

논문접수일 : 2012.04.05

심사일 : 2012.04.13

게재확정일 : 2012.04.26

## 미디어 특성에 따른 디즈니디지털북의 초점화 구조

Focalisation Structure of Disney Digital Books according to Media Characteristics

**주저자 : 신승윤**

부산대학교 예술대학 디자인학과 외래교수

**Shin seung-yun**

Pusan national university

**교신저자 : 이영숙**

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 부연구위원

**Lee young-suk**

Dongguk university institute of image and cultural contents

## 1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 목적
- 1.2. 연구방법 및 범위

## 2. 미디어에 따른 초점화 특징

- 2.1. 초점화
- 2.2. 초점화 관점

## 3. 디즈니디지털북의 초점화 구조

- 3.1. 디지털북의 서사
- 3.2 디지털북의 초점화
- 3.3. 초점화 구조 제안

## 4. 결론

### 참고문헌

### 논문요약 (스타일이름:요약제목)

본 연구는 디즈니디지털북의 내러티브 전달 방법을 초점화에 근거하여 제안하였다. 디지털북은 문학 장르의 초점화와 달리 독자의 행위와 체험이 강조된다. 디지털 콘텐츠 산업은 서로 다른 기술과 산업의 결합으로 융복합 디지털콘텐츠로 패러다임이 변화하고 있다. 이러한 미디어 특성은 정보를 습득하기 위해 확대된 초점화 관점이 요구된다. 디즈니는 수준 높은 극장용 애니메이션으로 수많은 성공사례를 보유하고 있으며 태블릿 PC용으로 디지털북으로 개발하였다. 이에 디즈니디지털북을 대상으로 초점화를 연구하여 새로운 미디어 환경에 맞는 초점화 구조를 제안함으로써 디지털북의 기획 및 제작에 도움이 되길 바란다. 이는 원소스멀티유즈와 콘텐츠 융합 시대의 디지털 콘텐츠 디자인의 개발에 도움이 될 것이라 사료된다.

### 주제어

디지털북, 전자북, 디즈니 애니메이션, 디즈니 디지털북, 초점화

### Abstract

This study proposed a the narrative delivery method of digital books based on focalisation. Digital books, differently from focalisation of literary genre, emphasize readers' acts and experience. The digital contents

industry, in convergence with different technologies and industries, changes its paradigm as convergence digital contents. These media characteristics call for expanded focalisation viewpoints for acquiring information. Disney owns enormous successful cases of high quality theater animations, and developed digital books for tablet PCs. Thus, this study researched on focalisation concerning Disney's digital books and proposed a focalisation structure suitable for new media, so as to help the planning for and production of interactive digital books for tablet PCs. This is considered to be helpful in the development of digital contents designs in the one-source multi-use and contents convergence era.

### Keyword

Digital Book, E-Book, Disney Animation, Disney Digital Book, Focalisation

## 1. 서론

### 1.1. 연구배경 및 목적

콘텐츠 산업에서 태블릿 PC용 디지털콘텐츠로 급속히 대체되고 있다(한국콘텐츠진흥원[KOCCA], 2011). 디지털 콘텐츠 산업은 서로 다른 기술과 산업의 결합으로 새로운 기능과 서비스를 창출하는 융복합 디지털콘텐츠로 패러다임을 이끌고 있다. 이는 에듀테인먼트 등의 새로운 장르 창출함으로써 텍스트, 이미지, 사운드, 동영상 등 멀티미디어 콘텐츠를 직접 경험 할 수 있는 참여형 콘텐츠인 상호작용 콘텐츠의 성향을 가지게 한다. 독자의 참여 기회 확대로 인한 능동적 콘텐츠의 역할을 가지게 된다.

스마트콘텐츠분야에서 가장 활용도가 높고 성공적인 변화를 보이는 것이 디지털북(digital book)<sup>1)</sup> 시장이다. 디지털북은 동영상, 음악, 실행파일 등 멀티미디어를 구현하며 하이퍼링크를 통해 다른 텍스트와 연결되는 개방적 페이지를 구현한다. 종이 미디어에서 스크린 미디어로 전환되면서 제4의 스크린이며 이용자와 미디어 사이의 관계 변화를 이끈다. 다양한 플랫폼의 개발과 보급으로 기존 콘텐츠의 OSMU(one sauce multi use) 가능성을 더욱 확대하고 있다. 세계적으로 많은 수익을 창출하는 고부가가치 산업임에도 불구하고 국내 시장은 형성조차 제대로 되어 있지 않다(삼성경제연구소[SERI], 2010). 국내 디지털북 시장은 현재 성장 단계에 돌입(2013년 6천억 규모)하였으나 우수 콘텐츠가 절대적으로 부족하다. OSMU를 통한 우수 디지털북 콘텐츠 개발은 변화하는 디지털 콘텐츠 산업에 부응하는 시대적 요구라 할 수 있다.

