

독후 활동으로서 메타버스 공간에 대한 연구

- 전래동화 <도깨비 돈>을 읽고 -

조선영*

〈차 례〉

1. 머리말
2. 독후 활동과 메타버스 공간에 대한 검토
3. 메타버스 공간을 활용한 독후 활동
4. 메타버스 공간을 활용한 독후 활동의 의의
5. 맺음말

【국문초록】

본 연구에서는 전래동화 <도깨비 돈>을 읽고 메타버스의 가상 공간에서 독후 활동을 한 후 그 의의를 고찰하는데 목적이 있다. 연구의 대상은 중·고등학생 38명이며, 연구에 사용된 메타버스 플랫폼은 교육용으로 제작된 코스페이스스와 아바타를 중심으로 소통하는 이프랜드이다. 두 개의 플랫폼 모두 사용자 참여형 메타버스로, 디지털 화면에서 제공되는 기능을 사용하여 사용자가 창

* 영남대학교 동아시아문화학과 박사과정

의적인 결과물을 만들 수 있는 플랫폼이다.

디지털을 도구로 활용한 메타버스 공간에서의 독후 활동은 가상 공간에서 만들어진 장면들을 입체적으로 시각화하여 체험하고, 인물의 아바타를 통해 가상현실을 유희하는 활동은 순간의 몰입력을 높여주어 인물에 대한 이해도를 높여주었다. 이는 사고의 확장성과 연결되어 인물과 사건을 다양하게 표현함과 동시에 이야기를 창의적으로 해석하는 경험도 하게 된다.

가상과 현실의 통로에서 만난 여러 사건은 개인의 경험과 디지털이 제공해 주는 요소를 통해 내면화되어 새로운 해석을 가능하게 해주었으며 이는 디지털 시대에 꼭 필요한 사고력과 연결이 된다. 또한 기존의 독후 활동이 가진 장점들이 디지털 영역에서 확장되는 과정을 본 연구를 통해 관찰해 볼 수 있다.

주제어: 디지털 독후 활동, 메타버스, 가상공간, 코스페이스스, 이프랜드, 전래동화, 도깨비 돈, 문해력, 읽기, 독서

1. 머리말

1) 연구 목적과 배경

본 연구의 목적은 전래동화 <도깨비 돈>을 읽고 메타버스 공간을 활용하여 독후 활동을 한 후 그 의의에 대해 고찰해 보는 것이다. 메타버스(metaverse)는 디지털화된 지구를 의미하는 것으로, 초월을 의미하는 메타(meta)와 우주를 뜻하는 유니버스(universe)의 합성어로 현실을 초월한 가상의 세계¹⁾를 의미하며, 이는 현실과는

1) 김상균, 『메타버스』, 플랜비디자인, 2020, p. 23.

다른 공간을 뜻하기도 한다.

성남 도시개발공사가 운영하는 중원도서관에서는 메타버스 플랫폼을 활용한 독후감상화대회²⁾를 2022년 9월에 개최하였으며, 대구 서구어린이도서관은 국립 어린이 청소년도서관이 주관하는 이야기가 있는 코딩 프로그램인 독서 연계 코딩 메타버스 교육³⁾을 2023년 6월에 진행하였다.

이 외에도 메타버스 플랫폼인 이프랜드(ifland)에서는 온라인 독서 모임을 꾸준히 진행해 오고 있으며, 김해시를 비롯한 여러 지역의 도서관에서는 메타버스 도서관 구축사업⁴⁾을 추진하고 있다. 이처럼 각 지역의 도서관에서는 메타버스의 공간을 독서와 연계하여 꾸준히 고민해 오고 있다. 이에 연구자는 독후 활동으로서 메타버스 공간을 실천적으로 적용해 본 후 그 의의에 대해 고찰해 보고자 한다.

2) 연구 범위와 방법

연구의 대상이 되는 전래동화는 『조선동화대집』의 <도깨비 돈>⁵⁾이며, 메타버스 공간은 플랫폼인 코스페이스스 에듀(Cospaces Edu, 이하 코스페이스스)와 이프랜드(ifland)이다. 연구에 참여한 학습자들은 경상북도 영천의 중·고등학생 38명이다. 이들은 경상북도 교육청 금호도서관의 도서관 특수화 사업인 메타버스 타고 독서 여행에 참여한 학생들로, 중학생 23명과 고등학생 15명이며 남학생 9명과 여학생 29명으로 구분된다.

전래동화 <도깨비 돈>은 짧은 이야기로 현재 내용의 일부가 수

2) <http://www.joongdo.co.kr/web/view.php?key=20220825010007374>

3) <https://www.breaknews.com/968216>

4) <http://www.gimhaenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=48228>

5) 심의린 지음, 최인학 번안, 『조선동화대집』, 민속원, 2009, pp. 23-24.

