

커뮤니케이션 매체로서 어린이 그림책에 대한 연구

A Study on Children's Picture Book as a Communication Medium

박 경 희(Kyoung-hee Park)

명지전문대학 커뮤니케이션디자인과

1. 서론

2. 커뮤니케이션 매체로서 책

- 2-1 커뮤니케이션의 정의
- 2-2 커뮤니케이션 매체의 발달
- 2-3 책의 의미

3. 그림책의 커뮤니케이션

- 3-1 발신자
- 3-2 수신자
 - 3-2-1 어린이의 성장
 - 3-2-1-1 뇌의 발달과 커뮤니케이션
 - 3-2-1-2 좌뇌와 우뇌
 - 3-2-2 어린이 욕구
 - 3-2-3 어린이
- 3-3 메시지
- 3-4 매체

4. 커뮤니케이션 매체로서 그림책의 역할

- 4-1 인간 커뮤니케이션
- 4-2 커뮤니케이션 능력 학습
 - 4-2-1 비주얼 커뮤니케이션
 - 4-2-2 문자 커뮤니케이션

5. 결 론

참고문헌

(要約)

인간은 커뮤니케이션을 통해 그들의 생존과 바람직한 사회생활을 영위해 오고 있다. 인간의 커뮤니케이션은 언어에서 문자, 인쇄매체, 전자매체를 통해, 또한 최근에는 통신매체를 통하여 변화하며 확산되고 있다. 문자의 발명 이후 책은 가장 오랜 역사를 지닌 인간 커뮤니케이션 매체로서 인간의 정신세계를 보존, 전승해 왔다. 어린이 그림책 역시 커뮤니케이션 매체로서 정보의 발신자, 메시지, 매체, 수신자라는 요소로 구성되어 커뮤니케이션의 과정이 이루어진다. 작가, 일러스트레이터, 편집자라는 집합군의 발신자는 어린이라는 특별한 수신대상을 분석하여 메시지를 기호화하고 내용을 구성하며 매체를 선정하고 어린이에게 효과적으로 전달하여 커뮤니케이션이 이루어지도록 한다. 어린이라는 수신자의 발달 특성과 그의 욕구를 살펴 볼 때, 그림책의 글과 일러스트레이션이라는 시각매체는 어린이와의 커뮤니케이션을 위해 가장 적절한 것이다. 그래서 그림책은 첫째, 어른과 어린이간의 커뮤니케이션을 통해 어린이가 자아를 발견하고 역할을 수행해 갈 수 있도록 하여 결국 사회와의 커뮤니케이션을 이루게 한다. 둘째, 글과 일러스트레이션의 메시지 해독을 통하여 어린이에게 이 시대 인간 커뮤니케이션의 능력 즉 비주얼 커뮤니케이션과 문자 커뮤니케이션을 경험하고 학습하게 한다.

(Abstract)

Human beings have been leading their life and desirable social life through communication. Human communication has been changed and expanded through language, letters, printing media, broadcasting media, and more recently network communication media. Since the invention of characters, books have been the human beings' communication medium that have the longest history, and they have preserved and succeeded human spiritual world. Children's picture books are also a communication medium composed of the transmitter of the information, message, medium, and the receiver, and makes the process of communication. The sender; writer, illustrator, and editor, analyzes children, special receiver, symbolizes messages, make up contents and make communication come true by selecting media and effectively delivering them to children. Considering the developmental characteristics of the receiver, children and their desires, visual media such as the writings and illustrations. The writings and illustrations are the most appropriate for communication with children. The first, picture books are for the communication between grown-ups and children, and also that with society for helping children find their identity and perform their roles. The second, through the message of writings and illustrations young children acquire human communication ability of this age. That is, they experience and learn visual communication and letter communication

(Keyword)

Children, Communication, Picture Book, Illustration

1. 서론

인간이 오늘날과 같은 문명사회를 이루고 풍요를 누리고 있는 것은 커뮤니케이션의 발달과 관계가 깊다. 아직도 인간이 문자라는 전달수단을 발명해 내지 못 했다면 어땠을 까? 문자의 사용은 여타 피조물을 지배하는 인간의 우수성을 보여 준다고 할 수 있다. 인간들간의 커뮤니케이션을 위해서는 매체가 필요하다. 많은 커뮤니케이션 매체 중에서 문자로서 기술되는 책이라는 매체는 근 2000년 간 인류의 정신세계를 보존하고 이를 전승해 오며 여러 세대의 지식을 축적하여 지식을 기반으로 하는 오늘날의 인류사회를 가능하게 했다. 인간은 수많은 종류의 책을 출판했는데, 그 중에 인간이 태어나서 처음 만나게 되는 책은 그림책이라고 할 수 있다. 그림책 역시 책이라는 범주에 속하므로 커뮤니케이션 매체라는 전제하에 이 논문을 전개시키고자 한다. 그림책이 커뮤니케이션의 매체 역할을 한다면 그림책을 통해 이루어지는 커뮤니케이션은 어떠한 것인가를 고찰 하고자 하는 것이 이 논문의 목적이다. 그렇다면 커뮤니케이션이라는 용어의 개념부터 확실히 할 필요가 있겠으며, 책이라는 것이 인류 커뮤니케이션 매체의 발달과 어떠한 관계가 있는지, 책이라는 일반적인 개념에 대한 배경 등을 짚어보아야 한다. 그리고 그림책을 통하여 이루어지는 커뮤니케이션체계의 구성요소와 이 요소들간의 상관관계는 어떠한지를 분석 검토하여, 결과적으로 그림책의 커뮤니케이션은 어떠한 것인가를 국내외 문헌자료를 중심으로 연구하고자 한다.

2. 커뮤니케이션 매체로서 책

2-1 커뮤니케이션의 정의

현대에 와서 우리는 일상적으로 커뮤니케이션이란 용어를 많이 접하게 된다. 이 외래어는 우리말의 적절한 용어를 찾지 못한 채 그대로 Communication이란 표기를 사용하는 경우가 일반적이다. 여러 학자간에 이에 대한 정의는 커뮤니케이션의 어느 면을 중요시 여기는가에 따라 약간씩 다르게 나타난다. 이 용어는 의사소통, 상호이해, 커뮤니케이션 매체, 커뮤니케이션 기술, 정보 등 다양한 의미로 사용된다.¹⁾ 여기서 이런 모든 의미를 포함하여 커뮤니케이션을 정의한다면 '두 객체간에 의미 공유를 이루기 위해서 어떤 뜻이 일방적으로 또는 상호적으로 전달되는 과정'이라고 할 수 있다.

여기서 '두 객체'란, 정보를 전달하는 발신자(sender)와 정보를 수용하고 반응하는 수신자(receiver)를 뜻한다. 두 객체의 관계는 자기 내면과의 관계, 사람들간의 관계, 집단, 조직과 사회와의 관계 등으로 다양할 수 있다. 인간은 누구나 정보의 발신자인 동시에 수신자이다.

'의미 공유를 이루기 위해서'를 살펴보자. 이는 커뮤니케이션의 목표와 관련한다고 할 수 있는데 인간은 왜 커뮤니케이션을 하는가를 말해주고 있다. 커뮤니케이션은 라틴어(Latin)의 'Commus' 또는 'Communicare'로부터 유래하는데²⁾ 곧 '공동' '동참'의 뜻을 담고 있으며 공동체(community)와 동일한 어원을 가지고 있다. 이는 커뮤니케이션과 공동체의 관계성을 보여주고 있는데, 커뮤니케이션 없이는 공동체란 있을 수 없으며 공동체 없이는 커뮤니케이션은 있을 수 없는 것이다.³⁾ 인

간은 혼자서는 살아갈 수 없는 사회적 존재이므로 부단히 자신을 둘러싼 환경과 연결을 유지해야 하고 이를 위한 수단으로 커뮤니케이션 한다. 개인은 커뮤니케이션을 통해 남과 의미를 공유하고 다양한 기호에 내재되어 있는 사회적 규범과 원리를 체득함으로써 심리적 주체인 '자아'와 사회적 객체인 '역할'을 형성하며, 이 때의 '자아'와 '역할'이 커뮤니케이션 행위를 조절한다는 것이다.

'어떤 뜻'이라 함은 정보, 지식, 사상, 정서 따위의 인간의 정신내용이라고 할 수 있고, 이는 음성, 언어, 문자, 또는 표정, 태도, 동작 등과 같은 상징(symbol)이나 기호(sign)를 매개로 전달된다.⁴⁾

결국 커뮤니케이션의 일반적인 의미는 정보와 관련된 행위이며, 궁극적으로는 인간사이의 메시지 전달을 목적으로 한다고 볼 수 있다. 커뮤니케이션은 발신자와 수신자의 직접적인 접촉으로 행해지는 대인 커뮤니케이션, 매스 미디어를 통해 익명성의 대중에게 전달되는 매스 커뮤니케이션으로 나누는 것이 일반적이지만, 커뮤니케이션은 인간의 사회적 성격을 반영하는 인지적 상호작용이기 때문에 사회적 상호작용이 맺어지는 형식에 따라 다양한 형태의 커뮤니케이션이 존재 할 수 있다.