디지털북은 기존의 인쇄 기반의 책이 가지지 못하는 다양한 미디어를 담으며 다양한 인접 콘텐츠를 종합적으로 포함 하게 되어 서사 방법의 변화를 동반한다. 독자는 종이 책에 인쇄된 글을 읽으며 내러티브를 접하지만 디지털북은 기존 서사를 포함하며 독자의 행위와 체험이 강조한다. 자넷 머레이(Janet H. Murray)는 디지털 콘텐츠를 과정적 속성(procedural), 참여적 속성(participatory), 공간적 속성(spatial), 백과사전적 속성(encyclopedic)의 네 가지로 정의(Murray, 1998/2001)한 바와 같이 디지털 기술은 독자의 능동적 참여에 의해 정보를 다양한 방법으로 습득할 수 있도록 한다.

1) 전자책은 Electronic book을 약자로 e-Book 또는 Digital book이라 하기도 한다. 용도나 목적에 따라 다양한 형태로 출간될 수 있으며, 재구성될 수 있는 미디어임을 나타낸다(황준석, 2011). 본 연구에서는 '디지털북'으로 통일하여 사용하도록 한다.



[그림 1] 아이폰에서 디즈니디지털북의 화면

디지털북은 기존 서사의 영역을 확장 하며 다양한 미디어에서 드러난 미디어 서사 영역을 포함하게 되었다. 디지털 기술에 의해 가능해진 상호작용성은 독자의 능동적 행위에 따라 '책을 읽는다(read)'에서 '책을 탐험한다(explore)'로 개념이 이동 시킨다. 이러한 개념의 변화에 의해 기존 서사에서 정의되어진 서술자와 초점화의 문제를 재 고찰 할 필요성이 있다. 초점화의 문제는 소설에서 '누가 보느냐' 하는 '보는 주체'와 '무엇을 보느냐' 하는 '보이는 대상' 사이의 관계를 통해 성립된다. 그리고 '누가 이야기하느냐' 하는 서술자의 문제가 연결된다. 그러므로 '보는 자'인 초점자(focalizer)와 '보이는 것'인 초점화 대상(focalized)에 서술자가 서로 결합되면서 이루어지는 관계 속에서 서사의 초점화의 문제가 제기된다는 것이다.

디지털북은 도시나오 사사키(Toshinao Sasaki)가 언급한 것처럼 '다중적 책읽기(multiple reading)'의 특징을 가진다(Sasaki, 2010/2010). 순차적으로 제공된 정보를 읽으며 서사를 이해하는 것이 아니라, 독자가 원하는 정보를 선택하여 취할 수 있으며 상호작용성이 표현 가능한 특성에 의해 다양한 방법으로 정보를 습득 할 수 있다. 이처럼 디지털북은 기존 문학 장르의 초점화 관점에서 보다 확장된 초점화 관점의 정의가 요구된다.

본 연구는 디지털북을 초점화의 주체와 대상을 독자를 중심으로 정의하고 미디어의 특성에 의한 정보 전달과 습득 방법에 따라 분석하고자 한다. 이에 따라 디지털북의 초점화의 구조를 제안함으로써 서사의 표현과 전달이라는 책의 기본 목적을 고찰하고 디지털북 기획과 제작에 있어 도움이 되고자 한다.

### 1.2. 연구방법 및 범위

본 연구는 디지털북의 초점화 구조를 분석하기 위해 스마트 미디어 환경의 전용단말기에서 연동되는 디즈니디지털북(disney digital book)을 분석 하고자

한다. 디즈니(disney)사는 100년의 역사 속에서 성공적인 애니메이션 산업을 이루어 왔다. 증기선 윌리를 시작으로 현재까지 애니메이션, 영화, 디지털북 게임 등 다양하게 활용되고 있으며 풍부한 제작경험을 배경으로 수준 높은 콘텐츠를 생산하고 있다. 더 나아가 기존 애니메이션 콘텐츠를 기반으로 디지털북을 제작하여 유아에서 어른들까지 광대한 독자층을 형성하고 있다. 현재 이야기책, 게임북, 스티커북, 교육용북 등이 아이패드, 아이폰, 안드로이드용으로 제작, 출시되었다. 본 연구는 이들 디지털북 중 전 세계 애니메이션 흥행순위의 상위권을 지키고 있는 토이스토리(Toy story) 시리즈 디지털북 3개를 분석 대상으로 한다. 토이스토리 쇼타임(Toy story show time)과 토이스토리3 언어 학습(Toy story3-disney language learning)은 서사의 전달보다는 게임과 교육의 특정 목적을 제작 되었으므로 본 연구 대상에서는 제외한다.

No.	제목	
1		Toy Story Read-Along (Updated: Nov 21, 2011 Version:1.2)
2		Toy Story 2 Read-Along (Updated: Nov 29, 2011 Version:1.2)
3		Toy Story 3 Read-Along (Updated: Nov 15, 2011 Version:1.2.2)

[표 1] 연구 대상

먼저 기존에 연구된 소설, 영화와 게임의 초점화 연구를 찾아보고 미디어의 특징에 따라 초점화 특징이 어떤 차별점을 가지는지 살펴본다. 디즈니디지털북의 전반적인 스토리텔링 방법을 파악하고, 세부적으로 토이스토리에 활용된 기능을 분석하여 기존 미디어와 전자책의 미디어 차이점을 파악한다. 이를 근거로 디즈니디지털북의 주체와 대상, 그리고 서술자를 정의하고 이들의 관계의 의한 디지털북의 초점화 구조를 제안하고자 한다.

