

아동의 이야기 구성 능력 발달

- 그림 특성과 이야기 반응을 중심으로 -

김 기 호*

<목 차>

- I 머리말
- II. 이론적 배경
- III. 연구 방법
- IV 그림 특성과 이야기 반응 사이의 관계
- V 아동의 이야기 구성 능력의 발달 단계
- VI. 맺음말

<Abstract>

Study on painting stimulus and development of construction ability of the narratives by children: Focused on children's apperception test

Kim, Ki-Ho

In this thesis, It is analyzed that the response of the narratives for CAT(Children's Apperception Test) painting, making children from four to ten age an object. The aim is to clarify the relationship between painting and story-telling response for it, story

* 영남대학교 강사

-construction and children's age. The results are as follows

Firstly, in the relation of painting and story-telling response for it, it is conformed that children make a complete story, irrelatives of their age, as the painting go near to the scene of solving the problem. On the other hand, in the case that the painting shows only problem presentation, the numbers of story-construction are decreased remarkably, and also a difference in the form of story-construction to the change of age is shown

In paintings, in the case that the problem is not shown, most of children couldn't go through a beginning stage to a mid-stage, and a difference in the form of story-construction to the change of age is more remarkable. Therefore, corelationshp is confirmed. as the paintings go to the problem-solving nearer, the stimulus for making some narratives is strong, and go farther from it, it isn't

Secondly, adding up the result of response for nine paintings, the relationship between the change of age and story-construction is analyzed. As a result, as the age of children becomes older, the numbers of a story completed are increased, however, the stories finished at the beginning stage are decreased remarkably. And therefore, the ability to construct a story is closely related with an age. That is, the ability to construct a story is, perhaps, closely related with cognitive development of children. Particularly, such facts are, also, confirmed in children's using of conjunction in making a story. As their age is growing older, the use of the conjunction, 'so', to show a result, becomes increased, however, 'and' to numerate some things becomes decreased. This fact supports that, as the age grows older, the ability to construct a complete story grows as well.

I. 머리말

아동은 일찍부터 문학적 표현과 의사소통 행위를 위해 이야기(narrative)로 분류되는 표현 방식을 사용한다. 그런데 그들의 이야기 표현 능력이 연령에 따라 뚜렷한 변화의 추이를 나타낸다는 사실이 주목을 끈다. 구성(plot)면에서는 앞뒤 조리가 서지 않는 것을 이야기하던 아동이 나이를 먹으면서 어느덧 처음과 끝이 있는 완결된 것을 이야기한다. 즉 단순 구성에서 복합 구성으로, 열린 구성에서 완결된 구성으로 아동의 이야기 구성 능력이 연령에 따라 변화한다. 한편 내용 면에서는 어눌하고 자기중심적인 내용을 이야기하던 아동이 나이를 먹으면서 점점 탈중심적이고 추상적인 내용을 이야기한다.

본 연구는 아동의 이야기 표현 능력, 구성(plot) 면에서, '연령에 따라 뚜렷한 변화의 추이'를 보이는 현상에 주목하였다. 그런 한편 본 연구는 아동의 이야기 구성 능력의 발달이 환경에 따라 다르게 나타날 수 있다는 점을 고려하였다. 그리하여 환경에 따른 차이를 통제하고자 하였고 그러기 위해서 일관된 환경적 변인을 제약하고자 하였다. 환경적 변인을 제약하기 위해 적절한 제약의 도구를 선택하고자 하였다. 본 연구에서는 인물을 형상화한 그림 즉 CAT 도판을 자극의 도구로 선택하였다. 이야기의 기본 요소는 인물의 움직임이다. 그런데 인물을 제시한 그림은 이야기에 나타나는 연속된 인물 움직임 중 한 순간을 포착한 이미지이다. 따라서 인물 그림은 연속된 인물의 움직임인 이야기를 상상해 낼 수 있는 좋은 자극의 단서가 된다. 하지만 환경적 변인을 통제하기 위해서만 그림 자극이 선택된 것은 아니다. 그림 자극은 아동의 다양한 이야기 반응을 점검할 수 있는 기회를 또한 제공한다. 그림 속 인물 움직임의 종류에 따라 아동들이 어떠한 이야기 반응을 보이는지를 확인할 수 있다.

아동 문학 연구자들은 지금까지 아동이 만든 이야기에는 큰 관심을 기울여 온 것 같지 않다. 반면 이미 잘 만들어졌다고 판단되는 전래동화나 어른이 아동을 위해 만든 창작 동화에 많은 관심을 기울여왔다.

이러한 관심의 치우침은 아동이 이야기 생산의 주체가 될 수 있음에도 불구하고 이야기의 소비자로만 여기는 어른들의 태도에서 나온 것으로 보인다. 그 결과 아동의 이야기 표현 능력을 향상시킬 수 있는 방법론은 크게 개발되지 못했다 다만 아동을 위해 어떠한 작품 수준을 선택해야 하는가와 관련하여서만 아동의 표현 능력에 일부 관심을 보여왔을 뿐이다.¹⁾ 그러나 그러한 관심도 사실은 Piaget의 일반 발달 이론에 기대는 수준에 머물러 있다 Piaget의 이론이 참조 틀은 될 수 있으나 한국 아동들에게 절대적으로 타당한 발달 기준이 될 수는 없다

따라서 본 연구에서는 아동을 이야기의 생산 주체로 보고, 그림이라는 제약 하에서 만들어진 그들의 이야기를 분석의 대상으로 삼고자 한다. 그리하여 그림 자극과 아동의 이야기 반응 사이의 관계, 연령에 따른 이야기 구성 능력의 발달 과정을 밝히는 것을 목적으로 삼는다 이러한 목적을 성취하기 위해 다음의 질문에 답하는 형식으로 논의를 풀어가고자 한다. 첫째 그림(CAT 도판) 자극의 종류와 아동의 이야기 반응 사이에는 어떠한 관계가 있는가? 둘째 그림(CAT 도판) 자극에 대한 아동의 이야기 반응 수준의 연령별 발달 단계는 존재하는가? 이 두 가지 물음에 답하는 과정을 통해 본 연구의 목적을 성취하고자 한다.

앞서도 밝혔듯이 연구 목적의 성취는 그림 자극에 대한 아동의 이야기 구성 능력이 연령에 따라 어떻게 변화하는지를 보여줄 것이다. 그리고 그림 자극의 종류와 이야기 반응 사이의 관계 또한 어떠한지를 보여줄 것이다. 이러한 결과는 궁극적으로 아동을 다음 단계의 이야기 구성 능력 수준으로 나아가게 하기 위해서는 어떠한 그림 자극을 가해야 하는지에 대한 잠재적 이론을 제공할 수 있으리라 본다. 나아가 아

1) 김세희, 『유아문학교육』, 양서원, 2001

손동인, 『한국전래동화연구』, 정음문화사, 1984

신현제, 「아동을 위한 서사문학 작품선정의 기준 고찰-아동의 발달 단계를 중심으로」, 『국어국문학』 제114호, 국어국문학회, PP.367-385

최운식·김기창, 『전래동화의 교육의 실제』, 정음문화사, 1998

동의 이야기 구성 능력 향상을 위해 보다 적극적으로 어떠한 그림 교구를 개발해야 하는지에 대해 시사하는 바도 있을 것이다 그러나 선행 연구가 부족한 상황에서 이루어진 본 연구는 이 분야에 대한 하나의 가능성적 시도임을 밝혀둔다.

II. 이론적 배경

1. 아동이 만든 이야기에 관한 이론

개인이 만든 이야기는 Labov와 Waletzky의 세미나 보고가 있기까지 구비문학 연구자들, 언어학자들, 그리고 아동 발달 연구자들로부터 소외되어 왔다²⁾ 두 연구자는 연구 보고서를 통하여 개인이 만든 이야기의 형식은 여섯 개의 요소로 구성된다고 하였다. 그것은 <개요> <소개> <분류> <해결> <평가> <종결>이다.³⁾ 그들이 제시한 형식에 힘입어 많은 연구자들은 개인이 만든 이야기에 관한 논의에 속속 참여하기 시작하였다 그런데 개인이 만든 이야기는 화자와 청자의 의사 소통을 목적으로 하는 하나의 표현 양식이다. 그리고 궁극적으로는 화자와 청자 사이의 사회성을 강화하는 기능을 한다. 그러므로 개인이 만든 이야기에 대한 관심은 자연스럽게 의미의 생산과 표현 기술(skill)로 집약된다. 의미 생산에 관한 논의들은 대체로 “청자-반응 비평”을 중심으로 이루어졌다.⁴⁾ 그리고 표현 기술에 대한 것은 Labov의 논의를 경험적으로 보완

2) John A. Robinson, Personal Narratives Reconsidered, *Journal of American Folklore*, Journal of American Folklore Society, Vol. 94, N.371, 1981, PP 58-85.

