
원작 동화와 패러디 동화 비교 분석 : <아기 돼지 삼형제>와 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>를 중심으로

Comparative Analysis of Original Fairy Tale and Parody : Focused on <The Three Little Pigs> and <The True Story of the Three Pigs>

김지영
호남대학교 유아교육학과

Ji-Young Kim(ecejykim@honam.ac.kr)

요약

본 연구에서는 <아기 돼지 삼형제>와 <늑대가 들려주는 아기 돼지 삼형제 이야기>를 비교하여, 원작과 패러디 동화의 구조를 분석하고 패러디 동화의 특성을 살펴보는데 목적이 있다. 연구 자료는 웅진씽크빅에서 발행한 원작 동화(아기 돼지 삼형제)와 보림 출판사에서 발행한 패러디 동화(늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기)를 선정하였다. 원작과 패러디 동화의 구조를 플롯, 주제와 교육성, 등장인물, 시점과 문체, 배경을 중심으로 분석한 결과, 상이한 부분이 많은 것으로 나타났다. 패러디 동화의 특성은 문학적 관습이 타파되고, 열린 결말로 이야기가 종결되며, 등장인물과의 공감대 형성에 도움이 될 수 있도록 구성된 것으로 나타났다.

■ 중심어 : | 원작 동화 | 패러디 동화 |

Abstract

The purpose of this research is to compare <The three little pigs> and <The true story of the three pigs>, analyze the structure of an original fairy tale and a parody, and find out the features of a parody. <The three little pigs>, the original fairy tale, published in Woongjinthinkbig and <The true story of the three pigs>, the parody, issued in Borim are chosen as research materials. After analysing the structure of the original fairy tale and the parody, they have many differences such as plot, theme · lesson, characters, a point of view · style and setting. The features of the parody is to break literacy custom, come to open ending and help readers to sympathize with characters.

■ keyword : | Original Fairy Tale Parody |

1. 서론

현대사회를 지배하는 포스트모더니즘 사조와 냉소적이며, 개인주의적인 사회 분위기를 반영하여 사회·문화 전반에 화두가 되는 것이 바로 패러디(parody)이다.

패러디란 있는 그대로를 재현하는 것이 아니라 기존 사조의 틀에서 벗어나 다른 각도에서 재구성한 것이다. 패러디는 사람들이 지금까지 지녀왔던 믿음과 가치에 완전히 상반되는 상황을 제시함으로써 사회적인 편견과 고정관념에 대항한다[1]. 이러한 현상은 대상과 장르

를 가리지 않고 사회·문화 분야에 광범위하게 나타나고 있다.

패러디 동화는 기존에 잘 알려진 작가의 이야기를 유머러스하게 또는 해학적으로 개작한 이야기이다[2][3]. 즉, 특정 이야기를 수정·개작하여 독자에게 재미와 웃음을 주기 위해서 작가가 만든 풍자적인 모방이다. 따라서 패러디 동화는 지금까지 당연한 것으로 여겼던 가치를 다른 관점에서 제시함으로써 인간이 가질 수 있는 문학적 관습에 대한 사고를 전환할 수 있는 기회를 제공한다. 그러므로 유아는 다른 관점에서 묘사된 패러디 동화를 접해 봄으로써, 더 깊고 넓게 생각하는 기회를 통해 다양성과 편견 없는 자세를 갖게 될 것이다. 패러디 동화의 교육적 가치에 대한 논의가 이루어지면서 패러디 동화를 교육현장에서 적용하려는 시도가 있었다. 외국에서 이루어진 선행연구[2][4]는 주로 초등학생을 대상으로 연구되었으며, 국내에서 이루어진 선행연구는 패러디 동화의 효과[5-7]를 살펴보거나 원작과 패러디 동화에 대한 유아의 반응 및 인식의 선호도를 살펴본 연구[8-10]가 대다수이다. 패러디 동화를 교육실체에 활용하려면 우선 원작과 이를 패러디한 동화를 비교 분석하고, 패러디 동화가 주는 가치를 살펴보는 것이 선결될 과제라 여겨진다. 그러나 원작과 패러디 동화를 비교 분석하여, 패러디 동화의 특성을 논의한 연구는 아직까지 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 <아기 돼지 삼형제>의 원작 동화와 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>의 패러디 동화를 비교하여, 원작과 패러디 동화의 구조를 분석하고 패러디 동화에 나타난 특성을 살펴보고자 한다.

