

## 영·유아를 위한 영어 에듀테인먼트 애니메이션 고찰

- I. 서론
  - II. 이론적 배경
  - III. 영·유아용 영어 에듀테인먼트 애니메이션 DVD 유형분석
  - IV. 참여 유도형 엔터테인먼트 애니메이션의 패턴 분석
  - V. 결론
- 참고문헌  
ABSTRACT

김한재

### 초 록

오늘날의 세계화 도래와 함께 국제적, 사회적으로 영어의 필요성은 더욱 중요해지고 있으며 이를 체감하며 자란 7, 80년대생이 자녀를 가지기 시작하면서 영어 조기교육 열풍이 점점 확산 되고 있다. 이는 최근 자녀수가 감소함에 따라 자녀의 환경과 교육에 아낌없이 투자하려는 심리와 맞물려 부모들의 영어조기교육에 대한 기대가 더욱 높아졌다. 이러한 사회적인 필요에 의해 초등학교 교육과정까지 영어교육을 도입한 공교육을 선두로 조기에 영어교육을 시작하는 것이 효율적이라는 학자들의 주장이 힘을 입어 그 대상을 영·유아까지 포함하게 된 것이다. 이처럼 어린 연령대의 아이들을 위한 영어조기교육의 경우, 긍정적인 결과를 가지고 올 수도 있지만, 부정적인 영향을 가지고 올 수 있어도 체계적인 연구를 통한 교육지침의 설립이 시급하다.

본 논문에서는 언어습득의 이론적 배경들을 설명하여 영·유아의 조기언어교육 타당성을 제시하고 에듀테인먼트 애니메이션의 교육적인 효과를 알아보고자 한다. 이를 위해 현재 유통되고 있는 2 ~ 7세의 유아들을 대상으로 하는 DVD 타이틀 가운데 이미 베스트셀러로 인정받고 있는 영어교육용 에듀테인먼트 애니메이션들을 유형별로 묶어 비교해보았다. 더 나아가 여러 유형 중 참여 유도형 에듀테인먼트 애니메이션의 캐릭터 분석 및 진행형식, 효과적인 학습을 위해 선택된 스토리텔링 구성 등을 분석하였다.

본 연구의 목적은 유아의 영어교육용 엔터테인먼트 애니메이션에는 어떤 유형이 있는지 비교해보고 분석하여 언어교육을 목적으로 하는 타이틀을 유아들의 수준과 연령에 맞게 제작하기 위해서는 어떠한 장치가 있어야 하는지에 대한 기본적인 틀을 제시하는 데 있다.

주제어 : 영·유아, 영어교육, 영어애니메이션, 에듀테인먼트

## I. 서론

오늘날의 세계화 도래와 함께 국제적, 사회적으로 영어의 필요성은 더욱 중요해지고 있으며 이를 체감하며 자란 7, 80년대생이 자녀를 가지기 시작하면서 영어 조기교육 열풍이 점점 확산 되고 있다. 이는 최근 자녀수가 감소함에 따라 자녀의 환경과 교육에 아낌없이 투자하려는 심리와 맞물려 부모들의 영어조기교육에 대한 기대가 더욱 높아졌다. 이러한 사회적인 필요에 의해 현 교육과학기술부는 1995년부터 초등학교 학생들을 대상으로 영어교육을 시행했으며 그 내용과 대상이 점차 확대되어 2012년부터는 서울시 모든 초, 중, 고등학교 영어수업을 영어로만 진행할 예정이다.<sup>1)</sup> 이와 같은 초등학교 영어교육의 도입은 조기에 영어교육을 시작하는 것이 효율적이라는 학자들의 주장에 힘을 입어 영어 학습 연령을 낮추어오면서 이제는 그 대상을 영·유아까지 포함하게 된 것이다.

위에서 살펴보았듯 영·유아를 대상으로 한 조기영어교육이 점차 사회적인 추세로 나타나고 있어 체계적인 교육지침의 수립이 어느 때보다 더 중요해지고 있다. 유아들의 특성을 고려하면 교육기관이나 학습 장치에 의한 학습보다는 부모의 사랑과 관심으로 진행되는 홈스쿨링이 정서적, 교육적으로 바람직하겠다고 볼 수 있지만, 많은 부모 스스로 가지고 있는 영어에 대한 부담감 때문에 선뜻 시작하지 못하는 것도 사실이다. 따라서 수많은 영어 학습 방법들을 놓고 고민을 하게 되는데 교육용 애니메이션은 시각과 청각 모두를 이용해 내용을 전달함으로써 부모들이 영어에 대한 부담감 없이 아이들의 영어교육을 지도할 수 있다는 점에서 그 유용성을 인정받고 있다.

그림과 대화로 아이들의 관심을 이끌어내는 애니메이션은 영어 자체를 이해하지 못하더라도 흐름과 분위기로 대화의 내용을 유추해 나가면서 흡수해낼 수 있게 해주며 영·유아들의 수준에 맞는 어휘와 표현, 말의 속도로 그 내용을 구성함으로써 유아들의 관심과 흥미를 쉽게 이끌 수 있다. 애니메이션을 통해서 영·유아들은 자연스럽게 영어를 습득할 수 있으며 부모들 또한 아이들과 함께 시청하며 공감을 나누고 자연스럽게

1) 2009년 1월 20일에 발표한 영어공교육 강화방안.

반복과 흥내로 놀이처럼 영어교육을 할 수 있을 것이다. 최근에는 이런 애니메이션의 교육적 효과를 근거로 한 에듀테인먼트 애니메이션이 등장해 영·유아용 영어교육시장에서 많은 부모에게 평가를 받고 있다. 이 논문에서는 언어습득의 이론적 배경을 바탕으로 2~7세 영·유아의 조기언어교육 타당성을 살펴보고 에듀테인먼트 애니메이션의 교육적인 효과와 현재 유통되고 있는 영·유아 상대의 영어 애니메이션 DVD를 분석하여 차후 우리나라 교육용 애니메이션 제작의 안내자 역할을 하려고 한다.

## II. 언어교육의 이론적 배경 : 외국어습득이론

영·유아 영어교육이 과연 타당한가를 살펴보기 위해서는 여러 가지 외국어 습득이론을 알아보고 과연 영·유아기에 이루어지는 영어교육이 올바른 것인지에 관한 논의를 먼저 거치는 것이 필요하다. 외국어 습득이론은 크게 언어학적 접근, 신경 생리학적 접근, 사회 심리학적 접근 그리고 인지적 접근<sup>2)</sup>들이 있는데 이들은 기본적인 언어 습득이론들을 기본으로 외국어 습득 방식을 설명하고 있다. 본 논문에서는 각 접근방식을 살펴보고 특히 유아기에 이루어지는 언어교육에 대한 관점을 알아봄으로서 유아 영어교육에 대한 타당성을 논하고자 한다.

### 1. 언어학적 접근

언어학적 접근은 학습자가 어떻게 외국어를 수용하고 생산하는가에 따라 크게 구조주의 이론(혹은 학습이론)과 변형·생성문법이론(혹은 생득주의 이론)으로 나누어 볼 수 있다. 구조주의론은 행동주의 심리학을 근거로 인간의 언어 습득도 자극과 반응을 거치는 반복 학습에 의해 이루어진다는 입장이고 변형생성문법론의 노암 촘스키(Noam Chomsky, 1928)는 생득론적 언어 습득을 지지하며 모든 인간은 언어를 배울 수 있는 선천적 언어 능력(Language competence)을 타고난다는 입

2) 노연희, “학령 전 아동의 영어교재에 관한 연구”, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문 (1999).

장이다. 변형생성문법이 내세운 언어습득장치(LAD)를 주장하는 노암 촘스키(Noam Chomsky, 1965), 단 슬로빈(Dan Slobin, 1966), 맥닐(McNeil, 1966)과 같은 학자들은 인간이 태어나면서 언어습득의 기능을 가진다고 했는데 로버트 라도(Robert Lado, 1976)와 소더버그(Soderbergh, 1977) 등은 이 주장에 대해서 언어습득장치는 1세 반에서 6세 사이, 즉 유아기에 가장 왕성하게 작용하고 12~13세 경에 사라진다고 구체적인 시기를 제시한다.<sup>3)</sup>

따라서 언어학적인 접근에 근거하면 외국어 습득에 가장 유리한 시기는 유아기에서부터 초등학교 고학년까지로 규정하고 있음을 알 수 있으며 이는 유아기에 이루어지는 언어교육이 다른 시기의 교육보다 더 효율적일 수 있음을 보여주고 있다.

