

## 아동의 미적 경험에 따른 시각적 어휘 발달에 관한 사례 연구

박 새 림\* · 김 미 남\*\*

### 〈 목 차 〉

#### I. 서론

#### II. 이론적 배경

1. 시각적 어휘의 습득과 미술표현의 발달 관련성
2. 아동의 미술표현 발달의 다양한 레퍼토리

#### III. 연구방법

1. 연구 방법
2. 연구 장소
3. 연구 대상
4. 연구 과정
5. 자료 수집과 분석

#### IV. 사례분석

1. 그림분석  
: 각 과제에 나타난 도영이의 시각적 어휘의 특성 분석
2. 경험분석  
: 도영이의 일상경험을 통한 미적 경험의 특성 분석

#### V. 결론 및 논의

- ※ 참고문헌
- ※ ABSTRACT

주제어(key word): 아동미술(Child Art), 미술표현 발달(Artistic Development), 시각적 어휘(Visual Vocabulary), 사례연구(Case Study)

### I. 서론

그림을 잘 그리는 아이와 못 그리는 아이를 구분하는 판단의 기준은 어디에 있을까? 전문가들은 다양한 측면을 고려하여 아동의 그림을 평가하겠지만, 일반적으로 많

\* 서울대학교 아동가족학과 박사과정

\*\* 본 학회 회원, 한양대학교 강사, 교신저자

은 사람들은 아동의 그림을 평가하는데 발달론적 시각의 영향을 가장 크게 받는다(김미남, 2012; Kim, 2009). 내적 발달요인 뿐만 아니라 외적 요인들도 아동의 미술표현 발달에 큰 영향을 주고 있다는 많은 증거들이 최근 여러 연구자들에 의해 제기되고 발달론적 시각의 문제점과 한계들이 비판받고 있음에도 불구하고, 발달론적 시각은 처음 이론이 소개된 이후 백 오십년이 넘게 미술교사교육, 학교 현장의 미술교육 그리고 아동미술 연구 등에서 여전히 주도적인 역할을 하고 있다(김미남, 2012; Golomb, 2002; Kim, 2009; Kindler, 1994, 1999; Wilson & Wilson, 1977).

로웬펠드(Lowenfeld, 1957)를 포함한 많은 학자들은 발달심리학에 기초하여 아동의 미술표현을 몇 가지 단계들로 정리하고 이를 바탕으로 아동의 미술표현을 이해하고 지도하고자 하였는데, 이들은 일관되게 아동의 표현발달은 인지발달이 이루어지는 방식(Piaget & Inhelder, 1969)과 유사하게 이루어진다고 설명한다(Golomb, 2002; Kim 2009; 김미남, 2012). 발달론을 지지하는 학자들은 아동의 미술 발달단계를 구분하고 각 발달단계의 특징을 설명하는 데 있어 약간의 개인적인 차이를 보이긴 했지만 암묵적으로 아동의 미술이 시각적 사실주의(Visual Realism)--발달의 최종단계로서--를 향해 발달한다는 공통된 의견을 피력한다(Golomb, 2002; Reith, 1997). 이는 아동의 인지 능력이 발달하면 실제 사물과 자신의 그래픽 재현의 차이점과 유사성을 인지하는 능력도 발달하기 때문에 아동의 묘사 능력도 점점 사실적으로 발달하게 된다는 것이다. 즉 이런 발달론적 시각은 우리들이 은연중에 보다 사실적으로 정확하게 대상을 묘사하지 못한 혹은 보는 이로 하여금 어떤 주제를 표현했는지 정확한 이해를 할 수 없게 만드는 그림을 ‘못 그린 그림’ 혹은 ‘아직 덜 성숙한 그림’으로 여기게 만들었다.

하지만 문제는 우리가 본 그 한두 장의 그림을 그냥 ‘못 그린’, ‘덜 성숙한’ 그림으로 보는데 있는 것이 아니라 그 그림을 그린 아동을 ‘그림을 못 그리는 아동’으로 성급하게 낙인찍을 수도 있다는 데 있다. 발달론적 시각으로 아동의 그림 표현을 이해하는 것은 아동의 표현발달을 연령대별로 일반화시켜 이해하게 만들어 아동이 처한 환경과 상황에 따라 같은 발달단계에 속한 아동들이라도 다른 표현 발달 양상을 보일 수도 있고, 한 아동이 한 시기에 여러 발달 단계의 특징을 동시에 보일 수 있다는 것을 간과하게 만들 수 있다. 이런 일반화의 오류는 아동의 표현발달 특징을 심층적으로 이해하고 적절한 지도방향을 수립하는 데 있어 심각한 문제를 일으킬 수 있다. 즉 미술발달단계의 낮은 단계인 난화기나 전도식기적 발달 특징을 보이는 아동이라고 해서 도식기나 사실기 단계의 표현을 구현할 수 있는 같은 연령대의 아동보다 모든 영역에서 표현발달이 덜 이루어졌다고 결론을 내리는 것은 성급한 판단일 수도 있다는 것이다.

1970년대 말, 윌슨과 윌슨(Wilson & Wilson, 1977)은 당시 로웬펠드 등이 주장하였던 발달이론을 정면으로 비판하면서 아동의 그림 표현 발달을 이해하는 새로운 관점을 소개하는 논문을 발표하였다<sup>1)</sup>. 이 논문은 그림 표현이 발달되는 과정을 아동이 언어를 습득하고 언어구사 능력이 발달하는 과정과 유사하다는 점을 강조하면서 그림을 “잘 그린다”는 것은 외부세계의 사물을 관찰하여 그 사물에 대한 실제 지각을 반영하는 그래픽 형태(Configuration)를 스스로 만들어 재현하는 능력과 관계되어 있기보다, 실제 사물을 나타내는 인공적 기호(Sign)을 학습하는 시각적 어휘력(Visual Vocabulary)의 습득과 더 관련이 있다고 주장하며 당대 중심 역할을 하던 발달이론에 정면으로 대립하는 논의를 이끌어 내었다. 윌슨과 윌슨의 시각적 어휘에 관한 주장은 꽤 오래전에 발표된 것이지만, 크게 주목받지 못했었다. 하지만 본 연구자들은 이 논의가 지금 시대에도 여전히 아동의 미술표현발달을 설명하는데 중요한 개념으로서 기능할 수 있다는 것에 놀라움을 금할 수 없었다. 그래서 윌슨과 윌슨의 관점을 바탕으로 아동의 표현발달을 새롭게 이해하려는 시도를 해보기로 하였다.

본 연구는 윌슨과 윌슨의 ‘시각적 어휘력’이라는 개념을 바탕으로 “못 그리는 아동”으로 여겨지는 초등학교 4학년 도영이의 그림 표현 발달을 분석하여 도영이의 표현발달 특징은 무엇인지 살펴보고자 한다. 이를 위해 먼저 이론적 배경으로 윌슨과 윌슨의 “시각적 어휘력”의 개념은 무엇을 의미하는 지 살펴보고, 도영이의 사례를 이해하기 위해 다른 “못 그리는 아동”으로 오인 받는 아동들에 대한 연구 사례들을 소개할 것이다. 그리고 본 연구의 참여자, 도영이의 사례를 탐구하기 위해 수집한 다양한 자료들의 분석과 해석을 시도할 것이다. 이 연구의 결과는 공개적으로 관찰되는 아동의 시각적 표현이 그 아동의 그림 표현 발달의 일반적 성향으로 결론 내려져서는 안 되며, 관찰되지 않는 다른 영역에서 높은 표현의욕과 발달을 보일 수도 있다는 것을 인식하는 데 큰 역할을 할 것이다.

## II. 이론적 배경

### 1. 시각적 어휘의 습득과 미술표현의 발달의 관련성

시각적 어휘력(Visual Vocabulary)은 브렌트 윌슨과 마조리 윌슨(Wilson & Wilson, 1977)이 아동화를 연구할 때 주로 지능과 연관된 발달단계나 표현주의와 관련된 창의

성교육에 집중되는 경향에 비판적인 논의를 이끌어내기 위해 사용한 용어이다. 인지 이론을 바탕으로 한 미술발달론적 시각을 가진 많은 학자들은 아동이 자연스러운 내적 충동--창의적이라고 여기는--에 의해 자신만의 이미지를 만드는 것을 진정한 자기표현으로 보았다. 따라서 타인의 영향을 받거나, 다른 사람의 이미지를 모방하여 그린 그림은 진정한 자기표현이 아니라는 믿음을 가지고 있었기 때문에 아동을 외적인 영향으로부터 완전히 격리해야 할 것으로 보았다. 하지만 윌슨과 윌슨은 요즘처럼 눈만 뜨면 다양한 시각문화에 노출되어 살아가고 있는 아동들이 외적 영향을 완전히 받지 않고 자신만의 이미지를 만든다는 것은 거의 불가능한 일이며, 발달론자들이 ‘순수를 잃어간다’고 표현했던 외부 영향을 받은 표현 역시 의미 있는 성장의 한 측면으로 재해석되어야 한다고 주장하였다. 즉, 발달론자에게 ‘모방’은 표현발달에 부정적인 영향을 주는 것으로 여겨지고 있지만, 이들은 ‘예술적 관례를 획득하는 과정’으로 표현발달의 자연스러운 과정으로 긍정적인 측면을 보려고 하였고 이에 대한 논의가 더욱 심도 있게 이루어져야 한다고 믿었다.

윌슨과 윌슨에 의하면 8-9세부터 두드러지게 나타나기 시작하는 흔히 모방으로 보이기도 하는 “예술적 관례 획득 과정”은 평생에 걸쳐 일어나기 때문에 어떤 의미에서는 미술발달의 단계들을 나누고 설명하는 것보다 더 중요하다고 하였다. 따라서 아동들의 그림이 어떻게 외부의 영향을 받는지 방식에 대한 문제, 그림을 배우는 과정에서 역할의 모방, 그리고 이미지들이 어떻게 아동에 의해 개발되고, 수정, 채택되는 지 등을 연구하는 것은 아동이 “왜 그렇게 그리는가?”를 이해하는 데 큰 도움이 된다고 그 중요성을 강조하였다.