## 2. 미디어에 따른 초점화 특징

### 2.1. 초점화

시모어 채트먼(Symore Chatman)은 서사 내용과 표현을 위해 서술자의 목소리와 시점의 개념 및 관계

를 이해해야 한다고 하였다(Chatman, 1978/1999). 시점은 일반적으로 일인칭 시점, 이인칭 시점과 같이 소설에서 사건을 바라보는 초점이거나, 사건을 바라보는 시선의 의미이다. 이처럼 시점은 바라보는 관점에 따라 다의성을 가지며 광범위한 정의를 가진다. 채트먼은 시점이 지닌 다의성을 [표 2]과 같이 세 가지로 정의하였다. 인물이 체험하고 실제로 보고되는 '지각적 시점', 인물의 태도와 사고방식에 따라 해석되는 이데올로기에 의한 '개념적 시점', 인물의 정신에 관한 언급 없으며 그 인물도 상황을 인식 못하는 수동적 상태를 '이익의 시점'이 그것이다.

시점	문장
지각적	존의 시점으로 볼 때, 코이트탑 꼭대기에서 보는 샌프란시스코의 정경은 놀랄 만 했다.
개념적	존은 자신의 시점으로는 닉슨이 그의 추종자들에 의해 아무리 칭송받더라도 고상하지 못하다고 말했다.
이익적	비록 그것을 즉시 깨닫지는 못했지만, 존의 시점에서 이혼이란 하나의 불행이었다.

[표 2] 서사 시점의 분류 (Chatman, 1978/1999)

제라드 주네트(Gerard Genette)는 시점이라는 용어는 정의가 광범위하며, 너무 시각적인 요소를 지녔다고 보고 이를 피하기 위해 초점화(focalisation)라는 용어를 제안한다.

#### ①소설의 초점화

주네트는 초점화라는 용어를 사용하며 시점 문제에 서술자의 관계를 개입시킨다. 초점화는 대상에 대한 주체의 시점과 그와 관련한 서술자의 관계이다. '누가 무엇을 보느냐', '누가 알고 있는가' 라는 관점에 대해 정의한다. 이들 관계를 무초점화, 내적 초점화, 외적 초점화 라는 삼분법을 제시하였다.

첫 번째, '무초점화'는 사건들이 외부에서 '중성적' 방식으로 서술되는 것이다. 서술자는 등장인물들 보다 사건에 대해 더 많은 내용을 알고 있다. 두 번째, '내적 초점화'는 '동반적' 시선으로 서술자가 등장인물이 사건에 대해 알거나 보는 것만 말하는 경우다. 이는 세 가지 기능성을 가진다. 단 한명의 등장인물에 의한 '고정 내적 초점화', 여러 인물의 시점으로 이동하는 '가변 내적 초점화', 동일한 사건이 여러 인물에 의해 이야기 되는 '복합 내적 초점화'가 존재한다. 세 번째, '외적 초점화'는 서술자가 등장인물보다 사건에 대해 덜 알고 있는 경우다. 인물의 내적인 생각과 감

정을 알수 없으며 행동을 외적으로 묘사한다(Magny, 2001/2007). 이처럼 주네트의 초점화는 서술자와 시점을 구분하여 정의하였다. 이는 [표 2]과 같이 서술자와 등장인물 사이의 지식 관계에 의해 설명된다.

초점화	지식 관계
무초점화	서술자 > 인물
내적 초점화	서술자 = 인물
외적 초점화	서술자 < 인물

[표 2] 주네트의 초점화와 서술자와 등장인물 간의 지식 관계 비교(Gaudreault & Jost, 1994/2001)

### ②영화의 초점화

프랑수아 조스트(Francois Jost)는 영화의 시점을 '시각적 시점'과 '인지적 시점'으로 구분하였다. 문학 장르에서 초점화는 텍스트를 통해 이루어지지만 영화에서는 시각적 이미지와 사운드에 의해 이루어진다. 조스트는 지식의 관계에 대한 인지적 문제가 중요한 주네트의 초점화를 근거로 카메라가 보여주는 것과 등장인물이 보는 것의 관계에 의한 문제를 '시각화(ocularisation)', 사운드에 의한 청각적 관점을 '청각화(auricularisation)'로 설명하였다. 이에 따라 영화의 초점화를 세 가지로 구분하여 정의하였다. 첫 번째는 '내적 초점화'이다. 서술을 한 인물이 알고 있는 것으로 한정하는 것이다. 두 번째는 '외적 초점화'로서 인물의 정서 상태와 이데올로기를 알지 못하고 외부에서 서술되는 것이다. 관객은 등장인물에 대해 제한된 정보를 가지게 되므로 사건에 대한 호기심을 유발할 수 있다. 세 번째는 '관객의 초점화'이다. 관객은 등장인물 보다 사건에 대한 더 많은 정보를 제공 받는다. 이는 관객에게 안타까움을 유발하거나 때로는 희극적 결과를 유발 할 수도 있다(Gaudreault & Jost, 1994/2001).

