

# 게임형 유아교육 사이트에서 발견되는 주목과 흥미유발의 설정에 관한 연구

·'재미나라'와 '클레버아일랜드'에 나타난 사이트와 콘텐츠 구성 비교를 중심으로

A Study on the Context of Attracting Attention and Interest in Internet Game site for Early Childhood Education

이 유연

영산대학교 매스컴학부

Lee, Youyeon

Dept. of Mass communication, Youngsan Univ.

Keyword : Interest, learning, game, context

## 1. 서론

### 1-1. 놀이와 흥미, 교육

일반적으로 가장 중요한 교육 목표의 하나는 교과에 대한 흥미의 유발이다. 이것은 흥미가 의미있는 학습을 유도하고 학습동기를 유도함으로써 익혀야할 내용을 보다 더 깊게 처리하여 오래 기억하는 데에 도움을 주기 때문이다.(Herbat,1986; 민덕기, 민영임, 2001,p212) 학습에 있어서 흥미에 대한 논의가 최근 더욱 부각되고 있는 것은 기존의 학습 전달 프로세스를 혁신하는 인터랙티브한 멀티미디어 기반 학습콘텐츠의 개발에 있다고 하겠다. 최근에는 여기에 흥미유발을 증폭할 수 있는 게임적 요소를 적극적으로 도입하여 놀이와 학습의 행복한 결합을 통한 학습효과와 극대화에 주목하고 있다. 민덕기 외(外)의 연구(2001)에서는 게임의 학습흥미 제고 가능성을 높이 시사하였는데, 이 결과에 의하면, 학습 흥미를 제고하는 활동의 유형은 학생들의 직접적 참여 유도의 여부가 깊이 작용한다는 것을 유추할 수 있다. (민덕기 외(外), 2001,p213) 최근에는 조기교육의 열풍을 타고 유아용 교육 콘텐츠가 홍수처럼 쏟아져 나오고 있다. 유아교육 콘텐츠에 있어 이러한 수용자 연구는 진행된 것이 없지만, 초등학교를 대상으로 한 이러한 연구결과는 상당부분 유아교육 상황에서도 적용될 것으로 추론할 수 있겠다. 특히 취학 전 유아·아동의 경우 주의집중 시간이 짧으며 자극에 민감하고 다방향적인 정보접근을 추구하는 사고 특성을 가지고 있다(한미경, 2002)는 특성을 감안할 때 멀티미디어 기반의 게임 콘텐츠는 매우 효과적인 교육자료로서 이용될 수 있으리라 기대하게 한다.

### 1-2. 유아와 멀티미디어 기반 놀이교육

유아를 대상으로 한 놀이 교육은 이미 상식적 개념이 되었다. 수많은 유아용 교과와 교육 커리큘럼은 재미있는 교육을 표방, 놀이를 최고의 학습과 동일시하며 교육열로 달아오른 우리의 부모들을 포섭하고 있다. 그러나 컴퓨터 등 멀티미디어를 통한 놀이 교육, 즉 게임형 교육 콘텐츠에 대한 평가는 아직 논란이 진행 중인데, 그 핵심은 컴퓨터가 교육의 목적이 아닌 수단으로 활용되어야 하며 유아의 발달과정을 고려한 교육 계획의 큰 틀 안에서 유용한 수단으로 사용되어야 한다는 것이다.(한미경, 2001) 이러한 논의의 와중에 이미 유아 대상의 멀티미디어 콘텐츠는 폭발적으로 증가하고 있으며, 최근에는 인터넷 기반의 게임형 유아교육 사이트의 증가가 두드러진다. 이러한 네트워크 교육은 지속적으로 업데이트되는 풍부한 놀이학습 자료와 비교적 저렴한 가격에서 경쟁력을 갖는다. 이들 사이트는 대체로 학습과 게임의 조화를 통한 놀이학습을 표방하고 있으며, 설정된 상황 속에서 직접 참여하고 문제를 해결해야만 다음 단계의 학습을 진행하거나 스토리를 전개할 수 있도록 설계되어 흥미와 동기를 부여하는 데에 역점을 두고 있다. 현재 제공되는 서비스 중 대표적인 사이트로서, 국내업체인 한솔교육의 재미나라(www.jaeminara.co.kr)와 미국의 알피(Alfy)사에서 제작, 8개국에서 동시에 서비스되고 있는 알피랜드(www.alfyland.com)를 들 수 있다. 재미나라는 3세부터 8세까지의 유아동을 대상으로 하며, 2003년 2월 현재 온라인 유아교육 시장에서 점유율 38%를 차

