

앱북에서 팝업 형식에 내재된 특성에 대한 고찰

Consideration of characteristics inherent in pop-up format
in the App book

주저자

김진곤 (Kim, Jin-kon), jkkim@nsu.ac.kr

남서울대학교 시각정보디자인학과 교수

Professor, Namseoul University

투고일	2020.03.21	심사일	2020.04.25	게재확정일	2020.04.28
-----	------------	-----	------------	-------	------------

본 연구는 2019년 남서울대학교 교내 연구비 지원과제임.

앱북에서 팝업 형식에 내재된 특성에 대한 고찰

Consideration of characteristics inherent in pop-up format in the App book

목 차

1. 서론
 - 1-1. 연구의 배경
 - 1-2. 연구의 목적 및 방법
 2. 그림책과 팝업북의 발전과정
 - 2-1. 그림책의 역할
 - 2-2. 팝업북의 등장 및 효과
 - 2-3. 디지털미디어로서 책의 변화
 - 2-4. 상호작용적 속성의 이해
 3. 앱북에서 팝업 형식의 여러 특성
 - 3-1. 촉발적 기제
 - 3-2. 협응관계
 - 3-3. 현실의 환유
 - 3-4. 상호작용적 반응
 4. 결론
- 참고문헌

Abstract

This study explored various attributes and expressions based on the role and value of picture books based on appbooks that are widely used as digital contents in recent years. In particular, focused on pop-up format, one of several attempts to enhance the function of picture books, and tried to reveal the characteristics of modern digital media attributes by looking at how its attributes are embedded in digital contents such as multimedia titles and e-books.

Through the research, it was found that the pop-up form functions as a trigger in the clickable visual mechanisms of the existing screen to reveal the narrative, implicitly suggesting

and revealing various stories, and naturally expanding the narrative. Also, it was found that the pop-up format mainly reveals extended relations that provide different contexts among the types of relations that correspond to texts, and also reveals various counter relationships that provide room for complementing what the text describes from different angles. In addition, the pop-up format frequently attempted to borrow the physical and cognitive context of reality as an attempt to produce a feeling to perceive it as a real experience. In addition, it was judged that various effects due to the intertextuality, such as an interpretative response, an associative response, and an evaluative response, would be exerted on the user by repeatedly using structural information presented by a pop-up form in terms of cognitive response in response.

keyword

Pop-up book, App book, Digital Media, Interaction

논문요약

본 연구는 근래 디지털콘텐츠로서 다양하게 활용되는 앱을 토대로 그림책의 역할과 가치에 기초한 여러 속성과 표현양상을 탐색하였다. 특히 그림책의 기능을 높이기 위한 여러 시도 중 하나인 팝업 형식에 주목하고, 이의 속성이 멀티미디어 타이틀이나 전자책과 같은 디지털콘텐츠 속에 어떻게 내재화되어 있는지 살핌으로서 현대 디지털미디어 속성의 특징을 드러내고자 하였다.

연구를 통해 팝업 형식은 서사를 드러내기 위해 존재하는 화면의 클릭 가능한 시각적 기제들에서 반응유발 장치로 기능하며 다양한 스토리를 함축적으로 암시하고 드러내며 자연스럽게 내러티브를 확장시키고 있음을 알 수 있었다. 또한 팝업 형식은 텍스트와 협응하는 관계유형 중 다른 맥락을 제공하는 확장관계를 주로 드러내며, 텍스트의 서술한 바를 다른 각도에서 보완할 여지를 주는 다양한 대위관계를 드러내는 것도 특징임을 알게 되었다. 그리고 팝업 형식은 실제적인 경험이라고 인식하도록 느낌을 연출하는 시도로 현실의 물리적, 인지적 맥락을 그대로 차용하는 것을 빈번히 시도하고 있었다. 또한 반응에 있어서 인지적 반응측면에서 팝업 형식이 제시하는 구조 정보를 반복 활용함으로써 해석적 반응, 연상적 반응, 평가적 반응 등 상호작용성으로 인한 다양한 영향이 사용자에게 미칠 것으로 판단되었다.

주제어

팝업북, 앱북, 디지털미디어, 상호작용성

1. 서론

1-1. 연구의 배경

IT기술과 디지털미디어 측면에서 과거와 현재, 미래를 조망한 연구들은 대개 기술결정론적 입장을 경계하면서 한편으로 디지털의 영향이 어떻게 현대사회를 완만히 또한 급진적으로 변화시켰는지, 이의 생동성(生動性)을 드러내는 것에 흥미로워한다. 변화가 현대사회

와 현대인의 행동, 의식 등 문화적 층위에 어떻게 내면화되었는가를 살핌으로써 또 다른 미래의 방향을 가늠할 수 있다고 보기 때문이다. 디지털 현상은 일상적으로 우리가 흔히 접하고 있는 사물은 물론 그와 관계된 인간의 경험확장과 사고방식의 변화 등 무형의 것들과도 긴밀하게 연관되어 있다. 아날로그적인 속성들이 디지털로 혼합되기 시작한 후 일일이 면모를 열거하기 어려울 정도로 다양하게 발생된 문화현상은, 마노

비치의 표현대로 ‘미디어 혁명’ 그 자체다.

디지털화의 물결 속에서 꾸준히 변화하며 지속적인 파급력을 가지고 있는 미디어 중 하나를 꼽자면 책을 지목할 수 있다. 맥루한은 인간이 문자라는 미디어에 의해 복수감각형 인간으로부터 시각중심형 인간으로 변하게 되었다고 주장하였다.¹⁾ 인간의 시각 의존적 커뮤니케이션, 선형적 사고법, 근대적 자아는 문자와 인쇄술의 발명으로부터 기인한다는 그의 주장처럼, 책은 여러 시대를 관통해온 문자 중심사회 속에서 인간의 존속과 발전을 지탱하는 지식의 전령사 역할을 특특히 해왔다. 끊임없이 새로운 세대가 탄생하고 성장하게 될 때 다양한 지적 소양과 정서를 가지고 타인과 소통, 공감하고 문화를 향유할 수 있는 이상적인 구성원을 만드는 사회화 과정이 필요하다. 이때 책은 인간으로 하여금 사회문화적 체계를 이해할 수 있도록 만드는 가장 중요한 역할을 담당한다. 아동으로부터 성인이 될 때까지 현대인이라면 문학, 언어, 과학, 역사, 예술, 종교 등 보편적인 인간으로써 가져야만 할 여러 지식들을 책을 통해 서서히 축적한다. 특히 유년기의 아동이 가장 처음 접하게 되는 그림책은 아동으로 하여금 깊이 있는 정서와 내면을 형성하도록 돕는다. 프랑스의 실존주의 철학자인 사르트르(Jean Paul Sartre)는 ‘유년기가 모든 것을 결정한다’고 하였다. 그림과 글이 유기적으로 어우러진 결합이 만들어내는 언어적인 서사 구조 및 아름다운 색조와 질감으로 이루어진 시각적 요소들의 조화로움. 그를 통해 아동은 즐거움을 갖고 세상에 눈뜨게 된다.

디지털의 영향으로 등장한 멀티미디어 타이틀로부터 시작하여 현재는 앱북에 이르기까지, 책의 모습은 현대인의 패턴과 자본주의 시장의 요구에 맞춰 변화를 거듭했다. 이러한 그림책은 현재 모바일, 태블릿 등 스마트디바이스에서 그림책이 가진 매체의 규정성을 그대로 이어가며 시각미디어의 전성기에 걸맞은 표상을 드러내고 있는 존재라 할 것이다.