### ③게임의 초점화

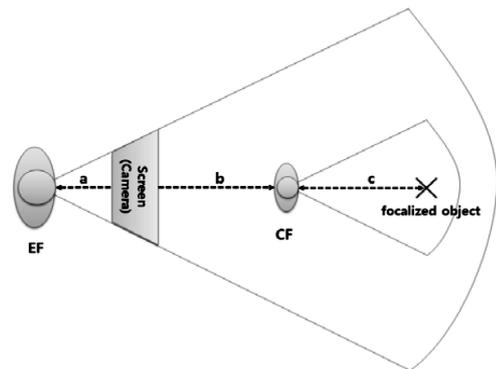
게임의 시점과 초점화에 대한 연구는 에이전시(agency)라고 정의될 수 있는 게임 캐릭터를 통해 이루어진다. 이정엽(2007)은 디지털 게임에서 다중시점과 상호작용성의 문제를 연구하였다. 문자만으로 이루어지는 서술의 형태는 이미지, 영상, 음악, 상호작용성의 특성으로 공감각적 재현으로 바뀌게 되었다고 설명한다. 정광용(2010)은 디지털 게임의 초점화를 게임 외의 세계에 위치한 플레이어가 캐릭터를 통한 상

호작용으로 플레이어와 게임 요소 간의 정보의 양과 흐름을 조절하는 방식으로 정의하였다. 초점화의 주체로서 플레이어, 캐릭터, 정보를 설정하고 정보의 주도권이 플레이어와 디지털 게임의 어느 쪽으로 움직이는가를 정보의 흐름으로 보았다. 크게 유초점화와 무초점화로 구분하고 유초점화를 다시 내적 초점화와 외적 초점화로 구분하였다. 내적 초점화는 플레이어의 주관적 태도에 따라, 외적 초점화는 정보 제공 형태에 의해 다시 두 가지로 분류되었다.



[그림 2] 정광용의 디지털 게임의 초점화 분류(정광용, 2010)

류철균, 조성희(2009)는 초점 주체와 대상 간의 관계와 그들의 거리와 이동에 따라 초점화를 분류하였다. 디지털 게임의 초점화 주체를 플레이어, 카메라, 아바타로 설정하였다. 플레이어는 항상 게임 외부에 위치하며, 아바타는 플레이어의 대리인으로서 게임 내부에 위치한다. 카메라는 내적 초점화자인 아바타 주변을 보여주는 제 3자 초점화자를 형성한다. 이들은 내적 초점화자를 CF로, 외적 초점화자를 EF로 표기하고 초점화자와 대상의 거리와 카메라의 관계를 [그림 3]과 같이 제시하였다.



[그림 3] 디지털 게임의 초점화에서 주체와 거리(류철균, 조성희, 2009)

## 2.2. 초점화 관점

소설, 영화, 디지털 게임에서 연구된 초점화를 [표 3]과 같이 정리하였다. 소설의 초점화는 서술자와 등장인물의 지식관계에 의한다. 등장인물이 서술자보다

더 많은 정보를 가질 수 있으나 서사 안의 지식관계에 한하며 독자의 개입은 고려하지 않는다. 영화에서는 시각화를 제안하며 관객이 등장인물보다 더 많은 정보를 알 수 있음을 관객 초점화로 제안한다. 서사 외부에 위치한 관객이 초점화의 중요 요소로서 작용하게 된다.

	연구자	분류	관점
소설	주네트	무초점화 내적 초점화 외적 초점화	서술자와 인물들 사이의 지식의 관계
영화	조스트	내적 초점화 외적 초점화 관객 초점화	카메라가 보여주는 것과 등장인물이 보고 있다고 여기는 것 사이의 관계
게임	정광용	유초점화 (내적 초점화, 외적 초점화) 무초점화	플레이어와 캐릭터의 정보 관계
게임	류철균, 조성희	내적 초점화 외적 초점화	캐릭터와 대상의 거리

[표 3] 소설, 영화, 게임의 초점화

게임에서는 서사 외부의 플레이어가 주체로서 자리 잡는다. 플레이어는 분신으로 변한 캐릭터를 통해 게임의 서사에 적극 관여한다. 플레이어는 캐릭터의 존재와 상호작용성이라는 매체의 특성에서 기존 매체와 구분되며 초점화의 주체로 자리한다. 게임 정보의 상호작용성은 플레이어가 정보의 흐름을 제어하도록 유도 한다.

위의 세 매체에서 초점화는 매체의 특징에 따라 연구 관점이 달라진다. 전자책은 새로운 책의 읽기 형식을 제공하였다. 현대의 새로운 독서 환경에서 독자가 접하는 초점화는 태블릿 PC라는 매체의 특징에 의해 새로운 방식으로 나타날 수 있다. 아이패드용으로 제작된 디즈니디지털북은 기존의 애니메이션의 OSMU로 제작된 새로운 형태의 책이다. 이는 소설, 영화, 게임의 특성을 포함하면서 새로운 출판 영역을 창조하였다. 독자는 하나의 디지털 콘텐츠에 담긴 서사를 다양한 미디어 특징을 통해 경험한다. 이에 따라 디즈니디지털북의 서사 특징을 살펴볼 필요가 있다.

