

광복 80주년 기념 독립운동가 캐릭터의 시각 콘텐츠화 연구

A Study on the Visual Contentification of Independence Activist Characters Commemorating the 80th Anniversary of Liberation

주 저 자 : 조한주 (Hanjoo Jho)

플레넷타리크레프트 대표

교 신 저 자 : 김세웅 (Sewoong, Kim)

배화여자대학교 디지털콘텐츠디자인과 조교수
love340@baewha.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2025.4.227>

접수일 2025. 11. 19. / 심사완료일 2025. 11. 28. / 게재확정일 2025. 12. 08. / 게재일 2025. 12. 30.

Abstract

This study proposes a visual content strategy utilizing independence activist characters to effectively communicate their noble sacrifice and historical value to the modern public, especially the youth, for the 80th Anniversary of Korea's Liberation (Gwangbok). The research aims to overcome the public's distance from existing historical materials by transforming the figures' devotion into sustainable, public-friendly cultural content. The methodology involved selecting 80 key activists, followed by thorough historical verification and analysis of their records, achievements, costumes, and symbolic elements. Based on these findings and contemporary graphic design trends, the characters' formative elements (form, color, proportion) were extracted and simplified. This process resulted in character designs and an integrated visual content model that successfully balances historical identity with high public appeal. The resulting designs are expanded beyond simple 2D graphics for diverse applications, including national event visuals, public design, educational content, and cultural merchandise development. By reinterpreting historical person motifs through modern visual design, this study presents a practical model that converges history education and popular culture, thereby holding significant academic and practical value.

Keyword

Independence Activist Characters(독립운동가 캐릭터), Visual Contentification(시각 콘텐츠화), 80th Anniversary of Liberation(광복 80주년)

요약

본 연구는 대한민국 광복 80주년을 기념하며, 독립운동가들의 숭고한 희생과 역사적 가치를 현대 대중, 특히 젊은 세대와 효과적으로 소통시키기 위한 독립운동가 캐릭터 기반의 시각 콘텐츠화 전략을 제안한다. 기존의 역사적 자료가 가진 거리감을 극복하고, 독립운동가들의 헌신을 대중 친화적이고 매력적인 방식으로 재조명하여 지속 가능한 문화 콘텐츠로 확장해야 할 필요성에서 출발하였다. 연구 방법론으로는 광복 80주년을 기념하여 엄선된 독립운동가 33인을 대상으로, 각 인물의 역사적 기록, 업적, 복식, 그리고 상징물에 대한 철저한 고증과 분석을 선행하였다. 이 고증 결과를 바탕으로 현대 그래픽 디자인의 미감과 대중성을 고려하여, 인물의 특징을 함축적으로 표현하는 캐릭터의 조형적 요소인 형태, 색상, 비례를 추출하고 단순화하는 과정을 거쳤다. 이를 통해 역사적 정체성을 유지하면서도 높은 대중적 친근감을 확보한 독립운동가 캐릭터 디자인과 이를 활용한 통합 시각 콘텐츠 모델을 개발하였다. 제안된 캐릭터 디자인은 단순한 2D 그래픽에 국한되지 않고, 광복 기념 행사 비주얼, 공공 디자인, 교육용 콘텐츠, 문화 상품 개발 등 다각적인 분야에서 활용 가능한 콘텐츠로 확장되었다. 역사적 인물 모티프를 현대적 시각 디자인으로 재해석함으로써, 역사 교육과 대중 문화를 융합하는 실천적 모델을 제시했다는 점에서 학술적 및 실무적 의미를 지닌다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 필요성
- 1-3. 연구 범위와 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 독립운동가 관련 역사 콘텐츠 현황 분석
- 2-2. 캐릭터 디자인의 개념 및 역할
- 2-3. 공공 디자인 및 기념 콘텐츠의 역할

3. 캐릭터 디자인을 위한 기반 연구분석

- 3-1. 독립운동가 80인 선정 및 분석
- 3-2. 캐릭터 디자인을 위한 조형 요소 추출
- 3-3. 현대 그래픽 디자인 트렌드 분석

4. 독립운동가 캐릭터 디자인 개발

- 4-1. 독립운동가 캐릭터 기본형 개발

1. 서론

1-1. 연구 배경

2025년은 대한민국이 일제 식민 통치로부터 해방된 지 80주년을 맞이하는 역사적인 해로서, 이는 독립운동가들의 숭고한 희생정신을 기리고 그들이 되찾은 민족 주권의 가치를 미래 세대에게 효과적으로 계승해야 하는 중대한 기점이다. 그러나 그동안의 국가 기념사업은 주로 기념식, 학술대회 등 권위적이고 정적인 전달 형식에 국한되어 왔으며, 이는 디지털 환경과 대중문화에 익숙한 현 시대의 젊은 세대와 독립운동의 역사적 가치 사이에 정서적 공감대 형성을 저해하는 구조적인 한계를 노출해왔다. 따라서 광복 80주년을 기념하는 사업은 과거의 기록 보존을 넘어, 대중의 일상 속에 자연스럽게 스며들어 공감을 얻을 수 있는 새로운 형태의 문화 콘텐츠로의 혁신적인 전환이 절실히 요구된다. 이러한 역사적 가치와 대중간의 거리감을 해소하고 적극적인 소통을 이끌어낼 핵심 수단으로 캐릭터 디자인을 활용한 시각 콘텐츠화 전략이 부상하고 있다. 캐릭터는 언어나 문화적 장벽을 넘어 감성적으로 소통할 수 있는 가장 강력한 매개체이며, 독립운동가들의 복잡하고 방대한 업적을 단순하고 매력적인 시각 요소로 압축하여 대중에게 친근하게 전달하는 효과적인 도구가 될 수 있다. 독립운동가들을 단순한 역사적 위인이 아닌, 현대 소비자가 공감하고 향유할 수 있는 문화 상품으로 재창조하는 것은 역사적 유산을 단절 없이 지속 가능한 콘텐츠로 변모시키는 필수 전략이다.

