

碩士學位論文

빛그림을 이용한 어린이 철학교육



濟州大學校 大學院

哲學科

申智喜

2010年 2月

# 빛그림을 이용한 어린이 철학교육

指導教授 尹 龍 澤

申 智 喜

이 論文을 文學 碩士學位 論文으로 提出함

2010年 2月

申智喜의 文學 碩士學位 論文을 認准함

審査委員長

①

委 員

①

委 員

①

濟州大學校 大學院

2010年 2月

A Study on Philosophy Education for  
Children through 'Light-Picture-Story'

Ji-hee Shin

(Supervised by Professor Yong-taek Yoon)

A thesis submitted in partial fulfillment of the  
requirement for the degree of Master of Arts

2010. 2.

Department of Philosophy  
GRADUATE SCHOOL  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

## 목 차

I. 서 론 .....	1
II. 어린이와 철학교육 .....	4
1. 어린이 사고의 특성 .....	4
1) 인지발달이론의 관점에서 본 어린이 사고의 특성 .....	4
2) 인지발달이론의 비판적 관점에서 본 어린이 철학교육 .....	7
2. 어린이 철학교육의 이념과 방법론 .....	11
1) 어린이 철학교육의 필요성과 목표 .....	11
2) 어린이 철학교육의 방법론 .....	14
III. 빛그림을 이용한 어린이 철학교육의 이론적 근거 .....	17
1. 의미 전달 방식으로서의 이미지와 텍스트의 관계 .....	17
1) 이미지와 텍스트의 관계에 대한 철학적 접근 .....	17
2) 이미지와 텍스트를 이용한 전통적 철학교육의 사례 .....	19
2. 빛그림에 대한 이해 .....	28
1) 이미지와 텍스트로서의 빛그림 .....	28
2) 스토리텔링으로서의 빛그림 .....	30
IV. 빛그림을 이용한 어린이 철학교육의 실제 .....	36
1. 『라퐁첼』 텍스트를 이용한 빛그림 만들기 .....	36
1) 『라퐁첼』 텍스트 분석 .....	36
2) 『라퐁첼』 텍스트의 이미지화와 스토리텔링 .....	40
2. <빛그림-라퐁첼>을 이용한 철학교육 .....	43
1) <빛그림-라퐁첼> 교수학습지도안 .....	43
2) <빛그림-라퐁첼>을 이용한 수업의 실제 .....	45
3) 어린이들의 반응으로 본 어린이 철학교육에 대한 평가 .....	55
V. 결론 및 제언 .....	57
참고문헌 .....	59
<ABSTRACT> .....	64

## I. 서 론

사회가 급변함에 따라 교육도 그 변화에 부응해야 한다. 많은 양의 정보와 지식을 처리하기 위해서는 사고력, 문제해결능력, 창의력 등 복합적 능력이 필요하다. 이런 복합적 능력은 개념 학습이나 원리를 수동적으로 학습한 지식의 결과라 아니라 스스로 문제를 발견하고 해결해 나가려는 끊임없는 탐구 활동 속에서 형성되고 발전된다.

철학은 문제의식과 문제해결능력을 키워주는 학문이다. 그리고 남녀노소를 아울러 모든 인간들은 살아가면서 수많은 문제에 부딪치게 된다. 철학이 이론적 문제뿐만 아니라 실천적 삶의 문제까지도 다루는 학문이라고 한다면, 어린이들에게서도 철학적 탐구의 가능성을 찾을 수 있다. 어린이들은 생활 그 자체가 호기심과 물음으로 가득 차 있다. 철학교육의 핵심이 ‘생각에 대한 생각’ 즉 ‘사고훈련’이라면, 철학교육의 가장 효과적 시기는 어린 시절일 것이다.

어린이에게 있어서 ‘생각에 대한 생각하기’ 활동을 장려하기 위해서는 그들의 눈높이에 맞는 철학적 내용이 풍부한 교재를 제공하고, 다양한 매체를 활용한 수업의 모형을 만드는 것이 필요하다. 그리고 어린이들에게 사고훈련이 거듭된다면, 상상력이 자극되어 자유롭게 생각할 수 있는 능력이 증진되고 언어능력 발달이 촉진될 것이다.

6세기 말 교황 그레고리(Saint Gregory I)는 “글을 읽을 수 있는 사람들에게 책이 해주는 역할을, 그림은 글을 읽을 줄 모르는 사람에게 해 줄 수 있다.”고 하면서 글을 읽을 수 없는 사람들을 교화하기 위해 아이들의 그림책을 활용할 것을 주장했다.<sup>1)</sup> 이것은 문자위주의 정보를 보다 쉽게 이해할 수 있는 보조적 수단으로써 그림의 활용을 암시하고 있다. 또한 “백번 듣는 것보다 한번 보는 것이 낫다(百聞不如一見)”는 말처럼 우리나라에서도 전통적으로 시각의 중요성을 인식하고 오래 전부터 시각적 매체 즉 그림을 이용한 교육을 실시하였다.

우리는 이제 다양한 매체를 이용해 포괄적인 교육을 해야 할 시점에 이르렀다.

1) E. H. 고프리치, 『서양미술사』, 백승길 옮김, 예경, 2007, 135쪽.

21세기 들어 교육매체는 인쇄매체에서 자유롭게 벗어나 디지털 매체를 비롯한 다른 매체로 확산되기 시작했으며 디지털 매체는 이미 우리의 삶의 공간에까지 그 영역을 확장하고 있다. 어린이는 특히 디지털 매체를 통한 소통을 즐기고 많은 시간을 매체와 함께 보내고 있다. 우리가 성공적으로 어린이 철학교육을 하기 위해서는 어린이들의 주된 관심사가 무엇인지, 무엇을 즐기는지에 주목해야 한다. 그러기 위해서는 어린이 철학교육의 방법과 방향도 시대적 변화의 흐름에 발맞춰나가야 한다.

이런 시대적 흐름 속에서 어린이 철학교육 현장에 적용하기 위한 방법으로 철학교육과 빛그림(light-picture-story)<sup>2)</sup>이라는 매체를 결합시켜 연구를 진행하였다. ‘빛그림’이란 말은 ‘빛’과 ‘그림’이라는 단어의 합성어로 통용되어 사용되기도 하며 ‘사진(photograph)’의 순우리말로 사용되기도 한다. 그러나 이 논문에서는 빛그림을 빛과 그림을 결합한 새로운 매체, 즉 이미지와 소리, 스토리텔링, 움직이는 영상이 결합한 매체로 정의하고 논의를 전개해 나가고자 한다.

제 II장 어린이와 철학교육에서는 어린이 사고의 특성과 철학교육의 가능성, 철학교육의 방법론에 대해 살펴보고자 한다. 빛그림을 이용한 어린이 철학교육은 학령기(7~12세) 아동<sup>3)</sup>을 그 대상으로 삼았다. 우리가 일반적으로 사용하는 어린이의 개념은 다양하나 본 연구에서는 학령기 아동을 ‘어린이’로 지칭할 것이다. 인지발달과정상 이 시기 문자 텍스트에 대한 이해도, 집중력, 텍스트에 대한 흥미도, 사고의 깊이를 고려해 주 연구대상으로 정했다. 이번 연구에서 어린이 철학교육이 과연 가능한지, 가능하다면 왜 필요한지, 그 방법에는 어떤 것들이 있는지에 대해 다루고자 한다. 이번 연구에서는 그림과 스토리텔링 그리고 영상매체를 중심으로 어린이 철학교육의 가능성에 접근하고자 한다.

제 III장 빛그림을 이용한 어린이 철학교육의 이론적 근거에서는 이미지가 주

2) 빛그림은 예술기획 뫼토스에서 “빛그림 이야기”로 발명 특허 출원(1999.5.21)을 받은 용어에서 시작되어 현재까지 ‘빛그림’이라는 말이 통용되고 있다. <발명 특허발명의 명칭 : 빛그림 이야기/ 출원인 : 여운진 (대한민국) (1) 발명이 속한 기술분야 : 영상촬영, 영상연출, 필름제작, 음악분류, 녹음, 무대진행 (2) 발명의 목적 : 기존 출판된 동화를 영상으로 재구성하여 이를 공연형태로 진행함으로써 아이들과 부모들에게 동화책의 단조로움에서 벗어나, 다양한 공연문화, 지혜, 꿈을 심어주려는 목적으로 제작되었다. (출처 : [http://academic.naver.com/view.nhn?doc\\_id=947419&ApplicationNumber=101999001860](http://academic.naver.com/view.nhn?doc_id=947419&ApplicationNumber=101999001860))>

3) 우리나라의 경우 법에 의한 아동의 연령규정은 법의 종류에 따라 다르게 적용되고 있다. 아동복지법에서는 18세 미만, 민법에서는 20세 미만, 형법에서는 14세 미만을 미성년으로 규정하고 있으며, 근로기준법에서는 13세 이하를 연소자로 규정, 영·유아교육진흥법에서는 3세부터 취학 전 까지를 유아로 규정하고 있다. 이번 연구에서는 학령기 아동(7~12세)을 ‘어린이’로 규정하고자 한다.

는 교육적 의미를 찾아보고자 한다. 『주역』에서는 글은 말을 다 표현하지 못하고, 말은 뜻을 다 나타내지 못하기 때문에(書不盡言 言不盡意) 말이나 글보다는 형상이라는 방법을 차용했다. 여기서는 그림을 이용한 전통적 교육의 사례들을 살펴보면서 스토리텔링을 기초로 한 빛그림의 철학교육의 매체의 가능성을 밝히고자 한다.

제 IV장 빛그림을 이용한 어린이 철학교육의 실제에서는 어린이 교육 현장에서 활용하고 있는 빛그림과 어린이 철학교육에 대해 서술하고자 한다. 여기서는 우리가 익히 알고 있는 그림이 아름답고 스토리 진행이 탄탄한 그림형제의 동화 <라퐁첼 Rapunzel><sup>4)</sup>을 기본 텍스트로 선정했다. 텍스트 『라퐁첼』에 대한 그림 읽기와 라퐁첼 내용의 분석, 빛그림화 작업을 통해 실제 수업에 어떻게 적용되고 있는지 살펴볼 것이다.

현재 빛그림을 이용한 철학교육은 이미 출판된 책, 즉 동화나 그림책을 빛그림 자료로 활용해서 이루어지고 있다. 편집자가 작품을 고르는 안목에 따라, 어린이의 흥미정도에 따라, 혹은 주된 수업 대상의 연령에 따라 다양한 해석의 작품을 생산해내고 있다. 하지만 다양한 철학적 논의를 끌어낼 수 있는 빛그림화 작업을 위한 텍스트, 즉 그 내용이 철학적인 그림책이 거의 없어서, 빛그림을 이용한 철학교육에는 분명한 한계가 있다. 따라서 앞으로는 기존 방식에서 벗어나 철학적 텍스트를 이용한 다양한 형식의 빛그림 텍스트를 만들기 위해 어떤 노력을 해야 하는지에 대한 논의가 있어야 할 것이다.

---

4) 라퐁첼(Rapunzel)은 그림 형제가 모은 동화집에 수록되어 있는 독일 동화이다. 1812년에 『어린이와 가정의 동화』에 실려 최초로 출판되었다. 독일의 대표적인 옛이야기로 남자를 만나 이성에 눈뜨고 결혼에 이르는 과정의 한 단면을 상징적으로 보여 주는 이야기이며, 삶의 현실 속에서도 적극적으로 자기 인생을 찾는 이야기이다.

## II. 어린이와 철학교육

어린이 철학교육에 회의적인 연구자들은 대부분 피아제의 인지발달이론을 주요한 논거로 삼는다. 피아제의 인지발달이론은 어린이의 인지능력이 어른에 비해 열등하기 때문에 철학적 사고 능력과 같은 고차원적 사고에 이르지 못한다는 것을 요지로 한다.

우선 어린이 사고의 특성을 인지발달이론의 관점과 그것을 비판하는 관점으로 나누어 살펴볼 것이다. 물론 어린이철학에 회의적인 연구자가 피아제만 있는 것은 아니지만, 피아제가 차지하는 비중이 크기 때문에 그런 점을 고려하여 피아제의 인지발달이론을 중심으로 살펴보려고 한다. 그리고 다수의 연구자들이 피아제의 인지발달이론을 비판하고 있는데, 그 중에서 어린이철학개발연구소(IAPC)<sup>5)</sup>의 프로그램과 목표를 수립한 어린이 철학교육론자인 매튜, 립맨을 중심으로 살펴보려고 한다.

어린이들에게 동화 텍스트나 교과서를 통한 읽기 및 철학적 탐구공동체 활동 등 이전의 교육 방법보다 그림(이미지)이라는 구체적 형상과 스토리텔링이라는 매체의 결합을 통한 교육 방법이 어린이 철학교육을 실시함에 있어 효과적이라는 관점을 가지고 이 연구를 진행하려 한다.

### 1. 어린이 사고의 특성

#### 1) 인지발달이론의 관점에서 본 어린이 사고의 특성

인지발달이론(피아제)의 가장 큰 공헌은 어린이들의 발달에서 인지(認知)가 중요하다는 것을 강조한 점이다. 피아제(1896~1980)는 “어린이들은 엉뚱한 내용의

5) 어린이철학개발연구소(Institute for the Advancement of Philosophy for Children, 이하 IAPC)는 1969년 개발된 프로그램으로 유치원부터 고등학교 3학년까지 단계적으로 철학을 소개하고 있다.



말로 주변 현상을 설명하였으며, 그것은 성인의 추리와는 전혀 다른 어린이 나름의 물활론(animism)이나 자기중심성(egocentrism) 등과 같은 인식방법에서 기인된다.”고 해석하였다.<sup>6)</sup> 그는 시간과 공간 혹은 여타의 범주개념들이 선천적으로 주어진 것이라고 믿지 않았고, 지능이나 지식은 개인과 환경간의 상호작용에 의해서 변화하고 발전한다고 생각했다.

피아제는 어린이들의 인지발달 과정을 네 단계로 구분한 후, 어린이들의 인지발달이 이 네 단계에 따라 진행되고, 단계가 높아질수록 복잡성이 증가한다고 주장했다. 하지만 시기별로 각 단계가 분절되는 방식이 아니라, 동시적이고 연속적인 방식으로 인지가 발달한다고 보았다.

발달단계	연령범위	주요 특성
감각 운동기	출생~2세	적응력을 높이기 위해 반사 수정 순환반응에 의한 사물의 용도 탐색 대상영속성 개념 표상에 의한 사고 시작 지연 모방
전조작기	2세~7세	논리적인 조작이 가능하지 않음 자기중심적 사고 두 개 이상의 차원을 동시에 고려 못함
구체적 조작기	7세~12세	가역성 획득 직관보다 논리적 조작, 규칙 적용 시작 보존개념 획득, 유목화 가능 조망수용능력을 습득 타인의 입장, 감정, 인지 등을 추론, 이해 탈중심화능력 발달
형식적 조작기	12세 이후	추상적 사고, 가설적 사고가 가능 효율적으로 지적 과업을 성취 문제해결을 위해 계획 수립, 체계적 해결 어떤 특성들에 대해 사고하기 시작

6) 장상호, 『발생적 인식론과 교육』, 교육과학사, 1987, 12쪽.

피아제는 어린이 사고의 지배적인 특성을 ‘자기중심성’이라고 보았으며, 자기중심성을 다음과 같이 정의하고 있다.

자기 중심성에는 두 가지 형태가 있다. 그 첫 번째는 논리적 형태이며, 두 번째가 존재론적 형태이다. 어린이는 자신의 진리를 만드는 것처럼 자신의 현실도 만들어 낸다. 즉 어린이가 어떤 문제에 저항감을 느끼는 것은 증명하는 어려움을 느끼는 정도에 지나지 않는다. 어린이는 근거 없이 진술하고 제한 없이 명령한다. 존재론적 수준에서는 마술이고 논리적 수준에서는 근거가 없는 확신이다. 근거가 없는 확신과 마술 양자의 근거에는 동일한 자아 중심적 환상이 놓여 있다. 그 환상은 자신의 사고와 타인의 사고 사이의 혼란이며 자아와 외부 세계에 대한 혼동이다.<sup>7)</sup>

다시 말하면 ‘자기중심성’은 객관적 인식을 못하는 자기만족의 최적 상태이며, 다른 한편으로는 개인의 관점과 혼동을 만족시키기 위해 현실을 왜곡하는 것이다. 두 경우에 있어 그것은 무의식적이며, 본질적으로 주관적인 것과 객관적인 것을 구별하는 데 실패한 결과이다.<sup>8)</sup>

어린이는 자기가 누구에게 말을 하고 있으며 누가 자기 말을 듣고 있는지 굳이 알려고 하지 않는다. 단지 혼자 이야기하거나 그 순간 그 곳에서 우연히 함께 놀게 된 누구라도 어울린다는 기쁨을 위하여 이야기하는 것이다. 이것은 듣는 사람의 입장을 고려하지 않는다는 점에서 ‘자기중심적이다’라고 할 수 있다.

피아제는 자기중심적 언어(egocentric speech)를 세 범주로 구분하고 있다.

1. 반복(Repetition) : 낱말과 음절의 반복만을 다루고자 한다. 어린이는 누구에게 이야기를 한다는 생각이나, 때로는 의미가 통할 말을 한다는 생각조차 없이 그저 말한다는 즐거움으로 반복한다. 이는 분명히 어떠한 사회적 성격도 없는 유아기 혼잣말의 잔존물이다.
2. 독백(Monologue) : 아동은 소리내어 생각하는 것처럼 혼자 말한다. 누구에게 향해서 이야기하지 않는다.
3. 이중 또는 집단독백(Dual or collective monologue) : 사고에 있어서는 타인

7) J. Piaget, *Child's Conception of the World*, London : Routledge & Kegan Paul, 1951, 167~168쪽. M. Lipman and A. M. Sharp, *Growing up with Philosophy*, Temple University Press, 1978, 234쪽에서 재인용.

8) P. G. 리치몬드, 『피아제 이론 입문』, 강인언 옮김, 학지사, 1994, 40쪽.

과 관련되어 있으나, 타인이 자신에게 주의를 기울여 주거나 자기 말을 알아들어주기를 기대하지 않는 어린이들간의 역설적인 대화가, 집단독백이라는 표현 속에 내포된 모순을 통하여 상기될 것이다. 다른 사람의 견해는 전혀 고려되지 않으며 타인의 존재는 단지 하나의 자극이 될 따름이다.<sup>9)</sup>

또한 피아제는 인지와 언어발달의 관계를 사고와 인지발달이 선행하고 언어발달이 뒤따르는 '사고→언어'의 도식으로 나타내고 있다.<sup>10)</sup> 어린이는 먼저 경험을 하게 되고, 그 경험을 내적으로 표현하기 위해 언어를 사용한다고 보았다. 이렇듯 사고가 언어에 선행한다는 피아제의 주장은 어린이가 사용하는 언어는 사고의 특성을 반영한 결과이다. 예를 들면 어린이의 자기중심적 언어 사용은 그들의 자기 중심적 사고 특성을 반영하고 있으며, 어린이가 성숙해감에 따라 더욱 정교한 언어를 사용한다는 것은 사고 과정이 더욱 정교해졌음을 반영한다는 것이다.

그러므로 피아제는 어떤 특정 유형의 개념은 특정 수준의 논리 구조가 선행되어야 가능하다고 보았다. 곧, 특정 수준의 논리 구조가 선행되지 않은 상태에서는 특정한 개념을 이해할 수 없다고 본 것이다. 어린이가 철학적 개념을 이해하려면 그에 맞는 논리 구조를 획득하는 일정한 발달 단계에 이르러야만 한다고 주장했다. “어린이는 적절한 논리 구조를 획득하는 일정한 발달 단계에 이르러서야만, 어떤 유형의 경험을 동화시킬 수 있다.”<sup>11)</sup>고 한 점으로 보아 피아제는 인지능력과 어린이들의 연령의 관계에 주목했던 것을 알 수 있다.

피아제의 입장에서는 어린이 철학교육이라는 것은 특정한 인지발달단계 즉 형식적 조작기에 이르러서야 가능한 것이므로, 이번 연구의 대상인 어린이들에게 철학교육을 할 수 없다는 결론에 이르게 된다.

## 2) 인지발달이론의 비판적 관점에서 본 어린이 철학교육

어린이들이 자기중심적 사고를 가지고 있어서 철학적 사유를 하도록 교육하는

9) J. 피아제, 『아동의 사고와 언어』, 송명자 외 옮김, 적성출판사, 1985, 7~10쪽.