2-2 커뮤니케이션 매체의 발달

정보의 발신자와 수신자라는 두 가지의 독립된 객체 사이에는 물리적인 시간과 공간이 존재하고, 이러한 시공을 통해 어떤 메시지를 상대방에게 전달하기 위해서는 모종의 수단이 필요하며, 이 수단을 바로 매체(media)라고 부른다. 사람들간의 커뮤니케이션에는 언제나 매체의 개입이 있게 마련이다.

인간이 언제부터 말이라는 매체를 사용하게 되었는지 알 수 없지만, 언어의 사용으로 인간은 물건의 이름, 크기, 숫자형태 등을 표현 할 수 있게 되어 점차로 기억을 보존할 수 있게 되었다. 그러나 언어에 의한 전달은 보존 재현이 정확하지 않으며 영구적으로 기록할 수 없으므로, 이러한 전달을 기록화 할 수 있는 방법이 강구되었다. 그래서 나무, 돌, 점토, 금속 등의 재료에 도표적 표현(graphic)으로 기록하는 방법이 사용되었다. 이것의 초기 시도는 새끼를 어떤 모양으로 묶어서 기억을 돕는 결승문자와 같은 것들이다. 이러한 방법이 점차 발달되면서 픽토그램(pictograph) 즉 그림을 그려서 커뮤니케이션 매체로 사용하였다. 그림문자에서 발전 된 것이 상형문자로서 이것은 고대 이집트나 바빌로니아, 그리고 중국 등, 동서양에서 공통적으로 나타나게 되었다. 문자의 발명은 인류의 지식을 축적하고 공유하며 전승해 가는데 있어서 획기적인 의의를 지닌 것이다. 바빌로니아인은 점토판에, 이집트인들은 파피루스에 문자를 새겼으며 그리스 사람들은 파피루스 대신에 보관이 용이하고 가벼운 양피지를 사용하여 기록하였다. 중국에서는 서기 105년에 종이를 발명해서 사용했지만, 그런 종이가 나오기 전까지는 대나무나 나무에 글을 기록했다. 책(冊)이라는 한자어는 대와 나무의 조각을 엮어 만든 책의 형태를 보고 만든 것으로, 책의 생긴 모양을 보여주고 있다. 6세기경 중국에서 목판인쇄가 시작되었고 11세기 중엽에는 활자가 발명되었으며, 서양에서는 이보다 늦게 15세기 중엽 구텐베르크가 인쇄술을 발명하였는데 그 이전까지 책의 복제는 필경에 의존하고 있었다. 오늘날과 같은 완전한 형태의 책이 만들어진 것은 이 때부터라고 할 수 있겠다. 활자인쇄의 발명에 따라 문

1) 김길호·김현주, 커뮤니케이션과 인간, 한나래, 1995, p.27

2) 박신희·송민정, 출판매체론, 경인문화사, 1991, p.29

3) Wilbur Schramm & William E. Porter, 인간커뮤니케이션, 나남, 1990,

p.17

4) 최중수, 매스커뮤니케이션이론, 전예원, 1984, p.20

현의 대량생산이 가능해지게 되었고 지식의 일반화 보급화가 이루어지게 되면서 매스 커뮤니케이션의 시대가 열리게 되었다고 본다.

문자가 있기 이전에는 말을 매개로, 문자가 발명된 뒤에는 글을 매개로, 그리고 인쇄술이 발명된 뒤에는 인쇄매체를 통하여 다양한 커뮤니케이션이 이루어져 왔다. 전신술의 발명은 그러한 정보전달 체계를 전기적인 속도로 비약시켰고 전파를 이용한 무선통신과 라디오 및 텔레비전 방송매체는 광범위한 지역의 사람들이 동시에 동일한 메시지에 노출되는 것을 가능하게 만들었다. 시간과 공간의 제약 없이 이제 우리는 문자를 통한 커뮤니케이션 뿐 아니라 생생한 영상을 즉각적이고도 극히 사실적으로 동시에 공유할 수 있는 시대에 살고 있다. 오늘날의 뉴미디어는 주로 전자 및 디지털식의 미디어 테크놀로지를 의미하는데, 주요 뉴미디어로서는 마이크로 일렉트로닉스, 컴퓨터, 텔레 커뮤니케이션 네트워크를 들 수 있다.⁵⁾ 이처럼 인류의 역사는 매체 발전사라고 할 수 있으며, 매체의 변화는 인류의 사고체계를 새롭게 형성하고, 커뮤니케이션의 방법도 변화시켜 가는 것이다.

2-3 책의 의미

오늘날 책의 국어 사전적 의미는 “사람의 사상, 감정을 나타낸 글이나 그림을 종이에 인쇄하거나, 적거나 하여 그 여려장을 한 묶음으로 해서 페넌 물건을 통틀어 이르는 말, 문적(文籍), 서사(書史), 서적(書籍), 서전(書典), 서책(書冊), 전적(典籍), 책자(冊子), 판적(版籍)”⁶⁾ 이라고 한다. 이는 좁은 의미의 책에 대한 정의로 종이를 소재로 한 책을 나타낸다. 그러나 종이를 소재로 한 책의 발생 이전에도 다양한 형태와 재료, 기록방식으로 된 책이 있었다. 책은 그 매체가 발전되어 오면서 형태, 내용, 제작, 유통과정 등이 크게 변화되어 가고 있다. 현대는 뉴미디어의 개발로 새로운 형태의 책이 출현하게 되었는데 이에선 CD-Rom책이나 인터넷을 통한 웹 진, e-Book 등이 있다.

종이 책은 종이의 발명 이후 근 2000년 동안, 모든 관습과 이념의 근거였으며, 사상과 감정, 주의와 주장을 전파하는 매신저였다. 인쇄술의 발명 시기인 중세 이후부터 책은 비로소 대중매체로서의 기능을 지니게 되었으며, 그 영향력 면에서 정치, 경제, 사회, 문화, 교육, 과학, 사상 등 그 어느 분야와도 관련되어 있을 만큼 인류의 문화발전 과정에 큰 역할을 담당해 왔다. 책이야말로 인간의 역사를 적재한 문화적 창고로 역할 해 왔던 것이다.

책은 여러 가지 형태로 발전되어 왔지만, 책에는 공통된 특징이 있다. 첫째, 의사전달 즉, 커뮤니케이션의 수단으로 제작되었다는 점이다. 둘째, 의미를 전달하기 위해 문자나 그 밖의 시각적인 상징체계(그림이나 음표, 기호 등)를 사용한다는 점이다. 셋째, 실제로 일반 대중에게 유포되는 출판물이라는 점이다. 그 일관된 목적은 문자를 통한 커뮤니케이션 매체(의사소통 도구)로 역할 해 왔다는 데 있다. 커뮤니케이션 매체로서의 책은 저작자나 출판인의 사상과 감정을 불특정 다수의 독서 대상자에게 전달하여 그들이 문화적인 측면에서 커뮤니케이션 활동을 하도록 돕는 채널이다.⁷⁾

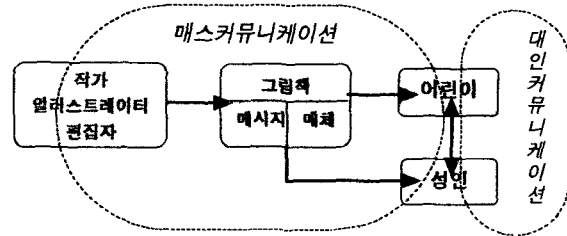
5) 정성호, 멀티미디어시대의 출판의 미래에 관한 연구, 출판문화학회, 1994, p.67

6) 김영진, 책한테 길을 물어, 현대문학, 1986, p.75

7) 이정춘·이종국, 독서와 출판문화론, 법우사, 1988, p.152

3. 그림책의 커뮤니케이션

어린이 그림책, 이야기 그림책이라고도 불리는 그림책은 넓게는 책의 범주에 속하나 의미를 전달하기 위해 문자보다는 그림 즉 일러스트레이션에 더 의존하고 있는 책이라고 볼 수 있다. 커뮤니케이션이 이루어지기 위해서는 정보를 전달하려는 발신자, 그 정보를 수용하는 수신자, 그리고 메시지, 매체라는 4개 요소로 이루어지는 과정이 구성된다. 그림책은 첫째, 커뮤니케이션의 발신자가 보통 한사람이 아니라 복수인 집합체이다. 둘째, 수신자가 불특정 다수의 대중이다. 셋째, 메시지가 기계적 수단을 통해서 전달되기 때문에 대량으로 복제될 수 있다. 넷째, 메시지가 대량매체를 통해 간접적으로 전달된다. 다섯째, 커뮤니케이션이 상호 교환적으로 이루어지는 것보다 주로 일방적으로 흐른다. 여섯째 메시지의 내용이 공적(公的)인 성격을 띠는 점에서⁸⁾ 매스 커뮤니케이션이라고 할 수 있다. 그림책은 개인 커뮤니케이션을 발생시키기도 하는데, 그림책은 어린이 혼자 읽는 것이 아니라 부모와 함께 읽는다는 점이 있기 때문이다. 여기서 수신자는 특정한 개인이 되며, 커뮤니케이션은 상호 교환적이 되며, 메시지는 매우 사적인 것이 된다. 그러나 근본적으로는 매스 커뮤니케이션의 과정에서 그림책이라는 매체가 발생하므로, 매스 커뮤니케이션 체계의 구성요소를 통해서 그림책이라는 매체를 연구해 보도록 한다.



