

아이코노텍스트 특성이 그림책 독자의 흥미도와 몰입에 미치는 영향

성인과 초등학생 독자의 다집단 분석을 중심으로

An Empirical Study on the Effects of Iconotext on Readers' Interest and Immersion in Picture Books

Focusing on a Multi-Group SEM Analysis of Adult and Elementary School Readers

주 저 자 : 홍지경 (Hong, Ji Kyung) 부산대학교 디자인학과 박사과정

교 신 저 자 : 김성계 (Kim, Sung Kye) 부산대학교 디자인학과 교수
sungkye@pusan.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2025.3.612>

접수일 2025. 08. 18. / 심사완료일 2025. 08. 23. / 게재확정일 2025. 09. 08. / 게재일 2025. 09. 30.

본 논문은 저자의 석사논문의 (일부)내용을 수정, 보완한 논문입니다.

Abstract

This study examines the effect of iconotext-the integration of text and images in picture books- on readers' interest and immersion. The study compared responses from adult readers and elementary school students using structural equation modeling(SEM) analysis with multi-group analysis. The results showed that three of five iconotext characteristics positively impacted interest and immersion. Notably, the influence of the complementary characteristics on interest, as well as the transition from interest to immersion, differed significantly between adults and children. These findings can inform the design of picture books and iconotext strategies tailored to different age groups.

Keyword

Iconotext(아이코노텍스트), Picture books(그림책), Multi-Group analysis(다집단 분석)

요약

그림책에서 아이코노텍스트는 글과 그림이 결합해 의미를 확장하는 복합적 텍스트로 독자의 흥미와 몰입에 영향을 미친다. 본 연구는 그림책에서 아이코노텍스트의 5가지 특성 요인(상호보완, 모순, 장식, 메타픽션, 의인화)이 독자의 흥미도와 몰입에 미치는 영향을 분석하는 것을 목적으로 한다. 성인과 초등학생 독자를 대상으로 진행한 설문 결과를 구조방정식모형(SEM)으로 분석하였고, 다집단 비교분석을 통해 두 집단 간 경로 차이를 검증하였다. 분석 결과, 아이코노텍스트의 특성 요인 중 상호보완, 장식, 의인화는 독자의 흥미도에 정(+)의 영향을 미치며, 흥미도 또한 몰입에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 아울러 상호보완이 흥미도에 미치는 영향과 흥미도가 몰입으로 이어지는 경로에서는, 초등학생의 경우 상호보완이 흥미도 증가에 미치는 영향력이 상대적으로 강하고, 성인은 흥미도가 직접 몰입으로 전환된다는 차이가 있었다. 본 연구는 구체적으로 아이코노텍스트가 독자에게 미치는 영향을 분석하였다. 향후 연구 결과를 활용해 그림책 디자인 및 타깃 독자 기반의 아이코노텍스트 전략 수립에 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경 및 목적
- 1-2. 연구의 범위 및 방법

2. 아이코노텍스트의 개념과 특성 요인

- 2-1. 기호학적 관점에서의 아이코노텍스트
- 2-2. 그림책에서의 아이코노텍스트
- 2-3. 그림책 아이코노텍스트의 특성 요인
- 2-4. 그림책 독자의 태도 요인: 흥미도와 몰입

3. 그림책 아이코노텍스트 사례 분석

- 3-1. 사례 분석 대상

- 3-2. 국외 그림책 사례 분석

- 3-3. 국내 그림책 사례 분석

4. 실증 분석

- 4-1. 연구 문제 및 가설
- 4-2. 설문조사 방법
- 4-3. 실증 분석 결과

5. 결론

- 5-1. 연구 결과의 요약 및 기대 효과
- 5-2. 연구의 한계점 및 향후 연구의 제언

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

최근 그림책은 유아동을 넘어 성인으로 독자층이 확장되며 수요가 꾸준히 증가하고 있다. 유아동 인구는 감소하고 있지만 아동문학 신간 수와 매출은 오히려 증가하는 추세로 이는 성인 독자의 관심을 반영한다. 자극적인 매체에 피로를 느낀 성인들이 종이책의 여백과 사유 공간을 가진 그림책을 찾는 것이다.¹⁾ 국내에서도 성인용 그림책 카테고리라 따로 생길 만큼 시장이 변화하고 있고, 이에 따라 '좋은 그림책'에 대한 수요도 높아지고 있다. 이와 같은 독자의 수요를 맞추기 위해 최근 그림책은 아이코노텍스트(iconotext)를 활용하여 글과 그림의 '빈자리'를 독자의 참여로 메우게 하여 그림책의 깊이를 더하고 있다.²⁾

아이코노텍스트란 글과 그림이 각각의 의미를 갖는 동시에 상호작용하며 새로운 의미를 창출하는 텍스트로, 그림책의 핵심 개념이다. 아이코노텍스트는 독자의 해석 가능성을 넓히고 서사의 역동성을 강화한다.³⁾ 아이코노텍스트가 잘 구현된 그림책일수록 몰입과 반복 독서를 유도하고 의미의 확장을 경험하게 한다. 할베리는 아이코노텍스트를 그림책의 본질적 텍스트로 보며, 상호 작용의 중요성을 강조한다.⁴⁾ 이처럼 아이코노텍스트는 독자의 흥미와 몰입을 유도하는 중요한 장치다.

글과 그림의 상호작용이 독서 태도에 긍정적인 영향을 미친다는 점에서 아이코노텍스트의 효과를 실증적으로 분석하는 작업은 학문적, 현장적 측면 모두에서 의미가 크다. 그럼에도 이를 실증적으로 검증한 연구는 부족하다. 이에 본 연구는 선행 연구의 한계를 극복하기 위해 그림책 분석의 가장 중요한 요소인 아이코노텍스트 개념을 다시 고찰하고, 다양한 국내외 그림책 사례를 분석하여 그림책에서의 아이코노텍스트 활용 방안을 연구하고자 한다. 특히 그림책 독자를 대상으로

진행한 아이코노텍스트의 효과와 관련한 실증 연구 결과는 향후 그림책 연구 및 제작에 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

1-2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 아이코노텍스트의 특성 요인이 독자의 흥미도와 몰입에 미치는 영향을 분석하기 위해, 문헌 고찰, 국내외 사례 연구, 실증 분석을 병행하는 통합적 연구 방법을 적용하였다. 먼저 그림책에서 글과 그림의 상호작용이 독자의 반응에 미치는 영향을 조명한 국내외 문헌을 종합적으로 검토하고, 기존 연구들이 제시한 주요 개념과 논점을 분석함으로써 이론적 배경을 구축하였다. 이어서 아이코노텍스트의 실제 구현 양상을 파악하기 위해 국제적인 그림책 수상작을 중심으로 사례 분석을 진행하였다. 선행 연구에서 제시된 분석 기준을 바탕으로 사례 선정 및 분석틀을 구성하였으며, 다양한 표현 방식과 기법, 그리고 글과 그림 간 상호작용이 어떻게 드러나는지를 심층적으로 고찰하였다.

사례 연구 결과는 실증 분석을 위한 측정 도구 개발과 변수 설계에 활용하였다. 실증 분석은 성인과 초등학생 고학년(10~12세) 독자를 대상으로 실시하였고, 구조방정식 모형을 활용하여 아이코노텍스트 특성 요인이 독자의 흥미도와 몰입에 미치는 영향을 정량적으로 검증하였다. 또한 다집단 분석을 통해 두 독자 그룹 간 반응 경로의 차이를 비교함으로써, 그림책 독자의 연령별 특성과 읽기 태도의 차이를 파악하고자 하였다.

2. 아이코노텍스트의 개념과 특성 요인

본 장에서는 선행 연구를 바탕으로 그림책 속 아이코노텍스트의 개념, 유형, 활용 사례를 분석하였다. 글과 그림의 기호학적 상호 작용을 중심으로 다양한 표현 양상을 살펴보고, 아이코노텍스트의 역할을 명확히 정의하고 체계화하였다.