본 연구는 광복 80주년의 역사적 시의성에 발맞춰, 그들의 업적과 상징성을 가장 효과적으로 드러낼 수 있도록 엄선된 독립운동가 33인을 연구 대상으로 선정한다. 이를 통해 각 인물의 역사적 기록과 복식 등을 철저히 고증하고, 현대 그래픽 디자인 트렌드에 맞춰 독창적인 캐릭터 디자인을 개발하고자 한다. 궁

- 4-2. 문화 상품 개발 제안

5. 결론

참고문헌

극적으로는 이 캐릭터들을 광복 기념 행사 메인 비주얼, 교육용 자료, 문화 상품 등 다각적인 시각 콘텐츠 모델로 확장하는 체계적인 전략을 제시함으로써, 역사 교육과 대중 문화의 성공적인 융합 모델을 구축하고 국가 기념사업의 콘텐츠 경쟁력을 강화하는 데 기여하고자 한다.¹⁾

1-2. 연구 목적 및 필요성

본 연구는 대한민국 광복 80주년을 기념하여 독립운동가들의 숭고한 희생과 역사적 가치를 현대 대중에게 효과적으로 전달하는 시각 콘텐츠화 전략을 수립하는 데 핵심적인 목적을 둔다. 첫째, 구체적인 연구 목표는 광복 80주년을 맞아 엄선된 독립운동가 33인의 역사적 기록과 상징물을 고증하고, 이를 기반으로 현대적 감각이 융합된 독창적인 캐릭터 디자인을 개발하는 데 있다. 둘째, 개발된 캐릭터를 활용하여 광복 기념 행사 메인 비주얼, 공공 디자인, 교육용 콘텐츠, 그리고 문화 상품 등 다각적인 분야에 확장 및 적용이 가능한 통합 시각 콘텐츠 활용 모델을 체계적으로 제시하고자 한다. 마지막으로, 역사적 인물 모티프를 캐릭터 디자인이라는 실용적 도구로 변환하여 역사 교육과 대중 문화의 긍정적인 융합 모델을 구축하고, 그 실천적 방법론을 제시하는 것을 학술적 목표로 삼는다. 연구는 다음과 같은 세 가지 측면에서 시대적 요청과 실무적 필요성을 갖는다. 가장 먼저, 광복 80주년이라는 중대한 역사적 시의성에 부응하여 독립운동가들의 헌신을 기념하고, 젊은 세대의 적극적인 관심과 공감을 이끌어냄으로써 국민적 자긍심을 고취하는 데 기여할 수 있는 역사적 및 문화적 필요성을 지닌다. 기존의 경직된 역사 전달 방식에서

1) 임정하, 허승연, 한국 독립운동가의 상징적 이미지를 반영한 컴퓨터 기계자수 가방디자인 개발(2023), 한국의상디자인학회, pp.151-155

벗어나, 캐릭터라는 대중 친화적 매개체를 통해 역사적 유산을 단절 없이 미래 세대에게 계승하고, 문화 콘텐츠로서의 생명력을 부여할 수 있기 때문이다. 다음으로, 독립운동가 33인 캐릭터라는 구체적이고 즉시 활용 가능한 디자인을 제작하여 광복 관련 기념 행사 및 문화 상품화 사업에 실질적인 원천 콘텐츠를 제공하며, 이는 디자인 및 실무적 필요성을 충족시킨다. 마지막으로, 역사적 인물이라는 고유의 문화 원형을 현대적 시각 콘텐츠로 재해석하는 융복합적 디자인 연구 방법론을 제시함으로써 학문적 지평을 확장하고, 역사적 정체성 보존과 대중적 친근감 확보라는 상반된 가치를 동시에 충족시키는 디자인 전략을 모색한다는 점에서 학술적 의의가 있다.²⁾

1-3. 연구 범위와 방법

연구 대상은 독립운동가들의 상징성과 업적을 고려하여 엄선된 33인으로 한정하며, 연구 내용은 이들의 역사적 고증을 거친 캐릭터 기본형 디자인 개발과 문화 상품, 행사 비주얼 등 주요 시각 매체에의 기본적인 응용 디자인 시안 제시로 구성된다.

연구 방법은 문헌 연구, 디자인 사례 분석, 그리고 실무적 디자인 개발이 융합된 3단계의 실천적 방법을 채택하여 효율성을 극대화한다. 첫째, 문헌 연구를 통해 독립운동가 33인의 활동 기록, 복식, 상징물 등 캐릭터 디자인의 근간이 될 역사적 고증 자료를 철저히 수집 및 분석한다. 둘째, 디자인 사례 분석을 통해 국내외에서 역사적 인물 모티프를 활용하여 대중화에 성공한 캐릭터 디자인 사례를 분석하고, 이를 바탕으로 조형 요소 단순화 전략 및 현대 그래픽 디자인 트렌드를 도출하여 디자인 방향을 설정한다. 셋째, 디자인 개발 단계에서는 앞선 연구를 통해 확립된 디자인 방향을 기반으로, 독립운동가 80인의 역사성을 유지하면서도 대중적 친근감을 갖춘 독창적인 캐릭터 디자인을 실질적으로 개발하고, 이를 시각 콘텐츠로 확장한 응용 시안을 제시하고자 한다.

