

한국아동청소년문학학회
제30회 2022년 겨울 학술대회

디지털 시대의 어린이문학

- 팬데믹과 어린이2



- 일시 : 2022년 2월 11일 (토) 14:00 ~ 17:50
- 장소 : 온라인 학술대회
- 주최 : 한국아동청소년문학학회
- 후원 : 창비어린이 · 역락

<한국아동청소년문학학회 제30회 2022년 2월 학술대회 일정표>

팬데믹과 어린이 2
- 디지털 시대의 어린이문학

(후원 : 서울교육대학교 초등국어교육연구소, 창비어린이, 역락)

1. 대회 개최일 및 장소

- 개최일: 2022. 2. 12. 토요일 14:00~17:50
- 장 소: 온라인 학술대회

2. 학술대회 실시 방식

- ① 실시간 화상 프로그램을 활용한 온라인 학술대회로 실시할 예정임.
- ② 온라인 학술대회 진행 과정에서 실시간으로 질문을 받을 예정이며, 이에 대해 종합 토론 실시
- ③ 실시 프로그램: ZOOM 화상 회의실
- ④ ZOOM 접속 링크와 아이디 및 비밀번호

<줌 접속링크 안내>

■ 줌 접속링크

<<https://us02web.zoom.us/j/8345156407?pwd=ekdYMnJqeWJZWwJCWTVMUWZmZTFHZz09>>

■ 줌 접속 아이디 및 비밀번호

- 회의 ID : 834 515 6407
- 암호 : 1234

2. 대회 주제 및 일정별 세부 계획

1부: 기조 강연, 2부: 주제 발표, 3부 : 지정 및 종합 토론

일정		발표 및 내용
접수	13:30~14:00	zoom 회의실 안내 및 회원 접속
1부 기조강연 사회: 박성애 (서울시립 대)	14:00~14:10	<ul style="list-style-type: none"> • 개회사 <ul style="list-style-type: none"> - 조은숙(한국아동청소년문학학회 회장, 춘천교대)
	14:10~14:50	<ul style="list-style-type: none"> • [기조강연] <ul style="list-style-type: none"> - 주제 : 디지털 환경은 어린이들의 자유 놀이 공간이 될 수 있을까? - 발표 : 정현선(경인교대)
	14:50~15:00	휴식
2부 주제 발표 사회: 이지영 (경인교대)	15:00~15:20	<ul style="list-style-type: none"> • [주제발표1] <ul style="list-style-type: none"> - 주제 : 디지털 시대 어린이와 문학적 경험의 변화 - 발표 : 김지은(서울예대)
	15:20~15:40	<ul style="list-style-type: none"> • [주제발표2] <ul style="list-style-type: none"> - 주제 : 디지털 옛이야기의 변용과 확산 - 발표 : 김경희(가천대)
	15:40~16:00	<ul style="list-style-type: none"> • [주제발표3] <ul style="list-style-type: none"> - 주제 : 디지털 그림책의 인식과 활용 사례 연구 - 발표 : 김현경(경인교대)
	16:00~16:10	휴식
3부 지정 및 종합토론 사회: 장수경 (목원대)	16:10~17:10	<ul style="list-style-type: none"> • [지정 및 종합토론] <ul style="list-style-type: none"> - 토론 : 한명숙(공주교대), 박현숙(춘천교대), 박유신(서울석관초)
총회 사회: 방은수 (서울교대)	17:10~17:40	총회 및 연구윤리특강
	17:40~17:50	폐회사

목 차

개회사 및 기초강연 ○●

【개회사】

조은숙(춘천교대)

- 【기초 강연】 디지털 환경은 어린이들의 자유 놀이
공간이 될 수 있을까?
..... 5
발표 : 정현선(경인교대)

주제 발표 및 종합토론 ○●

- 【주제 발표1】 디지털 시대 어린이와 문학적 경험의
변화
..... 87
발표: 김지은(서울예대)

- 【주제 발표2】 디지털 옛이야기의 변용과 확산
..... 102
발표 : 김경희(가천대학교)

- 【주제 발표3】 디지털 그림책의 인식과 활용 사례 연구
..... 118
발표 : 김현경(경인교대)

【지정 및 종합토론】

- 137
토론 : 한명숙(공주교대), 박현숙(춘천교대),
박유신(서울석관초)

총회 및 연구윤리 특강 ○●

- 145



2022 겨울 학술대회



디지털 환경은 어린이들의 자유 놀이 공간이 될 수 있을까?

기조 강연: 정현선(경인교대)

디지털 환경은 어린이들의 자유 놀이 공간이 될 수 있을까?



정현선

경인교육대학교 국어교육과 교수

미디어리터러시연구소 소장

<https://hs-Jeong.net>; <http://cmlr21.org>

1. 문제의식: 디지털 환경에서의 아동 권리 관점에서 ‘놀이’와 ‘안전 설계’에 대한 사회적 관심이 필요함.

지속적인 디지털 미디어 이용의 저연령화 추세 및 코로나19로 인한 어린이들의 바깥 활동과 대면 상호작용이 위축되고 학습 뿐 아니라 여가, 문화, 오락을 위한 디지털 기기 이용 시간이 더욱 증가한 사회적 변화 속에서, ‘디지털 놀이(digital play)’의 개념, 의미, 중요성 및 부모(양육자)와 교사의 역할이 부각되고 있음.

지속적으로 진화하는 디지털 환경에서의 아동 권리에 대한 유엔 아동권리위원회의 일반논평 제25호 채택을 계기로, 온라인 상에서 경험할 수 있는 각종 ‘위험(risks)’으로부터 어린이와 청소년을 보호하기 위한 디지털 환경의 ‘안전 설계(safety-by-design)’ 및 기업과 규제 기관의 책무성에 대한 국제사회의 논의가 활발해짐.

‘자유 놀이(free play)’의 개념과 중요성

- 어린이들은 놀이를 통해 자신의 주변 세계에 대해 경험하고 배운다. 어린이들은 놀이를 통해 물리적 환경을 탐색하고, 감정을 표현하며 단어를 형성해 나간다. 따라서 놀이는 어린이의 인지적, 신체적, 사회적, 정서적 발달과 상상력 및 창의성의 발달에 있어 핵심적인 역할을 한다.
- 0세-8세의 유아 및 초등학교 저학년 시기에 강조되는 ‘자유 놀이(free play)’는 어린이들에게 자신이 원하는 방식으로 놀 수 있는 전적인 자유가 있음을 강조하는 개념으로, 어린이들이 놀이의 재료, 관심 영역, 내용 등에 대해 선택권을 가져야 함을 중요하게 여긴다.
- 자유 놀이의 핵심은 **어린이의 독립성**에 있으며, 부모, 보호자, 교사는 **어린이들이 안전한 공간에서 즐겁게 놀이를 할 수 있도록 어린이의 목소리에 귀 기울이고 놀이의 단서를 제공하며 놀이 방법을 알려주고, 다른 어린이들과 어울릴 수 있도록 지원하고 격려하되 간섭과 개입은 최소화하는 것이 원칙**이다.

[출처: unicef. “What is free play and why should you encourage it at home?”

<https://www.unicef.org/parenting/child-care/what-is-free-play>]

핵심 질문

- ‘디지털 놀이(digital play)’의 개념은 무엇이고, 이것이 놀이의 본질에 부합한다고 볼 수 있는 근거는 무엇일까?
- 전 세계적으로 디지털 전환이 가속화되는 사회 변화 속에서, 디지털 환경을 어린이들의 인지적, 사회적, 정서적 발달 및 상상력과 창의성 발달을 위한 ‘자유 놀이(free play)’를 위한 안전한 공간으로서 어떻게 설계해야 할까?
- 디지털 환경에서의 아동 권리의 관점에서 ‘디지털 놀이’에 대한 부모, 양육자, 교사, 학교가 지닌 인식과 실천에 어떤 개선이 필요할까?

2. ‘디지털 놀이(digital play)’의 개념 (2016)



Jackie Marsh 교수
(University of Sheffield)

EARLY YEARS, 2016
VOL. 35, NO. 3, 242-253
<http://dx.doi.org/10.1080/09575148.2016.1167675>

Routledge
Taylor & Francis Group

OPEN ACCESS

Digital play: a new classification

Jackie Marsh^a, Lydia Plowman^b, Dylan Yamada-Rice^a, Julia Bishop^a and Fiona Scott^a

^aUniversity of Sheffield, Sheffield, UK; ^bUniversity of Edinburgh, UK

ABSTRACT
This paper draws on an ESRC-funded study of play and creativity in preschool-aged children's use of apps in the UK. The main objectives of the study were to collect information about access to and use of apps in the home, establish the most popular apps and identify the features of those apps that are successful in promoting play and creativity. A mixed-method approach was used to collect data, including video filming of children using the most popular apps. In identifying play types that emerged in the analysis of data, the team utilised an established taxonomy, which outlines sixteen play types. This taxonomy was reviewed and adapted to analyse data from the project relating to digital play. Through this process, an additional type of play, transgressive play, was identified and added to the taxonomy. The paper outlines the implications of the revised taxonomy for future studies of play.

ARTICLE HISTORY
Received 13 December 2015
Accepted 15 March 2016

KEYWORDS
Digital play; technology and play; taxonomy of play

Jackie Marsh, Lydia Plowman, Dylan Yamada-Rice, Julia Bishop & Fiona Scott (2016). Digital play: a new classification, *Early Years*, 36:3, 242-253, DOI: 10.1080/09575146.2016.1167675

- 영국에서 취학 전 아동(0-5세)의 앱 사용을 바탕으로 이루어진 놀이와 창의성에 대한 연구를 기반으로 ‘**디지털 놀이(digital play)**’의 개념을 제시.
- 가정에서 이루어지는 어린이들의 앱 접근과 사용에 대한 정보를 수집하고, 가장 인기 있는 앱이 무엇인지를 파악한 후, **놀이와 창의성을 성공적으로 촉진한 앱들이 가진 기능**을 알아보는 것을 목적으로 한 연구.
- 가장 인기있는 앱을 사용하는 어린이들의 놀이에 대해 동영상 촬영을 포함한 혼합 연구의 방법으로 데이터를 수집하고, 데이터 분석에서 나타난 놀이의 유형을 식별하기 위해 16가지 놀이 유형에 대한 기존의 분류 체계를 활용하고 검토함.
- ‘디지털 놀이’에 관한 연구 데이터 분석 과정에서 기존의 분류 체계를 조정하여, 기존의 분류법에 **‘관습을 거스르는 놀이(transgressive play)’**를 17번째 놀이 유형으로 추가할 것을 제안함.

‘복합양식 분석틀(multimodal meaning making)’ 을 적용해 어린이들의 디지털 놀이를 정교하게 분석.

- “어린이들의 디지털 놀이를 촬영한 동영상들은 Taylor(2014)가 개발한 교실의 사소통에 대한 복합양식 분석틀을 사용하여 전사되었다. 이 분석틀은 **의사 소통의 순서에 따른 발성/대사, 시선, 표정, 촉각(터치) 및 근접성(공간 위치)의 표기**를 가능하게 한다. 디지털 기술을 사용할 때 어린이들이 하는 활동들이 복합양식적 특성을 지닌다는 점을 고려할 때 이 적절한 접근 방식이라 할 수 있다(Kress 2010). 세 가지 예는 모두 학교 IT 교실에서 촬영되었으며 아이들은 태블릿을 개별적으로 사용했다. 연구원들은 어린이들의 행동을 식별할 수 있는 ‘어깨 너머’ 슷을 사용하여 촬영했다. 녹화 중 방 안에 있던 다른 사람은 IT 선생님뿐이었다.” (p.248)

어린이들의 교실 의사소통의 복합양식 분석틀 (Multimodal Transcript Grid: Taylor, 2014)

순서

음성/대사

행동

시선

몸짓, 표정

자세, 근접성, 촉각

Number of Turn	Vocalisation/ speech	Action	Gaze	Gesture, Facial expression	Posture, Proxemics / Haptics
1					
2					

TAYLOR, R. (2014). Meaning between, in, and around words, gestures, and postures: multimodal meaning making in children's classroom communication. *Language and Education*, 28(5), 401-420.

16가지 놀이 유형 (p.247)

Hughes, B. (2002) (2nd ed.).
*A Playworker's Taxonomy
of Play Types*. London:
PlayLink.

Table 1. Play types: adapted from Hughes (2002).

Play Type	Hughes' definition	Adapted for this project
1. Symbolic play	Occurs when children use an object to stand for another object, e.g. a stick becomes a horse	Occurs when children use a virtual object to stand for another object, e.g. an avatar's shoe becomes a wand
2. Rough and tumble play	When children are in physical contact during play, but there is no violence. Energetic play	Virtual rough and tumble play occurs when avatars that represent users in a digital environment touch each other playfully, e.g. bumping each other
3. Socio-dramatic play	The enactment of real-life scenarios that are based on personal experiences, e.g. playing house, going shopping	The enactment of real-life scenarios in a digital environment that are based on personal experiences, e.g. playing house, going shopping. This could take place through play with avatars, or by imagining that an on-screen virtual character is involved in such play off-screen
4. Social play	Play during which rules for social interaction are constructed and employed	Play in a digital context during which rules for social interaction are constructed and employed
5. Creative play	Play that enables children to explore, develop ideas and make things	Play that enables children to explore, develop ideas and make things in a digital context
6. Communication play	Play using words, songs, rhymes, poetry, etc.	Play using words, songs, rhymes, poetry, etc. in a digital context. Can include text messages, multimodal communication and so on
7. Dramatic play	Play that dramatises events in which children have not directly participated, e.g. TV shows	Play in a digital context that dramatises events in which children have not directly participated, e.g. TV shows. This could take place through play with avatars, or in chat rooms, etc.
8. Locomotor play	Play which involves movement, e.g. chase, hide and seek	Virtual locomotor play involves movement in a digital context, e.g. child may play hide and seek with others in a virtual world

9. Deep play	Play in which children encounter risky experiences, or feel as though they have to fight for survival	Play in digital contexts in which children encounter risky experiences, or feel as though they have to fight for survival
10. Exploratory play	Play in which children explore objects, spaces, etc. through the senses in order to find out information, or explore possibilities	Play in a digital context in which children explore objects, spaces, etc. through the senses in order to find out information, or explore possibilities
11. Fantasy play	Play in which children can take on roles that would not occur in real life, e.g. be a superhero	Play in a digital context in which children can take on roles that would not occur in real life, e.g. be a superhero. This could be through the use of an avatar, but may also include taking on a character off-screen whilst they engage in on-screen activities in the fantasy scenario
12. Imaginative play	Play in which children pretend that things are otherwise	Play in a digital context in which children pretend that things are otherwise
13. Mastery play	Play in which children attempt to gain control of environments, e.g. building dens	Play in digital contexts in which children attempt to gain control of environments, e.g. creating a virtual world
14. Object play	Play in which children explore objects through touch and vision. They may play with the objects	Play in which children explore virtual objects through vision and touch through the screen or mouse. They may play with the virtual objects
15. Role play	Play in which children might take on a role beyond the personal or domestic roles associated with socio-dramatic play	Play in a digital context in which children might take on a role beyond the personal or domestic roles associated with socio-dramatic play. This could be through the use of an avatar, or they could take on a role themselves as they engage in on-screen activities
16. Recapitulative play	Play in which children might explore history, rituals and myths and play in ways that resonate with the activities of our human ancestors (lighting fires, building shelters and so on)	Play in a digital context in which children might explore history, rituals and myths and play in ways that resonate with the activities of our human ancestors (lighting fires, building shelters and so on)

17번째 유형 제안: '관습을 거스르는 놀이 (transgressive play)'

“어린이들이 디지털 및 비디지털 맥락에서 예상되는 규범, 규칙 및 인지된 제한에 대해 경쟁, 저항 및/또는 위반하는 놀이” (p.250)

“‘숙달 놀이’(#13)는 비디지털 환경에서도, 디지털 환경에서도 존재한다.” (p.248)

- Hughes는 ‘숙달 놀이(mastery play)’를 아이들이 굴을 짓는 것과 같은 물리적 환경을 통제하려고 시도하는 경우와 관련된 것으로 정의했다. 그러나 아이들이 가상 환경을 제어하려고 시도하는 것을 볼 수 있는 많은 경우가 있었다. 특히 어린이들이 ‘마인크래프트’ 앱을 사용할 때 그랬다. Simon(만4세)이 설명한 것처럼, 블록을 사용하여 가상 세계를 만들 수 있기 때문이다. 놀이는 Simon이 자신의 환경을 구축해 가는 동안 지속되었다. 건물이 완성되면 아바타가 주변 환경의 지형을 달리도록 조작했다. 이 놀이의 에피소드에서 Simon은 **실제 환경에서 놀이를 하는 것과 유사한 방식으로 가상 환경에 대한 통제를 시도**한 것으로 볼 수 있다. 여기서 관건은 손에 넣을 자원을 적절하고 효과적으로 배포하는 것이었다.



“‘상상 놀이’(#12)도 비디지털 환경에서도, 디지털 환경에서도 존재한다.” (pp.248-249)

- 아이들이 어떤 대상에 대해 그 대상이 아닌 것처럼 상상하는 ‘상상 놀이(imaginative play)’는 앱을 사용한 디지털 놀이에서도 흔하게 나타난다. 예를 들어 Jennifer(만4세)는 증강 현실 앱인 ‘AR 플래시카드’를 가지고 놀았는데, AR 플래시카드는 어린이들이 알파벳 문자와 관련 동물이 묘사된 물리적 카드 위에 태블릿을 올려보면 그 동물의 3D 재현이 나타나는 방식으로 되어 있었다. Jennifer는 **이구아나가 화면에서 도망친 척하며 상상력을 통해 이 앱이 구현할 수 있는 놀이의 한계를 확장**했다. 또 다른 예로, ‘토킵툼’ 앱을 사용하며 놀이를 한 어린이들은 **디지털 애완동물을 ‘실제’ 동물인 것처럼 취급하며 돌보는 행동을 하는 식으로 상상놀이를 하는 경우가 많았다.**

“‘깊이 빠져드는 놀이’(#9)도 비디지털 환경에서도, 디지털 환경에서도 존재한다.” (p.249)

- Hughes는 ‘깊이 빠져드는 놀이(deep play)’를 아이들이 ‘위험한 경험을 하거나 생존을 위해 싸워야 하는 것처럼 느끼는 놀이’라고 보았다. 그는 어린이들이 야외 환경과의 상호 작용을 기반으로 하는 놀이의 예를 제시했지만, 이러한 유형의 놀이는 April(3세)이 ‘템플 런’ 앱을 플레이했을 때와 같은 디지털 환경에서도 발생할 수 있다(표 4 참조). April은 이전에 이 게임을 한 적이 있는데 무서웠었다고 말했다. 그래서 이 어린이가 이 게임을 다시 하고 싶어한다는 것이 흥미롭게 여겨졌다. 수많은 학자들이 증명했듯이 **인간은 공포스러운 상상의 경험에 매력을 느낀다**(Clasen 2012; Tudor 1997). **이런 종류의 디지털 놀이를 할 때 어린이들은 위험한 오프라인 놀이에서와 마찬가지로 긴장과 두려움을 경험하지만, 놀이의 결과를 통제할 수 있는 정도가 더 높다.** 놀이가 너무 많은 정서적 스트레스를 유발하는 경우 디지털 게임을 종료하는 것은 상대적으로 쉬운 반면, 물리적 환경에서 일어나는 ‘깊이 빠져드는 놀이’에서 쉽게 빠져나오는 것이 항상 가능한 것은 아니다.

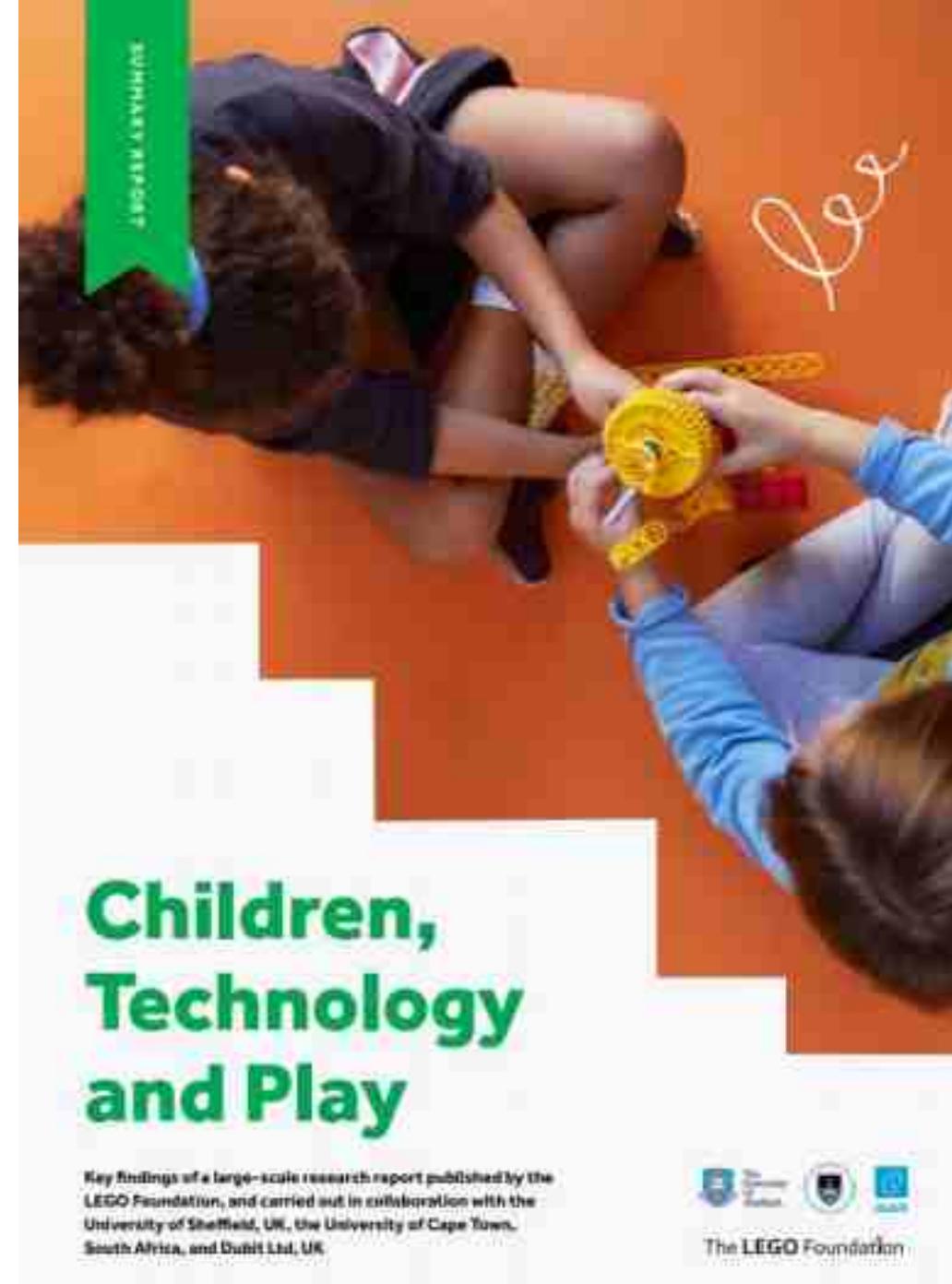
‘관습을 거스르는 놀이 (transgressive play)’ (p.250)

- Hughes의 틀로 설명할 수 없는 놀이의 한 측면은 ‘관습을 거스르는 놀이’였다. 이러한 놀이는 디지털 맥락과 비디지털 맥락 모두에서 발생할 수 있다. 어린이들이 제작자의 설계에 포함되어 있지 않은 앱의 기능을 사용하여 앱 제작자의 의도를 어기는 것이 관습을 거스르는 놀이의 예이다. Arjun(만 3세)의 놀이에서는 Cbeebies Playtime 앱에서 ‘Alphablocks’를 연주하는 모습이 관찰됐다. 철자를 맞춰야 하는 단어의 묘사 아래 줄에 알파벳 블록을 배치하는 것이 이 게임의 규칙이었는데, 이 어린이는 게임의 규칙을 따르는 대신, 블록을 화면 상단까지 올려 사라지게 한 다음 블록을 놓아 다시 튀어 오르게 만들고는 화면을 향해 ‘까꿍!’이라고 말했다.

- 이처럼 놀이에 대한 Hughes의 분류 체계는 (약간의 변화가 필요할 수는 있겠으나) 디지털 환경에서 이루어지는 놀이에도 충분히 적용될 수 있다. 디지털 환경의 맥락에서 변화하는 것은 놀이의 유형(types)이 아니라 놀이의 성격(nature)이다. 현대적인 놀이는 사물의 디지털적 속성과 비디지털적 속성을 모두 활용하여, 디지털 이전의 시대에는 불가능했던 방식으로 공간과 시간의 경계를 유연하게 넘나든다. 디지털 놀이와 비디지털 놀이를 이분법적으로 나누면서 디지털 기술을 이용한 놀이는 '진짜 놀이(real play)'가 아니라고 주장하는 사람들이 있지만(Palmer, 2016), 이 연구는 이들의 주장에 대항할 수 있는 근거를 제공한다. 디지털 맥락의 놀이는 '관습을 거스르는(transgressive) 놀이'로서 Hughes의 놀이 분류 체계의 17번째 목록이 될 수 있다.

어린이들의 디지털 미디어 이용을 ‘디지털 놀이’의 개념으로 포착하는 것은 ‘정보’, ‘기능’, ‘태도’에 초점을 둔 디지털 리터러시와 미디어 리터러시 교육의 주류 담론을 어린이의 ‘즐거움’, ‘재미’, ‘이야기’, ‘감각’, ‘행위’, ‘관계’, ‘회복탄력성’, ‘웰빙’, ‘문화’ 등에 초점을 둔 방향으로 확장하는 연구와 실천의 이론적 근거로서 의미를 지닐 수 있지 않을까요?

3. 어린이들의 디지털 놀이를 지원하는 어른의 역할 (Lego Foundation, 2020)



Children, Technology and Play

Key findings of a large-scale research report published by the LEGO Foundation, and carried out in collaboration with the University of Sheffield, UK, the University of Cape Town, South Africa, and Dublin City University, Ireland.



The LEGO Foundation

연구 목적

- 어린이들의 자신의 일상생활의 다양한 맥락에서 디지털 기술에 관여하는 방식을 탐구.
- 어린이들의 디지털 기술 활용 놀이에 영향을 미치는 다양한 배경 요소로서 가정, 학교, 커뮤니티에 대한 이해.
- 어린이들의 디지털 기술 이용이 그들의 기술, 지식, 창의성 및 가족과의 연결 및 정서적 웰빙에 미치는 영향 탐구.
- 어린이들의 **디지털 놀이를 지원하고 관여하는 어른들의 중요한 역할**에 대한 검토 - **디지털 기술에 대한 접근만이 아니라 어른과의 연결이 매우 중요함.**
- **레고 재단이 발견한 놀이를 통한 학습의 다섯 가지 특징**을 디지털 기술을 통한 놀이에 얼마나 나타나는지를 고려.
- 이러한 발견이 부모, 교사, 어린이 장난감, 미디어 산업, 정책입안가, 연구자들에게 제시하는 함의를 식별.

연구 문제

- 디지털 기술과 어린이 놀이의 관계는 무엇인가?
- 어린이들은 디지털 기술을 통해 어떤 기술과 지식을 발달하게 되는가?
- 놀이, 기술, 창의성 간의 관계는 무엇인가?
- 부모 및 다른 성인들은 어린이의 디지털 기술 활용 놀이를 어떻게 바라보고 있으며, 그것을 어떻게 지지하고 관여하고 있는가?
- 어린이들의 디지털 놀이는 사회 및 문화적 요소들에 의해 얼마나 형성되고 있는가?
- 어린이들의 디지털 기술 활용은 레고 재단이 발견한 증거인 놀이를 통한 학습의 다섯 가지 특징에 얼마나 부합하는가?

연구 방법과 참여자 개요

- 대규모로 이루어진 어린이, 부모, 교사, 그 외 지역사회 구성원들에 대한 연구.
- 남아프리카공화국과 영국의 다양한 사회경제문화적 맥락에서 이루어진 연구.
- **질적, 양적 데이터 수집과 분석을 혼합한 연구로, 어린이들의 디지털 기술을 통한 놀이에 대해 깊이 있게 맥락을 이해할 수 있는 연구.**

설문 응답자

사례연구 가족

사례연구 아동

참여 기관
(유아교육 및 초등학교)

초점집단 아동

부모 인터뷰
(전화)

교사 및 지역사회
구성원 인터뷰

남아프리카
공화국

영국

	South Africa	UK
Survey respondents	1,286	2,429
Case study families	9	10
Case study children	10	17
Number of early years settings and primary schools involved	9	5
Focus group children	49	71
Telephone interviews with parents	30	30
Teachers and community members interviewed	14	24

놀이를 통한 학습의 다섯 가지 특징 (Lego Foundation)

- 놀이를 통한 학습은 즐거운 경험이다.
- 놀이를 통한 학습은 어린이들이 행동하고 배우면서 의미를 찾는 것을 돕는다.
- 놀이를 통한 학습은 능동적이고, 관여적이고, 직접 실행하는 과정에서 일어나는 사고(hands-on thinking)를 포함한다.
- 놀이를 통한 학습은 실험과 새로운 아이디어의 시험을 포함한다.
- 놀이를 통한 학습은 사회적 상호작용을 포함한다.

놀이 경험을 통한 학습 분석 도구 (v. Jan, 2020)

주도적 놀이 경험의 정도 (6단계):
 놀지 않음(non-play)-수동적
 -반응함-탐색함-소유함-인식함
 -전이함

놀이 경험의 질 (5가지 특징):
 의미 있음-적극적으로 관여함
 -반복함-사회적 상호작용을 함
 -즐김

State of play	Joyful	Actively Engaging	Iterative	Meaningful	Socially Interactive
Non-play I am opting out of the experience					
Passive I am following instructions	I am neutral about the experience	I am following the play or instructions of others	I do not know how to respond to the experience	I am doing this because I have to	I am more or in a group but by choice
Exploring I am considering possibilities	I am curious about the experience	I am interested in the environment and materials	I interact with the experience	I attach to the experience	I am aware of others
Owning I am choosing my own path	I am enjoying the process, even if it's challenging	I am focused on the activity	I adjust my approach	I am developing my understanding	I play with others or let others approach me
Recognising I have new insight	I feel a sense of accomplishment	I am invested	I am deliberate about the changes I make	I show how the experience is relevant to me	I play with others collaboratively
Transferring After the experience	I am enthusiastic about trying this again	I have tried this again after the experience	I look out and explore new projects	I recall the experience and use it to understand	I cooperate with others to initiate new play

놀이 경험을 통한 학습: 분산된 주도성과 개별적 주도성

- 어린이들은 즐겁고 의미 있는 경험에 적극적으로 참여하고 다른 사람들과 함께 무언가를 시험하고 시도할 수 있는 놀이 경험을 통해 학습한다.
- 주도성은 분산되어 있을 수도 있고 개별적일 수도 있다.
- 분산된 주도성(distributed agency)은 어린이와 부모가 함께 게임을 하는 경우와 같이, 여러 행위자가 함께 작업하여 결과를 생성할 때 발생한다. 부모 뿐 아니라 다른 성인들도 자녀 개인의 주도성을 위한 조건을 창출할 수 있다.
- 또한 장치, 앱, 게임 자체도 어린이의 선택과 사용의 독립성을 지원하거나 제한할 수 있다. 개별적 주도성(individual agency)은 개별 행위자가 새로운 행위자들, 물질적 인공물들, 규칙들, 일상의 그물망에 참여할 때 직면하는 기회와 제약의 교차로 정의된다.

- 어린이들의 디지털 놀이가 협력을 동반한 사회적 측면을 더 갖기 위해서는 **아이디어를 시험하고, 새로운 것을 시도하고 내용을 만드는 방식이 되어야 한다.**
- 어린이들은 디지털 놀이에서 스스로 이니셔티브를 가질 수 있어야 한다. **게임이나 앱이 이미 설정해 놓은 확정된 경로를 따라가는 것이 아니라, 자신의 목표를 설정하고 자신의 경험을 개별화할 수 있어야 한다.**
- 어린이들은 **디지털 기술을 통해 다양한 놀이를 ‘섭취’할 수 있어야 한다.** 보다 다양한 유형의 놀이에 관여하는 어린이들이 다른 사람들과도 더 **관여하고 행복하며 실험적 시도를** 하게 된다.
- 어린이들은 어른들의 적극적인 도움을 받을 때 가장 잘 배우며, 특히 부모들은 디지털 기술을 통한 어린이들의 놀이에 더 관여할 수 있다.
- 게임과 앱은 문화, 인종, 민족, 언어, 젠더의 측면에서 **더 많은 다양성을 반영해야 한다.**

영국과 남아프리카공화국 아동의 디지털 환경



Standard TV

65% of SA children and 82% of UK children have access to a standard TV.



Tablet

21% of SA children and 94% of UK children have access to a tablet.



Laptop

23% of SA children and 72% of UK children have access to a laptop.



Smartphone

28% of SA children and 84% of UK children have access to a smartphone.

연구에서 발견한 것 (1/2)

부모들에게서는 어린이들의 삶에서 디지털 기술의 역할에 대한 **긍정적 생각과 부정적 생각이 모두 나타났다**. 영국 부모들이 어린이들의 디지털 기기 이용에 대해 더 편안하게 느끼고 있었으나, 텔레비전에 대해서는 예외였다. **부모들은 어린이들의 발달을 지원하고 관계성을 증진하기 위해 어린이들의 놀이에 결합하고 있었다**. 영국 부모들은 어린이들의 테크놀로지 이용 시간이 부족하다고 느끼는 경우가 매우 드물었지만, 남아공의 부모들은 부족하다고 느끼고 있었다. 부모들은 비슷한 비율로 디지털 기기에 대한 부모의 통제 수단 및 안전 설정을 사용하고 있었으나, **이것에 대해 모르는 부모의 비율이 남아공에서 훨씬 많았다**. **어린이들의 디지털 놀이는 시간과 공간, 가족 형태, 부모의 경험, 신념, 가치, 부모들의 놀이 지원과 제한 등의 다양한 요소들에 의해 영향을 받고 있음을 알 수 있다**.

연구에서 발견한 것 (2/2)

어린이들의 **디지털 놀이의 보다 넓은 ‘생태계’**는 그것에 영향을 미치는 역사적, 물질적, 언어적, 사회-경제적 맥락 속에 있다. 디지털 놀이는 어린이들의 삶의 문화적, 미학적, 정서적, 정치적 패브릭으로 짜여지고 있다. **접근 가능한 자원 이용은 어린이들이 살아가는 가족의 경제적 상황, 가족의 놀이의 역사, 가정에서 사용하는 언어 등 다양한 요인에 의존하고 있다.** 예를 들어, 게임을 하는 부모는 게임을 하지 않는 부모들에 비해 자녀의 비디오 게임 이용을 더 장려하고 있다.

부모들은 얼마나 많은 기술을 어린이들이 이용하게 허용해야 할 것인지, 어떤 앱과 게임을 허용해야 할 것인지 등 공통적인 딜레마에 직면하고 있다. 그러나 각 가정에서는 이러한 문제들을 **부모의 신념과 가치, 혹은 조부모와 친척 등 확장된 가족의 신념과 가치**에 기반하여 다양한 방법으로 다루고 있다.

어린이들은 다양한 장소와 공간에서 디지털 기술을 가지고 놀이를 하고 있었고, 디지털과 비디지털 맥락을 가로지르며 놀이를 했다.

디지털 놀이는 집에서도 일어났지만 대부분은 가족의 공유 공간에서 이루어졌다.

어린이들은 혼자서 혹은 친구들과 또는 가족 구성원들과 함께 디지털 놀이를 했으며, 디지털 놀이의 공간은 물리적 공간과 가상 공간에 걸쳐 있었다.

부모들의 염려에도 불구하고 이 연구는 대부분의 어린이들이 다양한 놀이의 삶을 살고 있고, 테크놀로지가 여기에서 중요한 역할을 하고 있음을 보여준다.

테크놀로지 때문에 다른 유형의 놀이를 못 하게 되는 것은 아니다.

Overview of where children play, how long they play for, and who they play with

- Our case studies show that children's play with digital technologies spans a wide range of places and spaces.
- There is a great deal of play across the digital and non-digital.
- Digital play occurs around the home, but much of it takes place in shared family spaces.
- Children play digitally both on their own and with friends and family members, both in the physical world and virtually.
- Despite parents' concerns, this study confirms that most children have varied play lives, and technology plays an important part in them. Technology does not exclude other forms of play.

물리적 장난감/게임은 인터넷에 연결되지 않은 인터페이스를 통해 작동된다.

