비유 놀이를 통한 유아 통합예술교육 가치 제고

박선민*, 김미정**

요약

21세기 정보사회에서 창의성이 가지는 부가가치는 더 이상의 논의가 필요 없을 정도로 강조되고 있다. 본 연구는 창의적 인재교육에 근간이 되는 유아 통합예술교육 중 비유 놀이(metonymic activities)를 통하여 창의성을 습득하는 프로그램인 에듀드라마(Edu Drama) 행복한 그림책 여행, 맛을 아는 꼬마철학자를 분석하면서 유아 통합예술교육에서 비유 놀이가 가져 올 수 있는 시사점을 살피고자 한다. 이를 위하여 우리나라 유아통합예술교육의 제한적 현실을 정리하고, 비유놀이를 적용하고 있는 국내외 사례를 통하여 앞으로 나아가야 할 유아 통합예술교육의 바람직한 방향을 제시한다.

기존 예술경영 분야가 선도해 온 우리나라 통합예술교육에 대한 연구는 활발하였음에도 불구하고, 유아를 위한 통합예술교육 연구는 상대적으로 미진한 것이 현실이다. 이에 본 연구는 거시적인 우리 삶의 부가가치는 21세기 창의적 인재에 있다는 가정 하에, 비유 놀이를 통하여 유아기에 이루어지는 통합예술교육이 가져오는 가치를 밝히고자 한다.

키워드 : 창의성 기법, 비유 놀이, 유아, 통합예술교육, 줄리아 가브리엘, 에듀드라마

The Value Provision of Early Childhood Convergence Arts Education by Metonymic Activities

Sun-Min Park*, Mirea Kim**

Abstract

In the information-oriented society of 21st century, the added value of creativity has never been so important to need any further discussion. This research investigates an implication of metonymic activities in early childhood Convergence arts education as a basis of the creative education by analyzing EduDrama, the program which helps children acquire creativity through metonymic activities. To this end, this research proposes a desirable way of early childhood arts education by organizing limited situation of early childhood education in Korea with domestic and foreign cases applying metonymic activities.

Despite actively conducted studies on arts education led by existing arts management field in Korea, arts education research for early childhood is still not entirely satisfactory. Therefore, this research makes clear the value of arts education using metonymic activities provided during early childhood on the assumption that the added value of our life depends on the creative human resource of 21st century.

Keywords : Convergence Arts Education, Creativity techniques, Early Childhood, EduDrama, Julia Gabriel. Metonymic Activities

1. 서론

※ Corresponding Author: Mirea Kim

Received : September 18, 2015

Revised : October 19, 2015

Accepted : October 26, 2015

* Sugkyumkwan Univ. Ph.D. Candidate

Tel: +82-2-760-0429

email: smp280@gmail.com

본 연구에서는 창의성 개발 기법으로 비유 놀이(metonymic activities)를 제안하고자 한다. 창의성이 왜 중요하며 이를 일찍 유아기에서부터 교육하기 위한 기법 개발이 왜 필요한가에

** CEO, Info Group Neuru

대한 논의는 21세기를 사는 우리들에게 있어 더 이상 강조해도 지나치지 않을 정도이다. 따라서 본 연구는 창의성 교육 기법 중 비유를 통한 놀이가 유아기 통합예술교육 과정에 적용될 때의 가치를 살핀다. 특히, 예술경영에서 예술교육이 차지하는 위치가 중요함에도 불구하고 기존 통합예술교육이 유아를 대상으로 하는 연구는 상대적으로 저조한 것이 통합예술교육 연구의 현실이다. 많은 학자들이 유아기 통합예술교육의 중요성*을 강조하고 있는 현 상황에서, 이제는 유아기 통합예술교육에 효과적으로 적용될 수 있는 창의성 개발 교육기법이 이론적으로 고안되어야 할 때이다. 유아란 6개월에서 7세까지를 말하며, 이미 우리가 잘 알고 있듯 “교육이란 사회의 재생산”(출전: 위키피디아)이자 “앞선 세대가 후대에 주는 동화적 영향”(슐라이어 마허, 2002)이라는 일반적인 정의에도 불구하고 본 연구가 주목하는 교육은 “새로운 창조, 발달을 가져올 수 있도록 하는 정신작용”(슈프링거, 1928)이라는 슈프링거의 정의를 받아들이며, 예술이 인간을 성장시킬 수 있는 도구가 된다는 의미에서 통합예술교육을 살핀다. 또한 유아 통합예술교육의 중요성을 듀이의 경험철학**에 기

반 하여 논의하고자 한다.

21세기 창의성은 산업시대를 마감하고 이미 존재하는 정보들을 재조직하여 새로운 부가 가치를 만들어낸다는 점에서 매우 중요한 능력으로 논의되고 있다. 뿐만 아니라, 현대 디자인에서도 일상적인 문제를 추상적인 문제로 접근하기 위해서는 창의성이 전제조건이다. (김미정, 2008) 선천적인 능력으로 믿어왔던 창의성은 오랜 연구 결과 인간에게 내재된 보편적인 능력으로 인식되기에 이르렀다. 최근 창의성은 “새롭고 유용한 가치를 산출하는 능력과 그 바탕이 되는 성격특성을 포함하는 것”(조연순, 성진숙, 이해주, 2008)으로 개념이 확장되고 있으며, 이러한 창의성의 개념 확장은 후천적인 교육을 통해 개발 가능한 능력으로 이해되고, 창의성 교육에 대한 다양한 시도와 관심 또한 급증하고 있다.(교육과학기술부, 2012; 임효희 외 4인, 2009) 또한, 이에 따른 창의성 개발 기법의 활용이 다양하게 제안되고 있는데, 현재는 브레인 스토밍, 스캠퍼, 강제결합법이 유아기 창의적 증진을 위하여 교육기관에서 가장 많이 활용되는 것으로 보고되고 있다.(전경원 외 1인, 2010) 이러한 분위기에서 본 연구는 후기구조주의에서 인간의 무의식을 이해하기 위한 기제로 발견되는 비유법 중 은유와 환유를 기반으로 디자인한 비유 놀이가 유아기 통합예술교육에서 창의성 개발교육의 주요 기법으로 자리매김할 수 있다는 가설에서 시작된다. 따라서, 본고는 유아기 통합예술교육이 창의적 인재양성에 유의미함을 토대로, 국내외 유아 통합예술교육***의 현황 및 사례 연구를 통

* 스탠포드 대학교의 교육학 명예교수인 Elliot Eisner(1994)는 “예술을 통해서 어린이들은 세상을 바라본다.”라고 하면서, 유아의 발달에 있어서 예술을 통해 배우는 것이 중요함을 강조한 바 있다. 또한 출생 이후부터 6세까지 유아의 뇌는 성인의 뇌보다 2.5배 더 활발하다고 한다. 이 시기 동안 유아들은 적합한 환경이 주어지면 생애에 있어서 가장 빨리 배우는 시기이고, 따라서 좋은 자극을 줄 수 있는 환경을 만드는 것이 매우 중요하다. (Bergen & Coscia, 2001; Berk, 2002)는 것이다.

또한, 오늘날의 발달된 기술은 유아의 뇌에 대하여 더 많이 배우게 해 주는데, 우리는 왜 연극과 미술을 통한 뇌의 발달이 왜 필요한지에 대하여 인식하게 되었다. 예를 들면, 청각 피질은 부분적으로 음악적인 소리에만 반응을 하는 부분이 있고, 대뇌 부분은 언어를 통해서 발전한다. (Sousa, 2006) 따라서 연극과 미술은 뇌의 발달 능력, 즉 인지, 사회, 언어, 감정 등을 향상시키는 중요한 역할을 한다. 즉, 유아 시기는 뇌가 급속도로 발전하는 시기이며, 가능한 다양한 예술적 방면에 학습자가 노출되어 있을 때 뇌는 더 발달할 수 있다는 것이다. 도전적인 사고는 뇌의 성장과 발달에 도움을 줄 수 있으며, 이는 개인의 일생을 통해서 지속된다. (Bergen & Coscias, 2001; Siegal, 2007)

** 존 듀이는 예술교육의 목적은 예술교육을 통해 삶의 질을 향상시키고 전인격체로서의 인간의 성장을 도와주기 위한 것이라고 정의한다. (Dewy, 1958) 예술교육은 경험의 순간순간이 모여 그 다음의 예술 활동에 영향을 미치게 하는 삶의 전반에 폭넓게 작용하는 것이라고 했다.* 교육과정의 주체는 교사가 아닌 학생이라고 보았으며, 교육과정을 학습자의 흥미와 관심에 기초하여 운영하는 것이 필수적이라고 했다. 듀이는 과학이 자연에서의 법과 질서로 논의되지만, 예술 경험은 과학에서 포착할 수 없는 심미적 정서를 내포하고 있기 때문에 유아에게 음악, 미술, 율동은 경험을 발달시키는 중요한 기회라고 이미 이야기한 바 있다.* 유아와 예술교육의 상관성 및 중요성에 대한 연구는 상당수 듀이의 경험이론에 근거한다.

