

아동실의 벽에 사용되는 모티브에 관한 연구*

The Relationships between Sex and Age of Children and the Characteristics of Wall Motifs

연세대학교 가정대학 주생활학과

연구조교 성 해 숙

조 교수 이 연 숙

Dept. of Housing and Interior Design, Yonsei University

Research Assistant; **Hai Sook Seong**

Assistant Prof.; **Yeun Sook Lee**

<목 차>

I. 서 론

II. 문헌고찰

III. 연구방법

IV. 조사결과 및 논의

V. 결론 및 제언

참고문헌

<Abstract>

The purpose of this study was to determine the relationships of children's sex and age to the characteristics of wall motifs. A pilot study was conducted to pool motifs which can be used on the walls of children's rooms. 69 motifs were found and classified into 12 categories. The data consisted of the responses to a structured questionnaire to determine preference and actual use of motifs. The subjects were middle school children from middle income classes living in Seoul. Data were analysed by computer using frequency, percentage, χ^2 , and C^2 . Children's sex and age differences were somewhat distinctively found in preferred motifs.

I. 서 론

1. 연구의 의의

주택은 대표적인 인위적 건축환경으로 인간에게 쾌적한 생활을 영위할 수 있도록 조성되어야 하는 장소일 뿐만 아니라 성장기에 있는 어린이에게 직접적인 영향을 미치는 장소이기 때문에 중요한 요인으로 인식되어 왔다(오영아, 1983). 성장기에

있는 아동은 주택내에서 하루 생활의 많은 시간을 소비하기 때문에 주택은 아동의 인격형성에 저지 않은 영향을 미치며, 주택을 통하여 공간에 적응할 수 있는 자세를 기르고 신체적으로 적응된 행동을 나타낼 수 있을 것이다. 특히 아동실은 아동의 세계이며 동시에 그 속에서의 생활을 통하여 자기환경을 인식할 수 있는 능력이 길러지게 되므로, 아동의 일상생활에 큰 영향을 미치게 된다(최효선, 1978).

생활전반에 걸쳐 인간이 지닌 본질적인 욕구와 문명에 적극적으로 대응하는 하나의 해결책으로서 대두되고 있는 것이 디자인으로, 그 디자인 요소

* 본 연구는 주식회사 삼익가구 용역에 의한 연구의 일부임.

중 가장 기본적이고 그 효과가 큰 것을 색과 형태라 할 수 있다. Birren(1969)은 형태에 대한 반응은 지적 지각과정을 통해 이루어지는 반면, 색에 대한 반응은 보다 더 충동적이고 감정적인 것으로 인간의 무의식적인 측면에서는 색이 형태보다 먼저 지각되는 것이라고 하였다. 그러나 Hale와 Green(1976)은 연령이 증가할수록 색에서 보다는 형태에서 지각현상이 더 우세한 경향을 보인다고 하였으며, 강은희(1983)의 연구에서는 모든 연령에서 형태지각이 색지각보다 우선하는 것으로 나타났다. 장덕희(1980)에 의하면 형태는 그것이 추상적이라 할지라도 그것의 내적인 반향과 그 형태와 동일한 성질의 정신적인 실체를 가지고 있으며 색채는 형태에 의해서 그것의 가치를 강조하거나 무디게 할 수 있으므로 색채와 형태는 불가분의 상호연관성을 가진다고 하였다.

그러므로 실내환경을 디자인하는데 있어서 색과 더불어 공존하면서 지각발달과 관련된 형태도 색과 마찬가지로 영향을 미칠 것으로 생각된다. 그러나 지금까지의 연구들을 살펴볼 때 색 자체에 대한 연구는 비교적 꾸준히 이루어져 왔으나, 디자인의 각 요소인 점, 선 등이 비례나 스케일, 율동, 균형, 반복, 조화 등의 디자인 원리와 합해져서 이루어지는 형태에 대한 연구는 거의 이루어지지 않은 실정이다. 따라서 형태 중 공간에 변화를 쉽게 줄 수 있는 것이 모티브이므로 환경의 영향을 많이 받는 아동들 중심으로 하여 그들이 사용하는 방의 벽모티브에 대한 사용실태와 선호경향을 조사하여 이를 성별, 연령별로 비교해 봄으로써 다양하고 아동의 기호에 맞는 모티브개발 및 사용을 위한 기초자료를 제시하는데 본 연구의 의의가 있다.

2. 가설 설정

연구목적에 따라 가설을 설정하면 다음과 같다.

[가설 1] 아동의 성별에 따라 아동실에 사용된 모티브의 종류와 내용에는 차이가 있을 것이다.

[가설 2] 아동의 성별에 따라 아동이 선호하는 모티브의 종류와 내용에는 차이가 있을 것이다.

[가설 3] 아동의 연령에 따라 아동실에 사용된 모티브의 종류와 내용에는 차이가 있을 것이다.

[가설 4] 아동의 연령에 따라 아동이 선호하는

모티브의 종류와 내용에는 차이가 있을 것이다.

