

독서아카고라연구 창간호
Acagora Reading Research
Vol. 1

2019. 10.

차례

창간사

오길주 : 독서 이론의 학구적 학술성(Academy)과 독서 운동의 열린 활동성(Agora)	003
--	-----

축사

이주영 : 독서문화 발전을 위한 또 하나의 길	011
장정희 : 학문과 활동을 겸비한 아카고라 정신의 결실	013

논문

권민주 : 전자그림책의 모드에 따른 유아의 이해도	015
김경희 : 남북 <호랑이 이야기>의 아동용 콘텐츠 유통양상과 공동 콘텐츠에 대한 전망	035
김현경 : 소크라테스 대화법 엘렌코스(Elenchos)에 나타난 토론교육의 철학적 의미	063
김수연 : 독서문화프로그램의 유형별 특성과 사례 탐구를 통한 활성화 방안 연구 -경기도 내 작은도서관을 중심으로-	087
김연홍 : 그림책 활용 유아 토론교육 학습모형 고찰	109
김장호 · 한아람 · 김영서 · 황나경 : '텍스트 읽기로서의 독서' 그 의미와 열린 활동성	165

김현경·방애니 : 독자가 채우는 텍스트의 틈 -이보나 호미엘레프스카의 그림책을 중심으로-	203
오길주 : 독서교육에서의 그릿(GRIT) 고찰	227
이효수 : 그릿 독서의 실제 -내 마음을 책(Book)임져-	253
정명자 : 작은도서관 이용이 유아의 기본생활습관형성에 미치는 효과	271

책세상

조월례 : 아이들을 삶의 주체로 세우는 책읽기	309
서희경 : 너에게 쪽지를 썼어!	315

부록

한국독서아카고라학회 회칙	319
『독서아카고라연구』 편집위원회 규정	328
『독서아카고라연구』 논문 투고 규정	331
『독서아카고라연구』 논문 심사 규정	337
『독서아카고라연구』 연구 윤리 규정	340

독서 이론의 학구적 학술성(Academy)과 독서 운동의 열린 활동성(Agora)

오길주*

I. 여는 말

현대 사회는 정치, 경제, 사회, 문화 등이 빠른 속도로 변화할 뿐 아니라, 예측이 불가능하다고 할 정도로 그 변모 양상이 다양하다. 지식과 정보를 전달하는 매체 또한 다양해지고 있는데, 독서는 지식정보 수용의 통로 뿐 아니라, 의사소통 도구로서 그 역할 및 범위가 점점 더 확대되고 있다.

독서가 학습에 중요한 영향을 미치는 것은 강조할 필요가 없을 것이다. 글쓰기, 읽기, 말하기, 토론 등으로 범위가 확장되고 학교 교과나, 입시 등에 영향을 미치면서 학습독서의 열기는 점점 더해지고 있다. 또한 개인의 독서에 머무르지 않고 함께하는 독서로서 그 형태가 변모하여 ‘사회적 독서’가 강조되고 있는 상황이다.

일제 강점기부터 현재에 이르기까지 독서는 사회적인 차원에서 끊임없이 강조되어 왔고 현장과 접목한 실천에 다양한 움직임이 있었다.

1920년대 조선인이 경영하는 유일한 도서관인 <경성도서관>(현재 사직동 종로도서관의 전신)이 생겼고 대도시는 도서관 중심으로, 농촌은

* 본 학회 회장, 경민대학교 아동독서지도과 교수

‘독서구락부’를 중심으로 독서가 활성화되었다. 이러한 움직임은 해방 이후나 1950년대까지도 유사한 형태로 이어졌고, 해방정국의 혼란, 전쟁기로 인해 독서 현상이 주춤해보이다, 1960년대 들어서면서 다시 활성화되기 시작했다. 사회 전반에 걸쳐 ‘교양으로서의 독서’에 대한 정책적인 관심이 고조되고, 대중매체나 신문, 잡지 등에 독서현황이나 독서교육 등이 중요한 사회적 현상으로 부각되었다.

1970년대에 들어오면서 학계에서도 독서교육에 대한 관심을 많이 갖게 되었으며 국어과에서 언어사용기능이 강조되고 연구서들이 나오기 시작했다. 그 시기에는 한글교육 덕분에 문맹률이 떨어지고 독자층이 넓어지기도 했다.

1980년대와 1990년대 초까지의 독서운동은 각종 문화단체들이 앞장서 독서 캠페인과 독서프로그램을 활발하게 이끌어갔고, 90년대 중후반에 이르면 주부와 교사들이 중심이 되어 독서운동을 활발히 하여 독서의 지경을 넓혀갔다. 우리 학회 회원들 중 상당수가 이 시기에 ‘어린이 독서연구회’나 ‘한국글쓰기 교육연구회’등을 통해 독서대중화에 앞장섰던 분들이다.

1994년 대입제도의 개편과 6차 교육과정의 시행으로 고등학교에 ‘독서’과목이 추가되면서 독서에 대한 중요성이 학교 교육에서도 더욱 강조되기 시작했다. 학급 문고, 필독 도서 제공, 독서 노트 등이 등장했고 다양한 독서프로그램이 학교 내에 활성화되었다. 도서관, 교육, 출판, 방송 등에서 독서를 확장시켰던 시기라 하겠다.

2000년대 이후에는 도서관의 정보화 사업이 활성화되어 첨단화된 시스템 속에 공공도서관의 역할이 더욱 강조되기에 이르고, 자료의 데이터베이스 구축이 대대적으로 이루어지고 책을 통한 정보 수집 및 활용이 수월하게 되었다.

전국 각 지역에 ‘작은도서관’이 늘어나기 시작하여 지역문화 공간으로서의 역할을 하게 된 것도 우리나라 독서문화 확대에 중요한 계기라 하겠

다. 대형서점과 인터넷서점, 방송 등이 독서 대중화에 앞장서고 수도권 곳곳에 어린이 전문서점 등이 등장하고 여러 단체나 사교육기관을 통한 독서교육 프로그램이 확대되기 시작한 시기이기도 하다.

2007년, 우리나라는 ‘독서문화 진흥법’을 시행했다. 그 의도나 효용성에 대한 논란은 논외로 하고, 이는 국가가 적극적으로 독서진흥에 관여하고, 독서를 통해 국가 경쟁력을 기르는 데 힘을 쏟겠다는 의도를 보여준 것이라 할 수 있다. 이후 독서는 학교 뿐 아니라, 지역 및 직장 등에 급격히 확산되어 현재는 도서관을 비롯하여 책을 읽을 수 있는 공간이 가까이 에 많이 생겨났다. 또 유아부터 어린이, 장년, 노년에 이르기까지 다양한 연령층이 독자로 자리잡고 있는 양상이다. 세계적인 추세와 마찬가지로 우리나라 역시 독서의 형태나 그 수용자가 확대·변모되고 있으며 독서가 사회적 소통 양식의 변화를 이끌고 있음을 볼 수 있다.

이런 상황임에도 그간 독서에 대한 연구는 그 양적으로나 질적으로 미흡했다. 여러 분야에서 다소 산발적으로 수행되어 왔으며 독서생활사를 중심으로 하거나, 독서현상, 방법 등을 제시하거나, 베스트셀러를 살펴보는 정도이다.¹⁾ 또한 텍스트와, 대상, 독서와 독서교육, 창작활동과 문학, 독서와 독서문화가 혼재된 채 사용되어 이 분야 이론 정립이나 심도 있는 연구가 시급한 상황이다. 이는 우리나라의 경우, 독서가 학과목이나 전공 영역으로 분류되어오지 못해 학계 연구자들의 관심영역에 들지 못한 탓도 있고, 독서가 현장 중심으로 발전해 온 것도 한 이유가 되겠다.

다행스러운 것은, 2000년대를 즈음하여 대학에 독서관련 대학원이 생기기 시작하고, 학부에도 독서관련 학과²⁾가 만들어져 연구자들과 전공자

1) 오경복, 「한국 근현대 베스트셀러 문학에 나타난 독서의 사회사」, 『비교한국학』 제13권 제1호, 국제비교학회, 2005.

윤금선, 「해방이후 독서대중화 운동연구」, 『국어교육연구』 제17집, 서울대학교국어교육연구소, 2006.

박영민, 「독서교육의 성격과 유형」, 『청람어문교육』 제31집, 청람어문교육학회.

2) 가톨릭대학교 대학원에 독서교육전공학과가 1998년에, 경민대학교 독서문화콘텐츠과

들이 생겨나기 시작하였다는 것이다. 앞으로 이들의 활약과 독서 및 현장 연구, 독서교육 전반에 대한 심도 있는 연구가 기대된다.

지금처럼 빠르게 변모하는 지식정보사회 속에서는, 특히 우리나라와 같이 독서가 교과와 한 영역으로 큰 영향을 미치고 있는 특수성 속에서는 독서에 대한 다양한 연구와 현장 적용이 함께 연구되고 발전해야 할 것이다.

뿐만 아니라, 독서의 활동성을 고려하여 독서의 범위를 확대하고 텍스트로서의 책, 독서행위, 독서교육, 독서문화, 그리고 이를 생산해내고 재창조하는 독자, 출판과 도서관 등까지도 그 영역을 넓혀 연구해야 마땅하다. 그리고 독자와 텍스트, 텍스트와 텍스트, 텍스트와 관련 콘텐츠의 융합과 변모, 그 무한한 가능성의 세계까지 연구의 영역을 확장하는 것이 필요하다.

우리 학회가 결성된 이유의 근간은 이런 것들이고, 이것을 바탕으로 연구하고 현장에 활용하는 것이 앞으로 우리 학회의 방향이 되겠다. 그리고 이들과 관련된 모든 사람들이 우리 학회의 구성원들이 되는 것이다.

II. 한국독서아카고라학회의 정체성

1. 학문 연구와 현장의 시너지(synergy)

본 회의 명칭을 「한국독서아카고라학회(韓國讀書아카고라學會. READING ACAGORA ASSOCIATION OF KOREA)」라 했다.

‘아카고라(ACAGORA)’는 아카데미(ACADEMY)와 아고라(AGORA)를 합성한 약어이다. ‘아카데미’는 학술성을 의미하고, ‘아고라’는 ‘모이

(2015년 아동독서지도과로 학과명 변경)가 2008년에 생겼음.

다’라는 의미를 가지고 있는데, 이는 고대 그리스에서 시민들이 모여 토론과 집회를 하고 예술 문화 활동을 즐겼던 광장을 일컫는다.

이 두 가지를 합하여 학회 이름을 정한 것은 우리 학회가 추구하고자 하는 것을 이름에서부터 보여주고자 한 것이다.

우리 학회는 독서이론의 학술연구와 독서교육 및 독서활동의 역동적 확산운동, 그리고 독서 전반의 주요 사업들을 수행하여 한국독서 문화전반의 발전에 이바지할 뿐 아니라 독서문화의 글로벌화에 기여할 것을 목적으로 하고 있다.

우리 학회가 추구하고자 하는 것은, 첫 번째 학술대회의 주제로 삼았던 ‘독서 이론의 학구적 학술성 (academy)과 독서 운동의 열린 활동성 (agora)’이다.

‘독서이론의 학구적 학술성’이란 독서의 학문적 측면과 기술적 측면, 독서의 학문적 방법과 이론을 연구하는 것이고, ‘독서운동의 열린 활동성’이란 변화 발전하고 있는 현대의 독서를 염두에 두고, 독서의 개방적이고 확장성 있는 가능성을 의미하는 것이다. 이는 독서의 학문적 영역과 현장성을 함께 아우르고자 하는 의미이다. 학문과 현장이 만나 시너지 효과를 얻고 상승하고 발전하자는 뜻을 포함한다.

2. 한국독서아카고라 학회가 할 일들

우리 학회가 해야 할 일은 다음과 같다. 우선, 텍스트 자체에 대한 연구이다. 독서텍스트로서 책, 창작과 출판, 그리고 그 유통까지도 포함시켜 연구의 대상으로 삼았으면 한다.

둘째는, 이러한 텍스트를 이해, 수용하는 독서행위에 대한 연구이다. 현대 독자는 역할이 적극적으로 바뀌고 그 범위가 확장되어, 텍스트를 재생산하는 주체가 된다. 따라서 이에 대한 연구는 발전적 텍스트의 건인자로서의 독자에 대한 연구가 될 것이다.

셋째는, 독서의 확대된 영역에 관한 연구이다. 독서문화의 다양한 영역, 즉 도서관, 작가, 독서문화프로그램 그리고 이를 중심으로 하는 많은 콘텐츠들을 연구하여 이론에 근거한 활동을 지원하고, 바람직한 독서문화의 방향을 제시하는 일이다.

넷째, 독서의 활동성에 관한 연구이다. 현대사회의 빠른 변화 속에서 그 범위가 확장되고 있는 독서와 텍스트의 활동성에 관한 연구, 미디어와 독서, 텍스트의 연계와 융합을 따져 연구하고 경제적 가치까지도 모색했으면 한다.

다섯째, 독서문화 관련 연구이다. 독서축제, 작가와의 만남, 시 낭송회, 토론회 등 독서를 기반으로 하는 다양한 문화에 대해 연구하고 긍정적인 발전 방향을 제안하는 것도 우리 학회가 앞으로 해야 할 일이라 하겠다.

이러한 것들을 수행하기 위해 학술대회나 심포지엄들을 개최하고 학술지를 발간하려고 한다. 그리고 이러한 연구를 독려하기 위해 독서 관련 학술 논저 현상제를 시행했으면 한다. 독서문화 관련 자료를 전시하고 보급하는 일도 해야 할 것이다. 그리고 그 외연을 넓혀 외국 국제 독서기구와도 연계하고 함께 활동하는 일도 했으면 좋겠다.

3. 독서, 사람, 그리고 사랑

대부분의 학회는 교수나 대학원생 등 연구자들이 주축을 이룬다. 그리고 그 관심 분야도 이론성에 치중되어 있다. 우리 학회는 독서관련 학술 이론 전공자들과 작가, 학교의 독서관련 교육자, 독서문화콘텐츠 관련 종사자, 독서운동가, 출판, 도서관 관계자 등 그 구성원이 다양하다. 그리고 교수와 학생이 함께 참여하는 학회이기도 하다. 교수와 학생이, 이론가와 현장전문가가 연합하여 토론하고 성과물을 만들어낼 수도 있다.

연구자들 중심의 학회 입장에서 보면 학술성이 떨어질까 염려하겠지만, 이러한 구성원 또한 우리 학회의 정체성이라 생각한다. 학문의 깊이와 현장의 전문성에는 다소 차이가 있을 수 있으나, 그 간격은 가능성과

열정으로 충분히 채워질 수 있을 것이라 본다.

이들 구성원 모두는, 책, 독서를 중심으로, 그에 대한 사랑으로 만나진 사람들이기에 더욱 소망스러운 학회라 자부한다.

III. 맺는말

현대 사회는 경제적 발전과 산업화를 중요 가치로 생각하고 있다. 경제적 가치를 잘 만들어 내고, 그 결과를 누리는 사람이 능력 있는 인간으로 평가받기도 한다. 그 가운데 인간성이 상실되고, 우리 삶 역시 진정한 의미를 잃은 채 살아가기 쉽다. 학식은 뛰어나나 지성인이 아닌, 지식인에 머무는 사람이 많고, 인간다운 인간을 찾기가 그리 수월하지 않다.

이러한 시대 환경 속에서 독서는 우리의 삶을 제대로 이끌어주고 중심 가치를 알려주며, 인간답고 품위 있는 행복을 누릴 수 있게 도와준다.

우리 학회는 이후 제대로 된 독서교육, 가치 있는 독서문화를 이끌고, 책으로 행복해지고 독서로 삶을 살찌우는 국민을 만드는 데 길잡이가 될 것이다. 앞으로 우리 회원들 모두 그러한 자부심으로 학회를 이끌어 주실 거라 믿는다.

‘독서의 학구적 학술성과 열린 활동성’이 앞으로 우리 학회 발전에 나침반이 되고, 이 분야 종사자들에게 연구와 활동의 방향성을 제시해 주기를 바란다.

축사

독서문화 발전을 위한 또 하나의 길

이주영*

지난해에 그리스 아테네에서 국제어린이도서협회 총회에 참석했는데, 총회 일정이 끝나고 유적지 몇 곳을 둘러보았습니다. 나는 아크로폴리스 정점이라고 할 수 있는 웅장한 파르테논 신전보다는 흔적만 남아 있는 디오니소스 극장, 헤로테스 아티쿠스, 소크라테스 감옥 같은 곳이 더 마음에 닿았습니다. 특히 아크로폴리스에서 아레오파고스 언덕으로 내려오다 고대 아고라 터를 한참 바라보았습니다. 고대 아테네 사람들이 모여서 토론과 예술을 즐기던 곳이라고 합니다. 수 천 년 전 그들의 모습이 홀로그램처럼 상상되었습니다.

수 천 년 전 아고라를 상상으로 그리다 문득 한국독서아카고라학회가 겹쳐졌습니다. 한국독서아카고라학회의 ‘아카고라(ACAGORA)’가 아카데미(ACADEMY)와 아고라(AGORA)를 더해서 만든 말이기 때문입니다. ‘아카데미’는 학술성을 의미하고, ‘아고라’는 ‘모이다’라는 의미를 가지고 있는데, 이 두 가지를 더해서 학회 이름을 만들었으니 그 이름에서부터 무엇을 추구하고 있는지 알 수 있습니다.

곧 한국독서아카고라학회는 그 이름에서 볼 수 있듯이 독서이론에 대한 학술연구, 독서교육과 독서문화를 고대 아테네 시민들이 모여 토론과 예술 문화 활동을 즐겼던 아고라와 같은 독서문화 공간을 창조하고 확산시켜나가는 학회를 지향한다고 볼 수 있습니다. 옛 것을 호출해서 한국

* 문학박사, 어린이문화연대 대표

독서문화 발전을 위한 또 하나의 길을 새롭게 창조하겠다는 의지라고 봅니다.

그동안 이런 관점에서 꾸준히 학술대회를 열고 있는 한국독서아카고라학회에서 올해 마련한 학술대회 주제 ‘멀티플 독서 문화 공간과 열린 활동성’ 역시 그런 목적과 의지를 실현하기 위한 노력으로 보입니다. 나아가 이러한 활동을 바탕으로 학술지를 창간한다고 하니 반갑습니다. 창간호에 수록되는 논문들을 살펴보니 전자그림책, 남북한 어린이 책과 이야기, 다양한 독서문화 프로그램 현장, 유아를 비롯한 다양한 독서토론, 독서교육에서의 그릿(GRIT)과 현장 적용 사례들에 대한 연구가 이뤄지고 있습니다. 이러한 연구들이 독서문화 발전에 많은 도움이 될 수 있을 것입니다.

2019년, 새롭게 창간하는 한국독서아카고라학회 학술지가 독서문화에 관심 있는 연구자들이 독서문화를 다양한 관점에서 자유롭게 연구하며, 어린이부터 어른에 이르기까지 모든 시민들이 평화롭게 독서토론과 문화예술을 즐기며 창조하는 또 하나의 새로운 길을 내는 데 도움이 될 것을 기대하며, 나아가 새로운 독서문화의 세계화에 기여하기를 축원하는 바입니다.

대한민국 101년, 2019년 10월 26일

축사

학문과 활동을 겸비한 아카고라 정신의 결실

장정희*

‘한 권의 책이 한 사람의 인생을 바꾼다.’

굳이 이와 같은 격언을 대지 않더라도 인류의 삶에 책이 존재하지 않았다면 어떠한 결과가 도래했을지, 우리는 감히 상상조차 하고 싶지 않습니다. 실로 집에서나 학교에서나 회사에서나, 가끔 쉬는 주말에 가 보는 도서관에서나, 어느 장소에 가더라도 책을 만나볼 수 있는 것이 오늘날 우리가 살고 있는 현대의 주소입니다.

그러나 역설적이게도 가끔 들리는 보도에는, 한국인은 독서하지 않는다, 아이들에게 제대로 된 독서가 필요하다, 이러한 내용이 심심찮게 실리고 있습니다. 또한 워낙 책이 넘쳐나는 현대이다 보니, 이제는 어떤 책을 읽어야 할지, 어떤 방법으로 책의 바다를 헤엄쳐 나가야 할지, 그 목표와 방법에 대한 가이드라인이 요청되는 것 또한 현대의 아이러니한 현상이 아닐 수 없습니다.

다시 말해 독서는 출판된 도서의 위상과 이론을 탐구하는 데서 나아가, 읽는 행위의 독서 활동에까지 연구가 확장되지 않을 수 없는 학문의 한 분야라는 것입니다. 아카고라 학회가 ‘아카데믹’한 학술과 ‘아고라’적인 열린 활동을 결합시키며 학회를 이어가고 있다는 것은 현실의 적실한 반영이자, 또한 탁월한 미래의 선택이라고 생각합니다.

이제 학회지의 발행을 통해 그 시너지를 발휘할 때가 되었습니다. 독

* 방정환연구소 소장

서 이론을 바탕으로 독서 운동을 전개하고, 그 독서 운동의 결과물로 독서 이론을 개발해 나갈 수 있는 선순환 구조는 한국독서아카고라학회의 전망을 밝혀 주고 있습니다. 독서와 관련된 교육, 콘텐츠, 출판 등 다양한 연계 분야의 직종이 참여할 수 있는 것 또한 이 학회의 커다란 장점이자 열린 가능성입니다.

독서라고 하면 우리나라 아동문학과 어린이운동을 일으킨 1920년대 방정환 선생의 활동을 언급하지 않을 수 없습니다. 방정환은 일본에서 유학하면서 불과 스물 두셋 학생 신분으로 외국의 동화 시리즈를 도서관에 파문혀 탐독하였고, 그 독서 결과물을 엔솔로지하여 『사랑의 선물』(개벽사, 1922)이라는 위대한 ‘명작’을 탄생시켰던 것입니다. 물론 여기서 ‘명작’이란 ‘조선 어린이’의 입맛과 감성에 꼭 맞는 ‘재화로서의 명작’입니다.

이 세계동화집은 초판, 재판, 3판, 4판, 11판 이상 찍어 내며 출판계의 경이를 일으키는 우리나라 첫 근대 베스트셀러로 등극하게 됩니다. 만일 방정환이 이 시기 동화집을 독서하지 않았다면, 자신이 체득한 동화 시너지를 독서 활동 콘텐츠로 변환시킬 줄 몰랐다면, 아마도 한국 아동문학과 어린이문화운동은 다른 각도로 전개되지 않았을까?

그만큼 한 사람의 독서는 그 시대의 큰 어린이문화 운동의 힘을 길러 놓기도 합니다. 오늘, 학술성과 활동성을 한 손에 쥐고 쌍두마차를 달리려는 한국독서아카고라학회의 향후 활동과 발전이 기대되는 이유일 것입니다.

진심으로 한국독서아카고라학회의 학술지 발행을 축하드립니다.

2019년 10월

전자그림책의 모드에 따른 유아의 이해도

권민주*

【 목 차 】

- I. 서론
 - 1. 연구의 필요성 및 목적
 - 2. 연구 문제
- II. 연구 방법
 - 1. 연구 대상
 - 2. 연구 절차
 - 3. 연구 도구
- III. 연구 결과
 - 1. 「마법의 사냥 망태」 애니메이션 모드의 화면 조작 요소
 - 2. 애니메이션 모드와 플레이 모드에 따른 이야기 구조적 이해
 - 3. 애니메이션 모드와 플레이 모드에 따른 이야기 추론적 이해
- IV. 논의 및 결론

국문초록

본 논문은 전자그림책의 모드(애니메이션 모드, 플레이 모드)의 방식에 따라 유아의 이야기 회상 및 이야기 내용 이해에 미치는 영향을 보고자 하였다. 연구 대상은 만 5세 유아 8명으로, 아동들은 전자그림책을 사전에 접한 경험이 모두 없었다. 아동은 개인별로 연구자의 개입 없이 전자그림책 <마법의 사냥 망태> 읽기에 참여하였다. 연구 결과 첫째, 전자그림책 <마법의 사냥 망태> 전체 14장면에서 나타난 화면 조작 요소는 총 75개였고, 이 중에 내용과 관계없는 화면 조작 요소는 45개, 내용과 관계있는 화면 조작 요소는 30개로서 내용과 관계있는 화면 조작 요소가 그렇지 않은 화면 조작 요소보다 더 적었다. 둘째, 애니메이션 모드 집단의 이야기 구조적 이해 점수가 플레이 모드 집단의

* 성균관대학교 아동청소년학과 석사과정 수료, ksfj@naver.com

이야기 구조적 이해 점수보다 높았다. 셋째, 애니메이션 모드 집단의 이야기 추론적 이해가 플레이 모드 집단의 추론적 이해보다 평균적으로 더 높은 점수가 나온 것으로 보아, 플레이 모드 집단은 애니메이션 모드에 비해 추론적 이해가 잘 이루어지지 않았음을 알 수 있다.

핵심어 : 전자책, 전자그림책, 스마트폰, 그림책, 유아, 반응, 이해도, 애니메이션 모드, 플레이 모드

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

스마트폰의 가장 큰 장점은 늘 내 손을 떠나지 않는다는 점이다. 휴대성과 부피 때문에 시공간적 제약을 거의 받지 않는 단말기다. 이런 장점 때문에 앞으로 상당 기간 스마트폰을 중심으로 가장 큰 시장을 형성하고, 스마트폰을 중심으로 다양한 사회문화적 현상이 넓고 깊게 형성되어갈 것이다(장기영, 2011). 요즘에는 이러한 문화를 반영하는 ‘호모 스마트쿠스’라는 말이 생겨날 정도로 스마트폰은 우리의 생활방식을 바꾸어 놓고 있다.

교육 분야도 예외가 아니다. 스마트폰 시장이 커지면서 교육용 앱(APP, Application)에 대한 관심이 높아지고 있다. 스마트폰의 교육용 어플리케이션 동향에 대한 정수정(2010)의 연구는 2010년 4월 도서(33,924개), 게임(28,828개), 오락(22,411개)의 순서로 많은 어플리케이션들이 등록되어 있으며, 교육은 네 번째로 많은 14,092개가 등록되어있어 전체의 7.46%를 차지할 정도로 낮지 않은 비율을 차지하고 있다고 앱스토어 공식 집계를 밝혔다.

특히 유아 동화 앱이 주목을 받고 있다. 정진영(2002)에 의하면 아동 도서의 경우 다른 분야와 비교해 디지털화 경향이 두드러진다고 한다. 이는 동화가 인터넷의 멀티미디어적 특징을 가장 잘 이용할 수 있는 콘텐츠

츠이기 때문이라고 할 수 있다. 이주연(2011)의 유아교육 스마트폰 앱에 대한 인식을 조사한 연구를 살펴보면, 스마트폰에서의 유아교육 관련 앱은 동요, 동화, 동영상 등 다양한 콘텐츠로 개발되어 있으며, 많은 유아교육 관련 기업에서 현재 개발 중이라고 한다. 앞으로도 유아교육의 한 매체로 스마트폰 앱이 활성화될 것으로 예상된다. 부모들이 유아교육과 관련된 모바일에서 어플리케이션을 접한 적이 있는지 살펴본 결과는 유아교육과 관련된 모바일에서 앱을 접한 적이 있는 학부모가 89.0%로 대부분을 차지하였으며, 그렇지 않은 부모는 11.0%로 비교적 적은 것으로 나타났다. 경험해 본 유아교육 관련 스마트폰 앱은 모바일 중에 동화/동요를 접해 본 부모가 38.4%로 가장 많았으며, 다음으로 게임 30.4%, 동영상 20.5%, 학부모 교육 콘텐츠 8.9%, 기타 1.8% 순으로 나타났다. 따라서 부모들은 모바일 중에 동화/동요를 가장 많이 접하였음을 알 수 있다.

이처럼 유아들이 앱을 통해 많이 접하는 동화는 기존의 종이그림책을 디지털의 형태로 전환한 것으로 전자그림책이라고 할 수 있다. 전자그림책은 기존 종이그림책에 여러 멀티미디어적 특성이 더해져 있어 유아가 읽거나 들으면서 화면을 조작하고 탐색할 수 있는 특징을 지닌다.

전자그림책에 대한 선행연구에 따르면, 전자그림책에는 글 텍스트를 읽어주면서 읽어주는 부분을 강조하는 기능과 유아가 모르는 단어가 나왔을 때 스스로 클릭할 수 있게 함으로써 그 단어의 뜻과 발음을 알려주는 기능이 있다. 이러한 기능들은 유아들로 하여금 텍스트를 듣는 동시에 화면에서 바탕색을 통해 강조되는 텍스트를 따라가게 함으로써 음운 인식능력을 향상시킨다(Pearman, Chang, 2010). 하지만 이러한 기능들이 과도하게 사용되었을 때에 유아들은 전자그림책이 읽어 주는 것에만 의지하여 문맥을 활용하여 단어의 의미를 알아내려는 시도를 하지 않기 때문에 장기적으로는 이야기 이해 능력 발달에 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 논하는 선행연구(Labbo, Leu, Kinzer, Teale, Cammack, Soterius & Sanny, 2003)도 있다.

또한 대부분의 전자그림책은 그림책의 내용과 관련이 있거나 관련이 없는 음향효과와 화면 조작 요소를 지니고 있다. 그림책의 내용과 관련이 있는 음향효과와 화면 조작 요소는 즐거리를 보충하고 이야기의 어조를 설정함으로써 유아들이 이야기의 사건에 집중하고 내용을 더 잘 이해하도록 돕는다(Lefever - Davis & Pearman, 2005). 한편, 그림책의 내용과 관련이 없는 음향효과와 화면 조작 요소는 즐거리를 보충하지 않는 데, 주로 하늘을 날아가는 새, 정원에서 춤을 추는 꽃, 구름 뒤에서 떠오르는 해 같은 것들이다(Pearman, Chang, 2010). Trushell과 Maitland, Burrell(2003)은 이러한 기능들은 이야기의 사건을 강화시켜주지 않고 실제로 아이들의 집중력을 빼앗아 읽기를 방해한다고 하였다.

Trushell과 Maitland(2005)는 4, 5학년 아동들을 대상으로 전자책의 애니메이션 모드와 플레이 모드를 보여주고 구술을 통하여 이야기 회상과 객관식 질문지를 통하여 이야기 이해를 측정하였다. 그 결과, 이야기 회상에서는 애니메이션 모드를 본 아동들이 플레이 모드를 본 아동들보다 점수가 더 높았다. 이야기 이해에서는 플레이 모드를 본 아동들이 애니메이션 모드를 본 아동들보다 등장인물의 이름 등과 같은 세부 내용을 더 잘 기억했다. 추론적 이해에서는 통계적으로 유의미한 차이가 나지 않는 것으로 나타났다. 따라서 플레이 모드의 음향효과와 화면 조작 요소는 아동의 즐거리 회상에 부적 영향을 미친 것으로 볼 수 있다.

이원경(2003)은 매체 유형(종이그림책, 수동적 전자책, 상호작용 전자책)에 따른 유아의 이야기 이해를 비교하였는데, 전자책의 다양한 시각적 정보와 소리 정보가 유아의 이야기 이해에 있어서 반드시 긍정적인 효과만을 주는 것이 아니라고 밝혔다.

앞서 살펴본 선행연구(이원경, 2003; Labbo, Leu, Kinzer, Teale, Cammack, Soterius & Sanny, 2003; Lefever-Davis & Pearman, 2005; Pearman, Chang, 2010; Trushell, Maitland & Burrell, 2003; Trushell & Maitland, 2005)를 살펴보면, 음향효과, 화면 조작 요소와 같은 전자그림책의 멀티

미디어 기능들이 아동의 이야기 이해에 영향을 미침을 알 수 있다. 하지만, 선행연구에서 연구 도구로 사용된 그림책은 CD-ROM 형태의 전자책이다.

또한 본 실험을 진행했던 2013년 이후 민경훈, 이대균(2014)이 어린이를 위한 전자그림책 연구 동향을 분석하였는데, 전자그림책의 효과 중 아동을 대상으로 하고 전자그림책의 효과를 본 18편의 논문 중 아동의 언어를 중심으로 본 11편과 2014년 이후 전자그림책을 활용한 아동의 반응을 본 4편을 중심으로 아동의 이해도에 대한 분석을 실시한 결과 전자그림책의 모드에 대한 분석을 진행한 논문이 없었다. 또한 대집단, 소집단, 2명의 또래집단 등 집단 활동에 대한 연구만 진행 되었을 뿐 아동 혼자 개별로 진행된 실험은 없었다.

이에 전자그림책의 시장이 형성되었음에도 불구하고 여전히 연구가 활발히 진행되지 않고 있는 실정이라고 판단하여 연구자가 연구했던 전자그림책 모드에 따른 아동의 이해도를 분석하고자 한다.

본 연구에서는 전자그림책의 플레이 모드의 화면 조작 요소는 어떠한지 살펴보고, 유아에게 전자그림책의 이야기 모드(애니메이션 모드, 플레이 모드)를 달리 보여줌으로써 전자그림책의 화면 조작 요소가 유아의 이야기 이해에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 한다.

2. 연구문제

이에 따라 본 연구의 연구 문제는 다음과 같이 설정되었다.

- 1) 「마법의 사냥 망태」 애니메이션 모드의 화면 조작 요소는 어떠한가?
- 2) 전자그림책의 이야기 모드(애니메이션 모드, 플레이 모드)에 따른 만 5세 유아의 이야기 이해도는 어떠한가?
 - ① 전자그림책의 이야기 모드(애니메이션 모드, 플레이 모드)에 따른 만 5세 유아의 이야기 구조적 이해는 어떠한가?

- ② 전자그림책의 이야기 모드(애니메이션 모드, 플레이 모드)에 따른 만 5세 유아의 이야기 추론적 이해는 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 서울시 D구에 거주하고 있는 만 5세 유아 8명(여아 2명, 남아 6명)을 대상으로 하였다. 연구 대상 유아들은 실험 전 어머니의 면담을 통해 모두 사전에 전자책 경험이 없었던 것으로 확인됐다.

2. 연구절차

본 연구는 애니메이션 모드 집단과 플레이 모드 집단에 각각 4명씩 무선 배정하여 유아에게 스마트폰으로 「마법의 사냥 망태」를 보는 방법을 설명하여 준 후 유아 혼자서 처음부터 끝까지 혼자 보게 하였다. 유아가 다 본 후에는 이야기 이해도 측정 질문지로 일대일 면접을 통해 이야기 이해도를 측정하였다. 1차 실험에서 여아 1명에게 플레이 모드를, 남아 1명에게 애니메이션 모드를 보게 한 후 이야기 이해도를 측정하였는데, 유아가 질문을 어려워하는 문제들이 있어 아동학 전공 연구자 1인과 어려워하는 질문을 수정 보완하고 질문의 흐름상 질문할 필요가 없는 문항을 삭제한 질문지를 가지고 2차 실험을 진행하였다.

3. 연구도구

1) 전자책

본 연구에 사용된 전자책은 아이폰과 아이패드에서 지원되는 「마법의 사냥 망태: Children's Library of Wisdom 9 (한국어판)」이다. 전자책 「마

법의 사냥 망태」는 2011년에 출간된 책을 기반으로 하여, 한글과 영문 2개 언어로 지원하고 이야기를 애니메이션으로 보는 ‘Read To Me’와 화면을 조작하며 보는 ‘Let Me Play’ 두 가지 모드로 구성되어 있다.

「마법의 사냥 망태」 줄거리

북아메리카에서 전해 내려오는 설화가 원작이다. 글루스카비는 매번 사냥에 나가서 허탕을 친다. 글루스카비는 사냥하는 것을 힘들고 귀찮아했다. 배고파하는 글루스카비를 안쓰러워하던 호호바 할머니는 글루스카비에게 사냥 망태를 만들어 주었다. 동물을 넣으면 넣을수록 점점 커지는 마법의 사냥 망태였다. 글루스카비는 불이 나면 망태 쪽으로 피하라는 표지판을 만들어 붙이고 마법의 사냥 망태를 설치한 후 불이 났다고 거짓말을 하여 숲에 있는 모든 동물들을 잡아들인다. 그러자 숲은 텅 비어버리게 된다. 욕심을 부리면 동물을 영영 볼 수 없게 될 것이라는 호호바 할머니의 말에 따라 글루스카비는 동물들을 풀어주고 앞으로는 한 번에 하나씩만 사냥을 할 것이라는 결심을 한다.



2) 이야기 이해도 측정 도구

Morrow(1984)의 검사를 Rand(1991)가 보완하여 만든 검사 방법으로 임영심(1994)의 연구와 유은혜(2000)의 연구에서 사용한 검사 방법을 바탕으로 연구자가 이야기 구성에 맞게 재구성한 측정 도구를 사용하였다. 이야기 구조적 이해 측정 도구는 총 12 문항으로 측정 내용 및 채점 기준은 다음 <표 1>과 같다. 이야기 추론적 이해 측정 도구는 총 4문항으로 측정 내용 및 채점 기준은 다음 <표 2>와 같다. 1차 실험을 토대로 수정하여 2차 실험에서 최종 사용한 이야기 이해도 측정 도구는 <표 3>과 같다.

[표 1] 이야기 구조적 이해 측정 도구

문항	이야기 구조	이야기 이해 측정 내용	점수화 과정	
1	주인공	이 이야기 속의 가장 중요한 인물은 누구니?	주인공을 이야기함 이야기하지 못함	1점 0점
2	등장인물	그 밖에 누가 나오니?	등장인물 모두 명시 오답이거나 무응답	1점 0점
3	공간적 배경	이 이야기는 어디에서 일어났니?	공간적 배경 바르게 명시 오답이거나 무응답	1점 0점
4	주제	~에게 어떤 문제가 생겼니?	주제를 바르게 제시 오답이거나 무응답	1점 0점
5	해결	그 문제는 해결되었니?	해결 여부 바르게 명시 해결 여부 바르게 명시 못함	1점 0점
6	해결 방법	어떻게 해결되었니?	해결 방법을 구체적으로 제시 오답이거나 무응답	1점 0점
7	이야기 순서	이야기를 순서대로 놓아보자. (이야기에 대한 4장의 컷 구성 배경-주제-구성-해결)	1-2-3-4(모두 바르게 제시) 1-3-2-4(두 가지만 바르게 제시) 1-4-2-3(한 가지만 바르게 제시, 모두 바르게 제시 못함)	2점 1점 0점
8-10	에피소드	세 가지 에피소드에 관한 질문(에피소드 간의 인과관계 질문, 에피소드 각각의 내용 질문)	각 질문에 바르게 응답 오답이거나 무응답	각각 1점 각각 0점

[표 2] 이야기 추론적 이해 측정 도구

문항	문항 내용	점수화 과정	
11	만일~한 사건이 생기지 않았다면(~한 일이 생겼다면) 어떻게 달라졌을까?	이야기 주제(목표)를 이루기 위해 시도 행동이 이루어지지 않을 때 주변 상황이 달라지는 상황을 설명함	1점
	왜 그렇게 생각하니?	시도 행동이 이루어지지 않았을 때 주변 상황의 달라짐을 이해할 수 없음	0점
12	~가~한 사건을 만났을 때~는 기분이 어떠하였을까?	인물의 감정(두려움, 기쁨, 무서움)을 유아 자신이 공유할 수 있는가의 질문	1점
	왜 그렇게 생각하니?	인물의 감정을 이해하지 못함	0점

13	이런 일이 정말로 일어날 수 있을까?	일어날 수 없다고 이야기(이야기 속에서 벗어나 현실에서는 이루어지지 않음을 이해함)	1점
		일어난다고 이야기	0점
	왜 그렇게 생각하니?	옛날이야기이기 때문에 책에 있는 이야기이기 때문에	1점
14	만일 나라면~한 일이 생겼을 때 어떻게 했겠니?	이야기 속의 인물처럼 행동하였을 것을 나타냄	1점
	왜 그렇게 생각하니?	이야기 속의 인물이 겪는 어려움을 해결하기 위해서를 설명함	1점

[표 3] 「마법의 사냥 망태」 이야기 이해도 측정 도구

모드: 애니메이션 / 플레이 이름:

문항	이야기 구조 및 추론	이야기 이해 측정 내용	점수화 과정		
1	주인공	이 이야기에 누가 나오니? (이 이야기 속의 가장 중요한 인물은 누구니?)	글루스카비, 호호바 할머니		1점
			동물들, 무응답		0점
2	등장 인물	그 밖에 누가 나오니?	동물들		1점
			무응답		0점
3	공간적 배경	이 이야기는 어디에서 일어났니?	숲, 호숫가		1점
			기타, 무응답		0점
4	주제 1	글루스카비는 사냥하는 것이 어땠어? (글루스카비에게 어떤 문제가 있었니?)	사냥을 해야 해요. 사냥하기가 힘들어요 사냥하기가 귀찮아요		1점
			무응답, 해당사항 없음		0점
5	해결 1	결국엔 사냥을 할 수 있었니? (그 문제는 해결되었니?)	예.		1점
			해결여부 바르게 명시 못함		0점
6	해결 방법 1	어떻게 사냥을 할 수 있었지? (어떻게 해결되었니?)	호호바 할머니가 만들어준 사냥망태를 가지고 동물들을 잡았어요.		1점
			무응답, 해당사항 없음		0점
7	주제 2	동물들에게 어떤 일이 일어났어?	모두 마법의 망태 안에 잡혔어요		1점
			무응답, 해당사항 없음		0점

8	해결 2	나중에 동물들은 풀려났니? (그 문제는 해결되었니?)	예.		1점
			해결여부 바르게 명시 못함		0점
9	해결 방법 2	어떻게 해결되었니? 누가 풀어 줬니? 누가 풀어주라고 했니?	호호바 할머니가 글루스카비 에게 동물들을 모두 풀어주라 고 해서 풀어주었어요.		1점
			무응답, 해당사항 없음		0점
10	에피 소드	호호바 할머니는 왜 글루스 카비에게 마법의 사냥 망태 를 만들어 주기로 했을까?	글루스카비가 사냥을 못해 안 쓰러운 마음이 들어서, 그루스 카비가 사냥하기 힘들다고 해서, 글루스카비가 계속 불평을 해서		1점
			무응답, 해당사항 없음		0점
11	에피 소드	글루스카비는 동물들을 잡 으려고 어떤 거짓말을 했니?	‘불이 나면 이쪽으로 피하세 요.’라는 표지판을 만들어 불 이고 마법의 사냥 망태를 벌 려 놓았어요.		1점
			무응답, 해당사항 없음		0점
12	에피 소드	글루스카비가 동물들을 마 법의 사냥 망태에 다 잡자 숲에는 어떤 일이 일어났니?	숲이 텅 비었어요. 숲에는 아 무 소리도 들리지 않았어요.		1점
			무응답, 해당사항 없음		0점
13	추론	만일 글루스카비가 거짓말 을 하지 않았다면 어떻게 달 라졌을까?	동물들을 다 잡지 않았을 거 예요. 숲이 텅 비지 않아요.		1점
			무응답, 아무 일도 없어요.		0점
14	추론	네가 사냥 망태에 잡힌 동물 들이라면 어떤 기분이 들었 을까?	답답해요. 무서워요.		1점
			무응답, 해당사항 없음		0점
15	추론	이런 일이 정말로 일어날 수 있을까?	아니요.		1점
			예, 무응답		0점
		왜 그렇게 생각해?	책 속에서만 그래요.		1점
			해당사항 없음		0점
16	추론	만일 네가 글루스카비라면 동물들을 풀어 주라는 호호 바 할머니의 말을 듣고 어떻 게 했을까?	동물들을 풀어주었을 거예요.		1점
			무응답, 해당사항 없음		0점
		왜 그렇게 생각해?	욕심을 부리면 동물들을 볼 수 없게 되고 그러면 결국 사 냥을 할 수 없게 되니까		1점
			무응답, 해당사항 없음		0점

III. 연구 결과

1. 「마법의 사냥 망태」 애니메이션 모드의 화면 조작 요소

「마법의 사냥 망태」 애니메이션 모드의 전체 14장면에서 나타난 화면 조작 요소는 75개였고, 이 중에 내용과 관계없는 화면 조작 요소는 45개, 내용과 관계있는 화면 조작 요소는 30개로 내용과 관계있는 화면 조작 요소가 그렇지 않은 화면 조작 요소보다 더 적었다. 각 장면별로 화면 조작 요소의 수는 <표 4>와 같다.

[표 4] 애니메이션 모드의 화면 조작 요소

장면	화면 조작 요소 개수	내용과 관계없는 화면 조작 요소	내용과 관계있는 화면 조작 요소
1	5	3	2
2	5	3	2
3	7	5	2
4	6	4	2
5	6	4	2
6	5	3	2
7	3	1	2
8	5	2	3
9	5	0	5
10	4	1	3
11	6	2	4
12	4	3	1
13	6	3	3
14	8	1	7
합계	75	45	30

내용과 관계없는 조작 요소는 주로 나무, 동물, 배경을 클릭해야 했다. 한편, 내용과 관계있는 조작 요소는 주인공을 클릭해야 했는데, 이는 유아가 이야기 내용을 짐작할 수 있는 정보를 제공해 주기도 했다.

새봄: (할머니에게서 하얀 김이 나는 것을 보고) 근데 이 할머니는 왜 그러지?

연구자: 그러게. 할머니가 왜 그럴까?

새봄: 할머니가 화가 났나 봐요.

연구자: 할머니가 진짜 화가 났는지 텍스트를 읽어 보자.

연구 대상 중 새봄이는 텍스트를 보기 보다는 먼저 화면 조작 요소를 이거 저것 눌러보는 아이였다. 실제로 호호바 할머니가 화를 내는 장면이었는데 텍스트를 읽어 보지 않고 할머니를 눌러봄으로써 할머니가 화가 났음을 추측하였다.

2. 애니메이션 모드와 플레이 모드에 따른 이야기 구조적 이해

애니메이션 모드 집단의 이야기 구조적 이해 점수는 각각 12점, 12점, 11점, 10점으로 12점 만점에 평균 11.25점이 나왔다. 애니메이션 모드 집단의 각 문항 당 점수는 <표 5>와 같다.

[표 5] 애니메이션 모드 집단의 이야기 구조적 이해 점수

문항	이야기 구조 및 추론	이야기 이해 측정 내용	점수
1	주인공	이 이야기에 누가 나오니? (이 이야기 속의 가장 중요한 인물은 누구니?)	4점
2	등장인물	그 밖에 누가 나오니?	4점
3	공간적 배경	이 이야기는 어디에서 일어났니?	3점
4	주제 1	글루스카비는 사냥하는 것이 어땠어? (글루스카비에게 어떤 문제가 있었니?)	4점
5	해결 1	결국엔 사냥을 할 수 있었니? (그 문제는 해결되었니?)	4점
6	해결방법 1	어떻게 사냥을 할 수 있었지? (어떻게 해결되었니?)	4점
7	주제 2	동물들에게 어떤 일이 일어났어?	2점

8	해결 2	나중에 동물들은 풀려났니? (그 문제는 해결되었니?)	4점
9	해결방법 2	어떻게 해결되었니? 누가 풀어줬니? 누가 풀어주라고 했니?	4점
10	에피소드	호호바 할머니는 왜 글루스카비에게 마법의 사냥 망태를 만들어 주기로 했을까?	4점
11	에피소드	글루스카비는 동물들을 잡으려고 어떤 거짓말을 했니?	4점
12	에피소드	글루스카비가 동물들을 마법의 사냥 망태에 다 잡자 숲에는 어떤 일이 일어났니?	4점

플레이 모드 집단의 이야기 구조적 이해 점수는 각각 7점, 9점, 7점, 5점으로 12점 만점에 평균 7점이 나왔다. 플레이 모드 집단의 각 문항 당 점수는 <표 6>과 같다.

[표 6] 플레이 모드 집단의 이야기 구조적 이해 점수

문항	이야기 구조 및 추론	이야기 이해 측정 내용	점수
1	주인공	이 이야기에 누가 나오니? (이 이야기 속의 가장 중요한 인물은 누구니?)	3점
2	등장인물	그 밖에 누가 나오니?	0점
3	공간적 배경	이 이야기는 어디에서 일어났니?	3점
4	주제 1	글루스카비는 사냥하는 것이 어땠어? (글루스카비에게 어떤 문제가 있었니?)	3점
5	해결 1	결국엔 사냥을 할 수 있었니? (그 문제는 해결되었니?)	3점
6	해결방법 1	어떻게 사냥을 할 수 있었지? (어떻게 해결되었니?)	1점
7	주제 2	동물들에게 어떤 일이 일어났어?	3점
8	해결 2	나중에 동물들이 풀려났니? (그 문제는 해결되었니?)	4점
9	해결방법 2	어떻게 해결되었니? 누가 풀어줬니? 누가 풀어주라고 했니?	1점
10	에피소드	호호바 할머니는 왜 글루스카비에게 마법의 사냥 망태를 만들어 주기로 했을까?	3점
11	에피소드	글루스카비는 동물들을 잡으려고 어떤 거짓말을 했니?	1점
12	에피소드	글루스카비가 동물들을 마법의 사냥 망태에 다 잡자 숲에는 어떤 일이 일어났니?	3점

3. 애니메이션 모드와 플레이 모드에 따른 이야기 추론적 이해

애니메이션 모드 집단의 이야기 구조적 이해 점수는 각각 4점, 4점, 4점, 3점으로 4점 만점에 평균 3.75점이 나왔다. 애니메이션 모드 집단의 각 문항 당 점수는 <표 7>와 같다.

[표 7] 애니메이션 모드 집단의 이야기 추론적 이해 점수

문항	이야기 구조 및 추론	이야기 이해 측정 내용	점수
13	추론	만일 글루스카비가 거짓말을 하지 않았다면 어떻게 달라졌을까?	4점
14	추론	네가 사냥 망태에 잡힌 동물들이라면 어떤 기분이 들었을까?	3점
15	추론	이런 일이 정말로 일어날 수 있을까?	2점
		왜 그렇게 생각해?	0점
16	추론	만일 네가 글루스카비라면 동물들을 풀어 주라는 호호바 할머니의 말을 듣고 어떻게 했을까?	4점
		왜 그렇게 생각해?	2점

플레이 모드 집단의 이야기 추론적 이해 점수는 각각 3점, 2점, 4점, 0점으로 4점 만점에 평균 2.25점이 나왔다. 플레이 모드 집단의 각 문항 당 점수는 <표 8>과 같다.

[표 8] 플레이 모드 집단의 이야기 추론적 이해 점수

문항	이야기 구조 및 추론	이야기 이해 측정 내용	점수
13	추론	만일 글루스카비가 거짓말을 하지 않았다면 어떻게 달라졌을까?	2
14	추론	네가 사냥 망태에 잡힌 동물들이라면 어떤 기분이 들었을까?	2
15	추론	이런 일이 정말로 일어날 수 있을까?	2
		왜 그렇게 생각해?	1
16	추론	만일 네가 글루스카비라면 동물들을 풀어 주라는 호호바 할머니의 말을 듣고 어떻게 했을까?	2
		왜 그렇게 생각해?	0

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 유아에게 전자그림책의 이야기 모드(애니메이션 모드, 플레이 모드)를 다르게 보여줌으로써 전자그림책의 화면 조작 요소가 유아의 이야기 이해에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 했다.

연구 문제에 따른 결과 요약 및 논의를 하자면 다음과 같다.

첫째, 「마법의 사냥 망태」 애니메이션 모드의 화면 조작 요소는 전체 14장면에서 총 75개였다. 이 중에 내용과 관계없는 화면 조작 요소는 45개, 내용과 관계있는 화면 조작 요소는 30개로서 내용과 관계있는 화면 조작 요소가 그렇지 않은 화면 조작 요소보다 더 적었다. 내용과 관계없는 조작 요소는 주로 나무, 동물, 배경을 클릭해야 했다. 한편, 내용과 관계있는 조작 요소는 주인공을 클릭해야 했는데, 이는 유아가 이야기 내용을 짐작할 수 있는 정보를 제공해 주기도 했다.

이는 서론에서 언급했듯이 내용과 관련없는 음향효과 및 화면 조작 요소가 주로 하늘을 날아가는 새, 정원에서 춤을 추는 꽃, 구름 뒤에서 떠오르는 해 같은 것들이라고 한 Pearman과 Chang(2010)의 연구, 그림책의 내용과 관련이 있는 음향효과와 화면 조작 요소는 유아들이 이야기의 사건에 집중하고 내용을 더 잘 이해하도록 돕는다는 Lefever-Davis와 Pearman(2005)의 연구와 일치한다.

둘째, 애니메이션 모드 집단의 이야기 구조적 이해 점수는 평균 11.25점으로 플레이 모드 집단의 이야기 구조적 이해 점수인 평균 7점보다 높았다. 따라서 애니메이션 모드 집단의 이야기 구조적 이해도가 플레이 모드 집단의 이야기 구조적 이해도보다 더 높음을 알 수 있다. 두 집단 모두 시간의 흐름을 따라 핵심 사건을 회상하는 것에 있어서는 많은 차이를 보이지 않았으나, 애니메이션 모드 집단은 주인공 이외의 인물에 대한 정보나, 구체적인 상황을 이해하고 있었다. 그러나 플레이 모드 집단은 모두 주인공을 제외한 나머지 등장인물에 대하여 회상하지 못하였

으며, 해결방법이나 에피소드 등 구체적인 이야기를 물었을 경우 답하지 못하는 경우가 애니메이션 모드를 실험한 집단보다 많았다.

셋째, 애니메이션 모드 집단의 이야기 추론적 이해는 평균 3.75점으로 전반적으로 높은 점수가 나온 반면, 플레이 모드 집단의 이야기 추론적 이해는 평균 2.25점으로, 플레이 모드 집단은 애니메이션 모드에 비해 추론적 이해가 잘 이루어지지 않았음을 알 수 있다. 두 집단 모두 왜 그렇게 생각하는지 자신의 생각을 말하는 것을 힘들어하는 경향을 보였다.

애니메이션 모드 집단은 내용을 회상하여 등장인물의 느낌을 자신의 것으로 내면화하여 추론하는 모습을 보여주었다. 하지만 플레이 모드를 실험한 집단은 전반적인 내용은 알고 있지만 그에 따른 자신의 생각을 구체화하는 것을 힘들어했다. 또한 한 플레이 모드에서 추론적 이해가 전혀 이루어지지 않은 유아가 있는 반면, 애니메이션 모드에 따른 집단과 같은 점수를 받은 유아가 있었기 때문에 이는 단순히 집단 간 점수 차이만을 가지고 논하기에는 어려움이 있음을 밝힌다.

두 집단의 이야기 구조적 이해 점수와 추론적 이해 점수를 비교한 결과 플레이 모드 집단이 애니메이션 모드 집단에 비해 점수가 더 낮음을 알 수 있었고, 이는 전자그림책의 플레이 모드가 유아의 이야기 이해를 방해하는 것이라고 볼 수 있다. 이는 이야기 이해에서는 플레이 모드를 본 아동들이 애니메이션 모드를 본 아동들보다 등장인물의 이름 등과 같은 세부 내용을 더 잘 기억했지만 추론적 이해에서는 통계적으로 유의미한 차이가 나지 않는 것으로 나타났다는 Trushell과 Maitland(2005)의 연구와는 조금 다른 결과이다. 하지만 Trushell과 Maitland는 이야기 회상에서는 애니메이션 모드를 본 아동들이 플레이 모드를 본 아동들보다 점수가 더 높았다고 하였다.

본 연구는 질문지를 통해서 이야기 이해도만을 알아보았으므로 유아들로 하여금 이야기 회상을 하게 한다면 전자그림책의 이야기 모드에 따라 유아의 이야기 회상에는 어떠한 영향을 미치는지 확인해 볼 수 있을

것이다.

한편, 유아가 이러한 전자그림책을 볼 때에 움직이는 화면을 보면서 시각적, 청각적 요소들이 전달하는 정보를 조각조각 받아들일 수 있고, 화면을 조작하면서 재미있는 요소들만 찾아서 보다 보면 이 또한 유아의 이야기 이해에 영향을 미칠 수 있을 것이다. 따라서 유아가 혼자서 다른 사람과의 상호작용과 성인의 지도 없이 전자그림책을 봤을 때와 성인이 그림책을 읽어주면서 언어적 상호작용(ex. 유아가 이야기의 플롯이나 등장인물에 대해 생각해 볼 수 있도록 발문)을 하는 것처럼 유아가 성인과 함께 전자그림책을 봤을 때의 이야기 이해도 차이를 알아보는 것도 의미 있는 연구가 될 것이라 생각한다.

본 연구는 2013년에 진행된 연구로써 시간의 갭이 있다는 것이 사실이다. 그러나 2013년부터 2016년까지 유아들을 대상으로 실험을 진행한 논문이 8편에 그치는 것을 생각해 본다면 아직까지 전자책이나, 스마트폰의 연구가 활발히 진행되지 않는다는 것을 알 수 있다. 또한 다양한 각도에서 바라보는 아동의 이해를 바탕으로 아동의 환경을 관찰하고 연구함으로써 우리 사회의 미래의 아동이 올바르게 성장할 수 있을 것이라 생각한다.

참고문헌

- 민경훈, 이대훈, 「어린이를 위한 전자그림책의 연구 동향」, 『어린이문학교육연구』, 제15권, 제4호, 165-185, 한국어린이문학교육학회, 2014.
- 유은혜, 「이야기 구조유형이 유아의 이야기 이해와 회상에 미치는 영향」, 부산대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000.
- 이원경, 「매체 유형별 동화 경험과 성별에 따른 유아의 이야기 이해」, 부산대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2003.
- 이주연, 「유아교육용 스마트폰 앱에 대한 부모 인식 조사 : 유아의 행동패턴에 따른 부모 인식 조사를 중심으로」, 경희대학교 경영대학원 석사학위논문, 2011.
- 임영심, 「주제환상극놀이 교수방법이 유아의 이야기 이해도 및 자유회상에 미치는 영향」, 중앙대학교 박사학위 논문, 1995.
- 장기영, 『책의 미래』, 경기: 푸른영토, 2011.
- http://www.etnews.com/news/international/2530387_1496.html
- 정수정, 임걸, 고유정, 심현애, 김경연, 「스마트폰의 교육용 어플리케이션 동향 분석 및 발전 방향 연구」, 『디지털콘텐츠학회지』, 제11권 제2호, 203-216, 한국디지털콘텐츠학회, 2010.
- 정진영, 「국내 아동도서 출판의 디지털화 경향에 관한 연구 : 아동용 CD-ROM과 멀티동화 전자책을 중심으로」, 서강대학교 언론대학원 석사학위 논문, 2001.
- Browne, A., *Change*, London: Harper Colins, 1990.
- Chmielevska, I., “Why don’t you draw your dream?”, *The Hornbook*, 11(7), 1997.
- Labbo, L. D., Leu, D. J., Kinzer, C., Teale, W. H., Cammack, D., Soterius, J. K., & Sanny, R., Teacher wisdom stories; Cautions and recommendations for using computer-related technologies for literacy instruction, *The Reading Teacher*, 57(3), 300-304, 2003.
- Lefever-Davis, S. & Pearman, C., Early readers and electronic texts: CD-ROM storybook features that influence reading behaviors. *The Reading Teacher*, 58(5), 446-454, 2005.
- Pearman, C. J. & Chang, C. W., Scaffolding or Distracting: CD-ROM Storybooks and Young Readers, *TechTrends*, 54(4), 52-56, 2010.
- Trushell, J., Maitland, A., & Burrell, C., Pupil’s recall of an interactive storybook on CD-ROM, *Journal of Computer Assisted Learning*, 19, 80-89, 2003.

Trushell, J. & Maitland, A., Primary pupil's recall of interactive storybooks on CD-ROM: inconsiderate interactive features and forgetting, *British Journal of Educational Technology*, 36(1), 57-66, 2005.

An Understanding of Infants according to the Mode of Electronic Picture Books

Kwon Min-Ju

This paper wanted to see the effect on story recollection and understanding story contents of infants according to mode of electronic picture book. The subject of study is eight five-year-old children, and children did not have prior access to electronic picture books. Each child participated in reading an electronic picture book, The Magic Hunting Memorandum, without the intervention of researchers.

The results of this study were as follows.

First, the results there are in total 14 pages of the electronic picture book, a total of 75 screen operating elements, 45 screen operating elements unrelated to the content and 30 screen operating elements related to the content, less screen operating elements related to the content than screen operating elements not. Second, the animated mode group's story structural understanding score was higher than the play mode group's story structural understanding score. Third, the story inference comprehension of animated mode groups has shown that the average score has been higher than the inference understanding of the play mode group, indicating that the play mode group has not been better at reasoning understanding than the animation mode.

Keywords : E-book, e-book, smart-phone, picture book, infant, reaction, understanding, animation mode, play mode

투고일 : 2019. 09. 15. / 심사일 : 2019. 10. 01. / 심사완료일 : 2019. 10. 10.

남북 <호랑이 이야기>의 아동용 콘텐츠 유통양상과 공동 콘텐츠에 대한 전망

김경희*

【 목 차 】

- I. 문제제기
- II. 남한의 <호랑이 이야기> 아동용 콘텐츠
 - 1. 우직한 호랑이
 - 2. 신령스러운 호랑이
 - 3. 바보스러운 호랑이
- III. 북한의 <호랑이 이야기> 아동용 콘텐츠
 - 1. 용맹스러운 호랑이
 - 2. 일하지 않는 호랑이
 - 3. 어리석은 호랑이
- IV. 남북 <호랑이 이야기> 아동용 공동 콘텐츠에 대한 전망
- V. 결론

국문초록

본 논문은 분단 이후, 남북한에서 유통되어 온 <호랑이 이야기> 가운데 아동용 콘텐츠인 교과서, 그림책, 동화책, 만화영화에 나타난 양상을 비교하여 남북한 서사의 차이를 보여주고 통일시대를 대비하여 남북한이 공유할 수 있는 <호랑이 이야기>를 모색하는 데 목적이 있다.

남한의 <호랑이 이야기>는 우직한 호랑이, 신령스러운 호랑이, 바보스러운 호랑이로 나눌 수 있다. 이 밖에도 남한의 <호랑이 이야기>는 다양한 스펙트럼을 이루고 있다. 반면에 북한의 <호랑이 이야기>는 용맹스러운 호랑이, 일하지 않는 호랑이, 어리석

* 가천대학교, trijing@hanmail.net

은 호랑이로 나눌 수 있다. 이 과정에서 북한이 지지하는 가치인 ‘노동’, ‘전략전술’ 등을 넣어 다양한 콘텐츠로 재생산하고 있다. 북한의 <호랑이 이야기>는 다양성보다는 한 가지 이야기에 집중하는 경향이 있다.

남북한 교과서에 공통으로 수록되어 있는 <함정에 빠진 호랑이>, <토끼의 재판>은 동일한 내용이지만 제목, 등장인물, 대화가 사뭇 다르다. 북한의 <함정에 빠진 호랑이>는 사슴, 산양, 호랑이로 모두 동물만 등장한다. 잘못된 호랑이에 대해서 사슴과 산양은 신랄하고 직설적으로 비판한다. 반면에 <토끼의 재판>에서는 나그네, 호랑이, 길, 토끼가 등장한다. 동물관계와 인간관계가 복잡하게 구성되어 있다. 호랑이가 다시 궤짝에 들어간 순간 나그네와 토끼는 길을 떠날 뿐이지 평가가 이루어지지 않고 있다.

남북한은 유사한 <호랑이 이야기>를 분단이후, 시공간의 분리를 겪으면서 어쩔 수 없는 차이를 겪게 되었다. 앞으로, 통일시대를 대비하여 남북한 아동들이 직접 <호랑이 이야기>를 만든다면 남북 공동 서사를 통해서 남북이 서로를 이해하는 데 도움이 될 것으로 기대된다.

핵심어 : 남북<호랑이 이야기>, 아동용 콘텐츠, <병든 호랑이>, <호랑이와 고슴도치>, 힘의 논리, 지혜의 논리, <함정에 빠진 호랑이>, <토끼의 재판>

I. 문제제기

한민족이 전승시켜 온 이야기는 여러 가지가 있지만 그 가운데 <호랑이 이야기>는 단연코 가장 많은 사람들에게 의해서 이야기 되었다고 볼 수 있다.

조선이야기의 전당을 네 기둥으로 버틴다하면 독감이와 구산과 과거가 빠질 수 업지마는 그 중에서도 상기둥노릇을 할 놈은 호랑이의 그것일밖에 업다. 원체 수도 만커니와 재미도 잇고 속이 시원도하야 이야이다운 질을 가진 것도 실상은 호랭이 이야이가 잇슬뿐이라하야도 가하리니 조선의 Folklore는 아모래도 호 중심으로 삶히지 아니치 못할 것이다.¹⁾

일찍이 최남선은 조선의 역사와 관련된 글에서 조선이야기의 정수로

1) 최남선, 호랑이(6), 조선역사급민속지상의 호, 동아일보. 1926.1.26.

<호랑이 이야기>를 꼽았다. 조선은 호담국(虎談國)이라고 불릴 정도로 다양한 <호랑이 이야기>가 향유되었다. 하지만, 한민족의 공통된 이야기가 분단이후 남북한이라는 시공간의 분리와 사상의 분리를 겪으면서 하나였던 <호랑이 이야기>도 분리와 변화를 겪을 수밖에 없는 현실에 처하게 되었다.

이 과정에서 남한과 북한은 각각의 <호랑이 이야기>를 아동용 콘텐츠로 생산시켰다. 특히, 아동용 콘텐츠는 교과서, 그림책, 동화책 등인데 하나의 이야기가 서로 다른 시각과 관점에 따라서 어떻게 다른 이야기로 변하게 되는지를 탐색하게 될 것이다. 그 과정을 통해서 앞으로 통일시대에 함께 나눌 <호랑이 이야기>는 무엇이 될까 대안을 모색해 보고자 한다.

II. 남한의 〈호랑이 이야기〉 아동용 콘텐츠

남한에 전승되고 있는 <호랑이 이야기>의 성격은 신기한 호랑이, 우스운 호랑이, 우직한 호랑이, 둔갑하는 호랑이, 은혜 갚은 호랑이 은혜모르는 호랑이, 신령스런 호랑이, 호랑이 잡는 이야기, 호환 물리친 이야기 등으로 대단히 다양한 스펙트럼을 보여주고 있다. 그 가운데에서도 가장 활발하게 재생산되는 작품으로는 <팔죽할멈과 호랑이>, <호랑이와 꽃감>, <해와 달이 된 오누이>라고 할 수 있다. 교과서, 그림책, 동화책, 영상 콘텐츠 등 <호랑이 이야기>와 관련된 이야기들이 어떻게 아이들과 함께 공유되고 있는지 살펴보도록 하겠다.

1. 우직한 호랑이

한민족에게 호랑이는 무섭고도 신령스러운 존재였다. ‘호랑이’ 한 마리를 잡아서 나라에 바치면 많은 보상과 신분까지 상승할 수 있었기 때문에 현대의 ‘로또’와 같았다고 볼 수 있다. 하지만 ‘호랑이’와의 대결에

서 진 자는 자신의 가장 귀한 생명을 잃게 되는 경우가 많았다. 그러므로 ‘호랑이’ 사냥은 많은 보상을 받거나 죽을 수 있는 대단히 위험한 모험이었다. 산 속에 사는 나무꾼이나 시묘 살이 하러 산 속으로 들어가는 사람들은 호랑이와 만나는 일이 많았다. 호랑이는 무서운 존재이면서 동시에 인간과의 관계형성을 통해서 믿음직스러운 모습을 보여주기도 했다. 그 대표적인 이야기가 바로 <호랑이 형님>이다.

<호랑이 형님>

아우야!

나무꾼은 깜짝 놀랐지만 침착하게 대답했어요.

형님, 여기 계셨군요.

어머님은 잘 계시나?

네, 형님께서 사냥해 주신 고기를 드시고 건강해지셨어요.

잘되었구나!

나무꾼은 점심으로 싸 온 떡을 얼른 내밀며 말했어요.

어머니께서 싸 주신 떡이에요. 따뜻할 때 빨리 드세요.

호랑이는 입을 찹 벌리고 떡을 맛있게 먹었어요.

어머님께 잘 먹었다고 꼭 전해 드려라.

호랑이는 다시 산으로 올라갔어요.²⁾

병든 어머니를 모시는 나무꾼에게 먹을 것을 전해 주거나 시묘 살이 하는 사람의 곁을 지키는 호랑이는 인간과 호랑이의 관계가 우호적이면서 믿음으로 이루어진 것을 잘 보여준다. 호랑이는 두렵고 무서운 존재이긴 하지



우현옥 글, 이미리 그림, 박철화 해설,
꿈꾸는 꼬리연, 2012.

2) 서울교육대학교 · 한국교원대학교 국정도서국어편찬위원회, 국어1-1㉠, 교육부, ㈜미래엔, 2017, 216-217쪽.

만 호랑이와 인간이 서로 처한 관계를 이해하고 그들 사이에 신뢰가 쌓이게 되면 형제의 관계가 형성되는 것이다. 이 때, 호랑이는 인간을 무한 신뢰하고 인간 역시 그러한 모습을 보여준다. 현실 세계에서 호랑이와 인간이 형제가 될 수 없는 것처럼 보이지만, 이야기 속에서 인간과 호랑이는 형제의 정을 나누는 관계를 맺기도 하였다.

2. 신령스러운 호랑이

신통한 능력을 가지고 있는 <호랑이 이야기>는 <하얀 눈썹 호랑이>, <호랑이가 준 보자기> 등으로 표현되었다. 호랑이의 몸에 지니고 있는 눈썹이나 호랑이가 준 물건이 신이한 힘을 발휘하고 있는 것이다. 교과서에 언급된 호랑이와 관련된 이야기 부분이다.

『어흥, 호랑이가 달린다』를 읽고

(2) 사람들이 우리나라를 대표하는 동물로 호랑이를 꼽은 까닭은 무엇인가요?

(3) 우리 조상이 호랑이를 산신령으로 모신 까닭은 무엇인가요?³⁾

『어흥, 호랑이가 달린다』를 읽고 나서 물음에 대답하는 활동이다. 이야기 속에서 호랑이가 산신령이 되고, 사람을 잡아먹는 것이 아니라 지켜주고 있다. 호랑이는 사람을 살리기도 하고 죽이기도 하는 능력을 지니고 있다. 옛날에 살기 어려운 사람들은 호랑이 밥이 되기 위해서 스스로 산 속으로 들어가기도 했다. 인생을 포기한 사람들이 호랑이와 만났을 때, 호랑이는 살아갈 수 있는 방법을 제시해 주었다. 이른바 <호랑이 눈썹>이 그러한 신이한 능력을 발휘한다. 자포자기의 심정을 호랑이 굴에 들어간 사람은 호랑이에게 호랑이 눈썹을 하나 얻어서 새로운 삶을 살아가게 된다. 호랑이 눈썹을 사람에게 가져가면 이 사람이 동물인지 사

3) 서울교육대학교 · 한국교원대학교 국정도서국어편찬위원회, 국어3-1㉔, 교육부, ㈜미래엔, 2015, 265쪽.

람인지를 가르쳐 준다. 대체로 많은 사람들이 서로 다른 성질의 동물과 함께 살기 때문에 싸우고 논쟁이 있다고 이야기하기도 한다.

남자의 행동에 호기심이 생긴 호랑이는 그의 사정을 물었다. 이야기를 모두 듣고 난 호랑이는 눈썹 하나를 뽑아 주며 말했다.

“이 눈썹은 보통 눈썹이 아니니 요긴하게 사용하여라. 그리고 서울 어느 시장에서 팔죽 장사를 하고 있는 여자를 찾아가면 살아갈 방도가 생길 게다.”

튼금없는 소리만 일러준 뒤 호랑이는 유유히 사라졌다.

죽기를 각오하고 호랑이 앞에까지 갔다가 오히려 호랑이 눈썹을 얻게 된 이 남자. 자신에게 일어난 신기한 일에 어리둥절해하며 산을 내려 걸어왔다. 그리고는 시장에 이르러 호랑이 눈썹을 자신의 눈에 한번 대어 보았다. 그러자 희한한 일들이 벌어졌다. 시장에 있는 사람들이 모두 개, 돼지, 말, 소로 보이는 것이었다. 호랑이가 준 눈썹은 사람과 사람인 체하는 짐승을 구별해 주는 신기한 물건이었던 것이다. 그는 당장 자기 집으로 달려갔다. 호랑이 눈썹을 눈 위에 딱 붙이고는 사립문을 들어서니 암탉 한 마리가 부엌에서 ‘꼬꼬덕’거리고 있었다. 자신의 부인이었다. ‘그동안 닭하고 함께 살았으니 될 일도 안 되었지!’ 하는 생각에 분해서는 그대로 집을 나와 버렸다.

그 길로 그는 호랑이가 일러 준대로 팔죽 파는 여자를 찾아 갔다. 서울 어느 시장에 찾아 가서는 호랑이 눈썹을 대어 보니 모두가 짐승인데, 유독 한 여자만이 사람의 모습이었다. 바로 팔죽 파는 여자였다.

“실례합니다만, 여기서 제가 심부름이나 하면서 팔죽을 좀 얻어먹을 수 있을까요?”

그 여자는 낯선 사람이 갑자기 찾아와 일자리를 청하니 좀 의아스럽기는 했지만 마침 일손이 필요한 참이라 그러라고 했다. 그 뒤로 그 남자와 여자는 함께 살게 되었다. 남자는 손님이 오면 눈썹을 대 보고는 무슨 짐승인지 구별한 후 팔죽을 그 짐승의 입맛에 맞게 내어 놓았다. 그러다보니 팔죽은 불티나게 팔렸고, 가게는 날로 번창해서 두 사람은 3년도 안 되어 큰 부자가 되었다.

이렇듯 살만해지니 남자는 두고 온 가족 생각이 머리에서 떠나지 않았다. 얼굴에 수심이 가득하자 여자가 이유를 물었다. 남자는 가난 때문에 힘들어서 죽으려고 했던 것부터 호랑이 눈썹에 이르기까지 자신이 이 가게에 오게

된 사연을 이야기한 후 두고 온 가족이 걱정된다며 한숨을 쉬었다.

“걱정할 게 뭐 있습니까. 지금 당장 가족들을 데리고 오면 되지요.”

마침내 남자는 3년 만에 집으로 돌아가 식구들을 찾으러 근근이 끼니를 때우며 살고 있었다. 남자는 식구들을 가게로 데리고 와 모두 함께 행복하게 잘 살았다.⁴⁾



〈산신도〉



〈백대승, 한솔수북, 2006.〉

산신도에 등장하는 호랑이는 유독 하얀 눈썹을 하고 있다. 호랑이 신체의 일부는 대단히 영험한 능력을 가지고 있는 것들이 있었는데, 눈썹이 그렇다. 이러한 이야기를 바탕으로 현대에 <하얀 눈썹 호랑이>와 같은 작품이 탄생된 것이다.

3. 바보스러운 호랑이

남한의 <호랑이 이야기> 가운데 가장 많은 작품으로 재생산된 것이 바로 <팔죽할멈과 호랑이>, <호랑이와 꽃감>, <해와 달이 된 오누이> 이다. 이 작품들 속에서 호랑이는 인간에게 저



이미에 저, 박철민 그림,
애플트리태일즈, 2009.

4) 한국구비문학대계에 수록되어 있는 <호랑이 눈썹> 이야기를 재구성한 것이다.

서 죽는 최후를 맞이하는 비참한 양상으로 드러난다. 이러한 대표성을 띤 작품 이외에도 <호랑이 잡은 피리>, <악기가 된 호랑이>, <뒤집힌 호랑이>, <꼬리 빠진 호랑이>, <약은 토끼와 어리석은 호랑이> 등 바보스러운 호랑이는 현대에 재생산되는 호랑이 이야기의 대부분을 차지하고 있다.

우는 아이에게 어머니가 호랑이가 온다고 해도 울음을 그치지 않던 아이는 ‘꽃감’을 주겠다고 어머니의 말에 울음을 딱 그친다. 그 말을 들은 호랑이는 ‘꽃감’이라는 것이 자신보다 더 무서운 존재라고 여기게 되었다. 그리고 ‘소’라도 잡아먹으려고 들어간 외양간에서 우연히 들어온 소도둑과 어둠 속에서 만나게 되었다. 소도둑은 호랑이를 소라고 여기고, 호랑이는 소도둑을 ‘꽃감’이라고 여기면서 밤새 서로에게 지지 않으려고 사투를 벌이다가 ‘아침’이 되어서야 서로의 존재를 깨닫게 된다. 아침이 되어 날이 밝으면 어둠 속에서 보이지 않던 것들이 실체를 드러내기 때문이다. 이제 서로의 실체를 알게 되면서 소도둑과 호랑이의 싸움은 더욱 치열해진다. 호랑이는 이제껏 미지의 무서운 존재라고 여기던 것이 ‘사람’이라는 안도감에 더욱 힘을 내고, 소도둑은 소라고 생각했던 존재가 호랑이인 것을 알고 죽을 각오로 호랑이에게 덤벼들기 때문이다. 소도둑의 이러한 사투는 호랑이를 잡거나 호랑이의 밥이 되거나 둘 중 하나이기 때문이다.

이 싸움에서 최후의 승자는 바로 소도둑이 되었다. 소도둑은 소를 잡으려다가 호랑이를 잡는 횡재를 한 것이다. 힘의 논리로만 세상을 바라보는 호랑이에게 어린 아이의 울음을 그치게 한 ‘꽃감’은 자신보다 힘이 센 그 무엇이었다. 그래서 어둠 속에서 실체를 알 수 없는 꽃감 때문에 두려움에 떨어야 했다. 아침이 되어 꽃감의 실체가 사람이라는 것을 알고, 사람은 자신보다 힘에 있어서 열등한 존재라는 인식으로 사람을 대하자, 패배할 수밖에 없는 것이다. 이에 비해 사람은 힘의 구조에서 보면 호랑이에게 질 수밖에 없다. 하지만, 힘이 아닌 지혜로 맞서 호랑이를 물리쳤다. 결국, 호랑이는 힘의 논리로 관계를 이해하고 힘으로써 그것을 제압하려고 했기 때문에 패배하게 된 것이다.

III. 북한의 〈호랑이 이야기〉 아동용 콘텐츠

북한에서 유통되어 온 <호랑이 이야기> 가운데 아동용 콘텐츠들의 양상을 구체적으로 파악하는 일은 쉬운 일이 아니다. 출판의 형태가 제한적이고 뚜렷한 목적성이 드러나는 이야기이기 때문이다. 통일부 북한자료센터에 존재하는 교과서와 그림책 등 접근성이 가능한 자료를 대상으로 제한적으로 <호랑이 이야기>의 아동용 콘텐츠 양상을 살펴 볼 수 있을 것이다.

북한에서 유통되는 <호랑이 이야기>로는 <거북이와 호랑이>, <호랑이와 황소>, <병풍 속의 호랑이>, <병난 호랑이>, <호랑이와 말도적>, <호랑이를 이긴 고슴도치> 등이 있다. 제한된 자료를 통해서 북한에서 변이된 ‘호랑이’의 면모를 확인할 수 있을 것으로 기대된다.

1. 용맹스러운 호랑이

여러 유형의 이야기가 있지만, 북한에서 ‘호랑이’는 위풍당당한 기세를 상징하고 있다.

조선범

위대한 령도자 김정일원수님께서는 다음과 같이 말씀하시였습니다.

<<원래 조선범은 용맹하고 위풍이 있습니다.>>

조선범은 그 생김새가 아주 보기 좋고 위풍이 있습니다.

조선범은 키가 크고 허리가 늘씬하며 꼬리가 길어서 보기가 좋습니다. 등과 꼬리에는 누런색의 보드라운 털에 수십개의 검은 줄무늬가 가로 박혀 있어 얼룩얼룩합니다. 특히 이마에는 왕자모양의 검은 줄기가 있고 주둥이랑 옆에는 길고 깨끗한 흰 수염이 있어 대단히 위엄 있어 보입니다. 앞발은 굵고 억세며 성이 나면 눈에서는 퍼런 불빛이 일며 소리를 지를 때에는 큰 산도 드릉드릉 울립니다. 참으로 조선범은 잘 생기고 위풍이 있어 산속의 왕이라고 부를만 합니다.

조선범은 대단히 빠르고 용맹합니다.

조선범은 낮에는 굴속이나 깊은 숲속에서 자다가 주로 밤에 먹이사냥을 다닙니다. 숲속에서 소리를 내지 않으면서도 하루밤에 수백리씩 다니며 넓은 강도 잘 헤엄쳐 건넌니다.

조선범이 먹이를 사냥할 때의 속도는 달리는 승용차보다 더 빠릅니다.

조선범은 힘이 센 짐승과도 맞서 싸우는 용맹한 짐승입니다. 좀처럼 먼저 싸움을 걸지는 않지만 자기에게 달려 들면 주저없이 맞받아나가 싸웁니다. 싸움을 할 때에는 언제나 앞으로만 달려 들어 맞선 짐승을 앞발로 때려 눕힙니다. 절대로 비겁하게 뒤로 달려 들지 않습니다. 그리고 싸움이 붙으면 맞선 짐승이 굴복하고 달아 날 때까지 멈추지 않습니다.

이와 같이 조선범은 대단히 빠르고 용맹스럽습니다.

조선범은 우리 나라의 넓은 산지대에서 살고 있었습니다. 그러나 지난 날 일제침략자들이 우리 나라에 기여 들어 조선범을 닥치는대로 잡아 갔습니다. 때문에 조선범은 그 수가 줄어 들어 우리 나라의 북쪽 높은 산지대에서만 살았습니다.

지금 우리 나라에서는 위대한 령도자 김정일원수님의 보살핌속에서 조선범을 적극 보호하며 그 마리수를 늘이기 위해 힘 쓰고 있습니다. 그리하여 조선범은 그 수가 점차 늘어 나고 있습니다. 잘 생기고 용맹스러운 조선범은 우리 나라의 큰 자원이며 자랑입니다.⁵⁾

조선범의 외형은 다음과 같다.

몸이 크고 허리가 늘씬하며 꼬리가 길다.

등과 꼬리에는 누런색의 보드라운 털에 수십 개의 검은 줄무늬가 가로 박혀 있어 얼룩얼룩하다.

이마에는 왕자모양의 검은 줄무늬가 있고 주둥이 양옆에는 길고 꽃꽃한 흰 수염이 있다.

앞발은 굵고 역세며 성이 나면 눈에서는 퍼런 불빛이 인다.

5) 리광섭 외 집필, 국어(인민학교 제2학년용 3판), 교육도서출판사, 주체89(2000), 74-76쪽.

소리를 지를 때에는 큰 산도 드릉드릉 울린다.
조선 범은 잘 생기고 위풍이 있다.

조선 범의 특징이 잘 드러난 그림으로는 최근에 북한에서 나온 우표
사진을 통해서도 확인해 볼 수 있다.



조선중앙통신은 11일 최근 북한 국가우표발행국에서 조선의 3대 고려의학교전 소개
우표(개별우표 3종)와 호랑이 관련 우표(개별우표 4종)를 발행했다고 보도했다.
(평양 조선중앙통신=연합뉴스)⁶⁾

북한에서는 백두산 호랑이, 금강산 호랑이와 같이 지명과 관련된 <호
랑이 이야기>가 많다. 특히 백두산의 정기를 받은 백두산 호랑이는 장군
과 결합하여 더욱 뚜렷한 양상을 보인다.