(그림1) 그림책 커뮤니케이션 과정

3-1 발신자

그림책의 커뮤니케이션에서 메시지를 전달하려고 하는 주체는 그림책을 제작하는 사람들 즉, 작가, 일러스트레이터, 편집자라고 할 수 있다. 때로는 일러스트레이터 자신이 글을 직접 쓰거나 작가가 자신이 일러스트레이션을 하기도 하며, 편집자가 글을 쓰는 등, 그 역할이 중복될 수 있지만, 발신자는 복수의 집합체이다. 발신자가 메시지를 전달하려는 대상은 독자로서, 어린이이다. 그림책의 제작자는 어린이가 해독할 수 있는 메시지의 기호를 선택하여야 하고 어린이에게 의미가 있는 메시지 내용을 그림책에 담아야 한다. 어른이 잘 만든 그림책이라고 판단하더라도 독자인 어린이에게 흥미와 즐거움의 반응을 일으킬 수 없다면 그 그림책의 의미는 없다. 그림책의 수신자는 어린이이지만 어린이가 만드는 것이 아니라 어른이 만든다는 점에서 어린이에 대한 이해가 우선되어야 한다는 절대적인 이유가 있다.

폴 아잘은 ‘그림책은 인류가 어린이에게 준 위대한 발명품’이라고 했다. 그리고 그림책은 대대로 어른이 어린이에게 준 사랑의 선물이었다고 할 수 있다.¹⁰⁾ 그림책이라는 매체가 나타나기 위해서는 수용자인 어린이를 개별 인격체로 인식하는 과정의 역사가 있었다. 과거 어른들은 어린이가 어른과는 다른 세계를 가지고 있다는 것을 인식하지 못하였다고 어린이를 작은 어른으로 간주하였다. 어린이에 대한 개념은 서구문화 속

8) David K. Berlo, 커뮤니케이션의 과정, 종각출판사, 1983, p.53

9) 최종수, p.26~27

10) 이상금, 그림책을 보고 크는 아이들, 사계절, 1999, p.96

에서 극히 최근에 등장했다고 할 수 있다. 1658년 코메니우스(Comenius)는 어린이를 위한 그림책 '세계지도그림'을 만들었는데, 이는 어린이라는 특정대상을 현실적으로 이해하고 그 특성을 살려주는 교육 방법을 제시한 책이다. 그 전까지 어린이는 어른 중심의 주제를 다룬 책을 받아 읽을 수 있을 뿐이었다. 순수한 의미에서 어린이에게 관심을 기울이는 것으로부터 어린이를 위한 문학과 그림책의 역사가 시작되었다.¹¹⁾ 따라서 작가, 편집자, 일러스트레이터는 어린이를 개별 인격체로 인식하고, 무엇보다도 어린이에 대한 깊은 이해와 애정의 태도를 가져야 한다.

제작자는 커뮤니케이션 주체이다. 주체의 커뮤니케이션은 결국 인간의 사상과 감정의 전달인데, 이는 제작자의 사고의 중요성을 말해준다. 사고는 제작자에 의해 효과적인 언어체계로 표현되어 수용자에게 영향을 미치게 된다. 어린이는 그들과 커뮤니케이션 하는 객체와 환경, 방법에 의해 영향을 받는다. 발신자의 사고를 형성하는 세계관, 가치관, 도덕관 등이 바로 그 사회와 문화환경에서 상식적이고 건전하여야만 한다. 자신에 대한 자긍심과 긍정적인 태도 등도 요구된다.

또한 메시지를 구성 할 수 있는 능력이 요구된다. 메시지를 구성하려고 하면 제작자는 수용자에게 적절하게 효과를 줄 수 있는 언어를 알고 있어야 한다. 작가는 메시지를 문자언어로서 어린이와 커뮤니케이션 할 수 있게 구성 할 수 있는 능력이 요구되고 일러스트레이터는 그림이라는 시각언어를 사용하여 커뮤니케이션이 이루어지도록 하고, 편집자는 문자언어와 시각언어의 조화를 통해 커뮤니케이션이 이루어지도록 판단하여야 한다.

메시지의 내용 선택에 있어서 발신자는 수신자에게 흥미가 있는 것을 고르지 않으면 안 된다. 수신자의 기호해독기능, 태도, 지식, 사회, 문화적 위치에 대한 발신자의 분석 능력에 의해서¹²⁾ 메시지의 취급방법이 어느 정도 결정된다. 발신자 행동의 표적이 되는 수신자가 있음으로서 비로소 커뮤니케이션을 성립시키기 위한 발신자의 존재가 인정되는 것이다.

3-2 수신자

어린이는 그림책이 전달한 메시지를 수용하고 반응을 일으키는 수신자로서, 커뮤니케이션 과정에서 가장 중요한 요소이다. 먼저 어린이는 신체적 성장과 정신적 성장을 계속하고 있는 존재라고 보고, 어린이 성장이 어떻게 이루어지는가를 살펴본다. 마슬로우(A. Maslow)에 의하면 인간이 성장하고 발달하는 것은 기본적인 욕구를 충족하는 과정이라고 하는데¹³⁾ 그렇다면 어린이의 욕구는 무엇인가를 살펴보아야 할 것이다.

3-2-1 어린이의 성장

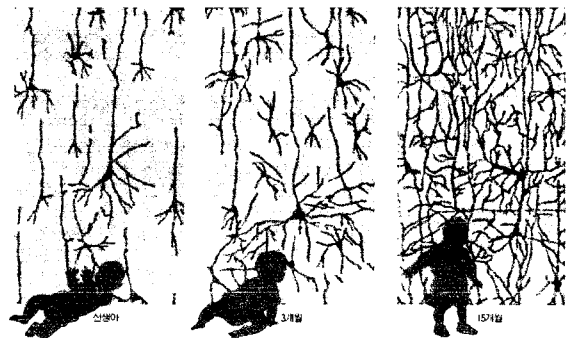
3-2-1-1 뇌의 발달과 커뮤니케이션

출생 직후 신생아는 혼자서는 아무 것도 할 수 없는 무력한 존재다. 인간의 모든 기능과 사고는 두뇌에 의해서 지배되는데, 신생아의 뇌는 아직 미숙하여 그 기능을 못하기 때문이다. 어린이가 자의적인 운동능력을 갖추기 위해서 먼저 뇌가 근육에 정확한 명령을 내려야 하는데, 그러기 위해서 뉴런(신경세포)이 미엘린(수초)으로 싸여져야 한다. 미엘린은 전선의 플라스틱 피복처럼 신경세포를 둘러싸는 물질로 뉴런을 통해 전달

되는 전기신호를 보호하며 '혼신'을 방지한다. 뉴런이 미엘린으로 둘러싸이는 것과 동시에 뇌도 급속히 발달하면서 시냅스(뉴런사이의 접합부)가 만들어진다. 이에 따라 수십 억 개의 신경세포가 뒤죽박죽 된 혼란 속에서 잘 정리된 네트워크로 짜여지게 된다. 이는 정전사태 후 도심 건물들의 조명이 차례로 켜지는 것에 비유될 수 있다.

