

EBS 라디오 ‘어른을 위한 동화’ 프로그램의 그림책 콘텐츠 및 청취자를 위한 전략 분석

Analysis on the Picture Book Contents and the Strategies for Listeners of EBS Radio Program ‘Children Books for Adults’

이란, 현은자
성균관대학교 아동청소년학과

Ran Lee(iran370@hanmail.net), Eunja Hyun(hyunej1@skku.edu)

요약

본 연구의 목적은 EBS 라디오 ‘어른을 위한 동화’ 프로그램의 그림책 콘텐츠와 청취자를 위한 전략을 분석하여 책 읽어주기 방송 프로그램들의 콘텐츠 선정과정과 매체 전달 전략의 개선점을 마련하는 일에 도움을 주고자 하는 것이다. 이를 위하여 최근 6개월 간 방송된 그림책 콘텐츠 129권을 분석대상으로 하였다. 분석도구는 니콜라예바의 사회,미학적 접근방법에서 바라본 문학 외적, 내적 요소들이었으며 분석방법은 양적, 질적 분석이었다. 우선 문학적 요소들이 현대 문학 이론의 흐름을 잘 반영하면서 특정 관점에 대한 편향 없이 균형 있게 반영되어 나타났는가를 양적으로 분석하였다. 이차적으로 청취자를 위한 매체 전달 전략을 매체 미학적 관점에서 질적으로 분석하여 주제화하였다. 그 결과와 시사점은 다음과 같다. 문학 외적으로는 특정 시대, 저자배경, 출판사, 장르 편중현상이 드러났다. 문학 내적 요소 분석의 결과는 대체적으로 현대 문학의 흐름과 경향을 잘 반영하는 그림책들이 선정되었음을 알 수 있었다. 마지막으로 시각 매체를 청각 매체로 전환하여 전달하는 과정에서 여러 가지 전달 매체 전략을 구사하고 있음이 확인되었다. 이러한 결과들을 토대로 본 연구는 이 프로그램이 청취자들에게 풍성한 문학적 경험을 제공할 수 있도록 기존의 도서선정 관행을 개선하고 매체 전달 효과들을 더욱 세련된 전략으로 연출함으로써 디지털 시대의 경쟁력 있는 서사매체로 거듭나야 함을 제안한다.

■ 중심어 : | EBS 프로그램 ‘어른을 위한 동화’ | 그림책 콘텐츠 | 문학적 즐거움 | 청각적 전달 전략 |

Abstract

The purpose of this study is to examine a direction for contents choice and transmission strategies of radio literature reading programs. For this, 129 picturebook contents used for EBS program of “children books for adults” in recent 6 months were collected and analyzed quantitatively and qualitatively based on Nicholajeva’s societal and aesthetic approach. In terms of external literary elements, there were unequal distribution of published period, nation, company and genre. In terms of literary inner factors, they were excellently reflecting the stream and the tendency of modern children literature. Finally, in the process of turning visual texts into auditory texts, the program used diverse auditory transmission strategies. Based on these results, it is suggested that this program need to take into account reforming the contents selection practice to provide abundant literary experience for listeners and sophisticating the transmission effects adapted for a digital era.

■ keyword : | EBS Program “children books for adults” | Picturebook Contents | Literary Pleasure | Auditory Strategy |

I. 서론

공영 교육 방송(EBS) '어른을 위한 동화' 프로그램은 '책 읽어주는 라디오'를 통한 독서문화 창출이라는 슬로건을 내걸고 2012년 3월부터 시작해 현재까지 방송되고 있는 책 읽어주기 청취 프로그램들 중의 하나이다. 2013년부터는 서울시 교육청과 협약하고 자체 제작한 읽어주는 동화 오디오 프로그램을 독서교육진흥의 차원에서 각 기관에 제공해오고 있다[1]. 이 방송은 엄마가 자녀에게 육성으로 읽어주는 동화 구연식의 맛깔스러운 전달 효과, 섬세한 사운드가 연출하는 다양한 재미 요소와 언어 자체가 가진 청각적 미학에 집중하도록 할 수 있다는 장점을 그 기반으로 한다. 현재는 매체 기술의 진보로 '보이는 라디오'의 효과까지 더해져서 청취자는 단순히 듣기만 하는 것이 아니라 생방송의 경우 온에어를 통하여 그림책 일부를 보면서 청취할 수 있다[2].

이 프로그램은 월요일에서 금요일까지 매주 다섯 권의 그림책과 한 두 권의 아동동화를 매일 조금씩 나누어 읽어주고 있으며 도서 선정은 출판사에서 협찬하여 보내오는 신간 위주의 도서와 청취자들의 홈페이지 신청도서, 프로그램 작가 회의 등을 통해 결정된 도서들 위주로 이루어진다는 관계자의 설명이다[3].

생방송 중 청취자는 반디라는 프로그램을 통하여 그날 방송되는 도서와 관련된 사연을 보내거나 방송 이후 홈페이지를 방문하여 게시판에 글을 남기는 방식으로 프로그램에 참여할 수 있다. 홈페이지는 현재 하루 약 200명 정도의 네티즌들이 방문하고 있으며 이들은 듣고 싶은 동화를 신청하거나 다시듣기 서비스를 이용하기도 하는 애청자들이다. 한 방송 관계자는 이들 방문자 대부분이 아동을 양육하는 부모들로서 자유로운 시간대에 자녀들에게 동화를 들려주기 위한 목적으로 이 서비스를 이용한다고 말한다[4]. 이 관계자는 이 프로그램의 청취대상은 프로그램 시작 시간에 맞춰 라디오를 작동시켜 들을 수 있는 어른들로 설정되어 있지만 어른과 함께 하는 어린이 청취율도 높은 편이라고 이해하고 있다[5]. 이 때문에 프로그램의 콘텐츠를 계획하는 단계에서 성인과 어린이를 이중독자로 설정하고 두 집단 모

두에게 유익한 내용을 선정하고자 한다고 설명한다[6].

종합해 볼 때, 이 프로그램은 성인과 아동 모두에게 유익하고 미적 감동을 줄만한 콘텐츠를 선정해야 하며 특별히 구매고객인 부모들이 자신의 자녀에게 제공하고 싶어할만한 양질의 간접 경험 내용들을 반영해야 한다고 이해된다.

이와 같이 '어른을 위한 동화' 프로그램이 유아, 초등 연령대의 자녀를 가진 부모들에게 좋은 평가를 받고 있음에도 불구하고 그동안 라디오 문학 프로그램 콘텐츠를 분석하고 연구한 사례는 없었다[7]. 그러나 그동안 교육계에서도 책 읽어주기 활동의 가치에 대한 활발한 논의가 전개되어 온 만큼 라디오 문학 읽어주기 프로그램의 접근성 및 교육적 활용도는 매우 높다고 할 수 있다[8]. 이러한 견지에서 본 연구는 먼저 니콜라예바(Nicholajeva)의 사회.미학적 접근방법을 분석도구로 하여 문학의 내적, 외적 구성요소라는 관점에서 이 프로그램에서 사용된 그림책의 문학성을 분석하고자 한다[9]. 일차적으로 문학 외적 요인을 살펴서 성인 뿐 아니라 자라나는 아동에게 반드시 제공되어야 할 풍부한 저작 배경과 다양한 관점의 콘텐츠들이 특정한 편향 없이 균형 있게 반영되었는가 하는 점을 교육적 안목으로 살펴볼 것이다. 이차적으로는, 문학 내적 요소를 분석함으로써 분석대상 문학 콘텐츠 안의 문학적 경험이 아동 문학의 현대적 전개 방향과 발전적으로 일치하고 있는 지에 대한 조망을 해 보고자 한다. 마지막으로 라디오 이야기 매체의 전달 형식과 그 전략을 매체 미학적 관점에서 질적으로 고찰해볼 것이다. 그림책 일러스트레이션의 도움이 일체 제거된 상황에서 청취자의 문학적 경험을 최대치로 이끌어내기 위한 매체 전략적 방식에 초점을 두어 분석할 것이다. 이 분석의 결과들은 각종 책 읽어주기 프로그램의 도서 선정의 방향성을 제시할 수 있으며 현재 활용되고 있는 라디오 매체의 전달 전략을 가시화해서 살펴봄으로써 미래적 매체 활용 전략화를 위한 기초를 제공할 수 있을 것이다.

본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

- 1) EBS '어른을 위한 동화' 프로그램을 문학외적 요소를 중심으로 분석한다.
- 2) EBS '어른을 위한 동화' 프로그램이 최근 방송한

그림책의 문학내적 요소를 중심으로 분석한다.

- 3) EBS '어른을 위한 동화' 프로그램의 청각적 매체 활용 전략을 분석한다.

II. 이론적 배경

1. 그림책의 구성요소와 문학성

그림책은 글과 그림이 함께 의미구성에 동력하는 문학이다. 그림책의 그림은 글에 대한 묘사나 재현 뿐 아니라 고정과 중계를 통해 의미 구성에 관여하고 때로는 그림 자신이 의미의 주체가 되기도 하면서 독자적인 의미를 만들어낸다[10].