혁명전설총서 <<백두산호랑이>>(백두산 전설편)에는 왜놈들이 백두산의
정기를 타고나신 장군을 해치려고 말려들때마다 백두산호랑이에 의해 죽음
을 면치 못했다는 전설을 비롯하여 항일혁명 투쟁시기 우리 인민들속에서
전해내려오던 위대한 수령님에 대한 전설들이 79편 서술되어 있다.⁷⁾

6) <https://www.yna.co.kr/> 2017.3.11.(2019.9.5.)

7) 로동신문, 2014.3.16. 일요일. 5면.

2. 일하지 않는 호랑이

북한 <호랑이 이야기>의 도드라진 특징이라고 할 수 있는 것은 바로 ‘노동’을 긍정하는 태도이다.

(위대한 령도자 김정일원수님께서 친히 들려주신 이야기)

먼 옛날 여러 짐승들이 모여사는 동산이 있었습니다.

착하고 부지런한 짐승들은 동산을 살기 좋은 곳으로 만들기 위해 구슬땀을 흘려가며 일했습니다.

동산의 왕은 호랑이였습니다. 호랑이는 자기의 힘과 권세를 내두르며 매일 진탕치듯 먹고 마시고 노는 것으로 세월을 보냈습니다.

그런데 호랑이는 늘그막에 이르러 그만 병에 걸리게 되었습니다. 조금만 몸을 움직여도 눈앞이 어쩔거리고 몸을 가누기 어려웠습니다.

죽고싶은 생각이 꼬물만지도 없는 호랑이는 어느날 신하들에게 제일 용한 의사를 당장 불러들이라고 소리질렀습니다.

약삭바른 여우가 얼른 대답하고 염소의사를 데려왔습니다.

염소의사는 호랑이를 진찰했습니다. 호랑이의 병은 일을 하지 않아 생긴 병이었습니다. 이제부터라도 일을 하면 병도 저절로 낫고 좀더 살수 있겠지 만 입빠르게 그런 말을 했다가 혼썰이 날것같았습니다.

그래서 염소의사는 대왕님이 오래 살려면 첫째도 둘째도 마음을 편안히 하는것이라고 귀맛 좋게 말해주었습니다.

호랑이는 그 말에 마음이 흐뭇해서 입이 찢어지게 웃어댔습니다.

그날부터 호랑이는 날라다주는 음식이나 먹으며 묵신한 이부자리에 누워 잠만 잤습니다.

그런데 날이 갈수록 몸과 마음이 편안치 않았습다. 누워있자니 허리가 쭈시고 앉아있자니 무릎이 저렸습다. 졸음도 오지 않고 겨우 잠이들면 어 지러운 꿈에 시달렸습다.

호랑이는 자기가 제일 믿는 신하인 사라소니를 불러 세상의 의사란 의사는 다 불러오게 했습니다.

소문난 딱따구리의사며 거부기의사를 불러왔으나 소용이 없었습니다.

날이 갈수록 호랑이의 병은 점점 더 심해졌습니다.

그러던 어느날이었습니다. 소문은 없지만 짐술이 능한 황소의사가 찾아왔습니다.

<<대왕님의 병을 고치자면 한가지 방법밖에 없소이다.>>

<<그래?... 방법이 있단 말이지...산이 커야 그림자가 크다더니 황소가 나를 살려주는구려.>>

황소는 메고온 큼직한 망태기에서 호미와 낫, 쇠스랑 따위의 농쟁기들을 내놓았다.

<<이제부터 이걸 가지고 일을 하소이다. 일보다 더 좋은 약은 없는 줄 압네다.>>

행여나 하고 귀를 기울이고 있던 호랑이는 성이 독같이 나서 노발대발했습니다.

<<뭐...뭐가 어째! 기껏 한다는 수작이 날더러 세상에서 제일 천한 일을 하라구? 여봐라 게 누가 없느냐!>>

그 소리에 신하들이 달려왔습니다.

<<저...저, 못된 놈을 당장 끌어내다 매를 안겨라!>>

황소는 호랑이를 무섭게 노려보며 말했습니다.

<<할 말은 해야겠소이다. 세상에서 제일 천한건 일이 아니라 대왕님처럼 일하지 않고 놀고먹는 놈들이 올시다! 그런 놈의 병을 고쳐주겠다고 찾아왔던 내가 어리석었지.>>

그런 일이 있는 다음날부터 그 누구도 호랑이에게 일을 하라고 하는 의사가 없었습니다.

얼마후 쇠약해질대로 쇠약해진 호랑이는 끝내 죽어버리고말았습니다.⁸⁾

이 이야기에서 숲 속의 왕인 호랑이는 일하지 않고 놀고먹다가 죽었다. 북한 사회에서 ‘노동’이 지닌 중요성은 대단히 크게 작용하고 있다.

8) 국어, 소학교3, 제11과 병난호랑이, 교육도서출판사, 주체98(2009), 30-33쪽.

공산주의교양에서 또 한가지 중요한 것은 사람에게 로동을 사랑하는 정신을 길러 주는 문제입니다.

로동은 인간사회의 부를 창조하며 인류의 모든 행복의 원천입니다. 지난 날 착취 제도하에서는 놀고먹는 것이 마치도 잘난 일이 되어왔지만 일하지 않는 자는 먹지 말라는 것이 원칙으로 되어있는 우리 사회주의하에서는 놀고먹는 것은 가장 수치스러운 일로 되고있습니다. 착취사회에서 로동은 천하고 무거운 고역으로 되어왔으나 사회주의사회에서는 가장 명예롭고 즐거운 일이 되고있습니다.

일 안하고 놀고먹는 자는 남의 덕으로 사는 기생충입니다. 지금 온 나라를 들끓게 하고 있는 천리마의 진군을 더욱 재촉하기 위하여 일한 능력이 있으면서 놀고먹는 자들, 건달부리는자들을 반대하는 사상투쟁을 하여야 합니다.⁹⁾

김일성은 공산주의 교양의 일환으로 ‘노동’은 인간사회의 부를 창조하고 모든 행복의 원천이라고 평가하고 있다. 특히 사회주의에서 놀고먹는 것은 가장 수치스러운 일이며 노동이야말로 가장 명예롭고 즐거운 일이라고 여기고 있다. 따라서 모든 학생들은 공산주의 교양으로서 ‘노동’을 신성시하고 적극적으로 참여할 수밖에 없다. 교과서에 등장하는 문학 작품 안에서도 ‘노동’의 가치를 높게 평가하고 무노동에 대한 비판을 가할 수밖에 없는 형편이다. 이러한 ‘노동’의 가치를 중요하게 평가하기 위해서 옛이야기를 활용한 다른 사례도 살펴볼 만하다.

<<놀고먹던 꿀꿀이>>를 읽고

동화 <<놀고먹던 꿀꿀이>>는 경애하는 수령 김일성대원수님께서 몸소 들려주신 이야기를 그대로 옮긴것입니다.

이 동화는 일하기 싫어하고 놀고먹기 좋아하던 꿀꿀이가 주인의 생일상에 오르게 된 이야기입니다.

9) 김일성, 「공산주의교양에 대하여」, 『김일성저작집』 22, 조선로동당출판사, 1982, 601쪽.

옛날 어느 한 농민의 집에 말, 황소, 멍멍이, 야옹이, 꼬끼요수닭과 꼬꼬
댁암닭, 꿀꿀이가 살고 있었습니다.

어느날 집주인은 생일에 놀고먹는 짐승 하나를 잡겠다고 말합니다.

이 말을 들은 짐승들은 모임을 열고 누가 놀고먹는가를 알아봅니다.

말아저씨는 주인을 태우고 다니구 황소아저씨는 밭을 갈고 두엄을 내구
멍멍이와 야옹이는 집과 쌀독을 지키구 그러니 죽을 녀려가 없다고 합니다.

이때 가만히 오가는 말을 듣고있던 꿀꿀이가 쑥 나서며 그러니 별수없이
꼬끼요수닭이나 꼬꼬댁암닭이 생일상에 올라야 한다고 우겨댑니다.

그러자 여러 짐승들은 아침마다 시간을 알려주는 꼬끼요수닭이나 알을
낳아주는 꼬꼬댁암닭을 절대로 생일상에 오릴수 없다고 합니다.

이렇게 되어 주인의 생일상에 놀고먹던 꿀꿀이가 오르게 됩니다.

우리는 이 이야기를 통해서 일하기 싫어하고 놀고먹기 좋아하면 꿀꿀이
의 신세가 된다는 것을 잘알수 있습니다.

일하기 싫어하고 놀고먹기를 좋아하는 것은 지주, 자본가놈들의 나쁜 사
상입니다.

우리는 로동을 사랑하고 일하기 좋아하는 참된 소년단원이 되어야 합니다.¹⁰⁾

위의 이야기는 집주인의 생일잔치를 위해 동물을 잡으려는 일화이다.
원래 이야기도 누가 가장 집안에서 하는 일이 없는가에 대해서 이야기를
벌였다. 집안의 가축을 죽여야 하는데, 어떤 것을 잡는 것이 가장 효과적
인가를 선택하기 위해서이다. 이 때, 소, 닭, 개, 고양이들은 모두 하는 일
이 있는데 돼지만이 놀고먹고 있다는 것이다. 이러한 이야기를 통해서
돼지는 놀고먹기 좋아하는 자본가의 표상이 되었고, 이를 바탕으로 소년
들에게는 ‘노동’의 가치를 다시 한 번 일깨워주게 되었다. 김환희는 설화
가 문자문화를 제대로 접하지 못한 피지배계급의 정서와 생각, 민중의
꿈과 한을 표출한다면, 동화는 엘리트 계층의 동화작가가 꿈꾸는 이상적
세계관, 도덕관과 교육관을 반영하고 있으며 주로 민중을 계몽하고 사회

10) 국어, 소학교3, 제11과 병난호랑이, 교육도서출판사, 주체98(2009), [말하기교재] 제20
과 58-59쪽.

를 개혁할 목적으로 생산¹¹⁾되었다고 한다. 구비 전승되는 설화에 비해 특정 작가가 있는 동화는 당연히 작가 의식이 반영될 수밖에 없다. 또한 작가는 사회가 요구하는 지배적 담론을 수용할 수도 있다. 따라서 북한 교과서에서 ‘노동’의 가치를 중요하게 여기고 아동들에게 이와 부합하는 이야기를 선별하여 호랑이나 돼지처럼 무위도식하는 자에 대해 경계하고 열심히 노동하는 것에 대한 긍정적 시각을 제시하고 있다고 볼 수 있다.

3. 어리석은 호랑이

북한의 <호랑이 이야기> 가운데 대단히 많은 아동용 콘텐츠에 활용되고 있는 작품이 바로 <호랑이를 이긴 고슴도치>이다. 이 그림책의 시작은 다음과 같다.

이 제목을 보기전에

밤송이만한

고슴도치가 어떻게 사나운 호랑이를 이겼을까요?

여러분들은 이 제목을 펼치면서 자기 힘을 믿고 대담성을 발휘하여 용감하게 맞서싸우면 그 어떤 원썬도 이겨낼수 있다는 자신심을 가지게 될것입니다.¹²⁾

호랑이에 비해 보잘 것 없는 고슴도치이지만 자신의 힘을 믿고 용감하게 싸우면 어떤 것도 이겨낼 수 있다는 자신감을 가질 수 있다는 것을 보여주고 있다. 실제 이 이야기는 교과서, 그림책, 아동영화 등 다양한 아동용 콘텐츠에서 활용되고 있다. 다음은 교과서에 실려 있는 이야기이다.

11) 김환희, 「설화와 전래동화의 장르적 경계선」, 『동화와번역』 1, 2001, 79-80쪽.; 김환희, 「동화, 요정담, 메르헨, 옛이야기의 경계선 뒤영킨 용어의 실타래 : 동화, 요정담, 메르헨, 옛이야기의 경계선」, 『창비어린이』 4, 2006.

12) 조병권 외 편집, 『호랑이를 이긴 고슴도치』, 금성청년출판사, 1991, 3쪽.

호랑이를 이긴 고슴도치
 (위대한 령도자 김정일원수님께서 친히 들려주신 이야기)
 옛날도 아주 오랜 옛날이었습니다.
 어느날 동산에서는 짐승들이 모여 힘겨루기를 하고있었습니다.
 이때 호랑이가 불쑥 나타났습니다.
 <<힘내기는 해 보나마나 내가 일등이야. 자, 누가 나와 맞설텐가, 응?>>
 몸집이 큰 곰도 메돼지도 감히 맞설 생각을 못하고 슬금슬금 뒤걸음을
 쳤습니다.
 이때였습니다.
 <<가만, 이기고지는건 해보아야 알지 말만 가지고는 알수 없어.>>
 고슴도치가 야무진 소리로 내쏘았습니다.
 <<눈에도 잘 안 보이는 쪼꼬만게 나와 맞서겠다구?>>
 호랑이는 앞발을 번쩍 들어 고슴도치를 내리쳤습니다. 순간 <<아이쿠!>>
 하는 호랑이의 비명소리가 들려왔습니다. 고슴도치의 가시에 발바닥이 찢리
 워던것입니다.
 성이 독같이 난 호랑이는 고슴도치를 단숨에 집어삼키려고 다시 달려들
 었습니다.
 그러자 고슴도치는 고무공처럼 통 튀어올라 호랑이의 만만한 코등을 짹
 찔렀습니다.
 호랑이는 너무 아파 정신없이 이 산, 저 산 마구 뛰어다녔습니다. 호랑이
 가 험뽕거리며 밤나무골에 이르렀을 때였습니다.
 <<이놈아, 아직도 네 힘이 세다고 나쁜 짓을 하며 돌아치겠니?>>
 <<다신 안 그러겠소. 제발 한번만 용서해주시오.>>
 호랑이는 눈물까지 흘리며 빌었습니다.
 <<좋다, 앞으로 다시 약한 짐승들을 깔보았다가는 용처치 않을테나.>>
 고슴도치는 호랑이의 코등에서 뛰어내렸습니다. 혼썰이 난 호랑이는 동산에
 서 도망치고말았습니다.¹³⁾
 호랑이와 고슴도치는 크기나 힘에 있어서 경쟁이 될 수 없는 상대이다.

13) 김지현 외 집필, 국어(소학교 제1학년용) 9판, 교육도서출판사, 주체97(2008), 140-142쪽.

그러나 고슴도치는 자신의 무기인 ‘가시’로 호랑이를 이겼다. 대부분의 사람들은 외형적인 모습을 보고 힘겨루기의 승자를 판단하는 경우가 대부분이다. 실제로 힘겨루기는 크기와 힘에 비례하기 때문이다. 하지만, 고슴도치는 가시를 세워서 거만한 호랑이를 단번에 물리쳤다. 이는 힘의 구조보다는 자신의 신체적 구조를 적극적으로 활용하여 문제를 해결하는 데에 초점이 모아진다.

‘핵무기 보유’ 선언으로 강경 입장을 취하고 있는 북한이 최근 미국과의 대결을 호랑이와 고슴도치의 싸움으로 빗대어 승리를 장담하고 있어 눈길을 끈다.

북한의 평양방송은 15일 김정일 국방위원장의 ‘담력과 배짱’을 찬양하는 보도에서 언제인가 김 위원장이 한 간부에게 미국이 못살게 군다고 대응하지 말고 두고 보다가 정 괴롭히면 한 번 싸움을 할 필요가 있다고 말한 사실을 거론하며 “고슴도치가 덩치가 커서 호랑이를 이긴다더냐. 바로 이것이 장군님(김 위원장)의 뱃심”이라고 강조했다.

평양방송은 지난 1월에도 한 월북자의 말을 인용, “호랑이 행세를 하는 미국이 무엇 때문에 고슴도치 앞에서 꿈쩍 못하듯 공화국(북한) 앞에서는 살살 기겠는가.

그것은 천하무적의 천출명장인 경애하는 김정일 장군님을 모셨기 때문”이라고 주장했다.

(중략)

북한은 이 동화 내용을 “영토가 작은 나라도 전체 인민이 무장하고 단결해 잘 지키면 어떤 침략자도 감히 덤벼들지 못한다”는 의미로 해석하고 있다.

북한은 ‘호랑이를 이긴 고슴도치’를 만화영화로 만들어 어린이 사상교육에 활용하고 있다.¹⁴⁾

북한은 평양방송을 통해서 핵무기 보유 선언으로 미국과의 대결상황에 대해서 호랑이와 고슴도치의 싸움으로 빗대어 승리를 장담하고 있다. <호랑이를 이긴 고슴도치>를 아동영화로 만들어 사상교육에 활용하고

14) [http://legacy.www.hani.co.kr/2005.2.16.\(2019.9.10\)](http://legacy.www.hani.co.kr/2005.2.16.(2019.9.10))

있다. 이러한 움직임은 북한의 전략을 표현하는 데 있어서도 자주 사용된다.

북한은 핵·미사일 개발로 ‘고슴도치형 국가체제’를 완성했다. 그리고 북한은 79년에 걸친 3대 세습을 통해 일관되게 ‘고슴도치전략’에 입각한 대남·통일정책, 외교안보정책을 펼쳤다.¹⁵⁾

북한은 강대국 속에서 ‘핵무기 보유’로 고슴도치처럼 ‘가시’라는 무기를 보유하고 있다. 이야기 속에 존재하는 <호랑이를 이긴 고슴도치>라는 설정을 실제 현실 정치에 활용하고 있는 셈이다. 또한, 이를 위해서 어렸을 때부터 아동을 위한 사상 교육의 일환으로 사용하고 있다.

남한에서 <호랑이를 이긴 고슴도치>는 한국구비문학대계에 수록되어 있긴 하지만 활발하게 전승되지 못하고 있고, 그림책이나 아동용 도서로 생산되지 않고 있다. 남한에서는 단순히 호랑이보다 작은 고슴도치가 자신의 ‘가시’를 활용하여 호랑이를 물리치는 이야기에 불과하다. 하지만, 북한에서는 이를 북한의 정치적 사상에 대입시켜 전략전술의 하나로 사용하고 있다. 이는 한민족에게 전승되는 다양한 <호랑이 이야기> 가운데 남북이 어떠한 서사를 활용하여 확대 재생산하는가를 보여주는 사례이기도 하다. 남한에서 <호랑이를 이긴 고슴도치>는 단순하게 지혜로움이 센 호랑이를 물리친 이야기에 불과하지만, 북한에서는 북한의 핵심 사상 교육의 일환으로 적극적으로 활용되고 있기 때문이다. 이처럼 남북한이 분단이후 시공간과 사상의 분리로 아동용 콘텐츠의 양상이 바뀌고 있다는 것을 알 수 있다.

15) 배기찬, 『코리아 생존전략』, 위즈덤하우스, 2017.

IV. 남북 <호랑이 이야기> 아동용 공동 콘텐츠에 대한 전망

지금까지 남북한에서 전승되고 있는 <호랑이 이야기>를 대략적으로 살펴보았다. 분단 이후 다양한 <호랑이 이야기>가 남과 북에서 서로 다르게 유통되어 왔다는 사실을 확인할 수 있었다. 통일시대를 대비하여 한민족이 함께 만난 자리에서 <호랑이 이야기> 한 마디를 하게 된다면, 한민족의 아이들이 같은 학교에서 공부하게 될 때, 교과서에 <호랑이 이야기>를 실게 된다면, 우리는 어떤 <호랑이 이야기>를 할 수 있을까. 분단 이후, 유사한 이야기들을 어떻게 수용하고 이해하면서 살아왔는가에 대한 탐색이 필요한 시점이다.

<호랑이 이야기>에 대한 인식은 대체로 공통된 부분이 많다. 용맹하고 늠름한 한민족의 기상을 담아내는 <호랑이 이야기>는 충분히 한민족의 자랑스러운 이야기로 자리매김했다. 북한에서는 <병난 호랑이>처럼 아무 일도 하지 않으면서 숲 속의 왕 노릇하는 거만한 ‘호랑이’에 대해서 비판하고 있다. 또한 <호랑이와 고슴도치>는 남한에서는 활발하게 유통되지 못한 작품이지만 북한에서는 활발하게 재생산된 양상을 보인다. 호랑이에 대한 남북한의 인식이 유사하지만, 이 작품에서는 유독 차이점이 드러난다. 이처럼 분단 이후 남북한은 다른 시공간과 사상을 통해서 그 사회에 적합한 이야기를 생산해 냈다.

남북의 교과서에 공통적으로 실려 있는 <함정에 빠진 호랑이> 혹은 <토끼의 재판>이라는 작품이 있다. 이 작품은 방정환의 『어린이』 1권10호(1923.11.15.)에 동화극 「토끼의 재판」으로 수록되었다. 그런데 이후에 나온 조선총독부의 『조선동화집』(1924)과 심의린의 『조선동화대집』(1926)에는 「은혜를 모르는 호랑이」라는 작품으로 수록되었다. 이는 당시 교과서의 영향력으로 보인다. 2기 보통학교 국어독본(1923-1924) 6권 26과에 「恩知らずの虎」가 수록되어 있다. 이후 이 이야기는 <은혜를 모르는 호랑이>, <토끼의 재판>, <함정에 빠진 호랑이>라는 세 가지 제목으로 유

통되고 있다. 남한의 초등학교 교과서에는 방정환의 <토끼의 재판>이 수록되어 있으며, 그림책으로 출판된 책 역시 <토끼의 재판>이 압도적이다.¹⁶⁾ 북한에서는 아직까지 <함정에 빠진 호랑이>로 통용되고 있다. 파렴치한 호랑이의 행위에 주안점을 둔 <은혜를 모르는 호랑이>에 비해 <토끼의 재판>이나 <함정에 빠진 호랑이>라는 제목은 사건의 현상에 주목한 결과라고 보여 진다. <호랑이 이야기>의 내용도 중요하지만, 이들에 대한 제목의 변화 역시 중요한 시사점을 제공하고 있다.

남북 교과서에 수록된 <함정에 빠진 호랑이>(토끼의 재판) 극 양식의 전개양상을 통해서 남북이 공유할 수 있는 이야기의 요소들을 도출해 볼 수 있을 것이다.

토끼: (두 귀를 쫑긋거리며 생각에 잠겼다가) 잘 모르겠다. 내가 어떻게 호랑님을 도와드릴수 있었겠니? 내 생각엔 호랑님이 자기 힘으로 나온것만 같구나. 그렇지요? 호랑님.

호랑이: 암, 그렇구말구. 긴 막대기를 타고 내 힘으로 올라왔다.

사슴: 안야, 아니란다. 막대기도 그리고 또...

토끼: 이거 말만 들어선 어디 알겠어요. 그러니 호랑님이 빠졌던 함정에 가봅시다.

호랑이: 갈테면 가보자. (먼저 함정있는데로 걸어간다.)

토끼: (그뒤를 따라가며) 그래 호랑님이 처음 저속에 있었나요?

호랑이: 그렇다.

토끼: 잘 모르겠군요. 호랑님, 어떻게 하고있었나요?

호랑이: 참 답답한놈이군. 그럼 똑똑히 보라. (호랑이 함정속에 훌쩍 뛰어 들어간다.) 이렇게 앉아있었다.

토끼: 잘 알았어요. 이젠 도로 나오세요.

호랑이(소리): 애 사슴아, 그 막대기를 내려보내!

사슴: 막대기를? 싫다!

16) 줄고, 「옛이야기 <은혜를 모르는 호랑이>의 재창작 양상과 전망」, 『동남어문논집』 45, 2018.

호랑이(소리): 뭐? 싫다구. 너 이놈. 어디 보자. 그럼 토끼야, 네가 내려보내주렴.

토끼: 안돼, 날 잡아먹으라구.

호랑이(소리): 너야 착한 토끼인데 그럴리 있나. 어서 내려보내다오.

토끼: 주둥이에 침도 바르지 않은 그따위 소린 건어치워. 남을 해치고 약한자를 잡아먹는 네놈의 본성을 알고서야 널 살려줘? 어렵도 없다.

사슴: 이 교활한놈아 죽어라!

토끼: 이 럼치없는놈아 똥져라!

호랑이(소리) 이놈들 뭐 어찌고 어째? 날 꺼내주지 않으면 다 잡아먹고말테나!

토끼: 호호...잡아먹어봐라. 사슴아, 어서 가자!

사슴: 그래 가자!

△토끼와 사슴 그 자리를 떠난다.

호랑이(소리): 으흥! 이놈들 날 속였구나 으흥! 아이구, 누가 날 좀 살려주우

△호랑이의 신음소리를 누르며 토끼와 사슴의 웃음소리 높아질 때 막이 내린다.¹⁷⁾

북한의 극 양식은 사람이 등장하지 않고 사슴이 나그네의 역할을 담당하고 있다. 사슴과 토끼가 호랑이를 바라보는 인식이 대단히 직설적이다. 호랑이는 ‘교활하고, 염치없는 놈’으로 설정되어 있다. 호랑이에 대한 사슴과 토끼의 분노는 대단히 직설적이다.

토끼: 네..... 아뇨, 또 모르겠어요. 이렇게 큰 몸이 어떻게 이 께짝 속에 들어가나요? 믿을 수가 없어요.

호랑이: 아이고, 답답해. 그래도 몰라? 바보 같으니. 잘 봐라. (께짝 속으로 몸을 굽혀 들어간다.) 자, 이렇게 들어가지 않니? 이렇게 간혀 있었던 말이야. 알았지, 알았어?

17) 김명남 외 집필, 국어, 인민학교 제4학년용, 함정에 빠진 호랑이(극양식), 교육도서출판사, 1985, 128쪽.

토끼가 얼른 달려들어 문고리를 걸어 잠근다.

토끼: (웃으면서) 이제야 알았습니다. 설명하시지 않아도 잘 알겠습니다.

호랑이님이 어떻게 이 꾀작 속에 들어갔는지 잘 알았습니다. 그럼
저는 바빠서 이만 가 보겠습니다.

호랑이: (놀라서 말을 못 한다.)……

나그네: (토끼를 쫓아가며) 토끼님, 대단히 감사합니다. 이 은혜를 어떻게
갚아야 할지…….

호랑이: (꾀작 문을 차고 흔들면서) 나그네님, 이번에는 정말 잡아먹지 않
을 테니 한 번만 더 살려 주십시오. 토끼님, 토끼님! 은혜를 잊지
않을 테니 제발 살려 주십시오.

호랑이는 다시 꾀작 속에 쭈그러 앉아 있고, 나그네는 고개를 넘어간다.¹⁸⁾

북한에 비해, 남한의 교과서에 실린 <토끼의 재판>에서 신의를 저버린 호랑이에 대한 토끼와 나그네의 태도는 직설적인 어법을 피하고 있다. 호랑이가 꾀작에 들어간 순간 토끼와 나그네는 가던 길로 떠날 뿐이다. 호랑이에 대한 어떤 원망이나 비판도 하지 않는다. 북한 교과서에 실린 토끼와 사슴의 어법과 너무나도 차이가 나는 부분이다.

북한의 교과서에는 <함정에 빠진 호랑이>로, 남한의 교과서에는 <토끼의 재판>으로 수록되어 있다. 앞의 사건 전개과정은 유사하지만, 결말에 ‘호랑이’에 대한 평가 부분은 확연하게 다른 양상을 보인다. 북한의 이야기는 인간관계 없이 동물들만의 관계로만 구성되어 약육강식의 논리에 따라서 호랑이가 약자인 사슴을 잡아먹을 수밖에 없는 구조의 이야기를 풀어내고 있다. 반면, 남한의 이야기는 동물과 인간과의 관계를 그리면서 인간에게 피해를 입고 있는 동물들의 관계를 그리고 있다. 이 역시 인간으로 영역을 확장했지만, 전체적으로는 약육강식의 영향권에 있다.

남북한의 아동들이 만나서 이 이야기를 새롭게 재구성해 본다면, 동물

18) 서울교육대학교 · 한국교원대학교 국정도서국어편찬위원회, 국어3-1㉔, 교육부, ㈜미래엔, 2017, 132-133쪽.

들만의 이야기로 구성을 할 것인지, 동물과 인간의 관계로 확장시킬지, 자신을 구해 준 사람 혹은 동물을 잡아먹으려고 한 ‘호랑이’를 다시 함정에 넣고 난 후에 ‘호랑이’에 대한 평가를 어떻게 할 것인가에 대해서 아이들이 스스로 만들어 볼 수 있을 것이다. 아이들은 과연 어떤 이야기를 만들어낼지 궁금하다.

V. 결론

한민족의 기상을 담아 낸 <호랑이 이야기>는 오랜 시간동안 때론 용맹스럽고 때론 신령스럽고 때론 바보스러운 모습으로 지속적으로 재생산되어 왔다. 분단 이후, 한반도의 상황은 국제 정세의 변화 속에서 희비의 쌍곡선을 그리고 있다. 이러한 변화가 심한 상황일수록 한민족이 공유할 수 있는 이야기, 노래 등으로 민족성을 복원하는 일이 필요하게 되었다. 무조건적인 공유가 아닌 차이를 인정한 공유는 이러한 위기를 극복해 낼 수 있는 바탕이 되기 때문이다.

<호랑이 이야기>의 경우도 그렇다. 용맹스러운 호랑이, 신령스러운 호랑이, 어리석은 호랑이의 모습이 남북한에 공통적으로 전승되고 있다. 교과서, 아동용 도서, 영화 등 다양한 콘텐츠에서 남북한의 사상과 삶의 양식들을 새롭게 담아내기 시작했다. 그 결과, <호랑이를 이긴 고슴도치>처럼 북한의 사상을 아동에게 심어주기 위한 전략전술 이야기로 변하기도 했다. 남한에서는 이러한 성향이 크게 두드러지지 않는다.

<호랑이 이야기>의 대표라고 할 수 있는 <해와 달이 된 오누이>, <팔죽할멈과 호랑이>, <호랑이와 꽃감>과 같은 작품들은 남북한이 공통적으로 공유하고 있는 부분이기도 하다. 예로부터 ‘호랑이’는 한민족을 상징하는 동물이었다. 일제강점기를 거치면서 조선말살을 위한 도구로 해수구제의 일환으로 ‘호랑이’말살 정책이 시행되었다. 이는 호랑이로 대변되는 한민족의 정신을 빼앗아가기 위한 정책에 불과하다. 이러한 암울

한 시대적 억압에도 불구하고 한민족은 <호랑이 이야기>를 지속적으로 재생산해 왔다. 이야기는 고정되어 있는 것이 아니라 시대적인 사상과 당대인의 삶의 방식을 수용하게 마련이다. 한민족이 다시 만난 자리에서 우리는 어떤 ‘호랑이’를 불러올 것인가.

과거에 호랑이는 한민족의 삶에서 가장 무섭고 위협적인 존재이면서 동시에 호랑이를 제압하거나 호랑이와 우호적인 관계를 형성하게 되면, 실제적인 이득을 취할 수 있었다. 이렇듯 한민족에게 ‘호랑이’는 양가성을 지닌 존재이다. 한민족의 가슴에 남아있는 호랑이는 용맹스럽고 정이 많아서 때로는 바보같이 인간과 소통하면서 살아왔다는 것을 알 수 있다. 남북한 아이들이 만나서 나누게 되는 <호랑이 이야기>는 어떤 이야기일까 궁금하지 않을 수 없다. 부디, 용맹스럽고 우직하고 믿음직스러우면서 인간과 신뢰를 쌓는 ‘호랑이’였으면 한다. 일제의 해수구제 정책에도 우리는 ‘호랑이’의 기상을 잊지 않고 지금까지 지켜왔기 때문이다.

참고문헌

- 김명남 외 집필, 국어, 인민학교 제4학년용, 함정에 빠진 호랑이(극양식), 교육도서출판사, 1985.
- 김일성, 「공산주의교양에 대하여」, 『김일성저작집』 22, 조선로동당출판사, 1982.
- 김지현 외 집필, 국어(소학교 제1학년용) 9판, 교육도서출판사, 주체97(2008).
- 서울교육대학교 · 한국교원대학교 국정도서국어편찬위원회, 국어3-1㉔, 교육부, (주)미래엔, 2017.
- 서울교육대학교 · 한국교원대학교 국정도서국어편찬위원회, 국어1-1㉔, 교육부, (주)미래엔, 2017.
- 우현옥 글, 이미지 그림, 박철화 해설, 꿈꾸는 꼬리연, 2012.
- 이미애 저, 박철민 그림, 애플트리태일즈, 2009.
- 조병권 외 편집, 『호랑이를 이긴 고슴도치』, 금성청년출판사, 1991.
- 한국구비문학대계
한국구전설화
- 김환희, 「설화와 전래동화의 장르적 경계선」, 『동화와번역』 1, 2001.
- _____, 「동화, 요정담, 메르헨, 옛이야기의 경계선 뒤영킨 용어의 실타래 : 동화, 요정담, 메르헨, 옛이야기의 경계선」, 『창비어린이』, 2006.
- 배기찬, 『코리아 생존전략』, 위즈덤하우스, 2017.

Distribution of Children's Contents in North and South <Tiger Story> and Outlook for shared content

Kim Kyung-Hee

This paper compares the aspects of children's contents textbooks, picture books, fairy tale books, and cartoon films among the <Tiger Stories> that have been distributed in North and South Korea since the division. The purpose is to find <Tiger Story>.

The story of Tiger in South Korea can be divided into a hard tiger, a spiritual tiger, and a stupid tiger. In addition, South Korea's Tale of Tigers has a diverse spectrum. On the other hand, North Korea's Tiger Story can be divided into courageous tigers, non-working tigers, and foolish tigers. In the process, North Korea is reproducing it with various contents, including 'labor' and 'strategic tactics' that are supported by North Korea. North Korea's Tiger Story tends to focus on one story rather than diversity.

The tigers in the trap and the trial of the rabbits, which are commonly found in textbooks between the two Koreas, are the same, but have different titles, characters, and conversations. North Korea's Trap Tiger is a deer, goat, and tiger. Deer and goat criticize the tiger for being wrong. On the other hand, in The Trial of Rabbits, there are strangers, tigers, roads, and rabbits. Animal and human relationships are complex. As soon as the tiger enters the box again, the stranger and the rabbit leave the road, and no evaluation is made.

After the division of a similar story of tigers, the two Koreas faced an inevitable difference in the separation of time and space. In the future, if the children of North and South Korea share <Tiger story> directly in preparation for the unification era, it is expected that it will help the two Koreas to understand each other.

Keywords : North and South <Tiger Story>, Children's Content, <Sick Tiger>, <Tiger and Hedgehog>, Logic of Power, Logic of Wisdom, <Tiger in the Trap>, <Rule of the Rabbit

투고일 : 2019. 09. 17. / 심사일 : 2019. 10. 01. / 심사완료일 : 2019. 10. 10.

소크라테스 대화법 엘렌코스(Elenchos)에 나타난 토론교육의 철학적 의미

김현경*

【 목 차 】

- I. 서론: 연구의 필요성 및 목적
- II. 『대화편』과 소크라테스 대화법의 특징
 - 1. 플라톤의 『대화편』
 - 2. 소크라테스 대화법의 특징
 - 1) 아이러니
 - 2) 엘렌코스
 - 3) 아포리아
- III. 결론

국문초록

본 논문은 이제까지 플라톤의 대화편에 다양하게 표출되어 있는 소크라테스 대화법을 단계별로 유형화하여 살펴보았다. 이러한 소크라테스 대화법의 핵심을 간략히 정리해 보자면, ‘아이러니’를 통해 ‘무지의 지’를 상징함으로써 기존의 통념에서 벗어난 지적 제로 베이스를 기준점으로 삼은 다음, ‘엘렌코스’의 활동, 즉 끊임없는 비판과 회의(skepticism) 과정을 통해 기존에 무반성적, 무비판적으로 받아들였던 모든 정보 및 지적 판단의 타당성을 검토함으로써, 최종적으로 기존의 지적 상태가 가진 문제점을 깨닫고 새로운 지적 지평을 향해 나아가고자 하는 것이라고 할 수 있다.

아이러니의 철학적 의미는 자신이 모른다는 것을 깨달음으로 해서 진정한 배움의 출발점이 되며 한계가 많고 오류가능 한 인간의 처지에서 지혜로움의 최상의 형태는 역설적이게도 자신의 무지와 오류가능성에 대한 겸허한 성찰이라는 점이다. 엘렌코스

* 경민대학교 아동독서지도과 교수, spodaio@hanmail.net

의 철학적 의미는 토론교육이 논리적이고 이론적 검토와 함께 토론자의 경험과 구체적인 삶에 대한 평가와 변화를 추구해야 한다는 점이다. 아포리아의 철학적 의미는 토론의 결과보다는 과정이 더 중요하다는 점이다. 우리 교육의 토론교육이 지나치게 승패에 집착하는 현실에서 토론결과보다는 과정을 중시하는 토론교육이 요구된다고 할 수 있다.

핵심어 : 토론교육, 아이러니, 엘렌코스, 아포리아, 철학적 의미, 무지의 인식, 경험적 차원 평가, 토론과정

I 서론: 연구의 필요성과 목적

사회변화가 가속화되고 양극화 현상이 심각한 오늘날은 어느 때보다도 올바른 판단과 선택이 더욱 요구된다. 그러나 빠른 변화와 심화된 경쟁이라는 바로 그 이유로 인해서 이 시대의 현대인들은 생각할 수 있는 마음의 여유를 점점 더 상실하고 있다. 인문학과 사람다운 삶을 살 수 있는 성향과 능력을 길러주는 인문교육이 관심의 대상으로 부상된다는 점에서 인문학의 핵심이라 할 수 있는 철학과 철학교육에 대한 성찰은 매우 절실하다.

교육의 본래적 지향점은 다양한 지식을 수집하고 비판분석하며 새로운 지식을 산출할 수 있는 능동적 추구자로서의 인간을 양성하는 것일 것이다. 지식의 능동적 추구자란 ‘지혜로운 인간’을 말하는데 이러한 인간상은 문제의식과 문제해결 능력을 배양하도록 해서 자발적인 탐구활동을 실천할 수 있는 학문인 철학교육과 토론교육¹⁾을 통해 가능하다.²⁾

1) 철학교육과 토론교육을 통해 인문학적 문제해결능력을 향상시킬 수 있다는 주장하는 것은 철학교육을 통해 능력의 내용적 측면을, 토론교육을 통해서 형식적 측면을 달성할 수 있다는 것을 의미하는 것이다. 물론 실제로 철학이 토론방법을 사용해서 발전해왔다는 점을 고려할 때 철학교육에 토론교육이 포함될 수도 있다. 토론교육과 철학교육의 내외연적 중첩성에도 불구하고 구분한 것은 토론교육이 반드시 철학교육이 아닐 수 있다고 판단했기 때문이다.

2) 이은주, 「어린이를 위한 철학교육의 가능근거- 피아제의 인지발달 이론비판을 중심으로

이러한 맥락에서 플라톤의 『대화편』은 질문을 하고 대답을 주고받는 가운데 진리를 찾아가는 과정이 구체적으로 제시되는 작품으로 여러 토론에서 토론과정과 대화형식이 다양한 모습으로 보여준다. 이성적인 토론을 전개하면서도 소크라테스의 반박에 당황하며 화를 내거나 결국 자리를 박차고 나가기도 한다.³⁾ 또한 『대화편』에서 ‘정의’, ‘경건’, ‘용기’ 등과 같이 덕의 본성에 관한 물음에 대부분의 경우 등장인물의 대화가 아포리아^{aporia} 즉 단적으로 결론내리지 못하는 열린 결말로 끝나고 있다.

본 연구의 목적은 크게 두 가지이다. 먼저, 소크라테스의 대화론의 세 가지 단계를 구분하고 각 단계의 의미와 목적을 밝히는 것이다. 특히 소크라테스의 대화법의 핵심인 ‘엘렌코스’를 중심으로 아이러니와 아포리아 개념을 유기적으로 이해함으로써 소크라테스의 대화론이 전체적으로 의미하는 바를 규명하는데 있다. 두 번째는 소크라테스의 대화법의 세 가지 단계가 토론교육에 주는 철학적 의미를 밝히는 것에 있다. 소크라테스의 대화론은 우리가 현재 사용하는 ‘토론’ 또는 ‘토론교육’이란 단어를 명시적으로 사용하지 않았지만 우리 교육의 토론의 토대적 방법과 목적을 제시하고 있다는 점을 유추하면서 우리 토론교육이 지향해야 할 토론 방법론과 목적을 파악해서 실제로 적용시키는 것이다.

II. 『대화편』과 소크라테스 대화법의 특징

1. 플라톤의 『대화편』

플라톤의 철학과 『대화편』이 서양 철학사에 미친 영향은 매우 크다. 플라톤이 쓴 『대화편』은 소크라테스의 삶과 그가 남긴 말들을 정리하고 수집하여 재창조한 것으로 소크라테스를 작품의 중심인물로 설정하여

로」 『동서철학연구』 51, 2009, pp 347-371쪽.

3) 김유석, 「대화의 철학 혹은 철학적 대화 - 플라톤의 초기 대화편을 바라보는 한 시선」, 『해석학연구』 23집, 2010, 79-108쪽.

진리를 추구하고 지혜를 사랑한 소크라테스의 모습을 보여준다.

플라톤의 저술은 「변론」을 제외하고는 거의 대화체로 쓰여져서 『대화편』이라고 불린다. 이와 같은 대화체의 형식은 플라톤 개인의 취향을 반영하거나 수사학적인 고려를 했기 때문이 아니라 그가 그 시대에 구술문화가 주류였던 아테네의 전통을 충실히 계승하고자 했기 때문이다. 플라톤은 철학의 목적이 인간의 영혼을 정화하는 것이라고 생각했던 만큼 글보다 말이 더 적합하다고 판단했으며 그만큼 대화체 대화법의 특성은 중요한 의미를 지닌다.

『대화편』을 연구할 때 어떤 내용이 소크라테스가 한 말이며 어떤 내용이 플라톤의 생각인지를 구별하는 문제는 『대화편』 연구의 큰 과제로서 이러한 문제를 ‘소크라테스의 문제’라고 통칭할 정도로 소크라테스의 생각과 플라톤의 생각을 명확히 구분하는 일은 매우 어렵다. 소크라테스는 글을 남기지 않았고 또 한 방법론에 대한 언급을 찾아보기 힘들기 때문에 『대화편』의 통일적인 과정과 구조특성을 파악하기란 쉽지 않기 때문이다. 특히 초기 『대화편』에서 대화를 통한 논의가 ‘아포리아’적 상황으로 끝나기 때문에 읽고 난 후 어떤 내용인지 단번에 파악하기가 어렵다. 그래서 전체 내용을 다시 읽고 소크라테스 질문에만 집중하여 읽고 그 다음에는 대답자의 위치에서 읽기도 한다. 대화 안에서 논의되는 내용 중 주대화자인 소크라테스의 견해가 어떤 부분인지 또는 그 대화 안에서 궁극적으로 주장되는 진술이 무엇인지를 밝히는 문제는 사실상 플라톤 『대화편』을 이해하는 핵심이 되는 문제 중의 하나이다.⁴⁾

2. 소크라테스 대화법의 특징

소크라테스는 자기 자신을 인식하고 돌보기 위한 전형적인 방식으로 사용한 최초의 철학자이다. 그것은 자기 자기뿐만 아니라 다른 사람을

4) 김진, 「플라톤 대화편에 나타난 소크라테스적 대화의 방법론적 구조」 『철학탐구』 21, 2007, 95-120쪽.

돌보는 데에도 매우 유용한 방법이었다. 소크라테스는 단지 자신이 아무 것도 알지 못한다는 것만을 안다고 말하면서 수많은 질문들을 통해 상대방이 스스로 관심을 돌려서 자신을 돌보도록 만들었다. 흔히 소크라테스 대화법을 철학함에 있어서나 학생들과 수업을 할 때 이상적인 방법으로 생각한다. 이는 교사가 주도적으로 수업을 이끌고 학생들이 수동적으로 따르거나 반대로 학생들이 주도적으로 이끌고 교사와 학생이 서로 질문하고 대답을 주고받는 과정을 통해 진리를 향해 나아가는 변증법적 과정이라고 할 수 있기 때문이다. 또는 교사와 학생의 관계가 아니더라도 토론의 두 당사자가 수직적인 관계가 아니라 수평적인 의견개진과 합리적이고 설득적인 결론에 도달할 수 있는 모듈을 제공할 수 있다는 특징을 가지는데 소크라테스의 대화법의 특징은 무지의 고백인 ‘아이러니’ ‘엘렌코스’ 결론 없는 결론인 ‘아포리아’로 정리된다.⁵⁾

1) 아이러니

아이러니(反語, Irony)는 표현의 효과를 높이기 위해 실제와 반대되는 의미로 말하는 방법으로 참다운 인식에 도달하기 위한 소크라테스 대화법의 한 특징이다. 스스로는 무식한 체하면서 사람들이 아는 체 하는 가면을 폭로한 소크라테스의 에이로네이아(eironeia, 짓궂음·야유에서 유래한 것이 아이러니이다.⁶⁾ 소크라테스는 아폴론이 자신에게 부여한 과업을 성취하기 위해 스스로 무지를 가장하고 순진한 태도를 보임으로써 자기보다 현명한 사람이 누구인지를 알고자 하며 이러한 이유로 소크라테스는 항상 토론에서 질문자가 된다.

옛 그리스 시대에 크게 유행했던 비극의 등장인물인 ‘아이론’의 이름

5) 김정훈, 「플라톤의 「소크라테스의 변명」 연구」 서울대학교대학원 석사학위논문, 2010. 세 가지 단계 중 엘렌코스가 가장 핵심적이지만 대화법의 진행단계를 고려해서 ‘아이러니-엘렌코스-아포리아’로 소개했다.

6) 이화승, 『국어대사전민중서림』, 2011.

에서 유래한 ‘아이러니’는 문학의 범주에 속하는 현상으로 이해되거나 또는 부정성의 원칙 즉 철학적인 방법적 원칙으로 이해된다. 전자의 경우는 늘 자기 생각을 분명하게 드러내지 않고 일부러 숨기거나 바보처럼 행세하면서 다른 등장인물을 골탕 먹이는 역할을 맡았던 ‘아이론’적인 즉 차갑고 조소적이어서 풍자나 유머와 구별되는 반어적인 표현양식으로부터 작가 예술가의 시적인 무한성 자유에까지 이르는 문학적인 현상을 그 내용으로 한다. 후자의 경우 부정성의 원칙이란 자신을 감추는 그 근거 등에 내재한 무한성이나 자유를 드러내는 인식방법으로서 그 최초의 역사적 현상이 소크라테스에게서 드러난다. ‘소크라테스적’이라는 표현이 아이러니컬하다는 의미로 통용되고 있는 이유가 여기에 있다.⁷⁾ 소크라테스가 자신은 아무것도 모른다는 그 한 가지만을 알고 있다고 했을 때 그는 앎의 전통적인 개념을 거부한 것이다. 동시에 소크라테스의 무지는 전통적인 의미에 완전한 의미의 무지라기보다는 배움을 위한 그리고 일종의 토론이라고 할 수 있는 엘렌코스로 진행하기 위한 ‘적극적인 무지’라고 할 수 있다.

소크라테스의 아이러니는 두 가지 의미를 가지는데 첫째는 모른다는 것을 앎으로 해서 학습의 출발점이 된다는 것이다. 둘째는 앎의 최상의 상태로서 많이 알면 알수록 더 모르는 것이 많음을 깨닫게 된다는 의미이다. 이는 대화주제 자체에 국한된 것이라기보다는 넓은 의미에서 완전한 진리에 영원히 도달할 수 없는 인간의 유한성에 대한 인정하는 것이라고 할 수 있다.⁸⁾ 다음은 아이러니의 예이다.

트라시마코스: 저게 바로 소크라테스의 상투적인 그 ‘시치미 떼기 술법 (아이러니)이죠. 그거야 제가 알고 있었죠. 그래서 제가 이 사람들에게도 미

7) 하일선, 「현대사회에서 교육자의 자기이해 소크라테스의 아이러니 논쟁을 중심으로」 『교육철학』 47, 2010, 203-223쪽.

8) 이인혜, 「소크라테스의 대화자의 자세를 통해 본 초등교사의 가르침의 자세 「고르기 아스」편을 중심으로」 『초등교육학 연구』 17(2), 2001, 113-136쪽.

리 말해 두었습니다. 선생(소크라테스)께서는 누군가가 무엇에 대해 선생께 질문을 하더라도 결코 대답을 하시려 들지 않을 것이며, 시치미 떼는 술법을 쓰거나 또는 온갖 수단을 다 쓸지언정 대답하는 것만은 하고자 하시지 않을 것이라고 말합니다.⁹⁾

위의 본문은 정의에 대해 소크라테스 스스로가 자신의 무지를 고백하고 있는 상황이다. 이러한 그의 고백에 대해 트라시마코스는 소크라테스가 사실 다 알고 있으면서도 일부러 모르는 척하고 있다고 본다. 또한 그는 소크라테스가 대답하는 것보다 질문하는 것이 쉽기 때문에 자신들을 곤경에 빠뜨리기 위해 간교한 술책을 부리고 있다고 본다. 그러나 소크라테스는 알면서도 모른 채하고 있는 것이 아니라 자신의 지혜가 어떠한 수준에 있는지에 대한 솔직한 태도를 표명한 것이다. 그가 지혜로운 것은 단지 자신의 무지함을 깨닫고 있는 것에 있을 뿐이라고 스스로 밝히고 있기 때문이다.

이런 해석은 『소크라테스의 변명』에서 그의 친구 카이레폰이 아테네에서 가장 현명한 사람이 누구인지 델포이의 신탁을 통하여 질문을 던졌을 때, 신탁은 소크라테스보다 더 지혜로운 사람은 없다는 답변에서도 유추할 수 있다. 소크라테스는 자신이 현명하다고 생각하지 않았기 때문에, 신탁의 의미에 대해서 고심한다. 그리고는 당시에 지혜로운 사람이라고 일반적으로 인정받고 있는 사람들을 찾아가서 자신보다 더 현명함을 확인해 보는 것으로 신탁의 의미에 대해 알아보려고 하였다. 결과는 현명하다고 알려진 사람들이 사실은 무지한 소크라테스 자신보다도 지혜롭지 않다는 것이다. 즉, 그들은 자신들이 지혜를 가지고 있지 않다는 것 자체를 알지 못하였고 이 점에서 소크라테스가 그들보다 더 지혜롭다고 할 수 있다는 것이다.¹⁰⁾ 이처럼 소크라테스는 자신의 무지를 솔

9) 플라톤, 최명관 역, 『국가』, 79쪽.

10) 플라톤, 최명관 역, 『소크라테스의 변명』, 58-64쪽.

직히 고백하였다. 또한 그는 다른 사람들 역시 자신과 같이 무지하다는 점을 일깨우고 그들의 영혼을 정화시키고자 노력했지만 도리어 다른 이들은 그가 알고 있으면서도 일부러 모른 체하고 있다고 생각했다.

그러나 소크라테스가 완벽히 무지의 상태에 있다고 보는 것은 지나친 이해이다. 논의 문제에 대해 아무것도 모르는 사람은 쟁점 사안에 대해 그렇게 논리적인 반박을 할 수 없기 때문이다. 쟁점이 되고 있는 아레테 및 그 의미는 논의되고 있는 상황에서 이미 아테네 사람들에게는 상식으로 광범위하게 퍼져 있었다고 해야 할 것이다. 소크라테스도 그러한 주장의 내용을 이미 알고 있었고 심각하게 검토하고 있었다고 보아야 할 것이다.

소크라테스가 왜 ‘아이러니’에 해당되는 태도를 고수한 것일까? 우선 생각해 볼 수 있는 가설은 소크라테스가 대화의 상대방을 논의에 끌어들이기 위한 전략적 선택으로서 그런 행위를 했다는 것이다.¹¹⁾ 소크라테스는 ‘아이러니’ 뿐만 아니라 ‘엘렌코스’로도 유명하다. 만일 소크라테스가 쟁점에 대해 높은 수준의 사전적 검토를 했다는 것이 알려지면, 논의 참여자는 대화가 아니라 가르침을 부탁하거나 아예 대화 자체를 피하려고 할 것이다. 이런 이유로 소크라테스가 상대방을 논의에 끌어들이기 위해 ‘아이러니’의 태도를 보였다는 것이다.

두 번째 가설은 소크라테스의 ‘아이러니’는 상대방의 솔직한 생각을 드러나도록 유도하며, 이를 통해 근본적인 지점까지 논의를 이끌어내기 위한 출발점으로 삼기 위한 전략이라는 것이다. 소크라테스와 함께 대화에 참여하게 되는 사람들은 최소한 청년층 이상의 사람들이었다. 당시에는 청년을 포함한 다수의 아테네 시민들은 여러 경로를 통해서 다양한 방식으로 견문을 넓힐 기회를 가지고 있었다. 그들은 이러한 다양한 경로를 통하여 상당한 수준의 지식과 지혜를 보유하고 있었고 그것에 자부심을 가지고 있었다. 그렇기에 소크라테스의 대화는 그들이 가장 확신하

11) G. Bedell, *Philosophizing with Socrates: An Introduction to the Study of Philosophy*, pp.17-22.

고 자신감을 가지고 있는 것으로부터 시작하여 논의주제에 대해 점점 깊이 들어가는 방식을 취했는데, 바로 ‘아이러니’는 그러한 논의 방식의 일종의 출발점 역할을 했다는 것이다.

마지막으로 소크라테스의 ‘아이러니’는 상대방의 영혼, 즉 정신적 상태가 어떤 상태에 놓여 있는지 드러내게 하는 전략적 선택이라는 것이다. 대화편들을 살펴보면, 카르미데스(Charmides)나 리시스(Lysis)와 같이 비교적 순수한 영혼을 가지고 있는 사람들, 메논과 같이 단지 머릿속에 지식의 형태로 가지고 있는 것을 진정한 지혜로 생각하여 그를 자랑하고자 하는 영혼을 가진 존재, 에우티프론(Euthyphron)과 같이 어리석은 영혼을 가진 사람, 트라시마코스와 같이 강박한 성향의 영혼을 가진 존재가 스스로의 영혼 상태를 그대로 드러내는 모습을 보인다. 이렇듯 대화 초반에 대화 상대방이 내적인 영혼을 표출하게 되면, 이후 그와의 이어지는 대화를 어떻게 꾸려갈지 소크라테스가 판단하여 적절하게 대응할 수 있게 된다는 것이다. 그리고 이런 방식으로 진솔하게 드러난 영혼의 상태를 바탕으로 논의가 진행될 경우, 대화 상대방의 신념에 내재하는 잘못된 편견과 독단을 논변을 통해 극복하기가 쉬워질 것이다. 이러한 논의를 종합해 볼 때, 소크라테스가 표출하는 자신의 무지에 대한 자각은 단순한 위선적인 ‘아이러니’라고 보기는 어렵지만 상대방을 제대로 된 이성적인 토론으로 끌어들이기 위한 전략적 방편이라고 해석하는 것이 타당하겠다.

이상과 같이 아이러니가 가질 수 있는 목적은 두 가지 점에서 이후의 논의에 중요한 역할을 한다. 첫째, 자신이 모른다는 것을 깨달음으로 해서 진정한 배움의 출발점이 된다는 것이다. 자신의 무지를 먼저 인정하고 대화자의 무지를 인정하도록 한다는 것은 전략적인 여부를 떠나서 일차적으로 지적인 겸손함을 강조했다는 점이다. 이런 점은 서로의 무지에 대해서 인정한 것은 서로의 논증에 대해 개방적인 지적인 상태를 만든다는 것을 동시에 의미한다. 서로의 무지를 인정하지 않으면 대화자의 논

증을 경청하지 않기 쉽고 결국 합리적인 토론을 할 수 없기 때문이다. 둘째, 한계가 많고 오류가능 한 인간의 처지에서 지혜로움의 최상의 형태는 역설적이게도 자신의 무지와 오류가능성에 대한 겸허한 성찰이라는 점이다. 이런 점은 토론이 옳고 그름을 판단보다는 다름을 인정하는 교육적 목적과 일맥상통한다. 서로의 무지를 인정한다는 것은 자신의 주장이 항상 옳지 않은 것은 아닐 수 있고 결국 상대방의 주장과 다를 수 있다는 것을 우선적으로 인정하는 것과 다르지 않기 때문이다. 이를 통해 소크라테스 대화법의 두 번째 단계라고 할 수 있는 ‘엘렌코스’의 과정이 시작되는 것이다.

2) 엘렌코스

(1) 엘렌코스의 의미와 조건

많은 학자들이 소크라테스적 대화방법 특히 ‘엘렌코스’에 대해서 연구했는데, 이들은 대체로 “윤리적인 주제들에 관하여 일련의 질문과 답변을 통해 질문자가 답변자를 탐구하는 행위”,¹²⁾ “대화에 참여하는 사람들이 철학적 혹은 윤리적 문제를 독자적으로 분석하도록 인도하여 그 해결책을 직접 지적하지 않고 그것을 해결하는 방식이나 그것에 이르는 길을 스스로 발견하도록 하는 것”¹³⁾으로 정의해 왔다¹⁴⁾

로빈슨(R.Robinson)은 ‘엘렌코스’에 관한 조건으로 다음의 세 측면을 언급하고 있다.¹⁵⁾ 첫째, 상대방은 자신이 처음에 믿음을 갖고 있던 명제에 상당한 강도의 확신을 가지고 있어야 한다. 그렇지 않으면 소크라테스의 대화 상대방이 자신의 의견이 논박당한다는 상황에도 그 논박당하

12) R. Robinson, *Plato's Earlier Dialectic*, Oxford, 1953, p.7 (김유석, 앞의 논문, 66쪽 재인용.)

13) 박병기, 「소크라테스 대화법의 이론과 실제」, 『철학연구』 제113집, 대한철학회 편, 2010.

14) 허형도, 「플라톤 초기 대화편에서의 소크라테스의 방법 연구 - 『카르미데스』, 『라케스』, 『에우티프론』을 중심으로」, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2008, 2쪽.

15) R. Robinson, *Plato's Earlier Dialectic*, Oxford, 1953, p.15

는 의견이 자신으로부터 나온 것 자체를 모르기 때문에 무지를 자각하지 못하게 될 것이기 때문이다. 둘째, 대화 상대방은 대화의 과정에서 전개 되는 전제로부터 결론으로 이어지는 추론이 논리적으로 타당하다고 생각해야 한다. 그렇지 않으면 대화상대방은 자신의 의견에 있다고 지적된 모순과 문제점을 솔직하게 인정할 수조차 없게 될 것이고, 따라서 소크라테스 역시 대화 상대방의 무지를 설득력 있게 자각시킬 수 없기 때문이다. 셋째, 대화 상대방은 자신에게 주어진 새로운 전제를 솔직히 인정해야 해야만 한다. 즉, 소크라테스와 같이 논박하는 질문자는 대화 상대방의 의견이 전제하는 명제를 정확히 찾아내서 그 명제가 상대방의 의견, 즉 결론과 모순된다는 것을 밝혀야 한다. 논박은 상대방이 질문자가 이끌어 낸 새로운 전제를 받아들일 때 성공하게 된다.

(2) 엘렌코스의 검토 대상

소크라테스의 엘렌코스가 검토의 대상으로 삼는 것은 크게 두 가지 측면이다.¹⁶⁾ 하나는 논리적 타당성의 검토이다. 논리적 타당성을 중시하는 것은 논의에 있어서 사고의 비약이나 모순을 제거하기 위해서이다. 소크라테스는 어떤 도덕적인 문제가 주어졌을 때 무엇보다도 문제의 성격과 문제에 포함된 도덕적 개념을 확인한다. 그래서 그는 도덕적 문제의 논의에 있어서 제일 먼저 그 논의에 참여하고 있는 사람들이 가지고 있는 도덕 개념의 ‘의미’부터 탐구한다. 소크라테스는 “경건이란 무엇인가” “정의란 무엇인가” 등과 같은 질문이 아니라 삶과 직접적인 문제로부터 출발하여 그 관심을 본질적이고 추상적인 논의까지 이끌고 간다. 플라톤의 대화편 「에우티프론」을 보면 소크라테스가 던지는 ‘X란 무엇인가’ 즉 ‘경건이란 무엇인가’라는 추상적 질문이 제기되기까지 그 이전과정에

16) 이영문은 소크라테스 교육 방법의 가장 큰 특징을 합리적 논의를 중시하는 것이라고 보고, 이를 위해 논리적 타당성과 경험적 타당성을 따진다고 분석하고 있다. 이영문, 「소크라테스 대화법과 학교 도덕교육」, 『초등교육연구』, 제15집, 한국초등도덕교육학회, 2002, 339쪽.

서 예비단계로서 보다 구체적 질문들이 거론되고 있다.¹⁷⁾ 즉 소크라테스는 바실레우스 법정 앞에서 아버지를 경건하지 못하다며 법정에 세우려는 에우티프론을 만난다. 그리고 의도하지 않게 살인을 범한 아버지를 고발하는 행위가 과연 경건한지 실제 벌어진 사건을 두고 소크라테스가 에우티프론에게 질문한다. 이에 에우티프론이 경건하다고 대답하게 된다. 즉 대화 상대방의 관심사나 흥미에서 대화가 시작되는 것이다. 이를 기점으로 하여 소크라테스는 에우티프론에게 “경건이란 무엇인가”에 대하여 질문하며 논박이 시작된다.

논박의 두 번째 단계는 기본적인 전제를 드러내는 것이다. 소크라테스는 ‘X란 무엇인가’를 질문하여 대화 상대자에게서 ‘X is G’라는 절대적인 규정을 이끌어 낸다. 논박 성립의 전제조건으로서 주어진 주제에 대한 대화 상대자의 절대적이고 완전한 규정을 답으로 이끌어 내는 것이다. 이것은 대화상대자가 지니고 있는 기본적인 전제를 찾는 과정이다.¹⁸⁾ ‘What is X?’라는 첫 번째 질문들이 주어진 주제 X, 이를테면 정의 용기 절제 경건함 등과 같은 개념들에 대한 확고한 규정 곧 절대적인 규명을 요구하는데 비해서 두 번째 질문은 주어진 주제 X를 어떤 개념 아래 포섭시키는 역할을 한다. 예를 들어 『대화편』 「라케스」에서 첫 번째 질문 ‘용기란 무엇인가’라는 질문에 라케스가 ‘용기란 분별 있는 인내이다’라고 대답하면 소크라테스는 두 번째 질문으로 ‘용기는 고귀한 것인가’라고 묻는다. 소크라테스 대화법의 기본구조는 대화상대자의 주장 ‘용기란 분별 있는 인내이다’에서 숨겨져 있는 전제 ‘분별 있는 인내는 선하고 고귀한 것이다’를 드러내고 이것을 검토하여 대화 상대자의 주장이 참인지 거짓인지 판단하는 것이다. 즉 대화상대자의 원래 주장을 p 라고 할 때 ~p라는 결론에 부딪힐 수밖에 없음을 자연스럽게 풀어 보

17) 안광복, 「소크라테스 물음 설계방법과 철학교과 교육학의 방향」 『철학윤리교육연구』 22(37), 2006, 279-289쪽.

18) 김철호, 「소크라테스 대화법을 적용한 도덕과 교수학습방안」 『윤리철학교육』 11, 2009, 59-78쪽.

여주는 방법이다. 이 점에서 논박은 귀납적이다.

논박의 세 번째 단계는 숨은 전제에 대한 검토이다. 소크라테스가 정의를 검토하는 주된 방법은 반례 (counter-example)이다. 반례는 주어져 있는 정의에 반하는 사례를 제시하여 모순을 드러내는 기법이다. 즉 “X란 무엇인가”라는 질문에 정의에서 벗어나는 사례가 하나라도 있다면 정의는 성립될 수 없다. 예를 들어 「에우티프론」에서 에우티프론이 “신들에게 사랑받는 것은 경건하나 신들의 사랑을 받지 못하는 것은 경건하지 못하다”는 정의를 내린다. 소크라테스는 “에우티프론 당신이 아버님을 벌주려고 해서 지금 하고 있는 이 짓을 함으로써 당신이 제우스에게는 사랑받지만 크로노스와 우라노스에게는 미움받는 짓을 하고 있으며 헤파이스토스에게는 사랑받지만 헤라에게는 미움받는 짓이 됩니다”¹⁹⁾라고 지적한다. 이는 위의 예의 잘못된 점을 지적하고 있는 것으로 즉 ‘신의 사랑받는 것은 경건하고 사랑받지 못하는 것은 경건하지 못하다’는 주장에 대하여 ‘사랑받지만 또 다른 신의 미움을 받아 경건하지 않을 수 있다는 반대의 예를 제시하는 것이다.

또 다른 하나는 경험적 타당성의 검토이다. 본격적인 도덕적 탐구는 논리적 분석과 함께 경험적 증거의 뒷받침에 의해 이루어진다. 소크라테스는 경험적 사실을 중시하여 그의 논리가 이론적이어서 실재성을 결여하는 것을 막는다. 이를 위해 그는 도덕적 문제의 탐구에 있어서 일상생활에서 나타나는 사례들을 활용하고 그의 논의를 일상생활 사태에 적용해 본다. 그가 사용하는 언어는 단지 사고를 하기 위한 언어가 아니라 우리가 경험적 세계에서 사용하고 사고하는 그런 일상적인 언어이다. 이 점은 소크라테스에게 있어서 도덕적 진리는 바로 경험 세계를 바탕으로 하고 있다는 것을 말해 준다. 이를 통해 볼 때, 특히 경험적 타당성의 검토는 윤리적 삶에 대한 탐구의 성격을 지닌다고 해석할 수 있는 부분이다.²⁰⁾

19) 플라톤, 최명관 역, 『에우티프론』 8a-b.

또한 소크라테스는 어떤 행위 방식이 최선인지를 진실로 그리고 충분히 알게 안다면 반드시 그 앎을 실행하게 된다는 생각했었다. 그는 진리나 선의 절대적인 기준이 있다고 생각하면서 엘렌코스를 시작하는 질문으로 절대성의 규명을 요구하는 질문을 하고 있다. 그래서 소크라테스 대화의 본질은 인간 정신들의 상호작용에 있으며, 거기에는 인간 개인이 그의 사고의 중심과 전면에서 있다.²¹⁾ 따라서 엘렌코스는 대화 상대방이 ‘진실로 믿고 있는 바’에 대해 물음을 던진다. 그러나 여기서 엘렌코스는 단지 상대가 입으로 내뱉은 $p \sim p$ 가 되는지 판별하는 데 궁극적 목적이 있지 않다. 오히려 엘렌코스의 목표는 p 라고 말하도록 만든 상대방의 신념 체계 전체를 검토하는 데 있다. p 라고 말했음에도 엘렌코스 과정에서 $\sim p$ 라는 결론에 부딪히게 되는 이유는 상대의 신념 자체에 모순이 있기 때문이다. 신념이 잘못되어 있는 한, 계속해서 모순된 결론에 도달할 뿐이다.²²⁾ 이와 관련하여 『라케스』에서의 니키아스의 다음의 말에 주목할 필요가 있다.

니키아스 :... 소크라테스와 아주 가까이 있으면서 대화를 하며 사귀게 되는 사람은, 사실 처음에는 다른 것과 관련해서 대화를 하기 시작하더라도, 이 사람으로서는 논의에 의해 그에게 이끌리어 다니기를 멈추지 못하다가, 마침내는 제 자신에 대해서 자기가 지금 어떤 식으로 살고 있으며 지난날의 삶은 어떻게 살았는지 이야기를 해 주는 상황에 처하지 않을 수 없게 된다는 걸 말합니다.²³⁾

20) 경험적 증거에 의해 뒷받침된다는 것은 엘렌코스의 대상이 윤리학적 범위까지 미친다는 것을 의미한다. Kahn, C.H.은 소크라테스의 엘렌코스의 특징은 “아리스토텔레스가 개념의 본질을 탐구하는 인식론적 측면에서 논박을 강조하였다면 소크라테스는 영혼을 깨우치는 윤리학적인 면을 강조했다”고 진단한다.(Plato’s Theory of Desire. *Review of Metaphysics*, Vol. 41, No. 1, 1987, 77-103 참조) 그런데 논자는 더 나아가서 소크라테스의 엘렌코스가 우선적으로 논리적 검토를 범위로 한다는 점에서 윤리적이고 구체적 삶을 대상뿐만 아니라 논리적이고 인식론적 측면 또는 논박도 포함하고 있다고 보는 것이 더 적절하다고 생각한다.

21) 박재주, 「‘소크라테스적 방법’이 철학적 탐구로서의 도덕교육에 주는 의미」, 『도덕교육연구』 제20권 2호, 한국도덕교육학회, 2009, 303쪽.

22) 안광복, 앞의 논문, 51-52쪽.

이는 엘렌코스의 목적이 대화자의 삶과 신념 체계에 대한 검토에 있음을 알 수 있는 대목이다. 대화자가 오류나 모순이 있는지 검토하지 않은 채 반성 없이 갖고 있었던 신념들이 실제적인 삶과의 괴리를 가져올 수 있기 때문에 엘렌코스를 통해 그 문제점을 검증받고 참된 신념의 추구에 자극을 받게 되는 과정인 것이다. 이는 인식 내부의 도덕적 측면에 대한 반성의 촉구라 할 수 있다. 그런데 이 검증은 상대방의 힘이나 능력과 같은 외적인 가치가 아니라, 대화상대자의 의견이나 신념을 그 대상으로 삼는 것이다. 이는 상대방의 삶을 떠받치고 있는 잘못된 도덕적 확신들을 제거함으로써 그를 도덕적으로 보다 더 탁월하게 만드는 데서 그 궁극적 효용성을 갖는다고 할 수 있다. 따라서 소크라테스의 엘렌코스는 논리를 통해 도덕적 향상을 목적으로 하는 도덕교육이라 할 수 있다.²⁴⁾ 이는 대화상대자의 신념과 행동, 생각과 삶의 자세의 일치를 통해 대화상대자의 영혼을 올바르게 만들려 하는 것이다. 따라서 플라톤의 대화편에서 소크라테스의 대화를 분석할 때에는 표면적인 대화의 양상에서 드러나는 소크라테스 대화상대자의 논리성과 함께 대화가 진행될수록 소크라테스의 대화상대자들이 소크라테스의 견해에 동의할 수밖에 없는 상황을 통해 이면적으로 드러나는 대화상대자들의 윤리성을 고찰해야 한다.²⁵⁾

소크라테스의 대화법 특징 중 엘렌코스가 주는 철학적 의미는 토론교육의 방법과 목적에 관해서이다. 토론교육이 점차 정보와 지식을 많이 찾는 자료검색과 정리하는 것에 치중되고 있는 교육현실에서 엘렌코스가 논리적인 검토를 일차 대상으로 삼는다는 점을 고려하면 토론교육, 특히 철학토론 교육은 상대방의 논증을 경청분석하고 숨은 전제를 찾고

23) 플라톤, 최명관 역 『라케스』 38a6.

24) 이상인, 「모순과 구별의 문답법: 소크라테스의 논박」, 『대동철학회 논문집』 제53집, 대동철학회, 163쪽. 재인용, 2010 (Robinson, R., *Plato's Earlier Dialectic*, Oxford, 1953.)

25) 이인혜, 「소크라테스 대화자의 자세 연구 - 「고르기아스」편을 중심으로」, 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문, 2011, 13-14쪽.

반례의 가능성을 검토하는 논리적이고 논증적 검토해야 한다. 단순한 정보 정리나 축적이 토론교육의 목적이어서는 안되며 정리나 축적된 정보를 검토하고 평가하는 논리적 분석과 평가능력을 향상시키는 것을 목적으로 해야 할 것이다. 또한 엘렌코스가 경험적 타당성을 검토한다는 점에서, 토론교육 역시 논리적이고 이론적 검토와 함께 토론자의 경험과 구체적인 삶에 대한 평가와 변화를 추구해야 할 것이다. 이는 토론교육이 단순히 로고스에 근거한 설득에 머물러서는 안 되며 에토스²⁶⁾에 근거한 설득까지 확장되어야 한다는 것을 의미한다. 일반적인 토론자의 경우 토론 때 하는 언어와 논리는 결국 자신이 가지고 있는 경험과 삶에 대한 태도와 관련이 있을 수밖에 없다는 점에서 자연스러운 확장이라고 볼 것이다.²⁷⁾

3) 아포리아

소크라테스가 시도하는 대화는 항상 명확한 결론이 없이 끝난다. 소크라테스와 함께 대화했던 사람들은 어떠한 주제에 대해 이야기하면서, 자신의 기존 지식과 확신이 무너짐으로 인해 정신적인 혼란 상태에 빠지게 된다. 이러한 상태를 ‘아포리아(aporia)²⁸⁾’라고 한다. 『프로타고라스』에

26) 아리스토텔레스는 설득을 3가지로 구분했다. 파토스-로고스-에토스에 근거한 설득인데 에토스에 근거한 설득이 가장 강력하다고 주장했다. 자료를 정리하고 축적하고 달변연습에 그치는 것은 로고스에 근거한 설득이라면, 토론자의 경험과 삶에 대한 평가와 변화에 대한 토론은 에토스에 근거한 설득이라고 할 수 있을 것이다.

27) 토론대회에 참여하는 토론자의 경우는 로고스와 에토스와의 불일치성이 높을 가능성이 높다. 왜냐하면 찬반토론의 경우 찬성과 반대 입장을 임의로 결정하기 때문에 자신의 가치와 삶에 태도에 따라 논리적 설득을 하지 못할 수도 있기 때문이다.

28) 소크라테스 대화법의 특징 중 세 번째는 ‘아포리아’이다. 이는 결론 없이 끝나는 결말을 말한다. ‘Aporia’는 부정의 의미가 있는 A(not)와 길이라는 의미의 poros(path)가 더해져 만들어진 합성어이다. 문자 그대로는 길이 막힘, 난제, 당혹감을 나타낸다. 플라톤의 대화편들에서의 아포리아란 소크라테스가 각종 난제를 제시할 뿐 질문받은 사람들이 수락할 만한 해결책들을 제공하지 않는 ‘철학함’의 모형을 말한다. 다시 말하면 아포리아는 쉽게 해결될 수 있는 문제가 아니다. 그러나 어려운 문제라고 모두 철학적 아포리아가 되는 것은 아니다. 길이 막혔다고 할 때 그 길은 안 가도 되는 길이라거나 피해가려면 피해도 좋은 길이 아니라 꼭 가긴 가야 하는 길인데 길이 막혀 버린 경우가 바로 아포리아다. 그렇기에 당혹감을 느끼는 것이지 무시해도 좋을 상태라면 당혹감을 가질 필요가 없다. 따라서 ‘철학함’은 사람이 가야할 길이 막힌 것을

서도 이러한 ‘아포리아’의 예를 볼 수 있다.

소크라테스와 프로타고라스, 당신들은 이상하군요. 당신은 앞에서는 덕이 가르쳐 줄 수 없는 것이라고 이야기하고서는, 이제는 자신의 이야기에 반대 되는 것에 애를 쓰고 있네요. 정의든 분별이든 용기든, 모든 것이 다 앞이라는 것을 증명하려고 하고 있는데, 그런 식이라면 덕은 아주 명백히 가르쳐 줄 수 있는 것일 텐데 말이에요. 프로타고라스가 이야기하고자 한 것처럼 덕이 앞이 아닌 다른 것이었다면, 그것은 분명 가르쳐 줄 수 있는 것이 아니었을 겁니다. 하지만 당신이 애써 증명하려 하듯이 덕 전체가 앞으로 드러나는 경우, 그것이 가르쳐 줄 수 없는 것이라면 그게 놀라운 일이죠. 다른 한편 프로타고라스는 아까는 덕이 가르쳐 줄 수 있는 것이라고 해 놓고서는 이제는 그 반대로 덕이 뭐가 되었든 앞은 아니라고 주장하려 애쓰고 있는 사람처럼 보여요. 그런 경우에는 덕이 무엇보다도 가르쳐 줄 수 없는 것일 텐데요.²⁹⁾

소크라테스의 날카로운 지적에 프로타고라스는 더 이상 말을 못하고 ‘아포리아’에 빠진다. 당시 최고의 소피스트 중 한 명이었던 프로타고라스마저 ‘아포리아’에 빠질 수밖에 없다면, 일반 사람들은 더 말할 나위도 없을 것이다. 다만 ‘아포리아’의 상황을 겸허하게 수용하느냐 수용하지 않느냐 만이 쟁점이 될 뿐이다. ‘아이러니’로부터 ‘엘렌코스’를 거치고 ‘아포리아’에 도달한 사람은 마침내 아무것도 확실한 것이 없는 극단적인 상황에 놓이게 된다.

소크라테스의 이러한 언행은, 어떠한 권위도 곧이곧대로 받아들이지 말고 비판적인 태도로 접근해야 한다는 의미로 해석될 수 있다. 당시 아테네 사람들은 자신들의 언행에 토대가 되는 ‘아레테’의 의미에 대해 스스로 깊이 성찰해 보지 않고 소피스트를 비롯한 정치가, 시인, 군인들과 같이 권위있는 사람의 입장을 무비판적으로 받아들이는 경향을 보였다.

깨닫고 당황함에 직면하여 고민하며 그 막힌 길을 뚫고 나아갈 지혜를 열망하는 것이며 이것이 곧 철학의 어원이기도 하다.

29) 플라톤, 『프로타고라스』, 151-152쪽.

그러나 소크라테스는 아테네인들이 맹목적으로 인정하는 소위 권위와 신망이 있는 사람들의 주장이 확실한 근거를 가진 것이 아니라고 보았다. 따라서 그는 이성적 토론을 통하여 권위나 명성 혹은 현란한 연설에 휘둘려 무비판적으로 따르던 기존 모습의 한계를 깨고 성찰적 태도로 새로운 출발을 해야 한다는 것이다.

그렇다면 이러한 ‘아포리아’가 단지 기존 잘못된 지식과 신념을 파괴 내지는 해체하는 것만을 목적으로 가지는가? 소크라테스는 『테아이테토스』에서 자기의 모친이 뛰어난 산파였음을 밝히고, 임신부와 산파 사이의 관계에 대해 다음과 같이 설명한다.

아르테미스가 분만 경험이 없는 분이면서 분만의 일을 맡으셨기 때문이라는 것이지. 그런데 말일세. 여신께서는 불임 여성들이 산파 역할을 하는 것을 허락하지 않으셨네. 어떤 일에 대한 경험이 없는 상태에서 그 일을 다루는 기술을 얻기에는 인간의 본성이 너무나도 취약하기 때문에 그러셨던 것이지. 반면에 여신께서는 나이 탓에 출산할 수 없는 여인들에게는, 당신 자신과 닮은 면모를 존중해서 임무를 맡기셨네.³⁰⁾

흥미로운 것은 산파들이 참다운 중매쟁이로서 누가 제대로 된 임신을 했는지 그렇지 않은지 간파할 수 있다고 한다. 소크라테스는 자신을 다른 산파와 비교하여 자신의 산파술이 보통 산파술과는 같은 점도 있지만 다른 점도 있다고 말한다.³¹⁾ 보통의 산파술이 여성이 생물학적 아기를 낳는 것을 돕는 것이라면 자신의 산파술은 남성이 정신적 생산물을 낳는 것을 돕는다는 것이다. 이렇듯 소크라테스가 그 탄생을 돕는 지적 생산물은 ‘손에서 손으로 물리적으로 전달될 수 있는 것이 아니라 스스로 깨달음으로써 얻어질 수 있는 정신적인 것’인 것이다. 소크라테스는 지식을 인간의 정신적 활동에 의해 주체적으로 형성되는 것으로 보았다. 따

30) 플라톤, 『테아이테토스』, 86쪽.

31) 플라톤, 『테아이테토스』, 88쪽.

라서 이러한 성격을 가진 지식은 내적 깨달음을 통해서 획득될 수밖에 없다. 그런 점에서 소크라테스의 ‘아포리아’가 단지 기존 것을 파괴하는 것으로서의 목적만을 가지는 것이 아니다. 마치 아직 아기를 낳지 않았기 때문에 아무 것도 없는 것처럼 보이지만 보통의 산파술에 의해 아기를 낳듯이 아이러니와 엘렌코스 과정을 거치면서 아무것도 확실하지 않은 것처럼 보이지만 자신의 산파술에 의해 자기성찰적인 과정을 거쳐 정신적 생산물 즉 진리를 도출해 낼 수 있다는 것을 암시하고 있는 것이다.

아포리아가 주는 철학적 의미는 토론이나 엘렌코스의 결과보다는 과정이 더 중요하다는 점이다. 아테네 사람들이 권위나 화려한 연설에 의해서 무비판적인 태도를 보일 때 이성적 토론을 통해 지성적인 새로운 출발을 강조했던 소크라테스는 어떤 토론결과에 도달했는지 보다는 그 결과에 도달하기 위해 이성적이고 합리적인 토론과정을 거쳤는지 그리고 이 과정을 거치면 정신적 생산물을 얻을 것이라고 한 점을 볼 때 토론결과보다는 과정을 더 중요하게 생각한 것처럼 보인다. 이와 같은 철학적 의미는 우리 교육의 토론이나 토론교육이 지나치게 승패에 집착하고 토론과정보다는 결과를 중시하는 것과는 다른 양상이기에 토론결과보다는 과정을 중시하는 토론교육이 요구된다고 할 수 있다.

III. 결론

이제까지 플라톤의 대화편에 다양하게 표출되어 있는 소크라테스 대화법을 단계별로 유형화하여 살펴보았다. 이러한 소크라테스 대화법의 핵심을 간략히 정리해 보자면, ‘아이러니’를 통해 ‘무지의 지’를 상정함으로써 기존의 통념에서 벗어난 지적 제로 베이스를 기준점으로 삼은 다음, ‘엘렌코스’의 활동, 즉 끊임없는 비판과 회의(skepticism) 과정을 통해 기존에 무반성적, 무비판적으로 받아들였던 모든 정보 및 지적 판단

의 타당성을 검토함으로써, 최종적으로 기존의 지적 상태가 가진 문제점을 깨닫고 새로운 지적 지평을 향해 나아가고자 하는 것이라고 할 수 있다.

아이러니의 철학적 의미는 첫째, 자신이 모른다는 것을 깨달음으로 해서 진정한 배움의 출발점이 된다는 것이다. 둘째, 한계가 많고 오류가 많은 인간의 처지에서 지혜로움의 최상의 형태는 역설적이게도 자신의 무지와 오류가능성에 대한 겸허한 성찰이라는 점이다. 이런 점은 토론이 옳고 그름을 판단보다는 다름을 인정하는 것을 교육적 목적으로 한다는 점과도 연결된다.

엘렌코스가 주는 철학적 의미는 토론교육이 논리적이고 이론적 검토와 함께 토론자의 경험과 구체적인 삶에 대한 평가와 변화를 추구해야 할 것이다. 이는 토론교육이 단순히 로고스에 근거한 설득에 머물러서는 안 되며 에토스에 근거한 설득까지 확장되어야 한다는 것을 의미한다.

아포리아가 주는 철학적 의미는 토론이나 엘렌코스의 결과보다는 과정이 더 중요하다는 점이다. 아테네 사람들이 권위나 화려한 연설에 의해서 무비판적인 태도를 보일 때 이성적 토론을 통해 지성적인 새로운 출발을 강조했던 소크라테스는 어떤 토론결과에 도달했는지 보다는 그 결과에 도달하기 위해 이성적이고 합리적인 토론과정을 거쳤는지 그리고 이 과정을 거치면 정신적 생산물을 얻을 것이라고 한 점을 볼 때 우리 교육의 토론이나 토론교육이 지나치게 승패에 집착하고 토론과정보다는 결과를 중시하는 것과는 다른 양상이기에 토론결과보다는 과정을 중시하는 토론교육이 요구된다고 할 수 있다.

