팬터지를 이용한 독서지도에 관한 연구: 학생들의 창의력 제고를 중심으로

A Study on Reading Guidance for Creativity Enhancement by Using Fantasy Literature

유 소 영(Soyoung Yoo)*

목 차

1. 서 론
2. 팬터지의 정의와 작품의 성격
3. 작가 편에서의 팬터지
4. 창의성의 본질
5. 팬터지 작품을 이용한 독서지도
6. 결 론

초 록

필자는 팬터지 문학작품을 이용하는 것이 학생들의 창의력 함양에 도움이 되는 이유를 밝히고 있다. 창의성이란 정보를 통합하는 두뇌활동 중에 생산되는 것인데 팬터지 작품은 등장인물이나 배경을 통하여 이질적인 현실세계와 비현실의 있을 수 없는 정보들을 하나의 이야기로 엮음으로써 이질적인 정보를 하나의 시스템에 통합시킨다. 팬터지를 읽는 독자의 두뇌는 매우 이질적 정보들이 시스템(이야기)화 하는 즉 정보 통합의 예를 경험하게 된다. 그러므로 독서지도에서 팬터지 작품을 많이 이용하면 학생들의 두뇌활동 중에 정보를 통합하는 기회가 많아 질 것이고 학생들은 자연히 창의성 함양의 기회를 많이 가질 수 있다.

ABSTRACTS

The author describes the reasons why fantasy literature is more useful for reading guidance than realistic fiction. The activities of the human brain are in accordance with the activities of creating fantastic stories. She explains that the characteristics of creativity, according to the findings of psychologists and neuroscientists, are inherent in the activities of the human brain which is integrating information. These properties of information integrating are strongly immanent in fantasy literature. Fantasy literature provides the brains of readers with opportunities to integrate information because of its heterogeneity, for fantasy literature includes both realistic and unrealistic characters and settings comparable to those of realistic fiction. Also fantasy literature appeals to the curiosity and interest of young people, so students easily pay attention to it. Therefore, the author recommends that teacher-librarians use fantasy literature for reading guidance for students. In order to achieve successful reading guidance at school libraries, the author recommends the following.

① A school library should have teacher-librarians who are well grounded in literature.
② School authorities should elevate the teacher-librarian's status to the same level as that of other teachers and create conditions such that teacher-librarians can best carry out their responsibilities.
③ It is necessary that a variety of lesson plans be developed for use by teacher-librarians.

키워드: 독서지도, 정보 통합, 창의성, 팬터지

* 건국대학교 문헌정보학과(soyoung@kku.ac.kr)
논문접수일자 2002년 2월 26일
게재확정일자 2002년 3월 20일

1. 서 론

우리 나라의 국민교육은 최근 들어 교육제도의 변화가 심한 가운데 교육 본래의 목적 수행을 저해하는 부작용이 많으면서도 계속해서 학생들의 창의성 제고를 위한 노력을 기울이고 있다. 현재 학년에 따라 실시되고 있으며 앞으로 일, 이년 내에 전면 실시될 예정인 7차 교육과정에서는 학교수업에서 재량활동시간과 선택과목의 폭이 이전 교육과정에 비하여 확대 된 것도 그러한 노력의 하나라고 생각된다. 더욱 더 고무되고 있는 사실은 경기도와 같은 지방교육청에서 학교도서관정보화사업에 눈을 돌리기 시작했다는 것이다.

현재로서 학교도서관이 어느 정도 괴도에 오른다는 것은 두 가지 의미가 있다. 그 하나는 학교도서관의 장소, 시설, 자료, 인원 등 외형적 요소를 갖추는 것이고 다른 하나는 이러한 외형적, 물리적 요소가 적절하게 선택되고 배합되어 제 기능을 충실히 함으로써 학교교육목표 달성에 기여하는 측면이다.

후자의 측면에 속하는 학교교육목표달성의 내용에 큰 부분을 차지하는 것이 학생들의 창의성 함양이다. 학교도서관을 담당하는 사서교사는 그 하는 일을 통하여 학생들의 창의성 함양에 기여하여야 한다. 이 창의성 함양에 직접적으로 기여할 수 있는 사서교사의 활동이 독서지도이다.

문학작품으로의 팬터지는 사람들에 따라 여러 유형의 작품을 생각하게 한다. 특히 최근래에 인터넷 통신망을 토대로 청소년들 사이에 확산되고 있는 팬터지 소설을 떠올리는 사람들이 있을 것이다. 이런 유형의 소설들은 만화 무협지가 상업주의전략에 영향을 받아 대성공을 거두면서 청소년들의 오락불인 컴퓨터 게임이나 값싼 애니메이션 산업과 연계되고 있는 것과 유사한 성격을 갖는다. 이런 유형의 모든 팬터지 작품을 획일적으로 말할 수는 없지만 일반적인 평가는 작품성이 부족하고 때로는 기초적인 문장구성기법 마저도 제대로 지켜지지 않고 있다는 것이다.

그러나 원래의 팬터지 작품은 문학작품으로서 월등한 경지를 점할 수 있는 소지를 지니고 있는 작품 군이다. 우리 나라에 잘 알려진 루이스 캐럴(Lewis Carroll)의 *이상한 나라의 앨리스*는 그 말솜씨라든지, 비유, 풍자, 문학적 가치, 상상력 등이 유럽에서는 셱스피어 다음으로 널리 그 동화의 말을 인용해서 쓴다고 할 정도이다. 학교교육에서는 학생들로 하여금 이러한 장르의 문학을 읽혀서 그 유익성을 얻게 하고, 특히 학교교육의 목표인 학생들의 창의성 함양에 도움이 되는 방법으로 이 장르의 작품들을 이용할 수 있도록 유도하고 보급하여야할 것이다.

이 논문의 목적은 사서교사가 독서지도를 할 때 팬터지 작품을 사용하는 것이 추천되는 이유를 설명하고 학교도서관에서 좋은 팬터지 집서를 만들어 학생들이 널리 이용할 수 있도록 하려는 것이다. 동시에 본 논문은 무협과 팬터지를 합쳤다하여 새로 명명된 환협(幻俠)이라고도 불리는 팬터지류의 소설들이 널리 유행하게 되어 생긴 팬터지 문학에 대한 잘못된 이미지를 정리해 보는 부산물적인 효과도 계산하고 있다. 이를 위하여 먼저 팬터지 작품의 성격을 분석하고, 그러한 성격의 팬터지 작품을 이용하는 것이 어떻게 창의성을 고무할

수 있는지를 분석적으로 구명해 보려고 한다.

2. 팬터지의 정의와 작품의 성격

문학의 어떤 장르보다도 팬터지는 있는 그대로의 세상을 받아들이려 하지 않는 방식을 취한다. 그러했던 것이나 그러해야만 하는 것보다 그럴 수 있었다거나 아직 그럴 수 있다고 생각하는 것을 독자들의 눈에 보이게 만드는 방식을 취한다(Alleen P. Nilsen and Kenneth L. Donelson, 1993. p.215). 때문에 팬터지는 있을 수 없는 가공의 이야기이다. 그러나 그것은 표면적 구조일 뿐이다. 팬터지가 세상에 있을 수 없는 가공의 이야기라는 점은 사실주의 소설이 있을 수 있는 가공의 이야기라는 점과 대조가 된다. 언뜻 듣기로는 팬터지는 믿기지 않는 허황된 이야기로 치부할 수 있겠으나 사람들은 오히려 팬터지 작품을 즐기고 또 그 작품들에서 진실을 발견하고 그들이 원래 내면에 가지고 있는 원망(願望)을 다시 눈으로 확인하는 만족과 희망을 발견한다. 있을 수 없는 가공의 이야기에서 어떻게 사람들이 그들의 원초적 희망을 발견하고 보는 것일까? 이러한 질문의 답을 J.R.R. Tolkien의 말에서 엿볼 수 있다.

