

# 유아용 서사 창작 어플리케이션의 스토리-리텔링 구조 분석

## Analysis of Story-Retelling Structure in Digital Storytelling Applications for Infants

한혜원, 류민수

이화여자대학교 디지털미디어 학부

Hye-Won Han(hwhan@ewha.ac.kr), Min-Soo Ryu(fiatlux312@naver.com)

### 요약

본 연구는 태블릿 pc 기반 유아용 어플리케이션 중 이야기 창작을 주로 지원하는 콘텐츠의 스토리-리텔링 구조를 분석하는데 그 목적이 있다. 과거 단순히 콘텐츠의 수동적 소비자로 존재했던 유아도, 유아용 서사 창작 어플리케이션을 통해서, 소비한 이야기의 구조를 토대로 자신만의 이야기를 창조적으로 재구성 및 리텔링하는 생산자로 변화해가는 중이다. 기존과 달리 주체적으로 이야기 창작에 참여하고 그 결과물을 도출하는 과정을 통해서 유아는 이야기 텍스트의 의미 지평을 확장하는 유의미한 경험을 하게 된다. 이처럼 스토리-리텔링은 유아의 창의성과 표현력, 리더십 능력을 배양하는 측면에 있어서 적합한 방법론이다. 이에 본 논문에서는 다양한 유아용 서사창작 어플리케이션을 양상별로 유형화하고, 그 중에서 각 유형을 대표할 만한 <Doodle cast for kids>, <Toontastic>, <Story-maker>를 통해서 스토리-리텔링의 구성요소 및 구성방식을 통합적 관점에서 조망한다. ‘창조적인 틈’을 제공하는 스토리-리텔링 어플리케이션은 유아로 하여금 스스로 빈 칸을 채우게 하고 그 과정을 통해서 상상력을 발휘하는 동시에 이야기의 법칙성을 깨닫게 한다는 점에서 교육적으로 유의미하며, 나아가 차세대 어플리케이션의 발전 방향을 제시한다.

■ 중심어 : | 스토리-리텔링 | 스토리텔링 | 창작도구 | 어플리케이션 | 에듀테인먼트 |

### Abstract

The purpose of this study is to analyze the story-retelling structure of tablet PC-based applications that designed to help infants to create stories. Owing to the popularization and the usability of smart devices, infants have become from content consumers to creators who reconstruct stories in creative ways, based on the stories they heard. In those participatory process, infants experience enjoying stories independently and expanding the meaning of texts. Story-retelling is an adequate methodology that cultivates creativity, expressiveness, and literacy ability to infant. Consequently, this study investigates three types of story-retelling in <Doodle cast for kids>, <Toontastic>, and <Story-maker>, and searches structure elements and methods of story-retelling in integrated approach. In conclusion, the story-retelling applications that provide ‘creative gap’ have educational value, because they allow infants to demonstrate imagination by filling in the gap and to realize the rule of stories.

■ keyword : | Story-retelling | Storytelling | Authoring Tool | Application | Edutainment |

## I. 서론

본 논문은 태블릿 PC기반 유아용 어플리케이션 중

이야기의 창작을 주로 지원하는 콘텐츠의 스토리-리텔링 구조를 분석하는데 그 목적이 있다. 스마트폰, 스마트패드 등 다양한 플랫폼이 대중적으로 보급됨에 따라

서, 유아 교육에 있어서도 보조적 교구로 태블릿 PC의 어플리케이션이 다양하게 활용되고 있다. 최초의 유아용 어플리케이션들은 대다수 TV 스크린의 기능을 그대로 답습하는 형태의 ‘보기’ 활동 위주의 콘텐츠들이었다면, 최근 새롭게 태블릿 PC를 포맷으로 등장하는 예들은 뉴미디어 특유의 상호작용적 특성을 발휘해 ‘만들기’ 활동 위주의, 적극적인 체험형 콘텐츠를 표방하고 있다. 형식적으로는 동일하게 애니메이션으로 구성되는데도 불구하고 내용적으로는 일방적 이야기 전달 방식이 아닌, 쌍방향적 이야기 구성 방식으로 변모하는 추세이다. 따라서 본 연구에서는 애니메이션 형식을 표방하는 태블릿 PC 콘텐츠 중에서 특히 사용자인 유아가 적극적으로 이야기의 요소를 이해하고 이를 조합해 이야기를 구성하는 형식인 이른바 ‘스토리-리텔링(story-retelling)’을 지향하는 콘텐츠를 택해 그 구성요소와 구성방식을 분석해보고자 한다.

본고에서 논하는 유아의 범주는 유아문학에서 일반적으로 따르는 모리슨(Morrison)의 유아 연령 정의에 따라 이 0세부터 만 6세까지의 미취학아동으로 규정한다. 이는 노운서가 에릭슨(Erik H. Erikson)과 피아제(J. Piaget)이론에 근거한 연령별 발달특징에 따라 구분한 유아문학의 정의에도 부합한다. 이 분류에 따르면 유아문학은 학령기 이전 영유아(0세~만 6세)를 대상으로 한 문학을 지칭한다[1]. 본고에서 분석 대상으로 삼는 어플리케이션 역시 애플 앱 스토어에서 Preschooler를 위한 카테고리 내의 교육용 콘텐츠로, 주로 만 3세~6세의 미취학 아동을 대상으로 하기 때문에 위의 정의에서 다루는 유아의 범주에 포함된다고 본다.

유아의 리터러시(literacy)란 통상적으로 ‘읽기와 쓰기’를 포함하는 문자적 리터러시 뿐 아니라, 이야기를 듣고 말하는 능력까지 포함한다. 즉 기호로서의 문자를 익히기 전 유아에게 있어서 리터러시란 음성언어인 ‘말’을 통해서 듣기, 들은 말의 의미를 이해하고 다시 자신의 말로 재구성하는 전 과정을 아우른다. 유아는 보고, 듣고, 읽은 것들로부터 의미를 구성해내고 이해하는 과정을 거쳐 문해 발달의 기초를 다진다[2]. 특히 학령기 이전의 유아의 경우, 다양한 허구적 이야기들을 구비의 형태로 접하게 된다. 이는 보육자가 유아와 일상생활에

서 주고받는 커뮤니케이션적, 지시적 용도의 언어와는 엄격하게 변별된다. 가령 유아는 의식주 및 안전과 관련된 언어들에 대해서는 직접적, 지시적 용도로 인지하게 된다. 반면 감성 교육을 위해 전달되는 이야기, 인쇄 형태의 동화, 동영상 형태의 애니메이션 등을 통해서 허구적 이야기를 최초로 접하게 된다. 가상과 실제에 대한 구분과 더불어, 유아들은 허구적 이야기를 접함으로써 언어발달과 정서발달을 도모하게 된다. 학령기 이전의 유아는 급격한 언어능력의 발달을 보이는데, 자주 이야기를 듣고, 읽고, 말하는 활동은 유아에게 풍부하고 다양한 문학 언어를 익히는 기회를 제공하므로 이들의 지속적인 언어의 확장과 발달에 기여한다. 그런데 이 시기 유아들이 주로 접하게 되는 이야기란 근대적 주체의 주제를 주로 담는 ‘노블(novel)’의 형태가 아니라, 구비문학에서부터 인쇄문학에 이르기까지 검증을 통해서 자연스럽게 그 뼈대가 갖춰진 이른바 ‘설화’들이 대부분이다. 러시아 형식주의자 블라디미르 프롭(Vladimir Y. Propp)에 따르면 모든 설화는 이야기가 축적된 보고이기 때문에 모든 설화는 구조와 기능에 관해서는 하나의 유형으로 이루어져 있다. 즉, 서사에는 보편적인 구조가 존재하며 단지 그 안에서 인물과 배경을 바꿔 끼워 넣음으로써 ‘다르지만 같은’ 이야기를 만들어낸다는 것이다[3]. 잘 짜여진 일련의 이야기들을 반복적으로 소비하는 과정을 통해서 유아는 자연스럽게 무의식적으로 ‘이야기 스키마(story schema)’를 익히고, 실제 자신이 이야기를 재구성하는 과정에서 이야기 스키마를 뼈대로 활용하게 된다[4]. 캠펀(Cambourne)은 유아가 동화를 듣고 반응하는 것을 두고, 이를 통해 언어 발달을 활발하게 하며, 읽기와 쓰기를 연결하고, 이야기 감각을 발달시킨다고 긍정적으로 평가한 바 있다[5]. 클리어트와 샤우어(Cliatt & Shaw) 역시 유아가 이야기를 하며 이야기를 이해하고, 이야기에 대한 개념을 내면화할 수 있음을 밝혔다[6]. 유아가 창의적으로 이야기를 구성하고 발화하기 위해서는 반드시 그 이전에 잘 짜여진 이야기에 대해 충분히 반복적인 소비와 습득 과정이 필요하다. 이후 유아에게 적극적으로 이야기를 구성할 수 있는 참여의 기회가 제공되어야 한다. 이것이 바로 뉴미디어를 통해서 실현 가능한 ‘스토리-리텔링

