

애니메이션을 활용한 에듀테인먼트의 스토리텔링 설계

Designing storytelling of edutainment using animation

윤선화, 안성혜

상명대학교 디지털미디어대학원

Yun sun-hwa, Ahn seong-hye

SangMyung Univ. the Graduate School of Digital Media

요약

에듀테인먼트의 시대가 도래한 가운데 흥미로운 스토리를 따라가면서 학습자들이 정보와 지식을 받아들이고 습득할 수 있도록 하기 위해 스토리텔링의 중요성이 점차 부각되고 있다. 본 연구는 에듀테인먼트의 스토리텔링 설계에 있어서 애니메이션이 초등학생에게 미치는 교육적 의미를 살펴보고, 애니메이션을 활용한 스토리텔링을 중심으로 하여 학습 구조도와 스토리보드를 제시하는데 그 목적이 있다. 따라서 본 연구는 속담학습이라는 소재로 초등학생에게 적합한 이야기 구성과 캐릭터를 설정하였고, 이를 애니메이션에 적용시킴으로써 에듀테인먼트 콘텐츠를 개발하는데 있어 스토리텔링의 중요성을 한층 각인시켰다는데 의의를 두고 있다.

■ 중심어 : | 에듀테인먼트 스토리텔링 | 애니메이션 | 속담

Abstract

As the time of edutainment has come, the importance of storytelling is attracting attention gradually in order to facilitate learners to receive and absorb information and knowledge. This research aims at observing how animations in the design of storytelling of edutainment affect elementary students and proposing learning-procedure and storyboard regarding to the storytellings based on animation. Thus, it could successfully establish plots and characters of the proverb learning appropriate to the elementary students and by applying them to the animations raise the importance of storytellings in the development of edutainment contents.

■ keyword : | edutainment storytelling | animation | proverb

I. 서론

애니메이션은 물리적 움직임이나 시간적 변화에 관한 정보를 효과적으로 전달 할 수 있다. 이러한 애니메이션의 장점을 활용한 교육적 의의는 다음과 같다.

첫째, 애니메이션은 아동의 학습에 흥미를 가져온다.

애니메이션의 3대 요소는 시각적 정보, 움직여 변화는 것, 제어가 가능하다는 것이다. 이러한 요소를 활용하여 아동에게 사운드와 텍스트 모두를 제시하면 흥미를 유발시킨다고 한다.

둘째, 애니메이션은 아동의 학습에 주의력을 높여 준다.

주의집중은 외부자극에 의해 활성화 될 수 있다. 컴퓨터의 청각적 능력인 음향과 시각적인 능력인 애니메이션 등은 주의 집중 시키는데 효과적이다[1]. 애니메이션을 첨가한 인터넷 동화가 아동에게 흥미와 관심을 불러일으키며 동화를 듣는 동안에는 주의집중을 할 수 있다[2].

셋째, 애니메이션은 아동의 학습 이해력을 높여준다.

학습된 내용의 지속성은 아동의 이해력과 연관 된다. 장기 기억으로 전환할 수 있는 단서 제공이 중요한 것이다. 단서 제공에 있어서 애니메이션은 효과적이다. 동화상은 그림상징에 비하여 이야기 내용과의 관계를 더욱 명확하게 나타내주며 전후

상황 장면을 더 잘 기술할 수 있다.

애니메이션을 통한 언어정보 제시 형태에 따른 학습효과에 대한 연구에 대해서 79%가 내용을 잘 이해 할 수 있었다는 결론을 내렸고, 어린이들에게 상상력, 자극, 다양한 지식, 가치관, 문화유산의 전달 등 유익하고 중요한 기능을 하고 있는 애니메이션은 흥미유발을 시켜주고 높여주며 내용의 이해 측면에서도 도움을 줄 수 있다. 또한 애니메이션으로 제공되는 언어 정보는 문자와 음성, 움직임이 함께 제공될 때 학습에 있어서 가장 효과적이다[3].

따라서 본 논문은 애니메이션을 활용한 에듀테인먼트 콘텐츠를 개발하는데 있어서 스토리텔링의 기법으로 애니메이션을 활용하여 초등학교 속담학습에 적합한 이야기 구성과 캐릭터 설정, 인터랙션으로 에듀테인먼트 스토리텔링 설계를 위한 학습 구조도와 스토리보드를 제시하는데 그 목적을 두고 있다.

