

## 피터 싱어의 “동물해방”과의 만남

### 프로젝트 기반 대학생 비교과 교육프로그램 사례연구

오주은 인천대학교 유아교육과 부교수<sup>1)</sup>

안효진 인천대학교 유아교육과 교수

김정우 인천대학교 물리학과 부교수

윤영돈 인천대학교 윤리교육과 교수

#### 초록

본 연구는 2023년 1월 10일부터 2월 6일까지 I 대학교의 GB 센터에서 개최된 INU GB 스튜디오 세미나에 참여한 한 코호트(13명의 대학생)의 이야기를 연구하였다. INU GB 스튜디오 세미나는 I 대학의 Great Books 세미나를 기반으로 한 프로젝트 중심의 교육 활동이다. 본 연구는 Clandinin & Connelly의 내러티브 방법을 사용하였다. Zoom 온라인 및 오프라인 미팅, 최종 보고서, 인터뷰 데이터 및 사진 데이터를 분석 자료로 사용하였다. 연구의 결과는 다음과 같다. 초기 단계에서 한 코호트 그룹과 두 명의 튜터가 피터 싱어의 책 ‘동물해방’에 대해 함께 토론하였다. 토론 중에 학생들은 저자의 ‘동물 권리’와 ‘종류주의’에 대한 주장을 이해하려고 하며, 이를 자신들의 시각에서 다시 해석하고 현재 상황에 적응시켰다. 두 번째 단계에서 13명의 학생들은 각자의 특정 관심사에 따라 세 그룹으로 나뉘어 논의된 내용을 기반으로 각 팀은 개별 프로젝트를 실행하였다. 각 팀은 실험실에서 채식주의와 동물 권리에 관한 프로젝트를 다루었습니다. 참여한 학생들은 다른 전공 학생들과 토론하고 비판적 사고를 경험함으로써 시야를 넓히고 자신의 역량을 향상시킬 수 있었다고 밝혔다. 세 번째 단계에서 각 팀은 대회에 참여하여 발표를 진행하였다. 이 연구 결과는 Great Books와 프로젝트 중심 접근 방식을 연결하는 수렴 스튜디오 세미나 운영의 타당성을 입증하였으며, 학생들의 관심, 자율성 및 협력을 육성했습니다.

#### 키워드

대학생, 동물해방, 스튜디오 세미나 접근, 비교과 교육과정



## 1. 서론

오늘날 과학기술 발전으로 우리의 삶은 비약적 성장을 이루며 편리함을 가져왔다. 동시에 급속한 과학기술 발전은 자연환경에 큰 부담을 초래했고, 우리는 자연으로부터 위협받는 지경까지 이르렀다. 현재 우리는 지속 불가능한 길을 계속 갈 것인가, 아니면 급격하게 그 경로를 바꿀 것인가에 대한 실존적 선택의 기로에 놓여 있다. 이 시점에서 우리는 과학기술 발달 그 자체를 문제상황으로 간주하기보다 어떻게 이러한 상황에 이르게 되었는지, 어떠한 교육적 방법이나 태도, 생태적 관계 양식 등이 현 상황을 초래했는지 확인할 필요가 있다(김재희, 2017).

우리에게 익숙한 전통적 교육 방식은 학습자, 교수자로 양분된 구조 속에 지식 전달과 재현의 형태로 이루어진다. 학습자는 교수자에 의해 전달되는 사회적 규범, 개념, 담론을 특별한 의구심 없이 받아들여 체화하고, 단순, 축소되는 사고 속에서 당연시하게 된다. 최근 이러한 이분법적 분리를 넘어서 교수자와 학습자 양쪽이 함께 의미를 구성하는 상호작용과 사이-내부라는 중간 상태에서의 내부작용에 대한 관심이 증가되고 있다(Lenz Taguchi, 2010/2018). 새로운 관점에서는 교수자와 학습자가 상호의존적이고, 서로 연결된 존재이며, 동등한 가치와 필요성을 지닌 존재라는 것을 강조하고 있다. 특히 교수자/학습자, 이론/실천, 이성/감성, 인간/비인간(동물, 식물) 등의 이분법적인 경계를 허물고, 타자 사이의 상호 연계에 기반을 둔 ‘관계적 주체’ 혹은 “집단성, 합리성, 공동체 건설에 대한 강력한 의식”(Briadotti, 2013/2015)을 기반으로 세상을 바라보는 포스트휴머니즘적 관점이 교육에서도 반영되고 있다.

듀이(1966)는 전통 교수중심 교육에 반대하고 교육을 삶이라 정의하며 ‘자신의 삶’을 다루는 유목적성 교육을 지향한다(윤은주, 2003; 조용기, 김현지, 2014). 삶으로의 배움은 학습자의 존재론적 관심과 흥미를 구체적인 프로젝트로 실행해 보도록 돕는다. 삶 속의 궁금증을 해결하는 과정에서 희열을 경험하는, 학습자의 흥미, 실행, 성찰의 교육을 강조한다. 듀이 철학은 최근 교육에서 다시금 강조되고 있다. 디자인 씽킹, 메이커 교육, 문제해결기반 교육 등이 듀이 철학 반영의 예시이며, 교육 변혁을 이끄는 교수학습방법으로 인식되고 있다. 실제적 과제, 질문, 탐구, 결과물 도출의 과정에서 학생들이 지식과 기술을 학습하는 체계적 교수학습 방법이며(Markham et al., 2003), 문제해결력, 창의적 사고력, 협동학습능력 등의 증진도 기대된다. 하지만, 문제해결학습을 효과적 지식 습득을 위한 교육방법 중 하나로 인식하는 경향도 있어, 더 중요한 것은 그 속에 담긴 듀이 철학의 본질과 학생 삶의 변화라는 것을 주지할 필요가 있다.