시각적 어휘는 윌슨과 윌슨의 이론에서 핵심적인 개념으로, 그림을 잘 그린다는 것은 실제 사물을 그대로 재현하는 것이 아니라 어떠한 “상징”으로 나타내는가와 관련되어 있음을 설명하는 데 중요한 역할을 한다. 언어학습의 과정을 보면 실제 사물을 보지 않고도 다른 사람이 그 단어를 사용하는 것을 듣고 따라함으로써 이루어질 수 있듯이, 형태기호(Configurational Sign)를 학습하는 것 또한 그 사물을 한 번도 보지 않고도 다른 사람이 그리는 것을 관찰함으로써 자신의 형태기호를 만들어갈 수 있다. 물론 언어기호는 표현하고자 하는 대상물과 그 형태가 전혀 다른 기호이며 거의 창조되지 않고 문법의 통제를 받지만, 형태기호는 대상물과 다소 유사한 형태로 나타나고 정해진 기준 없이 다양한 형태로 존재하고 정교화나 창조도 가능하다는 차이점이 있다. 하지만 문제는 개인이 대상물에 대한 고유한 형태기호를 창조해내는 과정은 지극히 어려우며 즉 따라할 모델이 없으면 아동은 그리는 행동을 거의 하지 못한다고 주장하였으며, 이는 유대인 이민자 청소년에 대한 연구결과를 통해 뒷받침되고 있다. 유

아기에 그림을 그리지 않았던 청소년들은 대부분 머리에서 팔과 다리가 바로 나오는 “tadpole stage”의 그림을 그리는 것으로 나타났다. 그리기 경험을 강조하지 않는 문화에서 성장하는 것, 즉 모방할 모델이 거의 없는 상황에서는 초기 발달단계 이상의 발달이 이루어지지 않는다는 것이다.

따라서 아동은 다른 사람이 그리는 것, 이미 그려진 이미지들을 관찰함으로써 다양한 사물에 대한 자신의 시각적 어휘를 확장해가며, “잘 그린다”는 것은 이러한 기호들이 다양하고 세련된 프로그램의 형태로 머릿속에 저장되어 있어 요구되는 상황에 맞게 실행되는 것을 의미한다. 지속적인 모방과 연습, 오류 수정을 통해 이러한 프로그램은 더욱 정교화되며 더 복잡한 시각적 어휘를 습득할 수 있게 된다. 시각적 어휘 프로그램을 정교화하는 과정에서는 자신이 묘사한 형태와 기억에 저장된 형태 간 차이점의 비교를 통하여 끊임없이 프로그램의 수정이 이루어진다. 이러한 과정의 반복(그림 연습과 훈련)을 통해 아동은 다양한 시각적 어휘를 갖게 되고 더 자신감 있게 그릴 수 있다. 이 과정에서 오류와 실패를 반복 경험하게 되면 아동이 흥미와 자신감을 잃고 더 이상 그림을 그리지 않게 될 수도 있다.

그러므로 윌슨과 윌슨은 창의적 표현과 완전히 대립되는 개념인 “모방”이 아동의 그림 표현 발달에 있어서 매우 중요한 요소이며 모방은 시각적 어휘가 확장되는 주된 수단이 된다고 주장한다(Wilson & Wilson, 1977, 1982, 1987). 사실 아동뿐만 아니라 우리 모두는 주로 모방을 통해서, 다른 이미지의 영향을 받아서 그린다. 윌슨과 윌슨(Wilson & Wilson, 1977)은 고등학생 및 대학생 147명에게 자신 있는 그림을 그려보도록 하고 이에 대한 인터뷰를 실시하는 연구를 통해 연구대상자들이 그렸던 사실상 모든 이미지들이 이미 존재하는 그래픽 출처가 있다는 것을 밝혔다. 즉 자발적으로 이미지를 완전히 만들어낸 것이 아니라, 경험을 통해 타인의 시각적 표현의 영향을 받아 모방, 변형을 통해 자신의 이미지를 만들어나간 것이다.

이러한 맥락에서 윌슨과 윌슨은 아동의 그림에 미치는 대중매체의 영향을 강조하였다. 그들은 수 년 동안의 연구를 통해 미술에 재능이 있고 다작하는 청소년들은 주로 대중매체와 삽화에서 비롯된 이미지들을 차용하여 그린다는 것에 주목하였다. 대중매체 등으로부터의 이미지를 보고, 모방하고, 끊임없이 수정을 거치는 과정을 통해 자신만의 시각적 어휘 목록이 형성되고 정교화된 것이다. 이러한 이미지들을 이용하여 그리는 아동은 시각적 아이디어가 뛰어나며 축소, 원근, 동작 등의 기법을 그림에 활용한다. 아동 미술에 대한 본능적 창조력에 대한 믿음은 성인으로 하여금 아동 미술은 창의적이어야 하고 모방은 바람직하지 못한 것이라는 고정관념을 갖게 한다. 또한 사실적인 그림 표현만을 “잘 그린 그림”이라고 무심코 칭찬하는 어른들의 말 한 마디는

미술에 대한 아동의 인식에도 영향을 미쳐 아동이 미술을 어렵고 재미없는 것이라고 생각하여 쉽게 포기하도록 만들 수 있다. 그러나 실제로 사실적 표현을 중시하는 학교 미술수업이 아동의 그리기에 미치는 영향은 미미하고 제한적이다. 아이들이 학교 밖, ‘미술수업’이 아닌 다른 곳에서 자발적으로 그림을 그릴 때에는 학교에서 배운 내용이 아니라 주변에서 접하게 되는 대중매체의 이미지나 그림책의 삽화와 사진, 또래나 순위 형제의 그림 등 외부적 요인으로부터 주로 영향을 받는다(Kim, 2008; Wilson, 1974, 1976, 1982, 2002; Wilson & Wilson, 1977, 1982, 1987). 윌슨과 윌슨은 시각적 어휘가 획득되고 확장되는 것은 아동 자신이 흥미를 느끼는 주제와 분야를 자발적으로 탐색하고 그려보는 반복적인 과정 속에서 일어나고 설명한다. 미술교육 현장에서 사실적이고 세련된 표현보다는 아동의 고유한 시각문화를 반영하는 시각적 어휘를 획득할 수 있도록 도와줌으로써 아이들이 그리기를 “즐겁게” 느끼도록 하려는 노력이 필요하다.

## 2. 아동의 미술표현 발달의 다양한 레퍼토리

실제로 아동들이 사실적 표현을 중시하는 학교 미술수업보다 주변에서 접하는 대중매체의 이미지나 그림책 등 일상의 시각문화에서 시각적 어휘--예술적 관례들--를 늘려가는 경우가 많다. 하지만 대중매체와 같은 일상의 시각문화에서 습득하고 확장된 시각적 어휘들은 학교라는 ‘공식적’인 미술활동에서 무시되거나 사용되지 않는 경우가 많아 풍부한 시각적 어휘를 가지고 있는 아이들임에도 불구하고 학교에서는 ‘미술을 못하는 아이’로 평가되거나 혹은 ‘미술에 재능이 있다’고는 여겨지지 않는 경우가 있다. 다음 소개되는 킨들러(Kindler, 1999)와 김미남(2005)의 연구는 성인들이 인식하지 못하는 다양한 미술표현의 레퍼토리가 존재하며, 학교에서 중요하게 여겨지는 미술표현 분야 외에 다른 분야에서 표현발달이 집중적으로 나타나는 사례를 보여준다. 이 사례들은 아동이 다양한 경로로 자신에게 필요한 시각적 어휘력을 습득하고 활용하고 있으며 이런 차이들을 미술교사를 포함한 성인들이 이해하는 것이 얼마나 중요한지 알려준다.

킨들러는 당시 9세 남아 안토니(Antoni)의 그림세계--일반적으로 기대하는 묘사방법과는 다른 방법을 사용하는--를 탐구하였다. 안토니는 작은 원들과 선들이 매우 복잡하게 연결된 그림을 그리곤 했는데 이는 성인들의 눈에는 무엇을 표현했는지 전혀 이해가 되지 않는 그림이었다. 안토니는 아이스하키에 관심이 많은 아이였고, 아이스하키 게임을 보고 그 경기의 주요 장면들과 전개 과정의 복잡한 움직임을 표현해 내

기 위해서는 각 선수들을 사실적으로 재현해 내는 식의 묘사는 효과적인 방법이 아니었다. 안토니는 자신의 그림에 대한 성인들의 기대를 알고 있었고, 성인들이 자신이 무엇을 그리고 있는지 관찰하고 있다고 여겨질 때는 성인들이 보고 싶어 하는 그림, 즉 선수를 사실적으로 묘사하는 세밀한 그림을 그렸다. 하지만 실제 안토니가 표현하고 싶은 것은 움직임의 역동적인 묘사였고, 이를 위해 안토니는 기하학적이고 추상적인 시각적 어휘를 사용하거나, 몸동작으로 표현하기 등의 새로운 시각적 어휘들을 사용하고 있었다. 하지만 이런 표현 레퍼토리는 학교에서 완성되지 않은, 모자란 표현으로 여겨지며 무시되는 경향이 있다. 킨들러는 안토니의 사례를 통해 아동들은 일반적인 미술표현발달에서 나타나지 않는 다양한 표현 레퍼토리들을 사용하고 있으며 일반적인 표현발달단계에서 설명되지 않는 이런 다양한 시도들을 인정할 수 있어야 아동의 미술을 실질적으로 잘 이해할 수 있게 된다고 주장하였다.