II. 원작 동화와 패러디 동화의 선정 기준

<아기 돼지 삼형제>는 영국의 전래동화이다. 유아가 볼 수 있는 외국의 전래동화는 많이 있으나, 연구대상 유아의 85.3%가 알고 있고 유아들이 선호하는 동화책의 2위에 선정될 만큼 이 동화책은 유아에게 친숙하다[11]. 따라서 본 연구에서는 유아에게 적절한 문헌도서 선정기준[12]과 도서를 이용한 어린이 도덕교육[13]의

준거에 적절하면서도 유아들이 좋아하는 동화책인[11] <아기 돼지 삼형제>를 선정하게 되었다.

<아기 돼지 삼형제>는 1854년 오스트레일리아에서 태어나 영국에서 공부하고 활동한 조셉 제이콥스(Joseph Jacobs)가 지은 동화책이다. 이 동화책은 그동안 원작을 중심으로 유아의 연령과 발달 수준에 적절하게 각색·편집되었다. 원작의 내용을 각색하여 출판한 동화책은 많으나, 유아의 연령에 적절하면서도 제이콥스의 원작을 바탕으로 구성된 웅진씽크빅에서 발행한 <아기 돼지 삼형제>를 선정하였다.

패러디 동화책의 선정 기준을 제시하면 첫째, 원작을 바탕으로 재미있게 풍자적으로 묘사된 것. 둘째, 유아의 흥미를 끌 수 있으며, 사회의 관습과 편견에 대항하는 것. 셋째, 개작한 내용에 작가만의 고유한 견해가 잘 담겨져 있는 것. 넷째, 열린 결말로 끝남으로서 확산적 사고에 도움을 줄 수 있는 것. 다섯째, 작가에 의해 선과 악의 구도가 결정되지 않아서, 화자가 판단해 볼 수 있는 기회를 제공할 수 있는 것이다[1][14]. 본 연구에서는 이러한 조건을 만족하면서 독자에게 좋은 반응을 얻고 있는 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>를 선정하게 되었다.

<늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>는 문예창작을 전공하고 초등학교 교사의 경험이 있는 존 세스카(Jon Scieszka)가 글을 쓰고, 레인 스미스(Lane Smith)가 그림을 그린 동화책이다. 이 작품은 원작으로부터 기발한 발상의 전환을 가져온 것으로서, 긍정적인 평가를 받고 있다[15].

III. 원작 동화와 패러디 동화의 내러티브 분석

1. <아기 돼지 삼형제>

아기 돼지 삼형제는 어느 정도 자라서 엄마 품을 떠나 각자 집을 짓게 된다. 첫째 돼지는 초가집을 지었는데, 배고픈 늑대가 입김으로 바람을 불자 집이 날아가서 잡아먹히게 된다. 둘째 돼지는 나무로 집을 지었는데, 늑대가 바람을 불자 집이 날아가서 둘째 돼지 역시 잡아먹혔다. 셋째 돼지는 벽돌집을 지었는데, 늑대가 셋

째 돼지를 잡아먹기 위해 입김을 불었으나 집이 끄떡도 하지 않았다. 이에 늑대는 셋째 돼지를 잡아먹기 위해서 여러 가지 일(무 뽑기, 사과 따기, 시장 가기)을 함께 하자고 제안하는데, 돼지는 상황에 따라 다양한 피를 내어 위험으로부터 벗어나게 된다. 셋째 돼지한테 속은 것을 안 늑대는 돼지를 잡아먹기 위해서 굴뚝으로 내려갔으나, 물이 끓고 있는 솥에 빠지게 된다. 이때 재빨리 셋째 돼지는 솥뚜껑을 닫고, 늑대를 저녁밥으로 먹었다.