I 대학교에서 실행하고 있는 고전/명저 프로그램(이후 INU GB라 칭함)은 고전/명저 텍스트를 읽고 이를 토대로 비경쟁적 토의 수업을 진행하는 것이다. INU GB세미나 수업은 교양이나 전공수업의 교과수업과 다양한 형태의 비교과 수업으로 이루어지고 있다. 가장 특징적인 내용과 방법은 고전/명저 텍스트를 활용하며, 사전에 학생 스스로 고전 텍스트를 읽고, 만남의 장에서 동등하게 생각과 의견을 주고받는 대화식 교육이다. 단순한 지식 전수와 외부 권위 의존적 교육에서 벗어나 학생이 주체적으로 질문과 사유를 하며 인간 존재와 삶의 근본적 문제들에 대한 깊은 지적 대화를 하는 능동적이고 자율적인 교육이 이루어진다. 이러한 점에서 INU GB 세미나의 교육방식은 삶의 본질이 무엇인가, 사람답게 사는 것이 무엇인가를 추구하는 목적성에서 듀이 철학과 맞닿아 있다. 따라서 INU GB 세미나는 대화식 교육에서 한발자국 더 나아가 학생 스스로 제기하고 논의한 이슈나 문제에

대해 듀이 철학에 근거한 문제해결학습을 시도해볼 필요성이 요청되었다.

이에 INU GB 스튜디오 세미나는 학생들이 고전/명저 텍스트를 근거로 리쭈적 사유를 통해 대화하고, 대화 중 도출된 흥미와 관심을 주제로 in-depth 연구를 시도하였다. 즉, 텍스트 관련 주제로 문제를 설정하고, 설정된 문제의 탐구와 검증 과정을 실행하는 문제해결학습을 통해 프로젝트를 실행해보고자 했다. 프로젝트는 학습자에게 존재론적 흥미를 장착할 수 있도록 도와주는 것이며, ‘자신의 삶’이라는 새로운 목적을 지향하는 교육적 목적을 갖고 학습자들이 스스로 의미를 찾게 한다. INU GB 스튜디오 세미나는 참여하는 학습자들이 프로젝트접근과 동일하게 배움의 기쁨과 가치를 만들어가는 장점과 동시에, 고전/명저 텍스트와 토의 과정이라는 특성이 배움의 깊이와 확장성을 더할 것으로 기대되는 측면이 있다.

본 논문의 목적은 2023년 겨울방학에 진행되었던 I 대학의 대학생 대상 고전/명저 기반 스튜디오 세미나에 참여한 대학생들의 경험 이야기를 살펴보는 것이다. 특히 본 연구에서 사용된 피터 싱어의 동물해방이라는 고전/명저 텍스트를 활용하여 고전/명저 스튜디오 세미나 모형개발을 위한 파일럿 스터디로 진행되었다. 본 연구에서 활용한 피터 싱어의 동물해방은 벤담의 공리주의를 기반으로 ‘이익평등 고려의 원리’와 ‘이익 만족 극대화 원리’를 근본적인 도덕원리로 제시하고 ‘쾌고감수성’을 도덕적 고려가능성의 기준으로 제안하여 기술된 책이다. 여기서 쾌고감수성이란 쾌락 또는 고통에 대한 의식경험을 할 수 있는 모든 종류의 존재를 이르는 말이다. 특히 동물권에 대한 학생들이 토의와 프로젝트를 실행하는 과정 속에서 인간과 인간 간의 연결, 인간과 사물과 물질과의 연결, 인간과 동식물 간의 연결을 시도해 볼 수 있을 것이다.

본 연구 결과는 추후 고전/명저 기반 스튜디오 세미나 모형 완성하는데 기초 자료로 활용될 것이다. 또한 텍스트를 기반으로 한 문제해결학습의 연결을 통해 새로운 교육적 가능성을 열어줄 수 있다. 생태적, 상호문화적, 학제적 학습에 중점을 둔 교육과정으로 한 발자국 더 다가갈 수 있을 것이다. 본 연구의 목적을 달성하기 위해 제시한 연구문제는 다음과 같다.

1. 동물해방 INU GB 스튜디오 세미나에 참여한 대학생의 경험은 무엇인가?

## 2. 연구방법

### 2.1. 연구참여자

본 연구에 참여한 학생들은 I 대학교의 학생으로 총 13명이고, 이공, 인문사회, 사범계열과 학년에서 고른 배경을 보였다. 구체적인 소속 학과와 학년을 살펴보면 표 1과 같다.

표 1 연구참여자

	이름	성별	학과/학년	이름	성별	학과/학년	이름	성별	학과/학년		
1 조 숨 탄 것	김서*	여	해양학과 /1	2 조 해 방 동 지	김영*	여	미디어과/ 4	3 조 우 만 동	김환*	남	독어독문과/3
	조솔*	여	생명과/ 2		김현*	남	유아교육과/ 1		박연*	여	패션과/4
	조은*	여	일어교육과/3		김수*	여	도시건축과/ 4		채은*	여	컴공과/3
	신호*	남	생명과/1		조지*	여	경영학과 /4		차림*	여	창의인재과/4
							유석*	남	전자과/3		

## 2.2. 연구자

연구자는 I 대학교에서 근무하는 GB 교수-튜터로, 3명은 사범대학, 1명은 자연과학대학 소속 교수이고, 동시에 GB 교원이라고 스스로 칭하며 자발적으로 형성된 교수공동체의 일원이다. GB 교원은 인문대, 자연과학대, 공과대, 사범대에 속한 15명 내외의 교수공동체로 함께 INU GB 활동에 참여하고 있다. INU GB 프로그램의 교육철학, 교육방법 및 교육내용에 동의하여 대학교나 고등학교 교육현장에서 교수-튜터로서 역할을 수행하고 있다.

## 2.3. 내러티브연구

본 연구는 고전/명저(Great Books) 기반 스튜디오세미나에 참여한 대학생들의 경험과 그 의미를 탐색하는 질적 연구 중 내러티브 연구 방법을 활용하여 실행하였다. 내러티브 탐구는 인간의 경험에 관심을 갖는 연구 방식으로, 이 탐구 방식은 Clandinin과 Connelly(2007)이 인간의 경험에 가치를 부여한 듀이의 사상에 영향을 받아 발전시켜온 질적 연구 방법론이다. 인간의 경험은 주로 경험적 이야기를 통해 이해되는데, 내러티브는 그 경험을 표현하고 의미를 만드는 가장 좋은 방법으로 제시되고 있다(Bruner, 1986; Clandinin & Connelly, 2007).

## 2.4. 연구절차

본 연구는 2022년 10월부터 2023년 2월까지 그림1에 제시된 절차를 통해 이루어졌다.

