

아이들이 책을 좋아하게 만들 디지털 콘텐츠 디자인

Digital Content Design Making Children Like Reading Books

왕린, 이하나
인천대학교 문헌정보학과

Lin Wang(wanglin@inu.ac.kr), Ha-Na Lee(gksk4657@naver.com)

요약

최근 현대사회의 다양한 스마트기기들이 보편화됨에 따라 스마트기기를 활용한 유아용 콘텐츠들이 주목을 받고 있다. 이러한 유아용 콘텐츠들은 한꺼번에 다양한 요소들을 접할 수 있다는 점과 편리함 때문에 많은 부모들과 선생님들 사이에서 사용되고 있다. 그러나 스마트기기를 활용한 유아용 콘텐츠들의 과도한 이용은 아이들의 상상력 저하, 언어발달 저하 등에 문제로 우려의 목소리를 받고 있다. 따라서 본 연구는 현 세대의 아이들이 스마트기기를 이용한 콘텐츠를 통해 최종적으로 아날로그 책을 통한 독서를 좋아하도록 디자인하고자 한다. 우선 현재 스마트기기의 유아용 콘텐츠들로 사용되는 멀티미디어들의 특징을 그림 책비디오, 애니메이션, 멀티미디어동화, 앱북 4종류로 나누어 알아보았으며 이를 토대로 디지털 콘텐츠의 활용 방안들에 대한 근거를 마련하였다. 이러한 본 연구는 아이들이 책을 좋아하게 만들 디지털 콘텐츠들 디자인 하는데 있어 가이드라인 역할을 수행할 것이다.

■ 중심어 : | 디지털 콘텐츠 | 유아용 디자인 | 독서 증진 |

Abstract

Recently, with various smart devices being used, more attention is paid to digital content development for kids. Many parents and teachers are using digital contents both at home and the classroom. However, there are many concerns on the delayed language ability development and lack of social skills due to children's overuse of digital technology. This study reviewed related literature on digital content for kids including storytelling videos, flash, animation, multimedia fairy tales, and app-books. Based on that, digital contents design guidelines were proposed. It was expected that by appropriate digital content design, children would like reading books just as they like watching digital contents.

■ keyword : | Digital Content | Design for Kids | Reading Promotion |

I. 서론

1. 연구배경과 목적

2016년 콘텐츠산업 전망에 따르면 전 세계 인터넷에

접속된 스마트폰 대수가 2019년까지 38.9억대, 태블릿은 10억대가 되면서, 동영상과 음악 외에 게임에도 클라우드 적용 가능성이 높아진다고 전망했다. 또 2019년에는 전 세계 인구의 58.5%가 모바일 인터넷 이용자가

될 것으로 예상되는 가운데, 웹 콘텐츠 이용 행태 역시 모바일이 중심이 될 것으로 전망했다[1]. 이렇게 최근 현대사회에는 다양한 스마트기기가 보편화됨에 따라 유아를 위한 스마트기기를 활용한 여러 가지 독서 콘텐츠 연구 및 개발을 통해 다양한 유아용 독서콘텐츠들이 나오고 있다. 단순히 그림과 노래가 나올 뿐 아니라 영상과 게임 등으로 다양하게 즐길 수 있어 부모 및 교사들이 아이들 독서교육에 많이 사용하고 있다. 유아교육용 스마트폰 앱에 대한 부모 인식조사에 따르면 부모들에게 자녀가 유아교육에 관련된 스마트기기의 앱을 접한 적이 있는지 여부에 대한 설문조사를 실시한 결과 89.0%로 대다수 접한 적이 있다고 조사됐다. 그리고 유아의 스마트기기 사용능력에 대해 조사한 결과 혼자 사용하기 어려워하는 유아는 32.0%, 보호자를 동반해 사용하는 것은 가능하다 29.0%, 얼마든지 이용 가능하다고 17.0%의 순으로 나타났다[2]. 이처럼 최근에는 디지털 환경 속에서 스마트기기를 활용하여 부모 및 교사와 함께 유아들이 할 수 있는 여러 가지 활동이 다양해지고 있으며, 쉽게 접할 수 있게 되었다. 그러나 이와 같은 매체의 다양화 및 보편화에 따라 유아의 스마트기기 사용의 문제점 또한 같이 나타나고 있다. 유아의 스마트기기 사용의 문제점으로는 먼저 책으로 읽는 독서에 비해 상상력이 자극되지 않는다. KBS 다큐프라임 <책 읽는 대한민국, 읽기혁명>에서는 책으로 읽은 아이들과 영상으로 본 아이들에게 각자의 느낌을 그림으로 그리게 하는 실험을 진행했다. 그 결과 책으로 읽은 아이들은 자신이 느낀 생각을 개성 있게 표현한 반면, 영상으로 본 아이들은 영상의 한 장면만을 옮길 뿐이었다. 즉, 스마트 기기는 아이들에게 상상력이 아닌 정보 제공을 할 뿐이다. 둘째, 책을 멀리하고 스마트 기기만 이용한 아이일수록 언어능력이 떨어진다. 스마트기기를 이용한 독서의 경우 아이들은 시선을 스크린에 고정시킨 채 수동적으로 바라볼 뿐이다. 내용에 대해 생각할 여유, 이해할 기회, 대화조차도 없다. 즉, 아이는 스마트 기기로 동화책을 보고 있는 것이 아니라 단지 스크린의 움직이는 영상과 소리에 빠져 있을 뿐이다[3].

