

독서아카고라연구 2호
Acagora Reading Research
Vol. 2

2020. 10.

차례

기획논문: 놀이와 독서교육의 열린 활동성

오길주 : 놀이와 독서교육의 열린 활동성에 관한 탐색	003
이상호 : 놀이를 주제로 한 국내·외 그림책 연구	039
전정일 : 일 놀이와 글쓰기로 가꾸는 책임기	075
최혜순 : 영유아 독서놀이의 뇌과학적 접근	129
정명자 : 누리과정에 기초한 놀이중심 독서	153

일반논문

김장호 : 작은도서관 운영에 대한 고찰	173
김현경 : 철학 공동체를 통한 토론교육과 학생의 도덕적 판단력 향상 가능성	197
김현경 : 디지털 그림책과 사회적 독서	219
장정희 : 방정환 문학 유산의 발굴과 계승의 과제 -방정환 동요의 사례: 전집 수록 과정의 분석-	237

책세상

김명석 : 관계 속에 자라는 아이, 동화가 키운다 -향선미 『나에게 없는 딱 세 가지』-	275
박형주 : 공존 공생 공영의 희망 메시지를 담은 호주 그림책	281

부록

한국독서아카고라학회 회칙	287
『독서아카고라연구』 편집위원회 규정	296
『독서아카고라연구』 논문 투고 규정	299
『독서아카고라연구』 논문 심사 규정	305
『독서아카고라연구』 연구 윤리 규정	308

놀이와 독서교육의 열린 활동성에 관한 탐색

오길주*

【 목 차 】

- I. 여는 말
- II. 놀이의 개념과 가치
- III. 독서의 놀이성
 - 1. 어린이와 놀이
 - 2. 독서와 놀이
 - 1) 독서행위의 놀이적 구조
 - 2) 독서와 놀이적 즐거움
- IV. 놀이 기반 독서의 발전 가능성에 대한 고찰
- V. 맺는말

국문초록

본 연구에서는 독서교육의 활동성과 놀이의 관계를 탐구하여 이들의 발전적 융합에 대한 가능성을 탐색하고자했다.

놀이의 개념과 가치에 대해 살펴보고, 어린이와 놀이의 관계 및 독서가 갖는 ‘놀이성’에 대해 연구하였다. 그리고 독서행위의 놀이적 구조, 독서가 갖는 놀이다운 즐거움에 대해 연구하여 독서와 놀이가 유사점이 많음을 밝혔다.

놀이를 기반으로 하는 독서교육방법 중 대표적인 것을 중심으로 이들이 가지고 있는 제한점을 연구하였고 앞으로 이런 프로그램이 더 발전하기 위해 연구되어야 할 방향을 제시하였다.

핵심어 : 독서, 열린 활동성, 놀이, 놀이성, 즐거움

* 경민대학교 아동보육과 교수, kj423@hanmail.net

I. 여는 말

‘책을 읽는다’는 사전적 의미를 가진 독서(讀書)는 지식과 정보를 얻게 하고, 사고력을 길러준다. 또한 가치관 함양과 정서적 고양이라는 일반적인 목적과 함께 의사 소통능력의 기초가 되고 인성에 밑바탕이 된다. 이러한 독서의 유용성으로 독서교육의 필요성이 더 강화되고, 사회적 공감 이 이루어지고 있다.

지난 3월, 문화체육관광부에서 발표한 ‘국민 독서 실태 조사(2019)’에 의하면 우리 국민들의 독서율은 그리 높지 않으며, 1년에 책을 한 권도 읽지 않는 성인이 48%나 된다.¹⁾ 학교나 가정에서 독서를 중시하고 국가적으로 다양하게 독서활성화 방안을 내세우고 있으나 이것이 국민 개개인의 실생활에 적용되지는 못하고 있다.

독서교육 현장도 이와 별반 다르지 않다. 위의 조사 자료에서도 성인 이든 학생이든 독서의 가장 큰 목적을 ‘새로운 지식과 정보를 얻기 위함’이라 하였다. 학생들 역시 상당수가 과제를 위한 독서를 하고 있다고 응답하였다.²⁾ 독서의 본질적인 목적 중 ‘독서를 통한 즐거움’ ‘책 읽는 기쁨’은 궁극적으로 ‘평생 독자’로 살아가게 하는 중요한 요인인데, 우리 독서교육에서 이것을 얻기는 쉽지 않아 보인다.

독서교육의 가장 큰 과제는 학생들이 책을 즐겁게 읽도록 하는 것이다. 이것에 성공하면 독서교육의 결과는 긍정적인 경우가 많다. 특히 연령이 낮은 영유아나 초등학교생인 경우는 더 그러하다. 이번 연구에서 독서교육과 함께 ‘놀이’에 대해 연구해보고자 한 이유도 이러한 고민에 기

1) 문화체육관광부의 조사에 따르면, 2019년 종이책 연간 독서율은 성인 52.1%, 학생 90.7%로 성인과 학생 모두 감소 추세이고, 전자책 연간 독서율은 성인 16.5%, 학생 37.2%로 성인과 학생 모두 증가 추세이다. (문화체육관광부, 2019 국민독서실태조사, 2020. 2.)

2) 앞의 조사에 의하면 초·중·고 학생은 ‘학교 숙제나 독후감을 쓰기 위해’(26.5%), ‘스스로 읽고 싶어서’(26.0%) 책을 읽는다는 응답이 높게 나타남.

인한다.

독서교육에서 독서 흥미와 즐거움의 요소는 성공적 교육 실행의 출발이라 할 수 있다. 즐거움과 재미의 원천인 놀이와 독서의 접점을 찾아 그 조화와 협력적 요소를 찾을 수 있다면 영유아 및 초등 독서교육의 원활한 운영은 물론이고 시대의 변화와 함께 다양하게 변모해가는 학생들에게 적합한 독서프로그램을 실행할 수 있을 것이라 생각한다.

그간 한국독서아카고라학회는 ‘독서 이론의 학구적 학술성(academy)과 독서 운동의 열린 활동성(agera)’에 대한 연구를 주로 하였다. ‘독서 이론의 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.

‘놀이’가 또 하나의 독서 텍스트 혹은 독서 교육방법의 유용성 있는 대안으로 개연성을 갖는다면 ‘독서의 열린 활동성’의 측면에서 놀이와 독서의 확장된 융합을 기대할 수 있을 것이다.

Ⅱ. 놀이의 개념과 가치

일반적 개념으로 ‘놀이’는 유쾌한 감정을 느끼는 신체적, 지적 활동으로서, 어떤 궁극적 목적을 추구하는 것이 아닌 활동 자체에 만족하는 행위이다.³⁾ 인간의 생존과 관련 있는 활동과 일을 제외한 신체적·정신적인 모든 활동을 의미하는 놀이는 생활상의 이해관계를 떠나서 자발적으로 참여하는 무목적적 활동으로 즐거움과 흥겨움을 동반하는 가장 자유롭고 해방된 인간 활동이다. 놀이는 일정한 육체적, 정신적 활동을 전제로 하며 정서적 공감력과 정신적 만족감을 바탕으로 이루어진다. 또한

3) 서울대학교 교육연구소, 『교육학 용어사전』, 한우동설, 2011.

인간으로서 삶의 재미를 적극적으로 추구하고 즐기고자 하는 의지적인 활동이기도 하다. 놀이는 피로를 풀어주고 원기를 회복시켜 생활에 탄력을 주고, 삶의 기쁨을 표현하는 계기를 제공한다.⁴⁾

사전을 비롯하여 여러 자료에서 정의하고 있는 ‘놀이’에 대한 개념에는 ‘놀이가 무목적(無目的)적인 활동’임을 강조한 네덜란드의 철학자 요한 하위징아(John Huizinga)의 인식이 많이 반영되어 있다. 그는 인간이 원래 놀이를 즐기는 존재이며 모든 문화에서 놀이가 중요하다고 보았다. 저서 『호모 루덴스』⁵⁾에서 놀이가 문화의 근원이자 산물이라는 새로운 시각을 제시하고 인간은 놀이하는 정신을 가진 존재로서 놀이가 인류문화의 근원이자 산물이라고 하였다.

놀이는 하나의 총체적 현상이고 그 총체성을 이해하고 평가하는 것이 중요하며 놀이는 그 스스로 독립된 것으로 ‘동물이나 어린 아이의 생활에 나타나는 행위로 보는 것이 아니라 문화의 기능으로 인식할 때, 비로소 생물학과 심리학의 경계를 벗어난다.’고 했다. 특히 그는 사회적 기능으로서의 놀이를 강조한다. 또한 놀이는 재미, 자발성, 무목적성과 비밀상성, 그리고 경쟁 등의 특징을 갖는다고 보았다.

그가 “All play means something”⁶⁾이라 하며 놀이의 중요성을 역설한 것은 놀이가 인간이 추구하는 즐거움과 행복한 삶의 원동력이 된다는 것을 강조한 것이다. 하위징아의 연구는 최초로 놀이를 학문적 연구의 대상으로 삼았다는데 가치가 있으며 놀이를 문화 현상으로 설명하고 역사적 접근방식으로 이해한 데도 의의가 있다.

놀이는 일반적으로 다음과 같은 가치를 갖는다.

4) 한국문화평론가협회, 『문학비평용어사전』, 국학자료원, 2006.

5) 요한 하위징아, 『호모루덴스』, 이종인역, 연암서가, 2010.

6) Huizinga, J. (2016). Homo Ludens: A study of the play element in culture. Ranchos de Taos: Angelico Press.

① 인지적 발달과 도덕성의 발달

Piaget는 인간의 지적 행동이 동화와 조절의 평형을 통해 이루어지는 것으로 가정하고 아동의 놀이 경험에 인지발달과 긴밀한 관계를 맺었다고 했다. Vygotsky 역시 놀이와 인지발달의 관계에 주목하고 아동의 정신발달에 놀이가 중요한 역할을 한다고 보았다. 특히 인간의 지적 구조가 구체적인 사물이나 행위로 의미를 분리하고 점차 추상적인 사고에 의해 일반화시켜나가기 때문에 아동의 상징적 놀이 등은 추상적 사고의 발달에 큰 영향을 미친다고 하였다.

놀이가 도덕성발달에 도움을 준다는 것은 대부분의 놀이가 가지고 있는 규칙에 근거한다. 놀이는 규칙을 따라야 하고 이러한 자기 통제를 통해 사회적 상호작용을 익히며 사회적 규칙을 알게 되기 때문이다.

Caillois 역시 놀이가 ‘규칙이 있는 행동’이며 놀이의 규칙은 일시적이고 새로운 규칙으로 놀이시간과 공간에 한해 통용된다고 보았다.⁷⁾ 그는 놀이가 본능을 억제하고 그것에 제도적인 존재를 받아들이게 하며 본능에게 형식적이고 한정된 만족을 주면서 본능을 훈련시키고 기쁨지게 하며 본능의 독성으로부터 혼을 지키는 예방주사를 놓는다. 동시에 본능은 놀이 덕분에 여러 양식을 풍부하게 하고 정착시키는데 유익한 공헌을 한다⁸⁾고 했다.

이처럼 아동은 놀이를 통해 규칙을 익히고 변화시키면서 그러한 규칙을 내재화하는데 이것이 도덕성 발달에 많은 영향을 끼친다.

② 즐거움과 재미

즐거움과 재미는 놀이가 갖는 주요 특징 중 하나이다. 요한 하위징아

7) Roger Caillois, 『놀이와 인간』, 이상률역, 문예출판사, 1994, 340쪽.

그는 놀이를 분류하는 범주로 아곤(Agon), 알레아(Alea), 미미크리(Mimicry), 일링크스(Ilinx)로 하고, 여기에서 ‘경쟁’을 뜻하는 아곤은 참여자들에게 동등한 기회를 부여하고 설정된 규칙을 준수하며 놀이하는 스포츠, 체스, 퍼즐 등으로 구분하였다.

8) 앞의 책, 94쪽.

(John Huizinga)는 놀이의 본질이 ‘재미(fun)’이고 이 ‘재미’는 각종 분석과 논리적 해석을 거부한다고 했다. Caillois도 놀이는 휴식이나 즐거움을 가져다주고 구속받지 않을 뿐 아니라 현실 생활의 진지함과 반대되며 아무것도 생산하지 않는다고 했다. 이런 놀이는 본질적으로 기쁨과 즐거움을 내포하고 있어서 긍정적 정서를 바탕으로 하기에 지루하고 단조로운 활동과는 또 다른 특성을 갖는다,

놀이를 하는 아동은 대부분 그것이 주는 재미와 즐거움을 이유로 이를 반복하게 된다. 때문에 아동에게 놀이의 즐거움과 재미는 가장 기본이 되는 가치이다. 놀이를 하는 동안 아동은 즐거움을 느끼게 되고 이것은 놀이를 더욱 적극적이고 활발하게 하는 원동력이 된다. 놀이는 즐거움과 재미의 원천인 동시에 그 자체인 셈이다.

③ 휴식과 위안

놀이는 정서적 긴장을 해소하고 신체적, 정신적으로 휴식과 위안을 준다. 아동은 자신의 감정을 놀이를 통해 긍정적으로 표출하고 정서적 안정을 얻는다. 또한 그것은 카타르시스와 함께 위로를 준다.

Huizinga는 놀이가 가져다주는 휴식의 가치를 설명하면서 놀이는 정규적으로 반복되는 휴식행위이며 우리 삶의 반려자이자 보완자가 되어서 사실상 삶 전체의 불가결한 요소가 된다고 했다. 또한 놀이는 삶을 가꾸어주고 삶을 확대시키는데 이런 의미에서 놀이는 생의 기능으로서 개인에게 필요한 것일 뿐 아니라 사회에서도 필요 불가결한 것이라 하였다.

놀이가 주는 긴장감의 이완이나 감정 완화 등은 아동에게 위로와 치유까지도 경험하게 하며 실제 아동은 환상놀이 등을 통해 자신의 힘든 경험을 보상받기도 하고 스스로를 격려하며 문제를 해결하기도 한다.

④ 성취감

놀이를 하는 아동은 그 긴장감 속에서 성취감을 맛보게 된다. 경쟁의

성격이 강할수록 그 성취감은 크다. 놀이가 가지는 긴장은 불확실함이며 위태로움이고 이런 긴장감의 해소에서 성취감을 맛보게 된다고 Huizinga는 주장했다. 이와는 다른 견해로 Otto Weininger는 인간의 놀이가 성취하고 진화한다고 하였다. ‘아동의 놀이는 아동의 경험에 그 기초를 두고 있으며 놀이는 무목적이거나 무방향적인 활동이 아니고 무언가를 성취하고 안락을 느끼기 위한 행동의 시도이기 때문에 인간은 그 세계를 혁신하고 변화시켜 나갈 수 있다’⁹⁾고 보았다.

아동은 놀이의 규칙을 지키려고 노력하거나, 경쟁을 통해서 승리를 맛보거나, 새로운 놀이를 시도하고 성공하는 과정 등을 통해 스스로 어떤 목적을 이룬 성취감을 맛보게 되는데, 이것이 놀이가 갖는 또 다른 가치이다.

⑤ 사회성 교육

놀이를 통해 어린이들은 또래 집단의 일원으로 협동하는 법을 배우고 자기중심성에서 벗어나 사회적 역할을 통한 사회 작용을 경험한다. 어른을 흉내 내기도 하고 역할을 해보기도 하면서 장래의 사회적 역할과 태도를 배우게 되고 놀이 속에서 사회구성원으로 해야 할 것에 대해 알게 된다.

정해진 규칙을 지키고, 함께 노는 또래들과 경쟁하기도 하고 갈등도 하지만 이를 해결하기 위한 방법을 익히게 된다. 이러한 소통은 아동의 사회성 발달 성장에 큰 영향을 미친다.

⑥ 문화적 가치

Huizinga는 놀이의 개념을 문화현상과 연관 지어 설명한다. ‘놀이를 동물이나 어린 아이의 생활에 나타나는 행위로 보는 것이 아니라 문화의 기능으로 인식할 때 비로소 생물학과 심리학의 경계로부터 벗어날 수 있다’고 하였다. 또 놀이는 문화의 성립 이전부터 존재하였으며 과거부터

9) Otto Weininger, 『놀이와 교육』, 강선보역, 재동출판사, 1990, 157쪽.

현재까지 문화를 수반하면서 그 속에 침투해 있는 것이라고 역설한다. 놀이가 그 자체로 만족감을 얻는 일시적 행위이며 놀이에서 나타나는 요소들을 문화의 원형으로 간주할 수 있다는 것이다.

Freud가 아동의 놀이는 그의 문화적 경험이 반영된다고 보는 것과 Vygotsky가 아동들의 놀이 속에서 그들이 속한 민족의 문화를 배우고 창조한다고 본 것도 비슷한 견해이다.

Ⅲ. 독서의 놀이성

1. 어린이와 놀이

일찍이 Piaget는 놀이를 유아가 외부의 자극을 받아들임으로써 도식을 견고하게 해나가는 과정으로 보고, 동화(assimilation)와 조절(accommodation)로 설명하였다. 놀이를 통해 즐거움과 적응 또는 학습을 얻을 수 있다고 보고, 놀이를 학습을 통해 촉진시킬 수 있다고 한 것이다. 놀이는 지식으로 획득되는 개념과 함께 정신구조를 확충하는 것으로서의 의미를 갖는다고 본 것이다.

Vygotsky는 놀이가 유아 자신의 행동을 지배하는 정신적 도구이며 사회성 및 정서발달에 직접적인 영향을 준다고 보았다. 유아는 놀이를 통해 자기규제를 이해하고 대상으로부터 의미를 부여하기 시작하는 것이다. 그는 놀이가 유아 자신의 정신세계를 표현하고 정신 발달에도 중요한 역할을 한다고 보았다. 특히 그는 놀이가 목적성을 갖고 있음을 주장하여 하위징아와는 다른 견해를 갖고 있다.

이처럼 인지발달이론은 놀이를 지적 성장을 촉진하는 수단으로 보고 놀이는 아동발달과 성장의 모든 분야에 작용하며 자연스럽게 학습을 할 수 있게 하는 근간이 되는 것으로 여긴다.

Freud나 Erikson이 정신분석이론을 통해 놀이의 정서적 측면을 강조하

여 아동이 놀이를 통해 다양한 감정을 탐색하도록 해준다고 본 것과 놀이가 아동의 자아 존중감을 고양시키는 기능을 한다고 보는 것과는 구분되는 견해이다.

이들 이론을 통해서 볼 수 있는 것은 놀이의 가치가 신체적 측면으로 치중되어 신체의 에너지를 회복하고 재생시키는 것으로 본 고전적 놀이 개념¹⁰⁾과 현대의 놀이 개념이 다르며, 현대에 이르러서는 놀이가 정서적, 사회적, 지적인 부분까지 영향을 미치며 전반적 인지발달을 촉진시켜 학습을 향상시킨다고 보고 있다는 것이다.

아동에게 있어 놀이의 중요성은 ‘UN 아동권리협약’에서도 강조한다. 아동은 보호의 권리, 참여의 권리, 발달의 권리, 생존의 권리를 가지고 있으며 이 4가지 권리를 존중받아야 함을 밝히고 있는데 이 중 ‘발달의 권리’에는 아동이 자신의 나이에 맞는 놀이와 오락 활동에 참여하며 문화생활과 예술 활동에 자유롭게 동참할 수 있는 권리가 있음을 명시한다. 이처럼 아동의 놀이에 대한 중요성은 범국가적으로 강조되고 있음을 알 수 있다.

우리나라에서는 2019 개정 누리과정에서 교육과정의 성격을 신설하면서 그 내용으로 ‘유아 중심 놀이 중심을 추구한다.’고 명시했다. 여기서는 교육과정의 지향점으로 유아중심·놀이중심이라는 방향을 재정립하였고 놀이를 통해 유아의 발달, 인성, 민주시민의 기초를 형성할 것을 표방하고 있다.

근자에 이르러서 우리나라에서도 아동의 교육에 있어 놀이에 주목하고 있는데, 이는 놀이가 교육의 필요성을 구현하기 위한 목적 지향적인 활동이라는 점과 놀이를 통해 어린이들이 대인관계 능력 및 의사소통능력을 향상시키는 데에 유용한 도구라는 판단이 그 이유일 것이다. 즉 놀이가 인간생존을 위한 교육적 필요를 효과적으로 달성하기 위한 매개¹¹⁾

10) Spencer의 잉여 에너지 이론(surplus energy theory), Hall의 반복 이론(recapitulation theory), Patrick의 휴식이론(relaxation theory) 등이 이에 속한다.

라는 관점에 대한 합의라 할 수 있다.

F. Bobbitt¹²⁾ 은 놀이는 아이라는 인간이 인간으로 하는 활동으로, 아이가 인간으로서, 인간이기 위해서 아이로 사는 시간 동안 ‘놀이하는 인간’으로 산다고 하였다. 아이들은 집단 놀이, 사회적 게임, 대화 등에 참여함으로써 인간으로서 가진 본능들을 개발하는데 놀이는 사회성을 발달시키고, 사회적인 습관을 형성하게 하고, 사회적인 결속을 강화시킨다고 보았다. 놀지 않고 또래 친구들과 협력하는데 필요한 사회적 능력을 발달시킬 수는 없다는 것이다.

동시기 인간에게 놀이 본능(play-instincts)은 아주 강렬하고 구조적이며 이 본능은 아이들이 무엇인가를 만들고 활동하게 이끈다. 놀이는 평범한 아이에게 불특정하고 헤아리기 어려울 만큼 많은 기회를 주고 ‘성장하게’ 한다. 또한 아이들에게 인류의 주요 지적 영역들, 인간의 주요 경험 영역들에 대해서 두루두루 관심을 갖도록 한다. 이런 점에서 아이들이 어떤 가치나 특정한 목적을 설정하지 않고, 자유롭게 돌아다니면서, 가능하다면 포괄적인 관찰을 할 기회를 주어야 한다.¹³⁾

이러한 견해는 어린이에게 있어서 놀이가 갖는 위상과 의미를 보여주는 것으로서, 어린이에게 놀이는 삶과 교육, 일상에 중요한 가치를 지님을 인식하게 한다.

11) 이상호는 이러한 관점으로 아동의 놀이를 이해하고 한국 아동놀이의 지속과 변화에 대한 깊이 있는 성찰로 아동놀이의 시대별 양상을 사회상황과 연관 지어 파악하였다. (이상호, 『한국아동놀이의 지속과 변화』, 안동대학교 박사논문, 2018)

12) Franklin Bobbitt(1876-1956)은 미국의 교육학자로 『curriculum』에서 교육과정이라는 용어를 처음 사용했고 ‘학교에서 무엇을 가르쳐야 하는가’의 문제를 연구하여 오늘날 ‘교육 과정학’을 태동케 하는데 단초를 놓았다.

13) Bobbitt, J. F, 『학교에서 무엇을 가르쳐야 하는가』, 정광순외 역, 학지사, 2017. 참조.

2. 독서와 놀이

지금까지는 독서 학자들은 독서 과정에 작용하는 핵심요인을 염두에 두고 다양한 용어를 사용했다. 독서를 ‘기능’으로 보기도 하고, 또 어떤 경우에는 ‘능력’이라는 말을 사용하였다. 그리고 경우에 따라서는 ‘전략’이라는 용어를 사용하기도 하였다. 이는 학자들 사이에서 끊임없이 쟁점화되는 부분이다.

독서에 작용하는 요인을 기능(技能,skills)으로 부른 것은 1910년부터 1960년대까지 미국에서 성행했던 행동주의 심리학 시기이다. 행동주의 심리학에서는 인간의 행동을 연습과 학습의 결과로 보았고 이에 따라 얻게 되는 지적 작용을 기능이라고 불렀다.

독서에 작용하는 요인을 능력(能力,abilities)으로 했던 독서 연구 초기, 즉 1910년 이전에는 인간 심리 작용을 다분히 유전적 현상으로 보고 독서를 잘하고 못하는 것이 모두 부모로부터 물려받은 능력인 유전적 요인에 관련이 있다고 보았다.

전략(戰略,strategies)이라는 용어도 인간의 지적 작용을 지칭하는 것이다. 이 경우에는 능력에서 보여지는 생득성이나 기능의 후천적 습득성을 인정하지 않고 지식의 활용이라는 의미를 담고 있다. 즉 독서를 읽는 내용과 관련하여 독자 자신이 갖고 있는 기존 지식의 활용으로 보는 것이다. 독서에서 스키마의 활용 측면을 중시하고 있는 것이다.

이와 함께 최근에는 독서의 중요 요인으로 사회문화적 배경을 강조한다. 독서를 개인의 사전 지식이나 배경 지식의 활용으로 보았던 개념에서 그 지식을 개인이 아닌 사회와 문화 차원으로 확장한 것이라고 할 수 있다.¹⁴⁾

이처럼 독서 과정에 작용하는 요인의 명칭이 변화하는 것은 독서 현상과 그 구성 요인에 대한 학문적 인식의 변화라 할 수 있다. 이러한 용어의 변화는 독서에 대한 개념과 이해의 변화이기도 하며 독서교육에 영향

14) 노명완, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들」, 한국교육개발원, 2011, 11-13쪽 참조.

을 미치는 중요한 쟁점이다. 또한 앞으로 독서교육의 방향에 대한 논의
거리이기도 하다.

여기서는 놀이가 갖는 구조적 특징과 내용적 측면으로 인해 놀이가 놀
이다워지는 특성을 ‘놀이성’이라 보고 이것이 독서 과정에서 어떻게 작
용하는지, 놀이의 어떤 부분이 독서 교육과 연계될 수 있는지에 대한 것
에 주목하고자 한다.

1) 독서행위의 놀이적 구조

독서교육의 측면에서 보면 독서는 여전히 지식이나 개념을 확대하고
사고력을 신장시키는데 큰 의미를 두게 된다. 여기서는 독자가 학습독자
와 일반 독자가 있다는 구분 하에 독서 행위에 구조를 살펴보려한다.

여기서 논다는 개념은 매우 중요하다. 엄숙주의자들은 노는 것을 부정적
으로만 생각한다. 이것은 ‘논다’라는 개념에 대한 오해에 기인한다. 논다는
것은 한편으로 유희, 오락, 즐거움과 관련되어 문화의 가장 중요한 기능 중
의 하나로서 ‘호모 루덴스’의 세계다. 그것이 없다면 독서는 지옥이 된다.

다음으로 텍스트의 해석과 이해가 독서라면, 텍스트는 또한 언어기호의
체계이다. 이 기호들의 결합은 어떤 코드에 의거하지만 그 의미의 생산은
기호들 사이의 유동적인 관계의 여백 속에서 이루어진다. 이 여백이 ‘놀이’
의 공간이다.

(중략)

텍스트 속에는 그것이 글로 씌어진 것이기에 어떤 놀이, 그것이 담고 있
는 생각과 의미들과의 거리, 결코 직접적으로 다가갈 수 없는 말을 추적하
는 가운데 점점 더 안타깝게 가로 놓이는 공간이 있는 것이 아닌가? 그래서
마치 독자 자신을 위하여 마련된 것만 같은 그 공간 속에서 그 나름의 편견
과 전제와 수없는 되풀이와 재음미와 해석을 동반한 글읽기의 행위가 실천
되는 것이다.¹⁵⁾

위 글에서는 책 속에 저자가 표현하고자 하는 것이 다른 표현들과 부딪히고 대결하면서 긴장감과 쾌락을 가지고 오는데 이런 유희는 커뮤니케이션의 한 형태이며 이런 쾌락은 직접적으로 저자의 의지와 독자의 그것 사이에 대결의 유희와 관련이 있다고 보았다. 따분한 독서란 아무런 저항도 일으키지 않거나 너무 많은 저항을 일으키는 ‘놀이 않는 독서’라고 본 것은 독서가 놀이적 구조 위에서 성립되어야 한다는 논지이며 독서에 대한 보다 근본적 접근을 생각하게 한다.

독서가 ‘놀이 공간’이 된다는 것은 독자가 읽으면서 나름대로 무언가를 할 수 있는 여백의 존재를 전제로 한다는 것이고 독서행위 자체가 놀이적 구조로 진행되는 것이다. 그리고 그 놀이는 책이라는 텍스트 속에서 생각과 의미를 추적해가면서 확장되고 심화된다. 텍스트 자체가 독자의 놀이광장이 되는 셈이다.

독서의 최초 대상인 ‘이야기’는 작가의 삶의 체험과 상상력, 사고가 문자로 표상화 되는 것이다. 그 이야기 속에 초대된 독자는 작가의 이야기를 따라가며, 그가 형상화해 놓은 시공간을 넘나들며 한바탕 놀게 된다. 놀이의 요소 중 중요한 것이 즐거움이라면 독자는 작가가 만든 텍스트를 공간 삼아 놀이에 참여하게 되는 것이다. 읽는 행위라는 독자의 능동성만 있으면 텍스트는 놀이 공간으로서의 역할을 충분히 감당하게 된다. 작가가 만들어 놓은 공간 속에서 독자는 작가와 게임하듯 밀당하듯 재미를 누리는 것이다. 그 재미의 서사가 독자를 독서가로 만들어 간다.

스스로 만족해서 자발적으로 오랜 시간 어떤 행위를 반복 할 수 있게 하고 그것이 즐거움이 되는 것은 놀이가 가지고 있는 특성이다. 따라서 작가가 만들어 놓은 텍스트 공간 속에서 독서를 통해 즐거움과 재미를 느끼고 그로 인해 독서 행위가 반복될 수 있다면 이는 놀이를 즐기는 마음과 같은 심리이고 이 자체가 놀이인 셈이다. 정서적 만족이나 즐거움에 더 많은 비중을 둔 독서인 경우 이는 더욱 분명해진다.

15) 김화영, 「책, 독서, 교육」, 『책, 어떻게 읽을 것인가』, 민음사, 1994, 329-330쪽.

2) 독서와 놀이적 즐거움

독서를 할 때 독자는 특정한 욕구의 충족을 기대한다. 독자는 독서를 통해 정서적 긴장과 해소를 경험하기도 하고 그 증폭을 느끼기도 한다. 이 두 가지는 모두 쾌락적 요인이 있고 이게 독서를 통한 즐거움의 경험이라 하겠다.

K.S.Goodman은 독서를 심리언어학적으로 추측하는 게임이라고 하였다. 그는 독서는 생각과 언어의 상호작용으로, 관찰, 예측, 검사, 확인의 반복 과정이라고 본다¹⁶⁾ 그는 독서를 독자가 자기 욕구를 충족시키기 위해 작가와 게임을 하는 것이라고 보고 독자가 그 게임에 이기게 되면 자신의 욕구 충족을 맞볼 수 있는데 여기서 독서는 일종의 언어 게임이 되는 것이다.

독서를 통해 기쁨을 맛보고 슬픔에 젖기도 하는데서 얻는 쾌락적인 요소가 있고, 정서적 긴장감에도 그런 쾌락의 요소가 많다. 프로이트가 쾌락은 욕구의 긴장과 감소에서 발현된다고 한 것처럼 인간은 기쁨의 욕구 뿐 아니라 슬픔의 욕구를 충족시킬 때도 쾌락을 경험하게 되는데 독자는 작가와의 언어게임에서 그 쾌락을 얻게 된다.

독서는 독자가 작가 또는 등장인물과 나누는 대화이다. 독자는 이를 통해 자신을 객관화하기도 하고 동일시하기도 한다. 작가의 이야기를 받아들이기도 하고, 등장인물에 자신의 경험이나 상황을 이입하여 대신 말하기도 하며 자신의 정당성을 확보하기도 한다. 이 과정에서 독자는 자신의 정서적 상태나 욕구를 해소하거나 긴장한다. 이는 쾌락의 경험으로

16) "Reading is a psycholinguistic guessing game. It involves an interaction between thought and language. Efficient reading does not result from precise perception and identification of all elements, but from skill in selecting the fewest, most productive cues necessary to produce guesses which are right the first time. The ability to anticipate that which has not been seen, of course, is vital in reading, just as the ability to anticipate what has not yet been heard is vital in listening."

-Goodman, K.S.(2003). 2.11 Reading: A Psycholinguistic Guessing Game. In On the revolution of reading: The selected writings of Kenneth S. Goodman (p.2). Portsmouth, NH: Heinemann.

이어진다. 이것이 독서가 독자와 작가의 의사소통이며 이 즐거움의 경험 또한 독서 효과이다.

독서의 쾌락적 측면에 주목하면 지식과 정보를 얻고자 하는 부분이 강한 실용독서는 그 비중이 적어 보이고 즐거움을 주는 유희적 독서가 이와 밀접하게 느껴질 수 있다. 책을 통해 스트레스를 해소하거나 정서적 긴장과 촉발 또는 이완과 해소를 맛보는 것이 목적인 독서는 대부분 지식, 정보 습득과는 다른 목적을 갖고 있기 때문이다. 특히 영유아 및 초·중학생을 대상으로 하는 독서교육에서 그림책이나 동화와 다른 장르로 지식정보책을 분류할 때 그 장르에 기대하는 교육적 효과는 독자가 얻는 기쁨보다는 지적인 영역의 정보습득인 경우가 많다.

하지만 지식정보를 얻기 위한 독서라도 쾌락적 요소는 많다. 지식 정보를 획득하는 과정에서 즐거움을 경험하게 되기 때문이다. 우리가 흔히 지적 희열로 표현하는 부분이 이에 해당한다.

독서를 즐기는 독서광들은 다음과 같은 특징을 모두 갖추고 있다.

첫째, 독서광들은 별로 노력하지 않고 재빨리 글에서 정보를 흡수하는 노련한 독자들이다. 둘째, 독서가 즐거운 경험이라는 것을 알고 있다. 이야기의 즐거움은 대부분 초기 아동기에 알게 된 것이지만 책에서 이야기를 발견하면서 기쁨을 느낀다. 셋째, 자신에게 적절한 책을 선택할 줄 안다.

독서광들이 즐기는 경험, 혹은 놀이 성격을 가진 경험들은 다양하다. 흥분전이, 카타르시스, 그리고 학습이라는 세 가지 경험인데 흥분전이는 소설이나 드라마, 영화를 경험하는 동안 축적된 생리학적 각성이 바로 떨어지지 않고 마지막까지 남아서 서서히 가라앉는 현상에 근거를 두고 있다. 이는 독자에게 새로운 환경, 이야기의 행복한 결말에 비추어서 다시 해석된다. 그 각성은 긍정적인 인지로 연결되고 그 긍정적인 인지가 결과적으로 행복감이다.

카타르시스의 개념은 오래된 전통을 가지고 있는 것으로 놀이 경험의

효과에 대해 타당성을 가질 수 있다.

학습 영역은 놀이 경험이 유용한 효과가 있다고 확실하게 입증된 분야로서, 보다 체계적으로 내재적 동기가 연구되고 개인들의 정보 처리과정에 대한 긍정적인 정서의 영향력이 인식되면서 긍정적인 정서 상태에서 학습을 더 잘하고 생각을 잘할 것이라는 것이 입증되고 있다.¹⁷⁾

이렇게 독서에서 발생하는 쾌락과 기쁨, 즐거움에 관심을 갖는 것은 그 경험구조가 놀이와 흡사하기 때문이다. 그리고 내용적 측면에서 두 가지가 모두 기쁨을 맛보는 행위에 매력을 느끼고 정서적 긴장과 이완을 통해 즐거움을 얻기에 그 일련의 과정 또한 유사성을 갖고 있음을 알 수 있다.

IV. 놀이 기반 독서의 발전 가능성에 대한 고찰

그간에는 놀이가 일이나 교육과는 대립되는 개념으로 여겨져 왔다. 교육을 중시하는 입장에서는 놀이를 무의미한 활동으로 여기거나 비생산적 활동으로 치부하는 경향이 있다. 이러한 입장에 대해 미국의 교육학자인 Bobbitt은 그렇지 않음을 역설한다.

사람은 논다. 그가 어리기 때문이 아니라, 놀기 위해서 긴 시간 동안 아이로 있다. 이렇게 논 경험이 교육받을 수 있게 한다. 놀이는 인간 활동으로서 교육의 한 모습이다.¹⁸⁾

17) 정옥년, 「독서의 정의적 영역과 독자 발달」, 한국독서학회, 2007. 152쪽, 참조.

18) Bobbitt, J.F, 1918. The Curriculum. Boston: Houghton Mifflin Company, p.8.

“He plays, not because he is young, but he is long young in order that he may play; and thus through active experience secure his education. Play is Nature’s active mode of education.”

그는 놀이가 인간의 본능인 동시에 교육의 한 모습이라고 보고, 놀이와 교육이 서로 그 근간을 같이 하고 있음에 주목한다.

교육의 본질은 노는 것이다. 아이는 놀면서 사람들을 관찰하고 자기와 관련된 일을 관찰한다. 또한 관심을 가져야 하는 일에 관심을 기울이고, 탐구 성향을 형성함으로써 방대한 지식을 습득할 수 있다. 알고 싶어 하는 욕망, 지적 욕구, 본능적인 호기심의 본질은 놀이다. 아이는 놀면서 모든 것, 특히 자신과 타인의 행동에 주의를 기울인다. 이를 통해 평생에 걸쳐 배우고, 또 배운다. 마찬가지로 지적 놀이는 지적 교육의 본질이다.¹⁹⁾

놀이가 교육이라는 시각에서 보면 체육교육의 본질은 몸으로 노는 것(physical play)이고 사회 교육의 본질은 사회적 놀이(social play)다. 인간이 어떤 활동을 하더라도 놀이는 중요한 역할을 하며 놀이도 점점 전문화되는데 그는 놀이가 교육의 기본이라고 했다. 특히 놀이가 아동 뿐 아니라 성인에게도 보편적 활동이라고 강조하면서 현대 생활에서 필요한 교육은 정상적인 ‘놀이 본능을 자극’하는 것이라고 보았다. 아동기와 성인기에 교육을 통해서 즐길 수 있는 동기를 유발해야 하며 놀이는 평생 해야 한다고 말한다. 그가 인간 교육을 설명하면서 인간이 나이 들면서 무능력해지는 것은 어린 시절부터 몸과 마음이 사회적 대응력을 갖게 하는 여가활동²⁰⁾ 교육을 받지 못했기 때문이라고 한 부분은 흥미롭다.

원시시대 사람들이 자신의 삶과 주변, 공동체에 대해 관심을 갖고 정보를 주고받으며 직접경험 할 수 없는 것들에 대해 관심을 갖는 것이 주로 여가활동을 통해서였고 이것은 지역 공동체 및 환경을 적절하게 알게 했다. 현대인 역시 오늘날의 상황을 이해하면서 살기 위해서는 세상을 보는 적절한 시각이 필요한데 책은 세상에 존재하는 다양한 삶의 측면을

19) Franklin Bobbitt, 『학교에서 무엇을 가르쳐야 하는가』, 정광순외 역, 학지사, 2017, 24쪽.

20) Bobbitt 은 여가활동이 관찰, 취미, 스포츠, 독서, 여행, 실험, 철학, 명상, 사색 등 그 분야가 광범위하고 다양하다고 보았다.

보여주고, 학생시기에 적절한 독서교육이 아이들의 여가 활동 본능을 일깨우는 역할을 하기에 적절하며, 이 시기에 여가 활동 본능을 일깨우지 못하면 성인이 되어서 책을 계속 읽지 않을 것이기에 교육에서 이런 습관 형성이 주요 목표가 되어야 한다²¹⁾고 설명한다.

놀이가 교육의 본질이고, 평생 행복한 인간으로 살아가려면 놀이 본능을 바탕으로 한 여가활동 교육이 필요한데, 그 여가활동의 좋은 도구로 독서를 꼽은 것은, 본 연구에서 독서교육과 놀이의 연관성을 풀어나가는 중요한 단초가 된다.

이를 염두에 두고 독서교육과 놀이의 개연성을 찾아보고자 한다.

첫째, 인간의 성장을 목표로 한다.

교육은 궁극적으로 인간의 성장과 행복을 목적으로 한다. 독서교육도 그 범주에 목표를 둔다. 평생을 살면서 독서는 인간 삶의 다양한 문제를 해결하게 하고 삶의 지혜를 줄 뿐 아니라 생각과 삶을 살찌워 인간을 성장시킨다.

놀이가 인간 경험의 주요 영역들에 대해 관심을 갖게 하고 어린이들은 그 자체가 일하면서 학습이기에 놀이를 통해 신체는 물론이고 정신, 사회, 도덕발달이 이루어지고 성장하는 것이다. 이러한 점에서 독서와 놀이는 그 지향점을 같이 한다.

둘째, 역량이다.

역량은 자신이 가지고 있는 지식과 기술을 효율적으로 사용하여 주어진 문제를 해결할 수 있는 능력이다. 이것은 교육을 통해 개발될 수 있고 다양한 경험을 통해 성장한다. 그리고 역량은 인지, 동기, 태도, 판단 등의 특성을 포함하고 있다.

독서는 인간이 학업이나 일을 하기 위해 기본적으로 갖추어야 하는 문

21) 앞의 책, 233-268쪽, 참조.

식성으로 인해 매우 중요한 역량으로 강조되어왔다. 읽고, 쓰고, 말하고, 듣는 독서의 기본 요소들은 문식성의 필수요인들이고 이러한 능력은 모든 의사소통과 사회생활을 위해 필요한 주요 역량이 된다.

놀이 역시 인간 생애 전반에 성장과 발달에 영향을 미치며 각 생애 주기의 삶에 영향을 미치는데, 이런 점에서 ‘놀 줄 아는 것’도 역량이다.²²⁾

셋째, 경험의 세계이다.

책은 다른 사람들의 지식과 경험을 재구성한 것이며 독서가 간접 경험을 하도록 한다는 것은 익히 아는 사실이다. 그 경험은 인생을 살아가면서 지혜를 갖게 하고 문제 해결을 할 수 있도록 하며 다양한 창조력의 바탕이 된다.

놀이 또한 동료들과의 관계 속에서 여러 가지 역할을 하면서 직접 경험을 얻게 하고, 상대방의 마음을 추측하거나 새로운 사실을 알게 하는 간접 경험도 하게 한다. 집단 놀이, 게임, 대화 등을 통해 하게 되는 다양한 경험들은 사회성을 발달시키고, 습관을 형성하며 자연스럽게 공동체를 이해하게 만든다.

넷째, 재미와 즐거움을 중시한다.

독서에서 ‘재미’는 독서를 지속하게 하고 발전시킬 수 있는 힘이 된다. 독서교육에서 즐거움에 관심을 갖는 것도 효율적 독서교육에서 책 읽는 재미와 즐거움이 차지하는 부분이 많기 때문이다.

놀이는 인간 행동 중에서 재미와 즐거움을 내포한 가장 단순하면서 가장 포괄적인 개념이며 놀이에서 재미와 즐거움은 놀이를 놀이답게 하는 필수요인이다. 기쁨이나 즐거움 같은 긍정적 정서를 바탕으로 이루어지는 행동인 놀이는 이러한 특징으로 인해 자유롭고 자발적 활동이 된다.

어떤 것을 오랜 시간 반복하게 하고 자발적으로 즐겁게 하도록 하는

22) 정관순, 「교육과 놀이, 그 관계맺음의 역사」, 『놀이와 교육』, 교육과학사, 2020, 157쪽.

성질은 놀이가 갖는 특성이며 독서를 즐기는 것도 놀이를 즐기는 것과 심리적으로 그 궤를 같이하기에 독서를 놀이와 관련지어 생각해 볼 수 있을 것이다.

위에서 보는 것처럼 놀이와 독서는 각각의 독자성을 갖고 있으면서 인간의 삶에 관여하는 부분에 유사성이 있고 이것이 교육의 측면에서 보면 그 목적이 비슷한 측면이 있다.

이런 까닭에 독서교육에서 놀이와 접점을 찾고 이를 활용하려는 시도가 많다. 그 대표적인 유형을 살펴보고자 한다.²³⁾

1. 창작 놀이

독서프로그램 중 창작으로 분류될 만한 것은 크게 글쓰기, 만들기, 표현 영역과 연계된 것들이다. 이는 독서와 놀이를 통해 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기 등의 역량을 향상시키고 사고력과 창의성을 신장시키는 내용을 담고 있다.

1) 글쓰기 놀이

- 책은 사랑을 신고
- 나도 시인이 될래요
- 책광고 만들기
- 가족 독서신문 만들기
- 이야기 꾸며쓰기

23) 독서교육에 놀이를 연계한 프로그램들의 예시를 학교도서관저널에서 발행한 『책 가지고 놀고 있네』에 수록된 100가지 ‘책 놀이’를 소개하는 것으로 했다. 이 책은 교사, 사서, 독서교육활동가들이 도서관과 학교 현장에서 진행해온 프로그램을 선별해서 엮어 놓은 것이라, 다양한 프로그램을 볼 수 있다. ‘책놀이’라는 용어가 아직 학문적으로 정의되지 않았으나 여기서는 ‘책놀이’를 책으로 노는 활동, 놀이의 힘을 빌려 책을 이해하고 독서력 향상을 돕는 것이라고 표현하고 있다. <부록>으로 첨부.

2) 책 만들기

- 지성과 감성의 결실 맺기(나도 저자)
- 즐거운 상상, 그림책 만들기
- 버리는 책으로 팝업북 만들기
- 북아트를 활용한 김치책 만들기
- 옛 책 만들기
- 서사 재로 체험전
- 세상에서 가장 긴책 만들기

3) 표현 놀이

- 우리반 명작 자랑
- 우리들의 명작 기차
- 꿈, 소원, 사랑편지
- 도서관 이용예절, 캠페인 홍보지 그리기
- 우리 학교 우리마을 도서관 지도 그리기
- 소리 나는 책, 책 읽는 라디오
- 책 얼굴 콘테스트
- 손으로 종이인형 만들어 놀기
- 이야기 구조가 있는 그림자극 만들기
- ‘몽실언니’ 읽고 캐릭터 그리기

2. 체험 놀이

대부분 현장참여형 프로그램들이다. 작가가 재구성해놓은 경험들을 다양한 영역으로 확대하고 그를 통해 독자가 만족과 카타르시스를 얻도록 하며 책속에서 성취하지 못한 것들을 놀이를 통해 성취하도록 해주는 내용들이 많다.

1) 독서 교실

- 가족과 함께 하는 깊은 밤 책읽기
- 내 귀는 짹짹 귀
- 정말정말 화나면
- 스트레스를 삼키는 마법상자
- 친구와 사이좋게 지내는 방법 카드
- 봉투 가면 만들기
- 내 말 좀 들어주세요
- 학부모와 함께 하는 저자와의 만남
- ‘옛날 옛적에’ 이야기 시간
- 책읽어주는 할머니

2) 독서캠프

- 학부모와 함께 하는 황순원문학촌 탐방
- 권정생 작가의 흙집을 찾아서
- 조선 5대 궁궐 답사
- 학교 뜰 안 식물 캠프
- 마을 도서관 연계 독서캠프
- 별과 놀자
- 나무와 놀자
- 북극곰을 구해줘

3) 책축제

- 우리전통 풍속 잔치
- 다문화 체험 책 잔치
- 책 읽는 학교 사진전
- 세계의 성장 소설 전시

- 사제 동행 책드림
- 책 아나바다 장터
- 책벼룩 시장
- 길아저씨 손아저씨
- 점자 명함 만들기
- 휠체어 운전면허증 따기

3. 미션게임

독서교육 프로그램을 통해 재미와 즐거움을 느끼고 독서 흥미를 고취시킬 수 있는 프로그램이다. 도서관, 책에 대한 심리적 접근을 수월하게 하고 미션이라는 놀이 요소를 통해 어려운 책을 읽거나 긴 시간을 독서를 하면서 성취감을 느낄 수 있고 동료들과의 협업으로 사회성을 기를 수 있는 것들이다.

- 1) 책 탐험 미션
 - 책 속 주인공을 찾아라
 - 도서관 탐험
 - 책 높이 쌓기 게임
 - 도서관 GO!
 - 문학 런닝맨
 - Mission I'm possible
 - 시끌시끌 도서관 탈출
 - 책 제목을 찾아라
 - 도서부를 이겨보지말입니다
 - 리딩맨
 - 필요 충분 조건
 - 가족 협동 미션 게임

2) 책 읽기 미션

- 단어를 정복하라
- 북 빙고를 외쳐라
- 저작권 휴먼지
- 우리는 도서관 탐정, 미션을 해결하라
- 쓰레기 소탕 대작전
- 국제기구 바로 알기 쟁가
- 알쏭달쏭 한식퀴즈놀이
- 그래프 놀이
- 무지개를 만들어라
- 책벌레 스머프 사다리게임
- 당신 책을 가져오세요
- 너도?나도!
- 책 폭탄!
- 위인 스무고개
- 띠빙고
- 도서관 브루마을
- 두근두근 최고의 도서관
- 가려진 너의 뒤에서
- 별난 주사위
- 같은 그림! 같은 마음!
- 책 카드 모으기
- 책 차차
- 명탐정 포와르 따라잡기
- 게임으로 배우는 부동산 경제
- 페이지트 제로를 찾아라
- 픽미? 픽미!

- 뒷이야기 이어만들기
- 서로 소톤
- 공감! 우봉고

4. 보드 게임

상상력과 추리력으로 문제를 해결하면서 독서교육프로그램에 흥미를 가질만한 프로그램들이다. 대부분 책과 게임이 연결되었고 이를 수행하면서 만나게 되는 승부의 세계가 학생들이 독서프로그램을 즐길만하다.

- 황금 문장을 찾아라!
- 위인 퀴즈 다트 게임
- 책 제목 끝말잇기
- 책 읽고 보물찾기
- 독서 세계 여행
- 독서 마라톤
- 미르나래 CSI
- 꼭꼭 숨어라
- 좋은책 나쁜책 비석치기

이상에서 보는 것처럼 독서교육에 놀이가 활용된 프로그램은 그 유형이 다양하고 대상도 유아부터 청소년에 이르기까지 광범위하다. 또한 콘텐츠 구성의 새로움과 재미요소로 이를 성인에게 활용할 수 있는 여지도 많다. 학생들이 흥미를 가지고 참여할 수 있는 요소들이 풍부할 뿐 아니라 그 대상을 개인으로 정할 수도 있고 단체로 할 수도 있으며 장소나 시간을 변형하여 다양하게 활용이 가능하다. 이는 현재 독서교육에서 놀이가 새로운 패러다임으로 자리잡아 가고 있음을 보여준다.

실제 현장에서 수업을 해보면 놀이가 갖는 ‘놀이성’이 학생들을 수업

에 참여하게 하고 지루하지 않게 수업을 마무리 하도록 해주는 경우가 많다. 독서수업이 즐거워지고, 그 접근이 수월해지는 것이다.

독서를 하느라 시간 가는 줄 모르고, 신나는데 독서 내용이 머릿속에 남으며 이것이 삶속에 내면화될 수 있다면 독서교육은 훨씬 수월해지고 그 지속성도 뛰어날 것이다. 놀이를 기반으로 하는 독서교육 프로그램들은 이런 우리의 바람에 답을 찾고자하는 시도들이라고 판단된다. 또한 시대의 변화에 따른 교육환경, 학습자의 요구, 지식 습득 과정 등의 변화를 수용하여 찾아낸 독서교육 방법의 시도이다.

그럼에도 불구하고 이러한 교육방법에 조심스러운 우려를 하게 된다.

우선, 현재 이러한 프로그램의 대부분에서 놀이가 독서의 기능을 돕는 수단으로 사용되고 있다는 것이다. 놀이의 독자성과 풍부한 장점은 독서를 돕고 그 독서프로그램의 목적을 이루는데 초점이 맞추어져있다. 그러다 보니 전통놀이를 비롯해 우수한 놀이들이 변형되고 축소되면서 그 우수성이 감소되는 경향이 있다. 놀이는 그것이 지니는 특이성과 기능이 있는데 이것이 함께 공존하면서 독자성을 가질 수는 없을까 하는 고민을 하게 된다.

두 번째는 놀이가 차지하는 비중의 문제이다. 독서 수업이 놀이를 기반으로 할 때 실제로 그 시간 비중이 책을 이해하고 감상하는 것보다 훨씬 많이 차지하는 경우가 흔하다. 그러다 보니 책과 연계가 어색하거나 수업 목적과의 관련성을 교사의 발문 정도에 의존하고 있어 수업의 핵심인 텍스트에 대한 집중이 약해진다. 학생들이 책은 내용정도 아는데 그치고 활동에 집중하고 있으며 그 활동의 재미와 시간에 노력을 더 많이 쏟고 있다. 책은 없고 놀이만 무성한 경우도 많다.

세 번째는 이러한 독서교육 방법들이 독서행위를 심화시키고, 평생독

자를 만드는데 얼마큼 기여할 수 있을까하는 문제이다. 놀이 기반 독서 프로그램이 이후 놀이나 활동이 배제된 책읽기와 연계되고 평생 책읽기를 즐겨하는 사람을 만드는데 기여하기 위해 고려되어야하는 것은 무엇 일까에 대한 고민이 필요하다.

놀이와 융합된 독서프로그램에서 느꼈던 흥미와 즐거운 경험을 활동이 없는 독서, 독해 난이도가 있는 책읽기까지 무리 없이 연계할 수 있다면 독서교육 원래의 목적을 충분히 살리면서 이후 독서에 긍정적 영향을 끼칠 수 있기에 이러한 방법론에 대한 연구가 이루어져야 할 것이다.

네 번째로 이런 프로그램들이 독서 흥미를 불러일으키고 독서입문기에 독서 동기를 불러일으키는 데는 상당 부분 긍정적이다. 책읽기를 좋아하고 수월하게 독서교육에 참여하게 만들 수 있기 때문이다. 하지만 이런 흥미와 즐거움의 요소들이 독서 태도에는 큰 영향을 미치지 못할 것이라는 생각이다. 독서 태도는 장기간에 걸쳐 만들어지고 오랜 시간의 독서 행동 누적으로 형성되기에 단기성을 가진 프로그램들이 여기에 효과를 미치는 데는 한계가 있는 것이다.

V. 맺는말

다변화하는 현대사회에서 독서는 그 범위가 더 확장되고 있으며 텍스트도 다양해지고 있다. 시대의 변화는 독서환경에도 영향을 끼치고 있어 텍스트, 교육 방법, 학습자의 욕구 또한 변화하고 있다. 인간 삶에 의사소통이 중요해지고 지식과 정보의 양도 많아지고 있는 현대사회에서 독서교육 또한 그 방법에서 많은 변화를 보이고 있다. 이러한 독서환경 속에서 더 효율적이면서 학습자의 욕구를 반영한 독서교육 방법은 어떤 것 일까 하는 고민이 이 연구의 시작이 되었다.

본 연구에서는 놀이와 독서의 관계에 대한 기본적인 탐구로 놀이의 개념과 가치를 살펴보고, 어린이와 놀이의 관계 및 독서가 갖는 ‘놀이성’

에 대해 탐색하였다. 독서교육과 놀이의 만남을 연구해보고자 이들의 개연성을 찾아보았고 현재 학교와 도서관에서 행해지는 놀이연계 독서프로그램을 중심으로 그 유형과 내용에 대해 살펴보았다.

근래에 이르러 독서와 놀이가 융합된 프로그램은 양적으로나 질적으로 많은 발전이 이루어졌다. 교육자, 연구자, 현장 활동가의 입장에서 이러한 프로그램을 다채롭게 펼쳐보려는 시도가 많았다. 놀이 기반 독서프로그램이 학습자들을 고려한 독서프로그램의 새로운 패러다임으로 주목받고 있음을 알 수 있었다.

그럼에도 불구하고 그 기능적 측면, 비중, 범위에 대해 고민해 볼 필요가 있고, 독서교육의 중요 목적인 평생독자를 만들기 위한 독서 태도로서의 연계도 더 연구해야할 부분으로 판단된다.

연구의 부족함으로 더 많은 놀이 활용 독서프로그램을 살펴보지 못했다. 특히 영유아대상 독서프로그램을 함께 살펴보지 못했고, 실제 학습자의 성과물들을 연구하지 못한 한계도 있다. 그리고 놀이와 독서, 독서교육의 대상에 성인까지 포함하여 논문의 완성도를 높이고 싶은 아쉬움이 있다. 이는 이후의 연구과제로 삼고자한다.

이 논문에서 살펴본 것처럼 독서교육에서 놀이의 리듬을 따라가면서 독서 고유의 목적을 실천할 수 있는 방법을 모색해야 할 것이다. 독서에 놀이가 도구로서의 기능을 넘어 아이들의 삶이 녹아들게 하는 방법을 연구한다면 놀이를 독서와 연계하는 교육방법은 앞으로 더 확장시켜 볼 만한 우수한 콘텐츠가 될 것이다. 독서, 놀이 이 모두가 인간의 성장과 행복에 목적을 두고 있으며 무엇보다도 우리 삶의 윤택함을 챙기고 싶어 하기 때문이다.

참고문헌

- 김화영, 「책, 독서, 교육」, 『책, 어떻게 읽을 것인가』, 민음사, 1994.
서울대학교 교육 연구소, 『교육학 용어사전』, 한우동설, 2011.
요한 하위징아, 『호모 루덴스』, 이종인역, 연암서가, 2010.
정관순, 「교육과 놀이, 그 관계맺음의 역사」, 『놀이와 교육』, 교육과학사, 2020.
한국문학평론가 협회, 『문학비평용어사전』, 국학자료원, 2006.
- Roger Caillois, 『놀이와 인간』, 이상률역, 문예출판사, 1994.
Otto Weininger, 『놀이와 교육』, 강선보역, 재동출판사, 1990.
Bobbitt, J. F, 『학교에서 무엇을 가르쳐야 하는가』, 정광순외 역, 학지사, 2017.
- 노명완, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들」, 한국교육개발원, 2011.
이상호, 『한국아동놀이의 지속과 변화』, 안동대학교 박사학위논문, 2018.
정옥년, 「독서의 정의적 영역과 독자 발달」, 한국독서학회, 2007.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens: A study of the play element in culture*, Angelico Press, 2016.

Exploring the Open Activity of Play and Reading Education

Oh, Kil-Ju
(Kyungmin University)

This study sought to explore the relationship between activity and play in reading education.

The study explored the concept and value of play, the relationship between children and play, and the ‘playfulness’ of reading. Studying the playful structure of reading behavior and the fun of reading has shown that reading and play have many similarities.

There are currently many ways to teach reading based on play, and we look at the representative ones and their limitations.

We looked at what we needed to study further in order for these programs to develop and make advancements.

Keywords : reading, open activity, play, playfulness, enjoyment

투고일 : 2020. 09. 19. / 심사일 : 2020. 10. 05. / 심사완료일 : 2020. 10. 15.

〈부록〉

1. 창작 놀이

1) 글쓰기 놀이

프로그램	내용
책은 사랑을 신고	마음을 전하고 싶은 주변 사람에게 책을 추천하는 엽서를 써서 응모함에 넣으면 심사를 통해 책, 장미꽃과 함께 전달
나도 시인이 될래요	우리 마음속에 일어나는 생각이나 느낌을 아름다운 글로 표현
책 광고 만들기	자신이 감명 깊게 읽은 책에 대한 광고를 직접 만들어 보는 활동
가족 독서 신문 만들기	학부모를 초청해 함께 가족 독서신문을 만들어 보고 하고 싶은 말을 이야기 카드에 적어보기
이야기 꾸며 쓰기	이야기를 듣고 일부분을 새롭게 꾸며 쓰는 놀이

2) 책 만들기

프로그램	내용
지성과 감성의 결실 맺기 ‘나도 저자’	책 쓰는 프로젝트, 참여 학생이 책의 기획부터 표지 만들기 까지 모든 것을 주도적으로 하는 창작 활동
즐거운 상상, 그림책 만들기	스스로 작가가 되어 세상에 하나뿐인 나만의 그림책 만들기
버리는 책으로 팝업북 만들기	도서관에 있는 북아트 기본서를 참고해 팝업북 만드는 법 소개
북아트를 활용한 ‘김치책’ 만들기	주제에 따른 책을 읽은 후 북아트를 활용해 다양한 형태의 책 만들기를 체험
옛 책 만들기	옛 선조들이 사용했던 다양한 고서들을 직접 만들어 보는 활동
서사 재료 체험전	현재의 책이 만들어지기 전까지 사용되었던 서사 재료로 직접 책 만들기 활동을 체험
세상에서 가장 긴 책 만들기	롤 페이퍼나 롤 벽지를 활용해 ‘세상에서 가장 긴 책’을 만드는 것

3) 표현 놀이

프로그램	내용
우리 반 명작 자랑	광목천에 손바닥을 그리고 책 제목을 적어 소개
우리들의 명작 기차	책 제목과 감명 깊은 구절을 적은 띠를 고리로 만들어 연결하는 활동
꿈, 소원, 사랑편지 나무	사랑의 편지를 적어 학교 교정에 있는 나무에 매달기
도서관 이용예절 캠페인 홍보지 그리기	도서관 이용예절 캠페인 홍보물을 그리기
우리 학교 우리 마을 도서관 지도 그리기	우리 학교와 마을 도서관을 지도로 그리기
소리 나는 책, 책 읽는 라디오	라디오 형식을 빌려 작가와의 만남과 독서토론, 대본 창작
책 얼굴 콘테스트	책 표지 그림과 신체의 일부, 특히 얼굴에 맞추어 찍은 사진을 전시
손으로 종이 인형 만들어 놀이	손으로 종이인형 만들어 그림자극
이야기 구조가 있는 그림자극 만들기	이야기 구조를 갖추어 그림자극
[몽실언니] 읽고 캐릭터 그리기	캐릭터를 그리기 위해 등장인물의 성격과 개성이 담긴 표현을 찾아 분석적인 책 읽기

2. 체험 놀이

1) 독서 교실

프로그램	내용
가족과 함께하는 깊은 밤 책 읽기	밤 시간을 이용해 도서관에 가족을 초대하고 책 읽기
내 귀는 짹짹 귀	역할극을 통해 자신의 열등감을 들여다보고 탐구
정말 정말 화나면	독서치료 프로그램, 화나 났을 때의 감정을 표현해 보는 활동
스트레스를 삼키는 마법 상자	놀이를 통해 스트레스를 풀어보는 활동
친구와 사이좋게 지내는 방법 카드	카드놀이를 통해 원만한 친구 관계를 만드는 방법을 배워보는 활동
봉투 가면 쓰기	역할극을 통해 친구를 이해하고 용서하는 것을 체험
내 말 좀 들어주세요	게임을 통해 상대방의 말에 경청하는 자세를 배워보는 활동

프로그램	내용
학부모와 함께하는 저자와의 만남	소규모 가족 단위로 진행하는 ‘학부모와 함께하는 저자와의 만남’
‘옛날 옛적에’ 이야기 시간	사서 교사 및 학부모 자원봉사자들이 이야기책을 읽어주는 활동
책 읽어주는 할머니	아이들이 어르신들과 만나 함께 책 읽기

2) 독서캠프

프로그램	내용
학부모와 함께하는 황순원 문학촌 탐방	작품의 배경이 되는 장소나 생가를 직접 둘러보는 활동
권정생 작가의 흙집을 찾아서	작가의 작품을 읽고 그가 살던 집을 돌아보는 활동
조선 5대 궁궐 답사	궁궐 다섯 곳 에 대한 책을 읽은 후 직접 답사
학교 뜰 안 식물 캠프	식물을 관찰하고 ‘나의 식물도감’을 만들어 보는 활동
마을 도서관 연계 독서캠프	지역도서관을 연계해 함께 다양한 책 놀이를 체험하는 독서 캠프
별과 놀자	천문대에 가지 않고 하는 천문과학 프로그램
나무와 놀자	나무, 숲과 관련된 다양한 프로그램
북극곰을 구해줘	점토, 신문, UCC 활용 주제 탐구 프로젝트

3) 책 축제

프로그램	내용
우리 전통풍속 책 잔치	전통풍속을 테마로 한 책 잔치
다문화 체험 책 잔치	세계의 전통문화를 보여주는 그림책 전시, 책 잔치
책 읽는 학교 사진전	폴라로이드 카메라로 책 읽는 모습을 찍어 도서관에 전시
세계의 성장소설 전시	세계의 성장소설 내용을 적어 전시
사제 동행 책드림	교내 선생님들이 추천하거나 주신 책을 학생들에게 추천 하여 선물하는 행사
책 아나바다 장터	책 아나바다 장터
책 베품 시장	책을 저렴하게 사고파는 활동
길아저씨 손아저씨	학교 도서관 축제의 체험 활동
점자 명함 만들기	명함 크기의 종이에 점자로 자기 이름을 쓰는 활동
휠체어 운전면허증 따기	휠체어 타기를 배워보고 장애인을 이해

3. 미션게임

1) 책 탐험 미션

프로그램	내용
책 속 주인공을 찾아라	도서관의 공간 일부를 책 속 장면으로 꾸미고, 책 속 주인공으로 분장
도서관 탐험	도서관 이용 지도 만들기
책 높이 쌓기 게임	서가에서 책 찾아오기 게임과 연계한 프로그램
도서관 GO!	도서관에서 하는 할로윈 행사
문학 런닝맨	예능 프로그램인 (런닝맨)을 문학과 접목시킨 미션 게임
Mission I'm possible	도서관에서 미션 수행 행사
시끌시끌 도서관 탈출	책 제목 맞히고 도서관 탈출 하는 게임
책 제목을 찾아라!	책 제목을 찾는 독서퀴즈 응모 행사를 진행
도서부를 이겨보지 말입니다	책 표지 퍼즐 맞추기 책 제목 끝말잇기 등 도서부원과 대결
리딩맨	책과 관련한 미션을 선생님, 친구들과 함께 수행
필요 충분 조건	도전과제에 맞추어 책 고르기
가족 협동 미션 게임	공동의 과제를 해결하면서 친밀감을 느끼고 서로를 이해

2) 책 읽기 미션

프로그램	내용
단어를 정복하라	땅따먹기와 낱말퀴즈를 결합한 놀이
북 빙고를 외쳐라!	그림책 속의 장면을 순서대로 나열하고 줄거리를 기억해야 하는 놀이
저작권 쥬만지	저작권법 보드게임
우리는 도서관 탐정,미션을 해결하라	아이들이 탐정이 되어 청구기호에 맞는 책 찾기
쓰레기 소탕 대작전	도서실 축제 때 활용한 대형 보드게임
국제기구 바로 알기 젠가	세계 여러 나라의 국제기구에 대해 알아보는 게임
알쏭달쏭 한식 퀴즈 놀이	도서실 축제 때 활용한 대형 보드게임
그래프 놀이	그래프 개념을 배울 수 있는 놀이
무지개를 만들어라	카드를 이용해서 무지개를 만드는 게임
책벌레 스머프 사다리게임	사다리게임을 변형해 독서 활동과 연계할 수 있는 내용
당신 책을 가져오세요!	책을 통해 상대방의 성향과 생각을 알아가는 소통게임
너도?나도!	시판 보드게임을 응용한 게임

프로그램	내용
책 폭탄!	책 제목을 활용한 놀이
위인 스무고개	위인의 이름을 친구들의 도움으로 맞추는 게임
떠빙고	빙고 게임의 변형
도서관 브루마블	도서관을 건설하는 브루마블 게임
두근두근 최고의 도서관	자연스럽게 KDC 분류를 배우고, 다양한 책 표지와 책 소개
가려진 너의 뒤에서	책에 대한 힌트를 보면서 책을 알아맞히는 과정
별난 주사위	주사위를 사용하여 책과 관련된 용어를 익힐 수 있는 활동
같은 그림! 같은 마음!	두 명씩 짝을 지어 하는 카드게임
책 카드 모으기	가위바위보 활용 게임
책 차차	보드게임 규칙을 활용
명탐정 포와로 따라잡기	보드게임 ‘클루’를 응용
게임으로 배우는 부동산 경제	모노폴리(Monopoly) 보드게임으로 독후 활동
페이션트 제로를 찾아라!	팬데믹 보드게임을 하며 페이션트 제로를 추적
픽미? 픽미!	덕잇 보드게임을 독후활동에 적용
뒷이야기 이어 만들기	이야기톡 카드로 뒷이야기 이어 만들기 놀이
서로 소통	키워드를 그림 아이콘에 표시하고 상대 팀이 알아맞히는 소통게임
공감! 우봉고	책 속 키워드를 정리해서 퍼즐 조각에 적고 테트리스처럼 퍼즐을 맞추는 게임

4. 보드게임

프로그램	내용
황금 문장을 찾아라!	책에서 좋아하는 문장(황금 문장)과 쪽수로 하는 빙고 게임
위인 퀴즈 다트 게임	퀴즈와 다트 놀이를 접목한 활동
책 제목 끝말잇기	책 제목으로 끝말을 이어서 다섯 개의 책 제목을 써오는 활동
책 읽고 보물찾기	책의 한 부분을 읽고 퀴즈풀이
독서 세계여행	주제별 책 읽고 여행 안내문 세계 탐구 활동
독서 마라톤	독서교육 종합지원 시스템 활용 독서 마라톤
미르나래 CSI	책 관련 추리문제를 도서관에서 매일 제시. 사건을 풀어나가는 활동
꼭꼭 숨어라	책 소개, 책 찾기
좋은 책 나쁜 책 비석치기	비석치기 놀이를 이용해 좋은 책과 나쁜 책을 분별해 보는 활동

놀이를 주제로 한 국내·외 그림책 연구

이상호*

【 목 차 】

- I. 들어가기
- II. 놀이에 대한 새로운 이해
 - 1. 무목적적인 활동으로의 놀이
 - 2. 목적을 가진 활동으로의 놀이
- III. 분석을 위한 그림책 선정
 - 1. 국내 작가의 그림책
 - 2. 국외 작가의 그림책
- IV. 그림책에 나오는 놀이 분류
- V. 놀이를 주제로 한 그림책 분석
 - 1. 놀이의 특징이 잘 구현되지 않은 사례
 - 2. 놀이에 대한 이해가 부족한 사례
 - 3. 놀이 이해와 그림책의 가치를 구현한 사례
- VI. 나가기

국문초록

본 논문은 놀이를 주제로 한 그림책을 선정하고 분석하였다. 이를 위해 놀이에 대한 그간의 이해를 극복하고 놀이가 갖는 본래 의미를 제시했으며 다양한 놀이책에 어떤 놀이가 소개되었는지 살폈다. 이를 바탕으로 그림책의 소개된 놀이를 분류하여 어떤 놀이가 많이 언급되었는지와 그 까닭을 밝혔다.

이상의 기초 연구를 바탕으로 놀이를 주제로 한 그림책은 어떠한지 하는지 각각의 그림책을 통해 살폈다. 특히 놀이에 대한 이해 없이 수단으로 차용한 그림책은 이야기가 주는 감동과 놀이해보고 싶다는 동기 부여에 실패하게 됨을 제시했다. 따라서 이후

* 풀놀이협동조합 대표, ilchean@hanmail.net

놀이를 주제로 한 그림책은 위에서 언급한 요소를 염두해 두었으면 한다. 앞으로 더 많은 놀이를 주제로 한 그림책을 대상으로 심도 있는 연구가 요구된다.

핵심어 : 그림책, 놀이, 놀이 분류, 그림책 연구, 놀이 이해, 재미, 선정, 분석

I. 들어가기

이 글은 그림책에 구현된 놀이를 분석함으로써 놀이를 주제로 한 그림책에 어떤 점이 고려되어야 하는지 밝히는 데 목적이 있다. 이를 위해 놀이 개념을 설명하고 놀이를 주제로 한 24권의 국내·외 그림책을 선정했다. 선정한 책에 등장한 46종의 놀이 분류를 바탕으로 단순히 놀이를 나열하거나 작가의 의도를 반영하기 위해 놀이를 도구화할 때 나타나는 한계를 살폈다. 또한 놀이의 가치가 구현된 사례로 파악한 그림책들에 공통적으로 나타나는 조건을 제시했다.

그림책을 분석하기에 앞서 놀이와 책을 인간의 존재론적 특성과 관련하여 이해할 필요가 있다. 인간은 동시적이며 통시적 존재다. 아동이 7세라는 사실은 동시적이지만 그 아이가 성장하면서 받은 제반 교육은 집적된 문화를 통해 이뤄졌기에 통시적이다. 인간의 통시적 특성은 문화뿐 아니라 다른 동물보다 과거와 미래의 활동에 깊이 개입하는 측면과도 관련된다. 그래서 『지각대장 존』(존 버닝햄, 비룡소, 1995)에 자신의 경험을 투영하기도 하고 할머니에게 들은 이야기를 상상하여 ‘원님놀이’를 하기도 한다. 놀이가 동시적 차원의 현실태로서 직접적이고 직관적으로 구현된다면, 책은 통시적 차원의 상상력과 문화적 감수성을 발현시켜 아동의 성장을 돕는다.

인간에게 교육은 필요충분조건이다. 놀이와 책은 아동의 성장을 돕는 매개로서 자전거의 두 바퀴에 해당한다. 자전거가 앞으로 나아가려면 앞바퀴는 방향을 잡고 뒷바퀴는 밀어줘야 한다. 아동이 처음 자전거를 배울 때는 누군가가 잡아줘 타는 법을 알려줘야 하지만 얼마 지나지 않아

스스로 페달을 밟으며 더 큰 세상으로 나아간다. 아동은 어른이 책을 읽어주고 함께 놀아주는 단계를 거쳐 스스로 책을 읽고 친구들과 어울려 놀게 된다. 특히 읽어주고, 놀아주는 과정에서 어른들의 관심이 절실하다.

Ⅱ. 놀이에 대한 새로운 이해

놀이는 놀이 방법, 장소, 시기, 규칙, 인원 등과 같은 외적 부분과 재미, 자발성, 비일상성, 몰입 등의 내적 부분이 결합되어 있다. 놀이는 일과 대비하여 ‘무목적적인 활동’으로 보는 견해가 일반적이다. 그러나 인류의 역사에서 놀이가 지속되어온 이유에 주목하여 놀이를 목적성을 내포한 활동으로 보는 주장들도 다양한 학자들에 의해 제기되어왔다. 본고에서는 두 입장을 간략히 언급한 뒤 ‘놀이란 인간이 생존하기 위한 교육적 필요를 효과적으로 달성하기 위한 매개’라는 관점으로 놀이를 정의한 뒤 그림책을 분석하고자 한다.

1. 무목적적인 활동으로의 놀이

놀이에 대한 개념은 하위징아(Johan Huizinga)의 영향으로 ‘무목적(無目的)적인 활동이다’란 주장이 보편적으로 받아들여지고 있다. 이는 백과사전을 비롯하여 여러 자료에서 확인된다.

놀이란 특별한 목적의식이나 생존 자체에는 직접 관계가 없을지라도 그것 자체로서 흥미가 있는 것을 스스로 느끼는 활동의 총칭이다. 그러므로 흔히 놀이라고 하는 활동은 그 자체로 그치는 것이 원칙이고 작업이나 공부와 같이 결과에 대한 기대는 거의 없는 것이다.¹⁾

1) 교육학사전 편찬위원회, 『교육학 대사전』, 교육과학사, 1972, 742쪽.

목적성은 어떤 활동이 재화를 생산할 목적을 갖고 행해지느냐 아니면 그것 자체가 목적인가에 따라 놀이play와 일work을 구분하는 기준으로 자주 언급된다. 다시 말해 목적을 갖고 행하는 활동은 ‘일’이고 그 반대편에 ‘놀이’가 있다는 것이다. 이와 같은 이분법적인 이해는 인간의 발달 단계를 고려할 때 무리가 따른다. 유아나 아동에게는 일과 놀이가 명확하게 구분되기 어렵기 때문이다.

1930년 「아동 건강과 보호에 관한 백악관 회의」는 “어린 아동에게 일은 곧 놀이이며, 놀이는 곧 일이다”라고 결론짓고 있다. 또한 인디언 나바호족Navaho을 비롯한 여러 문화권에서 놀이와 일을 명확하게 구분하지 않는 경우도 보고되고 있다. 이를 통해 아동기 행위에서 목적을 갖고 있는지 여부로 놀이인지 일인지를 단정하는 것은 논란의 여지가 있다. 그렇다면 하위징아가 놀이를 규정할 때 ‘무목적성’을 강조한 것은 어떤 의미를 갖는지 살펴보아야 한다.

우리는 놀이가 자연적 충동과 습성에 의해 조건 지어진다는 일반적 견해가 아니라, 놀이에서 나타나는 구체적 형태로 놀이 자체를 하나의 사회적 구조로 볼 것이다. 우리는 가장 우선적으로 놀이하는 사람이 놀이하는 바로 그 상태에서(놀이하는 사람의 눈으로) 놀이를 볼 것이다.

만약 우리가 놀이는 특정한 이미지의 조작, 특정한 현실의 “상상”(즉 이미지로의 전환)에 근거한다는 점을 발견한다면, 이러한 이미지들과 그러한 “상상”이 지닌 가치와 중요성이 우리의 주된 관심사가 될 수 있을 것이다. 우리는 놀이 자체 안에서 놀이하는 사람들의 행위를 관찰할 것이며 따라서 놀이를 생활 속의 문화적 요소로서 이해하고자 시도할 것이다.²⁾

하위징아는 놀이를 단순한 장난이나 자연적 충동에 의한 행위가 아니

2) 이에 대한 영문은 “We shall try to take play as the player himself takes it : in its primary significance.”, “We shall observe their action in play itself”이다(Johan Huizinga, *Homo Ludens-A study of the play-Element in Culture*, Martino Publishing Mansfield Centre, CT, 2014, 4쪽).