정되거나 추가되어 ‘세상에서 가장 무서운 것’이라는 제목으로 제작되어 유통되고 있다. 이는 옛이야기의 빈틈이 주는 재미이면서 독후 활동의 좋은 예라 할 수 있다. 즉, 이야기의 전개가 허술하거나 부족한 점을 재구성하는 것인데, 이는 갑작스러운 인물의 행동 변화나 사건의 변화를 재구성하는 것으로 창의성이 돋보이는 독후 활동이라 할 수 있다.

이에 필자는 학생들이 접근하기 쉬운 짧은 내용이면서 빈틈을 구성하기에 적합함과 동시에 먼저 재구성된 이야기⁶⁾와도 비교할 수 있는 <도깨비 돈>을 연구의 대상으로 선택하였으며, <도깨비 돈>의 내용은 종이로 출력하여 개별로 나눠주지 않고 교실의 대형 화면을 보며 함께 소리 내어 읽은 후 생각 나누기를 하였다.

생각 나누기의 주된 내용은 ‘선지피’ ‘내달아서’ ‘분이 나서’와 같이 단어의 뜻이 이해가 안 되는 경우와 ‘도깨비와 노인이 친하게 지내다가 갑자기?’ ‘왜 하필 소피인 거죠?’처럼 이야기 안의 내용이 궁금한 경우 그리고 ‘도깨비와 노인이 어떻게 친해진 걸까?’ ‘부자가 된 노인은 과연 행복할까?’와 같이 이야기 밖의 내용에 대해서 궁금한 것들이었다.

참여 학교는 영안중·청통중·금호여중·성남여고로 사전에 동의서를 받아 학교별로 90분씩 4회에 걸쳐, 2023년 5월부터 7월까지 진행하였다. 총 4개 학교에서 연구에 참여한 인원은 38명이며, 코스페이스스에서 결과물을 완성한 학습자는 26명이다. 완성하지

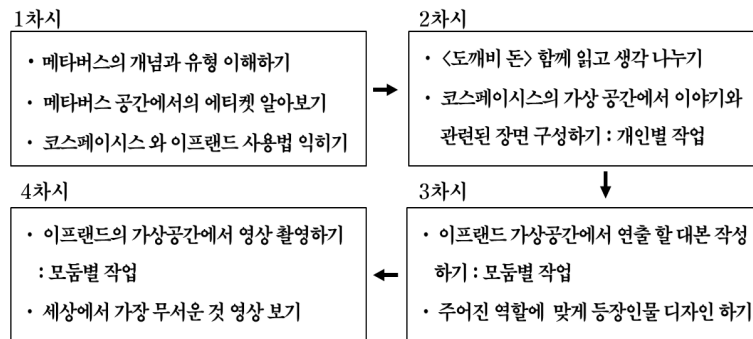
6) <도깨비 돈>을 재구성한 이야기 중 구성의 차이가 있는 2개의 영상을 수업 마무리 단계에 보여주고 독후 활동한 내용과 비교하는 시간을 가졌다. 아래 링크는 2개 영상의 주소로 헬로스토토리에서 제작한 내용으로 유튜브에 업로드 된 영상인 ‘세상에서 가장 무서운 것’과 무료 온라인 유아 체험 학습 사이트인 유리누리닷컴(www.yurinuri.com)의 유튜브 채널에 올라온 ‘세상에서 가장 무서운 것’의 영상이다.

<https://www.youtube.com/watch?v=9ILkdnpIWf0&t=1s>

<https://www.youtube.com/watch?v=M0yPgEN6czA&t=4s>

못한 학습자 12명은 학교 행사 참여와 개인적인 사유로 2차시 수업에 참석하지 못한 경우와 스마트기기 오작동으로 접속하지 못한 경우이다. 다행히 3차시와 4차시 이프랜드 수업에는 38명 전원 참여하여 결과물을 완성하였다.

〈그림 1〉 수업 진행 과정



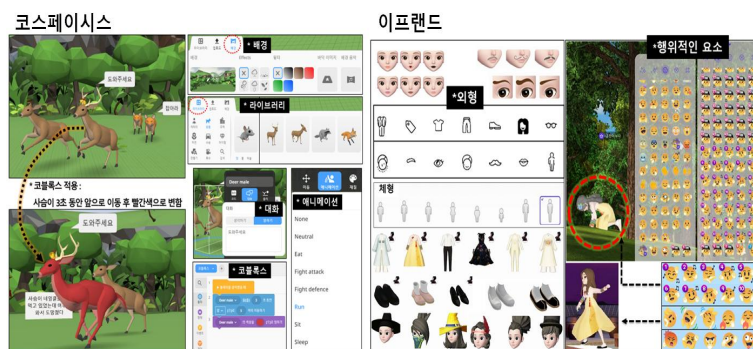
위의 〈그림 1〉은 학교별로 4회씩 진행한 수업 과정을 차시별로 나타낸 내용이다. 2차시 코스페이스스에서의 작업은 개별로 진행하고 3차시와 4차시 이프랜드에서의 작업은 모둠별로 진행하였다. 모둠 인원은 4명을 넘지 않도록 하였으며, 혼자 하기를 원하는 경우는 1명이 진행하도록 하였다. 이프랜드는 아바타를 중심으로 소통하는 공간이어서 등장인물을 중심으로 독백을 해도 무방하다.