*** 우리나라에서는 2002년 ‘예술교육’과 ‘유아’와 관련된 통합 교육프로그램이 시작 되었으며, “유아기

하여 국내 유아 통합예술교육의 제한적 현실을 살피고, 비유 놀이를 바람직한 유아 통합예술교육의 창의성 개발 방식의 하나로 제안한다. 이를 위하여, 본 연구는 극히 제한된 현상이거나 필자가 직접 경험하고 인터뷰한 국내외 유아 통합예술교육 프로그램의 사례를 들어 분석한 후, 비유 놀이라는 기법을 이미 적용하고 있는 국내외 유아 통합예술교육 프로그램을 비교분석한다. 이를 통하여, 기존 프로그램이 가지는 문제점을 보완할 수 있는 바람직한 대안을 제시해 보고자 하는 것이다. 본 연구에서 제시하는 비유 놀이를 통한 유아 통합예술프로그램이 창의성 개발에 이바지하고 이는 21세기 지식 경제 및 창조경제가 산업의 근간이 된다면, 유아 통합예술교육은 현재처럼 사교육의 차원에서 머무르기 보다는 국가 지원을 통한 공론화 과정*이 요구된다고 하겠다.

예술교육의 재 이해를 위한 고찰”(정은경, 2002)이 유아 예술교육의 최초 연구이다. 정은경의 연구에 따르면, 유아들은 개념과 지식 그리고 경험에 한계성을 지니므로 언어부터 유아의 눈높이에 맞추어야 하고, 구체적인 예시를 함께 생각하고 제시할 수 있어야 하며, 유아가 모방을 할 수 있도록 짧은 공연을 하고, 시각적, 청각적 요소 등의 감각적 자료를 사용하여야 한다는 것이 전제가 되어 예술교육을 놀이라는 형식으로 접근하여야 하는 필요성이 제시된다. 놀면서 탐색하는 이 방법은 새로운 오브제를 사용할 경우 마음껏 가지고 놀게 하는 것으로 장난감을 만드는 과정은 유아가 장난감을 가지고 노는 과정과 동일시되는 것이다. 이 시기에는 역할 놀이를 중요시하기 때문에 아이들이 역할 안에서 즐겁게 상상하며 놀 수 있도록 하며 교수는 리더로서의 역할을 하도록 하는 것이 중요하다는 것이다.

* 예술경영 전문가들은 예술의 역할 중 가장 큰 하나는 교육에의 응용, 공헌이라는 것을 이미 인정하고 있다. 이를 뒷받침하는 논문으로는 이승엽의 “예술경영학의 연구영역과 접근방법”이 대표적인데 여기에서 저자는 예술교육이 예술경영학에서 차지하는 위치가 확고함을 밝히고 있다.(이승엽, 2008) 또한, 예술 공공성의 관점에서도 예술교육은 예술과 공공성의 관계 정립에서 가장 앞서야 할 분야라는 것이 필자의 견해이다. 예술의 공공성은 예술이라는 매개를 통하여 구성원들 간의 소통이 이루어져 공통의 관심을 찾아가는 과정 자체에 있다고 볼 수 있다.(김응천, 19) 이를 위해서는 공간적 의미의 공공예술에서 한 발 나아가 참여자들이 상호 소통하는 커뮤니티 활동이라는 의미의 공공예술이 대안이며, 예술교육은 이러한 의미에서 가장 중요한 예술 공공성의 장이 된다.

2. 비유와 창의성: 이론과 사례

2.1 이론: 은유(metaphor) 환유(metonymy)

앞서 살펴본 바와 같이 교육을 통한 창의성 개발에 대한 연구는 최근 활발하다. 이는 다양한 연구의 성과로 선천적인 능력으로 믿어왔던 창의성이 인간에게 내재된 보편적인 능력으로 인식되기 시작했고 이어서 창의성이 외부 자극을 통해서 습득될 수 있다는 이론이 받아들여지고 있기 때문이다.

창의성에 대한 다양한 정의 중에서 본 연구가 채택하는 가설은 “창의성이란 수많은 정보가 개방되어 있는 정보사회에서 서로 연관되어 보이지 않는 개념 간의 연상을 통하여 새로운 시각을 발견하고 이를 표현할 수 있는 성향, 능력”이다. 이미 연상과 창의성 간의 관계에 대한 연구는 구글 검색에서 345,000개의 제목이 검색될 정도로 활발하다. (2015년 8월) 연상능력이 창의성에 기여한다는 논의는 1970대 정신의학계에서 시작되어, (Gur et al., 1974) 2000년대에 들어서는 자유연상, 유추 등의 활동이 인간의 창의성 증진에 관련이 있다는 보고서가 활발히 나오고 있다. 최근에는 당면한 태스크를 접근할 때 태스크 외부에서 연상, 유추 활동을 할 때 보다 새로운 개념을 태스크 해결에 제공할 수 있다는 연구들이 나왔으며, 이러한 과정에서 얻어지는 새로운 개념은 경영 혁신의 밑바탕이 된다는 논의가 속속 알려지고 있다.(Chan et al, Jan. 2015; Dewar & Dutton, 1986). 또한 유추되는 객체간의 거리가 멀수록 새로운 개념이 큰 발자국(Jumps)으로 생성될 수 있다는 가설 또한 다양한 실험과 관찰을 통하여 증명 되고 있다. 이는 개인에서 뿐 아니라 팀 작업에서도 프로젝트가 목표로 하는 기본 조건(baseline conditions)에서 개념간의 공간을 넓혀서 아이디어 회의를 했을 때, 새로운 개념 도출이 증가하여 새로운 시장을 개척할 수 있음도 밝혀졌다.(Ibid.)

연상, 혹은 직접적 유추가 창의적인 수학능력을 검증하는데 쓰이고 있음은 미국 대학입시 수학능력 시험SAT(Scholartic Aptitude Test), 대학원 입시 수학능력 시험GRE(Graduate school Record Examination)에서 단어 및 개념의 올바른 연상능력이 일정부분 포함되어 있는 것으로

도 확인된다. 유아교육에 있어서도 창의성 개발 기법의 활용이 다양하게 제안되고 있는데, 현재는 브레인 스토밍, 스탬퍼, 강제결합법이 유아기 창의적 증진을 위하여 교육기관에서 가장 많이 활용되는 것으로 보고되고 있다.(전경원 외 1인, 2010) 이러한 분위기에서 본 연구는 후기구조주의에서 인간의 무의식을 이해하기 위한 기제로 발견되는 비유법 중 은유와 환유를 기반으로 디자인한 비유 놀이가 유아기 통합예술교육에서 창의성 개발교육의 주요 기법으로 자리매김할 수 있다는 가설에서 시작된다.