참고문헌

- 플라톤, 『국가』, 『소크라테스의 변명』, 『에우티프론』, 『라케스』, 『프로타고라스』, 『테아이테토스』.
- 김유석, 「플라톤의 초기 대화편에 나타난 소크라테스의 엘렌코스」, 『서양고전학 연구』 제35집, 한국서양고전학회, 2009.
- _____, 「대화의 철학 혹은 철학적 대화 - 플라톤의 초기 대화편을 바라보는 한 시선」, 『해석학연구』 23집, 2010.
- 김정훈, 「플라톤의 「소크라테스의 변명」 연구」, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2010.
- 김진, 「플라톤 대화편에 나타난 “소크라테스적 대화”의 방법론적 구조」, 『철학탐구』 2007.
- 김철호, 「소크라테스 대화법을 적용한 도덕과 교수학습방안」, 『윤리철학교육』 11, 2009.
- 이상인, 「도순과 구별의 문답법: 소크라테스의 논박」, 『대동철학회 논문집』 제53집, 대동철학회, 2010.
- 이영문, 「소크라테스 대화법과 학교 도덕교육」, 『초등교육연구』, 제15집, 한국초등도덕교육학회, 2002.
- 박병기, 「소크라테스 대화법의 이론과 실제」, 『철학연구』 제113집, 대한철학회 편, 2010.
- 박재주, 「‘소크라테스적 방법’이 철학적 탐구로서의 도덕교육에 주는 의미」, 『도덕교육연구』 제20권 2호, 한국도덕교육학회, 2009.
- 반재익, 「소크라테스의 아이러니의 교육적 의미」, 충북대학교 대학원 석사학위논문, 1989.
- 안광복, 「Elenchos를 중심으로 본 소크라테스의 철학방법론」, 서강대학교 대학원 박사학위 논문, 2006.
- _____, 「소크라테스물음 설계방법과 철학교과 교육학의 방향」, 『철학윤리교육연구』 22(37) 2006.
- 이인혜, 「소크라테스의 대화자의 자세를 통해 본 초등교사의 가르침의 자세 「고르기아스」 편을 중심으로」, 『초등교육학 연구』 17(2) 2001.
- _____, 「소크라테스 대화자의 자세 연구 - 「고르기아스」 편을 중심으로」, 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문, 2011.
- 이은주, 「어린이를 위한 철학교육의 가능근거 - 피아제의 인지발달 이론비판을 중심으로」, 『동서철학연구』. 2009.

- 이현주, 「플라톤의 『대화편』과 만5세 유아들의 <철학적 탐구 공동체 활동>의 토론과정 비교연구」, 동덕여대 박사학위 논문, 2012.
- 이희승. 『국어대사전민중서림』, 2011.
- 장영란. 『동서양철학콘서트 서양철학 편』, 이숲, 2011.
- 하일선. 「현대사회에서 교육자의 자기이해 소크라테스의 아이러니 논쟁을 중심으로」, 『교육철학』 47. 2010.
- 허형도, 「플라톤 초기 대화편에서의 소크라테스의 방법 연구 - 『카르미데스』, 『라케스』, 『에우티프론』을 중심으로」, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2008.
- G. Bedell, Philosophizing with Socrates: *An Introduction to the Study of Philosophy*, Univ Pr of Amer. 1980.
- JG.Vlastos, The Socratic Elenchus, *Journal of Philosophy* 79 (11), 1982
- R. Robinson, *Plato's Earlier Dialectic*. Oxford. 1953.
- Kahn, C. H. Plato's Theory of Desire, *The Review of Metaphysics*, Vol. 41, No. 1, 1987

Philosophical meaning of debate education on Socratic Elenchos

Kim Hyun-Kyung

Socratic Elenchos's important conception is Irionic, Elenchos, Aporia. Irionic presupposes the knowledge of ignorance. Elenchos examines the common notion critically. Aroria means that we have many problematic and uncritical knowledges and must pursuit examined and certain knowledge in open prospect

Philosophical meaning of Ironic is that we must find our ignorance and pursuit real knowledge on that basis. Philosophical meaning of elenchos is that debate education must pursuit the evaluation and change of the experience and real life with logical and theoretical basis. Philosophical meaning of aporia is that the consequences of debate is less important than process of debate. This means that we must emphasize the process of debate education.

Keywords : debate education, irionic, elenchos, aporia, philosophical meaning, debat process, knowledge of ignorance

투고일 : 2019. 09. 18. / 심사일 : 2019. 10. 01. / 심사완료일 : 2019. 10. 10.

독서문화프로그램의 유형별 특성과 사례 탐구를 통한 활성화 방안 연구

—경기도 내 작은도서관을 중심으로—

김수연*

【 목 차 】

- I. 서론
 - 1. 연구의 목적 및 필요성
 - 2. 연구의 내용 및 범위
- II. 독서문화프로그램의 유형별 특성과 사례
 - 1. 매체별 독서문화프로그램
 - 2. 매체별 독서문화프로그램 사례
- III. 독서문화프로그램의 유형별 특성과 사례 분석 결과
 - 1. 독서문화프로그램 유형의 특성 및 사례 분석 결과
 - 2. 작은도서관 독서문화프로그램 활성화 방안
- IV. 결론 및 제언

국문초록

본 연구는 작은도서관에서 운영되는 독서문화프로그램 유형별 특성을 파악하고, 우수사례를 선정하여 조사, 분석하여 활성화 방안을 제시하는 데 목적이 있다. 이를 위해 2013년부터 2016년까지 경기도 작은도서관 독서문화프로그램 지원 사업단의 지원을 1회 이상 받은 작은도서관 프로그램을 대상으로, 문헌 조사와 사례조사를 실시하였다. 사례분석 결과를 토대로 독서문화프로그램 활성화 방안으로 다섯 가지를 제안하였다.

핵심어 : 작은도서관, 독서문화프로그램, 활성화, 매체, 융합매체

* 경희대학교 아동가족학과, tndusdltn@naver.com

I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

창조경제시대에 접어들면서 개인의 여가, 행복, 문화의 향유와 성장의 중요성이 지속적으로 강조되고 있다. 이에 국가적 차원에서 문화 및 복지 서비스를 제공하는 데에 집중하고 있으며, 다양한 분야에서 문화진흥을 위해 힘을 모으고 있다. 이러한 움직임에 따라 문화 서비스 제공의 거점이 필요하게 되었는데, 주민들이 문화예술공간으로 가장 많이 이용하고(문화체육관광부, 2012), 전 연령층이 쉽게 찾을 수 있는 친숙한 ‘도서관’이 그 자리를 채우게 되었다.

도서관은 지역주민들의 문화격차를 해소하여 지역문화수준을 향상시키고, 지역 간 문화의 균형 발전을 도모하는데도 매우 필요(황금숙 외 2명, 2008)한 공간이다. 하지만 접근성이 떨어지거나 책을 읽는 공간보다는 시험공부를 하는 공간이라는 인식이 높아 다양한 서비스를 제공하기에 제약이 따른다. 도서관의 이러한 제약들을 넘어 다채로운 도서관 서비스를 제공하는 곳이 있는데, 바로 작은도서관이다.

작은도서관이란, 공공도서관의 자료대출반납 및 상호대차 서비스를 수행하면서 독서문화프로그램 운영과 커뮤니티 기능을 수행하는 공간이다. 흔히 ‘지역 사랑방’, ‘주민 밀착형 생활문화공간’이라고 불린다. 10평 남짓한 공간에 1,000권 이상의 도서와 6석 이상의 열람석을 가지면 등록이 가능하며, 공공기관, 아파트, 교회 및 주민·복지센터 등에 위치하고 있다. 접근성이 높으며, 주민들의 생활문화와 밀접하게 닿아있다는 점에서 도서관과 차별성을 갖는다. 작은도서관 이용자는 2010년 기준, 1관당 평균 6,491명에 달하고, 등록된 회원 수는 1관당 평균 886명으로 집계되었으며, 평균 9.6개의 독서문화프로그램을 운영하고 있는 것으로 나타났다(차성중 외 2명, 2012). 규모와 시설에 비해 많은 사람들이 이용하고,

많은 프로그램이 운영되고 있는 것이다.

작은도서관에서 운영하는 독서문화프로그램은 책을 매개로 문학, 예술, 사회, 과학 등의 주제를 접하고, 다양한 독후활동을 통해서 책의 주제와 지식·정보, 저자의 메시지 등을 이해하고 확장하는 전반적 활동을 의미한다. 이러한 프로그램은 영유아부터 어르신까지 다양한 연령층을 대상으로 진행한다. 프로그램 참여율은 어린이가 41.5%, 성인 26.5%, 청소년 17.0%, 영유아가 8.2%로, 어린이의 참여율이 가장 높은 것으로 나타났다(양병훈, 2012). 그러나 프로그램에 수준과 만족도는 재고할 필요가 있다.

현재 독서문화프로그램은 박물관, 미술관, 문예회관 등의 다른 문화기반시설이나 각종 복지관 등 복지시설, 심지어 백화점에서 운영되는 문화프로그램과 별반 차별화 없이 운영되고 있다(황금숙 외 2명, 2008). 작은도서관 이용자를 대상으로 만족도와 요구조사를 실시한 유양근, 박송이(2010)는 전체 응답자 중 40.57%가 보강이 필요한 서비스로 ‘독서문화프로그램’을 1순위로 꼽았다고 밝혔다. 바꿔 말하면, 작은도서관에서 제공하는 독서문화프로그램에 대해 이용자들이 충분히 만족하지 못한다는 것이다. 작은도서관의 효과적인 운영을 위해서, 이용자에게 만족스러운 서비스를 제공하기 위해서는 도서대출 등의 서비스 외에도 독서문화프로그램의 수준 향상과 활성화에 대한 방안을 연구해야할 필요성이 대두된 것이다.

이에 본 연구는 독서문화프로그램의 유형별 특성을 살펴보고, 경기도 내 우수 독서문화프로그램 사례를 선출, 분석하여, 독서문화프로그램 활성화를 위한 방안을 모색하는 데 목적이 있다.

2. 연구의 내용 및 범위

연구의 내용은 다음 세 가지로 요약할 수 있다.

첫째, 독서문화프로그램 사례 분석을 통해 문제점을 파악한다.

둘째, 독서문화프로그램 우수 사례 분석과 소개를 통해 독서문화프로

그램의 영역 확장과 프로그램 보급을 도모한다.

셋째, 경기도 내 독서문화프로그램 사례 분석을 통해 작은도서관에서의 독서문화프로그램 활성화 방안을 제시한다.

본 연구를 위한 연구대상은 2013년부터 2016년까지 ‘경기도 작은도서관 독서문화프로그램 지원 사업’에 선정되어 지원 받은 도서관 289개 작은도서관으로 범위를 제한한다. 경기도는 2015년 기준, 전국 5,595개관 중, 1,370개관의 작은도서관이 소재하고 있는 것으로 조사되었으며, 전체의 약 25%에 해당하는 작은도서관이 소재하는 지역이다. 또한, ‘경기도 작은도서관 독서문화프로그램 지원 사업’은 경기도 내 작은도서관의 독서문화프로그램 활성화를 위해 우수 프로그램 선정 및 지원을 4년째 해오고 있어 독서문화프로그램을 분석하기에 적절한 자료를 보유하고 있다. 자료분석은 문헌조사, 사례조사를 중심으로 실시하였으며, 연구의 타당성 검토와 활성화 방안 모색을 위해 전문가회의도 실시하였다.

II. 독서문화프로그램의 유형별 특성과 사례

독서문화프로그램은 특징과 대상에 따라 구분할 수 있다. 김도연(1997)은 아동 및 청소년 문화 프로그램의 특징에 따라 크게 5가지 유형으로 나눴는데, ① 독서회, 독서지도, ② 강습회, 강좌, 연구회 ③ 강연회, ④ 전람회, 전시회 ⑤ 기타행사가 그것이다. 황금숙 외 2명(2008)은 공공도서관 문화프로그램을 ① 문화(예술), ② 독서 진흥 활동 ③ 문화 행사 등의 유형으로 구분하였고, 김종성, 엄미진(2010)은 ① 참여형, ② 체험형, ③ 강좌형, ④ 콘테스트형, ⑤ 기관 협력형으로 구분하였다. 기존의 연구에서는 프로그램의 내용과 형식, 참가자들의 참여행태에 따라 공공도서관의 프로그램을 구분하였다. 하지만 이러한 분류는 공공도서관보다 다양하고 세부적인 주제를 다루는 작은도서관의 독서문화프로그램을 구분하는 데는 적합하지 않다. 따라서 본 연구에서는 독서문화프로그램 운영

시 활용하는 매체를 반영하여 새로운 유형으로 구분하고자 한다.

1. 매체별 독서문화프로그램

대부분의 사람들이 독서(讀書)하면, 인쇄매체나 글로 쓴 매체 등 주로 문자 기호로 된 자료를 떠올릴 것이다. 그러나 현대 사회에서는 TV, 인터넷, 영화 등을 비롯하여 다양한 매체를 독서교육의 자료로 활용한다. 따라서 수용 및 이해 가능한 모든 유형의 정보매체를 독서교육의 자료(오길주, 2014)로 보고, 독서와 독서문화프로그램 기획에 활용해야 하겠다.

독서문화프로그램의 기획을 위한 독서 매체는 <표 1>과 같이 크게 5가지로 구분할 수 있다. 첫째, 도서나 잡지, 신문 등을 포함하는 활자매체, 둘째, 그림이나 사진을 포함하는 시각매체, 셋째, 오디오북이나 낭송 등의 자료로 청각매체가 있다. 마지막으로 TV, 영화 장르를 일컫는 영상매체를 들 수 있다. 각 매체별 자료의 범위나 독서 영역에 대해 알아보고, 이를 실제로 활용한 독서문화프로그램 사례를 살펴보도록 하겠다.

[표 1] 작은도서관 독서문화프로그램의 유형 구분

	활자매체	시각매체	청각매체	영상매체	융합매체
목적	독서습관	독서 흥미 유발	독서 흥미 유발	독서 흥미 유발	독서 생활화
대상	6-7세 유아 이상		전 연령	6-7세 유아 이상	전 연령
주요 프로그램	• 독서 모임 • 글쓰기 • 독서토론	• 사진과 이야기 만들기 • 그림책 전시	• 책 읽어주기 • 오디오북 제작	• 소설, 영화 비교 • 북트레일러 제작	• 도서관축제 • 탐방 • 캠프 등

1) 활자매체

활자매체란, 활자로 인쇄되어 나오는 도서, 잡지, 신문, 광고지 등을 말한다. 활자매체는 보존이 쉽고 반복하여 볼 수 있으며, 판형과 종이 재

질, 제본 방법을 활용하여 전달하고자 하는 내용이나 주제를 다양하게 펼칠 수 있는 장점이 있다.

활자매체를 통한 독서는 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기 영역에 영향을 준다(오길주, 2014). 활자매체를 이용하여 독서문화프로그램을 기획할 때는 주제나 참여 대상에 따라 폭 넓은 도서의 장르를 적절히 활용할 수 있다. 독서 모임, 책 읽어주기(함께 읽기, 돌려가며 읽기 등)나 글쓰기(서평쓰기, 갈래별 글쓰기, 뒷 이야기 상상하여 쓰기 등), 토의 토론하기 등을 기반으로 음악, 극, 미술의 장르를 접목하여 기획한다.

청소년을 대상으로는 독서나 토론 동아리를 기획할 수 있다. 독서토론 프로그램 참여를 통해 청소년들은 다양한 지식을 습득하고, 자신의 생각을 표현하는 연습을 할 수 있다. 또, 독해 능력을 향상시킬 수 있도록 이야기나 연극의 재구성, 서평, 인물 분석 등의 활동을 포함한 기획도 할 수 있다. 성인이나 어르신을 대상으로는 특정 장르나, 특정 작가의 선택, 서평쓰기 등의 프로그램을 기획할 수 있겠다.

2) 시각매체

시각매체란, 전달하고자 하는 의미나 정보가 이미지로 표현된 자료로 그림, 사진 등의 매체를 포함한다. 시각매체를 활용한 독서는 보기, 말하기, 쓰기 영역에서 활용된다(오길주, 2014).

시각매체에서 말하는 그림은 그림책과는 별개로 독자적인 그림을 말하는 것이다. 독서 매체로 사용 되었을 때 독자들이 친밀하게 다가갈 수 있으며, 작가와 쉽게 상호작용할 수 있는 장점이 있다(오길주, 2014). 사진은 현실 외부 대상과 인물의 모습을 직접적이고 정확하게 옮겨주는 매체다. 시각매체의 특징은 역사적 사건을 그대로 보존하는 ‘현실성’, 어느 한 순간을 포착하는 ‘우연성’(이진화, 2011), 사진가가 느끼고, 깨닫고, 새로 눈 뜨는 예술적 ‘발견성’을 들 수 있다(오길주, 2014). 사진은 높은 현실성을 가지고 있어 역사적 사실과 상황을 이해하는 데에 효과적이며, 사진과

글쓰기, 사진과 이야기 만들기, 극 만들기 등의 프로그램을 기획할 수 있다.

3) 청각매체

청각매체는 매체 자체에 대한 집중도를 향상시키며, 시각매체에 대한 이해도를 극대화 하는데 도움이 되는 장점이 있다. 또, 다른 형태의 매체와 융합할 때 활용상 장점이 있다(황은정, 2014). 보편적으로 시각매체와 통합하여 활용하여, 시청각매체로 불리기도 한다.

독서문화프로그램에 적용할 때는 동시를 지어 노랫말을 붙여 노래로 만들거나, 책 읽어주기, 라디오나 뉴스를 듣고 글쓰기, 오디오북 만들기 등의 활동을 기획할 수 있다. 청각매체의 특성 상, 다른 매체와 통합하여 활용하는 기획이 많다. 이 가운데 ‘책 읽어주기’는 도서관의 프로그램 활성화의 기반이 되는 프로그램으로 시각매체에도 청각매체에도 속하는 프로그램이다. 시간, 장소 등을 정해놓고 매주, 그 시간에 청자가 얼마큼이든 책을 읽어준다. 대상에 크게 제약이 없는 그림책이나 짧은 시가 읽어주기 좋다.

4) 영상매체

영상매체란, 영화나 비디오, TV 등을 통해 ‘영상물’ 형태의 작품이 전달되는 매개체를 말한다. 영상매체는 어떠한 매체보다도 현실성이 높은 매체(조은비, 2015)이며, 시각, 청각, 활자 등 복합매체로 각 매체별로 설명이 부족한 부분을 충족시킬 수 있다. 때문에 높은 정보 전달력을 가지고 있으며, 다양한 영역과 장르의 통합이 가능하다. 독서매체로서 영상은 보기, 말하기, 쓰기 영역에서 활용된다(오길주, 2014).

독서문화프로그램에 적용할 때는 TV, 영화, 다큐멘터리를 주로 활용하며 활자매체와 접목하여 기획하는데, 어린 유아보다는 고학년 어린이 이상의 이용자들을 대상으로 하는 프로그램이 많다. 같은 작품을 활자매체와 영상매체로 각각 보고 비교해보기도 하고, 소설이나 이야기를 읽고 ‘극’으로 연출하며 등장인물의 성격이나 이야기 배경을 직접 분석하기도 한다.

5) 융합매체

융합매체란, 활자, 시각, 청각, 영상 등 모든 매체를 통합한 매체를 의미한다. 융합매체를 활용하여 기획할 때는 각 매체의 장점을 활용하여, 큰 효과를 볼 수 있으나 대상 선정과 활용에 각별히 신경 써야 한다. 융합매체를 통한 프로그램 기획은 전 연령층이 참여할 수 있거나, 특정 연령층에 맞춰 기획할 수 있는데, 이는 참여 대상에 대한 충분한 이해 뒤에 이루어져야 한다. 융합매체를 활용한 독서문화프로그램은 영유아와 어린이를 대상으로 하는 프로그램이 많다.

영유아와 어린이를 대상으로 하는 독서문화프로그램은 보통 그림책과 미술, 음률 등의 예술영역과 신체활동 영역을 통합한 프로그램 기획이다. 이는 오감을 자극하여 책 자체에 대한 흥미를 가지고, 독서습관 형성을 위한 기초 시기이기 때문이다. 이러한 기획들은 학습에 목적을 두기보다, 영유아나 어린이의 정서나 언어, 인지발달을 촉진하고 또래와 소통하는 기회를 제공한다. 이를 통해, 작은도서관은 즐거운 공간, 책은 재미있는 장난감으로 인식할 수 있도록 하는 것에 중점을 둔다.

여러 영역의 통합과 활동을 중시하게 되는 단계로, 그림이나 사진만으로 구성된 책이나, 단색으로 뚜렷하고 밝은 색감의 그림책이나 자료를 활용한다. 동요나 동시 듣고 그림으로 느낌 표현하기, 주인공 그리기, 물감으로 손바닥 찍기, 동작으로 표현하기 등의 활동을 포함하여 프로그램을 기획할 수 있다.

융합매체를 활용한 독서문화프로그램은 전 연령을 대상으로 책 축제, 도서관 캠프, 탐방 등의 기획도 할 수 있다. 책 축제와 도서관 캠프는 지역 주민 모두가 참여할 수 있도록 다양한 요소로 구성하여 기획할 수 있고, 탐방은 주제에 따라 초등 전 학년, 부모와 자녀, 어르신 등 대상을 확장할 수 있다. 역사 유적지 탐방, 박물관, 도서관, 미술관 탐방 등을 기획할 수 있으며 관련 도서를 충분히 읽고 생각과 의견을 나눈 후 진행하면 효과가 매우 높은 프로그램 중 하나이다.

2. 매체별 독서문화프로그램 사례

이상의 이론을 바탕으로 매체별 독서문화프로그램 사례를 살펴보고자 한다. 경기도 내에 위치한 작은도서관 가운데, 전문 기관을 통해 우수 독서문화프로그램으로 선정된 곳을 중심으로, 대상에 맞는 적합한 매체를 활용한 곳을 선출하였다. 우수 프로그램으로 선출된 프로그램은 대부분 2가지 이상의 매체를 융합하여 프로그램을 기획하였다.

1) 활자+시각매체

(1) 주제 전시

주제 전시 프로그램의 큰 틀은 활자+시각매체 전시이지만, 영상매체 등을 추가시켜 확장활동을 가졌다. 프로그램의 전체 개요를 정리하면 <표 2>와 같다.

[표 2] 주제전시 프로그램 개요

프로그램명	주제가 있는 작은가족도서관				
기간 차수	2016. 6~9월	도서관명	고양 두산위브더제니스 가족도서관		
대상	유아, 초등, 성인	인원	30여명	매체	활자+시각
목표	· 주제 전시를 중심으로 이웃의 소통과 참여도를 이끈다. · 책과 사람이 만나는 기회를 제공한다.				
활용도서	· 성인: 「역사저널 그날」4권, 「그들이 본 임진왜란」, 「박시백의 조선왕조실록10 선조신록」 · 아동: 「무기 팔지 마세요」, 「나는 어린이 노동자」, 「전쟁을 평화로 바꾸는 방법」				
내용	· 월별 주제를 정하고, 성인과 아동을 대상으로 각각 도서를 선정 후 소개글과 함께 전시를 진행함. · 도서전시 이후, 필요에 따라 영화 상영을 병행함.				

고양시에 소재한 두산위브더제니스 가족도서관은 아파트 내에 있는

작은도서관으로, 유아, 초등, 성인을 대상으로 ‘주제 전시’프로그램을 진행하였다. 6~9월 동안 매달 주제를 정해 성인과 아동을 대상으로 ‘전쟁과 평화’, ‘별’, ‘음식’, ‘여행’을 주제로 각각 전시를 진행하였다. 필요에 따라 영화를 감상하거나 만들기를 하는 등 확장활동을 진행하였는데, 이는 융합매체로도 이해할 수 있겠다.



2) 활자+청각매체

(1) 책 읽어주기

책 읽어주기 프로그램은 크게 활자와 청각매체를 활용한 프로그램으로, 큰 예산과 인력이 필요하지 않아 어느 도서관이나 어렵지 않게 기획하여 진행할 수 있는 프로그램이다. 기본적으로 도서를 선정할 수 있고, 책을 읽어줄 자원봉사자만 있으면 운영이 가능하다. <표 3>에 정리된 책 읽어주기 프로그램은 기존 책 읽어주기 프로그램에 스마트폰과 미디어를 활용하여 참여자들의 흥미를 유발하였으며, 도서관에 방문하지 않은 마을 주민들과도 공유할 수 있는 장을 열었다. 프로그램의 개요는 <표 3>과 같다.

[표 3] 책 읽어주기 프로그램 개요

프로그램명	책 읽어주는 엄마				
기간 차수	2016. 6~9월 11차시	도서관명	시흥 늑내골실버 작은도서관		
대상	어르신 및 지역주민	인원	20명	매체	활자+청각
목표	· 책 읽어주기를 통한 주민 간 원활한 소통과 마을미디어 활성화 · 주민 참여를 통해 주민들의 이야기와 목소리를 전달할 수 있는 소통창구 마련				
활용도서	· 참여자들이 직접 선정한 도서				
내용	· 효과적인 책 읽어주기에 대해 배운다. · 라디오 방송 DJ의 역할에 대해 배우고, 책 읽어주기와 접목하여 라디오 콘텐츠를 만든다. · 팟캐스트(미디어)를 통해 선정한 책을 소개하고, 읽어주기를 진행한다.				

본 프로그램에서 활용한 ‘팟캐스트’는 애플의 아이팟(ipod)과 방송(Broadcasting)을 합성한 신조어로, 애플에서 제공하는 서비스다. 오디오나 비디오 파일형태로 인터넷을 통해 뉴스, 드라마, 지식 정보 등의 다양한 콘텐츠를 공유할 수 있다. 방송시간에 제약이 없고, 스마트폰뿐 아니라 컴퓨터를 통해서도 이용할 수 있다는 것이 큰 장점이다. 별도의 예산이나 장비 없이 하나의 방송채널을 개설하여 도서관과 프로그램을 알리는 홍보효과를 누릴 수 있음은 물론 ‘책 읽어주기’의 새로운 접근으로 다양한 활용방법을 기획해볼 수 있겠다.



프로그램 참여자들이 직접 도서를 선정하고, 라디오 방송처럼 대본을 기획하여 여러 명의 참여자가 이어서 책을 소개하고 읽어준다. 어르신의 경우, 자신의 옛 이야기를 전하기도 하였다. 사전 녹음을 통해 음성콘텐츠를 게재하고, 프로그램 참여자 외에도 쉽게 들을 수 있다.

3) 활자+영상매체

(1) 북트레일러

북트레일러는 책(Book)과 예고편(Trailer)의 합성어로, 영상으로 만드는 책의 예고편이다. 출판사에서 책을 홍보하기 위한 자료로 제작하여 배포한 것이 시초이다. 스마트폰의 발달로, 특별한 장비 없이 영상을 촬영할 수 있게 되면서 최근 ‘북트레일러’제작에 관한 독서문화프로그램 기획이 증가하는 추세이다. 프로그램의 개요는 <표 4>와 같다.

[표 4] 북트레일러 프로그램 개요

프로그램명	청소년 북트레일러				
기간 차수	2016. 7. 9 1차시		도서관명	안산 사2동 꿈을키우는 작은도서관	
대상	청소년	인원	15명	매체	활자+영상
목표	· 북트레일러 제작과정을 통해 깊이 있게 책을 읽는다.				
활용도서	· 청소년 권장도서 중 참여자가 직접 선정함.				
내용	· 북트레일러 감상을 통해 북트레일러에 대한 개념 습득, 제작 과정을 이해한다. · 참여자들이 의논하여 직접 도서를 선정하고, 책을 읽고 내용을 정리한다. · 영상 구성을 위한 큐시트를 작성하고, 동영상 촬영 후 작품을 전시한다.				

청소년을 대상으로 기획한 본 프로그램은 북트레일러 제작을 통해 책에 대한 관심을 높이고, 책을 좀 더 깊이 있게 읽는 것을 목적으로 한 프로그램이다. 기존에 도서관에서 활동하는 청소년 UCC동아리 회원을 중

심으로, 참여 아이들이 직접 도서를 선정하였다. 책의 어떤 내용을 소개하고, 어떤 장면을 영상에 담을 것인지 스스로 기획하였다. 영상에 어떤 내용을 어떻게 담을 것인지에 대해 계획하기 위해서는 그 기반이 되는 책에 대한 충분한 이해가 있어야 한다. 가만히 책을 읽기 어려워하는 어린이나 청소년을 대상으로 진행하면 효과적인 프로그램이다. 꿈을키우는 작은도서관은 북트레일러 영상을 촬영한 후 QR코드를 만들어 도서관 홍보에도 활용하였다. 이 외에도 도서관 PC를 통해 직간접적으로 영상을 노출시켜 도서관 이용자들에게 독서에 대한 흥미를 유발할 수 있겠다. 또한, 도서관 홈페이지나 SNS등에 게재하여 도서관과 프로그램 홍보효과도 기대해볼 수 있겠다.



4) 융합매체

(1) 책 한 권 예술제

안산에 소재한 초지 작은도서관에서 책 한 권을 읽고, 이 책을 중심으로 다양한 활동으로 확장해 축제를 개최하였다. 도서 및 등장인물 인형 전시, 책 함께 읽기, 토론, 연극, 퀴즈, 앨리스 등장인물 그리기, 카드병정 만들기, 책갈피 만들기, 식기도구 빨래 바구니에 던져서 골인시키며 놀기 등의 프로그램을 기획하였다. 이는 활자, 시각, 청각매체를 모두 활용한 기획으로, 큰 줄기 아래 소소한 활동들을 펼쳐 유아부터 어린이, 청소년

년, 성인, 노인까지 모두 참여하고 즐길 수 있는 프로그램이 되었다. 프로그램의 개요는 <표 5>와 같다.

[표 5] 책 한 권 예술제 프로그램 개요

프로그램명	‘초지작은도서관의 앨리스’ 이상한 나라 앨리스 주간 행사와 축제				
기간 차수	2015. 7~8월	도서관명	안산 초지 작은도서관		
대상	마을주민	인원	326명	매체	융합매체
목표	· 「이상한 나라의 앨리스」를 다양한 관점과 방법으로 접근한다. · 도서관 이용자와 마을 주민 모두 함께 축제를 만든다.				
활용도서	· 『이상한 나라의 앨리스』, 루이스 캐럴 지음, 비룡소, 2005.				
내용	· 이상한 나라의 앨리스 읽기 및 토론 모임 · 함께 책 읽기, 책 전시, 영화상영 및 소품 만들기, 연극, 퀴즈, 등장인물 그리기, 카드병정 만들기 등				

책 한 권을 여러 매체로 접하고, 활동하는 경험은 독서에 대한 흥미를 유발하고, 감정을 공유할 수 있는 기회가 된다. 함께 읽기와 토론을 통해 생각을 나눌 수 있으며, 만들기 활동 등을 통해 유아들은 다채로운 발달을 꾀할 수 있다. 이러한 기획은 긴 준비기간과 탄탄한 계획이 필요하다. 그러나 그만큼 긍정적인 파장효과를 기대해볼만한 프로그램이다.



Ⅲ. 독서문화프로그램의 유형별 특성과 사례 분석 결과

1. 독서문화프로그램 유형의 특성 및 사례 분석 결과

경기도에 소재한 작은도서관 중, 2013-2016년까지 경기도 작은도서관 독서문화프로그램 지원 사업에 1회 이상 지원 받은 289개의 도서관을 대상으로 프로그램의 유형별 특성과 우수 사례를 조사, 분석하였다. 분석은 활자·시각·청각·영상·융합매체 각각의 유형별로 진행하였으며, 결과는 다음과 같다.

첫째, 우수사례로 선출된 독서문화프로그램의 중심에는 활자매체가 있는 것으로 나타났다. 대상과 주제에 상관없이 모두 활자매체를 기반으로 프로그램을 기획, 실시하고 있는 것인데, 이는 활자매체 즉, 책의 내용을 이해하고 활용한다는 것을 의미한다. 기획자나 운영 담당자의 책에 대한 충분한 이해는 다양한 확장활동으로 이어지는 경우가 많았다.

둘째, 하나의 매체만을 가진 기획보다 2가지 이상 매체를 연계, 융합한 기획의 비율이 높았다. 활자매체, 즉 책을 중심으로 시각매체, 청각매체, 영상매체와 각각 연계하여 프로그램을 기획한 것이다. 이는 하나의 매체만으로는 흥미유발과 확장활동이 어렵고, 스마트 기기의 발달로 다양한 매체를 실생활에서 쉽게 접할 수 있기 때문으로 판단된다. 올바른 매체활용을 통한 독서는 어린이들에게는 독서에 대한 흥미를 불러일으키고, 성인에게는 독서 영역 확장의 기회를 제공하고 있었다.

셋째, 우수사례로 선출된 독서문화프로그램은 전반적으로 강의형태의 프로그램보다 이용자들의 참여가 높은 융합형 프로그램으로 나타났다. 강사를 초빙하여 프로그램을 진행하더라도, 도서 선정부터 프로그램 진행 세세한 부분까지 참여하여 함께 만들어가고 있었다. 이는 일반적으로 강사가 정보를 전달하는 강의형태에서 벗어나 이용자들의 참여를 통해 완성도를 높여가는 프로그램 사례로 볼 수 있다.

넷째, 살펴본 사례들 대부분 지속가능성이 높은 프로그램으로 나타났다. 즉 단발성으로 끝나는 프로그램이 아니라, 프로그램 기간이 종료되어도 다른 프로그램 기획과 연계되거나 파생되어 새로운 주제를 낳는 프로그램임을 의미한다. 이러한 프로그램을 기획한 도서관들 대부분은 지역 주민이나 기관과 연계하여 탄탄한 네트워크를 다지고 있음을 알 수 있었다. 더불어 도서관 내 독서동아리나, UCC동아리 등 동아리 활동이 활발한 도서관이 지속가능성이 높은 프로그램을 기획·진행하고 있다.

다섯째, 주로 기획 대상으로 삼는 연령대가 있으며, 소외 계층을 대상으로 하는 프로그램 수는 적은 것으로 나타났다. 독서문화프로그램 기획 시 주 대상은 영유아 또는 영유아와 부모로 나타났다. 초등 고학년이나 청소년은 모집이 어려운 까닭에 제외되는 경우가 많으며, 다문화 가정의 아이들이나 장애인, 노인 등 문화소외 계층을 위한 프로그램 수는 전체에 10%도 미치지 못하는 것으로 나타났다. 이는 소외계층에 충분한 홍보가 어려우며 그로인해 참여자 모집이 어려워 기획을 주저하는 것으로 판단된다.

2. 작은도서관 독서문화프로그램 활성화 방안

이상 경기도 내 작은도서관의 독서문화프로그램 우수사례 분석 내용과 전문가 회의를 바탕으로 보다 구체적인 활성화 방안을 제시하고자 한다. 활성화 방안은 다음과 같다.

첫째, 작은도서관의 독서문화프로그램의 활성화를 위해서는 먼저 작은도서관의 정체성을 확립해야 한다. 우수사례 선출을 위해 289개의 작은도서관 프로그램을 살펴보면 간접적으로나마 운영자들이 생각하는 작은도서관의 의미나 신념, 의의 등을 접할 수 있었다. 그 결과 작은도서관의 정체성을 명확히 확립하고 운영하는 작은도서관은 많지 않은 것으로 보여졌다. 정체성이 명확하지 않은 곳은 효과적인 독서문화프로그램을 기

획하기 어려우며, 문화센터나 복지관 등 타기관에서 운영하는 문화프로그램과 차별화를 두지 못한다. 작은도서관의 정체성을 확립은 독서문화프로그램 기획부터 운영, 더 나아가서는 도서관 활성화에 영향을 미치게 되는 것이다.

정체성 확립을 위해서는 작은도서관 운영자를 대상으로 작은도서관이 무엇이고, 지향하는 바가 무엇인지 방향을 제시해줄 교육과 세미나 등의 지원이 필요하다. 작은도서관 운영자들의 확고한 신념은 곧 독서문화프로그램의 질적 수준 향상과 연계될 수 있기 때문이다.

둘째, 책에 대한 바른 이해가 있어야 한다. 앞서 강조한 바와 같이, 도서관에서 하는 프로그램은 문화센터 등에서 하는 프로그램과는 차별화가 되어야 한다. 이 때 차별화란, 도서관이기에 할 수 있는 프로그램을 기획을 말한다. 이를 위해서는 작은도서관 관계자들이 책에 대한 이해와 전문적인 지식이 필요하다. 그림책에 대한 프로그램을 기획한다고 가정한다면, 좋은 그림책을 선정할 수 있는 나름의 기준과 책의 내용과 주제, 전달하고자 하는 바를 정확히 파악할 수 있는 판단력이 필요하다는 것이다. 책의 내용과 주제, 전하려는 이야기를 파악하게 되면, 독후활동 흔히 말하는 확장활동을 기획하는 것은 매우 수월해진다. 활동을 위한 기획이 아닌, 책의 내용을 확장시킬 수 있는 말 그대로 ‘확장활동’기획이 손쉬워진다는 것이다. 이를 위해, 작은도서관에서는 독서 동아리, 그림책 읽기 모임 등을 조직하여 관계자들끼리 책을 읽고 책에 대해 비평하는 시간을 갖는 것이 필요하겠다.

셋째, 도서관이 위치한 지역의 특성, 인근 기관의 정보를 파악해야한다. 작은도서관을 활성화시키기 위해서는 먼저 도서관이 위치한 지역의 특성을 파악해야한다. 지역의 특성이란, 지리적 특성, 지역 분위기와 역사, 이용자 연령대 및 성향 등이다. 지역의 지리적 특성이나 역사를 알게 되면, 지역과 연계한 역사프로그램을 기획해볼 수 있다. 내가 사는 마을, 동네의 위인이나 유적지, 가볼만한 곳은 어디인지, 관련된 도서관은 무

엇이 있는지 등을 탐색하는 프로그램이 되겠다. 이는 도서관을 이용할 때 뿐 아니라 우리 동네에 대한 애정이 쌓이면서 자긍심을 높일 수 있는 프로그램이다. 또, 지역 주민의 연령대를 파악해두면, 맞춤 기획이 가능해지며, 참여자 모집에 어려움을 줄일 수 있게 된다.

더불어 도서관 인근 기관에 대한 정보를 파악해야한다. 어떠한 프로그램이 진행되는지, 참여자는 어느 정도인지 등이다. 인근 기관 담당자와 네트워크를 쌓아 놓으면, 프로그램 기획 시, 기관과 연계해 참여자를 모집할 수 있다. 특히, 다문화, 노인 등 문화소외계층을 대상으로 하는 기획 시 효율적인 진행이 가능해진다. 이렇게 지역에 대한 충분한 이해를 위해서는 작은도서관 관계자들이 도서관 밖으로 많이 찾아나서며 지역주민과 만나고 소통하는 기회를 만들어야 한다. 이러한 과정에서 지역주민과 연결될 수 있고, 재능기부나 자원봉사 모집으로 확장될 수 있다.

넷째, 우리 도서관의 근본이 되는 프로그램을 보유해야 한다. 우리 도서관에서 예산이나 인력에 구애받지 않고 늘 진행할 수 있는 기본 프로그램을 자리 잡아야한다. 특별한 일이 없어도 도서관에서 늘 그 시간, 그 장소에 가면 진행되는 프로그램이 있어야 한다. 이는 이용자를 확보할 수 있을 뿐 아니라, 도서관의 작은 변화를 이끌 수 있는 원동력이 된다. 가장 손쉽게 진행하는 기본 프로그램으로는 ‘책 읽어주기’가 있다. 늘 그 장소에서 정해진 시간만 되면 책을 읽어주는 것이다. 매 시간 책 읽어주기가 계속 될 때는 특별히 활동을 덧붙이는 프로그램이 진행하지 않아도 도서관의 근본이 되는 프로그램으로 자리매김할 수 있다.

다섯째, 작은도서관 관계자의 역량 강화를 위한 장기적인 교육과정 지원이 이루어져야 한다. 작은도서관 관계자들이 이전의 활성화 방안을 수행하기 위해서는 역량강화가 필요하다. 이를 위해, 관련 기관에서는 한 학기, 6개월 가량의 교육 과정을 개설하여 책에 대한 이해, 독서문화프로그램 기획과 실제, 활동, 관계자들의 역할 등을 충분히 숙지할 수 있도록 해야 한다.

이상에서 살펴본 바와 같이 도서관 활성화를 위해서는 무엇보다 작은 도서관 관계자의 역량 강화가 기본이 되어야 하며, 지역 및 이용자에 대한 충분한 이해가 수반되어야 한다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 독서문화프로그램의 유형별 특성을 살펴보고, 경기도 내 우수 프로그램 사례를 분석하여, 독서문화프로그램 활성화를 위한 방안을 제시하는 데 목적이 있다. 분석 결과에 대한 내용을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 우수사례로 선출된 독서문화프로그램은 활자매체를 중심으로 하고 있는 것으로 나타났다.

둘째, 2가지 이상 매체를 연계하거나 융합한 기획과 이용자들의 참여형 프로그램의 비율이 높았으나 강의형태의 프로그램 기획의 비율은 낮았다.

셋째, 우수사례로 선정된 프로그램은 지속가능성이 높은 것으로 나타났다.

넷째, 프로그램 기획 시, 집중되는 대상층이 있는 것으로 나타났으며, 다문화 가정, 장애인, 노인 등 문화소외 계층을 대상으로 하는 프로그램은 적은 것으로 조사되었다.

이상의 분석결과를 토대로 작은도서관 독서문화프로그램의 활성화 방안을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 작은도서관의 정체성을 확립을 통한 독서문화프로그램 방향을 확립해야 한다. 이를 위해, 작은도서관 운영자를 대상으로 하는 교육과 세미나 등의 지원이 필요하다.

둘째, 책에 대한 올바른 이해가 있어야 한다. 책에 대한 이해와 전문적 지식을 갖춘 운영자는 기획하고자 하는 주제에 적절한 도서를 선정할 수 있고, 그에 따른 확장활동 또한 손쉽게 기획할 수 있다. 결과적으로 탄탄

한 독서문화프로그램 기획이 가능하게 되는 것이다. 이를 위해서는 책을 많이 봐야 한다. 작은도서관에서는 독서 동아리나 그림책 읽기 모임 등을 조직하여 관계자들끼리 책을 읽고 책에 대해 이야기 나누는 시간을 가져야 한다.

셋째, 도서관이 위치한 지역의 특성, 인근 기관에 대한 정보를 파악하고 있어야 한다. 이를 위해 작은도서관 관계자들은 지역 정보를 수집하고, 주민들을 자주 만나는 기회를 만들어야 한다.

넷째, 우리 작은도서관에 기반이 되는 프로그램을 보유해야 한다. 예산이나 인력에 크게 구애 받지 않는 손 쉬운 프로그램을 기획하여, 프로그램이 지속될 수 있는 기반을 닦아야 한다. 준비과정이 어렵지 않고, 운영 또한 손쉬운 프로그램 중 하나는 ‘책 읽어주기’이다.

다섯째, 작은도서관 관계자의 역량 강화를 위한 장기적인 교육 과정 지원이 이루어져야 한다. 국가적 차원에서 역량 강화를 위한 장기적인 교육 과정을 개설하여, 작은도서관 관계들의 역할을 충분히 숙지할 수 있도록 해야 한다.

이상 독서문화프로그램 우수사례 분석을 통해 도출된 결과를 토대로 활성화 방안을 다섯 가지로 제시하였다. 본 연구에서 제시한 활성화 방안을 토대로 작은도서관 독서문화 진흥과 프로그램 활성화를 촉진하기 위한 지원정책 논의에 기초자료로 활용할 것을 권고한다.

참고문헌

- 김도연, 「公共圖書館의 社會教育的 機能을 위한 文化프로그램 考察: 兒童 및 靑少年의 文化프로그램을 中心으로」, 공주대학교 교육대학원 박사학위논문, 1997.
- 김중성, 엄미진, 「공공도서관 청소년 프로그램의 유형별 특성과 발전 방안 연구」, 한국비블리아학회지, 21(2), pp. 39-56, 2010.
- 문화체육관광부, 『문화향수실태조사 및 국민여가활동조사』, 2013.
- 양병훈, 「작은도서관 문화프로그램 활성화에 관한 연구: 서울시를 중심으로」, 한국문헌정보학회지, 46(1), pp.289-309, 2012.
- 오길주, 『현장 적용을 위한 독서교육의 이해』, 도서출판 기억, 2014.
- 유양근, 박송이, 「작은도서관의 효과적인 운영방안에 관한 연구 - 경기도 지역을 중심으로」, 21(1), pp. 175-192, 한국비블리아학회지, 2013.
- 조은비, 「영상 매체를 활용한 고등학교 음악 감상 교육방법 연구 - 영화 <죽은 시인의 사회>를 중심으로 - 」, 전북대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015.
- 차성중, 안인자, 용소영, 「전국 작은도서관 운영 실태조사 및 분석 연구」, 23(1), 2012, pp.153-178, 한국비블리아학회지, 2012.
- 황금숙, 김수경, 박미경 「공공도서관 문화프로그램 현황 분석과 활성화 방안」, 39(2), pp.219-244, 한국도서관·정보학회지, 2008.
- 황은정, 「공공 공간에서 사운드 스케이프를 적용한 청각 매체 활용 방안 - 동대문 디자인 플라자(ddp) 사례를 중심으로」, 홍익대학교 광고홍보대학원 석사학위논문, 2014.

A study on the characteristics of reading culture programs and improvement strategies by case study with small libraries in GyeongGi-Do

Kim Su-Yeon*

The purpose of this study is to investigate characteristics of reading culture programs that were run in small libraries in GyeongGi-Do. Furthermore, this study suggests improvement strategies for reading culture programs with best practices. The subjects of this study were small libraries that were supported by the business group assisted small libraries for reading culture program in GyeongGi-Do from 2013 to 2016 more than once. The present study used the literature survey and case study and suggested five improvement strategies for reading culture programs.

Keywords : Small library, Reading culture program, improvement, Media, Convergence Media

투고일 : 2019. 09. 20. / 심사일 : 2019. 10. 01. / 심사완료일 : 2019. 10. 10.

* Child & Family studies, Kyung Hee University

그림책 활용 유아 토론교육 학습모형 고찰

김연홍*

【 목 차 】

- I. 머리말
- II. 토의와 토론
 - 1. 토의와 독서토의
 - 2. 토론과 독서토론
- III. 최근의 유아독서교육 경향
- IV. 그림책 활용 유아토론교육의 가치와 필요성
 - 1. 가치
 - 2. 필요성
- V. 유아 토론 적용점
- VI. 그림책 활용 유아 토론교육의 학습모형과 적용 실제 사례
 - 1. 그림책 활용 유아 토론교육의 학습모형(유토스)
 - 2. 그림책 활용 유아 토론교육 학습모형(유토스) 적용 실제 사례
- VII. 학습모형(유토스) 적용 유아교육기관 실제 사례
- VIII. 맺음말

국문초록

이 논문은 유아들에게 학습효과가 있는 토론 학습을 도입하기 위해 논자가 개발한 그림책 활용 유아 토론교육의 학습모형을 고찰하고, 그를 뒷받침하기 위한 자료로 2012년에서 2013년까지 서울과 의정부 일원의 유치원과 어린이집 46개 기관 교사 287명이 본고의 학습모형을 교육받고 교사들 원의 유아들에게 적용한 결과를 나타낸 자료들을 고찰한다.

토론은 쟁점을 가지고 찬반으로 나뉘어 각자의 주장을 표현해야 하므로, 유아들의 특성상 아직은 세상 만물에 대한 개념 형성이 덜 되어 있고 배경지식과 경험의 부족,

* 전 경민대학교 아동독서지도과 교수, greenbeaker@naver.com

언어발달의 미성숙 등으로 토론의 기본적 성격을 해결하기엔 유아들에겐 이를 것이라
는 대개의 유아기관과 교사들의 판단 및 교사들의 토론 교수법 적용 방법이 미숙하여
유아교육 현장에서 잘 이루어지지 않고 있다. 이에 유아들에게 가장 친숙한 그림책 독
서교육과 토론을 접목하여 교육적 효과를 증대시킬 수 있는 그림책 활용 유아토론 학
습모형과 실례를 고찰하고 본고의 학습모형을 유아교육 현장에 적용한 일부 유아기관
의 실례를 원문 중에서 발췌하여 기술했다

핵심어 : 그림책, 유아토론교육, 학습모형, 유아교육기관, 실제 사례

I. 머리말

오늘날은 서로 의사를 소통하면서 친근해 지기도, 문제를 해결하기도,
합의점을 이루어내기도 하는 세상이 되었다. 여기에 필수적으로 제시되
어야 하는 것이 합리적이고 과학적인 근거들을 앞세워 감성을 자극하는
기술들이 각광을 받는 시대가 되었다.

아무리 인터넷이나 모바일을 통한 대화나 인공지능인 AI(Artificial
Intelligence), 사물 인터넷인 IoT, (Internet of Thing) 가상 현실인 VR
(Virtual Reality), AR(Augmented Reality), MR(Merged Reality)이 각광
받는 인간 문명의 제 4혁명이라 할지라도. 아직 교육 현장에서는 얼굴
 마주보고 대화하는 일 만큼 효율성이 큰 것이 없다는 것이 현재까지의
중론임을 부인할 수 없는 사실이다. 이런 견지에서 볼 때 어떤 주제 해
결이 디지털 기술에 의해 이루어지는 결과들보다는 인간의 감성이 가미
된 면대 면으로 이루어지는 소통의 결과들이 한 층 더 위력을 발휘하고
있음은 주지의 사실이다. 면 대 면 소통으로 이루어지는 방법 중의 하나
인 토론은 인간을 한 층 더 고급적인 사고를 할 수 있게 하여 인간 문명
을 한 층 더 업그레이드 시키고 진리를 찾을 수 있도록 만드는 좋은 도
구라 할 수 있겠다.

그래서 어려서부터 성숙된 토론 문화를 습득하는 것이 인류를 위하고

개인 삶의 질을 향상 시키는 결과를 가져올 것이다. 이석호 기자는 2016년 8월 13일 자 월드코리아 기사에서 한국 출신 재미교포 하버드대 학생인 조셉 최가 감히 미국 대통령 후보인 트럼프에게 한국이 미군 주둔 비용을 연간 9,800억원(실제 약 150억 달러 추정)이나 부담하고 있는데, 왜 무임승차라 이야기 하느냐고 많은 대중들 앞에서 질문할 수 있었고 반대 입장으로 대답하는 공방을 보면서 미국사회의 성숙한 ‘디베이트’ 문화에 대해 적으면서 궁금한 점을 당당하게 묻는 것이 미국의 문화요, 미국의 힘일 것이라고 주장했다.

그에 반해 우리나라는 동방예의지국이라는 유교문화로 인해 토론은 버릇없이 웃어른에게 말대꾸하는 것으로 비춰지기도 하여 자기의 주장을 근거를 통해 피력함에도 불구하고 불손한 것으로 여겨졌으며 때로는 반항하는 것으로 간주되기도 했다. 특히 전인적인 인격 형성과 바람직한 민주 시민으로 살아가기 위해 인성을 중시하는 유아 교육에서는 토론을 교수방법으로 사용하기를 꺼리는 실정이다. 거기에 더해 유아기관 교사의 토론 교수방법 적용도 미숙할뿐더러 유아가 아직은 배경지식도 적고 여러 개념 숙지도 덜 되고 말하기 듣기 또한 미성숙 되어 고급 사고력이 동원되어야 하는 토론은 시기상조라는 생각이 주를 이루고 있다.

그러나 많은 문헌과 연구 결과들이 토론은 유아에게 많은 교육적 효과를 나타내고 있다는 것을 증명하고 있다. 필자 또한 그림책을 통한 유아 토론을 실행해본 결과 유아들이 흥미 있어 하고 때로는 주어진 주제에서 어른들도 예기치 못한 기발한 주장을 내고 이유를 들어 피력하는 과정을 경험하고 있다. 필자가 속한 대학의 독서스페셜리스트 교육원에서 2012년에서 2013년에 걸쳐 서울과 의정부에 소재하는 유치원, 어린이집 46개 기관의 교사 278 명을 대상으로 10주차에 걸쳐 일주일에 3시간씩 독서 교육을 실시하면서 한 부분 프로그램으로 필자가 개발한 그림책을 활용한 토론교육을 2주차에 걸쳐 6시간을 교육했다. 교육 받은 교사가 원으로 돌아가 유아에게 그림책 토론을 실시해본 과정 발표를 통해 유아 토

론의 효과성을 발견할 수 있었다. 이 논고를 통해 그림책을 활용한 유아 토론 교육의 적극적 실천을 위한 기초 자료로서 가능성을 타진해보고 학습모형을 고찰 한다.

II. 토의와 토론

1. 토의와 독서토의

교육인적 자원부 토론교육 지침서(2004)에 따르면 토의(discussion)란 “공동의 관심사가 되는 어떤 문제에 대하여, 가장 바람직한 해결방안을 찾으려고 집단 구성원이 협동적으로 의견을 나누는 과정”이다.

또한 “두 사람 이상이 모여 집단사고의 과정을 거쳐 어떤 문제의 해결을 시도하는 논의 형태(정재찬 외, 1998)”, “참가자들이 협력적인 사고를 통해 문제를 해결하는 과정(송창석, 2001)”, “문제를 해결하려는 목적 하에 다양한 의견 교환을 통해 합의적 결론에 도달하려는 비형식적 대화 방식(토론교육 연구소, 2007)” 등으로 다양하게 표현된다.

이러한 여러 가지 정의를 통합하여 필자는 다음과 같이 정의한다. “합의가 이루어져야 하는 어떤 주제에 대하여 관련한 두 사람 이상이 모여 여러 가지 의견들을 상호 협조적으로 발표하고 경청하여 그 집단에서 가장 적합하다고 생각되는 안을 도출해내는 회의 형태의 활동이라 할 수 있다.” 내용을 분류하자면 주제가 있어야 하고 두 사람 이상이어야 하고 최선의 해결책을 도출해야 하는 목적이 있어야 하고 말하기와 듣기를 통한 정보와 의견의 교환이 이루어져야 함을 알 수 있다. 그렇지만 토의는 받아들이는 대상에 따라 다른 의미로 받아들여 질 수 있다. Wilen은 교사가 받아들이는 토의의 의미를 다음과 같이 설명하고 있다. 교사에게 토의(dicussion)는 “교육적(educative)이고, 반성적(reflective)이며, 구조적인(structured) 학생들에 의한 집단 대화(conversation)”이다. 여기서 교육

적이란 것은 수업목표를 달성하기 위한 목적과 방향이 의도적으로 제시된다는 점이고, 반성적이라 것은 학생들로 하여금 비판적이고 창의적인 고급 사고력을 사용하도록 격려한다는 점이며, 구조적이라는 것은 그 대화가 리더에 의해서 조직되고 수행된다는 점을 의미한다. 그러므로 친숙한 사람들이 자신들의 생각과 느낌을 비공식으로 나누는 대화와는 구별된다(wilen, 1990:3).

그렇다면 독서 토의란 독서의 의미에서 보듯 사상과 감정을 나타낸 읽을 자료, 독자가 지니고 있는 경험적 지식과 글을 분석, 추론, 종합, 판단할 수 있는 독서력의 상호 작용에 의해 독자가 마음속에 재구성하는 과정을 통하여 읽을 자료인 텍스트에서 주제나 문제를 도출하여 여러 사람이 서로의 의견을 말하고 들으면서 합의하는 과정에서 독자가 마음속에 재구성해 나가는 형태라 할 수 있다.

2. 토론과 독서토론

토론(debate 혹은 debating)은 “두 개인이나 집단이 어떤 문제에 대해 대립되는 견해를 뒷받침할 논거를 제시하면서 공식적으로 또는 구두로 대결하는 것”(브리테니커 사전) “참가자들이 대립적인 주장을 통해 바람직한 결론에 도달하는 과정(송창석, 2001)”, “어떤 논제에 대하여 찬성자와 반대자가 각기 논리적인 근거를 발표하고 상대방의 논거가 부당하다는 것을 명백하게 하는 말하기의 한 형태(박재현, 2004)”, “자신의 의견이 옳바르며 적절한 것이라고 주장하고 그와 대립하는 타자 의견의 오류, 부적절함을 비판함으로써 자신의 의견에 대한 영향을 강화하고 타자 의견의 영향을 억제하려고 하는 상호간의 커뮤니케이션(한형석, 2003)”, “어떤 문제나 쟁점에 대한 논증 양식의 대화(숙대 의사소통센터, 2008)”, “어떤 주제에 대해 서로 다른 주장을 하는 사람들이 논증과 실증을 통해 형식에 따라 자기주장을 정당화하여 다른 사람을 설득하려는 말하기 듣

기 활동(정문성, 2004)” 등 여러 가지로 정의하고 있다.

이러한 내용들을 종합하여 필자는 다음과 같이 정의한다. “어떤 주제에 대하여 입장이 서로 다른 주장을 논리적이고 합리적인 증명을 통해 규칙과 형식에 따라 상대를 설득 시키는 상호간의 대화라 할 것이다.” 내용을 속성별로 분류하자면 관련 집단이 공통적으로 알고 있는 주제가 있어야 하고, 의견이 다른 여러 사람이 참여하여야 하며, 주장하는 논증들이 상호 관련성이 있어야 하며, 이미 각자의 주장은 정해져 있으며, 논리적이고 합리적인 증명이 전개되어야 하며, 토론에서 사용되는 규칙과 형식이 있어야 하며, 서로의 인신공격을 지양하는 정중한 말하기 듣기 활동이어야 한다. 내용에서 보듯이 토론은 고도의 지식을 동원하여 사실을 증명하기 위한 객관적 자료의 조사나 분석이 필수적이므로 서로 다른 분야의 지식을 통합적으로 조합하여 자기주장에 맞는 재료로서의 재창조를 이룰 수 있어야 한다. 이렇게 하여 재창조된 것을 논리적으로 재구성하는 힘이 있어야 하며, 조리 있게 발표할 수 있는 능력을 갖춰야 하고 민주주의적 열린 마음과 열린 사고를 가져야 한다. 이런 관점에서 독서 토론은 대립되는 주제를 내포하고 있는 텍스트를 매체로 하여 그것을 읽은 후 다양한 관점으로 쟁점을 도출하여 서로의 근거 있는 주장을 펼쳐나가는 형태라 하겠다. 이런 관점에서 유아 토론은 유아의 특성상 원칙상의 대립이 있는 토론 형식만으로 대화를 이끌기가 어려우므로 토론하는 주제에 토의형식으로 합의하다가 다시 토론으로 가는 형식을 취해야 한다.

III. 최근 유아 독서교육 경향

1. 포스트 모더니즘적 독서교육

첫째, 쌓아놓는 지식으로서가 아닌 바로 실천할 수 있는 수행성, 효용성을 중시하고, 둘째, 보편적이고 획일적인 객관주의적 판단에서 독자

자신의 여러 경험과 기준으로 해석하고 판단 할 수 있도록 하는 독서교육이고(Marie M. Clay, 1994:126) 셋째, 기존의 문화, 사회, 경제권 내에서 동일시되는 가치를 넘어서는 독서교육을 지향하고 넷째, 다양하고 창의적이고 각자의 개성과 자율에 의해 판단하며 여러 각도로 분산해서 사고할 수 있도록 하며 다섯째, 소수의 요구와 소외 계층의 가치를 인정하는 독서교육이다.

2. 구성주의적 교수학습에 기초한 독서교육

첫째, 교육자의 역할은 첫째 모델링으로 주제 제시, 시연. 다매체 및 정보제공을 하고, 둘째, 코칭으로 관찰과 학습자가 인지 못하는 것에 대한 조언을 제공하고, 셋째, 스캐폴딩으로 지원 요청을 바로 인지하고 ZPD에서의 문제해결을 지원하고 순차적으로는 지원을 철회해야한다. 넷째, 교육환경의 구축으로 유아-유아 간 협동, 교사와 아동간 협동이 긴밀히 이루어지도록 하고, 상황성을 가진 지식의 전이로 구체적 상황과 실제적인 과제를 해결하는 지식이며, 다차원적 접근으로 주제 중심과 세분화된 과제에 의한 다차원적 교수 환경을 제공하고 다차원적 교수 학습자 환경을 만든다. 다섯째, 독서자 관점 중시 독서교육으로 발신자의 제공에 의한 일방적 수신에서 독서자의 관점을 중시하는 교육으로 전환되고 있다. 독서한다는 것은 곧 독자가 의미를 구성하는 능동적 행위로 보아 독서자 중심 독서교육이 교수-학습법에 중요한 위치를 점하게 되었다. 또한 이 관점은 독서 목표 중 하나인 정보 추출적 관점은 물론 심미적 관점을 중시하는 경향으로 유아 중심 교육의 흐름에도 부합하기 때문에 유아 독서교육에서 필수적 교수-학습방법에 적용해야할 관점이다. 그렇다고 독서자 관점을 지나치게 도입하면 책을 보고 유아가 자기 마음대로 해석하고 의미를 구성해도 된다는 관점이 생겨 오독하는 습성이 생길 수 있으므로 주의해야 한다. 여섯째, 인성적 관점 중시 독서교육으로 인성은 유아기부터 교육해야 잘 습득되므로 그 어느 때보다도 중요한 학

습 내용으로 부각되어 독서교육을 통한 인간교육 관점을 중시하는 경향으로 가고 있다. 그림책은 교훈과 타인의 배려, 예절의 내용이 주로 들어가 있기 때문에 유아 인성 교육을 위한 도구로 그림책을 활용한 독서교육이 중요함은 이미 주지의 사실이다. 다섯째 교수 학습의 효과를 보자면 타인과의 인식비교, 조정을 통한 문제해결을 모색하게 되는 반성적 사고와 명확한 이해를 통한 복합적 대답이나 왜냐하면, 추론 등의 주체적 설명이 가능한 명료화를 해야 하는데 이 과정은 토론의 교수-학습법이 사용되어져야 하며 창의적 독후활동 등으로 전이 가능한 지식화로 유도되어 아들의 독서수준인 요소적 수준(Elementary reading)에서 해석적 수준(Analytical reading)을 넘어 통합적 수준(Syntopical reading)의 독서교육을 해야 된다.

3. 다매체 활용 독서교육

현대의 독서교육에서는 전통적 독서교육 매체인 인쇄 매체는 물론 디지털 매체인 컴퓨터 인터넷 사이트, 애니메이션, 영상, 광고, 영화, TV, 로봇 형태의 디지털 동화 영상, 모바일 앱, 실물 화상기, 디지털 카메라 등 다양한 자료와 매체를 사용한다. 모바일을 너무 많이 사용하는 것에 대한 다양한 의견들이 개진되고 있으나 유아교육 현장에서는 나쁜 점이 더 많다는 의견이 우세하다. 그럼에도 불구하고 이미 3살짜리 영유아들은 핸드폰을 들고 본인들이 좋아하는 앱을 찾아 행복하고 재미난 모습으로 시청하고 있는 실정이다. 5살이 되면 모바일 앱을 삭제하고 실행하는 것을 할 줄 알게 되는 것이 현실이므로 교육적으로 선별하여 좋은 매체로 이용할 수 있도록 독서 자료로서의 활용도를 높여야 할 것이다.

IV. 그림책 중심 유아토론의 가치와 필요성

1. 가치

III항에서 살펴본 것처럼 최근의 유아 독서경향은 예전의 읽고 내용을 이해하고 감상을 묻고 대답하는 경향에서 훨씬 진일보 되어 있는 것을 볼 때 독서교육 방법 중 여러 항을 충족시킬 수 있는 것이 그림책을 통한 유아토론교육 방법일 것이다. 또한 유아시기에 있어 그림책은 그 어떤 학습 도구나 자료보다도 교육적 가치가 크다는 것은 이미 주지의 사실이다. 그러한 그림책을 어떤 교수학습법을 사용하는가에 따라 효율성은 달라질 수 있을 것이다. 여기서 필자는 그림책을 통한 유아 토론을 바람직한 교수학습 방법으로 제시하고자 한다.

2. 필요성

1) 언어력 향상을 위해 필요하다

그림책을 매개로한 교수-학습이 언어 발달 향상에 지대한 영향을 미친다는 연구결과들은 이해력, 어휘력, 말하기, 듣기 활동 등의 하위 영역에서도 많은 연구 결과들이 발표되고 있으므로 여기서는 토의·토론 활동이 언어력 향상에 도움을 주는 연구결과들만을 기술하면 정복희(2004)는 동화를 통한 독서 토의 활동이 유아의 어휘력에 도움을 주고 이해력을 향상시킨다고 하였고, 이선영(2016)은 공감에 기반한 유아 토론 수업은 언어표현력과 언어 이해력 증진에 효과가 있다고 밝히고, 윤혜정(2012)도 그림책을 활용한 표상활동은 유아의 수용언어능력을 향상시키고, 유아의 언어표현 능력을 향상시키는데 긍정적인 영향을 미친다고 밝히는 것으로 보았을 때, 토의·토론이 유아의 언어능력을 향상시키는데 효과적이며, 또한 긍정적인 영향을 미치는 것으로 확인할 수 있을 것이다.

2) 민주 시민으로 사회적 의사 결정을 하기 위해 필요하다

인간은 어릴 적부터 여러 사람과 어울려 살아야 하는 과정에서 매순간 의사 결정을 하며 살아가야 한다. 그 과정에서 다른 사람의 의사 결정이 크게 영향을 미치고 나의 의사결정이 다른 사람에게 영향을 미치며 살아가는 것이다. 여러 사람이 어울려 살아가면서 계속 일어나는 주어진 문제를 해결하기 위해 문제와 관련된 지식을 검토하고, 가치를 검토해서 여러 사람들이 해결책을 만들고, 그 중에 합의해서 하나를 결정하는 것이 전형적인 집단의 의사결정 과정이다. 이 때 합의를 하기 위해 필요한 것이 토의·토론이다. 이러한 토의·토론은 우리 삶의 일부이다. 그러므로 어려서부터 토의·토론 능력을 바람직한 태도로 길러주어야 하는 필요가 있다.

이와 관련하여 안선희(2011)의 연구에서 동화책을 통한 토론활동의 효과로 배려적 사고 수행 능력과 협동하기에 긍정적 효과가 있는 것으로 밝혔고, 이선영(2016) 연구 또한 상호작용행동성 증가와 자기 조절력 증진에 효과가 있는 것으로 밝히고 있고 강은정(2012) 연구 또한 그림책을 활용한 소집단 토론 독서활동의 대부분이 모둠으로 이루어지거나 협동을 요하는 활동으로, 이에 필요한 준법성, 협동성, 사교성에 긍정적인 향상이 이루어짐을 밝히고 있다.

3) 고급 사고력이 향상된다

고급 사고력은 비판적 사고, 문제해결력, 창의력, 논리력, 의사결정력, 메타인지 등으로 분류하기도 하는데 Bloom은 적용, 분석, 종합, 평가를 고급사고로 본다.

인간은 사고를 하면서 자연히 모르는 분야를 인식하게 되고 그것을 알고자 하는 호기심이 생기게 되는데, 지적 호기심이 강해서 더 많은 학습과 생각을 하는 왕성한 사고를 하는 사람이 있는가 하면 그렇지 못 한 사람도 많이 있다. 그 모두에게 생각하는 힘을 키우기 위해서 토의·토

론이 필요하다는 연구 결과들이 많이 있다. 특히 토론식 수업 방법이 다른 수업 방법에 비해서 인지적 효과와 사고력 상승에 효과가 있는 연구들을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 삐아제의 인지 발달론과 비코스키의 사회작용주의로 도래 학습자들의 활발한 상호작용이 지적 자극을 일으켜서 인지가 발달된다는 것이다. 둘째, 인지정교화론으로 자기의 생각을 발표할 때 인지가 더욱 정교화 된다는 것이다. 셋째, 구성주의 수업과 협동학습이론으로 서로의 토의·토론을 통해 지식을 구성하고 상호의존에 의한 협동 학습이 가능하다고 하였다. 박범수(2002)의 탐구공동체 이론으로 토의·토론 수업이 탐구 공동체 수업이라 할 수 있는데, 이것은 자발적 학습이 유도되고 상호작용에 의해 인지적, 정의적 피드백을 받아 객관적이고 일반화된 사고로 발전시키게 된다는 것이다.

강철성(1999), 김홍희(2000)도 집단 사고의 효율성으로 개인보다 집단이 생각해낸 결과가 더 정확하고 합리적이며 정의적이라고 밝히고 있다. Gall & Gall (1990) 또한 비판적사고, 문제해결력, 창의력, 논리력, 의사결정력, 메타인지 등은 혼자서만 해결할 수 없는 복잡하고 종합적인 능력이 필요하므로 여러 사람들이 참여하는 토의·토론은 이것을 가능하게 해준다. 또한 토의·토론을 하는 중에 저급 사고력인 지식의 회상과 이해도 활발하게 사용되므로 사고력을 증진시키기 위해서는 토의·토론이 중요한 위치를 점한다는 이론을 정립하였다.

4) 도덕성 발달과 태도의 변화

토의·토론 수업을 통해 어린이들은 갈등을 겪으면서 타인을 배려하게 되고 자기 자신의 잘못된 태도도 변화될 가능성이 크다. 토의·토론을 하면서 다른 사람 인식, 감정, 행동을 통해 자신의 인식, 감정, 행동이 영향을 받으며 자신의 태도를 결정하게 된다. 이성은(2013)은 그림책을 활용한 인성교육 활동은 유아의 자기조절능력 및 친사회적 행동의 향상에 효과적이라고 연구 결과에서 밝히고 있다.

5) 수업의 참여도와 집중도가 높아진다

계획된 교사의 일방적 수업 방식에 따른 수동적인 청자로서의 어린이들은 수업의 참여도나 집중도에 있어서 학습 시간이 길어질수록 현격하게 줄어든다. 그래서 교사들은 어린이들을 학습에 적극적으로 참여시켜 집중도를 높이고 몰입 시간을 늘이기 위해 노력해왔다. 그 방법 중 하나가 토의·토론이다. 그것을 뒷받침하는 연구를 살펴볼 때, Bridget(2007)은 “토의·토론은 학생들을 학습에 몰입하게 하는, 즉 학구적인 학습 시간을 높이는 좋은 방법”이라는 것을 연구결과에서 밝혔다. 또한 Lynch(1996)가 어린이가 토의·토론을 좋아하는 이유를 조사해보니 “첫째, 비공식이며 자연스럽고 둘째, 다양한 여러 정보들을 얻을 수 있으며 셋째, 서로 다른 여러 친구들을 만날 수 있는 기회가 생기며 넷째, 어린이들이 하고 싶어 하는 주제로 토의·토론을 할 수 있고 다섯째, 자유롭게 말할 수 있고 여섯째, 문법이나 형식에 크게 구애받지 않고 말을 할 수 있으며 일곱째, 토의·토론 수업이 끝날 즈음에 교사가 평가 하고 정리해 줄 때 많은 것을 배우고 여덟째, 다른 사람이 하는 말을 귀 기울여 듣는다.”로 조사되었다.

V. 유아교육 적용점

유아시기에 있어 그림책은 그 어떤 학습 도구나 자료보다도 교육적 가치가 크다는 것은 이미 주지의 사실이다. 그러한 그림책을 어떤 교수학습법을 사용하는가에 따라 효율성은 달라질 수 있을 것이다. 논자는 그림책 활용 유아 토론을 바람직한 교수학습 방법으로 제시하고자 한다. 앞에 기술되어 있는 토론의 교육적 가치는 물론 최근의 유아독서교육 경향이 읽고, 내용 이해하고, 감상을 묻고, 대답하는 것에서 훨씬 진일보되어 있다는 점에서도 독서토론이 바람직한 교수방법이라 할 수 있다. 그림동화책 활용 토의활동은 그림책을 읽을 때마다 교사와 또래 간에 상

호작용을 통해 빈번하게 일어나고 있는 독서교육 활동이다.

그러나 그림책을 중심 유아기 토론은 토론의 특성상 대립되는 쟁점이 전제되기 때문에 유아가 아직은 언어 발달과 개념 형성이 덜 되고 지식과 경험이 모자란다는 측면과 계속 생각을 해야 한다는 압박이 스트레스로 다가와 자칫 그림책 읽기에 흥미를 잃을 수 있다는 부정적 측면이 더 강조되고 있을뿐만 아니라 교사가 토론 활동에 어려움을 겪고 준비적 측면에서도 많은 시간과 지식을 요하므로 유아 교육현장에서 도입하기 꺼려하는 실정이다.

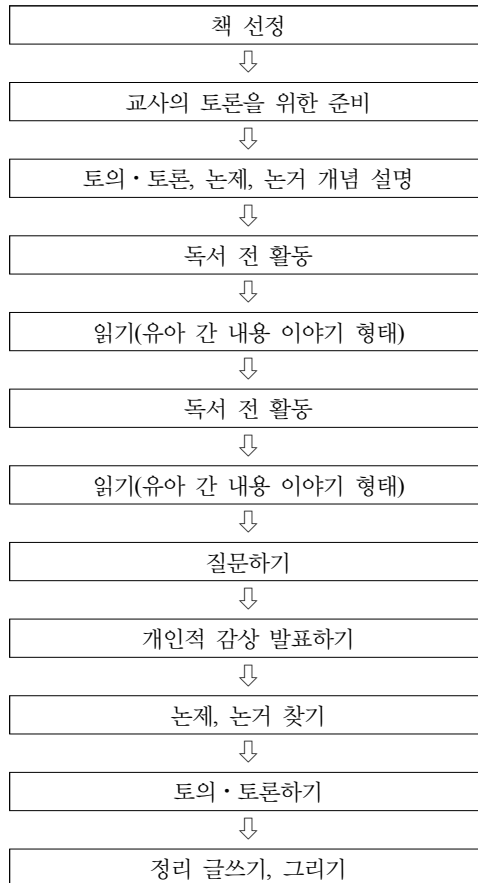
그러나 위의 연구 결과들에서 보듯이 토론의 가치가 유아 교육에 많은 긍정적 영향을 주는 측면들로 이루어져 있고 부정적 측면의 연구 결과들은 찾아보기 어렵다. 또한 서론에서 밝혔듯이 서울 지역과 의정부에 위치한 40여개 유치원과 어린이집에서 필자가 개발한 토론 학습 모형으로 그림책을 통한 토론을 실시한 결과 거의 모든 원에서 좋은 효과를 보았다고 교사가 평가한 것으로 미루어 볼 때, 걱정은 기우였음을 나타내 주고 있다. 특히 민주 시민으로 글로벌 시대를 살아가면서 우리의 미래를 지고 가야할 유아들이 전 세계인들과 소통하기 위해서는 확실한 근거를 가지고 주장을 펴나가야 할 것이다. 이를 위해서 조기에 토론 할 기회를 많이 제공하고 자극을 주는 교수-학습 방법인 그림책 활용 유아 토론 교육은 교수-학습 방법으로써 가능성은 크다 할 수 있을 것이다. 방법론 관점에서 유아 토론은 유아의 특성상, 원칙상의 대립이 있는 토론 형식만으로 대화를 이끌기가 어렵고 토론하는 주제에 토의 형식으로 합의하다가 다시 토론으로 가는 형식을 취해야 할 것이다.

VI. 그림책 활용 유아 토론교육 학습모형과 적용 실제 사례

1. 그림동화책 활용 유아 토론교육 학습모형(가칭 유토스)

2012년에서 2013년에 걸쳐 서울 강남구, 서초구, 도봉구, 강동구, 성동구 소재 유치원 및 어린이집 19개 기관, 의정부 유치원 및 어린이집 21개 기관 등 약 300명의 교사가 경민대학교 유아 독서스페셜리스트 수강

[표 1] 유아 토론교육 학습모형 순서도



과정 중 유아 토의·토론 강의를 2주에 걸쳐 8시간을 필자가 개발한 학습 모형으로 수강 한 후 본인들 원의 유아를 대상으로 토론 수업을 실시한 후 본 대학에서 발표한 내용을 토대로 했을 때, 토론 수업의 가능성과 좋은 효과를 기대 해도 될 만큼의 성과가 있었기에 필자가 여러 문헌과 연구 자료를 참고하고 경험을 통해 개발한 그림책 활용 유아토론교육 학습모형(가칭 유토스)을 단계별로 구성하여 기술 한다.

1) 책 선정하기

- (1) 책을 바라보는 다양한 관점 속에서 교육적 가치가 있고 대립되는 쟁점을 찾아 토론할 만한 내용을 담고 있는 책을 선정한다.
- (2) 유아 연령에 맞고 생활주제와 연관이 되며, 읽고 서로 다른 의견을 내 놓을 수 있는 작품을 선정한다.
- (3) 작가가 내용이나 인물에 대해 평가하지 않고 객관적 서술 방식을 취한 작품이 좋다.
- (4) 수업할 시간이나 차시를 고려하여, 토론을 위주로 할 것인지 다른 확장 활동도 할 것인지에 따른 책 선정을 한다.

2) 교사의 준비

- (1) 선정된 그림 동화책에 대한 그림, 주제, 인물, 배경, 플롯 등을 분석한다.
- (2) 대립되는 주제를 여러 개 찾고 주제에 대한 논거가 될 만한 구절들을 찾는다.
- (3) 유아들이 여러 논제와 논거를 찾을 수 있는 사진, 영상, 팸플릿, 광고, 인터넷 자료 등을 준비한다.
- (4) 처음 시작할 때 2회기까지 유아들에게 설명해줄 토의와 토론에 대한 기본적 개념을 유아들이 보통 사용하는 어휘와 문장 수준으로 준비한다.
- (5) 책의 내용이해와 논제 논거를 찾기 위한 질문을 준비한다.
- (6) 선정된 그림책의 독서활동으로 토론 활동을 주로 할 것인지 다른

확장 활동도 할 것인지 결정하여 시간 계획을 한다.

(7) 정리할 수 있도록 워크시트를 준비한다. (그리기, 쓰기)

3) 토의, 토론, 논제, 논거 개념 설명

(1) 토의

“토의라는 것은 어떤 주제나 문제에 대해 각자 알고 있는 것을 서로 이야기하여 다 함께 알도록 하고 문제를 해결하기 위한 의견을 각자 말하여 좋은 해결책을 만들어 내는 거란다.”, “예를 들어 점심을 식판에 넣고 먹을 것인지 도시락 통에 넣어서 먹을 것인지에 대해 토의하여 결정하는 것이야.” (이 때 가능하면 실물의 식판과 도시락 통을 보여준다.)”

(2) 토론

“토론이란 것은 어떤 주제에 대해 서로 다른 의견을 가진 어린이들이 두 팀으로 나누어져서 그 팀의 의견에 대한 이유를 통해 정해진 규칙에 따라서 자기팀의 의견이 서로 옳다고 주장하여 상대팀으로 하여금 자기팀의 의견이 맞다고 하도록 팀별로 이야기 하는 것이야.”

“예를 들어 큰 로봇을 만들기 위하여 쌓기 놀이 적목을 한 사람이 다 가지고 하는 것이 좋은지, 여러 사람이 조금씩 가지고 작은 것을 만드는 것이 좋은지에 대한 두 가지 의견을 놓고, 생각이 같은 사람끼리 두 팀을 만들어 왜 그렇게 하는 것이 좋은지에 대한 이유를 서로 번갈아 가며 이야기 하고 다시 상대팀이 말한 것이 잘 못된 것이라는 이유를 번갈아가면서 이야기 하여 자기 팀의 의견으로 끌어들이는 것이야.(실물 적목 큰 로봇과 다른 작은 적목 모형을 보여준다)”, “토의·토론을 하는 방법이 여러 가지가 있으니까 하기 전에 방법과 규칙을 정하고 그림책을 읽는 중이나 읽은 후에 토의·토론하는 것이 좋겠지.”

(3) 논제, 논거 찾기 설명

“작가가 그림책을 쓸 때 여러 가지 중요한 생각을 하고 쓰거든, 그러니

책을 읽을 때 작가의 여러 가지 생각들을 찾아내고, 왜 그럴까를 생각하고 이유를 생각해보고 책에서 찾아도 보고, 또 자기의 생각과 비교하여 차이점을 생각하며 읽자”, “읽은 후에는 그러한 자기의 생각들을 발표해보자.”

4) 독서 전 활동 (스키마 활동)

책 내용과 연관된 활동이나 연상하기, 질문하기, 책표지 보고 내용 추측하기, 예측하기 등을 실시한다.

5) 읽기

(1) 프로젝트나 TV가 있는 경우 선정된 종이 그림책 스캔을 큰 화면으로 보거나 멀티미디어 그림책을 사용하여 전체의 단락을 약 4등분하여 유아에게 교사가 1단락을 먼저 읽어 주고 짝과 무슨 내용인지 서로 이야기(Tell back) 한다. 이 때 논제, 논거와 관련된 대목은 강조해서 읽어 주고 준비된 질문하기를 하여 주제를 파악하기와 논제와 논거에 대한 힌트를 얻게 된다. 계속해서 같은방법으로 끝까지 읽어주고 전체 내용을 정리한 후 다시 돌아가 각자가 천천히 읽을 수 있도록 두세 번 반복한다.

(2) 종이 책만 있다면 가능한 각 유아가 책 한권씩을 가지고 볼 수 있도록 하고, 교사가 읽어준 후 각자가 반복해서 읽도록 한다.

6) 질문하기

- (1) 감상론적 질문으로 느낌에 대한 질문, 나라면..., 인물 평가
- (2) 인식론적 질문으로 죽음에 대한 질문, 귀신은 있는가?, 동물에게 마음은 있는가?
- (3) 가치론적 질문으로 윤리적 상대주의, 윤리적 절대주의, 개인의 가치 판단
- (4) 그림동화책 질문 예

<누가 내머리에 똥 썼어>

“두더지는 눈이 나쁜데 어떻게 머리위에 떨어진 것이 똥인 줄 알았을까?”

“두더지는 파리의 말을 왜 믿을 수 있었을까?”

“범인이 한스 아닌 다른 개 일 가능성은 있을까?”

“두더지가 한스에게 직접 확인하지 않고 한스가 잠자는 동안 머리위에 올라가 똥을 눈 행동은 잘 한 것일까? “

“(일반화된 상황에서) 사실을 확인하지 않고 누군가를 범인으로 몬 적이 있는가?”

<강아지 똥>

“똥은 우리에게 어떤 것일까”

“강아지 똥이 없어지고 민들레가 피어났을 때 강아지 똥의 기분은 어떠했을까?”

“강아지 똥이 없었다면 민들레 꽃이 피어날 수 없었을까?”

“우리 사회에 강아지 똥과 같은 것은 무엇이 있을까?”

“나는 타인이나 다른 무엇을 위하여 희생하는 것이 있는가?”