김미남(2005)도 지용이라는 5학년 아동이 3년 동안 그린 만화에 대한 사례 연구를 하였다. 지용이는 대부분의 인물을 ‘줄라맨’이라고 불리는 아주 단순하게 원과 선 몇 개로 이루어진 형태로 묘사하곤 했는데, 이 때문에 지용이를 가르쳤던 선생님들은 ‘미술을 못하는 아이’로 기억하고 있었고, 본인 스스로도 ‘미술에 재능이 없는 아이’로 자신을 파악하고 있었다. 김미남은 이런 평가에도 불구하고 3년 동안 꾸준히 만화를 그린 이유가 무엇인가에 의문을 갖았고, 지용이가 그린 그림들을 분석하였다. 분석결과 지용이는 학교미술에서 중요하게 여기는 인물이나 물체의 사실적이고 세밀한 표현보다는 등장인물과 사물의 움직임을 효과적으로 나타내는 데 관심이 있었다. 때문에 학교에서 배울 수 없는 움직임을 효과적으로 표현하는 방법을 ‘만화’라는 시각문화로부터 배우고 그를 바탕으로 자신만의 방법을 발전시켜 나가기도 하였다. 움직임의 효과적인 표현을 위해 지용이는 다양한 동작선과 각각의 동작선들이 나타낼 수 있는 움직임의 차이들을 파악하고 있었고, 동작선 외에도 연속된 칸들을 어떻게 운영할 것인가 칸의 모양과 구성을 어떻게 할 것인가 등을 고려하여 본인의 표현을 발전시켜 나가고 있었다. 지용이의 사례 역시 일반적인 표현발달 이론에서는 다루지 않는 아동의 표현 욕구--동작과 움직임을 표현하고자 하는--가 다양하게 존재할 수 있으며, 이의 표현을 위한 시각적 어휘들을 대중 시각문화로부터 배워 확장시켜나가고 있다는 것 그리고 이렇게 발달된 시각적 어휘들의 경우 성인들의 관심 밖에서 제대로 평가되지 않지만 어떤 면에서는 아동의 표현발달을 가장 잘 설명할 수 있는 중요한 역할을 한다는 것을 보여준다.

### III. 연구 방법

본 연구는 윌슨과 윌슨(Wilson & Wilson, 1977)이 주장한 전통적인 발달론적 관점과는 다른 ‘시각적 어휘’의 습득과 확장으로서의 아동표현발달의 이해가 아동의 미술 교육에 어떤 의미와 기능을 할 수 있는 지 알아보기 위한 목적으로 초등학교 4학년 아동 도영이의 시각적 어휘의 학습과정 그리고 그 특징을 탐구한다. 이 사례연구의 연구 방법의 특징, 연구 참여자인 도영이는 어떻게 이 연구의 대상이 되었는지, 연구가 이루어진 장소와 연구 절차, 자료수집과 수집된 자료의 분석방법은 다음과 같다.

#### 1. 연구방법

윌슨과 윌슨에 의하면 아동들은 생활 속에서 각기 다른 미적 경험을 갖기 때문에 어떤 분야의 시각적 어휘가 학습되고 발달될 수 있는지는 다양하게 나타날 수 있다. 때문에 본 연구는 다수의 아동이 나타내는 일반적인 특징을 찾아내기 위한 양적연구 방법(Quantitative Research Methodology) 대신 특정 아동이 경험하는 시각적 어휘의 습득과 확장 과정의 다층구조를 심층적으로 이해하기 위해 질적 연구방법(Qualitative Research Methodology)을 사용한 사례연구로 진행되었다. 연구의 특성상 심층적이면서도 세부적인 탐구가 이루어져야 하기 때문에 현상과 배경의 범위가 분명히 정해지지 않은 실제 삶의 현상을 탐구하는 데는 사례 연구법이 효과적이다(Yin, 1994). 이 질적 사례연구를 위해 몇 가지 중심 자료를 정해두고 수집하는 대신, 현상을 이해하기 위해 가능하면 도영이의 미적경험을 이해할 수 있는 다양한 종류의 증거들을 자료로써 수집하려고 애썼다. 따라서 도영이의 미술수업의 관찰, 도영이와의 인터뷰 그리고 도영이의 미적경험에 중요한 역할을 하는 교사와의 인터뷰, 도영이의 그림 수집 등 도영이의 시각어휘력의 학습과정을 이해하는 데 도움을 줄 수 있는 다양한 자료들을 수집하고 분석을 시도하였다.

#### 2. 연구 장소

이 연구는 인천시 부평구에 위치한 한 초등학교 4학년 교실에서 진행되었다. 이 초등학교는 대단위 아파트단지들 근처에 있는 대체로 중산층 가정의 아동이 다니고 있는 일반 공립 초등학교이다. 특정 아동에 대한 심층적인 사례연구를 위해서는 연구를

지지하고 도와줄 수 있는 중간 역할을 할 수 있는 사람이 반드시 필요하다. 특히 이 연구는 수업의 관찰과 연구 대상 학생에 대한 다양한 자료 수집--인터뷰를 포함한--이 필요하기 때문에 교사의 적극적인 협조가 가능한 곳이 연구 장소 선정의 가장 중요한 조건이었다. 따라서 본 연구의 연구자 한 명과 평소 친분이 있었던 초등학교 교사에게 협조를 부탁드렸고, 교사의 연구를 돕겠다는 긍정적인 답변 후 이 분이 근무하는 초등학교 4학년 학급으로 연구 장소를 결정하였다.

연구자는 교사와의 신뢰관계를 통해 연구 참여 학생들과 라포 형성도 비교적 빠른 시간 내에 이룰 수 있었고, 때문에 참여 학생들이 안심하고 자신을 표현하고, 자신의 이야기를 할 수 있도록 하는 데 도움이 되었다.

이 교사의 교실에서 참여 학생들의 평소 미술수업이 관찰되었고, 인터뷰도 이루어졌다. 또한 교실은 교사의 미술수업에 대한 의욕과 관점이 교실 환경 구성 등에 반영되는 등 아동들의 미적 경험에 중요한 역할을 하는 곳이라 중요한 자료수집 대상이 되기도 하였다.

### 3. 연구 대상

인천지역 초등학교 4학년 한 학급 29명을 대상으로 미술수업 관찰 그리고 여러 미술 활동 과제를 실시하고, 교사와의 인터뷰 후 4학년 아동 도영이(가명, 만 10세)를 심층적으로 연구하기로 하였다. 아동의 시각적 어휘 분석을 위해 과제는 도화지 또는 색지에 연필로 스케치하도록 하였다. 수집된 학급 아동들의 그림 중 도영이의 그림은 일반 성인이 보기에 ‘잘 그린 그림’으로 보긴 힘들었으며, 담임교사는 면담을 통해 도영이를 평소 미술시간에도 주목을 받거나 두각을 나타낼만한 미술 표현 능력을 보이지 않는 아동이라고 소개하였다. 교사가 도영이를 “못 그리는 아동”이라고 생각하는 가장 큰 이유는, 수업시간에 제시된 주제와는 상관없이 자신이 그리고 싶어 하는 것을 그리는 경우가 많고, 교사가 보기에 “만화 같은” 그림을 그려서 종종 지적을 받기 때문이라고 하였다. 따라서 도영이는 미술시간에 주어진 과제를 수행하는 데 있어서 구상단계에 주저함이 많아 소요시간이 길고, 전체적으로 그림의 완성도가 낮은 아이로 이해되고 있었다. 즉 성인의 기준에 부합하는 세련된 그림을 그리지 못하기 때문에 “못 그리는 아이”로 치부되는 것이다. 그러나 몇 가지 시각적 어휘 과제 활동을 실시해 본 결과 다른 아동에 비해 도영이는 ‘동작 표현’이라는 분야에 풍부한 시각적 어휘를 가지고 있다는 것이 발견되었다. 본 연구에서는 아동의 시각적 어휘력의 특징을 밝혀 아동의 미술표현 발달을 다른 관점으로 이해하려는 것을 목적으로 하고 있기

때문에 미술표현 능력이 낮게 평가되는 혹은 미술시간에 두각을 나타내지 못하지만 그동안 교사에 의해 인지되지 못했던 분야에 시각적 어휘 발달을 뚜렷하게 나타내고 있는 아동으로 도영이의 사례를 연구하기로 하였다. 도영이의 사례를 탐구하는데 도영이와 반대의 사례로 여겨지는 영현이<sup>2)</sup>의 사례도 연구에서 중요한 역할을 할 것이라 여겨져 자료수집과 분석 등이 함께 이루어졌다.

#### 4. 연구 과정

평소 친분이 있었던 교사에게 연구목적과 계획에 대한 설명을 하고 수업 관찰에 대한 동의를 얻었다. 2011년 4월부터 6월까지 매주 미술수업 시간에 관찰 및 그림 수집이 이루어졌고, 수업 시간을 통해 4가지 시각적 어휘 과제가 실시되었다. 아동들에게 제시된 미술활동 과제는 도화지 또는 색지에 연필로 스케치하도록 하였으며, 시각 어휘력의 특성을 분석하기 위해 시각적 이미지의 형태, 크기 및 빈도, 그리고 선과 공간 사용에 좀 더 초점을 두어 분석할 목적으로 색상을 칠하는 과정은 생략하였다. 담임교사와의 인터뷰는 두 차례에 걸쳐 아동들과의 인터뷰 전후로 약 한 시간씩 이루어졌고, 도영이와 영현이와의 인터뷰는 한 차례 30분씩 이루어졌다. 모든 인터뷰는 대상자들의 편의와 심적으로 안정된 상태에서 이루어지게 하기 위해 교실에서 이루어졌다. 또한 두 차례에 걸친 담임교사와의 인터뷰를 통해 도영이와 영현이의 그림에 대한 평소 생각, 미술수업에 대한 인식, 학교 미술수업의 특성 등을 알아보았다.

