

국립중앙박물관 문화유산을 소재로 한 캐릭터일러스트 디자인 연구

한국 전통문화의 현대적 시각화를 중심으로

A Study on Character and Illustration Design Inspired by the Cultural Heritage of the National Museum of Korea

Focusing on the Contemporary Visualization of Korean Traditional Culture

주 저 자 : 김세웅 (Kim, Se Woong) 배화여자대학교 디지털콘텐츠디자인과 조교수

교 신 저 자 : 원종욱 (Won, Jong Uk) 배화여자대학교 디지털콘텐츠디자인과 조교수
wju98@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2026.3.344>

접수일 2026. 08. 15. / 심사완료일 2026. 08. 24. / 게재확정일 2026. 09. 07. / 게재일 2026. 09. 30.

Abstract

This study develops SD (Super Deformed) characters and artifact illustrations by reinterpreting cultural heritage from different periods represented in the National Museum of Korea. Historical figures, costumes, ornaments, and artifacts were examined through museum collection and exhibition materials. Design subjects were selected based on historical significance, visual distinctiveness, narrative potential, and media scalability. The characters were designed with rounded faces and shortened bodies, while costumes, colors, and accessories distinguished their periods and roles. Artifact illustrations retained the essential silhouettes and patterns of the originals but were simplified to harmonize with the characters. Combining characters with related artifacts enabled the intuitive communication of historical roles and cultural characteristics. The designs may be applied to cultural products, museum websites, social media, digital exhibitions, videos, exhibition guides, and participatory programs. This study proposes an accessible and expandable approach to presenting museum cultural heritage through SD characters and artifact illustrations.

Keyword

Cultural Heritage(문화유산), Character Design(캐릭터디자인), Visual Representation(시각적 재해석)

요약

본 연구는 국립중앙박물관의 시대별 문화유산을 현대적으로 재해석하여 SD(Super Deformed) 캐릭터와 유물 일러스트레이션을 개발하고, 그 활용 가능성을 제시하는 데 목적이 있다. 이를 위해 문화유산 콘텐츠와 캐릭터디자인의 특성 및 국내외 사례를 고찰하였다. 이후 국립중앙박물관의 소장 전시 자료를 바탕으로 인물, 복식, 장신구 및 유물을 조사하고 역사적 대표성과 조형적 식별성 그리고 서사적 활용성 및 매체 확장성을 기준으로 디자인 소재를 선정하였다. 캐릭터는 둥근 얼굴과 짧은 신체를 중심으로 한 SD 캐릭터의 비례를 적용하고 전통복식과 색채 및 소품을 통해 시대와 역할을 구분하였다. 또한 역사적 유물의 일러스트레이션은 고유한 실루엣과 핵심 문양을 유지하면서 캐릭터와 조화를 이루도록 단순화하였다. 이와 같이 캐릭터와 관련된 유물을 하나의 시각적 표현으로 구성함으로써 인물의 역할과 시대적 특징을 직관적으로 전달할 수 있었다. 또한 개발된 디자인은 문화상품뿐만 아니라 박물관 홈페이지, SNS, 디지털 전시 및 영상 등의 온라인 콘텐츠와 전시 안내물과 포토존 및 체험 프로그램 등의 오프라인 콘텐츠로 확장할 수 있다. 이에 본 연구는 박물관 문화유산을 친근하게 전달할 수 있는 캐릭터 및 역사적 유물 일러스트레이션의 디자인 방향을 제시했다는 데 의의가 있다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 범위와 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 문화유산 콘텐츠의 개념과 가치
- 2-2. 문화유산 기반 캐릭터디자인의 특성

2-3. 캐릭터 및 일러스트레이션 사례 분석

3. 디자인 개발 방향

- 3-1. 박물관 문화유산 콘텐츠 분석 및 선정
- 3-2. 디자인 콘셉트 설정 및 개발 과정

4. 캐릭터 및 일러스트레이션 디자인 개발

- 4-1. 캐릭터 및 일러스트레이션 개발

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

최근 박물관은 문화유산을 수집·보존하고 전시하는 공간을 넘어 관람객에게 다양한 문화적 경험을 제공하는 복합문화공간으로 변화하고 있다. 이에 따라 문화유산을 현대적인 시각언어로 재해석하여 전시, 교육, 홍보, 문화상품 및 디지털 콘텐츠로 확장하려는 시도가 활발하게 이루어지고 있다. 이처럼 문화유산은 역사적·문화적 가치가 높은 원천자료이지만 시대적 배경과 상징체계에 대한 이해가 필요하여 일반 관람객에게 어렵고 정적인 대상으로 인식될 수 있다. 캐릭터와 일러스트레이션은 인물, 복식, 유물, 문양 등의 특징을 친근하고 직관적인 이미지로 전달하여 문화유산에 대한 대중의 접근성과 흥미를 높일 수 있는 효과적인 시각매체로 작용하고 있다. 국립중앙박물관은 한국의 시대별 문화유산을 폭넓게 소장 전시하고 있어 캐릭터 및 일러스트레이션 개발을 위한 풍부한 소재를 제공한다. 따라서 문화유산의 역사적·조형적 특성을 분석하고 이를 일관된 그래픽 스타일로 재구성하여, 전통문화의 가치를 현대적으로 전달할 수 있는 체계적인 디자인 연구가 필요하다.¹⁾ 이에 본 연구는 박물관 문화유산에 나타난 인물, 복식, 유물 및 문양의 역사적·조형적 특성을 분석하고 이를 현대적인 캐릭터와 일러스트레이션으로 재해석하는 데 목적이 있다. 문화유산의 핵심 요소를 친근하고 일관된 시각체계로 구성하여 시대별 특성을 효과적으로 전달할 수 있는 디자인 개발 방향을 제시하고자 한다. 또한 문화유산 콘텐츠는 역사적 사실성을 유지하는 동시에 현대 대중의 감성과 활용 환경을 고려해야 한다. 단순한 형태의 차용이나 장식적 표현을 넘어 문화적 의미와 조형적 특징을 체계적으로 분석하고 시각화하는 디자인 연구가 필요한 실정이다. 이에 본 연구에서는 캐릭터와 일러스트레이션의 형태, 비례, 색채 및 표현방식을 통일하여 시각적 정체성과 확장성을 통해 국립중앙박물관의 문화유산에 대한 대중의 관심을 높이고 전통문화를 현대디자인으로 개발할 수 있는 디

