

사이버 공간의 아동문학과 아동문학교육

유정아*

논문 초록

공학기술의 발달은 인간 세상의 모든 면을 바꾸어 놓을 만큼 강력하다. 특히, 컴퓨터와 인터넷의 발달은 현실세계와는 동떨어진 듯 보이는 새로운 세계를 창조할 만큼 그의 위력은 대단하다. 그러나 그렇게 창조된 새로운 세계는 현실 세계와 동떨어진 것이 아니다. 그렇게 만들어진 사이버 공간은 현실세계의 연장선상에 있으며, 현실세계와 친밀한 관계를 갖고 있다.

사이버 공간에서의 아동문학 교육은 더욱 현실과 밀접한 관계를 갖는다. 전자문학의 형태는 대부분 종이로 존재하던 문학의 스토리가 전자의 형태로 변환된 것이다. 스토리가 전자형태로 변화하는 가운데, 소리, 영상, 그림, 애니메이션 등과 같은 옷을 덧입은 것으로 볼 수 있다. 가상학습 공동체에서의 아동문학 교육은 시간과 공간의 제약이 없는 사이버 공간에서 상호작용성과 다양한 의사소통 채널이 추가된, 보다 진보된 형태의 교육양식이다.

사이버 공간은 그 공간을 만들어 가는 사람들에 의해서 만들어진다. 이 세상에 있는 모든 것이 그렇듯이 하나님께서는 인간에게 세상 모두를 다스릴 수 있는 권한을 주셨다. 그것에 사이버 공간도 포함된다. 무궁한 가능성을 갖고 있는 사이버 공간이 하나님의 뜻에 합당하게 사용되는가 아닌가는 그것을 사용하는 사람들 특히, 바로 우리 그리스도인들의 몫이다.

핵심 주제어: 아동문학, WBI, 사이버 공간, 아동문학교육

* 이화여자대학교 강사

- I. 서론
- II. 전자문학으로서의 아동문학
- III. 가상학습 공동체에서의 아동문학교육
- IV. 사이버 공간의 아동문학교육에 대한 기독교적 조망
- V. 결론

I. 서론

인터넷 매체가 사람들 생활의 일부분으로 자리매김을 해가고 있는 이 시대는 인터넷이 없던 시대와는 사뭇 다른 형태의 삶을 살도록 강요한다. 이는 필히 TV나 전화, 핸드폰이 없던 시대의 그것과 같은 영향력일 것이다. 공학의 급속한 발전은 이렇듯 우리 삶의 모습에 커다란 영향을 미친다. 이런 영향력 있는 공학의 발전이 얼마나 가속화 되어 우리의 생활 모습을 변화시킬지 매우 기대가 된다.

사이버시대라는 말이 자주 언급되던 시기는 인터넷의 발전이 급속화되던 1990년대 말이다. ‘가상’이라는 뜻을 가진 사이버(cyber)는 ‘눈에 보이지 않는’이라는 의미와 ‘실제 존재하지 않는’의 의미를 모두 갖고 있지만, 이 글에서 말하는 ‘사이버’는 인터넷을 기반으로 하는 시·공간을 초월하여 활동할 수 있는 가상공간¹⁾을 말한다. 물론 눈에 보이지 않고 실제로 존재하는 것 같지 않지만, 이미지(image)나 텍스트(text)로 존재하고 실제로 활동할 수 있는 공간이다.

인터넷에서 오고가던 이야기들이 종이로 된 창작물로 출간된 경우가 있다. 신영복 작가의 책 ‘감옥으로부터의 사색’이나 ‘더불어 숲’을 읽고 감동을

1) 이 글에서는 가상공간과 사이버공간이 같은 의미로 사용된다.

받은 사람들이 만들어 낸 홈페이지 ‘더불어 숲(<http://www.withwith.net>)’이 그것이다. 이 홈페이지는 자발적으로 모인 사람들에 의해서 운영되었다. 이 홈페이지가 5년 정도 운영되고 있던 어느 날, 이 홈페이지에 올라있던 글들을 모아 인쇄물(‘나무가 나무에게’)로 발행하였다. 이 책의 서문에서 작가는 가상공간의 위력을 실감했으며, 가상공간에서만 오고가던 이야기들이 세상으로 나오게 되었다고 표현했다. 그러면서 그는 가상공간에 대해서 좋은 만남이 이루어지는 공간으로 살아남기를 바란다 고 하였다.

인터넷은 눈에 보이지 않는 가상의 공간임은 부인할 수 없다. 그러나 실제로 존재하는 공간이고, 유기체적인 공간이다. 유기체와 같다는 것은 가상공간도 생로병사가 있다는 것이다. 홈페이지나 인터넷 카페, 클럽을 통해서 가상공간은 생겨난다. 그것을 움직이는 동력은 사람에게 있다. 사람들이 오고가면서 그 공간은 생명력이 강해진다. 그러다가 병에 걸릴 수도 있다. 지독한 병에 걸릴 수도 있고, 가벼운 병에 걸릴 수도 있다. 그리고 그 병이 심해지면 그 공간은 더 이상 살아남지 못한다. 한 때는 많은 사람들이 오고가던 홈페이지가 몇 년이 지나 폐쇄되어 이용되지 않는 곳도 있다. 반면, 꾸준히 그의 힘을 발휘하고 있는 공간들도 있다. 가상공간을 운영하는 사람들은 그 공간의 생명을 유지시키기 위해 많은 전략을 세우고, 꾸준히 실천한다.

이렇게 유기체적인 특성을 갖고 있는 가상공간은 그것을 운영하는 사람에 의해서 여러 가지의 모습을 갖게 된다. 그리고 다양하게 활용되기도 한다. 가장 큰 장점으로 가상공간은 실제 우리가 살고 있는 공간에서 하기 어렵거나 불가능한 여러 가지 일들을 경험할 수 있게 해 준다.

첫째, 너무 위험하여 실제로 연습하기 어려운 상황의 실습으로 우주탐험을 위한 우주인 교육이나 비행기 조종사를 위한 가상 연습 등이 대표적인 예이다. 둘째, 시·공간적인 제한으로 함께 할 수 없는 많은 사람들을 연결시켜 준다. 오랜 세월동안 연락이 끊겨서 만나지 못한 친구 및 동료,

은사 등을 만날 수 있게 해주거나, 멀리 떨어져 있어서 의료 혜택을 받기 힘든 환자를 치료해 주는 것, 전쟁 중에 있는 국가에서 자신들의 상황을 인터넷을 통해 공개하여 세계의 많은 사람들에게 소식을 전한 것 등이 이것의 예일 것이다. 이렇듯 인터넷을 통한 가상공간은 많은 영역에서 새로운 시도를 가능하게 해 주었다.

다른 여러 영역과 함께 인터넷의 이런 장점을 문학 교육에 활용하고자 하는 움직임은 여러 측면에서 시도되고 있다. 프리맨(Freeman, 1996)은 인터넷을 활용한 문학교육에 대한 잠재적 가능성에 대해서 매우 희망적이라고 발표했다. 서유경(2002)은 인터넷의 상호작용성, 이미지화 및 시각화, 서사화, 시·공간의 한계 극복 및 새로운 창조물의 창출 공간 등의 특성은 문학교육의 새로운 지평을 열어나갈 수 있는 가능성을 내포한다고 보고하고 있다.

앤더슨(Anderson, 1996)도 인터넷을 통한 동화구연의 가능성과 잠재력에 대해서 높이 평가하고 있다. 그리고 캐즈웰(Caswell, 1996)은 미국의 정보 고속도로(information superhighway)를 활용한 작문이 아동의 문학창작능력에 긍정적인 영향을 주고 있다고 밝혀 창작교육의 새로운 방향에 대해 언급하였다. 보이드(Boyd)와 앙리(Henri) 그리고 레이크(Lake, 1996)는 그들의 연구를 통해서 아동들은 인터넷을 통한 문학 활동에 대해서 큰 기대를 하고 있다고 밝히고 있다.

