

상상력에 미치는 독서의 효과에 관한 실험적 연구 ; 특히 영상자료와의 비교를 중심으로

An Experimental Study of Reading Effect on the Imagination

한 윤 옥(Yoon-Ok Han) *

목 차

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1. 서론 | 3. 자료의 수집과 분석 |
| 2. 연구의 방법 | 3.1. 도서와 비디오자료의 차이 |
| 2.1. 조사대상도서와 비디오(영화)의 선정 | 3.2. 초등학생과 대학생의 차이 |
| 2.2. 조사방법과 기준 | 4. 결론 |

초 록

본 연구는 상상력에 미치는 독서의 효과가 어떤지를 객관적으로 증명해 보이고 또 이러한 독서의 효과를 시청각자료와 비교하였을 때 어떤 차이가 나는지를 알기 위하여 실행되었다. 이 연구의 목적을 이루기 위하여 초등학교의 어린이 25명과 문헌정보학과 학생 11명이 실험에 참여하였다. 실험은 동화 속에 나타난 자동차의 모습과 영화 속에 나타난 야수의 모습을 상상하여 그리는 것이었다.

연구결과 비디오나 영화를 보는 것보다 독서를 하는 것이 더 풍부한 상상을 할 수 있고, 어린이들이 독서를 하는 경우 성인들보다 훨씬 더 그렇다는 것이 밝혀졌다. 이것은 어릴때부터의 독서교육이 얼마나 필요한가를 다시 한 번 생각하게 하는 결과이다. 분석결과들은 어린이들의 독서지도 과정이나 지도방법의 개발에 유용하게 적용될 수 있을 것이며 이 연구에서 쓰여진 실험방법은 독서지도 프로그램에 이용될 수 있다.

ABSTRACT

The purpose of this study is (a)to identify reading effect on the imagination, and (b)to compare reading effect with audio-visual materials. For these purposes, 25 elementary school students and 11 university students participated in the reading project. The participants of this project painted a car and a beast after reading a book and watching a movie.

Main findings and conclusions made in this study are summarised as follows:

- (1)Reading is better than a movie for the people's imagination.
- (2)Children can imagine much more freely than the adults.

It is expected that these results can be used for the children's reading education and programs.

* 경기대학교 문헌정보학과 교수
접수일자 1998년 12월 22일

1. 서론

지난 해 구제금융 사태가 우리에게 충격을 준 것은 경제상황 자체보다도 선진제국과의 지식격차가 경제추락의 가장 큰 원인으로 지적됐다는 점이다. 교육열은 세계 최고이나 지식수준은 미국과 같은 나라의 3분의 1도 안되고 이런 지식격차는 같은 자본과 시간을 투여했을 때 다른 나라 노동자에 비해 심한 경우 10분의 1에 해당하는 부가가치밖에 창출할 수 없어 결국 오늘과 같은 경제상황을 가져왔다는 것이다(매일경제지식프로젝트팀, 1998. 18-25).

그러면 지식이란 무엇이고 그 축적은 어떻게 해야 하는 것일까. 정보는 개별적 현상만 이야기해 주는데 비해 지식은 인과관계를 이해하는 종합적 사고에 의하여 성립하는 것이다. 받아들인 정보를 주체적으로 가공하고 판단하는 능동적 과정이 포함된다. 옛날 한 성의 연못에 물고기들이 살고 있었다. 어느 날 성에 불이 나자 한 물고기는 피신을 제안하였으나 다른 많은 물고기들은 땅 위의 불과 물 속에 사는 자신들이 무슨 상관이라고 일축했다. 결국 피신한 물고기만 살아남고 나머지는 모두 죽음을 면치 못했다. 이 우화는 정보와 지식의 차이를 보여주는

간명한 예이다. 성의 화재소식은 물고기들에게 전달된 단편적인 정보이지만 이 정보를 바탕으로 불을 끄려고 사람들이 연못의 물을 퍼낼 것이라는 사실을 유추하고 피신해야 한다고 주장한 물고기의 마인드와 사고체계는 지식이다(매일경제지식프로젝트팀, 1998. 67).

우화 속에 나타나는 물고기의 사고체계를 형성시켜 주는 것은 독서다. 독서를 통해 얻어진 사상이나 간접경험은 기억회로에 축적됐다가 어떤 상황에 접했을 때 판단을 내리도록 하는 기본지식이 된다(한겨레, 1999.1.6. 13면). 이렇게 보았을 때 독서는 21세기를 준비하는 하나의 중요한 교육수단이 된다고 볼 수 있다.