하지만 이런 부정적 측면만 있는 것은 아니다. 연구

초기에는 부정적인 연구 결과가 나왔지만 연구가 진행될수록 멀티미디어 교육방법의 긍정적 연구 결과가 발표되고 있다. 충분한 연구와 검증을 걸친 멀티미디어 자료를 접하게 된다면, 우리는 책 읽기를 더욱 즐겁고 유익하게 할 수 있다는 연구결과가 나왔고[4], 컴퓨터 소프트웨어 경험은 유아의 전체 창의성 향상에 긍정적 영향을 미치는 것으로 연구되어 창의성 향상에 효과가 있는 것으로 밝혀졌다[5]. 또 플래시 애니메이션 동화학습의 경우 주의력 결핍과잉행동장애(Attention Deficit/Hyperactivity Disorder, ADHD) 아동의 학습 흥미도와 어휘력에 긍정적인 변화가 도출 되었다[6].

21세기에는 지식정보 사회를 맞이하여 전자매체 및 영상매체가 발달하면서 현대사회는 더욱더 독서활동 선택의 폭이 넓어지고 있음에도 불구하고 책을 통한 독서의 중요성이 여전히 강조되고 있는 이유는 책을 이용한 독서활동이 일상생활이나 사회생활에 필요한 지식과 정보를 얻을 수 있을 뿐만 아니라, 학습의 도구이며, 말하기, 듣기, 쓰기가 복합적으로 포함되어 있는 독서활동은 언어 기능의 개발을 촉진하기 때문이다[7]. 이뿐만 아니라 독서는 아이들에게 있어 의사소통, 논리적 사고력, 창의력 등 고도의 지적능력을 향상시킬 수 있으며, 올바른 인생을 영위하는데 필요한 인생관과 세계관을 정립할 수 있으며, 인격을 수양하는 것이 가능하다[8]. 따라서 본 연구는 아이들이 독서를 하는데 있어 스마트기기 이용의 장점과 아날로그 독서의 장점을 모두 가져갈 수 있도록 스마트기기 이용으로만 끝나는 것이 아니라 스마트기기의 이용을 통해 아이들이 아날로그 책에 흥미를 느껴 아날로그 독서까지 이어서 할 수 있게끔 디지털 콘텐츠를 디자인하는데 그 의의가 있다.

2. 연구내용 및 방법

본 연구는 현 세대의 아이들이 멀티미디어를 이용한 콘텐츠만을 접하는 것이 아닌 멀티미디어 독서를 통해 아이들의 종이책 독서 증진을 기대하는데 의의가 있다.

따라서 본 연구에서는 다음과 같은 방법으로 진행하고자 한다. 먼저 연구대상을 선정하고 현재 멀티미디어 별 특징에 대한 연구를 바탕으로 미래의 유아콘텐츠가 가져야할 방향에 대해 논의하고자 한다. 후에 기존에

존재하고 있는 그림책 비디오, 애니메이션, 멀티미디어 동화, 애플북을 정의하고 미래의 디지털콘텐츠에 필요한 활용요소를 앞서 다룬 멀티미디어의 이론적 배경을 바탕으로 멀티미디어 콘텐츠의 활용방법과 특징들이 중요책으로 옮겨지면서 갖는 유아의 독서 학습효과의 중요성을 정리한다.

II. 멀티미디어 별 이론적 배경

본 연구에서는 영유아의 활동 발달을 통해 연구대상을 선정하고 멀티미디어들을 통해 각각의 멀티미디어들이 가지는 특징에 대해 제시한다. 멀티미디어 종류로는 그림책 비디오, 애니메이션, 멀티미디어 동화, 애플북을 선정하였다.