(story-retelling)’의 핵심이다. 즉 유아에게는 수동적으로 이야기를 듣기보다는 보다 능동적으로 참여하여 표현할 수 있는 기회가 필요하며 이러한 맥락에서 스토리-리텔링은 유의미한 도구로 활용될 수 있다. 스토리-리텔링이란 이야기 및 정보전달 방식을 지칭하는 용어로, 북미와 미국에서는 교육학 분야에서 꾸준히 논의되어 온 개념이다. 교수법에서 리텔링은 이야기의 소비를 마친 수용자가, 시간차를 두고 자신이 이해한 이야기를 재구성해 제 3의 청자에게 전달하는 능력을 의미한다 [7]. 리텔링을 위해서는 선행한 텍스트에 대한 ‘해석(comprehension)’과 ‘표현(presentation)’이 필요하다. 이때 스토리 리텔링의 결과물이 반드시 원본과 명확하게 일치할 필요는 없다. 반복과 회상이 이야기에 대한 표면적 이해의 결과라면, 리텔링은 이야기의 근원적 구조에 대한 이해의 산물이다. 유아의 경우, 해석의 차원이 능동적인지 수동적인지의 여부에 따라서, 향후 리텔링되는 텍스트가 달라지게 된다. 가령 텍스트를 그대로 따라하는 수준의 수동적인 따라하기가 기본적 리텔링의 영역에 속한다면, 자신이 이해한 텍스트를 원본으로 삼아 이야기의 부분 및 일부 요소를 변형 및 수정, 생략 및 과장하는 경우가 확장적 리텔링의 영역에 속한다고 전제할 수 있다. 유아의 리텔링의 과정은 크게 듣기와 말하기로 구분된다. 이와 같은 일련의 해석과 표현의 방식에 따라서 리텔링 콘텐츠들을 유형화하면 다음과 같다.

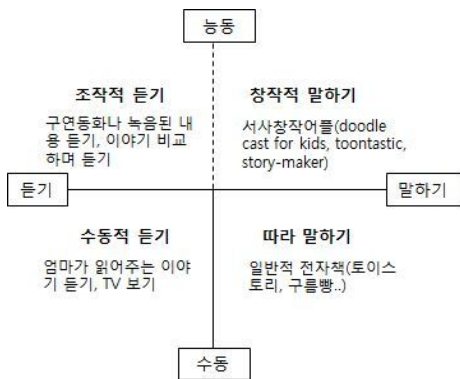


그림 1. 행동적 측면과 인식적 측면에 따른 리텔링의 유형

유아용 콘텐츠에 나타나는 리텔링은 크게 ①수동적

듣기, ②따라 말하기, ③조작적 듣기, ④창작적 말하기의 네 가지 유형으로 구분된다. 각각의 유형들은 유아의 언어 과정 전반에서 통합적으로 발현되면서 유아의 리터러시 발달에 기여한다. 이처럼 스토리-리텔링은 이야기를 반복적으로 소비하고, 이를 토대로 이야기의 구성요소 및 구성방법을 습득하여 향후 이야기를 재구성하는 과정을 아우른다. 흥미로운 것은 스마트 패드 등의 태블릿 PC의 경우 바로 이러한 스토리-리텔링을 통합적으로 체험할 수 있는 플랫폼을 정확하게 제공한다. 이는 기존의 선행적 읽기만을 가능하게 했던 인쇄물과는 차별적인 특성이자 할 만하다. 특히 스토리-리텔링의 마지막 단계로 나타나는 창작적 말하기의 영역에서는 손으로 문자나 이미지를 충분히 섬세하게 구현하지 못하던 유아들도 충분히 음성 및 음향의 녹음과 터치 기반의 행동을 통해서 리텔링의 결과물을 극화시킬 수 있게 됐다.

이처럼 유아용 서사 창작 어플리케이션은 유아의 잠재적 스토리-리텔링의 가능성을 다양한 양식으로 구체화, 극화함으로써 유아들의 창의력을 신장시켰다는 점에서 유의미하다. 다만 스토리-리텔링이라는 키워드가 교육학적 분야에 국한되다 보니, 유아의 리텔링과 관련한 선행 연구들은 주로 동화 읽기 등 구비문학적인 스토리-리텔링 연구가 대다수이다. 박수정은 동화 재구성 활동이 유아의 동화 재구성 능력을 신장시키며 창의성 발달에 기여한다고 보았는데[8], 이는 김문희, 이은영의 연구와도 맥을 같이 한다[9][10]. 박영란은 동화를 듣거나 읽은 후 다시 말해보는 활동이 유아의 동화 이해력과 기억력 증진에 기여한다는 것을 밝혔으며[11], 이현지 역시 동화를 읽고 다시 말해보는 활동의 교육적 유의미함을 보인 바 있다[12]. 또한 김지연은 이야기 꾸미기 활동이 유아의 상상력에 긍정적인 영향을 준다고 평가하였고[13], 신경미, 신인숙 역시 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 상상력에 효과가 있다는 것을 증명했다[14]. 한편 최근에는 뉴미디어와 결합한 리텔링 관련 논의도 제기되고 있으나 컴퓨터에 기반한 전자책 독서 경험을 종이책의 경우와 비교 분석하여 교육적 효과를 가늠하거나[15], 스마트 기기의 경우 어플리케이션 및 콘텐츠 구현을 위한 설계 위주로 연구되고

있는 실정으로[16][17] 스마트 기기와 스토리-리텔링이 효과적으로 연계될 수 있는 근거나 가능성에 대해 논한 논문은 아직까지 전무한 편이다.

따라서 본 연구에서는 유아용 서사창작 어플리케이션들에서 구현되는 스토리-리텔링 요소 및 방식을 분석하고, 스토리-리텔링이 뉴 미디어 콘텐츠의 특성과 어떻게 부합하여 효과를 극대화할 수 있는지에 대해서 그 가능성에 대해서 전망하고자 한다. 더불어 자칫 일회성의 수동적 엔터테인먼트 소모품으로 전락할 수 있는 에듀테인먼트 콘텐츠가 향후 보다 창조적, 적극적 콘텐츠로 나아갈 수 있는 방법에 대해서 주로 스토리-리텔링을 유효한 방법론으로 삼아 그 가능성을 모색하고자 한다. 먼저 2장에서는 서사 창작 어플리케이션 중에서 특히 ‘능동적 말하기’ 즉 리텔링의 양상을 나타내는 다양한 작품 중에서 대표적인 유형으로 <Doodle cast for kids>, <Toontastic>, <Story-maker>의 텍스트 분석을 중심으로 서사창작 어플리케이션의 특성을 도출하고자 한다. 각각의 어플리케이션은 차례로 이야기를 시작할 최소한의 단초를 제공하여 창작 발상을 유도하는 유형, 인물과 배경 등의 서사 구성 요소를 조합하여 이야기를 구성하는 유형, 모방과 패러디를 통해 2차 창작물을 구현하도록 유도하는 유형을 대표한다. 각 유형에 해당하는 콘텐츠 목록을 간략하면 다음과 같다.