[표 1] 연구의 범위와 방법 요약

| 구분 | 내용 |
|-------|---|
| 연구 범위 | 독립운동가 33인 캐릭터 디자인 개발 및 MD, 행사 비주얼 등 핵심 시각 콘텐츠 응용 시안 제시. |

2) 박희연, 비언어 커뮤니케이션 이론에 의한 역사적 인물의 캐릭터 유형화 연구(2023), 조형미디어학, pp.177-179

| | |
|-------|---|
| 연구 방법 | 역사 고증 기반 문헌 연구, 디자인 사례 분석, 실무적 캐릭터 개발의 3단계 융합 방법론 적용. |
| 주요 단계 | 역사 고증 및 자료 분석 → 디자인 트렌드 분석 → 33인 캐릭터 디자인 개발 및 응용 시각화. |

2. 이론적 배경

2-1. 독립운동가 관련 역사 콘텐츠 현황 분석

독립운동가 관련 역사 콘텐츠는 그 중요성에도 불구하고, 현재까지 주로 기록 보존과 계몽적인 교육에 중점을 둔 형태로 제작 및 배포되어 왔으며, 이는 본 연구가 캐릭터 개발에 집중해야 하는 필요성을 명확히 보여준다. 우선, 현재 독립운동가 콘텐츠의 주류는 다큐멘터리, 사료집, 기념 전시회 등 전통적이고 엄숙한 형식에 머물러 있어, 디지털 환경과 능동적인 콘텐츠 소비에 익숙한 젊은 세대에게 흥미와 공감을 유발하기 어렵다는 근본적인 한계가 있다. 이러한 '엄숙함 위주의 정보 전달' 방식은 대중이 독립운동가들을 쉽게 접근할 수 없는 역사 속 위인 으로서만 인식하게 만들고, 일상 문화 소비 영역으로의 확장을 어렵게 만든다. 더불어, 독립운동 콘텐츠는 영상이나 텍스트 등 단일 매체에 의존하는 경향이 강하며, 특히 시각 디자인 요소의 활용이 극히 제한적이라는 문제점을 안고 있다. 콘텐츠의 시각적 표현이 대부분 역사적 사진이나 기록화에 머물러 현대 그래픽 디자인의 조형적 매력이나 트렌드를 반영하지 못하는 경우가 대다수이다. 이로 인해 문화 상품, 웹툰, 캐릭터, 게임 등 고부가가치 창출이 가능한 문화 산업 영역으로의 전환 및 응용 가능성이 현저히 낮아지며, 이는 역사 콘텐츠의 지속 가능한 유통 및 소비를 저해하는 요인으로 작용한다.³⁾

광복 80주년을 기념하며 33인이라는 방대한 독립운동가를 포괄하는 통합적이고 전문적인 캐릭터 디자인 콘텐츠가 사실상 부재하다는 점이 가장 큰 문제이다. 일부 행사에서 캐릭터가 사용되더라도, 그것은 단순한 삽화 수준에 머물거나 역사적 고증 없이 일회성으로 제작되어 조형적 완성도와 통일성이 떨어진 다. 이러한 원천 콘텐츠의 부재는 대규모 기념사업이나 상품화에 필요한 일관된 디자인 시스템의 구축을 불가능하게 만든다. 이러한 콘텐츠 현황 분석은 기존의 기록 중심 콘텐츠에서 벗어나, 체계적인 디자인

3) 이석, 김민수, 한국광복군 시각 상징물 디자인 연구(2021), 동북아시아문화학회, pp.292-294

고증과 현대적 조형미를 갖춘 독립운동가 캐릭터 디자인을 실질적으로 개발하는 것이 역사적 가치를 현대적으로 재해석하고 대중과의 접점을 확대하기 위한 가장 효과적인 방법일 것이다.

2-2. 캐릭터 디자인의 개념 및 역할

캐릭터 디자인은 단순한 시각적 표현을 넘어, 특정 정체성이나 메시지를 시각화하여 대중과 감성적으로 소통하게 만드는 강력한 문화적 매개체로 정의된다. 즉, 캐릭터는 독특한 외형, 성격, 행동 양식 등 의인화된 요소들을 통해 메시지에 생명력과 서사를 부여하는 핵심적인 도구인 것이다. 이러한 캐릭터 디자인은 본 연구의 목표인 독립운동가들의 역사적 가치 재해석에 있어 다음과 같은 다층적인 역할을 수행한다.

첫째, 캐릭터는 접근성과 친근성을 획기적으로 높이는 역할을 한다. 역사적 기록이나 사진 자료가 주는 거리감이나 위압감을 해소하고, 복잡하고 방대한 역사적 업적을 단순화되고 호감 가는 조형 언어로 압축하여 대중의 심리적 장벽을 낮춘다. 이러한 친근감은 특히 역사에 대한 관심이 상대적으로 낮은 젊은 세대에게 독립운동가들의 이야기를 재미있고 흥미로운 방식으로 전달하는 효율적인 통로가 된다.