코스페이스스와 이프랜드의 사용법은 1차시에 한꺼번에 알려주었다. 일주일에 1번씩 4주간 진행하는 학교와 일주일에 2번씩 2주간 진행하는 학교로 구분되다 보니, 메타버스 플랫폼의 사용법을 나누어서 진행하게 되면 이야기의 몰입도가 떨어지리라 판단되어서이다. 〈그림 2〉는 코스페이스스와 이프랜드의 주요 기능 중

7) 조선영, 「메타버스 플랫폼을 활용한 고전소설 〈설공찬전〉 읽기」, 영남대학

일부분으로 1차시에 진행되는 내용이다.

〈그림 2〉 코스페이스시스와 이프랜드 주요 기능



학습자는 코스페이스시스 메뉴인 배경, 라이브러리, 대화, 애니메이션, 코블록스와 이프랜드의 메뉴인 이프미 꾸미기의 외형과 모션리스트에 해당하는 행위적인 요소를 중심으로 사용법을 습득한 후 2차시부터 독후 활동을 시작한다. 이는 〈도깨비 돈〉을 읽고 메타버스 공간에서 독후 활동을 하기 전에 주요 기능을 먼저 익히는 것으로 두 플랫폼 모두 작동법이 어렵지 않아 90분 동안 진행이 가능하였다.

다만, 코스페이스시스의 블록 코딩⁸⁾인 코블록스 기능은 개별로 실력의 차이가 있어서 원하는 학생을 중심으로 선택적으로 진행하였다. 코블록스는 사물이나 인물의 움직임을 사용자가 직접 지정할

교 석사학위, 2022, pp. 17-22.

- 8) 블록 코딩은 마우스로 블록을 옮겨 원하는 동작을 하도록 순서대로 조립하는 것으로 코딩을 처음 접하는 학생들에게 거부감을 주지 않고 재미있고 쉽게 배울 수 있으며 논리적·창의적인 사고력을 키울 수 있다. 조향준·유준우·이영재, 「블록 코딩 및 텍스트 코딩과 스토리텔링 기법을 활용한 효과적인 코딩 학습 애플리케이션 제작」, 한국정보기술학회, 『2022 한국정보기술학회 하계 종합학술대회 논문집』, 2022, p. 559.

수 있도록 도와주는 기능으로 연구에 반드시 필요한 항목은 아니었다. 하지만, 이미 블록 코딩을 배운 학생들이 있어서 연구의 처음 방향과는 다소 차이가 났지만, 연구의 다양성을 위해 선택적으로 진행하였다.

2. 독후 활동과 메타버스 공간에 대한 검토

1) 독후 활동

독후 활동이란 독서 후 그 책의 내용을 중심으로 느낌이나 생각, 감상, 의견, 비평, 인상 등을 다양한 방법으로 나타내는 활동을 말한다.⁹⁾ 주로 독후 활동지 풀기, 독후감상문 쓰기, 독후감상화 그리기, 토론하기, 역할극 하기, 북아트 만들기 등을 예로 들 수 있으며, 연령이 낮은 학생일수록 쓰거나 그리기보다는 다양한 재료로 구성된 체험 키트를 독후 활동으로 사용하고 있다.

하지만 디지털 기술의 발전과 코로나19 바이러스로 인하여 온라인으로 소통하는 것에 무게중심을 두기 시작하면서 독후 활동의 형태에도 변화가 생겼다. 대표적인 활동이 북트레일러(Book-Trailer)와 북코딩(Book-Coding)이다. 북트레일러는 영화 예고편처럼 책을 예고하는 영상으로 책 속 삽화나 이미지를 활용하여 만든다. 학습자는 북트레일러 과정을 통해 읽은 책의 내용을 깊게 이해하고 자신만의 언어로 새로운 창작물을 만들어 낼 수 있다.¹⁰⁾

최용훈·조현양은 북트레일러 제작 과정을 통해 등장인물의 성

9) 정기원, 「다양한 독후 활동에 관한 연구」, 『디지털 도서관』, 제66호, 2012, p. 17.

