

동물의 신화적 상상력을 활용한 어린이 창의성 향상과 체험 교육 프로그램의 의미화 연구*

유웅** · 남준우*** · 표정옥****

【 차 례 】

- I. 들어가며
- II. 동물의 신화적 상상력의 기호 작용과 어린이의 창의적 상상력
- III. 동물 매개 체험교육의 의미생성과 어린이 창의성의 연계성
- IV. 동물을 활용한 체험교육 프로그램의 시행사례 분석과 효과
- V. 나오며

국문초록

본 논문은 동물과 신화의 상상적 교감을 통한 어린이 창의 교육의 프로그램의 의미화를 연구한다. 동물의 신화적 상상력이 인류 문화에서 어떻게 이루어져 왔으며 동물 매개 체험활동 프로그램이 가지는 문화적 의미와 그것이 어린이 문화에 어떻게 투영되어 나타났는지를 고찰한다. 동물을 활용한 체험이 가져다 줄 수 있는 어린이 창의적 상상력과 융합적 사고에 관한 인문학적 사유 프레임을 살피고자 하였다. 본 논문은 국내에서 실제로 시행되었던 초등학교 승마 체험교육 프로그램 지원 사업을 실증분석한 결과를 제시하였는데 이는 인문학적 내면화의 과정이 어떻게 긍정적으로 수치화 될 수 있는지 보여주는 하나의 유용한 사례이다. 따라서 본 논문은 인문학적 사유와 경제학적 분석 결과를 통해 동물을 활용한 어린이의 체험이 어떻게 창의적 상상력으로 이어지며 더 나아가 교육적 성과에 긍정적인 인과관계를 가지는지 논증적으로 도출해내고자 한다.

* 본 연구는 농림축산식품부의 연구비 지원을 받았음을 밝힌다.

** 서강대학교 경제학과 박사과정, 주저자

*** 서강대학교 경제학과 교수, 교신저자

**** 숙명여자대학교 리더십교양교육원 교수, 공동연구원

열쇠어: 초등학교 체험교육 프로그램, 창의성, 의미화, 신화, 동물 체험교육, 의미생성, 문화의 투영성, 창의적 상상력, 교육적 성과, 인과관계

I. 들어가며

어린이들의 문화에서 테디 베어, 장화신은 고양이, 미키마우스, 곰돌이 푸, 디지몬 몬스터, 도라에몽 등의 인기 있는 동물 캐릭터들은 또 하나의 어린이를 상징하고 있다. 아니면 동물들이 바로 어린이라고 해도 무방할 것이다. 김열규는 어린이 문학에서 동물들에게 말할 수 있는 능력을 빼앗고 사람처럼 생각과 행동을 못하게 하면 동화는 사라져버릴 것이라고 말한다.¹⁾ 피아제가 아이들의 꿈을 관찰한 결과 상당수의 어린이는 꿈속에서 실제로 본 경험이 없는 동물들을 그리고 있다는 사실을 발견했다. 그렇다면 우리는 지그문트 융이 말하는 집단 무의식의 심층에는 동물에 대한 인간의 근원적인 향수가 존재한다고 유추해 볼 수 있다. 파브르 곤충기가 어린이들에게 변하지 않는 고전으로 남을 수 있는 이유 역시 과학적 호기심을 넘어서 동물 세계와 인간 세계의 공통점을 발견하기 때문이다.²⁾ 실제 현대를 살아가는 아이들에게도 동물 이미지는 영상 매체의 발달에 의해 더욱더 그 상상적 외연의 폭이 넓어지고 있다. 어린이들이 좋아하는 애니메이션과 영화에는 반드시 중심 캐릭터를 수호하는 정령으로 동물 상상력이 활용된다. 청룡, 백호, 주작, 현무의 동양 사방신의 신화적 상상력은 어린이 문화캐릭터의 단골 상징체가 되고 있다. 고대의 아이들

1) 김열규, 『엄마와 아이가 함께하는 동화교실』, 소금창고, 2005, 99-100쪽.

2) 질베르 뒤랑, 진형준 옮김, 『상상계의 인류학적 구조들』, 문학동네, 2007, 89-91쪽.
제1장 <동물의 모습을 한 상징들>에서 피아제와 파브르의 동물 상상력을 언급하고 있다. 여기에서 그는 오스트레일리아의 쿠르나이 족이 상상계의 원형과 사냥술의 대상이 되는 동물들을 구분하고 있다고 지적한다. 사냥의 대상이 되는 동물들은 ‘지아크’라 부르고 이야기와 전설들 속에 등장하는 “특별한 동물들”은 ‘무크 지아크’라는 이름으로 부른다고 설명한다.

이 벽화의 그림을 보면서 동물 이미지를 인격화시켰다면 현대를 살아가는 어린이의 마음속에 동물이미지는 영상이 만들어 놓은 이미지의 그림자에 어느새 익숙해진 셈이다. 일본의 신화학자 나카자와 신이치는 이러한 영상 즉 스크린에 투영된 환영을 보는 현대의 신화적 인간상들을 “포스트모던의 동굴인³⁾”이라는 표현을 쓰고 있다. 이 개념은 플라톤이 신화적 인간의 사고를 두고 동굴의 철학을 떠올린 것에 착안한 발상인데, 영상세대의 어린이를 설명하는 적절한 용어 풀이라고 할 수 있다. 그런데, 어린이 동물 상상력을 보면서 우리는 여전히 풀리지 않는 문제에 봉착하게 된다. 대표적으로 곰과 말에 대한 상상력을 살펴볼 수 있는데, 곰과 말은 인간들과는 참으로 오랜 시간 동안 가까운 동물 캐릭터이지만 의외로 우리나라 어린이 전래 동화에서는 그다지 많은 이야기가 전해지고 있지 않다는 의문점을 낳고 있다.⁴⁾

먼저 곰 이미지의 차용에 대한 관심의 근본적인 이유는 우리 민족이 곰의 후손들이라는 데 있다. <삼국유사>의 ‘고조선’편에 의하면 곰과 호랑이가 함께 동굴에서 마늘과 쑥으로 시련을 견디다가 결국 호랑이는 뛰쳐나오고 만다. 이어령은 이러한 단군신화를 해석하면서 곰이 한국인의 마음의 기호라는 말을 하고 있다.⁵⁾ 호랑이는 현실적이고 외적인 힘의 상징이며, 곰은 이상적이고 내적인 힘의 원천을 상징한다는 것이다. 따라서 곰은 안으로 힘을 간직한 자라고 치켜 올린다. 곰은 한국인의 마음의 기호라고 이야기 되고 있는데 왜 그 많은 세월동안 수많은 전승 이야기 속에서 곰에 관한 동화 이야기는 손으로 꼽을 정도로 적을까 하는 궁금증이 남는다.⁶⁾ 고조선부터 시조로 삼았던 곰 신화에 대한 이야기가 고작 10

3) 나카자와 신이치, 『곰에서 왕으로』, 동아아시아, 2005, 97쪽.

4) 현대 문화에서 곰 이미지 차용은 다양하게 전개되고 있다. 테디베어, 티니위니, 곰돌이 푸, 플라베어, 곰탕이, 팬돌이, 코카콜라 북극곰 광고, G마켓 곰 광고, 등 셀 수 없을 정도로 곰은 영상매체에 차용되고 있다. 말은 유명한 의류 잡화인 에르메스와 에트로 등에서 차용되고 있다.

5) 이어령, 『이어령의 삼국유사 이야기』, 서정시학, 2006, 49-5쪽1.

6) 지금까지 전래되는 곰에 관한 신화나 전설 혹은 민담은 대략 다음과 같이 전해진다.

여 편에 지나지 않는다는 것은 뭔가 석연치 않은 구석이 많다. 이러한 문제에 대한 질문을 <동북아 곰 문화>를 논의했던 이정재 또한 제기하고 있지만 그 역시 확실한 명제를 내놓지 못하고 단지 만주의 호랑이 문화의 우세를 우리의 기층문화와 연관시키고 있는 정도이다.⁷⁾ 김현선은 이정재의 논의가 곰 문화, 곰 제의, 곰 신화의 광범위한 해석으로 오히려 동북아의 곰 신화의 특성을 제대로 파악하지 못했다는 비판적 문제의식을 제기했다. 그는 한국, 만주, 아이누의 곰 신화를 비교하면서 우리의 곰 신화가 동북아의 보편적인 신화소의 차용이라는 점을 강조한다.⁸⁾

곰과 더불어 말에 대한 신화 상상력과 이야기 역시 매우 빈약하다는 것을 발견하게 된다. 역사적으로 우리 민족의 구성원들과 가장 오랫동안 함께 해온 동물임에도 불구하고 전승되는 이야기가 매우 적다는 것에 의문점을 가지게 된다. 말에 대한 연구는 곰 연구에 비해서 훨씬 더 부족한 편이다. 박환영⁹⁾과 정호완¹⁰⁾ 정도의 논의를 살펴 볼 수 있는데, 박환영은 몽골의 나담 축제에서 말과 관련된 스토리텔링을 소개하면서 우리나라의 말 문화를 유추할 수 있는 단서를 제공했고 정호완은 말에 대한 언어문화 교육이라는 측면에서 말과 관련된 신화, 고사, 전설, 속담 등을 언어교

이정재, 『동북아의 곰문화와 곰신화』, 민속원, 1997, 249-299쪽. 내용을 정리한다.