둘째, 캐릭터 디자인은 정보의 명료화 및 상징화에 기여한다. 잘 설계된 캐릭터는 외형적 특징, 복식, 소품 등을 통해 독립운동가 개인의 고유한 활동 영역이나 시대적 배경, 핵심 업적을 시각적으로 함축하여 보여줄 수 있다. 예컨대, 특정 독립운동가의 의복이나 무기, 또는 상징적인 표정을 캐릭터에 반영함으로써, 대중은 복잡한 텍스트를 읽지 않고도 캐릭터 이미지 하나만으로 그 인물의 역사적 정체성을 직관적으로 파악할 수 있게 된다.

셋째, 캐릭터는 콘텐츠의 확장성 및 상업적 가치를 창출하는 원천이다. 캐릭터는 2D 일러스트레이션에 국한되지 않고, 3D 피규어, 애니메이션, 게임, 문화 상품 등 다양한 매체와 산업 분야로의 무한한 변용이 가능한 원 OSMU의 핵심 요소이다. 따라서, 독립운동가 캐릭터는 광복 기념사업에 필요한 일회성 디자인을 넘어, 지속 가능한 문화 콘텐츠이자 높은 부가가치를 창출하는 지적 재산으로서 가능하며, 역사적 가치 보존과 상업적 성공을 동시에 추구할 수 있는 기반을 제공한다.⁴⁾

4) 이정아, 고정훈, 스토리텔링을 통한 전통회화의 캐릭터 디자인 방안 연구(2017), 상품문화디자인학연구

2-3. 공공 디자인 및 기념 콘텐츠의 역할

공공 디자인은 단순히 미적 요소 제공을 넘어 사회적 가치 실현 및 공익 증진을 목표로 하는 전략적 활동이다. 본 연구 소재인 광복 80주년 기념 독립운동가 캐릭터는 기념 콘텐츠로서 추상적인 역사적 사실과 존경의 대상을 구체적이고 친근한 시각 기호로 변환하여 대중의 심리적 접근성을 높이고자 한다. 이러한 디자인은 딱딱하게 느껴질 수 있는 역사적 주제를 부드러운 문화적 요소로 치환하여 접근 장벽을 낮추고, 대중적 공감대를 효과적으로 형성하는 핵심 수단이 된다. 또한, 캐릭터는 기억의 지속성과 교육적 전송이라는 점을 고려해 디자인 하였다. 정적인 역사 콘텐츠와 달리, 캐릭터는 다양한 매체에 반복적으로 노출되도록 하여 독립운동가의 헌신을 장기적으로 기억하도록 돕는다. 나아가, 독립운동가의 업적과 정신이 디자인 요소에 상징적으로 내재되도록 함으로써, 캐릭터와 상호작용하는 과정 자체가 자연스러운 역사 학습으로 연결되는 교육적 전송의 통로를 구축하였다. 최종적으로, 이 캐릭터는 지속 가능한 문화적 자원으로서 낮은 활용 장벽과 높은 확장성을 기반으로 교육기관, 공공기관 등에서 광범위하게 활용되며, 국민적 통합 의식을 증진하고 독립운동의 가치를 전달하고자 한다.⁵⁾

3. 캐릭터 디자인을 위한 기반 연구분석

3-1. 독립운동가 33인 선정 및 분석

본 연구의 핵심인 독립운동가 캐릭터 디자인 대상을 선정하는 과정은 객관적인 근거와 포괄성을 확보하는 데 중점을 두었으며, 이를 통해 광복 80주년의 기념 의미에 부합하는 역사적 위상과 독립운동의 다양한 영역을 대표하는 인물 80명을 구성하였다. 이 80인의 선정은 네 가지 주요 기준으로 진행되었는데, 첫째, 역사적 포괄성을 확보하기 위해 활동 시기를 의병 활동기부터 일제강점기 전반을 거쳐 해방 직전까지 균형 있게 안배하여 독립운동사의 전 과정을 폭넓게 아우르도록 하였다. 둘째, 활동 영역의 다양성 측면에서는 무장 투쟁, 교육 및 문화 계몽, 외교 활동, 그리고 여성 독립운동 등 주요 활동 분야를 대표하는 인물들을 고르게 포함하여 독립운동의 입체적인

제49호, pp.157-160

5) 조은경, 역사문화콘텐츠를 활용한 청산리전투의 재현 -독립기념관 전시 사례를 중심으로(2020), 한국민족운동사학회, pp.363-366

서사를 확보하는 데 주력하였다.⁶⁾

셋째, 선정된 모든 인물은 국가 공인 기록을 통해 그 업적을 객관적으로 검증받도록 대한민국 국가보훈부의 공훈 기록을 바탕으로 한정하여 선정의 공신력을 높였다. 마지막으로, 디자인 활용성 및 대중 인지를 고려하여, 연구자가 앞서 제시한 첨부 그림 속 캐릭터의 디자인 콘셉트를 이미 반영한 인물들을 우선적으로 포함하였다. 이와 더불어 대중에게 친숙하거나 흥미로운 서사를 지닌 인물을 추가적으로 선정함으로써, 캐릭터 디자인 과정에서 모티프 추출을 용이하게 하고 궁극적으로 대중적 매력을 갖도록 하였다. 이러한 다각적인 기준을 적용하여 80인의 독립운동가를 선정하는 것은 캐릭터 디자인의 역사적 정당성과 실용적 효과를 동시에 담보하는 기초적인 설계 작업이었다.