## 2. 신경생리학적 접근

신경생리학적 접근에서는 크게 두 가지 입장으로 그 접근방식이 나누어진다. 첫 번째로는 언어 습득이 뇌 발달에 의해 좌우되어 사춘기 이후에는 대뇌의 유연성이 떨어진다고 주장하는 대뇌유연설이 있고, 두 번째로는 언어기능을 담당하는 좌반구의 형성과정이 사춘기 이전에 완성된다고 결정적 시기를 지지하고 있다는 반구편중현상론도 있다. 여기서 주의할 점은 신경생리학적 접근의 두 주장들이 모두 사춘기 이후에 언어 습득 능력이 떨어진다고 본다는 점이다.<sup>4)</sup>

비록 언어학적 접근과는 달리 어느 시기에 언어 습득 능력이 발달되는 지 구체적인 언급이 없어서 유아기의 교육에 대한 타당성의 근거가 되기에는 무리가 있지만 일반적으로 어린 나이에 언어 교육을 중요시하고 있다는 점에서 주의를 기울일 필요가 있다.

## 3. 사회·심리학적 접근

사회·심리학적 접근에서는 유아는 호기심과 자기 현시욕이 강해서 비슷한 연령의 집단 속에서 외국어를 사용해 보려는 욕구가 강해 외국어를 통한 실제적인 의사소통이 빠르게 이루어

3) 좌승화·최미현·천희영·서현아, 『유아를 위한 영어교육』, 양서원, 2005년, pp.50-51.

4) 좌승화·최미현·천희영·서현아, 앞의 책, p.56.

어질 수 있으며 성인과 같이 편견 때문에 외국어에 부담감이  
나 거부감을 느끼지 않으므로 어릴수록 외국어를 습득하는데  
유리하다는 태도를 보이고 있다. 올리바(Oliva, 1969)는 언어  
자아(Language ego)가 아직 형성되지 않은 유아들이 어른보다  
수치감이나 자기의식을 덜 느끼므로 외국어나 외국 문화에 대  
한 거리감을 느끼지 않으며 외국어를 말할 때 부끄러워하지  
않고 실수할까 두려워하지 않으므로 사회·심리학적 관점에서  
외국어의 교육은 8~10세가 좋다고 주장한다. 모방(Imitation)  
적인 면에서도 맥키 (MacKey, 1965)는 성인이 되어 외국어를  
시작하면 기능습득에 앞서 따지고 분석하려고 하며 외국어로  
말하는 것을 어색하고 부끄럽게 생각하는 경향이 있다며 유아  
는 사회적·심리적 부담감 없이 모방을 통하여 언어를 배우므  
로 자연스럽게 외국어를 배울 수 있는 적절한 시기는 어릴수  
록 좋다고 주장했다. 그리고 유아들은 모국어에 대한 습관이  
완전하게 정착되어 있지 않은 무간섭(Noninterference)상태이  
기 때문에 모국어 습득과 거의 같은 방법으로 외국어를 습득  
할 수 있을 것이며 파더만(Fathman, 1975)은 연령과 외국어  
습득과의 관계에서 발음(Pronunciation) 습득은 어릴수록 유  
리하다고 하였다. 스텐(Stern, 1974)에 의하면 유아들은 언어  
적 경험을 즐기며 적절한 동기(Motivation)를 유발하면 제2,  
제3의 언어도 수용할 수 있다.<sup>5)</sup>

#### 4. 인지적 접근

인지학적 관점은 인간이 가지고 있는 지적인 능력을 중시한  
다. 장 피아제(Jean Piaget, 1952)는 태어날 때부터 인지습득  
장치(CAD : Cognitive Acquisition Device)를 가지고 태어나기  
때문에 유아시기의 언어습득이 가능하다고 보았다. 유아는 지  
적 발달이 빠르고 인지 발달과 언어 발달이 상호 밀접한 관련  
이 있으므로 이러한 특성을 잘 활용하여 조기에 외국어 관련  
언어교육을 하면 효과적이라고 볼 수 있다.<sup>6)</sup>

위의 이론들을 보면 유아기에 언어습득장치가 가장 왕성하  
게 작용한다는 언어학적 접근, 사춘기 이후에 언어 습득 능력

5) 좌승화·최미현·천희영·서현아, 앞의 책, pp.60-67.

6) 좌승화·최미현·천희영·서현아, 앞의 책, p.67.

이 떨어진다고 본다는 신경생리학적 접근, 심리적으로 사회적 편견이 없어 외국어에 부담감이나 거부감을 느끼지 않으므로 어릴수록 외국어를 습득하는데 유리하다는 사회·심리학적 접근 그리고 유아시기의 언어습득이 가능하다고 본 인지적 접근들 모두 유아시기에 외국어 노출을 해 주는 것이 좋다는 데에 힘을 실어 주고 있다.

### Ⅲ. 영·유아 영어교육을 위한 에듀테인먼트 애니메이션

유아의 교육은 주입식이 아닌 노출과 경험이 주가 되어야 한다. 어려서부터 책과 학습지, 학원 등의 무리한 일정에 시달리게 되면 스트레스 때문에 부작용이나 거부반응을 일으킬 수도 있게 되는데 그보다 유아들이 스스로 원하는 환경을 만들어주어야 하겠다. 그를 위해서는 유아들이 자발적으로 영어에 흥미를 느끼도록 하여주는 것이 중요한데 그 흥미의 동기는 책이 될 수도 있고, 벽 그림이 될 수도 있고, 주변에서 본 외국인이 될 수도 있다. 또한, 효과적인 언어습득을 위해서는 영어를 유아들에게 지속적으로 노출해 주어야 학습효과를 기대할 수 있지만, 일상생활 속에서 영어를 끊임없이 노출해 줄 수 없는 우리나라의 환경에서는 이와 비슷한 효과를 줄 교육방법이 필수적이다.

애니메이션이 교육용 미디어로서 영·유아들에게 효과적인 이유로는 크게 흥미를 통한 동기유발, 효과적인 내용 반복, 그리고 스토리텔링을 통한 교육방법을 들 수 있다. 먼저 영·유아들은 애니메이션이 재미가 있기 때문에 시청을 한다. 애니메이션에 등장하는 단순화되고 영·유아들의 눈높이에 맞추어 탄생한 캐릭터들은 영·유아들에게 친숙함을 준다. 또한, 캐릭터와 동일시하면서 감정이입을 하며 재미를 느끼는 영·유아들의 욕구를 충족시켜주고 상징적 요소를 과장하고 불필요한 요소들은 생략시켜 표현하는 만화적인 표현은 실생활에서 보는 무엇보다도 상상의 나라를 펼칠 수 있게 도와준다. 이렇게 애니메이션은 영·유아들에게 풍부한 상상력과 감성을 제공함으로써 흥미를 자극하고, 지적·정서적 발달을 도와주는 에듀테인먼트(edutainment)<sup>7)</sup>로서의 역할을 할 수 있다.

또한, 애니메이션은 교육자가 같은 내용을 반복해서 직접 가르치는 것이 아니라 영·유아들에게 적합한 애니메이션을 이용하여 교육함으로써 같은 효과를 얻을 수 있기 때문에 영·유아의 학습 동기 유발을 위한 교재로서 애니메이션의 유용성이 뛰어나다. 단순한 장면의 연속적인 노출에 재미를 느끼는 영·유아들의 특성에 맞춰서 전문가들의 자문을 받아 교육적 내용을 애니메이션으로 구성하거나, 교육적으로 유익하고 우리 정서에 맞는 내용으로 애니메이션을 제작함으로써 이를 시청하는 영·유아들에게 정서적, 교육적으로 매우 높은 사회교육의 효과를 기대할 수 있다.<sup>8)</sup>

이에 더해 애니메이션은 내용의 흐름과 상황을 통해 교육을 하는 스토리텔링의 교수법을 가지고 있어 영·유아들이 영어 자체를 이해하지 못해도 스스로 그 내용과 상황으로 의미를 유추해 나가면서 영어를 흡수할 수 있게 해준다. 영어교육의 궁극적인 목적은 단순히 영어성적을 올리는 것이 아니라 실제 상황에서의 의사소통이기 때문에 다양한 스토리텔링을 통해서 생활 회화를 연습하고 체득할 수 있다는 점에서 그 가치를 더욱 높이 살 수 있다고 할 수 있다. 그에 더해 애니메이션의 스토리텔링 방법으로서 청각과 시각을 동시에 이용하기 때문에 영·유아들의 높은 지적흡수율을 기대할 수 있어 다른 교수 방법에 비해서 더욱 높은 교육적 효과를 기대할 수 있다.