비유와 유추는 창의성의 기반이 되는 유연한 사고를 위한 전략으로 잘 알려져 있다. 하나를 다른 것에 빗대어 봄으로써 비유는 대상들을 다른 시각에서 볼 수 있게 도와준다. 예를 들면, “희망은 어떻게 생겼을까? 어떤 색깔일까? 사람일까? 콘크리트를 뚫고 나오는 식물과 같은 걸까?” 이러한 비교가 새로운 개념을 가져온다. 식물에 비유된 희망은 희망이 힘이 있으며, 끈질기게 장애를 극복한다는 시각으로 볼 수 있도록 한다. 이러한 과정은 비유를 거치지 않고는 명확해 질 수 없는 영감을 가져올 수 있게 도와준다. 본 연구에서 제시하는 비유 놀이는 다양한 비유법 중에서도 인접한 것 간의 연상에 의한 비유법인 환유(metonymy)를 통한 기법이다. 기존의 비유법들이 수사학의 차원에서 이해되고 있었다면, 라캉(J. Lacan)은 후기구조주의적 시각에서 언어를 통한 인간의 정신분석학을 주장한다.* 이제 비유법은 보조적인 수사법이 아닌 인간의 욕망이 표현되기 위하여 꼭 필요한 것이며.(김미정 1996, 34-35) 본고는 이러한 비유법이 유아통

합예술교육에 응용되는 방법을 찾아보고자 하는 것이다. 이미, 유아통합교육프로그램은 비유법 이론이 인간의 욕망과 표현 사이의 필수불가결한 기재라는 것을 염두에 두지 않고도 자연스럽게 부분적으로 응용되어 왔다. 조지 레이코프의 <삶으로서의 은유> (2006)에서 설명하는 것처럼, 사실 우리의 생활 자체가 비유적인 것이며 예술 활동 또한 삶이라는 대상을 다양한 매체를 통하여 표현하는 비유적 활동에 다름 아니다. 따라서, 문자언어에 노출되지 않은 유아교육은 문자 언어 이외의 매체로 전달되는 예술교육의 형태로 제공되는 경우가 많으며, 그 전달 방식은 비유적인 기제를 받아들이는 경우가 많다. (그림 1)은 본고가 현존하는 비유 놀이의 가장 바람직한 예로 보는 싱가포르의 EduDrama 교재에서 가져온 삽화이다. 자신이 가진 생각을 표현하는 프리젠테이션이라는 테크닉을 설명하기 위한 것으로 비유 놀이가 어떠한 것인지를 단적으로 잘 설명해 주고 있다. 학습자는 발표를 하기 위해서 여러 단계를 거쳐 자신의 생각을 정리하고 계획을 세워야 하는데, 유아단계의 학습자들에게 이와 같이 비유 놀이를 통해 접근을 하면 그 이해도를 높일 수 있다. 공룡의 머리 부분은 서론에 해당 할 것이고, 몸통 부분은 본론, 꼬리 부분은 결론에 해당 된다. 머리에 있는 눈이 목표를 볼 수 있다면, 서론에서 역시 발표가 나아갈 방향을 제시 해 주어야 하고, 몸통 부분인 본론에서는 중심 주제를 여러 가지 방법으로 켜어서 소화해야 한다. 멸종된 공룡이지만 유아들에게는 움직이는 생체이고 공룡이 멀리 바라보고 선택해서 흡입한 것은 공룡의 위장에서 소화되고 꼬리 부분인 결론에서는 불필요한 것은 배설되고 중요한 나머지만 매끄럽게 결론지음으로 균형을 잡는 것이 중요하다는 것이 자연스럽게 숙지된다.

* 라캉에게 있어 모든 비유는 보조적인 수사의 차원이 아니라, 인간이 외적으로 금기시된 언어 시스템으로 완전히 표현할 수 없는 욕망과 언어사이의 간극을 매워주는 기제이다. 억눌려진 인간의 욕망은 압축된 형태로 숨겨서 표현(은유metaphor)되다가, 그것도 외부에 들릴까 불안하여 인접한 다른 것으로 바뀌어 표현(환유, metonymy)된다. 이제껏 자신의 생각을 그대로 표현할 수 있다고 생각한 데카르트식의 절대적 주체의식 “나는 생각한다, 고로 존재한다(Cogito ergo sum)”은 오류임이 후기 구조주의에 와서 밝혀진 것이다. 라캉에 의하면 인간은 억눌려진 욕망을 표현할 적당한 기호를 찾고 주체가 찾아낸 기호는 또 다시 결핍을 찾아서 유사하거나, 근접한 또 다른 기호로 끊임없이 이동하게 된다.

(그림 1) 비유 놀이의 예 출전 <EduDrama>
(J.Gabriel, 2014)

(Figure 1) An image of Edu-drama Fire metonymic activities

2.2. 사례연구

비유 놀이를 잘 사용하는 유아통합예술교육의 예로 1. 싱가포르의 연극놀이 중심 예술교육 프로그램인 줄리아 가브리엘의 “EduDrama”(에듀드라마, 이하 에듀드라마), 2. 미술 중심의 예술교육 프로그램인 예술의 전당 어린이 미술 아카데미 “행복한 그림책 여행,” 3. 비유 놀이를 주 기법으로 차용하여 기획된 요리 중심의 통합예술교육프로그램인 인포그룹 느루의 “맛을 아는 꼬마 철학자” 세 가지를 살펴보고자 한다. 이 사례들이 선정된 이유는 각각의 프로그램들이 본 연구가 지향하는 비유 놀이 프로그램의 철학과 방법론을 제시하고 있기 때문이다.

2.2.1 EduDrama(에듀드라마) (Julia Gabriel, 싱가포르) *

* 이 프로그램의 창시자 줄리아 가브리엘은 그녀 스스로가 11살에 연극 수업을 받아 내성적인 성격을 외향적인 성격으로 바뀌는 경험을 했다. 후에 영국의 길드홀 연극학교와 런던 예술 학교에서 공부하였다. 그녀는 후에 계속적으로 연극 활동을 계속하였다. 30살이 되던 해, 줄리아 가브리엘의 아이를 위하여 길드홀 학교에서 연극 선생님 자격증을 획득하였으며, 1981년부터 그녀 스스로가 가르치기 아이들을 가르치기 시작하였다. 1980년대에는 소규모로 가정에서 연극을 가르치기 시작했으며, 아이들의 의사소통 능력이 향상 되는 것을 경험하며, 규모를 확장시켰다. 이후 창시자의 이

줄리아 가브리엘의 에듀드라마 프로그램에서는 다양한 단어들을 사용하면 여러 가지 이미지와 소리를 상상할 수 있다고 한다. 특히, 단어로 그림그리기 놀이에서는 “단어들은 나의 마음속에서 구체적인 그림이 되거나, 특정한 소리를 내지요. 주어진 단어를 힘내서 읽고 표현해 보아요. 모든 이들이 그 뜻을 알도록!”이라고 지도하고 있는데 이는 비유 놀이의 전형적인 예**를 보여준다. 유아들에게 추상적인 개념은 구체적인 형태를 빚대어서 비유적으로 접근하지 않으면 그 뜻을 전달하기 어렵다. 이는 성인에게도 마찬가지여서 누구도 자신이 경험하지 못한 개념은 이해할 수 없다. 이럴 때 새로운 개념을 이해시키기 위하여 사용되는 것이 비유이다. 에듀드라마는 줄리아 가브리엘에 의해 1990년도에 설립되었다.*** 에듀드라마 프로그램.****은 몸입과 집중, 사회적 정서적 인지 능력, 비판적 사고, 상상력, 언어, 성량과 말하기, 조직력, 표현력 8가지 요소들을 중시한다.

에듀드라마 프로그램에서 오감각간의 비유놀이는 다음과 같이 교사에 의해 유도되고, 유아들

를 만 기관이 설립되었다.

** Julia Gabriel, *EduDrama – A guide to Speech and Drama using the unique Julia Gabriel Education teaching methodology*, Julia Gabriel Education, 2014

*** 줄리아 가브리엘은 본인의 자녀에게 언어적인 면을 효과적으로 가르치기 위한 선행함으로써 시작을 했다는 점이다. 줄리아 가브리엘이 EduDrama프로그램을 만들 때, 런던의 Trinity College에서 프로그램의 뼈대를 가지고 왔다. 선행함과 검증된 프로그램을 통해서 만들어졌기 때문에 커리큘럼이 효과적이다.

**** 줄리아 가브리엘이 주로 사용하는 연극을 통한 프로그램은 다양하게 지지되어 왔다. 피터 슬래이드와 함께 연구를 진행하였던 브라이언 웨이의 ‘연극을 통한 발전(1967)’에서는 연극을 통해 아이들은 실제 삶의 상황을 안전한 환경에서 배울 수 있다고 주장하였다. 비고츠키(1978)는 어린이들이 안전한 집단에서 서로 상호작용을 하며 즐기는 것이 혼자 있는 것보다 더 많은 것을 배울 수 있다고 했다. 에듀드라마의 주요 요소로는 1)몸풀기(warming up) 2)소리와 말하기(voice and speech) 3)혀 운동(tongue twisters) 4) 표현력 - 크게 읽기(expressive speaking -reading aloud) 5)실용적인 말하기 - 의사소통 기술(practical speaking - communication skills)가 있다. 유아들은 자연스럽게 설정된 환경 노출되어지고, 교사들이 읽어주는 책과 시 작품 그리고 언어게임에 참여하게 된다.