5. 결론

참고문헌

자인 방향성을 제시하고자 한다.

1-2. 연구 범위와 방법

본 연구의 범위는 국립중앙박물관이 소장·전시하는 문화유산 가운데 시대적 대표성과 시각적 특징이 뚜렷하고 캐릭터 및 일러스트레이션으로 재구성하기에 적합한 인물, 복식, 유물과 문양의 소재를 대상으로 한다. 또한 문화유산의 외형을 단순히 재현하는데 그치지 않고 각 소재가 지니고 있는 역사적 배경과 조형적 특성을 바탕으로 현대적인 시각 콘텐츠로 재해석하여 문화유산 일러스트디자인의 방향성을 연구하고자 한다. 일차적으로 이론적 고찰을 통해 연구와 관련된 사례분석 및 소재분석의 디자인 개발의 단계로 진행하였다. 이를 위해 국립중앙박물관의 문화유산 콘텐츠와 캐릭터디자인에 관한 선행연구를 고찰하고 국내외 박물관 및 문화기관의 캐릭터와 일러스트레이션 사례를 분석하였다. 박물관 문화유산 및 캐릭터 콘텐츠 조사는 2026년 1월 10일부터 1월 24일까지 총 3회에 걸쳐 국립중앙박물관 상설전시관과 국립박물관문화재단 상품관에서 실시하였다. 시대별 대표 유물과 인물, 복식, 장신구, 문양 및 색채를 사진 촬영과 현장 기록으로 수집하였으며, 2026년 1월 15일부터 2월 7일까지 관련 홈페이지를 통한 온라인 자료조사를 병행하였다. 박물관 문화유산의 시대와 유형 및 조형요소에 따라 분류하고 역사적 대표성과 형태적 차별성 및 시각화 가능성을 기준으로 디자인 소재를 선정하였다. 이에 선정된 문화유산에서 형태, 비례, 색채, 복식, 문양 등의 핵심 요소를 추출하여 디자인 콘셉트를 설정하고, 이를 바탕으로 캐릭터와 장면 일러스트레이션을 단계적으로 개발을 통해 산출된 최종 결과물이 문화상품으로 활용할 수 있게 디자인을 제안하고자 한다.

2. 이론적 배경

2-1. 문화유산 콘텐츠의 개념과 가치

문화유산은 과거로부터 전승된 물리적 대상에 한정되

1) 최주호·문술미·박지수·이보아, 실감형 문화유산 콘텐츠 및 기술 동향에 관한 연구, 디지털콘텐츠학회논문지, 제24권 제10호, 2023, pp.2392-2393.

지 않으며, 특정 사회가 형성해 온 역사적 경험과 생활 양식, 지식, 기술 및 미적 인식을 포함하는 문화적 자원이다. 문화유산 콘텐츠는 이러한 유산에 내재된 의미와 정보를 현대의 이용자가 이해하고 경험할 수 있도록 이야기와 이미지, 전시 및 디지털 매체 등의 형식으로 재구성한 결과를 의미한다. 즉, 문화유산의 원형과 기록을 보존하는 것에서 나아가 그 의미를 현재의 사회문화적 맥락 안에서 해석하고 전달하는 과정까지 포함한다.

문화유산의 가치는 형성 당시부터 이어진 역사성에 예술·학술성과 같은 전통적 가치와, 오늘날의 이용과 참여를 통해 새롭게 형성되는 교육적·사회적·문화적 가치로 구분할 수 있다. 전통적 가치는 문화유산의 고유성과 정체성을 구성하는 근거가 되며, 현대적 가치는 문화유산이 동시대의 이용자 및 공동체와 관계를 형성하면서 확장된다. 따라서 문화유산 콘텐츠의 활용은 기존 가치를 단순히 소비하는 것이 아니라, 문화유산의 본질을 바탕으로 새로운 해석과 경험의 가치를 만들어 가는 과정으로 이해할 수 있다.²⁾ 또한 문화유산 콘텐츠는 매체와 표현방식에 따라 보존·연구·교육·전시 및 산업적 활용으로 범위를 확장할 수 있다. 최근 문화유산의 활용은 사실적인 디지털 재현을 중심으로 한 초기 단계에서 벗어나, 다양한 기술과 예술적 표현을 결합한 복합적 콘텐츠로 발전하고 있다. 이에 따라 문화유산은 연구와 정보관리의 자료뿐만 아니라 교육, 전시, 문화산업에 활용되어 문화적·경제적 가치를 창출하는 자원으로 기능하고 있다.³⁾ 이처럼 국립중앙박물관은 문화유산을 더욱 친숙하게 대중에게 소개하여 다양한 콘텐츠를 제공하고 있다.[그림 1] ⁴⁾



