

아동영문어휘책에 제시된 그림과 문자의 사용에 대한 분석

Analysis on the Use of Picture and Letter Used in the Books of English Vocabulary for Children

이미영
경북대학교

Mi-Young Lee(lmy1710@naver.com)

요약

본 논문은 현재 출간된 아동영문어휘책의 현황분석을 통해 그림과 문자의 관계적 속성을 이해하고 사용자인 아동을 고려해 시각적 심상을 얼마나 잘 활용하고 있는가를 파악하고자 하였다. 이에 아동영문어휘책에 사용된 그림의 유형과 그림의 활용도, 그림과 문자의 결합 형태, 그림과 문자와의 의미일치도 정도를 살펴보았다. 분석결과 그림의 활용도는 일러스트, 만화, 일러스트와 만화의 혼용 순으로 전반적으로 높은 것으로 나타났다. 그림과 문자의 결합 형태에서는 그림+어휘형, 일러스트가 없는 문자형, 그림문자형 순으로 나타났다. 특히나 그림과 문자의 의미일치도가 높을수록 학습에 효과적인데 반해 의미일치도는 전반적으로 낮게 나타났다. 의미일치도가 높게 나타난 5개의 그룹 중 그림문자형이 가장 높은 결합형태 빈도를 보이고 있었다. 따라서 현재 출간된 아동영문어휘책에 나타난 그림과 문자의 제시형태는 비슷한 형태로 출판사별로 출간되고 있음을 알 수 있었고 아동의 다양한 수준을 바탕으로 한 효과적인 디자인연구가 필요하다고 보아진다.

■ 중심어 : | 융합디자인 | 인지과학 | 정보디자인 |

Abstract

This thesis intends to grasp the degree of utilization of visual images by understanding the relational properties between picture and letter and considering the children as users, through the analysis of currently published books of English vocabulary for children. Accordingly, the types of picture used in the books of English vocabulary for children, the degree of utilization of picture, combination types of picture and letter, and semantic consistency of picture and letter are reviewed. As a result of analysis, the degree of utilization of picture is high in general, in order of illustration, cartoon, and the mix of illustration and cartoon. In the combination form of picture and letter, the degree of utilization appears in order of picture plus vocabulary, letters without illustration, and pictorial symbol. In particular, the higher semantic consistency of picture and letter, it is effective in learning, however, semantic consistency is low, generally. Pictorial symbol type shows the frequency of the highest combination type in the five groups of higher semantic consistency. In conclusion, the presented types of picture and letter, shown in the currently published books of English vocabulary for children, are similar types by the publishing companies, thus, effective design research should be required based on diverse levels of children.

■ keyword : | The Fusion Design | Cognitive Science | Information Design |

I. 서론

1. 연구배경과 필요성

문자와 그림의 관계는 오래된 그래픽분야의 주요 원천으로 다양한 관계를 발전해 왔다. 글과 그림이 분리되지 않았던 고대시기에서 시작하여, 인쇄술의 발달로 책이라는 형식이 고안되면서 문자와 그림과의 관계는 언어학과 시각예술로 나누어지고 서로 상호보완적 관계로 발전하였다. 또한 이들의 관계는 시각적이고 감각적인 것을 요구하는 현대에 와서는 언어가 없이 그림만으로 이야기를 전달하는 방식의 변화를 겪고 있다. 이처럼 그림과 문자는 다른 듯이 같이 변화하며 인간의 정보를 인지하는데 도움을 주고 있다. 그 중 그림과 문자의 관계에 있어 아동출판물의 경우 그림의 정보전달의 역할에 비해 문자의 의미를 이해하는 보조적 역할을 하고 있는 것을 볼 수 있다.

특히 아동이라는 사용자의 특성을 고려해야 하는 아동영문어휘책은 해마다 많은 출판사에서 출간되고 있으나 그 형식면에서는 비슷한 양상을 보이고 있다. 외국어학습에 있어서 어휘는 가장 선행되어야 할 부분으로 익숙하지 않은 언어를 익히는 데 있어 그림정보는 어른과 아동에 따라 정도 차이는 있으나 필수불가결한 요소이다. 현재 정보매체로서 그림과 문자의 제시방법은 제한적이며 디자인측면에서 이에 대한 연구가 필요하다고 볼 수 있다.