10) 송명자, 『발달심리학』, 학지사, 1996, 180쪽.

11) 이은주, 「어린이를 위한 철학교육의 가능 근거」, 『한국동서철학회논문집』, 제51호, 한국동서철학회, 2009, 353쪽.

것이 어렵다는 피아제의 주장에 반대하는 연구자들로는 매튜와 립맨 등이 있다.

누구나 당연히 철학에 접근할 수 있을 것이나, 철학은 어떤 한 사람이 다른 사람에게 공급할 수 있는 것이 아니다. 철학은 모든 사람이 그들 스스로 해야 하는 것이다. 우리는 어떠한 사람에게도 ‘철학의 심오한 깊이를 꿰뚫어 볼 수 있는’ 그런 통찰력이 가능하다는 것을 깨달아야 한다.<sup>12)</sup>

어린이 철학론자들은 어린이의 수준에서도 충분히 철학교육이 가능하다고 주장한다. 이러한 주장은 어린이의 인지능력이나 학습능력에 있어서 피아제의 주장과 대립하고 있다. 먼저 어린이의 인지능력에 대해 어린이 철학을 주장하는 이들은 인지발달론의 문제점을 지적하고 있다.

어린이의 지적 발달을 도식화하는 피아제의 일반적인 기법은 개념을 완전히 파악하는 데에 따라 서너 단계로 된 점진적 세련화의 단계로 나누고 나서, 어떤 연령의 대다수 어린이는 1단계에 속하고, 어린이가 다음 연령에 도달하면 2단계에 속한다는 식으로 보여주고 있다.

이러한 과정에는 다음과 같은 문제가 먼저 야기된다. 어린이 또는 누구라도 표준적이라든가 정상적인 성숙이 문제로서 진정으로 철학적 문제를 다룰 때 뚜렷한 진보를 나타낸다는 가정이 합리적일 것일까? 그 대답은 “아니오”일 것 같다. 이유는 여러 가지가 있는데, 첫째로 사람들의 철학에서 진보라는 것이 무엇인지에 관해서 의견의 일치를 보기가 지극히 어렵다는 점이다. 누군가 말했다듯이 그러한 일치를 본다는 것은 불가능할지도 모른다. 둘째로 어떤 그럴 듯한 척도 의해서 측정된다 할지라도 철학적 진보란 어떤 특정 연령층, 즉 5살에서 12살이든, 25살에서 65살이든 아니면 몇 살이든 간에 사람들 사이에서의 표준적 발달은 아니다.<sup>13)</sup>

앞서 살펴보았듯이 피아제의 인지능력발달 이론은, 인지능력과 특정 연령과의 밀접한 관계를 보여주고 있다. 인지발달이론에 따르면, 어린이의 수준에서 철학적 사고란 불가능하다. 그러나 매튜는 인지능력과 특정 연령이 밀접한 관련이 있다는 것에 대해서 “철학적 진보란 어떤 특정 연령층, 즉 5살에서 12살이든, 25살

12) M. Lipman and A. M. Sharp, *Growing up with Philosophy*, Temple University Press, 1978, 12쪽.

13) 위의 책, 227~228쪽.

에서 65살이든 아니면 몇 살이든 간에 사람들 사이에서의 표준적 발달은 아니다.”라고 비판한다. 그뿐만 아니라 철학 자체에 대해서도 오해한 것이라고 비판했다. 왜냐하면 철학이란 가르칠 수 없고, 철학함, 곧 철학적으로 사고하는 방식을 가르칠 수밖에 없다고 보았기 때문이다. 실제로 매튜는 인지발달론자들이 어린이들이 보여주는 철학적 관심, 즉 일탈된 반응을 무시했다고 주장했다.

피아제는 모든 어린이에게 똑같은 유형의 반응을 찾아냄으로써 발달 단계에 관한 자기 주장의 타당성을 제시하였다. 그러한 발견은 실제로 어린이의 사고 활동이 그런 식으로 발달한다는 확증으로 간주된다. 이상한 반응은 어린이의 사고하는 방식을 나타내는 믿을 수 없는 지표로서 무시되었다. 철학적으로 매우 흥미 있어 보이는 것은 일탈된 반응이다. 일반적으로 표준적 반응이라고 하는 것은 깊이 생각해 보지 않은, 즉 심사숙고되지 않은 사회화의 산물인 반면에 일탈된 반응은 훨씬 더 순수한 사고의 산물일 수 있다. 그러나 피아제는 그러한 일탈된 반응을 방법론적 이유에서 무시하거나 제거해 버렸다.<sup>14)</sup>

어린이들은 철학의 중요한 문제들에 대하여 일탈된 반응을 통해 신선하고 창의적으로 접근하고 있음에도 불구하고 인지발달론자들은 이런 태도를 무시해 버린 것이다. 학령기(7세~12세)는 대체로 피아제의 인지발달단계에서 구체적 조작기에 해당한다. 구체적 조작기의 어린이는 유아기와 질적으로 다른 새로운 사고 형태가 발달한다. 피아제의 인지발달이론에서 구체적 조작기 어린이의 가장 두드러진 특징은 가역적 사고와 탈중심화라고 하였다. 그러나 가역성이 획득되었다는 말은 바꾸어 말하면 논리적 추론이 가능하다고도 해석할 수 있다. 어린이들이 논리적 추론이 가능하다고 전제한다면 그것은 곧 철학교육이 가능하다고 말할 수 있게 된다. 이 점에서 피아제의 오류를 발견할 수 있게 되는 것이다.

또한 피아제의 인지발달이론은 어린이들은 자기중심적으로 사고한다고 보았다. 하지만 어린이들은 결코 자기중심적 사고만 하는 것은 아니다. 사고의 발달은 특정한 연령에서 나타나는 신체적 성숙이나 운동 능력의 발달과 같은 표준적 발달과는 질적으로 다른 문제<sup>15)</sup>라고 생각한다. 매튜는 역시 어린이의 사고의 발달이

14) 위의 책, 228쪽.

15) 이은주, 「어린이를 위한 철학교육의 가능 근거」, 『동서철학연구』 제 51호, 한국동서철학회, 357쪽.

표준적 발달과는 질적으로 다른 문제라는 점을 분명히 밝히고 있다.

어린이의 일상적인 언어를 관찰하고 분석한 결과 어린이에게도 자기의 관점을 떠나 타인의 입장을 고려하는 문장 구조가 발견되었다. 또한 어린이의 자연적 추리가 피아제의 실험조사에서 제외되었고, 어린이는 언어 사용 이전에도 유추와 같은 형식적 사고 작용을 한다는 점 등을 볼 때 어린이 역시 미숙하게나마 추론의 과정을 밟고 있는 것이 분명하다.<sup>16)</sup>

어린이와 함께 성공적으로 철학을 하기 위해서는 자기 자신에게서 자기 방어적 자세를 모두 제거하는 것이 필요하다. 어른은 어린이보다 언어 구사력이 뛰어나고, 적어도 잠정적으로는 언어로 표현된 개념을 확실히 구사할 수 있다. 그러나 어린이는 복잡하고 모순된 문제에 대한 참신한 눈과 귀를 가지고 있다.<sup>17)</sup>

매튜는 철학을 하는데 필요한 능력은 중간 정도의 언어 구사력과 그것이 표현하는 개념들을 다룰 수 있는 사람이면 누구라도 가능하다고 말한다. 그러므로 어린이들은 철학의 가장 중요한 특징들인 철학적 문제의식과 문제에 접근하는 신선함과 창조성을 다 갖고 있으므로 우리는 철학교육의 가능성을 발견할 수 있는 것이다.

매튜는 어린이들과의 대화를 통하여 어린이들이 종종 '존재의 궁극적인 문제들'에 깊이 매료되어 있고 놀랄만한 철학적 질문을 제기하며 그 문제에 대해서 대화 나누고 싶어 한다는 것을 발견한다. 어린이들이 그런 질문을 하는 이유는 생각하는 것이 주는 유희적 즐거움 때문만이 아니라, 어린이들이 그러한 문제를 실존적 중요성으로 느끼기 때문이다.<sup>18)</sup>

언어와 사고에 관한 피아제의 이론에 의하면 발달 단계를 앞당기거나 사고력의 향상을 목표로 하는 어린이 철학교육은 그 가능성을 발견할 수 없게 된다. 사고가 언어에 선행한다는 것이 옳다면 자기중심적 사고에서 벗어나지 못한 어린이의 언어는 타인과의 관계 속에서 사회화된 언어가 아닌 자기 독백과 같은 자

16) 김희용, 「어린이철학교육의 방법론 및 도덕교육에의 활용」, 『초등교육연구』 제15호, 한국초등교육학회, 2002, 89쪽에서 재인용.

17) G. B. 매튜, 「어린이와 함께 하는 철학」, 서울교육대학철학연구동문회 옮김, 서광사, 1987, 119쪽.

18) 이인혜, 「어린이 철학교육의 필요성과 교육방법에 관한 고찰」, 연세대 교육대학원, 2007, 25쪽.

기중심적 언어를 사용하게 될 것이다. 이는 구성원간의 소통의 부재를 초래하는 결과를 가져오게 된다. 그러나 언어를 매개로 이루어지는 철학적 탐구에서 어린이들은 쉽 없이 질문을 던진다. 질문을 던지는 활동을 통해 구성원은 원활한 소통을 이룰 수 있다. 그리고 ‘왜’, ‘무엇’과 같은 궁금증에서 생기는 물음들을 교육적으로 활용하는 것이 바로 어린이 철학교육이다. 물음은 어린이들의 성장 동력이자 발전 가능성인 것이다.

어린이가 하는 철학적 질문은 경험적 문제나 수학, 논리학의 형식적 질문과 같이 답이 정해져 있는 것이 아니며, 간단하게 정의될 수 있는 것도 아니다. 어디서 답을 찾아야 할지는 잘 모르지만 묻지 않을 수 없는 것들이다. 이러한 질문이 어린이에게 소중한 것은 설령 정답이 없더라도 그것을 철저히 음미하는 가운데 새로운 세계, 가려진 세계와 접할 수 있기 때문이다.<sup>19)</sup>

어린이철학개발연구소에서 행해진 20여년에 걸친 실험의 결과는 철학적 훈련을 거친 어린이들이 독해력, 추리력, 창의적 사고에 엄청난 발전을 보이고 있다는 놀라운 사실을 확증해주었다.<sup>20)</sup>

따라서 어른들에게도 어려운 철학을 어린이들이 할 수 있을까라는 의문은 접어두어도 될 것이다. 어린이 철학교육의 목적은 철학적 지식을 가르치려는 것이 아니라 어린이들에게 생각하는 사고능력을 길러주고자 하는데 그 목적이 있다.

## 2. 어린이 철학교육의 이념과 방법론

### 1) 어린이 철학교육의 필요성과 목표

어린이들의 자기중심적 사고에도 불구하고 어린이 철학교육이 가능할 뿐더러, 실제적으로 필요하다는 어린이 철학교육론자들의 주장이 오늘날 적극적으로 수용되고 있다. 그 이유는 고차적 사고력 계발이 필요한 상황이 되었음에도 불구하고

19) 김희용, 앞의 논문, 88쪽.

20) 황경식, 「동화와 소설에 깃든 철학」, 『철학과 현실』 여름호, 철학문화연구소, 1990, 162쪽.

고, 오히려 인문학과 철학이 부재한다는 현실 인식 때문이다. 그래서 오히려 어린 시절부터 인문학적 사고, 철학적 사고를 교육해서 우리가 당면한 여러 가지 현안 문제를 효과적으로 해결해야 한다는 주장은 현실적 요구를 적극적으로 수용한 것으로서 각광받고 있다. 그 대표적 주장에는 다음과 같은 것들이 있다. “창의적, 비판적, 배려적 사고와 같은 고차적 사고력 개발은 지식을 단순히 전달, 수용하는 형태의 교육보다는 지식이나 생각 자체를 반성적으로 검토하는 철학교육을 통해 달성 가능할 것으로 기대된다.”<sup>21)</sup> 그런데 이런 논리에는 몇 가지 문제가 있다. 무엇보다도 가장 큰 문제는 어린이들에게 교육하는 철학의 내용이 무엇인가 하는 점이다. 이 점에서 우리는 어린이 철학교육의 회의론과 다시 직면하게 된다. 우리가 흔히 ‘철학’이라고 부르는 개념과 형이상학적 체계를 어린이들이 과연 이해할 수 있는가 하는 것이 여전히 의문스럽기 때문이다. 그런데 이 점은 앞서 살펴보았듯이, ‘철학’을 어떻게 정의하는가 하는 문제와 긴밀하게 연결되어 있는데, 실제 ‘철학’ 그 자체만을 말한다면 칸트가 말했듯이 그 누구도 철학을 배울 수 없다. 우리가 배울 수 있는 것은 철학이 아니라, 철학적으로 사고하는 것이기 때문이다. 그러므로 어린이들에게도 철학교육은 충분히 가능하다.

철학은 우리를 유식하게 하지 않고 지혜롭게 만든다.<sup>22)</sup>

철학을 배움으로써 우리에게 주어지는 실제적 효능은 우리가 논리적으로 보다 명석하게 되고 윤리적으로 보다 올바른 판단을 내리게 된다는 점에 있으며, 이는 결국 인간다운 삶의 기본 터전을 닦는 일이라 할 것이다.<sup>23)</sup>

철학교육이 철학적으로 사고하는 것을 가르치는 것이고, 철학적 개념과 이론을 정확하게 인지하지 못하는 어린이에게도 철학을 교육할 수 있다고 한다면, 그 다음으로는 어린이 철학교육이 어떤 성과를 거둘 수 있는가 하는 문제가 제기될 수 있다.

---

21) 김희용, 앞의 논문, 86쪽.

22) 황경식, 앞의 논문, 159쪽.

23) 김희용, 앞의 논문, 86쪽.



이에 대해 마르텐스는 어린이 철학하기의 가장 중요한 목적을 다음과 같이 말하고 있다.

어린이 철학하기의 목적은 어른들을 고무하는 것이다. 즉, 아이들과 함께 철학의 첫걸음을 새롭게 혹은 이전과는 다르게 감행해 볼 수 있게 하는 것이다. 그리고 그렇게 해서 아이들과 함께 생각 속에서 길을 찾아볼 수 있게 하는 것이다. 그 때 어린이나 어른 모두에게 어떤 특정한 연령 제한이 있을 수는 없다. 문제는 그들을 곧바로 철학함의 영역으로 진입할 수 있게 하는 것이다. 그러므로 4살 정도부터 14살까지의 어린이들과 함께 철학하는 매우 다양한 가능성들이 제안되지만, 그 어떤 견고한 발전 도식이 있거나 혹은 특정 연령에 맞게 고정되는 것은 아니다.<sup>24)</sup>

어린이 철학교육에서 어린이의 성향이 중요하게 고려되어야 하고, 그 교육 내용으로 철학적 지식이 아니라 그 지식을 얻게 되는 철학적 활동이라 한다면, 그것은 교육이라기보다는 체험에 가까운 활동이 될 것이다.

개념이나 논증, 그리고 추론 등을 분석하고 올바르게 사용하는 능력으로서 실천적인 철학함을 목표로 하는 것이다. 달리 말해서 이러한 능력을 공동의 대화에서도 자신만의 혹은 자신이 선호하는 생각들과 선입견들에 관련시키는 예비적인 훈련, 또는 그러한 생각들이나 선입견들을 교정하는 훈련이라고 말할 수도 있을 것이다. 이러한 것들은 분석 능력으로부터 반성 능력으로 이행하는 과정을 거치며 일어나게 된다. 결국 철학의 엄격하고 개념적-논증적인 특성 외에도 반성적 특성까지도 마치 놀이와 같은 그리고 개방적인 태도에서 접하게 되는 것이다.<sup>25)</sup>

그런데 마르텐스를 비롯한 어린이 철학교육론자들이 제시한 목표가 과연 철학함이라고 말할 수 있는가 하는 문제가 제시될 수도 있다. 달리 말하면 어린이 철학교육론자들이 제시하는 목표가 지나치게 현실적 요구에 충실한 것이 아니냐는 것이다.

어린이 철학교육론자들은 “추론능력의 향상, 창조성의 계발, 개인과 대인 관계

24) 에케하르트 마르텐스, 『어린이와 함께 철학하기』, 박승익 옮김, 지리소, 1995, 35~36쪽.

25) 위의 책, 85쪽.

의 성장, 윤리적 지성의 계발, 경험 중에서 의미를 발견하는 능력의 계발”<sup>26)</sup>을 어린이 철학교육의 목표로 제시하고 있다. 이것은 현실적 요구에 부응한 것이라기보다 철학하는 인간상을 제시한 것으로 볼 수 있다. 그래서 오늘날 우리 교육계에서도 7차 교육과정<sup>27)</sup>을 통해 창의적이고, 비판적이며, 논리적인 인간상을 추구하려는 것인데, 이것은 어린이 철학교육론자들의 이상과 맞아 떨어진다.

그러나 7차 교육과정에서 제시된 인간상이 학교 현실에 적합한가 하는 의문은 여전히 남아있다. 이러한 의문은 목표 제시의 문제가 아니라 목표를 실현하기 위한 방법의 문제라 생각한다. 어린이 철학교육에서 내세우는 목표가 정당하다면 어린이 철학교육을 실현하기 위한 새로운 방법을 연구하고 검토해 볼 필요가 있다.

## 2) 어린이 철학교육의 방법론

어린이에게 철학을 소개하는 일은 철학을 좀 더 쉽고 흥미롭게 만드는 방법을 모색하고 그 내용을 철학적으로 풍부하게 만드는 것이다. 철학은 본질적으로 사고를 풍부하게 한다. 그렇다면 철학적 사고는 아이디어를 평가하거나, 논리적 토의, 개념적 체계 그리고 하나의 개념을 다른 새로운 방법으로 전이시키고 조작하는 등의 일을 포함하고 있다.<sup>28)</sup> 이러한 것들은 어린이들에게 있어 흥미를 불러일으킨다.

매튜는 “어린이를 위한 철학이란 어린이들이 궁금해 하는 물음을 가지고 노는 놀이로서, 어른이 선지자처럼 어린이에게 가르쳐 주는 것이 아니라 서로가 지닌 장점-어른은 언어의 풍부함, 아동은 순진함-을 가지고 공동의 탐험을 행하는 일”이라 하였다. 또한 에바졸러는 “철학적 토론이란 어린이들의 질문에 함께 고민하고 무엇인가에 대해 알려고 하는 어린이들을 자신의 길을 찾아갈 수 있도록 도

26) M. Lipman, Ann Margaret Sharp, Frederick S. Oscanyan, *Philosophy in the Classroom*, Philadelphia : Temple University Press, 1980, 54~81쪽.

27) 제7차 교육과정이 추구하는 인간상은 전인적 개성인, 원리적 사유 위에서 창의적으로 사유하는 인간, 교양인, 전통을 이해하고 새로운 가치를 창조하는 인간, 공동체에 이바지하는 민주적 시민이다. 그 중에서도 초등학교 영역에서의 교육목표는 학생의 학습과 일상생활에 필요한 기초 능력을 배양하고 기본적인 생활 습관을 형성하는 데 중점을 두고 있다. (교육인적자원부, <제7차 교육과정 개정안> 참조)

28) M. Lipman, Ann Margaret Sharp, Frederick S. Oscanyan, 앞의 책, 41쪽.

와주는 교육방법”<sup>29)</sup>이라 하며 어른들이 어린이와 함께 쉽게 해볼 수 있는 철학놀이 방법들을 제시하고 있다.

앞서 언급했듯이 어린이 철학교육을 위한 다양한 방법들이 제시되고 있다. 대표적으로 매체면에서 기존 교과서(새로운 철학 교과목 신설 및 교재 선정), 동화와 스토리텔링, 이미지와 다양한 매체들이 있고, 교수방법 면에서는 다양한 읽기 방식을 통합하는 것으로서 비판적 읽기, 논술, 철학적 탐구공동체를 통한 대화와 토론, 체험학습 등 다양한 방법들이 모색되고 있다. 이런 다양한 방법들이 모색되는 이유는 학습자인 어린이들의 수준에 가장 적합한 매체-교수방법이 필요하다고 판단했기 때문이다.