"팬터지는 자연스런 인간의 활동이다. 팬터지는 이성(理性. Reason)을 파괴하거나 모독하지 않는다. 즉 팬터지는 과학적 진실을 지각하는데 어둡지 않으며 그러한 진실에 대한 욕구를 무디게 하지도 않는다. 반대로 이성이 날카롭고 분명하면 할수록 그 이성은 더 좋은 팬터지를 만든다. 만일 사람이 진실(사실 또는 증거)을 알고싶어하지 않거나 감지할 수 없는 상태에 있다면, 팬터지는 그 사람들이 치유될 때까지 힘을 쓰지 못할 것이다." (1966 p.74-75)

Tolkien의 말은 팬터지가 어떠한 장르의 문학작품보다도 더 명료하고 탄탄한 이성적 이해를 바탕으로 하는 이야기라는 의미이다. 그러므로 팬터지 문학에서는 여느 사실주의 문학에서보다 더 자세하고 명료하게 독자를 믿게 하려는 책략을 사용한다. 이야기의 시작에서 얼마동안 사실적 구성으로 진행된다. 이러한 사실적, 논리적 윤곽 속에서 슬그머니 팬터지의 세계로 들어가는데 이러한 변형은 내적으로는 역시 논리적 윤곽 속에 담겨 있어야 한다. 언제 어디서 왜 어떻게 변형되었는가를 조심스럽게 밝혀서 내적인 논리를 잃지 않도록 한다. 그 이유는 나중에 설명이 되겠지만 사람의 생각하는 구조가 매우 논리적, 이성적이기 때문에 이 논리구조에 맞추어야 이해와 수긍이 잘 되기 때문이다.

이현주의 팬터지 작품, "*아기도깨비와 오토제국*"에서 오구치박사 일행이 가공의 세계 '눈부신 오토제국'으로 들어가는 상황설명의 예를 보면, 언제 어디서 왜 어떻게가 아주 분명하다. 분명하다는 것은 독자의 이성이 그것을 인식하여 이해하는 것이고 이해하기 때문에 믿게 되는 것이다. 이 작품에서 중요한 역할을 하는 아기도깨비 루루가 언제 어디서 어떻게 하여 이야기 속에 끼어 드는가 하는 점에서도 마찬가지이다.

작가는, 이야기를 읽는 독자가 "이 도깨비가 엉뚱하게 왜 나왔지?" 하는 의문을 가질 아무런 이유를 찾지 못하도록 사실적이고 아

주 자연스럽게 이야기를 하면서 "루루"라는 도깨비를 슬쩍 등장시킨다.

어느 청명하고 한가한 일요일 서울특별시 종로구 종로2가에 치과병원을 차리고 있는 의사 오구치 박사는 장자못(저자 이현주의 고향, 충주에 실제로 있는 연못)에 가서 즐겁게 노래를 부르며 낚시를 한다. 오구치 박사의 노랫소리는 워낙에 커서 그의 아내가 평소에 양쪽 귀에 콜크 마개를 할 정도이다. 그가 낚시터에서 계속 노래를 불러대니 노랫소리가 잔잔한 장자못 수면에 닿자 물결이 일면서 "장자못 저쪽 끝에까지 일렁거렸다. 흰 갈대꽃들이 극장을 메운 청중처럼 다소곳이 머리를 숙인 채 오구치 박사의 우렁찬 노래를 귀 기울여 듣고 있었다."(p.13) "장자못 위에 둥둥 떠서 낮잠을 즐기던 아기 도깨비 루루는 난데없는 노랫소리에 깜짝 놀라 눈을 떴다." (p.11) 이때부터 아기도깨비 루루는 이야기에서 자연스럽게 한 몫의 역할을 하게 된다.

사실주의 소설에서와 다를 바 없는, 때로는 보다 더 자연스럽고 정황이 자세히 묘사된 가운데 초현실의 등장물, 아기도깨비가 등장하는 것이다. 이 아기도깨비가 도시 복판 아파트 마당에 불쑥 나타나기 보다는 사람들이 많이 찾지 않는 풀숲 못 가에 원래 살고 있었던 것으로 하는 것이 자연스럽다. 더욱이 이 작품에서는 규격에 짜 맞추어진 획일적 사회 구성원으로서는 잘 맞지 않는 낙천적이고 생긴 대로 자유롭게 살려는 성격의 주인공을 묘사하려는 의도가 있으므로 주인공, 오구치 박사가 연못에 낚시하러 가서 아기도깨비를 만나게 만드는 것이 자연스러운 설정이다.

팬터지는 구성에서 뿐 아니라 인물, 배경, 테마, 관점 등 문학의 제 요소에서도 역시 꼼꼼하게 사람의 이성적 판단이 인정하는 기술(記述)로 일관하여야 한다. 세상에 있을 수 없는 이야기를 하면서 독자를 이야기에 끌어들여 믿게 하고 나아가 공감을 일으키게 하려면, 작가는 있을 수 있는 가공의 이야기인 사실적 소설보다 더욱 더 면밀하고 실증적인 논리로 이야기를 끌어가야 한다.

그러면서도 팬터지는 현실세계에 국한하지 않고 초자연의 세계를 넘나든다. 사실의 세계와 비사실의 세계를 자유자재(自由自在)하여도 독자들이 믿는다는 것은 그 이야기가 사람의 인지(사고)구조가 믿게되는 규칙을 엄격하게 따르고 있기 때문이다. 다시 말하면, 팬터지에서는 이야기가 진행되는 세계가 어디이냐 하는 것이 문제가 아니라 그 세계에서 일어나는 사건들의 내적인 일관성이 문제이다. 작가가 일관된 하나의 세계를 창조하고 또 다른 초현실 세계의 모든 변수들을 이 일관된 하나의 세계에 일치하도록 만든다면 독자들은 첫 번째 창조된 세계와 두 번째로 만들어진 세계 사이를 오락가락하며 양 세계 사이에 틈을 느끼지 않게 된다(Margaret E. MacIntosh [1983] p.3). 곧 믿음을 갖게된다.

팬터지에서 작가가 이야기를 만들되 독자들이 단지 믿을 수 있게만 만든다면 그 이야기는 신빙성 있는 뉴스거리(news story)같은 것이 될 것이다. 팬터지는 인간의 저 깊은 내면의 욕구, 아마도 의식으로는 잘 느끼지 못하는 무의식 속의 욕구를 끌어내 비유로 일깨워 준다. 팬터지 작품에 상례로 등장하는 테마가 선과 악, 아름다움과 추함, 용기와 비겁, 현자와 우자의 대결이며 인간의 절절한 희망에 따라

주인공은 궁극적으로 선과 용기와 현자의 편에 서게 된다. 이러한 구도는 팬터지가 신화나 전설, 민담과 같은 옛 이야기의 후신이라고 말할만한 요소가 된다.

위에 서술한 팬터지의 성격을 정리하면,

첫째 팬터지는 문학의 제 구성요소, 즉 구성 인물 배경 테마 관점에서 사실주의 소설 이상으로 이성적 논리에 일치하는 내적인 일관성을 유지함으로써 그 뻔한 허구를 독자로 하여금 믿게 만든다. 독자들이 이야기를 믿지 않을 수 없는 것은 팬터지에 일관된 이성적 논리가 바로 사람의 인지(사고) 구조의 이성적 논리와 엄격하게 일치하기 때문이다. 팬터지에 흐르는 내면의 논리와 사람의 생각하는 구조가 일치하지 않는다면 그 팬터지는 세상에 있을 수 없는 일들을 이해되지 않는 방식으로 이야기하는 것이 됨으로 아무도 믿지 못할 것이다. 그렇게 되면 이야기 속에 독자를 끌어들이지 못하고 만다. 이런 이야기는 작품으로서 실패다.