과학자들은 인간 두뇌작용의 네트워크를 결정하는 것은 선천적 요인보다는 후천적 경험이라는 사실을 최근 깨닫기 시작했는데 경험이란 신생아가 신체 밖 외부 세계로부터 수신하는 모든 신호를 말한다. 경험은 시냅스를 강화한다. 인간의 기억력은 사용하지 않으면 점차 약화된다. 마찬가지로 사용되지 않는 시냅스는 '가지치기'라는 과정을 통해 약화된다. 이 연약한 결합 상태를 강화해주는 것이 바로 자극이다.¹⁴⁾ 만약 어린이에게 우유를 충분히 먹여서 영양을 공급할 뿐 그 밖의 자극을 주지 않는다면 어린이의 두뇌는 어떻게 될까? 신체는 우량아답게 충실해질지 모르지만 자극이 없으므로 시냅스가 형성되지 않는다. 따라서 두뇌의 신경회로는 늘어나거나 퍼져가지 않으며 두뇌가 바르게 회전하지 못한다. 태어나서 3살이 되기까지 어린이에게 식사나 수분 따위의 시중만을 착실히 이행하고 일체 말이나 커뮤니케이션을 나누지 않는다면 그 어린이는 믿기 어렵게도 죽어버리고 만다는 것이다. 즉 커뮤니케이션이 일체 차단되면 뇌의 발육은 정지되고 결국 죽음으로 치닫고 만다는 얘기이다.¹⁵⁾

시냅스 형성은 생후 2개월 때 운동피질에서 시작된다. 그 때쯤 유아는 의도적인 동작을 배우기 시작한다. 3개월 때 시각피질의 시냅스 형성이 절정에 이르면서 어린이의 눈은 물체에 초점을 맞출 수 있게 된다. 기억내용을 분류하고 보관하는 역할을 하는 뇌의 기능은 8~9개월 때쯤 완전히 발달한다. 그제서야 어린이들은 경험내용을 명확히 기억 할 수 있게 된다. 생 후 6~12개월 때 논리적 사고와 예견 기능을 담당하는 전두엽 피질에서는 성인의 두뇌보다 배나 많은 에너지를 소모할 정도로 시냅스의 형성이 빠르게 진행된다. 그런 맹렬한 추세는 10세 때까지 지속된다.¹⁶⁾ 이와 같이 뇌는 외부로부터 오는 자극을 받아들여 반응하는 과정에서 발달하게 되는데 뇌의 발달에서도 뉴런들간의 정보의 전달과 반응이라는 커뮤니케이션을 엿 볼 수 있다.



(그림2) 신생아와 3개월, 15개월인 어린이의 뇌의 뉴런을 비교해 보면 성장함에 따라 복잡한 네트워크가 형성되어 가는 모습을 볼 수 있다.¹⁷⁾

11) 신명호, 그림책의 세계, 계몽사, 1994, p.24
12) Ibid, p.64
13) 이상금, p.23

14) Newsweek, Your Child from Birth to Three, Newsweek ,Inc., 1999, p.12-p.22
15) 시나가와 요시아, 우뇌를 사용하지 않는 아이는 머리가 나쁘다, 삼중당, 1988, p.19
16) Newsweek, p.24

3-2-1-2 좌뇌와 우뇌

인간의 뇌는 호도 모양같이 생겨서 좌뇌와 우뇌로 나뉘어 있는데 언어 중추가 있는 좌뇌는 문자나 숫자를 읽고 이해하며 사실을 줄거리를 세워서 생각하는 언어적, 기호적, 문자적, 논리적, 분석적 능력이 우수하다. 그것에 비하여 우뇌는 회화와 음악의 감각적인 분야에 뛰어나며 형태를 파악하여 이미지를 풍부하게 하고 직관적으로 사물을 판단하는 것과 같이 회화적, 음악적, 직관적, 총합적, 이미지적 능력에 뛰어나다.¹⁸⁾ 우뇌는 오랫동안 그 기능이 알려지지 않아 좌뇌의 우위성에 비해 열우뇌 또는 침묵뇌라고 불리어진 시대가 있어 꽤 멸시를 받은 경향이 있는데, 실은 사고나 발상에는 우뇌가 커다란 역할을 하고 있다. 우리들이 사물을 기억한다는 것은 결코 말로서 기억하고 있는 것이 아니고 희미한 어떤 정경으로서 그 태반이 놓여져 있다. 사고 할 때는 우뇌가 그 중에서 여러 가지 이미지를 끄집어내고 그것을 좌뇌가 관찰, 논리적으로 언어화해 가는 작업을 행한다. 입을 통해서 나오는 것이 문장화된 언어이므로 사고라고 하면 말로서 생각하는 것으로 생각하기 쉬운데 발상이나 창조의 원천은 우뇌이고 좌뇌는 그것을 언어로 바꾸어 놓는 도구적 역할을 다하는 것에 지나지 않는다고¹⁹⁾ 말 할 수 있다.

좌우 양뇌의 기능이란 처음부터 결정되어 있는 것이 아니라 기질 2세 무렵까지는 언어중추도 완성되어 있지 못한 것이 사실이다. 2세가 지나야 겨우 발달이 시작되는 셈이므로 그때까지는 이미지의 세계, 결국 우뇌적 세계에 잠겨 있는 것이 보통이다. 6세 무렵에 이르러 겨우 좌뇌가 굳어지기까지 언어중추는 미숙하며 사물을 거의 우뇌 중심으로 사고하게 마련이다. 그런 까닭에 우뇌를 하루라도 빨리 자극하여 우뇌 발달을 도와 주는 것이 좋다. 좌뇌가 인간에게 기본적으로 필요한 능력에 작용한다면, 그 능력을 더욱 비약적으로 신장시키기 위해 필요 불가결한 것이 우뇌이다.²⁰⁾ 우뇌는 감각적인 뇌이므로 색, 형태, 촉감, 소리, 향기, 맛 등 오감의 경험들은 우뇌를 자극하고 활성화시킨다.

3-2-2 어린이 욕구

어린이들의 욕구는 첫째로 강렬하고 뚜렷하게 자기중심적이지만, 그가 성숙해 갈수록 인간 커뮤니케이션을 통해 타인을 배려하며 보다 넓게 사회화된다. 어린이의 기본적인 욕구를 살펴보면 아래와 같다.

첫째, 육체적 행복을 위한 욕구: 육체적 안정에 대한 어린이의 감각은 근본적으로 어머니 아버지의 팔 안에서 시작되는데, 먹는 것과 자는 것 등 일상의 일을 포함하며, 점차적으로 그에게 안락하고 행복한 감정을 주는 모든 것을 포함하게 된다. 어린이와 어른 모두를 위해서 물질적인 만족은 안정의 중요한 상징이 되게 된다.

둘째, 사랑하는 것과 사랑 받는 것에 대한 욕구: 모든 인간은 사랑하고 사랑 받기를 원한다. 이 욕구는 아주 절박해서 이것이 좌절되었을 때 그 대용물을 필요로 하게 될 것이다. 어린이가 애정 깊은 상호관계의 법칙 즉, 커뮤니케이션을 처음 배우게 되는 곳은 가정이다. 가족의 관계가 정상적이고 행복할 때, 어린이는 건강한 태도로 삶을 출발한다.

17) Newton, 월간과학사, 1992년 6월 호

18) 시나가와 요시아, 당신은 우뇌형 인간인가? 좌뇌형 인간인가?,

星苑社, 1992, p.53

19) Ibid, p.67~p.68

20) 시나가와 요시아, 1988, p.19

셋째, 소속에 대한 욕구: 안정에 대한 욕구에서 파생되는 것은 조직의 승인된 멤버가 되려는 욕구이다. '우리 아빠' 또는 '우리 형'이라고 어린이들은 자부심을 가지고 말한다. 이 경험은 처음에는 단지 자기애의 자기중심적 연장선이지만, 적어도 그가 가족과 함께 자신을 정렬시키기 시작하면서, 다른 사람에 대한 이런 인식은 조직에 대한 소속감의 성장을 의미한다.

넷째, 성취에 대한 욕구: 능력성취에 대한 욕구는 인간행동에서 강한 동기가 되는 힘이다. 능력에 도달하기 위한 투쟁은 유아의 시각적 탐험과 기는 것, 잡는 것, 그리고 다른 원시적인 행동과 함께 시작되는데, 숙련된 남녀 운동가, 수학자, 음악가, 또는 과학자로 자라는 기초가 되는 것이다.

다섯째, 변화에 대한 욕구: 놀이는 때로 인간 집단에서 기본적인 욕구 중의 하나인 변화로서 분류된다. 어린이는 어른들이 이해하는 것보다 많이 틀에 박힌 일상적인 일, 어른의 위압, 긴장, 예의와 도덕적 규칙들을 실행해야 하는 필요성 등에서 압박감으로 괴로워한다. 이러한 갈등을 해소하기 위해 때론 상상의 세계에서 자유로운 즐거움을 필요로 한다.

여섯째, 알고자 하는 욕구: 부모들은 자주 어린이의 귀찮은 호기심에 대해 불평을 한다. 그러나 확실하게 아는 것, 즉 탐구에 대한 이 욕구는, 지성의 표시이다. 실제로 예민한 어린이는 보다 광범위하게 고집스러운 호기심이 있다. 확실하고 정확하게 알고자 하는 욕구는 기본적인 갈구이고 사회에 적응해 가는 방법이다.

일곱째, 아름다움과 질서에 대한 욕구: 자기개발과 다양한 안정에 대한 실리적인 탐색에 추가하여 이상하게 보이는 인간의 다른 욕구가 남아 있다. 그것은 아름다움과 질서에 대한 욕구이다. 인간은 끊임없이 여러 가지 다양한 수준의 기호로 미적인 만족을 찾고 있다.²¹⁾ 생후 3개월이 되면 신생아도 아름다운 외모에 호감을 느낄 수 있다고 한다.

