



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 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](#)

캐릭터
설정을
활용한
캐릭터
디자인
교육
프로그램
개발
연구

문정유

2017



석사학위논문

캐릭터 설정을 활용한 캐릭터 디자인
교육 프로그램 개발 연구

A Study on the Development of
Character Design Education Program
Using The Establishment of Character

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

문 정 유

2017년 8월

석사학위논문

캐릭터 설정을 활용한 캐릭터 디자인
교육 프로그램 개발 연구

A Study on the Development of
Character Design Education Program
Using The Establishment of Character

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

문 정 유

2017년 8월

문 정 유의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

제주대학교 교육대학원

2017년 6월

목 차

국문 초록	iv
I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 내용 및 방법	2
II. 이론적 배경	4
1. 캐릭터의 특성 및 창조	4
2. 캐릭터 디자인 교육과 아이디어 발상	11
III. 초등학교 캐릭터 교육의 현황 분석	19
1. 초등학교 미술교과서 캐릭터 디자인 내용 분석	19
2. 교과서 분석을 통해 나타난 캐릭터 디자인 교육의 문제점	26
IV. 캐릭터 디자인 교육 프로그램 제안	27
1. 캐릭터 디자인 교육 프로그램 목적	27
2. 캐릭터 디자인 교육 프로그램 목표	27
3. 캐릭터 디자인 교육 프로그램 방안	28
4. 캐릭터 디자인 교육 프로세스 개발	28
5. 캐릭터 디자인 세부 지도 방안	33
V. 결론과 제언	49
1. 결론	49
2. 제언	50
참고 문헌	52

표 목 차

〈표 II-1〉 마인드맵의 구조와 작성 방법	13
〈표 III-1〉 출판사별 캐릭터 디자인 관련 단위	19
〈표 III-2〉 출판사별 캐릭터 디자인 지도내용	20
〈표 IV-1〉 캐릭터 디자인 교육의 세부 목표	27
〈표 IV-2〉 캐릭터 디자인 교육의 전개과정	29
〈표 IV-3〉 창의력 향상을 위한 캐릭터 디자인 교육 프로세스	31
〈표 IV-4〉 캐릭터 디자인 교육 차시별 학습 목표	33
〈표 IV-5〉 1-2차시 본시 수업지도안	35
〈표 IV-6〉 3-4차시 본시 수업지도안	39
〈표 IV-7〉 5-6차시 본시 수업지도안	42
〈표 IV-8〉 7차시 본시 수업지도안	44
〈표 IV-9〉 8-9차시 본시 수업지도안	46

그림 목 차

[그림 Ⅱ-1] 중심이미지 예	14
[그림 Ⅱ-2] 주가지 예	14
[그림 Ⅱ-3] 부가지 예	15
[그림 Ⅱ-4] 세부가지 예	15
[그림 Ⅲ-1] 두산동아, 마인드맵을 통한 발상	22
[그림 Ⅲ-2] 금성출판사, 마인드맵을 통한 발상	22
[그림 Ⅲ-3] 비상, 참고작품을 활용한 발상	23
[그림 Ⅲ-4] 교학사, 캐릭터 그리기 참고작품	24
[그림 Ⅲ-5] 두산동아, 캐릭터 생활용품에 활용	24
[그림 Ⅲ-6] 금성출판사, 캐릭터를 활용한 입체작품 제작	25
[그림 Ⅲ-7] 비상, 캐릭터를 발전시킨 만화	25
[그림 Ⅳ-1] 캐릭터 디자인 교육 프로그램의 목적	27
[그림 Ⅳ-2] 캐릭터의 대립구조	29

국 문 초 록

캐릭터 설정을 활용한 캐릭터 디자인 교육 프로그램 개발 연구

문 정 유

제주대학교 교육대학원 초등미술교육전공
지도교수 임 춘 배

본 연구는 2015 개정교육과정에서 명시되어 있는 창의 융합 인재 양성의 가장 궁극적 목표인 창의력 향상을 위해 미술 교육과정 중 학생들의 흥미도가 높고 독창적인 아이디어 발상이 요구되는 캐릭터 디자인 프로그램에 대해 연구하였다.

우선 학교 현장의 문제점을 보완할 수 있는 프로그램 개발을 위해 학교 현장에서 사용되고 있는 5종의 검정 교과서의 내용을 분석하고 문제점을 도출하였다. 교과서 분석을 통해 나타난 학교 현장의 문제점은 다음과 같다.

첫째, 캐릭터 디자인 소재가 제한되어 있다. '나'를 소재로 한 캐릭터는 자신을 가장 잘 알고 있다는 점에서 발상을 쉽게 할 수 있다는 점에서는 좋으나 소재의 제한은 캐릭터의 독창성을 제한할 수 있다.

둘째, 아이디어 발상 과정에 대한 안내 및 분량이 부족하다. 창의력 향상을 위해 가장 중요한 과정이 아이디어 발상 과정인데 마인드맵으로 단순하게 제시되어 있거나 아예 제시되지 않고 있다.

셋째, 캐릭터 이해와 설정에 대한 안내가 부족하다. 살아있는 캐릭터를 만들기 위해서는 캐릭터의 필요한 요건, 즉 특성에 대한 안내가 필요하다. 또한 실제 만

화가가 캐릭터를 제작하기 위해 가장 먼저 이루어지는 캐릭터 설정 부분이 전혀 교과서에서는 다루어지고 있지 않다. 캐릭터 설정은 자연스럽게 캐릭터의 스토리성과 독창성에 연결이 되고 학생들의 발상에도 중요한 역할을 하는 부분이다.

이러한 문제점을 보완하기 위해 다음과 같은 캐릭터 프로그램을 제안하였다.

첫째, 이해단계에서는 캐릭터 특성에 대한 이해를 시작으로 아이디어 발상 기법, 캐릭터 대립구조에 따른 설정 방법을 교사의 시연을 통해 익힌다.

둘째, 아이디어 발상 및 구상단계에서는 좋아하는 것에 대한 정보를 수집하고 앞서 학습한 캐릭터 설정과 아이디어 발상 기법을 활용하여 독창적인 캐릭터를 간단히 스케치한다.

셋째, 표현단계에서는 만화의 과장과 생략법을 활용하여 아이디어를 이미지로 형상화하는 단계이다. 스케치한 캐릭터를 보완하여 구체화한다. 채색을 하고 캐릭터 설명이 적힌 소개판을 제작한다.

넷째, 검토 및 피드백 단계에서는 자신이 제작한 캐릭터를 모둠에서 발표하고 체크리스트를 활용하여 모둠의 의견을 듣고 수정 보완한다. 캐릭터의 시대성과 친밀성을 높이기 위한 단계이다.

다섯째, 발표 및 평가 단계에서는 자신의 캐릭터를 학급 전체에게 발표하는 시간이다. 발표하고 학급 전체 학생들의 평가를 받음으로써 캐릭터를 상품화하는 시간을 갖는다.

연구에서 개발된 캐릭터 디자인 교육 프로그램은 국어과와 연계하여 스토리 구상이 이루어질 수 있고, 아이디어 발상법을 통해 창의력을 향상시킬 수 있을 것으로 기대된다. 학교 현장에서 학급 실태에 맞게 다양하게 재구성되어 적용되어 지기를 기대해본다.

*주요어 : 캐릭터 디자인 교육 프로그램, 창의력, 아이디어 발상, 캐릭터 설정

I. 서 론

1. 연구의 필요성

의도하던 의도하지 않던 어릴 때부터 미술 활동을 하면서 자란다. 무언가를 잡고 움직이는 힘이 생기면서 펜을 잡고 무언가를 그리고자 애쓰게 된다. 낙서를 통한 첫 미술활동을 시작으로 언어를 완벽히 발달하기 전에 미술로 명명할 수 있는 다양한 활동을 즐거운 놀이로 인식하고 하며 함께 성장해간다. 이렇게 아동들에게 미술이란 어릴 때는 즐거운 놀이로 인식되어 적극 참여한다.

하지만 학교에서 미술 결과물에 대해 비교하고 평가 당함으로써 미술은 어려운 것으로 생각하게 되고 점점 미술활동에 흥미를 잃어가는 학생들이 생겨난다. 하지만 이런 미술에 흥미 없는 학생들 사이에서도 대부분 관심 있어 하는 미술 교육의 소재가 캐릭터이다.

현대 사회에서 캐릭터 산업은 중요한 미디어 산업의 하나로 대두되었다. 우는 아이도 그치게 한다는 뽀통령이라고 불리는 뽀로로를 예를 들어보면, 뽀로로는 전 세계 130개국에 수출되었고 수익구조가 다변화 되고 다양한 파생 상품이 등장하면서 5조원 이상의 경제 효과를 올린 것으로 추정된다. 테마파크를 비롯해 다양한 원소스멀티유스(One Source Multi Use) 사업을 성공적으로 진행하여 현재 뽀로로 파크는 국내 뿐 아니라 중국, 동남아, 미국 등에서도 뽀로로 파크를 이용할 수 있다는 것이다. 또한 뽀로로의 주요 등장인물들은 캐릭터와 완구, 유아용품에 다양하게 사용됨으로써 연간 200억 원 이상의 로열 티 수입을 올리고 있다(윤호진, 2016, ¶ 6).

이렇게 하나의 캐릭터가 만화, 생활용품, 책, 장난감 등 여러 가지 산업에 적용됨으로써 우리는 생활공간에서 다양한 캐릭터를 접하게 된다. 특히, 다양한 문구용품, 장난감을 통해 익숙하게 접하고 있는 초등학생인 경우에는 캐릭터는 훌륭한 미술소재와 교육 소재가 된다.

그런 의미에서 캐릭터 디자인은 실제 수업 현장에서 학생들이 흥미 있어 하는 미술 프로그램 중 하나라고 할 수 있다. 학교에서 실시되는 다양한 주제의 교육주간에서 계획되어 지는 다양한 학예행사에서도 그동안 행해지던 단순한 그리기,

글짓기 외에 캐릭터 그리기도 하나의 활동으로서 제시되어 이뤄지고 있다. 교육 현장 뿐 아니라 단순히 학생들이 쉬는 시간에도 그림을 꽤나 그리는 학생들은 캐릭터를 따라 그리면서 자신의 미술 실력을 뽐내기도 하며 캐릭터를 색칠하는 활동도 즐거운 마음으로 하게 된다.

하지만, 학생의 캐릭터에 대한 높은 흥미로 현장에서 이뤄지는 활동 횟수가 증가하고 교사 또한 캐릭터가 다양한 학습 동기를 이끌어내는 데 도움이 되는 것을 알고 있으나 실제 이뤄지는 수업 활동은 표현 결과물에만 급급하여 기존에 있는 캐릭터를 변형하거나 따라 그리는 수준에 멈춰 있는 경우가 많다.

실제 캐릭터를 개발하게 되는 과정을 생각해보면 아이디어를 끄집어내는 발상단계가 매우 중요하다고 볼 수 있다. 실제 수업에서 이루어지는 다양한 디자인 수업에서도 발상을 중요시 하고 오랜 시간을 부여한다. 하지만, 캐릭터를 주제로 한 수업에서는 기본적으로 학생들의 높은 흥미를 보이기 때문에 수업의 시작을 다양한 기존의 캐릭터를 보여 줌으로써 집중된 학생들을 단순히 주제를 주고 캐릭터를 새롭게 그려보자는 식의 수업이 대부분이다. 그래서 실제 수업에서는 높은 흥미에 비해 따라 그려만 보았던 학생들이 캐릭터 그리기를 어려워하거나 결과물이 창의적이지 않은 경우가 많게 된다.

현재 미술을 가르치는 교사들 중 캐릭터 디자인에서 발상과정이 중요함을 인식하지만 실제로 캐릭터를 개발하거나 만화를 그리는 수업을 교사들이 자라오는 과정에서 접하지 못한 경우가 많아서 발상 교육을 어떻게 시켜야하는지 어려워하는 경우가 많다.

그래서 이번 연구에서는 실제 초등학교에서 캐릭터 디자인이 현재 교육과정에서 어떤 방식으로 제시되었는지 살펴보고 문제점을 파악하고자 한다. 또한, 실제 캐릭터를 개발하는 과정을 적용하여 창의성을 발달시킬 수 있는 캐릭터 발상 중심의 교육 프로그램을 제시하고자한다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구의 주요 내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 관련 선행 연구와 참고문헌을 통해 캐릭터 디자인의 의의와 개념, 캐릭

터 디자인 교육의 가치에 대해 살펴보고 캐릭터 디자인의 아이디어 발상기법에 대해 살펴본다.

둘째, 초등학교 미술교육에서 이뤄지는 캐릭터디자인 교육 현황과 자료를 파악하기 위해 2009개정교육과정 초등학교 3-4학년 미술교과서를 분석하고자 한다. 초등학교 전 영역이 아닌 3-4학년 미술교과서를 분석하고자 하는 이유는 2007개정교육과정에서 이뤄졌던 3-4학년 캐릭터 디자인 단원에 이어 2009개정교육과정에서도 캐릭터 디자인이 3-4학년에서 우선적으로 다뤄지고 있으면 실제 2009개정교육과정 5-6학년에서는 3-4학년에서 이뤄지는 캐릭터디자인과 연계하여 애니메이션을 제작하는 데 중점으로 교육활동이 제시되어 있기 때문이다.

셋째, 캐릭터 발상 기법과 교과서 분석 자료를 바탕으로 초등학교 현장에서 적용 가능한 캐릭터 디자인 수업 프로그램을 개발하여 제시한다. 캐릭터 디자인 수업 프로그램은 캐릭터 디자인의 일반적인 프로세스를 적용하되 초등학교 수준에 맞는 발상 기법으로 변화를 주도록 한다. 디자인 수업 프로그램은 창의적인 발상에 초점을 두되, 3-4학년 학생이 어려워하지 않도록 미술 소재를 익숙하고 좋아하는 것으로 시작한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 캐릭터의 특성 및 창조

가. 캐릭터의 특성

1) 스토리성

캐릭터가 살아있게 움직이기 위해서는 각각의 캐릭터에 역할을 부여하고 이야기를 이끌어 가야한다. 캐릭터(character)는 만화 뿐 아니라 소설, 연극에 등장하는 인물을 명명할 때도 사용되는 용어라고 볼 때, 스토리는 캐릭터가 다른 디자인과 명확하게 구분되는 한 가지 요인이 될 수 있다.

카툰이나 애니메이션에 등장하는 캐릭터는 단순한 스토리의 형식을 벗어나 복잡한 구상의 단계까지 갖추고 있으며 순수 캐릭터를 살펴보더라도 이러한 스토리가 저변에 깔려 있는 것을 알 수 있다. 순수 캐릭터의 경우 아름다운 동화이야기나 시적인 분위기와 같은 가벼운 소재가 많이 쓰이는 데 이런 스토리의 환경과 주인공의 성격은 유사하게 설정되는 것이 보통이다. 캐릭터의 스토리는 캐릭터 응용에 다양성을 주게 되는 원동력이 되며 상품을 연속적으로 시리즈 화하는 효과를 얻을 수 있다. 특히 아동용 캐릭터에 이러한 경향이 두드러지게 나타난다. 스토리성은 캐릭터만이 갖는 독특한 요소이며, 상대방에게 캐릭터에 부여된 특성을 배가 시키며, 생동감을 주는 작용을 하고 다양성과도 깊은 관련이 있다. 전달할 수 있는 재미있는 내용이 있을 때만이 캐릭터는 살 수 있게 되는 것이다(조현숙, 2000, p. 59).

