

유아가 선호하는 일러스트레이션 표현방식

- 동화책 '해님달님'캐릭터를 중심으로 -

Expression types of Illustration matched on Children's preferences

- With emphasis on the characters in the book, "the Sun and the Moon" -

전 혜 진

덕성여자대학교 강사

Chun hye-jin

Duk-sung university

목차

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 목적
- 1.2. 연구 내용 및 방법

2. 유아의 인지발달과 일러스트레이션

- 2.1 유아의 개념 및 정의
- 2.2. 유아의 인지발달과 특성
- 2.3 일러스트레이션에서 형태

3. ‘해님달님’의 표현방식에 따른 선호도

- 3.1. 조사개요
- 3.2. 오누이캐릭터 선호도 분석
- 3.3. 호랑이캐릭터 선호도 분석

4. 결론

참고문헌

논문요약

성장기 유아들에게 있어 동화책은 친밀감을 바탕으로 세상의 지식을 습득하게 만드는 원동력이며 유아의 정서적 발달에 많은 도움을 주는 대상이다. 특히, 동화책에 등장하는 질 좋은 일러스트레이션은 유아가 가보지 못한 세계, 만져보지 못한 사물에 대한 구조와 형태 그리고 색채를 제공함으로써 유아들에게 지적 호기심을 자극할 뿐만 아니라 풍부한 상상력을 부여하며 궁극적으로 그들의 창조적 능력을 신장시킨다는 측면에서 그 중요성이 날로 강조되고 있다.

이같은 맥락에서 본 연구는 유아가 선호하는 일러스트레이션 표현방식에 대한 실증적 연구를 진행하였다. 동화책 “해님달님”에 등장하는 오누이 캐릭터와 호랑이 캐릭터를 중심으로 해당 일러스트레이션의 형태(Gestalt) 지각 속성에 대한 5~7세 남녀 유아들의 선호도를 파악하였다.

연구를 통해 파악한 주요 발견점은 크게 5가지로 요약할 수 있다. 첫째, 유아들은 얼굴 표정이 보다 생동감 있게 표현된 인물 캐릭터를 선호한다. 둘째, 캐릭터 외곽선의 굵기는 너무 굵거나 없는 것 보다는 1mm 내외의 중간 굵기를 선호한다. 셋째, 색상과 관련하여 단색 계통의 원색적 분위기를 선호한다. 넷째, 남아와 여아의 선호 성향이 상이한 것을 파악할 수 있었는데, 구체적으로는 남아의 경우 색채와 표현이 강한 것을 선호하는 반면 여아의 경우 색채와 표현이 부드러운 것을 선호하였다. 마지막으로 남녀 모두 “선함”의 표상인 오누이 캐릭터의 경우 부드러운 곡선과 함께 얼굴 표정이 살아있는 캐릭터를 선호한 반면, “악함”의 표상인 호랑이 캐릭터의 경우엔 직선적 표현과 색채 대비가 강한 캐릭터를 선호하는 것으로 나타났다. 이상과 같은 연구 결과는 향후 질 좋은 일러스트레이션을 개발하기 위한 가이드라인으로서 의미가 있다.

주제어

일러스트레이션, 캐릭터, 동화책, 유아 선호도

Abstract

Fairy tale book is one of the important motives for growing young children to gain the knowledge of the world based on its inherent intimacy and it leads them to be grown up emotionally. High-quality illustrations, especially, that appears in fairy tale books could make young children to understand the structure, form and color of the objects and in the world which are never touched and faced by them so that it not only makes them interesting but give to them inspire the imagination. For that reason, the importance of high-quality illustrations has been increasingly emphasized in terms it helps the children to have the abilities to create. In such a context, an empirical study concerned about expression types of illustration matched on young children's preferences has been performed. With emphasis on "the brother and sister character" and "the tiger" that appear in the fairy tale book named "the sun and the moon," the 5-7 year children's preferences about the cognitive attributes in Gestalt of illustrations have been found out. Major findings can be summarized into 5 in the following. Firstly, the young children prefer the human characters which expressed the facial expression vividly. Secondly, they like better medium outlines for the outlines of characters around a thickness of 1mm than too thick or nonexistent. Thirdly, relating with color, the monochromatic primary colors are preferred. Fourthly, the difference between the boys' preference and the girls' are found. In detail, the boys prefer the characters which are strong with the color and the expression but the girls the soft. Lastly, all of the children prefer the characters in soft curved lines and vivid facial expression for the icon of goodness, "the brother and the sister" but for the tiger character, "the icon of evilness," they prefer rectilinear expression and strong color contrast. The result of this study is meaningful as the guidelines for developing high-quality illustration in the future.

Keywords

Illustration, Character, Fairy tale book, Young children's preference

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

상황을 설명해주고 대상을 효과적으로 이해하도록 돕는 일러스트레이션은 문화적 배경이나 인구통계학적 배경을 초월하여 모든 인류에게 공통적으로 통용되는 중요한 정보 표현 방식으로 자리매김하고 있다. 특히, 성장기 유아들에게 있어 일러스트레이션은 친밀감을 바탕으로 세상의 지식을 습득하게 만드는 원동력이며 유아의 지적, 정서적 발달에 많은 도움을 주는 대상이다. 여기서 일러스트레이션은 유아의 지식체함을 돕는 의도적 학습환경자료로서 중요한 역할을 담당한다.