은 통합적 경험에 자연스럽게 노출된다.

<표 1> 비유 놀이로 표현하도록 하는
단어그리기 놀이 예

Words	Abstract Concept	Concrete Concept
Temperature	a boiling hot	pot
	a freezing cold	icicles
	fiery	hot charcoal
	as cool as	a cucumber
Smells	stinky old	shoe
	freshly cut	flowers
	a rotten	fish
	freshly	baked bread
Sounds	a humming	spaceship
	a screeching	siren
	a howling	wind
	sizzling	sausages
Touch	squelching through	mud
	as smooth as	satin
	sticky	glue stick
	rough	sandpaper
Weight	as heavy as	lead
	as light as	popcorn
	a tiny	berry
	an enormous	watermelon

<Table 1> Examples of metonymic activities using words

발음과 표현이 더 정확해지고, 의사소통에 대한 자신감이 향상되었으며, 상상력, 창의성, 문제 해결 능력, 의사소통을 잘 할 수 있다는 자신감 또한 향상되었다. 우리가 이야기 하는 8C (compassion, creativity, co-operation, confidence, collaboration, courage, cognition, curiosity)가 더 발전 된 것을 볼 수 있다.

<표 2> 는 4-5세 유아들이 참여하는 Stepping Stones 프로그램을 비유 놀이로 표현한 예이다. 이 시간에는 알파벳과 그 소리를 배우는 연습을 리듬을 통해서 배우고, 이는 매주 읽어주는 책과 시 그리고 언어게임과 연극놀이

까지 연계가 되어져 있다. /f/를 배우는 주에는 *Fireman Piggy Wiggy* 라는 책을 읽고, fire(불)에 대한 추상적인 개념을 배워본다. 후에, fighting fires라는 표어를 배우고 학습자들이 화재에 관한 단어들이 무엇인지를 연상 해 보고, 불을 진압하기 위한 호스를 만든 후에, 가상현실에서 연극놀이를 통해 소방관이 되어 불을 끄는 연극으로 함으로써 학습자들이 불은 단순히 위험한 존재가 아닌, 협력하여 물로 불을 꺼 진화시켜야 한다는 것을 인지하게 된다. Fire라는 개념을 가르치기 위해서 교사들은 Spark(불꽃이 나다), Flicker(깜빡거리다), Sizzle(지글지글 하는 소리를 내다.), Crackle(탁탁 소리를 내다), Flame(불길 이 나다), Roar(으르렁거리다)라는 단어까지 연상하게 이끈다. /f/라는 단순한 한 음절을 가지고 교사들은 유아로 하여금 Fire, Fireman, Firehose, Four, Finger와 같은 단어를 떠올리게 하고, 화재에 관련된 요소들인 Firehose, Fireman, Rope, Hot같은 단어들의 연상 후 Firehose나 화재 진압을 통해서 궁극적으로는 창의적 성취, 협동, 리더쉽, 안전, 성취감, 자존감 같은 인성과 관련된 부분까지도 자연스럽게 지도한다.

<표 2> 에듀드라마의 Stepping Stones 프로그램 중 /f/ 학습시간을 비유 놀이로 표현

Word	Slogan	Association	Action 1	Action 2
Fire		Firehose	Making a firehose	Creative achievement
Fireman	Fighting Fires	Fireman	Extinguishing the fire	Cooperation Leadership Safety Accomplishment Self-esteem
Firehose		Rope		
Four		Water		
Finger		Hot		

<Table 1> An example of expression of the time of learning /f/ in stepping stones program of Edu-Drama by metonymic activities

2.2.2 어린이 미술 아카데미 (예술의 전당, 한국)

미술 중심의 통합예술교육프로그램 대표적인 예로는 예술의 전당 어린이 미술 아카데미가 있다. 이 프로그램은 미술을 중점으로 한 통합예술교육 프로그램이다.*

어린이 미술 아카데미의 여름 방학 특별 프로그램 중의 하나인 “행복한 그림책 여행”은 대상은 5-6세 아동들이며, 사계절을 주제로 언어와 이미지가 함께 이용하여 마지막에는 한 권의 책을 만드는 식으로 진행되었다. 자신만의 그림책을 만들어 문학과 미술이 조화를 이룬 그림책 작업을 통해 상상력을 발달시키고 창의적 사고를 키워 보는 프로그램이다. 이 수업의 특징이라면 일주일 동안 봄, 여름, 가을, 겨울 사계절에 대하여 다양한 소재를 활용하여 미술 활동을 하고 미술 활동을 한 작품들을 다시 사진으로 찍어서 이에 기반한 개개인의 동화책을 만드는 것이다. 보편적으로 동화책은 글이 먼저이고 그림이 나중에 그려지는 경우가 많은데, 이 경우에는 어린이들의 발달 정서에 맞추어서 그림을 먼저 그리고 글이 나중에 오는 형식으로 만들어진다.

수업 진행 방식은 아이들이 교실에 들어오면 책상 위에 놓여진 종이에 각자 크레파스나 색연필, 싸인펜 등을 가지고 그리고 싶은 그림을 자유롭게 그리며 워밍업을 하며 시작 된다.** 책상에는 매주 다른 계절의 이미지가 프린트 되어져 책상에 놓여 있어서 아동들이 이미지를 보고 자연스럽게 계절에 관한 느낌이나 생각에 자극을

주어 더 나아가서는 각 계절의 소재의 확장을 할 수 있게끔 도움을 주고 있었다. 이렇게 프린트물에서 사진이나 그림을 아이들에게 제공을 하면, 아이들이 수업시간에나마 조금 더 열린 시각으로 그림을 그릴 수 있기 때문이라고 한다. 다음에는 교사가 계절에 대한 질문을 아동들에게 유도하여 아동들이 각각의 계절에 떠오르는 이미지가 무엇인지를 스스로가 생각해 보는 시간을 갖고, 매 시간 주제에 맞는 작업을 시연해 보는 식으로 진행한다. 또한 이 시기의 아동은 사회성이 발달하는 시기이기 때문에 책을 읽어 주며 간식을 주고, 이 시간에는 서로의 의견을 자유롭게 말해 보는 시간을 가지도록 한다.

첫 번째 시간에는 각자 좋아하는 몇 가지 소재를 가지고 사계절을 배경으로 이야기를 정해 보고 등장인물을 입체로 만들어 보는 식으로 수업을 진행한다. 레오 리오니의 사계절이라는 책을 읽어주며, 아이들이 이 프로그램 전체의 방향을 인지하도록 한다. 여기서 등장인물은 야쿠르트 병에 찰흙을 입혀 본인이 만들 책의 주인공이 되도록 한다. 그 주인공은 자기 자신이 될 수도 있고, 친구가 될 수도 있고, 가상의 인물이 될 수도 있다. 이 시간에는 사계절 중 봄을 그려보는 시간을 가진다. 이 시간에는 파스텔로 배경을 칠하고 크레파스를 사용함으로써 부드러운 질감을 살렸다. 이 시기의 아이들은 크레파스만 이용을 하면 아직 소근육이 덜 발달되어 그림을 그리는 것을 힘든 작업으로 생각을 할 수 있기 때문에 파스텔을 이용하여 바탕을 칠하는 것으로 그것을 대신한다. 두 번째 시간에는 여름을 주제로 진행된다. 질감과 살리기 위해 손가락을 사용한 핑거페인팅을 한다, 손가락을 이용해 자유롭게 그림을 그리고 이를 판화로 찍어내는 작업을 한다. 바다와 모래사장이 핑거 페인팅과 판화의 기법으로 만들어졌다면, 바다 속의 생물은 가위로 종이를 잘라 다양한 물고기와 생물을 만들며, 작은 돌들을 종이에 붙여 입체감을 더 하는 방법으로 진행된다. 이 시간에는 레오 리오니의 저마다 제 색깔이라는 책을 읽어준다. 세 번째 시간에는 가을이라는 주제를 가지고 낙엽을 활용하고, 물감뿌리기, 천을 이용한 오브제 등의 다양한 형식을 사용한다. 이 시간에는 레오 리오니의 네거야라는 책을 읽어주었다. 가을의 풍요로움, 결실, 나눔의 가치에 대하여 이야기를

* 예술의 전당 미술 아카데미는 1998년 김흥수 화백의 어린이를 위한 특별교실을 시작한 것이 되어, 주말반이 먼저 생기고 2007년에는 주중반리 만들어지게 된다. 이 프로그램에서는 창의력을 바탕으로 한 ‘융합형 인재 양성’ 및 ‘사회성 증진’ 프로젝트를 기반으로 하고 있다. 특히 3-4세 교육과정은 연령대 별 맞춤 교육이며 5-7세 과정은 미술과 친해지면서 자유로운 상상력과 창의 사고 등을 길러주고 개별 성향을 존중하면서 지도 할 수 있도록 한다.

