

디지털 시대에 걸맞는 새로운 개념의 어린이책

‘놀이’와 ‘배움’ 통합한 멀티미디어적 기능 강조 ...

다양해진 어린이들의 놀이세계 반영해

이성실 | 어린이도서연구회 이사

텔레비전과 컴퓨터는 어린이들의 책읽기 방식에 큰 영향을 미쳤다. 글보다 그림을 먼저 보고, 책을 마치 스캐너로 훑듯이 읽어 나간다. 이같은 변화에 대응하기 위해 나온 것이 바로 논픽션 책이다. 주로 과학이나 역사, 환경문제 등을 다루고 있는 논픽션 책은 문자위주의 전통적인 서술방식에서 벗어나 멀티미디어와 영상매체의 장점을 십분 활용하고 있다.

영화 <쥘만지>는 크리스 반 알스버그의 그림책 <쥘만지>(국내 미발행)를 영화로 만든 것이다. 그림책 작가 크리스 반 알스버그의 인터넷 사이트에는 <쥘만지> 게임을 즐길 수 있는 방이 있고, 여기에서는 정글에서 들려오는 듯한 북소리와 음악이 흘러나온다. 조앤 K. 롤링의 <해리포터> 시리즈(문학수첩)는 곧 스티븐 스필버그가 영화로 만든다고 한다. <해리포터> 시리즈는 게임으로도 만들어져 벌써부터 우리나라 어린이와 청소년들이 즐기고 있다.

영국의 3대 그림책 작가 중 한 사람인 존 버닝햄의 <우리 할아버지>는 애니메이션으로 만들어져 이미 국내에 어린이용 비디오로 소개됐고, <야! 우리 기차에서 내려!>(이상 비룡소)는 실제 장면으로 설계돼 일본 엑스포 '90에서 전시됐다. 유럽을 여행하다 서점이나 장난감 가게에 들른 사람들은 <모네의 정원>이나 <꼬마 정원>(이상 미래사)의 주인공인 '리네아'의 인형과 '리네아'가 정원가꾸기에 썼을 모종삽이나 물뿌리개가 장난감으로 나와 있는 것을 보고 반가워하게 된다.

이렇게 어린이책이 영화나 게임, 캐릭터 상품으로 이어지는 일은 외국 출판계에서 아주 흔한 일이다. 영상과 멀티미디어 산업으로 이어진 어린이책 원작들은 이 분야의 질을 높이면서 출판

시장에 오히려 좋은 영향을 주기도 한다.

우리나라에서 최근 번역·출간된 <신기한 스쿨버스> 시리즈(비룡소)도 만화영화로 만들어져 어린이들이 TV를 통해 책보다 만화영화를 먼저 접한 경우다. 하지만 <신기한 스쿨버스>는 앞서 소개한 경우와 다른 점이 있다. 원작 자체가 처음부터 멀티미디어의 영향을 크게 받은 '논픽션 그림책'이라는 차이다. 조애너 콜과 브루스 디킨슨 아예 기획과정에서 CD-ROM 타이틀과 같은 형식이나 특징을 그림책에 부여했고 이를 토대로 글을 쓰고 그림을 그렸으며 장면을 구성한 듯하다.

멀티미디어의 영향받은 논픽션 책 늘어

최근 어린이책 출판시장에 논픽션 책(지식책)의 비중이 크게 늘고 있다. 과학이나 역사, 환경문제 등을 설명하는 이들 논픽션 책은 문자위주의 전통적인 서술방식에서 벗어나 멀티미디어와 영상매체의 영향을 받고 있다. 어린이책에 놀이와 교육이 어우러진 에듀테인먼트 개념이 확산되고 있는 것이다.

우선 영국의 돌링 킨더슬리나 프랑스의 갈리마르가 선보인 방법처럼 일러스트레이션을 최대한 활용하거나 박스기사, 부연설명 등을 활용해 편집하는 것이 보편화되고 있다. 보림의 <전통

과학> 시리즈나 다섯수레의 <왜 그런지 궁금해요> 시리즈가 그 예다.