[그림 1] 문화유산을 소재로 한 실감콘텐츠

- 2) 이화중, 가치 기반의 문화유산 관리를 위한 이론적 검토, *야외고고학*, 통권 제52호, 2025, p.68.
- 3) 박보은·이현석, 국가유산을 활용한 디지털 헤리티지 콘텐츠의 발전 과정 연구, *융복합지식학회논문지*, 제13권 제4호, 2025, pp.137-138.
- 4) 국립중앙박물관, 실감콘텐츠, 국립중앙박물관 누리집, <https://www.museum.go.kr/MUSEUM/contents/M0203010000.do> (검색일: 2026. 1. 20.).

그러나 문화유산 콘텐츠가 지속적인 가치를 확보하기 위해서는 새로운 매체와 시각적 효과만을 강조해서는 안 된다. 문화유산에 내재된 역사적 맥락과 상징적 의미를 정확히 파악하고 이를 이용자가 이해할 수 있는 이야기와 시각언어로 전환하는 과정이 필요하다. 특히 일회성 전시나 기술 중심의 콘텐츠에서 벗어나기 위해서는 문화유산의 내재적 가치에 기반한 스토리텔링과 체계적인 기초자료의 활용이 중요하다.⁵⁾ 이러한 관점에서 캐릭터와 일러스트레이션은 문화유산의 고유한 의미를 유지하면서도 복잡한 정보를 친근한 시각이미지로 전달할 수 있는 콘텐츠 형식으로 활용될 수 있다.

2-2. 문화유산 기반 캐릭터디자인의 특성

문화유산은 전통적인 특징을 현대적인 디자인으로 재해석하여 대중들에게 선보이고 있다. 이러한 문화유산 디자인과 캐릭터디자인은 다양한 콘텐츠에서 활용하고 문화상품으로 개발하여 과거와 현재를 잇는 가교 역할을 하고 있다.[그림 2]⁶⁾ 참고



[그림 2] 국립중앙박물관 캐릭터 까치 호랑이

문화유산 기반 캐릭터디자인은 문화유산에 내재된 역사적 의미와 조형적 특징을 캐릭터의 시각체계로 전환하는 작업이다. 문화유산을 구성하는 복식, 문양, 색채, 장신구 및 유물은 특정 시대와 문화를 나타내는 기호로 작용하므로, 대상에 대한 고증과 분석을 바탕으로 대표 요소를 선별해야 한다. 이를 캐릭터의 실루엣과 의상, 소품에 반영함으로써 문화적 정체성과 시각적 식

- 5) 위상화·안행기, *포스트 코로나 시대의 디지털 헤리티지 방향성 연구*, 글로벌문화콘텐츠, 통권 제56호, 2023, pp.59-60.
- 6) 국립박물관문화재단, 까치 호랑이 캐릭터 문화상품, 국립박물관 온라인 문화상품점, https://www.museumshop.or.kr/kor/product/product_view.do?str_bcode=001002008&str_goodcode=202408300002&page=10 (검색일: 2026. 1. 27.).

별성을 확보할 수 있다. 전통문화의 현대적 재구성에서는 핵심적인 문화적 기준을 유지하면서 기호요소를 동시대의 미적 요구에 맞게 변형하는 접근이 필요하다.⁷⁾ 그리고 문화유산의 조형요소를 캐릭터로 전환하는 과정에서는 원형의 보존과 현대적 재해석 사이의 균형이 중요하다. 역사적 형태를 그대로 재현하면 캐릭터의 개성과 대중성이 제한될 수 있으며, 과도하게 변형하면 문화적 근거가 약화될 수 있다. 따라서 대상의 정체성을 결정하는 특징은 유지하되, 세부 형태를 단순화하고 비례, 표정 및 색채를 이용 대상과 표현 목적에 맞게 조정해야 한다. 이 과정에서 독창성, 친근성, 다양성 및 적응성은 문화유산을 현대적인 캐릭터로 전환하는 주요 디자인 기준이 된다.⁸⁾ 이처럼 현대적 재해석을 통한 문화유산 캐릭터디자인은 문화상품으로 판매를 촉진하여 지역 혹은 박물관에 방문하는 관람객들에게 즐거움을 선사하고 있다.[그림 3]⁹⁾ 참고



[그림 3] 국립중앙박물관의 반가사유상 토우

따라서 캐릭터의 외형은 문화유산과 관련된 인물의 역할, 시대적 배경 및 서사와 연계되어야 한다. 복식과 소품이 캐릭터의 성격과 행동을 설명하는 시각적 장치

7) 정현만·이준희, 구미호 전통설화를 활용한 NFT PFP 캐릭터 제작 연구- 전통문화의 현대적 전환을 중심으로 -, 커뮤니케이션디자인학연구, 통권 제92호, 2025, pp.407-408.

8) 김원경·김보연, 캐릭터 디자인의 조형성이 소비자의 캐릭터 굿즈 구매 행동에 미치는 영향 조사, 기초조형학연구, 제25권 제5호, 2024, pp.154-155.