지하고 있는 1위 브랜드이며, 알피랜드는 3-9세 아이들을 위해 설계된 지능개발 영어놀이터를 표방하며 영어로 진행되는 수많은 게임과 놀이학습을 통해 지능개발과 자연스런 영어학습을 유도하려 한다. 재미나라는 사이트 안에서 무료와 유료회원을 동시에 운영하면서 콘텐츠 이용에 차별을 두고 있으며, 알피랜드는 무료로 서비스하되, 보다 정교하고 풍부한 콘텐츠는 유료 연계사이트인 클레버 아일랜드(www.mycleveristand.co.kr)에서 제공하고 있는데, 본 글에서는 이 중 유료서비스콘텐츠만을 대상으로 두 사이트의 콘텐츠에서 발견되는 흥미유발의 장치와 설정을 비교 분석하려 한다. 이는 한국과 미국의 유아교육 콘텐츠에서의 구성적 차이를 발견하기 위함으로, 이를 통해 양국의 교육 인프라에서 발생하는 학습, 놀이형 학습에 대한 인식적 차이와 실제적 구현의 차이를 가늠해볼 수 있는 기초자료를 제공할 수 있을 것이다.

### 1-3. 학습을 유도하는 흥미의 속성

흥미의 개념은 개인적 흥미와 상황적 흥미를 포함한다. 개인적 흥미란, 대상에 느끼는 비교적 지속적인 선호도로서 개인차가 심하고 어느정도 고정적인 특징을 갖는다. 상황적 흥미란 환경이나 자극 특성에 의해 즉각적으로 야기되어 단기적인 효과만 있으므로 여러 사람이 공유하는 특징이 있다.(김성일, 1998). 민덕기의 연구(2001)에서 학습자료에 대한 흥미 요인을 분석한 결과 아동들이 흥미를 느끼는 부분은 메시지의 요인보다는 연출되는 정황적 요인에 집중되어 있는 것을 알 수 있다. 이는 말이나 글로 이루어진 텍스트에서의 흥미와 기억의 연구와는 다소 상반되는 내용인데, 멀티미디어 학습자료를 이용한 학습의 경우 흥미유발의 요인은 메시지자체보다 교맥락도의 설정에서 발생하는 것이 아닌가 하는 추론이 가능해진다. 즉, 총체적감각의 활용을 통해 이른바 맥락짓기로서 텍스트를 이해하고 수용하며 흥미를 느낀다는 설명이다. 이러한 논의를 기반으로 하여 본 글에서는 한국과 미국의 대표적인 멀티미디어 기반의 놀이형 유아교육 콘텐츠인 재미나라와 클레버아일랜드의 콘텐츠 구성 방식과 구체적인 게임의 한 형태를 비교하여 놀이학습이 구현되는 방식의 차이를 알아보려 한다.

## 2. 사이트 분석

### 2-1. 재미나라v클레버아일랜드 : 사이트 구성의 차이

재미나라는 공부나라, 놀이나라, 동화나라, 동요나라와 추가서비스인 토이플러스, 부모방으로 메뉴가 구성되어있다. 전체적으로 재미나라의 콘텐츠는 크게 인지학습과 정서학습, 놀이와 부가서비스로 구성되어있는데, 커리큘럼과 학습관리 자료들에 의하면 사이트의 주된 학습 목표는 인지학습 성취에 있는 것으로 보여진다. 부모에게는 공부나라의 콘텐츠들에 대한 커리큘럼과 학습단계 진단 서비스만을 제공하고 있어 정서적, 사회적 학습 영역인 동화, 동요, 놀이 영역에 대해서는 유아의 발달 단계에 따른 체계적인 서비스와 학습관리가 이루어지지 않고 있다. 또한 초기 화면에서도 공부나라의 아이콘이 중앙에 가장 크