2. 연구목적

본 논문에서는 현재 출간된 아동영문어휘책을 중심으로 기본 어휘편에서 그림과 문자를 어떻게 사용하고 있는지를 살펴보고자 하였다.

먼저, 그림과 문자에 관한 정보처리이론에 비추어 아동영문어휘책에 사용된 그림의 유형과 영문어휘책 구성에 있어 그림의 활용도, 그림과 문자의 결합 형태, 그림과 문자와의 의미일치도정도를 항목으로 구성하여 살펴, 정보매체로서 그림과 문자의 활용 형태를 알 수 있다. 이를 통해 학습자인 아동이 어휘라는 정보를 인지하는데 있어 아동영문어휘책의 효과적인 디자인방향을 알고자 한다.

II. 정보매체로서 그림과 문자의 상호관계

1. 그림과 문자의 관계유형

1.1 문자형

문자형은 그림과 문자의 관계에서 가장 오랜 역사를 갖고 있다. 문자형은 글자를 쓰는 동시에 그리는 대상으로 인식하는 태도를 내재하고 있으며, 언어적 텍스트만으로 모든 외시적 메시지를 전달할 수 있다. 문자 자체가 갖는 시각성과 예술성을 최대한 표현한다는 점에서 서구예술에서는 캘리그래피, 동양에서는 서예를 대표적인 예로 들 수 있다. 동양의 서예는 한자가 갖는 특수성으로 시각적 이미지와 언어적 텍스트의 결합을 가능하게 했고 글과 그림이 밀접한 관계를 가지고 있다. 동양의 서예는 흔히 서양의 캘리그래피로 번역되지만 서예가 갖는 추상적이고 주관적인 성격은 동양의 미학적 철학적 배경과 함께 이해되지 않으면 안 된다. 캘리그래피적 전통을 현대시의 표현으로 이어진 것은 ‘캘리그램(calligramme)’으로 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)가 처음 용어를 사용하면서 알려졌다[1].

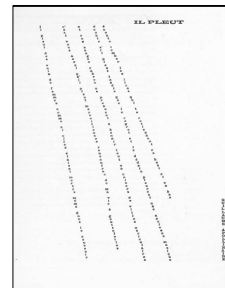


그림 1. 비가 네리네(아폴리네르)

1.2 이미지 중심형

이미지 중심형은 문자와 이미지의 관계에서 이미지가 중심이 되고 문자가 이를 돕는 역할을 하는 것을 말한다. 이러한 예는 근대 디자인사의 초기, 특히 아르누보의 포스터 디자인에서 이미지중심적인 그래픽에서 그 전형을 찾아 볼 수 있다. 이미지 중심형은 그래픽 디자인의 영역에서 일반적으로 사용된 방식이라고 할 수 있다. 이미지와 문자는 언제나 공존해왔지만 회화영역의 분화로 이미지의 영역이 고유의 순수성을 획득하면

서 문자의 정보적 전달기능 역시 분화되어 나갔다[9]. 이러한 문자와 이미지의 분화로 인해 정보나 상징적 메시지를 직접적으로 표현하는 역할을 이미지가 담당하게 되었으며 문자는 사실을 전달하는 역할과 이미지를 하나의 의미로 고정시키는 기능만을 주로 담당하게 되었다.