이와 같은 근거에 의하여, 애니메이션은 이중 언어 교육으로서 훌륭한 교구라 할 수 있겠다. 영·유아들의 수준에 맞는 어휘와 표현, 말의 속도로 구성된 애니메이션은 영·유아들의 관심과 흥미를 쉽게 이끌 수 있으며 반복적인 대사와 내용전달을 통해 영·유아들에게 영어교육의 효과를 높일 수 있다.

7) 박조원 외, 『2006 문화산업백서』, 문화관광부, 2007년, p.317.

사건적으로 교육을 뜻하는 'education'과 놀이를 뜻하는 'entertainment'의 합성어로 쉽게 풀이하면 교육과 놀이의 결합이라고 할 수 있지만 그것 보다는 "사용자가 놀이를 즐기는 과정에서 스스로 교육의 효과를 얻을 수 있도록 고안된 콘텐츠라고 정의된다.

8) 김나영, 재미와 교육, 두 마리 토끼를 모두 잡은 에듀테인먼트 애니메이션", 『서울애니메이션센터』,

2011년 2월 16일, <http://blog.daum.net/anicerter/7064706>.

"에듀테인먼트 애니메이션은 어른의 특별한 지도 없이도 시청이 가능하게끔 커리큘럼이 잘 짜여 있고 아동심리학자, 유아교육 전문가의 자문을 거쳐 완성되기 때문에 훌륭한 부모 교육 지침서의 역할을 하기도 한다... 글자 읽기가 서투른 유아들도 부담 없이 재미있게 접할 수 있는 콘텐츠 또한 애니메이션이라는 점에서 영유아를 타깃으로 한 에듀테인먼트 애니메이션에 대한 니즈도 지속되고 있다..." 라고 주장하는 바와 같이 잘 짜여진 에듀테인먼트 애니메이션 작품들을 꾸준히 선보인다면 다양한 에듀테인먼트 애니메이션이 요구되는 근대 시장의 니즈에 대해 부모들의 신뢰까지 얻어 에듀테인먼트 애니메이션 분야가 더욱 발전 할 수 있는 기회가 될 수 있다.

이러한 장점들은 실제 언어 상황에서 쓰이는 강세, 억양, 감정의 표현에 대한 이해가 부족한 영·유아들에게 일상생활에서 쓰이는 영어의 실제적인 표현을 접할 기회를 제공하여 영·유아들이 앞으로 영어를 이용한 의사소통을 할 수 있는 잠재적인 기반을 마련해 줄 것으로 기대된다.

#### IV. 영·유아 영어 에듀테인먼트 애니메이션 DVD 유형분석

효과적인 영어 학습을 위한 에듀테인먼트 애니메이션이 어떻게 구성이 되어 있는지 분석하기에 앞서 어떤 영어 타이틀이 있는지 정리해 볼 필요가 있었다. 우리나라 대표 온라인서점 중 하나인 인터파크에서는 2011년 여름방학 시즌을 맞아 <우리 아이 영어 조기교육을 위한 영어교육 BEST DVD 100선>9)이라는 이벤트를 열었는데 중복되는 타이틀을 제외하면 32개에 불과했다. 그 중 영·유아 대상으로 하는 타이틀만 추려내면 더욱 줄어든다. 게다가 연령별 구분이 없이 나열되어 있어서 일반 고객이 타이틀 선정하는 데에는 어려움이 따른다는 점에서 아쉬움이 있었다. Yes24의 <베스트캐릭터, 단계별 영어 학습 DVD 모음전<그림1.>>에서는 수준별, 연령별로 구분해 놓아 타이틀 선정에 쉬운 편이었다. 처음 영상 학습을 시작하는 프리 스쿨러에게는 진행속도가 빠르지 않고 간단한 문장 위주, 반복이 많으며 쉬운 주제들로 이루어진 타이틀이 적합하다고 소개하고 있다.



그림 1. 단계별 영어학습 DVD 모음전, Yes24

이렇게 인터넷서점의 추천 타이틀과 잠수네 아이들의 소문난 영어공부법<sup>10)</sup>에서 추천한 타이틀, 도치 맘 카페<sup>11)</sup>, 알파

9) 인터파크, <http://book.interpark.com/bookPark/> 영어 조기교육을 위한 BEST DVD 100선, 2011년 8월 15일.

10) 이신애, 『잠수네 아이들의 소문난 영어공부법』, 랜덤하우스코리아, 2010년, pp.254-277.



맘 카페<sup>12)</sup> 등 홈스쿨링으로 유명한 네이버 카페를 검색하여 수집한 애니메이션 중 가장 선호도가 높고 추천이 많았던 타이틀들을 정리하여 보았다. 그 결과 크게 세 가지 유형으로 나누어 볼 수 있었는데 일상의 에피소드 전개로 영·유아들의 정서적으로 도움을 주며 자연스럽게 영어에 노출을 시키는 스토리텔링형 애니메이션, 캐릭터를 중심으로 반복학습효과를 노리는 기획 학습형 애니메이션 그리고 학습만을 주입하는 것이 목적인 교재형 애니메이션이 있었다.

## 1. 스토리텔링형

스토리텔링형은 대부분 애니메이션에 적용되는 형으로 영·유아들의 정서와 생활을 가장 닮게 그려 공감대를 만들어가는 교감형 전개방식을 가지고 있다. 대부분 유아교육전문가의 의견을 받아 영·유아들에게 가장 적절한 캐릭터 구성, 에피소드, 단어선택 등을 채택해 제작되기 때문에 내용상으로 영·유아들에게 유익무해 하며 일상적인 상식들과 사회성까지 배울 수 있다. 영·유아들의 정서에 도움이 될 영어권의 창작 애니메이션이 수입되어 영어 학습 DVD로 유통되고 있는 만큼 현재 방영하고 있는 양질의 우리나라 애니메이션으로도 대체할 수 있는 형이 되겠다. 스토리텔링형은 더빙작업만으로도 여러 가지 언어를 적용 시킬 수 있기 때문에 수출사업뿐 아니라 국내에서 영어 DVD를 찾는 수요까지 충족시킬 수 있다는 강점이 있다. 현재 <로보카 폴리>, <캐니멀> 등의 양질의 영·유아용 애니메이션이 제작되고 더 나아가 국외로 수출되고 있는 실정에 가장 경쟁력 있는 구도가 있는 형이 되겠다. 실제로 <뽀로로>는 <Pororo the Little Penguin>같이 영어 더빙작업으로 해외로 수출되고 있고, 중국어 더빙판은 중국어 학습을 하는 국내 수요의 니즈에 따라 역수입되는 현상까지 생겼다.

11) 도치 맘 카페, 육아, 책, 영어를 위한 엄마들의 모임, <http://cafe.naver.com/dochithink>, 2011년 8월 15일.

12) 영어교육 알파맘 프로젝트, 다양한 양질의 영어교육정보를 제공하며 올바른 영어교육의 장을 만드는 취지로 운영되고 있음, <http://cafe.naver.com/englishalphamom>, 2011년 8월 15일.




타이틀	제작사	발표년도	편당 러닝 타임	이미지
Caillou	캐나다, CINAR	1998	5분	 13) 그림 2. 까이유
The Berenstain Bears	Southern Star, Hanna-Barbera	1985	11분	 14) 그림 3. The BerenstainBears DVD표지
Pororo the Little Penguin	한국, 아이코닉스 북한, Samchölli	2003	5분	 15) 그림 4. 뽀로로 DVD표지

표 1. 스토리텔링형 애니메이션 타이틀 비교표

## 2. 참여유도형

참여 유도형 애니메이션은 매 에피소드마다 의도된 학습과


13) caillou official home page <http://www.caillou.com/>, 2011년 8월.

14) The Berenstain Bears official home page <http://www.berenstainbearstreehouse.com/>, 2011년 8월.

15) 뽀로로 official home page <http://www.pororo.co.kr/>, 2011년 8월.