그러나 라디오 매체는 그림책의 시각 텍스트를 제공하지 않는 상태에서 소리만으로 내용을 전달하는 특성을 가진다. 본 연구는 이러한 청각적 리터러시의 관점에서 그림책 감상을 조명해 보고자 한다는 점에서 그동안의 그림책 연구와는 차별성을 가진다. 그림책의 그림 텍스트들이 의미구성에 적극적으로 참여하는 의미형성 단위임을 감안할 때 이러한 반쪽 의미요소를 생략한 채 소리만으로 문학적 전달을 가능하게 하는 데에는 다층적인 전달 전략들이 존재할 것이다. 본 연구는 라디오 책 읽어주기 프로그램들이 관행적으로 활용해오고 있는 소리 전달 방식의 한 예를 가시화하여 제시함으로써 좀 더 발전적이고 효과적인 서사 전달 전략을 개발하는데 일차적인 도움을 제공할 수 있을 것이다.

또한 그림책의 구성요소는 사회·미학적 접근방법으로도 규명된다. 그림책이 문학적성을 가진다는 것은 문학의 안과 밖, 즉 내용과 형식 모두에서 미적 가치가 드러난다는 것이다[11]. 전달하고자 하는 메시지는 당대 사회를 의미 있게 담아내고 있어야 하며 이를 또한 완결성 있는 양질의 문학 형식에 담아 제시해야 한다. 이처럼 문학적성을 갖춘 그림책이라야 독자에게 미적 감동을 전달하고 문학적 감수성을 길러줄 수 있기 때문이다. 이러한 문학적성을 평가할 수 있는 척도로 니콜라예바(Nicholajeva)는 저자배경, 장르, 플롯, 시공간, 인물, 내레이션, 매체 등을 제시하였다[12]. 그의 이론에 따르면 이러한 문학적 요소들에 대한 논의는 기존의 아동문학

의 가치를 논의함에 있어 주제와 교육성만을 강조하던 시대로부터 보다 발전된 형태의 문학접근방법이다. 그는 아동문학이 예술적 수단의 발달 면에서 주류문학, 즉 성인 문학에 뒤떨어져 있다고 이해하고 다중성, 상호주관성, 메타픽션, 중첩성 등의 예술 기법을 아동문학 안에서도 논할 수 있어야 한다고 역설한다[13].

본 연구는 니콜라예바가 제시한 문학적 요소를 문학 외적 요소와 내적 요소로 구분하고 먼저 문학 외적 요소로서 저작 배경, 출판 배경, 출판 시기, 장르 등을 적용하여 분석하였다. 외적 요소들은 문학의 내용과는 직접적인 관련은 없지만 문학의 주제와 사회적 가치를 결정하고 문학 해석에 중요한 영향을 미친다. 니콜라예바에게 이 요소들은 현대 사회의 가치, 즉 다문화적 이해, 이데올로기적 가치와 평등성의 구현, 문학 양식의 다양화와 중첩 등을 지향하고 있을 때 바람직한 것으로 이해된다[14].

또, 문학 내적 요소에는 인물, 플롯, 배경, 시점(내레이션)이 해당되는데 그림책이 좋은 문학적 형식을 지녔다는 것은 이러한 문학 내적 요소들을 아동의 흥미와 눈높이에 맞추어 제시하면서도 이를 미학적으로 형상화하는 일에 성공했다는 뜻이다[15]. 많은 문학 연구들이 이러한 문학적 요소들의 미적 가치를 분석함으로써 그 문학적 가치를 평가했다는 사실은 이러한 이해를 타당하게 한다[16][17].

포스트모던 시대로 오면서 미적 형식에 대한 이해에도 많은 변화가 있었다. 포스트모던 문학의 미적 형식의 특징은 문학적 요소들의 다양한 전개, 해석적 다중성, 주제의 불확정성, 해체와 상호주관성 등으로 요약할 수 있다[18]. 이러한 현대 문학 경향은 그림책에도 그대로 적용되어 나타나고 있다. 그림책의 독자인 아동은 이러한 그림책과 함께 놀면서 다중적이고 모순된 해석을 할 수 있게 되며 그림책의 공저자가 되어 주체적이며 비판적인 관점을 가지게 되고 열린 사고를 독려 받게 된다는 점에서 그 교육적 효과를 논의할 수 있다[19].

이러한 문학의 내적, 외적 요소들과 현대 문학의 흐름에 대한 이해를 가지고 본 연구는 EBS '어른을 위한 동화' 프로그램이 선정한 도서들에 나타난 다양한 문학

적 요소들을 분석함으로써 이 프로그램이 문학적 편향성이 없는 균형 잡힌 시각을 반영하고 있는가 하는 점과 현대 문학 이론의 관점에서 미적 가치가 구현되어 있는가 하는 점을 논의할 것이다. 이러한 논의는 문학 교육이라는 관점에서 이 프로그램을 청취하는 성인과 아동이라는 이중독자가 미적인 감수성을 고양할 수 있도록 프로그램의 방향성을 개선하는 데에 도움을 주게 될 것이다.

2. 서사매체 변용과 교육적 효과

스토리텔링은 이제 인쇄매체가 아닌 다양하고 통합적인 디지털 융합 매체 속에서 그 정체성을 찾아가고 있다. 이로써 같은 스토리를 말하고 있더라도 서로 다른 서사매체의 제각기 다른 미학적 특성을 논의해야 하는 시대에 이르렀다. 이 같은 서사매체의 변용, 확대 및 융합 현상은 현대 문학 교육의 한 분야로 점점 포섭되어가고 있다[20].

그러나 이처럼 다양한 매체로 확장되어 가는 문학 교육 텍스트 중 서사양식을 청각적 매체로 전환하여 교육하는 것에 대한 매체 미학적 연구는 유독 부족했다. 니콜라예바는 매체미학 연구에 있어 주로 아동 문학의 영화화라고 하는 매체변환에 초점을 맞추었다. 그는 시각의 3차원화, 청각의 첨가, 에피소드의 추가나 삭제 등의 변화는 일반적이며 주제, 플롯, 주인공 캐릭터의 변화 등도 스토리 해석을 조정한다고 설명하고 있다[21]. 그림책 역시 시각 텍스트로서의 서사 전달 방식이 '읽어주기'라고 하는 청각적 방식으로 대체될 때는 많은 매체 전환의 변화들이 발생한다고 이해할 수 있다.

한편, 이야기 청취가 아동에게 미치는 교육적 가치는 그동안 많은 조명을 받아왔다. 그 가치로는 먼저 문자에 대한 관심의 증가, 어휘 발달, 이야기 구조에 대한 이해, 이야기 이해도와 회상능력의 발달 등을 들 수 있다[22]. 또 책을 읽어주는 활동은 아동의 이전 경험과 책에서 얻은 정보를 연결하며, 정보를 재구성하도록 돕는다고 이해되어 왔다[23]. 이외에도 문자언어의 시공을 초월한 탈맥락적 특성을 배우도록 하며 학교 읽기교육에서의 성공을 돕는다[24]. 특히 아동의 시기에 성인과 함께 그림책을 읽으면서 듣는 경험은 위와 같은 인지적

효과 이외에도 즐거움을 제공하고 평생에 걸쳐서 독서를 즐기는 태도를 형성하며 읽기에 대한 흥미를 높여주는 등, 정서와 태도 면에서도 많은 효과를 창출한다[25][26]. 또, 읽는 방식들과 읽어주는 방식에 따라서도 그 읽기의 효과성은 인지적, 정서적, 행동적 측면 모두에서 서로 다르게 나타난다[27][28].

이러한 점에서 매체 자체와 그 특수한 전달 방식은 메시지와 교육적 효과 모두에서 중요하게 작용한다고 할 수 있다[29]. 실제로 여러 연구들이 두 작품이 동일한 서사의 주제와 내용을 담고 있더라도 전달 매체가 달라지면 독자에게 다른 의미의 기표와 기의를 제공한다고 결론짓고 있는 점은 이를 지지한다[30][31].

그동안의 매체 변용 연구들은 평면적 서사 매체를 3D로 영상매체화 할 때 발생하는 효과에 대한 연구들이 대부분이다. 웹툰의 스토리를 영화화한 특정 작품을 질적으로 고찰한 한창완 등의 연구는 매체를 변용하는 일에는 반드시 연출적 요소가 가미될 수밖에 없으며 새로운 스토리텔링 기법이 필요하다고 하였다[32]. 캐릭터군을 단선화하고 서사구조를 변화시킨 등의 기법이 그것이다. 마찬가지로 김민정 등의 연구도 동화를 애니메이션화 함에 있어 매체기법변화에 주목한 연구다[33]. 김일태 등의 연구도 소설을 영화화한 매체변화의 기법 중 특히 카메라 등의 영상기법 중심으로 분석하여 제시하였다[34]. 이들 연구는 영상 매체의 특징 자체를 탐구하면서 매체 변용 기술의 가능성을 서사 면에서, 변환기법 면에서 탐구한 연구들이다. 본 연구는 라디오 매체로의 변환과 그 청각적 전달의 특성을 탐구하되 아동에게 사고력, 흥미와 미적 즐거움을 고양시켜주는 전략들에 초점을 맞춘 연구라는 점에서 좀 더 교육적 관점을 견지하게 될 것이다.

