대한 강조가 드러났으며, 얼굴을 통한 외형적 이미지를 강조하고 있다고 볼 수 있었다. 그리고 전체적으로 질감은 3D캐릭터의 특성을 잘 살려 말랑말랑해 보이는 재질인 찰흙(고무) 느낌으로 표현되었다. 색상은 빨강, 노랑, 초록 등 원색 계열이 많이 들어가 있었다. 한편 채도(S)와 명도(B)는 1~40는 저, 41~60는 중, 61~100는 고로 분류된다. [냉장고 나라 코코몽]의 등장인물 색의 명도는 모두 61에서 100 사이에 분포해 있어서 고명도임을 확인할 수 있었다. 따라서 [냉장고 나라 코코몽]에서의 등장인물은 원색 위주의 색상과 고명도를 통해 유아에게 선명하게 인식될 수 있도록 하였다고 볼 수 있겠다. [냉장고나라 코코몽]의 등장인물들에 대한 구체적인 분석 결과는 표 4와 같다.

표 4. 외형적 요인 분석

Table 4. Analysis of Preference Factors

Name	Motive	Body Ratio	Texture	Color			
				H	S	B	
Cocomong	Monkey + Sausages	2	Clay or Rubber	Red	High	High	
Aromy	Rabbit + Boiled egg	2	Clay or Rubber	Yellow	Low	High	Ribbon
Agle	Crocodile + Cucumber	2	Clay or Rubber	Green	Middle	High	

**3-2 유아들의 선호요인에 대한 의견**

[냉장고 나라 코코몽]에 대한 유아들의 의견을 바탕으로 선호요인을 조사한 결과, 의미있는 유아들의 진술은 75개로 나타났다. 75개의 의미있는 진술은 유사한 내용으로 묶어 분류

하였으며, 분류 결과 신체에 대한 부분과 소품에 대한 부분으로 나누어 볼 수 있었다. 신체에 대한 부분은 다시 등장인물의 얼굴과 몸통으로, 소품에 대한 부분은 의상과 장식품으로 분류되었다.

**1) 등장인물의 신체**

유아들과의 면담을 통해서 [냉장고 나라 코코몽] 등장인물의 신체에서는 나타나는 선호요인을 얼굴과 얼굴 외의 몸통 부분으로 나누어 확인하였다.

**(1) 얼굴**

얼굴은 전체적인 표정과 머리, 머리 모양, 눈, 입 등에 대해서 색, 형태 등의 부분에서 선호 요소가 나타났다. 유아들의 선호 요소는 얼굴의 전반적인 형태 뿐 아니라 눈의 크기와 색깔, 입이나 귀, 머리 모양 등에서 구체적인 표현으로 나타나 유아의 시선이 많이 가는 부분임을 확인할 수 있었다. 이는 외형적 선호요인 분석에서 2등신 정도의 비율을 통해 얼굴에 대한 강조가 이루어지는 점과 일치하였으며, 구체적인 유아들의 진술은 다음과 같았다.

저는 코코몽 얼굴이 귀여워요. 얼굴이 원숭이 같아서 귀여워요. 눈도 둥그래요.(만 4세, 2019년 9월 5일)

그리고 코코몽 원래 소세지에요. 아로미는 계란이고요. 내가 좋아하는 것들이에요.(만 4세, 2019년 9월 5일)

애는 토끼 같아요. (눈이) 핑크색도 있고 예뻐요. 입이 움직이고 말도 하고 귀여워요. 귀가 토끼 같아서 예뻐요. (만 5세, 2019년 9월 17일)

얼굴에 빨간색도 있고, 노랑색도 있어서 예뻐요. 내가 좋아하는 노랑색깔이에요.(만 4세, 2019년 9월 5일)

유아들의 선호 요소는 얼굴의 전반적인 형태 뿐 아니라 눈의 크기와 색깔, 입이나 귀, 머리 모양 등에서 구체적인 표현으로 나타나 유아의 시선이 많이 가는 부분임을 확인할 수 있었다. 따라서 유아들의 얼굴에 대한 강조는 눈, 입, 귀, 머리모양 등을 구체적인 부분을 통해 선호요인이 구성될 수 있음을 알 수 있었다. 또한 외형적 요인 분석에서 코코몽, 아로미, 아글이 모두는 동물과 음식을 모티브로 동물을 의인화했다는 특징을 가지고 있었는데, 이는 유아들의 의견에서도 나타났다. 동물에 유아들의 동물에 대해서 “원숭이 같아서 귀여워요”, “토끼 같아서 예뻐요”, “말도 하고 귀여워요” 등 긍정적인 언급을 통해 동물과 의인화에 대한 유아들의 선호를 확인할 수 있었다.