3) Michael J. Toolan, Narrative: A Critical Linguistics Introduction, 1988 (김병욱·오연희 공역, 『서사론-비평언어학적 서설』, 형설출판사, 1993, PP. 207-231.)

4) David Oppenheim & Robert N. Emde & Susan Warren, Children's

해 나가는 과정에서 대체로 이루어졌다.⁵⁾ 여기서 표현 기술(skill)에 대한 관심은 아동이 직접 만든 이야기를 대상으로 하여 이야기 구성이 연령 별로 어떻게 변화 발달해 가는지를 조사하는 작업으로 이루어졌다.

표현 기술에 대한 연구에서 연구자들은 Labov의 <개요> <소개> <종결>의 요소는 상황 의존적인 만큼 선택적 요소로 실현된다는 것을 확인한다. 반면 <분류> <해결> <평가>는 반드시 개인이 만든 이야기에 있어야 할 요소라는 점을 밝힌다. 그런데 실상 Labov의 6개 구성 요소를 Dundes의 방법으로 분석하면,⁶⁾ <개요> <소개>는 이야기의 기점 상황(initial situation)에 해당하며, <평가>와 <종결>은 설명 모티프(exposition motif)에 속한다. 그러므로 개인이 만든 이야기를 사건 구성

Narrative Representation of Mother Their Development and Associations with Child and Mother Adaptation, *Child Development*, 68(1) 1997, PP 127-138. Donald Braid, Personal Narrative and experiential meaning, *Journal of American Folklore*, Journal of American Society, Vol 109, N. 431, 1996, PP5-30 Sandra Dolby-Stahl, A literary folkloristic methodology for the study of meaning in personal narrative, *Journal of folklore research*, V. 22, No.1, Indiana Univ. Folklore Ins., 1985, PP 45-69.

- 5) Elaine J. Lawless, Weaving narrative texts the artistry of women's sermon, *Journal of Folklore research*, Vol. 34, N. 1, Indiana Univ Folklore Ins., 1997, PP 15-43 John A Robinson, Personal Narrative Reconsidered, *Journal of American Folklore*, Journal of American Folklore Society, Vol. 94, N 371, 1981, PP 58-85 Margare K. Brady, Narrative Competence. A Navajo exemple of peer group evaluation, *Journal of American Folklore*, Journal of American Folklore Society Vol 93, N 368, 1980, PP.158-181 Robyn Fivush & Catherrine Haden & Saliman Adam, Structure and Coherence of Preschooler's Personal Narrative over Time Implications for Childhood Amnesia, *Journal of Experimental Child Psychology*, 60(1), 1995, PP 32-56

- 6) Alan Dundes, *The Morpology of the North American Indian Folktales*, F.F. Communication, No. 195, Helsinki, 1980.

으로 보면, 여기에는 <분규>와 <해결>만이 해당된다. 이들 연구자들의 논의를 사건 구성으로 한정해서 보다 구체적으로 살펴보면, Robison은 <분규>와 <해결>로 구성된 사건 구성이 단 한 개의 시간으로 이루어진 <최소 구성>(minimal structure)과 두 개 이상의 시간 연속으로 이루어진 <완결된 구성>(completed structure)으로 나타난다는 점을 밝힌다. 그런 다음 아동의 연령 변화에 따라 이들 구성이 최소 구성에서 점진적으로 완결된 구성으로 발달되어 간다는 사실을 구명해 낸다. Fivush는 사건의 구성이 <단순행위>와 <복합행위>로 나타난다는 점을 밝힌다. 그런 다음 아동의 연령 변화에 따라 <복합행위>의 발달이 느리기는 하지만 점진적으로 <단순행위>로부터 <복합행위>로 발달해 간다는 점을 구명해 낸다.

Robinson과 Fivush의 연구는 아동이 만든 이야기 사건 구성의 연령에 따른 변화를 경험적 조사를 통해 보여주었다는 점에서 의의가 있다. 그러나 사건 구성의 발달을 보다 명시적으로 나타내기 위해서는 변화의 수준이 좀 더 세분화될 필요가 있다. 이러한 점에서 구비 문학자이자 구조주의자인 Maranda가 제공한 아동이 만든 이야기의 발달을 판단하기 위한 모델은 의미가 있다. 그가 제시한 모델을 Sutton-Smith가 다시 명확히 정리하였다.⁷⁾ 그는 아동이 만든 이야기의 발달 수준을 주인공의 갈등 해결 능력에 따라 5개로 나누었다. 그는 그러한 수준이 아동의 연령에 따라 <낮은 수준>에서 <높은 수준>으로 이행한다고 본다. Labov의 보고에 직접 기대지는 않았지만 아동이 만든 이야기를 대상으로 하여 연령에 따른 이야기 발달을 밝히고자 한 연구자가 있다. Peterson & Macabe는 이야기에서 시간 순서와 인과성에 대한 아동의 진전되어 가는 이해력을 구명하고자 했다.⁸⁾ 그들은 논의를 통해 아동

7) David M. Abrams & Breian Sutton-Smith, The Development of the Trickster in Children's Narrative, *Journal of American Folklore*, 90, 1977, PP.29-47

8) C. Peterson & A. Macabe, *Developmental Psycholinguistics: Three Ways*

들의 연령이 높아지면 이야기에서 <갈등의 해결> 또한 많아진다고 보고하였다. 한편 Kernan은 아동이 만든 이야기의 담론 즉 표현에 대한 연구를 수행하였다.⁹⁾ 여기서 그는 아동이 만든 이야기에 나타나는 접속사에 논의의 초점을 맞추고 분석한 결과 어린 나이의 아동은 나열형 접속사를 많이 쓴다는 것을 보고하였다. 반면 나이 든 아동의 경우는 <종속의 접속사와 결과의 접속사>를 많이 쓴다는 것을 밝혔다 이들 연구자들의 연구 결과를 통해 볼 때 이야기 구성과 표현의 발달은 연령의 변화와 밀접한 관계를 갖는다는 것을 알 수 있다

그러나 이러한 발달 과정에 대한 연구 및 그 결과는 Piaget의 아동 발달이론에서 충분히 예견될 수 있는 사실들이다. 이러한 발달에 대한 연구결과 즉, <최소 구성>에서 <완결된 구성>으로, <단순 행위>에서 <복합 행위>로, <낮은 수준>에서 <높은 수준>으로, <갈등 해결의 증가>로 이행하는 아동의 이야기 구성 능력의 발달에 대한 확인은 충분히 예견된 것이기도 하다. 그렇기는 하지만 구성 능력의 발달에 대한 확인은 그 자체 의의가 있을 뿐만 아니라 아동의 이야기 구성 능력의 향상에 대한 가능성을 보여주었다.

아동의 이야기 구성 능력을 향상시키는 일은 아동의 문예학적 표현은 물론이고 의사 소통 능력을 키우고 사회적 친교성을 강화하는 데 반드시 필요한 것이다 이러한 측면에서 본 연구는 선행 연구를 토대로 삼고 이야기 구성 능력의 향상 가능성을 보다 구체화하기 위해 그림 자극이라는 특정한 환경적 제약을 연구에 포함시켰다. 그리고 그림 자극과 이야기 반응 사이의 고찰 및 그림 자극과 연령에 따른 발달의 과정에 대한 연구를 통하여 그림을 활용한 아동의 이야기 구성 능력의 향상을 위한 가능성을 탐색하고자 한다.

of Looking at child's Narrative, New York: Plenum Press, 1983

9) K. Kernan, *Semantic and expressive elaboration in children's narrative*, *Child Discourse*, New York: Academic Press, 1977.

2. CAT 그림 자극

본 연구에서는 연구 도구로써 CAT 그림을 사용하였다. CAT (Children's Apperception Test)는 1949년 Bellak가 제작한 아동용 투사적 성격검사이다.¹⁰⁾ Rorschach검사와 TAT는 제시되는 장면들이 성인에게 적합한 것이기 때문에, Bellak가 3세~10세의 아동에게 유용한 검사로 만든 것이다.