1-2. 연구의 목적 및 방법

이러한 배경에서 본 연구는 근래 디지털콘텐츠로서 다양하게 활용되는 앱북을 토대로 그림책의 역할과 가치에 기초한 여러 속성과 표현양상을 탐색하였다. 특히 그림책의 기능을 고양(高揚)시키기 위한 여러 시도 중

하나인 팝업 형식에 주목하고, 이의 속성이 멀티미디어 타이틀이나 전자책과 같은 디지털콘텐츠 속에 어떻게 내재화되어 있는지 살핌으로서 현대 디지털미디어 속성의 특징을 드러내고자 하였다.

디지털 콘텐츠가 교육현장에서 더 적극적으로 활용되기 위한 방안을 모색하기 위해, 먼저 상호작용성의 속성과 역할을 이해하고자 시도하였다. 선행된 상호작용성 관련 연구들의 성과를 살폈으며 여기에서 기존 연구자들이 인식하는 여러 양상, 개념 및 측정결과를 정리하였다. 이는 이미지와 동영상 등 시각적인 요소가 강조되는 앱에서 이들의 상호작용의 실재를 확인하기 위해 필요하다. 또 그림의 기능성이 아동의 놀이능력과 유희성을 높이기 위해 등장한 그림책의 속성도 살핌으로서 본 연구에서 진행할 논점의 배경을 수립하고자 하였다. 그 과정에서 유래 깊은 팝업북의 팝업 형식이 어떻게 앱북에 내재되어 있는지를 위해 팝업 형식이 도입된 배경, 그것이 기존의 그림책에 어떠한 역할과 유익함을 제공했는지 살펴보았다. 팝업 형식이 독자에게 제공한 형태지각, 관계지각, 공간지각과 같은 지각 능력 발달을 돕는 부분 및 그 기저에 존재하는 텍스트와 이미지의 상관관계 및 유목화 된 개념들, 미디어의 재매개 현상, 앱북 활용의 결과 측정을 위한 ‘반응’에 대한 견해와 논점들을 고찰하였다. 이를 토대로 앞으로 실제 여러 앱북에 드러난 팝업 형식을 분석함으로써 향후 앱북의 제작측면에서 고려하여 발전시켜나가는데 필요한 시사점 도출을 최종의 목적으로 하였다.

스마트디바이스에서 실행되는 전자책 어플리케이션인 앱북에 더해진 팝업 형식은 구시대의 미디어에서 시도된 하나의 사례에 그치는 것이 아니라, 미디어에 인간이 개입시킨 욕구의 본성을 알려주는 지시등과 다를 바 없다. 이는 인식론적 의미나 심리적 차원에서 현대 기술에 결핍되고 간과된 지난 시대의 이상과 의식을 재조명하고 확산시키기 위한 새로운 자극이 될 수 있을 것으로 본다. 또 이것이 향후 디지털콘텐츠 개발과정에 유용한 키워드를 제공함으로써 지속적인 논의와 환류에 보탬을 줄 수 있을 것으로 생각한다.

2. 그림책과 팝업북의 발전과정

2-1. 그림책의 역할

뇌의 작용으로 인한 사고 과정을 연구한 교육심리학자 베티 에드워드(betty edward)는 언어적 묘사가 시각이미지를 만들어내며 시각이미지는 언어 묘사와 접합됨으로써 서로 닮게 된다고 언급하였다.²⁾ 글과 그림의 조형성은 자연스럽게 상호보완적인 속성을 가졌기에 인간 능력의 발달과정에서 반드시 그의 조화로운 영향을 수용하는 것을 뜻한다.



<그림 1> 코메니우스와 최초의 그림책인 세계도회

최초의 그림책은 1658년에 등장한 코메니우스의 '세계의 그림'이다. 17세기의 인본주의적 사상이 대두되기 이전까지 사회구성원으로서 제대로 평가되지 못했던 아동에 대한 인식이 향상되고, 이들에게 지식을 알리는 과정에서 아동의 발달과 특성을 고려한 그림책이 등장하게 된 것이다. 아동학자인 하인리히 호프만(Heinrich Hoffmann)의 그림동화책 '더벅머리 아이'를 보면 그림책의 등장은 단지 시대의 변화에 따른 우연한 글과 그림의 결합 때문이 아니라, 인간에 적합한 인지과정의 필요성 때문이라고 해도 과장이 아님을 깨닫게 될 것이다.

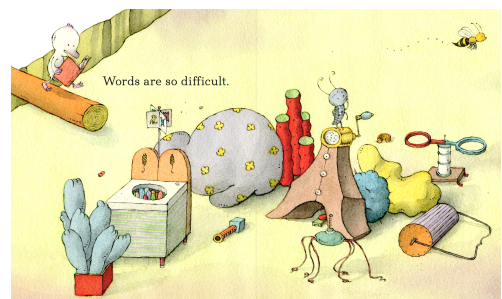
텍스트적 서술의 밀도가 낮고 그 대신 그림들이 주도하는 전형적인 그림책의 형식은 독자인 아동으로 하여금 적절한 수용이 가능할 수준의 서사범주를 제시한다. 논리적인 서술이나 체계성보다는 함축적이고 감성적인 그림 형식은 아동으로 하여금 감성을 자극하고 상상력을 자극하는 촉매제으로써 매우 유익한 역할을 한다. 김상옥³⁾은 이러한 그림이 예술적인 특성과 더불어 아동으로 하여금 인지적, 정서적, 발달적 차원에서 효용성을 가지며 문학적인 즐거움과 깨달음을 준다는 측면에서 그림책의 중요성을 강조한다.

인쇄기술의 발달과 다양한 장인정신이 발휘된 다양

한 아동서적이 지속적으로 개발되었고, 컬러북이나 팝업북 등 다양한 형태가 계속 등장하였다. 이들은 글과 그림의 유기적인 구성을 극대화하여 아동으로 하여금 개개인의 취향과 능력을 향상시킬 수 있도록 인지적, 심미적 교육 효과를 얻게 만든다. 무엇보다 이 기능적인 그림책의 부류들은 아동의 놀이능력을 기본적으로 요구하는 특징을 갖기에 놀이라는 유희성의 추구는 중요한 측면이기 때문에 그림책은 유희성을 충족시키기 위한 기능이 자연스럽게 내재화되기에 이르렀다.

2-2. 팝업북의 등장 및 효과

인간은 사고하는 존재이자 놀이하는 존재(Homo Ludens)로 표현된다. 인간은 유아기에 놀이를 통해 신체적이고 정서적, 지적인 능력을 계발하며 자연과 사회와 접촉하는 방법을 터득하게 된다. 놀이는 흥미를 이끌어내는 핵심 기제를 제공하며 교육적인 영역에서 놀이와 접목된 것의 효과는 실제로 빈번히 입증되고 있다. 책이 놀이와 접목된 여러 가지 사례 중 특히 팝업북은 이에 주목할 만하다. 팝업(pop-up)은 예상치 못한 무엇이 튀어나오는 것을 의미하는 단어로, 팝업북은 이런 속성을 목적으로 만들어진 입체화된 서적을 의미한다. 책의 지면 일부가 입체적으로 튀어나오거나 움직이는 형식을 가지게 되면 독자의 필수적인 조작으로 인해 상호작용이 요구된다. 일반적인 그림책이 가지고 있는 스토리텔링의 전형적인 메시지 전달에서 탈피하여 새로운 호기심과 흥미를 불러일으킬 수 있게 하는 점은 독자인 아동으로 하여금 흥미를 불러일으키는 계기가 된다.