(2) 몸통

몸통은 전체적인 형태와 색을 통해서 선호 요소가 나타났다. 유아들은 날씬한 몸에 대한 선호도가 높음이 나타났으며, 전체적인 색채에 대해서 자신이 선호하는 색깔과 함께 자신의 의견을 가지고 있는 것으로 나타났다. 유아들의 구체적인 유아들의 의견은 다음과 같았다.

애는 뚱뚱하고, 아로미가 날씬하다. 그치? 날씬해서 예뻐.(만 5세, 2019년 9월 23일)

날씬해서 예쁜 건데, 하얗고 애기 날씬해서 예뻐요.(만 5세, 2019년 9월 23일)

연두색깔, 빨간 색깔 애네들 너무 귀여워요. (만 4세, 2019년 9월 5일)

이글 색깔이 예쁜데 목이 없네. 목이 없어. (웃음) 그래도 귀여워. (만 4세, 2019년 10월 7일)

유아들은 날씬한 몸에 대한 선호도가 높음이 나타났다. 이는 날씬함에 대한 사회적인 선호가 반영된 결과로 볼 수 있을 것이다. 색에 대한 부분을 보면, [냉장고 나라 코코몽]에서는 외형적 요인 분석을 통해서선명한 색에 대한 특성이 파악되었으나, 유아들은 자신이 선호하는 색깔을 바탕으로 한 자신의 의견을 가지고 있는 것으로 나타났다. 하지만 명확한 색 이름을 통해 자신의 선호도를 나타내었다는 것은 선명한 색에 대한 선호를 의미하는 것으로도 볼 수 있을 것이다.

2) 등장인물의 소품

유아들과의 면담을 통해서 [냉장고 나라 코코몽] 등장인물의 소품에서는 나타나는 선호요인을 의상과 장식품으로 나누어 확인하였다.

(1) 의상

의상에 대한 의견은 상대적으로 작은 비중을 차지하고 있었다. 전체 형태와 색깔 등으로 선호 의견을 가지고 있었다. 의상에 관련된 유아들의 의견은 아래와 같았다.

코코몽 웃인가? 웃 아닌가? (몸통 부분을 가리키며) 빨간색이고 주황색인 웃 예뻐요. (만 5세, 2019년 9월 17일)

선생님 아로미 웃이랑 모자 붙은 거예요? (웃음) 아글도 그런데, 나 이런 웃 입어본 적 있어요. 악어 웃 집에 있어요. 이거 좋아해요. (악어웃은 왜 좋아해?라고 질문하자) 초록색 악어웃 예뻐요. (만 5세, 2019년 9월 17일)

[냉장고 나라 코코몽]의 등장인물들은 모두 동물과 사물을 모티브로 하여 의인화된 동물 캐릭터이므로 의상의 비중이 낮게 나타났지만, 의상에서 나타나는 선명한 색과 동물 모양의 형태에서는 유아들의 선호요소가 나타났다. 이는 [냉장고 나라 코코몽]의 외형적인 요인에서 선명한 색과 동물의 의인화 부분 특성과 같은 맥락으로 판단된다.

(2) 장식품

유아들은 장식품에 대한 의견을 가장 많이 가지고 있었으며, 선호 요소도 또한 장식품에서 많이 나타났다.

리본을 하고 있어서 애가 제일 예뻐요. (만 3세, 2019년 10월 2일)

흰색이랑 노랑색이랑 분홍색 내가 제일 좋아하는 색깔이야. 머리핀 예쁘다. (만 4세, 2019년 10월 7일)

애도 꾸며줬으면 더 예뻐는데, (뭐가 있으면 더 멋있을까?라고 질문하자) 벅타이를 하면 더 멋있죠. (만 5세, 2019년 10월 11일)

(코코몽을 가리키며) 예는 머리가 안 예뻐요.(만 4세, 2019년 9월 5일)

유아들은 전체적인 면보다 작지만 포인트가 될 수 있는 장식적인 요소에 관심이 많았고, 선호하는 경향이 분명하게 나타났다. 이는 [냉장고 나라 코코몽]의 외형적 요인 분석에서는 파악되지 않았으나 유아들의 의견을 통해 분석된 선호 요인으로 볼 수 있다.

2) 유아들의 선호요인에 관한 의견 분석

첫째, 유아들은 얼굴 부분에 대한 매력에서 선호요인이 나타나 등장인물의 외형적인 부분에서는 얼굴에 대한 강조가 필요한 것으로 나타났다.

둘째, 유아들은 신체 부분에 대해서는 날씬한 몸에 대한 선호가 나타났다.

