http://dx.doi.org/10.31678/SDC83.5 논문 투고일:2020.05.12, 논문 심사일:2020.05.13,-2020.06.22, 게재 확정일:2020.08.23,

비주얼 리터러시를 활용한 한국어 명사합성어의 시각화 연구
- 동물·곤충류 관련 어휘를 중심으로 -

Visual literacy on the visualization of Korean noun compound words
- focused on the vocabulary of animals and insects -

주저자
김현지 (Kim, Hyun jee)
홍익대학교 게임학부 게임그래픽디자인

공동저자
김령 (Jin, Ling)
홍익대학교 교양학부 외국어로서의 한국어교육

교신저자
김현지 (Kim, Hyun jee)
홍익대학교 게임학부 게임그래픽디자인
luluhyunjee@hongik.ac.kr

www.kci.go.kr

목차

1. 서론

1-1. 연구의 배경
1-2. 연구의 방법

2. 비주얼 리터러시의 개념 및 선행연구

2-1. 개념
2-2. 비주얼 리터러시의 해외 연구동향
2-3. 비주얼 리터러시의 국내 연구동향

3. 이론적 배경

3-1. 은유
3-2. 환유
3-3. 차용

4. 명사합성어의 추출과정 및 선정결과

5. 비주얼 리터러시를 활용한 명사합성어의 작품 제작

5-1. 시각적 은유
5-2. 시각적 환유
5-3. 시각적 차용

6. 결론

참고문헌

요약

본 연구는 비주얼 리터러시 방법을 활용하여 한국어 어휘교육의 방법을 제안하고 있다. 한국어의 어휘 유형 중 비유적 의미가 확연하게 드러나는 동물·곤충류 명사합성어 14개를 선정하여 일러스트레이션의 기능성을 부각시켜 시각화하였다. 디자인 과정에서 은유, 환유, 차용 이론을 활용하여 시각이미지를 제작하였으며, 합성어의 의미를 현대인으로 의인화하여 한국의 사회·문화적 요소를 반영하고자 하였다. 시각이미지를 활용한 어휘교육 방법은 학습자의 사고력을 유도할 수 있으며, 특히 디자인 계열 외국인 학습자들의 한국어 학습효과를 향상하고 창의력을 키우는 데 도움이 된다.

Abstract

This paper presents a creative medium for educating the Korean language as a Foreign language based on visual literacy. Also, we visualized several Korean noun compound words, which are related to the implied meaning of fourteen kinds of animals and insects from the representative vocabulary. The way of teaching the Korean language by showing visual literacy which is a part of the function as an illustration can help foreign language learners who are majoring in design to have a visual perception and creative ideas as well. As the process of visualizing the vocabularies, we applied our thoughts and ideas to emphasize the Korean lifestyle and culture by utilizing three methods, such as metaphor, metonymy, and Synecdoche.

Keyword

Visual literacy, Noun compound words, Illustration, Metaphor, Metonymy, Synecdoche

www.kci.go.kr

1. 서론

1-1. 연구의 배경

외국어를 배우는 언어 학습자가 목표어의 상징적 의미와 표현을 완벽히 이해하기에는 어려움이 있다. 왜냐하면 인간이 언어를 사용하는 데 있어 성장해 온 배경이나 문화적 환경이 다르기 때문이다. 특히 한국어 어휘의 비유적 의미는 문화적 배경에 대한 교육이 있어야 이해가 가능하다. 본 연구는 한국어 명사합성어를 중심으로 '비주얼 리터러시(Visual literacy)'의 개념을 활용하여 어휘교육의 새로운 방법을 제시하고자 하였다. 디지털시대의 시각이미지는 창의적인 해석을 요구하며 창조적인 형태로 진화하고 있다. 이에 언어교육에서도 어휘의 의미를 시각화하여 제시하는 방법을 활용하기 시작하였다. 본 연구는 외국인 학습자들이 단순히 어휘를 이해하고 활용하는 수준에서 벗어나 시각적 언어에 대한 해독력을 키우는 것을 목적으로 한다. 때문에 교육적 측면에서는 교육적 활용가치를 고려하였고, 디자인적 측면에서는 비주얼 리터러시 방법을 활용하여 작품을 구현해 보았다.

1-2. 연구의 방법

본 고의 연구방법은 은유, 환유, 차용의 이론을 활용하여 일러스트레이션으로 제작하였고 한국어 어휘학습이 보다 창의적으로 될 수 있도록 제시하였다. 일러스트레이션의 형태로 시각화된 이미지들은 학습자에게 다소 애매하게 전달될 수도 있지만 단순히 어휘만을 읽는 것 외에 해독능력을 향상시킬 수 있다는 가설에서 시작되었다. 비주얼 리터러시 교육에서 강조하는 수단 중 하나인 시각이미지는 학습자들에게 보다 쉽게 언어적 지식을 각인시키고 문화적 배경을 이해할 수 있게 한다. 즉 일러스트레이션을 기반으로 한 언어와 어휘 학습방식은 창의력을 키울 수 있을 뿐만 아니라 새로운 의미로 확장, 해석할 수 있다. 따라서 비주얼 리터러시와 어휘의 융합교육은 학생들의 언어를 문화적인 측면과 통합하여 이해할 수 있으며 동시에 예술적 창의력을 키우는 데 활용할 수 있다. 물론 다의적 해석이 가능한 은유적이고 상징적인 이미지가 오히려 명확한 판단력이나 이해력에 방해가 될 소지가 있지만, 본 연구에서 제시하는 비주얼 리터러시 교육이 명사합성어 어휘 교육의 한 방법으로도 정립될 수 있다면 한국의 시대적, 문화적 현상을 이해하는 데 의의가 있을 것이다. 나아가 자국의 문화와 비교를 통해 어휘에 대한 새로운 해석능력과 추리력을 향상시킬 수 있다.

2. 비주얼 리터러시의 개념 및 선행연구

2-1. 개념

'비주얼 리터러시'라는 용어는 1969년, 존 데베스(John Debes)가 미국 로체스터에서 열린 '비주얼 리터러시 회의'에서 최초로 사용되었으며 그림을 보고 정보를 수집하며 소통할 수 있는 능력을 의미한다.[1] 마틴 솔즈베리와 모랙 스타일스(Martin Salisbury & Morag Styles, 2012)에 의하면 비주얼 리터러시란 구체적으로 '문해력', '수리 사고'의 능력과 '말하기', '쓰기', '보기'의 개념들을 통합적으로 함축하고 있으며 비주얼 리터러시라는 시각적 표현은 시각문화를 지배하고 있는 시각적 기호이다.[2] 비주얼 리터러시는 단순히 '시각적 텍스트'[3], 또는 '시각적 해독'을 지칭하는 것뿐만 아니라 그림을 보고 분석할 수 있는 감각적이며 지적능력을 아우르는 개념이다. 즉, 이미지를 보고 단순히 단어의 의미를 읽어내는 것보다 감각적인 해석능력을 이끌어내는 미적능력을 뜻한다.[4] 나아가 박상돈·

1) 이영미 (2018), 비주얼커뮤니케이션에서 나타나는 비언어적 커뮤니케이션의 시각적 문해력(visual literacy)에 관한 연구: 아이코노텍스트(iconotext)를 중심으로, <한국과학예술융합학회>, 32권, p.209

2) Martin Salisbury & Morag Styles, 서남희 (역). (2012). <그림책의 모든 것>. 서울: 시공사, p.56

3) Martin Salisbury & Morag Styles, 서남희 (역). (2012). <그림책의 모든 것>. 서울: 시공사, p.100 에서 인용된 '시각적 텍스트'는 그림 텍스트(pictorial text) 또는 시각시, 전위시(iconotext)와 같은 의미로 확장해석이 가능하다고 볼 수 있다.