<그림 2> 아동교육용 그림책의 예

최초의 팝업북은 13세기에 만들어진 것으로 알려졌는데 이 시기의 어린이에 대한 사회적 인식의 낮은 수

준을 고려할 때, 팝업북의 용도 또한 아동을 배려하는 목적으로 만들어진 것은 아니었다. 단지 정보지식이 낮은 독자들에게 심도 있는 내용을 전달하기 위해 점성술, 의학서적 등 분야에서 기존의 평면적인 삽화 대신 입체적인 삽화를 삽입함으로써 보다 독자의 심층적인 이해를 돕고자 시도된 것이다. 이것은 또한 책을 제작했던 예술가로 하여금 새로운 제작기술과 재료의 활용을 구체화한 것으로도 평가된다.

이 후 팝업북은 종이 종류의 다양화, 품질의 향상, 인쇄기술 발달과 현대 출판시장과 수요, 환경변화 등 많은 요인에 따라 소규모 장인들만이 만들어내는 수준에서 탈피하여 여러 주제 영역에서 다양한 제작기법으로 발전하였으며 표현수준 또한 향상되었다. 플랩(flap), 풀탭(pull-tab), 회전판(revolving disk), 메타모포시스(metamorphosis), 축회전(pivoting and riveting motion) 등 다양한 제작기법을 통해 그림 이미지와 지기구조는 무대, 병풍같이 세워지거나 상자 형태로 구동되기도 하는 등 매우 창조적인 형태를 선보이게 되었다. 박세미⁴⁾는 이러한 흥미로운 구조의 팝업북의 효과는 아동들에게 형태지각, 관계지각, 공간지각 등 다양한 지각능력을 가져다주며 감각, 운동능력을 개발하게 해주는 도구로 주목되고 있다고 주장하였으며 그것을 요약하면 다음과 같다.

<표 1> 팝업북의 놀이효과 (박세미, 2009)

종류	세부항목	내용
상상력 개발	직,간접 체험	상상력, 표상능력의 확대
	호기심 유발	창조적인 생각 유발
지능 개발	형태지각	전체적 특성과 구성요소를 동시에 고려
	관계지각-인과 관계의 인식	물체간의 관계, 원인에 의한 결과를 인식
	공간지각	공간개념과 기하학적 지식탐구
감각,운동 능력개발		조작 학습과 능동적인 동작운동

팝업북은 페이지 구조물들로 접합되고 고정되어진 전형적인 인쇄물 형태의 책에서 탈피하여 책의 주제와 특정 내용을 보다 흥미롭게 조망하거나 탐색할 수 있도록 하는 메커니즘을 갖고 있다. 이를 접하는 독자들

로 하여금 유희적이고 예술적인 정서 전달은 물론 책과 상호작용할 수 있는 새로운 창구를 마련해주어 그들이 내용과 적극적으로 소통하도록 만든다. 이러한 특징에 따라 특히 아동을 대상으로 하는 그림책에 주로 활발하게 적용되어 왔으며, 그 때문에 이것이 일종의 교육적 도구로써 놀이효과와 유희성 측면에 어떠한 긍정적 영향을 주는지 효과 분석은 물론 적극적으로 교육에 활용해보려는 타당성 조사 수준의 연구들도 시도되었다.

하지만 이 무렵 등장한 하나의 시대적 변화를 고려하지 않을 수 없다. 현대의 기술 발전과 사회문화 환경에서 다이내믹한 변화의 양상을 만들어낸 디지털 기술의 등장이 그것이다. 디지털 환경의 도래 속에서 기존 그림책에서 놀이와 유희적 역할을 수행해주던 팝업북의 기능과 역할은 어떻게 이 변화를 수용하거나 전유하였는지 혹은 소멸하였는지 의문이 제기될 수 있는 부분이다. 하지만 레프 마노비치(Lev Manocivh)가 뉴미디어와 디지털의 논리 중 하나를 가변성(可變性)으로 지목하였듯⁵⁾ 이 기술은 시각적 풍요로움과 더불어 조작적 유희를 제공할 수 있는 보다 강력한 능력의 덕분에 그림책은 놀이와 유희성을 강화하고, 독자의 경험을 보다 윤택한 방향으로 안내하였을 것임은 자명하다. 지기의 평면구조를 입체화했던 팝업 형식의 틀은 다시 디스플레이라는 평면의 프레임으로 이전되었으나, 팝업 형식은 책의 전통에 의거하여 그 안에서 자신의 실재성을 어떠한 형식으로도든 계승하였다. 이에 대한 연구는 현대 디자인 분야에서 끊임없는 탐색영역 중 하나인 뉴미디어 전유의 실재를 확인하는 것만으로도 의미를 획득할 수 있다. 우선 이를 살피기 위해서는 디지털미디어 등장이 가져온 변화에 대한 이해가 선행되어야만 한다.

2-3 디지털미디어로서 책의 변화

1990년대는 퍼스널컴퓨터의 폭발적인 보급으로 인해 개인의 일상에서 뿐 만 아니라 디지털화 현상이 사회문화, 미디어 전반에 부각되었다. 기존 인쇄기술도 디지털화되어 가며 자연스레 이미지, 사운드 등 복합된 멀티미디어 형식이 등장하였고 이는 이전에 볼 수 없던 새로운 교육환경으로의 변화가 시도되었다. 교육콘텐츠의 디지털화에서 그림책도 다양한 포맷과 형식, 조

작적인 인터페이스를 도입하였다. 1990년대부터 쏟아져 나온 수많은 CD-ROM 기반의 멀티미디어 타이틀은 기존의 그림책에 이미지, 텍스트, 영상, 음악과 같은 멀티미디어와 하이퍼텍스트, 데이터베이스화된 자료 및 게임, 퀴즈 등 상호작용 콘텐츠를 포함하게 되었다. 특히 스토리와 적극적으로 소통하고 즐기는 것에 누구보다 왕성한 욕구와 호기심을 갖는 연령층인 아동 대상의 에듀테인먼트 분야가 각광받으며 많은 그림책 관련 디지털콘텐츠가 활발히 개발되었다.



<그림 3> 전자그림책의 상호작용적 작동모습

1990년대 리빙북(Living Book), 리더 래빗(Reader Rabbit), 키즈스토리(The Kidstory Series), 매직테일(Magic Tale) 같은 멀티미디어 시리즈 등은 대중적인 인기를 얻으며 전자그림책 분야의 전성기를 만들어냈다. 여기에는 참여와 놀이성을 강조하는 유희적인 부분이 그 무엇보다 우선시 되는 형태였다.

21세기에 접어들면서부터 인터넷의 등장과 보급은 디지털미디어의 대중화를 가속화했다. 하이퍼텍스트와 오쏘링툴(authoring tool)의 대중화, 컨슈머(consumer) 개념 등의 등장은 독자로서 하여금 콘텐츠의 소비자가 아닌 부분과 전체를 조합, 새로운 스토리 영역을 창조하는 식으로 관여하고 인터랙션 하는 것이 가능하다는 점을 알게 했다. 더욱이 2000년대 후반부터 등장한 스마트디바이스는 향상된 무선인터넷 보급과 하드웨어와 소프트웨어 플랫폼, 압축과 렌더링 기술 등이 고도화됨으로써 디지털화된 개인콘텐츠의 밀도를 더 강화시켰다. 또 사용자 연령층을 더욱 낮추는 현상까지 만들어냈다. 아동을 대상으로 하는 그림책이 스마트디바이스에서 구동되는 어플리케이션으로 등장하였고 전자책, 모바일북, 도서앱, 북앱 등 다양하게 지칭되었지만 근래는 앱북(app book)으로 통용되고 있다.