①곰나루 전설<충청남도> ②곰나루 전설<경기도 의정부시> ③구례 곰소에 관한 곰나루 형 전설<전북 완주군>

④사람과 곰의 아들인 이여송<충북 영동군> ⑤고마나루의 유래<전북 군산시> ⑥곰이 나온 자식<경북 성주군>

⑦암곰과 살았던 백령도 도사<전남 신안군> ⑧곰과 혼인한 노인<경북 대구시>

7) 이정재, 『동북아의 곰문화와 곰신화』, 민속원, 1997, 181-184쪽.

<곰 우위 문화에서 호랑이 우위의 변이 과정>이라는 장에서 곰 이야기가 쇠퇴한 이유를 설명하기 위해 장백산 지역의 설화를 예로 들고 있다. 배고픈 호랑이는 배가 고프면 다른 곳으로 가서 먹이를 구하는 반면, 곰은 그 행동이 소극적이어서 호랑이가 곰과의 싸움에서 승리하였다는 이야기들이다.

8) 김현선, 「동북아시아 곰 신화 비교 연구-한국, 만주, 아이누의 곰 신화를 중심으로」, 『아시아문화14권』, 한림대학교 아시아 문화 연구소, 1999.

9) 박환영, 「몽골의 나담 축제와 유래담 고찰」, 『구비문화연구』, 한국구비문화학회, 2007, 241-268쪽.

10) 정호완, 「말 토렘과 언어문화 연구」, 『교육연구』, 대구대 사범대학 부설연구소, 2008.

육에 활용하고자 하였다. 본 논고는 정호완의 논의와 신화적 상상력이라는 부분에서 일정부분 상호 연관성을 갖는다. 말은 예로부터 우리의 일상 생활에서 매우 긴밀한 연관성을 가진 동물이다. 말은 천마도와 천마총의 상징처럼 죽은 자의 영혼을 이승에서 저승으로 데려다 주는 사신의 신화적 상상력을 고대부터 가지고 있었다. <삼국유사>는 우리나라의 신화, 문화, 지리, 예술 등 총체적인 인문 과학서라고 부를 수 있는데, 우리는 여기에서 말의 기능이 신성성을 부여하는 신이한 능력과 강력한 권력을 상징화시키는 소재로 다양하게 활용되고 있다는 것을 알 수 있다.

본 연구는 동물과 신화의 상상적 교감을 통한 어린이 창의 교육의 가능성을 살펴보고 실제 초등학교 동물 활용 체험 프로그램의 시행사례를 통해 창의적인 교육효과의 가능성에 대해서 살펴보고자 한다. 이 논의가 가능해지도록 기존의 동물과 어린이 창의교육과의 연관성을 논의한 연구들을 먼저 살펴보고 난 후에 세 가지 연구 단계를 밟을 것이다. 현재 동물을 활용한 체험의 창의교육에 대한 연구는 그다지 많지 않는 형국이다.¹¹⁾ 애완곤충을 비롯한 애완동물 기르기가 어린이의 자기 효능감을 높이고 정신적·심리적 건강성에 긍정적인 영향을 끼친다는 결과이다. 그러나 본고는 여기에서 한발 더 나아가 최근 학교에서 시행되었던 동물체험의 대표적인 사례인 승마체험이 어린이의 자존감 향상에 긍정적으로 기여하고 더 나아가 창의력 향상과 학업성취도의 향상으로 이어진다는 것을 실증 사례로 논의하고자 한다. 구체적으로 세 단계로 논의가 이어질 것이다.

11) 김소윤, 「애완학습곤충 소비자의 행동 모니터링」, 『한국응용곤충학회지』 52권, 한국응용곤충학회, 2013.

박명옥, 「모둠별 애완동물 기르기 체험학습 프로그램이 초등학생의 사회성 및 또래 관계의 질에 미치는 영향」, 『한국실과교육학회지』 24권, 한국실과교육학회, 2011.

정혜운, 윤나리, 윤성혜, 이정민, 「초등학생의 학업적 자기효능감과 학습실재감이 사회성과 성취도에 미치는 영향」, 『사회과교육연구』, 18권 1호, 2011.

이운정, 「창의적 체험활동을 위한 의생활 영역의 창의, 인성 교육 프로그램 개발」, 『한국실과교육학회지』v27, 한국실과교육학회, 2013.

이소윤, 원희운, 「동물체험활동이 유아의 정서지능 및 심리적 건강성에 미치는 영향」, 『한국보육지원학회지』, 10권, 한국보육지원학회지, 2014.

첫째, 현재 어린이 창의성을 향상시키기 위해 동물의 신화적 상상력이 인류 문화에서 어떻게 이루어지고 있는지 신화적 의미화와 기호화 과정을 고찰한다. 둘째, 현재 진행되는 동물 매개 체험활동 프로그램이 가지는 의미와 그것이 어린이 문화에 어떻게 투영되어 창의성을 발현시킬 수 있는지 살펴볼 것이다. 세 번째, 최근 국내에서 동물을 활용한 어린이 체험교육의 대표적인 시행 사례로서 경기도 어린이 승마 체험교육 프로그램 지원 사업이 실질적으로 창의성을 함양하는 교육적 성과에 어떠한 영향을 미치고 있는지 분석한다. 이러한 실증분석 결과는 추상적으로 치우칠 수 있는 동물의 신화적 상상력과 어린이 창의교육 성과와의 관계를 실증적이고 구체적으로 규명하는데 일정부분 기여할 것으로 판단된다. 따라서 본고는 인문학적 사유와 경제학적 분석 결과를 융합적으로 활용해서 어린이 체험활동이 어떻게 창의적 상상력으로 이어지며 더 나아가 학습활동과의 인과 관계를 가지는지 살피고자 한다.

II. 동물의 신화적 상상력의 기호 작용과 어린이의 창의적 상상력

동서양의 신화에서 동물의 신화적 상상력은 매우 보편적인 문화 현상이다. 들뢰즈와 가타리는 바깥으로의 이행을 되기 즉 생성으로 부르고 있다. 신화의 동물 이야기는 그런 의미에서 동물-되기라고 할 수 있다. 들뢰즈와 가타리는 동물-되기를 이야기하면서 월라드의 쥐-되기, 한스의 말-되기, 에이허브 선장의 고래-되기, 카프카의 쥐-되기, 로렌스의 거북이-되기, 그리고 한 문인 화가의 물고기-되기 등을 예로 들고 있다.¹²⁾ 인간의 동물-되기에는 다양한 사유의 장이 펼쳐진다. 한국 전래동화에도 복수를 갚기 위한 여인의 뱀-되기, 은혜를 갚기 위한 까치-되기, 사랑을 지키기

12) 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리, 김재인 옮김, 『천개의 고원』, 새물결, 2001.

위한 처녀의 호랑이-되기 등 다양한 동물-되기 과정이 보인다. 즉 수많은 동물-되기는 단순한 상태에서부터 고차원적인 자연과의 합일까지 다양한 가치를 드러낸다. 동물-되기를 통해 우리는 인간과 자연의 상호소통적 다양한 스펙트럼을 경험할 수 있다.

현대 동물을 어린이 치유와 창의적 상상력에 활용하는 것은 다양한 동물-되기의 응용적 상상력이 된다. 여러 가지 동물-되기의 예를 살펴보기 위해 어린이 문화에 깊숙하게 들어가 어린이와 교감하면서 창의력 향상에 도움이 되는 동물의 신화적 상상력을 먼저 고찰하기로 하겠다. 여기에서 어린이 동물 상상력과 창의력의 관계를 살펴보기 위해 각종 문화 매체와 콘텐츠 속에서 동물의 신화적 상상력이 어떤 기호 작용을 거쳐 어린이와 상상적 교감을 이루어내는지 논의해 볼 것이다. 따라서 동, 서양의 신화와 문화에 등장하는 대표적인 동물 상상력을 살펴보기로 하겠다. 동물 상상력은 다양한 기호작용을 거쳐 어린이에게 수용되고 있다. 임의적으로 네 가지로 나누어 동물의 기호작용을 알아본다. 첫째, 공간의 이동에 대한 욕구를 기호화하는 동물-되기의 예로 코끼리와 개를 들 수 있다. 둘째, 인간의 성장과 동일시한 동물-되기의 기호작용으로 기린에 대한 기호화 과정을 살펴볼 것이다. 셋째, 뱀-되기를 통해 삶과 죽음에 대한 인식을 보여주는 기호화 과정을 살펴 볼 수 있다. 넷째, 사랑과 좌절 등의 과정을 알아보기 위해 나비와 거미 등이 신화에서 기호화되는 의미를 살펴볼 것이다.