2. <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>

이 이야기는 사실은 늑대가 아기 돼지 삼형제를 잡아 먹으려 했던 것이 아니라는 자신의 항변으로부터 시작된다. 심한 감기에 걸린 늑대 ‘알’(이름은 알렉산더 울프, 애칭은 알)은 할머니를 위한 생일 케이크를 만들다가 설탕이 떨어져서 옆에 사는 돼지네 집으로 설탕 한 컵을 얻으러 간다. 첫째 돼지네 집에 갔는데 때마침 채채기가 나와서 지푸라기 집이 무너졌고, 그 속에 있던 돼지가 죽게 된 것이다. ‘알’은 이미 죽은 돼지를 그냥 두고 갈 수 없어서 먹는다. 다시 둘째 돼지네 집에 갔는데, 심한 기침을 하는 바람에 나무집이 무너지고, 돼지는 죽게 되었다. 죽은 돼지를 그냥 두고 갈 수 없어서 먹는다. 설탕을 여전히 얻지 못한 ‘알’은 셋째 돼지 집에 간다. 셋째 돼지는 ‘알’과 ‘알’의 할머니에 관해 나쁜 말을 하는데, 할머니에 관해 좋지 않은 이야기를 들은 ‘알’은 화가 나서 집을 부수려는 순간에 경찰들이 왔다. 그런데, 신문기자들은 자신의 이야기는 듣지 않고, 이 사실을 왜곡하여 자신만을 나쁜 늑대로 몰았다는 것이다. 늑대는 자신이 억울하게 짜여진 각본에 희생되었음을 주장한다.

IV. 문학성을 중심으로 원작 동화와 패러디 동화의 구조 분석

1. 플롯을 중심으로

플롯(plot)은 이야기를 구성하고 있는 구조·짜임새로 볼 수 있다. 즉, 이야기 속에서 일어나는 일과 사건들을 순차적인 흐름에 따라 순서적으로 전개해 놓은 것

이다[16]. 원작과 패러디 동화의 플롯을 중심으로 비교해 보면 다음과 같다.

<아기 돼지 삼형제>는 시간적인 흐름에 따라 이야기가 전개되는 순행 구조의 형식을 지녔으며, 늑대와 돼지간의 갈등을 초점으로 이야기가 전개된다. 또한 발단 - 전개 - 절정 - 결말의 흐름에 따라 이야기가 구성되는 단선형의 플롯 형식을 가지고 있다. 이에 반해 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>는 현재에서 이야기를 시작하여 과거로 돌아가 시간적 흐름에 따라 이야기가 전개되어 다시 현재 진행형으로 돌아오는 회상 구조의 형식을 띄고 있다. 이야기를 풀어나가는 방식은 처음에는 늑대와 돼지간의 갈등을 다루었으나, 이야기의 마지막 부분에서는 늑대와 늑대에게 누명을 씌운 사회간의 갈등을 나타내고 있으며, 단선형의 플롯 형식에 따라 이야기를 전개한다.

2. 주제와 교육성을 중심으로

주제(theme)는 이야기 속에 담겨있는 가장 핵심적인 생각을 말한다. 유아들은 동화책을 읽으면서 작품 속에 내재해 있는 하나의 주된 생각을 발견할 수 있을 것이다. 원작과 패러디 동화의 주제 또는 교육적인 내용을 중심으로 비교해 보면 다음과 같다.