턴을 가지고 있으며, 에듀테인먼트 요소를 도입하면서 전략적인 스토리텔링 기법을 적용한 것이다. 영·유아를 대상으로 에듀테인먼트 애니메이션을 제작하려면 교육적 요소와 흥미적 요소를 적절히 사용하는 전략적인 스토리텔링 기술이 필요한데 그 기술을 극대화하여 제작한 것이 참여 유도형 에듀테인먼트 애니메이션이다.

“참여 유도형 애니메이션의 연출방식은 다음과 같은 특징을 가지고 있는데, 첫째, 애니메이션 캐릭터의 시선처리는 정면으로 카메라를 보며 촬영한 것 같이 관객들을 응시한다. 둘째, 극의 시작부터 중간 문제 해결 과정, 끝나는 마무리까지 지속적으로 관객을 보며 대사를 한다. 셋째, 내러티브상으로 캐릭터가 관객에게 질문하며 대답을 듣는 방식으로 이야기 구성에 참여시킨다. 넷째, 내러티브의 리듬감의 차원에서 보면, 애니메이션의 등장인물은 대답을 유도하는 질문을 관객에게 던지고 몇 초간 시간은 정지(hold)된다. 무음으로 처리되는 이 시간 동안 관객의 대답을 기다린다. (조나현, 김종덕, 2008)”<sup>16)</sup> 이런 장치들이 애니메이션을 보는 유아들의 능동적인 참여가 이루어지게 하여 자연스러운 반복 학습을 유도한다. 이러한 특징들을 살펴보았을 때 참여 유도형 엔터테인먼트 애니메이션은 학습을 위한 애니메이션의 필수 요소가 될 수 있겠다.

타이틀	제작사	발표 년도	편당 러닝 타임	이미지
Super Why	ODE, Out Of The Blue	2007	24분	 <p>그림 5. <sup>17)</sup> Super Why DVD표지</p>
<p>취학 전 어린이들에게 책을 사랑하고 평생 독서라는 습관을 길러주고자 기획된 프로그램이다. alphabet power, word power, spelling power, power to read 등의 능력을 갖춘 슈퍼 영웅과 함께 동화 속 이야기 세계로 여행을 떠나며 그 속에서 영어의 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기 능력을 향상할 수 있을 것이다. 슈퍼와이를 비롯한 친구들과 함께 interactive reading adventure를 즐기는 동안 어린이들은 알파벳은 물론, 단어와 숙어를 익히고 철자법도 배우고 독서 능력 및 이해력을 키우게 된다. 주요 캐릭터들과 어린이 시청자 간에 서로 묻고 답하는 과정을 통해 어린이 시</p>				

16) 허수향, “애니메이션에서 참여유도 연출양식 삼입이 유아의 이해도에 미치는 효과”, 덕성여자대학교 유아교육학 석사학위논문(2010, 8).


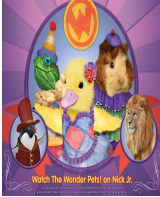

청자의 자발적인 참여를 유도한다.				
Dora the Explorer	Nickelodeon	2000	30분	 <p>그림 6. Dora</p>
<p>컴퓨터 게임 형식을 도입하여 라틴소녀 도라의 모험을 시청하는 아이들의 적극적인 참여를 유도하여 캐릭터와 상호 작용하며 스페인어를 배우고 관찰력과 문제 해결 능력이 향상된다. 숫자, 음악, 춤, 신체동작 등 어린이들이 좋아하는 모든 것을 영어로 배울 수 있는 교육 효과가 있다. 노래, 챗트, 질문 &amp; 영어와 스페인어 동시 사용을 통해 흥미와 학습요소를 결합하였다.</p>				
3) Wonder Pets!	Nickelodeon	2006	12분	 <p>그림 7. Wonder Pets!</p>
<p>리니, 텍, 밍밍 세 동물 친구들을 통하여 팀워크의 중요성을 일깨우고 아이들의 문제해결력을 향상하도록 구성되었다. 단순한 영어표현 나열방식이 아닌 실제 대화와 상황을 통해 아이들이 생생한 영어를 자연스럽게 습득할 수 있도록 도와주는 영상 학습 프로그램이다. 우리나라에서는 소비자의 요구에 맞추어 에피소드당 활동복도 구성되어 나왔다.</p>				
4) Blue's clues	Nick Jr. Productions	1996	25분	 <p>그림 8. Blue's clues</p>
<p>Steve와 강아지 Blue가 만들어내는 에피소드. 실사와 애니메이션의 혼합방식으로 간결한 그림체와 구성이 독특하다. 아이들의 직접 참여를 유도하는 수수께끼를 푸는 방식의 진행, 신 나는 Sing-a-song, 영어학습은 물론이고 기초 과학, 수학, 문자와 단어, 명작 이야기를 들려주는 스토리텔링, 보면서 만들어보는 미술, 음악, 동물의 세계 등 다양한 학습 내용을 시리즈마다 담고 있으며, 인지와 상상력, 따뜻한 감성을 키우는 스토리 전개와 즐거운 게임형식으로 되어 있다.</p>				

표 2. 참여 유도형 애니메이션 타이틀 비교표

### 3. 교재형

교재형 영어 에듀테인먼트 애니메이션으로 유명한 타이틀인 <잉글리쉬 타임>, <락 앤 런> 등은 스토리 위주보다는 직접적인 화법으로 학습 목표를 제시하고 반복과 노출로서 학습만을

17) Super Why!, official home page <http://pbskids.org/superwhy/>, 2011년 8월.

18) Dora the Explorer, official home page <http://www.nickjr.com/dora-the-explorer/>, 2011년 8월.

19) 윈터캣, <http://www.nick.co.kr/>, 2011년 8월.

20) Blue's clues official home page <http://www.nickjr.com/blues-clues/>, 2011년 8월.

목표로 제작한 애니메이션이다. 성인의 눈높이에서는 지루하고 촌스러운 그림이라 판단되기 쉬운데 뜻밖에도 영·유아들의 시선을 사로잡아 높은 학습효과를 검증받은 타이틀들이다. <립 프로그램>는 학습교구, 장난감으로 유명한 동명의 브랜드에서 기획하여 제작된 타이틀이어서 애니메이션에서 등장하는 라임이나 음악들이 자사의 장난감에서 구현되는 사운드와 일치하는 부분이 많아 립 프로그램 장난감을 이용하는 영·유아들에게 잠재적인 친근함을 어필하여 교구와 미디어의 양방향활용이 가능하게 하다는 장점을 가지고 있다. <립 프로그램>의 상징인 개구리캐릭터가 등장해서 사건을 이끌어가는 구도를 보여주고 있기는 하지만 알파벳이나 학교에 관한 정보 외에는 갈등이나 감정의 교류가 생기지 않는다는 점에서 스토리텔링형이나 참여 유도형이라기 보다는 교재형으로 분리할 수 있었다. <락 앤 런>은 DVD 매체만으로 내보낸 제품이고 잉글리쉬 타임은 교재, 교구와 함께 고가의 세트제품으로 유통되고 있다.

타이틀	제작사	발표 년도	편당 러닝 타임	Title
Rock' n Learn	Rock 'N Learn, Inc	1986	40분	 <p>그림 9. Rock' n Learn <sup>21)</sup> DVD표지</p>
립프로그	Leap Frog	2000	약 40분	 <p>그림 10. Leap <sup>22)</sup> Frog DVD표지</p>


English-Time	Time Life	2003	7분	
<p>어린이의 지성, 감정 발달에 좋은 Clay Animation (클레이 애니메이션)으로 제작된 English-Time은 Interactive English Learning Program (쌍방향 영어학습 프로그램)으로, 대화자간의 상호 의사소통과 교류를 통한 언어습득에 중점을 두고 있다. 회화체 패턴문장의 스토리와 노래를 통해서 말문열기를 진행한다. 7분 정도의 스토리 40개가 연결되어 있다. 스토리안에는 4,000문장의 회화체 패턴문장과 2,500개의 어휘가 지원된다.</p>				

