

감성적 체험 유아 그림책을 위한 디자인 콘텐츠 개발연구

A Study on the Design Contents Development of the Children's Picture book in view of Emotional Experience

최명희

인제대학교 대학원 디자인학과

Choi, Myung-Hee

Dept. of Design, Graduate School, INJE University

백진경

인제대학교 디자인 대학, 디자인연구소 수석연구원

Paik, Jin-Kyung

College of Design, Design Institute INJE University

• Key words: book design, emotional experience, pattern of sense appeal, child

1. 서론

디지털 미디어의 발전은 유아의 지적, 정서적, 오락적 역할에 있어 인쇄매체에 버금 갈 정도의 영향을 미치고 있다. 하지만 일반적으로 새로운 매체가 나타났다고 해서 이전의 매체가 사라지거나 영향력이 약해지는 것은 드문 일이며, 오히려 새로운 매체와 상호작용되거나, 기존의 고유성을 공고히 하며 발전하게 된다.

책 또한 디지털 미디어와 상호작용하여 표현 영역이 확장되었고, 인쇄기술의 발달과 더불어 책의 형식과 제본방식 등이 다양화 되면서 재료의 사용영역을 확장시켰다. 이로 인해 다양한 유형의 책이 출판되고 있으며, 이러한 경향은 인지발달이 중요한 시기의 유아 그림책에서 많이 찾아 볼 수 있다.

아동심리학에서 피아제(Piaget)는 전조작기에 해당하는 2~7세의 시기를 인지발달이나 정신성장에 있어서 중요한 시기로 규정하고 이 시기의 어린이에게 그림책을 지적, 사회적 발달의 훌륭한 촉진제로 보고 있다. 하지만 유아 그림책들은 유아의 감성적 인지적 측면에서의 연구가 미비하여 그 분류가 불분명하다.

이에 본 연구는 유아 그림책의 유형을 감성적 체험의 측면에서 분류하고 이를 바탕으로 오감의 자극과 비언어적 단서들의 결합이 어린이들을 감성차원으로 끌어들이는 초기단계의 효과에 대한 타당성을 검토하여, 어린이들에게 보다 적극적으로 다가갈 수 있는 감성적이고 경험적이며 동시에 교감적인 유아 그림책을 개발하기 위한 틀을 마련하고자 한다.

본 연구의 대상은 어느 정도 자신의 의사표시를 할 수 있는 3-7세(만 2-7세)의 미취학 유아¹⁾를 위한 도서로 한다. 연구방법으로는 선행 연구를 바탕으로 유아 그림책의 개념 및 특성을 역사적 관점과 유아의 지적 측면에서 알아보고, 책의 공간 분류를 통해 유아 그림책의 구성요소를 파악하고 디지털 시대에 변화되고 있는 책의 형태에 대해 알아본다. 또한 유아 그림책에서의 경험 디자인의 개념과 감각소구의 요소를 고찰하여 감성적 체험요소를 중심으로 유아 그림책의 분석틀을 도출한다. 분석대상으로 선정된 아동도서를 도출된 분석틀을 바탕으로 분석함으로써 감성적 체험측면에서의 아동도서 유형을 분류하고 이를 바탕으로 각 유형의 특징을 살펴봄으로써 감성적 체험 유아 그림책을 위한 디자인 요소를 제안해 본다.

2. 유아 그림책의 개념 및 구성요소 고찰

2-1. 유아 그림책의 개념과 특징

인간에게 있어 유아기란 인격의 기초가 정립되는 시기로 신체

및 운동기능의 발달뿐 아니라 정서, 사회성, 지적성장과 발달의 속도가 지극히 빨라지는 성장기, 형성기, 수용기로서, 기본 생활 습관과 아울러 언어습득의 가장 중요한 시기이다. 17세기 만중이 형성되고 인격을 의식하게 되면서 어린이를 하나의 독립된 인격체로 인정하고 그리하여 어린이를 위한 책이 나오게 된다. 현재 유아 그림책은 다양한 형태로 나타나고 있으며, 독일의 그래픽 아티스트인 홀거 요스트(Holger Jost)는 변모하고 있는 책의 형태를 몽타주, 도구로서의 책, 기계로서의 책, 영화관으로서의 책, 이중구조의 책, 예술 공간으로서의 책, 건축설계로서의 책, 구멍이 있는 책, 아티스트 북으로 설명하였다.

유아 그림책은 출판에 의한 집단 전달 매체이며, 매스미디어의 한 분야로 어린이의 인지와 심성발달에 지대한 영향을 미친다. 그리고 일반서적과는 성격을 크게 달리하는 독특한 분야로서 시각 언어로서의 특성과 매스커뮤니케이션으로서의 특성 및 제작자의 교육적인 책임이 전제되어야 한다는 특성을 갖는다.

