

대중성과 전문성의 기रो에 선 멀티동화 업계

그림책과 차별화된 장르적 독자성 확보해야



동화를사랑하는모임에서 판매중인 유치원 교재용 멀티동화 세트.

어린이용 전자책 개발이 교육용 '멀티동화' 개발로 압축되고 있다. 멀티동화란 유아들을 겨냥한 전략적 상품으로 움직이는 그림책을 말한다. 동화를 플래시 애니메이션과 구연으로 제작해 아이들이 온몸으로 이야기를 감상할 수 있게 만든 것이다. 현재 멀티동화를 서비스하는 인터넷 사이트는 키즈토피아, 동화를사랑하는모임(이하 동사모), 조이넷, 인키즈 등이 대표적이다.

회원제 및 관련업계와의 제휴로 시장 확보해

멀티동화 사이트들은 회원제로 운영된다. 콘텐츠를 구매한 뒤 한번 읽고 끝나는 게 아니라, 월 이용료를 내면 한달 내내 모든 동화를 감상할 수 있는 '자유이용권'을 준다. 회비는 월 9천원에서 1만5천원 수준이다. 콘텐츠는 크게 창작동화, 실용그림책, 영어동화로 나뉘며, 연령대는 4세부터 12세까지 단계별로 구성되지만 4~7세를 대상으로 한 그림책이 절대다수다. 애니메이션은 아이들이 이해하기 쉽게 아주 느리게 흘러가며, 등장인물에 따라 성우들이 다양한 목소리를 내기 때문에 눈으로만 보는 종이책보다 훨씬 실감나는 부분도 있다.

지난해 초부터 서비스를 유료화한 이 분야 선발주자 키즈토피아는 전체 30만명 회원 가운데 10만명을 유료회원으로 확보하고 있다. 동사모는 7만명, 조이넷은 5만명 가운데 각각 10% 정도가 월 이용료를 내는 회원들이다. 키즈토피아 김현정 팀장은 "멀티동화는 정보성 그림책일 경우 효과가 크다. 한국 전통문화 그림책을 영어동화로 개발하는 등 콘텐츠를 극대화하는 데 마케팅의 초점을 맞추고 있다"고 설명한다. 키즈토피아측은 현재 MBC와 EBS 아동관련 프로그램에서 자사의 멀티동화를 상영하고 있다. 동사모는 다음커뮤니케이션 같은 포털사이트와 제휴해 판매망을 넓히고 있다. 교육단계별로 구성된 멀티동화 세트를 유치원 교재로 판매하기도 한다. 멀티동화는 또 비디오와 CD로도 제작되기 시작했다. 키즈토피아는 비디오제작업체인 BM코리아와 공동으로 멀티동화 10여편을 합쳐 테이프를 만들어 할인마트와 백화점을 중심으로 유통시키고 있다.

멀티동화 업계는, 올해 들어 전국 초중고교가 전자도서관을 구축하기 시작하면서 어린이용 전자책을 일부 비치하기로 해, 시장이 크게 확대될 것으로 전망한다. 동사모 해외업무부의 윤상훈씨는 "식물·동물도감, 과학·수학 동화 등 멀티동화의 외연을 넓혀

교육기관을 적극 공략할 예정"이라고 밝혔다.

수익구조와 장르의 정체성 확립이 과제

그럼에도 멀티동화 시장이 안정권에 진입하기 위해선 넘어야 할 산이 많다. 우선 수익구조 문제다. 키즈토피아의 경우 멀티동화 한편을 제작하는 데 1천만원 정도 든다. 지난 2년 동안 3백편, 월평균 13편의 멀티동화를 만들었으니 한달에 제작비만 1억원 이상이 투입된 셈이다. 그럼에도 월매출은 6천만원 정도에 그치고 있다. 깨끗한 화면과 음향이 생명이다 보니 제작기간도 줄일 수 없어 콘텐츠를 늘려나가는 일도 만만치 않다. 또 키즈토피아와 동사모를 제외한 나머지 업체들은 저작권이 소멸한 명작동화 위주로 겨우 구색을 갖추고 있어 문제로 지적되고 있다. 조이넷은 이 문제에 대해 '한국아동문학인협회' 회원들과 계약을 맺어 신작을 확보해 나가는 등 해결책을 찾고 있다. 하지만 대중적 인지도가 낮은 작가들인데다, 오프라인에서 성공을 거둔 책임수록 잘 팔리는 업계 특성에 비쳐볼 때 실질적인 해결책이 될지는 미지수다.

출판사 기획자나 동화연구자들은 국내 멀티동화의 경쟁력에 대해 아직은 유보적인 평가를 내리고 있다. 보림출판사의 최정선 편집장은 멀티동화가 아직은 종이책과 구별되는 독자적인 장르로서 자신의 차별성을 확보하고 있지 못하다고 평가한다. "외국의 경우 그림책을 소재로 한 애니메이션을 보면 장르로서의 고유한 가치와 개성을 지닌다. 그에 비하면 플래시를 기반으로 한 멀티동화는 종이책에 약간의 움직임을 주고 배경음악과 구연을 넣은 정도로, 아직은 독립적인 장르라고 하기 어렵다"고 지적한다.

그림책 연구자들은 멀티동화가 그림책의 고유성을 손상시킬 수도 있다는 우려를 표시한다. 그림책은 정지된 그림에 일정 기간 시선을 머무르게 하고, 페이지를 넘기면서 일종의 몽타주 효과를 활용한 장르라고 할 수 있는데, 멀티동화는 저자나 독자의 의도와는 상관없이 일정한 흐름에 따라 시선을 움직이게 강요하는 경향이 있기 때문이다.

멀티동화가 영어를 비롯한 교육동화로 전문화되는 길을 택하느냐, 아니면 연령대를 더 넓혀 글 위주의 책들까지 전자책으로 개발해 양적 확산을 노릴 것인지는 앞으로 더 두고봐야 할 문제다.

—강성민 기자