<표 1> 시각적 어휘과제 실시 및 인터뷰 일정

일시	장소	과제	비고
5/24(화)	교실	1) 다양한 인물이 있는 놀이터(또는 시장) 풍경 그리기(예비조사)	각 과제 당 30분 8절 도화지(색지), 연필 사용 (학급 미술시간 담임교사가 실시)
5/31(화)	교실	2) 다양한 표정의 인물 그리기	
6/3(금)	교실	* 담임교사와의 1차 인터뷰	
6/10(금)	교실	3) 다양한 동작의 인물 그리기	
6/11(토)	교실	4) 16가지 다양한 인물 및 사물 그리기 (남자, 여자, 달리는 사람, 자전거, 자동차, 로봇, 고양이, 강아지, 새, 말, 광선검, 공룡, 의자, 나무, 공 던지는 사람, 경찰관) * 도영이와의 인터뷰 * 영현이와의 인터뷰 * 담임교사와의 2차 인터뷰	각 사물 당 1분 A4 활동지, 연필 사용 (연구자가 실시)

## 5. 자료수집과 분석방법

도영이의 시각적 어휘 발달의 특성을 탐구하기 위해 도영이의 학교 미술환경과 미술수업에 대한 관찰기록, 도영이의 평소 그림과 시각적 어휘 과제, 도영이와 담임교사와의 인터뷰 자료들이 폭넓게 수집되었다. 수집된 자료는 김미남(2011)의 연구에서 사용된 그림 분석법을 참고하여 분석되었는데, 이 방법의 특징은 이전의 그림 분석이 양적인 방법으로 다수 아동들이 일반적 특성을 알아내기 위해 연구자가 보려는 특성만 중점적으로 분석되었던 것과 달리 아동의 그림을 질적 자료의 한 유형으로 간주하여 다른 질적 연구들에서 자료를 분석할 때 사용하는 방법을 시각 이미지 분석에 응용하여 사용하는 것이다. 질적 연구에서 자료의 분석은 기술, 분석, 그리고 해석의 세 가지 과정으로 이루어지는데(Wolcott, 1994), 김미남(2011)은 아동화에 나타난 시각 이미지에 대하여 이와 같은 질적 분석을 시도하였다. 김미남(2011)의 그림 분석법은 그림을 수차례에 걸쳐 자세히 관찰하기를 반복하고, 그림의 각 부분 그리고 사용된 모든 이미지들을 세세히 기술하고 기술된 내용을 검토하여 주제(Theme)를 도출하는 과정을 거쳐 해석을 시도하는 분석 방법이다. 이러한 분석방법을 이 연구에도 적용하였는데, 먼저 도영이의 그림에 나타난 시각 이미지 형태의 특징과 빈도, 선의 겹침과 반복, 동작선의 사용, 공간 사용 등 그림이 가지고 있는 모든 정보에 최대한 집중하고 시각 이미지들을 세밀히 관찰하여 도영이의 시각적 어휘의 특성을 심층적으로 기술하였다. 또한, 이러한 시각적 어휘의 특성이 드러나게 된 맥락적 특성을 살펴보기 위해, 도영이의 일상 미적 경험과 관련된 수업 및 학급 환경구성 관찰과 함께 도영이의 인터뷰, 대조사례인 영현이의 인터뷰, 그리고 담임교사의 인터뷰를 수차례 실시하였다. 수집된 인터뷰 자료들을 모두 전사하여 여러 번 반복해서 읽어보면서 주제를 찾는 과정을 통해, 아동의 일상 미적 경험의 맥락에서 시각적 어휘의 특성을 분석하고자 하였다.

## IV. 사례 분석

### 1. 그림 분석: 각 과제에 나타난 도영이의 시각적 어휘의 특성 분석

#### 1) 다양한 인물이 있는 놀이터(또는 시장) 풍경 그리기

www.kci.go.kr



<그림 1> 도영이가 그린 놀이터 풍경

첫 번째 과제는 다양한 인물이 있는 놀이터(또는 시장) 풍경 그리기였는데, 도영이는 놀이터를 주제로 선택하였다. 그러나 주제를 모른다고 가정하였을 때 놀이터라는 것을 알아보기 어려울 정도로 놀이터의 특성은 뚜렷하게 나타나지 않으며 3명이라는 인물의 수도 다른 학급 학생들이 그린 그림에 그려진 인물 수에 비해 적은 편이다. 배경이 되는 놀이터는 대부분의 아동이 그리는 도식적인 형태로 나타나지 않으며 두 명의 인물이 싸우고 있는 곳이 미끄럼틀이라는 것을 추측할 수 있을 정도로만 표현하고 있다. 놀이터라는 주제에 대한 표현보다는 자신이 그리고 싶은 것을 그리는 경향이 나타나는 것을 확인할 수 있다. 도영이는 첫 번째 그림에서부터 주제와 표현 특성에서 또래들과는 다른 독특성이 나타났고, 이 때 나타난 표현의 특성들이 이후 과제들에서 지속적으로 나타나는 것을 볼 수 있었다.

도영이의 그림에서 가장 명확하게 표현된 것은 인물의 움직임이었다. 미끄럼틀처럼 보이는--놀이터를 그렸다고 했기 때문에 미끄럼틀이라고 가정--물체 위에서 한 아이가 다른 아이를 주먹으로 때리고 있는 상황에서 주먹의 움직임에 대한 표현을 여러 개의 겹쳐진 원과 가로선으로 표시하였고, '160km' '100마일' '2,500m' 등으로 그 속도와 거리를 나타내고자 하였다. 맞고 있는 아이는 쓰러지는 것을 표현한 동작선과 함께 '사망'이라고 표시함으로써 정지된 장면이 아닌 스토리와 시간적 흐름을 표현하려는 시도를 찾아볼 수 있었다. 이러한 시도는 다른 아동들과 구별되는 가장 독특한 특성이다.



<그림 2> 같은 반 영현이가 그린 놀이터 풍경

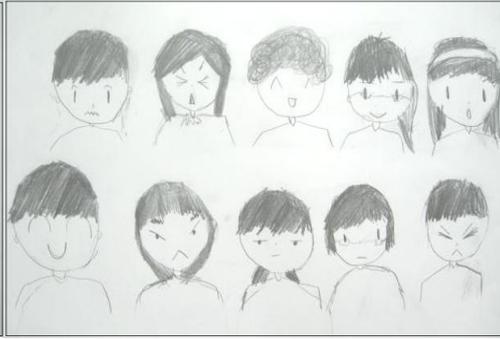
영현이의 그림과 비교하면 도영이 그림의 특징을 더 쉽게 이해할 수 있다. 그림 잘 그리는 아동으로 여겨지는 영현이의 경우, 주제에 맞게 ‘놀이터’라는 상황을 분명하게 보여주기 위해 여러 놀이 기구들의 특징들을 잘 표현하고 있다. 인물들도 각각의 상황에 맞는 동작들을(그네 줄을 잡고 앉아있거나, 놀이기구에 올라가는 다리의 모습 등) 적절하게 표현해 내고 있다. 인물의 움직임을 표현하는 방법 역시 도영이와 차이를 보이는데 영현이는 인물이 움직일 때의 자세를 정지된 화면으로 보여주듯 그리고 도영이는 마치 지금 움직이고 있는 것처럼 보이게 동작선과 움직임의 강도, 속도 등을 보여주는 숫자와 글자를 함께 사용하고 있었다. 영현이의 그림의 경우 원근과 사실적인 공간감을 느끼게 하기 위해 선경을 쓰고 있는 데 도영이의 경우는 마치 인물과 물체들이 붕 떠 있는 듯 상대적으로 덜 사실적인 묘사능력을 보여주고 있다.

첫 그림과제의 경우 도영이는 주제를 표현함에 있어 약간의 불명확한 묘사능력(혹은 그다지 신경 쓰지 않는 듯한)을 보이고 있으며, 인물 묘사 특히 인물의 움직임을 실감나게 표현하는 데 상대적으로 적극적인 노력과 관심을 기울이고 있다는 것을 알 수 있었다.

## 2) 다양한 표정의 인물 그리기



<그림 3> 도영이의 다양한 표정의 인물  
그리기



<그림 4> 영현이의 다양한 표정의  
인물그리기

이 과제는 주어진 시간 내에 가능한 다양한 표정을 나타내는 것이었다. 하지만 이 과제에서 도영이는 단지 3가지 표정을 지닌 인물을 그렸다. 3가지 표정은 왼쪽부터 각각 화난 표정, 우는 표정, 웃는 표정이다(추후 인터뷰에서 확인). 그러나 그림을 보고 각 인물이 어떤 감정을 나타내는 표정을 표현하는 것인 지 파악하는 데 약간의 어려움이 있었다. 다른 아동들이 표정을 나타낼 때 단순화된 눈과 입의 묘사를 통해 정확한 감정을 전달하려고 했던 것과는 달리 도영이의 그림에 나타난 인물은 눈, 코, 입, 수염까지 비교적 자세하게 묘사되어 있으나 감정 표현은 모호했다. 흐르는 눈물이 직접 표시된 중앙의 인물은 우는 표정이라는 것을 바로 알 수 있었지만, 나머지 두 인물은 정확한 감정을 파악하기가 쉽지 않았다. 위로 치켜 올라간 두 눈썹과 약간 벌어져 한쪽으로만 살짝 올라간 입모양(왼쪽 인물), 정면을 응시하는 무표정의 눈과 치아의 형태를 표현하려고 한 것처럼 보이는 입모양(오른쪽 인물)은 화난 것인지 웃는 것인지를 구별하기 어렵게 한다.

다양한 표정을 그리는 과제였음에도 불구하고 도영이는 인물의 얼굴뿐만 아니라 다양한 동작의 특성이 드러날 수 있도록 몸 전체의 모습을 그렸는데 이것은 주로 얼굴만 그린 다른 아이들과는 구별되는 독특한 점이었다. 팔과 다리를 표현하는 선이 매끄럽지 못하고 여러 번의 수정을 거듭한 거친 선으로 나타난 것으로 보아 아직 자신만의 시각적 어휘 프로그램이 확고히 자리 잡히지 않았으며 지속적인 연습을 통해 다듬어가고 있는 중이라는 것을 확인할 수 있었다. 과제 1에서부터 인물들의 뾰족한 머리 모양이 계속 나타나고 있으며, 인물들의 상의에 표시된 영문 이니셜 또한 뒤의 경험 분석을 통해 애니메이션의 영향을 받은 것으로 확인되었다.

그림 4는 영현이가 그린 다양한 표정의 인물그리기이다. 과제의 목적에 맞게 영현

이는 인물의 상체 즉 얼굴을 중심으로 표정이 다른 10명의 인물을 그렸다. 도영이가 3명의 인물을 그리고 한 명 빼고는 어떤 표정인지 알아보기 힘들었던 것과는 달리 영현이는 각각의 표정의 특징을 잘 보여주고 있다.

두 번째 과제를 통해, 도영이는 다양한 표정을 나타낼 수 있는 시각적 어휘들은 많이 발달되지 않았음을 그렇지만 계속해서 인물의 동작을 표현하려고 한 점으로 보아 인물의 움직임 표현할 수 있는 시각적 어휘는 상대적으로 많이 발달해 있음을 짐작해 볼 수 있었다.