본 연구의 방법은 먼저 에듀테인먼트의 개념 및 특징, 그리고 에듀테인먼트 스토리텔링의 개념을 살펴보고 애니메이션이 활용된 학습 구조도와 스토리보드를 제시하고자 한다.

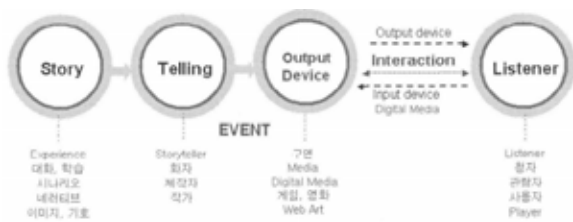
II. 에듀테인먼트 스토리텔링

성공적인 에듀테인먼트 콘텐츠의 중요성은 교육적 자료와 엔터테인먼트의 적당한 혼합을 발견하는 것이다. 교육과 즐거움의 비율을 도출하기 위해 어떤 가이드 라인이 사용될 수 있는가? 이상적으로 에듀테인먼트 콘텐츠의 재미는 자연스럽게 학습 내용안에 섞이고 즐거운 경험을 만든다[4].

스토리텔링은 청중을 몰입시키고 내용전개에 관심을 가지게 만든다. 다음에 어떤 내용이 이어질지 관심을 가지고 참여시킴으로써 점차적으로 학습으로 연결시킨다. 또한 스토리텔링은 정보의 상호연관성으로 인하여 인과관계에 따른 기억을 용이하게 하며 이야기의 재미에 따른 몰입으로 집중력을 향상시킴으로써 학습의 영역에서 오락적 요소를 고려하게 되었을 때, 가장 우선적으로 도입할 수 있는 방법은 스토리텔링의 기법이다. 학습 영역에서의 스토리텔링은 정보의 전달을 쉽게 할 수 있다는 장점이 있다. 또한 상식적으로 스토리가 주는 매력은 우선 재미있다는 것이다. 즉 흥미 유발의 기능을 가지고 있다. 학습을 위한 정보의 경우, 스토리를 매개로 하여 전달하면 그 효과가 단순 나열식보다 훨씬 크다.

이러한 스토리텔링에 대한 사회 각 분야의 광범위한 요구는 인간 두뇌의 정보처리 능력을 넘어서는 방대한 양의 정보에 노출되어 있는 정보화 시대에 살아가고 있는 현대인의 인식론적 위기와 연관되어 있다.

정보의 홍수 앞에 절망한 사람들은 논리적, 연역적 사유의 한계를 절감하고 단순한 정보보다 사건을 겪은 사람의 경험을 통해 한번 걸러진 담화, 즉 스토리를 원하게 된다. 말하자면 서사적, 상징적 세계를 통해 삶을 전체적으로 파악할 수 있는 스토리텔링의 감성적, 직관적 사유를 요청하고 있는 것이다. 또한 스토리텔링이 학습영역으로 들어오게 될 때, 가장 중요한 변화는 바로 '강요'가 '유혹'이 된다는 점이다. 자연스런 스토리를 따라가면서 피교육자들이 흥미롭게 정보와 지식을 받아들이고 습득할 수 있도록 만드는 것이 필요하며, 가장 대표적인 방식이 에듀테인먼트 스토리텔링이라고 할 수 있는 것이다 [5].



▶▶ 그림 1. 인터랙티브 스토리텔링의 전개과정과 구조도[6]

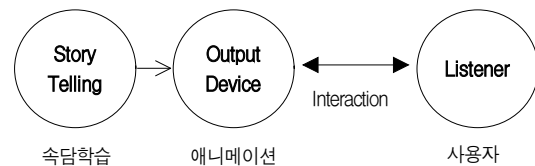
III. 애니메이션을 활용한 에듀테인먼트 스토리텔링

1. 속담의 개념 및 교육적 의의

한 나라의 사상과 문화, 역사, 풍속 등은 여러 가지 어휘적 언어형태를 통해서 표출되는데, 그 중에서도 속담이 대표적이라고 할 수 있다. 속담에는 그 민족의 사상, 민족성, 풍속, 역사 뿐만 아니라 그 언어를 사용하는 사람들의 의식구조와 가치관, 습관, 사고방식 등의 다양한 문화적 요소들이 녹아있다. 그러므로 우리 민족의 역사, 종교, 미신, 풍속, 제도 등을 관찰 연구하는데 좋은 교육 자료가 될 수 있다.