둘째, 팬터지는 등장하는 인물들이 사람만이 아니라 작가가 설정하고자하는 모든 것들이 등장물이 될 수 있다. 실재로 존재하는 것이거나 아니거나, 생물이거나 무생물이거나, 어떤 것이든지 등장하여 사건을 일으킨다. 작가는 그의 의도에 적합하다고 생각되는 캐릭터를 등장시켜 이야기를 만들면 되는 것이다. 또 등장하는 캐릭터 사이에 이루어지는 관계가 사건을 일으킨다고 할 때 그 캐릭터들이 보통 독자들로서는 상상불허의 것일 경우 팬터지 작품에서 일어나는 사건들 역시 현실에서는 있을 수 없는 것들이 된다. 다시 말하면 팬터지의 등장인물과 구성은 있을 수 없는 것들을 포함하며 그들 간의 설정된 관계, 즉 구성도 따라서 있을 가능성이 없는 일들이 가공된다.

셋째, 팬터지는 이야기 전개에 등장하는 캐릭터들의 활동무대를 사람의 생각이 미치는 어떠한 시공간이라도 제한 없이 사용한다. 지상과 천상은 물론 깊은 물 속, 땅 속 나라 모두가 활동무대가 될 수 있다. 이야기가 설정되는 세계가 어떠한 세계인가와 마찬가지로 어느 시대에 존재하는가 하는 것도 전혀 상관하지 않는다. 작가가 상상해 낼 수 있는 그 어느 공간, 그 어느 시간이라면 그것으로 그만이며, 아무런 제한이나 구속이 없다. 팬터지 장르가 이러한 무제한의 자유를 허용하는 것은 또한 사람이 사람의 한계를 넘고 싶어하는 열망의 표현을 담을 수 있게 한 것이라고 보여진다. 상상(imagination)과 창의(creativity)의 극을 누릴 수 있는 문학 장르가 팬터지임이 여실하다.

넷째, 팬터지에는 사람들의 갈망, 욕구와 같은 정신적 허기를 채워주는 테마가 들어있다. 사람들이 태고 적부터 집단으로 살아오면서 희구하고 원하던 바의 최고봉에 있는 것들(정의로움, 선함, 아름다움, 용기, 신의 등등)이 그 적대자와의 대결에서 승리한다. 독자들은 세상에서 살아가는 것이 힘들다는 것을 독자들 자신의 삶에서 느끼듯이 선과 악, 용감함과 비겁함, 신의와 배신 등의 대결에서 슬픔과 실망이 있음을 인정하며 그러나 그 결말에 가서는 바라는 바가 승리를 거두고 희망의 빛을 보게되는 만족을 얻게된다.

요컨대 팬터지는 사람들이 듣고 싶어 갈망하는 욕구를 상상이 가능한 현실과 비현실의 세계를 무대로 사람의 사고구조가 인정하는

논리적 이성적 규칙을 따라 표출시킨 이야기라고 하겠다. 또 달리 팬터지를 결과물로 본다면 있을 수 없는 이야기를 있을 수 있는 것처럼 꾸미면서 거기에 진실을 담아 독자들의 심연의 욕구를 만족시키고 즐거움을 주며 그들의 마음과 정신을 승화, 고양시키는 이야기이라고 말할 수 있다.

3. 작가 편에서의 팬터지

필자는 본 절을 기술함에 있어서 어느 한 천재작가의 넘볼 수 없는 마력적 창의성 같은 것을 생각하지 않는다. 필자의 일관된 신념은 보통의 사람들도 훈련을 통하여 상상력과 창의력을 연마할 수 있다는 것이다. 그리고 그것은 단일의 어떤 개별 지식을 습득하여 오래 기억한 결과로서가 아니라 복수의 지식의 관계를 규명하고 분석해 내고 또는 종합하는 과정에서 발생한다는 것이다.

문학적 창작물은 단순한 어린이를 대상으로 아주 간략한 구성을 고안하더라도 적어도 두 개의 개념 또는 캐릭터를 등장시킨다. 이 두 개의 개념 또는 캐릭터 사이의 관계와 그 관계가, 변화하는 시간과 공간에 놓이게 함으로써 사건이 생기고 갈등이 일어난다. 그리고 그 갈등이 해결되어 이야기가 종결된다. 작품요소로서의 인물과 구성은 이 두 개 이상의 캐릭터 또는 개념과 이들 사이의 관계형성을 말한다.[1] 다시 말하면 문학의 기본요소를 구성인물 배경 테마 관점으로 이야기하더라도 그 중에 기본요소는 두 개 이상의 캐릭터 또는 개념이다. 작가는 이 기본요소가 존재하는 시간과 공간에서 관계를 맺도록 일을 꾸미는데 적절히 상상력을 동원한다.

맨 먼저 시작의 시점에는 일정한 거리가 있는 두 개의 캐릭터 또는 개념이 필요하다. Rodari에 의하면 그 두 개가 이질적인 것이면 이질적일수록 좋다. "상상력이란 두 개 사이의 관계를 설정하는 행위에서 강제적으로 일어나게 되는 것이기 때문이다." (1996 p.12) 두 개의 이질적 요소가 함께 존재할 수 있는 전체를 구조하기 위해 억지로 꿰어 맞추다 보면 상상 자체가 생기게 되는 것이라는 의미라고 생각된다.

여기서 필자가 주목하고 싶은 것은 창의력으로 이어지는 상상력의 발생에 필요한 요소가 두 개 이상의 이질적 개념과 그 관계이며 그 관계를 만들어 내는 과정은 여느 사람의 두뇌나 다 지니는 대뇌(cerebral cortex)의 기능이 담당한다는 것이다. 그러므로 어느 누구라도 두 개의 개념간의 관계를 꾸며 볼 수 있다. 그리고 이 꾸며 보는 때에 발휘되는 것이 상상력이므로 상상력을 훈련하여 연마할 수 있으며 이에 따라 창의성도 교육될 수 있다.

실 예를 위해서 Rodari의 간략한 한 토막의 이야기(p.13-14)를 소개한다. 이 짧은 창작물에서 재료로 쓰인 두 개의 개념은 강아지(a dog)와 반침(a closet)이다. 이 두 단어는 두 학생이 각각 사전을 펴는 순간 눈에 들어온 단

1) 모든 팬터지가 두 개 이상의 명사라는 구조로 되어 있는 것은 아니다. 팬터지를 만들어 내는 입장에서 이항적 구조가 손쉬운 구조의 하나라는 것이다. Rodari는 명사와 명사의 구조 이외에 명사와 동사의 구조를 이항적 구조의 예로 설명하고 있다(Rodari p.18-21).

어 하나씩을 뽑아낸 것처럼 두 개념 사이에 전혀 관련이 없다. Rodari는 다음과 같이 두 개념간의 관계를 끌어내고 그 관계를 설명함에 있어서 어느 누구의 이성(理性)으로도 인정되는 상상의 옷을 입힌다. 그는 먼저 강아지와 반침의 두 단어를 연결시키는 연결사를 생각한다. 그 결과 몇 개의 문구를 도출해 낸다.

① 반침을 가지고 있는 강아지
(the dog with the closet)
② 강아지의 반침
(the closet of the dog)
③ 반침 안에 들어 있는 강아지
(the dog in the closet)
④ 반침 위의 강아지
(the dog on the closet)
⑤ 기타

Rodari는 연결사를 무엇으로 하느냐에 따라 조금씩 달라진 두 단어의 관계를 잠시 살핀 후, '반침 안에 들어 있는 강아지'를 택하여 이 두 단어를 연결하는 관계를 이야기가 되도록 설정한다. 물론 이성적 논리로 인정되는 설정이어야 함으로 이 상황에서 보통 사람들이 어떻게 할 것인가를 생각 할 것이다. 사람들은 우선 강아지가 반침 안에 들어 있는 이유를 생각해 볼 것이다. 그러나 그 이유가 풀리지 않는다면 다음으로는 그 문제를 해결할 생각을 할 것이다. 그래서 Rodari는 이 문제를 풀어내는 사건을 상상해 내었다. 이 문제를 풀어내는 사건은 강제로 꾸민 것이다.