7) 개인적 감상 발표하기

- (1) 책을 읽고 마음속에서 일어나는 느낌이나 생각을 발표하게 한다.
이때는 타당성을 따지기보다는 유아의 느낌 자체가 중요함을 피력한다.
- (2) 각자 발표한 내용에 대해서는 평가하지 않는다. (잘못된 해석이 있더라도 다른 유아의 생각을 듣게 되면 바로 잡는다.)
- (3) 최대한 자유스러운 분위기를 조성하고 유아가 편하게 이야기할 수 있도록 기다려 준다. 이때 교사는 각자의 이야기 내용에 대해 요약해서 다시 한 번 말하여 발표자에게는 확인을 다른 유아에게는 이해를 돕는다.
- (4) 화이트보드에 요약하여 쓰거나 간략히 요약 메모한다.

8) 논제와 논거 찾기

<논제 찾기>

- (1) 논제 찾기는 유아들이 책을 읽고 여러 가지 감상에 대한 것을 차례대로 발표하게 하여 논제를 찾는다.
- (2) 유아들의 공통적인 느낌은 간단히 짚고 넘어간다.
- (3) 서로 의견이 다른 부분을 집중적으로 검토하여 논제로 정한다. 이때, 작품과 동떨어진 해석인 오독의 경우인지 관점에 의해 의견차이가 나는지 구분하여야 한다.
- (4) 등장인물이나 주인공에 대한 평가, 작품을 보는 관점의 차이 등 핵심적 쟁점을 논제로 삼는다.
- (5) 논제는 보통 작가가 해당 작품의 전체를 통해서 드러내려고 한 문제의식일 가능성이 높으므로 이 부분에서 논제를 찾는 것이 쉽다.
- (6) 유아들의 아이디어에 의한 논제를 찾기 전에 교사는 미리 논제를 찾아 놓아야 하며 유아들이 논제 찾기에 익숙할 때까지 준비된 논제로 토의·토론한다.
- (7) 논제의 대주제와 소주제를 화이트보드에 적어 놓고 토론할 준비를 한다.
- (8) 논제를 중심으로 찬성과 반대 팀으로 나누어 토론을 하는 경우 작품 전체를 통한 문제의식일 가능성이 높으므로 팀별로 의논하여 논거를 찾는다.

< 논거 찾기 >

- (1) 교사가 미리 논제와 관련한 그림, 사진, 인터넷 자료 등 보충자료를 제공 한다.
- (2) 그림책 독서를 통한 토의·토론의 논거는 작품 속의 등장인물, 주인공의 말이나 행동, 배경, 핵심 주제에서 찾을 수 있는 경우가 많으므로 작품을 꼼꼼히 읽을 수 있도록 한다.
- (3) 작가에 대한 조사를 한다.

- (4) 작가의 다른 작품과 비교해 본다.
- (5) 논제의 역사적 배경과 문화적 배경을 알아본다.
- (6) 논거를 찾기 위한 시간을 충분히 준다.

9) 토의·토론하기

- (1) 위에 기술된 토의·토론 방식 중 정해진 논제를 다루기에 적합한 토론 방식을 택하여 실행한다.
- (2) 채택된 토론 방식의 방법이나 규칙을 유아들에게 설명한다. 가능하면 설명할 때에는 보조교사 혹은 옆 반과 합반하여 옆 반 교사와 함께 두 명이 토론하는 시범을 보인다.
- (3) 토의·토론 중에 발표를 안 하거나 발표 양이 적을 때 생각 유발을 위해 교사가 질문을 하여 또 다른 의견을 말하도록 자극하고 주장이 기운 팀에 약간씩 조언을 해준다.
- (4) 찬성과 반대 팀으로 나누어서 꼭 토론하지 않고 논제에 대해 자유로운 상태로 토의할 수도 있다.

10) 정리를 위한 워크시트에 쓰거나 그리기

- (1) 처음에는 교사가 준비한 폼에 의해 비평 글을 쓰거나 그리게 한다.
- (2) 토의·토론 후에 비평 글을 쓰거나 그리게 되면 유아들은 좀 더 포괄적인 시각으로 책을 읽게 되고 글을 보는 안목을 넓히게 된다.
- (3) 이 과정을 거치면 독서토론의 성과를 개인적 글쓰기나 그리기에 반영할 수 있다.

2. 그림책 활용 유아 토론교육 학습모형(유토스) 적용 실제 사례

<『작은집 이야기』 그림책 활용 실제 사례>



[그림 1] 『작은 집 이야기』 그림책 (버지니아 리 버튼 글/그림)표지

1) 『작은집 이야기』 개요

버지니아 리 버튼이 쓴 작은 집은 시골에 지어진 작은 집 주위에 바글거리는 도시로 발전하면서 일어나는 변화에 관해 쓰여진 사랑받는 고전이다. 작은 집은 주위가 도시화 되면서 처음에 보던 해와 달, 별 그리고 계절의 변화를 느껴보지 못하게 된다. 그 도시에서 작가는 바쁘게 지나가는 사람들과 버스, 자동차, 기차를 보게 된다. 그러나 어느 날 작은 집이 시골로 옮겨 나오게 되면서 그 분주한 교통이 멈추게 된다. 이 시간을 초월한 이야기는 칼데코트 메달의 수상작이 된다.

2) 주제

계절, 시골, 지역사회, 또는 가정에 대한 구성단위로 작은 집을 사용한다. 또한 환경변화에 대한 구성단위로도 맞추어 질 수 있다.

3) 도출할 수 있는 토의·토론 논제

- (1) 자연적인 변화와 인공적인 변화 (토의)
- (2) 인공적인 변화가 좋은지 안 좋은지?(찬반 대립 토의·토론)
- (3) 작은 집이 나라면 도시를 떠났을 때 그리워했을 것인지 안 그리워했을 것인지에 대한 생각 여부(가치 수직선 토의·토론)
- (4) 작은 집이 도시 밖으로 옮겨졌을 때 땅에 남아있던 구멍에 어떤 일이 일어났을까?(짜 토의·토론)
- (5) 우리 가족이 살 집이 시골집이 좋은지 안 좋은지?(찬반 대립 토의·토론)
- (6) 옮겨진 작은 집의 시골도 시간이 지나면 도시로 바뀌는 것이 좋은지의 여부(신호등, 육 색 생각모자 토의·토론)

4) 책 읽기 전 : 사전 지식 재생

“시골과 도시는 무엇이 다를까?”

“시골집은 어떻게 생겼을까? 시골집 주위에는 어떤 것들이 있을까?”

“도시집은 어떻게 생겼을까? 도시집 주위에는 어떤 것들이 있을까?”

“시골집과 도시집은 무엇이 다를까?”

“각자 생각해보자”

5) 책 읽는 중 : Tell Back 하고 내용 정리

- (1) 1~17p, 18~22p, 23~35p, 36~44p로 4단락으로 나누어 한 단락에 두 번 정도 보여주고 읽어준 후
- (2) 짝과 Tell Back하게 하여 친구의 생각과 자기의 생각을 합쳐 내용을 파악 하도록 한다. 이 때 유능한 유아와 처지는 유아를 짝 지워준다
- (3) 교사의 의견이 포함되지 않게 내용을 짧게 요약해준다.

6) 책 읽은 후 : 개인적 감상 발표

- (1) 개인적 감상을 유능한 또래는 쓰도록 격려하고 못 쓰는 유아는 그리도록 하며 못하는 유아는 말하게 하여 교사가 써준다.
- (2) 작성한 것을 한 사람씩 발표하도록 한다. 쓰거나 그리지 못한 유아도 발표하도록 유도한다.

7) 논제 찾기

- (1) 좋은 논제를 찾기 위해 교사가 준비해 놓은 내용 요약 질문하기를 하여 한 두 명의 유아에게만 발표하도록 한다.
- (2) 유아들의 감상 발표에서 논제를 찾는 것이 좋지만 처음 몇 번은 교사가 논제를 제시한다.
- (3) 교사가 준비한 논제와 관련한 유아들의 의견들은 요약하여 화이트보드에 크게 쓴다.
- (4) 차츰 교사가 준비한 논제 외에 토의·토론을 위한 좋은 아이디어는 요약 하여 써 놓고 유아들과 의논하여 논제를 정한다.

8) 토의·토론 진행하기

- (1) “자연적인 변화와 인공적인 변화” 토의하기
 - 화이트보드에 표를 그려서 아래와 같은 내용이 돌출될 수 있도록 책을 반복해 읽도록 한다.
 - ‘돌아가며 말하기 토의·토론’ 방식을 사용하여 각자의 의견을 말하도록 한다. (임의의 유아를 불러 친구들이 한 말을 다시 요약 발표하도록 한다).
- (2) 인공적인 변화가 좋은지(찬성), 안 좋은지(반대) 유아 각자의 생각대로 두 팀을 나눠 찬반 토론을 하도록 한다.

[표 2] 『작은집 이야기』에 나오는 자연적 변화와 인공적 변화

자연적인 변화	인공적인 변화
• 해가 아침에 떠오르고 저녁에 진다. • 달이 초승달, 보름달, 그믐달로 변한다. • 날씨가 점점 따뜻해진다. • 채소와 들판이 푸른빛으로 변한다. • 나무에 새순이 나오고 이파리가 무성해진다. • 사과 꽃이 꽃망울을 터뜨리고 빨갱게 익어간다. • 하얀 데이지 꽃으로 뒤덮인 언덕 • 낮이 점점 짧아지고 추워진다. • 나뭇잎이 노란빛, 주홍빛, 빨간빛으로 변한다. • 밤이 점점 길어지고 흰 눈이 덮인다. • 사과나무는 늙어가서 새 사과나무를 심는다. • 아이들은 어른이 된다.	• 말이 끄는 수레에서 저절로 가는 자동차가 생겼다. • 데이지 꽃으로 덮인 언덕을 깎아 내고 길을 판다. • 돌, 자갈, 콜타르, 모래를 길에 붓고 평평한 도로를 만든다. • 주유소, 휴게소, 집이 많이 생겨났다. • 전보다 훨씬 바쁘게 움직인다 • 커진 집, 아파트, 연립주택, 학교들, 가게들, 차고들이 많이 생겨났다. • 가로등이 밤새 켜져 있다. • 전차가 생겼다. • 모두들 바쁘고 허둥댄다. • 고가 전철이 다닌다 • 대기는 먼지와 매연으로 가득 차 있다. • 무척 심한 소음이 생겼다. • 지하철이 다닌다. • 25층, 35층짜리 건물이 세워졌다. • 교통이 막힌다.

(3) ‘찬반 대립 토론’ 방식을 사용하여 토론을 진행한다.

- 유아들은 게임을 한다는 인상으로 찬성 측과 반대 측 측으로 나누어 익숙할 때까지 교사가 사회자가 된다.

(a) 논거 자료 제공

전원 풍경, 꽃과 나무, 논, 밭, 농사짓는 사람들, 파란 하늘, 시냇물, 시골집, 외양간, 재래식 화장실, 흙 도로, 논 길, 천천히 걷는 사람들, 아스팔트 길, 정비된 한강, 휘황찬란한 네온사인, 웅장한 다리, 고가차도 위로 다니는 차, 도로에 꽉 찬 자동차, 전철, 높은 빌딩, 아파트, 상가 주택, 컴퓨터, 전자 기기, 핸드폰, 바빠 걷는 사람, 매연이 가득 찬 도시 등의

그림과 사진 및 인터넷자료, 연관된 그림책 『만희네 집』(권윤덕 글/그림), 『집짓기』(강영환 글/홍성찬 그림), 『숲을 그냥 내버려 뒀』(다비드 모리송 글/그림), 『살아 있는 땅』(엘레 오노레 슈미트 글/그림), 『식물의 뿌리』(히라야마 가즈코 글/그림), 『우리를 둘러싼 공기』(엘레오노레 슈미트 글/그림)

(b) 논거 찾기

[표 3] 인공적 변화 찬성과 반대 이유 표

인공적인 변화를 찬성하는 이유 (찬 성)	인공적인 변화를 반대하는 이유 (반 대)

(c) 발표순서

찬성 발제 팀 1회 ⇨ 반대 발제 팀 1회 ⇨ 찬성 측 1차 논박 ⇨ 반대 측 1차 논박 ⇨ 찬성 측 2차 논박 ⇨ 반대 측 2차 논박 ⇨ 찬성 측 3차 논박 ⇨ 반대 측 3차 논박 ⇨ 반대 측 정리 ⇨ 찬성 측 정리

(4) 먼지, 매연, 큰 소음의 환경오염을 막기 위한 대책 토의·토론

<창의적 문제해결 토의·토론 방식>

(a) 혼란한 상태의 발견

교사는 유아에게 혼란한 상태를 경험하는 질문을 던진다.

“이 그림책에 쓰여진 것처럼 우리의 도시가 매연이 가득하고 시끄러운 소리가 들리며 먼지가 많아 환경오염이 심하지 않니? 우리 환경을 이대로 두어도 될까? 점점 더 심해지면 어떤 일이 일어날까?

교사가 실제 환경오염에 관한 충격적인 사진 등을 보여주고 브레인스토밍 방식으로 발표.

(b) 데이터 발견

- 교사가 환경 문제에 대한 다양한 자료를 보여준다.
- 유아가 사전에 알고 있는 환경오염에 대한 사례나 교사가 보여준 자료에 의한 사례를 6하 원칙에 따라 발표하도록 하고 발표한 자료들을 모으면서 정리한다.

(c) 문제 발견

- 교사는 문제 해결을 위한 아이디어를 발견하기 좋도록하여 유아가 이야기 하게끔 유도하며 왜? 라는 질문을 많이 한다.
- 문제를 요점 정리하여 이야기 하도록 한다.

(d) 아이디어 발견

- 교사는 많은 문제해결 아이디어를 발표하도록 유도한다.
- 아이디어를 써보게도 하고 그려서 설명하게도 한다.
(예 ; 빨리 썩는 비닐봉지를 사용하여 쓰레기를 썩혀보고 썩힌 찌꺼기를 비료로 사용하여 식물을 키우는 방법 등)
- 아이디어를 정리한다.

(e) 문제 해결 발견

- 유아들과 교사가 함께 아이디어들의 평가 기준을 만든다.
(예 ; 재료를 쉽게 구할 수 있나? 일상생활에서 많은 오염을 줄이나? 실현 가능한가? 우리가 하기에 어렵지 않은가? 비용이 얼마나 드나? 효과 가 좋을까? 주변 오염이 되지 않나? 실제의 예가 있는가? 등)
- 발견된 리스트에서 가장 훌륭한 아이디어를 선택한다.

(f) 실행계획 개발

• 선택한 해결 방안을 어떻게 실천할 것인지 토의·토론한다.

(예 : 썩는 비닐봉지를 사용하여 식물 기르기 등의 구체적 순서와 방법을 토의한다)

* 토론에 익숙해진 경우에 사용하는 형식으로 고도의 사고력을 요하므로 1차시 수업으로 할 경우에는 시간이 많이 걸리고 유아의 특성상 산만해 질 수 있으므로 a, b, c단계는 교사가 문제를 이야기하고, d 단계를 수업에서 집중적으로 다루는 것도 좋다.

9) 평가 정리

유아들이 토론한 내용에 대한 워크시트에서 요점을 쓰거나 그리도록 한다.

<『아낌없이 주는 나무』(셸 실버스타인 글/그림) 그림책 활용 실제 사례>

- 이 그림책은 애니메이션으로 보여 주고 읽어 주고 토론 단계 중 질문하기 과정만 기술한다.

(1) 개요

소년은 나무와 친구였다. 소년이 어릴 때는 나뭇잎으로 왕관도 만들고, 열매를 따먹고, 그네를 타기도하며 나무와 함께 놀았다. 소년은 자라 청년이 되었고 더 이상 나무와 놀지 않았다. 어느 날 소년은 나무에게로 와서 필요한 것을 이야기하자 나무는 나뭇가지로, 나무 기둥으로 심지어 나무 밑둥까지도 내 놓으며 소년이 행복해지기를 바랐고 나무도 그런 소년을 보는 것이 좋았고 행복했다는 이야기이다.

유아부터 어른까지 그림책을 통한 토의·토론하기에 좋은 책이며 희생을 통한 행복감이 핵심인 글이다.

(2) 도출할 수 있는 토의·토론 논제

[표 4] 『아낌없이 주는 나무』책에서의 토의·토론 논제

①	사과나무가 소년에게 계속적으로 주기만 한 행동이 좋은가? 안 좋은가? (찬반 대립 토의·토론)
②	소년이 어른이 되어서 나무에게 달라고 한 행동이 좋은가? 안 좋은가? (찬반 대립 토의·토론)
③	사람은 어떤 것에 은혜를 입었으면 갚아야 된다. 갚지 않아도 된다. (가치수직선)
④	소년처럼 무엇에 의지하지 않고 스스로 돈을 벌 수 있는 방법은 무엇이 있을까? (브레인 스토밍)
⑤	남을 조건 없이 도와주면 행복해질까? (신호등)
⑥	소년은 사과나무를 떠나 있는 동안 나무를 그리워했을까? 안 그리워했을까? (EDS 토의·토론)
⑦	나무가 우리에게 주는 고마움은 어떤 것이 있을까? (돌아가며 토의·토론)

(3) 토의·토론을 위한 질문

① 바로 답을 찾을 수 있는 질문

- 이 작품의 작가는 누구인가요?
- 소년은 무엇을 하고 놀았을까요?
- 이 책에 나오는 나무는 무슨 나무인가요?
- 소년은 점점 자라서 어른이 되었을 때 나무에게 어떻게 했나요?
- 소년이 무엇을 달라고 할 때마다 나무가 해 준 것은 어떤 것들이 있나요?

② 정보를 연결해야 답을 찾을 수 있는 질문

- 소년은 왜 돈이 필요하да도 했을까요?
- 집이 필요하да도 왜 나무를 잘랐을까요?
- 사과 열매는 계속 따도 많이 열릴까요?

- 사과 열매를 많이 열리게 하기 위해 어떻게 해야 하나요?

③ 감상론적, 경험적 질문

- 나무는 왜 소년에게 아낌없이 주었을까요? (핵심 주제)

- 나무에 대해 어떤 생각이 드나요? - 소년에 대해 무슨 느낌이 드나요?

- 우리들은 누군가에게 아낌없이 준 적이 있나요?

- 내가 나무라면 어떻게 했을까요?

④ 분석적 질문

- 어린 시절의 소년과 나무는 왜 행복했을까요?

- 나무는 왜 홀로 있을 때가 많아졌을까요?

- 소년은 커가면서 왜 나무에게 달라고만 했을까요?

- 나무 밑동뿐인 나무는 왜 소년에게 미안하다고 했나요?

⑤ 인식론적 질문

- 나무가 밑동까지 준 그 이후에 나무는 어떻게 되었을까요?

- 나무에게도 마음이 있는 걸까요?

⑥ 가치론적 질문

- 소년이 나무에게 한 행동은 좋은 것일까요? 좋지 않은 것일까요?

- 나무가 소년에게 해준 무조건적 사랑은 좋은 행동일까요? 좋지 않은 행동일까요?

VII. 학습모형(유토스) 적용 유아교육기관 실제 사례

이 사례는 서울과 의정부 소재 46개의 유치원, 어린이집 교사 약 287명이 본고의 그림책 유아토론 학습모형(유토스)으로 교육 받은 후, 교사들 원에서 유아들에게 직접 실행하여 본 결과 거의 모든 교사들의 평가에서 교육 효과가 있는 것으로 나타났다. 실행 기록의 방대한 사례들을 본고에 다 실을 수 없어 첨부자료로 제시하고 그 중의 일부를 발췌하여 본고에 실었다.

1. 서울 강남구 도곡동 소재 L 유치원

* 2013. 1. 12. 발표 원문 중 수정 없이 발췌



[그림 2] 『전쟁』 그림책(아나이스 보즐라드 글/그림) 표지

빨강 나라와 파랑 나라는 너무 오래 전부터 전쟁을 하고 있는 중이라 전쟁이 언제, 왜 시작되었는지 알지도 못한 채 매일 아침이 되면 전쟁터에 나가고 저녁이 되면 부상자와 사망자를 짊어지고 돌아옵니다. 그러던 어느 날, 빨강 나라의 쥘 왕자는 파랑 나라의 파비앙 왕자에게 결투를 신청합니다. 결투에서 이긴 쪽이 전쟁에서 승리하는 것으로 하자는 거지요. 하지만 파비앙 왕자는 말을 타는 것도, 전쟁도, 결투도 좋아하지 않습니다. 파비앙 왕자는 과연 어떻게 할까요?

- 1) 연령 : 만 5세, L 유치원 아홉드리반 22명
- 2) 그룹 : 대그룹.
- 3) 지도 교사 및 기록 : 오용숙, 장은옥, 김은경, 김소진
- 4) 토론 주제 : ‘전쟁은 필요한가? 필요하지 않은가?’
- 5) 토론의 목적 : 프로젝트 팀작업 중, ‘문화’에 대해서 이야기 하고 있던 아이들은 ‘전쟁’에 대한 이야기를 하게 되었다. 그리고, ‘전쟁은

나쁘다’, ‘전쟁은 나쁜 문화가 아니다.’라는 이야기를 하며 전쟁에 대해 더 이야기 하고 싶어했다. 그림책을 통한 접근으로 이야기를 더 해보고자 교사는 의도했고, 『전쟁』그림책을 통해 아이들과 함께 토론을 해 보고자 했다. 각자 전쟁에 대해 어떻게 생각하고 있는지를 토론 전날, 생각해 보도록 했고, 전쟁에 대한 정보를 인터넷, 책, 주위 사람들과의 지식 공유 등 다양한 방법으로 모을 수 있도록 했다. 전쟁이 좋은지 나쁜지에 대한 판단보다는 더 객관적으로 다가가기 위해 전쟁은 필요한지 필요하지 않은지에 대한 주제로 더 많은 이야기를 이끌어 낼 수 있을 것으로 기대했다. 이번 토론을 하는 목적은 누가 이기고 지냐의 승패를 따지기 보다는 다른 사람의 말을 잘 듣고, 나와는 다른 생각을 할 수 있다는 것을 인정하고 수용해서, 존중 할 수 있도록 하는 데 있었다.

- 6) 토론 전, 토의와 토론에 대한 사전 지식을 공유하고 아이들과 개념에 대한 이야기를 나누었다.
- 7) 토론 중, 신호등 토론의 방법으로 자신의 의사를 표현 할 수 있도록 했다.
- 8) 토론 후, 그림책을 읽으며 자신의 입장에 대해 더 공감할 수 있게 했고, 그 후, ‘주인공에게 편지쓰기’를 통해 자신의 의견을 설득력 있게 정리 해 볼 수 있었다. 아이들이 ‘전쟁’그림책에 대한 게임도 하고 싶어해 틈틈이 그림책에 대한 문제내기도 해 볼 수 있었다. 이야기 나누기 시간은 20~50분. 아이들의 집중도에 따라 조절했다.

(1) 토론 전, ‘토의’와 ‘토론’사전지식, 경험 연결하기.

교사가 간단히 토의와 토론의 정의에 대해 예를 들어 이야기를 했다. 그리고 아이들은 토론에 대해 얼마나 이해하고 있을지가 궁금했다.

교사 : 그럼 우리가 할 수 있는 토의나 토론의 예들이 우리 주변에 있을까?

동준 : 이상하게 생긴 식물이 나타나서 마을 사람들이 벌벌 떨고 있는데 식물이 그 마을을 습격해 와서, 마을을 공격하려고 했는데

어떤 사람은 이렇게 말했어. ‘그 애도 식물이니까, 살아있는 거니까 생명은 죽이면 안돼.’, 또 다른 사람들은 ‘안돼! 우리를 공격하니까 어쩔 수 없이 죽여야 돼!’ 이렇게 해서 이야기를 나누는 거 아닐까?

교사 : 아! 그렇게 생각해? 그런 예도 있겠구나.

시연 : 만약에 블록을 하고 정리를 하는데 잘 정리를 못 하는거예요. 한 쪽에서는 건희랑 찬이가 같이 놓으면서 하자하고 한쪽에서는 진우랑 동준이가 그렇게 합쳐서 하면 안된다면서 인원이 많으니까 너희 둘이 나눠서 해! 이렇게 말하는거죠.

동준이는 토론에 대한 좋은 예를 말해주었고, 시연이는 토의에 대한 좋은 예를 말해주었다. 아이들은 조금씩의 의미가 이해가 아직 안 되었거나, 말로써 다시 해석해서 표현하는 데 어려움이 있을지 모르나 아주 잘 알고 있었다. 내일 하려고 한, ‘토론’의 주제에 대해서도 이야기를 할 수 있을 정도의 수준이었다. 다음 날, 토론이 참 기대가 되었다.

(2) 토론하기 - 전쟁은 필요한가?, 필요하지 않은가?

토론을 하기 전, 그림책의 표지를 TV에 띄워주었다. 그림책을 먼저 읽고 토론을 할 수도 있었으나, 그림책 내용 중, 파란나라와 빨간나라가 전쟁을 하는 내용까지만 이야기를 하고, 결론은 아직 읽기 전이었다. 아이들은 다음에 어떻게 이야기가 이어질지 무척이나 궁금해 했고, 토론은 시작되었다.

<토론 주제 ‘전쟁’에 대한 개념 정의>

교사 : 오늘 토론은 어떤 주제로 이야기를 나눠볼지 예상되는 것이 있어?

영우 : 전쟁문화 이야기를 하다보니까 바이킹 얘기가 나왔는데, 전쟁문화는 있나 없나 했었는데 우리는 전쟁은 문화는 아니라는 이야기를 했었죠.

교사 : 맞아. 우리 그런 얘기도 했었지. 어제 우리 이야기를 기록하다

보니까 오늘 토론 할 주제에 대한 좋은 아이디어가 떠올랐어.
너희들의 이야기 속에서 토론 주제를 찾으면 어떨까하고 고민
을 많이 했었는데, 우리가 했던 말들 중에서 ‘전쟁’이란 뭘까?
왜 하는걸까? 문득 이런 생각을 해봤어. 전쟁이란 것은 뭘까?

현교 : 옛날에 일어났던 싸움.

영우 : 아니야. 전쟁은 지금도 일어나.

예영 : 지금은 잠깐 멈춘거야.

영우 : 전쟁은 나라끼리 싸우는거야.

교사 : 아! 2가지를 이야기 해줬네? 전쟁이 일어날 수 있는 시기는 예
전부터 지금까지, 앞으로도 일어날 수 있는 것이고, 전쟁은 나
라와 나라가 싸우는 것이구나.

영우 : 어쩌면 시간이 계속 흘러가지고 우리나라도 전쟁을 할지도 몰라.

혁중 : 그러면 우리도 나서야지!

영우 : 우리는 아직 어려. 좀 더 크면 어른이 될 수도 있고...

혜준 : 근데 남자친구들은 나이가 되면 군대를 꼭 가야돼.

교사 : 그럼 군인들이 있어야 전쟁을 하는거야? 군인들이 없으면 전쟁
을 못해?

c : 네! 군인들이 있어야지 전쟁을 하죠!

교사 : 그럼 전쟁하는데 필요한 것도 있어?

혜준 : 총, 칼!

혜준 : 군인들도 있고, 무기들도 있어서 그렇게 싸우는게 전쟁이에요.
근데 옛날에는 칼이나 활을 사용했는데 이제는 주로 총, 대포
를 써요.

예영 : 그런데 옛날에는 동남아쪽에 있는 남아공 사람들이 싸움을 했
대. 옛날에 그런데 다른 나라가 지나가 사람을 먹었대.

혜준 : 사람들이 가난해가지고 고기를 먹으려고 그랬나?

예영 : 아니! 사람을 먹는게 아니라, 그 안에 있는 마음씨, 마음씨를

먹었어요.

혁중 : 전쟁을 하는 이유는 자기 땅을 넓히려고 하는건데?

교사 : 전쟁에서 졌다라는 이야기를 하던데, 그럼 올림픽에서 대결 하는거랑 똑같은거야?

c : 아니요! 그건 아니에요!

교사 : 그럼 그 차이점을 누가 이야기 좀 해 줄래?

시연 : 우리가 스포츠로 전쟁을 하는거는 그건 전쟁이 아니고, 싸움도 아니고, 자기끼리 달리기 시합이나 스포츠로 달리는거지 그게 꼭 전쟁은 아닌 것 같아.

혁중 : 스포츠는 운동이고, 전쟁은 싸우는거지.

혜준 : 스포츠는 운동을 하는거고, 전쟁은 무기로 싸움을 하는거야.

상우 : 그런데 내가 무서운거는 같은 나라끼리 싸우는 것 같아. 우리나라도 같은 나라끼리 싸웠어. 남한이랑 북한이랑 싸우다가 북한이 다른나라가 되어버렸잖아. 원래는 대한민국이었는데, 전쟁으로 남한이랑 북한이랑 나뉘었잖아.

진우 : 애들아! 링컨이 있었을 때는 남과 북이 서로 싸움을 했어. 흑인 노예!

교사 : 모든 학교에서 선생님들은 다른 사람과 싸우지 않고, 사이좋게 지내라고 가르치는데 왜 어른들은 그렇게 싸워?

혁중 : 자기 땅을 넓히려고!

영우 : 나라끼리 생각이 안 맞거나, 종교가 달라서 다투기도 하고

동준 : 박영우! 바로 그거야? 나랑 설준서랑 말이 안 맞아 그럼 그렇게 싸워?

교사 : 너희가 말하는 생각은 무슨 생각이야? 나의 생각이라는 말이야?

혁중 : 땅의 생각이죠!

영우 : 땅의 생각들이 안 맞으면, 나라와 나라의 생각들이 안 맞으면...

애들아! 그리고 다른 것도 있어. 종교 같은 것도 있어. 교회 그런게 종교거든. 이슬람교랑 크리스트교 이런게 있어. 종교가 다르거나 하면 싸울 수도 있어. 책에서 봤는데 그래서 중간에 있

는 땅을 가지려고 싸웠대.

동준 : 박영우! 그게 무슨 말인지 모르겠어.

(교사가 영우가 말한 종교전쟁에 대해서 보충 설명을 해 주었다.)

교사 : 자기가 믿고 의지하는 신을 말하는 건데... 혹시 동준이는 너가
믿고 의지하는 신이 있니?

혁중 : 엄마요!

c : 하하하하하!

c : 아폴로!

c : 그리스신!

c : 나는 하나님. 예수님!

건희 : 나는 광개토대왕이랑...

교사 : 선생님은 정말 이상하다! 너희도 이렇게 믿고 있는 신이 다른
데 왜 싸워?

동준 : 그러게요? 참도 이상하네요.

(교사는 이 이야기가 반 전체의 아이들과 계속 더 이어가기에는 어려운 소재가 될 수 있다고 생각했다, 그리고 원래 목적으로 돌아가기 위해 이야기를 다음번에 기회가 있으면 더 이야기를 해 보기로 하고 원래의 주제로 다시 돌아왔다.)

(3) 본격적인 토론

이번 토론에서는 빨강, 파랑, 노랑색 종이를 이용해 보기로 했다. 주제는 ‘전쟁은 필요하다. 필요하지 않다.’로 필요하다고 생각하면 파랑색 종이를 들고, 필요하지 않다고 생각하면 빨강색 종이, 잘 모르겠다고 생각하면 노랑색 종이를 들어서 자신의 의사를 표현하기로 했다. 그리고 아이들이 서로 이야기를 하다가 친구의 의견에 설득이 되면 자신의 의사를 언제든지 바꿀 수 있도록 했다. 색이 헛갈릴 수도 있어 보드판에 색에 따른 의견을 안내해 언제든지 볼 수 있게 했다.

교사 : 왜 전쟁을 하는 걸까?

예영 : 그런데 기름이 나는 땅을 잘 몰라가지고, 그 땅을 그냥 다른 나라 사람에게 싸우지 않고 그냥 주기도 하던데...

혁중 : 러시아!

교사 : 아, 전쟁을 안하고, 그냥 양보하고, 도와주었구나.

혜준 : 러시아는 땅이 넓어서 그런거야!

교사 : 그럼 전쟁은 필요할까? 필요없을까?

동준 : 둘 다 뜻이 맞는 것 같기도 하고...

교사 : 그럼 이런 생각을 색으로 표현을 해봐!

(아이들은 색깔 종이로 자신의 생각을 표현하기 시작했다.)



[그림 3] 『전쟁』 그림책 활용 L 유치원 유아토론 모습

교사 : 이제부터는 대결이야. 서로의 생각을 들어보고, 자신의 의견을 이야기를 해서 다른 친구를 설득시켜야해. 그래서 설득을 가장 많이 해서 가장 많은 색이 나오면 그 의견팀이 이기는 것으로 할거야. 그런데 이기는 것은 어떤 색깔 팀이 이겼냐, 누가 누가 이겼다는 것이 아니라, 어떤 의견으로 더 많이 기울었는지를 보는거야.

현교 : 왜냐면 전쟁을 하면 북한이랑 우리나라랑 싸웠잖아. 그런데 미국이 한국을 도와줬으니까, 그러니까 북한이 지지! 그런데 미국

은 그전부터 도움을 주는 나라였거든. 그래서 도와줬으니까 전쟁은 필요해. 그래서 우리가 이겨서 우리가 더 크게 만들어져서 우리가 더 잘 살게 된 거야.

건희 : 나는 전쟁이 전혀 필요 없다고 생각해. 왜냐면 전쟁은 목숨을 잃는 건 아니지만, 자칫하면 진짜로 목숨을 잃을 수 있어.

동준 : 그게 원래 전쟁이야. 목숨을 잃어도 자기 땅을 지키면서 그러는 게 바로 전쟁이야.

영우 : 자기를 희생하는거지. 나라를 지키기 위해서! 나의 죽음을 다른 사람에게 알려지마라.

(아이들의 생각이 바뀌고 있었다.)

혁중 : 전쟁으로 사람들이 많이 죽고, 그래서 전쟁을 하는게 싫어.

혜준 : 나는 다른 생각이 있는데, 전쟁은 필요할 때도 있고, 안 필요할 때도 있어. 왜냐면 맞으면 계속해야 하니까 사람들도 많이 죽고, 전쟁이 나라를 위해서 해서... 생각이 그렇고, 전쟁을 아예 안하면 또 우리가 지금 전쟁을 안 하고 있으면 우리는 나라를 더 갖고 싶은 사람도 있을텐데 안하면 그래서 난 노랑색을 들었어.

c : 나도 그런 생각이야.

동준 : 나는 전쟁이 필요하다고 생각해.

주현 : 나는 친구들의 생각을 들어보니까 파란색으로 바뀌었어. 난 원래 빨강색이어서 전쟁이 필요없다고 생각했는데, 혁중이가 말한 것 중에 사람들이 불쌍하잖아. 그러니까 전쟁을 하긴 하는데 연습을 한 번 하고 필요할 때 하는게 좋을 것 같아.

준서 : 전쟁은 필요없어. 다른 나라 사람들이 다 죽으면 못 사니까 전쟁은 필요없어.

교사 : 맞아. 그 나라의 사람들이 다 죽어버리면 무슨 의미가 있겠어. 선생님도 준서 이야기 듣고 생각이 바뀌었어.

동준 : 전쟁은 필요해. 사람들이 열심히 전쟁을 해서 다른 주민들을 땅을 넓히는 것도 괜찮은 것 같아.

교사 : 땅이 커지면 좋아?

동준 : 그것까지는 모르겠어요.

최서희 : 땅이 커지면 나라를 평화롭게 할 수가 없어!

혁중 : 우리나라하고 북한이 합쳐지면, 통일이 되면 그것도 안 좋은거야?

혜준 : 땅이 커진다고 평화로워지는 건 아니야. 나라는 크면 갈 데가 너무 많고 그러니까 딱 적당한게 좋은거야.

혁중 : 여행을 많이 다닐 수 있지!

시연 : 나는 전쟁은 꼭 필요 없는 것 같아. 전쟁은 판사가 딱 결정을 내려가지고, 이거는 우리땅 그러니까 다른 사람들은 비키세요. 이렇게 하는 게 낫지. 독도도 싸워가지고 땅을 하는거는 공평하지 않잖아.

건희 : 어제 우리들이 한 이야기 잊어버렸어? 우리가 우리나라를 지키기로 했잖아. 싸워서 지켜야지. 전쟁은 필요해. 이순신도 우리나라를 지켜줬고, 그리고 우리는 어제 토론하다가 우리나라랑 우리 문화를 이제 지키기로 했잖아.

찬이 : 맞다! 듣고 보니 그렇네!

교사 : 우리나라를 지키겠다고 했잖아. 아무도 우리나라를 빼앗으려고 하지 않으면 전쟁이 일어나지 않는거 아니야?

예영 : 그래도 우리가 먼저 시작할 수도 있죠!

건희 : 그래도 이순신 흔적이 다시 지워지면 일본이 다시 쳐들어올 수도 있고! 지우지 말아야 돼!

교사 : 그래! 잊지 말아야 된다는거지? 그럼 듣고 생각을 다시 한 번 정리해 볼까?

빨강색 : 11명 파랑색 : 4명 : 노랑색 : 4명

상우 : 전쟁은 필요 없을 것 같아. 일본이 지진이 나서 불쌍하면 전쟁

안 하고 우리 땅에서 살 수 있잖아. 우리 땅들도 넓어지면 주변 땅들도 넓어지니까 세계가 다 평화로워지잖아. 일본을 우리 땅으로 만들면 되잖아.

교사 : 그럼 전쟁을 해야 하잖아?

상우 : 일본이 지진이 나서 일본 땅에서 못 살게 되면, 불쌍하잖아. 일본한테 우리 땅에 와서 살 수 있게 ‘이리와!’해서 붙여가지고.. 그럼 더 평화로워질 수 있잖아.

동준 : 땅은 못 들어!

혁중 : 나는 세모야. 전쟁은 필요하면 해야하긴 하는 것 같은데, 그래도 전쟁보다는 평화로운 것을 선택하는게 맞는 것 같아.

교사 : 독도는 어느나라 것이야?

혜준 : 독도 선전을 봤는데 우리나라 사람도 살고 있던데. 우리나라 땅 아닌가?

예영 : 우리나라 사람들이 살고 있으면 그게 우리나라 땅이야?

혁중 : 그럼 미국도 우리 나라사람들이 살고 있으면 미국도 우리나라 땅이나 무슨?

혜준 : 미국은 여행을 가는거고 우리나라 땅은 아니지!

상우 : 우리가 그냥 독도를 주는 건 어때? 독도 아니면. 꼭 필요하지는 않은 것 같아.

교사 : 독도가 우리나라 땅 인거랑 아닌거랑 무슨 상관이 있어?

상우 : 처음부터 주면 되지. 전쟁하지 말고.

혁중 : 우리나라 것을 뺏기면 안돼! 다시 가져와야 돼 그럼!

교사 : 그럼 우리 다음 시간에는 독도는 우리나라 땅인지 다른 나라 땅인지, 지켜야하는지에 대해서도 이야기를 해 보면 좋겠다.

c : 땅에 한국땅 이라고 적혀있지 않나?

교사 : 독도는 선생님이 알기로는 되게 조그만 땅이던데 그거 그냥 좀 양보하면 안되나?

혁중 : 안 되죠! 돈도 얼마나 중요한데! 100원 하나도 얼마나 중요한데.

건희 : 어휴! 모르겠다. 모르겠다!

동준 : 우리나라 물고기도 많이 잡히고.

혁중 : 먹어보면 한국 물고기인지 알 수 있어! 미국 물고기는 맛이 달라!

진우 : 옛날에 이사부가 그 독도를 정복했어. 그래서 지금까지 우리 땅 인거야!

(독도에 대해서 이야기가 더 이어졌다. 많은 이야기를 더 나누고 싶었지만 토론 주제에서 조금씩 벗어나고 있는 것 같아 다시 본론으로 돌아갔다.)

동준 : 일본이 독도를 가져가려고 하는 건 땅이 부족해서가 아니라, 욕심이 많은거야.

교사 : 그럼 우리가 우리 땅을 지키려면 전쟁을 해서라도 지켜야 할까? 아니면 하지 않아도 될까? 아니면 다른 방법이 있을까?

(아이들의 생각이 계속해서 바뀌어갔다. 하나의 극단적인 생각보다는 필요하면 전쟁을 해서라도 지킬 것은 지켜내야 한다는 생각으로 그 전제에는 평화롭게 싸우지 않고 살 수 있고, 설득할 수 있다면 사이좋게 지낼 수 있도록 하는게 좋겠다는 생각이 있는 것 같았다.)

빨강색 : 5명, 파랑색 : 6명, 노랑색 : 11명

(4) 결론 : 전체적인 입장

(교사와 아이들은 함께 이번 토론의 결론을 내렸다.)

교사 : 너희들이 지금까지 한 이야기를 들어보니, 자신의 생각을 가지고 있는 것은 아주 좋아. 그런데 친구들의 이야기를 들으면서 자신의 생각도 바뀔 수 있다는 것도 참 중요한 것 같아. 보니까 노랑색이 가장 많아졌더라. 그래서 노랑색이 이겼는데, 이 친구들의 생각은 잘 모르겠다는 생각보다는 다른 의견이 있다는 친구들이 더 많은 것 같아.

c : 네. 맞아요!

교사 : 그래! 우리 이렇게 토론은 마치지만 아쉽다.

c : 그림책 끝에 어떻게 됐는지 빨리 읽어주세요!

교사 : 그래. 그럼 읽고, 다음 시간에는 그림책 등장인물들 중에 한 사람에게 편지를 써보자. 전쟁에 대한 우리의 의견도 써서 쓰고 싶은 사람에게 우리의 생각도 이야기 해 보는거야. 어때?

c : 네!

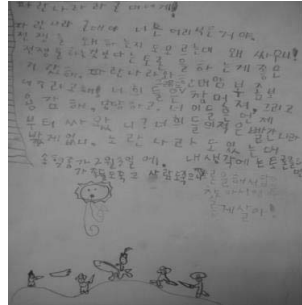
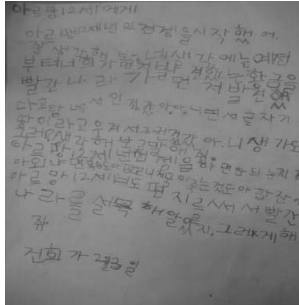
교사 : 다른 생각을 가졌다는 것은 참 중요해. 이 세상에는 까만색과 흰색만 있지는 않아. 너희들이 커서 어른이 되면 사람들이 까만색이 더 멋있는 것 같아. 그러면 사람들이 그쪽으로 우르르르... 아니야. 흰색이 더 멋있어! 그러면 흰색으로 우르르르... 이렇게 몰리는 경우가 있어. 하지만 그 속에서 ‘아니야. 둘 다 중요해.’, ‘아니야, 노랑색도 중요해. 다른색도 중요해.’라고 말을 할 수 있는 친구들이 됐으면 좋겠어. 이유가 안 되는 것으로, 또는 목소리가 더 크다고, 힘이 세다고 그쪽으로 내 생각이 기울지 않았으면 한다는 말이야. 다른 사람의 생각도 존중하면서 다른 사람의 생각에도 귀 기울일 수 있는 친구들이 됐으면 좋겠어.

이렇게 토론이 끝났다. 아이들은 뒤에 있는 ‘전쟁’에 대한 그림책을 궁금해 했고, 교사는 그림책을 읽어주었다. 아주 궁금해하던 아이들은 같은 책이 집에 있는 친구들이 가져와 또 보자는 말에 내일을 기대하는 듯했다. 이 그림책의 내용이 오늘 토론의 과정과 닮아있어, 아이들에게도 많은 여운을 줌과 동시에 생각을 깊게 할 수 있을 것 같다는 기대를 했다. 어제 문화팀이 연구하고 있는 주제로 이야기를 하던 것이 오늘의 토론에도 타당한 근거로써 작용했던 것 같다.

색종이가 제공되면서 집중이 분산되기도 했다. 사전에 몇 번의 경험이 있었거나, 분단별로(중그룹) 했더라면 더 좋았을 것 같다는 생각도 들었다. 어제 문화에 대한 다양성을 이해하고, 존중하듯 다른 사람의 생각도

이해하고 존중하는 아이들의 태도는 앞으로 초등학교에 진학해서도 가치관 형성에 많은 영향을 줄 것이라 믿어 의심치 않는다.

(5) 토론 후, 편지쓰기



[그림 4] 『전쟁』 그림책 활용 유아토론 후 편지 쓰기 예

(6) 평가 : 독서 토론을 통해, 그림책을 더 재미있게 볼 수 있었을 뿐만 아니라, 더 풍요로운 이야기 나누기가 되었고 더 의미 있는 일상이 되었습니다. 앞으로 읽을 책들은 나의 삶과 가장 가까워서 마음으로 느낄 수 있는 책이 되었으면 하는 기대를 해 봅니다.

2. 서울 도봉구 소재 C 어린이집

* 2013. 3. 발표원문 중 발췌

- 1) 그림책 : 『행복한 청소부』(모니카 페트 글 / 안토니 브라틴스키 그림)
- 2) 대상 : 만 5세 10명
- 3) 지도 교사 및 기록 : 김보영, 성순경, 편나영, 황혜경
- 4) 독서교육 계획안

[표 5] 『행복한 청소부』(모니카 페트 글 / 안토니 브라틴스키 그림) 그림책 독서 활동 계획

독서전 활동	책 분석하기 - 책 표지 및 내지를 보고 책에 관심을 갖고 궁금한 점에 대해 알아본다.
독서중 활동	[동화듣기] - 『행복한 청소부』동화 읽기 활동 [동화와 관련된 질문 생각해보기] - 논제1 : 내가 청소부라면 유명해진 뒤에 거리의 청소부로 남았을까? - 논제2 : 행복의 조건은 무엇일까? [신호등 토론하기] - 논제 1방식 [피라미드 토론하기] - 논제 2방식
독서후 활동	[언어연계활동] - 행복의 조건은 무엇일까요? - 아저씨 어떤 일이 제일 힘들세요? [역할연계활동] - 행복한 청소부가 되다 [과학연계활동] - 껌딱지 [조형연계활동] - 나는야 청소도구 발명가 - 청소도구 만들기

5) 토의·토론을 위한 질문

(1) 바로 답을 찾을 수 있는 질문

- 주인공의 직업은 무엇인가요? 무엇을 청소하는 사람인가요
- 행복하다는 독일어로 무엇이라고 했나요?
- 거리 이름은 무엇으로 지었나요?
- 아저씨는 왜 휘파람을 불었을까요?
- 아저씨가 음악가와 작가를 이해하기 위해 어떻게 공부를 했나요?
- 표지판을 닦으며 흥얼거리는 아저씨 주변에 왜 사람들은 모였을까요?
- 사람들은 아저씨에게 왜 최고라고 했을까요?

(2) 정보를 연결해야 답을 찾을 수 있는 질문

- 최고라고 인정하는 방법에는 어떤 것이 있을까요?

- 작가나 음악가에 대한 정보를 알아보는 또 다른 방법은 무엇이 있을까요?

- 우리나라의 거리는 어떤 이름을 가지고 있을까요?

(3) 감상론적·경험적 질문

- 행복한 청소부와 같은 청소부아저씨를 본다면 나는 어떤 생각이 들까요?

- 나는 어떤 직업을 갖고 싶을까요?

- 청소 한 경험이 있는 친구들은 청소 후 어떤 기분이 들었나요?

- 내가 청소부라면 편지를 받고 어떤 선택을 했을까요?

(4) 분석적 질문

- 모여든 사람들은 어떤 느낌과 기분이 들었을까요?

- 청소부아저씨는 왜 음악가와 작가를 계속 공부한 이유는 무엇일까요?

- 청소부아저씨는 왜 청소부 직업을 선택했을까요?

- 청소부아저씨는 자신의 일에 왜 행복하다고 느꼈을까?

(5) 인식론적 질문

- 꼬마와 엄마의 이야기를 못 들었을 경우 아저씨가 음악가나 작가에 대해 공부를 했을까요?

- 행복이라는 것이 무엇일까요?

- 청소부아저씨는 그 이후에도 청소부아저씨로 남아있었을까요?

- 주인공이 동전의 양면을 이용해 음악가와 작가를 먼저 공부할지 결정한 것

(6) 가치론적 질문

- 청소부아저씨로 남아있겠다는 아저씨의 선택은 옳은 선택이었을까요?

- 우리 부모님도 부모님의 직업을 사랑할까요?



[그림 5] 『행복한 청소부』 그림책 활용 C어린이집 유아토론 모습

6) 신호등 토론 계획 및 실행

[표 6] 『행복한 청소부』 그림책 활용 C 어린이집 토론 계획 및 실행

논 제	내가 만약 청소부라면 유명한 뒤에도 청소부로 남아 있을 것인가?
학습 목표	- 토론을 통해 내가 선택한 직업에 대한 행복과 의견을 자신있게 말할 수 있다.
연령	만 5세
참여인원	10명
준비물	청소부와 교수가 하는 일 등에 대한 사진 자료, 각 유아 1인당 3색(빨강, 초록, 노랑) 카드
토론 방법	1. 청소부가 하는 일에 대해 이야기 하고, 청소부 직업의 좋은 점과 나쁜 점을 이야기 한다. - 청소부가 하는 일: 낙엽쓸기, 음식물쓰레기 치우기, 길에 떨어진 쓰레기 치우기, 분리수거 · 좋은 점 : 지저분한 것을 치우면 사람들이 좋아해요. 칭찬받을 수 있어요. · 나쁜 점 : 작업복에 지저분한 것이 붙으면 기분이 안 좋아요. 청소를 하다 위험한 것에 손이나 다리를 다칠 수가 있어요. 2. 교수가 하는 일에 대해 이야기 하고, 교사 직업의 좋은 점과 나쁜 점을 이야기 한다. - 교수가 하는 일 : 학생들 가르치기, 현장 학습지 정하기, 소풍 가기, 컴퓨터로 서류하기, 공부 가르칠 내용이나 자료 찾아 공부하기 · 좋은 점 : 학생들을 가르쳐 푹푹해지면 뿌듯해요. · 나쁜 점 : 오랫동안 서 있다. 집에 늦게 가요(일이 많으면 늦게 퇴근)

	3. 신호등 토론을 설명한다. - 색깔 카드(빨, 초, 노)를 들어 자신의 색깔을 보여주고 왜 그 것을 택했는지 친구들에게 의견을 이야기하는 것을 신호등 토론이라고 한단다. - 청소부를 선택했을 경우 초록색, 교수를 선택했을 경우 빨강색, 잘 모르겠다는 노랑색을 선택하고 그 이유를 친구들한테 이야기 하면 되거든.
	4. 토론 규칙을 이야기 한다. - 모두 들을 수 있는 크기의 목소리로 말하기 - 친구의 이야기 중간에 끼어들어 자기 말 하지 않고 맞아, 틀려 하지 않기 - 너무 오랫동안 이야기 하지 않기 - 말하는 사람을 바라보며 듣기 - 허락 얻고 말하기
	5. 신호등 토론을 실행한다. 1) 토론 논제 제시하기 - 책에 나온 내용처럼 내가 청소부라면 유명해진 뒤에도 청소부로 남아 있을 것인지, 혹은 교수가 될 것인지에 대해 신호등 토론을 해보자. - 오늘 토론의 논제는 “내가 만약 청소부라면 유명한 뒤에도 청소부로 남아 있을 것인가?”이란다. - 10초간 생각 할 시간을 줄게 (손가락으로 천천히 1~10까지 카운트 다운) 자기 생각 카드를 들어보자. [초록-5명, 노랑-2명, 빨강-3명 첫 번째 선택함] 2) 초록, 빨강, 노랑을 선택한 이유에 대한 생각 말하기 - 00는 왜 초록색을 선택했나요?(초록, 빨강, 노랑 번갈아 가며 말하기) 3) 한 번 더 생각한 후 빨강 또는 초록색 카드 선택하기 - 친구들의 의견을 모두 들어 보았어요. 그럼 선생님이 다시 결정할 수 있도록 1분 동안 시간을 다시 줄게. 한 번 더 생각한 후 다음 결정 때는 노랑카드를 선택하지 않고 초록색과 빨강색 중에서만 선택하도록 하자. - (1분 후)우리 친구들은 어떤 선택을 했을지 하나, 둘, 셋~ 하면 카드를 들어보자. 4) 변경된 최종 의견에는 어떤 의견이 많은 지 선택한 카드 수를 세어 살펴본다. [초록-6명, 빨강-4명 최종 선택 함]
	토론 평가 - 처음 시도했음에도 불구하고 유아들이 선택한 이유에 대한 다양한 의견이 나왔다. - 색깔 카드를 가지고 흔들거나 굴리는 유아들이 있어서 분위기가 다소 산만하였다. - 유아들에게 다른 사람의 말을 경청하는 습관 형성을 들이도록 해야겠다. - 토론을 하기 전 유아들에게 청소부와 교수가 하는 일에 대한 정보를 제공하고, 두 직업에 대한 장단점을 생각하며 토론을 할 수 있어서 더욱 다양한 의견이 나올 수 있었다.

7) 2주제, 피라미드 토론 실행 후 평가

- 유아들의 사전 경험에 의한 다양한 행복의 의미가 발표되었다.
- 유아들 간 행복에 대한 이야기를 들으며 자신도 같은 경험이나 생각이었음을 말하곤 하였다.
- 행복의 조건에 대해 토론을 할 때는 현재 자신이 원하는 상황이나 사물에 대한 의견도 나오곤 했다.
- 또래 간 합의를 하는 과정에서 또래의 의견에 집중하고 존중하며 배려하는 모습이 부족했다.
- 합의를 도출하는 과정에서 자신의 의견이 수렴되지 않았을 경우 서운해 하거나 또래의 의견에 반감을 표하는 유아에게 토론의 규칙 및 예의에 대한 이야기를 좀 더 나누어 주어야겠다는 생각을 가졌다.

8) 종합 평가

(1) 활동에 대한 평가

평상시 동화를 들려주던 방식과 달리 표지부터 유아의 궁금증을 증폭시키고 『행복한 청소부』동화의 한 장면 한 장면 모두를 분석해야 했던 독서 스페셜 활동! 교사와 유아 모두가 새로운 경험으로 인해 활동 초부터 기대에 찼던 이번 활동은 독서 전·중·후 활동을 통해 동화 내용 및 등장인물, 더불어 작가와 동화의 배경이 된 독일이라는 나라까지 세부적으로 알아볼 수 있는 기회를 가졌다. 특히 토론을 통한 동화에 대해 이야기를 나누면서 성인, 유아 모두가 행복이라는 평범한 진리에 대해 경험하고 느끼는 소중한 시간을 가졌다. 토의&토론에 대한 진행과정에서 지켜야 할 규칙 및 토론방식에 미흡한 점이 있어 이를 보완하고 극복하기 위한 지속적인 활동이 이뤄졌으면 한다.

(2) 동화에 대한 평가

<내용의 평가>

다소 긴 동화의 내용에도 불구하고 친근한 캐릭터와 내용으로 인해 행복에 대한 진정한 의미 및 조건에 대해 아이들이 함께 생각할 수 있는 교육성을 담고 있다.

<표현의 평가>

어휘가 유아수준에는 좀 어려운 표현이 간혹 있어 이해하는데 오랜 시간이 걸렸지만 글과 그림이 잘 어우러져 있고 문제 또한 유아들이 읽기 편한 편안한 느낌을 주었다.

<유아에게 적합한가의 평가>

유아가 관심을 갖는 직업과 관련할 수 도 있었고 현재 자신의 행복지수에 대한 평가도 내릴 수 있었으며 누군가 읽어주면 감상할 수 있는 개념이 있어 유아발달에 적합했다.

<교수단계에서의 평가>

생활주제와는 관련이 없지만 학습적인 내용을 많이 배우는 7세에게 배움의 즐거움을 보여주는 것을 통해 평소 활동에서의 관심을 증폭시켜 주는 효과를 줄 수 있었다.

3. 서울 성동구 Y 어린이집

- 1) 그림책 : 『우리끼리 가자』/ 윤구병 글, 이태수 그림
- 2) 대상 및 그룹 명수 : 만5세, 10명
- 3) 지도교사 : 김선옥
- 4) 토론 논제 1 : 약속은 꼭 지켜야 한다(찬성), 약속은 상황에 따라 변할 수 있다(반대)
 - (1) 찬성 측 주장
 - 토끼가 이야기 한 생각에 동물친구들이 모두 그러자고 했잖아요.
 - 산양할아버지가 기다리고 계시니까요.

- 우리 엄마가 그러는데 약속은 꼭 지키라고 했어요.
- 한 명의 동물친구들이 약속을 어기기 시작하면 모두 약속을 지키지 않는 거짓말쟁이가 되어 버리잖아요.
- 약속을 지키지 않으면 결국엔 토끼가 여우와 늑대한테 잡힐지도 몰라요.
- 숲을 올라가는 도중에 친구들과 헤어지면 슬프잖아요.
- 산양할아버지가 동물친구들이 모두 함께 오지 않으면 걱정을 많이 하실 거예요.

(2) 반대 측 주장

- 곰, 다람쥐, 멧돼지, 너구리, 족제비, 친구들은 겨울을 준비해야 해요.
- 아기 동물친구들은 약속을 잘 지키지 못해요. 아직 아기이니까요.
- 먼저 약속을 정하긴 했지만 지킬 수 없는 상황이 생기잖아요.
- 약속보다는 배가 더 많이 고팠나 봐요.
- 약속은 꼭 지켜야 하지만 엄마가 하지 못하게 하거나, 갑자기 어디를 가게 되면 만나기로 한 약속을 지키지 못할 때가 있었어요.
- 약속을 했는데 서로 너무 지키기 어려운 약속일 때는 약속을 조금 더 쉬운 걸로 바꿀 수 있어요. 친구와 놀이 하거나 게임 할 때는 약속을 바꿔서 놀이하기도 해요.

(3) 반대측 정리

- 먼저 약속을 정하긴 했지만 동물 친구들의 겨울나기 준비가 더 중요하기 때문에 약속은 상황에 따라 변할 수 있는 것이고 지키지 않아도 된다.

(4) 찬성측 정리

- 아기토끼가 산양할아버지의 이야기를 들으러 가자는 제안에 동물 친구들도 동의를 했고 함께 가자고 했기 때문에 약속은 반드시 지켜야 한다.

4. 교사들의 평가 내용 발췌

1) 서울 도봉구 S 어린이집

활동을 계획하기 전에 목표를 설정하는 단계에 있어서 중점을 둔 것은 유아들에게 자존감을 길러주는 것이었다. 그래서 고민하던 중에 “너는 특별하단다”라는 동화가 적절할 것 같았다. 만4,5세 통합반이라서 유아들에게 어려운 수준일 수도 있지만 자신의 존재 가치에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 제공하려고 이 동화로 선정하였다.

동화를 감상한 후 내용을 충분히 이해한 후에 문제를 제기하며 토론을 전개하였다. 찬성과 반대로 나누어 주장을 하는 경험이 처음이라서 유아들이 O또는 X쪽으로 이동하는 것을 망설이기도 하였다. 대상 유아반의 경우 현재 칭찬 스티커 제도를 실시하고 있어서 <웹믹이 다른 웹믹에게 점표를 붙여도 되는가?>라는 논제에 대해 찬성하는 유아들이 14대 6으로 더 많았다. 주요 이유로는 잘 한 것은 칭찬해주어 더욱 잘하도록 하기 위함이라고 설명하였고, 반대하는 쪽에서는 모두 똑같이 소중하기 때문에 “잘했다, 잘못했다”를 말하면 안 된다는 입장이었다. 유아들이 가지고 있는 생각을 말로 표현하는 것이 아직 능숙하지 못하여 더 깊이 진행하지는 못했다. 이번 활동은 유아는 물론이고 교사에게도 새로운 경험이 되었고 앞으로 동화를 감상함에 있어서 더 질적인 수준의 활동이 가능할 것 같아 만족스러웠다.

2) 경기도 과천 B 어린이집

동화를 읽고 난 후 동화와 관련된 토론 활동이 처음으로 이루어졌다. ‘토론’이라는 것을 처음 경험하는 유아들이라 아직 토론의 형식을 지키며 주장하고 반박하는 것은 어려워했지만 교사의 진행에 맞춰 자신들의 의견을 자유롭게 표현하고, 그에 맞는 이유를 들어가며 자신감 있게 발표하는 모습을 확인할 수 있어 유익한 기회가 되었다. 이러한 경험을 통

해 유아들이 자신의 생각과 느낌을 표현하는 것에 자신감을 갖고 언어로 표현해냄으로써 풍부한 어휘능력을 기를 수 있는 것을 기대해볼 수 있을 것이다.

3) 의정부시 N 어린이집

그림책을 이용하여 수업을 함으로 인해, 처음에는 어떻게 전개해 나가야 할까? 많은 고민을 하게 되었습니다. 그림책을 선정하기 위해서 다양한 출판사와 책의 재질, 그림을 살펴본 뒤 한 권의 책을 정하여 책꽂이에 제시해 주자, 유아들이 자연스럽게 책을 보며 관심을 가지고 그림을 보는 것을 볼 수 있었고 수업을 전개해 나가면서 전에 보이지 않았던 글자에 대한 호기심과 관심을 느낄 수 있었습니다. 제일 좋았던 점은 교사 중심이 아닌 유아들 스스로가 활동을 제시하여 재미와 흥미를 가지고 열정적으로 참여하였다. 더 나아가 인형극 발표를 준비하는 과정에서 계획적으로 준비하고 자신감을 얻을 수 있는 계기가 되었습니다. 또 자신만의 책을 만듦으로 인해 다양한 책의 결말을 구성할 수 있는 기회도 가질 수 있었습니다. 이번 수업을 통해 친구들과 책에 대해 진지하게 이야기하는 시간도 갖게 되었고, 나와 다른 생각이 나쁜 것이 아니라 친구의 생각도 인정하는 마음도 기를 수 있었습니다.

VIII. 맺음말

유아 토론교육이 유아의 여러 발달 면에서 좋은 교수-학습법인데도 불구하고 유아 토론 교육의 가능성에서 기술된 것처럼 유아에게 토의는 가능하나 토론은 힘들 것이라는 인식으로 연구된 바도 별로 없고 교수-학습법으로 사용되는 일은 극히 드물었다. 이에 유아들에게 친근한 매체인 그림책을 매체로 하여 독서교육 활동 중에 논제를 찾고 논거를 논할 수 있는 토론교육 학습모형을 설계하여, 우선 유아교육기관의 경력 있는 교

사에게 교육 시킨 후, 그 교사들이 가르치고 있는 유아들을 대상으로 본고의 토론교육 학습모형에 준하여 토론교육을 실시했다.

실제 사례에서처럼 유아들이 여러 각도에서 자기만의 기발한 생각을 가지고 적극적으로 표현하고 듣는 것을 볼 수 있었다. 약 40여개 원의 교사들이 본고의 학습모형으로 유아토론을 실시 기록한 전문을 다 실을 수 없어 극히 일부 원의 기록 중에서도 발췌하여 본고에 실었다. 교사들의 평가에 나타난 반응들을 보면 대체적으로 처음이라 어려움도 있었지만 유아들이 잘 따라 주었고 흥미 있어 하며, 언어력 향상, 사고력 상승, 신중한 듣기, 자신있게 표현하기, 타인생각 존중하기, 도덕성 발달, 신선했음, 창의성 등이 향상된 것 같고 한 주제에 대해 깊게 생각하는 모습들과 다음 시간을 기다리는 모습들이 학구적이기 까지 했으며, 교사들 자신조차 삶에 적용할 수 있는 토론에 대해 관심을 갖기 시작했다는 것이다. 이는 교사들이 유아 교육 현장에서 그림책 활용 토론 교육의 필요성을 느끼기 시작했다는 증거라 할 수 있겠다. 이러한 결과로 볼 때, 본고에 제시된 그림책 활용 유아 토론교육 학습모형(가칭 유토스)을 교육 현장에서 적용했을 때 효과가 있을 것이다.

물론 본고에서 제시된 그림책 활용 유아 토론교육 학습모형이 평가 도구를 사용하여 신뢰도나 타당도를 거치지 않았으므로 좋은 모형이라고 단정 지을 수는 없으나, 그림책 활용 유아 토론교육에 있어서는 신뢰할 수 있는 평가도구가 거의 없는 상태로 일차적 고찰을 통해 추후에 평가 도구까지 개발하여 신뢰성 있는 유아 토론교육의 학습모형을 정립하는 것이 과제라 하겠다.

끝으로 본고가 유아 토론교육의 한 교수법으로 정착되어 유아들이 더 밝은 미래를 향해 가는 데 도움이 되었으면 하는 바람이다.

참고문헌

- 김주환, 『교실 토론의 방법』, 도서출판 우리학교, 2009.
- 배철우, 「토론과 논술의 기초」, 경민대학 독서스페셜리스트 교육원, 2011.
- 성원경, 조인경, 김숙령, 『유아 감성개발을 위한 토론수업의 실제』, 교육 아카데미, 1999.
- 신광재 외, 『토론을 알면 수업이 바뀐다』, 창비출판사, 2011.
- 오길주, 『현장 적용을 위한 독서교육의 이해』, 도서출판 기역, 2014.
- 조선희, 『유아철학놀이』, 창지사, 2004.
- 버튼, 버지니아 리, 『작은집 이야기』, 홍연미 옮김, 시공주니어, 2003.
- 실버스타인, 쉐, 『아낌없이 주는 나무』, 시공주니어, 2000.
- 김수향, 「그림책을 활용한 창의적 문제해결능력과 창의적 사고와의 관계에 대한 연구」, 『아동교육』 제17권 제4호, 2008, 49~62.
- 김희태, 김경희, 「동화에 대한 토의 활동이 유아의 창의성과 언어 능력에 미치는 영향」 제14권 제2호, 2005, 71~85.
- 노경순, 「그림책을 활용한 인성교육의 가능성 연구」, 백석대학교 석사논문, 2015.
- 박찬옥, 홍찬의, 「역동적 평가를 통한 만 5세 유아의 토의·토론 능력 발달과정 탐구」, 『幼兒教育學論集』 제18권 제1호, 2014, 247~271.
- 신헌재, 한명숙, 서현석, 「창의성을 기르는 언어활동 프로그램 적용에 관한 연구」, 한국교원대학교 학습자중심 교과교육연구, 2005.
- 윤혜정, 「그림책을 활용한 표상활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향」, 한국교원대학교 대학원 박사논문, 2012.
- 이지현, 「포스트모던 그림책을 활용한 토의 활동이 유아의 도덕성 발달과 도덕적 추론에 미치는 효과」, 경성대학교 석사논문, 2014.
- 이화선, 최인수, 「순환학습 모형을 활용한 동화중심 언어활동이 유아의 이야기 구성 능력 및 창의성에 미치는 효과」, 『유아교육연구』 제28권 제1호, 2008, 69~90.
- 임윤정, 「유아 철학 방법론 고찰」, 『대동철학회』 제40집, 2007.
- 정복희, 「동화를 통한 독서 토의 활동이 유아의 어휘력 및 이해도에 미치는 영향」, 2004.
- 정석환, 「비고츠키의 언어 발달 이론과 아동교육」, 『아동교육』 제17권 제4호, 2008, 257~272.
- 조은진, 「또래 간 토의 활동이 유아의 언어 능력 및 창의성에 미치는 효과」, 한국 유아교육학회 연차 학술대회, 2003.

- Clay, Marie M., *Reading Recovery*, USA Auckland: Heinemann, 1994.
- Hatch, J. Amos, *Teaching in the New Kindergarten*. NY: Thomson Delmar Learning, 2005.
- Jackman, Hilda L., *Early education curriculum*, NY: Delmar, 2001.
- Janet, Parks, *ZAP/Blink Taste Think*, NY: Barron's Educational series, Inc., 2003.
- Piaget, J., & Inhelder, B., *The psychology of the child*, NY: Basic Books, 1969.
- Tegano. S. W., Moran, J. D., & Sawyers, J. K., *Creativity in the early childhood classrooms*, Washington D.C.: National Association for the Education of Young Children, 1991.
- Torrance, P., *Guiding creative Talent*, NJ: Prentic-Hall Inc., 1962.
- Vygotsky, L. S., *The genesis of higher mental functions*, In J.V., 1981.
- Wersch, *The concept of activity in soviet psychology*, NY: M. E. sharpe, 1981.(Original work published 1960)
- Brown, L. J., "Developing thinking and problem-solving skills with children's books", *childhood Education*, 63(3), 1986, 102-107.
- Bruner, J. S., "Vygotsky's Zone of proximal development", *New Directions for child Development*, 23, NY: The hidden agenda. 1983.
- Judith, B. & Jim, C. & F. Isabel, C. & Alma, A. & Adam, W. & Charles, B., "Identity Texts and Literacy Development Among Preschool English Language Learners: Enhancing Learning Opportunities for Children at Risk for Learning Disabilities" *Teachers College Record*, Vol 108. 2380-2405, 2006.
- Piaget, J., "Piaget's theory", In P. Mussen(eds)., *Gand book of child. psychology*, Vol.1, NY: Wiley, 1983.

A study on learning model based on debate education with picture story books for infants

Kim Yeon-Hong

The purpose of this study is to consider learning model based on debate education that I develop with picture story books for infants to introduce it in the field, as a source of supporting this, I considered data that gathered from 2012 to 2013 at 46 kindergartens and daycare centers in Seoul and Uijeongbu from 287 educators who were educated on the learning model and applied to infants.

Debate education has not been running very well because most of people think it is too early for infants to discover characters of debate with the nature of infants about less conceptualization for everything in the world, lack of background knowledge and experience and immature language development. Also debate should be divided into pros and cons with an issue. Therefore, I combined reading education with picture story books that are familiar to infants and debate education to study learning model based on debate education that can increase educational effect with picture story books and I had written it about cases of learning model that had applied some of the early childhood education field.

Keywords : Picture story books, Infant debate education, learning model, Infant education institution, Actual cases

투고일 : 2019. 09. 19. / 심사일 : 2019. 10. 01. / 심사완료일 : 2019. 10. 10.

‘텍스트 읽기로서의 독서’ 그 의미와 열린 활동성

김장호* · 한아람** · 김영서** · 황나경***

【 목 차 】

- I. 서론
- II. 본론
 - 1. 텍스트 읽기로서의 독서
 - 2. 텍스트의 장르융합 - 상호텍스트성과 하이퍼텍스트
 - 3. 매스커뮤니케이션 활동으로서의 텍스트 읽기
 - 텍스트 읽기의 열린 활동성
 - 4. 열린 활동성을 위한 실제적 텍스트 - OSMU와 MSMU
 - 5. 텍스트 읽기로서의 독서 사례 분석
 - 1) 사례 1. 지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건
 - 2) 사례 2. 멀티미디어와 책의 결합, 앱북(Application Book)
 - 3) 사례 3. 진주 귀걸이를 한 소녀(Girl with a pearl earring)
- III. 결론

국문초록

본 논문은 ‘텍스트 읽기로서의 독서’의 의미를 되짚어보고, 그 의미가 가진 의의를 고찰하여 뉴미디어를 기반으로 한 현대의 ‘독서’가 단순히 읽고 이해하는 범위에 머물러 있는 것이 아닌 열린 활동성을 가질 수 있음을 밝히는 것을 시도한다. ‘텍스트 읽기로서의 독서’는 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달로 인해 전통적인 텍스트에서 벗어나 다양하고 포괄적인 개념으로 확장되었다. 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달로 인한 미디어 환경의 변화는 책, 신문 잡지 등의 인쇄·출판물로 대표되는 아날로그 중심의 미디어 시대에서 인터넷, 디지털 TV, 디지털 CATV, 위성방송, MP3, DMB, 디지털 영화,

* 경기도 작은도서관 사업단 책임연구원, yourmail@hanmail.net

** 경기도 작은도서관 사업단 연구원

*** 경민대학교 아동독서지도과 학사 졸업

전자신문 등으로 대표되는 디지털 미디어 시대로 진화시켰다. 이들 미디어들은 의사 전달의 도구로 문자뿐만 아니라 사운드, 동영상, 애니메이션 등을 조합해서 사용하므로 미디어로 만들어진 다양한 장르의 콘텐츠들도 ‘텍스트’에 포함시키는 것을 가능하게 했다. 이는 책을 읽는 행위로서의 독서 개념의 중심을 책이라는 미디어가 아닌 ‘읽기’라는 행위로 옮겨놓았다. 따라서 여러 가지 미디어로 만들어진 다양한 장르의 콘텐츠들도 ‘텍스트’에 해당되며, 이러한 콘텐츠들을 포함한 텍스트들을 읽는 것도 ‘독서’라고 지칭할 수 있게 되었다. 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달과 함께 텍스트의 개념과 더불어 텍스트 읽기로서의 독서의 개념을 현대적으로 확장시키는 핵심요소로 등장한 것이 바로 상호텍스트성과 하이퍼텍스트이다. 상호텍스트성과 하이퍼텍스트로 인해 독자 중심의 텍스트 읽기가 가능해졌고, 다수의 텍스트들이 서로 연결되었으며, 텍스트의 장르파괴현상도 나타났다. 장르가 다양해지고 확장된 텍스트 읽기로서의 독서는 ‘읽기’ 이상의 의미를 가지게 되었다. 수용자가 텍스트 속에 내포된 의미를 능동적으로 해석하고 재가공할 수 있게 됨으로써 공급자와 수용자, 수용자와 수용자 사이에 커뮤니케이션이 가능해 졌다. 그리고 이것은 네트워크의 발달과 텍스트가 가진 특성으로 인해 매스커뮤니케이션화 되었다. 매스커뮤니케이션 과정을 통해 사람들은 텍스트 속에 포함된 이데올로기와 아이디어들을 공유하고, 발달시키고, 가치화하고, 사회화했다. 이것은 문화의 생산, 공유, 변형, 유지되는 과정과 동일한 의미를 갖는다. 이러한 관점에서 텍스트 읽기로서의 독서는 두 가지 방향에서 열린 활동성을 가능하게 한다. 첫째, 수용자가 텍스트를 자유롭게 해석하고 재창조할 수 있다는 것과 둘째, 서로 간에 다른 문화에 대해 시공간을 초월해서 접근하고 소통할 수 있다는 것이다. 이러한 텍스트 읽기의 열린 활동성을 실제적으로 가능하게 하는 것이 OSMU와 MSMU이다. OSMU와 MSMU는 여러 가지 장르를 융합하고 그것을 다양한 미디어를 통해 활용함으로써 현실적으로 읽을 수 있는 창의적인 텍스트들을 만들어 냈다. 이러한 텍스트들은 기존의 텍스트들에서 느낄 수 없는 정서, 교훈, 감동, 예술적 의미, 이데올로기 등을 전달하고 새로운 문화를 재생산 할 수 있게 했고, 우리는 더욱 다양한 스펙트럼의 ‘텍스트 읽기’에 열려있게 되었다.

핵심어 : 텍스트, 텍스트 읽기로서의 독서, 상호텍스트성, 하이퍼텍스트, 매스커뮤니케이션과정, 열린 활동성, OSMU, MSMU

I. 서론

독서는 저자에 의해 쓰인 텍스트를 독자가 읽고 그 속에 담긴 의미를 해석하는 것이다. 기존의 독서에 있어서 이러한 정의는 책이라는 미디어에만 한정되어있었다. 독자가 읽을 수 있는 유일한 텍스트는 오직 책뿐이었던 것이다. 그래서 ‘독서를 한다’고 할 때의 책 즉 ‘텍스트’는 사람들에게 문자와 그림으로 이루어진 형태만을 떠올리게 했다. 이처럼 과거의 ‘독서를 한다’라는 의미는 인쇄매체인 ‘책을 읽는다’라는 의미로 제한되어 있었다. 메사추세츠공과대학(MIT) 미디어연구소 소장인 니콜라스 네그로폰테(Nicholas Negroponte)는 그의 저서 『디지털이다(Being digital)』에서 전통적인 독서매체인 책에 대해 다음과 같이 말하고 있다.

올드미디어인 책은 연속적인 구성에 따라 문장, 절, 페이지, 장이 이어진다. 무작위로 책을 펴볼 수 있고, 눈에 닿는 대로 아무데나 읽을 수 있다. 그림에도 불구하고 물리적으로 규정된 3차원 세계에서 벗어날 수 없다.¹⁾

네그로폰테의 주장과 같이 책은 무작위로 어떤 곳이나 읽을 수 있는 자유로움을 가지고는 있지만, 선형적이고 일방향적인 특징으로 인하여 물리적으로 규정된 시공간을 벗어날 수 없었다. 그리고 기존의 독서는 이러한 책의 특성을 그대로 반영할 수밖에 없었다.

그러나 현대에 들어 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달로 인해 독서와 텍스트의 의미는 빠르게 변화했다. 다양한 미디어들의 등장으로 인해 독서와 텍스트라는 개념의 외연이 넓어지기 시작한 것이다. 텍스트는 문자와 그림으로 구성된 기존의 형태를 넘어서 다양한 미디어를 활용한 동영상, 소리, 음악을 포함한 범위까지 확장되었고, 독서는 이러한 텍스트들 속에 담긴 의미를 해석하고, 미디어를 읽는 행위까지 포함하기 시작했다.

1) 니콜라스 네그로폰테, 『디지털이다』, 백옥인 역, 커뮤니케이션북스, 1995, 68쪽.

네그로폰테는 『디지털이다(Being digital)』에서 ‘읽는다는 것은 단순히 활자를 해독하는 것이 아니라 책이 가지고 있는 문화적·생물적 감성을 체감하는 것’이라고 언급했다. 또한 여기서 더 나아가 그는 ‘종이책의 종말’²⁾을 선언했다. 따라서 ‘독서’의 범위를 단순하게 ‘책’에만 한정짓기보다는 다양한 미디어를 활용한 텍스트까지 독서의 범주에 포함시키는 ‘다양한 텍스트 읽기로서의 독서’로 확장해 나가야 한다.

이러한 관점에서 ‘텍스트 읽기로서의 독서’의 의미를 되짚어보고, 그 의미가 가진 의의를 고찰하여 뉴미디어를 기반으로 한 현대의 ‘독서’가 단순히 읽고 이해하는 범위에 머물러 있는 것이 아니라 다양한 활동성, 가능성, 개방성을 가질 수 있음을 밝히는 것이 본 논문의 목표이다.

이를 위하여 본 논문은 먼저 텍스트 읽기로서의 독서의 개념과 타당성에 대가설하고, 텍스트의 장르 융합을 가능하게 하는 두 가지 요소인 상호텍스트성과 하이퍼텍스트에 대해 설명할 것이며, 두 가지 요소로 인해 융합되고 확장된 텍스트가 가지고 오는 커뮤니케이션 과정과 열린 활동성에 대해서 고찰할 것이다. 그리고 OSMU와 MSMU를 통해 나타난 실제적인 텍스트 읽기의 열린 활동성을 사례들을 통해 자세히 알아볼 것이다.

II. 본론

1. 텍스트 읽기로서의 독서

1) 독서의 개념

독서의 어원적 의미는 ‘글 또는 글자(書)를 읽는다(讀)’이다. 그런데 글

2) 2010년 8월 13일, 미래학과 미디어 분야의 세계적인 석학 니콜라스 네그로폰테 MIT 미디어랩 교수는 ‘테크놀로지의 미래’를 주제로 미국 캘리포니아주 레이크타호에서 열린 컨퍼런스에서 “종이책은 죽었다.”며 종이 시대의 종말을 선언했다. 또한 아이패드와 e-book 단말기에 기반을 둔 전자책이 종이책 시장을 잠식해 주류 매체가 될 것이며 나아가 종이책이 10년도 아닌 5년 내에 소멸될 것이라고 발언했다.

은 종이와 인쇄기술의 발명과 발달로 인하여 책이나 책자 형태의 미디어로서 외형을 갖추게 된다. 이 후 독서는 ‘책 읽는 행위’를 의미하는 것이 되었다. 여기서 독서 개념의 중심은 ‘읽는 것’이 아닌 ‘책’에 있었다. 그리고 책은 글로 이루어진 모든 것 즉 텍스트를 의미하는 것이었다. 이러한 독서 개념은 학자마다 다르게 나타나는데 독서에 대한 학문적인 성과가 축적되면서 독서의 개념도 어느 정도 합의에 도달하게 되었다. RAND 독서 그룹, 2015 미국 국가 수준 독서 평가 계획, 2015 국제 학업 성취도 평가에서는 독서의 개념을 다음과 같이 정의하고 있다.

· RAND 독서 그룹: 독서는 문자 언어에 집중하고 상호작용함으로써, 의미의 추출(extracting)과 구성(constructing)이 동시에 일어나는 과정으로 정의된다. 여기에서 ‘추출’과 ‘구성’이라는 표현을 한 것은 텍스트가 독해를 결정하는 데 중요하지만, 결정적인 요인이 될 수 없음을 강조하기 위함이다.

· 2015 미국 국가 수준 독서 평가 계획: 독서는 능동적이고 복잡한 과정으로, 문어의 이해, 의미의 발전과 해석, 텍스트의 유형·목적·상황에 맞는 의미의 사용(using meaning)을 포함한다.

· 2015 국제 학업 성취도 평가: 독서는 한 개인이 목적을 성취하고, 지식과 잠재력을 발달시키며 사회에 참여하기 위하여 문어 텍스트를 이해하고, 이해된 의미를 사용하며, 성찰하고, 몰입하는 것이다.(OECD)³⁾

언급한 독서의 개념에서 공통적이고 핵심적인 한 단어는 텍스트이다. 김중윤은 위에서 인용한 독서 개념들을 통해 독서 개념이 가진 공통점을 기술하면서 독서가 텍스트를 대상으로 한 독자의 행위이며 독서는 텍스트를 해독하고 텍스트에서 의미를 구성하는 행위라는 것을 밝히고 있다.⁴⁾

그러나 미디어의 발달과 계속되는 기술 개발로 인하여 텍스트와 그것

3) 김중윤, 「창의·융합과정으로서의 독서 개념의 타당성 고찰」, 『독서연구』, 제35권, 2015, 91쪽, 재인용.

4) 같은 책, 91~92쪽.

과 연관된 독서의 의미는 광범위하게 변한다. 사람들은 인터넷 상의 글이나 전자책을 읽는 것도 텍스트를 읽는다는 의미에서 독서라고 칭했고, 신문, 잡지, 뉴스, 영화까지도 텍스트의 범주에 포함시켰다. 이것은 독서 개념의 중심이 ‘책’이라는 미디어가 아닌 ‘읽기’라는 행위로 옮겨가게 했다. 독서와 텍스트의 의미가 확장되고, 다양하게 된 것이다. 이는 아날로그 텍스트에 한정되었던 독서의 패러다임이 아날로그 텍스트와 디지털 텍스트를 모두 아우르는 독서의 패러다임으로 바뀌게 된 것을 의미하는 것이다.⁵⁾

2) 텍스트 읽기로서의 독서 개념의 타당성

과거의 텍스트 읽기로서의 독서는 올드 미디어인 책, 신문, 잡지 등과 같은 문자와 그림으로 구성된 텍스트를 읽고, 작가의 사상, 감정을 이해하여 그 의미를 도출하는 것이었다.⁶⁾ 그래서 텍스트를 창조하는 저자의 재능이나, 텍스트 속에 내포된 저자의 의도를 중시했다. 독서를 한다는 것은 독자들이 자신만의 의미를 구성하는 것이 아닌 텍스트 자체에 내재된 의미를 파악하며 텍스트를 읽는다는 것을 뜻했다.

