# 아동용 전자도서 개발 부쩍 활기띤다

## 교육용 소프트웨어로 성공적 출발…본격 시판되기에는 아직 일러

컴퓨터 인구의 급속한 확산과 더불어 전자출판에 대한 관심이 고조되고 있는 가운데 최근의 아동도서계가 이와 관련한 주목할 만한 변화를 보이고 있다. 유아도서를 포함해 막대한 시장규모를 자랑하는 아동도서계도 바야흐로 전자출판시대의 개막에 박차를 가하고 있는 것.

### 교육용 소프트웨어가 주류 이뤄

연전부터 이 방면의 자료수집과 기술개발을 염두에 둔 연구부서를 설립하는 등 전자출판에 각별한 관심을 기울여온 아동도서계는 이미 플로피 디스켓 형태의 교육용 소프트웨어를 시판, 기존 학습지 시장에 돌풍을 일으킨 바 있다. 이 여세를 몰아 최근에는 단순한 학습지 역할에서 벗어난 본격적인 아동용 전자도서를 새롭게 선보이고 있어 귀추가 주목된다. 더욱이 이 아동용 전자도서의 개발에는 학습참고서 전문출판사를 비롯한 대형 아동도서 전문출판사가 주축을 이루고 있어 그 전망을 더욱 밝게 하고 있다.

지난 90년 '뉴미디어부'를 신설, 일찍부터 제품개발에 앞장서온 동아출판사는 작년부터 본격적인 시판에 들어가 국민학생용 영어학습 교재인 '동아프랜드'를 선보인 바 있다. 알파벳, 단어, 회화의 3단계 학습내용을 플로피 디스켓에 담았는데 쓰는법은 물론 스피커를 부착해 발음연습을 할 수도 있다. 곧이어 성인용 영어회화교재를 CD-ROM으로 제작해 내놓을 예정이다.

국민학교 고학년과 중학생용 과목별 학습교재인 '웅진터미네이터'를 선보인 바 있는 웅진미디어는 올초 새로운 형식의 교육용 소프트웨어로 '웅진소프트마을'을 개발, 시판하고 있다. 기존 소프트웨어의 내용이 대부분 평면적인 그림과 해설로 구성돼 있는 것과는 달리 애니메이션을 이용한 일종의 게임 프로그램인 이 제품은 놀이와 학습효과를 겸비하고 있는 점이 특징. 각 디스켓마다(전4장) 흥미를 끌만한 이야기를 진행시키면서 판단력과 관찰력, 의사결정력 등을 시험할 수 있는 다양한 프로그램을 소개하고 있다.

이와 같은 학습지 대용이나 오락기능을 겸비한 교육용 소프트웨어는 출판사 이외에도 현재 컴퓨터 하드웨어업체나 소프트웨어 개발업체를 통해서도 활발하게 개발, 시판되고 있어 이른바 '학습디스켓' 경쟁은 점차 치열해지는 양상을 띠고 있다.

**유아도서를 포함해 막대한 시장규모를 자랑하는 아동도서계가 바야흐로 전자출판시대의 개막에 박차를 가하고 있다.**

**이미 프로피 디스켓 형태의 교육용 소프트웨어를 시판, 기존 학습지시장에 돌풍을 일으킨 바 있는 이들은 그 여세를 몰아 최근에는 본격적인 아동 전자도서를 새롭게 선보이고 있어 귀추가 주목된다.**

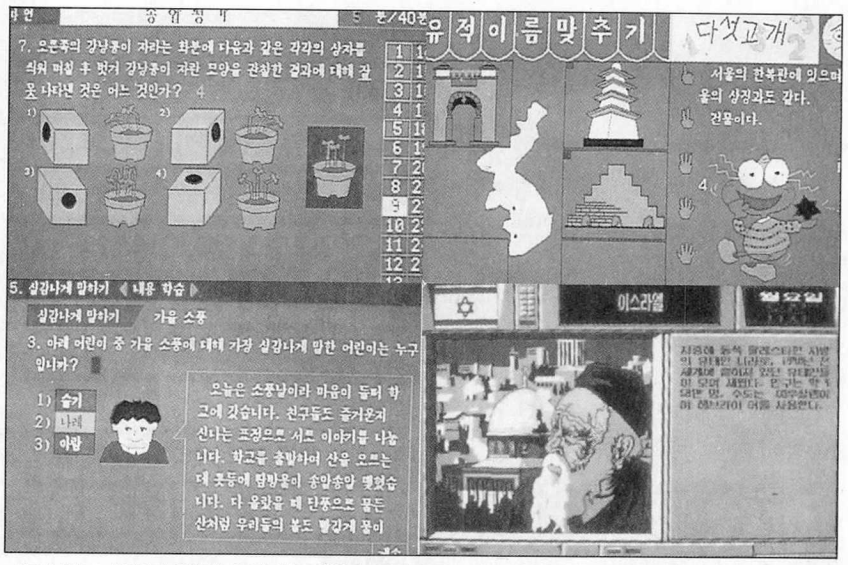
그러나, 앞으로 적잖은 규모의 시장을 형성할 것으로 예상되는 이들 교육용 소프트웨어에 비해 일반 단행본 도서를 대체할 수 있는 엄밀한 의미의 전자도서는 아직 개발단계에 머물러 있는 상태.