TV와 컴퓨터는 어린이들의 책읽기 방식에도 영향을 미쳐, 영상매체에 익숙한 어린이들은 문자보다 그림을 먼저 보고 펼침면 전체를 스캐너로 훑듯이 Z자 형태로 읽어 나간다. 그리고 관심 있는 부분에 머물러 자세하게 그림과 글을 읽어내고 다시 통째로 보기를 계속한다. 좋은 논픽션 그림책의 경우 그림이 문자정보 이상으로 내용에 대한 이해를 확장시켜준다는 점을 고려할 때 어린이들의 이런 책읽기 방식은 자연스럽게 효과적일 수 있다. 또 논픽션 책에서 일러스트레이션을 활용하는 것이 점점 더 중요해질 것이다.

논픽션 책에서 주인공을 등장시킨다거나 동화를 이용해 설명하는 경우도 많다. 최근에 성우가 번역·출간한 <화가의 마을> 시리즈나 보리의 <달팽이 과학동화> 시리즈가 그렇다. 멀티미디어의 구성방식을 직접 활용한 기획도 두드러진 특징 중 하나다. <신기한 스쿨버스> 시리즈나 <창의력을 기르는 놀이과학> 시리즈가 그 예다. 사계절의 <역사신문>과 <세계사신문>은 신문 형식에 역사지식을 담은 경우다.

어린이의 욕구 정확히 반영한 시리즈들

웅진닷컴의 <창의력을 기르는 놀이과학> 시리즈는 본문과 대화글, 만화 같은 그림을 통해 탐구하는 주제를 재미있으면서도 짜임새 있게 설명한 우리나라 논픽션 그림책이다. 이 책은 '개구리 수첩'에서 부연설명으로 중요한 요점을 따로 설명하거나 게임을 이용해 즐겁게 지식을 전달한다. 이 경우 중요한 것은 '관찰과 놀이에 대한 어린이들의 욕구가 실제로 반영돼 있는가' 일 것



어린이책은 어린이의 삶을 담아낼 수밖에 없다. 멀티미디어와 영상매체의 장점을 활용한 논픽션 책은 어린이의 욕구를 반영한다는 점에서 이목을 끈다. 사진은 어린이책 전문서점.

이다. 또 작가가 내용을 장악한 상태에서 중요한 모든 것을 설명했는가, 얘기가 지식 전달에 충분히 기여했는가 중요하다.

〈신기한 스쿨버스〉 시리즈의 멀티미디어 형식은 좀더 체계적이다. 프리즐선생님과 학생들을 주인공으로 하는 중심 이야기와 그림은 다른 그림책의 구성과 같다. 하지만 덧붙이는 설명이나 중요하게 강조할 부분을 노란색 메모지나 아이들의 숙제공책에 따로 설명해 배치한 것은 CD-ROM 타이틀에서 관심을 끄는 단어를 강조해 구분하거나, 클릭해 부연설명을 보는 하이퍼 텍스트 기능과 닮아 있다. 또 CD-ROM 타이틀이 주인공의 동화상과 말소리를 넣어 재미를 준다면, 그림책 〈신기한 스쿨버스〉 시리즈도 다양한 주인공들과 말풍선을 이용해 아이들의 시선을 끌고 있다.

〈신기한 스쿨버스〉 시리즈의 매력은 독특한 장면구성으로 영상물과 멀티미디어에 익숙한 어린이들의 눈높이에 맞춰 대상을 쉽고 재미있게 설명한 점이다. 하지만 이 시리즈의 가장 큰 장점은 아이들의 삶과 연결된 얘기에서 찾을 수 있다. 판타지 기법을 이용한 이야기의 재미, 어디든지 갈 수 있는 스쿨버스라는 발상이나 프리즐 선생님과 아이들이라는 매력적인 주인공이 없다면 이 책이 주는 즐거움도 사라질 것이다.