2-1. 기호학적 관점에서의 아이코노텍스트

2-1-1. 아이코노텍스트의 개념

아이코노텍스트는 '아이콘(icon, 그림)'과 '텍스트(text, 글)'의 합성어로 글과 그림이 상호작용하며 새로운 의미를 만들어내는 복합적 텍스트를 가리킨다.⁵⁾ 그

1) 김시우, '그림책 최근 출간 동향', 뉴스아트, 2024.05.08. (2025.04.21.)
www.news-art.co.kr/news/article.html?no=31063

2) Hallberg, K., 'Iconotext Revisited: A Term and It's History', Nordic Journal of ChildLit Aesthetics, Vol.13, No.1, 2022, p.5

3) Mikkelsen, M., 'Picturebooks as Crossover Literature: A Study of How Readers of different Ages Perceive Iconotext and Themes in Picturebooks', Bergen University Master's Thesis, 2015, p.11

4) Hallberg, K., Op. cit. 2022, pp.5-6

5) 마리아 니콜라예바, 캐롤 스콧, 서정숙 외 역,

림책은 아이코노텍스트 기반의 책으로 삽화책(illustrated books)과 달리 글과 그림이 독립성을 유지한 채 의미를 공유·결합함으로써 제3의 텍스트를 창출한다.⁶⁾ 글과 그림의 관계는 마치 대화하는 두 요소가 긴밀히 결합된 불가분의 관계와 같고,⁷⁾ 아이코노텍스트는 글과 그림의 결합이 다중언어적 표현으로 나타나는 하나의 융합 형태라고 할 수 있다.⁸⁾ 글과 그림, 두 요소 사이에 발생하는 긴장과 이로 인한 시너지 효과가 그림책이라는 하나의 공간에서 융합된 관계를 이루게 된다.⁹⁾

2-1-2. 아이코노텍스트의 기호학적 특성

아이코노텍스트에서는 성질이 다른 두 종류의 기호가 상호작용하여 새로운 의미를 만들어낸다. 아이코노는 직관적이며 비선형적인 방식으로 의미를 전달하는 도상 기호인 데 비해, 텍스트는 선형적 구조를 지니고 해석을 필요로 하는 관습적 기호에 해당한다.¹⁰⁾ 아이코노텍스트는 이미지의 도상성과 언어의 텍스트성을 겸비함으로써 하나의 시각적 커뮤니케이션 형태를 이루고 있다.¹¹⁾ 특히 글과 그림, 두 기호가 긴장 관계로 나란히 놓일 때 새로운 역동성이 발현되기에¹²⁾ 아이코노텍스트는 글과 그림이 상호 전환될 수 있을 만큼 밀접하게 결합된 하나의 불가분한 기호 단위라고 할 수 있다.¹³⁾

『그림책을 보는 눈: 그림책의 분석과 비평』, 마루별, 2011, pp.26-27

6) Hallberg, K., Op. cit. 2022, pp.2-3

7) Lahouste, C., 'L'Iconotexte par Quatre Chemins: La Collection L'Image des Editions Verdier', Etudes Francaises, Vol.57, No.3, 2021, pp.142-144

8) Nelson, D., 'From Assembled Images to Assembled Texts: Literary Montage in Weimar Germany', University of Pennsylvania Doctoral Dissertation, 2020, p.41

9) 안새와, '어린이 그림책 타이포그래피의 상호텍스트성에 관한 연구', 홍익대학교 석사학위논문, 2009, pp.34-35

10) 조희숙, '유아의 그림책 텍스트 이해 연구: 아이콘적 텍스트와 언어적 텍스트 사이의 격차 해결방식을 중심으로', 열린유아교육연구, Vol.11, No.6, 2006, p.274

11) 안새와, Op. cit. 2009, pp.7-8

12) Grossman, S., 'Textes et Images dans L'Atelier des Apparences', Word and Image Interaction, Vol.8, 2015, pp.98-99

13) 이푸로니, '픽토리얼 타이포그래피의 모호성에 관한

2-2. 그림책에서의 아이코노텍스트

2-2-1. 그림책과 아이코노텍스트

그림책은 글과 그림이 조화를 이루며 함께 이야기를 전달하는 형식으로 단순히 글이나 그림만으로 이해되는 책과는 구분된다. 그림책은 예술적 요소와 내용상의 함의가 결합된 정교한 문학 작품이다.¹⁴⁾ 그림책에서는 타이포그래피, 컬러, 레이아웃 등 디자인 요소들이 중요하며 이를 통해 그림책은 종합적인 예술작품으로 간주된다. 특히 그림의 도상적 속성과 글의 자의적 속성이 만나 발생하는 긴장감이 아이코노텍스트를 형성한다.¹⁵⁾ 아이코노텍스트는 글과 그림 사이의 상호작용을 통해 독자의 상상을 자극하며, 과도한 설명은 오히려 그 효과를 저해한다. 이때 그림은 이야기 서사의 출발점 역할을 하며, 서사 전개에 방향에 영향을 미친다.¹⁶⁾

2-2-2. 그림책에서 아이코노텍스트의 역할

그림책에서 글과 그림은 독자와의 커뮤니케이션 수단으로 작용하며, 독자는 글과 그림을 해석하는 과정에서 작가의 메시지에 접근하게 된다. 글과 그림은 상호 보완적이지만 역할 면에서는 차이가 있다. 그림은 도상 기호로서 대상의 모습을 전달하고, 글은 관습적 기호로서 이야기를 전개하는 등 각각 다른 기능을 수행한다.¹⁷⁾ 아이코노텍스트에서는 글과 그림의 상호작용을 통해 숨겨진 서사가 형성되며, 이러한 서사가 독자의 흥미를 불러일으켜 몰입을 이끌어낸다.¹⁸⁾

그림책은 이처럼 글 기호와 그림 기호가 조화를 이루는 예술 형식이다.¹⁹⁾ 구체적으로 그림책 장르의 특징은 텍스트와 이미지의 시너지 효과로 나타나는 일종의 '그래픽 공명현상'이라 할 수 있다.²⁰⁾ 이처럼 아이

연구: 아이코노텍스트를 중심으로', 서울대학교 석사학위논문, 2006, pp.44-45

14) Arizpe, E., & Styles, M., 'Children Reading Pictures: Interpreting Visual Texts', Routledge, 2016, pp.22-23.

15) 김영옥, '전자매체 시대 그림책의 그림 쓰기와 글 그리기', 인문콘텐츠, Vol.17, 2010, pp.450-451

16) Kress, G., & Leeuwen, T., 'Reading Images: The Grammar of Visual Design', Routledge, 2021, pp.42-44.

17) 김영옥, Op. cit. 2010, p.466

18) Nelson, D., Op. cit. 2020, p.41

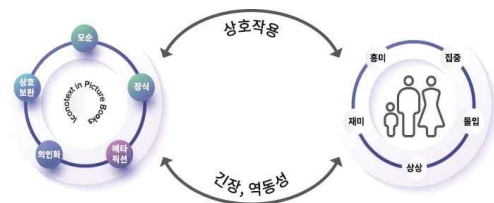
19) 마리아 니콜라예바, 캐롤 스콧, Op. cit. 2011, p.373

20) 이가영, 문철, '문자를 이용한 그림책의 표현유형과

코노텍스트를 활용한 그림책은 글과 그림의 결합을 통해 무한한 의미 변형과 상상의 확장을 이끌어낸다.

2-2-3. 그림책 아이코노텍스트의 확장 개념

아이코노텍스트는 도상적인 글과 자의적인 그림이 결합한 복합적 기호로 글과 그림 사이의 상호텍스트성을 통해 새로운 텍스트를 형성하는 개념이다.²¹⁾ 기존의 보편적인 개념에서의 아이코노텍스트는 글이 그림처럼, 그림이 글처럼 보이는 관계에서 구현되는 또 다른 텍스트로 보았다. 그림처럼 보이는 글자 요소에서 내용을 유추하거나, 텍스트 속의 숨겨진 의미와 빈자리를 찾아가는 과정으로 서로를 보완하는 중개자 역할에 그쳤다. 하지만 본 연구에서는 아이코노텍스트를 독자와의 무한한 상호작용 속에서 새로운 의미를 생성하는 역동적 개념으로 확장하였다. 그림책에서 아이코노텍스트는 서사의 중심이 되고, 독자의 상상을 유도한다.²²⁾ 그리고 독자는 이를 통해 그림책에 더 깊이 몰입한다.²³⁾ 본 연구는 아이코노텍스트의 5가지 특성 요인으로 상호보완, 모순, 장식, 메타픽션, 의인화를 제시하고, 그림책 속에서 독자와의 상호 작용을 통해 상상과 몰입을 증진시키는 요소로 작용함을 밝힌다.



[그림 1] 그림책 아이코노텍스트의 확장 개념

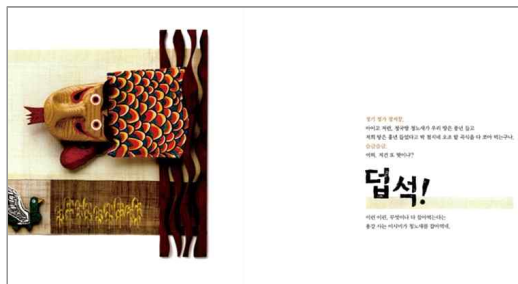
2-3. 그림책 아이코노텍스트의 특성 요인

본 연구는 문헌 연구에서 아이코노텍스트의 특성으로 제시된 여러 요소 중 공통적으로 언급된 상호보완, 모순, 장식, 메타픽션, 의인화를 5가지 아이코노텍스트 특성 요인으로 제시하였다.

[표 1] 그림책 아이코노텍스트의 특성 요인

범주	특성	내용
의미적	상호보완	글이 그림을, 그림이 글을 새로운 해석이 가능하도록 보충
	모순	시점, 시제, 완전히 다른 서사의 분리 등 다양한 대위 방식
형태적	장식	글자가 그림처럼 보이거나, 그림을 글자와 같이 표현
표현적	메타픽션	작가의 의도를 담은 새롭고 다양한 방식으로 곳곳에 숨겨진 요소
	의인화	동물, 식물, 자연 등이 사람처럼 말하고 행동하는 모습으로 표현

첫째, 상호보완은 그림책에서 글, 그림이 각각의 역할을 수행하면서 서로 새로운 해석이 가능하도록 보충하거나, 보완하는 것을 의미한다. 글과 그림의 상호보완은 독서의 동기를 유발하는 핵심 요소다.²⁴⁾ [그림 2]와 같은 상호보완의 구조는 글에 제시되지 않은 배경 정보를 그림이 보여주거나, 그림으로 나타내기 힘든 대사를 추상적 개념을 텍스트가 설명하는 방식이다.