### 3) 다양한 동작의 인물 그리기



<그림 5> 도영이의  
다양한 동작의 인물그리기



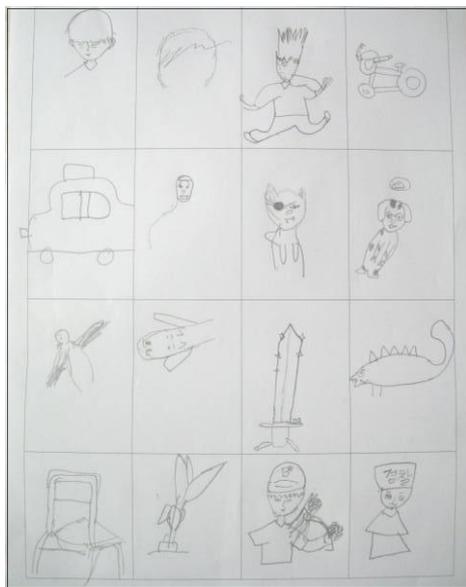
<그림 6> 영현이의  
다양한 동작의 인물그리기

다양한 동작을 취하고 있는 인물 그리기 과제에서 도영이의 표현 특성이 가장 명확하게 나타나는 것을 볼 수 있었다(그림 5). 인물은 총 3명으로 다른 아동에 비해 다양한 동작을 표현하고 있지는 않으나 정지된 동작이 아닌 움직임 자체를 평면에 표현하려고 했다는 점이 가장 눈에 띄었다. 같은 반 아동인 영현이의 그림과 비교해보면 이러한 특징이 더욱 두드러진다. 도영이는 특히 야구와 관련된 동작(action) 표현에 매우 관심이 많고 공 던지기, 공 받기, 배트 휘두르기 등의 역동적인 표현이 나타나고 있다. 특히 다른 아동에게는 나타나지 않는 동작선의 사용이 특징적인데, 야구 배트를 휘두르는 모습을 표현할 때 배트를 여러 개 그리고 중간에 선을 그려 움직이는 장면

을 표현한다거나, 공 던지는 사람의 머리 및 팔의 움직임과 공과 야구모자가 날아가는 모습 등을 최대한 동작의 흐름에 따라 표현하려고 하였다. 머리는 시선의 변화를 표현하기 위해 하나의 얼굴에 두 가지 시점의 표정이 나타나기도 한다(위에서 두 번째 인물). 이는 이후 경험 분석에서 드러났듯이 좋아하는 애니메이션을 반복적으로 시청함으로써 움직이는 영상에 대한 자세한 관찰을 통한 모방이 이루어졌기 때문이다.

애니메이션의 영향을 받아 과제 1과 2에서도 계속 나타나고 있는 독특한 인물 표현(야구 모자, 영문 이니셜이 새겨진 유니폼, 뽀족한 머리 모양, 가느다란 눈, 턱수염 등)의 특성이 나타나고 있으며, 아직 동작 표현이 매우 정교하지는 못하다. 머리와 팔 등 상체의 움직임에 비해 인물의 전체적인 비율과 하체의 움직임 표현은 미숙하거나 단순화·생략되어 있는 것을 볼 수 있다.

#### 4) 16가지 다양한 인물 및 사물 그리기



<그림 7> 도영이의  
16가지 다양한 인물 및 사물그리기



<그림 8> 영현이의  
16가지 다양한 인물 및 사물그리기

도영이의 이미지 표현에 나타나는 특성은 다양한 인물과 사물을 빠른 시간 내에 그려보는 과제에서도 나타났다. 남자, 여자, 달리는 사람, 자전거, 자동차, 로봇, 고양이, 강아지, 새, 말, 광선검, 공룡, 의사, 나무, 공 던지는 사람, 경찰관 등 16가지 인물 및

동물, 사물 등을 1분이라는 제한 시간 내에 그리는 과제<sup>3)</sup>이다. 16개의 빈 칸이 그려진 A4 용지를 주고 연구자가 하나씩 불러주는 항목을 순서대로 그려나가도록 하였다.

위의 그림에서 볼 수 있듯이 도영이는 달리는 사람, 공 던지는 사람의 표현을 할 때는 주제가 제시된 후 바로 그리기 시작하고, 묘사도 정확하고 세밀하게 이루어졌다. 도영이는 인터뷰에서도 이런 ‘움직임’이 있는 사람을 그리는 것이 가장 쉬웠다고 대답했다.

연구자: (16개 항목 중에서) 이걸 듣는 순간 내가 자신 있게 그릴 수 있었다 하는 거는?

도 영 : (연구자의 말이 끝나자마자) 이거랑 이거(달리는 사람과 공 던지는 사람 그림을 가리킴)

연구자: 아... 그건 왜?

도 영: 평소에 많이 그려봐서요.

영현이의 경우는 16개 항목 모두 거의 완성도 있는 이미지를 그렸는데, 가장 그리기 힘든 항목으로 ‘공 던지는 사람’을 선택했다. 영현이는 풍부한 시각적 어휘를 가지고 있어서 평균적으로 다양한 인물과 사물을 자신 있게 그리는 편이었지만 동작을 표현하는 시각적 어휘는 많이 학습되어 사용하지 않는 것처럼 보였다.

연구자: 이거 그리면서... 우리 총 16개 그림 그려봤잖아, 여기서 제일 어려웠던 건 뭐였어?

영 현 : (그림을 가리키며) 이거요, 자전거하고 공 던지는 거요.

연구자: 왜 이게 제일 어려웠어?

영 현: 자전거는요, 자전거 그리면 손잡이나 브레이크나 그런 거 많잖아요. 그래서 좀 어려웠고... 이거는요(공 던지는 사람), 던지는 게요... 많이 안 하는 동작인데 갑자기 그려보라고 해서 어려웠어요.

다시 도영이의 시각적 어휘의 특징을 살펴보면 같은 ‘인물 항목’에 있었지만, 남자, 여자, 경찰관과 같은 정적인 인물을 그리는 과제에서는 다른 움직임이 있는 인물그리기 과제보다 완성도가 상당히 떨어졌다. 특히, ‘경찰관’의 경우에는 선뜻 그리지 못하고 주저하였으며 인물의 팔과 다리가 모두 생략되어 있고 모자에 “경찰”이라는 단어를 직접 제시함으로써 주제를 나타내고자 하였다. 그리고 여자보다는 남자를 더 잘 묘사하고 있음도 발견되었다. 그 외 자전거, 자동차, 고양이, 강아지, 광선검, 의자는 비교적 특징을 살려 묘사하였고, 로봇, 새, 말, 공룡, 나무는 상대적으로 완성을 채

로 하지 못하고, 특징도 잘 표현해내지 못했다. 평소에 남자 그림을 반복적으로 즐겨 그리므로 특히 여자 그림을 그릴 때 가장 어려워하고 어떻게 그려야할지 모르겠다는 반응을 보였다. 또한 한쪽 눈에 안대를 하고 있는 고양이, 안경을 쓰고 있고 머리 위에 고리가 있는 죽은 강아지, 위에서 바라본 말의 얼굴 등 독특한 만화적 표현이 나타나고 있다. 의자와 나무의 경우에는 오히려 더욱 간단하게 그릴 수 있는 사물임에도 불구하고 도영이는 교실에 있는 의자와 화분에 있는 식물을 직접 보고 그렸다. 간단한 사물이지만 자주 그려보지 않아 도영이에게는 이와 관련된 시각적 어휘의 프로그램은 아직 형성되어 있지 않은 것으로 판단되었다.

## 2. 경험 분석: 도영이의 일상경험을 통한 미적 경험의 특성 분석

윌슨과 윌슨(Wilson & Wilson, 1977)은 아동의 그림은 학습된 형태기호(Configurational Sign)로 이루어진다고 보았다. 각 아동은 서로 다른 환경에서 성장하기 때문에 어떤 미적경험을 가지는가에 따라 습득하는 형태기호의 종류와 습득된 형태기호가 이후 어떻게 발달되는가(시각적 어휘의 정교화와 확장)는 다양할 수 있다. 따라서 도영이가 주로 시각적 어휘를 습득한 경로는 무엇이며, 이런 시각 어휘력의 학습과 확장이 도영이의 미술표현에 어떤 영향을 주는지 살펴보는 것은 중요하다고 하겠다. 이전 그림 분석에서 도영이는 전반적으로 학교에서 요구하는 묘사능력에서 부족함을 보이지만, 움직임 표현하는 데는 상대적으로 자신감과 관심을 보이고 있음을 확인하였다. 다음에서 논의될 도영이의 학교 미술경험과 학교 밖에서의 미술경험에 대한 내용은 이런 도영이가 가진 시각적 어휘의 특성을 이해하는 데 도움을 줄 것이다.

### 1) 학교 미술경험의 특성

초등학교 4학년인 도영이가 학교에서 경험하는 미술수업과 관련된 경험의 특성은 담임교사의 인터뷰를 통해 살펴보았다. 교사가 아동의 미술표현에 대해 어떤 기대를 가지고 있고, 어떻게 평가하는지 그리고 이런 교사의 인식 및 관점이 도영이의 미술작품 및 평소 태도에 대해 어떤 판단을 내리게 하고 어떤 영향을 미칠 수 있는 지 살펴보았다.

## (1) 미술 교과과정 및 교내 미술활동

### ① 미술 교과과정

도영이네 학급 학생들은 3월 새 학년이 시작된 이후로 총 13회의 미술수업을 받았으며(2011년 6월 13일 기준), 주별 수업시간은 주 1회, 40분씩 연속 2교시로 구성되어 있었다. 수업은 학급 담임교사에 의해 진행되며 2교시 수업의 경우 15분 정도 도입단계로서 교과서나 교육관련 사이트의 참고작품을 보여주고 학생들이 스스로 제작하게 하였다.

담임교사가 미술에 대한 전문적인 지식이나 재능의 부족을 느끼고 있지만, 미술 교과의 경우 미술을 전공한 교사가 있어도 전담교사가 운영되지 않는 학교가 많다고 한다. 미술 수업은 아동들이 스스로 알아서 하는 시간이 대부분이기 때문에 비교적 교사가 여유로운 과목이므로 그 시간에 교사는 잡무 처리나 주지교과(국어, 수학, 사회, 과학, 영어)의 수업준비를 할 수 있으므로 미술 전담교사 도입을 반대하는 실정이다.

