

## 전자그림책의 그래픽텍스트 요소 선호도 연구

A Study on the Preference of Graphic Text Elements in  
Electronic Picture Books

주 저 자 : 이민영 (Lee, Min Young)    경인여자대학교 아동미술보육과  
mylee12@kiwu.ac.kr

## Abstract

The childhood reading experience develops the child's vocabulary and communication skills. This study is based on the importance of children 's reading education, and it is suggested that the graphic picture of electronic picture book, the character type of electronic picture book, And analyzed the preferences of children aged 3 years and older. Through this, it is found that boys are more favorable to the main characters repeatedly appearing than girls, and that they prefer both simplified and comic expressions rather than realistic expressions in graphical image expressions. In addition, we found that electronic picture book is more interested and concentrated on voice tone of stable and affectionate male than voice of woman, which is a friendly caregiver. These children 's preference survey results on graphic texts are expected to be used as a major resource for developing children' s imagination and developing high - quality electronic picture books.

## Keyword

Electronic picture book, Graphic text

## 요약

어린 시절의 독서 경험은 아이의 어휘 구사능력과 대화 능력을 발달시켜준다. 2014년 미국 소아과 학회에서 발표한 바에 따르면 출생 후 3년 이내에 대부분 뇌의 주요한 부분의 발달이 이뤄지며 읽기는 아이들의 지적 능력에 매우 중요한 영향을 미치기 때문에 영아부터 소리를 내어 책을 읽어주는 것이 바람직하다고 한다. 본 연구는 이러한 어린 이 독서교육의 중요성을 바탕으로 현대 어린이들에게 종이그림책을 대체하며 사랑받고 있는 전자그림책의 주인공 캐릭터 표현과 그래픽이미지 표현에 따른 선호도와 더불어 전자그림책의 그래픽텍스트로 음성 전달의 유형에 대한 만3 세 어린이들의 선호도를 조사하여 분석하였다. 이를 통하여 남아가 여아보다 반복적으로 등장하는 주인공 캐릭터에 더 호감을 보이며, 그래픽 이미지 표현에 있어서 사실적 표현보다는 보다 단순화하고 만화적인 표현을 남녀의 구분 없이 모두 선호하는 것을 알 수 있었다. 또한 전자그림책을 주요한 특성인 음성 제공에 있어서 친근한 양육자인 여성의 목소리 보다는 안정적이며 다정한 남성의 목소리 톤에 더 흥미를 느끼고 집중한다는 결과를 도출하였다. 이러한 어린이들의 그래픽텍스트에 대한 선호도 조사 결과는 어린이의 상상력을 높이고, 지적발달을 높은 우수한 전자그림책을 개발하는데 주요한 자료로 활용될 것을 기대한다.

## 목차

### 1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 대상 및 방법

### 2. 그림책의 가치와 변화

- 2-1. 그림책의 개념
- 2-2. 그림책의 특성

### 3. 전자그림책의 이해

- 3-1. 전자그림책의 등장

### 2-2. 전자그림책의 발전

### 4. 전자그림책 그래픽텍스트 요소 선호도 분석

- 4-1. 분석대상 기초분석
- 4-2. 분석방법
- 4-3. 그래픽텍스트 요소 선호도 분석

### 5. 결론

### 참고문헌

## 1. 서론

### 1-1. 연구의 배경 및 목적

날마다 새롭게 발전하는 디지털기술로 인해 아날로그 문화에 대한 기억은 단지, 지난 세대에 대한 향수 즙음으로 여겨지는 것이 오늘 날이다. 그러나 아이러니하게도 아이가 태어나서 웅알이를 하고 걸음마를 익히는 시절에는 아이의 손에 크레파스를 쥐어주고, 동화책을 읽어주며 아이가 행복한 꿈을 꾸며 건강한 인생을 살아나가기를 소망하는 것은 모든 어른들의 공통된 바람이다. 어린이에게 ‘그림책이라는 것은 세대와 문화의 차이를 막론하고 아이들에게 꿈과 희망을 주고 세상을 배우는 첫 교재이자 놀잇감이 된다.

요즘은 스마트 디바이스(Smart Device)의 다양한 보급을 통해 많은 아이들이 종이로 만들어진 동화책이 아닌, 화면에서 읽히거나 움직이며 반응하는 새로운 동화책인 전자그림책(Electronic Picture Book)을 통해 동화의 세계를 만나고 있다. 종이 그림책에 비하여 다양한 콘텐츠와 낮은 가격이라는 장점을 가진 전자그림책은 점차 어린이교육콘텐츠 시장에서 높은 비중을 차지하며 성장할 것은 자명한 일이다. 따라서 본 연구에서는 어린이를 위한 전자그림책이 가지고 있는 그래픽 텍스트에 대한 어린이들의 선호도를 분석하여 보다 어린이들의 문해력을 높이고, 상상력과 시각적 즐거움을 풍부히 제공하는 전자그림책을 기획하고 제작하는 방향에 대하여 조언하고자 한다.