본 연구에서는 이러한 투사적 성격검사에 활용되는 CAT 그림을 아동들로부터 이야기 반응을 이끌어내는 도구로 선택하였다. 그 이유를 세 가지로 나누어 밝히기로 한다. 첫째는 일관된 환경적 조건 아래에서 발생하는 이야기를 연구 대상으로 삼기 위해서이다. 환경적 조건은 다양하게 통제될 수 있다. 그런데 일관된 자료를 얻기 위해서는 반드시 일관된 환경의 통제가 이루어지지 않으면 안 된다. 따라서 일관된 환경적 제약을 가하기 위해 CAT 그림이 선택되었다.

둘째는 CAT 그림의 성격과 관련이 있다. CAT 그림이 개인의 성격을 이해하기 위해 만들어졌지만, 한편으로는 그림의 장면이 아동에게 적합한 역할, 상황, 갈등 등에 대한 반응을 자극하도록 만들어진 것이다. CAT 그림이 동물화로 이루어져 있기 때문이다. 즉 아동용 투사 검사 제작에서 Bellak도 말했듯이 아동은 사람보다 동물에 대해서 더 잘 동일시하기 때문이다.

셋째는 CAT 그림의 체계와 관련이 있다. 이야기란 한 단위의 시간, 인물의 움직임, 그리고 움직임의 의미 등 3가지를 기본 요소로 하는 것이다. 여기서 인물의 움직임은 인물이 세계와 맺는 갈등 및 해결 과정을 의미한다. 그림 자극이라고 하지만 그림이라고 해서 그 자극이 모두 동일하지는 않을 것이다. 왜냐하면 그림이 인물을 어떻게 묘사하

10) Leopold Bellak, The TAT and CAT in clinical use, New York: Grune & Stratton Inc., 1954

고 있느냐에 따라 이야기 반응에 대한 자극의 정도 또한 달라질 수밖에 없기 때문이다. 이러한 측면에서 CAT 그림 9개는 그림 자극과 아동의 이야기 반응 사이의 관계를 보여주기에는 적합하다. 왜냐하면 CAT 그림에 묘사되어 있는 인물들의 움직임은 그림 자극의 여러 가능성을 체계적으로 가지고 있기 때문이다. 연구자의 분석에 따르면 CAT는 ‘인물의 대립이 설정되지 않은 그림’, ‘인물의 대립이 설정된 그림’, ‘인물 대립의 진행을 나타낸 그림’ 등으로 나타난다. 이러한 종류의 그림은 그림 자극과 이야기 반응 사이의 대응 관계를 보여주게 될 것이다.

III. 연구 방법

1 연구 대상

본 연구의 대상은 경산 지역에 거주하는 만4세에서 10세까지의 아동 42명이다. 각 연령에 따른 아동 수는 6명이며, 남·여 아동의 이야기 구성 능력 차가 유의미하게 나타나지 않는다는 선행 연구의 결과¹¹⁾를 수용하여 4세와 5세의 경우 남·여 수는 특별히 고려하지 않았다. 그리고 논의에서 제시된 아동의 연령은 만으로 계산된 것이다. 연령에 따른 아동의 수를 <표1>로 나타내면 다음과 같다.

<표1> 아동의 연령에 따른 성별 분포

	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세
남	2	2	3	3	3	3	3
여	4	4	3	3	3	3	3
계	6	6	6	6	6	6	6

11) David M. Abram & Breian Sutton-Smith, 같은 논문 같은 면.

2. 검사 도구

본 연구에서는 검사 도구로 Bellak이 제작한 CAT 표준판과 보충판을 김태련, 서봉연, 이은화, 홍숙기 등이 한국 아동에게 적합하도록 수정한 “한국판 아동용 회화 통각 검사(Korean Children's Apperception Test)” 중에서 표준 도판 9매를 사용하였다. 그러나 표준 도판 9매를 본문에서 제시하지 못했다. 본문에서 분류한 ‘대립이 설정되지 않은 그림’, ‘대립이 설정되어 있는 그림’, ‘대립이 해결을 암시하는 그림’ 등에 대한 이해도를 높이기 위해서는 반드시 도판이 제시되어야 하리라 본다 그러나 지적 소유권에 의해 게재할 수 없는 사정이 있으므로 도판 9매가 수록된 서지 정보만 제공하기로 한다.¹²⁾

3. 연구 절차

본 연구의 자료 수집을 위해 실시한 기간은 2003년 3월부터 12월까지이며 자료 수집 방법은 면접법이다. 면접법을 사용한 이유는 아동의 그림에 대한 이야기 반응의 구술성(口述性)을 확보하기 위해서이다. 다 음은 여러 가지 변인을 통제하면서 아동이 구술한 이야기를 채록한 과정에 대한 것이다.

먼저 조사 대상 아동을 상대로 하여 그림을 보고 그들이 자의적으로 지어낸 이야기를 구술하도록 유도하였다. 여기에서 이야기를 채록하는 방법은 조사자와 조사 대상 아동만이 있는 상태에서 얼굴을 맞대고 일대일로 하는 방법을 선택하였다. 이 과정에서 구술된 이야기는 녹음되었다.

둘째, 아동이 그림을 보고 이야기를 구술하는 과정에 있어서 조사자는 가능하면 개입하지 않는 것을 원칙으로 삼았다. 왜냐하면 아동이

12) 김태련 외 3인, 『아동용 회화 통각 검사 Korean CAT』, 한국가이던스, 1993

이야기를 하다가 막히면 조사자의 얼굴을 먼저보고, 이 경우 조사자가 “그렇게 해서 어떻게 해서,” “그래서” 등의 개입을 하면 아동은 이 말에 곧 자극을 받아 금방 이야기를 끌어가는 현상을 보였기 때문이다.

셋째, 구술 과정에 있어서 상황적인 다양성을 통제하는 데 신경을 썼다. 그러기 위해 분야(field), 방식(mode), 그리고 관계(tenor)를 일관되게 유지하였다. 이야기해야 할 분야는 그림을 보여주면서 “너가 꾸민 재미난 이야기를 하나 해다오”로 통일하였다. 아동이 이야기하는 방식에서는 CAT 그림을 보여준 상태에서 이야기를 하도록 하였다. 여기서 조사자가 신경을 쓴 것은 아동으로 하여금 도판에서 이야기의 실마리를 찾아 구술하도록 한 일이다. 그리고 참여자 상호간의 관계를 설정하는 데도 가능하면 일관성을 유지하고자 하였으며, 아이들과 친밀감을 충분히 이룬 후에 이야기하도록 유도하였다.

이렇게 하여 가능하면 상황 의존성이 일으킬 수 있는 이야기 형식에 대한 차이를 통제하였다. 그리고 어른의 입장에서 ‘훌륭한’, 혹은 ‘좋지 못한’이라는 판단이나 선입관을 가지지 않으려고 노력했다. 그런 다음 녹음된 자료를 채록하고 채록된 이야기를 대상으로 하여 이야기의 구성을 분석하였다.

4. 분석 방법

이야기에 있어서 사건은¹³⁾ 작중인물¹⁴⁾ 그리고 배경과¹⁵⁾ 함께 이야

13) 사건의 구조에 주요 관심을 보인 연구자와 연구물로, 김화경의 『한국설화는 어떤 구조로 되어 있는가』(『한국의 설화』, 지식산업사, 2002, PP.87-177.)와 조동일의 「민담 구조와 그 의미」(『구비문학의 세계』, 새문사, 1989, PP.126-144), 그리고 안창수의 「<김유신전>의 서사 문학적 특성」(『한민족어문학』 44집, 한민족어문학회, 2004, PP.107-152), Dundes의 북아메리카 원주민 설화의 구조 연구(앞의 책), Propp의 러시아 마법담 연구(Morphology of the Folktale, Univ Alabama Press, 1968.) 등을 들 수 있다

기를 이루는 중요한 요소이다. 그런데 이야기 연구자들은 항상 첫째 것을 더 중요하고 근본적인 것으로 다루어왔다. 이것은 작중 인물이나 배경이 가변적인 반면에 사건의 근본 구성은 변하지 않기 때문이다. 그리하여 연구자들은 사건에 주목하여 이것의 인과관계를 사건의 구성, 혹은 플롯의 구성, 혹은 기본적인 스토리 구성 등으로 나타냈다. 그리고 이 구성을 통하여 이야기의 보편 법칙을 확인하여 왔다.