넷째, 본 연구는 독립운동가 33인 선정 시 역사적 공훈 및 대중적 인지도를 최우선 기준으로 하였으나, 캐릭터 콘텐츠의 시대적, 활동적 대표성 및 시각적 다양성 확보를 위해 다음과 같은 세부적인 안배 기준을 적용하였다. 선정된 33인의 구체적인 명단 및 시대, 활동 분야별 분포 현황은 <표 2>에서 확인할 수 있다.

[표 2] 독립운동가 33인 명단

| 성명 | 활동분야 | 업적 |
|-------------|-----------|----------------------------|
| 안중근 | 의거 및 사상 | 하얼빈 의거, 단치 의거 |
| 김구 | 임시정부지도자 | 대한민국 임시정부 주석 |
| 유관순 | 3.1운동 | 아우내 장터 만세 운동 |
| 김좌진 | 무장투쟁 | 청산리 대첩 지휘 |
| 홍범도 | 무장투쟁 | 독립군단 조직, 봉오동 전투 |
| 권기옥 | 군사 활동 | 최초의 여성 비행사 |
| 한용운 | 3.1 운동/문학 | 3.1 운동 민족대표, 시인 |
| 윤동주 | 문학 | 민족 시인, 시집 |
| 박열 | 의열 활동 | 일왕 암살 계획, 관동 대지진 조선인 학살 규탄 |
| 엘리자베스 J. 세핑 | 의료/선교 활동 | 세브란스 병원 간호사 등 의료 지원 활동 |
| 김마리아 | 애국부인회 회장 | 임시정부 외교 활동 지원 |
| 윤봉길 | 의열 활동 | 상하이 훙커우 공원 의거 |
| 안창호 | 계몽/교육 | 홍사단, 대성학교 설립 |
| 방정환 | 계몽/교육 | 어린이날, 독립운동 |
| 손병희 | 3.1 운동/종교 | 천도교 지도자, 3.1 운동 민족대표 |
| 이자벨 | 의료/선교 활동 | 제중원 간호사 등 |

6) 박암중, 한국 근대디자인의 시대별 디자인 특징에 관한 고찰(2019), pp.25-53

| 라 변하트 | | |
|--------|-------------------|----------------------|
| 손기정 | 스포츠 | 베를린 올림픽 마라톤 금메달 |
| 남자현 | 의열 활동/여성 운동 | 여성 독립운동가 대장, 민주 |
| 이회영 | 무장 투쟁 지원 | 신흥무관학교 설립 |
| 신채호 | 역사 연구/의열 활동 | 조선혁명선언, 역사학자 |
| 최익현 | 의병 활동 | 의병장, 을사늑약 반대 |
| 안경신 | 의열 활동 | 임시정부 여성 연락원 및 의열 투쟁 |
| 신익희 | 임시정부 지도자 | 대한민국 국회의장, 임시정부 요인 |
| 주시경 | 독립신문 | 한글수호, 배포 |
| 서재필 | 계몽/정치 | 독립신문 창간, 독립협회 |
| 박은식 | 역사 연구/임시정부 | 한국통사, 임시정부 2대 대통령 |
| 정정화 | 임시정부 활동 | 임시정부 살림꾼, 독립운동 자금 모금 |
| 이봉창 | 의열 활동 | 일왕 폭탄 투척 의거 |
| 박차정 | 조선의용대 활동, 여성 독립운동 | 조선의용대 활동, 여성 독립운동 |
| 김상옥 | 의열 활동 | 종로경찰서 투척 의거 |
| 호머 힐버트 | 외교/교육 | 헤이그 특사 지원, 독립신문 참여 |
| 신동석 | 의병활동 | 대한제국 평민의병장 |
| 후세 다스지 | 독립운동 | 인권변호사, 독립운동가 변호 |

3-2. 캐릭터 디자인을 위한 조형 요소 추출

선정된 33인의 독립운동가 명단을 기반으로, 캐릭터 디자인의 개연성과 일관성을 부여하기 위한 조형 요소를 추출하였다. 우선 형태 요소는 인물의 활동 분야와 개성을 직관적으로 전달하도록 복식의 실루엣을 기반으로 설정되었다. 예를 들어, 무장 투쟁 인물에게는 강직한 직선형 실루엣을, 문화 계몽 인물에게는 지적인 곡선형 실루엣을 기본 형태로 부여하였으며, 표정은 그들의 정신적 기개를 은유적으로 표현하는 방식으로 단순화되었다. 또한 각 인물들의 사료로 남은 사진이나 사료들을 검토하여 복식의 디자인을 완료하였다. 색채는 당시의 복식 색상 기록을 근거로 하면서도, 캐릭터의 친근성과 시각적 매력을 높이기 위해 현대적인 채도와 명도로 조정되었고, 애국심이나 순결한 정신과 같은 인물의 핵심 가치를 색상 팔레트에 반영하여 서사적 기능을 수행하도록 하였다. 마지막으로 소품 및 패턴 요소는 33인 캐릭터 간의 개별적인 차별성을 부여하는 데 활용되었으며, 각 인물의 대표적 유물이나 신분 상징물을 소품으로 추출하여 캐릭터 옆에 배치하거나, 활동 지역의 상징적인 요소를 의복에 미니멀하게 적용하여 시각적 디테일과 밀도를 동시에 높였다. 이러한 조형 요소 추출 작업은

이후 캐릭터 디자인 과정에서 역사적 고증과 대중성이라는 두 목표를 동시에 충족시키고자 하였다.