유형 1	Doodle cast for kids(zinc Roe), Creator Verse(Linden Research), Draw&Tell(duck duck moose), My story-book maker for kids(HiDef Web Solutions), Toonia Storymaker-create, read, share illustrated stories(3fs), Scribble My Story(Fingerprint), Story Creator(Innovative Mobile Apps), felt board(software smoothie), Scribble Press(Scribble Press), Sparkle Fish(Whosagoodboy Partners), Storybook Maker(Merge Mobile),
유형 2	Toontastic/Toontastic Jr. Pirates(Launchpad toys), Superhero comicbook maker(duck duck moose), Princess fairytale maker(duck duck moose), Make a scene: princess fairy tales(innivo Ltd), The Lond of Me-Story Time(Made in me), Speech with Milo: Sequencing(Doonan Speech Therapy), StoryLines(Root-one, Inc), Making Sequences(Zorten Software, LLC), Storyteller Deluxe-Story Creation Made Easy(isitt inc.)
유형 3	Story-maker(Blue Finger), Little Princess-I want to Play!(Jick Jack Ltd), Elmo the Musical-Storyteller(Sesame Street), StorySmith: Medieval Kingdom HD(Brytag Creative), Toontastic Jr. Shrek

3장에서는 2장에서 구체적인 텍스트의 분석을 통해서 도출된 스토리텔링의 구성요소를 일반화하기 위한 장으로, 서사구조주의 방법론에 의거해 인물, 배경, 사건의 서사적 3요소를 중심으로 분석하고 향후 스토리-리텔링 콘텐츠의 서사 구성 방식을 통합적 관점에서 조망하고자 한다.

## II. 서사 창작 어플리케이션의 스토리-리텔링 양상

### 2.1. 창작발상의 유도과 개별 텍스트 도출

이야기는 최소 단위의 모티브와 그에 대한 연상으로부터 시작된다. 서사 창작 어플리케이션의 경우에도, 먼저 도형이나 이미지 등 최소한의 시작점을 단초로 제공한다. 가령 동일한 이미지일지라도, 이야기의 순서를 어떻게 배열하는가 혹은 어떠한 요소를 더하거나 덜 하는가에 따라서 이야기가 변형된다. 빈칸을 제공하는 경우 역시 유아로 하여금 시각적 혹은 인지적으로 빈 칸을 채우고자 하는 욕구를 느끼도록 유도한다. 다만 이 경우 반드시 최초의 모티브가 존재해야지만 빈 칸을 상대적으로 인지하고 이를 채워나가는 행위를 하게 된다는 점을 강조해야 한다. 최초로 주어진 모티브를 변형하거나 빈 칸을 채워나가는 과정을 통해서 유아들은 콘텐츠 구성의 원리를 습득하고 감성적으로는 성취감을 얻게 된다.

이야기의 단서를 제공하는 유형의 어플리케이션은 크게 삼각형이나 사각형과 같은 추상적인 도형만을 제시하고 창작을 유도하는 <Creator Verse><sup>1</sup> 유형과, 전체의 일부를 보여준 후 빈칸을 완성하도록 유도하는 <Doodle cast for kids><sup>2</sup>와 같은 유형으로 세분화된다. 특히 zinc Roe사의 <Doodle cast for kids>의 경우, 추상적인 모티브를 제시한 뒤 유아로 하여금 구체적인 이야기를 구성해나가도록 유도한다는 점에서 다양한 텍스트의 창작이 가능하다.


<Doodle cast for kids>에는 두 가지 범주의 드로잉 아이디어가 주어진다. 물 속, 하늘, 빈 카트, 입이나 모

1 <Creator Verse>, Linden Research, USA, 2012

2 <Doodle cast for kids>, zinc Roe, Canada, 2011

자 등과 같은 그림 범주와 ‘빠른’, ‘행복한’, ‘엉망진창’ 등과 같은 형용사로 구성된 단어 범주가 그것이다. 그림 범주의 경우 이야기의 배경 내지 소재를 제공하는 반면, 단어 범주의 경우 이야기의 무드 내지 주제를 제공한다. 유아에 따라서 창작발상의 첫 단계에서 이야기의 시작점으로 구체적인 상관물을 잡는 경우가 있고, 추상적인 가치를 시작점으로 정하는 경우가 있다. 결과적으로 구체적 상관물로부터 시작한 이야기는 추상적 가치를 덧붙이게 되고, 반대로 추상적 가치에서 이야기를 시작하더라도 구체적 상관물을 통해서 반드시 이야기를 표현해야 한다. 즉 두 가지 경우를 전부 고려했다는 점에서 본 콘텐츠는 어떠한 유아라도 서사 창작이 가능하도록 유도하고 있다.

표 1. <Doodle cast for kids> 창작 유도 방식[18]

아이디어 에이션	서사확장을 위한 질문 제시	결과물제시
water	What's happening in the water?	 : 바다속에 살고 있는 문어 이야기
mouth	Whose mouth is this?	 : 이가 썩은 사람의 이야기
fast	What moves really fast?	 : 가장 빠른 소녀가 처음으로 달리기 경주에서 패한 이야기
wet	What is something wet?	 : 물속에 살고 있는 물고기이야기

일단 사용자가 드로잉 아이디어를 선택하면 그림과 함께 ‘물속에서는 어떤 일이 벌어질까?’ 혹은 ‘진짜 빠

르게 움직이는 건 어떤 것이 있을까?’, ‘이것은 누구의 입일까?’ 등의 질문들이 주어진다. 최초의 단편적인 창작 발상에 성공한 다음 단계에 필요한 요건이 바로 이야기의 연결과 구성이다. 유아의 경우, 이 과정에서 어려움을 겪을 수 있기 때문에 어플리케이션에서는 창작을 ‘지원’하는 역할로 물음표를 던지고 답을 하는 과정에서 다음 단계의 이야기로 자연스럽게 연계되도록 유도하고 있다. 이제 사용자인 유아는 제시된 질문에 대한 답을 이야기의 형태로 구성한 뒤, 이를 결과물의 형태로 구체화하는 과정을 거치게 된다. 이때 결과물의 형태는 음성과 이미지로 주로 나타나는데, 이 역시 사용자가 친숙한 영역에서 보다 중점적으로 나타나도록 허용하고 있다. 유아들은 어플리케이션의 녹음 기능과 드로잉 툴을 통해서 자신만의 이야기를 결과물로써 재구성하게 된다. 이처럼 <Doodle cast for kids>와 같은 어플리케이션들을 통해 유아는 주어진 그림 단서들로 머릿속에서 끝없이 떠오르는 이야기를 그림으로 표현하게 된다. 사용자인 유아는 자유롭게 떠오른 생각들을 확장하며 이야기를 펼쳐나가는 것이다. 그러나 이는 유아에게 백지를 주며 이야기를 만들어보라는 방식과는 분명히 다르다. 유아의 경우, 창의력이 높고 무한한 상상력을 지녔으나, 패턴에 대한 감각이나 이야기를 엮어내는 능력은 아직 부족하기 때문에 무에서 유를 창출하는 것은 쉽지 않다. 오히려 지나치게 무에서 유를 창조하라고 강조할 경우 유아는 성취감을 느끼는데 어려움을 겪을 수 있다. 스토리텔링 기법이란 무조건 테마나 모티브를 유아에게 던져주는 것이 아니라 사용자인 유아가 적극적으로 개입하고 창조할 수 있는 장을 마련해주는 것이다. 이야기를 시작할 수 있는 단초, 이러한 빈틈은 오히려 유아로 하여금 이야기를 생각하고 확장할 수 있는 기회를 제공한다. 즉, 창작 발상을 유도하는 작업을 통해 유아는 서사의 텍스트를 도출하며 주어진 공간을 자신이 욕망하는 것으로 채우는 기쁨을 느낄 수 있게 되는 것이다.