첫째, 공간에 대한 이동의 상상력은 어린이의 창의적 상상력을 넓힌다. 대표적으로 코끼리와 개를 들 수 있다. 먼저, 코끼리는 인간을 한 곳에서 다른 곳으로 이동시켜주는 기능을 한다. 코끼리는 인도 신화에 등장하는 길조이다. 인도에서 석가모니의 탄생과 연결되는 신성한 동물이 바로 코끼리임을 상기해 볼 수 있다. <호튼>이라는 애니메이션의 원작을 쓴 닥터 수스는 1950년대 동화 작품 “호튼이 누군가를 들었다.(Horton Hears A Who)”를 집필했다. 그리고 이 동화를 바탕으로 애니메이션 <호튼> 영화

는 2008년도에 만들어졌다. 닥터 수스는 코끼리 호튼이 꽃 위에 걸린 작은 티끌 안의 세계에서 들려오는 어떤 작은 소리를 듣는다고 썼다. 그런데 그 티끌 안의 세계는 우리의 세계만큼이나 정교하고 잘 갖추어진 또 다른 세계인 것이다. 아무도 이 사실을 믿지 않지만 호튼은 티끌 안의 사람들이 안전한 곳에 살 수 있도록 무사히 그들의 세계를 산꼭대기로 이동시킨다. 코끼리는 현실세계와 티끌세계를 연결시켜주는 징검다리인 것이다. 동양고전 <장자>의 잡편 <칙양현>에는 <와각지쟁鵲角之爭>이라는 말이 있다. 즉 달팽이 뿔 위의 전쟁이라는 뜻으로 쓸모없는 것의 무용함을 빗대어 하는 말이다. 위왕과 제왕이 전쟁 준비에 한창일 때 대진인 노인은 위왕에게 그 전쟁이 달팽이의 뿔 위에서 벌어지는 것임을 일깨워준다. 자기가 준비하는 전쟁이 기껏해야 뿔 위의 사건임을 깨닫고 위왕은 전쟁을 접는다. 즉 <호튼>과 <와각지쟁>의 이야기는 우리에게 또 다른 세계가 존재할 수 있다는 것을 보여주는 것이기도 하다.¹³⁾

<호튼>은 우리가 사는 곳이 절대적인 장소가 아니라 상대적인 곳임을 알리는 이야기이기도 하다. 따라서 코끼리 호튼이 주는 의미는 상대적 진리에 대한 존중이라고 해석될 수 있을 것이다. 네팔 왕비의 꿈속에서 은은하게 빛나는 푸른 달빛 사이로 하얀 코끼리 한마리가 활짝 핀 연꽃을 가져오는 이야기를 살펴볼 수 있다. 그때 감미로운 음악소리가 들렸고 나무들마다 꽃이 활짝 피었다고 한다. 그것은 중생의 고통을 구원하기 위해 고행을 자처했던 석가모니의 탄생을 알리는 태몽이었던 것이다. 따라서 코끼리는 불교문화에서 중생을 구원하는 매우 소중한 상징물이며 행운을 주는 의미를 가진다고 한다.

코끼리에 이어 공간의 이동을 상징화로 살펴보는 다른 대상은 개다. 이집트 신화에 등장하는 아누비스는 개를 상징화시킨 것으로 이승과 저승의 영역을 오간다는 점에서 공간의 이동과 삶과 죽음의 기호화 과정에도 활용되는 상징물임을 알 수 있다. 개는 인간이 가장 친숙하게 가까이에서

13) 장자, 김학주 옮김, 『장자』, 연암서가, 2010.

접하는 동물이기 때문에 아마도 신화에서 자주 나온다고 볼 수 있다. 개머리의 인간인 아누비스는 지하의 신 오시리스 옆에서 죽은 사람들을 이승에서 저승으로 데려오는 역할을 담당한다. 우리 문화의 의미로 치자면 저승사자인 셈인데, 그는 개머리를 한 하이브리드 인간이다. 코끼리가 현실과 티끌의 세계를 이어주고 있다면 아누비스의 상징인 개는 저승과 이승을 연결해주는 매개체로서 삶과 죽음의 징검다리인 셈이다.

둘째, 신화적으로 인간의 성장과 동일시되는 것은 기린이라고 볼 수 있다. 신화 속에 등장하는 <기린>은 동양에서 신성한 동물이자 상상속의 동물이다. <삼국유사>가 집필된 ‘인각사’ 절의 의미는 바로 기린의 뿔이라는 뜻이다. 신화 속에 나오는 기린은 태평성대에만 나오는 신령한 동물이었다. 용, 거북, 기린, 봉황은 영험한 네 가지 동물이라고 해서 사령이라고 불렀다. 성인이 세상에 났을 때만 모습을 드러낸다고 하는 이 신성한 동물은 기리는 수컷과 린이라는 암컷이 자웅동체인 동물로 외뿔을 가지고 있다. 이러한 모습은 서양의 유니콘과 비슷하다. 고구려 벽화에는 이 기린이 매우 자주 등장한다. 그런데 현무가 등장하면서 사신에서 기린이 빠지게 되었다고 하는데 아마도 별자리가 없어서일 것이라고도 하고 방위와 연결되지 않았기 때문이라고 하기도 한다. 봉황과 기린이 모두 수컷과 암컷이 합쳐졌다는 것은 어쩌면 인간의 서로 다른 이원화된 속성을 하나로 통합하려는 이야기가 아닐까 하는 생각이 든다. 양성적인 인간이 문화의 역동성을 발휘할 수 있는 것과 같은 이치이다. 성장한 자식을 이르는 말로 ‘기린’이라는 용어를 사용하기도 한다.

셋째, 삶과 죽음의 기호화를 가능하게 해 주는 <뱀>의 기호화 과정을 살펴볼 수 있다. 뱀은 자연 생태계적 속성으로 볼 때 탈피를 거듭하기 때문에 불멸의 의미와 연관되거나 변신의 의미와 연관된다. 특히, 수메르 신화에 등장하는 뱀은 불멸의 상징이다. 세계에서 가장 유명한 뱀 이야기인 수메르 신화의 뱀은 길가메쉬의 불로초를 삼켜버린 것으로 유명하다. 길가메쉬는 늙은이가 젊은이가 된다는 뜻이다. 즉 인간의 영원불사의 욕

망을 담은 이름이라고 하겠다. 길가메쉬의 영웅성은 신들이 부러워 할 만 했고 그의 용맹함은 인간들에게 자랑이었다. 그에게는 자신의 분신 같은 친구 엔키두가 있었다. 길가메쉬와 엔키두가 힘을 합하면 신들도 골탕을 먹기가 일쑤였다. 그래서 신들은 길가메쉬에게 엔키두를 빼앗아가면서 그의 신적인 영웅성을 꺾으려고 했다. 자신의 분신 같은 친구 엔키두가 죽어버리자 길가메쉬는 삶에 대한 심한 회의를 느낀다. 죽는다는 것이 무엇인지 회의하면서 영원히 살 수 있는 방법을 찾아 길을 떠난다. 그는 이미 인생의 심연을 본 우트나피쉬툼에게 가서 불로장생의 비밀을 얻는다. 그리고 바다의 끝 심연에 가서 어렵게 불로장생의 약초를 가져오게 된다. 왕국으로 돌아오는 그는 더위를 참지 못하고 강에서 약초를 두고 목욕을 하러 간다. 그러나 길가메쉬는 자신의 약초를 뱀이 먹어버린 것을 확인한다. 물속에서 나와 보니 이미 뱀은 그 약초를 먹고 허물을 벗어던지고 어디론가 사라져버린 후였다. 허무한 생각에 자포자기를 할 것 같은데, 역설적이게도 그는 허무한 인생에 대한 답을 얻게 된다. 길가메쉬는 이미 심연을 본 사람이 된 것이다. 그는 인생의 진리에 통달한 사람이 된 것이다. 즉 영혼이 불로장생을 얻은 것이다. 이는 길가메쉬가 긴 여행을 통해 얻은 진리이다. 결국 불로장생이란 자기의 한계를 자신이 온전히 알아가는 깨달음이라고 말할 수 있다.¹⁴⁾

영웅 길가메쉬의 이야기 이외에도 뱀은 신화에서 가장 중요한 대상 중 하나이다. 아담과 이브의 뱀에서부터 의학의 신인 아스클레피오스의 지팡이의 뱀과 헤르메스의 지팡이 카뒤세의 뱀 문양을 떠올릴 수 있다. 아스클레피오스는 아폴론 신의 아들이었다. 인간 코로니스라는 여자와 아폴론 사이를 이간질시키는 까마귀의 거짓말을 믿고 아폴론 신은 코로니스를 죽인다. 그러나 그것이 거짓된 말임을 알고 아폴론은 그녀의 뱃속의 아들을 꺼내 살려내는데 그가 바로 아스클레피오스이다.¹⁵⁾ 이러한 아스

14) 김산해, 『최초의 신화 길가메쉬 서사시』, 휴머니스트, 2005.

15) 토마스 불핀치, 이윤기, 『불핀치의 그리스 로마 신화』, 창해, 2000.

클레피오스는 의술의 신이 되고 그의 휘장에는 뱀의 문양이 세겨진다. 따라서 뱀은 죽은 자를 다시 살려낸다거나 변태를 한 몸에서 다시 새롭게 탄생한다는 상징적 의미를 가진다. 다시 뱀의 상징성을 논의할 때 메두사의 머리는 논의의 고려대상이 될 수 있다. 메두사의 머리를 장식하는 징그러운 뱀은 수메르신화와 아스클레피오스의 뱀과는 다소 다른 상징성을 가지기 때문에 빼놓을 수는 없다. 가장 아름다운 머릿결의 소유자인 메두사는 머리카락이 모두 뱀으로 변해버리는 형벌을 받는다. 그 뱀은 머리를 가르면 하나씩 더 늘어나는 이상한 괴력도 가진다. 치명적인 아름다움에 대한 경고가 들어있다고 볼 수도 있고 인간을 매혹시키는 팜프파탈의 양면성을 보여주는 것일 수도 있다. 또한 뱀은 우리의 <삼국유사>에서도 자주 등장하는 영물인데 ‘임금님 귀는 당나귀 귀’를 연상시키는 경문왕의 이야기에도 등장한다. 경문왕은 신라에서 유일하게 화랑출신의 왕인데 그는 늘 주변에 뱀을 두고 잠을 잤다고 한다. 이때 뱀은 경문왕의 취약한 왕권을 상징하는 간신을 상징화할 수 있다.