3. 용어의 정의

1) 아 동

형태가 지각발달에 중요한 역할을 한다고 인식되는 만 6세에서 만 14세 경의 아동기와 청년기 이전의 과도기(장병립, 1975)에 있는 아동으로, 우리나라의 국민학교와 중학교에 다니는 아동을 지칭한다.

2) 벽 모티브(Motif)

벽에 사용된 벽지나 페인트칠, 천 등의 마감재료의 디자인에서 나타나는 주제나 형상으로 대개 무늬로 통용된다.

3) 모티브의 종류와 내용

다양한 모티브들을 공통적인 주제나 형상을 지닌 범주들로 분류하였을 때 그 범주를 종류라 칭한다. 모티브의 내용은 각 모티브의 종류에 포함되어 있는 구체적인 모티브를 뜻한다.

II. 문헌고찰

1. 아동과 주거환경과의 관계

주택에서 생활하는 사람은 모두 주거환경의 영향을 받지만 주거내에서 머무는 시기와 개인적 감수성에 따라 그 영향정도는 달라진다고 볼 수 있다. 특히 아동기는 인간의 기본적 성격형성 뿐 아니라 장래의 모든 행동에 기초를 이루는 중요한 시기이며, 학교생활 이외의 대부분의 시간을 주거내에서 보내는 때이므로 아동에게 있어 주거환경의 중요성은 더욱 크다 할 수 있다(김경연, 1984).

박영실(1976)은 어린이의 지능 또는 지적능력은 타고난 유전인자를 바탕으로 발달하며 풍요한 환경을 조성해 줌으로써 질과 양적인 면에서 크게 향상시킬 수 있다고 하였으며, Bloom(1964)은 흥미·태도·성격형성의 발달속도는 개인의 신체적 성장속도와 환경과의 상호작용에 의한다고 하였다. 또한, 고바야시(1977)는 아동은 주택을 통하여 생활기능의 공간을 익히고 공간의 질서를 몸에 익힘으로써 신체적 적응은 물론 조형적 사고의 발달과 행동의 연속성, 일관성, 지속성 등을 발달시

킬 수 있다고 함으로써 아동의 정신적·신체적 발달에 영향을 미치는 주거환경의 중요성에 대해 강조하고 있다.

따라서 아동의 모든 면에서의 발달은 환경이 주는 자극에 반응함으로써 이루어지므로 환경에 의한 자극을 조절하여 아동의 발달을 바람직하게 유도할 수 있을 것이다.

2. 아동실의 필요성과 특징

주택은 내부 어느 곳이나 아동의 호기심과 놀이의 대상이 되지만, 주택의 각 공간은 기능상 그들의 자유로운 놀이나 조용한 학습, 수면을 항상 허용하지는 않으며, 학교라는 또 하나의 새로운 사회가 그들에게 전개되면서 아동은 자신의 생활을 정리할 수 있는 사적인 시간과 공간을 필요로 하게 된다(오경은, 1979). 이러한 아동개인의 공간에 대한 욕구를 충족시켜 주기 위해 계획하는 것이 바로 아동실이다.

아동실은 주로 놀이와 학습, 수면 등에 이용되는데 아동의 체격, 생리, 생활시간, 행동, 연령 등을 고려하여 방의 크기, 다른 방과의 관계, 설비, 가구, 배색 등을 결정하면, 성장의 각 단계에 알맞고 도움이 되는 즐거운 장소가 될 수 있다. 아동은 성인에 비해 성장이 빠르므로 어떤 특정한 연령에 맞추어 계획하는 것보다는 어린 아동에게 적당한 방으로 시작하여 아동이 성장함에 따라 함께 변화할 수 있는 융통성 있는 공간으로 계획하는 것이 바람직하다(오경은, 1979).

아동실의 마감재는 견고하고 안전한 것을 택하여 아동이 안심하고 다양한 놀이를 할 수 있도록 하여야 한다. 또한 아동의 호기심과 상상력을 만족시켜주는 분위기를 제공해 줄 수 있는 것으로서 아동 자신을 위해서 계획되고 사용되어야 한다(안용희 외 1명, 1982). 바닥이나 천정은 공간의 심리적 안정감 및 내구적 측면 등으로 인해 벽에 비해 모티브가 다양하지 못한 편이지만, 벽에 사용되는 모티브는 얇고, 서고, 움직일 때 우리의 눈에 가장 자주 그리고 쉽게 들어오는 편이며, 벽지, 페인트칠 등의 마감재료를 이용해 비교적 쉽게 교체할 수 있으므로 자연히 적지않은 관심을 끌게 되었다. 이러한 관심으로 인해 재료의 발달이나 현대시장의 다

양성이 요구되어 집에 따라 마감재의 색이나 모티브가 실제 시장에 다양해지고, 과거에 가지고 있던 소비자 관점도 점차 변하여 색이나 모티브를 대담하고 개성적으로 선택하는 경우가 많아지고 있다. 아동실의 경우 여러가지 색이나 모티브가 사용되는 마감재의 선택이 아동의 정서발달과 성격형성에 영향을 미칠 수 있으므로 아동에게 호감을 줄 수 있고 그들의 기호에 맞는 색이나 모티브를 선택하는 것이 중요하다. 따라서 단순한 유행을 쫓는 것에서 탈피해서 아동의 성이나 연령에 적합한 색이나 모티브를 개발하는 것이 필요하게 되었다.

