

전자책 콘텐츠를 매개로 한 아동 대상 인터넷 커뮤니티의 가능성과 과제

A Study on development of internet community through e-book contents for kids

김은정

이화여자대학교 디지털미디어학부 영상미디어전공
박사과정

Kim Eun-Jung

Ewha Womans Univ

요약

책은 아동들의 언어 학습을 위한 환경을 제공하고, 세계에 관한 지식을 확장시켜 준다. 또한 책을 매개로한 타인과의 상호 작용은 아동에게 읽기와 쓰기의 관례적 형태와 그 기능을 알게 만든다. 그러나 영상 매체 시대에 살고 있는 우리 아이들을 위해서는 전통적 종이책 읽기를 강요하기 보다는 친숙한 디지털미디어를 언어교육을 위한 적극적 도구로 활용해 아이들이 능동적으로 참여할 수 있는 구체적 방법에 대한 연구가 필요하다. 따라서 본 연구에서는 전자책을 매개한 아동 대상의 인터넷 커뮤니티의 기존 사례분석을 통해 대안적 아동커뮤니티의 발전방향을 제시하고자 한다.

I. 서론

영상 매체 시대에 살고 있는 우리 아이들은 책보다는 컴퓨터와 텔레비전, 휴대폰과 더 친숙하고, 디지털매체를 친구삼아 혼자 놀기를 즐긴다. 때때로 부모와 교사들의 지나친 교육열과 의욕 때문에 아동들은 강압적으로 책 읽기 환경에 내몰리기도 한다. 그러나 이러한 방식은 자칫 아이들을 책으로부터 더 멀어지게 만들 수 있다. 더 이상 전통적 책읽기 방식만을 고집해서는 아동이 자발적으로 책에 대해 흥미와 관심을 갖게 할 수 없다. 오히려 아이들에게 친숙한 디지털매체를 적극적으로 활용하여 책읽기와 이야기 창작활동으로 아동들을 이끌 수 있는 방법의 연구가 필요한 때이다.

최근 전자책 기술이 보편화되고 단말기의 보급이 확대되면서 세계 전자책 시장 규모는 2009년 24억 달러에서 2014년 82억 달러로 연평균 27.2% 성장할 전망이다[1]. 국내의 경우 전자책 시장은 아직 크게 활성화되지 못했지만 어린이를 대상으로 하는 멀티미디어 동화책 서비스는 빠른 시장 성장 속도를 보이고 있다. 이는 다양한 멀티미디어 기능을 가진 책과 애니메이션이 결합된 형태의 멀티미디어동화가 어린이들에게 즐겁게 글 읽기를 유도할 수 있기 때문이다[2]. 멀티미디어 구현과 터치 기능을 가진 아이패드와 갤럭시탭과 같은 스마트기기의 대중화는 아동용 전자책 시장을 보다 활성화시킬 것으로 기대된다. 따라서 본 연구에서는 이러한 디지털 교육 매체 환경의 발전에 따른 새로운 수요에 맞춰 아동용 전자책 콘텐츠 서비스의 방향을 인터넷 커뮤니티와의 연계로부

터 찾고자 한다.

II. 언어교육과 인터넷 커뮤니티

2000년부터 단계적으로 적용되고 있는 제7차 교육과정과 개정 7차 교육과정은 '학습자 중심 교육'을 지향하고 있다. 이러한 변화와 발맞추어 독서 교육의 방법도 책읽기 중심에서 아동의 상호작용적 창작 활동을 결합한 읽고 쓰기 중심으로 변화하고 있다[3]. 박태호는 텍스트의 내용에 집착하여 이해하고 추론하는 언어 기능 중심의 독서 활동보다는 학습자의 상호작용에 의한 의미 구성이 이루어지는 것이 중요하다고 주장한다. 그는 음악, 미술과 같은 예술적인 활동이나 극화, 쓰기, 말하기, 역할놀이 등과 같은 언어 사용자의 창조적인 표현과 연계가 필요하다고 제안하고 있다[4].

의사소통의 수단으로서, 학문적 도구로서, 자기표현의 수단으로서 쓰기 행위의 중요성이 점점 더해지는 현대 사회의 쓰기 교육에서 요구하는 것은, 교사 중심의 지식, 기능 교육에서 탈피한 학습자 중심의 글쓰기 교육이다[5].

총체적 언어 교수의 관점에서 볼 때 아동들에게 흥미와 동기를 유발시키지 못하는 학습은 무의미하다. 따라서 아동들을 자연스러운 언어를 기초로 하는 학습으로 이끌어야 하며, 그들에게 다양한 언어를 경험할 수 있는 풍부한 기회와 효과적인 학습 분위기를 제공해야 한다.

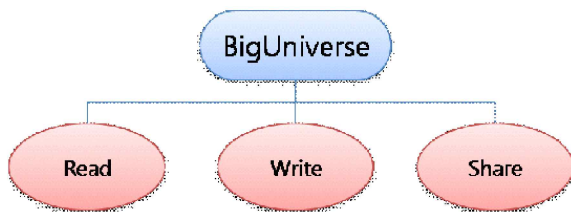
인터넷 커뮤니티는 교사와 급우로 제한된 상호 교류의 장을 다양하게 확대할 수 있다. 다른 학교로, 다른 지역

으로, 다른 국가로 다른 인종으로 인적 교류의 범위가 확대돼 아동의 경험 또한 넓어질 수 있다. 그리고 아동들에게 친숙한 이야기와 전자책 동화콘텐츠를 매개로한 인터넷 상의 언어적 상호작용은 보다 건전한 사회적 교류를 생성할 것이다.