3-3. 현대 그래픽 디자인 트렌드 분석

캐릭터 디자인은 대중과의 소통력과 시의성이라는 현대적인 미적 가치를 확보하기 위해, 현 시점의 주요 그래픽 디자인 트렌드에 대한 분석을 수행하였다. 캐릭터가 역사적 정체성을 유지하면서도 문화적 수용성을 높이려면, 단순한 고증을 넘어 시대의 미적 감각을 반영하는 전략적 시각 언어를 구축해야 했기 때문이었다. 분석 결과, 현대 그래픽 디자인은 정보 과부하 시대에 대응하는 미니멀리즘과 개성 및 경험 중시 경향을 반영하는 맥시멀리즘이라는 두 가지 상반된 흐름을 중심으로 전개하였다. 트렌드 분석을 토대로, 독립운동가 캐릭터 디자인은 역사적 무게감과 대중적 친밀성이라는 상반된 목표를 달성하기 위해 두 트렌드를 전략적으로 융합하는 디자인 언어를 구축하는 것으로 설정하였다. 미니멀리즘의 원칙을 따라 캐릭터의 기본 형태와 실루엣은 불필요한 장식 요소를 제거하고 간결하게 유지되었는데, 이는 모바일 환경 및 작은 크기에서의 시인성을 확보하여 정보 전달의 효율성을 극대화하는 데 주력하였다. 캐릭터의 기본 조형은 명확한 타이포그래피와 같이 깔끔하게 정리되어 빠르고 쉽게 인지될 수 있도록 하였다.

시각적 경험을 특징으로 하는 맥시멀리즘의 요소는 캐릭터의 서사적 풍부함을 더하기 위해 디테일 영역에만 선택적으로 차용되었다. 구체적으로, 복식의 상징적인 패턴, 배색, 질감 표현 등에서 풍부한 색상 대비와 입체감을 미묘하게 부여함으로써 개별 캐릭터의 고유한 서사와 현대적인 유희적 요소를 확보하였다. 캐릭터 디자인은 미니멀한 조형을 통해 대중적 접근성을 높이는 동시에 맥시멀한 디테일을 통해 역사적 정보 밀도를 확보함으로써, 캐릭터가 역사적 진정성을 잃지 않으면서도 현재를 살아가는 대중에게 매력적인 문화 콘텐츠로 기능할 수 있는 고도화된 시각 결과물이 도출되도록 하였다.⁷⁾

4. 독립운동가 캐릭터 디자인 개발

4-1. 독립운동가 캐릭터 기본형 개발

앞서 설정된 조형 원칙과 융합 디자인 전략을 바탕으로 하였으며, 특히 대중성, 유명성, 그리고 역사적 상징성을 갖춘 대표 인물 3인(안중근, 김구, 유관순)의 기본형 디자인을 통해 개발 방향을 구체화하였다.



[그림 1] 안중근, 김구, 유관순 캐릭터 (좌에서우로)

안중근 캐릭터는 무장 투쟁 계열의 대표성을 부여 받아 개발되었다. 캐릭터의 기본형은 강직하고 단단한 직선형 실루엣을 가지며, 이는 미니멀리즘 원칙에 따른 시인성 확보와 동시에 강인한 군인 정신을 은유적으로 표현하였다. 복장은 당시 의열 활동 및 독립군 계열에서 활용되었던 군복 형태로 설정되었는데, 이는 갈색과 짙은 녹색 계열의 색채를 적용하여 시대적 고증과 활동 영역의 구분을 명확히 하였다. 수염 형태와 결연한 눈매는 남아있는 사진 자료를 기반으로 영웅적 기개를 전달하는 데 주력하였다.

김구 캐릭터는 대한민국 임시정부의 최고 지도자로서의 민족적 상징성을 중심으로 디자인되었다. 캐릭터의 복장은 단정하고 깨끗한 흰색 또는 연한 미색의 한복을 채택하였는데, 이는 그의 청렴함과 민족의 순결한 정신을 상징한다. 둥근 안경과 온화하면서도 깊이 있는 표정은 지성과 지도력을 시각적으로 표현하며, 단정한 실루엣은 미니멀리즘의 원칙을 따르면서도 전통 복식을 활용하여 한국적 정체성을 강화하였다. 캐릭터의 전반적인 조형은 백범일지로 대표되는 정신적 지도자의 위상과 국민과의 친근함을 동시에 전달하는 데 초점을 맞추었다.

유관순 캐릭터는 3.1독립만세 운동의 상징이자 여성 독립운동가의 대표성을 명확히 드러내도록 개발되었다. 캐릭터는 당시 여학생의 복식을 기반으로 흰색 저고리와 치마를 착용하고 있는데, 이는 순결하고 희생적인 정신을 나타내는 색채 및 형태 요소로 작용하였다. 단

7) 장혜란, 박영경, 극단적 조형성 미니멀리즘과 맥시멀리즘의 융합을 통한 패션 디자인 표현 연구 (2018), 한국의상디자인학회, pp.392-393

정하게 묶은 머리와 굳게 다문 입술은 당시의 열정적이고 강인한 여성 주체의 모습을 재현하는 데 중점을 두었다. 특히, 유관순 캐릭터는 대중적으로 가장 유명한 아이콘 중 하나이므로, 기존의 상징 이미지와의 연관성을 유지하면서도 현대적인 감각을 더하여 시의성을 확보함으로써, 교육적 콘텐츠로서의 확산력을 극대화하도록 디자인되었다.