1.3 문자와 이미지의 복합형

문자와 이미지의 복합형은 문자가 가지는 자신의 활자성을 상당 부분 상실한 채 이미지화되어 완전히 결합되는 경우이다. 이 경우 문자의 기표가 이미지화가 되어 문자로서의 기본 구조를 통해 인식이 가능하지만, 문자는 이미지의 하나로서 다루어진다. 이 유형은 인쇄술 이후의 시기인 드브레의 그라포스페르시기 이전에도 끊임없이 존재해왔으며 문자는 예술적 표현의 대상이 되어 이미지와 문자가 대립과 공존을 함께하고 있는 형태라고 할 수 있다. 문자의 형태와 사물의 형태를 연관 지으려는 시도는 지각적 차원에서 또는 의미적 차원에서 다양한 방식으로 시도되어 왔으며 그 표현하는 방법은 상당한 역사를 갖고 있다[2]. 이러한 예는 중세의 필사본의 머리글자를 비롯한 각종 체식으로 부터 쉽게 찾아볼 수 있다. 동양에서도 글자와 그림의 복합적 관계를 찾아 볼 수 있는데 서양의 그림 문자와는 달리 동양에서는 문자도를 그 예로 들 수 있다. 동양의 문자도는 문자의 의미와 형상의 의미가 서로 관련을 갖도록 만들어졌다. 초기의 문자도는 그림으로서 보다는 문자를 중심으로 형상화하여 만들어졌으나 시대를 지날수록 본래의 문자의 의미보다는 보고 즐길 수 있는 장식성에 집중되어 표현되었다[4].

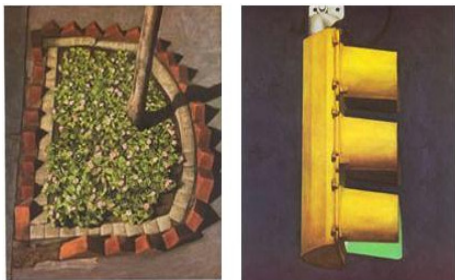


그림 2. 문자와 이미지의 복합형(그림책)

2. 그림과 문자에 관한 이중부호화이론

그림과 문자에 관한 대표적인 정보처리이론으로 파비오(Pavio)가 주장한 이중부호화 이론(dual-coding theory)을 들 수 있다. 이 이론은 우리의 인지작용은 어떤 정보를 유의미하게 받아들였을 때 뇌가 정보를 오랫동안 기억할 수 있다는 것이다[6]. 이중 부호화 이론에서 정보는 시각적 심상과 언어 표상에 대해 기억 속에 축적되고, 이에 심상군이 형성되며 그 효과는 과거 지각된 사건을 재각성하거나 의미 있는 연합을 하도록 취해지는 차별가능성(differential availability)에 의해 나타난다는 것이다. 이것은 시각 자극과 언어 자극의 결합이 심상의 사용을 증가시키며, 회상에도 커다란 영향력이 있음을 말하고 있다. 아동의 어휘학습에도 그림과 문자가 상호연관성이 강해지면 유의미성이 생기고 회상에도 좋은 영향을 끼칠 수 있다.

이중부호화이론을 정리하면 다음과 같다[12].

첫째, 이중부호화 이론에 의하면, 인간은 두 가지 인지적 부호화 기능을 가지고 있다. 즉, 시각 정보는 공간적으로 부호화되고, 언어 정보는 계열적으로 부호화 된다는 것이다.

둘째, 우리가 정보를 시각적 형태와 언어적 형태로 저장할 때, 각 정보는 분리된 인지 체제에 저장된다고 가정할 수 있다.

셋째, 이중 부호화 이론의 지지자들은 동일한 정보에 대해 두 가지 저장 체제가 있다고 가정하고 이 모형을 통해 단어와 그림으로 기억된 정보가 단어만으로 기억된 정보보다 우월하게 재생되는 현상을 보면 이중 부호화 이론의 기본 가정이 쉽게 설명될 수 있다고 주장한다.

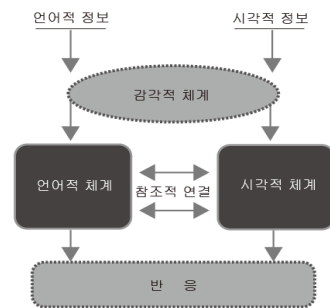


그림 3. Paivio의 이중부호화모형

III. 아동 어휘학습의 특성

외국어 어휘학습에 있어 인간이 어휘라는 정보를 받아들이는 형태에 관한 선행연구를 살펴보고자 한다. 아동에게 효과적인 어휘학습모델은 무엇인지, 아동의 연령에 따라서, 같은 연령이라도 아동의 수준에 따라서 어떻게 다른지 기존의 연구를 중심으로 알아보았다.