[그림 2] 아이코노텍스트 '상호보완' 형식 예시²⁵⁾

둘째, 모순은 글과 그림이 다른 이야기를 하는 듯한 구조를 말한다. 시점, 시제, 장르의 변환, 쌍서법을 활용한 병치 방식 등 다양하게 표현된다. 마혜경과 나선희는 좋은 그림책의 필수 요건으로 모순 구조를 제시하였는데, 글과 그림 사이의 절묘한 모순 구조가 독자의 적극적인 참여와 해석을 유도한다고 분석하였다. 모순은 독자에게 더 깊은 상상을 유도하고 예측하기 어려운 서사의 전개를 통해 흥미를 높인다.²⁶⁾ [그림 3]

24) Lahouste, C., Op. cit. 2021, pp.151-152

25) 박연철, 『페루페루』, 시공주니어, 2013, pp.8-9

26) 마혜경, '그림책에 내재된 글과 그림의 아이러니 분석: 조원희 작품을 중심으로', 경기대학교 석사학위논문, 2016; 나선희, '문화, 문학: 포스트모던 그림책에서의 역설과 아이러니', 비교문화연구, Vol.38, 2015, pp.77-78

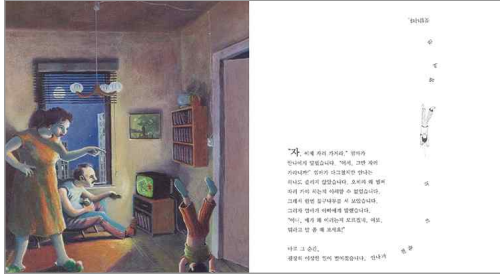
의미작용', 기초조형학연구, Vol.10, No.4, 2009, pp.227-228

21) 안새와, Op. cit. 2009, pp.40-41

22) Lahouste, C., Op. cit. 2021; 김영옥, Op. cit. 2010

23) 마리아 니콜라예바, 캐롤 스콧, Op. cit. 2011, p.50

은 모순의 예시로 인물의 시점이 글자의 표현 방식과 함께 거꾸로 표현되고, 그림 서사 구조의 모순이 이어진다. 다만, 복잡한 모순 구조는 성인에게는 유희와 풍자를 제공하여 흥미를 높일 수 있으나, 어린이가 이해하기에는 다소 어려울 수도 있다.



[그림 3] 아이코노텍스트 '모순' 형식 예시²⁷⁾

셋째, 장식은 그림책에서 글자를 그림처럼 보이게 하거나, 그림을 글자처럼 보이게 하는 기법이다. 장식은 글과 그림의 조화를 이루게 하며, 그림책 서사의 전개에 몰입을 높인다.²⁸⁾ [그림 4]와 같이 글자에 독특하고 다양한 타이포그래피를 활용한 장식 효과는 글과 그림의 경계를 넘어 새로운 해석을 부여한다.²⁹⁾



[그림 4] 아이코노텍스트 '장식' 형식 예시³⁰⁾

27) 옌스 라스무스, 김은애 역, 『보름달 음악대』, 비룡소, 2002, pp.2-3

28) Serafini, F., 'The Complex Relationship of Words and Images in Picturebooks', Journal of Visual Literacy, Vol.43, No.3, 2024, pp.239-240

29) 홍지경, 김성계, '그림책에서의 효과적인 아이코노텍스트 적용 사례를 통한 타이포그래피 분석', 기초조형학연구, Vol.25, No.4, 2024, p.464

30) 올리버 제퍼스, 샘 윈스턴, 이상희 역, 『책의 아이』, 비룡소, 2017, pp.20-21

넷째, 메타픽션은 작가가 다양한 방식으로 그림책에 개입하는 것을 의미한다. 특히 메타픽션은 서사의 빈자리를 채워 독자가 다양한 해석을 할 수 있게 한다.³¹⁾ [그림 5]의 예시와 같이 작가는 다양한 코멘트를 활용하거나 책 속에 일종의 장치를 숨겨 독자가 이를 찾아가고 해석하도록 한다. 독자는 연속적으로 그림책을 읽고 각자 다른 해석을 하며 서사를 확장해나간다. 다만, 메타픽션은 숙련된 독자에게는 새로운 해석의 재미를 주지만, 어린이 독자의 경우 숨겨진 장치를 알아채지 못하면 흥미로 이어지지 않을 수도 있다.



[그림 5] 아이코노텍스트 '메타픽션' 형식 예시³²⁾



[그림 6] 아이코노텍스트 '의인화' 형식 예시³³⁾

마지막으로 의인화는 표현의 가능성을 확장한다. 동물, 식물, 그리고 다양한 자연물이 의인화된 등장인물로 변하여 다양한 서사의 전개를 대체한다. 유아동 독자는 의인화된 주인공을 더 친근하고 자연스럽게 받아들이고, 생명감과 실재감을 느껴 더 높은 호감과 흥미를 느낀다.³⁴⁾ 아울러 성인 독자들도 의인화에 매료될

31) 마리아 나콜라예바, 캐롤 스콧, Op. cit, 2011, pp. 324-325.

32) 에밀리 그레빗, 공경희 역, 『또 읽어줘』, 푸른숲주니어, 2011, 뒷표지

33) 서현, 『호랑떡집』, 사계절, 2023, pp.7-8

34) 김슬기, '아동기의 자매간 다툼을 주제로 한 그림책 연구', 홍익대학교 석사학위논문, 2024, pp.19-21

수 있는데, [그림 6]과 같이 의인화된 동물 캐릭터는 독자로 하여금 사람 캐릭터보다 더 편안하게 공감하고 감정이입할 수 있도록 한다.³⁵⁾

2-4. 그림책 독자의 태도 요인: 흥미도와 몰입

읽기 활동에서 궁극적으로 추구하는 그림책 독자의 태도 요인은 흥미와 몰입이다. 그림책에서 아이코노텍스트는 이 두 요인을 유도하여 독자의 읽기 활동에서 지속성과 집중을 높이는 역할을 한다. 흥미도는 독자의 읽기 능력과 연령에 따라 차이를 보이며, 아이코노텍스트가 잘 구현된 그림책일수록 읽기 과정에서 더 높은 흥미를 유발한다.³⁶⁾ 특히 그림책에서 독자의 흥미를 유도하는 주요 요소로는 재현성과 과장된 표현이 강조되는데,³⁷⁾ 의인화된 캐릭터나 극적인 반전 이미지 등이 대표적이다. 또한, 몰입은 외적 보상 없이 몰두하고, 활동에 완전히 집중하는 상태를 말한다. 자아의 경계가 사라지는 경험과 만족을 느끼게 되며 콘텐츠가 추구하는 궁극적 목표다.³⁸⁾ 디자인 분야에서 몰입은 도전과 능력의 균형 속에서 깊은 집중 상태에 빠지는 것을 뜻한다. 그림책의 경우 글과 그림의 조합이 가져오는 예측 불가능하지만 일관된 전개가 독자를 몰입 상태로 이끈다.³⁹⁾ 몰입은 흥미와 재미를 통해 유도되고 독자들이 서사에 집중하게 만드는 요소로, 다양한 아이코노텍스트를 활용함으로써 효과를 극대화할 수 있다.

3. 그림책 아이코노텍스트 사례 분석

3-1. 사례 분석 대상

권위 있는 수상작의 사례와 선행 연구를 기반으로 아이코노텍스트의 5가지 특성 요인이 잘 반영된 작품을 선정하여 사례 분석을 진행하였다. 각 사례는 홍지

35) 마리아 니콜라예바, 캐롤 스콧, Op. cit. 2011, p.314

36) 유진이, ‘그림책 경험을 바탕으로 한 유아의 놀이 양상 탐색’, 경인교육대학교 석사학위논문, 2024, pp.43-44

37) 페리 노들먼, 김상욱 역, 『어린이 그림책의 서사방법』, 보림, 2022, p.62

38) 허수빈, 박현아, ‘미하이 칙센트 미하이 몰입 관점으로 바라본 체험형 전시공간에서의 실감미디어 활용 방안 연구’, 디자인리서치, Vol.10, No.2, 2025, p.500

39) Csikszentmihalyi, M., 『Flow: The Psychology of Optimal Experience』, Harper & Row, 1990, p.45

경의 연구를 각색하고 보완하여 분석에 적용하였다.⁴⁰⁾

3-2. 국외 그림책 사례 분석

국외 그림책 사례는 원서를 기준으로 선정하였고, 장면 속 아이코노텍스트의 표현 양상과 독자에게 전달되는 방식을 중점적으로 살펴보았다.