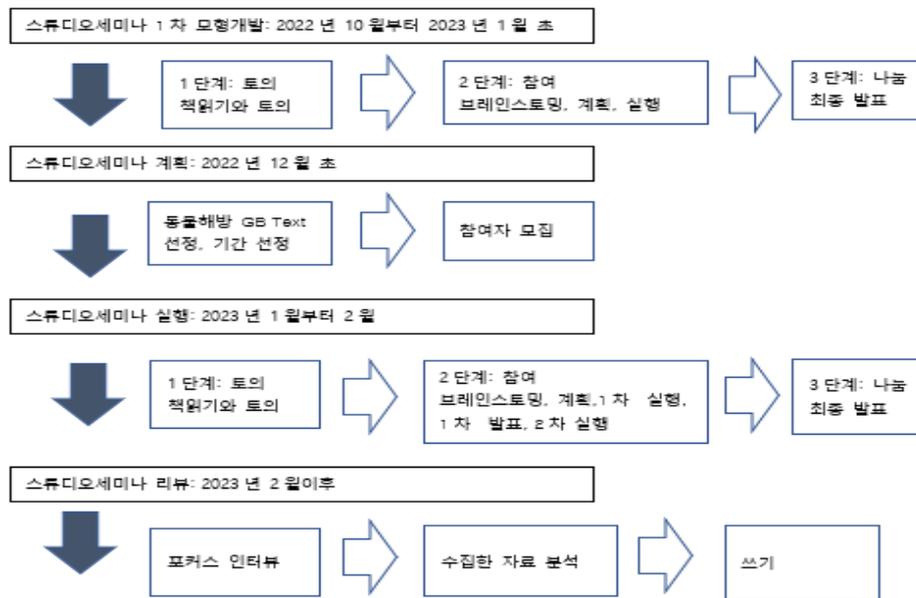


그림 1 연구절차

먼저, INU GB 교원들에 의해 스튜디오 세미나 모형이 개발되었다. 둘째, 스튜디오 세미나 운영 일정을 계획하였다. 구체적으로 참여 학생 모집, GB 비경쟁 토의 및 GB 기반 프로젝트 실행, 결과물 발표, 토의 설문조사

및 면담을 하였다. 셋째, 스튜디오 세미나 실행 방식은 줌과 대면으로 on/off line 방식 모두 사용되었다. 구성원 전체 오리엔테이션, 1차 토의, 중간 보고회는 줌으로 이루어졌고, 2차 토의, 최종 발표는 대면으로 이루어졌다. 프로젝트 진행은 팀별로 대면, 비대면 모임을 통해 실행되었다. 본 연구의 데이터는 오리엔테이션 동영상, GB 비경쟁 토의 내용, 발표 ppt자료 등과 설문 조사와 초점 인터뷰 자료가 수집되었다.

초점 집단 인터뷰는 2023년 2월에 실행되었다. 초점 집단 인터뷰는 참여자들의 역동적 상호작용을 통해 다양한 생각을 얻어낼 수 있는 특징을 갖고 있다. 인터뷰를 진행하는 동안 참여자들의 대화 속에서 나온 질문을 현장에서 바로 추가할 수 있다(이은혜, 이미리, 박소연, 2006). 연구자는 반구조화된 면접용 질문을 사전에 준비하여 참여자들과 그룹 인터뷰를 실행하였다. 연구자는 면접이 녹음되고 연구에 활용될 것이라고 참여자에게 사전에 알리고 동의서를 받았다. 연구자는 참여 동기 질문으로 인터뷰를 시작하고, GB 기반 스튜디오 세미나를 하면서 느꼈던 점(좋았던 점, 힘들었던 점, 차별성 등), GB 기반 스튜디오 세미나의 진행 방식, 고전 텍스트에 대한 평가, GB 기반 스튜디오 세미나를 통해 달라진 점, 배운 점 등을 질문하였다. 이 과정에서 연구자는 참여자의 응답이 단순하거나 미진할 때 추가적으로 학생들의 생각을 더 알아내기 위해 탐색(probing) 작업을 하였다.

연구자는 인터뷰 후 녹음 내용 및 현장노트를 바탕으로 디브리핑(debriefing)을 하며, 인터뷰 내용 중 가장 중요한 주제와 아이디어가 무엇인지 확인하였다. 인터뷰 녹음 내용은 네이버 클로바(AI 음성인식기술활용 녹음기록관리서비스)를 활용하여 전사하였다. A4 용지로 약 100장 분량의 인터뷰 자료를 문서화하였다.

## 2.5. 자료분석방법

활용 자료는 오리, 토의, 인터뷰 전사본, 설문조사 결과지, 필드 노트이고, 자료분석을 위해 관련 자료를 여러 차례 읽고, 필요한 경우 녹음 내용을 반복적으로 들으면서 핵심 내용을 정리 및 분석하였다. GB 스튜디오 세미나에 참여한 학생의 경험에서 도출된 주제어는 다음과 같다. 1) 복합적인 감정에서 시작, 2) 리좀적 사유: 꼬리에 꼬리를 무는 이야기하기, 3) 행위 주체성을 가진 텍스트의 수행력 4) 다성성: 잠재적 윤리성의 생성과 표현, 5) 관계적 공동체 실행이다.

## 3. 연구결과

### 3.1. 복합적인 감정에서 시작

Zoom이라는 온라인 공간 속에서 학생과 교수-튜터 간의 첫날 만남이 시작되었다(2023. 1. 3). 오리엔테이션에서는 GB 스튜디오 세미나가 무엇인지 설명하고, 일정, 운영방법, 교수학습 방법 등의 절차 및 내용을 전달하였다. 몇몇 학생들은 오리엔테이션의 내용을 듣고 사뭏 놀랐다고 추후 인터뷰에서 밝히고 있었다.

“간단한 토의세미나라 생각했지만 그 이상의 시간 및 열정 투자를 (요구해서 부담되었다.)”

“공고문에서도 (디자인 씽킹을) 차라리 안내하고, 이런 식으로 진행된다는 것을 미리 알려주면 어느 정도 예측할 수 있을 것 같다. 오히려 디자인 씽킹을 한다는 걸 처음 알았다. \*\*대 에브리타임 공고 올라온 것에는 디자인 씽킹이라는 정보가 없었다.”