라 놀이 자체를 구체적인 사회적 구조로 간주하여 문화 전반을 포괄하는 하나의 ‘원형(archetypal)’으로 이해한다. 따라서 놀이를 인간 행위 전체와 견주어 관찰한 것이 아니라 ‘놀이’가 펼쳐지는 상황에서 그 놀이에 참여하는 사람의 시선과 정신, 태도, 마음의 상태를 보고자 했다. 그래서 “놀이의 존재를 인정한다면 그것은 곧 마음(정신, mind)의 존재를 인정하는 것이다.”라고 주장한다.³⁾ 이는 놀이가 행해질 때 놀이 방법, 놀이 공간, 또래나 놀이시간 등을 살피기보다 놀이할 때 개개인이 갖는 심리상태를 미시적으로 파악하고자 했음을 이야기한 것이다.

이렇게 하위징아는 놀이할 때 개개인이 갖는 심리적 상태는 어떠한가를 살폈고 그 속에서 재미, 자발성, 무목적성, 비밀상성, 경쟁과 같은 요소를 추출한다. 여기에서 놀이의 무목적성은 인생을 풍요롭게 만드는 문화적 요소이자 “양육, 번식, 종족 보존의 생물학적 과정보다 더 우위에 있는” 것이다.

이런 관점은 놀이를 부차적이고 무의미한 행위로 여겼던 사회적 통념을 비판하고 놀이를 일보다 우위에 있는 행위로 파악함으로써 당시 급속한 산업화에 따른 지나친 노동 중시 풍조에 경종을 울렸다는 데 의미를 갖는다.

그러나 하위징아가 제시한 심리적 요소는 비단 놀이에 국한되지 않는다. 일상에서 놀이가 아니라도 재미, 자발성, 무목적성, 비밀상성 등의 요소들이 빈번하게 발생한다. 예컨대 일을 하는 과정에도 자발성과 재미가 있을 수 있고, 비행기를 타고 휴가를 떠나는 것도 비밀상이 될 수 있다. 하위징아가 강조한 놀이의 무목적성은 한편으로 ‘쓸데없는 행위’, ‘시간 낭비’로 치부되어 일이 놀이보다 우위에 있다는 사회적 통념을 강화시키는 왜곡된 결과를 낳을 수도 있는 것이다.

하위징아가 미시적 접근을 통해 놀이를 문화적 원형으로서의 속성을 파악했다면, 거시적으로 생존을 포함한 인간 행위 전체에서 놀이의 의미

3) 요한 호이징하, 이종인 역, 『호모 루덴스』, 연암서가, 2012, 34쪽.

와 가치를 탐색할 때 놀이를 온전히 이해할 수 있을 것이다.

구체적으로 ‘나는 지금 공기놀이를 하고 있다’와 ‘난 어린 시절에 공기놀이를 많이 했다’를 비교해보자. 현재 진행되고 있는 놀이를 이해하기 위해서는 상황과 분위기, 개인의 정서가 중요하지만 과거의 놀이를 회상할 때는 자발성, 무목적성, 재미, 비밀상 등이 배제되고 다른 놀이와 구분되는 ‘○○놀이’란 기억만 남는다. ‘상황’에서 비밀상이란 공부(일)와 다른 시공간에서 놀이가 전개되고 있음을 나타내고, 일상이란 어렸을 때 ‘공부도 하고 놀이도 했다’처럼 놀이가 어린 시절의 일상으로 인식됨을 나타낸다.

하위징아가 놀이의 일반적 특징으로 함께 언급한 자발성, 재미, 비밀상성도 마찬가지다. ‘비석치기’라고 기록된 놀이는 비석치기가 끝나는 순간 놀이할 때 개개인이 느꼈던 재미, 비밀상성, 자발성은 사라지지만 놀이 방법과 규칙이라는 구체적인 형식만 남아 전승된다.

웃감은 씨줄과 날줄로 이뤄지듯이 놀이하는 행위 자체는 동시적이지만 인간 행위로서의 놀이는 통시적이라 할 수 있다. 따라서 인간 행위로서 놀이 이해는 양쪽 모두를 포괄한 인식이 요구된다.

2. 목적을 가진 활동으로의 놀이

비고츠키Vygotsky의 관점은 하위징아와 다르다. 놀이는 이기려는 목적, 상대의 놀잇감을 따려는 목적을 빼고 지속되기 어렵다. 놀이에 대한 거시적 이해를 촉구하는 오토 베링거Otto Weininger는 다음과 같이 피력한다.

아동의 놀이는 단순한 행동 형태가 아니다. 아동이 세계를 재창조하고 그것을 이해하게 되는 것은 바로 놀이를 통해서이다. 즉 아동의 놀이는 아동의 경험에 그 기초를 두고 있다. 놀이는 무목적적이거나 무방향적인 활동이 아니다. 놀이는 무언가를 성취하고 안락감을 느끼기 위한 행동의 시도이기 때문에 인간은 그 세계를 혁신하고 변화시켜 나갈 수 있다.⁴⁾

4) 오토 베링거, 강선보 역, 『놀이와 교육』, 재동문화사, 1987, 157쪽.

이런 주장은 최근 놀이를 연구하는 학자들에 의해 구체화된다. 스튜어트 브라운·크리스토퍼 본 Stuart Brown & Christper Vauhan은 인간을 비롯한 동물들이 놀이하는 이유를 다음과 같이 설명한다.

놀이의 고유한 특징 중 하나는 목적이 없는 것처럼 보인다는 점이다. 그러나 자연계에 널리 퍼져있는 것을 보면 이 활동은 반드시 어떤 목적이 있음을 시사한다. 동물은 불필요한 행동을 할 여유가 별로 없다. 대부분 까다로운 환경에 살면서 먹을거리 확보, 다른 종과 경쟁, 짝짓기를 성사시키기 위해 경쟁해야 한다. 그런 그들이 왜 놀이 같은 비생산적인 활동에 시간을 낭비하겠는가? ... 과학적인 관점에서 볼 때, 놀이가 인간의 문화와 진화 스펙트럼 전체에 퍼져 있는 행동이라면 이는 생존과 관련되어 있을 가능성이 높다. 그렇지 않으면 자연 선택으로 인해 사라졌을 테니까.⁵⁾

인간은 진화과정에서 생존 요구와 맞는 것은 지속시키고 그렇지 못하면 버리는 방법을 선택했다. 따라서 외부에서 노는 ‘현장’을 볼 때는 무목적적인 행위로 보이지만 인간 행위 전반에 견주어 보면 놀이는 생존 능력을 획득하기 준비과정이다.

특히 아동기는 놀이 활동이 가장 왕성하고 적극적으로 펼쳐지는 시기다. 인간뿐만 아니라 다른 동물 모두 어린 시기에 노는 모습이 자주 포착되는 것은 이후 삶을 준비하기 위한 본능의 발현이다. 특히 인간은 어린 시기에 직립과 이동능력, 언어 사용 능력, 관계 맺기 능력 등을 갖추어야 하는 놀이는 이런 능력획득의 필요충분조건인 셈이다. 놀이를 생존과 무관한 행위로 파악하면 놀이가 지속되는 현상에 대한 논의가 불필요하기 때문이다.⁶⁾

인간의 교육행위가 지금과 같이 공교육 형태로 이뤄진 것은 그리 오래지 않다. 사회가 발전하면서 지식의 양이 많아지고, 관리를 선발해 효율

5) 스튜어트 브라운·크리스토퍼 본, 윤미나 역, 『플레이, 즐거움의 발견』, 흐름출판, 2010, 14-15쪽.

6) 김선풍 외, 『민속놀이와 민중의식』, 집문당, 1996.

적인 통치를 목적으로 교육한 경우는 소수에 해당한다. 인간은 살아가는데 필요한 것들을 형식화된 교육기관에서 배운 것보다 여럿 속에서 살아가며 터득한다. 이와 같은 관점은 놀이를 연구하는 사람들에 의해 지지되고 있다. 루프너린과 존슨Jaipaul L. Roopnarine & James E. Johnson은 다음과 같이 주장한다.⁷⁾

놀이는 생물학에 기초를 두고 있으며 인간발달에 진화론적으로 기여하는 것이 인정되어 왔다. ... 놀이에 대한 보다 광범위하고 논리적이고 통합적인 설명을 얻기 위해서는 이론 구성에 있어서 사회, 문화적 요소들을 포함시켜야 할 필요가 있다.

놀이는 교육의 필요를 구현하기 위한 목적 지향적인 활동이다. 따라서 놀이에 대한 하위징아의 논의는 놀이 전체를 설명하는 개념으로는 부적합하다. 따라서 놀이는 인간은 살아남기 위해 다양한 능력을 획득해야 하는데 이때 놀이가 그 역할을 하는 것이다. 따라서 놀이가 갖는 의미를 미시적으로 파악할 것이 아니라 인간의 생존과 연결지어 거시적으로 파악할 때 놀이에 대한 온전한 이해에 도달할 수 있다.

Ⅲ. 분석을 위한 그림책 선정

‘놀이를 주제로 한 그림책’의 범위는 관점에 따라 다르다. 구체적으로 놀이를 소재로 한 것도 있고 놀이하는 상황이나 심리를 담은 것까지 다양하다. 또한 영유아에서 부터 초등학생 심지어 성인이 볼 수 있는 것까지 대상 연령에 따라 다양하기에 모든 그림책을 대상으로 분석하기 어렵다. 따라서 제한된 자료에 근거했음을 밝히고 논의를 전개하고자 한다.

7) 자이폴 루프너린 · 제임스 존슨, 이은화 외 역, 「다양한 문화적 배경에 따른 놀이 고찰의 필요성」, 『어린이 · 문화 · 놀이』, 창지사, 2003, 15쪽.

1. 국내 작가의 그림책

분석을 위한 그림책은 모두 16권이다. 시대별로는 일제강점기 현덕을 비롯하여 최근 작가인 이수지까지 폭이 상당히 넓다. 이를 간략하게 소개하면 다음과 같다.

① 최숙희 지음, 열두 띠 동물 『까꿍놀이』, 보림, 2008.



영유아를 위한 그림책으로 몽골, 캄보디아, 우즈베크어 등 외국어로 번역될 정도로 잘 알려진 그림책이다. 책의 내용은 예전부터 행해져 오던 까꿍놀이를 열두 띠 동물을 주인공으로 묘사하고 있다. 글보다는 그림으로 “~없다.”, “까꿍!”을 반복하게 함으로써 리듬감을 살려 어린 아이들이 쉽게 접할 수 있도록 구성되어 있다. 까꿍놀이를 주제로 한 그림책은 상당히 많다. 일본 작가 기무라 유이치가 지은 『짹! 까꿍놀이』(웅진주니어, 2017), 김현의 『까꿍!』(블루래빗, 2017), 이연실의 『까꿍 만만세』(장수하늘소, 2011), 정순희의 『어디있니. 까꿍!』(다섯수레, 2009)을 비롯하여 김영란, 삼성출판사, 애플비 편집부 등이 그것이다. 모두 영유아를 대상으로 했고 내용은 숨고 찾기를 반복한다는 면에서 비슷하다.

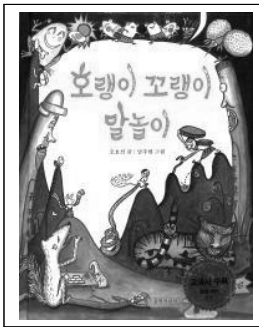
② 이춘희 글, 김호민 그림, 『풀싸움』, 사파리, 2011.



‘풀싸움’은 편을 나누어 주변의 여러 종류의 풀을 뜯어서 다양한 풀을 많이 뜯어 온 편이 이기는 겨루기 놀이의 하나이다. 처음에는 종류가 많은 사람이 이기는 방법이지만 풀이름을 알 정도의 나이가 되면 풀이름을 정확

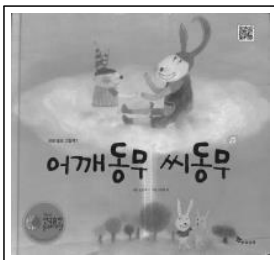
히 말하는 것까지 포함되어 난이도가 높아진다. 옛날에는 나물을 뜯어 반찬을 만들었기에 일상에서 쉽게 접하는 풀을 갖고 놀았다. 요즘에는 자연과 멀어지면서 점차 사라진 놀이인데 이를 그림책으로 만들었다. 줄거리는 남아와 여아들이 서로 풀을 뜯어 겨루는 방식으로 그 과정에서 일어나는 크고 작은 일상을 묘사하고 있다. 출판사에서는 주변의 풀을 관찰하는 계기가 되므로 식물의 생태에 대해서도 자연스럽게 배울 수 있다고 설명한다. 2008년 『Grass Fight』라는 이름의 영문판이 출간되었다.

③ 오호선 글, 남주현 그림, 『호랭이 꼬랭이 말놀이』, 길벗어린이, 2013.



‘꼬부랑 할머니’, ‘해님달님’과 같이 전래동요와 전래동화를 소재로 열다섯 편이 실려 있다. 저자는 “말놀이의 즐거움을 전하고 싶으면서도 자꾸 줄거리만 전달하고 있는 모습”을 고민하면서 “단어와 문장 하나하나가 전체 줄거리 속에 의미 전달 기능보다 더 독립적이고 완전해야 한다”라며 의도를 설명한다(83~84쪽). 구체적으로 말놀이의 특징인 리듬과 소리와 질감을 살려 읽기를 권한다. 따라서 이 그림책은 한국구전설화나 구전동화 등 14권의 참고 서적에 근거하되 위에 기술한 것과 같은 원칙에 입각하여 쓰였다.

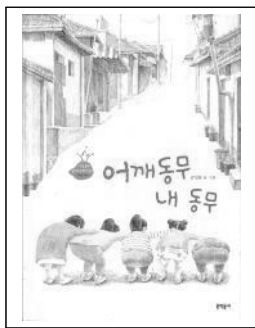
④ 김만석 엮음, 고웅철 외, 전래동요 그림책 『어깨동무 씨동무』, 한솔교육, 2016.



제1회 한국출판문화대상을 수상한 책으로 전래동요를 그림과 함께 소개한 책이다. 소개된 동요는 오줌싸개, 두껍아 두껍아, 이박 저박, 꼬마야 꼬마야, 어깨동무, 갈밭에 갈잎이, 동개동개 동개야, 잘잘잘, 어디까지 왔니, 월워리 청청이다.

그러나 노래를 하면서 구체적으로 어떻게 놀았는지, 놀이방법은 어떤지에 대한 언급이 빠져 있어 일반적으로 알고 있는 두껍이 집 놀이나 어깨동무, 긴줄넘기(꼬마야 꼬마야) 등을 제외하고 구현하기 어려운 측면이 있다. 이 책의 목적은 놀이를 설명하는 것이 아니라 놀이를 하면서 어떤 노래를 불렀는지가 중심이기에 전통 동요와 그에 따른 놀이 소개에 그친다. 마지막에 간단하게 노래풀이를 하고 있는데 놀이가 단절된 오늘날에 이를 보고 구현할 가능성은 크지 않다고 판단된다.

⑤ 남성훈 글·그림, 『어깨동무 내동무』, 문학동네, 2005.



제6회 서울동화 일러스트레이션상을 수상한 창작 그림책으로 1970~80년대의 골목에서 행해졌던 놀이를 재현한 그림책이다. 구슬치기, 사방치기, 딱지치기, 말타기, 두꺼비집 짓기, 다방구, 숨바꼭질, 땅따먹기, 무궁화꽃이 피었습니다, 우리집에 왜왔니, 오징어놀이, 비사치기, 고무줄놀이, 어깨동무 내동무, 여우놀이, 어디만큼 왔니 등 모두 16종의 놀이를 소개하고 있다. 특정한 줄거리가 있는 것이 아니라 각각의 놀이가 독자적으로 행해진 상황과 배경을 중심으로 전개된다.

⑥ 임서하 글, 여기 그림, 『날아라 똥제기』, 키크는도토리, 2017.



제기차기를 소재로 한 동화로 주인공 동제가 제기차기를 못해서 놀림을 받다가 할아버지가 사다 준 깃털 달린 제기로 잘 찬다는 줄거리다. 출판사에서는 “이 책을 통해 제기차기의 재미를 느끼고, 우리 전통문화의 가치와 소중함에 대해 생각해볼 수 있을 것이다.”라고 권하고 있다. 그

러나 이러한 줄거리는 제기차기는 단시간에 잘 찰 수 없다는 기본적인 이해가 결여된 무리한 설정이다. 또한 실제로 제기차기는 차기와 마찬가지로 ‘종드리기’가 큰 비중을 차지하는데 이런 부분도 빠져있어 제기차기를 단순히 이야기의 소재로 차용한 것으로 보인다.

⑦ 김향금 글, 김민선 그림, 『어디어디 숨었니?』, 삼성출판사, 2005.



제3회 한국출판문화대상을 수상한 책으로 중부 지방의 전통 한옥을 배경으로 형과 언니 그리고 동생들이 숨바꼭질하는 상황을 자세히 묘사한 그림책이다. 이 책을 추천한 탁정은은 “다락, 외양간, 대청마루 밑, 살창, 부뚜막, 아궁이, 장독대 등과 절구나 지게, 다듬잇돌과 같이 옛 물건들을 찾는 것이 이 책을 읽는 즐거움이 될 것입니다”라고 했듯이 숨바꼭질을 매개로 전통 한옥과 소품을 소개하는 목적이 반영되어 있다. 별다른 줄거리는 없고 숨바꼭질을 위해 집안 구석구석에 숨고 그곳이 어떤 기능을 하는지 어디에 위치하는지에 대한 이해를 촉구한다는 측면에서 놀이가 전통 한옥을 설명하는 수단으로 기능한다.

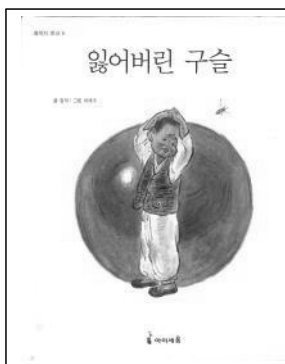
⑧ 김정은 글, 김종도 그림, 『까치와 소담이의 수수께끼 놀이』, 사계절, 2000.



언니나 형이 어리다고 놀아주지 않는 소담이에 게 까치가 수수께끼 놀이를 하자고 하고, 봄, 여름, 가을, 겨울을 배경으로 한 4개의 문제를 낸다. “하얀 우산을 쓰고 훨훨 날아가는 게 무엇까?” (봄), “번쩍이며 큰 소리로 우는 것은 무엇까?” (여름), “어려서는 푸른 옷, 커서는 빨간 옷, 늙어

서는 갈색 옷을 입는 게 무얼까?”(가을), “새빨간 꽃을 빙글빙글 돌리는 놀이가 무얼까?”(겨울)가 그것이다. 계절 변화에 따라 까치가 질문하고 소담이가 맞추는 과정이 자연스레 전개된다. 각각의 문제를 풀어내는 과정에 월별로 놀이하는 모습을 그림에 담았다. 구체적으로 씨름과 공기(봄), 그네와 구슬치기, 천렵(여름), 닭싸움, 숨바꼭질(가을), 말타기, 눈썰매와 눈싸움, 연 날리기와 팽이치기, 쥐불놀이(겨울)이다. 출판사에서는 “한 해가 흘러가면 또다시 신비한 4계절을 가진 또 한 해가 온다는 자연의 이치와 자연과 함께 성장하는 아이들의 모습을 곱게 담고 있는 창작그림동화로 취학 전 어린이용”이라고 소개하고 있다.

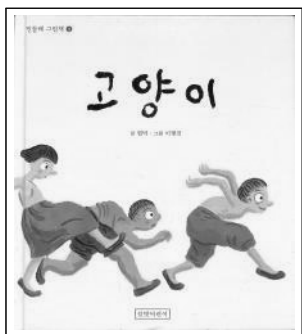
⑨ 현덕 글, 이태수 그림, 『잃어버린 구슬』, 아이세움, 2003.



1939년 소년조선일보에 실린 현덕의 동화에 이태수가 그려 책으로 펴냈다. 주인공 노마가 파랑 구슬을 잃어버려 어디에서 잃어버렸는지를 찾아가는 과정이 담겨있다. 자신이 아끼는 물건을 잃었을 때의 마음을 ‘잃어버린 구슬’에 비겨 군더더기 없는 말로 표현하고 있다. 출판사는 “소박한 소재와 색상으로 아이의 간절한 소망을 깔끔하게 그려진 일러스트도 훌륭하다”며 원작자의 의도가 그림에 잘 반영되어 있음을 강조한다. 그림 속 노마의 얼굴 표정을 보면 출판사의 말이 단순한 자랑이 아님을 확인할 수 있다.

⑩ 현덕 글, 이형진 그림, 『고양이』, 길벗어린이, 2000.

‘창비아동문고’로 출간되었던 『너하고 안놀아』(창비, 1995)에 실린 동화를 이형진이 그림으로 그렸다. 현덕 동화의 주인공인 노마, 풀풀이, 영이 세 친구가 고양이 흉내를 내는 모습이 생동감 있게 표현되어 아이들



보다 어른들이 음미하면서 읽으면 좋을 그림책이다. 이 그림책은 특정한 놀이가 언급되진 않지만 고양이의 움직임을 따라하는 ‘몸짓놀이’로 파악된다. 고양이가 아니라 다른 동물이면 그에 따라 다양한 놀이가 될 수 있기에 놀이를 주제로 한 그림책으로 선정하였다.

⑪ 강무지 글, 김정선 그림, 『쌀밥 보리밥』, 아이세움, 2003.



삼촌과 조카 예념이가 ‘쌀밥 보리밥’을 하는 장면을 실감나게 표현한 그림책이다. 놀이 방법보다 놀이가 전개되는 상황을 만화와 같이 크게 또는 작게 그려 마치 놀이하는 것과 같은 느낌이 든다. 다만 책의 크기를 고려하지 못하고 그림이 너무 많이 잘려 나가 그림의 완결성이 부족한 느낌이다. 그러나 주인공 예념이의 심리 상태를 유아의 입장에서 잘 묘사하고 있어 흥미를 끈다.

⑫ 조은수 글, 마르틴 부르 그림, 『놀이 놀이 뭐할까?』, 웅진다책, 2008.



글은 한국인이 쓰고 그림은 프랑스 화가가 그린 독특한 그림책이다. 화가는 나무돌이와 곰돌이에게 생명을 불어 넣는 일을 즐긴다고 하는데, 이 책에서도 피노키오처럼 나무로 된 인형과 곰돌이가 생활 도구를 가지고 다양하게 노는 장면이 생동감 있게 그려져 있다. 지은이는 “집안의 사물들은 어른에게는 평범한 것이지만 아이들에게

놀라운 장난감이 되고 흥미로운 놀이의 세계로 이끌어 주기 때문에” 책을 썼다고 한다. 그래서 놀잇감이 주변에서 쉽게 볼 수 있는 프라이팬, 달걀, 밀가루, 우유, 거품기, 숟가락 등이다. 이런 소재들을 활용하여 주인공이 즐겁게 노는 모습이 깔끔한 그림체로 표현되고 있다.

⑬ 김장선 글, 이승현 그림, 『씨름』, 사계절, 2007.



씨름은 두 명이 힘과 기술을 겨루는 놀이지만 주변에는 엿장수, 떡장수 등 온갖 장사꾼들이 모여 흥겨운 축제가 벌어진다. 이런 주변 상황과 씨름꾼들의 거친 숨소리와 기운이 역동적으로 그려져 있어 2007년 한국어린이도서상 일러스트레이션 상을 수상했다. 전통 씨름에서 덩치보다 기술과 힘을 더 중시했던 부분을 살려 큰 장사와 작은 장사를 주인공으로 겨루다가 결국 작은 장사가 이기는 과정에 보는 이조차 저절로 힘이 들어갈 정도이다.

⑭ 강풀 글·그림, 『얼음땡』, 웅진주니어, 2014.



『그대를 사랑합니다』, 『바보』 등으로 온라인 만화시대를 열었다는 평을 받는 웹툰작가 강풀의 그림책이다. 아빠가 아이에게 ‘얼음땡’에 얹힌 이야기를 들려주는 형식으로 전개된다. 그림 자체에 중점을 둔 다른 그림책과 달리 상황 묘사와 메시지 전달에 치중한 점이 돋보인다. 줄거리 내용도 반전을 통해 “누군가에게 깎두기였던 사람이 또 다른 삶에서 또 다른 누군가에겐 주인공이 되기도 한다”는 강한 메시지를 전하는 그림책이다.

⑮ 김용택 지음, 김진화 그림, 『논다는 건 뭘까』 미세기, 2016.



‘배운다는 것’, ‘생각한다는 것’, ‘행복하다는 것’, ‘친구란’이란 쉽지 않은 질문에 이어 ‘논다’는 것에 대한 저자의 답을 쉽게 풀어낸 그림책으로 어른들이 읽어도 좋을 내용을 담고 있다. 특히 놀다 보면 ‘많은 것을 배우고 알게 된다’는 것과 ‘함께 놀기 위해 어려움도 따른다’는 내용을 통해 놀이가 가진 의미와 가치, 과정을 잘 설명하고 있다. “논다는 건 좋아하는 것을 여럿이 함께 하는 거야”, “놀다보면 내 맘대로 되지 않지만 나의 생각을 고치고 바꾸어서 친구와 맞추어야 해”, “놀다보면 힘이 쌓일거야” 등 생각을 유도하는 글과 이에 따른 그림이 어우러져 책의 완성도를 높인다. 그러나 아동들이 이런 것을 이해할 수 있을지는 미지수다.

⑯ 이수지 글, 『그림자 놀이』, 비룡소, 2010.



저자는 경계(境界)를 주제로 이쪽과 저쪽의 경계를 <파도야 놀자>로, 나와 나의 내면의 경계를 <거울 속으로>, 현실과 상상의 경계를 <그림자 놀이>로 출판했다. <그림자 놀이>는 경계의 마지막 권으로 촛불이나 등잔을 켜놓고 다양한 손동작으로 여러 사물을 표현하는 일반적인 그림자놀이와 달리 인물 전체와 그 주변에 생긴 그림자를 묘사하고 있다. 글자가 없이 모두 그림으로 표현한 점도 다른 그림책과의 차별점이다. 이 책은 현실과 상상이 결국 다른 것이 아님을 보여줌으로써 사물을 다른 시각에서 볼 수 있도록

돋는 책으로, 국외에서도 큰 반향을 일으켰다. 2020년 현재 4학년 1학기 국어책에 이야기 꾸미기 단원 도입 부분에 그림책의 한 장면이 소개되어 있다.

2. 국외 작가의 그림책

국외 작가의 그림책은 모두 8종이다. 이 중에는 전집에 담긴 것도 있고 단행본으로 출판된 것도 있다. 전집에 담긴 것은 일본 작가의 그림책이 많아 잘 알려지지 않은 것들이다.

① 앤 토바이스 글, 두브라브카 콜라노빅 그림, 주은혜 옮김, 『나랑 놀자』, 한국차일드 아카데미, 2001.



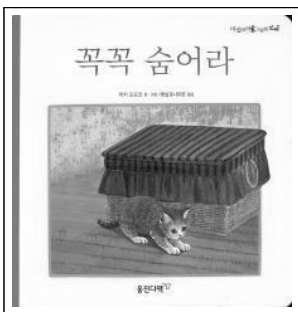
친근감 있는 인형으로 묘사된 멍멍이가 친구들과 놀기 위해 기차, 블록, 공을 가지고 밖으로 나간다. 첫번째로 만난 새는 파닥파닥 멀리 날아가 버린다. 다음은 차례대로 다람쥐와 들쥐에게 놀자고 했는데 거절당한다. 그런데 줄무늬 고양이가 높은 가지에 있다가 내려오지 못하고 있는데 멍멍이가 블럭을 쌓아 내려오게 해준 이후 둘이 장난감을 가지고 논다는 즐거리다. 놀지 않겠다고 날아가는 그림 옆에는 “친구가 나에게 먼저 인사하면 어떻게 할까요?”, “친구에게 먼저 인사한 적이 있나요? 친구는 나에게 어떻게 했나요?”라는 작은 글씨가 있다. 부모가 읽어주면서 이런 질문을 하라는 의미로 보인다.

② 야다마 시로 글·그림, 『사이좋게 그네타기』, 한국슈타이너, 1995. 움직이는 그네가 주인공으로 컴퓨터 그래픽으로 그린 그림책이다. 처



음에는 누렁이가 빠다귀를 먹으면서 그네를 타는데 이후 원숭이가 탄다. 이어 토끼가 타려고 하자 원숭이가 화를 낸다. 그네가 호랑이한테 가자 호랑이가 계속 타려고 하니 빠다귀에게로 가는 식으로 전개된다. 마지막에 빠다귀가 계속 타려고 할 때 맨 처음 탔던 누렁이가 달려들어 내리게 된다. 중간 중간에 누구라도 탈 수 있다는 말을 반복함으로써 그네는 공공재라는 작가의 메시지를 알 수 있다.

③ 유키 도모코 글·그림, 햇살과 나무꾼 율김, 『꼭꼭 숨어라』, 웅진다책, 2000.



‘꼭꼭 숨어라’는 유아 그림책에서 중심 주제로 자주 차용되는 놀이 중 하나로, 같은 제목으로 출판된 책이 60여종이다. 이 책도 숨고 찾는 것이 주요한 줄거리로 전형적인 숨바꼭질을 묘사하고 있다. 고양이가 술래가 되어 책 배경의 여러 지형지물을 이용해 숨어 있는 토끼, 곰, 다람쥐, 기린을 찾는다. 등장하는 모든 동물들은 실제라기보다 인형의 형태를 띠고 있어 친근감을 준다. 아동의 생활공간과 다양한 놀잇감이 배치되어 있어 마치 자신의 방에서 숨바꼭질하는 느낌이 든다.

④ 다시로 지사토 글·그림, 김난주 율김, 『놀아줘, 응?』, 웅진다책, 2000.

아기돼지가 엄마돼지에게 ‘놀아줘, 응?’ 하고 묻는 표지 그림을 시작으로 어린 동물이 각자의 부모에게 조르고 그에 응하는 줄거리다. 각각 새끼 돼지, 고릴라, 사자, 코끼리, 망아지가 나오고 마지막에 아기와 아



빠가 등장한다. 고릴라는 그네를 타고, 사자는 뒹굴고, 코끼리는 물놀이를 하고 망아지는 달리기를 하고 아기의 아빠는 비행기를 태워 준다. 유아에게 부모는 가장 중요한 놀이 친구인 셈이다.

⑤ 마린쿠 링, 마르타인 리넨 그림, 최인숙 옮김, 『고양이 칠교놀이』, 이음, 2019.



‘뽕(0)학년 수학’이라는 작은 부제가 달린 이 책은 학교에 들어가기 전에 수학을 쉽고 재미있게 접할 수 있도록 기획된 책이다. 출판사는 이를 “‘외우는 수학’이 아니라 ‘보고, 읽고, 놀고, 생각하는 수학’”으로 설명하고 있다. 그림과 함께 책장을 넘기고 이야기를 따라가다 보면 자연스럽게 수학과 친해질 수

있도록 되어 있다. 기존 칠교 관련 책들이 주로 워크북 형태로 되어 있는 것과 비교했을 때 약간의 즐거리도 있고 칠교 조각 안에 다양한 사물을 넣어 친밀하게 다가갈 수 있도록 구성되어 있다. 특히 두 벌의 칠교로 각기 다른 사물(예: 개와 고양이)을 함께 배치해 전체적으로 특정한 장면을 연출하고 있다. 2017년 네덜란드 올해의 어린이 책으로 선정되었다.

⑥ 야마와키 교 글, 스에자키 시게키 그림, 『맛있는 숨바꼭질』, 한국슈타이너, 1995.

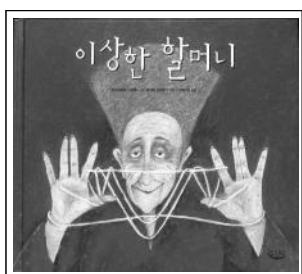
곰이 술래고 토끼, 다람쥐, 여우가 숲에 숨는다. 곰은 찾다가 배가 고파진다. 그러다가 햄버거를 찾았는데 햄버거는 토끼였다. 다음은 나무



위에 샌드위치를 찾았는데 다람쥐이고 꽃밭에 핫케이크인데 여우 꼬리라 배고픈 곰은 실망한다. 다 찾았는데 멀리 도넛이 보이고 이는 엄마의 옷 무늬다. 모두 배고플 것이라고 생각한 엄마 곰이 실제로 도넛을 만들어 맛있게 먹고 다시 술래를 정해서 숨바꼭질을 한다. 책을 오리고 구멍을 뚫는 등의 편집을

통해 동물의 일부분을 보여주고 넘기면 동물이 나오는 식으로 책 속에 숨바꼭질이 구현될 수 있도록 꾸며 아동의 흥미를 유발하고 있다.

⑦ 아델하이트 다이메니 글, 하이데 슈퇴링거 그림, 선우미정 옮김, 『이상한 할머니』, 느림보, 2006.



실뜨기 놀이를 주제로 한 책인데 제목으로 는 알 수 없다. 주인공은 할머니와 아이로, 서양 그림책에 등장하는 할머니는 우리나라 신화에 등장하는 ‘마고할미’처럼 상징성을 띤다. 그 할머니가 실뜨기를 아이에게 가르쳐주는 과정에서 아이의 이야기를 들어주고 또 심부름도 시키면서 이야기가 전개된다. 처음

에는 망설이다가 나중에는 할머니와 하나가 되어 실뜨기 놀이를 즐기게 된다. 마지막에는 실을 아이에게 선물하고 아이는 실뜨기 놀이에 빠져드는 장면으로 끝이 난다.

⑧ 미야가와 히로 글, 하야시 아키코 그림, 『웁웁 실뽕이가 돌아가면』, 한림출판사, 2002.

단풍나무 초등학교에서 주인공인 교장 선생님이 아이들에게 다양한 놀이를 할 수 있도록 돕는 과정을 그렸다. 교장 선생님이 제시한 놀이는



실뽕이다. 실뽕이를 돌리면 놀이터의 문을 열어주겠다는 것인데 그 과정에서 일본의 전통 놀이가 여럿 등장한다. 실뽕이는 누구나 쉽게 할 수 있을 것 같지만 막상 해보면 돌리기 쉽지 않다. 이런 내용과 함께 교장 선생님은 실뽕이를 2개, 3개, 4개로 늘리면서 아이들에게 다양하게 놀 수 있도록 권한다. 이를 끝까지 해내는 창호를 통해 실뽕이를 돌려보고 싶은 마음이 생기게 한다.

IV. 그림책에 나오는 놀이 분류

그림책에서 언급한 놀이는 특정한 놀이를 중심에 놓은 경우가 절대다수이다. 그러나 중심놀이가 없이 <호랭이 꼬랭이 말놀이>나 <어깨동무 씨동무>, <어깨동무 내동무>와 같이 여러 부대적인 놀이를 평면적으로 소개한 그림책과 <까치와 소담이의 수수께끼 놀이>나 <얼음뽕>, <윙윙 실뽕이가 돌아가면>과 같이 중심놀이가 있고 부대놀이를 보완하는 형태도 있다. 놀이를 중심놀이와 부대놀이를 기준으로 나누면 아래의 <표 1>, <표 2>과 같다.

[표 1] 국내 작가의 그림책

책제목		중심놀이	부대놀이
1	까꿍놀이	까꿍놀이	없음
2	풀싸움	풀싸움	없음
3	호랭이 꼬랭이 말놀이	여러 가지 말놀이	
4	어깨동무 씨동무	여러 가지 노래놀이	
5	어깨동무 내동무	구슬치기, 사방치기, 딱지치기, 말타기, 두꺼비집 짓기, 다방구, 숨바꼭질, 땅따먹기, 무궁화꽃이 피었습니다, 우리집에 왜 왔니, 오징어놀이, 비사치기, 고무줄 놀이, 어깨동무 내동무, 여우놀이, 어디만큼 왔니	

책제목		중심놀이	부대놀이
6	날아라 퐁제기	제기차기	없음
7	어디어디 숨었니?	숨바꼭질	구슬, 딱지, 팽이
8	까치와 소담이의 수수께끼 놀이	수수께끼 놀이	씨름, 공기, 그네, 구슬치기, 천렵, 닭 싸움, 숨바꼭질, 말타기, 눈썰매, 눈 싸움, 연날리기, 팽이치기, 쥐불놀이
9	잃어버린 구슬	구슬치기	홍내놀이
10	고양이	몸짓 놀이(고양이 흉내)	없음
11	쌀밥 보리밥	쌀밥 보리밥	없음
12	놀이 놀이 뭐할까?	소꿉놀이	눈사람 만들기
13	씨름	씨름	풍물놀이
14	얼음뿔	얼음뿔	구슬치기, 고무줄, 깃대세우기, 축구, 공기놀이, 비석치기, 사방치기, 새총, 동그란 딱지, 말타기
15	논다는 건 뭘까	놀이상황 묘사	없음
16	그림자 놀이	그림자 놀이	없음

[표 2] 국외 작가의 그림책

책제목		중심놀이	부대놀이
1	나랑 놀자	역할놀이	없음
2	사이좋게 그네타기	그네타기	없음
3	꼭꼭 숨어라	숨바꼭질	없음
4	놀아줘 응	홍내놀이	없음
5	고양이 칠교놀이	칠교놀이	없음
6	맛있는 숨바꼭질	숨바꼭질	없음
7	이상한 할머니	실뜨기	없음
8	웁웁 실팽이가 돌아가면	실팽이	감목걸이, 죽마놀이, 민들레 인형, 풀잎 춤, 완두콩 꼬투리 피리,

놀이는 모두 46종이 언급된다. 그중 그네, 딱지치기, 말타기, 팽이치기, 씨름이 각 2회씩 나오고 구슬치기는 4회, 숨바꼭질은 5회 등장한다. 숨바꼭질은 여기에 소개한 책 이외에 약 60여종이 있을 정도로 그림책의

단골 소재이다. 영유아들의 ‘까꿍’도 숨바꼭질의 일종이기에 그 빈도는 더 높다.

숨바꼭질이 많이 나오는 이유는 호울(G.S. Hall)의 반복설(recapitulation theory)과 관련있다. 그는 인간이 살아남기 위해 터득한 능력이 계통을 이어오며 본능으로 내재되고, 이것이 문화의 형식으로 반복되어 나타나는 현상을 놀이로 이해한다. 이런 관점에서 그는 왜 세계의 모든 어린 아이들이 높은 곳에 기어 올라가기를 좋아하고, 숨바꼭질이나 쫓고 쫓기는 놀이가 보편적으로 발생하는지 설명한다. 즉 인간이 원시시대에 사나운 짐승이 나타나면 숨고, 토끼와 같은 작은 짐승은 찾고자하는 것이 본능으로 내재되어 이것이 발현된 활동이 숨고 찾는 형식의 놀이라는 것이다. 이는 최근 진화 심리학자들의 주장과 일정 부분 연관되어 있다.⁸⁾

그밖에 구슬치기가 4회나 나오는 까닭은 국내 작가들의 어린 시절을 그림으로 표현한 경우가 많았기 때문이다. 이는 고무줄이나 공기, 딱지 치기와 말타기 등과 같이 2회씩 나오는 놀이도 같은 맥락으로 파악된다.

놀이는 크게 놀잇감놀이, 맨몸놀이, 역할놀이, 말놀이, 노래놀이, 운놀이로 나뉜다. 여기서 놀잇감놀이는 공기나 팽이와 같은 놀잇감을 가지고 노는 놀이를 말하고 얼음땀이나 숨바꼭질과 같이 맨몸으로 할 수 있는 놀이를 맨몸놀이라고 한다. 소꿉놀이 같이 각자 역할을 정해서 하는 놀이를 역할놀이, 말 꼬리잇기나 스무고개와 같은 말놀이, 노래가 중심이 되는 손뼉치기나 문놀이와 같은 놀이는 노래놀이, 윷놀이나 뽀빠사위와 같이 운을 측정하여 놀이가 전개되는 놀이는 운놀이로 구분된다.

위의 구분에 따라 상고시대부터 1990년대까지 추출한 490종의 놀이를 분석한 결과에 따르면 놀잇감 놀이가 38%로 가장 많고 다음으로 맨몸놀이가 33%의 비중을 차지한다.⁹⁾ 본 연구에서 선정한 그림책에 나오는 놀이를 분류 기준으로 나누면 <표 3>, <그림 1>과 같다.

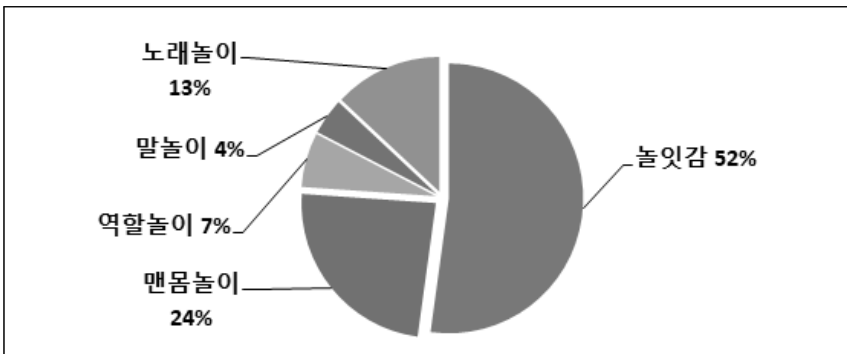
8) 교육학사전 편찬위원회, 앞의 책, 742쪽.

9) 이상호, 「한국 아동놀이의 지속과 변화」, 안동대학교 박사학위 논문, 2018. 145-146쪽.

[표 3] 놀이를 주제로 한 그림책에 등장하는 놀이분류

분 류	놀이명	횟수
놀잇감 놀이	감목걸이, 고무줄놀이, 공기, 구슬치기, 그네, 눈싸움, 눈썰매, 딱지치기,, 땅따먹기, 민들레인형, 비사치기, 사방치기, 실뜨기, 실팽이, 연날리기, 칠교, 팽이치기, 폴싸움, 폴잎 총, 폴피리, 제기차기, 죽마, 쥐불놀이, 천렵	24
맨몸놀이	다방구, 닭싸움, 그림자놀이, 까꿍놀이, 말타기, 숨바꼭질, 씨름, 여우놀이, 오징어 놀이, 얼음팽, 쌀밥 보리밥	11
역할놀이	몸짓놀이, 소꿉놀이, 흉내놀이	3
말놀이	말놀이, 수수께끼	2
노래놀이	노래놀이, 두꺼비집짓기, 무궁화 꽃이, 어깨동무, 어디만큼 왔니, 우리집에	6

[그림 1] 놀이를 주제로 한 그림책에 등장하는 놀이분류 비율



그림책에 나오는 놀이의 비중도 한국 아동놀이의 비중과 유사한 양상을 보인다. 물론 선정된 그림책이 제한적이나 놀잇감 놀이와 맨몸놀이가 많다는 유사성을 확인할 수 있다. 이는 놀잇감놀이의 특성상 구체적인 물건(놀잇감)이 있어 무형의 놀이보다 오래 전승되는 특성이 있기 때문이다. 또한 몸을 활용하는 맨몸놀이는 숨고 찾기, 쫓고 쫓기기 등과 같이 활동하려는 인간의 원초적인 놀이 욕구가 놀이로 구현되었기 때문이다. 따라서 그림책에 나오는 놀이들은 한국 아동놀이의 존재 양상과 유사함을 확인할 수 있다.

V. 놀이를 주제로 한 그림책 분석

놀이를 주제로 한 그림책은 놀이와 그림책이 가진 본래의 가치를 구현할 때 좋은 그림책이라 할 수 있을 것이다. 즉 놀이에 재미를 간접적으로 전달해 놀아보고 싶도록 자극을 줄 수 있어야 하고, 그림책은 이야기에 기승전결이 있어야 할 뿐 아니라 가슴에 와 닿는 감동을 줄 수 있어야 한다. 그러나 기대가 너무 커서인지 두 마리 토끼를 모두 잡은 그림책은 많지 않았다.

다음의 분석은 좋은 책과 안 좋은 책을 구분하기 위한 것이 아니라 그림책에서 놀이를 주제로 했을 때 어떤 점을 고려해야 할 것인가를 비판적으로 검토한 것으로 저자나 화가들을 폄하하려는 의도가 없음을 밝혀둔다. 각각의 그림책을 세부적으로 분석하기보다 유형별로 묶어서 기술하고자 한다.

1. 놀이의 특징이 잘 구현되지 않은 사례

광고에 나와 입에 오르내린 ‘우리 것은 좋은 것이여’라는 주제를 구현하기 위해 놀이가 언급된 책들이 여럿 있었다. <풀싸움>, <호랭이 꼬랭이 말놀이>, <어깨동무 씨동무>, <까치와 소담이의 수수께끼 놀이>, <어디어디 숨었니?> 등이 그것이다.

이런 책에서 공통적으로 보이는 특징은 ‘전통’을 그림책으로 옮겨 놓는데 급급했다는 점이다. 이는 전통의 중요성을 강조하는 사회 분위기와 무관하지 않다.

구체적으로 그림책을 살펴보면 <어디어디 숨었니?>는 전통 한옥을 소개하려는 목적을 실현하기 위해 숨바꼭질이란 놀이가 수단으로 차용된 사례다. 술래가 숨어 있는 곳으로 다가올 때의 긴장감과 멀어질 때의 안도감, 어디에 숨을까 고민할 때의 갈등 등이 생략되고 한옥의 구조와 명칭을 알려주려는 의도가 보인다.

<풀싸움>은 주변의 풀이름을 알려려는 것인지 풀싸움 놀이의 재미를 전달하려고 하는 것인지 명확하지 않다. 즉 풀싸움을 하는 과정에서 남아와 여아들의 갈등이 이야기를 끌어가면서 풀싸움의 재미를 전달하지 못하고 있다. 풀싸움은 주변의 풀을 찾는 과정과 동일한 종류임에도 크고 작아 달리 보이는 등이 묘사되어야 하고 단지 여러 종류의 풀을 모으는 것만이 아니라 오랑캐 꽃(제비꽃)을 서로 걸고 당기는 형태, 잔디 대공을 밀어 액을 내어 서로 붙여서 가져오는 형태 등 다양한데 이런 부분은 전혀 담기지 못하고 있다. 또한 마지막의 본문에 제시된 풀에 대한 설명을 통해 이 책의 의도를 드러내면서 마무리하고 있다.

<호랭이 꼬랭이 말놀이>, <어깨동무 씨동무>는 너무 많은 내용을 나열함으로써 소개한 놀이 어느 것도 제대로 이해하기 어렵다. 이는 전래된 말놀이와 노래놀이의 특징을 계승하려는 저자의 의도가 적지 않겠지만 책을 읽고 온전히 전달되기 어려워 보인다. 왜냐하면 아이나 어른 모두가 TV를 통해 이런 말놀이, 노래놀이를 구현하고 그 속에서 재미를 느끼기에 너무 달라진 환경에 살고 있기 때문이다. 같은 맥락으로 <까치와 소담이의 수수께끼 놀이>도 계절에 따라 할 수 있는 놀이를 그림으로 나타냈는데 단지 소품 정도로 묘사될 뿐이다.

학교에서는 놀이가 동기 유발의 매개로 활용되거나 특정한 수업목적을 달성하기 위해 놀이가 자주 활용된다. 예컨대 소꿉놀이라는 단원에서 역할놀이는 상상력을 통해 상황에 몰입하고 그 과정에서 관계맺기를 구현하기 보단, 놀이한 후 손 씻기, 놀이도구 씻고 정리하기 등 청결을 강조하기 위해 사용된다. 그림자 놀이가 빛이 직진하는 성질을 지도하기 위한 예로 활용되는 것도 마찬가지다. 이런 놀이의 도구화는 놀이의 재미를 제거하여 놀고싶은 욕구를 감소하거나 놀이에 대한 그릇된 인상을 심어준다. 그림책에서도 이와 같은 놀이의 수단화는 경계해야 할 것이다.

2. 놀이에 대한 이해가 부족한 사례

사람에 따라 놀이하며 느끼는 재미는 주관적이다. 그러나 각각의 놀이가 세대를 이어가며 지속되는 현상을 통해 사람들이 공통적으로 느낀 어떤 재미가 있을 것이라는 것을 전제로 논의를 지속하고자 한다. 예컨대 딱지치기가 재미있는 이유는 따는 즐거움에 있는 것이 아니라 잃는 안타까움에 있다. 70~80년대 많은 아이들이 딱지치기에 열광했던 이유는 종이가 귀해서 잃으면 안 되는 상황이었기 때문이다. 그런데 종이가 흔해진 오늘날엔 잃는 안타까움이 사라지면서 따는 즐거움도 함께 사라져 더 이상 딱지치기를 하는 아이들이 없게 됐다. 같은 맥락으로 구슬치기나 껌종이 따먹기, 핀치기도 잃는 안타까움이 사라지면서 단절됐다. 이런 관점에서 딱지치기의 재미는 ‘잃는 안타까움’이고 여기에 따는 즐거움이 보태져 널리 행해진 놀이라 할 수 있다.

각 놀이가 갖는 재미를 파악하여 이를 글과 그림으로 구현할 때 놀이와 책은 조화를 이룰 수 있다. 그러나 <똥제기>는 제기차기의 재미를 구현하지 못했을 뿐 아니라 제기차기의 진행 원리조차 파악하지 못한 채 전개된다. 제기차기는 공기놀이처럼 기술이 필요한 놀이다. 기술이 없어 빈번히 헛발질만 하면 더 이상 차고 싶지 않아진다. 놀이체험이 열리는 문화 행사 등에서 요즘 아이들이 제기차기하는 모습을 보면 한두 번 시도하다 금세 발걸음을 옮긴다. 오히려 부모들이 어릴 적 즐겨하던 제기에 흥미를 보이며 숨씨를 뿜낸다. 이들은 어린 시절 동네 형들이 제기하는 모습을 보며 기술을 접하고 또래와 연습하며 기술을 익혔다. 이런 과정이 생략된 채 제기차기를 하게 되면 맘처럼 잘 안되고 어렵게 느껴져 재미를 느끼기 어렵다.

제기차기의 특징을 고려한다면 그림책에서는 제기차기는 기술을 습득할 때까지의 과정이 중요하게 표현되어야 한다. 또한 제기차기는 ‘차기’와 ‘종드리기’가 각각 독자적인 역할을 하면서 구성된 독특한 구조를 가

지고 있다. 적게 찬 사람이 종이 되고 반대는 상전, 즉 양반이 되는 방식의 종드리기는 제기를 더 열심히 차려는 강한 동기로 작동한다. 누가 종이 되고 싶겠는가? 종에서 벗어나기 위해 즉 양반으로 종을 부려먹기 위해선 제기를 잘 차야 한다는 강한 동기가 생기게 된다. 이처럼 제기차기의 중요한 기술 능력과 종드리기와 같은 풍성한 이야깃거리가 있음에도 불구하고 제기를 못 차서 꼴찌라는 의미의 ‘꼴제기’라는 외부적 요인이 그림책의 유일한 동기로 설정된 것은 놀이에 대한 이해가 부족한 사례로 볼 수 있다.

국의 작가의 그림책도 비슷한 양상이 나타난다. 물론 교육적 목적을 구현하기 위한 의도가 있지만 <사이 좋게 그네타기>에서도 그네타기는 부차적이고 ‘사이 좋게’에 초점을 맞추면서 그네타기의 재미를 놓쳐 버린다. 그네타기는 세계 보편적인 놀이로 카이와(Roger Caillois)는 놀이 분류에서 어지럼증(ilinx)을 놀이의 중심요소로 파악한 바 있다.¹⁰⁾ 그네타기는 안정과 불안정이 교차하면서 생기는 견딜만한 불안, 즉 일종의 어지럼증을 즐기는 놀이인데 이 부분은 전혀 언급되지 않고 그네가 달리고, 서로 계속 타려고 양보하지 않고, 양보하도록 새로운 등장인물이 나와 억지로 내리게 하는 등의 과정이 줄거리의 전부이다. 이런 전개는 ‘누구나 그네를 탈 수 있어’를 강조하여 사이 좋게 지내자는 저자의 메시지를 구현하기 위해 그네타기가 이용된 것이다. 이처럼 책 전체가 하나의 놀이일 때 그 놀이에 대한 기본적인 이해가 전제되어야 독자의 입장에서 놀이의 재미를 생각해 볼 수 있게 될 것이다.

3. 놀이 이해와 그림책의 가치를 구현한 사례

전통놀이를 소재로 한 <씨름>은 씨름의 역동성과 다양한 기술 그리고 씨름이 벌어지는 주변 상황까지 잘 묘사함으로써 그림책을 보면 해 보고

10) 로제 카이와, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994.

싶다는 느낌을 갖게 한다. 같은 맥락으로 <열두匹 동물 까꿍놀이>도 ‘없다/까꿍!’이라는 간단한 말이 반복되면서 놀이의 원리를 함축적으로 표현할 뿐 아니라 영유아에게 보여주면 쉽게 따라할 수 있도록 구성되어 있다. 별다른 설명이 없이도 그 놀이를 갖는 원리와 방법까지 모두 표현했고 이에 공감할 수 있기에 여러 나라의 언어로 번역된 것이다.

<꼭꼭 숨어라>는 어린 아동이 좋아하는 동물을 주인공으로 하고 숨는 대상도 실물이 아니라 아이들과 친숙한 인형을 등장시켜 일상에서 숨바꼭질을 해 보고 싶다는 느낌을 갖게 한다. 아이들의 생활공간에서 일상적으로 펼쳐질 수 있도록 좋은 자극이 된다는 측면에서 놀이와 책이 잘 어우러진 책이다.

같은 주제로 <맛있는 숨바꼭질>은 몸의 일부를 보여주고 편집의 묘미를 살려 전체를 보여주는 방식으로 전개된다. 책을 넘기면서 마치 숨바꼭질을 하는 것과 같은 느낌을 주는데 이는 글자보다 그림으로 이해하는 아동의 눈높이에 잘 맞고 아동의 호기심을 자극하기에 적당하다.

현덕의 <잃어버린 구슬>은 구슬치기를 하는 과정과 방법을 설명하지 않고도 구슬치기할 때 핵심인 ‘내 구슬’에 대한 느낌을 살렸다. 이는 구슬 뿐 아니라 자신이 아끼는 물건을 잃어버렸을 때 느끼는 감정과 같다. 놀잇감을 매개로 누구나 그런 경험을 떠올리게 하는 그림책이다. <고양이>는 특정 동물이나 사물을 흉내내고자 하는 아이들의 심상을 잘 표현한 책으로 설명이나 나열보다 고양이의 행동과 그를 따라하는 아이들에 집중함으로써 저자의 의도 즉 ‘따라하는, 따라하고 싶은 아동의 상태’가 잘 구현되고 있다.

<얼음땡>은 만화의 특징을 그림책으로 잘 표현했다. 중심놀이는 얼음땡인데 이 놀이를 통해서 다른 놀이에서도 아이들이 놀 때 각각의 놀이의 규칙을 어떻게 받아들이는가를 그리고 있다.

<쌀밥 보리밥>은 간단한 놀이지만 일상에서 놀이가 어떻게 구현되고, 구현되어야 하는지 보여준다. 놀이 과정을 상황에 따라 크거나 작게 그

림으로써 놀이하는 예념이의 눈높이에 맞춘 그림도 ‘이 놀이 한번 해보
야지’란 느낌을 갖게 한다.

<그림자 놀이>는 폭넓은 호평을 받을 정도로 놀이와 그림이 잘 어우
러진 수작이다. 놀이를 설명하기보다 그림자 놀이의 재미, 즉 오랫동안
전래된 핵심인 상상력을 그림으로 표현함으로써 두 마리 토끼를 잡는데
성공한 것이다.

<고양이 칠교놀이>는 칠교를 다룬 다른 책과 달리 일곱 개 도형의 무
한한 변신을 잘 묘사한 책이다. 칠교는 단지 주어진 형태를 맞추는 것으
로 재미를 얻을 수 없다. 일곱 개의 조각이 어디에 놓이고 그 합이 이루
는 형상에 열광하는 것이다. 이를 자극하기 위해 다양한 사례로 간단한
이야기를 제시함으로써 ‘나도 만들어 볼까?’로 이어지게 한다.

<이상한 할머니>는 서양문화에 대한 이해가 필요한 책이다. 인간을
도와주고 아이들을 보듬는 삼신할미나 마고할미와 같은 존재가 이 책의
할머니다. 심심한 아이를 위해 실을 매개로 재미를 주는데 서로 주고받
는 실뜨기에서 부터 혼자하는 실뜨기까지 모두 표현하고 있다. 놀이방법
을 설명하려거나 특정한 목적을 구현하기 위한 매개로 놀이가 아니라 놀
이에 대한 온전한 이해와 작가의 상상력이 잘 결합 된 예이다.

<윙윙 실뽕이가 돌아가면>은 이야기와 놀이가 조화를 이뤄 하나로 완
성된 작품이다. 실뽕이는 쉬워 보이지만 연습이 필요하고 해냈을 때의
성취감이 재미의 축이다. 따라서 바로 성공하면 더 이상 계속하지 않는
다. 이런 놀이의 특징을 이해하고 실뽕이 1개에서 2, 3, 4개로 늘려가도
록 한 것이다. 즉 점점 어려워지는 과제를 제시함으로써 성취감의 질을
높이고 마침내 해냈을 때 다른 놀이에서 얻을 수 없는 큰 재미를 얻게
된다. 탄탄한 줄거리와 그에 따른 놀이 이해가 만나 감동까지 선사하기
에 놀이를 주제로 한 그림책의 전형으로 삼아도 될 것이다.

그밖에 <논다는 건 뭘까>와 <놀이 놀이 뭐할까?>, <나랑 놀자>, <놀
아줘 응>와 같이 구체적인 놀이를 언급하지 않고 놀 수 있는 조건과 의

미, 가치를 주제로 한 책은 각각 저자의 의도가 자연스레 표현된 책들이다. 특히 <논다는 건 뭘까?>는 아이들의 입장에서 ‘놀이’를 어떻게 이해하고 즐길 것인가에 대한 포괄적인 질문과 나름대로의 생각을 정리했는데 그 정리는 놀이에 대한 작가의 통찰이 돋보인다. ‘논다는 것’이라는 결코 쉽지 않은 주제를 쉽고 명쾌하게 정리했다는 측면에서 어른들의 그림책으로도 손색이 없다.

VI. 나가기

<그림자 놀이>의 작가 이수지는 “어린 아이들만을 위한 그림책이 아니라 어른도 읽기를 원하는 책이 그림책”이라고 했다. 이는 “같은 책을 놓고 나이에 따라 또 자기의 눈높이에 맞춰 읽을 수 있는 것”으로 풀이된다. 따라서 “많은 사람들을 이어주는 재미있는 매체”가 그림책인데 같은 맥락으로 놀이도 그렇다. 그렇다면 놀이를 주제로 한 그림책은 어른들에게는 ‘추억’이고 아이들에게는 ‘즐거움’을 줄 수 있어야 한다.

이를 위해서 놀이를 주제로 한 그림책은 설명하거나 소개하는데 그치기보다 놀이에 집중해야 하고 가시적인 방법이나 규칙보다 놀이의 특징인 재미에 대해 천착해야 한다. 또한 현덕과 같이 특정한 놀이를 아이들은 어떻게 바라보고 이해하는지의 심리상태까지 그려낸다면 더욱 좋을 것이다.

<윙윙 실뽕이가 돌아가면>은 아이들과 교장선생님과 신뢰를 바탕으로 관계 맺기가 이뤄지는 과정을 담았고 그 매개가 실뽕이라는 놀이였다. 신뢰에 기반한 관계 맺기는 놀이의 숨은 원리인데 이를 조화롭게 잘 표현함으로써 놀이를 주제로 한 그림책의 전형을 제시했다고 여겨진다.

그림책에서의 재미와 놀이의 재미는 같은 재미인 것 같지만 결이 다르다. 놀이의 재미는 몸에 치중된 반면 그림책에서는 마음에 기대고 있다. 따라서 재미라는 동일한 말이라도 차이를 온전히 이해할 필요가 있다.

놀이를 통해 ‘재미있었어’라는 말은 들어도 ‘감동을 받았다’는 말을 들은 적은 없다. 따라서 그림책에서의 재미는 놀이에서 줄 수 없는 감동이란 프리즘을 통과할 때 많은 사람에게 사랑받을 수 있을 것이다. 즉 ‘나도 그런 적 있어’, ‘나라면 이 상황에서~’, ‘왜 상대를 이해하지 못할까?’, ‘너무 미워’ 또는 ‘어쩔 수 있을까?’ 등 독자의 마음을 흔들고 머리를 끄덕이도록 만들 때 오래 기억될 수 있는 것이다. 공기놀이는 여러 번 반복할 수 있고 그 과정에서 재미를 얻지만 책을 통한 재미는 반복보다 각인에 기댈 때 힘을 발휘 할 수 있을 것이다.

마지막으로 그림책 작가가 놀이를 주제로 한다면 놀이에 대한 이해가 전제되어야 한다. 소재에 대한 충실한 이해 없이 멋진 그림이나 이야기만으로는 독자를 감동시킬 수 없다. 따라서 그림책에서 줄 수 있는 감동을 극대화하기 위해 어린 시절의 추억이나 놀았을 때의 즐거움을 상기시킬 수 있어야 하고 이것이 문학적인 장치로 정제될 때 독자로부터 사랑받을 수 있을 것이다.

참고문헌

- 교육학사전 편찬위원회, 『교육학 대사전』, 교육과학사, 1972.
- 김선풍 외, 『민속놀이와 민중의식』, 집문당, 1996.
- 로제 까이와, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994.
- 스튜어트 브라운·크리스토퍼 본, 윤미나 역, 『플레이, 즐거움의 발견』, 흐름출판, 2010.
- 오토 베링거, 강선보 역, 『놀이와 교육』, 재동문화사, 1987.
- 요한 호이징하, 이종인 역, 『호모 루덴스』, 연암서가, 2012.
- 이상호, 「한국 아동놀이의 지속과 변화」, 안동대학교 박사학위 논문, 2018.
- 자이폴 루프너러·제임스 존슨, 이은화 외 역, 「다양한 문화적 배경에 따른 놀이 고찰의 필요성」, 『어린이, 문화, 놀이』, 창지사, 2003.
- Johan Huisinga, *Homo Ludens-A study of the play-Element in Culture*, Martino Publishing Mansfield Centre, CT, 2014.

※ 인용된 그림책 및 아동문학

- 강무지 글, 김정선 그림, 『쌀밥 보리밥』, 아이세움, 2003.
- 강풀 글·그림, 『얼음땡』, 웅진주니어, 2014.
- 김만석 엮음, 고웅철 외, 전래동요 그림책 『어깨동무 씨동무』, 한솔교육, 2016.
- 김용택 지음, 김진화 그림, 『논다는 건 뭘까』, 미세기, 2016.
- 김장선 글, 이승현 그림, 『씨름』, 사계절, 2007.
- 김정은 글, 김종도 그림, 『까치와 소담이의 수수께끼 놀이』, 사계절, 2000.
- 김향금 글, 김민선 그림, 『어디어디 숨었니?』, 삼성출판사, 2005.
- 남성훈 글·그림, 『어깨동무 내동무』, 문학동네, 2005.
- 다시로 지사토 글·그림, 김난주 옮김, 『놀아줘, 응?』, 웅진다책, 2000.
- 마련쿠 링, 마르타인 리넨 그림, 최인숙 옮김, 『고양이 칠교놀이』, 이음, 2019.
- 미야가와 히로 글, 하야시 아키코 그림, 『윙윙 실뽕이가 돌아가면』, 한림출판사, 2002.
- 아텔하이트 다이메니 글, 하이데 슈퇴링거 그림, 선우미정 옮김, 『이상한 할머니』, 느림보, 2006.
- 야다마 시로 글·그림, 『사이좋게 그네타기』, 한국슈타이너, 1995.
- 야마와키 교 글, 스에자키 시게키 그림, 『맛있는 숨바꼭질』, 한국슈타이너, 1995.

앤 토바이스 글, 두브라브카 콜라노빅 그림, 주은혜 옮김, 『나랑 놀자』, 한국차일드 아카데미, 2001.

오호선 글, 남주현 그림, 『호랭이 꼬랭이 말놀이』, 길벗어린이, 2013.

유키 도모코 글·그림, 햇살과 나무꾼 옮김, 『꼭꼭 숨어라』, 웅진다책, 2000.

이수지 글, 『그림자 놀이』, 비룡소, 2010.

이춘희 글, 김호민 그림, 『풀싸움』, 사파리, 2011.

임서하 글, 여기 그림, 『날아라 똥제기』, 키크는도토리, 2017.

조은수 글, 마르틴 부르 그림, 『놀이 놀이 뭐할까?』, 웅진다책, 2008.

최숙희 지음, 열두 띠 동물 『까꿍놀이』, 보림, 2008.

현덕 글, 이형진 그림, 『고양이』, 길벗어린이, 2000.

현덕 글, 이태수 그림, 『잃어버린 구슬』, 아이세움, 2003.

A Study on the Domestic and International Picture Books about Play

Lee, Sang-Ho
(Pulm Play Cooperative)

The purpose of this study is to examine picture books with the theme of play. This paper selected and analyzed domestic and international picture books of play. The study categorized the plays that appeared in picture books, and identified what the most frequently appeared play was, and suggested a theory related with the reason.

Based on this analysis, this study analyzed examples where play was well implemented in picture books and not. The latter case was analyzed that it lacked understanding of play, used barely as a means of author's intention, and eventually failed to make readers have a desire to play. Therefore, play-themed picture books should basically be based on understanding of the elements of making plays fun and keep last.

Keywords : picture book, play, play classification, picture book study, play understanding, fun, selection, analysis

투고일 : 2020. 09. 15. / 심사일 : 2020. 10. 05. / 심사완료일 : 2020. 10. 15.

일 놀이와 글쓰기로 가꾸는 책읽기

전정일*

【 목 차 】

- I. 들어가며
- II. 일놀이
 - 1. 놀이의 특성
 - 2. 일놀이와 교과통합
- III. 글쓰기와 독서활동
 - 1. 책읽기와 글쓰기
 - 2. 다양한 독서 활동
- IV. 맺으며

국문초록

일놀이와 글쓰기로 가꾸는 책읽기는 독서와 독서교육, 독서지도를 풍요롭게 하는 실천이다. 영상매체와 스마트폰이 정보를 검색하고 취합하는 도구가 되며 과거의 책이 지닌 기능은 빠르게 대체되고 있다. 굳이 책을 보지 않아도 사는데 지장 없는 디지털 사회로 바뀌고 있다. 초등과정에서 자유롭게 통합교과를 구성하는 대안교육 현장이라는 특성을 살려 독서를 모든 교과와 연결하고 있으며, 마음을 살찌우는 독서로 몸과 마음이 건강한 사람으로 키워가는 교육을 실천하며, 입시와 경쟁의 교육체제에서 벗어나 독서의 즐거움에 주목하고, 일놀이 교육과 글쓰기 교육으로 아이들 삶을 가꾸는 교과통합으로서 독서를 교육과정의 바탕으로 삼는 작은학교의 일놀이와 독서교육을 살펴보았다. 가장 좋은 독서 교육은 독서 환경을 구축하고, 어른이 모범을 보일 때 가능하다. 작은 학교의 독서 교육이 지닌 한계는 있지만 어린이 마음을 살찌우는 독서교육을 위해 애써 온 어린이도서연구회의 교육 실천을 학교의 중요한 교육과정으로 삼고, 모든 교과의 바탕으로 책읽기를 배치한 교육 현장의 보기라는데 뜻이 있겠다.

* 과천맑은샘학교 교장, jidi1106@hanmail.net

핵심어 : 일놀이와 책읽기, 책읽기와 글쓰기, 일놀이와 독서교육, 통합교과 독서, 다양한 독서활동, 마음을 살찌우는 책읽기

I. 들어가며

[책] 2009년 7월 30일 ✽

난 요즘 순전히 책을 내 유일한 낙으로 삼아 하루하루를 보내고 있다. 공부를 하다 머리가 아프고 힘들 땐 책을 통해서 나만의 세계로 간다. 읽다보면 내가 주인공이 되어서 악당과 싸우고, 주인공의 친구가 되어서 함께 모험도 떠나며 그 세계로 빠져든다. 판타지는 내 기쁨이고 낙이다. 나만의 세계에서 마음을 줄여가고 감동한다는 것이 얼마나 행복하고 기쁜지 아무도 모를 거다.(5학년 천명수, 2009)¹⁾

책을 글감으로 쓴 어린이 글에서 책 읽는 기쁨이 그대로 들어있다. 우리가 책을 읽을 때 마음이다. 책 속에 빠져 그 세계로 들어가 모험을 떠나고 마음을 줄여가고 감동하는 경험이 얼마나 대단한 일인지 제대로 알려주고 있는 셈이다. 이렇게 책 읽는 즐거움을 누리도록, 책 속에 빠져 새로운 경험으로 삶을 살찌우도록 학교와 교사는 무엇을 해야 할까.

우리는 왜 아이들에게 책을 읽으라고 할까? 유튜브 리터러쉬라 부르는 시대에 살고 있는 때에 굳이 지식과 정보를 얻기 위해 반드시 책을 읽을 필요가 있을까. 학교 성적과 시험을 위해서 책을 많이 읽어야 하는 걸까. 언제나 물음의 목적은 아이들의 삶의 행복이다. 현재 행복한 삶을 살아가는데 도움이 되고, 자신의 마음을 살찌우는 게 먼저다. 살아가며 겪는 슬픔과 행복, 고민과 갈등 속에 책이 도움이 되고, 책 읽는 과정 속에 마음이 자라고 생각이 깊어지는 책 읽기는 어떻게 해야 할까. 책 읽는 까닭과 목적이야 모두 다르다 하더라도 언제나 같은 것은 책 읽는 즐

1) 맑은샘아이들, 『맑은샘아이들』, 맑은샘학교, 2009년 글모음.

거음, 책을 읽고 싶은 마음이다. 독서프로그램으로 책 읽기를 강요하기보다 우리가 가꾸어야 할 교육은 책 읽는 기쁨을 맛보며 독서의 즐거움을 알도록 돕는 것이 아닐까.

독서는 인격 형성과 교과학습에 도움이 되고, 생각을 키우고 세상을 배우며, 궁금한 것을 스스로 찾아 깨우쳐 가는 힘이다. 초등이나 청소년기나 성인기나 책은 늘 간접 경험으로 생각을 넓히고 새로운 세상을 열어준다. 배움은 책에서만 일어나지는 게 아님을 모두 알고 있지만 책은 늘 우리 곁에서 많은 힘이 된다. 책 목록만으로 훌륭한 교육과정이 될 수 있다. 물론 놀이와 생활이 아주 중요하다는 것을 잊지 말아야 한다. 청소년기 책을 대하는 태도가 뚜렷하게 나타나는 아이들도 있지만 누구나 자신이 좋아하는 분야의 책을 읽으며 또 다른 세상을 만나는 것은 틀림없는 사실이다. 이왕이면 인문학과 자연과학 서적들을 골고루 읽도록 하고 싶지만 쉽지 않은 일이다. 삶을 가꾸는 좋은 책을 읽는 기쁨은 학생, 선생, 어른 모두가 누려야 한다. 무엇보다 책 읽는 즐거움을 경험해 봐야 한다.

송영미는 “독서의 본질적인 목표는 독서를 통하여 즐거움 얻는 것에 있다. 하지만 현실에서 이루어지는 독서 교육은 학생들에게 독서의 기능적인 발달을 위한 교육을 제시하며 학업과 관련된 과도한 부담감으로 작용하고 있으며, 즐거움을 얻기 위한 독서의 기회와 경험을 제한하고 있다. 이는 독서의 즐거움을 느끼기도 전에 독자로부터 진정한 독서의 기회를 박탈하는 것이라고 할 수 있다.”며 책 놀이 독서 프로그램을 구안 적용하여 독자의 정의적 영역 측면의 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향을 연구해놓았다.²⁾

노명완은 “독서는 인간의 마음과 정신을 보여주는 가장 전형적인 지적과정이다.”이라고 말하며, “20세기 전반부에 성행하였던 행동주의 심리학에서는 독자를 수동적인 존재로 보았지만. 그 이후 후반부에 성행한

2) 송영미, 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」, 석사학위논문, 2016.

인지심리학에서는 인간을 환경에 적극 대처하는 능동적 존재로 보고 있다. 지금도 계속 유지되고 있는 인지심리학적 인간관에서는 독서를 의미의 구성 과정으로 이해하고 있다. 그런데 이 의미 구성 과정에 대한 이해가 크게 세 가지로 발전되어 왔다. 그 첫 번째는 의미 구성에서 독자 개인의 지적 배경을 강조하는 인지적 구성주의이고, 그 두 번째는 의미 구성에서 글을 쓴 필자와 글을 읽는 독자의 상호작용을 강조하는 사회적 구성주의이다. 그리고 세 번째는 앞의 인지적 구성주의와 사회적 구성주의의 성격을 포함하면서 이보다 독자의 사회문화적 맥락과 그 지적 자원을 강조하는 사회문화적 구성주의이다.” 라고 지난 100년 사이 제안된 독서 이론이나 독서 연구의 경향들을 그 변천에 따라 인간 심리에 대한 연구 경향을 행동주의 심리학과 인지심리학으로 분류하고, 인지심리학적 인간관에 초점을 두고 구성주의 이론으로 인지적 구성주의, 사회적 구성주의, 사회문화적 구성주의 유형을 살펴보았다.³⁾

어린이문화연대 이주영은 “아이들이 책을 좋아하게 도와주는 길은 하나는 독서 환경을 만들어주는 것이고, 또 하나는 독서지도를 하는 것이다. 독서 환경이란 ‘책을 좋아할 수 있는 문화와 여건’을 뜻하고, 독서 지도는 ‘책을 바르게 읽을 수 있는 힘을 길러주는 방법을 가르침’을 뜻한다.”⁴⁾ 라고 독서교육의 핵심을 밝혀놓았다. 노명완은 “독서 교육은 ‘학생들의 독서를 어떻게 하면 더 좋게, 더 잘 할 수 있게 신장·발전시킬 것인가?’에 대한 탐구”이며 “독서교육은 ‘방법(how)’에 관한 탐구라 할 수 있다. 독서 자료의 문제, 독서 지도 방법의 문제, 독서 평가의 문제 등이 독서 교육의 몇 가지 중요 주제가 된다. 독서의 정책적 측면도 독서의 심리적 측면이나 독서의 교육적 측면 못하지 않게 중요하다.”고 했다.⁵⁾ 박제희는 “독서의 궁극적인 목적은 풍부한 독서를 통하여 인간이

3) 노명완, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들, Issue Paper 한국교육개발원 학교정책 연구본부 교육정책네트워크연구실」, 2011.

4) 이주영, 『어린이에게 좋은 책을』, 너른들, 2002, 11쪽.

5) 노명완, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들, Issue Paper 한국교육개발원 학교정책

인간다운 삶을 영위하도록 하고, 새로운 안목을 형성하여 올바른 삶이 무엇인가에 대하여 배우는 데 있다. 교과 교육의 목적은 지적 안목의 형성을 통해 세상을 바르게 바라볼 수 있는 사람을 길러내는 일로 독서의 목적과 동일하다. 즉, 독서와 교과 교육은 그 목적이 온전한 인간을 만드는 것에 있으며, 인성의 함양 또한 교과 공부를 통하여 이루어질 수 있다. 또한 책에 담긴 지식은 성인들이 자신이 깨달은 것 가운데 다음 세대가 꼭 알아야 할 중요한 내용을 담은 것이며, 우리는 독서를 통하여 올바른 삶의 내용과 형식으로 입문할 수 있다.”며 독서와 교과 교육의 관계를 알려준다.⁶⁾

독서와 독서 교육은 함께 이야기되지만 또한 저마다 영역이 존재한다. 그런데 독서교육에서 보통 부모와 교사가 가장 애쓰는 게 좋은 책을 찾는 것이다. 그런데 좋은 책의 기준은 무엇일까. 다행히 오랫동안 쌓여온 인류 유산과 훌륭한 교육실천에서 우리는 책을 고르는 눈을 가져온다. 우리말 글 바로 쓰고 살려 쓰기로 알려진 이오덕은 좋은 어린이 책의 기준을 밝혀놓았다.

*좋은 어린이 책이란?⁷⁾

- 1) 사람다운 마음을 가지게 하는 책
- 2) 사람의 마음을 자유롭게 하는 책
- 3) ‘자기만 잘 살고 즐겁게 지내면 그만’이란 생각이 아주 잘못되었음을 깨닫게 하는 책
- 4) 일하는 사람이 훌륭하다는 생각을 가지게 하는 책
- 5) 민주적인 삶의 태도를 갖게 하는 책
- 6) 자연에 대한 이해와 사랑을 심어 주는 책
- 7) 바르고 깨끗한 우리말로 써 보인 책

연구본부 교육정책네트워크연구실, 2011.

6) 박제희, 「독서와 교과교육의 관계」, 석사학위논문, 2016.

7) 어린이도서연구회, 『재미있는 동화 읽기 어떻게 지도할까』, 돌베개, 1991, 73-74쪽.

폴 아자르는 “책 어린이 어른” 이란 책에서 좋은 책이 답아야 할 이야기를 풍성하게 담아주었다.⁸⁾ 조금 길지만 자세히 읽어보자.