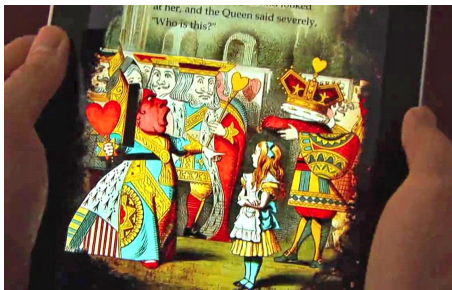
<그림 4> 앱북 어플리케이션의 예

앱북은 모바일 장치에서 구동되는 어플리케이션 형식에 기존 책의 포맷으로 구성되어 있다. 하지만 책의 내용을 그대로 가져오는 것이 아니라 어플리케이션으로서 갖게 되는 다양한 기능과 확장성을 이용한다. 모바일이라는 보다 개인화된 장치의 구조적 맥락은 독자로 하여금 체험적인 상호작용 속에서 높은 유희적 경험을 이끌어내게 할 수 있다. 현재 앱스토어에서 도서 카테고리에는 스테디셀러로 꾸준한 인기를 갖는 다수의 앱북이 있다. 이 앱북들은 사용자인 아동에게 정서적, 학습적 기능의 충족, 흥미롭게 지식을 전달한다. 과거 사회화 과정의 큰 축을 담당해왔던 그림책의 계보를 충실히 이어가면서 교육용 디지털콘텐츠 시장 환경은 굳건히 다져지고 있는 것이다. 앱북은 아동으로 하여금 의미를 자의적으로 구성하고 상상, 추론하게 만들었으므로써 새로운 가능성을 부가할 수 있는 방법을 알게 된 것, 그리고 놀이 형태의 유희성을 제공하는 상호작용 속에서 디지털의 모뎀화가 제시하는 통합적 안목을 취할 수 있게 하는 것, 이를 토대로 다양한 지식의 통섭이라는 교육의 지향점까지 발현되어 있다.

이러한 시대적 변천에 따라 자연스럽게 앱북에 잠재된 특성과 사용자 측면의 영향을 탐색하기 위한 연구도 등장하였다. 이를테면 전통적인 방식의 책이 가진 포맷의 형식적 변화, 새롭게 디지털로 탈바꿈 된 이후 인간 지각능력의 향상과 참여, 분화현상, 대중성 효과 등 실로 다양한 주제로 나뉜다. 특히 교육연구 분야에서는 현재의 사회적인 변화를 수용하기 위해 문화적인 대중성이 그 무엇보다도 중요시되고 있는 요즘, 멀티미디어 형식의 콘텐츠가 급변하는 문화 환경과 아동교육 분야에서 더욱 활발히 활용되어 그 유용성과 가치를 더욱 확대할 수 있는지 여부에 대한 의문들이 제기되고 있는데 이는 아직도 진행형이다.

2.4 상호작용적 속성의 이해

멀티미디어 형식의 그림책이 아동에게 미치는 긍정적인 영향을 탐색하고 그 결과로 적극적으로 교육에 활용해야 한다는 주장에서 공통적으로 주목하는 특징은 바로 상호작용성이다. 서유경⁶⁾은 상호작용성(相互作用性)을 토대로 하는 새로운 자기창조의 측면이 기존의 문학 환경에 새롭게 가해진 특징으로 꼽았다. 기존 책이 독자의 머릿속에 온순한 잔향을 남기는 것으로 간주한다면 적극적인 창조가 가능하게 만드는 상호작용성은 미디어가 제공하는 텍스트를 비판적으로 이해하고 독자가 이야기 속에 관여하거나 접근할 수 있는 새로운 표현적인 기능을 부가함으로써, 결국 사고력을 비약적으로 신장시키고 다양한 맥락을 이해할 수 있게 만든다는 것이다. 최병우⁷⁾는 여기에 더하여 시각성 중시, 공간제한의 극복, 정보공유의 실시간성, 정보를 비순차적으로 연결시키는 하이퍼링크, 전달자와 수용자가 의견을 전달하는 양방향성이 이 시대의 문학 환경이 처한 변화점으로 인식하였다. 또 상호작용적인 교육용 미디어가 기존 책과 다른 영향을 발생시키는 실제성을 측정한 연구도 있다. 도현숙⁸⁾은 미디어의 특성이 아동의 이야기 정보처리력 정교성 측면에서 영향이 있으며 이야기를 인지적으로 처리하는데 있어서도 기존 책과는 다른 인지정교화 방식을 유도함으로써, 독자가 이야기를 이해하는 과정에 차이를 만들어낼 수 있음을 증명하였다. 신정은⁹⁾은 멀티미디어 형식의 책이 아동의 언어능력 발달에 긍정적인 영향을 형성하며 학습효과를 높일 수 있음을 파악했고 김현¹⁰⁾은 언어이해력과 언어표현력 측면에서 멀티미디어적인 동화의 효과가 상승됨을 확인하였다.



<그림 5> 이상한 나라의 앨리스 아이패드용 북앱

단순하게 보자면 상호작용성은 글과 그림만으로 이

루어진 일반적인 포맷에 디지털화로 인한 구조적 변화가 가능해짐으로써 이야기 구성을 다각화하거나 진행을 제어, 개입할 수 있는 여지로 구체화된다. 유사하게도 전통적인 그림책 중에서 조작구조와 기능을 선보였던 팝업북의 팝업 형태는 이와 유사한 역할을 했다. 이야기의 일방적인 선형의 흐름을 잠시 억제시키고 독자로 하여금 이야기 속에서 자유분방한 상상을 이끌도록 하며, 다시금 환기되어버린 주의를 이야기 틀 안으로 끌어들이거나 유지시켜주었다. 독자 스스로가 주도하는 새로운 컨텍스트(context) 생산을 위한 틈과 여지를 마련해주는 셈이다. 여기에서 팝업 형식의 특성은 기존 책의 양식에 부가된 일종의 촉발적(觸發的) 기제(機制)이다.



<그림 6> 사용자의 상호작용적 행위를 요구하는 메시지

이러한 상호작용이 왜 필요한지에 대한 의문은 역설적이게도 상호작용을 통해 보완될 수 있는 영역의 탐색을 통해 알 수 있다. 인쇄기반의 그림책은 아동으로 하여금 스스로의 능동적인 해석과 진행이 필요하다. 허정은¹¹⁾은 책이 이야기 하는 내용을 그대로 받아들이는 것이 아닌 사용자의 경험 및 상상을 통해 내용을 이해, 확장하고 다음 이야기를 진행시키는 것도 사용자 행위에 의해 일어나게 된다고 주장하였다. 일러스트레이터에 의해 지면에 시각화된 이미지들은 독자 스스로가 만들어낼 수 있는 상상력의 가능성을 제약하는 프레임으로 기능하기 때문에 연출된 이미지의 시각적 틀에서 쉽게 벗어나기란 쉽지 않다. 이는 미디어 프랜차이즈(media franchise)화 된 콘텐츠, 예를 들자면 영화를 먼저 시청 후 원작이 동일한 책을 접하게 되는 경우에 인물, 배경 등의 텍스트적 묘사에 따라 구체화되는 상상 속의 외형은 영화에서 경험한 시각적 그것이 그대로 대입하게 되는 일은 현대인이라면 흔하게 겪는 경

힘이다.

성인에 비해 상대적으로 경험과 이해도가 낮은 저연령층 아동에게 그림책의 이미지는 텍스트를 대신하여 보다 함축적이고 직관적인 역할을 한다. 이미 구축되어진 일러스트 속 이미지는 아동에게 있어 상상력을 방해하는 요소가 아니라 원활한 상상력을 이끌어내는 촉매제로 기능한다. 묘사와 분위기, 색조와 질감 등 시각적 요소들 속에서 발견되는 모호함 속에서 새로운 상상을 이끌어낼 만한 단서를 수없이 발견 가능한 능력은 아동의 순수한 호기심과 상상력, 그리고 시각적 문해력(文解力) 덕분이다. 다만 그림책이 제공하는 속성이 정적이고 제한된 아날로그적 기틀에서 벗어날 수 없는 점은 변할 수 없다. 때문에 팝업북과 같은 상호작용을 가능케 하는 장치는 그 기틀의 부족한 측면을 보완시키도록 함으로써 창의적인 사고력을 향상시킬 수 있는 좋은 장치가 될 수 있다.