이상의 욕구를 만족시키고자 어린이는 투쟁하고 있다고 할 수 있다. 어린이에게 자기중심적인 행복과 사회적 승인 사이의 불안한 균형을 유지하는 것은 쉬운 과제가 아니지만, 만족과 불안사이에서 안정을 계속적으로 찾고 있는 것이다.

3-2-3 어린이

어린이는 아동이라는 말로도 표현하는데 즉 신생아, 유아 등을 포함하며 12~14세까지의 청년기에 도달하기 전까지를 말한다. 여기서 그림책의 수신자로서 어린이는 태어나서부터, 7~8세의 초등학교 1~2학년까지를 대상으로 한다.

10세까지 어린이의 뇌는 성인의 뇌에 비해 미성숙하여, 그 행동과 사고가 미성숙하다고 할 수 있다. 커뮤니케이션의 상호작용을 통해 어린이는 많은 뇌의 네트워크를 형성하며 강화시켜 나간다. 그러나 언어중추가 형성되는 2세 무렵까지는 우뇌적으로 커뮤니케이션 하게 되어 있다. 이는 삿피제(Piaget)의 인지발달이론에서²²⁾ 감각운동기라 부르는 시기로서 보고, 만지고, 빨고, 냄새 맡는 등의 우뇌적인 방법과 신체운동을 통하여 배우게 된다. 이 시기는 사실상은 오감의 자극을 통해 오감의 감각두뇌를 발달시켜야 하며, 운동을 지배하는 뇌를 발달시켜야 하기 때문이다. 2세가 지나야 언어중추는 발달하게 되고 6세 무렵에 이르러 겨우 좌뇌가 굳어지므로 여전히 우뇌적인 자극으로 뇌의 발달을 촉진시킬 필요가 있다. 삿피제는 2~7세의 유아기를 전조작기라 하였는데, 언어와 상상놀

21) May Hill Arbutnot & Zena Sutherland, Children and Books, Scott, Foresman and Company, London, 1972, p.6~p.14

22) 송명자, 발달심리학, 학지사, 1997, p.94

이 같은 상징체계가 급속히 발달하며, 물활론적인 사고와²³⁾ 자기중심적인 사고의 특징을 보인다고 했다. 상상의 세계를 좋아하는 이 시기의 어린이 특성을 이해하고 상상할 수 있는 이야기를 즐기게 하면 우뇌의 발달과 역시 좌뇌의 발달을 돕는다. 뼈아픈 7-12세의 어린이를 구체적 조각기라 명명하고 이 시기의 어린이는 사물의 속성을 다룰 때 그들 사이의 관계성을 고려할 수 있으며 자기 중심적 사고를 탈피하여 타인의 관점에서도 생각해 볼 수 있으며, 실제와 환상을 구별한다고 하였다. 이와 같이 어린이의 세계는 경험과 함께 순차적으로 확대되어 나간다. 아직 미성숙 된 뇌가 완벽한 기능을 갖춰 가는 것은 경험이라는 신호를 수용하는 수신자 뉴런의 반응이라고 할 수 있다. 어린이 욕구도 결국 커뮤니케이션을 통한 다양한 경험을 통해 만족되기도 하고 해소되기도 한다. 여기서 어린이는 다양한 경험을 통하여 성숙하기 위해서 커뮤니케이션을 필요로 하는 존재라고 할 수 있다.

3-3 메시지

메시지란 커뮤니케이션의 내용을 가리킨다. 어떤 내용을 전달하기 위해 우리는 말을 사용할 뿐만 아니라 대부분의 경우에 이미지, 형태, 색채, 심볼(상징), 사인(기호) 등을 사용한다.²⁴⁾ 메시지가 어떤 종류의 심볼을 통해서 표현되느냐는 수신자의 인지활동의 어느 부분에 호소할 것인가에 따라서 결정된다. 여기서 수신자 어린이는 글이라는 문자체계를 습득하지 못했거나 겨우 문자체계를 습득하기 시작하는 단계에 있는 어린이라는 것을 기억해야 한다. 메시지를 전달하기 위해서는 말과 글이라는 언어적 심볼이 사용될 수밖에 없으나, 이를 해독하기가 용이하지 않은 어린이를 대상으로 한다는 면에서 일러스트레이션이라는 시각적 심볼이 중요한 메시지 전달도구가 된다. 또한 일러스트레이션은 아직 우뇌적 세계에 있는 어린이를 위한 우뇌적인 정보전달 방식으로서 그들에게 적합한 커뮤니케이션 기호인 것이다.

그림책이라는 형식은 글과 그림을 사용하여 메시지를 표현하는데, 이를 어떻게 구성하느냐에 따라 수신자에게 메시지 전달을 보다 용이하게 할 수 있다. 어린이가 한가지에 주의집중할 수 있는 시간을 고려하여 글의 길이는 24페이지에서 64페이지로 끝낸다. 그림책 연령의 어린이는 글자를 하나하나 읽어 가면서 읽어나가므로 읽기 쉽도록 크고 명확한 활자가 바람직하다. 그리고 각 줄을 명확히 구별하기 위해 행간을 크게 넓혀 주목성과 가독성을 높인다. 또한 어린이들이 지루해 하지 않도록 글 메시지를 여러 쪽으로 나누어 거기 그림 메시지만 일러스트레이션도 여러 장이 되게 한다.

일러스트레이션은 주로 어린이의 시각에 호소하게 될 것이며, 또한 부모나 교사의 도움으로 글을 들을 수 있도록 하여 청각에도 호소하게 된다. 일러스트레이터는 시각적으로 어린이가 흥미를 느끼고, 지루해 하지 않게 아름다움과 질서를 느낄 수 있는 형태와 색채, 질감 등을 사용하여야 한다. 일러스트레이션간에 변화가 있어서 어린이가 계속적으로 흥미를 유발할 수 있도록 하고 컷과 컷 사이의 연결성도 고려하여야 한다. 글에 있어서는 청각에 호소한다는 면에서 운율을 중요시하여 듣기에 좋은 글이 되도록 한다. 또한 반복적으로 들려지는 언어의 운율은 어린이의 언어발달을 자극시킨다.

그림책에 있어서 전달하고자 하는 내용은 발신자의 커뮤니케

이션 목적과 수신자 어린이의 성장과 관계가 깊다. 어린이의 성장은 두뇌가 발달해 가는 과정이고 두뇌의 발달은 외부적인 경험에 의해 다양한 네트워크를 형성한다고 했다. 어린이 경험의 요구는 어린이 욕구와 관계가 깊다. 어린이는 자신의 욕구를 충족시키는 상황을 만들고 체험하려 한다. 어린이가 욕구를 충족하는대는 어른의 도움이 필요하다. 마슬로우(A. Maslow)는 어린이가 건강하게 성장할 수 있도록 어른이 여건을 마련해 주어야 하지만 어린이 자신도 자기조정과 자기훈련을 통해서 끊임없이 스스로 성장하도록 해야 한다고 말한다.²⁵⁾ 어린이가 건강하게 성장하기 위해서는 많은 경험이 필요하다. 우리가 직접 경험을 할 수 있는 범위는 아주 제한되어 있다. 그리고 꼭 필요한 정신적 경험은 스스로 생각하고 느끼는 기회가 있어야 얻어진다. 그림책의 세계는 간접경험의 세계이다. 어린이의 기본적인 욕구가 때로는 간접경험을 통해서 더 효과적으로 충족될 수 있다. 예로 새로 태어난 동생으로 인해 어린이가 사랑의 욕구에 큰 좌절을 느끼고 고통에 빠질 때 그림책을 통해서 어린이 또는 동물 주인공이 문제해결 과정에서 겪는 감정들을 살피게 되고 대리 경험하게 됨으로써 슬픔이나 고통을 극복할 수 있다. 심미적 욕구와 지식과 이해의 욕구는 그것이 좋은 그림책이라면 거의 모든 그림책이 충족시켜 주게 된다. 좋은 그림책의 기본요건은 아름다워야 하고 성실해야하기 때문이다.²⁷⁾ 따라서 그림책의 메시지는 어린이에게 그들이 살고 있는 사회에 대한 개념과 그 사회에서 그들의 역할을 세우는데 도움을 줄 수 있다. 다른 사람과 친구관계에 대한 그들의 개념을 형성시키고 분명히 하는데 도움이 될 수 있다. 또한 그들 자신을 이해하는데 기여 할 수 있다. 메시지 내용은 어린이의 기본욕구; 육체적 행복, 사랑, 소속감, 성취감, 즐거움, 지식욕, 심미적 욕구 등을 이해하고 그러한 주제를 다루어 줌으로써 어린이의 성장을 도와 줄 수 있다. 어린이 성장을 돕고자하는 그림책 커뮤니케이션의 목적에 따라, 복잡한 어린이의 욕구와 관련해 다양한 종류의 메시지를 다룬 그림책이 요구된다.