어린이의 신체적 행위를 자극하는 디지털 장난감 또는 게임

Digital toy or game that prompts physical action by the child (e.g. dance game on console)

Physical toy/game that is operated through a digital interface (not connected to the internet)

어린이가 물리적 세계에 존재할 때 실행되는 가상현실 게임

Virtual reality game played when child is situated in the physical world

연결된 놀이 Connected play

Physical toy/game that connects a child to the internet

Digital game that connects to the physical world e.g. through GPS, augmented reality

어린이를 인터넷에 연결하는 물리적 장난감/게임

GPS, 증강현실 등을 통해 물리적 세계에 연결되는 디지털 게임

Digital device that supports physical play (e.g. smartphone plays music for a show)

Child makes own connection between a physical toy/game and a digital artefact

물리적 놀이를 지원하는 디지털 장치 (예: 공연을 위한 음악을 연주하는 스마트폰)

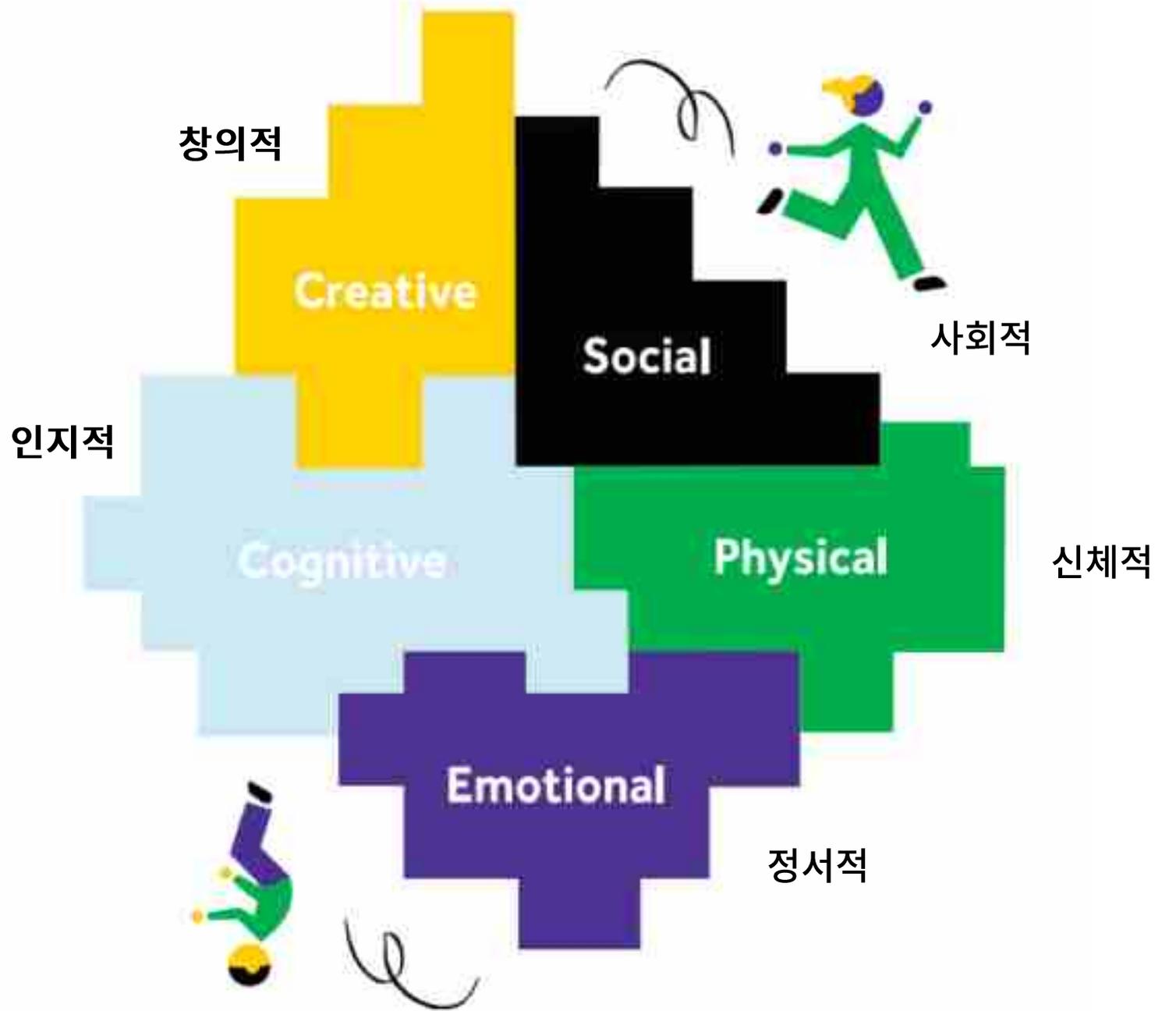
어린이가 물리적 장난감/게임과 디지털 인공물 사이에 자신만의 연결을 만든다.

어린이들은 디지털 놀이를 통해 광범위한 디지털 기술을 습득한다.

Children acquire a wide range of digital skills through their digital play.



어린이들이
디지털 기술을
가지고 놀면서
발달하게 되는
전인적인 능력



An important stage in children's cognitive development is learning to concentrate and sustain their attention over time. There were many examples in the study of this happening, particularly in relation to game play.

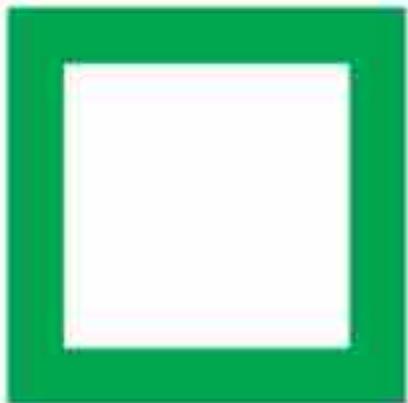
어린이들의 인지 발달의 중요한 단계는 집중하는 방법과 시간이 지나도 집중력을 유지하는 방법을 배우는 것이다. 이 연구는 게임을 할 때 이러한 학습이 일어나는 많은 사례를 보여준다.





디지털 놀이로 할 수 있는 역할 놀이는 적대적인 환경에서 살고 있는 어린이들의 정신적 웰빙을 보호하는데 도움이 된다.

The role playing that digital play makes possible helps some children to protect their mental wellbeing, when they are living in a hostile environment.



그 밖의 주요 결과

- 어린이들 사이에 디지털 기술에 대한 접근 차이가 존재하고 있었다.
- 디지털 콘텐츠 이용에 있어 성차가 있었지만 차이가 크지는 않았다. (예: 남자 어린이들이 레이싱 게임을 더 좋아하는 경향이 있기는 하지만 큰 차이는 아니었다.)
- 디지털 콘텐츠 생산을 할 수 있는 어린이들이 절반 이상 혹은 절반 정도 되었다. 그러나 어른의 도움 없이 데이터를 공유할 수 있는 어린이는 극소수였다.
- 남아공의 $\frac{1}{4}$, 영국의 $\frac{1}{3}$ 어린이만이 데이터에 관한 사생활 쟁점에 대해 이해하고 있었다.

4. 온라인 상의 ‘위험(risks)’과 아동 보호를 위한 ‘안전 설계(safety-by-design)’의 개념



Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). *The 4Cs: Classifying Online Risk to Children*. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE -Children Online: Research and Evidence.
<https://doi.org/10.21241/ssoar.71817>.



일반논평 제25호: 디지털 환경에서의 아동권리 (유엔아동권리위원회, 2021)

- 어린이·청소년이 **디지털 격차로 인한 차별 없이 디지털 환경의 기회와 혜택을** 누리게 하고, **허위정보, 사이버폭력, 디지털 성범죄, 온라인 혐오 등 각종 위험으로부터 아동을 보호**할 수 있는 교육 정책을 포함한 **입법**을 유엔아동권리협약 당사국에 권고.
- 한국 정부도 1991년에 유엔아동권리협약을 발표한 협정 당사국으로서, 적절한 입법·정책·교육 프로그램을 마련하고, 당사자인 어린이, 청소년은 물론 부모, 양육자, 교사, 청소년지도자, 정책추진자, 일반 시민 등의 인식 개선과 지원에 나서야 할 의무가 있음.



*유엔아동권리위원회의 '아동'은 만 18세 이하 영유아, 어린이, 청소년을 의미함.

디지털 환경의 어린이 권리를 위한 네 가지 원칙

첫째, 협약 당사국은 모든 어린이가 그들에게 의미 있는 방식으로 디지털 환경에 공평하고 효과적으로 접근할 수 있도록 보장해야 하며, 어린이가 디지털 환경에서 배제되지 않도록 적절한 수단을 강구하여 교육 환경, 지역사회, 가정에서 디지털 테크놀로지에 자유롭고 안전하게 접근하고 사용할 수 있도록 지원하는 정책과 프로그램을 마련해야 한다. 어린이는 디지털 기술과 서비스 사용 시 배제되는 차별을 받을 수 있고, 이러한 기술의 사용을 통해 부당한 대우를 받거나 혐오 메시지를 전달받을 수도 있다. 어린이에 관해 편향되거나, 부분적이거나, 부당하게 수집된 데이터에 근거하여 자동화 과정에 따른 정보 필터링, 프로파일링, 의사 결정이 이루어질 수도 있다. 따라서 각 정부는 어린이가 디지털 기술과 서비스에 접근할 때 성별, 장애, 사회·경제적 배경, 민족과 국적, 언어, 소수자, 난민, 이민자, 성소수자, 성착취 희생자 등 다양한 배경적 원인으로 인해 차별받지 않도록 적절한 수단을 강구해야 한다.

둘째, 디지털 환경은 본래 어린이가 아니라 성인을 위해 설계된 것이다. 그럼에도 불구하고 디지털 환경은 어린이의 삶에 지대한 역할을 한다. 따라서 **협약의 당사국은 디지털 환경의 이러한 속성을 고려하여 어린이 대상 디지털 환경을 제공, 규제, 설계, 운영, 사용하는 데 있어 어린이의 정보 접근, 수용, 전달에 관한 권리 및 각종 위협으로부터의 보호 등 어린이의 이익을 최우선으로 하는 정책을 추진해야 한다.** 또한 어린이가 디지털 환경에서 얻는 이익이 무엇인지를 평가함에 있어 투명성을 보장해야 한다.

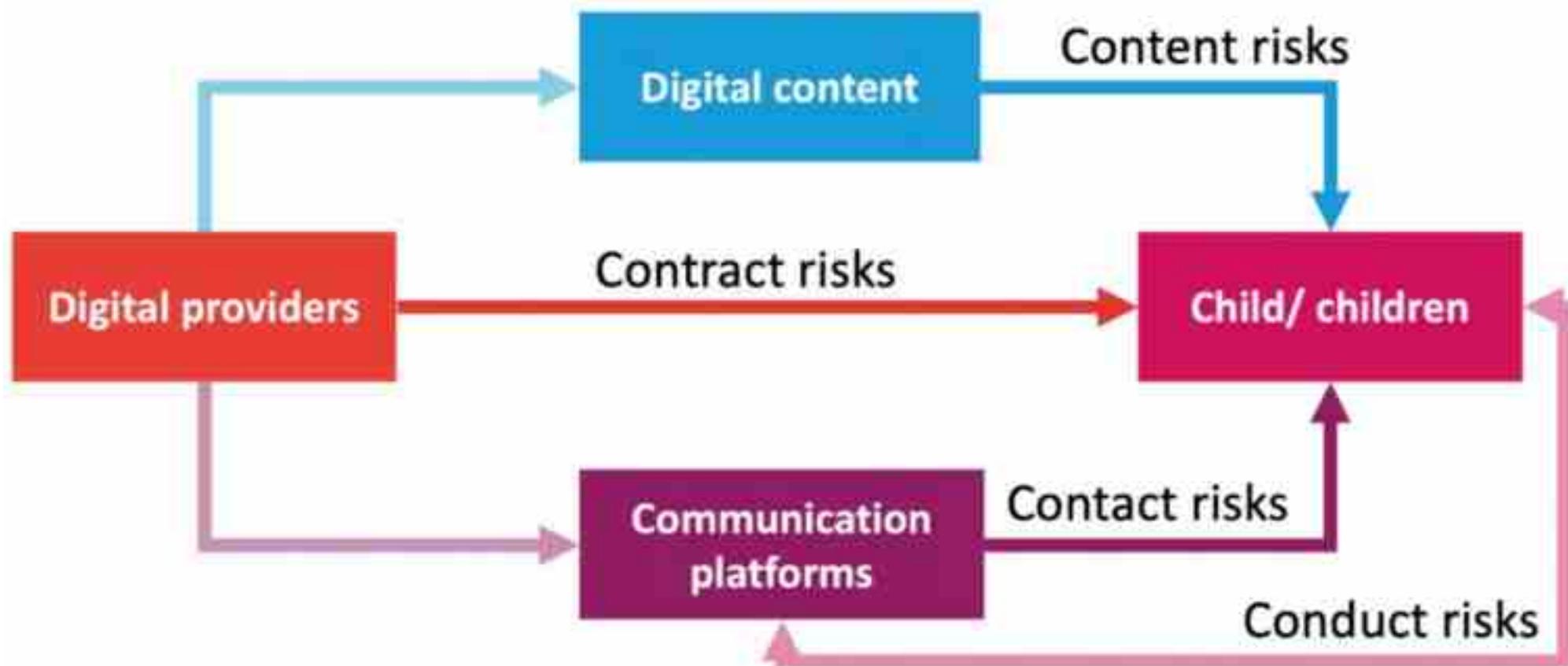
셋째, 각 국가는 어린이의 삶과 생존, 발달의 권리로서 디지털 환경이 제공하는 기회를 보장하고 위협으로부터 보호해야 한다. 이러한 위협은 어린이가 디지털 기술을 통해 접하는 내용, 디지털 기술을 통해 누군가로 부터 받는 연락, 행동, 계약 등을 포괄하며, 특히 폭력적이고 성적인 내용, 사이버 공격과 괴롭힘, 도박, 착취와 남용, 자살 권유, 테러리스트나 극단주의자들의 활동 등을 포괄한다. 또한 **각 국가는 디지털 기기 사용이 특히 유아와 사춘기 청소년의 뇌 발달에 미치는 영향에 대한 연구 결과들을 바탕으로, 디지털 기술이 어린이의 인지적, 정서적, 사회적 발달에 있어 유해한 영향을 미치지 않고 사용될 수 있도록 부모와 보호자에게 적절한 훈련과 조언을 제공해야 한다.**

넷째, 국가에서 어린이를 위한 디지털 환경을 조성하기 위한 입법, 정책, 프로그램, 서비스와 교육을 마련할 때에는 반드시 어린이의 견해를 존중해야 하고, 어린이의 의견이 반영될 수 있는 방법을 마련하여 어린이의 의견을 청취해야 한다. 또한 디지털 서비스 제공자는 어린이를 위한 적절한 안전장치를 만들고, 제품과 서비스를 개발할 때 어린이의 견해를 적절히 고려하도록 국가가 보장해야 한다. 또한 국가는 어린이의 의견을 청취하는 과정에서 사생활, 자유, 생각과 의견에 관한 권리를 침해하는 부적절한 모니터링이나 데이터 수집을 해서는 안 되며, 적절한 기술 수단과 기능이 부족한 어린이의 견해도 포함하여 정책을 입안해야 한다.

김아미, 세이브더칠드런(2021). 아동·
청소년 디지털 플랫폼 경험 탐색연구:
위험(risks) 경험을 중심으로. 세이브
더칠드런.



‘온라인 위험’에 대한 EU 키즈 온라인 4C 모델 (Livingstone et al, 2020, p.57, Hasebrink et al, 2018에서 변형)





Content

Child engages with or is exposed to potentially harmful content

Contact

Child experiences or is targeted by potentially harmful *adult* contact

Conduct

Child witnesses, participates in or is a victim of potentially harmful *peer* conduct

Contract

Child is party to or exploited by potentially harmful contract

Aggressive

Violent, gory, graphic, racist, hateful or extremist information and communication

Harassment, stalking, hateful behaviour, unwanted or excessive surveillance

Bullying, hateful or hostile communication or peer activity e.g. trolling, exclusion, shaming

Identity theft, fraud, phishing, scams, hacking, blackmail, security risks

Sexual

Pornography (harmful or illegal), sexualization of culture, oppressive body image norms

Sexual harassment, sexual grooming, sextortion, the generation and sharing of child sexual abuse material

Sexual harassment, non-consensual sexual messaging, adverse sexual pressures

Trafficking for purposes of sexual exploitation, streaming (paid-for) child sexual abuse

Values

Mis/disinformation, age-inappropriate marketing or user-generated content

Ideological persuasion or manipulation, radicalisation and extremist recruitment

Potentially harmful user communities e.g. self-harm, anti-vaccine, adverse peer pressures

Gambling, filter bubbles, micro-targeting, dark patterns shaping persuasion or purchase

Cross-cutting

Privacy violations (interpersonal, institutional, commercial)
 Physical and mental health risks (e.g., sedentary lifestyle, excessive screen use, isolation, anxiety)
 Inequalities and discrimination (in/exclusion, exploiting vulnerability, algorithmic bias/predictive analytics)

“CO:RE Evidence Base” (근거 기반 어린이 청소년 온라인 이용 연구 서비스) (베타 버전)



<https://core-evidence.eu/>

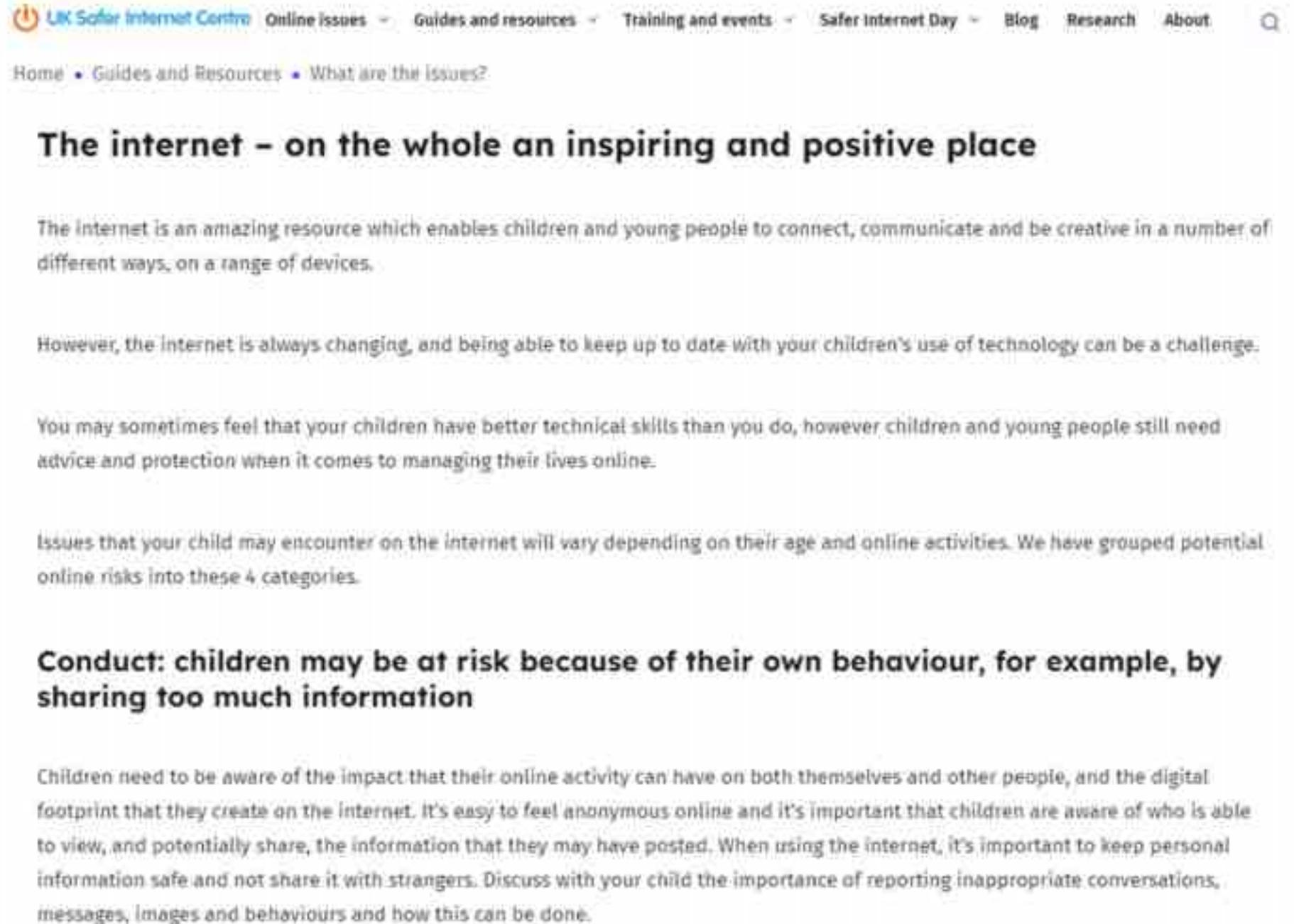
- SID(Safer Internet Day)를 위해 2022년 2월 8일에 “CO:RE 근거 기반” 베타 버전을 론칭.
- 교육, 정책 및 연구의 이해 관계자와 함께 개발한 것으로, 교육 및 정치적 의사 결정에 참여하는 행위자에게 시기 적절한 연구, 증거 및 리소스의 견고한 기반을 제공하기 위한 연구 자료 서비스.
- “CO:RE Evidence Base”는 30개국 이상에서 1,800개 이상의 간행물과 1,300개 이상의 연구를 수집하며, 모두 실용적인 연구, 교육 및 정책 관련 매개변수에 따라 주석이 달려 있음.
- 그 외에도 디지털 환경에서 아동 및 청소년 분야의 연구와 관련된 이론, 방법 및 윤리적 질문에 대한 툴킷, 증거 기반 블로그 게시물, 비디오 등과 같은 다양한 리소스와 자료를 제공함.

디지털 환경에서 어린이와 청소년이 경험하는 **위험** 상황에 대한 CO:RE 및 Childnet의 4C 모델

- **콘텐츠(Content) 관련 위험**: 허위정보나 광고와 혼동될 수 있는 정보, 성적이거나 폭력적·인종 차별적인 콘텐츠 등을 접하는 것.
- **다른 사람과의 접촉(Contact) 상황의 위험**: 스토킹, 혐오 발언, 감시, 그루밍, 성적 학대, 과격파 집단의 모집 대상이 되는 것 등.
- **행동(Conduct) 관련 위험**: 사이버 불링, 망신주기, 합의되지 않은 성적 메시지, 자해 등으로 어린이가 행동의 주체가 될 수도 있고 행동의 대상이 될 수도 있음. [UK Safer Internet Centre에서는 어린이 이용자가 너무 많은 개인 정보를 공유함으로써 위험해지는 경우도 포함.]
- **이윤추구와 관련하여 발생하는 계약(Contract) 관련 위험**: 신분 도용, 피싱, 아동 성학대 영상 스트리밍, 정보 필터링, 이용자를 오도하는 설계 등. [UK Safer Internet Centre에서는 이를 '**상업화(Commercialisation)**'로 표현. 어린이들이 앱, 게임, 웹사이트 서비스 등을 이용할 때 서비스 내에 포함되어 있는 숨겨진 비용에 대해 인지하지 못하고 비용을 지불하는 경우를 뜻함.]

UK Safer Internet Centre

<https://saferinternet.org.uk/guide-and-resource/what-are-the-issues>



The screenshot shows the UK Safer Internet Centre website. The navigation bar at the top includes links for 'Online Issues', 'Guides and resources', 'Training and events', 'Safer Internet Day', 'Blog', 'Research', and 'About'. The breadcrumb trail indicates the current page is 'Home > Guides and Resources > What are the issues?'. The main heading is 'The internet – on the whole an inspiring and positive place'. The text describes the internet as an amazing resource for children and young people, but notes that keeping up with their technology use is a challenge. It states that children still need advice and protection. The page lists four categories of online risks, with the first one being 'Conduct: children may be at risk because of their own behaviour, for example, by sharing too much information'. The text explains that children need to be aware of their digital footprint and the importance of keeping personal information safe.

UK Safer Internet Centre Online Issues - Guides and resources - Training and events - Safer Internet Day - Blog Research About

Home • Guides and Resources • What are the issues?

The internet – on the whole an inspiring and positive place

The internet is an amazing resource which enables children and young people to connect, communicate and be creative in a number of different ways, on a range of devices.

However, the internet is always changing, and being able to keep up to date with your children's use of technology can be a challenge.

You may sometimes feel that your children have better technical skills than you do, however children and young people still need advice and protection when it comes to managing their lives online.

Issues that your child may encounter on the internet will vary depending on their age and online activities. We have grouped potential online risks into these 4 categories.

Conduct: children may be at risk because of their own behaviour, for example, by sharing too much information

Children need to be aware of the impact that their online activity can have on both themselves and other people, and the digital footprint that they create on the internet. It's easy to feel anonymous online and it's important that children are aware of who is able to view, and potentially share, the information that they may have posted. When using the internet, it's important to keep personal information safe and not share it with strangers. Discuss with your child the importance of reporting inappropriate conversations, messages, images and behaviours and how this can be done.

Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). ***The 4Cs: Classifying Online Risk to Children.*** (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE -Children Online: Research and Evidence. <https://doi.org/10.21241/ssoar.71817>.

	콘텐츠	접촉	행동	계약
	수용자(Recipient)인 어린이	참여자인 어린이	행위자인 어린이	소비자인 어린이
공격적	폭력적인, 피투성이의, 생생한(Graphic), 인종차별적인, 혐오성 있는, 극단주의적인 콘텐츠	괴롭힘, 스토킹, 혐오 행위, 원치 않는 감시	불링, 동료에게 적대적이거나 혐오적 행동 (예, 트롤링, 따돌림, 공개적 망신주기)	신분 도용, 사기, 파싱, 도박, 협박, 보안 위협
성적인	포르노그래피 (합법, 불법 모두), 문화의 성애화, 규범적 신체이미지	성적 괴롭힘, 성적 그루밍, 아동 성학대 콘텐츠 생산 및 공유	성적 괴롭힘, 합의되지 않은 성적 메시지, 성적 압박	성적 갈취, 성적 착취를 위한 인신매매, 아동 성학대 영상 스트리밍
가치 (Values)	연령대에 적합하지 않은 사용자제작콘텐츠 (UGC) 혹은 마케팅 콘텐츠, 오정보/허위정보	이념적 설득, 과격화, 과격파 모집	잠재적으로 유해한 사용자 커뮤니티 (예, 자해, 안티-백신, 도래입력)	정보 필터링, 편향적 프로파일링, 양극화, 설득을 위한 디자인
공통 (Cross-cutting)	개인 정보 보호 및 데이터 보호 남용, 신체적·정신적 건강 위협 다양한 형태의 차별			



OECD/LEGAL/0389

Adopted on: 16/02/2012

Amended on: 31/05/2021

Recommendation of the Council on Children in the Digital Environment

In force Recommendation Science and Technology

Text

Background information

Related document(s)

Committee(s)

Date(s)/Reference(s)

Implementation

Adherents

Download/Print Booklet

Share Link

This Recommendation supports governments in setting the conditions for the protection of children in the digital environment that will be particularly important in the COVID-19 crisis and recovery, when risks may be exacerbated. For further information on this Recommendation and its relevance to COVID-19 response and recovery, see the background below.

THE COUNCIL

HAVING REGARD to Article 5 (a) of the Convention on the Organisation for Economic Co-operation and Development of 14 December 1980;

HAVING REGARD to the OECD Guidelines for Multinational Enterprises [\[OECD/LEGAL/0144\]](#), the Recommendation of the Council concerning Guidelines Governing the Protection of Privacy and Transborder Flows of Personal Data [\[OECD/LEGAL/0188\]](#), the Seoul Declaration for the Future of the Internet Economy [\[OECD/LEGAL/0346\]](#), the Recommendation of the Council on Principles for Internet Policy Making [\[OECD/LEGAL/0387\]](#), the Recommendation of the Council on Consumer Protection in E-commerce [\[OECD/LEGAL/0422\]](#), the Declaration on the Digital Economy: Innovation, Growth and Social Prosperity (Cancún Declaration) [\[OECD/LEGAL/0426\]](#), the Recommendation of the Council on Artificial Intelligence [\[OECD/LEGAL/0449\]](#), and the Recommendation of the Council on Consumer Product Safety [\[OECD/LEGAL/0493\]](#);

HAVING REGARD to the United Nations Conventions on the Rights of the Child [\[A/RES/45/104\]](#), the Optional Protocol to the Convention on the Rights of the Child on the sale of children, child prostitution and child pornography [\[A/RES/54/263\]](#), the Council of Europe Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment [\[CM/Rep\(2016\)7\]](#), and the Council of Europe Convention on Protection of children against sexual exploitation and sexual abuse [\[CETS/No.201\]](#);

HAVING REGARD to the important work being carried out on children in the digital environment in other international governmental and non-governmental

디지털 환경의 아동이 처할 수 있는 위험

(<디지털 환경의 아동을 위한 OECD 권고>, 2021.5.31.)

Risks for Children in the Digital Environment				
Risk Categories	Content Risks	Conduct Risks	Contact Risks	Consumer Risks
Cross-cutting Risks*	Privacy Risks (Interpersonal, Institutional & Commercial)			
	Advanced Technology Risks (e.g. AI, IoT, Predictive Analytics, Biometrics)			
Risk Manifestations	Hateful Content	Hateful Behaviour	Hateful Encounters	Marketing Risks
	Harmful Content	Harmful Behaviour	Harmful Encounters	Commercial Risks Profiling Risks
	Illegal Content	Illegal Behaviour	Illegal Encounters	Financial Risks
	Disinformation	User-generated Problematic Behaviour	Other Problematic Encounters	Security Risks

*Note: The Typology acknowledges risks that cut across all risk categories ("Cross-cutting risks"). These risks are considered highly problematic as they may significantly affect children's lives in multiple ways.
Source: OECD and Berkman Klein Center for Internet and Society at Harvard University.

- 4가지 위험 범주가 개정된 위험 유형에 설명되어 있음.
 - i) 콘텐츠 위험
 - ii) 행동 위험
 - iii) 접촉 위험
 - iv) 소비자 위험.

- 또한 이 네 가지 위험 범주를 가로질러 어린이의 삶에 광범위한 영향을 미칠 수 있는 위험을 제시함.
 - i) 개인 정보 위험(개인간, 공공기관 및 상업적 행위에 의해 발생)
 - ii) 첨단 기술로 인한 위험(AI, IoT, 예측 분석, 생체 인식)
 - iii) 건강 및 웰빙 관련 위험.

[행동] “더 교묘해진 온라인 괴롭힘”

동아일보 PICK

악성 루머 ‘짜깁기 영상’ 번져... 온라인 괴롭힘, 더 교묘해졌다

입력 2022.02.09. 오전 3:02 | 수정 2022.02.09. 오전 6:24

30 19

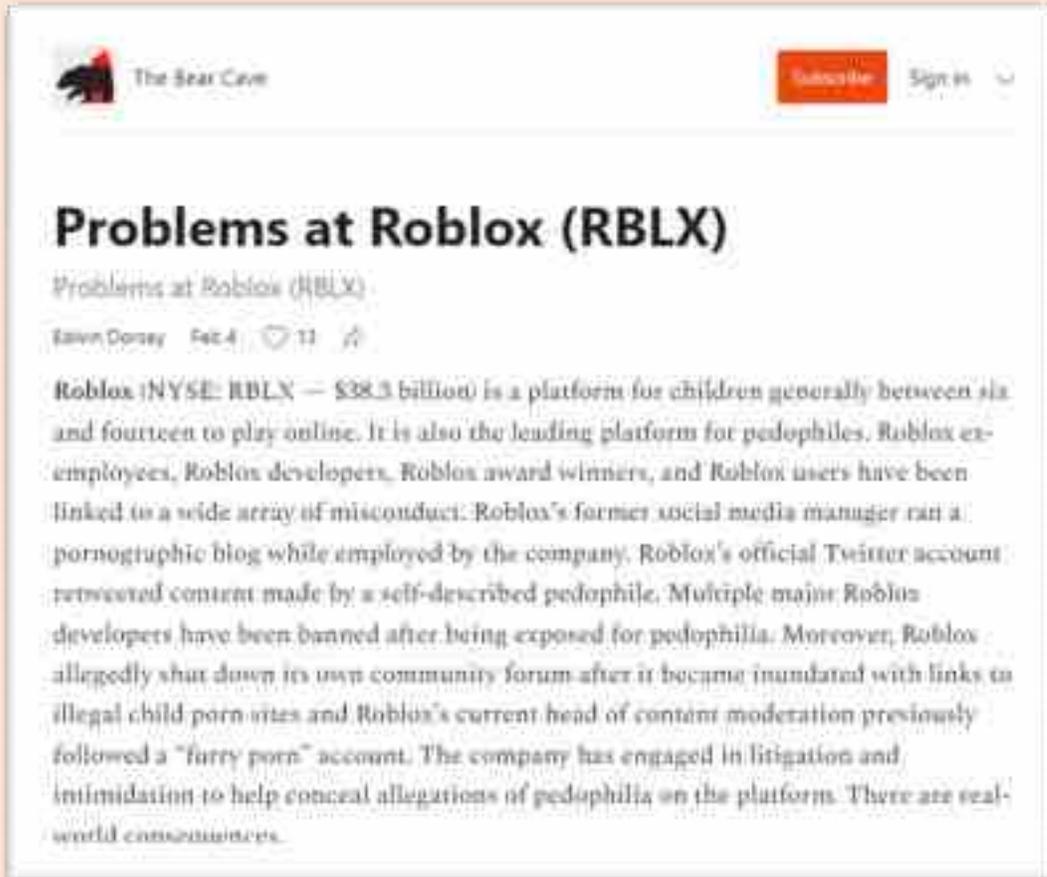
조희수 노려 특정 논란 자극적 편집... '사이버 레커' 동영상 피해 심각
최근 20대 유명인 2명 극단 선택, 안현수 中코치도 "악성 댓글 고통"
면예-스포츠 뉴스 댓글 없앤 이후 가짜 계정 이용해 악플 보내기도
"신고해도 처벌 약하고 절차 복잡"... "구글 등 악플 삭제 의무화해야"

https://n.news.naver.com/article/020/0003409915?cde=news_edit

최근 '사이버 불링'(온라인 괴롭힘) 수단의 진화

'사이버 레커' 채널	특정인에 대한 논란을 자극적으로 편집해 다루는 유튜브 채널
다이렉트 메시지(DM)	유명인 소셜네트워크서비스(SNS) 계정으로 악성 메시지 전달
SNS 댓글	사용자의 정체성을 숨긴 '가(假)계정' 등으로 악성 댓글 게시

[접촉] [콘텐츠] 어린이 게임 플랫폼에 침투한 위험



“Roblox(NYSE: RBLX — 383억 달러)는 일반적으로 6세에서 14세 사이의 어린이가 온라인으로 게임을 즐길 수 있는 플랫폼입니다. 또한 소아성애자들을 위한 최고의 플랫폼이기도 합니다. Roblox의 전 직원, Roblox 개발자, Roblox 수상자 및 Roblox 사용자는 다양한 부정 행위에 연결되어 있습니다. Roblox의 전 소셜 미디어 관리자는 회사에 근무하는 동안 음란물 블로그를 운영했습니다. Roblox의 공식 트위터 계정은 자칭 소아성애자가 만든 콘텐츠를 리트윗했습니다. 여러 주요 Roblox 개발자가 소아성애에 노출된 후 금지되었습니다. 또한 Roblox는 불법 아동 포르노 사이트에 대한 링크가 범람한 후 자체 커뮤니티 포럼을 폐쇄했으며 Roblox의 현재 콘텐츠 조정 책임자는 이전에 "모피 포르노" 계정을 팔로우했습니다. 회사는 플랫폼에서 소아성애 혐의를 은폐하기 위해 소송 및 협박에 참여했습니다. 실제 결과가 있습니다.” [번역: <https://translate.google.com/>]



디지털 환경에서
 어린이가 처할 수 있는
 실제 위험으로부터
 어린이들을 돕기 위한
 질문과 행동 요령을
 구체적으로,
 알기 쉽게,
 알려주어야 합니다.

출처: 호주온라인안전위원회:

<https://www.esafety.gov.au/kids/i-want-help-with>

아이의 행복한
유투브 촬영 가이드라인

1 자의식
설정 및 촬영 수 있게
준비하세요

아이의 개인 정보, 이름, 나이, 생년월일, 주소, 학교, 친구 이름 등 모든 개인 정보를 촬영하지 않습니다.

영상 촬영 시
아이의 안전을
확인하세요

아이의 안전을 확인하고, 아이의 안전을 위협하는 상황에서는 촬영을 중단합니다. 아이의 안전을 위협하는 상황에서는 촬영을 중단합니다.

3 아동의 영감을
일깨워주세요

아이의 영감을 일깨워주세요. 아이의 영감을 일깨워주세요. 아이의 영감을 일깨워주세요.

5 어린이의
주요 관심사를
촬영하세요

아이의 주요 관심사를 촬영하세요. 아이의 주요 관심사를 촬영하세요. 아이의 주요 관심사를 촬영하세요.

7 어린이의
재능을
촬영하세요

아이의 재능을 촬영하세요. 아이의 재능을 촬영하세요. 아이의 재능을 촬영하세요.

9 어린이의
재능을
촬영하세요

아이의 재능을 촬영하세요. 아이의 재능을 촬영하세요. 아이의 재능을 촬영하세요.

4 어린이의
재능을
촬영하세요

아이의 재능을 촬영하세요. 아이의 재능을 촬영하세요. 아이의 재능을 촬영하세요.

6 어린이의
재능을
촬영하세요

아이의 재능을 촬영하세요. 아이의 재능을 촬영하세요. 아이의 재능을 촬영하세요.

8 어린이의
재능을
촬영하세요

아이의 재능을 촬영하세요. 아이의 재능을 촬영하세요. 아이의 재능을 촬영하세요.

[집중조명] 아이를 지키는 셰어런팅 가이드라인

예쁜 우리 아이 사진을 공유하고 싶고,
나누고 싶은 마음은 누구나 같을 거예요.
우리 안전한 셰어런팅을 위해
여덟 가지만 기억하도록 해요!

sharenting
guide



4. 아이의 개인 정보가 새고 있지 않은지
주기적으로 검색해서 주세요

콘텐츠는 온라인에 올리는 순간,
어디까지 퍼질지, 누구까지 보게 될지,
언제까지 남을지 통제도 예측도
불가능합니다.

별건모사



유럽연합 전역의 어린이를 위한 보다 안전한 디지털 세상 만들기를 위한 전자 식별 및 신뢰 서비스 구축의 원칙(euCONSENT)



<https://euconsent.eu/>

1. 어린이는 가능한 한 최대한 디지털 세계에 참여할 권리가 있습니다.
2. 어린이를 대상으로 하는 디지털 서비스 및 콘텐츠 제공 업체는 연령에 적합한 고품질 자료를 제공할 수 있는 강력하고 신뢰할 수 있는 기준안을 가져야 합니다.
3. 부모의 책임이나 자녀의 후견인이 되는 사람들은 자녀에게 허용되는 콘텐츠를 제공할 수 있는 기준과 틀에 확신을 가져야 합니다.
4. 성인 서비스 및 콘텐츠는 어린이가 (의도적으로 또는 우연히) 접근할 수 없어야 하며 불법 콘텐츠는 용납되어서는 안 됩니다.
5. 규제 생태계는 유럽 연합 전반에 걸친 강력한 인증 및 상호 운용 가능한 기준안을 통해 시장 솔루션을 장려해야 합니다.

- 디자인에 의한 안전
- 권리 및 책임
- 평가 도구
- 기업
- 스타트업
- 투자자 및 금융 기관
- 교육 교육
- 차주하는 법률
- 윤리와 협력
- 인증
- 프라이빗



Safety by Design은 사용자 안전과 권리를 온라인 제품 및 서비스의 설계 및 개발의 중심에 두고 있습니다.

Safety by Design은 문제가 발생한 후 보보 장치를 개조하는 대신 기술 회사가 온라인 위험이 발생하기 전에 예측, 감지 및 제거하여 온라인 위험을 최소화할 수 있는 방법에 중점을 둡니다.

이 사전 예방적 접근 방식은 조직의 문화와 리더십에 안전을 포함시키는 데 중점을 둡니다. 책임을 강조하고 모든 사람에게 보다 긍정적이고 예의 바른 보 포함 있는 온라인 경험을 조성하는 것을 목표로 합니다.

Safety by Design은 또한 가장 위험에 처한 사람들을 보호하기 위해 디지털 공간을 더 안전하고 포괄적으로 만들어야 할 필요성을 인정합니다.

이는 기술 회사가 '빠르게 움직이고 깨는 것' 또는 '무슨 수를 써서라도 이익을 내는 것'에서 '사려 깊게 움직이기'로 설계 정신을 변경하고 프론트 엔드에서 위험 완화에 투자하고 처음부터 사용자 보호를 포함하도록 권장합니다.