3. 아동의 놀이종류와 모티브

아동의 놀이활동은 일상생활속에서 이루어지며, 모티브는 일상생활속에서 쉽게 발견되는 한 형태이므로 일상 생활속의 놀이활동과 아동이 좋아하는 모티브와는 관계가 있을 것이라는 가정하에 아동의 놀이종류와 모티브를 관련시켜 보았다.

아동의 활동 중 놀이는 아동의 흥미를 가장 잘 나타내 주는 것으로, 여러 놀이를 통해 신체적, 지적, 정신적 발달과 함께 여러가지 기능발달을 이루게 되며(신선옥, 1979), 놀이속의 다양한 활동을 통하여 그들의 성장욕구를 충족시키고 정신적인 긴장을 자유롭게 해소시킬 수 있다(조보경, 1977). 놀이는 아동기이전 단계인 유아기에 대체로 많이 행해지는데, 이때의 놀이활동은 하나의 학습과정으로 정신발달이나 사회성발달에 영향을 미치므로(김행자, 1985) 유아시절에 행해지는 놀이활동은 아동기의 발달에도 영향을 미칠 것으로 생각된다.

일상생활에서 행해지는 놀이 중 상상놀이는 주변의 여러 사물이나 상황, 자기이외의 여러 인물에 많은 흥미를 갖고 흉내내는 놀이로(이숙재, 1982), 주위환경과 밀접한 관련을 맺고 있다. 주변의 사물이 하나의 놀이대상이나 놀이도구가 되면 그것이 바로 하나의 모티브가 될 수 있기 때문에 주위환경을 배경으로 해서 이루어지는 놀이와 주위환경 속에 존재하는 모티브는 관계가 있을 것이다. 또, Bühler의 놀이분류에서 수용유희에 속하는 그림책과 TV보기, 동물원(견학 등에서 책에 실린 그림이나 TV에 나오는 여러가지 인물이나 사진, 그리고 동물원에 가서 본 동물들이 하나의

모티브가 될 수 있다. 구성유희에서는 그림, 점토, 공작, 종이접기 등을 하면서 그리거나 만드는 형태가 바로 하나의 모티브가 될 수 있는 것이다. 그 중 다양한 모티브가 뚜렷하게 많이 사용되는 그림 동화에 대한 아동의 흥미를 살펴보면 남자는 과학소설, 영웅전, 탐정소설, 역사소설같은 명랑하며 모험적인 것을 좋아한다. 반면 여자는 서정적 소설이나 순정소설 등을 좋아하여 뚜렷한 성차를 보인다. 연령별로는 아동전기는 현실과 상상의 세계가 분화되기 시작하는 때이며 동화의 환상적 요소가 아동의 흥미를 끄는 시기로, 의인화된 동물 또는 그런 동물과 사람을 소재로 한 간단한 일상생활을 재구성한 상상적 이야기를 좋아한다. 또, 자연, 새, 바람, 나무, 꽃 등에 관한 이야기도 관심을 가지며 특히 아동을 소재로 한 이야기에 흥미를 느낀다. 아동 후기는 현실적·실증적 경향이 강한 시기로, 객관적이며 합리적인 태도가 발달되기 시작하므로 여행기나 탐험기, 모험소설 등과 같이 이야기가 설화적이면서도 현실적으로 전개되는 것을 좋아하는 시기이다(신선옥 1979).

아동의 발달단계에서 보이는 그동립화의 내용에 대한 흥미변화와 마찬가지로 아동이 관심을 가지는 모티브의 종류나 내용에 대해서도 연령이나 성별에 따라 선호의 차이를 보일 것으로 생각된다.

Ⅲ. 연구방법

1. 예비조사

실내에 사용되는 모티브의 종류나 내용에 대한 분류가 명확히 되어 있지 않으므로, 아동실 모티브의 사용실태와 선호경향을 조사하기 위한 도구로 본 조사에서 사용하기 위해서는 모티브의 종류와 내용에 대한 분류가 먼저 요구된다. 따라서,

- 1) 아동을 대상으로 그들이 선호하는 모티브의 내용을 광범위하게 수집하여
- 2) 아동의 놀이중 상상놀이 내용과 기존 혹은 사용가능한 벽지패턴과 관련시켜 아동실에 사용될 수 있는 모티브의 내용을 범주화하고자 하였다.