독서의 이같은 중요성을 인식한 교육부에서는 21세기를 위한 교육비전으로 '새 학교문화 창조'¹⁾를 제시하고 있으며 서울특별시 교육청²⁾은 교육부의 교육비전을 실천하기 위하여 초, 중, 고등학교별로 1999년도 교육시책을 마련하고 이에 따른 여섯가지의 공통된 과제³⁾를 제시하고 있다. 그중의 두 번째 과제는 창의성 신장을 위한 수업방법 혁신이며, 이 과제를 위한 수업방법으로서 '자기 주도적 학습활동 강화' 라든가 '도서관의 열린 학습장화'와 같은 방침 등이 세워져 있고, 그 세부적인 실천사항으로 독서교

- 1) 새학교문화창조란 학교공동체 구성원 모두가 학교현장의 문제점을 스스로 고쳐나가고 학생의 자아실현을 극대화할 수 있도록 창의성의 신장과 인성교육을 꾸준히 추구해 나가는 교육실천운동을 말한다. 이것의 내용으로는 자율과 참여의 학교공동체 만들기, 입시부담이 적은 교육과정의 운영, 학습자의 자기주도적 학습능력 기르기, 체험학습의 활성화, 평가제도의 개선, 교원의 전문성-책무성의 제고 등이 있다.(교육부 팸플릿자료 "새로운 대학입학제도와 교육비전 2002 : 새학교문화창조"에서)
- 2) 서울특별시교육청 팸플릿자료 <교육비전 2002 : 새학교문화창조를 위한 서울교육 새물결 운동
-초등학교 교육방법 혁신-
-중학교 교육방법 혁신-
-고등학교 교육방법 혁신->
- 3) 여섯가지의 과제는 체험중심의 인성교육 내실화, 창의성 신장을 위한 수업방법 혁신, 사고력/ 문제해결력 신장을 위한 평가방법 개선, 교육정보화의 실현, 진로지도의 체계화, 교육방법 혁신을 위한 여건개선 등이다.

육 강화 등이 강조되고 있다.

독서는 지극히 개인적인 활동이므로 교육부나 교육청과 같은 곳에서의 방침에 따라 획일적으로 이루어지는 제도적 교육 형태로는 큰 효과를 기대하기 어렵다. 그보다는 학교도서관이나 공공도서관과 같은 곳에서의 친화적이고 사적인 성격을 띤 모임에서의 프로그램을 통해 자연스럽게 유도하는 것이 더 효과적일 수 있다. 그러나 학교도서관과 공공도서관에서 독서지도를 하기 위하여 시행되는 프로그램은 친편일률적이고, 독서에 관한 기초적 연구도 없이 예전부터 진행되어 온 것을 단순하게 되풀이한다는 데 문제가 있다. 독서에 관한 연구논문들은 대개 독서지도의 방법이나 연령별로 적합한 도서의 선정, 또는 독서촉진요인으로서의 독서흥미나 능력의 발달 등에 치우쳐 있다. 이러한 연구는 방법론적인 것으로서 독서에 관한 기초적 연구 후에 이루어져야 할 것이라고 본다. 다시 말하면 독서를 권할 때 독서를 함으로서 창의력과 사고력, 상상력을 키울 수 있다고 하는 것을 과학적으로 입증하기 위한 시도가 우선적으로 이루어져야 한다.

본 연구는 이러한 점에 주목하여 이루어졌다. 즉 우리가 흔히 이야기하는 독서의 효과를 객관적인 방법으로 측정하여 보고 그것을 입증함으로써 독서를 지도하는 데 설득력있는 근거를 마련하고 그와 같은 근거에 의해 독서지도의 방법을 개발하도록 하자는 것이 본 연구의 의도이다.