이 학급은 4학년 교사용 지도지침서에 의해 미술 교과과정 및 내용이 선정되며, 주간학습안내를 작성하여 매주 집으로 배부하므로 수업은 미리 계획된 주간학습계획에 의해 철저히 진행되고 있었다. 학교일정 및 행사계획, 교원평가제 운영 등에 따라 주당 수업시간의 20%를 학교장이 조정가능하며, 이에 따라 매주 시간표가 바뀌게 되는데 매주 수업시간이 일정하지 않았다. 또한 학교 및 외부 행사 일정에 따라 수업시간이 줄어들어는 경우에는 미술, 음악, 체육 등 예능교과 시간이 축소되는 경우가 많았다(10주차, 12주차에는 미술 수업이 없었음).

### ② 교내 미술활동

학교 단위로 실시되고 있는 교내 미술활동에는 방과 후 특기적성 교육으로 자격증이 있는 전문교사가 지도하는 미술반이 있으나 주요 과목과 관련된 사립 보습학원이나 영어, 컴퓨터 학원 등을 주로 많이 수강하고, 미술반을 수강하는 학생은 해당 학급에는 한 명도 없는 것으로 확인되었다.

학교에서 실시하는 미술관련 행사는 시사교육 차원(현충일, 불조심 등)의 표어, 포스터 그리기 대회 정도이고 이와 관련된 작품 활동은 가정에서 이루어지며 결과물만 제출하도록 하고 있다. 외부에서 주최하는 그리기 대회(바다 그리기 대회 등)에는 아동보다는 학부모의 의사가 절대적으로 반영되며, 개별신청에 의해 1~2명 참가하는

정도이다. 컴퓨터 관련 자격증 취득을 위한 수강(해당 학급 10명 내외)이나 영어마을 참가(1주일 과정, 해당 학급 7명 내외)에 비하면 미술 관련 행사에 참여하는 아동 수는 매우 적은 편이다. 오는 7월에 실시되는 초등학교 6학년을 대상으로 하는 “국가수준 학업성취도 평가”를 대비한 국어, 수학, 영어 교과목 지도에 관심이 집중되어 있어 상대적으로 미술, 음악, 체육과 같은 예능교과에 대한 관심과 지도가 소홀한 실정이라고 하였다.

## (2) 미술 교과목에 대한 교사의 인식 및 관점

초등학교에서 미술이 좀 더 비중이 있어지면 좋는데... 실질적으로 시간 투자를 할 수가 없는 상황이에요. 일주일에 두 시간을 하는데 주요 과목 준비하는 거랑 또 잡무가 너무 많아서 창의성 교육 같은 건 실질적으로 좀 어려워요. 학부모들이 요구하는 것도 그렇고... (담임교사 인터뷰, 2011. 6. 11.)

교사는 미술 교육이 중요하다고 생각하고 있는 반면 학교나 학부모들의 중요성 인식이 낮으며 현실적으로 많은 시간과 노력을 들일 수 없는 상황이라고 하였다. 또한 교사는 미술 교과의 경우 무엇을 지도해야 하는지는 교과서나 지도서를 통해 알고 있으나, 어떻게 지도해야 하는지에 대한 기술은 미흡하다고 생각하고 있었다.

도영이의 담임교사는 여러 가지 한계에도 불구하고 수업시간 이외에 아동의 창의적 미술활동을 격려하는 활동을 많이 준비하고 있었는데, “관찰 스케치 꼬마화가”, “기발한 생각을 키워요” 라는 제목으로 학생들에게 16절 크기의 스케치북을 한 권씩 마련하도록 하여 일주일에 한 번씩 수업시작 전 아침 시간에 30분 정도 꾸준히 미술활동을 시키고 있었다. “관찰 스케치 꼬마화가” 스케치북에는 자신의 손이나 나무 등 주변에서 쉽게 볼 수 있는 사물에 대한 자세한 관찰을 통해 사물의 형태와 특성의 세밀한 부분까지 표현하는 것을 연습하게 하는 것이었고, “기발한 생각을 키워요”는 종이로 접은 동물을 붙이고 자유롭게 배경을 그려 넣도록 하는 활동 스케치북이었다. 자발적인 활동이기 때문에 아동에 따라 많은 작품이 모여져 있기도 하고 활동이 거의 없기도 하였는데, 도영이의 경우에는 세밀하게 그리기 활동에 4개의 손 그림이 있을 뿐 종이접기 활동 작품은 하나도 없었다.

교사가 생각하는 “잘 그린 그림”은 정해진 평가기준에 따라 수행평가 점수를 부여해야 하기 때문에 학습주제를 적절하게 표현한 작품에 높은 점수를 준다고 한다. 창의적 구상이나 적절한 구도, 다양한 표현기법이나 재료 활용, 완성도 등 여러 측면을

고려하지만 나름대로 자신 있게 창의적으로 표현한 그림이 잘 그린 작품이 아닐까 생각하고 있었다. 학급담임 교사의 이런 관점은 도영이의 경우 몇 가지 그림 과제에서 보여주었듯이 주제를 적절히 표현할 수 있는 능력이 부족하기 때문에 ‘잘 그릴 수 있는 능력’을 가졌는가에 대해서 교사도 도영이도 부정적일 수 있음을 보여준다.

해당 학급의 교실에는 아동들의 다양한 작품이 전시되어 있었다. 교사는 교실 뒤의 벽면은 미술작품뿐만 아니라 독후감, 글쓰기, 장래희망 등 여러 가지 내용이 전시되어야 하기 때문에 아동 모두의 그림을 전시하기에는 공간이 부족하다고 설명하였다. 따라서 작품 전시의 기준을 두고, 수업목표에 도달한 작품, 창의적이거나 독특한 표현의 작품, 구도나 완성도가 좋은 작품 등을 주로 전시하였다. 교사는 너무 수준이 낮은 작품은 전시하지 않았다고 대답했는데, 수준이 낮은 작품을 전시할 경우 비교가 되어 오히려 친구들에게 놀림을 받을 수도 있기 때문에 전시를 하지 않는다고 하였다. 교사는 가능한 한 많은 작품을 전시하려고 노력하며 전시판이 없는 유리창에도 이중으로 첼사를 달아 다양한 작품을 전시하고 있고, 사물함이나 책장 위의 공간 등을 활용하여 찰흙 만들기 등의 조형활동 작품을 전시하고 있었지만, 몇몇 학생들의 작품은 전시에서 제외되었고 도영이의 경우 작품이 전시되지 않는 경우도 있었을 것으로 생각된다.



<그림 9> 도영이 학급의 환경구성

### (3) 교사가 지각한 도영이의 그림 표현 특성

도영이는 자신감이 별로 없는 것 같아요. 주제를 하나 주면 뭘 그릴까... 생각하는 데 시간이 많이 걸려서 시작이 다른 아이들보다 느리고 그래서 잘 완성을 못해요. 그런데 가끔씩 보면 좀 창의적이고 세밀한 표현을 할 때가 있는 경우가 좀 있어요. 만들기도 관심

이 있는 것 같고.. 일단 도영이는 그림을 완성하려는 노력이 부족한 편이에요. (담임교사 인터뷰, 2011. 6. 11.)

교사가 보기에 평소 미술시간에 도영이는 정해진 주제에 대한 그림을 그리는 것과 그림을 완성하는 것이 서투른 편이다. 평소에 자주 그려보지 않은 주제이거나 흥미를 느끼지 못하는 활동에 대해서는 활동의 시작과 완성에 어려움을 겪으므로 교사에게 꾸중을 듣는 일이 많았다. 또한 교사는 도영이가 주제와 상관없이 거의 비슷한 내용의 만화 같은 그림, 폭력적인 그림을 그리는 것을 나무란 적이 있다고 하였다. 교실 내 작품 전시에 있어서도 도영이의 그림은 제외된 적이 종종 있는데, 미처 완성을 하지 못하는 경우가 많기 때문이라고 설명하였다.

#### (4) 도영이의 학교 미술에 대한 인식

도영이는 미술시간을 “좋아할 때도 있고 안 좋아할 때도 있다”고 하였으며, 전반적으로 그리기 활동을 싫어하지 않으며 자신 있게, 재미있게 그릴 수 있는 주제로 그리면서 즐기려고 하는 편이라고 대답하였다. 도영이는 학교 미술수업시간에 그리는 그림활동에 주제 표현의 어려움을 느끼기도 하고 실제 완성도도 떨어지는 결과물을 만들어내고 있음에도 불구하고 미술에 대한 흥미를 꾸준히 유지하고 있으며 그리는 것에 대한 거부감이 없었다. 도영이는 특별히 어른들에게 그림에 대한 칭찬을 받는 편은 아니지만 자신 있게 그릴 수 있는 그림(야구하는 그림)을 그릴 때는 스스로 잘 그렸다고 생각하고 있었다. 비록 움직이는 인물을 표현하는데 한정되어 있는 자신감이었지만, 이것은 도영이가 그리기에 대한 흥미를 잃지 않도록 하는 데 중요한 역할을 하고 있었다. 하지만, 학교에서 도영이가 자신 있는 시각적 어휘들을 사용할 수 있는 기회는 그리 많지 않았다.

#### 2) 학교 밖에서 이루어지는 미적경험의 특성

도영이는 영어와 논술학원을 수강하고 있으며 미술학원은 다니고 있지 않았다. 어머니가 미술 학원을 운영한 적이 있어 6, 7, 9살에 잠깐씩 미술을 배운 경험이 있지만 현재 자주 그리는 인물 표현과 관련되어 엄마한테 배운 것은 없다고 대답하였다. 학교 미술시간 외에 따로 그림을 그리거나 평소에 집에서 그림을 그리는 시간도 거의 없다고 하였다.

유일하게 미술시간 외에 도영이가 갖는 미적경험은 만화책과 애니메이션을 보는 것이었다. 가장 좋아하는 만화책은 역사만화인 “박시백의 조선왕조실록”이며 가장 좋아하는 애니메이션은 “메이저”라는 야구 관련 일본 애니메이션이었다. 아래 그림 9는 “메이저” 주인공들인데, 이 그림을 보면 도영이의 그림에 나타난 야구와 관련된 동작들, 움직임의 나타내기 위한 반복되는 형태와 동작선의 사용, 인물의 특성(뾰족한 머리스타일, 가느다란 눈, 수염, 야구모자 등) 등은 모두 여기에서 영향을 받은 것임을 알 수 있다.