2) 독창성

우리는 관용적으로 개성 있고 독특하다는 뜻으로 '캐릭터 있다.'라는 말을 자주 사용한다. 캐릭터라는 용어를 국어사전에서 찾아보면 '작품 내용 속에서 드러나는 인물의 개성과 이미지'로 풀이하고 있으며 '캐릭터가 강한 인물'이라는 말도 자주 쓰이고 있다. 이렇듯 캐릭터라는 자체의 말에서 나타나듯이 캐릭터는 독창성이 있어야 한다.

캐릭터에 독창성이 없다면 그것은 단지 개성이 없는 단순한 일러스트에 불과하다. 캐릭터가 독창적일수록 신뢰도와 인지도를 높일 수 있기 때문에 개성적인 표

현으로 고유한 이미지를 창출하고 제품의 특성을 최대한 살릴 수 있도록 해야 하며 활용에 있어서도 이 독창성을 유지시키는 범위 내에서 탄력 있게 변용하는 것이 필요하다. 캐릭터가 사람들에게 신선한 이미지를 주기 위해서는 창의적인 발상이 중요하다. 창의적인 발상은 우리의 상상력에 대한 호기심을 자극시키고 새로운 캐릭터를 창출시킬 수 있다. 기존 캐릭터와 다른 신선함과 시대의 흐름과 작가의 철학이 함께 고려되어 개발된다면 그것은 단순한 그림이 아닌 살아있는 생명체로 대중에게 사랑받고 작가의 생각 또한 사람들에게 전해지게 될 것이다 (조현숙, 2000, p. 60).

3) 친밀성

친밀성은 대중에게 사랑받는 캐릭터가 되기 위한 중요한 특성 중 하나이다. 캐릭터 개발자로 유명한 월트 디즈니를 보면 월트디즈니는 미키 마우스 때부터 관객이 캐릭터에게 정서적으로 반응할 수 있도록 해야 한다는 신념을 갖고 개발에 들어갔고 미키마우스는 지금까지 대중에게 사랑 받고 있다.

친근감이 든다는 것은 사람들이 주위를 끄는 매력을 가지고 있는 것이며 심리적 매력이란 사람들이 캐릭터에 대하여 정서적으로 얼마만큼의 호감을 가지고 있는가를 나타내는 것이다. 친근감을 불러일으키는 이러한 심리적 매력은 즐거움, 애교, 온화함, 선함 등과 같은 이미지를 발산하는 시각 형태에 대한 '이끌림'현상이다. 친근감이 떨어지면 그 만큼 공감을 형성하기가 어려워진다. 되도록 의인화하고 우리 생활에 가깝게 표현하거나 귀여운 이름을 붙여주는 것 등은 친근감을 형성하기 위한 것이다(곽대영, 박광철, 2000, p. 281).

4) 시대성

디자인은 회화와 조각과는 달리 다양한 실질적인 조건을 만족시켜야 한다. 캐릭터의 특성 중 시대성은 디자인의 간접적 조건 중 유행성과 일맥상통한다고 볼 수 있다. 그 시대의 철학과 대중의 요구를 수용하여 개발하여야 실제로 현대사회에서 상용화될 수 있다.

캐릭터가 이렇듯 시대의 산물이고 순수미술과 다르게 현대생활에 직접 사용된다는 점에서 볼 때 문화산업으로서 캐릭터 산업의 가치를 이해하는 것이 중요하다고 볼 수 있다. 캐릭터는 기발하면서 유용한 것이어야 한다. 기발함은 멋대로의 상상이나 구름 속의 꿈일 수도 있다. 그러나 유용함은 반드시 현실을 기준으로

해야 한다. 다시 말해서 현재의 시대성에 부합하여 유용하면서도 기발한 것이어야 한다. 시대성이 반영된 대표적인 예로는 우리는 대공황시절 미국인들이 암울한 현실을 잊게 해주는 꿈의 주인공으로 미키마우스가 사랑 받았던 점과 제 2차 세계대전의 여파로 휴머니즘과 페미니즘을 갈망하던 일본인들에게 희망의 메시지를 던져준 철완아톰을 들 수가 있다. 일본에서는 아톰 기념관이 있을 정도로 이러한 캐릭터들은 역사와 문화에 지대한 영향을 미쳤다(곽대영, 박광철, 2000, p. 282).

5) 일관성

캐릭터가 일관성을 갖추어야한다는 점은 앞서 말한 캐릭터의 독특성이나 스토리에 나타난 배경과 전개에 따라 다양한 변화가 일어날 수 있다는 점과 상반된 의미이다. 캐릭터에서 일관성이란 캐릭터라는 존재가 갖는 고유한 특성이나 형태가 변질되거나 변형되지 않도록 하기 위한 일종의 보호 장치이다.

캐릭터를 제작하여 자사의 품목에 한정되어 활용한 경우에는 이런 문제가 야기되지 않거나 발생하더라도 제작자의 의도에 따른 관용이나 방향 수정이 이루어지게 된다. 캐릭터를 라이선서가 사용하는 경우에는 다양한 품목에의 적용 문제와 사용자의 부주의한 오용으로 캐릭터가 지닌 본래의 성격이 훼손될 있기 때문이다. 이런 상황을 만들어내지 않기 위한 구체적인 보호 수단이 사용자 지침서이다.

이런 사용 지침은 지명도가 높거나 수명이 긴 이른바 빅 캐릭터인 경우에는 더욱 엄격하게 적용되며 상품화되거나 광고에 사용될 경우 게재 전에 라이선서의 사전 승인을 얻어야 되는 경우도 많다. 이렇게 캐릭터는 일관성 있게 사용해야만 그 고유의 독창성이나 이미지를 보존할 수 있으며 이러한 지속적인 이미지야말로 캐릭터의 본질이다. 간혹 수명이 긴 캐릭터 중에는 시대의 변화에 어울리게 의상이나 소품, 색상 배열, 배경들이 변화하는 경우도 있지만 그 고유의 이미지는 항상 그대로 간직하고 있는 경우가 대부분이다.

캐릭터는 일관된 이미지를 가지고 있어야 한다. 어떠한 캐릭터의 기본 이미지가 일단 완성되면 그것을 표현하는 매체의 종류에 상관없이 동일한 이미지로 전달할 수 있어야한다. 이것은 흔히 '아이덴티티'라 불리는 요소의 문제로서 캐릭터라는 말 자체도 이 의미의 연장선상에 있는 용어이다. 즉 내용의 전개부터 미디어의

전개, 상품전개에 이르기까지 캐릭터의 아이덴티티가 유지되어야 하는 것이다(조현숙, 2001, p. 62-63).

6) 다양성

캐릭터 사용에 있어서 다양하게 변화를 줄 수 있는 것은 캐릭터의 개성에 의한 표현의 폭을 넓혀 줌으로써 이미지 보완과 캐릭터 성격의 독특성을 넓혀주는 효과가 있다. 또한 대중의 요구와 시대의 변화 흐름에 따라 캐릭터를 보완해 줌으로써 오래도록 사랑 받는 캐릭터로 만들 수 있다.

모든 캐릭터의 탄생이 그러하듯 캐릭터 제작자는 캐릭터와 관련된 정보를 수집하고 그래픽으로 표현하고 수정과정을 거쳐 완성시키는데 그 첫 모습을 기본형, 기본 동작이라고 한다. 캐릭터는 기본 동작의 본래 이미지가 왜곡되지 않는 범위 내에서 부여하는 주제와 스토리에 맞게 여러 가지 동작과 표정으로 표현될 수 있어야 하는데 이러한 과정은 캐릭터에 생명력을 불어 넣는 것이다. 이 과정은 캐릭터의 수명을 결정하는 중요한 요소로 전략적이며 지속적인 노력을 요구하는 작업이다.

카툰 캐릭터나 애니메이션 캐릭터는 제작과정을 통해 수많은 장면과 형태를 얻을 수 있으며 다양한 매체를 통하여 소비자에게 효과적으로 어필할 수 있다. 반면에 순수하게 캐릭터만 제작한 경우에는 동작이나 장면이 제한되며 상품에 부착했을 경우 캐릭터 단독 능력으로 소비자의 구매 욕구를 불러일으켜야 한다는 부담감이 있다.

이런 점에서 다양성은 주 캐릭터와 주변에 등장하는 보조 캐릭터의 모습, 표정, 의상 등에 변화를 주거나 배경, 시대, 계절에 따른 변화를 통해 소비자들이 식상하지 않게 하는 것이 중요하다. 이것은 앞서 언급한 스토리성이라는 특성과 매우 밀접한 연관이 있다고 볼 수 있다.

7) 사실성

추상적이기 보다 사실적인 이미지를 가져야 한다. 캐릭터는 여러 가지 정서적이며 합리적인 메시지를 소비자들에게 전달하기 위한 매체로 활용되기 때문에 사람의 오감이 쉽게 느끼고 다갈 수 있는 사실적 이미지를 바탕으로 하여야 한다.

추상적이며 모호한 이미지는 정서적 혼란을 일으키며 불합리성은 친근감을 유발시키기보다는 비현실적 괴리감을 일으키는 요소이기 때문에 캐릭터가 가져서는

곤란한 요소이다.

8) 상징성

캐릭터는 특정한 의미를 내포하고 있다. 만화 주인공으로서 의미 혹은 스토리를 가진 주인공으로서 캐릭터는 각각의 특정한 의미를 갖게 되며 바로 이러한 요소가 다양한 상품들로 제작될 때 소비자로 하여금 강력한 흡입력을 갖게 만든다.

9) 반복성

캐릭터적인 요소를 다 갖추었다 하더라도 매체나 상품에 한번 등장한다면 캐릭터로서의 가치를 갖지 못하게 된다. 또한 아무리 보기 쉬운 카툰이라 하더라도 연재물이 아닌 단행본에 그치거나 애니메이션의 경우에도 시리즈물과 연재물이 아닌 단편물일 경우 캐릭터로서의 기능을 기대하기 어렵다.

대상의 고정된 이미지는 우리의 의식구조 속에서 오랫동안 존재하지 못한다. 범람하는 시각정보의 홍수 속에서 우리는 수많은 시각 정보를 접하게 되는데 캐릭터가 반복적으로 눈에 띄지 않게 된다면 캐릭터의 가치는 떨어진다고 볼 수 있다. 예를 들면 우리는 건널목의 신호등이나 사인은 읽고 무의식적으로 서서 기다리게 된다. 이런 것은 오랜 기간 반복과 학습에서 오는 것이다.

캐릭터의 생명은 반복 사용에 있다. 아무리 좋은 캐릭터라도 반복해서 사용하지 않으면 단순한 일러스트레이션에 지나지 않으며 전체적인 이미지 체계를 창출해 낼 수 없다. 앞서 말한 친밀성은 반복적으로 캐릭터를 접하면서 생겨날 수 있으며 이러한 반복적인 활용은 캐릭터 특성을 연상함으로써 대중에게 파급효과가 나타날 수 있다(조현숙, 2001, p. 64-66)

나. 만화에서의 캐릭터 창조

캐릭터 디자인은 디자인의 한 분야이지만 디자인 프로세스 뿐 아니라 살아있는 캐릭터를 만들기 위해 만화 스토리의 주인공이라는 부분도 고려해 보아야한다. 캐릭터의 특성에서 처음 언급한 스토리성이 이와 관련되어 있다고 볼 수 있다. 스토리성이 캐릭터의 다양한 특성에 함께 연관되어 있다고 볼 때 만화가가 처음으로 만화를 제작할 때 캐릭터를 창조하는 과정을 살펴볼 필요가 있다. 만화가의 아이디어 발상과정을 캐릭터 디자인 교육 프로그램 프로세스에 적용한다면 학생들의 동기유발 뿐 아니라 자연스럽게 캐릭터와 관련된 아이디어 발상을 하는 데

큰 도움이 될 것이다.

캐릭터를 창조하는 것은 작가에 따라 매우 다양한 방식으로 이루어진다. 예를 들어, 스콧 맥클라우드의 80년대 초 자신의 만화 시리즈 조트를 제작할 때, 심리학자 칼 융의 인간 사고의 네 가지 범주에 따라 직관, 감정, 사고, 감각으로 주인공을 만들었다. 그는 독자가 일반적으로 알고 있는 어떤 요소를 캐릭터 특성에 반영하여 독자로 하여금 쉽게 공감할 수 있고 어느 특정한 상황에서 캐릭터가 어떻게 반응하는지에 대해 추측할 수 있게 했다.

다른 예로 샌드맨의 작가 닐 게이먼은 죽음, 우울, 분열, 운명, 꿈이라는 주제를 바탕으로 캐릭터를 만들었는데, 현대만화의 특성인 인간의 복잡함과 미세함을 캐릭터 안에 담고자 했던 것이다.

그렇다면 만화에서 훌륭한 만화 캐릭터를 창조하기 위해서는 어떤 속성을 고려해야만 하는 것일까? 최근 들어 '캐릭터 서사(narrative)'에 대한 관심이 높아지면서 단순히 외적으로 매력을 가진 캐릭터가 아니라 그 나름의 인생 스토리를 갖도록 구상되어지고 있는데, 이러한 캐릭터 서사는 만화의 성공여부에 큰 영향을 주고 있다. 캐릭터의 출생, 성장과정, 행복했던 순간, 가장 소중하게 생각하는 것, 불행한 기억 등과 같은 설정은 캐릭터의 서사를 풍부하게 해주며 그것을 통해 많은 이야기가 만들어지게 된다. 또한 이러한 캐릭터 서사는 그들이 행하고 말하는 모든 것에 이유를 부여하는 요소가 되며, 상황에 따라 캐릭터들이 어떻게 할지 예측할 수 있게 한다. 이러한 캐릭터 서사는 정서적으로 공감을 얻을 수 있도록 설정되어야 하며 그 설정이 부적절할 경우 독자는 그 캐릭터에 자신을 몰입하기를 원하지 않을 것이다.

다음으로 고려해야 할 것이 시각적인 차별화이다. 캐릭터들이 시각적으로 차별성이 부족하면, 누가 누구인지 파악하기 힘들고 스토리 파악에 혼란스러움을 겪게 된다. 또한, 만화는 시각적 매체이므로 캐릭터의 특성과 디자인은 독자가 캐릭터를 파악하는 중요한 단서가 되므로 캐릭터의 성격에 맞는 적합한 디자인은 만화에 호소력을 더해준다. 만화는 장르에 따라 전혀 다른 표현방식을 가지므로 캐릭터 역시 여러 스타일로 창조해낼 수 있다. 극단적인 차이를 갖는 캐릭터 그룹을 디자인할 수도 있고, 사실적 비례를 가진 인물들로 각자의 개성을 살려 좀 더 리얼하게 보이게 할 수도 있다. 일본 망가처럼 단순하고 감성적인 얼굴과 형

상을 갖는 캐릭터와 사실적인 캐릭터를 섞어서 나름의 드라마를 더욱 실감나게 구성할 수도 있다.