중요한 점은 기존 그림책에서 팝업 형식이 제공하는 상호작용적 속성은 디지털미디어의 멀티미디어로 구성된 콘텐츠 내부에 기본적으로 귀속되어졌다는 사실이다. 근래 다양한 앱북의 사례를 보면 전통적인 팝업 기법의 양식이 적극 활용되고 있으며 이는 단지 표현 형식의 재구성을 넘어 상호작용적 본질에서 이것이 어떤 특성을 의미하는지 궁금하게 한다. 이제 앱북의 몇몇 사례를 통해 앱북에서 팝업 형식의 개념을 드러내고 그것에 내재된 특징과 역할을 살펴보려 한다.

3. 앱북에서 팝업 형식의 여러 특성

3-1 촉발적 기제(機制)

이미지는 직관적이고 함축적인 설명력을 갖지만 구체적이지 못하다. 정적인 시각요소가 스토리 전달과정에서 구체성을 갖기 위한 전략은 이에 효과적인 미디어의 표현양식을 차용(借用)하는 것이다. 이미 디지털 미디어는 영화, 애니메이션, 게임 등을 표상함으로써 경계가 뒤섞여있으며 멀티미디어 타이틀이나 앱북 등도 경계 안에 위치한다. 볼터와 그루신은 미디어를 재매개(再媒介) 하는 그 무엇으로 정의했다.¹²⁾ ‘다른 미디어의 기술, 형식, 그리고 사회적 의미를 전유(專有)하여 실재적이라는 명목 하에 그것들과 경쟁하거나 그것들을 개조하고자 하는 그 무엇’이 미디어의 정체라는

것이다. ‘예상치 못한 무엇이 튀어나오는’ 팝업의 개념 역시 개조되어 디지털 콘텐츠의 표현 양식에 자양분을 제공했음은 초창기 멀티미디어 타이틀에서 쉽게 발견할 수 있다. 이들에게 흔히 볼 수 있는 클릭 가능(clickable)한 이미지는 예상치 못한 흥미로운 반응을 통해 서사의 구체성을 이끌어내기에 자연스럽게 유용하다. 누르면 반응하는 수많은 시각적 기제들은 서사를 구동해내기 위한 트리거(trigger)로 기능하면서 다양한 스토리를 함축적으로 암시하고 드러내는 식으로 자연스럽게 내러티브를 확장시킨다. 앱북의 화면을 뒤덮은 화려한 그래픽들은 상호작용 과정에서 유래 깊은 팝업의 역할과 다를 바 없이 기능한다. 촉발장치로서 호기심을 일으키는 앱북 화면 속 다양한 터치 가능한 주인공이나 배경들은 이야기와 연관된 다양한 이야기를 등장시키기 위해 사용자의 클릭을 유도한다.



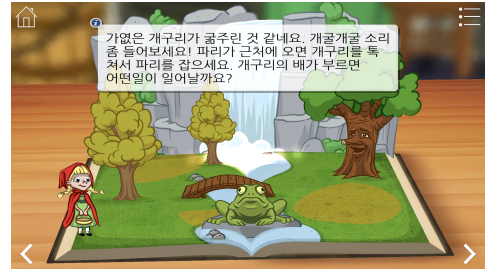
<그림 7> 브러더번드사의 멀티미디어 전자책 리빙북(Living Book)

브러더번드사(broderbund)의 리빙북(living book) 시리즈는 이러한 점을 효과적으로 활용하여 상업적으로 대단히 성공한 대표적 사례다. 러프의 뼈(luff's bone), 토끼와 거북이(The Tortoise and the Hare) 등에서 모든 화면의 장치는 의미 없이 존재하고 있는 것은 없다. 모든 것들이 접촉가능 하며 이를 클릭하는 순간 숨겨진 반응과 그것이 보여주는 재미있는 이야기가 튀어나온다. 수많은 반응은 그 자체가 새로운 이야기 거리로 사용자를 주변으로 인도하였다가 재생이 완료되면 다시 본래의 이야기로 주의를 되돌릴 수 있게 한다. 여기에서 이야기 속 세상을 주도하는 존재가 아동 그 자신이라는 권한을 갖게 만드는 묘한 매력이 있다. 이는 팝업 장치와 동일한 개념의 장치적 기제가 얼마나 생동감을 가져오고 독자를 매료시키는 것인지 그 유익함이 효과적으로 입증된다.

3-2. 협응(協應) 관계

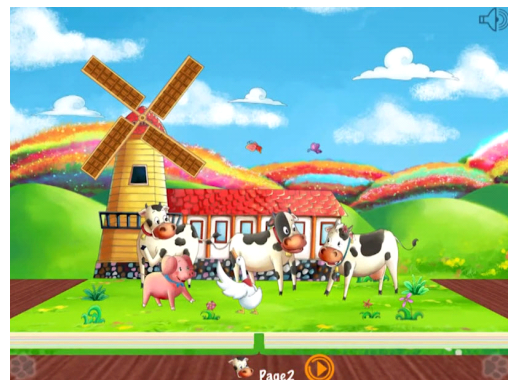
하나의 이야기는 제재(題材)를 가지고 있으며 시공간 속에서 등장인물의 행동, 배경과 사건들의 전후관계로 진행되는 플롯으로 구성된다. 플롯이 인과관계로 구성되어 있듯 그림책의 이미지 또한 그 자체가 인과관계를 고려하며 시각적으로 연출되어 있다. 팝업 형식의 삽입은 그 자체로 독립적인 것이 아니라 컨텍스트와 관련되어 있다. 완전히 텍스트를 대체한 팝업보다는 대개 텍스트의 진술과 조화를 이루거나 개선, 혹은 강조하는 역할을 수행하게 된다.

글과 그림의 다양한 역할과 관계에 대한 개념 및 유형을 파악하기 위한 여러 연구들은 이미 다양하게 선행되어져왔다. 마틴 솔즈베리(Martin salisbury)는 글과 그림의 상호작용에서 주된 것은 서로가 빈자리를 메우는 것으로 보았으며 특히 대위법(對位法)과 이중주를 대표적인 특징으로 꼽았다. 김태은¹³⁾은 글과 그림의 관계유형을 구체관계, 확장관계, 반어관계, 대위관계로 설명하였는데 그에 따르면 구체관계란 글과 그림이 같은 방향의 서사를 진행해나감으로써 상황을 구체화하는 것이며 확장관계는 글과 그림의 서사가 같이 진행하지만 각각 고유한 매체적 특성에 따라 의미가 분할되어 서로 중복됨이 없는 경우를 말한다. 반어관계는 서로 반대되는 정보를 제공함으로써 모순되는 경우를 말하며, 대위관계는 글과 그림의 종속성이 없이 독립적으로 이야기를 전개하는 경우를 말한다. 신헌재¹⁴⁾는 이들 관계를 협응과 보완, 구체화와 확장, 대위법적 아이러니의 관계로 나누었으며 또한 현은자¹⁵⁾는 대칭관계, 상호보완 관계, 대응 관계, 굴절 관계 등으로, 그리고 니콜라예바(Nikolajeva)와 스코트¹⁶⁾는 대칭적 상호작용, 강화 및 보충의 상호작용, 대위적인 역동성 개념으로 이를 분류하였다. 이들 연구자들의 글과 그림의 관계 분류에 대한 견해는 대체적으로 유사함을 알 수 있다.