조사대상은 1985년 4월 7일 서울시내 G국민학교 4학년 한반(남 29명, 여 27명) 56명과 1985년 5월 9일 서울시내 Y중학교 1학년(남 32명, 여 32

명) 64명이 예비조사에 참여하였다. 국민학교 4학년과 중학교 1학년을 예비조사대상으로 택한 것은 아동전기에 속하는 국민학교 1~3학년은 유아기에서 아동기로 이행하는 과도기적 특질을 이루고 있어서 알고 있는 모티브의 내용이 적고, 정확하게 표현하는 능력이 부족할 것으로 생각되어 국민학교 4학년 아동을 대상으로 하였다. 그리고 국민학교 아동과 중학교 아동의 모티브 내용 제시에 차이가 있을 것으로 생각되어 중학교 1학년을 대상으로 하였다. 연구진행 과정에서는 벽에 모티브를 사용하는 것이 무엇을 의미하는지 정확하게 이해시키기 위해 모티브가 벽에 사용된 여러 아동실의 예들을 슬라이드로 찍어 먼저 보여준 후 설문지에 응답케 하였다. 또한 연구자가 모티브 내용을 제시해 줄 경우 그 내용이 한정될 것으로 생각되어 응답자가 자신의 방에 사용되기를 원하는 모티브를 설문지에 제한없이 기록하게 하였다.

예비조사 결과 많은 모티브 내용을 수집할 수 있었으나 그 내용이 매우 다양하고 복잡하여 모티브 내용에 대한 분류가 필요하였다. 따라서 수집한 모티브 내용을 놀이종류 중 상상놀이 내용과 연결하여 분류하였는데, 상상놀이 내용중 모티브를 찾기 어렵고 잘 사용되지 않을 것으로 생각되는 내용은 제외시켰다. 그리고 본 조사에 사용하기 위해 상상놀이 내용과 관련시킨 모티브중에서 빠진 것의 보충을 위해 기존 혹은 사용가능한 벽지패턴을 참고로 하여 모티브의 종류와 내용을 다듬어서 분류하였다. 그 결과 모티브의 종류는 12가지로 모티브의 종류에 해당하는 각 내용은 겹치는 내용은 피하고 유사성이 있는 것끼리 모아 총 69가지의 모티브 내용으로 분류하였다. 따라서 본 조사에 사용하기 위해 분류한 모티브의 종류와 내용은 <표 1>과 같다.

2. 사전검사와 본조사

설문내용은 조사대상자의 일반사항과 벽모티브의 사용실태 및 선호하는 모티브특성에 관한 문항으로 구성하였다. 설문지는 내용별로 부모용과 아동용으로 구분하여 응답하게 하였으므로 모티브의 사용실태와 모티브와 관련된 일반사항은 부모용에 포함시키고, 아동의 모티브에 대한 선호경향을 알

<표 1> 본 조사를 위한 모티브의 종류와 내용분류

	종 류	내 용
1	동 물 형	새종류, 곤충류(나비, 벌, 잠자리), 다람쥐류(다람쥐, 토끼), 강아지, 사슴, 기린, 맹수류(사자, 호랑이), 코끼리, 물고기류(물고기, 돌고래)
2	식 물 형	풀, 꽃, 버섯, 나무, 수중식물
3	풍 경 형	하늘, 구름, 해, 달, 별, 무지개, 숲속, 들판, 언덕의집, 산, 바다, 바닷속 풍경, 해변
4	만 화 동 화 형	미키마우스, 도날드덕, 피터팬, 요정, 신데렐라, 백설공주, 요술공주밍키, 엄지공주, 인어공주
5	공 상 과 학 형	로봇, 우주선, 우주공간
6	운 동 형	공, 야구, 축구(선수)
7	교 통 수 단 형	배, 비행기, 자동차, 자전거
8	인 물 형	위인들의 사진, 예쁜아기, 연예스타
9	기 하 형	삼각형, 사각형, 원형
10	건 물 형	오두막집, 일반주택, 성(궁궐), 집이 있는 마을
11	문 자 형	한글, 영어, 숫자
12	무늬는 없고 색만 사용된 형	단색, 복합색, 추상적인 색조합

아 보기 위한 문항은 아동이 직접 기록하도록 아동용에 포함시켜 구성하였다.

완성된 설문내용이 조사대상자인 아동에게 적용되었을 경우 쉽게 이해하고 무리없이 진행될 수 있는지의 여부를 알아보기 위해 1985년 6월 8일에서 10일에 걸쳐 E국민학교 4학년 여학생 9명을 임의로 선정하여 사전검사를 하였다. 사전검사 과정을 관찰해 본 결과 무리없이 진행되었으므로 설문지 구성과 내용을 교수 1인과 연구교표 2인에게 재검토 받아 문항을 수정 보완하여 본 조사에 사용하였다.