9) 국립박물관문화재단, 반가사유상 토우, 국립박물관 온라인 문화상품점, https://www.museumshop.or.kr/kor/product/product_view.do?str_bcode=001003006&str_goodcode=202401300001&page=10 (검색일: 2026. 1. 27.).

로 작용할 때 문화유산의 의미를 보다 효과적으로 전달할 수 있다. 여러 캐릭터를 하나의 계열로 개발하는 경우에는 공통된 형태, 비례 및 표현방식으로 일관성을 확보하고, 인물별 특징을 차별화하여 개별성을 부여해야 한다. 이러한 체계적 구성은 문화유산의 정체성을 유지하면서 캐릭터를 일러스트레이션, 전시, 문화상품 및 디지털 콘텐츠로 확장할 수 있는 기반이 된다.¹⁰⁾ 이와 같이 문화유산의 복식과 소품 그리고 캐릭터디자인은 특징을 고려한 디자인으로 본 연구에서 개발하고자 한다.

2-3. 캐릭터 및 일러스트레이션 사례 분석

문화유산 기반 캐릭터와 일러스트레이션의 표현 및 활용 특성을 파악하기 위해 국내외 박물관에서 공식적으로 개발·판매한 사례를 분석하였다. 사례는 문화유산과의 연관성이 명확하고, 캐릭터 또는 일러스트레이션을 활용하여 실제 상품과 홍보 콘텐츠로 확장된 경우를 기준으로 선정하였다. 분석 항목은 문화유산 소개, 재해석 방식, 시각적 특성 및 활용 매체로 설정하였다.

국립중앙박물관의 반가사유상 미니어처 마음시리즈는 반가사유상의 대표적인 자세와 미소를 유지하면서 손동작, 표정 및 색채를 현대적으로 변형한 사례이다. 유물의 기본 형태를 보존하면서 볼하트, 양손하트 등의 감정 표현을 추가하여 캐릭터와 같은 친근성을 부여하였다.¹¹⁾ 또한 취객선비 3인방 변색 잔세트는 조선시대 회화에 나타난 인물을 간결한 일러스트레이션으로 재구성한 문화상품이다. 인물의 자세와 복식은 유지하되 선과 색채를 단순화하고, 음료의 온도에 따라 얼굴색이 변하는 기능을 적용하여 원작의 해학성을 제품 경험으로 확장하였다. 유물의 서사와 상품의 기능을 연결한 사례로 볼 수 있다.¹²⁾ 그리고 중국 고궁박물관의 고궁묘는 궁궐에서 생활하는 고양이를 모티브로 하여 전통 복식, 황실 문양 및 궁궐의 색채를 결합한 캐릭터 IP이다. 고양이의 친근한 형태에 궁중문화의 장식요소를 적용하고 캐릭터별 성격과 이야기를 부여함으로써, 역사적 공간을 현대적인 캐릭터 세계관으로 전환하였다.¹³⁾

10) 염준영, 지역 무형문화유산과 융합한 디지털 문화콘텐츠 개발 연구-당진 기지시 줄다리기를 활용한 3D 애니메이션 개발을 중심으로, 만화애니메이션연구, 통권 제73호, 2023, pp.47-48.

11) 국립박물관문화재단, 반가사유상 미니어처 마음시리즈(2025), 국립박물관 온라인 문화상품점

12) 국립박물관문화재단, 취객선비 3인방 변색 잔세트(2023), 국립박물관 온라인 문화상품점

이처럼 문화유산과 관련된 디자인은 역사적인 사실을 바탕으로 현대적인 디자인으로 개발되고 있다. 또한 영국박물관의 스머프x바스테트는 고대 이집트의 고양이 여신 바스테트와 기존 캐릭터 IP인 스머프를 결합한 협업 사례이다. 바스테트의 고유한 형태와 이집트 신화의 배경을 유지하면서 스머프의 친숙한 이미지와 유머를 적용하여 새로운 장면 일러스트레이션을 구성하였다.¹⁴⁾ 이와같은 선행된 연구의 사례를 통한 사례분석 결과는 문화유산 기반 캐릭터와 일러스트레이션은 원형의 식별 가능한 특징을 유지하면서 형태, 표정, 색채 및 서사를 현대적으로 재구성하는 공통점을 보였다. 캐릭터형 사례는 문화유산에 성격과 행동을 부여하여 친근성과 연속성을 강화하였으며, 일러스트레이션형 사례는 원작의 장면과 분위기를 간결한 시각언어로 전환하여 다양한 제품 표면에 적용하였다. 또한 실제 상품으로 확장된 사례들은 단순한 유물 복제보다 문화유산의 이야기와 이용 경험을 결합하고 있었다.[표 1], [그림 4] 참고

[표 1] 문화유산 기반 캐릭터 및 일러스트레이션 사례

사례	소재	재해석 방식	시각적 특성	활용
마음시리즈	반가사유상	자세와 형태를 유지하고 표정·손동작·색채 변형	친근한 감정 표현, 현대적 색채, 단순화	미니 어치, 스티커, 키링, 문구
취객선비	조선시대 회화 속 선비 인물	인물과 복식을 단순한 일러스트로 재구성	간결한 선, 해학적 표정, 온도 반응 색채	유리잔, 맥걸리잔, 패키지
고궁묘	궁궐 고양이와 황실문화	고양이 캐릭터에 궁중 복식·문양·색채 결합	의인화, 캐릭터별 개성, 중국 전통 색채	피규어, 봉제인형, 문구, 디지털 콘텐츠
영국박물관	고대 이집트 바스테트	박물관 유산과 기존 캐릭터 IP의 협업	고대 신화와 현대 캐릭터의 장면 구성	의류, 가방, 엽서, 아트프린트

본 연구에서는 문화유산의 핵심 조형요소를 유지하면서 인물의 표정과 동작, 복식 및 소품을 현대적으로

13) 고궁박물관, 고궁 문화창의상품 - 고궁묘 캐릭터 상품, 고궁박물관 공식 문화상품 자료.