1) 나는 예술의 본질에 충실한 책을 사랑한다. 그것이 어떤 책인가 하면 직관에 호소하고 사물을 직접 느낄 수 있는 힘을 어린이들에게 주는 책, 어린이들도 읽자마자 이해할 수 있는 소박한 아름다움을 지닌 책, 어린이들의 영혼에 깊은 감동을 주어 평생 가슴 속에 추억으로 간직되는 책, 그런 책 말이다.

2) 나는 또 어린이들이 즐겨 머릿속에 그리는 것을 그대로 담은 책을 사랑한다. 온 세상 삼라만상 속에서 특히 어린이들의 취향에 맞추어 선택된 것, 어린이들을 해방시키고 기쁘게 하며 행복하게 하는 이미지, 눈 깜짝할 사이에 어린이들한테 덤벼들어 그들을 현실 세계의 굴레로 얽매어 버리지 못하도록 지켜 주는 신비의 세계, 그런 것을 어린이들에게 주는 책을 나는 사랑한다.

3) 어린이들에게 감상이 아니라 감수성을 자각시켜 주는 책, 인간다운 고귀한 감정을 어린이들의 마음에 불어넣는 책, 동식물의 생명뿐 아니라 삼라만상의 생명을 모두 중시하는 마음을 심어주는 책, 천지의 만물과 그 만물의 영장인 인간 속에 있는 신비스러운 것을 헛되이 하거나 소홀히 하는 마음을 결코 어린이들에게 심어 주지 않는 책, 그런 책을 나는 사랑한다.

4) 놀이라는 것이 대단히 소중하고 중요한 일임을 인식하고 있는 책, 지성과 이성을 단련하는 것은 반드시 당장에 이익을 낳거나 실제 생활에 이용하기 위한 목적이 아니며, 목적으로 해서도 안 된다는 점을 분별하고 있는 책, 그런 책을 나는 사랑한다.

5) 나는 지식을 주는 책을 사랑한다. 그러나 그 책이 무엇이든 쉽게 깨닫게 해주는 것처럼 가장하고는 감쪽같이 어린이들을 유인해서 즐거운 시간을 낚아채려고 한다면 이야기는 달라진다. 그런 것은 말도 안 된다. 또 실제로 엄청나게 수고하지 않으면 깨달을 수 없는 것이 많으므로 그

8) 폴 아자르, 헛살과 나무꾼 옮김, 『책 어린이 어른』, 시공주니어, 1999, 59-63쪽.

런 방법 자체가 터무니없다고 하겠다. 나는 어설피게 다른 것으로 가장한 문법이나 수학이 아니라 숨씨 좋고 적당하게 지식을 가르치려는 의도로 쓰여진 책을 사랑한다. 어린이 영혼의 싹을 짓밟게 버리는 주입식 책이 아니라, 영혼 속에 지식의 씨앗을 뿌리고 건강하게 기르려는 그런 책을 사랑한다. 지식을 과대평가하고 만물의 척도로 삼는 과오를 저지르지 않는 책, 즉 지식의 한계를 올바르게 이해하고 있는 책을 사랑한다.

6) 내가 사랑하는 책은 모든 인식 가운데 가장 어렵지만 가장 필요한 것으로, 곧 인간의 심성에 대한 인식을 어린이들에게 심어 주는 책이다.

7) 내가 사랑하는 책은 높은 도덕성을 지닌 책이다. 그러나 내가 말하는 도덕성은 가난한 사람에게 동전 두 닢을 주었다고 해서 자신을 자비로운 사람으로 여기는 그런 껌뻑한 근성의 도덕이 아니다. 언제까지나 변하지 않는 진리, 인간의 영혼을 생기 있고 분발하게 하는 진리를 풍부하게 지니고 있는 책을 나는 사랑한다. 이기적이지 않고 성실한 애정을 갖고 있는 사람은 언젠가는 반드시 보답을 받을 것이고, 설령 다른 사람이 보답하지 않더라도 스스로에게 득이 될 만한 점이 많다는 사실을 가르치는 책, 선망이나 시샘이나 탐욕이 얼마나 추하고 저열한 것인지 보여 주는 책, 나는 진리와 정의에 대한 신뢰를 북돋는 역할을 하는 책을 사랑한다.

본 글에서 독서를 접근하는 것은 이오덕과 폴 아자르가 말한 좋은 책의 기준을 바탕으로 하는 독서 지도와 독서 환경을 포함한다. 물론 좋은 책이란 사람마다 목적마다 다를 수 있다. 본인이 원하는 것을 얻을 수 있다면 그것이 좋은 책일 수 있다. 그런데도 독서와 교육을 이야기 할 때 먼저 새겨야 할 것은 책 읽기보다 놀이와 생활이 먼저라는 것이고, 아이들이 책을 자연스럽게 찾도록 일 놀이와 글쓰기에서 끌어내고, 일놀이 교과통합 활동에서 살아난 말과 글 속에 독서교육이 담겨야 마음을 살피우고 삶을 가꾸는 교육이 가능하다는 것이다.

놀이가 독서를 만났을 때란 독서의 목적과 책읽기의 기쁨이 들어있느

냐가 관건이다. 그러니 사실 책 읽기보다는 책을 찾게 만드는 일 놀이 활동에 대한 이야기가 먼저일 수밖에 없다. “우리 아이들에게 좋은 책을”이란 구호로 오랫동안 어린이들에게 좋은 책을 권하는 활동을 해온 어린이도서연구회와 동화 읽는 어른모임이 말해온 독서 교육의 정신과 철학을 실천하는 작은 학교에서의 책 읽기 교육 정신과 보기를 중심으로 독서교육이 무엇인지 생각해보고자 한다. 이러한 맥락에서 놀이의 특성, 그 가운데 일 놀이란 개념으로, 일 놀이와 교과통합 면에서 책읽기 즉 독서교육이 어떻게 접목되고 실천했는지를 나누는 것이니 학문적인 연구 성과이기보다 경험을 바탕으로 나누는 실천 사례의 성격상 객관보다는 주관의 판단 표현과 낱말이 많고, 독서교육과 관련 없는 교육 이야기가 많을 수 있다는 걸 감안해야 한다.

Ⅱ. 일놀이

1. 놀이의 특성

객관으로 우리 아이들을 둘러싼 세상을 들여다볼 필요가 있다. 놀이가 사라진 사회, 함께 놀 줄 모르는 아이들, 컴퓨터와 휴대폰이 아이들을 중독시켜 가는 사회가 보인다. 오롯이 자연 속에서 실컷 놀며 자연이 가르쳐 준 감성과 모험에 도전하는 진정한 용기를 배우고 상상력과 집중력을 기를 기회는 없이 어릴 때부터 학습과 성적에 시달리는 슬픈 영혼들을 본다. 누가 우리 아이들에게 자유와 온전한 배움의 기회를 빼앗아 갔을까? 왜 교육받을수록 우리들은 더 멍청해지는 걸까? 아이들의 몸과 마음이 건강하게 자라도록 돕는 교육을 말하며 왜 바꾸지 못하는 걸까? 골목에서 들려오는 깔깔거리는 아이들 소리는 이제 아주 드문 세상이 됐다. 아이들은 학교와 학원 일정표에 맞춰 시간표를 짜는 일상을 익숙하게 받아들이고 파괴와 충돌으로 가득 찬 게임 속 세계에서 살아있음을 확인해

가는데, 기업은 날마다 더 강력한 유혹을 담아 멋진 바보기계들을 만들어내고 어른들은 도시에서 살아남기 위해 일하고 일해서 아이들에게 장난감과 새전자기기를 안기며 아이와 함께 하지 못한 시간을 보상한다. 시골이나 도시나 비슷한 삶의 모습이 지금 현실이다.

학교마다 다르지만 작은 학교 맑은샘에서 더 정성을 들이고 강조하는 교육과정은 크게 보면 일 놀이 교육, 글쓰기 교육, 여행이 한 축이 될 수 있다. 무엇보다 학교 모든 교육과정의 바탕이자 몸과 마음이 건강한 사람으로 키워가는 교육목표를 실현하는데 중심에 두는 일놀이 교육, 일과 놀이 교육 이야기는 교육 현장에서 끊임없이 시도되고 있다. 맑은샘학교는 “자연보다 참되고 아름답고 훌륭한 스승은 없다. 어린이는 자연 가운데 일하고 놀고 배워야 한다. 일놀이(노작교육)는 교육과정을 세우는 데 바탕이요 뼈대이다.”를 교육의 바탕으로 삼고 있다.

놀이는 아이의 자발성과 주도성이 사라지는 순간 놀이의 즐거움은 줄어든다. 그렇기에 교사들은 놀 거리를 꺼내놓긴 하지만 노는 뭇은 오롯이 아이들에게 있다. 놀이는 놀이 자체로 즐기면 그만이지 목적이 없고, 어른들이 정해 준 규칙 없이 내 마음대로 노는 놀이가 아이들 세상에서는 중요하다. 놀고 놀다 보면 저절로 규칙도 만들고 서로 마음도 받아들이고 스스로를 돌아보게 하는 힘이 생기는 걸 아이들이 날마다 하는 비석치기와 전래놀이를 보면서 확인할 때가 많다. 알맞게 몸을 쓰고, 놀면서 안전을 찾아가며, 마음껏 빠져 놀며 놀이나 동무들 마음이 자기 마음대로 되지 않음을 배워가고 있다.

송영미는 <책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향>⁹⁾에서 고전적 놀이 이론과 현대적 놀이 이론을 소개하고, 현대적 놀이 이론 또한 고전적 놀이이론의 관점과 마찬가지로, 놀이가 놀이 자체가 아닌 특정한 목적을 달성하기 위한 수단적인 역할을 한다는 관점에

9) 송영미, 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」, 석사학위논문, 2016.

머물러 있다는 비판으로 놀이에 대한 기본의 접근 방식들에서 벗어나 놀이를 ‘놀이 그 자체’로 접근하는 네덜란드의 역사학자인 Johan Huizinga(1872-1945)의 놀이이론과 「놀이와 인간」¹⁰⁾을 쓴 현대 프랑스의 대표 사상가로 꼽히는 Caillois(1994)의 놀이 이론을 정리해 놓았다. Huizinga(1872-1945)는 「호모 루덴스」¹¹⁾를 통해서 인간은 놀이하는 정신을 가진 존재로서(호모 루덴스, Homo Ludens) 놀이가 인류 문화의 근원이자 산물이라는 새로운 화두를 제시하였고, Caillois(1994)는 「놀이와 인간」을 통해서 놀이의 개념을 설명하고 놀이 그 자체로서 갖는 특징을 통하여 놀이를 체계적으로 분류하는 시도를 하였다.

[표 1] 고전적 놀이이론과 현대적 놀이 이론¹²⁾

놀이 이론		대표 이론가	놀이 목적	이점
고전적 놀이 이론	잉여에너지 이론	Spencer	신체의 잉여 에너지 방출	신체적
	휴식 이론	Patrick	신체의 에너지 재생이 회복되는 동안 지루함을 피하는 것	신체적
	반복 이론	Hall	인류의 진화적 역사의 진보를 반영한 반복	신체적
	연습 이론	Groos	성인에게 필요한 기능을 준비시키는 신체적 방식	신체적, 지적
현대적 놀이 이론	정신 분석 이론	Freud, Erikson	성인에게 통제되는 감정을 표현하는 방식을 불안 감소	정서적, 사회적
	인지 발달 이론	Piaget, Vygotsky, Bruner, Sutton-Smith	전반적 인지 발달을 촉진, 학습을 가능하게 하거나 촉진시키는 기능	지적, 사회적
	각성 조절 이론	Berlyne, Ellis, Fein	신체의 최적각성수준을 유지하고, 다양한 자극을 얻음	정서적, 신체적

10) R Caillois, 『놀이와 인간』, 이상률 역, 연암서가. 1994. (원제: 「Les jeux et les hommes」)

11) Johan Huizinga, 『호모 루덴스』, 이중인 역, 연암서가, 2010. (원제: 「Homo Ludens: A study of the Play Element in Culture」)

12) 송영미, 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」, 석사학위논문, 2016. -“Fergus P. Hughes, 「놀이와 아동발달」, 유미숙 외 역, 시그마프레스, 2012: 23”에 제시된 <표1.2 놀이이론>을 수정 보완하였다고 밝혀놓았다.

아이들에게는 비어있는 시간이 많아야 한다. 놀잇감이 많다고 잘 노는 건 아니다. 우리는 아이들이 자유롭게 마음껏 놀고, 끊임없이 상상하며 놀도록 도와야 한다. 그러려면 무엇보다 아이들에게는 비어 있는 시간이 많아야 한다. 아무 것도 안 하고 뒹굴뒹굴 거리다 스스로 뭔가 찾아내도록 기다려 주는 선생과 부모가 되어야 할지 모른다. 놀이의 주도권을 아이가 갖도록, 아이가 시작하고 아이가 하고 싶어 하고 아이가 하도록 부모와 선생은 그저 따라가며 도와주는 노릇도 중요하겠다.

그런데 아무리 살펴봐도 아이들이 진짜 놀이를 할 수 있는 곳은 불확실하고 다양함이 살아 있는 자연만한 것이 없다. 놀잇감이 많다고 놀이가 풍성한 건 아니며 아이가 잘 노는 건 아니다. 진짜 놀이에는 흔한 놀잇감이 가장 좋다. 새로운 장난감으로 조심스럽게 노는 것보다 익숙하고 편안한 장난감으로 반복해서 노는 것이 뇌와 창의성에 더 좋다. 일상에서 자주 갖고 노는 흔한 놀잇감이 진짜 놀이를 하게 한다. 장난감은 놀이의 소품일 뿐이다.

어렸을 때 아이들에게 좋은 놀이로 찰흙(물과 흙), 공, 소꿉놀이, 블록 놀이를 꼽는 사람들이 많다. 이런 놀이도 놀이지만 우리는 자연과 텃밭과 논에서 노는 것도 매우 아이들에게 좋다는 걸 날마다 교육 활동에서 확인한다. 일하고 놀고, 놀면서 일하고, 해야 하지만 하는 순간 놀이로 만들고, 어느 때는 폭 빠져서 몰입의 순간을 맛보는 일과 놀이 교육이 주는 힘은 날마다 아이들을 자라게 한다. 물론 넓은 운동장에 가서 마음껏 공을 차고, 교실에서 블록 놀이와 손끝 활동을 하고, 마당에서 소꿉놀이를 하는 것도 필요하다. 하지만 우리 아이들은 어느 곳에서든 어떤 자연물로도 놀이를 만들어낼 수 있기에, 되도록 돈 주고 사는 장난감보다는 재미있는 놀잇감을 찾아 주고 만들어 주기 위해 애쓴다.

그러나 우리 아이들 역시 비싼 장난감이 주는 즐거움을 늘 갈망한다. 얼마나 기가 막히는 장난감들을 만들어내는지 어른이 봐도 혹하는 게 참 많은 세상이고 놀잇감이 넘치는 세상에서 우리 아이들은 부족함 없이 놀

이 도구를 얻을 수 있다. 그래서 생산하는 놀이, 자연에서 노는 놀이로 어린이 삶을 가꾸는 게 참 어렵다. 한두 어린이가 새로운 놀잇감을 사는 순간 수많은 어린이들이 영향을 받아 집마다 사 달라는 조르기가 나타나기 때문이다. 그래서 어린이 문화는 오롯이 어린이들끼리만 만들어 가기 어려운 때가 생긴다. 올해 레고 놀이가 유행하고, 또 어떤 때는 운동 도구를 더 비싼 걸 사는 바람이 일었던 때도 있었지만 날마다 뭔가를 사라고 쏟아내는 소비 사회는 늘 경계를 넘어 아이들을 유혹한다. 이번엔 레고였고 언제는 유희왕 카드였다. 어른들과 선생들이 나서서 공동체와 마을이 나서서 가꾸야 할 몫이 있는 것이다.

한편으로 무슨 놀이 랜드 같은 것도 우리 아이들이 참 가고 싶어하는데 어른들이 잘 들여다볼 필요가 있다. 옛날 우리 어릴 적만 해도 아이들이 골목에서 마음껏 놀았다. 차가 없었던 게 가장 크다. 그때는 아이들이 골목에서 안전하게 놀 수 있는 환경이었는데 지금은 아니다. 골목마다 차가 다니고 아이들 안전을 위협한다. 또 험한 사고 이야기가 들리면 어쩐가? 그래서 큰 아이들은 피시방에 가고, 어린이들은 안정된 공간에서 놀이 선생을 구해 놀게 한다. 주말이면 부모들이 데리고 가는 놀이 랜드를 자세히 들여다보면, 아이들에게 놀이가 주는 신비한 힘, 상상력을 길러 주고, 함께 노는 사람들과 관계를 맺으며 소통을 넓혀 주는 놀이를 찾기 힘들다. 그저 소비하는 것만 잔뜩 배워 온다. 비싸고 싼 것을 제대로, 줄을 빨리 잘 서야 한다는 것도 배운다. 어찌다 한번 가는 거지 자주 갈 필요는 없다는 것이다.

그래서 선생들은 되도록 학교에서 전래 놀이와 가장 흔한 자연물에서 놀이를 찾도록 도와야 한다. 흔한 자연물, 오랫동안 검증되어 온 전래 놀이야말로 놀이가 주는 힘을 모두 끌어낼 수 있다. 이는 비석치기와 막대기 놀이, 마당 놀이를 하며 놀이로 다른 사람과 소통하는 법을 배우고 관계를 확장하는 아이들을 볼 때마다 확인하는 것이다. 충동과 편향된 쾌락을 높이는 컴퓨터와 스마트폰 놀이로는 결코 배울 수 없는 것들이

다. 그런데 큰 걱정은 많은 어른들이 아이들에게 스마트폰과 컴퓨터 놀이에 관대하다. 다들 그러니 어쩔 수 없다는 말로 아이들에게 더 최신 컴퓨터와 스마트폰을 안겨 주어 진정한 자존감이 아닌 소비 신분에서 우월함을 보여 주는 매개로 사용하도록 허락하고 있다. 너무 막으면 더 그런다는 심리를 모르는 건 아니다. 중요한 것은 스마트폰과 컴퓨터 게임의 폐해가 아이들에게 정말 심각하다는 사실을 어른들이 깨달아야 한다는 것이다. 대충 양보하고 저 줄 문제가 아니다. 다른 아이들은 모두 있는데 우리 아이만 없어서 어쩔 수 없는 경우가 많겠다. 우리 아이들 가운데서도 스스로 거부할 수 있는 아이가 얼마나 있겠는가? 그만큼 대단한 장난감이 출현한 세상인 게다. 어른들도 확 넘어가 중독되어 가는데 말해 뭐 하겠는가? 그렇기에 더 어른들이 대책을 찾아야 한다. 건강한 놀이 문화를 만들 필요가 있는 것이다. 아이들과 끊임없이 이야기하며 함께 해결해 가는 과정이 필요하다. 초등교육 과정보다 중등교육 과정 학교에서는 날마다 이 주제가 토론거리이다.

잘 놀 줄 아는 아이가 몸도 마음도 건강하다는 사실은 놀이 예찬을 펴는 수많은 전문가와 교육가들이 말하는 것이다. 혼자서도 잘 놀고 어울려서도 잘 놀 줄 아는 아이야말로 문제 해결 능력도 창의력도 사회성도 좋다는 것을 부정하는 사람은 없다. 프뢰벨(Friedrich W. A. Fröbel)은 놀이가 아이의 내적 힘을 발전시키는 완벽한 수단이라고 했다. 아이는 놀이로 세상을 배워 간다. 높은 학년이 되어 가면서 아이들 발달 과정에 알맞게 놀이를 찾아 가지만 일과 놀이를 함께 하도록 도움을 주는 사람이 있어야 한다. 따라서 선생은 아이들이 충분히 빠져 놀고 몰입하는 순간이 많도록 아이들처럼 사는 사람이어야 하고, 즐겁게 놀 것을 찾아내며 아이들과 함께 온전히 빠져서 놀 줄 알아야 한다. 놀아 주는 게 아니라 자기가 더 재미있어서 빠져 놀아야 아이들 세상에서 즐겁게 살아가 수 있기 때문이며, 그럴 때 행복할 수 있기에 그렇다. 아이들에게는 잘 놀아 주는 사람처럼 보일 수도 있지만 그렇게 아이들과 똑같은 마음으로 놀

수 있도록 몸을 잘 챙기는 게 선생이고 보면 대안학교 선생들은 참 애쓸 게 많은 셈이다. 아이들 힘을 믿고 아이들 세상에서 아이들 처지와 마음으로 천천히 기다리며 어른과 선생이 할 몫을 찾아야 한다.

2. 일놀이와 교과통합

사람은 누구나 일을 하고 일을 하지 않으면 살아갈 수 없다. 또한 지금 일과 놀이, 학습이 나뉘어 있는 게 큰 문제다. 동양과 서양 모두에서 일하기 교육에 대한 중요성을 강조한 교육학자, 철학자가 많이 있다. ‘머리와 가슴과 손의 조화로운 발달’을 말한 페스타로치(Johann H. Pestalozzi)가 있고, ‘노작’, ‘일’, ‘노동’, ‘아르바이트’ 개념을 제시하며 손으로 하는 일이 인간 형성과 교육 전반에 바탕이 되어야 함을 말한 케르셴슈타이너(Georg M. Kerschensteiner)도 있다. 일하는 학교를 말하며 아이들에게서 놀이 욕구보다 작업 욕구가 더 크다고 본 20세기 초 프랑스의 개혁 교육자 프레네(Célestin Freinet)도 있다. 또한 노작 교육의 개념을 종교와 결합시킨 에버하르트(Otto E. Rössler)와, 헤겔(Georg W. F. Hegel)의 ‘노동이 자유롭게 한다’는 생각에 주목하면서도 다른 한편 이것을 노동에 대한 마르크스(Karl H. Marx) 생각과 대비시키며 근대 산업 노동에서 자본주의적 강요로 인해 발생하는 인간 소외 문제를 지적한 슈프랑거(Eduard Spranger)도 있다. 그리고 노동과 지식을 구별하여 지식 교육에 치중하는 현대 교육을 비판하며 ‘일하면서 하는 공부의 원리’로 노작 교육론을 강조한 바베(Vinoba N. Bhave)도 있다.¹³⁾

‘일과 놀이, 배움을 하나로!’ 아이들에게 일과 놀이는 하나이다. 일이 놀이인 것이다. 본디 처음에는 일과 놀이는 하나였는데 시대가 바뀌어 지금 자본 사회에서는 일과 놀이가 분리되어 있다. 이로 인해 통일이 아닌 분리가 심각한 문제를 낳고 있다. 옛날 농촌사회에서 아이들은 자연

13) 고병현외, 『교사 대안의 길을 묻다』, 이매진출판사, 2009, 257쪽.

스레 일하는 부모를 볼 수 있었고, 식구들이 먹고 살려면 아이도 당연히 일을 해야 했다. 모내기할 때 모를 나르고, 물심부름을 하고, 못줄을 잡고, 밭에서 함께 감자와 고구마를 캐고, 땀감을 구하고, 동생을 돌보고, 빨래와 설거지도 해야 했던 시절이 있었다. 그런데 요즘 세상은 아이들에게 일이란 책상에 앉아 책을 읽고 지식을 넣는 것 말고는 없다. 더욱이 부모들이 일하는 모습을 볼 수가 없다. 노동과 정신의 분리부터 모든 것을 분리해서 파편화시켜 전체를 보지 못하게 하는 사회가 있고, 집마다 아이가 한 둘이고, 예전과 다르게 부모들의 자식 사랑이 넘치는 세상 이기에 아이들은 공부만 하라고 하고 부모가 다 해주고 있는 게 보통이다. 농촌사회든 현대산업사회든 정보화 사회이든 아이들이 온 몸을 쓰고 일하는 것은 아이 뇌와 정서 발달에 이루 말할 수 없이 중요하다. 어린 시절 쌓은 감성이 평생을 간다. 그런데 많은 사람들이 일찍부터 아이들에게 학습을 강요하고, 학원으로 돌리고, 거대한 경쟁사회 학벌사회 체제로 밀어 넣고 있는 형국이다. 어른들이 사는 사회 모습도 마찬가지다. 경쟁에서 살아남은 사람들이 모든 부와 권력을 독식하는 사회에서 살기에, 일찍부터 내 자식은 더 편하게 살기를 바라는 마음이 그릇된 교육체제와 사회정치체제에서 왜곡되어 나타난 모습이다. 사회가 그러니 어쩔 수 없다는 말을 내뱉으며 지금 체제에 순응하고 아이들의 자유를 억압하고 아이들의 영혼을 죽여 가는 교육에 끌려가는 것은 아이들을 생각하면 더 이상 할 짓이 아니다. 그런데도 많은 사람들은 선택지가 없다는 듯 그냥 생각 없이 살아가고 있다. 사실 이런 사회는 우주 138억년 역사와 45억년 지구 역사에서 찾아볼 뿐인데 그 속에서 살아가는 우리들은 오래전에도 그랬고 앞으로도 그럴 것이라는 잘못된 믿음을 갖고 있기도 하다. 생각을 하지 못하게 만드는 거대한 자본과 감시 체제에 아이들을 맡기고, 생존을 위해 돈을 벌기 위해 하루 종일 일을 하며 생각할 시간을 조직하지 못하고 체제에 길들여져 가는 게 이 시대 어른들의 모습이다.

맑은샘학교 아이들은 일을 많이 한다. 중노동을 한다거나 아동착취가

아닌 논과 밭농사를 짓고, 자기 앞가림을 위한 빨래, 설거지, 청소, 음식 만들기, 정리 같은 생활 교육, 함께 협력해서 필요한 것들을 만들어가는 손끝 활동들이다. 모든 교육 활동의 바탕이기에 아주 정성을 들이고 있다. 일하기 교육의 목표와 방법, 원칙을 잘 지켜가며 아이들 삶을 가꾸고 있다. 일 놀이 속에 독서가 있고, 교과통합이 있으며, 몸과 마음이 건강한 사람으로 키워가는 교육이 있다.

선생들의 고민은 일하기와 여러 교과를 연결시켜 배움을 확대하고 깊게 하는 것에 있다. 비노바바베(Vinoba N. Bhave)가 쓴 [삶으로 배우고 사랑으로 가르치라] 책은 일하기 교육을 절절하게 강조하고 있다. 풀무 학교와 변산공동체학교가 으뜸으로 삼은 일하기 교육도 같다고 생각한다. 작업장학교처럼 일하고 공부하는 것이다. 음식을 만들며 화학을 배우고, 텃밭에서 생물과 과학을 끌어내며, 자연 속 여행에서 사회와 역사를 끌어낸다. 물리학이나 기하학 모두 삶에서 모두 끌어내야 한다는 것이다. 아이들의 흥미와 관심을 바탕으로 일을 하고, 일을 통해 배움을 확장해가는 것, 사회 구조를 들여다보게 하는 것은 많은 학교에서 운영하고 있는 주제학습과 프로젝트학습의 형태이고 이러한 활동 옆에는 책이 있고 독서 교육이 있다.

우리 아이들은 날마다 양감을 익히고 일놀이와 교과통합 수업을 벌여간다. 선생들의 준비 역량에 따라 다르기도 하겠지만 전체로는 교과 통합에 대한 활동을 끊임없이 조직하고 실천하고 있다. 봄에 호박씨를 넣어 호박 모종을 만들어 텃밭에서 심은 호박을 가을에 갈라 호박씨를 세며 수학을 하고 호박죽을 써서 모두 새참으로 나눠먹는 아이들이 있는 것이다. 날마다 텃밭에 가서 식물을 살피고 거뒀을 글을 쓰고 그림을 그리는 아이들이다. 우유갑을 모아 재생 종이를 만들고, 놀이에 필요한 그네와 축구공대, 나무위의 집을 만들어낸다. 공간과 구조를 만들며 역사와 과학, 수학을 함께 배우고 이야기와 추억을 만들어간다. 대나무로 팬플

룻을 만들고, 나무막대기로 놀이를 만들어 낸다.

꽃감을 만들 때였다. 낮은 학년 아이들을 여러 모듬으로 나눠 꽃감을 깎는 일을 했다. 물론 목표는 꽃감을 만들어 높은 학년 여행비에 보태고 우리가 먹을 꽃감을 직접 만드는 것이었다. 먼저 네 모듬에게 감 33개씩 나눠준 뒤 숫자세고 양감 익히기와 썸 놀이를 한참 했다. 감으로 더하기와 빼기, 곱하기, 나누기 사칙연산을 하며 노는 것이다. 그리고 분류하는 법을 보고 싶어 모듬마다 33개의 감을 누구나 보기 쉽게 배열하라고 했다. 어떤 모듬은 10을 기준으로 묶고, 또 어떤 모듬은 5를 기준으로, 2를 기준으로 묶으며 여러 가지 방식으로 33개를 알려주는 분류를 잘 해냈다. 그런데 우리 3학년 한 모듬은 감으로 아예 33이란 숫자를 만들었다. 감을 배열해 33을 만들어 낸 것이다. 교사가 말한 뜻과는 다르지만 얼마나 기발한가. 대단하다며 얼마나 칭찬을 했는지 모른다. 정말 상상력이 좋지 않은가. 평범함에서 비범함이 나온다고 믿는다. 아주 장난꾸러기지만 흥미 있는 놀이와 공부에는 충분한 시간이 있으면 대단한 집중력을 보여주기 때문이다.

우리는 교육의 일관성과 깊이를 크게 생각한다. 교육은 일관될 때 꾸준히 전개될 때 울림이 있는 경우가 많다는 것을 아이들과 살아가며 느끼고 있다. 그때 흥미에 따라 이것 찢끔 저것 찢끔 해서는 수박 겉핥기에 그치는 경우가 더 많다. 보통 많은데서 하는 체험교육이 아이들에게 내 삶과는 관련 없는 특별한 경험으로 그치게 해서 교육을 망치는 것을 많이 봐 왔다. 아이들에게 일은 집중력 있게 빠져들 시간과 기회가 충분해야 한다. 그것을 반복해 삶에서 실제 써먹을 수 있는 익힘의 시간이 절대 필요하다. 그래서 배움을 깊이 있게 가져가려면 잠깐 하거나 한 해 반짝 하는 일은 되도록 피하고 꾸준히 하도록 도울 필요가 있다. 물론 다양한 일거리, 아이들마다 뽑어내는 흥미와 결에 따라 선택할 수 있는 다양한 일거리가 보장되어야 한다. 문제는 선택과 결정을 오롯이 스스로 한다는 자율과 자발성을 북돋는 데 있지, 스치듯 한 번 해 보고 그치도록 해서는 안 된다는 것이다. 그동안 일과 놀이교육으로 철마다 때마다

펼친 활동은 여전히 교육과정 완성을 위한 진행형이다. 지금까지 해온 일과 놀이교육활동은 다음과 같다. 우리는 교육과정을 꾸준히 채워가는 셈이다. 이러한 일과 놀이 교육활동에는 책이 빠질 수 없다.

[표 2] 일과 놀이교육활동

일 놀이 교육	영역	내용 교과 통합(책, 글쓰기, 그림, 인지 교과, 표현 교과)
밥살림	생활	청소, 빨래, 설거지, 이불 개기, 짐 싸기, 자기 앞가림, 함께 살기, 자연 속 기숙학교
	논농사 (500평)	벼의 한 살이와 기후 변화, 역사, 지리, 사회 볍씨 소독하기, 모판 내기, 모내기-못줄 만들기, 모심기, 피 뽑기, 대야 논, 벼 베기, 벼 타작-게상질, 홀태, 탈곡기, 벼 말리기, 풍구 돌리기, 메통으로 벼 찧기, 정미소 가기, 농사 달력, 허수아비
	밭농사 (500평)	봄 : 밭두렁 불 놓기, 밭 만들기, 토종 씨앗 모종 내기, 씨앗 뿌리기(고추, 아욱, 상추, 당근, 옥수수, 오이, 호박, 땅콩, 가지, 참외, 수박, 수수, 토란, 결명자, 들깨, 참외 따위), 고구마와 감자 심기, 토마토 순치기와 묶기, 풀 뽑기, 자루틔밭 여름: 밀 베기, 밀 털기, 보리와 밀 구워 먹기, 마늘종 따기, 마늘 캐기, 감자 캐기, 조 심기, 팔과 콩 심기, 토마토 오이 가지 참외 따기, 풀 뽑기, 지지대 세우기 가을: 배추 묶기, 고구마 캐기, 박 따기, 호박 따기, 김장 농사 채비, 배추, 무, 갓, 쪽파 심기, 김장하기, 보리와 밀 심기, 조, 수수 베기와 털기, 콩 타작, 돼지감자 캐기 겨울: 마늘, 양파, 밀, 보리 심기 -토종 씨앗 농사 -잡곡 농사 -거름 넣고 밭 만들기, 풀 뽑기 -거름 만들기: 농사도구는 삽, 낫, 쇠스랑 -음식 수업 -식물의 한살이
	음식	봄 : 냉이, 꽃지짐(화전), 쑥튀김, 쑥설기, 쑥인절미, 쑥지짐, 아카시아꽃 튀김, 콩나물 기르기, 아욱국, 호박잎 찜, 쌈장, 죽 순으로 죽피 차, 당근잎 차, 호떡, 꽃 차, 고추장 여름: 마늘종, 감자지짐(감자전), 감자튀김, 감자샐러드, 찐 감자, 토마토피레, 토마토케첩,

		가을: 술떡, 고구마순, 식혜, 보리단술, 수정과, 고구마튀김, 고구마샐러드, 고구마 맛탕, 찐 고구마, 양갱(고구마, 밤, 팥), 말린 고구마, 감 튀김, 사과잼, 가지 탕수육, 꽃감 겨울: 김장김치, 도토리묵, 호박 양갱, 밤 양갱, 팔죽, 호박죽, 호박범벅, 두부, 청국장, 무초절임, 찐 무, 무말랭이무침, 배추지짐(배추전), 굴차, 굴잼, 호박잼, 보쌈, 돼지감자지짐(돼지감자전), 군고구마, 쥐이빨강냉이, 팝콘, 은행 굽기, 팔죽, 콩 볶기, 수정과, 아몬드 우유, 호박씨, 토란국, 된장, 간장, 매마다: 김치지짐(김치전) 떡볶이, 피자, 닭튀김, 샌드위치, 스파게티, 빙수, 또띠아, 떡, 쌀과자 제철 과일: 앵두, 자두, 살구, 산딸기, 보리수, 감, 밤
	발효	누룩, 발효빵-누룩빵, 술빵, 찐빵, 보리단술, 식혜, 액종 키우기, 막걸리, 매실(오매, 백매), 흑마늘 청과 효소(아카시아, 매실, 오이, 산딸기, 감, 레몬, 돼지감자, 청굴, 유자, 보리수, 씩, 울금) 장아찌-취나물, 머위, 고추, 양파, 마늘, 죽순, 깻잎, 시금치, 콩잎, 고추장, 된장, 간장, 꽃감, 김치(물김치, 배추김치, 갓김치, 총각김치, 열무김치, 동치미), 메주
	흙 빚기	그릇, 잔, 동물과 식물, 접시, 솟대, 놀잇감
	동물 기르기	닭, 개 기르기, 곤충 관찰
옷살림	바느질	흙질과 박음질, 시침질, 감침질, 꿰매기(양말, 옷), 수놓기, 코바늘뜨기 만들기-콩 주머니, 천 필통, 인형, 방석, 깃발, 필침막, 생리대, 피리 주머니, 숟가락 주머니, 카드 지갑, 양파그물 주머니, 해엄 가방, 생일 편지 가방, 앞치마, 수저집, 손수건, 햇빛 가리개, 옷 짓기
	뜨개질	뜨기-목도리, 장갑, 모자
	직조 (편물, 직물)	양말목, 장명루, 사진틀, 실, 원형 직조, 장식, 목도리, 직조 틀, 베틀, 레그러그
	물들이기 (염색)	자연 재료-봄, 여름, 가을, 겨울, 철마다 자연 재료, 양파, 씩, 쪽, 밤 잎, 대나무 잎, 포도 껍질, 매염제(삭산동, 명반, 황산철, 탄산칼륨)
집살림	목공	평상, 도마, 나무 목걸이, 책꽂이, 나무 연필, 시계, 대나무 자, 게시판, 나무상자, 축구 골대, 포장마차, 떡메 놀잇감-자치기, 나무망치와 나무못, 조각 나무, 10의 보수 놀이, 나무와 못, 놀잇감(나무, 대나무, 철사, 실, 줄 따위), 나무 곤충 직조 틀, 외나무다리, 시소, 놀이터, 이름 판, 보물상자, 마을 공원의자, 전각 도장, 분리수거함, 찻잔 받침대, 숟가락, 젓가락, 밥그릇, 나무 의자, 사물함, 책상조리개, 수납함, 책장

	집 짓기	움집, 닭장, 나무 위 작은 집, 나무집(숲속 작은 집), 장작 패기, 모닥불 피우기, 이엉 엮기, 새끼줄 꼬기, 로켓 화덕
	상호 지지 구조	삼각형, 스타 돔, 다빈치 다리, 그물 침대, 밧줄 놀이와 그물
	버마다리 손끝 활동	밧자루(수숫대), 벚짚, 달뿌리풀, 호밀 대, 대나무, 싸리나무), 바구니(지끈, 자연물-침낭쿨 따위) 대나무(자, 젓가락, 숟가락, 울림통, 과일꼬챙이, 물총 따위) 벚짚 공예(북 소리개, 인형, 이엉 엮기, 새끼줄, 매주 달기 따위) 한지 공예(한지 조각보 따위) 공채와 열채, 종이접기, 드림 캐처, 종이 만들기, 공책 만들기, 천연 비누, 천연 염색, 압화, 북 아트, 그림책 만들기, 나무 곤충, 타일 공예, 종이 자, 도감, 입체 큐브, 부채, 탈, 소이캔들, 판화, 가방 글씨 써 넣기, 빨랫비누 활동 수학(시에르핀스키 사각형, 프랙털, 칠교, 마술 상자, 하노이 탑, 쪽매 맞추기, 기하학(꼴, 모양, 도형), 카프라, 고누, 선 그리기, 만다라 그리기, 시계 만들기, 전개도, 소포 상자 만들기 따위)
	도구	망치, 낫, 도끼, 대패, 톱, 지그소, 원형 톱, 전동 드릴, 절삭기
숲 속	밧줄 놀이	매듭짓기, 그물 침대, 햇님 밧줄 놀이, 버마 다리, 도르레 줄타기, 그네 달기, 꼬리잡기, 줄잡고 팽팽 따위
	자연(생태) 놀이	놀이 활동, 과제 활동, 해설 활동, 토론 활동, 탐구 활동, 역할놀이 활동, 예시 활동 관찰, 기록, 실험, 그리기, 글쓰기, 종이접기, 만들기 봄 : 봄나물, 들나물-들나무 이름 맞추기, 봄나물 음식, 들꽃 꽃밭 만들기 / 꽃놀이-개나리 헬리콥터, 민들레꽃 놀이, 개나리꽃 목걸이, 진달래 화채, 진달래 / 꽃술 놀이, 버들피리, 조릿대 잎 피리, 보리피리, 풀피리, 식물 표본 / 봄의 곤충-돌맹이로 벌레 만들기, 나무 곤충, 곤충 지도, 튀는 벌레 만들기 여름: 나무의 여름살아-광합성 놀이, 잎 찾기 놀이, 나뭇잎 물감 찍기, 나뭇잎 탁본 뜨기, 나뭇잎 무늬 종이 만들기, 나뭇잎 도감 만들기, 나뭇잎 가면 만들기 / 냇물에 사는 벌레-돌맹이, 돌탑, 잎사귀, 조릿대 잎 배, 밤나무 잎 배, 나뭇잎 배, 나무판자 배, 종이배 / 머위줄기 물레방아 만들기, 갈댓잎 물레방아 / 민물고기 가을: 가을 곤충 / 흙속에 사는 벌레-두꺼비집, 흙 그림, 숨은 글자 맞추기, 흙 던져내기 놀이 / 열매야 놀자(가을 열매)

		겨울: 산새-들새 겨울나기 / 나무의 겨울나기-나무껍질 무늬 탁본 뜨기, 나무껍질 수집함 만들기, 자치기, 활 만들기, 불 피우기, 솔잎 놀이, 나무 무리지어나기친구 기록장 만들기 / 겨울 철새 보내기-숫대 만들기, 오리 만들기 따위 * 참고: 『사계절 생태놀이』, 불나무 글/그림, 길벗어린이
과학	과학 실험	고무 동력기, 열기구, 에어 로켓, 모래 자석 놀이, 식초 달걀 실험-삼투압(식초, 소금물, 콜라), 군고구마 통과 가마솥-연소, 나뭇잎 탁본, 철마다 별자리와 신화, 돋보기로 불 피우기, 측우기 설계, 김장, 실을 이은 종이 잔 전화기 만들어 놀며 소리와 파동 이야기, 보리수 효소 담그며 액체 기체 고체 섞기, 콩나물 기르기와 습기 햇빛, 전자 현미경 관찰, 태양광 발전기 발전량 기록과 그래프 변화, 향아리 기체 실험, 에너지-햇볕 건조기, 로켓 화덕, 빗물 저금통, 퇴적암 만들기(지층과 암석), 천연 비누, 천연 염색과 화학, 발효-효소, 막걸리와 액체 기체 고체, 두부와 단백질 응고, 빛의 굴절, 무지개와 빛의 성질 이야기, 날씨와 구름 이야기, 대나무 자 사포질과 마찰 이야기, 식물 잎 관찰하기 (어긋나기, 마주나기, 돌려나기, 무리지어나기), 풀과 나무 도감, 식물 그림, 조개 도감, 달걀 껍질과 쌀 뜬물, 떡살 무늬 만다라, 지도 그리기와 축척, 배(뗏목)와 부력, 요구르트 병의 변화, 공기의 힘에서 바람개비와 풍선 만들기 따위
	과학관 박물관	기후 학교(기후 변화, 음식물 쓰레기, 물, 일회용품, 하수 처리장, 양재천, 과천의 식물, 과천의 새, 재활용하기, 녹색 실천 따위) 국립과천과학관, 지리산생태과학관, 섬진강여류생태관 국립중앙박물관, 참소리측음기 · 에디슨과학박물관, 신재생에너지전시관, 부안시민발전소, 신재생에너지테마파크
에너지	고물상	쓰레기 분류, 고물상 가기, 우유갑 모으기, 병 모으기
	자연 속 학교	에너지 자립 교육을 위한 자연 속 학교(자연 속 여행 기숙학교: 5~9일 간)
	기관 방문	2009~2013 신재생에너지전시관 2012, 2013 지리산초록배움터(태양, 바람) 2013, 2014 에너지 자립섬 연대도(통영) / 부안시민발전소(신재생 에너지)
	신재생 에너지	2009년 태양광 발전기, 풍력 발전기, 자전거 발전기 설치 2012년부터 후쿠시마 원자력발전소 폭발사고 뒤 에너지 자립 교육 강화 태양열 조리기, 로켓 화덕 만들기, 가마솥 설치 2015년 고물상 가기로 태양광 발전기 설치 2017년 고물상 가기로 빗물통 설치, 태양광 포장마차 만들기

마을	마을 청소, 마을 신문, 마을 아나바다 베품장터, 마을 방범대, 마을 공동 냉장고, 때마다 열리는 마을 잔치, 마을 기타 교실, 마을 책 동아리, 마을 축구단, 마을 김장, 마을 놀이터 조성, 마을 교육 프로그램, 마을 숲 속 놀이터, 마을 여행계, 마을 영화제, 마을 숲속 작은 음악회, 마을 카페와 사랑방, 마을 자치회, 시골 공동체와 도시 공동체 넘나들기, 마을 생활 기술 학교, 마을 경로당 노인 복지관, 소방서, 장애인 복지관 교류
----	--

사람이 살아가는데 필요한 의식주와 주인으로 함께 살기는 일하기 교육의 정신이자 갈래이다. 그래서 선생들이 일하는 과정을 잘 알 수 있는 배움이 많아야 한다. 일머리를 기르려고 애를 써야 한다. 텃밭농사도 그렇고, 아이들에게 보여주는 일하기가 아이들에게 그대로 영향을 주어 선생을 따라 배우기에 그렇다. 목공, 음식, 농사, 많은 손끝활동을 배우고 나누는데 정성을 들여 할 까닭이 여기에 있고, 그에 알맞은 독서 목록을 갖추는 게 교사의 책이다.

Ⅲ. 글쓰기와 독서활동

독서는 우리 삶에서 떼어놓을 수 없다. 독서가 마음을 살찌우고 삶을 가꿀뿐더러 인류의 탐구와 위대한 지적 성취를 바탕으로 현재의 삶이 구성되고, 앞날을 여는 유산임을 알기 때문이다. 그래서 아날로그에서 디지털로 바뀌어가는 시대변화에도 읽기 능력은 삶의 중요한 부분을 차지한다. 독서와 독서 교육은 따로 생각할 수 없는 게 교육 현장이다. 그렇다면 책, 독서가 우리에게 줄 수 있는 것은 무엇일까? 어린이도서연구회 최영미는 독서가 “재미, 지식, 위로와 치료, 시간 때우기, 즐거운 시간 보내기, 행복한 느낌, 자기를 돌아볼 수 있는 기회, 대리 만족, 간접 경험, 어렸을 때로 돌아가는 느낌, 심성을 다듬을 수 있는 여유, 편안함, 아이들의 심리 파악, 호기심, 폭 넓은 대인관계 경험” 줄 수 있다고 자세히 밝혀놓았다.¹⁴⁾

그렇기에 독서 교육은 국어 교과에 한정된 게 아니고 범 교과통합학습의 도구이며, 그 자체로서 독립되는 교육으로 뜻이 충분하다. 노명완은 “독서는 국어과뿐만 아니라 학교의 모든 교과에 꼭 필요한 교수·학습의 한 요소이다. 특히 자기주도적 학습을 강조하는 최근의 교육 경향에 비추어 본다면, 독서는 학생들이 스스로 각 교과를 자기주도적으로 학습하기 위한 필수 학습 방법이요 도구인 것이다. 독서는 법과적인 학습 방법으로 모든 교과에서 관심을 갖고 실제 교육 장면에서 활용하여야 할 매우 중요한 교수·학습의 방법인 것이다. 그런 점에서 모든 교과의 지도 교사들이 독서의 효율적 활용을 알고 지도까지 할 수 있어야 한다.”며 독서 교육과 타 교과교육의 관련 문제를 짚어놓았다.¹⁵⁾ 박계희는 “우리가 현재의 독서 교육을 위해서 필요한 것은 인성 독서, 학습 독서 등의 다양한 독서 프로그램 개발이 아니라 독서 교육의 목적이 어떤 다른 목표를 이루려는 수단이 아니라는 독서의 본질을 이해하고, 독서 교육이 이루어지는 과정에서 그 자체의 내재적인 목적을 고려하는 일이다. 또한 독서와 교과 교육의 목적이 동일하다는 것에 대하여 인식하고, 독서 그 자체의 내재적 목적을 실현할 수 있는 교과 교육을 하는 것이 앞으로의 교육의 질을 높일 수 있는 길이 될 것이다.”라며 독서와 교과 교육의 관계를 알려준다.¹⁶⁾ 또한 “초등학교에서의 독서 운동이 독서에 대한 흥미를 잃게 만드는 원인은 다음과 같다. 먼저 독서 후 결과를 평가하여 시상하기 때문에 학생들에게 책을 종류에 관계없이 무조건 많이 읽고 독서록에 기록하면 된다는 잘못된 인식을 길러주게 된다. 이 과정에서 오히려 기록하기 위한 독서가 이루어지게 되고, 그 결과 학생들이 독서에 점차 흥미를 잃게 되는 악순환이 반복된다.” 고 보고, “독서 교육이 외면 받는 본질적인 이유 중 하나는 초등학교에서 실시하는 독서 교육을 ‘독

14) 최영미, 「마음을 살찌우는 책읽기」, 어린이도서연구회, 2006.

15) 노명완, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들, Issue Paper」 한국교육개발원 학교정책연구본부 교육정책네트워크연구실, 2011.

16) 박계희, 「독서와 교과교육의 관계」, 석사학위논문, 2016.

서와 교과 교육은 분리된 활동' 으로 여기고 있다는 점이다.”라며 초등 교육의 독서 교육에 대해 지적했다.¹⁷⁾

맑은샘학교는 어린이도서연구회 책임기 철학을 교육 현장에서 실천하고 있기에 즐거운 책임기를 위해 다양한 독서활동을 펼친다. 그 가운데 글쓰기 교육과 통합한 책임기, 독서활동으로 실천한 교육활동을 들여다본다.

1. 책임기와 글쓰기

책이름 : 마법의 시간여행³ 글쓴이 : 메리 폼 어즈번 펴낸 곳 : 비룡소
이 책을 보고 어떤 생각이 들었냐면 어린이도 모험을 할 수 있다는 걸 알았다. 그런데 그런 걸 하면 어머니가 화낼 거 같아서 못 간다. (2학년 한지빈, 2014)¹⁸⁾

책임기와 글쓰기는 밀접한 관련을 넘어 하나라고 봐도 된다. 말과 글의 관계만 생각해도 렇고 책임기와 글쓰기의 본질을 생각할수록 바탕은 같다. 모두 삶을 가꾸기 위해서이기 때문이다. 이오덕은 <사람은 책을 읽어서 세상을 바르게 살아가는 길을 찾고, 어려움을 이겨내는 힘과 슬기를 얻고, 새로운 지식을 배우게도 된다. 책임기보다 더 귀한 공부는 없다. 그러기에 요즘은 누구나 학교를 졸업하여 세상에 나가 일하며 살아도 책을 아주 안 보는 사람은 없고, 많은 사람들이 평생 책을 벗 삼아 살아가고 있다. 그래서 우리는 아이들에게도 책을 읽으라고 한다. 학교교육의 목표가 앞으로 평생 책을 즐겨 읽으면서 살아가도록 하는데 있다고 말하기도 한다.(중략) 책을 읽는 것도 삶을 어떻게 더 바르고 참되고 아름다운 것이 되게 하나, 하는데 목표가 있다>며 책임기의 중요성을 말한다.¹⁹⁾

17) 위의 논문.

18) 맑은샘아이들, 『2014맑은샘아이들』, 맑은샘학교, 2015.

19) 이오덕, 『우리말 바로쓰기5』, 한길사, 2009, 252쪽.

독서 활동 뒤 무조건 독서감상문을 쓰게 한다거나 시험을 위한 논술 글쓰기 같은 강요된 독서 지도는 아이들 삶을 가꾸기와는 관련이 없다. 이주영은 “어린이들은 천성적으로 이야기를 읽는 동안이나 읽고 난 후, 어떤 생각이 떠올랐을 때는 이를 어떤 형태로든 표현하고 싶어한다.”는 로버트 화이트헤드의 말을 인용하며, 우리나라 독서 교육의 문제점 가운데 하나가 이러한 어린이의 천성을 외면하였다.”고 말하고 있다.²⁰⁾ 또한 “책을 읽고 난 후에는 무조건 독후감 쓰기만을 시켰고, 그것도 집에서 숙제로 해 오도록 해서 상을 주었습니다. 그러다 보니 많은 어린이들이 독서 감상력을 높이기 위해 독후감을 쓰는 게 아니라 독서 감상문을 쓰기 위해 억지로 책을 읽어야 하는 경우가 생겼습니다.”라고 말하며 독서 활동으로 오로지 글쓰기만을 강조해온 독서교육을 비판했다.²¹⁾

이호철은 <이호철의 갈래별 글쓰기 교육>에서 “책을 읽고 느낌과 생각을 쓰는 글인 독서 감상문을 쓰는 목적은 훌륭한 독서 감상문 작품을 얻기 위한 것이 아니고, 책을 읽게 하는 것이 먼저이고, 책 속에 들어있는 영양소를 내 몸으로 더울 잘 받아들이기 위해서”라고 말하며,²²⁾ 독서 감상문을 쓰는 까닭으로 “첫째, 책 읽기로 얻은 지식을 한 번 더 또렷이 익힐 수 있게 해준다, 둘째, 책을 읽을 때 느꼈던 감동을 더욱 오랫동안 간직할 수 있게 해준다, 셋째, 느낌과 생각을 또렷이 정리하는 능력을 길러준다, 넷째, 자기 삶을 더욱 잘 가꾸고 키워 나가게 해 준다, 다섯째, 생각하는 힘이나 비판력, 논리력을 길러주기도 한다, 그밖에 책 읽는 보람을 느낄 수 있다든지, 여러 가지 글쓰기 능력이 길러지는 좋은 점이 더 있다.”라고 밝혀놓았다.²³⁾ 또한 “독서 감상문 쓰기 기본 공부로 1. 좋은 책을 고른다. 2. 책을 가까이 한다. 3. 즐거리를 잘 떠올린다. 4. 중심 생각을 잘 파악한다. 5. 본받을 점을 찾아본다. 6. 비판하며 읽는다. 7. 마음으

20) 이주영, 『어린이책을 읽는 어른』웅진출판, 1994, 185쪽.

21) 위의 책.

22) 이호철, 『이호철의 갈래별 글쓰기 교육』보리, 2015, 505쪽.

23) 이호철, 위의 책, 472-475쪽.

로 겪어본다. 8. 자기 생활에 뿌리를 두고 쓴다. 9. 스스로 쓰고 싶을 때 쓴다.”를 들고, 독서 흥미를 불러일으키기와 독후 활동 사례로 이야기 주고받기, 책 소개하기, 책 읽어주기, 어른이 책 읽는 모습 보이기, 책 가까이 두기, 줄거리 이야기해 주기, 겪어 보게 하기, 독서 감상문 쓰기, 독서 감상화 그리기, 극화하기, 독서 강연회 갖기, 그림극 만들기, 책 돌려 가며 읽기, 스스로 서점에 책 사러 가기, 독서를 많이 한 어린이에게 상 주기, 동화 구연, 독서 토론회, 책에 대해 따져 보기, 독서 신문 만들기, 책 읽기 시간 운영, 책 바꾸어 읽기, 목적을 생각하며 책 읽기”를 말했다.²⁴⁾

맑은샘학교는 마음을 살찌우는 책임기를 위해 다양한 일놀이과 교과 통합으로 아이들이 책을 자연스럽게 찾게 하고, 다양한 독서 활동으로 책과 친하도록 교육활동을 구성해왔다. 따라서 독서 감상문만 쓰게 하는 독서 교육의 문제와는 거리가 먼, 책을 읽고 생각을 키우는 글쓰기로 아이들 삶을 가꾸어왔다. 아래의 독서 감상문은 <2018년 맑은샘 아이들>, <2019년 맑은샘아이들> 글모음에서 책을 읽고 글을 쓰며 마음을 살찌우는 보기로 뽑았다. 책을 읽은 아이들 마음이 충분히 들어있어 삶을 가꾸는 책임기와 글쓰기 보기로 그대로 옮겨놓는다.

- 책이름 : 베로니카 넌 혼자가 아니야 • 글쓴이 : 로저 뒤바쟁
- 그린이 : 로저 뒤바쟁 • 펴낸 곳 : 비룡소

<코튼에게>

너가 많이 귀여워 처음엔 나뻐는데 나중엔 착해졌네. 나랑 같이 살았으면 좋겠어. 너무 귀여워서. 앞으로 베로니카랑 같이 착하게 지냈으면 좋겠어. (1학년 김영아, 2018)

24) 이호철, 『이호철의 갈래별 글쓰기 교육』, 보리, 2015, 487쪽~505쪽

- 책이름 : 녀점반
- 글쓴이 : 윤석중
- 그린이 : 이영경
- 펴낸 곳 : 창비

아기가 가게 집에 가서 ‘아저씨 몇 시예요?’라고 물어봤다. 시간을 알고 놀았다. 그래서 자꾸 애기가 ‘녀점반 녀점반’ 이라고 말했다. 놀다가 밤늦게 들어와서 ‘녀점반 녀점반’ 했다. (1학년 송하윤, 2018)

- 책이름 : 돼지책
- 글쓴이 : 앤서니 브라운
- 그린이 : 앤서니 브라운
- 펴낸 곳 : 웅진주니어

진짜 돼지책이 돼지 같았다. 게으름 부려서 돼지가 됐다. 어머니 말을 안 들으면 이렇게 돼지가 된다는 것을 알았다. 돼지가 되면 이렇게 안 좋을 줄 몰랐다. (1학년 이현준, 2018)

- 책이름 : 내 토끼 어딴어
- 글쓴이/옮긴이 : 모 월렘스
- 그린이 : 모 월렘스
- 펴낸곳 : 살림 어린이

나는 동무들과 어떻게 사이좋게 지낼 수 있을까? 트릭시 토끼 인형하고 소냐 토끼 인형이 바뀌었다. 그리고 다시 찾았다. 내가 동무를 좋게 해주면 될 것 같다. 그리고 재미있게 해줄 거다. 피구, 축구, 야구 같은 걸 해줄 거다. (2학년 김도훈, 2018)

- 책이름 : 빨간볼
- 글쓴이/옮긴이 : 얀 더 킨더르
- 그린이 : 얀 더 킨더르
- 펴낸곳 : 내 인생의 책

선생님은 왜 아이들이 지내는 걸 안 보시고 그래요. 보시면 알 텐데. 그리고 아이들에게 물어보지 말고 아이들 마음을 생각해보세요.(2학년 조현서, 2018)

- 책이름 : 세상에서 가장 특별한 너에게
- 글쓴이 : 미카엘라 모건
- 그림이 : 캐롤라인 제인 처치
- 옮긴이 : 이주은
- 펴낸곳 : 보물창고

<빔(나운)이에게>

빔이 안녕? 나도 너에게 편지를 쓰는 또 다른 빔이야. 니가 이 학교를 오려고 선택을 했기 때문에 내가 이 학교로 오게 된 거야. 다른 학교 갈 수도 있었는데 이 학교를 선택해서 인채, 인준이를 만나게 됐지. ‘빔’이라는 별명도 갖게 되었지. 때론 화가 나서 무슨 일을 저질러 어머니께 혼나기도 했지만 너는 좀 실수를 많이 하는 편이라 들었어. 내가 여자로 태어나길 잘한 것 같아. 빔이! 너는 뭘 좋아해? 나는 글 쓰는 걸 좋아하고, 책 읽는 것도 좋아해. 나는 확실히 잘하는 것이 없지만 그만큼 많이 노력해볼게. 앞으로 많은 일에 부딪히겠지만 한 번 한 번씩 뛰어넘어보자. 힘들면 쉬어도 좋아. 니가 책 읽는 것에 흥미를 가져줘서 내가 이렇게 책을 좋아하는 마음을 갖게 된 거야. 고마워. 앞으로 실수 많이 하지 말자. 공부도 열심히 하고 화도 많이 참으면 좋겠어. 우리 같이 나아가자. 한 걸음씩. (3학년 김나운, 2018)

- 책이름 : 랑랑별 때때롱
- 글쓴이 : 권정생
- 그림이 : 정승희
- 펴낸곳 : 보리

“아빠, 아무리 풀이 많아도 이젠 농약 안치지?” 새달이가 물었습니다.
 “그럼. 그래서 이렇게 손으로 뽑잖니.” “농약 치면 잠자리도 죽는 거야?”
 “그래. 잠자리도 죽고, 나비도 죽고, 무당벌레랑 모두 죽는단다.”

가장 마음에 들었던 부분이다. 농약을 치면 해충이 안 온다는 까닭만으로 벌이나, 나비, 잠자리나 달팽이, 지렁이까지 모두 죽는데 대부분 사람들은 왜 농약을 칠까? 사람들에게 독약 먹이는 거랑 똑같은데 사람들은 대부분 ‘나비 예쁘다! 달팽이 귀엽다!’ 이러는데 그건 그냥 말뿐인 건가? 왜 말에 뼈대가 없는 거지? 어이가 없다는 생각이 들었다.(3학년 김나운, 2018)

- 책이름 : 숲 속 재봉사와 털뭉치 괴물
- 글쓴이 : 최형랑
- 그림이 : 최형랑
- 펴낸곳 : 창비

오늘 숲속 재봉사와 털뭉치 괴물을 읽었다. 쿵쿵이라는 강아지가 버림을 당해서 재봉사가 친구들의 도움을 받고 쿵쿵이를 씻기고 했다. 쿵쿵이 털이 많이 자라서 그 털로 실을 뽑아서 뜨개질 옷을 만들었다. 그때 마침 눈이 와서 뜨개질 옷을 입고, 밖에서 놀았다. 놀고 들어와서 옷을 널고 잤다. 쿵쿵이는 너무 즐거워서 잠이 안 왔다. 친구들이 잘 때도 뜨개질을 했다. 나는 뜨개질을 해서 어머니, 아버지, 동생, 할머니, 할아버지에게 주고 내 것도 만들고 싶다. 많이 만들고 싶다. 목도리를 만들고 싶다. 가방도 만들어보고 싶다. 만들면 따뜻할 거 같다. 따뜻할 거 같아서 주는 거다. (3학년 송인준, 2018)

- 책이름 : 낮과 밤은 왜 생길까요?
- 글, 그림 : 장덕중
- 펴낸 곳 : 눈 열린 교육

제목 : 자전과 공전 설명 * 한 번만 말해 줄 테니 잘 들으세요.

자전은 지구 스스로 도는 것이다. 자전 때문에 낮과 밤이 생긴다. 지구가 태양 주위를 도는 것은 공전이다. 계절이 나타나는 까닭은 공전 때문이다. 계절은 왜 생기냐면 태양에 조금 가까이 있으면 여름, 멀리 있으면 겨울. 쉽게 말해 지구가 뱅뱅 돌아서 그렇다. (4학년 김단희, 2018)

- 책이름 : 돌고 도는 돈
- 글쓴이 : 발레리 가두
- 그림이 : 브뤼노 하이츠
- 펴낸곳 : 시공주니어

요즘은 거의 모든 것이 돈이면 된다. 예전에는 서로 물건을 바꿨기 때문에 좋았을 것 같다. 그때는 “너 갖고 싶은 거 있냐?”라고 묻고 “어. 그거 나한테 있는데, 가질래?” 그러면 당연히 “어”라고 말하고 그럼 너한테 있는 그거랑 바꾸자 그러면 그래 라고 말한다. 그러면 나도 좋고, 너도 좋고, 그땐 좋았을 것 같다. 어쨌든 이 책 덕분에 많이 알았다. (4학년

김영호, 2018)

- 책이름 : 우리들의 당당한 권리
- 글쓴이 : 청동말굽
- 그림이 : 지문
- 펴낸곳 : 아이앤북

준우의 엄마는 캄보디아 사람, 아빠는 한국 사람이다. 그런데 캄보디아에 갔다 와서 거뿔게 변해서 친구들이 불법체류자라고 놀려서 주먹을 휘둘렀다. 그런데 그러면 안 된다. (4학년 김윤희, 2018)

- 책이름 : 장애, 너는 누구니?
- 글쓴이 : 고정욱
- 그림이 : 윤정주
- 펴낸곳 : 도서출판 산하

“장애, 너는 누구니?”라는 책은 장애는 어떤 것인지, 어떤 것이 있는지를 알리는 책이었다. 장애의 종류는 인면장애, 지체장애, 시각장애, 청각장애, 언어장애, 뇌병변 장애, 지적 장애, 발달장애, 학습장애, 신장장애, 심장장애가 있다고 나와 있고, 꼭 태어날 때부터 장애가 생기는 것이 아니라, 사고로 장애가 생기는 일도 아주 많다고 했다. 내가 장애가 있다면 정말 힘들 것 같다. 앞으로 장애인들을 이상한 눈으로 보지 않고 도와드려야겠다. 가장 힘들 것 같은 장애는 심장장애다. 까닭은 뛰어놀 수도 없고 걱정이 많을 것 같다. 어떤 걱정이나면 언제 쓰러질지 몰라서 마음이 안 좋을 것 같다.(4학년 김지후, 2018)

- 책이름 : 인권 논쟁
- 글쓴이 : 이기규
- 그림이 : 박종호
- 출판사 : 풀빛

오늘 내가 본 책은 ‘인권전쟁’이다. 여기서 나오는 사람은 윤희, 지연이, 승아, 동찬, 형식, 민수 였다. 토론반이 있다. 주제를 세 가지 정해 놓고 첫 번째 토론부터 세 번째 토론까지 이야기를 했다. 사형제도 찬성 모둠이랑 사형제도 반대 모둠 따위로 나뉘어서 서로 토론도 하고 그런 토론을 하다가는 큰 소리가 나기도 한다. 나도 그렇게 즐겁게 토론을 하

고 싶다. 나는 사형제도에 반대한다. 왜냐면 사람을 죽이고 싶지 않기 때문이다. (4학년 이서연, 2018)

- 책이름 : 사라 버스를 타다 • 글쓴이/옮긴이 : 윌리엄 밀러/ 박찬석
- 그린이 : 존 워드 • 펴낸곳 : 사계절

오늘 사라 버스를 타다 를 봤다. 사라가 버스 안에 있는데 버스 기사가 못 앉게 했다. 법이 그렇다고 했다. 그런데 법이 왜 그런지 모르겠다. 그 법을 만든 사람은 나쁜 것 같다. 그런데 그날 이후로 흑인들이 버스를 안타서 버스회사랑 시장이 법을 바꾸었다. 그래서 마지막에 사라와 사라 엄마가 앞에 같이 탔다. 이 책을 세 번째 본다. 4학년 때 봤고 2학년 때 봤다. 그때는 그냥 법을 바꾸는 이야긴 줄 알았는데 이번에는 재미있고 감동적이다. 나라면 그렇게 못할 것 같다. 마지막에 흑인들이 버스를 안 타고 그래서 법이 바뀌었다. 세 번 읽는 책은 재미가 없는데 이 책은 정말 재미있다. 이 책을 추천해주고 싶다.(5학년 김우철, 2018)

- 책이름 : 최열 아저씨의 지구촌 환경이야기 • 글쓴이/옮긴이 : 최열
- 그린이 : 노희성 • 펴낸곳 : 청년사

환경을 줄이는 이야기이다. 미국에서 서울시가 숲이면 서울시가 다 산불이 났다. 그런데 옛날에는 차가 없고 자전거가 있어서 환경이 좋았다. 그런데 요새는 차가 있어서 환경이 안 좋다. 그리고 미세먼지가 많아서 봄하고 가을이 미세먼지가 아주 많았다. 그래서 미세먼지가 중국에서도 한국으로 온다. 중국은 60%이고 한국은 40%이다. 한국이 좀 많다. 중국은 땅이 넓어서 그렇고 한국은 조그만 땅에서 40%여서 한국이 더 많다. 그래서 그렇다. 바다에 우리가 바다에 쓰레기를 버리니까 고래가 플라스틱을 먹고 바다거북이 코에 빨대가 박혀있는 채로 발견을 해서 나는 너무 충격이었다. 그래서 쓰레기하고 플라스틱을 줄이고 쓰레기를 안 만들게 할 거다.(5학년 원종현, 2018)

- 책이름 : 과학 첫 발
- 글쓴이/옮긴이 : 황근기
- 그림이 : 민재희
- 펴낸곳 : 문공사

오늘 과학관 첫 발 이라는 책을 읽었다. 거기에는 일단 과학이 무엇인지 나와 있었다. 그건 자연의 모든 것을 공부하는 학문이라고 했다. 책에는 이렇게 나오는데 난 왜 이해가 안 될까? 일단 됐고 옛날에는 해가 우리 주위를 돌고 신이 있다고 생각했는데 어떤 과학자가 지구가 태양 주위를 돈다고 하고 다른 사람들은 말도 안 된다며 비난하고 그랬는데 아리스토텔레스, 히포크라테스, 아르키메데스, 이렇게 있다. 그런데 만약에 사람이 배가 아프면 다른 사람들이 ‘신이 그럴 거야.’라고 생각했는데 아까 나온 사람들이 뭔가 특별한 이유가 있을 거야 라고 생각하고 그래서 점점 신을 안 믿고 까닭을 알아가고 있다. 그리고 다른 얘기로 관성이라는 건데 축구공을 안 건드리면 가만히 있는데 상 위에서 공을 굴리면 공은 상 바로 밑에 떨어질까 아니면 좀 더 멀리 떨어질까? 그래서 실험해봤는데 좀 더 멀리 떨어졌다. 왜 그러냐면 움직이는 성질이 있으니까. 그리고 관성 때문에 공은 수직선으로 떨어지지 않고 포물선을 그리며 좀 더 나아갔다. 만약 관성이 없었다면 바로 수직선으로 떨어졌을 테니까.(5학년 조예준, 2018)

제목: 인권선언 글: 국제연합 인권위원회

인권선언문을 읽었다. 어려운 말이 많았다. 장애인, 세계, 아동 인권 선언문이 있었다. 그런데 나는 아동 인권선언문이 인상 깊었다. 왜냐하면 내가 아동이라서다. 아동은 부모의 사랑이 필요하다고 쓰여 있다. 인정하지만 맞는 말이다. 생계비가 조금 지원되어야 한다고 쓰여 있다. 음.... 맞는 말이다.

<제목: 맑은샘 권리 선언문>

1. 맑은 샘 학교 어린이들을 다른 사람이 하는 거친 말이나 행동을 당하

- 거나 듣지 않을 권리가 있다.
2. 원할 때 새참을 먹을 권리가 있다.
 3. 자유롭게 뛰어다닐 권리가 있다.
 4. 차별당하지 않고 학교에서 가는 곳을 따라갈 권리가 있다. 점심밥은 원하는 만큼 먹을 권리가 있고, 선생님과 동등하게 먹을 권리가 있으며 밥 받는 순서에 대해 차별받지 않을 권리가 있다.
 5. 발표시간에는 발언권을 얻고 발표할 권리가 있고 그렇다.
 6. 자기 물건을 아무나 건들지 못하게 할 권리가 있고 막 돌아다니다가 다치지 않을 권리가 있다.
 7. 공부하고 싶을 때 공부 할 권리가 있다.(6학년 엄정우, 2018)

- 책이름 : 나의 첫 젠더 수업
- 글쓴이: 김고연주
- 그린이 : 김고연주
- 펴낸 곳: 창비

“나의 첫 젠더 수업은 여자와 남자는 얼마나 다를까? 다이어트의 위험성, 사랑은 항상 낭만적일까? 모성은 위대하다. 누가 왜 어떤 일을 해야 할까?” 같은 성형수술, 외모를 다룬 책이다. 잡학도 많이 알려주고, 한 번쯤 읽어보면 좋은, 재미있는 책이다. 엄마가 자주 읽어서 재미없을 거 같은데 재미있었다. 꽤 어려운 것도 있다. 아 젠더가 뭔지 모르는 사람을 위해서 알려준다. 사회 문화적으로 만들어지는 성이다. 아무튼 한 번쯤 보면 좋다. (6학년 엄정우, 2018)

- 책이름 : 이이화의 주제로 보는 한국사
- 글쓴이: 이이화
- 그린이 : 이명애
- 펴낸 곳: 풀빛미디어

오늘 저번에 보던 이이화의 주제로 보는 한국사를 봤다. 나는 옛날 생활 풍속에 대하여 쓴 책이다. 이거는 단편, 단편 돼 있어 질리지는 않는다. 되게 재미있는 이야기도 있다. 단발과 파마는 언제부터 했을까요? 라는 질문에 대한 답이 있는데, 옛날에 남자들은 상투를 하고 여자들은 쪽

진 머리를 했는데 1895년에 단발령이 내려져서 남자들은 상투를 깎고 단발을 하라는 명령이었다. 그런데 말을 안 들어서 손검들이 가위 들고 다니면서 강제로 상투를 깎아버리게 해서 어떤 사람은 자살을 하기도 했다고 한다. 왜 그런지 모르겠다. 그렇게 싫은지,,, 그리고 여자들은 긴 머리를 자르고 짧게 땅아 목 뒤에 걸쳐 났다고 한다. 그 뒤에는 못 봤다. 책은 한국사에 대하여 궁금한 게 있으면 보면 좋은 책이다. 되게 재미있는 역사도 있었구나 라고 생각하면서 보게 되는 책이다.(6학년 남민주, 2018)

- 책이름 : 소피가 화나면 정말 정말 화나면 • 글, 그림: 몰리 뱅
- 옮긴이: 박수현 • 펴낸곳: 책 읽는 곰

나는 화가 날 때가 있다. 동무 때문에 화날 때 어머니 때문에 화날 때 아버지 때문에 화날 때 내 동생 때문에 화날 때가 있다. 먼저 동무 때문에 화날 때는 나를 놀릴 때 화난다. 그러면 숨을 깊게 쉬고 혼자 있거나 뽀글이를 쓴다. 그리고 어머니 때문에 화날 때는 손전화 얘기할 때 화난다. 안 사주니까 화가 난다. 그때는 밖에 나가서 야구나 농구 같은 걸 하거나 집에서 베개를 때리면서 화를 낸다. 그리고 아버지가 나를 혼낼 때 화난다. 이걸 이렇게까지 화낼 까닭이 없는데 화낼 때 화난다. 그 때도 숨을 깊게 쉰다. 그리고 목을 돌리고 몸풀기 같은 걸 한다. 그리고 이준이 때문에 화날 때 욕을 쓰거나 소리를 지르거나 노래를 듣는다. 이렇게 화를 푼다.(6학년 조예준, 2019)

- 책이름 : 마지막 뉴스 • 글쓴이 : 서정홍
- 그린이 : 서현경 • 펴낸곳 : 웃는 돌고래

도서관에서 나는 오늘 마지막 뉴스 책을 읽었다. 맨 처음에는 막 들어온 긴급 뉴스를 알려드리겠다고 했다. 그 다음에는 몇 안 남은 농부들이 자기 먹을 농사만 짓기로 하고 곡식과 채소를 팔지 않은 지 한 달이 지났다. 그래도 사람들은 걱정을 하지 않았다. 돈이 있으면 곡식과 채소를

사 먹을 수 있기 때문이다. 그런데 한국 농부뿐만 아니라 중국, 태국, 인도, 칠레, 세계 모든 농부들이 뜻을 함께 하는 바람에 막 들어오던 곡식과 채소마저 끊겨버렸다. 모든 도시는 먹고 살기 위한 전쟁터로 바뀌었다. 도시의 큰 가게뿐만 아니라 마을 구멍가게까지 나서 먹을 것을 훔쳤다. 예배당에 사람 그림자조차 찾을 수 없이 텅텅 비었다. 좋은 아파트를 몇 만 원에 내놓아도 안 팔렸다. 잘 돌아가던 조선소도 문을 닫았다. 그나마 다행인 일은 양심이 살아있는 사람이 살길을 찾아 흠냄새 나는 시골로 돌아가고 있다는 것이다. 쓰레기를 뒤져 살던 쥐, 고양이, 새도 사람이 주는 먹이로 살던 짐승도 사람을 따라갔다. 밤에 손님을 받느라 불 안 끄고 잠도 안 자던 편의점, 식당, 술집, 노래방과 가게, 화려하고 큰 건물이 하나둘 거칠고 메마르게 바뀌었다. 선택은 이제 우리 몫이다. 고향이 우리를 기다리고 있다. 오랫동안 기다리고 있는지 모른다. 떠들어대던 사람도 떠날 준비를 한다. 마지막 뉴스를 마치고 방송국도 보파리를 켜다. 그리고 고향으로 갔다.(1학년 강이석, 2019)

- 책이름 : 조막만 한 조막이
- 글쓴이 : 이현
- 펴낸곳 : 휴먼 어린이

조막만 한 조막이 책은 방학 숙제 가운데 가장 좋아하는 책이다. 왜 좋아하냐면, 조막이가 피도 많고, 속이는 것도 잘하기 때문이다. 조막이는 알에서 태어난 아이다. 빨리 아버지가 돌아가시고, 어머니는 조막이를 데리고 마을로 내려가게 된다. 마을에서 먼저 부자네 집에서 땅을 빌리고, 조막이가 자라서 서당에 다니게 된다. 조막이는 한자로 적힌 서당 이름을 맞추고, 훈장님과 내기에서 이긴다. 그리고 나서 장에 가서 소를 팔고, 소 판 돈으로 엿도 사 먹고 둘러보다가 집에 돌아가는 길에 도적떼를 만난다. 도적떼를 속이고 돌아와서 그 이야기를 남들에게 들려주게 된다. 하지만, 도적은 뒤를 밟아서 그 이야기를 듣고 나중에 조막이를 부하로 삼게 된다. 조막이는 도적을 속이고 마을 구해낸다. 도적들은 착한

마음을 먹었다. 조막이가 도적이랑 훈장님 속일 때가 가장 재미있었다.(1학년 김도윤, 2019)

- 책이름 : 나는 천재가 아니야 • 글쓴이 : 로드리고 무뇨스 아비아
- 그린이 : 나오미양 율긴이 : 김민숙 • 펴낸곳 : 시공주니어

“나는 천재가 아니야”라는 책을 읽었다. 주인공은 ‘롤라’라는 여자애 인데 어머니, 아버지가 음악가, 오빠가 뉴스에 나온 음악 천재다. 하지만 롤라는 축구를 좋아한다. 어느 날은 롤라의 중요한 축구 겨루기가 있는 날, 하지만 그라시안의 콩쿠르가 있는 날이다. 롤라는 축구를 하려고 몰래 빠져나오고, 그라시안은 하다가 무대에서 나와 버린다. 어떻게 되는지 궁금하면 이 책을 직접 읽어보길 바라고 이 책은 정말 좋은 책인 거 같다. 한 장 한 장을 넘기면 내가 다 긴장되고 설렌다. 아무튼 꼭 읽어보면 좋겠다.(4학년 김나운, 2019)

- 책이름 : 여자와 남자는 같아요 • 글쓴이/율긴이 : 플란텔 팀 / 김정하
- 그린이 : 루시 구티에레스 • 펴낸곳 : 풀빛

남녀에 대한 고정관념을 쓸 거다. 남자 하면 정치인, 의사, 원장, 담배 피우는 사람, 운전하는 사람 그쯤 생각나고, 여자 하면 간호사, 조용하고, 음식을 만드는 사람. 더 있는데 기억 안 난다. 그리고 내가 당했던 차별은 굴다리 시장을 가고 있었는데 어떤 할머니가 “딸들은 잘 낳았어. 아들은 필요 없어.”라고 했다. 그리고 할머니 할아버지 산소 갈 때 남자들만 간다. 그래서 앞으로 어떻게 이런 고정관념을 바꾸려면 집에서 일을 똑같이 하거나 뭐든 똑같이 생각하고 남자는 뭐뭐 하고 여자는 뭐하고 이런 말을 안 하고 남녀 똑같이 생각하고 말하면 더 좋을 것 같다. (5학년 박시우, 2019)

- 책이름 : 마사코의 눈물
- 글쓴이/옮긴이 : 손연자
- 그림이 : 이은천
- 펴낸곳 : 푸른책들

<마사코의 눈물>에서는 일제 강점기 때 조상들의 고통과 아픔을 알 수 있다. 잘못도 없는 조선인들이 잡혀가 고문을 받고 학교에서나 일차리에서나 차별받고 조센징이라고 놀림 받는다. 옛날 조상님들이 일본 사람들 때문에 말로 할 수 없이 힘들었겠다. 이 책에 나오는 ‘방구 아저씨’는 곤봉에 맞아 죽고 어떤 시인은 감옥에서 얼어 죽고, 은옥이란 아이는 열두 살 때 위안부로 끌려가서 고문당하고...끔찍한 일을 많이 겪었다. 그런데 우리나라 사람들을 끔찍하게 대한 일본 사람들도 잘못도 있지만 우리나라를 그 당시에 지키지 못한 우리나라 사람들도 잘못이 있는 것 같다. 다시는 이렇게 고통 받는 일은 없어야 한다.(5학년 김지후, 2019)

- 책이름: 선생님 노동이 뭐예요?
- 글쓴이: 하종강
- 그림이: 김규정
- 펴낸곳: 철수와 영희

오늘 ‘선생님 노동이 뭐예요?’를 읽었다. 재밌었다. 노동에 대해서 나오고 노동이 아닌 것 그리고 잘못된 것 뭐 이것저것이 나왔다. 재밌었다. 내가 몰랐던 것이 많았다. 재밌었다. 그 가운데 기억에 남는 건 회사인가 하여튼 일을 할 때 여덟 시간 하고 쉬는 시간 여덟 시간 쉬고 잠자는 시간 여덟 시간을 한다고 했는데 아버지는 아침 여덟시에 나가셔서 밤에 돌아오실 때가 많다. 잘못된 것 같다. 아닌가? 하여튼 그래서 아버지 회사가 잘못된 것 같다. 그리고 또 다른 거 이것저것 나오고 했다. 재밌었다. 재미없을 줄 알았는데 재밌었다. 또 읽고 싶다. 일에 대해서 노동에 대해서 다 나와 있다.(6학년 조예준, 2019)

2. 다양한 독서 활동

과거나 현재나 가장 보편으로 실천하는 독서 교육으로 꼽는 것은 책

읽어주기도. 어느 나라든지 아이들에게 책을 읽어주는 어른들이 있고 보면 책 읽어주는 것은 그만큼 특별하다. 맑은샘학교에서는 모든 교사가 책 읽어주는 선생이다. 아침열기와 마침회, 과목마다, 아이들에게 알맞은 책을 골라 책을 읽어준다. 1, 2학년은 옛이야기와 그림책, 3, 4학년은 우리나라와 다른 나라 창작동화, 5, 6학년은 과학과 역사책을 때마다 읽어주고 들려준다. 물론 학년마다 추천하는 그림책과 옛 이야기를 읽기도 하고, 긴 문학 책은 날마다 조금씩 읽거나 들려주기도 한다. 경계가 확실하게 정해져 있는 것은 아니다. 저마다 편한 자세로 선생의 들려주거나 읽어주는 책 속에 빠져 상상의 나래를 펼치는 아이들 눈빛을 보는 것은 교사로서 큰 기쁨이다.