본 조사는 아동실 환경에 비교적 관심이 높은 것으로 판단되는 서울시내 중류층이상 가정의 아동을 대상으로 조사하기 위해 비율적 유층무선표집방법을 채택하여 서울시내 사회계층구조의 비율을 파악하고, 재산세액의 동별 평균값에 근거하여 각 계층별로 구분하여 최종적으로 16개동을 선정하였다. 다음으로 선정된 동에 위치하는 학교목록을 작성한 후, 전화로 대다수의 재학생이 해당지역에 거주하는 것으로 확인되고 협조의뢰에 호의적인 반응을 보인 학교중에서 아동의 연령 및 성별이 고루 표집되도록 최종적으로 국민학교 4개교와 중학교 4개교를 선정하였다. 최종 선정된 각

학교에서 전학년을 대상으로 한 학년당 한 학급씩을 임의로 추출하여 1985년 7월 12일부터 7월 19일까지 설문지를 배부하고 회수하였다. 설문지는 총 2,280부를 배부하여 1,824부(80.0%)를 회수하였고, 회수한 설문지 중 사용가능한 설문지 1,489부(81.6%)를 선정하여 코딩하였다. 그러나 조사대상 아동이 모두 중류층 이상에 속하는 것은 아니므로 중류층에 대한 구별을 엄밀히 하기 위해 경제기획원자료를 근거로 소득을 제한(1985년 도시근로자 월평균소득 40만원 기준)한 결과 1,197부(80.4%)를 분석에 사용하였다.

IV. 조사결과 및 논의

1. 조사대상 아동의 일반사항

조사대상 아동은 총 1,197명으로, 그중 남자는 554명(46.3%), 여자는 643명(53.7%)이었다. 연령별로는 국민학교 1학년 143명(11.9%), 2학년 125명(10.4%), 3학년 120명(10.0%), 4학년 132명(11.0%), 5학년 115명(9.6%), 6학년 121명(10.1%)이며, 중학교는 1학년이 135명(11.3%), 2학년이 152명(12.7%), 3학년이 154명(12.9%)으로

성별이나 연령별로 고무 표집된 것으로 나타났다.

2. 조사대상 전체 아동실의 모티브 사용 실태와 선호경향

1) 아동실의 벽재료

벽지(95.8%)를 가장 많이 사용하고 있으며, 벽지와 나무를 함께 사용(3.5%)한 경우와 나무만 사용(0.3%)하거나 페인트칠(0.3%)을 한 경우는 아주 적은 것으로 나타났다.

2) 아동실 벽재료의 선택방법

부모(69.8%)가 선택하는 경우가 가장 많았고, 아동실을 사용하는 자녀와 부모가 함께 벽재료를 선택(10.1%)하거나, 자녀 단독으로 선택하는 경우(2.6%)는 적은 것으로 나타났다.

3) 아동실 모티브의 일반적인 사용실태와 선호 경향

아동실 모티브의 사용실태와 선호경향을 비교해 보면, 아동실에 사용된 모티브 종류는 식물형(63.5%)이 가장 많이 사용되고 있으나, 선호하는 모티브 종류는 풍경형(21.7%), 만화동화형(21.4%), 식물형(20.5%), 동물형(11.2%) 등으로 다양한 선호양상을 나타냈다. 모티브의 내용은 식물형에 속하는 꽃모티브(57.3%)가 월등히 많이 사용되었으며, 선호하는 모티브 내용으로도 식물형의 꽃모티브(16.9%)를 가장 선호하는 것으로 나타났으나 그 비율은 아주 낮아지고 만화동화형의 미키마우스(8.0%)나 풍경형의 언덕의 집(5.5%), 그리고 공상과학형의 로보트(5.3%) 등을 선호하는 것으로 나타났다.

3. 가설의 분석 및 논의

아동의 성과 연령을 주요 독립변인으로 하고 사용되고 있는 모티브 및 선호되는 모티브의 종류와 내용을 종속변인으로 하여 4가지 가설을 설정하였다. 자료처리 결과를 가설별로 분석해보면 다음과 같다.

1) 아동의 성별에 따른 모티브 사용실태와 선호 경향

[가설 1] 아동의 성별에 따라 아동실에 사용된 모티브의 종류와 내용에는 차이가 있을 것이다.

•가설 1-1 아동의 성별에 따라 아동실에 사용된 모티브의 종류에는 차이가 있을 것이다.

가설검증을 위해 χ^2 -test 한 결과 통계적으로 의미있는 차이가 없어 가설 1-1은 부정되었다.

성별에 따른 모티브 종류의 사용은 남·녀에 관계없이 모두 식물형모티브(남 28.3%, 여 35.7%)를 가장 많이 사용하였고, 다음으로 무늬는 없고 색만 사용된 형(남 9.2%, 여 8.6%)을 사용한 것으로 나타났으나, 이 중 여자의 경우는 식물형모티브가, 남자의 경우는 무늬는 없고 색만 사용된 형이 더 많이 사용된 것으로 나타났다.

•가설 1-2 아동의 성별에 따라 아동실에 사용된 모티브의 내용에는 차이가 있을 것이다.

모티브 내용은 총 69가지로 사례수가 각각에 나누어져 적은 것이 많으므로, 모티브 종류 중 사례수가 25이상인 경우의 각 모티브 내용에 대해 χ^2 -test 해본 결과 동물형, 풍경형, 기하형, 무늬는 없고 색만 사용된 형에 속하는 모티브 내용은 통계적으로 의미있는 차이가 없는 것으로 나타났으며, 식물형에 속하는 모티브 내용만이 .05수준에서 유의적인 차이가 있는 것으로 나타나 가설 1-2는 부분적으로 긍정되었다.