3-4 매체

메시지는 자동적으로 전달되는 것은 아니다. 그것이 전달되려면 미디어가 필요하다. 메시지의 이동 전달을 도와주는 모든 장치와 수단 및 통로를 가리켜 우리는 매체(medium) 또는 채널(channel)이라고 부른다.²⁸⁾ 커뮤니케이션에서의 매체는 여러 가지가 있다. 메시지 매체 즉 메시지를 담는 그릇과 같은 것으로서 그림책이라는 형식이 메시지 매체이며,²⁹⁾ 또한 메시지가 수신자에게 전달되려면 수신자의 감각이 필요한데 그 감각을 또한 매체 혹은 채널이라고 한다. 메시지는 우리의 오감을 통해서 접수되는데, 눈을 통한 호소는 시각매체, 귀를 통하면, 청각매체, 눈과 귀에 호소하면 시청각매체가 된다.³⁰⁾ 그림책은 어린이의 시각에 호소한다. 물론 최초의 그림책의 커뮤니케이션은 어린이의 모든 오감에 호소하는 매체라고 할 수 있겠으나, 근본적으로 목표로 하고 있는 채널은 시각이라고 하겠다. 이 시각매체에는 문자라는 언어적 메시지와 일러스트레이션이라는 시각적인 메시지의 두 요소가 있다. 그러나 언어체계가

25) 이상금, p.25

26) 이경우 외, 유아에게 적절한 그림책, 양서원, 1997, p.29

27) 이상금, p.26

28) 최종수, p.117

29) David K. Berto, p.75

30) 최종수, p.139

23) 사람과 동물 외에 나무나 돌등의 무생물도 살아 있다고 믿고 사고하는 방식

24) 최종수, p.99

미흡한 어린이에게 그림책은 일러스트레이션의 시각적인 전달이 더욱 효과적이라고 할 수 있다. 이는 시각메시지가 갖는 전달상의 효율성 때문이다. 시각메시지는 첫째, 보편성을 갖는다. 이는 연령, 교육정도, 언어, 문화적 배경의 상이함에도 불구하고 누구에게나 전달될 수 있다는 것이다. 둘째, 전달의 속도가 빠르다. 문자에 의한 표현에 비해 의도된 내용을 보다 짧은 순간에 이해시킬 수 있다. 셋째, 전달의 양이 크다.³¹⁾ 여러 줄로 표현된 문장이라도 한 장의 일러스트레이션에 그 내용을 모두 포함시킬 수 있다.

그러나 일러스트레이션은 커뮤니케이션 과정에 있어서 인지단계까지는 매우 효과적이지만 응답의 단계에서는 그 방향이 확산되어 버리는 예도 있는데, 그것을 받아들이는 수신자에 따라 여러 가지로 해석 될 수 있기 때문이다. 예로 동물그림을 보고 어린이는 여러 가지 단어로 부를 수 있다. '강아지'라고 부를 수도 있지만 그 동물을 자기가 가지고 있으면 '내 것'이라고 부르고 그것이 무서우면 '나뺌'이라고 부른다. 그러나 이러한 확산적 사고를 가져오는 시각 메시지가 어린이에게는 다양한 상상과 추리를 할 수 있는 기회를 제공하여 흥미를 줄 수 있으며, 우뇌 발달을 도울 수 있다. 일러스트레이션이 시각에 자극을 가함으로써 일으키는 지각 반응은 그 자체가 의미를 형성하기 때문에 문자보다 이해하기가 쉽다. 그러나 때로 이러한 확산적 사고는 메시지의 이해를 위해서 또 다른 채널의 도움을 필요로 할 수 있다. 시각적인 전시만으로는 그것을 제대로 이해 할 수 없을 경우에는 청각적인 보완 표현을 곁들이면 좋은 효과를 나타낸다는 것이다. 이 청각적 채널을 통해 그림책을 전달 할 수 있는 사람들은 어린이가 그림책을 읽을 때, 같이 앉아서 읽어 줄 수 있는 문자체계를 아는 어른, 즉 부모나 교사 등이 될 수 있다. 다수 채널의 사용은 메시지에 주의를 돌리게 하는데 유효하다고 한다. 즉 어린이는 보는 것과 듣는 것에 의해 그림책이라는 매체를 만나게 되는 것이다. 따라서 그림책을 단순히 시각매체라고 규정 할 것인가? 그림책은 문자 해독력이 있는 어린이에게는 시각매체라고 할 수 있겠으나, 오랫동안 그림책은 어린이에게 시청각매체의 구실을 하게 될 것이다.

4. 커뮤니케이션 매체로서 그림책의 역할

어린이 그림책을 통한 커뮤니케이션 체계에서 발신자, 수신자, 메시지, 매체가 어떠한 역할을 하고 있는지 분리해서 고찰해 보았지만, 이 요소들은 서로 긴밀하게 밀착되어 하나의 활동을 이루어내는 것으로, 서로간에 상호 연관성에 의해서 그 역할과 성격이 규정되는 것이다. 그러나 여기서 가장 중요한 요소는 어린이라고 할 수 있다. 어린이가 있음으로서 그림책이라는 매체가 있는 것이다. 그러면 그림책은 어린이에게 어떠한 역할을 하고 있는지 살펴보자.

4-1 인간 커뮤니케이션

그림책을 처음 만나는 영아는 그것이 그들에게 어떤 의미가 있는지 아직 알지 못한다. 책은 읽는 방향이 정해져 있고 책장을 넘기면 단어와 그림이 연결되어 하나의 이야기가 되며 쓰여진 글자들이 모두 의미를 담고 있다는 것을 가르쳐 주지 않는다면 어린이가 어떻게 그 사실을 이해 할 수 있겠는가? 이 책의 기능을 알기 위해서는 어른의 도움이 필요하다. 최초로 그림책을 만나는 어린이에게 책은 매스 커뮤니케이션으로

기능하지 않는다. 이는 직접적인 대인 커뮤니케이션이 활발하게 이루어지는 기회를 제공한다.

어린이가 어른과 함께 그림책을 보고 그 그림에 대해 이야기함으로써 어린이는 다른 사람도 자신과 동일한 것에 관심이 있다는 것을 깨닫게 된다. 이처럼 책을 매개로 하여 대화가 이루어지면 어린이나 어른 모두 서로를 더 잘 이해하게 되고 공감하게 한다. 공감은 엄마와 어린이의 친밀한 커뮤니케이션에서 무의식적으로 이루어진다는 것이다. 이러한 공감을 많이 경험한 어린이는 성장하여 타인을 이해하는 공감 역시 발달하게 된다고 미국의 심리학자 골먼(D. Goldman)은 말하고 있다. EQ형성은 아동기에도 계속되지만, 그 기초를 터득하는 기회는 4세까지가 가장 중요하다고 하며, 그 이후의 EQ는 유아기에 터득한 기초 위에 쌓아 올리는 것이라고 한다.³²⁾

결국 그림책은 어른과 어린이가 같이 읽는다는 데서 쌍방향 커뮤니케이션을 가능하게 하여, 서로간의 이해와 어린이에게 정서적인 안정감을 가져다준다. 어린이는 자신이 사랑을 받고 있다는 것을 확인 할 수 있을 때 가장 정서적인 안정감을 느낀다고 한다.³³⁾

쌍방향 커뮤니케이션을 통해 어린이는 자신의 욕구의 문제들을 해결 받고, 즐거움을 얻으며, 어른 또한 어린이에게 자신의 지식을 심어주며, 설득하기도 하며, 즐겁게 해 줄 수 있다는 커뮤니케이션의 목적을³⁴⁾ 달성 할 수 있다.

책을 어린이와 함께 읽는 어른은 그림책이 어린이에게 매스 커뮤니케이션으로 기능 할 수 있도록 도와준다. 매스 미디어로서 그림책의 메시지는 어린이에게 주변 환경에 대한 정보와 지식을 습득하게 하고 가족, 친구, 학교, 사회 등 다양한 사회적 관계를 이해하게 한다. 책을 만난다는 것은 인류의 사고를 만나는 것이며 이는 인간사회와의 커뮤니케이션을 학습하는 것이다. 이제 그림책의 다양한 메시지에 의한 경험을 통해 어린이는 자신의 욕구를 충족시켜 가며 책은 어린이에게 그 의미를 더하게 되고 자아 확인의 기회를 준다. 자의식이란 다른 사람에게 자신을 비유하고 다른 관점에서 자신을 비추어 보는 일을 통해서 발견되는데 책은 어린이에게 많은 역할 수용의 기회를 줌으로써 타인을 알게 하고 타인을 통해 자아를 알고 배우게 한다. 그림책을 통한 인간 커뮤니케이션을 경험함으로써 어린이는 타인을 알고 자신을 발견하며 개성화, 사회화 할 수 있는 것이다.