셋째, 유아들의 의견에서는 색에 대한 개인적인 선호가 나타났으며, 선명한 색에 대한 선호 또한 파악할 수 있었다.

넷째, 유아들의 의견을 통해 동물 및 의인화에 대한 선호도가 확인되었다.

다섯째, 유아들은 작지만 포인트가 될 수 있는 장식적인 부분에 관심과 흥미가 많았으며, 이 부분을 선호요인으로 볼 수 있었다.

표 5. 유아의 선호요인

Table 5. Preference Factor of Young Children

Components	N(%)	Sub-components	N(%)
Body	31 (41.3)	Face	22(29.3)
		Torso	9(12.0)
Props	44 (58.7)	Clothes	12(16.0)
		Accessories	32(42.7)
Total	75 (100.0)	Total	44(58.7)

#### IV. 논의 및 결론

본 연구는 유아용 애니메이션 등장인물의 외형적인 선호요인을 파악하는 것이다. 이를 위해 기존에 TV에서 방영되어 유아들의 선호도가 높았던 애니메이션 작품인 [냉장고 나라 코코몽] 등장인물들의 외형적인 요인을 분석하였고, [냉장고 나라 코코몽]을 보여준 후 유아들과의 면담을 통해 등장인물에 대한 선호요인의 자료를 수집하여 분석하였다. 본 연구의 결과를 바탕으로 유아들의 TV 애니메이션 등장인물의 외형적 선호요인은 다음과 같다.

첫째, 유아들은 등장인물의 외형적인 선호요소로써 얼굴에 대한 비중이 높게 나타났다. 이는 유아들이 좋아하는 애니메이션인 [냉장고 나라 코코몽]에서 외형적인 특성 분석에서 등신 비율은 코코몽, 아로미, 아글은 모두 2등신 정도인 것과 일치하는 부분이었다. 실제 유아들과의 면담에서 유아들은 얼굴에 대한 이야기가 많은 비중을 차지하고 있었으며, 얼굴이 매력적이라고 판단되는 부분에 대해서 유아들이 선호하는 요인으로 파악되었다. 이는 신체의 창의적인 왜곡과 변형이 유아에게 재미요소로 작용한다는 최고은과 이종환의 2013년 연구결과와 일맥상통한다고 볼 수 있다[11].

둘째, 유아들은 등장인물로서 동물, 의인화된 동물, 사물에 대한 선호도가 높게 나타났다. 이는 [냉장고나라 코코몽]의 등장인물들은 모두 각 냉장고 안에서 볼 수 있는 캐릭터들을 모티브한 동물이라는 점과 일치한다. 또한 이러한 유아들의 동물 및 동물캐릭터에 대한 선호도는 동물 캐릭터가 외형적인 친근감을 줄 뿐 아니라 인간의 정서와 심리에 안정감을 줄 수 있다는 연구결과와 일치하는 부분이라 생각할 수 있다[12].

셋째, 원색과 고명도의 색은 선호요인이라 볼 수 있었다. [냉장고나라 코코몽]의 등장인물들의 색상은 빨강, 노랑, 초록 등 원색 계열이 많이 사용하였고 모두 고명도임을 확인할 수 있었다. 하지만 장호현과 엄기준 2005년도 연구에서는 애니메이션 캐릭터의 이미지에 따른 색채 유형에 대한 분석이 이루어졌는데[13], 선한 이미지의 캐릭터들의 경우 줄 따뜻하고 밝은 이미지의 부드러운 색채로 표현된다고 하였다. 이러한 연구 결과는 [냉장고 나라 코코몽]에서 살펴보면 등장인물의 색채가 밝고

따뜻하게 표현되었고, 유아들의 의견에서도 빨강색, 분홍색, 노랑색 등에 대한 선호요인이 일치하는 부분으로 볼 수 있다. 색채는 컴퓨터의 발달로 자유로운 표현이 가능한 부분이므로 색채에 대한 개발을 통해 유아의 선호도를 높일 수 있는 방안이 필요할 것으로 판단된다[14].

넷째, 유아들의 선호요인은 전체적인 면에서 보다 장식품에서 많이 나타났다. 유아들은 전체적인 면보다도 작지만 포인트가 되는 장식품에 대한 관심이 많이 나타났으며 이는 유아들의 선호요인으로 나타났다. 따라서 특정한 장식적인 요소는 유아들의 선호도를 높이는데 도움이 될 수 있다고 판단된다.