텍스트(Text)에 대한 고전적이고 전통적인 개념은 단어, 문자, 문장 등으로 이루어진 복합적인 언어체계를 뜻하며, 시니피앙(signifiant, 기표)과 시니피에(signifié, 기의)의 형태로 구성된 물질이라는 점을 유지해왔다. 여기서 시니피앙은 어떤 텍스트의 문자, 문장, 단어 등을 지칭하는 것으로 전달이 가능한 물질적인 형태, 즉 텍스트가 가진 물질성 그 자체를 말하는 것이며, 시니피에는 시니피앙을 시각적으로 또는 청각적으로 접한 뒤에 경험되어지는 시니피앙과 그것으로 이루어진 텍스트에 내포된 형상이나 개념으로 인식되었다. 당시 사람들은 ‘텍스트 읽기로서의 독

5) 노병성, 「아날로그와 디지털 텍스트의 독서 패러다임에 관한 고찰」, 『한국출판학연구』, 34권 제1호, 2008, 참조.

6) 오길주, 『현장적용을 위한 독서교육의 이해』, 기역, 2014, 13쪽.

서’라는 의미를 ‘문자와 그림으로 구성된 책, 신문, 잡지 등 하나의 텍스트만을 읽는 행위’라고 여겼다. 따라서 독자들은 하나의 텍스트를 읽고, 특정한 메시지만을 일방향적이고 선형적으로 받아들일 수밖에 없었다.

그러나 1960년대 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달로 인해 텍스트의 범위는 언어적인 구조에서 벗어나 다양한 물리적 메시지 형태인 영화, 연극, 뮤지컬, 책, 신문 등을 모두 지칭하는 포괄적인 개념으로 확장되었다. 유리 로트만(Juri Lotman), 자크 데리다(Jacques Derrida), 테오도어 넬슨(Theodor Nelson), 롤랑 바르트(Roland Barthes) 등의 학자들은 이러한 텍스트의 외연의 지평을 넓혔다. 이 후 포스트모더니즘의 등장과 해체이론, 기호학과 현상학 등의 이론이 대두되었고, 이러한 이론들은 텍스트의 개념을 확장시키는 핵심세력이 되었다.

프랑스의 구조주의 철학자이자 비평가인 롤랑 바르트는 텍스트의 범위가 단순히 문학이라는 장르에만 한정된 것이 아니며 읽혀질 수 있는 모든 대상의 텍스트의 범위에 포함될 수 있다고 주장했다. 그는 『텍스트의 즐거움』에서 “텍스트는 언술행위의 규칙들(합리적인 것, 읽혀질 수 있는 것)의 한계까지 나아간다.”라고 표현하며 텍스트를 아날로그 텍스트 읽기만의 개념으로 보지 않았다.⁷⁾ 또한 “텍스트는 계산할 수 있는 대상으로 생각하면 안 된다.”⁸⁾라고 주장하며 확장된 텍스트의 범위를 언급하고 있다. 이는 텍스트가 작품으로만 한정되어 존재하는 것이 아닌 전방위적인 것임을 의미한다. 이러한 방향에서 텍스트는 단순히 인쇄·출판물에만 제한되지 않는다. 인터넷, 영화, 연극, 뮤지컬 등도 텍스트에 포함될 수 있다.

커뮤니케이션 테크놀로지의 발달로 인해 미디어 환경이 변하고 이로 인하여 뉴미디어가 보편화되면서 텍스트의 범위는 더욱 확장되었다. 미디어 환경의 변화는 책, 신문 잡지 등의 인쇄·출판물로 대표되는 아날로그 중심의 미디어 시대에서 인터넷, 디지털 TV, 디지털 CATV, 위성

7) 롤랑 바르트, 『텍스트의 즐거움』, 김희영 역, 동문선, 2002, 40쪽.

8) 같은 책, 38쪽.

방송, MP3, DMB, 디지털 영화, 전자신문 등으로 대표되는 디지털 미디어 시대로 진화하였다. 이들 미디어들은 의사전달의 도구로 문자뿐만 아니라 사운드, 동영상, 애니메이션 등을 조합해서 사용하고 있다.⁹⁾ 이러한 환경의 변화는 전통적인 텍스트를 넘어서는 텍스트 자체의 형태와 성질의 변화를 가져왔고 텍스트에 대한 사람들의 인식의 전환에도 영향을 미쳤다. ‘텍스트 읽기’가 ‘독서’가 된 것이다. 현재 뉴미디어로 인해 확장된 디지털 텍스트를 읽는 독서 행위는 기존의 아날로그 텍스트로서의 책을 읽는 독서보다 더 보편화되고 있다. 이제 사람들은 영화, 뮤지컬, 연극 같은 그림, 음향, 영상이 포함된 콘텐츠도 하나의 텍스트로 간주한다. 그래서 ‘영화 읽기’ 나 ‘뮤지컬 읽기’라는 말도 가능해졌다.

2. 텍스트의 장르융합 - 상호텍스트성과 하이퍼텍스트

포스트모더니즘이 등장하면서 기존에 있던 질서, 체제, 형태가 해체되고 비틀어지기 시작했다. 포스트모더니즘의 중요한 특성 중 하나인 상호텍스트성은 이러한 움직임에 박차를 가했고, 이에 따라 ‘상호텍스트성(Intertextuality)’과 ‘하이퍼텍스트(Hypertext)’가 등장했다. 상호텍스트성이 커뮤니케이션 테크놀로지, 네트워크 시스템의 기술과 접하면서 하이퍼텍스트로 발전했고 이 두 가지 요소는 텍스트 읽기로서의 독서에 포함되는 텍스트의 범위를 더욱 더 확장시키고 연결시켰다.

상호텍스트성의 일반적 정의는 ‘한 텍스트가 다른 텍스트와 맺고 있는 상호 관련성’¹⁰⁾이라고 할 수 있다. 상호텍스트성은 모더니즘에서 처음으로 대두된 이론이다. 대표적인 모더니스트인 T. S. 엘리엇(T. S. Eliot)은 상호텍스트성에 관심을 가지고 있었다. 그의 대표적인 작품 황무지에

9) 노병성, 「아날로그와 디지털 텍스트의 독서 패러다임에 관한 고찰」, 『한국출판학연구』, 34권 제1호, 2008, 154쪽.

10) 김수이, 「시에 나타난 상호텍스트성과 그 교육방법 연구」, 인하대학교 석사학위논문, 2013, 10쪽.

서 상호텍스트성이 예술적으로 잘 나타나 있다. 또한 프랑스의 대표적인 모더니즘 작가인 마르셀 프루스트(Marcel Proust)도 상호텍스트성에 깊은 관심을 보인 작가 중의 한 사람이다. 프루스트는 그의 연작소설 『잃어버린 시간을 찾아서』에서 귀스타브 플로베르, 오노레 드 발자크, 에르네스트 르낭, 그리고 공쿠르 형제들과 같은 프랑스를 대표하는 작가들의 작품을 상호텍스트로 삼고 있다. 그러나 상호텍스트성의 개념이 본격적으로 대두되고 체계적으로 이론화되는 과정은 포스트모더니즘이 등장하면서부터이다.

이와 관련하여 상호텍스트성 개념이 처음으로 도입된 것은 프랑스의 기호학자 줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)에 의해서이다. 그녀는 “모든 텍스트는 마치 모자이크와 같아서 여러 인용문들로 구성되어 있으며 어디까지나 다른 텍스트들을 흡수하고 그것들을 변형시킨 것에 지나지 않는다.”¹¹⁾고 상호텍스트성의 개념을 정의하였다. 이러한 상호텍스트성은 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)에 의해서 다시 한 번 조명되고 이론화된다. 바흐친은 「소설적 언술의 선사 시대로부터」라는 논문에서 “다른 사람의 말과 우리 자신의 말 사이에 경계선은 가변적이고 애매모호하며 때로는 의도적으로 왜곡되었다. 어떤 유형의 텍스트들은 마치 모자이크처럼 다른 사람의 텍스트들로부터 구성되었다.”¹²⁾고 말했다. 여러 학자들의 상호텍스트성에 대한 이론을 종합해 볼 때, 이것은 주어진 어느 한 텍스트가 다른 텍스트와 맺고 있는 상호 연관성을 가지는 것을 의미하며, 텍스트와 텍스트, 주체와 주체 사이에서 일어나는 모든 지식의 총체를 포함하는 개념이라고 할 수 있다.

상호텍스트성이 등장하면서 ‘텍스트 읽기’에 몇 가지 변화가 일어나기

11) 김수이, 「시에 나타난 상호텍스트성과 그 교육방법 연구」, 인하대학교 석사학위논문, 2013, 10쪽.

12) Mikhail Bakhtin, “From the Prehistory of Novelistic Discourse.” in *The Dialogic Imagination: Four Essays*, ed. Michael Holquist, trans. Caryl Emerson and Michael Holquist Austin: University of Texas Press, 1981, p.69, 김옥동, 『모더니즘과 포스트모더니즘』, 현암사, 2004, 197쪽, 재인용.

시작했다. 우선, 상호텍스트가 가지고 있는 특성은 작품 창조자로서 저자의 개념을 해체시켰고, 작품을 창조하는 주체를 저자에서 독자, 즉 공급자에서 수용자로 옮겨가게 했다. 롤랑 바르트는 『텍스트의 즐거움』에서 독자의 탄생은 ‘저자의 죽음’이라는 대가를 치러야 한다고 말하며 저자의 죽음에 대해 아래와 같이 언급하고 있다.¹³⁾

제도로서의 저자는 이제 죽었다. 시민으로서, 정념적·전기적인 인간으로서의 저자는 이제 사라졌다. 이렇게 지위를 박탈당한 그는 자신의 작품에 대해 문학사나 교육·일반 견해가 확립하고 부흥시키는 책임을 맡고 있는, 그 강력한 부권을 더 이상 행사하지 못한다. 그러나 나는 텍스트 안에서 어떤 방식으로든 저자를 욕망한다. 그가 나의 형상을 필요로 하듯 나는 그의 형상(그의 재현이나 투사가 아닌)을 필요로 한다.¹⁴⁾

롤랑 바르트의 주장에서도 나타나듯이 상호텍스트성으로 인하여 텍스트 읽기로서의 독서는 창작자인 저자 중심의 독서가 아닌, 텍스트를 읽고 해석하는 독자 중심의 텍스트 읽기로 변화되었다. 다음으로 상호텍스트성으로 인해 하나의 텍스트가 다양한 텍스트들과 상호작용하면서 텍스트 장르가 혼합되고, 해체되고, 다시 융합되었다. 이러한 과정을 통해 텍스트의 외연이 확장되었다. 이로 인하여 우리가 텍스트라고 지칭할 때 이는 언어체계로만 구성된 것뿐만 아니라, 영화, 뮤지컬, 연극 등 다양한 물리적 메시지 형태를 지칭하는 것이 되었다. 마지막으로 텍스트 읽기로서의 독서는 단순히 한 저자의 작품을 읽는 것이 아닌, 여러 저자에 관한 작품을 읽는 것이라는 인식의 전환을 이루어 냈다. 이를 통해 텍스트 읽기는 개방적인 특성을 가지게 된다.

1960년대 이후 컴퓨터를 통한 커뮤니케이션의 발달로 인해 뉴미디어인 인터넷과 이에 기반한 네트워크 시스템이 확산되었다. 모든 정보를

13) 롤랑 바르트, 『텍스트의 즐거움』, 김희영 역, 동문선, 2002, 35쪽.

14) 같은 책, 75쪽.

신속하게 전달할 수 있게 되면서 상호텍스트성은 새로운 형태의 텍스트를 대두시키는데 그것이 바로 하이퍼텍스트이다. 하이퍼텍스트를 구성하는 중요한 두 축은 링크(link)와 마디(node)이다. 마디는 하이퍼텍스트 정보의 기본단위이며, 인터넷 상에서 한 번 클릭으로 볼 수 있는 화면 전체, 하나의 페이지를 말한다. 링크는 마디 안에 존재하는 개별적 텍스트와 텍스트를 연결해주는 기능을 담당하는 용어이다.¹⁵⁾ 하이퍼텍스트는 하나 이상의 텍스트들이 끝이 보이지 않는 네트워크로 연결된 상호작용의 집합체이다. 이것은 사용자의 선택에 따라 관계된 문서나 그림, 또는 동영상으로 끝없이 옮겨갈 수 있도록 조직화 되어 있다. 롤랑 바르트는 그의 저서인 『S/Z』에서 텍스트와 텍스트는 체인(chain)으로 연결되어 있다고 묘사한다.¹⁶⁾ 하이퍼텍스트에서 텍스트들은 마치 월드와이드웹(World Wide Web)처럼 연결되어 있다. 하이퍼텍스트는 과거의 전통적인 텍스트의 범위를 뛰어넘어 하나의 텍스트와 다수의 텍스트를 광범위하게 연결하는 특성을 가진다.

하이퍼텍스트 개념을 언급한 미셸 푸코(Michel Foucault)는 자신의 저서 『지식의 고고학(The archaeology of Knowledge)』에서 텍스트를 링크와 네트워크 관점에서 언급하고 있다. 푸코는 “책의 한계는 분명하지 않다. 그것은 다른 책, 다른 텍스트, 다른 문장들에 대한 참고의 시스템 안에 갇혀 있기 때문이다. 이것은 하나의 네트워크.....참고문헌들로 구성된 네트워크 안에 있는 노드이다”¹⁷⁾라고 주장하며 하이퍼텍스트의 특성인 텍스트의 개방성에 대해 강조하고 있는데 이것은 하이퍼텍스트의 특성인 텍스트 장르의 융합(Convergence)을 지칭하고 있는 것이다. 테오도어 넬슨은 그의 저서 『문학기계(Literary Machines)』에서 하이퍼텍스트의 개념을 처음 사용했는데, 이는 전자적 형식과 더불어 새로운 정보 테크놀로지,

15) 김만수, 『문화콘텐츠 유형론』, 글누림, 2010, 155쪽.

16) 조지 P. 란도, 『하이퍼텍스트 3.0』, 김익현 역, 커뮤니케이션북스, 2009, 3쪽.

17) 같은 책, 3쪽.

출판 형태를 언급한다. 또한 그에 의하면 하이퍼텍스트는 분기점이 있어서 독자가 선택할 수 있도록 하며, 상호작용하는 화면(interactive screen)에서 가장 잘 읽을 수 있는 텍스트이다.¹⁸⁾

하이퍼텍스트는 상호텍스트성과 긴밀하게 연결되어 있다. 하이퍼텍스트를 구성하는 각각의 텍스트는 문자와 그림으로 이루어진 전통적 개념의 텍스트와 더불어 동영상, 소리, 그림, 사진 등도 텍스트로서 간주한다. 그리고 이것들은 서로 링크되어 있다. 또한 하이퍼텍스트로 인해서 언어체계로 이루어진 텍스트와 미디어로 구성된 이질적인 텍스트들이 서로 상호작용하며 융합되면서 모든 장르의 경계가 해체되는 현상이 나타났다. 즉 하이퍼텍스트로 인해서 미디어를 통해 연결된 동영상, 소리, 그림, 사진 등을 모두 텍스트로 포함할 수 있게 되었고, 이를 통해 우리가 지칭하는 텍스트의 범위는 광범위하게 확장되었다. 장르의 벽이 허물어진 것이다.

뉴미디어의 등장으로 인해 상호텍스트성과 하이퍼텍스트가 정립되기 시작하면서 텍스트 읽기로서의 독서는 시간과 공간을 넘어 확장하고 있다. 텍스트 읽기로서의 독서는 다양한 미디어를 활용해 만들어진 콘텐츠도 하나의 새로운 텍스트로 받아들임으로써 텍스트 장르의 확장과 다양성을 가능하게 했다. 뿐만 아니라 하나의 텍스트가 광범위하게 연결되고 공유되면서 텍스트의 범위 또한 시간과 공간을 넘어 확장되었다. 네트워크와 인터넷의 발달로 인하여 다양한 장르와 다수의 텍스트가 연결되고 서로 상호작용하는 새로운 텍스트가 형성된 것이다.

독자가 능동적으로 의미를 구성해 나가는 과정을 독서라고 할 때, 텍스트 읽기로서의 독서는 작가가 저술한 텍스트를 일방향적이고 선형적으로 받아들이는 전통적 개념의 독서에서 다양한 장르와 미디어를 쌍방향적이고 능동적으로 받아들이는 새로운 개념의 독서로 전환되었다. 독자가 텍스트를 읽으며, 능동적으로 의미를 해석하고 구성해 나가면서 동시에 새로운 텍스트를 만들어낸다. 그리고 여기에서 나아가 독자로 하여

18) 같은 책, 4쪽.

금 텍스트, 공급자, 그리고 또 다른 독자들과 쌍방향으로 커뮤니케이션한다. 더 이상 텍스트는 출판된 ‘텍스트’만을 지칭하는 것이 아니다. 어떤 장르나 미디어든지 간에 텍스트가 될 수 있으며, 이러한 텍스트는 모두 독서의 대상이 될 수 있다. 결론적으로, 텍스트 읽기로서의 독서는 다양한 미디어를 활용한 여러 가지 장르의 텍스트를 읽는 것이다. 이러한 측면에서 우리는 텍스트 읽기가 내포된 의미를 능동적으로 구성하는 것뿐만 아니라 구성한 의미들을 토대로 새로운 의미들을 공급자와 수용자가 쌍방향적으로 소통하며 창조할 수 있는 열린 활동성도 가지고 있음도 알게 된다.

3. 매스커뮤니케이션 활동으로서의 텍스트 읽기

- 텍스트 읽기의 열린 활동성

상호텍스트성과 하이퍼텍스트로 인하여 확장된 텍스트 읽기로서의 독서는 현대를 살아가는 우리들에게 단순히 ‘읽기’ 이상의 의미를 가지게 되었다. 수용자가 능동적으로 텍스트의 의미를 해석하고, 구성하여 텍스트를 재창조할 수 있게 된 것이다. 이것은 공급자와 수용자, 수용자와 또 다른 수용자와의 커뮤니케이션을 가능하게 했다. 사회에는 커뮤니케이션 네트워크가 존재한다. 사람들은 이 네트워크를 기반으로 생산, 교환, 저장, 배포하므로 커뮤니케이션한다. 커뮤니케이션 네트워크로 작동하기 위해서는 전송 수단이 있어야하고, 대상 집단의 구성원 간에 쌍방향적 교환이 일어나야하며, 메시지의 흐름도 적극적으로 발생해야한다.¹⁹⁾ 상호텍스트성과 하이퍼텍스트가 중심이 된 텍스트 읽기로서의 독서는 이러한 커뮤니케이션 네트워크를 따른다.

15세기 인쇄술의 발달로 인해 대량으로 텍스트의 재생산이 이루어짐에 따라 다수의 수용자들에게 텍스트가 전달됐다. 또한 상업적 신문의 등장으로 익명의 독자들에게 처음으로 서비스를 제공하기 시작했다. 이

19) 데니스 맥케일, 『매스커뮤니케이션 이론』, 양승판 외 1명 역, 나남, 2008, 38쪽.

것은 커뮤니케이션 역사에서 중요한 분기점이 되었다. 19세기 테크놀로지의 발달로 인한 라디오의 출현은 시간과 공간의 개념을 바꾸었다. 무선통신으로 정보를 교환하고자 했던 무선기술이 뉴스와 오락을 담아 사람들에게 전달되었고, 그 이후 영상기술의 발달로 TV, 영화를 통해 다수의 수용자들에게 메시지가 전송되었다. 20세기 인터넷의 등장은 모든 수준에서 커뮤니케이션을 가능하게 만들었다. 인터넷은 수평적·수직적 연결뿐만 아니라 다양한 방식으로 연결이 가능한 네트워크 체인을 형성했다.²⁰⁾ 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달로 인해서 더 확장된 매스커뮤니케이션이 이루어진 것이다.

확장된 매스커뮤니케이션은 수용자 중심의 커뮤니케이션이다. 기존의 아날로그 기술을 기반으로 하는 매스커뮤니케이션 과정에서의 수용자는 송신자에 의해서 좌우되는 대단히 수동적인 위치로 송신자의 메시지를 일방적으로 받아들이는 입장이었다.²¹⁾ 그런데 테크놀로지의 발달로 인해 디지털을 기반으로 하는 방송·통신의 융합 커뮤니케이션이 등장하고, 송신자와 수용자간의 쌍방향성이 가능해짐으로써 수용자의 위치는 큰 변화를 겪게 된다. 수용자가 능동적으로 송신자의 메시지를 해석하여 재가공, 재창조, 재생산할 수 있게 된 것이다. 이것은 엘빈 토플러가 말한 일종의 ‘프로슈밍(prosuming)’이 커뮤니케이션을 통해 이루어진 것이라 할 수 있다. 엘빈 토플러는 그의 저서인 『제3의 물결』에서 ‘프로슈머(prosumer)’라는 신조어를 만들어 냈다. 이것은 판매나 교환을 위한 것이 아닌 자신의 사용이나 만족을 위해 제품, 서비스 또는 경험을 생산하는 이들을 가리키는 것으로 생산자(PROducer)와 소비자(conSUMER) 이 두 단어를 합성한 말이다. 그리고 개인 또는 집단들이 스스로 생산(PROduce) 하면서 동시에 소비(conSum)하는 행위를 프로슈밍이라고 한다.²²⁾ 이러

20) 같은 책, 40~41쪽.

21) 이수영, 「방송·통신 융합과 수용자의 미디어 이용행태의 변화」, 『방송연구』, 제58호, 2004, 147쪽.

22) 엘빈 토플러, 하이다 토플러 지음, 『부의 미래』, 김중웅 역, 청림, 2006. 226쪽.

한 행동은 개인과 개인, 개인과 집단, 집단과 집단의 커뮤니케이션의 변화를 의미하는 것이다. 방송과 통신의 융합에서 수용자의 능동성은 능동적 이용의 차원을 넘어서는다. 수용자의 미디어에 대한 조작과 참여가 없으면 커뮤니케이션이 이루어질 수 없으며, 이는 수용자도 송신자와 같이 메시지 생산자가 될 수 있다는 것을 뜻한다. 이러한 점에서 수용자의 능동성에 대한 보다 확대된 개념의 필요성이 제기된다.²³⁾

미디어 리터러시(Media Literacy) 관점에서도 수용자의 능동성이 나타난다. 미디어 리터러시란 “다양한 형태의 커뮤니케이션에 액세스하고, 분석하고, 평가하고, 발신하는 능력”이다.²⁴⁾ 이것은 신문, 잡지, TV, 라디오, 영화, 컴퓨터 등의 미디어가 전달하는 메시지를 읽고, 이해하고, 자신의 의견을 표현하는 능력을 말한다. 안남일에 따르면 미디어 리터러시를 통해 미디어의 특성과 사회적 의미를 파악하고, 미디어가 전달하는 메시지를 능동적으로 수용하여 재창조함으로써 효과적인 커뮤니케이션이 가능하다. 이는 인간이 주체성을 가지고 자신의 메시지를 발신함으로써 기존의 미디어를 넘어서는 것이라고 할 수 있다.²⁵⁾

이러한 시각에서 볼 때, 텍스트 읽기로서의 독서는 텍스트를 통한 매스커뮤니케이션 과정이다. 매스커뮤니케이션이란 전문적 집단이 기술적 장치나 방식(신문, 라디오, 영화 등)을 이용해서 상징적인 콘텐츠를 광범위하게 흩어진 다수의 이질적 수용자들에게 전달하는 제도나 테크놀로지를 의미한다.²⁶⁾ 텍스트 읽기 또한 공급자가 생산한 텍스트를 미디어를 활용하여 광범위하게 흩어진 다수의 수용자들에게 전달하는 과정이다. 이 때 특정한 이데올로기와 그것에 의해 파생된 의미가 전달되기 때문에 텍스트를 읽을 때 공급자와 수용자, 수용자들과 수용자들 사이에는 고유

23) 이수영, 「방송·통신 융합과 수용자의 미디어 이용행태의 변화」, 『방송연구』, 제58호, 2004, 147쪽.

24) 안남일, 「리터러시 관점에서의 문학과 영상매체에 대한 연구」, 『한국학연구』 제25집, 고려대학교 한국학연구소, 2006, 104~106쪽.

25) 같은 논문, 104~106쪽.

26) 데니스 맥켄일, 『매스커뮤니케이션 이론』, 양승판 외 1명 역, 나남, 2008, 80쪽.

한 개인의 삶의 방식과 더불어 사회적 삶의 형태의 교환과 공유가 발생하게 된다. 이에 대해 김현주는 다음과 같이 언급한다.

커뮤니케이션에 대한 가장 보편적인 정의는 사람들 사이의 의미의 공유가 될 것이다. 따라서 다양한 맥락(context)에서 행해지는 커뮤니케이션의 공간은 개인과 개인 사이의 의미의 공유이고, 대인관계보다 넓은 범위의 커뮤니케이션은 결국 그 의미를 공유하는 주체가 공간적으로 확장된 형태라고 볼 수 있다.²⁷⁾

인류학자 에드워드 버넷 타일러(Edward Burnett Tylor)는 자신의 저서 『원시문화』에서 문화를 “지식, 신앙, 예술, 도덕, 법률, 관습 등의 인간이 사회의 구성원으로서 획득한 능력 또는 습관의 총체”라고 정의했다.²⁸⁾ 이것은 문화가 개인의 삶의 양식과 더불어서 사회적 삶의 형태일 수 있음을 의미한다. 제임스 캐리(James Carry)는 “사회적 삶은 권력이나 교환 이상의 것이며.....그것은 미적 경험, 종교적 아이디어, 개인적 가치나 정서, 지적 개념을 공유하는 것을 포함한다.”고 지적했다. 또한 그는 커뮤니케이션을 ‘현실이 생산, 유지, 보완, 변형되는 상징적 과정’이라고 정의했다.²⁹⁾ 타일러와 캐리의 정의에 비추어볼 때 커뮤니케이션에 의해 공급자와 수용자, 수용자들과 수용자들 사이에 발생하는 개인의 삶의 방식과 사회적 삶의 형태의 교환과 공유는 문화의 교환과 공유와 동일하다고 할 수 있다.

커뮤니케이션을 통해 사람들은 텍스트와 연관된 문화를 공유하고, 발달시키고, 가치화하고, 그리고 사회화한다. 생물학적 정체성을 유지하기 위하여 적절한 섭생을 필요로 하듯이 인간은 사회학적 정체성을 유지하

27) 김현주, 「매스커뮤니케이션 수용의 대인 관계적 과정에 관한 고찰」, 『사회과학연구소 논문집』, 제3권, 사회과학연구소, 128쪽.

28) 최연구, 『문화콘텐츠란 무엇인가』, 살림, 2006, 7쪽.

29) 데니스 맥켄일, 『매스커뮤니케이션 이론』, 양승판 외 1명 역, 나남, 2008, 144쪽.

기 위하여 커뮤니케이션을 필요로 하고 이를 통해 인간은 다른 사람들과의 사회적 관계를 형성하고 유지한다.³⁰⁾ 이러한 과정 속에서 문화가 생성되고, 발전된다. 따라서 문화는 커뮤니케이션 없이는 발전할 수도 없고, 생존할 수도 없으며, 확장되거나 전수될 수 없기 때문에 커뮤니케이션은 문화의 일반적이고, 본질적인 속성이라고 할 수 있다.³¹⁾

커뮤니케이션은 문화를 생산하고, 공유하고, 변형하고, 유지하는 것이고, 텍스트 읽기로서의 독서는 텍스트를 통해 커뮤니케이션하는 것을 의미하기 때문에 텍스트 읽기는 문화를 공유하고 융합하는 것을 가능케 한다. 텍스트 읽기로서의 독서는 문화를 공유할 수 있는 방법으로서 미디어를 통한 사회적 통합과 쌍방향적 의사소통을 하는 것이라고 할 수 있다. 박인기는 이에 대해 “독서가 개인의 인지작용 내에 머무를 때는 의미 재구성 기능 차원에 머무르지만, 독서가 사회·문화적 공간 속에 있을 때는 문화적 생산과 소비, 이데올로기적 소통, 사회적 통합, 인간화, 사회화 등의 사회·문화적 작용태로 존재한다.”고 했다.³²⁾

이러한 점에서 텍스트 읽기로서의 독서는 문화적인 측면에서 열린 활동성을 가진다. 텍스트 읽기의 열린 활동성은 두 가지 방향으로 나타난다. 먼저 텍스트 자체가 문화이기 때문에 이를 자유롭게 해석하고 재창조할 수 있다는 점이다. 수용자가 기존의 텍스트를 해석해서 새로운 텍스트를 만들고 그것이 교환되고, 공유된다는 점에서 열린 활동성을 갖는 것이다. 또한 특정한 이데올로기를 가진 동일한 텍스트가 있을지라도 수용자에 따라 전혀 다른 방식으로 그 의미가 읽힐 수도 있다. 이것은 텍스트 읽기로서의 독서가 가진 다양한 스펙트럼의 결과이다. 이러한 점에서 피스크(Fiske)는 미디어 텍스트를 수용자가 읽고 즐긴 ‘결과물’이라고

30) 김현주, 「매스커뮤니케이션 수용의 대인관계적 과정에 관한 고찰」, 『사회과학연구소 논문집』 제3권, 충남대학교 사회과학연구소, 128쪽.

31) 데니스 맥퀘일, 『매스커뮤니케이션 이론』, 양승관 외 1명 역, 나날, 2008, 145쪽.

32) 박인기, 「방송미디어의 독서교육 기능에 대한 고찰」, 『독서연구』 제12호, 한국독서학회, 2004, 91쪽.

정의한다. 그는 텍스트의 의미가 지닌 다원성을 ‘다의(polysemy)’라고 정의하고, 상호텍스트성은 다른 미디어 생산물 간에 의미가 상호 연결되어 있다는 것을 지칭하며, 미디어를 통한 경험과 다른 문화경험 또한 서로 연결되어 있다는 것을 의미한다고 말했다.³³⁾

두 번째는 매스미디어를 통해 확장된 텍스트를 공유하고 교환하는 것이 가능해졌기 때문에 다른 문화에 대해 시간과 공간을 초월해서(Ubiquitous) 접근하고 소통할 수 있다는 의미에서의 열린 활동성이다. 커뮤니케이션은 수용자에게 주어진 시간과 공간에서 발생하고, 그 시간과 공간이 가진 맥락과 고유성을 반영한다. 그곳에서 만들어진 텍스트 또한 동일한 맥락과 고유성을 가지고 있다. 그리고 이것들은 그 시간과 공간에 살고 있는 사람들로 하여금 특정한 문화적 정체성을 형성시킨다. 텍스트를 읽는다는 것은 이러한 맥락과 고유성과 문화적 정체성을 읽고, 이를 수용한다는 의미이다. 텍스트를 통한 커뮤니케이션은 물리적으로 떨어진 공간을 연결시켜 개인과 국가, 문화 간의 간격을 좁힐 수 있다.³⁴⁾ 그리고 이러한 점은 새로운 커뮤니케이션 테크놀로지의 보급으로 인해 더 가속화되고 수월해졌다. 톰슨(Thomson)은 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달로 인한 상호작용과 관련한 새로운 유형을 제시한다. 그는 뉴미디어 테크놀로지를 통해 “더욱 더 많은 사람들이 매개된 양식으로 상호작용하면서 정보와 상징적 콘텐츠를 습득하게 되었다”는 점을 지적한다.³⁵⁾ 톰슨은 전통적인 면대면 상호작용이 아닌 매개된 상호작용(mediated interaction)을 언급한다. 매개된 상호작용이란 커뮤니케이션 테크놀로지를 통해 시공간적으로 떨어져 있는 사람들에게 메시지나 상징적 콘텐츠를 전송하는 것을 말한다. 사람들이 매개된 상호작용에 참여할 경우, 그들은 동일한 시공간에 있을 필요가 없다.³⁶⁾

33) 데니스 맥케일, 『매스커뮤니케이션 이론』, 양승판 외 1명 역, 나날, 2008, 151쪽.

34) 같은 책, 28쪽.

35) 같은 책, 110쪽.

36) 데니스 맥케일, 『매스커뮤니케이션 이론』, 양승판 외 1명 역, 나날, 2008, 111쪽.

뉴미디어와 이를 활용한 텍스트 읽기로 인하여 우리는 시간과 공간의 제약을 넘어서서 텍스트에 내포된 이데올로기와 그것에서 파생된 의미들을 이해하고, 공유하고, 재구성할 수 있게 되었다. 서로 간의 다른 문화를 시간과 공간에 구애받지 않고 수용할 수 있게 된 것이다. 이것을 가능케 한 것은 ‘텍스트 읽기로서의 독서’라는 행위와 그것이 가진 열린 활동성이다.

4. 열린 활동성을 위한 실제적 텍스트 - OSMU와 MSMU

텍스트 읽기는 열린 활동성을 가지고 있다. 이것은 공급자와 수용자의 커뮤니케이션을 통해 텍스트가 재구성되고 재생산되는 쌍방향적 구조가 체계화되면서 가능할 수 있었다. 그동안 수용자들은 수동적인 텍스트 읽기에 익숙해져 있었다. 텍스트에 내포된 메시지를 일방적이고 선형적으로 받아들이는 독서를 해왔던 것이다. 그런데 커뮤니케이션 테크놀로지, 상호텍스트성 그리고 하이퍼텍스트에 영향을 받아 수용자들이 해석하고 재구성하는 텍스트가 등장하면서 수용자들은 그 텍스트에 포함된 메시지를 쌍방향적이고 능동적으로 받아들이는 독서가 가능해졌다. 사람들은 연속극이나 드라마와 같이 느슨하게 구성되어 다양하게 이해될 여지가 남아있는 콘텐츠나 다큐멘터리 또는 영화같이 다양하고 유동적인 전개를 구성하는 텍스트들에 서서히 익숙해지기 시작했다.³⁷⁾ 이것은 일정한 의미와 해석을 강제적으로 받아들이 필요 없다는 것을 보여준다.

텍스트 읽기로서의 독서는 단순히 책만을 읽는 행위가 아니다. 이것은 다양한 미디어를 기반으로 한 여러 가지 장르의 텍스트를 읽는 것이다. 그것에는 영상이 가지고 있는 의미 읽어내기, 음악이 가진 의도 찾기, 사진이나 그림이 가지고 있는 상징 해석하기, 광고 속에 담긴 메시지 파악하기 등의 다양한 읽기가 포함되어 있다. 이런 것들을 현실적으로 가능

37) 같은 책. 464~465쪽.

하게 한 것이 OSMU(One Source Multi Use)와 MSMU(Multi Source Multi Use)이다.

OSMU란 하나의 텍스트, 즉 하나의 콘텐츠가 다양한 미디어를 통해 여러 가지 장르로 구현되는 것을 의미하며 기존의 콘텐츠를 다른 문화 콘셉트에 맞게 재가공해 새로운 콘텐츠를 창출하는 것이다.³⁸⁾ 이것은 텍스트 읽기의 대표적인 장르인 문학작품을 필두로 음악, 미술 작품들이 원본이 되어 수많은 콘텐츠, 즉 텍스트들을 만들어내는 것을 뜻하는 용어이다. 초기에는 OSMU의 원천소스로 문학, 음악, 미술 등 아날로그식의 텍스트를 주로 사용했다면 디지털 시대가 된 지금은 OSMU의 원천 소스로 영화, 웹툰, 애니메이션, 게임 등의 디지털 텍스트가 많이 활용되고 있다.

MSMU는 기획 단계부터 다양한 장르와 미디어로 서비스하기 위하여 만든 것³⁹⁾으로 다수의 원작들의 융합을 통하여 다양한 형태의 원천소스와 콘텐츠를 만드는 방식이라고 할 수 있다. 예를 들어 애니메이션과 뮤지컬을 결합한 애니메이션 뮤지컬, 웹툰과 드라마를 합친 웹툰 드라마, 그리고 무용과 드라마를 융합한 무용 드라마 등을 만드는 것이라 할 수 있다. OSMU와 달리 MSMU는 대중들에게 많이 생소한 용어이지만 대중들에게 새로운 콘텐츠에 대한 욕구가 다양해지는 이때에 더 효과적인 텍스트 제작방법이기도 하다. 왜냐하면 이것이 두 가지 이상의 원천소스를 융합하여 새로운 원천소스를 만들어내고 그것을 통해 더 다양하고 창의적인 콘텐츠를 생산해내므로 대중들의 다양한 욕구를 충족시키는 데에 최적화되어 있기 때문이다.

OSMU와 MSMU는 우리가 읽을 수 있는 다양한 텍스트를 만들어 낸

38) 신종락, 『진화하는 출판문화』, 산과글, 2014, 72쪽. ; 한국에서 원소스 멀티유즈라 쓰이는 용어는 독일에서는 이와 유사한 단어로 메디엔페어분트(Medienverbund)라는 단어를 사용하고 있으며 영미권에서는 미디어 프랜차이즈(Media franchise), 일본에서는 미디어 믹스(Media mix)로 쓰고 있다.

39) 차영선, 『『노트르담 드 파리』 공연·체험콘텐츠의 OSMU(OSMD) → MSMU·ASMD 현황분석』, 『한국콘텐츠학회 2014 추계종합학술대회 논문집』, 한국콘텐츠학회, 2014. 315쪽.

다. 그것들은 여러 가지 장르를 융합하고 다양한 미디어를 통해 녹여낸다. 이로 인하여 커뮤니케이션 과정 속에서 문화를 생산하고, 공유하고, 변형하고, 유지하는 것을 가능하게 하는 텍스트가 만들어졌고, 텍스트 읽기로서의 독서가 가진 열린 활동성을 현실화시켰다.

『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』을 원천소스로 삼은 OSMU 작업은 이 텍스트가 OSMU를 통해 어디까지 확장될 수 있는지를 보여준다. 로버트 루이스 스티븐슨의 책 『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』은 인간의 분열되고 숨겨진 자아, 그 소름 끼치는 이중성을 다루고 있다. 이 책은 세간의 존경을 받는 지킬 박사와 ‘저주받아 마땅한 젊은이’ 에드워드 하이드의 이상한 관계에 대한 이야기이자, 안개 낀 런던의 살인자 추격전을 다룬 작품으로 OSMU 작업이 많이 이루어진 작품이다. 1931년 루벤 마모울리언의 영화 <지킬박사와 하이드씨>, 1997년 작곡가 프랭크 와일드 혼과 작사가 레슬리 브리커스의 뮤지컬 <지킬 앤 하이드>가 대표적이다. 특히 이 작품은 국내에 들어오는 과정에서 한국만이 가진 독특한 정서를 품은 작품들로 변화되어 OSMU화 되었는데 뮤지컬 <지킬 앤 하이드>, 이충호의 웹툰 <지킬박사는 하이드씨> 그리고 이 웹툰을 원작으로 한 드라마 <하이드 지킬, 나>가 있으며 ‘지킬박사와 하이드’(서태지와 아이들 3집 앨범)라는 이름의 곡도 있다. 이것은 『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』이라는 서양적 문화가 국내로 들어오면서 한국적 문화와 삶의 방식에 적합하도록 문화적 변형을 이룬 특별한 의미의 OSMU라 할 수 있다.

괴테가 25세에 쓴 『젊은 베르테르의 슬픔』도 OSMU가 많이 이루어진 작품이다. 이것은 질풍노도의 시기를 대표하는 작품이기도 하면서 실제 괴테가 사랑했던 샤를로테와의 경험을 바탕으로 한 작품으로 베르테르 효과⁴⁰⁾를 일으킨 책으로도 유명하다. 이 작품의 최초의 영화는 1938년

40) 신종락, 『진화하는 출판문화』, 산과글, 2014, 77쪽. ; 베르테르 효과는 어느 특정한 사람이 자살하면 그것을 모방해서 자살을 시도하는 현상을 말한다. 이 소설이 출간된

독일의 막스 오펠스 감독의 <베르터>, 한국에서는 2008년 정성일 감독의 <카페 느와르>로 영화화 되어 상영되었으며, 드라마로는 1983년 한독수교 100주년을 기념해서 토마스 쿨르퍼의 연출로 <열정>이라는 이름으로 방영되었다. 또한 <젊은 베르테르의 슬픔>이라는 제목의 뮤지컬도 공연되었다. 보통의 OSMU 작업들은 원작의 제목을 가져오는데 이것들은 다른 작품들과 달리 전혀 다른 제목으로 다른 작품인 것처럼 OSMU된 특이한 경우라고 할 수 있다.

MSMU는 OSMU와 비슷하면서도 조금 다르다. 장르융합을 통해 하나의 원천소스에 또 다른 원천소스를 융합해 다양한 콘텐츠를 창출해내는 것이다. 그 예로 빅토르 위고의 작품 중 하나인 『노트르담 드 파리』를 들 수 있다. 고전 명작인 이 작품을 원천소스로 영화 <노트르담 드 파리>, 뮤지컬 <노트르담 드 파리>, 발레 <노트르담 드 파리>등의 많은 콘텐츠들이 탄생했다. 이러한 OSMU화된 여러 가지 콘텐츠를 융합하여 또 다른 형태의 원천소스와 콘텐츠를 만들었는데 그 중에는 러시아 낭만발레의 걸작 <에스메랄다>와 롤랑 프티 버전의 <노트르담 드 파리>가 있다. <에스메랄다>는 무용과 드라마, 오케스트라를 멀티소스로 융합시킨 무용드라마이며 <노트르담 드 파리>는 유튜브와 DVD영상으로 제작한 무용다큐멘터리로 무용과 다큐멘터리를 융합한 것이다.

위고의 소설을 각색한 안드레이 페트로프 감독의 크레믈린 발레단의 69인조 오케스트라 발레 <에스메랄다>는 무용드라마로서 발레 <노트르담 드 파리>, 영화 <노트르담 드 파리>, 그리고 오케스트라를 멀티소스로 융합했으며 2006년 러시아에서 최초로 발표했다. 2009년 한국에서 열린 세계 국립극장 페스티벌에서 <에스메랄다>가 초연되었다. 이는 크레믈린 발레단이 바가노바⁴¹⁾ 버전을 기반으로 한 새로운 해석으로 배우

지 얼마 되지 않아 젊은 사람들의 자살 사건 때문에 라이프치히의 신학 교수들이 책 판매금지를 요청했고 시의회는 이런 의견을 수용해서 ‘금서’로 지정했다.

41) 러시아의 무용 교사 아그리피나 바가노바(Agrrippina Vaganova)가 창안한 발레 교육법으로 러시아와 발레를 바가노바파 또는 바가노바 메소드라고 할 정도로 큰 영향을

의 대사가 아닌 발레리나·발레리노의 열정적인 몸의 움직임이나 무언의 동작으로 스토리를 표현해서 배우의 대사나 노래보다 더 설득력 있는 감동을 전해준다. 다양한 감정의 색깔을 가진 그들의 춤사위는 단순히 동작의 춤사위를 보여주기보다는 전체 스토리의 연결성을 중시하면서 드라마의 섬세한 묘사와 개개인의 춤을 연계한다.

롤랑 프티 버전의 <노트르담 드 파리>는 1996년 파리 국립 오페라 공연을 YouTube와 DVD 영상물로 2006년도에 제작한 무용다큐멘터리이다. MSMU 전략의 일환으로 무용과 다큐멘터리를 융합하고 있다. 게다가 입생 로랑이 디자인한 아름다운 의상으로 콘텐츠를 채색하고 있다. 원작의 이야기를 최대한 살리고 있는 <에스메랄다>와 달리 이 콘텐츠는 소설의 결가지를 다 쳐내고 에스메랄다를 둘러싼 콰지모도와 프롤로, 페뷔스의 심리묘사에 역점을 둔다. 다른 작품들과 달리 춤동작을 일상적이고 컨템포러리적인 동작으로 작품 내에 구현하여 관객들이 극을 어렵지 않게 이해하도록 도와준다. 그리고 이러한 내용들을 다큐멘터리라는 장르로 다시 한 번 담아낸다.

MSMU의 또 다른 유형으로 디즈니 애니메이션 <노트르담의 꼽추>를 융합형 아이스댄싱으로 만든 작품도 있다. 이것은 무대 위의 대형 스크린을 통해 볼 수 있는 디즈니 애니메이션 시리즈의 영상과 오케스트라를 융합한 무대 위에서 만나는 은반 위의 공연이다. 무대에 애니메이션 영상이 배경 화면으로 떠오르고 오케스트라의 음악이 동반되는 가운데 위고 문학의 스토리를 연극적 요소를 담아 아이스댄서들의 극적인 표현들로 연출하고 이것을 아이스댄싱을 통해 재현하고 있다. 융합형 아이스댄싱은 애니메이션, 곡예, 발레, 오페라, 뮤지컬 등 다양한 예술 장르를 종합적으로 밀도 있게 융합한 MSMU의 전형이라 할 수 있다.⁴²⁾

끼쳤다. 바가노바 메소드는 섬세하고 정확성에 중점을 두는 것이 특징으로 무용수의 내면과 표현력을 강조한다.

- 42) 차영선, 『『노트르담 드 파리』 공연·체험콘텐츠의 OSMU(OSMD) → MSMU·ASMD 현황분석』, 『한국콘텐츠학회 2014 추계종합학술대회 논문집』, 한국콘텐츠학

OSMU와 MSMU 작업에서 가장 핵심적인 것은 텍스트이다. 그것들은 많은 미디어를 통해 읽을 수 있고, 더 나아가 읽어야 할 다양한 텍스트들을 만들어 냈다. 다음의 3가지 사례들은 원천소스와 OSMU를 통해 만들어진 텍스트들을 서로 비교하여 분석한 것이다. 이 비교를 통해 텍스트 읽기로서의 독서가 가진 의미에 조금 더 다가갈 수 있을 것이다. 현 시점에서 확장된 텍스트들을 가장 효율적으로 창조해내는 작업은 OSMU와 MSMU이다. 이러한 과정을 통해 실제적으로 생산된 텍스트들은 동일한 원천소스임에도 각기 다른 정서, 교훈, 감동, 예술적 의미, 아이디어, 이데올로기 등을 전달한다. 그리고 이렇게 만들어진 텍스트들의 읽기 즉 텍스트 읽기로서의 독서는 문화적이고 예술적이며 학술적인 가치를 만들 수 있는 새로운 가능성을 열어놓는다.

5. 텍스트 읽기로서의 독서 사례 분석⁴³⁾

본 논문은 원천소스와 OSMU를 통해 만들어진 텍스트들을 대상으로 사례분석을 시도하였다.

1) 사례 1. 지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건 (Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde)

(1) 스토리

지킬박사는 늘 자선을 베풀며, 독실한 신앙생활로 유명했다. 그는 인간이 가지고 있는 선과 악을 분리할 수 있을 것이라는 생각을 바탕으로 신약개발을 하게 되었고, 그 약을 자신에게 투여했다. 선을 대표하는 지

회, 2014, 316쪽

43) 사례 1과 3은 경민대학교 독서문화콘텐츠과 영화동아리(김예지, 김영서, 박담미, 방불휘, 이서빈, 임현실, 한아람, 황나경)에서 논의되고 토론되었던 것을 중심으로 한 내용이다.

킬박사는 약을 투여한 뒤에 약을 대표하는 하이드로 변하게 된다. 하이드르는 무참히 사람들을 살해하면서도 양심의 가책을 전혀 느끼지 못하는 인물이다. 초기에 약을 투여할 때는 선과 악의 분리가 쉬웠지만, 점차 시간이 지남에 따라 분리가 어려워진다. 하이드르는 또 다시 살해를 하게 되며, 지킬로 돌아갈 수 없다는 사실을 알고 경찰에 붙잡히기 전 자살을 선택한다.

(2) 개요

1886년 로버트 루이스 스티븐슨(Robert Louis Stevenson)에 의해 발간된 『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』은 세간의 존경을 받는 지킬 박사와 에드워드 하이드의 이상한 관계에 대한 이야기이자, 안개 낀 런던의 살인자 추격전을 다룬 작품이다. 이 작품은 닥터 지킬과 살인자 하이드의 이야기를 통해 당시 빅토리아 시대에 사회적인 위선과 인간의 이중성을 신랄하게 비판한 소설로 대중들에게 많은 인기를 얻었다. 1931년 미국의 파라마운트사와 루벤 마모울리언 감독은 『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』을 원작으로 흑백 공포영화 <지킬박사와 하이드씨(Dr. Jekyll And Mr. Hyde)>를 제작했고, 1941년 미국의 빅터 플레밍 감독이 다시 영화화했다. 1990년에는 작곡가 프랭크 와일드 혼과 작사가 레슬리 브리커스에 의해 뮤지컬 <지킬 앤 하이드(Jekyll and Hyde)>가 제작되었고, 2004년에는 국내에 초연되어 지금까지 많은 인기를 얻고 있다. 2007년에는 『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』을 현대적으로 해석한 영국드라마 <지킬(Jekyll)>이 방영되기도 하였다. 이 작품은 국내에 들어오는 과정에서 한국만의 독특한 정서와 문화가 담긴 요소들과 결합하여 색다른 작품들을 탄생시켰는데, 그것은 이충호의 웹툰 <지킬박사는 하이드씨>와 이 웹툰을 원작으로 한 드라마 <하이드 지킬, 나>이다.

(3) 원천소스 텍스트와 멀티유즈 텍스트의 비교 분석

마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 그의 저서 『미디어의 이해』를 통해 뜨거운(hot) 미디어와 차가운(cool)미디어의 개념을 언급하고 있다.⁴⁴⁾ 그는 두 미디어를 비교하는 기준으로 정세도(definition)와 참여도(participation)의 개념을 사용한다. 맥루한에 따르면 정세도란 사진에 나타난 영상의 선명도를 말하는 것이다. 그리고 참여도란 메시지를 재구성하는 데 필요한 상상력의 투입의 정도를 뜻한다. 뜨거운 미디어는 정세도가 높고 참여도가 낮은 미디어이다. 대표적인 뜨거운 미디어인 책은 논리적인 구성으로 전개되고 있어 메시지를 객관적으로 수용할 수 있기에 객관성, 논리성, 단편적 지식 등을 강조하는 전문가적 속성을 갖는다. 반면에 차가운(cool)미디어는 정세도가 낮고 참여도가 높다. 대표적인 차가운 미디어인 TV는 수용자들이 모든 감각과 상상력을 동원하여 메시지를 해석하도록 만든다. 그래서 감성, 적극성, 정서적 여유, 창의성 등을 강조한다.⁴⁵⁾ 여기서는 소설 『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』과 뮤지컬 <지킬 앤 하이드>는 맥루한의 미디어 이론을 적용해 비교하여 분석했다.

『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』은 사건 보고서를 읽는 것 같이 건조하고, 논리적이고, 비판적으로 묘사되어 있다. 이것은 정세도가 높아서 저자가 의도하는 바를 제 3자의 입장에서 논리적이고 객관적으로 받아들이고 죄, 이중성, 욕망에 대해 깊이 있게 성찰하게 한다. 원천소스인 『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』은 닥터 지킬과 살인자 하이드의 사건을 통해 인간의 욕망과 선과 악이 혼재되어 있는 이중성과 인간的高뇌와 타락, 죄책감 등을 직접적이고 세밀하게 서술하고 있다. 정세도가 높고 참여도가 낮다는 특성은 저자가 의도하는 바를 사실적이고, 논리적으로 독자들에게 전달한다. 따라서 독자들은 원작 텍스트인 『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』을 객관적인 시선에서 해석하고 논리적으

44) 마셜 맥루한, 『미디어의 이해』, 김상호 역, 커뮤니케이션북스, 2011, 60쪽.

45) 김만수, 『문화콘텐츠 유형론』, 글누림, 2010, 129~131쪽.

로 재구성하면서 교훈을 얻을 수 있다.

반면에 뮤지컬 <지킬 앤 하이드>는 인간의 이중성이 아닌 지킬의 아픔과 고뇌, 더 나아가 사랑이라는 감정에 초점을 맞추어 스토리를 전개한다. 뮤지컬은 책 속에 등장하지 않는 인물인 엠마와 루시를 등장시켜 사랑이라는 감정을 보다 극적으로 관객들에게 전달하고 있다. 또한 아버지를 위해 자신에게 약을 투여하는 지킬의 아픔과 살인을 원하지 않는 지킬의 고뇌 등을 보여줌으로써 원천소스와는 전혀 다른 스토리를 만들어낸다. 이러한 점에서 볼 때, 뮤지컬은 원작 텍스트와는 전혀 다른 텍스트라 할 수 있다.

‘텍스트 읽기로서의 뮤지컬’은 정세도가 낮고 참여도가 높기 때문에 관객들이 상상하며 감정이입을 쉽게 할 수 있다는 특징을 가지고 있다. 특히 뮤지컬에 삽입된 노래들은 참여도를 높이고 이를 통해 관객들은 극의 배경과 상황을 이해하고 몰입할 수 있다. 따라서 철학적인 주제가 담겨 있어 긴 시간 동안 논리적인 성찰이 필요한 책과는 달리 제한된 시간 안에 스토리를 전달해야하는 뮤지컬은 지킬의 인간적인 고뇌에 담긴 슬픔과 희생, 그리고 사랑을 표현하는 데 주력한다.

책 『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』과 뮤지컬 <지킬 앤 하이드>는 동일한 원천소스이나 각각의 미디어와 텍스트들이 가지고 있는 특성으로 인해 서로 다른 교훈과 감동을 전달한다. 그러므로 소설 『지킬박사와 하이드씨의 이상한 사건』과 뮤지컬 <지킬 앤 하이드>는 상이한 텍스트로 볼 수 있다. 이러한 다양한 텍스트를 읽고 해석하는 것은 독자가 지닌 열린 활동성 중에 하나라 할 수 있을 것이다.

2) 사례 2. 멀티미디어와 책의 결합, 앱북(Application Book)

(1) 앱북이란

인쇄·출판 매체인 종이책이 전자화되면서 추가된 기능에 따라 전자

책, 인핸스드(enhanced) 전자책, 인터랙티브(interactive) 전자책으로 변환되었다. 그 중 음성, 동영상, 3D 그래픽 등의 기술을 구현해 독자들에게 ‘듣고 보고 만지는’ 감각을 제공하는 전자책이 바로 애플북이다. 터치 인터페이스 기능을 통해 화면 어느 곳에서나 메뉴를 만들고 기능을 삽입할 수 있으며 언제 어디서나 인터넷을 통해 이용 가능하다. 또 종이책에서 불가능했던 본문 내 검색 기능과 복사, 편집 기능이 가능해져 독자들에게 편의성을 제공하고 있다. 또 디바이스가 네트워크 연결을 통해 항상 온라인 상태에 있기 때문에 사전 검색 기능은 물론 사용자들이 의견 교환과 의사소통을 쉽게 할 수 있다.⁴⁶⁾

애플북은 커뮤니케이션 기능을 강화하고 다양한 미디어를 통해 구현함으로써 만들어진 콘텐츠들을 융합한 새로운 개념의 텍스트로 볼 수 있다. 애플북은 읽은 내용을 소셜 미디어(Social Media)를 통해 실시간으로 전송할 수 있고, 모르는 단어에는 각주가 달려있어 읽기 편리하며, 원하는 문단을 다른 국가언어로 번역할 수도 있다. 또한 문학의 경우 작품에 관련된 지도나 역사 등을 알려주는 기능도 탑재하고 있다. 무엇보다 종이책을 넘기는 시각적인 효과를 표현하고 있어 전자책이 익숙하지 않은 독자들에게 쉽게 읽을 수 있도록 도와준다.

초기의 애플북은 아동을 위한 교육용 애플북이 주로 나왔으나 후에 다양한 독자들을 목표로 삼은 작품들이 애플북화되어 출간되었다. 또 유명인들의 강의를 한 곳에 모은 애플북 등 다양한 형태의 애플북도 있다. 국내에는 아동 과학 저서로 유명한 『why?』가 애플북으로 나왔으며 본문내용, 관련 동영상, 문제집 기능 등을 활용할 수 있게 만들었다. 애플북은 음성, 동영상뿐만 아니라 다양한 콘텐츠들을 읽을 수 있게 만들었다. 애플북은 테크놀로지의 발전에 따라 무궁무진한 가능성을 가지고 있으며 종이책이라는 전통적 텍스트를 넘어 텍스트가 어디까지 확장되고 발전될 수 있는지를 보여준다.

46) 류영호, 『구텐베르크 프로젝트부터 아마존까지 세계 전자책 시장은 어떻게 움직이는가』, 한국출판마케팅연구소, 2014, 214~219쪽.

(2) 앱북 - 제3인류

① 스토리

고생물학자 샤를 웰즈의 탐사대가 남극에서 17미터에 달하는 거인의 유골을 발굴하게 되었지만 이 발견은 사고와 함께 파묻히게 된다. 그 후 인류의 진화가 소형화의 방향으로 이루어지리라는 지론을 펼치는 다비드 웰즈와 여성화가 인류의 미래라고 믿는 과학자 오로르 카메라는 나탈리아 오비츠 대령이 이끄는 비밀 프로젝트의 일원이 되어 앞으로 일어나게 될 인류의 파멸을 막기 위해 미래를 송두리째 바꿀 수 있는 실험을 시작한다.

② 개요

2013년 열린책들과 북잼의 합작으로 개발된 이 앱북은 베르나르 베르베르의 『개미』의 국내 출판 20주년을 기념해서 제작했고, 전권을 앱북 내에서 볼 수 있다. 가독성을 위한 책 넘김 효과, 각주, 메모, 공유 기능 등 종이책과 전자책의 기능 및 디자인을 모두 갖추고 있다.

3) 사례 3. 진주 귀걸이를 한 소녀 (Girl with a pearl earring)

(1) 스토리

이 작품은 그리트가 생계를 유지하기 위해 베르메르의 집에서 일을 하게 되면서 이야기가 시작된다. 베르메르는 그리트가 색과 구도에 대한 예술적인 재능이 있다는 것을 알게 된다. 그래서 아내와 장모 몰래 그녀에게 물감 심부름을 시키고, 다락방에서 물감 만드는 일을 가르친다. 베르메르의 주 고객인 반 라이번이 그리트를 보고 마음에 들어 그녀와 함께 있는 자신을 그려 달라고 한다. 그러나 베르메르는 그리트만 있는 그림을 그린다. 그림을 그릴 때 그리트는 귀걸이를 했으면 좋겠다는 베르메르의 말에 그를 위해 귀를 뚫고 진주 귀걸이를 한다. 그림이 완성된

어느 날, 그의 부인 카타리나는 그리트가 자신의 진주 귀걸이를 하고 그림 모델이 되었다는 사실을 알고 절규한다. 그 사건이 있던 날 그리트는 그 집을 나오게 된다.

(2) 개요

트레이시 슈발리에에는 요하네스 베르메르의 ‘진주 귀걸이를 한 소녀’를 보고 이 허름한 옷을 입은 소녀가 어떻게 그림의 모델이 되었고, 당시 상류층만이 할 수 있었던 진주 귀걸이를 할 수 있었는지에 대해 의문을 품었다. 작가는 베르메르의 그림 속에 등장하는 소녀가 당시 여자모델들과는 달리 오직 화가만을 정면으로 쳐다보고 있다는 것과 그 시선이 보이는 복잡하고 미묘한 감정에 영감을 받았다. 이에 착안하여 화가와 그림 속 소녀가 사랑하는 사이였을지도 모른다는 상상을 바탕으로 작가는 『진주 귀고리 소녀(Girl with a pearl earring)』를 쓰게 된다. 그리고 이 책을 원작으로 2004년에 피터 웨버 감독이 <진주 귀걸이를 한 소녀(Girl with a pearl earring)>로 영화화 했다.

(3) 원천소스 텍스트와 멀티유즈 텍스트의 비교 분석

책 『진주 귀고리 소녀』와 영화 <진주 귀걸이를 한 소녀>는 다른 OSMU와는 차별화 된다. 요하네스 베르메르의 작품인 진주 귀걸이를 한 소녀를 중심으로 진행되는 이야기는 ‘예술작품에 대한 미학적 읽기’를 제공한다. 점에서 다른 텍스트들과는 다르다. 책이나 영화에서 베르메르의 그림을 세밀하게 묘사함으로써 실제로 그림을 감상하는 것 같은 느낌과 감동을 주는 것이다.

책과 영화는 동일한 그림을 각자 다른 방식으로 표현한다. 예를 들어 그리트가 베르메르의 집에서 화실을 청소할 때 베르메르의 그림 ‘진주 목걸이를 한 여인’을 처음 마주하게 되는 장면이다.

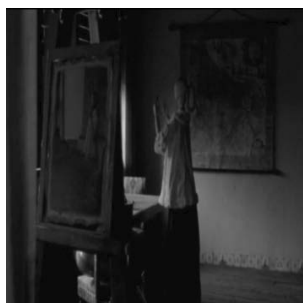
한 여자가 탁자 앞에서 옆모습을 보인 채 벽에 걸린 거울을 보고 있었다. 여자는 흰 담비 모피로 가장자리를 댄 아주 고급스러워 보이는 노란 공단 망토를 입고, 머리에는 요새 유행하는 다섯 가닥의 빨간 리본을 땀다. 왼쪽 창에서 들어오는 빛이 여자의 이마와 코에 섬세한 곡선을 그리며 얼굴을 거쳐 아래로 떨어지고 있었다. 여자는 목에 건 진주 목걸이에 리본을 묶고 있었는데, 리본을 잡은 두 손은 허공에 정지해 있었다. 거울 속 자신의 모습에 낯을 잃은 듯, 여자는 누군가 자신을 보고 있다는 사실을 의식하지 못하는 것 같았다. 배경이 되는 밝고 하얀 벽에는 낡은 지도가 한 장 걸려 있었고, 그림 앞쪽 어두운 부분에는 내가 청소했던 편지며 파우더 붓, 그리고 그 밖의 물건들이 놓인 탁자가 보였다.⁴⁷⁾



[그림 1] 진주 목걸이를 한 여인



장면 1.



장면 2.



장면 3.

47) 트레이시 슈발리에, 『진주 귀고리 소녀』, 양선아 역, 강, 2010, 52쪽.

책에서는 이 장면을 그리트가 그림을 보는 시선을 따라서 자세하게 묘사하고 있다. 그림의 배경뿐만이 아니라 색까지 세밀하게 표현하고 있다. 이에 독자들은 그리트의 시선을 따라가면서 베르메르의 그림을 마치 내 앞에서 보는 것처럼 상상하면서 읽을 수 있다. 반면에 영화는 화실이라는 공간을 ‘진주 목걸이를 한 여인’이라는 그림 속에 보이는 그대로 재현해 놓았다. 창가 쪽에 붙여진 테이블의 위치부터, 창문에 새겨진 모양, 편지 봉투와 붓의 위치나 모양, 심지어 벽 아래쪽에 놓인 타일의 모양까지 그림과 똑같이 배치하고 구성했다. 그리고 그리트가 그림을 볼 때는 그림 그 자체를 한 화면에 담았다. 이러한 미장센을 통해 독자들은 그림 속 장소와 똑같이 연출된 작품을 시각적으로 한 번에 읽으면서 동시에 그 속에 숨겨진 이야기들도 유추할 수 있다.

예를 든다면 진주 목걸이를 한 여인과 연관된 에피소드이다. 실제 그림에는 빠져있지만, 영화 속 그림에는 벽에 지도가 걸려있고, 그림에서도 지도가 그려져 있다. 이 그림은 영화에서 다시 등장하게 되는데 베르메르의 아내의 출산잔치 겸 후원자인 반 라이번에게 신작을 공개하는 장면에서이다. 이때 완성된 그림에는 지도가 빠져있는 것을 알 수 있다. 이를 통해 독자들은 화가가 그림에서 지도부분을 어떤 이유로 인하여 삭제했거나 덧칠했음을 유추하게 된다. 그림만 보면 알 수 없었던 부분들을 영화와 책을 통해서 이해하게 되는 것이다. 재미있는 것은 실제로 진주 목걸이를 하고 있는 여인을 X선으로 감식한 결과 처음에는 지도가 있었지만 후에 덧칠 된 사실이 밝혀졌다고 한다. 이러한 사실을 알지 못한다고 하더라도 우리는 그림이 배경과는 다르게 그려졌다는 것을 텍스트의 비교를 통해 새롭게 확인할 수 있다.

동일한 원천소스를 가지고도 다른 ‘텍스트’를 통해 각자 다른 정서, 교훈, 감동, 예술적 의미 등을 표현할 수 있다. 그리고 이를 통해 수용자들은 텍스트들의 문화적이고 예술적이고, 미학적인 가치를 다르게 읽을 수 있다. 또한 서로 다른 미디어로 창조된 진주 귀걸이를 한 소녀라는 텍스

트들은 ‘그림’이라는 다른 텍스트를 읽게 해준다. 이는 각기 다른 텍스트 읽기를 통해 제3의 텍스트를 접하게 해준다는 차별성이 있으며, 이것은 ‘텍스트 읽기로서의 독서’가 가진 열린 활동성을 보여준다고 할 수 있다.

III. 결론

‘텍스트 읽기로서의 독서’는 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달로 인해 전통적인 텍스트 개념에서 벗어나 다양하고 포괄적인 개념으로 확장되었다. 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달로 인한 미디어 환경의 변화는 책, 신문 잡지 등의 인쇄·출판물로 대표되는 아날로그 중심의 미디어 시대에서 인터넷, 디지털 TV, 디지털 CATV, 위성방송, MP3, DMB, 디지털 영화, 전자신문 등으로 대표되는 디지털 미디어 시대로 진화시켰다. 이들 미디어들은 의사전달의 도구로 문자뿐만 아니라 사운드, 동영상, 애니메이션 등을 조합해서 사용하므로 미디어로 만들어진 다양한 장르의 콘텐츠들도 ‘텍스트’에 포함시키는 것을 가능하게 했다. 이는 책을 읽는 행위로서의 독서 개념의 중심을 ‘책’이라는 미디어가 아닌 ‘읽기’라는 행위로 옮겨놓았다. 이는 아날로그 텍스트에 한정되었던 독서의 패러다임이 아날로그 텍스트와 디지털 텍스트를 모두 아우르는 독서의 패러다임으로 바뀌게 된 것을 의미하는 것이다.

커뮤니케이션 테크놀로지의 발달과 함께 텍스트의 개념과 더불어 텍스트 읽기로서의 독서의 개념을 현대적으로 확장시키는 핵심요소로 등장한 것이 바로 상호텍스트성과 하이퍼텍스트이다. 상호텍스트성과 하이퍼텍스트로 인해 독자가 텍스트를 읽고 구성하고 해석하는 독자 중심의 텍스트 읽기가 가능해졌다. 또한 다수의 텍스트들이 서로 연결되고 텍스트의 범위가 확장되었으며 텍스트의 장르파괴현상도 나타나게 되었다.

장르가 다양해지고 확장된 텍스트 읽기로서의 독서는 ‘읽기’ 이상의 의미를 가지게 되었다. 수용자가 텍스트 속에 내포된 의미를 능동적으로

해석하고 재가공할 수 있게 됨으로써 공급자와 수용자, 수용자와 수용자 사이에 커뮤니케이션이 가능해 졌다. 그리고 이것은 네트워크의 발달과 텍스트가 가진 특성으로 인해 매스커뮤니케이션화 되었다.

매스커뮤니케이션 과정을 통해 사람들은 텍스트 속에 포함된 이데올로기와 아이디어들을 공유하고, 발달시키고, 가치화하고, 사회화했다. 이것은 문화의 생산, 공유, 변형, 유지되는 과정과 동일한 의미를 갖는다. 이러한 관점에서 텍스트 읽기로서의 독서는 두 가지 방향에서 열린 활동성을 가능하게 한다. 첫째, 수용자가 텍스트를 자유롭게 해석하고 재창조할 수 있다는 것과 둘째, 다른 문화들에 대해 시간과 공간을 초월해서 접근하고 소통할 수 있다는 것이다.

이러한 텍스트 읽기의 열린 활동성을 실제적으로 가능하게 하는 것이 OSMU와 MSMU이다. OSMU와 MSMU에서 중심이 되는 것은 텍스트이다. OSMU와 MSMU는 여러 가지 장르를 융합하고 그것을 다양한 미디어를 통해 활용함으로써 현실적으로 읽을 수 있는 창의적인 텍스트들을 만들어 냈다. OSMU와 MSMU를 통해 만들어진 텍스트들은 기존의 텍스트들에서 느낄 수 없는 정서, 교훈, 감동, 예술적 의미, 아이디어, 이데올로기 등을 전달하고 새로운 문화를 재생산 할 수 있는 길을 열어주었다. OSMU와 MSMU를 통해 우리는 더욱 다양한 스펙트럼의 텍스트 읽기에 열려있게 되었다.

문화체육관광부 2013년 국민 독서실태 조사결과에 따르면 연평균 독서량은 성인은 9.2권, 학생 32.3권(초등학생 65.1권, 중학생 22.02권, 고등학생 9.8권)으로 2011년 대비 성인은 0.7권 감소하였고, 고등학생은 6권이 감소하는 결과가 나타났다. 이것은 인쇄·출판물로 된 전통적 텍스트인 ‘책을 읽는 독서’가 점차적으로 주변화 되고 있음을 의미한다. 이로 인하여 독서가 가진 의미와 활동성이 평가절하되고 있다. 그러나 독서가 지체되어 있거나 주변화 되고 있는 것은 아니다. 오히려 독서는 뉴미디어의 발달과 텍스트의 확장으로 인하여 ‘책’이 아닌 ‘텍스트’를 읽는 새

로운 활동으로 진화하고 있다. 여러 가지 미디어로 만들어진 다양한 장르의 콘텐츠들이 포함된 텍스트들을 읽는 것이야말로 진정한 의미의 독서가 된 것이다. 또한 이러한 독서는 텍스트를 매개로 하는 커뮤니케이션을 통해 수용자가 텍스트 속에 내포된 의미를 해석하고, 재가공함으로써 문화를 창조하고 이를 가치화하여 사회를 발전시킬 수 있는 열린 활동성도 가지고 있다.

공유되어지고, 재창조된 텍스트는 뉴미디어를 기반으로 계속해서 다른 텍스트와 연결되고 또 다른 텍스트로 만들어지도록 유도된다. 그리고 이러한 텍스트를 통한 매스커뮤니케이션 과정은 새로운 문화들을 생산하고 진화시킨다. 이것을 가능하게 하는 것은 ‘텍스트 읽기로서의 독서’이며, 독서가 가진 ‘열린 활동성’이다.

참고문헌

- 김만수, 『문화콘텐츠 유형론』, 글누림, 2010.
- 김옥동, 『모더니즘과 포스트모더니즘』, 현암사, 2004.
- 류영호, 『구텐베르크 프로젝트부터 아마존까지 세계 전자책 시장은 어떻게 움직이는가』, 한국출판마케팅연구소, 2014.
- 신종락, 『진화하는 출판문화』, 산과글, 2014.
- 오길주, 『현장적용을 위한 독서교육의 이해』, 기억, 2014.
- 최연구, 『문화콘텐츠란 무엇인가』, 살림, 2006.
- 네그로폰테, 니콜라스., 『디지털이다』, 백옥인 역, 커뮤니케이션북스, 1995.
- 란도, 조지 P., 『하이퍼텍스트 3.0』, 김익현 역, 커뮤니케이션북스, 2009.
- 맥루한, 마셜., 『미디어의 이해』, 김상호 역, 커뮤니케이션북스, 2011.
- 맥퀘일, 데니스., 『매스커뮤니케이션 이론』, 양승판 외 1명 역, 나날, 2008.
- 슈발리에, 트레이시., 『진주귀고리소녀』, 양선아 역, 강, 2010.
- 스티븐슨, 로버트 루이스., 『지킬박사와 하이드』, 마도경 역, 더클래식, 2014.
- 바르트, 롤랑., 『텍스트의 즐거움』, 김희영 역, 동문선, 2002.
- 토플러, 엘빈., 토플러, 하이다., 『부의 미래』, 김중웅 역, 청림, 2006.
- 김수이, 「시에 나타난 상호텍스트성과 그 교육방법 연구」, 인하대학교 석사학위 논문, 2013.
- 김종윤, 「창의·융합과정으로서의 독서 개념의 타당성 고찰」, 『독서연구』, 제35권, 한국독서학회, 2015.
- 김현주, 「매스커뮤니케이션 수용의 대인 관계적 과정에 관한 고찰」, 『사회과학연구소 논문집』 제3권, 충남대학교 사회과학연구소, 1992.
- 노병성, 「아날로그와 디지털 텍스트의 독서 패러다임에 관한 고찰」, 『한국출판학연구』, 34권 제1호, 한국출판학회, 2008.
- 박인기, 「방송미디어의 독서교육 기능에 대한 고찰」, 『독서연구』 제12호, 한국독서학회, 2004.
- 안남일, 「리터러시 관점에서의 문학과 영상매체에 대한 연구」, 『한국학연구』 제25집, 고려대학교 한국학연구소, 2006.
- 유영석, 「롤랑 바르트의 후기 구조주의 텍스트 이론 연구」, 홍익대학교 석사학위 논문, 2004.
- 차영선, 『『노트르담 드 파리』 공연·체험콘텐츠의 OSMU(OSMD) → MSMU·ASMD 현황분석』, 『한국콘텐츠학회 2014 추계종합학술대회 논문 집』, 한국콘텐츠학회, 2014.

The meaning and open activity of reading books as reading text

Kim Jang-Ho, Han A-Ram, Kim Young-Seo, Hwang Na-Kyung

The purpose of this study is to examine whether reading books on the new media can have open activities, studying the meaning of reading books as reading text. The result of this study has come out two ways of open activities. First, readers can interpret the text that they read freely and recreate it. Second, readers can approach difference cultures each other beyond time and space. We suggested OSMU and MSMU as cases, these texts have enabled us to convey a variety of meanings and ideologies and to creative new texts with that we can have a more variety and wider spectrum of 'Reading text'.

Keywords : Text, reading books as reading text, Intertextuality, Hypertext, The process of mass communication , Open activity, OSMU, MSMU

투고일 : 2019. 09. 16. / 심사일 : 2019. 10. 01. / 심사완료일 : 2019. 10. 10.

독자가 채우는 텍스트의 틈

-이보나 흐미엘레프스카의 그림책을 중심으로-

김현경* · 방애니**

【 목 차 】

- I. 서론
- II. 본론
 - 1. 메타픽션
 - 1) 그림책의 물리적 속성 활용
 - 2) 하나의 기표와 다양한 기의
 - 3) 독자에게 말 걸기
 - 2. 상호텍스트성
 - 1) 자기참조
 - 2) 유명한 예술작품의 참조
 - 3) 기존 이야기의 참조
 - 3. 주변 텍스트의 활용
 - 1) 앞표지와 뒷표지
 - 2) 앞면지와 뒷면지
 - 3) 종이의 재질
- III. 결론

국문초록

본 연구에서는 이보나 흐미엘레프스카 작가의 그림책을 텍스트의 틈을 넘나치게 가진 창조적인 텍스트로 보고, 작가가 독자를 위해 어떠한 방식으로 ‘텍스트의 틈’을 구성하였는지 분석하였다. 이를 위해 메타픽션, 상호텍스트성, 주변 텍스트의 활용의 세 가지로 나누어 이보나 흐미엘레프스카의 그림책을 살펴보았다.

* 경인교육대학교, dasarom_kim@naver.com

** 어린이문화연대

분석 결과, 작가는 그림책의 물리적인 속성을 활용하여 독자로 하여금 놀이하듯 그림책 읽기에 참여하도록 격려했고, 하나의 기표에서 다양한 기의를 생산함으로써 독자가 상상력을 가지고 확장적인 읽기를 하도록 유도하였다. 또한 언어적·시각적으로 독자에게 말 걸기를 하여 작가의 일방적인 메시지를 수용하는 것이 아닌 독자가 의미를 구성 및 확장해 가도록 하였다. 이보나 호미엘레프스카 그림책의 상호텍스트성은 자기참조, 유명한 예술작품의 참조, 기존 이야기의 참조 등 다양하게 나타났는데 이러한 상호텍스트성은 독자가 가진 레퍼토리에 따라 의미가 풍성하여지기도 하고, 그림책 읽기의 새로운 즐거움을 안겨준다. 마지막으로 이보나 호미엘레프스카 그림책에서는 주변 텍스트를 활용하여 작가의 메시지가 더욱 일관적이고 깊이 있게 전달됨을 알 수 있었는데, 독자들은 그림책의 주요 텍스트인 본문뿐만 아니라, 표지와 면지, 종이 재질을 탐색함으로써 작가의 메시지에 몰입할 뿐 아니라, 동시에 끊임없이 질문을 던지도록 하고 있음을 알 수 있었다.

이보나 호미엘레프스카가 치밀하게 구성한 ‘텍스트의 틈’은 독자를 자신의 그림책으로 더욱 적극적으로 초대하여 그림책의 의미를 능동적으로 구성하도록 하는 역할을 하고 있다.

핵심어 : 이보나 호미엘레프스카, 텍스트의 틈, 공란 채우기, 메타픽션, 상호텍스트성, 주변 텍스트, 독자

I. 서론

2011년 볼로냐 국제아동도서전에서 수여하는 라가치상 논픽션 부문에서 한국 그림책 『마음의 집』(창비, 2010)이 대상을 받았다. 불경기로 인하여 도서 출판의 시장은 줄어들고 있었지만 다른 장르와는 달리 국내 아동도서의 출판은 증가 추세에 있을 정도로 그림책 생산자들과 소비자들 모두 그림책에 지대한 관심을 갖고 있었기에 이 소식은 반가움과 함께 참신한 충격을 안겨 주었다.

『마음의 집』은 한국 출판사에서 출판된 한국 그림책이지만 한국의 글 작가 김희경과 폴란드의 그림 작가 이보나 호미엘레프스카(Iwona Chmielewska)의 합작품이다. 이보나 호미엘레프스카는 폴란드 출신의 작가이지만 폴

란드가 아닌 한국에서 자신의 그림책을 대부분 출간하였다. 라가치 상 수상 소감에서도 “이 상이 특히 한국 출판사와의 작업에서 나왔다는 것이, 그림책 분야에서 점점 더 주목 받는 나라 한국에서 이 상을 받았다는 것이 더욱 더 기쁘고, 거기에 내가 한 몫을 담당했다는 사실도 자랑스럽다.”¹⁾고 밝힐 정도로 이보나 호미엘레프스카 작가는 한국 출판사에서의 그림책 출간을 신뢰한다. 그 배경에는 폴란드의 그림책 출판 역사가 가진 독특한 특성과 이보나 호미엘레프스카 작가 자신이 그림책과 독자를 바라보는 관점이 녹아있다.

폴란드의 어린이 책은 1990년대에 “사회주의 시절 무조건적인 국가의 비호 하에 발달해 왔으나, 체제 전환 이후 아무런 준비 없이 상업성이 우선되는 자본주의 시장 경제 속”에서 위기를 겪게 되었다.²⁾ 국영출판사가 사유화 과정에서 몰락하고, 국립출판공사가 해체되며, 출판연구소가 사유화되면서 그동안 유통되어 왔던 폴란드의 어린이 책들이 대부분 단종되었다. 그리고 그 빈자리는 자본을 앞세운 질 낮은 출판물들이 채움으로써, “예술성과 작품성에만 치중하며 어린이 책이 가지고 있는 상업성 자체에 신경을 쓰지 않던 작가들의 판로는 좁아지다 못해, 많은 작가들이 글쓰기와 그림그리기를 포기하는 일도 잦았다.”³⁾ 이처럼 폴란드가 “상당한 수준의 일러스트레이션 전통을 보유”하고 있음에도 불구하고 자본주의의 물결이 유입되면서 상업적인 출판사만이 명맥을 유지하는 상황⁴⁾ 속에서 이보나 호미엘레프스카 작가는 한국 출판사를 만나게 된다.

이보나 호미엘레프스카는 “묘사하지 않은 것이 오히려 상상을 불러일으켜 묘사의 기능을 하도록 만드는 그림책을 많이 만드는데, 화면에 의미

1) 최은영·이지원, 「김희경·이보나 호미엘레프스카 인터뷰: 『마음의 집』 작가를 만나다」, 『창비어린이』 제9권 2호, 2011.

2) 상게서.

3) 이지원, 「체제 전환 이후의 어린이 책 출판과 폴란드 그림책에서의 어린이」, 『동유럽 발칸학』 제14권 1호, 2012.

4) 김지은, 「여자의 왕국을 찾아서- 이보나 호미엘레프스카의 그림책에 대하여」, 『여성이론』 제28호, 2013.

를 꼭 채우지 않을 뿐만 아니라 언제나 글과 그림의 협조 방식에 초점을 맞추어 작업한다. 단지 글이나 그림 한 쪽만을 보아서 의미에 다가가지 못하며, 작가 자신은 글을 쓰고 그림을 그릴 뿐 나머지는 독자의 상상이 감당해야 할 부분이라고 말한다.”⁵⁾ 이와 같이 이보나 흐미엘레프스카는 그림책이 글과 그림의 상호작용으로 의미를 창출하는 독특한 예술 형식을 갖추었음을 잘 파악하고 있을 뿐만 아니라, 작가의 일방적인 메시지 전달이 아닌, 독자의 참여로 의미가 완성되는 그림책을 만들고자 한다.

이보나 흐미엘레프스카의 그림책에 나타나는 ‘텍스트의 틈’의 개념은 문학 용어로 ‘공란’(gaps)이라고 부르기도 한다. 일반적으로 저자가 자신의 메시지를 전달하기 위해 텍스트를 생산할 때, 텍스트에 모든 정보가 들어있지는 않다. 텍스트에는 최소한의 정보가 들어 있으며, 따라서 거기에는 공란이 있기 마련이며, 독자는 자신이 가진 독서 전략과 정보 레퍼토리를 동원하여 공란을 채워나간다.⁶⁾ 여기에서 ‘공란’이란, 독자가 이전에 존재했던 레퍼토리에서 얻은 지식으로 의미를 만들어 가는 텍스트의 모든 요소를 말한다.⁷⁾ 문학에는 여러 가지 즐거움이 있는데, 그 중에 바로 이 공란을 채우는 즐거움도 빼놓을 수 없다. 페리 노들만(Perry Nodelman)은 공란이 있음을 깨닫는 즐거움과 공란을 채우기 위해 필요한 정보나 전략을 배우는 즐거움, 그리하여 우리의 능력을 더욱 계발하는 즐거움이 주어진다고 보았다.

공란을 채워가면서 독자는 즐거움을 누릴 뿐만 아니라, 텍스트의 의미를 풍성하게 완성해 간다. 다시 말해 텍스트를 생산하는 작가와 텍스트를 수용하는 독자가 텍스트 위에서 만나 의미를 함께 구성해 나가는 것이다. 마리아 니콜라예바(Maria Nikolajeva)는 저자가 독자의 이전 경험과 상상

5) 김지은, 「여자아이의 왕국을 찾아서- 이보나 흐미엘레프스카의 그림책에 대하여」, 『여성이론』 제28호, 2013.

6) Nodelman, P., *The Pleasures of Children's Literature*(1996), 김서정 역, 『어린이문학의 즐거움 1』, 시공주니어, 2001, 99쪽.

7) 상계서.

에 따라 채울 수 있는 틈을 남겨둠으로써, 전통적인 관점의 독서에서보다 독자가 훨씬 많은 능동적인 역할을 갖게 된다고 보았다.⁸⁾ 동일한 틈이라 할 지라도 서로 다른 독자가 그 틈을 다르게 채울 수 있기에, 틈은 특정한 해석으로 독자를 이끄는 강력한 장치로 판명되고 있다.⁹⁾ 따라서 텍스트의 공란 즉, 틈이 클수록 독자가 더욱 능동적으로 공란을 채우는 역할을 맡게 되는 것이며, 독자의 레퍼토리에 따라 해석은 더욱 풍성해질 수 있는 것이다.