14) 국립박물관문화재단, 반가사유상 미니어치 마음시리즈, 국립박물관 온라인 문화상품점, <https://www.museumshop.or.kr> (검색일: 2026. 2. 2.).

단순화하고, 캐릭터와 장면 일러스트레이션이 하나의 시각체계 안에서 연계되도록 구성하고자 한다.



[그림 4] 캐릭터 일러스트레이션 사례

3. 디자인 개발 방향

3-1. 박물관 문화유산 콘텐츠 분석 및 선정

국립중앙박물관의 한국 문화유산을 시대별로 분석하고, 캐릭터 및 일러스트레이션 디자인에 적용할 시각요소를 선정하였다. 현장 및 온라인 조사 자료를 바탕으로 시대별 문화유산의 형태, 비례, 문양, 색채와 역사적 배경을 분석하였다. 수집한 자료는 역사적 대표성, 조형적 식별성, 서사적 활용성, 시각적 전환성 및 매체 확장성을 기준으로 분류하여 캐릭터와 일러스트레이션의 디자인 소재를 선정하였다. 분석 대상은 선사시대부터 근대에 이르는 상설전시 콘텐츠를 중심으로 하였으며, 개별 유물뿐만 아니라 인물, 복식, 장신구, 건축, 생활환경, 전통문양 및 색채를 함께 조사하였다. 이는 문화유산을 단일한 사물로 재현하는 데 그치지 않고, 유물이 제작되고 사용되었던 시대적 환경과 문화적 맥락을 디자인에 반영하기 위한 것이다. 이는 국립중앙박물관의 상설전시는 시대와 문화의 흐름에 따라 구성되어 있으며, 빗살무늬토기, 농경문 청동기, 금관과 금허리띠, 반가사유상, 고려청자, 백자 등 시대별 특징을 보여주는 다양한 문화유산을 포함하고 있다. 이러한 문화유산은 형태와 재질뿐만 아니라 당시의 생활방식, 종교, 사회적 지위 및 미의식을 보여주는 시각 자료라는 점에서 캐릭터와 일러스트레이션 개발의 기초자료로 활용했다.

문화유산의 조형적 특성을 현대적으로 활용할 때에

는 표면적인 형태만을 단순화하기보다 유물의 제작 배경과 기능, 비례, 문양 및 상징적 의미를 함께 파악해야 한다. 역사적 배경에 대한 이해 없이 형태만을 변형할 경우 문화유산이 가진 고유성이 약화되거나 의미가 왜곡될 수 있기 때문이다. 본 연구는 문화유산 콘텐츠의 선정 기준을 역사적 대표성, 조형적 식별성, 서사적 활용성, 시각적 전환성 및 매체 확장성으로 설정하였다.¹⁵⁾

분석 결과, 디자인 소재는 개별 유물만으로 제한하지 않고 캐릭터를 구성하는 인물과 복식, 시대를 상징하는 유물, 장면을 구성하는 건축과 자연환경, 시각적 통일성을 형성하는 문양과 색채로 구분하였다. 시대별 콘텐츠는 선사문화, 고대문화, 고려문화, 조선문화, 근대 및 전통생활문화의 여섯 범주로 [표 2], [표 3]과 같이 정리하였다.

[표 2] 박물관 문화유산 콘텐츠의 분석 기준

분석 기준	분석 내용
역사적 대표성	해당 문화유산이 시대의 생활과 문화를 대표하는 정도
조형적 식별성	형태, 비례, 색채 및 문양을 통해 특징을 구별할 수 있는 정도
서사적 활용성	인물과 사건, 생활문화 및 공간적 이야기로 확장할 수 있는 정도
시각적 전환성	캐릭터와 일러스트레이션으로 단순화재구성할 수 있는 정도
매체 확장성	영상, 전시, 인쇄물 및 문화상품에 적용할 수 있는 정도

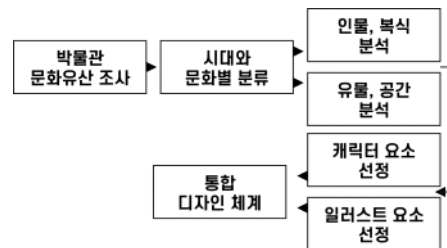
[표 3] 문화유산 디자인 요소 선정

구분	주요 인물	문화유산	시각 요소	적용 방향
선사 문화	사냥꾼, 농경인	주먹도끼, 빗살무늬토기, 농경문 청동	기하학적 문양, 움집, 황토색	생활문화 중심의 캐릭터와 배경
고대 문화	무사, 귀족, 왕족	갑옷, 관 꾸미개, 금관과 금허리띠	왕실 장식, 고분벽화, 금색·적색	국가별 인물과 유물의 결합
고려	귀족, 승려	고려청자	연꽃 구	불교와

15) 김상배·김병수, 양부일구에 나타난 전통 비례체계 분석과 조형 특성, 기초조형학연구, 제25권 제6호, 2024, pp.54-55.