www.kci.go.kr

이성도(2007)는 '시각적 정보들을 비판적으로 해석하며 창의적으로 재생산해내는 종합적인 능력으로서 제작에 관한 것'이라 하였기에 디자이너의 역할에 대하여 심도있게 연구해 볼 필요성이 있다.[5] 비주얼 리터러시는 '그림만으로도 이해가 가능한 비언어적 표현'이라는 의미와 '상징적이며 암시적인 이미지들이 스토리 내용을 밝혀내다'라는 기능적 측면과 상통하여 일러스트레이션(Illustration)의 영역 안에 속한다는 것을 알 수 있다.[6] 비주얼 리터러시의 의미작용은 텍스트의 존재 없이 그림만으로 된 형식 내에서도 존재하며 텍스트를 보완하는 역할도 한다. 반면 글과 그림이 융합된 아이코노텍스트(Iconotext)의 경우 글자와 그림이 상호보완적인 역할을 하며 '제3의 텍스트'와 같은 새로운 의미로 해석되는 경우도 있다.[7] 비주얼 리터러시의 정의를 디자인 측면에서 정리해 보면 매체에 따라 다양하게 활용되고 있는 동시에 <표1>에서 볼 수 있듯이 일관적인 개념을 가지고 있다는 것을 알 수 있다.

<표 1> 매체에 따른 리터러시의 개념 정리

매체에 따른 리터러시의 유형별 정의	
게임 리터러시	단순히 음성위주의 게임보다는 문식력 향상을 위한 장치로 쉽게 문장을 읽고 쓸 수 있는 학습용도의 기능성 게임[8]
미디어 리터러시	텍스트, 이미지(정지된 이미지, 동영상), 사운드(음향, 음악, 말)의 상징적 체계와 관련하여 의사소통과 상호작용이 가능한 형식의 모든 미디어 능력[9], 인간이 접하는 미디어의 속성, 제작 기술을 이해하고 분석, 비판할 수 있는 태도, 인지능력, 제작 가능한 기술능력[10]
뉴미디어 리터러시	미디어를 이용한 기존 리터러시보다 확장된 의미로 정의하며 적극적인 수용자와 생산자를 만들고 내용의 선별, 이해, 분석, 제작능력, 의미생성 능력을 포함[11]
디지털 리터러시	문자언어와 비언어적 요소(소리, 몸짓, 이미지)들이 통합된 영상 미디어/기술로써 새로운 디지털 리터러시의 개념. 리터러시를 도구적인 측면 또는 독서과정에서의 문식력으로 보았을 때 디지털 기기의 조작 기술이나 정보 해석, 수용, 창의적인 표현 등은 문자매체 시대에 있어서 문자해독과 같은 이치[12]

4) Martin Salisbury.최재은 (역) (2007). <플레이 펜: 어린이책 일러스트레이션의 새로운 세계>. 고양: 예경, p6

5) 박상돈.이성도 (2007), 비주얼 리터러시의 미술교육적 접근: 휴대폰 카메라를 이용한 다큐멘터리 사진의 제각과 활용을 중심으로, <미술교육논총>, 제21권 2호, p.195

6) 김현지 (2008), <고전적 소재를 활용한 일러스트레이션 표현기법의 연구: 심청전 캐릭터그램을 활용한 머천다이징의 사례 중심으로>, 서울대학교 대학원 박사학위논문, p.15

7) 이영미 (2018), 비주얼커뮤니케이션에서 나타나는 비언어적 커뮤니케이션의 시각적 문해력(visual literacy)에 관한 연구: 아이코노텍스트(iconotext)를 중심으로, <한국과학예술융합학회>, 32권, p.210

8) 장호진 (2009), <리터러시 게임 활동이 초등영어 학습부진학생의 문식력과 자기효능감 향상에 미치는 영향>, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, p.7, p.39

9) 김묘은 (2016), <미디어 리터러시 교육이 청소년 인터넷 중독 치료에 미치는 효과>, 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문, p.33

10) 현은령 (2012), <디멘션(Dimension)의 시각적 확장을 통한 뉴미디어디자인의 리터러시 효과>, 한양대학교 대학원 박사학위논문, p.12, Brown, J.A, (1991). <Television, Critical Viewing Skill, Education, Hillsdale>, N.J : Laerence and Skills(UK) 내용에서 재인용.

11) 현은령 (2012), <디멘션(Dimension)의 시각적 확장을 통한 뉴미디어디자인의 리터러시 효과>, 한양대학교 대학원 박사학위논문, p.13

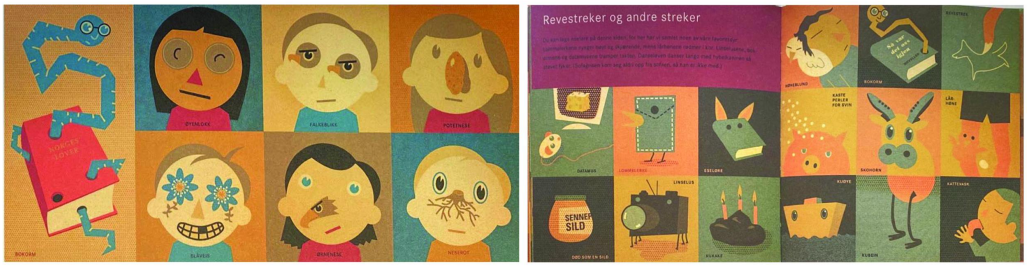
12) 이지현 (2017), <온라인게임 문식성에 대한 자문화 기술 연구: 리그 오브 레전드를 중심으로>, 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문. pp.11-16

www.kci.go.kr

현시대의 비주얼 리터러시는 새로운 플랫폼에서 다양한 형상으로 해독능력을 요구하며 활용되고 있다. 예를 들면, '이모티콘'은 캐릭터의 감정표현만으로도 사용자들 간의 대화와 소통이 가능하게하여, 비주얼 리터러시의 기능성을 대변하고 있다. 이와 같이 이미지 자체가 텍스트와 같은 의미를 생성해내며 쉽게 이해력을 이끌어낼 수 있다는 점에서 일러스트레이션의 범주에 해당된다. 궁극적으로 비주얼 리터러시는 시각이미지로 다양한 사고를 이끌어내는 능력, 즉 보다 열린 학습방식으로 활용할 수 있다는 것이다. 기존의 선행 연구가 이미지를 단순히 이해하고 학습하는 능력을 강조한 것이라면 본 연구는 한국어와의 연계 교육으로써 직접 제작한 일러스트레이션을 통해 어휘에 대한 분석 능력과 창의성을 키우는 데 초점을 두고자 하였다.

2-2. 비주얼 리터러시의 해외 연구 동향

케이트 레이나(Kate Raney, 1998)는 '비주얼 리터러시란 그림과 대상이 어떻게 합쳐지며 어떻게 의미작용을 하는지, 우리의 사회 안에서 어떻게 정착할 지에 대한 생각의 역사이다'[13] 라고 정의하였다. 즉 비주얼 리터러시는 우리의 사회적, 문화적 정체성을 담고 있으며 시대적 기록이 될 수 있다는 것으로 해석할 수 있다. 이와 관련된 비주얼 리터러시의 디자인 양식과 기법들은 여러 문화권과 플랫폼을 통하여 다양하게 시각화되고 있다. 대표적으로 노르웨이 일러스트레이터 랑나르 올부(Ragnar Aalbu)는 언어의 의미를 흥미롭게 유추할 수 있도록 디자인하였다.[14] 그의 작품들은 동·서양 문화권에서 미칠 수 있는 이해력의 장벽과 한계를 극복할 수 있도록 재미있는 일러스트레이션으로 제작하였다.