새롭게 철학 교육 프로그램을 신설하여 텍스트를 선정하고 본격적으로 철학교육을 하자는 주장도 제기되었다. 특히 어린이철학개발연구소의 철학교육 프로그램에 따르면 철학동화를 창작하고 수준에 맞는 텍스트를 제시해서 철학교육을 할 때 교육의 효과가 극대화된다고 한다. 어린이철학개발연구소의 주장을 수용한 우리나라 연구자들은 기존의 동화에 스토리텔링 기법을 이용해서 유도할 수 있다고 주장한다. 하지만 어린이들의 인지수준을 고려할 때 오히려 동화라는 매체가 텍스트 위주라는 점에서 한계가 있으므로, 요즘 들어서는 이미지와 각종 영상 매체를 이용하자는 주장까지 나오고 있다. 그런데 여기서 말하는 각종 영상매체들은 텔레비전, 비디오, 동영상 등이며, 그것들이 분리되어 각각 사용될 때 어린이들의 다양하고 열린 생각들을 허용한다는 본래 취지와는 달리, 어린이들이 철학적으로 사고하게 하는 것이 아니라, 수동적으로 매체를 수용하는 데 그치게 한다는 문제점 때문에 비판받기도 한다.

어떤 매체를 사용하건 우리나라 현실에서 일반적인 교수법은 일방적인 지식 전달 방식으로 될 수밖에 없다. 그래서 스키마(배경지식)를 이용하여 텍스트를 학습자 스스로 읽어나가고 문제상황을 찾아내도록 하는 읽기 방식에 주목하게 되었다. 기존 교과서를 이용하거나 동화를 활용하는 방식에서 광범위하게 비판적 읽기 방식의 지도가 중요하다는 주장이 제기되고 있다. 하지만 비판적 읽기를 통한 비판적 사고의 계발이 생각만큼 잘 이루어지지 않았다. 학습자가 참여하는 읽

29) 배제현 외, 「초등학생을 위한 철학놀이 프로그램이 논리적 사고력과 비판적 사고력에 미치는 효과」, 『아동교육』 제14권 제2호, 한국아동교육학회, 2005, 101~102쪽.

기-쓰기 방식이 병행되어 논술교육이 강화되었지만, 여전히 어린이들은 텍스트를 지식의 전달 도구로 생각해 버린다. 이에 어린이철학개발연구소에서는 철학적 탐구 공동체의 대화와 토론 방식을 제안했고, 철학적 공동체를 통한 대화와 토론 방식은 체험학습을 통한 토론 활동으로까지 확대되어 가는 중이다. 하지만 교수자의 주도권을 제한한다고 해도 여전히 어린이 철학교육은 교수자의 능력이 상당히 중요할 수밖에 없으며, 매체 면에서도 어린이들이 쉽게 접근하면서 개방성을 확보할 수 있는 다양한 매체가 개발 연구되어야 한다.



### III. 빛그림을 이용한 어린이 철학교육의 이론적 근거

우리가 의사소통과 그 방식에 집중하는 이유는 의미를 올바르게 전달하려는 데 있다. 의미를 올바르게 전달하려는 인간의 노력은 역사 이래로 늘 진행되어 왔다. 『역』의 「계사(繫辭)」에서 표현된 “말은 뜻을 극진히 표현하지 못하니… 이미지를 통해서 뜻을 온전히 드러내었다(言不盡意…立象以盡意)”라는 말을 통해서 알 수 있듯이, ‘이미지(象)’는 의미전달의 중요한 요소가 된다.

이번 장에서는 의미전달방식으로서의 이미지와 텍스트의 관계에 주목하여 이미지와 텍스트의 철학적 접근과 이미지와 텍스트와의 관계에서 이미지를 위주로 했을 때 의미전달에 있어서 얼마나 효과적인지 이미지와 텍스트를 이용한 전통적 철학교육의 사례를 들어 살펴보고자 한다.

#### 1. 의미 전달 방식으로서의 이미지와 텍스트의 관계

##### 1) 이미지와 텍스트의 관계에 대한 철학적 접근

인간은 의미를 추구하는 존재로 정의할 수 있는데, 이 의미를 형상화한 것이 이미지-텍스트-언어이다. 인간은 사물을 인식하고 그것을 지시하려고 한 최초의 순간부터 지금까지 자신이 이해한 사물의 특성을 가장 잘 드러낼 수 있는 이름을 붙이려고 했고(定名), 그렇게 붙인 이름에 실질이 부합되는지를 반성해 왔다(正名).

사물의 특성을 온전히 드러내는 이름을 정하는 것이 쉽지 않기 때문에 상(象)에 대한 논의가 전개되어왔다. 아울러 그것이 확장되어 이미 붙인 개념, 이름에 사물의 실질이 부합하느냐를 윤리적으로 재해석하는 정명(正名)은 중국 고중세철학의 주요 주제가 되었다. 특히 『역』의 「계사(繫辭)」는 ‘象’이라는 범주를 사용하여 사물의 형상을 표현하고 정명(定名)하고 있다. 다음은 「계사전」에서 표현하고

있는 상(象)에 대한 설명이다.

『역(易)』이란 상(象)이니, 상(象/형상)이란 것은 상(像/물건의 모양)이라 하였다. (易者象也, 象也者像也)<sup>30)</sup>

‘상(象)’은 두 개의 중요한 규범을 가지고 있는데, 첫째는 ‘형상을 세워서 뜻을 극진히 드러나게 한다[入象以盡意]’는 것이고, 둘째는 ‘사물을 관찰해 형상을 취한다.[觀物取象]’이다.

공자는 「계사전」에서

글로는 할 말을 다 드러낼 수 없고, 말로는 뜻을 다 나타낼 수 없다. …… 성인이 상을 세워서 뜻을 극진히 드러나게 하고, 괘를 만들어서 참됨과 거짓을 남김없이 밝히려고 하였고, 사(辭)를 걸어매어 그 말을 다 하려고 하였고, 변화하여 통달함으로써 이로우를 다 하려고 하였고, 도리를 떨치고 드러내어 신령함을 극진히 하려고 하였다.(子曰, 書不盡言, 言不盡意, …… 聖人立象以盡意, 設卦以盡情僞, 繫辭焉以盡其言, 變而通之以盡利, 鼓之舞之以盡神)<sup>31)</sup>

“글은 말을 극진히 표현하지 못하고(書不盡言), 말은 뜻을 극진히 표현하지 못한다(言不盡意)”는 말은 언어가 갖고 있는 한계를 지적하고 있다. 낱말이나 문장은 사물의 전체적인 면을 다 드러낼 수 없고, 오히려 제한된 특성에 주목하게끔 하므로, 사물을 오해하게 하는 결과를 낳는다. 그러므로 의미전달 방법에 있어서 형상을 통한 표현을 사용하게 되었다. 말이나 글보다는 형상, 즉 이미지[象]이라는 보조수단을 사용하여 성현의 뜻을 보다 더 명확하게 전달(立象以盡意)하고자 하는 것이다.

「계사전」에서는 ‘상(象)’에 관한 다른 규범인 ‘관물취상(觀物取象)’을 다음과 같이 설명하고 있다.

(1) 옛날 포희(복희)씨가 천하의 왕 노릇을 할 때, 우러러서는 하늘에서 형상

30) 『주역』, 「계사전」, 하, 정진일 옮김, 서광사, 1998, 321쪽.

31) 『주역』, 「계사전」, 상, 정진일 옮김, 서광사, 1998, 314~315쪽.

을 관찰하고, 굽어보아 땅에서 본받을 것(法)을 관찰하고, 새와 짐승의 무늬와 땅의 마땅함을 관찰하고, 가까이는 몸에서 취하고, 멀리는 물건에서 취하여 비로소 팔괘를 지었다. 이리하여 신명의 덕에 통하고, 만물의 정상(情狀)을 유별하였다.(古者包犧氏之王天下也, 仰則觀象於天, 俯則觀法於地, 觀鳥獸之文與地之宜, 近取諸身, 遠取諸物, 於是始作八卦, 以通神明之德, 以類萬物之情)<sup>32)</sup>

(2) 성인(聖人)은 천하의 심오한 도리를 볼 수 있어서 그것을 그 형상대로 나타내며 그 물건의 마땅한 것을 본떠서 만들었기 때문에 이것을 일컬어 상(象)이라 한다.(聖人有以見天下之賾 而擬諸其形容 象其物宜 是故謂之象)<sup>33)</sup>

이로써 우리는 자연과 인간사회에서 일어나는 모습을 관찰하고 그 특징을 잡아 형상을 만들었다는 것을 알 수 있다. 이미지는 뛰어난 어느 한 개인의 창조물이 아닌 우리가 살아가는 세상의 모습에 대한 재현이라는데 그 의미가 있다. 이미지가 가지는 의미로 구체적 사물과 상황을 그려내는 ‘관물(觀物)’은 사유의 개념으로, 현실세계의 상황을 묘사함에 있어서 상징성을 띠게 되는 과정 즉 ‘취상(取象)’은 창조의 개념으로 해석할 수 있다.

오늘날 우리에게 이미지가 가지는 의미의 개방성이 혼란스럽고 신비스럽게 느껴져서, 이미지가 텍스트에 비해 훨씬 어렵게 느껴지기도 한다. 하지만 이미지는 텍스트의 정형성을 뛰어넘는 개방성을 가지고 있으며, 사물의 전체를 드러내는 종합성도 가지고 있다. 그래서 텍스트를 이해하는 방법으로 이용된 전례가 많다.

## 2) 이미지와 텍스트를 이용한 전통적 철학교육의 사례

이미지와 텍스트와의 관계에서 이미지를 위주로 했을 때 의미전달에 있어서 얼마나 효과적인지 초월적 이미지를 이용한 만다라, 경전의 내용을 이미지로 재구성한 변상도, 이미지와 해설이 병치된 『삼강행실도』 등을 예로 들어 설명하고자 한다.

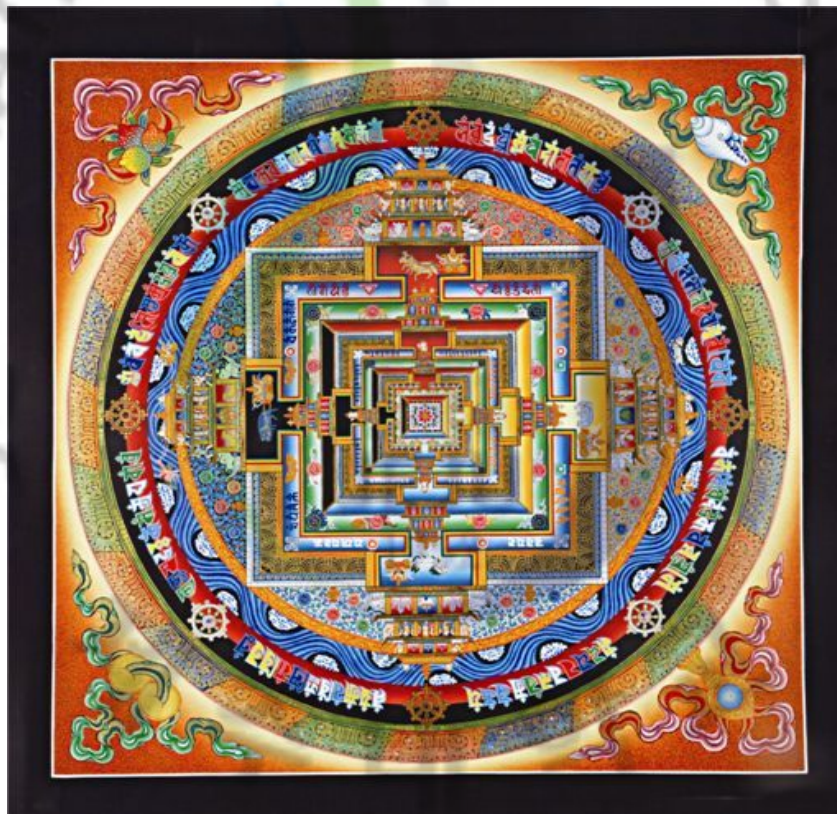
만다라는 티베트 불교 미술을 대표한다. 밀교(密敎)의 수행자가 명상을 통하여 우주의 핵심, 즉 대일여래(大日如來)의 큰 생명력에 합일하고자하는 깨달음의 안

32) 『주역』, 「계사전」, 하, 정진일 옮김, 서광사, 1998, 318쪽.

33) 『주역』, 「계사전」, 상, 정진일 옮김, 서광사, 1998, 304쪽.

내도이다. 만다라는 산스크리트어로 ‘MANDA(본질)’라는 어간과 ‘LA(소유, 성취)’라는 접미사로 이루어진 말이다. 우주의 본질 또는 생명의 진수가 가득한 원형의 바퀴를 뜻한다.<sup>34)</sup>

티베트 인들은 가혹한 자연환경으로부터 받는 고통을 승화시키기 위하여 종교와 예술에 몰두했다. 창조적 행위를 통하여 세계와 하나 되기를 바랐을 것이다. 자신의 삶을 지배하는 불확실성으로부터 벗어나고자 하는 욕구를 담아 추상적 그림으로 표현하게 된 것이며, 결국 세상의 무상함 속에 숨겨진 본질을 포착하고, 그것을 추상적 그림으로 표현하여 시간의 굴레 밖에 불멸의 공간을 만들게 된 것이며, 이것이 바로 만다라이다.



칼라차크라 만다라<sup>35)</sup>

34) 석도열, 『만다라 이야기』, 맑은소리, 2000, 10쪽.

35) 칼라차크라(時輪 : Kala cakr)는 범어(梵語)로 시간(Kala)과 바퀴(cakra)가 합해진 말로 ‘영원한 시간의 수레바퀴’를 뜻한다. 칼라차크라 만다라는 깨달음을 얻은 성스러운 몸과 성스러운 말씀과 성스러운 마음을 상징하는 5층 탑의 형식으로 이루어진 3차원의 궁전이다. 5층 궁전을 감싸고 있는 6겹의 원은 인간과 우주를 구성하는 여섯 가지 원소[六大: 흙·물·불·바람·허공·의식]를 나타낸다.

(<http://blog.daum.net/tea-zen/5587244>. 만다라 이미지 출처 [http://www.amind.co.kr/bbs/board.php?bo\\_](http://www.amind.co.kr/bbs/board.php?bo_)



만다라의 기본 형태인 원은 우리가 살고 있는 자연과 주변 환경의 어느 곳에서나 존재한다. 따라서 만다라는 우주의 현상과 인간의 삶에서 떼어 놓을 수 없는 것이라고 할 수 있으며 더불어 다양한 측면에서 그 의미를 찾을 수 있다. 비록 만다라의 어원은 인도의 고대어에서 유래되었으나 상징으로서의 만다라는 기독교의 십자가, 원불교의 일원상, 불교 사찰의 표시인 만(卍)자 외에도 여러 가지 모습으로 나타난다. 만다라는 원안에 그려진 그림이라는 차원을 넘어 인간 삶의 총체적인 그림, 즉 진면목을 대변한다는 점에서 그 의의가 있다.<sup>36)</sup>

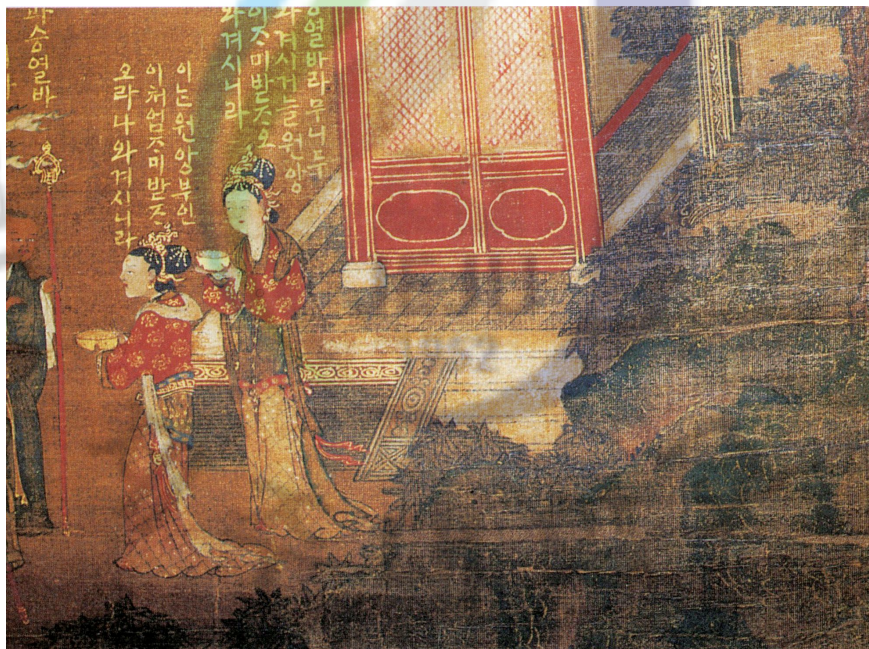
만다라는 진리탐구의 방법<sup>37)</sup>으로써 사용되었던 매체자료였다. 만다라를 하나의 시각 형식인 그림으로 볼 때, 그것은 조형의 기본 요소인 형·색·선으로 환원시킬 수 있다. 만다라가 진리에 대한 시각적 인식 방법으로 사용되었던 것이다. 만다라에는 글과 말로 표현할 수 없는 우주적 진리를 담아내기 위한 유일한 방안으로서 기하학적 문양과 색채 그리고 제작 과정을 통한 공부의 의미, 제작 후에는 없애버림으로써 형상과 존재에 집착하지 말고 전달하려는 의미가 담겨있다.

중국에서는 불교 서사체를 그림으로 그려 보이는 것이 보편화되었다. 이른바 변상도(變相圖)<sup>38)</sup>가 그것으로, 연행(演行) 현장의 배경도<sup>39)</sup>로 활용하여 연행내용의 사실성을 확보함은 물론, 대중에게 서사내용을 효과적으로 알리기 위해 제작·유통되었다. 연행의 과정에서 불교의 교리를 펼치는 데 음악·미술·무용·연극 등 여러 예술형태를 병행 사용했다. 이것은 단편적 시각에서 벗어나 종합적으로 여러 예술형태를 수용했다는 점에서 이 시기에 벌써 다매체를 결합한 활동들이 활발하게 이루어지고 있었음을 시사해 준다.

table=mandala&page=5&page=4)

- 36) 김현주 외, 「뉴로피드백 진단에 의한 만다라 그리기 효과」, 『정서·장애연구』, 한국심리학회, 2006, 186~187쪽.
- 37) 밀교의 철학은, 우리의 삶이 신에게로 환원되는 것이 아니라 삶 그 자체의 천연덕스러움을 간직한 채 질편하게 살아가도록 권유한다. 그리고 진리를 생활화하기 위해 감각(오감)의 억압이 아닌, 창조적 개방을 실천할 것을 가르쳐주고 있다. (석도열, 앞의 책, 33쪽)
- 38) 불전의 '변(變)'은 불교 경설의 설화 내용을 조형적으로 표현한 것을 가리키는 말이다. 중국 당대에 이르러 '변'의 용법이 일반화되어 불교설화에 한정하지 않고 세속적 제재의 설화미술까지 확대하여 사용하게 되는데 설화미술 가운데 회화의 의미에서 '설화도'라고 사용하고 있다. 변상(變相)은 불교계 서사문학의 내용을 효과적으로 전파시키기 위하여 중국에서 적극적으로 활용되었던 방법이다. 한국에서는 다양한 탱화가 설법현장의 배경도로 사용되었다. 불전의 변상도는 벽화나 패불의 형태를 유지하고 있으며, 이것은 불교의 세계를 쉽게 펴고자하는 목적에서 제작되었다.
- 39) 배경도는 변상도로서의 기능을 충실히 수행하며 복합적인 기능을 수행했다. 우선 이 배경도로 인하여 연행 분위기를 제대로 조성할 수 있었다. 이는 서사내용을 시각적으로 표출한 것으로, 장엄한 불교의 세계를 효과적으로 보여 준 것이다. 그러기에 이러한 배경도는 서사내용을 쉽게 인지하는 데에도 적잖게 기여했다. (김진영, 『고전소설과 예술』, 박이정, 1999, 261쪽)

여기서는 <안락국태자경변상도(安樂國太子經變相圖)><sup>40)</sup>를 중심으로 살펴보고자 한다.



안락국태자경변상도<sup>41)</sup>

40) 이 작품은 조선전기 불교설화도의 정점에 위치하는 귀중한 사례로, 극락왕생을 목표로 하는 정도신앙이 조선적으로 변안된 사라수대왕과 원앙부인, 그리고 안락국태자의 이야기를 도해한 것이다. 한 폭의 화면에 수많은 장면이 묘사되어 있으며, 장면마다 그 장면을 설명하는 옛 한글 언문이 적혀 있다.(박은경 외, 『한국의 불상과 불화』, 민족문화, 2008, 306쪽)

41) 박은경 외, 『한국의 불상과 불화』, 민족문화, 2008, 307~310쪽에서 인용.