문화	도공	불상, 향로, 불경	릉무늬, 비색 청록색	공예문화의 시각화
조선 문화	왕실 인물, 선비, 서민	백자, 문방사우, 왕실 의례품	단청, 민화, 오방색	왕실 및 생활문화 장면 구성
근대 문화	황실 인물, 지식인, 서민	대한제국 인장, 태극기, 근대 문서	근대 건축, 세피아 적색·청색	전통과 근대의 변화 표현
전통 생활 문화	신랑신부, 장인, 놀이 인물	혼례용품, 탈, 농악기, 생활도구	민화, 십장생, 다색 계열	생활형 캐릭터와 문화상품 개발

선정된 그래픽 요소는 크게 인물, 유물, 복식, 공간, 문양 및 색채의 여섯 영역으로 구성된다. 인물과 복식은 캐릭터의 시대적 정체성을 형성하고, 유물과 생활도구는 캐릭터의 역할과 행동을 구체화하는 요소로 활용한다. 건축과 자연환경은 일러스트레이션의 공간적 배경을 구성하며, 문양과 색채는 시대별 시각적 분위기를 구분하는 기준으로 적용한다.[그림 5] 참고



[그림 5] 디자인 요소 추출 체계

선정된 요소들은 캐릭터, 유물, 배경 및 패턴이 하나의 장면 안에서 결합되는 방식으로 구성된다. 또한 동일한 캐릭터를 일반 비례형과 SD형으로 확장하고, 유물과 문양을 그래픽 모듈로 제작함으로써 일러스트레이션, 영상, 전시 그래픽 및 문화상품에 일관되게 적용할 수 있도록 하였다. 이러한 분석 결과는 다음 절에서 디자인 콘셉트와 시대별 컬러를 설정하는 기준으로 활용하였다.

3-2. 디자인 콘셉트 설정 및 개발 과정

디자인 콘셉트는 문화유산을 친근하게 전달하는 시

대별 이야기로 설정하였다. 문화유산이 지닌 역사적 분위기는 유지하되, 관람자가 부담 없이 접근할 수 있도록 캐릭터를 SD형식으로 표현하였다. 이를 통해 복잡한 역사 정보를 설명 중심으로 전달하기보다 인물의 표정, 행동 및 상징적 소품을 통해 직관적으로 인식하도록 하였다. 그리고 캐릭터는 머리의 비중을 크게 하고 신체를 단순화하는 방식으로 구성하였다. 다만 과도한 변형으로 시대적 특징이 약화되지 않도록 관모, 머리 장식, 복식의 윤곽과 대표 소품을 주요 식별 요소로 설정하였다. 얼굴은 전체 캐릭터에 공통된 조형 원칙을 적용하고, 신분과 역할에 따른 차이는 복식, 색채, 자세 및 소품을 통해 구분하였다.

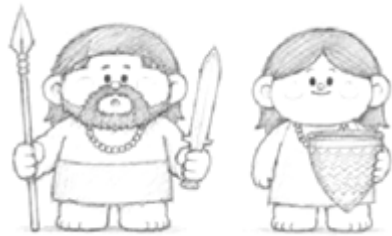
일러스트레이션은 캐릭터의 행동이 중심이 되도록 구성하고, 문화유산과 배경요소는 이야기의 상황을 설명하는 보조 요소로 배치하였다. 배경은 세부 묘사를 줄이고 캐릭터와 유물의 형태가 분명하게 드러나도록 단순화하였다. 시대별 색채는 전체 분위기를 구분하는 기준으로 사용하되, 채도와 명도를 조정하여 하나의 시리즈로 인식될 수 있도록 통일하였다. 또한 개발은 캐릭터 설정, 러프 스케치, SD 비례 적용, 복식과 소품의 단순화, 표정·동작 개발, 색채 적용 및 장면 구성의 순서로 진행하였다. 러프 스케치 단계에서는 캐릭터의 실루엣과 행동이 명확하게 드러나는지를 우선 검토하였다. 이후 시대를 구별하는 복식과 소품을 남기고 표현이 복잡하거나 식별에 영향을 주지 않는 장식은 축소하였다. 최종 보완 단계에서는 캐릭터마다 달라질 수 있는 머리와 신체의 비율, 눈과 입의 위치, 선의 굵기 및 색채의 범위를 조정하였다. 또한 캐릭터가 단독으로 사용되거나 여러 인물이 함께 배치되어도 동일한 시각 체계를 유지하도록 크기와 표현방식을 통일하였다.[표 4] 참고

[표 4] 캐릭터 콘셉 개발과정

단계	주요 내용	검토 기준
캐릭터 설정	인물의 역할과 성격을 간략한 이야기로 구성	캐릭터 정체성과 시대적 적합성
형태 단순화	머리, 신체, 복식 및 소품을 SD 비례로 재구성	실루엣의 식별성과 형태의 일관성
표정·동작 개발	성격과 상황에 맞는 표정 및 자세 설정	친근성, 행동의 전달력
색채 적용	시대별 대표색을 캐릭터와 배경에 적용	캐릭터 간 통일성과 시대 구분
장면	캐릭터를 중심으로 유물과	시각적 위계와

구성	배경요소 배치	이야기 전달력
디자인 보완	비례, 선, 색채 및 세부 장식 수	시리즈의 일관성과 활용성

[그림 6]은 선사문화 캐릭터의 초기 스케치로, SD 비례와 인물별 역할, 주요 소품의 표현 방향을 검토한 것이다. 캐릭터의 세부 장식은 단순화하되 창, 석기 및 토기와 같이 시대와 역할을 구분할 수 있는 요소는 강조하였다. 이러한 개발 기준을 바탕으로 완성된 캐릭터 일러스트레이션의 구체적인 조형 및 활용하여 디자인하였다.