[그림 2] 김좌진, 홍범도, 권기옥 캐릭터 (좌에서우로)

김좌진 캐릭터는 무장 투쟁 지도자의 대표성을 구현하도록 디자인되었다. 캐릭터의 기본 조형은 강인하고 단단한 직선형 실루엣을 유지하며, 이는 미니멀리즘 원칙에 따른 간결함과 군사적 위엄을 동시에 전달한다. 복장은 독립군 장교의 복식을 기반으로 짙은 녹색 계열의 색채를 적용하였는데, 이는 시대적 고증과 전투적 활동 영역을 명확히 구분하는 역할을 수행한다. 어깨에서 비스듬히 내려오는 탄띠와 총집 등의 소품은 맥시멀리즘적 요소를 차용하여 캐릭터에 서사적 밀도를 높이는 역할을 하며, 결연한 표정과 굳은 수염은 청산리 대첩을 이끈 지도자의 강직함을 표현한다.

홍범도 캐릭터는 독립군 아전 사령관으로서의 활동성과 야성을 강조하여 디자인되었다. 전투 복식을 기반으로 하되, 모자와 외투 형태를 통해 아전 활동의 특성을 시각적으로 구현하였다. 복장에는 무채색에 가까운 갈색 계열을 사용하여 엄격함을 부여하였으며, 사선으로 맨 탄약대와 군화는 활동적인 이미지를 강조한다. 특히, 캐릭터 발치에 배치된 호랑이 두상 모양의 패턴은 맥시멀리즘을 활용하여 홍범도 장군 하면 떠오르는 민족의 강인함과 호국 정신을 상징적으로 표현하는 단서로 작용하여 캐릭터의 밀도를 높였다.

권기옥 캐릭터는 최초의 여성 비행사로서 특수 활동 영역의 주체성을 대표하도록 디자인되었다. 복장은 당시 비행사들이 착용하던 가죽 재킷과 고글이 달린 비행모를 기반으로 하였으며, 옅은 주황색과 갈색 계열을 사용하여 개척자로서의 진취적이고 전문적인 성격을 시

각적으로 부각하였다. 여성 캐릭터의 보편적인 형태를 유지하면서도 군사적 전문성을 나타내는 소품(고글, 비행모)을 적용한 것은 조형적 차별화의 핵심이며, 당당한 표정과 균형 잡힌 자세는 시대적 제약을 극복한 여성 독립운동가의 위상을 전달하는 데 주력하였다.

[표 3] 독립운동가 캐릭터 제작사례

| 한용운 | 이육사 | 박열 |
|-------|-----|------|
| | | |
| J. 세평 | 윤봉길 | 안창호 |
| | | |
| 방정환 | 손병희 | 이지벨라 |
| | | |

[표 4] 독립운동가 캐릭터 제작사례

| 손기정 | 남자현 | 이회영 |
|-----|-----|-----|
| | | |
| 신채호 | 최익현 | 안경신 |
| | | |

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 신익희 | 주시경 | 서재필 |
|  |  |  |
| 박은식 | 정정화 | 이봉창 |
|  |  |  |
| 박차정 | 김상욱 | 헤이버트 |
|  |  |  |
| 신돌석 | 김마리아 | 후세 다쓰지 |
|  |  |  |

4-2. 문화 상품 개발 제안

문화상품은 다양한 연령대와 소비 환경을 고려하여 디지털 상품과 실물 상품으로 이원화하여 구성되었다. 디지털 상품으로는 모바일 메신저 플랫폼에서 활용 가능한 캐릭터 이모티콘을 개발하여, 캐릭터의 확산 속

도와 접근 용이성을 극대화하였다. 실물 상품은 문구류(노트, 스티커), 생활용품(머그컵, 에코백), 기념품(키링, 배지) 등 일상생활에서 부담 없이 활용 가능한 품목을 중심으로 선정하여 실용성을 확보하였다.



[그림 3] 포스터 및 문화상품 제안 사례

5. 결론

본 연구는 대한민국 광복 80주년이라는 기념비적 시점에서, 독립운동의 숭고한 역사적 가치를 재조명하고 이를 현대 대중의 감각에 부합하는 형태로 효과적으로 소통하고자 하였다. 궁극적으로 33인의 독립운동가 캐릭터 디자인을 개발하여, 이들을 교육과 흥미를 결합한 지속 가능한 문화 콘텐츠로 활용하는 것을 핵심 목표로 설정하였다. 이를 위해 연구는 선행 이론 분석을 시작으로, 국가 공인 기록 기반의 33인 인물 선정 및 심층적인 조형 요소 추출 과정을 거쳤다. 이와 병행하여 현대 그래픽 디자인 트렌드에 대한 다각적인 분석을 수행하여 시대적 적합성을 확보하였으며, 최종적으로 캐릭터 기본형 개발을 완성하였다. 나아가 개발된 캐릭터를 활용한 문화 상품 개발 및 실질적인 상품화 단계에 이르기까지 논리적이고 체계적인 연구 방법론을 엄격히 적용하였다.