모든 Safety by Design 이니셔티브는 심도 있는 연구와 산업계와의 협의를 통해 개발되었습니다.

안전 설계 (safety-by-design)

(구글 번역)

<https://www.esafety.gov.au/industry/safety-by-design>

원칙 및 배경

Safety by Design의 핵심은 플랫폼과 서비스가 사용자 안전을 통합, 평가 및 향상할 때 지침을 제공하는 세 가지 원칙입니다.

이러한 원칙은 모든 규모와 성숙도의 공급자가 온라인 위험 및 피해로부터 사용자를 보호하기 위해 사용할 수 있는 현실적이고 실행 가능하며 달성 가능한 조치를 설명합니다. 사용자의 안전과 권리를 핵심에 두는 동시에 사용자의 요구와 기대도 고려하는 인간 중심적 접근 방식을 기반으로 구축되었습니다. 원칙은 개인 정보 보호 및 보안과 함께 모든 온라인 및 디지털 기술의 개발 프로세스에서 세 번째 기둥으로 사용자 안전을 높입니다.

원칙은 또한 기술 산업의 혁신 강점을 촉진하고 온라인 안전을 우선시하는 제품 개발을 지원하는 새로운 사고와 투자를 장려합니다.

기술 산업은 이러한 원칙이 채택되고 실행이 정상에서 주도되도록 하는 데 중요한 역할을 합니다.



설계 원칙에 의한 안전

1. 서비스 제공자의 책임

안전에 대한 부담은 사용자에게만 전가되어서는 안 됩니다. 온라인 플랫폼 및 서비스의 설계 및 제공에서 온라인 피해를 이해, 평가 및 처리할 수 있도록 모든 노력을 기울여야 합니다.

여기에는 온라인 상호 작용의 잠재적 위험을 사전에 평가하고 잠재적인 오용을 방지하기 위한 적극적인 조치를 취하여 사람들이 피해에 노출되는 것을 줄이는 것이 포함됩니다.

온라인 플랫폼 또는 서비스의 설계 및 제공에서 알려지고 예상되는 피해가 평가되었는지 확인하려면 다음 단계를 수행해야 합니다.

1. 개인 또는 팀을 지명하고 사용자 안전 정책 생성, 평가, 구현 및 운영에 대한 책임을 지도록 합니다.
2. 공정하고 일관되게 구현되는 커뮤니티 지침, 서비스 약관 및 중재 절차를 개발합니다.
3. 내부 및 외부 분류, 명확한 에스컬레이션 경로 및 모든 사용자 안전 문제에 대한 보고를 지원하는 인프라를 배치하고 사용자가 문제 및 위반이 발생한 자정에 플래그를 지정하고 보고할 수 있는 쉽게 액세스할 수 있는 메커니즘을 배치합니다.
4. 법 집행, 자원 서비스 및 불법 콘텐츠 핫라인에 참여하기 위한 명확한 내부 프로토콜이 있는지 확인합니다.
5. 피해가 발생하기 전에 예방할 목적으로 불법적이고 유해한 행동, 징후 및 내용을 감지, 표면화, 플래그 지정 및 제거하는 프로세스를 마련합니다.
6. 문서화된 위험 관리 및 영향 평가를 준비하여 제품 또는 서비스에 의해 활성화되거나 촉진될 수 있는 잠재적인 온라인 피해를 평가하고 수정합니다.
7. 등록 시점에 사회 계약을 이행합니다. 여기에는 모든 사용자의 안전을 위한 서비스, 사용자 및 제3자의 의무와 책임이 설명되어 있습니다.
8. 개인 데이터 및 정보의 지속적인 기밀성, 무결성 및 가용성을 확보할 때 균형을 이루는 설계에 따른 보안, 설계에 따른 개인 정보 보호 및 사용자 안전 고려 사항을 고려하십시오.

2. 사용자 권한 부여 및 자율성

사용자의 존엄성은 가장 중요합니다. 제품과 서비스는 사용자의 최선의 이익과 일치해야 합니다.

이 원칙은 사용자의 존엄성과 기본적인 소비자 및 인권을 보호하는 기능과 기능을 디자인할 필요성을 말합니다. 이는 남용이 고차적일 수 있고 여러 가지 이유로 사용자에게 여러 방식으로 영향을 미칠 수 있으며 기술이 사회적 불평등을 심화시킬 수 있음을 이해한다는 것을 의미합니다. 이를 방지하기 위해 플랫폼과 서비스는 위험에 처한 다양한 그룹과 의미 있는 협의에 참여하여 모든 사람이 해당 기능에 액세스할 수 있도록 해야 합니다.

기능, 포괄적인 디자인 접근 방식이 사용자에게 안전한 온라인 상호 작용을 지원하는 수준의 권한 부여 및 자율성을 제공하도록 하려면 다음 단계를 수행해야 합니다.

1. 사용자가 자신의 안전을 적절하게 관리할 수 있도록 하고 기본적으로 가장 안전한 개인 정보 및 안전 수준으로 설정되는 기술적 조치 및 도구를 제공합니다.
2. 의미 있는 억제 역할을 하고 사용자의 가치와 기대를 반영하는 서비스 위반에 대한 명확한 프로토콜과 결과를 설정합니다.
3. 기술 기능을 활용하여 서비스의 관련 자점에서 사용자에게 플래그를 지정할 수 있고 보다 안전한 상호 작용을 촉진하고 최적화하는 위험과 피해를 완화합니다.
4. 사용자에게 보고서 상태, 취해진 결과를 알리고 항소 기회를 제공하는 기본 제공 지원 기능 및 피드백 루프를 사용자에게 제공합니다.
5. 모든 디자인 및 기능을 평가하여 제품 또는 기능이 대응에게 출시되기 전에 모든 사용자, 특히 고유한 특성과 기능을 가진 사용자의 위험 요소가 완화되었는지 확인합니다.

3. 투명성과 책임성

투명성과 책임성은 안전에 대한 강력한 접근 방식의 특징입니다. 플랫폼과 서비스가 게시된 안전 목표에 따라 운영되고 있음을 보증할 뿐만 아니라 안전 문제를 해결하기 위해 취할 수 있는 조치에 대해 사용자를 교육하고 권한을 부여하는 데 도움이 됩니다.

기업이 자체 정책을 시행하는 방법과 관련된 정보와 안전 기능 또는 혁신의 효율성에 대한 데이터를 게시하면 작동 중인 항목을 정확하게 평가할 수 있습니다. 기업이 사용자의 안전 결과를 개선하거나 온라인 남용을 억제하는 경우 이러한 혁신을 공유하고 더 널리 채택해야 합니다.

사용자 안전의 중요성에 대한 사용자 신뢰, 인식 및 이해를 향상시키기 위해 플랫폼 및 서비스는 다음을 수행해야 합니다.

1. 사용자 안전 고려 사항, 교육 및 관행을 제품 또는 서비스와 함께, 제품 또는 서비스를 대신하여 일하는 모든 개인의 역할, 기능 및 작업 관행에 포함합니다.
2. 사용자 안전 정책, 이용 약관, 커뮤니티 지침 및 사용자 안전에 대한 프로세스가 접근 가능하고, 찾기 쉽고, 정기적으로 업데이트되고, 이해하기 쉬운지 확인합니다. 사용자는 이러한 정책을 주기적으로 상기시켜야 하며 표적화된 서비스 내 통신을 통해 변경 또는 업데이트에 대해 사전에 통지를 받아야 합니다.
3. 안전 표준의 개발, 해석 및 적용과 그 효과 또는 적절성에 대해 전문가 및 주요 이해 관계자를 포함한 광범위한 사용자 기반과 공개적으로 참여합니다.
4. 서비스에 대해 보고된 남용에 대한 연례 평가를 게시하고, 남용 데이터 및 보고서, 중재 노력의 효율성, 집행 지표를 통해 충족되는 커뮤니티 지침 및 서비스 조건과 같은 지표에 대한 의미 있는 분석의 공개 게시와 함께 게시합니다.
5. 지속적으로 안전 강화 기술을 지속적으로 혁신하고 투자하고 안전 강화 도구, 모범 사례, 프로세스 및 기술을 다른 사람들과 협력하고 공유합니다.

상담 및 연구

Safety by Design 원칙에 대한 연구 및 협의는 2018년에 시작되었습니다. 사용자 안전을 기본 설계 고려 사항으로 설정하기 위해 우리는 대기업 및 초기 단계 또는 스타트업 회사와 심층적인 협의를 진행했습니다.

산업을 넘어 이러한 원칙은 기술 생태계의 다른 참가자의 요구를 반영하도록 설계되었습니다. 따라서 NGO, 옹호자, 부모 및 청소년과 같은 다양한 사람과 조직도 자문을 구했습니다. 이러한 협의 과정은 젊은이들을 위한 Safety by Design 비전을 알려 주었습니다.

젊은이들을 위한 비전

원칙 개발과 함께 젊은이들에게 비전 선언문을 준비하라는 요청을 받았습니다. 이것은 온라인 안전 측면에서 그들이 원하는 것과 기술 산업이 사용자가 온라인 환경을 자유롭게 안전하게 탐색하는 데 어떻게 도움이 될 것으로 기대하는지 설명합니다.

그들의 집합적 비전 선언문은 다음 영역에 우선 순위를 둡니다.

1. 사용자가 온라인에서 자신의 안전과 경험을 더 잘 제어할 수 있도록 하여 권한을 부여합니다.
2. 읽기 쉽고 눈에 잘 띄는 명확한 규칙과 지침을 제공합니다.
3. 사용자에게 안전 도구 및 기능, 즉 보고서를 작성하고 사람과 콘텐츠를 모두 차단하는 방법을 제공합니다.
4. 사이트의 규칙 위반에 대한 제재 및 결과 부과.
5. 스킴닝 및 필터링 기술을 사용하여 사이트에서 사용자 안전이 유지되고 사용자가 부적절하거나 민감한 콘텐츠에 노출되지 않도록 합니다.

고등 교육

차세대 엔지니어, 컴퓨터 과학자, 변호사, 윤리학자, 기업가 및 기술자를 양성하기 위해 우리는 전 세계 대학 커리큘럼에 Safety by Design을 포함시키는 것을 목표로 합니다.

따라서 미래의 인력은 사용자 안전에 대해 사전 예방적이고 예방적인 접근 방식을 취하므로 고등 교육 부문과 협력하여 광범위한 분야에 걸쳐 Safety by Design 개념을 통합하고 있습니다.

Safety by Design 대학 파일럿 프로그램

최고의 학자 그룹과 협력하여 우리의 목표는 다음 세대의 학생들을 위한 커리큘럼을 안내하는 것입니다.

2021년 내내 많은 대학에서 세미나, 강의, 팟캐스트 및 온라인 학습을 포함한 다양한 분야와 수업 구조에 걸쳐 Safety by Design 자료를 시범 운영했습니다.

공동 설계 솔루션

RMIT의 클라우드 혁신 센터

eSafety는 Amazon Web Services(AWS)에서 제공하는 클라우드 혁신 센터 챌린지에서 RMIT와 협력했습니다.

챌린지 솔루션은 빠르게 진화하는 디지털 환경 및 관련 온라인 보안 위협을 해결하기 위해 학생, 정부 및 업계 간에 공동 설계되었습니다. eSafety 챌린지에서는 대학 생태계의 온라인 피해 예방 및 교육에 중점을 둔 eSafety 챌린지에서 디자인에 의한 안전에 대한 고려가 중요했습니다.

해커톤

일련의 해커톤은 스타트업 커뮤니티와 실질적인 참여를 유도하고, 사용자를 교육하며, Safety by Design의 실시간 포함을 시연할 계획입니다. 이러한 이벤트의 결과는 향후 계획에도 영향을 미칠 것입니다.

추가 정보

자세한 내용은 평가 도구에 대해 자주 묻는 질문을 참조하십시오. 또한 [Safety by Design 이니셔티브](#)에 대해 자세히 알아 보거나 원칙과 배경을 읽을 수 있습니다.

호주 온라인안전위원회 (eSafetyCommissioner)의 온라인 안전법 안내 gif와 동영상



보고할 수 있는 것

심각한 온라인 남용에는 다음을 포함하여 온라인 또는 전자 서비스나 플랫폼을 사용하여 전송되거나 공유되는 유해 콘텐츠가 포함됩니다.

- 소셜 미디어 서비스
- 메신저 서비스
- 이메일 서비스
- 채팅 앱
- 쌍방향 온라인 게임
- 포럼
- 웹사이트

아동 사이버 폭력과 성인 사이버 학대

eSafety는 온라인 학대에 대한 모든 보고를 심각하게 취급합니다. 그러나 eSafety가 아동 또는 성인 사이버 학대에 대한 사이버 괴롭힘을 조사하려면 커뮤니케이션의 내용이 법적 기준을 충족해야 합니다. 이는 eSafety가 온라인 서비스에 콘텐츠를 제거하도록 지시할 수 있는 권한을 부여하는 법률인 온라인 안전법(Online Safety Act)의 범위에 포함될 만큼 충분히 심각해야 함을 의미합니다. 성인 사이버 학대 신고에 대한 매우 높은 기준은 언론의 자유와 정당한 의견 표현이 보호되도록 하는 데 도움이 됩니다.

eSafety가 조사할 수 있는 상황을 확인하려면 이 [페이지](#) 의 체크리스트를 살펴 보십시오.

아동 또는 성인 사이버 폭력에 대한 사이버 괴롭힘은 먼저 발생한 온라인 또는 전자 서비스나 플랫폼에 보고해야 합니다. [eSafety Guide](#) 는 이를 수행하는 방법을 설명합니다. 그들은 법적으로 당상을 도울 의무가 있으며 이것은 종종 콘텐츠를 제거하는 가장 빠른 방법입니다. 서비스 또는 플랫폼이 48시간 이내에 유해 콘텐츠를 제거하지 않으면 eSafety에 신고하여 조사할 수 있습니다.

심각한 온라인 학대에 대해 서비스나 플랫폼이 도움을 주지 않을 경우 신고와 조사 요청

The screenshot shows the eSafety Commissioner website. At the top, there is a navigation bar with the eSafety Commissioner logo and several menu items. Below the navigation bar, there is a red banner with white text. The main content area features a large heading: "심각한 온라인 학대란 무엇입니까?" (What is serious online abuse?). To the right of the heading is a photograph of a man and a woman talking. Below the heading, there is a paragraph of text explaining that serious online abuse is any communication that causes serious concern or harm to someone. To the left of the main text, there is a sidebar with a list of links. At the bottom of the page, there is a footer with contact information.

이미지 기반 악용

이미지 기반 학대는 한 사람이 동의 없이 개인의 진밀한 이미지나 동영상을 공유하거나 공유하겠다고 위협하는 경우입니다. 진밀한 이미지 또는 비디오는 다음을 보여주거나 보여주는 것처럼 보일 수 있습니다.

- 사람의 생식기 부위 또는 항문 부위(면류이든 속옷이든 가리지 않음)
- 사람의 가슴(사람이 여성, 트랜스젠더 또는 인터섹스로 식별되는 경우)
- 사적인 활동(예: 옷 벗기, 화장실 사용, 샤워, 목욕 또는 성행위)
- 일반적으로 공공 장소에서 입는 종교적 또는 문화적 의미가 있는 복장을 하지 않은 사람(예: 니캅 또는 락번).

이미지나 비디오는 실제일 수도 있고 사용자처럼 보이도록 변경되거나 위조될 수도 있습니다. 또는 다른 사람이 나체로 나와 있는 경우와 같이 본인이 아닌 경우에도 본인이라고 생각하게 하는 방식으로 공유할 수 있습니다.

이미지 기반 남용을 eSafety에 즉시 보고해야 합니다.

eSafety에서 조사할 수 있는지 알아보기

eSafety는 특정 개인(미확인의 광범위한 그룹이 아님)에 대한 심각한 온라인 학대에 대한 보고서만 조사할 수 있습니다.

이 체크리스트를 사용하여 eSafety가 귀하의 불만 사항을 조사할 수 있는지 알아보십시오.

나에게 가장 적합한 양식은 무엇입니까?

가장 관련성이 높은 보고서 양식으로 안내해 드릴 수 있는 옵션을 선택하십시오.

1. 아동 사이버 괴롭힘(18세 미만)

심각하게 위협하거나, 심각하게 위협하거나, 심각하게 괴롭히거나, 심각하게 불쾌감을 주는 아동과의 온라인 커뮤니케이션.

2. 성인 사이버 학대(18세 이상)

성인을 위협하거나 괴롭히거나 공격적이며 심각한 해를 입히려는 의도 무 성인에 대해 또는 성인에 대한 심각한 학대 온라인 커뮤니케이션.

3. 이미지 기반 악용

노출된 사람의 동의 없이 진밀한 이미지나 동영상을 공유(또는 공유하겠다고 위협)하는 행위.

4. 불법 및 제한된 콘텐츠

eSafety는 아동의 성적 학대 또는 학대를 보여주거나 설명하는 자료, 데려 가지 자르 및 범죄 또는 폭력 문제를 조장, 선동 또는 지지하는 자료를 우선적으로 조사합니다.

5. 올바른 양식을 선택하는 데 도움이 필요합니다.

어떤 양식이 가장 적합할지 잘 모르시겠습니까? 몇 가지 간단한 단계에 따라 알아보세요. (당신이 다른 사람을 대신하여 보고할 권한이 있다면 그들이 제공할 답변을 사용하십시오.)

지금 신고



4. 맺으며

디지털 환경은 어린이와 청소년에게 ‘놀이’의 ‘기회와 혜택’을 누릴 수 있는 공간, 플랫폼, 기기, 서비스, 콘텐츠로서 **안전하게 설계**되어야 한다.

‘디지털 놀이’는 온라인 공간에 본격적으로 참여해 누릴 수 있는 기회와 혜택의 사다리의 첫번째 단계를 즐겁고 의미 있게 시작하고 다음 단계의 모색과 실험을 지속해 나갈 수 있도록 하는 데 중요한 역할을 한다.

디지털 환경에 어린이와 청소년이 차별과 격차 없이 공평하게 참여할 수 있도록 지원하기 위한 부모, 양육자, 교사의 학습과 이들을 위한 지원과 조언이 중요하다.

학습자 중심의 디지털 소양과 미디어 역량 교육은 정보와 기능 중심만이 아니라 놀이를 매개로 **어린이의 ‘즐거움’, ‘재미’, ‘이야기’, ‘감각’, ‘행위’, ‘관계’, ‘회복탄력성’, ‘웰빙’, ‘문화’** 등에 초점을 둘 필요가 있다.

Is there a ladder of children's online participation? Findings from three Global Kids Online countries

Sonia Livingstone, Daniel Kardefelt-Winther, Peter Kanichay, Fabrice Cabello, Magdalena Clark, Patrick Burton, and Joanna Thyne



“어린이들의
온라인 참여에
사다리가
존재하는 것일까?”

- 디지털 환경에서의
아동 권리 관점 연구와
실천이
중요한 이유

[Global Kids Online 연구]

어린이들의 온라인 기회에 관한 설문 문항 (1/2)

1. 나는 인터넷 검색을 통해 무언가를 새롭게 알게 되었다. [검색으로 배운 것]
2. 나는 일이나 학업 기회에 대한 정보를 검색했다. [일에 관한 정보]
3. 나는 학교 공부를 위해 인터넷을 사용했다 [학교에서 사용]
4. 나는 우리 동네에 관한 자료나 행사를 찾았다[동네에 대한 자료]
5. 나는 인터넷을 사용하여 나와 다른 장소나 배경의 사람들과 이야기를 나눴다. [다양한 사람들과 이야기했다]
6. 나는 뉴스를 온라인으로 검색했다[뉴스를 찾아보았다.]
7. 나는 온라인에서 다른 사람들과 정치적 또는 사회적 문제에 대해 토론했다. [정치 토론]
8. 나는 온라인 캠페인이나 집회에 참여했다. [캠페인 또는 항의]
9. 나는 직접 만든 영상이나 음악을 만들어서 공유하기 위해 업로드했다. [영상이나 음악 제작]
10. 나는 블로그나 이야기 또는 웹사이트를 온라인에서 만들었다. [블로그나 이야기 창작]

어린이들의 온라인 기회에 관한 설문 문항 (2/2)

11. 나는 소셜 네트워킹 사이트를 방문했다. [소셜 네트워킹]
12. 나는 멀리 사는 가족이나 친구와 이야기를 나눴다. [멀리 떨어져 있는 가족과 이야기나누기]
13. 나는 인스턴트 메시지 프로그램을 사용했다. [IM(인스턴트 메시징). Viber, WhatsApp 등 현지에서 사용하는 프로그램의 예시 추가].
14. 나는 혼자 또는 다른 사람들과 온라인 게임을 했다. [온라인 게임]
15. 나는 온라인으로 (다운로드 또는 스트리밍으로) 음악을 들었다. [음악을 들었다]
16. 나는 스스로를 위해 혹은 내가 아는 사람을 위해 건강 정보를 찾아보았다. [건강정보]
17. 나는 나의 관심사나 취미를 공유하는 사이트에 참여했다. [관심이나 취미를 위한 사이트]
18. 나는 사진이나 댓글을 온라인(페이스북, 블로그 등)에 게시했다. [사진이나 댓글 게시]
19. 나는 비디오 클립을 시청했다(예: YouTube에서, 혹은 현지에서 사용되는 플랫폼 사례 추가) [비디오 클립 시청]

2022 개정 교육과정 총론 주요사항에 기초소양으로 **디지털 소양** 반영 (교육부, 2021.11.24.)

- (기초소양) 여러 교과를 학습하는 데 기반이 되는 언어, 수리, 디지털 소양 등을 기초소양으로 강조하고 **총론과 교과에 반영**

기초소양		개념(안)
언어 소양		언어를 중심으로 다양한 기호, 양식, 매체 등을 활용한 텍스트를 대상, 목적, 맥락에 맞게 이해하고, 생산·공유, 사용하여 문제를 해결하고 공동체 구성원과 소통하고 참여하는 능력
수리 소양		다양한 상황에서 수리적 정보와 표현 및 사고 방법을 이해, 해석, 사용하여 문제해결, 추론, 의사소통하는 능력
디지털 소양		디지털 지식과 기술에 대한 이해와 윤리의식을 바탕으로, 정보를 수집·분석하고 비판적으로 이해·평가하여 새로운 정보와 지식을 생산·활용하는 능력

디지털 리터러시 문제 부각

OECD 2018 PISA 읽기 결과 분석 자료에서,

- ① 우리나라 학생의 읽기 성적은 높은 편이나(514점, OECD 평균 487점)이나 **사실/의견을 판단하는 능력은 매우 저조하고(25.6%, OECD 평균 47%),**
- ② 디지털 접근성은 높고 교육과정에 디지털 리터러시 관련 내용의 비율이 높은 편이나(60%), **학교에서 정보의 주관성·편향성 교육 기회는 매우 부족한 것으로 나타남(한국 49.1%, OECD 평균 54.5%).**

연말뉴스

[문해력 리포트] ② 한국 청소년 '디지털 문해력'마저...OECD 바닥권

등록시간 | 2021-12-18 09:00

전자기기 이용 능력 뛰어나지만 미디어 콘텐츠 판별 능력은 부족
"공교육 통해 어릴 때부터 디지털 정보 진위 판단하는 법 가르쳐야"

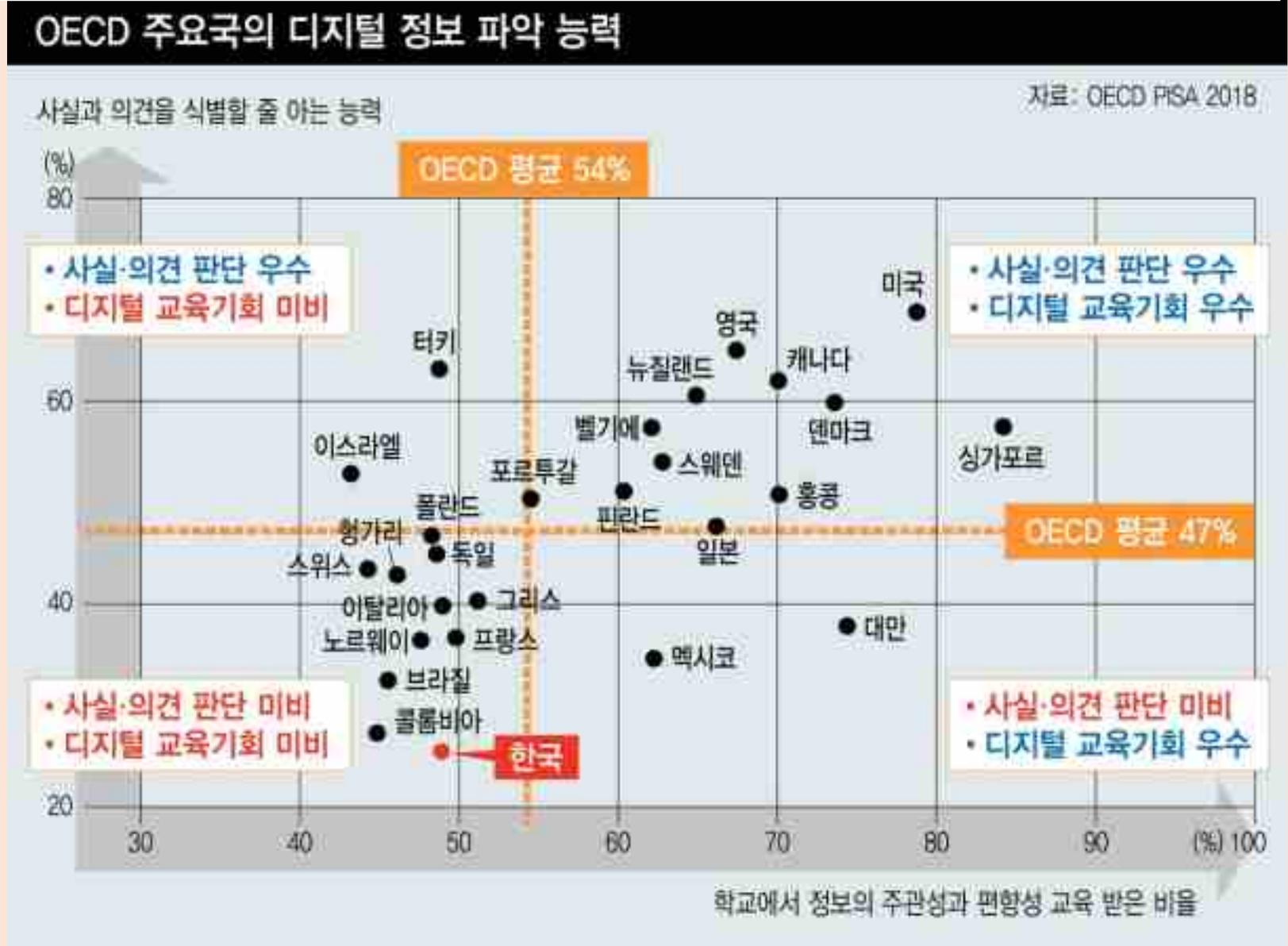
디지털 교육 (PO)
[문수영 기자] 연합뉴스

(서울=연합뉴스) 권선미 기자 분석원 인턴기자 = "청소년들의 디지털 기기 이용 능력은 높아지고 있지만, 스스로 분석할 타이밍에 정리하고 필요한 정보를 판별하는 능력은 한계가 있어집니다. 초등학교 때부터 정보 검색 및 진위 판별, 문서 제작에 대한 교육을 받아야 합니다." (김어머 경연교대 미디어교육연구소 연구원)

피싱 메일 몰라?...한국 청소년 '디지털 문해력' OECD 바닥 '충격'

한겨레 2021.5.16.

<https://www.hani.co.kr/arti/science/future/995403.html>



Reading Performance and the digital divide in PISA 2018 (OECD, 2021, p.45)

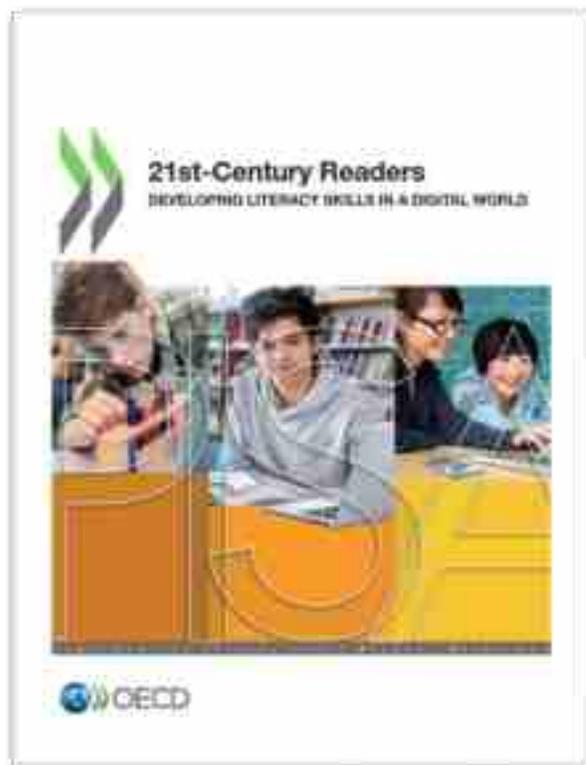
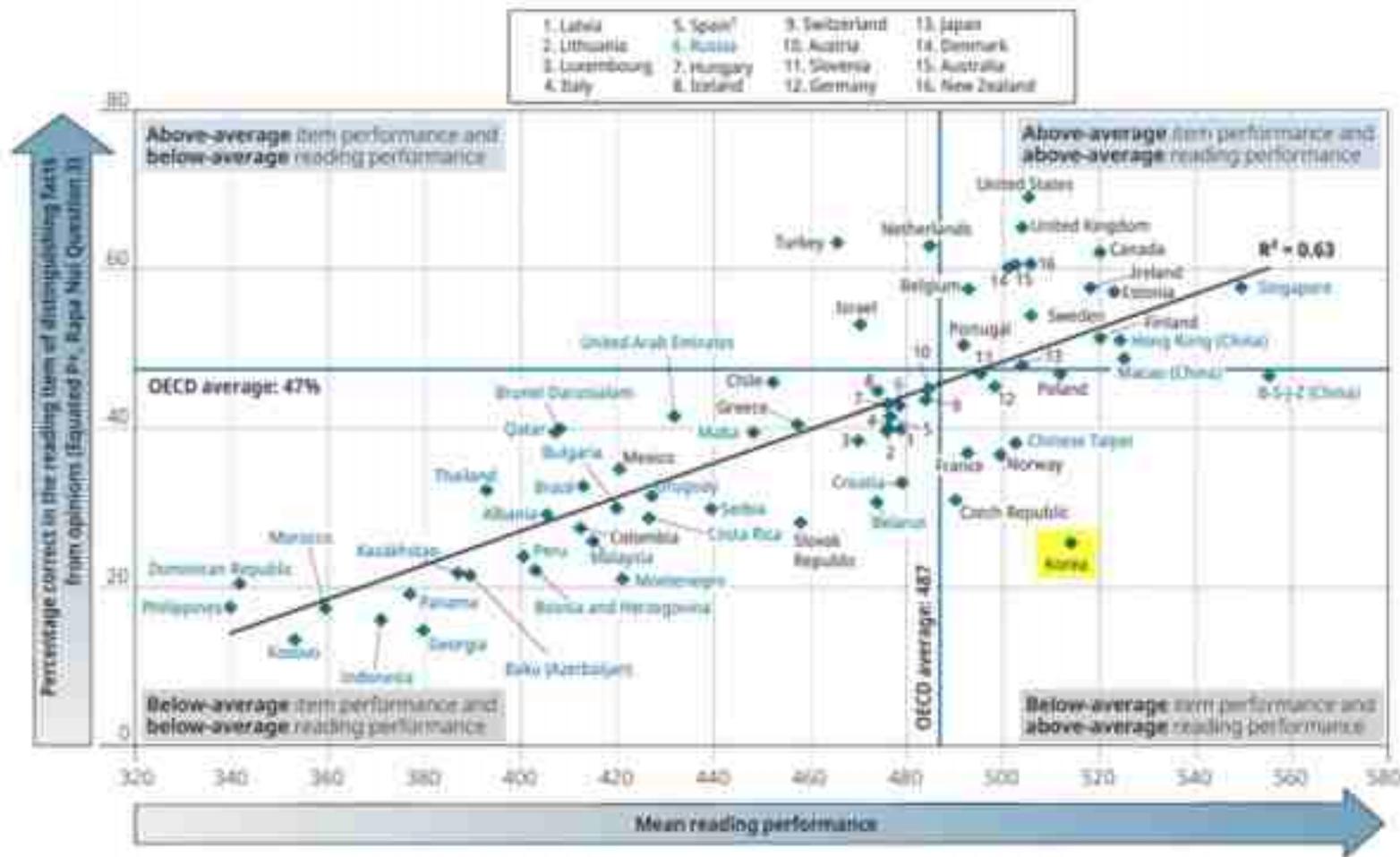


Figure 2.5 Reading item of distinguishing facts from opinions and reading performance

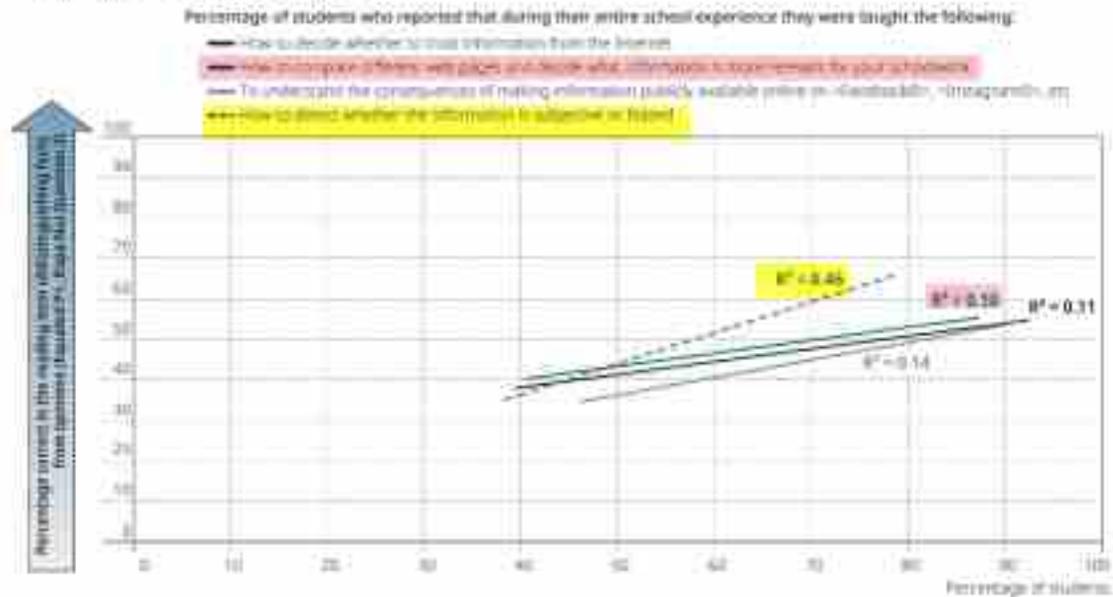


1) For the comparability of Spain's data see Readers' guide of this report or PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do, Annex A1.
 Source: OECD, PISA 2018 Database, Tables B.2.1 and B.2.8.
 Statistik.de: <https://doi.org/10.1787/886934239458>

2

Figure 2.6 Correlations between access to learning digital skills in school and the reading item of distinguishing facts from opinions in OECD countries

System-level analysis (OECD countries)



Source: OECD PISA 2018 Database, Table E.2.6

Access: <https://doi.org/10.1787/889634239637>

디지털 정보의 사실과 의견을 구분하는 읽기 능력과 학교에서 이루어진 학습의 상관성

- 인터넷의 정보를 신뢰할 수 있는지 여부를 판단하는 방법
- 다양한 웹 페이지들을 비교해 어떤 정보가 과제 해결에 더 적절한지를 결정하는 방법
- 페이스북이나 인스타그램 등에 공개된 정보가 가져오는 결과에 대한 이해
- 해당 정보가 주관적이거나 편향되어 있는지 추적하는 방법

- 학교에서 정보의 주관성이나 편향성에 대해 학습할 수 있는 정도가 사실과 의견을 구분해 읽는 능력에 가장 상관성이 높은 것으로 나타남. 온라인에 공개된 정보가 어떤 결과를 가져올지에 대해 이해하는 방법에 대한 학습도 상관성이 양호하게 나타남.

어린이의 디지털 리터러시의 **모듈식 정의** 제안 (unicef, 2019.8.)

Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks United Nations Children's Fund (Scoping Paper No. 01) (UNICEF), New York, (2019).

**‘활동의 목적’에
‘놀이하기’를 명시함.**

Definition	Building blocks	Notes
Children's digital literacy is the set of knowledge, skills, attitudes, strategies, values and awareness that are required ...	Objects of the definition	Knowledge, skills and attitudes, strategies, values and awareness are all included
... to search for, analyse, evaluate and manage information, communicate, collaborate, create and share content, build knowledge, solve problems...	Activities covered	This list could be enlarged when new activities will emerge
... safely, effectively, efficiently, critically, creatively, autonomously, flexibly, ethically, reflectively and appropriately ...	Modes of operation	These refer to "how" children should ideally use/interact with ICTs and digital media
...with respect to their age, local language, local culture, and socioeconomic context...	Age and context specificities	This represents an advance with respect to existing definitions
... for playing, civic participation, learning, socialising, consuming, working ...	Purpose of activities	Playing is added here in a prominent place
... in digital and connected environments and societies.	Reference to digital societies	This is more than "when using ICT tools"

초등학교 3-6학년에 선택과목(활동) 신설

- 초등학교 3~6학년에 다양하고 특색 있는 지역 연계 교육과정 운영 및 학교여건과 학생의 필요에 맞춘 선택과목(활동)을 신설 · 운영할 수 있도록 함.
- 초등 학년별 선택과목 2개 운영 가능, 3-6학년 총 8개 과목 운영 가능.



6학년에 ‘디지털 문화 놀이’를 적용한 초등학교 사례

多多를 탄력적 교육과정

다다름의 사전적 의미는 ‘다 다르다’와 ‘다다르다’이다. 본 연구에서 ‘多多를’은 좁은 의미에서 다 다른 학생의 개별성을 존중하고 다 다른 학생들의 요구와 희망을 적극 반영하여 교과(재구성 내, 재구성 외), 창의적 체험활동(이하 창·체), 놀이에서의 학생의 자유로운 선택활동을 활성화한다는 의미이다. 넓은 의미에서는 ‘多多를 탄력적 교육과정’을 통하여 교육공동체 모두의 역량이 차오르고 모두의 행복에 다다르는 학교 혁신을 말한다.