## 2.2. 전형적 스토리 아크를 활용한 컨텍스트 제시

향유자에게 있어서 이야기란 하나로 연결된 서사체이지만, 창작자에게 있어서 이야기란 다양한 서사단위

가 조합되어서 나타난 분절체이다. 따라서 스토리텔링을 익히기 위해서는 반드시 서사의 단위를 분절하고 조합하는 방법을 익혀야 한다. 두 번째로 분석할 스토리-리텔링 어플리케이션의 경우, 보다 구체적인 이야기 단위들을 유닛 형태로 제공하고 제공된 계열체들을 통합하는 과정을 통해서 유아로 하여금 스토리-리텔링을 익히도록 유도한 경우이다. 무엇보다도 뉴 미디어의 터치 기능과 상호작용성은 유아들로 하여금 복잡한 단계를 거치지 않고 단순한 터치만으로 자신이 원하는 이야기의 통합체를 구축하도록 지원하고 있다. 기본적으로 어플리케이션의 구성은 사용자들에게 설화적 프레임의 토대로 인물과 배경에 대한 최소 단위의 리스트를 이미지 형태로 제공한다. 이후 사용자들은 자신들이 구성하고 싶은 단위의 이야기 단위를 선택, 조합하게 된다. 부수적으로 배경음악을 덧붙이고 수사학적인 대사들을 음성으로 덧붙이는 과정을 통해서 자신만의 이야기를 결과물로 완성하게 된다. 이러한 유형의 대표적인 콘텐츠로는 launch pad사의 <Toontastic><sup>3</sup>을 들 수 있다. <Toontastic>의 서사구성 요소를 간략하면 다음과 같다.

표 2. <Toontastic>의 서사구성 요소

단계	설명	기본 구성요소
개별 씬	배경과 인물을 선택한 후 세부 스토리 녹음	배경 : 바닷가 배 위, 바다 속 침몰한 보물선, 우주공간, 성 입구 인물 : 칼을 든 남자, 해적, 공주, 원숭이, 상어, 우주항공사, 문어, 괴물, 잠수부, 보물이 들어 있는 조개, 말, 우주 탐사 차
	각각의 씬 별로 적합한 배경음악을 선택해 삽입	배경음악 카테고리 : 열정적인(passionate), 황홀한(ecstatic), 충격적인(shocked), 격분한(enraged), 두려운(terrified), 히스테리상태의(hysterical)
스토리 아크	창작자를 특화할 수 있는 엔딩 크레딧 제작	클랩보드 및 엔딩 크레딧: 타이틀, 감독이름, 장르 표기

제일 먼저 선택하도록 되어있는 배경의 경우, 사용자인 유아가 가장 변형할 수 없는 고정적 요소로 나타나고 있다. 제한된 서사적 배경이지만, 텍스트와 텍스트를 어떻게 연결할 것인가의 문제인 콘텍스트의 영역에 있어서 자유도를 높임으로써 전체적으로 사용자에게 따라서 배경이 다양하게 나타나도록 유도한다. 인물의 경우,

공간에 대한 배치, 움직임 등을 조합함으로써 보편성을 기반으로 특수성을 덧붙여 인물을 구성할 수 있도록 지원한다. 이러한 과정은 일종의 ‘인형 놀이’ 내지 ‘롤 플레이(role-playing)’를 연상시키기 때문에, 동일한 캐릭터일지라도 극중 성격과 서사적 기능에 따라서 각각 특수하게 나타나게 된다.

<Toontastic>에서는 기본적으로 인물, 배경 등을 기존에 유아들이 충분히 반복적으로 소비했던 동화, 요정담 등에서 추출해 제시한다. 그렇다고 해서 유아들이 만들어내는 이야기의 결과물이 천편일률적이지는 않다. 유튜브(Youtube)나 <Toontastic> 전용 사이트 툰튜브(Toontube)에 올라온 유아의 결과물 동영상상을 보면 유아들의 교육 환경, 문화적 환경 등에 따라서 결과물로서의 이야기가 지향하는 가치는 각각 차별적이다 [19]. 즉 ‘무에서 유’를 지향하는 창조성을 위한 어플리케이션이라고보다는, 이야기를 안정적으로 구성하고 이를 토대로 자신의 이야기를 재구성하는 리텔링을 전달하기에 적합한 어플리케이션이라 할 만하다. 실제로 스토리텔링에서 가장 중요한 것은 이야기를 ‘주고받는’ 과정에서 청자에 대한 이해를 도출해내는 과정이다. 순수 예술에서 요구되는 창조성뿐만 아니라, 보편적으로 이해되고 해석되는 범주 안에서 자신의 허구적 상관을 재구성하는 능력이 이 시기 유아에게 반드시 필요하다. 모든 작가는 텍스트의 창작자가 되기 이전에 다른 작가의 작품에 대한 독자이다. 유아들은 <Toontastic>에서 배경과 인물을 선택하여 이야기를 창작하는 과정에서 무의식적으로 축적된 다양한 이야기들의 프레임과 요소들을 인지하게 되고, 이러한 상호텍스트성을 바탕으로 머릿속으로 재구성한 스토리를 구체화 할 수 있는 것이다.

<Toontastic>은 플롯의 구성 단계인 발단(set up), 갈등(conflict), 도전(challenge), 절정(climax), 해결(resolution)의 다섯 가지 장면을 만들 수 있는 스토리 아크가 주어진다. 거시적인 스토리 아크는 데이터베이스를 통한 선택과 조합에 의거해 구축하고, 미시적인 수사의 부분은 유아가 직접 녹음하는 방식으로 개성을 드러내도록 한다. 단계 별로 이야기를 구성할 때마다 어플리케이션 가이드는 각 단계가 이야기 내에서 갖는

3 <Toontastic>, launchpad toys, USA, 2011

의미와 특징을 간략히 설명해주는데, 이러한 과정을 통해 유아들은 전체적 이야기의 흐름 안에서 세부적인 장면과 사건을 구성하고 배치하는 법을 자연스럽게 습득할 수 있게 된다. 모든 작업이 끝나면 사용자인 유아는 각각의 장면이 이어진 하나의 완결된 이야기를 마치 한편의 애니메이션처럼 관람할 수 있으며 완성된 작품은 튜트브를 통해 전 세계에 공유 가능하다. 이 과정을 통해서 유아는 자신의 이야기를 완성된 개체의 형태로 인지하게 된다. 이러한 일련의 과정을 통해 유아는 자연스럽게 스토리를 구성하는 기본 요소와 구성방식인 스토리 아크를 습득한다. 이는 유아에게 통합적 이야기의 장을 제공하고 그 과정을 체계적으로 체험하도록 한다는 점에서 유의미하다.