<안락국태자경변상도>는 글과 그림이 한 화폭 안에 공존한다는 점에서 다른 변상도와 차이를 보인다. 이것은 안락국태자전승<sup>42)</sup> 대부분의 내용을 그림으로 형상화해 놓았다. 또한 한 화폭에 서사문학의 요체를 구름모양으로 분리하여 도해(圖解)해 놓았다.<sup>43)</sup> 그러면서 해당 장면의 내용이나 제목을 국문으로 적어 넣어 그림과 서사의 절묘한 조화가 돋보인다. 이는 “그림과 서사내용을 병치시켜 명료한 이해를 도모한 것이다.”<sup>44)</sup>

이것은 서사문학에서 시각예술의 형식을 빌려온 것이다. 서사의 회화적 전개는 언어로 표출하는 단조로움을 시각으로 보조하여 입체적인 면모를 띠게 만들었다. 즉 공감각을 이용하여 문학을 수용케 했다는 점에서 주목해야 하며 서사를 쉽게 이해하도록 했다는 점에서도 높이 평가된다.

이렇듯 변상도는 일종의 서사화로 불교의 방대한 서사내용을 회화(繪畫)<sup>45)</sup>로 표현한 것이다. 변상도는 불교의 사상과 의미를 형상한 것으로 포교를 위하여 그림이 가지고 있는 특성을 활용한 것이다. 다시 말하면 언어예술을 시각예술로 변환·전달하는 역할을 충실히 수행한 것이다. 변상도는 서사를 수용하되 공감각을 활용한 입체적 수용이라는 점에서 의미가 있다. 이 점이 앞으로 진행할 어린이 철학교육에서 빛그림이라는 매체가 어떤 가치가 있고 그 역사적 맥락은 무엇인지 밝히는데 도움이 될 것이다.

불교뿐 아니라 유교에서도 주변 매체를 적극적으로 활용했다. 그 대표적인 예가 『삼강행실도(三綱行實圖)』이다. 유교를 국시로 했던 조선조는 생활철학으로써의 삼강(三綱)과 오륜(五倫)을 치국(治國)과 교화의 근간으로 삼았다. 삼강오륜의 강령을 모든 백성에게 효과적으로 전달하기 위한 방법으로 그림과 내용을 병치시켰으며 이것이 바로 『삼강행실도』이다.

『삼강행실도』는 본보기로 삼고자 하는 인물들의 이야기를 국문으로 상단에 간

42) 안락국태자전승은 사라수대왕·원앙부인·안락국의 구도담을 형상화한 것으로, 속세인 서천국에서 출행하여 마침내 용선을 타고 서방정토에 왕생극락한다는 내용이다.

43) 김진영, 「그림과 문학의 상호 텍스트성과 그림연행 : <안락국태자경변상도>를 중심으로」, 『어문연구』 51, 어문연구학회, 2006, 347쪽.

44) 위의 논문, 353쪽.

45) 서사화(敍事畵)는 서사내용을 충실히 보여 주는 회화를 일컫는다. 즉 서사 문맥과 적절히 호응하는 그림을 두고 한 말이다. 이들은 그림 자체만으로도 서사적 흐름을 알 수 있다. (김진영, 『고전소설과 예술』, 박이정, 1999, 263쪽)

략하게 서술하고, 하단에는 판화를 넣어 그 내용을 가지적으로 보여주고 있다. 그리고 뒷면에는 한문으로 다시 한번 내용을 정리한 다음 시(詩)와 찬(贊)<sup>46</sup>을 덧붙였다. 특히 판화를 쉽게 이해하도록 하기 위해 제목을 붙였으며, 인물의 국적(國籍)도 표기해 넣고 있다.

책을 편찬함에 있어서 위와 같은 편집은 일반 백성들이 그림을 통해서 흥미를 갖게 한 후에 그림의 설명을 읽도록 하려는 의도였을 것이며, 말하자면 삽화본이 아니라 화집 또는 도록(圖錄)처럼 그림이 주(主), 글이 종(從)으로 된 것이다. 그러기 때문에 책의 정식 이름도 삼강행실록(三綱行實錄)이 아니라 『삼강행실도(三綱行實圖)』로 한 것이었다.



46) 한문체(漢文體)의 하나. 인물이나 서화를 찬미하는 글체로, 원래는 송(頌)과 같이神明(神明)에게 고하던 것이었으나 후대에 오면서 인물의 덕을 찬미하는 것으로 바뀌었다. 체제는 매구가 4언으로 격구(隔句)하여 운을 다는 것이 상례이며 5~7언 또는 8~9언으로 지을 때에도 운자는 꼭 단다. 인물·문장·서화를 찬미한 잡찬(雜贊), 사람의 죽음을 애도한 애찬(哀贊), 사서(史書)에 수록된 인물의 잘잘못을 논한 사찬(史贊) 등으로 나뉜다. ([http://dic.paran.com/dic\\_ency\\_view.php?kid=18512000&q](http://dic.paran.com/dic_ency_view.php?kid=18512000&q))

앞 그림은 『삼강행실도』의 「효자편」에 실려 있는 시와 그림들 중 하나이며 제목은 “劉氏孝姑(유씨가 시어머니에게 효도하다)”<sup>47)</sup>이다.

“유씨는 진정(眞定) 사람이다”로 시작되는 “유씨효고(劉氏孝姑)” 이야기는 한태초의 아내인 유씨의 이야기를 그림과 글을 병치시켜 표현하고 있다. 유씨는 남편을 잃고 홀로 시어머니를 모시고 살면서 정성껏 시어머니를 돌보고 있다. 병으로 움직일 수 없어 누워만 있는 시어머니를 위해 구더기를 잡고, 파리·모기를 쫓기 위해 밤낮으로 부채질을 해주고 있으며, 심지어 자기 팔을 찢러 피를 내어 약을 타서 드리고 있는 내용을 담고 있는 그림이다. 글을 읽을 줄 모르는 사람이라도 그림을 통해 유씨의 이야기를 이해할 수 있게 만들었으며 이를 통해 유교적 윤리를 보급하고자 하였다.

『삼강행실도』의 그림은 오륜의 실천사례를 판화(板畵)로 표현한 것이다. 조선 시대는 많은 백성들이 문자생활을 영위하지 못했다. 그래서 백성들에게 쉽게 접근할 수 있는 방법이 필요했으며 직접적이고 가시적인 방법으로 그림을 이용하게 되었다. 조선왕조는 성리학의 이념으로 건국되고 유지되던 시대였다. 성리학 적 사고방식에 의하면 인간의 모든 행위, 심지어는 예술까지도 인간의 도덕과 사회 윤리의 유지에 도움이 되어야 했다. 따라서 성리학의 지배를 받던 조선시대에 있어서 그림도 엄격한 국가의 통제를 받아야 했고 ‘유교윤리의 정착’, ‘백성들의 효과적인 교화’라는 두 가지 측면을 특별히 고안하고 반복적으로 재간행한 책이자 그림이었다.

내가 생각하건대, 하늘이 내려준 착한 성품과 사람이 지키는 몇몇한 도리는 생민(生民)으로서는 누구나 다 같은 것이며, 인륜을 돈독히 하여 아름다운 풍속을 이루는 것은 나라를 가진 자의 선무(先務)이다. 그런데 세상의 도리가 이미 떨어지고 순박한 풍속이 예전과 같지 않아 천경(天淸 하늘의 도리와 법칙)과 인纪(人紀 사람이 지켜야 할 도리)가 점점 진실을 잃고 있어, 신하로서 신하의 도리를 다하지 못하고, 아들로서 아들의 직분을 다 이바지하지 못하고, 아내로서 아내의 덕을 온전히 하지 못하는 자가 간혹 있으니, 진실로 탄식할 일이다.

어리석은 남녀들이 쉽게 이해하지 못할 것을 염려하여 그림을 그려서 붙이고, 이름을 『삼강행실』이라 하여 이를 인쇄해서 널리 반포하는 바이다. 이것은 아마

47) 세종대왕기념사업회, 「효자편」, 『삼강행실도』, 1982, 105쪽.

거리의 아이와 시골의 아낙네까지도 쉽게 알 수 있을 것이니, 펴보고 읽는 가운데 감발(感發 감동하여 분발함)하는 바가 있게 되면 이끌어 가르치며 개도(開導)하는 방법에 있어서 작은 도움이나마 없지 않을 것이다.<sup>48)</sup>

세종의 명으로 제작된 『삼강행실도』는 『이륜행실도』, 『속삼강행실도』, 『동구신속삼강행실도』, 『오륜행실도』 등 당시의 국민 교육을 위한 일련의 조선시대 윤리·도덕 교과서 중 가장 먼저 나왔을 뿐 아니라 제일 많이 읽힌 책으로서 기념비적 존재라 할 수 있으며, 조선사회의 정신적 기반이 되었다.

글과 그림[圖書]<sup>49)</sup>을 이용하여 사상을 표현하는 방식은 예로부터 이어져왔다. 그러한 접근 방식은 “말로 표현하기 어려운 철학을 완벽하게 표현할 수 없음을 자각하고, 언어 이상의 상징방법을 강구한 동양철학 방법론적 성찰에 그 연원을 두고 있는 것”<sup>50)</sup>이라는 인식과 “온축된 철학사상을 그림과 글에 대한 해설로 표현하는 방식으로, 알기 쉬운 그림과 해설을 사용하여 난해한 철학사상을 초학자들에게 교육하기 위해”<sup>51)</sup> 일종의 교수방법을 고려했던 것이다. 이는 그림의 중요성을 일찍부터 인식하여 왔음을 보여준다. 글과 그림 이 두 가지는 여러 계층간의 소통과 교육의 도구로 사용되어 왔다. 그리고 글과 그림은 모두 사상의 본질을 표현하고 느낌을 전달하기 위한 목적에서 동일한 기능을 수행할 수 있다는 가능성에 주목했던 것으로 보인다. 이미지 텍스트를 이용한 의미의 전달이라는 면에서 지금까지의 사례와 빗그림은 다음과 같은 공통점이 있다.

만다라는 훌륭한 시각적 매체자료이다. 그림을 그려나가는 과정을 통해 집중력, 성취감을 맛볼 수 있다. 이것은 이번 연구에서 진행하고자 하는 빗그림을 이용한 수업에서도 충분히 적용할 수 있는 부분이다. 만다라를 그리는 활동을 통해 집중력 향상을 도모할 수 있듯이, 어린이들은 철학동화를 빗그림 자료로 제작하

48) 세종대왕기념사업회, 『효자편』, 『삼강행실도』, 23쪽, 삼강행실도 반포 교지 인용.

49) 글과 그림으로 이루어진 책, 곧 ‘도서’라는 말은 그 유래와 기원에 관한 신화적 설명을 담고 있는 『주역』에서 끌어낸 개념이다. 이 개념은 글과 그림이 미분화한 역사적 단계의 원시적 인식을 보여준 것이라고 할지라도, 기본적으로 표의적 관념의 작용을 근간으로 소통되는 글 위에, 이 글이 나타내고자 하는 바의 사상을 표상적으로 부연 설명하는 이미지가 결합되었을 때 책의 내용과 형식은 훨씬 더 풍성하고 알차게 된다는 함축을 담고 있다.(이종한, 「기호상징체계로서의 ‘글’과 ‘그림’에 관한 미학적 고찰」, 『조형미디어학』 제10권, 한국일러스트학회, 2007, 26쪽)

50) 한국사상연구원, 『圖書로 보는 한국 유학』, 예문서원, 2000, 6쪽.

51) 같은 곳.

면서 집중력을 키울 수 있고 또한 텍스트를 구체적인 형상으로 표현하고 만드는 과정을 통해 성취감을 맛볼 수 있을 것이다. 바로 이 점이 만다라에서 찾을 수 있는 빛그림과의 공통점이자 우리가 추구하고자 하는 궁극적인 목표이다.

변상도와 빛그림은 여러 가지 면에서 많이 닮아 있다. 첫째, 작품의 근간이 되는 이야기 즉 서사(敍事)의 시각화를 시도했다는 점이다. 변상도는 불교의 이념이 담긴 이야기를 시각화하여 교육의 자료로 사용했으며 빛그림은 철학적 문제를 담고 있는 이야기를 시각화하여 교육의 자료로 사용할 수 있다는 점이다. 둘째, 다양한 매체가 결합되었다는 점이다. 변상도를 이용한 연행에서 음악적 요소와 그림, 그리고 작품을 바라보는 이들에게 작품을 이해하기 쉽게 설명을 곁여 주는 누군가<sup>52)</sup>가 필요했다. 이점은 빛그림에서도 비슷하다. 빛그림을 이용한 수업에서는 배경음악, 그림, 작품을 바라보는 어린이들에게 이야기를 풀어나가는 스토리텔러가 있어 이야기를 진행한다. 셋째, 변상도는 그것의 사용이 불교연행 현장에서 배경도로 사용되면서 불교의 세계를 가시적으로 보여주었다면 빛그림은 교육현장에서 사용되어 작품이 전하고자 하는 메시지를 가시적으로 보여준다.

『삼강행실도』는 아동을 비롯한 부녀자, 일반서민층 등 글자를 아는 이나 모르는 이, 신분의 귀천에 상관없이 전 국민에게 읽히기 위한 목적으로 편찬했다는 것을 알 수 있다. 그리고 거기에 그림을 그려 넣은 이유는 글자를 모르는 아동이나 부녀자, 일반서민층을 특별히 고려한 것으로 그들로 하여금 쉽게 이해하고 감동하여 깨닫게 한 것임을 명백히 하고 있다. 『삼강행실도』의 편찬 취지에서도 알 수 있듯이 그림은 모든 이들로 하여금 흥미를 유발시키는 훌륭한 도구이자 교육적 매체임을 확인할 수 있다.

---

52) 오늘날 우리는 이런 사람들을 일컬어 스토리텔러라 한다.

## 2. 빛그림에 대한 이해

### 1) 이미지와 텍스트로서의 빛그림

‘빛그림(light-picture-story)’이란, 그림책(텍스트)-영상(이미지)-음악(효과음)-목소리(스토리텔링)를 결합한 매체를 일컫는 말이다. 다시 말해 텍스트를 영상과 음악과 이야기와 말로 풀어낸 것으로, 문자 텍스트보다 영상 텍스트에 익숙한 어린이들을 위해 기획되고 만들어진 영상매체라 할 수 있다.

빛은 사물의 존재를 밝혀주고 사물의 형상을 설명하며 사물의 간격을 느끼게 한다. 빛은 형상화된 대상에 대한 영역, 크기, 방향, 위치 등에 대한 인지능력을 강화시킵니다. 동시에 이미지에 적극적으로 투영되어 새로운 인지효과를 도출한다. 그리고 빛은 독창적 시각이미지를 만들어냄으로써 감상자의 상상을 자극하여 호기심을 유발시키는 효과를 가져올 수 있으며 이미지에 대해 새로운 인식을 돕는 역할을 해준다. 빛의 가장 기본적인 특성은 우리의 시각적 지각의 매개체가 된다는 것이다.

빛그림에서도 빛은 중요한 역할을 담당한다. 빛그림 자료를 보여주기 위해서는 빔프로젝터라는 기계를 이용해야 하는데, 빛의 세기의 따라 다양한 느낌을 연출할 수 있으며 텍스트의 의미전달에 있어서도 많은 역할을 담당한다.

빛그림 자료의 가장 근간이 되는 그림책의 그림은 그 자체가 내용을 표현하는 중요한 수단이다. 마츠이 다다시는 그림책을 작가와 화가와 편집자가 공동으로 만들어낸 “이야기가 담긴 그림이 있는 책”<sup>53)</sup>이라고 정의하였다. 최근의 그림책들은 뛰어난 색감, 탄탄한 구성과 내용으로 어린이들의 시선을 사로잡아 흥미를 유발할 뿐 아니라 내용을 사실적이고 구체적으로 전달하여 많은 도움을 준다. 이처럼 그림은 등장인물의 심리를 잘 전달하는 것은 물론, 사건을 실감나게 전개시켜 보는 이로 하여금 사고의 폭을 자극시켜주는 역할을 한다.

글과 그림의 결합은 문예의 연금술 같은 것이다. 이 연금술의 효과는 ‘보여주

53) 가와이 하야오 외, 『그림책의 힘』, 햇살과 나무꾼 옮김, 마고북스, 2003, 11쪽.



며 말하기' 또는 '말하며 보여주기'라는 강력하면서도 우월한 형태의 전달 매체를 탄생시켰다.<sup>54)</sup>

그림책의 그림과 빛이 어울려 스크린에 영사된 이미지는 마치 살아 움직이는 듯한 느낌을 전달할 수 있으며, 수업에 대한 몰입과 집중을 유도할 수 있는 효과를 가져다준다.

빛그림에서 사용되는 음악은 이야기에 어울리는 음악과 효과를 사용하게 된다. 예를 들면 '무서움'에 대해 대화를 이끌어가기 위한 장치로 구슬피 우는 부엉이 소리와 바람소리를 동시에 넣어 표현하게 되면 어린이들은 소리만으로 벌써 긴장을 하게 되고 이후에 어떤 일이 일어날지 상상하게 된다. 그리고 자신이 경험한 무서움에 대해 이야기를 이끌어낼 수 있는 계기를 마련하게 된다. "어떤 사건의 현장감을 살려주는 음향효과와 더불어 음악효과는 '이야기의 지속성'을 보장해주는 중요한 역할을 한다."<sup>55)</sup>

빛그림과 결합한 스토리텔링은 어린이들에게 단순히 들려주는 것이 아니라 실제 인물이 등장하고 그 역할을 담당하는 것과 같은 효과를 줌으로써 이야기가 전달하고자 하는 바를 정확하게 표현할 수 있게 된다.

이야기란 인간 삶의 여러 경우의 수를 제시하는 것이라고 볼 수 있다. 다시 말해 삶에 관한 수많은 경우의 수를 픽션으로 만들어내는 것이 이야기짓기라고 할 수 있다. 이런 관점에서 철학의 역사로 눈을 돌려보면, 인간 삶을 경우의 수로 나누어 분석, 종합하는 것은 고대로부터 철학이 즐겨 쓰는 방법이라는 것을 알 수 있다.<sup>56)</sup>

빛그림에서는 이야기의 상황에 맞게 움직이는 영상들이 스크린에서 나오고, 이야기의 상황에 맞는 음악이 흘러나오면서, 스토리텔러(storyteller)들은 배우가 되어 작품의 등장인물이 된다. 그림책은 글만이 아니라 그림으로도 의미를 전하는 책이다. 글로 연상되는 이미지와 그림으로 보여주는 이미지들이 상호작용하여 새로운 이미지를 낳기도 하고 서로 간섭의 효과를 내면서 어린이들에게 다양한 즐

54) 김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009, 517쪽.

55) 위의 책, 587쪽.

56) 위의 책, 53~54쪽.

거움을 제공해 준다. 감수성이 예민한 어린이들에게 그림책이라는 형태만으로는 전달하기 어렵기 때문에 그것을 영상화하고 음악 또는 음향을 입히며, 목소리를 통해 전달하는 빛그림이 효과적이다.

호기심은 창의력의 출발점이다. 여기서 말하는 호기심이란 이상하고 신기한 것을 놓치지 않고 감지하고, 남들이 당연하게 받아들이는 것에 ‘왜?’라고 그 이유를 캐고 의문도 풀어 보고, 남들과는 다른 자기 나름의 시각에서 사물을 보려는 것은 넓은 의미의 호기심이다. 어린이들은 온통 호기심으로 넘치는 존재다. 호기심이 발동하면 그 답을 찾으려고 온갖 환상과 상상을 하게 된다. 대부분의 어린이의 놀이나 동화가 사실의 세계이기보다 상상의 세계인 것은 그들 나름으로 호기심을 달래기 위한 것이다.

## 2) 스토리텔링으로서의 빛그림

환상적인 이야기는 인간과 세계의 진실에 관한 인식에서 비롯된 이야기, 곧 우리 삶의 본질을 밝히고 우리 자신을 드러내는 이야기이다. 우리가 왜 환상에 관심을 갖는지, 어린이들은 왜 환상적인 이야기에 매료되는지 살펴보기로 하겠다.