이성은과 유정아(2001)는 Web매체를 활용한 아동문학 교육의 유형으로 문학 수용활동, 문학 평가활동, 문학 창작활동을 제시하면서 구체적인 활용 방법으로 자료제시 및 검색 유형, 탐구학습 유형, 의사소통학습 유형, 협동학습 유형, 정보 저작 학습 유형으로 나누어 설명하고 있다. 또한, 국내외의 Web을 활용한 문학교육 사례를 제시함으로써 인터넷 및 Web을 활용한 문학교육이 이론적인 측면에서만이 아닌 실제로 적용되고 있는 사회적 현상으로 설명하였다.

인터넷 및 Web을 활용한 문학의 특징은 크게 두 가지로 요약될 수 있다.

첫째, 멀티미디어 및 하이퍼미디어를 활용한 다양한 전자문학의 배출이다. 인쇄매체와 비교할 때 인터넷을 활용한 문학작품은 다양한 형태로의 출판이 가능하다. 인쇄매체와 가장 흡사한 형태로 출간되는 전자책(텍스트 파일을 다운 받아서 읽는 형태), 연재소설과 같은 형태인 게시판 문학, 영화와 같은 형태로 진행되는 e-book 등이 있다. 이렇게 다양한 형태의 전자문학의 형태는 전자매체에 익숙해진 학습자들에게 작품을 읽고 싶은 동기를 부여하게 되고, 다양한 형태의 작품을 수용함으로써 다양한 반응을 유도할 수 있다. 그러므로 인터넷을 활용한 문학교육에 이용될 문학작품은 인쇄된 형태의 문학작품과 전자매체 형태의 문학작품이 모두 가능하다.

둘째, 인터넷의 다양한 상호작용성 및 의사소통 가능성을 기반으로 한 가상학습 공동체의 생성이다. 가상학습 공동체는 시·공간의 제약을 해결해 주고, 교사-학습자의 다양하고 즉각적인 상호작용을 가능하게 해준다. 이런 특징은 아동문학교육의 가능성을 더욱 넓혀준다. 인터넷을 기반으로 한 가상공동체는 학습자로 하여금 문학교육에 자율적이고 적극적인 참여를 가능케 한다. 또한, 학습자와 교사가 필요로 하는 시기에 적절한 상호작용이 이루어지도록 한다. 특히, 가상공동체로서의 아동문학교육은 문학 창작교육의 새로운 방향을 제시할 수 있다.

위에서 설명한 아동문학의 이 두 가지 특징은 사이버시대의 아동문학과 아동문학 교육에서 핵심적인 사항이다. 첫 번째 특징인 멀티미디어를 활용한 전자 문학은 사이버시대에 새롭게 변화하는 아동문학 자체의 특성을 말한다. 즉, 새롭게 형성되고 빠르게 전파되는 아동문학으로 아동문학의 한 장르를 형성한다고까지 할 수 있다. 두 번째 특징인 가상 학습 공동체로서의 아동문학은 아동문학 자체의 특징보다는 그것을 어떻게 활용하느냐에 초점이 맞추어져 있다. 즉, 가상공간의 장점을 어떻게 활용하여 아동

에게 문학교육을 할 수 있는냐의 방법론에 초점이 맞추어진 것이다.

이 글에서는 위의 두 가지 특징에 대해서 간략하게 설명하고, 각 유형에 대한 사례를 분석함으로써 사이버시대의 아동문학과 아동문학 교육에 대해 논하고자 한다.

II. 전자문학으로의 아동문학

인터넷을 활용한 교육에 대한 관심이 높아지면서 여러 교과영역에서 각 교과와 특성에 맞는 인터넷 활용방안을 연구하고 있다. 아동문학의 영역도 예외는 아니어서 다양한 측면에서의 시도가 이루어지고 있다. 전자문학의 형태는 e-book, 플래시 동화, cd 동화, 게시판 문학, 팸픽 등이 있다.

다양한 디지털 방식으로 출판되는 전자문학은 인쇄문학과는 다른 특징을 갖고 있다.

첫째, 신속성과 개편의 용이성이다. 온라인상의 출판물은 만들어져서 배포되는 시간을 기다릴 필요가 없다. 책의 내용이 편집된 순간 복잡한 인쇄과정과 유통과정을 거칠 필요 없이 신속하게 독자의 컴퓨터로 이용할 수 있으며, 추가정보가 등장하거나 잘못된 내용이 발견되면 언제든지 개정(revising)이 가능하다.

둘째, 검색이 용이하다. 인쇄문학과는 달리 전자문학은 처음부터 끝까지 처음부터 끝까지 차례로 읽을 필요가 없다. 필요한 내용만을 검색하여 이용하거나 관련정보끼리 연결하여 심층적인 정보의 수집이 가능하고 필요한 정보만을 검색하여 프린트함으로써 내가 필요로 하는 새로운 출판물을 직접 만들 수도 있다.

셋째, 출판물을 보관하기 위해 많은 공간이 필요 없게 된다. 이러한 이유에서 많은 도서관들이 데이터베이스를 구축하거나 데이터를 축적하고

있는 데이터베이스와 온라인으로 연결되어 운영되고 있다.

넷째, 이야기 듣기에 대한 동기를 유발할 수 있다. 흰 종이와 글씨로만 이루어진 인쇄문학을 읽는 것에 부담을 갖고 있는 독자에게 그림, 음성, 동영상, 애니메이션, 플래시 등을 통해 작품을 제시함으로써 이야기 듣기에 흥미를 유도할 수 있다. 이런 점을 고려하여 몇몇의 인쇄문학은 인쇄문학과 전자문학을 동시에 출판하기도 한다.

다섯째, 전자문학은 종이와 인쇄비용이 안 들기 때문에 훨씬 저렴한 출판물을 독자에게 제공할 수 있고, 작가와 독자가 전자우편 등을 통하여 상호 의견교환을 할 수 있기 때문에 훨씬 친근한 출판방식이 될 수 있다.

여섯째, 전자문학은 다른 문학과 상호관련이 용이하다. HTML 형태로 만들어진 전자문학작품은 인터넷에 접속만 된다면, 다른 전자문학과 링크가 용이하다. 이로 인해 다양한 정보를 모두 포함하기가 어려운 방대한 정보를 공유하기가 쉬워진다.

이런 특징을 갖고 있는 전자문학을 그것의 제시 형태 및 저장 형태에 따라 게시판 문학과 팬픽, e-book과 플래시 동화, cd 동화로 나누어 볼 수 있다. 제시 형태 및 저장 형태는 다르지만, 그것의 방식이 디지털이라는 공통점을 갖고 있으므로 전자문학의 장르에 함께 포함시키는 것이 일반적이다. 이에 대해 자세히 알아보면 다음과 같다.

1. 게시판 문학과 팬픽

게시판 문학과 팬픽은 글(text)로 이루어진 형태가 대부분으로 상업적인 목적으로 만들기 보다는 자신이 좋아서 자신의 홈페이지나, 온라인 카페, 온라인 클럽 등에 게시한 경우를 말한다. 대부분의 게시판 문학이나 팬픽은 유명하지 않은 작가나 작가 지망생 혹은 평범한 학생 혹은 성인 등이 자신의 글을 기록하여 많은 사람들에게 공개한다. 이런 방식으로 정식 작가의 계열에 들어오거나 인쇄문학을 출판하는 경우도 있다.

게시판 문학과 팬픽의 공통점은 인터넷 상의 게시판 도구를 이용하여 글을 창작한다는 점이다. 차이점은 글의 소재의 차이라고 할 수 있다. 게시판 문학의 소재는 글을 창작하는 작가의 자유로운 사고에서 나오므로 다양한 장르의 다양한 작품이 창작된다. 반면, 팬픽은 일정의 유명인(연예인, 운동선수 등 포함)에 대한 일상이나 영화나 텔레비전에 방송되는 드라마 등의 내용을 소재로 한다. 그것을 팬픽이라고 부르는 것은 그것이 사실이기도 하지만, 전혀 사실과 다른 내용인 허구가 포함되기 때문이다.