김선희는 어린이도서연구회 홈페이지에 책을 읽어주는 까닭을 자세히 알려준다. “무엇보다도 아이들에게 책 읽기의 즐거움을 되돌려주려는 것이 가장 큰 이유입니다. 우리들은 책은 좋은 것이라고 믿고 있고, 아이들이 책을 즐겨 읽기를 바랍니다. 그렇지만 아이들이 어떻게 해서 책을 즐겨 읽게 되는지 그 과정은 생각하지 않고 그저 책이 좋다는 것을 가르칠 수 있다고 생각합니다. 그래서 독서에 교육이라는 말을 덧붙여 책의 내용이 가르칠 수 있는 메시지에 집중하고 온갖 독후활동과 독서 프로그램으로 아이들에게 다가가 오히려 아이들을 책과 멀어지게도 합니다. 그러나 어린이도서연구회와의 만남을 계기로 직접 어린이책을 읽고 모임 선생님들과 서로의 느낌과 감동을 나누면서 좋은 어린이책을 발견하고 그 감동을 아이들과 나누고 싶어집니다.”²⁵⁾ 또한 책 읽어주기의 의미로 “아이들이 스스로 하는 즐거운 책 읽기를 이끌어 내고, 아이들과 마음을 나누고 희망을 키워가며, 책 읽어주는 삶의 가치와 공동체 의식을 가지게 하고, 학교에서 훌륭한 교과과정을 사용될 수 있고, 진정한 어린이문학을 발견하는 일이다.”라고 밝혀놓았다.²⁶⁾

25) 김선희, <우리는 왜 책 읽어주기를 하는가>, 어린이도서연구회
http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t1_1.html

책읽어주는 방법도 자세히 소개하고 있다. “책 읽어주는 것은 특별한 기술이나 기교가 필요하지 않습니다. 그것들은 책의 내용을 기억하게 하기 보다는 그 몸짓들을 기억하게 되므로 오히려 방해가 될 수 있습니다. 책 읽어주기를 할 때는 읽은 책 중에서 좋아하는 작품을 골라 되풀이해서 소리 내어 읽고 충분히 느낀 후에 읽어주는 것이 먼저입니다. 그 책에 대한 자신의 느낌이 풍부할수록 잘 읽어줄 수 있고 활발하게 아이들과 이야기를 나눌 수 있습니다. 1. 매일 조금씩이라도 꾸준히 읽기, 2. 그림책은 한 번에, 긴 줄글 책은 10분 분량으로 나누어, 3. 그림책의 경우는 아이들의 눈높이에서, 4. 읽어주기 전에 다양한 방법으로 책 소개를 하기, 5. 이야기를 읽어줄 그룹의 형태를 결정하고 읽어주기, 6. 고학년의 경우 이야기의 전개과정을 토론하고 결말이 어떻게 되지를 예상해보기, 7. 아이들이 자신의 경험과 작품의 내용을 연관 지어 볼 수 있도록, 8. 저학년 아이들에게는 좋은 책은 되풀이하여 읽혀진다는 점을 토대로, 9. 고학년에게도 그림책을 읽어주기, 10. 책을 읽어주고 부담있는 독후활동은 되도록 하지 않고 읽어가며 이야기 주고받거나 한 줄 느낌 쓰기, 11. 옛 이야기를 읽어줄 때는 되도록 입말을 살려 외워서 들려주기, 12. 읽어줄 책 목록을 미리 정하고 마련해두기”²⁶⁾

어린이도서연구회 누리집에는 어떤 책을 읽어줄 것인가도 자세히 밝혀놓았다. 이순영은 “재미있는 책, 주인공이 살아있는 책, 즐거리가 명확한 책, 아이들 마음 속에 잔잔한 울림이 있는 책, 나도 그래봤으면 하는 아이들의 바람을 담은 책, 어떻게 살아갈까 생각할 수 있는 책을 아이들이 좋아한다.”고 알려준다.²⁸⁾ 어린이도서연구회는 학년별 책 읽어주기 목록도 알려주고 있다.²⁹⁾

26) 김선희, 위의 곳.

27) 이선희, <우리는 왜 책 읽어주기를 하는가>, 어린이도서연구회
(http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t1_1.html)

28) 이순영, <우리 아이들은 어떤 책을 좋아하나>, 어린이도서연구회
http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t2_1.html

29) 어린이도서연구회 서울경기인천교사지회 ④학년별 책 읽어주기 목록

서정오는 “옛이야기 속에는 온갖 것이 들어있다. 겨레의 삶과 생각, 슬기와 용기, 웃음과 눈물이 말 마디마디마다 스며들어 있다. 옛사람들은 흥겨운 마음으로 한바탕 이야기판을 벌이는 가운데 준엄한 진실을 깨닫고 새로운 힘과 용기를 얻었다. 날카로운 풍자로 억눌려 살아온 한과 눈물을 씻어 내기도 하였고, 결속한 입담으로 삶 속에 쌓인 짜증과 피로를 벗어던지기도 하였다. 아무리 심각한 주제라도 옛이야기 속에 녹아들면 푸근하고 넉넉한 웃음으로 버무려진다. 이것이 옛이야기가 지닌 힘이다.”³⁰⁾ 라고 말하며 옛이야기(민담)이 위안과 치유의 문학임을 밝혀놓았다. 서정오는 “옛이야기는 ‘그래서?’ 라고 꼬치꼬치 묻지 않는 내려놓음(이완)의 문학, 옛이야기는 평범한 약자(아이)들과 같은 자리에서 감응하는 함께 함(연대)의 문학, 옛이야기는 “그러면 안 돼!”가 아니라 “그래도 괜찮아.”라고 말해 주는 품어 안음(관용)의 문학, 옛이야기는 모든 복잡한 것을 단순하게 만드는 뚜렷함(명료)과 가지런함(정돈)의 문학, 옛이야기는 자유로운 상상의 그릇에 질서 있는 인과관계를 담은 반듯한 풀려남(건강한 해방)의 문학, 옛이야기는 무거움과 어두움을 가벼움과 밝음으로 바꾸는 생각놀이(관념유희)의 문학”이며 “옛이야기가 노리는 것으로 1. 부풀림은 상황을 뚜렷하게 하는 데 효과가 있다. 2. 뚜렷함(선명성)은 이야기를 단순화하고, 단순한 이야기는 기억하기 쉽다. 3. 신통하게 맞아 떨어지는 서술은 우연을 필연처럼 만든다. 이 같은 꺾어 맞춤(작위) 또한 단순 선명성을 극대화한다. 4. 지나친 부풀림, 꺾어 맞춤은 개연성을 중시하는 창작에서는 약점이지만, 인과성을 중시하는 옛이야기에서는 필연이다. 옛이야기 속 사건은 겉보기에 매우 허황하다. 하지만 그 내면에는 나름의 정교한 질서가 있다. 이 이중성은 ‘그럴듯함’(개연성)을 가볍게 보는 대신, ‘그래야 함’(인과성)을 중시한 데서 나온다. 이 같은 비합리 속의 합리, 무질서 속의 질서라는 양면성은 짜임새 있는 상상을 펼치는

http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t2_2.html

30) 서정오, 『옛이야기 들려주기』, 보리, 1995, 33쪽.

원동력이 된다”며 옛이야기의 겉과 속을 풀어내고, “옛이야기 속 인물은 어떤 경우에도 동요하거나 고뇌하지 않는다. 인물의 성격에 따라 정해진 행동을 할 뿐이다. 박제화된 인물은 개성이 없고, 그 인물이 꾸려나가는 사건은 생동감이 없다. 하지만 이것을 약점으로 봐서는 안 된다. 아무렇지도 않은 것처럼 펼쳐지는 서술은 이야기 속 잔인한 장면을 ‘현실로 보이지 않게’ 하는 구실을 한다.”며 옛이야기 서술의 비밀을 들려준다. 더불어 아이들과 함께 옛이야기 활동으로 옛이야기(민담) 책 읽어주기, 옛이야기 들려주기, 옛이야기 듣고 글(편지) 쓰기, 옛이야기 듣고 그림그리기, 옛이야기 만들기(뒷이야기 이어 쓰기, 새로 만들기...), 우리 신화 소개하기, 우리 신화 읽어주기, 들려주기, 보여주기, 우리 신화로 수수께끼 놀이하기, 우리 신화 주인공 그리기(캐릭터화), 우리 신화 만들기를 제안하고, 옛이야기 책을 읽어줄 때는 잘 읽어야 한다는 부담을 떨치고 ‘편하게’, 눈길을 자주 마주치고 참견을 받아들며 ‘함께’, 상황(반응)에 따라 내용 조절하는 ‘자유롭게’를 꿈아 교육 현장에서 옛이야기를 읽어주거나 들려주는 도움말을 주었다. 즐겁고 행복한 이야기판을 만들기 위해서는 설명 묘사를 최소화하는 ‘불친절하게’, 여백은 듣는 이의 상상에 맡기는 ‘무책임하게’, 변형을 자연스럽게 받아들이는 ‘뻔뻔스럽게’를 꿈으며, 나이에 맞는 옛 이야기 단계로 5살까지는 말놀이 요소를 갖춘 짧고 구성진 이야기, 5살부터 10살까지는 흥미진진한 줄거리를 갖춘 본격 옛이야기, 10살부터는 풍자, 슬기처럼 생각할 여지가 있는 이야기를 들려주면 좋다고 제안한다.³¹⁾

맑은샘학교는 이러한 어린이도서연구회 교사와 부모들이 실천한 책 읽어주기, 서정오의 옛 이야기 활동을 학교 모든 학년에서 알맞게 실천하고 있다.

31) 서정오, 「아이들과 함께 즐기는 옛이야기(맑은샘학교)」, 대안교육 우리말글연수 자료집, 2020.

다양한 독서활동은 독서에 흥미를 갖게 하는 방법들과 관련이 있다. 이주영은 “독서에 흥미를 갖게 하는 방법들로 책으로 놀기, 책하고 놀기, 책 따라 놀기, 많이 읽는 것보다 한 권이라도 충분히 즐기기, 책 읽고 그림 그리기, 서점나들이, 도서관 나들이, 책 지도 그리기, 책 나무 키우기, 책 광고판 만들기, 책 연대표 만들기, 책 기사 모으기, 독서사진첩 만들기, 독서 편지 쓰기, 작가에게 편지 쓰기, 그림책 만들기, 다양한 주제로 그림책 만들기, 책 읽고 가족 연극하기, 책 읽고 인형극 하기, 책 읽고 노래 가사 만들기, 책 내용 몸짓으로 설명하기”를 제안했다.³²⁾

송영미는 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」에서 ‘책 놀이’의 개념을 정의하고 ‘독서의 전중후 과정에서 실시하는 놀이 활동’으로 독서와 놀이 활동을 결합한 독서 프로그램으로 책 놀이 독서 프로그램이 독서 동기 향상에 긍정적인 효과가 있었음을 연구 결과를 내놓았다.³³⁾

맑은샘학교에서는 이주영의 제안처럼 독서활동을 조직하고 있고, 아이들 삶에서 하는 모든 활동이 책과 연결되도록 한다. 삶을 위한 지식, 삶과 행함을 실천하는 일 놀이와 책읽기로 아이들 삶을 가꾸는 교육을 실천하고 있다.

<뿌리>, <흙>, <씨앗은 무엇이 되고 싶을까?>, <텃밭 백과>, <청라 이모의 오순도순 벼농사 이야기>, <벼가 자란다>, <나는 둥그배미야>, <콩덕콩 우리 쌀 이야기>, <우리 식물사전> 같은 농사와 식물 관련 책을 앞뒤 활동으로 읽고 농사를 짓는다. 흙이 만들어지는 과정, 성질, 부엽토와 생명들과의 관계를 알고, 주워 온 종이 잔에 토종 씨앗을 내 모종을 내고, 식의주와 관련된 지식이 책 속에 있고, 실제 삶을 살아가는 유용한

32) 이주영, 『책 사랑하는 아이 부모가 만든다』, 고래가숨쉬는도서관, 2013, 50쪽~83쪽.

33) 송영미, 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」, 석사학위논문, 2016.

도구임을 배운다. <쿵덕쿵 우리 쌀 이야기>, <모두가 기른 벼>, <씨앗>은 두세 번씩 읽어주어도 아이들은 새롭게 보이는 그림을 찾고 벼멸구, 거미, 메뚜기가 벼농사와 어떤 관련이 있는지 알게 된다. 김장하는 날에는 <오늘 우리집 김장하는 날>을 읽고, 감자를 캐 때는 <감자를 먹으며>를 꺼낸다. <술이의 추석이야기>, <더도 말고 덜도 말고 한가위만 같아라>, <명절은 무엇일까?>, <신나는 열두 달 우리 명절 이야기>, <으라차차 씨름>과 같은 책들은 한가위 앞뒤에 찾는다. <종이 만들기>, <짚>, <옷감 짜기>를 읽고 종이를 만들고, 짚으로 공예를 하고, 직조를 하며 생활에서 실현한다.

자신을 들여다보고 함께 살아가는 다른 사람을 이해하는 일은 독서교육의 또 다른 힘이다. 「조금 부족해도 괜찮아」를 읽고 나의 장점 찾기, 「내 말 좀 들어주세요」 읽고 나와 가장 비슷한 동물 찾기, 「나무는 참 좋다」를 읽고 나와 닮은 나무 찾기, 「너는 특별하단다」를 읽고 동무의 장점 찾기, 「내가 가장 슬플 때」를 읽고 내가 가장 슬펐을 때 이야기하기, 「소피가 화나면 정말 정말 화나면」을 읽고 내가 화가 나는 상황에 대해 글쓰기, 「발레리나 벨린다」를 읽고 20년 뒤 내 명함 만들기, 「토끼들의 섬」을 읽고 나는 어떤 선택을 했을지 이야기 나누기, 「관계」를 읽고 관계 속에 존재하는 나에 대해 생각해보기, 「고래가 보고 싶거든」을 읽고 내가 간절히 바라는 것에 대해 이야기하기, 「뛰어라 메뚜기」를 읽고 나를 괴롭히는 것과 해결방법 찾아보기, 「친구를 모두 잃어버리는 방법」을 읽고 나는 어떤 사람이 될 것인지 생각해보기, 「쌍둥이 빌딩 사이를 걸어간 남자」를 읽고 관련 영상을 보면서 나는 다른 사람이 불가능하다고 하는 일에 도전한 적이 있는지 이야기 나누기, 「공격」 읽고 폭력에 대해 이야기를 한다. <울었어>를 읽고 작은 일에도 눈물이 많은 아이들이 자신이 울 때 자기 자신에게 어떤 감정을 가지는지 생각해본다. <아름다운 가치사전>을 읽고 자신이 생각하는 그 가치에 대한 이야기를 그

림으로 그려 책으로 엮어내기도 했다. ‘배움’, ‘자람’과 관련된 책인 <꼬마 구름 파랑이>, <아기 물개를 바다로 보내주세요>를 읽고 주인공이 되어 그림을 그려보며 배움과 자람을 생각해보고, <화야 그만 화 풀어>를 읽고 화에 대한 감정에 대해 이해를 해보고 화가 났을 때 어떻게 해야 하는 지에 대해서 이야기하고 자신의 마음을 색이 있는 그림으로 표현해본다,

인권교육주간에는 모습이 달라도 함께 살아가는 삶에 대해서 실천하기 위해 참 많은 책읽기 활동을 한다. <내 친구들을 소개 할게>, <깃털 없는 기러기 보르카>, <빨간 볼>를 읽고 튀르와 파울이 되어 역할에 따라 느껴지는 감정과 기분을 이야기로 나누기도 하고 역할을 정해 연극으로도 만들기도 한다. 또는 놀림을 받는 튀르의 탈을 만들어 조각상을 만들 때도 있다. <별명 그리는 아이>를 읽고 서로의 별명을 붙여주는 활동을 한다. <키가 작아지는 집>이라는 책을 읽고 자신은 어떤 말을 듣고 다른 사람이 어떤 행동을 했을 때 기분이 나빠지고 작아지는 것 같은지를 써 보고, 인물들 가운데 한 사람에게 편지를 써 보는 공부를 한다. <어린이를 위한 비폭력 대화>, <평화는 힘이 세다>를 함께 읽고 평화는 무엇으로 지켜질까? 인권이란 무엇일까? 생각나누기로 생각을 키우고 함께 살아가기 위해 필요한 마음을 살찌운다. <꽃을 선물할게>라는 책을 읽고는 저마다 동무들에게 주고 싶은 선물을 생각하기도 했다. <소피가 화나면 정말 정말 화나면>을 읽고 내가 화났을 때 표정과 기분이 좋을 때 표정을 그려보고, <조각보> 읽고 난 뒤에는 한지 조각보를 만들거나 물들이기를 하고, 다시 그 천으로 저마다 바느질해서 베개를 만든다. <우리는 친구>라는 책을 읽고 우리가 함께 살기 공부를 하는 뜻과 까닭에 대해 이야기를 나눈다. <내 토끼 어딴어?>, <네모 상자 속의 아이들>를 읽고 내 감정과 다른 사람의 마음을 살피고 저마다 느낀 점을 동무들과 나눈다. <어린이가 어린이를 돕는다>, <우리엔겐 권리가 있어>를 읽고 어린이 인권을 생각하고, <유엔인권선언>, <어린이권리헌장>, <장애인권

선언>들을 읽고 맑은샘학교 어린이 인권선언문을 쓰며 삶을 가꾸었다. 아이들에게는 책은 곧 삶을 가꾸는 중요한 지식이며 생각의 보고이다.

기후위기시대를 살아가야 할 아이들과 함께 나누는 독서활동은 정말 많다. <어린이가 지구를 구하는 50가지 방법>, <내가 조금 불편하면 세상이 초록이 돼요>, <코끼리와 숲과 감자칩>, <최열의 환경 이야기>, <플라스틱 섬>과 같은 환경 책을 읽고 무엇을 할까 의논을 하고 삶에서 실천한다. 무심코 쓰고 버리는 플라스틱이 얼마나 많은지 그로 인해 지구가 얼마나 병들어 가는지도 배우고, <쓰레기가 쌓이고 쌓이면>, <고릴라는 핸드폰을 미워해>, <투발루에게 수영을 가르칠 걸 그랬어>, <내 친구 플루밀라>, <폴친구>를 읽으며 자연과 함께 사는 공부를 하고 소프넷 열매 비누 만들기. 헌 옷 가방을 만드는 것이다. 장터 전에는 <저금할까, 쓸까, 기부할까>라는 책을 읽고, <무지개 욕심 괴물>, <쓸모 있는 자원 쓰레기>를 읽고 마을 쓰레기를 줍거나 집에서 재활용품을 찾아내 분류해 고물상을 간다. <지구인의 도시 사용법>, <탈핵으로 그려보는 에너지 미래>, <석탄 Factsheet(그린피스)>, <내가 먹는 것이 바로 나>, <지구를 구하는 실천>을 함께 읽으며 지속가능한 삶을 위해 지구인으로 어떻게 살아가는 것이 좋을지 고민하며 빗물저금통과 햇빛발전기를 설치했다. 당연히 빗물과 햇빛에너지 관련 책을 찾는다. <우리나라가 백명의 마을 이라면>을 읽고 그래프로 인구 밀도 나타내기, 지도에 인구 분포 표시하기, 핵발전소 지도 만들기 같은 활동도 모두 일놀이와 책읽기 활동이다.

성평등 이야기도 마찬가지다. 날마다 살아가며 마주하는 함께 살기, 다시 말해 인권의 이야기다. <좋아서 만졌는데 왜>, <치마를 입어야지 아멜리아 블루머>를 읽으면서 남자와 여자의 차별에 대한 생각을 말과 글쓰기로 이어간다. <다름, 다르지만 같은 우리>를 읽고 세계의 다른 문화를 이해하고 존중해야 하듯이 우리 안에서도 서로의 다름을 이해하고 존중하자는 이야기가 자연스럽다. <나의 간디 이야기>를 함께 읽고 평등의 뜻과 학교

에서 실천할 평등에 대해 이야기하고, <평등한 나라>를 읽고 성에 따른 편견과 차별, 성 평등에 관한 이야기를 꺼내 학교에서 함께 살기를 실천한다.

<무명천 할머니>를 읽고 제주 4.3에 대해 공부하거나, 6월에는 <곰이와 오펜돌이 아저씨>, <적>, <마음으로 듣는 노래>를 읽고 6.25역사 공부와 더불어 마음에 쌓여있는 화와 미움의 감정들을 종이에 적어보고 던져보고 찢어보면서 마음을 풀어내기도 한다. 달마다 계기마다 있는 현대사는 책과 늘 함께 있고 박물관과 활동으로 이어진다. 교과외의 경우도 마찬가지다. <타고라스 구출 작전>은 이야기 가운데 재미난 수학 문제가 있어 그것을 문제로 내기도 하고 함께 풀어보며 수학에도 이야기가 있고 재미가 있다는 것을 알게 한다. <쿠사마 야요이-점, 무한의 세계>를 읽고 수채물감으로 점 그림을 그린다. <저도 과학은 어렵습니다만>, <실은 나도 과학이 알고 싶었어>를 읽고 과학실험과 과학상식을 배워간다. 섬진강으로 여행을 가기 전에는 <섬진강 그림 여행> 책을 보며 하고 싶은 것을 그림으로 글로 표현하기도 한다. <꽃잎으로 쓴 글자>라는 글을 연극처럼 읽어주고, 글에 나오는 것처럼 우리말을 쓰지 않고 문제 맞추기를 해 보며 우리말이 얼마나 소중한 것인지를 몸으로 느껴보는 체험을 하고, 저마다 살려 쓰고 싶은 우리말을 하나씩 골라 옷에 예쁜 손 글씨로 쓰거나 장식품에 써서 달고 다니기도 했다.

때로는 아이들 삶을 가꾸는 쉬운 입말과 겨레말로 동화를 쓴 작가들이 교육 활동 속으로 쑥 들어오기도 한다. 권정생 선생님 추모제를 열어 시민들에게 알려내는 책 전시회, 임길택 선생님 시를 읽고 날마다 시 쓰기, 김우경 선생님 판타지 동화 쓰기처럼 작가들이 쓴 책을 자연스럽게 만날 수 있다.

맑은샘학교 책읽기 교육과정의 큰 틀은 다음과 같다.

〈학년별 책읽기〉

공부 과목	방향, 목표	때마다	비 고	학년마다					
				1	2	3	4	5	6
책 읽 기	저마다 목표, 마음을 살찌우는 책읽기	꼭 읽어야 할 책 정하기 - 주제마다, 달마다 - 문학으로 배움과 세상 읽기	날 마 다	그림책, 옛이야기	그림책, 옛이야기	그림책, 옛이야기 창작동화	창작 동화 역사 과학	창작 동화 역사 과학	창작 동화 역사 과학
				달마다 주제- 3월(나,너,우리-관계), 4월(차이와 차별), 5월(뿌리 알기), 6월(민주 평화), 7월(생명살림), 8월(자유 통일), 9월(먹을거리), 10월(우리말글), 11월(배움), 12월(빈곤과 나눔), 1월(몸과 우주), 2월(성장)					

〈다양한 독서 활동 보기-2018. 2019년〉

	글쓰기 + 손꼽활동과 만들기 + 그리기 + 이야기 나누기와 토론 + 책 읽어주기 + 연극과 인형극 하기 + 노래 만들기 + 찾아가기와 탐방 + 초대하기 + 동화제와 전시회 + 영상 만들기 + 도서관 나들이와 책방 나들이
1, 2 학년	흙빚기, 책 속 인물에게 편지쓰기, 가족 소개, 우리 모듬 학교에서 평화 만들기, 마음 지도 그리기, ‘나’ 나무 그리기, 내가 품을 수 있는 알 그리기, 그림책 읽고 연극하기(탈 만들기, 대사 만들기), 책 속 인물에게 편지 쓰기, 어린이 장터 아나 바다, 그림그리기, 옛이야기 결말 꾸미기, 동무들에게 선물 주기, 내가 화났을 때 표정과 기분이 좋을 때 표정을 그리기, 한지 조각보 만들기, 물들이기, 그 천으로 저마다 바느질해서 배개를 만들기, 소프넷 열매 비누 만들기. 현 옷 가방 만들기 역할극, 달에 한 번 인형극, 연극으로 만들기. 도서관 가기(한 달에 한 번 도시락 싸서 가기), 옛이야기 자기 입말로 바꿔 재해석해보기. 판소리, 시와 노래, 그림책 노랫말 따라 그림책 만들기, 6학년이 책읽어주기, 그림책, 도감, 일놀이 사전, 일 놀이에 맞는 책 찾기, 종이접기, 내 이야기로 책 만들기
3, 4 학년	도서관 나들이, 읽은 책 기록하기, 어린이가 사고 싶은 책 스스로 구입하기, 편지 쓰기, 글쓰기-정리하는 글, 내용과 느낌을 중심으로 정리하는 글, 누군가에게 입 말로 전해줄 수 있는 글, 주인공의 입장이 되어 쓰는 글, 같은 책 읽고 생각 나누기, 작가 되어 내용 바꿔보기, 앞부분 듣고 뒷이야기 짓기, 지은이에게 편지 쓰기, 주인공 되어 생각해보기, 책 만들기, 모듬 도서관, 한 줄 쓰기, 뒷 이야기 꾸미기, 책에서 마음에 드는 글 골라 쓰기, 쓰지 않고 이야기로 들려주기, 한 학기에 한 번 인형극 하기, 나도 동화작가, 작가(임길택, 이오덕, 권정생, 김우경, 현덕, 마해송, 이원수...) 와 가까워지기, 독서동아리

5, 6 학년	인권 선언문 만들기, 나의 장점 찾기, 나와 가장 비슷한 동물 찾기, 나와 닮은 나무 찾기, 동무의 장점 찾기, 20년 뒤 내 명함 만들기, 춤으로 표현하기, 수채물감으로 그림 그리기, 수채물감으로 점(무한의 세계) 그림 그리기, 책 목록 기록하기, 이야기 나누기-나를 괴롭히는 것과 해결방법 찾아보기, 「나는 어떤 사람이 될 것인지 생각해보기, 관련 영상을 보면서 나는 다른 사람이 불가능하다고 하는 일에 도전한 적이 있는지 이야기, 폭력에 대해 이야기, 내가 가장 슬펐을 때 이야기하기, 내가 화가 나는 상황에 대해 글쓰기, 헌책방가보기, 임길택 동요제, 시 쓰기, 권정생 선생님 추모제, 날마다 시 쓰기, 김우경 선생님 판타지 동화 쓰기 선생님 얼굴을 자세히 살펴 살아있는 그림 그리기, 4주차 독서 토론하기, 독서 신문 만들기, 도감 만들기, 그림책 만들기, 일놀이 사전 만들기, 자급자족자립 일놀이-짚풀 공예, 베틀, 옷감 짜기, 천, 목공, 목화, 고추장 만들기, 바느질하기, 탈핵 가사 쓰기, 오래된 물건 자랑하기, 장터 기획하기, 그래프로 인구 밀도 나타내기, 지도에 인구 분포 표시하기, 핵발전소 지도 만들기, 스승을 찾아서 떠나는 여행)장편 가운데 읽고 싶은 책을 저마다 읽기, 역사 연대표 만들기, 천연염색하기, 음식 만들기(약밥 만들기, 청국장 만들기, 흑마늘 만들기), 길찾기 공부하기, 흙빛기, 시나리오 쓰기
------------	--

IV. 맺으며

일놀이와 글쓰기로 가꾸는 책읽기는 독서와 독서교육, 독서지도를 풍요롭게 하는 실천이다. 어린이문화연대 이주영은 “스스로 독서를 하려는 마음이 일어나서 즐겁게 읽는 습관이 몸에 배이도록 하는 것이 독서 교육의 시작이며 끝이라고 할 수 있고, 독서 지도로 스스로 독서하고 싶은 마음이 일어나고, 독서를 함으로써 즐거운 보상을 자연스럽게 받을 수 있도록 하는 데 목표를 두고, 그 목표를 이루는 데 도움이 되는 여러 가지 방법과 단계를 제발하여 적용해야 한다.”³⁴⁾고 독서 교육의 목표와 방법을 제시하고 있다. 과천맑은샘학교는 초등과정에서 자유롭게 통합교과를 구성하는 대안교육 현장이라는 특성을 살려 독서를 모든 교과와 연결하고 있으며, 마음을 살찌우는 독서로 몸과 마음이 건강한 사람으로 키워가는 교육을 실천해왔다. 입시와 경쟁의 교육체제에서 벗어나 독서의 즐거움에 주목하고, 일놀이 교육과 글쓰기 교육으로 아이들 삶을 가꾸는

34) 이주영, 『책 사랑하는 아이 부모가 만든다』, 고래가숨쉬는도서관, 2013, 22쪽.

교과통합으로서 독서를 교육과정의 바탕으로 삼는다는 점에서 이주영의 생각과 같다.

한 보기로 5학년의 경우 성장여행으로 걷기 여행을 갈 때 교사는 학교 책임기 교육 정신을 살려 자연스레 책과 연결한다. 함께 걸으며 마음을 키우고 서로 관계의 질을 높이는 여행의 본질을 살리는 것이 첫 번째이지만, 걷기 여행을 기획하며 <강은 어떻게 흘러가야 하나>란 주제로 걷는 길에 대한 생태, 문화지리, 역사, 과학들을 접목하며 걷는다. 6학년이 졸업여행을 백두산으로 가기 위해서는 마찬가지로 역사 공부를 연결하고, 서해와 동해 여행을 가면 갯살림 도감과 바다 이야기가 담긴 책에서 지식을 얻고 실제로 갯살림 도감을 만들어내고, 산과 들로 갈 때는 식물 도감을 만들어낸다. 다시 말해 학교에서 펼치는 과목마다, 텃밭과 자연, 여행 속에는 모두 책을 찾는다. 책 속의 이야기가 아이들의 삶에서 시작되고, 삶에서 책 속의 지식을 끌어오는 것이다.

인류의 유산 가운데 으뜸으로 꼽는 것이 책이다. 인류 지식과 슬기가 가득 담긴 책은 인류 문명의 초석이 되었다. 인류 역사에서 책은 중요한 지식 전수의 내용으로 쓰여 왔고, 학교라는 교육제도를 설립해 체계 있게 지식을 전달하고, 특별한 분야와 영역에 필요한 내용으로 교육체제를 뒷받침하는 교육과정의 중심으로 자리매김해왔다. 국가와 기업이 필요한 인재에게 필요한 소양과 지식을 가르치기 위해 학교를 만들었다고도 할 수 있지만, 우리는 누구이고 어디에서 왔는지를 찾는 본질을 묻는 인문학 학과 자연과학의 영역을 탐구하고 정리한 위대한 인류 유산은 기록물, 책으로 전승되어왔다. 따라서 독서는 인류 지식과 슬기를 배우는 교육 방식이었고, 지금도 중요한 교육 방법이다. 체계 있게 배우고 익히도록 교과를 편성하고 교육과정을 구성하는 체제는 모두 인류의 유산을 발판으로 현재를 살아가기 위해서다. 그런데 어느 순간부터 독서의 고유한 인격 형성의 뜻과 독서의 즐거움은 사라지고, 특정 지식과 일정한 체계의 교과 학습을 위한 도구로 독서가 전락하고 말았다. 독서의 본질이 새

로운 배움과 탐구를 통한 인간의 성장과 행복에 있다면, 학습만을 위한 독서는 반쪽자리일 수밖에 없다. 더욱이 영상매체와 스마트폰이 정보를 검색하고 취합하는 도구가 되며 과거의 책이 지닌 기능은 빠르게 대체되고 있다. 굳이 책을 보지 않아도 사는데 지장 없는 디지털 사회로 바뀌고 있다.

2019년 독서연구 실태 조사에 따르면 최근 10년 동안 2011년 61.8 %, 2013년 62.4%, 2015년 56.2%, 2017년 54.9%, 2019년 50.6%로 독서 인구는 2013년 이후로 꾸준히 줄어들고 있다. 2019년 독서 인구 1인당 평균 독서 권수는 14.4권으로 최근 10년 이래 최저수준이고, 연령이 높아질수록 독서 인구 비중과 독서량은 대체로 감소하고, 모든 연령대가 교양서적을 가장 많이 본다고 한다. 최근 10년 동안 활자 외 매체의 발전수준에 따라 이와 같은 경향은 앞으로도 일정수준 유지될 것으로 전망하고 있다.³⁵⁾ 디지털 시대, 사회의 변화, 독서 환경의 변화를 생각해볼 수 있는 통계이다. 책 읽기로 마음을 살찌우고 몸과 마음이 건강한 사람으로 키워가는 교육을 실천하는 현장에서는 갈수록 어려운 교육 환경이라는 걸 말할 수 있기도 하다. 그런데도 독서 교육이 민주스러운 시민을 키우고 사람의 인격을 완성하는데 큰 노릇을 한다는 관점이 여전히 유효하다.

이주영은 “독서 교육은 곧 독서 환경을 만드는 일입니다. 사회의 독서 환경, 학교의 독서 환경, 가정의 독서 환경이 잘 되어있으면 어른이나 어린이나 스스로 독서를 하게 됩니다.”³⁶⁾ 라며 독서 교육에 있어 독서 환경의 중요성을 강조하고 있다. 통계청의 독서 인구와 독서량 감소를 생각하면 우리가 독서 교육을 어디에서 다시 출발해야 하는 게 생각하게 하는 대목이다. 또한 이주영은 “독서 능력이란 책 읽기를 생활의 필수요소로 인지하여 습관화한 생활 태도이며, 기능적으로든 정서적으로든 오락적으로든, 각기 필요로 하는 내용의 책을 스스로 골라서 읽을 수 있

35) 통계청, 『사회조사』 각년도.

36) 이주영, 『어린이 책을 읽는 어른』, 웅진출판, 1994, 57쪽.

는 선별력과 판단력이며, 책을 통해서 스스로의 삶을 창의적으로 풍요롭게 가꾸어 나갈 수 있는 능력이라고 볼 때 이러한 능력은 독서 환경이 잘 구성되어야만 가능해집니다.”³⁷⁾ 라며 독서 능력에 대해 주의를 환기시키고 있다.

가장 좋은 독서 교육은 독서 환경을 구축하고, 어른이 모범을 보일 때 가능하다. 작은 학교의 독서 교육이 지닌 한계는 있지만 어린이 마음을 살피우는 독서교육을 위해 애써 온 어린이도서연구회의 교육 실천을 학교의 중요한 교육과정으로 삼고, 모든 교과와 바탕으로 책임기를 배치한 교육 현장의 보기라는데 뜻이 있겠다. 수많은 교육 현장에서 아이들 삶을 가꾸는 독서 교육을 실천하는 부모와 교사들의 사례가 발굴되어 다시 독서 교육을 살피우는 밑거름이 되길 바란다.

37) 이주영, 『어린이 책을 읽는 어른』, 웅진출판, 1994, 64쪽.

참고문헌

- 어린이도서연구회 엮음, 『재미있는 동화 읽기 어떻게 지도할까』, 돌베개, 1991.
- 이주영, 『어린이에게 좋은 책을』, 너른들, 2002.
- 이주영, 『책 사랑하는 아이 부모가 만든다』, 고래가숨쉬는도서관, 2013.
- 이주영, 『어린이 책을 읽는 어른, 웅진출판』, 웅진출판, 1994.
- 어린이도서연구회, 『동화 이렇게 보세요』, 웅진, 1996.
- 맑은샘아이들, 『2018맑은샘아이들』 『2019맑은샘아이들』, 맑은샘학교, 2019, 2020.
- 폴 아자르, 햇살과나무꾼 옮김 『책 어린이 어른』, 시공주니어, 1999.
- 이오덕, 『우리말 바로쓰기5』, 한길사, 2009
- 이호철, 『이호철의 갈래별 글쓰기 교육』, 보리, 2015.
- 서정오, 『누구나 쉽게 쓰는 우리말』, 보리, 2020.
- 서정오, 『옛이야기 들려주기』, 보리, 1995.
- 서정오, 『아이들과 함께 즐기는 옛이야기(맑은샘학교)』, 대안교육 우리말글연수 자료집, 2020.
- 서정오, 『옛이야기 보따리』, 보리, 2011.
- 캐롤린 에드워즈, 펠라 간디니, 조지 포먼 편저, 김희진 오문자 옮김, 『레지오 에 밀리아의 유아교육』, 정민사, 2004.
- 도로시 버틀러, 김중철 옮김, 『쿠슬라와 그림책 이야기』, 보림, 1997.
- 마쓰이다다시, 이상금 엮음, 『어린이와 그림책』, 샘터, 1990.
- 백화현, 『책으로 크는 아이들』, 우리교육, 2010.
- 최영미, 「마음을 살찌우는 책읽기」, 어린이도서연구회, 2006.
- 박제희, 「독서와 교과교육의 관계」, 서울교육대학교 교육전문대학원, 석사학위논문, 2016.
- 송영미, 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」, 가톨릭대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2016.
- 노명환, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들, Issue Paper 학교정책연구본부 교육정책네트워크연구실」, 한국교육개발원, 2011.
- 김선희, <우리는 왜 책 읽어주기를 하는가>, 어린이도서연구회
(http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t1_1.html)
- 이순영, <우리 아이들은 어떤 책을 좋아하나>, 어린이도서연구회
http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t2_1.html

Reading Education through Work-play and Writing

Jeon, Jeong-II
(Gwacheon malgeunsaem)

Reading education, cultivated through work and writing, is a practice that enriches reading, reading education, and reading instruction. Video media and smartphones become tools for searching and collecting information, and the functions of old books are rapidly being replaced. It is changing into a digital society where people can live without having to read books.

I looked at work and reading education in small schools that take reading as the basis of the curriculum as a curriculum integration that makes children's lives through work and writing education. By taking advantage of the characteristics of an alternative education field that freely composes an integrated curriculum in the elementary school, Malgeunsaem School connects reading with all subjects, and practices education that nurtures people with healthy body and mind through reading that strengthens the strength of the mind. It pays attention to the joy of reading outside the educational system of entrance examinations and competition.

The best reading education is possible when a reading environment is established and an adult sets an example. Although there are limitations of reading education in small schools, it is an example of an educational field in which the children's book research group, which has been striving for reading education to enrich children's hearts, is an important educational curriculum of the school, and reading is arranged based on all subjects. It has a meaning.

Keywords : reading education, work-paly and reading, reading and writing, work-play
and reading education, integrated curriculum reading, various reading
activities

투고일 : 2020. 09. 19. / 심사일 : 2020. 10. 05. / 심사완료일 : 2020. 10. 15.

영유아 독서놀이의 뇌과학적 접근

최혜순*

【 목 차 】

- I. 머리말
- II. 영유아 독서놀이의 개념
- III. 영유아의 뇌발달
 - 1. 뇌의 구조
 - 2. 영아기 뇌 발달
 - 3. 유아기의 뇌 발달
- IV. 영유아 뇌 발달에 적합한 독서 놀이
- V. 맺음말

국문초록

21세기를 대표하는 키워드인 뇌가 의학과 과학의 분야를 넘어 교육의 패러다임을 바꾸고 있다. 교육이란 개인의 정신, 성격, 능력의 형성에 영향을 주는 모든 행위와 경험을 말하기도 하지만 뇌과학의 차원에서 보면 한 인간의 마음, 행동, 감정, 사고를 포함하는 통합적 과정의 주체인 뇌의 변화를 말한다. 본 연구의 목적은 최근 급속도로 발달한 뇌과학의 연구결과를 기초로 영유아 독서놀이의 방안을 제시하고자 한다. 이러한 연구의 목적을 위해, 최근 발간된 뇌과학과 독서 관련 연구문헌을 토대로 독서놀이의 개념과 범위 그리고 영유아 뇌발달 특성을 논의하고 이를 기반으로 한 영유아 독서놀이의 방향을 탐색하는 것이다. 본 연구는 가정이나 교육현장에 적용가능한 영유아 뇌발달에 적합한 독서놀이 지침을 제시하는 것은 교사나 부모들에게 의미있는 일이지만 이것이 정말 영유아의 뇌발달을 촉진하는 것인지에 대한 실험적인 추후연구가 요구된다.

* 가천대학교 명예교수, chs-go@hanmail.net

I. 머리말

독서는 정보에 접근할 수 있는 가장 중요한 방법이지만 추상적으로 쓰인 기호에서 의미를 추출하는 복잡한 과정이다. 특히 디지털화된 현대사회에서 요구되는 문해 수준의 확대와 문해 영역이 다양화되고 있는데 가정의 경제 수준에 따라 초등학생의 어휘력 차이가 나타났다고 한다(21세기교육연구소, 2018). 우리나라는 국제학업성취도평가(PISA)에서 수학·읽기 등이 OECD 국가 가운데 1~2위라고 자랑한다. 그러나 한국교육개발원이 2001년 실시한 ‘한국 성인의 비문해 실태조사 연구’에 따르면 19살 이상 우리나라 전체 성인 인구의 24.8%가 읽기·쓰기·셈하기에 어려움을 겪고 있다는 결과가 나왔다(이희수 외, 2002).

다시 말해 글자를 못 읽는 기본적 문맹은 거의 없지만, 실생활에서 글을 읽고 활용하는 데 어려움을 겪는 비율은 점점 높아지고 있다. 특히 청소년들의 난독증이 증가하고 있는데, 난독증은 단어 그룹 중에서 한 단어, 그리고 각 단어 내에서 단어 일부(음소)를 분리하는 데 어려움이 있는 읽기 장애로, 난독증이 있으면 학습능력은 현저히 떨어질 수밖에 없어 문제가 되고 있다. 한편 요즘은 아이들은 모두 디지털 시대에 태어났기에 대부분 출생과 동시에 TV 영상이나 스마트폰 등 영상매체에 너무 많이 노출되고 있다. 미국의 여론조사기관인 ‘퓨 리서치’가 조사한 스마트폰 보유율은 조사대상 국가 중 한국이 가장 높다.¹⁾ 이제 스마트폰은 영유아에게 없으면 안 되는 매력적인 놀잇감이 되었다. 부모들은 식탁에서 밥을 먹을 때, 차로 이동할 때, 소아과 병원에서 자신의 차례를 기다릴 때도 아이 손에 스마트폰을 쥐어준다. 심지어 부모나 교사 중에는 스마트폰을 보게 하는 것이 아이를 쉬게 하는 것으로 생각하는 경우도 많고 아이들이 조

1) 연합뉴스 2019년 2월 6일.

용하게 앉아 영상만 보는 것을 보고 집중력이 높아 학습도 잘할 것으로 생각하기도 한다.

그러나 최근 연구(최혜순 남효순, 2012)에 의하면 유아들에게 재미와 흥미를 자극하는 시각적 영상이라고 해도 어린 유아들이 오랫동안 주목하면 정서 안정도가 낮아지고 스트레스는 높아진다고 한다. 영상 자극에 몰입하는 것이 얼핏 보면 집중력이 높게 보이지만 아이의 뇌에서는 스트레스 반응이 나타나는 것이다. 한림대 동탄성심병원 소아청소년과 교수 연구팀은 언어발달 지연으로 치료받은 유아와 언어발달이 정상적인 유아를 비교 분석한 연구결과 언어발달이 늦어지는 유아의 약 63%가 하루 2시간 이상 미디어를 보는 것으로 나타났다. 연구팀장인 김성구 교수는 미디어 영상기기의 발달로 많은 아기들이 장시간 미디어에 노출되고 있는데 너무 어린 나이에 스마트기기에 너무 오래 노출되거나 부모 없이 혼자 미디어를 보는 습관은 언어발달에 부정적인 영향을 준다고 결론을 내었다. 그 이유는 장시간 스마트기기 시청은 시각 중추만을 자극해 사고와 지각, 언어 등을 담당하는 전두엽은 활성화하지 않기 때문이라고 하였다(조민수 외, 2017). 한편 한양대학교 구리병원 소아청소년과 문진화 교수의 연구에 의하면 만 3세 아동의 경우 스마트기기를 장시간 사용할수록 언어발달이 더 느린 것으로 나타났다고 한다. 그 원인은 스마트폰에 많이 노출된 영유아는 자기 스스로 생각할 겨를도 없이 시각적, 청각적으로 들어오는 많은 정보를 받는 데 익숙해져 활자로 된 종이 책을 읽고 이해하려 하지 않게 된다는 것이다(문진화 외, 2017).

최근, 디지털시대에 인공지능(AI)과 책이 만나 눈으로 보는 책이 귀로 듣는 책으로 전환된 오디오북 시장은 매년 사용자가 폭발적으로 증가하고 있다²⁾ 버지니아대의 인지심리 전문가 윌링햄 교수는 읽기란 시각 자극을 통해 문자를 받아들이고 그 의미를 파악하는 것인데 만일 소리까지 있다면 재인식되는 과정을 통해 더 명확하게 기억되게 된다고 주장한다.

2) AI 품은 오디오북...출판시장 ‘볼륨업’ 서울경제.

그러므로 종이 책을 누군가와 함께 읽는다면 아이들은 글자마다 다른 소리가 부여되어 있음을 배우고 글자의 조합에 따라 소리가 달라지고 의미도 달라진다는 것을 깨닫게 되는데 영유아가 혼자 듣는 오디오북은 청각만 활성화될 수 있다.

이상과 같이 디지털 시대 아날로그적인 종이 책 독서는 점점 어려워지고 있으나 이러한 시대에 적응해 살아가야 하는 것이 영유아가 처한 현실이다. 따라서 디지털 시대에 영유아의 뇌 발달에 적합한 독서는 어떠해야 하는지를 이해하고 적용할 수 있는 새로운 관점이 필요하다. 따라서 본 연구는 영유아의 뇌 발달과 그 특성에 적합한 독서놀이를 탐색해보는 것을 목적으로 수행하였다.

II. 영유아 독서놀이의 개념

독서란 책을 읽는 것으로 단순히 글자, 소리, 그리고 낱말들을 식별하는 것이 아니라 인쇄된 문자나 글로 씌여진 것으로부터 그 의미를 찾아내는 인지 과정이며 언어 습득, 의사소통, 정보나 생각의 공유를 위한 중요한 수단이 된다. 독서라는 말은 글이나 책 읽기로 간단히 정의할 수도 있지만, 타인과 언어적 소통을 하려는 방편 즉 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 중 하나라도 정의할 수 있다. 그런데 이 네 가지 소통은 음성 언어와 문자 언어를 매개로 상호 매우 밀접하게 연관되어 있다. 말하기에는 반드시 듣기가 수반되고, 쓰기에는 읽기가 동반된다(노명완, 2012). 21세기 디지털시대는 책이나 잡지, 신문과 같이 잉크나 토너로 글자를 인쇄한 방식이 아니더라도 컴퓨터 디스플레이, 텔레비전, 휴대전화, 전자책 리더 등 다양한 읽을 자료가 많다. 그리고 독서의 방법도 소리 내어 읽는 낭독과 눈으로 글자를 읽는 묵독과 고도의 집중력을 발휘해 빠른 속도로 읽는 속독도 있다. 낭독이란 어른이 아이에게 소리 내어 책을 읽어주는 방식과 적절한 시기에 문자를 깨친 아이가 스스로 책을 소리

내어 읽는 것 두 가지를 모두 의미한다. 여기서 중요한 것은 읽기 경험이다. 독서는 뇌의 다양한 영역, 특히 청각·시각·언어를 담당하는 영역을 기억 및 감정과 연결하고 통합하는 매우 복잡한 과정을 거친다. 그 이유는 읽기는 눈으로만 읽는 것처럼 보이지만 무언가를 읽을 때는 뇌의 여러 영역이 동시에 활성화되며 읽기가 끝난 후 며칠이 지나도 읽기와 관련된 영역들이 여전히 활성화되어 있다는 것이다. 더 놀라운 것은 읽을 때보다 들을 때도 더 많은 영역이 활성화되므로 이야기를 잘 듣기만 해도 마치 책을 읽는 것처럼 뇌의 시각 영역이 활성화된다. 아이들은 부모나 교사와 같은 어른이 책을 읽어주는 것을 들으며 처음 들어보는 어휘를 접하게 되고, 복잡한 문장을 귀로 들으며 뇌에 다양한 어휘가 자연스럽게 입력되고 새로운 어휘를 다시 말로 표현할 수 있게 된다. 이 경험이 누적되면 어휘력과 문장 이해력은 현저하게 달라질 것이다.

읽는 사고력은 ‘글을 읽고 정확하게 내용을 파악하는 힘’을 말한다. 아이가 한글을 읽기 시작하면 보이는 데로 소리 내어 읽기는 하지만 그 뜻을 알지 못하는 경우가 많다. 읽는 사고력은 읽은 내용을 정확히 알고 이야기 할 수 있거나 파악할 수 있는 것으로 책을 읽을 때 글자를 잘 보고 뜻을 머릿속으로 생각해서 말하듯이 읽는 것이다. 이렇게 어려서부터 책을 잘 읽는 아이들이 읽기 능력뿐 아니라 듣는 능력, 쓰는 능력, 말하는 능력 등이 총체적으로 발달하게 된다. 그런데 독서가 놀이가 되기 위해서 다음의 요소가 갖추어져야 한다.

첫째는 유아의 자발적 선택이 보장돼야 한다. 자발적 의사가 아니라 누군가 시켜서 하는 것은 유아 자신이 스스로 활동을 할 준비가 되어 있지 않을 수도 있다. 자발적인 선택은 본인의 심리적인 상태와 몸의 조건, 주변 환경 등을 스스로 고려하고 적당한 시기와 내용을 선택해야 한다. 둘째는 유아가 놀이에 몰입할 수 있는 적절한 시간이 보장되어야 한다. 적절한 시간이란 개인차가 있기는 하지만 최소 30분 이상 놀이를 지속할 수 있는 시간이 보장돼야 놀이에 몰입할 수 있다. 셋째는, 연령이나

발달수준에 맞아야 하므로 처음에는 글자보다 그림을 읽어야 한다. 영유아의 뇌는 글자를 작은 그림들의 무리로 인식하므로 글자는 그림보다 효과가 훨씬 떨어진다. 청각으로 전달하면 뇌는 72시간 지나면 10%만 기억하나, 그림을 더하면 65%를 기억하므로 그림이 효과가 더 좋다. 넷째는 영유아의 관심과 흥미에서 시작되어야 한다. 유아의 관심은 자신의 경험에 기반을 두고 있다. 유아 자신이 가진 기술과 능력에 적합한 경험들이 주어질 때 몰입할 수 있으며 사전경험은 또한 유아들의 관심을 확장할 수 있는 계기를 만들어 줄 수 있다. 다섯째, 또래나 양육자의 긍정적 반응이 필요하다. 유아가 좋아하는 친구, 선생님, 부모와 함께 독서놀이를 하면 보다 더 즐거울 수 있다. 특히 영유아들은 ‘와, 참 재미있겠다!’, ‘좋은 생각이야.’와 같은 즉각적인 언어적 피드백 만이 아니라 하이파이브나 포옹 같은 신체적 피드백이 주어지는 활동에서 즐거움을 더 느끼게 된다. 그러나 지나친 성인의 개입은 유아의 주도성과 자발성을 방해하는 결과를 낳기도 한다. 마지막으로, 독서는 상상할 수 있어야 한다. 아이들은 읽을거리를 통해 세상의 많은 장소와 사람을 상상으로 경험하게 된다. 우리의 뇌는 우리가 이야기를 상상할 때와 실제로 그것을 경험할 때와 비슷하게 활성화된다. 즉, 책 속의 인물이 슬퍼서 우는 장면이라면 책을 읽는 우리의 뇌도 주인공처럼 슬픔을 경험하게 된다. 주인공이 걷고 있는 장면이라면 우리의 육체에서도, 걷는 것과 관련된 운동기능 영역이 활성화된다. 이처럼 독서 놀이란 단순히 시간을 때우거나 낭비하는 것이 아니라 영유아의 발달과 흥미 수준에 적합한 읽기 자료를 통해 간접적으로 경험들을 쌓아가는 영유아 중심의 즐거움을 위한 행위 모두를 말한다.

Ⅲ. 영유아의 뇌발달

1. 뇌의 구조

뇌의 겉 표면을 전체적으로 감싸고 있는 대뇌피질은 4mm의 얇은 층으로 된 회색질의 신경세포가 모여 있으며 뇌에서 이루어지는 고도의 지적 기능을 담당하는 곳이다. 이곳에는 유독 꼬불꼬불한 주름이 많은데, 뇌 표면의 주름이 많을수록 더 많은 정보를 저장하고 다양한 기능을 할 수 있다. 대뇌피질의 아래에 있는 백질은 수십억 개의 작은 뇌세포들이 뇌의 정보를 교환하는 곳으로, 신경망을 형성하는 매우 가는 신경섬유들로 이루어져 있다. 백질 아래 대뇌변연계는 감정, 정서와 관련된 일을 하게 된다. 대뇌는 한가운데를 중심으로 좌뇌와 우뇌로 나뉘지만, 양쪽은 뇌량이라는 신경세포의 다리로 연결되어 있다. 일반적으로 좌뇌는 논리적, 이성적, 언어적, 수리적, 분석적인 기능을 담당하고 우뇌는 감성적, 직관적, 비언어적, 시공간적인 기능을 담당한다. 대뇌의 앞쪽은 전두엽, 뒤쪽은 후두엽, 옆은 측두엽이라 하고 정수리에서 머리 뒤쪽으로 내려가는 부위는 두정엽이라고 한다. 그리고 왼쪽 귀와 오른쪽 귀 옆의 측두엽 깊숙한 안쪽에 해마가 자리 잡고 있으며 바로 그 옆에 기쁨, 슬픔, 두려움, 노여움, 즐거움을 담당하는 편도체가 놓여있다. 해마로 들어오는 정보 대부분이 편도체를 거쳐 들어오므로 우리의 기억은 감정과 정서의 영향을 많이 받게 된다(장디디에 뱅상, 2010). 파리의 언어심리학 연구소 롬버르츠 박사는 생후 2~3개월 된 아기도 말을 들을 때, 어른들이 언어를 구사할 때 활성화되는 영역과 비슷한 측두엽 일부를 포함한 두뇌의 좌반구 부분이 활성화된다는 사실을 밝혀내었다. 그는 생후 몇 개월 안 되는 신생아의 뇌가 모국어에 의해 좌측 측두엽의 활성화와 함께 전전두엽의 활성화를 발견한 것이다.

뇌의 기능은 시냅스로 이루어진 뇌의 정보 전달망이 좌우한다. 생후 6~

8개월이 지나면 대뇌의 앞부분인 이마엽의 활동이 증가되면서 기억력, 감정, 자각 등이 작동하기 시작한다. 뇌의 연료인 포도당 사용치는 영유아가 2~3세 때에 무려 어른의 2배에 이르며 이때 받아들인 정보, 자극에 의해서 뇌의 패턴이 결정된다. 연령과 경험에 따라 뇌는 변화한다. 특히 감각은 아기들과 세상을 연결하는 창으로 인간은 모두 감각을 통해서 세상과 접촉하고, 세상은 감각을 통해서 우리 내부로 들어오는 것이다. 2세 무렵 영아의 시냅스 수는 성인수준에 이르고 3세 무렵 유아의 뇌에는 1,000조 개의 시냅스가 존재한다. 만2세에서 3세 사이에 뉴런의 수는 살아가면서 필요한 뉴런의 숫자보다 많지만, 발달 과정상 한편으로는 필요한 뉴런과 시냅스를 만들어 가는 반면, 불필요한 것들은 가지치기하는 방식으로 뇌의 구조와 기능이 형성된다(Jensen, E. 2000).

미국의 심리학자 폴 매클린은 1960년대 프로이트의 모형과 아주 유사한 뇌 삼위일체 이론을 제기했다. 매클린은 인간의 뇌를 쉽게 식별할 수 있는 세 개의 영역으로 구분하였다. 첫 번째 영역은 뇌간으로 가장 원시적인 부위이다. 뇌간은 뇌의 중심부로 뇌는 뇌간을 통해 척수와 결합한다. 매클린은 인간의 뇌간을 근본적으로 파충류의 뇌라고 해석했는데 원시적인 동물적 충동의 원천이라는 점에서 뇌간은 프로이트의 이드(id)와 흡사하다고 할 수 있다. 두 번째 영역은 뇌간을 에워싸고 있는 대뇌변연계로 모양과 크기가 서로 다른 시상, 해마, 편도체 등 각 부분이 잡합체를 형성하고 서로 연락을 주고받는 복합영역으로, 감정과 정서를 담당하는 영역이다. 세 번째 영역은 대뇌피질로 논리와 선악 판단 등을 담당하는 이성의 중추라고 할 수 있다. 대뇌피질은 뇌간과 변연계에서 분출하는 충동이나 감정을 억제하는 힘을 갖는 신피질로 이성의 뇌, 인간의 뇌라 한다.

매클린은 이처럼 뇌를 본능의 뇌, 감정의 뇌, 이성의 뇌 등 3층으로 구성되어 있지만 하나로 작동하는 삼위일체 뇌를 주장했는데 이는 뇌가 구조가 발달하는 순서이기도 하지만 인간의 진화과정과 유사하다고 할 수 있다.

2. 영아기 뇌 발달

아기들은 태어나기 전 엄마 뱃속에서 태내 경험을 통해 약간의 시냅스가 형성된다. 4개월경 태아의 뇌는 청각이 발달하여 엄마의 심장 소리를 들을 수 있고 다른 사람의 발걸음 소리 등 외부 자극에 반응하는 시기이므로 이때부터 태교가 중요하다. 태아의 뇌 자극은 태동을 하는 약 5개월부터 본격화되며 이 시기부터 소리를 듣고 기억하기도 하고 간접 흡연·소음 등 불편한 자극에는 스트레스를 받는다. 태아에 대한 청각 자극 효과는 미국 뉴욕 소재 컬럼비아 장로교 의료센터의 윌리엄 파이프 교수팀이 소리 자극과 태아의 심장박동수 변화를 관찰함으로써 입증되었다.³⁾

뇌 발달 과정에서 아주 극적인 순간은 생후 8개월 무렵이다. 이 시기는 언어 습득의 결정적 시기와의 관련이 있다. 생후 3~4개월 무렵부터 12개월까지 청각과 시각 발달이 두드러지며 출생 시 정상아로 태어났어도 세 살까지 시각적, 청각적 자극을 받지 못하면 앞을 못 보거나, 언어를 배우지 못할 가능성이 있다. 그리고 생후 6개월~8개월 사이에는 전두엽과 후두엽의 발달이 활발해지면서 영아는 낮을 가리게 된다. 영아는 12개월 무렵 걷게 되면서 이것저것 탐색하고 소리를 듣고 냄새를 맡고 맛을 보는 것과 같은 모든 감각 활동을 통해 많은 시냅스가 형성된다. 다양한 자극에 대해 적극적으로 학습해 가는 영아들은 새로운 경험을 통해 시냅스들이 생기기도 하고 사용하지 않는 시냅스들은 점차 제거되기도 한다. 뉴런이 뇌의 어느 부분에서 더 많이 만들어져야 하며 가지 쳐야 하는지는 유전적인 요인보다 환경적인 요인이 더 크다. 생후 2개월부터 30개월 정도까지 영아에게는 감정조절을 개발하는 민감한 시기로 뇌 발달에서 감성체계는 이성체계보다 빠르게 성장한다. 3살 이전까지는 아이의 신호에 민감하게 반응해주는 것이 중요하다. 양육자의 따뜻한 보살핌과 사랑이 뇌 형성에 영향을 미치기 때문이다. 뇌의 기능은 시냅스로

3) 중앙일보기사, 내 아이의 경쟁력, 엄마 뱃속에서 결정된다, 2010년 7월 5일.

이루어진 뇌의 정보전달 망이 좌우하는데 다양한 자극을 적극적으로 학습해 가는 영아들은 새로운 경험을 통해 시냅스들이 생기기도 하고 사용하지 않는 시냅스들은 점차 제거되기도 한다.

영유아는 모두 감정과 본능이 가장 예민한 인간이다. 따라서 영유아의 감정에 문제가 생기면 신경발달 기능이 약화하여 논리적 사고능력에 문제를 야기하고 이는 다시 감정을 혼란스럽게 한다. 영유아가 불안을 느끼는 경험을 자주 하거나 스트레스를 많이 받으면 뇌에서 분비되는 스트레스 호르몬이 뇌의 일부분에 독으로 작용한다. 특히 해마체와 편도핵이 스트레스 호르몬에 대단히 취약해서 영유아가 코르티솔에 장시간 노출되면 기억력이나 자제력, 주의집중력도 줄어들고 전두엽 발달에도 문제를 일으켜 사회 정서적인 문제를 가져올 수 있다. 실제로 정신적 외상을 겪은 유아들의 대뇌변연계 및 피질의 크기가 일반아 보다 20~30% 작다고 한다. 이처럼 스트레스는 뇌 발달에 치명적이다. 우남희 외(2002)의 연구에서는 쥐의 스트레스 실험을 통해서, 출산 전 또는 출산 후 스트레스가 뇌에서 뇌세포의 분열을 억제하고 학습과 인지능력을 손상시킨다는 것을 밝히고 있다. 쥐의 스트레스 실험은 생후 90일까지 스트레스를 준 후 시행되었는데, 이 시기는 인간의 아동기와 청소년기에 해당하는 시기이다. 이 시기에 받은 스트레스는 학습과 기억력에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 인간의 뇌는 만3세까지는 전체 뇌의 기본 골격과 회로를 만들기 때문에 오감을 통한 고른 자극이 필요하다(우남희 외, 2002). 따라서 어떤 경험을 많이 하느냐에 따라서 뇌는 바뀔 수 있다고 한다. 그 이유는 바로 아이들의 뇌는 이성보다 감정이 먼저 발달하는 뇌이기 때문이다. 아이는 태어날 때 두뇌가 1/3만 발달되어 있다. 가닥가닥 떨어져 있는 2천억 개의 뇌세포가 다양한 자극에 의해 서로 연결되면서 태어난 후 3년 동안 아이는 급속도로 자신의 뇌를 프로그래밍한다. 기본적인 인간관계의 신뢰감이나, 모든 기본적인 감성이 이 시기에 다 형성이 된다.

3. 유아기의 뇌 발달

신경이 다듬어지는 유아의 뇌 회로에는 유아의 능력과 특성과 재능 등 앞으로 성장해갈 수 있는 정신적 토대가 만들어진다. 유아기는 두정엽, 측두엽, 전두엽의 발달과 좌우 뇌의 연결통로 뇌량의 발달로 좌우 뇌의 정보교류에 능해진다. 따라서 그네타기, 가위질, 종이접기, 줄넘기, 율동이 자유로워지고 성인의 지시에 따르기 시작하고 감정통제가 된다. 특히 유아기 후반이면 전두엽의 발달로 종합적으로 사고하며 정서, 리듬, 대 근육 움직임을 담당하는 우뇌가 집중적으로 발달하고 좌측 측두엽이 발달하는 시기이므로 문자나 외국어교육도 가능해진다. 최근 연구에 따르면 3~6세 사이인 유아기에 전두엽이 일생 중에서 가장 빠르게 발달하기 때문에 이 시기에는 단순 반복적인 지식교육보다 인간으로 살아가는데 필수적인, 도덕성 및 인성 교육을 하는 것이 적절하다고 한다. 특히 3세가 넘어서면서 유아들은 시냅스의 수가 많고, 많은 뇌세포가 서로 연결되어 있어서 신경전달 물질의 이동이 원활하면 할수록 뇌세포간의 정보전달도 활발해지게 된다. 이 시기 뇌가 하는 대부분의 일은 뉴런 간의 시냅스 전달과 과거에 시냅스를 거쳐 간 암호화된 정보의 소환을 통해 수행된다. 즉 사람의 얼굴을 알아본다는 것은 뇌에 일정한 얼굴의 패턴에 들어와야 하고 이때 그 얼굴을 표상하는 뉴런들이 쉽게 활성화되어 그것이 낯익은 얼굴인지 아닌지 판단된다. 그 얼굴을 표상하는 뉴런들이 쉽게 활성화되면 그것은 곧 그 뉴런들이 전에도 활성화된 적이 있었음을 의미한다. 어떤 것을 잊어버린 것 같아도 뇌에 그 흔적은 남아 있다. 이 화여대 유아교육과 이기숙 교수는 뇌가 유아기에 80% 이상 발달한다고 알려져 있는데 이 시기에 뇌를 자극하는 가장 확실한 방법은 부모의 스킨십이며 그다음은 충분한 수면이라고 말한다. 뇌에 대해 부모가 알아야 할 것은 뇌의 복잡한 구조나 기능이 아니라, 아이의 뇌가 엄마의 스킨십을 가장 좋아한다는 사실이다(이기숙, 2015). 뇌 발달 이론의 핵심 키워

드는 인간이 어떤 경험을 하든 그 경험에 따라 뇌가 물리적으로 바뀐다는 것이다. 뇌는 쓰면 쓸수록 그 회로가 강화되지만 사용하지 않으면 그 회로는 사라진다. 영유아들이 깨어있는 동안 경험한 각종 정보와 자극 즉, 책을 읽은 것, 엄마랑 기분 좋게 이야기한 것, 친구들과 싸운 것 등은 일단 단기 기억 속에 저장되었다가 자연스레 반복적으로 관심을 가진 정보와 경험들만 장기 기억으로 넘어가는데 이때 뉴런의 세포 망은 굵어지고 강하게 연결되는 것이다. 따라서 굵고 넓게 번지는 신경세포 망은 이후 뇌로 들어오는 각종 정보와 지식을 더 잘 습득하게 되면서 긍정적인 영향을 미치게 되어 이 관계는 지속적으로 순환하게 된다(우남희, 2004).

영유아기의 과도한 학습은 스트레스로 주의산만, 정서불안 사회성 부족을 보인다. 특히 근심, 걱정과 같은 부정적 정서는 신경조직을 통해 정보를 전달하지 못하게 막기 때문에 학습능력을 저하한다. 더욱이 감정의 뇌인 대뇌변연계가 한창 자라나는 생후 3세 정도에 코르티솔 분비량이 증가하면 경계, 각성을 담당하는 뇌 부위의 활동이 증가하게 되고 결과적으로 뇌의 신경회로는 사소한 자극에도 극도로 긴장하고 경계하는 반응을 보이게 된다. 따라서 너무 일찍 과도한 자극을 주는 경우 주의산만, 정서불안, 사회성 부족 등이 나타난다(서유현, 2015). 2012년 영유아 정신건강 실태보고서에 의하면 경기도의 한 지역을 대상으로 어린이집과 유치원에 다니는 78개월 미만 영유아들의 정신건강을 검진한 결과 영유아 187명 중 75명이 불안정한 정서를 보였다. 그런데 3세 이후 유아의 문제행동은 거의 보이지 않았는데 3세 이전의 영아들이 사회문제 행동을 자주 보이는 이유는 너무 이른 시기에 부모님과 떨어져서 장시간 외 부활동을 하거나 단체 생활 속 긴장감, 낯섦, 불편함으로 전문가들은 설명하고 있다.

아기들은 태어나면서 부모를 통해 경험하는 모든 것은 상위 뇌 안에서 세포들의 연결을 만들어낸다. 사람의 뇌는 특히 이런 과정을 거쳐서 특별한 환경에 적응하도록 배선이 된다. 이 적응력은 아이를 행복하게 할

수도 있고 그러지 못할 수도 있다. 예를 들어 부모가 폭력적이면 아이 뇌의 모든 구조와 화학 체계가 폭력적인 세상에 적응하는 쪽으로 변화하기 시작한다. 그 결과 아이의 뇌는 과잉경계 또는 과잉 공격이나 두려움, 과잉방어를 하는 방식으로 굳어질 수 있다. 따라서 아이가 떼를 쓸 때는 무슨 말을 하는지 귀를 기울이고 안아주고 달래주는 것이 매우 중요하다. 부모가 자상한 반응을 보여주면 아이의 뇌 안에서는 스트레스를 이기고 분노를 조절하고, 친절한 동정심을 유발하는 연결이 만들어진다. 폭력적인 성인들의 뇌를 스캔하여 보면 그들의 뇌는 유아들처럼 포유류 뇌와 파충류 뇌 안에서 일어나는 원초적인 분노와 두려움, 방어 혹은 공격 반응에 의해 움직인다는 것을 알 수 있다. 반면 자연스럽게 감정을 조절하고 다스리는 상위 뇌는 거의 활동을 하지 않는다. 그러한 성인들은 유아들과 마찬가지로 스스로 자제할 능력이 없으므로 수시로 격한 감정에 휩싸인다. 즉 상위 뇌 즉 이성의 뇌, 인간의 뇌인 신피질의 사고기능이 완성되지 않았기 때문에 하위 뇌가 자신의 감정과 행동을 지배하므로 충동적이고 격한 행동을 한다고 할 수 있다. 그러므로 아이를 잘 키우려고 애쓸 것이 아니라 부모 자신이 성숙하고 이성적으로 행동하도록 노력하면 아이는 저절로 잘 큰다는 것을 알아야 할 것이다. 이처럼 연령에 따라서 뇌의 발달영역이 다르다는 것은 그에 적합한 교육이나 경험도 다르게 제공되어야 한다는 것을 의미한다. 영유아가 연령이 증가하게 되면 이성의 뇌인 대뇌피질의 전전두엽을 사용하여 자신을 화나게 하는 것이 무엇인지 알 수 있고, 다른 사람의 행동을 평가하고, 법과 질서를 지킬 수 있도록 교육해야 한다.

IV. 영유아 뇌 발달에 적합한 독서 놀이

독서란 글, 내용 그리고 읽고 있는 독자인 영유아에게 의미를 만들어 가는 과정이다. 그러므로 아이들이 책을 좋아해서 읽는다고 해도 독서라

고 말하기 어렵다. 영유아기에 독서는 대부분 부모나 교사가 읽어주는 독서를 하게 되는데 영유아에게는 늘 새로운 어휘와 문장들이므로 반복이 중요하다. 독서를 놀이처럼 영아기에 시작하면 지능 향상 및 의사소통 능력 증진에 도움이 되며 집중력 향상, 정신 활성화, 단어 습득, 작문 및 말하기 능력 향상에 도움이 되는 활동의 하나이다(김숙령, 육길나, 2007). 책을 읽는다는 것은 눈이 아니라 뇌가 읽는 것이다. 따라서 영유아의 뇌 발달에 적합한 놀이를 제공한다는 것은 영유아의 뇌 발달의 원리를 이해하고 적용하여 책 읽기가 놀이처럼 즐거운 활동으로 구성하는 것이라고 할 수 있다. 뇌 발달에 적합한 놀이의 특성은 다음과 같다.

1. 오감을 활용해야 한다

아기는 태어나는 그 순간부터 자신의 선천적인 감각 기관을 이용해 끊임없이 세상을 탐색하려 한다. 태어난 지 50일 정도 된 아기가 엄마의 냄새를 구분하고, 좋아하는 맛과 싫어하는 맛이 있다는 연구 보고가 있다. 이 감각 능력 덕분에 아이들은 어렵지 않게 우리 신체와 주위 환경에 대한 다양한 정보를 얻을 수 있다. 영유아가 배우는 방법은 시각 청각 후각 미각 그리고 촉각 등 오감을 동원하는 것이다. 영유아들에게 읽기는 머릿속에 사진을 찍듯이 수용하는 것이다. 즉 철자법을 생각하고 문법을 생각하여 이해하는 것이 아니라 보이는 대로 수용하는 특성이 있다. 영유아는 감각을 통해서 세상과 접촉하고, 세상은 감각을 통해서 영유아의 내부로 들어오는 것이다. 마치 강물이 바다로 흘러가듯이, 우리의 눈과 귀, 우리 신체 모든 감각 기관을 거쳐 정보가 뇌로 흘러들고, 뇌는 이들 정보를 통합해 생각하고, 행동하고, 학습하는 데 활용한다. 모든 정보가 감각 기관을 통해 두뇌로 보내지는 것이다. 감각을 통해 들어오는 정보는 인간이 신체와 정신을 움직이는 데 필요한 에너지로 지식을 공급하는 뇌를 위한 음식이라고 볼 수 있다. 어린이들은 감각을 통하여

관심을 집중화하여 움직임 통제를 하는 즉 손의 움직임과 걷기운동 그리고 신체의 균형 잡기 등과 같은 개인의 자연스러운 생물학적인 발달을 이룩하게 된다. 감각은 인간과 세상을 연결하는 창이다. 어린이들에게는 적절한 시기에 감각적 경험을 쌓을 수 있는 기회의 제공과 감각을 훈련할 수 있는 준비된 교육환경이 필요하다. 책 읽는 뇌는 타고나는 것이 아니라 만들어지는 것이다. 집에 책이 많은 것은 좋지 않으며 아이를 도서관에 데려가 마음에 드는 책을 골라 읽도록 하는 것도 좋지 않다. 집에는 소량의 책만 갖춰 놓고 폭넓게 책을 읽게 하는 것보다 같은 책을 여러 번 반복해서 읽도록 하는 것이 이야기의 흐름, 문장의 구성 등의 감각을 알게 되고 문장력도 생겨난다. 그러나 다양한 책들이 있으면 아이들은 그것에 호기심을 보이고 탐구하려 할 수 있으므로 눈에 띄는 색깔과 삽화가 들어가 있는 책을 선택하는 것이 좋다.