<아기 돼지 삼형제>는 착하고 선함으로 묘사되는 돼지가 무섭고 악함으로 표현되는 늑대를 이겨서, 결국은 선은 이기고 악은 벌을 받는다는 주제를 내포하고 있다. 즉, 선과 악의 이분법적 구조로 나뉘어서 독자에게 이른바 ‘권선징악’의 교훈을 주고 있다. 또 다른 핵심적인 내용은 늑대로 대변되는 험한 세상에서 주인공이 지혜롭게 위기를 헤쳐 나가는 것, 즉 인간의 홀로서기의 과정을 묘사하고 있다. 이에 반해 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>는 지금까지 당연하게 받아들였던 원작을 다른 각도에서 재해석하여 늑대가 악하다는 고정관념과 편견의 틀을 깨뜨릴 수 있는 기회를 제공하였다. 즉, 다른 사람의 입장에서 사물을 대하는 역지사지(易地思之)의 자세를 가질 수 있게 하였다[1]. 또한 ‘우리가 알고 있는 사실이 모두 진실일까?’라는 의구심을 통해서 보고, 듣고, 생각하는 비판적인 태도(critical attitude)를 갖게 해 주었다.

3. 등장인물을 중심으로

동화에는 이야기를 전개하는 화자 즉, 등장인물이 존재한다. 작품 속에서 인물들이 담당하는 역할을 기준으로 주인공과 조력자로 구분할 수 있다. 원작과 패러디 동화에 나오는 등장인물과 등장인물의 성격을 비교하여 제시하면 다음과 같다.

<아기 돼지 삼형제>에서는 늑대와 돼지가 주인공이며, 엄마 돼지, 농부, 나무꾼, 일꾼은 조력자의 역할을 담당한다. 늑대는 비록 옷을 입고 있으나, 크고 무섭고 돼지를 잡아먹는 동물의 역할과 천성은 그대로 지닌 성격으로 묘사되었다. 첫째와 둘째 돼지는 일하기 싫어하고 놀기 좋아하는 성격을 지닌 것으로, 셋째 돼지는 근면하고 지혜가 있는 동물로 묘사되고 있다. 반면에 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>에서 주인공은 늑대이다. ‘알’은 옷을 입고 안경을 쓰고 있으며, 재채기도 하고 사랑하는 할머니를 위해 케이크를 만드는 마음씨 좋은 인물로 묘사하고 있으나, 다른 늑대들과 마찬가지로 토기나 돼지를 먹는 습성을 지니고 있어 동물의 전형성은 남아 있다. 그러나 원작과 비교해 볼 때, 좀더 인간화 된 특성을 지닌 것으로, 전래동화에서 보여주는 인물의 전형성을 깨뜨리는 것으로 묘사되고 있다.

4. 시점과 문체를 중심으로

시점(point)은 작가가 이야기를 서술하는 관점이고, 문체(style)는 작가가 글을 쓴 형식을 의미한다. 시점과 문체는 작가가 이야기를 풀어나가는 형식과 관련된 요소로서, 동화책에 쓰인 시점과 문체에 따라 독자에게 주는 감흥과 정서는 다르다. 원작과 패러디 동화에 나오는 시점과 문체를 비교하여 제시하면 다음과 같다.

<아기 돼지 삼형제>는 작품의 주제와 사건을 객관적으로 표현하기 위해서 3인칭 관찰자 시점으로 이야기를 전개하고 있으며, 해설은 문어체로 대화는 구어체로 전달하여 이야기를 들려주고 있다. 그러나 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>에서는 주인공인 ‘알’에 의해서 이야기가 전개되는 1인칭 주인공 시점이 주로 사용되었으며, 거의 대부분 구어체적인 문체를 사용하여 친구에게 말을 하는 것 같은 느낌을 주고 있다.

5. 배경을 중심으로

배경(setting)은 이야기의 사건이 발생하는 시간과 공간이다. 즉, 배경에는 등장인물들의 활동 공간과 이야기가 전개되는 시간적인 흐름이 묘사되어 있다. 원작과 패러디 동화에서 나오는 배경을 비교하여 제시하면 다음과 같다.