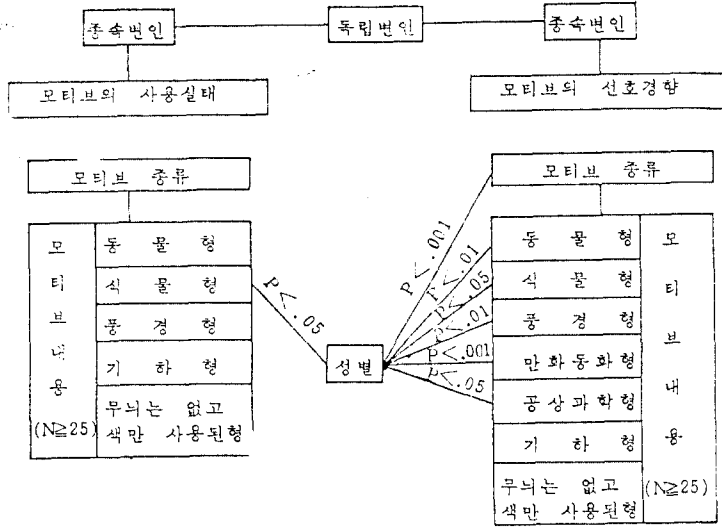
식물형에 속하는 모티브 내용은 풀, 꽃, 버섯, 나무, 수중식물로 집단간의 차이를 명확히 하기 위해 기대빈도와 관찰빈도를 구해 비교해본 결과 남자의 경우 풀, 나무 모티브가 더 사용되었고, 여자의 경우는 꽃모티브가 더 많이 사용된 것으로 나타났다. C^2 는 .02로 성별을 알므로써 식물형모티브 내용에 대한 사용실태정도를 2.0% 예측할 수 있는 것으로 나타났다.

•가설 2 아동의 성별에 따라 아동이 선호하는 모티브의 종류와 내용에는 차이가 있을 것이다.

[가설 2-1] 아동의 성별에 따라 아동이 선호하는 모티브의 종류에는 차이가 있을 것이다.

가설검증을 위해 χ^2 -test 한 결과 .001수준에서 의미있는 차이를 보여 가설 2-1은 긍정되었다.

기대빈도와 관찰빈도를 비교해본 결과, 남자는 여자보다 공상과학형, 운동형에 대한 선호가 매우 높고, 문자형이나 기하형, 건물형에 대한 선호는 비교적 높은 것으로 나타났다. 반면 여자의 경우는 남자보다 풍경형, 식물형, 무늬는 없고 색만



[그림 1-1] 성별에 따른 모티브 종류와 내용의 사용실태와 선호경향에 대한 검증 결과 도식.

사용된 형을 더 선호하는 것으로 나타나 성별에 따라 아동이 선호하는 모티브 종류는 뚜렷한 차이가 있음을 알 수 있다. C^2 는 .12로 성별을 알므로써 모티브 종류에 대한 선호정도를 12.0% 예측할 수 있는 것으로 나타났다.

●가설 2-2 아동의 성별에 따라 아동이 선호하는 모티브의 내용에는 차이가 있을 것이다.

가설검증을 위해 모티브 종류의 선호사태수가 25이상인 모티브 내용 각각에 대해 χ^2 -test 한 결과 동물형, 식물형, 풍경형, 만화동화형, 공상과학형에 속하는 모티브 내용들은 통계적으로 의미 있는 차이를 보였으며, 기하형과 무늬는 없고 색만 사용된 형에 속하는 모티브 내용들은 의미 없는 것으로 나타나 가설 2-2는 부분적으로 증명되었다.

동물형에 속하는 모티브 내용은 .01수준에서 유의적인 차이를 보였으며, 기대빈도와 관찰빈도를 비교해 본 결과 남자의 경우 맹수류, 물고기류를 더 선호하고, 여자의 경우는 다람쥐류, 강아지, 사슴을 더 선호하는 것으로 나타났다. C^2 는 .19로 성별을 알므로써 동물형에 속하는 모티브 내용의 선호정도를 19.0% 예측할 수 있다.

식물형 모티브의 내용은 .05수준에서 유의적인 차이를 보였으며, 기대빈도와 관찰빈도를 비교해

본 결과 남자의 경우 풀이나 나무 모티브를 더 선호하고 여자의 경우 꽃모티브를 더 선호하는 것으로 나타났다. C^2 는 .06으로 성별을 알므로써 식물형의 모티브 내용에 대한 선호정도를 6.0% 예측할 수 있다.

풍경형 모티브의 내용은 .01 수준에서 유의적인 차이를 보였으며, 남자의 경우 숲속, 하늘, 바닷속 풍경, 들판을 더 선호하고, 여자의 경우는 언덕의 집, 무지개를 더 선호하는 것으로 나타났다. C^2 는 .13으로 성별을 알므로써 풍경형의 모티브내용에 대한 선호정도를 13.0% 예측할 수 있다.