### 1-2. 연구대상 및 방법

본 연구는 전자그림책의 그래픽텍스트에 대하여 독자인 어린이가 어떠한 선호도를 보이는가를 알아보기 위한 연구이다. 본 연구에서 그래픽텍스트란 전자그림책을 구성하는 스토리 외의 시각, 청각적 요소를 묶어서 지칭하는 용어로 사용됨을 밝힌다. 연구대상으로 부천시 소재 어린이집 3곳의 5세만(만3세) 유아 46명을 선정하였다. 남아가 24명, 여아가 22명으로 남아의 수가 여아에 비하여 2명 많게 연구대상 집단이 구성되었다.

연구방법은 그래픽 표현이 다른 전자그림책을 각2회씩 감상한 후 연구대상의 연령이 낮은 것을 고려하여 질문지에 대한 답을 구두로 받아서 설문지에 옮겨 작성하는 인터뷰 기반의 설문조사를 작성한 후 선호도를 분석하여 어린이들이 전자그림책의 그래픽텍스트 요소들에 대해 어떠한 선호도를 나타내는가에 주목한다.

## 2. 그림책의 가치와 변화

### 2-1. 그림책의 개념

그림책은 유아의 일상생활과 관련되어 있고 구성의 특성상 기, 승, 전, 결의 갈등과 해결구조를 가지고 있으므로 정서조절의 과정을 의식하지 못하는 사이에 경험할 수 있고, 그림을 통하여 비언어적인 풍부한 정서를 경험할 수 있는 우수한 정서교육 매체이다.<sup>1)</sup> 성인이 되어서도 어린 시절에 보았던 그림책의 장면들을 기억하고 추억하는 것은 누구에게나 있는 유아기에 대한 그리움이자 추억이다. 또한 그림책을 통해 옳고 바른 것에 대한 가치를 익히고 배우며 자라는 것은 동서양의 막론하고 가장 먼저 매체를 통해 시작된 정서적 가치의 교육이었다는 데에 공감한다.

그림책은 17세기경 한 장의 종이 위에 목판을 통해 찍어낸 그림으로 그림신문이나 화보와 같은 형태인 유럽의 ‘날장그림’에서 출발하여, 세계 최초의 그림책인 코메니우스의 ‘세계도화는 처음으로 어린이용 도서에 그림을 첨가하는 방식이 확산되는 계기가 되었다. 이후 그림책의 만들어내는 인쇄기술과 출판기술의 발전으로 그림책은 아동문학의 독보적인 위치를 가지고 있다. 그림책은 어린이에게 지식을 전달하는 역할을 넘어서 그 자체가 즐거움이 되고 어린이들은 그림책을 통해 자연스럽게 지식과 사물에 대한 인식, 관계에 대한 경험을 하게 한다. 이러한 그림책에 대한 이해를 돕기 위해 다음의 이야기그림책과 지식그림책으로 구별하여 설명할 수 있다.

먼저 이야기그림책은 다양한 그림의 변화를 통해 이야기를 어린이들이 보다 재미있게 이해하도록 돕는 형태로 기본적으로 글과 그림이 함께 조화를 이루고 있는 그림책을 말한다. 베이더(Barbara Bader)는 그의 저서에서 “그림과 단어들 서로 의존하면서 이야기를 꾸며 나가며, 두 개의 마주보는 페이지가 동시에 펼쳐진다. 그 페이지가 넘겨질 때 극적인 상황이 정해지는 예술 형태이다.”<sup>2)</sup>라고 이야기하며 그림책의 개념에 대해 설명하고 있다.

두 번째로 지식그림책은 보는 것 마다 흥미를 가지는 어린이들의 호기심에 부응하기 위한 사물과 주변 환경에 대한 수많은 질문에 대한 궁금증을 충족시켜주기 위한 책으로 주로 자연과 환경, 사물, 숫자 등에 대

1) 박성희, 그림책 관련활동이 유아의 정서조절에 미치는 영향, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2003, p.2

2) 이춘희 장미정, 아동문학교육, 태영출판사, 2010, p.257

한 이름이나 형태, 용도를 설명해주는 그림책을 말한다. 즉 어린이의 지적 호기심을 해결하는데 도움을 주기 위한 지식과 정보를 전달해주는 역할을 하는 그림책을 지식그림책이라고 정의할 수 있다.

## 2-2. 그림책의 특성



[그림 1]뱅상 고도의 작품

최근 서울국제도서전에서는 주한프랑스문화원의 주관으로 '아동문학의 새로운 경향'이라는 주제의 세미나가 열렸다. 넘쳐나는 디지털매체의 시대에 종이를 활용한 독특한 그림책을 만들어내는 프랑스 그림책 작가들의 작품은 아날로그시대의 향수를 불러일으키고 동시에 종이 가 가지고 있는 유형의 구조물적 특성을 한껏 뽐내는 자리였다.