III. 연구방법

1. 연구대상 및 방법

본 연구를 위해 분석자는 EBS '어른을 위한 동화' 프로그램의 방송분 중 2013년 11월부터 2014년 4월 말까지 6개월 간 읽어 준 총 129편의 그림책을 분석대상으

로 확정하였다. 수집된 그림책을 대상으로 먼저, 도서의 출판년도와 저자의 주 활동지역, 출판사 등의 문학외적 요소들을 도서 자체에 텍스트화 된 정보와 인터넷 도서 판매 사이트를 통해 수집 및 분석하였다. 또 도서의 문학 내적 요소는 분석자가 그림책 콘텐츠를 깊이 있게 읽으면서 2차로 분석되었다. 이는 모두 Excel 프로그램을 통하여 종합되어 기술통계 과정을 거쳤다. 마지막으로 콘텐츠 전달 전략에 대한 3차 분석은 분석자가 EBS '어른을 위한 동화' 프로그램 다시듣기 서비스를 통해 그림책 읽어주기 콘텐츠 부분만을 편집하여 들으면서 대상 그림책 콘텐츠와 비교하는 작업을 통해 수행되었다. 먼저 전달 전략적 세부 효과가 청취 상황에서 즉각적으로 기록되었고 이 기록된 효과들은 전체적으로 종합되어 코딩 작업을 거쳤다. 이후 주제화, 항목화 과정을 거쳐 질적으로 분석 기록되었다.

2. 연구절차 및 분석 준거

위의 연구문제를 위하여 먼저 도서 정보를 수집되었고 앞에서 제시한 니콜라예바의 사회.미학적 접근방법에 토대를 두고 문학 내적, 외적 요소들이 양적, 질적으로 분석되었다. 분석결과와 구체적인 의미와 평가는 각 연구결과와 함께 제시되고 논의되었다. 첫째, 저자배경, 출판년도, 출판사 등의 문학 외적 요소들이 분석되었다. 둘째, 깊이 있는 탐독을 통하여 그림책의 문학 내적 요소들이 집중적으로 분석되었다. 마지막으로 분석대상 그림책 읽기와 프로그램 다시듣기 활동의 동시적 분석을 통하여 각 매체의 기능에 대한 상호 비교가 이루어졌고 매체 간 전달 양식의 상이점이 발견되면 이는 전달 전략으로 이해되어 즉시 기록되었으며 질적으로 분석되었다. 이 중 세 번째 분석도 총 3단계를 통해 이루어졌다. 먼저 그림책 콘텐츠만 읽기, 읽어주기 콘텐츠만 듣기, 그림책 콘텐츠와 읽어주기 콘텐츠를 함께 보면서 듣기의 순서를 따라 진행되었다. 이러한 과정을 거치면서 그림책 매체의 의미전달 방식과 라디오 청각 매체의 의미 전달 방식을 상호 비교하며 분석하는 것이 용이하도록 구조화하였다.

분석 평가 준거는 [표 1]과 같다.

표 1. 그림책 분석 평가 준거

| 구분 | 범주 수 | 분석 기준 |
|------------|------|------------------------------|
| 문학외적 요소 | 4 | ①출판년도 ②저자활동국가 ③장르 ④출판사 |
| 문학내적 요소 | 4 | ①인물 ②배경 ③화자 및 시점 ④플롯 및 결말 |
| 청취자를 위한 전략 | 1 | ①청각적 전달 전략 |

III. 연구결과

1. 문학 외적 요소 분석

EBS '어른을 위한 동화' 프로그램에서 방송된 그림책의 문학 외적 요소의 분석결과는 다음과 같다.

1.1 출판년도

EBS '어른을 위한 동화' 프로그램은 프로그램 특성상 청취자들이 많이 접하지 못한 책들을 선정 기준으로 삼을 수밖에 없다. 특히 EBS 방송사로 협찬되어 보내오는 각 출판사들의 책들은 출간 홍보를 위한 신간이 주를 이루고 있으므로 방송 콘텐츠 역시 신간에 편중되어 나타났다. [표 2]의 결과는 분석대상 도서들의 한국 내 출판연도를 대상으로 분석한 것이다.

표 2. 분석대상 도서의 출판연도 분포

| 년도 | 빈도 (권) | 백분율 (%) |
|------------|--------|---------|
| 1990년대 | 3 | 2.33 |
| 2000-2005년 | 9 | 6.98 |
| 2006-2010년 | 24 | 18.60 |
| 2011-2012년 | 30 | 23.26 |
| 2013년 | 55 | 42.64 |
| 2014년 | 8 | 6.20 |

본 연구의 분석대상 그림책이 2013년 11월부터 2014년 4월까지 방송된 것을 기준으로 하였음에도 2013년도 출간된 도서가 55권으로 가장 많았고 2014년도에 출간된 도서도 8권이나 포함되어 있다. 이 같은 결과를 살펴볼 때, 출판된 지는 오래되었으나 여전히 사랑받고 있는 명작을 청각적 콘텐츠로 재구성하여 들려주거나 좋은 작품성을 가지고도 당대에는 깊이 있게 조명되지

못한 작품들에 대한 선정 대상으로서의 고려도 이 프로그램이 가진 방향성에 맞추어 고찰될 만하다고 이해된다.

1.2 저자 활동 지역

대상 도서 지역 분석에 있어 출판국보다는 저자가 주로 활동하고 있는 국가를 중심으로 분석한 이유는 오늘날 출판 경향은 한 작가의 작품이 해당 국가를 초월하여 다양한 국가의 서로 다른 출판사를 통해 동시에 출판되기도 하고, 출판사들은 최근에 여러 나라에 걸쳐 출판하는 국제적 기업이 되어가고 있으므로 출판된 국가에 대한 분석보다는 저자가 현재 주로 활동하고 있는 지역의 정보를 보여주는 것이 해당 작품들의 사회 문화적 성향을 이해하는 데 좀 더 의의가 있을 것으로 판단되었기 때문이다. [표 3]의 분석 결과는 글 작가와 그림 작가가 활동지역이 다를 경우에만 중복 분석된 것이다.

표 3. 작가의 작품 활동 지역 분포

| 지역 | 빈도 (권) | 백분율 (%) | |
|---------|--------|---------|------|
| 국내 | 53 | 40.46 | |
| 북미 | 22 | 16.79 | |
| 서유럽 | 40 | 30.53 | |
| 그 외 유럽 | 4 | 3.05 | |
| 오스트레일리아 | 1 | 0.76 | |
| 아시아 | 일본 | 8 | 6.11 |
| | 이란 | 1 | 0.76 |
| | 스리랑카 | 1 | 0.76 |
| | 인도 | 1 | 0.76 |

분석결과를 살펴보면 국내 도서가 가장 많은 빈도수를 차지했고 그 외에는 주로 서유럽과 북미지역의 도서가 차지하고 있었다. 아시아권 활동 작가의 경우만 해도 전체적으로 해당 편수가 작을 뿐 아니라 그것도 일본 작가의 도서에 편중되어 다양한 세계관을 접하도록 돕고 타문화에 대한 감수성을 자극할 수 있는, 다문화적으로 균형 잡힌 시각이 도서 선정에 반영되지 못한 점이 확인되었다. 도서 선정 단계에서 다양한 활동지역의 작가들의 도서가 포함되도록 하는 것은 청취자에게 다양한 문화적 경험을, 그것도 내부자적 관점으로 접할 수 있는 기회를 제공하는 것이며 이러한 문학적 경험은 문학의 본질이기도 하다는 관점을 고려해 볼 때[35] 이

러한 결과는 프로그램이 개선되어야 할 방향을 제시해 준다는 점에서 의의가 있다.

1.3 장르

129개의 그림책의 장르는 다양하게 나타났다. 장르분석은 그림책에서 주로 나타나는 장르인 전래동화 그림책, 판타지 그림책, 사실주의 그림책, 역사동화 그림책, 지식정보 그림책, 운문 그림책으로 분류하고 이에 적용하였다[36][37]. ‘어른을 위한 동화’ 프로그램은 서사를 가진 이야기를 읽어주는 성격을 가지므로 이 중에서 지식정보 그림책은 본 프로그램의 목적과 부합하지 않지만 서사성을 부각시킨 ‘내러티브 정보 그림책’의 형태는 발견되었다[38]. 따라서 본 분석 준거에서 지식정보 그림책은 내러티브 정보 그림책의 범주로 바뀌어 분석되었다. 그 결과는 [표 4]에 제시되어 있다.

표 4. 분석대상 도서의 장르 분포

| 장르 | 빈도 (권) | 백분율 (%) |
|-------------|--------|---------|
| 전래동화 그림책 | 12 | 9.30 |
| 판타지 그림책 | 57 | 44.19 |
| 사실주의 그림책 | 50 | 38.76 |
| 역사동화 그림책 | 4 | 3.10 |
| 내러티브 정보 그림책 | 5 | 3.88 |
| 운문 그림책 | 1 | 0.76 |

결과를 살펴보면 판타지 그림책이 가장 큰 비율을 차지하고 있었으며 사실주의 그림책, 전래동화 그림책 순으로 많았다. 역사동화 그림책, 내러티브 정보 그림책, 그리고 운문 그림책의 비율은 낮았다. 이 결과는 시중에 판매되고 있는 도서의 전체적인 장르 편중 현상을 그대로 반영하는 것이다. 이를 교육과 관련시켜 본다면 다양한 장르가 프로그램에 반영되도록 조치하는 것은 아동에게 다양한 형태의 문학적 경험을 제공할 수 있다는 측면에서 도서 선정의 개선점으로 제안될 만하다.