이처럼 공고문(그림2 참조)에 정확한 교수방법의 포맷이나 용어 설명이 없었고, 이미 친숙한 GB 세미나라는 용어가 있어 단순히 텍스트를 읽고 토의하는 정도로 생각했다고 하였다. 그러나 막상 오리엔테이션에서 토의과정을 넘어서 GB 기반 문제해결 프로젝트를 실행한다는 점에 놀라고 당황했었다고 밝혔다. 반면에 (디자인 씽킹이라는) 용어는 없지만 내용상 무엇인가 다름을 인지하고 온 학생도 있었고, 오히려 공고문의 문구가 매력적이기 때문에 온 학생들도 있었다. 이 밖에 방학 중 시간을 효율적으로 사용하기 위해 참여하기 위한 학생, 자신 개발을 위해 참여한 학생들이 있었다. Zoom에서의 짧은 이야기와 대면에서 만나 자기소개를 하는 과정에서 서로에 대해 이해하고, 토의할 장을 마련하였다.



그림 2 모집공고

### 3.2. 리좀적 사유: 꼬리에 꼬리를 무는 이야기

학생들은 사전에 동물해방을 읽으면서 토의하고 싶은 이야기거리를 갖고 두 차례에 걸친 토론의 장으로 왔다. 비록 토의 시작은 교수-튜터의 질문으로 열리지만, 그 방식은 교사질문-학생응답으로 이루어지는 일방향적 토의 방식과 차이가 있다. 교수-튜터, 학생 누구나 질문과 대답을 할 수 있는 다방향적 토의를 지향한다. 텍스트에 근거하여 저자가 말하고자 하는 이슈를 분석을 해보기도 하고, 다각적인 질문을 만들어서 서로의 의견을 물어보기도 하고, 때로는 자신의 경험과 연결시켜 다양한 이슈와 내용을 함께 말하면서 끊임없이 생각해보는 경험을 하였다. 다음은 동물해방 1장 텍스트를 읽은 후 학생들과 교수-튜터가 이야기를 나눈 주제어들이다. 과연 평등의 개념과 그 기준이 무엇인가를 시작으로 ~동물권~종차별주의~동물고통~채식주의자~반려동물~보편적윤리성~동물해방~합의점찾기~문화~규칙~인권~동물권~노인/아이/여자/장애인~약자~본성~교육~이성~동물복지~사람을자유롭게~실험실동물~현실고려~경제논리~인간편이성~인간에게 해/무해(2023. 1.10 토의 내용 중 주요 단어 발췌)등 꼬리에 꼬리를 물며 학습자 간, 교수-튜터와 학습자 간 대화가 이루어졌다.

자신의 생각을 자유롭게 이야기하고 잘 듣고 생각을 덧붙이기도, 다른 생각을 제시하기도 한다. 이야기를 더욱 복잡하게도, 단순화하여 명시적으로 만들기도 한다. 텍스트를 추론하여 저자 주장에 찬성하거나 반박하고, 자신의 이전 지식과 경험을 적용해서 이야기한다. ‘넌 나와 생각이 다르구나’ 라고 단순하게 단정 짓기 보다는 ‘넌 어떻게 그렇게 다르게 생각을 갖게 되었지?’ 혹은 ‘왜 나는 이러한 생각을 하게 되었는데?’에 대해 스스로 생각하게 되었다고 밝히고 있다. 때로는 타자들의 생각들이 연결되면서 추론의 근거를 얻기도, 평가와 수정이 이루어지기도 한다. 학생들은 이 과정 속에서 독해력과 비판적 사고, 능동적 듣기, 그리고 토의 기술(GB 토의 세미나 메뉴얼)을 직접 행하면서, 타자의 행동과 사유 방식을 통해 능동적인 학습자가 되는 경험을 한다. 특히 학생들이 비경쟁 토의(discussion)를 하면서 저자의 주장해석을 이해하고 이를 자신들의 관점으로 재해석하며, 현재 동물들에게 이루어지고 있는 행태와 처우에 대해 우리 삶과 연결해 진지하게 이야기할 수 있었다. 이들이 행한 대화는 대화자 간 공동의미를 구성하는 작업이며, 그 결과물이다(Bakhtin, 1981).

### 3.3. 행위주체성을 가진 텍스트의 수행력

동물해방을 읽고 관심과 흥미를 끌었던 텍스트와 접촉된 점은, 학생들에게 더 실험하고 탐구하고자 하는 힘으로 작동되었다. 토의를 통해 학생들은 중심이 되는 텍스트를 선정하고, 이를 기반으로 프로젝트를 실행하였다. 많은 토의 내용 중 자신들이 관심있는 주제를 선정하는 것은 가장 중요하게 고려해야 할 점이며, 동시에 가장 시간이 많이 걸리는 지점이다. 단순히 관심을 갖는다는 이유만으로 진행되기보다는 직접 자신의 주변에서 의미 있게 살펴볼 수 있고, 관찰하고 연구할 수 있는 주제를 선정하는 것이 중요하다. 현실에서 이루어지는 현상을 면밀하게 검토하고 그 복잡성을 깊이 있게 이해하고자 하는 탐구의 성향을 강화시키는 주제가 적절하다(Katz & Chard, 2000/2013). 동시에 각자 구성원이 갖고 있는 흥미나 관심 주제를 어떻게 계획하고, 실천할 지를 결정하는 것은 매우 중요하다.

본 연구에 참여했던 학생들은 2회에 걸쳐 읽었던 동물해방 텍스트와 토의내용을 기반으로 자신들의 관심주제를 나누었다. 나온 주제는 크게 실험실 동물해방과 채식주의로 구분되었고, 이 중 채식주의는 2팀으로 나뉘었다. 각 팀은 동물도 인간과 마찬가지로 쾌락과 고통을 느낀다는 사실과 동물의 도덕적 지위를 인정해야 한다는 피터 싱어의 생각 중에서도 각기 다른 텍스트에 감응을 받았다. 이들을 움직이게 하였던 텍스트는 다음과 같다. <그림 3 참조>



그림 3 동물해방 4장에서 발췌

“일단 책에서 (프로젝트)소재를 뽑아 쓴다는 점이 특별했다고 느꼈다.”

“책이라는 텍스트를 바탕으로 진행된다는 점과 나의 지식이나 잘하는 점에 대하여 발표하고 경쟁하는 것이 아닌 사회적인 문제를 책의 내용과 얼마나 연관지었는가 얼마나 내용을 잘 이해하였는가 기준이 된다는 것이 차이점인 것 같다.”