<그림1> 돼지 목에 진주목걸이 ; Perler for Svin, 랑나르 올부(2006)[15]

비주얼 리터러시는 단순히 어린이만을 대상으로 한 교육적 측면을 강조한 그림책에 국한된 것이 아니라 성인을 위한 그래픽 노블(Graphic Novel), 웹툰, 스토리텔링 방식의 모바일게임 또는 다중언어 학습용 기능성 게임에서도 활용되고 있다. 안나푸르나 인터랙티브에서 제작한 '플로렌스(Florence, 2018)'라는 모바일용 퍼즐게임은 <표1>에서 정리한 리터러시의 성격이 충실히 반영되었다고 할 수 있다. 플레이어들은 게임 상에서, 텍스트에 대한 부연 설명이 없음에도 캐릭터가 처한 상황에 공감하며 전반적인 스토리를 완성해 나아갈 수 있다. 게임 속 이야기의 구조는 한가지로 정해져 있지만, 플레이어들은 연인 캐릭터들 간의 대화내용을 상상할 수 있으며 만남과 이별에 대한 감정들을 간접적으로 체험할 수 있다. 과거의 학계에서 다루던 일반적인 리터러시의 개념이 진화되어 새로운 플랫폼에서 재정립되고 있는 과정을 볼 수 있다.

---

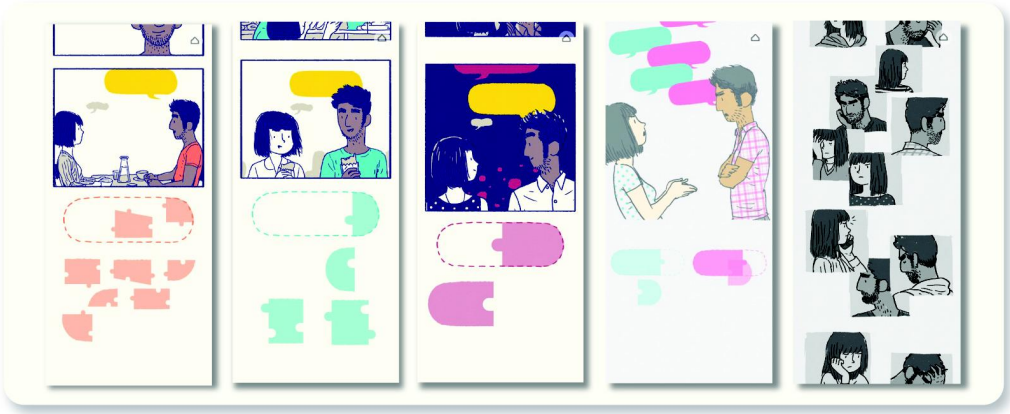
13) Martin Salisbury & Morag Styles, 서남희 (역). (2012). <그림책의 모든 것>. 서울: 시공사, p.77은 Raney, Kate (1998). <Visual literacy ; Issues and Debates>, Middlesex University School of Education의 내용을 재인용함.

14) Martin Salisbury. 최재은 (역) (2007). <플레이 펜: 어린이책 일러스트레이션의 새로운 세계>. 고양: 예경, p.84

15) https://www.ragnaraalbu.com, Martin Salisbury. 최재은 (역) (2007). <플레이 펜: 어린이책 일러스트레이션의 새로운 세계>. 고양: 예경, p.87

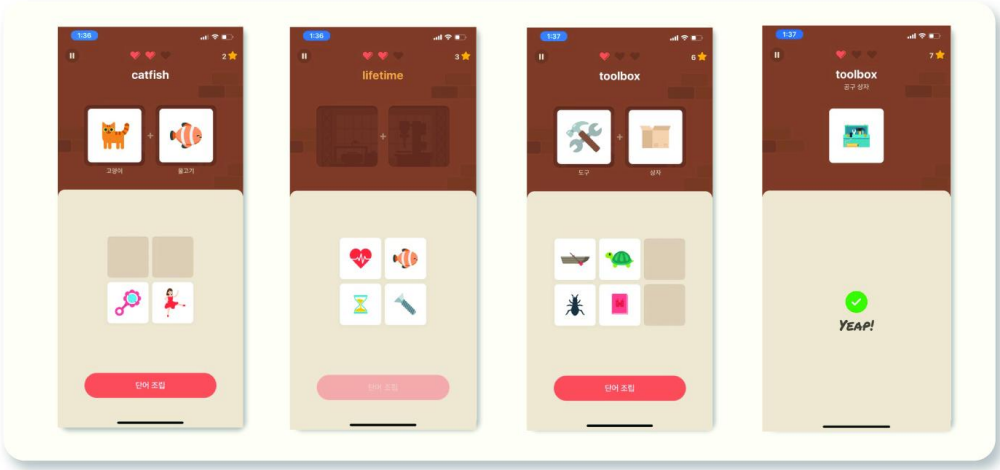
www.kci.go.kr

<그림2> Florence 모바일 퍼즐 게임, 2018, 텍스트의 유무와 관계없이 이야기를 완성시킬 수 있는 게임



또한 2017년에 출시된 모바일 교육용 앱 'Bright; 초급자를 위한 영어 학습'내에 수록된 게임인 'Word Factory'의 구성방식을 보면 복합어들이 제시되어 있다. 학습자가 이에 해당되는 두 개의 이미지들을 올바르게 선택한 경우 새롭게 생성된 복합어 이미지를 보고 이해하는 형식의 게임이다.

<그림3> Word Factory, 복합어 학습용 게임(2020)



2-3. 비주얼 리터러시의 국내 연구 동향

국내에서의 연구동향도 해외 트랜드와 유사한 경향을 보이지만 과거의 '비주얼 리터러시'라는 용어는 전통적 의미에서 '문해력', '문식성' 등으로 논의되어 왔으며 디지털매체에 따른 전달 방식이 다양화되면서 '시각적 문해력', '미디어 문해력', '이미지 문해력', '문화적 문해력'[16] 등의 영역으로 확장되었다. 특히 '시각적 문해력'은 일상생활에서 문자언어의 퇴조와 더불어 시각적 이미지가 다양한 형태로 진화하면서 이미지를 읽어내고 이해하는 능력을 필요로 하고 있다. 비주얼 리터러시를 활용한 국내 학계 연구를 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

황연주(2007)는 '비주얼 리터러시'의 구성요소를 시각적 미디어와 관련된 인지능력과 비판적 수용능력, 적절한 활용능력 및 능동적인 제작능력, 창의적인 활용능력으로 구분하였다.[17] 김지영(2011)은

16) 이정임 (2016), <시각적 문해력 향상을 위한 타이포그래피 수업방안 연구: 한자의 유희적 표현을 중심으로>, 경북대학교 교육대학원 석사학위논문, p.11

www.kci.go.kr

미술을 전공하는 대학생들의 비판적 사고를 내실화 할 수 있는 대안으로 '시각적 문해력' 교육을 제시하였고 미술교육과정에 '시각문화 학습' 관련 강의를 개설하여 학생들의 비판적 사고능력을 키울 필요가 있다고 강조하였다.[18] 이정임(2016)은 시각적 문해력 지도의 필요성을 강조하면서 타이포그래피를 활용한 한자 수업을 설계하였다. 중학교 학생을 대상으로 한자의 유희적 표현을 이미지화하여 시각적 문해력을 향상하였다.[19] 이영미(2018)는 비주얼커뮤니케이션에서 나타나는 비언어적 요소인 아이코노텍스트(Iconotext)를 중심으로 연구하였고 '언어, 그림, 형상' 등이 융합하는 문화현상을 해독하기 위해서는 비주얼 리터러시가 필요한 것이라고 하였다.[20] 김인수(2017)는 '비주얼 리터러시'란 학습이 필요한 영역으로 이미지를 읽고 쓰는 능력이라고 설명하였다.[21] 즉 이미지는 시각화된 심적, 물리적 상(像)을 포함하는 개념이고, 읽는다는 것은 이미지를 지각하는 것이며 이미지가 내포하고 있는 의미를 해석할 수 있는 능력이라고 하였다. 또한 이미지를 쓴다는 것은 이미지를 창작해 낼 수 있는 능력이라고 기술하였다.