### 2.3. 모방과 패러디를 통한 2차 창작물 구현

모든 창작의 기초에는 선행하는 다양한 원본에 대한 모방이 필요하다. 모방의 과정을 통해서 창작자는 좋은 콘텐츠의 기본 요건과 창작의 방법을 익히게 된다. 서사 창작 어플리케이션의 세 번째 유형으로는 모방과 패러디를 통해 2차 창작물을 구현하는 형태를 들 수 있다. 주로 구비문학을 통해서 전승된 옛 이야기나 널리 알려진 동화 등 문학 작품을 원작으로 삼아 그 중 주제, 인물, 플롯 등 일부를 축소, 확대, 변형시켜서 동시대 패러다임에 부합하도록 새로운 의미를 부여하는 경우이다. 이 때, 패러디의 수준이나 범위는 반드시 원본의 아우라를 기반으로 삼는다는 전제를 가져야 한다. 모방과 패러디의 특성상 일부 이야기의 화소와 내용이 과장되거나 축소될 수는 있지만, 리텔링의 구조 내에서 이야기의 일부가 바뀌는 경우에도 전체 통합적 텍스트의 틀(frame)을 이루는 기저체계와 관습성(convention)은 반드시 유지되어야만 하며, 그렇지 않을 경우 스토리-리텔링의 범위에서 벗어나며 순수한 창작물로 취급된다.

모방과 패러디를 통해서 창작물을 구현하는 어플리케이션 양상의 전형적인 예로는 Blue finger사의 <Story-maker><sup>4</sup>를 들 수 있다. <Story-maker>는 <Toontastic>과 유사하게 기본적으로 인물과 배경을 제시한 뒤 이를 토대로 이야기를 구성할 수 있는 ‘스토

리모드’와 함께, ‘아기돼지 삼형제’, ‘신데렐라’, ‘오즈의 마법사’, ‘빨간 모자’와 같이 기존의 잘 알려진 동화를 사용자가 일부 변형하여 자신만의 이야기로 꾸밀 수 있는 ‘확장 스토리 팩’을 제공한다. ‘확장 스토리 팩’의 이야기 제공 방식을 간략하면 다음과 같다.

표 3. <Story-maker> 확장 스토리 팩의 이야기 제공방식

원본	모방과 패러디를 유도하는 이야기 제공 방식
아기돼지 삼형제	늑대를 무서워하지 않는 웅감한 아기 돼지와 돼지들과 사이 좋게 지내는 착한 늑대, 내가 만드는 아기돼지 삼형제의 또 다른 이야기!
신데렐라	12시 종이 울리면 마법이 다 풀리지만 비비비 바비비 부~ 내가 만드는 이야기는 조금 달라. 신데렐라의 드레스도 더 예쁘고, 왕자님도 더 멋지지!
오즈의 마법사	오즈의 마법사를 찾아 도로시와 떠나는 신나는 여행! 하지만 우리가 알고 있는 스토리가 전부는 아닐 거야. 책에 나오지 않는 나만의 이야기를 들려줄게.
빨간모자	할머니 집에 가는 길에 늑대를 만났지 뭐야. 하지만 이 늑대는 책과는 다르게 아주 착한 늑대였어. 늑대라고 다 나쁘지는 않아!

예를 들어 <아기돼지 삼형제>의 경우 전형적인 관습성에 의거할 때 반드시 늑대와 아기돼지 사이에 안타고 니스트:프로타고니스트의 관계가 유지되어야 한다. 그런데 확장 스토리 팩에서는 이 관계를 역전시키기 위한 방편으로 ‘무서운 늑대’를 ‘무섭지 않은 늑대’로, ‘겁 많은 돼지’를 ‘겁 없는 돼지’로 치환하는 방법이 가능하다. 즉 전체적으로 늑대와 아기돼지 삼형제 사이에 존재하는 긴장 관계를 고정적으로 유지하는 가운데, 수사학적 인 부분을 변형하는 수준으로 이야기를 패러디하는 것이다. <오즈의 마법사>의 경우에는 전형적으로 알려진 <오즈의 마법사>의 플롯을 그대로 유지하는 가운데, 이야기의 진행 과정에서 생략되거나 축소되었던 부분들을 확장해보도록 유도하고 있다. 이 역시 원본의 골격을 크게 훼손하지 않는 가운데 유아로 하여금 이야기를 적극적으로 창작하도록 유도하는 하나의 방편이 될 수 있다. 이처럼 <Story-maker>는 지금까지 익숙하고 친숙하게 여겨져 왔던 이야기의 관습성을 변형하거나 확대하는 수준에서 유아의 창작에 대한 흥미를 유발하고, 동시에 동일한 이야기를 다각적 관점에서 모색할 수 있는 기회를 제공한다. 고정 관념이 적을수록 세상을 바라보는 시야는 넓어지고 더욱 풍요로운 경험들을

4 <Story-maker>, Blue Finger, 한국, 2011

쌓아나갈 수 있다. 어른들을 대상으로 한 콘텐츠에서의 패러디가 원본에 대한 비틀기와 이를 통한 아이러니, 풍자를 주요한 서사적 기능으로 수행한다면, 유아용 콘텐츠의 경우에는 하나의 사건에 대해서 다각적 관점을 제공한다는 점에서 유의미하다.

서사 창작 어플리케이션을 통한 2차 창작물의 제작은 일종의 창의적 쓰기 활동이라고 볼 수 있다. 이경화에 따르면, 창의적인 쓰기란 자신의 쓰기 과정을 의식하고 계획적인 조정을 하며 적절한 전략을 선택, 사용하고 아이디어를 조직하고 자신의 글을 점검하고 자신의 글을 정리하여 의미를 확장하는 것이다[20]. 이들은 어플리케이션으로 이야기를 패러디하여 재구성하는 과정을 통해서, 등장인물의 성격 변화, 이야기의 배경이나 사건 변화, 이야기를 이끌어가는 화자에 따라 이야기가 어떻게 전개될 것인가를 고찰하게 된다. 원본 이야기에 다른 부수적 서사 요소를 추가하거나 생략할지를 스스로 결정하고 본인의 전략에 따라 새로운 서사를 만들어 간다는 점에서 이는 ‘창의적 쓰기’를 통해서 역량을 강화하는 것과 동일한 효과를 불러일으킨다고 볼 수 있다.

### III. 스토리-리텔링의 구성요소 및 구성방식

#### 3.1 기능 중심의 평면적 인물 설정

아리스토텔레스에게 인물이란 단지 플롯의 종속물이며, 문학작품에서 이들의 기능은 단순히 행위 수행에 있다. 아리스토텔레스의 서사 이론은 인물의 심리적인 특성보다는 행동의 측면이 강조되는 유아 및 아동 문학에서 서사를 구성하는 기본 원리로 차용되어 왔다. 프롭의 서사 분석 방법 역시 아리스토텔레스의 경우와 마찬가지로 등장인물에 대한 플롯의 우월성에 기초하고 있다. 프롭은 민담이 문법과 같이, 엄격하게 규정된 규칙 안에서 수많은 요소들을 바꿔 질 수 있는 형식으로 이루어져 있다고 분석했다. 프롭의 이론에서 등장인물은 기본적으로 행동의 대리인이다. 그는 인물이 수행하는 ‘행동 영역’에 따라 영웅, 거짓 영웅, 악한, 보내는 사람, 주는 사람, 조력자, 퀘스트 대상(공주)이라는 일곱 개의 주요 인물을 추출한다. 개별 이야기에서 그들은

각기 다른 이름과 외양, 속성을 지니지만 이러한 차이들은 그리 중요하지 않다. 중요한 것은 각각의 인물들이 행동의 전달 매체로서 주어진 기능을 수행하기 위해 등장한다는 사실이다.

이러한 기능 중심의 인물 설정의 양상은 다양한 서사 창작 어플리케이션의 스토리-리텔링 방식에서도 공통적으로 발견할 수 있다. 어플리케이션에서 공통적으로 제공하며 스토리 구성을 유도하는 인물들은 프롭의 『민담 형태론』의 분류대로 유형화 하는 것이 가능하다.