### 3. 디즈니디지털북의 초점화 구조

#### 3.1. 디지털북의 서사

디즈니디지털북은 디즈니사에서 제작되어진 애니메이션 콘텐츠를 기반으로 제작되고 있다. 전통적인

책의 형식 뿐 아니라 책을 읽다가 원하는 부분에서 애니메이션으로 전환하여 관람이 가능하다. 읽고 보는 책의 역할을 넘어서 일정 영역에 도달하면 서사를 배경으로 독자에게 미션을 부여하여 게임으로 직접 참여하는 장치를 둔다. 디즈니디지털북은 태블릿 PC의 화면에서 독자가 원하는 부분의 정보를 선택적으로 습득 한다. 독자는 능동적 행위에 의해 다양한 방식으로 제공된 정보를 취할 수 있는 자격을 부여받는다.



[그림 4] 디즈니디지털북 기능의 예

이러한 디즈니디지털북의 서사를 위한 기능 요소를 분석 위해 토이스토리 디지털북을 살펴보았다. 디지털 북의 특징에 따라 책 읽기, 보기, 학습기능, 게임, 녹음하기, 색칠하기 등 다양한 콘텐츠로 이루어져 있다. 정보 전달을 위해 각 장면이 어떠한 성격을 가지느냐에 따라서 활용된 요소 및 기능의 차이를 구분 할 수 있다. 전통적 책 읽기와 그림 및 애니메이션 보기의 기능이다. [표 4]은 일반 그림책을 디지털화 하여 제공한 토이스토리 디지털북의 아이패드의 화면이다.

No.	장면	기능
a1		그림책

[표 4] 토이스토리 디지털북의 그림책 요소

토이스토리 디지털북에서는 애니메이션을 볼 수 있다. [표 5]의 b1은 그림책을 보다가 애니메이션 보기 버튼을 눌러 들어온 화면이다. 그림책의 내용을 애니메이션으로 전환하여 관람 가능하다. b2의 장면

은 그림책 안에서 원하는 부분을 선택하여 부분적으로 애니메이션을 볼 수 있는 장면이다. 토이스토리3 디지털북에서는 b3의 장면처럼 3D안경 버튼이 존재하고 이를 누르면 입체공간을 다양한 시점에서 체험 가능하다.

No.	장면	기능
b1		애니메이션 보기
b2		부분 애니메이션 보기
b3		3D 영상 모드

[표 5] 토이스토리 디지털북의 애니메이션 요소

음성(audio)기능은 언어능력이 없는 유아도 서사를 경험 할 수 있도록 하는 중요한 요소이다. [표 6]의 c1 장면은 그림책을 보면서 성우의 음성을 함께 들을 수 있는 화면이다. 현재 어느 위치를 읽고 있는지 표시 되므로 글과 음성을 동시에 확인 가능하다. c2의 장면은 그림책의 내용을 직접 녹음하여 재생할 수 있는 기능이다.

No.	장면	기능
c1		오디오북, 캐릭터 목소리로 듣기
c2		녹음

[표 6] 토이스토리 디지털북의 오디오 요소

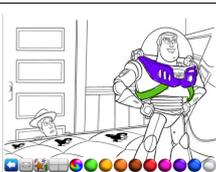
토이스토리 디지털북은 독자가 그림책, 애니메이션, 음성을 접할 뿐 아니라 서사의 요소를 활용해 즐길 수 있는 콘텐츠를 제공한다. [표 7]의 d1 장면은 그림책의 일부분을 퍼즐로 맞춰 볼 수 있다. 또한 d2의 장면과 같이 다양한 형식의 게임을 제공하여 재미 요소를 부여한다. 책을 읽다가 노래 부르기 버튼을 눌

러 가사를 보며 함께 노래 부를 수 있도록 설계 되었다.

No.	장면	기능
d1		퍼즐
d2		게임
d3		노래 따라 부르기

[표 7] 토이스토리 디지털북의 엔터테인먼트 요소

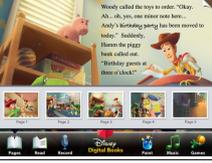
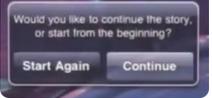
아래 [표 8]은 학습형식의 색칠하기 장면이다. 독자가 칠하는 행위의 능동적 행위를 통해 콘텐츠의 완성을 유도한다. '어떤 색을 칠할까?' 는 독자의 선택에 의해 결정되어 독자가 정보를 창조하는 행위에 해당한다. 독자는 엔터테인먼트 형식으로 제공된 서사 정보를 활용하여 재미와 창조를 얻을 수 있다.