작자를 알 수 없으며 구전에 의해 전승되고 발달 과정에서 달라지기도 하는 속담의 기능을 살펴보면 청자의 행동을 변화시키기도 하는 교화의 기능, 희로애락의 감정을 표출하는 풍자의 기능, 그리고 전달내용을 더 체계적이고 선명하게 표현해주는 의미 표현 강화의 기능을 가지고 있음을 알 수 있다. 이러한 속담은 초등생에게 사고력을 향상시키고 효과적인 의사전달을 할 수 있도록 도움을 준다. 또한 문학교육의 수단이 될 수 있으며 언어유희적 측면에서 재미를 주고 다양한 표현법과 창의력을 증진시킨다[7].

따라서 애니메이션의 활용은 이러한 속담을 학습하는데 있어서 초등학생에게 흥미유발을 시켜주고 주의집중을 높여주며 내용의 이해 측면에서도 도움을 줄 수 있다. 또한 애니메이션으로 제공되는 언어정보는 문자와 음성, 움직임은 함께 제공될 때 속담학습에 있어서 더욱 효과적이라 생각되어진다.



▶▶ 그림 2. 애니메이션을 활용한 에듀테인먼트 스토리텔링의 전개과정과 구조도

2. 애니메이션을 활용한 에듀테인먼트의 스토리텔링 설계

2.1 학습목표

- ① 속담을 통해 사고력을 향상시킬 수 있다.
- ② 속담은 효과적인 의사전달을 할 수 있도록 도움을 준다.
- ③ 속담은 문학교육의 수단이 될 수 있다.
- ④ 속담은 언어유희적 측면에서 재미를 준다.
- ⑤ 속담은 다양한 표현법과 창의력을 증진시킨다.

2.2 학습내용

초등교과에 나타난 속담의 주제를 중심으로 6가지 유형으로 나누었다. 속담의 유형별 내용은 ① 말(언어)과 관련된 속담,

- ② 돈과 경제와 관련된 속담, ③ 날씨와 계절에 관련된 속담,
- ④ 동물과 관련된 속담, ⑤ 인간관계에 관련된 속담, ⑥ 태도와 마음가짐에 관련된 속담이다.

2.3 사용자

애니메이션이 가지고 있는 상상력, 자극, 다양한 지식, 문화유산의 전달 등 유익하고 중요한 기능을 통해 사용자, 즉 초등학생들에게 흥미유발을 시켜주고 주의집중을 높여주며 내용의 이해 측면에서 도움을 줄 수 있도록 한다. 또한 인터랙션을 통해 선택학습과 자기주도적인 학습을 이끌어갈 수 있다.

2.4 시놉시스

구비마을에 살고 있는 여섯 명의 말썽꾸러기들로 인해 마을은 하루도 조용할 날이 없다. 그들의 이름은 바로 유재석, 박명수, 하하, 노홍철, 정형돈, 정준하로 제각기 독특한 세계관을 가지고 있다. 속담학교 선생님은 공부는 안하고 사고만 치는 이 여섯 명의 말썽꾸러기들로 인해 늘 걱정이 태산이다. 어느 날 재미난 뭔가가 없을까 궁리중이던 이들은 마을회관 창고에서 퀘직 하나를 우연히 발견하게 되는데 그 퀘직은 바로 시간의 흐름을 거스를 수 있는 타임머신이었던 것이다. 이 퀘직을 통해 여섯 개의 문에 이르게 되고 그 문들을 통한 세계에서 여섯 명의 좌충우돌 속담 모험은 시작된다. 모험이 진행될수록 다양한 지식과 가치관 등을 배우게 되는 이들은 점차 변화되어 간다.