그림책은 이와 같이 오랜 세월을 거치면서 아동문학작품이자 하나의 예술작품으로 발전해오고 있다. 그림책은 종이매체에서 시작하여 다양하게 발전해오고 있다. 그림책에 대한 이해를 돕고자 그림책의 특성을 문학성과 예술성으로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

### 2-2-1. 그림책의 문학성

#### ① 주제

주제(theme)는 이야기를 구성하는 작가의 중심 생각이다. 이러한 주제는 어린이들에게 생각하는 힘을 길러주고 그들의 행동에 변화를 일으켜준다. 그러므로 이야기의 어린이를 위한 그림책이 갖추어야 할 요건은 다음과 같다. 먼저 어린이생활 주변의 이야기로서 어린이들이 쉽게 공감하고 보편타당한 진리를 담고 있는 것이어야 한다. 또한 주제에 대해 여운이 오랫동안 남는 간단명료한 것이 좋다. 즐거운 상상과 아름다운 꿈을 가질 수 있는 주제를 담고 있는 그림책의 주제는 자아개념, 두려움, 환상과 모험, 유머 등의 유아적 내적 세계에서부터 가족 세계, 사회세계, 자연세계, 입양, 이혼, 환경보전 등 현대의 사회 문제까지 다룬다.

그림책의 내용은 과거와는 달리 그 주제가 확장되어 가고 있기 때문에 그림책의 주제는 어린이의 주변 세

계를 보완할 수 있어야 한다. 그리고 어린이의 기본적인 욕구를 충족시켜줄 수 있으며, 어린이의 발달 수준에 적합하여야 한다.

#### ② 인물

Nikolajeva는 이야기 구성 요소 가운데 '인물(Character)'을 스토리상에서 행위를 수행하는 대행자로서 사람이나 의인화된 동물 혹은 사물이라고 정의 내린다. 어린이를 위한 그림책의 등장 인물은 다음과 같은 특성이 있다.

첫째, 사람을 비롯하여 동물, 사물, 식물, 무생물처럼 그 종류가 다양하며 의인화된 동물이 자주 등장한다. 둘째, 어린이 자신의 모습이나 행동이 반영되어 쉽게 동일시하고 공감할 수 있는 인물이 등장한다. 등장 인물과의 동일시 과정은 유아가 이야기의 사건 전개에 대한 주의를 기울이게 하고 이야기 속에 더욱 몰입하고 즐거움을 찾도록 하는데 기여한다. 셋째, 그림책에 등장하는 인물은 이야기 진행상 스토리 전반에 걸쳐 계속 변화하는 특성을 가진 역동적(Dynamic)인물일 수 있고, 일관성 있게 지속되는 성격인 정적(Static)인물도 있다. 넷째, 성격묘사에 있어 성격의 일면만이 부각되는 평면적(Flat) 인물이나 성격의 여러 면이 부각되는 입체적(Round) 인물로 묘사되며 환상과 일상생활 등을 다양한 인물로 묘사한다.

#### ③ 플롯

플롯(Plot)은 이야기 속의 줄거리나 줄거리에 나오는 여러 가지 사건을 일관성 있게 짜는 일이나 수법을 말한다. 어린이를 위한 그림책의 적합한 플롯은 단순하지만 잘 만들어진 이야기의 요구조건을 충족시켜야 한다. 좋은 그림책의 플롯 혹은 줄거리는 즉, 명확한 시작, 절정, 결말이 있다. 줄거리는 해결되어야 할 갈등에 초점이 있다. 이 갈등이야말로 이야기를 흥미롭게 하는 요소이다.

또한 어린이들의 흥미유발과 긴장감을 불러일으켜 그림책을 읽는 재미를 북돋아야 하며, 어린이들이 뒤에 이어질 이야기를 예측할 수 있는 기회를 제공하여 상상력과 창의력을 키울 수 있도록 돕는다.

#### ④ 배경

이야기가 일어나는 시간과 장소를 말한다. 배경은 글의 내용을 보충해 주는 역할을 하며, 분위기 조성 및 등장인물의 성격 창조를 돕기도 한다. 배경은 글로 표현할 수 없는 세심한 부분까지 나타낼 수 있어 독자의 그림책의 이해를 돕는다. 그림책의 배경은 장소에 따른

분류로 현실세계, 비현실 세계, 현실세계와 비현실 세계의 공존으로 나눈다.

### ⑤ 문체

그림책의 문체는 언어의 사용, 단어의 선택, 문장의 구성 및 상징과 관련이 있다. 유아를 위한 그림책에 표현된 언어는 리듬감이 있고 반복이 많아서 즐거워야 한다.

예를 들어 ‘지각대장 존’에서는 ‘존 패트릭 노먼 맥헤너시’라는 긴 이름이 반복되어 나오면서 지각대장과 연관된 느낌을 살려 주고 리듬감을 살려 준다. 또한 그림책은 간결한 문장과 대화, 정확하고 경쾌한 언어로 쓰이는 것이 즐거움을 준다.

## 2-2-2. 그림책의 예술성

그림책의 그림은 이야기를 말하는 서술적인 예술이다. 예술적인 완성도가 뛰어나고 질적으로 좋은 그림책을 봄으로써 그림책 속의 아름다운 그림들을 통하여 심미감을 발달시킬 수 있다. 또한 본문의 내용과 잘 부합되는 그림은 글이 전달하고자 하는 의미를 명확하게 시각화 해준다.

### ① 선

선은 사물의 특성을 나타내고 모양의 윤곽을 드러내고, 감정적인 반응을 암시해 준다. 짙은 선이나 얇은 선, 길거나 짧은 선, 넓거나 가는 선, 곧거나 구부러진 선 등은 저마다 다른 느낌을 준다. 휘어진 곡선과 원은 따뜻하고 이국하며 안전한 느낌을 준다. 날카롭고 Z형의 선은 흥분과 빠른 움직임을 보여준다. 수평선은 침착하고 안정된 느낌을 나타내고, 수직선은 높이와 거리감을 드러낸다.