최지현(2002)은 인터넷을 통한 청소년 문학 활동을 팬픽과 게시판 문학으로 구분하고, 그것을 조사하였다. 그는 팬픽을 일반적으로 텔레비전 프로그램이나 영화, 게임 등에 대해 만들어진 허구적인 서사라고 정의하면서 청소년들이 팬픽을 작성하는데 자발적이고 적극적으로 참여하고 있다고 보았다. 이런 특성 즉, 자발적이고 적극적인 서사문학의 구성은 문학 창작의 한 측면임을 부인할 수 없다고 지적하면서 또 하나의 인터넷 문학으로 게시판 문학을 제시하고 있다.

허구성을 갖는 이야기들이 창작되고 있는 게시판 문학의 가장 큰 특성은 청소년들과의 공감대 형성이다. 수 천 건이 넘는 조회수를 갖고, 수 십 건이 넘는 답변 글이 있는 게시판 문학작품의 존재는 인터넷을 활용한 문학 장르의 독특한 특성을 구성한다.

2. e-book, 플래시 동화, cd 동화

e-book, 플래시 동화, cd 동화 등은 이미지나 동영상, 음성 및 다양한 음향효과, 애니메이션 등이 포함된 경우로서 개인이 제작하기 보다는 출판사나 독서교육기관, 혹은 기업체의 교육관련 사업부 등이 개발한 것이 대부분이다. 즉, 출판사 등이 전자문학을 개발하여 서버에 저장하면, 독자는 전화선이나 전용회선을 통해 서버에 접속하여 출판물을 이용한다. 독자는 출판물의 내용을 컴퓨터 모니터로 보거나 파일로 다운(down)받아 이용할 수 있다.

e-book, 플래시 동화, cd 동화는 모두 전자매체를 사용하여 만들었다는 공통

점을 갖고 있다. 그러므로 이들은 음성, 음향, 배경음악, 애니메이션 등의 제시방식을 사용한다는 점에서는 큰 차이를 찾기 힘들다. 이들 간의 차이점은 저장 방식과 공급 방식에서 찾아 볼 수 있는데, e-book과 플래시 동화는 웹 서버에 저장되어 인터넷을 통해 공급되는 반면, cd 동화는 cd에 저장되어 실제로 판매된다는데 차이점이 있다. 공급방식에 있어서 판매가 된다는 특징은 e-book도 갖고 있다. 사실상 e-book과 플래시 동화의 경계를 찾기는 어렵지만, 세밀하게 분류한다면 다음과 같은 이유에서 e-book과 플래시 동화를 나눌 수 있다. e-book은 다양한 저작도구를 사용하여 만들어지는 반면, 플래시 동화는 저작도구 플래시를 이용해서 만들어 진다. 또한, e-book은 판매되는 것도 있고 무료로 제공되는 것도 있지만, 저작권을 갖고 있는 출판물이라는 것이다. 그리고 e-book은 온라인상에서만 사용할 수 있는 것도 있고, 사용자의 컴퓨터에서 다운 받아 인터넷과 접속되지 않는 곳에서도 볼 수 있는 경우도 있다. 이에 비해 플래시 동화는 문학작품으로서의 가치가 있거나 저자의 저작권이 보장되는 출판물이라기보다는 흥미위주로 만들어진 작품들이 많다. 그러므로 플래시 동화는 판매되기보다는 무료로 제공되는 경우가 많고, 다운 받아서 사용되기 보다는 인터넷에 실제로 접속해야만 볼 수 있다는 특징을 갖고 있다. 그러나 최근에는 플래시 동화도 예술성과 작품성이 높아지고 있어서 작품성에 있어서는 e-book과 플래시 동화의 경계를 찾기는 힘들어졌다.

(1) e-book

전자책이라는 이름으로 등장한 e-book은 많은 발달 단계를 거쳤다. 초기에는 인쇄된 출판물을 컴퓨터 파일로 저장하여 인쇄물에 비해서 매우 저렴한 가격으로 판매하는 경우가 많았다. 이 경우에 사용자들은 파일로 다운 받아서 자신의 컴퓨터에서 책을 읽을 수 있었다. 그러나 이렇게 판매 되는 e-book의 경우, 불법유통경로를 차단하기가 어렵고, 사용자들이 컴퓨터 화면에서 글을 읽는 것에 익숙하지 않으므로 보다 다른 형태의 제시를 요구하게 되었다.

최근에는 다양한 형태의 e-book이 출판되고 있는데, XML e-book, multimedia e-book, PDF e-book 등의 다양한 형태가 있다. XML e-book의 경우 인쇄된 형태가 있는 문학작품을 전자화 하여 제시하는 것으로 음성, 음악 및 영상을 추가하거나 다양한 기능을 추가하여 사용자에게 편리함을 주고 있다.

multimedia e-book은 어린이용 교재 및 문학 작품에서 많이 사용하는 형태로 인쇄물, CD-rom 등과 함께 출판되기도 한다.



[그림 1] 판매되는 형태의 e-book

또한, 많은 경우 인기 있거나 문학성이 높은 문학작품으로 인쇄된 출판물의 저자에게 저작권을 양도 받아 전자 출판물로 다시 출판하기도 한다.



[그림 2] 어린이 e도서관

이렇게 출판되어 많이 사용되는 사이트로는 북토피아가 있고, 이 곳에서는 특히 어린이만을 위한 특별한 ‘어린이 e도서관’을 제공하고 있다 (<http://www.booktopia.com>).

PDF e-book은 일반적으로 학술지널이나 논문 등 대학 및 학술기관에서 많이 사용하는 형태로 기존의 인쇄물의 종이 화면을 캡처하여 전자책의 형태로 제시하는 것이다. 정기적으로 발행되는 저널이나 잡지의 경우, 이 방법을 많이 사용한다.

(2) 플래시 동화

아동들이 많이 이용하고 있는 사이트 중에는 무료로 동화를 들려주는 사이트가 많다. 이 중, 플래시 동화를 전래, 창작 등 다양하게 보여주는 사이트로는 ‘야 후꾸러기’가 있다(<http://kr.kids.yahoo.com/storybookplay/>).



[그림 3] 야후 푸러기에서 제공하는 플래시 동화

‘야후 푸러기’사이트는 어린이용 종합 사이트로 학습과 놀이를 모두 할 수 있는 곳이다. 이 중 ‘야후 푸러기 동화나라’에서는 다양한 플래시 동화를 보여주고 있는데, 인터넷에 접속해야만 볼 수 있다는 단점이 있다. 여기서 보여주고 있는 동화는 감성동화, 그림동화, 동물동화, 명작동화, 이솝우화, 장편동화 등이 있다.

(3) cd 동화

온라인 환경이 범용화 되기 이전에는 cd 형태로 만들어진 동화가 전자문학의 한 장르를 이루었다. cd 형태로 만들어진 동화는 cd-rom, cd-G, cd-I 등이 있었으며, 현재까지 범용화 된 것은 cd-rom 형태로 만들어진 것이다.

cd 동화의 테마는 크게 두 가지로 나누어진다. 하나는 기존에 있던 동화를 전자 문학의 형태로만 바꾼 것이고, 다른 하나는 전자문학의 형태로 전개하기는 하되, cd의 상호작용적 특성을 살려서 다양한 활동을 추가한 형태이다.

동화를 전자 문학의 형태로만 바꾼 것은 cd-G의 형태로 만들어 졌는데, 시대의 흐름을 간파하지 못한 이런 형태의 cd 동화들은 그의 수명이 길지 못했다. 두 번째 형태인 활동을 추가한 cd 동화는 cd-rom과 cd-I 등이 있다. cd-rom의 경우는 아직까지 명백을 유지하고는 있지만, 온라인에서 사용할 수 있는 많은

동화들이 등장하면서 그의 활용 폭은 줄어들었다. 비교적 많이 사용하고 있는 cd 동화는 ‘아리수 미디어’에서 수입해서 한국어 버전으로 다시 만들고 있는 ‘리빙북 시리즈(토끼와 거북이, 할머니와 둘이서, 아서의 생일 등)’, ‘인피니스’에서 수입해서 한국어 버전으로 만들고 있는 ‘스노우 맨’, ‘푸른 하늘’에서 자체 개발한 ‘색깔을 갖고 싶어’, ‘열림 커뮤니케이션’에서 자체 개발한 ‘내가 꾸미는 동화마을’ 등이 있다. 이들은 기존에 인쇄매체에서 인기 있는 이야기의 테마를 가지고 와서 다양한 활동을 추가해서 만든 형태의 대표적인 예이다.