강제로 꾸밀 때 어떻게 하면 좋을까? 필자의 생각으로는 연상(association)이 중요한 역할을 한다고 본다. 연상이란 하나의 측면 혹은 실마리 혹은 전제를 가지고 다른 측면 혹은 전체 혹은 결론을 도출하는 두뇌 기능이다. 이 연상활동을 통하여 이야기를 강제로 꾸미는 동안 상상력이 발동한다. 힘으로 강아지를 옷장에서 밀어내려고 해도 영 나오지 않는다면 유인하는 수밖에 없지! 어떤 방식으로 유인해 낼까? 이런 식으로 이야기를 상상하여 꾸미는 것이다. 이야기를 만드는 사람은 강제로 꾸미는 것이지만 독자들에게는 자연스럽게 보이도록 가장한다. 마치 바레리나가 무대에서 발끝으로 서서 춤을 추는 고통스런 작업을 하더라도 얼굴에는 행복한 미소를 띄워 자연스럽게 춤을 추듯이 이야기가 흘러가게 한다. 즉 사람의 이성이 믿을 수 있도록 사물이 되어지는 법칙에 따라 이야기를 꾸민다. 이 법칙 준수에 서투르면 졸작을 만든다. 이야기 중에 우연의 일치를 남발하고 믿기지 않는 이야기를 만드는 것이다. Rodari가 이 두 단어의 관계를 풀어 만들어 낸 이야기의 요약은 다음과 같다.

Polyfemo 의사가 집에 들어와 집에서 입는 저고리를 꺼내려고 옷장을 열었다. 거기 강아지가 한 마리 있었다. 강아지의 혈통은 확인할 수가 없었다. 그 강아지는 꼬리를 꼬아대면서 호의적으로 두발을 앞으로 올리고 반겨줄 것을 청했다. 반대로 의사, Polyfemo는 강아지를 쫓아내려고 했다. 그래도 강아지는 반침 속에서 나오지 않았다. 갖은 수를 다 써서 옷장 속의 강아지를 쫓아내려고 했으나 아무리 해도 옷장에서 나오려고 하지 않았다. 그래서 할 수 없이 먼저 샤워나 하려고 목욕탕으로 가서 목욕물품이 들어있는 붙박이장을 열어 젖히니 거기 강아지가 또 한 마리 있었다. 뿐 아니라 부엌의 찬장에도 한 마리가 있고 그릇 닦기 기계 속에도 한 마리, 냉장고 속에도 한 마리가 반쯤은

얼어 있었다. 빗자루들을 놓아둔 장안에는 푸들 한 마리가 있었다.

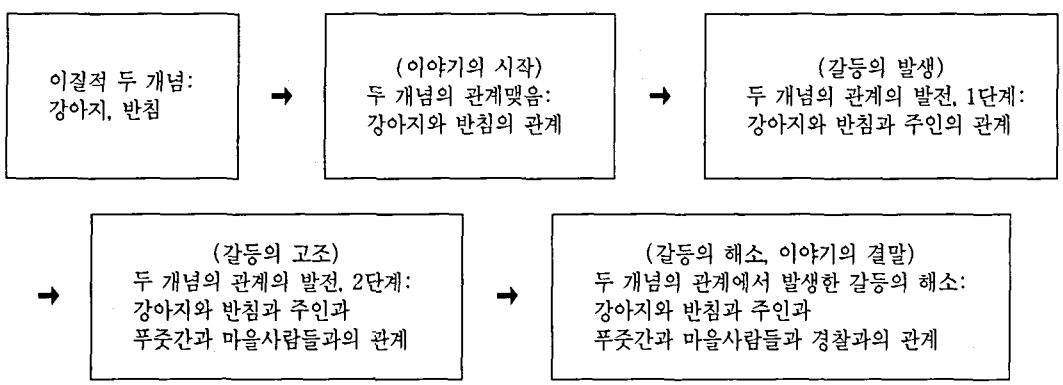
의사, Polyfemo는 이 침입자들을 쫓아내 달라고 주술을 하는 무당(super)이라도 부를 수 있을 텐데 라고 생각하고 마을에 알아보니 공교롭게도 그 무당은 강아지를 좋아하는 무당이었다. 그래서 그는 푸줏간에 달려가 고기 20근을 샀다. 그렇게 하기를 여러 날, 계속해서 고기 20근씩을 매일 사 가게되니 푸줏간 주인이 눈여겨보게 되었고 드디어 의심을 하기 시작했다. 사람들은 벌써 이상한 소문을 퍼뜨리고 있었다. 깔보고 비난하는 내용이었다.

'Polyfemo 의사가 집에 원자탄 스파이를 숨겨두고 있대?" "그 사람이 고기조각이나 고기저민 것으로 극악무도한 실험을 할 수 있을까?" 이 가련한 의사에게 환자들이 오지 않기 시작했다. 경찰이 눈치를 챘다. 경찰 높은 사람이 의사의 집을 가택수색 하도록 명령했다. 어느 날 갑자기 Polyfemo 의사 집에 경찰이 들어닥치고 …. 이런 식으로 결국 사람들은 Polyfemo 의사가 아무 죄가 없으며 무고하게 강아지들을 먹여 살린 댓가로 이 모든 박해를 받았다는 것을 알게 되었다. 등등.

이 이야기에서 강아지와 반침 자체는 "날 재료(raw material)" 일 뿐이다. 완성품으로 만드는 작업은 두뇌의 연상작용을 동원하여 그 날 재료를 연결한다. 이 연결관계를 만들어내는 동안 상상력이 발동한다. 이야기를 만드는 것이다. 이야기의 진행과정은 사람들의 생각하는 구조가 인정하는 이성적 법칙을 준수해야 한다. 하루에 고기 20근씩을 사가는 사람을 수상하게 여기는 것은 그 이유를 모르는 사람들의 이성으로 합당한 판단이다. 이해를 돕기 위하여 위의 이야기를 토대로 팬터지 형성의 기본구조를 그림으로 작성해 보자. 〈그림 1〉

필자는 본 절에서 팬터지를 창작해내는 작가의 입장에서 팬터지의 인물요소를 엮어내는 어떠한 기술을 사용하는가에 대해서 이야기하였다.

누구나 밥을 지으려면 쌀과 물이 필요하듯이 팬터지를 창작하는 사람에게 재료가 있어야 하는데, 그것은 두개 이상의 이질적 개념 혹은 캐릭터이며 그 개념 사이의 관계가 존재해야 한다. 이 두 개념의 관계는 시간과 공간을 점하면서 사건들을 일으키는 과정을 거치는데 작가의 연상을 통한 상상력의 힘을 입어 풍부하게



〈그림 1〉 팬터지의 기본구조(예)

된다. 이렇게 풍부하게 된 사건들의 과정을 기록한 것이 팬터지 작품이다. 다른 표현으로는 처음 출발 지점에서 시작한 두 개의 캐릭터가 관계를 맺으면서 여러 요소들을 연관시켜 하나의 이야기로 묶어주는 것이다. 이러한 과정은 각 요소들을 통합하는 성격을 보인다.

다음으로는 이러한 팬터지 작품을 이용하는 것은 독자들이므로, 팬터지의 구성과 그 짜임을 이해, 수용하는 사람의 두뇌구조가 어떻게 구성되었으며 어떻게 작업을 함으로써 팬터지가 전하는 메시지를 내면화하는가를 알아보기로 한다.