좁은 의미 (多多를)

- ▶ 다 다른 학생들의 개별성 존중 및 요구와 희망 적극 반영
- ▶ 교과, 창의적 체험활동, 놀이에서 학생의 자유로운 선택 활성화
- ▶ 쌓아가는 과정중심평가 & 피드백

넓은 의미 (多多漂)

- ▶ 多多를 탄력적 교육과정 운영으로 교육공동체의 역량이 차오름
- ▶ 모두의 행복에 다다르는 학교 혁신 구현

[그림 1] 多多를 탄력적 교육과정의 의미

1. 일시: 2021. 12. 1.(수) 1-4교시

2. 대상: 6학년 선택 학생

3. 장소: 6학년 2반 교실

4. 내용

- '멀치'앱 사용 방법 알아보기
- 콘티를 바탕으로 뮤직비디오 촬영하기
- 편집하고 추가 촬영하기
- 팝송 노래 맞추기 게임하기

디지털 환경의 자녀 양육을 위한 부모 지원과 이를 위한 체계적 연구와 지속적 자료 개발 필요



- 6학년 놀이 선택 활동으로 '디지털 문화 놀이'를 교육과정에서 운영.

- 3주간 주1회(4교시 블록), 총12교시 운영.

- 뮤직비디오 송송!
- 놀이영화 훗훗!
- 교육 영화 쓱쓱!(2D 스톱 애니메이션)
- 애니메이션 팡팡! (3D 피규어 애니메이션)

교시	놀이 활동 소개 안내	21.02.16
13	<뮤직비디오 송송> 촬영 및 편집기술 익히기	21.12.02
12	<놀이영화 훗훗!> 1차 촬영 및 편집	21.12.01
11	<교육영화 쓱쓱> 편집영상 감상하기 / 시나리오 및 대본 작성하기 / 촬영하기	21.12.01
10	<애니메이션 팡팡!> 3D 피규어 애니메이션 스토리 보드 작성, 스톱 만들기, 촬영하기	21.12.01
9	<애니메이션 팡팡!> 2D 스톱모션 애니메이션 촬영 및 편집, 감상하기	21.12.01
8	<뮤직비디오 송송!> 모음 만들기, 뮤직비디오 콘티 작성하기	21.11.24
7	<놀이영화 훗훗!> 대본 작성 연습, 편집 방법 익히기	21.11.24
6	<교육영화 쓱쓱!> 교육영화 감상하기 / VLO앱 편집-알아보기	21.11.24
5	<뮤직비디오 송송!> 다양한 뮤직비디오 감상하기, 좋아하는 노래 스캔하기	21.10.27
4	<교육영화 쓱쓱!> 영화구성요소 알아보기 / 영화 촬영방법 및 음악 알아보기	21.10.27
3	<애니메이션 팡팡!> 애니메이션의 개념 알기, 2D 스톱모션 애니메이션 구성 및 그리기	21.10.27
2	<놀이영화 훗훗!> 영화의 개념 알기, 학생 작품 감상하기	21.10.27
1	놀이 활동 소개 안내	21.02.16

어린이와 청소년의 디지털 놀이를 도울 수 있는 부모와 양육자의 인식과 실천을 위한 지원이 필요함.



영국 Childnet <https://www.childnet.com/help-and-advice/>

“자녀의 안전한 온라인 이용에 관한 최고의 부모·보호자 가이드라인”

- 온라인 활동을 시작하는 방법과 온라인에서 안전하고 긍정적인 상태를 유지하는 데 도움이 되는 몇 가지 제안을 살펴 보십시오. 여러분과 여러분의 가족은 다음과 같은 방법을 통해 더 나은 인터넷을 만드는 데 중요한 역할을 할 수 있습니다.
- **선불리 판단하지 않고 대화 나누기:** 게임을 하거나, 비디오를 보거나, 자녀가 좋아하는 활동을 함께 하거나 등으로 온라인에서 자녀와 함께 시간을 보내는 것은 온라인 세계와 온라인 세계의 일부가 되는 방법에 대해 대화를 시작할 수 있는 좋은 방법입니다. 궁금한 점을 질문하고 자녀가 온라인에서 즐기는 것에 관심을 갖는 것이 중요합니다. 이렇게 열린 대화를 갖는 데 꼭 유념해야 할 것은 자녀의 행동이나 온라인 생활이 여러분이 원하거나 기대한 것이 아니라 하더라도 선불리 판단하지 않는 것입니다. 이렇게 하면 자녀가 온라인에서 실수를 하거나 문제를 겪을 때 부모에게 조언을 구할 수 있다고 느낄 수 있습니다.

<https://saferinternet.org.uk/safer-internet-day/safer-internet-day-2022/advice-for-parents-and-carers>

“팬데믹 시대, 다시 돌아보는 어린이의 스크린 타임”

(인천시청자미디어센터, 2021.3.29.)

<https://bit.ly/2PNi7wA>



팬데믹 시대, 다시 돌아보는 어린이의 스크린 타임

강현진 (국민교육진흥원) 교수, 미디어리터러시연구소 소장

디지털 전환 시기를 맞이하고 있는 대부분의 국가들은 스마트교육 도입과 함께 디지털 미디어 환경에 적응할 필요로 관심을 갖게 되고 있다. 이와 같은 인식은 학습자 중심의 수업과 학습자 맞춤형 학습을 할 준비가 되어 있는 학교를 필요로 하는 것이다. 무엇보다도 디지털 미디어의 발달과 발달을 위한 미디어는 있다. 왜냐하면 어린이를 위한 디지털 환경은 어린이들의 삶에 큰 영향을 미친다. 한국언론진흥재단의 <2020년 어린이 미디어 이용 보고서>에 따르면 어린이의 미디어는 학습에 대한 흥미를 높여주고, 학교에는 학습에 대한 스킬을 제공하는 것으로 나타났다.

디지털 환경에서 어린이와 청소년들이
정보와 기술 활용 방법만 학습하는 것이 아니라,
놀이를 통해 즐겁게 다른 사람들과 관계를 맺으며
이야기와 문화를 향유하고 자신과 사회를 이해하며
이야기를 만들고 소통하며 문제 해결을 시도할 수 있는
안전한 디지털 환경을 설계하고,
기회와 혜택을 누릴 수 있도록 지원하기 위해
근거를 마련하는 연구와 의미 있는 실천의 시도를
각자의 자리에서 어떻게 시작할 수 있을까요?



2022 겨울 학술대회



디지털 시대 어린이와 문학적 경험의 변화

주제 발표 : 김지은(서울예대)

디지털 시대 어린이와 문학적 경험의 변화

김지은(서울예술대학교)

목 차

1. 서론: 팬데믹과 문학적 순간의 이동
2. 본론 1: 디지털 시대 어린이의 쓰기와 읽기
3. 본론 2: 비대면/대면 교육 환경과 문학적 상호작용
4. 결론: 더 많은 문학을 더 다양한 방식 안에서 어린이에게

1. 서론: 팬데믹과 문학적 순간의 이동

전 세계의 어린이가 팬데믹을 겪고 있는 2020년과 2021년은 단 2년의 시간이지만 아동의 문학적 경험에 있어서는 결코 단 2년이라고 말할 수 없는 중요한 전환점으로 기록될 것으로 보인다. 이전까지 어린이의 문학적 경험에는 학교와 도서관의 대면 교육 프로그램이 중요한 역할을 했다. 그러나 방역 조치에 따라 비대면과 대면 수업이 번갈아 이루어지면서 학교 교실은 상당 기간 동안 매우 불안정한 거점이었다. 도서관은 방역 단계에 따라 예약 대출만 시행되고 관내 공간의 자유로운 이용은 대부분 중지되었다. 읽기와 쓰기, 말하기에 있어서 가정의 역할은 더 커지는 것 같았다.

그러나 팬데믹 초기에 동화책과 그림책의 판매고가 일시적으로 급상승한 것에 비해 어린이와 그 책에 대한 이야기를 함께 이야기를 나누어주고 어린이의 글을 읽어 줄 사람이 곁에 존재하고 있었는지는 의문이다. 어떤 어린이는 원룸에 혼자 남겨져서, 어떤 어린이는 비좁은 공간에서 온 가족과 모여 앉아서 하루를 보내야 했다. 재택근무가 일상화되고 외출이 제한되면서 어린이가 느끼는 공간의 제약과 압박이 커졌다. 어린이는 이 갑갑함을 디지털 공간으로 이동해 해결하려고 했다. 마음 편히 웃고 덩굴며 생각을 쓰고 다른 사람과 책 이야기를 나누기 위해 디지털 기기에 자신을 연결한다. 거기 친구와 선생님이 있기 때문이다. 팬데믹 속에서 디지털 공간은 교실이었고 도서관의 열람실이었고 놀이터였다. 가족 구성원은 저마다 벽을 보고 등 돌린 채 퍼빙(phubbing)¹⁾ 상태에 빠져든다. 가족들이 각자 침묵 속에 이어폰을 끼고 화면을 응시하는 그 순간에도 어린이는 느끼고 생각하고 어디에선가 말하고 글을 쓴다. 그들은 어떤 시공간에서 어떤 방식으로 문학적 순간을 경험하고 있을까?

아동청소년문학에서 디지털시대의 어린이에 대해서 논의해온 것은 꽤 오래 되었다. 『디지털 시대의 아동문학』(김용희, 청동거울, 2005), 『디지털 시대, 어린이의 자리를 묻다』(황영숙, 푸른책들, 2011), 『새로운 어린이가 온다: 교사와 학부모가 알아야 할 디지털 시대

1) 퍼빙. phubbing, 휴대폰을 뜻하는 phone과 무시한다는 의미의 snubbing을 합친 신조어. 상대와 대화하는 중이나 동석하는 가운데 스마트폰을 보는 상태를 말한다. 퍼빙 상태에 있는 사람은 같은 공간에 머무르고 있어도 부재중인 것과 마찬가지로 본다.

어린이의 발견』(이재복, 출판놀이, 2020) 등에서 디지털 시대에 관련된 논의를 진행시켜왔다. 김지은은 「디지털 시대, 그림책과 아동문학에 나타난 구술서사의 귀환」²⁾에서 디지털 미디어 리터러시가 아동문학 서사와 이미지 창작에 어떤 영향을 주는지 살펴본 바 있다. 아동이 디지털 미디어 안에서 문학적 구술의 경험을 어떤 방식으로 소유하고 확장해나가는지 예측하는 연구였다. 하지만 코로나19의 확산이 아니었다면 어린이들의 읽기와 쓰기 공간이 디지털 공간으로 전폭 이동하는 일은 일어나지 않았을 것이다. 가장 최근의 평론집에서 이재복은 “디지털 기기에서 나오는 다량의 이미지 기호 요소들은 아이들의 인지구조를 완전히 장악해 버려 일상생활의 평범한 사물 이미지들에는 무관심하거나 무감각한 아이들로 만들 위험성이 있다.”고 염려했지만, 예측 불허의 격리와 격리 해제 과정에서 디지털 기기는 어린이들의 문화적 생명선 역할을 맡아버린 상태였다.

공통의 경험을 놓고 세계 곳곳에서 긴급 진단이 이어졌다. 상파울루 대학에서 예술학을 연구하는 로사나 파울리노는 브라질 어린이들이 팬데믹 이후 겪고 있는 가장 큰 문제로 인터넷 접근성을 이야기한다. 디지털 환경에서 독립적으로 학습하는 법을 아직 배운 적이 없는 초등학생들이 인터넷이 결정적인 역할을 하는 하이브리드 교육 환경에 놓임으로써 열악한 여건의 일부 아동은 읽고 쓰고 이야기하는 문학적 경험과 현저히 멀어지게 되었다는 것이다. “브라질에서는 학생들이 나무나 지붕 위에 올라가 좀 더 나은 인터넷 연결을 찾으려 하는 모습을 자주 볼 수 있었”³⁾지만 바로 그 시간에도 중상류층의 어린이들은 책을 읽고 토론하고 비평의 경험을 쌓고 있었다고 비판한다.

팬데믹 이후의 변화와 관련해서 소니아 리빙스톤은 디지털 미디어 경험이 만들어내고 있는 의미 있는 지점을 찾아낸다. 그는 “거의 하룻밤 사이에 어린이들의 삶의 기본값이 디지털이 되었다.”⁴⁾고 말하면서 코로나19 기간 내내 폐쇄된 공간에서 고립된 채로 불안과 슬픔을 견뎌야 했던 어린이들에게 디지털 기술은 잠재된 흥미를 일깨우고 창의적인 표현을 돕는 긍정적인 역할을 했다고 평가했다. 아동 스스로 자신의 삶에 어떤 일이 일어나고 있는지 이해하고, 감정에 대처하고, 소속감을 확인하는 계기가 되었다는 것이다. 그러나 그도 역시 기술로부터 소외되고 불리한 환경에 살고 있는 아동들이 오히려 자신의 목소리를 표현할 기회를 놓치게 되는 문제를 개선해야 한다고 지적했다.

급박하게 디지털 환경에 의존하며 하이브리드 교육 모델을 운영해야 했던 것은 우리도 마찬가지였다. 『코로나 시대의 어린이』를 주제로 한 계간 「창비어린이」의 특집 세미나에서 이유진은 코로나19를 겪으면서 어린이들이 잃은 것이 과연 기초 학력 뿐이냐고 반문한다. 어린이들이 잃게 된 것은 포괄적인 의미의 문화적 경험, 곧 ‘문화적 권리’라는 것이다. 따라서 어린이의 읽을 권리(Right to Read)를 보장할 방안을 마련하고 잃어버린 문화권을 되찾아주어야 한다고 주장한다. 그리고 “혼돈 속에서도 어린이들을 위해 상상력을 발휘하고 힘을 내는 교사들”의 개별 수업 사례를 소개한다.⁵⁾ 이론적 검토 이전에 현장의 실천적 대응이

2) 김지은, 「디지털 시대, 그림책과 아동문학에 나타난 구술 서사의 귀환」, 『아동청소년문학연구』, 제25집, (2019. 12), 한국아동청소년문학학회

3) 로사나 파울리노, 추영룡 옮김, 「락다운 레슨: 가까움과 거리-교육 도구로서의 인터넷」, 괴테인스티튜트 프로젝트, 2021, <https://www.goethe.de/ins/kr/ko/kul/ges/ldl/22450902.html>

4) Sonia Livingstone (LSE), *Almost overnight, children's lives became digital by default. What have we discovered?*, *Digital by Default: Covid-19 Generation*, LSE Festival 2021. 3, https://youtu.be/K60-Evcml_eE

먼저 요청되었던 지난 2년의 긴박함은 여러 결과물들을 보아도 알 수 있다. 경기도 교육청은 「언택트 독서 지도 사례집」을 발표했으며 한국양성평등교육진흥원은 원격수업에 활용할 수 있는 「온작품읽기 수업사례집」을 제작하고 ‘젠더온’ 사이트를 통해 비대면 수업에서 활용 가능한 문학 교육 프로그램을 개발하여 보급했다.

어린이 문학교육과 디지털 기술을 연결하기 위한 노력도 속도를 내게 되었다. 이지은과 강은진은 「코로나 19 상황에서 교육용 SNS 앱의 유아 원격교육 활용 가능성 탐색」에서 유아들이 디지털 매체를 통해 자신의 기록을 남기고자 하는 욕구를 가지고 있다는 사실을 말한다.⁶⁾ 그리고 유아의 문학적 표현과 상호작용에 관한 욕구를 비대면 교육 환경에서도 어떻게 실현할 것인가 모색하는 연구를 진행한다. 그리고 기존의 SNS 앱이 지닌 디지털 소통기능을 활용한 유아와 교사의 이야기 상호작용 가능성을 제안한다. 그동안 대면 교육을 통한 종이책 읽어주기와 이야기 나누기를 근간으로 삼아 온 유아 문학교육의 방법론들을 고려할 때에는 다소 비약적인 의견일 수 있다. 그러나 방역 상황에 따라 격리와 가정 보육이 되풀이 되면서 유아의 책읽기 경험이 분절되는 초유의 상황 속에서 디지털 플랫폼을 활용하자는 제안들은 현실적인 고민으로 받아들여지게 되었다.

여러모로 팬데믹이 가져온 상황은 어린이가 경험하는 문학적 순간을 디지털 공간 속으로 본격 이동시키는 촉진제가 되었다. 미디어 리터러시와 아동문학 연구는 좀 더 적극적인 협력을 맺게 되었다. 정현선은 코로나19로 장기간 고립된 상태의 어린이들을 위해 멀티리터러시 접근을 통해 독서의 즐거움을 회복시켜주는 교육 프로그램의 가능성을 제시한다. 아동과 청소년의 개인적 관심, 이들을 지원하는 사회적 관계, 이들이 가질 수 있는 학문적 기회와 시민적 기회, 진로의 기회를 잇는 ‘연결된 학습(Connected Learning)’의 모델을 제안한 것이다. 여기서 그는 책읽기를 통한 문학적 경험을 이 학습의 중요한 교점으로 본다. 따라서 팬데믹 기간 동안 경인교육대학교 도서관을 거점으로 온라인 기반의 도서관-학교 디지털 리터러시 교육인 ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램을 개발하고 실행한 뒤 결과를 분석하였다.⁷⁾ 초등학교 5학년과 6학년 어린이를 대상으로 초점그룹면담을 통해 진행된 김아미의 「초등학생 유튜브 경험 및 인식에 대한 탐색적 연구」는 어린이의 현실이 적극적으로 디지털 미디어 공간으로 이동하였음을 보여주는 실증적 예시를 제공했다. 이 연구에서 어린이들은 감정의 표현으로서 ‘좋아요’와 더한 감정의 표현으로서 ‘구독’, 부정적 감정의 표현으로서 ‘싫어요’와 더 강한 비판으로서 ‘신고’의 경험에 대해서 말한다. 언어를 표현 매체로 하는 감정의 재현, 말과 글로 이루어진 예술적 소통의 현상이 문학적 순간이라고 한다면 그들의 미디어 이용 경험 속에는 분명히 문학적 순간으로 볼 수 있는 국면이 존재하고 있었다.

이번 발표를 통해서도 지난번의 연구에 연결해 어린이의 독서 경험에 대한 최근 양적 연구 자료와 통계를 분석하면서 팬데믹 속에서 현실로 나타나는 아동의 문학적 경험 변화와 이동 방향을 살피고자 한다. 양적 연구에 관한 주요 검토 자료로 문화체육관광부가 실시한

5) 이유진, 「어린이책의 다리, 혼돈 속에서 발휘된 상상력과 어린이의 읽기권」, 「창비어린이」, 2021(여름호), 창비 어린이, 50-59면 참조.

6) 이지은, 강은진, 「코로나 19 상황에서 교육용 SNS 앱의 유아 원격교육 활용 가능성 탐색」, 「열린유아교육연구」, 2020. 12, 25(6), 한국열린유아교육학회, 347-369면 참조.

7) 정현선, 「읽고 만들고 공유하다-어린이를 위한 디지털 리터러시 프로그램 개발 연구」, 「국어교육학연구」, 2021(56권 4호), 국어교육학회, 373-412면 참조.

2021년 국민 독서실태 조사와 대한출판문화협회가 발간한 2021 한국출판연감을 참조하였다. 그밖에 코로나19 이후 어린이 일상생활의 변화에 대한 질적 연구들을 함께 검토하였다.

2. 디지털 시대 어린이의 쓰기와 읽기

가. 어린이의 쓰기

2021년으로 36회째를 맞는 새얼전국학생·학부모백일장은 2020년과 2021년 2년간 사상 최초로 비대면 백일장을 실시했다. 1986년 송도유원지에서 1회가 열린 이래로 연인원 14만 9천 190명의 학생과 학부모 참가자가 한 자리에 모여 앉아 문학적 경험을 나누어 온 전통의 백일장이다. 그러나 35회와 36회는 코로나19의 위중함 속에서 응모자 전원이 온라인으로 참가하는 운영 방식을 택해야 했다. 2021년 백일장의 초등학교 5,6학년 부 산문부문 시제는 ‘유령’이었으며 장원으로 뽑힌 천세현 어린이의 글은 졸업앨범을 찍는 날, 촬영장에서 마스크를 벗은 같은 반 친구들의 얼굴이 낯설게 여겨졌을 때 느낀 감정을 담은 것이었다.

“헐, 재가 개였어?”

“지금 찍고 있는 앤 누구야?”라며 속삭이고 있었다.

(...중략...)

서로의 진짜 얼굴을 몰랐다는 것이 내 마음을 차갑게 할퀴고 지나갔다. 지금까지 내가 보았던 아이들의 얼굴은 가짜 얼굴이었을까? 마스크로 가린 부분을 제멋대로 상상하며 그애의 얼굴을 만들어 나갔을 것이다. 소름이 오소소 돋았다. 마치 유령 같았다.⁸⁾

비대면 시대의 어린이에게 유령은 마스크를 쓰고 살다가 처음으로 사람들 앞에 얼굴을 보인 자신의 모습이며 생소한 외모로 등장한 친한 친구들이다. 그런가 하면 차상으로 뽑힌 황혜신 어린이의 글에는 격일 등교로 생활 리듬이 불규칙한 가운데 밤늦게 웹툰을 읽다가 마주친 유령 이야기가 나온다.

엄마 모르게 새벽 1시에 웹툰을 봤다. 왜냐하면 다음 날 등교일이어서 아침 일찍 못 보기 때문이었다. 그런데 하필 ‘귀신’ 편이었다. 주인공이 귀신을 보는데, 어느 날부터 돌아가신 엄마가 밤마다 기숙사 창문으로 보이는 것이었다. 나는 귀신 얼굴이 나왔을 때 너무 놀라서 핸드폰을 쫓다.

(...중략...)

엄마는 이상하다는 표정으로 내 방으로 가서 인형들을 침대에 올려두고 다시 가 버렸다. 나는 무서워서 핸드폰을 살짝 만질 수도 없었다.⁹⁾

8) 천세현, 인천 해원초등학교 6학년, 「유령」, 『새얼문예36:아무도 모르게』, 2021년 새얼전국학생·학부모백일장 입상작품집, 새얼문화재단인천광역시교육청, 2021, 104면

9) 황혜신, 경기 초림초등학교 5학년, 「유령」, 『새얼문예36:아무도 모르게』, 2021년 새얼전국학생·학부모백일장 입상작품집, 새얼문화재단인천광역시교육청, 2021, 105~106면

글 속의 어린이는 디지털 기기를 통해서 유령을 만난다. 겁이 난 그는 어른들이 출근한 사이에 집에 혼자 남아 있다가 유령을 물리치기 위해서 소금을 가져와 책상에 둔 뒤 소금병 뚜껑을 열어놓고 퇴근할 엄마를 기다린다. 아마도 유령을 물리치는 방법을 인터넷에 검색했을 때 ‘소금’이 연관검색어로 등장했을 가능성이 높다. 이 어린이는 유령에게 소금을 뿌리려다가 무심코 맛을 보는데 “코로나 시국에 손을 안 씻고 소금을 먹었다.”는 것을 깨닫고 유령보다 현실의 감염을 걱정하기 시작한다.

어린이의 현실이 변화하고 있기 때문에 어린이가 쓴 글에 나타나는 상황도 달라진다. 가장 아날로그적인 방식으로 치러지는 백일장에서조차 그 변화는 드러나지만 결과물이 ‘글’이라는 사실까지 달라진 것은 아니다. 인터넷 연결망 너머에서도 어린이는 글을 쓰고 있고 옹모 링크에 업로드 하는 과정을 거치지만 시제를 받고 두근거리는 감정이나 심사 결과를 기다리며 가슴 졸이는 ‘문학적 순간’ 만큼은 아날로그 시대의 백일장 참가자와 같다. 디지털 플랫폼은 도구일 뿐 문학적 경험 자체는 아니기 때문이다.

오히려 위의 글에서 주목하게 되는 것은 ‘가짜 얼굴’이라든가 ‘소금 뿌리기’ 같은 대목이다. 어린이는 마스크를 쓴 친구와 줌 화면을 통해서 만나고 우정을 나눈 것은 진짜 경험이라고 할 수 있는 것인지, 실물을 직접 만나서 졸업사진을 찍는 순간이 되어야 의심하기 시작한다. 현실과 비현실이 교차하는 팬데믹 상황은 자아 정체성에 대한 질문을 동반한다. 그 질문의 경계에는 얼굴을 절반만 가려주는 마스크라는 시의성 있는 사물과 전자교실이라는 디지털 플랫폼이 있다. 또한 유령이라는 초현실적인 존재를 자신 명의의 휴대폰으로 웹툰을 통해 접한 어린이가 정보검색을 통해 주술 행위를 추천받고 소금병을 찾는 방식은 구술적이다. 글에서 어린이는 소금병을 곁에 두자 이상하게도 의지가 되었다고 말하는데 여기에서 디지털 시대 어린이의 마음에 작용하고 있는 구술 서사에 대한 신뢰를 읽을 수 있다.

이전 세대의 어린이가 옛이야기 민담집을 펼쳐 읽으며 귀신을 만났다면 지금의 어린이는 손가락으로 휴대폰 스크린을 밀어 올리며 첨단 디지털 기기 안에서 유령을 만난다. 그들이 유령에 맞서기 위해 택한 방법은 전혀 첨단이 아니라는 점이 흥미롭다. 오늘의 어린이에게 디지털 플랫폼은 수많은 사용자들에 의해 이야기의 채록과 전승이 이루어지는 구비문학적 장소이다. 그들은 의문이 생겼을 때 온라인 검색창을 열고 익명의 사람들이 보내는 구두 추천이나 다름없는 ‘좋아요’와 ‘조회수’를 기준으로 행동 방향을 결정한다. 이 부분에서 그들이 지닌 구술 문화에 대한 호감을 읽을 수 있다. 신동훈은 “말에 대한 의존도가 높은 어린이들에게서 구비문학의 위상은 더욱 커진다.”¹⁰⁾고 보았다. 어린이들은 담화를 통한 소통의 욕구를 강하게 지니고 있는데 그 욕구가 이야기와 연결되면 강하게 반응한다는 것이다.

김지은은 인공지능 스피커가 추천하는 음악을 듣고 온라인 이야기 커뮤니티에서 익명의 또래들이 함께 창작한 동화를 읽으며 자라난 디지털 시대의 어린이들이 구술 서사적 공동 연행에 대한 호감을 가지고 문학작품을 읽는다는 주장을 펼친 바 있다¹¹⁾. 팬데믹으로 인해 학교를 기반으로 한 공동체 생활의 일시정지를 경험한 어린이들이 디지털 플랫폼에 의지하여 이야기를 찾고 이야기의 해석을 구하는 것은 뜻밖의 일은 아니다.

10) 신동훈, 「어린이의 삶과 구비문학, 과거에서 미래로」, 『구비문학연구』, 25집(2007. 12), 한국구비문학학회, 4면.

11) 김지은, 앞의 논문, 4면.

나. 어린이의 읽기

팬데믹 이후 어린이들의 읽기에는 어떤 변화가 일어나고 있을까? 상황 진단을 위해서 2021년 국민 독서 실태 조사를 인용한다. 이 조사는 문화체육관광부 출판인쇄독서진흥과에서 격년 간격으로 진행하는 국가 통계보고서다. 2021년 9월 1일부터 11월 12일까지 실시한 설문 조사를 성인과 초·중고 학생으로 구분하여 통계를 제출하고 있다. 초등학생은 4, 5, 6학년이 참여하고 있으며 학년별, 성별, 지역규모별 분석 결과가 제공된다.

<표 1>¹²⁾을 보면 초등학생의 전자책 연간 독서율은 2019년 대비 8.1% 증가했고 중학생은 20.3% 증가한 50.9%로 나타났다. 반면 종이책 연간 독서율은 모든 학교급에서 감소 추세를 나타냈다. 종이책에서 전자책으로의 매체 이동이 두드러지게 눈에 띈다. 성인의 전자책 연간 독서율이 16.5%에서 19.0%로 2019년 대비 2.5% 증가한 것과 비교하면 학생들의 전자책 연간 독서율은 32.2%에서 49.1%로 증가폭이 11.9%로 매우 크다. 초등학생에 비해 중학생의 전자책 연간 독서율이 상대적으로 높은 것은 초등학생 대상 도서의 전자책 발간 비율이 청소년 대상 도서보다 낮은 것과 관련이 있다.

구분	사례수	종이책		전자책		오디오북		
		2019	2021	2019	2021	2019	2021	
전체	3,320	90.7	87.4	37.2	49.1	18.7	14.3	
학교 급별	초등	1,117	94.8	93.2	40.8	48.9	30.9	23.3
	중등	1,095	91.6	87.0	30.6	50.9	11.6	11.6
	고등	1,108	86.3	82.1	39.8	47.4	13.9	7.8

<표 1> 학교급별 매체별 연간 독서율 [단위:%]

초등학생의 매체별 이용률 변화 추이를 학년별로 나누어 2017년부터 2021년까지 살펴보면 전자책 이용률 증가 추세가 확연하다. <표 2>¹³⁾를 보면 팬데믹을 겪으면서 종이책 대여와 구입의 어려움 때문에 전자책의 이용률이 높아진 것을 짐작할 수 있다. 하지만 전체적인 흐름에서 학년이 높아질수록 전자책으로 이동하는 경향은 선명해 보인다.

구분			2017년		2019년		2021년	
			종이책	전자책	종이책	전자책	종이책	전자책
학 년 별	초 등	4학년	98.6	30.1	97.2	38.5	95.4	47.7
		5학년	97.4	38.5	97.5	46.6	89.9	46.2
		6학년	94.7	33.8	89.2	37.0	94.2	52.6

<표 2> 초등학생의 매체별 이용률 변화 추이 [단위:%]

12) 문화체육관광부, 2021년 국민 독서실태 조사, 국가통계 승인번호 제 113018호, 15면 참조

13) 앞의 조사 보고서, 16면 참조.

초등학생들의 전자책 이용률에서 지역규모별 차이는 유의미하게 크지 않았다. 주목할 만한 것은 성별 이용률 차이였다. <표 3>¹⁴⁾을 보면 2021년도 통계에서 종이책 독서율에는 성별에 따라 큰 차이가 없었지만 전자책 독서율에서는 여학생의 연간 독서율이 남학생보다 20.4%나 높았다.

성별	종이책	전자책
남	93.7	39.0
여	92.7	59.4

<표 3> 2021년도 초등학생 성별에 따른 매체별 연간 독서율 [단위: %]

이를 학년별 통계와 연결지어 생각해보면 흥미롭다. 초등학교 6학년은 52.6%의 전자책 이용률을 보여주고 있다. 초등학생 대상 도서의 대부분이 종이책으로만 발간되고 있는 현황을 생각하면 상당한 수치다. 그렇다면 그들은 읽는다는 전자책은 어떤 책일까?

이 부분을 파악하기 위해서 우선 독서 성향 전반을 파악할 필요가 있다. 왜 책을 읽느냐는 질문에 대해서 성인들의 답변은 ‘새로운 지식과 정보를 얻기 위해서(26.9%)’가 1위, ‘교양과 상식 쌓기(20.3%)’가 2위, ‘위로와 평안(17.0%)’이 3위였다. 반면 학생들은 ‘새로운 지식과 정보를 얻기 위해서(27.8%)’ 다음으로 ‘책 읽기가 즐거워서(15.3%)’가 2위를 차지했다. 흥미로운 것은 독서의 목적으로 ‘친구들과 이야기를 잘 하기 위해서(2.2%)’를 고른 집단 1위가 초등학생이었다는 것이다. 다른 집단에서는 이 응답이 거의 나오지 않은 것을 보면 초등학생들에게 ‘이야기 나누기’는 중요한 의미를 지님을 알 수 있다.

독서 장애 요인으로 성인들은 ‘일 때문에 시간이 없어서’를 1위로 꼽은 반면 초등학생들은 ‘스마트폰/텔레비전/인터넷/게임 등을 이용해서’와 ‘교과 공부 때문’, ‘책 읽는 습관이 들지 않아서’ 등으로 답했다. <표 4>¹⁵⁾를 보면 4학년 학생들이 ‘책 읽는 습관이 들지 않아서(20.1%)’를 가장 큰 장애 요인으로 답한 반면 6학년 학생들은 ‘스마트폰/텔레비전/인터넷 게임 등을 이용해서(24.1%)’를 가장 큰 장애 요인이라고 답했다. 학년이 올라갈수록 디지털 기기를 사용 시간이 늘어나고 이것이 책읽기의 장애 요인으로 작용하는 것을 알 수 있다.

구분			독서 장애 요인		
			스마트폰, 텔레비전, 인터넷 게임 등을 이용해서	교과 공부 때문에 책 읽을 시간이 없어서	책 읽는 습관이 들지 않아서
학 년 별	초 등	4학년	15.6	17.2	20.1
		5학년	19.9	13.8	20.2
		6학년	24.1	11.6	18.0

<표 4> 초등학생의 독서 장애 요인 [단위:%]

그렇다면 디지털 시대의 초등학생들은 독서가 무엇이라고 생각하고 위와 같은 답변을 한

14) 앞의 조사 보고서, 71면 참조

15) 앞의 조사 보고서, 121면 참조

것일까? 그들이 독서라고 생각하는 행위로 답변한 항목을 들여다 보면 이들이 ‘독서하고 있다’고 답한 책 또는 콘텐츠가 어떤 것으로 구성되어 있는지 추론해볼 수 있다. <표 5>¹⁶⁾를 보면 이들이 종이책과 대비하여 ‘전자책’을 읽었다고 답변한 독서 행위의 실제 내역이 보인다. 웹소설, 인터넷소설, 인터넷신문, 웹툰은 물론 채팅 형태의 콘텐츠와 소셜 미디어 읽기도 독서 행위라고 판단하고 있는 것을 알 수 있다. 이를 통해 2021년에 전자책을 읽었다고 답한 학생들의 읽기 경험 안에 다양한 형태의 디지털 콘텐츠가 분포하고 있을 가능성을 예측할 수 있다.

구분		종이책	전자책	만화책	웹소설 / 인터넷소설	종이신문	오디오북	인터넷신문	종이잡지	웹툰 / 인터넷만화	챗봇 / 채팅형태의 콘텐츠	웹진 / 인터넷잡지	인터넷검색정보읽기	소셜미디어 SNS 읽기	인터넷블로그 / 카페글	문자정보
		학년별	4학년	91.2	69.1	71.5	28.0	40.0	40.2	26.3	30.2	29.0	11.8	12.3	17.7	9.3
5학년	87.2	61.5	70.0	31.3	43.3	32.8	25.4	34.5	25.4	16.4	9.9	14.4	9.9	7.6	8.9	
6학년	92.3	76.2	69.7	41.2	46.6	41.2	31.0	34.9	34.6	19.3	16.5	14.1	10.6	8.0	9.4	
성별	남	90.0	69.4	72.5	28.8	47.0	34.0	29.5	39.5	25.2	14.1	13.4	18.1	9.8	8.9	12.0
	여	90.6	68.5	68.2	38.5	39.2	42.6	25.6	26.5	34.5	17.6	12.5	12.6	10.1	7.0	8.6

<표 5> 초등학생이 ‘독서’라고 생각하는 읽기 행위 [단위 %]

해당 조사에서는 ‘코로나19 이후 독서 생활 변화’를 별도의 세부 문항으로 마련하여 분석하고 있다. 이 부분에서 주목할 만한 것은 코로나19 이전보다 읽는 시간이 증가했다고 답변한 학생이 많았지만 실제 독서 권수 통계를 보면 실질 독서량은 감소한 것으로 나타났다. 이는 비대면 수업으로 인해 선생님이나 친구들과 분리되어 제한된 공간에 혼자 머무르는 시간이 길었던 어린이들이 책과 보낸 시간이 길어진 것에 비해서 실제로 혼자 책을 읽어내는 효율은 떨어진 것과 관련이 있을 것이라는 분석이 가능하다. <표4>와 연관지어 분석하자면 한 가지 다른 가설이 가능하다. 어린이들은 다른 디지털 콘텐츠를 읽은 시간도 ‘독서’ 시간에 포함시켜 답변했기 때문에 책의 권수로 환산되는 물리적인 ‘독서량’이 낮게 나왔을 가능성이 있다.

16) 앞의 조사 보고서, 386면 참조

조사에서는 특별히 ‘웹소설’ 읽기를 ‘전자책’ 읽기와 분리하고 비교하여 질문한 문항이 있었다. 이 문항을 통해서 코로나19 기간 동안 초등학생들이 웹소설을 읽은 시간의 증감을 살펴볼 수 있는데 ‘여학생’과 ‘6학년’ 집단에서 웹소설을 읽은 시간이 증가했다고 답변한 학생의 비율이 현저히 높았다. 학년이 낮을수록 오디오북의 활용이 많은 것은 코로나19 기간 동안 재택근무의 피로감과 가정 보육의 어려움 등으로 책읽기를 함께 하기 어려웠던 양육자들이 오디오북을 중학년 어린이의 독서에 적극적으로 활용한 결과로 보인다. 4학년에서는 종이책 독서 비율이 높다가 6학년으로 올라가면서 종이책 비율이 감소하는 것은 고학년 독자들이 상대적으로 디지털 기기 활용이 능숙한 것과 그들의 답변에서 웹소설을 읽었다는 답변이 높았던 사실과 연동해서 이해할 수 있는 대목이다.

구분		종이책	전자책	웹소설	오디오북
학년별	4학년	59.6	19.8	16.3	13.4
	5학년	45.5	11.1	20.8	9.1
	6학년	44.6	17.6	28.4	7.8
성별	남	49.4	13.4	15.7	9.9
	여	50.7	19.2	28.3	10.3

〈표 5〉 코로나19 발생 이후 초등학생의 독서 생활에서 증가한 항목 [단위 %]

위의 통계 자료를 통해서 팬데믹을 맞이하여 초등학생들의 전자책 읽기가 증가하고 있으나 이것은 하나의 추세를 반영하는 것임을 알 수 있었다. 그들이 독서 행위를 한다고 답변한 것의 구성 내용 안에는 과거에 ‘독서’라고 여기지 않던 여러 가지 디지털 미디어 플랫폼에 탑재되는 콘텐츠를 읽는 행위가 포함되어 있음을 확인할 수 있었다. 학년이 올라갈수록, 남학생보다는 여학생이 디지털 미디어 콘텐츠를 읽는 경험이 늘어나는 것으로 보였다. 디지털 콘텐츠 읽기는 지역 규모와 큰 관련이 없이 대도시나 읍면 단위의 어린이들 모두에게 친숙한 것으로 보인다.

그렇다면 어린이들은 이와 같은 학교와 도서관을 통해서는 구체적으로 어떠한 시대의 문학적 경험을 쌓고 있는 것일까? 다음 장에서는 팬데믹 기간에 어린이들이 경험했던 대표적인 비대면 문학 교육 프로그램과 그를 통한 문학적 경험을 살펴보고자 한다.