장르를 불문하고 모든 만화 캐릭터들은 영화 속의 배우처럼 칸 속에서 계속 살아 움직인다. 그들은 클리셰와 스테레오타입을 적용해서 독자의 기대에 부응하는 상투적인 모습을 보일 수도 있고 표현주의 캐릭터로 보다 심오한 이야기를 전달할 수도 있다. 하지만, 캐릭터 설정과 함께 정해진 신체적 특성, 나이, 성격 등을 토대로 독자에게 공감대를 형성할 수 있는 캐릭터로 탄생되는 것이다. 캐릭터 고유의 특징을 설정하는 것은 거꾸로 캐릭터에게 그에 적합한 몸짓, 표정, 언어적 특성, 기타 개인적인 버릇에 근거를 제시할 수 있고, 이로 인해 캐릭터들은 보다 명확하게 자신의 내적인 감정영역을 풀어낼 수 있다(권경민, 2003, ¶ 5).

이와 같은 작가들의 창조과정을 정리해보면 캐릭터를 형상화하기 위한 소재를 찾고 시대나 상황을 제공하고 캐릭터의 성격, 특징 등을 설정하여 캐릭터 자체의 인생 스토리를 설정하는 것을 가장 중요시한다고 볼 수 있다.

캐릭터 개발과 관련하여 일반적으로 제시되고 있는 방법은 다음과 같다. 가장 기본적으로 동물, 식물, 무생물 등을 의인화한다. 동물, 식물, 무생물에게 인간의 외형, 표정, 미묘한 감정 등을 삽입시키는 것이다. 대표적인 예로 월트 디즈니사의 미키마우스와 슈렉, 그리고 우리나라의 둘리, 뽀로로, 타요를 들 수 있다.

캐릭터 표현방법으로는 생략할 것을 과감히 생략하는 법이다. 자료 수집 후 디자인 컨셉을 정할 때 형태 분석을 먼저 한 후에 그 형태들을 분류하고 과감히 생략하는 것이다. 반면에 강조하고 싶은 부분은 과장하여 표현하면 시선을 집중시킬 수 있다. 물체의 이미지가 가지고 있는 닳은 꿀 형태를 빌려오거나 몸의 비율을 변화시켜 표현할 수 있다. 몸의 비율에 따라 여성과 남성, 청년과 어린이를 표현할 수 있다. 또한 주 캐릭터 설정 후 보조캐릭터나 소품을 통해 캐릭터의 특징을 보완할 수 있다.(한정화, 2009, p 43-45)

소재 두 가지의 특성을 결합하여 새로운 캐릭터를 개발할 수도 있다. 코코몽을 예를 들어 보자면 과와 닭을 합친 캐릭터나 토끼와 계란을 합치거나 콩과 돼지를 합쳐서 캐릭터를 새롭게 구상할 수도 있다.

2. 캐릭터 디자인 교육과 아이디어 발상

가. 캐릭터 디자인 교육과 창의성

2015 개정교육과정에서는 미래 사회에 필요한 창의융합형 인재 양성에 목표를 두는데 이는 많은 지식이 아니라 학습내용을 맥락 속에서 활용하여 가치를 창출하는 것을 말한다. 요즘 인터넷을 하다보면 키워드로 4차 산업혁명, 인공지능이라는 단어를 많이 보게 된다. 4차 산업혁명이란 인공지능, 로봇기술, 생명과학이 주도하는 차세대 산업혁명을 말한다. 인터넷이 이끈 컴퓨터 정보화 및 자동화 생산시스템이 주도한 3차 산업혁명에 이어 4차 산업혁명이 다가오고 있다. 이에 경제, 사회, 문화 등 다양한 패러다임이 바뀔 것으로 보이며 교육 또한 마찬가지이다.

4차 산업혁명의 핵심이 인공지능(AI, Artificial Intelligence)라고 볼 수 있다. 최근 바둑에서 이세돌과 인공지능 알파고의 바둑 대결이 크게 이슈가 되었다. 결국 인공지능의 대표 알파고가 사람 이세돌을 이겼고, 이에 많은 이들이 충격을 받았지만 사람들은 이세돌에게 환호를 보냈다. 도저히 이길 수 없을 것 같았던 알파고를 이세돌이 한판 이기게 된 것에 희망을 볼 수 있었기 때문이다. 딥러닝을 통해 78수를 익힌 알파고가 모르는 이세돌의 창의적인 수 1가지를 써서 이길 수 있었다. 인공지능과 함께하게 될 4차 산업혁명에서 교육계에서 필요한 것은 이 창의적인 수 1가지이다. 시대가 창의적인 사람을 기르는 것을 요구하고 있다.

이런 의미에서 미술 교육은 긴 사전학습을 전제로 하는 다른 교과와는 달리 창의성의 신장을 효과적으로 수행할 수 있는 교과이며, 학생이 흥미로워하는 캐릭터를 소재로 한 캐릭터 디자인은 학생의 본성과 발달단계에 맞는 동기와 주제를 부여함으로써 자기표현과 창의성 발달에 큰 도움이 될 것으로 보인다. 학생 각자 자기만의 캐릭터를 창조하기 위해 발상하는 과정 자체가 학생이 새롭게 생각하고 독창적으로 생각하는 것을 뜻하기 때문이다.

창의융합이란 창의성에 기반 한 융합 또는 창의적 다학제 융합으로 정의한다. 이는 단순한 기존과는 다른, 새롭고 독창적인 아이디어나 물품을 발명해 내는 것을 넘어서, 여러 분야를 결합하여 새로운 분야를 창출한다는 의미이다(조준동,

2015, ¶ 1). 캐릭터 디자인 교육은 미술을 통해 캐릭터를 창조하고 이 과정에서 캐릭터의 이름, 성격, 특기 등을 설명하고 스토리를 지어내는 국어과 기능이 사용되며, 창조된 캐릭터를 물품에 활용하여 다시 개발하는 과정은 활용하여 물품에 활용하는 것을 다양한 교과 분야에서 습득한 기능이 활용되어 시너지 효과를 일으키는 창의융합과 일맥상통한다고 볼 수 있다. 또한 캐릭터 발상단계에서 사용되는 창의적 발상기법은 미술을 넘어서 물품을 발명하거나 이야기를 지어내는 등 다양한 분야에 사용할 수 있다는 점에서 캐릭터 디자인 교육은 가치가 있다고 볼 수 있다.

나. 캐릭터 디자인과 아이디어 발상

캐릭터 디자인 교육의 창의성과 밀접한 관련이 있다고 볼 때 창의성 향상시키기 위한 중요한 도구인 아이디어 발상기법은 매우 유용하다고 볼 수 있다. 이운선(2003)은 캐릭터 디자인 교육에서 아이디어 발상 교육의 필요성에 대해 다음과 같이 밝히고 있다:

캐릭터 디자인 아이디어가 떠오르지 않을 때에는 40% 학생들이 아무 생각 없이 그리는 것으로 나타났다. 학생들이 아이디어 도출에 자신감이 없어 보이는 이유는 창의적이고 효과적인 프로세스와 발상법들에 대한 이해가 없기 때문인 것으로 보인다. (p. 40)

이처럼 학교 현장에서 창의적인 캐릭터가 창조되지 않는 문제점을 해결하기 위해서는 초등학교 수준에 맞는 쉽고도 효과적인 아이디어 발상법을 적극 활용하는 것이 중요하다고 볼 수 있다. 본 연구에서는 3-4학년 학생들이 학교 현장에서 자주 접하고 쉽게 활용할 수 있는 마인드맵, 브레인스토밍, 브레인라이팅에 대해 분석하고 활용하고자 한다.

1) 마인드맵

마인드맵은 학교에서도 자주 사용되고 교과서에도 자주 나오는 발상법으로 토니부잔(Tony Buzan)이 고안한 방법이다. 누구나 한번쯤은 머릿속을 훑히 들여다보고 싶은 충동을 느꼈을 것이다. 직접 뇌 속을 들여다보고 정보를 확인할 수 없기 때문에 비슷한 원리로 우리의 마음을 지도화 하여 나타낸 것이 마인드맵이

다.

엄청난 정보량을 기계적으로 암기해왔던 기존의 학습방법에서 어떤 지역의 약도를 종이에 그리는 것처럼 정보를 종이에 지도를 그리듯 정리해나가는 방법으로서 이미지와 키워드(keyword), 색과 부호 등을 사용하여 좌·우뇌 기능을 유기적으로 연결하고 이를 바탕으로 두뇌의 기능을 최대한 발휘하도록 해주는 '사고력 중심의 두뇌 개발 프로그램'으로 21세기 지식 정보화 사회에 가장 적합한 학습법이라고 할 수 있다.

마인드맵은 방사형 사고라는 중심으로부터 사방으로 뻗어나가는 원리로서 우리의 생각을 지도처럼 공간적으로 넓게 펼칠 수 있게 한다. 이 방법은 컴퓨터의 압축 기능처럼 우리의 뇌도 그러하다는 것에 주목한다. 실제로 우리의 뇌 속에 100년 동안 매 10초마다 10개의 자료(단어나 이미지)를 저장해도 전체 뇌 용량의 1/10밖에 사용하지 않는다는 것이다. 비록 마인드맵은 2차원적인 용지에 표현되지만, 실제로는 다차원적인 패턴(공간, 시간, 색상 등)을 만들어 준다. 또한, 단어, 이미지, 색상, 숫자, 리듬, 공간지각 등의 뇌의 모든 기능을 최대한 활용하도록 도와준다. 마인드맵은 창조력, 상상력, 유연성을 결합시키는 기술을 활용하기 때문에 창조적 사고를 하는 이상적 원리와 동일하게 작용한다.(우홍룡, 진선태, 2004, p. 132-133)

토니부잔은 마인드맵 구조와 작성방법을 다음과 같이 정리하였다(한국부잔센터, <http://www.buzankorea.co.kr>).

〈표Ⅱ-1〉 마인드맵의 구조와 작성 방법

- 종이는 가로로 놓고 사용한다.
- 생각의 핵심이 되는 중심내용 즉, 주제는 항상 중심이미지에서 시작한다.
- 중심이미지에 연결되는 주 가지는 나뭇가지의 가지처럼 굵게 시작하여 가늘게 뻗어나간다.
- 주가지에서의 연결은 가늘게 핵심이미지와 핵심어를 통해 연결해나간다.
- 이어지는 가지들도 나뭇가지의 마디처럼 서로 연결되는 구조로 연결해나간다.

① 중심이미지



[그림 II-1] 중심이미지 예

먼저 중심생각(달리 말한다면 '주제'라고도 표현할 수도 있다.)을 찾는다. 중심생각은 그림으로 나타내며 가능하면 여러 가지 색깔을 사용한다. 이렇게 하면 중심생각에 항상 두뇌가 집중할 수가 있다.

중심이미지를 표현할 때는 적어도 세 가지 이상의 색깔의 사용하라. 색상은 두뇌의 상상력을 돋우고 시각적인 주의를 이끈다. 그래서 중심이미지는 종이의 중앙에 이미지로 3~4색을 사용하여 입체적으로 표현한다. 주제를 강조하여 한눈에 알아볼 수 있도록 하기 위함이다.

② 주가지



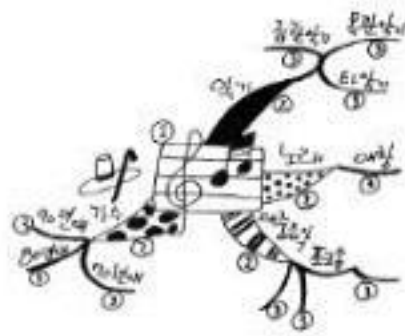
[그림 II-2] 주가지 예

중심이미지와 관련된 주된 내용들을 중심이미지에서 뺀어 나온 가지 위에 핵심어나 이미지를 사용해서 표현한다. 여기서 주된 내용들은 중심이미지를 설명하는 내용들을 묶어낼 수 있는 작은 주제들이다.

이미지의 중심에서 뺀어 나가는 이 가지들은 주제를 확실하고 두드러지게 보이기 위해 선명하고 굵은 선을 사용하고 각자 다른 색을 사용한다.

음악이라는 주제로부터 악기, 음악가(가수), 대중음악, 노래와 같은 주가지가 뺀어 나왔다. 아마 여행을 떠난다고 하면 목적지, 함께 갈 사람, 교통편, 준비물과 같은 것들이 주가지로 나올 것이다.

③ 부가지

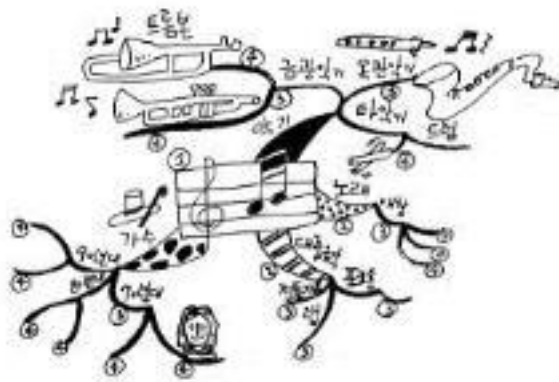


[그림 II-3] 부가지 예

부가지들은 주가지 끝에서 부드러운 곡선으로 연결시켜 준다. 이미지가 아니라 핵심으로 표현할 때는 글씨는 정체로 쓰되 주가지에 썼던 글씨보다 조금씩 작은 글씨로 표현한다.

주가지에서 부드럽게 바깥쪽으로 가지를 펼쳐나간다. 이 부주제들은 주가지의 내용을 보충 설명해 주는 내용이다. 주가지에 대한 내용 설명이 바로 연결될 수도 있고, '악기'라는 주가지에서 금관악기, 목관악기, 타악기로 분류한 것처럼 다시 한 번 분류할 수도 있다.

④ 세부가지



[그림 II-4] 세부가지 예

부가지 내용을 더 자세히 보충할 수 있는 내용이 세부가지에 자리 잡게 된다. 이 세부가지들은 필요하면 얼마든지 덧붙일 수 있다. 더 자세한 세부사항을 첨

가한다. 주제, 부주제 혹은 다른 사항들을 얼마든지 더할 수 있다.

2) 브레인스토밍(brain storming)

브레인스토밍은 오스본과 그의 동료들이 1939년에 창안한 것으로 크레이에이티브(Your Creative Power)에서 처음으로 소개되었다. 보통 5~7명으로 팀을 구성해 아이디어를 내고 더 좋은 아이디어로 발전시킴으로써 두뇌 폭풍(brain storm)을 일으킨다는 뜻이다. 아이디어들이 확산되며 눈덩이 멩쳐지듯 연쇄적으로 이어지기 때문에 눈 굴리기(snow bowling) 기법이라고도 한다.