영유아기에는 언어발달이 급속도로 이루어지는 시기이기 때문에 보육과정에서 언어와 연관된 다양하고 색다른 경험이 필요하다[9]. 영유아기 활동은 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 네 영역으로 구성된다. 그중에 쓰기 활동 영역에서 멀티미디어 기기인 컴퓨터와 프린터 등의 사용을 볼 수 있다. 유아(만3세~5세)가 되면 멀티미디어 기기를 사용하여 학습을 시작한다. 이 시기가 되면 인지적 발달과 언어적 발달이 빠른 속도로 이루어지는데 눈앞에 존재하지 않는 대상이나 일에 대해 정신적 표상에 의한 생각을 할 수 있는 표상능력이 발달하고 상상과 환상이 풍부해지는 시기이다. 또한 주변세계에 대한 호기심과 탐구욕으로 생동감이 넘치는 시기라고 볼 수 있다. 또한 이때 다양한 멀티미디어를 활용한 교육을 하면 아이들의 인지적 발달에 맞추어 효과적인 교육이 된다. 따라서 본 연구에서는 연구대상을 만 3세 이상으로 한다.

1. 그림책 비디오

그림책 비디오란 그림책을 기반으로 다양한 영상기술을 사용하여 움직임과 성우의 대사와 해설, 음악과 음향효과를 첨가하여 제작된 영상매체이다. 아이들에게 그림책을 읽어주는 것과 그림책 비디오를 시청하게 하는 것은 시각적 이미지(visual image)를 보여주며 이

야기를 들려준다(story telling)는 점에서 비슷하다[10]. 영상에는 움직임, 음악, 대사, 음향효과 등이 포함되어 있으며 그렇기 때문에 인쇄된 그림책과는 다른 차원의 완성도 높은 작품을 어린이에게 제공한다[11]. 그림책 비디오는 언어감각의 발달에 있어서 다음과 같은 지원을 할 수 있다. 첫째, 아름다운 동영상 매체인 비디오 활용은 유아의 언어적 발달을 촉진할 수 있는 풍부한 분위기를 조성한다[12]. 둘째, 유아들은 움직이는 생동감과 음향과 음악이 있는 그림책비디오를 통해 이야기 흐름을 즐기는 기쁨을 느낄 수 있다. 셋째, 인쇄매체인 그림책과 영상매체인 그림책 비디오를 경험하면서 유아들은 의사소통에 있어서 문어와 구어의 독특한 차이를 경험하며 각각의 가치를 인식한다. 넷째, 그림책 비디오의 경험은 유아의 이해력을 도와주고 이야기 구조나 요소에 대해 알 수 있게 한다. 다섯째, 그림책의 일부만 보여주고 전체 이야기를 그림책 비디오로 보여줌으로써 유아 스스로 책으로 돌아오게 유도 할 수 있다. 따라서 그림책 비디오를 본 후 유아들은 스스로 원본 그림책을 보게 된다고 하였다[13]. 이와 같이 그림책 비디오를 그림책 읽어주기와 연계하여 사용한다면 유아들에게 그림책을 소개하고, 유아들을 그림책으로 다시 돌아가게 하는 풍성한 문학적 경험을 잡는 기회를 제공할 것이라고 제시하였다[14][15].

2. 애니메이션

애니메이션이란 그림과 같이 움직이지 않는 대상에 연속성을 담아 대상의 동작을 움직임으로 나타내어 제작한 영상이다. 애니메이션 공간에서는 일상적인 소재가 새롭게 변하며 무생물에 생명을 부여하는 것은 물론, 시공간을 초월하는 것이 모두 가능하다. 이러한 애니메이션은 영상과 음향 등의 요소를 복합적으로 활용하여 내용을 전달하기 때문에 기존의 다른 매체보다 더 발휘되는 시청각의 효과를 갖는다. 움직이는 영상을 통한 생동감 있는 표현과 시청각을 자극하는 다양한 특수효과로 보는 이의 상상력을 자극하며, 주의를 집중시키는 것이 애니메이션의 큰 특징이다[16]. 영상과 음향을 모두 활용하는 애니메이션은 단순 오락적 측면이 아닌 다양한 방법으로 활용이 가능하다. 그렇기 때문에 애니

메이션은 게임, 마케팅, 교육 등의 여러 분야에서 널리 사용되고 있으며, 특히 아동을 대상으로 더욱 효과적이다. 시각과 청각적인 요소에 보다 활발하게 반응하는 아동에게 애니메이션은 오락적 기능과 더불어 교육적 측면으로도 활용가능성이 높기 때문이다[17].