표 3. 교재형 애니메이션 타이틀 비교표

## V. 참여유도형 엔터테인먼트 애니메이션의 패턴 분석 : 도라 익스플로러와 원더펫을 중심으로

### 1. 작품 소개 및 분석

#### 1) 도라 익스플로러

<도라 익스플로러 (이하, 도라)>의 도라는 라틴계 소녀로 설정이 되어 있어서 기본적으로 이중언어를 구사할 줄 아는 캐릭터이다. 영어를 기본적으로 진행이 되고 스페인어가 간간히 등장하지만 아이들이 자연스럽게 받아들일 수 있도록 오락적인 장치가 되어있다. 기본적인 어휘구사로 도라를 좋아하는 아이들이라면 아주 간단한 스페인어 정도까지 익힐 수 있다. 스페인어는 물론 모든 대사들이 반복적이어서 영·유아들의 아웃풋을 쉽게 이끌어 낼 수 있다. <What happens next?>의 에피소드에서는 “¡Hola(인사)”, “¡Estrellas(별)”, “arco iris(무지개)”, “gracias.(고마움)”, “arriba(UP)”, “sopla(후~)”, “està.(어디)” 등의 어휘들이 3~5번씩 등장하였고 그 외에도 ¡Buena suerte!, ¡De nada!, ¡Mucho mejor!, ¡Dónde van?, ¡Lo hicimos! 등의 표현도 등장하였다. 스페인어는 매 에피소드마다. 비슷한 빈도와 패턴으로 나온다. 이

21) Rock' n Learn official home page <http://www.rocknlearn.com/>, <http://www.rocknlearn.co.kr/>, 2011년 8월.

22) Leap Frog Learning DVD, 위키백과 [http://en.wikipedia.org/wiki/LeapFrog\\_Enterprises#Animated\\_DVDs](http://en.wikipedia.org/wiki/LeapFrog_Enterprises#Animated_DVDs), 2011년 8월.

23) English-Time 국내 홈페이지 <http://www.english-time.co.kr/>, 2011년 8월.

렇듯 <도라>는 애초부터 이중 언어 교재로 기획되어 교구, 장난감, 교재 등 여러 미디어를 통해 영어와 스페인어를 오가며 저력을 과시하고 있다. 도라의 말하는 사전 <그림12>은 알파벳을 입력하면 단어를 읽어주는 기능이 있는데 영어, 스페인어 두 가지를 선택할 수 있다. <도라>는 도라를 좋아하는 아이들에게 영어와 스페인어의 이중언어를 기꺼이 즐길 준비를 하게 하여주는 역할을 하는 것이다. 여자아이들을 겨냥한 타이틀 <도라>는 남자아이들을 위하여 사파리 동물들을 소재로 만든 연계 시리즈 <고! 디에고 고!>와 함께 이중 언어를 위한 타이틀의 훌륭한 사례가 될 수 있겠다.

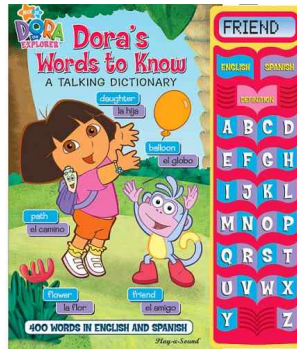


그림 12. 도라의 말하는 사전 (Dora the Explorer Talking Dictionary)  
출처: 아마존 amazon.com

## 2) 출동! 윈더펫

<출동! 윈더펫 (이하 윈더펫)>은 <도라(30분)>에 비해 짧은 시간(12분)의 에피소드로 구성이 된 영·유아용 에듀테인먼트 애니메이션이다. <도라>가 숫자, 음악, 춤, 신체동작 등을 중심으로 스토리 구성이 되어 있고 오락적인 요소들을 모두 포함하다 보니 수행해야 하는 미션도 5가지 정도로 많지만 <윈더펫>은 단 하나의 이야기를 담고 있다. <윈더펫>에서는 에피소드마다 위험에 처한 동물이 하나씩 등장하여 주인공들이 도움을 주어야 한다는 간단한 이야기 전개로 구성되어 있으며 힘을 모아 사건을 해결해 나가자는 취지가 단 하나의 주제어이다. 뻘한 스토리 전개여서 예측 가능하다는 점이 오히려 아이들에게 흥미를 이끌어주어 술선수범하여 “Teamwork!” 을

흥얼거리게 된다. <도라>와 <원더펫>, 두 가지 타이틀을 비교해 보았을 때 두 타이틀 모두 일정 시간을 할애해서 등장인물들을 소개하여 영·유아들에게 캐릭터들의 존재를 다시 한 번 각인시켜준다. 사건이 시작되는 흐름도 비슷하고 중요한 주제어는 반복해서 들려준다는 점에서 거의 같은 패턴을 보여주고 있다. 다만, 러닝타임의 길이 차이로 사건의 흐름이 길고 짧다는 것이 다르다. <도라>에서는 조력자도 여럿 등장하고 미션을 수행해야하는 단계가 많이 등장하지만 <원더펫>에서는 세 주인공이 힘을 모아 사건을 해결해 나가야 한다. <도라>에서는 부츠와 그 외의 조력자들이 주제어를 반복하여 말하는 구조라면 <원더펫>에서는 조력자들은 없지만 세 주인공이 번갈아가며 학습할 주제어를 반복해주는 구조로 되어 있다는 점은 같았다. 주변의 사물을 이용해 탈것을 만들 수 있다는 미션은 아이들에게 창의력을 키워주고, 팀워크를 강조하며 반복되는 단순한 구조는 영·유아들에게 협동심을 각인시켜줄 수 있는 장치이기도 하다.

## 2. 스크립트(Script)의 비교 분석

도라 익스플로러와 원더펫 에피소드의 등장인물들을 살펴보고 시간별 사건의 전개, 조력자의 등장, 미션 수행 등의 타이밍, 대사를 분석해 본다.

도라 익스플로러 : What happens next?	원더펫 : Save little Red Riding Hood!
"놀면서 배우고, 배우면서 놀자! (Play to Learn! Learn to Play!)"라는 메시지로 전 세계 어린이로부터 사랑받는 니쿠니어(NICK Jr.)의 대표적인 프로그램. 매일매일 세상에 대한 호기심으로 뽄뽄 뽄뽄 소녀 도라는 빨간 장화를 신은 원숭이 친구 부츠와 함께 수수께끼와 흥미진진한 모험이 가득한 탐구역행을 떠납니다. 가끔은 악당 여우 스와이퍼가 나타나 탐험을 방해하기도 하지만, 그때마다 어린이 친구들의 도움으로 스와이퍼를 물리칩니다. 도라와 함께 세상을 여행하면서 유아들은 모든 일에 호기심을 가지고, 어려움과 부딪혀도 포기하지 않는 긍정적인 자세를 갖게 됩니다. 한편,	시골학교의 교실에서 살고 있는 리니, 락, 밍밍은 위험에 처한 동물들을 구하는 원더펫 구조대. 이야기는 도움을 요청하는 동물들의 전화를 받으면서 시작됩니다. 교실에 있던 장난감으로 하늘을 나는 보트를 만들어 바다를 건너 북극에 가기도 하고 하늘을 넘어 우주로 여행하며 때로는 시간을 거슬러 우주까지 위험에 처해있는 동물들을 구하러 갑니다. 원더펫 구조대는 여느 어린이들과 똑같이 슈퍼 파워도, 특별한 마법 능력도 가지고 있지 않지만 언제나 팀을 이루고 친구들의 도움을 받아 성공적으로 위험에 처한 동물들을 구하는 협동심을 보여줍니다. <sup>25)</sup>