환상에 대한 관심은 인류 역사와 함께 한다고 할 수 있으며, 환상의 개념은 현실의 개념만큼이나 오랜 역사를 갖고 있다. 고대 그리스 철학자 플라톤은 신화와 환상에 대해 수용과 거부라는 이중적인 태도를 보이기도 했지만, 그의 대화편들에서 복잡한 관념을 전달하기 위해 신화의 환상적 요소를 풍부하게 사용했다.<sup>57)</sup>

환상은 …… 인류에게 방대한 지적·심적·혼적(魂的) 자산의 보고일 것이다. 그러므로 환상의 회복은 근대 인식론이 소홀히 하고, 현대의 리얼리즘 문학이 무시하며, 과학자들이 자의적으로 멀리한 어떤 사실에 대한 방대한 탐구이다. 환상은 눈에 띄지 않게 일상 현실에 밀착해 있으면서도, 우주를 향해하듯 넓은 세계뿐만 아니라 아주 미시적인 세계를 포함하려 하기 때문이다. 현실에 밀착함으로써 환상은 ‘환상현실(fantasy reality)’ 재탄생하며, 우주적 확장 및 미시적 침

57) 김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009, 467쪽.

투를 시도하는 환상의 덕으로 현실은 ‘환상적 현실(fantastic reality)’이 된다.<sup>58)</sup>

동화는 있는 그대로의 세계, 있어야 할 세계, 있다고 믿는 세계 등에 대한 묘사로서 아름답고 재미있는 이야기 이상의 많은 것들 - 인간의 세계에 대한 근원적 관계, 인간 삶의 문제, 인간존재 본질에 관한 문제들이 들어있다. “동화는 세계를 미화시키거나 이상화시키려는 소망에서 생긴 것이 아니다. 동화는 실재가 아닌 것 그리고 결코 실재일 수 없는 것을 꾸며내는 것이 아니라 실재를 투명하게 본다. 동화는 우리에게 세계가 그래야 한다는 것을 보여준다.”<sup>59)</sup>

그리고 좁은 세계를 탈피해서 새로운 눈으로 넓은 세계를 볼 수 있게 하는 것이 상상력과 환상이다. 환상을 통해 현실을 새롭게 조명해 봄으로써 그만큼 현실을 풍부하게 느낄 수 있고 제대로 파악할 수 있다.<sup>60)</sup> 환상은 결코 터무니없는 것이 아니라, 너무 메말라 버린 현실에 오히려 생기를 불어 넣는다. 철학하는 여유를 갖게 하는 것이 바로 이러한 환상적인 이야기들이다.<sup>61)</sup>

이야기는 어린이의 발달에 중요한 역할을 한다. 우리는 “이야기 속에서 꿈을 꾸고 몽상에 잠기고, 이야기를 통해 기억하고, 예상하고, 희망하고, 절망하고, 믿고, 회의하고, 계획하고, 변화하고, 비판하고, 구성하고, 잡담하고, 배우고, 미워하고, 그리고 사랑한다.”<sup>62)</sup> 이렇듯 다채로운 스토리텔링을 하면서 교사와 어린이는 이야기의 주체가 되기도 객체가 되기도 한다.

스토리텔링은 특히 정보화 사회에서 디지털 매체와 다양한 방식으로 접속하면서 중요한 의미생성 기제로 인정받고 있으며, 실제 교육현장에서 활발하게 활용되고 있다.

‘스토리텔링(Storytelling)<sup>63)</sup>은 ‘스토리(Story)’와 ‘텔링(telling)’이 결합된 합성어

58) 위의 책, 469쪽.

59) 김미환, 「전래동화의 인간학적 진술과 교육학적 의미고찰」, 『교육철학』 제17호, 교육철학회, 1997, 129쪽.

60) G. B. 매튜, 『어린이와 함께 하는 철학』, 서울교육대학철학연구동문회 옮김, 서광사, 1987, 115쪽.

61) 같은 곳.

62) 김재춘, 「의미생성활동으로서의 스토리텔링의 교육적 함의」, 『초등교육연구』 제22호, 한국초등교육학회, 2009, 61쪽.

63) 스토리텔링(storytelling)은 ‘story’, ‘tell’, ‘ing’의 합성어이다. 즉 ‘이야기하기’라는 행위에 초점을 둔 말이라 할 수 있다. 스토리텔링의 개념에 대해서는 다음의 개념적 접근이 있었다. “스토리텔링은 사건에 대한 진술이 지배적인 담화 양식이다. 사건 진술의 내용을 스토리라 하고 사건 진술의 형식을 담화라할 때 스토리텔링은 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념이다. 이런 포

이다. 어떤 이야기를 만들거나 이야기를 남들에게 표현·전달하는 행위를 지칭하는 말이다.<sup>64)</sup> 이는 텍스트 중심의 ‘스토리’를 연구대상으로 삼았던 관점에서 탈피하여 이야기가 진행되는 현상으로 연구관점이 이동하는 과정에서 나온 개념이다.<sup>65)</sup> 이러한 이유로 ‘스토리’는 텍스트에, ‘스토리텔링’은 상호성에 주목하는 것이다.

스토리텔링은 인간이 개인적 또는 공동체적 가치를 타인이나 후손에게 전달하는데 유용하게 사용되어온 가장 기초적이고 오래된 교육방법으로 어린이 철학교육현장에서 가치의 문제, 이야기가 주는 교훈, 덕목들의 감화, 교화를 위한 교육적 도구로써 유용하게 활용될 수 있다. 이야기를 듣고 이해하고 말로 표현한다는 것은 이야기 속의 중요한 아이디어를 찾아내고, 이야기 속의 인과관계를 추리하고, 이야기 속이 사건을 진행순서로 나열할 수 있는 것이라고 하였다.

램버트에 의하면 이야기는 우리가 누구인가를 정의하는 데 도움을 주며, 자기 성장과 발전 그리고 우리의 미래를 구상하는 데 도움을 준다고 말한다. 또한 커비는 자아는 이야기적 구성에 의해 윤곽이 그려지고 구현되는 것이라고 말한다. 클랜디닌과 코벨리는 삶은 우리가 의지해 살아가는 이야기이며, 인간은 이야기를 통해 자신의 삶의 의미를 만들어간다고 주장한다.<sup>66)</sup>

김재춘은 스토리텔링이 주는 교육적 효과를 다음과 같이 정리하고 있다.

첫째, 스토리텔링의 이야기성은 다양한 교과 교육에서 적극적으로 활용할 수 있다. 스토리텔링의 이야기성은 평범하고 딱딱한 사실이나 원리 등을 이야기화하여 어린이로 하여금 이야기 내용에 쉽게 감정이입·동일화 하도록 함으로써

---

괄적인 개념이 대두된 것은 현대 이야기 예술에서 행위와 결과물, 즉 이야기하기의 행위(conduct)와 이야기 자체(contents)를 동시에 지칭하는 경우가 많아졌기 때문이다.”(고육·이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, 13~14쪽) 새로운 다매체 환경은 전통적 서사에 이미지와 시각적 움직임, 그리고 상호작용성을 극대화하고 있다. 이에 따라 능동적인 ‘이야기하기’ 활동인 스토리텔링의 개념이 부각되었다는 것이다. 여기에는 문자 문화에서 보기 힘들었던 디지털 매체의 이야기성, 현장성, 상호작용성이 스토리텔링의 주요 특징이라는 설명도 참고할 수 있다.(최혜실 외, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007, 8~20쪽)

64) 구정모 외, 「문제중심 스토리텔링 프로그래밍 학습이 학습동기 및 문제해결능력에 미치는 효과」, 『컴퓨터교육학회논문지』 제12권, 한국컴퓨터교육학회, 2009, 24쪽.

65) 김광욱, 「스토리텔링의 개념」, 『겨레어문학』 제41집, 겨레어문학회, 2008, 262쪽.

66) 박세원, 「초등학생의 도덕적 자기 정체성 형성을 돕는 성장적 스토리텔링 활용 방법」, 『교육학논총』, 제27권 제2호, 2006, 40쪽.

교육적 효과를 극대화 시킬 수 있다.

둘째, 스토리텔링의 맥락성, 상황의존성, 그리고 빈 자리를 적극 활용하여 어린이의 상상력과 창의성을 증진시킬 수 있다. 스토리텔링의 이야기가 가진 불확정적인 요소들은 청자와 화자 모두에게 의미 생성의 여지를 준다. 특히 요소들의 재배치를 통해 상황이나 맥락의 조건에 변이를 줌으로써 기존의 이야기를 새로운 이야기로 얼마든지 만들어 낼 수 있다.

셋째, 스토리텔링의 공감각성과 다감각성이 시사하는 바와 같이 교육활동을 모든 감각을 열어 활용하는 다감각적인 활동으로 전환하고, 특히 디지털매체를 기반으로 하는 스토리텔링에서 의미는 감성의 통로를 타고 나와 인간의 오감에 직접적으로 방사된다. 눈으로 텍스트를 읽고 머리로 이해하는 것으로 여겨지던 기존의 학습방법에서 벗어나 동시에 모든 감각을 열어 소통시키는 다감각적이고 공감각적인 과정으로 학습활동을 펼칠 수 있다.

넷째, 스토리텔링의 ‘놀이성’이 보여주는 바와 같이 학습의 과정도 놀이로 즐길 수 있도록 해야 한다. 의미 있는 것을 재현하는 사고활동은 ‘대상과의 일치’라는 인식론적 구속을 받지만, 놀이적 상상력을 발휘할 때는 그런 구속을 받지 않는다.<sup>67)</sup>

스토리텔링은 구비문학에서 문자문학으로, 소설에서 영상으로의 전환이 이루어지면서 매체에 따라 빠르게 진화해 왔다. 평범한 일상의 대화에서부터 현대 인간 유희의 대부분을 차지하는 영화, 게임, 텔레비전 등의 영상물에 이르기까지 이 모든 것은 스토리텔링을 내포하고 있다. 우리는 여기서 어린이 철학교육의 매체로써 스토리텔링의 가능성을 발견할 수 있게 된다. 철학에서 추상적이고 어려운 관념이나 개념을 스토리텔링의 기법을 이용해 쉽고 재미있게 풀어나가는 수업을 진행할 수 있게 된다면 그것은 우리 모두가 바라는 어린이들과 함께 하는 행위로서의 철학함을 손쉽게 이룰 수 있게 되는 것이다

빛그림에서도 스토리텔링이 갖는 의미는 아주 크다. 호기심과 상상은 실제적인 탐색 활동으로 이루어져야 하는데 그것은 빛그림 자료를 통해, 빛그림을 보고, 듣고, 느끼는 과정을 통해 이루어질 수 있다. 빛그림은 총체적 언어 접근으로 이루어져 있어 더 효과적이다. 어린이들은 눈으로는 영상을 읽고, 귀로는 스토리텔링을 통해 이야기를 들으면서 철학적 문제에 접근하며, 자신의 문제로 인식할 수

67) 김재춘, 「의미생성활동으로서의 스토리텔링의 교육적 함의」, 『초등교육연구』 제22호, 한국초등교육학회, 2009, 76~77쪽.

있게 된다.

문제제기와 문제풀이는 ‘세계의 구상’과 연관 있다. 문제 해결의 과정이 이야기라면 그 이야기가 전개되는 세계를 설정해야 한다. ‘과정’을 위한 ‘상황’이 필요한 것이다. 문제가 발생할 수 있는 상황을 설정하는 것과 그 문제 해결을 위한 과정이 바로 스토리텔링이다.<sup>68)</sup>

또한 빛그림과 결합한 스토리텔링은 기존의 텍스트에서는 맛볼 수 없던 생동감을 가미할 수 있다. 문자 텍스트를 이용한 읽기와 듣기에서는 느낄 수 없던 재미를 느끼게 되어 재미없게 느껴지던 이야기가 재미있는 이야기로 재탄생된다. 편집자의 능력과 스토리텔링을 구사하는 사람의 능력, 원전 이야기를 바라보는 관점, 작품을 분석해 내는 분석력에 따라 무궁무진한 빛그림 자료를 생산해 낼 수 있다. 다시 말해서 단순히 문자언어로만 표출하는 단조로운 방법에서 스토리텔링을 활용한 빛그림으로 가지적이고 입체적인 효과를 줄 수 있다. 스토리텔링은 개인적 관심과 참여를 통해 얻게 된 많은 경험을 말하는 과정에서 강력한 창조적 사고가 유발되고 동시에 타인에 전달하고 공유하는 가운데 창작이 활성화된다.

서사성을 지닌 다양한 텍스트들을 철학적으로 읽어줄 필요성과 그 실질적 가능성이 있다는 것을 의미한다. 고대로부터 현대에 이르기까지 철학은 텍스트 생산과 텍스트 해석을 기본으로 하는 학문이라고 해도 과언이 아닐 것이다. 철학의 입장에서 텍스트라고 지칭하는 것이 꼭 딱딱한 서사성만은 아니다. 서사성을 풍부하게 품고 있는 텍스트는 텍스트 중의 텍스트일지 모른다. 작품 자체는 모방과 표절의 대상이 되지만 작품 해석의 결과, 즉 ‘읽어주기’의 결과는 창작의 자료가 될 뿐이기 때문이다.<sup>69)</sup>

과거에는 누구나 스토리텔러였으며 ‘이야기’는 자신의 생각을 전달하는 가장 쉬운 방법이었다. 이러한 관점에서 보면 창의력은 이미 내재되어 있으며 창작활동에 끊임없이 관여하고 있다. 따라서 스토리텔링이라는 형식을 통해 창조적 사고

68) 김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009, 56쪽.

69) 위의 책, 58쪽.

와 표현을 개발시킬 수 있다. 대부분의 아이디어는 경험으로부터 나오고 이러한 경험은 일반적으로 다양한 이야기를 담고 있다. 경험을 이야기 형식을 통해 끄집어내는 과정에서 창조적 사고와 표현이 향상된다.<sup>70)</sup>

스토리텔링과 빛그림의 결합으로 어린이들은 다양한 감각을 활용한 텍스트로 철학적 문제에 접근할 수 있게 되었다. 그를 통해 어린이들은 철학교육을 즐겁고 창의적인 놀이이자 이야기로 받아들일 수 있게 된다.



70) 원경아, 「기초 디자인예술교육에 있어 스토리텔링에 기초한 창의력 학습에 관한 연구 : 스토리텔링 실행 학습개발과 학습방법제시」, 『기초조형학연구』 제10권, 한국기초조형학회, 2009, 185쪽.

## IV. 빛그림을 이용한 어린이 철학교육의 실제

빛그림은 아름다운 그림을 보는 시각적 경험 등 다감각적 경험을 제공하여 글씨를 읽지 못하거나 이미 언어에 있어서 유창성을 획득한 어린이에게 있어서도 상상력을 확장시켜 준다. 시각적 문해력은 아동의 인지능력을 확장하고, 아동의 호기심과 흥미를 증진시켜준다. 선악의 구도가 존재하며, 어떤 삶이 행복한 삶인가에 대해 생각해 볼 수 있는 텍스트이자, 그림이 아름답고 스토리의 진행이 탄탄한, 그림형제의 동화 『라푼첼(Rapunzel)』을 이용해 빛그림화 작업을 하고 그것을 수업에 어떻게 적용하는지 살펴보기로 하겠다.

### 1. 『라푼첼』 텍스트를 이용한 빛그림 만들기

#### 1) 『라푼첼』 텍스트 분석

옛이야기는 수많은 백성들의 삶과 바람이 오랜 세월 동안 전해 내려온 이야기이다. 따라서 옛이야기 속에는 많은 사람들이 보편적으로 옳다고 믿어온 소중한 것들이 살아남는다는 가치와 철학을 담고 있다. 무엇보다 옛이야기에서 보여 주는 권선징악의 교훈은 끊임없이 내면의 성장이 이루어지고 있는 어린이들에게 큰 힘을 주기에 충분하다. 약자가 강자를 이기고, 나쁜 사람이 벌을 받는 구조는 ‘착한 마음의 힘’을 깨닫게 해주어 올바른 가치관을 형성하는 데 도움을 준다.

어린이들이 가장 흥미 있어 하는 존재인 마녀와 아름다움, 재미, 환상, 카타르시스를 느낄 수 있는 요소를 보여줄 뿐 아니라 삶의 문제에 대해 고민해 볼 수 있는 수업의 재료로 텍스트 『라푼첼』<sup>71)</sup>을 선택했다. 텍스트에 대한 인식을 돕기 위해 『라푼첼』의 내용을 살펴보기로 하자.

71) 그림형제 원저, 김서정 글, 박선미 그림, 『라푼첼』, 시공주니어, 2006.





옛날 한 작은 집에 남편과 아내가 살고 있었다. 부부는 사이가 무척 좋았지만 한 가지 걱정이 있었다. 바로 아이가 없다는 것이다. 오랫동안 기다린 끝에 아이를 갖게 되었다.



부부가 사는 집 뒤에는 마녀의 집이 있었고, 그 정원에는 예쁜 꽃과 먹을직스런 채소가 자라고 있었다. 아내는 라퐁첼이라는 상추가 먹고 싶었다. 남편은 몰래 마녀의 정원에 들어가 라퐁첼을 가지고 오다가 마녀에게 들켜고 말았고, 아기가 태어나면 그 아기를 마녀에게 주기로 약속했다.



드디어 아기가 태어났다. 예쁜 여자 아기였다. 하지만 부부의 기쁨은 오래가지 못했다. 어느새 마녀가 나타나 포대기에 싸인 아기를 데리고 가버렸다.



마녀는 아기에게 '라퐁첼'이라는 이름을 지어 주고 정성껏 키웠다. 라퐁첼은 세상에서 가장 예쁜 여자 아이로 자랐다. 특히 아름다운 머리카락은 황금빛으로 빛났고 아주 길었다.

	<p>라퐁첼이 열네살이 되자 마녀는 라퐁첼을 높은 탑 꼭대기 방에 데려다 놓았다. 라퐁첼에게 가고 싶을 때, 마녀는 탑 밑에서 노래를 불렀다.</p> <p style="text-align: center;">라퐁첼 라퐁첼! 네 머리카락을 내려라!</p> <p>그러면 라퐁첼은 머리를 창밖으로 늘어뜨렸고, 마녀는 그걸타고 올라갔다.</p>
	<p>몇 년이 지난 어느 날, 젊은 왕자가 지나가다 라퐁첼의 노래를 듣게 되고 라퐁첼과 사랑에 빠지고 만다. 왕자와 함께 도망갈 계획을 세우지만 그 사실을 안 마녀는 라퐁첼의 머리를 자르고 탑 밖으로 멀리 쫓아내 버린다.</p>
	<p>그날 밤, 아무것도 모르는 왕자가 다시 와 노래를 부르자, 황금빛 머리카락이 내려왔고 왕자의 눈앞에는 무서운 얼굴을 한 마녀가 서 있었다. 절망에 빠진 왕자는 창밖으로 몸을 던졌고 가시나무 위로 떨어져 목숨은 건졌지만 그만 두 눈을 가시에 찢려 앞을 볼 수 없게 되었다.</p>
	<p>몇 년이 흘러 왕자는 라퐁첼이 사는 곳에 다다르게 되었고 라퐁첼은 거지꼴로 변한 왕자를 한눈에 알아보았다. 라퐁첼은 달려가 왕자를 끌어안고 울음을 터뜨렸고 그 눈물이 왕자의 눈에 닿자, 왕자는 눈을 뜨게 되었다.</p>

어린이 철학교육 텍스트의 첫째 조건은 아이들의 눈높이에 맞아야 한다는 것이다. 텍스트로서의 『라퐁첼』은 태어날 아기를 사이에 둔 부모와 마녀의 약속, 라퐁첼의 감금, 탑 아래로 내려오는 황금빛 긴 머리카락, 만남과 치유의 눈물 등이 『라퐁첼』을 구성하는 주된 요소들이다. 이런 이미지들과 구성요소들은 어린이들에게 흥미와 호기심을 유발시키는 요인이 되며, 수업의 집중력을 높이는 요인이기도 하다. 즐거움을 주면서 어린이에게 가르치는데 이 점은 어린이의 심리적 특성과 부합된다.