본 연구에서는 아동 이야기를 대상으로 하여 위에서 말한 사건의 구성을 분석한다. 그런데 아동 이야기의 사건 구성을 분석하기에 앞서 분석을 위한 단위를 설정해야 한다. 왜냐하면 구성의 해명이란 부분과 부분, 그리고 부분과 전체와의 관계를 해명하는 작업이며, 이러한 관계를 분석하기 위해서는 반드시 일관된 분석 단위가 설정되어야 하기 때문이다. 일찍이 구성 분석을 위한 단위의 설정에 많은 연구자들이 심혈을 기울여왔다. <기능>, <모티프>, <단락소>, <신화소>¹⁶⁾ 등은 복합적 이야기가 갖는 구성의 관계를 분석하기 위해 고안된 것이다.

아동이 만든 이야기의 분석 단위는 보다 기초적인 이야기의 '본질에 근거해서 설정되어야 한다. 왜냐하면 아동이 만든 이야기는 아주 초보적인 수준을 보여주기 때문이다. 본고에서는 이 점을 고려하여 '한 단위의 시간 T에서 일어나는 단일한 자극-반응'을 분석 단위로 삼는다.

14) 최근의 연구로 고전 소설 분야에서 '작중인물의 자의식'을 집중적으로 다룬 신태수의 연구가 주목을 끈다.('적강소설에 나타난 자의식과 운명의 관계', 『한민족어문학』 43집, 한민족어문학회, 2003, PP.267-296.)

15) 한편 전승 설화를 두고 설화를 구전하고 이를 기록으로 남긴 역사 주체의 처지로 시각을 바꾸어 역사자료로서 역사 읽기를 한 임재해의 시도는 주류가 안고 있는 문제를 해결하기 위한 대안적 해석으로서 새로운 가능성을 제시한다.('설화의 역사성과 관음사 연기설화의 재인식', 『한민족어문학』 41집, 한민족어문학회, 2002, PP.451-476.)

16) Claude Levi-Strauss, *Structural Anthropology*, 1972.(Claire Jacobson and Brook Grundfest Schoefft trans. Penguin Uni. Book, 1972.)

왜냐하면 하나의 이야기가 성립되기 위해서는 최소한 한 단위의 시간, 인물의 움직임, 그리고 의미 등 이 3가지를 기본 요소로 하기 때문이다. 여기서 움직임은 주인공과 환경 사이에서 벌어지는 역동적인 행위를 의미한다. 여기서 역동적인 행위는 자극과 반응에 의해서 형성된다. 자극은 외부의 환경이 주인공에게 가하는 충격을 의미한다. 그리고 반응은 이 자극에 대한 주인공의 대응을 의미한다. 즉 자극-반응의 행위 속에서 인물의 움직임 곧 행위가 발생하는 것이다 따라서 이야기 성립의 기본 요소를 충족시키는 ‘한 단위의 시간 T 안에서 일어나는 단일한 자극-반응’을 아동 이야기의 분석 단위로 설정한다.

한 단위 시간 T에 일어난 단일의 자극-반응을 분석 단위로 하여 아동 이야기의 구성을 분석하면, 구성의 실체는 다음과 같이 3가지로 나타난다. 첫째는 한 단위의 시간 T1에 일어난 단일의 자극-반응으로 마무리되는 구성이다.

(자료1)

엄마 닭이 아이들이 밥 먹고 있는 모습을 지켜보고 있어 근데 엄마 닭이 슬퍼 보여. 아빠가 돌아 가셨나봐. 엄마 닭이 혼자 있는 것 보니까 (송○○, 여, 1997년 생).

자료1은 도판1에 대한 이야기 반응의 한 예이다. 이 표현에서 주인공은 엄마이다. 그리고 주인공 엄마가 슬퍼 보인다고 하여 어떤 환경 혹은 주인공 내면의 자극에 대한 반응을 나타내고 있다. 그리고 화자는 실제로 주인공 엄마가 나타낸 슬픔의 반응에 대한 자극을 아빠의 죽음에서 찾고 있다. 이렇게 하여 화자는 단일의 시간 T1 속에서 주인공의 자극과 반응을 표현하고 있다. 이 표현은 시간 T1에 일어난 하나의 자극-반응이다 그런데 사건 구성으로 볼 때 위의 자극-반응은 시작단계 T1에서 끝나버리는 경우이다. 화자가 시간 T1에 대한 T2의 사건으로 상상력을 이어가지 못하고 있다. 이러한 구성을 나타내기 위해 <시작>이라는 용어를 사용한다.

둘째는 하나의 자극-반응에 이어 또 하나의 자극-반응이 제시됨으로써 T1에서 T2로 상상을 이어가는 끝 열거식 구성이다.

(자료2)

사자 할아버지가요, 엄마·아빠 사자가 어디 갔는지, 안 갔는지, 걱정하고 있어요 그리고 여기 있는 생쥐는요, 걱정하고 있는 사자 할아버지가 불쌍해 보여서 사자에게 어디 갔는지 물어 봤어요(신○○, 여, 1998년 생).

자료2는 도판3에 대한 이야기 반응의 한 예이다. 이 이야기는 시간 T1에 한 사건, 시간 T2에 한 사건을 내용 전개로 한다. 시간 T1에서 주인공은 사자 할아버지이다. 그리고 주인공 할아버지에 대한 환경적 자극은 엄마·아빠 사자가 어디에 갔는지 알 수 없다는 점이다. 여기에 대해 할아버지는 걱정이라는 반응을 보여주고 있다. 자극-반응의 단일 사건 구성이 표현되어 있다. 시간 T2에서 주인공은 생쥐이다. 걱정하고 있는 할아버지의 모습이 주인공에 대한 자극이다. 그래서 주인공 생쥐는 이러한 자극에 대해 불쌍하게 여기고 할아버지 사자에게 궁금한 점을 묻는 반응을 보인다. 여기서도 자극-반응의 단일 구성이 표현되어 있다. 그런데 시간 T1과 시간 T2는 인과적 완결을 이루지 못하고 있다. 즉 그러한 나열 구성의 결과가 어떻게 되었다는 논리적 상상을 이끌어가지 못하고 있다. 그래서 끝이 개방된다. 이러한 이야기 구성을 나타내기 위해 <시작-중간>이라는 용어를 사용한다.

셋째는 자극-반응, 자극-반응에 이은 결과가 제시되는 구성이다. 즉 처음-중간-끝이 있는 하나의 완전체 구성이다.

(자료3)

호랑이는 배가 고파서요. 그래서 주위의 동물을 잡아먹으려고 했어요. 그런데 눈앞에 보이는 동물도 원숭이 밖에 없었어요 그래도 호랑이는 배가 고파서 원숭이를 잡아먹으려고 했어요. 그런데 원숭이는 동작이 빨라 피해버렸어요. 그래서 호랑이는 원숭이를 잡는 것을 포기해버렸어

요 그래서 배가 고파 호랑이는 계속 먹잇감을 찾게 되었어요. (호랑이는 너무 배가 고파 가지고 돌아다니고 있었는데 원숭이가 나타났어요) 원숭이는 친구들을 찾아 헤맸어요(우○○, 여, 1993년 생)

자료3은 도판9에 대한 이야기 반응의 한 예이다. 이 이야기는 시간 T1에 한 사건을 원인으로 하여, 시간 T2에 한 사건을 전개한다. 그리고 T1에 대한 T2를 중간으로 하여 결과 T3를 제시한다. 시작을 원인으로 하여 결과 T3를 이야기하고 있어, 처음과 중간과 끝이 있는 완전한 구성물을 이루고 있다. T1에서 주인공은 호랑이다. 그리고 호랑이에 대한 자극은 배고픔이라는 내적 충동이다. 여기에 대한 주인공의 반응은 주위에 있는 동물을 잡아먹으려는 것이다. T2에서 주인공은 호랑이다. 그리고 호랑이에 대한 자극은 원숭이의 출현이다. 여기에 대해 호랑이는 원숭이를 잡아먹으려는 반응을 보인다. T3에서 사건의 결과가 제시된다. 그 결과는 호랑이가 원숭이를 잡는 것을 포기하는 것이다. 그 이유는 원숭이가 빨리 호랑이를 피했기 때문이다. 위의 구성을 나타내기 위해 <시작-중간-끝>이라는 용어를 사용한다.