3. 전자문학의 비전

전자문학의 형태로 게시판 문학과 팬픽, e-book과 플래시 동화, cd 동화들이 있는데, 이들의 공통점은 모두 전자 형태로 제시되며, 종이를 사용하지 않는다는 특성을 갖고 있다. 전자 문학은 인쇄 문학에 비해서 인간의 다양한 감각에 호소하여 이야기를 전개하고 있다. 그러므로 어떤 면에서는 인쇄문학에 비해 독자의 시선을 끌기에는 적합하다.

인쇄된 책을 읽기 싫어하는 아동들에게도 전자문학을 보여주면, 그 아동은 이야기의 구조에 쉽게 빨려온다. 그리고 그 이야기에 동화되고, 감동을 받기도 한다. 인쇄문학이나 전자문학이나 전달하려고 하는 내용은 같다. 다만, 그것을 전달하는 방식에 차이가 날 뿐이다.

전자문학은 궁극적으로 독자로 하여금 이야기 속에 빠져드는 즐거움을 누리도록 해주어야 하고, 이야기에 대한 자신만의 또 다른 이야기를 만들 수 있도록 도와주어야 한다. 그리고 자신이 만든 이야기를 다른 사람들과 나눌 수 있도록 해주어야 한다. 잠시 동안 눈만 혹은 귀만 즐겁게 해주기만 한다면, 전자문학은 그의 역할을 제대로 하는 것이 아니다.

이런 시각에서 볼 때, 전자 문학으로서 가장 비전이 있는 형태는 게시판 문학과 e-book이 결합된 형태이다. 멀티미디어의 기능을 갖고 있는 e-book을 통해서 인간의 여러 감각을 통해 이야기를 전달 받고, 그것을 자신만의 스템을 이용

해 재 조직한 후, 게시판을 통해 전달하고 공유하는 형태는 면대면 환경에서도 쉽게 이루어지지 못하기 때문이다. 그러므로 전자문학에서 간과하지 말아야 할 점은 멀티미디어적인 특성 뿐 아니라 상호작용적인 특성이며, 그것이 시간과 공간을 초월하여 활용할 수 있다는 데 초점을 맞추어야 할 것이다.

III. 가상학습 공동체에서의 아동문학교육

가상학습 공동체에서 아동문학교육은 어떤 형태로 나타나는 지에 대한 연구가 많은 것은 아니지만, 몇 개의 연구를 찾아 볼 수 있다. 이성은과 유정아(2001)는 인터넷을 활용한 문학교육 방법으로 문학 수용 활동, 문학 비평 활동, 문학 창작 활동으로 구분하여 실시할 수 있음을 제시하고 있는데, 이는 서유경(2002)이 제시하는 방법 보다 세분화된 방법이다.

서유경(2002)은 인터넷 매체의 상호작용성과 시각적 이미지 등의 특성을 기초로 통합적 문학교육 활동을 구상하였다. 보여주기, 상호작용 하기, 표현하기가 그것인데, 세 가지의 활동 모두 인터넷의 멀티미디어적인 특성과 상호작용성, 하이퍼미디어적인 특성을 이용한 쓰기 활동으로 전개하기를 기대한다. 그러나 보다 적극적으로 인터넷의 다양한 기능적 특성을 활용한다는 측면에서 최지현(2002)이 지적하는 텍스트 중심의 창작활동과는 구별된다.

모란(Moran, 1999)은 인터넷을 활용한 문학교육 방법으로 구체적인 사례를 제시하고 있는데, 실제로 미국에서 이용되고 있는 인터넷 사이트를 독서 능력 단계에 따라 제시된 도서와 연관시켜 실제적인 활동들을 제시하고 있다는 점에서 학교 현장이나 독서교육을 하는 영역에서 보다 실제적인 도움을 받는다. 인터넷을 활용한 문학교육의 방법을 정리해 보면 <표 1>과 같다.

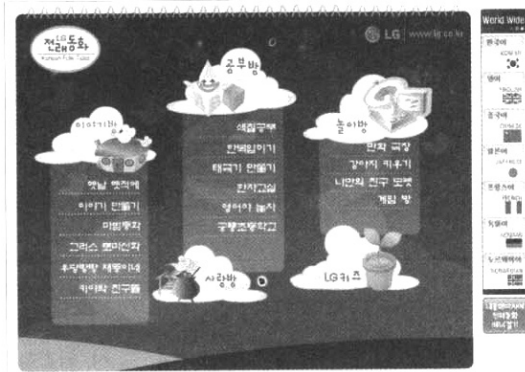
<표 1> 인터넷을 활용한 문학교육 방법

문학교육의 영역	인터넷 활용 방법	인터넷의 활용 특성
문학 수용 (이해, 감상)	멀티미디어 동화 보여주기 - 느낌 쓰기	멀티미디어 하이퍼미디어
	e-book 보여주기 - 느낌 쓰기	
문학 비평	서평 커뮤니티	시,공간적 개방성 가상 공동체 형성 의사소통 용이
문학 창작	게시판 문학, 팬픽	상호작용성 자율적 접근 시, 공간적 개방성 가상 공동체 형성
	전자 출판	

인터넷을 활용한 문학교육의 가능성은 문학 창작 영역 뿐 아니라 문학 비평 영역과 문학 이해 및 감상 영역에서도 찾아 볼 수 있다. 그러므로 인터넷을 활용한 문학교육은 인쇄매체나 전자매체 형태로 된 문학작품을 읽고, 그것에 대한 느낌을 나누며(문학 수용), 작품을 분석하고, 자신의 견해를 나누며, 작품에 대해서 다른 관점에서 생각해 보고(문학 비평), 새로운 자신의 생각을 표현하는(문학 창작), 세 가지 문학교육을 인터넷 환경에서 전개하는 교육이라고 말할 수 있다.

인터넷을 활용한 문학교육에서 사용하는 작품이 인쇄매체와 전자매체를 모두 포함한 형태라는 점은 문학 작품의 이야기 구조를 내용으로 한다는 것을 강조하는 것이다. 그러나 그것이 가상공동체인 인터넷 환경에서 이루어진다는 점이 면대면 환경에서 전개되는 문학교육과 차이라고 할 수 있다.

1. 문학수용 활동



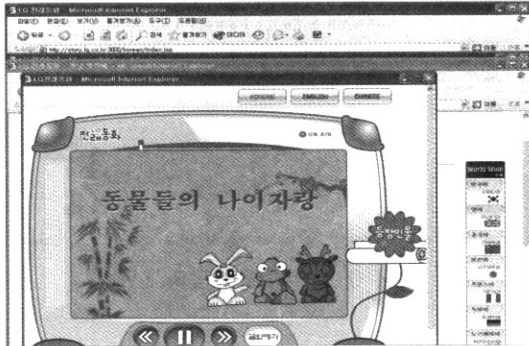
[그림 4] LG 전래동화 사이트

문학수용 활동은 문학 이해와 문학 감상 활동이 포함된다. 가상공간에서 문학 이해와 문학 감상을 하기 위해서는 정보를 안내 받거나, 스스로 탐색하여 정보를 찾아야 한다. 즉, 아동들은 사이트에 접속하여 자신이 원하는 문학 작품을 탐색하고, 안내를 받으면서 문학 작품을 읽거나 보고, 혹은 듣고, 이해하고, 그것에 대해서 스스로 느껴야 한다. 즉, 전자 형태로 제시되는 문학작품을 감상하는 것이다.

