

그림책에 그려진 성인 등장인물에 대한 연구*

A Study About Adult Character Portrayed in Picture Books*

장혜미(Hae Mi Jang)¹⁾

현은자(Eun Ja Hyun)²⁾

ABSTRACT

This study analyzed the portrayal of adult characters in 176 picture books published in Korea by variables of character's external condition (sex, name, age and occupation), type (3-dimensional or flat), conflicts, and image.

Standards for analysis of the picture books were devised by the researcher. Results showed that (1) adult male characters appeared much more frequently than female; they appeared most often without names and in order of older, middle aged, young adult. They appeared most often without occupations. (2) 3-dimensional characters appeared much more than flat ones. (3) Adult conflict situations were rare and were mostly interpersonal. They often resolved their conflicts by themselves. (4) The 20 kinds of images of the adult characters were mostly humorous, warm-hearted and attentive.

Key Words : 성인 등장인물(adult character), 그림책(picture books), 성인 등장인 물의 이미지(images of adult characters).

I. 서 론

그림책은 글과 그림의 독특한 결합을 통해 하나의 예술적인 작품으로 완성된다. 많은 학자들은 이제 그림책이 아동문학이나 회화와 같은 영

역과는 별개로 독립하여 발전하고 있는 고유한 예술형식이라는데 의견을 같이 하고 있으며 아동 문학의 한계를 극복하려는 작가와 삽화가들은 성인의 경험과 예술적 표현(art expression)의 주제들을 소개함으로써 그림책의 영역을 넓혀

* 본 논문은 석사학위 논문의 일부를 요약한 것임.

¹⁾ 성균관대학교 일반대학원 아동학과 석사

²⁾ 성균관대학교 아동학과 교수

Corresponding Author : Hae Mi Jang, Sungkyunkwan University, Myeongnyun-dong 3-ga, Jongro-gu, Seoul 110-745, Korea

E-mail : qorgkq0401@naver.com

가고 있다(Schwarcz, 1982). 그 좋은 예로 성인을 주인공으로 성인의 경험을 이야기하는 그림책들이 증가하고 있다는 점이다. 특히 지난 몇 십 년 동안 노인에 관한 그림책은 급증하고 있다(Schwarcz, 1991). 과거에는 단순히 그림책을 아동이 보는 것이라고 단정하여 작품의 주인공을 대부분 아동으로 그렸으나 점차 그림책이 하나의 예술적인 독자적 장르로 발전해 가면서 그림책의 내포독자는 성인으로까지 다양해지고 있다. 독일을 비롯하여 일본, 미국의 서점에는 성인을 위한 그림책 코너가 따로 마련되어 있으며 Grisword(2001)는 미국에서 그림책을 구매하는 사람의 3분의 1 이상이 자녀를 가지지 않은 성인이라고 보고한다. 이는 그림책의 독자가 더 이상 아동만이 아니며 이제 그림책은 아동문학의 한 하위 장르에 머무르지 않는다는 것을 말해준다. 이처럼 그림책의 영역이 확장되면서 내포 독자는 성인으로 까지 확대되고 있으며, 과거와는 달리 주요등장인물이 성인인 그림책은 증가하고 있다.

그림책은 성인이 쓰고 때로는 성인이 구입해서 아동에게 들려주는 복잡한 단계를 가지고 있다. 이러한 복잡한 단계 속에서 그림책은 아동을 향하기도 하고 혹은 아동에게 이야기를 들려주는 성인을 향할 수도 있다. 즉 그림책과 성인, 아동은 밀접한 관계를 맺고 있으며 그림책에 나타난 성인의 모습은 아동과 성인에게 많은 의미를 주고 있다.

아동은 문학작품을 읽을 때, 등장인물에 가장 큰 관심을 보이고 반응한다. 아동은 등장인물을 통해 스토리를 이해하고 작품에 몰입하게 된다. 즉 등장인물은 아동이 문학작품을 즐기고 관심을 가지도록 하는데 있어 중요한 역할을 할 뿐만 아니라 아동의 삶에도 많은 영향을 미친다. 아동은 작품에 나타난 등장인물의 생각과 행동을 자

신의 삶으로 흡수하여 경험을 재구성할 수 있다. 박현경(2006)은 문학 작품 속의 등장인물은 아동에게 동일시의 대상이 되고 역할 모델이 되어 아동의 삶 가운데에 남는다고 하였다. 김현경(2005)은 그림책 속 주인공을 통해 아이들은 세상에 대한 지식을 구성해 나가고, 간접 경험을 하게 되며, 주인공과의 동일시를 통해 감정을 느끼게 된다고 하였다. 특히 아동은 문학 작품에 등장한 아동 등장인물은 감정 이입의 대상으로 보는 반면, 성인 등장인물은 역할 모델, 모방의 대상으로 바라본다. 따라서 주요 등장인물이 성인인 그림책은 아동에게 있어 성인이라는 역할 모델을 보여주는 동시에 아동의 성인에 대한 이해를 높여주며 성인이 되어 겪을 수 있는 경험을 간접적으로 접해 볼 수 있도록 도와주는 매체라고 할 수 있다.