표 4. 유아용 어플리케이션에 나타나는 기능적 인물의 대표 유형

	Toontastic	Princess Fairy tale maker <sup>5</sup>	Superhero Comic book maker <sup>6</sup>
주인공	소년, 소녀, 기사, 우주 탐사원, 탐험가 등	왕자, 기사, 인어 등	영웅(배트맨, 슈퍼맨, 무술가 등)
적대자	해적, 도깨비, 괴물, 용, 우주문어, 미라, 드라큘라 등	마녀, 용, 해적, 늑대 등	괴물, 용, 킹콩, 해적, 코브라, 공룡 등
조력자	백작, 탐험가, 요정, 소방원, 우주인 등	유니콘, 다람쥐, 요정, 나비 등	영웅, 전사, 박사 등
대상	보물 상자, 공주, 왕자, 우주행성 등	공주, 반지, 왕관, 성, 보석, 요술봉 등	빌딩, 다리, 행성, 보물선 등

첫 번째로 유아용 서사 창작 지원 도구에서 발생하는 스토리에는 반드시 주인공(hero)이 존재한다. 이 때 주인공의 생물학적 성(性)은 사건의 발화 및 전개에 있어서 크게 중요한 변별 자질로 작용하지 못한다. 즉 유아들에게 있어서 허구적 이야기 안에 등장하는 인물의 내적 고뇌, 외모의 특징들은 극의 전개에 있어서 크게 문제시되지 못한다. 오로지 단일 주인공이 극적 사건의 중심인물이자 핵심으로 작용한다. 다음 단계에서 유아들은 안타고니스트(antagonist), 즉 악당 내지 악한의 존재를 상정한다. 유아들이 반복적으로 접하는 허구적 이야기들에서는 언제나 영웅인 주인공을 해치고, 방해하고 추적하며 결투를 벌이는 적대자, 즉 악한이 존재한다. 악한은 영웅이 움직이고 영웅적 행동을 하게 하는 결정적인 근거와 원인을 제공한다. 가령 전형적으로 괴물이나 용, 도깨비, 해적, 마녀 등 비인간적 존재들이

5 Princess Fairy tale maker, Duck Duck Moose, USA, 2012

6 Superhero Comic book maker, Duck Duck Moose, USA, 2012



그 좋은 예이다. 요정담에서는 전형적으로 늑대를 죽이는 사냥꾼, 신데렐라의 요정 등과 같은 조력자(helper)가 등장한다. 이들은 주인공의 불행이나 결여를 해소시켜주며 추적으로부터 구조하고 난제를 해결해 주는 존재이다. 또한 모든 스토리에는 특정한 목표인 퀘스트 대상(object of the quest)이 있다. 대부분의 영웅담에서 주인공의 목표는 공주와 결혼하는 것이므로 이러한 역할은 공주(princess)로 통용된다. 그밖에도 일부 스토리에는 스토리를 시작하고 추진하는 퀘스트에 주인공을 보내는 파견자(dispatcher)와 마술도구를 주인공에게 제공하는 증여자(donor), 마지막으로 주인공을 해치고 그의 위치를 빼앗으려는 거짓된 주장을 펼치는 인물(주인공이 성공한 과업에서 실패하는 사람) 가짜주인공(fake hero)이 등장하기도 한다. 물론 모든 스토리에 이러한 인물이 모두 등장하는 것은 아니며, 인물의 역할이 바뀔 수 있는 상황에 맞추어 기능이 생략되거나 하나의 스토리 안에서 중복되어 나타날 수 있다[21]. 유아용 서사창작 어플리케이션에서는 이러한 기능적인 인물들의 리스트를 제공함으로써 사용자인 유아가 이야기기를 기존에 소비한 이야기를 바탕으로 새로운 이야기들을 생성해 내도록 유도한다.

유아용 서사 창작 어플리케이션의 인물 구성에 관련한 또 다른 이항대립 원칙은 평면적(flat)인물과 다면적(round)인물의 개념이다. 평면적이라는 것은 인물이 이차원적이며 발달이 완전하게 일어나지 않음을 의미하는데, 대개의 경우 인물은 한 가지의 전형적인 특성을 가졌거나 또는 전혀 없는 것으로 묘사된다. 예를 들면, 인물은 착한 사람 혹은 나쁜 사람으로 귀속되며 이들의 행동은 쉽게 예측가능하다는 특징이 있다[22]. 유아의 발달 특성상 적대자와 우호자라는 기능적 역할 중 하나를 택해 일관성 있게 수행할 경우, 유아들은 이야기를 큰 거부감 없이 이해하고 받아들인다. 그러나 기능의 일관성이 현저히 떨어지는 경우, 가령 안타고니스트와 프로타고니스트의 기능을 오가는 경우 유아는 이야기의 흐름을 받아들이기 어렵기 때문에 짧은 이야기를 구성하는 유아용 서사 창작 어플리케이션에서는 평면적인 인물의 설정이 보다 적절하다.




### 3.2. 현실 연계적 환상 공간의 확장

유아 문학의 특성상 서사 창작 어플리케이션은 공통적으로 제공하는 공간적 배경에는 환상적인 요소가 가미되어 있다. 그러나 이 때 나타나는 환상 공간은 톨킨(J.R.R.Tolkien)이 분류한 '2차 세계'(secondary world)와는 명백히 구별된다. 톨킨이 창조한 용어 가운데 대표적인 것은 '1차 세계'(primary world)와 '2차 세계'(secondary world)이다. 1차 세계는 경험 세계, 즉 현실 세계를 말하며, 2차 세계는 비현실적 세계를 뜻한다. 실제로 서사 창작 어플리케이션에서 구현되는 판타지는 유사 판타지 내지는 하위 환상(low fantasy)의 차원에 국한되는 경우가 많기 때문이다. 유사 판타지는 옛이야기, 우화, 공상 과학 동화 등 현실적인 요소가 존재하기 때문에 판타지로 생각하기 쉽지만 본격 판타지에 비해 어떤 조건이 결여되어 있어서 환상을 거의 불러일으키지 못하거나 최소한의 환상성만을 갖춘 동화를 일컫는다. 하위 환상이란 조아르스키와 보이어(J. Zahorski and Robert H. Boher)가 톨킨의 용어를 바탕으로 분류한 개념으로 모든 이야기가 현실 세계를 무대로 펼쳐지면서 그 안에서 비합리적 현상이 등장하는 이야기, 즉, 합리적이고 자연스런 법칙이 지배하는 현실 세계를 배경으로, 어떤 이상한 나라나 공간으로 이동하지 않으면서도 비현실적인 사건이 벌어져서 환상성을 유발하는 판타지 동화를 의미한다[23].

이와 같이 유아용 창작 어플리케이션에서 나타나는 현실 연계적 환상 공간의 대표적인 예로는 바다를 들 수 있다. 바다는 흔히 유동하는 물, 공기 같은 무형적인 존재와 대지 같은 유형적인 존재를 매개하는 이미지로 드러나는데[24], 원형적으로도 바다 공간은 생명의 원천이 물이고 바다가 원초의 물을 뜻하기 때문에 생명의 잉태 공간, 태곳적 향수를 간직한 공간으로 상징되며, 특히 유아용 콘텐츠에서 다양한 이야기들의 배경으로 활용되어 왔다. 바다를 배경으로 제시하는 경우는 크게 두 가지 범주가 있다. 하나는 바다 속 수직적 공간으로 확장하는 경우이고, 다른 하나는 바다 바깥의 해안가를 중심으로 해적선이나 해변을 묘사하며 수평적으로 확장하는 경우이다. 대개 수직적 공간 설정의 경우 정적이며 평화로운 바다 공간의 특성이, 수평적 공간 설정

의 경우 동적이며 모험적인 바다 공간의 특성이 강조될 수 있다[25].