2.5 캐릭터

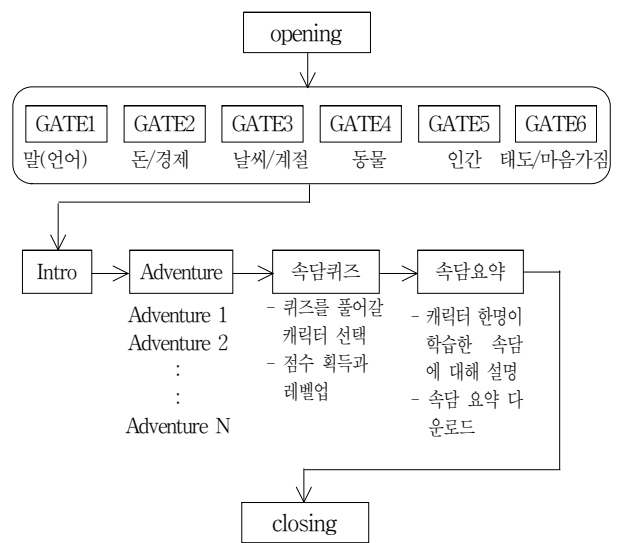
본 연구에 사용된 캐릭터는 MBC 예능 프로그램의 간판인 리얼버라이어티 프로그램인 '무한도전'의 출연자들을 모델로 하였다. 각각의 선명하고 개성있는 캐릭터의 구축으로 요즘 초등학생들이 열광할 정도로 인지도가 있는 유명 연예인을 캐릭터로 설정하여 사용자들에게 좀더 친근감과 재미를 주고자 하였다. 약간 모자라고 불쌍해 보이는 듯한 이미지와 독특한 세계관을 가진 개성있는 캐릭터들이다.

- (가) 유재석 : 수다쟁이이며 멤버들의 정신적 지주. 유반장이라 불린다.
- (나) 박명수 : 무식하게 얘기하고 호통을 치며 비판을 잘한다. 주특기는 조금만 칭찬해줘도 방긋 웃는 웃음으로 일명 급방긋 웃음이라고 한다. 거성명수라 불린다.
- (다) 하하 : 잘 생긴 외모에 비해 키가 작아 꼬마 또는 단신으로 불린다. 지각을 잘한다.
- (라) 노홍철 : 대중 들어서는 알아들을 수 없을 정도로 말을 빨리 많이 하여 킥마우스로 불리고 싸움을 잘한다. 돌+아이로도 불린다.

- (마) 정형돈 : 똥보이며 소심하고 어색한 분위기를 풍기는 캐릭터이다. 애칭은 도니로 귀엽게 부를 때 쓴다.
- (바) 정준하 : 식신이라 불릴 정도로 많은 양을 한순간에 먹으며 정형돈보다 더 똥똥한 똥똥보. 지나치게 큰 머리를 빗대어 헬멧이라고도 불리며 잘 빠지는 소심형이다.

2.6. 학습 구조도

내용 구성은 스토리에 맞추어 오프닝, 캐릭터 등장, 마을회관의 퀘직, 여섯 개의 속담문, 속담모험, 캐릭터의 선택에 따른 결말의 구성으로 이루어져 있다.



▶▶ 그림 3. 학습 구조도

2.7 스토리보드 작성하기

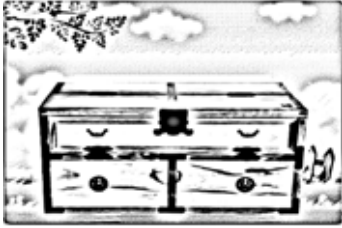
① 배경 화면

- 구비마을 이정표를 따라 멀리 구비마을의 모습이 보인다.

② 캐릭터의 등장

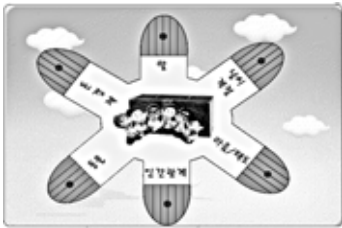
- 구비 마을에 살고 있는 말썽꾸러기들로 인해 마을은 하루도 조용할 날이 없다.

③ 마을회관의 퀘직



- 어느날 이들은 마을회관에서 우연히 퀘직 하나를 발견하게 된다.