<그림 10> 도영이가 가장 좋아하는  
일본 애니메이션 ‘메이저’

도영이는 2009년도부터 EBS 및 투니버스 채널에서 방영된 이 애니메이션을 우연히 본 뒤부터 이 애니메이션에 관심을 가지게 되었으며 그 때부터 야구와 관련된 그림을 그리기 시작했다고 하였다. 도영이는 애니메이션 ‘메이저’를 알기 전에는 “사람을 그릴 때 딱딱하게” 그렸으나, 이 애니메이션을 본 뒤부터 움직이는 사람을 그리게 되었다고 하였다.

그냥.. 어찌다가.. 7살 땠가? 아님 9살 땠가? 그걸(메이저) 갑자기 우연히 본 적이 있어요. 처음에는 그게 안 좋았어요. 그래서 우리나라 더빙을 한 3기까지 나왔는데 3기가 끝나고 다시 2009년인가, 그 때부터 1기부터 했는데 부모님이랑 같이 보니까 좀 재밌어져서.. 일본 만화인데 인터넷 동영상으로 한글 자막으로 보기도 했어요. 마지막으로 보면 감동적이고 그래서...(중략) 좀 더 어렸을 때는 그냥 사람을 그릴 때는 딱딱하게 그렸구요, 그냥 그렇게... 그 때부터 이렇게 막 움직이는 사람도 그리고... (도영이 인터뷰, 2011. 6. 11.)

도영이가 가장 자신 있게 그리는 그림에 사용되는 시각적 어휘들을 습득하고 확장

발전시키는데 큰 역할을 한 것은 학교 미술이 아닌 대중매체, 특히 TV 애니메이션이었다. 도영이는 일상적으로 그림을 즐겨 그리거나 부모나 교사로부터 그림을 잘 그린다는 칭찬이나 강화를 받지 않는지만, 자신이 좋아하고 그리고 싶은 것을 그리면서 스스로 만족을 느끼고 있었다. 그림에 대한 흥미를 잃지 않게, 표현하고 싶은 것을 표현할 수 있도록 적절한 시각적 어휘들을 습득할 수 있도록 도움을 준 것은 학교미술이 아니라 대중매체였다. 물론 도영이의 시각적 어휘력은 특정분야에 머물러 있고 그 분야의 어휘력도 과히 풍부한 것이 아니지만, 교사로부터 그림 주제나 기법에 관한 지적을 받으면서도 문제를 스스로 해결할 수 없었던 상황에 비하면 현재 도영이의 상황은 상당히 긍정적으로 볼 수 있다.

## V. 결론 및 논의

초등학교 4학년 아동 도영이의 그림에 나타난 시각적 어휘의 특성 및 이와 관련된 미적 경험을 분석한 결과, 도영이는 동작(action)이라는 주제에서 ‘야구’와 관련된 시각적 어휘가 또래들에 비해 다양하게 나타나고 있었으며, 동작선 등을 사용하여 움직임 자체를 평면에 표현하는 것에 관심이 많은 것을 알 수 있었다. 이에 영향을 준 주된 요인은 학교 미술이 아닌 대중매체(TV 애니메이션)였으며, 여기에 등장하는 주인공의 외적 특성들이 도영이의 인물 표현에도 그대로 반영되고 있었다. 아동화에 미치는 대중매체의 영향을 강조하며 ‘모든 이미지들은 이미 존재하는 그래픽 출처가 있다’고 밝힌 윌슨과 윌슨(Wilson & Wilson, 1977)의 연구와 일치하는 사례라고 할 수 있다.

도영이는 야구와 관련된 동작 및 인물 표현의 독특성을 제외하고는 다른 주제에 대한 시각적 어휘의 유창성은 오히려 다른 아동들에 비해 떨어지는 편이었다. 인물 표현에 있어 다양하고 유창한 시각적 어휘를 나타내는 영현이와 비교해보면 그 차이가 더욱 두드러진다. 그러나 도영이는 움직이는 사람 표현의 독창성과 세밀함에 있어서는 또래들에 비해 눈에 띄게 탁월함을 보여주고 있다. 도영이가 그리는 그림의 주제는 야구에 한정되어 있으나 이와 관련된 동작 및 인물의 표현에 있어서는 자신감 있게 표현할 수 있었으며, 다른 주제와 관련된 그림을 그릴 때보다 즐겁게 그린다는 느낌을 주었다. 그림의 주제와 기법에 대하여 종종 교사의 지적을 받기도 하고 성인의 관점에서 볼 때 ‘잘 그린 그림’은 아니라 할지라도 도영이는 스스로 그림을 못 그린다

고 생각하거나 위축되지 않았는데, 이러한 점이 매우 인상적이었다. 자신이 흥미를 느끼고 자신감 있게 표현할 수 있는 분야, 즉 시각적 어휘력을 늘려갈 수 있는 통로가 하나만 있어도 아동이 그리기 경험을 즐기면서 지속적으로 탐구할 수 있는 동기가 된다는 것을 도영이의 사례는 보여주고 있었다.

이는 영현이의 경우와 대조적이다. 영현이는 성인이 보기에 잘 그린다고 여겨질 만큼 사실적인 묘사력이 도영이보다 더욱 뛰어나며 교사의 평가도 긍정적이고 우수하였다. 그럼에도 불구하고 영현이는 미술에 관한 인식을 물어보는 질문에 “미술이 어렵기 때문에 미술시간을 좋아하지 않는다”고 하였으며 “자신이 그림을 잘 그린다고 생각하지 않는다”고 답하였다. 영현이에게는 그림을 잘 그리는 언니가 한 명 있는데, “언니가 과학일기를 만화로 그린 것 보면 동작 하나하나가 완전 세밀해서 뭐가 뭔지 다 알아보겠는데 내가 그리면 잘 모른다”고 한 말에서 미술을 어려워하는 이유를 짐작해 볼 수 있다. ‘잘 그린 그림’과 ‘못 그린 그림’을 사실적 표현력만을 중심으로 구별하는 성인의 관점이 영현이에게 그대로 반영되어 미술에 대한 인식에 영향을 미치게 된 것이다. 영현이의 그림 표현의 다양성 및 정교함은 또래들에 비해 보통 이상의 뛰어난 실력임에도 불구하고 더 “잘 그리는” 언니나 다른 친구들과 비교하면서 자신감을 잃고 미술을 어려운 것으로 생각하게 되었다. 분명 도영이는 남아, 영현이는 여아이기 때문에 시각 이미지 표현에 있어서 직접적인 비교는 어려운 부분이 있다. 그러나 자신이 좋아하는 이미지를 그리는가, 그 이미지와 관련된 뚜렷한 시각적 어휘의 특성을 나타내는가, 그리고 그리기 자체를 즐기는가의 여부에 있어서 도영이와 영현이의 사례는 의미 있다고 판단되어 두 아동의 사례를 비교하였다. 영현이와 같은 아동의 경우에는 어떻게 자신감을 잃지 않고 계속 즐겁게 그릴 수 있도록 동기부여 할 수 있는지에 대한 어른들의 고민이 필요하다.

야구 애니메이션 ‘메이저’는 평소에 산만하고 끈기가 부족한 도영이가 지속적으로 하나의 활동에 관심을 갖고 탐구하는 주제로서 의의가 있다. 아동의 자발적이고 지속적인 미술 표현을 격려하기 위해서는 성인의 기준으로 아동의 그림을 보고 잘 그린 그림/ 못 그린 그림으로 명명할 것이 아니라, 대중매체를 포함하여 아동에게 영향을 미치는 다양한 미적 경험을 고려하여 아동이 자신만의 미술 표현을 위한 시각적 어휘를 발전시켜 나갈 수 있도록 도와주어야 한다. 앞서 언급했듯이 학교 현장에서 이루어지는 수업은 ‘참고작품’이나 ‘모범답안’을 제시함으로써, 영현이의 사례에서와 같이 아동에게 사실적이고 세련된 표현만을 ‘잘 그린 그림’이라고 생각하도록 하고 성인의 기준을 충족시키지 못하는 경우 자신을 ‘못 그리는 아이’로 여겨 좌절하기 쉽다. 그러나 자신이 좋아하는 동화책, 만화, 애니메이션에 등장하는 캐릭터나 이야기, 그리고

드라마, 영화, 광고, 인터넷 등에 나타나는 다양한 시각적 이미지들을 제공하여 아동 각자의 관심 주제에 관하여 자유롭게 그리도록 하고 다양한 방법과 재료를 통하여 시각 이미지로 표현할 수 있도록 격려한다면, 아동의 자발적이고 지속적인 시각적 어휘의 발달이 이루어질 수 있을 것이다. 성인이 보기에는 거친 만화적인 표현이 난무한 ‘못 그린 그림’처럼 보일지라도, 아동 자신이 흥미를 느끼고 계속 그리고자 하는 그림 표현에 대한 지속적인 탐구가 개인적이고 은밀한 시공간이 아니라 교실 안에서도 이루어지도록 하기 위한 구체적인 방안으로서, 미술 교과목의 평가기준 및 방법, 다양한 매체 및 재료의 활용 등과 같은 미술 교육과정에 대한 연구가 더욱 이루어져야 할 필요가 있다.