표 5. 유아용 어플리케이션에 나타나는 공간의 특성과 예시

공간	특성	그림 예시
수직적 바다 공간	정적이고 평화로운 공간	 (Make a scene-Under the sea) <sup>7</sup>
수평적 바다 공간	동적이고 모험적 공간	 (Toontastic)
우주 공간	미지의 환상적 공간	 (Superhero Comic book maker)

또 다른 현실 연계적 환상 공간으로는 우주 공간이 있다. <Fairy tale maker>와 같은 요정담에 한정된 경우를 제외하고는 유아용 서사 창작 어플리케이션에는 공통적으로 달이나 다른 행성, 은하수와 같은 우주 공간들이 나타난다. 미지의 것에 대한 호기심 가득한 유아들에게 밤하늘과 우주는 상상력을 발휘할 수 있는 가능성의 공간이 된다. 특히 이곳이 아닌 저곳이라는 타자성과 물리적으로 먼 곳이라는 수직적 확장의 거리감은 유아가 실제 세계에 국한되지 않은 무한한 상상력을 발휘하기에 적합하다.

### 3.3. 퀘스트 삼원 구조를 활용한 극적 사건 구성

유아용 문학에서 ‘퀘스트(quest)’란 이야기의 최소 형식이자 내용이다. 퀘스트란 주인공이나 사용자가 상징적이고 환상적인 공간을 통과하며 목적물(object)를 수집하고 의미 있는 목표를 성취하기 위해 도전들을 극복하는 여정을 지칭한다. 퀘스트는 보물, 납치된 공주, 단순히 행운을 찾아 주인공이 집을 떠나는 민담에서도 흔히 볼 수 있으며, 특히 민담과 밀접하게 관련된 장르인 영웅적 판타지에서 가장 분명하게 나타난다.

캠벨(Joseph Campbell)은 융(Jung)의 원형 이론과 집단 무의식을 신화에 적용, 수천 개의 신화를 분석한 결과 세상 모든 영웅 이야기가 유사한 패턴과 공통적인 구조를 갖는다는 것을 확인한 바 있다. 그는 저서 『천의 얼굴을 가진 영웅(The Hero With A Thousand Faces)』에서, 그는 영웅의 궤적은 기본적으로 분리-입문-회귀의 구성을 갖는다고 설명한 바 있다. 일상 세계에서 평화롭게 살던 영웅이 어떤 부름을 받고 초자연적인 경이의 세계로 떠나고, 본격적인 모험의 여정을 거친 후 여기서 동료들에게 이익을 줄 수 있는 힘이나 보상을 얻어 현실 세계로 귀환한다는 패턴이 그것이다. 캠벨은 이러한 과정을 원질신화(monomyth)라 정의하며 세계에 존재하는 수많은 영웅 신화들은 이 원질신화의 변주에 불과하다고 말한다. 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)는 캠벨의 영웅 서사의 핵심적 요소가 ‘중심 캐릭터가 문제 해결을 위해 여행을 떠나는 것’에 착안하여 캠벨의 영웅 서사를 좀 더 간략하고 현대적인 구조로 재구성했다[26]. 이것이 ‘작가의 여정’이라고 알려진 영웅의 열 두 단계이다. 이러한 영웅의 모험담 구조는 서사의 기본적인 구성 원리이자 신화부터 현대의 소설이나 영화, 게임의 시나리오 등에서도 끊임 없이 나타나고 있는 보편 구조라고 할 수 있다[27].

유아용 서사 창작 어플리케이션에서 기본적으로 제공되는 스토리 조각들 역시 이러한 퀘스트 서사(quest narrative) 구조, 그 중에서도 영웅 서사와의 유사성을 가진다. 이를 앞서 설명한 캠벨과 보글러의 ‘영웅의 여정’ 세 단계에 적용해 보면 다음과 같다.

유아 서사 창작 구조에서 주로 생성 가능한 스토리는 주로 ‘찾아라’, ‘싸워라’, ‘구하라’의 세 동사로 요약될 수

7 <Make a scene-Under the sea>, Innivo, UK, 2012

있는 퀘스트 형식을 띠며, 이는 표6에서처럼 ‘분리/출발 →입문→귀환’로 귀결되는 캠벨의 ‘영웅의 여정’의 세 단계에 부합한다. 결국 ‘찾아라’, ‘싸워라’, ‘구하라’의 순환 양상은 마치 하나의 퀘스트처럼 삼원 구조로 도식화할 수 있다.

표 6. 유아용 서사창작 어플리케이션에 나타난 영웅의 여정

영웅의 여정 (조셉 캠벨)	작가의 여정 (크리스토퍼 보글러)	서사 창작 어플리케이션
출발, 분리	제1막	찾아라
범속한 나날의 세계 모험에의 소명 소명의 거부 초자연적인 조력 첫 관문의 통과 고래의 배	일상세계 모험에의 소명 소명의 거부 정신적인 스승과의 만남 첫 관문의 통과	일상세계 모험의 소명 (~를 찾아라!) 모험을 떠남
하강, 입문, 통과	제2막	싸워라
시련 여신과의 만남 유혹자로서의 여성 아버지와의 화해 신격화 궁극의 은혜	시련, 협력자, 적대자 동물 가장 깊은 곳으로의 접근 시련 보상	본격적인 모험의 시작 시련/조력 적과의 결투 (~와 싸워라!)
귀환	제3막	구하라
귀환의 거부 불가사의한 탈출 외부로부터의 구조 관문의 통과 귀환 두 세계의 스승 살의 자유	귀환의 길 부활 영약을 가지고 귀환	대상 구출 (~를 구하라!) 보상 일상세계로의 귀환

인 사건을 구성한다. 일례로 앞서 분석한 <Toontastic>의 경우 제공되는 인물과 배경은 전형적으로 영웅 서사에서 등장하는 기사나 용, 성, 공주, 해적 등이다. 인물과 배경의 구성 요소들을 조합하고 분류하는 과정에서 사용자인 유아는 이전의 독서 경험에 근거해 영웅 서사 구조를 구성하게 된다. 이러한 과정을 통해 유아는 스토리를 구성하는 가장 기본적인 구조와 그것이 하나의 퀘스트로 구성되는 법칙을 반복 학습할 수 있는 것이다. 조루즈 폴티(Georges Polti)는 『36가지 극적상황』에서 ‘영웅의 모험적인 원정’ 이야기의 경우 모험의 모티프나 대상, 장애물의 성질 등에 따라 여러 다른 플롯들과 연결될 수 있기에 확장 유형을 일일이 열거할 수 없을 정도라고 논한 바 있다. 이러한 특성은 이야기의 골조가 되는 보편 구조의 학습을 통해 사용자인 유아가 향후 다양한 이야기로 변용 가능한 기틀을 마련할 수 있다는 점에서 교육적인 유의미함을 가진다[28].

#### IV. 결론

스마트 기기의 대중화와 조작의 용이성으로 인해 과거 단순히 콘텐츠를 소비하는 수용자로 존재하던 유아는 점차 들은 이야기를 바탕으로 이를 창조적인 방법으로 재구성해 표현하는 생산자로 변화해가고 있다. 그리고 이러한 참여적 수행과정을 통해서 유아는 이야기를 주체적으로 즐기며 텍스트 의미 지평을 확장하는 경험을 하게 된다. 이처럼 콘텐츠의 소비를 넘어 향유하는 주체로서의 유아에게, 스토리-리텔링은 유아의 창의성과 표현력, 리더십 능력을 배양하는 측면에서 무엇보다도 적합한 방법론이다.