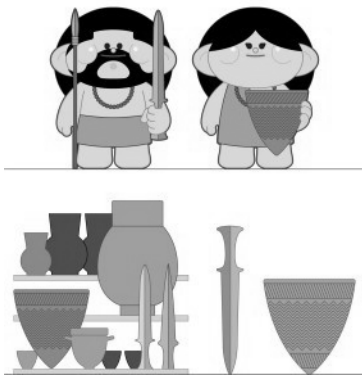
[그림 6] 선사문화 캐릭터 초기 디자인 스케치

4. 캐릭터 및 일러스트레이션 디자인 개발

4-1. 캐릭터 및 일러스트레이션 개발

본 연구에서는 국립중앙박물관의 시대별 문화유산 콘텐츠를 바탕으로 SD 캐릭터와 유물 일러스트레이션을 개발하였다. 캐릭터는 각 시대의 인물과 생활상을 표현하고, 일러스트레이션은 캐릭터와 함께 등장하는 대표 유물을 시각화하는 방식으로 구성하였다. 이를 통해 인물의 역할과 문화유산의 특징이 하나의 콘텐츠 안에서 연결되도록 하였다. 캐릭터는 둥근 얼굴과 짧은 신체를 기본으로 하는 SD 비례를 적용하였다. 얼굴의 구조와 신체 비례는 공통된 기준을 유지하고, 인물 간 차이는 머리 모양, 복식, 장신구, 표정, 자세 및 소품으로 구분하였다. 복잡한 장식은 전체적인 인상을 해치지 않는 범위에서 단순화하였으며, 관모·금관·갑옷·승복·갓 등 시대와 신분을 나타내는 요소는 명확하게 표현하였다. 또한 선사문화 캐릭터는 사냥과 농경에 참여하는 인물을 중심으로 구성하였으며, 고대문화는 무사, 귀족, 왕족 및 철기 장인 등의 특징을 반영하였다. 고려문화는 승려, 귀족 및 도공을 중심으로 불교와 공예문화의 성격을 나타냈으며, 조선문화는 왕실 인물, 관리, 선비와 서민 등 다양한 계층을 포함하였다. 근대문화는 전

통복식과 근대복식이 공존하는 시대적 특징을 캐릭터에 반영하였다.[그림 7] 참고



[그림 7] 선사문화 캐릭터와 일러스트레이션



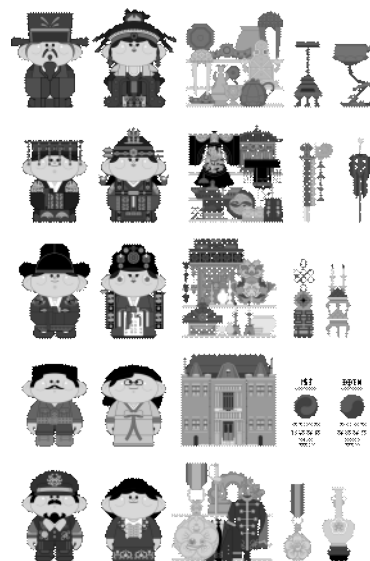
[그림 8] 시대별 캐릭터와 일러스트레이션

상하순 고조선 삼한 고구려 백제 신라 가야

[그림 8]의 일러스트레이션은 캐릭터가 사용하는 도구와 각 시대를 대표하는 문화유산을 중심으로 개발하였다. 주먹도끼, 빗살무늬토기, 무기, 금관, 불상, 고려 청자, 백자 및 생활용품 등의 형태적 특징을 분석하고, 캐릭터와 조화를 이루도록 단순화하였다. 유물 고유의

실루엣과 핵심 문양은 유지하되 지나치게 세밀한 장식과 재질 표현은 축소하여 SD 캐릭터와 동일한 시각적 인상을 갖도록 하였다.

유물 일러스트레이션은 단순한 장식요소가 아니라 캐릭터의 신분, 역할 및 활동을 설명하는 시각적 정보로 활용하였다. 예를 들어 창과 석기는 사냥 활동을, 토기는 생활과 저장문화를, 금관과 장신구는 왕실과 귀족의 신분을 나타낸다. 또한 불상과 향로는 불교문화를, 청자와 백자는 시대별 공예기술과 미의식을 보여주는 요소로 구성하였다.