** 담당 교사인 이윤나는 수업 시작 전의 드로잉을 통해서 아이들의 상태를 파악하며 시작을 한다고 한다. 5-6세 아동들은 이미지를 그릴 때 대개는 졸라맨 형식의 그림을 그리거나 여아들은 옷을 입히거나 리본 장식을 하는 등으로 그림을 그린다. 이 때 아동들은 소근육인 손가락을 사용하는 연습을 시작하게 된다. 이 시기 아이들은 대상을 보고 그리는 것 보다는 관념적인 것을 그림으로 그리기 시작한다고 한다.

해 보는 시간을 가진다. 네 번째 시간에는 겨울이라는 주제를 가지고 수업을 진행한다. 이 시간에는 흰 도화지 대신에 검은 도화지를 나누어 주고 아이들이 삼각형, 네모, 동그라미 모양으로 오려진 이 시간에는 엘리스의 환상을 로버트 사부다라는 예술성 높은 팝업책으로 감상하고 자신의 책을 장식을 했다. 팝업 책을 읽으면서, 종이 평면이 되지 않고 입체가 될 수 있다는 사실에 대해서도 자연스럽게 느끼게 해 주었고, 후에 이 기법은 본인의 책을 만드는 데 다시 이용하게 된다. 마지막 시간에는 사계절에 비유된 이야기의 흐름을 정리하고 표지를 장식한다. 제목을 아이들 스스로가 정하고 자신의 그림책을 소개한다. 책의 출판사, 지은이, 가격 등의 형식을 확인하고 마무리한다. 그리고 각각의 아동들의 책을 완성했다는 의미로 책거리를 하고 아동들에 꽃을 나누어 주며 그들이 한 주간을 잘 마무리 했다는 축하 잔치를 한다.

이윤나는 이 시기의 아이들의 작은 변화에도 관심을 가지고 접근하여야 하며 잘 그리고 못그리는 것 보다는 아이들이 그림을 그리면서 얼마나 집중을 하는지를 더 중요하게 본다고 한다. 집중력이 형성되어야 아동들 개개인의 창의성으로 끌어낼 수 있는 기본이 되기 때문이다. 또한 사계절을 이용하여 책을 만드는 이유는 아이들에게 책을 만들자는 동기부여를 하고 싶기 때문이라고 한다. 스스로가 그린 그림이나 등장인물이 책이 만들어지는 과정을 통해서 아동들은 성취감을 느낄 수 있고, 부모님들과 함께 공유할 수 있기 때문이라고 한다. 이윤나*가 언어를 미술에 끌어들이는 이유는 언어와 이미지는 서로 교집합적인 관계, 즉 상호교환성인 특성을 가지고 있기 때문이라고 한다. 글을 읽으면 이미지가 자연스럽게 떠오르고, 이미지를 그림으로 끌어낼 수 있기 때문이다. 가능하면 많은 책을 읽고, 경험을 하고, 생각을 하면, 열린 시각을 가지게 된다고 보며, 이윤나는 열린 시각을 통해 아이들이 다양함을 또는 새로운 것을 표현하는 것을 가장 중요하게 생각한다고 한다. 소재가 풍부한 아이는 풍성한 이야기가 있기 때문에, 그릴 수 있는 이야기가 많아지고, 그릴 것이 많기 때문에 그

안에서 추릴 수 있는 것들이 많아져서 궁극적으로는 창의적인 생각을 할 수 있는 밑바탕이 된다고 본다고 한다. 아래의 <표 3>는 행복한 그림책 여행을 비유 놀이를 통해 표현한 것을 도식화 한 것이다. 계절이라는 보이지도 만져지지도 않는 개념이 비유 놀이를 통해 결과물로 도출된다.

유아들은 봄, 여름, 가을, 겨울 네 가지 계절에 따라 교사가 제시하는 기법, 색채, 형태를 부여받는다. 그럼에도 불구하고, 결과물은 매우 다른 모습을 띠고 있었는데, 유아 중의 한명은 겨울을 표현하면서 검은색 종이에, 주어진 초록색 삼각형 모양의 색종이를 이용하여 세상에 없는 나무를 만들기도 하였다.

<표 3> "행복한 그림책 여행"에서 비유 놀이로 계절을 표현한 예

Concept	Technique	color	Expression
Spring	Drawing w/ pastels and crayons (Smooth image)	Yellow, Green etc.
Summer	Finger painting, confetti (Wavy pattern)	Blue, etc
Fall	Fabric objects, paint spattering, attaching fallen leaves (Warm feeling)	Beige, Brown, etc.
Winter	White crayons on black paper, confetti (Snowfall)	Black, White, Green, etc.

<Table 3> An example of expression of seasons by metonymic activities in 'Happy Picture Book Tour'

* 행복한 그림책 여행 담당교사 이윤나 인터뷰. 2015. 8.7

2.2.3. 맛을 아는 꼬마 철학자 (인포그룹 느루, 한국)

맛을 아는 꼬마 철학자는 2000년부터 국내에서 시작된 요리학습을 중심으로 하는 오감각 통합 프로그램이다. 비유법 전문가가 기획한 프로그램답게 프로그램이 전반이 비유 놀이로 구성되어 있다. 도구와 불을 만질 수 있는 6-13세 유아 및 아동을 세 그룹으로(6-7세, 8-10세, 11-13세) 나누어 6명 이하 소규모 그룹이 두 명의 교사와 함께 요리학습을 통해 언어, 요리, 신체활동의 통합적 경험이 가져오는 논리와 감감을 혼련하는 교육효과를 꾀한다. 재미있는 질문으로 요리놀이를 시작하면서 아이들의 논리 혼련을 위하여 활동노트에 그날 요리한음식을 즉석 카메라로 찍어 사진을 붙이고, 요리과정에서 느꼈던 것들을 그 날 그 날의 태스크에 맞추어 그림, 이야기, 율동, 연상된 맛 등으로 스스로 적게 한다. 안전사고 방지 및 맞춤형교육을 위해 가정을 방문해서 교육하기도 하며, 어머니가 보조 교사 역할을 맡아주는 것을 권장한다.

맛을 아는 꼬마 철학자는 활자시대 이후 교육이 문자언어에만 국한되어 왔던 문제점을 극복하고 감각과 논리가 조화롭게 발전하도록 하는 대안교육 시스템으로 하워드 가드너의 다중지능이론*을 이론적 근거로 삼는다. 또한, 모든 예술은 ‘하나의 장르’였으며, 예술작품을 생산하는 영감은 각 예술에서 상호 관련하면서 나타난다는 예술학의 이론을 기초로 삼는다.** 기존 학교 정규 교육커리큘럼에서 분리되어 있던 언어활동-신체활동을 함께 거치면서 자연스럽게 감각(시각-청각-후각-촉각-미각) 및 논리(문자-개념), 그리고 신체발달(근육-관절운동)을 획득하게 함으로써 분석적, 논리적이기 보다는 종합적, 직관적

* 다중지능이론multiple intelligence란 개인은 언어, 논리, 수학, 공간, 신체운동, 음악, 대인관계, 개인이해의 7가지 지능을 가지고 있으며, 이것은 실제 삶이 현장에서 문제를 해결하거나 창조해 내는 능력이라고 정의한다. 따라서 교육과정은 이러한 다중지능 이론에 근거해서 학습자 개인이 가지고 있는 독특한 능력이나 지능을 규명하여 발전시키는 것이 되어야 하며, 개인에 대한 평가방법은 이대 따라 전환되어야 한다는 것이다.

** Munro, The Arts and Their Interrelations 347, Praz Mnemosyne: The Parallel between Literature and the Visual Arts 3, 김미정 1986 재인용

으로 정보를 받아들이는 유아 및 초등학교 어린이들에게 필요한 활동으로 분류할 수 있다.