넷째, 나비와 거미는 인간의 사랑과 교만을 상징적으로 이야기해주는 기호 작용을 보여주기도 한다. 이는 주로 생태적인 속성과 연관시켜 의미화되고 있다. 이를테면 나비의 성장과정을 통해 인간의 성숙을 이야기한 다거나 거미의 거미줄 만드는 것을 보면서 일상의 직물 문화와 재능에 대한 교만함 같은 신화적 상상력을 결합시키는 기호화 과정을 가진다.

신화에서 <나비>는 프쉬케를 상징한다. 프쉬케는 마음이라는 뜻으로 나비의 영혼을 의미한다. 아프로디테는 인간들이 어느 날부터 자신보다 프쉬케를 더 찬미하자 질투가 생긴다. 아들 에로스에게 가서 프쉬케를 괴물과 사랑하도록 명령하지만 정작 에로스는 그녀를 사랑하고 만다. 그래서 그는 자신의 정체를 괴물로 숨기고 프쉬케를 산꼭대기로 제물로 데려와서 그녀와 사랑을 나눈다. 그는 그녀에게 자신을 보려 하지 말라고 단속하지만 결국 언니들의 꼬드김에 넘어가 몰래 촛불을 켜서 에로스를 확인하고 만다.¹⁶⁾ 신화에서 금기가 파기되는 것은 신화의 세계에 긴장감이

돌게 하고 역동적인 이야기를 유도하는 역할을 담당한다. 그래서 사랑은 마음이 그만큼 중요한 것이라는 기호작용을 보여주고 있다.

신화에서 <거미>는 아라크네를 상징한다. 거미는 그 생김새도 이상하지만 하는 일도 매우 신기해서 옛날 사람들의 상상력을 자극했던 신화적 동물이다. 엉덩이에서 끝도 없이 실을 잡아 당겨 집을 짓고 있다. 그래서 신화 속에서도 거미는 흥미로운 이야기 거리를 제공한다. 아라크네와 아테네의 이야기를 통해 거미 상상력의 원천적 의미를 살펴보기로 한다. 아테나는 인간인 아라크네가 베를 잘 짠다고 교만을 부리자 그녀와 시합을 하기로 한다. 당연히 인간인 아라크네는 아테나 여신에게 지고 만다. 아테나에게 진 아라크네는 그녀의 오만함으로 인해 거미로 변하게 되는데 거미가 되어버린 그녀는 쉬지 않고 실을 뽑아야 하는 고된 운명을 가지고 평생 동물 상태로 살아가야 한다.¹⁷⁾ 결국 인간에 대한 신뢰의 중요성으로써 나비의 상징성과 인간의 겸손함의 미덕을 상징화시킨 거미의 의미이다. 중국 신화를 연구하는 신화 학자인 김선자는 중국 소수민족의 신화에 등장하는 샤티엔바라는 태양여신이 거미의 상징이라고 말한다.¹⁸⁾ 거미는 동서양 모든 사람들에게 무에서 유를 창조한다는 상상력을 던져주고 있다. 거미의 상상력은 베를 짜는 여신의 상상력으로 이어지는데 중국 태양의 여신이 베를 짠다는 상상력은 그대로 우리나라의 <연오랑과 세오녀>를 기억하게 한다. 세오녀가 옷을 짜서 보내주었고 그 옷으로 다시 태양을 찾는다. 태양과 여신과 거미와 직물은 동서양 공통된 신화 상상력의 산물이다.

동물의 신화적 상상력은 어린이들에게 삶을 간접적으로 체험하게 해주는 상징적 기호작용을 한다. 이러한 동물 이야기가 더욱 설득력을 얻으면서 신화적 상상력으로 이해될 수 있는 것은 동물의 모습과 생태적 환경

16) 토마스 불핀치, 이윤기, 같은 책

17) 토마스 불핀치, 이윤기, 같은 책

18) 김선자, 『중국소수민족 신화 기행』, 안티쿠스, 2009.

을 신화의 이야기가 잘 반영해 주고 있기 때문이다. 동물원 같은 곳에 등장하는 코끼리 차는 이동의 상징성을 가지기 때문에 그 신화적 상상력은 더욱 설득력을 발휘하며 뱀의 변태과정은 역시 삶과 죽음을 상징화시키는 것에 적절하다. 거미가 내뿜는 거미줄의 이야기가 자연스럽게 인간의 고만과 결합한 형벌이라는 의미를 획득하는 것이다. 따라서 동물의 신화적 상상력이 다양한 어린이 문화매체에 활용되어 어린이의 사고력과 창의성을 향상시키는데 기여할 수 있을 것이다.

Ⅲ. 동물 매개 체험교육의 의미생성과 어린이 창의성의 연계성

현재 우리사회에서 고령화와 저출산으로 반려동물이라는 신개념이 그 어느 때 보다 문화적 중심영역에서 관심을 받게 되었다. 가장 보편적인 반려동물은 개와 고양이 정도인데, 점점 그 종류는 다양해지고 있는 추세이다. 이러한 시대적 상황과 연계되어 과거와 다르게 우리문화는 동물을 축제의 전면에 활용하는 빈도가 많아지고 있다. 특히, 초등학교의 동물 체험학습은 주로 이러한 동물 축제를 활용하면서 이루어지고 있는 경우가 많다. 가장 많이 활용되는 동물 체험 축제는 <함평나비 축제>와 <무주반딧불이 축제>를 들 수 있는데, 이들 축제는 지역과 동물 체험을 전면적으로 내세운 가장 대표적인 체험 축제이다. <장수풍뎅이>와 <승마체험>은 여기 저기 축제에서 다양하게 활용하는 동물 체험 상상력이다. 이러한 동물 체험 프로그램은 어린이들에게 창의적 상상력과 생명에 대한 경외감을 동시에 체험하게 해주며 신화와 같은 이야기에서 상상하거나 유추할 수 있는 의미를 투영하는 상징적 기능을 담당한다.

어린이 동물 체험이라는 개념은 어린이 심리와 정서에 관한 연구로 자연스럽게 이어지고 있는 것을 발견할 수 있는데, 3, 4세의 아이들에게 12

회 동물 체험을 시켰더니 자기정서의 이용, 타인정서의 인식 및 배려, 자기정서의 인식 및 표현, 감정조절 및 충동억제에서 동물 체험활동을 경험한 집단의 정서지능이 통제집단보다 높은 것으로 나타났다고 한다.¹⁹⁾ 즉 동물 체험활동은 어린이들에게 자기표현을 향상시키는 긍정적인 효과가 있다는 것이다. 애완동물이나 애완곤충 체험활동이 또래 관계의 사회성에 긍정적인 영향을 끼친다는 연구가 진행되기도 하였다. 즉 초등학생들의 동물 체험활동이 개인의 심리적 안정과 치유에 관한 것에서 나아가 사회적 소통을 원활하게 해준다는 논의이다. 모둠별로 애완동물을 기르는 체험을 통해 초등학교 학생들의 사회성과 또래문화를 원활하게 형성한다는 논의는 동물 체험학습의 긍정성을 보여주는 예라고 할 수 있다.²⁰⁾

어린이 창의성을 위한 프로그램은 크게 두 가지 영역으로 나누어 분석될 수 있다. 하나는 무생물의 체험으로 박물관 체험, 과학관 체험, 농촌 체험, 다문화 체험, 의생활 체험 등이 이루어지고 있으며, 다른 하나는 동물과의 정서 공감을 중요하게 생각하는 직접적인 동물체험활동으로 나비, 장수풍뎅이, 반딧불이 등의 곤충체험과 말과 같은 교감 동물 체험으로 분류해 볼 수 있다. 이렇게 나뉜 동물 체험의 유형을 크게 두 가지로 다시 세분화시켜 나누어 볼 수 있다. 즉 보고 느끼는 소극적인 체험과 직접 공감을 끌어내어 교감하는 체험으로 나누어 볼 수 있다. 박물관과 과학관과 같은 체험교육의 창의성은 지식을 직접 체험한다는 학교 교과 확대의 의미를 가지지만 동물을 체험하는 체험 교육적 효과는 삶의 질서와 인간의 사회상을 간접적으로 체득하여 내재화한다는 적극적인 의미가 있다. 인생의 삶과 죽음을 비롯한 자연의 질서를 체득하게 되는 동물 체험이 어린이 문화에 어떤 투영성을 가지고 있는지 살피고 특별히 말과 같이 교감하는 동물 체험이 어떻게 융합적이고 창의적인 인격 형성에 도움

19) 이소윤, 원희윤, 「동물체험활동이 유아의 정서지능 및 심리적 건강성에 미치는 영향」, 『한국보육지원학회지』, 10권, 한국보육지원학회지, 2014.

20) 박명옥, 「모둠별 애완동물 기르기 체험학습 프로그램이 초등학생의 사회성 및 또래 관계의 질에 미치는 영향」, 『한국실과교육학회지』, 24권, 한국실과교육학회, 2011.

을 주어 학습향상과 창의력 향상으로 나아가는지 알아볼 수 있다. 이 장에서는 대표적인 동물 체험 콘텐츠로 <함평나비 축제>와 <무주 반딧불이 축제>의 의미생성을 살피고 축제들에서 양념처럼 활용되는 <장수풍뎅이 체험>과 <말 체험>이 어린이 창의성 향상과 어떤 연계 가능성을 가지는지 살피고자 한다.