좋은 일러스트레이션은 흥미위주나 교훈적인 것을 넘어, 교육적이고 정서적 심미감과 예술성을 담아 유아에게 아름다운 꿈을 길러주기도 한다. 또한 시각에 의한 정보전달 매체로서 구체적인 시각경험을 가능케 해주는 동시에 유아에게 아직 미발달된 상상력을 키워주고 창조적 사고발달에 도움을 준다고 할 수 있다. 이러한 견해의 출발은 일러스트레이션이 문자적 정보 표현 방식이 아닌 시각적 매체를 통해서 사물을 파악하고 이해할 수 있도록 하기 때문이다. 특히, 직관적으로 대상의 의미를 파악하는 특성을 지닌 유아들에게 있어서 일러스트레이션은 유아가 가보지 못한 세계, 만져보지 못한 물건, 사물의 구조와 형태, 색채 등을 지각케 하여 정신적 발달과 자아 개념 형성에 깊은 영향을 주고 있다. 이렇듯 좋은 일러스트레이션이 유아 발달에 긍정적으로 깊은 영향을 주는 것에 대해서는 많은 연구자들이 공감하고 있다. 그러나 아직까지도 유아들에게 무엇이 좋은 일러스트레이션인지에 대한 구체적이고 체계적인 프레임워크를 제공한 연구는 찾아보기 힘들다. 따라서 본 연구의 목적은 유아들에게 정서적, 감성적 측면에서 보다 질 좋은 일러스트레이션을 제공하기 위한 가이드라인을 제안하는 것이다. 특히 한국의 문화적 정체성이 담겨있는 전래동화를 바탕으로 동화 속에 등장하는 캐릭터 일러스트레이션에 대한 유아들의 선호도를 분석하고 이를 토대로 가이드라인을 제시하고자 한다.

1.2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 한국 전래동화에 등장하는 주요 일러스트레이션 표현양식에 따른 유아들의 선호도를 분석하기 위하여 문헌연구와 사례연구로 나누어 진행되었다. 문헌연구에서는 유아기의 중요성, 유아의 인

지발달 특성 그리고 일러스트레이션에서 형태(Gestalt)의 개념이 파악되었다. 사례연구를 위해서는 한국의 대표 전래동화인 “해님달님” 이야기가 선정되었다. 국내 대표적인 11개 출판사에서 발행한 동화책 “해님달님”이 수집되었고, 각각의 동화책에 표현된 “오누이 캐릭터”와 “호랑이 캐릭터”를 중심으로 일러스트레이션 특성이 규명되었다. “해님달님” 이야기는 국내외에 널리 알려져 있으며 권선징악의 내용을 담고 있는 한국의 대표적인 전래동화이다. 특히, 본문에 등장하는 오누이 캐릭터와 호랑이 캐릭터는 착함과 악함을 대변함으로써 캐릭터에 반영된 선과 악에 대한 형태적 속성이 유아들의 인지적 특성과 어떻게 결부되는지를 파악하기 위한 좋은 자료이다. 사례연구를 위해서 최종적으로 서울에 거주하는 5세에서 7세 유아 180명을 대상으로 해당 캐릭터 일러스트레이션 선호도를 분석하였다. 유아들의 선호도 파악을 위해서는 5명을 그룹으로 하는 “집단대면” 방식을 활용하였다.

2. 유아의 인지발달과 일러스트레이션

2.1. 유아의 개념 및 정의

“유아기”란¹⁾ 일반적으로 2세에서 7세까지의 어린이를 말하며 인지발달과정 중 전조작기로 분류된다. 인간에게 있어 “유아기”란, 인격의 기초가 정립되는 시기로서 신체 및 운동기능의 발달뿐 아니라 정서·사회성·지적성장과 발달의 속도가 지극히 빨라지는 초고속도 성장기·형성기·수용기로서, 기본 생활습관과 아울러 언어습득의 가장 중요한 시기이다. 즉, 언어의 발달과 인식의 발달, 그리고 판단의 기반이 형성되고 두뇌의 무게가 현격하게 증가하는 시기가 2-6세라고 볼 수 있으며, 초등학교 입학을 전후한 6-7세의 나이는 주변 환경의 급격한 변화와 사회적 접촉 등 정신적인 자극을 받는 시기라고 할 수 있다.

김수정(1998)은 인간은 뇌가 성장함에 따라 운동기능·정신기능이 발달한다고 하는데, 모든 뇌의 세포와 신경조직은 태아 때부터 유아기에 형성되어 생후 1개월이 지나면 그 무게가 배가되며, 5-6세가 되면 성인의 약 90%까지 발달된다고 논하였다. 인간 초기경험의 중요성을 체계적으로 주장한 프로이트(Freud)에 의하면 인간의 인성도 뇌와 마찬가지로 6세 이전에 거의 완성된다고 하였다.

1) 피아제(Piaget)의 분류에 의하면 영아기(0-2), 유아기(2-7), 유아기(7-12), 그 이후 성인이 되기까지를 청소년기라고 하며, “어린이”는 영아·유아·유아를 포괄하는 의미로 쓰여 지고 있다

종합해보면, 홍영희(1993)는 인간 개인이 장차 발휘하게 될 지적, 정서적, 사회적 능력의 모든 기초는 유아기인 5-6세 안에 대부분 형성된다고 하였다.