10) 최용훈, 『독서활동을 위한 북트레일러 활용설명서』, (주)학교도서관저널, 2017, p. 15.

격과 심리, 작가의 의도 등을 파악할 수 있으며, 학생들의 줄거리 이해 능력, 중요 부분을 발췌할 수 있는 능력과 이야기를 재구성하는 능력을 향상할 수 있고, 창의성 신장 및 다양한 멀티미디어 기기를 활용할 수 있는 새로운 통합적 독후 활동 도구가 될 수 있다고 주장하였다.¹¹⁾

북코딩은 교육용 프로그래밍 언어를 활용하여 여러 형태의 콘텐츠로 표현하는 독후 활동이다. 독서를 통하여 새로 얻은 지식과 정보를 수동적으로 수용하는 것이 아니라, 코딩을 통하여 정보를 유의미하게 설계하고 구축하여 새로운 콘텐츠를 제작하는 능동적 독후 활동이다.¹²⁾ 이는 코스페이스스의 블록코딩인 코블록스를 사용하여 이야기의 장면을 재구성하는 것과 일치한다. 코딩은 논리적인 개념을 내포하고 있는 프로그래밍 과정이며 디지털 세계를 이해하는 중요한 시작점이다.

이외에도 디지털을 도구로 활용한 독후 활동에는 오디오북 만들기, 온라인으로 이야기 읽고 활동지 풀기, 온라인 독서토론 등 그 종류가 다양하다. 하지만, 본 연구에서 다루고자 하는 메타버스 공간에서의 독후 활동과는 차이가 있다. 메타버스의 공간은 컴퓨터에 의해 만들어진 허상으로 이야기의 허구적인 요소들을 입체적으로 시각화한 후, 가상공간으로 스며들게 하여 현존감 있게 보여주는 것이 가능한 공간이다. 이러한 측면에서 본 연구는 디지털을 도구로 활용한 새로운 형태의 독후 활동이라 볼 수 있다.

11) 최용훈·조현양, 「독후 활동으로써 북트레일러의 효과 연구」, 한국문헌정보학회, 『한국문헌정보학회지』, 제49집 제3호, 2015, p. 21.

12) 지현아, 「독후 활동으로서 북코딩의 독서교육효과에 관한 연구」, 경기대학교 박사학위, 2019, p. 29.

2) 메타버스 공간

메타버스는 현실을 재현 및 확장하거나 현실에서 벗어난 세계와의 연결을 의미하기도 한다. 즉, 현실 세계와 가상 세계를 연결하여 확장하는 통로의 역할인 셈이다. 이는 기술 연구단체인 ASF (Acceleration Studies Foundation)가 정리한 메타버스의 4가지 분류를 통해서도 알 수 있다. 현실을 확장한 증강현실(Augmented Reality) 세계, 현실을 재현한 라이프로그(Lifelogging) 세계와 거울(Mirror) 세계 그리고 현실에서 벗어난 가상(Virtual) 세계를 통해서 현실 공간과 가상공간의 공존을 체험한다.

이효경·오송민·유영만은 메타버스의 공간을 현재의 몸과 상호작용하는 공간으로 보았다. 학습자는 아바타가 체험하는 가상의 공간을 통해 지각한 것을 자신의 삶을 표현하고 이동하며 소통한다고 주장했다.¹³⁾ 즉, 아바타에게는 메타버스의 공간이 가상의 공간이 아니라 몸이 거주하는 삶의 공간이기 때문에 학습자는 메타버스에서의 공간을 현실 공간과 동일하게 인식한다는 것이다. 이는 학습자에게 현존감(presence)을 느끼게 해주는 것으로, 등장인물을 아바타로 표현하여 이야기 속의 공간을 더욱 현실감 있게 체험하게 해 준다.

조선영은 마크 헨슨(Mark B. N. Hansen)의 개념¹⁴⁾ 일부를 읽기에 적용하여 가상공간에 대한 새로운 접근을 시도하였다. 연구

13) 이효경·오송민·유영만, 「메타버스에서 공간의 의미에 대한 교육적 탐색: 메틀로-폰티의 『지각의 현상학』을 중심으로」, 한국에이치씨아이학회, 『한국HCI학회 논문지』, 2022, 17-2, pp. 384-385.

14) 마크 헨슨은 가상 공간이 현실과 지속적으로 상호작용하므로 현실과 구분되는 공간이 아니라, 몸과 기술을 통해 매개되는 실재적 공간이라 말한다. 최승빈, 「디지털 기술의 매개, 몸의 확장: 마크 헨슨의 ‘정서’와 ‘코드 안의 몸’을 중심으로」, 한국미학예술학회, 『미학예술학연구』 제64권, 2021, p. 179.