게 자리잡고 있어 시각적 비중도 압도적이다. 이러한 구성만으로 볼 때 재미나라가 게임을 통한 놀이학습을 표방하고 있지만, 결국 이러한 놀이의 요소들은 상당부분 인지적 학습을 위한 인센티브로 역할하도록 배치되어있는 것인 아닌가 하는 의문이 들게 한다. 특히 애완동물 기르기의 경우, 재미나라에서는 이것이 학습동기를 유발하는 흥미유발의 장치로서 기능한다고 피력하고 있지만, 그것은 학습 내용자체에 대한 흥미이기보다는 학습을 수행해야하는 외부적 보상요인으로 기능한다. 또한 동요나 동화, 게임 콘텐츠의 경우 자체 개발한 내용보다는 기존의 콘텐츠에 멀티미디어적 요소만을 덧입힌 예가 많으며, 메뉴의 구성이 공부/ 동화/ 동요/ 놀이로 구분되어있어, 인지적 학습을 공부로, 정서적 학습을 휴식과 부가서비스로 인식시킬 소지가 있다. 이는 즐기는 학습의 가능성 있는 매체로서 멀티미디어, 인터랙티브 미디어의 속성을 충분히 활용하지 못하고 기존의 교육 패러다임과 사고에 기반한 콘텐츠 개발과 구성이 반영된 결과로 보여져 구성만으로 볼 때에 재미나라에서는 유아의 조화로운 발달을 위한 정서, 사회적 학습의 체계적인 관리는 이루어지지 않고 있는 것으로 보인다. 이에 비해 클레버아일랜드의 콘텐츠 구성은 다소 복합적이다. 클레버아일랜드의 교육적 영역은 크게 다섯 가지로 나뉜다. 언어적 의사소통 영역과 논리 수리적 사고 영역, 개념 정보습득 영역, 정서 사회생활 영역, 그리고 감각 표현 생활 영역이 그것이다. 이 다섯 개 영역의 교육목표를 달성하기 위해 총 140여 개의 놀이학습 아이템이 개발되었는데, 특이한 것은 이 각각의 아이템이 교육영역별로 구분되어 제시되는 것이 아니라 가상적 공간 영역 안에서 재편되어 제공된다는 것이다. 클레버아일랜드에 접속하면 위 다섯 개의 영역이 메뉴로 구성되는 것이 아니라 테마별로 구성된 7개의 클레버아일랜드 마을들이 가상공간 안에 배치된다. 교육적 영역과는 또 다른 가상의 공간적 설정을 통해 각각의 학습 아이템을 배치하는 것은 재미나라와의 대단히 중요한 차이이다. 선행연구에서 언급한 바와 같이 아이들은 멀티미디어 학습자료를 통해 고도의 맥락짓기를 경험하며, 내용적 흥미보다는 일차적으로 설정된 상황에 대한 관심과 흥미로써 콘텐츠를 접하게 된다. 이러한 점을 고려하였을 때, 클레버아일랜드의 일곱 개의 섬은 아이들에게 실제와 같은 인터페이스를 통해 상상의 공간과 상황을 제공함으로써, 사이트 내에서의 항해가 하나의 탐험과 이야기의 경험이 되도록 설정하였다는 것에서 의미를 찾을 수 있다. 이것은 일반적인 게임에서 경험되는 하나의 세션적 경험과 유사한 경험을 제공하여 준다. 여기에서 경험하는 선택과 참여는 하나의 내러티브적 경험을 제공할 수 있으며, 하나의 섬에서 인지학습과 정서학습의 아이템이 상황적 맥락을 따라 배치되어있어 자연스럽게 다양한 학습을 경험하도록 유도하고 있다. 이는 보다 더 인터랙티브한, 멀티미디어적인 놀이학습의 구현으로 보여진다. 부모에게 제공되는 커리큘럼도 수리영역이나 언어 과학영역 뿐 아니라 정서, 사회영역까지 유아의 성장과정에 따라 단계별로 제공되고 인지적, 정서적 학습의 조화를 시도하고 있는 것을 볼 수 있다.

## 2-2. 재미나라v클레버아일랜드: 콘텐츠 구성의 차이

각 사이트가 수백에서 수천개의 학습 아이템을 제공하고 있고 서로 체계와 방식에 차이가 있기 때문에 각각의 콘텐츠를 비교 분석하는 것은 대단히 어려운 일이다. 그래서 본 글에서는 그중 서로 직접 비교 가능한 아이템, 즉 각 사이트의 커리큘럼 상에서 언어영역(영어)의 첫단계 아이템인 'find the letters/ shoot the letters'(재미나라)와 '눈오는 날'(클레버아일랜드)을 실행, 비교 분석하려 한다. 영어나라의 1단계게임에서는 이용자의 시선을 끌 수 있는 많은 상황적 장치들을 발견하게 된다. 그러나 앞서 언급한 바와 같이 이러한 요소들이 학습 내용 속에 맥락으로 자리잡지 못하고 외부적 요소들로 남아 있다. 또한 기존의 콘텐츠