이러한 맥락에서 성인을 주인공으로 하는 그림책은 아동의 삶에 영향을 줄 수 있는 성인의 역할 모델을 보여주는 동시에 성인 등장인물의 행동과 생각을 제시하여 아동이 미래의 삶을 설계하고 대리 경험을 할 수 있도록 한다는 점에서 중요한 의미를 지니고 있다. 그러나 현재까지 그림책에 관한 연구 중 등장인물에 관한 연구는 미비한 편이며 그 중에서도 특히 성인 등장인물만을 다룬 선행 연구는 찾기 힘들다.

그림책에 관한 연구가 활발히 진행되고는 있지만 대부분의 연구는 그림책의 교육적 효과에 관한 것으로 전체 연구의 과반수를 차지한다. 2006년도에 국내에 발표된 그림책 관련 학위 논문은 약 90여 편이며 이중 그림책을 활용한 다양한 영역의 교육적 효과에 관한 연구가 약 55%였고, 인물에 관한 연구는 안성현(2006)과 김지희(2006)의 연구뿐이었다. 즉 지금까지 그림책의 인물에 대한 연구는 거의 이루어지지 않았으며, 인물관련 연구의 대부분이 그림책에 등장한 아

동 등장인물(김경중, 2007; 서정숙, 1996; 이복연, 1989)과 동물 등장인물을 중심으로 이루어졌다(김현경, 2005; 현은자·변윤희, 2004).

이에 본 연구에서는 그림책에 나타난 성인 등장인물이 어떻게 그려지고 있는지를 분석하여 그림책에 나타난 성인관을 고찰하고, 성인 등장인물을 활용한 아동문학교육에 기초 자료를 제공하고자 한다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

<연구문제 1> 그림책에 나타나는 성인의 외적 조건은 어떠한가?

- 1-1. 성인의 성(性)은 어떠한가?
- 1-2. 성인의 이름은 나타나는가?
- 1-3. 성인의 연령은 어떠한가?
- 1-4. 성인의 직업은 어떠한가?

<연구문제 2> 그림책에 나타난 성인의 인물 유형은 어떠한가?

<연구문제 3> 그림책에 나타난 성인의 갈등은 어떠한가?

<연구문제 4> 그림책에 나타난 성인의 이미지는 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 한국에서 출판된 국내외 작가들의 창작그림책 중 성인이 주요 등장인물로 등장하는, 단행본으로 발간된 그림책을 대상으로 하였다. 분석대상 도서의 선정 절차는 다음과 같다. 첫째, 우리나라에서 현재 시판되고 있는 그림책 약 5700권 중 1962년부터 2007년 5월 까지 출판된 그림책을 대상으로 성인이 주요 등장인물인 그림책을 1차 선정 하였다. 둘째, 1차 선정한 그

림책 중 패러디 그림책을 포함한 옛이야기 그림책과 정보 그림책(non-fiction), 영아 그림책, 운문 그림책, 전기 그림책은 제외 하였다. 또한 출판사에서 절판이 되어 구할 수 없는 그림책의 경우도 분석대상에서 제외하였다.

본 연구의 분석대상이 된 그림책의 범위는 다음과 같다. 첫째, 성인이 주인공으로 등장하는 경우, 둘째, 주요 성인 등장인물이 1명 이상인 경우 각각의 인물에 대해 분석하였다. 셋째, 주인공은 아동이지만 사건의 중심인물이 성인인 경우로 성인이 의인화된 동물이나 사물로 그려지는 그림책도 포함하였다. 그러나 외양은 성인이지만 요정, 마녀, 산타 할아버지, 눈사람 아저씨와 같은 환상성을 지닌 인물은 제외하였다. 그리고 성인이 사건의 중심에 있지 않고 주변인물로 그려지는 그림책과 주요 등장인물이 나타나지 않는 그림책은 제외하였다.

위와 같이 연구 대상의 범위를 정한 후, 서울에 위치하고 있는 대형 서점 2곳과 인터넷 서점 4곳에서 조사된 그림책 176권을 분석 대상으로 선정하였다. 176권에 나타난 성인 주요 등장인물의 수는 194명이었다. 이 중에서 한국 작가의 작품은 8권이며 번역본은 168권이었다.

2. 연구도구

1) 그림책에 나타난 성인의 외적 조건에 관한 분석 기준

그림책에 나타난 성인의 외적 조건을 분석하기 위해 성인 등장인물의 성, 이름, 연령, 직업을 분석하여 기록하였다.

(1) 성인의 성 분석 기준

성인의 성(性)은 ‘남성’과 ‘여성’, ‘알 수 없음’으로 나누었고 성의 구분은 글에 나타난 성인의

이름과 사회적 호칭, 가족 관계의 호칭을 기초로 하였다. 글에 쓰여진 이름이나 호칭이 모호한 경우에는 그림에 그려진 성인의 외양을 참조하여 분석하였다. 글과 그림에 나타난 정보가 모호한 경우에는 성을 '알 수 없음'으로 분류하였다.

(2) 성인의 이름 분석 기준

그림책에 나타난 성인 등장인물의 이름 유무 분석 기준은 글에 이름이 명시되어 있는지를 기준으로 하였다. 막연하게 '곰 아저씨'나 '엄마', '아빠', '할머니'와 같은 사회적 호칭이나 가족관계의 호칭만 나타나는 경우는 이름이 나타나지 않는 것으로 분류하였다. 그리고 인물의 외양 혹은 성격적 특징을 부여하여 이름처럼 나타낸 경우도 이름이 나타나지 않는 것으로 분류하였다.