자는 가상공간이 텍스트가 입체적으로 확장되는 공간이며 학습자가 텍스트와 지속적으로 상호작용하는 공간이라고 주장하였다.¹⁵⁾ 이는 읽기가 독후 활동의 선행 작업이며 읽기의 집중도에 따라 독후 활동의 결과물이 달라진다는 점에서 본 연구와 맥락을 같이한다고 할 수 있다. 또한 독후 활동을 함에 있어서 텍스트와 지속적으로 상호작용하는 것은 중요하다.

이처럼 앞선 연구자들에 의해 분석된 메타버스의 가상공간은 입체적, 현존감, 몰입력, 현실과 가상을 연결하는 통로, 생동감, 텍스트와 지속적으로 상호작용하는 공간 등으로 정리할 수 있다. 이는 메타버스 공간을 디지털 도구로 활용하여 독후 활동을 한 후 그 결과를 분석하고자 하는 본 연구의 밑거름이 되는 중요한 특징들이다.

3. 메타버스 공간을 활용한 독후 활동

다음은 전래동화 〈도깨비 돈〉을 학습자들이 완성한 독후 활동의 장면을 기준으로 내용을 구분해 놓은 것이다. 이를 기준으로 코스페이스스와 이프랜드에서 완성된 독후 활동 결과물은 학습자나 모듈별로 구분하여 본 논문에서 언급된다.

- ㉔ 옛날에 한 노인이 있었는데 항상 도깨비 하고 친하게 지냈습니다.
- ㉕ 어느 날, 이 이야기 저 이야기하다가
- ㉖ 노인이 도깨비더러 “여보게, 자네는 무엇이 제일 무서운가?”하고 물었습니다. 도깨비는 대답하기를 “네, 나는 짐승의 피가 제일 무서워요. 노인께서는 무엇을 그중에 무서워하십니까?”하고 되물었습니다. 노인은 “나는 세상에서 돈같이 무서운 것은 없다

15) 조선영, 앞의 논문, p. 81.

고 생각하네.”하고 가르쳐 주었습니다.

㉔ 그 후 노인은 소 잡는데 가서 선지피 한 통을 얻어 두었다가

㉕ 도깨비가 찾아오는 것을 보고 내달아서 소피를 던졌더니

㉖ 도깨비는 피투성이가 된 채 그만 놀래서 달아났습니다.

㉗ 도깨비는 대단히 분이 나서,

㉘ 그 이튿날 노인을 놀래게 하려고 돈을 많이 준비하여 그 집으로 가서 방문 밖에서 노인을 불렀습니다.

㉙ 노인은 누가 찾는 소리가 나므로 창을 열고 내다보았더니,

㉚ 도깨비는 가졌던 돈을 냅다 던지며 “나를 속인 노인은 한번 혼 좀 나시오.”하였습니다.

㉛ 노인은 이것을 보고 무서운 것같이 창을 닫으며 “어이 무서워.”하고 숨어 앉았더니,

㉜ 도깨비는 창 안으로 돈을 한없이 던지고 가버렸습니다.

㉝ 이 노인은 갑자기 돈이 많이 생겨 부자가 되었다 합니다.

1) 코스페이스스 공간에서의 독후 활동

코스페이스스는 독일에서 만든 교육용 AR·VR 플랫폼으로 한국의 전통적인 공간을 구성하기에는 아쉬운 점이 있지만, 사용법이 간단하며 장면 추가기능으로 여러 개의 페이지를 구성할 수 있고 다양한 라이브러리¹⁶⁾와 애니메이션, 대화, 코블록스 등 스토리를 전개하기에 적합한 화면 구성을 가지고 있다. 완성된 공간은 <그림 3>과 같이 HMD(Head Mounted Display) 도구를 사용하여 직접 체험할 수 있다.

16) 코스페이스스에서 제공하는 다양한 오브젝트가 모여 있는 곳으로 캐릭터, 동물, 주택, 자연, 수송, 아이템, 도형, 특수효과 등이 있다.

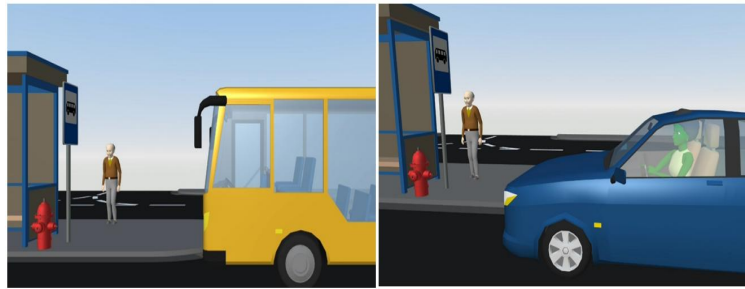
〈그림 3〉 HMD 착용 모습(좌), 코스페이스스 VR보기(우)



수업 2차시에 학습자들은 〈도깨비 돈〉을 함께 읽은 후 짧은 생각 나누기를 통해 각자가 만들고 싶은 장면을 코스페이스스의 3D 공간에서 만든다. 별도의 밑그림을 그린다거나 공간을 먼저 설계해 보는 과정 없이 플랫폼에 접속하여 화면에 보이는 라이브러리와 배경 그리고 메뉴를 중심으로 장면을 구성하게 된다.