### 그림책 대용의 유아용 전자도서도 선뵈

최근 선보인 「컴퓨터 소설만화 삼국지」는 이런 의미에서 국내 최초의 아동 전자도서로 불릴 만하다. 작년 7월 대교출판에서 독립, 새로 설립된 대교컴퓨터 CAI(Computer Assisted Instruction)사업부가 개발한 이 제품은 널리 알려진 「삼국지」의 내용을 활자와 애니메이션, 음향을 곁들여 재구성됐다. 국민학교 3학년부터 중학교 3학년까지를 대상으로 하고 있는데 본문내용을 읽어주는 텍스트음성의 유무에 따라 일반형과 고급형의 두가지로 시판된다.

아동뿐 아니라 온가족이 함께 볼 수 있는 '홈 소프트웨어' 성격을 띠고 있는 이 제품은 단순한 내용소개에 그치지 않고 작품과 관련된 고사성어, 인물자료, 낱말풀이, 지명풀이 등의 '단어도움말' 코너를 마련해 언어구사능력을 키울 수 있도록 했을 뿐만 아니라 읽은 내용을 문제로 풀어보면서 이야기의 핵심을 골라내도록 하는 '문답게임'과 독자가 직접 주인공이 되어 삼국지식의 전략을 짜가며 게임을 할 수 있는 '전략 갤러그게임', 그리고 IQ 테스트를 해볼 수 있는 '눈높이 퍼즐게임' 등이 첨가돼 전자도서가 갖고 있는 장점을 최대한 살리고 있는 점이 눈길을 끈다.

대교컴퓨터측에서는 방대한 스케일의 내용으로 자칫 지루해질 수 있다는 점을 감안해




과목별 학습교재 역할과 오락기능을 겸비한 교육용 소프트웨어 프로그램들. 애니메이션과 음향효과를 곁들인 다양한 제품들이 속속 등장하고 있다.

애니메이션과 성우들의 텍스트음성, 음향 효과 등을 곁들였다고 설명하고 있는데, 곧이어 비슷한 형식의 전자도서 「타임머신」과 「동화나라」를 선보일 예정이다.

본격적인 컴퓨터 학습을 하기에는 무리가 있는 유아들을 위한 유아용 전자도서의 개발도 주목할 만하다. 도서의 특성상 '종이책', 이외에도 '움직이는 책'이나 '장난감 책' '직접 해보기 책' 등 다양한 형태를 띠고 있는 이왕의 유아도서에 새로운 형태의 전자도서가 등장한 것.

계몽사에서 5월중에 선보일 「말하는 그림책」이 그것으로, 아동용 전자도서가 대부분 플로피 디스켓인데 비해 이 제품은 CD-ROM으로 이뤄져 있다. 이미 제품이 개발돼 서점에 나와 있는 '소리나는 책'이 전자칩을 부착시켜 손으로 누르면 동물소리 등이 들리게 돼 있는 것과·마찬가지로, 이 책에는 CD-ROM이 내장돼 있다. 전21권의 그림책과 책의 내용이 모두 저장된 CD-ROM이 들어있는 몸체가 한 세트로 이뤄진 이 책의 사용방법은 몸체에 책 한권을 올려 놓고 책장을 넘기면 빛 센서가 펼쳐진 면을 감지해 CD-ROM에 저장돼 있는 책의 내용을 녹음한 성우의 음성이 흘러나오게 된다. 카세트 테이프를 이용한 기존의 유아용 '오디오 북'의 문제점으로 지적돼왔던 테이프의 속도와 책을 읽는 속도의 차이를 없애고 유아 혼자서도 볼 수 있다는 것이 출판사측의 설명이다.

주로 자연과학에 관한 내용으로, 반입체적이면서 다양한 기법의 그림들로 이뤄진 이 책은 또한 몸체 밖에 피아노 건반과 음향효과를 낼 수 있는 누름키가 있어 소리를 통해 유아들의 흥미를 돋구고 있기도 하다.

### 부담스런 가격이 가장 큰 문제

그러나 현재 선보이고 있는 제품들은 대부분 교과서 학습의 범위를 벗어나지 못한 교육용 소프트웨어가 차지하고 있어 학습용 이외의 다양한 내용의 제품 개발이 요구된다. 한편 외국의 전자오락게임을 변형·모방한 지나친 오락 위주의 프로그램도 교육용 소프트웨어로 나와 있어 문제점으로 지적되고 있다.

소비자의 입장에서는 부담스러운 가격도 만만찮은 문제. 출판사측에서도 가격을 낮출 수 있는 방안을 모색중인데, 대교컴퓨터의 서찬석 계장은 "아동도서의 특성상 그림이나 음성이 많은 비중을 차지하고 있어 제작비용이 많이 들 수밖에 없다"면서 "특히 소리까지 필요로 하는 경우 옥소리카드나 LPC카드를 별도로 구입해야 하는 부담이 있다"고 말한다. 그러나 많은 관계자들은 컴퓨터 가격이 보급율의 증가와 함께 경쟁력으로 낮아지고 있는 것처럼 전자도서도 다양한 제품의 개발과 양적 증가가 이뤄지면서 자연스럽게 적정 수준의 가격이 형성될 것으로 내다보고 있다.

이들 아동 전자도서가 대부분 플로피 디스켓 수준에 머물고 있어 CD-ROM이라는 본격적인 전자도서 제품이 시판되는 데는 적잖은 시간이 소요될 것으로 예상된다. 그러나 일단 교육용 소프트웨어로 성공적인 출발을 한 아동도서계는 그동안 축적된 노하우를 활용, 다양한 제품개발을 서두르고 있어 국내 전자도서 보급에 선두주자로 떠오를 것으로 보인다.

—정소연 기자