1. 아동에게 효과적인 어휘학습 모델

외국어 어휘 학습에서 쓰여 지는 3가지 모델은 단어연상(word Association)모델과 개념 중재(Concept Mediation)모델, 그리고 그림연상(Picture Association) 모델 3가지를 들 수 있다[3]. Chen & Leung은 L2에 능숙하지 못한 아동들은 단어 연상 모델이나 개념 중재 모델에 부적합하다고 보았다. 아동들은 L1의 단어를 L2로 번역하기보다 L2로 그림 이름 말하기과정에서 반응이 더 빨리 나타났으며 이는 그림 연상 모델처럼 L2 어휘의 표상이 영상(image)과 연결되기 때문이라고 설명할 수 있다. 아동들은 L2단어의 의미를 접근할 때 '매개자(mediator)'가 L1 단어가 아니라 영상(image)이라는 것이다.[13]

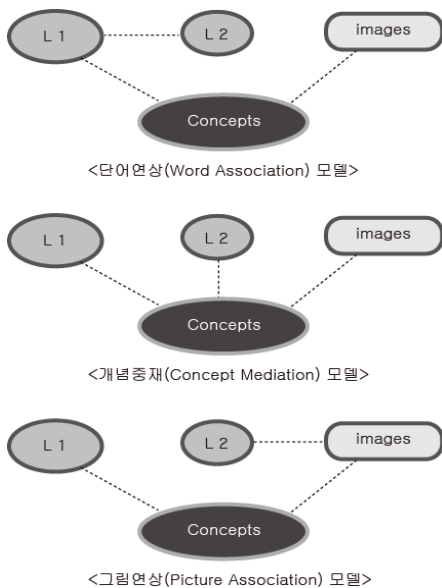


그림 4. 어휘학습모델

2. 아동의 수준에 따른 어휘학습

제2 언어 어휘 습득에 관한 많은 연구에서 어른과 아동의 경우 어른들은 구두 정보나 추상적인 정보를 다루는 데 더 능숙한 반면 아동들은 개념의 시각적, 구체적 표현으로부터 더 큰 영향을 받는다고 한다. 이탈리아어에 대한 선행지식이 전혀 없는 네덜란드 성인들을 대상으로 한 단어학습 방법과 그림 학습방법을 대조 비교 실험에서 그림과 네덜란드어 단어는 이탈리아어 단어를 상기시키기 위한 단서로 사용되었다. 실험결과 성인을 대상으로 한 연구에서는 단어학습이 그림학습보다 효과적인 결과를 나타내었다고 한다[5]. 이렇듯 어른보다는 아동이 문자보다는 그림을 통한 어휘습득이 용이하다는 것을 알 수 있다. 그러나 반드시 그림정보가 아동에게 무조건 좋다는 것은 아니다. 그 상황에 따라 그림과 문자는 달리 쓰일 수도 있다. 초등학생들의 영어 듣기 이해과정에서 그림의 제시는 효과적이거나, 그림과 텍스트를 같이 제시해 주었을 때에는 그 효과가 나타나지 않는다는 연구결과가 있다. 즉 듣기 단계에서는 텍스트의 제시가 오히려 학생들의 인지 활동에 방해가 된다는 것이다. 또한 언어 수준에 따른 학습자의 경향에서 언어수준이 높은 학생들은 문자에 대한 호기심과 욕구가 많아 그림과 함께 문자를 제시해주는 것이 더 효과적일 수 있다는 것이다.

3. 아동의 연령에 따른 어휘학습

나이와 시각적 정보의 형태의 관계에 관한 연구에서 유치원과 초등학교에 재학 중인 어린이들을 대상으로 실험을 하였다. 그 결과 부분적인 그림 단서가 정교화(elaboration)와 회상에 의해서 손실된 정보에 대한 심상의 창출을 촉진시킨다고 밝혔다[11]. 완전한 그림은 심상을 부과하고 부분적인 그림은 심상을 야기하는데 이 두 가지는 정신적인 정교화의 결과일 수 있다고 하였다. Pressley, Pigot and Bryant는 그들의 연구에서 완벽하지 않는 그림이 더 어린 아이들의 학습도 강화할 수 있는지 조사했다. 실험결과 나이가 들수록 정교한 기억을 돕는 전략의 사용을 더 잘해 낸다는 것을 보여주었다. 즉 매우 어린아동들은 더 나이 많은 아동이 할 수 있는 정보의 부호화를 촉진하는 다양한 전략을 쓸