가상공간이 만들어진 초기인 1990년대 중반에 만들어져서 지금까지 계속 개편작업을 해온 사이트 중에는 어린이 전래동화 사이트(<http://story.lg.co.kr:3000/korean>)가 있다. 10년 가까이 이 사이트는 여전히 어린이 전래동화를 제시하고 있으며, 현재는 다양한 외국어(영어, 중국어, 일어, 프랑스어, 독일어, 노르웨이어)로 소개하고 있어, 우리나라의 전래동화를 외국에 소개하는 역할도 하고 있다([그림4]참고).

이 사이트에는 다양한 메뉴(‘이야기 방’, ‘공부방’, ‘놀이방’, ‘사랑방’ 등)을 개발하여 다양한 활동을 전개하고 있다. ‘이야기 방’의 ‘옛날 옛적에’에서는 우리나라

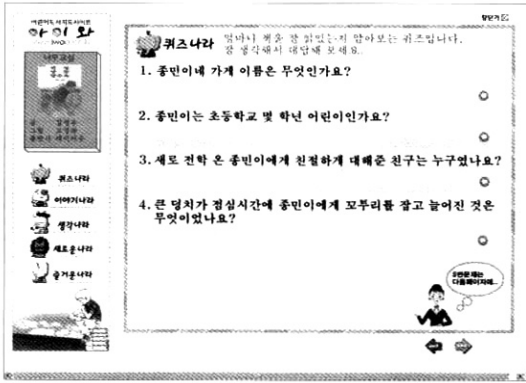
라의 전래동화를 들을 수 있는데, 플래시 동화로 구성되어 보다 흥미롭게 이야기를 들을 수 있다.([그림 5] 참고).



[그림 5] LG 전래동화 사이트에서 전래동화 플래시 동화 화면

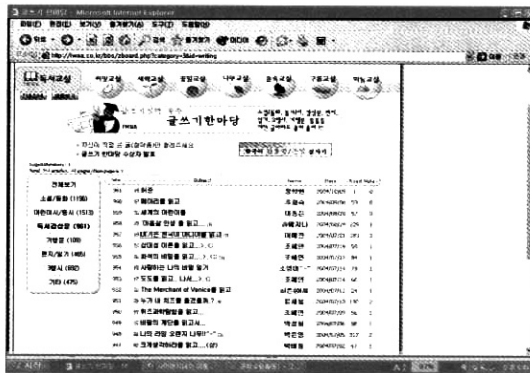
‘이야기 방’의 ‘이야기 만들기’에서는 들었던 전래동화의 이야기를 자신만의 이야기로 만들어 볼 수 있도록 공간이 제시된다. ‘공부방’의 ‘한복 입히기’에서는 이야기 속의 등장인물을 선택하여 한복을 입혀 줌으로써 한복에 대해서 더 자세히 알게 되고, 이야기를 다시 한 번 머릿속에서 상상하도록 해준다. ‘놀이방’의 ‘만화극장’에서는 전래동화만이 아닌, 다양한 주제의 이야기를 전개함으로써 흥미를 이끌며, 교훈도 준다.

독서 교육을 전문으로 하는 사이트 아이와(<http://iwa.co.kr>)에서는 아동들의 수준에 맞는 책을 선정해서 다양한 활동을 온라인으로 실시하고 있다. 이 중에서 퀴즈 나라와 이야기 나라는 작품을 읽고 난 후, 어느 정도 이해하고 있는지를 퀴즈를 통해 알아본다. 그리고 이야기 나라에서는 자신의 느낌이나 생각을 적어보는 활동으로 전개된다([그림 6] 참고).



[그림 6] 문학수용활동의 전개

이런 활동들이 초등학교 1학년부터 6학년까지 매주 1작품씩 소개되면서 전개 되고, 궁금한 점이나 이야기를 나누고 싶은 점이 있다면 게시판으로 통해 이야기를 나누도록 되어 있다(그림7 참조).



[그림 7] 아동들의 문학 감상 나눔 게시판

문학 작품을 소개한 후, 면대면 상황에서 문학수용과 관련된 교육활동을 진

행할 경우, 대부분의 수업활동은 아동들이 문학 작품을 잘 이해하였는지에 초점을 두게 된다. 그런데, 교사가 직접 얼굴을 보고 있고, 다른 동료들이 지켜보는 가운데 이야기를 요약하거나 주제를 찾아 내야하는 상황은 아동으로 하여금 많은 긴장을 초래하고, 더 많은 실수를 유발하게 된다. 그러나 인터넷에서의 활동은 그런 긴장감을 느낄 필요 없이 자신의 능력 수준에 맞게 친절한 인터넷 교사의 도움을 받아 활동을 진행시킬 수 있다. 또한, 인터넷을 통하여 구현된 종이책과 같은 내용의 멀티미디어 동화를 보면서 아동들은 두 매체가 주는 차이점을 알아나가게 될 것이고, 보다 성숙한 아동들은 상황에 적절한 문학 매체를 선택할 수 있는 안목이 형성될 것이다.

2. 문학비평 활동

문학비평 활동을 전개하기 위해서는 먼저 문학 작품에 대한 이해가 선행되어야 하며, 작가의 의도를 파악해야 한다. 그리고 자신이 알고 있는 지식을 통해서 사실들을 해석해 나가야 한다. 이런 작업은 아동 혼자 하기에는 벅찬 일이다. 면대면 상황에서는 이를 해결하기 위하여 토론식 수업 혹은 질의 응답식 수업을 주로 사용한다.

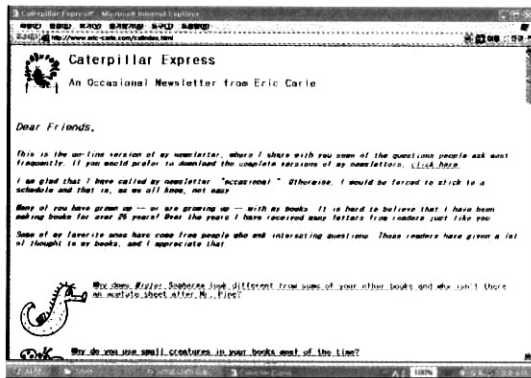
그러나 30명이 넘는 학생들을 대상으로 교사 1인이 토론을 진행하는 일은 많은 시간을 필요로 할 뿐 아니라, 심도 깊은 토론을 진행하기에는 난관이 있다. 또한, 토론 참여자들의 우수한 토론 능력이 요구되고, 문화적으로 토론에 익숙한 아동들이 아니라면, 대부분의 경우 토론에 참여하는 소수의 아동들만이 일방적으로 토론의 주도권을 잡고 이끄는 형태로 전락되기 쉽다.

진정한 토론은 토론 참여자들이 주어진 시간에 대해서 성숙한 이해와 깊은 사고를 하고 있어야 하고, 다른 사람의 의견의 진의를 파악하기 위해서도 많은 시간을 필요로 하게 된다. 그러나 면대면 상황에서의 토론은 시간과 공간적인 제약으로 인해 사고를 할 수 있는 긴 시간을 할애해 주지 못한다. 면대면 상황에서 진행되는 토론의 대부분은 다수의 사람들이 수동적인 형태로 소수의 사람

들의 의견을 수용하는 형태로 마치게 된다.

그러므로 이런 상황의 경우 인터넷의 의사소통 기능, 시·공간의 제약 해소 기능, 1대 1, 1대 다의 통신 기능 등은 면대면 상황의 단점을 많이 보완해 줄 것이다.

에릭 칼은 그림책 작가로 세계적으로 명성을 갖고 있다. 이는 자신의 홈페이지를 만들어서(<http://www.eric-carle.com/>) 자신의 작품에 대한 소개도 하며, 자신의 작품에 대한 비평의 소리에도 귀 기울인다([그림 8] 참고).