[그림 9] 시대별 캐릭터와 일러스트레이션

상하순 고려 조선 전통한복 독립운동 대한제국

전체 디자인은 시대별 문화유산 콘텐츠를 기반으로 개발하였으며, 시대성과 조형적 특징이 명확하게 드러나는 대표 사례 10개를 선별하여 제시하였다. 선정 사례는 캐릭터와 유물 일러스트레이션의 관계, 복식과 소품의 표현, 시대별 색채 차이를 비교할 수 있도록 구성하였다.[그림 8], [그림 9] 참고

4-2. 디자인 활용 및 확장

개발한 SD 캐릭터와 유물 일러스트레이션은 박물관 문화유산을 친근하고 직관적으로 전달하기 위한 통합적 시각 콘텐츠로서, 문화상품과 온·오프라인 매체로의 확장 가능성을 제시한다. 상품화 영역에서는 키링, 스티

커, 엽서, 문구류, 의류 및 생활용품 등에 캐릭터와 유물을 단독 또는 조합하여 적용할 수 있다. 온라인에서는 박물관 홈페이지, SNS, 모바일 콘텐츠, 디지털 전시 및 영상 등에 활용하여 전시 홍보와 관람 안내, 문화유산 교육 콘텐츠로 발전시킬 수 있다. 오프라인에서는 포스터, 리플릿, 배너, 전시 안내물뿐만 아니라 포토존, 팝업스토어 및 체험 프로그램에 적용할 수 있다. 이와 같은 활용은 전시 관람을 상품 구매와 디지털 경험, 현장 참여로 연결하여 문화유산에 대한 접근성과 친밀도를 높이고 지속적인 관심을 형성하는 데 도움이 될 것으로 예상된다.

5. 결론

본 연구는 국립중앙박물관의 시대별 문화유산을 현대적으로 재해석하여 SD 캐릭터와 유물 일러스트레이션을 개발하는 데 목적이 있다. 문화유산과 캐릭터디자인의 특성 및 국내외 사례를 분석하고, 박물관 소장 전시 자료를 바탕으로 역사적 대표성, 조형적 식별성, 서사적 활용성, 시각적 전환성과 매체 확장성을 고려해 인물과 유물을 선정하였다. 캐릭터는 둥근 얼굴과 짧은 신체의 SD 비례를 적용하고, 복식과 장신구, 색채 및 소품으로 시대와 역할을 구분하였다. 유물은 고유한 실루엣과 핵심 문양을 유지하면서 캐릭터의 표현방식과 조화를 이루도록 단순화하였다. 이를 통해 인물의 역할과 시대적 특징을 직관적으로 전달하고, 서로 다른 시대의 캐릭터와 유물을 일관된 시각적 시리즈로 통합할 수 있었다. 또한 새로운 문화유산 콘텐츠를 지속적으로 추가할 수 있는 확장 기반을 마련하였다. 개발된 디자인은 문화상품뿐만 아니라 박물관 홈페이지, SNS, 디지털 전시와 영상, 포스터, 전시 안내물, 포토존 및 체험 프로그램 등 다양한 온오프라인 콘텐츠에 활용할 수 있다. 이는 문화유산에 대한 대중의 접근성과 친밀도를 높이고, 전시 관람 이후에도 지속적인 관심과 문화적 경험을 형성하는 데 기여할 것으로 기대된다. 다만 관람객의 선호도와 정보 전달 효과를 실증적으로 검증하지 못했으므로, 후속 연구에서는 전문가와 관람객 평가, 문화상품 시제품 제작 및 실제 전시 적용을 통해 디자인의 효과와 활용 가능성을 구체적으로 검증할 필요가 있다.

참고문헌

1. 최주호·문솔마·박지수·이보아, 실감형 문화유산 콘텐츠 및 기술 동향에 관한 연구, 디지털콘텐츠학회논문지, 제24권 제10호(2023)
2. 박가영, C.S. 퍼스의 기호학을 기반으로 한 진주검무(晋州劍舞) 캐릭터 제작 방안, 영남총학회誌, 제12권 제2호(2024)
3. 우묘, 무형문화유산 민간문학 <팔선이 바다를 건너다>를 기반으로 한 전통 시각 요소의 현대 캐릭터 디자인 변용에 관한 비교 연구, 상품문화디자인학연구, 통권 제84호(2026)
4. 이화중, 가치 기반의 문화유산 관리를 위한 시론적 검토, 아외고고학, 통권 제52호(2025)
5. 박보은·이현석, 국가유산을 활용한 디지털 헤리티지 콘텐츠의 발전 과정 연구, 융복합지식학회논문지, 제13권 제4호(2025)
6. 위상화·안형기, 포스트 코로나 시대의 디지털 헤리티지 방향성 연구, 글로벌문화콘텐츠, 통권 제56호(2023)
7. 정현만·이준희, 구미호 전통설화를 활용한 NFT PFP 캐릭터 제작 연구 - 전통문화의 현대적 전환을 중심으로 -, 커뮤니케이션디자인학연구, 통권 제92호(2025)
8. 김원경·김보연, 캐릭터 디자인의 조형성이 소비자의 캐릭터 굿즈 구매 행동에 미치는 영향 조사, 기초조형학연구, 제25권 제5호(2024)
9. 염준영, 지역 무형문화유산과 융합한 디지털 문화콘텐츠 개발 연구 - 당진 기지시 줄다리기를 활용한 3D 애니메이션 개발을 중심으로, 만화애니메이션연구, 통권 제73호(2023)
10. 장훈우·김응화, Z세대 주목도 증대를 위한 사찰 문화 캐릭터 디자인 연구 - 통도사(通度寺) 캐릭터 개발을 중심으로, 브랜드디자인학연구, 제22권 제1호, 통권 제69호(2024)
11. 김상배·김병수, 양부일구에 나타난 전통 비례체계 분석과 조형 특성, 기초조형학연구, 제25권 제6호(2024)