No.	장면	기능
e1		색칠하기

[표 8] 토이스토리 디지털북의 창작 요소

토이스토리 디지털북은 독자가 정보를 선택하여 취할 수 있도록 설계되었다. 정보 제공자는 모든 해답을 알고 있으나 독자의 의지에 의해 정보 습득의 결과는 달라진다. [표 9]는 디지털북 내에서 독자의 선택을 유도하는 장치를 보여준다. f1은 독자가 직접 내비게이션을 터치하여 책읽기, 게임, 녹음 등 원하는 모드로 이동 할 수 있는 장면을 보여준다. f2는 장면 선택 화면을 선택하여 원하는 화면으로 직접 이동 하도록 하는 장면이다. f3과 f4는 페이지를 이어보기 하거나 책 읽기 방식을 미리 선택하도록 하는 장치이다. f5의 장면과 같이 동영상 클립, 부분 애니메이션, 3D 시점 감상 등 애니메이션 감상의 방식을 선택 기능을 포함하고 있다. 독자의 능동적 선택과 참여에

따라 풍부한 정보를 얻도록 설계 되었다.

No.	장면	기능
f1		기능 선택
f2		장면 선택
f3		이어보기 선택
f4		책읽기 방법 선택
f5		애니메이션 보기 방식 선택

[표 9] 토이스토리 디지털북의 선택 요소

같은 장면일지라도 독자의 선택에 따라서 체험의 결과가 달라진다. [표 10]에서 보듯이 방 안을 두 가지 상황으로 제시하여, 서사 정보가 독자의 선택에 의해 변화 가능하도록 설계되었다. 독자의 의지에 따라 원하는 정보를 습득 가능하다.



[표 10] 토이스토리 디지털북의 장면 선택 요소

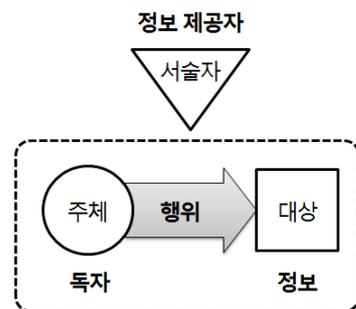
이처럼 디즈니디지털북은 이미지, 버튼, 컨트롤러, 네비게이션을 활용하여 독자의 참여가 가능하도록 구조화 되어 있다. 모든 구성 요소들은 미디어의 특징에 따라 개발된 독자의 능동적 행위 여부에 주안점이 있다. 독자의 의지에 의해 참여함으로써 원하는 정보를 습득하고 의미를 이해하게 된다. 뿐만 아니라 독자가 정보를 직접 구성함으로써 창작자의 위치를 부여받는다.

미디어 특성에 의해 독자의 위치와 역할이 변화함에도 불구하고 디즈니디지털북은 기본적으로 이야기책이다. 서사 학자 채트먼에 의하면 모든 이야기는 '이야기'라는 내용면과 '담화'라고 불리는 표현면을 가진 구조이다. 작가는 서사 구조 안에서 독자의 눈앞에 펼쳐진 것 같은 환상을 보존하기 위해 노력한다 (Chatman, 1978/1999). 이러한 서사의 목적을 달성하기 위해 디지털북에서 독자가 접하는 초점화에 대한 정의가 요구되었다. 이를 위해 디지털북의 초점화 주체, 대상, 서술자의 정의가 필요하다.

### 3.2. 디지털북의 초점화

디지털북은 소설, 영화, 게임의 특성을 모두 포함하고 있으므로 이들의 초점화 관점을 수용할 수 있다. 문학 장르에서 초점화는 정보의 전달 방식과 주체의 지식의 관계에 의한다. 디지털북은 소설, 영화, 게임의 다양한 매체 특징을 포함하고 있으며 독자의 체험과 행위에 기준을 두고 있다. 이러한 점은 '누가 말하는가', '누가 보는가'라는 초점화의 정의를 넘어 서사를 담는 매체의 특성을 반영하는 것이 필요하다. 디지털북은 기본적으로 직접적인 신체접촉, 즉 손으로 스크린을 터치하여 상호작용성을 실현한다. 정보는 선형적으로 제공되지 않고 다중적 방식으로 제공되어 독자의 선택에 의한 주체성이 강조된다. 토이스토리 디지털북의 초점화는 독자의 행위에 의해 결정된다.

디지털북의 초점화를 분석하기 위해 기존 미디어와 다른 관점에서 디지털북에서 초점화 주체와 대상, 그리고 서술자를 [그림 5]과 같이 정의하였다.

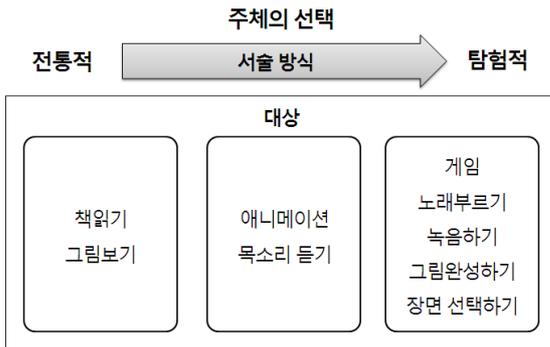


[그림 5] 디지털북의 주체, 대상, 서술자의 관계

디지털북에서 서사에 있어 초점화 주체는 '독자'이며, 대상은 습득할 '정보'가 된다. '정보 제공자'는 서술자로서 이러한 구조가 가능하도록 예측하여 텍스트, 그림, 애니메이션, 게임 등 다양한 형태로 제공된다. 주체가 정보를 습득하는 행위는 정보의 양과 종류를 결정하며, 주체 관점의 서사를 창조한다. 이들 주체, 서술자, 대상의 관계는 초점화 관점의 차이를

가져온다. 서술자가 그림책 읽기로 제공한 정보를 주체는 가공 없이 습득하는 할 때 서술자는 대상에 대해 주체보다 더 많은 지식을 보유하고 주체에게 일방적으로 제공한다. 반대로 색칠하기로 제공된 대상은 서술자에 의해 기본으로 제공된 정보를 주체가 가공하여 새로운 정보로 재생산 한다. 이러한 부분은 주체와 서술자의 정보의 양과 정보 생산의 주도권이 누구에게 있느냐 하는 문제이다.