[그림2]는 직선들의 연결을 통하여 상징적인 표현을 통해 태양에서 대지로 내려가는 직선은 먼 거리를 묘사하고 있으며, 삐걱한 마들린느에서의 곧은 직선은 수녀원 학교에서 기대하는 엄격한 행동을 시각적으로 묘사하고 있다.



[그림 2] 태양으로 날아간 화살, 삐걱한 마들린느

### ② 공간

공간이 실제로 그림책에 미치는 영향은 크다. 공간은 그 페이지에 그려져 있는 사물에 시선을 집중하게 하는 역할을 한다. 만약 페이지에 빈 공간을 포함하지 않는다면 이미지들이 뻣뻣하게 보이고, 독자들의 시선은 분산될 것이다. 독자들은 정확하게 어디를 보아야 하는지 또는 그 그림이 무엇을 말 하려는지 핵심을 알 수 없다. 반대로 단 하나의 물체 주변에 커다란 공백이 있다면 우리 모두는 그 물체에 집중할 것이다. 그러나 텅 빈 공간은 외로운 혼자라는 의미를 내포하기도 한다. 또한 공간은 거리감을 만들어 준다.

### ③ 모양

모양은 그림의 분위기를 창조하고 메시지를 전달하기 위한 정서적인 반응을 이끌어내도록 도와준다. 예를 들면 둥근 곡선과 원은 부드럽고 유연해 보이며, 편안하고 따뜻하고 안정감을 준다. 그리고 사각형이나 삼각형 모양처럼 각이 있는 모양은 딱딱하고 폐쇄적으로 느껴지고 더 흥분하기 쉬운 반응, 불안, 혼란한 느낌을 불러일으킨다.

### ④ 색

그림책 그림의 색깔은 어린이들에게 좋은 색깔과 나쁜 색깔이 고정되어 있지 않다. 유아들에게 원색, 파스텔톤, 흑백 등 다양하게 제공함으로써 유아들은 색깔에 대한 경험이 확대되어 간다. 어린이가 항상 밝은 색을 좋아한다는 잘못된 생각이다. 놀랍게도 아이들은 흑백의 그림에 즐거워한다. 아이들은 번쩍거리는 화려한 색을 좋아하고 흑백으로 된 책은 거부할 거라는 생각은 잘못된 것이다. 놀랍게도 아이들은 흑백의 그림에 즐거워한다. 아이들은 번쩍거리는 화려한 색을 좋아하고 흑백으로 된 책은 거부할 거라는 생각은 잘못된 것이다.

색은 가장 정서적인 감정을 불러일으키는 미술 요소 중의 하나이다. 빨강과 노랑은 따뜻하고 행복한 것으로 연상하게 한다. 파란색에서 마음을 진정시키거나 슬픔을 그려내기도 하는데 그 이유는 고요한 물 또는 넓고 넓은 하늘과 연관시키기 때문이다. 보라색은 왕족과 같은 품위를 의미하고, 초록은 질투나 질병 또는 생명과 부활을 동시에 의미한다.

### ⑤ 구도와 원근법

그림의 구도(Composition)는 세부 묘사를 어떻게 배열하느냐와 관계가 있다. 이 구도는 정서적인 면에도 영향을 미치지만 이야기를 끌어나가기에도 영향을 주는 중요한 특성을 가지고 있다. 그림의 구도를 어떻게 정

하느냐에 따라 운동감, 안정감, 지루함 등 느낌이 크게 달라진다. 그림의 무게 중심을 아래로 정하면 시선이 아래로 집중되어 안정적이지만 무겁게 보인다. 그 반대의 경우에는 동적이며 긴장감이 느껴진다.

구도의 중요한 특징은 원근화법(perspective)이다. 그림을 보는 사람이 어떤 위치에서 사물이나 사건을 보아야 하는지를 결정하는 것이다. 우리는 어떤 것을 가까이 가서 볼수록 그 사건에 몰입한 것처럼 보이며, 멀리서 볼수록 그 사건과 거리를 두고 있는 것처럼 보인다. 좋은 구도는 책장을 넘길 때마다 그 글의 성격에 맞는 리듬감을 창조해서 그림책 전체의 통일감을 만들어 낸다.

### ⑥ 촉감과 결

그림책에 나타나는 질감은 포피, 비단, 나뭇결 등 화가가 사용하는 도구에 따라 다르게 나타나며 먼저 그린 그림 위에 형묘, 톱밥 등의 질감을 이용하여 그림의 특성을 나타내기도 한다.

## 3. 전자그림책의 이해

### 3-1. 전자그림책의 등장

전자책(Electronic Book)이란 컴퓨터로 만들어진 파일형태의 출판물로 컴퓨터나 전용디바이스를 통해 읽는 디지털 출판물을 뜻한다. 1964년 미국 국립의학도서관은 의학 문헌의 색인목록을 담은 인덱스 메디커스(Index Medicus)의 조판을 컴퓨터로 이용함으로써 최초로 전산사직 방식으로 만든 출판물을 선보였으며, 이 전산사직의 방식은 활자에 비해 편리성과 정밀성을 갖고 있어 급속히 활자를 대체하기 시작하였다.