이러한 텍스트의 공란이 어떠한지에 따라 텍스트는 교훈적인 텍스트와 창조적인 텍스트로 나뉜다.¹⁰⁾ 만약 텍스트가 너무 치밀하여 독자가 상상력으로 채울 틈이 없다면, 이것은 교훈적 텍스트라고 한다. 이 경우에는 저자가 어떠한 여지도 남기지 않고 모든 것을 설명하기 때문에 독자가 더 깊이 사고하거나 텍스트를 해석하거나 텍스트에 참여하도록 자극하지 않는다. 반면, 독자가 그들의 질문을 가지고 들어가고 생각할 수 있는 많은 틈이 있는 것을 창조적인(질문적인) 텍스트라고 한다. 이는 상상력을 자극하여 독자가 자신의 해석으로 텍스트를 추리하고 결론을 내리는 것을 허용한다.

본고에서는 이보나 호미엘레프스카 작가의 그림책을 텍스트의 틈을 넉넉하게 가진 창조적인 텍스트로 보고, 작가가 독자를 위해 어떠한 방식으로 ‘텍스트의 틈’을 구성하였는지 분석해보고자 한다. 이때 텍스트의 틈은 독자의 입장에서가 아닌 작가(생산자)의 입장에서 작가가 독자의 참여와 풍성한 해석의 여지를 남기기 위하여 어떠한 장치들을 사용했는지 살펴보기 위해 크게 세 가지 - ‘메타픽션’과 ‘상호텍스트성’, ‘주변 텍스트의 활용’으로 나누어 탐색해 보았다.

8) Nikolajeva, M., *Aesthetic Approaches to Children's Literature: An Introduction*(2005), 조희숙 외 역, 『아동문학의 미학적 접근』, 교문사, 2009.

9) 상계서.

10) 상계서.

II. 본론

1. 메타픽션

많은 그림책들이 의도적으로 독자와 상호작용하고 독자가 개입할 수 있도록 독자의 행위를 유도하고 참여시킨다.¹¹⁾ 플랩북이나 팝업북과 같이 잡아당기거나 들춰보게 하는 장치들, 들여다볼 수 있는 구멍, 누르면 소리가 나는 그림책들이 이처럼 독자의 행위와 참여를 유도하는 책이라고 할 수 있다. 데이비드 루이스(David Lewis)는 이러한 형식의 그림책에 대하여 다음과 같이 설명한다.

이들은 그림책이 하나의 대상물, 즉 보고 읽는 대상일 뿐만 아니라 교묘하게 다루어지고 조종될 수 있는 가공물이라는 관점을 전면에 내세운다. 따라서 이들은 독자들을 부추겨 스토리에 대한 관심을 거두게 하고, 종이로 이루어지는 작업을 들여다보거나 가지고 놀면서 이에 매혹되도록 한다는 의미에서 메타픽션적이다. 잘 서술된 이야기의 특징들 가운데 하나는 이를 읽어가는데 그 이야기가 씌어져 있는 책에 대한 우리의 의식이 흐려진다는 것인데, 책의 물질적 구성이 그것 자체에 관심을 끄는 방식으로 조작되게 되면 허구적이고 이차적인 세계로 물러나 앉는 것은 이제 쉽지 않게 된다. (Lewis, D., 2008, 200쪽)

‘메타픽션(metafiction)’이란, 텍스트의 리얼리티에 대한 환상을 무너뜨리며 이야기의 허구성을 강조하는 멋진 장치로서, 텍스트 안의 메타픽션 요소는 문학적 구조에 주위를 돌려 허구와 사실성의 관계에 대해 묻는다.¹²⁾ 이러한 메타픽션의 장치를 통해 작가는 자신의 메시지를 독자에게

11) Lewis, D., *Reading Contemporary Picturebooks*(2001), 이혜란 역, 『현대 그림책 읽기』, 작은씨앗, 2008, 199쪽.

12) Nikolajeva, M., *How Picturebooks Work*(2001), 서정숙 외 역, 『그림책을 보는 눈』, 마루벌, 2011. 324쪽.

일방적으로 전달하거나 자신의 텍스트에 절대적인 권위를 부여하지 않고, 독자로 하여금 의문을 갖고 텍스트에 참여하도록 한다. 이보나 흐미엘레프스카는 이러한 메타픽션의 방식을 활용하여 다양한 방식으로 독자들로 하여금 이 텍스트는 ‘만들어진, 가공된’ 것임을 일깨우고 독자 스스로 텍스트의 틈을 채워가도록 한다.

1) 그림책의 물리적 속성 활용

위의 데이비드 루이스의 말에서도 알 수 있듯이, 독자로 하여금 이 이야기가 만들어진 것임을 깨닫게 하는 ‘메타픽션’의 방법으로는 먼저 이 텍스트가 가공물이라는 것을 내세워 그림책의 물리적인 속성을 활용하는 것이 있다. 그림책의 물리적 속성을 활용하는 가장 기본적인 단계로는 그야말로 물리적인 무언가를 첨가하거나 뺀 것을 생각해볼 수 있다. 그림책 『눈』이 이에 해당하는데, 그림책에 눈과 비슷한 모양의 구멍 두 개를 뚫어 눈의 속성과 의미를 전달한다. 페이지를 넘김으로써 이야기가



[그림 1] 『눈』 중



[그림 2] 『우리 딸은 어디 있을까?』 중

진행된다는 그림책의 물리적 속성을 활용한 또 다른 그림책으로 『우리 딸은 어디 있을까?』를 들 수 있다. 이 그림책은 천위에 바느질을 하였을 때 겉의 면과 속의 면이 같은 형태이지만 질적으로 다른 내용을 담고 있음에 착안하여 만들어진 그림책이다. 마치 책장을 한 조각의 천이라 생각한다면, 우리는 앞장에는 아름답게 꾸며지고 정돈된 겉면을, 바로 뒷장에는 실과 매듭이 그대로 드러난 다소 거친 속면을 바라보게 될 것이다. 작가는 사람들이 아름답게 꾸며진 겉모습만을 드러내려하고, 그와는 다소 다른 내면은 감추려 한다는 것을 이 그림책을 통해 이야기하고자 한다.

혹은 그림책이 일반적으로 왼쪽에서 오른쪽으로 페이지를 넘기며 이야기가 진행된다는 방향성을 활용하여 두 이야기가 그림책의 정 중앙에서 만나도록 하는 방법도 있다. 『파란 막대 파란 상자』는 한쪽 표지에서는 파란 막대를 조상 대대로 물려받으며 놀이하는 여자 아이의 이야기가, 다른 한쪽 표지에서는 파란 상자를 조상 대대로 물려받으며 놀이하는 남자 아이의 이야기가 시작된다. 그리고 그들의 성장에 중요한 역할을 하는 파란 막대와 파란 상자는 그림책의 한가운데에서 만나 살포시 포개어진다. 이 그림책의 경우, 어떤 표지가 앞표지이고 뒷표지인지는 정해져 있지 않다. 독자의 선택에 따라 얼마든지 달라질 수 있는 것이다.

마지막으로, 『마음의 집』은 그림책이 일반적으로 펼쳐진 두 쪽의 면 위(spread)에 그려짐으로써 가운데에 기준선이 생기는 그림책의 물리적 속성을 활용한 책이다. 이 책은 좌우 면이 대칭을 이루고 있고, 책장을 넘길 때마다 그림이 움직이는 듯 한 효과를 내며, 이를 통해 가장 고전적인 방식으로 그림을 입체적으로 표현해내고 있다.¹³⁾ 이에 대해 작가는 양장 제본의 물리적인 형태와 사람들이 책의 두 면을 접고 펴는 동작에서 아이디어를 얻었다고 한다. 작가의 반짝이는 아이디어는, 수평으로 펼쳐서 읽었을 때에는 부자연스러운 평면의 그림이었을 책 속의 각 장면

13) 최은영·이지원, 「김희경·이보나 호미엘레프스카 인터뷰: 『마음의 집』 작가를 만나다」, 『창비어린이』 제 9권 2호, 2011.

을 직각으로 세워 읽거나 때로는 각도를 조절하여 읽음으로써 독자가 책을 펼치는 각도에 따라 그림이 생동감을 얻게끔 만든다. 예를 들어, 식사가 든 쟁반을 들고 있는 아버지의 모습도 책장을 완전히 펼쳤을 때에는 내용을 이해하기 힘든 부자연스러움이 있지만, 독자가 책장의 각도를 만듦으로써 밥을 혼자 먹는 아빠의 식사 장면이 리얼리티를 살리기도 하고, 독자가 책장을 넘기는 속도와 각도에 따라 엄마 배 속에서 막 태어난 아기를 바라보는 할머니의 장면이 아이를 어르는 동영상처럼 보일 수 있다.



[그림 3] 『파란 막대 파란 상자』 표지



[그림 4] 『마음의 집』 중

2) 하나의 기표와 다양한 기의

소쉬르(Saussure)에 의하면 언어는 하나의 기호체계이며, 기호는 기표와 기의의 결합으로 이루어진다.¹⁴⁾ 말하자면, 글자 자체는 기표가 되고, 글자가 가리키는 의미는 기의가 되는 것이다. 이보나 호미엘레프스카의 그림책 중에는 하나의 기표를 제시하고 그 기표가 다양한 상황에서 다양한 의미를 창출해내는 기의의 역할을 하는 경우가 많이 있다. 그림책 『발가락』의 경우에는 잠자리에서 바라보는 열 개의 발가락의 형태는 작가의 상상력이 더해져 태평양 한 가운데에 있는 섬이 되기도 하고, 열 마

14) 한국문학평론가협회, 『문학비평용어사전』, 2006, 국학자료원.

리의 펭귄 무리가 되기도 한다. 『문제가 생겼어요!』의 경우에는 엄마가 아끼는 식탁보를 다림질하다가 그만 다리미 자국을 남긴 아이의 고민을 풀어낸 책인데 다리미 자국은 아이의 고민에 따라 힘센 사람이나 부엉이, 컴퓨터의 마우스로 변신하기도 한다.

이처럼 동일한 형태가 제시되고, 그것이 작가의 상상력과 의미 부여에 따라 다양한 실체로 변신하는 것은 먼저 독자로 하여금 다음 장에 전개될 이야기의 진행을 어느 정도 예측하도록 만든다. 단어나 문자의 반복이 운율과 리듬을 만들어 내듯, 일정한 형태의 그림이 반복되고 변주되는 것은 독특한 시각적 운율과 리듬을 생성한다. 이는 마치 까꿍 놀이 그림책과 같이 독자에게 반복을 통한 예측의 즐거움을 선사한다. 또 한편으로 이러한 형식의 그림책은 독자의 상상력을 자극하고 창의적인 탐색을 격려한다. 일정한 형태가 다양한 의미를 담아낼 수 있음을 경험한 독자는 작가가 제시한 기의를 감상하는 데 그치지 않고 자신의 상상력을 더하여 확장하여 갈 것이다.



[그림 5] 『발가락』 중



[그림 6] 『문제가 생겼어요!』 중

3) 독자에게 말 걸기

‘독자에게 말 걸기’는 메타픽션의 가장 간단한 방법이라고 할 수 있다.¹⁵⁾ 본래 이야기란 작가가 독자로 하여금 자신이 만들어내는 허구 세계에 몰입하여 작품을 감상하게끔 만들어지는 것이지만, ‘독자에게 말

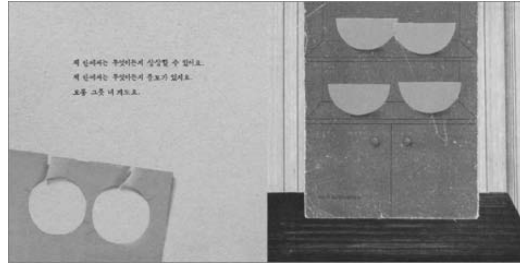
15) Nikolajeva, M., *How Picturebooks Work*(2001), 서정숙 외 역, 『그림책을 보는 눈』, 마루벌, 2011. 325쪽.

걸기’는 작가가 자신을 드러냄으로써 이 이야기가 인공적으로 만들어진 이야기임을 환기시킨다. 대부분은 그림책에서 독자가 추측하기를 독려하는 문장 형태로 나타나는데 “다음에 무슨 일이 일어났는지 알고 싶니? 다음 장을 펴봐.”와 같은 예를 들 수 있다.¹⁶⁾

이보나 호미엘레프스카의 『비움』은 각 장마다 책상 위 무늬에서 연상되는 이미지로 ‘비움’의 속성에 대하여 탐색하다가, 마지막 장에서 작가가 독자에게 직접 질문을 던진다: “텅 빈 책상, 어떤 기분이 드나요?” 이러한 질문을 통해 작가는 자신이 만든 이미지와 이야기를 넘어서서 독자가 자신만의 독창적인 탐색을 이어가길 독려한다.

그러나 사실 이보나 호미엘레프스카의 그림책에서는 언어적인 방식보다 시각적인 방식으로 작가에게 말을 거는 것을 더 자주 볼 수 있다. 그림책 『네 개의 그릇』의 첫 장면은 앞으로 전개되는 이야기의 주인공이라 할 수 있는 ‘네 개의 그릇’이 작가가 동그라미 두 개를 오려서 만들어낸 것임을 시각적으로 제시한다. 또한 이외에도 ‘책’이나 ‘출판’과 관련된 다양한 글자와 문자들을 이미지처럼 배열하여 문자의 시각화를 통해 새로운 방식의 메타픽션을 선보이기도 한다. 책의 마지막 장은 ‘끝’이라는 글자가 적힌 종이 위에 ‘책을 깨끗이!’라는 중앙도서관 도장이 찍힌 책장의 실물 사진이 제시되면서 “이 책의 그림은 도서관에서 오랫동안 아무도 빌려보지 않는, 버리는 책들의 종이를 사용해서 만들었습니다. 종이는 다시 살아났습니다.”라는 문장으로 매듭지어진다. 이 책이 ‘만들어진’ 것임을 직접적으로 드러내고 있지만 그로 인해 이야기의 의미가 퇴색되는 것이 아니라 오히려 그림책을 다시 천천히 탐색해 보게끔 만들어 의미를 풍성하게 해준다.

16) 같은 책, 325쪽.



[그림 7] 『네 개의 그릇』 중

2. 상호텍스트성

상호텍스트성이란 “주어진 텍스트 외부에 존재하는 별도의 ‘사실성’으로 독자의 주의를 돌리는 것”¹⁷⁾으로서, 이야기 안의 텍스트들이 언어적인 것이든 시각적인 것이든 간에 상호 연결된 지점이 있음을 알게 하는 것이라고 할 수 있다. 따라서 이 개념은 아이러니, 패러디, 문학적/비문학 적 암시, 직접 인용, 간접적인 참조 등 둘 이상의 텍스트가 가질 수 있는 모든 관계를 지칭한다.¹⁸⁾ 이러한 상호텍스트성은 독자의 적극적인 코드 해체 과정을 가정¹⁹⁾하기 때문에 독자가 그것의 관련성을 인지하고 해석할 수 있을 때에 비로소 의미가 풍성해진다. 즉, 독자가 가진 정보와 연결하고 해석할 줄 아는 능력이 풍성한 의미를 만들어낼 수 있다.

이보나 호미엘레프스카의 그림책에서는 다양한 종류의 상호텍스트성이 나타나는데 본고에서는 크게 세 가지로 나누어 접근해 보았다.

1) 자기참조

자기참조란 자신이 기존에 만들었던 텍스트나 인물, 이미지 등을 이후

17) Nikolajeva, M., *How Picturebooks Work*(2001), 서정숙 외 역, 『그림책을 보는 눈』, 마루벌, 2011. 333쪽.

18) 상계서, 333쪽.

19) 상계서, 334쪽.

자신의 다른 작품에도 등장시켜 새로운 문맥에서 동일한 요소를 연결시켜보도록 하는 것이다.

예를 들면 『문제가 생겼어요!』에서 문제의 발단이 된 다리미 자국이 남은 식탁보는 『시간의 네 방향』에서 등장했던 식탁보와 동일하다. 또한 『파란막대 파란상자』의 액자 그림과 책표지는 『시간의 네 방향』 안에서 현대의 모습을 보여주는 이야기 속에 담겨 있다. 또한, 『블룸카의 일기』의 주인공인 블룸카와 코르작 선생님은 이후 『작은 발견』에서 카메오로 등장하는 것을 볼 수 있다.



[그림 8] 『블룸카의 일기』 중



[그림 9] 『작은 발견』 중

이러한 식의 상호텍스트성은 두 이야기가 각각 만들어진 이야기임을 보여주는 것임과 동시에 이미지에 새로운 의미를 부여하여 이야기와 이야기 사이의 연결점을 찾아보고 텍스트의 틈에 새로운 이야기를 생성하도록 독자의 상상력을 격려한다.

2) 유명한 예술작품의 참조

다음은 유명한 예술작품을 모사하거나 콜라주의 형태로 배치하는 경우를 찾아볼 수 있다. 이보나 호미엘레프스카의 그림책에서는 특히 보티첼리의 작품 《라 프리마베라(La Primavera)》를 여러 권의 책에서 발견할 수 있다. 이 작품은 ‘봄’을 의미하는데, 꽃이 만발한 피에조레의 저녁놀이 깃든 숲을 배경으로 사랑의 신 에로스를 거느린 미의 여신 비너스

가 화면 중앙에 있고, 왼쪽에는 막대를 치켜들어 이슬을 떨어 내리는 헤르메스와 얇은 옷을 걸친 미의 여신들(삼미신) 그리고 오른쪽엔 온몸을 꽃으로 장식한 봄의 여신과 꽃의 여신, 바람의 신이 그려져 있다.²⁰⁾ 이 보나 호미엘레프스카의 그림책에서는 이들 중 ‘미의 여신들’의 모습이 그림책 『파란막대 파란상자』와 『여자아이의 왕국』에서 벽에 걸린 액자 장식으로 종종 등장하여 ‘아름다움’ 및 ‘소녀’와 관련된 이미지를 불러일으키며 이야기의 분위기를 조성한다.



[그림 10] 보티첼리의 《라 프리마베라》



[그림 11] 『여자아이의 왕국』 중



[그림 12] 『파란 막대 파란 상자』 중

20) 네이버 지식백과 두산백과사전 2015년 9월 2일 출력:

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1199086&cid=40942&categoryId=33054>

이러한 예술작품의 참조 및 모사는 그림책 『시간의 네 방향』에서도 다양하게 활용되고 있다.

3) 기존 이야기의 참조

상호텍스트성의 또 다른 종류는 기존 이야기를 참조한 것을 들 수 있다. 대개 옛이야기나 잘 알려져 있는 창작 이야기들이 활용되곤 한다. 그림책 『반이나 차 있을까 반 밖에 없을까?』에서는 언어적인 암시는 없지만, <빨간모자 이야기>에 대한 시각적인 암시가 나타나고, 『네 개의 그릇』에는 루이스 캐롤의 『이상한 나라의 앨리스』가 등장한다.



[그림 13] 『반이나 차 있을까 반 밖에 없을까?』 중

특히, 그림책 『여자아이의 왕국』은 소녀의 월경을 주제로 다루는데 수 많은 비유와 암시를 다양한 옛이야기를 참조로 하고 있어 많은 설명이 없어도 독자로 하여금 텍스트를 풍성하게 채워나가도록 한다. 예를 들어, ‘저주받아 개구리가 된 공주’는 <개구리 왕자> 이야기의 공주를, ‘완두콩 한 알’은 <완두콩 공주> 이야기 속 공주를, ‘독 사과를 먹은 공주’나 ‘난쟁이’그림은 <백설공주> 이야기를, ‘높은 탑에 갇혀 마법에 걸린 공주’는 <라퐁젤>이야기를 떠오르게 한다.

이처럼 다양한 상호텍스트성을 활용하면 작가가 많은 이야기를 직접

적으로 전달하지 않아도, 독자가 스스로 의미를 연결하고 구성하여 풍성하게 즐길 수 있게 된다. 하지만 상호텍스트성은 독자가 이미 다양한 텍스트에 대한 이해와 지식이 있음을 기반으로 의미가 있는 것이기 때문에, 독자가 틈을 채우기 위해서는 풍부한 독서경험과 여기에서 비롯된 풍성한 레퍼토리가 있어야 한다.

3. 주변 텍스트의 활용

주변 텍스트란 제라드 주네트(Gerard Genette)가 처음 사용한 용어로, ‘문지방’에 비유되었다. 즉 문지방이 방의 바깥공간과 방의 안 공간을 드나들 수 있는 지대라는 점에서, 주변 텍스트는 본문과 하나가 되어 본문의 의미를 확장하고, 본문을 실감나게 표현하는 텍스트라는 의미가 담겨 있다.²¹⁾ 주변 텍스트는 본문을 제외한 모든 것, 즉 그림책의 제목이나 표지, 면지와 같은 요소들을 일컫는데 본래 그림책에 대한 논의는 내용에 초점을 두어 이루어졌기 때문에 본문 이외의 구성인 주변 텍스트에 대해서는 소홀하게 취급되어 왔다.²²⁾ 대체로 그림책의 표지는 그림책의 첫인상을 유도하거나 장식적인 목적으로 꾸며졌고, 그림책의 면지 역시 본문 텍스트를 표지와 튼튼하게 연결하기 위한 실용적인 목적 혹은 그 외에 빈 공간을 장식하는 정도로만 활용되어 왔었다. 그러나 그림책 작가들이 그림책의 서사를 표지 혹은 면지에서부터 시작함으로써 주변 텍스트를 또 다른 이야기를 함축한 것으로 활용하거나 이야기에 대한 분위기나 주제에 대한 중요한 암시를 부여하기 시작하면서 그림책의 주변 텍스트에 대한 탐색이 활발히 이루어지기 시작하였다.

이보나 호미엘레프스카의 그림책에서 의미 있게 활용되는 주변 텍스

21) 서정숙, 박경자, 현정희, 「그림책 면지 탐색활동이 유아의 읽기흥미도와 언어표현력에 미치는 영향」, 『유아교육연구』, 제 30권 1호, 2010.

22) Nikolajeva, M., *How Picturebooks Work*(2001), 서정숙 외 역, 『그림책을 보는 눈』, 마루벌, 2011, 351쪽.

트를 다음과 같이 세 가지로 나누어 탐색해 보도록 하겠다.

1) 앞표지와 뒷표지

그림책 『파란막대 파란상자』는 두 가지의 서로 다른 이야기가 각 표지에서 시작되는 독특한 방식의 그림책이다. 따라서 여자 아이들의 이야기가 시작되는 한쪽 표지에는 중앙에 여자아이와 함께 벽면에는 액자들이 장식되어 있고, 남자 아이들의 이야기가 시작되는 다른 쪽 표지에는 역시 중앙에 남자아이와 함께 벽면에 액자들이 장식되어 있다. 이처럼 표지는 이야기의 서막을 알리는 중심 이미지가 제시되면서 앞으로 일어날 이야기의 분위기를 조성함으로써 그림책 읽기의 즐거움을 좀더 풍요롭게 해준다.

『여자아이의 왕국』의 경우에는 구체화된 그림이 아닌, 추상화된 그림이 제시되어 이 책의 주제인 ‘월경’을 상징적으로 표현하고 있다. 또한 그림책 『작은 발견』은 본문 속의 장면을 변형 혹은 확장시킨 것인데, 본문의 장면에서는 보이지 않았던 ‘구두가 떨어지는 부분’이 표지에 드러나 있다. 이것은 이 책의 주제이자 제목과도 상통하는 그야말로 ‘작은 발견’인데, 본문의 그림에서는 미처 표현되지 않았던 부분, 즉 노부인의



[그림 14] 『여자아이의 왕국』 표지



[그림 15] 『작은 발견』 표지

한쪽 발에 신발이 벗겨져 있는 모습에 독자로 하여금 의문을 품게 하고, 표지에서 그 답을 찾게끔 하는 유머 코드이기도 하다.

2) 앞면지와 뒷면지

본문과 표지를 이어주는 실용적인 목적에서 탄생된 면지 공간은 오늘날 그림책 작가들이 장식을 뛰어넘어 다양한 의미를 부여하거나 시간의 흐름을 반영하는 장소로 활용하고 있다.

그림책 『발가락』은 면지의 독특한 무늬와 질감이 이야기의 시작 부분에서는 장식에 지나지 않는 장면으로 이해하기 쉽지만, 마지막 장에서 발가락이 이불 속으로 들어가는 장면을 마주하면서 면지의 무늬와 질감이 바로 이불이었음을 알게 해준다. 또한, 『작은 발견』은 ‘실패’를 주인공으로 내세워 소명을 다하는 모습을 보여주는데, 앞면지에서는 실이 감겨 있는 실패의 모습을, 뒷면지에서는 실이 많이 풀린 실패의 모습이 제시됨으로써 단순히 시간의 흐름을 나타낼 뿐만 아니라, 자신의 소명을 다하였음을 보여준다. 게다가, 실패의 풀린 실 끝이 면지를 가로질러 이어지는데, 이것은 아직 실패의 이야기가 다 끝나지 않았으며, 실패의 뒷 이야기를 독자로 하여금 이어가도록 격려하는 듯하다.

한편, 『블룸카의 일기』의 앞면지에는 빨래가 걸려 있는 장면이 나타나는데, 이는 제 2차 세계대전 당시 유대인 아이들이 나치에게 억압을 받는 어려운 환경에 있었음에도 불구하고 의사이자 고아들의 아버지라 불렸던 코르차 선생님의 보살핌과 사랑을 받았음을 의미한다. 그림책 본문에 코르차 선생님이 손수 아이들의 옷가지를 빨래하여 줄에 널고 있는 장면이 등장하기 때문이다. 그러나 소박한 환경 속에서도 행복하게 살아갔던 아이들이 전쟁이 나면서 모두 사라졌다는 짧은 문장으로 이야기가 모두 끝나고 나면, 뒷면지에는 아이들은 물론이고 빨래조차도 사라지고 없는 장소에 무심하게 꽃들이 자라나 있다. 이 꽃은 유난히 꽃을 좋아하였던 주인공 블룸카가 ‘내일’을 생각하며 뿌린 씨앗의 결과라고 할 수

있다. 따라서 앞면지와 뒷면지에 서로 다른 장면을 그려 넣음으로써 전쟁과 학대가 사람들이 서로를 아끼고 사랑하는 것, 내일이라는 희망을 가지고 살아갔던 것들을 모두 앗아가 버렸음을 자세한 언어적 설명 없이도 효과적으로 잘 전달하고 있는 것이다.

이러한 면지의 해석은 상호텍스트성과 같이 독자의 사전 경험이나 사전 지식을 많이 요구하기보다도, 그림책 안에서 의미를 찾고 해석할 수 있다. 따라서 독자는 본문 텍스트와 주변 텍스트를 면밀히 관찰하고 탐색하며 글과 그림을 자세히 읽음으로써 풍성한 의미를 생성해낼 수 있다.

3) 종이의 재질

마지막으로 본문 텍스트가 아닌 주변 텍스트로 다양한 의미를 만들어내는 요소 중에 그림책의 종이 질감을 살펴볼 수 있다. 그림책은 작가가 자신의 메시지를 효과적으로 전달하기 위하여 제목이나 글자의 모양, 글자의 크기, 레이아웃과 배치, 그림의 재료나 종이 재질에 있어 그 어떤 것도 아무 이유 없이 선택되는 것이 없는 일종의 ‘디자인 된’ 작품이다. 이보나 호미엘레프스카의 그림책에서는 특히 그림책의 종이 재질이 특별히 이야기에 맞추어 신중하게 선택된다는 것을 알 수 있는데, 『여자아



[그림 16] 『블룸카의 일기』 표지



[그림 17] 『네 개의 그릇』 중

이의 왕국』에서는 표제지 바로 앞장에 반투명한 트레싱지를 삽입함으로써 인체의 신비로움과 아름다움의 분위기를 더하고 있다. 또한 『블룸카의 일기』에서는 블룸카가 작성한 일기장이 본문 텍스트가 되다 보니, 일기를 적은 노트의 질감을 살려 배경으로 삼고 있음을 알 수 있다. 『네 개의 그릇』 역시 책의 주제에 맞추어 ‘버리는 책들의 종이’를 사용해 만들었기에 재생종이의 느낌이 그대로 살아있다.

III. 결론

지금까지 이보나 호미엘레프스카의 그림책이 가진 ‘텍스트의 틈’을 메타픽션, 상호텍스트성, 주변 텍스트의 활용의 세 가지로 나누어 자세히 탐색해 보았다. 메타픽션의 기법을 활용하여 작가는 독자에게 이 책이 인공적으로 만들어진 ‘창작물’임을 계속해서 일깨우며 더욱 적극적으로 그림책의 형식에 참여하여 조작하고 행위 하도록 유도하였다. 또한 다양한 종류의 상호텍스트성을 활용하여 독자가 자신의 독서 경험이나 사전 지식을 활용하여 현재의 텍스트의 의미를 더욱 풍성하게 해나갈 수 있도록 격려했다. 마지막으로 작가는 주변 텍스트를 활용하여 그림책을 완성함으로써, 독자로 하여금 중심 텍스트인 본문뿐만 아니라, 본문을 둘러싼 표지와 면지 등의 요소들을 활용하여 그림책의 의미를 더 깊이 탐색하고 끊임없이 질문을 던지며 답을 찾아보게끔 하고 있다.

메타픽션이나 상호텍스트성과 같은 기법이 현대에 와서 나타난 새로운 것은 아니다. 문학의 역사에서는 항상 이야기만을 즐기는 것이 아니라, 이야기 자체를 가지고 놀이하듯 독자와 소통하려고 시도하였던 작가들이 존재해 왔다. 그러나 이러한 종류의 책들은 “독서체험이라는 측면에서 결코 많은 것을 제공하는 것으로 보이지는 않기 때문에 어린이 책 비평가들이나 연구자들 사이에서 어느 정도의 곤혹스러움을 자아내는 경향이 있다.”²³⁾ 또한, “일부 학자는 아동이 교육적인 텍스트를 선호하며, 해

결하지 않은 채 문제를 남겨두는 책을 좋아하지 않는다고 주장한다.”²⁴⁾

그러나 이러한 물음에 대해서는 “그림책은 누구를 위한 것이며, 그림책을 읽는 목적은 무엇인가?”라는 질문을 다시 던져보아야 한다. 이보나 흐미엘레프스카는 그림책이 아동이나 어른 가릴 것 없이 모든 사람들에게 즐거운 읽기 경험을 제공하기를 바란다. 또한 작가는 다양한 방식으로 텍스트의 틈을 제공함으로써, 자신의 메시지가 일방적으로 전달되는 것이 아닌 독자와 함께 의미를 완성해 가는, 소통되는 메시지를 주고받기를 원한다.

텍스트의 틈을 채워가면서 독자들을 다양한 방식으로 그림책을 읽는 경험을 하게 될 것이며, 더욱 풍성한 즐거움을 누리게 될 것이다.

23) Lewis, D., *Reading Contemporary Picturebooks*(2001), 이혜란 역, 『현대 그림책 읽기』, 작은씨앗, 2008, 200-201쪽, 203-204쪽.

24) Nikolajeva, M., *Aesthetic Approaches to Children's Literature: An Introduction*(2005), 조희숙 외 역, 『아동문학의 미학적 접근』, 교문사, 2009.

참고문헌

- 한국문학평론가협회, 『문학비평용어사전』, 2006, 국학자료원.
- 김지은, 「여자아이의 왕국을 찾아서 - 이보나 호미엘레프스카의 그림책에 대하여」, 『여/성이론』 제 28호, 2013. 네이버 지식백과 두산백과사전 2015년 9월 2일 출력:<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1199086&cid=40942&categoryId=33054>
- 서정숙, 박경자, 현정희, 「그림책 면지 탐색활동이 유아의 읽기흥미도와 언어표현력에 미치는 영향」, 『유아교육연구』, 제30권 1호, 2010.
- 이지원, 「체제 전환 이후의 어린이 책 출판과 폴란드 그림책에서의 어린이」, 『동유럽발간학』 제14권 1호, 2012.
- 최은영 · 이지원, 「김희경 · 이보나 호미엘레프스카 인터뷰: 『마음의 집』 작가를 만나다」, 『창비어린이』 제9권 2호, 2011.
- Lewis, D., *Reading Contemporary Picturebooks*(2001), 이혜란 역, 『현대 그림책 읽기』, 작은씨앗, 2008.
- Nikolajeva, M., *How Picturebooks Work*(2001), 서정숙 외 역, 『그림책을 보는 눈』, 마루벌, 2011.
- Nikolajeva, M., *Aesthetic Approaches to Children's Literature: An Introduction* (2005), 조희숙 외 역, 『아동문학의 미학적 접근』, 교문사, 2009.
- Nikolajeva, M., “Play and Playfulness in Postmodern Picturebooks”, In L. Sipe & S. Pantaleo(eds). *Postmodern Picturebooks*(2008), 조희숙 역, 『포스트모던 그림책』, 교문사, 2008.
- Nodelman, P., *The Pleasures of Children's Literature*(1996), 김서정 역, 『어린이문학의 즐거움 1』, 시공주니어, 2001.

※ 인용된 그림책 및 아동문학

- 루이스 캐럴, 『이상한 나라의 앨리스』.
- 이보나 호미엘레프스카, 『발가락』, 논장, 2004.
- 이보나 호미엘레프스카, 『파란 막대 파란 상자』, 사계절, 2004.
- 이보나 호미엘레프스카, 『반이나 차 있을까 반 밖에 없을까?』, 논장, 2008.
- 이보나 호미엘레프스카, 『비움』, 고래벳속, 2009.
- 이보나 호미엘레프스카, 『마음의 집』, 창비, 2010.
- 이보나 호미엘레프스카, 『문제가 생겼어요!』, 논장, 2010.

이보나 흐미엘레프스카, 『시간의 네 방향』, 사계절, 2010.
이보나 흐미엘레프스카, 『여자아이의 왕국』, 창비, 2011.
이보나 흐미엘레프스카, 『우리 딸은 어디 있을까?』, 논장, 2011.
이보나 흐미엘레프스카, 『눈』, 창비, 2012.
이보나 흐미엘레프스카, 『블룸카의 일기』, 사계절, 2012.
이보나 흐미엘레프스카, 『네 개의 그릇』, 논장, 2013.
이보나 흐미엘레프스카, 『작은 발견』, 사계절, 2015.

Gaps in the text that the reader fills

—Focusing on the picture book of Iwona Chmielewska—

Kim Hyeon—Kyeong, Bang Annie

In this study, Iwona Chmielewska's picture book is regarded as a creative text with plenty of text gaps, and the author analyzes how the artist organizes the 'gaps' for the reader. To this end, the artist looked at Iwona Chmielewska's picture books in three categories: metafiction, intertextuality, and the use of paratext.

As a result of the analysis, the artist used the physical properties of the picture book to encourage the reader to participate in reading the picture book like playing. Also, by speaking to the reader verbally and visually, the reader did not accept the artist's one-sided message, but instead, the reader composes and expands the meaning. The intertextuality of Iwona Chmielewska's picture books appeared in a variety of ways, including self-referencing, references to famous works of art, and references to existing stories. Lastly, Iwona Chmielewska picture book used the paratexts to convey the artist's message more consistently and deeply. Not only was the reader immersed in artist's message, but the reader was also constantly asking questions.

The 'gap of the text' carefully organized by Iwona Chmielewska plays a role in actively inviting the reader into her picture book to actively compose the meaning of the picture book.

Keywords : Iwona Chmielewska, gaps, metafiction, intertextuality, paratext, readers

투고일 : 2019. 09. 19. / 심사일 : 2019. 10. 01. / 심사완료일 : 2019. 10. 10.

독서교육에서의 그릿(GRIT) 고찰

오길주*

【 목 차 】

- I. 시작하면서
- II. 그릿(GRIT)과 독서역량
 - 1. 그릿의 개념
 - 2. 독자의 성숙과 독서역량 향상
 - 3. 그릿과 독서 능력 발달
- III. 그릿의 독서교육 적용방안
 - 1. 자기 주도적 책읽기
 - 2. 자기 선택적 독서
 - 3. 독서 클럽
 - 4. 인물전 탐구
 - 5. 인성그림책 독서
- IV. 맺으며

국문초록

그릿을 독서교육 관점에서 연구해보았다. 그릿과 독서는 그 경계를 구분하기 어려운 측면이 있으며 서로가 가진 역량과 특성으로 발전을 견인하는 역할을 하고, 독서역량 향상과 독서능력 발달에 그릿의 역할은 매우 의미 있는 것이었다. 특히 그릿의 이타성은 독서교육 목적에 부합되는 것으로 성숙한 평생독자를 만드는데 핵심적 역할을 한다. 앞으로 그릿성장요인을 접목한 프로그램, 실행, 평가에 대한 연구가 요구된다.

핵심어 : 그릿, 독서교육, 독서역량, 독서능력발달, 평생독자, 그릿성장요인

* 경민대학교 아동독서지도과 교수, kj423@hanmail.net

I. 시작하면서

독서는 독자가 이해·수용 가능한 텍스트를 목적에 맞게 읽고 의미를 구성하는 행위로서, 독자는 자신이 가지고 있는 경험과 인지능력, 환경 등을 활용하여 텍스트와 상호작용하면서 의미를 구성하게 된다.

전통적으로 독서는 지식과 정보를 습득하고, 여가를 선용하며, 바람직한 가치관을 형성하고 자기 수양을 하는 것을 고유의 목적으로 삼아왔다. 이후 다변화되는 사회 속에서 그 목적도 광범위해져서, 독자가 단순히 작가의 생각을 이해하는 것을 넘어 자신의 의사를 표현하고 설득하는 의사소통의 기본 도구로 자리 잡게 되었다.

이러한 넓은 의미의 독서목적과 함께 주목해야 할 것은 독서의 내재적 가치이다. 독서가 인간다운 삶을 살아가기 위해 반드시 해야 하는 것이라 할 때, 독서를 통한 의미 구성은 매우 중요한 가치를 지닌다. 독자는 독서를 통해 어떤 정보를 다양한 시각으로 바라보고 서로 비교하고 종합하여 왜곡되지 않게 받아들여 다양한 여러 가지 삶의 문제에 해답을 찾아간다. 이때 독서는 삶을 위한 독서가 되는 셈이다. 즉 독서는 자기 성찰이라는 행위를 수반한 의미구성을 통해 독자를 변화시키고 성장시키는 것이라 할 수 있다. 따라서 이러한 내재적 가치는 현대 사회 독서의 중요한 목적이며 특징이라 할 수 있다.

독서를 할 때 독자는 자신이 가지고 있는 사전 지식과 환경을 토대로 텍스트를 이해 적용하고 확장하며 의미를 구성한다. 이때 그 사람이 성장하면서 경험, 지식, 신념의 결과물로 얻어진 독서 역량은 매우 중요한 역할을 하게 된다. 여기서 독서역량이란 독서의 목적을 포함해서 독자가 자신의 지식과 신념, 능력, 그리고 그 과정들의 상호작용을 적절하게 활용하여 유용한 의미를 구성하는 능력을 말한다.¹⁾ 이런 역량은 전략적으

1) Alexander, Patricia A., "Reading into the Future: Competence for the 21st Century." Educational Psychologist 47, 2012, pp. 259~280.

로 작용하여 독서의 가치와 효과를 나타낸다. 이때 의미구성에 영향을 미치는 요소들 간의 상호작용이 매우 중요한데, 독서역량은 이러한 상호작용을 이끌어가는 힘이 되는 것이다.

인간이 환경과의 상호작용을 통해서 얻은 의미를 다른 경험과의 관계 속에서 재구성하고, 그것을 확장시키는 능력을 가지고 있으며 이처럼 이전 경험에 기반을 두고 의미가 증가하는 현상을 J. Dewey²⁾는 성장이라고 표현했다. 그는 성장하기 위해서는 환경과의 상호작용에서 발생하는 충동이나 욕망의 문제들을 관찰과 지성으로 해결할 수 있어야한다고 설명하면서 경험의 질을 중시하여, 교육적으로 가치 있는 경험과 그렇지 않은 경험을 구별하였고 이러한 구별에서 연속성의 원리와 상호작용의 원리를 강조하였다. 가치 있는 경험은 과거의 경험, 미래의 경험과 연결되어야하며 개인과 환경의 교류와 관련되어 있다는 것이다.

Dewey의 영향을 받은 학습이론에서는 기본적으로 학습에 두 가지 과정을 포함하는데 사회적, 문화적, 물질적 환경과 학습자의 외적인 상호작용 과정, 그리고 새로운 학습과 이전의 학습 결과를 연결하는 학습자 내부의 심리적 과정이 있다는 것이다. 여기서 주목할 만한 것이 바로 외적인 상호작용이 아무리 강해도 이를 통합하고 조정하는 내적인 힘이 있어야한다는 것이다. 이는 인지적인 것 뿐 아니라 감정이나 동기와의 연결되어있고 이 내적 힘은 학습자가 그 원천이 된다. 따라서 학습의 의미 구성은 학습자의 발달과 깊은 관련이 있으며 독서를 통해 의미를 구성하는 독서 역량 또한 독자가 발전하고 성숙해져야 성장한다.

본 연구에서 GRIT³⁾을 탐색하고자하는 것 또한 이런 맥락에서 출발한다. 독서 역량의 향상이 독서행위 및 독자의 발전에 큰 영향을 미친다고

2) Dewey, John, *Experience and Education*. New York: Collier Books, 1938.

3) 그릿이 국내에 소개된 것이 오래되지 않아, 국회도서관, 중앙도서관, RISS(학술연구정보서비스) 검색결과 국내연구는 2017년까지 학술지 32편, 학위논문 15편이 검색되었다. 2013년 1건이었으나 2017년 17건이 검색되어 최근 들어 연구가 활발해진 것을 알 수 있다.

할 때, 미국 교육부가 21세기에 갖추어야 할 핵심역량으로 강조⁴⁾하고 있는 그릿의 속성들이 독서 역량 향상에 긍정적으로 작용 할 것이라는 가능성을 가지고 그릿의 개념 및 독서교육측면에서의 특징에 대해 고찰해 보고, 실제 독서교육에 적용 할 수 있는 방법들을 탐색하여 현장 독서교육에서 그릿 활용을 제안하는 것이 이 연구의 목적이다. 이를 위해 이론적 탐색 연구방법을 기반으로 하여 그릿과 관련된 문헌을 찾아 분석하고 연구논문, 학술지, 발표 자료, 기사 등의 기록물들을 검토하는 문헌연구 방법(literature review)을 활용하였다.

II. 그릿(GRIT)과 독서역량

1. 그릿의 개념

1868년 카우보이 Jack Bailey의 일기에 처음 등장 하게 된 그릿이라는 단어는 ‘체력, 신체적 고통을 견뎌냄, 결단의 강인함’ 등으로 설명되었다.⁵⁾ 최근 옥스퍼드(Oxford) 사전에는 ‘용기와 결의, 인성의 힘’, ‘어렵고 힘든 무언가를 지속할 수 있는 용기와 결심’이라고 설명하고 있다. 우리나라 사전에서는 대부분 ‘용기, 기개, 투지’등으로 풀이하고 있다.

그릿을 제안하고 이를 꾸준히 연구하고 있는 Angela L. Duckworth는 그릿을 ‘장기적인 목표를 달성하기 위한 인내와 열정’으로 표현하고 ‘목표를 달성하는 과정에서 실패, 역경, 고원현상(plateau phenomenon)에도 불구하고 끊임없이 노력과 관심을 유지하며 열심히 도전하는 것’을 포함한다고 보았다.

4) U.S Department of Education. Office of Educational Technology. Promoting Grit, Tenacity, and Perseverance: Critical Factors to Success in the 21st Century. By Nicole Shechtman, Angela H. DeBarger, Carolyn Dornsife, Soren Rosier, and Louise Yarnall. 2013.

5) Stokas, Ariana Gonzalez. “A Genealogy of Grit: Education in the New Gilded Age.” *Educational Theory* 65, No. 5, 2015 pp. 513~528.

그는 ‘그릿’에서 인지적인 특질이상으로 비인지적인 특질이 개인의 목표성취에 중요한 역할을 하고 있다는 것에 주목한다.⁶⁾ 그리고 자신이 타고난 능력 이상의 것에 도전하고 성취하는 사람들과 동일한 지능과 기회를 가진 사람들 중에 동료들보다 더 높은 성취를 하는 사람들이 가지는 일반적 특성에 관심을 갖고, 금융, 미술, 언론, 스포츠, 학문, 의학 등 다양한 분야에서 탁월한 업적을 이룬 사람들이 갖고 있는 공통점으로 그릿을 찾아냈다.

Duckworth는 스스로 성취의 근원을 찾기 위해 애쓰면서 ‘어떤 사람들이 성공하고, 어떤 사람들이 실패하는가?’하는 질문은 심리학자들이 오랫동안 연구하던 문제임을 알게 되었고 그 주제에 가장 먼저 관심을 보인 인물 중 하나인 Francis Galton의 논문에서⁷⁾ 성취를 이룬 인물들의 세 가지 특징으로 재능, 열의, 노력을 강조하고 있었다는 점을 소개한다.

그릿은 장기적인 목적을 달성하기 위한 지속성과 열정(perseverance and passion for long-term goal)을 의미하며 단순히 열심히 노력만 한다는 개념이 아닌, 목표를 달성하는 과정에서 실패, 역경을 극복하고 끊임 없이 노력하되 열심히 도전하는 것을 포함하는 것으로 설명할 수 있다. 또한 그릿은 학생들의 학업 성취도 뿐 만아니라, 이후의 교육적 성취와 직업 및 진로발달에도 유의한 영향을 미치는 것으로 보고 있다.⁸⁾

Paul G. Stoltz⁹⁾는 그릿을 Growth(성장), Resilience(회복성), Instinct(소질), Tenacity(끈기)로 설명하고 있으며, Laurie Sudbrink는 리더십의 관점에서 그릿을 강조한다. 그는 그릿을 Generosity(너그러움, 관용), Respect(존중), Integrity(성실), Truth(진정성)으로 보고 있으며 리더가 갖추어야 할 필수 조건이라고 했다.¹⁰⁾ 『그릿을 통해 위대해지기』라는 이름으로 비

6) Duckworth, Angela, *Grit the Power of Passion and Perseverance*, New York: Scribner, 2016.

7) Galton, Francis, *Hereditary Genius*, London; Macmillan, 1869.

8) 앤젤라 더크워스, 김미정 옮김, 『GRIT』, 비즈니스북스, 2016. 참조.

9) Stoltz, Paul Gordon, *Grit: The New Science of What It Takes to Persevere, Flourish, Succeed*. Climb Strong Press, 2015.

인지 능력과 마음근력을 강조한 책도 있다.¹¹⁾ Zoe McKey는 그릿을 Guts (용기), Resilience(회복성), Intuition(직관), Tenacity(끈기)라고 설명하고 이는 성장 가능한 것이라고 말한다.¹²⁾

2013년 우리나라에 그릿을 제일 먼저 소개한 김주환은 미래 교육의 핵심 목표를 비인지 능력으로 바꾸어야한다는 것을 강조하고 교육 개혁의 필요성을 역설했다. 학생들에게 필요한 것은 지식이나 기술이라기보다는 기본적 성취역량이며, 스스로 마음을 다스릴 수 있는 자기 조절력, 타인을 설득하고 리더십을 발휘하고 협업을 할 수 있는 대인관계력, 스스로 내재동기와 창의적 문제해결력을 발휘 할 수 있는 자기동기력 등의 마음 근력을 길러 주어야한다는 것이다. 국내 연구에서는 아직 그릿에 대한 용어 정리가 되어있지 않아서 ‘그릿’, ‘Grit’, ‘끈기’, ‘투지’로 사용되거나 일반명사 ‘grit’으로 해석되어 기개, 투지, 집념으로 설명되는 경우가 많다. 김주환은 이러한 것을 경계하며 그릿은 비인지를 이루는 마음근력인 자기동기력, 자기조절력, 대인관계력 모두를 포괄적으로 가리키는 말이라고 정리한다.

그는 ‘그릿’을 스스로 노력하면 더 잘할 수 있으리라는 능력성장의 믿음(Growth Mindset), 역경과 어려움을 오히려 도약의 발판으로 삼는 회복탄력성(Resilience),¹³⁾ 자기가 하는 일 자체가 재미있고 좋아서 하는 내재동기(Intrinsic Motivation), 목표를 향해 불굴의 의지로 끊임없이 도전하는 끈기(Tenacity) 등으로 설명한다. 이 들의 앞 글자가 GRIT인 것이다. 이 네 가지 요소는 서로 유기적으로 연결되어 있으며 서로 끊임

10) Sudbrink, Laurie, Leading with GRIT: Inspiring Action and Accountability with Generosity, Respect, Integrity, and Truth. Somerset: Wiley, 2015.

11) Thaler, Linda Kaplan, and Robin Koval, Grit to Great: How Perseverance, Passion, and Pluck Take You from Ordinary to Extraordinary, New York: Crown Business, 2015.

12) McKey, Zoe, Build GRIT: How to Grow Guts, Develop Willpower, And Never Give Up - Conquer with the G.R.I.T. System, Create Space Independent Publishing Platform, 2016.

13) 김주환은 2013년 그의 책 『GRIT』에서 사용하던 Resilience를 근래에 Relatedness로 사용하고 있으며 이것이 세 가지 마음근력을 함축하고 있다고 설명한다.

수 없는 긴밀한 관계다. 능력성장믿음(G)과 내재동기(I)가 있어야 자기동기력이 생겨나고, 회복탄력성(R)과 끈기(T)가 있어야 자기조절력이 생겨난다. 그것은 자기동기력에서 시작해서 자기조절력으로 완성되며, 그것을 발휘해야 구체적인 성취를 이루어 나갈 수 있다.¹⁴⁾

그것과 관련하여 유의해야 할 점은 그것이 단순히 지속적인 노력과 끈기만을 강조하는데 그 의미가 있지는 않다는 것이다. 그것을 갖춘다는 것이 무모한 끈기를 의미하는 것은 아니고, 자신에게 의미가 있고 최선을 다할 수 있다고 생각되는 목적을 찾아 이를 위해 끊임없이 노력하는 것을 뜻한다는 점이다. Duckworth도 그것의 전형들은 목표 지향적인 동시에 그들은 자신의 노력이 궁극적으로는 타인에게 유익을 가져오기에 모든 어려움을 기꺼이 감수하고 있으며 결국 목적개념의 핵심은 우리가 하는 일이 자신 외의 사람들에게도 중요하다는 것이라고 말한다.

또한 그것이 높은 사람은 의미 있고 타인 중심적 삶을 추구하는 동기가 다른 사람보다 강한 것으로 나타났다. 긍정적이고 이타적인 목적이 그것의 절대적 필요조건은 아니지만 그것의 전형들은 모두 타인과 관계를 맺고 그들을 돕고 싶은 욕구를 매우 중시했다는 것이다. 결국 최고의 그것을 갖춘 사람은 자신의 의미 있는 목적들을 추구하되, 열정의 근원으로 흥미 뿐 아니라, 타인과 사회에 도움이 되고자하는 신념을 갖고 주변에 긍정적인 영향을 미치는 사람들이라고 할 수 있다.

2. 독자의 성숙과 독서역량 향상

독서 역량은 독서의 목적을 포함해서 어떤 사회 맥락적 조건하에 있는 독자가 지식과 신념, 능력과 과정들의 상호 작용을 적절하게 조율하면서 유용한 의미를 구성하는 능력을 말한다. 독자가 독서 경험을 통해 얻을 수 있는 효과는 독서 역량의 발달에 따라 분명하게 드러난다. 뿐만 아니

14) 김주환, 『그릿』, 쌤앤파커스, 2013. 참조.

라 독서의 지식과 능력, 신념, 과정들이 상황과 맥락에 따라서 성장하고 변형되고 상호 관련되는 방식을 고려하여 독서 역량 발달에 대해 논의해야 할 필요가 있다.

그간 독서 역량의 발달은 독서기능과 스키마 등을 바탕으로 고려되었는데, 복잡하고 다원화된 사회에서는 이를 넘어서는 다른 독자 속성에 대한 고려가 필요하다. 독자의 성숙, 태도, 경향성, 지적 능력, 지식과 경험과 같은 속성들이 독서 역량을 구성하는 중요한 요인이 될 수 있다. 특히 독자의 성숙은 가장 중요한 요소라 하겠다.

독자의 성숙에 기반을 둔 독서 역량 발달은 다음과 같이 요약해 볼 수 있다.

첫째, 독자는 지적으로, 경험적으로, 그리고 태도 면에서 계속 변화하는 상태에 있다. 독자의 태도와 경향성, 지적 능력, 경험과 지식은 상호 작용하면서 서로 영향을 준다. 변화는 독자의 속성 안에서 별도로 일어날 수도 있고 또한 동시에 일어날 수도 있다.

둘째, 독자의 성숙은 다른 속성들에 영향을 받지만 다른 것에 영향도 준다. 일반적으로 독자가 발달하면 다른 속성들도 각각 성장한다. 한 영역에서의 속성이 발달하면 다른 영역의 속성들도 성장할 수 있다.

셋째, 연령은 단지 부분적으로 성숙을 결정하는 변인이다. 연령은 경험을 하게하고 지식과 개념적 토대를 발달시키는 데 필요한 시간을 허용한다. 그리고 속성들이 긍정적으로 혹은 부정적으로 발전할 시간을 준다.

넷째, 지적 능력, 경험과 지식은 서로 주고받는 보완적 관계 속에서 기능할 수 있다. 경험과 지식은 지적 능력이 적절하게 개발되어 있지 않거나 제한되어 있을 때 이해를 도와 줄 수 있다.

다섯째, 경험과 지식은 지적 능력보다 경향성과 속성들에 대해서 더 큰 영향력을 미친다. 직접 경험은 추리능력보다 행동이나 행동 결과에 더 많은 영향을 주는 것으로 보인다.

여섯째, 독자들이 가지고 있는 속성들 중에 어느 하나에 문제가 있게

될 때 독자는 텍스트를 잘 이해하지 못하고 더욱 폐쇄적으로 된다. 이러한 문제는 다시 독서역량을 떨어뜨린다.

일곱째, 텍스트의 성격은 독자의 태도와 경향성, 추리능력, 개념적 능력 등에 영향을 줄 수 있다. 낯선 주제를 다루고 있는 텍스트를 읽는 독자는 지식과 추리능력을 끌어들어야하므로 부담을 느낀다.

여덟째, 독자의 속성들 중 어떤 것들은 다른 사람으로부터 가르침을 받거나 교육을 통해 강화 될 수 있다.¹⁵⁾

독서에서 지식과 전략의 사용, 독서 동기 등은 독서 역량이 발달하기 시작할 때부터 존재한다고 볼 수 있다. 초보적인 독자와 독서 역량이 뛰어난 사람은 이러한 역량 요인들을 학습 과정에서 활용하고, 활성화하는 방식에 차이가 있다. 독서 역량이 쌓이면 독서 지식은 더 확장되고 더 체계적이 된다. 그리고 더 많은 독서 전략을 가지게 된다. 이것은 독서를 지속하게 하는 중요 요인이 되기도 한다.

이처럼 독서 역량은 기본적인 읽기 기능 이상의 것을 요구하고, 의도적이면서 어떤 목적을 가진, 노력을 요구하는 절차들이 필요하다는 것을 알 수 있다. 단순히 지식을 습득하는 것에 머물지 않고 심층적이면서 깊이 있는 탐구가 필요함은 물론이고 개인이 스스로 목적을 설정하고 학습 의도와 내재적인 동기, 자기 효능감 등을 가지고 있어야하며 무엇보다 동기를 유발 할 수 있는 흥미가 필요하다고 할 수 있겠다. 즉, 독자의 인식론적 신념이 무엇보다 필요하고, 개인의 인지적 차원을 넘어서는 요소들이 독서에서도 중요한 역량으로 요구된다.

이런 의미에서 그릿은 독서 역량을 향상시키는 중요 요인이 될 것이라 판단된다. 독서역량은 독자발달에 많은 영향을 받고 독자의 성숙은 자발적 학습과 지속적 독서에서 나온다. 이때 성숙된 독자가 되기 위해서는 학습자와 사회적, 문화적, 물질적 환경간의 외적인 상호작용 과정과 새

15) 정옥년, 「평생 독자의 성장과 교육적 지원」, 한국독서학회 39회 학술대회 자료집, 2017, 11~12쪽.

로운 학습 이전의 학습결과와 연결되는 학습자 내부의 심리적 과정이 있다.¹⁶⁾ 여기서 관심 가질만한 것은 아무리 훌륭한 외적 상호작용 과정이 있어도 이를 조정하고 통합하는 내적 과정이 없으면 효과적으로 독서 역량을 향상시킬 수 없다는 것이다. 즉 개인의 내재적 동기와 감정이 바탕이 된 내적 힘이 중요한 것이고 그것에 주목하고자 하는 것도 그 속에 이러한 내적 힘이 존재한다고 판단되기 때문이다.

3. 그릿과 독서 능력 발달

독서능력이란 독서를 가능하게 하는 능력으로, 이는 온전한 독서교육을 통해 실현 될 수 있다. 이것은 선천적 능력이라기 보다 학습을 통해 후천적으로 습득되는 능력이다.

Dewey는 학습에서 경험을 강조하면서 가치 있는 경험은 연속성과 상호작용의 원리에 따라 판단 할 수 있다고 했다.¹⁷⁾ 이것을 독서 행위에 적용한다면 가치 있는 경험을 통해 의미구성을 하는 능력이 발달하면 독서능력이 향상되는데 이를 위해 연속성과 상호작용이 고려되어야한다는 걸 알 수 있다.

1970년대 John Oller는 독서능력의 상위 개념을 언어 능력으로 보고, 언어 능력이 빈칸 메우기나 받아쓰기와 같이 총체적이고 통합적 과제로만 평가 할 수 있는 단일한 능력이며, 독서능력도 독후감, 요약문과 같이 하나의 통합적 독서 과제로만 평가될 수 있는 단일한 능력으로 정의하였다. 그러나 10년 후 그는 독서능력은 독해능력과 어휘력으로 구분하여야 한다고 자신의 단일 능력가설을 반박했다. 이후 Charles Anderson이 독서능력을 해독과 독해라는 통합적 관계로 정의하면서 독서능력을 하위 독서 기능들의 통합관계로 설명했다. 즉 과거에는 독서란 필자가 전달하

16) 앞의 글, 77쪽.

17) Dewey, John, Experience and Education, New York: Collier Books, 1938. 참조.

는 메시지를 정확히 파악하는 활동이었고 독자가 필자의 메시지를 자신의 머릿속에 정확히 옮기는 과정으로 규정되었다면 오늘날에 와서는 독자가 자신의 배경지식과 경험을 텍스트와 상호작용하는 것을 중시하고 독서의 의미를 ‘독자와 텍스트, 독서 맥락이 상호 작용하는 과정’이며 ‘독자가 능동적으로 의미를 구성하는 과정’으로 규정 하고 있다.¹⁸⁾ 이처럼 독자의 능동성은 현대 독서에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있다.

자신이 원하는 바를 끝까지 밀고 나갈 ‘마음의 근력’인 그릿은 스스로에게 동기와 에너지를 부여할 수 있는 힘이고 스스로를 조절하는 힘이다. 따라서 그릿을 갖추고 있는 독자는 능동성을 갖게 되고 이는 독서 발달의 기초가 된다.

독서능력을 향상시키기 위해서는 독서기능과 독서전략에도 주목해야 한다. 독서 기능을 ‘해독’과 ‘독해’의 두 기능요소로 이원화할 때 해독은 글자를 소리로 변환하여 읽을 수 있는 능력이고, 독해는 글과 독자의 경험과 배경지식의 상호작용, 그리고 의미구성을 말한다. 독서전략은 ‘독자의 의식적 통제 아래 존재하는 능력들을 조합하는 것이자, 특정한 독서 목적을 달성하기 위해 의도적으로 선택된 일련의 행동들’로 정의 할 수 있다. 즉 글을 읽으며 내용을 이해하기 위해 독자가 자발적이고 의식적으로 수행하는 독서행위를 말한다.

독서 기능이 자동화되어 무의식적으로 발현되는 능력인데 반하여 독서전략은 독서 문제를 해결하기 위해 의식적으로 실행하는 활동이다. 독서전략은 특정한 독서문제를 해결하기 위해 선택된 최선의 방안이며, 독자의 문제 해결적 행위의 결과 혹은 목표 지향적 행위의 산물이다. 독서의 목표지향성과 인식, 그리고 정교한 조절은 독자의 독서전략을 더욱 구체화해준다.

독서 전략은 독서목적을 달성하기 위한 독자의 ‘의식적 노력’에 의해 나타난다. 그리고 학습과 훈련에 의해 의식적인 독서전략이 독서 기능으

18) 이순영외, 『독서교육론』, 사회평론, 2015, 80~86쪽.

로 전환될 수 있다. 그러면 자동으로 독서 전략에 따라 독서 수행이 가능하고 그것이 무의식적으로 발현되는 것이다. 오랫동안 훈련을 거듭할 경우에 독자들은 이전보다 더 빠르고 효율적으로 전략을 수행 할 수 있게 되고 이 시점부터 독서전략이 독서 기능으로 전환되는 것이다. 결국 적절한 독서전략을 능동적으로 사용하고 이를 오랫동안 훈련하여 체득하고 독서 기능으로 전환하여 이를 독서에 무의식적으로 활용될 수 있다면 우수한 독자가 되는 것이다.

비인지 능력이 성취에 강한 영향을 미친다는 사실에 대해 최초로 과학적 연구를 한 프란시스 골턴은 뛰어난 업적을 이룬 사람들의 공통점을 재능, 열정, 열심히 노력할 수 있는 능력이라 하였다. 그리고 ‘10년의 법칙’을 주장한다. 뛰어난 성취를 이룬 사람들 120명을 엄선해서 연구한 결과 모두 적어도 10년 이상 집중적인 노력을 했다는 것이다. 인간의 성공을 이끄는 가장 중요한 요소는 타고난 재능이나 능력이 아니라, 끊임 없이 노력하는 습관이었던 것이다. 성공한 사람들은 남보다 더 노력 할 수 있는 능력을 지닌 사람인 것이다. 무엇이든 처음부터 잘하는 사람은 없다. 그것이 익숙해질 때까지 반복 훈련을 해야만 잘해낼 수 있는 법이다. 그러기 위해서는 높은 수준의 그릿이 필요하다.

그릿은 그 개념적 속성이나 구성요소로 볼 때 목표, 회복탄력성, 인내와 열정을 갖고 있으며 그릿은 그러한 덕목을 실천하는 역량이며 이를 유지하는 능력이라고 할 수 있다. 그릿은 그 자체로도 의미가 있으나 다른 것에 도움을 주는 역할을 하고 성취를 이룰 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 그릿의 역량적 특징이 독서 전략을 가지고 학습과 훈련을 해서 그것을 독서기능화하는 것에 필요한 이유는 목적을 세우고 집중하여 끊임 없이 노력하는 그릿의 기본 특징이 이에 적합하기 때문이다. 그릿이 가지고 있는 특성을 볼 때 뛰어난 그릿 역량을 가진 사람은 우수한 독서 기능을 갖추고 수준 높은 독자로서 살아갈 수 있을 것으로 판단된다.

독서는 독자의 개인 경험과 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 활

동이다. 일반적으로 의미구성의 주체는 독자 개인으로 전제되는데, 이는 독서가 지금까지 개인적이고 사적인 활동으로 인식되어왔기 때문이다. 그러나 최근 협동 학습의 원리를 반영하여 공동체가 독서 문제를 해결하기 위해 함께 노력하고 글에 대한 이해와 반응을 서로 교류하여 개인적 차원의 의미들을 사회적 차원의 의미로 확장할 수 있도록 하는 사회적 의미 구성 활동으로서의 독서 활동이 점차 확대되고 있다. 이것은 독서가 개인적 차원 뿐 아니라 사회적 차원의 독서로 그 영역이 넓어지고 있음을 보여주는 것이다. 따라서 현대 독서에서는 사회적 의미구성과 상호소통능력 또한 독서능력 형성에 주요한 요인으로 볼 수 있다.

사회적 의미 구성 활동으로서의 독서지도는 독서토론, 독서클럽, 독서워크숍 등이 대표적이다. 사회적 의미 구성 활동으로 다수의 독자가 상호간에 개별 반응을 공유하고, 서로 다른 반응들을 인식하며 개별 반응을 조정하는 가운데 현재 독자가 개인적으로 구성한 의미는 독자들 간의 의미 경쟁 과정을 통해 더 타당하고 합리적인 의미로 내면화될 수 있다. 이런 이유로 그동안 독서교육에서 대화, 토의, 토론 등에 기반한 독서지도가 중요한 지도 방안으로 다루어져 왔다.¹⁹⁾

사회적 의미구성 독서교육에서 학습자는 개인적으로 형성한 의미를 타인과 공유하고, 타인의 해석이나 의미를 수용, 반박하게 된다. 독자들이 서로 다르게 구성한 의미는 때때로 갈등을 유발하기도 하고, 각자 자신의 입장에서 이해나 해석을 정당화하기 위한 방법들이 간구된다. 이때 필요한 것이 바로 그릿의 대인관계능력이다.

미국 시카고대학의 James J. Heckman 교수는 경제학자로서 오래전부터 유아교육에 관심을 갖고 있었다. 미시간 주의 ‘페리 프리스쿨 프로젝트’실험에서 비인지능력 강화 교육을 받은 아이들을 40년간 성장과정을 추적하였는데, 교육 수준, 범죄비율, 소득수준, 약물 중독치료 등에서 현저하게 차이가 나는 것에 주목하여 정부가 유아교육에 투자하는 것이 어

19) 이순영외, 앞의 책, 360쪽.

면 투자보다 효율적이라는 주장을 하였다. 그는 “세계 어느 문화권이든 아동 교육에 투자했을 때 GDP가 늘어난다는 연구 결과가 있다. 어릴 때 수학(修學)능력을 기르는 독서 습관이야말로 아이들 교육에 투자하는 셈이 되고, 결국 사회 전체를 잘 살게 한다.”고 했다. 독서가 개인의 교육에 큰 영향을 미칠 뿐 아니라 사회와 나라의 경제 수준을 한 단계 끌어올린다는 이야기이다.

그는 또한 유아교육을 통해 ‘소프트 스킬’을 길러줄 것을 강조했다.²⁰⁾ 여기서 소프트스킬이란 어려움을 참아내는 인내력과 다른 사람과의 친화력이다. 그릿과 소통능력을 강조한 것이라 하겠다.

사회적 의미구성 독서의 필수성장요인으로 그릿을 꼽고자 하는 것도 그릿역량 중 대인관계능력, 소통능력이 매우 중요한 부분이기 때문이다. 독서교육에서 토의, 토론에 참여한 학습자들은 본인이 형성한 의미를 다수의 독자들과 사회적 맥락 속에서 공유해야한다. 이때 소통능력이 풍부하고 대인관계능력이 좋은 독자는 토의, 토론에 원활하게 참여할 뿐 아니라, 그 수업의 목적을 이룰 수 있는 기본 역량을 갖추고 있다고 볼 수 있다.

대인관계력은 그릿능력의 중요부분이다. 가드너에 따르면 대인 관계 기능은 독자적으로 기능하기보다 자기 이해 지능과 연동될 때 더욱 효율적으로 활성화된다.²¹⁾ 여기서 자기이해 지능은 자기 자신의 생각, 느낌 등의 감정 상태를 스스로 파악하고 통제하고 조절하는 능력이다. 타인의 이해는 결국 자기 자신에 대한 이해가 확장되는 것이기에 양자는 밀접한 관련이 있다는 것이다.

독서교육에서 ‘자기 이해’는 주로 문학적 독서로 이루어진다. 모든 문학작품은 그 내용이나 형태는 다르지만 삶의 완성과 발전을 위한 탐색을 다루고 있다. 문학 독서는 문학의 허구성에 자신을 투사하고 객관화 할

20) James J. Heckman, 「학력평가 시험이 측정하지 못하는 것: 소프트스킬에 대한 확증」, 제5회 아산기념강좌, 아산정책연구소, 2011.

21) 김주환, 『회복 탄력성』, 위즈덤하우스, 2011, 101~105쪽.

수 있게 해준다. 텍스트와의 상호작용을 통해 자신의 자아를 성찰하고 자기의 내면을 바라보며 스스로를 돌이켜보게 되는 것이다. 그래서 문학 독서에서 ‘자기 이해’는 주로 성찰적 독서로 설명된다. 성찰적 독서를 통해 자기를 스스로 돌아보고 건강한 자아와 가치관을 가지며 성숙한 인간으로서의 삶을 살아가게 되는 것이다.

이처럼 그릿과 독서는 그 경계를 구분하기 어려운 측면도 있으며 서로가 역량과 특성으로 발전을 견인하는 역할을 한다. 이를 서로 잘 적용하고 효과적으로 활용하면 융합적 시너지를 살릴 수 있을 것이다. 결국 그릿은 독서능력 발달에 중요한 요인으로 작용하며 독서능력이 성장하면 그릿 능력 또한 성장한다고 할 수 있다.

III. 그릿의 독서교육 적용 방안

그릿을 독서교육에 적용 할 때 그 대상이나 방법은 다양 할 것으로 판단된다. 유아부터 초·중·고등학생, 성인, 노년층에 이르기까지 독자와 독서교육대상이 다양하기에 그릿을 적용 할 수 있는 영역도 넓다. 여기서는 그릿의 개념과 신장요인, 독서 발달 등을 고려하여 학생들이 그릿으로 독서역량과 독서능력을 향상시킬 수 있도록 실천적이고 통합적인 독서 교육 방안을 제안하고자한다.

1. 자기 주도적 책임기

자기 주도적 책임기(Self-Directed Reading)는 학생들이 자신이 선택한 책을 자신의 의지에 따라 자유롭게 읽을 수 있도록 스스로 결정하고 계획하고 수행과정을 평가해 보도록 하는 것이다. 스스로 자신이 읽을 수 있는 만큼의 분량을 정하고 밑줄 긋기나 메모하기, 요약하기, 자료 찾기, 시각화하기 등의 독서전략을 활용하여 책임기를 할 수 있도록 독서지도

프로그램을 구성해 보는 것이다. 읽고 난 후 감상을 쓰거나 그림으로 그리거나 메모를 하는 등 자기에게 필요한 독서활동을 하고 스스로 자신의 독서전략과 독서량 등을 점검하고 평가해보는 방법이다.

자기 주도적 책임기는 텍스트에 대해 이해하고 적절한 독서전략을 세울 수 있어야 한다. 독서전략을 실천하면서 더 좋은 방법을 찾아 볼 수 있고 스스로의 독서 과정을 평가해 볼 수 있다. 이를 통해 이후 독서에 대한 자신감과 유능감을 얻을 수 있으며, 독서과정과 결과에 대한 평가를 통해 내재동기를 향상시킬 수 있다. 또한 독서전략을 세워 개별의 목표를 정하고 독서과정을 이어나갈 수 있다. 분량을 정해놓고 읽거나 독서를 통해 얻고자 하는 것을 목표로 정하고 읽는 과정은 과제지속력을 향상시키며 끝까지 해낼 수 있다는 의지를 높일 수 있다. 그러므로 자기 주도적 책임기는 그릿의 내재동기, 목표를 향한 끈기, 자기 조절력 등을 신장시킬 수 있으며 이런 요인들이 성장하면서 독서 효과 및 독서발달에 큰 도움이 될 것이다.

2. 자기 선택적 독서

자기 선택적 독서프로그램(SRP, Self-Selected Reading Program)은 중학생 이상의 학생을 대상으로 하는 읽기 동기 신장 프로그램으로, 학생들이 스스로 읽고 싶은 책을 선정하여 읽고, 읽은 내용을 동료 및 교사와 함께 협의하고 그 결과를 평가하는 독서 프로그램이다.²²⁾

이는 독자의 자율성을 지지해주고 스스로 자신의 독서과제나 목적에 따라 책을 선택하게 해서 독자의 그릿 목표를 향해 끊임없이 도전하는 끈기, 내재동기 신장에 도움을 주고 학습에 대한 흥미를 줄 뿐 아니라 지속적인 독서를 하는데 도움이 된다.

이 프로그램에서는 학생들의 능동성과 자율성을 지원하는 것인데, 실제 학생들은 스스로 자신이 읽고 싶은 책을 선정하면서 읽기 과제에 대

22) 박영민·최숙기 (2008). 「읽기 동기 신장을 위한 자기 선택적 독서 프로그램 구성 방안」, 『독서연구 19』, 2008, 201~228쪽.

한 흥미가 촉발되고 자율성이 신장된다. 그리고 자기 스스로 본인의 독서 수준 등에 대한 고찰을 할 수 있고 이에 맞는 전략을 수립하기도 한다. 이후 학생들은 지속적이며 독립적인 독서태도를 갖게 되고 이는 평생 독자로 살아가는 기반이 된다.

자기 선택적 독서는 긍정적인 정서를 기반으로 하는 능동적인 독서이다. 스스로 선택하는 과정에서 자율성이 확대되기 때문에 독서 흥미와 내재동기와 같은 자기동기력이 향상될 수 있다.

3. 독서 클럽

독서클럽은 독서를 위해 소집단을 구성하고 자율적인 방법으로 책을 읽은 후 정기적인 토의모임을 하는 것이 기본적인 유형이다. 책을 읽고 토의·토론을 하면서 책에 대한 이해와 내면화를 활성화시키고 동료들의 의견을 듣고 자기 생각을 이야기하면 독서 이해도 심화될 뿐 아니라 상호작용능력이 향상된다.

토론은 의견대립이 존재하고 찬성과 반대로 서로 대립하는 가운데 결론에 도달하는 것이고, 토의는 서로 협력하여 의논하면서 생각을 넓혀가는 집단적 사고방식이다. 이들 모두 구성원들과의 팀워크와 역할분담이 중요하다. 따라서 소통능력과 대인관계능력이 수업 수행에 중요한 요인으로 작용하게 된다.

독서클럽활동이나 워크숍 등 어떤 책이나 주제를 가지고 준비, 수업, 마무리를 동료들과 함께 해야 하는 독서 프로그램은 자율적으로 결정하고 계획을 수립하고 스스로 실천하고 돌이켜보는 그릿강화프로그램과 유사성이 많아 지도 프로그램에 이런 방식을 그대로 접목해도 좋을 것이다.

그릿과 소통능력이라고 바꾸어 말할 수 있는 ‘소프트스킬’을 향상시키는 것은 물론이고 인간에 대한 이해도 풍부해지고 이를 바탕으로 다른 사람과 원활한 관계를 맺는 데도 도움이 될 것이다. 이것은 그릿의 성취역량인 자기조절력과 대인관계력을 기르는데도 필요한 프로그램이다.

4. 인물전 탐구

인물전은 실제로 살아있거나 살았던 사람의 생애를 기술한 이야기이다. 대개 인류에 큰 영향을 준 사람을 대상으로 하며 단순히 인물의 행적을 나열하기보다 문학적 요소를 배합하거나 확실한 사료들을 토대로 기술한다. 인물전은 예술성과, 문학적성, 역사성을 갖는 독서 텍스트이다.

지금까지의 인물전은 교육적 용도나 역할모델을 제공하는 것이었다. 현대에 와서는 기존의 특별한 인물이나 영웅들을 다루던 인물전에서 벗어나 보통사람이지만 어려움을 딛고 인류에 도움이 되는 일을 했다고 인정되는 인물들을 다루고 있으며 교훈적이고 상투적인 서술방식에서 벗어나 생생하고 실감나는 인간적인 면을 다루고 있다.

그것을 향상시키고, 목적을 향해 달려가는 삶을 위해서 필요한 것은 확실한 롤모델을 찾는 것이다. 더 나은 사람이 되어야겠다는 자극을 준 사람, 그런 삶을 보여준 사람, 그 자극의 이유 등이 목표를 향해가는 동기를 부여해주고 지도가 되어주기 때문이다.²³⁾

좋은 인물전은 모델을 제시하고 이상형을 그리게 한다. 이를 통해 독자로 하여금 그를 본받고 것처럼 되고 싶은 마음을 갖게 한다. 등장인물에서 자기가 되고 싶은 것의 전형을 보게 되는 것이다. 그리고 그들이 얼마나 노력했는지를 알게 되고 이를 통해 학생들은 올바른 가치와 삶의 의미를 생각하게 된다. 인물전의 인물이 가상 속 인물이 아니라 실존하는 인물이고 그들은 롤모델로서 독자를 발전하도록 이끄는 역할을 충분히 하게 된다.²⁴⁾

인물전 탐구를 할 때는 학생들의 관심분야나 진로 등을 고려하여 텍스트를 선택하고 감상문쓰기, 주인공에게 편지쓰기, 나와 비교해보기 등의 방법을 적용해 볼 수 있다. 이는 실패, 역경, 슬럼프를 이겨낸 사람들이 가지고 있던 것이 그랬이었음을 자연스럽게 알게 하는 독서교육방법이다.

23) 앤젤라 더크워스, 앞의 책, 125쪽.

24) 오길주, 『독서교육의 이해』, 기억, 2014, 207~216쪽.

5. 인성그림책 독서

그림책은 다양한 인성 주제를 포함하여 그 내용을 독자가 쉽게 공감하고 이해 할 수 있는 텍스트이다. 글과 그림을 통해 자연스럽게 인성 덕목의 개념을 익힐 수 있다. 그림책은 특히 유아의 흥미와 발달적 욕구를 충족시키기에 적합하며 직접적인 전달보다 이해와 감동을 통해 정서를 풍부하게 할 수 있는 특징이 있다.

그림책은 내용이나 표현에 인성교육진흥법에서 제시한 인성덕목인 예(禮), 효(孝), 정직, 책임, 존중, 배려, 소통, 협동 뿐 아니라 자존감, 용기, 절제, 끈기와 같은 개인적 차원의 인성덕목과 나눔, 공감과 같은 대인관계 속 덕목, 질서, 예절과 같은 사회적 관계 속에서 배울 수 있는 덕목을 상당수 포함한다.

개인적 차원의 인성덕목은 내적 정서조절을 통해 길러질 수 있다. 이를 위해 자기감정을 알고 긍정적으로 조절하며 자신을 올바르게 볼 수 있는 그림책을 선정해야하는 것이 중요하다. 그리고 대인관계적 차원의 인성덕목 향상을 위해서는 다른 사람과 긍정적 관계를 맺도록 하는 것의 가치를 느낄 수 있는 그림책을 선정하는 게 필요하다. 또 사회적 차원의 인성덕목 향상을 위해서는 집단에서 만든 규칙을 이해하고 질서를 지키며 사회구성원으로서의 역할을 잘하도록 하는 그림책이 좋다.²⁵⁾

그림책이 인성교육적 효과를 얻기 위해서는 독서과정에서 인성 역량을 키울 수 있는 프로그램으로 구안되어야한다. 여기에 그린이 인성덕목 성취역량으로 역할을 할 수 있도록 이에 해당하는 행동 목표를 명확하게 하여 수업에 반영하면 효과적이다.

이런 내용을 바탕으로 하여 ‘인성그림책을 활용한 그릿독서프로그램’의 한 예를 제시해보고자 한다. 인성그림책은 인성덕목에 대해 알고 이해하며 실천 역량을 향상시킬 수 있는 그림책을 말한다. 이러한 그림책

25) 오길주 외, 『그릿아이, 교사용』, 중앙교육, 2017, 14~29쪽.

을 통해 인성에 대한 감수성을 기르며 그릿실천 역량을 활성화 할 수 있다. 인성덕목과 그릿역량을 정리하면 아래 표와 같다.

[표 1]

인성덕목		그릿역량 교육내용	
영역	덕목	그릿영역	행동
개인 가치	자존감	자기조절력 (긍정성서)	자기감정을 안다. 자기 자신을 사랑할 수 있다.
	정직	자기조절력 (감정조절)	감정에 솔직하게 행동한다. 옳고 그름에 대해 판단 할 수 있다.
	책임	자기조절력 (과제지속력)	맡은 일을 끝까지 해낼 수 있다. 다른 사람에게 책임을 전가하지 않는다.
	용기	자기동기력 (유능감)	무서움을 참을 수 있다. 하고 싶지 않은 것도 할 수 있다.
	절제	자기조절력 (감정조절)	하고 싶은 것을 조절하여 참을 수 있다. 기분을 조절하여 욕구를 조절할 수 있다.
	끈기	자기조절력 (과제지속력)	자기가 옳다고 생각한 것을 해낸다. 정한 목표를 이루기 위해 노력한다.
	긍정	자기조절력 (긍정성서)	다른 사람을 칭찬할 수 있다. 부정적인 감정을 긍정적으로 바꿀 수 있다.
대인 가치	나눔	대인관계력 (관계성)	다른 사람과 물질/비물질적인 것을 나눌 수 있다. 다른 사람에게 양보할 수 있다.
	효	대인관계력 (관계성)	어른에게 인사를 할 수 있다. 어른을 공경하는 마음을 갖고 행동한다. 부모님을 사랑하는 마음을 갖고 행동한다.
	배려	대인관계력 (공감능력)	다른 사람을 위해 할 수 있는 일을 찾는다. 다른 사람의 입장에서 생각할 수 있다. 감사를 표현할 수 있다.
	존중	대인관계력 (소통능력)	차이를 알고 수용할 수 있다. 다른 사람의 감정을 고려하여 행동한다.
	공감	대인관계력 (공감능력)	다른 사람의 입장에서 생각하고 행동할 수 있다.

사회 가치	질서	자기동기력 (자율성)	차례와 순서를 안다. 차례를 지킬 수 있다. 우주의 질서를 알고 지키기 위해 노력한다.
	예절	자기동기력 (자율성)	식사, 옷 입기, 공간 등에 대한 예절에 대해 안다. 고운 말을 쓸 수 있다.
	협력	대인관계력 (관계성)	다른 사람을 도울 수 있다. 지역사회 일에 관심을 갖고 참여할 수 있다.

인성그림책을 활용한 그릿독서프로그램은 문학적 접근을 통하여 반복적이고 지속적인 교육을 지향한다. 또한 프로그램에 참여자의 자율성과 긍정정서를 바탕으로 타인과 관계 속에서 공동체에 발전적인 영향을 끼치는 것을 중요하게 여긴다.

본 프로그램은 인성그림책을 읽고 텍스트에 대한 이해를 바탕으로 인성덕목에 대한 이해를 확장하는 것이 첫 번째 단계이다. 그리고 두 번째로 텍스트에 사용된 언어를 통해 그릿역량을 강화할 수 있는 훈련을 실시하고 세 번째는 인성덕목을 자신의 삶에서 실천할 수 있는 그릿역량을 구체적인 활동으로 훈련한다. 그릿역량은 세 가지 영역(자기동기력, 자기조절력, 대인관계력)으로 구성하여 각 영역의 하위영역의 실천역량을 발달수준에 적합하게 활동하는 것으로 계획하였다. 프로그램 구성을 표로 정리하면 다음과 같다.