토이스토리 디지털북은 [그림 6]에서 보듯이 전통적 책읽기 방식에서 나아가 서사를 즐기고 스스로 구성 하도록 한다. 정보 습득 방법의 선택은 독자의 선택에 의해 결정된다. 토이스토리 디지털북의 한 부분은 그림책을 읽으면서 캐릭터를 선택하면 애니메이션과 함께 음성을 들을 수 있을 뿐 아니라 자신의 목소리를 녹음하여 재생할 수 있다. 단순히 보고, 듣는 감각을 넘어 보면서 듣고, 만지고, 말하는 감각의 복합적 활용이 이루어진다. 이러한 부분은 주체가 정보를 습득할 때 감각의 능동적 활용도에 의한 문제이다.



[그림 6] 토이스토리 디지털북에서 주체의 대상 체험 방법

### 3.3. 초점화 구조 제안

이상과 같이 살펴 본 토이스토리 디지털북의 특성으로 볼 때 디지털북의 초점화는 크게 두 가지 관점으로 분류 될 수 있다. 주체와 서술자의 지식 관계 의해 결정되는 관점과 서술자의 정보 제공 방식과 주체의 정보 습득 방식에 의한 관점이 그것이다.

첫 번째, 서술자의 정보 제공 형태에 의해 결정된다. [표 11]에서 보듯이 주체는 제공된 정보를 습득할 수도 있으며, 반면 능동적으로 선택하여 정보를 조작하고 새로운 형태의 정보로 창조할 수 있다. 이렇듯 주체와 서술자 간의 지식관계에 의한 관점을 '인지적 초점화'라 제안한다. 이는 다시 '내적 초점화'와 '외적 초점화'로 다시 구분할 수 있다. 내적 초점화는 주체가 제공된 그림책을 읽을 때 서술자는 주체보다 더 많은 정보를 보유하고 주체에게 일방적으로

제공한다. 반대로 색칠하기로 제공된 정보는 서술자에 의해 기본으로 제공된 정보를 주체가 가공하여 새로운 정보로 재생산 한다. 이는 주체가 생산하는 정보의 결과를 서술자는 알 수 없음으로 외적 초점화에 해당된다. 외적 초점화는 서술자가 제공한 정보를 주체가 스스로 재생산하여 새로운 정보를 생산한다.

초점화	내적	외적
형식	텍스트 그림 동영상 클립 노래부르기 게임	장면 구성하기 녹음하기 색칠하기
지식 관계	서술자 > 주체	서술자 < 주체

[표 11] 디즈니디지털북의 초점화의 주체와 서술자의 지식관계

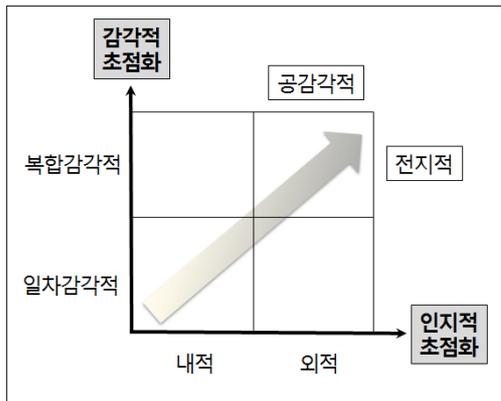
두 번째 관점은 주체가 정보를 취할 때 '어떤 감각이 활용 되는가' 이다. 기존 문학은 '읽는' 행위에 의해 주체와 서술자의 지식관계를 인식하였다. 나아가 영화는 '보는', '듣는' 감각을 활용하여 카메라와 등장 인물이 보는 것의 관계, 사운드의 관계의 문제를 구분하였다. 게임은 보다 적극적으로 플레이어의 역할을 강조한다. 디지털북에서 주체는 문학의 독자이자 독자는 영화의 관객, 게임의 플레이어이다. [표 12]에서 보듯이 주체는 기존 서사 매체의 기본 감각의 활용에서 나아가 서사의 창조자로 참여함으로써 공감각적인 정보 체험의 결과를 부여받는다. 이러한 관점을 '감각적 초점화'로 제안한다. 서술자의 정보 제공 방식에 의해 주체의 정보 습득 방식은 읽고, 보고, 듣는 기존 미디어의 일차적 감각을 넘어서, 다양한 미디어의 융합에 의한 감각의 복합적 활용을 이끈다. 이에 의해 '일차적 초점화'와 '복합적 초점화'로 구분된다.