1.4 출판사

국내도서 뿐 아니라 해외 도서에서 판권을 가져와 번역 및 출판을 하는 경우 해당 출판사는 자신들의 출판사의 철학과 관심에 부합하는 도서를 수입해 오기 마련이며 동시에 번역과 그림책 재구성에 있어서도 자신들

의 출판 철학을 투영하는 것이 일반적이다. 따라서 국내 도서이던, 국외 도서이던 간에 각각의 출판사가 동일한 내용의 도서를 출판하더라도 감상하는 독자의 입장에서 두 도서가 상이한 내용으로 받아들여질 수밖에 없다. 따라서 비록 이 프로그램이 각 출판사의 도서 협찬에 의존하여 방영되고 있다 하더라도 특정 출판사에 치우치지 않고 다양한 철학이 담긴 양질의 도서를 제공해야 한다는 의견은 지지된다. 이러한 점에서 해당 도서들의 출판사 편향 분석은 그 의의를 찾아볼 수 있다. [표 5]는 분석대상 도서 129권의 해당 출판사 중 최소 5권 이상의 도서가 이 프로그램의 콘텐츠로 활용된 출판사들만을 보여주는 것이며 이외에도 소금창고, 비룡소, 여유당 등의 다양한 출판사의 책들이 목록에 올랐다. 다만 총 12권의 전통문학의 상당부분(8권, 66.67%)이 출판사 예림아이에 편중되어 있다는 점은 참고 될 만하다.

표 5. 분석대상 도서의 출판사 분포

| 출판사 | 빈도 (권) | 백분율 (%) |
|-------|--------|---------|
| 예림아이 | 8 | 6.20 |
| 책읽는곰 | 7 | 5.42 |
| 개암나무 | 7 | 5.42 |
| 시공주니어 | 6 | 4.65 |
| 사계절 | 6 | 4.65 |
| 국민서관 | 5 | 3.88 |

2. 문학내적 요소 분석

EBS 어른을 위한 동화 프로그램에서 방송된 그림책의 문학내적 요소 분석결과는 다음과 같다.

2.1 인물

그림책 속의 인물은 다른 문학과는 달리 동물이나 사물이 의인화되어 표현되는 경우가 많다. 이는 아동들이 발달학적으로 가지고 있는 물활론의 의식세계를 이기기 속에 충분히 반영해 주면서 아동들로 하여금 묘사된 캐릭터들에 보다 친근하게 접근하도록 도와주고 좀 더 주제를 완곡하게 표현할 수 있도록 의도된 하나의 문학적 장치라고 이해될 수 있다[39].

[표 6]는 대상 도서의 주인공들을 분석한 것으로서 각 도서에서 2명 이상이 주인공으로 드러날 경우 중복

집계 된 것이다.

표 6. 분석대상 도서의 주인공 유형

| 인물유형 | | 빈도 (권) | 백분율 (%) | |
|----------------------|----|--------|---------|-------|
| 인물 | 아동 | 여아 | 19 | 13.67 |
| | | 남아 | 28 | 20.14 |
| | 성인 | 여성 | 9 | 6.47 |
| | | 남성 | 28 | 20.14 |
| 무성형(無性型) 인물 | | 8 | 5.76 | |
| 의인화된 동물 | | 36 | 25.90 | |
| 의인화된 사물 | | 7 | 5.04 | |
| 비현실적 존재 (귀신, 외계인 등) | | 4 | 2.88 | |
| 가족 및 집단 (형제, 또래집단 등) | | 9 | 6.47 | |

분석결과를 보면 의인화된 동물 주인공이 대상 도서의 주인공들 중에서 가장 큰 비율을 차지했으며, 인물 주인공의 경우 여아나 성인 여성보다는 남아와 성인 남성에 편중되어 있음이 나타났다. 이 점은 이 프로그램에 선정된 문학 콘텐츠에 유형화된 성 고정관념이 반영되어 있다는 해석을 가능하게 한다[40]. 그러나 이 대상 그림책 콘텐츠에는 무성형(無性型) 인물도 총 8편에 등장하였다. 해당 작품은 “날 지켜줘, 그림자야,” “떼루떼루,” “잃어버린 천사를 찾아서,” “레오의 특별한 꿈” 등이다. 그러나 해당 프로그램에서 위의 작품들의 주인공을 목소리로 연기하는 성우는 모두 남자였다.

사실, 의인화된 동물과 의인화된 사물은 대체로 성별이 뚜렷하게 드러나지 않는 경우가 많아 성별의 구분을 분석에 적용하지 않았다. 그러나 인물 주인공의 성(gender)이 글 텍스트에서 분명하게 드러나지 않는 경우, 즉 인칭 대명사나 어떤 언어적 단서가 제공되지 않는 경우에는 무성형 인물 유형으로 분류하는 것이 타당해 보였다. 크리스프와 힐러에 따르면 현대 문학의 하나의 흐름은 성에 대한 다양한 묘사와 관점의 표현이며 무성형 인물의 등장은 그 흐름을 반영한다[41]. 그림 텍스트는 분석자의 유형화된 성 고정관념으로 해석할 가능성이 많으므로 일체 고려하지 않았다. 본 분석에서 이러한 무성형 주인공의 설정은 저자들의 유형화된 성 고정관념을 탈피하려는 의도로 해석되었다. 이러한 결과를 놓고 볼 때, 독자에게 성 편벽의 해석권을 전가하여 열린 생각을 유도하는 현대 그림책의 포스트모던적

경향이 EBE ‘어른을 위한 동화’ 프로그램의 도서 선정에 반영되어 있는 것으로 보인다.

2.2 배경

배경은 스토리 전개에 본질적이고도 필수 불가결하다. 그림책의 경우 시간적 배경은 스토리 전월에 필수적인 경우가 아니라면 묘사를 생략하는 경우가 많지만 공간적 배경은 그림이라고 하는 양식을 통해 반드시 표현할 수밖에 없는 요소가 된다. 배경은 단순히 장면만 묘사하는 것이 아니라 인물 간의 갈등을 야기하기도 하고 인물의 감정을 투영하기도 하며 주제를 명확하게 드러내기도 한다[42]. 니콜라예바에 따르면 그림책 시공간은 집이라는 한정된 공간에서 사건이 벌어졌다가 종결되는 오디디푸스 패턴을 보이거나, 외부에서 사건이 시작되었으나 오히려 새로운 집을 외부에 창조하는 프로메테우스 패턴으로 사건이 전개되거나, 또는 집을 떠나 모험하다가 집으로 다시 귀환하는 패턴을 유지하는 오디세이 패턴이 주를 이룬다. 집이라는 공간은 아동에게 일차적인 심리적 안정감을 제공하는 장소이며 떠남과 모험은 갈등과 어려움을 수반하지만 심리적인 성장이 이루어지는 장소이기도 하기 때문이다[43]. 또 인물들은 안전한 장소인 집을 떠나 많은 갈등을 내포하는 모험으로 내달리지만 그 끝은 주로 집으로의 귀향이며 이로 인해 귀속감과 안정감을 되찾는 이러한 구조는 아동문학의 대체적인 시공간으로 이해되어 왔다[44][45].

[표 7]은 이와 같은 니콜라예바의 미학적 이해를 토대로 대상 도서들의 배경을 직선적 공간과 순환적 공간으로 나누어 분석하면서 이에 해당되지 않는 도서들은, 시간 혹은 서사 중심으로 배경이 자유자재로 움직이는 시간(서사) 중심의 시공간, 심리적 배경으로서 모호하면서도 이성적으로 파악하기 어려운 장소를 경계 없이 오가는 심리 중심의 시공간, 그리고 달이나 우주 같은 곳까지 배경으로 포괄하거나 무시간적인 시공간을 보여주는 카이로스적 시공간으로 나누어 분석한 본 연구의 결과를 보여주는 것이다[46]. 뒤의 두 가지 시공간은 문학의 향유자이면서 하이퍼텍스트를 타고 공간 이동에 자유롭게 컴퓨터 스크린과 노는 일에 편안함을 느끼는 디지털 세대 아동들에게 적합하도록 구안된 현대 문

학 배경의 한 흐름을 반영한다고 이해할 수 있다[47].

표 7. 분석대상 도서의 시공간

| 시공간 | | 빈도 (권) | 백분율 (%) |
|------------------|-----------|--------|---------|
| 직선적 시공간 | 오디디푸스 패턴 | 29 | 22.48 |
| | 프로메테우스 패턴 | 33 | 25.58 |
| 순환적 시공간(오디세이 패턴) | | 48 | 37.21 |
| 시간(서사) 중심 시공간 | | 5 | 3.88 |
| 심리 중심 시공간 | | 7 | 5.43 |
| 카이로스적 시공간 | | 7 | 5.43 |

이를 통해 볼 때 EBS 성인을 위한 동화 프로그램의 선정도서는 대부분의 어린이 그림책이 일반적으로 사용하는 직선적, 순환적 시공간을 다수 반영하면서, 동시에 현대 그림책이 지향하고 있는, 시공간 경계 깨기, 역동적 하부 공간의 창조 등, 디지털 세대에 적합하도록 설계된 다양하고 다채로운 시공간을 배경으로 하고 있는 것으로 드러났다.