3. 이론적 배경

본 연구에서는 언어학에서 주로 사용되고 있는 수사학적 기법을 기반으로 시각적 이미지를 제작하여 어휘의 의미 이해에 도움을 주고자 하였다. 각각의 의미와 표현 방법을 살펴보면 다음과 같다.

3-1. 은유

은유와 환유 등의 용법은 일상 언어와의 구분을 강조하는 규범성과 장식적 효과를 중심으로 수사학적 논의에서 다루어져 왔다. 아리스토텔레스의 저서『시학』에서는 은유를 '한 사물에서 다른 사물의 이름을 전이하는 것'으로 정의하였다. 쾨벡세스(Kövecses, 2014)는 은유란 언어적인 것만이 아니라 본질상 개념적인 것으로서 경험의 추상적이고 불투명한 영역을 구체적이고 명료하게 개념화하는 인지기제라고 설명하였다.[22] 레이코프와 존슨(Lacoff & Johnson ,1980)[23]은 은유를 '근원영역'과 '목표영역'으로의 인지라고 규정하였는데, 여기서 '근원영역'은 일상 경험에서 얻어진 것으로 구체적이고 물리적이며, 명확하고 구조화된 경험이다. '목표영역'은 보거나, 만지거나 경험할 수 없는 것으로서 추상적이고 비물리적이다. 은유에 의한 '근원영역'과 '목표영역'의 관계를 표로 표현하면 다음과 같다.

<표2> 은유의 원리[24]

근원영역		은유	목표영역
구체적, 물리적, 명확함, 구조화된 경험	⇨		추상적, 비 물리적, 불명확함, 구조화 되지 않은 경험
익숙하고 상상하기 쉬움			보고, 듣고, 맛볼 수 없는 것
일상생활에서의 직접적인 경험에서 유래	⇨		사회 문화적으로 조작된 현상

17) 황연주 (2007), 문화적 기억과 매체 그리고 비주얼 리터러시, <문화예술교육연구>, 2권 1호, p33

18) 김지영 (2011), 비판적 사고 함양을 위한 시각문화 학습, <교양교육연구>, 5권 2호, p.41

19) 이정임 (2016), <시각적 문해력 향상을 위한 타이포그래피 수업방안 연구: 한자의 유희적 표현을 중심으로>, 경북대학교 교육대학원 석사학위논문, p.33

20) 이영미 (2018), 비주얼커뮤니케이션에서 나타나는 비언어적 커뮤니케이션의 시각적 문해력(visual literacy)에 관한 연구: 아이코노텍스트(iconotext)를 중심으로, <한국과학예술융합학회>, 32권

21) 김인수 (2017), <디지털시대의 비주얼 리터러시>, 한국어린이미디어학회, 6권, p.14

22) Kövecses, 김동환 (역) (2014). <은유: 인지언어학적 접근법>. 서울: 공감엔피엠, p.55

23) G. Lakoff & M. Johnson, 노양진, 나익주 (역). (2006). <삶으로서의 은유>. 하남: 박이정, p.127

www.kci.go.kr

<표2>에서 제시한 바와 같이 근원영역은 경험에 의한 익숙한 영역이며 반면에 목표영역은 새로운 영역이다. 따라서 은유는 효과적인 표현의 수단으로써 추상적이고 막연한 개념을 구체적이고 구조화된 근원영역을 통해서 목표영역에 개념구조를 부여한다. 이와 같은 맥락에서의 비주얼 리터러시는 은유의 방법을 통해 시각이미지로 표현 가능하다. 다시 말하면 언어적 은유와 시각적 이미지의 은유 방법을 유기적으로 연결하여 한국어 교육에 적극적으로 활용하는 것이다. 특히 문화적 함의가 내포된 어휘를 표현하기 위해서는 더욱 어려운 어휘와 표현을 통해 장황하게 설명을 나열하기 십상이다. 하지만 은유적 방법을 활용하면 간결하고 직접적으로 의미를 표현할 수 있다. 따라서 학습자의 기억시간과 교육시간을 단축할 수 있다. 뿐만 아니라 시각적 은유는 디자이너의 내적 의도나 속성을 내포하고 있기 때문에 언어 학습자들이 의도를 파악하고 이해하는 과정은 새로운 문화를 인식하는 과정이기도 하다. 사용된 시각 기호와 대상물들은 문화적 요소를 함의하고 있기 때문에 신선한 충격은 학습자의 상상력과 창의력을 자극한다. 궁극적으로 시각적 은유의 방법은 대상의 의미나 속성을 시각적인 이미지로 제공하여 쉽고 효과적으로 전달하는 기능을 가진다. 물론 명시적이지 못한 이미지가 오히려 학습자의 이해를 방해하거나 판단을 흐리게 하는 문제도 있다. 그럼에도 불구하고 시각이미지는 언어적 은유와 함께 언어 영역에서도 중요한 의사소통의 수단이 되는 역할임은 분명하다.

3-2. 환유

환유는 인간의 일상 경험을 토대로 하는 개념으로서 현저하게 잘 알려진 하나의 실재물 a의 명칭으로 인접하여 더 큰 전체를 이루고 있는 다른 실재물 A를 지칭하는 것이다. 언어적 시각에서의 환유의 개념에 대해 레이코프와 존슨(Kövecses & Radden, 1998:39)은 '환유란 동일한 영역, 즉 이상적 인지모형 내에서 매체라는 하나의 개념적 실체가 목표라는 다른 개념적 실체에 정신적 접근을 제공하는 인지과정이다'[25]라고 정의하였다. 구체적으로 환유는 두 사물 사이의 인접성(contiguity), 즉 시간적, 공간적, 인과적 인접성에 의해 관계를 가진다. 따라서 하나의 어휘는 환유에 의해 의미의 인접성을 획득하고 동시에 의미를 해석할 수 있다.

3-3. 차용

예술영역에서의 차용은 '본래의 문맥에서 이미지를 끌어내고 다른 문맥에서 취한 이미지들과 혼합함으로써 불가피하게 도상에서 그 본래의 의미를 박탈해 버리고, 반면에 새롭고 혼란스러운 충격을 부여하는 작업[26]'을 의미한다. 차용은 모방과는 달리 기존의 것을 이용하여 새로운 의미를 창조하는 것으로 수용자가 새로운 시각으로 눈 뜰 수 있도록 유도하는 것이다. 대표적인 사례로 팝 아티스트 앤디 워홀(Andy Warhol)과 로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein)은 기존의 이미지를 작품의 소재로 활용하여 대량복제를 하거나 대중화한 차용적 미술의 의미를 가지고 있는 것을 볼 수 있다.[27] 차은단(2009)은 시각이미지의 확장으로서의 차용 방법으로 재맥락화, 원형의 변형, 대상의 반복, 이미지의 해체를 예를 들고 있다.[28] 구체적으로 설명하면, 첫째, '재맥락화'는 사진 및 각종 미디어매체의 다양한 발달과 하이브리드(hybrid)와 같은 혼성모방을 포괄하는 차용어법에서 나타나는 특징이라고 할 수 있다. 둘째, 원형의 변형은 대상으로부터 얻어진 특정적인 이미지들을 바탕으로 표현요소를 고의적으로 강조 또는 생략하거나 확대, 축소하는 것을 말한다. 다시 말해 이미지의 변형은 사물의 형태나 구조를 바꾸는 것인데, 사물을 있는 그대로 재현하는 것이 아니라 작가의 미의식에 의해 변

---

24) 김 령 (2017), <한·중 다의동사의 의미 확장 대조 연구: '보다'와 '먹다'를 중심으로>, 연세대학교 일반대학원 박사학위논문, p.22 재인용

25) G. Lakoff & M. Johnson, 노양진, 나익주 (역). (2006). <삶으로서의 은유>. 하남: 박이정, p.204 재인용

26) H.H.Arnason, 이영철 (역) (1992). <현대미술의 역사>. 서울: 한국색채문화사. p.697

27) 손기원 (2010), <차용(借用) 이미지를 통한 색채변주(色彩變奏)에 대한 연구>, 홍익대학교 미술대학원 석사학위논문. pp.18-19

28) 차은단 (2009), <앤서니 브라운 그림책의 차용이미지 연구>, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p.14

www.kci.go.kr

화되어 나타난 형태라고 할 수 있다. 셋째, 대상의 반복은 단어와 그림, 여러 가지 시각적 요소들의 반복에서 생성된 정서, 색채, 방향, 중량, 짜임새 등을 반복하는 방법으로 기억을 자극한다. 마지막으로 이미지의 해체는 형태의 해체와 구조 해체를 통해 새로운 가능성을 탐구하는 것이다.