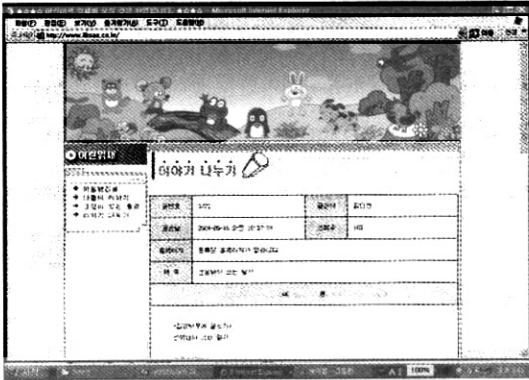


[그림 8] 에릭 칼의 홈페이지에서 독자들의 질문에 답변하는 이야기

‘Answers to Frequently Asked Questions’는 전 세계의 독자들로부터 받은 작가의 문학 작품에 대한 평가와 독자들의 의견을 읽어볼 수 있는데, 대부분 아동들의 질문에 대한 작가의 답변으로 되어있다. 독자인 아동은 작가의 문학 작품 중 스토리 플롯 부분에 대한 의문사항을 질문하기도 하면서 독자가 그 글을 썼다면, 이런 이야기를 더 첨가하였을 것이고, 이런 부분은 생각했을 것이라는 의견을 보내오기도 한다. 그에 대해서 작가는 그에 타당한 이유를 들어 설명해 준다.

우리나라의 독서교육 사이트로 자원봉사 형태로 운영되는 사이트 중에는 ‘읽

새가 있다[그림 9] 참고).



[그림 9] '읽새'의 이야기 나누기 메뉴

대전지역에서 시작된 이 독서교육기관은 먼대면 환경에서 시작되었는데, 가입 회원들에게는 매주 추천 도서를 전자메일로 보내주고, 책에 대한 느낌과 이야기를 나누도록 하고 있다.

특히, 독서클럽 회원들이 자발적으로 책에 대한 이야기를 나누고, 그것에 대해서 서로 이야기해 보는 '이야기 나누기' 메뉴는 아동들이 직접 문학 비평에 참여해 보는 기회를 갖게 된다. 이 외에도 게시판 형태로 운영되는 인터넷 카페나 인터넷 클럽에서는 소규모로 혹은 대규모로 공개로 혹은 비공개로 인터넷의 상호작용적 특성을 활용한 다양한 문학 게시판이 존재한다.

3. 문학창작 활동

인터넷을 통한 문학창작 활동은 게시판 형태로 이루어지거나, 프로젝트 형태로 진행된다. 그러나 게시판 형태의 자유로운 문학창작은 자유로움이 지나쳐서 오히려 창작 활동이 오래 진행되지 않거나, 짧은 글짓기 형태로 남는 경우가 많다. 그래서 게시판을 공개로 하지 않고, 몇몇 회원들 전용의 비공개 게시판으로

운영하는 경우가 많다.

게시판을 통해 회원들의 글 창작을 허용하는 인터넷 카페 중에서 현재까지 꾸준히 유지되는 카페는 다음커뮤니케이션을 통해 운영하고 있는 ‘책 읽어주는 친구들 (<http://cafe.daum.net/bookreading>)’이다(그림 10 참고).



[그림 10] ‘책 읽어 주는 친구들’의 이야기 쓰기 메뉴

이 카페는 2000년 1월에 카페로 등록된 이래 현재까지 40,000명에 달하는 회원수를 기록하고 있다.

이 인터넷 카페에서는 회원들에게 시, 소설, 산문 등의 창작을 허용하고 있고 창작물에 대해서 서로의 의견을 달아주고 있다.

또한 홈페이지로 이야기를 창작하여 독자들에게 읽도록 권하는 사이트들도 있다. 홈페이지를 통해 글과 그림 혹은 사진 등으로 새로운 창작물을 만들어 공개하고, 독자들의 의견을 들어 보는 경우도 있다. 인터넷 공간은 새로운 형태의 창작을 가능하도록 해주고, 창의력을 발휘 할 수 있는 무한의 공간을 제공한다.

그러나 아동들을 대상으로 하는 문학창작 활동은 교사의 적절한 안내가 요구된다. 인터넷 카페나 클럽의 많은 글쓰기 메뉴들이 활발하게 이용되지 못하는 것은 안내자가 부족하기 때문이다. 글쓰기는 천부적인 재능이 요구되는 것이기

는 하지만, 어느 정도의 훈련을 하게 되면, 누구나 쉽게 자신의 생각을 글로 표현할 수 있게 된다. 그것은 연습이 필요하며, 연습을 위해서는 안내할 수 있는 교사가 있어야 한다.

가상공간에서의 문학창작 활동은 면대면 환경과 같이 시간과 공간적인 제한을 덜 받게 된다. 교사와 아동들은 자신이 원하는 공간에서 자신들에게 적절한 시간에 접속하여 글쓰기를 할 수 있다. 교사와 아동들이 인터넷을 통해 가장 적합하다고 생각하는 활동으로 문학창작 활동을 선택한 것은 바로 이런 이유에서인 것이다(유정아, 2003).

인터넷을 통한 문학창작 활동은 아동문학교육에서 새로운 장을 열어줄 수 있으며, 교사의 적절한 안내로 운영될 때, 면대면 환경에서는 이루지 못한 큰 성과를 얻을 수 있을 것이다.

Ⅳ. 사이버 공간의 아동문학교육에 대한 기독교적 조망

하나님께서서는 이 세상의 모든 것들을 다스릴 수 있는 권한을 인간에게 주셨다. 그것에는 사이버 공간도 포함된다. 그러므로 그것을 잘 다스려서 하나님이 보시기에 좋은 공간으로 만드는 일은 인간들이 해야 하는 일이다.

현재 대부분의 부모나 교사들은 사이버 공간에서 교육을 받아오지 않았다. 그리고 사이버 공간이 없는 상황에서 어린 시절을 보내왔다. 그러나 현재는 사이버 공간이 존재하고, 우리의 아이들은 사이버 공간의 삶도 자신의 삶의 일부로 받아들이고 있다. 혹자는 사이버 공간에 대해서 매우 부정적인 태도를 갖는다. 심지어 아이들이 사이버공간에 가도록 하는 것은 부모의 잘못이며, 아이들이 사이버 공간에서 활동하는 것을 막아야 한다고 주장한다.

몇몇의 일간지 기사나 공영방송의 뉴스를 통해서 인터넷에 의해 피해를 본 학생들의 사례가 보도되었다. 온라인상에서 심하게 모욕적인 언행을 당해온 여

학생이 자살을 하였다든 사례, 온라인 가상 게임에 중독 된 학생이 실제 생활에 적응하지 못하여 다른 학생들에게 폭력을 휘둘렀다는 사례, 심지어 인터넷 게임의 상황과 실제 상황을 구분하지 못하여 자신의 동생을 살해한 형에 대한 사례까지 다양했다. 이런 문제는 매우 심각하다. 더 편리한 세계를 만들기 위해 개발된 가상공간이 오히려 해를 입히는 공간으로 작용했기 때문이다.

그러나 이런 문제는 치료될 수 있다. 교사나 학부모들은 학생들에게 가상공간을 제대로 알고 사용하도록 지도하고, 가상공간을 만드는 사람들은 그곳에서 활동하는 사람들이 유익하고, 편리하게 사용하도록 만들어야 한다. 대부분의 가상공간에 대한 우려는 가상공간을 제대로 알지 못하기 때문에 더욱 커지는 것이다. 실제 세계와 마찬가지로 사이버 공간도 인간이 만들어 낸 만남의 장이다. 그리고 무엇인가를 전달하도록 하는 매체이며 분명히 하나님께서 허락하신 공간이다. 그러므로 그리스도인인 우리는 하나님께서 우리에게 허락하신 공간을 하나님의 영광을 드러내기 위해 사용해야 한다. 왜냐하면, 하나님이 자신의 형상을 따라 창조한 인간과 화목하시고자 하시는 것이 하나님의 뜻이기 때문이다.