첫째, 역사적 정당성과 대중적 친밀성의 조화를 성공적으로 달성하였다. 개발된 33인의 캐릭터는 국가보훈부 공훈 기록을 기반으로 인물의 고증을 확보하여 역사적 정당성이라는 연구의 근간을 확립하는 동시에, 현대 디자인 트렌드를 반영한 시각적 매력을 극대화하였다. 특히 캐릭터 디자인에 미니멀리즘과 맥시멀리즘이 전략적으로 융합된 디자인 언어를 적용함으로써, 시대적 적합성과 시각적 완성도를 동시에 높였다. 구체적으로, 캐릭터 기본형은 간결하고 단순화된 조형을 통해 모바일 환경 및 작은 크기에서도 시인성과 인지적 효율성을 확

보하였다. 반면, 복식의 세부 요소와 소품에는 맥시멀리즘적 요소를 활용하여, 각 독립운동가의 고유한 서사와 상징적인 의미를 디테일하게 담아내 캐릭터의 정보 밀도와 서사적 깊이를 효과적으로 증시시켰다. 이처럼 고증에 기반한 진정성과 시의성을 갖춘 친밀성을 성공적으로 결합함으로써, 본 연구는 역사적 가치를 대중에게 효과적으로 전달하는 새로운 방법론을 제시하였다.

둘째, 공공 디자인 및 기념 콘텐츠로서의 역할을 구체적으로 실현하였다. 캐릭터 디자인을 통해 엄숙하고 무겁게 느껴질 수 있는 독립운동의 가치를 친근하고 유희적인 문화 상품으로 전환함으로써, 대중이 일상생활에서 역사적 의미를 소비하고 교육적 성과를 얻을 수 있는 통로를 마련하였다. 이는 캐릭터가 단순한 미적 요소를 넘어 사회적 공감대 형성과 지속 가능한 기억 전승이라는 공익적 목표를 달성하는 데 결정적으로 기여했음을 의미한다.

셋째, 디자인의 실용성과 확장성을 입증하고, 공공 디자인 및 기념 콘텐츠로서의 역할을 구체적으로 실현하였다. 캐릭터 디자인을 통해 엄숙하고 무겁게 느껴질 수 있는 독립운동의 가치를 친근하고 유희적인 문화 상품으로 전환함으로써, 공공 디자인 및 기념 콘텐츠로서의 역할을 구체적으로 실현하였다. 이 전환은 대중이 일상생활에서 역사적 의미를 소비하고 교육적 성과를 얻을 수 있는 통로를 마련하였다. 이는 캐릭터가 단순한 미적 요소를 넘어 사회적 공감대 형성과 지속 가능한 기억 전승이라는 공익적 목표를 달성하는 데 결정적으로 기여했음을 의미한다.

개발된 33인의 캐릭터는 기본형의 모듈화와 통일된 디자인 언어 덕분에 다양한 문화 상품으로의 응용이 매우 용이하였다. 이러한 디자인의 실용성과 확장성은 생산 효율성을 높이고 시장성을 확보하여, 캐릭터 콘텐츠가 단순한 일회성 기념품을 넘어 지속적인 재활용 및 부가가치 창출이 가능한 사업적 자원으로 기능할 수 있음을 제시하였다.

본 연구는 캐릭터 디자인 개발이라는 시각적 영역의 성과를 중심으로 진행되었으나, 개발된 MD의 실제 시장 반응 및 교육적 효용성에 대한 정량적 분석이 부족했다는 한계를 갖는다. 따라서 후속 연구에서는 개발된 캐릭터 MD를 활용한 실제 학교 교육 및 공공 캠페인을 진행하고, 이에 대한 소비자 인식 및 학습 효과를 측정하는 실증적 연구가 필요하다. 또한, 캐릭터를 활용한 디지털 콘텐츠(애니메이션, 게임, AR/VR) 개발 등 미디어 플랫폼의 확장에 대한 연구가 지속되어야 하며, 이를 통해 독립운동가 캐릭터가 미래 세대와 소통하는 연속적

인 문화 콘텐츠로 자리매김할 수 있는 방안이 모색되어야 할 것이다.

후속 연구에서는 개발된 파일럿 문화 상품을 활용하여, 시장 반응 조사를 통해 판매 데이터, 구매 전환율 및 소비자 만족도 등을 정량적으로 수집·분석함으로써 캐릭터 콘텐츠의 시장성과 부가가치 창출 가능성을 실증적으로 입증하고, 나아가 교육 효과 자료를 포함하여 교육 현장에서의 역사 인지도 학습 효과 및 정서적 공감대 형성 정도를 측정함으로써 디자인의 공익적 효용성을 구체적인 데이터로 제시하는 다음과 같은 실증적 연구를 추진할 것을 제안합니다.

참고문헌

1. 임정하, 허승연, 한국 독립운동가의 상징적 이미지를 반영한 컴퓨터 기계자수 가방디자인 개발, (2023)
2. 박희연, 비언어 커뮤니케이션 이론에 의한 역사적 인물의 캐릭터 유형화 연구(2023), 조형미디어학
3. 이석, 김민수, 한국광복군 시각 상징물 디자인 연구(2021), 동북아시아문화학회
4. 이정아, 고정훈, 스토리텔링을 통한 전통회화의 캐릭터 디자인 방안 연구(2017), 상품문화디자인학연구 제49호
5. 조은경, 역사문화콘텐츠를 활용한 청산리전투의 재현 -독립기념관 전시 사례를 중심으로(2020), 한국민족운동사학회
6. 박암중, 한국 근대디자인의 시대별 디자인 특징에 관한 고찰(2019)
7. 장혜란, 박영경, 극단적 조형성 미니멀리즘과 맥시멀리즘의 융합을 통한 패션 디자인 표현 연구 (2018), 한국의상디자인학회