『라퐁첼』 속의 마녀는 현실 세계와 환상의 세계를 오가는 존재이며 그 존재가 ‘라퐁첼’을 통해 현실 속에서도 존재할 수 있음을 보여주는 것이다. 라퐁첼은 비록 현실세계에서 태어났지만 환상세계에서 성장한다. 어린이들은 라퐁첼이 세상에서 가장 아름다운 소녀로 성장해 가는 모습을 지켜보게 되는 것이다. 마치 자신도 세상에서 가장 아름다운 소녀인 것처럼 아무런 의심 없이, 평온한 마음으로 라퐁첼과 동화되는 것이다. 라퐁첼은 마녀를 엄마처럼 따르며 순종하고, 마녀는 마치 엄마처럼 라퐁첼을 아끼고 사랑하며 라퐁첼의 성장을 흐뭇한 얼굴로 지켜보면서 엄마의 마음을 갖게 된다. 하지만 열네 살이 된 라퐁첼을 탑 속에 가둠으로써 환상의 세계에 잡아두고 싶은 마녀의 마음을 엿볼 수 있다. 마녀의 “네 귀여운 파랑새는 날아갔지”라는 표현을 통해 우리는 마녀의 양가(兩價) 감정을 느낄 수 있게 된다. ‘귀여운’이라는 표현을 통해 마녀는 라퐁첼을 귀여워했음을 알 수 있게 된다. 소중한 존재의 상실을 안타까워하는 마음과 자신의 소중한 존재를 잃게 한 왕자를 향한 분노에 찬 마음을 엿볼 수 있다.

라퐁첼의 가장 큰 매력인 머리카락에 대해 박신자는 다음과 같이 해석하고 있다.

라퐁첼의 긴 황금빛 머리는 그녀에게 바깥세상을 연결해 주는 유일한 통로가 되어 마녀와 왕자가 출입문과 계단이 없는 탑에 머리를 타고 올라 올 수 있었다. 그러나 라퐁첼의 긴 머리가 어떠한 기능을 하는가보다는 왜 그녀가 이토록 긴 머리를 가질 수 있을까하는 호기심도 제기될 수 있다. 그 당시 지배적이었던 미신 즉 모든 마녀들은 붉은 머리이고 그을린 검은 사탄도 붉은 머리로 묘사되었다. 그래서 붉은 머리를 가진 많은 여자들이 마녀 사냥에 희생당하기도 했다. 이런 상황에서 라퐁첼처럼 황금빛 머리를 가진 사람은 자연스럽게 붉은 머리와 대립되어 사악한 마녀와 반대되는 선한, 아름다운 사람의 대변자로 나타나는 것이다.

또한 머리털에는 영혼이 거주하며 머리털을 영혼의 운반자로 여겼다. 이런 의미에서 고대 여자들의 머리가 길지 않으면 따라서 마력도 없을 것이라고 믿었다. 그래서 머리를 잘린 여자는 전혀 두려움의 대상이 아니었다.<sup>72)</sup>

마녀와의 이별은 곧 라푼첼이 현실세계로 돌아왔음을 의미한다. 그 현실세계에는 두 쌍둥이를 혼자서 키워야 하는 어려움이 있었지만 라푼첼은 그 어려움을 혼자서 힘으로 극복해나간다. 어린이들은 마녀로부터 고통받는 라푼첼과 왕자의 이야기를 듣는 동안 왕자와 라푼첼과 같은 고통을 느끼고 공감하게 되면서 자신의 일로 받아들이게 된다. 그리고 행복한 결말을 맞이하는 라푼첼과 왕자를 보면서 어린이들도 어떠한 어려운 상황에 처해 있더라도 결국은 구원받을 수 있다고 확신하게 된다.

결국, 라푼첼의 메시지를 내면화 할 때, 그가 처한 곤경의 본질을 더 잘 이해하고, 어려운 문제와 싸울 용기를 갖게 되며, 무엇보다 성공적으로 해결할 수 있다는 믿음을 주는 점이 『라푼첼』이 갖는 매력이다.

## 2) 『라푼첼』 텍스트의 이미지화와 스토리텔링

빛그림이라는 매체를 만들기 위해서는 여러 가지 또 다른 매체들이 필요하다. 기본적으로 텍스트의 역할을 해줄 그림책 『라푼첼』과 이야기의 흐름에 맞는 배경음악과 효과음이 필요하다. 선택한 텍스트를 디지털화 하기 위해서 ‘포토샵’이라는 이미지 프로그램을 이용해 그림을 ‘jpg’파일로 만들어야 한다. 완성된 이미지들을 파워포인트 프로그램을 이용해 슬라이드를 구성하면 된다. 각 슬라이드에는 편집된 그림파일을 삽입하게 되며, 그림파일을 삽입할 때는 등장인물들의 상황과 성격, 이야기의 흐름에 맞게 각 장면에서 어울리는 액션(애니메이션적 요소, 작은 움직임)을 가미하게 된다.

빛그림 텍스트는 빛그림 자료를 만드는 편집자의 책에 대한 해석을 가미한 편집으로 제작, 활용되고 있다. 편집자의 작품을 고르는 안목에 따라, 어린이의 흥미 정도에 따라, 혹은 주 수업 대상의 연령에 따라 다양한 해석과 작품을 만들 수 있다. 그리고 빛그림은 수업의 대상, 장소, 시간, 목표에 따라서 다양한 작품들로 편집이 가능하다는 장점이 있다.

『라푼첼』을 이용한 빛그림 자료 즉 빛그림 <라푼첼>의 슬라이드 구성요소는 다음과 같다.

72) 박신자, 「그림 Grimm 동화 속의 X-파일을 찾아서」, 『인문과학연구』 제22집, 성신여자대학교인문과학연구소, 2003, 91~93쪽.

그림	액션 (속도/효과)	장면설명/삽입음악	편집의도
	<p>매우느리게 (5초)/ 밝게 변하면서 서서히 확대</p>	<p>화면이 Fade in 되면서 행복해 하는 부부의 모습, 멀리서 라푼첼을 가꾸고 있는 마녀의 모습이 서서히 밝아지는 화면과 함께 보이게 된다. /러브스토리.mp3</p>	<p>행복한 부부의 모습과 마녀의 모습이 공존하고 있다. 잔잔하면서도, 맑고 경쾌한 플룻소리가 평온한 분위기를 한층 더 돋보이게 한다.</p>
	<p>매우느리게 (5초)/ 확대 빠르게 가우똥(1초)</p>	<p>자신의 라푼첼을 가져가는 것을 본 마녀가 불같이 화를 내고 남자는 놀라 어쩔 줄 몰라하고 있다.</p>	<p>불같이 화를 내는 마녀를 확대시킴으로써 마녀의 감정을 같이 느낄 수 있도록 편집하였다. 그리고 화면이 천천히 가우똥 기울어지면서 화를 내는 마녀의 모습이 더 무서운 존재로 느껴지게 된다.</p>
	<p>중간(2초) 밝게 변하며 /확대</p>	<p>아내가 아이를 낳자 바로 무서운 얼굴을 한 마녀가 나타나 아이를 데리고 가고 있다. el chocol.mp3</p>	<p>삽입된 음악은 바이올린과 피아노가 마치 이야기를 하듯 연주를 하는 음악으로 아이를 잃은 부모의 마음과 마녀의 마음을 서로 표현해주는 인상을 주는 음악을 선택했다.</p>
	<p>느리게 베일벗기(3초)</p>	<p>세상에서 가장 예쁜 아이로 자란 라푼첼을 마녀는 호뭇한 표정을 지으면서 대견한 듯 바라보고 있다. 라푼첼을 둘러싸고 있는 배경 역시 라푼첼의 성장을 축복해주는 듯 보인다.</p>	<p>베일벗기 효과를 선택하여 다 자란 라푼첼의 모습을 공개하듯 보이게 했다.</p>

그림	액션 (속도/효과)	장면설명/삽입음악	편집의도
	<p>매우느리게 (5초) /실선무늬</p>	<p>14살이라는 나이에 탑 속에 갇히게 된 라 퐁첼, 마녀가 노래를 부르자 탐스러운 머리 카락을 늘어뜨리고 있 다. /헝가리 무곡.mp3</p>	<p>찰리 채플린의 위대한 독재자 삽입곡인 헝가 리 무곡을 요요마가 연 주했다. 이 곡은 요요 마의 첼로 연주곡으로 웅장하다. 그래서 탑 속에 갇혀 지내는 라퐁 첼의 마음과 잘 어울린 다.</p>
	<p>빠르게 (1초) 바람개비, 회전</p>	<p>왕자와 마녀를 비교 하는 말을 들은 마녀 는 불같이 화를 내며 라퐁첼의 상징인 머 리카락을 단숨에 잘 라버린다. /el chocol.mp3</p>	<p>화가 난 마녀의 모습을 극대화하기 위해 화면 은 빠르게 움직이게 편 집했고, 회전 효과를 주어 더 극적인 효과를 나타내고자 했다.</p>
	<p>중간 속도 실선무늬 (2초)</p>	<p>절망에 빠진 왕자는 탑에서 뛰어내렸고 가시밭 위로 떨어진 왕자는 가시에 찢려 앞을 볼 수 없게 되 었다.</p>	<p>왕자의 고난을 나타내 기 위해 가느다란 실선 효과를 넣었다. 그 화 면의 전환속도는 중간 정도 속도로 편집되었 다.</p>
	<p>느리게 (3초) /휘어올라오기</p>	<p>라퐁첼과 왕자는 눈 물로 다시 만난다. 라 퐁첼의 눈물이 왕자 의 눈에 닿는 순간 왕자는 다시 눈을 뜨 게 된다. 그동안 마녀 의 상징으로 쓰였던 해가 나타나 두 사람 의 모습을 축복해주 고 있다.</p>	<p>라퐁첼과 왕자의 눈물 겨운 상봉 장면이다. 주 변 사물 역시 눈물로 서로를 만나고 있다. 애뜻한 감정을 표현하 기 위해 화면전환은 느 리게 편집되었다.</p>

## 2. <빛그림-라퐁첼>을 이용한 철학교육

### 1) <빛그림-라퐁첼> 교수학습지도안

‘어린이 철학교육’ 수업의 절차는 립맨이 제시한 ①수업 도입 부분에 텍스트를 제시한다, ②안건을 구성한다, ③대화적 탐구를 진행한다, ④연습문제와 토론 주제를 이용한다, ⑤심화 반응으로 고무시킨다 등으로 5단계로 구분할 수 있다.<sup>73)</sup> 이러한 절차를 바탕으로 실제 수업에 활용하기 위해 <표 1> 과 같이 학습지도안을 마련해 보았다. 그리고 어린이가 탐구의 주체자로서 적극적으로 자유롭게 이야기 속의 문제를 자각하고, 판단하고, 의미를 재구성할 수 있도록 하였다.

첫째, 어린이들에게 <빛그림-라퐁첼> 텍스트를 제시하는 동안 자신만의 독특한 창의력을 마음껏 펼칠 수 있도록 스토리텔링을 하면서 어떠한 가치도 주입하지 않고 어린이들 간의 활발한 대화가 일어나도록 대화자의 입장을 취하였다. 어린이는 서로의 생각과 느낌을 진지하게 공유하게 됨으로써 상대방의 생각과 감정을 받아들이게 된다.

둘째, 질문과 대답하기 영역에서는 자유롭게 상상할 수 있는 발문을 준비했다. 어린이는 이야기의 탐구를 통해 얻은 통찰과 이해를 자신의 삶에 적용하면서 자신의 도덕적 정체성을 형성하고, 재형성하도록 도왔다.

셋째, 생각하기 영역에서는 “주인공이 다른 삶을 살았더라면?”과 같은 발문을 준비했다. 어린이들은 주인공의 삶에 비친 상황을 자신의 문제로 인식하게 되고, 문제해결에 대한 실마리를 찾을 수 있게 된다. 이러한 활동을 통해 어린이들은 스스로 문제해결 능력을 키울 수 있다.

넷째, 스스로 생각하기 영역에서는 “내가 주인공이라면”과 같은 발문을 준비했다. 그러한 물음에 답하는 과정을 통해 어린이들은 이야기속의 주인공과 자신이 살지 못한 삶의 이야기를 상상을 통해 재구성해 봄으로써 보다 풍부하게 삶의 의미를 구성할 수 있다.

73) 이선미, 「철학적 탐구 공동체의 통합적 도덕교육적 적용」, 『초등도덕교육』 제11집, 한국초등도덕교육학회, 2003, 193~197쪽.

활동주제	무엇이 선하고, 무엇이 옳은가		
학습목표	1. 선과 악의 기준을 이해한다. 2. 옳고 그름의 기준을 이해한다. 3. 행복의 기준을 이해한다.	학년	4~6
		시간	120분
학습자료	라퐁첼 빛그림자료		
학습중점	활 동 내 용		
도 입	1. 동기유발 : <라퐁첼> 텍스트를 제시한다.		
전 개	2. 질문과 대답 - 라퐁첼에 대해 어떻게 생각하니? - 가장 재미있었던 부분은 어디였니? - 가장 마음에 들지 않은 부분은 어디였니? 3. 생각하기 - 마녀와 아빠의 행동에 대해 어떻게 생각하니? - 마녀가 다른 성격을 갖고 있었다면? 4. 스스로 생각하기 - 라퐁첼이 되어 생각해보기 - 마녀가 되어 생각해보기 - 왕자가 되어 생각해보기		
정 리	5. 스스로 생각하기 활동을 한 후 각자 등장인물의 역할을 직접 수행해 보면서 텍스트에 대한 이해를 높이게 된다.		

<표 1>



## 2) <빛그림-라퐁첼>을 이용한 수업의 실제

2009년 8월 6일 제주도 홍익보육원 4~6학년(10명)에게 논자가 제작한 <빛그림-라퐁첼>을 보여준 후 다음과 같이 수업을 진행하였다.

### ① 동기유발

교사 : 라퐁첼을 본 느낌을 자유롭게 표현해 보세요.

선우 : 라퐁첼과 마녀의 모습이 마치 진짜 같았어요.

정훈 : 마녀처럼 질투를 느끼더라도 다른 사람을 던진다든가 하는 나쁜 행동은 절대로 하지 않겠어요.

대식 : 라퐁첼은 정말 특이한 존재인 것 같아요.

선미, 종익 : 마녀처럼 나쁜 행동을 하면 안 될 것 같아요.

형오, 태민 : 재미있고 실감났다.

은미 : 마녀가 진짜 화난 것 같았어요.

종익 : 마녀가 진짜 그렇게 노래 불렀어요?

수업에 참여한 어린이들은 빛그림 자료를 통해 봄으로써 훨씬 실감나는 라퐁첼의 캐릭터와 만날 수 있다. 어린이들은 그림을 통해 황금빛 머리카락을 날리면서 넓은 정원을 있는 라퐁첼의 모습을 보면서 라퐁첼은 ‘정말 아름다운 모습을 하고 있구나’ 하고 느낄 수 있고, 머리가 세 개나 더 달려 있는 마녀의 그림을 보면서 ‘정말 무서운 존재구나’라는 것을 느낄 수 있다. 이처럼 어린이들은 스크린에 영사된 그림을 통해서 마녀의 악행을 하나하나 서술하지 않아도 충분히 그 의미를 느낄 수 있었다.

### ② 질문과 대답

- 라퐁첼에 대해 어떻게 생각하니?

교사 : 지금부터는 주인공 라퐁첼에 대해 여러분은 어떻게 생각하는지 서로의

생각을 말해 보도록 하겠습니다.

혁주 : 머리가 길고 신기하기 때문에 왕자에게 많은 사랑을 받은 것 같아요.

태민 : 라퐁첼은 바보 같아요. 엄마 아빠를 찾을 수 있었음에도 불구하고 찾지 않았잖아요.

대식 : 전 그렇게 생각하지 않아요. 라퐁첼은 아기였기 때문에 엄마 아빠에 대한 기억이 없었을 거예요. 그렇기 때문에 마녀를 엄마로 알고 살지 않았을까요? 라퐁첼은 머리카락도 길고 예쁘며, 탑에서 쫓겨났는데도 잘 살아가는 것으로 보아 특별한 존재 같아요.

선우 : 라퐁첼의 긴 머리가 신기해요.

정훈 : 라퐁첼은 아름다운 머리를 가지고 있지만 탑 안에 갇혀 살아야 하는 것이 불쌍해요.

은미 : 라퐁첼은 용감하다고 생각해요.

형오 : 라퐁첼의 머리가 정말 특이해요.

교사 : 그럼, 라퐁첼이 정말 대단한 사람이었을까요? 라퐁첼은 그저 여러분들처럼 평범한 아이였을 뿐이에요. 하지만 라퐁첼은 결코 포기하지 않기 때문에 특별하다고 말할 수 있을 것 같네요. 그러면 라퐁첼은 정말 행복한 사람이었을까 하는 문제 대해 이야기해 보도록 합시다.

대식 : 전 라퐁첼은 정말 행복한 사람이라고 생각해요. 왕자도 만나고 사랑도 이루었잖아요.

정훈 : 라퐁첼은 행복하지 않았을 것 같아요. 왜냐하면 늘 탑에 갇혀 살았어야 하고 마녀가 올라올 때 머리카락도 빌려줘야 하잖아요. 그리고 답답한 탑 속에 갇혀 살고 있는데 어떻게 행복하다고 느끼겠어요.

혁주 : 라퐁첼은 세상에서 가장 아름다운 모습을 하고 있잖아요. 그것만으로 만족하고 행복할 것 같은데요.

교사 : 그렇다면 행복이란 어떤 것일까요?

종익 : 전 배부르게 먹었을 때 가장 행복해요.

선우, 혁주 : 전 마음껏 축구할 때 가장 행복한 것 같던데요. 신나게 뛰어다니다 보면 공부도 뭐고 하나도 생각나지 않거든요.

대식 : 전 책을 읽을 때 가장 행복해요.

현준 : 전 이모들이랑 등산갈 때가 가장 좋았던 것 같아요.

교사 : 그래요, 우리 모두는 누구나 다 행복해지기를 원해요. 우리가 하고 싶은 것을 할 때 행복을 느끼죠. 돈도, 건강도, 높은 지위도 결국은 모두 행복을 위한 것입니다. 행복은 우리가 삶에서 추구하는 것 중에서 가장 좋은 것이겠죠.

<빛그림 - 라퐁첼>을 이용해 수업해 본 결과 수업에 참여한 어린이들은 라퐁첼과 왕자의 행복을 바라고 있었다. 그렇다면 행복의 의미는 무엇일까?

먼저 아리스토텔레스가 정의한 행복에 대해 살펴보면, “사람들은 행복이 아닌 것을 행복이라 여기고 있다. 그렇기 때문에 잘못된 생각을 변화시키기 위해 무엇이 진정한 행복인가를 묻을 필요가 있다. 무엇이 진정한 행복인가에 대해서는 사람마다 생각이 다르다.” 이에 대해 아리스토텔레스는 다음과 같이 말한다.

많은 사람들은 서로 다른 것을 행복이라 한다. 때로는 같은 사람들이라 할지라도 경우에 따라서는 다른 것을 행복이라 한다. 병들었을 때에는 건강을 행복이라고 하며, 가난할 때에는 부유함을 행복이라 한다. 우리는 행복 그 자체를 위해 갈망하고 있지 결코 다른 무엇을 위한 수단으로 추구하지 않는다. 우리는 행복을 모든 것 중에서 가장 바람직한 것이라 생각한다. 행복은 최종적이고 가족적이며 모든 행위의 목적이 되는 그 무엇이다.<sup>74)</sup>

행복한 사람은 쉽게 변하지 않는다. 불운 때문에 쉽게 불행에 빠지지도 않는다. 다만 아주 큰 불운이 이어질 때만 불행하게 될 수 있다. 그리고 그런 불운을 당한다 해도, 짧은 시간에 행복을 되찾을 수는 없겠지만, 오랜 세월을 두고 꾸준히 힘써 빛나는 성공을 거둘 수 있다.<sup>75)</sup>

라퐁첼의 경우도 마찬가지라고 생각한다. 라퐁첼은 태어나자마자 불운을 겪게 된다. 마녀로 인해 부모와 헤어지는 불운을 겪게 되고, 14살이 되자 탑에 갇히는 불운을 겪는다. 또한 사랑하는 왕자를 잃고 길을 헤매는 불운을 겪게 된다. 하지만 라퐁첼은 결코 불운해 하거나 좌절하지 않았다. 인내와 기다림을 통해 라퐁첼

74) 아리스토텔레스, 『니코마코스 윤리학』, 홍석영 옮김, 풀빛, 2005, 13~14쪽.

75) 위의 책, 21쪽.

은 결국 왕자를 다시 만나게 되고 오랜 세월을 두고 힘써 마침내 ‘행복’이라는 성공을 거두게 된 것이다. 수업에 참여한 어린이들은 이런 라퐁첼의 행복을 진심으로 바라고 있었으며 자신들도 라퐁첼처럼 행복한 삶을 살고 싶다는 마음을 보였다.

- 가장 재미있었던 부분은 어디였니?

선우 : 모두 다 행복해지는 마지막 부분이 마음에 들었어요.