2.3 화자와 시점

이야기의 화자, 곧 시점은 크게 1인칭과 3인칭으로 나눌 수 있다. 제 3의 내레이터가 등장하여 3인칭 화자의 시점으로 이야기를 끌고 나가는 그림책도 있지만, 주인공인 ‘나’ 즉 1인칭 내레이터가 자신의 이야기를 청자에게 들려주는 방식으로 이야기를 전개할 수도 있다. 이러한 시점의 기능은 문학을 시각적으로 문해하는 활동에서는 표면적으로 잘 파악되기 어렵지만 이야기를 청각적으로 들려주는 상황에서는 매우 확연하게 드러나며 이야기 전개에 중요한 역할을 한다. 청자에게는 새로운 목소리의 등장이 곧 새로운 인물의 등장으로 이해될 수 있으며 주인공의 목소리로 직접 이야기를 듣는 효과(1인칭)와 제3의 사회자를 통해 간접적으로 건네 듣는 효과(3인칭)가 극명하게 목소리 구연을 통해 구별되어 들려지기 때문이다. EBS ‘어른을 위한 동화’ 그림책의 화자는 1, 3인칭 내레이터만 등장하는 경우와 내레이터와 등장인물의 목소리가 섞여 등장하는 경우, 내레이터 없이 등장인물들끼리 주고받는 대화만으로 전개되는 경우로 나누어 분석되었으며 그 결과는 [표 8]과 같이 나타났다.

표 8. 분석대상 도서의 화자

| 말하는 시점 | 빈도 (권) | 백분율 (%) |
|----------------|--------|---------|
| 1인칭 내레이터 | 5 | 3.88 |
| 1인칭 내레이터와 등장인물 | 47 | 36.43 |
| 3인칭 내레이터 | 3 | 2.33 |
| 3인칭 내레이터와 등장인물 | 71 | 55.04 |
| 등장인물들의 대사 | 2 | 1.55 |

시점은 작가와 독자의 거리를 의미하는 것으로 1인칭 시점인 경우, 독자나 청자는 인물을 좀 더 친근하게 느낀다. 예를 들어 작품 “붕어빵 형제”의 경우 그림책 장면마다 삽입되어 있는 일기들을 눈으로 읽게 하는 대신 1인칭 목소리로 읽어주는 효과를 주고 있는데 이는 남의 일기장을 몰래 엿보는 조심스러운 셉템 대신, 친구의 비밀스러운 사연을 공개적으로 크게 틀어놓고 모두가 박장대소하며 함께 웃는 즐거움으로 바꾸어 놓았다. 또 “유치원엔 네가 가” 그림책의 경우는 등장인물 간의 주고받는 대사로만 전개되는 내용이지만 그림 단서가 없이 등장인물간의 대사만으로 내용 전개가 어렵기 때문에 그림책과는 다르게 3인칭 내레이터의 설명을 중간 중간 삽입해 놓았다. 이처럼 그림책 매체와는 상이한 방식으로, 읽어주는 동화는 청자의 이해를 돕기 위해 여러 가지 청각적 매체 활용 전략을 시도하고 있다.

2.4 플롯과 결말

모든 이야기에겐 처음과 중간과 끝이 있다. 니콜라에 바는 갈등이 플롯의 기본요소며 이 갈등이 해결되어 종결되는 방식에는 행복한 결말, 불행한 결말, 개구 결말이 존재한다고 설명한다[48]. 특히 현대 아동문학에서는 심리적, 구조적 수준에서 행복한 결말로부터의 이탈로서 인물의 심리적 종결을 유보함으로써 새로운 시작을 암시하는 개구결말(aperture-ended)의 형태가 상당히 나타나고 있으며 해석에 있어 무한한 가능성을 허용한다[49].

이야기의 구조를 의미하는 플롯은 아동문학에서는 크게 일화적 플롯, 점진적 플롯, 누적적 플롯, 내포적 플롯 등으로 구분할 수 있는데 그림책의 경우, 짧은 길이의 특성상 일화적 플롯은 그 자체로만 구조를 형성하기 어렵고 짧고 비슷한 이야기 구조가 장면마다 반복적으로 나타나는 일화적 플롯을 일부 취하면서 점진적 플롯

과 결합된 형태로 나타난다. 따라서 본 분석에서의 일화적 플롯은 엄밀한 의미에서 일화적 플롯과 점진적 플롯의 연합이다. [표 9]는 ‘어른을 위한 동화’ 선정도서의 전체적인 플롯과 결말구조의 분포 양상을 보여준다.

표 9. 분석대상 도서의 플롯과 결말 구조

| 구분 | 행복한 결말(권) | 불행한 결말(권) | 개구 결말(권) | 계 |
|--------|-------------|------------|-------------|--------------|
| 점진적 플롯 | 56 | 9 | 36 | 101 (78.29%) |
| 일화적 플롯 | 7 | 1 | 13 | 21 (16.28%) |
| 누적적 플롯 | 2 | 0 | 1 | 3 (2.33%) |
| 내포적 플롯 | 3 | 0 | 1 | 4 (3.10%) |
| 계 | 68 (52.71%) | 10 (7.75%) | 51 (39.54%) | 129 |

이상 [표 9]를 종합해보면 대상도서들은 점진적 플롯이 가장 큰 비율을 차지했으며(78.29%) 일화적 플롯이 그 다음을 차지했고 누적적 플롯, 내포적 플롯도 소수 나타났다. 아동 도서에 불행한 결말은 주된 경향은 아니지만 권선징악적 결말구조를 가지는 전래동화 그림책에서 일부 구현되었다(7.75%). 위의 분석에서 대상 그림책의 가장 일반적인 구조는 점진적 플롯과 행복한 결말이 함께 제시되는 형태(52.71%)라고 해석된다.

개구 결말 역시 많은 비중을 차지했는데(51%) 예를 들어, 아들을 위한 슬픔으로 절규하던 아버지가 아들의 사진 앞에서 생각에 잠기는 결말을 표현한 “내가 가장 슬플 때,” 엄마를 마중 나간 아이가 코가 빨개질 때까지 눈 오는 기차역에서 오지 않는 엄마를 기다리는 모습으로 마무리한 이태준의 “엄마 마중,” 어리석은 여우의 칭찬을 듣고 좋은 시란 무엇인가 궁리하는 시인의 모습을 결말로 제시한 “시인과 여우” 등이 이러한 개구 결말의 대표적인 보기라 할 수 있다. 이러한 개구 결말은 아동 독자 혹은 청자를 열린 사고로 이끌 수 있다는 점에서 교육학적으로 많은 조명을 받고 있는 현대 문학 구조의 한 형태이다[50]. 따라서 개구 결말이 반영된 도서의 선정 경향은 이 콘텐츠의 교육적 활용에 있어 긍정적인 시사점을 마련한다고 할 수 있다.

3. 청취자를 위한 전략 분석

EBS ‘어른을 위한 동화’ 프로그램의 경우, 전체로 보

면 한 시간 분량의 프로그램이지만 그림책 읽기에 할당된 시간은 5분에서 7분 정도이다. 이 프로그램에 있어 읽어주기 청각 매체는 그림책이라는 시각적 매체를 원전(original texts)으로 하면서 이를 변용하여 제시하는 2차적 매체가 된다. 그러다 보니 원전의 주제와 감상의 깊이를 손상시키지 않으면서 주어진 시간에 청취자의 문학적 경험을 극대화시키기 위해 다양한 청각매체의 효과들을 활용할 수밖에 없다.

니콜라예바는 매체변환 스토리를 분석하는 데 있어 매체 형식을 새로 설정된 청중에 맞추기 위해 어떤 변화가 일어났는지 살펴볼 것을 강조하면서 그 변환의 일반적 예로서 단순화, 바꾸어 말하기, 근대적 주제로의 변화, 문화 화합적 각색, 운색 등을 들었다[51].

이처럼 매체변환에서 일어나는 서사 전달 방식의 변화에 초점을 맞추어 다음의 분석 내용은 분석자가 그림책이라는 시각적 매체 양식과 성우 연기식 읽기라는 청각적 매체 양식을 상호 비교하면서 얻은 결과를 나타낸 것이다. 이는 방송 콘텐츠 청취에서 반복적으로 나타나는 읽기 전략을 질적으로 분석하여 기록한 것이다. 청취를 통한 세부효과가 먼저 자세히 기술된 후 코딩 과정과 주제화 과정을 거쳐 다음과 같이 항목화 되었다.

이 결과는 시각적 매체가 전달하는 다양한 정보와 풍부한 정서를 제한된 시간에 어떤 방식으로 청각 매체가 대체적이면서도 더 효과적으로 전달하고자 했는가에 초점을 맞춰서 분석한 것이므로 두 매체 간의 형식적 차이점이 부각된 결과라고 할 수 있다.