2.2. 유아의 인지발달과 특성

문자, 그래픽, 소리 등 커뮤니케이션 대상이 무엇이든 상관없이 유아와의 적절하고 효과적인 대화가 이루어지기 위해서는 우선적으로 유아의 인지발달적 특성을 파악하는 것이 선행되어야 한다. 일반적으로 유아기는 독립된 인격체를 완성하는 최적기로 인식되고 있다. 따라서 이 시기의 발달적 결함은 성장 후에도 계속적으로 영향을 미치고 회복이 곤란하다. 서영숙(1993)은 유아기의 모든 경험은 성인기에 갖게 될 여러 가지 인간특성의 기초가 되고, 유아기의 신체적·지적·언어적·사회적·정서적 발달이 어떠한 과정을 거쳐서 어떠한 발달현상으로 나타났느냐가 일생을 결정하는 기준이 된다고 주장하였다.

예컨데, 출생 시부터 약 8세까지 지능의 약 80%가 발달되고, 만 6세까지 성격의 기본 틀이 형성된다는 학설이 이를 뒷받침하고 있다.

한주은(2000)은 20세기 초에 정신분석학이 발달하면서 초기의 경험이 이후의 성격발달에 지대한 영향을 주는 것으로 중요시되었고, 특히 정신분석학자들은 성인의 정신질환이나 부적응, 이상성격의 원인을 어린 시절의 경험으로 찾으려는 임상적 연구를 수행하여 많은 업적을 남겼다. 이와 같은 면에서 볼 때 어린 시기는 인간을 결정짓는 시기로서의 중요성을 갖는다고 하였다.

정신분석학적 관점에서 유아기는 장차 청·장년기를 결정짓는 중요한 기준이다. 그렇다면 유아기와 청·장년기를 구별 짓는 기준은 무엇인가? 이에 대한 답은 유아 심리학자들의 유아관을 통해 엿볼 수 있다.

유아 심리학자들에 의해 제기되어 왔던 유아관은 크게 다음의 두 가지 주제로 귀결된다. 그 하나는 유아발달은 연속성을 띄고 있다고 보는 입장으로 이 입장을 주장하는 학자들은 어른과 어린이의 차이는 발달과정에서의 양적(量的)차이라고 보고 있다. 즉, 어른은 어린이보다 지식의 양이 많고 어린이는 어른에 비해서 지식의 양이 적다는 것이다. 그러므로 어린이는 사회화 과정을 통해 어른으로부터 풍부한 지식을 받아들여야 한다는 수동적 유아관을 가지고 있다. 그러므로 어린이의 신체구조 뿐만 아니라 심지어 정서 및 인지구조 역시 어른과 질적차이가 있다고 보지 않으며 단지 양적인 차이가 있다는 것이다.

하지만 이러한 입장만을 지나치게 받아들이는 경우, 어린이들은 그들 나름대로의 독특한 개성을 지닌 존재라는 것을 부정하는 결과를 낳고 만다. 이와 대조적으로 유아발달은 연속적 성질을 띠고 있다기 보다는 불연속적(不連續的)성질을 띠고 있다는 입장이 인지 발달론자들의 견해인데 어린이의 인지·정서·언어 등은 성인의 것과 질적 차이가 있다는 것이다. 하지만 유아발달을 올바르게 이해하기 위해서는 연속성 속에서 불연속성, 불연속성 속에서 연속성을 동시에 고려해야 한다. 다시 말해서 이영석(1992)은 성장 및 발달의 질적 측면과 양적 측면을 동시에 고려해야 함을 뜻하며 그 어느 한쪽 측면만을 주장하는 발달 이론은 어린이의 올바른 성장과정을 바르게 이해할 수 없다는 것이다. 그런 의미에서 피아제가 인지 발달론을 주장한 것은 이 두 가지 측면을 동시에 고려했다는 것으로 큰 의미가 있다고 주장하였다.

조희숙(1994)은 인지발달을 유기체와 환경의 상호작용으로 파악한 피아제에 의하면 인간의 인지발달 단계는 크게 감각운동기, 전조작 사고기, 구체적 조작기, 형식적 조작기의 4단계로 나누어 설명하였다.

단계	연령	특징
1. 감각운동기	출생-2세	시청각 감각과 운동기술을 통한 외부 환경과 상호작용
2. 전조작 사고기	2세-7세	자신의 내재적 표상을 여러 형태의 상징으로 표현
3. 구체적 조작기	7세-11세	동일성 등의 보존개념을 획득하고 연역적 사고가 가능
4. 형식적 조작기	11세-15세	현실 상황을 고려하지 않고 도 언어적 진술에 의한 논리 파악

<표1> 피아제 인지발달단계 주요특징

1) 감각운동기(感覺運動期)

이 시기의 어린이는 자신의 감각과 운동반사를 통해 나름대로 세상을 이해한다. 따라서 단순히 세상을 보기 위하여 눈을 사용하고, 빨기 위해서 입을 사용하고, 잡기 위해서 손을 사용한다. 이러한 타고난 감각과 반사행동을 거치면서 더욱 세분화되고 지적 수준이 발달한다. 어린이들이 신체적·지적으로 발달하는 것은 이 감각적인 기능과 상호 밀접한 관련을 가지고 있다.

2) 전조작 사고기(前操作 思考期)

이 기간 동안 어린이들은 감각운동적 양식에 의한 활동을 할 수 있는 상태에서 상징적 형태의 지적 활동을 수행할 수 있는 과정으로 변모하므로 외부 사물이나 대상에 대한 정신적 표상(表象)이 가능해지며, 지나간 사건이나 일들을 기억할 수 있고 재현할

수 있게 된다. 그러나 아직까지 객관적이고 논리적인 추리가 가능하지 않으며 주변상황에 의존하여 지각적 판단을 할 뿐 아니라 변환적 사고(變換的 思考)를 한다.