III. 전자책 콘텐츠의 역동적 수용과 창작

BigUniverse(www.bigunivers.com)는 미국 학교 도서관 저널이 선정한 10대 디지털 리소스의 하나로 어린이들의 온라인 그림책 읽기와 창작과 공유에 헌신한 우수 인터넷 커뮤니티로도 선정된바 있다. BigUniverse는 2006년부터 서비스를 시작하였으며 24개의 출판사로부터 제공받은 2600개 이상의 다양한 주제의 아동용 전자책을 153개국 약 38만명의 회원에서 서비스하고 있다. 2006년 서비스 시작이후 총 70만번 이상 전자책이 읽혀졌으며, 아이들이 직접 만든 약 16000개의 창작 스토리가 공유되고 있다.

BigUniverse은 크게 3가지 기능으로 구성된다. 전자책을 읽고(Read section), 사용자가 직접 전자책을 만들고(Write section), 다른 이들이 읽은 책을 함께 보며(Share section) 교류하는 기능이다.



▶▶ 그림 1. BigUniverse의 3가지 주요 Section

언어 교육에서 표현과 이해는 의사소통 및 감성소통에 있어 양대 축을 이룬다. 일반적으로 표현과 이해는 기능상으로는 구분하지만, 실제 언어활동에 있어서는 표현된 의미의 해석을 통한 재 표현의 순환 고리가 화자, 작가, 청자, 독자의 사고 체계에 작용한다. 동전의 양면과 같이, 이 두 기능은 동시에 작용하는 것이다. 이런 두 기능의 통합성은 세계 인식의 통합성을 강화하여 총체성을 확보하게 한다. 이런 관점에서 문학교육에서는 표현과 이해라는 용어를 '창작과 수용'이라는 용어로 사용한다[4].

BigUniverse의 서비스는 수용과 창작 활동을 함께 제공하는 디지털 전자책 인터넷 커뮤니티로서 독창성을 갖는다. 현재까지 서비스되고 있는 대부분의 전자책 서비스는 이야기 수용(읽기)의 차원에서만 접근하고 있다. 출판업체가 전문적으로 생산한 저작물을 독자들에게 공급할 뿐이다. 그러나 BigUniverse는 아이들의 발달 특성에 맞춰 아이들이 적극적으로 이야기를 만들어 낼 수 있도록 저작을 위한 쉬운 도구와 아마추어 저작물들이 유통

될 수 있는 교류의 장을 제공한다.

BigUniverse는 이야기의 수용과 창작이 통합된 시스템이다. 아이들은 BigUniverse에 접속해 전문가에 의해 만들어진 다양한 장르의 전자책을 자유롭게 읽는다. 또 아이들은 BigUniverse안에서 제공하는 저작도구를 이용해 그림이 첨가된 전자책을 직접 만들고 완성된 책을 다른 이들이 읽을 수 있도록 공유한다. 사용자들의 저작물들은 BigUniverse를 더욱 풍부한 전자도서관으로 만들어 주어 더 많은 사람들이 모이는 역동적 교류의 장이 된다.

IV. 향후 과제

본 연구는 전자책의 대중화를 통한 디지털 시대의 독서양식의 변화에 따라 아동을 위한 언어교육의 방법도 디지털 매체를 기반으로 변화 발전되어야 한다는 인식하에 진행되었다.

본 연구에서는 BigUniverse가 아동들이 보다 능동적으로 책읽기 활동에 참여하고 더 나아가 이야기의 창작자가 되어 창작 활동의 즐거움을 또래들과 나눌 수 있는 총체적 언어학습을 위한 성공적 디지털 환경으로 보고 교육적 의미를 분석하였다.

BigUniverse는 이야기 수용과 창작이 통합된 시스템이다. 아동들은 또래 집단과 이야기를 매개로 적극적 언어적 상호작용을 하게 된다. 자신들의 경험을 담은 창작 이야기는 아동들에게 더욱 의미 있는 대화적 교류를 만든다. 또한 또래 집단의 관심과 피드백은 창작의 기쁨을 경험하게 만든다. 그러나 전자책 콘텐츠를 매개로 한 커뮤니티가 보다 역동적 창조 활동의 장이 되기 위해서는 스토리 수용과 창작을 위한 다양한 형식적 틀이 제공되어야 할 것이다. BigUniverse가 제공하는 전자책 수용의 다양한 형식뿐만 아니라 창작활동의 다양성을 지향하기 위해서는 글쓰기 장르별 차별화된 형식적 틀을 제공할 필요가 있다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 류한석, 전자책 서비스의 글로벌 동향과 시사점, 코리아 전자책(e북/앱북) 콘퍼런스 2010.
- [2] 신혜영, 전자책 콘텐츠로서의 멀티동화 현황과 발전 방안에 대한 연구:어린이용 인터넷 멀티동화를 중심으로, 한국디자인문화학회지, Vol.10 No.4, 2004.
- [3] 황정현, 우미라, 아동문학교육론:다중지능이론을 중심으로, 박이정, p16, 2007.
- [4] 박태호, 반응중심 문학 감상 전략과 교수학습 방법, 청람어문학, 13, 청람어문학회, 1995.
- [5] 이수진, 쓰기 수업 현상의 이해, 박이정, p37, 2007