사이버 공간은 인간에게 편리함을 주고자 하여 창조된 창조물이다. 이런 공간의 창조를 허락하신 하나님께서는 그것을 허락하신 뜻이 분명히 있다. 그것은 모든 것이 화합하여 선을 이루라는 목적을 위한 것이다. 그러나 사단의 유혹은 끊임이 없어서 이렇게 탄생한 공간까지 자신의 영향력 안에 두고자 한다. 사이버 공간에서 난무하는 온갖 더럽고 추악한 이야기들은 바로 인간을 하나님께로부터 더욱 멀어지게 하는 사단의 강력한 힘인 것이다.

그리스도인들은 이런 힘에 강하게 맞서야 한다. 특히 사이버 공간을 잘 모르는 아동들에게 그것을 전해줄 때는 더욱 유의해야 한다. 사이버 상에서 존재하는 아동문학과 아동문학 교육은 하나님의 일을 하기 위해 충분한 조건을 갖고 있다. 하나님이 말씀으로 세상을 창조하셨듯이 ‘이야기’가 변하여 ‘문학작품’으로 만들어 졌다. 그리고 최근에는 그 ‘이야기’가 변하여 ‘전자문학작품’으로 만들

어지고 있다. 전자문학은 아동들에게 매우 흥미로운 매체이다. 그것의 제시형태가 아동들의 모든 감각을 자극하기 때문이기도 하지만, 그 내용 자체가 어떤 메시지를 전달하기 때문이다.

사이버 상에서의 아동문학과 아동문학 교육이 기독교 관점에서 더욱 활성화되기 위해 필요한 요건을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 기독교 세계관에 입각한 다양한 전자 아동문학 콘텐츠를 개발하는 일이다.

모든 이야기에는 그것의 의미를 전달하는 강력한 메시지가 들어있다. 하나님의 메시지를 전달하는 가장 우수한 작품은 ‘성경’이다. 그리고 성경과 함께 하나님께로 가까이 갈 수 있도록 길을 열어주는 우수한 작품들이 많이 있다. 하나님께서 향할 수 있도록 하는 좋은 작품을 ‘기독교 세계관에 입각한 좋은 문학 작품’이라고 한다. 인쇄매체 중에는 기독교 세계관에 입각한 많은 우수한 문학작품들이 있다. 인쇄 매체를 싫어하는 아동들은 아무리 좋은 인쇄매체를 제시하더라도 그것을 받아들이려고 하지 않을 수도 있다. 그러므로 이런 우수한 작품을 선정하여 사이버 상에서 전달될 수 있는 형태인 전자 문학으로 개발하는 일이 필요하다. 완전한 문학은 그 자체로서 너무 아름답기 때문에 아동들은 그것에 심취할 수 있다. 문학 작품에서 전달하는 메시지는 매우 강력하기 때문에 그것은 아동들의 생의 목적을 바꾸어 놓을 수 있다. 좋은 전자문학 작품을 접한 아동들이 자신의 삶은 죽음에서 생명으로 옮길 수 있다면, 얼마나 하나님께 영광스러운 일인가? 그러나 아무리 좋은 작품이라고 해도 그것의 전달 형태가 조잡하거나 미숙하다면, 아동들에게 외면당할 수 있다. 그러므로 최고의 제시방식을 연구하여 효과적이고 아름다운 전자 문학을 개발해야 한다.

둘째, 다양한 의사소통 채널을 갖춘 가상 아동문학 공동체를 운영하는 일이다. 우수한 문학작품은 그것을 읽고 그것에 대해서 계속 생각을 하게 한다. 그리고 다른 사람들과 그것에 대한 이야기를 나누고 싶은 충동을 준다. 자신이 느낀 것에 대해서 이야기하고 싶은 것이다. 이런 활동은 작품이 전달하는 메시지를

더욱 깊게 그리고 넓게 해준다. 그러나 요즘은 모든 사람들이 시간에 바빠 쫓겨 다닌다. 책을 읽을 시간도 없지만, 그것에 대해서 이야기를 나눌 시간은 더욱 없다. 그러기 위해서 사이버 공간은 또 다른 공간을 마련하고 있다. 상호작용성과 다양한 의사소통 채널을 갖고 있는 '가상 공동체'이다. 이 공동체에서는 책을 읽거나 읽지 않은 사람이 모두 들어와서 이야기를 나눌 수 있다. 시간과 공간의 제약에서 자유로운 이 공간은 더욱 많은 사람들이 오고가는 공간이 될 것이다.

기독교 세계관에 입각한 우수한 문학작품을 읽고, 아동들이 가상 공동체에서 자신들의 의견을 나눌 수 있다면, 아동들은 자신의 신앙에 대해서 다시 돌아볼 수 있는 기회를 갖게 될 것이다. 특히, 시간과 공간의 제약으로 의사소통하지 못했던 아동들은 설만한 물가를 찾듯이 섬을 얻어갈 수 있을 것이다. 이렇게 좋은 경험을 한 아동들은 다른 아동들에게 이런 공간에 대해 이야기 해 줄 것이고, 경험하지 못한 아동들이 찾아오는 일이 더욱 많아져서 이 공간은 하나님께 영광을 돌릴 수 있을 것이다.

V. 결론

사이버 공간에서 아동문학과 아동문학교육을 생각해 볼 때, 가장 두드러진 특성으로 생각할 것은 멀티미디어적인 특성과 상호작용적인 특성이라고 할 수 있다. 멀티미디어적 특성으로 나타난 전자문학으로서의 아동문학에는 e-book, 플래시 동화, cd 동화 등을 포함할 수 있다. 상호작용적 특성으로 나타난 가상학습 공동체 안에서의 아동문학 교육은 문학수용활동, 문학비평 활동, 문학창작 활동 등을 포함한다.

사람들은 책을 읽으면서도 자신만의 공간을 만든다. 문학적으로 문학성이 높은 작품은 그것이 갖고 있는 공간이 큰 작품이라고 평가하기도 한다. 공간이란 작품과 독자사이에 존재하는 가상의 공간으로서 독자의 기대지평에 따라 다양하게 채워질 수 있는 것을 말한다. 좋은 책이란 독자들에게 이런 공간과 같은

상상의 공간을 많이 할애하여 책을 읽으면서 독자 자신만의 독특한 세계를 구성하도록 하는 것이다. 사이버 공간도 이런 의미에서 받아들인다면, 그것을 활용할 수 있는 좋은 아이디어들이 많이 떠오를 것이다.

문학작품은 글쓰기에 천부적인 재능을 갖고 있는 사람들의 전유물로 여겨졌던 때가 있었다. 그래서 문학작품을 논할 수 있는 대상도 그에 못지않은 지성과 이성, 그리고 경제력을 겸비한 사람들이어야만 한다고 여겨졌었다. 그러나 인쇄술의 발달과 교육의 발달로 많은 책들이 발간되고, 문맹률이 떨어지게 되면서, 문학작품은 일반인들이 공유할 수 있는 좋은 매개물로 자리 잡았다.

사이버 공간에서 만들어지는 작품들은 인쇄물로 만들어진 문학작품에 비해서 더 다양하게 창조될 수 있고, 그것을 공유할 수 있는 대상도 다양하다. 더욱이 인쇄물의 유통경로에 비해서 사이버 공간에서 만들어지는 것은 더욱 신속하고, 접근이 용이하다. 이런 특성을 갖고 있는 사이버 공간이 아동들에게 열려졌을 때, 그것을 활용하는 아동들은 무한히 펼칠 수 있는 자신의 세계에 감탄하게 될 것이다. 왜냐하면, 자신의 사고를 펼칠 수 있는 방식이 다양하고, 그것을 공개할 수 있는 대상이 더욱 무한하기 때문이다. 사이버 공간에서의 창작활동은 아동들에게 새로운 이미지를 심어주게 되고, 아동 자신의 상상력을 키워줄 수 있다.