3) 구체적 조작기(具體的 操作期)

구체적 조작기에 있어서 어린이의 특징은 보존개념(保存概念)³⁾이 나타나기 시작하며, 지각적 특성에만 몰두하는 중심화(中心化)⁴⁾에서 벗어나 사물의 특성을 고려하고 수 개념을 적절하게 다루는 능력을 가지게 된다. 또한 대상과 대상간의 공통점과 차이점 및 관련성을 이해할 수 있게 되어 전조작기에는 어려웠던 유목화(類目化)⁵⁾가 가능하게 된다.

4) 형식적 조작기(形式的 操作期)

이 기간 동안 어린이에게는 점차 복잡한 언어적인 문제와 가설적인 문제들을 다룰 수 있는 능력이 생기며, 문제를 해결해 나가는 과정에 있어서 구체적 대상물의 이용 빈도를 줄여 나간다. 또한 정신적 지능이 관계되는 한 사물의 세계에서 명확하게 정신적으로 자유롭게 된다. 김제한과 광노의(1995)는 사고 범위는 과거·현재·미래를 포함한 넓은 시간의 영역에 걸쳐있다. 이 시기에 있는 어린이는 과학적·논리적으로 추리하는 능력이 발달하고 모든 생각하는 능력이나 과정이 어른과 똑같다고 하였다.

2.3. 일러스트레이션에서 형태

인간은 주어진 대상을 구체적인 모양(shape)으로 바라보지 않고 단순화된 형태(Form)로 인식하고자 하는 경향이 강하다. 여기서, 정시화(1980)는 형태란 막연히 조형적인 요소로서의 점이나 선으로서의 형태가 아니라 어떤 뚜렷한 전체구조를 가지고 있는

2) 변환적 사고란 연역적 사고(일반사실에서 특수사실을 유도하는)방식도 아니고 귀납적 사고(특수사실에서 일반사실을 유도하는)방식도 아니며, 특수사실에서 특수사실로 유도하는 것이다. 변환적 사고에서는 두 사물의 사건이나 개념을 연관시키지는 않는다. 변환적 사고의 특징이라면 시작과 끝은 알지만 과정은 파악하고 이해하지 못하는 것이라고 할 수 있다.

3) 물질의 수·양·길이·면적 등은 그 형태나 위치를 변화시키더라도 동일하다는 개념

4) 다른 사람의 관점이 존재한다는 사실을 알지 못하기 때문에 어린이 자신이 보는 것과 똑같이 모든 사람도 그렇게 보고 있다고 생각하는 것을 말함

5) 유목화 : 흰색 동화책 4권과 노란색 동화책 2권 중에서 어린이에게 흰색 동화책과 노란색 동화책 중에서 어느 것이 많으냐고 질문했을 때 전조작기 어린이는 노란색 동화책이 많다고 하는데 비해서 구체적 조작기 어린이는 흰색 동화책이 많다고 한다.

형태를 의미하며, 이러한 전제로서의 형태를 예로 들면 삼각형이나 원, 사각형과 같은 고유구조를 가지고 있는 전체를 심리학자들은 게슈탈트(gestalt)라 정의함으로써 형태의 본질을 설명하였다

다시 말하면, 원이라는 형태가 글자·공·태양·지구·과일·동전·얼굴 등이 될 수 있다는 사실에서 구체적인 얼굴의 생김, 동전의 크기, 과일의 표면 질감 등은 그렇게 중요한 문제가 되지 못한다. 여러 개의 개별적인 요소들을 복합적인 요소들이 아닌 단독적으로 식별 가능한 패턴으로 인식하기 위한 폐쇄성의 원리가 형태를 지각하는 핵심원리가 된다.

일러스트레이션 분야에서 유아의 형태 인식의 기초는 위에서 언급한 게슈탈트 즉, 폐쇄성의 원리가 작용한다. 일러스트레이션에 표현된 구체적 모양과 크기, 색상 정보에 의한 인지화 과정이라기보다는 좀더 단순화된 추상성과 집단성에 기초한 형태 재인에 의한 인지화 과정으로 설명될 수 있다고 본다. 일반적으로 아동을 위한 일러스트레이션에서 나타나는 현상 즉, 중요한 부분은 크게 그리고 중요하지 않은 부분은 생략하는 방식은 위에서 언급한 대표적인 폐쇄성의 원리에 입각한 형태 재인 과정을 잘 활용하는 대표적인 방식이다.

그 밖에도 수평적 일러스트레이션은 고요함, 수직적인 것은 견고함과 엄숙함, 그리고 곡선적인 느낌은 천천히 움직이는 대상, 직선적 느낌은 남성적인 것, 곡선적인 느낌은 여성적인 것 등으로 정보를 분류하는 방식도 단순화된 폐쇄성 원리가 형태 재인 과정에 영향을 미치고 있다는 사실을 반증하고 있다.

3. 「동화책」 '해님달님'의 형태에 따른 선호도 조사

3.1. 조사개요

a. 조사목적

아동에게 똑같은 내용의 일러스트레이션이라도 개개인에게 내면화되는 가치는 다를 것이며 어른들의 시각에서 선택되는 일러스트레이션과 아동의 시각에서 보여지는 일러스트레이션의 차이를 분석하였다. 성별과 나이에 따른 비교분석을 통해 아동 동화책의 개선방향과 나아갈 방향을 도출하고자 하는데 그 목적이 있다.

b. 조사방법

시중에 판매되고 있는 전래동화 「해님달님」의

책을 기준으로 하였다. 나이별로 성별을 구분하여 5명을 기준으로 구술설명과 샘플 그림을 보여주며 아동들이 손을 드는 방식으로 조사하였다.

c. 조사대상

서울에 거주하는 아동으로 5세, 6세, 7세 남·여를 구분하여 각각 30명씩을 조사 대상으로 삼았다.