3. 비대면/대면 병행 교육 환경과 문학적 상호작용

국민 독서 실태 조사에 나타난 바에 따르면 2021년 학생들의 학교 도서관 이용률은 2019년 대비 15.3% 하락한 것으로 나타났다. 코로나19로 학교의 모든 교육 활동이 긴축 운영된 것과 관련이 있다. 하지만 초등학생들의 ‘한 학기 한 권 읽기 수업’은 2019년 대비 4.5%가

증가한 77.0%의 학생이 경험했으며 독서 표현 활동은 ‘반 전체가 같은 책을 읽기(50.2%)’ 이후에 ‘글쓰기 활동(78.5%)’을 벌이는 경우가 가장 많았다. 학생들의 42.1%는 ‘한 학기 한 권 읽기 수업’을 통해서 책읽기가 좋아졌다고 평가했다.¹⁷⁾ 온라인 수업과 오프라인 수업을 병행하면서 이루어진 팬데믹 속 비대면/대면 블렌디드 교육 여건에서도 문학적 상호작용을 만들어내고자 하는 교육자들의 노력은 계속 되었으며 이를 통해 어린이들은 일정한 수준의 문학적 경험을 지속하고 있었음을 알 수 있는 대목이다. 초등학생들의 독서분야 선호도를 보면 동화와 소설이 22.9%로 1위, 그림책이 13.2%로 4위였으며 동시와 시가 2.3%, 에세이가 0.4%로 문학 분야가 전체의 38.8%를 차지하고 있었다.¹⁸⁾ 초등학생의 21.3%는 주위 사람들과 책읽기에 대한 대화를 자주 한다고 대답했으나 고등학생이 되면 13.1%, 성인이 되면 10.1%가 독서에 대한 대화를 자주 한다고 답변하는 것으로 보아 어린이들은 문학적 경험을 타인과 적극적으로 공유하는 비율이 상대적으로 높은 것을 알 수 있다. 그리고 ‘한 학기 한 권 읽기 수업’과 ‘아침 독서’ 같은 학교 교육 프로그램이 이와 같은 문학 읽기 경험에 미치는 영향이 높은 것으로 나타났다.

그 배경에는 팬데믹으로 긴급하게 편성된 하이브리드 교실의 책읽기 수업 운영을 돕기 위한 여러 노력들이 있었다. 2020년 한국양성평등교육원에서 발간한 『성평등 교육을 위한 온작품읽기 수업사례집』을 살펴보면 단절 속에서도 어린이들의 문학적 경험을 지속시키기 위해서 학교 현장의 교사들이 어떤 노력을 기울이고 있었는지가 드러난다. 이 사례집에 기록된 개별 경험들을 살펴보면 비대면 환경에서도 어린이들의 문학적 욕구를 담아내는 다양한 방법이 시도되었음을 알 수 있다. 2020년 경인교육대학교 도서관에서 진행한 어린이 도서관 프로그램 개발 연구의 하나인 「읽고 만들고 공유하다」도 대학 도서관이 대면 교육활동이 어려워진 지역사회 문학 교육에 기여하려는 목적으로 개발되었다. 이 연구는 디지털 공간을 통해 독서 활동을 안내하고 그 공간 안에서 어린이들이 얻은 문학적 경험의 결과를 다시 디지털 리터러시 활동으로 공유하도록 함으로써 비대면 수업에서도 지속적인 독서활동이 가능한 디지털 플랫폼을 개발하고자 했다. 이러한 각각의 연구가 이루어낸 바를 중심으로 하이브리드 교육 환경에서 이루어진 문학적 경험에 대해서 살펴보려고 한다.

가. 대면 수업의 경험을 이어가는 원격 수업 : 온작품 읽기 원격 수업 사례

『성평등 교육을 위한 온작품읽기 수업 사례집』¹⁹⁾은 초등 교과연계 성평등 교육 수업 자료로 개발되었다. 처음부터 코로나19의 원격 수업을 대비하며 기획된 것은 아니었으나 2020년 갑작스러운 상황의 변화에 대응하여 연구를 진행하는 과정에서 원격 수업의 생생한 사례가 담긴 자료가 구성되었다. 초등학교 저학년, 중학년, 고학년용으로 나누어 개발되었으며 사례집 뒷부분에 해당 주제와 관련된 도서 활용에 대해 학년군별 추천도서목록 및 교사, 양

17) 앞의 조사 보고서, 23면 참조.

18) 앞의 조사 보고서, 131면 참조.

19) 한국양성평등교육진흥원 기획, 『성평등 교육을 위한 온작품읽기 수업 사례집』, 한국양성평등교육진흥원, 2020, 이 사례집에는 초등교사 김지현(운산초), 이주연(운산초), 이유진(영동초), 진현(상봉초), 권예진(선행초), 나윤주(세마초), 류혜정(제암초), 박미정(두산초), 우미성(효동초), 이은수(화월초), 전해원(상촌초), 조연수(운산초), 권유영(영덕초), 권혜민(서천초), 김현정(명인초), 서옥형(곡정초), 신수경(선행초), 신은영(상촌초), 이지은(능실초)과 해당 학급의 어린이들이 참여하였으며 개발과정에서 김소영(독서교육전문가), 김지은(서울예대), 조은숙(춘천교대)이 함께 했다.

육자용 추천도서목록과 함께 안내하였다.

이 사례집에는 학생과 교사가 팬데믹을 맞은 교실 안에서 고군분투하며 문학적 경험을 나눈 구체적인 현장의 모습이 고스란히 드러난다. 초등학교 1학년 수업 이야기는 학교에 몇 번 나오지도 못 하니 학교에 나오는 날이 언제나 신나고 즐거운 1학년 친구들에 대한 안타까움으로 시작된다. 여러 차시에 걸쳐 실제 수업을 진행하고 프로그램과 학생들의 반응, 활동의 결과를 빠짐없이 기록한다. 교사들은 디지털 공간의 제약 속에서도 대면 교실의 읽기 공동체가 느끼는 경험과 비슷한 문학적 경험을 만들어내기 위해서 노력한다.

“다음 이야기를 재촉할 정도로 다른 반 아이들은 (『공룡도시락』 책을) 즐겁게 읽었다는데 우리반 반응은 여느 때와 달리 미지근했다. 왜 그럴까 싶고 의아했는데 녹음한 파일을 듣고 알았다. 조급한 마음에 한 장 한 장 읽기 바빴던 내 모습, 아차 싶었다.”(길지현, 운산초 교사, 26면)

“그림책을 읽어주는 선생님의 모습을 영상으로 보던 어린이들이니, 학교에 등교했을 때 직접 읽어주면 그 자체로 반응이 좋았다.”(이주연, 운산초 교사, 53면)

“여러 날 등교한다면 수업을 이틀에 걸쳐 차근차근 할 수 있었을 텐데 하는 아쉬움이 남았다. 마지막 장면이 매우 시적인 부분인데 2학년 어린이들이 이해하기에는 설명이 많이 필요했기에 이 부분은 깊이 이야기 나누지 못했다.”(진현, 상봉초 교사, 53면)

코로나19가 길어지고 등교 수업과 온라인 수업이 연결되면서 비대면 수업과 대면 수업의 특성을 활용하여 교육 계획을 구성하는 모습도 나타난다. 패들렛 같은 디지털 플랫폼의 활용을 제안하는 경우도 등장한다.

“학교에서는 읽고 이야깃거리는 게시판에 남기거나 줌 수업에서 발표하거나 다양한 도구를 이용해 이야기를 모우고 공유하면 된다. 다행히 주 3일이 유지된다면 함께 읽는 과정과 생각 정리는 등교 수업으로, 좀 더 길게 써야 하는 글은 영상 수업으로, 간단한 글쓰기나 발표는 실시간 쌍방향 수업으로 하는 것도 좋은 방법이다.”(‘등교 수업과 온라인 수업 어떻게 구성할까?’ 중에서)²⁰⁾

“아이들이 책을 읽었다면 생각을 간단하게라도 기록하고 공유할 수 있는 방법을 모색해보면 좋겠다. 굳이 활동지가 아니어도 이야깃거리를 플랫폼 게시판이나 댓글로 달아 반 친구들의 생각을 공유하면 된다. 요즘은 멘티미터나 패들렛 등 다양한 도구를 활용해 실시간으로 생각을 나누고 있는 선생님들이 많다. 혼자서는 쓰기 어려운 친구들도 게시판에 달린 친구 글을 보고 도움을 받을 수 있고 반 아이들 생각을 모두가 볼 수 있어서 좋다. 줌을 활용해 이야기 나누기도 좋고 영상을 만들 때 친구들 생각을 넣어 만들 수도 있어 도움이 된

20) 앞의 사례집, 88면

다.”(‘코로나19시대, 3~4학년 아이들과 함께 하는 온작품 읽기 어떻게 할까요?’ 중에서)²¹⁾

그런가 하면 원격수업의 거리감으로 어린이들의 경험이 기대에 미치지 못했을 때의 상황과 디지털 플랫폼을 활용한 대응 과정을 전달하고 있는 사례도 있다.

“원격 수업이어서 그랬을까? 말랑하고 날것의 이야기가 많이 나올 줄 알았는데 경직되어 있는 아이들 모습이 안타까웠다.”(‘6학년, 『열 세 살의 여름』 (이윤희. 창비) 읽고 표지에 숨어 있는 이야기 읽어내기’ 중에서)²²⁾

“계획에 없었지만 줌 수업 시간에 여유가 생겼다. 책이 있는 경우엔 기억에 남는 문장이나 장면을 기록하곤 했는데 이번엔 책이 없으니 그럴 수가 없었다. 그래서 열린 멘티미터를 열어 슬라이드를 만들었다. ...중략...화면에 공유된 멘티미터에 숫자가 하나씩 늘며 그래프가 변할 때마다 아이들도 ‘오’, ‘와’ 소리를 내며 함께 화면을 보았다. 우리 반이 가장 많이 고른 것은 ‘너랑 친구가 되고 보니까 이제 그런 게 별로 안 이상해.’였다. 결과를 함께 보는데 몇몇 아이가 박수를 친다. 마음이 따뜻하다. 두 번째는 ‘아무리 작은 거라도 스스로 해보고 싶어’라는 말이었다. 채팅창에 남겨진 이유를 읽어보니 이 말이 찬우가 스스로 해보고 싶다는 생각을 하게 된 이유 같아서란다. 책이 없었어도 아이들은 참 잘 읽어내는구나 싶었다.”(‘4학년, 『바람을 가르다』 (김혜은. 샘터)를 읽고 가장 기억에 남는 장면 찾기’ 중에서)²³⁾

코로나19 대응 초기, 백신도 없고 방역 상황이 엄중하던 2020년 봄에는 아이들에게 실물 도서를 공급할 방법이 없었다. 도서관은 문을 닫았고 서점에 나가기도 어려웠으며 학교 도서관은 아이들과 멀리 있었다. 따라서 교사는 실물화상기, 피디에프, 출판사로부터 제공받은 이미지, 교사가 육성으로 읽어서 즉석 오디오북 녹음하기 등을 통해 어린이들에게 책 없이도 문학적 경험을 이어주려는 노력을 해야 했다. 사례집을 보면 그 과정에서 디지털 플랫폼이 공백을 메우는데 상당한 역할을 했음을 알 수 있는 부분이 곳곳에 등장한다. 이러한 교사와 학생 양측의 디지털 미디어 활용경험은 비대면/대면 블렌디드 수업이 종료된 이후에도 이어질 것으로 예상된다.

나. 비대면 수업의 새 모델을 만들어가는 디지털 리터러시 교육: 디지털 리터러시 프로그램 사례

경인교육대학교 도서관에서 진행된 ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램은 수업 현장의 사회문화적, 상황적 맥락 속에서 수업을 개선하고 실제적 문제를 해결하기 위한 ‘설계 기반 연구 (designed-based research)’의 방법으로 이루어졌다. 학교에서 담임 교사, 사서 교사, 특수

21) 앞의 사례집, 126면

22) 앞의 사례집, 147면

23) 앞의 사례집, 118면

교사 등 다양한 교사들이 온라인 도서관 프로그램을 활용할 수 있도록 설계되었다. 그러나 코로나19 감염병의 대유행이라는 사회적 상황 속에서 대면 수업에 관한 정책의 변화 등으로 인해 애초의 계획을 모두 적용하지 못했으며 일부는 수정해야만 했다. 이러한 한계 속에서 진행되었음에도 해당 연구 보고서에는 멀티리터러시를 기반으로 한 독서와 디지털 리터러시의 연계가 어떤 교육적 경험을 제공할 수 있는지 보여주는 유의미한 사례들이 담겨 있다.

여기서는 앵커(Anchor) 앱을 활용해서 어린이들이 책의 내용과 느낀 점을 소개하고 책에 대한 질문을 공유하는 ‘책읽고 팟캐스트 하자!’와 인스타그램을 본떠 만든 북스타그램 활동지를 활용하여 책 이야기를 공유하는 ‘책 읽고 북스타 하자!’가 개발되었다. 두 가지 프로그램은 모두 웹사이트를 통해서 누구나 접근하여 활용할 수 있도록 하였으며 결과물은 별도의 로그인 없이 온라인에 게시할 수 있는 ‘패드렛’을 활용하여 팟캐스트의 링크를 적거나 북스타그램 활동 결과물을 사진으로 찍은 후 파일을 업로드하는 방식으로 이루어졌다.²⁴⁾ 원격 수업 현장에서는 패드렛이 활발하게 활용되고 있었기 때문에 비대면/대면 수업이 반복되는 와중에도 어린이들은 큰 불편함 없이 이 프로그램에 참여할 수 있었다.

프로그램 가운데 외출이 엄격하게 제한된 환경에서도 어린이가 다양한 책 가운데 읽고 싶은 책을 고르는 경험을 제공하는 ‘온라인 북 큐레이션’ 방식은 초등학생들의 전자책 읽기가 늘어날 것을 감안할 때 주목할 만한 방식이다. 이를 위해 오디오 플랫폼 팟캐스트를 활용하고 있는데 어린이들은 책을 고르는 과정에서부터 온라인 프로그램을 통해서 또래 독자들과 의견을 나누고 ‘목소리를 통해’ 또래들과 어울려 소통하는 경험을 갖게 된다. 이 프로그램에서 어린이들이 대본을 작성하거나 팟캐스트를 녹음할 경우에도 실명이 아닌 온라인 아이디로 자신을 지칭하여 사생활을 보호할 수 있도록 한 것은 중요한 지점이다. 보고서에서는 이에 대해 “디지털 리터러시에서 중시하는 부분이 기술사용만이 아니라 사생활 보호 등 안전한 온라인 활동을 포함하는 것임을 이해하고 실천하도록 하기 위한 교육적 목적 때문”²⁵⁾이라고 기술하고 있다.

보고서에는 학교 도서관에서 어린이들과 본격적으로 팟캐스트 제작을 진행하려고 할 즈음에 코로나19 확산세가 심각해지면서 대면 수업이 모두 중단되는 상황이 나온다. 여건이 이렇게 되자 교사들은 단체 문자 채팅방이나 온라인 폐쇄 커뮤니티를 별도로 만들어 어린이들과 부모의 질문에 일일이 답변해 주었으며 결과물을 업로드하기 어려워하는 어린이들을 위해서는 어린이나 부모가 파일을 전송하면 교사가 패드렛에 대신 올려주는 방식을 택하기도 하였다. 어린이들은 이 과정에서 자신이 참여해 녹음한 독후 활동 오디오 파일을 들어보면서 “완벽해서 다시 녹음할 필요가 없다.”며 즐거워하기도 했다고 보고서는 기록한다.²⁶⁾ 멀티리터러시 접근이 어린이들의 독서에 대한 즐거움과 소통 능력을 촉진하는데 도움이 될 수 있음을 보여주는 사례라는 것이다.

총 4개 학교에서 초등학생 60명이 참여하여 팟캐스트 41편과 북스타그램 57편을 만들고 공유한 이 프로그램은 ‘연결된 학습’의 새로운 의미를 보여준 사례를 남겼다. ‘독후감’으로

24) 정현선, 「읽고 만들고 공유하다-어린이를 위한 디지털 리터러시 프로그램 개발 연구」, 『국어교육학연구』, 2021(56권 4호), 국어교육학회, 386-387면

25) 앞의 보고서, 391면

26) 앞의 보고서, 397면

대표되는 쓰기 활동을 디지털 오디오 플랫폼을 활용한 말하기 활동, 미디어 기획하고 제작하기 활동으로 확장하여 어린이의 다양한 동참을 이끌어낼 수 있는 의미있는 변화의 계기를 제공하기도 했다. 비대면 환경에서 이루어지는 문학적 경험들이 신선한 즐거움을 넘어서서 어떠한 질적 성장으로 이어지면서 문학적 경험을 독려할 수 있는지에 대해서 앞으로 지속적인 연구가 필요할 것을 보인다.

4. 더 많은 문학을 더 다양한 방식 안에서 어린이에게

어린이들의 문학적 경험은 디지털 미디어 플랫폼의 확장과 함께 다양한 변화의 지점을 지나고 있다. 위의 내용들을 정리해볼 때 앞으로 디지털 미디어와 어린이의 문학적 경험 사이의 결합은 가속될 것으로 보인다. 김아미의 연구를 보면 이미 어린이 스스로 직접 문학적 경험을 디지털 공간에 선보이면서 기획창작자로 영향력을 넓혀가는 경우도 드물지 않다. “유튜브에서 인기를 얻은 크리에이터는 동화책이나 텔레비전 프로그램으로 그 영역을 확장하기도 하여, 현재 초등학생 세대의 문화자원으로 영향력을 지니기도 한다.”²⁷⁾는 교사 D의 면담은 디지털 영상 매체와 어린이의 문학적 경험의 결합이 어린이들의 또래 집단 영향력 및 미디어 플랫폼의 상업성과 연관되면서 또 다른 방향으로 증폭될 가능성도 예고하고 있다.

더 많은 문학을 더 다양한 방식으로 디지털 시대의 어린이에게 제공하기 위한 노력은 팬데믹을 기점으로 빠르게 진행되는 중이다. 이러한 외부적 요인에 의한 경험이 어떤 식으로 우리 내부의 방향을 바꾸어놓을지에 대해서는 앞으로도 꾸준한 연구와 추적의 노력이 필요하다고 생각한다. “보호주의는 답이 아니며 이미 우리 아이들은 유튜브 세상, 그리고 더욱 더 체험적으로 발전하고 있는 디지털 미디어 세계에서 살아갈 준비가 되어 있다.”²⁸⁾는 박유신의 말에 동의하며 이제는 디지털이냐 아니냐가 아니라, 어떤 방식으로 어떤 미적 경험을 어린이에게 제공할 것인지에 대한 체계적인 질적 연구가 수반되어야 한다는 것을 강조하고 싶다. 그 연구의 과정은 아동문학 연구자와 미디어 리터러시 연구자가 협력하는 가운데 보다 생산적인 방향으로 나아갈 것으로 기대한다.

27) 김아미, 「초등학생 유튜브 경험에 대한 인식 및 탐색적 연구」, 『교육논총』 40권 3호, 2020, 12면

28) 박유신, 「어린이 유튜브 문화」, 『딤터』 28호, 2021, 45면



2022 겨울 학술대회



디지털 옛이야기의 변용과 확산

주제 발표 : 김경희(가천대)

디지털 옛이야기의 변용과 확산

김경희(가천대)

목차

1. 문제 제기
2. 옛이야기 레퍼토리의 지속성과 변화
 - 2.1. 옛이야기 레퍼토리의 지속성
 - 2.2. 옛이야기 레퍼토리의 변화
3. 디지털 매체와 결합한 옛이야기
 - 3.1. 순환형 스토리와 능동적 인물형
 - 3.2. 현대적·과장형 이미지 구현
 - 3.3. 인터랙티브(Interactive) 스토리
 - 3.4. 상상 공간의 확장
4. 결론을 대신하여: 드림 소사이어티(Dream society)

1. 문제 제기

우리 역사상 시공간을 초월한 방송매체의 시작은 라디오, 유성기인 것으로 추측된다. 이후 50년대 TV²⁹⁾가 나오고, 1980년대 후반에 만화영화가 등장³⁰⁾하고, 2000년대는 디지털이 동전화가 나오기 시작하였다. 물론 이런 최첨단의 물품이 개인에게 상용화되기까지는 많은 시간이 필요했지만, 불과 20여 년이 지난 오늘날 개인 스마트폰과 개인 컴퓨터를 활용하고 있다. 스마트폰과 컴퓨터의 의존도가 높아지면서 OTT(Over The Top Media Service) 서비스의 인기도 하늘을 치솟고 있다. OTT는 셋톱(Settop)박스 없이 온라인을 통해 동영상을 제공하는 서비스³¹⁾이다. OTT서비스의 등장은 수요자의 다양한 콘텐츠의 욕구에서 비롯된다. 정해진 콘텐츠, 방송사, 채널이 시청자의 욕구를 해결할 수 없기 때문이다. 또한, 2020년 1월 시작된 코로나19팬데믹은 디지털 환경의 변화를 가속화시켰다.

디지털 환경의 변화와 맞물려 세대 구분을 출생연도를 기준으로 해 볼 수 있다. 미국의 싱크탱크인 퓨 리서치센터가 정의한 세대 구분에서는 침묵세대(1928-1945), 베이비붐세대(1946-1964), X세대(1965-1980), 밀레니엄 세대(1981-1996), Z세대(1997-2012), 알파세대(2013년 이후 출생자) 등이 있다. 베이비붐세대는 대면이나 음성전화로 아날로그 시대이고, X세대는 문자, 이메일의 디지털 이주민이며 밀레니엄세대는 소셜 미디어인 SNS로 디지털 유목

29) 오영진, 텔레비전구경, 조선일보.1956.5.18. (텔레비전 구경 새로운 시대는 왔다. 지난 14일밤 파고다공원 옆으로써 종로 네거리 KORCAD회사 앞을 지나며 거리에 운집한 군중과 함께 우리나라최초의 TV텔레비전 실험방송을 구경했다.)

30) 1989년 TV만화영화시대가 개막되면서 <전래동화옛날옛적에>가 시작되었다. 1980년대 디지털이동전화를 시작으로 2000년대는 일반 가정에서도 저렴한 요금을 지불하고 상대방의 얼굴을 화면으로 보면서 전화를 걸 수 있는 시대가 도래하였다.

31) 임석봉, 『넥스트 넷플릭스』, 한스미디어, 2020, 21쪽.

민으로, Z세대는 영상통화를 하는 태어날 때부터 디지털시대인 디지털 네이티브라고 말한다.

『디지털 네이티브 그들은 어떻게 배우는가』의 저자 마크 프렌스키(Marc Prensky)는 ‘디지털 네이티브’라는 용어를 처음으로 사용한 미래교육학자이다. 21세기의 초입인 2001년, 그는 이전 세대가 아날로그 환경에서 태어났고 성장하면서 디지털 환경을 접한 ‘디지털 이주민(Digital Immigrants)’이라면 새로운 세대는 이미 디지털 환경이 구축된 세상에서 태어나 모국어처럼 디지털 기기를 다룬다는 의미에서 이들을 ‘디지털 네이티브(Digital Natives)’라고 명명했다. Z세대인 디지털 네이티브는 대학을 졸업하여 사회인이 된 28세가 되었다. 이후에는 어떤 세대가 올까? 2018년 호주의 사회학자인 마크 맥크린들(Mark Mccrindle)이 알파세대로 2011년부터 2025년도까지 탄생할 세대를 일컬었다. 미래에는 어떤 세대로 규정할 수 있을지 대단히 혼란스럽다.

MZ세대가 PC와 스마트폰의 영향을 받고 그 시초가 된 세대라면 알파세대는 본격적으로 스마트폰과 디지털 세계의 직접적인 영향을 받은 세대라고 할 수 있다. 알파세대를 정의한 마크 맥크린들은 이들이 어떤 세대보다 부유하고 고학력이며, 기술적으로 집약된 세대가 될 것이라고 말하기도 했다. 계속해서 새로운 세대에 대한 명명법과 그들만의 특징이 나오겠지만, 이러한 구분이 꼭 정확하게 모든 세대에게 적용될 수는 없을 것이다. 이러한 세대 구분이 현상을 이해하는데 대단히 유용한 참고자료임에는 틀림없다. 이에 본고에서는 이러한 메시지를 활용하여 디지털시대 옛이야기의 변화와 확산에 대해서 살펴보고자 하겠다. 더불어 옛이야기의 미래도 생각해 볼 수 있었으면 한다.

2. 옛이야기 레퍼토리의 지속성과 변화

2.1. 옛이야기 레퍼토리의 지속성

우리는 끊임없이 옛이야기를 해 왔지만, 옛이야기에 대한 요구는 시대에 따라 달라졌다. 구전 전승이 되는 시기에도 이야기꾼은 특정 레퍼토리를 구연하는 경우가 많았다. 기록으로 남아있는『삼국유사』에 실려있는 이야기들은 사가의 기록에서 빠졌거나 자세히 드러나지 않은 것으로 신이(神異)한 사화(史話)가 많다.

근대계몽기부터 일제강점기 사이에 특히 주목할 만한 텍스트 유형은 옛이야기가 아니라 전기문이었다. 당시 국학자이자 독립 운동가들은 애국 계몽을 목적으로 국내외 애국 위인들을 소설화한 위인전을 의도적으로 발간, 유포시켰다.³²⁾ 이 당시 소설이라는 장르는 그 퇴폐성과 현실 도피적 성격으로 인해 유학자들에게 인식이 좋지 않았으나, 계몽적 지식인들은 한글로 된 소설이 ‘국민’의 형성에 기여할 것이라고 보고 순 한글 소설을 쓰기 시작했고, 특히 신소설과 달리 위인전류의 소설은 애국 계몽의 주요 수단이 되었다. 따라서 근대계몽기 초기의 교재에 등장하는 전기문도 이러한 맥락에서 이해되어야 한다.³³⁾

이러한 제재들은 모두 위인들의 어린 시절 일화를 중심으로 선정되었는데, 이것은 어린 학습자가 자신과 동일시를 통해, 내용을 쉽게 이해하고 받아들여 자신의 생활에 전이하도록 하는 교육적 효과를 염두에 둔 것으로 볼 수 있다. 이러한 일상적이고 친근한 위인의 삶을 보여주는 방식은 이전의 독본제재와는 다른 변화된 모습이다. 즉 정서적인 친근감을 통해 학습자의 흥미와 관심을 재고하고, 학습자의 인지 발달 수준이나 학습 내용에 대한 난이도 수준 등을 고려한 교육적 의도로 간주할 만하다.³⁴⁾

32) 천정환, 『근대의 책읽기 : 독자의 탄생과 한국 근대문학』, 푸른역사, 2003, 77쪽.

33) 윤여탁 외, 『국어교육100년사』 I, 서울대학교출판부, 2006, 208쪽.

34) 위 책, 209쪽.

식민지가 본격적으로 시작되면서, 일본은 조선의 이야기를 수집·정리하였고 이에 대항하여 조선인들의 동화집도 출판되었다. 대표적으로 1924년 조선총독부에서 발간한 『조선동화집』은 조선의 이야기를 왜곡·굴절시켰다. 1926년 심의린의 『조선동화대집』은 조선총독부 자료보다 3배가량 확장되었고 이야기의 소재도 조선 민족의 기지, 해학을 전면에 드러내고 있다.

2009년 개정된 초등학교 국어교과서에 실린 옛이야기의 비중이 5학년에 들어서면 점차 줄어들고 있다. 보통학교 조선어독본에 실렸던, <삼년고개>, <흑부리>, <의좋은형제>, <심청>, <호랑이와 꽃감> 등의 이야기가 현재까지도 이어져 오고 있다는 것을 알 수 있다. 다음은 핑크퐁의 동화목록이다. 조회 수에 따르면 단연 <방귀시합>이 독보적이다. <토끼의 재판>, <삼년고개>, <흥부놀부>, <의좋은 형제>, <흑부리할아버지> 와 같은 작품이 반복적으로 이어져 오고 있다.

영상채널 가운데 핑크퐁 동화의 조회 수는 디지털 네이티브 세대가 시청하는 옛이야기의 인기를 보여준다. 옛이야기는 대단히 다양한데, 실제로 교과서나 동화책, 영상으로 제작되는 것은 제한적 목록이 형성되어 지속적으로 이어지고 있다. 옛이야기의 목록에 대한 새로운 개발이 필요한 시점이다.

<식민지시기부터 현재까지의 옛이야기 레퍼토리 목록>³⁵⁾

	식민지교과서	조선동화집1924	조선동화대집1926	2009 개정 교과서	핑크퐁(조회 수)
1	세종대왕	물 속 구슬	은혜 모르는 호랑이	토끼와 호랑이	팔죽 할머니와 호랑이(270만)
2	을지문덕	원숭이의 재판	멸치의 꿈	흥부와 놀부	빨간 부채 파란 부채(154만)
3	장유	흑 떼이기, 흑 받기	청보자	으악, 도깨비다	흑부리 할아버지 (154만)
4	영조	술이 싫은 토끼, 거북이, 두꺼비	도깨비 돈	아들아들 다 익었을까	방귀 시합(1578만)
5	이시백	한 겨울의 산딸기	호랑이를 잡은 도적	도깨비를 골탕 먹 인 농부	토끼와 자라(84만)
6	강감찬	검은 옥과 노란 옥	당나귀 알	방귀쟁이 며느리	호랑이와 꽃감 (173만)
7	양만춘	교활한 토끼	바보 사위	은 세 근에 담긴 이야기	은혜깊은 호랑이(70 만)
8	신라태조혁거 세	말하는 거북이	개구리 신선	울보 바보 이야기	금도끼 은도끼 (139만)
9	고구려사	선녀의 옷	금방망이 은방망이	놀부전	콩쥐 팥쥐(186만)
10	조광조	바보 점쟁이	이오성	돌장승재판	해님 달님(412만)
11	곽재우	심부름꾼 거북이	효자의 도움	호랑이 잡은 반쪽이	도깨비 방망이 (337만)
12	송상현	은혜 깊은 두꺼비	네모진 보석	떡 먹기 내기	도깨비 감투(90만)
13	백제의 역사	이야기 좋아하는 장님	외쪽의 피	나무꾼과 사슴	똥꼬로 나팔 부는 호랑이(109만)
14	화성둔	총을 친 까치	착한 아우	호랑이와 꽃감	며느리 방귀는 복방 귀(472만)
15	삼학사의 충절	세 개의 구슬	부자되는 법	송아지와 바꾼 무	흥부 놀부(343만)
16	문덕대승	은혜를 모르는 호랑이	곰과 산돼지	소금을 만드는 맷돌	요술 맷돌(262만)
17	김덕령의 탄식	어머니를 버린 남	오작교	으악, 도깨비다	은혜 깊은 까치(508

35) 식민지시기 교과서에서부터 현재까지 목록을 대략적으로 제시하였다. 핑크퐁의 동화 목록도 더 많이 있을 것인데, 28작품을 수록하였다.

		자			만)
18	명군의 영단	개구리와 여우의 지혜 겨루기	별주부	해와 달이 된 오누이	멸치의 꿈(137만)
19	동화	금방망이 은방망이	두건 쓴 고양이	심청전	선녀와 나무꾼 (307만)
20	속담	불쌍한 아이	유복자의 효성	백두산 장생초	개와 고양이(250만)
21	혹잇는 노인	겉쟁이 호랑이	장승 해몽	박박 바가지	토끼의 재판 (163만)
22	타인의 악사	세 개의 보물	소년 군수	팔죽 할머니와 호랑이	소가 된 게으름뱅이 (162만)
23	방황지쟁	큰 계를 물리침	악독한 범	의좋은 형제	의좋은 형제(73만)
24	흥부전	천벌 받은 호랑이	다람쥐의 보은	황소가 된 돌쇠	썰어지는 샘물 (240만)
25	안향	놀부와 흥부	원숭이 재판	토끼의 재판	냄새 맡은 값 (123만)
26	진도간, 황희		바보 모집	사이좋은 친구	자린고비와 달랑곱재기(281만)
27	문익점		돌두꺼비	훈장님의 꿀단지	삼 년 고개(75만)
28	박혁거세		오성의 도깨비 제어	해치와 괴물사형제	청개구리(239만)
29	석탈해		반쪽 사람	검정소와 누렁소	
30	김알지		놀부와 흥부	별주부전	
31	계유담		로부를 내다버린 자	스무냥 서른냥	
32	원설		토목공이와 자린고비	도깨비 방망이	
33	이차돈		호랑이 모집	삼년고개	
34	덕만		산양꾼의 소원	좁쌀 한 톨로 장가 든 총각	
35	이연		똑같은 재주	콩쥐팥쥐	
36	문무왕		태전군의 피	바리데기	
37	한석봉		김득선의 후회	줄지 않는 벚단	
38	안향의 금무		콩쥐팥쥐	요술 항아리	
39	분수를 모르는 토끼		용기장사	은혜 값은 고목	
40	서경덕		완고 양반	심청전	
41	이퇴계와 이율곡		달떡	쌀 나오는 바위	
42	소화 두 편		두 개의 구슬		
43	집오리		혹 달린 노옹		
44	입에 붙은 표주박		문자 잘 쓰는 남자		
45	한석봉		오리 먹고 알 먹어		
46	윤희		토끼의 지혜		
47	두 사신		말하는 남생이		
48	충청도 명판 이야기		삼인의 학동		
49	언문의 제정		염소의 환갑연회		
50	중국사신과 조선인의 지혜겨름		두 형의 회개		
51	황희의 일화		피 있는 여호		
52	공후인, 신사임당		떡보의 실언		
53	삼년 고개		풀은 구슬과 붉은 구슬		

54	버드나무밑		자리다툼		
55			천도 얻은 효자		
56			개와 범		
57			떡보의 성공		
58			군수와 소아		
59			거짓말 잘 하는 아이		
60			천치 신랑		
61			쌍평의 보은		
62			술 나오는 구슬		
63			여호의 변화		
64			세도재상과 활랑		
65			완고학자님		
66			두꺼비의 보은		

2.2. 옛이야기 레퍼토리의 변화

최근에 나온 옛이야기 책들은 새로운 레퍼토리로 구성되어 있다. 대구광역시교육청 책쓰기 프로젝트로 출판된『내 맘대로 다시쓰는 옛이야기』(2022)에는 <옛이야기 따라잡기>, <코로나를 만난 옛이야기>, <새 주인공을 만난 옛이야기>, <새 시대를 만난 옛이야기>, <옛이야기, 그 뒷이야기>로 총 59편의 이야기가 수록되어 있다. 『연극에 풍덩! 옛이야기』(2022)는 옛이야기를 재해석하여 연극 대본으로 창작한 극본집이다. <게으름뱅이 농부의 꿈>, <도깨비의 선물>, <떡 먹기 내기>, <사윗감을 찾아 나선 두더지>, <용왕님의 선물>, <재주 많은 다섯 친구>, <지혜로운 총각>이 수록되어 있다.



<토끼의 분장술>

옛이야기에서 호랑이를 만나 토끼는 위기에서 벗어나기 위해서 여러 가지 꾀를 동원한다. 추운 겨울, 토끼는 호랑이에게 강에 꼬리를 담가 놓으면 먹잇감이 꼬리에 매달릴 것이라고 이야기하고 도망가는 것이 옛이야기의 서사이다. <토끼의 분장술>에서 토끼는 호랑이로 분장을 하여 위기를 모면한다. 아이디어가 새롭다. 이처럼『내 맘대로 다시 쓰는 옛이야기』에는 어린 이들이 바꾸어 놓은 발랄한 옛이야기가 가득 하다.

인천 해양 설화 이야기 그림책으로는 『장봉도 어부와 인어』(2022), 『자월도 마고할미 공깃돌』(2022), 효종이 사랑한 명마, 강화 별대총』(2020), 『연평도 해신이 된 임경업 장군』(2020), 『따오기의 하얀 날개, 백령도』(2020), 『대청도를 사랑한 태자』(2020), 『백령도의 명궁 거타지』(2019), 『영종도 아기장수』(2019)가 있다. 옛이야기 품의 일환으로 『강매이』가뭇을 물리친 여성이야기(2018), 『신기한 푸른 돌』(2021)는 전라남도 곡성의 이야기를 담고 있다.

『큰사람 장길손』우리 땅을 만들다(2016), 『나무도령』인류의 시조가 된 나무 도령 이야기

(2017), 『용감한 젊은이와 땅속 나라 괴물』 세상을 바로 잡은 이야기(2018), 『해치』 정의와 생명을 지키는 수호신(2021)은 우리민속설화를 담고 있다.

『백 년 동안 핀 꽃』최초의 지역축제 ‘춘향제’를 만든 최봉선(2021)은 일제 강점기에 조선인 여성이자 기생이라는 신분으로 차별받는 열악한 환경 속에서도 독립운동에 헌신했던 최봉선의 이야기를 담은 책이다. 『도자기에 핀 눈물꽃』은 정유재란 당시 일본으로 끌려가 전쟁포로로 일본에 우수한 조선의 도자문화를 전파한 조선 도공들과 심당길, 그리고 그 후손들의 이야기이다.

시대가 변해도 옛이야기를 ‘구연’으로 전달하는 방식은 지속적으로 유지가 되어오고 있다. 2009년부터 시작해 올해로 14년째를 맞이한 ‘아름다운 이야기할머니’ 사업은 어르신들의 자아 실현과 인생 이모작 활동을 지원하고, 전통문화를 매개로 세대 간 소통 기회를 확대하는 사업이다.

최근 이야기할머니들이 하는 이야기 가운데 지역전설이 포함되어 주목해 볼 필요가 있다. 제주도 한림읍 상대리 소재한 동카름³⁶⁾에 전해는 힘센 홍씨 할머니에 대한 이야기이다.

바다에 나가서 짚물을 길러오는 데 외도에서 난리가 났어요.
외도 총각들이 너른 벌판에서 뚝돌³⁷⁾을 들고 있었어요.
한 명도 아니고 세 명이 뚝돌 하나를 두고 킁킁대고 있어요.
그런데 이게 웬일이예요?
총각들이 든 뚝돌은 할망 동네의 뚝돌이었어요.
“허허, 우리 동카름 뚝돌이 여기 왔시?”
홍씨 할망이 증얼거렸어요.
홍씨 할망은 이웃 총각들이 껄썩했어요.
할망이 살금살금 다가가 치마폭으로 뚝돌을 싸서 순식간에 동카름에 톱 갖다 놓았어요.
눈 깜짝 사이에 벌어진 일이었어요.
그러자 동카름에 사는 총각들이 우르르 몰려왔어요.
“할망 뚝돌이 왜 여기에 왔시?”
“이거 도그네 놈들이 앓어 갔으니까 내, 이거 짚물 질레 간오단 보난 가정 간 말이여. 이 놈덜이 즐거워 험서라. 가져다 낚시래 잘 지켜라이.”
홍씨 할망이 치파폭을 툭툭 털며 말했어요.
제주도 말은 어려워요. 쉬운 말로 쓰면 이런 말이에요.
“할머니, 들돌이 왜 여기에 있어요?”
“내가 짚물 길러 가다가 보니까, 외도 도평 동네 놈들이 들돌을 가져가서 들고 있더라. 가만히 보니 우리 동네 돌이라서 가져다 났으니까 잘 지켜라.”
할머니가 이렇게 말한 거래요.
제주도에는 힘이 센 홍씨 할망이 살아요.
지금은 제주도에서 뚝돌 들기는 안 하지만 어딘가에서 홍씨 할망이 뚝돌을 지키고 있을지도 몰아요.
제주도 말도 뚝돌 들기도 점점 사라지고 있지만 우리가 힘센 홍씨 할망을 기억한다면 제주도 말도 뚝돌 들기도 영원히 사라지지 않을 거랍니다.