<아기 돼지 삼형제>에서는 “옛날 옛날에...”로 시작하는 문장을 사용하여 시간의 불확정성을 나타낸다. 이는 전래동화에서 일반적으로 사용되는 표현으로서 사건이 일어나는 시간을 명확하게 규정하지 않아 동화세계가 과거라는 시간의 무제한성 속으로 빠져들도록 한다. 원작에서 사용된 공간적 배경은 들판, 진흙탕, 길, 초가집, 집 밖, 나무집, 벽돌집, 텃밭, 무밭, 사과밭, 시장이 나온다. 이에 반해 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>에서는 주인공인 ‘알’이 현재의 시점에서 이야기를 꺼내고 이야기의 마지막 부분에도 현재형으로 끝맺음을 하여 이야기가 계속 진행되고 있는 듯한 느낌을 준다. 그러나 이야기가 본격적으로 시작되는 부분은 “아주 오래 전에...”라는 표현을 사용하여 이 패러디 동화에서도 시간적인 배경을 정확하게 알 수 없는 부분이 있다. 공간적인 배경은 알의 집, 지푸라기 집, 나뭇가지 집, 벽돌집, 감옥이 등장한다.

V. 패러디 동화에 나타난 특성

1. 문학적 관습 타파

사람들은 자신이 알고 있는 바, 믿고 있는 바를 바탕으로 상황을 받아들인다[17]. 즉 자신이 형성한 지식과 믿음에 의해서 영향을 받는다. 이에 따라 사람들은 사물이나 사건에 대해 편견과 고정관념을 형성하게 되고, 이러한 현상은 문학과 예술에도 그대로 적용된다. 많은 사람들이 일반적으로 생각하는 역할이나 상징이 문학 속에서 그대로 적용되어 나타나는 것이 바로 문학적 관습이다[1]. 원작인 <아기 돼지 삼형제>에서 늑대는 사악하며 무섭고 커다란 모습으로 묘사된 반면에 돼지 삼형제는 착하며 순한 모습으로 이미지화 되어있다. 그러나 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>의 늑대

는 할머니를 위해 케이크를 만드는 착하고 효성이 있는 인물로, 말쑥한 양복을 입고 안경을 쓴 귀여운 모습으로 묘사되었다. 오히려 돼지는 옷을 입지 않아 동물적 원시성을 지니며, 늑대와 늑대 할머니에게 미운 말을 하는 무례하고 몰인정한 모습으로 묘사된다. 따라서 패러디동화에서 묘사된 주인공의 모습과 성격, 이야기를 풀어나가는 방식은 우리가 익히 생각하고 알고 있었던 것을 뒤집어 놓았다. 즉 이 동화는 문학적 관습에 반기를 들어 사람들에게 ‘색다르게 생각해 보기’와 ‘자신이 일반적으로 생각하는 것’이 옳고 그른지를 숙고해 볼 수 있는 기회를 제공한다.

2. 열린 결말(open ending)로 이야기 끝내기

일반적으로 아동문학의 기본 패턴은 회귀적 여행 코드이다[16]. 즉 플롯의 기본 구조가 집에서 이야기가 시작되어 집을 떠나 모험을 하고 다시 집으로 돌아오는 궤도를 따른다. 그러나 이와는 전혀 반대되는 단선형 패턴이 아동 문학에도 등장하였다. 단선형 여행 코드는 주인공이 마지막에 안전하게 원래의 세계로 돌아오지 않고, 또 다른 세계로 향하게 하여 뒷 이야기가 있음직한 생각과 느낌을 들게 한다. 이것은 “..... 행복하게 잘 살았습니다.”와 같이 진술하여 이야기의 끝을 맺는 것이 아니라, 소위 열린 결말이라는 체계를 통해 이야기의 뒷부분을 생각해 보도록 한다. <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>에서는 마지막 부분에서 “하지만 너희는 나한테 설탕 한 컵쯤은 꾸어 줄 수 있겠지?”라는 질문을 하고 이야기가 끝난다. 이러한 질문을 통해 독자는 ‘나라면 어떻게 해야 할까?’ ‘이 이야기가 진실일까?’ ‘감옥에 갇힌 늑대는 어떻게 되었을까?’ 등등의 다양한 상상과 생각을 하게 되어 자기만의 독창적인 이야기를 재구성 할 수 있을 것이다. 이렇게 열린 결말로 끝나는 동화는 독자에게 창의성과 상상력을 발휘 할 수 있는 기회를 제공한다.