예를 들면 카나모리 사이지 글, 그림의 「검은 코트 아저씨」나 프랑수아 크자비에 네브 글, 이 사벨 샤를리 그림의 「투덜투덜 똥똥씨」의 경우 이름대신 성인의 외양적 특성이나 성격적 특성을 가지고 성인 등장인물을 명명하는 것을 볼 수 있었다. 이와 같은 작품들은 성인의 이름이 명시되어 있지 않은 것으로 분류하였다.

(3) 성인의 연령 분석기준

성인의 연령은 '청년', '장년', '노년'으로 분류하였다. 성인의 연령을 분석하기 위해 성인을 부르는 호칭과 대화, 그리고 그림에 나타나 있는 성인의 외양을 분석근거로 하였다. '아가씨'와 같은 호칭이 쓰여지면 '청년', '아저씨'나 '아줌마' 등과 같은 호칭이 쓰여지면 '장년', '할머니'와 '할아버지'와 같은 호칭이 쓰여진 경우는 '노년'으로 분류하였다. 그리고 호칭과 함께 그림에 나타난 인물의 외양도 참조하였다.

글과 그림에 주어진 정보가 모호하여 성인의 연령을 알 수 없는 경우 '연령을 알 수 없음'으

로 분석하였다. 예를 들어 제롬 뤼에 글, 그림의 「모두가 다 네모 반듯씨」의 경우 글에서 '모두가 다 네모 반듯씨'에 대한 사회적 호칭이나 가족 관계의 호칭이 전혀 나타나 있지 않고 그림에 나타난 등장인물의 외양 또한 단순하여 성인인 것은 분명하지만 그의 정확한 연령은 알 수가 없다.

시간의 흐름에 따라 성인의 연령이 변화하는 경우 연령을 '청년·장년이 함께 나타나는 경우', '장년·노년이 함께 나타나는 경우', '청년·장년·노년이 함께 나타나는 경우'로 나누어 분석하였다.

(4) 성인의 직업 분석기준

성인의 직업이 나타나 있는지를 분석하기 위해 글에 성인의 직업이 직접 명시되어 있는 지를 분석근거로 하였다. 글이 없는 그림책일 경우 그림에 나타난 성인 등장인물의 행동, 하루 일과를 살펴보고 직업유무를 분석하였다.

예를 들면, 이상교 글, 한성옥 그림의 「수업 할아버지」의 경우, 글에는 할아버지의 직업이 나타나 있지 않지만 그림에 나타난 수업 할아버지의 하루 일과를 통해 할아버지의 직업이 벽화가임을 알 수 있다. 할아버지는 오전에 학교 벽에 그림을 그리는데 이와 같은 행동은 다음날에도 반복된다. 따라서 글에는 나타나 있지 않지만 그림을 보고 할아버지의 직업이 벽화가라는 것을 알 수 있다.

성인 등장인물의 현재의 직업은 아니지만 과거의 직업을 제시한 경우 직업이 나타난 것으로 분류하였다. 김성은 글, 윤문영 그림의 「할아버지의 안경」에서 현재 할아버지는 정년퇴직 하고 직업이 없지만 과거 초등학교 교장선생님이었다는 것을 글에서 제시해 주고 있다. 이 경우 현재 성인이 일을 하고 있는 것은 아니지만 과거 성인이 어

던 일을 했는지 글에서 직접적으로 제시해 주었기 때문에 직업이 나타난 것으로 분류하였다.

한편 비슷한 직업일 경우 상위 직종으로 묶어 분류하였다. 예를 들어 고미 타로 글, 그림의 「악어도 깜짝, 치과의사도 깜짝」에서 성인 등장인물의 직업은 정확히 치과 의사이지만 '의사'라는 직업에 속하므로 직업을 분류할 때는 상위직종인 '의사'로 분류하였다.

2) 그림책에 나타난 성인의 인물 유형에 관한 분석 기준

그림책에 나타난 성인의 인물 유형은 평면적 인물과 입체적 인물로 나누어 분석하였다. 한 작품의 처음부터 끝까지 환경의 영향을 거의 받지 않고 성격이 변화하지 않는 인물은 평면적 인물로 분석하였고, 한 작품 안에서 환경과 사건의 진전에 따라 변화하고 발전하는 인물이나 숨겨져 있던 등장인물의 성격이 드러나는 경우 입체적 인물로 분석하였다. 인물 유형의 분석 시 아동문학을 전공한 대학원생 3명이 참여한 일치도 검사 결과는 .92였다.

3) 그림책에 나타난 성인의 갈등에 관한 분석 기준

그림책에 나타난 성인의 갈등은 갈등유무, 갈등의 종류, 갈등의 해결방안으로 나누어 분석하였다. 그림책에 나타난 성인의 갈등을 분석할 때 갈등은 그림책에 등장한 성인 등장인물의 갈등만을 분석한다. 예를 들면, 아동이 주인공이고 성인이 사건의 중심인물로 등장하는 경우와 아동 주인공의 갈등은 나타나지만 성인 등장인물의 갈등은 나타나지 않는 경우가 있다. 이런 경우 성인의 입장에서 본다면, 성인의 갈등은 나타나지 않았기 때문에 갈등이 나타나지 않는 것으로 분류하였다.