만화동화형 모티브의 내용은 .001수준에서 유의적인 차이를 보였으며, 남자의 경우 미키마우스, 도날드덕, 피터팬 등을 더 선호하고 여자의 경우는 요정, 요술공주 밍키, 신데렐라, 엄지공주를 더 선호하는 것으로 나타났다. C^2 는 .22로 성별을 알므로써 만화동화형 모티브의 내용에 대한 선호정도를 22.0% 예측할 수 있다.

공상과학형 모티브의 내용은 .05수준에서 유의적인 차이를 보였으며, 남자의 경우 로봇 모티브를 더 선호하는 것으로 나타났으며, 여자의 경우는 선호가 아주 낮은 것으로 나타났다. C^2 는 .09로 성별을 알므로써 공상과학형 모티브 내용에 대

한 선호정도를 9.0% 예측할 수 있다.

[가설 1]과 [가설 2]의 결과도식을 하면 [그림 1-1]과 같으며, 쉽게 알아볼 수 있도록 유의적인 것만을 표시하였다.

2) 아동의 연령에 따른 모티브 사용실태와 선호 경향

아동의 연령은 국민학교 1학년에서 중학교 3학년까지 조사하여 국민학교 저학년(1~3학년), 국민학교 고학년(4~6학년), 중학교의 3단계로 구분하여 살펴보았다.

[가설 3] 아동의 연령에 따라 아동실에 사용된 모티브의 종류와 내용에는 차이가 있을 것이다.

●가설 3-1 아동의 연령에 따라 아동실에 사용된 모티브의 종류에는 차이가 있을 것이다.

가설검증을 위해 χ^2 -test 한 결과 통계적으로 의미있는 차이가 없어 가설 3-1은 부정되었다.

●가설 3-2 아동의 연령에 따라 아동실에 사용된 모티브의 내용에는 차이가 있을 것이다.

가설검증을 위해 모티브 종류의 사제수가 25이상인 모티브 내용 각각에 대해 χ^2 -test 해본 결과 통계적으로 의미있는 차이가 없어 가설 3-2는 부정되었다.

[가설 4] 아동의 연령에 따라 아동이 선호하는 모티브의 종류와 내용에는 차이가 있을 것이다.

●가설 4-1 아동의 연령에 따라 아동이 선호하는 모티브의 종류에는 차이가 있을 것이다.

가설검증을 위해 χ^2 -test 한 결과 .001수준에서 의미있는 차이를 보여 가설 4-1은 긍정되었다.

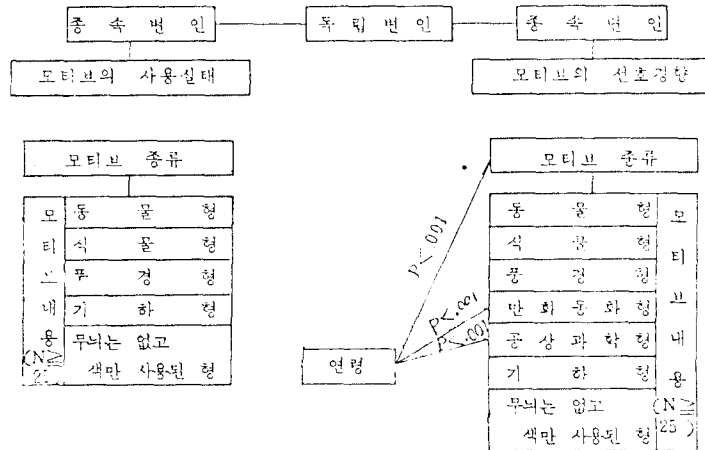
기대빈도와 관찰빈도를 비교해 보면, 국민학교 저학년의 경우 만화동화형, 공상과학형, 동물형에 대한 선호가 높고, 국민학교 고학년의 경우 풍경형, 식물형에 대한 선호가 조금 높은 것으로 나타났다. 중학생의 경우는 풍경형, 무늬는 없고 색만 사용된 형, 기하형 등에 선호가 높은 것으로 나타났다. χ^2 는 .12로 연령을 알므로써 모티브 종류에 대한 선호정도를 12.0% 예측할 수 있는 것으로 나타났다.

●가설 4-2 아동의 연령에 따라 아동이 선호하는 모티브의 내용에는 차이가 있을 것이다.

가설검증을 위해 모티브 종류의 선호사제수가 25이상인 모티브 내용 각각에 대해 χ^2 -test 한 결과 만화동화형과 공상과학형에 속하는 내용만이 .001수준에서 의미있는 차이를 보여 가설 4-2는 부분적으로 긍정되었다.

관찰빈도와 기대빈도를 비교해 보면, 만화동화형 모티브 내용의 경우 국민학교 저학년은 요술공주 밍키, 국민학교 고학년은 요정과 도날드덕 모티브를 더 선호하였으며, 중학생은 미키마우스 모티브를 조금 선호하는 것으로 나타났다.