[표 2]

단계	내용	목표	상세 내용
1단계	인성그림책 읽기	그림책 읽기를 통해 자연스럽게 인성덕목에 대한 감수성을 키운다.	-교사가 읽어주기 -동료가 읽어주기
	이해 질문	책에서 읽은 내용을 정확하게 이해하고 기억할 수 있다.	-사실적 이해 질문
	확장 질문	인성덕목으로 사고를 확장할 수 있다.	-인성덕목 연계 질문

2단계	그림책 회상	유아 스스로 그림책 내용을 다시 말해 보고 이야기를 회상하며 자기동기력을 향상시킨다.	-내용말하기 -감상 표현
	그릿언어 활동	언어활동을 통해 사고와 행동을 조절 할 수 있는 자기조절력을 기른다.	-말하기 -쓰기
	그릿 Action	인성덕목을 실천하는 그릿역량을 향상시킨다.	-가만히 앉아있기 -교구활동(그릿보자기, 그릿징검다리...)
	평가	학습에 대한 반성적 사고를 통해 자신의 행동을 조절할 수 있다.	-스스로평가 -동료 평가

본 프로그램은 2단계 그릿역량을 강화하는 활동으로 기존의 독서프로그램과 차별화하였다. 그림책에 사용된 언어로 긍정적 사고와 행동을 이끌어 내는 그릿언어 활동은 학습자의 긍정적 사고를 바탕으로 자율적인 행동변화를 가져올 수 있다. 그릿 Action은 그림책과 관련한 다양한 활동을 그릿역량으로 이끌어 내기 위해 구체적인 독서활동과 그릿교구활동으로 구성하였다. 또한 마음의 힘을 기르기 위해 반복적인 그릿 훈련을 실시하는데 예를 들면 마음을 차분하게 하는 명상과 호흡훈련, 긍정 정서 기르기 훈련, 자기정서 조절 훈련, 타인과 긍정적 관계 맺기 등의 활동으로 구성하였다.

이 프로그램은 좋은 책읽기와 다양한 활동, 그릿역량 훈련 및 평가 등으로 구성되어있으며 인성덕목을 향상시켜 자기 삶에 적용하며 다른 사람에게 긍정적 영향을 주는 것이 그릿의 완성이라는 생각을 반영하였다.

IV. 맺으며

그릿의 속성들이 독서 역량 향상에 긍정적으로 작용하여 성숙한 평생 독자를 만드는데 큰 역할을 할 것이라는 가능성에 대한 탐색으로 그릿의 개념 및 독서교육측면에서의 특징에 대해 고찰해보고, 실제 교육에 적용

할 수 있는 그릿 활용 독서교육프로그램을 제안해보았다.

미래 사회는 우리가 예측하기 어려운 변화가 일어날 것이다. 굳이 인공지능과 4차 산업 혁명 등을 이야기하지 않아도 다양한 영역에서 예상치 못한 변화가 빠르게 진행될 것이라 생각된다. 이런 시대를 살아가는 아이들에게 미래를 준비하게 하는 가장 큰 경쟁력은 인간만이 가지는 감성 지능(emotional intelligence)과 인성일 것이다.

우리가 독서에서 그릿을 주목하고, 이를 접목한 독서프로그램에 관심을 갖는 것은 독서 교육의 방법론에 대한 새로운 모색인 동시에 그간에 독서를 통해 추구하던 교육 목적의 범위를 더 확장해야 할 필요성이 있기 때문이다.

그릿은 자신이 진정으로 좋아하고 목적하는 것에 대한 지속적인 노력으로, 자기뿐 아니라 타인 지향적인 목적을 추구하고 타인과 사회에 도움이 되는 것을 행복으로 삼는 신념이다. 이러한 신념은 독서교육이 최종적으로 이루고자하는 목표와도 합치된다. 따라서 그릿 향상 교육은 곧 독서교육 성장을 이룰 것이고, 훌륭한 독서교육 역시 그릿 능력을 향상시키게 될 것이다.

본 연구에서 살펴 본 것처럼, 그릿은 독서능력을 향상시키고 성숙한 독자를 만드는데 핵심적 역할을 할 수 있을 것으로 기대된다. 이를 위해서는 기존의 독서프로그램에 다각적으로 그릿 성장 요인들을 접목시키는 것은 물론이고 실행과 평가를 포함한 프로그램 모형들을 많이 개발해야 할 것이다. 또한 그릿의 성공적 결과를 예측하고 그 중요성에 주목하는 현재의 연구 단계에서 더 발전하여 우리나라의 사회문화적 토양을 고려한 다차원적 접근으로 그릿의 속성을 살피고 이를 교육에 반영하는 방법도 고민되어야 할 것이다. 이는 추후 연구과제로 남긴다.

참고문헌

- 김주환, 『회복 탄력성』, 위즈덤하우스, 2011.
- 김주환, 『그릿』, 쌤앤파커스, 2013.
- 박영민 · 최숙기, 「읽기 동기 신장을 위한 자기 선택적 독서 프로그램 구성 방안」, 『독서연구』 19호, 한국독서학회, 2008.
- 앤젤라 더크워스, 김미정 옮김, 『GRIT』, 비즈니스북스, 2016.
- 오길주, 『독서교육의 이해』, 기억, 2014.
- 오길주 외, 『그릿아이, 교사용』, 중앙교육, 2017.
- 이순영 외, 『독서교육론』, 사회평론, 2015.
- 정옥년, 「평생 독자의 성장과 교육적 지원」, 한국독서학회 39회 학술대회 자료집, 2017.
- Alexander, Patricia A., “Reading into the Future: Competence for the 21st Century”. Educational Psychologist 47, 2012.
- Dewey, John, Experience and Education, New York: Collier Books, 1938.
- Duckworth, Angela, Grit the Power of Passion and Perseverance, New York: Scribner, 2016.
- Galton, Francis, Hereditary Genius, London; Macmillan, 1869.
- Heckman, James J., 「학력평가 시험이 측정하지 못하는 것: 소프트스킬에 대한 확증」, 제5회 아산기념강좌, 아산정책연구소, 2011.
- Stokas, Ariana Gonzalez, “A Genealogy of Grit: Education in the New Gilded Age”. Educational Theory 65, No. 5. 2015.
- Stoltz, Paul Gordon, Grit: The New Science of What It Takes to Persevere, Flourish, Succeed, Climb Strong Press, 2015.
- Sudbrink, Laurie, Leading with GRIT: Inspiring Action and Accountability with Generosity, Respect, Integrity, and Truth, Somerset: Wiley, 2015.
- Thaler, Linda Kaplan, and Robin Koval, Grit to Great: How Perseverance, Passion, and Pluck Take You from Ordinary to Extraordinary, New York: Crown Business, 2015.
- McKey, Zoe(2016). Build GRIT: How to Grow Guts, Develop Willpower, And Never Give Up - Conquer with the G.R.I.T. System, Create Space Independent Publishing Platform, 2016.

Study of Grit in Reading Education

Oh Kil-Ju

I studied grit from reading education viewpoint.

The grit and the reading cannot be easily distinguishable in terms of drawing boundaries and each played a role in driving development with each other's competencies and characteristics. Grit played a significant role in building capability and ability in reading. Grit's altruism, in particular, serves the purpose of reading education and plays a key role in making mature lifetime readers. From this point forward, studies on programs, implementations, and evaluations that incorporate grit growth factors are required.

Keywords : Grit, reading education, reading competencies, reading ability development, lifetime reader, grit growth factors

투고일 : 2019. 09. 17. / 심사일 : 2019. 10. 01. / 심사완료일 : 2019. 10. 10.

그릿 독서의 실제

-내 마음을 책(Book)임져-

이효수*

【 목 차 】

- I. 서론
 - 1. 그릿 프로그램의 사용 및 목적
- II. 그릿아이 프로그램 운영
 - 1. 그릿 역량 검사
 - 2. 어린이집에서의 그릿아이 수업 활동
- III. 열린 어린이집 활동으로 그릿아이 프로그램 활용
 - 1. 열린 어린이집
 - 2. 부모교육과 그릿아이
 - 3. 부모님과 함께 하는 그릿아이 활동
 - 4. 가정과 지역사회로 연계하는 그릿아이 활동
- IV. 맺음말

국문초록

본 논문은 백현어린이집에서 그릿아이 활용에 대한 구체적인 사례에 관한 것이다. 어린이집 프로그램을 정하는 과정에서 부모님들의 요구도 조사를 통해 프로그램을 결정한다. 백현 어린이집에서 부모님의 요구도 조사를 통해 부모님들이 가장 중요한 교육내용을 인성으로 보았다.

백현 어린이집에서는 “내마음을 책(Book)임져”그릿아이 프로그램을 보건복지부에서 지정하고 있는 열린 어린이집 활동과 연계하여 실시하고 있다. “내마음을 책(Book)임져”그릿아이 프로그램을 통해 원아, 교사, 부모, 어린이집, 지역사회가 더불어 건강한 그릿을 형성하고 영유아와 그 가족의 행복이 증진될 것으로 기대된다.

* 성남시 국공립 백현어린이집 원장, lhs61100@hanmail.net

핵심어 : 그릿아이, 그릿역량검사, 인성, 열린어린이집, 부모교육, 자기조절력, 대인관계력, 자기동기력

I. 서론

1. 그릿 프로그램의 사용 및 목적

어린이집에서의 12월은 부모님들께 일년간 원에서 행했던 프로그램과 교육 내용 등 전반적인 평가서와 앞으로 새학기에는 자녀들이 어떤 프로그램을 교육 받기를 원하는지 등 원 활동 내용에 대한 요구도 조사서를 받는다. 이러한 평가와 요구도 조사항목은 일년간 진행했었던 어린이집의 모든 영역을 평가하는 설문내용이 들어 있으며 그 평가를 통해 어린이집이 학부모들에게 어떻게 평가되고 있는지 알 수 있어 긍정적인 평가가 나올 경우 보육 교사들은 보육에 대한 자긍심을 갖기도 하지만 한편으로 부정적인 평가가 나왔을 경우에는 자기반성의 기회를 갖게 되기도 한다.

백현 어린이집에서는 2017년 12월 부모님들께 지난 일년간의 평가서와 함께 2018년 보육 프로그램에 대한 요구도 조사를 한 결과 그동안 했던 생태 활동과 함께 도서, 인성 활동에 대한 요구가 높게 나와 2018년 프로그램은 부모님들의 요구도 조사에서 나타난 내용을 기본으로 인성에 대한 도서 프로그램을 계획하고 선정하여 실시하게 되었다.

교사들과 인성도서 프로그램을 어떤 내용으로 어떤 주제를 갖고 영유아들에게 진행할 것인가 여러 차례의 회의를 통해 인성 도서 프로그램을 살피던 중 부모님들의 요구에 부합하는 인성도서가 지알티에서 새롭게 개발된 것을 알고 프로그램 설명회에 참가하기로 하였다. 18년 2월 그릿아이 원장 프로그램 설명회를 통해 그릿아이에 대한 자세한 안내를 받게 되었다. 최종적으로 교직원들과 상의 끝에 그릿아이 프로그램을 새학기 인성 도서 프로그램으로 진행하기로 한 후 3월 3일 유아반 교사들과 함

게 프로그램 활동 교육 방법을 교육 받게 되었다. 그릿아이 프로그램 교육을 받은 교사들은 영유아에게도 좋은 프로그램이며 교사 자신 그리고 더 나아가서는 부모님들에게도 더 좋은 프로그램이 될 것 같다며 적극적으로 그릿아이 프로그램을 운영해 보고 싶다고 하였다.

II. 그릿아이 프로그램 운영

그릿아이 프로그램을 시작하기 전 교사들과 프로그램 제목을 “내마음을 책(Book)임저”라는 내용으로 프로그램을 진행하기로 결정 한 후 그릿아이 프로그램을 실시 하기 전과 후의 결과를 알아보기 위해 부모님들에게 그릿역량 검사 실시를 부탁하였다.

1. 그릿 역량 검사

그릿역량검사는 현재 영유아의 그릿 역량에 대해 검사하는 것으로서 성취력, 회복 탄력성, 소통능력을 기본으로 독서교육 전문가, 유아교육 전문가와 그릿연구소가 공동 개발한 영유아 검사 시스템으로 온라인을 통해 손쉽게 검사할 수 있도록 되어 있다. 여러 차례 가정 통신문을 발송하여 그릿 검사를 부탁드리고 결과를 보내 달라고 하였으나 부모님들의 협조가 어려워 백현어린이집에서는 그릿아이프로그램 교육에서 인성덕목으로 나누어 놓은 내용들을 설문지로 만들어 검사지로 사용 하게 되었다.

자기조절력을 감정 조절 6문항, 과제 지속력 6문항, 긍정정서 6문항으로 설문을 만들고 자기 동기력은 내재동기 6문항, 자율성 6문항, 유능감 6문항으로 설문을 만들었다. 대인 관계력은 32문항으로 개인가치와 대인 가치 사회가치 관계성으로 나누고 개인가치는 자존감 정직, 책임 용기, 절제, 끈기, 긍정으로 나누어 14문항, 대인가치는 나눔, 효 배려, 존중, 공감으로 14문항, 사회가치는 질서, 예절, 협력으로 7문항, 관계성 18문항으로 나누어 설문 검사지를 작성하여 백현어린이집에서 실시하는 그

릿 검사지는 총 86문항으로 구성하였다. 온라인으로 그릿 역량검사를 한 후 검사 결과를 원으로 보내 달라고 하였을 때 회수 되지 않는 어려움이 있었으나 가정통신문을 통해 지면으로 그릿검사를 부탁하였을 때 회수율이 훨씬 높았다. 설문 조사를 하지 못하신 부모님들에게 등·하원 시간에 원에 들어오셔서 그릿역량 설문에 체크 하도록 하여 그릿활동을 했던 유아 30명의 원아 부모님들이 모두 설문에 응했다.

현재 부모에게 3월에 사전 설문지와 9월에 중간 평가 설문지를 받아 놓았으며 11월 마지막 주에 다시 한번 설문조사를 실시하여 인성 변화의 정도를 알아보고자 한다.

2. 어린이집에서의 그릿아이 수업 활동

매달 그릿아이에서 제공되는 동화책과 워크북을 통하여 만3세부터 만5세 수업이 진행되었으며 매달 인성 동화는 유아교육기관의 생활 주제에 맞게 선정되어 교사의 불편한 마음은 없었다. 그러나 그릿아이 프로그램 연수를 받았음에도 현재 교사들은 주입식교육을 받고 자란 세대들로 어떤 발문을 어떻게 해야 하는지 수업을 진행하는데 막막해 하였다. 다행히 그릿아이 교사용 수업지도서를 받아 보고 워크북이나 동화책내용을 어떻게 다루어야 하는지 이해하였고 수업 진행 하는데 어려움을 느끼지 않았다. 교사용 수업지도서는 연령별로 각기 난이도를 다르게 그림책 돋보기, 언어 반짝 반짝, 마음 반짝 반짝, 그릿 반짝 반짝, 함께 반짝 반짝, 영역별 활동들이 나와 있어 수업 진행 하는데 도움을 받을 수 있었다. 그림책 돋보기는 그림의 표지를 본다가나 주인공의 표정의 변화를 장면마다 살펴보는 내용이며, 언어 반짝 반짝은 제시된 문장을 그림책에서 찾거나 문장 따라 쓰기가 있으며, 마음 반짝 반짝은 위로해 주고 싶은 말이나 마음 표현하기, 그릿 반짝 반짝은 주제에 대한 게임이나 신체 표현활동, 함께 반짝 반짝은 활동을 되돌아보는 평가의 시간, 영역별 활동으로는 누리과정과 연계된 활동을 할 수 있도록 하여 수업 지도서의

활용도가 높았다.

그릿 아이 활용방법은 그릿아이 교육방법과 원리를 통해 접근하였다. 그릿아이교육의 방법은 문학적 접근의 원리와 지속성의 원리 자율적 참여의 원리 관계성 중심의 원리 반복성의 원리에 근거하여 교육이 이루어졌으며 교사들은 생활주제에 맞춰 다양한 활동으로 확장 연계 될 수 있도록 연구하고 연구한 내용을 각 주제에 맞도록 수업을 진행 하였다. 그릿아이의 교육 원리를 사용하여 실행했던 실제적인 원에서의 교육 활동을 살펴보면 문학적 접근의 원리로 월별로 나오는 그림책을 사용하여 내용을 읽고 후속이야기 만들기, 내가 만일~~라면, 장면 표현하기, 인물 사진 만들기, 등장인물에게 편지 쓰기, 등장인물에게 궁금한 것 질문하기, 말풍선 만들기, 등장이름 재미있게 지어보기, 다른 이름으로 동화책 제목지어보기 등을 통해 계속적으로 그림책을 통한 활동을 하였다. 올바른 인성이 습관화되기 위해서는 지속적인 인성 교육 내용이 필요하므로 교사들이 그릿아이 교사용 지도서를 보며 연구하여 교실의 전 영역에 주제에 맞는 다양한 활동이 꾸준히 이루어지도록 하였다. 예를 들어 무지개 물고기 동화를 이용하여 사회관계에 대한 다른 사람과 더불어 살아가기 중 친구와 사이좋게 지내기에 대한 주제로 수업이 진행 될 경우 역할 놀이에 물고기 비늘을 떼 수 있는 물고기 의상을 만들어 유아들이 즐거움을 느끼며 자율적으로 나누어 주고 행복함을 표현 해 볼 수 있도록 하였다. 물고기 옷을 입고 예쁜 비늘을 한 개씩 떼어 주며 즐거워하는 유아들의 역할 놀이에서는 새로운 반전 이야기가 탄생하기도 한다. 무지개 물고기 역할 놀이 하던 유아 중 무지개 물고기인 친구가 비늘을 나눠주자 무지개 비늘이 필요 없다고 이야기하며 비늘이 없어져 얼마나 춥겠냐며 비늘을 다시 붙여 주는 측은지심이 발휘하기도 하였다.

지속성의 원리로 도서영역에 책을 놓아 계속 반복적으로 읽음으로써 유아가 인성 덕목에 대해 생각하고 실천 할 수 있도록 하며 게임 등을 통해 지속적인 . 인성 덕목이 유아의 습관으로 형성 될 수 있도록 인성

덕목을 잘 지키고 실천하는 유아들에게 교사는 칭찬과 격려를 해 주며 가정에서도 부모님과 함께 인성덕목을 지킬 수 있는 활동으로 미션활동을 보내 주었다. 미션활동은 각 가정에 부모님들의 도움을 받아 미션활동 사진을 찍어 어린이집으로 보내 주셔서 원에서 출력하여 교실에 게시해 놓았다.

자율적 참여의 원리로 동화를 읽고 규범이나 질서 지키기 등이 왜 필요한지 이야기를 나누어 스스로 올바른 인식을 가지는데 초점을 두었다. 예를 들어 동화 검피 아저씨의 뱃놀이를 읽은 후 질서에 대한 주제를 이야기를 나눈 후 자기가 한 약속은 꼭 지키는 것을 깨닫게 하고 자율적으로 일상 속에서 질서를 지켜 문제를 해결하는 것에 중점을 두었다. 권리에 따른 책임 즉, 지켜야 할 약속은 권리와 함께 가야하고 그것은 자율적일 때 더 가치가 있음을 이야기 나누며 교실이나 바깥놀이 시 지켜야 할 약속판을 유아들과 함께 만들어 보고 약속을 자율적으로 지키도록 하는 활동을 하였다. 또한 우리 교실이나 주변에서 분리수거와 같이 자율적 참여가 일어나지 않는다면 어떤 상황이 생길지 이야기나누며 지속발전 가능성에 대해서도 생각해 보는 시간을 갖기도 하였다.

관계성 중심의 원리로 개인뿐만 아니라 친구와의 관계에 초점을 맞추는 활동을 중요시 하였다. 슈퍼거북의 동화를 읽고 남을 이기는 것보다 타인을 인정하고 자신을 인정하는 것이 소중하고 중요하다는 것을 배우면서 나 자신을 긍정적으로 바라보고 소중함을 알게 되는 활동을 하였으며 하나가 된 사랑나무에서는 서로가 서로에게 소중한 존재가 되는 이야기를 통해 서로 다투지 않고 둘이 힘을 합쳤을 때 더 큰 힘이 생길 수 있다는 것을 배우게 되었다. 이러한 인성 동화를 통해 토론을 하거나 질문을 할 때 서로 생각이 다를 수 있기 때문에 끝까지 친구의 이야기를 들어야 한다는 것을 알려 주고 서로 생각을 모아 더 좋은 활동으로 확장될 수 있도록 하였다. 협동화를 그려 더 멋진 이야기를 꾸미는 활동이나 동극 활동 등은 더불어 살아가는 즐거움을 깨닫게 해 주는 역할을 하였다.

Ⅲ. 열린 어린이집 활동으로 그릿아이 프로그램 활용

1. 열린 어린이집

열린 어린이집에서 ‘열린’이란 영유아 부모의 참여가 활발히 이루어질 수 있도록 어린이집의 개방성을 증진한다는 뜻이다. 보건 복지부에서는 부모들이 참여 할 수 있는 활동을 어린이집에서 계획하여 어린이집의 물리적 공간 구성뿐 아니라 보육프로그램, 어린이집 운영에 이르기까지 부모참여가 활발하게 이루어지도록 하여 영유아의 가장 친근하고 중요한 환경인 가족과 어린이집의 소통과 협력을 증진시키는 활동을 적극적으로 권장하고 있다. 어린이집에서 다양한 부모참여가 활발하게 이루어짐으로써, 어린이집 교직원과 영유아 가족 간에 서로에 대한 이해의 폭이 넓어지며 상호 지지적인 동반자 관계가 강화된다면 보다 좋은 보육 환경 마련되므로 부모참여를 더욱 확대하고 활성화하여 발전시키자는 취지로 열린 어린이집을 선정하고 있다.

열린 어린이집의 특성을 살펴보면 어린이집 공간의 개방성, 부모참여의 자발성, 참여활동의 일상성, 참여수준의 다양성, 운영의 융통성을 들 수 있는데 어린이집의 공간 개방성은 ‘열린’이 의미하듯 부모의 참여가 마음 편하게 이루어지도록 어린이집 공간의 접근성을 확보한다.

부모참여의 자발성은 부모가 자발적인 의사에 따라 참여할 수 있도록 다양한 참여 기회를 마련하고 동기를 부여하며 참여 활동의 일상성은 부모참여 활동은 가능한 일회성 행사를 지양하고 일상적 보육활동을 지원하도록 한다.

2. 부모교육과 그릿아이

신입생 오리엔테이션이 있는 2월 20일 부모님들께 새학기 프로그램 요구도 조사에 따라 유아는 인성과 독서 프로그램에 대한 요구도가 높은 인성 독서 프로그램인 그릿아이를 선택하게 되었음을 설명 하였다. 또한

그릿아이를 어린이집의 열린 어린이집 프로그램으로 진행하게 됨을 알리고 부모님들이 한달에 한번 어린이집에 오셔서 재능기부로 아이들과 함께 다양한 활동을 진행해 주시기를 부탁드립니다. 또한 그릿역량에 대해 부모님들이 잘 알고 계셔야 가정에서도 연계가 될 수 있어 그릿역량에 대한 부모교육을 3월 6월 9월 12월 진행함을 알려드렸다.

3월 2일 첫 번째 부모교육에 유아들이 하고 있는 그릿아이 프로그램의 인성 덕목에 대해 설명 한 후 각 가정에서 미션 수행을 적극적으로 도움을 주셔야만 하는 이유에 대해 이야기를 나누고 협조를 부탁하였다. 부모교육은 그릿역량 중 자기 조절력에 대한 이야기를 나누며 자기 조절력 안에는 긍정정서와 감정조절이 과제 지속력에 영향을 미친다는 것과 자녀들의 자기조절력을 키워주는 실제 방법에 대한 부모교육이 이루어졌다.

6월 14일 두 번째 부모교육은 그릿역량 중 자기 동기력에 대한 내용으로 자녀들이 자율적으로 무엇인가 할 수 있게 해 준다면 내재동기가 일어나고 그 내재 동기는 유능감을 가져 올 수 있으며 실제 상황에서 어떻게 자기 동기력을 키워줄 수 있는가 하는 방법에 대해 이야기를 나누었다. 많은 부모님들이 실제 상황에서 자율성을 준다는 것과 기다린다는 것에 대한 어려움을 토로하였으나 그릿의 좋은 점에 대해 공감하였다.

9월21일 세번째 부모교육으로 그릿 역량 중 대인관계력 중 공감능력과 관계성 표현능력에 대한 이야기와 함께 실제적으로 대인관계력을 높이는 활동들을 해 보며 유아들의 그릿교육에 대해 지속적인 관심을 가져 주기를 부탁하였다. 지속적으로 가정과 연계가 되어야만 습관이 될 수 있으므로

부모님도 아이들이 집으로 가지고 온 동화책을 함께 여러번 읽으며 그릿역량을 키우기로 약속 하였다.

마지막 남은 12월 그릿 부모교육은 3월에 했던 그릿 설문지를 사후 설문지로 사용하여 그릿교육을 1년간 실시 한 후의 유아들의 변화에 대해 함께 이야기 하고자 한다. 많은 부모님들은 부모교육이 진행 될 때마다 좋은 프로그램을 유아시기에 접하게 되어 고맙다는 인사를 하고 가며

12월이 기대된다고 한다.

백현어린이집의 그릿아이 부모교육 활동 내용은 다음과 같다.

구분	내용	비고
2월	오리엔테이션 그릿아이 프로그램 설명회 부모교육	
3월	자기조절력(감정조절, 과제지속력, 긍정정서) 그릿역량 검사 부탁	
6월	자기 동기력(내재동기, 자율성, 유능감) 어떻게 하면 자기 동기력을 높일 수 있을까요?	
9월	대인 관계력(관계성, 공감능력, 표현능력) 어떻게 하면 대인 관계력이 높은 아이로 성장할까요?	
12월	그릿 검사를 통한 우리아이	예정

3. 부모님과 함께 하는 그릿아이 활동

어린이집 전반적인 일과에 부모의 적극적인 참여를 독려하여 신입 오리엔테이션 시 사전 부모봉사 희망 항목을 받아 부모 참여 활동 시 활용했으며 미처 신청을 하지 못했던 부모님들께도 학기 중 언제든지 원에 오셔서 자녀의 원내 일상생활을 경험할 수 있는 장을 마련하였다.

그릿아이 주제에 맞추어 열린 어린이집 활동으로 연계하기로 교직원 회의를 통하여 연간 교육을 작성하여 부모님들의 참여도를 높였다. 부모님들께 매달 주제에 맞추어 각 영역 활동에 재능기부 및 활동 참여를 부탁드렸으며 부모님들께 참여 신청서를 받아 진행하였다. 오리엔테이션

시 재능 기부나 참여 신청서를 작성하신 부모님들께 먼저 그릿 활동을 부탁하였으나 시간이 지나면서 신청서를 작성 안하신 다른 부모님들도 참여하게 되어 전체 반 부모님들께서 모두 참여하게 되었다. 1학기 활동에 유아반 모든 부모님들께서 열린어린이집 그릿활동에 참가 하셨기 때문에 2학기에 다시 한번 더 어린이집에 부모님들이 오셔서 그릿활동을 진행 해 주시고 있는데 적극적인 참여가 이루어지고 있다. 이런 부모님들의 참여 계기로 자신의 자녀들의 어린이집에서의 활동과 행동들을 잘 알게 되었고 선생님의 아이들을 대하는 태도를 알게 되어 원과의 신뢰가 쌓이고 소통이 원활하게 이루어지고 있다.

백현어린이집에서 하고 있는 부모님들과 함께 하는 연간 그릿아이 활동과 대표적인 사례는 다음과 같다.

〈부모님들과 함께 하는 연간 그릿아이 활동〉

월	생활 주제	인성활동		부모교육 협력활동	가정과의 연계활동	지역사회 연계활동
		만5세	만 3,4세			
3	우리 어린이 집	용기 존중 배려	배려 자존감 용기	존중 신체활동-개구리처럼 점 프 놀이 하기 용기 미술-용기가 생긴 나의 모습 그리기	[용기] 가정에서 용 기 낸 나의 모 습 사진 찍기	용기 도서관에서 책 빌리기
4	봄과 동식물	존중 존중 나눔	협력 자존감 배려 책임	존중 화 듣고 이야기나누기, 노래<모두들 좋아해요>	[협력]부모님 과 본 노랑, 분 홍,초록 식물	존중 인형 극장 방문 내 몸은 소 중해요!
5	소중한 가족 / 우리 동네	용기 정직 배려	효,나눔 존중,공정 절제,배려	효 동화 듣고 이야기 나누기 용기 신체활동-동동 동대문을 열어라!	[효] 보모님을 생각 하여 내가 스스 로 할 수 있는 일 찾아서 하기	효 노인정 방문 안마 해 드 리기

월	생활 주제	인성활동		부모교육 협력활동	가정과의 연계활동	지역사회연 계활동
		만5세	만3,4세			
7	신나는 여름	배려 정직 용기	질서, 나눔 공감, 용기 배려	배려 동화 듣고 이야기 나누기, 미술활동-빛자루 만들기	[질서] 공공장 소에서 질서를 지켰어요.	배려 마트 방문 하기
8	교통과 안전	끈기 배려 협력	배려, 협력 질서, 끈기 용기	협력 동화 듣고 이야기 나누기, 신체활동-줄다리기	[배려] 내 물건 스스 로 정리하기 “깨끗한 내방 사진 찍기”.	질서 동판교 파 출소 견학
9	세계 속의 우리 나라 / 추석	자존감 협력 끈기	효, 협력 질서, 배려 존중	책임 미술활동-끈적 끈적 그림세계	[효] 부모님의 어깨 안 마 해 드려요 “안마하는 사 진 찍기”	예절 노인정 방문 (송편드리기)
10	가을과 자연	책임 끈기 협력	배려, 끈기 정직, 나눔 용기	자존감 자존감이 생겼어요! 신체활동-몸으로 표현하기	[자존감] 내가 할 수 있 는 것 부모님과 적어보기	끈기 판교어린이 도서관에서 내가 좋아하 는 책 끝까 지 읽기
11	지구· 환경과 우주	절제 나눔 협력	정직, 배려 협력, 질 서절제	정직 미술활동-이것은?	[절제] 만화 영화 보 는 시간 정하기	정직 판교 지하 철역 방문
12	겨울과 놀이	질서 끈기 존중	긍정, 배려 용기, 협력	긍정 내가 좋아 하는 것 소개하기	[끈기] 하루일과 계획 후 꾸준히 실행 하기	나눔 아나바다 판 매 금액 도서관과 노 인정방문
1	기계· 도구와 생활	협력 정직 자존감	질서, 나눔, 자 존감	협력 즐거운 민속 놀이	[협력] 가족들과 함께 딱지 접어 오기	용 기 백현 소방 서 방문
2	설날· 초등학 교 가요	배려 용기 절제	용기 협력 긍정	긍정 친구들에게 상장 만들어 선물 해 주기	[긍정] 새학년이 되면 하고 싶은 활 동 그리기	용기 초등학교 방 문하기

〈부모님과 함께 하는 그릿아이 활동〉

활 동 명	협력해요! 존중해요!		참여대상	조이, 드림반 학부모,원아	
일 시	2018. 4. 12		장 소	드림반, 조이반	
목 표	1.가족과 협력하여 활동에 참여한다. 2.나를 소중히 여긴다. 3.나와 다른 사람의 감정을 알고 조절한다. 4.공동체에서 화목하게 지낸다.				
사전준비	1.활동계획하기- 드림반 교사 2.참여 신청서를 통한 학부모 섭외하기 조이반:김아랑,경예린 어머니 4.활동에 대한 사전회의 일정 - 3월 30일 오후 드림반 교실17:30~ 5.회의를 통한 활동 수정 및 보완, 준비하기 -담당 어머니는 가정에서 동화내용 숙지하 기 활동 방법 생각해 보기 -음원자료, 가사판 준비: 조이반 교사 -스피커, 이름표 준비: 드림반 교사 6.활동계획안 마무리 : 조이반 교사(일일부모교사 참여사진. 가정 연계활동모습 사진. 생태활동 중 친구와 협력하여 같은 색 찾기				
활동자료	'존중'선생님 이름표, 동화책, 음원자료, 스피커, 가사판				
활 동 방 법	장소	시간	활동내용	담 당	준비사항
	조이 반 교실	10:30~ 11:00 존중해요!	1.동화<존중-민들레사자 덴디 라디안>를 소개. 2.동화책 내용을 들려주며 협력과 존중 이야기 나누기. 3.동화 내용의 일어난 일에 대해 발표한다.	000 어머니	동화책
	드림 반 교실	11:00~ 11:30 존중해요!	1.동화<존중-새벽 합창단의 오디션>내용 이야 기 나누기 2.새노래<모두들 좋아해요> 들려주어 소개한다. 3.허밍으로 노래를 따라 불러본다. 4.손유희를 하면서 노래를 불러보도록 한다.	000 어머니	동화책 음원자료 가사판
	확장활동		-[협력] 지역사회연계활동: 은행 식물원 견학 -친구와 함께 같은 색깔을 찾아라 -음률:새노래<모두들 좋아해요>부르며 악기 연주 -미술:동화<채은이의 꿈>살펴보며 꽃나무 그리기		드림반 담임 교사



가정과의연계활동	[협력]부모님과 본 노랑,분홍,초록 식물(사진,그림)		
활동모습			
사후 평가	[활동후 부모님 소감] -집에서만 보았던 모습과 다른 모습을 볼 수 있어서 좋았습니다. -선생님들이 얼마나 애를 쓰고 계신지 새삼 알게 되었습니다.		

4. 가정과 지역사회로 연계하는 그릿아이 활동

올바른 인성이 습관화 되려면 지속적이고 꾸준하게 행동하여야 함으로 원과 가정 그리고 지역사회에서도 꾸준하게 같은 행동을 하여야 함을 강조 하였다. 원에서는 가정 통신문을 이용하여 가정에서 어린이집에서 배우고 있는 활동들을 연계하여 집에서도 행동 하도록 미션 과제를 내주었다. 예를 든다면 집안에서는, 집안 청소하기, 집에서 식사 시 수저 놓기, 혹은 집안 정리하기, 형제들과 사이좋게 책 읽기, 부모님 주무실 때 조용히 하기, 아픈 사람 위로하기 등을 미션과제로 내 주었고 부모님과 함께 마트에 갈 경우 시장바구니 들어드리기 등 간단하게 활동 할 수 있는 내용들로 미션 과제로 선정하여 실시하였다. 부모님들께 미션을 수행한 활동들에 대한 결과물을 사진도 좋고 칭찬의 글도 좋으니 등원 시 자녀와 함께 교실 “미션에 성공했어요” 게시판에 게시 해 놓도록 하였다. 유아들은 엄마와 함께 교실에 들어 와서 “미션에 성공 했어요”를 붙이고 싶어 열심히 활동을 하였다. 미션과제를 한 유아들은 부모님과 함께 교실에 들어올 때 당당함과 자신감이 생겼으며 교사가 “00가 오늘도 미션에 성공했구나, 00가 선생님이 미션 내준 것을 잊지 않고 엄마를 도와주었네”등 긍정적이고 지지적인 말에 열심히 미션 수행을 하였다. 이런 모습을 옆에서 지켜보는 유아들에게도 자극이 되어 미션활동을 수행하게 되었다. 결국 미션 과제가 있는 날은 부모가 특별한 일이 없는 한 모

든 유아들이 부모님들과 함께 교실에 있는 “미션 수행했어요”게시판에 자신의 활동 내용을 붙이게 되었다.

IV. 맺음말

그릿아이는 한마디로 4차 혁명시대에 우리 아이들이 갖춰야 할 삶을 설계 해 나가는 마음의 힘을 길러주는 것으로 매달 주제를 책을 통해 어떤 내용인지 알게 되고 주제에 맞는 활동을 통해 유아들의 문학적, 정서적, 심미적 감성과 사고를 이끌어 내고 그에 따른 유아의 반응을 수용하는 교육이다.

백현어린이집에서는 유아의 인성 덕목을 키우기 위해 그릿 아이 프로그램을 선택하여 “내마음을 책(Book)읽겨!”라는 주제로 교육하고 있다. 부모가 어린이집에서 하고 있는 그릿아이 프로그램에 대해 정확히 알고 있어야 인성 교육이 가정과 연계될 수 있으므로 우선적으로 오리엔테이션과 부모교육 시 자녀들이 배울 그릿의 인성덕목에 대해 안내하고 교육하였다. 이는 그릿의 인성 덕목인 자기조절력, 대인관계력, 자기동기력에 대한 교육을 어린이집에서 유아에게 지속적이고도 꾸준하게 교육하는데 가정에서도 어린이집에서의 그릿 교육 활동과 잘 연결 될 수 있도록 하기 위함이다.

열린 어린이집의 일환으로 한달에 한번 부모님들이 원에 오셔서 그릿 인성 덕목을 주제로 유아들에게 다양한 활동을 통해 교육을 제공하는 활동을 하였다. 부모님들은 집으로 가지고 간 자녀들의 동화책을 읽고 주제에 맞는 수업을 연구하여 수업 해 주셨다. 유아들은 부모님들이 오셔서 수업 시간을 즐거워하였고 수업은 색다른 놀이로 제공 되었다. 부모님들 또한 부모 참여 수업을 통해 유아들의 특성이나 교사들의 수고로움에 대해 잘 알게 되었으며 특히 그릿아이 활동을 하면서 자신들의 그릿을 체크해 보는 시간을 갖는 계기가 되었다고 하였다.

일년에 두 번 하는 어린이집 평가 중 8월 마지막 주에 하는 어린이집 평가 설문에서 인성 독서 프로그램인 그릿아이 프로그램 만족도가 높게 나왔는데 이는 인성을 독서로 풀었고 그릿아이 프로그램에 대한 이해를 높이는 프로그램과 함께 부모님들의 활동이 이루어진 영향 일 것이라고 본다.

우리나라는 OECD 국가 중 청소년 자살률 1위라는 우리나라의 사회적 문제를 해결하기 위해서 계속적으로 인간교육 및 인성교육이 중요한 시점에 놓여 있다. 이러한 이유로 유아교육 기관에서의 인성교육은 그 어느 때 보다 절실하게 여겨지는 시기이다. 그릿아이교육은 한사람의 생애에 영향을 끼치는, 미래를 대비하는 교육이지 않을 까 싶다. 그릿아이를 교육 받고 성장한 유아는 어려움을 잘 이겨내고 내적 동기와 집중력 등이 향상 되어 성공의 경험의 기회를 경험하게 될 것이다. 그러나 유아교육에서의 인성교육은 유아 발달단계상 머리로 하는 교육이 아닌 경험이나 실천 위주의 인성교육이 필요하다.

그릿아이 프로그램은 유아기 시절에 잘 맞는 교육이라고 생각되지만 유아들의 발달단계를 고려하여 감각을 통하여 익힐 수 있도록 수정 보완한다면 더욱 좋은 인성교육 프로그램으로 거듭나게 될 것이다.

참고문헌

- 김주환(2013). 그릿. 경기: 샘앤파커스.
이시형(2013). 아이의 자기 조절력 서울: EBS미디어.
그릿아이교사교육자료(2018). 서울(주)지알 아이티.
Angela Duckworth(2016). 그릿. 서울: 비즈니스 북스.

The practice of reading GRIT

—Take care of my heart—

Lee Hyo-Su

This study is a specific cases about using ‘GRITI’ at Baekhyun childcare center. I decided what kind of program I’m going to do with survey on needs of parents. Baekhyun childcare center think what is important is character through survey on needs of parents.

Baekhyun childcare center is running “Take care of my heart” on ‘GRITI’ program with open childcare center activities that has been designated by Ministry of Health and Welfare. I anticipate children, educators, parents, childcare center and local community make healthy GRIT with “Take care of my heart” of GRITI program and happiness of children and family is getting increased.

Keywords : Grit Eye, Grit Competency Test, Personality, Open Nursery, Parent Education, Self-Regulation, Interpersonal Relationship, Self Motivation

투고일 : 2019. 09. 19. / 심사일 : 2019. 10. 01. / 심사완료일 : 2019. 10. 10.

작은도서관 이용이 유아의 기본생활습관형성에 미치는 효과

정명자*

【 목 차 】

- I. 서론
- II. 연구방법
- III. 연구결과 및 해석
- IV. 논의 및 결론

국문초록

본 연구는 유아에게 작은도서관의 이용을 정기적으로 실시하여 기본생활 습관에 미치는 영향을 검증하고 그 내용을 알아보는데 목적이 있다. 연구의 대상은 서울 시내 소재 어린이집 만3세 12명을 대상으로 3월에 기본생활습관의 사전검사를 실시하고, 6개월에 걸쳐 작은도서관을 이용하여 접한 기본생활습관 관련도서를 지속적으로 읽은 후 사후 검사를 실시하여, 기본생활 습관의 변화를 비교해 본 결과 유의미한 차이가 나타났다. 즉 기본생활습관의 하위항목인 예절, 질서, 절제, 청결의 모든 하위 항목에서 차이를 볼 수 있었다.

핵심어 : 기본생활습관, 작은도서관

* 중원대학교 겸임교수, chung-yun-hwa@hanmail.net

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

유아기는 환경의 영향에 가장 민감한 시기이며, 가변성이 높은 시기로서 이 시기를 결정적 시기라고 한다. 이것은 이 시기에 교육환경이 결핍 되면 끝내 성장발달이 제대로 되지 않는다는 것을 뜻한다. 독서는 유아가 과거, 현재, 미래의 세계를 모두 경험할 수 있는 간접적인 도구로서 유아의 전인적 성장 발달을 도모하는 가장 효과적인 방법이라 할 수 있다. 또한 책과 처음 만나 형성되는 유아기 때의 독서습관은 성장과정에서 지속적이며 연쇄적인 반응을 보이므로, 유아기의 독서는 매우 중요하다. 유아기에 질 좋은 책을 읽어주는 것은 문해 능력뿐만 아니라 말하고 듣고 읽고 쓰는 언어기술, 상상력과 추론능력의 발달을 증진시킬 수 있다(문진,1995. 재인용). 유아에게 책은 총체적 언어교육의 자료이므로 유아는 책을 통해 상상력을 발달시킬 수 있으며, 예술성 높은 그림을 통해 신비감을 발달시킬 수도 있다. 또한 문학작품의 이해와 감상으로 자신의 삶을 반영할 수 있게 된다. 다양한 분야의 독서는 유아의 인지, 사회, 정서 발달을 촉진시킴으로서 유아의 전인적 성장의 밑거름이 된다. 조정선(2006).

지식정보사회라고 불리는 현대사회에서는 자신에게 필요한 지식이나 정보를 스스로 검색, 수집, 활용할 수 있는 문제해결 능력을 키우는 것이 중요하다. 독서를 통한 창의적이고 비판적인 사고 능력 향상은 이러한 문제해결 능력을 키우는 데 있어 중요한 수단이 될 수 있다.

요즘 어린이들은 디지털 환경에 익숙하여 독서에 대한 흥미를 잃고 있다. 독서는 어린이들의 지적·정신적 성장에 매우 중요한 역할을 하며, 이 시기의 독서 습관은 평생의 독서 습관으로 이어진다.

21세기 지식정보화시대의 계층 간 정보격차 문제를 해결하는데 있어

공공도서관의 역할에 대한 관심과 요구가 늘어나고 있다. 이는 박인웅과 이연옥(2001,63-66)이 “자본주의적 틀 안에서 진행되는 정보화는 시장원리, 특히 이윤추구가 많은 영향력을 행사하게 되는 데서 정보 불평등 문제가 발생하며 정보가 지불능력이 있는 사람에게 가용한 자원이 되는 것을 해소하기 위해서는 정보에 대한 공적 접근을 보장하는 사회적 장치를 국가와 사회가 확보 하는 것이 중요하고도 시급한 과제”라고 한 말에서도 알 수 있다. 특히 도시 저소득층 및 농어촌 지역에 대한 정보 불평등 문제는 빠르게 변화하는 우리 사회에서 정보격차·지식격차의 간격을 더욱 심화시키고 있고, 아직도 양·질적으로 열악하기만 한 공공도서관의 현황은 이에 대한 사회적 요구를 수용해내지 못하고 있다. 이러한 사회적 요구와 현실간의 간격을 좁히고자 제시되고 있는 하나의 대안이 주민들의 접근성에 기초한 “작은도서관 조성 사업”이다.

작은도서관 조성사업은 2002년부터 공립문고의 형태로 작은도서관을 설립해온 부천시의 사례에 기초하여 확산되기 시작한 것으로, 2004년 6월에 발표된 문화관광부의 “문화비전21:창의한국”에 전국 1만개 작은도서관 설립을 목표로 500세대 이상 주택 건설시 작은도서관을 의무적으로 설립하도록 하는 작은도서관 조성계획이 발표되기도 하였다. 또한 이의 실제 추진사업으로 2004년 하반기에 복권기금을 활용한 25개 작은도서관이 설립되었으며, 2006년에는 국립중앙도서관내에 “작은도서관 진흥팀”이 신설되는 등 작은도서관 조성 사업은 국가적인 주요 정책 과제가 되었다. 특히 “주민들의 접근성에 기초한 작은도서관”이라는 매력적인 명제는 사회단체와 언론 등의 관심을 불러 일으켰으며 1993년도에 마을 문고에서 시작하여 2010년대에 들면서 급속도로 양적으로 질적으로 발전하여 2016년 현재 전국 5,914 공립 1,403개, 사립 4,511개(통계청)로 운영되면서 지역에서의 거점도서관으로 자리매김 하고 있다. 초기에는 주민활동가나 민간단체들에 의해 풀뿌리 운동의 방식으로 설립 되었지만 (윤혜정, 2010) 2010년대에 들어서면서 도서관의 인프라확충에 대한 지

자체의 노력으로 도서관사업이 활성화되면서 전국각지에서 자신만의 특성을 가진 공·사립도서관이 만들어졌다. 특히 2009년 8월 작은도서관진흥법이 발효됨에 따라 매년 그 수가 증가하고 있으며 .또한 전국 각지의 작은도서관 운영에 대한 지원이 잇따르고 있으며 활성화하기 위한 방안들이 새로이 만들어지고 있다(김홍렬, 2011).이러한 시대에 도서관은 주민의 삶의 질을 좌우하는 핵심적인 기능을 수행하고 있으며, 지식을 공급하는 통로로서 주민의 꿈과 이상을 실현하는 생활문화복지 공간으로서 그 역할이 점차 증대되고 있다.

이러한 작은도서관 이용의 이로운 점을 통해 기본생활습관의 변화를 관찰하고자함에 따라 기본생활습관의 내용들을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 기본생활습관은 나아닌 다른 사람과의 관계에서 비롯되는 예절을 말한다. 이는 다른 사람에 대한 이해와 존중이 바탕이 되어 다른 사람과의 상호작용을 통해 자기중심성에서 벗어나도록 도와주어야 한다. 예절에 대한 실천주제로 바르게 인사하기 어른공경하기 고운 말 사용하기 등을 들 수 있다.

둘째, 질서의 목표를 생각 할 수 있다. 유아들에게 공공의 규칙이나 질서가 있음을 알게 하고 이를 지켜야할 당위성을 이해시켜야 할 것이다. 차례 규칙 지키기와 줄서기 등의 약속은 질서에 대한 기초적인 활동으로 주위의 모든 사람들이 같은 행동에 대해 일관성 있게 모델이 되어야한다.

셋째, 절제를 위한 실천주제를 들 수 있다. 영 유아들은 참고 기다리거나 스스로 몸가짐을 바르게 하는 것을 무척 어려워하고 있다. 유 아들의 하고 싶은 욕구를 무조건 억제해서도 안 되지만 허용만해서도 안 될 것이다. 이럴 때 수긍 할 수 있는 이유를 분명하게 논리적으로 하나하나 짚으면서 생각 할 수 있도록 설명할 필요가 있다.

넷째, 청결의 활동 목표에 의하면 자기 몸에 대한 청결과 주변 환경에 대한 청결자연환경의 오염방지를 위한 환경보존에 대한 것으로 나누어 볼 수 있다. 가정과 유치원에서 유아들이 유아스스로 다루거나 정리하기

에 알맞도록 크기와 무게를 고려해서 사물함을 마련해주고 유아 스스로 직접분류 하여 정리정돈 할 수 있게 기회를 제공하여야 한다.

영 유아기의 기본생활습관 형성은 인생에서 생명을 유지하거나 사회에 적응 하기위한 가장 기본이 되는 중요한 역할을 하므로 유아기의 기본생활습관은 반드시 습득되어야만 한다.

본 연구는 유아교육 현장에서 유아들을 대상으로 작은도서관을 이용하여 기본생활습관관련도서를 접하고, 그 효과를 기본생활습관 형성을 중심으로 고찰할 필요성이 있다고 보고, 모든 기본생활 습관이 형성되는 영유아시기에 작은도서관 이용 시 기본생활습관 관련 그림동화를 읽고, 기본생활습관형성에 영향을 줄 것을 기대하며 프로그램을 실시하여 효과를 검증하는데 있다. 이를 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

2. 연구문제

작은도서관 이용이 유아의 예절, 질서, 절제, 청결등의 기본생활습관형성에 미치는 영향은 어떠한가?

3. 용어의 정의

본 연구에서 사용되는 주요 용어를 정의하면 다음과 같다.

1) 작은도서관

「도서관법」에 의한 작은도서관 이란, 2009년 3월에 개정된 제2조 제4호 가목에서는 말하는 도서관으로서 공공도서관의 범주에 속한다. 즉 “공중의생활권역에서 지식정보 및 독서문화서비스의 제공을 주된 목적으로 하는 도서관으로서 제5조에 따른 공립 공공도서관의 시설 및 자료기준에 미달하는 작은도서관이다”고 정의하고 있다.

2) 기본생활 습관

기본생활습관이란 유아들이 삶의 과정에서 당면하게 되는 모든 직분을 수행해 나갈 수 있도록 정신과 기능을 길러주는 것이다(신인숙·유연옥, 2003). 기본생활습관은 영유아가 그 사회나 문화가 가지고 있는 행동양식을 익히는 사회화의 첫 걸음이다(정정미, 2002).

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 서울시내 소재 어린이집 만3세월아 12명이다.

2. 연구도구

1) 기본생활습관평가도구

본 연구에서는 기본생활습관 측정하기 위하여 1995년 국립교육평가원이 개발한 기본생활습관 교사용 평가 척도 71항목 중 이심백화(2003)가 청결, 질서, 예절, 절제의 네 항목 중에서 5문항씩 발췌하여 전체 20문항으로 축소하여 관련된 항목을 사용하였다. 검사도구의 하위요인으로 청결, 질서, 예절, 절제를 포함하며 각 요인별 문항 수는 청결 5문항, 질서 5문항, 예절 5문항, 절제 5문항으로 전체 문항 수는 20문항으로 구성되었다. 이 설문지는 교사가 평정하는 것으로 각 평가 문항은, 잘함 3점, 보통 2점, 미흡 1점의 Likert식 3점 척도로 되어있다. 따라서 본 척도는 점수가 높을수록 기본생활습관 형성 정도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 사용한 기본생활습관 평가도구의 내용은 <표 1>과 같다. 또한 교사가 수업 후에 작성한 일지와 저널 쓰기를 바탕으로 자료를 수집하였다.

본 연구를 위해 사용한 검사지의 신뢰도를 확인하기 위하여 Cronbach's

α 계수를 산출하였으며 그 결과 유아의 기본생활습관 검사지의 신뢰도 계수는 예절 .73, 질서.86, 절제.83, 청결.86이며, 전체신뢰도는 Cronbach's α .84로 전체적으로 신뢰도가 비교적 높은 것으로 나타났다.

[표 1] 기본생활습관 문항구성 및 신뢰도

지도 덕목	문항	신뢰도 (Cronbach's α)
예절	친구의 이야기를 잘 들어준다.	.73
	친구의 놀이를 방해하지 않는다.	
	바른 태도로 인사를 잘한다.	
	옷을 바르게 입는다.	
	음식을 바른 자세로 앉아 먹는다.	
질서	차례로 줄을 서서 기다린다.	.86
	보육실 내에서 뛰지 않고 조용히 다닌다.	
	사물함에 가방을 바르게 정리한다.	
	놀이할 때 규칙을 잘 지킨다.	
	기다려야 하는 장소에서 차례로 줄을 선다.	
절제	책상이나 의자에 올라가지 않는다.	.83
	물건 사용법을 알고 정리를 잘한다.	
	자기 소지품을 잘 챙긴다.	
	쓰레기를 함부로 버리지 않는다.	
	수돗물 사용 후 수도꼭지를 잠근다.	
청결	화장실 사용후 손을 잘 씻는다.	.86
	코트물이나 침을 잘 처리한다.	
	급·간식 후 이를 잘 닦는다.	
	교실에서 자신의 주변을 깨끗이 한다.	
	외투를 바르게 정리한다.	

2) 작은도서관 방문 보고서 작성 및 저널쓰기

매주 단지내 작은도서관 방문활동을 계획하고, 실행한 후 보고서를 작성하고 저널 쓰기를 통해, 활동 중에 관찰된 영아의 태도나 반응 등을 기록한다.

3. 연구절차 및 분석 방법

1) 연구절차

본 연구를 위해 서울시내 소재 어린이집에서 만3세 유아를 대상으로 작은도서관 방문을 실시하기 전 기본생활습관 평가척도를 사용하여 사전검사를 실시하고, 3월부터 8월까지 작은도서관방문 프로그램을 매주 실시하고 교사의 저널쓰기로 기본생활습관의 변화를 관찰하였다.

2) 본 연구

본 연구는 2017년 3월 1일~2017년 8월 31일까지 5개월간 실시하였고 기본생활습관의 사전검사는 3월중에 원별로 담임교사의 관찰에 의하여 실시하였고, 사후검사는 원별로 담임교사의 관찰에 의하여 2017년 8월 25일~2017년 8월 31일 사이에 실시하였다.

[표 2] 기본생활습관 약속 연안

활동 목표 : 예절, 청결, 질서, 절제의 덕목을 알고 바른생활 방법을 인지하여 유아의 올바른 습관 형성과 사회성 발달에 도움을 줄 수 있다.			
월	바른 생활 약속	월	바른 생활 약속
물오름달 (3월)	[예절] 바른 자세로 인사해요 [절제] 내 물건과 다른 사람의 물건을 구분해요 [질서] 화장실에서 차례를 지켜요 [인성/배려] 친구와 사이좋게 놀이해요 [청결] 바깥 놀이 후 손을 깨끗이 씻어요	열매달 (9월)	[인성/존중] 우리나라의 전통문화를 소중하게 생각해요 [예절] 한복을 바르게 입어요 [질서] 줄을 설 수 있어요 [절제] 내 물건을 잘 간수하고 아껴서 사용해요
앞새달 (4월)	[절제] 날씨에 맞게 옷을 입어요 [질서] 친구에게 양보할 수 있어요 [인성/배려] 애완동물을 사랑해요 [절제] 종이를 아껴 써요	하늘연달 (10월)	[인성/존중] 다른 나라의 문화를 존중해요 [질서] 책을 소중히 다뤄요 [예절] 바른 자세로 이야기를 나눠요

			[청결] 내가 먹고 난 자리를 깨끗이 해요
푸른 달 (5월)	[청결] 나의 몸을 깨끗이 해요 [절제] 나의 감정을 조절해요 [예절] 부모님께 감사의 마음을 전해요 [인성/존중] 다문화 가족도 우리와 같은 가족이에요	미틈 달 (11월)	[질서] 다른 사람과의 약속을 지켜요 [절제] 쓰레기를 분리수거해요 [인성/존중] 주변의 자연환경을 아끼고 보호해요 [예절] 친구에게 고운 말을 사용해요 [청결] 산책하며 주변을 깨끗이 해요
누리 달 (6월)	[청결] 우리 동네 주변을 깨끗이 해요 [인성/나눔] 다른 사람을 도울 수 있어요 [예절] 공공장소에서 작은 소리로 이야 해요 [절제] 놀이 후에는 적절한 휴식을 취해요 [질서] 오른쪽으로 걸어 다녀요	매듭 달 (12월)	[예절] 옷을 단정하게 입어요 [청결] 재채기를 할 때는 입을 가려요 [인성/협력] 다른 사람들과 협력할 수 있어요 [질서] 안전하게 겨울 놀이를 해요
견우 직녀 달 (7월)	[청결] 내 주변을 깨끗이 해요 [인성/협력] 고마움을 표현해요 [절제] 물을 아껴 써요 [질서] 안전하게 물놀이를 해요	해오름 달 (1월)	[청결] 청소도구로 집 안을 깨끗이 청소해요 [인성/존중] 내 생각과 감정을 말로 표현해요 [절제] 미디어 사용 시간을 조절해요 [예절] 친구에게 고운 말을 사용해요
타오름 달 (8월)	[절제] 가까운 곳은 걸어 다녀요 [예절] 차 안에서 지켜야 할 예절이 있어요 [질서] 교통규칙을 지켜요 [인성/효] 교통기관에서 일하시는 분께 감사의 마음을 전해요 [청결] 깨끗이 양치질해요	시샘 달 (2월)	[청결] 내가 먹은 자리를 깨끗이 정리해요 [절제] 활동재료는 필요한 양만 써요 [질서] 규칙적인 생활을 해요 [인성/협력] 친구와 선생님께 사랑과 감사의 마음을 전해요

3) 자료 분석

본 연구문제의 효과를 검증하기 위한 자료 분석 처리방법은 기본생활습관 사전검사를 실시한 후, 사전-사후효과를 보기 위해 프로그램 실시 후 기본생활습관 평가척도를 사용하여 사후검사를 실시하고, 수집된 자

로는 SPSS 18.0 프로그램을 사용하여 도구에 대한 신뢰도 분석을 실시하였으며, 최종 자료 분석은 대응표본 *t*검정을 통해 사전-사후 검사를 실시하고, 통계적 검증에 따른 양적결과가 가지는 신뢰성에 대한 제한점을 보완하기 위해 매 활동을 마칠 때 마다 교사가 작성한 저널을 통해 영아들의 관찰내용을 통해 질적 분석을 실시하였다

III. 연구결과 및 해석

본 연구의 목적은 작은도서관 방문프로그램이 만3세 유아의 기본생활습관형성에 미치는 효과를 분석하는 것이다. 이와 같은 연구문제에 따라 결과를 제시하면 다음과 같다

1. 검사지 반응에 의한 양적분석

1) 사전-사후 예절의 항목별 비교

[표 3] 만3세 유아의 기본생활습관 하위 변인별 차이검증/예절

측정요인		검사	사례 수	평균	표준편차	<i>t</i>
예절	친구의 이야기를 잘 들어준다.	사전	12	1.50	.52	-5.00***
		사후	12	2.33	.49	
	친구의 놀이를 방해하지 않는다.	사전	12	1.92	.67	-3.32**
		사후	12	2.42	.52	
	바른 태도로 인사를 잘한다.	사전	12	1.67	.78	-2.60*
		사후	12	2.33	.49	
	옷을 바르게 입는다.	사전	12	1.50	.52	-6.00***
		사후	12	2.42	.52	
	음식을 바른 자세로 앉아 먹는다.	사전	12	1.67	.49	-11.00***
		사후	12	2.42	.67	
	예절전체	사전	12	8.25	1.22	-5.75***
		사후	12	11.92	1.56	

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

기본생활습관의 하위요인인 예절의 각항목별 사전-사후 검사 점수에 대한 평균 차 분석결과는 <표 3>와 같다.

만3세 유아들을 대상으로 살펴본 기본생활습관의 하위 변인 중 예절의 사전-사후 결과에서 $p<.001$, $p<.01$, $p<.05$ 수준에서 유의한 차이를 보였다.

2) 사전-사후 질서의 항목별 비교

기본생활습관의 하위요인인 질서의 각항목별 사전-사후 검사 점수에 대한 평균 차 분석결과와는 <표 4>와 같다.

[표 4] 만3세 유아의 기본생활습관 하위 변인별 차이검증/질서

측정요인		검사	사례수	평균	표준편차	t
질서	차례로 줄을 서서 기다린다.	사전	12	1.25	.45	-9.57***
		사후	12	2.50	.52	
	보육실 내에서 뛰지 않고 조용히 다닌다	사전	12	1.42	.52	-6.17***
		사후	12	2.33	.49	
	사물함에 가방을 바르게 정리한다.	사전	12	1.75	.45	-8.12***
		사후	12	2.75	.45	
	놀이할 때 규칙을 잘 지킨다.	사전	12	1.33	.49	-10.38***
		사후	12	2.50	.52	
	기다려야 하는 장소에서 차례로 줄을 선다.	사전	12	1.42	.52	-9.57***
		사후	12	2.67	.49	
	질서전체	사전	12	8.00	4.90	-5.68***
		사후	12	12.75	5.62	

*** $p<.001$

만3세 유아들을 대상으로 살펴본 기본생활습관의 하위 변인 중 질서의 사전-사후 결과에서 $p<.001$ 수준에서 유의한 차이를 보였다.

3) 사전-사후 예절의 항목별 비교

기본생활습관의 하위요인인 절제의 각항목별 사전-사후 검사 점수에 대한 평균 차 분석결과와 <표 5>와 같다.

[표 5] 만3세 유아의 기본생활습관 하위 변인별 차이검증/절제

측정요인		검사	사례 수	평균	표준편차	t
절제	책상이나 의자에 올라가지 않는다.	사전	12	1.58	.52	-5.00***
		사후	12	2.42	.52	
	물건 사용법을 알고 정리 를 잘한다.	사전	12	1.58	.52	-7.42***
		사후	12	2.42	.52	
	자기 소지품을 잘 챙긴다.	사전	12	1.92	.29	-7.42***
		사후	12	2.75	.45	
	쓰레기를 함부로 버리지 않는다.	사전	12	1.75	.45	-4.18***
		사후	12	2.50	.52	
	수돗물 사용 후 수도꼭지 를 잠근다.	사전	12	2.00	.00	-7.42***
		사후	12	2.83	.39	
	절제전체	사전	12	8.8.	1.19	-10.26***
		사후	12	12.92	1.73	

*** $p<.001$

만3세 유아들을 대상으로 살펴본 기본생활습관의 하위 변인 중절제의사
전-사후 결과에서 측정요인별로는 $p<.001$ 수준에서 유의한 차이를 보였다.

4) 사전-사후 청결의 항목별 비교

기본생활습관의 하위요인인 청결의 각항목별 사전-사후 검사 점수에
대한 평균 차 분석결과와 <표 6>와 같다.

[표 6] 만3세 유아의 기본생활습관 하위 변인별 차이검증/청결

측정요인		검사	사례 수	평균	표준편차	t
청결	화장실 사용 후 손을 잘 씻는다.	사전	12	1.83	.39	-8.12***
		사후	12	2.83	.39	
	콧물이나 침을 잘 처리한다.	사전	12	1.67	.49	-3.32***
		사후	12	2.17	.58	
	급·간식 후 이를 잘 닦는다.	사전	12	1.75	.45	-3.92***
		사후	12	2.33	.49	
	교실에서 자신의 주변을 깨끗이 한다.	사전	12	1.75	.45	-3.32***
		사후	12	2.25	.62	
	외투를 바르게 정리한다.	사전	12	1.17	.39	-20.81***
		사후	12	11.83	2.04	
	청결전체	사전	12	8.17	1.34	-11.00***
		사후	12	11.83	2.04	

*** $p < .001$

만3세 유아들을 대상으로 살펴본 기본생활습관의 하위 변인 중 청결의 사전-사후 결과에서 측정요인별로 $p < .001$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다.

2. 교사의 저널에 의한 질적 분석

만3세 유아의 작은도서관방문은 계획에 따라 3월부터 7월까지 매주 단지내 작은도서관을 이용하고, 원내에서는 기본생활습관과 관련된 도서를 함께 읽고 난 후 유아들의 반응이나 느낌들을 기록하여 정리한다.

1) 기본생활습관의 예절관련 도서를 읽고

눈썹올라간 철이를 듣고, 아이들은 이야기를 들어주는 성배씨에게 관심을 보이기도 하였다. 도서관 나들이에서 돌아와 점심식사를 기다리며

친구들과 이야기를 나누다 ○○이가 ◇◇이와 이야기를 나누고 △△가 “야 내 얘기도 들어봐~”하고 말하자 ○○이와 ◇◇이는 자신들의 대화만을 계속한다. △△가 “선생님 나는 성배씨가 없어요”하고 말하자 ○○이와 ◇◇이가 대화를 멈추고 △△를 바라보며 “우리가 성배씨하자”하고 말한다. 감정표현하는 법도 배워야 하는 아이들이 동화 속 이야기를 기억하고 친구의 이야기 들어주기를 시도하는 모습이었다.

할아버지 밥 먹어 동화를 들으며 유아들이 자신의 경험이야기를 하느라 무척 분주하였다. “나는 이렇게 인사해요.” “나도 그렇게 할 수 있어요.” “할아버지, 할머니랑 함께 밥먹었어요.” 며칠 후 유아가 놀이를 하다 멈추고 선생님에게 다가와 머리핀을 보여주며 “선생님 내가 할머니한테 ‘식사하세요~’ 했어요 그래서 할머니가 이거 사줬어요.” 한다. 동화를 통해 바른 태도로 인사를 잘 할 수 있는 경험을 할 수 있었다.

‘난 드레스 입을 거야’를 듣고 흥미를 보이며 읽기와 듣기가 함께 이루어졌다. 추운 눈 오는 겨울 날 엘리엇이 망사스타킹에 드레스를 입고 싶어 하였지만 엄마가 권해준 외투와 장화를 신고 신나는 놀이를 하였다는 이야기를 들려주었다. 슬리퍼를 신고 실외놀이를 하고 싶다는 유아에게 더욱 들려두고 싶었다. 다음 날 유아는 여전히 슬리퍼를 신고 등원하였다. 대신 손에 봉지를 들어 보여주며 “선생님 놀이터 갈 때 신을 거예요” 하며 운동화를 보여주었다. 동화를 통해 옷을 바르게 입고 일상생활에 불편함이 없이 생활 하는 것을 알 수 있었다.

2) 기본생활 습과 질서 관련도서를 읽고

도서관에서 “야, 우리 기차에서 내려!” 동화를 읽고 돌아온 날, 낮잠을 자고 일어난 유아들 중 언어영역에서 “야, 우리기차에서 내려!” 책을 본다. 다른 유아가 “우리 기차놀이하자” 하고 말하자 다른 친구들이 “나도 태워줘” 하고 말하며 함께 놀이를 한다. 교사가 기차모양으로 선 유아들

을 보며 “한 줄 기차가 되었네” 하고 말하자 밝은 웃음을 보인다. 이후로 신체활동이나 게임을 할 때 놀이터에서 줄서기가 필요할 때는 “야 우리기차에서 내려” 이야기를 비유하며 질서 있는 행동을 보였다. 동화의 내용은 줄을 서는 내용보다는 지구 환경문제로 인한 다양한 동물들의 어려움 이야기였지만 흥미 있는 동화는 아이들의 기본생활에 까지 영향을 줄 수 있다 느꼈다.

‘에드워드도 세상에서 제일 못 된 아이’ 그림책을 듣고 아이들이 어른들의 한마디 말이 아이를 얼마나 변화하게 해주는 지 생각하게 하는 동화이다. 아이들은 어떻게 느꼈을까. 이야기를 듣던 아이들은 이야기에 집중하며 이야기의 다음 이야기에 호기심을 보이며 듣고 있었다. 주인공이 화분을 찾을 때 “혼나겠다” 하고 말하는 아이도 있었지만 이야기의 내용을 교사가 정리하여 들려주자 이해하는 듯하였다. 교실에서 뛰는 유아가 있을 때 “걸으면서 다니는 것을 너무 잘하는 친구” 라고 칭찬을 해주자 유아가 “네!” 하며 교사가 보기를 기대하며 걷는 모습을 보였다.

자유선택활동영역에서 친구와 함께 신자는 놀이를 하다가도 놀이에 흥이 나면 영역을 벗어나 교실을 뛰거나 돌면 놀이하는 것이 유아들이다. 늘 그렇듯 그렇게 자유선택활동이 이루어지다가 한 유아가 ‘안돼, 데이빗’ 하며 친구에게 이야기를 하고 까르르 웃는다. 동화의 교훈을 명확하게 받아들이고 보여주진 않지만 아이들의 놀이 구석구석 동화 속 이야기가 보일 때가 있다.

3) 기본생활습과 절제관련 도서를 읽고

‘집안 치우기’ 동화를 듣고, 놀잇감 정리시간을 알리자 유아들이 정리를 하다 “선생님 00 이가 정리 안 해요” 한다. “00이도 정리를 할거야. 기다려주자” 하자 “선생님 어저께 책에서 정리 안 해서 엄마가 화나서

집에 없었어요.” 하고 한 유아가 말한다. 00이가 정리를 하며 “나도 할 거야” 하며 정리를 한다. 동화의 이야기는 아이가 정리를 하기 싫어한다기 보다 스스로 만든 작품을 정리하는 게 안타까운 것을 표현하였지만 유아들은 이야기 속에서 정리하는 것에 좀 더 가깝게 반응을 보였다.

‘숲이 아파요’를 재미있게 들었다. 종이접기에 잔뜩 흥미가 생긴 아이들, 그런 아이들은 색종이를 무척 좋아한다. 좋아하는 색이 예쁘게 입혀져 있는 색종이를 가지고 서툰 종이접기를 하고 생각한 대로 접어지지 않으면 쓰레기통에 쑥 넣는다. 그러던 유아가 친구와 종이접기를 하자고 하며 ‘야 근데~ 너무 많이 버리면 숲이 아프니까 우리 오늘은 이거만 할까?’ 하고 마주보고 웃는다.

‘우리는 물 홍보대사 : 수돗물 아껴쓰기’를 듣고, 실외산책을 하며 양재천을 따라 걷다가 정수처리장 안내도를 보게 되었다. “어 이거 책에서 봤는데, 물이 깨끗해져” 한다. 아마도 며칠 전 도서관에서 읽은 ‘우리는 물 홍보대사’ 책을 떠올리는 것 같다. 화장실 다녀오기를 하며 늘 마지막으로 시간이 좀 더 필요한 유아들이 있다. 손 씻기에 많은 흥미를 보이는 친구들이다. 다른 친구가 수건에 손을 닦으며 “야~ 물을 너무 많이 쓰면 지구가 아파” 한다.

4) 기본생활습관 청결관련 도서

진짜 코파는 이야기 그림동화를 보면서 유아들은 너무 재미있는지 깔깔 웃었다. 마지막에 정말로 코를 파다 코피가 나는 것을 기억하는 유아들이 교실에서 놀이 중 코를 파는 친구에게 “너 그러면 코피난다고 했어”하며 친구에게 그림동화의 이야기를 회상하여 전한다.

‘치과의사 드소토 선생님’을 보고, 점심식사를 마친 유아가 친구들과

나누어 먹을 간식을 꺼내어 나누어 먹는다. 식사를 빨리 마친 친구가 양치와 세안을 마치고 돌아와 친구들이 간식을 먹는 것을 보며 “나는 양치를 해서 먹으면 안돼. 낮잠 자고 나서 먹어야지. 선생님~ 낮잠 자고 나서 먹으면 치과 안가도 되지요?” 이야기를 모두 이해하지 않으면 어떨까, 올바른 이 닦기 습관이 생겼으니 좋다.

‘깔끔양-EQ의 천재들’ 정리시간을 알리면 놀이를 계속하고 싶은 유아들도 있고 선생님의 이야기에 반응하며 정리하기를 하는 유아들도 있다. 어느 날 친구가 정리하지 않고 있는 것을 보며 ‘야~ 정리시간이야, 우리는 정리하니까 깔끔양이고 너는 엉망씨야 “하고 말한다. 그 말은 들은 친구가’아니야, 나도 깔끔양이야’ 하고 정리를 한다. 친구에게 놀리듯 이야기를 하는 것은 긍정적이지 않지만 주변을 정리하는 것이 더 좋은 것이라는 것을 아이들이 알고 있는 것 같다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서 설정한 연구문제를 중심으로 나타난 연구결과에 의하여 논의하면 다음과 같다. 첫째, 작은도서관 방문을 정기적으로 실시하고 기본생활 관련도서를 읽고 읽기 전과 후 의 기본생활습관의 각 하위 요인별로 유의미한 차이가 있었다. 이는 여러 선행 연구들에서 보여 주었던 결과들과 일치한다고 볼 수 있다. 영아가 일상생활에서 필요한 위생과 청결을 점진적으로 경험 하도록 하고, 즐겁게 식생활을 하며, 건강한 생활습관의 기초를 형성하도록 하고 있다(보건복지부, 2013).고 보고 있는 측면에서 인성교육프로그램 실시 후 기본생활관의 유의미한 차이를 검증한, 신수경(2017)의연구에서도 보고되고 있다. 둘째, 질적인 분석에서도 양적인 분석의 결과와 마찬가지로 향상됨을 확인할 수 있었다. 이는 유아들이 작은도서관을 정기적으로 방문하여 기본생활과 관련한 도

서를 지속적으로 접하고 예절, 질서, 절제, 청결 등의 항목에서 긍정적인 변화를 얻을 수 있었다.

예절의 다섯 가지 항목에서 친구의 이야기 잘 들어주기, 친구의 놀이를 방해하지 않기, 바른 태도로 인사를 잘한다. 옷을 바르게 입는다. 음식을 바른 자세로 앉아서 먹는 것으로 나타난 것은 직접적으로 각항목과 연관이 없는 내용일지라도 전반적으로 작은도서관 이용 시 읽었던 관련 도서가 각 항목에 긍정적인 변화를 가져온 것으로 볼 수 있다.

질서 항목에서 살펴보면, 차례로 줄을 선다, 보육실내에서 뛰지 않고 조용히 다닌다, 사물함에 가방을 바르게 정리한다. 놀이할 때 규칙을 지킨다. 기다려야 하는 장소에서 차례로 줄을 선다. 의 항목에서도 모두 유의미한 차이를 볼 수 있었다.

절제의 다섯 가지 항목에서도 책상이나 의자에 올라가지 않는다. 물건 사용법을 알고 정리를 잘한다. 자기소기품을 잘 챙긴다. 쓰레기를 함부로 버리지 않는다. 수돗물을 사용 후 수도꼭지를 잠근다. 이 항목에서도 사전-사후검사에서 차이를 보였다.

청결항목에서도, 화장실 사용 후 손을 잘 씻는다. 콧물이나 침을 잘 정리한다. 급 간식이후 이를 잘 닦는다. 교실에서 자신의 주변을 깨끗이 한다. 외투를 바르게 정리한다. 의 항목모두 사전-사후 검사에서 유의미한 차이를 보였다.

전체적으로 기본생활습관은 사전-사후비교에서 $p<.001$ 수준에서 유의미한 차이가 나타난 것으로 확인되었다.

또한 교사의 저널을 중심으로 질적인 부분들을 정리해보면, 예절 항목을 살펴 본 결과 예절관련 도서를 통해 친구의 이야기를 잘 들어주고 친구의 놀이를 방해하지 않고 놀이를 할 수 있고, 바른 태도로 인사를 잘 할 수 있었으며 용도에 맞게 옷을 바르게 입을 수 있었다. 질서관련 동화를 통해 차례로 줄을 서고 질서를 길 수 있었고, 보육실 내에서 뛰지 않고 조용히 다닐 수 있었고, 놀이 시 규칙을 잘 지키는 모습을 볼 수 있

었다. 절제 관련 동화를 읽고 물건의 사용법을 잘 알고 정리할 수 있었으며, 쓰레기를 함부로 버리지 않는 습관을 익힐 수 있었고, 수도물 사용 후 수도꼭지를 바르게 잠그고 물을 아끼는 습관을 형성할 수 있었다.

이상에서와 같이 기본생활습관 관련 도서를 읽고 난 후 만3세 유아의 기본생활습관변화는 긍정적으로 변화되었음을 확인 할 수 있었다.

마지막으로 위의 결론을 토대로 이 연구의 후속연구와 현장 적용을 위하여 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 작은도서관 이용 시 관련도서들이 만3세 유아들의 기본생활습관의 변화에 긍정정인 효과를 미치는 것이 검증되었으나 이를 일반화하기 위해서는 더 많은 어린이집과 더 많은 작은도서관 이용 프로그램을 지속적으로 실시할 필요가 있다.

둘째, 효과적인 기본생활 습관의 변화가 작은도서관이용 시 관련도서의 중요성이 입증되었으나 통제 집단과 비교집단의 연구를 통해 또 다른 효과를 검증할 필요가 있다.

셋째, 만3세를 대상으로 한정되어, 다른 연령과 지역, 성별을 고려하여 더 체계적이고 심층적인 연구가 필요하다.

참고문헌

- 김선화, 『신문기사에 나타난 작은도서관의 역할』, 경북대학교 교육대학원, 2015.
- 김순천, 『유치원에서의 기본생활습관교육이 유아의 일상생활습관형성에 미치는 영향』, 경상대학교교육대학원 석사학위논문, 2012.
- 김지현, 『‘도서관과 함께 책읽기’ 독서프로그램 운영 및 효과에 관한연구』 한성대학교대학원 석사학위 논문, 2016.
- 박정례, 『유아의 기본생활습관 형성을 위한교의 지도 실태』, 목포대학교대학원 석사학위논문, 2000.
- 서미정, 『만2세아 기본생활습관 실태에 대한 연구』, 세종대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- 신수경, 『인성교육프로그램이 만2세 유아의 기본생활습관과 자아개념에 미치는 영향』, 한국방송통신대학교대학원 석사학위논문, 2017.
- 신현숙, 『작은도서관의 지역사회복지 실천 방안에 관한연구』, 건국대학교 행정대학원 석사학위논문, 2014.
- 심재천, 『작은도서관 활성화에 관한 연구』, 중앙대학교 대학원석사학위논문, 2014.
- 이진우, 『작은도서관의 설립방안에 관한 연구』, 연세대학교 교육대학원석사학위 논문, 2016.
- 이재희, 『은도서관 활성화를위한 민관협력 방안에 관한연구』(2008).작. 석사학위 논문. 카톨릭대학교 행정대학원.
- 윤은미, 『커뮤니티개념으로서 작은도서관의 역할 과 위상에 관한 연구』, 전남대학교 대학원석사학위논문, 2008.
- 조경선, 『유아교육기관과 유아독서지도사의 독서지도 인식 및 실태』, 성균관대학교대학원 석사학위 논문, 2006.
- 홍미선, 『김해시 작은도서관 활성화 방안에 관한 연구』 신라대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2006.