보고 듣는 체험인 <함평나비 축제>와 <무주반딧불이 축제> 혹은 다양한 <장수풍뎅이 축제>는 전시된 것을 관찰한다는 점에서 소극적인 체험의 형태를 가진다. 즉 이들 체험의 주 핵심은 삶과 죽음의 순환을 이야기하는 생태학적 측면을 중요하게 부각시켜 인간의 생명에 대한 경외감을 향상시킨다. 여기에서 다시 들뢰즈의 동물-되기의 관점이 활용될 수 있는데, 동물-되기는 결국 타자-되기의 과정을 보여주고, 타자-되기는 인간의 상호소통으로 이어지는 과정을 보인다. 디즈니 애니메이션 <꿀벌대소동>을 보면 꿀벌의 세계에서 인간의 세계로 나들이 나온 사회 초년병 벌은 인간들이 자기들의 꿀을 훔쳐간다는 사실을 알게 되고, 그러한 인간들에게 저항하기로 한다. 꿀벌들이 더 이상 화분을 하지 않자 세상에 꽃이 사라지게 되는 역공이 시작되는 이야기이다. 인간 중심의 세계에서 타자로 인식된 자연의 대상물이 주인공이 되는 상황을 그리고 있다.

나비체험은 어린이의 친환경적인 행동과 태도에 영향을 미칠 수 있다는 연구결과가 있다.²¹⁾ 그러나 <함평나비 축제>의 나비체험활동은 비단 생태적인 것에만 머무르지 않는다. 자연의 순환 안에서 인간이 가지는 위치를 느끼게 해주는데, 나비 세계에 이방인인 인간이 초대되어 들어간 느낌을 준다. 이는 <장자>의 <제물론>에 장주가 나비가 된 이야기를 떠오르게 한다. 장주는 꿈에 나비를 보았는데 나비가 장주인지 장주가 나비인지 알 수 없었다는 이야기이다. 삶의 본질이 왜곡되고 자신이 부품처럼 취급되고 있는 현실을 인식하지 못하는 인간에 대한 비판적 이야기이

21) 김명자, 「나비 기르기 체험활동이 초등학생의 친환경 행동 및 태도에 미치는 영향」, 『한국실과교육학회지』, 24권, 한국실과교육학회, 2011.

다.²²⁾ <함평나비 축제> 속에 드러난 나비체험은 인간 세계의 변화를 나비의 탄생과 변화와 소멸로 보여주는 투영성을 가진다. 또한 나비는 위에서 언급한 대로 서양 신화의 프쉬케를 상징하기 때문에 삶의 본질에서 중요한 정신을 상징한다. 본질을 깨닫는다는 점에서 장자의 나비나 서양 신화 프쉬케의 나비나 일맥상통하는 상징성을 가진다. 나비와 관련해서 중국에는 <축영대와 양산백>이라는 이야기도 전한다. 축영대 집안의 반대로 양산백은 결혼을 하지 못하자 실의에 빠져 죽게 된다고 한다. 축영대는 다른 곳으로 시집가던 날 양산백 무덤으로 들어가 버린다. 조금 후에 무덤에서는 두 마리의 나비가 날아올랐다고 한다.²³⁾ 동서양 모두 나비는 그 아름다운 자태 때문에 사랑과 연결된다. 혹은 그 매혹적인 아름다움 때문에 가상세계와 현실세계를 넘나드는 문지방적 상징체로도 인식된다.

동물체험 활동으로 나비 축제만큼이나 유명한 곳은 <형설지공 螢雪之功>을 상징하는 반딧불이 축제이다. <무주 반딧불이 축제>가 그 대상이라고 할 수 있는데, 자연의 오염도를 측정할 수 있는 반딧불이 동물 축제는 우리의 세계를 객관화시켜 반성하게 해주는 동물 체험활동이다. 반딧불이는 18도의 서늘한 온도와 청정한 1급수에서만 성장하기 때문에 환경복원의 척도라 할 수 있다. 반딧불이와 흰 눈을 이용해 글을 읽었다는 옛 선인들의 글귀인 형설지공이 체득되는 체험활동이다. 이러한 체험은 인간의 근원적 생명에 대한 경외심을 키우면서 인간만이 이 세상의 주인이 아니라 잠시 우리가 그들의 세계에서 타자가 될 수 있음을 보여준다. 나비 축제와 반딧불이 축제 모두 장수풍뎡이와 같은 동물을 함께 체험할 수 있게 한다. 장수풍뎡이는 어느 축제에서나 활용도가 크다. 하지만 인위적으로 부화시켜서 체험하게 하는 이런 곤충 축제들이 모두 긍정적인 결과만을 가져오지는 않을 것이다. 생명을 마음대로 대량 조작할 수 있다

22) 장자, 김학주 옮김, 『장자』, 연암서가, 2010, <제물론>.

23) 표정옥, 『창의력과 상상력을 키우는 신화여행』, 대교출판, 2010.

는 불경한 생각은 생명을 다루는 동물체험 활동의 우려감 중 하나이지만 생명을 다루는 경외감을 잃지 않는다면 크게 우려될 일은 아니다. 생명 경시에 대한 연구도 학계에서는 동시에 진행되고 있는데, 애완학습 곤충 소비자들의 행동을 연구한 예에 주목해 볼 수 있다.²⁴⁾

<장수풍뎡이>처럼 독자적인 체험활동 축제의 장으로 활성화되기 보다는 다른 축제와 체육적 활동에 주로 연관되어 있는 승마 체험활동은 대형동물과의 직접 교감이라는 독특한 측면에서 다루어질 수 있다.²⁵⁾ 말에 대한 체험 역시 기존의 곤충과 동물 체험과 마찬가지로 역사적이고 신화적인 맥락에서 의미화가 가능하다. 특히, 우리나라의 <삼국유사>에서 말이 등장하는 이야기들은 직접적인 것과 간접적인 것으로 분류해서 체계적으로 생각해 볼 수 있다. <신라시조 혁거세왕>에서는 신라의 시조 혁거세가 태어날 알을 알려주는 영험한 백마가 등장하고 <동부여>에서는 금와가 발견되는 장소를 알려준 영물로 역시 말이 신성하게 등장한다. <동부여>편에 등장하는 말은 금와를 깔고 있던 돌을 보고 눈물을 흘렸다고 한다. 이는 왕의 탄생을 알려주는 신성함의 상징으로 말의 신화적 상상력이 활용된 예이다. 또 하나의 말의 직접적인 등장은 <고구려>부분에 등장하는 주몽의 준마에 대한 이야기이다. 주몽은 자신이 발견한 준마의 영웅성을 감추기 위해 말의 혀에 못을 박아서 보잘것없는 말로 만들어 아버지에게 보임으로써 급기야 그 말을 얻게 된다. 그리고 그 말은 고구려를 창건하는 주몽의 준마로 거듭나게 되는 것이다. 또한 말은 영웅의 분신으로 활용되기도 하고 의지의 표현으로 상징화되기도 한다. <삼국유사>에서 말의 등장은 신라의 태대각간인 김유신과 다시 연결된다. <미추왕과 죽엽군>에서는 준마를 무덤에서 끌고 나와 후손의 안녕을 위해 죽

24) 김소윤, 「애완학습곤충 소비자의 행동 모니터링」, 『한국응용곤충학회지』52권, 한국응용곤충학회, 2013.

25) 한국마사회, 『알고 즐기는 승마』, 한국마사회, 2012.

승마 체험은 살아있는 대형 승용마에 독립적으로 기승하여 말과의 교감을 통해 추진되는 활동으로 정의된다.

엽군을 이끄는 말을 탄 김유신의 모습을 그려볼 수 있다. 우리는 이러한 내용들로부터 영웅의 분신이 된 말을 만나게 된다. 반면에 김유신과 함께 등장하는 또 다른 말 이야기가 있는데, 술에 취한 김유신을 자신의 집이 아닌 술집으로 이끄는 영민한 말이 등장한다. 김유신은 말의 목을 베어버린다. 이때 김유신의 죽은 말은 민족을 지킨 영웅의 강한 의지의 표현이기도 하다. 즉 우리의 <삼국유사>에서는 말의 상상력이 크게 두 가지로 분류될 수 있다. 하나는 왕권의 신성성을 부각시키는 성스러움의 기능을 수반하고 다른 하나는 의지와 절개의 수호신으로 기능을 한다.²⁶⁾

중국의 산문문학 <삼국지>와 <서유기>등에 나타난 말의 상상력과 중국의 <산해경>에 나타난 말의 신화적 상상력 역시 신성성이라는 측면에서 논의될 수 있다. 특히, 잠신(누에의 신)의 근원설화가 말과 연관되는 것을 단초로 중국의 신화와 말의 관계를 집중적으로 살펴볼 수 있다. 중국신화 <산해경>에는 누에가 되어버린 소녀가 등장한다. 잠신(暫神) 즉 누에신이라고 할 수 있다. 한 소녀가 멀리 외출나간 아버지가 보고 싶어 집 안의 “말”에게 아버지를 데려오면 그와 결혼을 하겠다는 엄청난 거짓 말을 해버린다. 그런데 약속을 들은 “말”은 한 걸음에 달려가 아버지를 모셔왔다. 소녀는 동물에게 한 약속을 하찮게 생각하고 따르지 않았는데, 그 말은 수상한 행동을 했다. 아버지는 사건의 전말을 듣고 나서 말을 죽여 가족을 벗겨 버리고 만다. 아버지도 말한테 사랑하는 딸을 줄 수는 없었을 것이다. 그런데 마당에 널어놓은 말가죽은 놀고 있는 딸을 둘둘 말아서 사라져버리고 만다. 아버지가 그녀를 찾았을 때 그녀는 말가죽에 둘둘 말아서서 실을 토하고 있더라는 것이다. 말과 연관된 누에의 유래를 전하는 이야기이다. 이 이야기를 통해 동물에게도 함부로 거짓을 말해서는 안 된다는 것을 보여준다.²⁷⁾

나비와 반딧불이와 장수풍뎅이 같은 동물의 체험 프로그램이 보고 느

26) 일연, 김원중 옮김, 『삼국유사』, 을유문화사, 2010, <기이편>.