“사전에 밑바탕 없이 시작한 것이 아니라 책을 통해 충분히 고민하는 과정이 있었기에 가능했다고 생각되었다. 특히 나는 개인적으로 이런 책에서 영감을 받는 것을 선호해서 더 흥미롭게 열심히 준비할 수 있었던 거 같지만 경험해본 바로는 이런 활동은 학교에서 하지 않으면 사회에서는 절대 경험할 수 없기에 우리학교 학생들이 이런 값진 경험을 많이 쌓을 수 있도록 학교에서 GB 를 적극 지원해주면 좋겠다.”

팀원들은 함께 자신들의 일상과 관련된 질문을 정교화하는 과정을 거치며, 공통된 주제에 대해 생각을 구축하고, 발현적으로 생겨난 일련의 궁금증에 대해 좀 인 아웃 하는 과정을 거쳤다. 특히 전공이 다른 다양한 학생 팀들이 소규모로 모여 서로 의견을 나누고 브레인스토밍을 실행하면서 막연한 관심사가 아닌, 읽은 책의 텍스트가 공동의 구체적 주제가 되어 프로젝트를 진행하는 것이 특별하고 좋았다고 생각하고 있었다. 팀원들은 miro 라는 프로그램을 활용하여 브레인스토밍을 하며, 자신들의 생각들을 발현시키고 확장시켰다. <그림 4 참조>

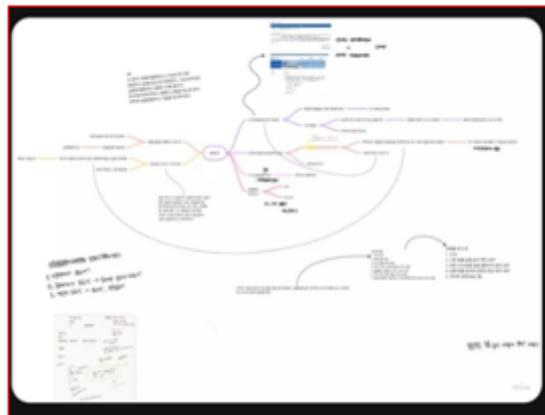


그림 4 miro 를 사용하여 작성한 2 조 '숨탄것들'의 브레인스토밍 망

### 3.4. 다성성: 잠재적 윤리성의 생성 및 표현

관심사에 따라 세 팀으로 구성하고, 이 중 두 팀은 채식주의 관련 주제, 한 팀은 실험실과 동물복지에 관한 주제로 프로젝트를 실행하였다. 동물도 인간과 마찬가지로 쾌락과 고통을 느낀다는 사실과 동물의 도덕적 지위를 인정해야 한다는 피터 싱어의 생각을, 자신과 타인의 상황이나 문제와 연결하여 팀 별로 구체적인 질문을 만들어내고, 그 해답을 찾기 위해 다양한 방법을 구현하였다.

두 팀이 동일한 채식주의 주제를 잡았지만, 감응 받은 내용 및 프로젝트 방향은 차이가 있었다. 먼저 '우만동' 팀은 채식주의 인식 전환을 위한 캠페인 기획서 제작에 목적을 두었다. “인간 이외 동물도 고통과 즐거움을 느낄 수 있는 생명체로서 보호받기 위한 도덕적 권리를 지닌다... 개인적 차원에서는 채식주의자가 될 것을 적극 권한다. 단지 어떤 특정 음식으로 미각을 만족시키기 위해 다른 생물의 목숨을 빼앗을 수 있다면 이 때 그 생물은 우리의

목적을 위한 수단 이상이 될 수 없다.” 라는 텍스트에 주목한 후, 비건의 필요성을 I대 캠퍼스에 알리고 적용해보자는 팀의 방향성을 설정하였다. 다음으로 ‘해방동지’ 팀은 동물 해방운동으로 접근했다. 자의적 특징에 기초한 동물 중 차별 행위를 종식시키고, 도덕적 지평 확장에 초점을 맞추었다. 구체적으로 종 차별 주의에 대한 관심, 동물 처우에 대한 공개적 항의, 더불어 최대한 잔인함에서 벗어난 삶의 실천, 즉 채식주의자가 된다는 것에 초점을 맞추었다.

한편, 실험실 동물복지에 관심을 가진 ‘숨탄것들’ 팀은 숨을 타고난 모든 것이라는 뜻의 우리말 팀명으로 생명을 타고난 모든 존재를 귀하게 여기자는 주제를 담았다. “문제는 그들에게 사고할 능력이 있는가 또는 말할 수 있는가가 아니다. 문제는 그들이 고통을 느낄 수 있는가이다”라는 텍스트에서 시작하여 실험동물법 및 현재 I대 실험실 상황을 살펴보았다. 각 팀은 인간중심적인 관점 속에서 탈피하여 동물 권리 재해석을 시도하고 있었다.

프로젝트 실행을 통해 불가피하게 여기던 관행을 종차별적 편견이라고 인식하고 도덕적 지평을 확장하기 위한 다양한 시도와 결과물이 그림5와 같이 표현되었다. 채식주의를 동일하게 다룬 두 팀의 답을 찾아가는 방식은 각 팀의 초점에 따른 의미있는 경험으로 다르게 발현되었다. 탐구하고 싶은 내용을 질문지로 만들어 구글 독스(doc)나 학교식당 어플을 활용해서 채식 현황을 조사하기도 하고, 직접 관련자 인터뷰를 통해 데이터를 획득하였다. 직접 몸을 움직여 채식 식당을 방문하는 채식투어를 한 후, 가능한 메뉴 개발이나 기존 식단을 이용한 채식 도시락 신청이나 채식 한끼 챌린지를 실행하였다.