최근에 애니메이션이 지닌 생략, 과장 기법과 시공간의 틀에 얽매이지 않는 자유분방함, 그림과 문자, 소리와 동작의 총체적 전달 효과를 인정받아 유아용 학습물(비디오, 인터넷)에서 애니메이션의 형식을 이용하고, 유치원과 어린이집과 같은 유아교육기관에서도 애니메이션을 적극적으로 활용하고 있다. 유아의 언어적 발달 특성상 영아에서 유아가 되면서 어휘력이 증가되고 글자에 관심을 갖기 시작하면서 반복, 독백 등 자기중심적 언어로 시작해서 사회화된 언어로 바뀌기 시작한다. 그리고 리듬, 같은 음의 반복, TV광고, CM송(Commercial Song) 등을 따라 부를 수 있고 한 가지 주제로 토론하거나 발표 할 수 있다. 따라서 애니메이션 제작에서의 시사점으로는[18] 첫째, 주인공들의 바른 언어 표현으로 유아들에게 올바른 언어 환경을 제공해 주며 언어의 다양하고 세련된 표현을 길러준다. 둘째, 유아들은 TV 애니메이션의 스토리를 거의 모두 이해할 수가 있고, 선별력이 미숙하므로 너무 허황된 이야기나 부적절한 내용들의 적절성에 신경을 써야 한다. 셋째, 숫자나 글자, 쓰거나 읽기 활동을 교육하거나 표현 하여 유아들에게 지적인 흥미와 활동을 유발한다. 넷째, 성인 취향의 모호한 대사나 유아에 적절치 못한 언어나 문법사용을 유의한다. 다섯 째, 동화, 신화 등의 동화책이나 그림책의 내용을 차용하여 보여줌으로써 책과 친숙하게하며 독서를 유도한다.

3. 멀티미디어 동화

인터넷 동화(이하 멀티동화)는 인터넷 사이트에서 제공하고 있는 동영상, 시각 및 음성 또는 문자자료가 포함된 동화를 의미하는 것으로 최근에 컴퓨터가 많이 보급되면서 아동들이 많이 접하는 매체로 인터넷 동화는 아동들에게 문학적 소양이나 문해 발달에 영향을 미친다. 멀티동화는 유아들을 겨냥한 전략적 상품으로 컴퓨터상에서 플래시 애니메이션기법과 내레이션, 배경음

악, 효과음, 학습게임 등이 종합적으로 구현되는 새로운 개념의 디지털 그림책이다. 동화를 플래시 애니메이션 구현으로 제작해 아이들이 온몸으로 이야기를 감상할 수 있게 만든 것이다. 인터넷을 활용한 멀티미디어 동화의 다음과 같은 적용법상의 특성을 갖는다. 첫째, 시간과 공감을 넘어서, 인터넷이 가능한 곳이라면 언제, 어디서든 인터넷상으로 동화를 듣고 볼 수 있으며 둘째, 종이책에서는 어려웠던 애니메이션과 같은 움직임은 동영상과 전문적인 구현가의 목소리로 동화를 보고 들을 수 있고 셋째, 여러 주제의 동화를 보는 동시에 들으며, 동화가 계속적으로 업데이트를 함으로 늘 새로운 동화를 즐길 수 있다[19]. 넷째, 개별 또는 집단 학습이 용이하다. 다섯째, 통합적 활동이 가능하다. 즉 멀티동화는, 유아들을 겨냥한 전략적 상품으로 컴퓨터상에서 플래시 애니메이션기법과 내레이션, 배경음악, 효과음, 학습게임 등이 종합적으로 구현되는 새로운 개념의 디지털 그림책이다[20].

4. 애플북

영미권에서는 ‘애플북’이라는 언어보다는 ‘인터랙티브 e북’이라는 단어를 사용하고 있으며 스마트디바이스(스마트폰, 스마트패드)에서 실현 가능한 애플리케이션(Application) 체제의 도서를 애플북이라 한다. 즉, 애플리케이션이 스마트 기기로 실행되는 전자책 형태를 말한다. 애플북은 이미지, 영상, 소리 등 색다른 인터랙션을 구현하여 고도의 상호작용이 추가된 e-Book이 업그레이드된 이동성을 갖는 전자책이다. 이전 전자책이 가지는 제한적 문제를 영상과 사운드 및 이미지를 이용하여 보완하였다[21]. 애플북의 특성은 크게 3가지로 나뉜다. 첫째, 종이 인쇄가 아닌 디지털 인쇄라는 점이다. 이점은 시각적 표현의 확장과 아울러 청각적 표현이 용이하다. 정제된 이미지에서 동적인 애니메이션을 더해 어린이들에게 쉽게 다가갈 수 있으며 색다른 시각적 표현을 활용할 수 있고, 성우의 내레이션, 배경음악, 효과음 등을 활용하여 읽어주기, 스스로 읽기, 녹음 등의 효과가 추가된다. 둘째, 터치스크린을 사용한다. 탭(tab), 스피ن(spin), 드래그(Drag)와 같은 모션을 통해 사용자로 하여금 액션을 이끄는 개념을 추가했다. 셋째, 데이터