표 10. 청각 매체의 전략적 활용 분석

| 청각적 요소 | | 세부 효과 |
|--------|------|---|
| 소리 | 배경음악 | <ul style="list-style-type: none"> 그림책의 전체 주제와 어울리는 배경음악을 통한 주된 정서의 전달. 인물의 망설임, 생각의 지연을 표현하기 위해 음악을 한동안 흘려보내거나 볼륨을 높임. 청자에게 여유이나 생각할 시간을 주기 위해 음악을 한동안 흘려보내거나 볼륨을 높임. 페이지 바뀔때 주제 전환, 시간의 흐름을 표현하기 위해서도 음악을 한동안 흘려보내거나 볼륨을 높임. 텍스트를 강조하고 싶거나 효과음을 부각시키고 싶을 때 배경음악을 일시 제거하여 청각을 집중시킴. |
| | 효과음 | <ul style="list-style-type: none"> 시각적 매체인 글과 그림 단서를 실제 효과음으로 대체 표현하여 사실감을 줌. 그림책 매체에는 없는 효과음을 삽입하고 이를 내레이션의 청각적 배경으로도 사용. |

| | | |
|-------|------------|---|
| 대사 구연 | | <ul style="list-style-type: none"> 등장인물의 분노, 기쁨, 웃음, 슬픔 등의 감정을 목소리로 실감나게 연기함. 그림책 매체에서 강조를 위해 큰 글씨로 써어 있는 페리텍스트를 목소리 세기로 강조하여 읽어줌. 그림책 매체에는 포함되지 않은 한숨이나 감탄사를 삽입하거나 말 더듬기, 주저함, 불안하여 빨리 말하기, 슬퍼서 천천히 말하기, 자신 없어 조그만 소리로 말하기 등의 감정 표현에 반영어적 표지를 적용하여 읽어 시낭송의 효과도 유발함. 집단이 함께 어떤 소리를 제창하는 장면을 연출할 때 성우 여러 명이 함께 외쳐서 단체 목소리의 효과를 줌. 메모나 일기 등의 글씨 단서를 목소리로 연기하여 읽어줌. 작은따옴표 안의 생각 대사나 비현실적 인물(신령 등)의 대사는 예코 효과를 사용하여 청자의 이해를 돕고 여운을 줌. |
| | 노래 구연 | <ul style="list-style-type: none"> 그림책에 운문이나 노래 가사가 등장할 경우 실제로 노래를 불러줌. |
| 생략 | 단어의 생략 | <ul style="list-style-type: none"> 특정 장소명이나 시간 단서를 생략함. 비속어나 방송에 적당하지 않은 말들은 삭제함. 전체 주제 전개에 불필요한 흥내내는 말, 수식어구나 미시어구 생략함. |
| | 문장의 생략 | <ul style="list-style-type: none"> 인물의 목소리만으로 해석 가능할 때 누가 말했는지 정보를 주는 문장 생략함. 내용 전개상 불필요한 여분의 행동 묘사 생략함. 도입 부분에서 인물이 어떤 성격의 캐릭터인지 설명해 주는 문장이 글 전체를 통하여 충분히 암시되어 있다면 생략함. 비슷한 구조가 반복적으로 나타나는 일화적 구성의 경우 캐릭터의 반복되는 동작을 묘사하는 문장을 모두 생략함. |
| | 문단의 생략 | <ul style="list-style-type: none"> 인물 캐릭터가 여럿일 때 주제에 기여도가 적은 인물들의 등장과 묘사를 생략함. '사람을 먹어치운다던지' 하는 잔인한 묘사가 들어있는 문단을 생략함. 고학년용 위한 정보성 이야기의 경우 전문용어와 그 용어에 대한 난이도 높은 설명을 생략함. 사건이 종결된 후 여운을 남기기 위해 후일담 형식으로 첨가된 결말 내용을 생략함. |
| | 에피소드 생략 | <ul style="list-style-type: none"> 유사한 구조의 에피소드가 반복적으로 나열되어 있을 때 가장 중요도가 덜한 에피소드를 생략함. 주제 전개에 불필요한 에피소드는 생략함. |
| 삽입 | 그림 단서 읽어주기 | <ul style="list-style-type: none"> 인물의 대사를 누가 말했는지를 알려 주기 위한 문장의 삽입함. 동물의 경우 대사 전후에 꿀꿀, 짹짹 같은 소리를 삽입하여 무슨 동물이 말했는지에 대한 정보를 제시함. "혹시 이것이..." 같은 지시어를 "혹시 이 급가락지가..." 같은 지시하는 사물어로 대체하여 직접적으로 표현함. 그림에는 나타나지만 글 텍스트에는 나타나지 않는 정보를 구나 절의 형태로 삽입하여 함께 읽어줌. 대사만으로 전개되는 그림책의 경우 누가 말했는지에 대한 그림 단서를 제공하기 위해 그림책에는 부재하는 새로운 3인칭 내레이터가 개입함. |
| | 단어 삽입 | <ul style="list-style-type: none"> 내용의 흐름에 대한 청자의 명료한 이해를 돕기 위해 접속사를 삽입함 |

| | | |
|----|-------------------|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ✓ 감정의 효과적인 전달을 위한 감탄사나 한숨, “그러게” 같은 입말을 삽입함. ✓ 정보전달 성격이 강한 이야기에서 그림책에는 부재하는 주인공 저작의 도서명을 삽입함. |
| | 문장 및 문단 삽입 | <ul style="list-style-type: none"> ✓ 난이도가 있는 단어가 등장할 경우 그 단어의 의미를 설명해 주는 문장들을 삽입. ✓ 사례들만 열거되었을 경우 이러한 사례들을 일반화시키는 문장을 새롭게 삽입함. |
| | 결말 읽기 | <ul style="list-style-type: none"> ✓ 결말의 여운을 남기기 위해 그림 텍스트만으로 마무리된 그림책의 경우 그 장면을 묘사하는 문장들을 새롭게 만들어 읽어줌. ✓ 몇 장의 그림을 두 세 문장으로 압축하여 여운을 남기며 읽어주기도 함. |
| | 분량 확보하기 | <ul style="list-style-type: none"> ✓ 글 정보가 짧은 그림책의 경우 캐릭터 설명하기, 그림 단서 읽어주기, 그림책에는 부재하는 내레이션 개입하기 등의 전략이 좀 더 적극적으로 활용됨. |
| 변용 | 요약적 읽기 (문장 합쳐 읽기) | <ul style="list-style-type: none"> ✓ 대사와 서사가 반복될 때 문장의 순서를 바꾸어 대사끼리 서사끼리 묶어 표현함. ✓ 여러 개의 문장을 합쳐서 의미가 통하는 한 개의 문장으로 간단히 표현함. |
| | 문장 및 문단 변용 | <ul style="list-style-type: none"> ✓ 반말 형태를 경어체로 바꾸고 그에 따른 종결어미로 변용함. ✓ 대사를 서사문장으로, 서사문장은 대사로 바꾸어 표현함. ✓ 서사와 일기가 섞여 제시되는 그림책의 경우 모든 서사문을 일기형식으로 바꾸어 읽어줌. |
| | 문학 내적 요소 변용 | <ul style="list-style-type: none"> ✓ 시간 순서대로 진행되지 않고 심리적 배경을 따라가는 그림책의 경우 시간 순서에 따라 재구성하여 읽어줌. ✓ 캐릭터의 성별이 바뀜. 주인공들의 성별이 같은 경우 목소리로 쉽게 두 인물을 구별할 수 있도록 한 인물의 성(gender)을 바꾸어 전개함. ✓ 사계절을 배경으로 펼쳐지는 다양한 이야기를 봄이런 계절적 배경에 국한하여 전개함. |
| | 매체 간 변용 | <ul style="list-style-type: none"> ✓ “종소리가 울렸다” 등의 배경 묘사 문장을 실제 종소리 효과음으로 대체함. ✓ 물체가 떨어지는 장면 등의 그림 단서를 실제 효과음으로 대체함. ✓ 오페라나 콘서트가 열리는 장소의 경우 실제 오페라나 오케스트라 연주를 한동안 들려주어서 청자로 하여금 실제로 그 장소에 와 있는 듯한 느낌을 줌. |

결과를 살펴보면 라디오가 가진 음향적 자원인 배경음악과 효과음, 성우들의 목소리 구연에서 다양한 의미 전달이 전략이 구현되었다. 또, 그림책의 시각적 텍스트성의 경우 글과 그림이 상호보완적으로 의미의 빈 공간을 메우는 방식으로 완전한 의미를 창출하지만 청각 텍스트의 경우 그림책 원전을 단일한 청각적 요소로 전환하여 전달해야 하므로 원전의 내용이 축소되거나 그림의 의미를 보충하기 위해 새로운 내용이 삽입되기도 하고 매체의 특성을 활용하여 그 구성요소들이 실감나게 변용되기도 하였다.

문학 청취의 즐거움은 다양한 것에서 온다. 청각적

읽기는 시각적 읽기보다 청자의 상상력을 자극하고 창의력을 발달시키는 데 효과적이며[52], 읽기 태도에 긍정적인 변화를 일으키고[53], 소리에 대한 집중력을 기르게 한다[54]. 이런 의미에서 [표 10]에서 제시한 다양한 청각적 전달 전략들은 이 콘텐츠들의 문학 교육적 활용을 위해서도 많은 함축을 가진다고 이해된다.

III. 결론 및 논의

본 연구는 'EBS 어른을 위한 동화' 프로그램의 그림책 콘텐츠를 니콜라예바의 미학적 접근방법을 토대로 문학외적, 내적 요소들과 매체 미학적 전달 전략을 분석하였고 이를 교육학적 안목에서 검토해 보았다. 이를 통하여 밝혀진 결과는 다음과 같다.