3.2. 「오누이캐릭터 선호도 분석

「해님달님」중에 나오는 오누이는 위기에 처해 있을 때 혼자서 아닌 둘이서 힘을 합쳐 위기에 대처하는 지혜로움을 보여주는 인물이다. 아이들에게 있어서는 중심인물이 되며 '형제간의 우애'는 이들을 통해 보여준다.

여기서 오누이는 오빠와 여동생으로 아래의 그림과 같이 대부분 오빠는 푸른 계통의 옷을 입고 있으며, 여동생은 붉은 계통의 옷을 입고 있다.

아동을 위한 책이어서 신체의 비례는 얼굴과 몸이 1:1.5, 1:2, 1:3의 비율로 그려졌으며, 다양한 표정이 부족하다는 것을 느낄 수 있다. 오누이 얼굴은 거의 똑같은 얼굴로 표현되었으며, 움직임의 변화만 있을 뿐 거의 비슷한 얼굴의 표정을 하고 있음을 알 수 있다.



<그림1>계림



<그림2>삼성



<그림3>한림



<그림4>지경사



<그림5>바른사



<그림6>글송이

6) 주변의 세상에 의미를 부여하거나 주어진 대상을 해석하는 과정



<그림7>예림당



<그림8>은하수



<그림9>icone



<그림10>계림



<그림11>동쪽나라

3.2.1. 성별 분석

나이 그림	5세	6세	7세	합계 (명)	백분율 (%)
1	4(13%)	1(3%)	6(20%)	11	12.2%
2	3(10%)	10(33%)	1(3.3%)	14	15.5%
3	7(23%)	2(6%)	3(10%)	12	13.3%
4	5(16%)	1(3.3%)	11(36.8%)	17	18.8%
5	4(13%)	1(3.3%)	2(6.6%)	7	7.7%
6	3(10%)	5(16.7%)	1(3.3%)	9	10%
7	0(0%)	3(10%)	0(0%)	3	3.3%
8	1(3.3%)	1(3.3%)	0(0%)	2	2.2%
9	0(0%)	2(6.6%)	1(3.3%)	3	3.3%
10	1(3.3%)	1(3.3%)	0(0%)	2	2.2%
11	2(6.6%)	3(10%)	5(16.7%)	10	11.1%

<표2> 오누이캐릭터(남자)

<표2>오누이캐릭터 1위는 남아의 경우 <그림4> 지경사가 17명으로 18.8%, <그림2>삼성이 14명으로 15.5% 순으로 나타났다.

나이 그림	5세	6세	7세	합계 (명)	백분율 (%)
1	1(3.3%)	1(3.3%)	2(6.6%)	4	4.4%
2	0(0%)	1(3.3%)	2(6.6%)	3	3.3%
3	1(3.3%)	10(33.3%)	1(3.3%)	12	13.3%
4	6(20%)	10(33.3%)	14(47%)	30	33.3%
5	5(16.7%)	1(3.3%)	1(3.3%)	7	7.7%
6	8(26.8%)	2(6.6%)	3(10%)	13	14.4%
7	2(6.6%)	1(3.3%)	1(3.3%)	4	4.4%
8	2(6.6%)	1(3.3%)	1(3.3%)	4	4.4%
9	1(3.3%)	1(3.3%)	1(3.3%)	3	3.3%
10	1(3.3%)	1(3.3%)	1(3.3%)	3	3.3%
11	3(10%)	1(3.3%)	3(10%)	7	7.7%

<표3> 오누이캐릭터(여자)

<표3>오누이캐릭터 여아의 경우 <그림4>지경사가 30명으로 33.3%로 가장 높았고, <그림6>글송이가 13명으로 14.4%로 나타났다.

3.2.2. 또래별 분석

나이 그림	5세(남)	5세(여)	합계(명)	백분율(%)
1	4(13.3%)	1(3.3%)	5	8.3%
2	3(10%)	0(0%)	3	5%
3	7(23.2%)	1(3.3%)	8	13.3%
4	5(16.7%)	6(20%)	11	18.3%
5	4(13.3%)	5(16.7%)	9	15%
6	3(10%)	8(26.8%)	11	18.3%
7	0(0%)	2(6.6%)	2	3.3%
8	1(3.3%)	2(6.6%)	3	5%
9	0(0%)	1(3.3%)	1	1.6%
10	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
11	2(6.6%)	3(10%)	5	8.3%

<표4> 오누이캐릭터(5세)

나이 그림	6세(남)	6세(여)	합계(명)	백분율(%)
1	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
2	10(33.3%)	1(3.3%)	11	18.3%
3	2(6.6%)	10(33.3%)	12	20%
4	1(3.3%)	10(33.3%)	11	18.3%
5	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
6	5(16.7%)	2(6.6%)	7	11.6%
7	3(10%)	1(3.3%)	4	6.6%
8	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
9	2(6.6%)	1(3.3%)	3	5%
10	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
11	3(10%)	1(3.3%)	4	6.6%

<표5> 오누이캐릭터(6세)