그는 남의 아이디어를 비판하지 말라고 강조하며 수도꼭지에 비유했다. 수도꼭지에서 찬물과 더운물을 동시에 틀면 미지근한 물밖에 얻을 수 없다는 것. 차갑게 비판받지도 못할 뿐더러 뜨거운 아이디어를 얻지도 못하기 때문에 회의가 끝날 때까지 찬물이 나오는 수도꼭지(비판)를 잠가야 한다는 것이다. 오스본은 브레인스토밍 과정에서 참여자가 지켜야 할 네 가지 규칙을 제시했다.

첫째, 아이디어 비판 금지다. 브레인스토밍에서는 타인의 아이디어를 절대 비판하지 말아야 한다. 세상에는 아이디어를 잘 내는 사람도 있고 못 내는 사람도 있다. 아무리 하찮은 아이디어라도 생각한 사람의 입장에서는 나름대로 이유가 있게 마련이다. 아이디어 비판을 받으면 분위기에 짓눌려 더 이상 아이디어를 내지 않기도 한다.

둘째, 자유로운 발표다. 브레인스토밍에서는 아무리 하찮은 아이디어라도 망설이지 말고 발표해야 한다. 평가받는 두려움은 누구에게나 있다. 참여자는 좋은 아이디어가 떠오르지 않을 때마다 신은 왜 자신에게 놀라운 재능을 주지 않았느냐며 한탄할 수 있겠지만, 하찮은 아이디어라도 다른 사람에게 영감을 주어 놀라운 아이디어로 발전될 수 있다고 생각해야 한다.

셋째, 다량의 아이디어 창출이다. 브레인스토밍에서는 아이디어의 질보다 아이디어의 개수가 중요하다. 한 연구에서는 대안의 숫자가 많을수록 좋지만 8~15개를 요구할 때가 가장 안정적이며 1인당 25개를 요구할 때는 효과가 반감된다. 초보자는 이런 연구 결과에 연연해 말고 온갖 생각의 다발을 여러 각도에서 엮어 100개 이상의 아이디어를 내야 한다.

넷째, 아이디어의 확장이다. 브레인스토밍에서는 기존의 아이디어를 결합해 새로운 아이디어가 나오도록 해야 한다. 아이디어란 낱은 요소들의 새로운 결합이

듯이, 처음에는 전혀 관계없어 보이는 개별 아이디어들이 이유 있는 기준에 따라 합쳐지면 엄청난 아이디어로 다시 태어나는 경우가 많다. 따라서 기존의 아이디어를 다각도로 검토해 새로운 의미로 확장하는 노력이 필요하다(김병희, 2014. ¶ 2),

3) 브레인라이팅(Brainwriting)

여럿이 모여 브레인스토밍을 할 시간 여유가 없어 혼자서라도 아이디어를 내야 할 때, 또 생각은 많지만 내성적인 성격 때문에 브레인스토밍을 하며 남 앞에서 말할 엄두를 내지 못할 때가 있다. 이런 순간에 생각나는 아이디어를 말로 발표하지 않고 글로 써서 표현하는 방법이 브레인라이팅이다. 이 발상법은 브레인스토밍의 문제점을 보완하기 위해 창안한 것으로 6-3-5기법이라고도 한다.

브레인라이팅은 1968년에 독일의 베른트 로르바흐 교수가 브레인스토밍의 문제점을 극복하기 위하여 창안한 것이다. 6명이 둘러앉아 3개의 아이디어를 5분 내에 기록하고 옆 사람에게 돌려(6-3-5기법), 30분 내에 108개의 새로운 아이디어를 얻는 것을 목표로 한다. 브레인스토밍에서는 개인의 의견이나 아이디어를 주로 말로 표현하지만 브레인라이팅에서는 문자 그대로 글로 표현한다.

자기 생각을 말이 아니라 글로 표현한다는 점에서, 이 기법을 침묵의 브레인스토밍이나 핀 카드(pin card)를 이용한 게시판 세미나라고도 한다. 두 명 이상이 모여 말을 하지 않고 종이에 자신의 생각을 쓴 다음, 그것을 옆 사람과 교환한 뒤 자신의 아이디어를 추가로 기록한다. 따라서 이 기법은 남 앞에서 발언하기를 꺼려하는 사람, 소극적인 사람, 체면을 걱정하는 사람, 이야기 표현에 서투른 사람에게 효과적이다. 이 기법은 아이디어 발상, 의견수렴, 문제 해결을 위한 워크숍에서 참여자의 의견을 효율적으로 집약하는 데 많은 도움이 되며, 다음과 같은 네 가지 단계를 거쳐 이루어진다.

첫째, 주제 제시 단계다. 발상을 촉진하는 진행자가 광고 캠페인이나 개별 광고 아이디어 수집을 위해 사전에 연구 과제나 토론 주제를 준비한다면 참여한 광고 창작자 모두에게 자세하게 설명한다. 어떤 목적에서 아이디어 발상 회의가 필요했는지 결국 그 회의에서 어떤 결과가 나오기를 기대하는지 구체적으로 설명하는 단계다.

둘째, 의견 작성 단계다. 진행자는 모든 참여자 책상에 카드와 유성 매직펜을 배

부해 둔다. 카드에는 해당 과제를 일목요연하게 설명하는 하나의 개념을 간단한 단어나 어구로 최대한 압축하되, 참여자 모두가 쉽게 볼 수 있도록 크게 써야 한다. 이때 한 사람당 제출할 수 있는 카드 매수에 제한을 둘 필요는 없다.

셋째, 기록지의 수집과 분류 단계다. 기록지는 30여 명의 참여자가 작성한 기록지를 진행자 한 명이 모두 수집하거나, 6명 정도의 팀별로 수집하거나, 참여자가 직접 부착하거나 주어진 과제와 여건에 따라 탄력적으로 수집한다. 기록지는 폴로 붙이거나, 핀으로 고정하거나, 자석을 이용해 붙이거나, 참여자가 직접 회의실 바닥에 정리하거나 하는 식의 여러 가지 분류 방법이 있다.

넷째, 그룹별 상위 개념 명명 단계다. 분류 기준에 따라 모든 기록지가 부착되면, 진행자는 매직펜으로 주제별 카드 그룹을 구름 형태의 그림으로 경계를 설정해 묶음으로 표시한 다음 타원형 모양의 상위 개념을 붙인다. 이때 더욱 중요한 사항은 별 모양이나 번개 모양으로 표시할 수 있다. 이렇게 정리한 다음 전체 참여자에게 추가로 덧붙일 의견을 묻고, 만약 추가할 의견이 있으면 추가로 기록한다(김병희, 2014. ¶ 4).

Ⅲ. 초등학교 캐릭터 교육의 현황 분석

1. 초등학교 미술교과서 캐릭터 디자인 내용 분석

가. 3, 4학년 5종 검정 교과서 캐릭터 디자인 관련 단위 분석

〈표 Ⅲ-1〉 출판사별 캐릭터 디자인 관련 단위

출판사	대단원명	중단원명	소단원명	단계
두산동아	미술과 생활하기	6. 쓸모 있는 제품 디자인	11) 나는야, 디자이너	기초
금성출판사	2. 지각하고 소통하고	2. 이미지로 소통하기	시각이미지로 말해요	심화
천재교육	5. 툭툭 튀는 아이디어		5-1) 나만의 캐릭터	기초
비상	8. 신기한 화면		만화 속 주인공	심화
교학사	2. 표현하는 즐거움	11. 생활 속 디자인	4) 나를 위한 디자인	심화

2007 개정교육과정 3, 4학년에서 캐릭터 디자인을 다루었던 것과 같이 2009 개정교육과정에서도 3, 4학년에서 캐릭터 디자인에 대해 다루고 있음을 알 수 있다. 또한, 5, 6학년과 연계된 부분을 살펴보면 비상에서는 8. 행복한 영상제작소, 재미있는 애니메이션 단위와 연계, 교학사에서는 6-2. 영상표현, 만화와 애니메이션 세상 속으로 단위와 연계하여 지도하도록 되어있다.

나. 검정 교과서 캐릭터 디자인 지도내용 분석

〈표 III-2〉 출판사별 캐릭터 디자인 지도내용

출판사	소단원 학습목표	활동 내용
두산동아	자신의 특징을 살린 캐릭터를 만들어 생활용품을 장식할 수 있다.	나의 특징을 살린 캐릭터를 만들어 생활용품에 응용하기 1) 나의 특징을 생각하며 생각그물 적어보기 2) 생각그물대로 특징을 잘 살려 나의 캐릭터를 생활용품에 그리기
금성출판사	-주변에서 정보를 전달하는 다양한 시각 이미지를 찾아본다. -자신의 생각과 느낌을 기호와 상징을 이용하여 시각 이미지로 다양하게 표현한다. -주변에 있는 다양한 시각이미지를 통해 시각 이미지의 필요성과 아름다움을 이야기한다.	나의 특징이 드러나는 캐릭터 만들기 1) 나의 특징 탐색하기 2) 캐릭터 적용한 작품(캐릭터 큐브, 고무찰흙 활용한 캐릭터) 만들기
천재교육	-생활 주변에서 활용되는 캐릭터를 다양하게 탐색한다. -재미있는 특징을 정하여 캐릭터를 창의적으로 만든다. -캐릭터 작품을 감상하며 캐릭터의 생김새와 특징에 대하여 이야기한다.	1) 생활 주변에서 만날 수 있는 캐릭터 찾기 2) 재미있는 특징을 정하여 캐릭터 그리기 3) 다양한 표정의 캐릭터 인형 만들기

출판사	소단원 학습목표	활동 내용
비상	인물의 특징을 살려 만화 주인공을 표현할 수 있다.	<p>만화 주인공을 만들고, 주인공의 특징을 아이콘으로 표현하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 만화 주인공 소개하기 2) 교과서 캐릭터 특징 참고하여 구상하기 3) 캐릭터 특징 부여하고 표현하기 <hr/> <p>내가 만든 주인공의 모험이야기를 만화로 표현하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 말풍선 종류, 용도 알기 2) 주인공 모험 이야기 구상 3) 장면 나누고 계획하기 4) 만화로 표현하기
교학사	캐릭터를 이용해 자신을 꾸밀 수 있다.	<p>캐릭터를 이용하여 자신 꾸미기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 자신의 특징 발표하기 2) 캐릭터 그리기

출판사 별로 캐릭터 디자인에 대해 다루는 내용과 수준이 차이가 있음을 알 수 있다. 비상 교과서인 경우는 캐릭터를 이용하여 스토리를 제작하는 것까지 캐릭터 디자인에 대해 비중 있게 다루고 있는 반면에 금성 출판사 같은 경우에는 소단원 학습 목표에서 캐릭터 디자인 언급이 없이 교과서 내에서만 차시 학습 목표를 제시하고 있다.

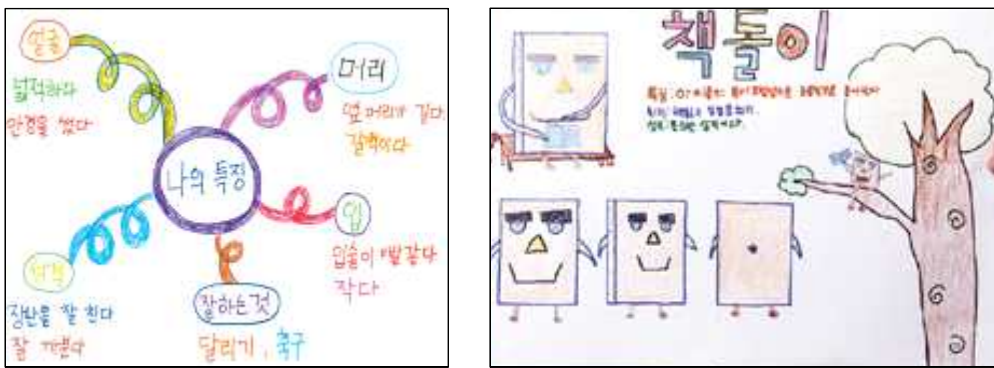
또한 3종의 교과서에서 자신의 특징을 살펴보고 자신을 나타내는 캐릭터를 그려보는 것을 통해 새로운 캐릭터 제작보다는 자신을 나타내는데 중점을 두어 지도하고 있다. 비상과 천재교육에서만 재미있는 캐릭터 만들기를 통해 캐릭터 범위를 확대하여 표현할 수 있도록 지도하고 있다.

다. 3, 4학년 5종 검정 교과서에서 나타난 발상 기법

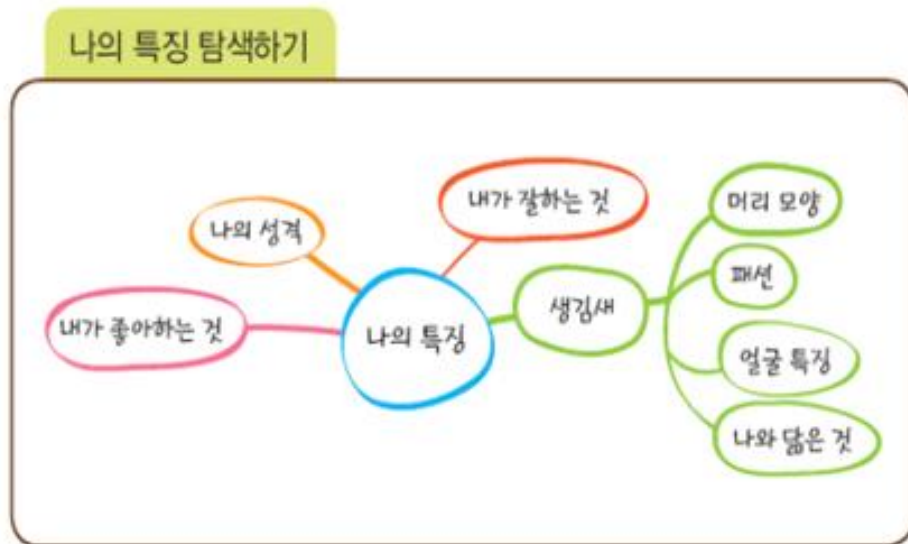
본 연구에서 중요시 다루고 있는 캐릭터 발상 기법과 캐릭터 창조 과정을 살펴 보기 위해 교과서에서 제시한 발상 기법 및 참고 작품을 살펴보았다.

1) 생각 그물(마인드맵)을 통한 발상

두산 동아와 금성에서는 나의 특징을 마인드맵을 통하여 외모, 성격, 잘하는 것, 좋아하는 것을 발상하여 캐릭터에 표현할 수 있도록 교과서에 제시하고 있다. 아래 그림은 교과서에 실제로 제시된 마인드맵이다.