(data)통신으로 Play스토어, T스토어, 앱스토어 등과 같은 앱 상의 마켓을 통해 애플리케이션 형태의 콘텐츠를 데이터망(WiFi, 3G)을 통해 쉽게 다운받으며 업데이트가 쉽다[21].

III. 디지털 콘텐츠 활용방안

앞 서 이론적 배경에서는 멀티미디어별 동화 독서의 특징에 대해 알아보았다. 이번 디지털 콘텐츠 활용방안에서는 아이들이 책을 좋아하게 만들기 위해서는 어떠한 디지털 콘텐츠 요소들이 필요한지 그리고 이러한 요소들을 활용하여 어떠한 방향으로 디지털 콘텐츠들이 디자인 되어야 하는지에 대해 살펴보고자 한다.

1. 캐릭터

캐릭터는 이야기를 이끌어가는 대상이자 시선을 가장 먼저 사로잡는 핵심적인 요소이다. 아이들에게 캐릭터에 대한 흥미는 콘텐츠에 대한 관심과 집중도를 높여 줄 뿐만 아니라 독서의 영역을 확대시키는 요인이 될 수 있다. 따라서 캐릭터는 아이들이 친근감을 느낄 수 있는 형태로 구현되어야 한다. 아이들은 캐릭터를 자신과 동일시하거나 닮고 싶은 대상으로 바라보기 때문에 자신과 유사한 모습의 캐릭터에게 더 친근감을 느끼고 관심을 갖게 된다. 이때 유아와 같이 가분수의 비율로 그려지고 휘어진 선을 사용하여 둥글고 귀여운 모습을 강조한다면 아이들의 호감과 인기를 얻는 되는 요인이 될 수 있다[22].

또 다른 방법으로 기존 매체의 일러스트레이션을 그대로 착안해 애니메이션 캐릭터로 활용함으로써 친근감을 줄 수 있다. 아이들이 기존 매체에서 새로운 인터페이스로 독서를 시작할 때에는 다소 생소함을 느낄 수 있다. 따라서 이미 눈에 익숙하고 친근한 이미지를 활용함으로써 이전의 독서환경과의 거리감을 좁혀주는 것이다. [그림 1]와 같이 아이들에게 높은 인기를 끌고 있는 애니메이션 겨울왕국은 원 소스 멀티 유스(one source multi-use)의 방법으로 애니메이션뿐만 아니라 도서로도 출판되어 활용된 예가 있다. 이러한 방법은

기존 매체의 일러스트레이션을 그대로 착안함으로써 아이들이 시각적 측면과 스토리 사이의 위화감 없이 이야기를 쉽게 이해할 수 있으며, 독서의 인터페이스 환경 또한 자연스럽게 이동할 수 있는 요인이 될 것이다. 또 이시기에 인지적 발달 특성상 생명이 없는 대상에서 생명과 감정을 부여해 모든 사물이나 생물의 의인화에 거부감이 없으므로 모든 것이 의인화되는 애니메이션의 특징은 유아들에게 용이하며 친숙하다. [그림 2]와 같이 겨울왕국의 캐릭터였던 올라프(눈사람)를 이용한 도서 역시 좋은 출판의 예이다.



그림 1. 겨울왕국 영화 포스터 및 도서[23]



그림 2. 겨울왕국 올라프 도서[24]

2. 움직임

멀티미디어는 시청각을 자극하고 쉽게 빠져들게 만드는 특성 때문에 아이들은 ‘보이는 것’에만 집중하게 되는 경향이 있다. 이는 곧 수동적인 자세로 이야기를 수용하게 되며 사고력의 저하를 야기할 수 있다. 이러한 부분에서 멀티미디어 콘텐츠의 움직임의 요소를 활용하여 아동의 독서향유와 능동적인 참여를 이끄는 것이 중요하다[25]. 캐릭터의 움직임은 아동의 흥미를 유