이는 디지털을 도구로 사용하는 학습자에게 반드시 필요한 과정 중 하나이다. 디지털 밖에서 구성한 것들이 디지털 안에 존재하지 않을 수도 있지만, 디지털 안에 담긴 것들이 때로는 생각지도 못한 긍정적인 결과를 만들어 주기도 한다. 무엇을 어떻게 만들어야 할지 고민이 되는 학습자에게 디지털 화면에 담긴 다양한 요소들은 사고의 확장을 가능하게 해 준다. 예를 들어 〈그림 4〉와 같이 노인과 도깨비가 친하게 되는 과정을 고민할 때 코스페이스스의 라이브러리에 있는 오브젝트를 관찰하다 보면 다양한 생각이 떠오르기도 한다.

〈그림 4〉 학습자 12의 코스페이스시스 장면



〈그림 4〉는 학습자 12가 만든 코스페이스시스의 장면 중 하나이다. 버스를 놓친 노인을 도깨비가 태워주게 되면서 둘은 친한 사이가 된다는 것이 중심 내용이다. 이것은 전래동화인 〈도깨비 돈〉에 없는 내용이다. 이야기를 확장하여 생각한다고 하더라도 버스, 택시, 도로가 등장하는 장면을 짧은 수업 시간 내에 생각하기에는 다소 무리가 있다. 이는 개인의 경험적인 요소와 코스페이스시스의 오브젝트가 연결되면서 새로운 이야기의 공간이 생각난 사례라고 볼 수 있다. 즉, 디지털 안에 담긴 것들이 학습자에게 긍정적인 영향을 준 것이다.

〈표 1〉 학습자들이 완성한 코스페이스시스 장면(총 26명)

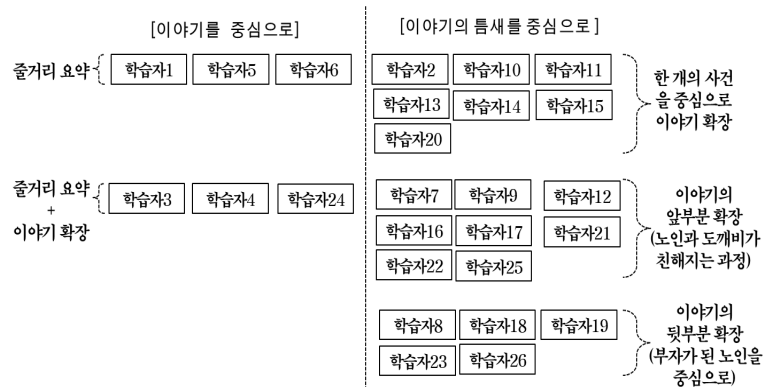
학습자	내 용
1	가-다-마-바-차-카-타
2	고민하는 노인-마-어린 시절 도깨비-사-바-인간을 믿지 못하는 도깨비-가치관이 맞는 인간을 만난 도깨비
3	나-돈이 필요한 노인-다-마-바-사-차-카-타-파
4	친구가 되기로 약속한 노인과 도깨비-다-바-사-타-파
5	나-다-마-바-타-파
6	가-다-바-타