4-2 커뮤니케이션 능력 학습

동물도 집단 생활의 영위를 위해서 어떤 형태이든 간에 커뮤니케이션이 필요하지만 인간 커뮤니케이션의 독자성은 각종 상징체계를 매개로 하여 이루어진다는 것이다.

어린이는 외계로부터 무수한 커뮤니케이션 메시지를 전달받지만 그 메시지의 기호가 그에게 유의한 기호가 되기 위해서는 그것이 반드시 사전에 학습되어 있어야 한다. 그림책의 메시지도 인간 고유의 상징체계인 글과 그림을 통해서 전달된다. 그 의미를 해독하기 위해 어린이는 인간 사회의 중요한 메시지 전달 수단인 상징체계를 경험하고 학습하여야 한다.

4-2-1 비주얼 커뮤니케이션

오늘날 우리는 이미지라는 시각적 상징을 통하여 의사 전달을

32) 이상금, p.80

33) Ibid. p.26

34) David K. Berlo, p.18

31) 박선의 · 최호천, 시각커뮤니케이션디자인, 미진사, 1989, p.11

의식하지 않고 하는 시대에 살고 있다. 시각에 호소하는 커뮤니케이션 즉 비주얼 커뮤니케이션은 우리 생활의 중요한 요소가 되었다. 거리에서 우리는 도로 표지판, 간판, 포스터, 광고 등, 무수한 비주얼 커뮤니케이션 매체를 발견하게 된다.

그림책에서 그림 즉 일러스트레이션은 글에 대한 부가적인 요소가 아니라 비주얼 커뮤니케이션의 없어서는 안될 수단이고, 어린이를 위해 창조되는 예술 표현의 풍부한 광맥이다.

어린이들은 그림을 통하여 책을 알게되고 이해한다. 1세 무렵의 어린이는 아직 그림이 무엇을 나타내는지 잘 모르며 색깔 있는 수많은 점으로만 인식한다. 그러나 18개월쯤 되면 어린이는 그림을 식별하기 시작하고 그려진 물체의 이름을 말하며 즐거워한다.

류 캔즈(H. Lukens)의 조사에 의한 어린이가 그림을 감상하는 능력과 묘화 능력의 관계를 참고하여 보면 6세 이전까지의 어린이는 자기 표현보다 그림을 보는 쪽에 흥미를 더 갖게 되며 6세 이후부터는 실제로 그려보는 입장이 되며 12세부터는 다시 감상하는 쪽으로 관심과 능력이 변하고 있다는 점을 제시해 주고 있다.³⁵⁾ 이처럼 6세까지의 어린이는 보는 것에 더욱 흥미를 갖기 때문에 그림책의 일러스트레이션에 관심을 보이게 되며 보는 것을 통해 즐거움을 느낀다고 한다. 따라서 읽기 능력을 갖추기 전 어린이에게 일러스트레이션의 이미지는 보다 효과적인 그들과의 커뮤니케이션에 기여할 수 있다.

그러나 어린이가 혼자 또는 어른과 함께 책을 볼 때 항상 여러 그림 사이의 논리적인 연관 관계를 인지하는 것은 아니다. 어린이가 책장을 넘겨 다른 그림으로 넘어 갈 때면 종종 단절되어 이전 그림의 의미가 그 다음 그림으로 이어지지 않는다. 어른이 본문을 읽어 주면 그림들 사이의 관계가 자연스럽게 연결되어 어린이는 페이지가 넘어감에 따라 이어지는 이야기의 전개를 쉽게 이해한다.

연구에 의하면 시각의 1/10은 육체적이고 9/10은 정신적이라고 한다. 시지각에 있어서 눈은 빛의 형태로 들어오는 감각입력을 받아들이고, 뇌는 이것을 의미 있는 이미지로 바꾼다. 해석은 보는 사람의 준비상태나, 지적 능력, 그리고 신체적, 감정적 상태에 의해 좌우된다. 우리는 어떻게 보아야 할지를 아는 것만을 볼 수 있는데, 우리는 단순히 보기(seeing)만 하는 것이 아니라 어떻게 볼 것인지 또 무엇을 볼 것인지 배워야만 한다는 것이다.³⁶⁾

따라서 그림책은 보기 위해서 어린이도 초기에는 시각에 호소하는 커뮤니케이션의 기본적인 기술을 배워야 할 필요가 있다. 첫째로 그림책이라는 매체의 고유성을 인식해야 한다. 매체로서의 그림책은 학령 전 어린이가 시각적으로 읽고 쓰는 능력을 상승시키는데 가장 유용하다는 고유성을 갖는다. 어린이들은 아직 책 속에 포함되어 있는 다양한 정보를 시각적으로 직접 읽어서 이해 할 수는 없다. 그림은 여러 가지로 해석될 수 있는 다양한 의미를 가질 수 있다는 것과 마지막 페이지가 넘어가기 전에 그림만으로도 글의 결과에 대한 개인적인 예견이 가능하다는 것을 그들은 그림책을 통해 발견하게 된다.

둘째로 현실에 반해 비현실을 구별하는 것이 필요하다. 어린이의 자기 중심주의는 자주 무엇이든지 현실로서 간주하는 활발한 상상활동을 수반한다. 만약 책 속의 이미지가 세상에 존재하는 것을 상징한다면 실제의 사물을 정확하게 보여주는 그림 스타일뿐만 아니라 예술적인 추상이거나 도식적인 표현에

도 불구하고 현실로서, 작가의 상상이나 꿈에 의한 다른 세상의 창조물을 표현한다면 비현실로서 이해되어야만 한다. 텔레비전 프로그램과 같은 다른 시각물에서는 의미의 연계성을 추적해 갈 수 있는 동적인 자기 개입이 요구되지 않으므로 이미지의 현실성이 허구적 사물을 현실로서 오해시키고 어린이에게 실제 보는 세계와 혼동시키지만, 그림책의 짧은 글과 연속적인 이미지는 반복하여 어린이에게 능동적 이미지 분석기회를 제공하므로 현실과 비현실의 구별을 가능케 한다.

셋째로 전체에 기여하는 부분의 사용을 감지하는 것이 필요하다. 어린이들은 묘사를 위한 예술적 요소인 선, 형태, 비례, 색채, 질감 등을 일러스트레이션을 통해서 접하게 되고, 이들 세부적 요소가 이루어내는 전체를 지각하고 미적 판단의 관점을 넓혀가게 된다.

어린이는 색, 형태 등의 시각적 요소들에 대해 정확하게 이름을 붙일 수는 없어도 분명히 이것들에 대해 느끼고 반응한다고 키퍼(Kiefer)는 말했는데,³⁷⁾ 어린이들도 무엇이 예쁘고 추한 그림인지 또는 구성적인 훌륭함에 대한 개인적인 의견을 나타낼 수 있고, 보다 비평적으로 주변의 다른 시각물을 실험할 수 있도록 해주는 시각적 커뮤니케이션의 어휘를 개발해 나간다.

넷째로 그림의 주 아이디어에 대한 이해가 요구된다. 그림은 어린이에게 가치 판단의 기회를 제공하여 그들 생활에 응용할 수 있게 한다. 가족, 사회공동체, 도구사용, 자연, 동물, 명절, 놀이, 그리고 판타지는 그림책에 묘사되는 구체적인 경험이다. 이러한 경험은 읽기 능력을 갖추기 이전의 어린이가 일반적인 것을 이해하기 위해 구체적인 것에서 사실을 습득하도록 도움을 준다.³⁸⁾

이와 같이 어린이들은 그림책이라는 매체를 대하면서 시각적으로 읽고 쓰는 방법을 교육받을 수 있는 기초적인 훈련을 하게 된다. 그림책의 비주얼 커뮤니케이션을 통해 어린이들은 그림이라는 매체를 해석하는 법을 익히고 시각에 의한 메시지를 수용하고 이해하게 된다.

4-2-2 문자 커뮤니케이션

셈하기, 쓰기, 읽기는 우리 사회의 문화 기술(技術)이다. 이것은 인간 커뮤니케이션 목적을 위해 수행되고 있는 대표적인 기술 형태이다. 활자에 근거를 둔 문화에 있어서는 쓰기와 읽기는 특별한 의미를 지니고 있다. 이러한 능력은 개인에게 있어 사회적 커뮤니케이션 과정에 참여할 수 있다는 전제가 된다.³⁹⁾ 책이란 문자를 통한 의사 소통 도구인데 그림책은 결국 어린이에게 책이란 매체로 인도하는 과정인 것이다.

책을 읽는다는 것은 문자 없이는 존재 할 수 없다. 문자란 언어를 전제로 한다. 그러므로 독서의 가장 기본적인 정의는 언어의 바탕 위에서 그리고 듣는 행위와 비교하여 나타난다.