4. 창의성의 본질

창의성을 함양하기 위해서 독서지도를 한다면 어떠한 자료를 사용할까를 생각해야 한다. 또 어떤 자료가 적합할 것이라고 판단된다면 왜 그렇겠는가를 생각해야 한다. 본 논문이 내세운 가정은 독서지도에서 학생들의 창의성 함양을 위해 사서교사들이 주목할만한 자료는 팬터지 작품들이 유력하다는 것이다. 이러한 가정이 옳다는 것을 검증하기 위해 필자는 팬터지 작품이 왜 창의성 함양에 좋은 조건들을 가지고 있는 가를 분석해 보여야 할 것이다.

2절과 3절에서 팬터지 작품에 대한 분석은 완료하였다. 본 절에서는 이 작품들을 이용하는 사람들의 두뇌구조에 대해 살피기로 한다. 두뇌구조가 지금까지 살펴본 팬터지의 구조를 받아들이기 곤란하게 되어 있다면 팬터지가 던져주는 상상의 세계와 테마에서 제공하는 양식을 받아들이기 어려울 것이다. 반대로 사람의 두뇌구조가 팬터지의 구조를 받아들이기에 적절하여 팬터지가 두뇌의 생각하는 방식에 딱딱 들어맞는다면 아주 쉽게 소화하여 전달되는 상상의 세계와 작가의 메시지를 독자의 정신과 마음의 일부로 흡수하기에 안성맞춤이 될 것이다.

사람의 창의적 아이디어를 생산해 내는, 생각하는 기능은 17세기 J. Locke의 연대에서부터 연구되었고 이 때부터 창의적 사고의 진수는 "인식의 과정으로서 서로 다른 정신적 요소들이 합하여 새롭고 유용한 연합을 이루는 과정에 존재하는 개념"이라는 것이 공통적 줄기였다(Coney and Serna 1995. p.109).

또한 훨씬 후대에 내려와서 Piaget(1896~1980)의 스키마 이론이나(Piaget. 1995) Vygotsky(1896~1934)의 심리적 도구이론에서도 사람의 정신, 또는 마음의 성장은 두 개 이상의 정보, 즉 개념을 통합함으로써 이루어지는 것임(Vygotsky 1962)이 드러났다.

20세기말에 이 분야의 많은 연구자들이 학생들의 문제 해결력 함양의 방법을 연구하였다. 이때 그들이 발견한 것은, 문제의 해결책이란 결국 여러 가지 관련정보를 전제로 하여 도출한 종합적 결론이라는 것이다. 즉 두 개 이상의 여러 가지 정보의 관련성을 찾아내어 종합한 결과 얻어진 결론이 문제의 해결책이라는 것이다(Soyoung Yoo. 1997).

여기서 말하는 "여러 가지 정보"란 용어를 천착할 필요가 있는데, 사람의 대뇌피질은 어떠한 여러 가지 정보를 종합하는가 하는 것이다. 사람의 두뇌는 이미 그 속에 저장한 정보 또는 개념들과 시각, 청각, 미각, 후각, 촉각의 지각기관을 통해 입수한 정보 또는 개념들을 논리적 연관성을 따라 종합한다. 왜 그렇게 하

는가? 사람의 두뇌는 하나의 정교한 시스템이기 때문에 입수한 정보나 개념들을 시스템화하기 위해서이다. 즉 대뇌 속의 개념들은 주머니에 들어있는 콩과 같은 존재로 함께 모여 있기만 하는 것이 아니라 인과적인 논리에 의해 시스템화되어 있다. 개념의 속성은 시스템을 전제로 하기 때문이다(Vygotsky 1962, 110-111).

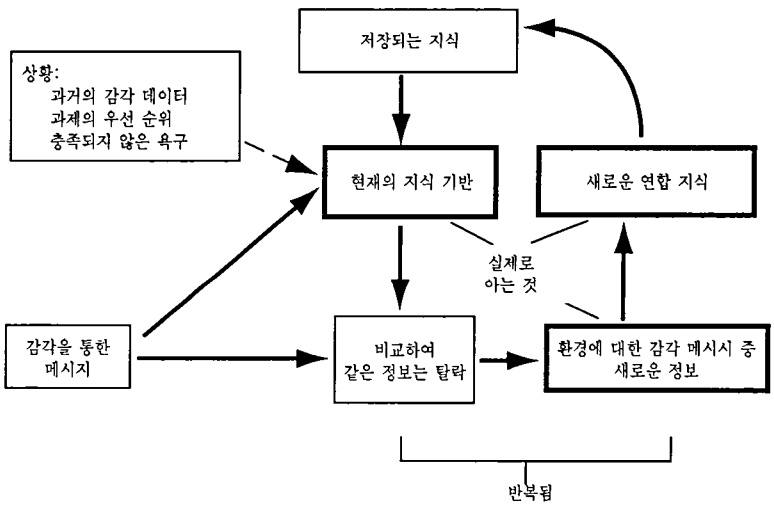
신경과학자들은 사람의 대뇌피질은 "복잡한 신경계의 상관관계 및 전 단계의 활동을 감각적으로 식별하고 응용하기 위한 정교한 신경장치"라고 생각한다(Carpenter 1983, 701). 대뇌피질은 "사람의 감각이 불확실할 때 그 불확실한 증거로부터 유용한 지식을 도출해 내는 기술"(Barlow 1994, 4)을 가지고 있다. Barlow에 의하면 대뇌피질은 세상지식을 수집하고 저장하고 이용한다(1994, 7-8). 두뇌의 정보흐름도(그림 2)는 지각된 정보가 어떻게 받아들여지고 저장되는가를 보여준다.

감각중추를 통하여 입수되는 메시지(sensory message)는 방금 상황에 대한 최적의 모델을 찾아내기 위해 현재의 지식기반(model of current scene)과 연합된다. 이때 방금 받아들인 감각 중추의 메시지는 지식기반 내의 지식과 비교되어 이미 지식기반에 저장되어 있는 지식과 같은 내용은 문제가 되지 않으므로 제거된다. 나머지는 현재 감각중추가 입수한 부분이지만 이미 저장된 지식이 알아 볼 수 없는 부분이다(new information about environment). 즉 순수한 새로운 정보이다(Barlow 1994, 8). 이 새로운 정보는 현재의 감각모델에 통합되어 새로운 통합지식으로 처리된다.

이 흐름도에서 보면 두뇌의 외부와 내부의 정보가 흐름의 과정을 통과하는 동안 통합되고 있다. 외부의 메시지는 대뇌피질에 도달되자마자 지식기반의 정보와 통합되어 그 지식기반은 즉시 다른 상태로 변형된다. 다시 말하면 사람의 지식기반이 확장되고 발전하는 과정이 정보통합의 순환적 반복과정을 통해서이며 그렇게 됨으로써 순환 내의 정보의 내용은 항상 새롭게 유지된다는 것을 알 수 있다. 지속적으로 새롭게 유지된다는 것은 곧 성장발전의 기회가 포함되어 있음을 말하며 그 두뇌의 소유자는 항상 새로운 정보시스템을 가지게 됨을 뜻한다.

신경과학자들의 이러한 해부학이나 MRI와 같은 첨단의 기기를 동원한 실증적인 연구에서 발견한 대뇌피질의 작업활동이 앞서 기술된 심리학자들의 임상적인 연구와 같은 결론을 내리고 있다는 점에서 창의성이 정보통합, 즉 여러 개념을 논리적으로 연결하여 그 관계를 만들어 내는 것이라는 주장은 의심의 여지가 없다. 과연 사람들은 누구나 두뇌를 가지고 있어서 언제나 정보통합의 과정을 거치면서 살아간다. "사람은 생각하는 갈대"라는 말 그대로이다.