<그림 8> 팝업 형식이 적용된 '빨간 망토' 앱북

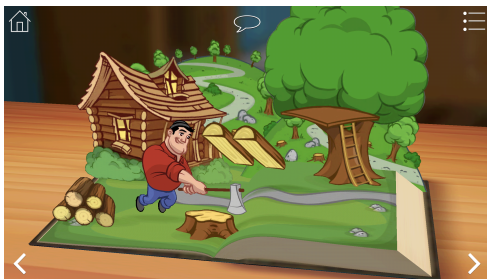
앱북을 구성하는 요소도 그림책과 마찬가지로 텍스트와 이미지이니 만큼 이의 다양한 체계가 복잡하게 내러티브 표면에 얽혀있다. 스토리토이즈(story toys)사의 단편동화 시리즈는 여타의 텍스트 없이 팝업북의 형태로 꾸며진 화면으로 등장한다. 사용자는 주어진 상황에 알맞도록 맥락이 주어진 오브젝트를 토대로 자발적인 퍼즐을 맞춰나가야만 한다. 감추어진 하나의 미션이 완수되면 텍스트가 등장하여 이에 대한 보상을 알리거나 다음 장면의 인과적인 이야기 진행을 제시한다. 여기서의 텍스트는 동시적으로 주어지지 않았지만 팝업 형식의 이미지는 스토리를 확장하고 강화하게 만들며, 뒤늦게 등장한 텍스트는 보완했던 의미와 메시지를 확고히 하는 협응 단계를 주선한다.



<그림 9> 팝업 형식의 구현에서 스토리텔링의 사례

간혹 글과 그림이 대위관계에 놓이는 점도 어렵지 않게 발견된다. 이야기와 흐름과 위배될 수 있는 뉘앙스(nuance)를 발생시키는 점이 그런 경우다. 아무런 의미가 없거나 혹은 서사의 흐름과 대치되는 내용의 등장은 디지털화된 제각각의 장치적 기제들이 종종 스토리텔링과 어긋나는 모순을 보이는 것이다. 그러나 이는 도리어 아동의 호기심을 자극하여 인과로 짜여있는

스토리의 큰 흐름 안에서 또 다른 상상력의 단서를 능동적으로 수행할 수 있는 모티브를 제공하고 이를 연결하려는 노력을 독려해낸다. 예를 들면 헨젤과 그레텔 내용 중 아버지가 통나무를 이용해 나무집을 짓는 등의 내용은 스토리에서 하나의 이야기를 보여주지만 전체의 흐름의 맥락과는 전혀 부합하지 않는다. 이러한 사례들은 독자로 하여금 흐름에 역행하는 내러티브의 주변부를 신중하게 탐색할 필요성을 느끼게 만들기도 하고, 해석을 위해 필요한 기억을 자의식에서 혹은 이전에 취했던 이야기의 단편이나 다른 미디어적 경험, 기억과 제휴(提携)하게 만든다.



<그림 10> 팝업 형식 앱북에서 대위관계의 한 사례

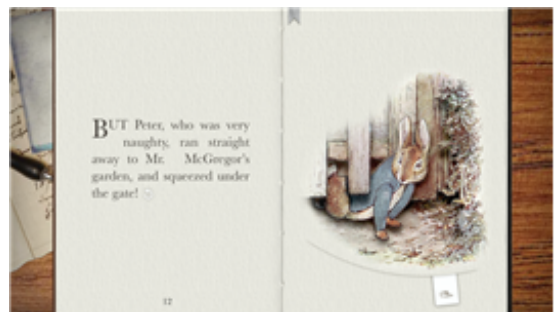
비유하자면 이는 악보의 변형된 단조나 반어법과 같은 기능을 하는데, 그림으로써 장면은 흐름의 단조로움에서 벗어나게 되고 강제적으로 진행되지 않기 때문에 독자인 아동 스스로 각성하고 재구성 하는 영역이 넓어진다. 결국 이러한 장치는 사용자가 매꿔야만 할 탐색되지 않은 이야기 영역을 드러낸다. 이처럼 팝업 형식은 단순히 내러티브의 다른 맥락을 제공하는 확장관계를 주로 하지만, 또한 텍스트의 서술한 바를 다른 각도에서 보완할 여지를 주는 다양한 대위관계를 드러내기도 하는 것이 특징이다.

3-3. 현실의 환유(歡遊)

볼터와 그루신이 뉴미디어의 계보학에서 개념을 정리한 재매개의 이중논리는 ‘현대 문화가 미디어를 증식시키면서 동시에 그 자취를 지우는 것’을 의미한다. 디지털화된 팝업 형식 또한 그의 주장처럼 인터페이스가 자의적(arbitrary)인 것이 아닌 자연적(natural)한 것으로 느끼게 하는 비매개의 전략을 따르고 있음을 보여준다. 앱북의 사용자로 하여금 마치 책이 현전(現前)

에 있고 이것을 다루는 것이 바로 실제적인 경험이라고 인식하도록 느낌을 연출하는 시도의 예는 이것을 정확히 설명한다.

팝아웃(popout)사의 다양한 팝업 앱북은 기존의 정적인 그림책의 형태를 그대로 디지털화 하고 있는 전형적인 과거 팝업북의 구조이다. 피터 래빗의 이야기(the tale of peter rabbit)은 커버를 클릭하면 그대로 책을 읽는 것과 동일한 정서적 경험을 얻도록 만들기 위한 양, 시점이 변하며 화면을 비춘다. 전형적인 책의 레이아웃을 그대로 따르고 으며데 일러스트 또한 아날로그책의 삽화를 그대로 반영하는 듯 이질감이 없다. 대부분의 삽화 오브젝트들은 아날로그 형식으로 드래그 드롭이 가능하데 여타의 과중한 애니메이션 구동이 없이 마치 스프링이나 종이 구조, 실과 같은 물리적 장치에 결속되어 있는 듯 반동하는 것에 그치는 수준이다. 또 기존 지기구조의 형태 또한 그대로 모방하는데 지기의 성질에서 얻을 수 있는 탄성과 효과도 그럴 듯하게 재현해낸다.



<그림 11> 팝업 형식 앱북에서 현실의 환유를 그대로 적용한 예

페이지 이동은 전형적인 독서 행위상의 제스처어인 페이지 컬링(curling)효과를 이용하고 있으며, 전체 지면을 할애하고 있는 삽화의 일부에서는 종이를 당길 수 있는 인터페이스를 구현해놓기도 한다. 이것을 당기게 되면 실제의 팝업북과 동일한 물리적 효과가 연출된다. 라운드 형태로 돌리거나 올리거나 간단한 행위를 통해 이야기의 내용을 그대로 재구성하고 시뮬레이션하게 만든다. 기존의 애니메이션과 같은 장치는 재생의 개념이기 연출이 필수적이나 이와 같은 팝업북의 형태는 단지 텍스트에 묘사되어 있는 가장 극적인 상황을 아동으로 하여금 반복적으로 시뮬레이션 할 수 있는 형태로 제시한다. 전체 인덱스 기능도 팝업 형태로 구현되는데 전체 페이지의 맥락을 펼침면으로 볼 수 있

으므로 팝업북의 인터페이스는 지속적으로 개조되어 등장한다.