한편 현대의 어린이나 청소년들은 텔레비전이나 영화, 비디오, 컴퓨터, CD-ROM 등의 영향 때문에 책을 많이 읽지 않는다고 한다. 영화 담임팩트에서의 한 장면이다. 지구를 향해 돌진해 오는 혜성을 대기권 밖에서 없애버리기 위하

여 우주특공대 대원들이 우주선을 타게 된다. 임무 수행도중 시력을 잃고 누워있게 된 한 젊은 대원에게 나이 든 대장이 자신 이외에는 아무도 책을 가져오지 않았다고 하면서 '백경' 및 '노인과 바다'를 읽었느냐고 묻는다. 젊은 대원은 자신은 영화세대에 속한다고 하면서 영화를 보았다고 말하고 대장은 그에게 말없이 책을 읽어주기 시작한다. 영화를 본 것으로 독서를 대신하는 현대 젊은이의 풍조를 다시 한 번 확인한 반면에 한편으로는 어떻게 그 영화의 감독은 최첨단의 과학기술이 집약된 우주선 속에서 과거의 퇴물처럼 보이는 책 읽어주기를 연출할 수 있었는지 신기하고 그 문화가 감탄스럽고 부러웠다.

컴퓨터자료나 CD-ROM, 비디오, 영화 등 각종 시청각자료나 뉴미디어는 생동감있는 영상과 음향때문에 사람들의 호기심을 자극하고, 문자를 읽는 수고까지도 덜어주기 때문에 사람들을 유인하는 면에서 책보다 훨씬 더 효과적이라고 한다. 그렇지만 뉴미디어와 책은 분명히 다른 매체이기 때문에 양자의 교육적 효과는 서로 다를 것이다(한운옥, 1997, 246-248). 예를 들면 문학적 상상력은 여러 가지 음향과 색채, 영상을 통해 이야기를 전달받는 경우보다 글 속의 것을 독자 마음대로 그려보는 것이 훨씬 더 풍부하고 자유롭고 다양할 수 있다.

나는 중학교 2학년때쯤 바람과 함께 사라지다란 영화를 처음 보았는데 이야기 자체도 재미있었지만 주인공으로 나온 두 배우, 클락크 케이블과 비비안 리에게 더욱 매혹되어 이 영화를 두세번은 더 보았다. 그리고 한참 후 성인이 되어 마가렛 미첼의 동명 소설을 읽게 되었는데 영화에서는 느낄 수 없었던 세밀하면서도 깊이

있는 인물들의 인간성 묘사와 삶의 모습, 웅대한 작품의 스케일, 역사적 현상 등을 볼 수 있어 무척 재미있고 흥미있게 읽을 수 있었다. 그러나 주인공들은 영화에서 본 배우들의 모습 그대로일뿐 다른 모습을 전혀 상상할 수 없었다.

이것은 영화를 먼저 보고 책을 읽은 경우이지만 반대의 경험도 있다. 몇 년전에 나의 딸아이와 스티븐 스피버그의 영화 '쥬라기 공원'에 대하여 이야기를 한 일이 있다. 나는 책을 읽지 않은 상태에서 그 영화를 무척 재미있게 보았는데 나의 딸 아이는 영화를 보다가 시시해서 상영 중간에 그냥 나왔다고 한다. 이유인즉 책보다 재미 없었다는 것이다. 그 아이는 동명소설을 두 번 읽고 너무 재미있었기 때문에 그 영화를 보러갔던 것이다. 책을 읽지 않았던 나는 그 영화를 재미있게 보았는데 책을 읽은 아이는 재미없게 영화를 본 것이다. 왜 그랬을까?

'바람과 함께 사라지다'의 경우 영화를 먼저 보았지만 책은 그보다 더 풍부하고 많은 것을 나에게 줄 수 있었기 때문에 지루해 하지 않고 다 읽을 수 있었던 반면에 딸아이는 책 속에서 그녀가 마음껏 상상하며 가슴졸이던 것을 누군가의 표현에 갇혀 다시 보게 되니 오히려 어떤 제한된 벽같은 것을 느낀 것은 아니었을까?

그렇다면 영상에 의한 자료는 독서를 통한 것보다 상상력의 측면에서 본다면 다양하지 못할 것이라는 가정이 가능할 것이다. 즉 비디오나 영화를 볼 때보다는 책을 읽을 때 더 풍부한 상상을 할 수 있다는 것이다. 그리고 성인보다는 어린이들이 그럴 것이다. 이것이 본 연구의 가설이다.

만약 이와 같은 것을 실험에 의하여 증명할 수 있다면 객관적이고 과학적인 근거에 의하여

독서를 해야 하는 이유를 설명할 수 있을 것이고, 또 다양한 독서지도의 방법을 개발할 수 있을 것이다. 이 결과에 따라서 종전과는 다른 어린이들의 독서태도 및 환경이 형성될 것을 기대한다.