나이 그림	7세(남)	7세(여)	합계(명)	백분율(%)
1	6(20%)	2(6.6%)	8	13.3%
2	1(3.3%)	2(6.6%)	3	5%
3	3(10%)	1(3.3%)	4	6.6%
4	11(36.8%)	14(47%)	25	41.6%
5	2(6.6%)	1(3.3%)	3	5%
6	1(3.3%)	3(10%)	4	6.6%
7	0(0%)	1(3.3%)	1	1.6%
8	0(0%)	1(3.3%)	1	1.6%
9	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
10	0(0%)	1(3.3%)	1	1.6%
11	5(16.7%)	3(10%)	8	13.3%

<표6> 오누이캐릭터(7세)

<표4>오누이캐릭터 5세 선호도결과 남아 7명(23.2%)이 <그림3>한림을 선택하였으며, 여아는 <그림6>글송이를 8명(26.8%)이 선택하였다. 전반적으로는 <그림4>지경사와 <그림6>글송이가 18.3%로 가장 높았다.

<표5>오누이캐릭터 6세 선호도결과 남아는 <그림2>삼성이 10명(33.3%), 여아가 <그림3>한림과 <그림4>지경사가 10명(33.3%)으로 나타났으며, 전반적으로는 <그림3>한림이 20%로 가장 높았다. 2위로는 <그림2>삼성과 <그림4>지경사가 18.3%로 높았다.

<표6>오누이캐릭터 7세 선호도결과 남아, 여아 모두 <그림4>지경사를 선택하였으며, 전체에서도 41.6%로 가장 높았다. 2위로 남아는 <그림1>계림, 여아는 <그림6>글송이와 <그림11>동쪽나라로 10% 해당하였으며, 전반적으로는 <그림1>계림과 <그림11>동쪽나라로 나타났다.

3.2.3. 나이별 분석

나이 그림	5세	6세	7세	합계(명)	백분율(%)
1	5(8.3%)	2(3.3%)	8(13.3%)	15	8.3%
2	3(5%)	11(18.3%)	3(5%)	17	9.4%
3	8(13.3%)	12(20%)	4(6.6%)	24	13.3%
4	11(18.3%)	11(18.3%)	25(41.6%)	47	26.1%
5	9(15%)	2(3.3%)	3(5%)	14	7.7%
6	11(18.3%)	7(11.6%)	4(6.6%)	22	12.2%
7	2(3.3%)	4(6.6%)	1(1.6%)	7	3.8%
8	3(5%)	2(3.3%)	1(1.6%)	6	3.3%
9	1(1.6%)	3(5%)	2(3.3%)	6	3.3%
10	2(3.3%)	2(3.3%)	1(1.6%)	5	2.7%
11	5(8.3%)	4(6.6%)	8(13.3%)	17	9.4%

<표7> 오누이캐릭터 나이별 분석

<표7>오누이캐릭터 1위는 5세의 경우 <그림4>지경사와<그림6>글송이를 가장 선호하였으며, 6세는 <그림3>한림, 7세의 경우는 <그림4>지경사를 가장 선호하였다.

오누이캐릭터 2위는 5세의 경우 <그림5>바른사로 나타났으며, 6세는 <그림2>삼성과 <그림4>지경사, 7세에서는 <그림1>계림과 <그림11>동쪽나라를 선호하였다.

오누이캐릭터 3위는 5세의 경우 <그림3>한림, 6세의 경우 <그림6>글송이, 7세의 경우 <그림3>한림과 <그림6>글송이를 선호하였다.

종합적인 결과로는 오누이캐릭터 1위가 <그림 4>지경사로 가장 선호하는 캐릭터로 나타났으며, 2위는 <그림3>한림, 3위는 <그림6>글송이로 나타났다.

3.3. 「해님달님」의 호랑이캐릭터 선호도 분석



<그림1>계림



<그림2>삼성



<그림3>한림



<그림4>지경사



<그림5>바른사



<그림6>글송이



<그림7>예림당



<그림8>은하수



<그림9>icone



<그림10>계림



<그림11>
동쪽나라

3.3.1. 성별 분석

나이 그림	5세	6세	7세	합계 (명)	백분율 (%)
1	3(10%)	1(3.3%)	2(6.6%)	6	6.6%
2	1(3.3%)	1(3.3%)	4(13.3%)	6	6.6%
3	2(6.6%)	4(13.3%)	4(13.3%)	10	11.1%
4	5(16.7%)	10(33.3%)	12(40%)	27	30%
5	2(6.6%)	2(6.6%)	4(13.3%)	8	8.8%
6	6(20%)	2(6.6%)	1(3.3%)	9	10%
7	1(3.3%)	1(3.3%)	0(0%)	2	2.2%
8	3(10%)	1(3.3%)	1(3.3%)	5	5.5%
9	3(10%)	3(10%)	1(3.3%)	7	7.7%
10	1(3.3%)	1(3.3%)	1(3.3%)	3	3.3%
11	3(10%)	4(13.3%)	0(0%)	7	7.7%

<표8> 호랑이캐릭터(남자)

나이 그림	5세	6세	7세	합계 (명)	백분율 (%)
1	0(0%)	2(6.6%)	1(3.3%)	3	3.3%
2	1(3.3%)	2(6.6%)	2(6.6%)	5	5.5%
3	5(16.7%)	4(6.6%)	1(3.3%)	10	11.1%
4	7(23.2%)	8(26.8%)	14(47%)	29	32.2%
5	1(3.3%)	1(3.3%)	1(3.3%)	3	3.3%
6	1(3.3%)	1(3.3%)	1(3.3%)	3	3.3%
7	3(10%)	1(3.3%)	2(6.6%)	6	6.6%
8	4(13.3%)	4(13.3%)	2(6.6%)	10	11.1%
9	4(13.3%)	1(3.3%)	1(3.3%)	6	6.6%
10	1(3.3%)	1(3.3%)	3(10%)	5	5.5%
11	3(10%)	5(16.7%)	2(6.6%)	10	11.1%

<표9> 호랑이캐릭터(여자)

<표8>, <표9> 호랑이캐릭터 1위는 <그림4>지경사로 남아의 경우 27명으로 30%, 여아의 경우 29명으로 32.2%로 가장 높은 비율을 차지하였다.