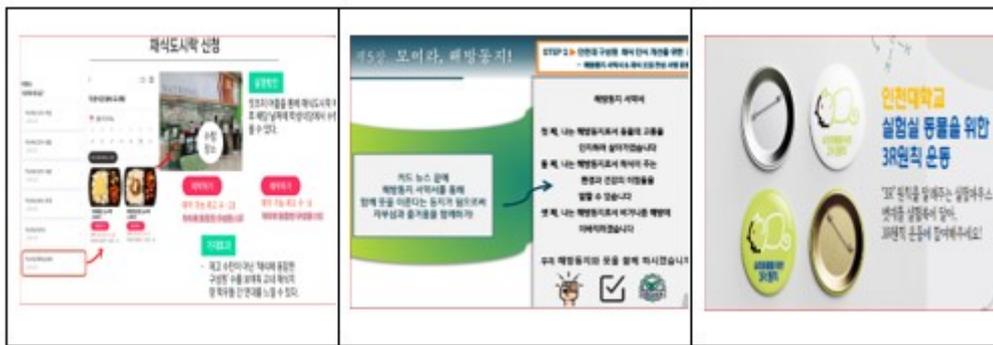


그림 5 각 팀의 특징적 결과물 (채식도시락 신청, 해방동지 서약서, 3R 원칙 배지)

또한 학내 채식주의를 격려하는 포스터를 만들거나 해방동지 서약서를 만들어 구성원들의 채식참여를 독려하는 등 다양한 활동을 하였다. 숨탄것들 팀은 연구실에서의 동물복지에 관심을 갖고 학교 캠퍼스 내 소외된 동물의 상황에 관심을 갖고 법률규정에 대해 살펴보았다. 학교 현황을 살펴보기 위해 교내 IRB 담당자 인터뷰를 시도하였고 실행가능 범위 내에서 궁금점들을 해결해 나갔다. 이들은 현재 연구 실험실에서 직접 동물관련 실험을 하는 연구 종사자들에게 설문조사를 실행현황을 살펴보고, 이를 바탕으로 관련 종사자의 인식을 바꾸기 위한 연구자 안내서계획 및 구성원들의 인식을 바꾸기 위한 팸플릿 제작과 3R (Replace, Reduce, Refine: 대체, 감소, 정교화) 배지를 제작하여 배포하였다. 이처럼 텍스트를 읽고, 자신들의 궁금증에서 시작한 이들 프로젝트는 교내 구성원들과 함께 실천하고자 하는 내용과 결과물로 확장되었다.

### 3.5. 관계적 공동체 실행

GB 스튜디오 겨울방학에 이뤄진 성과와 무관한 비교과 프로그램이었음에도, 참여 학생들은 아르바이트, 실험실 인턴십, 계절학기 등으로 예상 외로 바빴고 팀별 프로젝트 수행에 여러 어려움과 부담감을 경험했다. 각자 바쁜 시간으로 인해 대면으로 만나는 시간을 맞추는 것이 어렵기도 하였고, 각 팀별 프로젝트를 실행하고 결과물을 생성해내는 과정에서 기여도가 달라서 불편함을 느끼거나 개별 상황으로 갈등이 발생한 팀도 있었다. 그럼에도 불구하고, 참여학생들은 자신들이 원하던 흥미와 관심의 실제적 답을 찾는 작업이었기에 함께 결과물을 생성하기 위해 각자 가능한 형식의 참여와 기여를 수행하고자 노력했다고 한다. 예를 들어 다양한 전공 분야의 지식이나 개인 경험(예. 인천시 주관 퍼실리테이터 활동참여) 등을 살려 프로젝트를 진행하고, 결과물을 도출하는데 기여를 하였다.

“다양한 분야의 학생들이 모여 서로의 의견을 나눌 수 있는 장이 만들어진 것이 좋았다. 타 학생과 단순히 같이 수업하고 참여하는 것도 많지 않는데 각자의 관점에서 토의하고 토론하고 프로젝트까지 한다는 것이 정말 융합적인 시대를 잘 반영하는 프로그램이라는 생각이 들어서 앞으로도 교내에 이런 프로그램 기획이 늘어나면 좋겠다.”

비록 GB 스튜디오 세미나 진행에 대해 사전에 잘 모르고 참여했다라도 각 참여자들은 자신들이 선택했기 때문에 최선을 다하고자 노력했다며 “다른 사람들과 함께 프로젝트를 진행하는 부분에 익숙해진 것 같다”고 스스로 평가하고 있었다. 동시에 각 팀원이 모든 것에 동일하게 참여하는 것을 기대하는 것이 아니라 잘하는 부분에 참여하고 하나의 결과물 속에서 각자의 몫을 해냈음에 대한 긍정적인 경험을 언급하였다. 스트레스를 받기 보다는 함께 만들어가며 팀원 간의 우정도 나누었다고 밝히고 있었다.

“저는 각자 할 수 있는 부분에서 그냥 최선을 다했다고 생각을 하는 것 같아요. 그래서 누가 더 많이 하고 덜 하고 이거는 조금 그렇게 많이 중요하지는 않았다고 생각해요.”

“대학에서 다른 학과 학생들과 이렇게 깊게 아카데미한 교류를 할 수 있다는 점이 좋다.” “뜻을 같이 하는 좋은 학우분들을 많이 알았다”

비록 동물해방 텍스트를 읽고 토의하며 프로젝트를 실행하는 과정에서 시간과 노력이 요구되는 GB 스튜디오 세미나였지만, 학생들은 함께 완성시킴을 즐거워하고 있었다. 동시에 학생의 여유 있는 태도, 그리고 주도적으로 도전하는 상황 속에서 이들의 성숙한 모습을 볼 수 있었다. 이 과정 속에서 인간의 공동체적 자아, 효용론적 관점에서의 공동체로서의 기능, 도덕적 규범으로서의 공동체의 모습이 나타나는 것을 볼 수 있었다(이태영, 신승철, 2022).

시간 및 공간적 한계를 뛰어넘고, 프로젝트를 진행하는 과정을 서로 공유할 수 있도록 패들렛 앱 프로그램, 줌 프로그램, 미로 프로그램 등을 활용하여 교수자 및 참여 학생들이 각 팀 별 진행되는 과정을 공유하기도 하였다. 특히 프로젝트를 실행하면서 자신만의 깊은 목소리(internally persuasive voices)(Bakhtin, 1981)를 내고, 이를 공동체로 참여하는 일원들에게 사회적으로 인정받고 인정하는 경험을 함으로써 서로 하나가 되어감을 경험한다. 이 과정 속에서 학생들은 교수님도 자신들의 프로젝트를 만들어가는데 직접 발로 움직이지는 않지만 함께

만들어가는 공동체의 일원이라고 생각하고 있었다.

