

<특 집 : 도서관에서 만화책 어떻게 할 것인가?>

도서관은 이제 책만의 책만에 의한, 책만을 위한 공간이 아닌 시대입니다



장미숙 동대문구정보화도서관 도서관진구들, rose0601@empal.com

21세기는 ‘정보의 홍수 시대’라고 이야기한다. 그리고 21세기를 이끌어 가고 있고 고성장 주요 국가의 성장 동력 기술도 역시 IT(Information Technology) 분야의 기술과 산업이라고 이야기한다. 이로 인해 정보화 기술의 발전과 함께 사람들이 접할 수 있는 정보의 양도 방대해지고 다양화되고 있고 정보의 생사(生死) 주기도 굉장히 빠르게 진행되고 있다. 극단적으로 정보가 태어나 1시간이 지난 후에는 더 이상 정보가 아닌 일반 상식이 되어 버리는 시대가 되었다. 요약해보면 과거의 ‘책만을 통한 정보와 지혜의 입수’가 아닌 ‘다양한 정보원의 취사선택을 통해 필요한 정보와 지혜를 가능한 빨리 입수하는 시대’가 되었다고 생각한다.

인터넷을 ‘정보의 바다’라고 이야기하고 인터넷에서 정보를 검색하는 행위를 ‘서핑(surfing)’이라고 한다. 서프(surf)의 일반적인 사전상 정의는 ‘파도타기를 하다’라고 되어 있는 것처럼 필요로 하는 정보를 입수하는 행위가 정보의 거대한 파도에 빠지지 않고 방향을 잘 타면서 필요한 정보를 찾고 얻어야 할 정도로 정보를 입수하는 행위가 고도의 기술이 되어 가고 있다. 이로 인해 과거의 ‘정보를 누가 더 많이 알고 있느냐’에서 ‘누가 더 깊이 있는 정보를 신속하게 입수하느냐’가 요구되는 시기가 되었다.

따라서 이와 같은 시대에 부응하기 위해서는 인간은 더 많은 정보를 더 빨리 입수할 수 있는 정보원을 찾아 필요 핵심 정보를 입수하는 방법을 찾아야 한다. 그러나 인간이 정보를 받아들일 수 있는 능력은 한계가 있다고 생각한다. 컴퓨터처럼 메모리를 늘리고 중앙연산처리

장치 성능을 올리는 것과 같은 방법은 인간에게 불가능하다. 따라서 필요한 정보를 가능한 빨리 획득하기 위해서는 수준에 맞는 핵심 정보원을 가려내고 거기서 정보를 가능한 빨리 획득하는 것이 필요하다.

주관적이기는 하지만 인간이 정보를 입수하는 매체를 간단하게 생각해 보면 다음과 같이 요약할 수 있지 않을까 생각한다.

시기		아기시기	어린이시기	청소년시기	성인시기
정보 입수 매체 구성	그림	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	☆
	글	☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
	소리	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆

따라서 각각의 시기에 수준에 맞는 정보원을 가능한 많이 접하게 함으로써 보다 많은 정보를 신속하게 효과적으로 자신의 것으로 만들 수 있도록 하는 것이 21세기의 현실을 반영한 도서관의 역할인 동시에 주요 기능이라고 생각한다. 즉, 과거의 책을 빌리는 곳, 책을 읽는 곳이라는 개념에서 보다 다양하고 많은 정보원과 지혜의 샘으로부터 필요한 정보와 지혜를 신속하게 입수할 수 있는 개념의 공간이 되어야 한다고 생각한다.

만화는 그림과 글이 다양한 배치와 줄거리로 구성된 유익한 정보원과 지혜의 샘이라고 생각한다. 유익하고 지혜를 제공할 수 있는 만화는 그림과 소리를 통해 많은 정보를 입수하는 어린이시기에 적합한 정보원이고 지혜의 샘 역할을 충분히 할 수 있을 것으로 생각한다. 부모들이 만화에 대해 염려를 하는 이유가 ‘만화를 보면 공부에 도움도 안 되고 시간 버리는 일’이라고 생각하기 때문이라고 생각한다. 따라서 ‘공부를 잘하기 위해서는 책을 읽어야 한다’라는 고정관념에서 벗어나 ‘공부를 잘하기 위해서는 수준에 맞는 정보원과 지혜의 샘으로부터 필요한 정보를 신속하게 알아내야 한다’라는 개념으로 본다면 만화를 어떻게 활용해야 하느냐에 작은 해답이 되지 않을까 생각한다.

이처럼 방대하고 다양한 정보와 지혜의 샘을 수준에 맞는 입수 매체 방식에 맞춰 정보와 지혜를 효과적으로 입수할 수 있기 위해서는 도서관의 역할이 그 어느 때 보다 중요하다.

‘도서관에서 만화책 도대체 어떻게 할 것인가’에 대한 문제도 다음과 같은 출발선에서 생각해 본다면 효과적인 방법이 되지 않을까 생각한다. 첫째 만화책이 유익하고 보람있는 정



보와 지혜의 샘이 되기 위해서는 샘다운 샘, 즉 안심하고 마실 수 있는 샘이 될 수 있도록 해야 하는 것이 가장 근본적인 바탕이다. 자연의 맑은 샘도 인간에 의해 탁한 샘이 되듯이 유익하고 보람 있는 정보와 지혜의 샘으로 만화책을 어린이들에게 제공하기 위해서는 맑은 만화책 샘을 어른들이 제공해야 한다. 이렇

게 만들어진 샘을 어린이들이 마음 놓고 마시면서 지혜를 채워나가도록 해야 한다고 생각한다. 둘째, 학부모님들이 '만화 읽으면 시간 낭비 아닌가' 하는 불안감을 조금씩 지워버릴 수 있는 도서관측의 노력도 있어야 할 것이다. 이를 위해서 우선적으로 학습에 기여할 수 있는 만화를 선정·비치해 '어? 도서관에서 만화를 봐도 학습효과가 있네?' 라는 분위기가 만들어지도록 시도해 보는 것도 하나의 방법이다. 그 후, '정보와 지혜의 샘인 만화책'의 큰 나무가 될 수 있도록 노력해야 할 것으로 생각한다. 마지막으로 '도서관에서만이라도 책과 접할 수 있게 해야 한다'라는 고정관념을 '도서관이 이제는 오직 책만 접할 수 있는 공간이 아닌 정보와 지혜를 접할 수 있는 공간이다'라는 공격적인 홍보와 계몽을 지속적으로 추진해야 할 것으로 생각한다. 이를 통해 도서관은 이제 '책만의, 책만에 의한, 책만을 위한, 공간이 아닌 다양한 정보매체의, 다양한 정보매체에 의한, 다양한 정보매체를 위한 공간'이라는 개념 변화를 위하여 노력해야 한다. 이를 위해 자체적으로 작은 강의를 시도해 보는 것도 하나의 방법이다.

마지막으로 정보의 바다에서 살고 있는 현실을 곰곰히 생각해 보고, 만화책을 더 이상 시간 낭비하는 매체, 공부 시간을 빼앗는 매체, 책보다 후진 매체라는 개념을 조금씩 버리고 책만큼 훌륭한 정보와 지혜의 샘이 될 수 있다는 개념으로 사고의 전환을 유도하는 것이 필요하다. 이를 통해 만화책도 도서관에서 다른 책들과 함께堂堂하게 책꽂이 구성원이 될 수 있도록 도서관과 학부모가 함께 노력해야 한다. (☺)