[표 2] 국외 그림책 사례 및 특성 요인

도서명	작가	특성 요인
고릴라 (1998)	앤서니 브라운	상호보완의 사례로 글로 간결하게 표현된 내용을 그림으로 보완하고 보충하여 설명
검피아저씨의 뱃놀이 (1996)	존 버닝햄	모순 구조의 사례로 힘들고 어려운 상황과 반대로, 그림 속 등장인물들의 표정은 즐겁고 행복하게 묘사
책의 아이 (2017)	올리버 제퍼스 샘원스턴	장식 표현의 사례로 글자를 활용하여 다양한 배경 요소와 의성어, 의태어를 표현
여름 안에서 (2018)	솔 운두라가	메타픽션의 사례로 차별되지 않는 등장인물들을 표현

3-3. 국내 그림책 사례 분석

국내 그림책 사례는 국내 작가가 창작한 작품, 국내 작가가 협업한 작품, 국외 그림책의 번역이 잘 이루어진 작품을 위주로 선정해 분석하였다.

[표 3] 국내 그림책 사례 및 특성 요인

도서명	작가	특성 요인
때루때루 (2013)	박연철	상호보완의 사례로 글과 그림이 서로 의존하면서 서사를 진행하고 표현
눈 (2012)	이보나 흐미엘레프스카	모순 구조의 사례로 눈이라는 대상을 통해 중요성을 묘사하고 눈이 없을 때의 상실감 등을 표현
이파라파나무 나무 (2020)	이지은	장식 사례로 의성어, 의태어의 글자요소를 다양한 타이포그래피 기법으로 활용
모모모모모 (2019)	밤코	메타픽션의 사례로 표지 등에 의도된 메시지를 전달해 흥미와 궁금증을 유발

이상의 사례 분석을 통해 그림책에 나타난 아이코노텍스트 특성 요인 5가지를 도출 및 확인하였고 연구 모형 설계에 반영하였다. 연구 모형에 따라 아이코노텍

40) 홍지경, ‘아이코노텍스트가 독자의 읽기 태도에 미치는 영향: 그림책을 중심으로’, 부산대학교 석사학위논문, 2025, pp.31-54

스트 특성 요인이 실제 독자의 흥미와 몰입에 어떠한 영향을 주는지 검증하고자 한다.

4. 실증 분석

실증 분석에서는 아이코노텍스트의 5가지 특성 요인(상호보완, 모순, 장식, 메타픽션, 의인화)이 그림책 독자의 읽기 태도 요인(흥미도, 몰입)에 미치는 영향을 분석하였으며, 초등학생과 성인 독자의 반응 차이도 함께 비교 분석하였다.

4-1. 연구 문제 및 가설

아이코노텍스트의 특성 요인 5가지를 독립 변수로, 독자의 읽기 태도인 흥미도와 몰입을 종속 변수로 설정하였다. 연구 모형에 따라 연구 문제 및 가설은 정량적 분석을 위한 기준으로 도출하였다.

[표 4] 연구 문제 및 가설

구분	연구 문제 및 가설
연구 문제 1	문제 1 그림책 아이코노텍스트의 특성 요인은 흥미도에 영향을 미칠 것인가?
	가설 1 그림책 아이코노텍스트의 특성 요인은 흥미도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
연구 문제 2	문제 2 그림책 읽기의 흥미도는 몰입에 영향을 미칠 것인가?
	가설 2 그림책 읽기의 흥미도는 몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
연구 문제 3	문제 3 그림책 아이코노텍스트의 특성 요인이 성인과 초등학생 독자 집단 간 차이가 있을 것인가?
	가설 3 그림책 아이코노텍스트의 특성 요인이 성인과 초등학생 독자 집단 간 차이가 있을 것이다.

4-2. 설문조사 방법

설문조사는 초등학생 고학년(10~12세) 55명과 성인 152명 등 총 207명을 대상으로 연령, 성별, 지역 등을 고려한 할당 표본 추출법을 적용하여 30일간 실시하였다. 초등학생의 경우 학부모 동의 및 본인 승낙서를 수령하여 윤리적 기준을 준수하였다. 설문조사는 구글폼을 활용한 비대면 및 대면조사를 병행하여 진행하였다. 설문 문항은 아이코노텍스트 특성 요인별 이해 및 반응을 묻는 문항과 흥미도와 몰입을 측정하는 문항을 5점 리커트 척도로 구성하여 조사를 진행하였다. 또한, 응답자가 상호보완, 모순 등의 개념을 쉽게 이해

할 수 있도록 각각 실제 그림책의 사례 이미지를 함께 제시하였다. 각 문항은 선행 연구를 기반으로 정교하게 설계하였고, 수집된 자료는 IBM® SPSS® Amos 버전 29를 활용하여, 탐색적 요인 분석(Exploratory Factor Analysis, EFA)으로 설문의 요인 구조를 파악하고, 확인적 요인 분석(Confirmatory Factor Analysis, CFA)으로 측정 모형의 적합도를 검증하였다. 이 외에 구조 방정식 모형 분석, 조절효과 분석 등 다양한 통계 기법을 활용하였다. 이를 통해 아이코노텍스트 특성 요인이 독자의 읽기 태도에 미치는 영향과 연령별 차이를 정량적으로 규명하였다.

[표 5] 연구 대상의 인구통계학적 특성

구분		성인 (n=152)	초등학생 (n=55)
성별	남성	73(48.0%)	27(49.1%)
	여성	79(52.0%)	28(50.9%)
학년	4학년	-	13(23.6%)
	5학년	-	23(41.8%)
	6학년	-	19(34.6%)
연령	20대	28(18.4%)	-
	30대	50(32.9%)	-
	40대	54(35.5%)	-
	50대 이상	20(13.2%)	-
학력	고등학교 졸업	21(13.8%)	-
	대학교 졸업	99(65.1%)	-
	대학원 졸업	32(21.1%)	-
직업	학생	28(18.4%)	-
	주부	14(9.2%)	-
	회사원	79(52.0%)	-
	자영업	31(20.4%)	-
거주 지역	비수도권	71(46.7%)	24(43.6%)
	수도권	81(53.3%)	31(56.4%)

4-3. 실증 분석 결과

4-3-1. 탐색적 요인 분석

설문지의 신뢰성과 타당성을 검증하기 위해 [표 6]에서 제시한 바와 같이 탐색적 요인 분석과 내적 타당도 분석을 수행하였다. 주성분 분석과 Varimax 회전을 통해 도출된 요인 수는 총 7개로, 각각 '상호보완', '모순', '장식', '메타픽션', '의인화', '흥미', '몰입'의 요인으로 구분하였다. 요인 1인 상호보완은 총 5개 문항으로 구성되었고, 고유값(Eigenvalue)은 3.62, 내적 신뢰도 계수(Cronbach' α)는 .87로 매우 높은 신뢰도를 보였다. 요인 2인 모순은 5문항으로 구성되었고, 고유값은 1.99, 신뢰도 계수는 .81로 양호한 수준을 보였다. 요인 3인 장식은 5문항으로, 고유값 2.98, 신뢰도 계수는 .86으로 측정 항목의 내적 일관성이 충분히 확

보되었다. 요인 4인 메타픽션은 5문항으로 고유값은 4.37, 신뢰도 계수는 .89로 매우 우수한 수준이었다. 요인 5인 의인화는 5문항으로 고유값 8.55, 신뢰도 계수는 .92로 나타나 매우 높은 신뢰도를 확보하였다. 요인 6인 흥미도는 3개 문항으로 고유값 1.81, 신뢰도 계수는 .73으로 기준치를 상회하였다. 마지막으로 요인 7인 몰입은 3개 문항으로 고유값 2.47, 신뢰도 계수는 .86으로 양호한 내적 합치도를 보였다.

이와 같이 도출된 7개 요인의 내적 신뢰도 계수는 모두 .70 이상으로, 각 측정 항목 간의 내적 일관성과 신뢰도가 전반적으로 우수한 것으로 확인되었다.

[표 6] 설문 조사 측정 도구

요인	설문 내용	평균	표준 편차	고유값	Cronbach's α
상호 보완	그림과 글이 서로 도와주면서 재미있게 이야기를 만들어주나요?	3.96	0.75	3.62	0.87
	그림과 글이 잘 어울려서 책이 더 재미있게 읽어나가요?	3.97	0.92		
	그림과 글이 같이 있어서 이야기에 더 집중할 수 있나요?	4.02	0.97		
	그림이 글의 내용을 더 잘 이해하도록 도와준다고 느끼나요?	4.01	0.90		
	글이 그림을 더 재미있게 만들어 준다고 생각하나요?	4.02	0.94		
	그림과 글이 서로 다르게 보여서 더 재미있게 느껴지나요?	4.42	0.63		
모순	그림과 글이 달라서 이야기가 궁금해지나요?	4.30	0.76	1.99	0.81
	그림과 글이 다른 내용일 때 새로운 내용이 상상되나요?	4.31	0.79		
	그림과 글이 다르게 표현될 때 이야기에 더 집중하게 되나요?	4.29	0.76		
	이야기에서 그림과 글이 다르게 표현될 때 더 흥미가 생기나요?	4.40	0.76		
	책에서 글자가 그림처럼 보일 때 더 재미있나요?	4.21	0.74		
장식	글이나 그림이 특별하게 꾸며질 때 이야기가 더 흥미롭나요?	4.22	0.82	2.98	0.86
	장식이 있는 글, 그림이 책을 읽고 상상하는 데 도움이 되나요?	4.23	0.84		
	글자가 그림처럼 표현될 때 이야기에 더 집중하게	4.18	0.88		