2. 본보기가 중요하다

아기들은 출생 후 자신이 보고, 들은 것과 같은 모든 경험이 거울 신경을 통해 뇌에 그대로 입력되고 이것은 거의 평생을 간다. 아이들이 어른들을 따라 하는 이유는 인간의 뇌에 존재하는 신경세포인 거울 뉴런이 그 원인이라고 한다.

거울 뉴런(mirror neurons)은 타인의 행동이나 의도, 감정을 머릿속에서 추측하고 모방할 뿐 아니라 인간의 공감 능력을 담당하는 세포다. 최근에 와서 밝혀진 거울 뉴런 이론은 태어나서부터 2돌 전까지의 엄마의 표정이 아이의 표정을 결정짓게 될 뿐 아니라 엄마와의 애착도 결정짓게 된다고 한다. 거울 뉴런은 무의식적으로 타인의 행위를 곧잘 따라 하게 만드는 원인이 된다. 따라서 아이들이 알고 있는 동화를 연극이나 인형극으로 볼 기회가 주어진다면 아이들은 그 인물이 되어보기도 하고 의상을 만들어보고 집에서 그 내용을 다시 재현하며 대화를 해보는 것도 좋

은 방법이다. 아주 어린 아이들도 사물과 사람에 대한 구별을 할 수 있게 되면 어른의 행동과 감정까지도 그대로 뇌에 입력되어 따라 하게 된다(최혜순 외, 2016). 그런데 거울 뉴런이 단순히 타인의 행동을 모방하는데 그치지 않고 그 행위에 담겨있는 의도까지도 읽어 내므로 선한 주인공이 활동하는 책을 많이 보여주고 읽어주는 것은 의미가 있는 일이다. 특히 책 읽는 사람들을 많이 볼 수 있는 환경을 만들어 주고 기관이나 가정에서도 함께 독서를 즐기는 시간을 가지는 것이 바람직하다. 특히 책 읽는 환경은 가능하다면 시각적, 청각적, 촉각적으로 주의를 돌릴 것이 없는 환경을 제공하고 순수하게 독서를 즐기려면 텔레비전이나 라디오나 스테레오는 꺼놓는 것이 바람직하다. 즉 책을 읽는 공간은 시각적으로 어수선하지 않은 상태로 만들어야 집중하기가 수월하다.

3. 사랑과 신체접촉이 절대적이다

뇌과학은 신경학의 발달, 뇌 스캔, 영장류와 다른 인간과 구조와 화학작용이 동일한 감정 뇌를 지닌 포유류의 뇌에 대한 다년간의 연구로 육아 방식이 아이들의 뇌에 미치는 영향에 대한 중요한 정보를 얻게 되었다. 많은 연구는 어린 시절 훌륭한 스트레스 조절체계를 확립했는지 아닌지에 따라 삶의 질이 현저하게 달라질 수 있다고 말한다. 아이가 불안을 느끼는 경험을 자주 하거나 스트레스를 많이 받으면 스트레스 호르몬의 수치가 높아져 스트레스에 대처하도록 돕는다. 한편 뇌 안의 세포와 회로들은 모두 천연 화학물질과 호르몬에 의해 활성화되는데 부모와 자녀 관계에 중요한 화학물질로는 옥시토신과 오피오이드가 있다. 옥시토신은 출생 시에 분비되어 산모와 아기의 유대감을 높여준다. 그리고 행복감을 주는 호르몬으로, 부모나 보호자가 아이를 사랑스럽게 어루만지거나 품에 안아줄 때 생성된다. 그러므로 아이를 많이 안아주고 신체로 만져주면 행복감을 주는 화학물질 호르몬 오피오이드가 활성화되지만

아기를 독립적으로 키워보겠다고 혼자 놔두는 시간이 많거나 부모 곁에 있으려는 아이의 욕구를 무시하고 아이를 수시로 야단치고 나무라면 행복 물질인 오피오이드와 옥시토신 분비가 차단된다. 인간 사이에 교류하는 신체접촉의 효과는 아주 커서 우리 모두 매일 매일 스킨십을 나눠야 한다(Eliot L, 2000). 영유아의 독서는 맨 처음 엄마 품에 안겨 엄마가 읽어주는 소리와 체취 그리고 안고 있는 엄마의 가슴속에서 청각과 시각, 촉감 등 다양한 방식으로 아이들과 소통하는 하나의 방식이다. 요즘 어머니의 사회활동 참여로 생후 6개월에도 기관에 다니게 되는 아이들이 있는데 교사는 반드시 한 명씩 단 15분이라고 가슴에 안고 책을 읽어주어야 한다.

4. 책 읽기의 주체는 영유아

책 읽기의 주체는 영유아이므로 이들의 발달수준과 호기심의 정도가 중요하다. 따라서 읽기라고 해도 맨 처음 영아와 함께 하는 경우 서너장의 카드를 가지고 시작하되 연령에 따라 점차 카드의 크기도 줄일 수 있고 늘려갈 수 있다. 중요한 것은 카드의 양을 늘 새로운 것을 지속적으로 20~30% 첨가하는 것이 바람직하다. 성인들의 의도보다 아이의 욕구에 부응해야 한다. 우리는 재미없고 지루해하는 아이에게 아무것도 해줄 수 없다. 아이들이 재미있어 할 때 아이들의 뇌에 다양한 신경전달물질이 다른 신경세포로 전달되는데 도파민(dopamin)이나 세로토닌(serotonin)과 같은 신경전달물질은 영유아의 건강한 뇌 발달에 매우 중요한 물질이다. 도파민은 주의력을 조절하고 즐거움 느낄 때 분비되고, 세로토닌은 내적 스트레스를 조절하며 스트레스로 인한 공격성, 충동성 등을 조절하는 호르몬인데 이들은 영유아가 무엇인가에 집중해서 몰입하고 놀이에 자발적으로 참여하는 경우 특히 잘 분비된다(최혜순 외, 2016). 보육 및 교육기관에서 영유아가 놀이하며 보내는 시간은 하루 일과의 대부분을

차지하는데 이 시기의 놀이는 건강한 뇌 발달에 중요하고 또 필요한 요소라고 볼 수 있다. 독서놀이에서의 주체는 교사나 부모가 아니라 영유아이므로 양육자 중심으로 생각해서 제목부터 순서대로 읽어주고, 아이가 이에 따라오지 않으면 잘 집중하지 못한다고 판단해서는 안된다. 책이 영유아에게 익숙한 놀잇감의 하나가 되려면 영유아 자신들이 책에 대해 관심 있어 하는 부분에 눈높이를 맞추고 지속적으로 흥미를 가질 수 있도록 이끌어 주어야 한다. 가정만이 아니라 보육·교육 기관에서도 영유아가 경험하는 놀이는 주제 영역에 따라 교사에 의해 미리 계획되거나 맞춰지기보다 영유아의 흥미를 중심으로 시작되고, 또래 및 교사와의 상호작용을 통해 발전시켜나갈 수 있어야 한다. 이를 위해 교사는 영유아가 순수한 놀이, 즉 누군가에 의해 계획되거나 만들어지지 않고, 스스로 하고 싶어 하며, 풍부한 상상력과 함께 누구의 간섭을 받지 않고 스스로 하는 놀이를 할 수 있도록 이끌어주는 역할을 해야 한다. 특히 아이들과 독서 놀이를 하기 좋은 시간은 어른과 아이 모두 다 행복할 때 해야 한다.

5. 적절한 스마트기기의 활용

현대 사회는 4차 산업의 시대이며 이 시대의 가장 특징의 하나는 디지털 기기, 스마트기기의 발달이다. 따라서 디지털 매체를 통한 읽기는 분명 거스를 수 없는 시대의 흐름이다. 그리고 문맹 상태이거나 학습 장애가 있는 아이들에게는 개별적 상황에 맞게 읽기를 배울 수 있는 훌륭한 학습 도구가 되기도 한다. 인지 신경학자이며 읽는 뇌 분야의 세계적 연구자인 매리언 울프 역시 디지털 기기의 긍정적인 부분을 부정하지 않으며, 그 자신이 디지털 기기를 활용한 문맹 퇴치 운동에 적극적으로 나서고 있다. 매리언 울프가 주목하는 것은 디지털 매체로 많이 읽을수록 뇌 회로도 디지털 매체의 특징을 더 많이 반영하게 된다는 것이다. 디지털 읽기의 특성으로 인해 인쇄물을 읽을 때도 디지털 매체를 대하듯이 단어

를 음성듣성 건너뛰며 읽게 되고, 그러다 보면 깊이 읽기가 가져다주는 비판적 사고와 반성, 공감과 이해, 개인적 성찰 같은 본성들도 잃어버릴지 모른다는 것이다. 심지어 이러한 읽기 방식은 글쓰기에 대한 선호까지 바꾸어 더 짧고, 단순하며, 건너뛰어도 무방한 문장에 길들여지도록 만든다. 산호세 대학교 지밍 리우 교수는 디지털 읽기에서는 ‘훑어보기’가 표준 방식이 되는데, F자형 혹은 지그재그로 텍스트상의 ‘단어 스왑’을 재빨리 훑어 맥락을 파악한 후 결론으로 직행하는 읽기 방식은 세부적인 줄거리를 기억하거나 주장의 논리적 구조를 제대로 파악하는 데 어려움이 있다. 디지털 시대 과학 기술의 발달과 다양한 스마트기기의 등장으로 아이들의 학습 방법은 매우 크게 달라졌고 스마트기기로 인한 부정적인 측면도 많다고 한다(매리언울프, 2019). 그러나 독서의 경우 상호작용 기능이 있는 태블릿 또는 전자책을 다양한 독서 놀이의 하나로 활용하는 것은 바람직하다. 스마트기기의 가장 큰 장점 중 하나는 영유아 개 개인의 필요와 선호도에 맞추어 조절할 수 있어 책 페이지 중 읽고 싶은 몇 줄만 읽거나 글자 크기를 자유롭게 조절할 수 있다. 이것은 일반 책을 읽는 것을 어려워하는 아이들에게 매우 큰 도움이 되기도 한다. 그러나 영유아기에는 전자책보다는 종이 책을 충분히 활용할 시간을 가져야 한다. 인지 및 정서와 관련된 중요한 뇌 발달이 통합적으로 이루어지는 영유아기의 특성을 고려할 때, 책 읽기는 단순히 글자와 내용을 습득할 뿐만 아니라 다른 사람과 생각과 이야기를 주고받는 능동적인 소통 능력을 훈련시켜 준다. 따라서 일방적인 전달이 아닌 쌍방향 책 읽기와 독후 활동을 통해 생각하는 힘을 길러주는 데 중점을 두는 것이 바람직하다.

V. 맺음말

우리는 지금 첨단 뇌과학의 세기를 살고 있다. 사람들은 모두 저마다 자신의 뇌를 가지고 다니면서도 뇌의 활용에 대해 깊이 생각해 보지 않

고 특히 성인과 영유아기의 뇌의 특성이 어른과 많은 차이가 있음에도 크게 고려하지 않고 있다. 영유아 뇌의 구조와 발달을 문헌을 통해 고찰해 본 결과 영유아의 뇌는 이성보다는 본능과 감성의 뇌이다. 따라서 영유아가 심리적 충격이나 학대, 애착부족, 모성우울증, 약물, 빈곤 등 부정적인 경험을 하게 되면 인지능력뿐만 아니라 정서조절능력이 손상되어 스트레스를 받거나 자신의 욕구가 좌절되는 상황에서 공격성이나 폭력성을 나타낼 수도 있다. 영유아들도 디지털기기로 부터 완벽하게 벗어날 수 없는 현실에서 아이들을 어떻게 바람직한 인성을 가지고 창의적이고 인간답게 키울 수 있을까에 대한 고민을 해야 한다(신의진, 2013). 가장 좋은 대안은 독서이다. 영유아가 독서 놀이를 통해 주어지는 자극은 어휘력, 사고력 등을 향상시키는데 이 시기 아이들에게서 자주 발견되는 모습 중 하나는 자신이 원하는 것을 계속해서 하고 싶어 한다는 것이다. 아이들은 그들에게 즐겁고 재미있는 활동을 스스로 즐기면서 뇌의 시냅스 발달과 신경전달 물질로 인해 긍정적 성격으로 커간다. 어린 영유아들도 읽기를 통해 비판적, 추론적 사고와 반성적 사유가 가능하게 되고, 진실과 거짓을 구별하는 능력이 생겨나며, 타인의 관점을 취해 볼 수 있는 기회를 갖는 것이 독서 놀이의 핵심이 되어야 한다.

영유아기는 모든 발달의 기초를 형성하는 시기로, 영유아가 보고, 듣고, 만지며 경험하는 모든 것들이 건강한 뇌 발달을 위한 첫걸음이 된다. 특히 뇌는 생후 2~3년 사이에 급속도로 성장하기 때문에 영유아의 초기 경험은 뇌 발달에 지대한 영향을 미친다. 뇌과학은 영유아기 아이들의 부모와 교사가 오감각에 기초한 활동을 해야 하며 아이들의 좋은 본보기가 되어야 하는지에 대한 이유를 잘 설명하고 있다. 오늘날 급변하는 사회 속에 살아가는 영유아들에게 부모와의 조기 분리에서 오는 불안감, 과도한 조기교육으로 인한 인지적 및 감정적 과부하, 학대나 방임과 같이 견디기 힘든 스트레스 등은 뇌 발달에 부정적인 영향으로 작용한다. 보육·교육 기관에서 교사 주도가 아니라 영유아가 주체가 되어 즐

겁게 놀이하고 보다 긍정적인 경험을 함으로써 건강한 뇌 발달이 이루어질 수 있는 환경을 마련하는 것이 필요하므로 유아교육 분야 뿐 아니라 뇌과학 등 관련 학문 분야에서도 양육과 교육에 대한 지속적인 관심이 요구된다고 본다.

본 연구의 제한점은 단지 기존 문헌연구들을 정리한 것이지만 교육현장에 작은 도움이 되기를 바라며, 교육현장에서 뇌발달에 적합한 독서활동이나 독서놀이의 실험적 연구가 많이 나오기를 기대한다.

참고문헌

- 김숙령, 육길나, 「어머니와 유아의 그림책 읽기 상호작용 현황 및 그림책 읽기 상호작용과 유아의 언어표현력과의 관계」, 『한국영유아보육학』, 제 50집, 한국영유아보육학회, 2007.
- 노명완, 「독서의 개념과 기능」, 새국어생활 제22권 제4호, 2012.
- 서유현, 『뇌의 비밀』, 살림출판사, 2015.
- 신의진, 『디지털 세상이 아이를 아프게 한다』, 북 클라우드, 2013.
- 우남희, 「뇌발달과 아동의 인지발달」, 『생활과학연구』 9, 2004.
- 이기숙, 『적기교육』, 글담 출판, 2015.
- 이희수 외, 한국성인의 비문해실태조사연구, 한국교육개발원, 2002.
- 조민수, 최세린, 김정미, 이윤영, 김성구, 「미디어 노출이 언어발달에 미치는 영향」, 『대한소아신경학회지』, 2017.
- 최혜순 남효순, 「영상자극 유형에 따른 유아의 정서안정성과 스트레스에 관한 연구: 뇌파 측정을 중심으로」, 『어린이미디어연구』, 제11권 2호, 2012.
- 최혜순, 이미현, 김계중, 영유아 『뇌발달과 인성교육』, 서울 어가, 2016.
- 21세기 연구소, 「초등학생의 교과어휘력 격차 연구보고서」, 2018.
- 매리언 울프 전병근 역, 『다시 책으로』, 어크로스, 2019.
- Eliot, L. 저 안승철 역, 『우리 아이 머리에선 무슨 일이 일어나고 있을까?』, 서울 : 공리. 2000.
- 장디디에 뱅상 저, 이세진 역, 뇌 『한복판으로 떠나는 여행』, 해나무, 2010.
- Jensen, E. 저, 김유미 역, 『두뇌기반 교수』, 푸른세상. 2000.
- 연합뉴스 2019년 2월 6일.
- 중앙일보기사, 내 아이의 경쟁력, 엄마 뱃속에서 결정된다, 2010년 7월 5일.

Brain-scientific Approach of Reading Play in Early Childhood

Choi, Hye Soon
(Gachon University)

The brain, a keyword representing the 21st century, is changing the paradigm of education beyond the fields of medicine and science. Traditionally, education refers to all activities and experiences that affect the formation of an individual's mind, personality, and abilities. However, from the perspective of brain science, education refers to the change in the brain, the principal agent of an integration involving one's mind, behavior, emotions, and thoughts. The purpose of this study is to present a reading play for infants and young children based on the recent research results of the rapidly evolving field of brain science. This study discusses the concept and scope of reading play and the characteristics of brain development of infants and young children from recent brain science and reading literature and explores the direction of the reading play. While the findings of this study are meaningful to teachers and parents as guidelines for reading play suitable for brain development in early childhood, experimental follow-up studies are needed to evaluate whether this actually stimulates brain development in infants and young children.

Keywords : Reading Play, Brain-scientific Approach

투고일 : 2020. 09. 20. / 심사일 : 2020. 10. 05. / 심사완료일 : 2020. 10. 15.

누리과정에 기초한 놀이중심 독서

정명자*

【 목 차 】

- I. 시작하면서
- II. 개정누리과정
- 1. 개정누리과정에서의 놀이의 이해
- 2. 누리과정에서의 추구하는 인간상
- III. 놀이중심(활동중심) 독서
- 1. 놀이중심(활동중심) 독서지도의 개념
- 2. 놀이중심(활동중심) 독서지도의 효과
- 3. 놀이중심(활동중심) 독서에서의 활동 유형
- 4. 놀이중심(활동중심) 독서의 실제
- IV. 맺으며

국문초록

누리과정에 기초한 놀이를 통한 독서에 대하여 누리과정에 대한 기본적인 배경을 살펴보고 개정누리과정에서 설명하고자 하는 놀이에 대한 이해를 통하여 놀이에 대하여, 첫째, 배움의 주체인 유아와 배움의 내용, 방식, 과정인 놀이, 둘째, 배움으로서의 유아 놀이 경험의 의미와 특성, 셋째, 유아의 놀이 경험과 개정 누리과정이 추구하는 인간상을 통해 알아보고, 유아들에게 요구되는 누리과정에서 추구하는 인간상에 대하여, 첫째, ‘유아는 몸을 움직인다’. 둘째, ‘유아는 하고 싶은 것을 스스로 선택 한다’. 셋째, ‘유아는 상상 한다’는 측면에서 보면, 놀이에서 유아는 호기심이 많고, 놀이에서 유아는 창의적으로 탐구하며, 놀이에서 유아는 세상에 대해 다양한 방식으로 표현한다. 넷째, ‘유아는 재미와 기쁨을 느낀다’. 다섯째, ‘유아는 주변과 관계를 맺는다’는 측면을 자세하게 알아보고, 놀이중심(활동중심)독서의 개념과 효과에 대해 살펴보았으

* 중원대학교 아동보육상담학과 겸임교수, chung-yun-hwa@hanmail.net

며, 활동유형을 토대로 하여 놀이중심 독서의 실재는 개정누리과정이 추구하는 인간 상에서 요구되는 놀이하며 배우는 유능한 유아를 실현할 수 있도록 도서를 선정하여 누리과정에 기초한 놀이를 통한 독서를 제시하였다.

핵심어 : 누리과정, 놀이, 놀이중심 도서

I. 시작하면서

2017년 5월 정부는 ‘국민의 나라 정의로운 대한민국’이라는 국가비전을 가지고 국정목표와 국정 전략을 발표하였다. 누리과정 개정의 배경이 된 것은 국정과제 50번으로, 주요 내용으로는, 학생 중심 교육과정 개편에 ‘유아 초등학생 적정 학습시간 및 휴식시간 보장 법제화’라는 내용이 있다. 이 내용은 누리과정 개정방향을 결정하는 기본이 되었다(국정자문회의, 2017)

교육부에서 발표한 유아교육 혁신 방안에서는 모든 유아가 생애 초기의 출발선인 유아기부터 균등한 교육기회를 받도록 하겠다는 내용으로, 유아 중심의 교육문화 전환, 공공성 강화에 대한 방향을 제시하였다. 누리과정 개정의 근거가 된 내용은 ‘교실혁명 을 통한 유아중심의 교육문화 조성’ 과제 중 ‘유아가 중심이 되는 교육패러다임 전환’이다. 여기에 ‘유아가 중심이 되는 교육과정을 만들겠다.’는 내용이 제시되며, 유아 놀이 중심의 누리과정 혁신 방향으로 개별 유아의 다양한 특성을 고려하고 유아 및 교사의 자율성 및 현장 자율성 존중을 위해 세부 내용의 간략화 등이 이루어졌다. 이처럼 교육부는 국정과제의 구현과 교육의 출발선 평등 실현을 위해 2017년 ‘유아교육 혁신방안’을 발표하였고, 유아 놀이중심 교육과정 개편방향을 반영하여 2019년 고시되어 2020년 3월 시행되기에 이르렀다. 개정 누리과정은 ‘국가수준에서 고시한 공통의 교육과정’으로 교육과정의 성격을 명시하고 있다.(보건복지부 고시 제2019-152호)¹⁾

유아교육은 유아의 전인적인 발달을 목표로 교육이 이루어지고 있으

며 유아교육에서 유아가 중심이 되어야 한다. 유아교육은 유아를 중심에 두고 교육이 이루어지고 있는 것이다. 그렇기 때문에 유아의 삶이나 유아에게 필수적인 놀이를 기초로 둔 놀이중심교육은 유아중심교육과 일맥상통한다고 볼 수 있다. 놀이중심교육은 유아가 놀이를 통해서 배우고 발달한다는 원리를 중심으로 이루어지는 교육으로, 유아의 놀이를 교육적 맥락에 포함 시켜서 유아가 배움에 대해 긍정적이고 자발적인 태도를 가지고 실제적인 개념과 다양한 문제해결능력을 키울 수 있도록 지원하는 발현적인 교육이다. 발현적인 교육이라는 개념에서 알 수 있듯이 놀이중심교육은 교사가 하루 일과에서 유아의 놀이가 충분하고 풍부하게 이루어질 수 있도록 운영하고, 유아가 시작한 자유놀이뿐만 아니라 유아의 놀이를 통해 유아의 흥미나 요구를 적절하게 반영하여 계획한 활동에 적극적으로 참여함으로써 발달을 이룰 수 있도록 하는 것이다.

이처럼 놀이는 유아의 일상 속에서 자연스럽게 나타나며 유아의 삶의 다양한 공간에서 끊임없이 이루어진다.²⁾

놀이중심교육에 대한 교사들의 인식과 어려움에 대한 선행연구들을 보면 놀이와 교육 그리고 놀이중심교육의 정의가 아직 혼동되고 있음을 알 수 있다. 유아교사를 대상으로 놀이중심교육 실천에 대한 어려움에 대한 심층면담 연구³⁾에서 교사의 어려움을 알아본 주제 중 ‘놀이와 놀이중심교육 정의의 모호함’과 ‘놀이와 교육을 통합하는데서 오는 어려움’이 두 가지 주제에서 교사들의 혼란과 갈등을 이야기하고 있다. 윤민아⁴⁾의 연구에서는 유아교사들은 놀이와 놀이중심교육에 대한 관점이 달라 정의를 내리거나 이해하는 것 자체의 어려움을 겪기도 하였고, 유아의

1) 보건복지부고시 제2019- 152호 「3~5세 연령별 누리과정고시」전부개정, 보건복지부, 2019 p.2.

2) 김수인, 「놀이중심 교육과정이 유아의 놀이 몰입과 학습과 관련된 사회적 기술에 미치는 영향」, 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, 2020 p.10.

3) 윤민아, 「유아교사의 놀이중심교육과정 실천에 대한 어려움과 현장지원요구」, 『유아교육연구』, 한국유아교육학회, Vol.39 No.3, 2019 p.7.

4) 위의 논문 p.8.

자유롭게 놀 권리를 지지하고 지원해주다 보면 교사의 역할이 무엇인지조차도 모호한 면을 걱정하고 있기도 하다. 또한, 유아교사의 각기 다른 정의와 인식에 따라 놀이중심교육을 한가지의 정의와 관점으로 바라볼 수 없기 때문에 교사로서 유아를 위해 적절한 교육과 지원을 제공하고 있는지에 대한 확신이 들지 않아 불안함을 느끼고 있었다. 더 나아가 교사들은 놀이와 교육을 연관지어 직접 실행하는데 어려움을 겪고 있었는데, 놀이와 교육을 통합한다는 개념에 대해서는 인지적으로는 이해하고 있었지만, 막상 실제 현장에서 실행하는 데에 어려움이 있다고도 말하였다. 이러한 상황에서 개정누리과정에서 놀이중심 유아중심교육을 실천하고 놀이의 개념을 이해하고 누리과정에서 추구하는 인간상을 적용하여 놀이를 통한 독서의 실재를 통해 살펴보고자 한다.

II. 개정누리과정

1. 개정누리과정에서의 놀이의 이해

놀이란 인간의 생존과 관련이 있는 활동과 일을 제외한 신체적이고 정신적인 모든 활동⁵⁾으로 정의 하고 있다.

2019 개정 누리과정에서는 배움으로서의 유아 놀이의 의미와 가치를 강조하고 있다. 유아는 놀이하면서 가장 잘 배우며, 놀이를 통한 배움을 지원하는 것은 유아기 교육의 본질이기 때문이다. 유아와 놀이중심의 공통 교육과정으로서 개정누리과정이 실행력을 갖추기 위해서는 유아 놀이에 대한 이해가 필요하다. 유능한 유아에게 놀이는 배움의 내용, 방식, 과정이라는 점에서 유아와 놀이를 분리해서 이해하는 것은 불가능하다. 놀이하며 배우는 유능한 유아와 유아의 놀이특성을 구분하여 놀이의 의미를 설명하였다.

5) 한국민족문화대백과사전 encykorea.aks.ac.kr.

2019 개정 누리과정에서 유아 관점에서의 놀이실행을 보면 놀이하하며 배우는 유능한 유아. 즉, 유아는 놀이를 좋아하고 놀이를 하면서 가장 잘 배운다. 놀이하면서 배우는 유아의 유능함은 타고난 것이며, 다양한 놀이 경험을 통해 성장한다. 유아는 놀이에 유능하며, 놀이하면서 스스로의 방식으로 배운다. 유아의 개별 경험을 바탕으로 각자의 방식으로 배우는 것이 바로 놀이이다. 놀이하는 유아의 유능함은 개정 누리과정에서 제시하고 있는 인간상과 연계될 수 있으며, 배움의 주체인 유아의 현재 모습이며 앞으로 유아가 성장할 모습이기도 하다. 유아 놀이의 의미로 2019 개정 누리과정에서 놀이는 유아가 흥미와 관심을 가지고 자발적으로 즐겁게 참여하며 배우는 과정이며, 놀이가 유아의 삶이자 배움의 방식임을 강조하고 있다. 유아가 주도적으로 참여하는 놀이는 세상에 대해 알고 있는 또는 알아야 할 모든 내용을 유아 자신의 방식으로 표현하는 행위이자 배움 그 자체라고 할 수 있다. 교사는 유아의 놀이에서 놀이의 의미와 특성뿐만 아니라 놀이가 배움으로서 지니는 가치도 이해할 수 있어야 한다.⁶⁾

누리과정에서 명시하는 유아 놀이의 의미는 다음과 같다.

첫째, 배움의 주체인 유아와 배움의 내용, 방식, 과정인 놀이이다. 개정 누리정은 유아의 놀이를 통한 배움을 교육과정 실행의 중심을 두고 있으며, 유아에게 놀이는 삶 자체이자 배움의 내용, 방식, 과정이다. 유아의 일상에서 놀이는 유아의 일상에 자연스럽게 나타나며, 유아는 놀이를 통해 세상과 관계를 맺고 세상에 대한 궁금증을 해결한다. 개정 누리과정에서는 놀이가 그 이상의 자연스러운 배움까지 이끌 수 있다고 보고 있으며, 유아교육의 근본정신은 유아가 놀이를 통해 배움을 경험할 수 있도록 지원하는 것이기 때문에 놀이는 유아의 배움이 일어나는 가장 중요한 원천으로, 유아는 놀이를 통해 개정 누리과정 5개 영역의 내용을 경험할 뿐만 아니라, 다양한 배움을 인정하고 폭넓게 이해하는 것을 의미한다.

6) 교육부·보건복지부, 「2019개정 누리과정 해설서」, 교육부·보건복지부, 2019 p.13.

둘째, 배움으로서의 유아 놀이 경험의 의미와 특성이다. 유아의 경험은 유아가 생활하며 직접 겪는 모든 일로 넓고 풍부한 의미를 가지며, 개정 누리과정 5개 영역의 내용을 포함하여 유의미한 내용을 담고 있다는 점에서 놀이를 통한 유아의 배움을 이해할 수 있다. 또한 개정 누리과정에서는 놀이의 주요 특성으로 자유로움, 주도성, 즐거움을 명시하고 있다.

셋째, 유아의 놀이 경험과 개정 누리과정이 추구하는 인간상이다. 놀이 경험은 유아가 살아가는 데 필요한 지식, 기술, 태도, 가치가 되기도 하며, 유아가 실재하고 있는 삶의 내용과 방식이다. 개정 누리과정의 5개 영역 내용은 배우는 주체로서 유아가 지니고 있는 역량을 포함하며, 놀이하는 유아의 현재 모습이 개정 누리과정의 추구하는 인간상을 품고 있고, 유아는 놀이하며 그렇게 성장할 것이다. 개정 누리과정이 추구하는 인간상으로 성장하게 하는 주요한 배움의 내용, 방식, 과정임을 확인할 수 있다.

놀이는 유아들의 삶을 이해하는 특별한 도구이다. 유아는 놀이를 통해서 자신의 삶의 이야기를 고스란히 담아낸다. 놀이가 펼쳐지는 동안 놀이 속 유아들의 이야기가 끝없이 이어지고 결국 놀이가 유아들의 삶이 되는 것이다.

현장에서 우리는 ‘놀이’라는 단어를 익숙하게 사용하고는 있지만, 쉽게 한 마디로 정리하여 정의를 내리기에는 어려움이 있다.⁷⁾

놀이는 유아의 ‘자발성, 주도성, 즐거움, 비현실성, 반복성, 융통적 변형의 특징을 지닌 행동’이다. 또한 놀이는 추상화와 상상력, 의인화를 시키는데 매우 가치롭고 의미가 있다.

2. 누리과정에서의 추구하는 인간상

유아는 놀이를 좋아하고 놀이를 하면서 가장 잘 배운다. 놀이하면서

7) 김민정, 「놀이중심 교육을 실천하기 위한 이야기나누기활동 실행연구」, 경인교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, 2019 p.7.

배우는 유아의 유능함은 타고난 것이며, 다양한 놀이 경험을 통해 점점 성장한다. 유아는 놀이에 유능하며, 스스로 배워 나간다.

놀이하는 유아의 유능함은 개정 누리과정에서 제시하고 있는 인간상과 연계될 수 있다. 개정 누리과정에서 추구하는 인간상은 배움의 주체인 유아의 현재 모습이며 앞으로 유아가 성장할 모습이기도 하다. ‘건강한 사람, 자주적인 사람, 창의적인 사람, 감성이 풍부한 사람, 더불어 사는 사람’의 다섯 가지 인간상에 비추어 살펴 본 놀이하는 유능한 유아의 특성은 다음과 같다.

첫째, ‘유아는 몸을 움직인다.’는 측면에서 보면, 놀이에서 유아는 감각을 사용하고, 놀이에서 유아는 마음껏 움직이며, 놀이에서 유아는 안전하게 몸을 움직이며 보호한다. 유아는 몸을 움직이며 감각으로 세상과 만난다. 보고, 듣고, 냄새 맡고, 맛보고, 만지고, 온몸을 움직이면서 세상과 교류한다. 파란 하늘, 향기 나는 꽃, 달콤한 딸기, 시원한 바람, 말랑한 찰흙, 가벼운 종이, 동그란 구슬 등을 온몸으로 온 감각으로 느낀다.

유아는 마음껏 움직이며 쌓고, 돌리고, 부수고, 덧붙이며 무언가를 만들고 주변의 물체와 물질을 변화시킨다. 몸을 움직이면서 세상을 만나고 세상에 대한 경이로움, 즐거움, 기쁨, 성취감, 실패, 좌절 등을 느끼게 된다. 이때 유아는 어떤 자료를 접하더라도 머뭇거리지 않는다. 재미있을 것 같아서 몸으로 부딪쳐 보고, 눈앞의 물체가 어떻게 움직이는지 궁금해서 손으로 만져 본다. 유아가 세상과 교류하는 능력은 놀이에서 그대로 나타난다. 유아는 놀이하면서 몸과 마음을 마음껏 움직여 세상과 즐겁게 교류하며 건강하게 성장해 간다. 놀이하는 유아는 몸을 움직이고 감각을 사용하여 세상과 교류하는 유능함을 가지고 있다.

유아는 몸을 움직이며 놀이하면서 자신의 몸을 안전하게 보호할 수 있는 방식에 대해서도 알아 간다. 몸을 어떻게 조절해야 넘어지지 않을지, 어떻게 피해야 잡히지 않을지, 철사와 같은 놀이 자료를 어떻게 사용해야 다치지 않을지를 놀이에서 배운다. 유아는 몸으로 놀이하기 때문에

몸으로 위험을 감지할 수 있고, 이로써 안전하게 자신을 보호할 수 있는 힘을 가지게 된다.

둘째, ‘유아는 하고 싶은 것을 스스로 선택 한다’. 는 측면에서는 놀이에서 유아는 적극적으로 탐색하고 놀이에서 유아는 다양하게 시도하며, 놀이에서 유아는 자긍심을 가진다.

유아는 하고 싶은 것을 스스로 결정하고 적극적으로 실행한다. 놀이하는 유아는 “해 볼래요”, “할 수 있어요.”라고 말한다. 유아가 스스로 선택하였지만 생각만큼 되지 않을 때도 있다. 그래도 포기하지 않는다. 가끔은 어려운 것도 선택한다. 놀이에는 유아가 하고 싶은 것을 스스로 선택하고자 하는 욕구가 나타난다. 유아는 자신이 원하는 것이 무엇인지, 그것을 어떻게 해 나갈 것인지에 대한 답을 찾기 위해 적극적으로 탐색한다.

유아는 놀이에서 다양하게 시도한다. 자신이 원하는 것을 할 수 있는 자유로움을 누리려고 한다. 유아는 자유롭게 하고 싶은 것을 선택하면서 놀이 방식을 결정하고 놀이 규칙을 만든다. 만지고 싶은 것을 만지고, 움직이고 싶은 대로 움직인다. 하고 싶은 놀이를 선택하고, 놀이 방식을 결정하고, 놀이 규칙을 만든다. 스스로 결정하고 행동하는 자유로움과 주도성은 놀이하는 유아의 특성이다. 놀이하는 유아는 스스로 결정하고 참여하며 적극적으로 실행해 나가는 유능함을 가지고 있다.

유아는 놀이에서 자신이 원하는 것을 선택하면서 자신이 무엇을 할 수 있는지를 알아가게 된다. 그러면서 자신의 유능함을 알게 되고 자신을 긍정적으로 바라볼 수 있게 된다. 이처럼 유아는 놀이에서 자존감, 자긍심, 자부심을 느낄 수 있다. 놀이하는 유아는 자신감 있고, 당당하게 세상을 살아가는 유능함을 가지고 있다.

셋째, ‘유아는 상상한다’는 측면에서 보면, 놀이에서 유아는 호기심이 많고, 놀이에서 유아는 창의적으로 탐구하며, 놀이에서 유아는 세상에 대해 다양한 방식으로 표현한다. 유아는 세상에 대해 궁금해 하고 알고

싶어 한다. 유아의 눈과 귀는 세상을 향해 열려있다. 유아는 눈과 귀로 들어오는 모든 자극을 즐기며 왜 물이 흙 속으로 사라지는지, 어떻게 비가 내리는지, 수박은 어떻게 자라는지, 소리가 어떻게 친구에게 전달되는지 궁금해 한다. 또 관심이 가고 흥미가 있는 모든 것을 만져 보고, 들여다본다. 유아는 호기심으로 놀이한다.

유아는 놀이하면서 호기심을 갖고 상상한 것을 창의적으로 탐구한다. “이게 무엇이지?”, “왜 이렇게 움직이지?” 모든 궁금증에 스스로 대답해 보는 방식이 바로 상상이다. 상상은 유아가 세상에 대한 호기심을 나타내는 방식이고 세상을 알아 가는 방식이다. 수박씨가 수박이 될 수 있을 것이라고 상상하며 직접 씨앗을 심어보고, 종이가 아니라 손바닥에 물감을 칠하면 어떻게 될지 궁금하여 직접 색칠해 본다. 유아는 자신이 상상하고 탐구한 것을 자기만의 방식으로 자유롭게 표현한다. 호기심이 많고 상상력이 풍부한 유아는 자연과 일상에서 만나는 다양한 사물과 문제에 대해 스스로 탐구하고 자신만의 방식으로 표현한다. 놀이하는 유아는 호기심을 갖고 상상하고 탐구하고 자신만의 방식으로 자유롭게 표현하는 유능함을 가지고 있다.

넷째, ‘유아는 재미와 기쁨을 느낀다’는 측면에서는 놀이에서 유아는 감정을 표현하고, 놀이에서 유아는 감정을 해소하며, 놀이에서 유아는 아름다움을 느낀다.

유아는 놀이에서 다양한 사물과 매체, 사람과 자연, 우주를 만나며 그 속에서 아름다움을 느낀다. 또한 감각으로 세상과 만나며 재미와 즐거움, 따스함과 안락함 등의 다양한 감성을 느낀다. 유아는 아름다움과 감성을 느끼면서 자신의 감정을 다양한 언어로 자유롭게 표현한다.

유아는 놀이를 더 재미있게, 더 마음에 들게, 더 아름답게 만든다. 즉 유아의 놀이는 아름다움을 추구한다. 블록을 쌓으면서 변화를 주어 더 멋지게 완성하려고 하고, 색을 칠하면서 더 예쁘게 만들려고 하며, 더 재미있고 즐거운 이야기를 지으려고 한다. 이 과정에서 유아는 재미와 기

쁨을 느끼고 이를 통해 부정적인 감정을 해소한다. 이렇게 놀이하는 유아는 다양한 사물과 매체, 사람과 자연, 이야기와 주변 세계에 민감하다. 놀이하는 유아는 자신을 둘러싼 환경 속에서 아름다움을 발견하고 공감하며 다양한 언어, 노래, 몸짓으로 풍요로운 감정을 표현하고 부정적인 감정을 해소하는 유능함을 가지고 있다.

다섯째, ‘유아는 주변과 관계를 맺는다’는 측면에서는 놀이에서 유아는 도움을 주고받고, 놀이에서 유아는 사람과 소통하며, 놀이에서 유아는 세상을 살피고 돌본다. 유아는 세상의 모든 사람, 모든 것과 관계를 맺고 싶어한다. 유아는 주변의 또래, 교사 등 모든 사람에게 관심을 갖고 소통한다. 그러면서 유아는 사람의 존재를 느끼고, 다른 사람에게도 느낌, 감정, 생각이 있음을 알게 된다. 유아는 놀이하면서 자신이 잘할 수 있는 것과 다른 사람이 잘할 수 있는 것을 알 수 있으며, 놀이에서 자신의 역할을 하면서 놀이 방법을 결정하고 놀이 규칙을 만들어 가는 과정을 통해 다른 사람과 소통한다. 그러면서 다른 사람의 감정을 소중히 여기고 서로 필요한 도움을 주고받는다.

유아는 놀이에서 다른 사람과 생각이 다를 때, 친구와 함께 놀고 싶을 때, 자신이 원하는 역할을 맡고 싶을 때 등의 여러 상황에서 발생하는 갈등을 풀어갈 수 있다. 상황을 지켜보기도 하고, 순서를 정하기도 하면서 더 나은 방법을 찾기 위해 협력한다.

유아는 놀이하면서 작은 것도 주의깊게 살피며 아끼고 돌본다. 내가 심은 씨앗 주변의 흙 속에서 우연히 발견한 공 벌레, 조금씩 자라는 텃밭의 상추 등 살아있는 자연에 관심을 갖고 돌본다. 이처럼 놀이하는 유아는 세상과 소통하고, 협력하고, 배려하고, 돌보는 유능함을 가지고 있다.⁸⁾

8) 교육부·보건복지부 「2019개정 누리과정 놀이 이해자료」, 교육부·보건복지부, 2019 p.15.

Ⅲ. 놀이중심(활동중심) 독서

1. 놀이중심(활동중심) 독서지도의 개념

‘활동’의 의미는 ‘몸을 움직여 행동함’, ‘어떤 일의 성과를 거두기 위하여 힘씀’이라고 국어사전에 규정⁹⁾되어 있다.

교육현장에서 활동이란 용어는 제7차 국어 교육과정에 따른 교과서의 성격을 논의하는 자리에서 본격적으로 사용되기 시작한 것으로 보인다. 중학교 국어교과서는 “영역별 단위 중에서 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 등 언어활동 관련 단원은 언어 기능을 신장시키기 위한 학생중심의 연습활동이 중심이 되어야 한다” 교육인적자원부는 시각에 의해 “국어 수업에서는 교사가 아닌 학생이 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 언어행위의 주체자가 되어야 한다”는 의미로 교육인적자원부는 “활동 중심 교과서”라는 용어를 사용하고 있다. 모든 수업에서 보편적 의미로 쓰이던 ‘활동’이라는 말이, 학생의 주체적 활동을 강조하는 ‘활동’이라는 학문용어로 사용하기 시작한 것이다.¹⁰⁾

활동중심 독서활동은 스페인 저널리스트인 몬세라 사르트 (Montserrat Sarto)에 의해 개발된 ‘독서아니마시온(animacion)’방법으로 이는 학생들의 독서 능력을 신장시키며, 책을 읽지 않는 학생들에게 독서의 가치를 발견하게 하고, 소극적으로 책을 읽는 학생들이 적극적으로 독서하도록 도와주며(놀이 형태로 전략을 사용하고, 놀이에 적절한 책을 선정한다.), 책에는 여러 가지 분야가 있다는 것을 알도록 하는데 적절한 지도방법을 최경희¹¹⁾가 활동중심 독서활동으로 소개한 개념으로써, ‘아니마시온’이란 라틴어의 ‘anima’를 의미하는 것으로, 모든 인간이 가지고 태어난 그

9) 국립국어원 www.korean.go.kr.

10) 김명순, 「활동중심 읽기 교육의 내용연구」, 한국교원대학교 박사학위논문, 2003 p.10.

11) 최경희, 「활동중심독서지도방법」, 『한국초등국어교육』, Vol.22, 한국초등국어교육학회, 2003 p.85.

생명과 혼을 생생하게 활동시키는 일, 생명력과 활력을 불어넣어 심신을 활성화 시키는 것을 의미 한다. 즉, 재미있거나 즐거움을 추구하는 가운데 정신을 활성화시키는 개념이다. 최경희는 놀이 형태를 띤 활동중심 독서지도를 통해 사실적 이해 기능과 추론적 이해 기능을 증진하는 독서 지도방안을 통해 아동의 읽기능력의 향상과 읽기태도 함양을 목표로 하는 독서지도 방법이라고 했다.

활동중심 독서지도에서 활동은 독해를 중심으로 한 활용을 의미하며, 지적인 놀이를 통해 학생의 지적 능력 및 사고력을 신장시키는 독서활동을 의미한다. 여기서 놀이란 간접적이며 실제적인 목적을 추구하지 않으며 움직임의 유일한 동기가 놀이 자체의 기쁨이 있는 정신적·육체적인 자발적인 활동이며, 어떤 일정한 원칙과 규칙에 따라 진행되는 활동을 의미한다.¹²⁾

2. 놀이중심(활동중심) 독서지도의 효과

독서지도의 가장 효과적인 방법은 독서가 주는 즐거움을 주는 것으로 놀이를 통해 독서활동을 경험하는 것은 즐거움이 지속될 수 있는 효과가 드러나는 것이며, 감수성을 불러 일으켜 독서라는 유익한 지적 활동을 지속적으로 할 수 있는 계기가 된다.

독서를 하는 동안 다양한 활동을 통하여 몸으로 취득한 즐거움, 감수성으로 취득한 즐거움은 독서에 대한 긍정적인 효과를 일으킨다. 자신의 몸을 움직여 활동하여 얻은 독서에 대한 적극성은 다른 독서 활동에도 전이될 것이다.

활동중심으로 독서활동이 진행되면 심미적 읽기를 더 잘 할 수 있고, 책에 대한 경험도 깊게 할 수 있다.

활동중심 독서지도는 학생들로 하여금 책을 전체로 체험하게 하는 접

12) 홍지연, 「활동중심 독서지도를 통한 독서흥미 증진 방안 연구-자기기보호아동의독후 활동을 중심으로-」, 경기대학교국제문화대학원 석사학위논문, 2008 p.11.

근 방법이다. 책에 대해 체험으로 접근시키는 방식은 책에 대한 전체적 경험의 지평을 넓히는 일일 뿐 아니라 자신의 기존 체험과 결합하여 새로운 체험적 감각을 형성시킨다.

다양한 언어적·비언어적 표현과 반응활동을 하면서 학생들은 매우 즐겁게 수업에 참여할 수 있다. 또한 활동중심독서지도는 학생들의 다양한 반응을 자유롭게 표출할 수 있도록 해준다. 양성욱¹³⁾은 활동중심 독서지도를 적용하여 읽기에 대한 흥미와 자신감을 갖게 하였다고 한다.

3. 놀이중심(활동중심) 독서에서의 활동 유형

활동중심 독서에서 활동의 유형을 살펴보면,

첫째, 그림으로 표현하기를 들 수 있다. 독서를 통해 스스로 그림책에 관한 내용들을 표상활동으로 놀이 활동이 일어나는 것을 들 수 있는데 이는 독서 감상화, 만화, 광고포스터, 떠오르는 장면 그리기 등으로 표현해 볼 수 있다.

둘째, 생각그물로 표현하기 활동을 들 수 있다. 그림책을 통해 다양한 생각들을 브레인스토밍 하는 과정에서 주제 망을 통해 다양한 생각들을 모아 볼 수 있는 놀이가 되는 활동이다.

셋째, 생각이나 느낌을 말이나 글로 표현하기가 있다. 다양한 책을 읽고 책의 내용을 토대로 토론토의 또는 이야기 바꿔 쓰기를 다양한 방법으로 실시할 수 있다.

넷째, 역할극이나 가상 인터뷰를 통해 이야기를 다시 꾸며 볼 수 있고, 책속의 주인공이 되어 생각을 표현해 볼 수 있도록 한다.

다섯째, 게임이나 놀이하기를 통해 이야기 내용 중에 게임이나 놀이 장면을 재연해 보고, 말놀이 등으로 재미있는 놀이를 해 볼 수 있다.¹⁴⁾

13) 양성욱, 「추론전략훈련이 읽기 학습 부진아의 독해력과 읽기 귀인에 미치는효과」, 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004 p.8.

14) 홍지연, 앞의 논문 p.13.

이상에서 살펴본 내용에 의하면 독서과정에 다양한 놀이를 즐길 수 있고, 이러한 놀이가 누리과정에서 추구하는 놀이중심, 유아중심 교육과정에서 유아가 흥미와 관심에 따라 놀이에 자유롭게 참여하고 즐기도록 하는 다양한 놀이유형을 볼 수 있다.

4. 놀이중심(활동중심) 독서의 실제

활동중심 활동은 책을 읽은 후 줄거리를 이야기하고, 주인공과 자신의 유사성 및 차이점을 이야기하기¹⁵⁾, 토론, 그림으로 표현하기, 만화, 글로 표현하기, 떠오르는 장면그리기, 브레인스토밍, 역할극, 게임이나 장면 재연하기 등 다양한 활동유형으로 놀이가 진행될 수 있다고 본다.

교수·학습 과정에서 유아가 놀이를 통해 배울 수 있도록 하며, 다양한 놀이와 활동을 경험할 수 있도록 실내외 환경을 구성하여, 유아, 교사, 환경 간에 능동적인 상호작용이 일어날 수 있도록 하며, 모든 영역이 통합적으로 연계되도록 지도한다.

놀이중심 독서활동에서는 누리과정에서 추구하는 인간상에서 명시하는 ‘놀이하며 배우는 유능한 유아’에서 개정누리과정에서 추구하는 각각의 인간상에 해당하는 내용을 놀이의 실제에서 설명하고자한다.

표 1에서 보면 개정누리과정이 추구하는 인간상의 ‘건강한 사람’은 ‘몸을 움직인다’는 내용으로 놀이하며 배우는 유능한유아를 설명하고 있다. 여기에서 실제 놀이(활동)가 일어날 수 있는 상황을 보면 ‘윙윙 실뽕이가 돌아가면’ 그림책을 통해 달성하고자 하는 내용을 살펴 볼 수 있다. 이 그림책에서는 내용자체가 모든 놀이를 제시하고 있는 그림책으로 몸을 움직이는 다양한 놀이가 등장한다. 독서가 놀이가 되는 그림책으로 몸을 움직여 놀이하는 가운데 개정누리과정의 ‘건강한 사람’으로 성장해 갈 것이다.

15) 이선애, 「놀이중심의 독서활동프로그램이 부모이혼에 대한 지각에 미치는효과」, 대구대학교 재활과학대학원 석사학위논문, 2008 p.16.

[표 1]

개정누리 과정이 추구하는 인간상	놀이하며 배우는 유능한 유아	놀이의 실제
건강한 사람	몸을 움직인다.	‘윙윙 실 뽕이가 돌아가면’¹⁶⁾ ◆ 그림책에 제시되는 다양한 놀이를 온몸을 사용하여 할 수 있다. - 외나무다리 건너기 - 실뽕이 돌리기 - 초록감목걸이 만들기 - 죽마타기 - 완두콩 꼬투리 피리 - 나뭇개비 눈 - 풀잎 춤
자주적인 사람	하고 싶은 것을 스스로 선택한다.	‘피터의 의자’¹⁷⁾ ◆ 피터가 귀여운 동생으로 아기를 받아들이고 스스로 할 수 있는 일을 찾는다. 분홍색 의자 칠하기
창의적인 사람	상상한다.	‘코뿔소 한 마리 싸게 사세요.’¹⁸⁾ ◆ 코뿔소와 함께 창의적인 생각들이 기발하게 등장하는 상상을 흥미롭게 경험한다. 그림책에 제시된 상상력 외에 또 다른 상상을 할 수 있다. - 눈썰매 타기 - 목마타고 동네 돌아보기
감성이 풍부한 사람	재미와 기쁨을 느낀다.	‘한글을 만든 빛나는 임금 세종대왕’¹⁹⁾ ◆ 주변에서 마주치는 세종대왕을 찾아가며 재미와 기쁨을 느낀다. - 길거리에서(광화문동상, 가로등 등) - 생활에서(화폐, 의류, 드라마) - 도서 - 박물관 - 과학 - 세종대왕 룼
더불어 사는 사람	주변과 관계를 맺는다.	‘황금뽕이’²⁰⁾ ◆ 뽕이 놀이를 통해 주변과 관계를 맺으며 함께하는 놀이가 된다. 친구와 뽕이나누기(나무뽕이, 무지개뽕이, 쇠뽕이, 주글뽕이)

개정누리과정이 추구하는 인간상의 ‘자주적인 사람’은 ‘하고 싶은 것을 스스로 선택한다’는 내용으로 놀이하며 배우는 유능한 유아를 설명하고 있다. 여기에서 제시된 그림책으로 ‘피터의 의자’에서 자주적인 피터의 상황인식과 변화과정에서 스스로 자신에게 일어나는 일을 바람직한 방향으로 설정하는 자율성을 분홍의자 색칠하기 놀이로 표현해 볼 수 있다.

개정누리과정이 추구하는 인간상의 ‘창의적인 사람’은 ‘상상한다’는 내용으로 놀이하며 배우는 유능한 유아를 설명하고 있다. 여기에서 제시되는 ‘코뿔소 한 마리 싸게 사세요.’ 그림책은 유아들의 창의성을 마음껏 펼쳐 볼 수 있도록 하여, 창의성의 요소인 유창성, 융통성, 독창성 등이 잘 드러나 있고, 코뿔소가 할 수 있는 많은 일들을 상상력을 동원하여 또 다른 활동들을 생각해 볼 수 있는 재미있는 놀이가 상상된다.

개정누리과정이 추구하는 ‘감성이 풍부한 사람’은, ‘재미와 기쁨을 느낀다’는 내용으로 놀이하며 배우는 유능한 유아를 설명하고 있다. 여기에서 제시되는 ‘한글을 만든 빛나는 임금 세종대왕’은 우리 주변에서 관심을 가지고 그림책의 내용을 더 넓고, 실용적이고, 재미있고, 유익하게 펼칠 수 있는 그림책으로 재미와 기쁨을 느낄 수 있다.

개정누리과정이 추구하는 ‘더불어 사는 사람’은 ‘주변과 관계를 맺는다.’는 내용으로 놀이하며 배우는 유능한 유아를 설명하고 있다. 여기에서 제시되는 ‘황금팽이’내용은 다양한 팽이를 가지고 있는 주인공이 강아지, 고양이, 소, 돼지에게 가지고 있는 팽이를 하나씩 나누어주고 주변과 관계를 유지하며 놀이가 형성되고 팽이놀이를 통해 다양한 경험을 할 수 있다.

16) 미야가와히로 글, 하야시 아키코 그림, 이영준 옮김, 한림출판사, 2002.5.

17) 에즈라 체크즈 글 그림, 이진영 옮김, 시공주니어, 2017.1.

18) 쉐 실버스타인 글 그림, 지혜연 옮김, 시공주니어, 2001.5.

19) 노지영 글, 문중훈 그림, 다락원, 2018.1.

20) 허은순 글, 김이조 그림, 현암출판사, 2020.5.

IV. 맺으며

누리과정은 3~5세 유아를 위한 국가 수준의 공통 교육과정이다. 누리과정의 성격에서 명시하고 있는 내용 중 유아의 전인발달과 행복을 위해, 유아중심, 놀이중심을 추구하고, 유아의 자율성과 창의성을 신장하기 위하여 놀이가 강조되고 있다.

본 논문에서는 개정 누리과정에서 설명하고자 하는 놀이란 무엇인가에 대하여 살펴보고, 놀이하며 배우는 유능한 유아. 즉, 유아는 놀이를 좋아하고 놀이를 하면서 가장 잘 배우고, 놀이하면서 배우는 유아의 유능함은 타고난 것이며, 다양한 놀이 경험을 통해 성장하고, 유아는 놀이에 유능하며, 놀이하면서 스스로의 방식으로 배우는 유아의 개별 경험을 바탕으로 각자의 방식대로 배우는 것이 바로 놀이라고 설명하고 있다.

본 논문에서는 놀이중심이라는 개념을 활동중심 이라는 용어와 동일한 개념으로 사용하여 설명하였다.

누리과정에서 추구하는 인간상에서는 놀이하는 유아의 유능함을 연계시켜 설명하고 있으며, 본 논문에서는 놀이하며 배우는 유능한 유아를 개정누리과정에서 추구하는 인간상에서 설명하고자 하는 측면을 놀이의 실재를 통해서 살펴보고자 하였으며, 여기에서 각각의 항목에 해당하는 그림책을 통하여 놀이를 제시하여 연계성을 보여주고자 하였다. 이를 통해 놀이를 통한 독서가 즐거움을 주고, 감수성을 불러일으키고, 심미적 책임기를 더 잘 할 수 있으며, 책을 전체적으로 경험하고, 언어적·비언어적인 표현방법을 적용하여 자유롭게 표출하여 독서에 대한 흥미와 자신감을 가질 수 있도록 한다.

이러한 놀이를 통한 독서를 실행함에 있어서 교사의 놀이에 대한 인식과 독서에 대한 이해가 바르게 적용되어, 방임과 놀이에 대한 오해로 인해 시행착오를 겪지 않고, 진정한 누리과정의 놀이중심 유아중심의 교육과정안에서 독서가 일어나기를 제언하고자 한다.

참고문헌

- 교육부·보건복지부 「2019개정 누리과정 놀이 이해자료」, 교육부·보건복지부, 2019.
- 교육부·보건복지부 「2019개정 누리과정 해설서」, 교육부·보건복지부, 2019.
- 보건복지부고시 제2019- 152호 「3~5세 연령별 누리과정고시」 전부개정, 보건복지부, 2019.
- 김명순, 「활동중심 읽기 교육의 내용연구」, 한국교원대학교 대학원 박사학위논문, 2003.
- 김민정, 「놀이중심 교육을 실천하기 위한 이야기나누기활동 실행연구」, 경인교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, 2019.
- 김수인, 「놀이중심 교육과정이 유아의 놀이 몰입과 학습과 관련된 사회적 기술에 미치는 영향」, 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, 2020.
- 김창복, 이신영 「2019개정 누리과정의 주요 개정 내용과 초등학교 교육과정과의 연계고찰」, 『한국초등교육』, 31권 1호, 2020.
- 양성욱, 「추론전략훈련이 읽기 학습 부진아의 독해력과 읽기 귀인에 미치는 효과」, 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- 윤민아, 「유아교사의 놀이중심교육과정 실천에 대한 어려움과 현장지원요구」, 『유아교육연구』Vol.39 No.3, 한국유아교육학회, 2019.
- 이선애, 「놀이중심의 독서활동프로그램이 부모이혼에 대한 지각에 미치는효과」, 대구대학교 재활과학대학원 석사학위논문, 2008.
- 최경희, 「활동중심독서지도방법」, 『한국초등국어교육』Vol.22, 한국초등국어교육학회, 2003.
- 허민정, 「유아교사의 놀이중심 교육과정 인식에 대한 개념도 분석」, 건국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2020.
- 홍지연, 「활동중심 독서지도를 통한 독서흥미 증진 방안 연구-자기기보호아동의 독후활동을 중심으로-」, 경기대학교 국제문화대학원 석사학위논문, 2008.

국립국어원 www.korean.go.kr

한국민족문화대백과사전 encykorea.aks.ac.kr

Reading through Play Based on Nuri Curriculum

Jung, Myung-Ja
(Jungwon University)

“About the basic background of reading through play based on the nuri process, and understanding the play to be explained in the revised nuri process, the meaning and characteristics of the play experience as a subject of learning, the content, method, course, play, secondly, learning, and the play experience of infants through the human image pursued by the revised nuri program, and the human image of the human being, which is required by the infant.” Second, ‘an infant chooses what he or she wants to do.’ Third, in terms of “an infant imagines,” an infant is curious in play, an infant explores creatively in play, and in play, an infant expresses the world in various ways. Fourth, Yoo’s feeling of fun and joy. Fifth, ‘Infants have relationships with others’ was examined in detail, the concept and effect of play-oriented (activity-oriented) reading was examined, and based on the type of activity, the actual nature of play-oriented reading was selected to realize the play-and-learn children required by the revised nuri program, and the reading was presented through play based on the nuri program.

Keywords : nuri program, play, Play-oriented reading

투고일 : 2020. 09. 18. / 심사일 : 2020. 10. 05. / 심사완료일 : 2020. 10. 15.

작은도서관 운영에 관한 고찰

김장호*

【 목 차 】

- I. 들어가는 글
- II. 작은도서관이 생겨난 맥락과 배경
- III. 작은도서관 진흥법
- IV. 작은도서관의 전개양상
 - 1. 작은도서관의 특성
 - 2. 지역공동체와의 연계 : 마을공동체
 - 3. 독서와 문화프로그램
- V. 작은도서관 운영의 문제점과 개선방안
 - 1. 맥락과 배경에서의 문제
 - 2. 작은도서관의 법제적 문제
 - 3. 전개양상에 따른 문제
 - 4. 개선방안
- VI. 맺는 글

국문초록

본 논문은 멀티플 독서문화공간으로서의 작은도서관이 생겨난 맥락과 배경, 작은도서관의 법제적 성격, 작은도서관의 전개양상을 통해 작은도서관의 연혁과 현황, 지역문화운동으로서의 작은도서관이 지니는 특성들에 대해 조명하고 이러한 과정속에서 불가피하게 나타나게 된 문제점과 개선방안을 논하는 데 목적을 두었다. 작은도서관이 생겨난 맥락과 배경, 작은도서관의 법제적 특성, 작은도서관의 전개양상에 대해 정리하고 각각의 상황에서 나타난 문제점들을 지적하였다. 그리고 개선방안으로 작은도서관 관련 법령과 조례의 정리, 전담 부서를 통한 체계적인 조직과 관리, 작은도서관의

* 경민대학교 창의교양채움센터 센터장, yourmail@hanmail.net

자율성을 부여하는 합리적 지원, 전문인력 확보, 작은도서관 간 네트워크 확립, 책을 중심으로 한 문화프로그램의 개발 및 운영을 제시하였다.

핵심어 : 작은도서관, 독서문화공간

I. 들어가는 글

독서문화공간이 다양해지고 있다. 공공도서관, 작은도서관, 북카페, 책 마을, 북페스티벌을 비롯해서 심지어 서점에서까지 책을 읽을 수 있는 공간을 조성해 놓고 있다. 다양한 장소와 공간들이 멀티 걸쳐 플레이스를 표방하면서 도서관이나 독서문화공간을 만들어 운용하고 있다. 그러나 아직까지 독서문화공간의 핵심을 차지하고 있는 것은 도서관이며 이것의 두 개의 중심축은 공공도서관과 작은도서관이다. 특히 작은도서관은 공공도서관이 혜택을 누리지 못하는 지역을 중심으로 도서관의 기능을 함과 동시에 독서문화프로그램 보급을 통한 지역공동체를 형성하는 역할을 충실하게 해내고 있다.

독서공간으로서의 작은도서관은 공공도서관과는 다른 성격을 갖는다. 엄숙하기까지 한 분위기에서 책을 읽거나 공부를 하고 다른 사람을 방해 할까봐 작은 소리도 내지 않으려 애쓰던 그런 분위기는 작은도서관과는 거리가 멀다. 작은도서관은 특별한 문화공간으로 자유로운 분위기에서 책을 읽고, 다양한 소모임을 통해 지역주민들의 교육을 지원하며, 다양한 독서문화프로그램으로 지역문화를 풍성하게 만드는 시민들의 사랑방 역할을 하고 있다. 이로 인하여 2000년대 들어 지금까지 양적인 면에 있어서 획기적인 성장을 이룩했다. 하지만 작은도서관의 양적 성장이 긍정적인 것만은 아니다. 양적 성장은 필연적으로 작은도서관의 질적인 저하를 가져왔고, 작은도서관을 이용하는 사람들에게 부정적인 영향을 미쳤다. 작은도서관의 양적 성장 뒤에 반드시 해결해야 할 여러 가지 문제들이 산적하게 된 것이다. 이를 개선하기 위해 독서문화공간으로서 작은도

서관의 정체성을 올바르게 이해하고, 마을공동체를 위한 사랑방으로서의 작은도서관으로 발전시키는 방안들에 대해 생각해 볼 필요가 있다.

이에 본 논문은 멀티플 독서문화공간으로서의 작은도서관이 생겨난 맥락과 배경, 작은도서관의 법제적 성격, 작은도서관의 전개양상을 통해 작은도서관의 연혁과 현황, 지역문화운동으로서의 작은도서관이 지니는 특성들에 대해 조명해보고자 한다. 다음으로 이러한 과정을 통해 불가피하게 나타나게 된 문제점에 대해 논하고, 이에 따른 작은도서관의 성장을 위한 개선방안에 대해 고찰해보고자 한다.

Ⅱ. 작은도서관이 생겨난 맥락과 배경

‘작은도서관’이라는 명칭은 단순히 도서관의 규모가 ‘작은’ 도서관을 의미하는 것이 아니다. 만약 그런 의미였다면 작은도서관이 아닌 ‘작은 도서관’이라고 불리었을 것이다. 작은도서관이 띄어쓰기 없는 하나의 고유명사처럼 쓰이는 데에는 작은도서관이 가진 정체성이 명확하기 때문이다. 작은도서관의 정체성은 작은도서관이 생겨나게 된 맥락과 배경을 이해할 때에야 가능하다. 그러므로 작은도서관의 정체성을 정확하게 이해하기 위해서는 맥락과 배경에 대한 이해로부터 시작해야 한다.

작은도서관의 시작은 1960년대 마을문고부터이다. 1960년대와 1970년대 엄대섭 선생을 중심으로 마을문고 운동이 시작되었다. 엄대섭 선생은 마을문고 운동을 통해 농촌 공동체 구성원들에게 도서관 활용을 통한 독서의 기회를 제공했다. 이러한 마을문고 운동은 농촌계몽 운동으로 이어졌고 전국에 3만여 개의 마을문고가 설치되어 운영되다가 1980년대 마을문고 운동의 확장성 제고와 지속적 재정난의 타개를 위한 사업 추진 과정에서 소관부처가 문교부에서 내무부로 이관되었고, 마을문고가 새마을운동 체제에 흡수·통합되면서¹⁾ 새마을문고로 전환되었다. 그러나 이

1) 이용남, 「마을문고운동 추진 전략과 형태에 관한 분석적 고찰」, 『한국문헌정보학회지』

러한 전환은 새마을운동 중앙본부 주도의 관계 활동으로 변질되었고, 이는 새마을운동과 근대화에 따른 농촌공동체의 급속한 붕괴와 맞물리면서 마을문고운동의 쇠퇴를 가져온다.

1990년대 독서문화운동의 확산에 목적을 가진 개인과 시민단체들은 기존의 새마을문고 쇠퇴에 대한 반성을 통해 기존의 마을문고와 차별되는 새로운 형태의 독서문화운동을 모색하게 되는데 이러한 결실 중의 하나가 작은도서관이다. 이것은 관계활동으로 변질되었던 마을문고 운동과는 다른 민간 주도의 독서문화운동이며 자발적 참여운동이었다. 이에 대해 안찬수는 작은도서관을 기존 마을문고의 부실함에 대한 이용자들의 부정적 평가를 해소하고 새로운 도약을 모색하고자 하는 운동의 필요성에 의해 나타난 용어로 정의하였고²⁾, 정현태는 “마을문고운동의 관주도적 계몽운동을 주민 자치적 지역문화운동으로 개발”³⁾한 것이 작은도서관의 정체성임을 피력하였다. 공공도서관이나 기존의 도서관이 가진 경직성과 획일성 그리고 엄숙주의를 벗어던진 지역주민들이 편안하게 이용하고 책과 관련된 다양한 소모임을 가질 수 있는 새로운 형태의 도서관을 만드는 것이 작은도서관 운동의 핵심이었다.

1990년대 이후 나타난 다양한 어린이 독서문화운동은 작은도서관을 급속하게 성장시킨 동력이 된다. 2000년대 어린이도서연구회 소속 회원들이 설립한 어린이 도서관들과 에스콰이어 재단이 후원한 인표어린이 도서관 등이 민간영역의 역량으로 성장한 대표적 사례다. 더 나아가 ‘지역적 도서관’과 ‘동네마다 작은도서관 만들기’ 등은 민간 주도의 민관협력 사업으로까지 확대된다.⁴⁾ 이를 통해 작은도서관 운동은 도서관과 지역 커뮤니티와의 네트워크의 가능성도 제시한다.

36호, 2002, 102-103쪽.

2) 안찬수, 「문고가 아닌 여전한 도서관으로!」, 『도서관계』 141호, 2006, 참조.

3) 정현태, 「작은도서관 조성사업의 활성화 방안: ‘작은도서관 중장기 발전 방안 연구’ 공청회 자료」, 『한국문헌정보학회 학술발표논문집』 21호, 2006, 222쪽.

4) 이연옥, 「현단계 어린이도서관운동의 내용과 특성에 관한 연구」, 『한국도서관·정보학회지』 36호, 2005, 311-321쪽.

작은도서관은 시민의 자발성을 바탕으로 지역마다 부족한 도서관 인프라를 구축하려했던 시민운동이며 대안공동체 운동이다. 기존의 공공도서관의 이미지에서 벗어나 사랑방처럼 편안하게 책을 읽고, 소모임을 가지며, 문화 및 교육활동을 통해 자신과 주변의 지역공동체의 문제를 함께 고민하고 풀어내고, 남녀노소가 함께 하는 자유로운 문화활동이 이곳에서 이루어진다.⁵⁾ 이러한 맥락에서 본다면 작은도서관은 마을문고운동 및 다양한 도서관 운동의 연장선상에서 시민의 자발적인 참여를 기반으로 지역공동체에 기초한 독서문화시설이자 지역문화운동이라고 그 정체성을 규정할 수 있을 것이다.⁶⁾

Ⅲ. 작은도서관 진흥법

2006년 4월 국립중앙도서관에 작은도서관 진흥팀이 설치되어 민간주도 작은도서관들을 지원하고 신규 작은도서관을 설립하는 사업이 본격화되기 시작했다. 2010년 지방선거에서는 작은도서관 관련 공약도 등장하게 되는데, 후보자들의 공약을 분석한 보도자료에 의하면 도서관 공약 중 58%가 인프라 확충에 대한 부분이었으며 이 중 작은도서관 관련 공약이 대부분을 차지하고 있음을 보여준다.⁷⁾ 이러한 흐름에 따라 2011년 12월 29일에는 작은도서관 진흥법안이 발의되어 국회를 통과했고, 2012년 6월 29일 시행되었다. 이로 인하여 작은도서관 활성화에 대한 법적인 제도가 마련된다.

작은도서관과 관련된 법령은 작은도서관의 법적 근거를 제시해주고

5) 정기원, 「작은도서관 운영의 현 단계와 개선방안 연구」, 『디지털도서관』 제65호, 2012, 18쪽.

6) 김유승, 「작은도서관에 관한 법제적 고찰」, 『한국문헌정보학회지』 제48권 제3호, 2014, 385쪽.

7) 윤명희, 『소통과 협력으로 성장하는 공공도서관과 작은도서관』, 경기도 사이버 도서관, 2011, 9쪽

있는 2006년 개정된 ‘도서관법’과 2012년에 제정되어 작은도서관의 육성 및 지원을 명시한 ‘작은도서관 진흥법’이 대표적이다. ‘도서관법’이 작은도서관의 법적 정의와 기준을 제시하고 있다면, ‘작은도서관 진흥법’은 작은도서관의 운영, 협력, 육성, 지원 등에 관한 사항을 명시하고 있다. 이것은 작은도서관에 대한 중앙행정기관 및 지방자치단체의 행정적, 재정적, 지원이 미흡하여 그 기능과 역할을 다하지 못하고 있다는 인식 아래 “작은도서관의 설립 주체와 지원근거 등을 명확히 규정함으로써 작은도서관 진흥에 기여하고, 생활친화적 도서관문화 향상에 이바지”함을 법안 제안의 이유로 들고 있다(의안번호 14321)⁸⁾

작은도서관 진흥법은 지역공동체와 연계한 독서문화운동으로서의 작은도서관 개념 그리고 운영방식과 더불어 이에 대한 국가 및 지방자치단체의 지원에 대한 규정을 담고 있다. 작은도서관 진흥법 제6조 1항은 “작은도서관은 주민의 참여와 자치를 기반으로 지역사회의 생활문화 향상에 이바지할 수 있도록 운영하여야 한다”고 명시하고 있으며, 또한 제8조부터 제10조에서는 국가 및 지방자치단체의 행정적·재정적 지원에 대해 언급하고 있다. 작은도서관 진흥법의 조항들 대부분은 강제력이 없는 훈시 조항으로 이루어져 있다.

이러한 일련의 과정들은 국가 주체의 작은도서관 조성사업이 이루어지게 되는 기반이 되었다. 정부와 지방자치단체가 작은도서관 건립과 지원에 적극적으로 참여하게 되면서 작은도서관 설립 관수는 더욱 증가하였다. 2011년 총 3,349개관(공립 669개관, 사립 2,680개관)이었던 작은도서관은 2017년도에는 2배 이상의 성장을 나타냈다. 2017년도 작은도서관 운영실태조사 및 운영평가 결과보고서에 따르면, 2017년도 작은도서관은 총 6,058개관(공립 1,407개관, 사립 4,651개관)으로 늘어난 것으로 조사되었다. 지자체별로 보면 경기도가 총 1,438개관(공립 228개관, 사립

8) 김유승, 「작은도서관에 관한 법제적 고찰」, 『한국문헌정보학회지』 제48권 제3호, 2014, 390쪽.

1,210개관)으로 전국에서 작은도서관이 가장 많았으며, 서울이 총 962개관(공립 422개관, 사립 540개관)으로 그 뒤를 이었다.

Ⅳ. 작은도서관의 전개양상

작은도서관 운동의 전개 양상은 작은도서관의 특성으로 인하여 지역 공동체와의 연계를 고려한 독서 및 문화프로그램 운동으로 나타난다.

1. 작은도서관의 특성

작은도서관은 유형의 다양성, 접근성, 유대감(친밀성), 유연성 등을 그 특성을 가지고 있다. 문은현은 작은도서관의 특성으로 분관 여부, 운영 유형, 설립주체, 특수목적 등으로 구분할 수 있는 유형의 다양성, 걸어서 10분 거리의 접근성, 지역에서 발생하는 공통의 관심을 공유하고 공감할 수 있는 친밀성, 자료의 입수와 친근한 서비스 제공, 융통성 있는 프로그램 개발과 진행 등의 유연성으로 보았다.⁹⁾ 유진희는 작은도서관의 특성은 접근성, 친밀성, 생활친화적, 주민밀착형, 사랑방 등의 용어를 통해 구체화할 수 있다고 하였다.¹⁰⁾ 이를 종합할 때 우리는 다양성, 접근성, 유대감(친밀성), 유연성 등으로 작은도서관의 특성을 정리할 수 있을 것이다.

① 다양성

작은도서관은 공공도서관과는 달리 설립 및 운영 주체, 특수목적 및 특성 등에 따라 다양한 유형의 도서관이 설립되거나 운영될 수 있다. 설립 및 운영주체에 따라서는 지방자치단체 직영 공립 작은도서관, 민간위

9) 문은현, 「지역공동체 형성을 위한 작은도서관의 운영과 역할」, 인천대학교 대학원 석사학위논문, 2018, 54쪽.

10) 유진희, 「작은도서관의 효율적 운영을 위한 직무 개선에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2014, 13쪽.

탁 작은도서관(공립), 민간운영 작은도서관, 단체(기업)운영 작은도서관(사립), 교회 작은도서관, 아파트 작은도서관, 새마을문고 등이 있다. 특수목적 및 특성에 따라서는 다문화 작은도서관, 장애인 작은도서관, 군부대 작은도서관, 노인 작은도서관, 청소년 작은도서관, 어린이 작은도서관 등이 있다.¹¹⁾

② 접근성

작은도서관의 슬로건이 ‘걸어서 10분거리’ 였던 적이 있었다. 이는 도서관과 가까운 곳에 거주할수록 도서관을 자주 이용한다는 연구논문들에서 기인한 것이다. 이용자들은 가능하면 가까운 도서관을 방문하려고 한다. 김수영과 권기원은 이용자는 교통이 편리한 도서관을 더 많이 방문하며, 도서관의 위치에 대해 이용자가 긍정적으로 인지할 때 더 많이 이용한다고 설명한다.¹²⁾ 그런데 작은도서관은 지역 주민들에게 가까운 곳에 위치하고 있는 경우가 많아서 접근성이 공공도서관보다 좋다. 아파트 단지 내 작은도서관, 지역주민자치센터에 있는 작은도서관, 교회 작은도서관 등은 대부분 인구 밀집지역 내에 위치하고 있어서 지리적인 접근성이 뛰어나다고 할 수 있다.

③ 유대감(친밀성)

작은도서관은 대부분 이용자 중심의 서비스를 실행하고 있다. 그래서 이용자와의 유대관계 형성에 있어서 공공도서관을 앞선다. 작은도서관 운영자와의 친분관계를 형성하기가 쉽고, 독서 소모임이나 자원봉사를 통해 작은도서관의 운영에 함께 참여할 수도 있으며, 더 나아가 후원이나 독서문화프로그램에도 적극적으로 함께 할 수 있어서 작은도서관과

11) 조미아 외 2명, 「운영진단을 통한 유형별 작은도서관 사례분석 연구」, 『한국문헌정보학회지』 제47권 제2호, 2013, 참조.

12) 김수영, 권기원, 「환경적 요인이 공공도서관 이용에 미치는 영향에 관한 연구-도서관 입지를 중심으로」, 『한국정보관리학회 제2회 학술대회 논문집』, 1995, 135-138쪽.

이용자들과의 유대관계가 쉽게 형성될 수 있다. 이러한 유대감과 친밀감은 작은도서관의 발전을 도모하고 더 나아가 마을공동체 운동이나 독서문화운동 등으로 연결될 수 있는 작은도서관만의 특성이라고 할 수 있다.