4. 명사합성어의 추출과정 및 선정결과

한국어 교육에서 어휘 교육의 중요성이 나날이 강조되면서 어휘 학습을 돕기 위해 다양한 교수학습법이 연구되고 있다. 그중 우선적으로 고민되는 것은 어휘를 어떻게 제시하고 가르쳐야 하는가에 대한 문제이다. 일반적으로 교육 현장이나 교재에서는 기본어휘나 선행 단어로 제한하여 간단하게 설명하고 있다. 그러나 다의성이 있는 어휘일 경우 간단한 메타언어를 사용하여 의미를 이해시키기는 쉽지 않다. 강현화·이미혜(2011)는 어휘 제시 방법으로 뜻풀이, 설명, 연상 등을 예로 들고, 어휘를 제시할 때 학습자의 시각적·청각적 기억에 자리 잡게 하는 것이 중요하다고 강조하였다.[29] 따라서 그 대안으로 비주얼 리터러시 교육 방법을 활용하여 교수 효과를 향상시킬 수 있다. 이미지 시각화를 통해 어휘의 함축적 의미를 이해시킬 수 있고, 신선한 충격을 통해 기억을 자극할 수 있다. 본 연구에서는 어휘 유형 중 은유와 환유가 의미 변화의 기제로 작용하는 명사합성어를 중심으로 적용 방안을 구안하고자 한다. 명사합성어의 여러 가지 의미 범주 중 본 연구에서는 비유적 의미가 가장 확연하게 드러나는 동물류(곤충류 포함) 명사합성어를 선정하여 연구를 진행하였다. 인간은 동물이나 식물과 비슷한 특성과 자질을 가지고 있기 때문에 동물명이나 식물명 등과 기타 어근이 합쳐져서 생성된 표현들이 많다. 동물 관련 합성어의 양이 방대하고 분류가 복잡하기 때문에 먼저 『한국어 기초사전』에서 주제 범주를 동물로 선택한 후 다시 소분류를 동물류와 곤충류로 설정하여 46개의 기초어휘를 추출하였다. 다음으로 이 표제어 목록을 기준으로 『우리말사전』(우리말샘)에서 관련 명사합성어를 모두 추출하였다. 구체적으로 먼저 검색어를, 예를 들어 '*벌레, 벌레*'와 같이 정규식을 적용한 후 '일반어'(북한어, 지역어 등 제외), '품사'(명사합성어), '단어(구 제외)' 조건부 검색을 통해 각각의 어휘 목록을 추출하였다. 다음으로 비유적(다의적)의미[30]가 있는 어휘를 기준으로 1차 목록을 선정하였다.

<표3> 곤충류 명사합성어 목록

기초 어휘	명사 합성어	뜻풀이
벌레	공붓벌레	「1」 공부만 파고드는 사람을 놀림조로 이르는 말.
	점수벌레	「1」 점수에 지나치게 연연하는 사람을 낮잡아 이르는 말.
	책벌레	「1」 지나치게 책을 읽거나 공부하는 데만 열중하는 사람을 놀림조로 이르는 말.
	학점벌레	「1」 학점 관리에만 신경 쓰는 대학생을 이르는 말. 공붓벌레에서 유추하여 만든 말이다.
	돈벌레	「1」 돈을 지나치게 밝히는 사람을 낮잡아 이르는 말.
	일벌레	「1」 다른 곳에 관심을 두지 아니하고 일만 열심히 하는 사람을 비유적으로 이르는 말.

29) 강현화·이미혜 (2011), <한국어교육론>, 한국방송통신대학교출판문화원, p.102

30) 어휘의 비유적 의미 및 다의적 의미를 판단하는 기준은 다음과 같다. ① 해당 어휘 의미가 'X+Y'와 같이 두 어근의 의미의 합이 아니라 제3의 의미가 있거나 ② 합성어가 사람을 지칭하거나 ③ 인간의 행위, 상태, 모양 등을 지칭하는 상징적 의미를 선택하였다. 이는 사전에서의 뜻풀이를 기준으로 하였는데, 예를 들어 "~을 비유적으로 이르는 말" 등을 참고하여 선정하였다.

www.kci.go.kr

개미	개미허리	「1」 매우 가는 허리를 비유적으로 이르는 말.
	일개미	「2」 여유를 부리지 않고 열심히 일만 하는 사람을 비유적으로 이르는 말.
거미	거미줄[31]	「2」 남을 구속하기 위하여 여러 곳에 마련해 둔 함정 따위의 망을 비유적으로 이르는 말.
	땅거미	「1」 해가 진 뒤 빛이 조금 어둑한 상태 또는 그런 때.
나비	나비잠	「1」 갓난아이가 두 팔을 머리 위로 벌리고 자는 잠.
벌	×	–
잠자리	×	–
곤충	×	–

<표4> 동물류 명사합성어 목록

기초 어휘	명사 합성어	뜻풀이
개 (강아지)	×	
	똥강아지	「2」 어린 자식이나 손자에게 애정을 담아 귀엽게 이르는 말.
	하룻강아지	「2」 사회적 경험이 적고 얕은 지식만을 가진 어린 사람을 놀림조로 이르는 말.
고양이	×	–
닭 (병아리)	싸움닭	「2」 쉽게 남과 다투는 사람을 비유적으로 이르는 말.
	닭대가리	「1」 기억력이 좋지 못하고 어리석은 사람을 놀림조로 이르는 말.
	닭고집	「1」 고집이 센 사람을 놀림조로 이르는 말.
	닭병	「1」 닭이 병에 걸린 것처럼 기운 없이 꾸벅꾸벅 졸며 피곤해하는 증상을 비유적으로 이르는 말.
	닭살	「2」 '소름'을 속되게 이르는 말.
	닭싸움	「3」 시답지 않은 싸움을 놀림조로 이르는 말.
	햇병아리	「2」 '풋내기'를 비유적으로 이르는 말.
돼지	꽃돼지	「1」 뚱뚱한 사람을 귀엽게 비유적으로 이르는 말.
	돼지꿈	「1」 꿈속에서 돼지를 보는 꿈. 이 꿈을 꾸면 재물이 생긴다고 함.
	돼지엄마	「1」 교육열이 매우 높고 사교육에 대한 정보에 정통하여 다른 엄마들을 이끄는 엄마를 이르는 말.
말	×	–
물고기	×	–
뱀	꽃뱀	「2」 을 뜯어낼 목적으로 남자를 유혹하는 여자를 속되게 이르는 말.
새	새가슴	「2」 겁이 많거나 도량이 좁은 사람의 마음을 비유적으로 이르는 말.
	새대가리	「2」 우둔한 사람을 놀림조로 이르는 말.
소 (송아지)	×	–
코끼리	×	–
토끼	토끼눈	「1」 어떤 이유로 빨갛게 되거나 동그랗게 커진 눈을