④ 여섯개의 속담문



- 여섯 멤버는 퀘직을 통해 시간의 흐름을 거슬러 6개의 속담문 앞에 다다른다.

⑤ 속담모험



- 마음/태도의 문을 두드린 이들의 속담모험 이야기가 펼쳐진다. 토끼 한마리를 잡은 후 또 한마리의 토끼가 지나가자 잡아야 토끼를 방치한 채 우르르 몰려다니며 나타난 토끼를 잡으려 애쓰는데... 속담주제 『가는 토끼 잡으려다 잡은 토끼 놓친다』 중.

⑥ 캐릭터 선택하기



- 속담퀴즈를 풀기위해 마우스를 이용해 캐릭터를 선택할 수 있다.

⑦ 캐릭터 설정 후 3문제 풀기



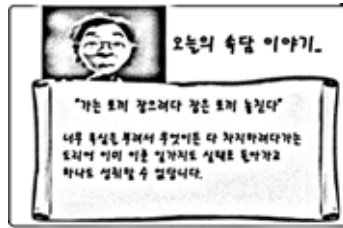
- 총 3문제 중 2문제 이상을 맞추어야 현세계로 돌아갈 수 있다. 2문제 미만일 경우 재도전해야 한다.

⑧ 문제



- 속담 문제를 텍스트로 보여준다. 화면의 펜(마우스)을 이용해 정답을 체크한다.

⑨ 요약정리



- 속담퀴즈를 통과한 후 캐릭터 중 한면을 선택하면 학습내용을 텍스트와 사운드로 요약 정리해 준다.

⑩ 클로징



- 멤버들이 다음 모험을 위해 계속 도전할 것을 다짐하며 파이팅 한다.

IV. 결론

에듀테인먼트의 시대가 도래한 가운데 자연스런 스토리를 따라가면서 학습자들이 흥미롭게 정보와 지식을 받아들이고 습득할 수 있도록 하기 위해서 스토리텔링의 중요성이 점차 부각되고 있다. 이에 본 연구는 에듀테인먼트의 스토리텔링 설계에 있어서 애니메이션 활용이 초등학생에게 미치는 교육적 의의를 살펴보고 초등학교 속담학습을 소재로 하여 스토리텔링을 중심으로 한 학습 구조도와 스토리보드를 제시하였다.

본 연구는 속담학습이라는 소재를 중심으로 하여 초등학생에게 적합한 이야기 구성과 캐릭터를 설정하였고 이를 애니메이션에 적용시킴으로서 에듀테인먼트 콘텐츠를 개발하는데 있어 스토리텔링의 중요성을 한층 각인시켰다는데 의의를 두고 있다.

본 연구에서 제시된 애니메이션을 위한 학습 구조도와 스토리보드 제작물이 향후 에듀테인먼트 콘텐츠의 스토리텔링으로써 활용되어지길 바라며 초등학생을 위한 속담학습의 효과

를 높이는데 부분적인 도움이 되길 기대한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김경희, "언어정보의 제시형태에 따른 학습효과 연구", 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1996.
- [2] 양순애, "인터넷 동화와 그림동화가 유아의 집중도 및 이야기 이해도에 미치는 영향", 전남대학교 대학원 석사학위논문, 2003.
- [3] 이승철, "금속활자 직지의 효과적인 학습을 위한 애니메이션활용 교육콘텐츠에 관한 연구-초등학교용 교육콘텐츠의 비교분석을 중심으로-", 홍익대학교 산업대학원 석사학위논문, 2006.
- [4] 캐롤린 핸들러 밀러, *디지털미디어 스토리텔링*, 커뮤니케이션북스, pp.186-188, 2006.
- [5] 신지민, "에듀테인먼트 스토리텔링을 위한 프로토타입 제작: 증강현실 기법의 활용을 중심으로", 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2003.
- [6] 권윤영, "인터랙티브 스토리텔링의 측면에서 웹아트와 경험 및 조형디자인 유형분석", 인제대학교 대학원, 2004.
- [7] 박수미 "국어교육에서 속담의 지도방안 연구", 단국대학교 대학원, 석사학위논문, pp.21-29, 2002.