발하며 기억에 보다 더 오래 남는 요소이다. 따라 하기 쉽고 재미있는 움직임은 동화의 시청을 즐겁게 할 뿐만 아니라, 그 후에도 활발한 신체표현과 노래활동 등의 독후활동을 가능하게 한다[26]. 이는 아동의 능동적인 태도로 시청하는 독서환경을 조성하며, 나아가 책에 대한 관심과 동기를 유발하여 독서습관형성에 기여할 수 있다. 캐릭터의 움직임은 실제감을 더해주고 현실감을 일으킨다. 따라서 등장인물의 움직임은 자연스러워야 하며 긍정적인 모습을 보여주면서 유아들이 느끼기에 좋은 인상을 불러일으키게 해야 한다. [그림 3]의 스노우맨의 등장인물인 눈사람이 웃는 모습이 자연스럽고 섬세하여 마치 살아있는 것처럼 표현되었다. 그러므로 유아들에게 자연스럽게 이미지를 심어주어 쉽게 다가갈 수 있었다. 그리고 등장인물의 감정표현을 확실하게 전달해야 한다. 대사뿐만 아니라 얼굴의 움직임을 통해 감정을 전달하면 대사와 함께 그 효과가 배가 되면서 감정 전달에 더욱 효과적이다.



그림 3. 스노우맨[27]

3. 음악

음악은 멀티미디어 콘텐츠의 분위기를 잡는 역할을 한다. 따라서 분위기를 나타내는 음악을 만들어야 한다. 각각의 장면마다 바뀌는 음악은 유아들의 시선을 사로잡게 할 뿐만 아니라, 내용의 성황에 따라 달라지는 음악은 이야기의 흐름을 빠르게 만들어 속도감을 표현하기도 하고 이야기의 내용을 더 풍부하게 만든다. 유아의 발달단계에 따르면 19개월까지의 유아들은 책을 읽을 때 본인이 아는 것을 지적하고, 단순한 리듬을 듣고 어른을 모방한다고 한다. 24개월 정도의 유아는 친숙한 주제의 반복되는 운율이 있는 그림책을 좋아한다. 30개

월 정도가 되면 자신이 들은 것을 책과 연결시키려 노력하고, 반복적인 운율이 있는 문장을 통해 어느 정도 다음이야기를 예측할 수 있게 된다[28]. 이러한 유아의 발달단계에서도 알 수 있듯이 반복적인 운율은 아이들이 쉽게 이야기에 주목하여 흥미를 느낄 수 있게 해주며 상상력을 키워주는 중요 요소이다. 반복적인 운율이 담긴 노래를 가미하거나 반복적인 운율을 이용하여 리듬감 있게 글을 읽어주는 방법을 활용한다면 아이들이 아날로그 책을 읽을 때에도 반복적인 운율이 담긴 노래나 글을 기억하고 부름으로써 책의 내용을 더욱 오래 기억할 수 있도록 도와 줄 것이다. 애니메이션 동화의 경우 여러 부분을 노래와 연계시켜 노래 감상 교육 뿐 아니라 새로운 노래말 만들기 등으로 아이들의 언어능력 발달과 창의력을 고무시켜 주는 활용을 기대할 수 있다[29]. 애니메이션 겨울왕국에 OST 'let it go'는 전국적으로 아동들이 모두 따라 불렀던 모습으로 보아 같은 멜로디에 가사를 붙이면 언어적으로 단어의 습득과 적용의 이해가 쉬워지며 음성언어에 대한 폭넓은 이해를 자연스럽게 알아가면서 좋은 교육이 될 것이다. 또 도서에 연계해서 음성 CD를 같이 출판하면 효과는 배가 될 것이다.

4. 연계 서비스

스마트기기를 기반으로 하는 애니메이션 동화 시청에서 아날로그 책 읽기까지 고무하는 방법으로 연계 서비스를 제공하는 것이 있다. 애니메이션의 과도한 시청과 몰입을 방지하기 위해 콘텐츠 시청에만 그치지 않고, 더 확장된 정보와 활용기회를 제공하여 아동의 효율적인 독서를 도모하고자 하는 것이다.

그 방법으로 애니메이션 시청이 끝나면 해당 콘텐츠의 아날로그 책을 구입할 수 있는 구매처를 링크로 안내해주는 것이 있다. 도서의 구매처를 안내함으로써, 종이책에 대한 관심과 구매를 유도하고 점차 스마트기기에서 벗어나 종이책 기반의 독서활동을 이어가는데 효과적인 기회가 될 것이다. 이때 애니메이션의 캐릭터를 활용해서 아날로그 책을 소개하는 영상을 추가함으로써 종이책에 대한 아이들의 호기심과 관심을 유발하는 것도 효과적인 방법이 될 수 있다. 또한 콘텐츠 시청이

끝나면 해당 애니메이션 동화와 유사한 도서들을 추천해주는 리스트를 인터페이스에 안내하는 방법이 있다. 동화 콘텐츠와 연관된 정보를 추가적으로 제공함으로써 아이들은 자연스럽게 더 확대된 콘텐츠 시청을 이어나갈 수 있으며, 나아가 애니메이션 동화의 활용성 역시 성장할 수 있는 기반이 될 것이다.