요인	설문 내용	평균	표준 편차	고유값	Cronbach's α
메타 픽션	되나요? 그림이 글과 비슷하게 꾸며져 있으면 새로운 이야기를 상상하나요?	4.13	0.91	4.37	0.89
	작가가 직접 등장해서 새로운 이야기를 하는 것처럼 느낄 때 책이 더 재미있나요?	3.23	0.91		
	그림 속에 숨겨진 다른 글들이 그림책을 특별하게 만들어주나요?	3.04	0.97		
	책의 겉표지 등에 표현된 설명이 읽기를 더 흥미롭게 하나요?	2.92	1.14		
	책에서 작가의 생각이나 메시지가 직접 표현될 때 집중이 되나요?	2.81	1.14		
	글과 그림 외에 다른 요소가 있는 읽을 때 책에 더 빠져드나요?	2.61	1.24		
의인화	동물이나 사물이 사람처럼 행동하는 이야기를 읽을 때 더 재미있다고 느끼나요?	4.07	0.90	8.55	0.92
	동물이나 사물이 사람처럼 표현된 그림이 책의 내용을 더 재미있게 만드나요?	4.01	1.04		
	동물, 식물, 날씨 등 요소가 사람처럼 행동하면서 이야기를 이끌면 더 집중되나요?	3.99	1.11		
	동물이나 사물이 사람처럼 이야기하면 내용이 더 채워지나요?	3.92	1.10		
	사람처럼 행동하는 캐릭터들이 상상력을 더 자극하나요?	3.90	1.22		
	그림책을 읽는 시간이 즐겁다고 느껴지나요?	4.10	0.60		
흥미도	그림책을 읽을 때 얼마나 재미있다고 느껴지나요?	4.18	0.58	1.81	0.73
	그림책의 이야기를 읽을 때 이야기에 재미를 느껴 집중하게 되나요?	3.58	0.62		
	그림책을 읽을 때 이야기에 빠져 새로운 상상을 하게 되나요?	3.42	0.95		
몰입	그림책을 읽을 때 다른 행동이나 생각을 하지 않고 집중하나요?	3.57	0.89	2.47	0.86
	그림책을 읽기 시작하면 끝까지 집중해서 읽는 편인가요?	3.59	0.87		

4-3-2. 확인적 요인 분석

탐색적 요인 분석으로 신뢰성과 타당성을 확보한 뒤 구조의 적절성을 검토하기 위해 확인적 요인 분석을

수행하였고, 구성 개념과 측정문항 간의 적합성을 평가하였다.

확인적 요인 분석의 결과는 [표 7]과 같다. 각 요인을 구성하는 측정 문항들의 표준화 요인부하량(β)은 0.64~0.91의 범위로 나타났다. 이는 모든 문항이 일반적으로 수용 가능한 기준치인 0.50을 상회하여 잠재 요인을 안정적으로 설명하고 있음을 의미한다. 개념 신뢰도(Construct Reliability, CR)는 0.57~0.72의 범위로 나타났다. 대부분의 요인은 일반적으로 수용 가능한 수준인 0.60 이상의 기준을 충족하였다. 상호보완은 0.63, 모순은 0.63, 장식은 0.67, 의인화는 0.69, 흥미도는 0.72, 몰입은 0.72으로 모두 양호한 수준을 보였다. 반면, 메타픽션은 0.57로 경계 수준으로 나타났으나 본 연구가 탐색적 성격을 갖는 초기 연구라는 점을 고려할 때 수용 가능한 수준으로 판단된다. 집중 타당성을 평가하기 위한 평균분산추출(AVE) 값은 모든 요인에서 0.50 이상으로 나타나 기준을 충족하였으며, 특히 상호보완 0.90, 모순 0.90, 장식 0.91, 의인화 0.92 등 네 가지 요인은 매우 높은 집중 타당성을 보였다. 내적 신뢰도 계수는 전 요인에서 0.73~0.92로 내적 일관성이 전반적으로 우수한 것으로 확인되었다.

[표 7] 측정 모형의 확인적 요인 분석 결과와 집중 타당도

요인	관측변수	β	SE	CR	AVE
상호보완	상호보완 요인 1	0.71	-	0.63	0.90
	상호보완 요인 2	0.82	0.14		
	상호보완 요인 3	0.80	0.14		
	상호보완 요인 4	0.74	0.14		
	상호보완 요인 5	0.72	0.13		
모순	모순 요인 1	0.64	-	0.63	0.90
	모순 요인 2	0.76	0.18		
	모순 요인 3	0.71	0.17		
	모순 요인 4	0.71	0.17		
	모순 요인 5	0.66	0.16		
장식	장식 요인 1	0.68	-	0.67	0.91
	장식 요인 2	0.78	0.13		
	장식 요인 3	0.72	0.13		
	장식 요인 4	0.80	0.14		
	장식 요인 5	0.81	0.14		
메타픽션	메타픽션 요인 1	0.65	-	0.57	0.87
	메타픽션 요인 2	0.81	0.12		
	메타픽션 요인 3	0.91	0.18		
	메타픽션 요인 4	0.81	0.16		
	메타픽션 요인 5	0.68	0.17		
의인화	의인화 요인 1	0.82	0.05	0.69	0.92
	의인화 요인 2	0.81	0.06		

요인	관측변수	β	SE	CR	AVE
의인화	의인화 요인 3	0.87	0.06		
	의인화 요인 4	0.87	0.06		
	의인화 요인 5	0.86	-		
흥미도	흥미도 요인 1	0.73	0.13	0.72	0.88
	흥미도 요인 2	0.68	0.13		
	흥미도 요인 3	0.66	-		
몰입	몰입 요인 1	0.81	0.09	0.72	0.88
	몰입 요인 2	0.86	0.09		
	몰입 요인 3	0.80	-		

종합하면, 본 연구의 측정 도구는 개념 신뢰도와 집중 타당성 모두에서 대체로 양호한 수준을 확보하였으며, 구성 개념과 문항 간의 구조 또한 적절하게 모델링되어 있어 실증 분석을 위한 타당한 기반을 제공하고 있음을 확인할 수 있었다.

구성 개념 간의 판별 타당성을 검증하기 위해 포넬과 라르커의 기준에 따라 평균분산추출값과 각 개념 간의 상관계수를 제공한 값을 비교하였다.⁴¹⁾ 일반적으로 판별 타당성이 확보되기 위해서는 특정 개념의 평균분산추출값이 다른 개념과의 상관계수 제공값보다 커야 한다. 이를 통해 각 개념이 독립적인 구성성을 가지고 있는지 확인할 수 있다. 확인적 요인 분석을 통해 도출된 7개 요인의 구성 개념 평균분산추출값은 [표 8]과 같이 상호보완 0.90, 모순 0.90, 장식 0.91, 메타픽션 0.87, 의인화 0.92, 흥미도 0.88, 몰입 0.88 이다. 이들 특성 요인 모두 평균분산추출값이 0.50 이상으로 집중 타당성의 기준을 충족하였다. 또한 평균분산추출값과 각 요인 간 상관계수의 제공값을 비교한 결과, 모든 경우에서 평균분산추출값이 해당 요인과 다른 요인 간 상관계수 제공값보다 크게 나타났다.

[표 8] 잠재 변수들의 상관관계 및 판별 타당성 분석

변수	AVE	상호보완	모순	장식	메타픽션	의인화	흥미	몰입
상호보완	0.90	1						
모순	0.90	0.30	1					
장식	0.91	0.01	0.02	1				
메타픽션	0.87	0.04	0.08	-0.04	1			
의인화	0.92	0.19	0.09	-0.02	-0.20	1		
흥미도	0.88	0.36	0.17	0.13	0.02	0.31	1	
몰입	0.88	0.51	0.30	0.17	-0.05	0.31	0.64	1

41) Fornell, C., & Larcker, D. F., 'Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error', Journal of Marketing Research, Vol.18, No.1, 1981, pp.39-50

이러한 결과는 본 연구의 측정 모형에서 각 특성 요인의 개념이 서로 명확히 구분되고, 독립적인 잠재 요인으로 적합함을 시사한다. 따라서 최종 구조방정식모형(SEM)에서도 해당 7개 요인을 포함하여 경로 구조를 설정하고, 그 인과관계를 검증하였다.