첫째, 문학 외적 요소들을 분석해 보았을 때 우선 저자의 주 활동무대는 국내, 서유럽, 미국 순으로 치중되어 있었고 아시아권 문학이 저조하였다. 출판년도 분석에서는 비교적 최근 출판된 책들이 근간을 이루고 있음이 확인되었다. 출판사는 대체로 고른 분포를 이루고 있었으나 전래동화 그림책의 경우 특정 출판사에 편향되어 있음도 발견되었다. 장르의 경우, 판타지 그림책이 가장 많았고 사실주의 그림책은 그 다음으로 많았다. 이러한 경향은 시중에 팔리고 있는 그림책 출판 관행과 일반적인 판매 유형을 반영한 것으로 이해된다. 이로써 본 프로그램이 양질의 방송 프로그램으로 거듭나기 위해서는 특정 관점에 편향된 도서 선정 안목을 개선하고, 청취자들에게 미칠 문학 교육적 효과를 고려한 다양한 저작 배경과 철학이 프로그램 콘텐츠에 균형 있게 반영하도록 해야 함을 제안하고자 한다.

둘째, 문학 내적 요소를 분석하였을 때 우선 인물의 경우 의인화된 동물 주인공이 가장 많았는데 이 역시 유아 그림책의 대체적인 경향을 반영한 것으로 보인다. 다만 아쉬운 점은 그림책의 주인공 성별이 남아, 남성에게 치우쳐 있어 남녀 주인공의 균형 있는 채택을 통한 성 유형화 고정관념의 불식이라고 하는 교육적 안목으로 바라볼 때 도서 선정의 개선이 요구된다고 제안해 볼 수 있다. 반면, 분석대상 그림책 내에서 무성형(無性

型) 주인공도 등장하고 있어 현대 그림책의 지향과 일치하는 점도 확인되었다[55].

또 배경을 살펴보면 직선적 시공간, 순환적 시공간, 심리 중심 시공간, 서사 중심 시공간, 카이로스 시공간 등의 다양한 시공간이 고르게 나타나는 점도 발견할 수 있었다. 특히 심리 중심 시공간이나 카이로스 시공간은 포스트모더니즘과 급진적 변화론이 제안하는 자유자재의 하이퍼텍스트(handheld hypertext), 즉 디지털 매체의 비선형성과 비계열성이 반영되어 있는 현대 텍스트들의 표상을 시사한다는 점에서 현대문학의 발전적 방향과의 일치성을 논의할 수 있다[56]. 또 화자와 시점에 있어서도 1인칭, 3인칭 내레이션만으로 전개되는 시점과 내레이션과 등장인물의 대사로 진행되는 시점, 인물의 대사 주고받기만으로 진행되는 시점 모두가 고르게 도서 선정에 반영되어 있다는 점을 발견할 수 있었다.

플롯 분석에서는 점진적 플롯이 가장 큰 비율을 차지했고 결말 구조에서는 행복한 결말을 가지는 이야기들이 가장 많은 것으로 나타났다. 이로써 점진적 플롯을 취하면서 행복한 결말을 맺는 경우가 대상 그림책의 대체적인 경향임도 재확인할 수 있었다 이에 또 하나 주목할 점은 개구결말도 상당한 비율을 차지하고 있다는 점이다. 개구 결말은 독자에게 이야기 결말의 해석 주도권을 넘기는 방식의 결말 처리 방법으로 독자의 해석권을 중시하는 현대 아동 문학의 한 경향이기도 하다는 점에서 현대 문학적 흐름을 잘 반영한 도서선정이었다고 이해된다[57][58].

이처럼 EBS 어른을 위한 동화에 선정된 도서들은 위에서 언급한 몇 가지 편향성을 제외하고는 전반적으로 현대 그림책의 문학적 경향들을 반영하면서 의미 구성에 있어 독자 수용 미학적 흐름과 열린 구조를 통한 의미의 4차원적 확장에 기여하고 있음이 확인되었으며 이는 문학의 질을 높이는 데 일조하고 있다고 이해된다[59]. 니콜라예바는 문학은 미적 구조에 대한 이해를 증진시키고 세련된 미적 감수성을 길러주는 일은 문학을 예술로 이해하는 관점에서나 문학을 교육의 도구로 이용하는 관점 모두에서 중요하게 다루어져야 한다고 강조했다[60]. 그림책의 경우 역시 이러한 현대 문학의 흐름과 무관하지 않다. 그림책 문학 역시 이데올로기적

가치를 전달하고 현대 사회의 문화적 변화들을 폭넓게 반영하면서 현대 미학의 안목에서도 질적으로 우수해야 한다. 이러한 점에서 이 프로그램이 다루고 있는 그림책 콘텐츠를 사회·미학적 접근방법으로 분석하여 그 경향성과 가치를 논한 본 연구의 결과는 유사한 책 읽어주기 프로그램들의 도서 선정 방향성과 원칙들을 제공할 수 있을 것이다.

셋째, 본 연구는 시각적 텍스트가 배제된 상황에서 문학적 전달을 효과적으로 하기 위한 청각 매체의 전략적 활용 방식을 매체미학의 관점에서 분석해 보았다. 일정 시간 내에 다양한 길이의 그림책의 내용을 줄이거나 늘려서 읽어주어야 하는 프로그램의 시간적 제약성 때문에 읽기 방식에 여러 가지 전략들이 존재하는 점도 확인되었다. 또한, 소리가 가진 장점을 심분 발휘하고 사건이 벌어진 공간에 와 있는 듯한 실제감을 주기 위하여 여러 가지 청각적 매체 활용 전략들을 사용했으며 다양한 글 단위를 생략, 삽입, 변용함으로써 시각매체의 도움 없이 청각적 제시만으로 효과적인 내용과 감성 전달이 가능하게 했다.

이 같은 연구 결과는 청각 매체를 활용한 다양한 책 읽어주기 프로그램 개발과 활용에 기초적이고도 매체 발전적인 시사점을 제공할 수 있다. 첫째, 라디오 매체는 첨단 디지털 매체들과 차별화된 전략을 특성화하고 홍보 전략에 활용할 필요가 있다. 청각 매체의 가장 큰 특징은 독자의 상상력을 극대화시켜주는 교육성이라 할 수 있다. 음향의 사실적 전달과 아울러 배경음악의 적절한 삽입, 성우의 실감나는 연기, 소리 사이의 여백 이외에도 다양한 소리 전달 전략을 추가로 개발하여 독자의 흥미와 상상력을 충분히 자극해 줄 수 있을 때 이러한 프로그램의 교육적 효과 역시 발전적으로 논의될 수 있을 것이다. 둘째, 라디오 동화 읽어주기 프로그램은 영화 서사와 같이 일종의 퓨전 문학의 형태이다[61]. 퓨전 문학은 두 매체의 통합, 융합 그리고 통섭을 그 특징으로 한다. EBS ‘어른을 위한 동화’ 프로그램은 ‘보여주는 라디오’ 매체를 그 어떤 프로그램보다 적극 활용할 필요가 있다. 책 읽어주기라는 청각매체가 그림책이라는 시각 매체와 융합될 때 그 교육적 시너지 효과는 클 것으로 예상된다. 셋째로, 라디오 읽어주기 매체는

그림책 서사에서의 의존성에서 점차 탈피할 필요가 있다. 본 연구가 제시해 보인 라디오 청각 매체의 매체변환적 전략 변화는 다른 매체로의 변환에 비해 크지 않았다. 선행연구 고찰을 통해 2차원 시각매체를 3차원의 영상 매체로 전환하였을 때 여러 가지 다양한 영상 기법들이 사용되면서 원전의 내용과는 차별화된 내용의 전개가 용납되었다는 점은 이미 지적해 보였다[62-64]. 니콜라 예바 역시 매체전환에는 달라진 매체 자체의 미학적 완성도와 새로이 설정된 독자를 고려한 전략이 필요하기 때문에 텍스트 중심적인 생각에 변화를 가져올 필요가 있다고 역설했다[65]. 그러나 현재까지 라디오 매체는 '텍스트 중심성'이라는 보수적인 매체 개념을 고수하고 있기 때문에 매체변환의 서사적, 기술적 변화가 크지 못하며 이로써 2차적이며 주변적인 매체로서의 인식이 강하게 남아 있다. 따라서 라디오 매체가 좀 더 경쟁력을 얻기 위해서는 원전 서사에서의 의존을 넘어서서 서사의 독창적 재구성성과 매체 융합적 활용전략 등을 발전적으로 연구함으로써 독자적인 서사매체로 거듭날 필요가 있다고 이해된다. 그렇게 할 수 있을 때 다중 매체 시대에 라디오의 서사매체로서의 경쟁력은 고양될 수 있을 것이다.

본 연구는 그동안 연구가 소원하였던 라디오 문학 프로그램 분야의 내용과 형식 모두를 현대적 안목에서 재탐색해 보았다는 의미를 갖는다. 물론 본 연구는 분석자가 EBS 라디오 책 읽어주기 프로그램 중 하나의 프로그램에서 일정 기간 동안 방영된 그림책 콘텐츠를 표집하여 집중 분석한 결과를 제시한 것으로서 대상 방송 기간을 좀 더 장기화할 경우 결과는 달라질 수 있다. 그러나 현재 도서 선정 방법과 전달 양식이 이후로도 계속 유효하다면 현재 취하고 있는 도서 채택의 방향성은 크게 달라지지 않을 것으로 예상된다.