<p>관찰력과 문제 해결 능력을 키우고, 특히 컴퓨터 게임의 대화형 형식을 통해 훨씬 신 나고 재미있게 모험을 즐길 수 있습니다. 숫자, 음악, 춤, 신체동작 등 유아들이 좋아하는 모든 것을 영어로 배울 수 있다는 것도 빼놓을 수 없는 장점입니다.<sup>24)</sup></p>	
<p>아기돼지 3형제를 잃던 도라와 부츠는 상상력을 발휘해 다음 얘기를 만들어 보기로 한다. 동화속 주인공이 되어서 왕의 엄마를 찾기 위한 여행을 떠난다.</p>	<p>윈더벳은 배고픈 늑대로부터 빨간 모자를 구하기 위해 인형극장 안으로 출동한다. 덩치 큰 늑대를 상대하기 위해 사냥꾼으로 변신하여 겁을 주어 늑대를 쫓아낸 뒤 빨간 모자와 할머니를 무사히 구해낸다.</p>
<p><b>__패턴01: 자기소개를 하며 주인공등장</b>  <b>__패턴02: 주제소개</b>  도라는 아기돼지 3형제 스토리를 아냐고 질문한다.  Boots : I know that one! (×2) 반복하여 흥을 돋움.  <b>__패턴03: 사건 발단</b>  이야기가 끝나도 그다음 이야기가 궁금하다는 부츠를 위해 새로운 이야기를 지어내는데 마지막엔 왕의 엄마를 잃어버려서 왕의 엄마를 찾아야 하게 된다. 왕의 엄마가 어디있는지 찾기위해 지도를 불러낸다.  Dora : Who do we ask for help when we don't know which way to go?... 질문과 답변의 장치  Boots : Say Map! (×2) 조력자를 불러낸다.  <b>__패턴04: 조력자 등장1-맵</b>  Map : I'm the Map! (×2)  Fiesta Trio : He's the Map! (×2) (엑스트라 등장)  <b>__패턴05: 미션 소개 및 수행 (미션 1,2,3,,)</b>  Map : I'm the Map! 왕의 엄마가 있는 곳을 보여주며 지도를 설명해준다. There she is, at the end of the rainbow... el arco iris. 별을 잡으라는 미션을 주어 아이들의 아이들의 참여를 유도한다.  So remember. Bears, Beanstalk, Rainbow. Say it with me. Bears, Beanstalk, Rainbow.(×4) 중요 포인트를 여러번 반복하여 따라하도록 유도하</p>	<p>하고 시간을 알리는 소리가 난다.  아이들이 모두 떠나고 빈 교실에 전화벨이 울린다.  <b>__패턴01: 자기소개를 하며 주인공등장</b>  Linny : The phone! The phone is ringing!  MM : The phone! We'll be right there!  Tuck : The phone! The phone is ringing!  전화가 울리는 것이 사건의 시작을 알리는 것이며 전화는 주인공들과 사건을 연결해주는 최초의 장치이다.  Linny : There's an animal in trouble!  MM : There's an animal in trouble!  Tuck : There's an animal in trouble somewhere!  <b>__패턴02: 주제소개</b>  빨간모자가 늑대에게 쫓기고 있다는 사실을 알고 도와줘야한다는 판단을 내린다. 노래와 대사가 어우러져 뮤지컬과 비슷한 느낌을 준다.  <b>__패턴03: 사건 발단</b>  MM : This is serious!  Tuck : We have to help her!  Linny : Let's save Red Riding Hood!  Tuck/MM : Little Red Riding Hood!  Linny/Tuck/MM : Little Red Riding Hood!  매 에피소드마다 리니, 퍽, 밍밍 세 주인공은 위험에 처한 캐릭터를 반복하여 외치며 도와주자고 한다.  Linny : Linny!  Tuck : Tuck!  MM : And Ming-Ming, too!</p>

고 도라도 함께 따라하여 아이들과 공감을 나누게 된다.

Dora : Bears, Beanstalk, Rainbow... Where do we go first? Bears, right. The 3 Bears' House... Adónde está? Where is the Bears' House?

어디로 갈지 되짚어 기억하고 반복하여 물어보는 도라의 대화법은 아이들로 하여금 디렉션을 상기하도록 해주는 장치이다. 일곱난장이, 백설공주, 신데렐라를 지나 곰들의 집에 도착한다. (지도1)

Boots : ...There are 1, 2, 3 blowls of porridge, but...

Dora : Look! There are 1, 2, 3 chairs, but...

Boots : And look! There are 1, 2, 3 beds but...

숫자 3을 반복하여 학습해주는 효과가 생긴다. 골디락스를 만난다. 곰들이 돌아오고 부서진 의자를 고치기 위해 부러진 다리를 찾는 미션을 수행한다.

\_\_\_패턴05: 미션1-짧은 다리, 긴 다리

Dora : Bears, Beanstalk, Rainbow... Where do we go next? The Beanstalk, right. 다시 한 번 가는 길을 복습하고 콩줄기를 찾아간다. 빨간모자가 보이고 도둑여우 스와이퍼가 등장하여 과자를 훔치려고 한다.

\_\_\_패턴06: 방해자 등장

도라와 부츠는 스와이퍼의 도둑질을 저지한다. We know what to do. We have to say, Swiper no swiping. Say it with me. (아이들의 참여유도)

Dora/Boots : Swiper, no swiping. (×3)

Swiper : Oh man! 스와이퍼는 매 에피소드마다 등장하여 도둑질은 나빠!라는 외침에 도망간다.

Dora : ...We made it to the Beanstalk! 콩나무에 도착하여 잿을 만난다. (지도2) 잿을 쫓아온 거인은 잿에게 주려고 황금알을 12개를 가져오다가 잃어버렸다고 한다. Count with me. 1, 2...12 eggs, great!

\_\_\_패턴05: 미션2-황금알을 찾으며 숫자 외치기

거인은 잿에게 황금알을 모두 건네준다.

Linny/Tuck/MM : We're Wonder Pets and we'll help you!

\_\_\_패턴05: 미션 소개 및 수행 (미션 1,2)

\_\_\_패턴05: 미션1-비행선 만들기  
비행선을 만들기 위해 팀워크가 필요하다고 노래를 부른다. 역시 뮤지컬 형식이다.

Linny : What's gonna work?

Linny/Tuck/MM : Teamwork!

Linny : What's gonna work?

Linny/Tuck/MM : Teamwork!

MM : I got it!

세 주인공들은 힘을 모아 목적지까지 이동하기 적합한 탈것을 위한 재료를 교실에서 찾아 조립해서 출동한다.

Linny/Tuck/MM : Whee! Woo hoo! Yeah!

Linny/Tuck/MM : Wonder pets! Wonder pets!

We're on our way! To help Little Red Riding Hood and save the day!... 힘을 모으면 뭐든 이룰 수 있다는 노래가사. Go, Wonder Pets! Yay! 이 부분까지는 모든 에피소드에서 장면만 다를 뿐 똑같은 패턴으로 사건이 시작된다.

\_\_\_패턴06: 방해자 등장

빨간모자를 해하려하는 늑대가 등장한다.

Wolf : I'm big, I'm bad, I'm bad, I'm big... 간단한 단어로 구성된 대사만으로 늑대의 무서움을 표현하였다. 윈더펫들은 빨간모자를 도와 무사히 할머니 집으로 들여보내주지만 할머니 대신 늑대가 그 자리에 있는 것을 알아채고 당황한다.

Linny : Linny!

Tuck : Tuck!

MM : And Ming-Ming, too!

Linny/Tuck/MM : We're Wonder Pets and we'll help you! 앞 부분에서 나왔던 패턴과 같은 노래를 부른다. 팀워크에 관한 이 노래는 윈더펫의 주제가와 같은 존재이다.

Linny : What's gonna work?

Linny/Tuck/MM : Teamwork!

Linny : What's gonna work?

Linny/Tuck/MM : Teamwork!