정보시대를 맞이하면서 교육학자 김재은은 감성지수 회복의 중요성을 주창하였는데 감성이란 “외계에서 일어나는 자극에 따라서 감각과 지각을 불러일으키는 감각기관의 감수성, 감각에 의해 생겨나고 지배되는 감정이나 충동, 욕망을 포함하는 체험”으로 이는 과학의 발명과 예술의 창조, 학문의 발전에 지대한 공헌을 한다는 것이다. 즉, 남이 잘 못 보는 것을 찾아내는 힘, 남들이 소극적으로 밖에 반응하지 못하는 것을 적극적으로 반응하는 것 등이 감성이 풍부한 것으로 21세기에는 일한 감성지수가 풍부한 인적자원이 널리 요구될 것이라고 내다보았다.(김재은, 2002) 이는 비유 놀이에서 얻을 수 있는 연상능력과 창의적 발상능력을 감성지수라는 측면에서 설명한 것이다. 오감을 사용해야 하는 요리활동을 통하여 세계 지리, 화학, 미술, 율동, 미각을 모두 연결하는 훈련은 비유 놀이의 적극적 활용으로 볼 수 있다.

<표 4> 맛을 아는 꼬마 철학자 요리활동의 비유 놀이 예

Cooking Activity	Metonymic activities
Rosemary Roast Chicken	The whole family gathering with chicken on a round tray: Development of tactile sense by touching the chicken, Knowing the meaning of eating food, gathering together
Seafood Salad	Can see the changeableness of squid: Observation of the process in which seafood becomes done and the changes in the color, Association of tastes and memories by ‘dressing’
Flower Sushi	What resembles what?: Japanese dishes like a flower garden and drawing pictures

<Table 4> An example of metonymic activities of cooking activities of little philosopher knowing tastes

이상의 세 가지 사례를 통하여 각 유아통합

예술교육 프로그램에 비유 놀이가 적용되는 정도를 가늠하여 보았다. 에듀드라마와 맛을 아는 꼬마철학자의 경우는 미술, 율동, 연극, 문학 네 가지 장르에 걸쳐서 비유 놀이 기법이 적용되었고, 유아들은 결과적으로 보다 넓은 연상과정을 경험하면서, 간단한 단어 하나, 요리재료 한 가지에서 자존감, 협동심, 우정 등의 철학적인 개념까지 옮겨가는 수확을 얻을 수 있었다. 반면, 행복한 그림책 여행은 미술과 문학에서만 비유 놀이의 적용이 보였으며, 유아들은 대부분의 유아통합예술교육에서 보게 되는 자신의 결과물인 그림책의 완성을 성취 하였다. 행복한 그림책 여행은 많은 부분 교사가 미리 지정한 내용 안에 결과물 완성을 향해 수업이 진행되는 선형적 과정을 보여준다. 오히려 행복한 그림책 여행에서도 비유 놀이라는 가장 근본적인 프레임워크를 두고 유아들이 종횡무진 자유로운 개념간의 공간을 확장하도록 하는 전략으로 수정 보완 할 경우 유아들이 얻게 되는 확대된 경험의 폭은 만질 수 있는 자신의 동화책이라는 결과물 보다 훨씬 클 것으로 예상된다.

<표 5> 각 예술교육 프로그램이 보이는 비유 놀이 적용 비교표

	EduDrama	Happy Picture Book Tour	Little Philosopher knowing Tastes
Music	Metonymic activities	Metonymic activities	Metonymic activities
Fine art	Metonymic activities	Metonymic activities	Metonymic activities
Rhythm	Metonymic activities		Metonymic activities
Drama	Metonymic activities		Metonymic activities
Literature	Metonymic activities		Metonymic activities

<Table 5> A Comparison of application of metonymic activities of each arts education program

3. 국내 유아 통합예술교육의 제한적 현실

현행 국내 유아 통합예술교육 프로그램이 비유 놀이를 적용하고 있는지를 살펴보기 위하여 먼저 전반적인 유아 통합예술교육 현황을 점검하였다. 공기관으로는 어린이집에서 행하는 통합예술교육프로그램이 있고, 사교육기관으로는 몬테소리, 짐보리 등의 프로그램이 있다.* 타 유아 예술교육기관을 뒤로 하고 백화점 문화센터를 선택하는 소비자, 즉 부모 입장은 접근성이 좋고 비용이 상대적으로 저렴하기 때문인 것으로 나타났다. 백화점 마케팅의 일환이기도 한 백화점 문화센터**의 프로그램은 미술, 체육, 음악, 통합 등의 다양한 프로그램을 가지고 있어. 유치원이나 어린이집을 보내기 전에 부모들이 백화점 예술교육프로그램에 아이들을 등록시키는 것이 보편화 되어있는 실정이다. 아래 표에서 볼 수 있

* 유치원에 비하여 유아 통합예술 프로그램을 진행하는 기관의 수는 수요 대비, 상대적으로 적다. 의무교육 기간인 초등, 중등교육기간에 포함되지 않은 유아 교육과정은 대부분 사교육의 형태를 띤다. 특별히 교육의 성과가 확인되지 않는 사각지대로 인지되는 유아 교육프로그램은 결과적으로 소득수준과 비례한 상업적인 프로그램들이 집중하는 대상은 교육의 주체인 유아보다는 지원의 주체인 부모가 되기 쉽다. 이러한 현실을 개선하기 위하여 누리과정 예산을 통하여 국가지원이 있다고 해도 일정부분 지원한 국가가 원하는 결과물 제출에 급급하여 프로그램이 집중하는 대상은 교육의 주체인 유아보다는 다시 국가 평가기관이 되는 제한이 있다. 구로아트벨리의 어린이 연극 담당 안주용씨는 이러한 정책*적인 부분은 도움이 많이 되지만, 국가에서 실적을 강요함으로써 궁극적으로는 주입식 교육을 통해 성과를 내야 하는 실정이라고 말한 바 있다. 결국, 지원주체인 정부, 부모 중심의 평가를 계속 한다면 성과위주의 주입식 교육으로 흐르는 것이 문제라고 여겨진다. 특히 서울시와 서울시립교향학단이 함께 하는 초등학생 대상의 학생 오케스트라의 경우는 주입식으로 교육 할 수 밖에 없는 환경이 더 많다고 한다. 자율성이 전혀 인정 되지 않는 상태 즉, 중간발표나 기말발표를 위하여 특정 레퍼토리를 1년 내내 일주일에 2번씩 세 시간씩 반복하여 아이들에게 주입식으로 가르치는 음악적 기술을 가르치고 있었다. 뿐만 아니라, 구로아트벨리에서 한 번에 아이들을 3시간씩 교육을 시키는 것이 무리라고 지적했음에도 시정되지 않고 그대로 진행되었다.

듯 다양한 프로그램이 제공되고 유아 통합예술 교육 프로그램은 수요가 많아 오래 기다려야 하는 현실임에도 몇 가지 두드러지는 문제점이 있다. 첫째, 너무 많은 유아들이 한 반에 참여하고 있다. 예술교육은 경험교육으로서 각각의 유아들이 직접적인 경험과 지도를 받는 것이 매우 중요하기 때문에 교사 1인당 3-4명의 유아가 만나는 것이 바람직하다. 둘째, 대상 유아를 1년 단위로 나누어 교육하고 있다.* 가령 20개월인 영아와 31개월의 영아의 차이를 살펴보면, 그들은 신체적으로나 정서적으로 차이가 크며 교육과정에서도 다르게 다루어져야 한다. 세 번째, 유아 통합예술교육을 정규 학교교육의 준비기간으로 보고 한글, 영어, 수학 등 학습능력을 함양하는 프로그램이 많다. 이는 스탠포드 대학교의 교육학 명예교수인 Elliot Eisner(1994)는 “예술을 통해서 어린이들은 세상을 바라본다.”라고 하면서, 유아의 발달에 있어서 예술을 통해 배우는 것이 중요함을 강조 한 바, 한정된 지식적인 자극을 주는 학습능력 함양 프로그램이 유아기에 강조되는 것은 바람직하지 않을 뿐 아니라, 비유 놀이가 가져올 수 있는 장점 또한 적용될 여지

가 없는 위험함이 있다.