또한, 본 연구는 국내 유일의 교육방송인 EBS 라디오 읽어주기 프로그램 중 특별히 그림책을 소재로 하고 있는 프로그램을 그 연구 대상으로 하였다. 그 이유는 이 프로그램이 가장 교육 매체적 성격이 두드러지게 나타나기 때문이다. 그럼에도 불구하고 본 연구는 연구의 설계상 한 프로그램에 집중하여 살펴볼 수밖에 없었다는 한계를 가진다. 현재 EBS 라디오 방송이 방영하고

있는 모든 책 읽어주기 프로그램으로 연구 대상을 확대할 경우 결과는 충분히 달라질 수 있다. 그러나 본 연구는 서사 매체 문학의 내용과 형식면의 분석이라는 교육적 안목에서 내용 콘텐츠 선정의 기준과 형식 매체 전달 전략을 고찰한 것으로 이는 다만 특정 프로그램에만 적용되는 이해가 아니라 이후 아동의 흥미와 발달단계에 적합한 아동문학 콘텐츠를 개발하고 활용하는 모든 방송 프로그램의 콘텐츠 선정의 원칙과 교육적 청각 매체의 발전적 적용을 위한 기초적인 토대를 제시하였다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다.

참 고 문 헌

- [1] http://photo-tv.inews24.com/php/news_view.php?g_menu=500100&g_serial=723532
- [2] <http://home.ebs.co.kr/story>
- [3] EBS 라디오 '어른을 위한 동화' 송호용 조연출자와의 면담 내용, 2014.4.22
- [4] EBS 라디오 '어른을 위한 동화' 문영주 연출자와의 면담 내용, 2014.4.25.
- [5] EBS 라디오 '어른을 위한 동화' 문영주 연출자와의 면담 내용, 2014.4.25.
- [6] EBS 라디오 '어른을 위한 동화' 문영주 연출자와의 면담 내용, 2014.4.25.
- [7] EBS 라디오 '어른을 위한 동화' 문영주 연출자와의 면담 내용, 2014.4.25.
- [8] 김민진, "그림책 읽기방식이 유아의 이야기 이해, 어휘학습과 읽기 흥미에 미치는 영향", 열린유아교육연구, 제13권, 제3호, pp.69-91, 2008.
- [9] M. Nikolajeva, *Aesthetic Approaches to Children's Literature: An Introduction*, Scarecrow Press, 2005.
- [10] 현은자, 심향분, 변윤희, 강은진, *그림책의 그림 읽기*, 마루별, 2004.
- [11] 나선희, "그림책 서사에서 그림의 색이 갖는 의미", 문학교육학, 제41권, 2013.
- [12] 조수웅, *문학의 이해와 감상*, 한림, 2005.

- [13] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.
- [14] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.
- [15] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.
- [16] 이소영, 이유림, “그림책 플롯의 절정을 표현한 예술적 요소 연구”, 기초조형학연구, 제14권, 제2호, 2013.
- [17] 노영희, “포스트모더니즘 관점에서 본 Anthony Browne의 어린이 그림책 특징 연구”, 열린유아교육연구, 제15권, 제2호, pp.273-299, 2010.
- [18] E. T. Dresang, 급진적 변화이론, 포스트모더니즘과 현대 그림책, in 포스트모던 그림책, (조희숙 역), 교문사, pp.51-68, 2010.
- [19] E. T. Dresang, 급진적 변화이론, 포스트모더니즘과 현대 그림책, in 포스트모던 그림책, (조희숙 역), 교문사, pp.51-68, 2010.
- [20] 허만욱, “디지털 다매체 시대의 문학 환경과 서사 변용 연구”, 어문논집, 제51권, pp.381-406, 2012.
- [21] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.
- [22] C. S. Huck, “Literacy and Literature,” Language Arts, Vol.69, pp.520-526, 1992.
- [23] J. M. Mason, C. L. Peterman, and B. M. Kerr. “Reading to Kindergarten Children,” in D. S. Strickland & L. M. Morrow(eds.), Emerging Literacy: Young Children Learn to Read and Write, International Reading Association, 1989.
- [24] J. B. McLane and C. D. McNamee, *Early Literacy*, Harvard University Press, 1990.
- [25] 이상금, 장영희, 유아문학론, 교문사, 2001.
- [26] D. D. Johnson, *Vocabulary in the elementary and middle school*, Boston: Allyn & Bacon, 2007.
- [27] 박지현, 김호, “다양한 방식의 반복적 그림책 읽기 활동이 유아의 읽기 흥미 및 이야기 이해력에 미치는 영향”, 어린이문학교육연구, 제15권, 제1호, pp.77-96, 2014.
- [28] 김민진, 앞의 논문, 2008.
- [29] D. Buckingham, *Media Education*, Cambridge: Poity Press, 2011.
- [30] 김지영, “원작동화와 패러디 동화 비교 분석”, 한국콘텐츠학회논문지, 제7권, 제12호, pp.13-19, 2007.
- [31] 김민정, 김세훈, “동화와 애니메이션 영화의 매체전환에 따른 서사구조의 시각적 연출요소에 관한 연구”, 애니메이션학회, 제9권, 제4호, pp.28-50, 2013.
- [32] 한창완, 홍난지, “웹툰의 회화화를 위한 스토리텔링연구”, 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제2호, pp.186-194, 2011.
- [33] 김민정, 김세훈, 앞의 논문, 2013.
- [34] 김일태, “반딧불의 묘” 원작에 대한 애니메이션 연출의 상징성 표현 연구”, 한국콘텐츠학회논문지, 제5권, 제4호, pp.111-121, 2005.
- [35] E. H. Spitz, *Inside Picture Books*, Yale University Press, 2000.
- [36] 현은자, 김세희, *그림책의 이해1*, 사계절, 2005.
- [37] 고문숙, 임영심, 김수향, 손혜숙, 앞의 책, 2013.
- [38] 안상희, 윤철민, 임태원, “내러티브 정보그림책에 대한 초등학생의 반응 연구”, 한국어교육학회 제276회 학술대회 발표집, 2013년 11월 2일, pp.117-135.
- [38] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.
- [39] 고문숙, 임영심, 김수향, 손혜숙, 앞의 책, 2013.
- [40] A. A. David and M. Hamilton, Gender Role Stereotyping of Parents in Children’s Picture Books: The Invisible Father. Sex Roles, Vol.52, No.3, pp.145-151, 2005.
- [41] T. Crisp and B. Hiller, “Is This a Boy or a Girl?: Rethinking Sex-Role Representation in Caldecott Medal-Winning Picturebooks, 1938-2011,” *Children’s Literature in Education*, Vol.42, pp.196-212, 2011.
- [42] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.
- [43] 윤소영, “가족과 환상공간의 중요성,” 권혁래, 김성은, 김세희, 김수영, 박임진, 양윤정, 윤소영, 이수경, 정혜원, 최윤정(편), 아동문학과 가족, 국학

자료원, pp.149-170, 2013.

[44] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.

[45] 윤소영, 앞의 책, 2013.

[46] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.

[47] B. Goldstone, *포스트모던 그림책의 공간 역설*, in *포스트모던 그림책*, (조희숙 역), 교문사, pp.153-169, 2010.

[48] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.

[49] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.

[50] E. T. Dresang, 앞의 책, 2010.

[51] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.

[52] 윤혜경, *그림책 읽어주기 활동이 읽기 동기 형성에 미치는 영향*, 한국교원대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2007.

[53] 신혜정, *책 읽어주기 활동이 읽기 태도에 미치는 영향*, 부산교육대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2009.

[54] 윤보라, “책 읽어주기가 초등학교 4학년 학생들의 어휘력 향상에 미치는 영향에 관한 연구,” 한국독서교육학회지, 제1권, 제2호, pp.113-132, 2013.

[55] T. Crisp and B. Hiller, 앞의 논문, 2011.

[56] E. T. Dresang, 앞의 책, 2010.

[57] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.

[58] E. T. Dresang, 앞의 책, 2010.

[59] 이지현, “그림책의 역사, 그리고 현대문학이론과 기호학적 관점에서의 그림책의 커뮤니케이션 분석”, *조형미디어학*, 제10권, 제1호, pp.35-42, 2007.

[60] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.

[61] 허만옥, 앞의 논문, 2012.

[62] 한창완, *홍난지*, 앞의 논문, 2011.

[63] 김민정, 김세훈, 앞의 논문, 2013.

[64] 김일태, 앞의 논문, 2005.

[65] M. Nikolajeva, 앞의 책, 2005.

저 자 소 개

이 란(Ran Lee)

정희원



- 1994년 2월 : 고려대학교 국어교육학과(문학사)
- 2003년 12월 : 영국 에딘버러 대학원(교육학 석사)
- 2014년 3월 ~ 현재 : 성균관대학교 아동청소년학과 박사과정.

<관심분야> : 아동 미디어 콘텐츠, 미디어 리터러시, 아동 문학 콘텐츠.

현 은 자(Eunja Hyun)

정희원



- 1982년 2월 : 이화여자대학교 유아교육학과(문학사)
- 1984년 12월 : Eastern Michigan Univ.(문학석사)
- 1988년 12월 : Univ. of Michigan(교육학박사)

▪ 1989년 3월 ~ 현재 : 성균관대학교 아동청소년학과 교수

<관심분야> : 아동문학교육, 아동미디어리터러시, HR(Human-Robot Interaction)