7	노인과 도깨비가 친해지는 과정 : 도깨비가 암에 걸린 노인의 아버지를 도와줌
8	부자가 된 노인을 부러워하는 다른 주민들이 도깨비를 찾아가서 짐승의 피를 던짐
9	· 노인과 도깨비가 친해지는 과정 : 마녀를 구해주고 도깨비 정 보를 얻음 · 부자가 된 노인의 마음
10	서로 싫어하는 노인과 도깨비-㉔
11	소원을 이루고 싶어 도깨비에게 접근한 노인-㉔-배신하는 노인
12	노인과 도깨비가 친해지는 과정 : 버스를 놓친 노인을 도깨비가 도와줌
13	도깨비에게 친구 제안을 하는 노인-㉔-도깨비를 이상하게 생각하는 할머니들
14	돈을 무서워하게 된 노인의 이야기 : 사기를 당해 큰 빚을 지게 된 아들의 자살
15	노인과 도깨비가 서로 미워하게 되는 과정 : 노인의 부인을 숨긴 도깨비와 도깨비의 집을 불태운 노인
16	노인과 도깨비가 친해지는 과정 : 물고기를 잡으러 바다로 간 노인이 도깨비를 구해 주고 다이아몬드를 받음
17	노인과 도깨비가 친해지는 과정 : 마을 연못에 빠진 도깨비를 도와줌
18	부자가 된 노인이 도깨비 마을로 잡혀가는 과정 : 도깨비에게 접근하여 돈을 훔친 죄로 깨비족에게 끌려감
19	도깨비를 속이고 부자가 된 노인이 후회하는 과정 : 지난 우정을 떠올리며 후회함
20	화가 난 도깨비와 마을 사람들이 노인을 비난함
21	노인과 도깨비가 친해지는 과정 : 노인의 밭을 망쳐 놓은 장난꾸러기 도깨비를 노인이 찾아감.
22	노인과 도깨비가 친해지는 과정 : 우연히 뒷산에 사는 도깨비를 만난 노인은 멍청한 도깨비를 이용하기로 함

23	도깨비를 속이고 부자가 된 노인이 후회하는 과정 : 잘못을 알아챈 노인이 도깨비에게 사과함
24	㉠-㉢-㉣ 복수를 결심한 도깨비
25	노인과 도깨비가 친해지는 과정 : 도깨비가 아이를 도와주는 모습을 보고 도깨비의 좋은 인성을 알게 된 노인이 도깨비와 친해지기로 함
26	부자가 된 노인을 계속 찾아가는 도깨비와 만나주지 않는 노인


〈표 1〉은 학습자 26명의 코스페이스시스 장면을 앞서 분류해 놓은 〈도깨비 돈〉 이야기의 내용인 ㉠~㉣를 기준으로 새롭게 추가된 부분과 함께 정리한 것이다. 〈그림 5〉는 〈표 1〉의 내용을 유형별로 정리한 것으로 줄거리 중심의 요약보다는 학습자의 생각이나 느낌을 추가한 구성들이 대부분이다. 이는 독서 후 그 책의 내용을 중심으로 느낌이나 생각, 감상 등을 다양한 방법으로 나타내는 독후 활동의 영역이기도 하다.

〈그림 5〉 코스페이스시스의 장면 구성 유형



특히 이야기의 앞부분을 확장한 ‘노인과 도깨비가 친해지는 과정’을 살펴보면 지역적인 요소가 담겨 있음을 알 수 있다. 이는 연구에 참여한 4개 학교 모두 농업을 중심으로 한 지역에 위치하고 있으며, 참여 중학교의 전교생이 8명~22명인 작은 마을이라는 점과 연결된다.

마을의 특성상 버스 운행의 배차간격이 길어 버스를 놓친 노인을 도와주는 도깨비에게 고마워하거나, 마을 연못에 빠진 도깨비를 도와주는 노인, 노인의 밭을 망쳐 놓은 도깨비를 찾아가는 노인, 우연히 뒷산에 사는 도깨비를 만난 노인 등을 그 예로 들 수 있다. 이처럼 학습자는 메타버스의 공간을 통해 현실의 상황과 허구의 이야기인 가상의 공간을 왕래하며 독후 활동을 한다.

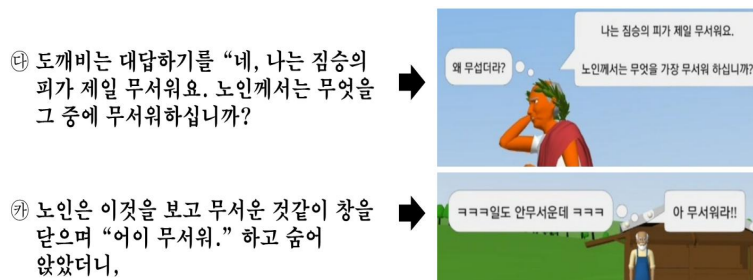
학습자 2는 노인에게 소피를 맞아 피투성이가 된 도깨비의 사건을 중심으로 어릴 적 도깨비에게 생긴 ‘동물 피’에 대한 트라우마와 현재 노인에게 배신당해 생긴 트라우마로 인해 인간과의 만남을 고민하는 도깨비의 모습을 9장의 페이지로 나누어 구성하였다. 특히 첫 페이지에서 ‘고민하는 노인의 모습’을 <그림 6>의  처럼 투명도를 낮추어 표현함으로써 디지털 도구가 주는 효과로 인해 인물에 대한 몰입감을 높여주었다.