④ 유연성

이용자 중심의 작은도서관은 이용자의 요청이나 취향에 맞는 다양한 서비스를 제공하므로써 이용자의 만족도를 높일 수 있다. 규모가 큰 공공도서관보다 이용자가 희망하는 책을 구입하여 제공하는데 더 유리하며, 이용자들이 원하는 맞춤형 독서문화프로그램-노인복지 서비스, 공부방 프로그램, 동화구연 프로그램, 스토리텔링 프로그램 등등-을 더 쉽고 더 빠르게 개발하거나 기획할 수도 있고, 대상별-노인, 어린이, 청소년, 다문화인 등-서비스도 상황에 맞춰 진행할 수 있다. 이러한 서비스나 프로그램은 공공도서관에서는 상황에 맞춰 곧바로 실행할 수 없다. 그러나 작은도서관의 경우 그 자체로 융통성을 발휘할 수 있는 유연성을 가지고 있기 때문에 보다 다양한 상황에서 그에 맞는 폭넓은 서비스를 제공하거나 적용할 수 있다.

2. 지역공동체와의 연계 : 마을공동체

지역공동체는 사전적으로 ‘한 지역의 일정한 범위 안에서 지연에 따라 자연스럽게 이루어진 생활 공동체’를 의미한다.¹³⁾ 여기서 ‘공동체’는 특정한 사회 공간에서 공통의 가치와 유사한 정체성을 가진 사람들의 집단으로, 일반적으로 공통의 생활 공간에서 상호작용하며, 유대감을 공유하는 집단을 의미한다.¹⁴⁾ 심화섭은 공동체를 지리적으로 한정된 범주 내에서 특정집단이 같은 가치관이나 유사한 행동특성을 공유하고 비슷한 생활목적이나 생활요구를 가지는 지역적 사회집단의 한 묶음으로 정의했

13) 네이버 국어사전, (<http://www.naver.com>) [검색일자 : 2019. 10. 7]

14) 한국문화대백과사전, (<http://encykorea.aks.ac.kr>) [검색일자 : 2019. 10. 7]

다.¹⁵⁾ 박병춘은 물리적 공간으로서의 일정한 지역을 주요 기반으로 하며, 지역주민과 생활전반에 걸쳐 서로 긴밀하게 사회적으로 상호작용하고 공동의 가치와 목표라는 정서적인 유대감을 공유하는 사회적 조직단위로 보았다.¹⁶⁾ 광현근은 일정한 지리적 경계 안에 살면서 주민들 상호간에 사회적, 심리적 유대관계를 형성하는 것으로 정의하였다.¹⁷⁾

14세기 영어문화권에서 사용하기 시작한 공동체라는 용어는 라틴어 *communis*에서 기원한다. 이 단어의 의미는 ‘공통의, 공유의, 모두에게 해당되는’이다. 이는 공동체가 동일한 장소와 환경에서 동일한 가치와 관심사를 공유하고 있음을 보여준다. 따라서 공동체는 단순히 사람들이 거주하는 공간이나 지역만을 의미하는 것이 아니다. 동일한 관심사와 동일한 가치를 공유하고 사회적 상호작용 및 상호 공감대가 형성되어 있어야 한다.

우리나라의 작은도서관은 마을이라고 불리는 특정 지역에 위치한다. 그런데 마을이라는 용어는 단순히 지리적 영역에 국한되지 않는다. 마을은 지역공동체의 또 다른 의미라고 할 수 있다. 우리나라에서 마을은 공동체가 가지는 특성을 정확하게 나타내는 용어이다. 왜냐하면 마을은 그 의미에 있어서 주민간의 유대와 사회적 상호작용을 강조되는 단어이기 때문이다. 서울특별시 마을공동체 만들기 지원 등에 관한 조례 제2조 제1항은 마을을 “주민이 일상생활을 영위하면서 경제·문화·환경 등을 공유하는 공간·사회적 범위”로 정의한다. 그러므로 마을은 주민의 생활환경에서 물리적 범위를 초월하여 주민이 인식하는 생활환경과 주민 상호간의 관계라고 할 수 있다. 마을은 인문·사회적 차원의 생활환경의 장기적인 지향점이며, 개인의 독립성과 자율성을 보장하고 성장을 위한 교육능력을 갖춘 생활공동체로서 완결된 구조를 갖는 공간을 의미한다.

15) 심화섭, 「마을만들기가 주민의 지역공동체 의식에 미치는 영향에 관한 연구」, 동국대학교 대학원 박사학위논문, 2016, 10쪽.

16) 박병춘, 「지역발전과 지역공동체」, 『지역사회연구』, 제20호, 2012, 4-8쪽.

17) 광현근, 「현대 지역공동체의 의의와 활성화 방안」, 『사회과학논문집』, 제23호, 2004, 32-35쪽.

이는 마을이 공동체적 가치를 공유하는 지역을 포괄하고 있다는 뜻이다.¹⁸⁾ 그러므로 작은도서관이 지역공동체와 연계되어 있다는 것은 마을공동체와 연계되어 있다는 것과 같은 의미가 된다.

작은도서관은 접근이 용이한 생활 친화적인 소규모 문화공간으로서 주로 독서 및 문화프로그램을 통해 자연스럽게 지역공동체가 형성되는 곳이다. 지역사회의 참여를 중요시하며 지역주민과 상호 교류한다. 지역주민은 작은도서관의 수혜자로 참여할 뿐 아니라 자원봉사, 후원, 프로그램 진행 참여 등을 통한 운영주체로 활동하기도 하며, 동시에 지역공동체문화를 형성해 나가는 주역으로서의 역할도 하고 있다.¹⁹⁾ 이런 점에서 작은도서관은 마을공동체가 형성되는 공간이라고 할 수 있다. 마을공동체의 다양한 구성원들이 함께 모여 소통하는 장이 되는 것이다. 그러므로 작은도서관의 지향점은 마을공동체와 연계하여 도서관이라는 동일한 공간 속에서 책, 독서문화프로그램, 평생교육 등을 통해 상호 소통하고 교류하면서 지역사회의 문화와 역사를 보존하고, 지역 및 주민의 생활환경과 삶의 질을 높이는 것이 되어야 한다.

3. 독서와 문화프로그램

작은도서관은 시민의 자발적 참여를 바탕으로 독서, 문화 및 교육활동을 통해 지역공동체의 삶의 질을 높이려고 했던 사회운동이며 대안공동체 운동이다. 따라서 작은도서관에서는 기존의 공공도서관에서 하지 못했던 독서문화활동과 교육 프로그램들이 자유롭게 이루어진다. 이에 대해 양재한은 “작은도서관은 지역주민들에게 접근이 용이한 생활친화적 소규모 문화공간으로 독서 및 문화프로그램을 통해 자연스럽게 지역공

18) 심화섭, 『마을만들기가 주민의 지역공동체 인식에 미치는 영향에 관한 연구』, 동국대학교 대학원 박사학위논문, 2016, 10쪽.

19) 김소희, 『작은도서관 운동의 마을만들기적 성격에 관한 연구』, 성공회대학교 NGO대학원 석사학위논문, 2008, 11-12쪽.

동체가 형성되는 곳”이라고 했고²⁰⁾, 김소희는 “작은도서관은 접근이 용이한 생활친화적인 소규모 문화공간으로서 독서 및 문화프로그램을 통해 자연스럽게 지역공동체가 형성되는 곳이므로 시설 개념으로 보는 시각이 아닌 운동의 개념으로 그 취지를 인식해야 한다”²¹⁾고 언급했다.

독서문화운동의 확산에 목적을 가진 개인과 시민단체들이 새로운 형태의 독서문화운동으로 시작한 것이 작은도서관이다. 이것은 민간 주도의 독서문화운동이며 자발적 참여운동이었다. 지역 주민들의 자발적 참여에 의해 설립된 기관으로 책을 매개로 생각과 정보를 나누고 문화를 공유하는 기관이며 돌봄과 배움을 통해 지역 공동체가 이루어지는 공간²²⁾이 작은도서관인 것이다. 따라서 작은도서관은 독서활동과 더불어서 문화 및 교육 프로그램이 다양하게 이루어져야 한다. 책과 독서를 중심으로 지역 주민들의 관심 있는 주제와 연관된 문화프로그램을 실행하고, 독서문화운동을 위한 소모임을 만들어 소통과 학습을 병행하며, 다양한 분야의 전문적인 지식과 도서를 강연과 토론을 소개하는 등의 활동들이 이루어지는 사랑방의 역할을 작은도서관이 수행해야 하는 것이다.

V. 작은도서관 운영의 문제점과 개선방안

1. 맥락과 배경에서의 문제

1990년대 기존의 새마을문고 쇠퇴에 대한 반성을 통해 기존의 마을문고와 차별되는 새로운 형태의 독서문화운동으로 시작된 작은도서관 운동은 민간 주도의 독서문화운동이며 자발적 참여운동으로 발전한다. 이것은 관제활동으로 변질되었던 마을문고 운동과는 다른 형태의 사회운

20) 양재한 「마산지역 작은도서관의 사회적 역할 변화과정과 운동의 방향」, 『한국도서관·정보학회지』, 2008, 31쪽.

21) 김소희 외, 『작은도서관이 아름답다』, 청어람 미디어, 2013, 12-55쪽.

22) 문은현, 「지역공동체 형성을 위한 작은도서관의 운영과 역할」, 인천대학교 대학원 석사학위논문, 2017, 21쪽.

동으로 독서 및 독서문화에 새로운 이정표가 될 것이라고 생각했다.

그러나 2006년 국립중앙도서관에 작은도서관 진흥팀이 만들어지는 것을 기점으로 또다시 국가나 지방자치단체가 작은도서관 리모델링이나 설치에 관여하기 시작했다. 정책을 만들기 전 마을문고를 중심으로 설문을 조사하여 양성화시킬 것 같은 양상을 띠었으나, 이내 국비 지원을 통한 새로운 설치 쪽으로 방향을 잡았다.²³⁾ 이는 기존에 운영되던 사립 작은도서관을 양성화하는 것 보다는 국비 지원으로 새로운 사립 작은도서관을 만드는 것이 관리하기에 더 편했기 때문이다. 이로 인하여 기존의 마을문고와의 갈등이 불거졌으며 또한 작은도서관 운동의 시원으로서의 마을문고를 오래전부터 운영해오던 독서문화운동가들의 반발로 인해 마을문고의 폐관이 증가하는 상황도 발생했다.

작은도서관의 중복설치도 정부나 지방자치단체의 관여로 인한 부작용 중에 하나이다. 전주에 책사랑 작은도서관 근처에 열린 점자 작은도서관이 국비로 세워진 적도 있고, 군산 임피도서관 건너편에 위치한 임피초 학교도서관을 리모델링 하거나 교육지원청에서 운영하는 진안 공공도서관 옆에 마이작은도서관을 리모델링 해준 적도 있다. 이 외에 사단법인 한국사립작은도서관협회에 속한 회원 중에서 이와 같은 일을 겪은 곳이 있다고 한다.²⁴⁾

현재 작은도서관은 민간의 주도도 아니고 정부나 지방자치단체 등이 중심이 된 관의 주도도 아닌 어중간한 상황에서 설치되거나 운영되고 있다. 작은도서관 조성은 정부나 지방자치단체에서 행하고 이후의 운영을 민간에게 위탁하거나 떠넘기는 국립 작은도서관이 늘어나고 있으며, 민간이 주도해서 설치된 작은도서관 지원에 있어서는 도서관의 특성이나 차별성을 고려하지 않는 경우도 증가하고 있다. 이러한 상황이 계속된다

23) 정기원, 「작은도서관 운영의 현 단계와 개선방안 연구」, 『디지털도서관』 제65호, 2012, 23쪽.

24) 정기원, 앞의 논문, 24쪽.

면 1980년대 관제 활동으로 인해 쇠락의 길을 걸었던 마을문고운동의 전철을 밟을 수도 있을 것이다.

2. 작은도서관의 법제적 문제

작은도서관 진흥법에 의해 작은도서관은 전국적으로 비약적인 성장을 했지만 법제적으로는 여러 가지 문제를 내포하고 있다. 먼저, 작은도서관 진흥법이 이전 마을문고의 한계를 극복하고 더 발전한 모습의 도서관 운동을 지향하고 있음에도 불구하고 도서관법은 이전 마을문고의 법적 기준을 작은도서관 기준으로 그대로 적용하고 있다는 것이다. 특히 지역 공동체의 생활문화 향상이라는 사회운동으로서의 작은도서관 진흥을 위한 법임에도 불구하고 작은도서관은 단순히 시설과 기준면에서 ‘도서관법 및 독서진흥법’ 제2조의 문고 기준, 즉 “문고라 함은 도서관의 일반적인 목적과 기능을 수행하고 있으나 도서관의 기준에 미달되는 규모의 독서시설을 말한다”는 조항을 그대로 따르고 있다는 점이다. 이로 인하여 적어도 ‘법적으로’ 작은도서관은 지역공동체 기반 사회운동으로서의 작은도서관 개념과 운영방식을 적극적으로 반영한 작은도서관 진흥법²⁵⁾상의 작은도서관이 아닌 단순히 크기나 규모에 있어서 ‘작은’을 의미하는 도서관이 되었다. 그리고 이는 도서관법이나 조례에 따른 시설이나 규모의 기준만 맞추면 사회 및 독서문화운동으로서의 작은도서관의 목적이나 지향점을 알지 못해도 또는 그러한 운영에 대한 의도가 없어도 작은도서관을 등록하고 운영할 수 있게 되는 문제를 발생시켰다.

두 번째 문제는 작은도서관 진흥법 조항 대부분이 훈시조항이어서 강제력이 담보되지 않고 있다는 점이다. 따라서 작은도서관 설립 후 운영자가 작은도서관 진흥법에 어긋나는 운영을 한다고 해도 제재를 가하거나 처벌할 수 없다. 이것은 작은도서관의 첫 번째 문제와 연결되면서 작

25) 김유승, 「작은도서관이 관한 법제적 고찰」, 『한국문헌정보학회지』 제48권 제3호, 2014, 390쪽.

은도서관의 난립과 방만한 운영을 가능하게 했다.

세 번째 문제는 작은도서관의 효과적인 운영을 위해서는 전문성을 가진 운영인력-예를 들어 사서-이 확보되어야 하는데 ‘도서관법’으로부터 105건에 달하는 조례에 이르기까지 작은도서관에 사서 배치를 의무화한 법령이 하나도 없다는 것이다. 이 법령들은 사립작은도서관뿐만 아니라 공립작은도서관까지 관장과 운영자에게 도서관 운영을 요구하지 않고 있으며, 자원봉사자 중심의 운영방침만을 지시하고 있다.²⁶⁾ 사서가 배치되어 있거나 확보하고 있다는 것이 작은도서관 진흥법에서 지향하는 작은도서관의 운영을 보장하는 것은 아니다. 그러나 전문성을 가진 운영인력을 가지지 못한 작은도서관이 성공적으로 그 기능과 역할을 다한다는 것을 기대하기는 어렵다.

3. 전개양상에 따른 문제

① 지역공동체와의 연계

지역사회와의 긴밀한 연계를 통한 마을공동체를 이루기 위해서는 작은도서관이 온전한 기능과 역할을 하는 것이 중요하다. 작은도서관은 기존의 공공도서관이 가지고 있는 기본적인 기능과 역할뿐만 아니라 마을공동체 형성도 도모해야 하는 역할을 갖고 있다. 이러한 역할을 감당하기 위해서는 정부 및 지방자치단체의 재정적, 제도적 지원이 필요하다. 그러나 이러한 지원에 있어서 아직까지는 많은 부분에 있어서 미흡하다.

우선, 정부 및 지방자치단체의 지원이 작은도서관 활성화를 가져올 수 있도록 작은도서관을 위한 독립된 조직이 있어야 한다. 경기도의 경우 독립된 조직과 담당자를 운영하는 곳은 19개 시군 중 의정부시, 광명시, 화성시 등 3곳에 불과했다. 이러한 상황에서는 작은도서관 활성화를 위한 체계적인 지원이 거의 불가능하다고 할 수 있다.

26) 김유승, 앞의 논문, 402쪽.

다음으로 작은도서관 지원사업이 중·장기적인 계획 없이 시행되고 있다는 점이다. 이로 인하여 체계적인 관리가 어려워지고, 작은도서관에 실제적으로 필요한 부분에 대한 지원이 이루어지지 않고 있다. 현재 중앙 부처 및 도와 시군 등의 지자체별 작은도서관 지원사업은 장기적인 계획이 뒷받침 되지 않은 채 각각의 지자체 상황에 따라 임기응변적으로 이루어지고 있는 상황이다. 그래서 도, 시, 군의 지원사업들은 어떤 사업이 이루어지는지에 대한 정보교환도, 이에 따른 소통과 조율도 없는 상태로 진행되고 있다. 이로 인하여 지원사업의 중복이나 사업 수혜의 중복 현상도 빈번하게 발생하고 있다.

마지막으로 작은도서관이 마을공동체를 형성하고 지속적인 발전을 이루기 위해 정부 및 지방자치단체의 지원 외에 필요한 것이 지역사회와 연계된 작은도서관 간의 네트워크이다. 이는 작은도서관의 현재적 모습을 진단하고 앞으로 나아갈 수 있는 전략을 세우기 위해 필요한 것이다.²⁷⁾ 예를 들어 경기도 작은도서관 지역협의체인 ‘경기도 작은도서관 협의회’나 인천광역시의 ‘인천 작은도서관 운영자 모임’ 같은 네트워크들이다. 그러나 이러한 네트워크들이 지역사회와 연계되고 있다보니 지역이기주의 및 집단이기주의로 인해 작은도서관 네트워크와 지방자치단체 또는 네트워크와 네트워크 간의 갈등이 생길 수도 있다는 문제점이 있다. 실제로 2019년 한 작은도서관 협의체가 지방자치단체와의 갈등으로 인해 지방자치단체의 작은도서관 지원사업에 불참하는 등의 단체행동으로까지 이어졌으며 앞으로도 그 지방자치단체의 지원사업에는 어떠한 협조도 하지 않겠다고 선언하기도 했다.

② 독서와 문화프로그램

작은도서관은 독서활동과 함께 문화 및 교육 프로그램이 다양하게 이

27) 박소희, 「인천광역시 작은도서관의 운영개선 및 활성화 방안에 관한 연구」, 인천대학교 대학원 석사학위논문, 2015, 90쪽.

루어지는 곳이다. 책과 독서를 중심으로 한 문화프로그램을 실행하고, 소모임을 만들어 소통하며, 다양한 분야의 강연을 소개하는 활동들이 이루어지는 사랑방의 역할을 작은도서관이 수행해야 한다. 또한 작은도서관은 독서문화프로그램을 통해 지역 내 도서관 이용자들의 만족도를 높이는 것에도 중점을 두어야 한다. 대부분의 작은도서관들이 이를 위해 노력하고 있다. 그러나 미진한 점이 있는 것도 사실이다.

첫 번째로 지역주민들의 요구에 맞는 문화프로그램에 초점을 맞추다 보니 독서문화프로그램이 아닌 단순한 문화프로그램을 기획하거나 운영하는 것이 많다는 것이다. 독서문화운동을 위한 작은도서관에서 독서나 책이 빠진 문화프로그램이 실행되고 있는 것이다.

두 번째로 작은도서관의 재정적인 열악함으로 인하여 양질의 독서문화프로그램을 기획하고 운영하기가 어렵다는 것이다. 서울시 작은도서관 100개를 대상으로 한 독서문화프로그램 운영 시 애로사항 조사에서 전체 67.1%(공립 52.5% 사립 83.3%)가 예산확보의 어려움을 호소했다.²⁸⁾

4. 개선방안

작은도서관 운영의 문제점을 세 가지 항목으로 나누어서 살펴보았다. 세 가지 측면의 문제점들을 종합하면 두 가지로 귀결된다. 하나는 정부와 지방자치단체에서 개선해야 할 문제들이었고 또 다른 하나는 그것을 받아들이고 적용해야 하는 작은도서관들이 개선해야 할 문제들이었다. 따라서 개선방안도 이 두 가지 측면에서 제시하고자 한다.

① 정부와 지방자치단체

마을문고 운동이 관제활동으로 변질되었고 그것을 극복하고자 민간 주도의 자발적 시민참여운동으로써 작은도서관 운동이 일어났다. 그러나

28) 양병훈, 「작은도서관 문화프로그램 활성화에 관한 연구」, 『한국문헌정보학회지』 제 46권 제1호, 2012, 290쪽.

이것이 영리를 추구하는 이익사업이 아닌 공익사업이라는 측면에서 정부와 지방자치단체의 도움 없이 온전한 작은도서관 운동으로의 지속가능성을 갖는다는 것은 거의 불가능하다. 따라서 정부와 지방자치단체는 과도한 관제활동으로 인한 마을문고 운동의 실패를 거울삼아서 작은도서관의 성장과 발전을 위해 올바르게 지원하려는 노력이 필요하다.

이를 위해서는 첫째, 법령과 조례의 정리이다. 작은도서관의 방만한 운영과 지방자치단체의 체계적이지 못한 지원은 도서관법과 작은도서관진흥법을 위시한 법령과 조례들의 강제력없는 임의조항과 훈시조항 때문이다. 특히 전문성을 지닌 운영인력이 확보되어야 하는 도서관임에도 불구하고 사서가 아닌 자원봉사자 중심의 운영 방침을 지시하고 있다는 것이 도서관을 도서관답게 만드는 것을 더 어렵게 만든다. 2017 전국 작은도서관 운영실태보고서에 따르면 전체 6,058개 작은도서관 중 직원(상근+시간제)이 있는 도서관은 3,843개관(63.4%)이며 직원이 없는 도서관은 2,215개관(36.6%)이었다. 이것을 유형별로 나누면 더 심각한 상황이 드러나는데, 직원이 없는 도서관을 유형별로 보면 공립 작은도서관이 337개관(24.0%)이었고, 사립작은도서관의 직원보유율은 공립작은도서관보다 더욱 낮아 1,878개관(41.4%)이 직원 없이 운영되고 있었다. 또한 직원이 있는 작은도서관 3,843개관 중 사서자격증을 소지한 사서직원이 근무하고 있는 작은도서관은 564개관에 불과했으며, 작은도서관의 사서직원 수는 총 655명으로 전체 작은도서관 기준으로 1관 당 평균 0.1명이었다. 이에 대해 보고서는 전문적인 도서관 서비스를 위해서는 사서배치가 시급한 사안이라고 조언하고 있다. 따라서 정부와 지방자치단체는 법령과 조례가 강제력을 갖출 수 있도록 법령을 재정비해야 하며, 전문인력확보 및 확보방안에 대한 것도 작은도서관 설립 기준의 하나로 법령이나 조례에 명시해야 한다. 이것이 현실적으로 어려운 일이라면 작은도서관 운영과 관련된 전문성을 함양시킬 수 있는 교육을 엄격하게 실시하여 이를 통해 작은도서관 스스로가 자생력을 기르도록 유도하는 것도 한 방

법이다. 만약 이러한 법령이 갖춰질 수 있다면 현재 등록제로 되어있는 작은도서관 설립을 허가제로 변경하는 방안도 고려해 볼 수 있을 것이다.

둘째, 작은도서관 지원에 관한 체계적인 조직과 관리이다. 각 시군마다 작은도서관을 전담할 부서를 조직하고 작은도서관 지원에 대한 체계적인 관리에 대해 현실적이면서도 창의적인 방법을 모색해야 한다. 이를 위해 작은도서관 지원사업을 실적 중심이 아닌 작은도서관에게 현실적인 도움을 줄 수 있는 지원사업으로 재정비할 필요가 있다. 실적 위주의 단기적인 사업공모 형태가 아닌 작은도서관의 특성에 맞는 지원을 위한 사업으로 기획되어야 할 것이다. 대부분의 작은도서관은 안정적인 운영비와 적절한 인건비에 대한 현실적 지원을 가장 필요로 한다. 따라서 이러한 점에 초점을 맞춘 지원사업을 기획하고, 또한 단발성의 사업공모 형태의 지원사업이라도 운영비와 인건비에 대한 자율성을 부여하여 수익을 창출할 수 없는 작은도서관에 실질적인 도움을 줄 수 있도록 해야 한다.

셋째, 작은도서관 간의 네트워크와 정부와 지방자치단체 간의 긴밀한 협조가 있어야 한다. 작은도서관의 자생력을 기르기 위해서는 작은도서관 간의 네트워크나 협의체의 구성이 필요하다. 정부와 지방자치단체는 작은도서관 간 네트워크나 협의체가 더욱 조직화하여 공동의 독서문화운동을 만들어 나갈 수 있도록 지원해야 한다. 이에 더하여 공공도서관과의 협력망을 구축해서 전문성이 결여될 수 있는 부분에 대한 보완과 지원의 역할을 할 수 있도록 해야 한다.

② 작은도서관

작은도서관들이 개선해야 할 것은 자생력을 기르기 위하여 지금보다 더 노력해야 한다는 것이다. 작은도서관 운영자들이 투철한 봉사정신과 독서문화운동의 확산이라는 사명감으로 작은도서관을 설립하고 운영한다는 것은 누구나 아는 일이고 또한 칭찬받아 마땅한 일이다. 그러나 자신들이 봉사하고 사명감을 가지고 일하는 것에 대해 그것을 훈장인양 내

세워서는 안 된다. 칭찬받기위해 작은도서관을 운영하는 것은 아니기 때문이다. 오히려 그러한 봉사정신이나 사명감이 퇴색하지 않도록 작은도서관을 작은도서관스럽게 만드는데 더 힘을 기울여야 한다.

이를 위해서는 첫째, 작은도서관이 기존의 공공도서관의 기본적인 역할과 기능 외에 생활 친화적인 소규모 문화공간으로서 주로 독서 및 문화프로그램을 통해 자연스럽게 마을공동체를 형성할 수 있도록 전문적인 인력-사서, 독서문화활동가 등-과 자원봉사자를 확보하고 이들에 대한 교육을 제공하는데 힘을 기울여야 한다. 재정적인 어려움으로 전문적인 인력의 확보가 어렵다면 적극적으로 정부와 지방자치단체의 재정지원이나 교육지원에 대해 알아보고, 이를 활용하여 작은도서관의 자생력을 확보해야 할 것이다.

둘째, 마을공동체를 형성하고 작은도서관의 지속적인 발전을 위해서 작은도서관 간 네트워크를 형성하거나 또는 작은도서관 협의체를 만들거나 가입하는 것도 작은도서관의 자생력을 기르는데 중요한 방법 중의 하나이다. 작은도서관 간에 네트워크를 통해서 작은도서관 운영에 대한 노하우를 공유할 수도 있고 독서문화프로그램 기획과 실행에 대해 필요한 지식들을 배울 수도 있을 것이다. 또한 작은도서관 평가나 정부와 지방자치단체 지원사업에 대한 다양한 정보들을 공유할 수 있고 이에 필요한 서류작성방법도 배울 수 있을 것이다. 다만, 작은도서관 간 네트워크나 작은도서관 협의체 등을 형성할 때 주의해야 할 점은 이것이 자칫 집단이기주의나 정치적인 역학으로 인해 지방자치단체나 다른 네트워크나 협의체와 갈등이나 알력을 빚는 일이 없도록 해야 한다.

셋째, 독서문화프로그램을 기획할 때 작은도서관의 기본적인 기능과 역할을 항상 고려해야 한다. 독서문화프로그램을 기획하고 운영하는 것은 도서관 이용객들의 만족도를 높이고, 효과적으로 독서문화를 확산시키는 데에 좋은 방법 중의 하나이다. 작은도서관 운동이 지역문화와 독서문화 운동을 표방했던 것처럼 작은도서관은 다양한 문화가 공존하는

장이어야 한다. 다만 독서문화프로그램은 책을 중심으로 기획되고 운영되어야 한다. 도서를 매개로 한 다양한 문화프로그램이 작은도서관에서 실행되어야 한다는 것이다.

Ⅵ. 맺는 글

독서문화공간으로서 작은도서관은 마을공동체를 위한 사랑방이다. 소모임을 통한 소통과 교육이 있으며, 문화공간으로서 독서문화를 확산시키고, 평생학습을 지원하면서 마을공동체를 형성하는데 핵심적인 역할을 작은도서관이 하고 있다. 그러나 작은도서관 또한 도서관임을 잊으면 안 된다. 도서관의 기본적 기능과 역할에 충실해야 한다. 이것이 문화활동을 하고, 마을공동체를 위한 사랑방 역할을 하며, 평생학습을 위한 교육을 담당하고 있으면서도 우리가 작은도서관을 문화센터 또는 사랑방 등으로 부르지 않고 ‘도서관’이라 부르는 이유이다.

이를 위해 정부와 지방자치단체, 작은도서관은 협력하여 문제점들을 개선하고 함께 성장할 수 있는 길을 모색해야 한다. 정부와 지방자치단체는 작은도서관 관련 법령과 조례를 정리하고, 전담부서를 만들어 체계적인 조직과 관리의 기반을 확보하고, 작은도서관의 자율성을 부여하는 합리적인 지원을 시행해야 한다. 그리고 작은도서관은 전문인력을 확보하고, 봉사과 희생이 퇴색되지 않도록 노력하며, 작은도서관 간 네트워크를 확립하고, 도서를 중심으로 한 문화프로그램의 개발에 앞장서야 한다. 이러한 노력이 뒤따른다면 작은도서관은 독서문화운동과 사회적 독서를 확산시키는 독서문화공간으로 언제나 남아있을 것이다. 작은도서관은 작은도서관다운 도서관이 되어야 한다. 이것이 진정한 독서문화공간으로서의 작은도서관의 본모습이다.

참고문헌

- 김소희 외, 『작은도서관이 아름답다』, 청어람 미디어, 2013.
- 윤명희, 『소통과 협력으로 성장하는 공공도서관과 작은도서관』, 경기도 사이버 도서관, 2011.
- 곽현근, 「현대 지역공동체의 의의와 활성화 방안」, 『사회과학논문집』, 제23호, 2004.
- 김미선, 「작은도서관 운영모델에 관한 연구」, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, 2010.
- 김소희, 「작은도서관 운동의 마을만들기적 성격에 관한 연구」, 성공회대학교 NGO대학원 석사학위논문, 2008.
- 김수영, 권기원, 「환경적 요인이 공공도서관 이용에 미치는 영향에 관한 연구-도서관 입지를 중심으로」, 『한국정보관리학회 제2회 학술대회 논문집』, 1995.
- 김유승, 「작은도서관에 관한 법제적 고찰」, 『한국문헌정보학회지』 제48권 제3호, 2014.
- 문은현, 「지역공동체 형성을 위한 작은도서관의 운영과 역할」, 인천대학교 대학원 석사학위논문, 2017.
- 박병춘, 「지역발전과 지역공동체」, 『지역사회연구』, 제20호, 2012.
- 박소희, 「인천광역시 작은도서관의 운영개선 및 활성화 방안에 관한 연구」, 인천대학교 대학원 석사학위논문, 2015.
- 박송이, 「작은도서관의 효과적인 운영방안에 관한 연구」, 강남대학교 대학원 석사학위논문, 2009.
- 박정숙, 「마을공동체 사업이 작은도서관 활성화에 미치는 영향에 관한 연구」, 경기대학교 대학원 석사학위논문, 2018.
- 박형섭, 「독서프로그램의 기획」, 『디지털 도서관』 제80호, 2015.
- 심화섭, 「마을만들기가 주민의 지역공동체의식에 미치는 영향에 관한 연구」, 동국대학교 대학원 박사학위논문, 2016.
- 안찬수, 「문고가 아닌 어엿한 도서관으로!」, 『도서관계』 141호, 2006.
- 양병훈, 「작은도서관 문화프로그램 활성화에 관한 연구」, 『한국문헌정보학회지』 제46권 제1호, 2012.
- 양재한 「마산지역 작은도서관의 사회적 역할 변화과정과 운동의 방향」, 『한국도서관·정보학회지』, 2008.

- 유진희, 「작은도서관의 효율적 운영을 위한 직무 개선에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2014.
- 이연옥, 「현단계 어린이도서관운동의 내용과 특성에 관한 연구」, 『한국도서관·정보학회지』 36호, 2005.
- 이용남, 「마을문고운동 추진 전략과 형태에 관한 분석적 고찰」, 『한국문헌정보학회지』 36호, 2002.
- 정기원, 「작은도서관 운영의 현 단계와 개선방안 연구」, 『디지털도서관』 제65호, 2012.
- 정현태, 「작은도서관 조성사업의 활성화 방안: ‘작은도서관 중장기 발전 방안 연구’공청회 자료」, 『한국문헌정보학회 학술발표논문집』 21호, 2006.
- 조미아 외, 「운영진단을 통한 유형별 작은도서관 사례분석연구」, 『한국문헌정보학회지』 제47호, 2013.

2015 전국 작은도서관 운영 실태 결과보고서.

2016 전국 작은도서관 운영 실태 결과보고서.

2017 전국 작은도서관 운영 실태 결과보고서.

Consideration on the Operation of Small Libraries

Kim, Jang-ho
(Kyungmin University)

This thesis highlights the history and status of small libraries through the context and background of the creation of small libraries as multiple reading culture spaces, the legal nature of small libraries, and the development of small libraries, and the characteristics of small libraries as a local cultural movement. The purpose was to discuss the problems and improvement measures that were unavoidable in this process. The context and background of the creation of the small library, the legal characteristics of the small library, and the development pattern of the small library were summarized, and the problems that appeared in each situation were pointed out. In addition, as a way to improve, organize laws and ordinances related to small libraries, systematic organization and management through a dedicated department, rational support that gives autonomy to small libraries, secure professional manpower, establish a network between small libraries, and promote cultural programs centered on books. It presented the development and operation.

Keywords : small library, reading culture space

투고일 : 2020. 09. 18. / 심사일 : 2020. 10. 05. / 심사완료일 : 2020. 10. 15.

철학 공동체를 통한 토론교육과 학생의 도덕적 판단력 향상 가능성

김현경*

【 목 차 】

- I. 서론: 연구의 필요성과 주제
- II. 철학적 탐구공동체 활동과 토론교육
 - 1. 철학적 탐구공동체의 의미와 필요성
 - 2. 철학적 탐구공동체의 교육목적
 - 3. 철학적 탐구공동체와 고차적 사고력
 - 1) 비판적 사고
 - 2) 창의적 사고력
 - 3) 배려적 사고
- III. 토론교육과 고차적 사고력
- IV. 고차원적 사고력과 도덕적 판단력
- V. 결론

국문초록

우리는 바람직한 삶을 살아가는데 필요한 기본생활을 습관화하고 도덕규범을 익히며 일상생활에서 부딪히는 도덕적 문제를 합리적이고 효율적으로 해결할 수 있는 능력이 요구되는 시대에 살고 있다.

보편적인 도덕적 원리는 그 자체로 의미가 있는 것이 아니라 각자가 처하는 구체적 상황에 맞는 정확한 도덕적 판단력을 기르고 적용시킬 때 도덕적 가치를 갖는다. 그러기 위해서 우선 판단을 하는데 있어서 기본적으로 필요한 고차적인 사고능력이 필요하다. 이런 고차적 사고력은 일반적인 추론능력보다 훨씬 넓은 의미를 가지고 있으며

* 경민대학교 교수, spodaios@hanmail.net

논리적으로 비판적인 사고뿐만 아니라 그에 맞는 도덕적 행동을 고안해낼 수 있는 창의적 사고와 도덕적 판단에서 필수적인 다른 사람을 배려하는 사고까지 통합적으로 포함할 수 있다. 이런 고차원적 사고력은 끊임없이 스스로 생각하고 자신의 결정을 반성하고 타인과 의견을 교환하면서 길러질 수 있고 이런 기회를 제공할 수 있는 토론교육이라고 할 수 있다. 토론교육을 통해 고차원적 사고를 지속적이고 효율적으로 기를 수 있으며, 고차원적 사고가 도덕적 판단력을 향상시키는 교육에 기여할 수 있다면 철학공동체를 통한 토론교육은 도덕적 판단력향상에 기여한다고 할 수 있기 때문이다.

핵심어 : 토론교육, 도덕적 판단력, 고차적 사고력, 철학공동체

I. 서론: 연구의 필요성과 주제

우리는 바람직한 삶을 살아가는데 필요한 기본생활을 습관화하고 도덕규범을 익히며 일상생활에서 부딪히는 도덕적 문제를 합리적이고 바람직하게 해결할 수 있는 능력이 요구되는 시대에 살고 있다. 다양한 가치들이 존중되는 다원화사회가 되면서 지금까지 옳다고 판단되던 것들이 옳지 않은 것으로 판단되는 등 다양한 도덕적 판단의 양상이 발생하고 있기 때문이다. 그리고 다원적 가치관이 확산되는 것은 우리 사회가 발전할 수 있는 중요한 배양이 될 수 있다는 점에서 매우 의미 있다고 할 수 있으나 마치 자신의 주관적 가치대로 모든 것을 할 수 있는 것처럼 잘못 인식하는 경향이 많아지고 있다. 특히 아직 가치관이 명확하게 정립되어 있지 않는 학생 또는 청소년들에게는 도덕적 판단의 혼란이 더욱 심각하다. 어른의 정도를 넘어서는 청소년 범죄와 탈선, 무도덕적인 행동들은 우리사회가 더 이상 방관할 수 없을 정도로 심각하다. 그런데 도덕적 판단력과 실천은 도덕적 지식을 아는 것에 있는 것이 아니라 실천하는 것에 있다는 점을 고려할 때 도덕적 판단력을 향상시킬 수 있는 효율적인 교육방법을 모색할 수밖에 없는 상황이 되었다.

물론 지금까지도 도덕적 판단력을 기르기 위해서 교수학습 모형들이 제시되어 왔고 적용되어 왔다. 콜버그(L.Kolberg)의 인지주의, 헤어(R.M.Hare)의 보편적 도덕적 규정주의와 래스(L.Raths)의 가치명료화 이론, 비고츠키(L.S.Vygotsky)의 구성주의 등은 대표적인 윤리학적 교수학습 모형들이다. 그러나 이들 모형들 역시 각자 한계점이 지적되고 있다.¹⁾ 이런 상황에서 교육현장에서 기존의 교수학습 모형을 적용하는데 발생하는 한계점을 극복하기 위해 도덕적 판단력을 기르기 위한 방법으로 토론교육을 시도하는 제안들은 주목할 만하다. ²⁾ 우선, 보편적인 도덕적 원리는 그 자체로 의미가 있는 것이 아니라 각각의 구체적 상황에 맞는 도덕적 판단력을 기르고 적용시킬 때 도덕적 가치를 가지며 그러기 위해서 우선 판단을 하는데 있어서 기본적으로 필요한 고차적인 사고능력³⁾이 필요하기 때문이다. 고차적 사고력은 일반적인 추론능력보다 훨씬 포괄적인 의미를 가지며 비판적인 사고뿐만 아니라 각자가 처한 도덕적 상황에 대한 비판적인 이해와 함께 그에 맞는 도덕적 행동을 고안해 낼 수 있는 창의적 사고와 도덕적 판단에서 필수적인 다른 사람을 배려하는 사고까지 통합적으로 포함한다. 이런 특징을 가지는 고차원적 사고력은 끊임없이 자기 주도적으로 생각하고 자신의 판단을 반성하고 타인과 의견을 교환하면서 길러질 수 있고 이런 기회를 제공할 수 있는 교육적 방법론이 토론교육이라고 할 수 있는 것이다. 특히 철학공동체 활동

-
- 1) 김재훈, 「도덕적 판단력 교육을 위한 탐구 공동체 학습모형에 관한 연구」에서 한계점을 상세하게 지적하고 있다.
 - 2) 윤영진은 「탐구공동체 활동을 통한 토론과 논술 연계지도방안 연구 -도덕과 내용을 중심으로」을 통해서 토론을 도덕과에 적용하여 지도할 수 있는 방법을 제시했고, 조경선은 「토론학습을 통해 도덕 수업의 활성화」를 통하여 도덕수업과 토론을 연계할 수 있는 방법을 제시했다. 물론 이런 시도들은 토론이 도덕교육에 효과적으로 적용될 수 있다는 점을 보여주고는 있지만, 실제로 토론활동이 도덕교육에 어떤 영향을 끼치는지에 대해서는 명확하게 보여주지 못하고 있다. (박영환, 「철학적 탐구공동체에서의 토론과 논술을 통한 도덕 판단력 함양에 대한 연구」, 4쪽 참조.
 - 3) 립맨(M.Lipman)은 고차적 사고력을 말하고 있는데, 비판적 사고, 창의적 사고, 배려적 사고를 통합적으로 포함하고 있다.

을 통한 토론교육은 고차원적 사고를 통해 도덕적 판단력을 기르는데 가장 효과적이다. 철학함을 추구하는 철학공동체를 통해서 고차원적 사고를 지속적이고 효율적으로 기를 수 있고, 고차원적 사고가 도덕적 판단력을 향상시키는 교육에 기여할 수 있다면, 철학공동체를 통한 토론교육은 도덕적 판단향상에 기여한다고 할 수 있기 때문이다.

따라서 본 논문은 먼저 철학적 탐구공동체의 의미와 필요성을 알아보고 철학적 공동체를 통한 토론교육이 어떤 의미에서 고차원적 사고를 향상시킬 수 있는지 밝힐 것이다. 계속해서 립만의 고차원적 사고가 도덕적 판단력 향상과 어떤 연관성을 가지는지를 밝혀 결국 토론 교육이 도덕적 판단력을 높여 도덕적 행동을 하도록 하는 중요한 교육방법인 점을 살펴볼 것이다.

II. 철학적 탐구공동체⁴⁾ 활동과 토론교육

1. 철학적 탐구공동체의 의미와 필요성

공동체주의에는 전체주의 또는 집단주의로 변질될 수도 있고 개인의 비판적 능력을 약화시켜 사회비판기능을 수행하는데 제한할 수 있다. 그렇다면 공동체의 지배 이데올로기를 강요하거나 공동체가 수단화되는

4) 립만의 철학적 탐구공동체 교육에 근본적인 모티브를 제공한 이론가는 프래그머티즘 철학자이자 교육학자인 듀이(Dewey)이다. 듀이의 방대한 연구영역 안에서 탐구공동체는 핵심적 개념이었는데, 개인의 과학적이고 반성적인 탐구능력을 통한 민주 사회구성이라는 이상형을 내포한 탐구공동체는 립만의 교육목적과 모형인 철학적 탐구공동체에 직접 영향을 미쳤다. 또 교육은 고정된 지식을 학습하는 것이 아니라 사고하는 방법과 태도를 길러주는 활동이라는 듀이의 문제의식은 ‘좋은 사고하기’에 이어져 있으며 탐구공동체 수업과정은 듀이가 개념화한 탐구의 알고리즘을 따르고 있다고 할 수 있다. 박선영, 김희용, 「듀이이론을 통해 파악한 립만 철학적 탐구공동체의 특징」, 『교육의 이론과 실천』, 14권 3호, 27쪽. 그러나 립만의 철학적 탐구공동체가 듀이의 교육철학에 영향을 받았는지 여부에 대한 확장된 논의는 본 논문의 핵심적 주제가 아니므로 큰 의미가 없을 것이다.

것을 극복할 수 있는 방법은 무엇인가? 공동체 활동 그 자체가 목적이면
서 공동체 구성원의 비판적이고 객관적인 사고를 유도할 수 있는 방법과
구조는 철학적 탐구 공동체라고 할 수 있다.

철학적 탐구공동체⁵⁾에서의 철학은 추상적인 학문적 지식만을 추구하
기 보다는 ‘철학함’을 의미하고 추구한다. ‘철학함’으로서의 철학은 추상
적인 지식뿐만 아니라 생활과 직접적으로 관련된 문제를 대상으로 하고
철학적 이념과 이론을 구체적인 삶에 적용시키는 것을 의미한다.

그런데 철학함을 추구하는 철학교육은 암기위주나 강요에 의해서 지
식을 전달하는 것이 아니라 대화와 토론을 통하여 스스로 올바르게 사고
하도록 하는 사고력 향상에 목적을 두고 있다.⁶⁾ 그리고 이것은 비판적이
고 논리적인 사고력을 기르도록 해서 일상생활에서 흔히 범하는 오류에
서 벗어날 수 있도록 하며, 비판을 위한 비판을 지양하고, 토론과정에서
객관성과 정확성을 기를 수 있도록 하는 것이다.

철학교육을 통한 도덕적 판단력 향상 교육이 필요한 이유는, 무엇보다
지식에 대한 관점의 변화에서 찾을 수 있다. 지식의 구성방법과 전개과
정에 대한 관점은 교육내용과 방법을 결정하는 기준이 되기 때문이다.
지식이 인간의 역사적이고 사회적인 맥락을 초월해서 그것 자체로 존재
하게 되고 절대적인 것으로 여기는 관점에 따르면, 인간이 지식을 추구
하는 활동은 무의미하다. 왜냐하면 인간은 지식을 알 수도 없고 안다고
해도 지식이 드러나는 것을 인간은 수동적으로 파악할 뿐이다. 반면 지

5) 립만은 의미 있는 학습은 탐구하는 공동체 상황에서만 일어날 수 있다고 보았으며,
어린이는 탐구공동체를 통해 사고와 감정, 논리와 가치관을 다양하게 활용하여 의견
을 형성하는 경험을 하고, 대화를 통해 점차 높은 차원의 사고력을 발전시킬 수 있다
고 보았다. 능숙한 사고력을 발휘하는 어린이는 자신이 속한 공동체를 민주적이고 합
리적인 공동체로 발전시켜 나갈 수 있다는 것이다. 이런 점에서 어린이 사고력 발달
은 탐구공동체라는 상황과 분리할 수 없는 관계이다. 위의 논문, 26쪽

6) 여기서 의미하는 ‘철학함’의 철학에 가장 충실했던 철학자는 소크라테스라고 할 수
있다. 소크라테스는 아테네 청년들과 토론과 대화를 통해 그들의 무지를 알게 했으
며, 진리를 추구할 수 있도록 했으며, 도덕적이고 윤리적 삶의 문제를 반드시 실천해
야 한다는 지행합일(知行合一)을 강조했다기 때문이다.

식이 인간의 구체적 상황에서 인간의 실천에 의한 행동 과정 속에서 구성된다는 관점에 따르면, 실체화된 지식을 수동적으로 전달하기 보다는 도덕적 주체들의 탐구활동과 실천이 강조된다. 이런 이유로 공동체를 통하여 철학교육을 하기 위한 철학적 탐구공동체⁷⁾가 생겨났다.

어린이 철학의 대표적인 철학적 탐구 공동체의 프로그램인 IAPC은 철학을 논쟁적인 개념들의 의미에 대해 자기 의식적으로 탐구하는 것이라고 정의하고 있다. 이런 정의는 우리가 스스로 탐구하는 것을 중요시하는 것이며 어린이들은 그들이 살면서 직면하게 되는 여러 가지 추상적인 개념들과 문제들에 대해서 의구심을 가지고 그것을 객관적이고 논리적으로 비판하면서 자신을 반성하고 세계를 이해할 것을 요구한다. 이러한 과정을 거치면서 어린이들은 무엇이 중요한 것인가를 알고 살면서 직면하게 되는 수많은 문제들을 지혜롭게 해결할 수 있는 사고능력과 판단능력을 갖추게 된다.

또한 IAPC 프로그램은 도덕교육과 밀접한 연관성을 가지고 있다. 첫째, 철학은 사유의 방법을 제공할 수 있다. 철학적 사유를 단순한 지식을 습득하는 것이 아니라 사고할 수 있는 총체적 방법론을 배우게 된다. 둘째, 철학은 이론적, 실제적 대안을 위한 꾸준한 탐구 작업을 중시한다. 이론적인 대학철학이 아니라 실제적 삶의 문제를 해결할 수 있는 구체적

7) 철학적 탐구공동체는 미국에서 시작된 어린이 철학교육에서 사용하는 학습모형이다. 철학적 탐구공동체를 알려면 우선 어린이 철학교육에 대한 이해가 우선되어야 한다. 어린이 철학교육 운동은 미국에서 시작되어 립맨(Mattew Lipman)교수에 의해 이끌어졌는데 미국에서 이러한 어린이 철학이 등장하게 된 것은 립맨 교수가 있던 대학 학생들의 사고력 부재 때문이었다. 립맨 교수가 가르치던 대학생들의 사고력이 일반적으로 기대되는 대학생 수준에 훨씬 미치지 못한다는 것을 발견한 것이다. 이에 대해서 립맨 교수가 학생들이 철학적 사고력을 키우기 위한 방법을 찾던 중 이미 어른이 된 학생들에게 사고력 교육을 시키기보다 사고가 굳어지기 전 어린 시절부터 사고력 교육을 받게 하여 철학적으로 사고하는 능력을 길러주는 것이 효과적이라고 생각하게 되었다. 이에 따라 어린이 철학교육은 어린이를 위한 철학(Philosophy for Children)이라는 주제로 그들의 어린이 철학연구소 IAPC(Institute for the Advancement of Philosophy for Children)을 중심으로 우리나라뿐 아니라 세계적으로 전파되었다. 박영환, 「철학적 탐구공동체에서의 토론과 논술을 통한 도덕판단력 함양에 대한 연구」, 8쪽 참조.

방안을 모색하도록 한다. 셋째, 철학은 인간존재의 복합성 및 다양한 대상에 대한 이해를 추구한다. 자기 자신에 대한 이해와 자신을 둘러싼 세상에 대한 이해는 문제해결능력을 향상시키고, 타자에 대한 배려적 태도를 높일 수 있다. 넷째, 철학은 본질적으로 질문하는 작업이기 때문에 대화의 방법을 취하게 되어 효율적인 의사소통방법을 익히도록 한다. 학생들은 양방향적인 대화적 탐구방법을 익히면서 타인의 감정과 태도에 대한 관심에 대한 민감성을 불러일으키는 기회를 실습할 수 있게 된다.⁸⁾

다음으로 우리가 철학공동체를 통한 철학교육을 강조하는 이유는 철학이 무엇인가를 탐구하고 알고자 하는 학문으로 포괄적인 학문이고 그래서 이러한 철학적 관심은 도덕적 문제와 분리될 수 없는 중요한 요소이기 때문이다. 그래서 철학적 관점을 가지고 탐구해 나가는 철학적 탐구공동체는 도덕적 판단력과 실천을 목표로 하는 도덕교육에 있어 매우 효과적이라고 할 수 있다.

이와 같은 철학적 탐구 또는 교육은 공동체 속에서 이루어지는 것이 효과적이는데 그 이유는 여러 가지가 있다. 우선, 어린이들의 철학적 탐구는 자발적일 때 효과를 거둘 수 있는데 어린이들은 또래 친구들과 어울리기를 좋아하고 남과 어울려 탐구할 때 흥미를 가지고 적극적으로 참여한다. 그리고 아이들의 주관적인 관점이 다른 아이들과의 토론을 통해서 수정되고 절충되어 일반화된 관점을 갖게 된다. 이 과정에서 타자를 배려할 줄 알게 되고 비판적 사고와 창의적 사고의 기본을 습득할 수 있게 된다. 또한 탐구공동체를 통하여 자율적인 사고 능력을 기를 수 있게 된다. ‘자율적’이란 자기 규정적(self-regulating)인 특징을 갖지만 동시에 타인이 인정해주는 기준을 갖추고 사고할 때 비로소 자율성을 갖추었다고 할 수 있다. 이런 의미에서 자율성은 타자를 배제하기 보다는 상호작

8) 좌경옥, 「철학교육의 도덕교육적 효과: IAPC 프로그램을 중심으로」 초등도덕교육학회, 『도덕교육연구』 제7집, 147-149 쪽 참고.

용 속에서 다른 사람의 평가나 검토를 통하여 얻어진다고 할 수 있다. 자율적 사고능력은 주관적인 것이 아니라 객관적일 필요가 있으며 아이들은 탐구공동체의 일원으로써 탐구 공동체 속의 다른 사람들과부터 인정받을 수 있는 객관적인 사고능력을 기를 수 있다.⁹⁾

2. 철학적 탐구공동체¹⁰⁾의 교육목적

철학적 탐구공동체가 철학함을 통해 도덕적 판단력을 향상시키는데 효율적이라고 철학적 탐구공동체는 교육목적은 무엇인가?

첫째, 철학적 탐구공동체는 합리적인 탐구를 통해서 고차적인 사고력을 향상시키는 것을 목적으로 한다. 철학적 탐구공동체는 구성원이 공통적인 관심사를 놓고 합의된 추론절차를 통해 협동적으로 그 문제를 해결하는 공동체이다. 일반적으로 협동학습이 구성원간의 협력을 통해 목표로 진리나 지식을 추구하지만, 철학적 탐구공동체는 결론보다는 토론과정을 더 중시한다. 토론과정에서 발언의 공정성, 타인에 대한 배려와 같은 토론의 규칙 등을 배우게 된다. 즉 지식을 ‘학습’하는 것보다 ‘탐구’하는 법을 배우는 것을 더 중시한다. 그리고 그것은 일상생활과 관련되어 있고 그들 개인에게 중요한 문제들을 탐구하게 함으로써 문제해결 능력을 기르도록 한다. 그렇게 함으로써 삶의 철학적 측면을 인식하게 하고, 논리적으로 추론하며, 비판적으로 사고하는 법을 배울 수 있도록 한다.

둘째, 철학적 탐구공동체는 도덕적 개념, 가치관 등의 숙고과정을 통해 기존의 도덕관을 재구성하게 한다. 소집단으로 구성되는 집단 활동을 통해 개인적 참여와 다양한 반응의 교류, 의사소통 및 상호작용 경험의

-
- 9) 박범수, 「철학적 관점에서의 토의수업 모형」, 서울교육대학교 초등교육연구소, 『한국 초등교육』, 4·5쪽 참조
- 10) 박선영, 김희용, 「듀이이론을 통해 파악한 립맨 철학적 탐구공동체의 특징」, 『교육의 이론과 실천』, 14권 3호, 32-35쪽 참조. 공동체라는 상황에서 상호작용이 전제되는 상황이라고 규정하고 ‘사고와 감정의 상호작용’ ‘사실과 가치의 상호작용’ ‘언어적 상호작용’ ‘타인과 자신의 상호작용’으로 구분해서 설명한다.

기회를 풍부하게 갖게 된다. 이 과정에서 주어진 도덕적 문제에 대해 다른 구성원들과 상호작용을 통해 자신의 의견과 다른 어린이의 의견을 비교하고 비판적으로 수용하면서 자신의 개념과 태도를 재구성하게 된다. 이런 과정은 잘못된 자신의 개념을 수정할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 개방적인 특징을 가진다고 할 수 있다.

셋째, 철학적 탐구공동체는 학습자의 학습능력 및 문제해결능력을 향상시키는 목적이 있다. 탐구공동체 활동은 기본적으로 다른 사람의 말을 경청할 수 있고 다른 사람의 관점을 이해할 수 있는 능력을 발달시킨다. 또한 어떤 새로운 문제 사태에 직면해서 겪게 되는 혼란과 어려움을 창의적 시도를 통해 해결할 수 있도록 한다.

넷째, 철학적 탐구공동체 활동은 민주적 의사결정에 참여하게 하여 민주시민의 태도와 기능을 발달시키는데 목적이 있다. 학교는 어린이에게 민주적 기능과 태도를 민주적 훈련과 학습을 통해 기르도록 해야 한다. 그러므로 민주사회 공동체를 건설하는데 있어서 민주적 토론의 과정을 통해서 각자의 주변 문제를 공동으로 해결하는 것은 우리교육이 추구해야 할 중요한 교육적 과제일 것이다.

다섯째, 철학적 탐구공동체 활동은 결과적으로 통합적 도덕교육을 지향한다. 철학적 탐구공동체 활동은 어린이가 자신이 생각한 내용을 평가받고 집단에서 자신을 표현할 수 있는 것을 배움으로써 자기 존중감을 키워준다. 탐구공동체 형성은 곧 하나의 작은 사회를 구성하는 것이고 그 사회의 목적은 도덕적 문제를 함께 토론하면서 실천하는 것이다. 이것은 인간사회와 가치의 문제를 민주적 집단 활동과 철학적 탐구를 결합하여 접근하는 것이다. 이런 과정을 통해서 학교생활에서 존중과 책임감을 갖고 생활하게 되며, 궁극적으로 인격의 3요소인 도덕적 판단, 도덕적 감정, 도덕적 행동을 통합하는 능력을 배우게 된다.¹¹⁾

11) 이선영, 「철학적 탐구 공동체의 통합적 도덕교육적 적용」 한국초등도덕교육학회, 『초등도덕교육』 제11집, 187-190쪽. 철학적 탐구공동체가 학교교육에서 적용되어야 하

3. 철학적 탐구공동체와 고차적 사고력

비고츠키(L.S.Vygotsky)에 의하면, 사회구성원들의 사고 특히, 어린이의 사고는 사회적 맥락에서 발달한다. 자기보다 유능한 성인이나 또래가 함께 참여하는 활동을 통해 어린이의 사고발달이 이루어진다는 의미이다. 그리고 하위수준의 사고기능에서 상위수준의 사고기능의 발달은 어린이가 성인이나 유능한 구성원의 도움을 받아 점진적으로 발달시킬 수 있다. 따라서 비슷한 수준에 있는 친구와의 대화를 통해 추상적인 개념을 이해하고 추론의 과정을 익혀가며, 이해 가능한 수준에서 제시되는 발문과 여러 가지 전력들을 통해 새로운 탐구를 시작하게 되는 것이다.¹²⁾ 이러한 과정을 거쳐 어린이들은 철학적 탐구공동체 속에서 고차적 사고력을 기를 수 있다.

랩맨은 고차적 사고력(High-Order-Thinking)이 사고에 대한 사고(Thinking of Thinking)이며 메타적 사고(Meta-Thinking)로 비판적·창의적·배려적 사고로 구성된 다차원적 사고라고 말하고 있는데 각 단계의 사고 특징은 다음과 같다.¹³⁾

1) 비판적 사고

비판적 사고력은 일반적으로 부정적인 사고라고 생각된다. 그러나 비판적 사고와 부정적 사고는 다르며 목적에 있어 차별적이다. 랩맨은 비판적 사고력을 “판단을 이끌어내는 사고로, 기준에 의존하고, 자기수정을 하며, 맥락에 민감한 사고”¹⁴⁾라고 정의하고 있다. 이는 비판적 사고력이 어떠한 문제 상황에 있어서 판단을 하는 기준이 되며 이를 통해 자

고 적용될 때 철학탐구공동체의 교육목표가 더 잘 성취될 수 있다고 강조하고 있다.

12) 이선영, 앞의 논문, 184쪽.

13) 이지혜, 「초등 도덕과에서 고차적 사고력 함양을 위한 지도방안 연구」, 37쪽.

14) Matthew Lipman, 박진환·김혜숙 역, 『고차적 사고력 교육』, 인간사랑, 275쪽.

기 견해를 수정할 수 있도록 한다는 것이다. 그는 이러한 비판적 사고는 누군가가 우리에게 스스로 탐구할 기회도 주지 않고 무언가를 믿도록 강요하고 세뇌시키려고 할 때 그렇게 하지 못하도록 우리를 보호하는 역할을 한다고 하였다.¹⁵⁾

도덕교육적 맥락에서 중요한 비판적 사고의 속성을 살펴보면, 먼저 비판적 사고를 강조하는 것은 비판적 사고가 각자의 자율성을 향상시킬 수 있다. 비판적 사고는 외부적 정보나 대상에 대해서 수동적으로 반응하지 않고 독립적으로 자신의 신념과 행동을 스스로 결정할 수 있도록 해준다. 외부적으로 주어지는 정보나 가치를 무조건적으로 받아들여 행동하기 보다는 무엇이 옳바르고 선택할 만 것인지에 대한 보다 신중한 검토 능력이다. 더구나 강제로 행동하기 보다는 자발적으로 행동하는 것은 도덕적 관점에서 볼 때, 비판적 사고가 전제하는 자율성은 매우 중요한 가치일 수밖에 없다.¹⁶⁾ 만일 자율성이 보장되지 않는다면 도덕과 도덕적 판단은 불가능하며, 강압과 무지에 의해 도덕적 행위를 강제한다면 그런 행위에 대해서는 도덕적 판단을 할 수 없기 때문이다.¹⁷⁾ 즉 비판적 사고는 외부로부터 사고를 강요받지 않고 일관적으로 자신의 판단을 계속 지속할 수 있도록 해주며, 우리가 어떤 것이 옳은지 그른지에 대한 근거와 정당성을 가지고 내면화하도록 할 수 있도록 함으로써 동기유발을 시키고 행동으로 실천하도록 도와주는 기능을 한다.

한편 신념이나 판단 혹은 행위의 이유나 근거를 분석하고 평가하는 비판적 사고는 합리적으로 추론된 사고이다. 비판적으로 생각하는 것은 가능한 여러 이유들 중에서 최선 혹은 적절한 이유를 찾아내는 것이다. 어

15) 앞의 책, 74쪽.

16) 노영란, 「비판적 사고교육의 도덕교육적 의의 및 적응방안」, 한국초등교육학회, 『초등도덕교육』 제29집, 36쪽

17) 자율성과 도덕적 책임에 관한 논의는 최용철, 「아리스토텔레스에 있어서 도덕적 책임의 개념」, 『철학연구』 9권 201-224쪽에 잘 제시되어 있다. 또한 성품에 대한 도덕적 책임성과 원인에 대한 자세한 논의는 Meyer Sauve, *Aristotle on moral responsibility*, Oxford을 참조할 것.

떤 것이 최선 혹은 적절한 이유에 의해 뒷받침될 때 우리는 그것을 합리적이라고 간주한다. 따라서 이유 또는 근거라는 면에서 비판적 사고와 합리성은 밀접하게 연결되어 있다. 비판적 사고가 추구하는 합리성은 도덕교육적 맥락에서 중요한 속성이다. 아무런 이유나 근거 없이 임의로 반응하는 사람을 도덕적이라고 말하기는 어렵기 때문이다. 우리는 무엇이 옳고 그른지 판단할 때 이유나 근거에 의해 뒷받침되는 결정을 하길 기대한다. 만일 우리가 비판적으로 사고하여 도덕적 추론을 한다면 이유나 근거에 의해 정당화되는 실천적 추론을 통해 도덕적 판단을 하게 된다.

도덕교육적 맥락에서 주목할 만한 비판적 사고의 세 번째 속성은 반성적 회의이다. 이유나 근거를 분석, 평가하는 비판적 사고는 우리가 단순히 생각이나 반성 없이 단순히 믿거나 행동하지 않도록 하는데 도움이 된다. 도덕적 삶은 끊임없는 반성과 성찰을 통해 이루어진다는 점에서 반성적 회의로서의 비판적 사고는 도덕교육적 맥락에서 중요한 개념이다.¹⁸⁾

2) 창의적 사고력

일반적으로 창의적 사고는 다른 사람들이 시도하거나 생각하지 못했던 전혀 새로운 것들의 특징이라고 생각한다. 그러나 창의적 사고는 무에서 유를 창조하는 것이 아니라 유에서 유를 이끌어내는 것이다. 창의적인 아이디어는 그동안 당연하게 생각해 왔던 것을 새로운 각도에서 생각한 결과 나온 것이며 이런 점에서 창의적 사고력은 비판적 사고에 의해서 동기화된다고 할 수 있다. 다시 말하면, 구체적인 아이디어나 결과는 사회·문화적 맥락 속에서 이루어질 때 창의적이라고 할 수 있으며 아무리 새로운 것 들어라고 하더라도 사회적 맥락에서 인정될 수 없다면 창의적 사고라고 할 수 없다는 것을 또한 의미한다. 이는 결국 창의적 사고는 사회문화 속에서 인정받는 실현가능한 문제해결 능력이어야 하며, 새롭고 독창적이기만 해서는 안 된다는 것을 의미한다. 그러므로 창

18) 노영란, 위의 논문, 36-37쪽.

의적 사고는 사회·문화적 맥락에서 가치 있으며, 실현가능하고 독창적인 사고 혹은 그 산출물로서의 문제해결능력으로 정의될 수 있다.¹⁹⁾

창의적 사고력은 ‘구별하는 능력’인 동시에 ‘상상하는 능력’이다. 삶의 목표를 정하는 것은 무한한 상상력을 필요로 한다. 목표에 도달하는 여러 가지 수단들을 선택하는 것도 상상력의 도움을 필요로 한다. 또한 공동체주의자들은 공동체를 강조한 나머지 개인의 주체성을 무시하는 경향이 있지만, 주체적 삶을 설계하고 주체성을 강조하는 것은 창의적 사고능력 없이는 불가능하다.²⁰⁾ 다른 사람들과는 차별적인 자신만의 주체성을 가지고 문제 상황에 대처하는 것은 매우 중요하다. 사회가 복잡하고 고도로 발달된 문명 속에서 몇 가지 대응책만을 외워서 살아갈 수 없고 복잡하고 다양한 각각의 상황에 맞추어 새로운 대안을 생각해 내는 일에 창의적 사고력은 필수라고 할 수 있다.

창의적 사고력에 있어서 핵심사항들을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 창의적 사고는 확장적인 사고이다. 확장적인 사고는 “주어진 것은 뛰어넘는 것이며, 그 과정 속에서 우리의 생각을 밀어주는 것”²¹⁾이다. 확장적인 사고의 예로써 은유, 유추, 귀납 등을 들 수 있는데 이것을 통하여 우리는 기존에 주어진 것 이외에 더 나아가 적용할 수 있고 일반화시킬 수 있다. 둘째, 창의적 사고는 도전적 사고이다. 창의적 사고는 기존의 것에 도전적이다. 그러나 그것은 기존의 것들을 무조건 또는 전체적으로 부정하는 것이 아니라 색다름을 준다는 의미에서 ‘도전적’이다. 기존 대상에 대해서 다양한 관점으로 해석하고 의미를 부여하는 사고의 과정이라고 할 수 있기 때문이다.

19) 노희정, 「탐구공동체 활동을 통한 창의성 계발: 도덕·윤리와 교육을 중심으로」, 경북대학교 사범대학 부속 중등교육연구소, 『중등교육연구』, 352쪽.

20) 박진환, 앞의 논문, 40쪽.

21) Matthew Lipman, 박진환·김혜숙 역, 『고차적 사고력 교육』, 인간사랑, 320쪽.

3) 배려적 사고

공동체 속에서 타인의 다양한 관점과 개성을 만나며 그를 통해 인간과 세계를 이해하는 대인 감수성을 기를 수 있기 때문에 철학교육은 탐구공동체를 통해 이루어져야 한다. 대인 감수성을 바탕으로 타인에 대한 관심과 존중, 감정이입과 배려적 사고를 키워나갈 수 있다. 이러한 배려적 사고는 탐구의 기본내용인 비판적 사고와 창의적 사고가 일어나는 원인이 되며 건전한 사고로 이끄는 방향을 제시해준다.²²⁾

립만에 있어 ‘감정’은 ‘인지적 통제가 가능한 배려’를 말한다. 감정은 외부로부터 오는 통제 불가능한 어떤 것이라고 보다는 통제 가능한 것이다. 감정은 대상을 가지고 있으며 목적을 가지고 있기 때문이다.²³⁾ 이러한 감정의 대표적인 것이 ‘배려’이다. 감정이 대상을 가지고 있다는 것은 그 대상에 대한 하나의 판단이며 그 대상에 대한 신념에 따라 감정은 바뀔 수 있다는 의미한다. 신념은 목적체계를 가지며 목적체계의 우선순위에 따라서 감정의 강도는 달라질 수 있다. 이렇게 감정이입을 통한 상대방의 입장과 감정을 이해하고 배려하는 것은 감정의 중요한 기술이다.²⁴⁾

이를 바탕으로 보았을 때 배려적 사고는 두 가지의 의미를 가지고 있다. 첫째, 우리가 생각하고 있는 주제에 대해서 열망을 가지고 생각한다는 것이다. 둘째, 우리가 생각하는 태도에 대해 관심을 가지는 것이다. 어떤 일에 대해서 선택하고 결정하는 일에는 우리의 감정이 큰 역할을 한다. 그리고 선택하고 결정하는 것은 도덕적 판단을 하는데 있어 중요

22) 이선영, 앞의 논문, 183쪽.

23) 감정을 의미하는 *pathos*는 ‘영향받다’는 *paschein*이라는 동사의 명사형태도 ‘영향받은 상태’를 의미한다. 따라서 감정은 외부적 조건에 대한 반작용이므로 외부적 조건에 의존적 수밖에 없고 가변적이다. 에서 파생됐다. *paschein*은 외부적 대상에 따라서 변화될 수 있다는 어원적 의미를 가지기 때문에 감정에는 대상을 가지며, 제한적 특성을 더 갖는다. 이런 의미에서 코스만은 행위가 인간이 능동적 존재양식이라면, 감정은 수동적 존재양식이라고 구분했다. (L.A. Kosman, “Being Properly Affected: Virtues and Feeling”, *Essays on Aristotle's Ethics*, ed. A. O. Rorty, 105쪽 참조.)

24) 박진환, 「도덕 판단에 대한 정합적 접근: 철학적 탐구공동체 방법을 중심으로」, 한국윤리학회, 『윤리연구』, 247쪽.

한 과정이다. 그러므로 감정 또한 도덕적 판단을 함에 있어서 많은 영향을 미친다. 이러한 점에서 대상에 대하여 열망을 가지고 신중하게 생각하면 우리의 태도에 대해서도 생각하는 배려적 사고는 판단을 하는데 있어 필수적인 요소이다.

고차적 사고력의 구성요소가 비판적 사고력, 창의적 사고력, 배려적 사고력이라고 해서 이런 것들이 각각 떨어져서 작용하는 것이 아니라, 어떤 문제에 대해 사고하고 해결하는데 있어서 창의적 사고는 문제의식을 제공하고 비판적 사고는 탐구를 이끄는 힘이 된다. 그리고 비판적 사고에서 강조하는 맥락에 민감한 사고를 위해서는 관심을 기울이는 배려적 사고가 없이는 불가능하다.²⁵⁾ 결국 비판적 사고력, 창의적 사고력, 배려적 사고력은 서로 분리될 수 없는 관계이고 한 차원 더 높은 사고효과를 가져오는 관계를 가지고 있다.

어린 시절부터 받은 철학적 훈련은 비판적, 창의적, 배려적 사고 등의 고차적 사고력을 향상시키는 것에 큰 영향을 미친다. 철학적 훈련을 통해서 선택하기 어려운 도덕적 딜레마 상황에서 객관적이고 합리적 판단을 할 수 있도록 한다. 그리고 철학교육을 통해 형성된 비판적 사고는 기존의 사회규범을 새롭게 인지하고, 보다 개선할 수 있도록 이끈다. 그리고 창의적 사고는 도덕적 선택에 있어서 새로운 아이디어를 제공하고, 배려적 사고는 타인의 생각을 주의 깊게 듣고 타인에 대해 관대하고 친숙한 태도 등을 배우게 된다. 그리고 철학교육을 통해 도덕교육에서의 사고와 감정, 사실과 가치 및 감성과 지식의 통합적 관점을 배우게 되고, 궁극적으로는 사회적 성향으로서의 자율성을 획득하게 된다. ²⁶⁾

25) 이지혜, 앞의 논문, 42-43쪽.

26) 이선영, 앞의 논문, 201쪽.

Ⅲ. 토론교육과 고차적 사고력

립맨에 있어서 지성적 도구의 개발과 그 실천적 적용은 공동체 속에서 이루어지기 때문에 공동체의 긴밀한 역할은 중요하다. 그가 제시한 탐구 공동체 방법은 구성원들이 공동체적 탐구를 통해 최선의 해결책을 강구해 가는 방법이다. 탐구는 자명한 진리를 발견하는 것이 아니고 성원들이 자신들의 지성을 통하여 구체적 맥락 속에서 존재하리라고 보는 최선책에 접근하기 위한 공동체의 활동이다. 철학적 공동체의 상황은 하버마스가 말하는 비 억압 구조로서의 대화상황을 보장할 뿐 아니라 오류가능성에 근거를 둔 자기수정이 이루어져 협력적 공동체의 탐구가 이루어지는 상황이다. 탐구공동체에서 성원들은 철학함을 통하여 고차적 사고기술을 동원하리라고 기대된다.²⁷⁾

토론교육은 자기 의사를 올바르게 이해하고 표현하고 다른 사람의 의사를 수용하고 존중하면서 공동의 문제를 가장 올바른 방향으로 결정할 수 있는 태도와 능력을 기르는데 목적이 있다. 첫째, 토론교육은 고차적 사고력 중 비판적 사고력 향상에 기여한다. 다른 사람의 주장을 무비판적으로 수용하지 않고 논증적이고 분석적으로 이해하는 것은 토론교육에서 매우 중요하다. 이런 특징은 어떤 것을 수용할 것인지를 신중하게 따지고, 수용하더라도 왜 수용할지를 고찰하는 비판적 사고의 특징과 같은 맥락이라고 할 수 있기 때문이다.

둘째, 토론교육은 창의적 사고에 기여한다. 텍스트나 다른 사람의 발화내용에 대한 자신의 생각을 효율적으로 말을 할 때 중요한 기준은 ‘논거의 참신성’ 또는 ‘접근의 창의성’이다. 상투적인 의견을 제시하거나 다른 사람들이 이미 예측할 수 있는 논거를 제시하는 것은 상대방을 설득시키는 것을 중요 목적으로 하는 토론에서는 큰 의미가 없다. 동일한 논제 또는 주제에 대해서 다양한 접근법과 관점을 투영해서 자신의 생각을

27) 박진환, 앞의 논문, 248쪽.

논리적이고 명확하게 말하는 것이 중요하다면 고차원적 사고 중에서 창의적인 사고력과 긴밀한 연관성을 가진다고 할 수 있다. 이러한 탐구공동체의 여러 가지 활동 중에서도 특히 토론은 다양한 생각을 이끌어낼 수 있는 활동이다. 학생들의 학습 효과 면에서도 단순한 문답식 수업보다는 서로의 의견을 듣고 수용하는 토론형식이 훨씬 좋은 효과를 나타내는 것으로 알려져 있다. 교실에서 토론을 통해 학생들은 기존의 법칙이나 규칙에서 수정해야 할 문제들을 발견해낼 수 있다. 그리고 개별적인 생각뿐만 아니라 다른 사람과의 의사소통을 통하여 다른 사람의 생각과 자신의 생각을 합리적이고 비판적으로 통합하여 더 좋은 해결방안을 제시할 수 있다. 28)

셋째, 토론교육은 배려적 사고 향상에 기여할 수 있다. 토론하기 위해서는 어떠한 판단과 선택을 하기 위하여 각자 자신의 눈으로 문제를 바라보고 관점을 정한다. 이것은 창의적 사고력을 요구하는 과정이다. 그리고 비판적 사고를 통해 문제에 대한 논지를 펼쳐가는 데 있어서 모순에 빠지진 않는지, 논리적으로 오류는 없는지 등 자기반성을 끊임없이 하게 된다. 그리고 자신이 판단한 것 대해서 가치를 부여하고 그것을 실제와 연결시키는 과정도 필요한데 이것은 배려적 사고의 측면이라고 할 수 있다. 또한 토론에서는 다른 사람의 주장을 경청하는 것이 설득적인 토론을 할 수 있는 토대인데, 이런 특징은 립만의 고차원적 사고 중 배려적 사고와 연결된다고 할 수 있다.

IV. 고차원적 사고력과 도덕적 판단력

지금까지 철학적 탐구공동체 내에서 토론교육이 립만의 고차원적 사고를 향상시킬 수 있다는 것을 논증해왔다. 이제 고차원적 사고가 도덕적 판단력을 향상시키는 것에 어떻게 기여할 수 있는지의 문제가 남아

28) 유병열, 『도덕과 교육론』, 양서원, 219-220쪽.

있고 이 부분 또는 이 연결관계를 규명하는 것이 본 논문에서 가장 중요하다고 할 수 있다. 만일 이 논제가 설명 또는 규명된다면 토론교육이 도덕적 판단력을 높이는데 중요한 방법론이 될 수 있다는 점이 설득력을 가질 수 있기 때문이다.

립맨은 도덕의 문제가 매우 복잡하고 복합적인 성격을 갖는 것이기 때문에 고차적인 지성의 사용이 요구되는 문제라고 보았다. 그는 이를 고차적 사고라고 부르고 구체적인 사고기술들로 세분화하였다. 구체적인 상황에서의 도덕문제는 수학을 푸는 것과는 차원이 다르며 다양한 측면을 가진다고 본 것이다. 립맨은 고차적 사고기술이 복잡하고 복합적인 도덕문제를 탐구하는 데 사용되는 도구들로 파악한다.

탐구는 구성을 위한 것이고 객관적 원리를 적용하는 영역에서는 탐구가 필요하지 않거나 극히 제한적일 수 있다. 탐구는 복합적인 문제를 해결할 수 있는 유일한 방법이라고 보는 것이다. 물론 그가 생각하고 있는 탐구는 문제해결을 위한 것이다. 그가 생각하고 있는 도덕문제의 복잡성 및 복합성을 도덕문제 자체가 환경과의 상호작용이고, 최선선택, 적용문제이기 때문에 삶의 총체적 성격을 가진다. 공동체로 살아가는데 필요한 사회적 욕구들을 만족시킬 필요가 있는 동시에 개인적 이상의 욕구들을 만족시킬 필요가 있는 것이다. 그러나 문제는 현실에서 이러한 욕구들이 구체적인 상황에서 상호 충돌하는 갈등을 일으키는 경우가 많으며 이런 갈등을 어떻게 해결해 가는지에 있다.