2위는 남아의 경우 <그림3>한림이 10명, 11.1%로 높았으며, 여아의 경우 <그림3>한림, <그림8>은하수, <그림11>동쪽나라가 같은 10명으로 11.1%였다.

3.3.2. 또래별 분석

나이 그림	5세(남)	5세(여)	합계(명)	백분율(%)
1	3(10%)	0(0%)	3	5%
2	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
3	2(6.6%)	5(16.7%)	7	11.6%
4	5(16.7%)	7(23.2%)	12	20%
5	2(6.6%)	1(3.3%)	3	5%
6	6(20%)	1(3.3%)	7	11.6%
7	1(3.3%)	3(10%)	4	6.6%
8	3(10%)	4(13.3%)	7	11.6%
9	3(10%)	4(13.3%)	7	11.6%
10	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
11	3(10%)	3(10%)	6	10%

<표10> 호랑이캐릭터(5세)

나이 그림	6세(남)	6세(여)	합계(명)	백분율(%)
1	1(3.3%)	2(6.6%)	3	5%
2	1(3.3%)	2(6.6%)	3	5%
3	4(13.3%)	4(6.6%)	8	13.3%
4	10(33.3%)	8(26.8%)	18	30%
5	2(6.6%)	1(3.3%)	3	5%
6	2(6.6%)	1(3.3%)	3	5%
7	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
8	1(3.3%)	4(13.3%)	5	8.3%
9	3(10%)	1(3.3%)	4	6.6%
10	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
11	4(13.3%)	5(16.7%)	9	15%

<표11> 호랑이캐릭터(6세)

나이 그림	7세(남)	7세(여)	합계(명)	백분율(%)
1	2(6.6%)	1(3.3%)	3	5%
2	4(13.3%)	2(6.6%)	6	10%
3	4(13.3%)	1(3.3%)	5	8.3%
4	12(40%)	14(47%)	26	43.3%
5	4(13.3%)	1(3.3%)	5	8.3%
6	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
7	0(0%)	2(6.6%)	2	3.3%
8	1(3.3%)	2(6.6%)	3	5%
9	1(3.3%)	1(3.3%)	2	3.3%
10	1(3.3%)	3(10%)	4	6.6%
11	0(0%)	2(6.6%)	2	3.3%

<표12> 호랑이캐릭터(7세)

<표10>호랑이캐릭터 5세의 선호도결과 남아가 <그림6>예림당을 가장 많이 가리켰으며, 여아는 7명(23.2%)으로 <그림4>지경사를 많이 선호하였다. 전반적으로도 <그림4>가 20%로 가장 높았다.

<표11>호랑이캐릭터 6세의 선호도결과 남아 10명(33.3%), 여아 8명(26.8%)으로 <그림4>지경사를 가장 선호하였으며, 다음으로 남아는 <그림3>한림과 <그림11>동쪽나라, 여아는 <그림11>동쪽나라를 선호하는 것으로 나타났다.

<표12>호랑이캐릭터 7세의 선호도결과 남아 12명(40%), 여아 14명(47%)으로 <그림4>지경사를 가장 선호하였으며, 전반적으로도 <그림4>지경사를 가장 높게 선호하는 것으로 나타났다. 다음으로는 <그림2>삼성을 선호하였다.

3.3.3. 나이별 분석

나이 그림	5세	6세	7세	합계(명)	백분율(%)
1	3(5%)	3(5%)	3(5%)	9	5%
2	2(3.3%)	3(5%)	6(10%)	11	6.1%
3	7(11.6%)	8(13.3%)	5(8.3%)	20	11.1%
4	12(20%)	18(30%)	26(43.3%)	56	31.1%
5	3(5%)	3(5%)	5(8.3%)	11	6.1%
6	7(11.6%)	3(5%)	2(3.3%)	12	6.6%
7	4(6.6%)	2(3.3%)	2(3.3%)	8	4.4%
8	7(11.6%)	5(8.3%)	3(5%)	15	8.3%
9	7(11.6%)	4(6.6%)	2(3.3%)	13	7.2%
10	2(3.3%)	2(3.3%)	4(6.6%)	8	4.4%
11	6(10%)	9(15%)	2(3.3%)	17	9.4%

<표13> 호랑이캐릭터 나이별분석

<표13>호랑이캐릭터 1위는 <그림4>지경사로 5세, 6세, 7세 모두 가장 선호하였다.

호랑이캐릭터 2위는 5세의 경우 <그림3>한림, <그림6>글송이, <그림8>은하수, <그림9>icone이며, 6세의 경우 <그림11번>동쪽나라, 7세의 경우 <그림2>삼성으로 나타났다. 종합결과에서는 <그림3>한림이 가장 높았다.

호랑이캐릭터 3위는 5세경우 <그림11>동쪽나라, 6세경우 <그림3>한림을 선호하였으며, 7세경우 <그림3>한림과 <그림5>바른사, 전반적으로는 <그림11>동쪽나라로 나타났다.