2. 연구의 방법

2.1 조사대상 도서와 비디오(영화)의 선정

이 연구의 목적을 달성하기 위하여 인쇄매체에 실린 창작동화 한편과 비디오에 담긴 옛이야기를 선정하였다. 선정기준은 어린이들을 대상으로 한 동화와 옛이야기를 담은 비디오 자료 중에서 독자나 시청자들이 나름대로 상상에 의하여 그림으로 표현할 수 있는 대상이 있는지를 검토하고 선정하였다. 이러한 기준에 의하여 선정된 동화는 곽재구의 '앵두카 X 이야기'이고, 비디오로 볼 영화는 '미녀와 야수'이다.

'앵두카 X 이야기'는 주인공인 어린아이가 자신이 살고 있는 동네가 복숭아꽃 살구꽃이 피는 아름다운 시골마을이며, 아버지는 자동차 디자이너라는 것을 이야기하는데서 시작된다. 아이는 자동차의 새모델을 디자인하면서 오래도록 집에 오지 못하는 아버지에게 꽃이 아름답게 핀 시골동네와 꽃을 꽃은 자동차를 그린 엽서를 보낸다. 아버지는 아이의 엽서에서 아이디어를 얻어서 앵두카라고 이름지은 자동차를 디자인하게 되어 크게 성공한다는 줄거리이다.

인쇄매체에 실린 글을 읽고 학생들이 과연 얼마나 자유롭게 풍요로운 상상력을 펼칠 수 있을 까를 시험하기 위한 실험의 하나는 이 동화에서

자동차에 관한 수식이 있는 부분(부록 1 참조)을 학생들에게 읽게 하고 독자들의 상상대로 자동차를 그려보게 하는 것이다.

두 번째 실험대상으로 선정된 영화자료 '미녀와 야수'는 남을 사랑할 줄 모르는 왕자가 벌을 받아 야수가 되어 성에 갇혀 지내다가 한 아름다운 시골처녀의 사랑을 받게 되어 마술에서 풀리게 된다는 줄거리이다.

사실 야수는 세상에 존재하지 않는 것이기 때문에 인간의 상상력을 마음대로 펼쳐 꾸며볼 수 있는 존재로서 그것을 어떻게 그림으로 묘사하는가에 따라 상상력의 자유로움을 측정할 수 있다고 생각한다. '미녀와 야수'는 영화 자체가 흥행에 성공하였고 또한 야수의 캐릭터는 우리에게 잘 알려져 있다. 그렇기 때문에 바로 그와 같은 점을 이용하여 상상력의 폭을 측정할 수 있다. 즉 영화에 표현된 것과 같은 야수의 모습을 기준으로 보고 그것에서 멀리 떨어진 표현일수록 상상력이 크다고 보는 것이다. 이와 같은 이유에서 이 영화가 조사대상으로 선정되었으며, 실험에 참여한 학생들은 영화의 앞부분을 보게 된다. 즉 성에 찾아 온 배고프고 추위에 떠는 노파를 박대하다가 벌을 받고 왕자에서 야수로 변하는 부분이다. 그후에 학생들은 야수로 변한 왕자의 모습을 자신의 상상을 가하여 그림으로 그리게 된다.

2.2 조사방법과 기준

학생들이 그린 두편의 그림은 연구자와 보조원들에 의하여 대상물을 묘사한 것이 얼마나 일반적인 기준에서 벗어났으며, 얼마나 많은 색깔을 사용하였지에 따라 분석된다. 각각의 그림은

다음과 같은 구분기준에 따라 1, 2, 3의 명목척도 값을 부여받게 된다. 숫자가 클수록 상상력이 풍부한 것이다.

(1)자동차의 경우

우선 일반적인 자동차를 기준으로 하여 상상력이 얼마나 작용하였는가에 따라 1, 2, 3의 세 종류로 구분하게 되며, 구분의 특징은 다음과 같다.

- ① 우리가 흔히 주변에서 보는 자동차의 모습과 흡사한 것으로 바퀴 넷, 앞에 본넷트가 있고 뒤에 트렁크가 있으며 창문과 출입문이 있다. 동화에서 수식된 약간의 장식물이나 문구가 별 특징없이 묘사되고 있다.
- ② 자동차의 모습을 하고는 있지만 크게 벗어난 형태는 아니다. 그러나 장식물과 같은 것이 단순한 장식에서 벗어나 상상력을 엿볼 수 있다.
- ③ 전혀 자동차라고 볼 수 없을만큼 다른 모습으로 그려진 경우로 상상력이 아주 뛰어난 경우이다.