본 연구에서 설정한 측정모형의 적합도는 [표 9]에 제시된 바와 같이 전반적으로 양호한 수준으로 나타났다. 확인적 요인 분석을 통해 도출된 주요 적합도 지수를 기준치와 비교하여 평가한 결과, 모형의 수용 가능성이 충분히 확보된 것으로 판단된다. 먼저 카이제곱 검정(Chi-square)을 자유도로 나눈 값인 CMIN/DF 값은 1.25로 나타나 1~3 사이의 기준 범위 내에 해당하여 모형의 적합성이 수용 가능한 수준임을 시사한다. 절대적합지수 중 일반적합지수인 GFI는 0.87로 기준치인 0.90에는 다소 미치지 못하였으나, 0.85 이상 수준으로 수용 가능한 범위로 평가된다. 모델이 설명할 수 없는 분산 및 공분산의 값인 RMR 값은 0.04, 모델적합지수값을 나타내는 RMSEA 수치는 0.04로 모두 0.05 이하로 측정되어 잔차 기반 적합도 역시 매우 우수한 수준으로 나타났다. 증분적합지수의 경우, 비교적합지수인 CFI는 0.97, 표준화 적합지수인 NFI는 0.86, 증분적합지수인 IFI는 0.97, 터커-루이스 지수인 TLI는 0.96으로 나타났다. 이 중 NFI는 기준치인 0.90에 다소 미치지 못하였으나, 나머지 지수들은 모두 0.90 이상으로 양호한 적합도를 보였다. 이는 본 연구의 측정 모형이 영모형에 비해 구조적으로 우수한 적합도를 갖추고 있음을 의미한다. 이상의 결과를 종합해 볼 때, 본 연구의 측정 모형은 주요 적합도 지수 대부분에서 기준치를 충족하고 있고, 일부 지표(GFI, NFI)는 기준치에 근접한 수용 가능한 수준으로 나타났다. 따라서 연구 목적에 부합해 신뢰 가능하다고 판단할 수 있다.

[표 9] 측정모형의 적합도 검증

지수	CMIN/DF	GFI	RMR	RMSEA	CFI	NFI	IFI	TLI
결과값	1.25	0.87	0.04	0.04	0.97	0.86	0.97	0.96

4-3-3. 구조모형 분석 결과

구조방정식 모형 분석 결과, 연구모형의 적합도는 전반적으로 수용 가능한 수준으로 나타났다. [표 10]에 제시된 바와 같이 CMIN/DF 값은 1.30으로 1~3 사이의 기준 범위 내에 있으며, 이는 모형이 데이터에 적절히 부합함을 시사한다. 또한 GFI는 0.86, RMR은 0.05, RMSEA는 0.04로 나타났다. GFI는 기준치인

0.90에는 다소 미치지 못하였으나 0.85 이상으로 양호한 수준으로 평가되며, RMR과 RMSEA는 각각 0.08 및 0.05 이하로 매우 우수한 적합도를 보였다. 증분적합지수 측면에서도 CFI는 0.96, IFI는 0.96, TLI는 0.96으로 모두 0.90 이상의 기준을 충족하였다. NFI는 0.86으로 기준치인 0.90에는 미치지 못했으나 수용 가능한 수준으로 판단된다. 이는 본 연구의 구조방정식 모형이 데이터에 적합하고 설명력이 충분함을 의미한다.

[표 10] 구조모형의 적합도 검증

지수	CMIN/DF	GFI	RMR	RMSEA	CFI	NFI	IFI	TLI
결과값	1.30	0.86	0.05	0.04	0.96	0.86	0.96	0.96

경로분석 결과, 상호보완은 흥미도에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다($\beta=0.33, t=4.11, p<.001$). 또한, 장식($\beta=0.14, t=2.03, p<.05$), 의인화($\beta=0.26, t=3.59, p<.001$) 역시 흥미도에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 반면, 모순($\beta=-0.04, t=0.48, p=0.63$), 메타픽션($\beta=0.06, t=0.84, p=0.40$)은 흥미도에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 마지막으로 흥미도는 몰입에 유의한 정(+)의 영향을 주는 것으로 분석되었다($\beta=0.67, t=6.62, p<.001$).

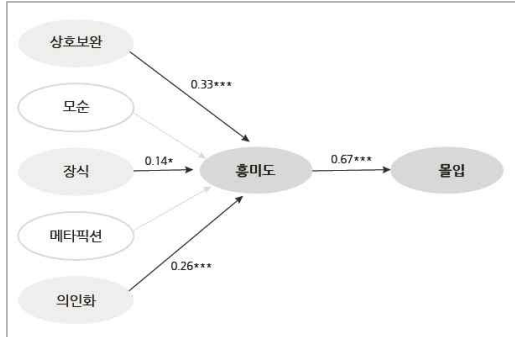
[표 11] 구조모형 분석 결과

경로	β	SE	t	p
상호보완 → 흥미도	0.33	0.11	4.11	***
모순 → 흥미도	0.04	0.14	0.48	0.63
장식 → 흥미도	0.14	0.10	2.03	*
메타픽션 → 흥미도	0.06	0.09	0.84	0.40
의인화 → 흥미도	0.26	0.05	3.59	***
흥미도 → 몰입	0.67	0.06	6.62	***

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

구조방정식 분석 결과를 종합하면, 그림책 아이코노텍스트 특성 요인 중 상호보완, 장식, 의인화는 독자의 읽기 태도의 흥미도를 높이는 주요 특성 요인으로 나타났다. 이는 궁극적으로 몰입 수준을 향상시키는 데 기여함을 의미한다. 반면, 모순과 메타픽션은 독자의 흥미도 향상과의 직접적인 연관성이 미약한 것으로 확인되었다. 모순은 그림책 읽기에서 독자의 다양한 해석과 상상을 자극하여 깊이 있는 읽기를 유도하는 중요

한 특성 요인으로 추출되었으나, 실증 분석 결과 흥미도를 높이는 데 다소 제한이 있었다. 이는 모순 구조가 편안한 읽기를 선호하는 독자의 흥미와 몰입을 이끄는 읽기 활동을 제한할 수 있음을 보여준다.



[그림 7] 구조모형

4-3-4. 조절 효과 분석

그림책 독자 집단을 성인과 초등학생으로 구분하고, 집단 간 조절 효과를 검증하기 위해 다집단 분석을 실시하였고, 집단의 비교의 타당성을 확보하기 위해 단계적 측정동등성 검증(Measurement Invariance)을 수행하였다.

[표 12] 다집단 분석: 성인과 초등학생의 동일성 검증 결과

가정된 모델	df	$\chi^2(\Delta)$	p	동일성 유지 여부
Unconstrained	820	-	-	기준 모델
요인적재량 동일성	844	36.135	0.053	동일성 유지 ($p > .05$)
구조경로 동일성	850	45.570	0.034	동일성 기각 ($p < .05$)
공분산 동일성	865	77.210	0.002	동일성 기각 ($p < .01$)
구조오차 동일성	867	82.349	0.001	동일성 기각 ($p < .01$)
측정오차 동일성	906	120.522	0.008	동일성 기각 ($p < .01$)

검증 결과는 [표 12]와 같이 요인 적재량(Measurement Weights)의 동일성은 $\chi^2(\Delta)=36.135$, $p=0.053$ 으로 나타나 $p > .05$ 수준에서 동일성을 유지할 수 있는 것으로 확인되었다. 이는 성인과 초등학생 집단이 각 측정 문항의 요인을 동일하게 인식하고 있음을 의미한다. 그러나 구조경로 동일성(Structural Weights)의 $\chi^2(\Delta)=45.570$, $p=0.034$ 값을, 구조오차 동일성(S

tructural Residuals)의 $\chi^2(\Delta)=82.349$, $p=0.001$, 측정오차 동일성(Measurement Residuals)의 $\chi^2(\Delta)=120.522$, $p=0.008$ 으로 $p < .01$ 수준에서 모두 기각되었다. 이는 성인과 초등학생 집단 간에 구조모형의 경로 및 공분산 구조에 차이가 존재함을 시사한다.

경로계수 비교 결과는 [표 13]과 같다. 성인 집단에서는 상호보완 요인이 흥미도에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났으며($\beta=.441$, $p < .001$), 초등학생 집단에서도 동일한 방향의 유의한 영향이 관찰되었다($\beta=.622$, $p < .05$). 그러나 두 집단 간 경로 차이에 대한 동일성 검증에서 $p < .05$ 수준에서 기각되어, 경로의 효과가 집단 간 유의하게 다르다 확인되었다. 즉, 초등학생 집단에서 상호보완의 그림책 읽기의 흥미도 증가 효과가 성인보다 더 크게 나타난 것으로 해석된다. 반면, 모순 및 메타픽션은 양 집단 모두에서 흥미도에 미치는 영향이 유의하지 않았고(성인: $\beta=.100$, $p > .05$, 초등학생: $\beta=-.214$, $p > .05$), 경로 차이에 대한 동일성 검증에서도 유의하지 않았다. 장식의 경우 성인 집단에서 경향성이 있는 수준($\beta=.214$, $p < .10$)으로 나타났으나 초등학생 집단에서는 유의하지 않았고, 동일성 역시 유지되는 것으로 나타났다. 의인화는 성인 집단에서 흥미도 증가에 유의한 정(+)의 영향을 미쳤으나($\beta=.156$, $p < .01$), 초등학생 집단에서는 유의하지 않았다($\beta=.160$, $p > .05$). 그러나 두 집단 간 경로 차이에 대한 동일성 검증 결과는 유의하지 않아($p > .05$) 효과 크기 차이가 통계적으로 뚜렷하지 않음을 보여준다. 마지막으로 흥미도가 몰입에 미치는 영향은 성인 집단에서 유의한 정(+)의 영향이 나타났으나($\beta=.417$, $p < .001$), 초등학생 집단에서는 유의하지 않았다($\beta=.090$, $p > .05$). 두 집단 간 동일성 검증에서 $p < .05$ 수준에서 기각되었으며, 이로 인해 그림책 읽기의 흥미도가 몰입에 미치는 영향은 성인과 초등학생 집단 간 차이가 있음을 확인할 수 있다.