27) 정재서, 『이야기 동양신화』, 황금부엉이, 2005.

끼는 체험이라면 상대적으로 대형동물인 말과 같은 동물은 직접적인 감정 공감을 가져오는 체험활동이다. 어린이 체험활동 프로그램은 체험의 종류에 따라서 다양하게 어린이들의 문화에 영향을 미치고 있는 것을 발견할 수 있었다. 나비를 키우면서 어린이들의 친환경적 생활태도의 변화라든가 애완동물을 키우면서 또래 집단과 사회성을 키울 수 있다거나 동물체험을 통해서 심리적 안정과 정서발달에 도움을 받기도 한다. 최근 초등학교에 도입된 승마 체험활동의 경우에도 말과 어린이 사이에 감정적 교류를 가능하게 하는 상호소통성의 체험활동 중 하나로 평가되며 어린이 창의성과 학습 성취능력에도 일정 부분 긍정적인 영향을 끼치는 것으로 보인다.

지금까지 살펴본 바와 같이 신화와 동물의 상상적 교감에 관한 본 논고의 인문학적 사유 프레임에 근거하여 볼 때 동물을 활용하여 이루어지는 체험활동은 어린이의 창의적 상상력에 긍정적인 영향을 주는 새로운 패러다임으로 보인다. 최근 국내에서 말을 활용하여 진행되는 승마 체험활동은 어린이 승마 체험교육 프로그램 지원 사업으로서 최근에 전국 여가저기에서 시행되었다. 동물의 신화적 상상력과 어린이 창의성에 관한 인문학적 논의와 더불어 이러한 인문학적 사유를 뒷받침해주는 실증분석 사례에 대한 연구를 병행하는 것은 매우 필요한 학문적 작업으로 생각된다. 따라서 실제 승마 체험 프로그램에 참여했던 어린이들의 학업 성취도 향상의 상관성을 살피고 그것이 자신의 자존감 향상과 학업성취능력 향상과 더 나아가 창의력 향상으로 진행될 수 있음을 논증하고자 한다. 즉 동물을 활용한 어린이의 체험활동이 어떻게 창의적 상상력으로 이어지면서 실제적으로 교육적 성과와 인과관계를 가지고 있는 것인지 다음 장에서 그 실증 사례를 통해 살펴보고자 한다.

IV. 동물을 활용한 체험교육 프로그램의 시행사례 분석과 효과

이번 장은 위의 인문학적 동물 체험의 신화적 의미와 기호화 과정이 어린이 체험 교육의 창의성으로 이어질 수 있는지 살피기 위한 실증적 사례를 분석하는 장이다. 본고가 분석 대상으로 삼은 동물체험은 지금까지 일방향인 동물체험과는 다르게 쌍방향적인 감정 교류를 진행하는 승마체험으로 설정하였다. 이는 승마체험 프로그램이 방과후 학교교육에 본격적으로 도입되었기 때문에 가능한 연구이다. 또한 2011년도부터 승마체험 프로그램이 전격적으로 시행되었기 때문에 승마체험 프로그램 체험전과 체험후의 변화를 비교하는 데에도 용이하기 때문에 적절한 실증 분석 사례가 될 것이다.

본 연구의 대상은 2011년도 경기도에서 시행되었던 어린이 승마 체험 교육 프로그램의 교육적 효과를 실증 분석한 결과를 활용한다.²⁸⁾ 어린이 승마 체험교육 지원사업은 최근 국내에서 동물을 활용했던 초등학교 어린이 체험활동의 대표적인 시행 사례라고 할 수 있다. 2011년도 승마 체험교육 프로그램은 개별 초등학교 단위로 4, 5, 6학년을 참가 대상으로 총 16일 간의 체험교육 과정으로 실시되었다.²⁹⁾ 본 승마 체험교육에는 경기도의 20개 기초지자체의 136개 공공초등학교가 참여한 것으로 조사되었다. 참가했던 모든 공공초등학교에 대한 총 참여인원은 1,679명, 실제 총 출석일수는 25,151일인 것으로 정리된다. 이번 장의 실증분석 목표

28) 초등학교 승마 승마체험 프로그램은 말산업육성 전담기관인 한국마사회와 경기도 지자체가 공동으로 추진했던 어린이 체험활동 지원 사업이다. 본 논문의 승마참여율 데이터는 말산업육성 전담기관인 한국마사회가 제공하였다.

29) 승마 체험교육 과정은 살아있는 대형 승용마에 어린이가 독립적으로 기승하여 총 16일 간의 강습 커리큘럼에 따라 진행되었다. 특히 2011년도 승마 체험교육 프로그램은 상반기에는 초등학교 모집을 완료하고 하반기에 승마 강습이 집중적으로 실시되었던 것으로 확인된다. 승마는 높은 집중력과 체력 소모가 요구되기 때문에 초등학교 어린이에 대한 16일 간의 승마 체험교육 프로그램은 최소 2개월 이상의 수개월에 걸쳐서 이수되었다는 특징을 갖는다. 초등학교 어린이에 대한 공공 승마 체험교육 지원사업이었던 만큼 승마장들에 지급되는 총 승마 강습료의 80%는 말산업육성 전담기관인 한국마사회와 경기도 지자체가 공동으로 부담하였다.

는 동물을 활용한 초등학교 체험교육 프로그램이 학교교육 성과의 향상에 어떠한 영향을 미쳤는지에 초점을 맞추어 구체적으로 살펴보는데 있다. 학교의 학업 성취도 향상은 어린이들에게 자신감을 주고 자존감을 더욱 긍정적으로 부여할 것이며 이는 긍정적인 사고를 부양시키며 생활에 보다 적극적이게 되고 궁극적으로 창의적 상상력으로 이어질 수 있는 가능성을 더욱 높일 수 있다.

본 연구의 분석모형은 전형적인 학교효과 연구 모형인 투입-산출 모형이 사용되었다. 체험교육의 성과 변수는 초등학교별 국가수준 학업성취도 보통학력이상 비율이며, 핵심 투입 변수인 승마 참여율 변수는 개별 출석일수가 집계된 점을 감안하여 각 초등학교 별로 출석일수를 기준으로 산출되었다.³⁰⁾ 다음 식의 분석모형에서 승마체험 이외의 다른 투입 변수들은 국내외 관련 연구문헌의 학업성취도 모형의 분석에서 공통적으로 사용하는 주요 학교 특성들과 교육환경에 관한 변수들로 구성하였다.

$$Y_i = \alpha + \beta X_i + \gamma S_i + \delta A_i + \omega E_i + \varepsilon_i, \quad i = 1, 2, 3, \dots, n.$$

여기에서 Y_i 는 i 초등학교의 보통학력이상 비율을 나타내며 총 표본수(n)는 참여 지자체에 소재하는 모든 공공초등학교 871개를 나타낸다. X_i 는 주요 분석 대상인 i 초등학교의 승마참여율을 나타낸다. S_i 는 학교특성 벡터로서 i 초등학교의 교사당 학생수, 교실당 학생수, 정규교사 비율, 1인당 교육예산으로 구성된다. A_i 는 i 초등학교의 학생특성 벡터이며 방과후 수업 참여율과 동아리 활동률을 포함한다. E_i 는 i 초등학교가 속해 있는 교육·경제적 환경특성 벡터로서 학교가 소재한 지역별 세대단위로 정규화된 교육업종사자수 비율, 시·군·구 지역 더미, 농어촌지역 더미가 사용되었다. 여기에 필요했던 초등학교 교육 데이터 구축 작업은 2011년도 말을 기준 시점으로 교육부의 학교알리미시스템과 통계청이 제공하

30) 2012년도 국가수준 학업성취도 시험은 당해연도 6월 26일자에 모든 초등학교 6학년을 대상으로 국어, 영어, 수학 과목에 대하여 실시되었다.

는 국가통계포털을 이용하였다.

본 연구는 현실적으로 잘 관찰되지 않는 교육·경제적 환경 변수를 적절하게 통제하기 위해 국가통계포털의 마이크로 데이터를 활용하는 것뿐만 아니라 조건부 표본(conditioned sample)을 추가적으로 구축하였다.³¹⁾ 조건부 표본이란 승마 체험교육 프로그램에 참여했던 초등학교와 비슷한 교육환경과 개인배경을 공유하리라 간주되는 인근 초등학교들로 구성된 표본을 의미한다. 승마체험에 참여했던 초등학교와 인근성(neighboring) 여부는 최하위 행정구역 단위인 읍·면·동에 동일하게 소재하는지 여부에 따라 구분되었다.³²⁾ 앞서 기술한 바와 같이 본 연구의 주요 관심사는 승마 체험교육의 효과를 파악하는데 집중되어 있다.