31) 표제어 '거미줄'의 경우 사전에서는 "「2」남을 구속하기 위하여 여러 곳에 마련해 둔 함정 따위의 망을 비유적으로 이르는 말"이라고 풀이하고 있는데, 본 고에서는 더욱 자주 쓰이고 대중들에게 인식되어 있는 의미로 '가난하고 굶주린 상태'의 관용구 또는 속담의 뜻풀이로 해석하였다

www.kci.go.kr

		비유하여 이르는 말.
	토끼잠	「1」 깊이 들지 못하고 자주 깨는 잠.
호랑이	종이호랑이	「2」 종이로 만든 호랑이라는 뜻으로, 겉보기에는 힘이 셀 것 같으나 사실은 아주 약한 것을 이르는 말.
개구리	청개구리	「2」 모든 일에 엇나가고 엇먹는 짓을 하는 사람을 비유적으로 이르는 말.
거북이	거북목 (증후군)	「1」 눈높이보다 낮은 위치의 모니터를 오랫동안 내려다보는 경우에, 사람의 목이 거북의 목처럼 앞으로 구부러지는 증상.
고래	술고래	「1」 술을 아주 많이 마시는 사람을 비유적으로 이르는 말.
곰	곰손	손재주가 없는 사람을 비유적으로 이르는 말.
사자	사자후	「2」 사자의 우렁찬 울부짖음이란 뜻으로, 크게 부르짖어 열변을 토하는 연설을 이르는 말.
양	희생양	「2」 다른 사람의 이익이나 어떤 목적을 위하여 목숨, 재산, 명예, 이익 따위를 빼앗긴 사람을 비유적으로 이르는 말.
오리	오리발	「3」 엉뚱하게 딴전을 부리는 태도를 속되게 이르는 말.
용	용틀임	「2」 이리저리 비틀거나 꼬면서 움직임. (말뭉치를 참고하여 새로운 변화와 부상을 상징하는 의미로 해석함)
원숭이	×	–
쥐	쥐걸음	「1」 초조한 마음으로 둘레를 살피며 자세를 낮추고 살금살금 걷는 걸음.
	쥐구멍	「2」 몸을 숨길만한 최소한의 장소를 비유적으로 이르는 말.
	쥐꼬리	「1」 매우 적은 것을 비유적으로 이르는 말.
	쥐뿔	「1」 아주 보잘것없거나 규모가 작은 것을 비유적으로 이르는 말.
	쥐새끼	「1」 아주 교활하고 잔일에 약삭빠른 사람을 속되게 이르는 말.
	쥐장난	「1」 몹시 잘고 얄미운 짓거리를 비유적으로 이르는 말.
	쥐정신	「1」 무슨 일이나 금방 잘 잊어버리는 정신을 비유적으로 이르는 말.
기린	×	–
까치[32]	까치집	「1」 헝클어진 머리 모양을 비유적으로 이르는 말.
	까치머리	「1」 삐죽삐죽하게 솟은 머리.
낙타	×	–
늑대	×	–
두꺼비	×	–
비둘기	×	–
사슴	×	–
여우	불여우	「1」 몹시 변덕스럽고 못된, 꾀가 많은 여자를 비유적으로 이르는 말.
	여우짓	「1」 주로 여자가 깜찍하고 영악하게 행동하는 것을 비유적으로 이르는 말.

www.kci.go.kr

염소	×	−
제비	×	−
참새	×	−
철새	×	−
펭귄	×	−

1차 목록에서 동물류, 곤충류 합성어 중 어휘의 사용범위, 난이도를 고려하여 대표적인 어휘를 선정하고자 하였다. 의미가 유사한 어휘 중 더욱 보편적으로 사용되는 표제어를 택하였으며, 비속어 등을 제외하고 긍정적 의미를 가진 어휘와 한국어의 문화적 양상을 반영한 어휘를 기준으로 선정하였다. 구체적으로 예를 들면 <표3>에서 '책벌레, 공붓벌레, 학점벌레', '일벌레, 돈벌레, 일개미'는 각각 의미가 유사하기 때문에 하나를 택했다. 또한 '새우잠, 나비잠, 토끼잠'의 경우 의미가 차이가 있지만 모두 '잠'을 표현하는 합성어이기 때문에 중복 선정을 피하였다. 최종적으로 곤충류, 포유류, 조류, 어류 및 가상 속의 동물(용) 등을 고루 고려하여 '책벌레, 일벌레, 개미허리, 거미줄, 땅거미, 곰손, 쥐꼬리, 새우잠[33], 거북목(증후군), 오리발, 돼지꿈, 술고래, 싸움닭, 용틀임'총 14개의 명사합성어를 연구대상으로 선정하였다.

5. 비주얼 리터러시를 활용한 명사합성어의 작품 제작

본 연구는 비주얼 리터러시의 의미전달 도구인 '은유, 환유, 차용'의 방법론을 적용하여 총 14개의 명사합성어에 대해 개인적인 견해를 담아 이미지로 시각화하였다. 디자인 제작과정에서 합성어의 의미를 현 시대에 맞게 새롭게 적용하고, 어휘 속에 내포된 한국의 문화적 상징요소와 전통적인 관습 등을 강조하고자 하였다. 단 명사합성어들이 의미하는 전통성은 가능한 유지하되 동물과 곤충들을 현대인으로 의인화하였고 직장인으로서의 삶을 표현해 보고자 하였다.

5-1. 시각적 은유

<표3>과 <표4>에 제시된 곤충류 명사합성어가 은유법에 의해 도출된 새로운 성격의 단어(ex. 일벌레와 굼벵이의 관계)사이의 의미작용을 수용자가 유추할 수 있도록 하였다. 숀 홀(Sean Hall, 2016)은 '은유란 X는 Y이다'라고 간결하게 정의를 내렸는데 이러한 등식을 비주얼 리터러시의 방법으로 활용할 수 있었다.[34] 비록 다른 성질의 X와 Y일지라도, 디자이너의 논리적인 전이 방법을 통하여 학습자들을 설득하는 방식인 것이다. 은유법을 활용한 명사합성어의 재해석 및 디자인 콘셉트(concept)는 <표5>와 같이 기술해 보았고 이를 시각화한 일러스트레이션의 결과는 <그림4>이다.

<표5> 은유법을 활용한 명사합성어 디자인 콘셉트

명사 합성어	재해석	디자인 콘셉트(Design Concept)
일벌레	일벌레는 굼벵이다	모니터 앞에 앉아서 일만 하는 현시대의 직장인을 표현하고자 하였다. 굼벵이는 느려서 게으름의 상징이기도 하지만, 꾸준함과 성실함을 대표하는 이미지로 표현하였다.
개미허리	개미허리는	개미처럼 일도 열심히 하며 자기관리도 철저히 하는 현

32) 까치와 관련된 합성어 중 '까치걸음, 까치발'의 사람의 행위를 비유적으로 표현하고 있지만 [까:치거름] [까:치발]으로서 동물 '까치'의 의미가 없기 때문에 목록에 수록하지 않았다.

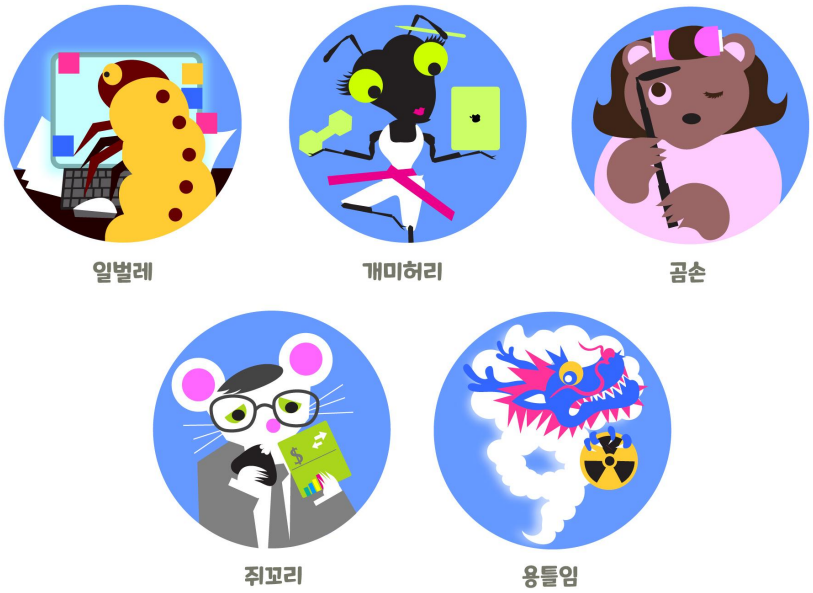
33) '새우'는 사전에서 기초어휘로 검색되지 않았지만 어류 관련 합성어의 특징을 살펴보고자 '나비잠, 토끼잠'과 유사성을 가진 '새우잠'으로 대체하여 추가하였다.