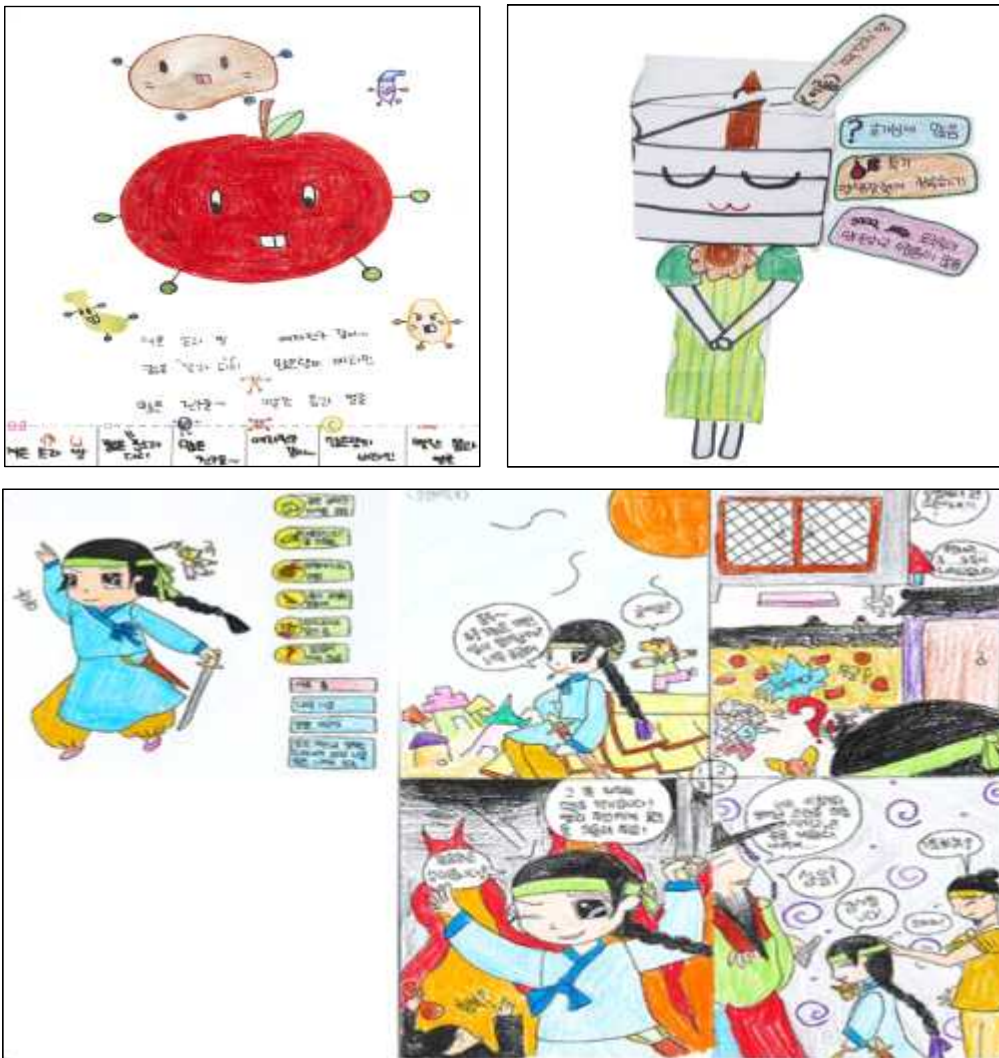
[그림 III-1] 두산동아, 마인드맵을 통한 발상



[그림 III-2] 금성출판사, 마인드맵을 통한 발상

2) 참고작품을 통한 발상

비상 교과서에서는 자신이 알고 있는 만화 주인공을 소개함으로써 캐릭터에 대해 접근하고 교과서의 참고작품을 제시하고 분석함으로써 자신이 제작할 캐릭터를 구상하도록 하고 있다. 캐릭터에 대해 구상할 것은 이름, 성격, 자주 사용하는 말, 좋아하는 것과 싫어하는 것, 자주 짓는 표정, 신체적 특징, 특별한 능력 등 다양하게 제시하고 있다. 이어진 스토리 발상에도 참고작품 분석을 통하여 발상을 유도하고 있다.



[그림 III-3] 비상, 참고작품을 활용한 발상

3) 자신의 특징 발표하기를 통한 발상

교학사에서는 특별한 발상 방법에 대한 제시 없이 자신의 특징을 발표하는 것을 통해 캐릭터 특징을 생각해보고 그리기도록 제시되었다. 참고 작품 또한 자신의 꿈을 그리거나 자신의 모습을 그리는 것에 국한되어있다.



[그림 III-4] 교학사, 캐릭터 그리기 참고작품

라. 교과서에서 제시된 캐릭터 표현 방법

1) 생활 용품에 활용하기

캐릭터를 제작한 후에 스티커 만들기 부록을 제공함으로써 자신이 사용하는 생활용품에 활용하여 꾸미는 활동을 제시하고 있다.



[그림 III-5] 두산동아, 캐릭터 생활용품에 활용

2) 캐릭터를 활용한 입체작품 제작

금성출판사에서는 캐릭터를 활용하여 큐브를 제작할 수 있도록 부록을 제시하고 있다. 캐릭터의 특징과 설명뿐만 아니라 다양한 표정을 4면에 그리도록 함으로써 좀 더 고차원적인 발상과 표현이 이루어질 수 있다.



[그림 III-6] 금성출판사, 캐릭터를 활용한 입체작품 제작

3) 캐릭터를 활용하여 스토리 만화 제작

비상 교과서에서는 캐릭터 창조에서부터 구상되어진 스토리를 실제 만화로 그려보는 활동이 제시되었다. 캐릭터를 제작할 때 특별한 능력이나 특징을 살려 스토리를 구상해보는 활동은 학생들에게 만화 제작에 좀 더 쉽게 접근할 수 있을 뿐 아니라 국어과 글짓기 능력 향상에 도움이 될 것으로 보인다.



[그림 III-7] 비상, 캐릭터를 발전시킨 만화

2. 교과서 분석을 통해 나타난 캐릭터 디자인 교육의 문제점

5종의 미술교과서를 분석한 결과 현장에서 이뤄지는 캐릭터 디자인 교육의 문제점은 다음과 같다.

첫째, 대부분 '나'를 주제로 한 캐릭터 디자인을 소재로 한다.

'나'의 특징을 살려 캐릭터를 제작하거나 '나의 꿈을 캐릭터의 소재로 사용하는 경우가 많다. '나'라는 캐릭터 소재는 자신이 가장 잘 알고 있다는 점에서 캐릭터 소재로 훌륭하긴 하나 사람, 학생, 나이, 성별 등 창의성을 제한할 수 있는 틀이 많아 창의성을 저해할 수 있다.

둘째, 캐릭터 아이디어 발상 과정에 대한 학습 분량이 부족하다.

일부 교과서가 캐릭터 아이디어 발상에 대한 부분이 아예 없거나 간단히 캐릭터를 제작하고 그것을 다양한 생활용품에 응용하는 것에 더 초점을 맞춰 교과서에 제시되어 있다. 캐릭터 제작에서 가장 창의력이 요구되는 부분이 아이디어 발상 단계임에도 불구하고 아이디어 발상 부분이 전혀 제시 되지 않거나 캐릭터의 기본 구성요소도 생각하지 않고 캐릭터를 단순히 그리는데 치중하여 있다.

셋째, 캐릭터 이해와 설정에 대한 안내가 부족하다.

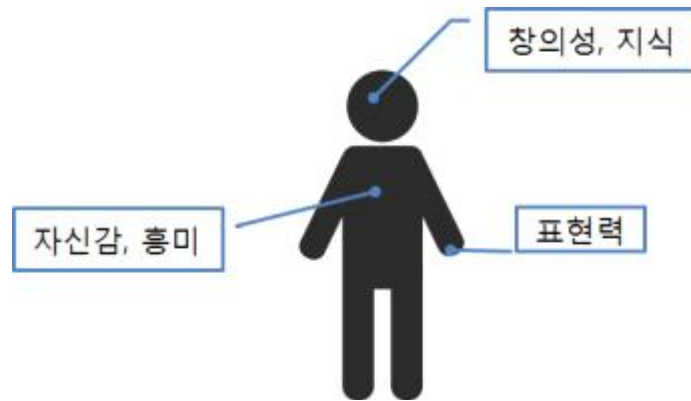
비상 교과서에서는 캐릭터를 통해 스토리 제작까지 발전하고 있으나 대부분 교과서는 학생들의 학습동기를 이끌고 창의력을 발상할 수 있는 만화가의 캐릭터 창조 과정을 생략하고 있다. 메인캐릭터, 서브캐릭터, 악당 캐릭터 등 다양한 캐릭터 종류와 만화에서 등장하는 대립구조 등을 이해함으로써 캐릭터와 만화의 관계를 알고 캐릭터에 대한 학습 동기를 올릴 수 있는 활동이 필요하다.

IV. 캐릭터 디자인 교육 프로그램 제안

1. 캐릭터 디자인 교육 프로그램 목적

앞서 살펴 본 캐릭터 디자인 교육의 필요성을 바탕으로 캐릭터 디자인 교육을 통해 향상되길 기대하는 목적은 다음 그림과 같다.

- 첫째, 인지적인 면으로는 창의성과 미술과 기초 지식이 향상되어야 한다.
- 셋째, 정의적인 면으로는 미술에 대한 자신감과 흥미가 향상되어야 한다.
- 둘째, 기술적인 면으로는 미술 표현 능력이 향상되어야 한다.



[그림 IV-1] 캐릭터 디자인 교육 프로그램의 목적

2. 캐릭터 디자인 교육 프로그램 목표

캐릭터 디자인 교육 목적에 근거하여 캐릭터 디자인 교육의 단계별 목표와 세부 내용은 다음과 같다.

〈표 IV-1〉 캐릭터 디자인 교육의 세부 목표

캐릭터 디자인의 이해	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 개념 알기 - 캐릭터의 구성요소 알기 - 캐릭터의 문화적 가치 알기 	<p>지식, 자신감</p>
-------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------

아이디어 발상을 통한 창의력 향상	- 주제에 맞는 캐릭터 성격, 특징 발상 - 캐릭터를 활용한 스토리 구상	창의성, 흥미
시각적 조형 능력 함양	- 연상된 이미지 표현하기 - 채색 기법 익히기	표현력, 자신감

3. 캐릭터 디자인 교육 프로그램 방안

제안할 프로그램에서 중요시 다룰 방안은 다음과 같다.

첫째, 학생들이 그림 그리는데 어려워하지 않을 것, 창의적으로 발상하는 것을 즐겁게 생각하는 데 의의가 있다.

둘째, 실제 만화가가 캐릭터를 창조하고 만화를 그리는 스토리 보드를 짜는 과정을 적용하여 학생들의 흥미를 높인다.

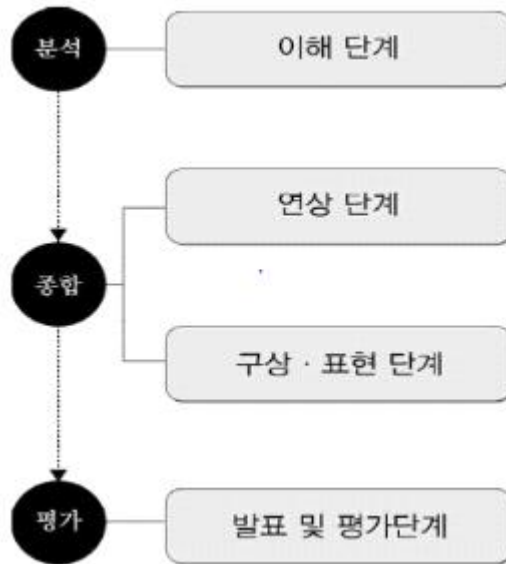
셋째, 사실적인 표현을 중요하게 생각하지 않고 만화에서 허용되는 만화의 특징을 살려 단순화하거나 개성이 드러난 창의적 캐릭터를 그리는데 중점을 둔다.

4. 캐릭터 디자인 교육 프로세스 개발

초등학교 교육 현장에서 이뤄지는 캐릭터 디자인의 문제점을 해결하기 위한 프로세스 개발을 위해 아이디어 발상을 중시하는 일반적인 캐릭터 디자인 교육 전개과정을 살펴보고, 학생들의 학습동기를 올릴 수 있는 만화에서의 대립구조를 활용한 캐릭터 설정방법을 분석해보았다.

가. 캐릭터 디자인 교육의 일반적인 전개과정

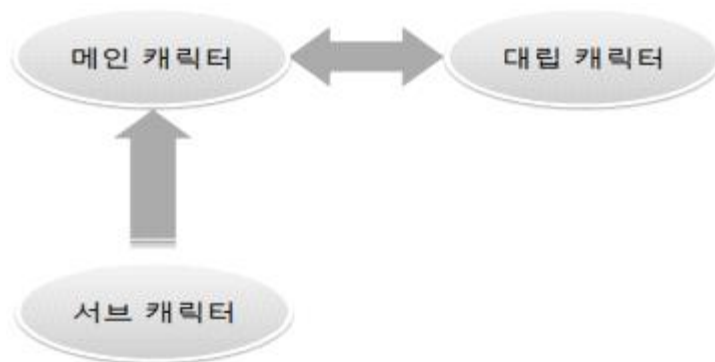
일반적인 디자인 개발 프로세스를 종합 분석하여 나타난 캐릭터 디자인 교육 프로세스는 다음과 같다.



〈표 IV-2〉 캐릭터 디자인 교육의 전개과정

목적이나 유형에 따라 조금씩 차이는 있지만, 시각 표현의 전개 유형과 크게 다르지 않다. 이미지 연상 단계에서부터 학습자 개인의 감성이나 처한 상황에 따른 상상력을 통해 각각의 다양한 개성이 표출하게 되고, 시각화되는 과정에서 정보의 이해와 분석, 방법적 특성에 따라서 다르게 형상화하게 되어 학생들의 각 캐릭터 형태 결과는 많은 차이가 나게 된다(김범준, 2011, p.8).

나. 서사적 대립구조를 통한 만화 캐릭터 창조 과정



[그림 IV-2] 캐릭터의 대립구조

교육 현장에서 일반적으로 이루어지는 캐릭터 제작 과정을 살펴보면 교사가 주제를 주고, 예를 들면 교통안전 캐릭터 제작이라는 학습 목표를 주고 교통안전에 대해 이야기를 나눈 후 캐릭터를 제작하고 발표하는 과정을 거친다. 실제 만화에서 사용되는 스토리 구조를 캐릭터 제작에 사용하지 않음으로써 만화가 주는 흥미를 반영하지 못하는 경우가 많다.

실제로 만화나 이야기를 제작하는 데는 복잡하고 다양한 과정을 거치고, 만화가마다 캐릭터를 설정하는 방법은 매우 다양하겠지만 본 연구에서는 초등학생들이 쉽게 접할 수 있는 일반적인 만화에서 많이 보이는 대립구조를 살펴보고 활용하고자 한다.