<그림 12> 팝업 형식 앱북의 개조된 인터페이스

디지털에서의 지향점의 일부이자 전략의 단편은 바로 아날로그적 경험을 끊임없이 회상시키는 것이다. 디지털 팝업북의 제작자가 느끼는 효용성은 현실의 모방을 통해 이것이 실제의 상황과 다를 바 없다는 알리바이(alibi)를 구현하는 것인데 이러한 경험은 이것의 경험 가치가 진실로 간주되길 원하기 때문이다. 비유하자면 스탠리 큐브릭(Stanley Kubrick)의 영화 A.I.(artificial intelligence)에서 인간이 되길 욕망하는 로봇소년 데이비드나 갈라테아를 사랑한 피그말리온(pygmalion)의 욕망처럼 진실과 인공, 자의적인 것과 자연적인 것의 극명한 차이를 뛰어넘으려는 현대 디지털미디어의 강렬한 욕구를 그대로 확고히 하려는 것 같다.

3-4. 상호작용적 반응

팝업 형식이 담긴 앱북의 평가를 책에 기준한다면 앱북의 활용가치와 효용성은 독서의 결과와 마찬가지로 독자(사용자)의 반응을 분석함으로써 평가될 수 있을 것이다. 반응(反應)이란 자극에 대응하여 어떤 현상이 일어나는 일로 규정된다. 독자는 책의 텍스트와 교류를 통해 반응을 형성하게 되는데, 논리적으로 앱북의 경우도 앱북에 대한 사용자의 반응분석이 가능하다. 그러나 이 반응 범주의 세부요소들은 책의 경우와 마찬가지로 통제된 디지털미디어 환경에서 실제적인 효과 측정이 필요하며 향후에도 지속적인 연구가 요구되는 영역이다.

책의 경우에는 학습자의 다양한 반응을 정확히 파악함으로써 교육의 본질을 획득하기 위한 측면에서 이미

다양한 연구가 선행되어졌다. 이경화¹⁷⁾는 독자는 독서를 하는 동안이나 후에 반응이 생성되게 되는데 텍스트에 의한 경험에 따라 작중 인물과 동일시하거나 감정과 느낌을 나누는 등 복잡한 인식 작용을 한다고 보았다. 여기에서 그림책의 이미지는 그 의미를 증폭시킬 수 있는 상징화된 시각적 모티브를 생산해냄으로써 더 많은 정보를 제공하고 이러한 정보는 독자에게 정서적 반응을 이끌어낸다. 로젠 블렛(Roger Rosenblatt)은 독자반응이론(讀者反應理論)을 통해 독자가 텍스트를 접할 때 특정한 입장의 선택 및 적용에 따라 정보획득적인 읽기와 심미체험적인 읽기가 가능하다고 주장하였다. 이희정¹⁸⁾은 독서 후의 반응을 독자가 경험한 내면의 변화 및 그것이 표현되는 양상을 포함하는 개념으로 보았고, 느낌, 감정, 인지적 이해를 포함하며 이는 독서과정 중에 형성되며 독서 후의 표현과정에서 명료화되고 더욱 확장될 수 있다고 보았다. 김주연¹⁹⁾은 반응의 범주를 이해적 반응, 해석적 반응, 정서적 반응, 평가적 반응으로 세분화 하였는데 아래의 표와 같이 정리된다.

<표 2> 독서 후 반응의 범주 (김주연, 2011)

반응 유형	이해적 반응	해석적 반응	정서적 반응	평가적 반응
세부 요소	정보 확인 재진술 요약	질문 추론 주제 파악	감정 이입 단순 연상 자신과 연관 짓기	판단 통찰

마틴 솔즈베리(Martin Salisbury)²⁰⁾는 그림책에 대한 아동의 반응을 글과 그림의 상호작용에 대한 반응, 색의 분석을 통한 의미찾기, 등장인물이 취한 몸짓 언어 읽기, 시각적인 은유읽기, 살펴보기와 생각하기, 그림책에 제시된 도전 받아들이기, 보고 배우기, 그림책에 대한 감성적 반응 등으로 구분하였다. 그는 특히 아동들이 제시된 도전을 받아들이고 핵심을 알아내려고 하는 그림책의 교육적인 부분을 주목한다. 유년기의 아동이 그림책을 통해 얻게 되는 가장 유익한 부분은 시각코드의 해석방법을 익히는 점이기 때문이다. 실제 해석능력은 앱북의 사용자로 하여금 콘텐츠를 구성하는 여러 실제적 장면요소와 함축된 메시지, 내재된 의미 파악을 이끌어내는데 기여할 수 있는 반응 범주의

핵심으로 볼 수 있다.



<그림 13> 팝업 형식 앱북인 피터래빗의 동화

팝업 형식이 적용된 앱북은 인지적 반응측면에서 팝업 형식이 제시하는 구조 정보를 반복 활용함으로써 이해와 추론, 비교, 해석적 반응, 그리고 사물과 구조에 연계된 연상적 반응 및 평가적 반응에서 일반적인 책의 경우와는 다중적인 영향이 발생할 것으로 추측되는데 특히 디지털미디어의 상호텍스트성이 많은 영향을 미칠 것으로 가정된다. 주지하듯 영상과 하이퍼링크 및 사용자가 관여될 가능성이 존재하지 않던 조건과 달리 사용자가 개입되고 선택할 수 있는 것이 전제된다. 기존 그림동화책에 나타난 형식과 내용적인 특성들을 조작자가 나름대로의 의미를 생성해내고 이를 통해 구성해나가는 역할이 사용자에게 주어진 기본 필요충분조건이기 때문이다. 독자는 앱북의 장면과 팝업 형식의 표현적이고 내용적인 특성들이 무엇을 의미하는지 파악하는 것에서부터 시작하여, 그 주어진 정보들을 조합해나가며 이야기 속의 사건들을 맥락을 연관시키며 해석해나가고 의미를 확장시켜 나가게 된다. 이 과정에서 해석적 반응, 연상적 반응, 평가적 반응이 동시다발적으로 요구된다. 기존의 책에 한정된 재현적 질서에 국한되었다면 앱북의 상호작용성은 외부와 연관되고 끊임없이 환기시키는 클릭,드래그 등의 인터페이스적 시각에 뿌리를 둔 상황맥락의 간섭, 조작적 경험 등이 끊임없는 사유를 강제시킨다. 여기에는 하드웨어적인 영향도 포함되어 있다. 이러한 것들이 앱북이라는 디지털콘텐츠에 대한 경험을 긍정적으로 정착시키고 시각문화의 이미지와 현실, 구성방식 자체에 대한 견해를 지속적으로 검토하게 만드는 것이라면 이는 독서 행위가 이끌어낸 긍정적인 결과이다. 또 이를 앞으로도 지속적으로 체계화하고 발전시켜야만 하는 노력을 우리

가 다 해야 하는 궁극적인 목적이 될 것이다. 미디어에 대한 현대인의 긍정적인 반응을 이끌어내기 위한 사회와 미디어, 디자인의 종합적 균형을 맞추어나가는 조직화 기술이 미디어 디자인에서 주도하는 일이기 때문이다.

4. 결론

이상의 연구를 통해 현대 디지털콘텐츠 시장에서 중요한 가치와 역할을 하고 있는 앱북을 토대로 하여, 과거 팝업북의 등장에서 시작된 팝업 형식이 어떻게 잠재되어 있으며 그 속성이 어떻게 적용되고 있는지를 살펴보았다. 그 결과 서사를 드러내기 위해 존재하는 화면의 클릭 가능한 시각적 기제들에서 반응유발 장치로 기능하며 다양한 스토리를 함축적으로 암시하고 드러내는 식으로 자연스럽게 내러티브를 확장시키고 있음을 알 수 있었다. 또한 팝업 형식은 텍스트와 협응하는 관계유형 중 다른 맥락을 제공하는 확장관계를 주로 드러내지만, 텍스트의 서술한 바를 다른 각도에서 보완할 여지를 주는 다양한 대위관계를 드러내는 것도 특징이다. 그리고 팝업 형식은 디지털 환경의 앱북에서도 사용자로 하여금 마치 책이 현전(現前)에 있고 이것을 다루는 것이 바로 실제적인 경험이라고 인식하도록 느낌을 연출하는 시도로 현실의 물리적, 인지적 맥락을 그대로 차용하는 것을 빈번히 시도함을 알 수 있다. 또한 반응에 있어서 인지적 반응측면에서 팝업 형식이 제시하는 구조 정보를 반복 활용함으로써 해석적 반응, 연상적 반응, 평가적 반응 등 상호작용성으로 인한 다양한 영향이 사용자에게 미칠 것으로 판단되었다.