그리고 이러한 분석이 명확히 정답 또는 오답으로 구분되기 어려운 경우이므로 3명의 평정자에게 독립적으로 이야기 구성을 분석하도록 하여 평정자간의 신뢰성을 알아보았다. 이를 위해 누구의 이야기인지 알 수 없는 이야기 27개, 곧 도판 9개에 대한 3명의 이야기를 평정자에게 분석하도록 하였다. 분석에서는 위에서 제시한 것과 동일한 분석단위를 사용하도록 하였다. 결과에 의하면 평가자들 간의 동의율은 A와 B 사이는 64%, A와 C 사이는 60%, B와 C 사이는 67%로 나타났다. 그리하여 전체 동의율 64%라는 결과를 얻었다.

IV. 그림 특성과 이야기 반응 사이의 관계

본 장에서는 그림의 특성에 따른 아동의 이야기 구성에 대한 분석

결과를 제시한다.¹⁷⁾ 분석 결과는 세 개의 하위 장을 할애하여 첫째 인물의 대립이 설정되지 않은 그림과 이야기 반응, 둘째 인물의 대립이 설정된 그림과 이야기 반응, 셋째 인물의 대립과 대립의 해결이 항상화된 그림과 이야기 반응 등의 순서로 제시된다.

1 대립이 설정되지 않은 그림과 아동의 이야기 반응

인물의 대립이 설정되지 않음으로써 갈등이 잠재되어 있는 그림을 보여주는 것은 도판1과 도판7이다. 먼저 각 도판에 대한 아동의 이야기 구성 능력 수준을 표를 통하여 제시한다. 그런 다음 인물 대립이 설정되지 않은 그림과 아동의 이야기 반응 사이의 관계를 드러내고자 한다.

먼저 도판1은 음식이 들어 있는 큰 쟁반이 놓인 밥상에 여러 마리의 병아리들이 둘러앉아 있고 한쪽에는 윤곽이 뚜렷하지 않은 큰 닭이 서 있는 도판이다. 도판1에 대한 이야기 반응 결과를 나타내면 <표2>와 같다.

<표2> 도판1에 대한 아동들의 이야기 반응

연령 이야기 수준	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세	합계
시작	6	4	3	2	4	2	1	22
시작-중간		1	2	1	2	1	2	9
시작-중간-끝		1	1	3		3	3	11

17) 본고에서 분석 대상이 되는 자료는 378개이다. 본 논문에 대한 해석의 타당성을 검증하기 위해서는 자료의 실상이 제시되어야 한다. 그러나 지면의 한계 상 자료를 제시할 수 없는 형편이다. 다만 본문에서 ‘연구대상’, ‘검사도구’, ‘연구절차’, ‘분석방법’을 제시하였으므로 해석의 타당성은 검증될 수 있으리라 본다.

<표2>는 도판1에 대해서 아동이 나이에 상관없이 시작-중간-끝의 이야기를 꾸미는 데 상당한 어려움을 겪고 있음을 보여준다. 전체 42명 중 22명이 시작에서 끝나는 이야기를 한다. 그리고 9명은 시작-중간의 이야기를 한다. 다만 11명만이 시작-중간-끝의 이야기를 만든다. 그러나 그러한 가운데에서도 아동들은 연령의 변화에 따라 완결된 구성을 향해 점진적으로 진행한다. 4, 5세에서는 거의 시작에서 끝나는 이야기 수준에 머물러 있지만 6, 7, 8세가 되면 조금씩 시작-중간의 이야기를 한다. 그리고 9, 10세가 되면 어느 정도 시작-중간-끝의 이야기를 만들어 낸다.

다음으로 도판7은 두 마리의 원숭이들은 의자에 앉아 차를 마시면서 이야기를 나누고 있고 그 앞에 큰 원숭이가 새끼 원숭이에게 이야기하고 있는 도판이다. 이 도판에 대한 아동의 이야기 반응의 결과는 <표3>과 같다.

<표3> 도판7에 대한 아동의 이야기 반응

연령 이야기 수준	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세	합계
시작	4	3	5	4	3	3	3	25
시작-중간	2	1	1	1	2	1	1	9
시작-중간-끝		2		1	1	2	2	8

<표3>은 도판7에 대해 아동이 시작-중간-끝으로 된 완결된 이야기를 만드는 데 상당한 어려움을 겪는다는 것을 보여준다. 시작에서 끝나는 이야기를 하는 아동이 25명이며, 시작-중간의 이야기를 하는 아동이 9명, 그리고 시작-중간-끝의 완결된 이야기를 하는 아동이 8명에 지나지 않는다. 대부분의 아동이 시작에서 끝나는 이야기를 하는 수준에 머물러 있다. 그렇기 때문에 연령에 따른 이야기 구성의 차이는 나타나지 않는다.

도판1과 도판7의 경우 이야기 구성이 대부분 시작의 단계에 머물러 있다는 공통점을 지닌다. 그리고 연령에 따른 차이가 나타나지 않고 있다. 이러한 이야기 반응의 공통점은 도판1과 도판7에 형상화된 그림 자극의 결과이다. 그러므로 이야기 반응의 특징을 그림을 통해 해명할 수 있다. 두 도판에 그려진 그림은 두 가지 면에서 공통점을 가진다. 하나는 두 도판이 동일하게 등장 인물의 수가 많고 인물 사이의 대립이 설정되어 있지 않다는 점이다 둘째 두 도판에 등장하는 인물의 움직임이 정적이다라는 사실이다. 인물 사이의 대립 설정이 뚜렷하지 않고 등장 인물의 수가 많다는 것은 주인공과 환경 사이의 대립 설정이 어렵다는 것을 의미한다 등장인물의 움직임이 정적이다라는 것은 대립을 구체화하는 데 상당한 상상력을 발휘해야 한다는 것을 의미한다 따라서 등장 인물 사이의 대립이 설정되어 있지 않고 등장 인물의 수가 많으며 인물들의 움직임이 정적일 때, 아동의 서사 반응은 시작의 수준에 머무르게 된다는 사실을 확인할 수 있다, 그리고 나이가 아주 많은 아동을 제외하고는 논리적 상상력을 이끌어 가는 것에 상당한 어려움을 겪는다는 것을 알 수 있다.

2. 대립이 설정되어 있는 그림과 아동의 이야기 반응

인물 사이의 대립이 설정되어 있는 그림을 보여주는 것은 도판3 도판4 도판5, 그리고 도판8이다 먼저 각 도판에 대한 아동의 이야기 구성 능력 수준을 표를 통하여 제시한다. 그런 다음 인물의 대립이 설정되어 있는 그림과 아동의 이야기 반응 사이의 상관성을 드러내고자 한다.

도판3은 담뱃대와 지팡이를 가지고 의자에 앉아 있는 사자와 오른쪽 아래구석에 있는 쥐구멍에서 작은 쥐가 나오고 있는 도판이다. 도판에 대한 아동의 이야기 반응 결과는 <표4>와 같다.

<표4> 도판3에 대한 아동의 이야기 반응

연령 이야기 수준	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세	합계
시작	3		1	1	2		1	8
시작-중간	3	3	2	3	1	2	2	16
시작-중간-끝		3	3	2	3	4	3	18

<표4>는 도판3에 대해 아동이 시작-중간 및 시작-중간-끝으로 된 이야기를 하는데 어려움을 겪지 않고 있음을 나타낸다. 시작에서 끝나는 이야기 수가 상대적으로 적다는 것이 이를 보여준다. 시작 단계에서 끝나는 이야기를 하는 아동의 수는 8명이며, 시작-중간으로 된 이야기를 하는 아동 수는 16명이며, 시작-중간-끝으로 된 완결된 이야기를 하는 아동의 수는 18명이다. 그런가 하면 연령의 변화에 따른 이야기 구성의 차이는 4세를 제외하고는 전체적으로 뚜렷하지 않다.

도판4는 어두운 방에 큰 이부자리가 깔려 있고 작은 토끼 한 마리가 잠자지 않고 혼자 앉아 있는 도판이다. 이 도판에 대한 아동들의 이야기 반응에 대한 결과는 <표5>와 같다.