3. 다성부적(多聲部的) 서술 방식을 통해 플롯을 전개

다성부적 서술방식에서 작가는 한 걸음 뒤로 물러나고, 인물이 앞으로 나서게 된다. 사건은 독자에게 보여

지기 전에 등장인물을 통해서 한 번 걸러지게 된다[1]. 따라서 독자는 사건 자체 보다는 사건 속에 있는 등장인물의 기분과 정서를 알게 된다. <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>에서 ‘알’이 셋째 돼지에게 할머니에 관한 나쁜 말을 듣게 되자, 독자는 마치 자신이 ‘알’이 된 것처럼 알의 기분을 이해하게 되며 자기의 입장에서 생각해 보게 될 것이다. 따라서 패러디 동화는 등장인물과의 공감대를 형성하게 하여 ‘탈 중심화’와 ‘조망 수용 능력’을 발달시킬 수 있는 기회를 제공한다.

VI. 결론

본 연구에서는 <아기 돼지 삼형제>와 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>를 비교하여, 원작과 패러디 동화의 구조를 분석하고 패러디 동화에서 나타난 특성을 살펴보고자 하였다.

첫째, 원작과 패러디 동화의 구조를 분석해 본 내용을 제시하면 다음과 같다. 플롯을 중심으로 분석해 보면, 원작에서는 순행 구조의 단선형 플롯 형식을 통해 이야기가 전개된 반면, 패러디 동화에서는 회상 구조의 단선형 플롯 형식에 따라 이야기가 전개되었다. 주제와 교육성의 측면에서는, 원작은 ‘권선징악’과 위기를 헤쳐 나가는 자세에 초점을 두었고 패러디에서는 조망수용 능력과 이분법적 도덕성을 재고해 볼 수 있는 기회를 제공해 주었다. 등장인물을 중심으로 분석해 보면, 원작과 패러디에 묘사된 주인공의 모습은 비슷한 면도 있으나, 늑대의 입장 및 성격을 재조명하여 새로운 모습으로 묘사되었다. 시점과 문체의 측면에서는, 원작에서는 3인칭 관찰자 시점으로 이야기를 들려줌으로서 객관성을 띄고 있으나, 패러디에서는 1인칭 주인공 시점이 주로 사용됨으로서 독자들이 패러디 동화 속으로 더욱 몰입하고, 등장인물의 감정과 느낌을 공감할 수 있는 기회를 제공해 주었다. 배경을 중심으로 살펴보면, 원작과 패러디 동화 모두 시간의 불확정성을 나타내었으나, 패러디 동화에서는 이야기의 시작부분과 마지막 부분에서 현재형으로 진술된 부분이 있었다. 공간적인 배경은 원작 동화에서 더욱 다양한 장소가 묘사된 것으로 나타

났다.

둘째, 패러디 동화의 특성을 분석한 내용을 제시하면 다음과 같다. 패러디 동화는 문학적인 관습과 기법을 폭로하여 기존의 사고 틀에서 벗어나 다른 각도에서 사고할 수 있는 기회를 제공해 준 것으로 나타났다. 또한 독자에게 이야기의 끝맺음을 만들 수 있는 기회를 통해 창의적인 사고를 할 수 있는 계기를 제공해 준 것으로 나타났다.

<아기 돼지 삼형제>를 패러디 한 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>는 어떤 가수의 노래처럼 “내게 그런 핑계대지 마, 입장 바꿔 생각을 해 봐.”라는 관점 변화를 시도하고, 해피엔딩으로 끝나는 전래동화의 틀에서 벗어나 이야기를 재구성한 동화책이다. 원작 동화와 비교해 볼 때, 패러디 동화는 원작을 현대적인 감각과 사조에 적절하게 재구성하였고, 원작과는 다른 특성 및 교육적인 측면이 발견되어 동화책으로서 새로운 가치가 있는 것으로 평가된다. 본 연구결과를 바탕으로 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, <아기 돼지 삼형제>를 패러디한 동화책은 <늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기>외에 다수가 있다. 따라서 본 연구에서 사용된 패러디 동화 외에 원작을 패러디한 다른 동화책들의 특성을 비교 분석해 볼 필요가 있을 것이다.