[표 13] 성인과 초등학생 집단의 경로계수 비교

경로	성인(β)	아동(β)	경로 차이 유의성
상호보완 → 흥미도	.441***	.622*	동일성 기각 ($p < .05$)
모순 → 흥미도	.100(ns)	-.214(ns)	동일성 유지 가능
장식 → 흥미도	.214+	.142(ns)	동일성 유지 가능
메타픽션 → 흥미도	.035(ns)	.185(ns)	동일성 유지 가능
의인화 → 흥미도	.156**	.160(ns)	동일성 유지 가능
흥미도 → 몰입	.417***	.090(ns)	동일성 기각 ($p < .05$)

ns: $p > .10$, +: $p < .10$, * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

이상의 결과를 종합하면, 그림책 아이코노텍스트 특성 요인이 흥미도 및 몰입에 영향을 미치는 경로에서 성인과 초등학생 집단 간 의미 있는 차이가 존재함을 확인할 수 있다. 먼저 초등학생 집단의 경우, 상호보완이 흥미도에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났고($\beta = .622, p < .05$), 이는 글과 그림의 상호보완이 흥미도와 몰입을 높이는 중요한 선행 요인임을 시사한다. 반면, 나머지 특성 요인인 모순, 장식, 메타픽션, 의인화는 초등학생의 흥미도 증가에 유의한 영향을 미치지 않았다. 또한 초등학생 집단에서는 흥미도가 몰입에 이르는 경로가 유의하지 않은 것으로 나타나($\beta = .090, p > .05$), 흥미도가 몰입에 이르는 직접적인 연결고리가 상대적으로 약함을 알 수 있다. 이는 초등학생의 경우 그림책 읽기 활동의 몰입은 단순한 흥미도의 증가에서 기인하기보다, 다른 외적 자극이나 이야기의 창의성에 의해 형성될 가능성이 높다는 점을 시사한다.

반면, 성인 집단에서는 그림책 아이코노텍스트의 특성 요인이 흥미도와 몰입에 미치는 경로가 다소 다르게 나타났다. 상호보완($\beta = .441, p < .001$)과 의인화($\beta = .156, p < .01$)가 성인의 그림책 읽기 활동의 흥미도 증가에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 장식 요인은 성인 집단에서 경향성 있는 수준($\beta = .214, p < .10$)을 보였으나, 유의 수준 5%를 충족하지는 않았다. 또한 흥미도가 몰입에 이르는 경로가 유의하게 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났으며($\beta = .417, p < .001$), 이는 성인 독자의 경우 그림책 읽기의 흥미도 증가가 전반적으로 몰입으로 이어짐을 의미한다.

두 집단 간 경로 차이 검증에서도 이러한 특성이 뚜렷하게 나타났다. '상호보완 → 흥미도' 경로와 '흥미도 → 몰입' 경로는 각각 $p < .05$ 수준에서 동일성이 기각되었고, 이는 성인과 초등학생 집단이 갖는 그림책 읽기의 흥미도가 몰입을 유도하는 과정에서 차이가 존재함을 보여준다. 초등학생은 상호보완이 흥미도 증가에 미치는 영향력이 상대적으로 강한 반면, 성인은 흥미도가 직접적으로 몰입으로 전환되는 경향이 두드러졌다.

4-3-5. 실증 분석 결과

구조모형 검증 및 다집단 분석 결과 그림책 아이코노텍스트의 특성 요인이 독자의 읽기 태도에 미치는 영향의 분석 결과는 다음과 같다. 가설과 달리 모순, 메타픽션은 두 집단 모두에서 흥미도에 유의한 영향이 없었다. 반면, 상호보완, 장식, 의인화는 긍정적인 영향이 확인되었다. 모순은 이론적으로 독자의 적극적 해석

을 이끌어 흥미를 높인다고 조사되었으나, 정량 결과에서는 그 효과가 미비했다. 이는 모순 구조의 난이도로 인한 결과일 수 있다. 모순 구조의 글과 그림 배치는 일부 독자에게 재미보다 혼란을 줄 수 있고, 특히 초등학생 독자의 경우 인지적으로 부담을 느껴 흥미로 이어지지 않을 수 있다. 메타픽션의 경우 성인 독자는 이를 흥미보다는 예술적 장치로 인식했을 가능성이 있다. 이는 메타픽션이 그림책에 대한 흥미 자체보다는 독서 후 여운이나 해석의 깊이에 영향을 주는 장치일 수 있음을 의미한다. 반면, 상호보완과 의인화는 전반적으로 가장 일관되게 긍정적인 효과를 보였다. 특히 성인 독자에게 의인화는 상상을 자극하고, 감성적인 호소력을 통해 동심 화기와 정서적 위안을 줄 수 있다. 장식은 성인과 초등학생 집단 간 뚜렷한 차이를 보였는데, 이는 시각적 미감과 읽기 능력의 차이로 해석할 수 있다. 장식을 활용한 그림책은 성인 독자에게는 호소력이 있고 새로운 해석을 부여하지만, 초등학생 독자에게는 글자 해독의 부담을 줄 수 있음을 알 수 있다. 그림책 작가 및 디자이너는 장식 표현을 활용할 경우 독자 연령을 고려하여 표현 강도를 조절할 필요가 있다.

또한 흥미도와 몰입 간의 관계를 검증한 구조모형에서 성인 독자는 두 경로가 유의한 반면, 초등학생 독자는 흥미도의 증가가 바로 몰입으로 이어지지 않았다. 초등학생 독자는 즉각적 흥미는 잘 느낀다. 하지만 그것이 지속적 몰입으로 발전하기 위해서는 추가적인 장치가 필요함을 시사한다. 그림책 이야기에 몰입하기 위해서는 단순한 재미 이상의 능동적 참여 요소가 필요하다. 또한 등장인물과 함께 문제를 해결하는 구조나 반복적 리듬 등 상호작용 장치와 같은 창의적 서사 구성이 필요함을 알 수 있다.

5. 결론

5-1. 연구 결과의 요약 및 기대 효과

본 연구는 그림책의 아이코노텍스트 개념을 종합적으로 분석하고, 좋은 그림책에 내재된 대표적인 아이코노텍스트 특성 요인 5가지(상호보완, 모순, 장식, 메타픽션, 의인화)를 도출하였다. 이후 그림책 독자를 대상으로 아이코노텍스트 특성 요인이 그림책 독자의 읽기 태도 요인(흥미도, 몰입)에 미치는 영향을 실증 분석하였다. 특히 최근 그림책의 주 독자층이 전통적인 유아동에서 성인까지 넓어지고 있다는 점을 고려하여 초등학생부터 성인 독자까지 조사 대상을 확장하였고, 두

집단의 차이를 비교 분석하였다.

종합하면 아이코노텍스트가 잘 구현된 그림책은 독자의 읽기 태도에 긍정적인 영향을 미쳐 흥미와 몰입을 동시에 유발함을 확인하였다. 초등학생 독자의 경우 상호보완이 그림책 읽기의 흥미를 높이는 특성 요인임이 확인되었다. 반면 성인 독자에게는 상호보완과 외인화가 흥미를 높이고 궁극적으로 몰입에 이르는 경로에 유의한 정(+)의 영향을 나타냄을 알 수 있었다. 모순은 선행 연구에서 독자의 상상력을 자극하고 다양한 해석을 일으키는 요인으로 드러났으나, 편안한 읽기 활동을 추구하는 독자들에게는 흥미와 몰입을 다소 떨어뜨린다는 결과를 도출하였다.

본 연구는 작가가 의도적으로 그림책에 숨겨 둔 아이코노텍스트의 주요 특성 요인을 규명하고 독자의 읽기 과정에서 보다 깊은 흥미 유발과 몰입 향상에 기여함을 밝혔다. 특히 독자의 흥미와 몰입을 이끄는 아이코노텍스트의 특성 요인을 심층 분석하여, 글과 그림의 관계에 국한되었던 아이코노텍스트의 개념을 독자의 상상을 확장시키는 개념으로 재정립하고 그 효과를 실증적으로 검증하였다. 특히 다집단 분석으로 초등학생과 성인 독자 집단 간 읽기 태도의 차이를 규명한 것은 본 연구의 중요한 성과로, 서로 다른 독자층을 아우르는 그림책 아이코노텍스트 특성 표현 전략 수립에 기여할 것으로 기대된다. 본 연구의 실증 분석 결과는 실제 그림책 독자의 반응에 근거한 아이코노텍스트 활용 방안을 제안함으로써, 그림책 작가, 편집자 등 출판 관계자들에게 유용한 지침을 제공한다. 이는 디자인 관점에서 텍스트와 이미지 영역의 경계를 확장하여 아이코노텍스트를 활용할 수 있는 새로운 시각을 제공한 것이라 할 수 있다. 또한 시각 디자인(타이포그래피, 일러스트레이션) 요소와 독자 경험을 연결했다는 점에서 디자인 과정 연구와 사용자 경험(UX) 연구의 교차 지점에 위치한다.