종합적인 결과로 아동이 가장 선호하는 호랑이캐릭터는 <그림4>지경사, <그림3>한림, <그림11>동쪽나라순으로 나타났다.

4. 결론

유아들에게 동화책은 놀이와 교육적 기능을 동시에 제공하여 인지발달과 지각 발달에 큰 도움을 준다. 특히, 동화책에 등장하는 일러스트레이션은 유아들에게 풍부한 상상력을 부여하며 그들의 창조적 능력을 신장시키고 정서 및 정신적 발달에 도움을 준다는 측면에서 그 중요성이 날로 강조되고 있다. 그러나 구체적으로 어떤 유형의 일러스트레이션이 유아들에게 보다 질 좋은 대상인지에 대해 밝혀진 구체적 증거들은 미비한 상태에 머물러있다.

따라서, 본 논문에서는 한국의 대표 전래동화인 「해님 달님」을 대상으로 현재 전국 서점을 통해 판매되고 있는 책들을 모두 구입하여 주요 캐릭터 일러스트레이션 내용을 분석하였다. 또한 5세에서 7세의 유아들을 중심으로 선호도조사를 파악하였고 세부적으로 성별, 또래별, 나이별 척도를 적용하여

상호 비교분석하였다. 연구를 통해 파악된 주요 발견점은 크게 다음과 같이 여덟 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 유아들은 얼굴 표정이 보다 생동감있게 적극적으로 표현된 캐릭터를 선호하는 것으로 파악되었다. 따라서, 각각 인물의 특성을 잘 드러낼 수 있는 형태로 그리고 얼굴에 따른 개성을 살려 표현될 필요가 있다.

둘째, 유아를 위한 인물캐릭터의 비례는 얼굴과 몸의 비례가 1:2의 비율을 가장 선호하는 것으로 나타났다. 너무 변형되거나 사실적인 인물의 캐릭터는 배제되어야 할 것이다.

셋째, 일러스트레이션 외곽선의 굵기는 중간선(1mm이하)을 가장 선호하는 것으로 나타났으며, 외곽선이 너무 굵거나 없는 그림은 선호도가 떨어졌다.

넷째, 유아는 질감의 표현이 강하게 표현된 그림보다는 매끄럽고 부드러운 질감을 선호하는 것으로 나타났다.

다섯째, 색상은 여러 계통의 색상을 많이 사용한 것보다는 원색적이고 단색계통을 선호하는 것으로 나타났다.

여섯째, 전반적인 분석을 보았을 때 나이가 어릴수록 원하는 캐릭터가 다양하며 고루 관심을 보였지만 나이가 높아질수록 좋아하는 캐릭터의 폭이 좁아지며 매스컴에서 많이 본 캐릭터를 더 선호하는 것으로 나타났다.

일곱째, 남아의 경우 색채와 표현이 강한 것을 선호하는 반면 여아의 경우 색채와 표현이 부드럽게 표현된 것을 더 선호하는 것으로 나타났다.

여덟째, “선함”의 표상인 오누이 캐릭터의 경우 부드러운 곡선과 얼굴 표정이 살아있는 캐릭터를 선호한 반면, “악함”의 표상인 호랑이 캐릭터의 경우엔 직선적 표현과 색채 대비가 강한 캐릭터를 선호하는 것으로 나타났다.

유아는 인격의 기초가 정립되는 시기이며, 신체 및 운동기능의 발달뿐 아니라 정서, 사회성, 지적성장과 발달의 속도가 지극히 빨라지는 초고속 성장기이다. 그러므로 동화책을 제작하는 성인은 성장기 유아들에게 미치는 정서적, 교육적 영향에 대한 책임감을 가져야 함이 당연하다. 동화책의 제작에 참여하는 일러스트레이터나 출판 관련자들은 유아발달에 대한 기본적인 이론과 동화책의 제작에 있어 어떠한 표현 방법을 택하는 것이 바람직한가에 대한 꾸준히 연구할 필요가 있다.

본 연구에서는 유아들이 어떤 형태의 캐릭터 일러스트레이션을 선호하는지를 비교분석하고 그 결과

를 토대로 바람직한 캐릭터 일러스트레이션에 대한 가이드라인을 제시하였다. 향후에는 TV, 비디오 등과 같은 매체에 대한 노출 정도에 따라 과연 유아들의 캐릭터 일러스트레이션 선호가 어떻게 달라지는지 연구할 필요가 있다고 본다. 이러한 접근은 본 연구에서 다루지 못한 유아들의 문화 환경적 특성이 유아들의 인지 발달에 어떻게 영향을 미치는지를 파악함으로써 향후 캐릭터 일러스트레이션 표현 방식에 도움을 받을 수 있기 때문이다.

참고문헌

- 김수정(1998). 일러스트레이션의 표현방법에 따른 유아의 선호도에 관한 연구: 청주대학교대학원 석사학위논문
- 김제한·곽노의(1995). '유아교육학개론', 서울:학문사
- 서영숙(1993). '아동교육심리', 숙명여대 출판부
- 이영석(1992). '유아교육개론', 서울:형설출판사
- 정시화(1980). '현대 디자인 연구', 서울:미진사
- 조희숙(1994). '아동발달심리', 서울:학지사
- 홍영희(1993). '참된 자녀교육을 위하여', 서울:학문사
- 한주은(2000). 교사의 대화가 아동의 미술활동에 미치는 영향: 단국대학교교육대학원 석사학위논문