또한 교사와 부모가 아동의 시각적 어휘 발달을 돕기 위해서는, 먼저 사실적 묘사력을 바탕으로 잘 그린 그림과 못 그린 그림을 구분하는 성인의 고정관념을 버려야 한다. 성인의 가치판단이 포함된 말 한 마디에 아동이 자신감을 갖고 미술에 대한 흥미를 계속 이어나갈 수도, 영원히 잃을 수도 있다. 또한 아동이 일상에서 경험하는 다양한 미적 경험의 특성에 관심을 가지고 아동의 예술적 표현을 종합적 · 맥락적으로 이해하려는 노력이 필요하다. 학교에서 미술은 주요 교과목에 비해 관심 있게 다루어지지 않고 있으며 아동에게 참고작품을 제시하고 일정 수준에 도달하도록 요구하는 수업 방식은 아동에게 동기부여 할 수 있는 측면이 적다. 도영이의 담임교사는 아동의 창의적 미술활동에 관심이 있는 편이고 수업 외에 다양한 그리기 활동이나 교실 내 작품전시를 통해 이를 격려하고 있다. 이와 같이 교과과정과 관련된 활동뿐만 아니라 아동의 예술적 표현에 영향을 미치는 미적 경험으로서 대중매체 및 시각문화와 관련된 다양한 주제를 제시해주고 미술에 대한 아동의 시각을 넓혀주어 미술을 재미있는 활동으로 인식하도록 해야 한다. 유아가 자연스럽게 그리기를 즐기는 것과는 달리, 중·고등학생이나 성인이 되면 그리기 활동에 대한 선호가 명확하게 구분되는 경향이 있다. 성인들에게 학창 시절의 미술 시간 혹은 그리기 경험이 어떠했느냐고 물어보았을 때, 힘들었다, 괴로웠다고 응답한 대부분의 경우 그 이유는 “미술을 못해서”라고 답했다고 한다. 이는 그리고 싶은 것, 좋아하는 것을 그리지 못하고 수업시간에 정해진 학습목표에 따라 제시되는 도식화되고 세련된 그림들에 도달하고자 하는 과정에서 좌절하여, “나는 그림을 못 그린다”는 생각이 반복해서 강화되는 경우에 나타날 수 있는 결과이다. 아동이 다양한 주제 속에서 자신의 관심 주제를 찾고, 그것을 자유롭게 표현하는 과정에서 그리기와 미술을 재미있는 활동으로 인식할 수 있을 때, 성인이 되어서도 그리기의 즐거움을 알고 지속적으로 그리며, 미술을 즐길 수 있게 될 것이다.

후속 연구는 본 연구의 방법 및 분석상의 제한점을 보완하여 이루어져야 한다. 시간의 제약 때문에 특히 아동 인터뷰가 충분히 이루어지지 못했고, 단순히 질문을 통해서 아동의 미적 경험을 파악하는 것에는 한계가 있었다. 아동 인터뷰의 경우에는 충분히 라포가 형성되지 않은 연구자의 질문이 아동의 솔직한 응답을 이끌어내지 못하였을 수 있다. 또한 인터뷰에 능숙하지 않은 연구자가 무의식중에 원하는 답을 유도하거나, 아동이 성인의 질문에 바람직한 응답을 하려는 경향을 나타내었을 수도 있다. 교사 인터뷰를 통해 알아본 아동의 학교 미술경험 또한 개별 아동에게 모두 똑같은 경험이 아닐 수 있으므로 아동의 입장에서 재고해 보아야 한다. 아동의 가정환경, 학교생활, 또래관계, 평소 성격 등을 포함한 아동의 미적 경험의 특성을 심층적으로 분석하기 위해서는 장기간의 참여 관찰을 통해 더욱 깊이 있고 폭넓은 정보를 수집할 필요가 있다.

## 본문 주(註)

- 1) An Iconoclastic View of the Imagery Sources in the Drawings of Young People (아동의 그림 속의 이미지의 원천에 대한 iconoclastic적 관점)이라는 논문으로 1977년 미국 Art Education이라는 학회지에 소개되었는데, 소개된 이후 미술교육계에 큰 충격을 주었다. 즉 이 논문은 로웬펠드의 미술발달이론을 오랫동안 지지해오던 미술교육자들이 인정하기 싫었던 아동의 그림표현이 문화적 영향을 많이 받는다는 것을 공식적으로 선언했고, 그 때문에 상당기간 많은 로웬펠드를 지지하던 사람들에게 엄청난 공격을 받았다.
- 2) 영현이(가명, 만 10세, 여)는 도영이와 같은 만 아동으로 시각적 어휘의 다양성과 유창성이 뛰어난 아동이다. 총 4가지 시각적 어휘 과제를 모두 실시하였으며 추가 인터뷰도 함께 이루어졌다. 또래들보다 다양한 인물을 나타내었으며, 인물의 수뿐만 아니라 인물의 비율 및 사실적 표현력, 주제의 다양성 등에서 성인이 보기에 “잘 그린다”고 생각될 정도로 자신만의 표현 스킬이 발달되어 있었다. 또한 마지막으로 실시했던 16가지 다양한 인물 및 사물 그리기 과제(<그림 8>)에서도 주제를 듣고 그리기 시작하기까지 걸리는 시간이 또래들에 비해 매우 짧은 것으로 나타나, 다양하게 발달된 시각적 어휘를 가지고 있는 것으로 판단되었다. 이에 관해서는 논의 부분에서 좀 더 언급하기로 하겠다.
- 3) 이 그림과제는 본 연구의 공동 연구자인 김미남이 윌슨과 윌슨의 논문(1977)에서 아이디어를 얻어 개별 아동들이 어떤 분야의 ‘시각적 어휘력’이 잘 발달되어 있는지 간단하게 점검해 볼 수 있도록 개발한 것으로 사람, 동물, 물체 3분야의 그림을 움직이는 것과 정지된 것, 평소 익숙한 그리기 대상과 익숙하지 않은 대상으로 세분화시켜 시각적 어휘력을 발달시키는 데 관련된 문화적 차이를 발견할 수 있도록 한다. 과제는 정해진 짧은 시간동안 갑자기 제시되는 항목을 그리는 것으로 머릿속에 시각적 어휘가 마련되어 있는가 아닌가, 시각적 어휘가 마련되어 있다면 즉각적인 상황에서도 바로 사용할 수 있도록 익숙하게 학습되어 있는가를 확인하게 해준다. 본 연구에서는 도영이의 인물 움직임 묘사와 관련된 시각적 어휘력을 이해하기 위해 인물과 관련된 항목을 더 추가하여 사용하였다.

## 【참고문헌】

김미남(2005). 시각문화로서의 만화를 통한 아동의 자발적인 표현과 학습: 미술교육과정  
 예의 시사점. 미술과 교육, 6(2), pp. 139-166.

- \_\_\_\_\_ (2011). 부정적 감정 경험을 주제로 한 아동화에 사용된 표현 전략 해석: 감정표현의 배경적 이해를 중심으로. *미술과 교육*, 12(1), pp. 119-147.
- \_\_\_\_\_ (2012). 아동미술발달 이해를 위한 사회문화적 관점의 학문적 접근들. *미술과 교육*, 13(1), pp. 103-123.
- Golomb, C. (2002). *Child art in context: A cultural and comparative perspective*. Washington, D.C.: American Psychological Association.
- Kim, M. (2008). Korean children's self-initiated learning and expression through manwha. *Visual arts research*, 34(1), 23-42.
- \_\_\_\_\_ (2009). *Socialization of Children's Visual Expression: The Socio-cultural Meaning and Function of Korean Children's Depictions of Negative Emotions in Their Drawings*. Unpublished Dissertation. State College: Penn State University.
- Kindler, A. M. (1994). Artistic learning in early childhood: A study of social interactions. *Canadian Review of Art Education*, 21(2), 91-106.
- Kindler, A. M. (1999). "From endpoints to repertoires"; A challenge to art education. *Studies in Art Education*, 40(4), pp. 330-349.
- Lowenfeld, V. (1957). *Creative and mental growth* (3rd ed.). New York: Macmillan.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Reith, E. (1997). Drawing development: The child's understanding of the dual reality of pictorial representations. In A. M. Kindler (Ed.), *Child development in art* (pp. 59-80). Reston, VA: National Art Education Association.
- Wilson, B. (1974). The superheroes of J.C. Holz: Plus an outline of a theory of child art. *Art Education*, 24(8), pp. 2-9.
- \_\_\_\_\_ (1976). Little Julian's impure drawings. *Studies in Art Education*, 17(2), pp. 42-65.
- \_\_\_\_\_ (1982). The wall drawings of Egyptian children. *School Arts*, 82(1), pp. 19-22.
- \_\_\_\_\_ (2002). Becoming Japanese: Manga, children's drawings, and the construction of national character. In L. Bresler & C. M. Thompson(eds.), *The arts in children's lives: Context, culture, and curriculum* (pp. 43-56). Boston: Kluwer Academic Press.
- Wilson, M. & Wilson, B. (1977). An iconoclastic view of the imagery sources in the drawings of young people. *Art Education*, pp. 5-11.
- \_\_\_\_\_ (1982). *Teaching children to draw: A guide fo parents and teachers*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

- \_\_\_\_\_ (1987). Pictorial composition and narrative structure: Themes and the creation of meaning in the drawings of Egyptian and Japanese children. *Visual Arts Research*, 13(2), 12-21.
- Wolcott, H. (1994). *Transforming qualitative data: Description, analysis, and interpretation*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.
- Yin, R. K. (1994). *Case study research: Design and methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.

논문접수 2012년 5월 15일	논문심사 2012년 5월 30일	게재승인 2012년 6월 10일
-------------------	-------------------	-------------------

## ABSTRACT

# A Case Study on Children's Learning and Development of Visual Vocabularies through Individual Artistic Experience

Saerom PARK, Minam KIM

The purpose of this study is to investigate the characteristics of children's learning and development of visual vocabularies through individual artistic experience. This study is a qualitative case study to analyze a child(Doyoung)'s pictures and daily artistic experiences who was considered as "cannot draw" in adults' view. we analyzed closely his pictures and interviews, and interviews with his teacher to examine the characteristics of his artistic experiences in and out of school and teacher's assessment on Doyoung's drawing ability. The result of analyzing his artistic experience including his pictures and interactions with others related to art-making shows that although his artistic development has been underestimated by adults, Doyoung's visual vocabularies in a specific area such as action related to baseball are various and creative comparing with peer, and he was so interested in expressing action to two-dimensional plane. Main factor affecting his learning of visual vocabularies for depicting figure's movements and actions is mass media(TV animation) not school art class, and characteristics of main character's appearance were reflected in Doyoung's expression intactly. His pictures were not "refined well-drawn" picture in adult's view, but Doyoung was content to his own pictures and very proud of them, and enjoyed drawing. These results imply that individual child has a different artistic experience so he/she can develop a different set of visual vocabularies related to their artistic interest. This study suggests that not only the curriculums of school but various themes related to mass media and visual culture as artistic experiences affecting to children's art expression need to be provided to children to broaden their view of art and let them perceive drawing an amusing activity.