(2)야수의 경우

우선 영화에서 묘사된 야수의 모습을 기준으로 하여 상상력이 얼마나 작용하였는가에 따라 1, 2, 3의 세 종류로 구분한다. 구분의 특징은 다음과 같다.

- ① 영화에서 본 야수의 모습과 흡사한 것으로 얼굴에 사자의 갈기와 같은 것이 있다. 만또를 입고 있다거나 왕관을 쓰고 있는 경우, 혹은 깡색과 밤색만으로 표현한 그림 등이 해당된다. 그림솜씨가 뛰어나서 묘사를 잘 하였어도 영화 속의 모습과 다른 특

징이 없으면 여기에 속한다.

- ② 차라리 인간에 가깝게 묘사되었으면서 흉측한 모습을 표현하려고 한 것은 1의값을 받게 되는 경우보다 상상력이 더 작용한 것으로 본다.
- ③ 인간의 모습도 아니고 영화에서의 야수와도 전혀 다르게 표현된 것이다. 네발짐승

으로 그린경우 등이나 영화에서의 야수가 띄고 있는 갈색이나 밤색계열과는 전혀 다른 색깔을 사용한것 등이 이경우에 속한다.

조사기준에 따른 각 경우의 대표적인 예를 들어 보면 아래의 <표 1>과 같다.

<표 1>에 나타난 그림에서 보면 자동차 1은 지극히 평범한 보통의 모습으로 큰 특징을 찾아

<표 1> 조사기준에 의한 그림의 예

대상물 그림의 종류	동화 속의 자동차	영화 속의 야수
1		
그린이	대학생 7번(부록 2-2)	대학생 7번(부록 2-2)
2		
그린이	초등학생 10번(부록 2-1)	초등학생 7번(부록 2-1)
3		
그린이	초등학생 13번(부록 2-1)	초등학생 23번(부록 2-1)

볼 수 없다. 반면에 자동차 2는 차체의 뒤에 앵두를 상징하는 안테나가 부착되어 있고 앵두나 무로 표면이 장식되어 있다. 아주 상상력이 풍부하다고 볼 수는 없지만 특징있는 장식이 부착되어 있다. 자동차 3은 완전히 우리의 보통 상식을 뒤집는 차의 모습으로 표현되어 있다. 독자의 상상력이 놀랍기만 하다. 또 야수 1은 영화 속의 모습과 거의 흡사한 반면 야수 2는 차라리 인간의 모습에 가깝게 표현된 형태로 영화 속의 것과는 다르게 묘사 되어 있다. 야수 3은 영화의 야수와는 전혀 다른 모습이다. 완전히 시청자의 상상에 따른 그림이라고 볼 수 있다.

3. 자료의 수집과 분석

실험은 두차례에 걸쳐 행하여졌다. 한 번은 1998년 9월 10일 서울 종로구 사직동에 위치한 서울시립 어린이도서관에서 서울의 초등학교 5학년과 6학년 어린이 회장 및 부회장 학생들을 대상으로 한 독서강좌에서 독서지도의 일부로 이루어졌고, 또 한번은 1998년 2학기에 비도서 자료운영론을 수강한 경기대학교 문헌정보학과 3학년 학생들을 대상으로 위의 시기와 비슷한 시점에 시청각자료와 인쇄매체의 장단점에 관한 강의의 일부로서 이루어졌다.

초등학교 학생 25명과 대학교 학생 11명이 이 실험에 참여하였으며 모두 72매의 그림이 수집되었다. 수집된 각각의 그림에 대하여 상기 조사기준에 따라 1, 2, 3의 값으로 표현되는 명목척도 값을 부여하였다(부록 2-1, 2-2 참조). 이때 연구자 혼자 하게 되는 경우 나타날 수 있는 주관적 판단에 의한 오류를 줄이기 위하여

미술과 문학을 전공하는 보조원들이 함께 참여하여 그림자료를 분석하고, 명목척도에 따른 값을 부여하였음을 밝혀둔다. 연구보조원은 1998년 2학기 당시 시각디자인을 전공하는 경기대학교 대학원 2학기 학생과 국어 국문학을 전공하는 대학원 3학기 학생이었다.

수집된 자료를 분석하고 통계처리한 결과는 아래의 <표 2>에 나타난 것과 같다.