[표 1] 역사적 관점에서 본 아동도서의 특징²⁾

시기	특징	시대환경
13세기 17세기	교과서, 예절책, 도덕책 위주의 어린이를 대상으로 신앙과 의무를 가르치기 위한 책	-언론, 출판의 자유 -사회 경제적 기반 약화
17세기 19세기	어른을 대상으로 했던 문학의 장르를 어린이 책으로 정착	-자본주의 발달 -인쇄술의 발달
19세기 20세기	어린이 그림책의 컬러출판 시작 그림책의 전성기	-피아제(1962)등을 중심으로 아동 심리학 대두
20세기 21세기	철저히 전문주의에 입각한 지식을 전달하게 됨에 따라 그림책의 시각적 형태도 다양화 전문성을 띠게 됨	-컴퓨터 기술과 인쇄 -활동의 접목

2-2. 유아 그림책의 구성요소 및 관계 고찰

책의 형태적 구성요소는 구조적 요소, 타이포그래피적 요소, 질감적 요소로 나누며, 이러한 요소들은 책의 평면적인 종이들이 묶여 3차원적인 입체를 이루게 하고, 우리가 직접적으로 볼 수 있는 공간뿐만 아니라 독서 행위 과정에서 시선의 움직임과 촉각적인 입체감, 그리고 손으로 넘기는 과정에서 발생하는 운동감이 어우러져 발생하는 3차원 이상의 가상공간을 만들어 낸다.

디지털 미디어시대에 유아 그림책은 다른 미디어와 상호작용하여 크게 책, 책과 오디오가 함께 제작된 것, 책과 놀이적 요소가 함께 제작된 것, 책과 오디오와 놀이적 요소가 함께 제작된 것, 그리고 전자책의 형태로 나타나고 있다. 전자책은 아날로그 책과는 성질이 다른 범주의 미디어로 본 연구에서는 제외한다.

1) 「표준국어대사전」, (주) 두산동아, 국립국어연구원, 1999. 10. 9, p.4788

2) 존 로 타운젠트, 『어린이 책의 역사』, 시공사, 2000. 신명호 「그림책의 세계」, 계몽사, 1993.에서 발췌 및 정리

[표 2] 책의 공간분류의 따른 조형디자인³⁾

공간분류	디자인 요소
시각 공간	타이포그래피, 레이아웃, 색채, 일러스트레이션을 포함한 아동도서를 이루는 모든 조형디자인 요소
촉공간	2차원 :판형, 종이 재질
	3차원 :종이 두께, 책의 판형과 두께
운동 공간	2차원 :제책 방식에 따른 시선의 이동 공간
	3차원 :제책 방식에 따른 펼침 행위

3. 유아 그림책에서의 감각소구와 경험과의 관계 고찰

체험적인 감상은 적극적인 행위를 유도하게 되며, 직접 참여했던 기억과 감상의 경험을 얻을 수 있어 어린이에게 새로운 경험을 창출하는 기대효과를 낳는다. 즉, 이미지만 보여주기보다 어린이들이 직접 참여하는 상호작용이 가능한 경우 더 많은 호기심과 흥미를 느낄 수 있고 능동적으로 작품에 참여하고 몰입하게 한다.

[표 3] 버트 H. 슈미트의 이론에 따른 경험별 분류

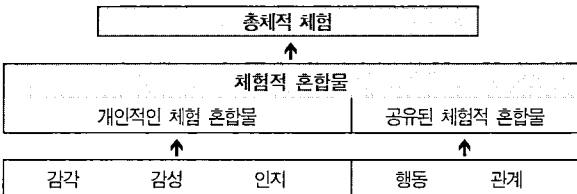
감각 (Sense)	▶ 감각기관을 통한 체험
감성 (Feel)	▶ 애정과 감정 등의 체험
인지 (Think)	▶ 창조적 인지적 과정을 통한 체험
행동 (Act)	▶ 신체적, 행위적 체험
관계 (Relate)	▶ 준거집단, 문화접촉에 의한 체험

어린이는 지각하는데 있어 눈으로 보며 보조적 수단으로 손으로 만지기도 하고 귀로 듣기도 하면서 종합적으로 인식한다. 이 시기에 보고 만지고 듣는 행위를 통하여 감각을 발달시키고, 그러한 복합적이고 적극적인 과정을 통해 성장해 가는 체계 안에 인지능력을 조직해 가는 것이다. 즉, 감각은 경험, 기억, 지식, 이미지의 축적과 함께 사고의 발달을 돕는다.

[표 4] 유아 그림책에서의 오감의 감각소구

시각	사물을 이해하고 평가하는 지배적인 감각 수단이며 경험의 가장 큰 부분에 관여한다.
청각	감성적 마인드에 직접 호소하는 훌륭한 수단이며, 관심을 끌 수 있는 요소이며, 실감 있는 경험을 하게 해 준다.
미각	인간 육구의 3대 요소 중 식욕을 지배하는 감정으로 그 욕구가 충족 될 때 오는 행복감과 직접적으로 연결된다.
후각	특정한 향기는 어린이를 매혹하는 감성적 경험을 제공하며, 기분 좋게 만들어 긍정적으로 반응하게 한다.
촉각	다른 감각과는 달리 직접적인 접촉을 통해 반응하며, 관찰력을 증가 시키고 호기심을 일깨운다.