다섯째, 몸통의 경우 날씬한 몸은 유아들의 선호요인 중의 하나로 나타났다. 오동일과 최혜림의 연구에서 [겨울왕국]의 상업적 성공 이유 중의 하나로 여성 캐릭터를 언급한 점과 어느 정도 일치하는 부분으로 볼 수 있다[15], 이러한 선호 현상은 날씬한 몸을 선호하는 사회 분위기가 유아에게까지 전달된 부분이라 생각된다. 이러한 캐릭터의 외형적 선호도는 추후 유아의 여성상을 형성하는데 사회적 분위기와 더불어 지대한 영향을 미칠 것으로 보인다.

#### 참고문헌

- [1] <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=572601&cid46665&categoryId=46665>.
- [2] K. E. Choi, "Analysis on the fun elements of animations for young children," Chung-Ang University, Master's Thesis, 2013.
- [3] H. K. Park and I. S. Kang, "Aggression analysis in animations for children on terrestrial broadcasting," *The Journal of Eco Early Childhood Education & Care*, Vol.12, No.4, pp. 299-320, 2013.
- [4] S. H. Rang, "A Study on Success Factors of Disney Classsics Storytelling," Andong National Universit, Master's Thesis, 2013.
- [5] S. Y. Lee, "A study on the influence of the character expression on the formation of the image : Focused on Cartoon and Animation characters," Chonbuk National Universit, Master's Thesis, 2008.
- [6] H. J. Kim, "Study of English Edutainment Animation for Preschoolers," *Cartoon & Animation Studies*, Vol -, No 24, pp. 107-133, 2011.
- [7] Y. K. Choi, "The effect of animation on english listening skills : a focus on affective factors," Hanyang Universit, Master's Thesis, 2017.
- [8] I. U. Song, "Study of appropriateness of the preschool animation for the development in the preschool period," Hongik University, Master's Thesis, 2008.
- [9] D. H. Jung, O. K. Jung and H. J. Lee, "An Analysis of

Friendship Factors and the Process of Forming Friendship in TV Edutainment Animation - focused on a program 'Porongporong Pororo',” *Korean Journal of Children's Media*, Vol. 9, No. 1, pp. 333-356, 2010.

- [10] J. Y. Kim, “Study of digital 3D animation character design for infants,” Sejong University, Master's Thesis, 2009.
- [11] K. E. Choi and J. H. Lee, “Analysis on the Fun Elements of Animation - Animation for Young Children <Fresh World Cocomong> -,” *The Korean Journal of Art and Media*, Vol. 12, No. 2, pp. 131-142. 2013.
- [12] J. S. Kim, “The Effect of attribute factors of Animal Characters on Consumer Choice: Focusing on the consumer preference for Twelve Zodiacal Animal Characters,” *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 20, No. 10, pp. 2017-2086, 2019.
- [13] H. Y. Jang and G. J. Um, “Research on Color Scheme for Characters in Animation - Based on Characters in Animation produced in Korea,” *Journal of Digital Design*, Vol. 10, No.-, pp. 73-84, 2005.
- [14] Y. S. Joo and C. Y. Kim, “Research on the expression of aesthetics in Animation,” *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 6, No. 4, pp. 249-254, 2005.
- [15] D. I. Oh and H. R. Choi, “A Research on Gender Discourse of Animation Character:Focused on Female Characters of Disney Animation Frozen,” *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 15, No. 5, pp. 613-620, 2014.



**이은정(Eun-Jung Lee)**

1994년 : 동덕여대 아동학과 (이학사)

2001년 : 동덕여대 아동학과 (이학석사)

2012년 : 동덕여대 아동학과 (아동학박사)

2007년~2012년: 동덕여자대학교 보육교사교육원 전임교수

2013년~현 재: 경동대학교 유아교육과 교수

※ 관심분야 : 유아교육기관 평가(Evaluation for early childhood education institution), 유아 놀이(Child Play), 교사 교육(Teacher Education), 부모교육(Parent Education) 등



**이소현(So-Hyun Lee)**

1999년 : 이화여대 유아교육과 (문학사)

2014년 : 공주대학교 유아특수교육과(문학석사)

2017년 : 공주대학교 유아교육과 (문학박사)

2019년~현 재: 대구가톨릭대학교 유아교육과 교수

※ 관심분야 : 저작권 교육(Copyright Education), 유아 놀이(Child Play), 교사 교육(Teacher Education) 등



**이종호(Jong-Ho Lee)**

1993년: 강원대학교 토목공학과 (공학사)

1995년: 강원대학교 토목공학과 (공학석사)

2000년: 강원대학교 토목공학과 (공학박사)

2001년~2019년 현재: 경동대학교 토목공학과 교수

2007년~2019년 현재: 산업통상자원부 RIS사업단 단장

2016년~2018년: 교학부처장

2018년~2019년 현재: 경동대학교 산학협력단 단장

※ 관심분야 : 유아교육기관 안전(Safety for early childhood education institution), 도로공학(road engineering)