최근에는 자신의 홈페이지를 쉽게 꾸밀 수 있도록 여러 인터넷 회사에서 도구를 제공하고 있다. ‘홈피’, ‘미니홈피’, ‘플래닛’, ‘블로그’ 등의 명칭으로 불리긴 하지만, 기본적으로 구성되는 내용은 흡사하다. 자신에 대해서 알리고, 느낌을 공유하기 위해 만드는 것이다. 그것의 전달방식은 이미지, 애니메이션, 사진, 그림, 음악, 글의 혼합 형태로 나타난다. 이런 형태가 성인들에게 익숙하지 않다고 해서 부정적으로 보는 것은 위험하다. 새로운 방식은 그 나름대로 무언가 기존의 것에 비해 새로운 장점을 갖고 있기 때문이다. 이는 음악이나 영화를 만들어서 자신의 느낌과 생각을 표현하는 것과 마찬가지로 할 수 있다. 홈페이지를 이용해서 자신의 세계를 구축하는 것은 엄연한 하나의 창작활동으로 보아야 한

다.

온라인으로 만들어진 ‘카페’, ‘클럽’, ‘커뮤니티’ 등은 아동문학 교육의 차원에서 볼 때, 매우 긍정적이다. 이런 것들이 등장하기 전에 웹 사이트를 만드는 것은 전문적인 기술을 요하기 때문에 평범한 교사나 아동들이 접근하기에 어려웠다. 그러나 인터넷 회사에서 제공하는 이런 도구를 사용한다면, 새로운 기능이 추가된 가상학습 공동체를 손쉽게 만들 수 있다. 배우기 쉽고 접근하기가 용이한 도구를 활용하여, 면대면 환경에서 제한적으로 이루어지던 문학교육을 폭 넓게 할 수 있다면, 그것을 사용하는 것은 유익하다.

가상공간에서 문학교육을 하는데 유의해야 하는 사항은 좋은 콘텐츠를 많이 확보하는 것 보다는 그것의 규모와 운영자의 지도력, 그리고 학급의 구성인원이다. 소규모로 운영되는 것이 바람직한 교육이 있는데, 그것 중의 하나가 바로 문학교육이다. 문학교육은 책에 대한 감상이나 느낌을 나누면서 비평하고, 새로운 것을 창작하는 활동으로 이루어지므로 큰 규모의 학급 단위를 요구하지 않는다. 학급을 구성하는 개개인이 개인적으로까지 알 수 있는 친밀한 관계의 소규모 학급이 적절하다. 기존에 존재하던 많은 인터넷 독서 클럽과 독서 카페가 폐쇄되고 있는 것은 바로 이런 특성을 간과했기 때문이다. 이에 비해 비공개적으로 소규모로 운영되고 있는 인터넷 독서 클럽과 카페가 많은 것은 이런 문학교육의 특성을 고려했기 때문이기도 하다.

또한, 가상공간에서 문학교육을 하기 위해서는 그것을 운영하는 교사의 지도력과 학급 구성원들의 조직 형태가 중요하다. 가상 학습 공동체는 혼자서 하는 것이 아니다. 특히, 눈을 마주보고 하는 공간이 아니므로 작은 오해가 오고가기 쉽다. 그러므로 그것을 중재할 수 있는 권한을 갖고 있는 사람의 막강한 영향력이 중요하다. 문학교육에서 그것을 할 수 있는 사람은 가상공간을 운영하는 교사이다. 교사는 이 공동체가 어떻게 운영되고 있는지 주의 깊게 살펴보아야 한다. 그리고 그에 못지않게 중요한 것은 구성원들의 조직이다. 구성원 중에는 열성적인 학생이 몇 몇 있어야 한다. 이들이 토론을 이끌고, 방향성을 조절하기 때

문이다. 교사와 함께 문학교육을 이끌 몇몇의 리더 그룹이 있다면, 가상공간에서의 문학교육은 기본 틀을 갖추었다고 할 수 있다.

기본 틀이 갖추어진 상태에서 요구되는 사항은 좋은 책에 대한 교사의 안목과 다양한 활동을 구성할 수 있는 교사의 교수기술이다. 다양한 안건을 내고, 그것에 대해서 답을 미리 생각하여 학생들의 반응을 이끌고, 학생들이 더욱 깊이 생각할 수 있도록 안내하면서 새로운 것을 만들도록 권유하는 것이 교사의 일이다. 즉, 교사는 학생들이 새로운 생각을 해내고, 자신의 생각을 정리하고, 표현하도록 부추기는 일을 하는 것이지, 문학작품에 대한 자신의 감상을 주입하는 것이 아니다.

가상공간에서는 시간과 공간의 제약으로부터 벗어나므로 학생들에게 충분히 생각할 시간을 줄 수 있다. 그리고 자신의 생각을 표현하도록 할 수 있다. 그리고 교사나 다른 학생들은 학생이 표현한 의견에 대해서 자신의 의견을 이야기할 수 있다. 말로 하는 것이 아니라 글로 하는 것이므로 자신의 의견을 계속해서 논리적으로 다듬을 수 있다. 경우에 따라서 면대면 환경에서의 만남을 가지도록 할 수도 있다.

가상공간은 실제세계와 동떨어진 공간이 아니다. 마치 한 집에 여러 개의 방이 있듯이 가상공간 역시 이런 방 중의 하나이다. 그곳이 쉼만한 물가가 될 수도 있고, 치열한 전쟁터가 될 수도 있다. 하나님께서 허락하신 가상공간이 하나님께서 보시기에 좋은 것이 되거나, 혹은 슬픈 것이 되는 것은 그것을 이용하는 사람들에게 달려있다. 그러므로 약할 때에 힘주시는 하나님을 의지하여 주신 기회를 살 수 있도록 열심히 행해야 할 것이다.

참고 문헌

- 서유경 (2002), "인터넷 매체를 활용한 통합적 문학교육 연구," 『문학교육학』, 10, 241-264.

- 신헌재 (2002), “학교문학교육의 위상과 지향점, 학교 문학교육의 새로운 방향,” 『한국문학교육학회 제 28회 학술대회 자료집』.
- 유정아 (2002), “문학활동 설계 모형 개발 및 적용,” 『문학교육학』 9, 181-214.
- 유정아 (2003), “인터넷 활용 문학교육에 대한 초등학교 교사 및 학습자들의 인식 분석,” 『문학교육학』 11, 433-466.
- 이성은, 유정아 (2001), “아동문학중심의 Web기반 교육활동 분석,” 『열린교육연구』 9(2), 77-100.
- 최지현 (2002), “인터넷에서의 청소년 문학 생활화 방안,” 『문학교육학』 9, 77-100.
- Anderson, B.P. (1996), “Storytelling on the Net,” in *Children’s Literature and the Internet- Proceedings of the ITEC Virtual Conference: A Meeting of the Minds*, 48-52.
- Boyd, S., Henri, J. and Lake, Z. (1996), “The Impact of the Net on Children’s Literature: Points of View,” in *Children’s Literature and the Internet- Proceedings of the ITEC Virtual Conference: A Meeting of the Minds*, 57-58.
- Caswell, B. (1996), “Writing on the Information Super-Highway--The Impact of the Net on Children’s Literature: A Point of View,” in *Children’s Literature and the Internet- Proceedings of the ITEC Virtual Conference: A Meeting of the Minds*, 53-56.
- Freeman, A. (1996), “Potential Uses of the Net for Children’s Literature in Schools,” in *Children’s Literature and the Internet- Proceedings of the ITEC Virtual Conference: A Meeting of the Minds*, 45-47.
- Moran, A. K. (1999), *Literature Online - Reading & Internet Activities for Libraries & Schools*, Wisconsin: Alleyside Press.

ABSTRACT

Children's Literature Education in Cyber Space

Jung-Ah Yoo

This paper explains the type of children's literature and pattern of children's literature education method in cyber space. The type of children's literature in cyber space is electronic books which are cd-rom, flash story, and electronic books. The pattern of children's literature education method is cyber community of that.

Electronic children's literature is seems to the new type of story book which is dressed in voice, image, picture and animation etc. Cyber community of children's literature education is the new instructional area which overcomes time and space limit and has advanced interaction and feedback pattern.

God said "Rule over the fish of the sea and over the birds of the sky and over the cattle and over all the earth". Cyber space is "all the earth", too. Cyber space has possibility and dream in one who dream in the new world. It's the problem of man that cyber space is good or bad.

Key words : children's literature, WBI, cyber space, children's literature education