전자신문사의 보도에 따르면 국내에서는 1991년 초대 문화부장관이었던 이어령 교수가 세계 전자출판의 현황을 조사하면서 전자그림책의 도입이 시작되었다고 한다. 이후 국내 전자그림책 산업은 정부차원의 지원을 받으면서 눈부신 성장을 거듭하였다. 특히 모바일 선진국답게 다양한 형태의 전자그림책 단말기들이 출시되면서 우리는 지금 전자그림책의 전성기를 누리고 있다고 해도 과언이 아니다.

### 3-2. 전자그림책의 발전

전자책은 인터넷을 많이 사용하는 10-30대에 일반적으로 호응을 얻고 있으나 오랫동안 화면을 통해 책

을 읽을 경우 눈에 주는 부담이 적지 않음을 감수해야 하는 문제점이 지적되고 있다. 1998년 10월에 결성된 일본 전자서적 컨소시엄에서 조사한 '전자책에 대한 독자의 반응'의 결과에서도 '읽기 어렵고 피곤하다'는 응답이 과반수를 넘었다고 한다.<sup>3)</sup> 이러한 조사결과가 아니더라도 전자책이 모니터를 통해 글을 읽어야 하는데 오는 피로감은 누구나 공감하는 부분이다. 그럼에도 불구하고 어린이들이 디지털 디바이스를 통해 영상이나 그림책을 보는 풍경은 이미 우리의 일상이 되어있다.

멀티미디어나 시청각 자료, 독서, 이 모두의 목적은 어린이들에게 보다 나은 정보를 제공해 주고 그들의 사고력과 창의력을 길러주는 데 있지만 각 자료는 나름대로의 특성을 갖는다. 예를 들면 정보전달이나 교육의 효과는 멀티미디어 쪽이 우세할 것이며 창의력과 사고력을 기른다는 측면에서는 독서가 효과적이다. 이는 멀티미디어는 상상력의 부여보다는 많은 정보 속에서 원하는 것을 빠르게 찾는단지 주어진 여러 환경 속에서 실행을 거듭해 보면서 자신의 생각이 어떻게 표현될 수 있는지를 시험해 보고 가장 좋은 것을 선택하도록 하는 양방향성 정보의 주고받기에 보다 더 치중되어 있기 때문이다.<sup>4)</sup> 반면에 전자그림책은 종이그림책에 비하여 다각적인 이해와 경험이 가능해질 수도 있으며, 시각과 청각을 도무 활용하는 커뮤니케이션이 가능하고 자신의 선택에 따른 반응을 확인 할 수 있다는 점에서 어린이들에게 매우 매력적인 매체이며, 그로 인한 보다 정확한 전달과 이해를 가져오기도 하는 긍정적인 측면도 있다.

그러나 전자게임기를 오래 사용하는 어린이는 집중력 장애와 두통, 시력 저하 등으로 인해 성장기 어린이의 건강한 두뇌발달에 부정적인 영향을 미친다는 전문가의 우려는 전자그림책을 즐기는 어린이들을 지도할 때 유념해야하는 부분이다. 전자그림책은 이미 퇴화된 CD-ROM형태의 전자그림책을 제외하고 PC기반의 인터넷 전자그림책과 스마트디바이스 기반의 앱형태의 전자그림책으로 구분할 수 있다.

#### 3-2-1. PC기반의 인터넷 전자그림책

PC기반의 전자그림책은 인터넷 사이트의 회원가입을 통해 무료, 또는 간단한 비용을 지불하고 전자그림

3) 백원근, 일본 출판계 e-북 상용화 실험 마지다, 출판저널, 통권278호, 2000, 4, 20 p.42재인용

4) 한윤옥, 어린이 정보자료와 활용, 아세아문화사, 1997, p.247

책을 볼 수 있다. 회원제 방식은 개인의 PC에 다운받아 사용할 수 없으며 인터넷을 통하여 해당 사이트에 접속을 한 후 이용 가능하기 때문에 인터넷이 불가능한 지역에서 사용할 수 없다. 또한 서비스 업체와 계약 기간이 완료되면 사용할 수 없게 된다는 단점이 있다.

그러나 계약기간 동안 사이트 내의 모든 도서를 열람할 수 있는 장점을 가지고 있다.<sup>5)</sup> 요즘은 주로 대형포털사이트에서 어린이를 위한 콘텐츠를 제공하고 있으며 많은 어린이들이 독후감을 쓰기 위해서 인터넷을 통한 전자 동화책을 제공하는 업체를 이용하는 것으로 나타났다. 또한 PC기반의 전자그림책은 주로 종이책으로 만들어진 원작을 전자화시킨 형식과 디지털콘텐츠 전문 회사에서 자체 제작한 작품들이 탑재되어있으나 원작이 있는 경우는 파일 형태도 변형시킨 것으로 멀티미디어로서 전자그림책이 가지는 상호작용이 일어나지 않는 한계를 가지고 있다.