유아 그림책에서 각각의 감각 유형들은 어린이들의 감성을 자극하고 인지하게하고 행동하게하며 관계를 갖게 한다. 이러한 경험요소들은 총체적 체험을 창조할 수 있는 전략적 노력이 필요하다.



[그림 1] 체험적 혼합물과 총체적 체험

4. 감성적 체험 유아 그림책 개발을 위한 사례 분석 틀과 분석 대상 선정

디지털시대에 다양한 형태의 유아 그림책을 감성적 체험의 측면에서

3) 박소현, 책의 편집 공간에 내재된 서술 구조에 관한 연구마법의 <대머리 여가수>를 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사논문, 2003, p27~41 발췌 및 정리

면에서 유형을 분류하기 위해 분석틀을 도출하고자 한다. 먼저 사례분석 대상은 3~7세의 미취학 유아를 위한 도서 중 베스트셀러로 선정된 것으로 하며, 그중에서도 구성된 미디어별로 각 5권씩 선정하여 총 20권을 분석한다.

분석틀의 구성은 다음과 같다.

1단계 :미디어요소 분석 -유아 그림책을 구성하는 미디어를 분석해 보고자 하는 것이다.

2단계 :컨텐츠 분석 -책이 담고 있는 내용을 알아보고자 하는 것이다. 내용을 알아봄으로써 그 도서의 기능을 알아본다.

3단계 :디자인 요소 분석 -책이 이루는 기본 디자인을 알아보고자 하는 것이며 공간 분류를 통한 디자인 요소별로 알아본다.

4단계 :감각 요소 분석 -감각을 전달하는 요소와 전달되는 감각을 알아본다.

5단계 :경험 요소 분석 -경험을 전달하는 요소와 전달되는 경험을 알아본다.

[표 6] 감성적 체험 유아 그림책 개발을 위한 분석틀

컨텐츠	컨텐츠		전달방법		독자의 관여도
	내용	기능	스토리 진행형 의미전달형	스토리설정형	그냥 전달 약간관여 관여
미디어	구성 미디어	책	오디오	놀이적 요소	
	책	출거 요스트 (Holger Jost) 의 변모하고 있는 책의 형태별로 알아본다.	① 어떠한 미디어를 통해 소리를 전달하는가? ② 어떤 종류의 오디오인가?	① 어떤 도구를 제작하였는가? ② 어떠한 형태의 놀이를 제공 하는가?	
	책+오디오				
	책+오디오 +놀이적 요소				
디자인	시각공간	타이포그래피, 레이아웃, 색채, 일러스트레이션			
	촉공간	2차원 :판형, 종이 재질			
		3차원 :종이 두께, 책의 판형과 두께			
운동공간	2차원 :제책 방식에 따른 시선의 이동 공간				
	3차원 :제책 방식에 따른 펼침 행위				
감각	5감(시각, 청각, 미각, 후각, 촉각)중 어떤 감각을 자극하는가?				
경험	5가지 경험(감각, 감성, 인지, 행동, 관계)중 경험을 전달하는가?				

5. 결론

선행연구를 토대로 아동도서의 개념 및 구성요소와, 아동도서에서의 감각소구와 경험과의 관계를 알아보았다. 이러한 연구를 토대로 감성적 체험 아동도서 개발을 위한 사례 분석틀을 도출하였다. 앞으로 이 분석틀에 의한 사례분석을 실시하여 감성적 체험 측면에서 아동도서 유형을 분류하여 각 유형의 특징을 살펴봄으로써 감성적 체험 아동 도서를 위한 디자인 요소를 제안해 보고자 한다.

참고문헌

- 심수경, 유아 그림책의 시각적 구성요소에 관한 연구, 건국대학교 대학원 석사논문, 2003
- 박소현, 책의 편집 공간에 내재된 서술 구조에 관한 연구마법의 <대머리 여가수>를 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사논문, 2003
- 정금순, 멀티미디어 시대의 어린이 그림책 디자인 연구입체 그림책이 어린이의 발달에 미치는 영향을 중심으로, 서울산업대 산업대학원 석사논문, 2002
- 니단 웨드로프, 이병주 역, 경험디자인, 안그래픽스, 2004
- 이웅준, 디지털 혁명과 인쇄매체, 커뮤니케이션북스, 1999
- 김진섭, 책 잘 만드는 책, 삼진기획, 2000
- 마쯔이 다다시, 이상금 역, 어린이 그림책의 세계, 한림출판사, 1999