언어를 배우게 된다는 것은 커뮤니케이션이 이루어지지 않는다면 불가능하다. 즉 다른 사람과 말할 기회와 능력이 없는 언어능력이 발달되지 않는다. 사람이 태어나서 가장 먼저 사용하는 언어기관은 귀이다. 농아라는 언어장애는 발성기관이 잘못된 것이 아니라 귀의 결함이 원인이라고 한다. 귀로 듣는다는 것은 언어생활의 첫 출발점인 것이다. 그런데 사람들은 듣기에 특별한 훈련이 필요 없다고 생각한다. 그림책은 어린

35) 김정, 아동회화의 이해, 창지사, 1982, p.24

36) Arthur Asa Berger, 이지희 역, 보는 것이 믿는 것이다,

미진사, 1997, p.41-p.42

37) 이경우 외, p.29

38) Lyn Ellen Lacy, Art and Design in Children's Picture Book, American Library Association, Chicago, 1986, p.10-p.12

39) 이정춘 · 이종국, p.16

이 혼자서 읽는 책이 아니라 어른이 읽어서 들려주는 소리를 들으면서 일러스트레이션을 보고 내용을 이해하는 책이다. 다시 말하면, 어른이 읽어서 들려주는 이야기를 귀로 들어 언어의 소리 부분에 의지하고, 그림을 보면서 언어의 이미지화에 의존하면서 언어의 세계에 들어가 인간체험의 교류 즉 커뮤니케이션을 경험하게 하는 독특한 매체이다.⁴⁰⁾ 그림책에 나오는 문장은 완전 문장으로 이야기의 전개가 논리적 순서로 제시되어 있기 때문에 책을 통해서 어린이는 올바른 어휘를 배우기가 쉽다. 따라서 어른은 어린이에게 그림책을 큰 소리로 읽어주는 것이 언어 발달에 효과적이다. 어떤 정서적 맥락에서 주어졌던 정보는 그렇지 않은 정보보다 훨씬 더 강하게 뇌의 신경 회로를 자극한다고 한다. 어린이는 텔레비전에서 나오는 소리를 들을 때보다, 엄마의 육성으로 얘기를 들을 때, 더 어휘력이 증대된다고 한다.⁴¹⁾ 흔히 많은 부모들은 그림책 읽기를 통하여 자연스럽게 의미를 주고받을 수 있고 그것 자체가 언어 발달의 자연스런 기회임에도 불구하고 책에 나오는 분절된 언어의 요소들을 가르치려고 노력한다. 언어 발달을 위하여 단어를 정확하게 읽을 줄 알고, 글자를 정확하게 쓸 줄 아는 것이 우선이 아니라 글 속의 의미를 이해할 수 있는 것이 우선이다. 그러한 과정 중에 어린이는 자연스럽게 낱자의 형태나 소리를 익히고 글자를 쓸 줄 알게되며 단어의 뜻도 알게 된다. 어린이 그림책은 인위적이 아닌 자연스런 방법으로 언어를 체득하고 나아가 문자를 익히고 문자 커뮤니케이션의 세계에 들어가게 된다. 구두 커뮤니케이션에서 문자 커뮤니케이션으로의 이행과정이 오늘날에 있어 인류 문화의 초석이 되었다. 문자 커뮤니케이션은 정보화 사회의 기본을 형성하는 지식의 축적을 가능케 해주며 사회적 커뮤니케이션에 참여할 수 있게 한다.

5. 결 론

그림책 커뮤니케이션 과정의 발신자, 수신자, 메시지, 매체라는 요소를 통해 살펴 볼 때, 그림책이란 매스 미디어가 발생하기 위해서는 어린이라는 수신자를 파악하는 것이 우선이고 중요하다는 것을 알 수 있다.

뇌의 성장이 급속하게 이루어지는 10세까지 어린이는 다양한 커뮤니케이션을 통한 뇌의 자극을 필요로 하는데 문자와 이미지라는 인간 커뮤니케이션의 대표적인 상징체계로 전달되는 그림책은 어린이의 상상력을 이용한 간접 경험으로 다양한 커뮤니케이션의 기회를 제공한다. 또한 그림책은 어린이의 뇌의 발달 단계와 관련이 있다고 보는데 그림이라는 직접적이고 구체적인 표상을 통해 언어를 가르치고 거기에서 더 나아가 문자를 학습케 할 수 있는 매체이다. 우뇌가 먼저 발달하는 어린이에게 초기의 그림책은 시각적이며 오감에 호소하는 형태로서 보다 효과적인 우뇌 자극 매체로서 작용하고 이를 바탕으로 언어의 습득과 문자의 학습을 도모함으로써 좌뇌 성장을 점차적으로 이루어 가는 형식이라고 할 수 있다.

수신자 어린이의 요구, 흥미 및 태도는 그림책 커뮤니케이션의 정확한 전달을 목적으로 작업하는 그림책 제작자의 행위를 결정한다. 발신자들은 자신이 하는 작업이 자신을 위한 것이 아니라 수신자 어린이에 대한 과학적 지식을 토대로 많은 정보와 연구를 통해 수신자를 만족시켜 주는 그림책을 만들 필요가 있다.

그림책의 제작자는 또한 시대적 변화와 함께 많은 경쟁 매체가 있다는 것도 인식해야 한다. 따라서 그림책 커뮤니케이션의 고유성이 무엇인가에 주목해야 한다. 그 역할을 본 논문에서는 커뮤니케이션의 능력을 학습할 수 있는 기회를 대인 커뮤니케이션을 통해서 제공한다고 보았다. 여기서 커뮤니케이션 능력이란 글과 일러스트레이션에 의한 비주얼 커뮤니케이션과 문자 커뮤니케이션의 경험과 학습이다. 따라서 그림책을 함께 보는 어른들은 어린이가 인간 커뮤니케이션의 능력을 획득할 수 있도록 경험의 장을 확대시켜 줄 수 있는 중요한 역할을 한다. 커뮤니케이션의 완성은 공감이라고 할 수 있는데 어른들은 어린이와 공감이라는 서로간의 신뢰를 통하여 어린이를 인류 세계의 문화로 초대 할 수 있으며 자연스럽게 어린이를 설득하고 교육할 수 있는 기회를 갖게 된다.

본 연구에서는 전체적인 그림책 커뮤니케이션의 뼈대를 살펴 보았다고 할 수 있다. 여기에서 더 나아가 보다 세부적이고 상세한 고찰이 필요할 것이다. 우뇌 개발을 위해 중요한 역할을 할 수 있는 그림책 일러스트레이션의 비주얼 커뮤니케이션에 대한 가치와 기능에 대한 연구가 기대 된다.

참고문헌

1. 강길호·김 현주, 커뮤니케이션과 인간, 한나래, 1995
2. 김영진, 책한테 길을 물어, 현대문학, 1986
3. 김정, 아동회화의 이해, 창지사, 1982
4. 최중수, 매스커뮤니케이션이론, 전예원, 1984
5. 박선의·최호천, 시각커뮤니케이션디자인, 미진사, 1989
6. 박신흥·송민정, 출판매체론, 경인문화사, 1991
7. 송명자, 발달심리학, 학지사, 1997
8. 신명호, 그림책의 세계, 계몽사, 1994
9. 이경우 외, 유아에게 적절한 그림책, 양서원, 1997
10. 이상금, 그림책을 보고 크는 아이들, 사계절, 1999
11. 이정춘·이종국, 독서와 출판문화론, 범우사, 1988
12. 정성호, 멀티미디어시대의 출판의 미래에 관한 연구, 출판문화학회, 1994
13. 시나가와 요시아, 김상범 역, 우뇌를 사용하지 않는 아이는 머리가 나쁘다, 삼중당, 1988
14. 시나가와 요시아, 황정희 역, 당신은 우뇌형 인간인가? 좌뇌형 인간인가?, 星苑社, 1992
15. Arthur Asa Berger, 이지희 역, 보는 것이 믿는 것이다, 미진사, 1997
16. David K. Berlo, 유태영 역, 커뮤니케이션의 과정, 종각출판사, 1983
17. Brent D. Ruben, 정근원 역, 인간의 행동과 커뮤니케이션, 민문사, 1996
18. Wilbur Schramm & William E. Porter, 최윤희 역, 인간 커뮤니케이션, 나남, 1990
19. May Hill Arbuthnot & Zena Sutherland, Children and Books, Scott, Foresman and Company, London, 1972
20. Betty Edwards, Drawing on the Right Side of the Brain, Tarcher, LosAangeles, 1989
21. Lyn Ellen Lacy, Art and Design in Children's Picture Book, American Library Association, Chicago, 1986
22. Newsweek, Your Child from Birth to Three, Newsweek, Inc., 1999
23. Newton, 월간과학사, 1992년 6월 호

40) 이경우 외, p.31

41) Newsweek, p.25