### 3-2-2. 스마트디바이스 기반 전자그림책



[그림 3] 디즈니의 그림책 증강현실 캐릭터

어린이들이 전자그림책을 보는 스마트디바이스(Smart Device)는 주로 스마트폰과 테블릿PC이다. 그리고 이러한 스마트디바이스에서 구현되는 전자책을 앱북(App Book)이라고 하며 이는 어플리케이션 북(Application Book)의 약자이다. 이 앱북은 기존의 이미지, 영상, 소리에서 얻는 상호작용이 수준이 높은 매체로 어플리케이션 스토어에서 다운을 받아서 어플리케이션만으로 사용하기도 하고, 종이책과 함께 사용하기도 한다.

종이책과 연동되는 앱북은 폰북(Phone Book)과 증강현실 북(AR Book)이 대표적이며, 두 종류 모두 어

플리케이션을 다운받은 후 사용할 수 있다. 폰북은 책 사이에 폰을 끼워 넣어 사용하며, 증강현실 북은 책에 폰을 비춰보면 [그림3]과 같이 평면적인 책 위에 입체적으로 그림책의 주인공들이 움직이는 모습을 연출하여 어린이들의 상상력을 높이고, 시각적 즐거움을 선물한다. 앱북은 인쇄기반의 동화책, 오디오북과 동화책 비디오, CD-ROM전자 동화책, 인터넷 전자 동화책의 성격을 모두 가지고 있으며 [표1]은 이러한 앱북의 특성을 정리한 것이다. <sup>6)</sup>

[표 1] 앱북의 특성

매체의 특성	앱북의 특성
종이 인쇄가 아닌 디지털 출력	<ul style="list-style-type: none"> <li>시각적 표현의 확장</li> <li>애니메이션을 이용, 쉽게 이해</li> <li>다양한 시각적 표현 가능</li> <li>창각적 표현</li> <li>성우의 내레이션 및 대사, 배경음악, 효과음</li> <li>읽어주기, 스스로 읽기 등 녹음기능 이용하여 좀 더 감성적 표현</li> </ul>
터치스크린 (Touch Screen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>창각적 표현</li> <li>풀 터치스크린에서 진동을 이용하여 터치 질감을 나타냄</li> <li>제스처를 통한 인풋</li> <li>탭, 스핀, 드래그 등과 같은 제스처를 통해 인풋(In-Put)과 아웃풋(Out-Put)의 상호작용 가능</li> </ul>
데이터(Data)통신	<ul style="list-style-type: none"> <li>오픈 플랫폼(Open Platform)을 통한 유통</li> <li>앱스토어, 티스토어, 안드로이드 마켓 등과 같은 앱 마켓 이용</li> <li>어플리케이션 형태의 콘텐츠를 데이터 망(Wifi, LTE 등)으로 쉽게 다운로드 가능</li> <li>사용자의 요구사항을 반영하여 앱북의 업데이트 및 재배포 용이</li> </ul>

앱북은 하루가 다르게 구현 기술이 발전하고 있어, 최근 대한민국 전자출판대상에서 대상을 수상한 ‘나’는 360도 회전 증강현실(AR) 기술로 과거의 ‘나’와 미래의 ‘나’가 만나는 판타지를 독자들에게 선사하는 등 보다 새로운 사용자 경험(UX)을 제공하는데 박차를 가하고 있다.

5) 정진영, 국내아동도서출판의 디지털화 경향에 관한 연구, 서강대학교 석사학위논문, 2001, p.54

6) 허정은, 팝업북과 앱북으로 만든 어린이 그림책, 이화여자대학교 석사학위논문, 2012, pp10-11

## 4. 전자그림책 그래픽텍스트 요소 선호도 분석

### 4-1. 분석대상 기초분석

본 연구에서는 어린이들이 전자그림책에서 구현되는 그래픽텍스트 요소 가운데 어떤 부분에 더 흥미를 갖고 있는가를 분석하기 위하여 어린이집 3곳의 만4세 유아 46명(남아 24명, 여아22명)을 대상으로 동일한 전자그림책 콘텐츠를 제공한 후 질문에 대한 답을 구두로 받아서 설문지에 옮겨 작성한 후 선호도를 분석하여 보았다.

조사대상으로 5세(만3세)어린이는 언어능력이 활발하게 발달하고 하루에도 여러 단어를 배우며, 일상생활을 위한 의사소통 기술을 가장 적극적으로 습득하는 시기이다. 특히 옳고 그름에 대한 기본적 가치를 가르치는 시기임으로 인간의 발달 시기 중 가장 왕성한 호기심과 지적성장의 발판을 마련하는 중요한 시기이다.

### 4-2. 분석방법

어린이들의 전자그림책의 그래픽텍스트 요소에 대한 선호도를 알아보기 위해 국내 최대 규모의 그림책 스트리밍 플랫폼 형태의 어린이 전자책 도서관 아이빙에서 스트리밍 조회수 2018년 11월 기준으로 5세(만3세) 이상 유아에 링크된 작품들 가운데 17만회 이상으로 상위에 링크된 전자그림책 ‘이럴 땐, 미안해요! 하는거야,’ ‘감기벌레는 집짓기를 좋아해’를 선정하여 제공하여 2회씩 반복하여 감상하도록 하였다. 도서의 내용은 [표2]와 같다. 앞서 연구방법에서 설명한 바와 같이 본 연구에서의 그래픽텍스트는 전자그림책의 스토리 외에 어린이에게 전달되는 시각, 청각적 텍스트를 총칭하고 있다.