초점화	일차적	복합적
형식	그림책	애니메이션 음성 녹음 장면 구성 게임
감각	보기	보기, 듣기, 만지기, 말하기

[표 12] 디즈니디지털북의 감각활용에 의한 정보체험

이상과 같이 살펴 본 디즈니디지털북의 두 가지 초점화 관점을 도식으로 표현하면 [그림 7]과 같다. 인지적 초점화와 감각적 초점화는 하나의 콘텐츠 안

에서 함께 구조적으로 작용한다. 하나의 정보 안에서 어떤 초점화 관점을 기준으로 스토리텔링을 기획하는가에 따라 콘텐츠의 좌표는 달라질 수 있다. 인지적 초점화에서 주체의 정보 창조성이 강해질수록 '전지적'으로, 감각적 초점화에서 복합 감각의 활용이 강해질수록 '공감각적' 특성을 가지게 된다. 향후 디지털 미디어의 확장을 통해 초점화 구조는 전지적, 공감각적으로 영역의 확대가 가능할 것이다.



[그림 7] 토이스토리 디지털북의 초점화 구조

#### 4. 결론

본 연구는 디즈니디지털북의 서사 전달 방법을 초점화에 근거하여 제안하였다. 디지털북은 문학 장르의 초점화와 달리 독자의 행위와 체험이 강조된다. 이러한 미디어 특성은 서사 정보를 습득하기 위해 확대된 초점화 관점이 요구되었다. 디즈니는 이미 검증된 성공적 애니메이션 콘텐츠를 태블릿 PC용 디지털북으로 개발하였다. 이에 디즈니디지털북 중 3개의 시리즈가 개발된 토이스토리를 대상으로 초점화를 연구하였다.

첫 번째는 '인지적 초점화'로써 주체와 서술자의 지식 관계 의해 결정되는 관점이다. 이는 서술자와 주체가 대상에 대해 가진 정보의 양에 따라 '내적 초점화'와 '외적 초점화'로 다시 구분할 수 있었다. 두 번째는 '감각적 초점화'로써 서술자의 정보 제공 방식과 주체의 정보 습득 방식에 의해 결정되었다. 주체의 정보 습득 방식은 미디어의 융합에 의한 감각의 복합적 활용으로 이어지고 '일차적 초점화'와 '복합적 초점화'로 구분되었다. 디즈니디지털북에서 인지적 초점화와 감각적 초점화는 교차된 두 개의 축으로 상호 작용하며 독자에게 전지적 역할을 부여하고 공감각적 서사 체험을 가능하도록 하였다.

본 연구는 새로운 미디어 환경에 맞는 디지털북의 초점화 구조를 제안하여 디지털북의 스토리텔링과 기

획 및 제작에 도움이 되고자 하였다. 향후 애니메이션 소스를 디지털북으로 재생산함에 있어 제안된 초점화 구조를 기초로 한 시각화 방안이 연구될 필요가 있다. 이는 OSMU와 콘텐츠 융합 시대의 디지털 콘텐츠 디자인의 개발에 도움이 될 것이라 사료된다.

#### 참고문헌

- 황준석 (2011). 『국내 e-Book 산업의 구조와 발전 방향』. 인터넷정보학회지. 12. 20-28.
- 류철균, 조성희 (2009). 『디지털 게임에서의 초점화 양상 연구』. 어문학. 105. 391-409.
- 이정엽 (2007). 『디지털 게임의 서사학 시론: 에이전시와 다중시점의 문제를 중심으로』. 한국문학이론과 비평. 36. 55-81.
- 정광용 (2010). 「디지털 게임의 초점화 연구」. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.
- Chatman, S. (1978). Story and discourse: Narrative structure in fiction and film. 김경수 역 (1999). 『영화와 소설의 서사구조: 이야기와 담화』. 서울: 민음사.
- Gaudreault, A. & Jost, F. (1994). Le récit cinématographique, 송지연 역 (2001). 『영화서술학』. 서울: 동문선.
- Murray, J. H. (1998). Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. 한용환 역 (2001). 『인터랙티브 스토리텔링: 사이버 서사의 미래』. 서울: 안그라픽스.
- Magny, J. (2001), Le point de vue. 김호영 역 (2007). 『시점: 시네아스트의 시선에서 관객의 시선으로』. 서울: 이화여자대학교출판부.
- Sasaki, T. (2010). Denshi Shoseki No Shogeki. 한석주 역 (2010). 『전자책의 충격』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Stam, R., Burgoyne, R. & Sandy, F. (2003). New vocabularies in film semiotics: Structuralism. Post-Structuralism. and Beyond. 이수길, 이우석, 문재철, 김소연, 김병철 역 (2003). 『어휘로 풀어읽는 영상기호학』. 서울: 시각과 언어.
- 구경본 외 11인 (2011). 「글로벌 콘텐츠산업 동향집」. 서울: 한국콘텐츠진흥원.
- 장성원 (2010). 「태블릿 PC의 충격과 미디어의 변화」. 서울: 삼성경제연구소.
- Disney digital books. (2012. 2. 25). <http://www.disneybookapps.com>
- 위키백과. (2012. 2. 26). <http://ko.wikipedia.org>