수 없다는 것이다[7]. 나이가 많은 아동들이 문제에 대한 시각적 상상을 사용하는 것이 기대되고 기억의 문제 해결을 위한 여러 가지 방법을 아는 것에 비해 취약한 아동들은 그렇지 못하다는 것이다. 실제로 우리의 뇌는 만 12세 전후로 시각을 맡는 후두엽이 발달하기 때문에 그 이 전에는 시각적 심상의 사용은 그 효과가 그 이후 만큼 크지 않다고 본다[8]. 이렇듯 그림과 문자의 제시로 정보를 기억해야하는 상황에서 너무 어린 연령의 아동들은 심상의 자극과 심상의 도구 활용에서 볼 때 한계가 있음을 알 수 있다.

IV. 아동영문어휘책에 제시된 그림과 문자의 사용형태분석

아동영문어휘책에 제시된 그림과 문자의 사용형태를 알아보기 위해 기존에 출판된 책들의 현황을 분석하였다. 현재 출판된 책들에서 사용된 일러스트레이션과 해당 영문어휘간의 관계 즉, 일러스트레이션의 유형, 활용 정도, 어휘와의 결합정도, 어휘와의 의미일치정도 등을 알아보았다.

다음은 분석결과를 제시 하기 앞서 분석내용의 이해를 위해 분석방법, 분석내용, 분석에 사용된 용어 등을 설명 하고자 한다.

1. 그림과 문자의 사용형태분석방법

이 분석에 사용된 샘플들은 주로 2004년에서 2011년 사이에 출판된 책들로서 영어 학습 > 아동 > 단어 등의 카테고리에 속한 책들을 중심으로 그 현황조사와 분석이 이루어졌다[14]. 또한 현재 각 주요서점 등에서 많이 판매되고 있는 책들을 중심으로 88개의 샘플을 출판사별로 나열하였다.

한 출판사에서 발간한 영문어휘책이 여러 권인 경우, 출판사+숫자(예: 삼지사①)를 붙여 표기하였다. 수집된 데이터 분석은 데이터 코딩(Data Coding)을 거쳐 SPSS(Statistic Package for Social Science) ver 18.0을 사용하여 통계적 처리를 빈도수(Frequency)와 백분율(Percent)을 산출하는 빈도 분석(Frequency

Analysis)을 실시하여 처리되었다.

대부분의 아동영문어휘책들은 학생들의 수준별로 출판되기보다는 초등학교에서 필수로 요구되는 800~1000개의 어휘를 제시하는 형태로 기획되어 있어 아동의 수준별, 연령별 제시는 파악할 수 없었다. 또한 본 샘플의 분석은 목록별로 세부적인 기준을 세워 연구자를 포함한 3인의 디자인관련 전문가가 샘플로 선정된 책들을 분류, 분석하여 주관적 견해에 의한 오차를 줄이고자 하였으나 다소간의 한계가 있음을 밝힌다.

2. 그림과 문자의 사용에 관한 분석내용과 용어

2.1 그림의 유형

아동 영문 어휘 책에 사용된 그림의 유형은 5가지로 다음과 같다.

표 1. 그림의 유형

유형	의미
① Illust	작가가 주로 손으로 그린 형태의 일러스트레이션으로 제시된 단어를 이해하는데 보조적 역할을 한다.
② carton	캐릭터의 대화 부분에 말풍선이 있거나 동작이 2개 이상으로 나누어져 있을 경우 혹은 지나치게 과장되어 표현된 이미지를 말한다.
③ Illust, carton	일러스트와 만화가 함께 사용된 경우이다.
④ Photo	사진이미지로 일러스트를 사용한 경우를 말한다.
⑤ Photo, Illust	사진과 일러스트가 함께 사용된 경우이다.
⑥ F(free)	일러스트 등의 이미지가 전혀 사용 되지 않은 경우이다.