정훈 : 라퐁첼에게 머리카락을 내리라고 하는 부분이 가장 재미있었어요.

현준, 선미, 혁주, 대식 : 마녀가 노래 부르는 부분이 제일 재미있었어요.

은미 : 왕자가 마녀처럼 노래를 부르는 부분이 재미있었어요.

태민, 형오 : 라퐁첼의 눈물로 왕자의 눈을 고치는 부분이 신기했고 두 사람의 사랑을 느낄 수 있는 부분이었어요.

교사 : 그래요. 여러분은 울고 나면 마음이 뻥 찢리는 것을 경험해 본 적이 있을 거예요. 우리는 이런 것을 일컬어 ‘카타르시스’라고 합니다. 라퐁첼의 눈물에는 여러 가지 의미가 담겨 있어요. 불행에 대한 서러움의 눈물, 사랑하는 사람과의 만남에서 느끼는 기쁨의 눈물, 왕자의 상처를 치료해 주는 치유의 눈물 등 여러 가지 의미를 가지고 있다고 볼 수 있지요.

- 가장 마음에 들지 않은 부분은 어디였니?

대식 : 왕자의 두 눈이 가시나무에 찢리는 부분이 마음에 들지 않아요. 아무리 화가 난다고 해도 왕자가 안전하게 내려 갈 수 있도록 해 주었어야 한다고 생각해요. 마녀의 행동이 마음에 들지 않아요.

선우, 선미 : 아기가 태어나자마자 마녀가 아기를 데려간 것이 마음에 들지 않아요.

현준, 은미 : 마녀가 라퐁첼의 머리카락을 싹둑 잘라버리는 부분이 마음에 들지 않아요.

태민, 종익, 형오 : 라퐁첼에게 그냥 말로 하면 될 것을 왜 노래로 불렀는지 이해할 수 없어요. 마녀는 진짜 이상하게 노래를 불러요.

혁주 : 라퐁첼의 머리를 잘라버리고 왕자의 눈을 못 뜨게 만들어 버렸을 때 마

너가 제일 미웠어요.

정훈 : 라퐁첼을 버리다니 정말 마음에 들지 않아요. 자신이 데려가 키우기 시작했으면 끝까지 책임져야 하잖아요.

교사 : 정훈이는 왜 끝까지 책임져야 한다고 생각해요?

정훈 : …….

교사 : 자신이 선택한 것에 대해서는 자신이 책임을 져야하겠지. 예를 들어, 마녀는 채소(라퐁첼 1)를 주는 대신 아기(라퐁첼 2)를 데리고 왔잖아. 마녀 스스로 아기를 선택했기 때문에 마녀는 라퐁첼이 잘 자랄 수 있도록 해 주고 어른이 될 때까지 보살펴줘야 할 책임이 있는 거야.

### ③ 생각하기

생각하기 영역은 상상적 사고<sup>76)</sup>를 유발하기 위해 구성하였다. 상상적 사고는 어린이로 하여금 작품에 등장하는 등장인물들에 대해 감정이입을 가능하게 하며, 사고를 유연하게 만들어 준다. 어린이들은 주인공의 삶에 비친 상황을 자신의 문제로 인식하게 되며, 문제해결에 대한 실마리를 제공하게 된다. 이러한 활동을 통해 어린이들은 스스로 문제해결 능력을 키울 수 있게 된다.

#### - 마녀와 아빠의 행동에 대해 어떻게 생각하니?

현준 : 제가 생각하기에는 마녀는 자신이 못생겼기 때문에 라퐁첼과 왕자가 서로 좋아하는 모습을 보고 질투를 느껴서 못된 행동을 한 것 같아요.

혁주 : 마녀는 질투심이 강한 사람 같아요.

정훈 : 마녀가 사다리를 타고 올라가면 될 것을 왜 라퐁첼의 머리카락을 타고 올라가는지 이해할 수 없어요.

중익 : 라퐁첼을 자유롭게 놔두면 될 걸 왜 탑 속에 가두려고 했는지 이해할 수 없어요.

선미 : 채소 값으로 아기를 데리고 간 행동은 이해할 수 없어요.

76) 상상적 사고(imaginative thinking)는 “은유적 투사, 환유 등 여러 가지 심리적 기제를 통하여 현재 경험에서 실제로 일어나지 않거나 존재하지 않는 것에 대한 심상을 형성하는 사고이다. (조선희, 『유아철학놀이』, 창지사, 2004, 25쪽)

대식, 형오 : 제 생각에는 채소(라퐁첼 1) 값을 대신해 아기(라퐁첼 2)를 데려가는 것은 잘못된 것이라 생각해요. 어떻게 그럴 수 있어요? 그건 아이를 버린 거나 마찬가지잖아요.

교사 : 한 사람의 생명은 오직 하나뿐이기 때문에 그 무엇과도 바꿀 수 없는 소중한 것입니다. 한 생명과 하찮은 채소(라퐁첼 1)를 바꿔버린 것은 옳지 않은 행동이죠. 물론 아빠는 엄마를 위하는 마음에 순간적으로 아기(라퐁첼 2)와 채소(라퐁첼 1)를 바꿔버린 것이지만 어떠한 경우에도 이는 용납될 수 없는 행동이라고 생각해요. 아빠는 임신한 아내를 위해서라고 말을 하겠지만 그것은 잘못된 것이죠.

은미 : 하지만 마녀는 라퐁첼을 엄마처럼 사랑스럽게 키웠기 때문에 착한 면도 있다고 생각해요.

교사 : 마녀가 라퐁첼을 사랑으로 키운 점에서는 착하다고 평가할 수 있겠지요. 하지만 마녀가 생명을 놓고 거래를 한 행동이 정당하다고 말할 수는 없어요. 그리고 14살이 되었을 때 탐에 가둔 행동은 사랑이라기보다 혼자 독점하고 싶어서였겠지요. 그리고 왕자를 만났다는 이유로 쫓아내버린 마녀의 행동은 왕자에 대한 질투에서 비롯된 행동이라고 할 수 있겠지요. 그렇다면 진정한 사랑은 어떤 것일까요?

은미 : …….

교사 : 만약 마녀가 라퐁첼을 진정으로 사랑했다라면 결코 그런 행동을 해서는 안 된다고 생각해요. 마녀가 라퐁첼을 진정으로 사랑했다면 라퐁첼을 탐에 가두는 것이 아니라 넓은 마당에서 자유롭게 살 수 있게 해주었어야 하지 않을까요. 그리고 왕자를 만나 행복한 삶을 살 수 있도록 도와주어야 하지 않을까요.

수업에 참여한 어린이들과 생명을 사고 팔 수 있는 것인가에 대해 진지하게 고민해 보았다. 어린이들은 조그만 채소의 값으로 아기를 팔아버린 아빠를 나쁜 존재, 옳지 못한 행동을 한 사람으로 인식했다. 그리고 마녀에 대해서는 채소의 값으로 아기를 요구한다는 것 자체가 말이 안 되는 행동이라고 했다.

- 마녀가 다른 성격을 갖고 있었다면 이야기는 어떻게 달라졌을까?

혁주 : 엄마에게 라퐁첼을 많이 먹게 해 주고 넓은 마당에서 놀게 해 줄 거예요.

태민 : 마녀가 착한 마녀였으면 좋겠어요. 라퐁첼뿐 아니라 엄마 아빠도 함께 데리고 와서 행복하게 살았으면 좋겠어요.

선우, 정훈 : 엄마가 먹고 싶어 하는 라퐁첼을 그냥 나눠 먹고 라퐁첼을 데려가지 않았을 것 같아요.

선미 : 마녀는 채소를 키워서 마을 사람들에게 나눠주었으면 좋겠어요.

교사 : 여러분은 마녀가 모두 다 착한 성격을 가지길 원하는군요. 여러분은 어떤 경우에 착하다고 생각하나요?

태민 : 이모 말 잘 들을 때요.

정훈 : 봉사활동 열심히 할 때요.

대식 : 공부 열심히 할 때요.

교사 : ‘착하다’라는 말 속에는 “다른 무엇을 위한 좋은 것”과 “그 자체로 좋은 것”이라는 의미가 숨어 있을 수 있겠지요. 예를 들어 정훈이가 말한 봉사활동 하는 것에 대해 생각해 봅시다. 만약 정훈이가 기쁜 마음에서 양로원 할머니에게 안마를 한다면 그 자체로 좋은 것이 되는 것이겠지만, 단지 봉사활동 점수를 얻기 위해 마지못해 안마를 한다면 그것은 봉사활동 점수를 따기 위해 좋은 것일 뿐이겠지. 그렇다면 봉사활동 점수를 따면 뭐가 좋을까?

정훈 : 봉사활동 점수를 따면 기쁘잖아요.

교사 : 그래, 그렇다면 나에게만 기쁜 일이지만 다른 사람에게만 나쁜 것이라면 어떻게 될까? 그것이 과연 좋은 것일까?

정훈 : …….

교사 : 칸트라는 사람은 오로지 ‘착한 마음’만이 착한 것이라고 했어요. 착한 마음이란 우리가 착한 행동을 하려는 마음을 말하는 것이지요. 이 말은 마음 이 우선 착해야 한다는 말이기도 해요.

#### ④ 스스로 생각하기

여기서는 등장인물들이 처한 상황에 대한 이해와 인물들에 대한 깊이 있는 이해를 위해 서로의 입장을 바꿔 생각(易地思之)해보는 시간을 가져보았다.

인간을 인간으로서 대우한다는 건 어떻게 하는 것인가? 그 대답은 그의 처지에 서보라는 것, 즉 역지사지(易地思之)하라는 것이다. 누군가를 인간으로서 대우한다는 것은 그를 내면으로부터 이해하는 것, 그의 처지를 넘겨받는 것을 의미한다.<sup>77)</sup>

역지사지(易地思之)할 수 있으려면 다른 사람의 행동에 깔린 동기를 존중할 뿐만 아니라 그들의 열정과 느낌, 그들의 고통, 그들의 동경과 기쁨에 참여할 줄 알아야 한다. 여기에서 중요한 것은 다른 사람들의 마음을 공감할 줄 아는 것, 다른 사람들과 하나가 되어 느낄 줄 아는 것, 다른 사람의 생각과 소망을 완전히 홀로 내버려두지 않는 것이다. 다른 사람이 너와 마찬가지로 실재하는 존재임을 인정하여 그를 진지하게 받아들이고 역지사지하라는 것이 다른 사람의 요구와 행동이 항상 옳다고 인정해야 함을 뜻하는 것은 아니다. 다른 사람이 너와 마찬가지로 실재하는 존재이고 너와 유사한 존재라는 것이 너와 다른 사람이 동일하다는 것을 의미하지는 않는다.<sup>78)</sup>

역지사지하는 것은 다른 사람의 권리를 배려하는 것이다. 그리고 역지사지 하는 것이 불분명한 할 때에는 등장인물들이 왜 그렇게 행동했을까? 하는 의문을 품고 행동의 동기를 이해하려고 노력해야 한다. 그래야만 등장인물들과 어린이 자신을 동일시했을 때 문제에 대한 적극적 해결방법을 모색해 낼 수 있다. 만약 동일성이 존재한다는 것을 인정하지 않는다면 원만한 대화를 나눌 수 없게 되어 올바른 수업의 결과를 얻을 수 없게 된다.

#### - 라퐁첼이 되어 생각해보기

혁주 : 머리를 잘라서 팔아야죠. 머리카락은 황금빛이잖아요. 그걸 잘라 리본을 만들어 팔면 부자가 될 수 있을 것 같은데요.

77) 페르난도 사바테르, 『청소년을 위한 이야기 윤리학』, 안성찬 옮김, 웅진 지식하우스, 2005, 137쪽.

78) 위의 책, 140쪽.



현준 : 먼저 왕자와 작전을 짠 후 마녀는 가시나무로 떨어뜨려 버려요.

정훈 : 마녀가 밋고 원망스러워요. 14살까지는 실컷 놀게 해주었으면서 갑자기 왜 탑에 가둔 거예요.

#### - 마녀가 되어 생각해보기

혁주 : 왕자가 떨어질 때 보디가드를 빨리 불러서 왕자를 잡아줄 거예요.

정훈 : 그동안 내가 정성껏 가꾼 채소들을 마구 밟고 다녀서 속상했었는데 라퐁첼이 없으니 속이 시원해요.

은미 : 내가 마녀라면 라퐁첼을 탑 속에 가두는 것이 아니라 부모에게 돌려보내겠어요. 그동안 라퐁첼과 함께 행복했잖아요. 그러니까 이제 부모한테 돌려보내줘야죠.

#### - 왕자의 입장에서 생각해보기

혁주 : 마녀보다 더 강한 남자가 되어 덤블링으로 가시나무를 멋지게 넘으면 될 것 같아요.

선우 : 왕자가 라퐁첼의 머리카락을 자른 후 침대에 묶고 같이 내려가 왕자의 나라에 가서 행복하게 살겠어요.

정훈 : 어떻게 나를 그 높은 탑 위에서 던질 수 있냐. 마녀는 참 나쁘다.

중익 : 사다리를 이용해 라퐁첼과 함께 탈출한 후 멀리 도망가서 행복하게 잘 살겠어요.

라퐁첼이 되어 생각해 보는 시간에는 “황금빛 머리카락을 이용해 다른 방법을 찾았어야 했다”는 반응과 “답답하고 원망스럽긴 하지만 마녀의 처분에 따를 수밖에 없다.”는 반응으로 나뉘었다. 그러나 토론과정을 거치면서 어린이들은 라퐁첼이 좀 더 적극적인 반응을 했으면 하는 쪽으로 의견이 모아졌다. 어린이들은 라퐁첼이 황금빛 머리카락과 아름다운 목소리를 잘 활용했다면 하는 아쉬움을 표현했다. 그리고 수업에 참여한 어린이들은 자신에게 처해진 상황에 순순히 따라가기만 하는 라퐁첼이 문제가 있다고 지적했다. 논자에 보기에 라퐁첼이 겪은 고통은 문제상황(탑에 갇히게 되는 것, 머리카락을 잘리고 쫓겨나는 것)에 대

한 적극적이지 못한 대응으로 인해 초래한 불운이기 때문에 라퐁첼이 좀 더 적극적인 자세로 자신이 처한 문제에 대응해 나갔어야 했다.

우리는 착한 사람의 입장에서만 생각하고 그 사람의 권리에 대해서만 생각하게 된다. 그러나 악한 사람이 왜 그런 일을 했는지, 그렇게 할 수밖에 없었는지 헤아려볼 줄 아는 마음을 가져야 한다. 마녀의 입장이 되어 생각해 보는 시간에는 모두 다 착한 마녀가 되고 싶다는 반응을 보였다.

이렇듯 마녀의 입장이 되어 봄으로써 마녀가 왜 라퐁첼을 데려가려고 했는지, 라퐁첼의 머리카락을 왜 잘라버렸는지 마녀의 입장에서 생각해 볼 수 있게 된다. 어린이들은 마녀가 착한 성격을 지닌 마녀로 바뀌기를 원했으며, 대화를 통해 어린이들은 마녀의 입장을 이해할 수 있게 되었다.

왕자가 되어 생각해 보는 시간에는 보다 적극적인 왕자의 모습을 원했다. 자신이 왕자가 된다면 “운동으로 단련된 몸을 이용해 날렵하게 행동해 절대 눈을 다치는 일은 없었을 것이다.”와 같은 반응을 보였다. 책 속에 등장하는 왕자의 모습은 나무에 숨어서 마녀가 하는 행동을 유심히 지켜보기만 한다. 그리고 라퐁첼이 쫓겨났다는 것을 알게 되었을 때 스스로 높은 탑에서 뛰어내린다. 하지만 어린이들은 용감하고 씩씩한 왕자의 모습으로 바뀌 놓았다. 나무 뒤에 숨어서 지켜보지 말고 용기 있게 마녀 앞에 나가서 라퐁첼과 만나게 해 달라는 요구를 해야 한다고 했다.

라퐁첼을 잃어버린 고통에서 벗어나기 위해 탑 위에서 뛰어내리는 행동은 결코 용기 있는 행동이 아니다. 탑 위에서는 덤블링을 해서 뛰어내린다거나, 왕자가 라퐁첼의 긴 머리카락을 잘라 사다리를 직접 만드는 등 좀더 적극적으로 문제해결을 위해 스스로 방법을 모색해 나가는 것이 수업에 참여한 어린이들이 바라는 왕자의 모습이자 이상형이다.

## ⑤ 정리

등장인물들과 자신을 동일시했을 때 문제에 대한 적극적 해결방법을 모색해 낼 수 있다. 어린이들은 라퐁첼이 되어 탑 속에 갇혔을 때는 조그만 창문을 통해 세상을 바라봐야 하는 답답함을 호소했다. 마녀로부터 독립을 하기 위해서는 든

이 필요하기 때문에 머리카락을 이용해 황금빛 리본을 만들어 팔아 살아가는 방법을 모색하기도 했다. 마을 사람들은 라퐁첼이 아름다운 머리카락을 가지고 있다는 것을 이미 알고 있기 때문에 라퐁첼이 그것을 팔면 아주 많은 돈을 모을 수 있을 것이며 그것으로 마녀로부터 독립도 가능할 것이라 대답했다.

책 속에 등장하는 문제에 대해 소극적인 자세를 취한 왕자의 모습을 보다 적극적인 모습의 왕자로 변화시켰다. 스스로 높은 탑에서 뛰어내리면서 덤블링을 한다든가, 멀리서 구경하는 것이 아니라 직접 사다리를 만들고 탑 위로 올라가 라퐁첼을 구출한다는 등 아주 적극적으로 대응을 하는 모습으로 변화시켜 놓았다.

라퐁첼과 왕자, 마녀의 입장이 되어 생각해 봄으로써 어린이들은 자신의 문제 상황을 스스로 극복할 수 있는 힘이 생기게 된다. 역지사지하는 과정을 통해 어린이들은 문제상황에 대해 객관적으로 바라볼 수 있는 있게 되며, 다른 사람의 관점에서 문제상황을 볼 수 있게 된다. 혼자 힘으로 살아가지만 언제나 왕자를 생각하고 있는 라퐁첼의 모습을 통해 문제해결의 방법을 터득할 수 있게 된다. 결국 왕자와 라퐁첼은 두 쌍둥이와 함께 행복한 삶을 살게 되는 모습을 통해 어린이들은 스스로 문제해결을 통해 얻은 삶이 어떤 모습일지 상상해 볼 수 있게 된다.

마지막으로 수업을 진행한 느낌을 이야기하는 자리에서 어린이들은 라퐁첼의 부모에 대해서 여러 가지 점에서 많은 비판을 했다. 하찮은 채소(라퐁첼 1)와 소중한 아기(라퐁첼 2)의 교환 문제, 마녀 앞에서 무기력한 부모들의 태도 문제, 부모들의 나약함 등이 문제로 지적되었다.

어린이들은 빛그림 수업을 통해 이야기 속에 등장하는 인물들의 모습과 목소리를 생생하게 느낄 수 있었다. 비록 이야기 속에 존재하는 캐릭터들이지만 어린이들은 그들을 현실에 공존하는 존재로 인식하게 되었다. 그들이 겪는 문제를 자신의 문제로 받아들이게 되고, 문제해결을 위한 적극적인 자세를 갖게 되었다.

### 3) 어린이들의 반응으로 본 어린이 철학교육에 대한 평가

대화를 할 때 우리는 다른 사람의 말에 주의 깊게 귀를 기울이고 자신의 말을 가다듬어 표현하고자 힘쓰게 된다. 그리고 대화를 나누다보면 혼자서 생각을 정리할 때 보다 훨씬 더 쉽게 문제상황에 대한 새로운 해결방법이나 새로운 시각

을 갖게 된다. 어린이에게 <빛그림-라퐁첼>을 보여 준 후 질문과 대답하기, 생각하기, 스스로 생각하기 영역으로 나누어 대화를 통한 토론 수업을 진행해 보았다. 수업을 진행하는 동안 어린이들은 문제상황에 대한 라퐁첼과 왕자의 소극적인 자세를 보다 적극적인 방법으로 해결해나가야 한다는 입장을 보였다.