3.1 도서와 비디오자료의 차이

영화나 비디오를 보는 것보다 책을 읽는 경우에 훨씬 더 풍부한 상상을 할 수 있을 것이라는 가정하에 책을 읽고 영화를 본 후 주어진 대상물을 그림으로 표현하게한 실험결과는 <표 2>에 나타난 것과 같다.

이 표에서 보면 동화 속에서 묘사된 자동차를 우리가 흔히 보는 기본적인 형태에 글 속에서 기술된 장식물을 부착하여 다채롭게 그린다거나 기본적인 자동차와는 전혀 다른 모습으로 그려낸 것(2와 3의 값을 받은 자동차)이 52.78%로 절반을 넘는다. 반면에 영화 속에서 그려진 야수의 모습에 자신의 상상을 가미하여 그려보도록 한 경우는 영화 속에 제시된 캐릭터와 크게 다르지 않은 모습 다시 말하면 학생들의 상상력이 거의 작용하지 않은 기본적인 모습으로 그려진 것이 거의 64%(1의 값을 받은 야수)를 차지하여 절반을 훨씬 넘고 있다. 또 동화를 읽고 대상물을 묘사한 것은 기본적인 형태로 그린 것과 이에 나름대로의 상상에 의하여 장식을 한 경우, 자동차와는 아주 다른 형태로 그려서 상상력의 묘미를 보여준 그림이 각각 약 47%, 31%, 22%의 비율로 나타나 각각의 경

〈표 2〉 자료 분석의 결과

표현대상물		동화 속의 자동차			영화 속의 야수		
구분	대상학생	초등학생 수(%)	대학생 수(%)	계 (%)	초등학생 수(%)	대학생 수(%)	계(%)
	표현의 다양성	1(기본형태에 약간의 장식)	9 (36)	8 (72.73)	17(47.22)	14 (56)	9 (81.82)
2(기본형태에 특징있는 장식물을 부착)		8 (32)	3 (27.27)	11(30.56)	3 (12)	2 (18.18)	5 (13.89)
3(기본형과 완전히 다름)		8 (32)	0 (0.00)	8 (22.22)	8 (32)	0 (0.00)	8 (22.22)
계		25 (100)	11 (100)	36 (100)	25 (100)	11 (100)	36 (100)
색깔 수의 평균		2.88	2.54	2.71	2.04	2.27	2.15

우에 대한 분포도가 10%내외의 차이만을 보여 주는 고른 분포임을 알 수 있으나 영상자료를 보고 사물을 묘사하도록 한 경우에는 심한 분포도의 차이를 보여주고 있다. 즉 기본적인 모습, 약간의 상상이 가미된 모습, 아주 다르게 그려진 모습이 약 64%, 14%, 22%로 거의 40-50%의 분포도 차이를 나타내면서 기본적인 형태에 많이 치우쳐 있음을 알 수 있다.

이것은 그만큼 글이 우리 인간에게 상상의 여지를 허용하고 있는 반면 영상과 음향으로 전달되는 시청각자료는 그러한 여유를 인간에게 허락하지 않는다는 의미로 볼 수 있다.

색깔은 얼마나 다양하게 사용하였는가에 대한 조사결과도 위의 결과를 뒷받침해 준다. 큰 차이는 아니지만 영화보다는 동화를 읽고 대상물을 그림으로 표현한 경우 더 많은 색깔을 사용하고 있다(2.71 / 2.15).

이로서 본 연구에서의 가설은 성립된다. 즉 시청각자료나 뉴미디어를 통해 보는 것보다 독

서를 하는 경우에 문학적 상상력이 훨씬 더 풍부해 진다는 것을 알 수 있다.

3.2 초등학생과 대학생의 차이

문학적 상상력은 연령이 어릴수록 더 풍부할 것이라는 가정하에 초등학생과 대학생에게 동화와 영화를 보고 대상물을 상상하여 그림으로 표현하게 한 실험의 결과는 〈표 2〉에 나타난 것과 같다. 이 표에서 보면 동화와 영화의 경우 모두에서 초등학생이 대학생보다 훨씬 다양한 모습으로 대상물을 묘사하고 있음을 알 수 있다. 동화 속의 앵두가 X를 우리가 일반적으로 보는 자동차와 완전히 다른 모습으로 표현하여 3의 명목척도를 얻은 초등학생들이 8명으로 32%에 이르고 있는 것과 비교하여 대학생은 한명도 없다. 이것은 영화 속의 야수를 표현한 경우에도 마찬가지이다. 기본적인 형태에 상상력을 가미하여 특징있는 장식물을 부착하고 있는 자동차