본고에서는 이러한 스토리-리텔링 방식이 갖는 유의미함을 밝히기 위해 유아용 서사 창작 어플리케이션을 통하여 구현되는 스토리-리텔링 구조를 연구해보았다. 먼저 서사 창작 어플리케이션이 구현되는 세 가지 양상을 <Doodle cast for kids>와 <Toontastic>, <Story-maker>라는 각 유형별 대표 어플리케이션을 통해 살펴보았다. <Doodle cast for kids> 유형의 어플리케이션들은 도형이나 그림의 일부와 같이 이야기를

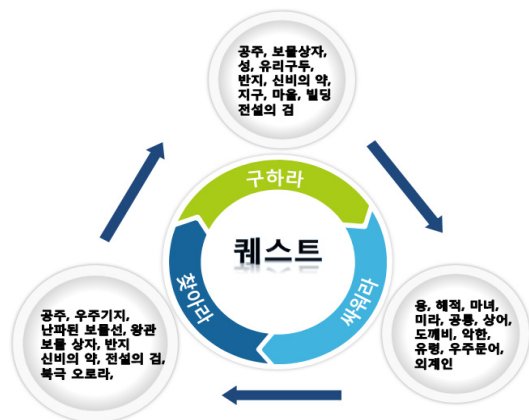


그림 2. 유아용 서사 창작 어플리케이션의 퀘스트 삼원구조

사용자로서의 유아는 프롭의 기능적 인물과 현실 연계의 환상 공간을 바탕으로 영웅의 서사에 의거한 극적

시작할 최소한의 단초를 제공함으로써 창작 발상을 유도하고 이야기의 텍스트를 도출하도록 돕는다. <Toontastic>으로 대표되는 두 번째 양상은 인물이나 배경과 같은 보다 구체적인 이야기 조각들을 조합하고 재구성해서 이야기를 구성하는 형식을 띤다. 특히 이러한 방식은 하나의 씬 단위의 이야기가 아니라 스토리 아크를 바탕으로 연속된 씬들의 결합으로 플롯 구성을 가르친다는 점에서 교육적인 유의미함을 갖는다. 단순히 하나의 이야기를 할 수 있는 텍스트뿐만이 아니라 보다 거시적 관점의 컨텍스트를 제시함으로써 유아는 이야기를 구성하고 배치하는 방법을 체득할 수 있기 때문이다. 마지막으로 모방과 패러디를 통해 2차 창작물을 구현할 수 있도록 유도하는 <Story-maker>와 같은 리텔링 유형은 기존의 이야기를 바꾸어 보는 일종의 창의적 글쓰기의 경험을 제공한다는 점에서 가치를 지닌다.

한편 유아용 스토리-리텔링 어플리케이션은 또한 인물, 배경, 사건이라는 이야기의 3요소에 의해 구성된다. 본고에서는 프롭의 『민담형태론』의 기능에 의거한 인물 분류법을 바탕으로 스토리-리텔링에서 보편적으로 등장하게 되는 인물들의 유형을 살펴보았다. 또한 바다나 우주와 같이 빈번하게 제시되는 공간들의 분석을 통해 유아용 리텔링 콘텐츠가 주로 현실 연계적 환상공간으로 공간성이 확장되는 측면을 확인했다. 마지막으로 ‘찾아라, 싸워라, 구하라’로 요약되는 퀘스트 삼원구조로서의 사건 구성 방식을 캠벨의 영웅의 서사 구조와의 관련성을 통하여 짚어보았다.

유아에게는 완성도 높은 좋은 텍스트를 접하는 것도 중요하지만 동시에 내재된 상상력과 창조성을 발휘하도록 이끌어주는 빈칸을 가진 텍스트를 다뤄보는 것도 교육적으로 유의미하다. 앞서 살펴보았던 어플리케이션들은 이처럼 유아에게 일종의 ‘창조적인 틈’을 제공하고 있다고 볼 수 있다. 유아는 그 빈틈을 스스로의 참여를 통한 상상력으로 채우며, 동시에 이야기의 보편적인 구성 요소와 구성 방식에 대한 법칙성을 깨닫게 되는 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 노운서, 노명희, 김명화, 백미열, *아동문학*, 양서원, 2010.
- [2] 윤은미, “‘동화 듣고 다시 말해보기(Story-Retelling)’활동이 만 3세 유아의 이야기 구성능력 과 읽기 발달에 미치는 효과”, *열린교육연구*, 제 15권, 제1호, pp.213-236, 2007.
- [3] Vladimir Y. Propp, 유영대 역, *민담형태론*, 새문사, 2007.
- [4] L. M. Morrow, "Retelling stories: A strategy for improving young children's comprehension, concept of story structure, and oral language complexity," *The Elementary School*, Vol.85, No.5, pp.646-661, 1985.
- [5] B. Cambourne, *The Whole Story: Natural Learning and the Acquisition of Literacy in the Classroom and the Acquisition of Literacy in the Classroom*, Ashton Scolastic, 1998.
- [6] M. J. Cliatt and J. M. Shaw, "The story time exchange: Ways to enhance it," *Childhood Education*, Vol.64, pp.293-294, 1988.
- [7] L. B. Gambell, P. S. Koskinen, and B. A. Kapinus, "Retelling and the reading comprehension of proficient and less-proficient readers," *Journal of Education Research*, Vol.84, No.6, pp.356-362, 1991.
- [8] 박수정, *동화재구성 활동이 유아의 동화재구성 능력과 창의성에 미치는 영향*, 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문, 1998.
- [9] 김문희, *동화와 관련된 확장활동이 유아의 언어창의성에 미치는 영향*, 한남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.
- [10] 이은영, *이야기 꾸미기 활동과 유아의 창의성 및 언어표현력과의 관계연구*, 한양대학교 교육대학원 박사학위 논문, 2001.
- [11] 박영란, *동화제시방법이 유아의 동화 이해도에 미치는 영향*, 전남대학교 교육대학원 석사학위논문

문, 2000.

[12] 이현지, 동화를 듣고 다시말해보기 활동이 만4세 유아의 이야기 이해력에 미치는 영향, 공주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.

[13] 김지연, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.

[14] 신경미, 신인숙, “글 없는 그림책을 활용하는 극화활동과 이야기 짓기 활동이 유아의 창의성 및 언어능력에 미치는 영향”, 미래유아교육학회지, 제21권, 제6호, pp.515-525, 2007.

[15] 김희동, 전자책과 종이책의 경험 활동이 유아들의 이야기 이해도 및 창의성에 미치는 효과, 경북대학교 과학기술대학원 석사학위논문, 2011.

[16] 김은정, 박성덕, 김경철, “학습관련 인지이론에 기반한 유아용 스마트폰 어플리케이션 분석”, 한국게임학회논문지, 제11권, 제4호, 2011.

[17] 권혜령, 유아의 학습 능력을 고려한 전자동화책 설계 및 구현, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2010.

[18] <http://www.youtube.com/user/zincRoeGames>

[19] <http://toontube.launchpadtoys.com>

[20] 이경화, “동시와 미술을 활용한 아르미 프로그램이 유아의 창의성 향상에 미치는 영향”, 창의력 교육 연구, 제6권, 제1호, pp.5-20, 2003.

[21] Maria Nikolajeva, 조희숙 외 5역, 아동문학의 학적 접근, 교문사, 2009.

[22] Maria Nikolajeva, 위의 책.

[23] 신현재, 권혁준, 박준욱, 아동문학의 이해, 박이정, 2007.

[24] 이승훈, 문학으로 읽는 문화상징사전, 푸른사상, 2009.

[25] 한혜원, 아이의 마음을 흠치는 스토리텔링 전략, RHK, 2012.

[26] Jeff Howard, *Quests*, Taylor&Francis Group, 2008.

[27] 홍민정, 영웅 서사를 활용한 창작 교육 방안 연구, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문,

2009.

[28] 강심호, 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링, 살림, 2005.

저 자 소 개

한 혜 원(Hye-Won Han)

정회원



- 1999년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
- 2002년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학석사)
- 2009년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학박사)

▪ 현재 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공 조교수

<관심분야> : 디지털 스토리텔링, 에듀테인먼트, 디지털 게임, 전자책, 팬덤

류 민 수(Min-Soo Ryu)

준회원



- 2012년 8월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
- 현재 : 이화여자대학교 디지털 미디어학부 영상콘텐츠 전공 석사과정

<관심분야> : 디지털 스토리텔링, 에듀테인먼트, 어플리케이션, 전자책, 기능성 게임