어린이들은 초월적이고 환상적인 요소에 감흥을 느낀다. 그래서 마녀의 캐릭터에 더 관심을 갖고 흥미를 느낀다. 『라퐁첼』은 이런 환상적인 요소와 마녀의 캐릭터가 생생히 살아있는 텍스트이다. 어린이들과 함께 <빛그림-라퐁첼>을 이용한 수업에서 스토리텔러의 목소리 즉 스토리텔링을 통해 주인공들의 다양한 특성을 느낄 수 있다. 왕자의 목소리, 라퐁첼의 아름다운 목소리, 마녀의 음산하고 스산한 듯한 목소리 등 이런 다양한 캐릭터들을 보고 느끼면서 여러 사람의 입장이 되어 생각해보게 된다. 특히 가장 흥미롭고 매력적인 캐릭터로 마녀의 캐릭터를 꼽았다. 머리가 세 개나 더 달려있는 마녀가 무섭기도 하고 동화 속 마녀가 부르는 노래가 재미있다는 반응을 보였다. 그것은 실제 마녀가 부른 것은 아니다. 스토리텔링을 진행하는 사람이 마녀의 입장이 되어 나름대로 재해석을 가미해 노래를 불러준 것이지만 아이들은 마치 마녀가 직접 노래를 부른 것처럼 인식하고 있었으며 그래서 유독 노래를 재미있어 하며 따라 부르기도 했다.

이렇듯 어린이들은 빛그림을 볼 때 환상세계와 현실세계를 넘나들면서 사고를 확장할 수 있었다. 그리고 어린이들의 입장에서 주인공들, 즉 라퐁첼, 마녀, 아빠에 대해서 생각해보고, 반대로 라퐁첼, 마녀, 아빠 등의 입장에서 서서 생각해보는 과정에서 사태들을 좀더 객관적이고, 주체적인 입장에서 바라볼 수 있게 되었다. 한편, 어린이들은 라퐁첼과, 왕자, 마녀의 삶을 객관적으로 들여다보는 활동을 통해 문제상황에 대한 소극적 대응보다는 보다 적극적 대응을 해야 스스로 극복할 수 있는 힘이 생기게 된다는 것을 깨닫게 되었다. 또한 다른 사람의 관점에서도 문제를 인식하게 되는 계기를 마련하게 되었다.

## V. 결론 및 제언

어린이들은 우리가 쉽게 받아들이고 그냥 지나칠 수 있는 문제들에 대해서 의문을 갖고 호기심을 보인다. 주로 ‘왜’라는 질문을 계속하며 일상에서 일어나는 일들을 예사로 받아들이지 않는다. 이야기 속에서는 모든 것이 가능하다. 이야기는 세상을 그 안으로 끌어들이는 포괄적인 형태를 지닌다. 이야기가 현실적이 아니라고 하지만 이야기는 여전히 현실을 표현하는 것이다. 그래서 어린이들은 자신이 경험하는 세계와 존재에 대해 알고 싶어 하고 모든 대상에 대해 궁금해 하고 끊임 없는 질문을 던진다.

현재까지는 이미 출판된 동화책이나 그림책을 빛그림 수업의 자료로 활용해왔다. 다시 말해서 빛그림 편집자가 기존의 책에 대한 해석을 가미하여 활용하고 있다. 작품을 고르는 편집자의 안목에 따라, 어린이의 흥미정도에 따라, 혹은 수업 대상의 연령에 따라 다양한 해석을 통한 작품을 생산해낸다. 그 과정에서 기존의 텍스트에서는 맛볼 수 없었던 생동감을 가미할 수도 있고, 재미있는 이야기로 재탄생되기도 한다. 빛그림은 편집자의 능력과 스토리텔링을 구사하는 사람의 능력, 원전 이야기를 바라보는 관점, 작품을 분석해 내는 분석력에 따라 무궁무진한 철학적 자료를 생산해낼 수 있는 장점을 가지고 있다.

그러나 앞으로 빛그림을 이용한 철학교육은 보다 더 새로운 시도와 접근을 해야 한다. 지금까지는 텍스트를 먼저 선정한 후 빛그림 자료화 작업을 진행해 왔다. 그것은 문제상황에 적합한 텍스트가 없었기도 하거니와 철학적 주제가 명확하게 드러난 동화나 그림책이 많지 않았기 때문이었다. 따라서 빛그림을 자료화함에 있어서 적절한 자료를 찾고 결합시키는데 많은 노력을 기울여야 한다. 그리고 이미 출판되었거나, 이미 만들어진 음악을 이용하는 방법이 아닌, 새로운 작품을 직접 만들 수 있는 역량을 키워낸다면 어린이 철학교육을 위한 좀더 풍부한 빛그림 철학적 자료를 확보할 수 있게 될 것이다.

지금은 문자 위주의 단순한 텍스트보다 영상을 즐기는 시대가 되었다. 철학교육을 하는 사람들도 이런 어린이들의 기호에 눈높이를 맞춰야 한다고 생각한다.

영상을 좋아하는 어린이들을 위해 영상매체를 이용한 수업 자료를 제작하고 수업의 현장에 적용한다면 기존의 교육 방법보다 훨씬 더 큰 효과를 가져올 수 있을 것이다.

그래서 어린이 철학교육의 새로운 매체로 빛그림에 주목했다. 이 연구에서는 빔프로젝터에서 영사된 화면과 등장인물들의 캐릭터와 성격을 생생히 살려낸 스토리텔링을 결합시켜 <빛그림-라퐁첼>을 이용하여 직접 수업을 진행해 보았다. 수업에 참여한 어린이들과 이야기 속에 담겨 있는 행복, 선과 악, 주인공의 입장에서 생각해보기[易地思之] 등의 문제를 함께 이야기해 보았다.

라퐁첼의 불행은 마녀와 아버지의 거래에 의해 이미 예고되어 있었다. 그러나 오랜 기다림과 인내를 통해 라퐁첼은 왕자를 만나게 되고 마침내는 ‘행복’이라는 성공을 거두게 된다. 수업에 참여한 어린이들은 이런 라퐁첼의 행복을 진심으로 바라고 있었으며 자신들도 라퐁첼처럼 행복한 삶을 살고 싶다고 했다. 어린이들은 라퐁첼과 왕자, 마녀의 입장이 되어 생각해 봄으로써 자신의 문제상황을 스스로 극복할 수 있는 힘이 생기게 된다. 역지사지(易地思之) 과정을 통해 어린이들은 문제상황에 대해 객관적으로 바라볼 수 있는 있게 되며, 다른 사람의 관점에서 문제상황을 볼 수 있게 된다. 결국 왕자와 라퐁첼은 두 쌍둥이와 함께 행복한 삶을 살게 되는 모습을 통해 어린이들은 스스로 문제해결을 통해 얻은 삶이 어떤 모습일지 상상할 수 있게 된다.

이런 일련의 과정 속에서 매체로써 그림(이미지)이라는 구체적인 형상과 스토리텔링이라는 교육적 방법의 결합을 통해 가능성을 발견할 수 있었다. 그러나 빛그림을 이용한 수업은 양면성을 갖고 있다. 빛그림이 어린이로 하여금 수업에 집중하도록 유도하는 장점이 있는 반면에, 어린이로 하여금 수동적으로 학습에 임하게 한다는 단점도 있다. 이런 점을 보완하기 위해서 적극적 수업참여를 유도할 수 있는 보다 새로운 형태의 빛그림들을 만드는 것이 남은 과제라 생각한다.

## 참고문헌

### 1. 단행본

- 강경미 외, 『아동발달』, 대왕사, 2005.
- 강봉수, 『한국전통도덕교육론』, 한국학술정보, 2006.
- 김서정, 『라퐁첼』, 시공주니어, 2006.
- 김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009.
- 김진영, 『고전소설과 예술』, 박이정, 1999.
- 교육·이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 박은경 외, 『한국의 불상과 불화』, 민족문화, 2008.
- 석도열, 『만다라 이야기』, 맑은소리, 2000.
- 세종대왕기념사업회, 『삼강행실도』, 1982.
- 송명자, 『발달심리학』, 학지사, 1996.
- 심의용, 『세상과 소통하는 힘』, 아이세움, 2007.
- 장상호, 『발생적 인식론과 교육』, 교육과학사, 1987.
- 정범모, 『창의력이란』, 교육과학사, 2001.
- 정여주, 『만다라와 미술치료』, 학지사, 2004.
- 정옥분, 『아동발달의 이론』, 학지사, 2003.
- 조무남 외, 『교육사 교육철학 강의』, 동문사, 1996.
- 조선희, 『유아철학놀이』, 창지사, 2004.
- 조용훈, 『문화기호학으로 읽는 문학과 그림』, 효형출판, 2004.
- 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 휴머니스트, 2005.
- 최외선 외, 『미술치료의 이해』, 중문, 2006.
- 최혜실 외, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007.
- 한국사상연구회, 『圖書로 보는 한국 유학』, 예문서원, 2000.
- 황경식, 『철학 속의 논리』, 철학과현실사, 1999.
- E. H. 고프리치, 『서양미술사』, 백승길 옮김, 예경, 2007.

- G. B. 매튜, 『어린이를 위한 철학이야기』, 황경식 외 옮김, 샘터, 1988.
- G. B. 매튜, 『어린이와 함께 하는 철학』, 서울교육대학철학연구동문회 옮김, 서광사, 1987.
- J. 피아제, 『아동의 사고와 언어』, 송명자 외 옮김, 중앙적성출판사, 1985.
- J. 피아제. B. 인헨델, 『아동심리학』, 성옥련 옮김, 탐구당, 1996.
- M. 립만 외, 『세살철학 여든까지』, 여훈근 외 옮김, 정음사, 1986.
- P. G. 리치몬드, 『피아제 이론 입문』, 강인언 옮김, 학지사, 1994.
- R. S. 시에글러, 『아동사고의 발달』, 박영신 옮김, 미리내, 1995.
- 가와이 하야오 외, 『그림책의 힘』, 햇살과 나무꾼 옮김, 마고북스, 2003.
- 레스터 P. M. 『비주얼 커뮤니케이션, 메시지가 있는 이미지』, 금동호 외 옮김, 나남출판, 1997.
- 베르너 크뢰버 릴, 『영상 커뮤니케이션』, 조창연 옮김, 커뮤니케이션북스, 2005.
- 아리스토텔레스, 『니코마코스 윤리학』, 홍석영 옮김, 풀빛, 2005.
- 에케하르트 마르텐스, 『어린이와 함께 철학하기』, 박승억 옮김, 지리소, 1995.
- 엘렌 워너, 『예술심리학』, 이모영 외 옮김, 학지사, 2004.
- 이초식, 『어린이를 위한 철학교육』, 서울교육대학철학연구동문회 옮김, 서광사, 1986.
- 『주역』, 「계사전」, 정진일 옮김, 서광사, 1998.
- 페르난도 사바테르, 『청소년을 위한 이야기 윤리학』, 안성찬 옮김, 웅진 지식하우스, 2005.
- 페리 노들먼, 『어린이 문학의 즐거움 2』, 김서정 옮김, 시공주니어, 2001.
- John L. Phillips, Jr, *The origins of intellect : Piaget's theory*, San Francisco : W. H. Freeman, 1969.
- M. Lipman and A. M. Sharp, *Growing up with Philosophy*, Temple University Press, 1978.
- M. Lipman, Ann Margaret Sharp, Frederick S. Oscanyan, *Philosophy in the Classroom*, Philadelphia : Temple University Press, 1980.



## 2. 논문

- 강미희, 「아동 그림책의 삼강행실도의 특성과 가치 연구」, 『유아교육연구』, 제23권, 한국유아교육학회, 2003.
- 강은진 외, 「그림읽기 중심 문학 활동이 유아의 이야기 이해력 및 이야기 구성력에 미치는 영향」, 『유아교육연구』 제25권 제5호, 한국유아교육학회, 2005.
- 곽신환, 「‘知言’-말 알아듣기와 사람 알아보기: 『경전(經傳)』의 ‘지언(知言)’론」, 『동양철학』 28집, 한국동양철학회, 2007.
- 구정모 외, 「문제중심 스토리텔링 프로그래밍 학습이 학습동기 및 문제해결능력에 미치는 효과」, 『컴퓨터교육학회논문지』 제12권, 한국컴퓨터교육학회, 2009.
- 권오현, 「독일어 교육과 시각 커뮤니케이션」, 『독어교육』 제27집, 한국독어독문학 교육학회, 2003.
- 김광욱, 「스토리텔링의 개념」, 『겨레어문학』 제41집, 겨레어문학회, 2008.
- 김미환, 「전래동화의 인간학적 진술과 교육학적 의미고찰」, 『교육철학』 제17호, 교육철학회, 1997.
- 김영호, 「글과 그림의 상호관계에 따른 커뮤니케이션의 변화」, 『기초조형학연구』 제10권, 한국기초조형학회, 2009.
- 김재춘, 「의미생성활동으로서의 스토리텔링의 교육적 함의」, 『초등교육연구』 제22호, 한국초등교육학회, 2009.
- 김진영, 「그림과 문학의 상호 텍스트성과 그림연행 : <안락국태자경변상도>를 중심으로」, 『어문연구』51, 어문연구학회, 2006.
- 김현주 외, 「뉴로피드백 진단에 의한 만다라 그리기 효과」, 『정서·장애연구』, 한국심리학회, 2006.
- 김혜숙, 「모둠 활동에 나타나는 말하기·듣기의 개념 틀에 대하여」, 『화법연구』 제4권, 한국화법학회, 2002.
- 김희용, 「어린이 철학교육의 방법론 및 도덕교육에의 활용」, 『초등교육연구』 제15호, 한국초등교육학회, 2002.
- 문광훈, 「‘그림언어’와 예술사의 의미」, 『혜세연구』 제17권, 한국혜세학회, 2007.

- 박세원, 「초등학생의 도덕적 자기 정체성 형성을 돕는 성찰적 스토리텔링 활용방법」, 『교육학논총』 제27권 제2호, 2006.
- 박신자, 「그림 Grimm 동화 속의 X-파일을 찾아서」, 『인문과학연구』 제22집, 성신여자대학인문과학연구소, 2003.
- 박은경, 「조선전기 불화의 서사적 표현, 佛敎說話圖」, 『미술사논단』 21, 한국미술연구소, 2005.
- 박재술, 「'생'의 과정에서의 '감感'의 의미 : 『역』 「계사전」을 중심으로」, 『중국철학』, 중국철학회, 2001.
- 박찬영, 「어린이 철학 : 도덕교육의 새로운 접근」, 『초등도덕교육』 제11집, 한국초등도덕교육학회, 2003.
- 배제현 외, 「초등학생을 위한 철학놀이 프로그램이 논리적 사고력과 비판적 사고력에 미치는 효과」, 『아동교육』 제14권 제2호, 한국아동교육학회, 2005.
- 변상해 외, 「미술 활동이 가출청소년의 자아존중감과 우울에 미치는 영향」, 『한국콘텐츠학회논문지』 9권 4호, 한국콘텐츠학회, 2009.
- 서경전, 「그림을 통한 설교 방법」, 『원불교사상과 종교문화』 31집, 원광대학교 원불교사상연구원, 2005.
- 서성식, 「영상매체를 이용한 수업의 장점과 한계」, 『영상영어교육』 제5권, 영상영어교육학회, 2007.
- 서순태, 「전래동화를 통한 유아의 내면적 질서교육」, 『교육철학』 제25권, 한국교육철학회, 2004.
- 오진탁, 「周易 繫辭傳 연구 : 계사전을 통해서 본 주역형성에 있어서 네 단계 과정」, 『철학연구』 13권 1호, 고려대학교 철학연구소, 1989.
- 원경아, 「기초 디자인예술교육에 있어 스토리텔링에 기초한 창의력 학습에 관한 연구 : 스토리텔링 실행학습개발과 학습방법제시」, 『기초조형학연구』 제10권, 한국기초조형학회, 2009.
- 유영선, 「예술의상에 있어서 표현매체로 활용된 빛」, 『기초조형학연구』 제9권, 한국기초조형학회, 2008.
- 이선미, 「철학적 탐구 공동체의 통합적 도덕교육적 적용」, 『초등도덕교육』 제11집, 한국초등도덕교육학회, 2003.

- 이 성, 「『易』의「陰陽·五行」이 미학사상에 미친 영향」, 『청대학술논집』 2집, 청주대학교 학술연구소, 2004.
- 이은주, 「어린이를 위한 철학교육의 가능 근거」, 『한국동서철학회논문집』, 제51호, 한국동서철학회, 2009.
- 이인혜, 「어린이 철학교육의 필요성과 교육방법에 관한 고찰」, 연세대 교육대학원, 2007.
- 이종한, 「기호상징체계로서의 ‘글’과 ‘그림’에 관한 미학적 고찰」, 『조형미디어학』, 제10권, 한국일러스트학회, 2007.
- 이태훈, 「영상 미학을 통한 연출 주제 및 스토리텔링 표현의 사례 연구」, 『기초조형학 연구』 제10권, 한국기초조형학회, 2009.
- 임준금, 「그림책을 활용한 이야기 나누기가 유아의 언어능력 및 마음이론 발달에 미치는 영향」, 『유아교육』 제16권, 한국아동교육학회, 2007.
- 정미강 외, 「영상읽기를 위한 키네식 스토리텔링에 관한 연구」, 『한국언어문화』 제32권, 한국언어문화학회, 2007.
- 정보주, 「어린이 철학에 기초한 도덕교육」, 『초등도덕교육』 제7집, 한국초등도덕교육학회, 2001.
- 정진명 외, 「과워포인트 동화 활용제시 방법이 유아의 주의집중과 컴퓨터 흥미도에 미치는 효과」, 『아동연구』 15권 1호, 숙명여자대학교 아동 연구센터, 2001.
- 지은주 외, 「Anthony Browne 그림책의 상호텍스트성에 관한 연구」, 『유아교육논총』 제12권, 부산유아교육학회, 2003.
- 최인자, 「문학교육과 대중영상매체」, 『선청어문』 제23권, 서울대학교 국어교육과, 1995.
- 한기호, 「어린이 철학교육을 위한 텍스트 연구」, 『철학교육연구』 제20권, 한국철학교육연구회, 2004.
- 홍재현, 「중국고전미학에서 “象”의 발전과정에 대한 고찰」, 『중국인문과학』, 제19호, 중국인문학회, 1999.
- 황경식, 「동화와 소설에 깃든 철학」, 『철학과 현실』 여름호, 철학문화연구소, 1990.
- 황윤세, 「학습주기를 활용한 그림책 통합 과학 활동이 유아의 과학능력에 미치는 영향」, 『유아교육연구』 제27권, 한국유아교육학회, 2007.

## <ABSTRACT>

# A Study on Philosophy Education for Children through 'Light-Picture-Story'

Ji-hee Shin(JEJU NATIONAL UNIVERSITY)

(Supervised by Professor Yong-taek Yoon)

Children have many questions and curiosity on ordinary matters in daily life. They continuously ask question, why, and do not accept common practice as normal. They are always anxious to know watching around. That's why children want to know their experienced life and existence, and keep questioning about all things.

A study on philosophy education for children through 'light-picture-story' have utilized existing books such as animations or picture books as a teaching material. It's being used as edition, which editor's interpretation is added. Hereby, there is unique advantage of 'light-picture-story'. Upon editor's insight, quality of 'light-picture-story', interest of children, or ages of children, it can be produced by various interpretation.

'Light-picture-story' can have the feeling of movement which it can never experience in text, and it can be re-born with interesting story even if it was it was boring. It has strong advantage by producing infinite philosophical material depending on editor's ability, story-teller's ability, point of view on story and analytic skills.

Now, we are in era of enjoy moving pictures rather than simple text. The

philosophy for children educators need to be brought down to the children's taste. If we make and apply teaching material in education field, which is used with picture or video for the children who like video, it can be much more effective than just following existing method.

Therefore, we have concentrated on 'light-picture-story' as a new method of philosophy education for children. In this study, we had real class utilizing <light-picture-story-*Rapunzel*>, which is combination of projection screen in beam-project and story-telling reviving character's personality. During the class, we discussed with attended children about happiness, good and evil, their opinion on three main characters, thinking in main character's position.

Rapunzel's misfortune was already noticed by the deal between witch and father. But she met with the princess through long-time wait and endurance, and finally made success as happiness. The attended children sincerely wished Rapunzel's happiness and they wanted to be happy like Rapunzel. By thinking position of Rapunzel, prince and witch, children can have ability to overcome their problem by themselves. Throughout thinking in putting themselves in an other's shoes, children can objectively view on their problems and have different point of view. Children can imagine how life, which was solved by themselves, will be viewing prince and Rapunzel are to be happy in the end.

In this series of process, we could find possibility of educational combination between objective form of picture and story-telling. However, 'light-picture-story' have double faces. One is that children can concentrate on the class, the other is that children can passively participate in the class. In order to supplement this weak point, we think that it is the left task to create the new form of 'light-picture-story' that can induce active participation from children.