뚝돌은 힘을 가늠할 수 있는 무거운 물건이다. 힘센 홍씨 할머니가 자기 마을에 있는 뚝돌을 가져가는 총각들로부터 뚝돌을 지켜낸 이야기이다. 동카름에 살고있는 사람들은 홍씨 할머니의 이야기를 들으면서 지역의 문화를 이해하고 자부심을 가질 수 있게 될 것이다. 따라서 이야기할머니가 지역문화의 생생한 이야기를 살려서 지속적으로 전달해준다면, 지역문화를 살

36) 한 마을에서 동쪽에서 자리하여 이루어진 동네.

37) 들돌의 방언. 제주도에서는 들돌들기로 무거운 돌을 들어 올리는 성인 남자의 놀이로 알려져 있다.

리는데 기여할 것이다.

한국구비문학대계, 임석재전집에 수록된 이야기들을 보면, 지역별로 분류가 되어 있다. 어느 지역에 전승되는 이야기인지를 밝히고 있는 셈이다. 그림책, 이야기책으로 나오는 옛이야기 가운데 지역성을 밝히고 있는 책을 찾아보기 어렵다. 간혹 어린이 독자는 그림책이나 이야기책의 저자를 옛이야기의 저자로 이해하기도 한다. 옛이야기는 오랜 시간 구비전승되어 온 민족의 이야기로 그림책, 이야기책에서 사용할 경우 어느 지역의 이야기, 어느 자료를 바탕으로 이야기를 구성했는지 밝혀 줄 필요성이 있다.

코로나19 팬데믹으로 세계로 나아가는 길이 막히면서, 내부를 살필 수 있는 계기가 마련되었다. 나라 전체에서 마을까지 지역의 문화에 대한 관심이 높아가고 있다. 우리가 살고 있는 공간과 문화를 통하여 정체성을 확보하고 세계로 확장하는 길을 모색할 필요성이 있다. 옛이야기 레퍼토리의 지속성을 유지하고, 새로운 옛이야기를 발굴하여 시대적 가치를 보여줄 수 있는 방향으로 나아가는 것이 큰 의미가 있을 것이다.

3. 디지털 매체와 결합한 옛이야기

3.1. 순환형 스토리와 능동적 인물형 탄생

옛이야기의 구연 과정에서 구연자가 가지고 있는 레퍼토리 안에서 혹은 전승과정에서 구연자가 바뀌면서 여러 이야기가 결합하기도 한다. 이는 더 재미있고 흥미로운 이야기를 구연하기 위한 자연스럽게 결과이다. 옛이야기의 구연이나 기록 과정에서 청중이나 독자를 고려하여 첨가, 삭제가 이루어지기 때문이기도 하다.

<농정동화>는 <농지마 정신줄>의 번외편으로 2016년 1월부터 6개월간 연재되며 옛 동화를 현대적으로 재해석한 37편의 동화이다. <농지마 정신줄!>의 주요 캐릭터들이 동화 주인공으로 변신해 갖가지 에피소드를 들려주는 내용이다. 37편의 동화들은 주로 동서양의 옛이야기들로 이루어졌는데, 기본적으로 옛이야기를 바탕으로 하고 있지만, 그 전개방식과 결말은 현대적으로 재해석한 내용이 주류를 이룬다. 그 가운데 투니버스에서 제작된 애니메이션 내용을 살펴보고자 한다.

정신줄놓은 전래동화-40화 정신줄 스페셜(상) 전래동화 투니버스 애니메이션
조회수 71,214회 2021. 8. 14. [https://www.youtube.com/watch?v=9yTCN76ljoj0\(7:58\)](https://www.youtube.com/watch?v=9yTCN76ljoj0(7:58))

등장인물

정봉사: 파워블로거

줄청이의 새엄마: 선녀로 지상에 정착하여 유명한 가수로 활동

줄청이: 효녀?



<정봉사와 줄청이>



<정봉사와 새엄마의 만남>



<새엄마와 줄청이>



<정봉사의 계약서>



<줄청이의 분노>



<일을 해 주는 소와 두꺼비>

정봉사: 아주 기쁜 소식이지?

줄청: 이게 어떻게 기쁜 소식이에요?

정봉사: 왜 안 기뻐? 이렇게만 하면 이 애비는 눈을 떠서 좋고 너는 너대로 용궁에서 잘 살 터이니, 둘 다 좋은 것이잖아.

줄청: 바다에다 나를 버린다는 소리잖아요. 싫어, 안 가요. 안 가.

정봉사: 그런 거였어.

줄청이: 몰라요. 몰라. 이이...... 용궁에 가기 싫은데......

새엄마: 예휴, 가여운 것. 어찌면 좋니? 네가, 가기 싫다면 안 가도 돼.

줄청이: 어머니 정말이세요?

새엄마: 그럼, 나도 다시 생각해 봤는데 소중한 우리 딸이 억지로 찬 바다에 빠지는 것은 싫구나!

줄청이: 어머니.....

새엄마: 그 대신, 나 회사 다녀올 동안 발 좀 일구고, 항아리에 물 좀 채워나라.

줄청이: 나 정말 소중한 딸인 거 맞아요?

새엄마: 그럼 부탁한다.

줄청이: 나 혼자 그 많은 것을 언제 다 언제 일구나. 항아리는 구멍 난 거 같은데. 맞다. 내가 사냥꾼에게서 구해

준 친구들이 있었지. 황소야 두꺼비야 나 좀 도와줘. 애들아 정말 와 주었구나. 그럼 황소 너는 김을 매주고, 두꺼비 너는 저 큰 항아리에 물을 채워 주겠니? 그럼 너희들만 믿을게.

(조금 후)

혹시 황소 너 진짜 김을 어깨에 맨 거야? 두꺼비 너는 무를 채워 넣고 있고, 물이 아니라.

<농정동화 스페셜>의 전체적인 서사구조는 <심청전>을 떠올리게 한다. 정봉사는 파워블로거이며, 숲에서 목욕을 하고 하늘에서 내려온 선녀와 옷이 뒤바뀌면서 결혼을 하게 된다. 정봉사는 눈을 뜨기 위해 공양미 삼백석에 줄청이를 용궁으로 보내는 계약을 맺는다. 줄청이의 새엄마는 줄청이에게 용궁에 가기 싫으면 가지 말라고 하면서 집안을 시키는데, <콩쥐팍쥐>의 서사와 유사하다.

옛이야기[고전]에서 심봉사가 공양미를 불전에 바치겠다고 했을 때, 심청은 아버지의 뜻을 받아들였다. 하지만 <농정동화>에서 정봉사의 생각과 달리, 줄청은 바다에 자신을 버리는 아버지를 용서할 수 없어 불같이 분노하고 계속 울기만 하면서 바다에 가기 싫다고 맞선다. 줄청은 아버지의 뜻대로 결정한 삶을 받아들일 수 없기 때문이다.



<양반파이프>



<수궁계의 줄청이>



<천상계에 도착한 줄청이>



<천상계에 만난 가족>

족>

양반파이버: 이리오너라.

줄청이: 용궁에서 나 잡으러 왔나 보다. 빨리 도망가야 해.

양반파이버: 우리는 양반 파이버라고 하오. 용궁에서 왔소. 그대가 효녀 줄청이요?

줄청이: 네. 제가 효녀 줄청이라 하옵니다.

줄청이를 바다로 데리고 가는 사람은 뱃사람이 아닌 용궁에서 온 멋진 양반파이버이다. 양반파이버는 ‘효녀 줄청이’를 확인하려 한다. 줄청이도 자신을 ‘효녀 줄청이’로 수긍한다. 새롭게 탄생한 줄청이는 효녀인가? 되묻지 않을 수 없다. 줄청이가 아버지의 계약서를 보고 자신의 동의 없이 이루어지는 삶의 진로에 대항했기 때문이다. <농정동화>도 옛이야기[고전]에 등장하는 효녀 심청을 버릴 수 없어 다시 ‘효녀 심청’을 소환하여 이를 새로운 시대의 줄청이에게 반영하고 있다. 효녀 심청이의 이미지를 확인시키려는 듯, 줄청이는 시종일관 집안일을 도맡아 하고 있다. 정봉사는 파워블로거이고 앞이 보이지 않는다는 이유로 일을 하지 않고, 새엄마 역시 가수로 분주한 활동을 하면서 줄청이에게 집안일을 시키고 있다. 표면적으로 줄청이는 ‘효녀 심청’의 옷을 입고 있지만, 내면적으로는 부당한 아버지의 계약서에 화를 내고, 자신의 입장을 밝히는 능동적인 주체로 그려진다.

갈등상황에서 줄청이를 용궁으로 이끄는 것은 보이그룹같은 양반파이버의 등장이다. 아버지의 부당한 요구를 받아들일 수 없지만, 줄청이는 멋진 양반파이버의 등장으로 용궁으로 가는 것을 스스로 인정한다. 줄청이는 주어진 상황이 부정적인 것이라도 자신이 원하면 할 수 있다는 태도를 보여준다. 줄청이는 집안일 같이 노동력이 필요하고, 자신이 해야 하는 일이라고 여기는 것은 묵묵히 수행한다. 하지만, 아버지의 뜻대로 용궁에 가는 것처럼 원하지 않는 것에 대해서는 자신의 뜻을 명확하게 표명한다. 줄청이는 이 시대에 맞는 새롭게 탄생한 ‘효녀 심청’이다.

용궁에 온 줄청이의 새엄마는 노래를 잘 하는 실력으로 용궁에서도 가수가 된다. 옛이야기[고전]에서 뽕덕어미는 심봉사의 재산을 탐내는 인물형이었다. 뽕덕어미가 아닌 선녀로 변한 줄청이의 새엄마는 정봉사의 재산이 아닌 자신의 길을 걷고 있다. 노래를 잘 하는 특기를 살려 가수가 되었다. 옛이야기[고전]에 등장하는 부정적인 인물형이 독자적인 생존유형으로 바뀌어 새롭게 재탄생되었다.

줄청이는 수궁세계에서 아버지가 눈을 땀는지 안 땀는지 궁금해한다. 이 때, 인어왕자가 나타나서 콩 한 알을 주었다. 줄청이가 한심하다고 던진 콩 한 알은 자라서 천상계에 닿게 되는 데 <잭과 콩나무>를 연상시키는 화소이다. 줄청이, 새엄마가 천상계에서 아버지를 만나는 것으로 이야기가 끝이 난다. 종횡무진 여러 서사들이 결합된 <농정동화 심청전>은 이야기 전개 과정에서 대단히 뛰어난 상상력이 돋보이는 작품이다.

<선녀와 나무꾼>에서 나무꾼이 선녀의 옷을 가져가는 서사는 현대에 이해할 수 없는 서사가 되었다. 남의 물건을 훔치는 것, 여성들이 목욕하는 것을 훔쳐보는 것 등 사회적으로 지탄의 대상이 되는 이야기일 뿐이다. 하지만, 옛이야기가 생산된 당시의 삶을 고려해야 할 필요성도 있다. 이러한 문제들을 의식한 탓인지, 정봉사와 선녀가 돌담을 사이로 목욕을 하고 있다. 목욕을 하고 난 정봉사가 앞이 보이지 않기 때문에 선녀의 옷을 잘못 입고 가는 해프닝이 벌어지게 된다. 이로써 나무꾼이 선녀의 옷을 몰래 훔쳐가는 서사에 대한 부담을 덜어내었다.

웹툰과 영상으로 제작된 <농정동화>의 옛이야기는 다양한 서사들이 순환적으로 결합되면서 웹툰의 제목처럼 정신없이 전개되면서, 새로운 인물형들을 만들어 내었다. 아버지의 계획대로 살아야 하는 효녀 심청이는 부모에게 해야 할 일은 하지만, 자신의 의견을 분명하게 드러내고 자신이 의도하는 삶으로 나아간다. 뽕덕어미처럼 부정적 인물도 자신의 직업을 가지고 주체적

으로 살아가는 양상을 그려내고 있다. 이러한 부분이 지금의 디지털 네이티브들이 옛이야기 [고전]의 옷을 입고 있지만, 변형된 스토리를 통해 재미있게 즐길 수 있는 요소일 것이다.

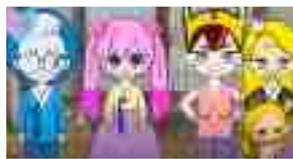
3.2. 현대적·과장형 이미지 구현

유튜브의 영상과 제페토와 같은 메타버스 환경을 통해서 이루어지는 옛이야기의 서사는 변동이 거의 없으나, 이야기를 구현하는 이미지와 영상 등 시각적인 부분에 있어서 대단히 파격적인 변화가 일어나고 있다. <방귀쟁이 며느리>에서 며느리는 한복을 입고 있지만, 순정만화에 나올 법한 이미지이다. 다른 가족들도 마찬가지이다.

<https://www.youtube.com/watch?v=RoWCogP3IDU&t=104s>
 [캐치티니핑] 하츠펙은 방귀쟁이!!?? | 방귀쟁이 며느리 전래동화
 조회수 114,903회 2021. 3. 21.(2:47)



<방귀쟁이 며느리와 해설사>



<시댁식구들>



<방귀에 날아가는 남편>

하츠펙의 <방귀쟁이 며느리>는 전체적인 몸의 비율 가운데 얼굴의 비중이 크고, 인물들이 대체로 정면을 바라보고 있다. 이 작품은 해설자가 등장하여 인물들 간의 대사 이외의 생각이나 느낌을 전달하고 있다. 또한, 각 인물들 앞에 캐릭터 인형이 있어서 대사를 할 때마다 인형이 나타나기도 한다. 배경은 전통적인 한옥과 고풍스러운 분위기를 사용하고 있지만, 인물들의 머리모양, 한복, 얼굴형 등 전체적인 외모는 현대적이다. 요즘 어린이독자들이 가지고 노는 인형이나 아바타의 형상을 취하고 있다.

<https://www.youtube.com/watch?v=ck9CvXvrC7U>
 [신비아파트 전래동화] 연이낭자와 버들도령
 조회수 135,651회 2020. 10. 8. (7:02)



<연이와 새엄마>



<연이의 아버지>



<연이와 버들도령>

Z세대의 놀이터라는 제페토³⁸⁾에서 구현한 <연이낭자와 버들도령>도 마찬가지로 고전적 배경에 캐릭터의 얼굴이 크게 강조되고, 연이와 새엄마의 이미지가 나이에 차이가 없을 정도로 세련되었다. 배경보다는 캐릭터가 중심이 되어 이야기를 끌고 가고 있으며 캐릭터가 지닌 나이, 성별, 성격 등이 드러나기보다는 현대적 이미지로 나이, 성별, 성격을 초월하고 예쁘고 잘

38) ZEPETO(제페토)는 네이버의 자회사 SNOW에서 출시한 3D 아바타 제작 애플리케이션이다. 사진을 찍거나 휴대폰 내 저장된 사진을 불러오면 자동으로 가상의 캐릭터인 제페토가 생성되며, 외형을 마음대로 커스터마이징 할 수 있으며 제페토를 생성할 때 부여되는 코드로 팔로우도 가능하다. 현재 2억명 이상이 사용하고 있는 애플리케이션이다.

꾸며져 있다.



<연이>

<나이든 여인>

반면에 2022년 출판된 백희나의 『연이와 버들도령』그림책의 이미지는 사실적이면서도 고전적인 배경을 잘 살리고 있다. 연이가 함께 살고 있는 나이든 여인은 트레머리에 강한 인상으로 일을 시키고 있는 포즈를 취하고 있고, 그에 비해 연이는 여리고 소녀같은 이미지로 새엄마가 시킨 일을 힘겹게 하고 있다. 그림책과 유튜브로 만들어지는 동영상, 제페토 환경에서 구현되는 양상이 상당히 다른 길을 지향하고 있다는 것을 알 수 있다. 옛이야기의 고전적이미지를 구현하는 서사들과 현대적이미지를 창출하는 서사들이 공존하고 있다.

3.3. 인터랙티브(Interactive) 스토리

네이버가 아이들을 위한 인터랙티브 동화 서비스 ‘동화 만들기’를 선보이며, 새로운 오디오 콘텐츠 실험에 나선 것은 2018년 즈음이다.³⁹⁾ 오디오 및 키즈 서비스를 운영해온 노하우와 고도의 인공지능 음성 기술을 기반으로, 단순히 듣는 콘텐츠를 넘어 ‘갖고 놀 수 있는’ 쌍방향 콘텐츠로 차별화를 꾀한다는 전략이다.

‘동화만들기’는 이용자의 선택에 따라 이야기의 전개와 결말이 달라지는 인터랙티브 동화 콘텐츠다. 네이버는 아동 전문 출판사 ‘아울북’과 함께 ‘피노키오’, ‘아기돼지 삼형제’, ‘백설공주’ 등 아이들에게 친숙한 명작동화 20편을 인터랙티브 오디오북으로 재구성했다.

KT는 인공지능(AI) TV 기가지니에 멀티엔딩 AI 동화 서비스 ‘핑크퐁 이야기극장’을 출시했다.⁴⁰⁾ 핑크퐁 이야기 극장은 KT가 스마트스튜디오와 함께 손잡고 만든 멀티엔딩 AI 동화 서비스다. 멀티엔딩 동화란 아이의 선택에 따라 이야기의 전개와 결말이 달라지는 사용자 주도형 동화를 말한다. 이번에 선보이는 동화는 바다탐험, 자동차마을 등 총 4편이다. 인기 있는 핑크퐁 콘텐츠에 아이의 선택에 따라 다양한 이야기를 덧입혀 완전히 새로운 동화를 탄생시켰다. 예를 들어 바다탐험에서는 바닷속 장기자랑이 열리는 날 끼 많은 상어 가족이 근사한 ‘콜라보’ 무대를 준비해 장기자랑에 참가하기로 한다. “누구와 함께 하면 좋을까?”라는 질문이 주어지고, 아이는 친구들을 모으거나 고래를 데려오거나 핑크퐁을 데려오는 것 3가지 중 하나를 고를 수 있다. 이처럼 이야기 곳곳에 선택지가 주어지고 아이의 선택에 따라 최대 7가지의 다양한 결말을 들을 수 있다.

리틀투니의 <방귀쟁이 며느리>도 인터랙트 동화의 하나라고 볼 수 있다. 선택에 따라서 이야기의 서사가 다르게 진행된다.

리틀투니(602,929회) 2020.09.10

선택동화<https://www.youtube.com/watch?v=xfvYFuBntig&t=521s>

39) <https://zdnet.co.kr/view/?no=20181227145520>. 2018/12/27

40) https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2019/08/28/2019082800668.html 2019.6.28.



여기서 잠깐 멈춰랏, 압. 자, 너희들이 시아버지와 시어머니라면 슈퍼 방귀를 똥 며느리에게 뭐라고 말하겠어? 마음대로 골라봐.

1번 니 방귀가 너무 무서워서 함께 살 수 없으니 친정으로 돌아가라고 한다.

2번 방귀는 무섭지만, 마음이 착한 며느리니깐 그냥 함께 살자고 한다.

너희들이 무얼 고르냐에 따라 이야기가 달라지니깐 잘 골라봐. 그럼 준비하시고, 골라라 압.

시아버지는 결국 며느리를 불러 친정으로 돌아가라고 이야기하고 말했어.

미안하다. 며늘아가. 또 방귀가 나오기 전에 얼른 친정으로 돌아가도록 하여라.

네?

저 새색시 불쌍해서 어떡하노?

그럼 저는 친정으로 가도록 할게요.

미안하다. 아가. 우리도 어쩔 도리가 없구나.

결국 새색시와 시댁식구들은 함께 친정으로 떠나게 되었어.

허허 저거 참, 신기하게 생긴 열매입니다.

아 저게 바로 백 년에 한 번 열린다는 신선나무 열매 아닙니까?

열매 하나에 금 백 냥은 받을 수 있다고 하죠?

금 백 냥?

하지만은 저렇게 높은 나무에 매달려 있으니 딸 수 있는 방법이 없지 않겠습니까?

아버님 어머님 잠시만 물러나 계시지요.

부웅.....아이고.

신선열매가 그냥 종합세트로 떨어지는구나.

며느리 너는 역시 우리집의 복덩이다. 복덩이!

방귀쟁이 며느리와 식구들은 신선열매를 팔아서 더 부자가 되었고

그 후로 오랫동안 방귀를 뽕뽕 똥똥 끼면서 오래오래 행복하게 살았다.

첫 번째 1번 <돌려보낸다>를 선택하면, 가족들이 며느리의 방귀를 무서워하여 함께 살 수 없다고 친정으로 돌려보내는 서사이다. 가족들이 며느리의 친정으로 가는 길에 비싼 값이 나가는 신선나무 열매를 며느리가 방귀로 따주자, 시댁 식구들은 며느리의 방귀가 복방귀라고 말하면서 며느리를 다시 집으로 데리고 돌아간다. 옛이야기에서 갈등을 해소해 주는 배를 따주는 것과 달리 영상에서 큰돈으로 치환되는 신선열매로 바꾸어 며느리방귀의 가치를 부각시키고 현실성을 높이고 있다.

두 번째 이야기도 보고 가야지. 폭탄 같은 방귀는 무서웠지만 착한 새색시를 아끼는 마음이 컸던 시댁 식구들은

그녀의 손을 잡고 위로를 해 주었다.

아가 니가 그동안 방귀를 참느라 고생이 많았겠구나.

앞으로는 방귀가 마렵거든 언제든 이야기하거라. 집이야 더 튼튼하게 고치면 그만이지.

아.....고맙습니다. 아버님 어머님.

그날 이후, 시댁 식구들은 새색시가 아무리 방귀를 똥어도 무너지지 않게 집을 튼튼하게 고쳤고,

새색시는 방귀를 참는 일 없이 뽕뽕 똥똥 살게 되었어.

그러던 어느 날, 마을에 엄청난 일이 생기고 말았어. 큰 지진이 일어나 사람들의 집이 모두 무너져 버린 거야.

하지만 새색시 집만은 끄떡없이 버티고 있었지.

아. 새색시 방귀 때문에 튼튼하게 고쳐서 그런가 보다.



<폐허가 된 마을>



<방귀쟁이며느리가문의 집시공>



<방귀시험>

두 번째 이야기는 방귀는 두려웠지만, 새색시를 내치지 않고 오히려 위로해 주고 받아들이는 서사이다. <방귀쟁이 며느리> 이야기를 보면서 독자와 청중은 왜 거대한 방귀를 끼는 며느리와 함께 살 수 없는지 의문이 들었을 수도 있었을 것이다. 이에 대한 다른 길을 보여주는 이야기이다. 며느리가 방귀를 마음껏 똥 수 있도록 가족들은 집을 더 튼튼하게 지었다. 그런데, 마을에 지진이 일어나 다른 집들은 모두 무너져 폐허가 되었지만, 며느리방귀를 견디기 위해서 집을 튼튼하게 지은 시댁의 집은 온전할 수 있었다. 오히려 며느리방귀로 인하여 큰 재난을 막을 수 있었다. 또 그 기술을 바탕으로 마을 사람들에게 견고한 집을 짓는 방법을 가르쳐주고, 며느리의 방귀는 집의 내구성을 시험해 보는 좋은 기준이 되었다.

가족 구성원들이 며느리 방귀의 문제를 함께 해결해 나가는 과정 속에서 내부의 문제도 해결하고 외부에서 들어오는 큰 재난을 극복해 내어 경제적인 이익까지 가져왔다. 옛이야기에는 지금은 이해할 수 없는 서사들이 꽤 많이 존재한다. 시대가 바뀌고 생활, 감정이 변했지만 옛이야기는 그대로 있기 때문이다. 그러므로 옛이야기의 서사를 다른 식으로 해석하고 새로운 결말을 이끌어내는 것이 새로운 옛이야기 전승 방법이라고 할 수 있다. 그런 점에서 옛이야기에 시대적인 가치관을 부여할 필요가 있다.

3.4. 상상 공간의 확장

메타버스(metaverse) 또는 확장 가상 세계는 가상·초월(meta)과 세계·우주(universe)의 합성어로, 3차원 가상 세계를 뜻한다. 마인크래프트는 Mojang 스튜디오에서 2011년 정식 발매한 샌드박스 형식의 비디오 게임이다. 이름처럼 채광(Mine)과 제작(Craft)을 하는 게임으로 흔히 알려져 있다. 모든 것이 네모난 블록으로 이루어진 세계에서 혼자, 혹은 여럿이 생존하면서 건축, 사냥, 농사, 채집, 회로 설계, 또는 직접 게임을 제작하는 등 정해진 목표 없이 자유롭게 즐길 수 있다.⁴¹⁾

샌드박스에서 마인크래프트로 구축한 <며느리방귀>라는 이야기가 있다. 이 이야기는 크게 세 부분으로 이루어져 있다. 결혼한 부인이 얼굴이 누렇게 변하는 것을 본 남편이 시집살이가 힘들어서인지 묻는다. 하지만 부인은 그런 게 아니라고 하면서 방귀를 끼지 못해서 그런다고 솔직하게 고백한다. 이에 남편은 방귀 전문가를 찾아서 조언을 구한다. 방귀 전문가와의 만남이 다른 이야기의 구성 방식과 다른 부분이다. 부인의 방귀 문제를 해결하기 위해서 ‘방귀는 왜 생길까요?’라는 문제에 접근하고 과학적 설명이 첨가된다.

<https://www.youtube.com/watch?v=8HKwSoZdVbg&t=107s>
(150,917회) 2016.8.19.(11:37) 마인크래프트 에듀케이션 샌드박스

41) 나무위키 <https://namu.wiki>



<방귀에 대한 해설>



<거대한 방귀>



<방귀로 배 떨어뜨리기>

마인크래프트 <며느리방귀>의 가장 큰 특징은 이야기에 방귀 전문가를 등장시켜 방귀가 왜 생기는지, 방귀는 어떤 일을 하는지 등 과학적 상식과 관련된 이야기들을 나열하고 있다는 점이다. 소와 코끼리의 방귀로 발생하는 지구 온난화의 문제까지 언급하고 있다. 방귀에 대한 궁금증을 해소하고 나면, 이야기는 원래 옛이야기로 돌아간다.

다이앤 폴턴은 “스토리텔링에 있어서 직접적인 인터랙션의 도입을 촉진시킨 것은 디지털 게임”이라고 했다. 사람들은 자판, 마우스, 조이스틱 등을 이용하여 게임의 일부로서 스토리의 흐름을 바꾸어갈 수 있다.⁴²⁾ 디지털 네이티브들이 옛이야기 책보다 게임에 빠져드는 것은 이러한 요소 때문이기도 하다. 책은 서사가 고정적으로 이루어져있지만, 게임 속에서 유저들이 어떤 경로를 선택하느냐에 따라서 이야기의 서사와 결말이 달라지기 때문에 더 능동적으로 참여할 수 있다. 인터랙티브 스토리에서처럼 이야기의 선택에 따라서 결말이 달라지는 것도 시청자의 흥미를 더 끌 수 있는 요인이기도 하다. 이제 독자와 청중이 단순 소비자(향유자)에 그치는 것이 아니라, 이야기의 생산자로 참여하는 것을 소망한다. 이를 적극적으로 반영하기 위해서는 유동적이고 참여적인 옛이야기의 생산구조가 필요해졌다. 게임 속에 들어간 스토리가 이를 대체해 줄 수 있는 부분이기도 하다.

마인크래프트로 이야기를 구현하는 과정에서 스토리와 공간, 서사를 모두 새롭게 만들어갈 수 있다는 점에서 옛이야기의 배경이 확장되었다. 이 과정에서 <방귀쟁이 며느리>서사와 관련 없는 과학적이며 상식적인 서사가 추가되기도 하였다. 옛이야기를 통해, 허구적인 이야기와 사실적인 이야기를 조합하여 지식과 정보를 제공하면서 옛이야기를 감상할 수 있는 계기를 마련해 주었다. 앞으로 메타버스 환경에서 옛이야기의 공간은 더 넓은 상상세계로 실현될 것으로 기대된다.

4. 결론을 대신하여: 드림 소사이어티(Dream society)

가정배경이 좋은 학생들은 코로나 19 사태 이전에도 저소득층 학생보다는 훨씬 더 활발하게 사교육에 참여하여 코로나19 사태 이후 전개된 이 같은 사교육 참여 증가 비율의 계층간 차이는 교육격차를 한층 심각한 수준으로 확대할 개연성이 크다⁴³⁾는 통계청의 발표가 있었다. 선진국을 중심으로 백신 접종이 많이 이루어졌지만, 많은 전문가들은 교육 현장이 코로나19 사태 이전으로 되돌아가기까지는 아직도 적지 않은 시간이 필요할 것이라고 전망하고 있다. ‘이전 상태로 돌아가는 것’이 과연 올바른 회복이라 할 수 있는지에 대해 의문을 제기하는 사람도 있다. 혹자는 지금처럼 혼란스럽고 힘든 이 시기가 교육을 바꿀 수 있는 절호의 기회라고 이야기하기도 한다.

42) 디지털, 세상을 뒤집다 ④엔터테인먼트_IT로 문화를 재창조하다 2016.12.28.
<https://news.samsung.com/kr/>

43) 초등학교의 경우 사교육 참여 증가 비율에서 가정배경 ‘상’ 집단(28.8%)과 ‘하’ 집단(22.9%) 간 차이가 5.9%p였다. 중학교에서 가정배경 ‘상’ 집단(32.9%)과 ‘하’ 집단(26.0%) 간 차이가 6.9%p로 커졌고, 고등학교에서는 가정배경 ‘상’ 집단(33.7%)과 ‘하’ 집단(23.8%) 간에 9.9%p라는 사교육 참여 증가 비율의 격차가 존재했다. (김경근, 『코로나19시대 학교교육의 변화 및 교육격차 실태』, 『한국의 사회동향2021』, 통계청, 2021, 146쪽.)

최근 발표된 2022 개정 교육과정은 ‘더 나은 미래, 모두를 위한 교육’을 추구한다. 새 교육과정 개발은 학습자들이 디지털 전환, 기후환경 변화 및 학령인구 감소 등 미래 사회 변화에 적극적으로 대응할 수 있는 기초소양과 역량을 함양하여, ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’으로 성장할 수 있도록 우리 교육의 체제를 혁신⁴⁴⁾하는 데 있다. Z세대를 지나 알파세대가 다가오는 미래의 우리 교육은 무엇을 해야 할까?

마크 프렌스키는 “기술이 우리에게 줄 수 있는 큰 기회 중 하나는 좀 더 많이 가지고 있고 많이 알고 있는 사람들이 그렇지 못한 사람들을 도울 수 있다는 점이다. 예를 들어 과거에는 미국 캔자스 어느 교실의 한 학생이 아프리카 말리에 사는 누군가와 직접 접촉하여 그를 도와 줄 것을 기대할 수 없었지만, 오늘날에는 그러한 일이 컴퓨터의 전원을 켜는 것만큼 쉬워졌다”⁴⁵⁾라고 이야기하였다. 이는 교육 불평등의 시대에 교육격차를 줄일 수 있는 좋은 방안이다.

미래학자 로프 엔센은 정보 사회에 뒤이어 올 미래 사회로, 꿈과 경험, 이야기를 파는 드림 소사이어티(dream society)⁴⁶⁾를 주장했다. 할리 데이비슨은 오토바이보다는 자유를 나이키는 마이클 조던의 도전정신을 상징하는 것이다. 이제는 단순히 유용한 제품을 생산하는 것에서 더 나아가 제품이나 브랜드에 대한 이야기가 필요해졌다.

그렇다면, 미래사회 미래교육을 위해 우리는 무엇을 준비해야 하는가? 디지털 기술을 익히는 것은 기본적인 소양이고 이야기 자산을 키워 자유자재로 적용할 수 있는 포용성과 창의적인 능력이 필요하게 될 것이다. 그 힘은 옛이야기를 이야기하고 상상하는 것으로 이루어질 것이다.

디지털 네이티브는 원하는 시간에 원하는 콘텐츠를 소비하고, 가치에 투자하고 의미 있는 일에 마음을 다한다. 디지털 네이티브는 단순 소비자를 넘어 적극적인 참여자로 등장하고 있다. 그러다보니, 옛이야기가 지닌 재미와 즐거움을 새롭게 인식하기도 한다. 옛이야기를 사용하여 새로운 디지털 환경에서 다른 서사적 결말을 유도하고 능동적으로 서사에 개입하여 스토리를 바꾼다. 디지털 네이티브가 옛이야기를 많이 상상하고 가상환경을 통하여 체험해 볼 수 있는 기회를 접한다면, 새로운 옛이야기의 탄생을 이루어질 것이다. 그런 점에서 옛이야기의 고정된 서사는 그대로 유지하면서 비고정적인 면들이 지속적으로 변화를 꾀하게 될 것이고, 그 과정에서 시각적인 이미지와 영상은 더 현대적이고 과장적으로 표출될 것으로 보인다. 또한, 옛이야기의 고전적인 면을 계승하는 측면도 더욱 성장할 것이고 구연 전승도 멈추지 않고 이어질 것이다.

디지털 네이티브는 저 먼 옛날 시장 한복판에서 이야기를 내놓은 전기수처럼 이야기를 하고 즐기고 싶은 디지털 스토리텔러이다. 다만 바뀐 것이 있다면 갓을 쓰고 도포 자락을 휘날리며 곱방대를 물고 있는 것이 아니라, 컴퓨터, 패드, 스마트폰을 들고 있을 것이다.

44) 2021.11.24.교육부 보도자료.

45) 마크 프렌스키 지음, 정현선·이원미 옮김, 『디지털 네이티브 그들은 어떻게 배우는가』, 사회평론아카데미, 2019, 350쪽.

46) 로프 엔센 저, 서정환 옮김, 『드림 소사이어티』, 리더리드출판, 2005.



2022 겨울 학술대회



디지털 그림책의 인식과 활용 사례 연구

주제 발표: 김현경(경인교대)

디지털 그림책의 인식과 활용에 관한 연구

- 유아교육 현장을 중심으로

김현경⁴⁷⁾

목 차

1. 서론
2. 예비 조사: 유아 교사 심층 인터뷰
3. 본 조사: 유아 교사 대상 설문조사
 - 1) 연구 방법
 - 2) 연구 결과
4. 논의 및 결론

1. 서론

그림책은 유아가 생애 초기에 경험하는 대표적인 미디어이다. 유아는 그림책을 읽으면서 자연스럽게 세상을 경험하고 지식을 구성해 나가며 사회화 과정을 거친다. 그림책을 정의 내릴 때 학자들은 ‘글’과 ‘그림’의 특별한 상호작용에 주목한다. 그래서 글과 그림이라는 두 매체가 서로 결합하여 의미를 전달하는 것⁴⁸⁾을 그림책의 가장 큰 특징으로 여기고, 그림책의 글-그림 관계를 행복한 결혼 또는 진주 목걸이 등에 비유한다.⁴⁹⁾ 더 나아가서 그림책을 글과 그림이라는 두 가지 기호로 구성된 ‘멀티미디어’로 설명하기도 한다.⁵⁰⁾

그 자체로서 복합적인 매체의 특성을 보이는 그림책은 과학기술의 발달과 더불어 전자책의 시대를 맞이하고 있다. 종이책에 대비되는 개념으로서 ‘전자책’이라는 용어가 등장한 것과 같이 그림책 분야에서도 ‘전자 그림책’ 혹은 ‘디지털 그림책’이라는 용어가 사용되고 있다. 본래 전자책은 디지털 형태로 제작한 책을 의미하는 것으로 electronic book의 줄임말인 e-book으로 통용되었다.⁵¹⁾ 전자책은 이용자가 PC, 스마트폰, 전용 단말기와 같은 기기를 통해 내용을 시/청각으로 받아들일 수 있는 형태를 전자책으로 보고 그 안에 문자와 이미지, 비디오, 증강현실과 같은 멀티미디어가 사용되어 저장 장치 및 전자 기록매체에 기록된 것이다.⁵²⁾ 디지털 그림책은 학자마다 다양한 방식으로 정의되고 분류되고 있다. 먼저 허정은(2012)은 그림책을 ‘인쇄 기반의 그림책’과 ‘멀티미디어 기반의 그림책’으로 나누고, 멀티

47) 경인교육대학교 유아교육과 강사, dasarom_kim@naver.com

48) 현은자김세희, 『그림책의 이해 1』 사계절, 2005.

49) Sipe, L., *Storytime: Young children's literary understanding in the classroom*, Teachers College Press, 2008, 서정숙 역, 『유아교사의 그림책 읽어주기』 창지사, 2011, 28면.

50) Nikolajeva, M., *Aesthetic Approaches to Children's Literature: An Introduction*, Maryland: Scarecrow Press, 2005, 조희숙 역, 『아동문학의 미학적 접근』 교문사, 2009.

51) 박나영, 「멀티미디어 콘텐츠를 적용한 유아용 애플리케이션의 사용자 행태 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2013.

52) 최준호·최원태, 「전자책의 현황과 활용에 관한 연구동화와 독서치료를 중심으로」, 『동화와번역』 26, 2013, 389-408면.