도덕적 판단력이 훈련되지 않아서 발생하는 도덕적 혼란은 기본적으로 도덕적 판단의 기준과 판단이 명확하지 않아서 발생한다. 사회가 변하고 따라서 일반적으로 공유하는 가치관이 변함에 따라 도덕적 판단도 애매해진다. 그런데 철학함을 통한 토론교육이 단지 생각하는 것이 아니라 잘 생각할 것을 요구한다. 이는 메타적 사고 또는 사고의 사고라고 할 수 있고, 도덕적 판단에 있어 보다 신중한 판단이며 비판적인 검토라

고 할 수 있다. 자신의 도덕적 판단이기 때문에 무조건 긍정하는 것이 아니라 한 발 물러서서 메타적으로 사고하는 과정을 통해 도덕적 판단결과를 객관적으로 인식할 수 있게 되는 것이다. 이런 복잡한 도덕적 상황에서 가장 적합한 행동을 하기 위해서는 우선, 기존의 도덕적 행동 양식을 비판적으로 분석해야 할 필요가 있다. 각자가 처한 도덕적 상황에 대한 비판적이고 엄밀한 판단이 요구되는 것이다. 상황에 대한 비판적 검토는 올바른 도덕적 판단을 하기 위한 기본과정이다. 이것은 각자가 처한 도덕적 상황을 비판적이고 객관적으로 판단하지 않는다면 정확한 도덕적 판단을 하는 것은 불가능하다는 의미이다.

계속해서 도덕적 판단과 기준에 대해서 비판적으로 검토하고 난 후 그에 따라 또 다른 창의적인 해결책을 고안해 내기도 해야 한다. 도덕적 판단에 대한 비판적 사고는 다소 소극적인 인식의 과정이라면 창의적 사고 또는 창의적 해결안은 보다 적극적인 행동의 과정이라고 할 수 있다. 지금 자신이 처한 도덕적 상황에서 어떤 도덕적 원리를 어떻게 새롭게 해석하고 적용할 것인지에 대한 판단은 창의적 사고력이 요구되는 과정이다. 만일 다른 사람과 자신이 처한 상황과 조건이 다를 수밖에 없음에도 불구하고 다른 사람들이 선택한 일반적이고 상투적인 도덕적 판단 원리와 행동을 선택한다면 자신이 처한 도덕적 문제에 대해 적절한 판단을 할 수 없을 뿐만 아니라 타인의 상황과 자신의 상황을 동일시함으로써 자신의 정체성 또한 약화될 것이다.²⁹⁾

이제 마지막으로 도덕적 판단인 만큼 항상 배려적인 사고 또한 필수이다. 자신의 처한 상황에 대한 이해에는 타자에 대한 이해와 배려로 연결된다. 다른 사람의 주장을 듣지 않으면 설득력 있는 토론을 할 수 없는

29) 아리스토텔레스는 보편적 도덕적 원칙을 구체적인 도덕적 상황에 잘 적용시키는 지식을 ‘실천지’(pronesis) 또는 실천적 지식이라고 부르면서 이론지 또는 이론적 앎과 구분했다. 또한 실천지를 가진 사람은 심사숙고하는 것이고 신중한 사람과 동일시했다. 이런 아리스토텔레스의 주장은 올바른 실천지를 갖는 것은 윤리학에서 이론지를 아는 것보다 훨씬 중요하고 올바른 도덕적 판단을 하고 행동하는데 필수적이라는 것을 의미한다고 할 수 있다. Aristotle, *Nichomachean Ethics*, 1140a24-1140b35 참조.

것과 마찬가지로 타자에 대해 배려적인 사고를 하지 않으면 상황에 정확한 도덕적 판단을 할 수 없게 된다. 도덕적 판단 역시 사고의 과정이므로 사고에 대한 사고를 하는 고차적 사고력이 도덕적 판단을 하는데 도움이 될 수밖에 없다.

V. 결론

올바른 도덕적 선택 또는 올바른 삶이란 무엇인지에 대한 문제는 윤리학 또는 도덕교육에 있어 핵심적이다. 특히 오늘날처럼 보편적 도덕기준을 찾기 어렵고 극단적인 상대주의 가치관이 확산되는 상황에서 올바른 삶에 대한 철학적 고민은 더 요구되고 있다. 특히 아직 가치관이 정립되지 않은 어린이나 청소년들의 도덕적 가치혼란은 우려할 만하다.

이런 상황에서 요즘 학교교육에서 자기주도 학습의 맥락에서 강조되는 토론교육은 고차원적 사고력 향상에 기여할 뿐만 아니라 더 나아가 도덕적 판단력을 향상시켜 올바른 도덕적 판단을 수 있는 가능성을 높인다는 점에서 의미가 있고 지속적으로 강조되어야 한다. 철학공동체 안에서 토론교육을 통해 비판적 사고, 창의적 사고, 배려적 사고를 포함하는 고차원적 사고에 도달할 수 있고, 도덕적 판단력을 높일 수 있다면 토론교육은 학교교육 및 다양한 교육현장에서 보다 적극적이고 보편적으로 적용되어야 한다.

참고문헌

- Aristotle, *Nichomachean Ethics*, H. Rackham, ed, Harvard Univ, 1933.
- A. O. Rorty, ed, 『Essays on Aristotle's Ethics』, Berkely/Los Angeles/London, 1980.
- Matthew Lipman, 박진환 · 김혜숙 역, 『고차적 사고력 교육』, 서울: 인간사랑, 2005.
- Meyer Sauve, *Aristotle on moral responsibility*, Oxford, 1993.
- 유병열, 『도덕과 교육론』, 서울: 양서원, 2005.
- 노희정, 「탐구공동체 활동을 통한 창의성 계발: 도덕 · 윤리와 교육을 중심으로」, 『중등교육연구』, 52권1호, 2004, 349-372쪽.
- 박범수, 「철학적 관점에서의 토의수업 모형」, 『한국초등교육』, 13권2호, 서울교육대학교 초등교육연구원, 2002, 1-35쪽.
- 박선영, 김희용, 「듀이이론을 통해 파악한 립맨 철학적 탐구공동체의 특징」, 『교육의 이론과 실천』 14권3호, 현한독교육학회, 2009, 25-48쪽.
- 박진환, 「도덕 판단에 대한 정합적 접근: 철학적 탐구공동체 방법을 중심으로」, 『윤리연구』 52권1호, 한국윤리학회, 2003, 231-252쪽.
- 이선영, 「철학적 탐구 공동체의 통합적 도덕교육적 적용」, 『초등도덕교육』 제11집, 한국초등도덕교육학회, 2003, 173-204쪽.
- 좌경옥, 「철학교육의 도덕교육적 효과: IAPC 프로그램을 중심으로」, 『도덕교육연구』 제7집, 한국도덕교육학회, 1995, 139-150쪽.
- 최용철, 「아리스토텔레스에 있어서 도덕적 책임의 개념」, 『철학연구』 제9권, 고려대학교철학연구소, 1985, 201-224쪽.
- 김재훈, 「도덕적 판단력 교육을 위한 탐구 공동체 학습모형에 관한 연구」, 교육대학원 석사학위논문, 경상대학교, 2001.
- 박영환, 「철학적 탐구공동체에서의 토론과 논술을 통한 도덕 판단력 함양에 대한 연구」, 교육대학원 석사논문, 서울교육대학교, 2010.
- 윤영진, 「탐구공동체 활동을 통한 토론과 논술 연계지도방안 연구 -도덕과 내용을 중심으로-」, 교육대학원 석사학위논문, 2005.
- 조경선, 「토론학습을 통해 도덕 수업의 활성화」, 교육대학원 석사논문, 대구교육대학교, 2007.

Debate Education and Possibility on Enhancement of Moral Judgement in Philosophical Community

Kim, Hyun Kyung
(Kyungmin University)

The aim of this paper is to suggest debate education in various educational field. Good moral education is not rely on mere acquisition of moral knowledge, but on moral judgement and practice.

For this purpose, Moral agent needs High-Order-thinking, High-Order-Thinking include critical thinking, creative thing, care thinking. We can clearly understand our moral situation through critical thinking, also discover the particular solution to our moral problem in creative thinking, our solution method is differ from other's. then we can care other people's moral situation in solving our moral problem through care thinking.

High-Order-Thinking is cultivated by the reflection of our moral decision and communication with other people, This education process is acquired by the debate education. If high-order-thinking contribute to enhance moral judgement, and high order thinking is acquired by debate education, We can enhance the moral judgement and high order thinking by debate education. Therefore We can say that Debate education is good educational method for good moral education in various educational field.

Keywords : higher-order-thinking, moral judgment, debate education, philosophical community

투고일 : 2020. 09. 20. / 심사일 : 2020. 10. 05. / 심사완료일 : 2020. 10. 15.

디지털 그림책과 사회적 독서

김현경*

【 목 차 】

- I. 서론
 - 1. 연구의 배경
 - 2. 이론적 배경
 - 3. 연구의 목적
- II. 본론
 - 1. 연구 방법
 - 1) 연구 대상
 - 2) 분석 방법
 - 2. 연구 결과
- III. 결론

국문초록

본 연구에서는 증강현실 그림책 5권을 종이 그림책과 비교하여 살펴보면서 증강현실 그림책이 아동 독자의 사회적 독서를 어떻게 도울 수 있을지에 대해 탐색해 보았다.

분석 결과, 첫째, 적절한 인터랙션은 텍스트의 틈을 구체화되고 확장된 상상력으로 채우는 것을 도왔다. 둘째, 증강현실 그림책은 감각적인 몰입을 통해 독자에게 새로운 읽기의 즐거움을 경험하게 해 주었다. 셋째, 증강현실 그림책은 종이 그림책과 스마트 기기 사이를 오가며 협업해야만 작동할 수 있고, 이를 통해 인터랙션 자체에 대한 독자의 과몰입을 방지해주는 효과가 있었다. 넷째, 증강현실 그림책의 감각적인 인터랙션은 독자의 놀이성을 일깨워 주었고, 독자가 놀이의 주체로서 대면 상호작용에 관심을 갖게 할 것으로 보였다. 다섯째, 종이 그림책이든 증강현실 그림책이든 문학적인 요소가 사회적인 독서가 지향하는 바를 담고 있다면 독자가 사회적인 관계에 관심을

* 경인교육대학교 강사, dasarom_kim@naver.com

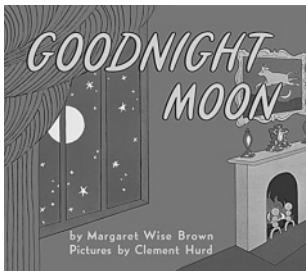
갖고 사회적인 읽기로 나아가는 것을 도울 것임을 예상할 수 있었다.

핵심어 : 그림책, 아동, 디지털 그림책, 증강현실 그림책, 사회적 독서

I. 서론

1. 연구의 배경

마거릿 와이즈 브라운(Margaret Wise Brown)의 그림책 『*Goodnight Moon*』(1947) 속에는 1900년대 중반 미국 사회의 유아가 어떤 놀이 환경에서 자라고 또 하루를 마무리하는지 잘 나타나 있다. 주인공인 아기토끼는 자신을 둘러싼 모든 것- 장난감들과 옷가지, 그림 액자와 심지어는 창밖의 달님에게까지 “잘 자요.” 하고 인사를 보낸다. 그로부터 70여 년이 흐른 2011년에 이 책과 완벽한 대조를 이루는 그림책 『*Goodnight iPad*』(2011)가 출판되었다. 이 책의 저자인 데이비드 밀그림(David Milgrim)은 자신의 필명을 안 드로이드(Ann Droyd)라고 붙일 정도로 이 책에는 유머와 장난기 어린 패러디가 가득하다.



[그림 1] 『*Goodnight Moon*』(1947)



[그림 2] 『*Goodnight iPad*』(2011)

『*Goodnight Moon*』과는 달리 『*Goodnight iPad*』에서 묘사하는 유아들의 주변 환경에는 다양한 미디어가 가득하고 아이들은 마더구스나 옛이

야기의 배경이 되는 그림 액자를 들여다보는 것이 아니라 끊임없이 전자음이 나는 스크린을 들여다본다. 두 시대의 아이들 모두 더 놀고 싶은 마음에 쉽게 잠들지 못하는 것은 같지만 『Goodnight Moon』에서는 유아가 온갖 것에 인사를 나누며 결국 스스로 잠이 드는 반면, 『Goodnight iPad』에서는 결국 엄마가 모든 기기를 집 밖으로 내버리고 나서야 가족들이 잠자리에 든다.

위의 두 그림책을 비교하면서 알 수 있듯이, 유아를 둘러싼 환경은 시대적으로 상당한 변화를 겪고 있으며, 유아의 환경이 디지털화되면서 유아의 읽기 경험도 질적으로 변화하고 있다. 종이 그림책을 읽을 때 유아는 페이지를 넘기며 이야기를 진행하고, 시각을 주로 사용하여 글과 그림을 ‘읽는다(read)’. 반면, 디지털 그림책을 읽을 때 유아는 스크린을 터치하며 이야기를 구성하고, 시각, 청각, 촉각 등 다양한 감각을 사용하여 글/그림/모션/배경음악/음향효과 등을 ‘재생한다(play)’.

셰리 터클(Sherry Turkle)¹⁾은 2012년 TED 강연을 통해 현대의 인간관계가 마치 기술을 통해 연결되는 듯하지만, 사실은 외로움 속에 갇혀 있는 것에 대해 다음과 같이 설명한다.

“인간관계란 무궁무진하고 복잡하며 힘든 일이다. 그런데 우리는 기술을 통해 지저분하거나 어려운 부분들을 치워버린다. 이렇게 기술이 인간관계를 정리할 때 우리는 단지 연결되는 것을 위해 대화를 희생하게 된다. 사람들은 자신과 이야기하는 방법을 배우기 위해 다른 사람과의 대화를 활용한다. 그래서 대화를 피하는 것은 문제가 된다. 왜냐하면, 자기반성의 능력을 적당히 타협해버리기 때문이다. 자라나는 아이들에게 대화 능력은 성장에 있어 주요 기반이 된다. 사람들은 기술에 대해 더 기대하지만, 서로에 대해서는 덜 기대한다. ... 사람들은 스스로를 고립하고 있다.”

1) Turkle, S., *Connected, but alone?*, 2012. from
https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_connected_but_alone (인출일: 2019년 10월 14일)

디지털 기술은 이미 우리의 생활 속에 깊숙이 자리매김하고 있는데 과연 우리는 서로가 연결되어 있다는 진정한 공동체의 의미를 어떻게 찾아갈 수 있을 것인가. 본 연구는 디지털 그림책을 손에 쥐게 된 현대의 아동에게 공동체성을 더욱 키워갈 수 있는 사회적 독서가 어떻게 가능한지 탐색해 보고자 하는 예비 연구이다.

2. 이론적 배경

1) 디지털 그림책

사람은 다른 사람과의 관계 속에서 서로 연결되어 살아간다. 그리고 이러한 사람과 사람 사이의 연결은 미디어를 통해 가능해졌다. 라디오나 TV는 멀리 있는 사람에게 소식을 전해 주었고, 오늘날의 스마트 미디어는 쌍방향 소통도 가능하게 하였다.

특히 사이버텍스트(cybertext)란 용어를 사용한 에스폰 올센(Espen J. Aarseth)은 텍스트에 존재하는 기호열을 ‘텍스톤(textons)’, 독자에게 주어지는 기호열을 ‘스크립톤(scriptons)’으로 구분하고 하이퍼텍스트가 일반 텍스트와 다른 점을 이용자 기능 네 가지를 사용하는 것으로 구분했다. 즉, 이용자 기능에는 해석적, 탐사적, 구성적, 텍스톤적 기능이 있는데 일반 텍스트는 이용자의 해석적 기능만이 요구되는 반면에 하이퍼텍스트는 해석적 기능에 탐사적 기능이 더해지는 것으로, 사이버텍스트는 이에 더하여 구성적, 텍스톤적 기능이 더 요구되는 것으로 보았다²⁾.

이삼형(2019)은 스마트 미디어에 의해 새로운 읽기 환경이 만들어지고 텍스트의 특성이 바뀌면서 새로운 읽기 관습이 등장하고 있음을 이야기

2) 이재현, 『디지털 시대의 읽기쓰기』, 커뮤니케이션북스, 2013. 이재현(2013)에 따르면 해석적(intersperspective) 기능은 이용자가 텍스트에 단지 의미만을 부여하는 것으로 모든 텍스트에서 공통적으로 나타난다. 탐사적(explorative) 기능은 이용자가 어떤 길을 선택할지 결정하는 것이고, 구성적(configurative) 기능은 스크립톤이 부분적으로 이용자에 의해 선택되거나 만들어지는 것이며, 텍스톤적(textonic) 기능은 텍스톤 자체가 이용자에 의해 텍스트에 추가되는 경우를 말한다.

하며 다중 읽기, 소셜 읽기, 증강 읽기 등을 디지털 시대의 새로운 읽기 관습으로 보았다.³⁾ 다중 읽기는 텍스트를 넘나들며 읽는 것이고, 소셜 읽기는 실시간으로 다른 사람과 의견이나 정서를 교환하는 것이며, 증강 읽기는 증강 텍스트에 의해 가능해진 읽기로서 본 텍스트 위에 또 다른 정보 층위가 중첩된 텍스트를 읽는 것을 말한다.

특히 증강 읽기를 가능하게 해주는 유아를 위한 텍스트로는 디지털 그림책 중 하나인 증강현실 그림책을 들 수 있다. 증강현실 기술은 실제 환경과 가상 요소를 결합하여 실시간으로 가상 요소와 상호작용이 가능하게 하는⁴⁾ 것으로서, 증강현실 그림책은 스마트 미디어를 사용하지 않을 때에는 외관상 일반 종이 그림책과 다를 바가 없다⁵⁾. 그러나 증강현실 그림책은 종이책 내부에 그래픽 정보와 가상의 콘텐츠를 심어 놓았기 때문에 책을 펼쳐 놓고 스마트 기기를 대면 스크린 상에 종이 그림책의 모습과 함께 3D 이미지가 펼쳐지고 소리까지도 구현된다⁶⁾.

2) 사회적 독서

독서는 개인적 독서와 사회적 독서로 나누어서 접근할 수 있다. 천정록(2014)은 개인적 독서를 개인적인 목적으로 정보 수집을 하거나 교양을 넓히기 위해 독서하는 것이라고 보았고, 사회적 독서란 독자가 독서를 함으로써 자기가 속한 사회를 변화시키는 데 중점을 두고 독서하는 것으로 설명한다⁷⁾. 이때 사회적 독서는 ‘사회변혁적(transformational)’ 독서라고 했을 때 좀 더 정확한 표현이 될 수 있을 것이다.

3) 이삼형, 「스마트 미디어 시대와 독서교육」, 『한국독서학회·우리말교육현장학회·한국교육과정평가원 연합 학술대회 자료집』, 2019, 3~11쪽.

4) 현은자, 연혜민, 최경, 「증강현실 그림책의 읽기방법에 따른 유아의 반응 비교」, 『어린이문학교육연구』 제12권 제2호, 한국어린이문학교육학회, 2011, 147~162쪽.

5) 이정, 「증강현실 그림책과 종이 그림책 활용 유형에 따른 경험이 유아의 읽기 흥미, 이야기 이해력, 주의집중에 미치는 영향」, 중앙대학교 석사학위 논문, 2018.

6) 이정, 2018, 위의 책.

7) 천정록, 「사회적 독서와 비판적 문식성에 대한 고찰」, 『새국어교육』 제101호, 한국국어교육학회, 2014, 7~35쪽.

한편, 제3차 독서문화진흥 기본계획(2019-2023)에도 사회적 독서(social reading)가 언급되는데 이때의 사회적 독서는 사회적인 가치(공동체, 지역 재생·사회공헌/나눔)를 지향하고, 함께 읽고 쓰고 토론하고 나누는 사회 공헌의 의미에서 함께 하는 독서를 의미한다.

3. 연구의 목적

아동의 읽기에서 사회적 독서란 어떤 것을 의미하는 것일까? 사실 아동은 초기의 읽기에서 개인적 독서의 목적이 나타나지만, 사회적 독서의 형식을 띠고 있는 독특한 특성을 지닌다. 아동은 그림책 읽기를 통해 사회문화에 대한 개인적인 지식을 구성해 나가는 한편, 양육자의 목소리로 이야기를 듣고 그림을 보면서 양육자와 함께 이야기를 나누기에 사회적인 관계 속에서 읽기가 이루어진다고 할 수 있기 때문이다.

그렇다면 디지털 그림책의 읽기 방식은 아동에게 어떻게 공동체성을 지향하도록 만드는가? 본 소고에서는 디지털 그림책의 종류 중에서도 증강 읽기의 실현이 가능한 증강현실 그림책이 아동의 읽기를 고독한 개인적 읽기가 아닌 공동체의 사회적 읽기로 나아가게 하는 요소가 무엇인지 탐색해 보는 것을 목적으로 한다.

Ⅱ. 본론

1. 연구 방법

1) 연구 대상

본 연구에서는 새로운 읽기 관습 중에서 다중 읽기나 소셜 읽기보다도 증강 읽기가 아동에게 접근성이나 사용의 용이성 측면에서 적합하다고 여겨 증강 읽기를 가능케 하는 증강현실 그림책을 연구의 대상으로 하였다.

인터넷 서점의 검색 결과, 국내에 출판된 증강현실 그림책 가운데 단

행본으로 구입 가능한 그림책은 총 10권이다. 그중에서도 그림책의 장르가 지식정보 그림책이나 알파벳 그림책, 수세기 그림책이 아닌 이야기가 있는 장르로서 판타지 그림책 혹은 사실주의 그림책에 해당하는 보림 출판사의 아티비티 시리즈인 5권의 증강현실 그림책을 본 연구의 대상으로 선정하였다.



[그림 3] 『친구 할까?』 [그림 4] 『아기 울빼미!』 [그림 5] 『깜깜한 게 무섭다고, 내가?』
[그림 6] 『이제 잘 시간이야!』 [그림 7] 『꼬마곰 무르』

2) 분석 방법

증강현실 그림책은 외관상 종이 그림책과 다를 것이 없지만, 스마트 기기를 사용하면 디지털 그림책으로 새롭게 읽을 수 있는 독특한 텍스트이다. 본 연구에서는 같은 그림책을 종이 그림책으로 먼저 읽고 나서, 증강현실 그림책으로 다시 경험해 봄으로써 읽기의 경험이 어떻게 다르게 나타나는지 비교하여 살펴보고자 한다. 이를 위해 종이 그림책으로서 글과 그림의 기호를 읽고, 증강현실 그림책으로서 글, 그림, 멀티미디어 텍스트의 기호를 읽어서 서로 비교함으로써 독자에 의해 어떤 선택이 가능하고, 어떤 텍스트가 추가되는지, 이에 따라 독자의 독서 경험이 어떻게 달라지는지 탐색해 보고, 이것이 아동의 사회적 독서를 어떻게 도울 수 있을지 논의해 보고자 한다.

2. 연구 결과

1) 구체화되고 확장되는 텍스트의 틸

증강현실 그림책은 종이 그림책 위에 스마트 기기를 통한 또 다른 정보 층위가 더해지는 것이다. 따라서 증강현실 기술이 작동될 때에는 종이 그림책의 글과 그림 외에 다른 그림 텍스트가 더해지고, 음향이나 음성과 같은 사운드가 더해진다. 특히 독자가 탭을 할 것인가 말 것인가, 어떤 것을 탭하거나 문지를 것인가의 선택에 따라 텍스트의 색이나 움직임이 구성될 뿐만 아니라 텍스트가 새롭게 추가되기도 한다. 물론 본 연구 대상의 그림책들은 독자가 새로운 텍스트를 창작하는 것에까지 나아가지 않았지만, 그림책 제작자에 의해 준비된 다양한 옵션이 독자에 의해 구현되었다.

종이 그림책의 장면에서는 주인공 외에 아무도 없었지만, 증강현실 그림책에서는 각양각색의 새들이 푸드덕거리는 소리와 함께 떼를 지어 날아오기도 하고, 나무의 이파리들이 독자의 선택에 따라 다른 색깔로 물들기도 한다. 이러한 점들은 종이 그림책을 펼쳐 놓고 독자가 상상력을 발휘하여 다양한 색깔을 채우거나 새로운 친구를 만드는 등 텍스트의 틸을 채울 수 있지만 증강현실 그림책을 통해 상상력이 더 구체화되고 확장되는 것을 볼 수 있다.

[표 1] 종이 그림책과 증강현실 그림책 장면 비교 (1)

	
종이 그림책 『친구 할까?』	증강현실 그림책 『친구 할까?』

2) 감각적인 몰입을 통한 읽기의 즐거움

증강현실 기술의 가장 큰 특징은 감각적 몰입(sensory immersion)이라고 할 수 있다⁸⁾. 이것은 사용자가 처리하는 정보를 실제 같이 보이게 하는 것으로서 증강현실 그림책 위에서 입체적인 형상이 나타나고 또한 독자가 현재 있는 실제 자신의 공간 속에 이미지들이 구현되기 때문에 감각적 몰입이 증대된다. 이러한 감각적인 몰입은 실제와 환상의 경계를 무너뜨리면서 독자의 공간에 그림책의 이미지가 초대되는 경험을 가능케 해 준다. 즉, 일반적인 종이 그림책의 경우 독자가 마치 텍스트 속으로 들어가는 것과 같은 경험이 이루어진다면, 증강현실 그림책의 경우 텍스트가 독자의 삶 속으로 들어오는 것과 같은 경험이 이루어진다. 이를 통해 나타나는 즐거움은 독자의 삶 속에 들어온 그 텍스트에 대해 독자가 관심을 갖게끔 만들고 독자의 호기심을 불러일으키며 텍스트와 관련하여 적극적으로 무언가를 더 하게끔 독자의 동기를 유발한다. 이것은 독자로 하여금 ‘연결성’에 관심을 갖도록 한다.

3) 종이 그림책과 스마트 기기 사이의 협응과 낯설게 하기

증강현실 그림책이 다른 디지털 그림책과 다른 특성 중 하나는 스마트 기기만으로 디지털 독서가 가능한 것이 아니라 반드시 실물 종이 그림책이 병행되어야 한다는 점이다. 독자는 종이 그림책 위에 스마트 기기를 겹쳐서 보는 것이기 때문에 종이 그림책의 장면을 펼친 후 스마트 기기를 조작해야 한다. 스마트 기기의 조작을 통해 다양한 제스처를 사용하더라도 다음 장면으로 진행하기 위해서는 종이 그림책의 책장을 넘겨야만 한다. 따라서 증강현실 그림책 읽기에서는 종이 그림책과 스마트 기기 사이의 협응이 필수적이고, 독자는 스마트 기기의 조작에만 몰입하느라 이야기의 전개를 잊을 수가 없다. 본 연구자는 이것을 ‘낯설게 하기’

8) 이정, 2018, 앞의 책.

라고 명명해 보았다. 브레히트의 서사극에서 관객으로 하여금 끊임없이 ‘이것은 만들어진 것이다.’를 환기시켰던 것처럼, 증강현실 그림책은 독자를 종이 그림책과 스마트 기기 사이를 오가게 함으로써 스마트 기기 사용으로부터 독자를 일깨우는 특징을 나타낸다. 이러한 낯설게 하기가 과연 이야기의 흐름을 방해할 것인가 아니면 독자를 스마트 기기에 대한 과몰입으로부터 보호해줄 것인가에 대해서는 연구가 더 필요할 것이다.

4) 놀이성을 일깨우는 인터랙션과 대면 상호작용

좋은 디지털 그림책은 어떤 제스처가 구현되느냐에 대한 기술 자체가 아니라, 제작자가 프로그래밍한 제스처가 과연 독자의 읽기 경험에 어떤 유익을 가져다주는지에 달려 있다. 즉 디지털 그림책에서 사용되는 인터랙션이 단지 기술을 위한 기술이 아니라, 의미 있는 기술이어야 하는 것이다.

그러한 면에서 본 연구 대상의 증강현실 그림책에서는 시각과 청각, 촉각을 적절하게 사용하여 독자의 놀이성을 일깨우는 장면을 찾아볼 수 있었다. 예를 들어, 작은 새가 주인공의 배 위에 있는 그림과 ‘간지러워?’라는 글이 제시된 장면은 증강현실 그림책에서 다양한 웃음 소리가 실제 음성으로도 제시되고, 아이코노텍스트 즉 이미지로도 제시되어 ‘간지럼 태우기’의 놀이가 더 실감 나게 구현되었다. 이러한 인터랙션은 독자의 놀이성을 일깨워서 독자를 ‘관찰자로서 그림책 속 주인공을 바라보는’ 입장이 아닌, ‘놀이의 주체로서 실제 놀이 대상을 찾아 간지럼 태우는 놀이를 하는’ 자세를 갖게 할 것이다.

[표 2] 종이 그림책과 증강현실 그림책 장면 비교 (2)



5) 주제와 등장인물, 플롯에 의한 사회적 읽기

본 연구 대상 그림책의 문학적인 특징을 살펴보면 사회적인 관계 맺기와 긴밀히 연결되어 있음을 알 수 있다.

먼저, 주제를 살펴보면 친구 관계, 세상 속으로 나아가는 용기, 일상 생활 습관(잠자리), 상상 놀이 등이 주를 이루고 있다. 이러한 주제는 기본적으로 독자가 사회적인 관계에 관심을 갖고 자신의 삶에 적용시키도록 격려한다.

다음으로 등장인물을 살펴보면 (동물인지 사람인지 사물인지 정확하지 않지만)작은 인물, 아기 올빼미, 어린 남자아이와 어린 여자아이, 꼬마 곰과 같이 어린 연령의 주인공이 등장한다. 이러한 어린 주인공은 그림책을 읽는 아동의 감정이입을 돕는다. 특히 증강현실 그림책이 지닌 감각적 몰입의 특징과 더불어 더욱 고취된 등장인물에 대한 감정이입은 등장인물이 처한 문제 상황과 이를 해결하기 위해 노력하는 과정에서 독자가 더욱 적극적으로 참여하도록 돕는다.

[표 3] 종이 그림책과 증강현실 그림책 장면 비교 (3)

	
종이 그림책 『친구 할까?』	증강현실 그림책 『친구 할까?』

마지막으로 플롯의 전개 과정에서 사회적인 관계 맺기와 관련된 문제 (작은 어려움)를 제시함으로써 독자가 참여하여 문제를 해결하도록 하는 양상이 나타났다. 예를 들어 종이 그림책에서는 ‘툭. 툭. 툭. 툭?’이라는 글과 함께 빗방울이 살짝 떨어지는 장면이 제시되었다면, 증강현실 그림책에서는 그 장면 위에 먹구름이 몰려와 비가 쏟아지는데 독자가 원한다면 구름을 물리치고 해가 등장하게 하여 그림책 주인공을 큰 비로부터 구해줄 수 있다. 또는 주인공이 독자를 정면으로 응시하고 툭, 툭, 툭 문을 두드리는 장면이 증강현실 그림책에서는 뿌연 김이 서린 것처럼 되어 있어서 만일 독자가 스크린 너머의 주인공의 얼굴을 보고 싶고 소통하고 싶다면 손가락으로 스크린을 문질러 김이 서린 것을 제거하고 주인공을 만날 수 있다.

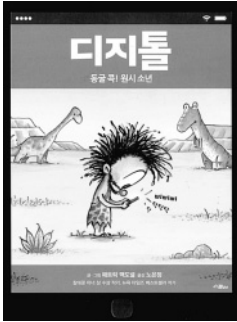
이러한 문학적인 요소들은 증강현실 그림책의 기술과 만나 독자로 하여금 더 능동적이고 적극적으로 사회적인 관계에 참여하도록 격려하며 이것은 궁극적으로 사회적 읽기의 의미를 고취하는 것이라고 할 수 있겠다.

Ⅲ. 결론

본 소고에서는 증강현실 그림책을 종이 그림책과 비교하여 살펴보면서 증강현실 그림책이 아동 독자의 사회적 독서를 어떻게 도울 수 있을지에 대해 탐색해 보았다.

증강현실 그림책을 비교 분석해본 결과, 첫째, 적절한 인터랙션은 텍스트의 틈을 구체화되고 확장된 상상력으로 채우는 것을 도왔다. 이것은 독자가 수동적으로 텍스트를 받아들이기보다는 텍스트에 능동적으로 참여하여 이야기를 함께 구성해 나가도록 할 것이다. 둘째, 증강현실 그림책은 감각적인 몰입을 통해 독자에게 새로운 읽기의 즐거움을 경험하게 해 주었다. 특히 독자가 책 속으로 들어가는 것이 아닌, 텍스트가 독자의 공간으로 들어오는 것과 같은 경험은 이야기가 가상으로 펼쳐지는 것이 아닌 실제 ‘나의 이야기’가 되는 것과 같은 효과를 주어 독서에 대한 자기동기력을 높일 것으로 보인다. 셋째, 증강현실 그림책은 종이 그림책과 스마트 기기 사이를 오가며 협응해야만 작동할 수 있고, 이를 통해 인터랙션 자체에 대한 독자의 과몰입을 방지해주는 효과가 있었다. 이것은 증강현실 그림책이 독자로 하여금 개인적으로 고립되는 읽기에서 벗어나게 해주는 중요한 특징으로 보여진다. 넷째, 증강현실 그림책의 감각적인 인터랙션은 독자의 놀이성을 일깨워 주었고, 독자가 놀이의 주체로서 대면 상호작용에 관심을 갖게 할 것으로 보였다. 다섯째, 종이 그림책이든 증강현실 그림책이든 문학적인 요소가 사회적인 독서가 지향하는 바를 담고 있다면 독자가 사회적인 관계에 관심을 갖고 사회적인 읽기로 나아가는 것을 도울 것임을 예상할 수 있었다.

그림책 『디지톨』은 디지털 기기에 빠져 동굴에서 나오지 못하는 원시 소년 디지톨에 대한 이야기다. 오늘날 부모와 교사는 디지톨의 부모와 같은 이유로 디지털 그림책에 대하여 우려한다. 디지털 그림책이 아동을 자신만의 세계에 고립시켜 건강을 해치고, 살아있는 것의 아름다움을 바



[그림 8] 『디지털』

라보지 못하게 하진 않는지에 대한 우려 말이다.

그러나 Born digital이라 불리는 디지털 세대에 게서 디지털 그림책을 금하는 것만이 우리의 우려에 대한 좋은 대응이라고 할 수는 없을 것이다. 디지털 세대는 지금의 성인이 겪었던 것과는 질적으로 다른 환경에서 다른 아동기를 경험하고 있다.

메론 그리베츠(Meron Gribetz)⁹⁾는 증강현실 헤드셋을 통해 미래의 단면을 볼 수 있다는 TED 강연(2016)을 통해 디지털 시대의 공동체성의 의미에 대해 다음과 같이 이야기한다.

“이야기에 지퍼지는 홀로그램의 모닥불을 통해서, (장치로 인해 우리가 서로 떨어져 지내는 것이 아니라,) 장치를 매개로 모여 앉게 되기를 바란다. 이미 우리에게겐 혁신적인 기술이 있고, 그것이 우리 삶을 바꿀 것임을 인지해야 한다. 너무 많은 자극과 흥분과 유희에 집중하기보다는 공감을 자아내는 방법으로서 그 기술을 활용할 방향을 찾아야 한다.”

본 소고에서는 증강현실 그림책을 종이 그림책과 비교하여 살펴보면서 아동 독자의 사회적 읽기를 어떻게 도울 수 있을지 탐색해 보았다. 충분한 수의 증강현실 그림책을 분석하지 못한 점, 실제 아동 독자의 읽기 과정을 함께 탐색하지 못한 점이 연구의 제한점으로서, 추후 연구에서 다루어지기를 바란다.

9) Gribetz, M., *A glimpse of the future through an augmented reality headset*, 2016. from https://www.ted.com/talks/meron_gribetz_a_glimpse_of_the_future_through_an_augmented_reality_headset (인출일: 2019년 10월 14일)

참고문헌

- 배문심, 「증강현실 그림책의 특성 분석 및 유아의 반응」, 한국방송통신대학교 대학원 석사학위 청구논문, 2018.
- 이삼형, 「스마트 미디어 시대와 독서교육」, 『한국독서학회·우리말교육현장학회·한국교육과정평가원 연합 학술대회 자료집』, 2019, 3~11쪽.
- 이재현, 『디지털 시대의 읽기쓰기』, 커뮤니케이션북스, 2013.
- 이정, 「증강현실 그림책과 종이 그림책 활용 유형에 따른 경험이 유아의 읽기 흥미, 이야기 이해력, 주의집중에 미치는 영향」, 중앙대학교 석사학위논문, 2018.
- 천경록, 「사회적 독서와 비판적 문식성에 대한 고찰」, 『새국어교육』 제101호, 한국국어교육학회, 2014, 7~35쪽.
- 황금숙, 「독서 매체 및 환경 변화에 따른 미래지향적 독서문화 진흥 과제- ‘독서’ 관련 어플리케이션 운영 현황 분석을 중심으로」, 『한국독서학회·우리말교육현장학회·한국교육과정평가원 연합 학술대회 자료집』, 2019, 189~204쪽.
- 현은자, 연혜민, 최경, 「증강현실 그림책의 읽기방법에 따른 유아의 반응 비교」, 『어린이문학교육연구』 제12권 제2호, 한국어린이문학교육학회, 2011, 147~162쪽.

◎ 참고 그림책 목록

- David Milgrim, *Goodnight iPad: a Parody for the next generation*, Blue Rider Press, 2011. (번역본: 굿나잇 아이패드, 안 드로이드 글, 그림, 보물창고, 2012.)
- Margaret Wise Brown & Hurd Clement, *Goodnight Moon*, HarperCollins, 1947. (번역본: 잘 자요, 달님, 시공주니어, 2017.)
- Patrick McDonnell, *Tek: The Modern Cave Boy*, Little, Brown Books for Young Readers, 2016. (번역본: 디지톨, 스콜라, 2016.)

◎ 연구대상 그림책 목록

- Charlotte Gastaut, *Copain?*, Albin Michel, 2016. (번역본: 친구 할까?, 보림, 2017.)
- Edouard Manceau, *Il est l'heure d'aller au lit maintenant!*, Albin Michel, 2016. (번역본: 이제 잘 시간이야!, 보림, 2016.)
- Kaisa Happonen & Anne Vasko, *Mur, eli karhu*, Tammi, 2016. (번역본: 꼬마 곰 무르, 보림, 2019.)
- Léna Mazilu, *Chouette!*, Albin Michel, 2016. (번역본: 아기 올빼미!, 보림, 2017.)

Magali Le Huche, *Peur du noir, moi?*, Albin Michel, 2016. (번역본: 캄캄한 게 무섭다고, 내가?, 보림, 2017.)

◎ 온라인 참고 자료

Gribetz, M., *A glimpse of the future through an augmented reality headset*, 2016. from https://www.ted.com/talks/meron_gribetz_a_glimpse_of_the_future_through_an_augmented_reality_headset (인출일: 2019년 10월 14일)

Turkle, S., *Connected, but alone?*, 2012. from https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_connected_but_alone (인출일: 2019년 10월 14일)

Digital Books for Children and Social Reading

Kim, Hyeon-Kyeong
(Gyeongin National University of Education)

In this study, I compared 5 augmented reality picture books with paper picture books to explore how augmented reality picture books can help children readers' social reading.

As a result of analysis, first, appropriate interaction helped to fill the gaps in the text with concrete and expanded imagination. Second, augmented reality picture books made readers experience new reading pleasure through sensational immersion. Third, the augmented reality picture book can only be operated by moving back and forth between a paper picture book and a smart device, and through this, it has the effect of preventing the reader's overimmersion in the interaction itself. Fourth, the sensuous interaction of the augmented reality picture book awakened the reader's playability, and it seemed that the reader would be interested in face-to-face interaction as the subject of play. Fifth, if the literary element, whether it is a paper picture book or an augmented reality picture book, contains the aim of social reading, it could be expected that it would help readers to take an interest in social relations and proceed to social reading.

Keywords : picture book, children, digital book, Augmented Reality picture book, social reading

투고일 : 2020. 09. 20. / 심사일 : 2020. 10. 05. / 심사완료일 : 2020. 10. 15.

방정환 문학 유산의 발굴과 계승의 과제*

—방정환 동요의 사례: 전집 수록 과정의 분석—

장정희**

【 목 차 】

- I. 들어가며
- II. 방정환 문학 유산의 계승과 과제
- III. 동요 사례: 방정환 문학 유산의 현황 검토
 - 1. 과거 전집 수록: 방정환 동요 19편 검토
 - 2. 현단계 전집 수록: 방정환 동요 14편 검토
- IV. 나오며: 2022~2023 대한민국 어린이날 100년

국문초록

이 논문은 방정환의 문학 유산 가운데 ‘동요’ 작품을 중심으로 전집 수록 과정을 분석하고, 방정환 동요의 원전 확정성 및 향후 계승 과제를 검토했다. 방정환의 동요는 과거 19편이 전집에 수록되기도 하였으나, 필명 오류로 10여 편이 제외되어 9편이 되었다가, 후속 자료 발굴에 힘입어 현재 14편여 정도 전집에 수록되기에 이르렀다.

먼저 본고는 「형제별」은 현재 원전 미확인 상태이지만 현단계에서는 ‘변안 동요’로 볼 수 있다고 보았다. 그리고 본고는 사이조 야소의 「여름비」가 일본 아동지 『소년구락부』 1920년 8월호에 처음 발표되었고, 『사이조 야소 동요전집(西條八十童謠全集)』(新潮社, 1924)에도 실린 작품임을 밝히고 그 원문을 수록했다. 방정환의 「가을밤」은 노구찌 우조의 「秋の夜」(『令女界』, 1922.11.)과 비교해 볼 때 바느질하는 어머니와 실짚는 귀뚜라미의 형상에서 유사성을 포착했다. 한편 「가을밤」 곡보와 관련해서는 노

* 이 논문은 2017년 10월 12일 서울시의회 주최, 중앙문화연구소·방정환연구소·어린이문화연대가 공동 주관한 ‘방정환학술포럼’ 때 발표한 논문을 수정·보완한 것이다.

** 방정환연구소 소장, 서울대학교 POST-DOC, magowood@hanmail.net.

구찌 우조의 동요 가운데 모토오리 나가요(本居長世, 1885~1945)가 작곡한 「닭(鶏さん)」과 비슷한 악상으로 추정해 보았다. 그러나 저본의 확정 및 곡보의 음악학적 비교 분석은 결론을 유보했다.

또한 본고는 기존에 누락된 『어린이』 수록 동요, 또는 새로 추가 발굴한 방정환의 동요 5편을 논의했다. 발굴 방정환 동요 「종소리」, 「허재비」의 발견 경위를 밝혔으며, 「나뭇잎 배」는 ‘무기명’으로 발표되어 논의가 더 필요한 동요라고 보았다. 그리고 「어린이날 노래」는 작사가가 명기되지 않은 채로 보급되었으나 색동회 정인섭은 방정환 작사의 곡으로 회고하기도 했다. 그러나 김기전 작사라는 견해도 있는 만큼 방정환 작사를 뒷받침할 근거 자료의 확보가 필요하다.

핵심어 : 방정환, 동요, 형제별, 여름비, 가을밤, 어린이날 노래

I. 들어가며

올해로써 방정환 탄생 121주년이요, 어린이날이 제정된 지 98주년이 된다. 세계아동인권운동사에서 선구적 위치에 있는 우리나라 어린이날은 1922년 5월 1일 처음 제정된 후 1923년 제1회 어린이날을 전국적으로 거행함으로써 확대 정착되었으며, 이 해에 선포된 일명 ‘소년운동 선언’은 우리나라 최초의 ‘어린이 해방 선언’(Declaration on the Liberation of Children)으로 세계 아동 인권 및 어린이 문화사에서 기념비적 위치에 있음을 재인식할 필요가 있다.

당시 천도교소년회 창립 1주년을 겸한 ‘조선 초유의 어린이날’¹⁾ 풍경에 대해 윤석중은 다음과 같이 쓰고 있다.

그러면 우리가 알고 있는 것보다 한 해 먼저 실시된 ‘어린이의 날’엔 어떠한 일들이 있었던가. 조선총독부 당국의 허가를 얻어 그 날 낮에 소년회원들이 종각·파고다공원·전동(지금의 안국동)·교동·광화문을 두루 돌며 ‘어린이의 날’ ‘소년 보호’라고 크게 써 붙인 자동차 세 대를 천도교

1) 「조선 초유의 少年日」, 『동아일보』, 1921.5.2.

소년 회원과 청년 회원이 빌어 타고 다니며 색색의 종이에 박은 뼈라를 뿌렸다. 같은 행사가 인천(仁川)에서도 벌어졌으며, 밤에는 경운동 천도교당에서 천도교소년회 창립 1주년 기념식을 올렸다.

네 가지 뼈라 가운데에는 ‘어린이의 날’ 또는 ‘항상 10년 후의 조선을 생각하자’는 것이 들어 있었다.²⁾

이 첫 ‘어린이의 날’은 ‘어린 사람에게도 경어를 쓰시되 늘 부드럽게 하여 주십시오’와 같은 어린이를 잘 키우기 위한 7개 조항의 선전지를 배포하며 어린이날 첫 봉화를 들었다. 그리고 1923년 어린이날은 조선소년운동협회 명의로 전국적 단위의 ‘제1회’ 기념식을 확대 거행했다. 비록 명의로는 ‘조선소년운동협회’로 하였지만 이 일의 추진 과정에서는 색동회가 모체 역할을 하고,³⁾ 천도교소년회는 물론 개벽사 전체가 움직여 주었던 역사적인 프로젝트였다. 색동회 회원이었던 진장섭의 수기에도 보면, 색동회가 1923년 3월 16일 동경 회합에서 “우리 어린이들에게 민족의 자주 독립 정신을 은밀히 배양해 주자는 것을 목표” “어린이날을 제정하자는 의논”⁴⁾ 등을 협의했다는 것이며,⁵⁾ 진장섭 그 자신은 3월 25일 경성 개벽사 김기전과 박달성을 찾아가 먼저 도착해 있던 방정환의 ‘어린이날 당부 편지’를 확인하는 등 어린이날 행사를 부탁했다고 한다.

1923년 5월 1일, 어린이의 날 행사 때 이루어진 ‘어린이 해방 선언’ 3개 조항은 세계어린이운동사에 획기적 의미를 주고 있다. 우선 1924년 9월 국제연맹에서 채택한 스위스 제네바의 ‘아동권리선언’(Declaration on the Rights

2) 윤석중, 「어린이운동의 개척자들」, 『어린이와 한평생』, 범양사, 1985, 30쪽.

3) 최근 발굴·공개된 1947년 5월 5일자 『예술신문』에서도 확인되는 바, “1923년 全朝鮮少年運動을 統一하여 좀더 強力한 運動을 全開하고자 색동회가 母體가 되어 組織된 朝鮮少年運動協會가 어린이날을 맞이하였다.”라고 쓰고 있다.

4) 진장섭, 「어린이날과 색동회」, 『소년한국일보』, 1972.5.5.(정인섭, 『색동회 어린이 운동사』, 색동회, 1981, 48쪽 재인용)

5) 진장섭은 어린이날의 제정을 협의하였다고 하지만, 실제 남아 있는 ‘색동회’ 회록을 보면 어린이날 제정에 대한 구체적인 협의 사항은 기록으로 남아 있지 않다. 색동회 첫 회합 후 조선에서는 어린이날이 임박하였기에 어린이날 논의가 대한 논의는 구두로 이루어졌을 가능성이 있다.

of Children)보다 1년 앞선 것은 물론, 어린이의 인권과 권리에 따른 현실 조건 이전에 보다 근본적인 문제의 ‘해방’(Liberation)을 선언하였다는 점이다.

소년운동의 선언

아래와 같이 세 조건의 표방을 소리쳐 전하며, 이에 대한 형제 천하(兄弟天下)의 심심한 주의와 공명과 협동 실행이 있기를 바란다.

- 1) 어린이를 재래의 윤리적 바탕으로부터 해방하여, 그들에게 대한 완전한 인격적 예우를 허(許)하라.
- 2) 어린이를 재래의 경제적 압박으로부터 해방하여, 만 14세 이하의 그들에게 대한 무상 또는 유상의 노동을 폐(廢)하게 하라.
- 3) 어린이 그들이 고요히 배우고, 즐거이 놀기에 족한 각양의 가정 또는 사회적 시설을 행(行)하게 하라.

이 3개조의 기초 선언문은 봉건적 가부장제 하의 어린이관과 과감히 결단하고 ‘재래로부터의 해방’을 부르짖고 있다. 바로 어린이가 ‘그 자신의 주인’으로서 놀리고 억압받던 종속적 굴레를 벗고 ‘완전한 인격적’ 존재로 새로 태어나겠다는 의미다. 그래서 ‘해방’이라는 표현을 썼다. “어린이는 어른보다 더 새로운 사람입니다!” “어린이를 어른보다 더 높게 대접하십시오!”⁶⁾와 같은 역발상이 가능했다.

방정환은 동화구연가, 아동문학가로서의 그 위치가 다소 조명이 되어 왔지만, 세계적인 교육사상가로서도 제대로 조명이 되어야 할 인물이다. 사실 방정환의 어린이 지도론, 교육 철학은 그의 아동문학과 긴밀하게 접속되어 나타나고 있다.

6) 1923년 「제1회 어린이날 전단」에는 서두의 말 “우리들의 희망은, 오직 한 가지, 어린이들을 잘 키우는 데 있을 뿐입니다. 다같이 내일을 살리기 위하여, 몇 가지를 실행합시다.”에 이어, “어린이는 어른보다 더 새로운 사람입니다!” “어린이를 어른보다 더 높게 대접하십시오!” “어린이를 결코 옥박지르지 마십시오!” “어린이의 생활을 항상 즐겁게 해 주십시오!” “어린이의 몸을 자주 주의해 보십시오!” “어린이들에게 잡지를 자주 읽히십시오!” 등과 같은 내용을 담았다.

가령, 『어린이』 잡지 때 호마다 실었던 ‘씩씩하고 참된 소년이 됩니다. 그리고 늘 서로 사랑하며 도와 감시다’라는 표어는 당시 방정환 어린이 운동의 지향점이면서 방정환 아동문학 지향성을 대표적으로 보여 준다. 천도교의 인내천 곧 ‘사람이 곧 하늘’이라는 숭고한 가치, 모든 사람 안에는 한울이 계시고 평등하게 존중받을 가치고 있다는 것, 사람은 한결 같이 차별되지 않아야 하며 서로 협력하여 상생한다는 가치는 방정환의 아동문학에 골고루 표출되고 있는 요소이다. 가난하지만 더 가난한 이웃을 돕는 창남이 이야기 「만년 샤쓰」, 일본인 곡마단에 잡혀간 동생을 구해 내려 서로 협동하여 탐정활동을 벌이는 「동생을 찾으려」, 『칠칠단의 비밀』, 동무를 위해 누명을 쓴 채 목장문을 나서는 효남이 이야기 「금시계」 등은 대표적인 예이다.

그러나 과거 방정환의 문학 유산이 제대로 계승되어 왔는가 의문을 갖지 않을 수 없다. 방정환 문학의 전체적 사료 발굴, 정본 확정, 해제 작업 등 체계적인 연구는 아직 기초 단계에 있다. 문학 자료의 원본 수집과 보존 역시 열악한 상태이다. 산적한 과제를 뒤로 두고, 우선 본고는 방정환의 문학 유산 가운데 ‘동요’를 중심으로 그 발굴·계승 과정을 현 단계까지 상고하고 향후의 과제를 진단해 보고자 한다.

Ⅱ. 방정환 문학 유산의 계승과 과제

방정환 문학 유산의 정리를 집약적으로 보여 주는 것은 바로 ‘전집’ 간행이다. 방정환 전집 발간의 주요 개황을 먼저 살펴보면, 『소파전집』(1940)은 방정환 사후 10주기를 기념하여 박문서관에서 간행한 그 첫 번째 결실이다.⁷⁾ 그 다음에는 해방 직후 1946년 윤석중의 조선아동문화협

7) 이 전집의 편집은 최영주가 맡았고, 수록 원고는 청오 차상찬이 제공한 것으로 후기에 적혀 있다. 동요(6편), 동화Ⅰ(12편), 동화Ⅱ(8편), 동화Ⅲ(4편), 야화(4편), 미담·실화(13편), 소년소설(3편), 동화극(1편), 수필·잡문(5편)을 실었다.

회에서 발행한 『소파아동문학독본』(전5권)⁸⁾이 간행되었다. 김의환·정현웅·윤희순·김규택·한홍택이 각각 그림을 그렸다. 작가별 삽화의 개성을 살린 특징이 있는 반면 동화 선집에 그친다.

방정환 전집의 편찬은 1960~70년대 들어 본격화되었다. 삼도사 『소파아동문학전집』(전5권, 1965)과 문천사 『방정환문학전집』(전8권, 1974)은 이 시대를 대표할 만한 방정환 전집이다. 특히 이원수·이주홍·이재철이 편집위원으로 참여한 문천사 전집은 방정환의 문학 자료를 방대하게 수집 정리한 최초의 전집으로 의의가 있다. 당시 편집자는 “명실공히 손색 없는 완벽한 전집을 만들어 냈다”⁹⁾는 자부심을 후기에 피력하였다. 2000년대 들어서의 전집 편찬 성과는 한국방정환재단에서 엮은 『정본방정환전집』(전5권, 2019)이다. 이 전집은 지금까지의 방정환 사료를 보다 폭넓게 수집하고 최대한 원전의 내용을 반영하여 편찬했다는 데서 연구 자료로서 의의가 적지 않다.

이러나 이 같은 노력에도 불구하고, 방정환 문학을 활용한 다양한 콘텐츠—출판, 전자책, 음원, 동요 CD 등—를 보면 과거 전집의 오류를 그대로 반영하고 있는 사례가 종종 발견되고 있다. 방정환의 것이 아닌 작품이 버젓이 수록된 도서가 판매되고 있는가 하면, 훗날 일본 작가의 것으로 밝혀진 동요를 계속 방정환의 동요로 불리어지고 있는 현실이 대표적이다. 이러한 점을 볼 때 방정환 문학의 발굴 연구 못지않게, 방정환 문학 유산의 계승 문제는 새로운 화두가 아닐 수 없다.

방정환 문학 유산의 바른 계승을 위해서는 몇 가지의 전제가 필요하다.

첫째, 실증의 논리이다. 방정환과 그의 문학에 대한 초기의 연구는 주로 회고담에서 출발하는 경우가 많았다. 류광렬·차상찬·최영주·마해송·박 준·김규택·윤석중·조풍연·등 방정환 당대의 인사 또는 그 후속 세

8) 『까치꽃』(9편), 『울지 않는 종』(7편), 『나비의 꿈』(6편), 『귀먹은 집오리』(7편), 『황금 거우』(7편)을 발간했다.

9) 편집자, 「편집 여록-소파문학의 결정판을 내놓으면서」, 『방정환문학전집』 6권, 문천사, 1974, 264쪽.

대의 기억은 소중하다. 그러나 한 개인의 기억은 한계가 있으며, 정황의 과장이 발생할 수 있다. 실질적으로 이러한 글을 비교해 보면 방정환의 활동 내용과 연대에서 크고 작은 차이가 나타나고 있다. 결국 이러한 제 문제는 실증 자료를 비교 검토함으로써 객관적 결과로 드러나야 한다.

㉠大正13년(1924년: 인용자 주)에는 전조선소년지도자대회를 발의 소집 하여 분산적이던 소년운동의 신기축을 세우고 ㉡大正14년에는 소년운동협회를 大正16년 봄에는 조선소년연합회를 탄생시키고 위원장에 피선되어 전 노력을 <어린이운동>에 경주시키었습니다. ㉢동년 가을에는 이현구(李軒求) 씨의 도움을 받아 『어린이』 잡지 주최로 세계아동예술전람회를 개최하여 교육계는 물론 각 방면에 새로운 자극을 끼치어 주었습니다.¹⁰⁾

이것은 최초의 방정환 전집이라 할 『소파전집』(1940)에 실린 「소파 방정환 선생의 약력」이라는 최영주의 글 일부이다. 이 짧은 문단 내에서만 하더라도 방정환 활동 연도가 3곳이나 틀렸음이 보인다. 우선 ㉠전조선 소년지도자대회는 방정환이 동경에서 색동회가 의논하여 귀국 후 ‘1923년 7월 23일’에 개최한 큰 행사였고, ㉡소년운동협회는 1923년 ‘제1회 어린이날’ 개최를 위해 소년 단체를 규합하여 결성한 것이다. 박용구(朴容九)의 『풍류한국명인열전』 방정환 편에 의하면, ‘1923년 4월 17일에 결성’¹¹⁾되었다고 기술되어 있기도 하다. ㉢세계아동예술전람회 역시 ‘1928년 10월 2일’에 개막하였으니 이 글에 표현된 ‘동년(1927)’과는 1년이나 차이가 난다.¹²⁾

10) 최영주, 「소파 방정환 선생의 약력」, 『소파전집』, 박문서관, 1940, 4쪽.

11) 박용구, 「아동문학 아동운동의 은인」, 『풍류한국명인열전』, 신대양사 출판국,

12) 이런 세목에 대한 교정은 거론이 번거롭다 할 만큼 방정환 연보고, 작품 연보 등으로 정리되어 왔고, 최근의 연구 성과까지 한국방정환재단 홈페이지를 통해 상세히 제공되고 있다.

이재철, 「소파 방정환 연보고」, 『어문학』 27호, 한국어문화회, 1972. 165-178쪽.

장정희, 「방정환 문학 연구」, 고려대학교 박사논문, 2013. 192-203쪽.

엄희경, 『소파 방정환과 근대 아동문학』, 경진출판, 2014, 481-512쪽.

둘째, 극복의 논리이다. 주지하듯 식민지라는 역사적 특수성을 배경으로 한 우리나라의 근대 문학사는 ‘일본’이라는 창구를 통해 근대문학을 경험했다. 방정환의 경우도 마찬가지였다. 방정환의 학적부에 의하면, 1921년 4월 도요대학(東洋大學) 청강생 입학으로 되어 있다. 그러나 이미 그의 동화 번역은 시작되었다. 그 첫 번째 번안 「왕자와 제비」는 『천도교회월보』 126호(1921.2)에 발표된 것이다. 이 동화를 시작으로 방정환은 월보에 몇 차례 동화를 번역해 신고 그 해 연말 세계명작동화 번역을 모두 마친 뒤, 이듬해 1922년 7월 개벽사에서 『사랑의 선물』을 발간한다.

그 동안 방정환이 누구의 어떤 작품을 저본으로 번역했는가, 아동문학 연구자 사이에서는 큰 주목 대상이었다. 2000년대 접어들자 베일에 가려져 있던 저본이 하나 둘 공개되기 시작했다. 『사랑의 선물』만 하더라도 수록 10편 가운데 『마음의 꽃』 1편을 제외하고 저본의 원작이 모두 밝혀졌다. 방정환의 ‘창작동화’로 알려져 왔던 「양초귀신」도 얼마 전 박종진¹³⁾의 발굴에 힘입어 일본 『긴노호시(金の星)』 6권 7호(1924.7)에 먼저 수록된 「로소쿠 우오(らふそく魚, 양초 물고기)」가 저본이었음이 밝혀졌다. 나아가 김경희의 논의¹⁴⁾에서는 두 작품의 내용을 비교하여 방정환 동화 속 ‘귀신’의 의미를 살펴주게 되었다.

방정환은 조선 어린이의 현실에 맞게 작품의 서사 변형도 시도하였다. 이 때 방정환이 일본어 텍스트를 저본으로 삼되 이를 어떻게 ‘조선식(한국식)’으로 차별화하였는지 그 정체성을 해명하는 일, 한·일 텍스트 간의 비교 분석함으로써 그 변별 지점을 규명해 내는 일은 방정환의 번역문학을 재인식하고 계승하기 위한 중요한 과제이다.

셋째, 통합의 논리이다. 방정환 문학 유산을 인접 학문과 연결하여 통

한국방정환재단: www.children365.or.kr/

13) 박종진, 연세대학교 젠더연구소 학술연구교수.

14) 김경희, 「방정환 「귀신동화」의 형성과 의미 연구」, 『국문학연구』 32호, 국문학회, 2015.11.

합하려는 노력이 필요하다. 가령, 방정환 문학 유산이 어린이들을 위해 새로운 예술 형태로 재창조될 수 있다. 노래를 부르려면 동요가 있어야 하고, 이야기를 들려주기 위해서는 동화가 필요하다. 연극을 상연하기 위해 동극이 씌어져야 하니, 결국 어린이 문화예술의 콘텐츠는 아동문학에서 출발하게 된다. 1920년대 방정환은 이러한 측면을 간파하였고, 그의 『어린이』 잡지의 발간과 어린이운동의 맥락은 이 두 가지 면을 잘 조화시키고 결합한 결과였다고 할 수 있다. 당시 소년회의 활동에서 이야기와 동요, 동화, 동화극은 주요 차림새였으며, 『어린이』 잡지는 정신적 지주 역할을 했다. 이와 같은 방정환의 기획과 실천 방법은 현대 아동문학과 어린이 문화예술의 발전을 추동할 열쇠를 제공한다.

Ⅲ. 동요 사례: 방정환 문학 유산의 현황 검토

우선 방정환의 문학 가운데 콘텐츠화하기 쉬운 그의 동요 사례를 중심으로 방정환 문학 유산이 어떻게 발굴·정리되어 왔는지, 오류의 발생과 그 해결 과정을 반추해 봄으로써 또 나아가 향후의 전망을 짚어보기로 한다.¹⁵⁾

윤석중은 다음과 같이 썼다.

선생이 쓰신 글은 엄청나게 많다. 글에 따라서 이름도 가지각색이었으니, 몽견초, 몽견인, 삼산인, 소파, 잔물, 북극성, 쌍s……. 이밖에도 수두룩하였다. 그럴 뿐만 아니라 1923년 3월 1일에 신문 반장 짜리 타브로이드판 4면으로 첫호를 낸 『어린이』는 다달이 첫장에서 끝장에 이르기까지 구석구석이 이름도 밝히지 않은 선생의 글로 메꾸어져 있었고, 독자 작품란에 좋은 글이 안 들어섰을 때는, 선생 자신이 본보기로 동요나 글을 지어서, 서 삼득, 허 삼봉 따위 이름으로 내신 적조차 있었으니, 이런 것만 보더라도 얼마나

15) 필명 오류는 방정환 문학 유산의 발굴과 계승에서 선결 과제이지만, 확정할 수 있는 단계로 나아가기 위해서는 지속적인 논의가 요구된다.

우리 글을 아끼고 얼마나 우리 어린이를 사랑하셨는가를 짐작할 수 있는 것이다.¹⁶⁾

이 때부터 거론되기 시작한 ‘허삼봉’은 방정환과 전혀 별개의 인물로 후일 밝혀지게 된다. 윤석중의 회고를 바탕으로 ‘허삼봉’의 글은 1974년 문천사 『방정환문학전집』에 대폭 실리게 된다. 윤석중은 『어린이』의 애독자였을 뿐만 아니라 방정환 사후 이정호·신영철·최영주에 이어 『어린이』 편집 실무를 담당했던 인물이다. 따라서 윤석중의 회고를 별 의심 없이 수용하게 된 결과이다.

그러나 전집 발행 10년 후 농민문학가 허삼봉의 실체가 드러나기 시작했다. 방정환과는 전혀 별개의 인물이었던 것이다. 최원식·이정석·신현득으로 이어지는 대표적인 논의¹⁷⁾가 있다.

목차	
○정제명	11
○정제명	12
○정제명	14
○정제명	15
○정제명	16
○정제명	18
○정제명	19
○정제명	20
○정제명	22
○정제명	23
○정제명	24
○정제명	26
○정제명	27
○정제명	28
○정제명	29
○정제명	30
○정제명	31
○정제명	32
○정제명	34

1) 1974년 전집

목차	
정제명	735
정제명	736
정제명	737
정제명	738
정제명	739
정제명	740
정제명	741
정제명	742
정제명	743
정제명	744
정제명	745
정제명	746
정제명	747
정제명	748
정제명	749
정제명	750
정제명	751
정제명	752
정제명	753
정제명	754
정제명	755
정제명	756
정제명	757

2) 2000년 전집

01. 목차	04
02. 정제명	06
03. 정제명	08
04. 정제명	10
05. 정제명	12
06. 정제명	14
07. 정제명	16
08. 정제명	18
09. 정제명	20
10. 정제명	22
11. 정제명	24
12. 정제명	26
13. 정제명	28
14. 정제명	30
15. 정제명	32
16. 정제명	34
17. 정제명	36
18. 정제명	38
19. 정제명	40

3) 2017년 동요집

그러나 ‘전집’에 한 번 잘못 수록됨으로 인해 40여년이 지난 오늘날까지도 그 오류가 계속 재생산되고 있는 것이다. 1) 2) 3)의 목차¹⁸⁾는 지난

16) 윤석중, 「해설」, 『방정환아동문학독본』, 을유문화사, 1962, 4쪽.

17) 최원식, 「농민문학을 위하여」, 『한국문학의 현대성』, 창작과 비평사, 1984.

이정석, 「『어린이』지에 나타난 아동문학 양상 연구」, 전남대학교 교육대학원 석사논문, 1993.

신현득, 「방정환 바로 알기」, 『월간문학』 447호, 월간문학사, 2006.5.

18) 1)은 문천사 『방정환문학전집』, 2)는 하한출판사 『소파방정환문집』, 3)은 천도교중앙

40여년 이상 유통되어 온 방정환 동요의 계승 현황을 단적으로 보여 준다. 동요의 내용 및 편수, 순서까지 똑같다.¹⁹⁾ 총 19편이 실렸다. 그러나 19편 가운데 방정환의 작품으로 밝혀진 것은 6,7편 정도이다. 나머지는 일본 동요 내지 허삼봉의 동요이니, 결국 방정환 문학의 바른 계승이 되지 못했음을 여실히 보여 준다.

1998년 당시 심명숙의 「다시 쓰는 방정환 연보」²⁰⁾가 발표됨으로써 방정환 동요 연보의 오류가 일차적으로 정리되었음에도, 그 후의 연구는 물론 전집 편찬에 반영되지 못하고 그대로 오류가 이어진 것을 볼 수 있다.

그러면 방정환 전집 수록 방정환 동요 19편의 계승 과정을 돌아보기로 한다.

1. 과거 전집 수록: 방정환 동요 19편 검토

순번	수록 동시 제목	출처	필자	비고
1	형제별	『부인』 4호(1922.9)	소파	『어린이』 1권 8호(1923.9) 재록.
2	귀뚜라미	『어린이』 2권 10호(1924.10)	소파	발표 당시 ‘꿇드람이 소리’.
3	잘 가거라 열다섯살아(그림)	『어린이』 3권 12호(1925.12)	편집인	본문 아래 ‘12월 31일 밤’이라고 표시함.
4	눈오는 새벽(그림)	『어린이』 4권 2호(1926.2)	·	목차에 ‘(권두)’라고 표시함.
5	여름비	『어린이』 4권 7호(1926.7)	잔물	목차에 ‘잔물’이라고 되어 있고, 본문에는 필자 표시 없음.
6	산길	『어린이』 4권 8호(1926.9)	잔물	본문 아래 ‘(잔물)’이라고 표시함.
7	물새	『어린이』 5권 5호(1927.6)	삼봉(三峯)	*허문일의 작품

총부 『방정환동요집』.

19) 전집 간행의 파급력이 어느 정도인지 알 수 있다. 따라서 전집을 편찬할 때는 확정할 수 있는 작품을 수록하고 추정 작품이거나 논쟁이 제기된 있는 작품에 대해서는 해제를 붙여 별기할 필요가 있다.

20) 심명숙, 「다시 쓰는 방정환 동요 연보」, 『아침햇살』, 1998년 가을호.

순번	수록 동시 제목	출처	필자	비고
8	높은 잠자리	『어린이』 2권 12호(1924.12)	방정환	악보는 『어린이』 7권 8호(1929.10)에 수록 “정순철 ‘갈넵피리’에서”라고 부제를 달아 놓음.
9	소낙비	『어린이』 7권 6호(1929.7)	허문일	
10	길 떠나는 제비	『어린이』 7권 8호(1929.10)	허삼봉	
11	눈	『어린이』 8권 7호(1930.8)	방정환	정순철 작곡 악보와 함께 처음 발표.
12	기와 한 장	『어린이』 8권 6호(1930.7)	허문일	
13	엄마품	『어린이』 8권 10호(1930.12)	허삼봉	
14	바람	『어린이』 8권 10호(1930.12)	허삼봉	
15	어머니	『어린이』 9권 4호(1931.5)	허삼봉	
16	첫여름	『어린이』 9권 5호(1931.6)	허삼봉	
17	우리 집	『어린이』 9권 5호(1931.6)	허삼봉	
18	가을 밤	『어린이』 2권 9호(1924.9)	.	목차와 본문에 방정환의 작품이라는 근거가 없음.
19	뒷집 영감	『어린이』 9권 7호(1931.8) *고 방정환 추도호	허문일	

여기서 회색 부분은 ‘허문일’의 동요, 체크 부분은 ‘번역/번안’ 동요, 나머지 흰색 부분은 방정환의 ‘창작’ 동요로 볼 수 있는 작품군이다. 주로 논란이 될 수 있는 ‘허문일’ 동요와 ‘번역/번안’ 동요를 중심으로 살펴보기로 하자.

1) 삼봉 허문일의 동요 10편



『어린이』 5권 5호. 허문일 동요

19편 가운데 「물새」, 「소낙비」, 「길 떠나는 제비」, 「기와 한 장」, 「엄마 품」, 「바람」, 「어머니」, 「첫여름」, 「우리집」, 「뒷집 영감」 등 10편이 모두 삼봉 허문일 동요이다. ‘허삼봉’은 ‘허 일’ ‘삼봉’ ‘허문일’과 동일한 인물로 천도교 기관지 『신인간』, 『농민』, 『어린이』 등에 작품을 발표한 인물이다. 신현득은 『당성(黨聲)』 6호(1931.10.1.) 청년회 소식란에는 허문일이 ‘평북 태천군 천도교 청년회

대표에 당선’되었다는 기사가 나오고, 고장환이 엮은 『조선동요선집』(1928)에도 허문일은 고향이 태천이라고 밝힌 바 있다.²¹⁾

최근에 미공개 『어린이』 28책이 발굴되었다.²²⁾ 이 가운데 5권 5호(1927.5)를 보니, 메달 주는 독자 문예작품란에 ‘삼봉’의 「물새」가 실린 것이 보인다. 『어린이』 잡지에서는 처음 나타난 그의 동요이다. 같은 호에 허문일의 또 다른 작품 「옴바의 일기책」, 소년소설 「숨은 명예」이 함께 실렸다. 말하자면 허문일은 혜성같이 나타난 『어린이』의 신예작가였다.

입선동요란에 실린 ‘삼봉’의 「물새」는 끝없이 출렁이는 물결 위에서 부모없는 물새들이 뱃머리를 제 집으로 알로 날아다닌다는 내용을 담고 있다. 동요의 말미에 “(주소통지하시오)”라는 내용을 덧붙였다. 투고할 때 주소를 제대로 통지하지 않아서 작품의 말미에 소식을 알렸다. 방정환 자신의 동요였다면 독자문예란에 실을 수도 없거니와, 주소를 통지하라는 언술 자체가 어불성설이다.

21) 신현득, 「방정환 바로 알기」, 『월간문학』 447호, 월간문학사, 2006.5. 32-33쪽.

22) 『미공개 어린이』(전5권), 소명출판, 2015.

이러한 허문일의 동요 작품은 방정환 동요처럼 취급될 때에는 마치 ‘현실인식’을 다룬 대표작품처럼 평가하더니 방정환 작품 연보에서 제외된 후에는 어느새 192,30년대 대표적인 농민작가인 허문일 연구는 거의 아동문학에서 소홀해지고 말았다.

2) 일본 동요와 직·간접적 관련이 있는 「형제별」·「여름비」·「가을밤」

㉠ 「형제별」; 변안인가, 창작인가?

「형제별」은 이미 ‘방정환 동요’로 너무나 유명한 것이다. 그러나 그 창작 배경에 대해서는 여전히 의혹이 해소되지 않고 있다. 그것은 바로 방정환 자신이 남긴 ‘기록’과 이 동요를 함께 불렀던 윤극영의 ‘증언’이 남아 있기 때문이다.

「형제별」은 『어린이』 1권 8호(1923.9)에 처음 발표된 것으로 알려져 있지만, 1년 전 『부인』 4호(1922.9)에 먼저 소개된 것이다. 『부인』에 처음 발표될 때에 ‘신동요’라고 소개되었다. 목차에는 ‘소파’라고 표시해 놓았지만, 본문에는 따로 이름이 없다. 『어린이』에 다시 소개될 때 처음 ‘정순철’이라는 이름이 들어갔다. 그러나 작곡했다는 표시는 없고, “동요로 가장 곱고 엷고 보들어운 것으로 나는 이 노래를 데일 조하합니다.”라는 정순철의 생각이 담겨 있다.²³⁾

「형제별」은 아직 창작이나 번역이나 하는 문제를 확정지을 수 있는 단계가 아니다. 한용희는 방정환의 “창작” 가사라고 보기도 했으나,²⁴⁾ 신현득·도종환에서는 여러 의견을 종합해 “번안”²⁵⁾으로 보아야 한다는

23) 그러나 『신여성』 1호(1923.9)에 난 『어린이』 광고면에 보면, “兄弟別, 나비(二種)……鄭順哲, 金容熙”라고 인쇄된 것을 볼 수 있다. 또 『개벽』 39호(1923.9)에도 『어린이』 광고면에 “兄弟別(曲譜添)……鄭順哲氏”라고 되어 있다.

24) 한용희, 『한국동요음악사』, 세광출판사, 1994.(1988년 초판)

25) 신현득은 방정환이 『부인』에서 언급한 나리타 타메조를 언급하며 방정환의 「형제별」을

데 의견을 모으고 있다. 「형제별」을 변안으로 볼 수 있는 실증적 근거는 『부인』 1권 4호(1922.9)에 방정환이 직접 밝힌 소개글에 있다.

이 동요는 서울 천도교소년회의 회원들이 부르기 시작하여 「언니를 차즈려」라는 어린연극을 상장할 때에 극중의 촌소녀들이 부른 후부터 서울 소년회 소녀 사이에 유행한 것입니다. 곡조는 일본 성전위삼(成田爲三)씨의 작곡인데 펍 깨끗하고 어여쁘고 보드러운 곡조에 저 해저무는 저녁 때 한적한 촌에서 어린이들의 부르는 소리를 들으면 어쩐지 모르게 마음이 크고 눈물 고이는 곡조입니다.²⁶⁾ (현대어: 인용자)

이 글에서 방정환은 “곡조는 일본 성전위삼 씨의 작곡인데”라고 밝히고 있다. “곡조는”이라고 한 언술의 이면에는 ‘가사만큼은 성전위삼의 것이 아니다’는 내용이 어느 정도 내포되어 있는 듯도 하다. 나리타 타메소오(成田爲三, 1893~1945)는 동경 음악학교를 나온 일본 아키다현(秋田縣) 출신 동요작곡가이다. 그는 「해변의 노래(하마베노 우다, 濱逸の歌)」(작사 하야시 코게이, 林 古溪)²⁷⁾와 「카나리아(かなりや)」(사이쵸 야소, 西条八十)의 작곡가로 유명하다.

처음 ‘변안’이라고 주장하였으며, 『정순철평전』을 쓴 도종환 역시 “방정환과 정순철이 만든 노래가 아니라 일본의 동요를 변안 소개한 것으로 보아야 할 것 같다”고 했다. 신현득, 「방정환 바로알기」,

도종환, 「동요작곡가 정순철」, 『정순철기념사업회』, 2011, 165쪽.

26) 『부인』 4호, 개벽사, 1922.9, 26쪽.

27) 「해변의 노래」는 하야시 코게이(林 古溪)가 1912년 동경음악학교 교지 <음악>에 발표한 것으로, 그의 어린 시절 고향인 가나가와 현의 바닷가를 표현하고 있다. 그러나 이 내용 역시 형제별이 반짝이는 밤하늘의 공간과는 너무나도 현격한 차이를 보인다.



『부인』 1권 4호(1922.9) 「형제별」



『어린이』 1권 8호(1923.9) 「형제별」

또, 윤극영은 수기 「나의 이력서」(『소년한국일보』, 1972.5.5.)라는 글에서 「형제별」에 대해 방정환과 주고받은 이야기를 추억한다.

피아노는 구석진 골방에 있었다. 나는 그를 피아노 있는 곳으로 데리고 갔다. 방에 들어서자 그는 대뜸 「나는 말야, 이 노래를 좋아해」 하면서 혼자 노래를 불렀다. 그 노래는 「형제별」이었다.

「날 저 푸른 하늘에 별이 삼형제, 반짝반짝 정답게 비치이더니, 웬일인지 별 하나 보이지 않고, 남은 별이 돌이서 눈물입니다」

잘 부르는 노래는 아니었으나 구슬픈 맛이 애뜻하게 났다.