2.2 그림의 활용정도

아동을 대상으로 하는 어휘책에서는 정보를 전달하는데 있어 그림의 활용은 무엇보다도 중요하다. 그림의 활용정도를 4개 항목으로 나누어 살펴보았다.

그 중 ③○는 아동영문어휘책의 구성상 기본편과 응용편으로 나뉘어져 있는데 응용편에만 그림이 사용된 경우를 말한다. ④◎는 기본, 응용 모두에 사용된 경우를 말한다.

표 2. 그림의 활용정도

활용정도	의미
① ×	일러스트의 활용이 전혀 없다.
② △	일러스트의 활용은 있으나 미미하다.
③ ○	일러스트의 활용이 부분적으로 되어 있다.
④ ◎	일러스트의 활용도가 높다.

2.3 그림과 단어의 결합형태

아동영문어휘책에는 대부분 그림과 단어가 같이 제시되어 있다. 그림과 단어의 결합형태에 따라서 정보를 인지하는데 영향을 줄 수 있는데 현재 출간된 영문어휘책에 나타난 그림과 단어의 제시형태는 5가지로 나타났다.

표 3. 그림과 단어의 결합형태

결합형태	의미
① P+W	picture+word: 그림과 단어
② W+P	word+picture: 단어와 그림
③ W+M	word+mean: 단어와 그 의미
④ C+W	carton+word: 만화 속에 단어가 제시된 형태
⑤ PW	pictureword: 그림문자형태

2.4 그림과 단어와의 의미 일치정도

대부분 정보를 제공하는데 있어 그림은 보조적인 역할을 한다. 단어에 대한 사전적 지식이 전혀 없는 아동 학습자의 경우 그림은 학습에 대한 심리적 부담감을 줄이고 단어에 대한 유추를 할 수 있게 한다. 앞서 이중부호화이론에서 언급한바와 같이 아동의 어휘학습에 그림과 문자가 상호연관성이 강해지면 유의미성이 생기고 회상에도 좋은 영향을 끼칠 수 있다. 그러한 의미에서 그림은 단어와의 의미관계에서 일치정도가 중요하다.

아동영문어휘책에서 나타난 그림과 단어와의 의미일치정도는 4단계로 나타났다. ③번 일치도가 부분적이다의 경우는 명사 등의 한정된 품사의 단어만 적용, 주로 사물을 대상으로 묘사가 가능한 단어에는 일치도를 보이는 것을 말한다. ④번 일치도가 높다는 경우 명사 이외에도 동사 형용사 등의 품사에서도 일치정도가 있는 것을 말한다.

표 4. 그림과 단어의 의미일치정도

의미일치정도	의미
① ×	일치도가 전혀 없다.
② △	일치정도가 있으나 그 정도가 미약하다
③ ○	일치도가 부분적이다
④ ⊙	일치도가 높다

3. 그림과 문자의 사용형태분석결과

3.1 그림의 유형분석

아동영문어휘책에 사용된 그림의 유형별 분석을 살펴 보면 다음과 같다. 일러스트(53.4%) > 만화(18.2%) > 일러스트,만화(17.0%) > 사진(5.7%) > 사진과 일러스트의 혼합사용(1.1%)>없음(4.5%) 순으로 나타났다. 절반이 넘는 비율에 일러스트(작가가 주로 손으로 그린 형태로 정보의 내용을 부연 설명하기 위해 1컷에서 2컷 정도 사용한 일러스트레이션을 지칭한다)가 사용됨을 알 수 있었다.

표 5. 그림의 유형분석

	빈도	퍼센트	누적퍼센트
일러스트	47	53.4	53.4
만화	16	18.2	71.6
일러스트,만화	15	17.0	88.6
사진	5	5.7	94.3
사진,일러스트	1	1.1	95.5
없음	4	4.5	100.0
합계	88	100.0	

3.2 그림의 활용정도 분석

아동영문어휘책에 사용된 그림의 활용정도를 분석한 결과이다. 활용이 부분적이다.(38.6%) > 활용이 미미하다(35.2%) > 활용도가 높다 (23.9%) > 없다(2.3%)의 순으로 나타나 전반적으로 그림의 활용도는 높은 것으로 나타났다.