본 연구에서 선택한 그래픽 텍스트는 ‘유아대상 유아교육용 인터넷 콘텐츠 평가척도’) 가운데 전자그림책 그래픽 텍스트 가운데 주인공 캐릭터 호감도, 그래픽 표현스타일 선호도, 효과가 3가지를 도출하여 어린이들의 반응을 조사하였다.

[표 2] 분석용 전자그림책 내용

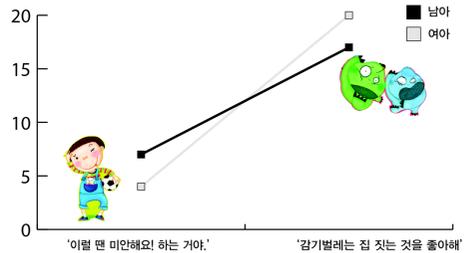
도서명	내용
‘이럴 땐 미안해요! 하는 거야’	어린이들이 어떤 상황에서 “미안해요”라고 말해야 하는가에 대해 다양한 상황을 설정

7) 김민경, 양애숙, 유구중, 유아교육용 인터넷 콘텐츠 평가 및 유형별 내용분석, 한국열린유아교육학회 춘계학술대회지, Vol2008 No5, pp350-351, 2008

	하고 친절하게 미안하다고 말하도록 지도함
‘감기벌레는 집짓기를 좋아해’	감기를 옮기는 바이러스를 벌레로 표현하여 손을 깨끗하게 닦는 습관이 감기를 예방하는데 중요하다는 것을 사람의 몸에 집을 짓기를 좋아하는 감기벌레의 입장에서 이야기함

### 4-3. 그래픽텍스트 요소 선호도 분석

#### 4-3-1. 주인공 캐릭터 호감도



[그림 4] 주인공 캐릭터 호감도 비교

어린이들에게 동일한 전자그림책을 2회씩 반복하여 감상하게 한 후 각 동화의 주인공에 대하여 질문하였다. “우리가 본 동화책에서 어떤 주인공이 재미있게 느껴졌나요?”라는 질문에 어린이들은 [그림4]와 같이 상황에 따라 주인공이 바뀌고, 목소리가 변하는 ‘이럴 땐 미안해요 하는 거야’ 보다 어린이에게 감기를 옮기려고 노력하다 실패하는 악당인 감기벌레가 계속 나오는 ‘감기벌레는 집짓기를 좋아해’의 캐릭터를 더 재미있게 느꼈다고 전체 46명 가운데 80%에 해당하는 37명(남아 20명 여아17명)이 선택하였다.

특히 이 중 여아가 17명 보다 남아 20명이 주인공 캐릭터의 반복적 노출에 쉽게 호감을 갖고 감성적으로 동화되는 것을 알 수 있다.

#### 4-3-2. 그래픽 표현 스타일 선호도



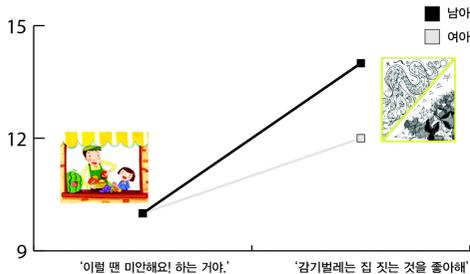
[그림 5] 감기 바이러스의 만화적 표현



[그림 6] 다양한 색상과 사실적 표현에 가까운 그래픽

어린이들에게 제공된 두 작품은 그래픽 관점에서 차이점이 분명하다. [그림5], [그림6]과 같이 먼저 ‘이럴 땐 미안해요! 하는 거야는 등장인물과 배경의 표현이 사실에 가깝다. 사용하고 있는 색채 또한 다양하며 화면에 색상을 충분히 채워 넣는 형태가 주를 이루고 있는 반면, ‘감기벌레는 집짓기를 좋아해는 눈에 보이지 않는 감기바이러스를 벌레로 시각화하며 어린이들의 건강을 해치는 집을 짓기 위한 고군분투하는 모습이 만화와 같이 표현되어 있다.

동일한 전자그림책을 두 번씩 감상 한 후 어린이들에게 각각의 대표적 장면들에 대하여 “어떤 그림이 더 흥미롭고 좋아 보이나요?”라는 질문에 [그림 7]과 같이 남아와 여아의 선호도가 특별히 차이를 보이지 않았으며 20명의 어린이가 실제로 가까운 비례와 색상을 유지하는 그림책을 선택하였고, 26명의 어린이가 색을 비교적 단조롭게 사용한 만화와 같은 그림을 가진 책을 더 재미있다고 응답한 점은 어린이들이 화려한 색과, 현란한 그래픽을 좋아할 것이라는 일반적인 예상을 벗어난 결과이다.