“GB 프로그램은 방학임을 감안해도 짧은 기간 지원이 풍부한 것과 교수님들께서 관심을 많이 가져주신 것이 차별점 같았다. 주제가 훨씬 묵직했기에 아이디어도 잘 안 나오고 방향성을 설정하기 어려운 순간에 여러 경험과 지혜를 더해주시어서 오히려 예상치 못한 방향성의 아이디어가 도출되었다. 그리고 타과 학생들과 만나 다같이 활동할 수 있었다는 게 좋았다.”

#### 4. 논의 및 결론

본 연구는 내러티브 연구방법을 활용하여 GB 스튜디오 세미나에 참여한 대학생들의 경험을 탐색한 연구이다. 연구결과에서 제시했던 바와 같이 방학 중 비교과 활동으로 I 대학교에서 진행된 본 교수학습방법은 GB 세미나 방식과 프로젝트 접근 방식을 융합적으로 연결시킨 ‘GB 스튜디오 접근법’으로 성찰적이고 실천적 방식이다. 구체적으로 동물해방 GB 텍스트를 읽고 함께 토의한 후 공동 관심 주제별로 학생들이 팀을 구성하여 in-depth 연구를 시도하는 방식이었다. 참여한 학생의 경험에서 도출된 연구결과는 다음과 같다. 1) 복합적인 감정에서 시작, 2) 리좀적 사유: 꼬리에 꼬리를 무는 이야기하기, 3) 행위 주체성을 가진 텍스트의 수행력 4) 다성성: 잠재적 윤리성의 생성과 표현, 5) 관계적 공동체 실행이다.

이러한 연구결과를 근거로 몇 가지 논의를 하면 다음과 같다. 먼저 GB 텍스트가 담고 있는 힘에 대한 이야기를 할 수 있다. GB 텍스트가 담고 있는 본질적인 질문에 대한 다양한 해석과 의견 차이를 경험함으로써 진실과 진리에 대한 고민을 하게 된다. 특히 이번에 활용한 동물해방 텍스트는 인간에 대한 관심뿐만 아니라 비인간에 대한 관심, 종차별적 개인과 공동체의 삶의 모습에 대한 질문으로 이어진다.

타인과 사회적 견해에 단순히 순응하지 않고 자신의 삶에 대해 주체적인 결정을 내릴 수 있는 개인은 능동적 사유 방식을 훈련해야 한다. 따라서 학생들 개개인이 주체적으로 자신의 삶을 결정할 수 있는 정신적 역량을 기르는 것이 무엇보다 중요하다. 이러한 역량은 단순한 지식 주입으로 길러지는 것이 아니라, GB 텍스트를 접하며 스스로의 사유(thinking)와 대화의 경험을 통해 터득된다.

둘째, GB 스튜디오 세미나는 학제 간, 학문 간 융복합 형식을 갖춘 교육 방식이며 교수학습의 패러다임 전환을 이끈다. 다양한 학과 학생과 교수자가 자율적으로 함께 참여하여 고전/명저를 기반으로 리좀식 사유의 대화를 나누고 더 나아가 프로젝트를 직접 수행하였다. 단순히 다학문, 다학제 배경 사람들의 모임이 아니라 텍스트에 대한 다성적 토의와 성찰, 삶으로의 연계와 해결책 모색의 과정에서 포괄적인 협력 전략을 동반하는 ‘되어가는’ 학습공동체이다. 학생들 스스로 관련 주제를 탐구하고 조사하는 과정 속에서 만들어낸 다양한 기록 작업, 결과물 등은 가르침과 배움의 패러다임을 전환시키는 작업이었다. 이는 기존의 교수학습 모델인 일방적 지식 전달과 학습자의 지식 습득과 재현에서 벗어나는 것이다.

GB 스튜디오 세미나 접근법은 동시에 동사형의 교육을 실천하였다. 고전/명저 텍스트를 활용하여 삶의 근본적 문제들에 대한 지적 대화를 나누고 그 중 하나의 문제를 설정하여 탐구와 검증 과정을 실행하는

프로젝트를 진행하였다. 이 과정 속에서 배움과 실천의 희열과 기쁨을 경험하며 유목적인 가치를 실행하게 된다. GB 스튜디오 세미나 접근법은 학습자에게 존재론적 흥미를 장착할 수 있도록 도와주는 것이다. '자신의 삶'이라는 새로운 목적을 지향하는 교육으로서 학습자들이 스스로 의미를 찾게 한다. 이러한 배움은 자신의 삶으로서의 배움을 의미한다. 흥미를 통한 배움이 아니라 흥미'로서의' 배움을 경험하도록 한다(조용기, 조현지, 2014). 늘 즐거움에서만 배움이 발생되지 않고, 꼭 배움이 즐겁게 해야 할 필요는 없다. 오히려 배움 그 자체가 곧 즐거움이어야 한다는 것을 알 수 있다.

셋째, 본 연구에서 사용된 피터 싱어의 동물해방과 같은 고전/명저 텍스트의 활용은 생태적, 상호문화적, 학제적 학습에 중점을 둔 교육과정으로 한 발자국 더 다가갈 수 있는 고전 텍스트의 교육적 가치를 보여준다. 실례로, 동물해방은 본 연구 참여학생들에게 다양한 실존의 맥락 속에서 인간 이외 동물, 식물, 장애, 소수자 등 비 인간적으로 대우받는 현 상황과 종차별적 태도에 대해 다시금 생각하게 하며 문제를 다양한 차원에서 접근하고 질문을 깊게 던질 수 있게 도움을 주었다. 즉 고전은 단순히 답이 아니라 인간 존재가 부딪힌 문제가 무엇인지 우선 신중하게 생각할 기회를 준다. 고전 텍스트는 단순히 일시적이고 쉬운 해결책을 제시하는 것이 아니라 시대와 공간을 초월한 존재 문제의 본질에 대한 고민을 담고 있기 때문이다(임택균, 2022).

참여학생들은 동물해방 스튜디오세미나 활동을 통해 자신들의 미래에 변화를 만들고 개척할 수 있는 주체로 거듭나는 가능성을 보여주고 있다(임연정, 2022). 특히 고전 텍스트에 대한 질문과 사유의 경험을 지속적으로 경험함으로써, 나와 자신이 바라보던 세상이 특정한 방향으로 편향되어 있음을 근원적으로 깨닫게 되는 것이다. 이 과정에서 인간과 인간 간의 연결, 인간과 사물과 물질과의 연결, 인간과 동식물 간의 연결을 시도해 볼 수 있을 것이다.