표 6. 그림의 활용정도

	빈도	퍼센트	누적퍼센트
없다	2	2.3	2.3
활용은 있으나 미미하다	31	35.2	37.5
활용이 부분적이다	34	38.6	76.1
활용도가 아주 높다	21	23.9	100.0
합계	88	100.0	

3.3 그림과 어휘와의 결합형태 분석

아동영문어휘책에서 응용편을 제외한 1차 기본단어 제시에 나타난 그림과 어휘와의 결합 형태를 분석한 결과는 다음과 같다. 단어와 뜻(W+M): 35.2% > 그림+단

어(P+W): 33.0% > 단어+그림(W+P): 22.7% > 그림문자형태(PW): 5.7% > 만화 속에 단어 제시(C+W): 3.2% 순으로 나타났다.

단어와 뜻(W+M)의 형태가 35.2%를 차지해 가장 많은 빈도수를 보이고 있으나 그림+단어(P+W), 단어+그림(W+P)이 유사하다고 판단할 때 그림과 단어가 결합한 형태가 가장 많다고 볼 수 있다. 이에 반해 그림문자의 형태나 만화와 단어가 결합한 형태는 그 빈도수가 작은 것으로 보여 진다. 만화의 형태는 기본편에서 보다는 응용편에서 더 많이 사용되어지고 있다.

표 7. 그림과 어휘의 결합형태

	빈도	퍼센트	누적퍼센트
그림+단어(P+W)	29	33.0	33.0
단어+그림(W+P)	20	22.7	55.7
단어+뜻(W+M)	31	35.2	90.9
만화 속에 단어 제시(C+W)	3	3.4	94.3
그림문자형태(PW)	5	5.7	100.0
합계	88	100.0	

3.4 그림과 어휘의 의미 일치정도분석

영문어휘책에 사용된 그림과 어휘와의 의미 일치정도에 관한 분석결과는 다음과 같다. 일치도가 없다(37.5%) > 일치도가 미약하다(30.7%) > 부분적일치도(26.1%) > 일치도가 높다(5.7%) 순으로 나타났다.

전체적으로 그림의 활용도에 비하여 그림과 어휘의 일치도에서는 낮은 분포를 보이고 있다. [그림 4]는 그림과 어휘의 의미일치도가 높은 사례(좌)와 낮은 사례이다.

표 8. 그림과 어휘의 의미일치정도

	빈도	퍼센트	누적퍼센트
일치도없다	33	37.5	37.5
일치도가미약하다	27	30.7	68.2
부분적일치도	23	26.1	94.3
일치도높다	5	5.7	100.0
합계	88	100.0	



그림 5. 일치도가 높은 사례(좌) 와 일치도가 낮은 사례(우)

‘일치도가 높다’로 나타난 빈도 5개의 경우, 그림의 유형과 어휘와의 결합형태를 살펴보면 그림과 문자형(P+W)이 빈도 2를, 그림문자형(PW)이 빈도 3을 차지하고 있는 것을 볼 수 있다.

표 9. 일치도가 높은 그림

N.	출판사명	그림의 유형	그림과 어휘와의 결합형태
23	21세기북스①(2009)	carton	PW
47	김영사(2005)	Illust, carton	P+W
70	문학동네(2008)	Illust	PW
71	논장	Illust	PW
86	21세기북스③(2011)	carton	P+W

V. 결론

아동영문어휘책에 사용된 그림(일러스트레이션)과 문자(어휘)와의 관계를 분석한 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 그림(일러스트레이션)의 유형분석에서는 일러스트가 가장 많은 비율(53.4%)을 차지하였고 만화, 일러스트와 만화의 혼용비율이 그 다음을 차지하였다.

둘째, 영문어휘책 구성에 있어 그림(일러스트레이션)의 활용도는 전반적으로 높은 것으로 나타났다.

셋째, 그림(일러스트레이션)과 문자(어휘)의 결합 형태에서는 일러스트가 없는 문자형(35.2%)을 제외하고 그림+어휘형이 대다수를 차지하였으며 그림문자형은(5.7%)의 낮은 분포를 보였다.