를 미디어와 형식(게임) 속성을 빌려 변형한 성격이 짙다. 오프라인에서 확보한 풍부한 콘텐츠가 오히려 새로운 환경과 방식의 특징점을 극대화하는 데에 방해가 되고 있는 듯하다. 특히 각각의 게임들을 연결해주는 내적 일관성의 결여는 맥락의 단절을 야기, 개개의 게임 경험을 단편화시키고 있어 통합적이기보다는 단편적인 지식전달 효과를 야기하고 있는 듯 하다. 클레버 아일랜드에서 제공하는 언어영역의 1단계 아이템 '눈오는 날'은 다른 아이템들과 마찬가지로 플래시애니메이션 형식을 따른다. "눈오는 날"도 몇 개의 글자와 단어를 익히도록 설계되어있지만, 그것은 얘기를 진행시키는 일부분으로 흡수된다는 점이 차별된다. 이러한 방식은 물론 학습의 양적 측면에서 다소 불리하다. 그러나 아이들이 '놀고있다'고 생각하는 중에 의식하지 못하고 학습을 경험한다는 것은 놀이학습의 개념을 보다 잘 실천하고 있는 것으로 보여진다. 클레버아일랜드의 플래시애니메이션은 이야기를 진행하기 위해 단순히 페이지를 넘기는 것이 아니라 캐릭터의 동작을 도와 주어야하는 방식으로 제공된다. 이 과정에서 하나하나의 게임의 경험이 전체적인 맥락을 형성하도록 설계되어 있다는 점이 학습에의 몰입을 유도하는 장치로서 기능하고 있다는 것이다.

## 3. 결론

이상의 논의를 요약하면, 재미나라의 경우 콘텐츠의 기반은 대단히 풍부하고 체계적인 교육 시스템 하에서 개발된 결과물이라고는 하나, 그 배치와 구성의 방법은 대단히 평면적이어서 새로운 미디어와 형식적 특성에서 출발한 새로운 교육콘텐츠의 패러다임을 형성하는 데에는 부족한 점이 있다는 것이다. 특히 사이트 설계에서 오는 맥락의 단절이 두드러지는데, 각각의 아이템들이 서로 다른 맥락에서 개인성 없이 제공된다는 것은 이용자의 몰입정도를 약화시키는 한 요인으로 작용할 가능성이 있다. 또한 흥미유발을 위한 장치로서 외부적 인센티브모델-애완동물 기르기를 적용하여 적극 홍보하고 있는데, 그보다는 콘텐츠 안에서 흥미를 유발시키고 몰입하게 만들 수 있는 내용과 설정을 개발하는 것이 더 본질적이지 않을까 생각된다. 이에 비해 클레버아일랜드는 학습의 내용은 방대하지 않으나, 고도로 맥락화되어있어, 한번의 방문경험이 어떠한 내러티브적 구조를 형성하게 된다는 점에서 매체적 형식적 속성에 충실한 콘텐츠 개발 사례로 제시될 수 있겠다. 물론 이러한 평가는 이용자들에 대한 효과연구가 병행되어야할 것이다. 그러나 이용자의 연령이 3세 - 8,9세로 충분히 자기의사를 표현하기 어렵다는 점, 그리고 이용자 스스로 그 교육적 효과와 의미를 판단해내는 어렵다는 점에서 콘텐츠의 구성과 내용을 통한 놀이학습 구현의 정도를 가늠해보았다. 물론 이용자의 연령적 특성 상 독자적인 이용보다는 부모의 도움과 관리가 필요하다는 점에서 간접적으로는 부모의 사용경험을 토대로 그 교육적 효과와 흥미 유발의 기능을 살펴보는 것은 가능할 것이며, 그러한 부분을 감안하여 연구를 지속시키는 것도 의미 있다 하겠다.

## 참고문헌

- 김성일, 인지심리학의 제문제(II); 언어와 인지, 서울: 학지사, 1998
- 민덕기, 민경임, 게임에서 무엇을 배울까?, 청구교육대학교 논문집(제38호), 2001
- 한미경, 유치원교사와 어머니의 유아교육관련 인터넷 사이트에 대한 인식 및 활용실태, 부산대학교 대학원, 2002
- "유아, 어린이 교육사이트 화려함에 눈길 절로," 중앙일보, 2001, 8, 13
- "닷컴포터, 재미나라," 내외경제, 2003, 3, 12
- "유아교육시장뜨다, 한솔교육인터넷한솔재미나라," 한국경제, 2003, 2, 18
- <http://www.jaeminara.co.kr>
- <http://www.alfyland.com>
- <http://www.mycliverisland.co.kr>