나 야수로 표현한 것도 초등학생의 경우에는 각각 32%와 12%에 이르고 있지만 대학생은 27%와 18%에 그치고 있다. 특히 상상력이 있는지 의심스러울만큼 지극히 기본적인 형태로 대상을 표현한 대학생이 자동차와 야수의 경우 모두에서 70-80%에 이르고 있다는 것(각각 약 73%와 82%)은 놀랍기까지 하다. 사용한 색깔의 수는 초등학생이 조금 더 많으나 차이가 극히 미미하여 특별히 의미를 부여하기는 어렵다고 본다.

이와 같은 실험결과 연령이 어릴수록 상상력이 더 풍부해질 가능성이 많을 것이라는 가정은 사실로 입증되었다고 본다.

4. 결론

본 연구는 흔히 독서의 효과로 꼽히는 창의력과 사고력, 상상력의 제고 중에서 특히 상상력에 미치는 독서의 효과가 어떤지를 객관적으로 증명해 보이고 또 이러한 독서의 효과는 시청각 자료와 비교하였을 경우 어떤 차이가 나는지를 알기 위하여 실행되었다.

이 연구의 목적을 이루기 위하여 서울 시내 초등학교의 어린이회장 및 부회장 25명과 문헌정보학과 학생 11명이 실험에 참석하였다. 실험은 동화 속에 나타난 자동차의 모습과 영화 속에 나타난 야수의 모습을 상상하여 그리는 것이었다. 실험에 참석한 학생들이 그린 그림들은 조사기준에 따라 분석되어졌으며, 분석결과들은 어린이들의 독서지도 과정이나 지도방법의 개발에 유용하게 적용될 수 있을 것이다.

본 연구에서 얻어진 주요 결론을 요약하면 비

디오나 영화를 보는 것보다 독서를 하였을 때 보다 더 풍부한 상상력을 발휘할 수 있다는 것과 독서나 영화를 보는 것과 같은 활동을 하였을 때 어린이들이 성인들보다 훨씬 더 풍부한 상상을 할 수 있다는 것이다. 이것은 어릴때부터의 독서교육이 얼마나 필요한가를 다시 한 번 생각하게 하는 결과이다.

더욱이 현대의 어린이들은 영상세대라고 불려질만큼 멀티미디어화된 환경 속에서 살고 있고 그러한 미디어의 효과는 과대포장되어 그들에게 영향을 주고 있는만큼 자칫 독서를 소홀히 할 수 있다. 그러나 상상력은 독서를 통하여 훨씬 더 풍부해질 수 있고 연령이 어릴수록 그것에 미치는 효과가 크다는 것이 이 실험적 연구를 통하여 밝혀진 만큼 부모나 사서, 교사들은 이 결과에 근거하여 객관적이고 설득력있게 독서를 권장해야 할 것이다.

또 이 연구에서 사용되어진 실험방법은 그대로 어린이들의 독서프로그램에 유용하게 적용시킬 수 있다. 다시 말하면 독서프로그램 담당자는 독서자료와 시청각자료의 내용중 독자가 상상하여 그림으로 표현할 수 있는 부분이나 대상을 선정할 후 그것을 그리도록 하고 그룹내의 다른 사람들과 비교해 보도록 한다. 이러한 과정을 통하여 다른 사람들이 생각한 것이 자신과 어떻게 다른지 혹은 자신이 얼마나 풍부하게 상상할 수 있었는지를 비교에 의하여 알 수 있을 것이다.

만약 본 실험에서처럼 독서자료와 시청각자료를 함께 병행하여 실행한다면 독자 스스로 양매체의 장단점을 깨달을 수 있고, 그 결과에 따라 독서를 자연스럽게 촉진시키는 방향으로 유도할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

교육부, 1999, 새로운 대학입학제도와 교육비
전 2002: 새학교문화창조.
매일경제지식프로젝트팀, 1998, 지식혁명보고
서: 당신도 지식인입니다, 서울, 매일
경제신문사.
서울특별시교육청, 1999, '교육비전 2002:
새학교문화창조'를 위한 서울교육 새물

결 운동

- 초등학교 교육방법 혁신
- 중학교 교육방법 혁신
- 고등학교 교육방법 혁신

한윤옥, 1997, 어린이정보자료와 활용: 그림책에
서 뉴미디어까지, 서울, 아세아문화사.