그럼에도, 유아들을 위한 통합예술교육 프로그램은 공급이 많이 부족한 상태이다. 강남에 유아 교육을 하는 기관들이 많이 생기고는 있지만, 통합예술교육프로그램이라기 보다는 미술, 음악, 체육 등의 한 장르에 국한 된 프로그램들이 많으며 그 중에서도 특히 미술교육기관이 많다. 심지어는 우리나라 대표 복합문화공간인 예술의 전당에서조차도 미술에 관련된 통합예술교육 프로그램은 있으나, 유아 또는 초등학생들을 위한 연극, 무용, 음악 관련 프로그램은 개설 되어 있지 않다. 국가는 유치원 교육과정 표현생활영역에서 통합적 예술 활동을 명시하고 있지만,** 교육 현장에서는 대부분의 예술영역이 통합적으로 실시되기보다 미술, 음악, 율동, 극 놀이 등의 영역 등이 서로 분리되어 실시되는 경향이 두드러진다. 문자언어에 노출되기 이전 유아기에는 학습능력 함양 프로그램이라도 그 방법이나 과정을 비유 놀이로 기획한 통합예술프로그램 형식으로 접근하는 것이 바람직하며 이러한 통합예술교육은 다양한 대상을 비유를 통하여 연결해 보는 통합적 방식으로 제시되는 것이 좋다.***

4. 비유 놀이의 유아 통합예술교육적 시사점

후기구조주의적 언어관에서 재조명된 환유적

* 백화점 문화센터를 제외하고는 같은 연도 1월생과 12월생과 같이 현저한 발달의 차이를 보이는 영유아가 같은 환경에 놓이게 된다.

<표 1> 강남 신세계 백화점 문화센터 프로그램

Program	Genre	Body (◆)	Emotion (●)	Age
Teuniteuni Kids Camp	Physical activity	◆		13-45 mons.
Nature Exploration Children and Trees			●	14-30 mons.
Play Mate Noriya	Integration	◆	●	12-38 mons.
Noriya Baby	Integration	◆	●	6-12 mons.
5-touch Five Senses Development	Integration	◆	●	6-36 mons.
Song, Ju-eun's Fine Art	Fine art		●	16-38 mons.
Body Play	Physical activity		●	6-48 mons.
Ballet	Physical activity	◆	●	24-38 mons.
Cognition play			●	14-38 mons.
Eurythmics	music		●	5-36 mons.

** 최근에서야 우리나라에도 미취학 과정인 유치원에서도 예술교육프로그램 사업(안)이 처음 제시되고 있다. 교육부 발표에 따르면, 예술교육 프로그램은 유아들을 전인격체로 성장할 수 있게 해 주는 역할을 한다. 즉, 전인적 발달과 효율적 학습을 위하여 유아의 경험, 흥미 및 요구와 교육내용을 통합하고, 유아와 유아 주변의 인적 및 물적 환경을 통합하며, 또한 교과목들을 통합적으로 재조직하여 가르치는 방법으로 정의된다는 것이다.(교육부,2000). 또한, 예술교육은 유기적 관련 속에서 다양한 예술형식에 대한 이해와 체험을 통해 인지교육과 감성교육의 조화로운 통합을 통해 전인교육을 지향하는 교육이라고 할 있다. 특정 장르나 기술, 이론 중심의 기존의 예술교육에서 벗어나 예술의 과정들 속에서 다양한 영역을 통합적으로 소통함으로써 우리의 삶과 문화를 변화시키는 교육이라고 할 수 있다.

*** 이수경,정현영, 「통합적 예술교육프로그램이 유아의 자아개념과 창의적 미술표현에 미치는 영향, Arts Education Review」, No.38.

비유 놀이를 적용할 때 유아통합예술교육에서 얻을 수 있는 시사점은 다음과 같이 정리된다.

첫째 연상능력이다. 비유 놀이는 인접한 것 간의 연결을 통하여 하나의 대상을 확장시킬 수 있는데, 이를 통하여 유아들은 보다 정확하고도 풍부한 생각의 세계에 진입할 수 있다. 직유법의 단계에 머문 기존 유아통합예술교육이 하나의 기표에 대응하는 단 하나의 의미를 도출해 내도록 유도하는 것은 교육적으로도 즉각적, 일차적인데 반하여, 비유 놀이의 환유법 사용은 교육하고자 하는 하나의 기표가 전달하고자 하는 메시지에 결합되는 여러 연관관계를 찾는 경로를 밝으며 복합적인 단계의 의미까지 이해하게 된다. 사례로 들었던 에듀드라마에서 숙련된 선생님이 수업에서 “불이야Fire”라는 단어로 화재가 난 상황을 던지면, 유아들 간에는 ‘불을 꺼야한다.’는 표어가 합의되고, 이후 이에 필요하다고 연상되는 호스, 밧줄, 소방관, 물, 열기 등의 개념이 떠오르고, 이어서 현실적인 행위로는 호스 만들기, 화재진압 등이 뒤따르며, 철학적으로는 성취감, 자존감, 안전, 리더십, 협동심 등에 도달하게 되는 것이다. 비유 놀이가 이끌어 낼 수 있는 연상능력은 유아들의 무궁무진한 상상의 세계를 여행할 수 있는 기회를 제공하고, 이는 성인이 된 이후에 특정 프로젝트를 수행할 때도 간접경험의 폭이 확장되어 있어, 보다 풍부한 자료집을 머리 속에 가지고 있는 듯 한 이점을 가지게 된다.

비유 놀이로 얻어낼 수 있는 능력은 둘째, 창의적 발상이다. 앞에서 말한 바처럼 특정 대상에 대한 이해가 확장되고 계속 인접한 개념들로 옮겨갈 경우 개념간의 공간이 넓어짐으로써 전혀 관계없어 보이는 것들이 연결되는 순간, 전혀 새로운 시각으로 문제해결을 할 수 있는 창의적 발상이 가능해 진다. 이는 높은 부가가치와, 높은 생산성에 직결되는데, 유아 통합예술교육에서 비유 놀이를 통하여 새로운 시각을 가질 수 있는 능력의 단초를 얻는다면 유아들의 생산적 잠재성은 무궁무진한 차원의 사회적 자원이 되는 것이다. 국내 문화예술교육정책은 “창의한국”에서 창의성을 “다르게 보는 능력이자 태도”로 정의하고 있는 바.(문화관광부, 2004: 28) 현재 창의성 기르기는 ‘상식적 전제’ 혹은 ‘당위적 가치’로 반복되고 있으며, 현실을 극복할 수 있는 방

법론은 매우 제한적이다. 이러한 현실에서 비유 놀이는 ‘어떠한 새로운 개념을 소개할 때 그러한 개념을 가지지 않는 사람에게는 기존에 이해하고 있는 개념에 빗대어서 소개함으로 새로운 개념을 이해하게 할 수 있다는 비유의 인지론적 방법으로 유효하다.

이미 비유법이 인간의 무의식을 끌어내는데 주효하다는 것에 주목해 온 학자들의 연구 성과는 하버드 비즈니스 스쿨의 잘트만 교수가 개발한 ZMET 잘트만은 유도출방법으로 대표될 수 있다. ZMET은 문자언어를 토대로 하는 기존의 설문방식 조차 설문에 응하는 사람들의 무의식은 건드리지 못한 채 빙산의 일각인 5%정도의 의식 상태에서 설문에 답하고 있다고 비판한다.(Zaltman, 73-110) 따라서, 사진이나 시각 이미지를 보고 연상되는 단어들을 떠올리고 이를 유추한 하나의 시각적인 끌라주로 특정 개념이나, 제품에 대한 느낌을 전달하게 하면 마케팅에서는 이를 통하여 시장이 원하고 있는 것을 이끌어 내어 홍보방식에 적용한다. 이러한 노력들은 모두 인간의 언어는 무의식에 연결되어 있으며, 이는 끊임없이 연상되는 옆의 기표로 옮겨가면서 욕망을 숨긴다는 라캉의 환유 이론의 응용이기도 하다.

결론적으로 본고에서 소개하는 비유 놀이는 유아의 창의적 발상능력에 근원적으로 도움을 주는 효과를 가져 올 수 있다.