갈등의 종류는 Lukens(2003)의 분류를 사용하여 '인물과 인물자신과의 갈등', '인물 대 인물의 갈등', '인물 대 사회와의 갈등', '인물 대 자연과의 갈등'으로 나누어 분석하였다.

갈등의 해결방안은 갈등적 상황을 누가 해결하는지를 중심으로 분류한 서정숙(1996)의 분류를 사용하여 본인이 문제를 해결하느냐 아니면 다른 인물이 문제를 해결하느냐, 또는 본인과 다른 인물이 함께 문제를 해결하느냐로 나누어 분석하였다. 성인의 갈등 분석 시 일치도 검사 결과는 .87이었다.

4) 그림책에 나타난 성인 등장인물의 이미지에 대한 분석기준

성인 등장인물의 이미지는 글과 그림, 배경을 모두 고려하여 Lukens(2003)가 제시한 인물구성 방식을 기초로 분석하였다. 즉 성인 등장인물의 이름, 행동과 언어, 외모, 다른 등장인물의 비평, 작가의 설명을 바탕으로 이미지를 분석하였다. 그리고 작가가 성인 등장인물을 묘사하는데 사용한 단어들을 열거하여 가장 많이 사용하고 있는 단어들을 묶어 이미지 분류 항목을 만들었다. 성인의 이미지 분석 시 일치도 검사 결과는 .84였다.

3. 자료분석

본 연구의 자료는 SPSS 12.0 프로그램을 사용하여 빈도수와 백분율을 산출하였다.

Ⅲ. 결과분석

분석 대상 그림책 176권에 나타난 성인 주요 등장인물 194명에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

1. 그림책에 나타난 성인의 외적조건

1) 그림책에 나타난 성인의 성

그림책에 나타난 성인의 성의 빈도를 살펴보면, 남성이 115회(59.3%), 여성은 79회(40.7%)로 남성이 여성보다 더 많이 나타났다.

2) 그림책에 나타난 성인의 이름의 유무

그림책에 나타난 성인의 이름 유무의 빈도를 살펴보면, 그림책에 성인의 이름이 나타나 있는 경우는 85회(43.8%), 나타나 있지 않는 경우는 109회(56.2%)로 성인의 이름이 나타나지 않은 경우가 나타나는 경우보다 더 많았다.

3) 그림책에 나타난 성인의 연령

그림책에 나타난 성인의 연령 빈도를 <표 1>에서 살펴보면, 노년이 75회(38.7%)로 가장 많이 나타났으며, 다음으로 장년 73회(37.6%), 청년 20회(10.3%), '연령을 알 수 없음'이 19회(9.8%), 청년·장년·노년이 함께 나타난 경우가 4회(2.1%), 장년·노년이 함께 나타난 경우 2회(1%), 청년·장년이 함께 나타난 경우가 1회(.5%) 순으로 나타났다.

<표 1> 성인 등장인물의 연령에 관한 분석결과 (N=194)

연 령	빈도	백분율
노 년	75	38.7%
장 년	73	37.6%
청 년	20	10.3%
연령을 알 수 없음	19	9.8%
청년·장년·노년	4	2.1%
장년·노년	2	1.0%
청년·장년	1	.5%
계	194	100

4) 그림책에 나타난 성인의 직업

그림책에 나타난 성인의 직업 유무 빈도를 살펴보면, '직업이 나타나 있지 않음'이 121회(62.4%), '직업이 나타나 있음'은 73회(37.6%)로 나타났다. 성인의 직업 종류의 빈도와 백분율은 <표 2>와 같다.

성인의 직업은 등장인물의 직업이 한 가지 이상 나타나는 경우가 있어 직업을 가지고 있는 성인 등장인물의 수(73) 보다 직업의 종류 빈도 수의 합(76)이 더 크다.

성인의 직업이 나타나 있는 그림책으로는 울프 스타그 그 글, 에바 에릭슨 그림의 「아빠가 우주를 보여준 날」이 있다. 이 그림책의 경우 글에서 '아빠는 치과의사거든요' 라고 쓰여져 있어 아빠의 직업이 치과의사라는 것을 알 수 있다. 또한 첫 장면에서 아빠가 진료실에서 가운을 벗고 있는 모습을 보여주고 있어 그림을 통해서도 아빠의 직업이 치과의사라는 것을 알 수 있다.

한편, 성인 등장인물이 주부일 경우 주부도 직업으로 인정하여 직업이 나타나는 것으로 분석하였다. 직업은 생계를 위하여 일상적으로 하는 일을 의미하는데 주부 역시 가족의 생계를 위하여 일상적으로 하는 일이므로 직업으로 분석하였다.