34) Sean Hall, 김진실 (역) (2016), <기호학 입문: 의미와 맥락>, 서울: 비즈앤비즈, p.54

www.kci.go.kr

	사회적으로 성공한 직장인 여성인의 허리이다	대 직장인 여성을 표현하였다. 일반적으로 직장인하면 운동 시간이 부족하고 야근이나 회식으로 인해 체중이 늘어가는 이미지를 연상케 하는데, 줄자와 같은 리본으로 허리를 묶고 요가를 하면서 일을 손에서 놓지 않는 개미의 형태로 '워라벨(work-life balance)'을 중요시하는 현대 직장인의 특성을 강조하였다.
곰손	일자 눈썹을 가진 자는 곰손이다	손재주가 없거나 미적 감각이 둔한 여성 곰이 어설프게 눈썹을 그리고 있는 모습으로 형상화하였다.
쥐꼬리	쥐꼬리는 한 끼 식사를 삼각 김밥으로 때우는 직장인의 월급이다	근무시간에 비해 월급이 적은 직장인이 급여통장을 보면서 삼각 김밥으로 끼니를 해결하는 시대상을 담았다. 회색 색감, 화살표 등 디테일을 살려 표현하였다.
용틀임	용틀임은 버섯구름이다	거대한 프로젝트나 실험을 시작할 때의 기세와 권위가 연상되어 핵폭탄의 핵구름을 황룡의 '용틀임' 형상으로 표현하였다. 황룡이 여의주 대신 방사능 마크를 들고 있어서 위험 및 경고의 의미를 가지도록 하였다.

<그림 4> 시각적 은유를 적용한 비주얼 리터러시 디자인, Digital Illustration 제작, 2020



5-2. 시각적 환유

시각적 환유에 의하여 디자인된 이미지를 이해하기 위해선 표현된 특정 시대의 사회와 문화적으로 통용되는 광범위한 지식을 요구한다. 시각적 은유 표현은 디자이너의 개인적 견해나 해석이 추가된 만큼 이해하기 어렵지만, 시각적 환유는 사회, 문화적으로 약속된 기호나 개념 체계라고 할 수 있다. 숀 홀(Sean Hall, 2016)에 의하면 환유란 'X는 Y에 대체되었다'[35]라는 등식으로 정의를 내렸는데 본 연구에서는 수용자의 이해력을 돕기 위하여 현대인들의 라이프스타일을 대표하는 이슈들을 중점적으로 적용시켜 시각화해 보았다<그림5>.

35) Sean Hall, 김진실 (역) (2016), <기호학 입문: 의미와 맥락>, 서울: 비즈앤비즈, p.56

www.kci.go.kr

<표6> 환유법을 활용한 명사합성어 디자인 콘셉트

명사 합성어	재해석	디자인 콘셉트(Design Concept)
책벌레	베르나르 베르베르(Bernard Werber)는 개미로 대체되며 '개미'의 독자는 책벌레로 대체되었다	한국인 독자들은 프랑스 저자 베르나르에게 열광하는 경향이 있으며 독자들을 책벌레로 만든다. 또한 베르베르는 '개미(1991-1996)'의 저자로 인지도가 높기에 베르베르나 독자들의 팬덤을 개미로 표현하였다.
거북목	거북목(증후군)은 스마트폰 세대로 대체되었다	직업병을 특정 직업이나 신분으로 표현하지 않고 현대인들의 통폐가 되고 있는 스마트폰 세대의 거북목을 표현하였다.
돼지꿈	돼지꿈은 복주머니로 대체되었다	돼지꿈을 꾸면 재물이나 금전 운을 상징하기에 복주머니에서 세계 화폐들이 나오고 있는 꿈과 같은 형상으로 표현하였다.
새우잠	입시생들은 새우잠을 자는 교복으로 대체 되었다	입시생들은 잠이 모자라 쪽잠을 자는 새우의 캐릭터로 의인화하였다. 고등학생을 상징하는 교복과 불안정한 자세로 잠을 자는 모습으로 치열하게 경쟁하는 모습을 상상하였다.
술고래	술고래는 술독이다	전통 술독에 빠져있는 고래의 모습은 만취한 직장인이 넥타이를 풀고 휴식을 취하고 있는 듯 유유자적한 모습으로 대체하였다.
오리발	오리발은 페르소나로 대체 되었다	오리발을 내밀며 책임 회피를 하거나, 오리임에도 백조의 가면을 착용하여 신분이나 정체성을 은폐하는 모습을 나타내고자 하였다.

<그림 5> 시각적 환유를 적용한 비주얼 리터러시 디자인, Digital Illustration 제작, 2020



www.kci.go.kr

5-3. 시각적 차용

차용은 이미 존재하는 작품의 형상을 재해석하거나 새로운 작품으로 창조하는 제작방법을 의미한다. 주로 현대미술에서 볼 수 있는데 대표적으로 패러디와 패스티쉬(Pastiche) 등 두 가지 방법론으로 정리된다. 패러디는 하나의 작품을 모방하여 다른 작품으로 변용(풍자적, 비판적)하는 것이고 패스티쉬는 중성적인 것으로 특정 작가의 작품양식을 의도적으로 모방하는 것이다.[36] 시각적 차용은 은유와 환유법이 통합된 성격을 가지며 특정 작품에 대한 작가의 재해석, 그리고 시대적 표현양식과 담론을 강조하며 사회적으로 인지도가 높은 작품이나 대상을 선택할 수밖에 없게 된다<표7>. 본 고에서는 한국의 고전소설, 표현주의 예술작품, 그리고 국내외적으로 흥행에 성공한 영화 또는 게임 캐릭터, 애플 로고 등을 차용하여 이해력을 높이고자 하였다<그림6>.

<표7> 차용법을 활용한 명사합성어 디자인 콘셉트

명사 합성어	재해석	디자인 콘셉트(Design Concept)
거미줄	포켓몬스터의 몬스터볼은 함정이다	포켓몬스터 게임이나 애니메이션에서 등장하는 붐볼이나 찌리리공은 몬스터볼을 가장한 위장술의 존재이다. 게이머의 입장에서 볼 때 이들은 함정과 같은 존재이며 전기에너지를 가지고 있어 폭파가 될 위험의 소지를 갖고 있다. 곤충이 거미줄에 낚인 듯한 분위기로 감전과 폭파의 위험을 형상화하여 인간이 놓은 덫, 함정을 표현해보았다.
땅거미	땅거미는 두려움이다	현대사회에 만연하는 스트레스, 자살, 우울증과 같은 증세들을 땅거미가 지고 있는 형상으로 표현하였다. 예술가 에드바르 뭉크의 '절규(1893)' 작품을 차용하여 두렵고 불안한 사회현상들로 압축하였다.
싸움닭	앵그리버드는 싸움닭처럼 전투적이다	말싸움을 하는 자세를 취하여 현대사회에서 볼 수 있는 분노조절 장애가 드러나도록 하였다. 앵그리 버드는 사실상 닭은 아니지만 게임 상에서 싸움닭처럼 소리를 내며 전투적인 캐릭터 이미지를 가지고 있기에 위트있게 표현해보았다. 결국 진흙탕 싸움까지 번지는 싸움닭의 의미도 내포하고 있다.