<p>다시 무지개를 찾아 떠난다...Where do we go next? The Rainbow, right. el arco iris. 무지개를 찾아가는 도중 (지도3) 구름이 가리고 있어 별들의 힘을 빌린다.</p> <p><b>__패턴04: 조력자 등장 2-별</b> Dora : ¡Estrella! 별들을 잡아 별주머니에 담는다. 후후후은 스페인어가 가능하니 sopla라고 주문을 외워 구름을 치워달라고 한다.</p> <p><b>__패턴05: 미션3-별잡아 구름치우기</b> 가시에 찢린 꼬마용을 도와준다. 상처에 붙일 반창고를 찾아 백팩을 부른다. You have to say, Backpack!</p> <p><b>__패턴04: 조력자 등장 3-백팩</b> Boots : say Backpack! (×2) Backpack : Backpack (×4, 노래)</p> <p><b>__패턴05: 미션 4-반창고 찾기</b> There it is! 꼬마용이 감사의 표시로 무지개까지 데려다주고 싶은데 꼬마용은 스페인어밖에 모른다. 도라와 부츠는 arriba(Up) 라고 부탁을 하여 무지개까지 날아가 왕의 엄마를 만나서 모시고 다시 꼬마용을 타고 돌아오게 된다. Dora : Say arriba with us! 다같이 : ¡Arriba!</p> <p><b>__패턴05: 미션 5-arriba 외치기 (지도 3)</b> Dora : We did it! Dara/Boots : 에피소드에서 지나온 사건들을 하나하나 되짚어가며 We did it!을 반복하며 즐거워 한다.</p> <p><b>__패턴07: 미션 완료 및 엔딩</b> Dora : ... What was your favorite part of the trips? (매 에피소드마다 엔딩에 도라가 물어보는 질문이며 질문 뒤엔 아이들이 대답을 할 타이밍만큼 정적이 흐른다.) I like that too. (도라와 아이들의 정서적 교류를 느낄 수 있게 해 주는 장치. 마지막에 잡은 별의 숫자를 세어본다.</p>	<p><b>__패턴05: 미션2-변장하여 물리치기</b> 윈더펫이 크게 변장하여 늑대를 물리친다. Wolf : I better get outta here! Hey, Three Little Pigs! Wait up!</p> <p><b>__패턴07: 미션 완료 및 엔딩</b> 늑대는 이내 빨간모자를 포기하고 아기 돼지 삼형제가 있는 곳으로 이동한다. 빨간모자와 할머니는 윈더펫에게 고맙다고 하고 세 주인공들은 교실로 돌아간다. Linny : Well, Wonder Pets, it looks like our work here is done! Tuck : To the Flyboat? Linny : To the Flyboat! 작별인사를 나눈다. Linny/Tuck/MM : Wonder Pets! Wonder Pets! We found a way! To help Little Red Riding Hood And save the day! MM : We're not too big! Tuck : And we're not too tough! Linny/Tuck/MM : But when we work together We've got the right stuff! Go, Wonder Pets! Whee! Ha-ha! Woo-hoo! 함께라면 해결 못할 것이 없다는 노래와 함께 에피소드는 끝이 난다.</p>
--	--

표 4. <도라 익스플로러>와 <출동! 윈더펫>의 스크립트 비교

24) 닉주니어, <http://www.nick.co.kr/dora/intro.php>, 2011년 8월.

25) 닉주니어, [http://www.nick.co.kr/program/guide\\_nick\\_jr.php?pid=158](http://www.nick.co.kr/program/guide_nick_jr.php?pid=158), 2011년 8월.

### 3. 분석결과

위의 스크립트 분석을 통해서 <도라>와 <원더펫> 두 타이틀 사이에 여러 가지 공통점을 발견할 수 있다. 첫 번째는 두 타이틀 모두 주인공과 도움이 필요한 캐릭터, 조력자와 방해자가 등장하여 스토리의 중심에서 이야기를 이끌며 시청을 하는 영·유아들 역시 조력자의 하나로 참여를 하게 된다는 점이다. <원더펫>에서는 <도라>에서 보이는 조력자들이 보이지 않는데 그 이유는 분량이 짧은 단순한 구조이기도 하고 컨셉 자체가 협동하면 해결하지 못할 것이 없다는 것으로 주인공 셋이서 서로 조력자들의 역할을 담당하고 있기 때문이다. (<표5>, <표6> 참조)

캐릭터	이름	캐릭터들과의 관계	역할
	도라	주인공 7살 소녀	시청을 하는 영·유아들의 친구이자 동일시 되는 캐릭터
	부즈	조력자 원숭이	도라의 친구이자 동반자, 함께 문제를 풀어나감
	백팩	조력자 (의인화된 사물)	도라가 필요한 물건들이 들어 있다.
	맵	조력자 (의인화된 사물)	백팩 안에 들어 있으며, 갈 방향을 제시해주는 조력자
	별	조력자 (의인화된 사물)	수집을 좋아하는 아이들의 특성에 따라 장치된 조연, 지루해 지기 쉬운 스토리 중간에 등장하여 아이들의 관심과 흥미를 환기시킨다.
	스вай퍼	방해자 여우	방해자이긴 하지만 위트와 매너가 있다.
	왕 /왕의엄마	도움이 필요한 캐릭터	매 에피소드마다 도움이 필요한 캐릭터들은 바뀐다.

표 5. <도라>의 캐릭터 분석



그림 13. Dora the Explorer 주요캐릭터

캐 릭 터	이름	캐릭터들과의 관계	역할
	리니	주인공1. 5살 기니피그	용감한 리더, 위험에 처한 동물들을 돕기 위해 무엇이든 한다.
	밍밍	주인공2. 3살 오리	쾌활하고 자신만만한 캐릭터. 관심의 대상이 되는 것을 좋아하고 가끔 지나치게 열성적으로 혼자 앞서 나갈때도 있다.
	텍	주인공3. 4살 거북이	감성적이고 친구들의 마음을 잘 이해하며 원더펫의 중심 역할.
	늑대	방해자	매 에피소드마다 방해자는 바뀐다, 캐릭터가 아닌 사물이나 상황이 방해자로 등장하기도 한다.
	빨간모자 /할머니	도움이 필요한 캐릭터	매 에피소드마다 도움이 필요한 캐릭터들은 바뀐다.

표 6. <원더펫>의 캐릭터 분석



그림 14. <Wonder Pet!> 주요캐릭터 27)

그리고 두 번째 공통점으로는 영·유아들에게 주제어를 전달하기 위한 장치로서 대사들을 반복, 노출하고 있다는 점을 들 수 있다. <표7>에서 보는 바와 같이, 두 작품 모두 패턴1의 주인공 소개, 패턴2의 주제 소개, 패턴3의 사건 발단, 패

26) 닉주니어, <http://www.nick.co.kr/dora/>, 2011년 8월.

27) 닉주니어, [http://www.nick.co.kr/program/guide\\_nick\\_jr.php?p\\_id=158](http://www.nick.co.kr/program/guide_nick_jr.php?p_id=158), 2011년 8월.

턴 4의 조력자 등장, 패턴5의 미션 수행, 패턴6의 방해자 등장, 패턴7의 엔딩까지의 유사한 패턴을 가지고 있으며 퀴즈와 미션, 반복요소가 적절히 순서를 바꾸어가며 계속적으로 등장한다는 점을 알 수 있다. <도라>에서는 도라가 질문을 하면 부츠나 다른 캐릭터들이 여러 번 반복하며 답변을 한다. <윈더켓>에서는 세 주인공이 돌림노래를 하듯이 같은 대사를 반복하여 말하거나 노래를 부르는 것으로 반복효과를 노렸다. 그 외에도 시간의 길고 짧음에 상관없이 캐릭터 소개, 사건의 발단, 모험의 시작 순의 기본적인 이야기 패턴은 모든 에피소드에서 변하지 않고 유지된다. 일정한 패턴의 전개는 영·유아들로 하여금 반복적인 표현을 익힐 수 있게 하고 영·유아들의 아웃풋까지 효과적으로 이끌어내는 장치의 하나임도 알 수 있었다. 영·유아들과 함께 풀어야 할 공동미션이 존재한다는 것도 주목할 만한 점인데 미션을 통해 영·유아들은 직접 참여를 하게 되면서 에피소드에 더욱 애착을 가지고 캐릭터와 친화된다. 공동미션을 위한 대화법은 캐릭터가 질문을 하고 영·유아들이 대답을 할 수 있는 시간을 위해 공백을 주는 것이었다.

참여 유도형 애니메이션은 오락적인 요소와 교육적인 요소를 적절히 이끌어내어 제작을 해야 한다는 점에서 타이밍이나 단어노출 등 많은 부분에 있어 치밀한 계산이 필요하다는 번거로움이 있긴 하지만 위에서 살펴보았듯이 그 교육적 효과는 스토리텔링형이나 교재형 애니메이션보다 탁월하다는 것을 알 수 있다.