「윤극영, 어때?」

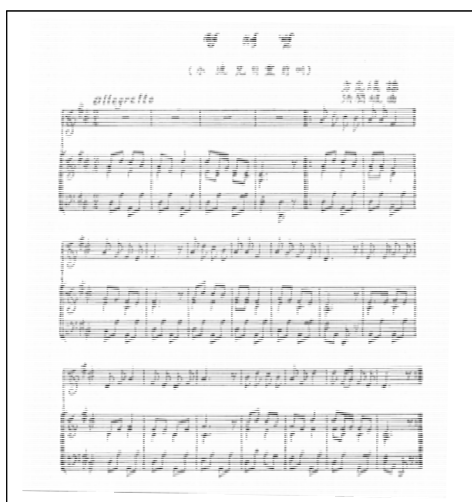
「종긴 좋은데 누가 번역했나?」

「내가 했지」

우린 한바탕 웃었다. 그 노래는 나카가와(中川)라는 일본 사람이 작곡한

일본 노래였다. 그러나 그 구슬픈 곡조가 나라를 잃은 우리에게 딱 어울리는 것만 같았다.²⁸⁾

윤극영이 회고에서 ‘나카가와(中川)’라고 언급한 내용과 방정환이 실제 명기해 놓은 나리타 타메소오(成田爲三)와는 상당한 기억의 편차가 나타난다. 현재까지 많은 한·일 관련 연구자의 추적에도 불구하고 나리타 타메소오의 작품으로 볼 만한 「형제별」 원작은 발견되지 않았다. 「형제별」을 더욱 미궁에 빠뜨리는 이유이다. 정순철은 그의 첫 번째 작곡집 『갈넵피리』(문화서관, 1929)에 「형제별」을 실지 않았다. 「형제별」이 그의 작곡이라면 실지 않았을 까닭이 없다.



1930년대 초까지만 하더라도 「형제별」은 방정환의 창작 동요로 알려져 있었다. 홍난파는 그의 작곡집 『조선동요백곡집』(연악회, 1930(上))

28) 윤극영, 「나의 이력서」(『소년한국일보』, 1972.5.5.); 정인섭의 『색동회 어린이운동사』, 1975, 41쪽 재인용.

1931(下))에 73번째 작품으로 「형제별」을 싣고 있다. 그는 표지 뒷면에 “조선의 어린이들께 드리나이다 첫 솜씨로 만든 이 적은 노래책을”이라는 짧은 문구를 적었다. 「형제별」에 대해서는 ‘(방정환謠)’라고 밝히고 그 자신이 직접 작곡했다. 부제로 ‘小波兄의 靈前에’라고 단 것으로 보아 방정환 추모곡으로 만든 것이다. 1940년 방정환 작고 10주기 기념 『소파전집』 ‘동요편’에는 첫 번째 작품으로 「형제별」이 수록되었다. 『매일신보』 1943년 12월 16일자에 정태병(鄭泰炳)은 ‘조선현대동요선’으로 ‘방정환 作 「兄弟星」’을 일본어 번역으로 소개했다.

윤석중은 「형제별」의 번역 가능성을 염두에 두고 있었다.

그런데 ‘형제별’(어린이 8호), ‘우는 갈매기’(어린이 10호), ‘가을밤’(어린이 20호), ‘여름비’(어린이 42호) 같은 동요는 숫제 이름 없이 발표했으니 웬 셈일까.

그의 수많은 번안 동화와 마찬가지로 노구찌 우조(野口雨情) 사이쵸 야소(西條八十) 같은 외국 시인 작품들을 우리 말로 옮겨 놓은 것에 굳이 이름을 밝힐 생각이 안 났던 것이다.²⁹⁾

여기서 윤석중은 방정환의 동요 가운데 “숫제 이름 없이 발표”한 것은 외국 작품으로 보고 있다. ‘노구찌 우조’(野口雨情) ‘사이쵸 야소’(西條八十) 같은 구체적인 일본 동요 작가를 언급하고 있어 주목을 요한다.

한편 엄희경의 논의에서는 『신청년』 2호(1919.12)에 발표한 시 「사랑하난 아우」³⁰⁾에서 「형제별」 모티프를 발견할 수 있다고 보고, “「형제별」이 방정환의 창작이 가미된 번안동요일 가능성”³¹⁾을 제시한 바 있다. 실

29) 윤석중, 「소파의 마지막」, 『어린이와 한평생』, 범양사, 1985, 113쪽.

30) 「사랑하난 아우」의 필자는 방정환 필명의 하나인 ‘운정생(雲庭生)’이다. 이 시는 총 4연 16행으로 이루어져 있다. 마지막 4연에 “희미한 하늘에 어린별하나/ 눈물을 머금고 반적어리나” 하는 대목이 있다. 「형제별」에는 “웬일인지 별 하나 보이지 않고” “남은 별만 둘이서 눈물집니다” 등의 구절이 나온다. 별에서 착상을 얻어 형상화했다는 핵심 이미지의 일치를 볼 수 있다.

31) 엄희경, 「소파 방정환 연구」, 인하대박사논문, 2007, 233쪽.

증적 자료는 뒷받침되지 않았지만 충분히 설득력 있는 해석이다.

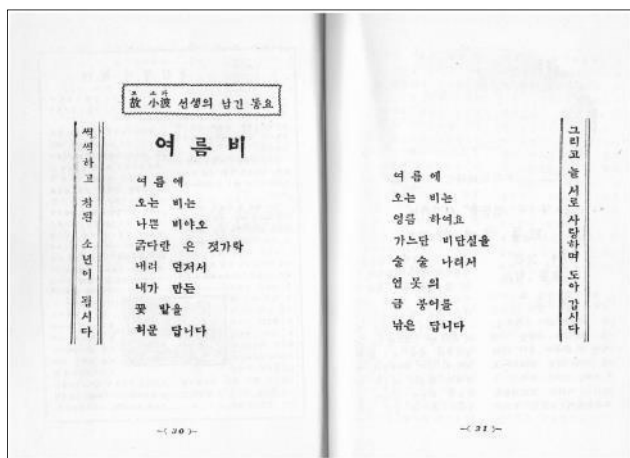
외국문학을 번역해서 수용하는 방정환의 글쓰기 방법을 살펴보면, ㉠ 원작에 충실한 번역, ㉡ 서사구조를 변형한 번역, ㉢ 이야기 구성을 변화시킨 번역, ㉣ 문장 요소를 첨삭한 번역, ㉤ 풍속과 시대성에 맞게 옮긴 변안 등 다양하게 나타난다. 방정환은 『개벽』 창간호에 ‘타고르’ 번역시 「어머니」를 발표하기도 했다. 그러나 연구 결과³²⁾ ‘어머니’는 방정환 자신이 취의하여 명명한 제목이었고, 그 내용은 타고르의 『신월(新月)』 시집에 수록된 「동정」·「구름」 2편을 재편하여 재구성한 것임이 확인되었다.

이러한 여러 가지의 면을 참작해 볼 때 「형제별」 역시 제목에서 내용에 이르기까지 방정환 자신의 창작의식이 상당 부분 투사된 작품일 가능성이 없지는 않다. 그러나 「형제별」은 방정환 자신이 직접 사실 관계를 밝혀 놓았다. 따라서 현재로서는 「형제별」을 방정환 ‘변안 동요’로 분류해 두지 않으면 안 된다. 작사·작곡 어느 면에서든 그렇다. 일본인 누구의 동요라는 식의 단정도 어렵다. 변안이나, 창작이나? 이것은 「형제별」에 남겨진 미완의 과제이며, 향후 실증 자료의 발굴이 요청되고 있다.

㉠ 「여름비」; 사이쥬 야소(西条八十)의 동요

「여름비」는 『어린이』 4권 7호(1926.7)에 처음 실렸다. 목차에는 ‘잔물’이라고 표시해 놓았다. 본문에는 필자 이름이 없다. 「여름비」는 『소파전집』(1940)에 수록되면서 방정환 동요로 자리를 굳혔다. 해방이 되자 『어린이』 복간호 123호(1948.5)에 ‘방정환의 유고’작품으로 「여름비」가 크게 소개되었다.

32) 장정희, 「1920년대 타고르 시의 수용과 소파 방정환의 위치」, 『인문연구』 63호, 영남대인문과학연구소, 2011.



『어린이』 복간 123호(1948.5) 「여름비」

윤석중은 1962년 『방정환아동문학독본』(을유문화사)을 내면서 「여름비」 제목 옆에 “(번역)”³³⁾이라고 표시를 달았다. 그는 「한국동요문학소사」³⁴⁾라는 평문에서 이 동요가 일본 시인 사이쵸 야소(西條八十)의 작품이라고 구체적으로 밝혔다. 훨씬 이전에 발간된 정순철의 『갈넵피리』(1929)에서도 「여름비」에 대해서는 “方定煥譯”³⁵⁾이라고 밝혀 놓았다. 그런데도 1940년 『소파전집』에서 방정환의 동요로 실린 후 잘못 알려지기 시작했던 것이다.

그러나 그 동안 사이쵸 야소의 동요로만 알려져 왔던 「여름비」는 원작이 알려지지 않았다. 최근 필자는 일본 동경주신대학 아동문화학과 오오타케 키요미(大竹聖美) 교수의 제공으로 「여름비」의 번역 저본을 처음 확인할 수 있었다.

「여름비」는 일본 아동지 『소년구락부』 1920년 8월호에 처음 발표되었고, 『西條八十童謠全集』(新潮社, 1924)³⁶⁾에도 실린 작품이다. 『어린이』 7월

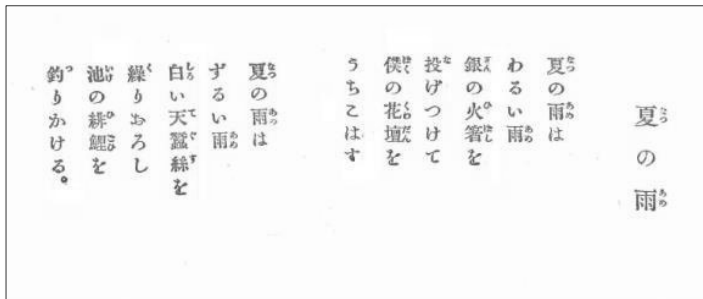
33) 윤석중, 『방정환아동문학독본』, 을유문화사, 1962, 275쪽.

34) 『예술논문집』, 대한민국 예술원, 1990.

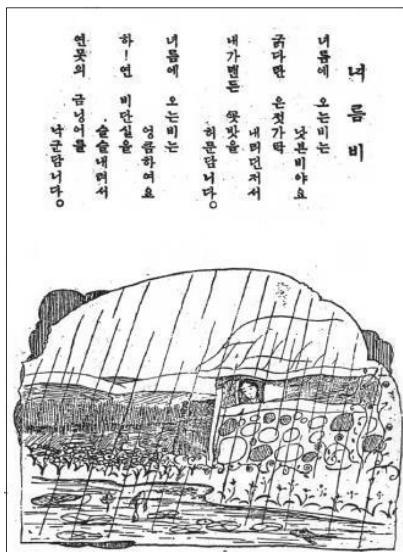
35) 정순철, 『갈넵피리』, 문화서관, 1929, 7쪽.

여름호 편집을 위해 기획하여 선택된 동요로 파악된다. 제목, 연과 행 구분의 형식 일치를 보인다.

방정환은 「나쓰노 아메(夏の雨)」를 조선에 익숙한 동요 율조인 ‘7·5조’로 번역한다. 이의 내용 비교 분석을 위해 연세대 박종진 교수의 도움을 얻었다.



『西條八十童謡全集』(新潮社, 1924) 238~239.



『어린이』 4권 7호(1926.7) 「여름비」

여름비

夏の雨は/ わるい雨
(여름비는/ 심술 맞은 비)
銀の火箸を/ 投げつけて
(은빛 부지깅이를/ 내던져서)
僕の花壇を/ うちこはす
(내 꽃밭을/ 때려 부순다)

夏の雨は/ ずるい雨
(여름비는/ 교활한 비)
白天天蚕糸を/ 繰りおろし
(하얀 누싯줄을/ 늘어뜨려서)
池の緋鯉を/ 釣かける
(연못의 비단잉어를/ 낚으려 든다)

직역; 박종진

- 36) 『사이조 야소 동요전집』은 국립어린이청소년도서관 ‘박흥근문고’에도 소장되어 있다.(참조; 박흥근831-6-1)

「나쓰노 아메」의 경우 7·5조를 기본으로 하되 6·5조, 8·5조로 운용된다. 「여름비」는 7·5조의 정형에 비교적 충실하려고 애쓰고 있다. 1연 1행에서는 6·5조(나쓰노 아메)→7·5조(여름비)로, 2연 3행에서는 7·5조(나쓰노 아메)→6·5조(여름비)로 음수를 병치하여 번역하고 있다. 흥미로운 부분은 「나쓰노 아메」에서 보이는 1, 2연의 체언중지형 “わるい雨”(심술맞은 비) “ずるい雨”(교활한 비)를 “나쁜비야요” “엉큼하여요” 하고 서술형으로 번역한 것이다. 7·5조 자수율에 맞추려는 시도와 함께 화자의 ‘말하는’ 목소리를 내세운다. 얼마간 축약미는 감소되는 반면, ‘여름비’를 귀엽고 발랄한 화자의 서정으로 확장시킨다.

어휘의 측면에서 보면, 「나쓰노 아메」에서 “銀の火箸”(은빛 부지깥이) “白い天蚕糸”(하얀 낚시줄) “池の緋鯉”(비단잉어)라는 표현은 “은젓가락” “비단실” “금잉어”로 번역하고 있다. 「나쓰노 아메」의 화저(火箸)는 화로에 꽂아두고 숯불을 집는데 쓰는 부젓가락이다. 여기서 방정환은 ‘비’와 상충된 ‘불’ 이미지를 소거하고 ‘굵다란’이라는 의미를 더했다. ‘은색’ 부젓가락은 조선의 풍속에도 쉽게 와 닿지 않는 표현이다.

㊤ 「가을밤」; 창작 동요? 곡보가 남긴 수수께끼

「가을밤」은 『어린이』 2권 9호(1924.9)에 곡보와 함께 실린 동요이다. 목차와 본문에 지은이의 표식이 없다. 『개벽』 5권 9호(1924.9)에는 필자가 ‘一記者’로 소개되고 있다.

「가을밤」은 『소파전집』(1940)에 실린 뒤 『방정환아동문학독본』(1962), 이후 1974년 문천사 『방정환문학전집』까지 빠짐없이 실려 있다. 방정환 동요로 완전히 굳어진 것이다. 그런데 『방정환아동문학독본』에는 「여름비」를 ‘번역’이라고 명기해 둔 것과 달리 「가을밤」은 방정환의 ‘창작’인 것처럼 수록해 놓았다.

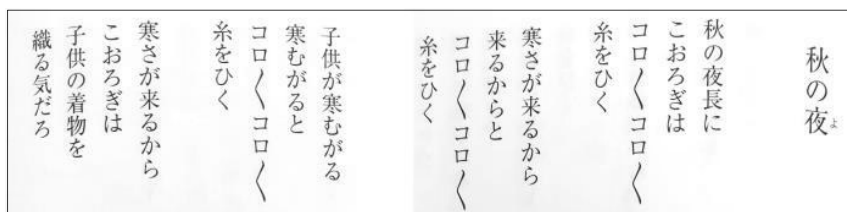
그러나 윤석중이 남긴 글을 다시 한 번 단서로 삼아, 「가을밤」이란 동



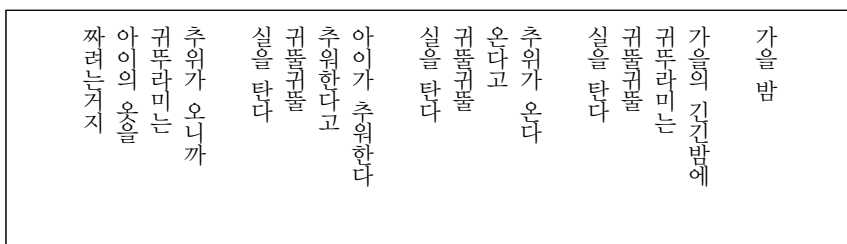
『어린이』 2권 9호(1924.9) 「가을밤」

요를 노구찌 우쥬(野口雨情)나 사이쵸 야소(西條八十) 작품집에서 좀더 찾아보기로 했다. 흥미롭게도 두 사람의 동요에 「秋の夜」가 있었다. 그러나 사이쵸 야소(西條八十)의 전집에서 찾은 「秋の夜」는 방정환 사후인 1932년 작품이라고 소개되어 있다. 노구찌 우쥬(野口雨情)의 「秋の夜」를 좀더 살펴보기로 했다.

국립중앙도서관 소장 『名作童謠野口雨情100選』(春陽堂, 2005)에서 「秋の夜」를 확인했다.



『名作童謠野口雨情100選』(春陽堂, 2005) 129~130.



박종진 번역

노구찌 우조의 「秋の夜」은 『令女界』 1922년 11월호에 처음 발표되고, 『靑い眼の人形』에 수록된 작품이다.³⁷⁾ 가을밤에 귀뚜라미가 실을 찾는다. 추위가 오니까 귀뚜라미는 아이의 옷을 찢려고 실을 찾는다는 내용을 담고 있다. 여기서 우리가 한 걸음 더 나갈 수 있게 된 것은 1920년대 한·일 아동 잡지에 실린 두 동요 「가을밤」의 비교이다. 두 동요는 일견 옷을 깎는다는 모티프의 유사성이 있는 것처럼 볼 수 있지만, 시의 화자로 등장한 귀뚜라미의 유무, 두 동요가 형상화하고 있는 가을밤 분위기 등에 비추어 많은 차이를 보여주고 있다.

「가을밤」이 권두에 실린 동요라는 점을 감안해 볼 때 역시 방정환이 타인의 동요 작품에서 힌트를 잡았는지는 알 수 없으나 한국적 정서가 물씬 풍기는 것도 사실이다. 「여름비」와 마찬가지로 ‘가을호’에 어울릴 동요 한 편을 수록한 것이다.

그런데 「가을밤」의 곡보와 관련하여 흥미로운 대목이 있다. 노구찌 우조의 동요 가운데 모토오리 나가요(本居長世, 1885~1945) 작곡 「닭(鶏さん)」은 『어린이』에 수록된 「가을밤」과 악상이 유사하다. 다음은 두 동요를 비교해 들어본 관계인들의 생각이다.

장정희 음의 흐름도 비슷하고, 박자의 진폭이 매우 흡사해요.

박종진 비교해서 들어보니 유사 모티브 구간이 꽤 많네요. 정말 이 노렐 듣고 부분적으로 음을 바꾼 건 아닐까 의심되기도 합니다.

김명선 멜로디는 똑같지 않은데 진행음형이 비슷하다고나 할까……. 같은 단조지만 한국은 e단조, 일본은 c단조입니다. 계이름부터 다르게 시작하고 있네요. 도도 솔솔 도도 레레 미미 솔솔 레(한국 「가을

37) 上田信道 編, 『名作童謡野口雨情100選』, 春陽堂, 2005, 129쪽.

해설을 맡은 우에다 노부미치(上田信道)에 의하면, “이것만으로는 왜 귀뚜라미가 실을 타고 있는가 알수 없다.”고 쓰고 있으며, 우조의 또 다른 동요 「파란 달밤」(『靑い眼の人形』 수록)에 등장하는 “‘실 찾는 벌레’에서 나온 연상”일 것으로 파악한다. 한편 우조의 실 찾는 벌레 ‘귀뚜라미’가 지방에서 불리는 명칭인지는 밝혀지지 않았다는 설명을 덧붙인다.

밤」), 술술 미미 레레 도레 미술 미도 레(일본 「鶏さん」)이거든요.
장정희 같은 음가를 두 번씩 반복하는 주법도 그렇고, 도·레·미·솔을
규칙적으로 변주하고 있는 것도 비슷하지요? 이 정도의 유사성을
가지고 있다면 「鶏さん」의 발표시기가 「가을밤」이 발표된 1924년
9월보다 빨라야 되는 거 아니가요?

박종진 『긴노후네(金の星)』 3권 1호(1921.1)에 닭띠 해를 맞이하여 「鶏さん」가 곡보와 함께 첫 페이지에 실려 있습니다.

장정희 아! 시기적으로 앞서고 있군요. 방 선생이 이 동요를 보았을까요?

박종진 방 선생이라면 능히 보고도 남았겠지요. 『어린이』를 만들 때 『긴노후네』를 참조한 경우가 있어요. 이 잡지에 실린 동화도 번역했으니까요.

장정희 작곡자로 나오는 모토오리 나가요(本居長世)는 어떤 사람이에요?

박종진 일본의 대표적인 동요작곡가입니다. 주로 노구치 우조와 콤비를 이루어 많은 곡을 발표했구요. 사이조 야소 시에도 곡을 많이 붙였습니다. 특히 『긴노후네』에 발표한 「十五夜お月さん」은 ‘처음으로 어린이의 마음을 예술적으로 작곡한 작품으로 훗날 동요곡의 기본(모범)이 되었다’고 합니다.(이것도 역시 노구치 우조 시에 곡을 붙인 것)

김명선 두 곡이 비슷하긴 하지만 표절했다기보다 일제시대 때 자연스럽게 들어왔거나 한국식으로 변형했다고 볼 수 있을 것 같습니다.³⁸⁾

그러나 이것은 어디까지나 흥미로운 추정일 뿐이며, 음정의 비교 분석은 음악학에서 향후 논의되어야 할 것으로 본다. 당시 조선 어린이에게 ‘동요의 보급’은 매우 시급한 일이었다. “경향의 우리 새 민족은 불으느니 モシモシカメヨ이고”³⁹⁾라고 토로하던 때가 1922년 8월 그 무렵이었으니 『어린이』가 창간되기 전이다. 색동회는 1923년 5월 1일 동경에서

38) 장정희-아동문학 연구자, 김명선-인형극단 단장, 박종진-일본 아동문학 연구자. 2017년 10월 발표문 작성 당시, 두 분의 자문을 구해 채보한 것이다.

39) 「조선고래동화모집」, 『개벽』 26호, 1922. 8. 112쪽.

결성되었으나 윤극영·정순철을 중심으로 한 동요 작곡이 본격적으로 등장하는 것은 1924년 『어린이』 신년호부터이다.⁴⁰⁾

방정환은 동요의 보급을 위해 「우는 갈매이」(1권 10호, 1923.11)와 「가을밤」(2권 9호, 1924.9) 같은 동요를 때맞춰 제공할 필요가 있었을 것이다. 이렇게 권두 지면에 실은 ‘무기명’ 동요를 방정환은 어린이 독자들에게 활용할 것을 주문하기도 했다.

합창이 끝나면 모두 둘러앉아서 그 중에 달에 관한 이야기를 아는 사람이 가운데 나와 앉아서 조용히 달이야기를 합니다. 달 이야기가 끝나면 그 사람이 들어앉고 또 다른 사람이 나와 앉아서 달에 관계 있는 이야기를 합니다. 이렇게 차례차례 이야기하는 동안에 달은 펍 높이 올라옵니다. 그러다가 이야기가 끝나면 이번에는 달에 관한 노래를 한 사람씩 한 사람씩 나와서 합니다. 가령 우는 갈매이 가을밤 반달 같은 것을 아는 대로 독창도 하고 합창도 합니다.⁴¹⁾ (밑줄; 인용자)

방정환은 『어린이』 2권 10호(1924.10)를 ‘가을특별호’로 발행하며 「가을놀이 여러 가지」를 소개한다. 그 중 ‘달마지’ 놀이를 소개하면서, 달 이야기를 돌아가면서 한 뒤에 “우는 갈매이” “가을밤” “반달” 같은 동요를 독창이나 합창으로 불러도 좋다고 권유하고 있다.

심명숙은 그의 논의에서 “방정환이 초창기 우리 동요문학을 개척하는 과정에서 일본의 동요를 여럿 번역하여 소개한 것은 분명한 사실인 듯하

40) 1923~24년까지의 『어린이』 수록 동요 ‘곡보’의 현황을 보자.
1923년; 「형제별」·「나비」(1권 9호), 「우는 갈매이」(1권 10호).
1924년; 「설날」(2권 2호, 윤극영 작사·작곡 *2권 1호에 동요)
「고드름」(2권 2호, 류지영 작사, 윤극영 작곡)
「까막잡기」(2권 3호, 박팔양 작사, 윤극영 작곡)
「까치야」(2권 3호, 김기진 작사, 정순철 작곡)
「가을밤」(2권 9호, 무기명 작사·작곡)
「반달」(2권 10호, 윤극영 작사·작곡)

* 2권 12호는 현재 1~2면 낙장으로 미확인.

41) 「가을노리 여러 가지」, 『어린이』 2권 10호, 1924. 10. 27쪽.

다.”⁴²⁾라고 지적한 바 있다. 「가을밤」 곡보의 경우, 일본 아동지에 소개된 곡보를 일정 부분 소화하여 변용한 것이 아닌가 조심스럽게 추정해 본다. 「가을밤」과 「鶏さん」 곡보 사이에 존재하는 유사 모티프, 진행음형의 유사성 등은 위에서 지적한 그대로이다. 윤석중은 ‘「가을밤」 역시 사이쵸 야소(西條八十)의 작품을 번역한 것’이라 밝히고, 심명숙은 이를 근거로 「가을밤」을 ‘번역’으로 분류했다. 「가을밤」에 대해서는 방정환 자신의 창작적 요소가 다분한 동요로 가능성을 열어두고자 한다. 실증 자료가 담보되지 않은 채 회고담에 의지하여 방정환 동요를 그의 작품 연보에서 제외하는 일 또한 신중할 필요가 있기 때문이다.

2. 현단계 전집 수록: 방정환 동요 14편 검토

이상으로 과거의 방정환 전집에 수록된 동요 19편을 따지고 검토하고 제외하고 보니, 지금까지의 방정환 전집에 수록되어 최근까지 ‘방정환 동요’로 알려진 19편 가운데 방정환 동요로 분류할 수 있는 것은 9편 뿐이다. 이 가운데 「형제별」·「여름비」·「가을밤」 3편은 일본 동요와 관련되어 계속적 논의가 필요하다. 「여름비」의 경우 일본 동요 「나쓰노 아메(夏の雨)」의 번역이라는 것을 실증 자료를 통해 밝힐 수 있었다. 현재 「형제별」은 현재 ‘변안동요’로 볼 수밖에 없으며, 「가을밤」은 오히려 곡보에서 일본 동요 「鶏さん」와 모티프 유사성이 있는 점까지 추정해 볼 수 있었다. 그렇다면 방정환 동요는 이뿐이냐? 이렇게 의아스럽게 생각할 이도 없지 않을 것이다. 그러나 바로 이 지점에서 방정환 동요 발굴에 대한 새로운 접근은 시작된다고 본다.

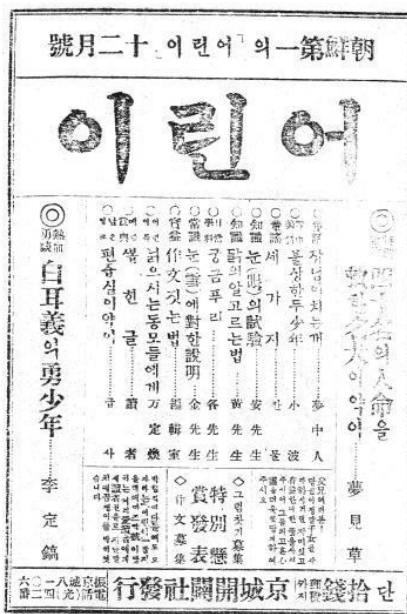
현단계 『정본방정환전집』에서는 방정환 문학 유산 가운데 ‘동요’를 총 14편으로 정리하고 있다. 전집에 수록된 방정환 동요 14편은 「형제별」, 「가을밤」, 「나뭇잎 배」, 「귀뚜라미 소리」, 「첫눈」, 「늙은 잠자리」, 「허재비」,

42) 심명숙, 「다시 쓰는 방정환 동요 연보」, 『아침햇살』, 1998년 가을호.

「어린이날 노래」, 「종소리」, 「잘 가거라! 열다섯 살아」, 「눈 오는 새벽」, 「여름비」, 「산길」, 「눈」 등이다. 삼봉 허문이의 동요는 완전히 분리되어 시원섭섭하지만 말끔하게 정리되었다. 「형제별」·「여름비」·「가을밤」 3편은 그대로 수록되었다. 과거 전집에 수록되지 않은 동요가 「나뭇잎배」, 「종소리」, 「첫눈」, 「허재비」, 「어린이날 노래」 등 5편이 추가된 것은 그동안의 방정환 연구 성과라고 할 수 있다.

이렇게 오류 작품을 제외하고 새로 추가하여도 14편 정도이다. 그러나 방정환 동요의 추가 발굴의 여지는 아직도 남아 있다.

㉠ 「첫눈」; ‘잔물’ ‘三山生’으로 발표



『개벽』에 수록된 『어린이』 2권 12호 광고

우선 『개벽』 54호(1924.12)에 보면, 『어린이』 2권 12호(1924.12) 광고에 “동요 세 가지……잔물”이라고 되어 있다. 『어린이』 2권 12호를 확인해 보면 ‘新作童謠’로 ‘잔물’의 ‘늪은 잠자리’, ‘三山生’의 ‘첫눈’ 2편이 실려 있다. 아쉽게도 표지와 1~2면이 낙장이다. 이 낙장된 지면에 방정환의 동요 1편이 더 수록되어 있지 않을까 하는 기대감이 든다.

이것은 어디까지나 『어린이』 2권 12호 자료가 추가 발굴되어야 명쾌하게 풀릴 숙제이다. 「첫눈」은 그동안 전집에 실리지 못했으나 이번 『정본방정환전집』이 편찬되면서 처음 수록되었다.

「산길」은 『어린이』 4권 8호(1926.9)에 ‘잔물’로 발표된 작품이다. 목차에 ‘新童謠’라고 크게 소개했다. “내용이나 형식으로 보아 번역일 가능성” “20년대 대부분 우리 동요와는 어울리지 않게 지나치게 장난스런 내용이 우리 동요와는 다른 느낌”⁴³⁾이라는 문제 제기도 있었지만, 방정환 특유의 해학적 발상과 상상력이 돋보이는 동요로 재평가해도 무리가 없겠다는 판단이다.

한편 이원수는 『아동문학입문』에서 “방정환 씨의 번역 소개로 많은 사람이 애창한 바 있는 「갈매기」”⁴⁴⁾를 언급한 적이 있다. 「카나리아」도 방정환 번역 동요로 언급된 적이 있었지만,⁴⁵⁾ 사이쵸 야소의 동요 「카나리아」는 『어린이』지를 통틀어 실린 것을 찾을 수 없다. 다만 고한승은 『어린이』 1권 8호(1923.9)에 ‘模作’임을 밝히며 「엄마 없는 참새」를 발표한 적이 있으며 ‘카나리아」를 모방하여 씌어진 것이 아닌가 한다. 「우는 갈매기」는 『어린이』 1권 10호(1923.10)에 ‘무기명’ 권두 동요로 2절이 소개되었다. 동요의 끝에 “이 동요에는 어엽본 곡보가 있고 또 어엽본 춤(舞)까지 있습니다 그것은 이후에 내어드리겠습니다.”⁴⁶⁾라고 해 놓았다. 곡보는 따로 유통되었을 것으로 파악되며, 일본 동요와 곡보 비교도 향후 과제라고 하겠다.

한편 안경식 교수는 『어린이』 5권 4호(1927.4)에 실린 ‘무기명’의 동요 「봄」을 방정환의 작품으로 올리기도 했으나,⁴⁷⁾ 이 작품은 『어린이』 3권 4호(1925.4) ‘입선동요’에 뽑힌 애독자 ‘아산 홍태유’(牙山 洪泰裕)의 동요로 확인된다. 「우는 갈매기」는 현재 번역 저본이 밝혀지지 않았으며, ‘방정환 번역’ 여부 또한 면밀한 자료 검증이 필요할 것이다.

43) 심명숙, 「다시 쓰는 방정환 동요 연보」, 『아침햇살』, 1998년 가을호.

44) 이원수, 『아동문학입문』, 한길사, 2001, 50쪽.

45) “이원수 글 <아동문학입문>에 나오는 방정환 번역 동요 <갈매기>와 <카나리아>도 방정환 동요 연보에 넣을 수 있겠다.”(심명숙, 위의 글)

46) 「우는 갈매기」, 『어린이』 1권 10호, 1923.10, 3쪽.

47) 안경식, 「소파 방정환 선생 연보」, 『소파 방정환의 아동교육운동과 사상』, 학지사, 1994, 383쪽.

㉔ 「허재비」·「종소리」; 『조선일보』 수록 방정환 동요



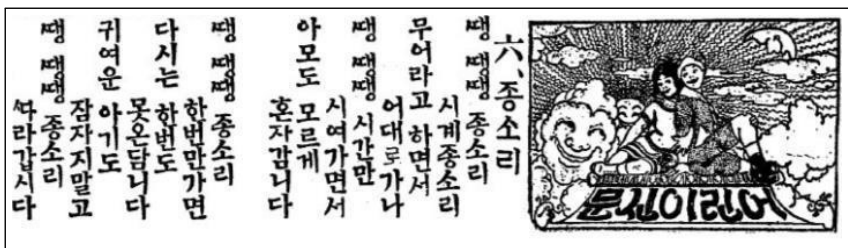
『조선일보』 1924.12.8. 「허재비」

필자는 우연한 기회에 「허재비」에 얽힌 방정환 동요 표절 시비 논쟁을 접하고, 『어린이』의 필명과 실제 방정환 선생이 반박 글에서 밝힌 필명이 다른 점을 의구스럽게 생각하고 자료를 추적한 적이 있다. 그 결과 『조선일보』 1924년 12월 8일자에 ‘소파 요, 윤극영 작곡’으로 발표된 사실을 확인할 수 있었다. 어이없게도 그것은 누구나 쉽게 접근할 수 있는 아카이브 자료 속에 남아 있었다.⁴⁸⁾ 「허재비」는 엉뚱하게도 『어린이』 1924년 2월호 독자문예에 실린 김용진의 「허재비」로 잘못 추정되기도 했

는데, 어디까지나 이것은 방정환이 자신이 작품 수록 지면을 잘 파악하지 못해 빚어진 일이었다. 「허재비」 역시 이번 방정환 전집에 처음 수록되었으니 의미가 적지 않다.

「종소리」라는 작품은 『조선일보』 1925년 7월 18일자 <어린이신문>란에 연재된 방정환 작품으로 6회째 실린 것이다. 종을 치는 시계와 늦잠에 빠진 아기의 모습이 의인화 기법으로 재미있게 표현되었다. 그러나 무서명의 작품인 까닭에 그동안 방정환의 동요로 주목받지 못했다. 『조선일보』 7월 12일자에 ‘어린이신문’ 코너를 마련한다는 기사와 함께 원고는 방정환이 집필할 것이라고 하였으니, 방정환의 동요임을 알 수 있다.

48) 장정희, 「「허재비」에 얽힌 방정환의 동요 논쟁과 그 실물」, 『아동문학평론』 155호, 2015, 122-128쪽.



『조선일보』 1925.7.18.

㊤ 「나무넙배」; 『어린이』 2권 6호 수록

『어린이』 2권 6호(1924.6)에는 ‘무기명’ 권두 동요로 「나무넙배」가 실려 있다. 무당벌레로 보이는 곤충 한 마리가 종이쪽 흰돛을 달고 나뭇잎 배를 타고 있는 그림까지 곁들였다. 빗방울은 점점이 뿌린다. 『개벽』 5권 6호(1924.6)에 실린 『어린이』 광고를 보니 ‘新童謠’라고 인쇄되어 있다. 번역일 가능성도 없지 않으나,⁴⁹⁾ 정순철은 그의 제1동요작곡집 『갈넙피리』(1929)에 ‘方定煥 作’라고 쓰고 있다. 정순철은 「여름비」도 작곡하였는데, 이 동요에는 ‘方定煥 譯’이라고 밝혔다. 방정환이 왜 ‘무기명’으로 발표하였는지는 좀 더 논의할 점이다.

49) “발표자 이름이 없는 것이나 <가을밤>과 똑같이 편집된 형태를 보면 번역일 가능성도 있다.”(심명숙, 위의 글)



『어린이』 2권 6호(1924.6)



정순철 작곡, 『갈닙피리』(1929)

㉔ 「어린이날 노래」: 『어린이』·중외일보·시대일보 등 수록

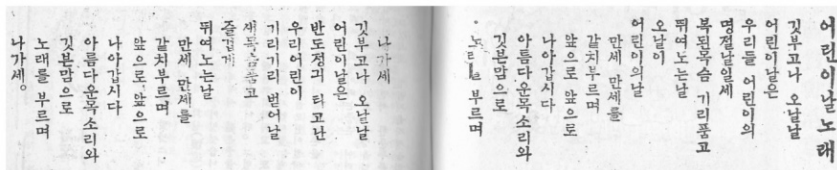
그런데 방정환 생존 당시 『어린이』 5권 4호(1927.5.) 표지에 크게 실려 대중화된 「어린이날 노래」는 어떻게 보아야 할까? 이를 방정환 작사 작품으로 확정할 수 있을까 하는 점이 남아 있다. 당시 미국의 야구가 곡에 맞춰 부른 「어린이날 노래」의 수록 지면을 일부 소개하면 다음과 같다.

- 『어린이』: 5권 4호(1927.5.) 표지, 11권 5호(1933.5.) 4~5면
- 신문 매체: 시대일보 1926.4.26. 중외일보 1928.5.3.

이들 「어린이날 노래」는 김기전·방정환이 주축이 되어 조직한 ‘조선 소년운동협회’ 명의로 보급된 것이다. 가장 먼저 보이는 것은 시대일보 1926년 4월 26일자 수록본이다. ‘곡조는 야구가’라고 괄호 속에 표시해

두고 있다. 기존에 널리 알려진 곡에 맞춰 부르도록 하여 보급 효과를 증대시켰다고 할 수 있다. 『어린이』 잡지의 표지에 실린 것은 그 다음해 5월이다. 이때까지만 하더라도 어린이날은 ‘5월 1일’을 기념했기 가사에도 ‘5월 1일은 우리들 어린이의 명절날일세’라고 부르고 있다. 그 후 어린이날이 ‘5월 첫 공일’로 바뀌면서, 가사 중에서 ‘5월 1일’은 ‘어린이날은’으로 변화되었지만, 가사의 전체적 내용은 변함이 없다.

한편 어린이날 기념 단체의 조직체가 변화되면서 어린이날 노래의 변형이 시도되기도 했다.⁵⁰⁾



『어린이』 11권 5호(1933.5.)에 수록된 ‘어린이날 노래’ 전문

문제는 이 「어린이날 노래」의 작사자로 ‘방정환’이 명기된 실증 자료가 확인되지 않고 있는 것이다. 앞서 언급한 「가을밤」·「나뭇잎 배」와 마찬가지로 ‘무기명’이지만 방정환의 작품으로 충분히 수긍될 수 있는 정도이다. ‘조선소년운동협회’ 명의로 발표된 것으로 봐 김기전·방정환 공동 창작일 가능성도 배제하기는 어렵다.

그러나 『색동회어린이운동사』를 쓴 정인섭의 회고에 의하면 제3회 어린이날 1925년에 “이 때 방정환씨는 ‘어린이날 노래’라는 것을 지어 재래로 유행되던 유쾌한 서양 행진곡 야구가 ‘장엄하고 활발한 야구수들

50) 한편 동아일보 1928년 1월 17일자에는 ‘어린이날 노래 현상모집’ 공고가 ‘조선소년연합회’ 명의로 나오고 있다. 그동안 있었던 어린이날 노래를 변경하기로 된 내용을 알리고 있는 것으로 봐, 이후 새로운 곡으로 불리어졌을 가능성이 있다. 한편 매일신보 1930년 5월 2일자에는 ‘어린이날 노래 선전 빼라 압수’라는 기사가 있고, 이 빼라가 ‘소년소년연맹’이 발행한 것이지만, 전부 압수되었다는 내용을 보도하고 있다.

아’에 맞추어 부르게 했다.”고 한다. 이 작품에 대해서도 향후 실증적 뒷받침 자료 발굴에 노력을 기울여 나가야 한다.⁵¹⁾

IV. 나오며: 2022~2023 대한민국 어린이날 100년

이상으로 본고는 방정환 문학 유산 가운데 ‘동요’의 사례를 중심으로 방정환 전집 수록 현황을 검토하고 자료의 실증적 근거를 밝히고자 했다. 문학 유산으로서 콘텐츠화할 때 작품은 그 원전을 확정할 수 있을 때 보다 큰 힘을 발휘하게 된다. 따라서 본고는 방정환 동요에 대한 각 편에 대한 문제 제기과 현단계 추정, 그리고 향후 전망 등에 대해 포괄적으로 논의를 이어 보았다.

방정환 문학은 전집 편찬 과정에서 전승의 오류도 발생하였지만, 시대로 별로 연구자 검토를 통해 오류가 수정되고 또 새 자료가 후속 발굴되어 왔다. 방정환 동요는 그의 문학, 좀 더 협소하게는 아동문학 중에서 그 편수가 많다고 볼 수는 없지만, 노래화할 수 있는 문학 자산이라는 점에서 그 파급력은 상대적으로 클 수밖에 없다. 동요극, 동요 뮤지컬, 동요 대회 등 방정환 동요를 모티프한 아동예술은 창조적 재탄생을 지금 기다리고 있다. 또한 방정환 동요는 여지는 많지 않으나 여전히 발굴 자료가 일부 남아 있다는 점도 지적해 둔다.

2022~2023년은 대한민국 어린이날 100년을 맞는 큰 어린이의 명절이다. 오늘날 OECD 회원국임을 자랑하는 대한민국이지만 방정환기념관·박물관·문학관 등 전국 어디에도 방정환을 콘텐츠화한 후세대 교육 공간이 보이지 않는다. 전국 어느 지자체를 다녀 봐도 노인회관, 복지회관, 예술회관, 여성회관, 청소년수련회관 등 유수의 건물은 있어도 어린이의 활동을 지원하는 ‘어린이회관’은 눈에 띄지 않는다. 예전에 있던 남산 어린이 회관은 교육청 건물로 씌어지고, 능동어린이대공원의 어린이회관은

51) 정인섭, 색동회어린이운동사, 색동회, 1981, 90~91. 참조.

웨딩홀로 전용된 지 이미 오래다. 자본의 논리 속에, 또 유권자 힘의 논리 속에 어린이의 꿈과 상상력을 키워 줄 문화 공간은 점차 축소되고 있다.

앞으로 어린이날 100주년을 기다리며 굼직굼직한 국가적 어린이 사업이 창조적으로 설계되고 구체화되어 나가야 한다. 방정환 문학 유산의 발굴과 정리는 이러한 사업을 꽃을 피울 수 있도록 하는 기초 작업이다. 이번 논의는 방정환 문학 유산 가운데 ‘동요’의 사례에 한정된 것이어서 다소 아쉬움이 있다. 그러나 앞으로 다른 장르로까지 점차 확장해 나가며 각 편에 대한 방정환 문학 유산의 가치와 의의를 찾고 그 후속 연구를 이어가고자 한다.

참고문헌

<기본 자료>

- 『미공개 어린이』(전5권), 소명출판(2015).
『부인/신여성』(전18권), 케포이박스(2017).
「조선 초유의 少年日」, 『동아일보』, 1921.5.2.
「조선고래동화모집」, 『개벽』 26호, 1922.8.

<논문 및 평론>

- 김경희, 「방정환 ‘귀신동화’의 형성과 의미 연구」, 『국문학연구』 32호, 국문학회, 2015.11.
도종환, 「동요작곡가 정순철」, 『정순철평전』, 정순철기념사업회, 2011.
신현득, 「방정환 바로 알기」, 『월간문학』 447호, 월간문학사, 2006.5.
심명숙, 「다시 쓰는 방정환 동요 연보」, 『아침햇살』, 1998년 가을호.
안경식, 「소파 방정환 선생 연보」, 『소파 방정환의 아동교육운동과 사상』, 학지사, 1994.
염희경, 「소파 방정환 연구」, 인하대박사논문, 2007, 233면.
_____, 『소파 방정환과 근대 아동문학』, 경진출판, 2014.
윤석중, 『어린이와 한평생』, 범양사, 1985.
_____, 『방정환아동문학독본』, 을유문화사, 1962.
이원수, 『아동문학입문』, 한길사, 2001, 50면.
이재철, 「소파 방정환 연보고」, 『어문학』 27호, 한국어문학회, 1972.
이정석, 「『어린이』지에 나타난 아동문학 양상 연구」, 전남대학교 교육대학원 석사논문, 1993.
장정희, 「1920년대 타고르 시의 수용과 소파 방정환의 위치」, 『인문연구』 63호, 영남대인문과학연구소, 2011.
_____, 「방정환 문학 연구」, 고려대학교 박사논문, 2013.
_____, 「‘허접이’에 얽힌 방정환의 동요 논쟁과 그 실물」, 『아동문학평론』 155호, 2015.
정순철, 『갈넵피리』, 문화서관, 1929, 7면.
정인섭, 『색동회 어린이 운동사』, 색동회, 1981.
진장섭, 「어린이날과 색동회」, 『소년한국일보』, 1972.5.5.
최영주, 「소파 방정환 선생의 약력」, 『소파전집』, 박문서관, 1940.
최원식, 「농민문학을 위하여」, 『한국문학의 현단계』, 창작과 비평사, 1984.

한용희, 『한국동요음악사』, 세광출판사, 1994.(1988년 초판)
上田信道 編, 『名作童謠野口雨情100選』, 春陽堂, 2005.

<사이트>

한국방정환재단 www.children365.or.kr

The Task of discovering and Inheriting
Bang Jung-hwan's Literary Heritage
—Case of Bang Jung-hwan Children's Song:
Analysis of the publishing process of the entire collection—

Jang, Jeung-hee
(Bang Jeonghwan Research Institute)

This paper is a study of the process of his 'Children's Song' work in the complete collection of Bang Jung-hwan. Bang Jung-hwan's agitation is known to be 19 different kinds. But 10 of them turned out to be someone else. Five new works have since been added. Now the Bang Jung-hwan Children's Song has reached 14.

The paper discussed Bang Jung-hwan's children's songs, "Brothers Star (형제별)", "Summer Rain(여름비)", and "Autumn Night(가을밤)", which are presumed to be "translations". In particular, "Summer Rain" released its original work. This paper discussed the agitation of five newly discovered pieces. Among them, the discovery of the excavated children's songs "Song of Bell(종소리)" and "scarecrow(허수아비)" was revealed.

And this study suggested that "Children's Day Song" could be a collaboration created with Kim Ki-jeon.

Keywords : Bang Jung-hwan, children's song, Brothers Star, Summer Rain, Autumn Night, Children's Day song

투고일 : 2020. 09. 18. / 심사일 : 2020. 10. 05. / 심사완료일 : 2020. 10. 15.

관계 속에 자라는 아이, 동화가 키운다

-황선미 『나에게 없는 딱 세 가지』-

김명석*

인간관계에 서툰 사람들이 알아둬야 할 다섯 가지 대화법, 인간관계가 힘들게 느껴진다면 기억해 할 여섯 가지 등 인간관계의 지혜에 사람들의 관심이 쏠리고 있다. 서점의 처세술 코너에 가보면 다양한 인간관계에 대한 책들이 꽂혀있다. 『인간관계의 법칙』, 『젊은이를 위한 인간관계의 심리학』, 『부자의 인간관계』 등에서부터 유명한 카네기의 인간관계론, 심지어 레오나르도 다빈치가 남긴 인간관계의 비법까지 차고 넘친다. 인간관계 문제는 복잡한 사회생활을 영위해야 하는 성인들만의 몫이 아니다. 인간관계에 상처받기 쉬운 어린아이 때부터 인간관계 훈련이 필요하다. 이 점에서 동화는 아이들이 부딪치는 인간관계의 어려움을 공감해주고, 아이들을 이해시키며, 성장시키는 유력한 도구가 될 수 있다.

동화작가 황선미 역시 누구보다 먼저 아이들을 대상으로 인간관계의 중요성을 다룬 책들을 내놓고 있다. 올봄에 나온 『나에게 없는 딱 세 가지』(위즈덤하우스, 2020)는 <황선미 선생님이 들려주는 관계 이야기> 시리즈의 네 번째 이야기다. 어린이 주변의 밀접한 관계를 동화로 쓰고, 아동심리전문가의 상담을 덧붙여 동화와 카운셀링을 결합한 신개념 관계 동화라는 기획을 내세우고 있다. 전학 온 친구와의 오해와 갈등, 그리고 화해를 다룬 『건방진 장루이와 68일』을 2017년에 첫 출간한 이래, 조손 가정을 다룬 『할머니와 수상한 그림자』, 선생님과 학생의 관계를 다룬

* 문학박사, 성신여대 국문과 교수, mskim528@sungshin.ac.kr

『내가 김소연진아일 동안』를 연달아 내놓았다. 물론 ‘관계’란 굳이 ‘인간 관계’로만 제한되는 것이 아니다. 사전을 펴봐도 “둘 이상의 사람, 사물, 현상 따위가 서로 관련을 맺거나 관련이 있음.”이라고 정의되어 있다. 따라서 ‘관계’는 세계를 이해하는 하나의 방식이며, 관계 속에서 자아는 발견되고 완성된다.

이미 『마당을 나온 암탉』에서 작가 황선미는 주인공 암탉 잎싹을 통해 일상성으로부터의 탈출, 모성성 회복을 통한 자아 찾기, 자기희생을 통한 비상과 초월 등의 의미를 도출하였다. 암탉과 청둥오리의 모자 관계를 통해 주인공 잎싹의 모성성 회복과 정체성 탐구가 이루어지며, 족제비와의 모성애적 유대를 통한 서사적 결말은 자아 찾기가 타자와의 관계, 공동체적 연대를 통해 발전되고 완성됨을 보여주었다. 초록머리 역시 엄마와 다른 자신의 정체성에 대한 혼란에서 벗어나 아버지를 이어 최고의 파수꾼으로 청둥오리 무리로 돌아가게 된다. 한편 이 작품은 마당 식구들의 차별과 동물들의 회의에서 드러나는 차이에 대한 내용을 다뤄 다문화적 사고와 실천을 위한 삶의 교과서 역할을 해주고 있다. 부모, 형제, 선생님, 친구 등 아이들 주변의 인간관계를 넘어 개인에서 자연과 세계로 시야를 확장하여 경계를 넘어선 사유를 지향한다.

이번에 나온 『나에게 없는 딱 세 가지』는 쌍둥이 남매 미주와 태주 이야기를 담고 있다. 세탁소집 딸 미주는 생일날에도 쌍둥이 오빠 태주만을 챙기는 할머니 때문에 속상하다. 심분 먼저 태어난 오빠 태주는 자기보다 머리 하나는 작은 철부지 동생 같다. 자기보다 약하고, 소심하고, 덜렁대기도 잘하는 골칫덩이, 그러나 그림 재주는 뛰어나다. 이에 반해 성격 좋고, 밝고 털털한 미주는 자신에 없는 딱 세 가지, 즉 미모, 아이큐, 재능 때문에 기가 죽는다. 자신에게도 무슨 재주가 없을까 고민 끝에 음악 줄넘기를 함께 할 친구를 찾는다. 학교에서도 최근에 단짝 지혜가 자기 대신 민지와 붙어 다녀서 신경 쓰인다. 미주는 생일날 아침 오빠 태주 책상에 남몰래 편지와 오르골을 넣는 민지를 발견한다. 괜한 심술

과 호기심으로 편지를 꺼내보려다 오르골을 떨어뜨리고, 교실에서는 한바탕 소동이 난다. 소문은 꼬리를 물고, 교실 분위기도 안 좋아진다. 친구들은 자기더러 성격이 좋다고 칭찬하는 데 아니었다. 공부도 별로, 얼굴도 별로, 특별히 잘 하는 것도 없지만 성격은 끝내준다고 믿었는데, 웅졸하고, 치사하다. 세 가지만 없는 줄 알았는데, 스스로에게 더 큰 실망을 느꼈다. 생일파티 대신 기훈이 할머니네 분식집에서 아현이와 떡볶이를 먹던 미주는 오빠가 있어 부럽고 좋아 보인다는 외동이 아현이 앞에서 망설이다 편지를 둘러싼 비밀을 털어놓지도 못하고 울컥한다. 마침내 미주는 금붕어 두 마리를 사주며 민지에게 사과를 하고, 오빠 태주에게도 사실을 털어놓는다. 민지는 쿨하게 금붕어를 받고, 태주도 미주를 찾는 대신 새 줄넘기를 사준다. 머릿속은 아직도 복잡한데, 우연히 공원에서 만난 장루이는 모든 비밀을 아는 듯이, 스스로에게 솔직해지자며 이제부터 같이 줄넘기 배우러 가자고 제안한다. 공원을 나서는 미주의 발걸음은 이제 날아갈 듯 가볍다.

관계 이야기로서 이 동화는 미주를 둘러싼 몇 가지 갈등을 다룬다. 첫째는 쌍둥이 오빠 태주를 둘러싼 갈등이다. 형제간의 질투는 당사자간의 문제가 아니라 주변 가족에게서 비롯된다. 손녀에게 전혀 무관심하고 손자만 편애하는 할머니, 어려서부터 몸이 약한 오빠만 챙기는 엄마 틈에서 아무리 대범하게 넘기려 해도 미주에게 상처가 없는 것이 아니다. 태주의 선물을 감추는 작은 행동은 잠재된 미주의 내면을 반영한다. 미주는 자신의 숨겨진 민낯을 발견한 듯 고민하고, 갈등을 통해 성장한다. 이 과정에서 아현과 장루이 같은 친구들이 훌륭한 상담역이 되어준다. 이 동화에선 사실 부모나 선생님이 상담자의 역할을 해주지 못한다. 어찌면 이맘 때 최고의 상담자는 또래 상담자, 즉 친구들이다. 이 책 속의 친구들은 서로 다투기도 하고, 놀리고 샘을 내기도 하지만 결국은 화해하고 관계를 회복한다. 과연 현실에서도 그럴까 의문이 생기지만, 이 책 속의 교실은 어쨌든 낙관적이고 긍정적이다, 동화속처럼. 어찌면 미주의 두

번째 갈등인 친구 관계는 쌍둥이라는 특수한 형제 관계 문제를 다루는 이 책에서 더 눈여겨 봐야할 상담과제이다. 책 뒤에 덧붙인 상담전문가의 ‘나를 성장시키는 관계수업’은 시리즈 기획 목표에 충실하게 형제자매간 갈등에만 초점을 맞추고 있어 아쉬움을 남긴다. 미주의 고민 60%는 태주 때문이라기보다는, 지혜와 민지 사이에서 일어난 친구 관계의 문제이며, 그 사이에서 자신의 욕심과 비겁을 발견하고 자존감에 상처를 입은 자기 자신과의 싸움이다. 아무래도 동화는 친구 사이는 이래야 한다는 성인들의 요구를 담고 있는 것 같다. 그러나 성인들의 세계에서도 화해가 쉽지는 않은 법. 성인들은 우정보다는 이해관계에 따라 갈등을 처리하고, 해결할 수도 있지만, 선생님 앞에서 악수를 하면 그 순간 화해가 이루어지는 것은 동화속 세상일뿐이다. 그래서 싸우다가도 어느새 털고 일어나 못된 상대도 못난 자기 자신도 너그러운 용서할 수 있는 그리움의 세계가 동화 속에 숨어있다. 그런데 성인들에게 동화 속 세상은 그리움의 과거 세계로 채색되지만, 아이들이 상대하는 세계는 무채색의 현실이다. 아이들의 세계는 좁고 그래서 빠져나갈 틈이 없다. 그 틈을 파고 들어 넓은 세계로 인도해 줄 수 있는 것이 있다면 그것이 책이요, 독서는 실천이다. 부모님이, 선생님이, 친구가 해주지 못한 상담자 역할을 대신해 가끔은 동화는 상담자가 된다.

황선미의 관계 이야기는 타자에게 적응하는 것만이 과제가 아니라 관계 속에서 자아를 되돌아보고, 발견하고, 발전시키는 이야기이다. “사람은 다 다르게 태어났습니다. 당연히 생각도 다르지요. 뭔가를 생각하고 실천하고 결국 해낸다면 그 성공도 다를 거예요. 세상에 하나뿐인 하나 하나가 최선을 다해서 뭔가를 해낸다면 세상에는 얼마나 많은 것들이 있을까요. 다양한 생각을 보고 느끼고 인정하는 세상을 기대해 봅니다.”라는 ‘작가의 말’을 통해 ‘세상에 나는 하나야’라는 메시지를 강조하고 있다. 사실 그 말보다는 ‘우리는 하나’라는 말에 익숙하게 살아온 것이 작가를 비롯한 성인들의 세계가 준 교훈이다. ‘다름’보다는 똑같은 것을 추

구하고, 그 안에서 안심할 수 있고, 안전할 수 있었던 것이 과거의 어린 시절이었던 것 같다. 그러다 보니 남다른 무엇인가를 찾아내고, 개성을 살리기 힘들었던 시대가 있었다. 그러나 이제 동화는 부모님께 칭찬받고, 선생님께 혼나지 않고, 친구들에게 왕따되지 않기 위해, 즉 아이들 수준의 원만한 인간관계를 위해 자기를 억지로 끼워 맞추도록 가르치지 않는다. ‘같음’이 아니라 ‘다름’이 출발점이다. 그리고 자기만의 관심과 재주를 발견하고, 자기정체성을 갖추어 당당하고 솔직하게 인간관계를 만들어 가는 법을 가르쳐줘야 한다. 관계 속에서 자라는 아이는 이런 동화가 키운다.

김명석

문학박사, 성신여대 국문과 교수

논문으로 「문학논술 교육과 에듀테인먼트 전략」, 「영상매체를 활용한 문학논술 지도 전략」, 저서로 『독서지도 어떻게 할 것인가』(공저)와 철학동화 『우상의 집』, 『프로이트 박사님과 꿈 이야기』 등이 있다.

책세상

공존 공생 공영의 희망 메시지를 담은 호주 그림책

박형주*

자스민 시모아 (Jasmine Seymour) 와 리엔 멀고 왓슨 (Leanne Mulgo Watson)의
“CooeeMittigar”(2019년, Magabala Books)

2020 호주 최고 권위 아동도서협의회서 수여하는 신인 일러스트레이터 상 후보자
(2020 CBCA Award for New Illustrator Shortlist)

2020 호주 최고 권위 아동도서협의회서 수여하는 이브 포널 수상작 (2020
CBCA Book of the Year Awards: Eve Pownall Award)

	 자스민 시모아 (Jasmine Seymour)
	 리엔 멀고 왓슨 (Leanne Mulgo Watson)

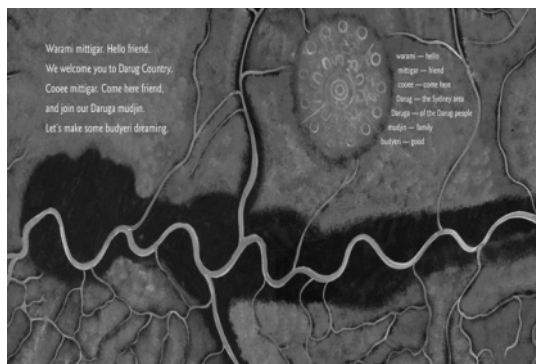
* 호주 아동문학번역 연구자, mozartty@naver.com

“Cooee Mittaggar”는 “Come Here Friend”을 의미한다. 한국어로 번역하면 “이곳으로 당신을 초대합니다”의 의미를 담고 있다.

다루그(Darug 또는 Dharug)는 호주 다양한 원주민 부족 중 하나이다. 주로 시드니지역 주위에서 거주하였고 가족, 이웃 등 유대관계를 공유하며 근대 이전에는 주로 사냥을 하며 살았다. 이 부족은 고유한 문화, 관습, 언어, 예술 및 종교가 존재한다.

원래의 호주 원주민(Indigenous Australians)들은 영국의 제임스 쿡 선장이 1770년 처음으로 호주 대륙을 발견하기 훨씬 이전부터 수렵 채집 생활을 하며 약 7만여년동안 거주하고 있었다고 전해지고 있다. 영국이 이 거대한 호주 땅을 점령한 후 약 250여개의 원주민들의 언어는 현재 약 120 -145 여개 정도 남아있다고 한다. 사실, 이 120 - 145 언어도 거의 사멸의 위기에 있고 겨우 몇 개의 언어만 현재 존재하고 있다고 한다. 영국의 영향을 받아 현재는 호주 전체가 영어를 공용으로 사용하지만 여전히 호주원주민들의 고유한 언어가 통용되고 있다. 여기 다루그(Darug 또는 Dharug)족도 호주 원주민 부족 중 하나이다.

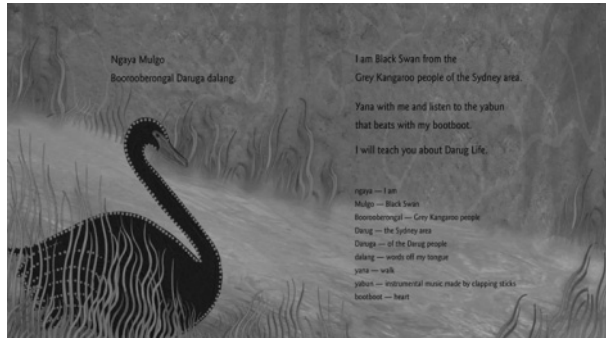
“Cooee Mittaggar (Come Here Friend)”, 이 책은, 다루그 부족 출신의 작가와 삽화가가 그들의 언어인 다루그어와 영어를 병행하여 그들의 시각으로 호주 자연을 그려내고 있으며 이 땅에서 여전히 숨을 쉬고 있다고 알려주고 있다. 또한, 공존 공생 공영의 희망 메시지를 전해주고 있으며, 첫 페이지는 다음과 같이 노래하고 있다.



Hello friend. Hello friend.
We welcome you to Darug Country.
Come here friend. Come here friend.
And Join our Darug people
Let's make some good dreaming

친구들아. 친구들아.
다구르로 온 것을 환영해.
여기로 와 봐. 여기로 와 봐.
다루그 사람들과 함께 어울려
고운 희망을 만들어보자

독자들은 시를 읽으면서 동시에 다루그(Darug)언어를 배울 수 있고, 삽화는 원주민 아트로 되어있다. 시는 다루그언어와 영어가 함께 사용되며 독자들을 초대하여 함께 희망을 만들어 나가자고 잔잔히 들려준다.



Let me speak Darug, I am Nigaya Mulgo
I am from the Grey Kangaroo people

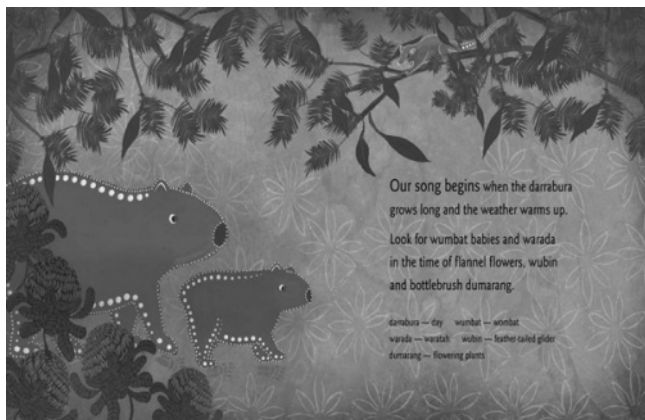
I am Black Swan from the Grey Kagaroo people of the Sydney area.
Walk with me and listen to the yabun that beats with my heart
I will teach you about Darug Life.

난 다루그어말로 니가야 물고라고 해. 그레이 캥거루부족에서 왔어

난 시드니 근교에 있는 그레이 캥거루부족 출신 검은 고니야.
함께 걸어가면서 내 심장을 뛰게 하는 음악 - 야분(Yabun)을 들어봐
다루그(Darug) 삶이 어떤 것인지 내가 알려줄게

첫 줄에서 검은 고니(Mulgo)는 독자들에게 다루그(Darug)언어로 본인
을 소개한다. 다루그(Darug) 삶에 대하여 노래하면서 부족에 대하여 알려
준다. 땅, 하늘 풍경, 새, 동물들을 묘사하면서 다루그(Darug)사람들이 사
냥과 휴식시간 그리고 계절을 읽는 방법에 대하여 독자들에게 알려준다.

이 작품은 어린이뿐 아니라 성인들에게 호주의 한 원주민 국가인 다루그(Darug)를 소개하며 문화와 언어를 공유하게 한다. 현대인들이 아득한 옛날이야기로 취급하며 잃어버릴 수도 있는 언어와 문화를 배울 수 있도록 해 주면서 호주만이 가지고 있는 다양한 계절과 자연에 서식하는 동식물에 대하여서도 자연스럽게 알려준다.



Our songs begins when the day grows long and the weather warms up
Look for wombat babies and waratah in the time of flannel flowers, feather-tailed
glider and bottlebrush flowering plants

우리 노래는 날이 길어지고 날씨가 따듯해질 무렵에 시작해
플란넬 꽃이 피고, 꼬마 다람쥐가 태어나고, 병솔나무 꽃이 필 때
아기 웁벳과 와라타꽃을 찾아보렴

작가는 다루그(Darug)언어를 소개하면서 관련어휘와 영어를 병행한다. 영어와 다루그(Darug)언어로 조화롭게 표현한 이 책은 호주원주민들의 삽화와 함께 독자들에게 다루그(Darug)부족을 알려주고 호주의 계절과 자연 그리고 원주민의 삶을 잘 표현해 주고 있다. 호주 자연 속에 아우

러져있는 역사, 동물, 사람에 대한 공존 공생 공영의 희망 메시지를 잘 담고있다고 볼 수 있다. 호주가 원주민 국가의 중요성을 깨닫고 현재 많은 정책을 추진하고 있는데, 교육에서도 다양성과 기존 문화의 중요성을 강조하고 있다는 것을 이 책을 통해서 볼 수 있겠다.

호주대륙 내 다루그 부족의 존재를 인식시키며 이 민족의 정신과 삶이 과거로부터 현재까지 살아있고 앞으로도 영원히 함께 할 것이라는 메시지로 책을 마무리한다.

쿠이 미티가. 우리 땅을 부드럽게 밟으십시오.

우리의 꿈이 이 땅에 있다는 것을 아십시오. 여전히 우리는 여기에 있습니다. 우리는 영원할 것입니다.

호쥬디(박형주): 호쥬디는 저의 닉네임입니다. 호주에서 온 쥬디라는 의미로 함께 공부하는 선생님께서 장난치시듯이 지어낸 이름입니다. 그런데, 전 이 이름을 즐겨 사용하고 있어요. 왜냐면, 특별히 호주에 있는 좋은 책들을 여러분께 소개하고 싶다는 생각을 가지고 있으니까요. 아이들과 함께 있는 것을 좋아하고 아이들에게 보다 나은 세상을 보여주고 싶다는 순수한 마음으로 호주에서 아동문학을 공부하였습니다. 혼자서 연구하는 것을 즐기고 번역에도 관심이 많아요. 우리의 보배, 어린이들에게 더 큰 세상을 공유하고 보다 나은 미래를 함께 설계하고 싶습니다. 참고로, 인간의 언어와 사고, 문화, 문학 속에서 언어 역할, 교육 등, 언어의 마술에 푹 빠져있습니다. 호주 맥쿼리대학교 영문과에서 아동문학과 번역에 관련된 논문으로 박사학위를 받았습니다.

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. 이 때 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 2호

2020년 10월 26일 인쇄

2020년 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

어린이의 아픔을 위로하고, 어린이의 아름다움을 노래하다!

어린이 찬미



방정환 글 눈감고그리다 그림

어린이가 갖고 있는 본성이 어떤 것인가를 날날이 밝혀서 보여 주는 방정환의 '어린이 찬미'가 그대로 그림이 되었습니다. 독자들은 한 장 한 장 책장을 넘기며 인류의 새날을 만들어 가는 복덩어리의 다양한 모습을 만나게 될 것입니다.

나비의 꿈



방정환 글 일루몽 그림

꿈속에서 조그만 방에 앉아누운 아이와 안타깝게 지켜보는 누이를 본 나비는 잠에서 깬 뒤에 아이들을 찾아 나섭니다. 기러기에게서 남매 이야기를 들은 나비와 뽀꼬리는 남매를 찾아가 춤추고, 노래하며 아픈 동생과 누나를 위로합니다.



방정환 세계동화 사랑의 선물

방정환 번역 | 장정희 해설 | 지효진 그림
153×220 | 240쪽 | 무선 | 값 12,000원



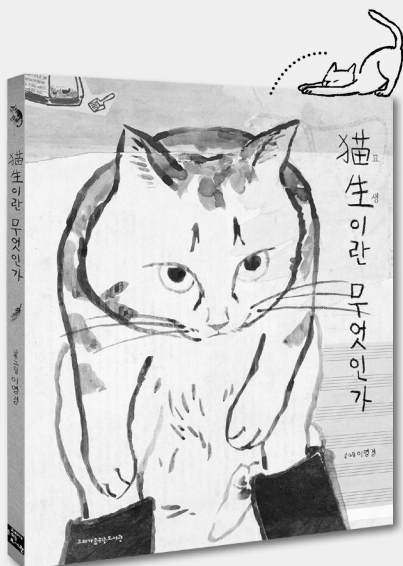
나의 주인으로 살아가는 법

방정환 원작 | 장정희 글 | 어미경 그림
150×210 | 144쪽 | 무선 | 값 11,000원



방정환이 뽑은 안데르센 동화

장정희 해설 | 전명진 그림
150×210 | 120쪽 | 무선 | 값 12,000원



『아씨방 일곱 동무, 『넉 점 반』 이영경 선생님의 신작!

“너, 묘생이 뭐라고 생각하냐.”

이영경 글·그림 | 고래가숨쉬는도서관 | 212×247mm
48쪽 | 13,000원 | 초등 전학년



『이상한 과자 가게 전천당』의 작가 히로시마 레이코가 창조한 신비한 세계! 혼령을 빌려드립니다!

혼령 장수 1 한 번쯤 만나고 싶은 기이한 혼령들
혼령 장수 2 2번지 달걀 가게를 조심하세요

히로시마 레이코 글 | 도쿄 모노노케 그림 | 햇살과나무꾼 옮김
128~136쪽 | 각 권 12,000원 | 초등 중학년 이상

코스모스 스쿨 시리즈 완결!

안재희 글 | 박바퀴 그림 | 각 권 11,000원 | 초등 중학년 이상

01 헤즈의 요술 안경

02 헤즈 탐사대

03 지혜의 별 코모성

04 붉은 구름 떼

05 시간의 소용돌이

06 별들의 무덤

07 반아선의 비밀

08 청조의 놀이터



“그냥 참으라고? 소리도 내지 말고? 싫어.”

파들림에 상처받은 외톨이,
차에 치인 길고양이,
공부에 시달리는 초등학생,
파업 노동자와 가족, 실직과 죽음…….
부연 환상 속에 선명하게 드러나는
우리가 사는 세상



문학나눔 선정도서

2018년 아르고 문학 창작기금 수상 작가
임순옥의 첫 단편집

강철 보신

임순옥 글 | 이상권 그림

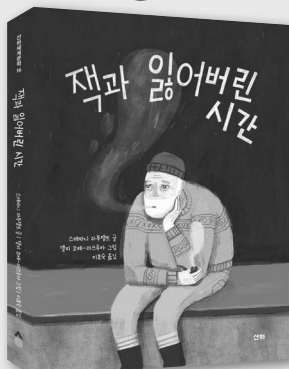
시적인 문장, 감각적인 그림의 독특한 결합
산하세계문학



사라 룬드베리 글 그림
이유진 옮김

내가 새라면 나는 날아갔을 거야.
마을에서 훌쩍 벗어나 떠나면 곳으로,
내가 나일 수 있는 곳으로

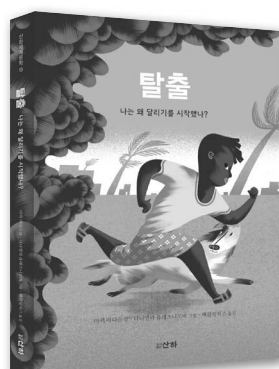
나다움 선정도서, 아우구스트 상,
스노볼렌 문학상 '올해의 그림책'
닐스 훌게손 상



스테파니 라푸앵트 글
델피 코테-라크루아 그림
이효숙 옮김

등지느러미에 상처가 있는 회색 고래가
아들을 삼켜 버린 그날.
책의 삶은 완전히 달라진다.
과연 무엇을 찾고, 무엇을 잃었을까?

캐나다 연방 총독상



마렉 바다스 글
다니엘라 올레즈니코바 그림
배블링북스 옮김

타인의 운명에 대한 무관심과 편견
경계와 차별이 가득한 세상에서
소년과 알란은 새로운 보금자리를
찾을 수 있을까?

화이트 레이번 목록 선정
아침독서 추천도서

생각하게 하는 힘을 길러 주는 봄봄 문고



봄봄 문고 4

수상한 캠프

캠프! 재미있는 일이 생길 것 같고 조마조마한 일이 벌어질지도 모르고, 어쩌면 외계인을 만날지도 모르지요. 여기 '수상한 캠프'가 있어요. 추적하고 상상하며 호기심을 발동시켜 하나도 수상하지 않은 세상을 만들어 보세요.

이라야 글 | 이상권 그림

판형 152X215mm | 204쪽 | 값 11,000원

대상연령: 10세 이상

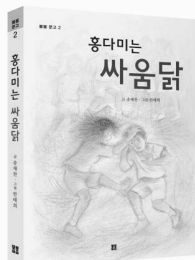
주제어: 호기심, 의심, 갈등, 모험

신간



봄봄 문고 시리즈

지지 않는 싸움닭,
어둠 속에서도 빛나는 **홍다미!**



봄봄 문고 2 《홍다미는 싸움닭》

송재찬 글 | 한태희 그림

판형 152X215mm | 232쪽 | 값 11,000원

대상연령: 10세 이상

주제어: 입양, 이혼, 도서관, 우정

지키면 자기 땅, 버려두면 남의 땅,
가슴 벅찬 땅 독도



봄봄 문고 3 《바위에 새긴 이름 삼봉이》

김일광 글 | 이상권 그림

판형 152X215mm | 148쪽 | 값 11,000원

대상연령: 10세 이상

주제어: 독도, 강치, 바다, 수토사

모든 사람이 차별 없이
함께 어울리는 아름다운 세상



봄봄 문고 4 《장구는 덩덩 다바칸은 둥둥》

권정희 글 | 백지원 그림

판형 152X215mm | 200쪽 | 값 11,000원

대상연령: 10세 이상

주제어: 농악, 악기, 다문화, 우정

함께 읽고 쓰요, 함께 펴내요 책마을해리에서 함께 놀아요

책마을해리✳책학교해리 놀면서 놀면서 자라는 서로배움 교과서



dep든 읊든 비 오든 우리는 논다

— 바로 써 먹는 실내체육 51

윤일현, 위건욱, 김가현 지음

더워서, 추워서, 미세먼지가 심해서, 비와서, 눈 와서, 바람 불어서…… 갑자기 신나게 놀 기회를 잃게 된다면, 실내에서도 기필코 놀기 프로젝트.



놀이로 자라는 유치원

— 지금 쓱쓱 뽑아 쓰는 놀이 편집숍

이정희, 권혜진, 백선희 지음

아이도 교사도 행복한 놀이로만 하루를 종일 사는 유치원. 아이와 제대로 놀아보고 싶은 고민을 안고 사는 현장 교사들에게 신나는 문제해결서.



수업이 즐거워지는 5분 음악놀이

김향성, 김수형, 김해동, 윤지혜 외 지음

지루할 틈없는 음악수업. 55가지 즐거운 음악놀이를 통해 선생님과 아이들 모두가 즐기는 음악놀이 교과서. 우리 반 음악수업을 바꾸는 상상을, 현실로 만드는 마법놀이책.



알면 보이고 배우면 느끼는 생태인문교실

서혜리 지음

살아있는 생태계를 고스란 보여주는 아린이 생태인문학교과서. 우리에게 일상 공간인 학교의 화단에 서, 텃밭에서, 혹은 학교를 벗어난 숲과 들에서 만나는 생생 생태이야기.



네 마음이 정답

— 세상은 캔버스 상상하는 미술교과서

강상희 지음

지식만이 아니라 상상하는 참여형 미술수업. 음식으로, 판화와 애니메이션으로 마음을 표현하고, 교복 디자인이 되는 교실 예술가 프로젝트.

영어로 번역될 우수 창작동화를 찾습니다!

리딩게이트는 외국 유명 문학작품 외에도
국내 작가들이 창작한 우수 동화를 영어로 읽을 수 있도록
번역하는 작업을 지원해 오고 있습니다.
우리 아이들이 영어만 배우는 것이 아니라
살아있는 지식을 배우고, 작가의 감정을 느끼며,
주인공과 함께 세상으로 나아갈 수 있도록
많은 작가들의 관심과 참여 바랍니다.

모집 부문

단편 동화 3편 이내(원고지 35~50매)

모집 기간

2020.10.01 ~ 2020.12.31

원고료

채택된 작품은 원고료 100만원 지급

참고 사항

- 원고에 성명, 약력, 연락처를 반드시 첨부해 주시기 바랍니다.
- 제출한 원고는 반환하지 않습니다.
(채택된 작가분께만 개별적으로 연락드립니다.)
- 계약 체결한 동화의 영어번역물은 본사가 e-book 형태로 사용합니다.

접수처

T. 1599-0533 / e-mail. pisces0315@readinggate.com

주관

(주)리딩게이트 www.readinggate.com