미디어 기반의 그림책을 그림책 비디오, CD-ROM 그림책, 웹그림책, 앱북으로 분류하였다. 김민하(2015)는 그림책을 ‘아날로그 그림책’과 ‘디지털 그림책’으로 나누고, 디지털 그림책을 오디오 그림책, CD-ROM 그림책, 웹북, 앱북으로 분류하였다. 황상미(2018)는 김민하(2015)의 그림책 분류 중 ‘디지털 그림책’을 재구성하여 CD-ROM 그림책, 웹북, 앱북, 증강현실 그림책의 네 가지로 분류하였다. CD-ROM 그림책은 CD-ROM을 사용하여 그림책을 보거나 듣기, 게임 기능 등을 더한 책의 형태를 말하고, 웹북은 인터넷만 연결되어 있으면 컴퓨터나 스마트 기기를 사용하여 볼 수 있는 형태의 그림책을 말한다. 앱북은 스마트폰이나 스마트기기에 그림책 애플리케이션을 설치하여 볼 수 있는 형태를 가리키고, 증강현실 그림책은 증강현실 기술을 활용하여 종이 그림책의 그림을 3차원 입체영상으로 볼 수 있는 형태를 말한다.⁵³⁾

디지털 그림책의 등장과 발달은 권위 있는 국제아동도서전인 볼로냐 아동도서전에도 영향을 끼쳐 새로운 미디어 상(award)이 제정되기도 했다. 1963년부터 매년 3월경 이탈리아 볼로냐에서 개최되고 있는 볼로냐 아동도서전에서는 2012년부터 볼로냐 라가찌 디지털 상을 선정⁵⁴⁾해서 시상해 왔고, 다시 2021년부터는 볼로냐 라가찌 크로스미디어 상을 선정해서 다양한 미디어를 통해 서사 세계를 확장하는 출판 프로젝트를 선정하고 있다.⁵⁵⁾ 2021년에 대상으로 선정된 수상작은 *The snail and the whale*로 그림책이 영화로 서사가 확장된 것이고, 대상 외에도 Special Mention으로 두 작품이 선정되었는데 하나는 *Hilda and the Troll*으로 그래픽노블이 TV시리즈로 서사가 확장된 것이며, 다른 하나는 *Tutto il contrario*로 그림책이 앱(App)으로 서사가 확장된 것이다.



<그림 37>
The snail and the whale



<그림 38>
Hilda and the Troll



<그림 39>
Tutto il contrario

이 중에서 *Tutto il contrario* 앱은 앞에서 언급한 디지털 그림책의 한 종류인 앱북으로 볼 수 있다. 국내 앱스토어에서도 <반대말>이라는 제목으로 구입할 수 있는 이 앱북은 종이책의 내용을 바탕으로 하고 있지만, 책과 게임의 모호한 경계 위에 있다. 앱을 실행하면 여

53) 황상미, 「상호보완적 관계를 위한 디지털 그림책의 인터랙션 디자인 연구」, 한양대학교 박사학위논문, 2018, 71면.

54) 황상미, 위의 논문, 77-78면.

55) <http://www.bolognachildrensbookfair.com/en/awards/bolognaragazzi-crossmedia-award/10693.html>

러 동물이 등장하여 사용자의 선택을 기다린다. 이 중 한 동물을 선택하면, 동물은 톱툰 경쾌하게 뛰며 전진하다가 멈춘다. 그리고 반대되는 개념의 두 단어가 나타나 사용자로 하여금 둘 중 하나를 고르도록 한다. 예를 들어, 여러 동물 중에서 양을 선택하면 다시 사용자에게 검정색과 흰색의 개념 중 하나를 고르도록 하고, 사용자가 검정색을 고르면 양의 털이 검정색으로 바뀌고, 사용자가 흰색을 고르면 양의 털이 흰색으로 바뀐다. 사용자가 반대되는 두 단어 사이를 드래그하며 양의 털 색깔이 까맣게 또는 하얗게 변하는 것을 충분히 탐색한 후에 양을 터치하면, 양은 사용자가 선택한 색깔을 띠며 다시 경쾌하게 전진한다. 양이 멈추면 사용자는 다시 반대되는 다른 두 단어 사이에서 하나를 선택하게 된다. 이 앱북은 반대말에 대해 다루고 있는 종이 그림책의 내용을 담고 있지만, 종이 그림책과는 분명히 다른 특성을 가지고 있다. 종이 그림책과 다른 표현방식을 지니고 있으며, 따라서 사용자(독자)의 경험도 질적으로 달라진다.

디지털 기술을 접목한 디지털 그림책의 장점은 음향 효과, 애니메이션 효과를 비롯한 시각적 효과를 통해 독자의 흥미를 유도하며 독자의 행위에 즉각적인 상호작용이 가능하다는 점이다.⁵⁶⁾ 그 밖에도 반영구적 보관 가능, 휴대성 용이⁵⁷⁾, 편리성과 정보의 연결⁵⁸⁾ 등을 디지털 그림책의 장점으로 들 수 있다. 김진곤(2019)은 전자 그림책의 표현방식이 멀티미디어 형식이나 행위를 통해 독자를 참여시키고 이야기의 경계를 확장하며 능동적인 조작 경험을 통해 이야기를 소비하고 유희적인 경험을 이끌어낸다고 설명한다.⁵⁹⁾

이상의 디지털 그림책의 특성을 고려해 보았을 때, 디지털 그림책은 종이 그림책과 대치되는 지점에 있는 것이 아니라 종이 그림책과는 전혀 다르게 작용하는 새로운 형식의 콘텐츠임을 알 수 있다.

디지털 그림책이 유아교육 현장에도 차츰 도입되면서 디지털 그림책에 대한 유아 교사의 인식이나 활용에 대한 연구가 최근 시작되고 있다. 유아 교사의 전자 그림책 사용 실태 및 인식을 연구한 김민정(2019)의 연구에 따르면 유아 교사는 유아에게 흥미와 동기유발을 제공하고 교사의 자료준비 편의성을 제공한다는 점에서 전자 그림책의 필요성을 인식하고 있었으나 전자 그림책을 주요한 교수 매체로 사용하지 않는 편인 것으로 나타났다.⁶⁰⁾ 또한 강영주(2020)의 연구에서도 과반수에 가까운 교사들이 교수 매체로서 동화시간이나 귀가하기 전에 전자 그림책을 활용하고 있었으며, 유아의 호기심과 주의집중을 높이기 위해 전자 그림책이 필요하다고 인식하고 있었다.⁶¹⁾ 그러나 유아교육에서 디지털 매체를 사용하는 것에 대해 긍정적인 시각만 있는 것은 아니다. 일각에서는 디지털 매체를 사용하는 것이 발달에 적합하지 않다고 인식하거나 유아기의 스마트폰 과몰입에 따른 다양한 문제들을 우려하기도 한다.⁶²⁾

56) 황상미, 앞의 논문, 77면.

57) 김민하, 「인쇄 매체와 디지털 매체 그림책의 인터랙션 연구」, 『일러스트레이션 포럼』 42, 2015, 31면.

58) 박민선, 「종이그림책과 전자그림책 매체가 어머니-유아 읽기상호작용 및 유아의 어절수에 미치는 영향」, 연세대학교 석사학위논문, 2014, 10면.

59) 김진곤, 「디지털속성에 따른 전자그림책 표현방식의 특징」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』 67(0), 2019, 413-415면.

60) 김민정, 「유아교사의 전자그림책 사용 실태 및 인식 연구」, 성균관대학교 석사학위논문, 2019, 42쪽, 46-47면.

61) 강영주, 「유아교육기관에서의 전자그림책 활용 실태와 교사의 인식 연구」, 광주교육대학교 석사학위논문, 2020, 67쪽.

이러한 가운데 2020년에 유치원과 어린이집은 코로나바이러스감염증-19 팬데믹에 직면하며 유아들을 대상으로 갑작스러운 원격수업을 실시한 바 있다. 4차 산업혁명으로 일컬어지는 오늘날 정보통신 기술이 경제 사회 전반에 융합되어 혁신적인 변화가 나타나고 있지만⁶³⁾, 다소 머뭇거리고 있던 유아교육 현장에 예기치 않게 디지털 미디어가 깊숙이 개입하게 된 것이다. 본 연구에서는 코로나바이러스감염증-19로 인해 변화된 유아교육 현장에서 디지털 그림책에 대한 인식과 활용이 어떠한지 살펴보고, 미래지향적인 디지털 그림책의 활용에 대한 시사점을 찾고자 하였다.

이와 같은 목적을 위해 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

연구문제 1. 유아 교사의 디지털 그림책 인식과 활용은 어떠한가?

2. 예비 조사: 유아 교사 심층 인터뷰

유아교육 현장에서 디지털 그림책에 대한 교사의 인식이 어떠한지, 디지털 그림책을 실제로 어떻게 활용하는지 본 조사를 실시하기에 앞서 G시의 공립유치원에서 근무하고 있는 M교사와 반구조적 인터뷰를 진행했다. 인터뷰를 위해 준비한 질문은 다음과 같다.

- 질문 1. 유치원에서 종이 그림책을 어떻게 활용하고 있나요?
 질문 2. 유치원에서 디지털 그림책을 활용하고 있나요?
 질문 3. 어떤 종류의 디지털 그림책을 활용하고 있나요?
 질문 4. 디지털 그림책이 주는 이점과 한계점은 무엇이라고 생각하나요?

<표 1> 인터뷰 질문

질문 1은 디지털 그림책과 대조되는 개념으로서 종이 그림책을 유치원에서 어떻게 활용하는지 알아보려는 것이다. 이 질문을 통해 종이 그림책과 대비하여 디지털 그림책의 활용이 상대적으로 어떠한지 살펴보고자 하였다. 질문 2는 디지털 그림책의 활용 여부를 묻는 넓은 범위의 질문이고, 질문 3, 질문 4는 디지털 그림책 활용과 관련한 세부적인 질문이다. 질문 3의 경우 디지털 그림책의 범위나 종류를 유아 교사가 어떻게 인식하고 있는지 확인하기 위한 것이고, 질문 4는 디지털 그림책에 대한 교사의 부정적, 긍정적 인식을 알아보기 위한 것이다.

M교사와의 인터뷰는 18분간 전화로 진행되었고, 통화내용은 교사에게 미리 양해를 구하여 녹음하였다. 녹음한 내용은 전사하여 분석하였다.

62) 백은영·김혜숙, 「수업에서 유아반 교사들의 디지털 매체 활용 현황」, 『미래유아교육학회지』 28(3), 2021, 70면.

63) 조운주, 「유아교육에서의 원격수업과 디지털 테크놀로지의 활용」, 『육아정책포럼』 69, 2021, 7면.

1) 종이 그림책의 인식과 활용

① 유치원에서 종이 그림책은 수업 시간에 자연스럽게 활용되고 있었다. 대체로 하나의 주제가 정해지면, 그 주제와 관련된 그림책들을 모아서 함께 읽고, 이와 관련된 이야기를 나누거나 놀이로 확장되는 것을 알 수 있다.

“그림책을 활용하는 방법은 다양한데 아무래도 생활주제와 관련된 책 하나를 지정해서 활용하는 경우가 있어요. ... 예를 들어, 버스가 나오는 그림책을 다 모아요. 아이들이 계속 꾸준히 봤던 게 있으니까. 그러면 버스가 나왔던 그림책을 다 함께 읽고 나서 그걸로 놀이를 확장하기도 하고요. ... 계절감이 뚜렷한 그림책 같은 경우는 그림책으로 도입을 해서 그와 관련된 이야기를 할 수가 있어서 활용도가 높아서 좋고.”

② 수업 시간뿐만 아니라 하루 일과 중 필요한 때에는 책 읽는 시간을 따로 배정하여 종이 그림책을 활용하기도 하였다. 반 아이들이 모두 등원할 때까지 기다리는 등원 시간이나 반 아이들이 모두 식사를 마칠 때까지 기다리는 식사 시간 등에 개별 유아들의 종이 그림책 읽기가 이루어졌다.

“일과 중에 좀 조용한 놀이를 해야 할 때가 있잖아요. 저희 반 같은 경우에는 (점심시간에) 밥 먹고 나서 아직 밥을 덜 먹은 어린이들이 있으니까 책 보는 시간이 있거든요. 다른 반 같은 경우는 아침에 (등원 시간에) 잠깐 아이들이 대부분 오기 전까지는 한 20분 정도 시간을 주시는 분들도 계시더라고요. 책 읽는 시간은 반마다 각각 알아서 하는데요, 저희 반 같은 경우는 밥 먹고 나서 (그림책 읽는 시간을) 주고 있어요. 선생님마다 다른 거 같아요.”

2) 디지털 그림책의 인식과 활용

(1) 디지털 그림책에 대한 인식

① ‘디지털’ 그림책은 친숙하지 않다.

: 유아 교사에게 ‘디지털’이라는 용어 자체가 낯설어서 디지털 그림책에 대해서도 친숙하지 않은 것을 알 수 있다. 그러한 ‘낯섦’은 디지털 그림책에 대한 막연한 거부감으로 이어질 것이라고 예측할 수 있다.

“솔직히 말씀드리면 이게 되게 보편적이지가 않아요. (동료 교사에게) 디지털 그림책을 활용할 수 있다고 하면, “그게 뭔데?”라고 말씀을 하세요. 아니면, “예를 들면 뭐가 있어?”(하고 물으셔서) 그래서 예를 들어 주면 “아우, 난 그런 거 몰라 선생님.” 그런 경우가 많아요. 제 생각에는 그 ‘디지털’이라는 단어 자체가 주는 낯선 느낌과 거부감이 (선생님들에게) 있는 것 같아요.”

② 디지털 그림책의 개념과 종류에 대한 인식이 저조하다.

: 디지털 그림책의 개념에 대해 잘 알지 못하다 보니, ‘디지털 그림책’을 기존의 시청각 자료 특히 ‘멀티미디어’ 자료로 오인하는 경우가 있는 것을 알 수 있다.

“(디지털 그림책이) 종류가 다양한데, 현장에서는 (디지털 그림책이라고 하면) 영상으로 만들어진 그림책에 굉장히 국한되어 있어요(국한되어서 생각해요). 그건 멀티미디어 자료라고 해서 많이 올려져 있잖아요. 공유도 굉장히 많이 돼 있고, 사이트에 올라와 있는 경우도 많고, 그래서 사실 틀어놓으면 순식간에 아이들이 몰입을 하고 보고 있기 때문에, 아무래도 영상으로 국한하여서 인식을 하는 분들이 많은 것 같아요.”

③ 자녀 양육 경험에 따라 디지털 그림책에 대한 인식이 다르다.

: 교사의 연령대가 낮을수록 디지털 그림책에 대한 인식이 높거나 긍정적인 것이라고 예상하였지만, 교사의 연령 보다는 자녀 양육의 경험이 디지털 그림책에 대한 인식에 영향을 주는 것을 알 수 있다. 이는 디지털 교육 콘텐츠가 사교육 시장에서 더 다양하고 활발하게 활용되고 있다 보니 교육 현장에서 교사로서 디지털 그림책을 접하는 것보다 가정에서 부모로서 디지털 그림책을 접하는 경험이 더 많기 때문인 것으로 보인다.

“그리고 오히려 사실 젊은 선생님들보다 30대 이상의 영유아 자녀를 두신 선생님들이 세이펜이라고, 스마트 기기와 연동해서 보고 듣는 교육용 영상 콘텐츠를(잘 알고 활용하세요).. 아니면 태블릿 같은 걸 이용해서 멀티미디어 학습이 가능한 문학 자료를 볼 수 있는 그런 거, 아니면 그냥 A.I. 스피커가 들려주는 그런 거 있잖아요. 그 정도 형태로 인식하고 계시고, 사실 근데 그 선생님들도 가정에서는 활용을 하시지만, 교실에서는 아무래도 좀 잘 안 하고 계시더라고요.”

(2) 디지털 그림책의 활용

① 오디오 중심의 디지털 그림책에 대한 선호

: ‘디지털 그림책’이 전반적으로 선호되는 것은 아니더라도, 시각 자료보다 청각 자료를 기반으로 하는 콘텐츠는 상대적으로 선호되는 것을 알 수 있다. 이것은 미디어 노출에 대한 염려가 컸던 부분과 연결해서 생각해볼 수 있다. 또 한편으로는 현재 교사들이 오디오북을 듣고 자라난 세대이거나 오디오북을 자녀에게 들려주는 부모로서 오디오북에 대해서는 긍정적인 인식을 하고 있다는 점도 생각해볼 수 있다. 즉, 교사가 디지털 그림책에 대해 어떤 경험을 하고 어떤 인식을 갖는가는 교육 현장에서 디지털 그림책이 활용되는 것에 매우 큰 영향을 미친다고 볼 수 있다.

“근데 조금 그래도 긍정적으로 생각하시는 거는 이 ‘루카’라고 왜 책 읽어주는 로봇이라고 되게 유명한 게 있잖아요. ‘아 그건 좋더라’ 이런 정도인 거 같았어요. (왜 그건 좋다고 생각하실까요?) 스크린보다 오디오로 되어 있어서 그런 거 같아요. 저도 어릴 때 오디오 테이프를 듣는 전래동화 시리즈가 있었거든요. (교사 중) 그거를 듣고 자란 세대도 있고, 그거를 들려주면서 자녀를 키우는 선

생님들도 계시기 때문에 오디오로 듣는 건 좀 다르지 않나, 라고 인식하는 것 같아요.”

② 학부모의 디지털 특성화 교육에 대한 선호

: 아이러니하게도 ‘디지털’이기 때문에 디지털 그림책에 거부감이 생기기도 하지만, 동시에 ‘디지털’이라서 유치원의 홍보 효과를 가져온다고 긍정적으로 생각하는 것을 볼 수 있다. 이것은 시각 중심의 콘텐츠는 부정적으로, 청각 중심의 콘텐츠는 긍정적으로 여겨진다는지, 디지털 기기를 사용하더라도 ‘책 읽기’는 긍정적으로 여겨진다는지, 혹은 ‘로봇’을 사용하는 것은 스마트폰이나 스마트패드를 사용하는 것보다 긍정적으로 여겨지는 것과 같이 디지털 교육 콘텐츠의 범주 안에서도 긍정적으로 인식되는 것과 부정적으로 인식되는 것이 나누어져 있음을 보여준다.

“그리고 사실 책 읽어주는 로봇이 유치원 교실에 있어서 아이들이 그걸로 뭐 듣고 책을 들어요, 라고 하는 것도 약간 (유치원) 홍보에 효과가 있거든요, 학부모님들께. 사실 그냥 영상으로 보여주는 거보다 뭔가 우리 유치원에는 그런 로봇을 활용한 문학 교육을 하고 있어요, 라는 식의 언급이 주는 효과가 좀 있어서..”

(3) 디지털 그림책 활용의 어려움

① 미디어 노출에 대한 염려

: 영유아가 미디어에 노출되었을 때 과몰입과 같은 문제가 우려되어서 디지털 그림책을 유치원에서 사용할 필요를 느끼지 못하는 것이 디지털 그림책이 활용되지 않는 가장 큰 이유임을 짐작할 수 있다.

“하지만 가장 큰 이유는 ‘아 안 그래도 요즘 아이들이 다 그거에 노출되어 있는 아이들이 많아서 문제가 되고 있는데, 이걸 굳이 유치원에서조차 이걸 해야 하나.’라는 생각을 다 깔고 계셔서..”

② 기기의 구비와 관리의 어려움

: 디지털 그림책은 디지털 기기를 기반으로 하고 있기에, 디지털 기기를 구입하고 관리하는 것이 부담으로 작용하는 것으로 보인다. 또한 기기의 비용 문제로 인해 원에서 기기를 충분히 보유하지 못하는 것은 기기에 대한 교사의 경험 부족으로 이어져 다시 디지털 그림책에 대한 낮춤으로 이어질 것이라고 예측할 수 있다.

“그게 사실은 좀 잘 고장나고 훼손될까봐 (그러한 염려로 인한) 그런 것도 있는 것 같고. 유치원마다 교실마다 적어도 두 개 정도는 구비가 되어 있어야 같이 활용이 가능한데 유치원에 한 개도 없는 곳이 대부분이기 때문에 그러니까 낮은 것도 있으신 것 같아요.”

③ 디지털 그림책을 구하기 어려움

: 디지털 그림책에 관심을 갖고 원에서 활용해 보려고 해도 실상은 구입하거나 활용할 수 있는 디지털 그림책이 시장에 많지 않다는 것도 디지털 그림책이 활용되지 않는 중요한 이유임을 짐작해 볼 수 있다. 예를 들어 증강현실 그림책의 경우 실제 출판물도 많지 않지만 절판되어 더 이상 구할 수 없는 경우들이 있다.

“저도 ‘조금 비싸도 사주자’ 싶어서 검색하고 찾아보면 (종류가) 그렇게 많지는 않더라구요. 있더라도 절판된 게 많아서 좀 아쉬웠어요.”

(4) 코로나19로 인한 원격수업의 영향

“저는 유튜브를 검색해서 잘 봤는데요. 사실 코로나 때문에 원격 수업할 때 찾아보다가, (그림책 본문을) 공개를 해주는 출판사들이 있었으니까, 그걸 활용해보면서 알게 돼서, 좀 괜찮은 거는 지금 원격수업 아니고 아이들 등교 수업할 때도 활용하고 있어요. (코로나 원격수업으로 인해서) 선생님들이 많이 찾아보시고 그러다 보니까.”

① 원격수업에 활용

: 코로나19로 인해 예기치 않게 원격수업으로 전환되었을 때 비대면 수업을 준비하고 자료를 찾으면서 디지털 그림책을 활용하는 경우가 있음을 알 수 있다. 흥미로운 것은 비대면 수업을 위해 찾게 된 자료이지만 이제는 대면 수업에서도 활용하고 있다는 것이다. 코로나19로 인하여 원격수업이 시작됨에 따라 디지털 그림책에 대한 관심이 증가하고 이전보다 디지털 그림책을 더 활용하게 되었을 가능성을 예측해 볼 수 있다.

② 그림책 유튜브 채널 활용

: 종이 기반 그림책을 디지털 그림책으로 변환하여 제작한 것과는 다른 형태이지만, 종이 기반 그림책을 영상으로 제작하거나 저자가 직접 읽어주는 영상을 유튜브 채널을 통해 공급하는 방식도 디지털 그림책의 일종으로 볼 수 있을 것이다. 그림책 유튜브 채널이 갖는 특성을 잘 파악하여 활용하면 기존의 디지털 그림책이 갖는 한계를 보완하고 장점을 더 살릴 수 있을 것으로 보인다.

(5) 디지털 그림책 창작으로의 확장

: 디지털 그림책을 교실에서 활용할 때에는 주로 디지털 그림책을 ‘감상’하는 것에 초점을 두기 마련이다. 하지만 종이 기반 그림책 읽기에서 독서와 감상을 넘어 작품을 비평하거나 창작으로 나아갈 수 있는 것처럼, 디지털 그림책도 창작활동으로 확장할 수 있다. 아래 사례는 ‘북트랩스’라는 그림책 만들기 앱을 이용해서 7세 유아들이 간단한 디지털 그림책을 만

든 경험에 대한 인터뷰 내용이다.

“제가 2학기 때 북트랩스를 많이 활용했거든요. 재미있는 게, 약간 그게 네 컷 만화 같은 형태로 아이들이 해요. ... 제 것(아이패드) 가져와서 하는 방법을 알려줬더니 아무래도 요즘 어린이들은 그런 게 빠르니까, 알려줬더니 그림 그리고 말풍선 만들고 하더라고요. 그래서 요즘 아이들 정도면 할 수 있구나 싶고...

제가 그거를 카메라로 쓰라고 줬었거든요. 놀다가 너네가 찍고 싶은 사람 애들이 그거는 익숙했는데 사실 제가 괜까지 같이 준 경우가 없어가지고. 그래서 제가 북트랩스를 알게 돼서 이제 ‘아 이렇게 하면 되더라’라고 알려줬더니 이제 (아이들이) 줄 서서 해보고 싶어 하더라고요. 그래서 진짜 거기 한 이주 넘게는, 거의 그거를 그림판 그리듯이 하다가 이제 그걸 조금 익숙해지니까, 왜냐하면 그게 그냥 연필이나 색연필로 그림 그릴 때랑은 너무 느낌이 달라서, 그림판처럼 쓰다가... 이제 ‘이걸로 책을 만들 수도 있다’고 알려줬더니. 왜냐하면 애들이 도화지를 접어 가지고 (그림책 만들기를) 하는 경우가 많으니까 알려줬더니...”

3) 예비 조사 결과와 적용

M교사와의 인터뷰를 통해 유치원 현장에서 종이 그림책이 수업 시간이나 일과 중에 자연스럽게 활용되는 것과는 달리, 디지털 그림책은 활발하게 활용되지 않고 있는 것을 예상할 수 있었다.

먼저 디지털 그림책에 대한 인식은 '디지털'이라는 용어가 친숙하지 않아 '디지털 그림책'에 대한 막연한 거부감으로 이어지고, 디지털 그림책의 개념과 종류에 대해서도 잘 알려지지 않은 것을 알 수 있었다. 흥미로운 것은 교사의 자녀 양육 경험에 따라 디지털 그림책에 대한 인식이 다를 수 있다는 점이다. 유아 교사들이 디지털 그림책을 잘 활용하지 않는 이유로는 미디어 노출에 대한 염려와 기기의 구비, 관리의 어려움, 디지털 그림책 자체를 구하기 어려운 점 등을 예상할 수 있었다. 또, 유아 교사들은 시각 자료 보다 청각 자료를 기반으로 한 디지털 그림책을 선호할 것으로 예상되며, '디지털'이기 때문에 거부감이 들 수 있지만 동시에 '디지털'이기 때문에 앞서가는 교육을 하는 것과 같은 긍정적인 이미지를 갖고 있음을 짐작할 수 있다. 즉, 유아 교사는 '디지털 그림책'에 대해 긍정적인 태도와 부정적인 태도를 동시에 갖고 있으며 복합적으로 인식하고 있음을 알 수 있었다.

인터뷰를 통해 얻게 된 중요한 정보 중 하나는 디지털 그림책에 대한 인식이나 활용이 코로나19로 인한 원격수업을 계기로 달라졌을 수 있다는 점이다. 특히 그림책 유튜브 채널을 활용하거나 디지털 그림책을 창작하는 활동으로 확장된 사례를 통해 앞으로 유아 교사들에게 디지털 그림책을 활용한 교육의 대안과 방향을 제시해 줄 수 있을 것으로 보인다. 이에 따라 본 조사의 설문조사에서는 디지털 그림책의 종류 중에 그림책 유튜브 채널의 동영상 그림책을 항목으로 넣어, 실제로 유아 교사들의 활용 실태를 파악해 보고 그림책 유튜브 채널에 대한 연구와 논의의 발판으로 삼기로 한다.

3. 본 조사: 유아 교사 대상 설문조사

1) 연구 방법

(1) 연구 대상

본 연구는 유아 교사의 심층 인터뷰를 통해 얻은 내용을 바탕으로, 유아 교사의 디지털 그림책에 대한 인식과 활용이 어떠한지 살펴보기 위해 유아 교사 40명을 연구 대상으로 선정하였다. 이 중에서 어린이집에 근무하고 있는 교사는 29명(72.5%), 유치원에 근무하고 있는 교사는 11명(27.5%)으로 나타났고, 담당 학급은 만 3세 이하 영아반은 16명(40%), 만 3세~만 5세 유아반은 24명(60.0%)로 나타났다. 교사의 연령대는 20대가 6명(15.0%), 30대가 19명(47.5%), 40대가 11명(27.5%), 50대가 4명(10.0%)로 나타났다. 연구 대상의 일반적인 특성은 표 15와 같다.

구분		빈도	비율(%)
기관 유형	어린이집	29	72.5
	유치원	11	27.5
담당 학급	만 3세 이하 영아	16	40.0
	만 3세~5세 유아	24	60.0
연령대	20대	6	15.0
	30대	19	47.5
	40대	11	27.5
	50대	4	10.0

<표 2> 연구 대상의 일반적인 특성

(2) 연구 도구

본 연구는 유아 교사의 디지털 그림책에 대한 인식과 활용이 어떠한지 살펴보기 위해 설문 문항을 사용하였다. 설문 문항은 총 7문항으로 구체적인 문항 내용은 다음과 같다.

번호	문항 내용
1	교실에서 사용하는 디지털 그림책의 종류
2	교실에서 디지털 그림책을 활용하는 정도
3	교실에서 디지털 그림책을 활용하는 용도나 이유 (이점)
4	교실에서 디지털 그림책을 활용하지 않는 이유 (한계점)
5	코로나19 발생 이후, 디지털 그림책에 대한 관심 및 활용의 변화 정도
6	5번 문항의 이유
7	교사 대상 디지털 그림책 교육의 요구도 (우선순위)

<표 3> 유아 교사의 디지털 그림책에 대한 인식과 활용 조사를 위한 설문 문항 구성

(3) 자료 수집

설문조사는 1월 28일부터 2월 2일까지 실시되었으며, 웹 설문 도구인 ‘서베이몽키(www.surveymonkey.com)’를 이용하여 전자식 설문지를 제작하고 웹 링크를 배포하여 응답을 수집하였다.

(4) 자료 분석

본 연구에서 수집된 자료는 문항에 따라 빈도와 백분율을 산출하였다.

2) 연구 결과

(1) 교실에서 사용하는 디지털 그림책의 종류 (중복 응답)

항목	응답 수	비율 %
유튜브의 동영상 그림책을 사용한다.	27	33.75%
인터넷 포털 사이트를 사용한다.	21	26.25%
종이 그림책을 스캔해서 스크린에 띄워 본다.	12	15%
E-book을 사용한다.	6	7.5%
증강현실 그림책을 사용한다.	6	7.5%
App book을 사용한다.	6	7.5%
CD-Rom을 사용한다.	2	2.5%
기타	0	0%
총계	80	100%

<표 4> 교실에서 사용하는 디지털 그림책의 종류

교실에서 자주 사용되는 디지털 그림책의 종류를 알아보기 위해 디지털 그림책의 종류를 7가지로 제시하고 기타 항목을 두어서 중복으로 응답할 수 있도록 하였다. 그 결과, 그림책 유튜브 채널의 동영상 그림책이 총 40건 중 27건의 응답으로 총 응답의 약 33.75%의 비율로 나타나 교실에서 가장 많이 사용하는 디지털 그림책 유형으로 확인되었다. 그다음으로 자주 사용되는 디지털 그림책의 종류는 인터넷 포털 사이트의 디지털 그림책으로 총 40건 중 21건의 응답으로 26.25%의 비율로 나타났고, 종이 그림책을 스캔해서 스크린에 띄워 보는 방식은 12건으로 15%의 비율로 나타났다.

흥미로운 것은 가장 초기 형태의 디지털 그림책이라고 할 수 있는 CD-ROM 형태의 디지털 그림책을 사용한다는 응답이 가장 낮은 비율로 나타났고, 가장 많은 응답을 받은 그림책 유튜브 채널의 동영상 그림책이나 인터넷 포털 사이트는 모두 ‘웹북’의 형태라는 점이다. 또한 e-book이나 앱북, 증강현실 그림책도 각각 6건의 응답을 받아 낮은 비율로 나타났다. 즉 디지털 그림책의 유형을 크게 4가지의 형태로 나누어 살펴보았을 때, CD-Rom 형태와 앱북, 증강현실 그림책은 거의 사용되지 않고 있으며, ‘웹북’의 형태나 기능을 가장 활발히 사용하는 것을 확인할 수 있다. 웹북은 인터넷에 연결되어 있으면 컴퓨터나 스마트 기기를 사용하여

볼 수 있는 형태⁶⁴⁾를 가리키는 것으로서 패드나 전용 단말기를 이용하지 않더라도 컴퓨터나 스마트폰으로 접근이 용이하며, 비용을 지불하지 않아도 사용 가능한 콘텐츠가 풍부한 점 때문에 웹북의 형태나 기능이 더 자주 활용되는 것으로 보인다.

(2) 교실에서 디지털 그림책을 활용하는 정도

항목	전혀 그렇지 않다.	조금 그렇지 않다.	보통이다.	조금 그렇다.	매우 그렇다.	총계
응답 수	5	8	7	15	5	40
비율 %	12.50%	20.00%	17.50%	37.50%	12.50%	100%

<표 5> 교실에서 디지털 그림책을 활용하는 정도

교실에서 디지털 그림책을 활용하는 정도가 어떠한지 묻는 문항에 대해서는 ‘전혀 그렇지 않다’와 ‘조금 그렇지 않다’가 총 40건의 응답 중 13건으로 32.5%의 비율로 나타났다. 반면 ‘조금 그렇다’와 ‘매우 그렇다’는 총 40건의 응답 중 20건으로 50%의 비율로 나타나, 교실에서 디지털 그림책을 활용하지 않는 교사보다 활용하는 교사가 더 많은 것을 알 수 있다.

(3) 교실에서 디지털 그림책을 활용하는 이유 (디지털 그림책의 이점, 주관식 문항)

응답	응답 건수	비율 %
수업 준비에 도움이 되어 편리함	17	47.2%
전달력이 있음 (시각적, 청각적)	9	25.0%
집중도를 높임 (몰입해서 봄)	6	16.7%
호기심과 흥미 유발	3	8.3%
기타	1	2.8%
총계	36	100%

<표 6> 교실에서 디지털 그림책을 활용하는 이유

교실에서 디지털 그림책을 활용하는 이유를 묻는 주관식 문항에 대한 응답을 정리해 보면, 수업과 관련된 주제의 디지털 그림책을 활용함으로써 수업 준비에 도움이 되기 때문에 편리하다는 답이 17건으로 가장 많이 나타났다. 그다음으로는 디지털 그림책이 시각적으로 (큰 화면) 또는 청각적으로(다양한 음향, 음성 효과) 전달력이 좋다는 의견이 9건으로 나타났다. 유아들의 집중도를 높인다는 의견은 6건, 호기심과 흥미를 유발한다는 의견도 3건으로 나타났다. 기타 응답으로는 다른 영상을 보여줄 때 비해서 죄책감이 덜하다는 의견이 있었다. 이것은 디지털 그림책을 활용하는 이유가 유아의 필요에 의한 것이라기보다는 교사의 필요에 의한 것이 더 크다는 것을 보여준다.

또한, 수업 시간이나 하루일과 중에서 ‘언어 활동이나 이야기 나누기 시간’에 활용하기 좋

64) 황상미, 2018.

다는 의견(5), ‘전이 활동 시간’에 활용하기 좋다는 의견(2), ‘안전교육 시간’에 활용하기 좋다는 의견(2) 등이 있었다.

(4) 교실에서 디지털 그림책을 활용하지 않는 이유 (디지털 그림책의 한계점, 주관식 문항)

응답	응답 건수	비율 %
기기 관련 접근성이 떨어져서	11	36.7%
교사가 직접 읽어주는 것이 더 유익해서	5	16.6%
미디어 노출에 따른 부작용이 우려돼서	4	13.3%
비효율적이고 불편해서	3	10%
상상력이 제한되어서	2	6.7%
집중력이 떨어져서	2	6.7%
기타	3	10%
총계	30	100%

<표 7> 교실에서 디지털 그림책을 활용하지 않는 이유

교실에서 디지털 그림책을 활용하지 않는 이유에 대해서는 기기와 관련하여 접근성이 떨어진다는 환경적인 요인에 대한 응답이 총 30건 중 11건으로 가장 많이 나타났다. 다음으로 디지털 그림책을 사용하는 것보다 교사가 직접 그림책을 읽어주는 것이 (정서적인 교감의 차원에서나 언어 발달의 차원에서) 더 유익하다는 응답이 5건으로 나타났다. 또한 미디어 노출에 따른 부작용(과몰입)이 우려된다는 응답도 4건으로 나타났다.

흥미로운 것은 앞서 디지털 그림책을 활용하는 이유에 대해 편리성과 집중력, 호기심 자극 등의 응답이 있었던 것과 대조적으로, 디지털 그림책을 활용하지 않는 이유에 대해서 사용의 불편함과 집중력이 떨어지는 것, 상상력이 제한되는 것 등의 응답도 나타났다.

기타 의견으로는 종이나 활자를 거부할까 봐 염려되어서(1건), 원하는 자료가 없어서(1건), 학부모가 원하지 않아서(1건) 등이 있었다.

(5) 코로나19 발생 이후, 디지털 그림책에 대한 관심 및 활용의 변화 정도

항목	전혀 그렇지 않다.	조금 그렇지 않다.	보통이다.	조금 그렇다.	매우 그렇다.	총계
응답 수	9	3	13	9	6	40
비율 %	22.50%	7.50%	32.50%	22.50%	15.00%	100%

<표 8> 코로나19 발생 이후, 디지털 그림책에 대한 관심 및 활용의 변화 정도

코로나19가 발생한 이후에 디지털 그림책을 더 활용하게 되었는지 여부를 묻는 문항에 대해서는 ‘전혀 그렇지 않다’가 9건, ‘조금 그렇지 않다’가 3건으로 부정적인 응답이 총 40건

중 12건으로 30%의 비율로 나타났다. ‘조금 그렇다’는 9건, ‘매우 그렇다’는 6건으로 긍정적인 응답이 총 40건 중 15건으로 37.5%로 부정적인 응답보다 약간 높게 나타났다. 이것은 디지털 그림책의 사용을 꺼리는 교사의 경우 코로나19의 발생 이후에도 여전히 디지털 그림책에 대해 부정적인 인식을 갖고 있기 때문일 것으로 예상된다. 긍정적인 응답이 부정적인 응답보다 큰 차이를 보이는 것은 아니지만, 유아 교사의 디지털 그림책 활용에 코로나19의 영향이 확실히 있다는 것을 확인할 수 있다.

(6) 코로나19 발생 이후, 디지털 그림책에 더 관심을 갖고 활용하게 된 이유

응답	응답 건수	비율 %
외부 활동의 제약으로 인해	12	60%
비대면 교육(원격수업) 자료로 쓰기 위해	6	30%
기타	2	10%
총계	20	100%

<표 9> 코로나19 발생 이후, 디지털 그림책에 더 관심을 갖고 활용하게 된 이유

코로나19 발생 이후에 디지털 그림책에 더 관심을 갖고 활용하게 된 이유에 대해서는 외부 활동의 제약으로 인해 실내에서 할 수 있는 다른 활동을 찾게 되었다는 응답이 12건으로 가장 많이 나타났다. 교육 현장에서는 코로나19 이후 특별활동이나 외부체험학습이 감소하였고, 밖에서 뛰어놀거나 지역사회와 연계하여 서점이나 도서관 방문이 어려워져서 이 부분을 대체하기 위해 실내활동으로서 좀 더 실감 나는 교육이 가능한 디지털 그림책에 더 관심을 갖게 되었다고 한다.

또한 비대면 교육(원격수업) 자료로 디지털 그림책을 활용하게 되었다는 응답도 6건으로 나타났다. 그 밖에 마스크를 쓰고 언어 전달이 쉽지 않아 대안으로 디지털 그림책을 활용하거나, 또는 대그룹 활동에 제약이 생겨 개별화 교육을 지향하다 보니 소그룹으로 소수의 아이가 함께 패드를 활용해 디지털 그림책을 읽게 되기도 하였다.

(7) 교사 대상 디지털 그림책 교육의 요구도 (우선순위)

교사를 대상으로 디지털 그림책에 대한 교육을 제공한다면 어떤 교육을 받고 싶은지 교사의 요구도에 따라 6개 항목에 우선순위를 매기도록 하였다.