IV. 결론

본 연구는 스마트기기를 이용한 아동의 디지털 콘텐츠 활용을 통해 독서진흥의 기반을 마련하고자 멀티미디어의 특징을 각 그림책비디오, 애니메이션, 멀티미디어 동화, 앱북으로 나누어 살펴보고, 이를 바탕으로 활용방안에 대해 논의하였다. 점차 스마트기기의 보급 연령대가 낮아지고 있는 추세에 아동용 멀티미디어의 이용은 확대되고 있으며, 그에 따라 올바른 콘텐츠의 역할과 활용방안이 요구되어 진다. 이에 독서진흥을 이끄는 디지털콘텐츠는 아동의 건전한 스마트기기의 이용을 바로잡고 나아가 독서습관을 형성하는 방도로 활용이 가능함에 본 연구는 아동용 디지털 콘텐츠 활용요소의 나아가 방향을 다음과 같이 제언한다.

첫째, 본 연구에서 제시한 콘텐츠의 구성인 캐릭터, 움직임, 음악, 연계 서비스를 이용해 아동의 흥미와 관심을 끄는 요소를 충분히 활용해야 한다. 아무리 교육적이고 알찬내용의 콘텐츠더라도 아이들의 흥미와 관심을 끌지 못한다면 그 활용성은 지극히 낮아지게 될 것이다. 때문에 우선적으로 아이들의 관심을 끄는 요소를 활용함으로써 나아가 지속적인 독서활동을 장려할 수 있다.

둘째, 콘텐츠의 구성요소는 아동의 관심을 지속적으로 이어나갈 수 있는 방향으로 응용해야한다. 콘텐츠의 특정요소에 대한 인상으로 독자가 독서콘텐츠를 단지 시청하는 것에 그치지 않고, 지속적인 관심표출과 나아가 독서활동에 동기를 부여하는 것이다.

셋째, 아동의 독서환경이 스마트기기에만 머무르지 않고 아날로그 책으로 넘어갈 수 있는 기반을 마련해야 한다. 스마트기기를 통해서도 아동의 교육과 독서활동

이 가능하지만, 이는 멀티미디어의 특성상 한계에 다다를 수 있다. 과도한 멀티미디어의 시청으로 아동의 시력저하 및 중독 등의 문제가 발생할 수 있기 때문에 오로지 디지털 콘텐츠에만 집중하는 것이 아니라 이를 잘 활용하여 장기적인 독서습관을 정립해야하는 것이다. 따라서 본 연구에서는 연계서비스로 해당 콘텐츠의 구매처 및 연관 콘텐츠 정보를 제공함으로써 더 확대된 범위의 서비스를 제안하고 있다.

현재는 스마트기기의 보급화로 아이들이 언제든 다양한 디지털콘텐츠를 즐길 수 있는 환경에 놓여있지만 이것이 책에서 얻는 지식과 지혜를 보완해줄 수 있을지는 여전히 한계점이 있다. 따라서 아동용 디지털 콘텐츠는 지속적으로 논의되어 스마트기기를 통한 멀티미디어와 아날로그 독서활동을 함께 어우르는 방향으로 연구될 필요가 있다.

참고 문헌

- [1] 디지털 콘텐츠 산업 조사 연구 사업 연구보고서, 한국콘텐츠진흥원, 2016년 1월
- [2] 이주연, 유아교육용 스마트폰 앱에 대한 부모 인식 조사 : 유아의 행동패턴에 따른 부모 인식 조사를 중심으로, 경희대학교 경영대학원, 석사학위논문, 2011.
- [3] <http://www.ibabynews.com/news/newsview.aspx?newscode=201509160858556320004304&categorycode=0017#z>.
- [4] 채석용, 나를 성장시키는 독서법, 소울메이트, 2011.
- [5] 김경수, 이소은, “개방적, 폐쇄적 소프트웨어 경험이 유아의 창의성 및 수,공간능력에 미치는 영향,” 한국열린유아교육학회지, Vol.8, No.1, pp.24-49, 2003.
- [6] 조경희, 플래시 애니메이션 동화학습이 ADHD 아동의 학습흥미도 및 어휘력에 미치는 효과, 대구대학교 특수교육학과, 석사학위논문, 2005.
- [7] M. W. No, “The definition and function of reading,” New Korean life, Vol.22, No.4, p.11, 2012.
- [8] 이복순, 강영하, 남윤석, “독서교육 프로그램이 초