게다가 논픽션 과학책의 요건들, 소재에 대한 전문적인 파악이나 대상에 맞는 범주설정과 일반화, 지식과 지식의 연관, 명확하고 친절한 설명과 사실을 구체적으로 설명해주는 그림에서 부족한 점이 있다거나 어린이의 과학적 호기심에 답하지 못하고 있다면 논픽션 과학책의 가치는 떨어졌을 것이다.

〈리네아의 이야기〉 시리즈는 주인공의 매력이나 일러스트레이션의 친근감, 친절한 편집이 돋보이는데, 논픽션 책의 가치는 독창적이고 자유로운 문체로 자연과학 연구

의 다양성과 실내 원예의 모든 것을 어린이의 눈높이에 맞게 정확한 정보로 풀어낸 데 있다.

어린이의 놀이세계 담아내기

어린이책 분야에서 '에듀테인먼트 도서'라는 개념은 내용을 담아내는 형식, 책의 외형이나 디자인을 설명하기 위해 쓰일 때가 많다. 그런데 전통적인 어린이책 비평에서는 '에듀테인먼트'라는 말을 오히려 쓰지 않는다. 역설적이게도 어린이책치고 '에듀테인먼트 도서'가 아닌 것이 없고, 좋은 어린이책은 항상 어린이의 놀이세계를 바탕에 깔고 있기 때문이다.

어린이의 가장 큰 특징은 놀기 위해 논다는 점이다. 어린이들은 끊임없이 놀면서 성장한다. 놀이와 교육을 연결시키려는 것은 어른들의 의도일 뿐 놀이와 배움이 하나로 연결되는 것은 어린이 삶의 본성이다. 책은 인간의 삶을 담아냈을 때 가치있는 것이고 어린이책은 어린이의 삶, 특히 놀이세계를 담아낼 수밖에 없다. 삶이 변하면 책도 변한다. 아이들의 놀이세계가 변하면 어린이책도 변한다.

그런 점에서 현대의 어린이책이 아예 어린이들이 즐기는 멀티미디어의 세계나 영상매체를 닮아가는 것은 자연스러운 일이다. 중요한 것은 어린이책에 어린이의 놀이세계를 반영하는 일이 책의 겉모습에서 그치지 말아야 한다는 것이다. 어린이의 지적 호기심을 세계에 대한 새로운 질문으로 발전시켜주지 못한다면, 그리고 어린이의 욕구와 놀이세계를 담지 못한다면 외형적 특성으로서 에듀테인먼트 도서는 유행을 흥내내는 것에 그칠 수밖에 없다.

독일의 경우 어린이와 청소년을 위한 TV프로그램과 연결된 독서프로그램을 학교 독서교육에 적극 활용한다고 한다. 또 여러 나라에서 CD-ROM 타이틀이나 게임, 만화영화가 자국의 아동문학의 성과를 토대로 이뤄지는 경우가 많고 반대 경로를 겪는 경우도 늘어나고 있다.

우리나라는 영상물이나 멀티미디어 산업과 어린이책 분야가 따로 노는 상태로 진행되면서 출판계엔 게임과 TV에 오히려 독자를 빼앗기고 있다는 아우성이 들리기도 한다. 오히려 이럴 때일수록 기본에 충실할 필요가 있다. 국내의 어린이책은 일종의 부흥기를 맞고 있다. 현대를 사는 어린이들의 욕구와 놀이세계를 담은 어린이책을 만들어내는 게 먼저다. 기억할 만한 주인공과 좋은 작품이 있을 때 영상물과 멀티미디어산업이 이를 반영하는 것은 당연한 일이다. 이를 통해 출판시장은 오히려 더욱 많은 어린이 독자를 얻을 수 있을 것이다. 내용이 갖춰진 상태에서 외형으로서 에듀테인먼트는 오히려 자연스럽게 따라붙는 요소가 아닐까 싶다. ●