〈부 록 1〉

실험대상이 된 동화의 내용

글을 읽고 생각하는 것을 통해 여러분은 무한한 꿈과 상상력을 선사받을 수 있습니다. 오늘 우리는 그러한 것에 관한 실험을 해 보려고 합니다.

아래의 글을 읽고 여러분은 이 이야기의 앞과 뒤에 어떤 글이 읽었는지 친구들과 이야기해 보고, 다음에 이 동화에 나오는 앵두카 X를 여러분이 상상한대로 그려보도록 합시다. 실험에 참여하여 주신 여러분께 감사드립니다.

경기대학교 문헌정보학과 한윤옥

“... 새차를 만들어 내는 일은 생각보다 힘들었습니다. 아빠와 함께 일하는 디자이너들이 여러 모양의 새 모델을 만들어 보았으나 그때마다 번번이 상대방 회사의 디자인보다 떨어진다는 평가를 받았답니다.

나는 그때 아빠가 몹시 보고 싶었지요. 벌써 석달 이상이나 아빠를 보지 못했으니까요. 게다가 앵두나뭇잎의 앵두들이 빨갭게 익어가고 있었습니다. 내가 아빠에게 엽서를 보낸 때가 바로 그때였습니다.

나는 엽서에 아빠가 차를 몰고 집으로 돌아오는 그림을 그렸답니다. 아빠를 환영하는 의미에서 아빠의 차 주위에 빨갭게 익은 앵두나무 가지가 가득 꽂아 놓았지요. 아빠의 차는 내가 그

린 앵두알들로 꽂았답니다.

나는 그 앵두알로 ‘아빠 사랑해요. 힘내세요!’ 라는 글씨를 새겨 놓았지요. 물론 하트표시도 잊지않고 그려 놓았지요. 아빠가 내 엽서를 받아 읽고 있을 때 마침 사장님이 아빠 방에 들르셨답니다. 그리고는 “바로 이거다!” 하고 큰소리를 치셨지요.

지금 곧 세계적으로 유명해질 ‘앵두카 X’는 그렇게 해서 태어났습니다. 이 차는 차체에 수천개의 앵두알이 달려 있습니다. 물론 특수 금속으로 만든 앵두알이지요. 그 앵두알 안에는 색색으로 빛나는 작은 꼬마 친구들이 들어 있습니다. 자동차가 멈출 때는 ‘STOP’ (멈춤)이라고 차체의 앵두알들이 일제히 불을 켜줍니다. 차 안의 컴퓨터를 조작해서 ‘나는 엄마를 사랑해요’라고 꽃 등을 켤 수도 있습니다. 독도나 히말라야 산맥의 모습을 그려 넣을 수도 있지요. 차안에 흐르고 있는 음악의 제목이 새겨지기도 하고요. 세계의 언론들이 앵두카 X를 보고 꽃과 같이 아름다운 자동차라고 찬사를 보낸 것은 당연한 일입니다.”

곽재구 동화집 <세상에서 제일 맛있는 짜장면> 중 ‘앵두카 X이야기’에서 (창작과 비평사, 1996)

〈부 록 2-1〉

초등학생의 그림에 대한 조사결과

대상물 구분 학생번호	동화속의 자동차		영화속의 야수	
	모양	색깔 수	모양	색깔 수
1	1	3	3	1
2	2	5	2	2
3	2	4	3	4
4	2	3	1	2
5	2	5	3	2
6	3	2	2	2
7	2	3	2	2
8	3	5	3	3
9	3	5	3	3
10	2	3	1	2
11	1	2	1	2
12	1	3	1	3
13	3	3	1	2
14	1	2	1	2
15	1	1	1	2
16	1	1	3	1
17	3	3	1	2
18	2	2	1	1
19	3	1	1	1
20	3	3	1	2
21	3	3	3	4
22	2	3	1	2
23	1	2	3	2
24	1	2	1	1
25	1	3	1	2

〈부 록 2-2〉

대학생의 그림에 대한 조사결과

대상물 구분 학생번호	동화속의 자동차		영화속의 야수	
	모양	색깔 수	모양	색깔 수
1	1	2	1	3
2	1	2	2	2
3	1	1	1	3
4	2	4	1	3
5	1	1	1	2
6	2	4	1	2
7	1	4	1	3
8	1	3	1	2
9	1	2	1	1
10	2	3	2	2
11	1	2	1	2