<그림 6> 시각적 차용을 적용한 비주얼 리터러시 디자인, Digital Illustration 제작, 2020



36) 강미희 (2016), <차용미술의 저작권법상 허용범위>, 전남대학교 일반대학원 석사학위논문, pp.23-24

www.kci.go.kr

6. 결론

디지털 미디어의 발달로 인해 현대인들은 다양한 플랫폼을 통해 시각이미지를 접하게 된다. 따라서 현대인들은 시각이미지에 대한 정확한 해독능력을 필요로 하고 있다. 한편 시각이미지는 하나의 상황, 또는 어휘 항목을 표현하고 있기 때문에 시각이미지를 활용한 교육방법은 어휘능력을 향상하는데 도움이 된다. 본 연구는 외국인 한국어 학습자를 대상으로 작품제작을 통해 어휘에 대한 시각적 이미지를 갖도록 하였다. 기존의 주입식 언어교육방법, 또는 객관성만을 강조하는 디자인방법을 보완하기 위하여 수사학적 이론을 적용하였다. 즉 은유와 환유, 차용의 세 가지 이론을 비주얼 리터러시의 방법론으로 제시하고 실험적인 작품제작을 시도하였다. 본 고는 외국인 학습자가 한국의 사회·문화적 배경을 담고 있는 어휘를 이해하고 교육하기 위한 시도적인 연구로서 작품제작은 생명체 중심의 동물과 곤충류의 명사합성어를 대상으로 캐릭터 디자인 및 일러스트레이션의 방식을 취했다. 방대한 어휘 목록 중 인간의 행위 및 정서 등을 포괄하고 비유적 의미를 가진 14개의 명사합성어를 연구대상으로 선정하였다. 외국인 한국어 학습자들의 어휘능력을 향상하기 위한 시도적인 연구로서 교육적 측면에서는 어휘의 의미를 효과적으로 교육하는 데 초점을 두었으며, 디자이너의 측면에서는 어휘의 사전적 의미를 전달하는 동시에 현시대에 맞게 재해석하고 디자인적 감성을 가미하였다. 즉 한국의 전통적 문화 요소와 현대적 생활양식을 반영하여 작품을 제작하였다. 궁극적으로 본 연구에서 제시한 시각이미지를 활용한 어휘 학습방법은 언어교육 차원에서 교육자와 학습자 간의 상호작용을 촉진하고, 학습자의 흥미를 유발하여 학습자가 능동적이고 적극적으로 학습에 참여하는 데 도움이 된다. 또한 시각이미지를 통해 기억이 각인될 수 있기 때문에 능동적인 어휘 확장이 일어날 수 있다. 뿐만 아니라 시각 정보를 해석하고 창조하는 능력을 강조하는 비주얼 리터러시는 학습자의 디자인적 사고를 유발할 수 있으며 그림과 텍스트에 대한 미적 해독을 통해 창의력을 키울 수 있다. 특히 디자인 및 예술계열 학습자의 경우 디자이너로서 어휘의 의미를 인지하고, 나아가 새로운 디자인적 요소로 표현하고 전달할 수 있기 때문에 시너지 효과를 낼 수 있다. 마지막으로 본 연구는 언어교육과 디자인, 예술적 교육이 융합된 작품논문이기에 향후 교육현장에서의 검증이 필요하다. 또한 어휘 교육의 보조적 수단으로서 구체적이고 효과적인 교육 방법으로 활용될 수 있도록 지속적인 연구가 진행되어야 할 것이다.

참고문헌

학술논문

- 김지영 (2011), 비판적 사고 함양을 위한 시각문화 학습, <교양교육연구>, 5권 2호
- 박상돈・이성도 (2007), 비주얼 리터러시의 미술교육적 접근: 휴대폰 카메라를 이용한 다큐멘터리 사진의 제각과 활용을 중심으로, <미술교육논총>, 제21권 2호
- 이영미 (2018), 비주얼커뮤니케이션에서 나타나는 비언어적 커뮤니케이션의 시각적 문해력(visual literacy)에 관한 연구: 아이코노텍스트(iconotext)를 중심으로, <한국과학예술융합학회>, 32권
- 황연주 (2007), 문화적 기억과 매체 그리고 비주얼 리터러시, <문화예술교육연구>, 2권 1호

도서

- 노명현 (2012).<의미론개관>, 서울: 한국문화사
- Brown, J.A, (1991). < Television, Critical Viewing Skill, Education, Hillsdale>, N.J : Laerence and Skills(UK)
- G. Lakoff & M. Johnson, 노양진, 나익주 (역). (2006). <삶으로서의 은유>. 하남: 박이정,
- H.H.Arnason, 이영철 (역) (1992). <현대미술의 역사>. 서울: 한국색채문화사
- Kövecses, 김동환 (역) (2014). <은유: 인지언어학적 접근법>. 서울: 공감엔피엠,
- Martin Salisbury & Morag Styles, 서남희 (역). (2012). <그림책의 모든 것>. 서울: 시공사

www.kci.go.kr

• Martin Salisbury.최재은 (역) (2007). <플레이 펜: 어린이책 일러스트레이션의 새로운 세계>. 고양: 예경
• Raney, Kate (1998). <Visual literacy ; Issues and Debates>, Middlesex University School of Education
• Sean Hall, 김진실 (역) (2016), <기호학 입문: 의미와 맥락>, 서울: 비즈앤비즈

학위논문

• 강미희 (2016), <차용미술의 저작권법상 허용범위>, 전남대학교 일반대학원 석사학위논문
• 김 령 (2017), <한·중 다의동사의 의미 확장 대조 연구: '보다'와 '먹다'를 중심으로>, 연세대학교 일반대학원 박사학위논문
• 김묘은 (2016), <미디어 리터러시 교육이 청소년 인터넷 중독 치료에 미치는 효과>, 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문
• 김현지 (2008), <고전적 소재를 활용한 일러스트레이션 표현기법의 연구: 심청전 캐릭터그램을 활용한 머천다이징의 사례 중심으로>, 서울대학교 대학원 박사학위논문
• 손기원 (2010), <차용(借用) 이미지를 통한 색채변주(色彩變奏)에 대한 연구>, 홍익대학교 미술대학원 석사학위논문
• 이정임 (2016), <시각적 문해력 향상을 위한 타이포그래피 수업방안 연구: 한자의 유희적 표현을 중심으로>, 경북대학교 교육대학원 석사학위논문
• 이지현 (2017), <온라인게임 문식성에 대한 자문화 기술 연구: 리그 오브 레전드를 중심으로>, 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문
• 장호진 (2009), <리터러시 게임 활동이 초등영어 학습부진학생의 문식력과 자기효능감 향상에 미치는 영향>, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문
• 차은단 (2009), <앤서니 브라운 그림책의 차용이미지 연구>, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문
• 최송주 (2008), <은유를 활용한 시각디자인 교수학습 방안 연구: 5학년을 중심으로>, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문
• 현은령 (2012), <디멘션(Dimension)의 시각적 확장을 통한 뉴미디어디자인의 리터러시 효과>, 한양대학교 대학원 박사학위논문

학술대회 및 세미나

• 강현화 · 이미혜, 한국어교육론, 한국방송통신대학교출판문화원, 2011
• 김인수, 디지털시대의 비주얼 리터러시, 한국어린이미디어학회, 2017. 6권

인터넷 사이트

• https://stdict.korean.go.kr (국립국어원 표준국어대사전)
• https://opendict.korean.go.kr/main(우리말샘)
• https://www.ragnaraalbu.com

www.kci.go.kr