공상과학형 모티브 내용의 경우는 국민학교 저학년은 로보트 모티브를 더 선호하고 국민학교 고학년과 중학생은 우주공간 모티브를 더 선호하는



[그림 1-2] 연령에 따른 모티브 종류와 내용의 사용실태와 선호경향에 대한 검증 결과 도식.

것으로 나타났다. 만화동화형 모티브 내용의 C²는 .23이며, 공상과학형 모티브 내용의 C²는 .25로 연령을 알므로써 만화동화형과 공상과학형의 모티브 내용에 대한 선호정도를 23.0%, 25.0% 예측할 수 있는 것으로 나타났다.

[가설 3]과 [가설 4]의 결과도식을 하면 [그림 1-2]와 같다.

V. 결론 및 제언

아동실에 사용되는 모티브 및 아동이 선호하는 모티브를 파악하기 위해 조사대상은 아동실 환경에 비교적 관심이 높을 것으로 생각되는 중류층 이상의 아동으로 제한하였고, 모티브의 종류와 내용은 연구자가 예비조사 결과와 문헌조사를 근거로 분류하였으므로 본 연구결과를 일반화하는 데는 주의할 필요가 있다.

그러나 그 결과들을 정리해 보면 다음과 같다. 아동실 모티브의 사용실태와 선호경향을 성·연령별로 조사하여 비교해본 결과 아동실에 사용된 모티브와 아동이 선호하는 모티브는 종류나 내용에 있어서 많은 차이가 있는 것으로 나타났다. 일반적으로 아동실에 사용된 모티브 종류는 성별이나 연령과는 관계없이 식물형이 가장 많이 사용된 것으로 나타났다. 이는 부모가 아동의 기호와는 상관없이 모티브를 선택한 경우가 많은 때문이라고 볼 수 있다. 반면 아동이 선호하는 모티브는 성별·연령별로 뚜렷한 차이가 있는 것으로 나타났다. 아동이 좋아하는 모티브는 남자의 경우 공상과학형, 운동형, 여자는 풍경형, 식물형 등인데 놀이 종류 중 그림동화의 경우 남자는 과학소설이나 탐정소설 같은 명랑하고 모험적인 것을 좋아하고, 여자는 서정적 소설이나 순정소설을 좋아한다는 결과와 비교적 일치하고 있다. 또한 연령별에 있어서도 만화동화형에서 풍경형, 식물형, 무늬는 없고 색만 사용된 형으로 모티브의 선호가 점차 바뀌는데, 상상적 요소의 이야기 내용을 좋아하는 것으로부터 현실적 실증적으로 전개되는 것을 좋아하게 된다는 결과와 유사성이 있음을 알 수 있다.

따라서 아동이 사용하는 방은 아동을 위한 공간이므로 부모들은 아동의 기호에 맞는 모티브 사용

을 시도하여 아동실 계획을 더 효과적으로 할 수 있다. 또한, 아동이 성장함에 따라 변하는 취미나 욕구에 관심을 가지고 잘 이해하여 그 변화나 선호를 적절하게 만족시켜 주는 것이 바람직하다. 한편 산업체에서는 본 연구결과를 이용하여 아동이 좋아하며 흥미와 관심을 쏟을 수 있는 다양한 모티브 디자인을 개발하여야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 고바야시, 「건축심리입문」, 산업도서 출판공사, 1977, 장순원, “아동실의 독립시기, 가구배치 빈도 및 아동가구에 대한 관심도 조사연구”, 석사학위논문, 연세대학교 대학원, 1984, pp. 13~14에서 재인용.
- 김경연, “아동의 주거만족도에 영향을 끼치는 변인에 관한 연구”, 「대한가정학회지」, 제22권 3호, 1984.
- 김행자, 「아동발달론」, 서울:수학사, 1985.
- 신선옥, “에디토리얼 디자인 측면에서 본 한국의 그림동화”, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 1979.
- 안용희외 1명, “어린이방의 실내장식과 계획”, 「디자인」, 2권, 1982.
- 오경은, “주택내부의 아동공간에 관한 연구”, 석사학위논문, 서울대학교 대학원, 1979.
- 오영아, “국민학교 어린이의 주거환경에 관한 반응 조사 연구”, 석사학위논문, 연세대학교 대학원, 1983.
- 이숙재, “유아의 상상놀이와 놀이감에 관한 연구” 「대한가정학회지」, 제20권 4호, 1982.
- 장병림, 「아동심리학」, 서울:법문사, 1975.
- 조보경, “유아기에 있어서 놀이가 정서발달에 미치는 영향”, 「가정관리연구」, 제 7호, 1977.
- B.S. Bloom, *Stability and Change in Human Characteristics*, N.Y.: John Wiley & Sons Inc., 1964, 김지연, “가정문화환경과 유아의 사회적 성장에 관한 연구”, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원 1981, p.6에서 재인용.
- Faber Birren, “Psychological Reactions”, *Light, Color and Environment*, Van Nostrand Reinhold, 1962.