그림책에 나타나 있는 성인 등장인물의 직업 분석에서 성별에 따른 직업의 종류가 차이가 있는 것으로 나타났다. 성별에 따른 직업의 종류를 살펴본 결과 남성이 여성보다 더 다양하고 많은 직업을 가진 것으로 나타났다. 그림책에 나타난 직업 중 주부와 부모, 발레리나, 식당종업원, 베 짜는 일, 공주, 사서는 여성만의 직업으로 여성의 직업 종류는 7가지로 나타난 반면, 남성은 의사, 회사원, 청소부, 임금, 가게주인, 화가, 농부, 뱃사람, 탐험가, 생각을 모으는 일, 벽화가, 농부, 교수, 이발사, 판사, 택시운전기사, 비행기 조종사, 기관사, 모자 장수, 등대지기, 사냥꾼, 페인트

〈표 2〉 성인 등장인물의 직업 분석결과

(N=194)

직업		빈도	백분율	
성	직업의 종류	빈도	백분율	
	여성	주부	10	12.7%
		보모	1	1.3%
		발레리나	1	1.3%
		식당종업원	1	1.3%
		베짜는 일	1	1.3%
		공주	1	1.3%
		사서	1	1.3%
나타나 있음	남성	의사	6	7.9%
		회사원	5	6.6%
		청소부	4	5.3%
		농부	4	5.3%
		화가	3	3.9%
		임금	2	2.6%
		벧사람	2	2.6%
		탐험가	2	2.6%
		생각을 모으는 일	1	1.3%
		교수	1	1.3%
		이발사	1	1.3%
		판사	1	1.3%
		택시운전기사	1	1.3%
		비행기 조종사	1	1.3%
		기관사	1	1.3%
		모자장수	1	1.3%
		등대지기	1	1.3%
		사냥꾼	1	1.3%
		페인트공	1	1.3%
		아파트 관리인	1	1.3%
		왕자	1	1.3%
		목수	1	1.3%
		정원사	1	1.3%
		봄을 만드는 일	1	1.3%
		노예	1	1.3%
		음악가	1	1.3%
		물덩이 만드는 일	1	1.3%
여성남성		교사	6	7.9%
		광대	2	2.6%
		가게주인	2	2.6%
		알 수 없음	3	3.9%
		76	100	
나타나 있지 않음		121	62.4%	
계		194	100	

공, 아파트 관리인, 왕자, 목수, 정원사, 봄을 만드는 일, 노예, 음악가, 물딩이 만드는 일 이렇게 총 30개의 다양한 직업을 가지고 있는 것으로 나타났다. 유일하게 교사와 광대, 가게주인만이 남성과 여성의 직업으로 함께 나타났다.

2. 그림책에 나타난 성인의 인물유형

그림책에 나타난 성인의 인물유형을 살펴보면, 평면적 인물유형이 159회(82.0%), 입체적 인물유형이 35회(18.0%)로 평면적 인물유형이 입체적 인물 유형보다 월등히 높게 나타났다.

3. 그림책에 나타난 성인의 갈등

그림책에 나타난 성인의 갈등 유무 빈도를 살펴보면, '갈등이 없음'이 115회(59.3%), '갈등이 있음'은 79회(40.7%)로 나타났다.

그림책에 나타난 성인의 갈등 유형 빈도를 살펴보면, '인물 대 인물의 갈등'이 50회(63.3%)로 가장 많이 나타났으며, 다음으로 '인물과 인물 자신과의 갈등'이 19회(24.1%), '인물 대 사회와의 갈등'이 6회(7.6%), '인물 대 자연과의 갈등'이 4회(5.1%) 순으로 나타났다. 그림책에 나타난 성인의 갈등 유형의 빈도와 백분율은 <표 3>과 같다.

<표 3> 성인 등장인물의 갈등 유형 분석결과 (N=79)

갈등 유형	빈도	백분율
인물 대 인물의 갈등	50	63.3%
인물과 인물 자신과의 갈등	19	24.1%
인물 대 사회와의 갈등	6	7.6%
인물 대 자연과의 갈등	4	5.1%
계	79	100

<표 4> 인물 대 인물의 갈등에 나타난 사회적 관계 (N=50)

사회적 관계	빈도	백분율
가족 간의 갈등	부부	13 26%
	조부모-손자녀	1 2%
	계	14 28%
가족 외의 갈등	36	72%
계	50	100

한편 '인물 대 인물의 갈등'에 나타난 사회적 관계를 살펴본 결과 사회적 관계는 가족 간과 가족 외의 관계로 나타났다. '인물 대 인물의 갈등'에서 가족 간의 갈등은 14회(28%) 나타났으며, 가족 외의 관계에서 일어나는 갈등은 36회(72%)로 가족 외의 인물과 갈등을 겪는 경우가 더 많이 나타났다. 가족 외의 갈등이 나타난 그림책으로는 「투덜 투덜 똥똥씨」, 「마지막 거인」, 「샌쥐와 빵집주인」, 「진짜 진짜 좋은 학교」, 「커다란 나무」, 「파올로의 눈물」 등이 있다. 가족 외의 갈등에 나타난 사회적 관계를 살펴본 결과 이웃, 손님과 빵집주인, 선생님과 학생, 발레리나와 심사원, 의사와 환자 등의 다양한 사회적 관계가 나타났다. 인물 대 인물의 갈등에 나타난 사회적 관계를 살펴본 결과 <표 4>와 같다.