넷째, 그림(일러스트레이션)과 문자(어휘)와의 의미 일치도에서는 일러스트레이션의 전체 활용도에 비해 그 일치도는 낮게 나타났다. 일치도가 높은 빈도 5개 중 3개가 그림문자형(PW)으로 나타났고 그림문자형은 낮

은 빈도에 비해 높은 일치도를 보였다.

분석결과 아동을 대상으로 하는 영문어휘책에서 그림과 문자의 제시는 연구된 정보처리이론에 비추어 그림의 활용도는 전반적으로 높은 것으로 나타났다.

하지만 그림과 문자의 제시형태는 아동의 특성을 고려한 다양한 연구가 부족했으며 특히나 그림과 문자의 의미일치도가 높을수록 학습에 효과적인데 반해 의미 일치도는 전반적으로 낮게 나타났다. 의미일치도가 높게 나타난 5개의 그룹중 그림문자형이 가장 높은 결합 형태 빈도를 보이고 있었다.

앞서 아동의 어휘학습특성에 관련된 연구에서도 나타나듯이 아동은 어른과 다른 어휘학습형태를 가지며 아동 내에서도 연령과 어휘수준에 따라서도 그림과 문자의 제시가 다른 것이 효과적이라고 하였다. 그러나 현재 출간된 아동영문어휘책에서는 학생들의 수준별로 출판되기보다는 초등학교에서 필수로 요구되는 800~1000개의 어휘를 제시하는 형태로 기획되어 있다.

따라서 아동의 어휘학습에 관한 연구가 선행되어 그림과 문자(정보)의 제시에서 정보습득자인 아동의 특성을 고려한 전문적이고 다양한 그림 디자인연구가 필요하다고 보아진다.

와 텍스트 내용과의 관련성이 내용이해 및 학습 만족도에 미치는 효과”, 아시아교육연구, 제5권, 제8호, pp.297-301, 2007.

[7] Stephen k. Reed, 박권생 역, *Cognition: Theory and Application*, 시그마프레스, p.172, 2006.
 [8] 이정모, *인지과학*, 성균관대학교출판부, p.174, 2008.
 [9] Jean Georges, 김형진 역, *기호의 언어*, 시공사, p.92, 2001.
 [10] Arture Wing field and Denis L. Byrnes, 이관용 역, *공역, 인간기억의 심리*, 법문사, p.147, 1984.
 [11] 문선모, 박성옥, “그림이 설명적 교재의 회상에 미치는 효과”, *중등 교육연구*, 제10권, 제12호, pp.198-204, 1997.
 [12] 이두희, 권오영, “광고의 그림메시지와 문자 메시지가 심상정보처리효과와 기억효과에 미치는 영향에 관한 연구”, *광고학 연구*, 제10권, 제2호, pp.384-390, 1999.
 [13] 조은주, *초등학생의 영어 어휘학습전략, 어휘능력 및 성취도에 대한 연구*, 제주대 석사논문, pp.84-105, 2011.
 [14] www.kyobobook.co.kr

참 고 문 헌

[1] Massin Robert, *글자와 이미지*, 미진사, p.143, 1994.
 [2] W. J. T 미첼, *아이코놀로지: 이미지, 텍스트, 이 테올로지*, p.212, 2005.
 [3] 전영미, *그림과 문자의 제시가 초등학생의 영어 어휘학습에 미치는 효과*, 한국교원대 석사논문, pp.67-69, 2000.
 [4] 김영옥, “전자매체 시대 그림책의 ‘그림 쓰기’와 ‘글 그리기’”, *인문콘텐츠*, 제7권, 제17호, pp.320-328, 2009.
 [5] 정영근, “도상적 전환의 교육학적 의미”, *한국교육학회학술대회*, 제18권, 제5호, pp.465-469, 2010.
 [6] 나열주, 성은모, “웹 기반 학습 환경에서 그림자료

저 자 소 개

이 미 영(Mi-Young Lee)

정희원



- 1999년 2월 : 경북대학교 시각정보디자인학과 석사
- 2013년 2월 : 경북대학교 시각정보디자인학과 디자인학박사
- 현재 : 경북대학교, 대구가톨릭대학교 시각디자인학과 외래교수

<관심분야> : 융합디자인, 디자인교육, 디자인이론