<표5> 도판4에 대한 아동의 이야기 반응

연령 이야기 수준	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세	합계
시작	4	4	3	2	2	1		16
시작-중간	1	1	2	2	1	3	3	13
시작-중간-끝	1	1	1	2	3	2	3	13

<표5>는 도판4에 대해 전체적으로 아동이 시작-중간 및 완결된 이야기를 만드는 데 있어 다소간 어려움을 겪는 것으로 나타난다. 시작

의 단계에서 이야기를 멈추는 아동이 16명, 시작-중간 단계에서 이야기를 멈추는 아동이 13명, 이야기를 완결 짓는 아동이 13명으로 나타나고 있기 때문이다. 그러나 그러한 어려움도 사실은 연령에 따라 차이가 난다. 4세와 5세, 그리고 6세의 연령에서는 시작의 단계에 머물러 있다. 그러나 7세 이후가 되면 아동들은 시작의 단계를 벗어나 시작-중간 및 시작-중간-끝의 이야기를 하는 데 어려움을 겪고 있지 않다.

도판5는 동굴 속에서 흐릿한 모습의 큰 곰 두 마리가 있고 동굴 앞 쪽에는 애기 곰이 엎드려 있는 도판이다. 이 도판에 대한 아동의 이야기 반응 결과는 <표6>과 같다.

<표6> 도판5에 대한 아동의 이야기 반응

연령 이야기 수준	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세	합계
시작	4	2		1		1		8
시작-중간	1	3	4	1	3	3	4	19
시작-중간-끝	1	1	2	4	3	2	2	15

<표6>은 도판5에 대해 아동들이 시작-중간 및 시작-중간-끝의 이야기를 하는 데 어려움을 겪지 않는다는 것을 보여준다. 전체 아동들 중 8명만이 시작에서 멈추는 이야기를 하며, 19명의 아동은 시작-중간으로 된 이야기를 한다. 그리고 15명의 아동은 시작-중간-끝으로 된 이야기를 구성한다. 그런가 하면 연령별로는 7세를 경계로 해서 차이를 보인다. 4세에서 6세까지는 시작의 이야기에서 시작-중간으로 구성된 이야기를 한다. 그리고 7세에서 10세까지는 시작-중간의 이야기에서 시작-중간-끝으로 구성된 이야기를 한다.

도판8은 화장실 안에서 강아지가 큰 개의 무릎 위에 엎혀 있는 도판이다. 이 도판에 대한 아동의 이야기 반응 결과는 <표7>과 같다.

<표7> 도판8에 대한 아동의 이야기 반응

연령 이야기 수준	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세	합계
시작	2	1	1	1	1			6
시작-중간	4	5	2	2	1	2	1	17
시작-중간-끝			3	3	4	4	5	19

<표7>은 도판8에 대해 아동이 시작-중간 및 시작-중간-끝의 이야기를 하는 데 어려움을 겪지 않는다는 것을 보여준다. 시작에서 이야기를 끝맺는 수는 6명인 반면 시작-중간과 시작-중간-끝의 이야기를 하는 수는 각각 17명과 19명이다. 그런가 하면 연령별로는 연령에 따라 뚜렷한 차이를 보인다. 4세와 5세 아동은 시작에서 시작-중간으로 된 이야기로 진행하며, 6세에서 8세까지는 시작-중간으로 된 이야기에서 시작-중간-끝으로 된 이야기로 진행한다. 그리고 9세와 10세가 되면 이제 거의 모든 아동들이 시작-중간-끝으로 된 완결된 이야기를 한다.

도판3 도판4 도판5, 그리고 도판8의 경우 도판4에서는 다소 다르게 나타나지만 이야기 구성이 대부분 시작의 단계에서는 벗어나 있다는 점과 시작-중간-끝의 이야기에는 완전하게 도달하지 못하고 있다는 사실에서 공통점을 지닌다. 그리고 도판3의 경우는 다소 나타나지 않지만 공통적으로 연령에 따른 차이를 나타내고 있다. 이러한 이야기 반응의 공통점은 도판3 도판4 도판5, 그리고 도판8에 형상화된 그림 자극의 결과이다. 각 도판에 그려진 그림은 두 가지 면에서 공통점을 가진다. 하나는 각 도판이 동일하게 등장 인물 사이의 대립이 설정되어 있다는 점이다. 도판3은 사자와 생쥐 사이의 대립을, 도판4는 토끼와 잠재적 침입자 사이의 대립을, 도판5는 동굴 속 아기와 어른 곰 사이의 대립을, 그리고 도판8은 아기와 어미 강아지 사이의 대립을 설정하고 있다. 둘째 각 도판에 등장하는 인물의 대립이 동적인 행동으로 이어질 가능성을 설정해 두고 있다는 점이다. 등장 인물의 대립이 설정

되어 있다는 것은 주인공과 환경 사이의 갈등 설정이 쉽다는 것을 의미한다. 등장인물의 동적인 행동이 예견될 수 있다는 것은 사건을 진행시킬 수 있는 실마리를 쉽게 상상할 수 있다는 것을 의미한다. 따라서 등장 인물의 대립이 설정되어 있고 인물의 동적 움직임이 예견될 때, 아동의 서사 반응이 시작의 수준을 벗어나 시작-중간 및 시작-중간-끝의 이야기로 진행한다는 사실을 확인할 수 있다. 그리고 연령에 따라 논리적 상상력의 차이가 나타난다는 사실을 알 수 있다.

3. 대립이 해결을 암시하는 그림과 아동의 이야기 반응

인물 사이의 대립이 해결을 암시하는 그림을 보여주는 것은 도판2 도판6, 그리고 도판9이다. 먼저 각 도판에 대한 아동의 이야기 구성 능력 수준을 표를 통하여 제시한다. 그런 다음 인물 사이의 대립이 해결을 암시하는 그림과 아동의 이야기 반응 사이의 상관성을 드러내고자 한다.

도판2는 곰의 줄다리기 장면인데 한쪽에는 한 마리의 큰곰이 줄을 잡아당기고 다른 한쪽에는 큰곰과 새끼 곰이 함께 줄을 당기고 있는 도판이다 이 도판에 대한 이야기 반응은 <표8>과 같다.

<표8> 도판2에 대한 아동의 이야기 반응

연령 이야기 수준	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세	합계
시작	1	1	1	1	2			6
시작-중간	2	2	1	1			2	8
시작-중간-끝	3	3	4	4	4	6	4	28

<표8>은 도판2에 대해서 아동들이 시작-중간-끝이 뚜렷한 완결된 이야기를 연령에 상관없이 만들어내고 있다는 것을 보여준다. 전체 42명의 아동 중 6명만이 시작으로 끝나는 이야기를 하며, 8명은 시작-중

간으로 된 이야기를 한다. 나머지 28명은 시작-중간-끝이 있는 완결된 이야기를 구성한다. 한편 연령에 따른 이야기 구성의 차이는 나타나지 않는다. 4세와 5세의 경우를 제외한 6세에서 10세까지 아동이 보여주는 이야기 구성의 정도는 거의 동일하게 나타난다.

도판6은 날카로운 이빨을 가진 호랑이가 원숭이에게 뛰어 덤비는 도판이다. 이 도판에 대한 이야기 반응은 <표9>와 같다.

<표9> 도판6에 대한 아동의 이야기 반응

연령 이야기 수준	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세	합계
시작	1		1					2
시작-중간	1	2	2	1				6
시작-중간-끝	4	4	3	5	6	6	6	34

<표9>는 도판6에 대해 아동이 4세에서부터 10세까지 거의 모두 시작-중간-끝의 이야기를 한다는 사실을 보여준다. 시작의 이야기에 머물러 있는 아동은 2명에 지나지 않으며 시작-중간으로 구성된 이야기에 머물러 있는 아동은 6명뿐이다. 나머지 34명의 아동은 시작-중간-끝으로 구성된 완결된 이야기를 한다. 그렇기 때문에 연령의 변화에 따른 이야기 반응의 차이는 나타나지 않는다.

도판9는 하마 한 마리가 과일가게 앞에 서 있고 다람쥐 두 마리는 과일을 하나씩 손에 쥐고 달아나는 도판이다. 이 도판에 대한 아동의 이야기 반응 결과를 나타내면 <표10>과 같다.