필자는 이러한 사고기능을 통합적 사고라고 말한 바 있다(Soyoung Yoo 1997). 통합적 사고의 "통합적"이란 용어에는 두 개 이상의 개념이 들어있다는 전제가 있다. 즉 사람의 두뇌가 두개 이상의 개념을 통합하는 과정에서 창의적인 아이디어가 산출(算出)되며 이러한 아이디어는 그 개인으로서는 그 순간 순간에 합성해내는 새로운 아이디어이다. 그러나 그런 새로운 아이디어들을 이미 다른 사람들이 세상에 내 놓았을 경우, 사람들은 그 아이디어를 창의적이라고 하지 않는다. 드물기는 하지만 그 아이디어가 사회의 다른 사람들이 미처 내



〈그림 2〉 사람의 두뇌정보 흐름도

출처: Horace Barlow (1994, p.8) 저자 및 출판사(MIT Press)가 수록을 허락함

놓지 못한 경우도 있다. 이 때 사람들은 그것을 창의적인 새로운 아이디어로 받아들여 발명, 발견, 창의라는 용어를 붙이게 된다. 그리고 그를 발명가, 발견자, 창조자라고 하는 것이다.

요컨대 모든 사람은 창의적일 수 있는 천부의 두뇌를 가지고 있다. 이는 증명을 요할 만큼 어려운 내용도 아니다. 위의 그림에서 보는 바와 같이 신경과학자들이 연구한 사람의 두뇌구조와 그 기능을 살펴보면 환하게 나와 있는 사실이다. 문제는 사람들이 이러한 사실들을 사람을 교육하는 일과 연결시켜 응용할 생각을 미쳐 못했거나 응용의 여지를 감지하기는 했어도 실천하지 않기 때문에 필자의 본 논고와 같은 담론이 필요한 것이다.

5. 팬터지 작품을 이용한 독서지도

독서지도를 하려면 독서흥미를 고취하여 학생으로 하여금 책을 읽고자 하는 생각이 들도록 하는 것이 첫 번째 작업이다. 어떤 이유로든 작품에 호기심이 생겨서 읽어야 독서지도를 진행할 수 있다. 학생들이 책읽기를 자발적으로 할 수 있을 때가 아니면 독서지도의 효과는 기대하기 어렵다. 하나의 작품만을 끝내는 것이 아니라 계속해서 자발적인 행위로 다음 작품의 독서를 할 마음이 생기도록 해야 하기 때문이다. 이러한 이유에서 독서지도에서 독서 흥미는 매우 중요한 요소이다.

한 학생이 어떤 책을 읽을 마음이 생겼고 읽기 시작하여 중도에 포기하지 않고 끝까지 흥미 있게 읽었다면 그 학생은 그 책에 대해 호기심이 있었던 것이며 읽기 시작한 후로도 계속 흥미를 유지하여 끝까지 읽은 것이다. 이와 같이 독서의 시작에서부터 호기심과 흥미가 계속 유지된다면 그것은 곧 그 학생이 그 작품에 대해 주목하고 주의를 집중한다는 뜻이다.

학생들이 주의집중에 실패하는 원인은 대략 3가지로 이야기할 수 있다(John Wilson 1995, 37).

1. 어떤 감정상의 위협을 느끼거나 산만한 상태에서 주의집중이 되지 않는 경우
2. 제공되는 내용이 학생의 흥미 밖의 것이어서 주의집중이 흐려진 경우,
3. 제공되는 내용이 이해 불가능할 때 주의집중에 실패하는 경우이다.

위의 세 가지는 실제에 있어서 서로 관련이 있거나 중복관계에 있을 경우가 많으며 따라서 가중하여 주의 집중을 못하게 방해하는 요인이 된다.

학생이 자발적으로 책을 읽기 시작하면 이는 책에 대한 흥미가 발동한 것이다. 이 흥미가 계속 유지되려면 적어도 위의 3가지 중에 하나라도 작용하지 않아야 할 것이다. 위의 세 경우를 차례로 살펴보아 모두 해당되지 않는다면 팬터지 작품은 일반적으로 학생들의 주의를 끌 수 있는 작품군의 범주에 들어간다고 할 수 있다.

첫 번째, 학생이 어떤 감정상의 위협을 느끼거나 산만한 상태에 있다면 그 학생이 어떤 특정한 심리상태에 있은 경우를 지칭하는 것이다. 이런 경우를 일반적인 경우로 생각할 수 없다. 이러한 학생은 팬터지 작품에 만 특별히 흥미를 느끼지 못한다거나 주의집중이 되지 않는 것이 아니며 어떤 종류의 작품이라도 마찬가지일 것이다. 그러므로 이 첫 번째 항목은 학생들이 팬터지 작품에 주의집중을 할 수 없는 일반적 요인으로 꼽기에 적절하지 않다.

두 번째, 학생들이 팬터지 작품을 읽을 때, 그 책이 제공하는 내용이 일반적으로 학생들의 흥미 밖의 것이어서 주의집중이 흐려지는가 하는 것이다. 팬터지 작품은 학생들의 흥미 밖의 것일 가능성이 적은 작품군이라고 할 수 있다. 그 이유는 학생들은 기존하는 사회의 의식구조나 관습적 사고의 틀에 고착되어 있는 성인집단과 다르다. 성인들은 기존 사회의 틀에 매여서 그 한계를 벗어나서 생각하고 상상하는 일에 익숙하지 않다. 그러나 학생들은 선입관이 적으며 외부정보를 받아들였을 때 선별적으로 선택하는 성인들에 비하여 있는 그대로를 수용하는 태세가 되어있다. 그러므로 현실 세계와 다른 어떤 상상의 비 현실세계를 동시적으로 감지할 수 있는 감각을 지니고 있다. 다시 말하면 아직 심신이 자라고 있는 학생들은 호기심과 흥미의 폭이 훨씬 넓다. 이들은 팬터지 작품에 흥미를 느끼며 주의를 집중할 수 있는 내적인 조건을 갖추고 있는 것이다.

Ruddell(1992)은 독서를 위한 동기유발의 원인을 독자들의 내적인 측면에서 볼 때 여섯 가지라고 설명하였다. 그 중에 하나가 팬터지적 호기심이다.[2)]

셋째, 제공되는 내용이 이해불가능 할 때 주의집중이 되지 않는데, 팬터지 작품은 기본적으로 어려운 수학이나 철학의 이론이 아니라 사건과 행동이 점철되어 이루어지는 이야기이므로 이해능력이 부족하여 독서의 흥미를 잃고 주의집중이 되지 않는 경우에는 전혀 해

2) Ruddell은 독서를 위한 동기유발에서 학생의 내적 동기를 유발시킬 때 고려할 항목 6가지를 고려할 것을 이야기하였다. 그 6가지는 문제해결, 권위, 미적 동기, 팬터지적 호기심, 지적 호기심, 스스로에 대한 이해이다. 학생들은 이 6가지 중에 하나 혹은 그 복합의 욕구가 발동할 때 독서에 대한 동기가 생긴다고 보는 것이다.

당되지 않는다. 이런 측면에서 팬터지 작품을 이용하여 독서지도를 하는 사서교사는 학생들에게 아인슈타인의 상대성 원리를 이해시키기 위해 학생들의 주의를 환기시켜가며 열심히 설명해야하는 교사가 아니라 학생들이 자발적으로 흥미있게 읽은 작품에서 취할 수 있는 다각도의 효과를 취하도록 도와주는 일을 하는 사람이다.

그러므로 팬터지 작품은 읽는 동안 학생들이 흥미를 잃어버릴만한 특별한 조건이 있는 작품군이 아니다 오히려 자발적인 독서의 내적 동기, 즉 Ruddell이 말한 호기심을 자극할 만한 작품군에 속한다. 팬터지 작품은 독서지도를 하는데 좋은 조건을 지닌 작품이 분명하다.