- 등학생의 공감 능력과 장애아동에 대한 또래 수용태도에 미치는 효과,” 특수교육 저널 : 이론과 실천, Vol.11, No.2, pp.210-211, 2010.
- [9] 보건복지부, 2013 어린이 평가 인증 안내 (40인 이상 안산 어린이집), p.87, 2013.
- [10] 현은자, 김세희, *그림책의 이해I*, 사계절, 2005.
- [11] 허정은, *팝업북과 앱북으로 만든 어린이그림책*, 이화여자대학교, 석사학위논문, 2012.
- [12] 이가영, *그림책비디오를 활용한 쓰기 활동이 유아의 읽기 쓰기 발달에 미치는 영향*, 조선대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2007.
- [13] P. H. Duncan, "I liked the book better: Comparing film and text to build critical comprehension," *The Reading Teacher*, Vol.46, No.8, pp.720-725, 1993.
- [14] B. E. Cullinan and L. Galda, *Literature and child*, Forth Worth : Harcourt Brace College Publishes, 1994.
- [15] M. Wipple, "Let's go to the movies: Rethinking the role of film in the elementary Classroom," *Language Arts*, Vol.76, No.2, 1998.
- [16] 박성철, *정채봉 동화 「오세암」 과 애니메이션 <오세암> 비교 연구*, 부산교육대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2008.
- [17] J. U. Kim, "A study on efficient animation education research," *Broadcasting and Media Magazine*, Vol.10, No.2, pp.4-14, 2005.
- [18] 송인옥, *유아기 발달을 위한 유아용 애니메이션의 적합성 연구*, 홍익대학교 산업대학원, 석사학위 논문, 2007.
- [19] 양순애, *인터넷 동화와 그림동화가 유아의 주의 집중도 및 이야기 이해도에 미치는 영향 비교*, 전남대학교 대학원, 석사학위논문, 2003
- [20] 신혜영, *전자책 콘텐츠로서의 멀티동화 현황과 발전방안에 대한 연구*, 세종대학교 영상대학원, 석사학위논문, 2003.
- [21] 김민하, *유아용 앱북 제작을 위한 인터랙션 디자인의 적용 효과성 연구*, 숙명여자대학교 대학원, 박사학위논문, 2015.
- [22] 임혜리, 서혜옥, "유아 TV프로그램 캐릭터디자인에 대한 연구 : 정서적 발달을 중심으로," *커뮤니케이션디자인학회지*, Vol.50, pp.156-168, 2015.
- [23] <http://frozen.disney.com>
<http://www.disneystore.com>
- 『Frozen 5 Minute Stories』
- [24] http://www.dwci.co.kr/kids2/info_view.aspseq=22601
- [25] 박선미, *어린이 독서활동 증진을 위한 영상매체 활용에 관한 연구*, 중앙대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2009.
- [26] 윤현민, 이수형, 이신애, "애니메이션 겨울왕국에 대한 만 5세 유아의 선호요인 및 학부모·교사 인식," *한국어린이미디어학회지*, Vol.13, No.2, pp.113-143, 2014.
- [27] <http://blog.naver.com/gugg0129/220293012436>
- [28] 김정아, "유아 그림책의 그림 표현 기법에 따른 유아의 반응 분석 연구," *한국과학예술포럼*, Vol.14, pp.106-107, 2013.
- [29] 김민하, "스토리텔링을 활용한 민요 교육 방법 연구: 상여소리를 중심으로," *한국국악교육연구학회지*, Vol.8, pp.5-35, 2014.

저 자 소 개

왕 린(Lin Wang)

정희원



- 2010년 : 칭화대학교(공학박사 -Department of Industrial Engineering)
 - 2010년 ~ 2013년 : 삼성전자 책임연구원
 - 2014년 3월 ~ 8월 : 연세대학교 연구교수
 - 2014년 9월 ~ 현재 : 인천대학교 문헌정보학과 조교수
- <관심분야> : Human Computer Interaction, User Experience Design, Library and Information Science

이 하 나(Ha-Na Lee)

준회원



▪ 2015년 ~ 현재 : 인천대학교 문
헌정보학과 석사과정

<관심분야> : Library and Information Science, User
Experience Design