도라		윈더켓	
패턴01	자기소개를 하며 주인공등장	패턴01	자기소개를 하며 주인공등장
패턴02	주제소개	반복요소	전화벨이 울리는 상황을 노래로 반복
패턴03	사건 발단	반복요소	누군가 위험에 빠졌다고 노래로 반복
패턴04	왕의 엄마가 어디있지? (조력자 맵 등장)	패턴02	주제소개
패턴05	미션 소개 (별미션), 지도를 반복하여	패턴03	사건 발단

	읽음(1)		
반복요 소	1, 2, 3 틀린 점 찾기 퀴즈	반복요 소	빨간 모자가 도움이 필요함을 반복하여 외침
패턴05	미션1-짧은 다리, 긴 다리	반복요 소	윈더팻이 도와줄 것이라는 내용의 노래(1)
반복요 소	지도를 반복하여 읽음(2)	패턴05	미션 소개 및 수행 (미션1,2)
패턴06	방해자 등장	패턴05	미션1-비행선 만들기
패턴05	미션2-황금알을 찾으며 숫자 외치기	반복요 소	팀워크가 필요하다는 내용을 노래로 반복(1)
반복요 소	지도를 반복하여 읽음(3)	반복요 소	교실에서 재료를 모아 비행선을 만들어 출동
패턴04	조력자 등장 2-별	반복요 소	힘을 모아 도와줄 것이라는 내용의 노래
패턴05	미션3-별잡아 구름치우기	패턴06	방해자 등장 I'm big, I'm bad 노래를 반복
패턴04	조력자 등장 3-백팩	반복요 소	윈더팻이 도와줄 것이라는 내용의 노래(2)
패턴05	미션4-만찬고 찾기	반복요 소	팀워크가 필요하다는 내용을 노래로 반복(2)
패턴05	미션5-arriba 외치기 (지도3)	패턴05	미션2-변장하여 물리치기
패턴07	미션 완료 및 엔딩	패턴07	미션 완료 및 엔딩
반복요 소	에피소드를 회고하는 시간	반복요 소	에피소드를 회고하는 노래

표 7. 도라와 윈더팻의 패턴분석, 비교

## VI. 결론

사회적 흐름은 영·유아 조기영어교육이 필요 불가피한 상황으로 가고 있다. 유아들의 정서적, 교육적 효과를 위해서는 부모의 애착으로 진행되는 홈스쿨링이 바람직하며 이론적 배경들을 바탕으로 미루어보아 에듀테인먼트 애니메이션이 학습이 아닌 노출이 주가 되어야하는 영·유아 영어학습의 좋은 학습 파트너가 될 수 있음을 설명할 수 있었다. 유아용 에듀테인먼트 애니메이션의 유형은 크게 세 가지로 볼 수 있는데 일상의 에피소드 전개로 유아들에게 정서적으로 도움을 주며 자연스럽게 영어에 노출을 시키는 스토리텔링형 애니메이션,

캐릭터를 중심으로 반복학습효과를 노리는 참여 유도형 애니메이션 그리고 학습만을 주입시키는 것이 목적인 교재형 애니메이션이 있다. 이렇게 세 가지 유형을 각각 분석한 결과, 아이들의 정서적 교감과 함께 적절한 오락성도 가미가 되어 지속적으로 시청할 수 있도록 하고 유아들의 적극적인 참여를 이끌어 낼 수 있는 참여유도형식이 영어교육용 에듀테인먼트 애니메이션에 가장 적합함을 알 수 있다. 본론에서 분석한 것과 같이 참여유도형식의 애니메이션은 시청을 하는 유아들 역시 조력자의 하나로 참여를 하게하여 능동적으로 학습에 임할 수 있는 자세를 만들어준다. 그리고 대사들을 반복, 노출하면서 주제어를 전달하는 전략적인 스토리텔링 기법을 적용한 기본적인 이야기 패턴은 유아들로 하여금 반복적인 표현을 익힐 수 있게 하고 유아들의 참여를 유도하여 자발적인 언어연습까지 효과적으로 이끌어내는 장치를 가지고 있다. 이러한 특징들을 살펴보았을 때 참여 유도형 엔터테인먼트 애니메이션은 학습을 위한 애니메이션의 필수 요소를 모두 갖추고 있음을 알 수 있다. 이러한 근거를 바탕으로 부모들은 유아들의 수준과 취향에 맞는 타이틀을 선정해 애니메이션을 시청할 수 있도록 도와주고, 우리 제작사들은 차후 참여 유도형 애니메이션의 제작에 노력을 기울여 해외 수입에 의존하고 있는 영어 에듀테인먼트 애니메이션 시장에서 국산 애니메이션이 주류로 자리 잡을 수 있게 되길 바란다.

#### 참고문헌

- 박조원 외, 『2006 문화산업백서』, 문화관광부, 2007년, p.317.  
 이신애, 『잠수네 아이들의 소문난 영어공부법』, 랜덤하우스코리아, 2010년, p.254~277.  
 좌승화·최미현·최희영·서현아, 『유아를 위한 영어교육』, 양서원, 2005년, p.50~68.  
 노연희, “학령 전 아동의 영어교재에 관한 연구”, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문(1999)  
 허수향, “애니메이션에서 참여유도 연출양식 삽입이 유아의 이해도에 미치는 효과”, 덕성여자대학교 유아교육학 석사학위논문(2010, 8)



김나영, “재미와 교육, 두 마리 토끼를 모두 잡은 에듀테인먼트 애니메이션” , 서울애니메이션센터, 2011.02.16.,  
<http://blog.daum.net/anicenter/7064706>, 2011년 8월  
 뽀로로, <http://www.pororo.co.kr/>, 2011년 8월  
 예스24, <http://www.yes24.com> 베스트캐릭터 단계별 영어 학습 DVD 모음전, 2011년 8월  
 인터파크, <http://book.interpark.com/bookPark/> 영어 조기교육을 위한 BEST DVD 100선, 2011년 8월  
 Amazon, <http://amazon.com> 검색어 : Dora the Explorer Talking Dictionary, 2011년 8월  
 Blue's clues, <http://www.nickjr.com/blues-clues/>, 2011년 8월  
 Caillou, <http://www.caillou.com/>, 2011년 8월  
 Dora the Explorer, <http://www.nickjr.com/dora-the-explorer/> , 2011년 8월  
 English-Time, <http://www.english-time.co.kr/>, 2011년 8월  
 Hello cocomong, <http://fun.jr.naver.com/> 검색어 : 코코몽, 2011년 8월  
 Naver, <http://section.cafe.naver.com/> 검색어 : 도치맘, 알파맘, 2011년 8월  
 Nick, Jr., <http://www.nick.co.kr/> 검색어 : 도라, 윈더펫, 2011년 8월  
 Rock' n Learn, <http://www.rocknlearn.com/>, 2011년 8월  
 Super Why!, <http://pbskids.org/superwhy/>, 2011년 8월  
 The Berenstain Bears, <http://www.berenstainbearstreehouse.com/>, 2011년 8월  
 Wikipedia, <http://en.wikipedia.org>, 검색어 : Caillou,  
 The\_Berenstain\_Bears, Pororo, Super Why, Dora the Explorer, Blue' s  
 clues, LeapFrog\_Enterprises, 2011년 8월 15일  
 <도라 익스플로러, 해피할로윈> (*Dora the Explorer, Boo!*, 2006).  
 <출동! 윈더펫, 유니콘 구하기> (*Wonder Pets!, Save the Unicorn!*, 2010)

## Study of English Edutainment Animation for Preschoolers

Kim, Han-jae

As importance of English has been getting more important with globalization, English education for preschoolers has drawn more attention from parents who were born in 1970's and 1980's. Demands for English education are very intense mainly because parent generation has experienced importance of English through own career and they have only one or two children, resulting parents' willingness to invest more on children's education. In order to response high demands for English education, Korean public education system has introduced more intense English education curriculum for younger children and put more weights on English education even for preschoolers. Even though there are numbers of studies to support effectiveness of English education for pre-school age children, adaption of English education for them without through preparation may cause unwanted results on children's learning experience. Hence, it is imperative to develop guideline for English education targeting pre-school age children based on through studies.

The purpose of this paper is to justify English education for preschoolers based on various theories for language acquisition, research effectiveness of edutainment animation for English education, and provide basic guideline to develop edutainment animation in the future. To achieve this goal, this study visits how each theory emphasizes importance of language education in preschool age children and analyzes well-known edutainment animation titles by comparing them per characteristics.

Furthermore, specifically from participation-inducing animation for education, each component, such as characters, story structure, & story telling methods, has been discussed. Based on the findings from this paper, basic guidelines to develop edutainment animation are developed by suggesting teaching tools for English education for preschoolers.

Key Word : infants·preschooler, English education, English animation, edutainment

김한재  
충부대학교 만화·애니메이션학과 전임강사  
(312-702) 충남 금산군 추부면 대학로 101  
Tel : 010-3226-7403  
[Hanjae.Elly.Kim@gmail.com](mailto:Hanjae.Elly.Kim@gmail.com)

논문투고일 : 2011.08.15

심사종료일 : 2011.09.03

게재확정일 : 2011.09.12