그 결과 1순위로 가장 많이 선택된 항목은 ‘디지털 그림책의 개념’으로 15개의 응답을 받았고, 그다음으로 ‘좋은 디지털 그림책 목록’과 ‘디지털 미디어 활용의 유의점’이 각각 9개와 8개의 응답을 받아 우선적으로 요구되는 교사 교육 주제임을 알 수 있다. 이러한 결과는 ‘디지털 그림책’의 개념과 용어가 낯설어서 디지털 그림책 주제의 가장 기본적인 이해를 돕는 교육의 필요성을 느끼는 것으로 보인다. 또한 ‘좋은 디지털 그림책 목록’의 경우에는 현장에서 바로 적용해서 사용할 수 있는 실제적인 도움이라고 여겨져서 높은 우선순위에 있는 것으로 보인다. ‘디지털 미디어

어 활용의 유의점'의 경우, 유아 교사들이 디지털 그림책 활용을 우려하는 이유가 유아의 과몰입에 따른 부작용이기 때문에 이것을 예방할 수 있도록 관련 교육을 필요로 하는 것으로 보인다.

	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위	6순위	총계	점수
디지털 그림책의 개념	37.50% 15	15.00% 6	7.50% 3	12.5% 5	7.50% 3	20.00% 8	40	3.88
디지털 그림책의 종류와 예	10.00% 4	42.50% 17	20.00% 8	15.00% 6	5.00% 2	7.50% 3	40	4.15
교실에서 디지털 그림책 감상하기	7.50% 3	5.00% 2	37.50% 15	10.00% 4	37.50% 15	2.5% 1	40	3.28
교실에서 디지털 그림책으로 창작하기	2.50% 1	10.00% 4	7.50% 3	32.50% 13	17.50% 7	30.00% 12	40	2.58
좋은 디지털 그림책 목록	22.50% 9	15.00% 6	15.00% 6	17.50% 7	20.00% 8	10.00% 4	40	3.73
디지털 미디어 활용의 유의점 (과몰입, 미디어 중독 등)	20.00% 8	12.50% 5	12.50% 5	12.50% 5	15.00% 6	27.50% 11	40	3.27

<표 10> 교사 대상 디지털 그림책 교육의 요구도 (우선순위)

한편 '교실에서 디지털 그림책 감상하기'와 '교실에서 디지털 그림책으로 창작하기'는 1순위에서는 각각 3건과 1건의 응답을 받아 가장 저조하였고, 후순위에서는 비교적 많은 응답을 받아 교사들이 필요성을 느끼지 못하는 교사 교육 주제임을 알 수 있다. '교실에서 디지털 그림책으로 창작하기'의 경우는 아직 유아 교사들에게 디지털 그림책의 활용이 디지털 그림책 감상에 머물러 있고, 디지털 그림책을 창작하는 경험으로까지 나아가지 못하였기에 디지털 그림책으로 창작하는 주제에 대해서는 관심이 낮은 것이 반영된 것으로 보인다. 또, '교실에서 디지털 그림책 감상하기'의 경우, 디지털 그림책 감상이 특별한 지식이나 기술을 교육받아야 할 수 있는 것이 아니라 디지털 그림책을 재생(play)시켜 놓으면 자동적으로 이루어지는 것이기에 특별히 교육이 필요치 않다고 여긴 결과로 보인다.

가중치를 부여하여 산출한 점수를 보면 가장 높은 점수를 받은 것은 '디지털 그림책의 종류와 예'로 4점 이상을 받았고, 그다음으로 '디지털 그림책의 개념'이 3.88, '좋은 디지털 그림책 목록'이 3.73으로 비교적 높은 점수를 받은 것으로 나타났다. 가장 낮은 점수를 받은 것은 '교실에서 디지털 그림책으로 창작하기' 항목이다.

4. 논의 및 결론

본 연구에서는 4차 산업혁명이라 일컬어질 정도로 혁신적인 변화가 나타나고 있는 현대에 유아교육 현장에서 디지털 그림책에 대한 인식과 활용이 어떠한지, 특히 그것이 코로나 19 팬데믹의 발생과 연관이 있는지 알아보려고 하였다.

본 조사에 앞서 유아 교사 1명을 심층 인터뷰하는 예비 조사를 실시함으로써 유아교육 현장에서 어떤 디지털 그림책이 어떻게 활용되고 있는지 구체적이고 생생한 이야기를 들을 수 있었다. 또한 코로나19 팬데믹으로 인해 갑작스럽게 원격수업이 시작된 것을 계기로 디지털 그림책에 대한 유아 교사의 관심이 증가하고, 그림책 유튜브 채널의 동영상 그림책이 활발하게 사용되었음을 확인할 수 있었다.

본 조사에서는 예비 조사를 통해 얻은 내용을 반영하여 설문지를 제작하고, 어린이집과 유치원에 재직 중인 40명의 유아 교사의 응답을 수집하였다.

유아 교사의 디지털 그림책에 대한 인식과 활용에 대해 설문조사를 실시한 결과, 먼저 교실에서 사용하는 디지털 그림책의 종류로 웹북이 가장 많이 사용되는 것을 알 수 있었다. 또한, 웹북 중에서도 ‘유튜브 채널의 동영상 그림책’이 가장 많은 응답을 받아 전체 중에서 33% 이상으로 나타났다. 이는 유튜브가 현대인의 일상에서 가장 친숙한 매체이고, 특별한 기기나 시설을 갖추지 않아도 스마트폰이나 컴퓨터 인터넷을 통해 쉽게 접근할 수 있으며, 추가 비용이 들지 않고, 비교적 풍부한 콘텐츠가 담겨 있기 때문이라고 예측된다.

교실에서 디지털 그림책을 활용하는 정도에 대한 문항에서는 긍정적인 응답이 50%의 비율로 나타나, 디지털 그림책을 활용하지 않는 교사보다 활용하는 교사가 더 많은 것을 확인할 수 있었다.

교실에서 디지털 그림책을 활용하는 이유에 대해서는 수업 준비에 도움이 되어 편리하다는 응답이 47.2%의 비율로 가장 높게 나타나 유아의 필요에 의한 것보다는 교사의 필요에 의한 이유가 크다는 것을 확인할 수 있었다. 그러나 디지털 그림책의 장점이 비단 편리성에만 있는 것이 아니므로, 디지털 그림책이 지니는 진정한 매력- 상호작용적인 특성, 독자의 참여 유도, 유희성 등을 교사가 먼저 인식하고 경험할 수 있도록 기회를 제공할 필요가 있겠다.

교실에서 디지털 그림책을 활용하지 않는 이유로는 기기 관련 접근성이 떨어지는 점이 36.7%로 가장 높게 나타났다. 이것은 디지털 그림책의 활용이 교사 개인의 노력만으로는 한계가 있으며 원에서 또는 정부나 지방자치단체에서 디지털 그림책을 활용할 수 있는 기기를 제공하거나 시설을 구축하는 등의 지원이 필요함을 보여주는 결과이다.

코로나19 발생 이후 디지털 그림책에 대한 관심 및 활용의 변화 정도를 묻는 문항에 대해서는 긍정적인 응답이 부정적인 응답보다 약간 높게 나타나 코로나19의 영향이 있음을 확인할 수 있었으며, 코로나19 발생 이후 디지털 그림책에 더 관심을 갖고 활용하게 된 이유로는 외부 활동의 제약으로 인해 실내에서 실감 교육을 하기 위한 방안을 디지털 그림책에서 찾고 있음을 알 수 있었다.

교사 대상 디지털 그림책 교육의 요구도를 조사한 결과 유아 교사들은 ‘디지털 그림책의

개념’, ‘좋은 디지털 그림책 목록’, ‘디지털 미디어 활용의 유의점’, ‘디지털 그림책의 종류와 예’와 관련한 교육의 필요성을 인식하고 있는 것으로 나타났다.

본 연구에서는 심층 인터뷰나 설문조사의 연구 참여자 수가 매우 적은 편이어서 일반화하기 어렵다는 제한점이 있다. 그러나 심층 인터뷰와 설문조사를 통해 코로나19 팬데믹 이후의 유아교육 현장에서 디지털 그림책에 대한 교사의 인식이 어떠한지, 실제로 어떻게 활용되고 있는지 살펴보았다는 점에서 의의가 있다.

디지털 그림책은 종이 그림책과 대조점에 있다기보다 종이 그림책과 차별화된 전혀 다른 새로운 미디어이다. 따라서 종이 그림책에서 경험할 수 있는 것을 디지털 그림책에서 찾으려고 하기보다는 디지털 그림책이 지니는 고유한 특성을 충분히 파악하고 디지털 그림책의 장점을 살려 유아교육 현장에서 활용할 필요가 있다. 특히 디지털 그림책의 형태나 기능은 계속해서 변화하고 발달하고 있다. 본 연구의 결과와 같이 그림책 유튜브 채널의 동영상 그림책은 유아교육 현장의 교사들이 애용하고 있고, 또 상당히 많은 그림책 출판사에서도 콘텐츠를 지속적으로 생성하고 있다. 따라서 그림책 유튜브 채널의 디지털 그림책에 대해서도 지속적으로 관심을 갖고 연구함으로써 현장의 교사들이 미래지향적으로 디지털 그림책을 활용할 수 있도록 방향성을 제시할 수 있어야 한다.

더 나아가서는 디지털 그림책을 감상할 뿐만 아니라 양질의 디지털 그림책을 분별할 수 있는 기준을 세우고 비평 작업을 하는 것과 유아들이 직접 디지털 그림책을 창작해 보는 것까지 나아가므로써, 디지털 그림책이 종이 그림책만큼 유아를 위한 좋은 문화의 터를 잡아갈 수 있기를 기대해 본다.

참고문헌

- 강영주, 「유아교육기관에서의 전자그림책 활용 실태와 교사의 인식 연구」, 광주교육대학교 석사학위논문, 2020.
- 김민정, 「유아교사의 전자그림책 사용 실태 및 인식 연구」, 성균관대학교 석사학위논문, 2019.
- 김민정·김희영·김남연·문가영, 「유아 대상 원격교육에 대한 유치원 교사의 인식 탐색」, 『한국유아교육연구』 22(3), 2020, 201-229면.
- 김민하, 「인쇄 매체와 디지털 매체 그림책의 인터랙션 연구」, 『일러스트레이션 포럼』 42, 2015, 27-36면.
- 김지은, 「디지털 시대, 그림책과 아동문학에 나타난 구술 서사의 귀환」, 『아동청소년문학연구』, 25, 2019, 325-361면.
- 김진곤, 「디지털속성에 따른 전자그림책 표현방식의 특징」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』 67(0), 2019, 404-417면.
- 문영순·강은진, 「그림책의 크로스 미디어 프로덕션 연구」, *Journal of Digital Interaction Design* 16(2), 2017, 57-70면.
- 문영순·최유미, 「유아를 위한 전자그림책의 상호작용성에 의한 디지털 문학표현에 관한 연구 -NOSY CROW의 신데렐라를 중심으로-」, 『디자인융복합연구』 11(3), 2012, 93-109면.
- 박나영, 「멀티미디어 콘텐츠를 적용한 유아용 앱북의 사용자 행태 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2013.
- 박민선, 「종이그림책과 전자그림책 매체가 어머니-유아 읽기상호작용 및 유아의 어절수에 미치는 영향」, 연세대학교 석사학위논문, 2014.
- 박영숙·김낙홍·신미영, 「코로나19로 인한 유치원 원격교육의 연령별 학급에 따른 실태 조사」, *幼兒教育學論集* 25(1), 2021, 225-249면.
- 박종명, 「전자책 활성화를 위한 스택콘텐츠 활용 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2015.
- 백은영·김혜숙, 「수업에서 유아반 교사들의 디지털 매체 활용 현황」, 『미래유아교육학회지』 28(3), 2021, 67-96면.
- 성대훈, 「스마트 미디어시대의 전자책 이용의도 및 채택결정요인에 관한 연구」, 중앙대학교 박사학위논문, 2011.
- 안은지, 「유튜브 북큐레이션 콘텐츠가 지각된 유용성 및 구매의도에 미치는 영향」, 경희대학교 석사학위논문, 2021.
- 이하나·왕린, 「디지털 콘텐츠 매체 유형별 유아의 그림책 유도성 연구」, 『예술인문사회융합멀티미디어논문지』 7(5), 2017, 73-82면.
- 조운주, 「유아교육에서의 원격수업과 디지털 테크놀로지의 활용」, 『육아정책포럼』 69, 2021, 7-14면.
- 최준호·최원태, 「전자책의 현황과 활용에 관한 연구동화와 독서치료를 중심으로」, 『동화와번역』 26, 2013, 389-408면.
- 하광수, 「디지털과 아날로그 콘텐츠 융합을 통한 어린이 그림책 만들기 활동방법」, 『한국콘텐츠학회논문지』 20(2), 2020, 51-59면.
- 허정은, 「팝업북과 앱북으로 만든 어린이그림책」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2012.
- 황상미, 「상호보완적 관계를 위한 디지털 그림책의 인터랙션 디자인 연구」, 한양대학교 박사학위논문, 2018.
- Nikolajeva, M., *Aesthetic Approaches to Children's Literature: An Introduction*, Maryland: Scarecrow Press, 2005, 조희숙 역, 『아동문학의 미학적 접근』 교문사, 2009.
- Sipe, L., *Storytime: Young children's literary understanding in the classroom*, Teachers College Press, 2008, 서정숙 역, 『유아교사의 그림책 읽어주기』 창지사, 2011.



2022 겨울 학술대회



지정 및 종합토론

토론 : 한명숙(공주교대),
박현숙(춘천교대),
박유신(서울석관초)

<디지털 시대의 어린이와 문학적 경험의 변화> 에 관한 토론문

한명숙(공주교육대학교)

1. 발표문의 문제의식과 연구 내용

- ★ 디지털 시대의 어린이가 가지는 문학 경험 반추
- ★ 팬데믹 속에서 현실로 나타나는 아동의 문학 경험 변화와 이동 방향 탐구
- ★ 어린이의 읽기, 쓰기, 독서 경험에 대한 최근의 양적 연구 자료와 통계 분석 기반 논의
- ★ 디지털 기기를 통해 유행을 만나는 경험 등 어린이의 다양한 문학 경험 자료 분석

1. 서론: 팬데믹과 문학적 순간의 이동

2. 본론 1: 디지털 시대 어린이의 쓰기와 읽기

가. 어린이의 쓰기

나. 어린이의 읽기

3. 본론 2: 비대면/대면 교육 환경과 문학적 상호작용

가. 대면 수업의 경험을 이어가는 원격 수업 : 온작품 읽기 원격 수업 사례

나. 비대면 수업의 새 모델을 만들어가는 디지털 리터러시 교육: 디지털 리터러시 사례

4. 결론: 더 많은 문학을 더 다양한 방식 안에서 어린이에게

▼ 향후 연구 과제 ▼

▶ 문학 경험으로서의 쓰기와 ‘창작’ 사이

▶ 문학 경험으로서의 읽기와 ‘감상’ 사이

‘본론 1’에서는 어린이의 쓰기와 읽기에서 ‘문학 경험’과 ‘문학적 순간’을 분석해 내고, ‘본론 2’에서는 원격 수업과 비대면 수업으로부터 어린이의 ‘문학 경험’과 ‘문학적 순간’을 분석해 냈다. 자료에 나타난 독서 경험과 문학 경험의 혼재 속에서 문학 경험에 집중하였다. 디지털 리터러시 교육의 사례를 제시하여 어린이의 독서와 문학 경험을 논의하였다.

2. 논의

(1) 디지털 시대, 문학 경험, 문학적 순간의 개념과 의의

“팬데믹이 가져온 상황은 어린이가 경험하는 문학적 순간을 디지털 공간 속으로 본격 이동시키는 촉진제가 되었다”라는 견해에 공감한다. 코로나 이후에 디지털 미디어의 가상공간에서 이루어지는 문학 경험이 많아졌음이 분명하다. 이제는 디지털 시대를 넘어 메타버스의 가상공간 시대이기도 하다. 그렇기에 발표문의 기반이 되는 ‘디지털 시대’가 어떤 개념인지 더 명료하게 알고 싶다. 서론에서 밝힌 바와 같이 우리는 2000년 전후 시기부터 디지털 시대의 어린이를 논의해왔고,⁶⁵⁾ “아날로그적 방식”과의 차이를 넘어 보는 ‘디지털 시대’만의 독자성이 있을 것이다. 또, 발표문에서 ‘디지털 공간’에 집중하면서도 팬데믹과 디지털 시대가 긴밀하게 맞물

65) 2003년 10월 18일, 한국문학교육학회 제32회 국제학술대회에서 “가상 공간을 활용한 아동문학교육의 전망”이 발표 주제 중에 소주제 하나로 기획되었다. 실제 발표는 ‘미디어 문학 환경의 아동문학교육’으로 이루어졌다.

리는 논의를 읽을 수 있어, ‘디지털 시대’의 개념이 논의의 중요한 기반이자 이론적 배경이기도 하다. 그 개념의 보완 및 새로운 개념 역을 만들 아이디어를 청하는 바이다.⁶⁶⁾

‘문학 경험’과 ‘문학적 순간’의 개념도 구체화하여 설명해 주시길 바란다. 특히 ‘문학적 순간’에 관해서는 ‘문학 경험’과는 다른, 어떤 독자적인 사고와 정서 작용이 일어 일어날 것 같은, 이를테면, 정서적 특이성이 발생할 것만 같은, 그런 오묘한 순간을 상상하게 하는 특별한 개념을 기대하게 된다.

(2) 디지털 시대, 문학 경험, 문학적 순간과 팬데믹의 관계 및 확장성

발표문의 주요 내용은 연구 자료에 팬데믹 상황을 맞이한 초등학생의 읽기와 쓰기 현상에 대한 소개와 비평 및 해석으로 읽힌다. 이를 수렴하여 몇 가지 결과와 결론으로 제시하기는 쉽지 않을 것이다. 거기에 팬데믹 상황의 특수성을 함의해야 하기 때문이다. 따라서 ‘디지털 시대’와 ‘문학 경험’, ‘문학적 순간’이 팬데믹과 형성하는 관계에 관해서 보완을 청한다. 토론자로서 예상하기로, 발표자께서 생각하는 디지털 시대와 팬데믹과의 관계가 팬데믹 이전에 이미 와 있었던, 이미 경험하고 있었던 디지털 시대와 어떤 차별점이 있다고 본다. 팬데믹과 관련하여 세울 수 있는 어떤 새로운 개념 역이 가지는 팬데믹과의 관련성을 구체적인 예시와 함께 듣고 싶다.

(3) 변화의 구체성과 그에 따른 주장

코로나 현실에서 어린이들이 가상의 공간에서 문학 경험을 축적해 나가고 있는 현실을 부정할 수 없다. 아동문학과 아동문학교육은 변화를 탐구하고 그로부터 과제 및 시사점을 찾아야 한다. 타당하고 객관적인 자료와 통계가 이를 뒷받침한다. 그런데 발표문에 제시한 통계 자료는 ‘디지털 시대’와 ‘팬데믹’이라는 변인이 어린이의 독서와 문학 경험에 미치는 영향 관계를 드러내기엔 한계를 보인다. 전자책으로의 이동이 2017년 이전부터 시작된 경향이 기도 하거니와, 그 변화를 학년, 학교급에 따라 따져 본 결과가 결론과 부합해 보이지도 않기 때문이다.

“더 많은 문학을 더 다양한 방식”으로 제공해야 한다는 결론이 가진 구체성에 관해서도 부연을 청한다. ‘체계적이고 질적인 연구의 필요성을 강조’하려는 것이 발표문의 주장은 아닐 것이다. 3장 2절에서, ‘비대면 환경에서 이루어지는 문학적 경험들이 신선한 즐거움과 성장이 되도록’ 지원해야 한다는 주장을 읽을 수 있으나, 여기에서 펼친 논의는 제목에 나타난 바와 같이, ‘디지털 리터러시 교육’이 비대면 수업의 새 모델을 만들어가는 사례의 천착이 아닐까 한다. 이 발표문으로 2003년에서 더 나아가 우리가 알게 될 새로운 시대가 궁금하다.

3. 변화의 시대와 새로운 미래, 아동문학의 전망

66) 김지은의 논문, 「디지털 시대, 그림책과 아동문학에 나타난 구술 서사의 귀환」 (『아동청소년문학연구』, 제25집, 한국아동청소년문학학회, 2019)에서도 이 개념을 읽기 어려웠다. 다만, ‘디지털 미디어’(p. 329)의 언급에 주목하면 서, ‘디지털 미디어’와 더불어 살아가는 시대를 상상해 보았다.

어린이들의 문학적 경험이 디지털 미디어 플랫폼의 확장과 함께 다양한 변화의 지점을 맞이한 현실의 포착에 동의한다. 발표문에 나타난 자료와 논의에 공감한다. 발표문 형식이 전통적, 혹은 고답적인 데서 벗어난 새로운 방식이어서 논리를 이해하는 데 다소의 어려움이 있었고, 이에 따른 오독의 우려를 지울 수 없다. 연구의 목적과 필요성, 연구 내용과 방법의 기반이 되는 이론적 토대를 과감히 벗어던지고, 자료 제시와 인상적 분석 중심으로 논의를 전개하는 독자적인 체제가 새로웠다. 기존의 논문 양식이 가진 문법 틀에 얽매어 연구 논문과 연구 보고서 사이를 오가는 사유의 흐름을 해매던 어느 순간에, 소위 ‘틀딱’을 떠올렸음도 고백한다. 변화의 시대가 주는 전망이다.

♠ 토론자의 한계를 청중의 질문과 논의로 열어 주시기를 기대합니다. 고맙습니다.

‘디지털 시대 옛이야기의 변용과 확산’에 관한 토론편

박현숙(건국대)

이 글은 구술에서 문자를 넘어 이제는 디지털로 옛이야기를 향유하는 시대에 옛이야기의 현 재적 존재 양상을 살피고 있습니다. 디지털 시대에 반드시 살펴야 할 대상으로서 시의적절한 연구주제라 생각합니다. 개인적으로 요즘 디지털을 통한 옛이야기 향유 방법에 관한 고민을 하는 가운데 옛이야기 관련 다양한 콘텐츠 사례를 접할 수 있게 기회를 준 발표자에게 감사 인사를 전합니다.

1. ‘옛이야기’ 자료 성격과 범주의 문제

◦ 2장에서 제시한 옛이야기 레퍼토리 유형은 ‘①전기문’(발표문 2쪽, ‘근대계몽기부터 일제 강점기 사이에 주목할 만한 텍스트 유형은 옛이야기가 아니라 전기문이다.’, ‘애국 위인들을 소설화한 위인전’, ‘위인전류의 소설 (중략) 근대계몽기 초기의 교재에 등장하는 전기문’) 과 실화 바탕의 역사동화(『백 년 동안 핀 꽃』, 『도자기에 핀 눈물꽃』) ②설화 재화 형태(전래동 화, 지역전설 그림책, 구술자료) ③설화 각색 형태(대구광역시교육청 책쓰기 프로젝트 출판물 (59편), ③설화 창작 형태(『연극에 풍덩! 옛이야기』 창작 극본집)까지 다양합니다.

먼저 ①에 해당하는 전기문(근대계몽기 초기의 교재에 등장하는 전기문), 실화 바탕의 역사 동화(『백 년 동안 핀 꽃』, 『도자기에 핀 눈물꽃』)를 옛이야기로 분류할 수 있는지 의문입니다. 인물전설적 내용과 형식을 갖추었다면 옛이야기 분류에 문제가 없겠으나 『백 년 동안 핀 꽃』, 『도자기에 핀 눈물꽃』은 역사동화의 성격이 강해 보입니다.

2. 2장과 3장 구성 기준의 모호성

◦ 2장의 2.1은 옛이야기 형태는 재화 방식으로 통일되어 있으나 시기(근대-현대)와 표현방 식(문자-영상)이 혼재되어 있고, 2.2는 시기는 현대, 표현방식은 문자로 통일되어 있고, 옛이 야기의 형태(재화, 각색, 창작)는 혼재되어 있습니다. 3장 디지털시대의 옛이야기는 표현방식 은 디지털 영상이고 형태와 구성 방식의 특성은 재화와 각색 형태입니다.

	자료 시기	옛이야기 형태	표현방식
2.1. 레퍼토리 지속	근대에서 현대	재화(전래동화)	문자에서 디지털 영상
2.2. 레퍼토리 변화	현대	재화, 각색, 창작	문자
3. 디지털 매체 옛이야기	디지털(현대)	각색	디지털 영상

2.2.에서의 각색 옛이야기와 3장에서 제시한 각색 옛이야기의 구성 방식에 있어서 어떤 차 이가 있는지 궁금합니다. 문자와 표현(향유)방식의 차이가 있을 뿐 새로운 형태의 옛이야기라 는 이야기 성격은 동일합니다. 따라서 근.현대에서 디지털시대에 이르기까지의 옛이야기 형식, 내용적 변화 추이와 특성이 선명하게 드러날 수 있도록 구성 기준을 명확하게 하고 자료 나열 방식의 내용의 재구조화가 필요하지 않을까 싶습니다.

예를 들어 옛이야기 형태를 기준으로 삼게 되면 2장 2.1에 제시된 자료를 기반으로 문자시 대에서 디지털시대까지 재화 형태의 변함없는 설화 본연의 서사를 향유하는 레퍼토리 지속의 경향을 살피고 2.2에 제시한 재화된 지역설화는 재화 형태의 레퍼토리 지속의 범위에서 확장

되는 추세와 재화 형태의 레퍼토리 지속의 당위성을 제시할 수 있을 것 같습니다. 2.2에는 각 색과 창작 옛이야기의 형태 변화 추이를 문자와 디지털 영상까지 아울러 살핀 뒤, 3장에서 디지털 매체 옛이야기 고유의 특성을 살피면 어떨까하는 생각을 해봤습니다.

◦ 3장에서 3.1과 3.3과 3.4는 디지털 옛이야기의 서사가 어떻게 구성되었는지 그 특성을 분석한 데 비해 3.2는 등장인물의 이미지 특성을 분석하고 있고 이 역시 재구조화가 필요해 보입니다.

3. 소개한 디지털 옛이야기의 사례를 보면 향유자들의 흥미를 끌 수 있는 요소도 많고, 옛 이야기책이 지닌 향유자와의 쌍방향 소통의 한계를 극복할 수 있는 요소도 지니고 있어서 디지털 공간은 옛이야기 구술문화를 회복시킬 수 있는 새로운 이야기판으로서의 가능성이 보입니다. 또한, 동일 작가의 제작물이라도 서사의 질적 수준이나 완결성의 편차가 커서 서사적 한계도 눈에 띄었습니다. 이글에서는 디지털 옛이야기의 현황은 잘 제시되어 있으나 디지털 옛이야기의 가치나 의의, 한계에 대한 언급이 없어서 여쭙습니다. 연구자가 생각하는 디지털 옛이야기의 의의와 한계를 간략하게 말씀해 주세요.

4. 3.3에서 인터랙티브(interactive) 동화로 여러 콘텐츠를 소개하고 있습니다. 이중 리틀투니 <방귀쟁이 며느리>의 경우 각주에 소개한 사례는 서사의 분기점에 따른 선택지가 제시되지만, 실제로 시청자가 1과 2의 선택지에 따른 2편의 전래동화와 각색동화를 시청할 뿐, 시청자가 직접 선택지를 선택할 수는 없었습니다. 그리고 각주 10)과 11)의 사례는 기사문으로만 정보가 제공되어 있어서 실제 어떻게 구현되고 참여자의 참여도의 비율은 어느 정도인지 궁금합니다. 연구자가 검토한 자료 중 소개해 줄 자료가 있다면 소개부탁드립니다.

「디지털 그림책의 인식과 활용에 관한 연구 — 유아교육 현장을 중심으로」 토론문

박유신⁶⁷⁾

그림책은 가장 고전적인 미디어이지만 최근 들어 점점 더 모든 세대의 독서경험에서 중요하게 인식되고 있습니다. 인쇄문화 시대의 어린이를 위한 미디어가 디지털 미디어 시대에 오히려 더욱 사랑받고 교육적 중요성이 강조되는 이유는 여러 가지가 있겠지만 그림책이 ‘종이책’이라는 전통적 미디어인 것은 그 중에서도 중요한 이유일 것입니다. 그러나 디지털 미디어의 발달과 환경의 변화에 따라 그림책 역시 디지털 미디어에 기반한 다양한 형식으로 만들어지며 다양한 멀티미디어 경험을 제공하고 있습니다. 종이책의 장점과 인기에도 불구하고, 디지털 미디어로의 전환은 어린이-교육 미디어에서의 큰 흐름으로, 이를 고려한 미디어 리터러시 교육이 교사와 양육자 어린이 모두에게 필요한 시점입니다. 유아 교사의 디지털 그림책에 대한 인식과 활용을 분석한 김현경 선생님의 「디지털 그림책의 인식과 활용에 관한 연구 --유아교육 현장을 중심으로」는 향후 디지털 미디어 기반 어린이 콘텐츠 연구 및 교육, 개발 모두에 있어 의미 있는 기초 연구가 될 것이라고 생각합니다. 본 토론자는 발표문을 바탕으로 유아 교사의 디지털 그림책의 인식과 활용과 관점으로 다음과 같은 문제를 생각해 보았습니다.

첫 번째, 유아교육환경에서 디지털 그림책에 대한 인식은 아직 기초적인 차원으로, 디지털 그림책의 개념이나 교육적 의미, 양질의 작품에 대한 소개나 멀티미디어의 특성, 수업 적용 방안 등에 대해 좀 더 전문적인 차원에서 교사교육이 이루어질 필요가 있다고 보여집니다. 문항 별로 나타난 결과를 종합해 보면, 유아 교사들은 스스로의 편의에 의해서나 비대면 상황의 여건을 고려하여 디지털 그림책을 선택하고, 유튜브의 그림책 영상이나 포털의 웹북을 사용하였습니다. 이는 양질의 디지털 그림책이 가진 멀티미디어 고유의 특성을 반영한 작품을 선택하거나 활용하기보다는 책 읽어주기 영상 등의 수업상의 편의성을 고려한 단순 미디어 변환 콘텐츠에 가깝다고 보여집니다. 특히 유튜브의 그림책 영상의 경우 저작권 침해가 우려되는 개인 미디어의 영상이 많은 수를 차지하는 것으로 알고 있습니다. 이러한 점들은 디지털 그림책 등의 멀티미디어 기반 유아교육에 있어 교사교육에서 보다 적극적 접근이 필요하다는 결과로 보였습니다.

두 번째로 디지털 그림책과 관련하여 이러한 대안적 선택이 일어나는 경우는 디지털 미디어에 대한 유아 교사들의 막연한 두려움과 관련되어 있다는 점이 눈에 띕니다. 교실에서 디지털 그림책을 활용하지 않는 이유로 교사가 읽어주는 것이 더 유익

67) 서울석관초등학교 교사, 경인교대미디어리터러시연구소 연구원

하다, 미디어 노출 부작용이 우려된다 등의 답변들은 디지털 미디어와 관련하여 질적 접근보다는 스크린타임을 우려하는 교사들의 인식과 관련되어 있어 흥미로웠습니다. 이는 유아 교사를 대상으로 한 미디어 리터러시의 역량 강화 교육이 필요하다는 시사점으로 보여집니다.

세 번째로는 디지털 그림책의 개념과 범주를 어떻게 나누고, 그 중요성을 어떤 관점에서 평가하는가도 중요한 문제라고 생각합니다. 본문에도 언급하셨듯 오늘날의 디지털 미디어 기반 콘텐츠는 ‘그림책’의 범주를 넘어 디지털 미디어에 특화된 경험을 제공하고 있으며 이는 점점 발전하는 양상을 보이고 있습니다. 물론 20세기 초부터 이미 실사영화 및 애니메이션 등으로 그림책의 멀티미디어적 변환은 진행되었습니다. 그림책을 원본으로 한 미디어 변환 작품은 그 중 많은 수를 차지하지만 오리지널 디지털 미디어 콘텐츠 또한 비중이 큼니다. 때문에 본 조사에서의 응답 중 많은 교사들이 디지털 그림책의 활용이나 감상 방법 등 감상 및 본격적인 교수·학습보다는 개념에 대해 더 알고 싶다(37.5%)라고 답한 것은 ‘디지털 그림책’이란 범주는 어떻게 구성되며, 왜 중요한지 궁금함을 표시한 것도 하나의 이유라고 생각합니다.

위와 같은 소감을 중심으로 발표자에게 다음과 같은 질의를 드립니다.

1. 연구자께서 생각하시는 ‘디지털 그림책’의 개념과 교육적 의미에 대해 더 들어보고 싶습니다. 원본이 그림책이거나 디지털 미디어로 만들어진 그림책, 가장 많이 언급된 유튜브의 그림책 읽기 채널을 포함한, 책읽기 경험을 디지털적으로 전환한 작품의 범주 및 교육적 장점, 그리고 특별히 이 디지털 미디어들이 ‘그림책’으로 명명되는 이유도 궁금합니다.
2. 많은 응답은 ‘디지털 그림책’을 사용하지 않는 이유로 디지털 미디어에 대한 두려움을 암시하고 있습니다. 이는 디지털 그림책 뿐 아니라 향후 디지털 교과서 도입이나 어린이의 디지털 경험과 관련하여 중요한 문제가 될 것이라고 생각합니다. 이 답변에 대한 선생님의 견해가 궁금합니다.
3. 권장하는 양질의 ‘디지털 그림책’의 방향을 말씀해 주시면 감사하겠습니다.

본 논문을 재미있게 읽었습니다. 또한 교사들의 반응에 있어서는 설문 전의 사전 인터뷰가 상당히 흥미로워서 향후 연구자의 완성된 연구가 더욱 기대됩니다. 감사합니다.



2022 겨울 학술대회



총회 및 연구 윤리 특강

총회 및 연구 윤리 특강

제1장 총칙

제1조 (목적)

본 규정은 학회의 학술 연구 활동에서 연구자, 편집위원, 심사위원이 준수해야 할 연구 윤리 규정을 공포하고, 연구 부정행위가 발생했을 경우 이를 신속하고 공정하게 검증하기 위한 연구윤리위원회의 설치 및 검증 이후의 후속 조치 사항 등을 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (적용 대상)

본 규정은 학회의 모든 회원과 본회의 학회지나 기타 학술 간행물에 투고한 자, 학술대회 등에서 발표한 자에 대하여 적용한다.

제2장 연구자에 대한 윤리규정

제3조 (위조, 변조, 표절, 이중 게재 금지)

학회는 연구 수행 과정에서 행해진 ‘위조’, ‘변조’, ‘표절’, ‘이중 게재’ 행위를 대표적인 ‘연구 부정행위’로 간주하고 이를 금지한다. ‘위조’, ‘변조’, ‘표절’, ‘이중 게재’에 관한 용어 정의는 다음과 같다.

- ① ‘위조’는 연구자가 존재하지 않는 연구 자료 또는 연구결과를 허위로 만들어 내는 행위를 말한다.
- ② ‘변조’는 연구자가 연구자료, 연구과정, 연구결과 등을 인위적으로 조작하거나 임의로 변형·삭제함으로써 연구내용 또는 결과를 왜곡하는 것을 말한다.
- ③ ‘표절’은 연구자가 이미 발표된 타인의 아이디어, 연구내용, 연구결과 등을 정당한 승인 또는 인용 없이 무단으로 도용하는 것을 말한다.
- ④ ‘이중 게재’는 연구자 본인이 이미 발표한 동일한 연구 결과를 인용 표시 없이 중복하여 게재하는 것을 말한다. 이미 출판된 논문이나 책의 일부가 저자의 승인 하에 다른 편저자에 의해 선택되고 편집되어 학술지의 특집호로 게재되는 경우에는 이중 게재로 간주하지 않는다.

제4조 (저자 표기)

- ① 저자는 연구에 실제적으로 참여한 자만 인정받는다.
- ② 공동 저자인 경우, 상대적인 지위나 직책에 관계없이 연구 내용이나 결과에 대하여 기여한 정도에 따라 제1저자를 정한다.

③ 연구에 실질적으로 기여한 자에게 저자 자격을 부여하지 않거나, 연구에 참여하지 않은 자에게 예우나 감사의 표시를 이유로 저자 자격을 부여해서는 안 된다.

제5조 (인용 및 참고 표기)

① 타인의 아이디어, 고유한 용어, 데이터, 분석 체계 등을 활용하는 경우 반드시 원저자와 출처를 밝혀야 한다.

② 원저자와 출처를 밝혔더라도 인용 표시 없이 상당히 많은 양을 그대로 옮기는 경우 연구 부정행위로 간주한다.

③ 자신이 발표한 논문이나 저서라고 하더라도 반드시 출처를 밝히고 인용해야 한다.

제3장 편집위원회에 대한 윤리규정

제6조 (편집위원의 책무)

① 편집위원회는 투고된 모든 논문을, 투고자의 성별, 연령, 인종, 소속 기관, 개인적인 친분 등과 상관없이 공정하게 취급해야 한다.

② 편집위원회는 투고된 논문이 객관적인 평가를 받을 수 있도록 심사위원을 선정해야 하며, 게재 여부의 판정 과정에서 공정성을 유지해야 한다.

③ 편집위원회는 편집 과정에서 대상 논문의 저자 및 내용에 대한 비밀을 지켜야 한다.

편집위원회는 게재 예정인 논문이라고 하더라도, 발표 전에 저자의 동의 없이 임의로 인용해서는 안 된다.

④ 편집위원회는 심사과정에서 연구 부정행위가 제보될 경우, 이를 연구윤리위원회에 신속하게 보고해야 한다.

제4장 심사위원회에 대한 윤리규정

제7조 (심사위원의 책무)

① 심사위원회는 개인의 학술적 지향을 떠나, 논문의 질적 수준과 규정 준수 여부를 판정 기준에 근거하여 엄격하게 평가해야 한다.

② 심사위원회는 심사 과정에서 대상 논문 내용에 대한 비밀을 지켜야 한다.

③ 심사위원회는 게재 예정인 논문이라고 하더라도, 발표 전에 저자의 동의 없이 임의로 인용해서는 안 된다.

④ 심사위원회는 심사 과정에서 연구 부정행위를 발견하는 경우, 이를 편집위원회에 신속하게 제보해야 한다.

비밀도 고민도 많은 열한살 단미의 성장 동화

80만 독자가 선택한 『아몬드』 손원평의 첫 어린이책



위풍당당 여우 꼬리

위풍당당 으스스 미션 캠프 손원평 글 * 만물상 그림

『위풍당당 여우 꼬리』는 또 다른 ‘나’를 만나는 모티프를 구미호 설화에서 가져왔다. 구미호는 지금까지 우리가 저만치 떨어뜨려 놓았던 타자이지만, 이제 여우 소녀 단미로 새롭게 태어나 인간과 비인간의 경계를 허문다. _오세란(아동청소년문학평론가)

『위풍당당 여우 꼬리』는 말 못할 비밀이 있다는 게 어떤 감정과 생각을 갖게 하는지 섬세하게 짚는다. 존재와 관계의 의미를 은유적이면서도 깊이 있게 빚어냈다. _동아일보