이처럼 GB 텍스트가 담고 있는 질문에 대한 다양한 해석과 차이의 경험을 통해 삶에 대한 근본적 입장 차이가 보다 깊은 차원에서 존재한다는 점을 깨닫고 타자성(otherness)을 신중히 이해하는 데 도움이 된다(이용환 2015). 이러한 근본적 성찰을 바탕으로 학생들은 세상을 바라보는 인식과 태도에 있어서 자아의 근본적인 변화를 경험하게 된다(박선영, 김회용 2010). 그리고 향후 사회 속에서 자신의 위치 설정을 보다 깊고 넓은 시각에서 신중하게 할 수 있는 비판적 사유의 역량을 기르게 된다.

---

## 참고문헌

- 김재희 (2017). 시몽동의 기술철학: 포스트휴먼 사회를 위한 청사진. 아카넷.
- 박선영, 김회용 (2010). 철학적 탐구공동체의 구성방법: 대화(Conversation)와 내러티브(Narrative). *교육철학*, 49, 49-75. DOI : 10.15754/jkpe.2010..49.003
- 윤은주 (2003). 프로젝트 접근법의 존재론적 이해. *유아교육연구*, 23(4), 193-206.
- 이동진 (2021). 비경쟁 독서토론으로 <고전 읽기> 수업하기. *함께 여는 국어교육* 141, 146-163.
- 이용화 (2019). 세인트 존스 대학: 그레이트 북스 교과과정. 송승철, *인문학: 융합과 혁신의 사례들* (pp. 48-72).

경제·인문사회연구회.

Retrieved from <https://www.koglor.kr/recommend/recommendDivView.do?recommendIdx=56261&division=doc>

이용환 (2015). Freire 와 Bakhtin 의 대화이론 비교: 주체(교사)와 타자(학생) 관계를 중심으로, *교육과정연구*, 33(4), 41-64.

이은해, 이미리, 박소연 (2006). *아동연구방법의 이해*. 학지사.

이태영, 신승철 (2022). *낭만하는 공동체 넘어서기*. 알렙.

임연정 (2022). 문해력 기반의 통합적 고전읽기 교육 설계 고찰-〈명저읽기〉 수업 사례를 바탕으로. *교양교육연구*, 16(4), 25-37. DOI : 10.46392/kjge.2022.16.4.25

임택균 (2022). 문해 교육을 위한 교육적 상호작용 유형 분석. *종교교육학 연구*, 69, 53-79. DOI : 10.12972/kjre.2022.05.30.04

조용기, 김현지 (2014). *포괄적 문제해결학습*. 교우사.

Bakhtin, M. M. (1975). *Voprosy literatury i estetiki: Issledovania ranykh let*, Holquist, M. & Emerson, C. Trans. (1981). *The dialogic imagination: Four essays*. University of Texas.

Braidotti, R. (2013). *The posthuman*, 이경란 역 (2015). *포스트휴먼*. 아카넷.

Bruner, J. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Harvard University Press.

Clandinin, D. J. & Connelly, F. M. (2000). *Narrative inquiry: Experience and story in qualitative research*. Jossey-Bass Publishers.

Katz, L. & Chard, C. S. (2000). *Engaging children's minds: The project approach*, 윤은주, 이진희 공역 (2013). *Katz 와 Chard 의 프로젝트 접근법*. 아카데미프레스.

Markham, T., Larmer, J., & Ravitz, J. (2003). *Project-based learning handbook: A guide to standards focused project-based learning for middle and high school teachers*. Buck Institute for Education.

Singer, P. (2015). *Animal liberation*, 김성한 역 (2015). *동물해방*. 연암서가.

Lenz Taguchi, H. (2010). *Going beyond the theory/practice divide in early childhood education: Introducing an intra-active pedagogy*, 신은미, 안효진, 유혜령, 윤은주, 이진희, 임부연, 전가일, 한선아, 변윤희 공역 (2018). *Deleuze 와 내부작용 유아교육 이론과 실제 구분 넘어서기*. 창지사

Saint John's College (2020-2021). *Fact Sheet*. Retrieved March 10, 2021, from

[https://www.sjc.edu/application/files/5516/0218/4734/St\\_Johns\\_College\\_2020-21\\_Fact\\_Sheet\\_and\\_Class\\_of\\_2024\\_Profile.pdf](https://www.sjc.edu/application/files/5516/0218/4734/St_Johns_College_2020-21_Fact_Sheet_and_Class_of_2024_Profile.pdf)

## **Encounter with Peter Singer's “Animal Liberation” A Case Study of Studio Seminar Approach for University Students**

**JOOEUN OH** Associate Professor, Department of Early Childhood Education, Incheon National University

**HYOJIN AHN** Professor, Department of Early Childhood Education, Incheon National University

**JEONGWOO KIM** Associate Professor, Department of Physics, Incheon National University

**YOUNGDON YOON** Professor, Department of Ethics Education, Incheon National University

---

### **Abstract**

This study examined the experiences of a single cohort (13 university students) who participated in the INU GB Studio Seminar held by the GB Center of I University from January 10 to February 6, 2023. The INU GB Studio Seminar is a project-based educational activity based on the Great Books Seminar developed by the University of I. This study employed the narrative inquiry method (Clandinin & Connelly). Zoom online and offline meetings, final reports, interview data, and photo data were used for analysis. The results of this study were as follows: In the initial phase, one cohort group and two tutors discussed Peter Singer's book *Animal Liberation*. During the discussion, students attempted to understand the author's arguments on the interpretation of “animal rights” and “speciesism” and reinterpret them from their perspectives, adapting them to their current situation. In the second phase, the 13 students were divided into three groups according to their specific interests, and they executed their projects. Each team implemented individual projects based on the aforementioned content. Each team dealt with a project on vegetarianism and animal rights in the laboratory. The students involved stated that by debating with students from other majors and experiencing critical thinking, they could broaden their perspectives and enhance their capabilities. In the third phase, each team participated in a competition and gave presentations. The study's findings proved the feasibility of operating a convergence studio seminar that connects the Great Books and project-based approaches as well as fostering students' interest, autonomy, and cooperation.

---

### **Keyword**

University Student, Animal Liberation, Studio Seminar Approach, Extra Curriculum