5. 비유 놀이가 기반이 되는 유아 통합예술교육 프로그램 제안

앞에서 본 바와 같이 우리나라 유아 통합예술교육은 그 역사가 짧다. 유아기 시기부터 정서적으로 안정된 삶을 만들어 나가면 창의성 개발뿐만 아니라, 이후에 초, 중, 고 생활을 할 때 스트레스를 이겨 낼 수 있는 정서적 능력 또한 축적될 것이다. 통합예술교육 프로그램을 통하여 얻어지는 창의성은 한 국가의 경제에도 밀접한 관계가 있으므로 국가에서의 공교육 지원이 절실하다고 하겠다.

예술경영 전문가들은 예술의 역할 중 가장 큰 하나는 교육에의 응용, 공헌이라는 것을 이미 인정하고 있다. 이를 뒷받침하는 논문으로는 이승

업의 “예술경영학의 연구영역과 접근방법”이 대표적이는데 여기에서 저자는 예술교육이 예술경영학에서 차지하는 위치가 확고함을 밝히고 있다. (이승엽, 2008)* 인 보텔과 보웬이 지적했듯이 “만성 적자일 수밖에 없는 예술”(1968)은 거대한 교육산업에서 그 선구적이고 통합적인 활동을 펼쳐야 하는 것이 당위(Baumel & Bowen: 1968)이다. 이러한 만성적자를 조금이라도 줄이기 위해서는 어린 시절부터 자연스럽게 체계적인 예술의 노출이 중요하다. 조기에 예술을 경험한 관객은 성인이 되어서도 다시 예술 활동을 즐기게 되는 경향을 가지고 있다. 유아기 시절의 예술 활동은 창의성과 인성을 발달 시켜주는 토대가 될 뿐 아니라, 후에 다시 예술 활동에 참여함으로써 예술시장의 저변확대에 공헌하게 된다. 특히, 예술 교육 수요자를 창출하는 것은 수많은 교육의 기능 중에서 21세기 컴퓨터 네트워크의 발달로 인간에게 요구되는 마지막 능력인 창의성 개발이라는 순기능을 확보하는 것이 요구된다. 그러나, 국내외 교육 시스템의 경우 아직 국가의 의무교육 과정에 도달하기 이전 유아 교육 과정에서 활발히 진행되어야 함에도 예술교육이 예산 및 전문교사, 교육시스템의 태 부족으로 일부 계층의 전유물로 사교육의 형태로 제공되고 있는 것이 현실이다.

비유 놀이가 기반이 되는 유아 통합예술교육 프로그램 제언의 구체적 내용 및 지원 방안 및 교육과정안 제언은 후속연구에서 다루기로 한다. 필자는 유아통합예술프로그램의 정체성 및 방법론 구축에 있어서는 서구의 교육학, 예술경영학의 방법론, 그리고 한국의 전통적인 예술론 및 인성계발을 위한 학제적 접근이 필요할 것이라고 본다.

* 이승엽은 “예술경영학의 연구영역과 접근방법”에서 초기 학문적 성격을 띠고 있는 예술경영학의 영역과 방법론을 제시하고 있다. 특히 예술경영자에게 필요한 관련학문에서 교육학과 관계는 경영학, 미학 등과 더불어 매우 중요한 것으로 확인되었으며, 예술교육자협의회(AAAE)의 논문 21개 카테고리에서 및 홍승찬, 이진아의 “우리나라 예술경영 학위논문 실태에 대한 연구,” 이용관의 “공연예술 경영의 과제와 학문적 접근”에서 제안한 공연예술경영 9개 연구 분야에도 예술교육이 모두 등장한다.

References

- [1] Bergen, D., & J. Coscia., Brain Research and Childhood Education. Olney, MD: Association for Childhood International, 2001.
- [2] Boumel & Bowen, The Performing Arts - Economic Dilemma, The M.I.T: Press, 1968
- [3] Chan et al, “The Impact of Analogies on Creative Concept Generation: Lessons From an In Vivo Study in Engineering Design,” Cognitive Science Volume 39, Issue 1, pp. 126 - 55, Jan. 2015.
- [4] Dario,N., Multiple intelligences & personality type, C. A.: Telos Publications, 2001.
- [5] Dewar & Dutton, 1986
- [6] Deway, J., Art as experience. NY: Minton, Balch, and Co.,1934
- [7] George Lakoff, Park, I-jeong trans. Metaphor as a Life, 2006.
- [8] Gur et al.(1964), “Enhancement of Creativity via Free-Imagery and Hypnosis,” American Journal of Clinical Hypnosis, Vol. 18, Issue 4
- [9] Info Group Neuru, “Little Philosopher knowing Taste s” Program Brochure.
- [10] Jeon, Kyung-Won, Jeon, Kyung-Nam (2010). ” Developing Creative Education System for Eary Childhood Children” pp.27-46. KOAOCE
- [11] Jeong, Sun-bok trans., John Dewey: Prolegomena to Philosophy, Seoul: Publishing Division of Seoul National University, 1995, p.36.
- [12] Jo, yeon-soon, Sung, Jin-Suk, Lee, HaeJu (2008), “Creatvie eduction: Creative Problem Solving and Education Method” Seoul: Iwha Women’s University
- [13] Julia Gabriel, EduDrama - A guide to Speech and

- Drama using the unique Julia Gabriel Education teaching methodology, Julia Gabriel Education, 2014
- [14] Kim, Jae-eun and four others, Babyhood Play Program, Seoul: Sintaeyangsa, 2002.
- [15] Kim, Mijung, "Interdisciplinary Approach to Pyoam Kang.Sewhang's Poetry," Ewha Womens University, M.A. Thesis, 1985.
- [16] Kim, Mijung, "Matter of Figure of Speech in Visual Language," Ewha Womens University, M.A. Thesis, 1996.
- [17] Kim, Mijug & Lee, Hae Jin, "The Meaning of Guide System in Cyber University in the Era of Web 2.0", Journal of Digital Contents Society Vol.9 No.1, pp117-124. March 2008
- [18] Kim, Ung-cheon & Kim, Jae-beom, "Exploratory Research on Publicity of Arts through Concept of Public Sphere of Arts," Studies Arts Management, 2014, No.24, pp.5-28.
- [19] Lee, Seung-yeop, "Research Areas and Approaches of Arts Business Administration," Studies of Arts Management, 2008, pp.27-28.
- [20] Lee, Su-gyeong & Jeong, Hyeon-yeong, "Impact of Integrated Arts Education Program on Children's Self-conception and Expression of Creative Fine Art," Arts Education Review, 2010. No.38.
- [21] Ministry of Culture, Sports and Tourism (2004), Creative Korea
- [22] Ministry of Education, Ministry of health and Welfare (202), 5 years old, Nuri program, Korea Blind Union
- [23] Munro, The Arts and Their Interrelations 347, Praz Mnemosyne: The Parallel between Literature and the Visual Arts 3
- [24] Schirmacher, R., Art and Creative development for young Children (4thed). NY: Delmar, 2002, pp.22-23.

- [25] Unicef, Children's Cook Book, 2000
- [26] Yim, Hyo-hee, Kim, O-yeon, Shin, Kyung-Hoon, Yoo, Hae-woon, Bak, Yoon-Su (2009), "Educational System for Creativity Improvement" <Korean Society for Engineering Education>, 12(4), 133-141
- [27] Zaltman, Gerald, How customers think: Essential insights into the mind of the market. Harvard Business School Press, 2003
- [28] <http://creativiteach.me/>
- [29] Gabriel, Adams, Interview Julia Gabriel Senior Director, Senior Director.
- [30] Yoon-Na, Lee, Interview. Teacher, 2015.8.7.

박 선 민

2009년 : Hong Kong Uni. of Science and Tech. MBA 졸업

2015년 : 성균관대 대학원 예술학협동과정 박사수료 (예술학박사)

2003년~2008년: New York Philharmonic Operations 근무

2011: Singapore IMG Artists 근무

2013년~현 재: 한국예술종합학교 예술경영 강사

관심분야: 예술경영(마케팅), 통합예술교육

김 미 정

1992년: U. of Illinois, Urbana-Champaign, 비교문학 박사과정 수료 (ABD)

2015년: 성균관대 대학원 예술학협동과정 박사(예술학박사)

1994년~1999년: 탑랭커 기획실장 역임

1999년~2001년: 이화여대 정보과학대학원 겸임교수 역임

2000년 ~ 현 재: 인포그림 느루 대표

관심분야: 문화컨텐츠, 통합예술교육