골렉과 타마킨(Golec and Tamarkin, 1998)에서 언급하였듯이 조건부 표본은 전수 표본과 달리 임의할당(random assignment)은 아니지만 보다 비슷한 배경 속성을(background properties)을 공유하는 만큼, 참여 혹은 미참여했던 초등학교에 대한 승마 체험교육의 영향을 보다 구체적으로 파악하는데 효과적으로 기여할 뿐만 아니라 전수 표본의 추정 결과가 강건한지 살펴볼 수 있는 적절한 검증 수단으로 활용될 수 있다. 다음의 [표 1]은 본 연구의 분석모형을 적용하여 OLS(최소자승추정) 기법에 따라 승마 체험교육의 효과를 추정한 결과를 나타낸다.

[표 1] 전수 표본과 조건부 표본에 대한 실증분석 결과

보통학력 이상(%)	전수 표본		조건부 표본	
	총 참여율	직접 참여율	총 참여율	직접 참여율
승마 참여율(%)	0.185 ** (0.083)	0.166 ** (0.066)	0.332 *** (0.107)	0.226 *** (0.073)
교사당 학생수(명)	-0.672 *** (0.258)	-0.658 ** (0.258)	-0.698 (0.427)	-0.701 (0.427)

31) 이러한 경우에 조건부 표본(conditioned sample) 구축 및 활용에 관한 아이디어는 골렉과 타마킨(Golec and Tamarkin, 1998, 211)을 참조할 수 있다.

32) 비유하자면, 승마체험에 참여했던 초등학교와 주민센터(communitiy service center)를 같이 사용하는 표본 집단이라고 할 수 있다.

교실당 학생수(명)	0.796 *** (0.232)	0.783 *** (0.231)	0.993 *** (0.354)	0.950 *** (0.355)
정규교사 비율(%)	0.160 *** (0.059)	0.161 *** (0.059)	0.052 (0.117)	0.066 (0.117)
1인당 교육예산(log값)	1.272 (1.215)	1.264 (1.213)	-0.302 (1.863)	-0.048 (1.852)
방과후수업 참여율(%)	0.024 *** (0.009)	0.024 *** (0.009)	0.015 (0.016)	0.015 (0.016)
동아리 참여율(%)	0.020 ** (0.009)	0.021 ** (0.009)	0.011 (0.014)	0.015 (0.015)
교육업종사자수 비율(%)	0.273 *** (0.070)	0.272 *** (0.070)	0.343 *** (0.125)	0.342 *** (0.125)
농어촌지역 더미	-4.218 *** (1.063)	-4.274 *** (1.062)	-3.855 ** (1.875)	-4.145 ** (1.885)
시·군·구 지역 더미
상수항	42.151 ** (20.924)	42.235 ** (20.906)	71.428 ** (32.731)	67.773 ** (32.663)
R^2	0.22	0.22	0.37	0.37
$Adj\ R^2$	0.19	0.20	0.29	0.29
F통계치	8.51	8.57	4.68	4.67
N(표본수)	871	871	256	256

- (1) 괄호 안은 표준오차를 의미하며 *, **, ***는 10%, 5%, 1%의 유의수준을 각각 나타낸다.
- (2) 보통학력 이상(%)은 국어, 영어, 수학 세 과목의 보통학력 이상(%)을 평균한 결과이다.
- (3) ‘직접 승마참여율’은 2011년도 승마체험에 참여했던 어린이들 중에서 2012년도에 국가수준 학업성취도 시험에 직접 응시했던 어린이들에 대한 승마참여율을 나타낸다.

$$\text{총 승마 참여율}(\%) = \frac{\text{총 참여인원의 출석일수}}{4,5,6\text{학년 총인원} \times 16\text{일}} \times 100$$

$$\text{직접 승마 참여율}(\%) = \frac{\text{응시 참여인원의 출석일수}}{6\text{학년 총인원} \times 16\text{일}} \times 100$$

[표 1]에서 구체적으로 확인되는 바와 같이 승마 참여율 변수는 학업 성과 변수에 대해서 유의적인 양(+)의 효과를 일관적으로 보여주는 것으로 나타났다. 조건부 표본에 대한 실증분석 결과에서도 총 참여율의 경우 0.332라는 보다 명확한 양(+)의 승마체험 효과를 나타내고 있다. 이러한 추정 결과는 자기효능감(self-efficacy)과 동료 효과(peer effect)에 관한 Bandura (1997)와 Carrell et al. (2009)의 기존 논의를 뒷받침하는 것으로 해석된다. 승마 체험교육은 살아있는 대형 동물을 적극적으로 활용하는 특성을 갖기 때문에 어린이들이 즐거움과 흥미를 느끼고 긍정적인 경험을 형성하는데 유리하게 작용하였을 것이다. 동시에 이렇게 관심이 가는 운동이나 체험교육 분야에 함께 참여하였을 때 자존감을 높이는 자기 효능감과 상호 신뢰성을 주는 동료 효과가 효과적으로 발휘되었을 가능성이 컸을 것으로 판단된다. 초등학교에서 자기 효능감은 매우 중요한 요소이다. 즉 자존감을 바탕으로 동료간의 상호소통이 원만해지고 학습에 대한 자신감도 부양되기 때문이다. 이는 학교생활을 긍정적으로 받아들이게 되는 부차적인 효과를 가지며 학업성취능력 향상으로 발전될 수 있다는 것을 논증하는 셈이다. 어린이의 창의적 상상력 함양은 이러한 전제조건들을 바탕으로 이루어질 수 있는 것이다.

앞서 살펴본 바와 같이 승마체험에 참여했던 초등학교와 인근 학교(neighbourhood school)를 중심으로 구성된 조건부 표본에서는 공통된 교육·경제적 특성들을 공유하기 때문에 전수 표본에 비해서 승마참여율 이외의 기타 교육특성 변수들의 영향력이 그다지 크지 않다는 것을 직접 확인할 수 있었다. 이러한 승마참여율 이외의 교육 특성 변수들의 추정 결과에 대한 시사점은 국내의 높은 교육열과 교육형 인구 이동(movement of population) 경향을 동시에 감안할 때 직관적으로 유추될 가능성이 클 것으로 예상되지만 이에 대한 자세한 논의는 본 연구 주제의 범주를 벗어나기 때문에 생략하기로 한다.

V. 나오며

본 연구는 인문학에서 주장하는 당위적 명제와 가치의 문제에 보다 설득력을 가하기 위해 인문학과 경제학적 사유를 융합한 시도라고 할 수 있다. 동물의 신화적 상상력에 대한 인식이 어린이의 사고체계에 어떻게 무의식적인 기호작용을 일으키고 있는지 살피고 대표적인 애니메이션과 동물체험 축제들의 의미생성을 기호학적으로 살폈다. 구체적으로 제2장에서는 어린이 창의교육에서 동물이 차지하는 위상을 알기 위해 여러 동물들에 관한 신화적 상상력과 의미의 기호과정을 애니메이션과 함께 살폈고 제3장에서는 현재 벌어지는 동물대상 축제들에서 체험활동이 가지는 창의적 상상력과 융합적 사유를 살펴보았다. 제4장은 실제 시행되는 학교 체험활동 중에서 감정적 교류를 가능하게 하는 승마 체험이 초등학교 어린이의 학업성취도와 창의적 상상력에 어떠한 관련이 있는지 그 유의미적인 인과 관계를 구체적인 실증 분석을 통해 살펴보았다. 2014년에 개편 시행된 제9차 교육과정 초등학교 교과서를 살펴보면 초등교육 국어과와 사회과와 실과 영역에 축제와 문화의 현장을 직접 체험하게 하는 실질적인 내용이 상당히 많이 추가되었다는 것을 확인할 수 있다. 즉 초등학교에서 배우는 교과내용들은 체험활동을 동반해야만 하는 장들이 많아졌다는 것으로 해석된다.

현재 대학 교육에서도 체험 교육이라는 대명제가 거론되어야 할 만큼 우리사회는 간접적이고 가상적인 세계에 둘러싸여 있다. 지나친 사교육으로 초등학교부터 대학교까지 많은 경험을 사이버와 미디어에 의존해야만 하는 형국이다. 체험도 미디어로 하고 놀이도 미디어로 대신 체험하고 심지어 결혼까지도 미디어로 가짜 결혼을 경험하곤 한다. 이러한 사회를 일찍이 장 보드리야르는 시뮬라시옹의 세계라고 진단했다. 즉 가상세계가 현실세계를 지배하는 원리인 것이다.³³⁾ 따라서 현재 창의성에 대한

33) 장 보드리야르, 하태환 옮김, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2001.

교육이 다양하게 검토되고 있고 그에 따라 체험활동에 대한 관심이 커지고 있는 것을 감안했을 때 현재 벌어지는 체험 교육은 얼마간의 긍정성을 가진다.

체험을 단발적인 경험에 그치게 한다거나 어떠한 의미도 얻지 못하는 무의미한 시간 때우기로 활용하고 만다면 큰 손실이 아닐 수 없다. 체험의 의미를 내재화해야만 창의적 사고로 이어지고 더 나아가 비판적 사유로 이어진다. 단순히 바깥활동을 많이 한다는 것에 체험의 의미가 머물러서는 안 된다. 그러한 의미에서 본 연구는 체험이 가질 수 있는 인문학적 성찰을 고려해보았고 그 한 예로 승마 체험의 실증적인 효과를 제4장에서 보여주고자 하였다. 4장에서 승마체험의 간단한 예를 보여주는 것은 2장과 3장의 동물 매개 체험활동이 가져야 하는 인문학적 내면화의 과정이 어떻게 긍정적으로 수치화될 수 있는지를 제시하는 융합적 사유의 시도라고 할 수 있다.