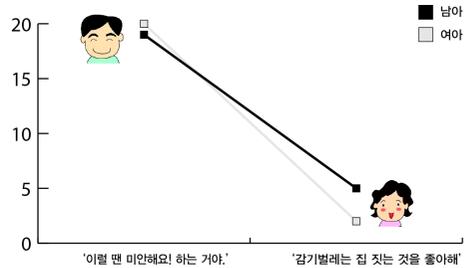
[그림 7] 그래픽표현 선호도

### 4-3-3. 효과음

전자그림책이 종이그림책과 다르게 가지고 있는 장점은 바로 효과음과 인터랙션 기능일 것이다. 본 연구에서 제공한 두 그림책콘텐츠는 각각 아빠의 음성과 엄마의 음성으로 녹음되어져 있다. 일반적인 성우의 내레이션이 아닌 아빠, 엄마와 같은 일반인들이 녹음하여 들려주는 동화는 어린이들이 매우 친근하게 느껴 반복적으로 보여 달라고 요구하는 긍정적인 반응에 사용자들로 하여금 좋은 평가를 받고 있다.

어린이들은 아빠의 목소리로 주인공이 “미안해요.”라고 말해야 하는 상황마다 목소리가 바뀌어 들려주는 작품과 흑 옆에 있는 아기목소리도 들리며 엄마의 목소리로 감기벌레와 주인공의 이야기를 흥미롭게 읽어주

고 있는 작품을 감상하였다. “어떤 그림책의 내용이 더 재미있었나요?”라는 질문은 시각적 표현이 아닌 그래픽 텍스트로서의 효과음과 내레이션에 대한 호감도를 묻는 질문으로 “누가 더 재미있게 읽어 주었나요?”라는 질문을 추가하여 질문의 의도를 어린이들에게 설명하였다.



[그림 8] 효과음과 내레이션 선호도

응답은 [그림8]과 같이 좀 더 굵고 다양한 목소리를 제공한 ‘이럴 땐 미안해요 하는 거야의 내용을 더 재미있게 기억하고 있었다. 동화의 내용적 측면에서 감기를 예방하기 위해 손을 청결히 하라는 동화보다, 많은 상황에서 미안하다고 표현하라는 교육적 메시지가 더 많은 내용의 동화가 오히려 어린이들에게는 학습적이기보다는 상황에 대한 몰입감을 높여주는 내레이션이 호감도를 높여 더 효율적인 교육적 효과를 기대할 수 있게 된 사례라고 볼 수 있다.

특히 남아의 79%에 비해 여아의 91%가 아빠의 음성으로 녹음된 전자그림책에 높은 호감을 보인 것도 매우 흥미로운 결과이다.

## 5. 결론

전자그림책이 가지고 있는 그래픽텍스트에 대하여 만3세 어린이가 보여주는 선호도는 교육콘텐츠의 기획 및 제작자에게 의미 있는 결과를 보여주고 있다. 먼저 그림책의 주인공이 가지고 있는 캐릭터에 대해 어린이들은 반복적으로 등장하는 인물에 대해 더 친근감을 느끼고 감정적 몰입이 용이한 것으로 나타난 것은 조사대상 어린이들이 만3세라는 점에서 볼 때 어린이들의 시선은 발달단계를 뛰어넘지 않는다는 것이다. 아무리 일찍 교육콘텐츠에 노출되고 다양한 미디어를 접할 지라도 대부분의 어린이는 신체, 정서 발달 단계에 따른 선호도와 습득력을 뛰어넘지 않는다는 점에 주목할

수 있다.

또한 그래픽이미지 표현 스타일에 따른 선호도 분석을 통해 어린이들은 현실세계에 따른 사실적 비율과 형태의 그림보다는 보다 단순화된 이미지에 더 즐거움을 느끼며 다양한 색채의 사용에 대한 만족감이 그리 높지 않다는 것도 전자그림책을 개발하는 제작자에게 중요한 방향성을 제시하고 있다. 마지막으로 전자매체의 특성이 가진 음성제공에 있어서 평소 익숙한 엄마의 음성 보다는 아빠로 대변될 수 있는 안정적이고 정감 있는 남성의 목소리에 많은 어린이들이 호감을 보이는 것을 통해 양육자의 고른 참여가 어린이 정서발달에 미치는 긍정적인 면을 재검증해주는 사례가 되었다. 이후 보다 다양한 연령의 어린이들을 대상으로 한 연구와 인터랙션 기능에 대한 선호도 연구가 이어져 인공지능시대를 살아가는 어린이의 정서발달과 인지발달을 돕는 우수한 전자그림책의 개발을 기대한다.

## 참고문헌

1. 이춘희 외, 아동문학교육, 태영출판사, 2010
2. 한윤옥, 어린이 정보자료와 활용, 아세아문화사, 1997
3. 김민경, 양애숙, 유구종, 유아교육용 인터넷 콘텐츠 평가 및 유형별 내용분석, 한국열린유아교육학회 춘계학술대회지, Vol2008 No5, 2008
4. 박성희, 그림책 관련활동이 유아의 정서조절에 미치는 영향, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2003
5. 정진영, 국내아동도서출판의 디지털화 경향에 관한 연구, 서강대학교 석사학위논문, 2001
6. 허정은, 팝업북과 앱북으로 만든 어린이 그림책, 이화여자대학교 석사학위논문, 2012
7. 백원근, 일본 출판계 e-북 상용화 실험 마치다, 출판저널, 통권278호, 2000