그림책에 나타난 성인의 갈등 해결방안을 살펴보면, '본인이 문제를 해결'이 28회(35.4%)로 가장 많이 나타났으며 다음으로 '다른 인물이 문제를 해결'이 21회(26.6%), '본인과 다른 인물이 함께 문제를 해결'이 20회(25.3%), '해결방안이 나타나지 않음'이 10회(12.7%)순으로 나타났다. 그림책에 나타난 성인의 갈등 해결방안의 빈도와 백분율은 <표 5>와 같다.

〈표 5〉 성인 등장인물의 갈등 해결방안 분석결과
(N=79)

갈등 해결방안	빈도	백분율
본인이 문제를 해결	28	35.4%
다른 인물이 문제를 해결	21	26.6%
본인과 다른 인물이 함께 문제를 해결	20	25.3%
해결방안이 나타나지 않음	10	12.7%
계	79	100

4. 그림책에 나타난 성인 등장인물의 이미지

그림책에 나타난 194명의 주요 성인 등장인물의 이미지를 분석한 결과 크게 20가지의 이미지가 나타났다. 그림책에 나타난 성인 등장인물의 이미지의 빈도와 백분율은 <표 6>과 같다.

〈표 6〉 성인등장인물의 이미지 분석 결과 (N=194)

이미지	빈도	백분율
유머러스한	82	22.2%
따뜻한	77	20.8%
자상한	64	17.3%
행복한	26	7.0%
아이 같은	14	3.8%
자신의 일에 최선을 다하는 성실한	14	3.8%
병에 걸려 나약한	13	3.5%
고독스러운	11	3.0%
착한	11	3.0%
고통스러운 삶으로 인해 불행한	11	3.0%
신중한	7	1.9%
신비스러운	7	1.9%
바쁜 현대인의 이미지를 가진	5	1.4%
지혜로운	5	1.4%
탐욕스러운	4	1.1%
권위적	2	0.5%
겸손한	2	0.5%
까다롭고 인색한	2	0.5%
어리석은	2	0.5%
기타	11	3.0%
계	370	100

*중복체크하였음.

그림책에 나타난 성인 등장인물의 이미지를 분석한 결과 이미지는 크게 20가지로 다양하게 나타났으며, 유머러스한 이미지(22.2%)가 가장 많이 나타났고, 그 다음이 ‘따뜻한’(20.8%), ‘자상한’(17.8%) 순이었다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 한국에서 출판된 국내의 작가들의 그림책에서 성인이 주요 인물로 등장하는 그림책을 대상으로 하여 성인이 어떻게 그려지고 있는지를 분석하였다. 본 연구에서 밝혀진 결과를 연구 문제에 따라 논의 및 결론을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 그림책에 나타난 성인의 외적 조건을 성인의 성, 이름, 연령, 직업을 바탕으로 분석하였다. 성인 등장인물의 성을 분석한 결과, 남성이 여성보다 더 많이 등장하는 것으로 나타났다. 이처럼 남성이 여성보다 더 많이 등장한 것은, 선행연구에서 주인공으로 남성이 더 많이 등장한다고 하였던 연구(김시내, 2003; 조한숙, 2002) 결과와 일치 하였다.

성인의 성을 분석한 결과 성은 남성과 여성으로 구분 되었고, 성이 모호한 경우는 없었다. 이는 그림책의 등장인물의 성(gender)에서 중성의 비율이 높아지고 있다는 연구(Crany, 1995; Allen, Allen, & Sigler, 1993) 결과와는 일치하지 않았다. 이러한 선행연구와의 차이는 선행연구에서는 등장인물 분석 시 모든 연령의 등장인물을 대상으로 하였지만, 본 연구는 주요 등장인물이 성인인 그림책만을 분석대상으로 하였기 때문인 것으로 추측할 수 있다.

그림책에 나타난 성인 등장인물의 이름 유무를 분석한 결과 성인의 이름이 나타나지 않는 경

우가 더 많았다. 이러한 연구 결과는 그림책에서는 성인 등장인물이 주로 이름보다는 사회적인 호칭과 가족관계의 호칭으로 불려지기 때문인 것으로 해석할 수 있다.

그런데 등장인물의 이름이 나타나지 않을 때에는 등장인물의 개성이 잘 드러나지 않을 수 있다. 아동이 사랑하는 수많은 작품 속의 인물들, 예를 들면 「툰 소녀의 모험」의 툰, 「그래도 엄마는 너를 사랑한다」의 올리비아, 「씩씩한 마들린느」의 마들린느 등의 인물들은 각각의 개성을 쉽게 대변할 수 있는 이름을 가지고 있으며 독자는 이름 하나만으로도 이들을 친숙하게 느낄 수 있다. 이름이 있는 인물은 다른 인물과 구별이 가능하며 개성적이며 독창적인 인물로 독자의 기억에 남을 수 있다. 하지만 이름이 없이 막연히 ‘할아버지’, ‘할머니’, ‘아줌마’, ‘아저씨’와 같은 호칭으로만 불려진다면 이러한 인물들은 고유의 개성을 가진 인물로 남기 보다는 일반적이며 평범한 인물로 독자에게 기억되어 자칫하면 아동에게 성인 등장인물에 대한 잘못된 편견을 심어줄 우려가 있다.