만화 속에 등장하는 캐릭터 설정의 가장 쉽고도 일반적인 방법은 서사적 대립구조를 활용하는 것이다. 만화의 이야기를 이끌어 가는 가장 큰 역할을 하는 것은 주인공, 즉 메인 캐릭터이다. 만화가는 자신이 의도하는 스토리를 이끌어 가는데 가장 적합한 성격, 외모, 특징, 능력을 부여한 메인캐릭터를 우선 창조한다.

하지만 메인 캐릭터만 창조하였을 때는 이야기의 전개가 이루어지기 어렵다. 일반적인 이야기의 전개과정을 보면 발단-전개-위기-절정-결말로 이루어진다. 이야기의 시작을 위해서는 메인 캐릭터를 창조하는 순간부터 메인 캐릭터에게 위기를 줄 수 있는 무언가를 설정하여야 한다. 설정 방법은 일반적으로 메인캐릭터에게 약점, 어려운 환경을 부여한다거나 메인 캐릭터를 괴롭히는 대립 캐릭터, 악당 캐릭터를 등장시키는 방법이 있다. 예를 들면 라이언 킹에게는 어릴 적 아파를 앓은 환경을 주고, 쿵푸팬더에서 등장하는 메인 캐릭터인 팬더 포는 뚱뚱하고 무술도 못하는 약점이 있다. 코코몽에게는 코코몽을 괴롭히는 악당 세균킹이 있고, 늘 싸우는 톱과 제리는 대표적인 대립을 이루는 캐릭터들이라고 볼 수 있다.

메인 캐릭터와 악당 캐릭터가 설정이 된 후에는 악당과 맞서 싸울 수 있는 힘을 주는 서브 캐릭터가 있어야 한다. 쉽게 말해 메인 캐릭터의 친구 캐릭터들이다. 쿵푸 팬더에게는 스승이 있고 코코몽에게는 로보콩이 있다. 서브 캐릭터는 초능력적인 힘을 주는 요술지팡이나 물건 등이 될 수도 있다.

이러한 만화와 이야기의 서사적 구조를 캐릭터 설정에 활용을 하게 되면 학생들은 만화를 실제 제작하는 느낌을 갖게 되어 캐릭터 디자인 발상에 좀 더 쉽게 접근할 수 있고 흥미를 느끼게 된다.

다. 창의력 향상을 위한 캐릭터 디자인 교육 프로세스 개발

캐릭터 디자인의 일반적인 전개과정과 만화의 대립구조를 적용하여 본 연구에서 제안할 프로세스는 <표 II-3> 과 같다.

<표 IV-3> 창의력 향상을 위한 캐릭터 디자인 교육 프로세스

단계	활동 내용	만화 캐릭터 창조 과정 적용	창의력 발상법활용
이해	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 개념과 특성 알기 - 캐릭터 디자인 이해 - 캐릭터 대립구조와 종류 이해 - 만화 기초 익히기 	<ul style="list-style-type: none"> -캐릭터 대립구조 -만화 그리기 기법 	브레인 스토밍, 마인드맵, 브레인 라이팅
아이디어 발상 및 구상	<ul style="list-style-type: none"> - 메인 캐릭터 설정을 위한 정보 수집 - 수집된 정보를 활용한 아이디어 발상 - 캐릭터 특성 및 대립구조 설정 	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 설정을 위한 정보 수집 - 캐릭터 구조 및 특징 설정 	브레인 스토밍, 마인드맵, 브레인 라이팅
표현	<ul style="list-style-type: none"> - 만화의 표현 기법 적용하기 - 캐릭터 이미지로 형상화 	<ul style="list-style-type: none"> - 만화 특징 살려 적용 - 캐릭터 제작 	
검토 및 피드백	만화에 대해 친구와 이야기 하고 수정 보완	제작자와 협의	체크리스트
발표 및 평가	전체에게 발표하고 평가하기	상품화	체크리스트

이해 단계에서 캐릭터와 캐릭터 디자인에 대해 주변에서 볼 수 있는 다양한 캐릭터를 살펴보면서 이야기를 나누고 교사의 시연을 통해 캐릭터 대립구조와 만화의 캐릭터 설정 방법에 대해 이해한다.

아이디어 발상 및 구상 단계에서는 표현 소재에 맞는 다양한 정보를 수집하여 메인 캐릭터에 대한 이해를 높이고 이를 통해 브레인스토밍으로 소재에 대한 다양한 단어를 발상하고 그 중 특정 키워드를 추출하여 마인드맵을 활용하여 캐릭터 특성과 대립 구조를 설정하여 이야기를 이끌어 낸다.

표현 단계에서는 구상한 캐릭터의 특징을 살려 그림으로 간단히 나타낸다. 초등학생들에게는 표현단계에서 쉽게 그릴 수 있음을 느낄 수 있도록 한다. 만화의 특징을 살펴보고 단순화하거나 과장하여 그릴 수 있음을 알게 하여 표현에 부담감을 느끼지 않도록 한다. 캐릭터 표현 후 캐릭터의 구성 요소인 이름, 성격, 능력, 약점, 좋아하는 것 등 다양한 설명을 쓴다.

검토 및 피드백 단계에서는 제작한 캐릭터를 모둠에서 발표하고 친구들에게 피드백을 받아 수정하고 보완하는 활동이 이루어진다. 이 과정은 아이디어나 어색한 부분을 타인의 의견을 받아 좀 더 나은 아이디어로 발전시킬 수 있는 단계이며, 캐릭터에 문화적인 특성과 친근한 특성을 보완할 수 있는 단계라 할 수 있다. 자신만이 좋아하는 캐릭터가 아닌 대중적으로 인기 있는 캐릭터를 제작할 수 있는 과정을 경험해 보는 단계이다.

발표 및 평가 단계는 제작한 캐릭터를 학급 전체에게 발표하고 학급 전체 구성원이 마음에 드는 캐릭터에 투표하게 함으로써 자신이 제작한 캐릭터의 선호도를 살펴보고 평가하는 단계이다.

5. 캐릭터 디자인 세부 지도 방안

가. 캐릭터 디자인 교육 차시별 학습 목표

〈표 IV-4〉 캐릭터 디자인 교육 차시별 학습 목표

단계	학습 목표	지도 방법	차시
이해	〈캐릭터는 내 친구〉 캐릭터의 특징과 종류를 알고 캐릭터 만드는 과정을 이해할 수 있다.	전체학습, 교사 시연	1-2/9
아이디어 발상 및 구상	〈나도 이제 만화가〉 좋아하는 것의 특징을 살펴보고 만화가가 되어 캐릭터를 설정할 수 있다.	개인학습	3-4/9
표현	〈나도 이제 만화가〉 좋아하는 것의 특징을 살려 캐릭터로 만들 수 있다.	개인학습	5-6/9
검토 및 피드백	〈사랑 받는 캐릭터〉 만든 캐릭터를 모둠에서 발표하고 고칠 수 있다.	협동학습, 토의학습	7/9
발표 및 평가	〈내가 만든 캐릭터 발표회〉 내가 만든 캐릭터를 발표하고 친구의 작품을 감상할 수 있다.	전체학습	8-9/9

나. 캐릭터 디자인 세부 지도 방안

1) 이해 단계

이해단계에서는 캐릭터의 뜻을 알고 만화가의 캐릭터 디자인 설정 방법을 교사가 시연해봄으로써 캐릭터에 대한 이해와 캐릭터 디자인에 대한 흥미를 높이는 준비 단계라고 할 수 있다.

이 단계에서 가장 중요한 과정은 교사의 시연 단계라고 할 수 있다. 교사는 칠판을 도화지라고 생각하여 교사가 디자인하는 과정을 시연한다. 예를 들면 내가 좋아하는 것은 흑돼지라고 설정하여 그것을 칠판에 적고 간단히 그린다. 그림은 학생들이 부담을 갖지 않도록 동그라미와 간단한 선으로도 캐릭터는 제작이 된다는 것을 알리기 위해 간단하게 그린다.

그리고 흑돼지하면 떠오르는 것을 그 아래에 함께 의논하면서 적어본다. 예를 들면 '겁다.', '똥똥하다.', '껍질이 단단하다.', '특산품', '제주도', '맛있다.' 등등 학생들이 말하는 것을 방해하지 않고 적어보도록 한다. 그리고 그 중 흑돼지 캐릭터의 특징이 될 만한 것을 선택하여 동그라미 표시를 한다. 외모를 나타내는 검고 똥똥한 것과 사는 곳인 제주와 장점인 아무것이나 잘 먹는 것과 껍질이 단단한 것 등에 표시한다.

표시를 한 것에 가치를 치고, 마인드맵을 활용하여 캐릭터의 이름, 성격, 특징, 특별한 능력 등을 연상하여 보도록 한다. 예를 들면 내가 설정한 흑돼지 캐릭터는 '제주에 살아서 늘 육지를 가고 싶어 하는 마음을 갖고 있지만 수영을 못해서 가지 못한다.', '먹는 것을 좋아하여 아무 것이나 잘 먹지만 배가 쉽게 고파서 한 끼라도 먹지 못하면 힘이 떨어진다.'는 약점이 있고, 특별한 능력은 '총알도 뚫지 못 할 만큼 단단한 피부를 갖고 있다.' 등 다양한 특징을 설정할 수 있다. 이러한 성격을 바탕으로 강한 이름을 지을 수도 있고 전혀 다른 상반된 이름을 지을 수도 있다.

만화의 대립구조는 메인 캐릭터에게 어려운 상황이 닥치고 이 중에서 악당 캐릭터와 서브캐릭터가 필요해 지면서 자연스럽게 스토리 제작까지 이어진다. 앞서 제작한 것을 '흑돌이'라고 하였을 때 흑돌이의 소망과 흑돌이의 약점을 활용하여 주인공을 위기 상황에 빠트려 본다. 흑돌이가 제주도에서 육지에 가고 싶은 마음에 바다만 바라보다가 파도에 휩쓸려 육지로 가게 된다. 육지에서 흑돼지는 백돼

지들 사이에서 검다고 놀림을 받게 된다. 그 중 마음씨 착한 서브 캐릭터인 백돼지가 친구가 되는 전개 내용까지만 설정하여도 캐릭터 세 가지가 나오게 된다. 학생들은 이 과정을 함께 이야기 하면서 캐릭터 설정과 만화에 대한 흥미를 갖게 되고 창의적인 아이디어 발상 과정을 이해하게 된다.

〈표 IV-5〉 1-2차시 본시 수업지도안

단 원	캐릭터는 내 친구		대상학년	3-4	차시	1-2/9
프로세스 단 계	이해	수업 모형	귀납적 사고법		학습 형태	전체학습
학습 주제	* 캐릭터 디자인 이해하기					
학습 목표	* 캐릭터의 특징과 종류를 알고 캐릭터 만드는 과정을 이해할 수 있다.					
교 수 · 학 습 활 동 및 내 용						
단계	학습 과정	교수-학습활동			시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)
문제 인식	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습 분위기 조성 <ul style="list-style-type: none"> ■ 내가 좋아하는 캐릭터 말하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 우리 주변에서 볼 수 있는 캐릭터 살펴보기 ○ 자신이 갖고 있는 물건 중에 캐릭터가 그려진 물건은 어떤 것이 있나요? ○ 내가 좋아하는 캐릭터에 대해 말해 봅시다. 			5	★사진자료 (뽀로로, 타요 캐릭터 사진)
	학습 문제 파악	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습 목표 찾기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 배울 학습 내용 예상하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 오늘 우리는 무엇에 대해 공부하게 될까요? ▣ 학습 목표 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> 캐릭터의 특징과 종류를 알고 캐릭터 만드는 과정을 이해할 수 있다. </div>				
						★프레젠테이션

관계 탐색	캐릭터 이해	<ul style="list-style-type: none"> ■ 캐릭터의 뜻과 특성 알기 <ul style="list-style-type: none"> ○어떤 것을 캐릭터라고 할까요? ○캐릭터는 어떤 특징이 있을까요? 	5	
개념 발견	캐릭터 설정과 정 이해	<ul style="list-style-type: none"> ■ 캐릭터의 대립구조 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> ○우리가 알고 있는 유명한 만화에 나오는 캐릭터 살펴봅시다. ○이렇게 캐릭터에는 주인공이 되는 메인캐릭터와 주인공을 괴롭히는 악당캐릭터, 그리고 주인공을 도와주는 친구, 서브캐릭터가 있습니다. ○만화는 주인공에게 어려운 상황이 있어야 이야기가 재밌어지고 주인공이 살아서 움직이게 됩니다. 	10	
개념 적용	캐릭터 설정과 정 보기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 살아있는 캐릭터 만들기 <ul style="list-style-type: none"> ○선생님과 함께 살아 숨 쉬는 재미있는 캐릭터를 만들어 보겠습니다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>“도화지 반을 접어주세요. 선생님은 칠판을 도화지라고 생각하고 칠판의 반을 나눠보겠습니다. 선생님이 미리 좋아하는 동물, 과일, 물건 중 한 가지를 선택해 오라고 했는데 하였나요? 선생님은 맛있는 흑돼지를 좋아해서 제주산 흑돼지 캐릭터를 만들 것입니다. (흑돼지라고 왼쪽 칠판 위에 적음) 흑돼지하면 떠오르는 것을 말해볼까요?(흑돼지에 가지를 연결하여 다양한 단어를 기록, 마인드맵) 네, 흑돼지는 참 다양한 특징을 갖고 있네요. 여기서 선생님은 캐릭터의 특징으로 외모, 성격, 능력, 이름을 나타낼 수 있는 몇 가지를 골라 볼 것입니다.(똥똥함, 검음, 단단함 등의 단어에 동그라미 표시함). 고른 것을 이용하여 특징을 몇 가지 적어볼게요. 내가 만들 캐릭터는 검고 똥똥해요. 먹을 것을 좋아하는 순수한 돼지고, 제주에 살고 있어서 바다를 건너 육</p> </div>	30	<p>※교사의 시연을 통해 캐릭터 설정 방법을 이해하게 한다. 학생은 도화지의 반, 교사는 칠판의 반을 나눠 시연한다.</p> <p>★8절지, 사인펜, 색연필</p>

지로 가고 싶어 해요. 이름은 흑돌이입니다. 흑돌이는 모르지만 흑돌이는 총알도 뚫지 못하는 단단한 피부를 갖고 있어요. 이렇게 주인공 캐릭터는 만들어졌어요. 선생님은 흑돌이의 성격을 보면서 이야기가 생각나서 스토리를 만들어 볼 것입니다. (‘육지에 가고 싶다.’에 밑줄을 그음) 육지에 가고 싶어 하는 흑돌이에게 어려운 상황을 하나 주겠습니다. 평범하게 생활하는 흑돌이에게 어려운 상황을 줌으로써 이야기가 시작됩니다. 어려운 상황은 갑작스러운 파도입니다. 육지에 늘 가고 싶어 하는 흑돌이는 육지를 그리며 늘 바닷가에 앉아 있었어요. 그러던 중 흑돌이에게 큰 파도가 쳐서 흑돌이는 바다에 휩쓸려 가까스로 육지에 가게 되었습니다. 죽을 뻔한 흑돌이를 육지 최고의 미인 백순이 양(백돼지, 서브캐릭터, 흑돌이 아래에 선을 연결하고 백순이를 적음.)이 구해줬어요. 흑돌이는 첫 눈에 반하게 됩니다. 육지는 흑돌이가 그리던 것처럼 멋지지 만은 않았어요. 아름다운 하얀색 피부를 가진 백돼지들은 색이 검은 흑돌이를 무시하고 깔보았어요. 착한 백순이만이 흑돌이의 친구가 되어줬어요. 하지만 최고의 미인 백순이를 좋아하던 육지에서 가장 덩치 크고 힘센 대장 일백이(약당캐릭터, 흑돌이 오른쪽으로 선을 긋고 일백이라고 적고, 일백이의 성격을 이야기를 하면서 간단히 적어본다.)가 있었어요. 일백이는 성격이 난폭하고 남의 것을 늘 빼앗았지만 다른 백 돼지들은 꿈쩍 못했습니다. 왜냐면 일백이에게는 아무도 갖지 못한 딱총이 있었어요. 일백이는 흑돌이가 마음에 들지 않아 싸움을 겁니다. 흑돌이는 얼떨결에 자기가 단단한 피부를 갖고 있다는 사실을 알고 일백이를 물리치게 됩니다. 그리고 백순이와 함께 제주에 내려와 굴 농사를 지으며 살아갑니다.