디지털미디어 시대의 표현양식은 점점 더 복잡다단한 방향으로 진행되고 있고 사용자에게 요구되는 시각코드의 해석과정은 과거보다 더 첨예한 능력을 요구한다. 비교적 최근에 등장한 증강현실 기법이 적용된 디즈니 컬러링 북(Disney's amazing augmented reality coloring book)은 평면적인 실물 책의 지면 위 패턴에 스마트디바이스의 카메라를 비춤으로서 팝업형태가 드러나는 방식을 보인다. 이것은 실제로 전형적인 팝업북의 팝업형식을 디지털 환경에 그대로 적용하는 개조의 또 다른 형태다. 팝업북 형식은 앞으로도 가상현실, 증강현실, 혼합현실 등 새로운 시각화를 만

들어내는 인공현실 시대의 도래에 따라 지속적으로 차용되어 나갈 것으로 짐작할 수 있다.

앱북에서 텍스트와 이미지의 관계를 하나의 장면에서 어떻게 구조화하고 연출할 것인가에 대한 제작기법 측면은 과거 인쇄기술자와 책의 발전에 공헌해온 예술가의 역할과 다를 바 없이 중요하며 그것이 디지털디자인 분야에 종사하는 전문가들에게 요구되는 사명이다. 따라서 상호적인 작용의 속성을 이해하고 팝업 형식의 등장인물 독자들을 더 다이내믹한 놀이와 유희의 세계로 안내한 것과 마찬가지로 가치를 고양시킬 방안을 찾는 일은 당연히 중요한 자세다. 본 연구는 디지털화 현상에 따라 책의 발전과정에 나타난 여러 양상의 실체를 탐색하고 고찰하는 시도를 통해 과거의 선구자들이 꿈꾸었던 미디어 가치를 인간 본연에게서 찾으려 하며 기회를 드높이던 시도와 맥락을 되짚어봄으로서 새롭게 창출하고자 하는 미래에 대한 희망을 똑같이 수립해나가야 할 것이다.

- 1) 마샬 맥루한, 「미디어의 이해 : 인간의 확장」, 커뮤니케이션북스, 2011.
- 2) 벤티 에드워드, 「색채 이론」, 비즈앤비즈, 2015.
- 3) 김상욱, 「숲에서 어린이에게 길을 묻다」, 창작과 비평사, 2002.
- 4) 박세미, 「팝업북의 놀이기능에 관한 연구」, 건국대학교 학위논문, 2009.
- 5) 레프 마노비치, 「뉴미디어의 언어」, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 6) 서유경, 「인터넷 매체와 국어교육」, 역락, 2002.
- 7) 최병우, 「다매체 시대의 독서 독서연구 5권」, 한국독서학회, 2002.
- 8) 도현숙, 「매체 특성이 어린이의 이야기 이해도에 미치는 영향」, 이화여자대학교 학위논문, 1998.
- 9) 신정은, 「멀티미디어를 활용한 동화학습활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향」, 인천대학교 교육대학원 학위논문, 2001.
- 10) 김현, 김만, 차현화, 홍혜경, 「인터넷동화 활동과 그림동화 활동이 유아의 언어이해력과 언어표현력에 미치는 효과 비교」, 열린유아교육연구 11권 5호, 2006.
- 11) 허정은, 「팝업북과 앱북으로 만든 어린이 그림책」, 이화여자대학교 학위논문, 2012.
- 12) 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 「재매개: 뉴미디어의 계보학」, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 13) 김태은, 「그림동화 읽기과정 양상 연구」, 한국교원대

- 학교 학위논문, 2009.
- 14) 신헌재, 「학교 문학교육의 위상과 지향점」, 문학교육학 10권 한국문학교육학회, 2002.
- 15) 현은자, 변윤희, 「그림책에서 의인화된 동물 등장인물에 대한 아동의 반응」, 어린이문학교육연구 5권 2호, 2004.
- 16) Nikolajeva, M & Scott, 「How picturebooks work」, Garland publishing purves, 2001.
- 17) 이경화, 「국어과 교육과정 개정의 특징과 의의」, 교원교육 23권 1호, 한국교원대학교교육연구원, 2007.
- 18) 이희정, 「초등학교의 반응중심 문학교육 방법 연구: 토의학습을 중심으로」, 한국교원대학교 학위논문, 1999.
- 19) 김주연, 「그림동화책과 플래시동화에 대한 초등학생의 문학 반응 양상 비교연구」, 한국교원대학교 학위논문, 2011.
- 20) 마틴 솔즈베리, 모렉 스타일스, 「그림책의 모든 것」, 시공사, 2012.

참 고 문 헌

- 김상옥. (2002) 숲에서 어린이에게 길을 묻다. 창작과 비평사
- 김주연. (2011) 그림동화책과 플래시동화에 대한 초등학교생의 문학 반응 양상 비교연구, 한국교원대학교 학위논문
- 김태은. (2009) 그림동화 읽기과정 양상 연구, 한국교원대학교 학위논문
- 김현, 김만, 차현화, 홍혜경. (2006) 인터넷동화 활동과 그림동화 활동이 유아의 언어이해력과 언어표현력에 미치는 효과 비교, 열린유아교육연구 11권 5호
- 도현숙. (1998) 매체 특성이 어린이의 이야기 이해도에 미치는 영향, 이화여자대학교 학위논문
- 레프 마노비치. (2014) 뉴미디어의 언어, 커뮤니케이션북스
- 마샬 맥루한. (2011) 미디어의 이해 : 인간의 확장, 커뮤니케이션북스.
- 마틴 솔즈베리, 모랙 스타일스. (2012) 그림책의 모든 것, 시공사
- 박세미. (2009) 팝업북의 놀이기능에 관한 연구, 건국대학교 학위논문
- 베티 에드워드. (2015) 색채 이론, 비즈앤비즈
- 신정은. (2001) 멀티미디어를 활용한 동화학습활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향, 인천대학교 교육대학원 학위논문
- 신현재. (2002) 학교 문학교육의 위상과 지향점, 문학교육학 10권 한국문학교육학회
- 이경화. (2007) 국어과 교육과정 개정의 특징과 의의, 교원교육 23권 1호, 한국교원대학교교육연구원
- 이희정. (1999) 초등학교의 반응중심 문학교육 방법 연구: 토의학습을 중심으로, 한국교원대학교 학위논문
- 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신. (2006) 재매개, 뉴미디어의 계보학, 커뮤니케이션북스
- 최병우. (2002) 다매체 시대의 독서 독서연구 5권, 한국독서학회
- 허정은. (2012) 합업북과 앱북으로 만든 어린이 그림책, 이화여자대학교 학위논문
- 현은자, 변윤희. (2004) 그림책에서 의인화된 동물 등장인물에 대한 아동의 반응, 어린이문학교육연구 5

권 2호

- Nikolajeva, M & Scott. (2001) How picturebooks work, Garland publishing purves