둘째, 패러디 동화는 다양한 특성 및 장점을 가지고 있으므로, 패러디 동화를 활용한 교육 프로그램을(인물 단평, 주인공에게 편지쓰기, 토의하기)을 개발할 필요가 있을 것이다.

셋째, 패러디 동화를 활용한 후속활동으로 극놀이, 역할놀이 활동의 기회를 유아에게 제공함으로써 탈 중심화 능력 및 문제해결방안을 탐색해 보는 연구도 가치 있을 것이다.

넷째, 원작 들려주기의 후속 활동으로 유아 스스로 다양한 패러디 동화를 만들어 보는 기회를 통해 ‘창의적인 사고 와 글쓰기 태도’의 효과를 검증한 연구도 필요할 것이다.

다섯째, 올드 미디어의 패러디 동화 개발뿐 아니라 시대적, 사회적인 필요성으로 대두되는 뉴 미

디어(컴퓨터, 소프트웨어)를 활용한 패러디 동화의 개발이 필요할 것이다.

참고 문헌

- [1] 안상희, *패러디 동화 읽기를 통한 이야기 바퀴 쓰기 지도 방안 연구*, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- [2] L. Geller, "A Verbal Gold Mime : Parody Play in the Classroom," *Childhood Education*. Vol.59, No.1, pp.28-29, 1982.
- [3] 곽향림, "아동 문학에서의 패러디의 교육적 활용", *유아교육논집*, 제1권, 제2호, pp.71-90, 1997.
- [4] J. C. Stott, "Will the Real Dragon Please Stand up? Convention and Parody in Children's Stories," *Children's Literature in Education*. Vol.21, No.4, pp.219-228, 1992.
- [5] 나명옥, *패러디 동화 활동방법이 유아의 조망수용 능력에 미치는 영향*, 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- [6] 손정미, *패러디 동화의 딜레마 상황에 대한 토의가 유아의 친사회적 도덕추론에 미치는 영향*, 경남대학교 교육대학원 석사학위논문, 1999.
- [7] 천장옥, *패러디 활동이 유아의 조망수용능력에 미치는 효과 연구*, 인제대학교 교육대학원 석사학위논문, 1999.
- [8] 김소연, *원작과 패러디 그림책에 대한 유아의 인식과 선호도 연구*, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 1999.
- [9] 김애경, *동화의 원작과 패러디에 대한 유아의 반응*, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 1998.
- [10] 김정화, *전래동화와 패러디에 대한 유아와 부모의 반응*, 전남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001.
- [11] 장지영, *전래동화에 대한 유아의 인식*, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1995.

- [12] 노영희, 이경우, 장영희, 이차숙, 현은자, *유아에게 적절한 그림책: 유아도서추천을 위한 기초연구*, 양서원, 1997.
- [13] 이준덕, 이경우, 이은화, 김경자, 광향림, 윤미혜, *도서를 이용한 어린이 도덕교육*, 다음세대, 1997.
- [14] D. Goodman, "Still Catching Them Moral Dimension in Young Children's Books," *Children's Literature in Education* Vol.24, No.2, pp.115-122, 1993.
- [15] M. F. Apseloff, *The Big, Bad Wolf: New Approaches to an Old Folk Tale*, Children's Literature Association, 1990.
- [16] 이대균, 백경순, 송정원, 이현정, *유아문학교육*, 공동체, 2006.
- [17] J. Berger, *Ways of seeing*. London : British Broadcasting Cooperation. 1973.

저 자 소개

김 지 영(Ji-Young Kim)

정회원



- 1998년 2월 : 원광대학교 유아교육학과(문학사)
- 2002년 2월 : 원광대학교 유아교육학과(문학석사)
- 2005년 2월 : 원광대학교 유아교육학과(문학박사)

▪ 2005년 3월 ~ 현재 : 호남대학교 유아교육학과 교수

<관심분야> : 유아 언어 교육, 유아 미디어 교육