본 논문의 핵심 문제는 팬터지 작품이 독서지도에 이용될 때 학생들의 창의성 함양에 도움되는 요건을 가지고 있는가 하는 점에 대한 논의이다. 이점에 대해서 이미 설명된 팬터지의 의의와 성격(2절), 작가 편에서의 팬터지의 구조분석(3절), 및 창의성의 본질(4절)의 논지를 토대로 팬터지의 창의성 교육에 도움이 되는 조건을 추출해 보이고자 한다.

사람의 대뇌구조는 하나의 정보 시스템으로 대뇌 속의 정보는 논리적 연관관계 하에 구조되어있다. 마치 분류가 잘 되어 지식의 논리적 연관성을 이탈한 부분이 없는 도서관 자료시스템처럼 지식을 검색하면 곧바로 해당자료가 검색될 수 있는 시스템이 사람의 두뇌이다. 도서관의 장서규모가 커지고 자료구성이 질적으로 우수하게되고 이용자의 검색활동이 빈번하여 유용한 도서관이 되어 가면 여기서 일하는 도서관의 사서도 점점 더 활발히 활동하게 됨으로 유능하고 실력 있는 사서로 도약한다. 경험이 그를 키우는 것이다. 마찬가지로 사람의 두뇌도 지각정보가 다양하고 많으면 이 정보들을 처리하느라고 정보통합(사고과정)을 많이 경험하게 된다.

대개는 두뇌가 주어진 문제를 해결할 때 그 문제와 연관된 정보를 두뇌 내의 가능한 모든 정보를 검색함으로써 찾아내어 그 모든 연관정보를 논리적으로 통합하고 추론함으로써 문제의 해답에 도달한다. 이러한 과정은 지각된 문제가 아주 어려울 때 즉 어떤 연관의 실마리를 찾아 전후관계나 인과관계를 풀기 어려울 때 대뇌는 정보들의 연관성을 발견하기 위해 광범위한 범주를 종횡 하면서 복잡하게 망상적으로 얽힌 정보망, 즉 대뇌시스템내의 정보들을 검색하고 대뇌 밖의 정보들을 즉각 즉각 감지하여 연관관계를 찾아 문제를 해결한다. 4절에서 설명된 바와 같이 이 과정을 사람들은 "생각한다"라고 하는 것이다.

팬터지는 이 생각하는 과정에 사실주의 소설보다 더 광범위한 범주를 종횡할 수 있는 무대를 제공한다. 왜냐하면 현실 세계와 비현실 세계를 넘나들면서 이야기가 진행되기 때문이다. 비 현실세계는 현실세계에서 눈으로 지각할 수 없는 사건들이 출현한다. 팬터지의 독자들의 두뇌는 이러한 상상의 출현을 인식하고 그러한 정보도 두뇌시스템의 일부로 포함시키게 된다. 그만큼 독자의 두뇌시스템은 폭이 크고 복잡해진다. 그 시스템의 망상 구조가 더욱더 세련되고 융통성을 발휘하게 된다. 곧 무엇을 생각할 때 선입관에 붙들려 고착되어 있지 않으며 유연하다. 획일적으로 작업하는 두뇌는 이끌어 낼 수 없는 창의적 결론에

도달한다.

도서관 사서가 바쁘게 움직일 때 동시적으로 사서의 능력이 향상되듯이 팬터지 독자의 두뇌는 생각하는 작업을 계속함으로써 더욱 더 그 두뇌의 저장용량을 늘리며 복잡하고 세련되고 융통성 있는 시스템으로 변화한다. 특히 팬터지는 이질적 개념을 하나의 시스템 속에 포함시켜 논리적으로 짜 맞춘다. 팬터지의 이러한 특성은 사람의 두뇌의 생각하는 과정, 즉 여러 가지 정보를 연관성을 따라 통합하여 시스템화하는 과정과 일치하고 있다. 다시 말하면 팬터지는 생각하는 훈련, 즉 창의성 훈련에 좋은 조건을 갖춘 작품이다. 학생들이 창의성제고에 활용하면 효과가 좋을 작품이라고 해야 할 것이다.

사실적 소설에는 사람들이 등장한다. 그러나 팬터지에는 사람만이 아니라 동물, 도깨비, 귀신 또는 무생물까지도 등장, 의인화 되어 또 다른 차원의 법칙이 통하는 그들의 세계를 구축하기도 한다. "샤롯의 거미줄"(E.B. 화이트 2000)은 돼지와 거미를 등장시키고 있다. 이 두 개의 캐릭터는 일상적으로는 포유동물과 곤충일 뿐이다. 작가가 이들을 어떻게 연관시키고 있는가를 독자가 작품을 읽고 생각함으로써 또 사서교사에 따라서 시도 될 수 있는 읽은 후의 활동을 추가함으로써 독자는 그의 두뇌로 하여금 일상적이고 경직된 생각의 범주를 뛰어 넘는 경험을 하게 되고 그렇게 해서 융통성 있는 사람으로 발전할 수 있다. 그러므로 누구나 정도의 차이는 있을 지라도 이러한 두뇌의 주인공이 될 수 있다. 누구나 사람은 창의적 사고를 경험하는 산실, 두뇌를 하나씩 가지고 있기 때문이다.

동시에 좋은 팬터지는 사람의 마음의 허기를 달래고 채워주는 테마가 있으므로 독자는 정신적으로 기쁨과 만족을 얻게 된다. 인간으로서 풍부한 자양분을 마시게 되는 셈이다.

6. 결 론

독서지도에서 학교교육목표의 중요한 항목인 창의성 함양을 겨냥할 때, 팬터지 작품을 이용하는 것이 유리하므로 학교도서관들에서 팬터지 장르의 좋은 작품을 많이 수집하는 것이 권장된다. 본 논고에서 이러한 결론을 도출하게 된 본말을 요약하면 다음과 같다.

첫째 팬터지는 있을 수 없는 가공의 이야기를 꾸민 것이다. 아이러닉하게도 사람들이 희구하는 참과 진실이란 테마를 세상에 있을 가능성이 없는 꾸며낸 이야기를 통하여 전달하는 것이 팬터지 작품이다. 문학의 요소를 빌리자면 팬터지 작품에는 우선 사람에 국한하여 등장하지 않는다. 모든 생물과 무생물이 등장인물로 이야기에 참여한다. 금세기 이테리의 헌신적인 교육자이며 팬터지 작가이기도 한 Rodari에 의하면 팬터지의 등장 인물은 이질적인 것일수록 좋다고 하였다. 그러므로 이 이질적인 것들의 관계가 이어지면서 생기게 되는 사건이나 갈등을 포함하는 구성의 측면도 기본적으로 있을 수 없는 가공의 것들이 포함된다. 다음으로 꼽는 것이 팬터지의 배경이 무한하다는 것이다. 현실세계와 비 현실세계, 현존의 세계와 상상의 세계, 과거의 세계와 미래의 세계 등 어떠한 표현으로 팬터지의 시간과 공간의 배경을 설명하더라도 틀리지 않는다.

그러므로 등장하는 인물이나 배경의 다양함을 하나의 이야기(시스템) 속에 엮어 넣는(시스템화) 팬터지는 창의성 함양에 좋은 조건을 가지고 있다.

사람의 두뇌의 본래 하는 일이 생각하는 활동이다. "생각함"이란 외부에서 지각되는 여러 가지 정보와 이미 두뇌 구조 내에 존재하는 정보들의 논리적 연관관계를 따져서 외부로부터의 지각정보를 두뇌구조 속에 시스템화하는 작업이다. 현대의 MRI와 같은 발달된 과학적 도구들이 개발되어 나오기 훨씬 전, 17세기 J. Locke의 연대로부터 심리학을 연구하는 사람들이 임상적인 방법으로 알아낸 바에서도 사람의 "생각함"이란 현대의 두뇌 신경학(Neurology)이 발견한 결론과 같아서 정보의 종합 또는 정보의 통합과정을 의미하였다.