성인의 연령을 분석한 결과 노년이 가장 많이 나타났으며, 다음으로 장년, 청년, ‘연령을 알 수 없음’, 청년·장년·노년이 함께 나타난 경우, 장년·노년이 함께 나타난 경우, 청년·장년이 함께 나타난 경우 순으로 나타났다. 즉 그림책에 나타난 성인의 연령은 노년이 가장 빈번하게 나타났는데 이와 같은 결과는 점점 더 고령화로 진입해 가는 현대 사회의 시대적 변화가 그림책에 반영되고 있다는 Schwarcz(1991)의 견해를 뒷받침하고 있다.

성인 등장인물의 직업 유무 빈도를 분석한 결과 직업이 나타나 있지 않는 경우가 직업이 나타나 있는 경우보다 더 많은 것으로 나타났다. 그림책에 나타난 성인 등장인물의 연령으로 노인

이 가장 많이 등장하였지만 직업을 가지고 있는 노인은 불과 2명에 불과하였다. 이러한 연구 결과는 노인에 대한 편견이 그림책에 존재하고 있음을 시사한다. 2008년도에 통계청에서 발표한 자료에 따르면 65세 이상 노인 3명 중 1명은 일을 하는 것으로 나타났으며 일하는 노인 수도 10년 전에 비해 75% 늘었다고 한다. 이러한 사회적 변화와는 달리 그림책에 나타난 노인들은 대부분 직업도 없이 애완동물들과 함께 집에서 생활하거나 혹은 병에 걸린 나약한 모습으로 보여지고 있어 이러한 점은 아동에게 노인에 대한 잘못된 편견을 심어줄 우려가 있다.

성인 등장인물의 직업 종류의 분석에서는 남성이 여성보다 다양하고 많은 직업을 가진 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과는 선행연구에서 시대에 상관없이 그림책에 나타난 직업은 남성이 여성보다 많고 다양하다고 보고한 연구(성정아, 1995; 정대련·정연경, 2001; 조한숙, 2002) 결과와 일치하였다. 그림책에서 여성은 남성보다 한정된 직종을 가지고 있었고 단순한 노무직이 주를 이루고 있는 것으로 나타났다. 여성의 직업은 발레리나와 공주를 제외하고 주부, 보모, 식당종업원, 베짜는 일과 같은 단순한 노무직이 대부분이었다. 이처럼 성인이 주요 등장인물인 그림책에서 등장인물의 직업은 성 역할 고정관념을 보여주고 있다고 해석할 수 있다.

둘째, 그림책에 나타난 성인의 인물유형을 분석한 결과 평면적 인물유형이 입체적 인물유형보다 월등히 높게 나타났다. 성인 등장인물은 사건이나 갈등을 통해 성격이 변하거나 스토리 안에서 발전하는 인물로 나타나기 보다는 대부분 한가지의 특성을 갖고 있거나 혹은 어떠한 특성도 나타나지 않고 환경의 변화에도 영향을 거의 받지 않는 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과는 선행 연구에서 아동 주인공의 성품변화가 없는

경우가 성품변화가 있는 경우보다 더 많았던 서정숙(1996)의 연구 결과와 유사하였다. 이러한 경향은 작가의 의도나 문학 장르의 유형, 스토리의 길이에 따라 등장인물의 유형이 달라질 수 있다는 Nikolajeva(2003)의 견해와 관련지어 해석할 수 있다.

셋째, 그림책에 나타난 성인의 갈등을 갈등유무, 갈등유형, 갈등해결방안으로 나누어 분석하였다. 갈등유무를 분석한 결과, 갈등이 나타나지 않은 경우가 더 많았는데, 이 경우 성인 등장인물이 일상생활에서 겪을 수 있는 에피소드를 다루고 있는 것이 대부분이었다. 이러한 연구 결과는 오늘날 대량으로 생산된 많은 이야기책에서 갈등이 부족하다는 Lukens(2003)의 견해를 뒷받침하고 있다.

성인의 갈등 유형을 분석한 결과, ‘인물 대 인물의 갈등’이 월등히 높게 나타났으며 다음으로 ‘인물 대 인물 자신과의 갈등’, ‘인물 대 자연과의 갈등’, ‘인물 대 사회와의 갈등’ 순으로 나타났다. 즉 그림책에 나타난 성인의 갈등은 ‘인물 대 인물의 갈등’이 가장 많이 나타났는데, 이러한 연구 결과는 아동이 겪는 갈등은 어른과 또래와의 갈등이 대부분이므로 인물 대 인물간의 갈등을 아동이 가장 쉽게 이해할 수 있기 때문이라는 Nikolajeva(2005)의 견해와 일치한다. ‘인물 대 인물의 갈등’이 나타난 그림책은 등장인물의 갈등 극복을 아동에게 보여주어 아동이 현실의 갈등문제에 대처할 수 있는 용기를 얻고 문제해결능력을 기를 수 있도록 한다(김세희, 2000)는 점에서 아동의 사회적 행동에 긍정적인 영향을 줄 수 있다.