분석대상

- 어린이 미디어 매체: 애니메이션 <꿀벌대소동> 애니메이션 <호튼>
- 동물관련 축제: <함평나비축제> <무주반딧불이축제> <장수풍뎡이축제>
- 학교체험활동: 2011년도 경기도 초등학교 승마체험교육 프로그램

참고문헌

- 김산해, 『최초의 신화 길가메쉬 서사시』, 휴머니스트, 2005.
- 강태중, 「학업성취도의 지역 차이 분석: 인구이동의 영향을 고려한 시도」, 『한국 청소년연구』, 18권 2호, 2007, 315-344.
- 김민하, 「창의적 체험 활동을 위한 농경문화 교육 프로그램 개발」, 『국악교육연구』 V7, 한국 국악 교육연구학회, 2013.
- 김서정, 『멋진 판타지』, 굴렁쇠, 2002.
- 김선자, 『중국 신화이야기』, 아카넷, 2004.
- 김소윤, 「애완학습곤충 소비자의 행동 모니터링」, 『한국응용곤충학회지』 52권, 한국응용곤충학회, 2013.
- 김열규, 『엄마와 아이가 함께 하는 동화교실』, 소금창고, 2005.
- 김영심, 「초등학교 창의적 체험활동을 활용한 의생활주제 다문화교육 프로그램의 효과 분석」, 『한국실과 교육학회지』v27, 한국실과교육학회, 2014.
- 김재용, 이종주, 『왜 우리 신화인가』, 동아시아, 2004.
- 김정희, 김병선 외, 『도란도란 들려주는 말 이야기』, KRA 한국마사회, 2009.
- 김종운, 김효은, 「초등학생의 자기효능감, 스트레스와 학습몰입 및 학업성취도의 관계」, 『학습자중심교과교육연구』, 12권 1호, 2012, 97-118.
- 김헌선, 「동북아시아 꿈 신화 비교 연구-한국, 만주, 아이누의 꿈신화를 중심으로」, 『아시아 문화14권』, 한림대학교 아시아 문화 연구소, 1999.
- 김환희, 『옛이야기의 매력』, 우리교육, 2007.
- 나카자와 신이치, 『꿈에서 왕으로』, 동아시아, 2005.
- 박기성, 이인재, 「학업성취도와 급우효과」, 『응용경제』, 12권 3호, 2010, 107-130.
- 박명옥, 「모듬별 애완동물 기르기 체험학습 프로그램이 초등학생의 사회성 및 또래 관계의 질에 미치는 영향」, 『한국실과교육학회지』 24권, 한국실과교육학회, 2011.
- 박환영, 「몽골의 나만 축제와 유래담 고찰」, 『구비문학연구』, 한국구비문학회, 2007.

- 브루노 베텔하임, 김옥순, 주옥 옮김, 『옛이야기의 매력2』, 시공주니어, 2006.
- 사카시나 겐조우, 이경해 옮김, 『아이누 신화』, 도서출판역락, 2000.
- 스튜어트 킬린, 윤광봉 옮김, 『한국의 놀이-유사한 중국, 일본의 놀이와 비교하여』, 열화당, 2003.
- 안성혜, 「어린이를 위한 박물관의 체험학습 프로그램 사례연구」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』 V5, 한국콘텐츠학회, 2007.
- 요한 호이징아, 김윤수 옮김, 『호모루덴스』, 까치, 2007.
- 우명숙, 「교육생산함수를 활용한 교육자원과 학업성취도의 관계 분석」, 『교육재정경제연구』, 19권 1호, 2010, 1-17.
- 위앤커, 전인초, 『중국신화전설 1, 2』, 민음사, 1999.
- 이상목 엮음, 『놀이문화와 축제문화』, 성균관대출판부, 1996.,
- 이상일, 『놀이문화와 축제』, 성균관대학교 출판부, 1996.
- 이소운, 원희운, 「동물체험활동이 유아의 정서지능 및 심리적 건강성에 미치는 영향」, 『한국보육지원학회지』, 10권, 한국보육지원학회지, 2014.
- 이어령, 『이어령의 삼국유사 이야기』, 서정시학, 2006.
- 이윤정, 「창의적 체험활동을 위한 의생활 영역의 창의, 인성 교육 프로그램 개발」, 『한국 실과 교육학회지』 v27, 한국실과교육학회, 2013.
- 이정재, 『동북아 고품문화와 고품신화』, 민속원, 1997.
- 이해경, 「창의성 증진을 위한 어린이 체험전시 프로그램 내용 분석: 명화 속 과학 체험전을 중심으로」, 『사고개발』 8, 대한사고개발학회, 2012.
- 일연, 김원중 옮김, 『삼국유사』, 민음사, 2010.
- 임천순 외, 「교육재정과 학교특성이 학업성취도에 미치는 영향」, 『교육재정경제연구』, 20권 4호, 2011, 171-188.
- 장 보드리야르, 하태환 옮김, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2001.
- 장정룡, 『아시아의 단오민속(한국, 중국, 일본)』, 국학자료원, 2002.
- 잭 트레시더, 김병화 옮김, 『상징 이야기』, 도솔출판사, 2007.
- 정미경, 「창의적 체험활동을 위한 녹색의생활교육 프로그램 개발에 관한 연구」, 『한국실과 교육학회지』 v27, 한국실과교육학회, 2012.
- 정재서, 『이야기 동양신화』, 황금부엉이, 2005.
- 정혜운, 윤나리, 윤성혜, 이정민, 「초등학생의 학업적 자기효능감과 학습실재감이 사회와 성취도에 미치는 영향」, 『사회과교육연구』, 18권 1호, 2011.,
- 정호완, 「말 토론평과 언어문화 연구」, 『교육연구』, 대구대 사범대학 부설연구소, 2006.
- 조지프 캠벨, 이진구 옮김, 『신의 가면 1-원시 신화』, 까치, 2006.
- 진 쿠퍼, 이윤기 옮김, 『그림으로 보는 세계 문화 상징 사전』, 까치, 2007.

- 질베르 뒤랑, 진형준 옮김, 『상상계의 인류학적 구조들』, 문학동네, 2007.
- 최기숙, 『어린이 이야기, 그 거세된 꿈』, 책세상, 2006.
- 카렌 암스트롱, 이다희 옮김, 『신화의 역사』, 문학동네, 2005.
- 페리노들먼, 김서정 옮김, 『어린이 문학의 즐거움1,2』, 시공주니어, 2004.
- 토마스 불핀치, 이윤기, 『불핀치의 그리스 로마 신화』, 창해, 2000.
- 폴 아자르, 햇살과 나뭇꾼 옮김, 『책 · 어린이 · 어른』, 시공주니어, 2006.
- 표정옥, 「동화와 애니메이션에 재현된 ‘꿈’의 신화적 상상력 연구 - 동, 서양 ‘꿈’ 신화의 기호학적 비교연구를 통하여 -」, 『동화와 번역』, 동화번역연구소, 2008.12.
- _____, 『그곳 축제에서 삼국유사를 만나다』, 연세대학교출판부, 2010.
- _____, 『놀이와 축제의 신화성』, 서강대학교출판부, 2009.
- _____, 『창의력과 상상력을 키우는 신화여행』, 대교출판, 2010.
- 황폐강, 『한국 신화의 연구』, 새문사, 2006.

- Bandura, A. Self-efficacy: The exercise of control, New York: Freeman, 1997.
- Carrell, S. E., R. L. Fullerton and J. E. West, Does Your Cohort Matter? Measuring Peer Effects in College Achievement, Journal of Labor Economics, 27(3), 2000, 439-464.
- Golec, J. and M. Tamarkin, Bettors Love Skewness, Not Risk, at the Horse Track, Journal of Political Economy, 106(1), 1998, 205-225.
- Krueger, A. B. Experimental Estimates of Education Production Functions, The Quarterly Journal of Economics, 114(2), 1999, 497-532.
- Robertson, D. and J. Symons, Do Peer Group versus Schooling Effects on Academic Attainment, Economica, New Series, 70(277), 2000, 31-53.
- Zimmerman, B. J., A. Bandura and M. Martinez-Pons, Self-motivation for academic attainment: The Role of Self-Efficacy Beliefs and Personal Goal Setting, American Educational Research Journal, 29, 1992, 663-676.

A Study about the Meaning of Experience Education on Children's Creativity through the Imaginative Communion between Mythology and Animals.

Yu, Woong · Nahm, Jun-Woo · Pyo, Jung-Ok

This paper presents the possibility of the cultural policy on children's creativity education through the imaginative communion between mythology and animals. We study how the imagination of animal mythology was realized in human culture and then argue the meaning of animal-utilizing experience education including how that was projected onto the culture of children. Discussed specifically was Humanities framework to think and reason children's creative imagination and integrated thinking ability generated by animal-utilizing experience activities. This paper also conducts an empirical analysis of the elementary school horse-riding experience education effect on the national achievement test outcome, which was seen as a domestic real-life example of animal-utilizing experience program. Our research method of Humanistic studies and econometric analysis as well is considered useful to show that Humanities interiorization could lead to forward-looking specific numerical value. And to conclude we find that children education through animal-utilizing experience attracts children's creative imagination exquisitely, and we also argue a positive causality between animal-utilizing experience education and the school achievement performance in reality.

Key Words: children's creativity education, animal-utilizing experience activities, horse-riding experience education, Humanistic studies, econometric analysis, creative imagination.

투고일 : 2015.02.15 / 심사일 : 2015.02.28 / 심사완료일 : 2015.03.10