<표10> 도판9에 대한 아동의 이야기 반응

연령 이야기 수준	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세	합계
시작	1	2	1	1				5
시작-중간	3	1	2	1	2		1	10
시작-중간-끝	2	3	3	4	4	6	5	27

<표10>은 도판9에 대해 아동이 시작-중간-끝으로 된 완결된 이야기를 쉽게 한다는 것을 보여준다. 시작에서 이야기가 멈추어 버리는 경우의 아동 수는 5명이며 시작-중간으로 이루어진 이야기를 하는 아동의 수는 10명이다. 그런가 하면 시작-중간-끝으로 이루어진 완결된 이야기를 하는 아동의 수는 27명에 이른다. 한편 대다수의 아동이 완결된 이야기를 하기 때문에 연령 별로 이야기 구성에 뚜렷한 경계를 보여주지는 않고 있다. 다만 4세와 5세에서 시작-중간-끝으로 된 완결된 이야기를 하는 데 다소간 어려움을 겪는 것으로 나타나지만 6세 이후가 되면 아주 손쉽게 완결된 이야기를 하는 것으로 나타난다.

도판2 도판6, 그리고 도판9의 경우 이야기 구성이 대부분 시작-중간-끝에 완전히 도달해 있다는 공통점을 지닌다. 그런가 하면 각 도판에 대해 공통적으로 거의 연령에 따른 차이가 나타나지 않고 있다. 이러한 이야기 반응의 공통점은 도판2 도판6, 그리고 도판9에 형상화된 그림 자극의 결과이다. 각 도판에 그려진 그림은 두 가지 면에서 공통점을 가진다. 하나는 각 도판이 동일하게 등장인물 사이의 대립과 대립의 해결을 동시에 보여주고 있다는 점이다. 도판2는 큰 곰 두 마리와 아기 곰 사이의 대립과 해결을, 도판6은 호랑이와 원숭이 사이의 대립과 해결을, 그리고 도판9는 하마와 다람쥐 사이의 대립과 해결을 설정하고 있다. 둘째 각 도판에 등장하는 인물의 행동이 대단히 동적인 형태로 그려져 있다는 사실이다. 등장 인물의 대립과 해결이 설정되어 있다는 것은 주인공과 환경 사이의 갈등과 그것의 해결의 설정이 쉽다

는 것을 의미한다. 등장인물의 동적인 행동이 그려져 있다는 것은 사건의 대단원을 쉽게 상상할 수 있다는 것을 의미한다 따라서 등장 인물의 대립과 해결이 설정되어 있고 인물의 동적 움직임이 그려져 있을 때, 아동의 서사 반응이 시작의 수준과 시작-중간의 수준을 벗어나 시작-중간-끝의 이야기로 완전히 접어들고 있다는 것을 확인할 수 있다 그리고 아동이 나이에 상관없이 논리적 상상력을 최대한 발휘한다는 것을 알 수 있다.

V. 아동의 이야기 구성 능력의 발달 단계

앞의 이론적 배경에 관한 논의에서도 밝혔고 Piaget의 아동 발달 이론에서도 예견 되 듯이 아동의 이야기 구성 능력은 연령에 따라 변화한다. 구체적으로 선행 연구에서는 <최소 구성>에서 <완결된 구성>으로, <단순 행위>에서 <복합 행위>로, <낮은 수준>에서 <높은 수준>으로, <갈등 해결의 증가>로 이행한다는 연구 결과를 제시하였다. 본 연구에서는 그림 자극이라는 환경적 제약 아래에서 아동의 이야기 구성 능력이 그림에 따라 차이는 있지만 <시작>에서 <시작-중간>으로, 그리고 <시작-중간>에서 <시작-중간-끝>으로 발달 변화한다는 것을 확인하였다

본 장에서는 이러한 구성 능력의 발달 변화가 연령에 전체적으로 어떻게 나타나는지를 제시한다. 그림 자극에 대한 이야기 구성의 연령별 변화 추이를 확인하기 위해 먼저 전체 9개의 도판에 대한 모든 아동의 이야기 반응을 확인하였다. 이것을 표로 나타내면 <표11>과 같다.

<표11> CAT 도판에 대한 아동의 전체 반응

연령 이야기 수준	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세	합계
시작	26	17	16	13	14	7	5	98
시작-중간	17	19	18	13	12	12	16	107
시작-중간-끝	11	18	20	28	28	35	33	173

표11은 9개의 도판을 종합해서 본 아동의 연령별 이야기 반응이다. 이 반응을 수준별로 보면 <시작> 단계에 머물러 있는 이야기는 모두 98개이다. 그리고 <시작-중간> 단계에서 끝나는 이야기는 107개이다. 그리고 <시작-중간-끝>의 완결된 이야기는 173개이다. 그러나 이러한 수치는 그림의 성격에 따라 가변적이므로 그 자체 어떤 의미를 지니지는 않는다.

표11은 연령에 따른 이야기 구성 능력의 차이를 보여준다. 표11을 통해보면 <시작>의 단계에서 이야기를 끝맺는 이야기의 수는 연령이 높아짐에 따라 조금씩 줄어든다는 것을 알 수 있다. 7세를 기준으로 해서 5세와 6세가 동일한 단계로 묶인다. 그리고 7세와 8세가 동일한 단계로 묶인다. 9세와 10세 또한 한 단계로 묶인다. 한편 <시작-중간> 단계에서 끝맺는 이야기의 수는 연령의 변화에도 불구하고 불규칙하게 나타난다. 7-9세 사이에서는 다소 낮은 수치로 나타나다가 10세에서는 역으로 수치가 높게 나타나고 있다. 그러나 10세에서 나타나는 수치를 제외하고 보면 다소 낮아지는 것은 분명하다. 이것은 물론 <시작-중간> 단계에서 <시작-중간-끝> 단계로 아동들의 서사 능력이 발달하기 때문에 나타난 현상이다. 그러나 문제는 10세에서 왜 수치가 16으로 높게 나타나느냐 하는 점이다. 그 이유는 <시작> 단계의 수치 변화에서 찾을 수 있다. 10세가 되면 <시작> 단계의 수치가 현격하게 낮아진다. 이렇게 보면 10세의 <중간> 단계가 높게 나타난 것은 아동들의 서사 능력이 <시작> 단계에서 거의 벗어나면서 나타난 현상이 아닐까 한다. 따라서 <중간> 단계에서 나타나는 수치는 전체적으로는 능력의 발달 현상을 반영하지만 이행기적 단계이기 때문에 뚜렷한 변화의 추이는 나타나지 않은 것으로 보인다. 그런가 하면 <시작-중간-끝>으로 된 이야기의 수는 연령이 높아짐에 따라 점진적으로 높아지고 있음을 보여준다. 7세를 기준으로 연령별 경계를 이루고 있다. 5세와 6세의 경우 비슷한 정도의 완결된 이야기 수를 보여준다. 7세와 8세, 그리고 9세와 10세 또한 각각 비슷한 정도의 완결된 이야기 수를 보여준다. 따

라서 5세·6세를 한 단계로, 7세·8세를 한 단계로, 그리고 9세·10세를 한 단계로 연령별 이야기 구성 능력의 변화 단계를 설정할 수 있다.

따라서 <시작>의 단계에서 이야기를 끝맺는 이야기 수를 기준으로 하거나 <시작-중간-끝>의 수를 기준으로 하면 5-6세를 한 단계로, 7-8세를 한 단계로, 그리고 9-10세를 한 단계로 하여 이야기 구성 능력의 발달 단계가 존재한다는 것을 확인할 수 있다. 그리고 <시작> 단계에서 이야기를 끝맺는 수와 <시작-중간-끝>의 수는 연령의 진행에 따라 상호 반비례의 관계에 있다. 이것은 이야기 구성 능력의 발달 단계가 <시작>에서 <시작-중간>을 거쳐, 최종적으로 <시작-중간-끝>으로 진행한다는 것을 의미한다.

VI. 맺음말

지금까지 4세에서 10세까지 아동을 대상으로 하여 그림 자극에 대한 아동의 이야기 반응, 그리고 그림 자극에 대한 이야기 반응의 연령별 발달 단계를 알아보려고 하였다. 논의 된 것을 요약하여 정리하면 다음과 같다.