이 논리적 연관 관계를 따라 정보를 통합하여 하나의 시스템으로 구조화하는 즉 생각하는 과정은 외부로부터의 지각정보가 다양하지 않고 단순할 경우에 두뇌 속에 이미 존재하는 정보와 지각정보가 같은 것이 많기 때문에 두뇌가 그 연관성을 따져 본들 별로 할 일이 없게 된다. 대개는 이미 알고 있는 정보들이라는 것이다. 그러나 두뇌 속에 존재하지 않는 정보가 다양하게 입수 될 때는 사람의 두뇌 시스템은 그 입수 정보들을 구조화하기 위해 활발히 활동하게 된다. 매우 복잡하게 얽힌 실타래를 풀어서 가닥 가닥을 제 자리에 놓아야 하는 입장이 되는 것이다. 혹은 분류하기 어려운 자료를 분류하기 위해 고심하는 분류사서의 입장이 되는 것이다. 그 두뇌 시스템의 활동은 양과 질에서 폭과 깊이가 크기 마련이다. 상상력과 창의력은 이때 발생한다.[3]

둘째 팬터지가 이와 같이 비현실적 정황을 포함시켜 이야기하더라도 사람들이 그 뻔한 허구의 이야기를 흥미롭게 읽는 것은 이야기의 흐름 속에 내면적으로 깔려 있는 논리적 일관성 때문이다. 그 일관성이란 사람의 두뇌가 갖는 이성적 논리구조, 즉 두뇌시스템의 작업원리를 말한다. 다시 말하면 우수한 팬터지의 내면적 구조는 사람의 두뇌가 작업(생각)하는 구조와 일치한다.

셋째, 좋는 팬터지는 학생들이 주의를 집중하여 탐독할 만한 조건을 가진 문학이다. 다루어지는 내용이 성인들보다는 학생층의 흥미를 끌 수 있는 소지가 많으며 이해 불가능하여 집중하지 못하고 흥미를 잃어버릴 가능성이 있는 관념적이고 어려운 것이 아니기 때문이다.

결론적으로 학교교육에서 고려해야할 것은 학생들이 팬터지 작품을 이용하는 시간이 많도록 하는 것이다. 팬터지는 위에서 설명 한 바와 같이 인물, 구성, 배경에서 사실주의 소설과는 비교되지 않는 다양성을 지니고 있다. 이 다양한 정보는 기성사회의 인습이나 관념의 틀에 굳어지지 않은 학생들의 두뇌에 입수되기 쉽다. 그리고 입수된 연후의 두뇌 활동은 매우 복잡하고 세련된 논리화 작업으로 진행된다. 즉 두뇌가 생각하는 활동을 하게 된다. 이 때 상상력, 창의력이 발생한다. 학생들의 이러한 힘이 커지는 것을 학교교육의 목표로 삼고 있으므로 좋은 팬터지를 읽게 하는 독서지도가 필요하다는 것은 자명하다.

3) 이 생각하는 작업에서 부산물로 나오는 것이 사람들이 말하는 창의적 아이디어이다.

학생들의 창의력 함양을 위해 독서지도가 필요하다면 이일을 어떻게 실현할 것인가? 필자는 이 일에 관련하여 3 가지를 제안 하고자 한다.

그 하나는 학교에서 문학 부문의 훈련이 있어서 작품을 가릴 줄 아는 사서교사를 채용하는 것이다. 한 두 명의 사서교사로 운영되는 도서관이 대부분의 학교도서관이므로 사서교사를 채용할 때는 반드시 이 점을 고려해야 할 것이다.

두 번째는 학교 당국이 사서교사로 하여금 동서양의 좋은 팬터지를 모을 수 있도록 여건을 조성하고 학생들이 손쉽게 이용할 수 있도록 준비하는데 협조해야 한다. 현재의 학교도서관은 거의 모두가 새로 생기고 있는 과정에 있다. 이미 몇 년 전부터 도서관에 사서교사가 있었다 하더라도 그 연륜과 전통이 학교 행정을 향해서 도서관의 필요한 요구사항을 관례로 반영 시킬만큼 굳건하지 못한 실정에 있으므로 학교는 사서교사를 채용하기만 하는 것이 아니라 예산을 배정하여 사서교사가 일 할 수 있도록 돕는 것을 어떤 방식으로든 공식화 할 필요가 있다.

마지막으로 학교 도서관이 수집한 팬터지 집서에서 작품을 선택하여 독서지도에 적절히 사용할 수 있도록 사서교사나 독서지도를 하는 다른 교사들(예: 국어교사)을 도울 수 있는 독서지도 교안을 개발하는 일이 필요하다. 일반 교과목 담당자들이 수업을 할 때 여러 가지 기성 교안을 참작하여 해당 수업의 교안을 작성하고 그 교안에 따라 수업을 하는 것과 같은 목적에서 독서지도에 임하는 사람들이 이용할 독서지도 교안이 많이 개발되어야 한다. 이러한 교안의 개발은 아직 미개척 분야로 남아 있다. 특히 팬터지 작품을 대상으로 학생들의 창의력 함양에 착안한 이론적 근거를 바탕으로 한 독서지도 교안을 만들어 내는 것은 실제로는 매우 고도한 창작성을 요하는 작업이라고 생각된다.

독서지도를 해야한다는 측면에서 현재의 학교들에서 서둘러야 하는 단계는 훈련된 사서교사를 채용하는 것이라고 생각된다. 필요한 자료와 시설을 아는 사람의 의견을 따르는 방식이 아니고 무조건 컴퓨터 같은 시설을 갖추고 무더기로 한꺼번에 자료를 구입하는 것은 확실히 말하거니와 그 반에 해당하는 비용은 낭비로 그치게 될 것이다.

참 고 문 헌

이현주. 『아기도깨비와 오토제국』. 웅진, 1999 (1991 초판) 175p.

화이트, E.B. 『샤롯의 거미줄』 E.B. 화이트 글 ; 가스 일리엄즈 그림 ; 김화곤 옮김. 시공주니어, 2000. 242p.

Barlow, Horace. "What is the computational goal of the neocortex?" *Large-scale neuronal theories of the brain*, ed. by Cristof Koch and Joel L. Davis. Cambridge Mass. : MIT Press, 1994. p.1-22

Carpenter, Malcolm B. and Jerome Sutin. *Human neuroanatomy*, 8ed. Baltimore : Williams and Wilkins, 1983 872p.

Coney, Jeffrey and Peter Serna. "Creative thinking from an information processing perspective : a new approach to Mednicks theory of associative hierarchies." *Journal of creative behavior.* vol. 29, no.2 (Second quarter 1995). p.109-132

Margaret E. MacIntosh. *High fantasy literature as a genre for gifted children and youth.* [1983]. ERIC Database ED244473

Nilsen, Alleen P. and Kenneth L. Donelson. *Literature for today's young adults*, 4th ed. Harper Collins College Publishers, 1993. 626p.

Piaget, Jean. "The construction of reality in the child." *The essential Piaget*, ed. by Howard E. Gruber and J. Jacques Vone. Northrale, NJ : Jason Aroson, 1995(1937)

Rodari, Gianni. *The grammar of fantasy : an introduction to the art of inventing stories.* New York : Teachers & Writers Collaborative, 1996. 139p.

Ruddell, Robert. "A whole language and literature perspective : creating a meaning-making instructional environment" *Language arts* 69 (December 1992) p.612-619.

Tolkien, J.R.R. *The Tolkien Reader.* Ballantine Books, 1966.

Yoo, Soyoung. *Necessity of information processing models as functional tools.* U.S. Dept. of Education, ERIC Database, 1997. 35p. ED413914

Vygotsky, Lev Semenovich. *Thought and language*, trans. by Hanfmann and G. Vakar. Cambridge, Mass. : MIT Press, 1962. 168p.

Wilson, John. "Attention and concentration." *Educational research* vol. 37, no.1 (Spring 1995) p.35-38