2) 아이디어 발상 및 구상 단계

아이디어 발상 및 구상 단계에서는 자기가 좋아하는 것을 소재로 하여 다양한 정보를 수집하고 그것을 바탕으로 캐릭터를 구상하는 단계이다. 가장 좋아하는 것을 소재로 정한 까닭은 자신이 가장 좋아하는 것에 대한 배경지식이 풍부하다는 가정 하에 특징을 캐릭터로 잘 표현할 수 있다는 점과 사람이 아닌 동물, 과일, 물건 등을 소재로 하도록 하여 캐릭터를 ‘나’ 또는 ‘사람’으로 국한시키지 않아 소재를 의인화 하는 기법을 사용할 수 있다는 점에 착안하였다.

정보 수집이 이루어졌다면 아이디어 발상 기법으로는 초등학생들이 가장 잘 접할 수 있는 마인드맵을 활용하거나 마인드맵이 어렵다면 교사의 브레인라이팅이나 브레인스토밍을 통한 이미지 연상을 하도록 할 수 있다. 아이디어 발상 기법이 어렵지 않게 쉽게 접근하여야 발상에 대한 두려움을 없앨 수 있다. 이러한 점에서 브레인스토밍과 브레인라이팅은 모든 아이디어를 받아들인다는 점에서 탁월한 발상 기법이다.

아이디어 발상이 이루어진 것을 정교화하기 위해 표시를 하거나 묶어서 간단히 스케치 하도록 한다. 만화 스토리 제작할 때 캐릭터를 대립구조에 맞게 설정하는 것과 같이 주 캐릭터, 보조 캐릭터, 악당 캐릭터를 설정하여 이야기를 이끌어냄으로써 살아있는 캐릭터 제작이 이루어진다. 스케치를 우선하는 것이 아니라 대립구조 그림에 맞게 간단히 설정하고 특징을 적어보는 것이 중요하다.

특징을 적은 후에 표현에 부담을 갖지 않고 간단하게 스케치를 하도록 한다. 여기서 수준별 수업이 가능하다. 스케치를 빨리 끝내고 잘하는 학생에게는 스토리에 나타날 보조 캐릭터, 악당 캐릭터 등을 그리게 할 수 있고 상황과 배경에 따른 캐릭터의 다양한 표정을 스케치하거나 얼굴형을 변화시키거나 눈의 크기, 키, 옷이나 사물을 변화시켜서 여러 가지를 스케치 해보도록 한다.

〈표 IV-6〉 3-4차시 본시 수업지도안

단 원	나도 이제 만화가		대상학년	3-4	차시	3-4/9
프로세스 단계	아이디어 발상 및 구상	수업 모형	창의적 문제해결학습법		학습 형태	개인학습
학습 주제	* 좋아하는 것의 특징을 살펴보고 캐릭터 설정하기					

학습 목표	* 좋아하는 것의 특징을 살펴보고 만화가가 되어 캐릭터를 설정할 수 있다.			
교수 · 학습 활동 및 내용				
단계	학습 과정	교수-학습활동	시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)
문제 인식	동기 유발	<input checked="" type="checkbox"/> 지난 학습 상기 <input checked="" type="checkbox"/> 지난 시간 제작한 캐릭터 살펴보기 ○ 뽀로로 탄생 배경에 대한 영상 보기 ○ 지난 시간에 선생님과 함께 만들었던 캐릭터에 대해 이야기해보고 캐릭터 관계도를 살펴봅시다. ○ 캐릭터를 만들었던 방법에 대해 다시 이야기해봅시다.	15	★ 뽀로로 탄생 배경 (http://tv.naver.com/v/261384)
	학습 문제 파악	<input checked="" type="checkbox"/> 학습 목표 찾기 <input checked="" type="checkbox"/> 오늘 배울 학습 내용 예상하기 ○ 오늘 우리는 무엇에 대해 공부하게 될까요? <input checked="" type="checkbox"/> 학습 목표 확인	5	※ 학습목표의 핵심 용어를 스스로 찾게 한다.
아이디어 탐색	정보수집 및 발상	<input checked="" type="checkbox"/> 좋아하는 것에 대한 정보 수집 및 발상 ○ 자기가 캐릭터로 그려야 할 것에 대해 조사하고 수집한 사진을 보고 떠오르는 것을 도화지 반을 접은 왼쪽에 마인드맵이나 브레인스토밍으로 나타내봅시다.	15	★ 프레젠테이션, 도화지, 색연필, 사인펜
아이디어	캐릭터 구상	<input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 설정 및 관계도 구상 ○ 캐릭터 설정방법에 따라 캐릭터의 특징을 간	20	※ 마인드맵이 어려운 학생들

정교 화	<p>단히 적어봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 주인공, 악당, 친구 캐릭터에 대해 설정하고 관계도를 만들어봅시다. 		<p>은 브레인을 통해 생각나는 단어를 나열해 보도록 한다.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 캐릭터 구상하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 설정한 캐릭터를 간단히 스케치하여봅시다. ○ 외모를 바꿔가며 다양하게 구상해봅시다. 	20	<p>※ 간단히 외모, 능력, 성격 등을 적어본다. 대립구조를 활용한다.</p>
종합	<p>학습 정리</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 학습정리 <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 수업을 통해 느낀 점을 이야기하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 오늘 캐릭터 설정을 하면서 느낀 점을 이야기해봅시다. ■ 차시예고 <ul style="list-style-type: none"> ○ 다음시간에는 오늘 간단히 구상한 것을 구체적으로 캐릭터로 제작해 보도록 하겠습니다. 	5	<p>※ 더 크게 얼굴을 길게, 키를 작게 등 다양하게 나타내 보도록 한다. ※ 시간이 남는 학생들은 다양한 표정과 동작을 그려 보도록 한다.</p>

3) 표현 단계

표현 단계에서는 구상한 캐릭터의 특징과 다양한 모습을 소개하는 소개판, 캐릭터 기획 발표자료 등을 보고 동기 유발을 한다. 앞서 간단히 스케치하여 구상한 캐릭터를 보다 정교화하는 단계이다.

구상한 캐릭터를 수정하고 보완하여 캐릭터를 그리고 채색을 한다. 채색은 초등학생들은 만화가가 직접 쓰는 펜을 사용하기에는 어렵기 때문에 펜으로 테두리를 그리고 색연필로 채색을 하도록 한다. 이 과정에서 채색하는 법을 간단히 설명해 주면 더욱 좋다. 테두리로 갈수록 진하게 색칠하여 입체감을 살리는 법 등을 가르칠 수 있다. 수준별 학습을 한다면 빨리 끝낸 학생은 앞서 구상한 악당 캐릭터와 보조 캐릭터까지 완성하여 제작하도록 한다.

캐릭터가 완성되면 색지에 제작된 캐릭터를 오려 붙이고 이름, 성별, 나이, 잘하는 점, 성격, 능력 등 다양한 특징을 적어보는 소개판을 제작한다. 다른 캐릭터를 더 제작한 학생들은 소개판에 다양한 캐릭터나 주 캐릭터의 다양한 동작, 상황에 따라 달라지는 캐릭터의 표정을 살려 여러 가지 캐릭터를 메인 소개보다 작게 그리고 오려서 붙이게 할 수 있다.

〈표 IV-7〉 5-6차시 본시 수업지도안

단 원	나도 이제 만화가		대상학년	3-4	차시	5-6/9
프로세스 단계	표현	수업 모형	창의적 문제해결학습법		학습 형태	개인학습
학습 주제	* 좋아하는 것의 특징을 살려 캐릭터로 만들기					
학습 목표	* 좋아하는 것의 특징을 살려 캐릭터로 만들 수 있다.					
교 수 · 학 습 활 동 및 내 용						
단계	학습 과정	교수-학습활동			시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)
문제 인식	동기 유발	<input type="checkbox"/> 지난 학습 상기 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 참고 작품 살펴보기 ○ 캐릭터를 소개하는 작품을 살펴보며 오늘 제작할 것을 확인해봅시다.			10	★프레젠테이션

	학습 문제 파악	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습 목표 찾기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 배울 학습 내용 예상하기 ○ 오늘 우리는 무엇에 대해 공부하게 될까요? ▣ 학습 목표 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> 좋아하는 것의 특징을 살려 캐릭터로 만들 수 있다. </div>	5	※ 학습목표의 핵심 용어를 스스로 찾게 한다.
아이디어 정교화	캐릭터 제작하기	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 캐릭터 그리기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 캐릭터 스케치하기 ○ 지난 시간에 스케치한 것 중 한 가지를 선택하고 부족한 부분은 보완하여봅시다. ■ 캐릭터 채색하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 완성된 캐릭터 스케치한 것을 바탕으로 채색하여 캐릭터를 제작하여봅시다. 	40	★ 프레젠테이션, 도화지, 색연필, 사인펜 ※ 색연필로 색칠하도록 하며 채색 방법에 대해 간단히 설명한다.
아이디어 적용	캐릭터 소개판 만들기	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 캐릭터 소개판 만들기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 캐릭터 그린 것을 오려서 색지에 붙이고 간단히 캐릭터에 대해 설명하는 소개판을 만들어봅시다. 	20	★ 참고작품
종합	학습 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습정리 <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 수업을 통해 느낀 점을 이야기하기 ○ 오늘 캐릭터 설정을 하면서 느낀 점을 이야기해봅시다. ▣ 차시예고 <ul style="list-style-type: none"> ○ 다음 시간에는 오늘 제작한 캐릭터에 대한 모둠 친구들의 의견을 듣고 덧붙이거나 고쳐보는 시간을 갖겠습니다. 	5	

4) 검토 및 피드백 단계

검토 및 피드백 단계에서는 학급 전체에게 발표하기 전에 모둠에서 발표하고 점검받는 시간이다. 실제 캐릭터가 시장에 나오기 전 기획단계에서 제작자와 투자자들 사이 협의하는 과정과 비슷하다고 볼 수 있다.

제작한 캐릭터를 모둠에서 발표하고 피드백을 받음으로써 자신만 좋아하는 캐릭터가 아니라 대중에게 사랑 받는 캐릭터로 제작하기 위한 첫걸음이 된다. 점검 사항에 대해 인지하지 못하고 있을 수 있기 때문에 점검 사항을 체크리스트로 작성하여 중점적으로 점검해 보는 것이 좋다.

체크리스트 점검사항은 앞서 연구한 캐릭터 특성이 잘 반영되었는지가 중점 체크사항이다. 캐릭터의 스토리성, 독창성을 반영하도록 캐릭터 설정이 잘 이루어졌는지 확인하고 사실적이고 예쁘게만 그리는 것이 아니라 캐릭터의 특징을 잘 살렸는지에 대한 점검이 이루어지도록 하였다.

점검 받은 사항은 친구의 의견을 받고 다른 친구의 작품을 보면서 다시 떠오른 아이디어를 반영하여 수정 보완하여 소개판을 완벽히 완성하는 시간을 가진다.

〈표 IV-8〉 7차시 본시 수업지도안

단 원	사랑 받는 캐릭터		대상학년	3-4	차시	7/9
프로세스 단계	검토 및 피드백 단계	수업 모형	창의적 문제해결학습법		학습 형태	협동학습 토의학습
학습 주제	* 모둠 친구의 의견을 듣고 캐릭터를 수정 보완하기					
학습 목표	* 제작한 캐릭터에 대해 모둠 친구들과 이야기 나누고 고쳐 볼 수 있다.					
교 수 · 학 습 활 동 및 내 용						
단계	학습 과정	교수-학습활동			시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)
문제 인식	동기 유발	<input type="checkbox"/> 지난 학습 상기 <input checked="" type="checkbox"/> 사랑 받는 캐릭터에 대해 이야기 나누기 ○ 월트 디즈니의 애니메이션 제작과 관련한 영상 보기 ○ 오래도록 사랑 받는 캐릭터는 어떤 특징이 있			10	★월트디즈니 (http://tv.naver.com/v/1579716)

		는지 이야기해봅시다.		
	학습 문제 과약	<input type="checkbox"/> 학습 목표 찾기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 배울 학습 내용 예상하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 오늘 우리는 무엇에 대해 공부하게 될까요? <input type="checkbox"/> 학습 목표 확인	5	※ 학습목표의 핵심 용어를 스스로 찾게 한다.
재검 토	캐릭터 검토하 기	<input type="checkbox"/> 캐릭터 검토하기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 모둠원의 캐릭터 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 자신의 캐릭터에 대해 모둠 친구들에게 발표해봅시다. 모둠 친구들은 친구의 발표를 듣고 잘한 점과 부족한 부분을 이야기해봅시다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">제작한 캐릭터에 대해 모둠 친구들과 이야기 나누고 고쳐 볼 수 있다.</p> </div>	10	★체크리스트 ※ 모둠원끼리 잘한 점과 부족한 부분을 토의 통해 검토하는 시간을 갖는다.
종합	캐릭터 수정 보완	<input type="checkbox"/> 캐릭터 수정 보완하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 모둠 친구들의 의견을 듣고 수정 보완할 곳이 있으면 수정 보완해봅시다. 	10	
	학습 정리	<input type="checkbox"/> 학습정리 <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 수업을 통해 느낀 점을 이야기하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 오늘 캐릭터 설정을 하면서 느낀 점을 이야기해봅시다. ■ 차시예고 <ul style="list-style-type: none"> ○ 다음 시간에는 오늘 제작한 캐릭터에 대한 모둠 친구들의 의견을 듣고 덧붙이거나 고쳐보는 시간을 갖겠습니다. 	5	

5) 발표 및 평가 단계

발표 및 평가 단계는 자신이 제작한 캐릭터를 학급 전체에게 발표하고 평가를 받는 단계로서 캐릭터의 상품화 과정이라고 할 수 있다. 캐릭터를 소비자에게 설명하고 검증받는 단계이다.