부록 1 <작은도서관 소장 기본생활 관련 도서>

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
1	팔죽 할머니와 호랑이	O				글 씬지글방, 그림 김혜영	오로라북스
2	해와 달이 된 오누이	O				글 씬지글방, 그림 이서영	오로라북스
3	모두 함께 그림 그리기	O	O	O		제인 하이세이 [글·그림]; 김방실 옮김	한국뼈아제
4	목욕은 즐거워!				O	사이먼 피톡 글; 메리 맥컬런 그림 윤선아 옮김	한국뼈아제
5	(치과 의사)드소토 선생님				O	윌리엄 스타이그 지음; 조은수 옮김	비룡소
6	차례차례 조심조심		O	O		삼성당 편집부 [편]; 써니싸이드 그림	삼성당
7	눈썹 올라간 철이	O				전미화 글·그림	느림보
8	나랑 숨바꼭질 할래?			O		알리시 비에이라 글; 마달레나 마토조 그림; 장지영 옮김	파주 : 느림보
9	찰리가 엄마한테 혼날 땐?	O	O	O		해리엇 지퍼트 글; 바루 그림; 홍연미 옮김	키움
10	할아버지, 밥 먹어! : 우리아이 첫 높임말 책	O				윤정 글; 백은희 그림	파주: 푸른숲주니어
11	털장갑: 우크라이나 옛이야기	O	O			젠 브렛 각색.그림; 김라현 옮김	파주: 문학동네
12	암탉 한 마리: 적은 돈에서 시작된 큰 성공			O		케이트리 스미스 밀웨이 글; 유진 페르난데스 그림; 김상일 옮김	고양: 키다리
13	나랑 친구할래?	O				아순 발솔라 글·그림; 김미화 옮김	폴빛
14	에드와르도 세상에서 가장 못된 아이		O			존 버닝햄 지음; 조세현 옮김	비룡소
15	행복한 두더지		O			김명석 지음	서울: 비룡소

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
16	난 드레스 입을 거야	O				크리스틴 나우만 빌 맹 글, 마리안느 바르 실롱 그림, 이경혜 옮김	웅진
17	예절은 정말 쉽고 재밌어요!	O				크리스티네 메르츠 지 음, 베틀나 고첸-비크 그 림, 이루리 옮김	창조아이
18	싸우지 않고도 화 해할 수 있어요!	O				크리스티네 메르츠, 바 르바라 코르투에스, 이 루리 지음	창조아이
19	이 닦을래요			O		글-김미정 그림-정 철	
20	떼쓰지 말아요					문은희 글, 김숙희 그림	삼성출 판사
21	숲이 아파요			O		마르타 코시	푸름이동 사모
22	은혜 깊은 펭 이야기	O				이상희	한림출 판사
23	집안 치우기			O	O	고대영 글, 김영진 그림	파주:길 벗어린이
24	아름이의 약속 통장: 선생님 말씀 잘 듣기	O				박승자 글, 이선영 그림	고양: 연두비
25	100점이다요: 옷어 른께 높임말 사용 하기	O				임선경 글, 가야민 그림	고양: 연두비
26	도깨비 하기 싫어: 나쁜 고집부리지 않기	O				김원자 글, 강봉승 그림	고양: 연두비
27	행복한 우리 가족: 부모님의 다툼 이 해하기	O				임선경 글, 이연정 그림	고양: 연두비
28	나논야 멋쟁이: 때와 장소에 맞게 옷 입기	O				장수명 글, 전규만 그림	고양: 연두비
29	한여름 날의 눈싸 움: 감정 다스리기	O				양필규 글, 박주원 그림	고양: 연두비
30	동구가 똥 쌌어요: 올바르게 화장실 사 용하기				O	손길환 글, 김성은 그림	고양: 연두비

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
31	새 친구 찌질아: 새로운 친구 사귀기	O				손길환 글, 최규원 그림	고양: 연두비
32	우리는 물 홍보 대사: 수돗물 아껴 쓰기			O		송우연 글, 조영은 그림	고양: 연두비
33	너 때문이야: 심한 장난하지 않기	O				류석환 글; 이연 그림	고양: 연두비
34	나리가 좋아요: 규칙적인 잠자리 습관 들이기			O		손길환 글; 남인 그림	고양: 연두비
35	저의 인사도 받아주세요: 바르게 인사하기	O				양필규 글, 김미경 그림	고양: 연두비
36	돈 먹는 귀산: 저축하는 습관 갖기			O		김재원 글, 이은복 그림	고양: 연두비
37	한빛이의 새 크레파스: 학용품 아껴 쓰기			O		손길환 글, 원유일 그림	고양: 연두비
38	난 공주답게 먹을 거야	O				크리스티안나우만빌맹 글, 마리안느 바르실롱 그림; 이경혜 옮김	비룡소
39	밥 먹기 싫어!	O				김영란 글, 승문정 그림	삼성출판사
40	마법 침대			O		존 버닝햄, 이상희 옮김	시공사
41	정신 없는 도깨비	O				서정오 글, 홍영우 그림	파주: 보리
42	겁쟁이 빌리					앤터니 브라운; 김정미 옮김	비룡소
43	똑똑한 뇌					글 김지현 그림 정성화	한국해밍웨이
44	보들보들 내 피부				O	글 이상배 그림 허현경	한국해밍웨이
45	모두 제자리에		O	O		이수나 글, 임경희 그림	성남: 포에버북스
46	뽀득뽀득, 목욕하자				O	글 윤지연 그림 김영희	성남: 포에버북스

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
47	인사해요	O					천재교육
48	조금만 더, 조금만 더			O		글: 정설아, 그림: 유현주	기탄교육
49	동식이네 똥 푸는 날	O				글: 민현숙, 그림: 윤지희	기탄교육
50	왜 나만 혼나요?: 규칙을 어겨 혼이 났을 때		O			마리알린 바벵 그림; 엘리자베스 드 랑빌리 글; 광노경 옮김	시공사
51	이닢기 대장이야!				O	이윤정 글, 이지은 그림	웅진주니어
52	보보의 이닢기				O	글: 유타 랑로이터/그림, 베라 조바트	한솔교육
53	목욕하자				O	김미혜	교원
54	입 속을 빠져나온 엄지손가락				O	알리스 브리에르 아케, 아멜리 그로	키즈엠
55	밀리의 스웨터	O				랜힐드 스케플 글, 샬리 홉슨 그림, 최재숙 옮김	삼성출판사
56	목욕은 정말 싫어!				O	마야 폰 포겔	푸름이동사모
57	커다란 순무(The enormous turnip)		O			톨스토이 원작	여원미디어
58	소피가 속상하면, 너무너무 속상하면		O			몰리 뱅; 글·그림; 박수현 옮김	책읽는곰
59	진짜 코 파는 이야기				O	이갑규 글·그림	책읽는곰
60	고사리손 환경책: 지구를 지키는 생활 습관 10가지			O		멜라니 월시; 글·그림	웅진생크빅
61	야 우리 기차에서 내려!		O	O		존 버닝햄; 글 그림	비룡소
62	유치원에 간 데이빗		O			데이빗 새논	지경사
63	빨라씨	O	O	O		로저 하그리브스 지음 유연희 옮김(BQ의 천재들)	한국듀이
64	서툴러씨	O	O			로저 하그리브스 지음 유연희 옮김(BQ의 천재들)	한국듀이
65	틀려씨	O		O		로저 하그리브스 지음 유연희 옮김(BQ의 천재들)	한국듀이

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
66	키다리씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
67	조용씨	O		O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
68	용감씨	O		O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
69	터무니없어씨	O	O			로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
70	밝아양	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
71	장난양	O	O	O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
72	거꿀씨	O	O			로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
73	고집세양	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
74	우쭐양	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
75	행운양	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
76	마술양	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
77	도움양	O	O	O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
78	쌍둥이양	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
79	부끄럼양	O		O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
80	변덕양	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
81	슬기양	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
82	게을러씨	O		O	O	로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
83	영똥씨	O	O			로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
84	영리씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
85	멋저양	O	O			로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
86	호기심양	O	O			로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
87	장난씨	O	O	O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
88	우둔씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
89	불가능없어씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
90	영망씨	O	O	O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
91	힘세씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
92	수다씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
93	웃음양	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
94	시끄럽씨	O	O	O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
95	깔끔양	O	O		O	로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
96	빠빠씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
97	잊어씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
98	겉쟁이씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
99	스타양	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
100	공상씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
101	늦어양	O	O			로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
102	작아씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
103	파당씨	O	O	O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
104	거만씨	O		O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
105	수다양	O		O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
106	밤톨양	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
107	웃겨씨	O		O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
108	먹보씨	O		O	O	로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
109	간지럼씨					로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
110	꼼꼼씨	O	O			로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
111	서둘러씨	O		O		로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
112	구두쇠씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
113	눈사람씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이
114	행복씨	O				로저 하그리브스 지음 유 연희 옮김(EQ의 천재들)	한국듀이

부록 2 <어린이집소장 기본생활 관련 도서>

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
1	나무집	O				마리에 톨만, 로날트 톨만	여유당 출판사
2	개에게 뼈다귀를 주세요	O				브라이언, 와일 드스미스	비룡소
3	아기 오리를 한테 길을 비켜 주세요	O	O	O		로버트 머클로스키	시공주니어
4	침대 밑에 괴물이 있어요				O	안젤리카 글리츠	웅진주니어
5	엄마에게 주고싶어요				O	알리스 브리에르	봄봄
6	도서관		O	O		사라 스튜어트	시공주니어
7	Bye bye 친구들 / 친구들이랑 놀고 싶었어	O	O			고토 히로시	그린 북
8	무지개 물고기	O	O			마르쿠스 피스터	시공주니어
9	북극곰 코다		O	O		이루리	북극곰
10	하양쥐 가족의 새집	O	O			이인	어린른이
11	개구리 할머니 돕기	O	O			뮌리엘 케르바	주니어RHK
12	은혜 깊은 꿩이야기	O	O			이상희	한림출 판사
13	하늘에서 떨어진 해와 달 이야기	O				발리스카 그레고리	폴빛
14	도서관 아이		O			채인선	한울림 어린이
15	영부터 열까지 숫자이야기		O			비비안프렌치	승산
16	오즈의 마법사	O	O			프랭크 바움	한국글 렌도만
17	전학 온 친구	O				에런 블레이비	세용출판
18	포동포동 소중한 우리 몸	O				전미숙	아이 앤북
19	꽃신 신고	O				이규희	와이즈 아이

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
20	돌멩이 수프	O				미샤 브라운	시공주 니어
21	누가 일등이지? 열두 띠 이야기		O			다운 케이시	킨더랜드
22	비행 꼬꼬 웬디	O				거스 고든	푸른날개
23	사랑하는 내 친구들			O		바바라 트레스카티스	시공주니어
24	억새밭에 등지 짓는 풀목수, 멧밭쥐	O				김황	한솔수북
25	내 입속에 충치 가족이 살아요			O		니시모토 야스코	살림 어린이
26	캡틴 쿠스토			O		제니퍼 번	문학동네
27	아! 여우다	O				김일광	고인돌
28	의좋은 형제	O				이현주	국민서관
29	청소부 토끼			O		한호진	한솔수북
30	꼬순이와 두칠이	O				이철환	아이세움
31	똥은 참 대단해				O	허은미	웅진 주니어
32	반달아 사랑해	O	O			유영석, 한소라	크레용 하우스
33	영이의 비닐우산				O	윤동재	창비
34	세 엄마 이야기		O	O		신혜원	사계절
35	언제까지나 너를 사랑해				O	로버트 먼치	북뱅크
36	세상에서 제일 힘센 수탉	O				이호백	재미 마주
37	손 큰 할머니의 만두 만들기			O		채인선	재미마주
38	놀이는 참 대단해	O				권오진	웅진주니어
39	먹보나라 소천국		O			이서여	아름다운 사람들
40	바다는 어디서 시작하 는 걸까				O	안너마리 반 헤링언	국민서관
41	꼬마 다람쥐 얼				O	돈 프리먼	논장
42	달라도 친구				O	허은미	웅진주니어

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
43	우리 모두의 지구 폴과 숲과 공기				O	몰리뱅	마루별
44	콩아지와 웅아지	O				아키야마 타다시	키득키득
45	개구리가 알을 낳았어				O	이성실	다섯수레
46	나는 나의 주인		O			채인선	토토북
47	강아지가 생겼어요		O			손지영	계림북스
48	비가와요				O	컴비즈 커커반드	큰나
49	세상에서 가장 맛있는 자장면			O		이철환	주니어RHK
50	돌잔치		O	O		김명희	보림
51	고구려 나들이		O			전호태	보림
52	작고 빨간 물고기	O		O		유태은	배틀 북
53	충치 도깨비 달달이와 콧콕이				O	안나 러셀만	현암사
54	이걸 어째 코끼리 코가!	O		O		바바라 슈미트	은나팔
55	이럴 수 있는거야??!		O	O		페터 쉐소우	비룡소
56	초롱초롱 눈이 건강해				O	강자현	웅진주니어
57	정겨운 한옥마을 북촌나들이	O	O			임현아	낮은산
58	진짜 나무가 된다면	O		O		김진철	비룡소
59	내 친구 해리는 아무도 못말려	O				수지 클라인	논장
60	내 친구는 얼굴색이 달라요	O	O			마리알린 바뱅	시공주니어
61	고릴라	O		O		앤터니 브라운	비룡소
62	미운 아기오리		O			이순영	애플비
63	아기돼지 삼형제	O		O		이순영	애플비
64	아기돼지 삼형제		O			이순영	애플비
65	찾았다! 빨간식탁	O				최용준	천재교육
66	장구를 치면! 덩기덕 쿵덕	O	O			최용준	천재교육
67	모나리자가 깜짝 놀랐어요!			O		최용준	천재교육
68	우리들의 토끼님	O	O			아드리앙 알베르	바람의

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
							아이들
69	휘파람을 불어요	O				에즈리 잭 키즈	시공주니어
70	피터의 의자	O	O			에즈리 잭 키즈	시공주니어
71	화물열차			O		도널드 크루즈	시공주니어
72	터널		O			앤서니 브라운	논장
73	동생이 싫어!	O		O		문구선	한림출판사
74	줄줄이 펜 호랑이		O	O		권문희	사계절
75	숲 속에서					마리 홀 에츠	시공주니어
76	다음엔 너야		O			에른스트 안들	비룡소
77	술이의 추석이야기	O				이억배	길벗어린이
78	술이의 추석이야기	O				이억배	길벗어린이
79	복적복적 우리동네가 좋아					리처드 스캐리	보물창고
80	방귀쟁이 머느리	O			O	신세정	사계절
81	해와 달이 된 오누이	O				이규희	보림출판사
82	뚜벅뚜벅 우리신	O				최재숙	솔거나라
83	우리나라 별별 마을	O	O			박승규	웅진주니어
84	단군 할아버지	O				송언	봄봄
85	우리 동네 방귀스타				O	이현주	주니어랜덤
86	비밀스러운 한복나라	O				무들	노란돼지
87	신통방통 태극기	O				유수진	좋은책 어린이
88	나랑 친구할래?	O	O			조현민	삼성출판사
89	돌돌이와 빙글이의 멋진 하루		O			김성은	삼성출판사
90	겉쟁이 빌리			O		앤서니브라운	비룡소
91	돼지책	O	O	O	O	앤서니브라운	웅진주니어
92	영금영금 토끼와 거북이		O			구로이 켄	문학수첩 리틀북
93	삶의 지혜를 배우는 부처님 이야기 1. 세 마리 동물의 나이자랑	O	O			권은주.정명자	양서원
94	삶의 지혜를 배우는	O				권은주. 정명자	양서원

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
	부처님 이야기 2. 호수 귀신과 원숭이						
95	삶의 지혜를 배우는 부처님 이야기 3. 욕심 많은 해오라기	O		O		권은주. 정명자	양서원
96	삶의 지혜를 배우는 부 처님 이야기 4. 영리한 메 추리와 어리석은 메추리		O			권은주. 정명자	양서원
97	삶의 지혜를 배우는 부처님 이야기 5. 쥐 와 고양이		O			권은주. 정명자	양서원
98	삶의 지혜를 배우는 부처님 이야기 6. 비 둘기와 까마귀			O	O	권은주. 정명자	양서원
99	삶의 지혜를 배우는 부처님 이야기 7. 대장 장이와 바늘		O	O		권은주. 정명자	양서원
100	삶의 지혜를 배우는 부처님 이야기 8. 향기 나는 꽃 왕관	O		O		권은주. 정명자	양서원
109	나무꾼의 멋진 집 (피카소 동화나라)	O		O		마세 니오키타	더 큰
110	늑대가 들려주는 아기 돼지 삼형제이야기		O	O		존 세스카	보림
111	흑부리 영감님 외	O		O		윤사섭	통큰세상
112	치과의사 드소토 선생님	O			O	윌리엄 스타이그	비룡소
113	발가락		O		O	이보나 호미엘레 프스카	논장
114	작은 아씨들		O	O		케이트 그라너웨이	인간희극
115	제레미 피셔 이야기	O		O		베아트릭스 포터	클래시코
116	하멜론의 피리부는 사나이		O	O		로버트 브라우닝	비룡소
117	우리는 소중한 친구	O		O		에릭 바퀴 글 그림	봄봄

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
118	물고기씨, 안녕하세요?	O				강하연 글, 그림	봄봄
119	앵무새 해럴드	O	O			코트니 딕마스 글, 그림	봄봄
120	여우 나무					브리타 테젠트립 글, 그림	봄봄
121	양들은 지금 파업중	O		O		장 프랑수아 뒤몽 글, 그림	봄봄
121	양들은 지금 파업중	O		O		장 프랑수아 뒤몽 글, 그림	봄봄
122	안녕하세요?	O	O			이지운 글, 그림	봄봄
123	지구야 우리가 지켜 줄게		O	O		제네비브 루소	봄봄
124	한밤의 선물	O				홍순미	봄봄
125	개와 고양이	O				양정진	시공주니어
126	귀신 단단의 동지 팔죽	O				김미혜	비룡소
127	신발 귀신 양갱이의 설날	O				김미혜	비룡소
128	열두띠 열두 동물 이야기	O	O			김경복	상서각
129	칠월 칠석 견우직녀 이야기	O	O			김미혜	비룡소
130	토끼와 자라	O				삼성출판사	삼성출판사
131	팔죽할멈과 호랑이	O	O			시공주니어	시공주니어
132	분홍 토끼의 추석	O	O			김미혜	비룡소
133	수염할아버지	O				이상교 글, 한성옥 그림	보림
134	그건 내 조끼야		O	O		나카에 요시오	비룡소
135	에디는 톡하면 싸워요	O	O			크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
136	루이즈는 자고 싶지 않아요		O	O		크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
137	사미라는 혼자 옷을 입어요		O			크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
138	샘이 기르는 작은 새가 죽었어요	O	O			크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
139	사미라는 퐁퐁한 아이들을 놀려요	O	O			크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
140	루이즈는 동생을 괴롭혀요	O	O			크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
141	루이즈는 머릿니가 생겼어요				O	크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
142	에디는 슈퍼마켓에서 길을 잃었어요		O			크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
143	에디는 언제나 텔레비전 앞에 있어요		O			크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
144	루이즈가 욕을 했어요	O	O			크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
145	사미라는 유치원에 가기 싫어요	O	O	O		크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
146	에디는 말썽꾸러기예요	O	O			크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
147	샘, 그건 네 것이 아니야		O	O		크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
148	루이즈와 사미라는 서로 싸워요	O	O			크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
149	사미라의 부모님은 자주 싸워요	O	O			크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
150	샘의 엄마는 아기를 가졌어요				O	크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
151	에디는 병원에 가요				O	크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
152	사미라는 오줌을 싸어요	O			O	크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
153	루이즈는 유치원 점심이 싫어요	O		O		크리스티앙 랑블랭	푸름이 동사모
154	꼬부랑 할머니	O				권정생	한울림 어린이
155	개와 고양이	O		O		유승하·최호철 그림	웅진주 니어
156	야, 우리 기차에서 내려	O	O			존 버닝햄	비룡소
157	바빠요 바빠		O			유근택	세용

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
158	피아골 아기고래			O		박예분	꿈꾸는 꼬리연
159	너만 아는 크리스마스 비밀			O		티머시 냄맨	꿈꾸는 꼬리연
160	난쟁이와 구둣방 할아버지	O				원저- 그림형제	꿈꾸는 꼬리연
161	호랑이 형님	O	O			우현옥	꿈꾸는 꼬리연
162	장자뭇 이야기	O				김수정	꿈꾸는 꼬리연
163	술 안에 넣어 둔 돈			O		권규현	꿈꾸는 꼬리연
164	나무 그늘을 산 총각		O	O		권규현	꿈꾸는 꼬리연
165	거인의 정원			O		원저 - 오스카 와일드	꿈꾸는 꼬리연
166	장화신은 고양이	O	O			원저 - 샤를 페로	꿈꾸는 꼬리연
167	송아지와 바꾼 무			O		김온유	꿈꾸는 꼬리연
168	당나귀 공주	O	O			원저 - 샤를 페로	꿈꾸는 꼬리연
169	헨젤과 그레텔	O	O	O		원저- 그림형제	꿈꾸는 꼬리연
170	눈물 짙 콧물 짙 호랑이				O	우현옥	꿈꾸는 꼬리연
171	소금을 만드는 뱃돌			O		권규현	꿈꾸는 꼬리연
172	황소가 된 게으름뱅이		O		O	우현옥	꿈꾸는 꼬리연
173	금을 버린 형제			O		김온유	꿈꾸는 꼬리연
174	머느리 방귀 천둥방귀			O	O	권규현	꿈꾸는 꼬리연

no	도서명	예절	질서	절제	청결	저자	출판사
175	우리 친구 할래?	O	O			베너뎃 왓츠	꿈꾸는 꼬리연
176	원손 공주					마리아 테레지아 뢰슬러	꿈꾸는 꼬리연
177	일곱 마리 까마귀	O		O		원저- 그림형제	꿈꾸는 꼬리연
178	파랑새	O	O			원저 - 모리스 마테를링크	꿈꾸는 꼬리연
179	겨울 숲 친구들을 만나요	O				이은선 글.그림	시공주니어
180	돼지책	O		O	O	앤서니브라운	웅진주니어
181	마법 침대		O		O	존 버닝햄	시공주니어
182	무지개물고기	O		O		마르쿠스 피스터	시공주니어
183	성냥팔이 소녀		O	O		한스 크리스티안 안데르센	키움 북스
184	숲속의 나뭇잎집	O				소야키요시 글 하야시야키코 그림	한림출판사
185	씨앗은 무엇이 되고 싶을까		O			김순환 글 김인경 그림	길벗어린이
186	아낌없이 주는 나무	O				셸 실버스타인	시공주니어
187	연필 하나	O				알랭알버그 글 부루스잉그만 그림	주니어 김영사
188	겨울개비의신나는겨울	O				글 함윤미, 그림 유시연	어썸 키즈
189	마법의 약초를 부탁해	O				글 김소연 그림 한여진	아르볼
190	배고픈 여우 콘라트			O		크리스티안 두다	청어람 주니어

부록 3 <영·유아 기본생활습관평가 척도>

평가일:	반:	이름:	평가자:
------	----	-----	------

지도 덕목	평가내용	3 (잘함)	2 (보통)	1 (미흡)
예절	친구의 이야기를 잘 들어준다.			
	친구의 놀이를 방해하지 않는다.			
	바른 태도로 인사를 잘한다.			
	옷을 바르게 입는다.			
	음식을 바른 자세로 앉아 먹는다.			
질서	차례로 줄을 서서 기다린다.			
	보육실 내에서 뛰지 않고 조용히 다닌다.			
	사물함에 가방을 바르게 정리한다.			
	놀이할 때 규칙을 잘 지킨다.			
	기다려야 하는 장소에서 차례로 줄을 선다.			
절제	책상이나 의자에 올라가지 않는다.			
	물건 사용법을 알고 정리를 잘한다.			
	자기 소지품을 잘 챙긴다.			
	쓰레기를 함부로 버리지 않는다.			
	수돗물 사용 후 수도꼭지를 잠근다.			
청결	화장실 사용후 손을 잘 씻는다.			
	콧물이나 침을 잘 처리한다.			
	급·간식후 이를 잘 닦는다.			
	교실에서 자신의 주변을 깨끗이 한다.			
	외투를 바르게 정리한다.			

작은도서관 소장도서 3758권

The effects of using small libraries on infants' basic living habits

Jung Myung-Ja

The purpose of this study is to verify the impact of infants using small libraries on basic living habits. The subject of this study were 12 infants who aged 3 years old at daycare centers in Seoul in March. Conducted pre test about basic living habits and then did test again after reading books about basic living habits while they were using small libraries 6 months later. The result of this study has effects. In other words, the result has differences of all sub-categories of etiquette, order, discipline, cleanliness in basic living habits.

Keywords : Basic living habits, Small library

투고일 : 2019. 09. 15. / 심사일 : 2019. 10. 01. / 심사완료일 : 2019. 10. 10.

아이들을 삶의 주체로 세우는 책읽기

조월레*

한때 출판계에는 ‘단군 이래 최대의 불황’이라는 말이 유행처럼 오갔다. 하도 오래전부터 들어온 말이라서 그러려니 했다. 그런데 최근의 분위기는 그런 말조차 할 수 없을 만큼 책 판매량이 바닥을 치고 있다고 한다. 출판계의 불황을 뒷받침하는 가장 중요한 잣대는 사람들이 책을 읽지 않는다는 여러 통계조사에서 드러난다.

2015년 유엔의 조사결과에 따르면 한국인의 독서량은 192개국 가운데 166위에 그쳐 최하위권에 머물러 있다고 한다. 2016년 통계청에서 발표한 ‘한국인의 생활시간 변화’ 보고서는 10세 이상 국민의 평균 독서시간은 단 6분으로, 하루 10분 이상 책을 읽는 사람은 10명에 채 1명도 안 된다고 밝혔다. 단군 이래 최대의 불황이 마냥 엄살만은 아니라는 증표이다.

우리 선조들은 남아수독오거서(男兒須讀五車書)를 강조했다. 즉 남자는 모름지기 다섯 수레 정도의 책은 읽어야 사람 구실을 할 수 있다는 것이다.

선조들은 다섯수레라는 독서의 양을 강조하기도 했지만 무엇보다도 독서의 목적을 사람다운 사람으로 성장하는 것에 두었다.

하지만 지금 책을 읽는 목적은 사람다운 사람 이전에 대입을 준비하기 위한 목적이 크다. 책을 즐겨 읽다 보니 수월하게 대학입시에 성공할 수 있으면 좋으련만 목적을 앞세울 수 밖에 없는 상황이 되었다. 입시는 비켜갈 수 없는 과제이기 때문에 스펙으로서 독서 역시 어쩔 수 없는 현실

* 아동문학평론가, weulye@naver.com

이다. 교육 시스템의 변화에 따른 어쩔 수 없는 현상이 되어버린 것이다.

그러니 아이들은 어쨌거나 읽어야만 한다. 책은 앞서간 사람들이 남겨놓은 정신적 유산이다. 물론 현재를 살아가는 사람들의 성찰과 지식과 정보가 담겨있기도 하다. 그러기에 책읽기는 아이들이 앞으로 겪어야 할 시행착오와 슬한 상처와, 좌절을 이미 겪은 사람들의 경험을 간접적으로 받아들일 수 있는 기회이다. 살아가면서 해야 할 일과 어떤 경우에도 해서는 안되는 일을 판단하는 지혜를 얻을 수도 있다. 책읽기는 변화하는 세상을 읽으며 저마다 삶의 주제로 세우는 힘을 갖게 된다. 그것은 세상을 변화시키는 위대한 힘으로 작용할 수 있다.

사람은 누구나 삶이라는 바다와 마주해야 한다. 아이들이라고 해서 피할 수 없다. 개개인의 삶은 저마다 다른 길과 다른 빛깔을 지니고 있다.

책읽기는 캄캄한 바다같은 삶을 걸어갈 때 주어지는 작은 등불같은 것이다. 낯선 길을 가다가 누군가 앞서간 이의 발자국을 발견하고 자신이 가야 할 길을 찾는 것처럼 오래전에 읽은 책에 등장했던 누군가가 했던 말이 위안이 되고, 주저앉고 싶은 마음을 스스로 일으켜 세우는 힘이 되기도 한다. 목숨을 걸고라도 지키고 싶은 일을 알게 하고, 어떤 경우에도 타협하지 않을 정신의 힘을 길러준다. 독서의 필요성을 더 말해 무얼 할까만 우선하여 치러야 할 입시의 굴레 때문에 독서가 주는 재미를 미처 누리기 전에 짐으로 다가오는건 아닐까 걱정이 되기도 한다.

그 걱정을 조금 완화시킬 수 있는 책읽기는 어떻게 가능할까 생각해 본다.

아이들은 독서의 의미를 따지기 이전에 첫째도 둘째도 셋째도 즐거움이 되어야 한다. 아이들은 정말로 염치없을만큼 즐거움을 탐닉하기 때문이다. 독서가 즐거운 것이라고 여겨지면 그다음 단계 독서로 자연스럽게 진입할 수 있다는 것은 상식에 속한다.

그런데 어른들이 좀 조급하다. 아이가 빨리 좀 더 많은 책을 술술 읽

어내고 어른이 기대하는 만큼의 눈에 보이는 성과를 내 주기를 기대한다.

아이의 지적 능력은 그렇게 하루아침에 어른들을 만족시킬 만큼 단번에 발달하지 않는다. 아이는 책을 읽으며 새로운 말도 배우고, 여러 사람과 함께 살아가기 위해서 필요한 이해와 타협과 물러섬과 나아감의 때를 배우기도 한다. 옳고 그름을 판단하는 힘도 기른다. 책에서 만나는 여러 사건과 제 또래 아이들의 행동을 보면서 공감능력을 키운다. 비판력도 생긴다. 다음에 어떤 일이 일어날지 상상하는 즐거움을 느낀다. 친구 때문에 상처를 받거나 억울한 마음이 있을 수도 있다. 어른들 요구에 따라야 하기 때문에 스트레스를 받을 수도 있다. 책은 이런 아이들의 상처를 보듬고 위로를 건네고 용기를 주기도 한다. 이런 모든 요소를 아이들이 받아들일 수 있을 때 아이는 ‘재미있다’고 말할 수 있다.

두 번째, 많은 양을 읽기보다 엄선된 책을 반복해서 읽는 것이 좋다.

‘우리 아이가 4살인데요 지금까지 천 오백권을 읽었거든요. 그 다음에 어떤 책을 읽게 하면 좋을까요?’라는 질문, 즉 우리 아이가 이렇게 많은 책을 읽었어요. 다음엔 뭘 읽힐까요?라는 질문을 자주 받는다.

어떤 책이었어요? 아이가 내용을 이해하나요? 아이가 좋아하는 내용 인가요? 어른들도 읽어보셨어요? 질문을 받은 것 못지않게 질문을 했는데 그 어머니는 대체로 전집을 들여놓고 자신은 그다지 읽지 않아 정확한 내용을 잘 모르고 있었다. 이것은 아주 흔한 일이다.

이러면 아이는 눈으로는 글자를 읽을지는 몰라도 내용을 이해하거나 즐길 수는 없다.

어른들 요구에 부응하느라 아이의 눈은 활자를 향해 부지런히 움직일지 모르지만 그렇게 읽는 책이 가슴은 울리는 독서가 되기는 쉽지 않다.

유년기 아이들은 책을 읽으면서 새로운 낱말이 주는 즐거움을 누린다. 낱글자가 모여서 단어가 되고 말이 되고 뜻이 되고 그것으로 자기 생각을 표현할 수 있는 과정을 거치는 것, 다른 사람들의 이야기를 경험할

수 있는 신기한 경험을 할 수 있어야 한다. 초등 저학년기로 접어들면 도덕성이 발달하는 시기이다. 선과 악에 대한 개념을 이해한다. 욕심쟁이 부자가 가난한 농사꾼에게 새경을 제대로 주지 않을 때 아이들은 분노한다. 그리고 자신은 그렇게 나쁜 부자가 되지 않겠다고 다짐하기도 한다. 이렇게 옳고 그름, 선과 악에 대한 개념을 알아가는 시기이다. 그러므로, 전래동화, 우리나라 창작동화, 동시, 그림책 등을 풍부하게 읽게 하여 책의 재미를 발견할 수 있도록 하는 것이 무엇보다 중요하다.

셋째, 수준 높은 독서란 어떤 것일까.

“우리 아이가 초등 2학년인데 아직도 그림책만 보려고 해요 좀 더 수준 높은 책을 읽고 싶는데 어떻게 하면 좋을까요?”

이 질문자는 아이의 독서력이나 관심사에 대해서는 별로 관심이 없다. “그간 어떤 책을 읽었나요? 아이가 좋아하거나 잘하는 분야가 혹시 있나요? 아이 책은 스스로 고르는 편인가요?” 했을 때 잘 모르고 있었다.

그림책은 모든 학년 아이들이 즐겨 읽는 장르이다. 물론 보드북처럼 아기를 위한 책도 있지만 특히 최근의 추세는 그림책으로 초중등은 물론 대학에서도 수업자료로 쓰는 일은 흔한 일이 되었다. 흔히 생각하듯 그림책은 영, 유아만을 위한 책은 아니다. 그런데도 초등학교에 들어가면 낮은 학년이어도 글자가 많고 페이지가 많은 책을 읽어야 한다고 여기는 경향이 있다. 아이 수준은 중요하지 않다. 부모 판단에 이 정도면 글도 많고 부피도 있는 책을 읽어야 2학년스러운 거라고 생각하는 것이다. 또 높은 학년이 그림책을 읽으면 수준이 낮은 것이라고 생각한다.

아이가 그림책을 읽다가 지적 능력이 발달하면서 자연스럽게 활자도 서로 넘어간다. 어느 순간 그림책에서 다루는 내용들이 시시하다고 여겨지는 지점이 온다. 그러니 억지로 그림책과 아이를 떼어놓으려 애쓰지 않아도 된다는 것이다. 수준은 글자의 많고 적음으로 판단할 수 있는 것이 아닌 것이다.

낮은 학년 아이들이 그림책보다 활자도서를 읽어야 한다고 여기는 것처럼 높은 학년 아이들이 동화책을 읽으면 수준이 낮다고 여기는 경향도 마찬가지로 있다.

‘5학년 아이인데 어려운 수능 독해를 대비하고자 하는데 또래 책은 잘 읽으니 『21세기 자본』(토마 피케티)같은 책을 읽히는 것이 적당한지 알려달라’는 상담을 받았다.

『21세기 자본』(토마 피케티)은 820쪽이나 되는 방대한 분량이다. 이 책에는 전문 경제용어와 통계자료를 비롯해 자본주의에 내재한 불평등에 대한 실질적 분석과 대안을 제시한다. 웬만큼 경제지식을 갖춘 어른들도 읽어나기 쉽지 않은 책이다. 수시로 등장하는 경제용어와 앞 뒤 맥락을 이해하면서 국내외 경제 흐름을 꿰뚫어야만 의미있는 독해가 가능한 책이다.

5학년 아이가 아무리 독서력이 뛰어나다 해도 접근하기 어려운 책인 것이다. 아이들은 책을 읽어가면서 이해하기 어려운 어휘나 내용이 나오면 책이 어렵고 재미없다고 여기면서 오히려 책으로부터 멀어질 수도 있다. 따라서 아이가 지금 수준에 맞는 책을 즐겨 읽게 하는 것이 더 필요하다. 다만 아이가 보통 아이들에 비해 독해 능력이 앞서 있다면 한 단계 쏙 올려서 읽을 수는 있다. 예를 들어 4학년이면 5, 6학년 정도 아이들이 읽는 책을 읽을 수 있을 것이다.

수준 높은 독서는 자기 능력에 맞는 책을 흥미롭게 읽어가면서 점차 독서의 양과 질을 높여가는 것이다. 특히 최근에는 빨리 많이 읽는 것보다 천천히 곱씹어 읽는 것을 지향하는 분위기이다. 슬로리딩이나, 교육과정에서 한 학기 한 권 읽기를 수행하는 것도 같은 맥락이다. 그것은 독해력에 앞서 이해력과 사고력이 더 중요하다고 여기기 때문이다.

어른들의 눈높이가 아닌 아이의 눈높이에 맞추어 여러 분야를 고루 읽을 수 있도록 하는 것이 아이의 독서 수준을 높이는 길인 것이다.

독해력은 아이들마다 편차가 있게 마련이어서 어느 때 어느 책을 읽혀

야 한다는 정답을 제시할 수는 없다. 이해력이나 어떤 분야의 관심 정도에 따라 낮은 학년도 좀 더 난이도가 있는 책을 읽을 수도 있고, 높은 학년이어도 얼마든지 그림책을 즐기며 읽을 수 있다.

보통 아이들이 엄마 젖을 먹다가 이유식을 먹고 밥을 먹는 과정을 거치는 것처럼 독해력도 발달 단계에 맞추어 읽어야 자연스럽게 책과 가까워지고 독서력도 향상될 수 있다.

고학년에 이르면 관심이 다양한 분야로 확대되는 만큼 여러 분야의 책을 읽게 하는 것이 필요하다. 아무리 아이가 독해력이 뛰어나다고 해도 어린이는 어린이다. 어린 시절에 경험해야 할 책들, 국내외 문학을 비롯해서 역사, 과학, 예술 등의 영역에서 알맞은 책을 골라 읽혀야 독서의 즐거움, 새로운 것을 알아가는 즐거움, 다양한 표현이 주는 즐거움 등을 누릴 수 있다.

그래야 아이가 책읽기를 통해 아이 마음이 성장하고 자신과 दु레를 살피면서 스스로 삶의 주체로 서는 책읽기를 할 수 있다.

백만송이 꽃이 다 다른 것처럼 아이들은 관심사도, 능력도 모두 다르다. 그래서 할 수만 있다면 아이들마다 다른 교육방식, 아이들마다 다른 도서 목록이 주어지는 것이 좋다. 하지만 그럴 수 없으니 평균치의 교육 방식을 택하고 평균치의 책을 읽게 한다.

그조차도 어느 아이에게는 맞지 않을 수 있다. 그러므로 아이의 독서력을 파악하는 것, 아이의 관심사를 파악하는 것, 그리고 아이와 함께 소통하면서 책을 고르고 함께 읽으며 아이에게 적절한 책을 골라주는 것, 그리고 아이가 너무 바쁘지 않게 책을 읽을 수 있는 시간을 마련해 주는 것이 미래에 자기 삶의 주체로 설 수 있는 아이로 성장할 수 있도록 돕는 책읽기가 될 것이다. 당장의 결과에 급급하기보다 책이라는 든든한 멘토를 등불삼아 인생의 바다로 나아가는 아이들에게 응원을 아끼지 않는 어른들이 많아지면 좋겠다.

너에게 쪽지를 썼어!

서희경*



글 그림 리지 보이드, 서희경 옮김 〈너에게 쪽지를 썼어!〉

해외에 있던 책들이 어떻게 한국 서점에 예쁘게 진열될 수 있는지 생각해 본 적 있는가.

나는 도서관이 좋았다. 책에서 나는 숨 막히는 먼지 냄새가 좋았고, 차락, 책장 넘기는 소리 외에는 소리를 아끼려고 노력하는 모습이 보이는 곳이어서 좋았다. 하지만 내가 도서관을 좋아하는 이유는 통 유리창으로 들어오는 햇살 때문이었다. 내가 펼쳐 놓은 책, 하얀 종이 위로 온전히

* 시인, 그림책 편집자, chachillia@hanmail.net

쏟아지는 햇빛의 세례를 받고 있노라면 참 따뜻했다. 세계 여러 나라의 작가가 쓴 책을 읽고 있으면, 마치 그 나라를 여행하는 기분이 들었다. 하지만, 책과 작가 이름을 기억할 뿐 이 책들을 내게 손에 쥐어 준 사람에 대해서는 생각해 보지 못했다.

해외의 책들이 어떻게 우리나라에 오는 걸까?

이 집에서 저 집으로, 강남에서 강북으로, 서울에서 부산으로, 이사를 갈 때 제일 먼저 찾는 곳. 부동산. 햇살이 잘 드는 남향집이어야 하고, 층간소음은 없어야 하며, 교통편이 편리해야 하고, 전셋값은 싸야하는 집을 얻는 조건이 있는 것처럼 외국의 책을 우리나라로 들여올 때도 조건이 있다.

작가는 수상이력이 있어야 하고, 선인세는 싸야하며... 물론 최신간 작품이면 좋고, 나는 유아 그림책 대상이었으니 그림은 유아들이 보기에 선정적이어서는 안 된다는 조건을 달았다. 그때 내가 원하는 책을 미리 추려서 소개해 준 곳이 있었다. 책들의 복덕방. 에이전시.

에이전시는 저작권사와 번역되는 출판사 사이에 문제가 일어나지 않도록 둘 사이를 연결해 주는 역할을 도맡아 한다. 유아들의 그림책 토론 프로그램을 기획하던 1년 동안 볼로냐 국제 도서전시회와 프랑크푸르트 도서전, 런던 도서전에 소개된 그림책을 골랐다. 그 시간은 그림책을 실컷 읽어서 무척 행복했으며 즐거웠다. 쪽지의 여정을 다룬 <너에게 쪽지를 썼어!> 역시 그때 고른 책이었다. 이 책의 매력은 자켓 표지가 하나 더 있는 것인데, 리지 보이드 작가는 미국에서 오랫동안 아동문학 활동을 한 작가로 자연을 소재로 다루고, 친환경적인 철학을 가지고 있다. 그녀의 집은 사과나무가 자라는 버몬트 숲에 있다. 늘 초록을 담은 작품은 회화, 점토, 섬유, 조각으로 표현되는데 <너에게 쪽지를 썼어!>의 표지를 열면, 하얀 자작나무가 생각나는 하드커버에 자작나무의 결이 조각되어

있다. 자작나무 한 그루의 쪽지라니! 에이전시에서 작가의 정보에 대해 세세히 알려 주지는 않았지만 스스로 리지 보이드의 작가 홈페이지에 들어가 작가의 숨결을 느끼고 나니, 이 책은 우리나라 어린이들이 꼭 만나야겠다는 생각을 했다. 허나 내가 골랐다고 해서 책을 쉽게 얻을 수 없었다. 내가 다니는 출판사의 가치를 해외 출판사에 소개해야 했고 설득해야 했다. 또 예상 선인세를 적어서 해외 출판사에 메일을 보냈을 때 다른 대형 출판사와 경쟁을 해야 했다. 운이 좋게도 <너에게 쪽지를 썼어!>는 한국의 전국 유치원 어린이들이 수업 시간에 읽는다는 점이 마음을 움직였는지, 내게로 와 주었다. 이 그림책은 큰 바위에서 여자 아이가 쪽지를 쓰는 것으로 시작된다. 그 쪽지를 거북이가 물고 가서 뚝단배를 만들고, 또 엄마 오리 나타나 쪽지는 아기 오리들이 찰방찰방 물장구치며 놀 수 있는 나루터가 된다. 나는 이 그림책의 문체를 2인칭 시점으로 옮겼다. 마치 가까운 너에게 이야기를 하듯이, 4월의 살랑거리는 바람을 느낄 수 있도록 속삭이는 문체로 표현했다.

<너에게 쪽지를 썼어>에 나오는 쪽지는 동물 친구들에게 보내는 선물이다. 수많은 쪽지 접기의 그림이 그려지면서 결국 쪽지의 주인인 남자 친구에게 닿게 된다. 쪽지의 모험은 거북이, 오리, 파랑새, 토끼, 생쥐, 염소 할아버지, 잠자리 같은 동물들을 통해 시작되고, 남자 친구에게 닿으면서도 모험은 끝나지 않는다. 쪽지를 쓰면, 모험이 열린다는 것! 모험은 영원하다. 그림책을 읽는 동안 작가의 아이디어에 감탄했고, 초록의 싱그러움과 생생함을 느꼈다.

너에게 쪽지를 썼어! 쪽지 찾았니? 우리 함께 모험을 떠나지 않을까?

한국독서아카고라학회 회칙

제1장 총칙

제1조 (명칭)

본 회의 명칭은 「한국독서아카고라학회」라 칭하고, 영문으로는 「READING ACAGORA ASSOCIATION OF KOREA」¹⁾라 하며, 약칭은 「RAAK」라 한다.

제2조 (목적)

본 학회는 독서 이론의 학구적 학술 연구와 독서 교육의 진취적 학습 운영과 독서 활동의 역동적 확산 운동 등 독서 전반의 주요 사업을 주도적으로 수행하여, 한국 독서 문화 전반의 발전에 이바지하는 것을 목적으로 한다.

제3조 (사업)

본 학회는 제 2조의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 사업을 한다.

1. 학술발표 및 강연회 개최
2. 학술지 및 자료집 발간
3. 독서 학술 논저 공모제 시행
4. 독서 교육 심포지엄 및 컨퍼런스 개최
5. 독서 문화 자료 전시회 개최
6. 기타 필요한 사업

1) 명칭 중 ‘아카고라(ACAGORA)’는 아카데미(Academy)와 아고라(Agora)를 합성한 축약어로, 독서이론의 학술성(academy)과 독서운동의 열린 활동성(agora)을 공히 표방한 것이다.

제2장 회원

제4조 (회원의 종류)

본 학회의 회원은 정회원과 명예회원, 준회원, 기관회원으로 구분한다.

제5조 (회원의 자격)

본 학회 회원의 자격은 다음 각 항의 1에 해당하는 자로 한다.

1. 정회원의 자격은 다음과 같다.
 - 1) 독서, 책, 출판, 미디어, 교육 등의 전공자이거나 관련 학문에 관심이 있는 자
 - 2) 독서 관련 학술 연구 및 저술가
 - 3) 다양한 교육기관 종사자
 - 4) 독서문화 유관 직종 종사자
 - 5) 본 학회의 뜻을 존중하고 학회의 발전을 돕는 자
2. 명예 회원은 본 학회에 발전에 공헌이 많은 개인 또는 단체로서 이사회의 심의를 거쳐 선정한다.
 - 1) 명예 회원의 후보는 회장 및 회장단, 또는 과반수의 이사, 또는 정회원 10인 이상의 발의로 지명한다.
 - 2) 명예 회원 지명 발의자는 별지 양식의 심의 자료를 작성 제출한다.
 - 3) 이사회는 소정의 절차에 의거 심의 의결하고, 회장은 이를 인준한다.
3. 준회원은 다음 각 호의 1에 해당하는 자로 한다.
 - 1) 정회원이 아닌 자로서 본 학회의 활동에 관심 있는 자
 - 2) 본 학회의 취지에 찬동하여, 입회비소정의 양식에 의거하여 가입 의사를 밝힌 자
4. 기관회원은 도서관, 출판사, 어린이, 문학, 교육 관련 기관 및 대학의 학과 등으로 기관 연회비를 납부한 단체로 한다. 기관회원에게는 학술대회 홍보 및 학회 행사 참여 기회를 부여하고 학회지를 배부한다.

제6조 (회원의 의무) 본 학회의 회원은 다음과 같은 의무를 가진다.

1. 회원은 본 학회의 회칙을 준수해야 한다.
2. 회원은 본 학회의 각종 회의에 참석해야 한다.
3. 회원은 소정의 회비 및 납부금을 납부해야 한다.
4. 명예 회원과 준회원에게는 본 학회의 제반 사업과 활동에 참여 및 활동할 수 있도록 하며, 본 학회와의 개별 약정을 준행할 의무를 진다.

제7조 (회원의 권리) 본 학회의 회원은 다음과 같은 권리를 가진다.

1. 정회원은 각종 회의에 출석하여 의결권과 선거권 및 피선거권을 가진다.
2. 명예회원은 학회의 제반 사업과 각종 회의에 참여하여 발언권을 가지며 이사로 취임할 수 있다.
3. 회원으로서의 의무를 준수하지 않는 자는 이사회 결정으로 준회원으로 할 수 있고, 그의 권리를 제한한다.
4. 준회원은 이사회 복권의 조치가 있을 때까지 회원의 권리를 행사할 수 없다.
5. 모든 회원은 학술발표회에서 발표할 수 있다.
6. 모든 회원은 학술지에 논문 등을 게재할 수 있다.
7. 모든 회원은 본 학회의 각종 사업에 참여할 수 있다.

제8조 (회원의 자격상실)

본 회의 각종 회원은 다음 각 항의 1에 해당되는 경우, 자격이 규제되거나 제명될 수 있다.

1. 정회원으로서 특별한 사유 없이 회비를 2년 이상 미납하는 경우 회원의 자격이 정지되고, 5년 이상 경과 시에는 자격이 상실된다.
2. 본 학회의 발전을 저해하거나 명예를 훼손시켰을 경우 이사회 의결을 거쳐 자격을 상실할 수 있다.
3. 본인의 사퇴의사가 있는 경우 자격이 상실된다.

제3장 조직 및 임원

제9조 (조직) 본 학회의 원활한 운영을 위하여 다음과 같은 조직을 구성한다.

1. 회장: 1인으로 하고 운영위원장을 당연직으로 한다.
2. 부회장: 2인 이내로 한다.
3. 이사회 의장: 1인
4. 이사: 10인 이내
5. 감사: 2인 이내
6. 고문: 5인 이내
7. 위원장: 각 부서별 1인
8. 간사: 약간 명
9. 자문위원: 약간 명
10. 기획위원회: 위원장 및 10인 이내의 위원
11. 총무위원회: 위원장 및 10인 이내의 위원
12. 학술위원회: 위원장 및 10인 이내의 위원
13. 편집위원회: 위원장 및 10인 이내의 위원
14. 대외협력위원회: 위원장 및 10인 이내의 위원
15. 연구윤리위원회: 위원장 및 5인 이내의 위원

제10조 (임원의 선출과 임원)

1. 회장과 부회장과 감사는 총회에서 선출한다.
2. 회장은 총회에서 1인의 부회장을 지명하거나 지명권을 위임받을 수 있다.
3. 이사회의 의장은 본 학회 회장, 또는 회장 외 이사회 구성원의 호선으로 선임한다. (선출 방법은 일반 관례에 준한다.)
4. 이사와 위원장과 간사와 자문위원은 회장 또는 회장단이 선임한다.

제11조 (임원의 권리와 의무)

1. 회장은 본 회의 대표로서 학회 전반의 업무를 총괄하고, 총회와 이사회의 의장이 되며, 필요시 운영위원회를 주재한다.
2. 부회장은 회장의 역할을 보좌하고, 회장이 위임하는 회장의 역할을 수행할 수 있으며, 회장의 유고시 그 직무를 대행할 수 있다.
3. 이사는 이사회의 구성원으로서 회장이 발의하는 각종 회무를 심의, 의결한다.
4. 위원장은 소관 위원회의 장으로서 그 책무를 수행한다.
5. 감사는 본 회의 연간 사업 및 회계 결과를 연 1회 이상 이사회와 총회에 보고한다.
6. 간사는 회장의 재량으로 주어진 소정의 업무 보조를 수행한다.
7. 고문과 자문위원은 본 학회의 운영 등에 관한 자문에 응한다.

제4장 회의

제12조 (총회)

1. 총회는 정회원으로 구성되고, 의장은 본 학회의 회장으로 한다.
2. 총회는 정기총회와 임시총회로 나눈다.
3. 정기총회는 연1회 개최하고 회장이 소집한다.
4. 임시총회는 회장, 이사 5명이상, 회원 20명 이상의 요청이 있을 경우 회장이 소집한다.
5. 총회의 소집은 회장이 회의일 5일 전까지 서면 또는 구두로 통보해야 한다.
6. 총회는 출석회원 과반수의 찬성으로 의결하고, 가부 동수일 때는 의장이 결정한다. 단, 회칙의 제정 및 개정은 출석회원 3분의 2 이상의 찬성으로 한다.
7. 총회의 심의 및 의결사항은 다음과 같다.
 - 1) 회칙의 채택 및 개정
 - 2) 예산 및 결산의 승인
 - 3) 회장단 및 감사의 선출

- 4) 이사회회의 주요 안건 및 기타 주요 사안 심의, 의결
- 5) 기타 중요한 사항에 대한 결정

제13조 (이사회)

1. 이사회는 회장단이 정회원 중에서 선임한 2~3인과 위원회 위원장으로 구성한다.
2. 이사회회의 인원은 10인 내외로 한다.
3. 이사회회의 의장은 이사회를 주관하고, 회의 결과를 회장을 경유해서 총회에 보고한다.
4. 이사회는 다음 업무를 심의, 의결하여 총회에 보고 또는 의안상정한다.
 - 1) 정회원과 명예회원의 심의, 준회원의 결정, 회원의 자격 제한
 - 2) 고문 및 자문위원의 추대
 - 3) 본 학회의 운영에 필요한 세칙의 제정과 개폐
 - 4) 총회가 위임한 사항의 심의와 의결
 - 5) 부서 업무의 집행 사항
 - 6) 기타 안건 상정 승인 사항
5. 이사회회의 회의는 의원 3분의 1이상의 출석과 출석 과반수이상의 찬성으로 가결되고, 가부 동수의 경우 의장이 결정한다.

제14조 (운영위원회)

1. 본 학회는 각 부서의 업무를 효율적으로 수행하기 위하여 운영위원회를 둔다.
2. 각 위원회의 위원 인수는 해당 위원회의 업무 실정에 부합되도록 확정한다.
3. 운영위원은 회장단과 이사, 간사, 자문위원으로 구성한다.
4. 위원장은 회의를 소집하고, 심의된 안건을 회장에게 보고하여, 안건 처리를 위한 소정의 절차를 밟는다.
5. 회장은 필요시 운영위원회를 소집하여 회의를 주재할 수 있다.
6. 회장은 운영위원회에서 처리된 업무를 전결 처리하거나 이사회

에 안건 상정을 할 수 있다.

7. 운영위원회의 심의 및 의결사항은 다음과 같다.

- 1) 총회가 의결한 집행에 대한 문제
- 2) 총회가 위임한 사항에 대한 심의 및 의결
- 3) 본 학회 사업의 세부운영과 그 집행에 관한 사항의 결정
- 4) 위원회 상호간의 업무 연계 및 협조사항에 대한 결정
- 5) 기타 필요한 사항

제15조 (위원회)

기획위원회, 총무위원회, 학술위원회, 대외협력위원회, 편집위원회, 사업위원회, 연구윤리위원회 소관 업무는 다음과 같다.

1. 기획위원회는 사업 계획의 수립과 그 진행 과정을 점검 및 지원한다.
2. 총무위원회는 본 회의 경영 실무와 재무의 관리 운영 및 독서 문화 자료 전시회 등 각종 현장 활동을 한다.
3. 학술위원회는 학술회의 개최와 학술지의 연찬과 학술 논저의 평가와 독서 교육 심포지엄과 독서 콘텐츠 컨퍼런스 등을 수행한다.
4. 대외 협력위원회는 ① 본 회의 학술과 교육과 기간 사업과 현장 활동 등 독서 관련 사업에 관련된 대외 협력 활동을 수행한다. ② 국내외의 각종 독서 관련 기구와 연계 활동을 수행한다.
5. 편집위원회는 ① 학술지에 게재될 논문의 심사과 편집을 주관하고 결정한다. ② 학회에서 발간하는 제반 출판물을 심의하고 결정한다. ③ 학회의 학술연구 활동을 통하여 축적된 연구업적들을 전문도서 및 학술논문으로 발간한다. ④ 학회지의 논문 심사 규정 및 논문투고 요령을 결정한다.
6. 사업위원회는 본 회의 각종 저작물의 출판과 보급 업무를 수행한다.
7. 연구윤리위원회는 회원의 학술연구 윤리 의무의 위반 행위를 심사하여 그 처리결과를 이사회에 보고한다.

제16조 (학술지발간)

1. 본 학회는 정기적으로 학술지를 발간한다.
2. 학술지 및 기타 학술자료 발간에 대한 세부 사항은 편집위원회가 따로 정한다.

제5장 재정 및 회계

제17조 (재정)

본 학회의 재정은 정회원의 입회비 및 회비, 각종 지원금 및 찬조금, 연구 및 활동 기금, 사업 및 기타 수입으로 충당한다.

제18조 (회비) 본 학회의 회비는 다음과 같다.

1. 입회비: 10,000원
2. 연회비: 40,000원 (정회원), 20,000원(준회원), 기관회원(100,000원)
3. 입회비 및 회비의 액수는 이사회의 심의 의결을 거쳐 결정한다.

제19조 (회계연도와 결산보고)

1. 회계연도는 당해 1월 1일부터 12월 31일까지로 한다.
2. 회장은 결산 보고서를 정기총회에 제출해야 한다.
3. 본 학회는 매 회계연도 말에 수입과 지출을 결산하여 감사를 거쳐 총회의 승인을 받는다.

제6장 운영세칙

제20조(운영세칙)

각 위원회의 운영세칙은 각 운영회가 정하되, 이사회의 승인을 받아야 한다.

제7장 감사

1. 감사는 본 학회의 제반 활동과 재정 및 회무 전반에 관하여 감사한 결과를 총회에 제출해야 한다.
2. 감사는 감사 결과 회칙과 운영세칙에 위배되는 사실을 발견했을 경우, 그 시정을 회장에게 서면으로 즉각 요구하고 총회나 이사회에 보고해야 한다.

제8장 회칙 개정

1. 회칙의 개정은 총회의 의결로서 하되, 출석회원 3분의 2 이상의 찬성으로 한다.
2. 총회의 소집이 불가능할 때, 또는 긴급을 요구할 때, 이사회의 결의로써 개정할 수 있다. 이 경우 차기 총회의 추인을 얻어야 한다.

본 회칙은 2019년 1월 1일부터 시행한다.

『독서아카고라연구』(Acagora Reading Research)

편집위원회 규정

제1장 총칙

제1조 본 위원회는 ‘한국독서아카고라학회 편집위원회’라 칭한다.

제2조 본 위원회는 한국독서아카고라학회 정관에 의거하여 학회 내에 설치한다.

제2장 구성

제3조 본 위원회는 위원장을 포함하여 5명 이상 10인 이하의 위원으로, 독서분야에서 연구 활동이 활발한 연구자로 구성한다.

제4조 편집위원장과 편집위원의 선출 및 임기는 다음과 같다.

- ① 편집위원장은 편집위원회에서 호선한다.
- ② 편집위원은 이사회 또는 편집위원장이 추천한다.
- ③ 편집위원장의 임기는 2년이며, 1회에 한하여 연임할 수 있다.

제5조 편집위원은 다음과 같은 기준에 따라 선정한다.

- ① 학회의 활동 목적에 동가하는 관련 전공자
- ② 연구 업적이나 활동 면에서 국내·국제적으로 인지도가 높은 학자
- ③ 연구 실적이 뛰어나며, 새로운 학문 이론을 적극 수용할 수 있는 신진 학자
- ④ 연구 분야가 영역별로 균형이 이루어지도록 적정 인원을 배정하여 선정
- ⑤ 소속된 기관의 지역을 적절히 안배하여 선정

제3장 소집 및 의결

제6조 소집

- ① 편집회의는 편집위원장이 소집한다.
- ② 학술지 발간을 위한 정기 편집회의는 학술지 발간 60일 전에 한다.
- ③ 편집위원장은 필요에 따라 임시 편집위원회를 소집할 수 있다.

제7조 의결

- ① 편집회의는 위원 과반수의 출석으로 성립하며, 출석 과반수의 찬성으로 의결한다.
- ② 찬성과 반대가 같은 수일 때는 편집위원장이 결정하도록 한다.

제4장 역할

제8조 편집위원회는 학술지 편집과 논문 심사에 관한 각종 사항을 심의한다. 다만, 논문 심사의 절차와 세부 규정은 따로 정한다.

제9조 본 위원회는 『독서아카고라연구』 논문 심사위원을 위촉하여 심사 결과를 토대로 논문 게재 여부를 최종 결정한다.

제10조 편집위원장은 편집위원회의 원활한 운영을 책임진다.

제5장 논문게재 결정

제11조 『독서아카고라연구』 수록 논문은 한 호에 20편 이내로 한다. 단, 기획호의 경우 편수에 제한을 두지 않는다.

제12조 편집위원회는 논문 심사 결과를 종합하여 게재할 논문을 최종 결정한다.

제13조 편집위원회는 다음 사항을 고려하여 우선 게재할 논문 대상을 결정한다.

- ① 심사위원의 의견을 적극 반영하여 우수 논문을 우선적으로 게재한다.
- ② 연구소에서 주관한 특집 논문과 학술대회 논문을 우선 게재한다.

- ③ 심사 결과 동일 점수의 경우 먼저 투고한 논문을 우선 게재한다.
- ④ 논문 심사는 『독서아카고라연구』 논문 심사 규정에 의거하도록 한다.

제6장 부칙

제14조 그 밖의 내용은 관례에 따른다.

『독서아카고라연구』(Acagora Reading Research) 논문 투고 규정

제1조 학술지 목적

본 학회의 학술지 『독서아카고라연구(Acagora Reading Research)』는 독서 전반의 주요 사업을 주도적으로 수행하여, 한국 독서 문화 전반의 발전에 이바지하는 한편, 세계 각국의 독서학회와 연계하여 총체적 독서 문화의 글로벌화에 기여하고자 한다.

제2조 투고 시기

1. 『독서아카고라연구』는 매년 10월 30일 연간 간행한다. 단 창간호는 10월 26일에 발행한다. 논문 마감 시한은 매년 8월 31일이다.

제3조 투고 자격

1. 『독서아카고라연구』의 수록 내용은 논문으로 구성되며 그 정의는 다음과 같다.
 - * 논문: 독서와 관련한 학술 연구 결과로서 일반적인 논문 형식을 갖춘 글
2. 논문 투고는 한국독서아카고라학회 회원에 한한다. 이미 다른 학술지나 기타 간행물에 게재된 동일하거나 유사한 내용의 원고는 게재할 수 없다.
3. 본 학회의 학회지에 이미 게재되었거나 향후 게재되는 논문의 저작권은 학회에 귀속되며, 원고의 투고로 논문의 저작권을 학회에 이양하는 것으로 본다. 또한 이미 발행된 학회지에 게재된 논문에 대해서는 이의를 제기하지 않는다.
4. 논문 투고자는 회원 자격에 해당하는 당해 연도 회비를 완납해야 한다.

5. 투고 논문은 중복 투고를 인정하지 않는다. 중복 투고나 표절로 판명 될 경우에는 <연구 윤리 위원회>의 심의와 판정에 따라 향후 본 학술지 활동에 제한을 둔다.

제4조 논문 제출

1. 투고자는 논문 투고 신청서와 연구 윤리 약약서를 제출해야 한다.
2. 논문 투고자는 심사료 6만원을 본 연구소가 지정하는 계좌에 입금해야 한다. 심사는 심사료 입금 확인 후 진행한다.
3. 논문 투고는 본 학회 홈페이지 <논문투고하기>를 이용한다.
4. 투고한 논문은 KCI 논문 유사도 검사 등 표절 검사 소프트웨어를 통한 점검에서 문제가 없을 경우에만 심사에 회부 한다. 일치율 30%이상이면 반려한다.

제5조 지필요강

1. 전체 구성
 - 1) 논문 제목을 맨 윗줄에 적고, 두 줄 아래에 저자 이름을 적는다.
(공동연구일 경우 교신저자, 제 2저자, 제 3저자의 순으로 적는다.)
 - 2) 저자 이름 옆에 별표 각주를 달고, 각주 설명에 소속을 적는다.
 - 3) 저자 이름 두 줄 아래에 목차를 적는다.
 - 4) 목차 두 줄 아래에 논문 국문 요약을 싣는다. (뒤에 자세히 설명)
 - 5) 본문 내용 기술이 끝나면, 다음 장에 참고문헌을 적는다.
(뒤에 자세히 설명)
 - 6) 참고문헌 다음 장에 논문 영문 요약을 싣는다. (뒤에 자세히 설명)
 - 7) 페이지 번호는 매기지 않는다.
2. 용지 종류 및 용지 여백
 - 1) 용지 종류 - 크라운판: 176×248mm
 - 2) 여백
 - ◆ 위: 22, ◆ 아래: 16, ◆ 왼쪽: 22, ◆ 오른쪽: 22,
 - ◆ 머리말: 0, ◆ 꼬리말: 12.5

3. 글자 모양

- 1) 글꼴: (한글)신명조, (영문)신명조, (한자)신명조
- 2) 장평: (한글)100, (영문)100, (한자)100,
- 3) 자간: (한글) - 6, (영문) - 3, (한자) - 5
- 4) 글자 크기
 - ① 논문 제목: 15(맑은고딕 진하게)
 - ② 머리말, 서론, 맺음말: 13(맑은고딕 진하게)
 - ③ 장 제목: 11(맑은고딕 진하게)
 - ④ 절 제목: 10.2(맑은고딕 진하게)
 - ⑤ 소절 제목: 10.2(맑은고딕)
 - ⑥ 저자 이름(소속학교): 10(신명조)
 - ⑦ 본문: 10.8(신명조)
 - ⑧ 각주: 8.5(신명조)

4. 인용

인용은 위아래로 본문과 1줄을 띄어 두고 작성한다.

- ① 글자 크기: 9, ② 줄간격: 150, ③ 왼쪽여백: 10pt

5. 주(註)

주는 내각주와 외각주를 모두 표기할 수 있다.

- ① 내각주는 해당 문장 끝에 표기한다.
- ② 외각주는 해당 면의 아래에 참조(인용 문헌)와 내용주를 표기한다.
- ③ 내각주의 표기 예는 다음과 같다.
 - ◆ ~두 가지 측면으로 구분할 수 있다(Rosenblatt, 1994).
 - ◆ ~훨씬 다양해지고 있다(임윤철, 1989:60~75).
- ④ 외각주의 표기 예는 다음과 같다.

◆ 단행본

구인환, 『한국 근대 작가의 삶과 문학』, 서울대학교출판부, 1994,
271쪽.

Horton, R. W. & Edward, H. W., *Background of American*

Literacy Thought, New Jersey: Prentice-Hall Inc., 1952, pp. 339~372.

◆ 논문 및 잡지 기사

김대행, 「고등학교 교과서와 독서교육」, 『독서아카고라연구』 제1호, 한국독서아카고라학회, 2016.

박영목, 「독서교육 연구에 있어서의 사회 문화적 접근」, 『독서아카고라연구』 제7호, 한국독서아카고라학회, 2016, 3~5쪽.

Gough P. B., “One second of reading”, In Kavangh, J. A. & Mattingly, I. G. (eds.), *Language by Ear and by Eye*, Cambridge, Mass: MIT Press, 1972, pp. 20~26.

◆ 학위 논문

이경화, 「담화 구조와 배경 지식이 설명적 담화의 독해에 미치는 효과에 관한 연구」, 한국교원대학교 박사학위논문, 1999, 20~26쪽.

◆ 번역서(문)

John A. Walker, *Art in the Mass Media*(1983), 정진국 역, 『대중 매체 시대의 예술』, 열화당, 1987, 17~21쪽.

Augustin Girard, 「문화산업(Cultural industries: a handicap or a new opportunity for cultural development)」, 강현두 편, 『대중문화론』, 나남, 1992, 460~470쪽.

6. 참고문헌

참고문헌은 다음과 같이 표기하고 정리한다.

- ① 내용 순서: 분량이 많아 나눌 필요가 있을 때에는 단행본과 논문으로 나누어 표기한다.
- ② 표기 언어의 순서: 국내 문헌을 맨 처음에 놓고, 이어 일본어, 중국어, 기타 동양권 문헌, 영어, 프랑스어, 독일어, 스페인어, 기타 서양권 문헌의 순서로 배열한다.
- ③ 국내 문헌: 저자의 성(姓)을 가나다 순서로 배열한다.
- ④ 동양권 문헌: 이름의 한자 표기를 원칙으로 하고 음독(音讀) 가나

다 순서로 배열한다.

⑤ 서양권 문헌: 저자 성(姓, first name)의 알파벳 순서로 한다.

⑥ 참고문헌의 표기 예는 다음과 같다.

박용숙, 『한국의 시원 사상』, 문예출판사, 1985.

노명완, 「읽기의 개념과 읽기 지도의 문제점」, 『교육한글』 제3호, 한글학회, 1990.

도정일, 「90년대 소설의 영화적 관심과 형식 문제」, 『세계의 문학』 제67호, 민음사, 1993.

Hillman, L. H., *Reading at the University*, MA: Heinle & Heinle Pub, 1990.

Dole, J. A., "Explicit and implicit instruction in comprehension", In B. M. Taylor, M. F., Graves & P. V. D. Broek(eds). *Reading for Meaning*, NY: Teacher College Press, 2000.

7. 국문 요약 및 핵심어

논문 목차 두 줄 아래에 국문 요약과 핵심어를 싣는다.

① ‘초록’ 글자 두 줄 아래에 논문 제목을 적는다.

(신명조, 15pt, 가운데정렬)

② 논문 제목 두 줄 아래에 저자 이름을 적는다.

(신명조, 10pt, 가운데정렬)

③ 저자 이름 두 줄 아래 국문 요약 내용을 적는다. (200자 내외)

④ 마지막 줄에 핵심어를 제시한다(10 단어 내외).

(핵심어 글자꼴: 맑은고딕, 글자 크기 8, 줄간격 140)

8. 영문 요약 및 Keyword

논문의 마지막 장에는 국문 요약과 핵심어를 싣는다.

① 논문의 영어 제목을 적는다. (신명조, 15pt, 가운데정렬)

② 논문 제목 두 줄 아래에 저자 이름을 영어로 적는다.

(신명조, 10pt, 가운데정렬)

- ③ 저자 이름 두 줄 아래 영문 요약 내용을 적는다. (200자 내외)
- ④ 마지막 줄에 Keyword를 제시한다(10 단어 내외).
(keyword 글자꼴: 맑은고딕, 글자 크기 8, 줄간격 140)

제6조 기타

모든 내용은 홈페이지를 참고한다.

<http://www.acagora.or.kr>

『독서아카고라연구』(Acagora Reading Research) 논문 심사 규정

제1조 학술지 목적

본 학회의 학술지 『독서아카고라연구(Acagora Reading Research)』는 독서 전반의 주요 사업을 주도적으로 수행하여, 한국 독서 문화 전반의 발전에 이바지하는 한편, 세계 각국의 독서학회와 연계하여 총체적 독서 문화의 글로벌화에 기여하고자 한다.

제2조 심사 대상

1. 심사는 청탁한 논문을 제외한 접수된 모든 논문을 대상으로 한다.
2. 논문은 본 학회의 편집위원회가 정한 심사 교정에 따라 심사를 받아야 한다.

제3조 심사 절차

1. 해당 권 호의 논문을 마감한 후 편집위원회를 열어 본 학술지의 게재 조건을 만족하는지 형식 심사를 한다.
2. 형식 심사를 통과한 논문은 해당 분야의 전공자 3인을 위촉하여 논문 심사를 의뢰한다.
3. 심사위원은 위촉받은 날로부터 14일 이내에 심사 결과를 편집위원회에 알려 주어야 한다.
4. 심사 결과가 모이면 편집위원회를 다시 소집하여 수록할 논문을 최종 결정한다.
5. 논문 심사를 의뢰할 때는 필자의 신분과 이름을 밝히지 않는다.

제4조 통보 및 재심 요구

1. 심사 결과가 나오면 편집위원장은 투고자에게 심사 결과를 통보한다.
2. 심사 위원들의 평가가 크게 다를 경우, 투고자는 심사 결과에 반론을 제기하고 심사 결과에 대해 재심을 요구할 수 있다.
3. 재심 요청이 들어 왔을 때 편집위원회에서는 타당성을 판단하여 재심 여부를 결정한다. 재심에서 게재 결정시 다음 호에 게재 가능하다.

제5조 심사 기준

1. 논문은 주제의 참신성을 기준으로 심사한다.
2. 연구 방법의 적합성을 기준으로 심사한다.
3. 연구 내용의 타당성을 기준으로 심사한다.
4. 연구 성과의 기여도를 기준으로 심사한다.

제6조 심사 방법

1. 심사위원은 ‘논문 심사 결과서’에 명시된 각 심사 기준에 점수를 부여한다.
2. 심사 결과에 따라 게재가, 수정 후 게재, 수정 후 재심, 게재 불가 중 택일하여 날인하고 심사 요지를 상술한다.
3. 심사위원이 ‘수정 후 게재’로 판정한 때에는 수정 사항을 명기하고, ‘게재 불가’로 판정한 때에는 의견서에 게재 불가 이유를 구체적으로 밝혀야 한다.
4. 심사위원은 학문적 견해에 따른 주관적인 판단은 배제하고 객관적인 자세로 심사에 임해야 한다.

제7조 게재 여부 결정

1. 편집위원회는 심사 결과를 바탕으로 최종 게재 여부를 결정한다. 이때 심사위원의 의견을 최대한 존중한다.
2. 게재 가능 논문은 다음과 같다.
 - ① 심사위원 전원이 ‘게재 가’로 판정한 논문
 - ② 2명의 심사위원이 ‘게재 가’, 1명의 심사위원이 ‘수정 후 게재’를

요청한 논문

단, 필자에게 다시 논문을 수정하여 게재하도록 한다.

3. 게재 반려 논문은 다음과 같다.
 - ① 2명 이상의 심사위원이 '게재 불가'로 판정한 논문
 - ② 2명의 심사위원이 각각 '게재 불가', '수정 후 재심'으로 판정한 논문
4. 1명 이상의 심사위원이 '수정 후 재심'을 판정한 경우 편집위원회에서 재심 여부를 결정한다.
5. 심사위원 중 1명이 '게재 불가', 2명이 '게재 가'를 판정한 경우 편집위원회에서 재심 여부를 결정한다.
6. 논문 수정 제의에 대해 응답이 없을 경우 편집위원회는 논문 게재를 거부할 수 있다.

제8조 논문 취소

다른 학회지에 게재된 것이거나 이후 다른 학술지에 게재한 사실이 확인되었을 때에는 편집위원회 의결을 거쳐 게재한 논문 수록을 취소할 수 있다. (단, 기획상의 재록이거나 과거의 연구 자료를 재록하는 경우 반드시 선행 출처와 게재 사실을 밝히고 수정된 내용을 밝혀야 한다.)

제9조 기타

1. 편집위원회에서는 심사 결과를 투고자에게 즉시 알린다.
2. 본 규정에 명시되지 않은 사항은 편집위원회에서 결정한다.

『독서아카고라연구』(Acagora Reading Research)

연구 윤리 규정

한국독서아카고라학회(READING ACAGORA ASSOCIATION OF KOREA. 이하 학회)는 독서 이론의 학구적 학술 연구와 독서 교육의 진취적 학습 운영과 독서 활동의 역동적 확산 운동 등 독서 전반의 주요 사업을 주도적으로 수행하여, 한국 독서 문화 전반의 발전에 이바지하는 한편, 세계 각국의 독서계와 연계하여 총체적 독서 문화의 글로벌화에 기여할 것을 목적으로 한다. 본회의 회원은 출판, 연구 발표 등 제반 학술 연구 활동에서 연구자로서의 사회적·윤리적 책임을 성실하게 이행함으로써, 학술적 성과에 대한 신뢰도를 진작시키고 학회의 품위를 손상시키지 않을 의무를 갖는다.

제1장 총칙

제1조 목적

본 규정은 학회의 학술 연구 활동에서 연구자, 편집위원, 심사위원이 준수해야 할 연구 윤리 규정을 공표하고, 연구 부정행위가 발생했을 경우 이를 신속하고 공정하게 검증하기 위한 연구윤리 위원회의 설치 및 검증 이후의 후속 조치 사항 등을 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 적용 대상

본 규정은 학회의 모든 회원과 본회의 학회지나 기타 학술 간행물에 투고한 자, 학술대회 등에서 발표한 자에 대하여 적용한다.

제2장 연구자에 대한 윤리 규정

제3조 위조, 변조, 표절, 이중 게재 금지

학회는 연구 수행 과정에서 행해진 ‘위조’, ‘변조’, ‘표절’, ‘이중 게재’ 행위를 대표적인 ‘연구 부정행위’로 간주하고 이를 금지한다. ‘위조’, ‘변조’, ‘표절’, ‘이중 게재’에 관한 용어 정의는 다음과 같다.

1. ‘위조’는 연구자가 존재하지 않는 연구자료 또는 연구결과를 허위로 만들어 내는 행위를 말한다.
2. ‘변조’는 연구자가 연구자료, 연구과정, 연구결과 등을 인위적으로 조작하거나 임의로 변형·삭제함으로써 연구내용 또는 결과를 왜곡하는 것을 말한다.
3. ‘표절’은 연구자가 이미 발표된 타인의 아이디어, 연구내용, 연구결과 등을 정당한 승인 또는 인용 없이 무단으로 도용하는 것을 말한다.
4. ‘이중 게재’는 연구자 본인이 이미 발표한 동일한 연구 결과를 인용 표시 없이 중복하여 게재하는 것을 말한다. 이미 출판된 논문이나 책의 일부가 저자의 승인 하에 다른 편저자에 의해 선택되고 편집되어 학회지의 특집호로 게재되는 경우에는 이중 게재로 간주하지 않는다.

제4조 저자 표기

1. 저자는 연구에 실제로 참여한 자만 인정받는다.
2. 공동 저자인 경우, 상대적인 지위나 직책에 관계없이 연구내용이나 결과에 대하여 기여한 정도에 따라 제1저자를 정한다.
3. 연구에 실질적으로 기여한 자에게 저자 자격을 부여하지 않거나, 연

구에 참여하지 않은 자에게 예우나 감사의 표시를 이유로 저자 자격을 부여해서는 안 된다.

제5조 인용 및 참고 표기

1. 타인의 아이디어, 고유한 용어, 데이터, 분석 체계 등을 활용하는 경우 반드시 원저자와 출처를 밝혀야 한다.
2. 원저자와 출처를 밝혔더라도 인용 표시 없이 상당히 많은 양을 그대로 옮기는 경우 연구 부정행위로 간주한다.
3. 자신이 발표한 논문이나 저서라고 하더라도 반드시 출처를 밝히고 인용해야 한다.

제6조 생명윤리

1. 연구자는 인간의 존엄과 가치를 침해하거나 인체에 위해를 끼치지 않도록 해야 한다.
2. 인간대상연구는 생명윤리 및 안전에 관한 법률(보건복지부 생명윤리 정책과 02-2023-7614)에 따라 기관생명윤리위원회의 심의 및 연구 대상자의 동의를 거쳐야 한다.

제3장 편집위원회에 대한 윤리규정

제7조 편집위원의 책무

1. 편집위원회는 투고된 모든 논문을, 투고자의 성별, 연령, 인종, 소속 기관, 개인적인 친분 등과 상관없이 공정하게 취급해야 한다.

2. 편집위원은 투고된 논문이 객관적인 평가를 받을 수 있도록 심사위원을 선정해야 하며, 게재 여부의 판정 과정에서 공정성을 유지해야 한다.
3. 편집위원은 편집 과정에서 대상 논문의 저자 및 내용에 대한 비밀을 지켜야 한다.
편집위원은 게재 예정인 논문이라고 하더라도, 발표 전에 저자의 동의 없이 임의로 인용해서는 안 된다.
4. 편집위원은 심사과정에서 연구 부정행위가 제보될 경우, 이를 연구윤리위원회에 신속하게 보고해야 한다.

제4장 심사위원에 대한 윤리규정

제8조 심사위원의 책무

1. 심사위원은 개인의 학술적 지향을 떠나, 논문의 질적 수준과 규정 준수 여부를 판정 기준에 근거하여 엄격하게 평가해야 한다.
2. 심사위원은 심사 과정에서 대상 논문 내용에 대한 비밀을 지켜야 한다.
3. 심사위원은 게재 예정인 논문이라고 하더라도, 발표 전에 저자의 동의 없이 임의로 인용해서는 안 된다.
4. 심사위원은 심사 과정에서 연구 부정행위를 발견하는 경우, 이를 편집위원회에 신속하게 제보해야 한다.

제5장 연구윤리위원회 설치 및 운영

제9조 연구윤리위원회 설치

1. 학회는 회원의 연구윤리에 관한 사항을 심의, 의결하기 위해 연구윤리위원회(이하 위원회)를 설치한다.
2. 위원회는 위원장을 포함 6인 이내로 구성한다.
3. 위원은 학회의 회원 중, 회장의 제청과 운영위원회의 승인을 받아 회장이 위촉하며, 위원의 임기는 2년으로 하되 연임할 수 있다.
4. 위원장은 위원의 호선으로 정한다.

제10조 위원회 운영

1. 위원회는 회장의 요청이 있거나 위원장이 필요하다고 판단하는 경우 위원장이 소집한다.
2. 위원회는 재적위원 과반수의 출석으로 성립하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.
3. 위원장은 출석 숫자에는 포함하나, 의결 숫자에는 포함시키지 않는다.
4. 피제소자와 관련된 위원은 위원회에 참여할 수 없다.

제11조 부정행위의 제보

1. 연구 부정행위는 학회의 운영위원회나 편집위원회에 전화, 전자우편, 서면 등의 방법으로 제보할 수 있다.

2. 제보는 실명 혹은 익명으로 할 수 있으나, 단 익명으로 하는 경우에는 반드시 부정행위의 내용과 증거를 구체적으로 제시하여 제보해야 한다.

제12조 부정행위 검증 절차

1. 위원회는 상당한 의혹이 있는 구체적인 제보가 접수되는 경우, 회장 또는 위원장의 심사 요청에 의해 부정행위 여부를 판단하기 위한 심사를 개시한다.
2. 위원회는 연구 결과에 대한 충분한 검토를 거쳐 연구 부정행위 여부를 판단하며, 경우에 따라 외부 심사위원의 참여 여부를 협의할 수 있다.
3. 위원장은 심의에 필요한 경우, 제보자나 피제소자에게 소정 자료의 제출을 요구하거나 진술을 위한 출석을 요구할 수 있다.
4. 위원회는 최종 판정에 앞서 피제소자에게 소명의 권한을 부여하고, 소명 자료 준비를 위한 기간을 충분히 보장해 주어야 한다.

제13조 심사 결과 보고

1. 위원회는 부정행위 심사 결과를 이사회에 반드시 보고해야 한다.
2. 보고서에는 심사 대상 논문, 부정 행위의 내용, 심사위원의 명단 및 절차, 피제소자의 소명 내용, 판정 결과, 후속 조치 등의 내용이 들어가야 한다.
3. 보고서는 학회에서 5년간 보존한다.

제14조 제보자와 피제소자에 대한 보호

1. 위원은 연구 부정행위 심의 과정에서 제보자와 피제소자의 신원이 노출되지 않도록 비밀을 엄수해야 한다.
2. 피제소자의 연구 부정행위가 입증되기 전까지는 연구윤리를 위반하지 않은 것으로 본다.
3. 위원회는 부정행위 검증이 완료될 때까지 피제소자의 명예나 권리가 침해되지 않도록 최대한 노력해야 한다.

제15조 후속 제재 조치

연구 부정행위가 입증된 경우에는 사안의 경중에 따라 다음과 같은 제재를 위원회의 의결에 따라 가하되, 중복하여 처분할 수 있다.

1. 연구자의 학회 회원 제명
2. 학회지에 수록된 논문의 경우 게재 취소
3. 학회 홈페이지를 통해 연구 부정행위에 대해 공시
4. 학회 논문 투고 3년간 금지
5. 위원회 명의의 견책 통지 발송
6. 한국연구재단에 해당 내용에 대한 세부 사항 통보
7. 연구비 지원을 받아 작성된 논문의 경우 연구지원기관에 세부 사항 통보

제16조 재조사 및 명예회복

1. 제보자 또는 피제소자가 위원회의 결정에 불복할 경우에는 15일 이내에 위원회에 재조사를 요구할 수 있다.
2. 위원회의 심사 결과 부정행위가 없었던 것으로 확정된 경우, 위원회는 피제소자의 명예 회복을 위해 노력해야 한다.
3. 피제소자의 명예를 실추시키기 위해 고의로 허위 제보하거나 허위 사실을 유포한 자에 대해서는 회원 자격 박탈, 관련 사실의 공지 등의 제재를 가할 수 있다.

부칙

이 규정은 2019년 10월 2일부터 유효하다.

한국독서아카고라학회 임원

회 장 : 오길주 (경민대학교)

부 회 장 : 김현경 (경민대학교)

김연홍 (경민대학교)

감 사 : 이주영 (어린이문화연대)

조월레 (아동문학평론가)

기획이사 : 김장호 (경민대학교)

총무이사 : 정명자 (중원대학교)

사업이사 : 허 기 (봄봄출판사)

학술이사 : 김현경 (경인교육대학교)

출판이사 : 김경희 (가천대학교)

대외협력이사 : 김용환 ((주)리딩게이트)

국제이사: 미국: 윤재영 (Purdue University), 중국: 전금화 (吉林大学)

편집위원회

위원장 : 김명석 (성신여자대학교)

위 원 : 황선미 (서울예술대학교), 오길주 (경민대학교),

장정희 (서울대학교),

김경희 (가천대학교)

간 사 : 권민주 (성균관대)

연구윤리위원회

위원장 : 문홍철 (경민대학교)

위 원 : 노경실 (작가)

간 사 : 윤지아 (경민대학교)

독서아카고라연구 창간호

2019년 10월 26일 인쇄

2019년 10월 26일 발행

발행인 / 오길주

발행처 / 한국독서아카고라학회

편집 · 인쇄 / 한국학술정보(주)(☎ 031-940-1118)

<http://www.kstudy.com>

한국독서아카고라학회

11618 경기도 의정부시 서부로 545 경민대학교 소석관 108호

☎ 031-828-7166

<http://www.acagora.or.kr/>

ISSN 2672-1309



봄봄 어린이 20

된장국과 크루아상

박향희 글 | 조희 그림

판형 190X250mm | 64쪽 | 값 9,500원

대상연령: 초등 중학년

주제어: 우리 음식, 외국 음식, 식습관, 성장동화

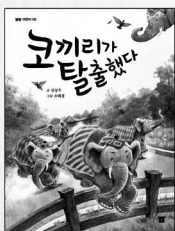


봄봄 어린이 시리즈

*봄봄 어린이 시리즈는 계속 나옵니다.



외아들 구출 소동
송언 글 | 김병하 그림



코끼리가 탈출했다
심상우 글 | 조태겸 그림



나를 칭찬합니다
박향희 글 | 김종석 그림



책 읽기 달인
김진완 글 | 허구 그림



달려라, 아침해!
박상재 글 | 이상권 그림



나리아, 미안해
유지은 글 | 오정림 그림



푸른 아이
김태웅 글 | 이광 그림



올드 보이 선생님
이라야 글 | 김병하 그림



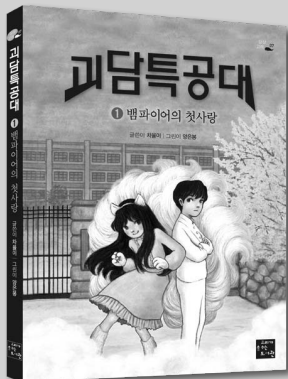
고양이 조문객
선안나 글 | 이형진 그림



이름 전쟁
박향희 글 | 이수진 그림



상상력이 가득한 이야기를 소개하는 상상고래 시리즈!



07 괴담특공대 ① 뱀파이어의 첫사랑

짝사랑하는 소년의
정체가 뱀파이어?

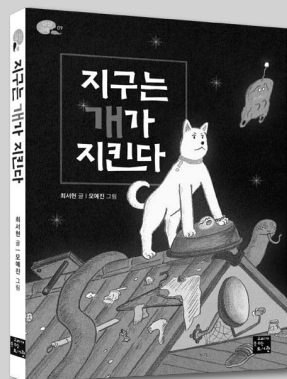
차율이 글 | 양은봉 그림
176쪽 | 12,000원



08 오합지졸 초능력단 ① 수상한 의뢰인과 화장실 귀신

오합지졸 초능력단!
위대한 초능력단!

김정미 글 | 임규현 그림
152쪽 | 12,000원



09 지구는 개가 지킨다

지구를 뒤흔들
개소리가 시작된다!

최서현 글 | 모예진 그림
172쪽 | 12,000원



01 승례문에서 사라진 여처구니

안재희 글
이구산 그림



02 독도와 인어

김정현 글
마수민 그림



03 슈퍼 히어로 우리 아빠

임지형 글
김완진 그림



04 묘지 공주

차율이 글
박병욱 그림



05 슈퍼 히어로 학교

임지형 글
김완진 그림



06 인어 소녀

차율이 글
전명진 그림