아이코노텍스트가 독자에게 미치는 영향을 이해하는 것은 특히 국외의 좋은 그림책을 국내에 소개할 때 필요하다. 국내 번역본으로 출판되는 과정에서 아이코노텍스트가 왜곡, 생략, 그리고 변형되는 사례가 빈번하다. 특히 국내 출판사 및 그림책 편집자들이 그림책을 유아동용으로 한정하여 글자의 가독성만 중시하는 경향이 있기 때문이다. 이러한 연구 결과는 향후 우수 해외 그림책의 번역 시 아이코노텍스트를 고려한 번역의 중요성을 시사하기도 한다. 이에 본 연구는 그림책 창작과 우수 해외 그림책의 번역·출판 시 아이코노텍스트를 다각도로 활용할 수 있는 실질적 방안을 제시함으

로써, 본 연구의 성과가 학술적 의의뿐 아니라 실무적 활용 가치 측면에서도 의의가 있다.

5-2. 연구의 한계점 및 향후 연구의 제언

본 연구는 아이코노텍스트의 특성 요인의 도출 과정과 실증적 분석 측면에서 몇 가지 한계점을 가진다. 첫째, 본 연구에서 도출한 5가지 아이코노텍스트 특성 요인은 연구자에 따라 다양한 해석이나 이견이 존재할 수 있다. 또한 국내에서는 아이코노텍스트의 세부 특성 요인을 추출하고 이를 독자를 대상으로 실증 분석까지 수행한 선행 연구가 부족하여, 본 연구의 결과를 충분히 뒷받침할 이론적 기반이 다소 미흡하다. 이러한 해석상의 한계를 보완하기 위해, 향후 실제 독자를 대상으로 아이코노텍스트가 잘 구현된 그림책을 읽으며 느끼는 감성과 반응을 조사하고, 이를 요인별로 세분화하여 특성을 도출하는 추가 연구가 필요하다. 또한, 특성 분류의 해석적 성격은 본 연구의 객관성 및 재현 가능성에 일정한 한계를 줄 수 있다. 따라서 후속 연구에서는 다수 전문가 집단을 대상으로 한 델파이 조사를 통해 아이코노텍스트 특성 요인에 대한 체계적 분류 기준을 확립하는 연구방법론의 정교화가 필요하다. 이를 통해 도출된 특성 요인들에 대한 보다 보편적이고 이론적인 기반을 구축할 수 있을 것으로 기대된다.

둘째, 초등학생 독자 집단을 대상으로 한 표본 설계에 한계가 있다. 본 연구의 초등학생 표본 규모는 통계적 모형의 설명력을 충분히 확보하고 오차를 최소화하기에 다소 부족하며, 이로 인해 하위 연령 집단에 대한 결과 해석에 제한이 있을 수 있다. 따라서 후속 연구에서는 조사 대상을 보다 면밀히 선정하고 표본 규모를 확대하여 데이터의 신뢰도를 높일 필요가 있다.

셋째, 본 연구는 디자인학의 관점에서 그림책 아이코노텍스트를 고찰하였으나, 그림책 연구의 심화와 새로운 해석을 위해서는 다학제적 연구 접근이 지속적으로 요구된다. 향후 유아교육학의 관점에서 아이코노텍스트가 독서 발달에 미치는 영향을 추적하거나, 문학 및 철학과 연계하여 그림책의 해석 공간과 독자 반응의 관계를 질적으로 탐색할 수 있을 것으로 보인다.

끝으로, 독자의 흥미도와 몰입을 보다 실질적으로 측정하지 못한 점도 한계로 지적된다. 본 연구는 설문을 통한 자기보고식 평가에 기반하였는데, 향후에는 실제 그림책 독자의 생리적 반응을 직접 분석할 수 있는 기법을 도입할 필요가 있다. 예를 들어 시선 추적(Eye-Tracking) 기법이나 뇌파 측정(EEG) 등을 활용하

여 독자의 집중도와 감정 변화를 객관적으로 파악함으로써 아이코노텍스트가 독자에게 미치는 영향을 한층 심도 있게 분석할 수 있을 것이다. 또한, 보다 정교한 연구가 이어짐으로써 그림책에서의 아이코노텍스트 설계에 관한 이해가 한층 더 발전할 것으로 기대된다.

참고문헌

1. 마리아 니콜라예바·캐롤 스콧, 서정숙 외 역, 『그림책을 보는 눈: 그림책의 분석과 비평』, 마루벌, 2011
2. 박연철, 『떼루떼루』, 시공주니어, 2013
3. 밤코, 『모모모모모』, 향, 2019
4. 서현, 『호랑떡집』, 사계절, 2023
5. 솔 윤두라가, 김서정 역, 『여름 안에서』, 그림책공작소, 2018
6. �벤 누르드크비스트, 김정연 역, 『모자가 사라진 날』, 풀빛, 2009
7. 앤서니 브라운, 장은수 역, 『고릴라』, 비룡소, 1998
8. 에밀리 그레빗, 공경희 역, 『또 읽어줘』, 푸른숲주니어, 2011
9. 옌스 라스무스, 김은애 역, 『보름달 음악대』, 비룡소, 2002
10. 올리버 제퍼스·샘 윈스턴, 이상희 역, 『책의 아이』, 비룡소, 2017
11. 이보나 흐미엘레프스카, 이지원 역, 『눈』, 창비, 2012
12. 이지은, 『이파라파나무나무』, 사계절, 2020
13. 존 버닝햄, 이주령 역, 『검피 아저씨의 뱃놀이』, 시공주니어, 1996
14. 페리 노들먼, 김상욱 역, 『어린이 그림책의 서사방법』, 보림, 2022
15. Arizpe, E., & Styles, M., 『Children Reading Pictures: Interpreting Visual Texts』, Routledge, 2016
16. Csikszentmihalyi, M., 『Flow: The Psychology of Optimal Experience』, Harper & Row, 1990
17. Kress, G., & Leeuwen, T., 『Reading Images: The Grammar of Visual Design』, Routledge, 2021
18. 김영옥, '전자매체 시대 그림책의 그림 쓰기과 글 그리기', 인문콘텐츠, 2010
19. 나선희, '문화, 문학: 포스트모던 그림책에서의 역설과 아이러니', 비교문화연구, 2015
20. 이가영 & 문철, '문자를 이용한 그림책의 표현유형과 의미작용', 기초초형학연구, 2009
21. 조희숙, '유아의 그림책 텍스트 이해 연구: 아이콘적 텍스트와 언어적 텍스트 사이의 격차 해결방식을 중심으로', 열린유아교육연구, 2006
22. 허수빈 & 박현아, '마하이 칙센트미하이 물입 관점으로 바라본 체험형 전자공간에서의 실감미디어 활용 방안 연구', 디자인리서치, 2025
23. 홍지경 & 김성계, '그림책에서의 효과적인 아이코노텍스트 적용 사례를 통한 타이포그래피 분석', 기초초형학연구, 2024
24. Fornell, C., & Larcker, D. F., 'Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error', Journal of Marketing Research, 1981
25. Grossman, S., 'Textes et Images dans L'Atelier des Apparences', Word and Image Interaction, 2015
26. Hallberg, K., 'Iconotext Revisited: A Term and Its History', Nordic Journal of ChildLit Aesthetics, 2022
27. Lahouste, C., 'L'Iconotexte par Quatre Chemins: La Collection L'Image des Editions Verdier', Etudes Francaises, 2021
28. Serafini, F., 'The Complex Relationship of Words and Images in Picturebooks', Journal of Visual Literacy, 2024
29. 김슬기, '아동기의 자매간 다툼을 주제로 한 그림책 연구', 홍익대학교 석사학위논문, 2024

30. 마혜경, '그림책에 내재된 글과 그림의 아이러니 분석: 조원희 작품을 중심으로', 경기대학교 석사학위논문, 2016
31. 안새와, '어린이 그림책 타이포그래피의 상호텍스트성에 관한 연구', 홍익대학교 석사학위논문, 2009
32. 유진이, '그림책 경험을 바탕으로 한 유아의 놀이 양상 탐색', 경인교육대학교 석사학위논문, 2024
33. 이푸로니, '픽토리얼 타이포그래피의 모호성에 관한 연구: 아이코노텍스트를 중심으로', 서울대학교 석사학위논문, 2006
34. 홍지경, '아이코노텍스트가 독자의 읽기 태도에 미치는 영향: 그림책을 중심으로', 부산대학교 석사학위논문, 2025
35. Mikkelsen, M., 'Picturebooks as Crossover Literature: A Study of How Readers of Different Ages Perceive Iconotext and Themes in Picturebooks', Bergen University Master's Thesis, 2015
36. Nelson, D., 'From Assembled Images to Assembled Texts: Literacy Montage in Weimar Germany', University of Pennsylvania Doctoral Dissertation, 2020
37. 김시우, '그림책 최근 출간 동향 및 선물 큐레이션', 뉴스아트, 2024.05.08.