넷째, 그림책에 나타난 성인 등장인물의 이미지를 인물구성요소를 바탕으로 성격과 외모, 행동을 중심으로 서술한 결과 20가지의 이미지가 나타났다. 그림책에 나타난 성인 등장인물의 이

미지는 유머러스함이 가장 많이 나타났으며 다음으로 따뜻한, 자상한, 행복한 등 긍정적 이미지가 대다수를 차지했다. 성인 등장인물의 유머러스한 이미지가 가장 많이 나타나는 이유는 성인 등장인물을 사실적으로 나타내기 보다는 희화화시킴으로서 아동 독자와의 거리를 좁히고 친밀감을 형성하기 위한 것으로 해석할 수 있다. 또한 유머러스한 성인 등장인물은 아동에게 웃음을 유발하고 즐거움을 주어 아동의 정서 발달에도 도움을 준다.

그림책에 나타난 성인의 이미지 분석을 통해 성인 등장인물이 고통스러운 문제를 안고 있는 경우 문제가 해결되고, 행복한 경우 처음에는 불행했지만 행복한 삶을 살게 되고, 고독한 경우 고독함이 사라지는 것을 발견할 수 있었다. 즉 대부분의 작품에서 성인에게 일어났던 모든 문제와 갈등이 마무리 되면서 결말은 해피엔딩으로 나타났다. 이러한 연구결과는 아동문학에서 해피엔딩이 가장 많은 결말유형이라는 Nikolajeva(2005)의 견해를 뒷받침한다.

본 연구는 그림책에 나타난 성인 등장인물을 문학 요소를 중심으로 문학적으로 접근하여 그림책에 나타난 성인관을 살펴보았다는데 의의를 찾을 수 있다.

본 연구의 제한점을 토대로 후속 연구를 위한 제안을 하면 다음과 같다.

첫째, 그림책의 출판 년도를 기준으로 시대의 흐름에 따른 성인 등장인물의 변화를 살펴 볼 필요가 있다.

둘째, 국내에 번역된 그림책 중 영미권의 도서를 제외하고는 원서를 구해 볼 수 없었다. 번역시에 일어날 수 있는 여러 가지 오류를 생각할 때 영미권 외의 도서도 원서와 번역본을 비교하여 분석해 볼 필요가 있다.

셋째, 본 연구에서는 성인이 주인공으로 등장

하는 경우와 사건의 중심인물이 성인인 그림책만을 분석 대상으로 삼았다. 따라서 추후 연구에서는 성인이 그림책에서 어떻게 나타나는지에 대해 좀 더 풍부한 해석을 하기 위해 성인이 주변인물로 나타나는 그림책도 포함하여 분석해 볼 필요가 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 김경중(2007). 한국의 그림책과 세계명작그림책에 투영된 아동의 인물상. 2007 한국 아동문학학회 학술자료집, 31-43.
- 김세희(2000). **유아문학교육**. 서울 : 양서원.
- 김시내(2003). 권장도서의 선정 현황과 특성 분석. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 김지희(2006). 유아그림책에 묘사된 장애인물 특성 분석. 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김현경(2005). 그림책에 나타난 꿈의 이미지 연구. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 박현경(2006). 그림책의 주인공에 대한 아동의 반응. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 서정숙(1996). Caldecott메달 도서의 특성 분석. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 성정아(1995). 창작 그림책에 나타난 성 역할 고정 관념의 변화. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 안성현(2006). 어린이 그림책에 등장하는 등장인물의 성별에 따른 몸짓 차이 연구. 연세대학교 언론홍보대학원 석사학위논문.
- 이복연(1989). 아동 문학 작품에 나타난 주인공 행동 특성에 관한 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정대련·정연경(2001). 유아용 그림책에 관한 페미니즘적 접근. **아동학회지**, 22(2), 329-346.
- 조한숙(2002). 유아용 그림동화에 나타난 성 역할 분석. 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 현은자·변윤희(2004). 그림책에서 의인화된 동물 등장인물에 대한 유아의 반응. **어린이 문학교육 연구**, 5(2), 31-61.
- Allen, A. M., Allen, D. N., & Siegler, G. (1993). Changes in sex-role stereotyping in Caldecott Medal Award picture books 1983-1988. *Journal of Research in Child Education*, 7, 67-73.
- Crary, A. (1995). The appearance of gender in award-winning children's book. Chicago, IL : *Annual Conference of the International Visual Literacy Association*(Eric Document Reproduction Service No. ED301510).
- Grisword, J. (2001). The Disappearance of Children's literature in the United States in the Late Twentieth Century. In B. L. Sandra, *Reflection of Change*. Westport : Greenwood Press. 35-41.
- Lukens, R. J. (2003). *A Critical Handbook of Children's Literature*. Boston : Allyn and Bacon.
- Nikolajeva, M. (2003). *The Rhetoric of Character in Children's Literature*. Maryland : Scarecrow Press.
- Nikolajeva, M. (2005). *Aesthetic Approaches to Children's Literature*. Maryland : Scarecrow Press.
- Schwarcz, J. H. (1982). *Ways of the Illustrator : Visual Communication in Children's Literature*. Chicago : American Library Association.
- Schwarcz, J. H., & Schwarcz, C. (1991). *The Picture Book Comes of Age*. Chicago and London; American Library Association.

2008년 2월 29일 투고, 2008년 4월 18일 수정
2008년 5월 9일 채택