첫째 그림 자극과 이야기 반응 사이의 관계는 그림에 형상화된 인물의 종류에 따라 세 가지로 나타났다. 인물 사이의 대립이 설정되어 있지 않고 움직임이 또한 정적인 그림의 경우 대상 아동은 모두 시작-중간-끝의 이야기를 만드는 데 많은 어려움을 겪는다는 것을 확인했다. 그리고 연령별로 발달 단계가 나타나지는 않았다. 인물 사이의 대립이 설정되어 있고 인물의 움직임이 동적인 그림의 경우 대상 아동은 시작 단계에서 대체로 벗어나는 수준을 보였다. 그리고 연령의 변화에 따라서는 시작에서 시작-중간으로, 그리고 시작-중간에서 시작-중간-끝으로 진행되는 발달의 변화를 보여주었다. 인물 사이의 대립이 설정되어 있고 대립의 해결이 예견되며 인물의 움직임이 대단히 동적인 그림의 경우 대다수 아동은 시작-중간-끝의 이야기를 하였다. 그리고 연령의

변화에 따른 발달 단계가 나타나지 않았다.

둘째 도판 9개에 대한 이야기 반응 결과를 종합하여 전체 연령별 이야기 구성 능력의 발달 단계를 확인하였다. 그 결과 아동의 연령이 높아짐에 따라 시작-중간-끝의 이야기가 증가하는 반면 시작 단계에서 끝나버리는 이야기는 현격하게 감소한다는 사실을 확인하였다. 그리고 이러한 발달은 5-6세를 한 단계로, 7-8세를 한 단계로, 9-10세를 한 단계로 하는 진행을 보여주었다.

본 연구는 아동의 이야기 구성 능력의 향상이 문학적 표현뿐만 아니라 의사 소통을 위해서 그리고 사회적인 친교 활동을 위해서 대단히 중요하다고 보았다. 이상의 논의 결과를 통하여 그림 자극을 통한 아동의 이야기 구성 능력을 향상시킬 수 있는 잠재적 가능성을 확인할 수 있었다. 왜냐하면 아동의 이야기 구성 능력이 연령별로 뚜렷이 발달 단계를 이루면서 진행하고 있음을 확인하였기 때문이다. 따라서 만약 연령이 높은 아동을 위해서라면 인물 사이의 대립이 설정되어 있지 않고 움직임이 정적인 그림이 자극 수단으로 사용되어야 한다. 왜냐하면 어린 아동에게는 이 그림이 너무나 암시적인 반면, 인지 발달 단계가 높은 나이든 아동에게는 오히려 상상력을 자극하는 것이 될 수 있기 때문이다. 반면 연령이 어린 아동을 위해서라면 인물 사이의 대립이 분명히 설정되어 있고 대립의 해결이 예견되며 움직임이 동적인 그림이 자극 수단으로 바람직하다. 왜냐하면 나이든 아동에게는 이 그림이 더 이상 흥미의 대상이 될 수 없는 반면, 인지 발달 단계가 낮은 아동에게는 보다 구체적으로 상상력을 자극하는 것이 될 수 있기 때문이다.

이러한 점을 고려할 때 아동을 위한 그림 동화 책을 제작할 경우 위의 사실은 참조 사항이 될 수 있다. 만약 나이 어린 아동을 위한 그림 동화인 경우 그림이 인물 사이의 대립이 뚜렷하고 동적인 움직임이 있는 것일수록 상상력을 더 자극할 것이다. 반면 나이 든 아동을 위한 그림 동화인 경우 그림이 인물 사이의 대립이 잠재적이고 정적인 움직임이 있는 것일수록 상상력을 더 자극할 것이다. 그러나 어떤 경우이

든 개인의 서사 구성 능력 수준이 판별되어야 하며 그 수준에 맞게 개인에게 그림 자극이 주어지는 것이 바람직하다. 이렇게 될 때 한 개인의 이야기 구성 능력 수준을 적절하게 향상시킬 수 있을 것이다.

그러나 서론에서도 밝혔듯이 본 연구는 하나의 시론으로서 의의를 갖는다. 앞으로 아동이 만든 이야기에 대한 학문적 관심이 지속적으로 주어져야 한다고 본다. 왜냐하면 아동이 만든 이야기는 아동의 문학적 표현으로서 가치를 지닐 뿐만 아니라 그들의 의사 소통과 사회적 친교성을 위해서도 중요한 역할을 하기 때문이다.

주제어 : 아동 서사(children's narrative), 그림 자극(painting stimulus), 이야기 반응(narrative response), 이야기 발달(narrative development)

참고문헌

- 김세희. 『유아문학교육』. 양서원. 2001
- 김태련 외 3인 『아동용 회화 통각 검사 Korean CAT』 한국가이던스. 1993.
- 김화경. 『한국의 설화』. 지식산업사. 2002.
- 손동인. 『한국전래동화 연구』. 정음문화사. 1984.
- 신태수. 「적강소설에 나타난 자의식과 운명의 관계」. 『한민족어문학』 43집. 한민족어문학회, 2003. PP.267-296.
- 신현재. 「아동을 위한 서사문학 작품선정의 기준 고찰-아동의 발달 단계를 중심으로」. 『국어국문학』 제 114호. 국어국문학회. 1995. PP.367-385
- 안창수. 「<김유신전>의 서사문학적 특성」. 『한민족어문학』 44집. 한민족어문학회. 2004. PP.107-152
- 임재해. 「설화의 역사성과 관음사 연기설화의 재인식」. 『한민족어문학』

- 41집. 한민족어문학회. 2002. PP. 451-476.
- 조동일. 『구비문학의 세계』. 새문사. 1989.
- 최운식 · 김기창. 『전래동화의 교육의 실제』. 정음문화사. 1998.
- Abrams, David M. and Sutton-Smith, Breian. The Development of the Trickster in Children's Narrative. Journal of American Folklore. 90. 1977. PP.29-47.
- Bellak, Leopold. The TAT and CAT in clinical use. New York: Grune & Stratton. Inc. 1954.
- Brady, Margare k. Narrative competence: A Navajo exemple of peer group evaluation. Journal of American Folklore. Journal of American Folklore society. Vol.93. N.368. 1980. PP.158-181.
- Braid, Donald. Personal narrative and experietial meaning. Journal of American Folklore. Journal of American society. Vol.109 N.431. 1996. PP.5-30.
- Dolby-Stahl, Sandra K.. A literary folkloristic methodology for the study of meaning in personal narrative. Journal of folklore research. V 22. No.1. Indiana Univ. Folklore Ins. 1985. PP.45-69
- Dundes, Alan. The Morpology of the North American Indian Folktales. F.F. Communication. No. 195. Helsinki. 1980.
- Fivush, Robyn & Haden, Catherine & Adam, Saliman. Structure and Coherence of Preschoolers' Personal Narrative over Time: Implications for Childhood Amnesia. Journal of Experimental Child Psychology. 60(1). 1995. PP.32-56.
- Kernan, K.. Semantic and expressive elaboration in children's narrative. Child Discourse. New York: Academic Press. 1977.
- Levi-Strauss, Claude. Structural Anthropology.(claire Jacobson and Brook Grundfest Schoeft trans.). Penguin Uni. Book. 1972.

- Lawless, Elaine J.. Weaving narrative texts: the artistry of women's sermon. Journal of folklore reserch. Vol.34. N.1. Indiana Univ. Folklore Ins. 1997. PP.15-43.
- Oppenheim, David & Ernde, Robert N. & and Warren, Susan. Children's Narrative Representation of Mother' Their Development and Associatons with Child and Mother Adaptation. Child Development. 68(1). 1997 PP.127-138.
- Peterson, C and Macabe, A.. Developmental Psycholinguistics: Three Ways of Looking atchild's Narrative. New York: Plenum Press. 1983.
- Propp, V.. Morpology of the Folktale. University of Alabama Press. 1968.
- Robinson, John A.. Personal Narratives Reconsidered. Journal of American Folklore Journal of American Folklore Society. Vol. 94. N.371. 1981 PP.58-85.
- Toolan, Michael J., Narrative: A Critical Linguistics Introduction, 1988 (김병욱 · 오연희 공역, 『서사론-비평언어학적 서설』, 형설출판사, 1993, PP 207-231)

이 논문은 2004년 10월 30일 투고 완료되어
2004년 11월 27일까지 심사위원이 심사하고
2004년 12월 5일까지 심사위원 및 편집위원 회의
에서 게재 · 결정된 것임.