그동안 제작한 것을 발표하는 발표회를 가지는데 앞서 점검한 사항을 한번 더 점검을 하도록 파워포인트로 발표회 때 제시를 한다. 하지만 발표가 끝난 후에는 되도록 잘된 점을 이야기하도록 하여 학생들이 표현 활동에 대한 자신감을 가질 수 있도록 한다.

학급 전체의 발표가 끝난 뒤에는 학생들에게 스티커를 2-3개 나눠주고 발표회를 듣고 마음에 든 캐릭터에게 나눠서 붙이도록 한다. 교실에 공간적 여유가 있으면 소개판을 교실 칠판과 벽에 부착하여 붙이도록 할 수 있다. 이럴 경우에는 수업 시간 1차시라는 제약 없이 시간을 설정하여 학급에서 쉬는 시간이나 점심시간에 자율적으로 투표를 하도록 할 수 있다.

교실에 공간적 여유가 없을 경우에는 캐릭터 소개판을 자신의 책상 위에 놓고 그 자리에서 일어나서 한 줄로 서 찬찬히 둘러보면서 마음에 드는 캐릭터가 있는 책상에 갔을 때 투표를 하게 할 수도 있다. 다른 방법으로는 모둠별로 앉혀 놓고 책상에 작품을 놓은 후 모듬을 시계 방향으로 이동하게 하고 몇 분의 시간을 두고 다시 이동하게 하여 전체의 작품에 모두 보고 투표할 수 있는 방법이 있다.

평가가 끝난 후에는 최고의 캐릭터를 발표한다. 캐릭터 설정을 통한 캐릭터 제작이 익숙해지고 자율적으로 운영 가능한 시간이 있다면 학급 캐릭터를 주제로 하여 캐릭터를 제작하고 이러한 발표회를 가져 학급 캐릭터를 선정하는 것도 좋다.

〈표 IV-9〉 8-9차시 본시 수업지도안

단 원	내가 만든 캐릭터 발표회		대상학년	3-4	차시	8-9/9
프로세스 단계	발표 및 평가 단계	수업 모형	반응 중심 학습법		학습 형태	전체 학습
학습 주제	* 내가 만든 캐릭터 발표하기					
학습 목표	* 내가 만든 캐릭터를 발표하고 친구의 작품을 감상할 수 있다.					

교수 · 학습 활동 및 내용				
단계	학습 과정	교수-학습활동	시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)
반응 형성	동기 유발	<input type="checkbox"/> 동기 유발 <ul style="list-style-type: none"> ■ 캐릭터 그리기 대회 포스터 보기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 어떤 캐릭터 그리기 대회가 있는지 살펴볼까요? ○ 캐릭터 그리기 대회에 참가했던 경험을 말해봅시다. 	10	★프리젠테이션
	학습 문제 파악	<input type="checkbox"/> 학습 목표 찾기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 배울 학습 내용 예상하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 오늘 우리는 무엇에 대해 공부하게 될까요? ■ 학습 목표 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> 제작한 캐릭터에 대해 모두 친구들과 이야기 나누고 고쳐 볼 수 있다. </div>	5	
반응 명료화	캐릭터 검토	<input type="checkbox"/> 내가 만든 캐릭터 발표회 <ul style="list-style-type: none"> ■ 발표회 준비하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 발표할 캐릭터에 대해 소개하는 연습을 해봅시다. ■ 제작한 캐릭터 발표하고 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 제작한 캐릭터 소개판을 들고 캐릭터에 대해 소개해봅시다. 친구들은 친구의 발표를 듣고 잘한 점에 대해 이야기해봅시다. 	5	★프리젠테이션 ※발표회 전에 캐릭터를 보면서 점검해 볼 세 가지 부분을 다시 한 번 상기시킨다. 잘못된 부분이 아닌 잘한 점을 칭찬하도록 한다.
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 1. 캐릭터의 이름, 성격, 능력이 잘 설정되어 있는가? 2. 다른 캐릭터와 구별될 수 있는 특별한 점이 있는가? 3. 캐릭터의 특징을 살려서 그림으로 표현하였는가? </div>	30	
		<input type="checkbox"/> 우리 반 최고 캐릭터 뽑기		※ 전체 일어서

반응 심화	캐릭터 평가	<ul style="list-style-type: none"> ○ 발표를 듣고 마음에 든 캐릭터를 선택하여 스티커를 붙여줍니다. ○ 우리 반 최고 캐릭터를 발표한 후, 최고 캐릭터로 뽑히게 된 이유에 대해 함께 생각해봅시다. 	25	서 한 줄로 미술관 관람하듯 책상 위 소개판을 보고 스티커를 붙여보도록 한다.
정리	학습 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습정리 <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 수업을 통해 느낀 점을 이야기하기 ○ 오늘 캐릭터 발표회를 하면서 느낀 점을 이야기해봅시다. 	5	

V. 결론 및 제언

1. 결론

빛의 속도로 다변화하고 있는 사회에 발맞추기 위해 미래사회에서 요구하는 것은 창의성이다. 다양한 정보를 손쉽게 접할 수 있는 요즘 시대에 이러한 정보와 지식을 활용하여 창의적인 가치를 창출해내는 능력을 키우는 것이야말로 교육의 중요한 목적이라고 할 수 있다. 그런 의미에서 미술 교과는 학생들이 흥미를 갖고 자신의 생각을 다양한 방법과 재료로 표현할 수 있는 표현 교과로서 그 역할을 충실히 할 수 있을 것으로 기대된다. 특히, 캐릭터 디자인은 학생들이 캐릭터를 좋아한다는 점과 사실적인 표현보다는 만화의 과장과 생략법을 활용할 수 있다는 점에서 이러한 창의성을 함양하는데 좋은 교육 프로그램이라고 할 수 있다.

하지만 실제 교육현장에서 사용하는 교과서는 소재가 국한되어 있거나 아이디어 발상과정이 생략되어 있는 경우가 대부분이었다. 또한 캐릭터의 중요한 특성 중 하나인 스토리성은 거의 다루어지지 않았고, 만화에서 실제 창조할 때 가장 먼저 이루어지는 캐릭터 설정 부분에 대한 자세한 안내가 되어 있지 않아 학생들이 캐릭터를 따라 그리거나 단순한 외형 묘사에 그치고, 생활용품을 캐릭터를 이용하여 제작하는 표현활동에 많은 시간을 제공하는 경우가 많았다. 이러한 현실을 개선하고자 본 연구는 만화가의 캐릭터 설정과정과 아이디어 발상법을 적용하여 학생들이 흥미를 느끼고 창의성을 함양할 수 있도록 하는 수업 모형을 제안하였다.

연구 결과로 제시된 캐릭터 디자인 교육 프로세스를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 이해 단계에서는 캐릭터의 특성과 캐릭터 설정 방법에 대해 교사 시연을 통해 알아본다. 교사의 시연은 미술 지도에 큰 역할을 한다. 교사의 시연을 통해 학생들이 쉽게 이해하고 그림에 대한 부담감을 갖지 않도록 한다.

둘째, 아이디어 발상 및 구상 단계에서는 자신이 가장 잘 아는 좋아하는 동물, 사물에 대한 정보를 브레인스토밍, 브레인라이팅, 마인드맵을 활용하여 다양한 단어를 연상하게 하고 거기서 키워드를 추출하여 캐릭터를 설정하고 이야기를 이끌어낸다.

셋째, 표현 단계에서는 구상한 캐릭터의 특징을 만화의 생략과 과장법을 활용하

여 캐릭터를 스케치, 채색한 후 캐릭터 소개판을 만든다. 캐릭터를 스케치하고 표현하는데 사실적인 묘사가 중요하지 않음을 이해시키고 부담을 느끼지 않도록 지도하는 것이 중요하다.

넷째, 검토 및 피드백 단계에서는 제작한 캐릭터를 모둠에서 토의하고 체크리스트를 통해 캐릭터의 특성이 잘 나타났는지 점검하여 수정 보완한다. 친구의 의견을 듣고 상호 보완하는 것은 실제로 이루어지는 캐릭터 개발과정의 하나이다.

다섯째, 발표 및 평가 단계에서는 제작한 소개판을 학급 전체에게 소개하는 발표회를 갖는다. 비판이 아닌 잘한 점을 이야기해보는 시간을 통해 자신감을 키우는 시간을 갖는다. 그리고 스티커 붙이기를 통해 상호 평가가 이루어진다.

2. 제언

이와 같은 캐릭터 프로그램을 활용하여 기대되는 효과는 다음과 같다.

첫째, 다른 표현 교과와 연계하여 지도할 수 있다. 캐릭터 디자인에서 캐릭터 설정과정을 넣어봄으로써 스토리 구상이 자연스럽게 되고 이를 소개판에 적어보는 시간을 통해 미술교과에서도 국어의 글짓기 활동이 자연스럽게 이루어질 수 있다. 스토리텔링에 대한 교육도 자연스럽게 이루어질 것이다.

둘째, 아이디어 발상과정을 익힘으로써 창의성이 요구되는 다른 교과에서도 활용할 수 있다. 브레인스토밍, 브레인라이팅, 마인드맵이라는 대표적인 발상법을 익힘으로써 미술 교과의 다른 단원에서 활용할 수 있을 뿐 아니라 국어과 글쓰기, 과학과 발명품 제작 등 다양한 교과에서도 활용할 수 있다.

셋째, 캐릭터 상품을 제작하는 것을 통해 미술의 대중성과 미술을 통한 소통에 대한 이해를 할 수 있다. 캐릭터는 대중성을 지님과 동시에 작가의 철학이 함축되어 있다. 이는 미술 또한 마찬가지로 캐릭터 특성을 배움으로써 이러한 미술의 특성을 이해할 수 있다.

넷째, 미술에 흥미를 갖도록 하는데 기여한다. 만화의 특징인 생략과 과장법을 통해 사실적인 표현이 어려운 학생들도 창의력만 있으면 재미있게 작품을 제작할 수 있는 기회를 줄 수 있다.

본 연구의 가장 아쉬운 부분은 프로그램을 개발하면서 기대한 효과를 검증하지

못하였다는 점이다. 캐릭터 설정이라는 활동을 적용하여 3-4학년뿐만 아니라 학급 실태에 맞게 5-6학년에 적용을 하거나, 동물 사진 위에 간단하게 그림을 그림으로써 캐릭터 소개 글을 쓰는 프로그램으로 재구성하여 1-2학년도 적용 가능할 것으로 보인다. 이와 관련하여 다양한 캐릭터 교육 프로그램이 개발되길 바라며 학교 현장에서 이 프로그램이 활용되고 검증되길 기대해본다.

참 고 문 헌

- 조현숙. (2000). 民畵 소재를 활용한 캐릭터화 수업지도 방안. 한국교원대학교.
- 권경민. (2013). 만화학개론. 선학사.
- 조준동. (2015). 창의융합 프로젝트 아이디어북. 한빛아카데미.
- 김병희. (2014). 아이디어 발상법. 커뮤니케이션북스.
- 토니부잔, 배리부잔. (2010). 토니부잔의 마인드맵 북(권봉중 역). 비즈니스맵.
- 김정희 외 4명. (2013). 초등학교 3·4학년 미술 지도서. 두산동아.
- 이은적 외 6명. (2013). 초등학교 3·4학년 미술 지도서. 금성출판사.
- 류재만 외 7명. (2013). 초등학교 3·4학년 미술 지도서. 천재교육.
- 박은덕 외 7명. (2013). 초등학교 3·4학년 미술 지도서. 비상교육.
- 노영자 외 4명. (2013). 초등학교 3·4학년 미술 지도서. 교학사.
- 한정화. (2009). 고구려 고분 벽화를 활용한 캐릭터 제작 지도방안 연구. 한국교원대학교대학원.
- 이운선. (2003). 시네틱스와 형태분석법을 활용한 캐릭터 디자인 교육에 관한 연구. 국민대학교 교육대학원.
- 곽대영, 박광철. (2000). 문화산업으로서 캐릭터상품의 활성화에 대한 연구. 미술교육논총 제 10집. 한국미술교육학회.
- 송민아. (2010). 개정 미술과 교육과정에 따른 캐릭터 교육 지도 방안 연구. 공주교육대학교 교육대학원.
- 김범준. (2011). 캐릭터 디자인 교육에서 마인드맵과 스캐퍼를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구. 국민대학교 교육대학원.
- 한국부잔센터. <http://www.buzankorea.co.kr>

A B S T R A C T

A Study on the Development of Character Design Education Program Using the Establishment of Character

Moon, Jung Yu

Major in Elementary Arts Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Lim, Choon Bae

This study has been conducted dealing with character design program that high interest from students and creative idea are required among fine art subjects to improve creativity as the ultimate goal in cultivating creative and well-rounded characters that are specified in the 2015 Revised Academic Curriculum.

First of all, five types of authorized textbooks that were currently used in schools have been analyzed to develop the program for supplementing issues at school while deriving issues.

First of all, materials for designing character are limited. Characters created by 'I' are desirable in that students are able to

easily come up with ideas as they know themselves the most. However, limited materials might restrict originality of characters.

Secondly, information and quantity on the courses for coming up with idea are insufficient. The most important course for improving creativity is to come up with idea. However, ideas are simply suggested with mind-map or are not even proposed at all.

Third, understanding and information of establishment of character are insufficient. In order to create a live character, information about conditions needed for character, in other words; features is required. In addition, establishment of character as the first task for cartoonist to create character has not been touched in textbook at all. Establishment of character is naturally led to the originality and story of character while serving as an important role in ideas of students.

In order to supplement such issues, following character program is suggested.

First of all, it is recommended to learn the establishment method from idea techniques and conflict composition of characters through demonstration of instructors starting from an understanding of features of characters in the understanding stage.

Secondly, it is to collect information about what one likes in the stage of coming up with idea and making plans while briefly sketching original characters by utilizing idea techniques and establishment of character that are previously learned.

Third, it is to form the idea as an image by utilizing exaggeration and omission of cartoons in the stage of expression. Sketched characters are supplemented and materialized. Characters are colored inserting the sign of overview with explanation of characters.

Fourth, it is to present characters one creates in groups in the

review and feedback stage while listening to opinion group by using check-list and modifying/supplementing the outcome. This is the stage for improving the trend of the times and familiarity of characters.

Fifth, presentation and evaluation stage is when one presents his/her characters to the entire class. They present their characters to the class and have them evaluated by the entire students to commercialize characters.

Character design education program developed in this study might be connected to Korean literature making it feasible to expect to come up with idea for the story and improve creativity through ideas. It is anticipated for the program to be diversely re-organized and configured depending on the conditions of classroom at school.

*Key words: Character design education program, creativity, ideas, establishment of characters