<그림 6> 고민하는 노인의 모습



〈그림 6〉은 노인이 도깨비의 약점을 알고 나서, 짐승의 피를 도깨비에게 던질건지 말건지 고민하는 장면이다. 계획이 성공할 경우 부자가 되겠지만 실패할 경우 거지가 될 수 있다는 내용이다. 이처럼 한 상황에서 인물이 가지는 생각을 양측으로 나누어 상황에 어울리는 동작과 함께 말풍선으로 나타내었다. 이 기능은 대화 메뉴의 생각하기와 말하기 기능으로 〈그림 7〉처럼 인물의 속마음과 겉마음을 동시에 시각화하기에 적합한 기능이다.

〈그림 7〉 인물의 속마음과 겉마음



〈그림 7〉의 왼쪽 ㉔와 ㉖는 〈도깨비 돈〉 이야기 중 일부이며 오른쪽의 그림은 ㉕와 ㉗에 해당하는 장면을 생각하기와 말하기 기능으로 표현한 것이다. ㉔의 ‘왜 무섭더라?’와 ㉖의 ‘ㅋㅋㅋ일도 안 무서운데ㅋㅋㅋ’는 원문에 없는 내용으로 학습자가 인물의 입장에서 생각하여 구성한 것으로 처음부터 의도한 것이 아니라 장면을 만드는 과정에서 추가한 것이다. 이는 학습자가 이야기에 집중한 흔적이라 볼 수 있으며, 인물과 사건에 대해 깊이 있게 이해한 상황이라 볼 수 있다. 즉, 단순히 원문에 있는 내용으로만 장면을 구성한 것이 아니라는 것을 알 수 있다.

〈그림 8〉 오브젝트의 재질 편집(③④)과 배경색 편집(⑤⑥⑦)

[인물 감정에 따른 색깔변화]



[사건 전개에 따른 색깔변화]



이외에도 〈그림 8〉처럼 인물의 감정 변화를 색깔로 표현하거나 사건 전개에 따른 분위기를 배경의 색깔로 표현하는 것은 내용을 더욱 생동감 있게 해준다. 〈그림 8〉의 ③과 ④는 학습자 3이 만든 장면으로 노인과 친하게 지낼 때 도깨비의 감정을 파란색으로 노인에게 속은 후 도깨비의 감정을 빨간색으로 표현하고 옷 색상도 표정에 어울리는 색으로 바꿨다.

⑤~⑦은 노인이 돈을 싫어하게 된 이유에 대해서 학습자 14가 만든 장면이다. 노인의 아들이 사기를 당해 많은 빚을 지게 된 후 (⑥-회색) 결국 자살을 하게 되고(⑦-붉은색) 그 슬픔을 잊지 못해 돈을 싫어하게 되었다는 내용을 소년에게 들려주는(⑤-컬러) 장면이다. 이와 같은 색의 변화는 HMD 도구를 사용하여 가상현실을 직접 체험할 때 인물과 사건에 대한 몰입감을 높여주는 원인 중 하나로 작용한다.

〈그림 9〉 라이브러리의 특수효과

[동물 피가 쏟아짐]



[돈이 쏟아짐]



[깨비죽 마을]



이 외에도 라이브러리의 메뉴 중 특수효과인 Smoke, Waterfall, Water fountain, Fire 기능은 위의 <그림 9>처럼 동물의 피가 쏟아지는 장면이나 돈이 쏟아지는 장면 그리고 학습자 18의 깨비족 마을을 표현할 때 사용되었다. 쏟아지는 동작과 불이 타오르는 동작은 한 번만 나타나고 멈추는 움직임이 아니라 가상공간에 머무르는 동안 계속해서 움직인다. 이는 종이 위에 그림을 그리는 독후 활동과 차이가 있다.

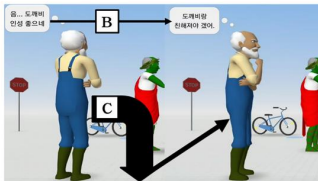
움직임과 관련된 또 다른 기능으로는 코블록스가 있다. 애니메이션 메뉴에서 제공해 주는 움직임은 제한적이지만 코블록스의 블록코딩은 사용자가 직접 원하는 방향을 지정할 수 있어서 사건 전개에 적합한 움직임을 자유롭게 구성할 수 있다.

<그림 10> 학습자 25의 코블록스가 적용된 장면



A 장면에 적용된 블록코딩

- Senior Roman man ▾ 의 애니메이션을 Run ▾ (으)로 정하기
- Senior Roman man ▾ 을(를) 2 초 동안 앞 ▾ (으)로 6 미터 이동하기
- Senior Roman man ▾ 을(를) 3 초 동안 앞 ▾ (으)로 4 미터 이동하기
- Senior Roman man ▾ 을(를) 0 초 동안 반시계방향 ▾ (으)로 30° 만큼 회전하기
- Senior Roman man ▾ 의 애니메이션을 Point ▾ (으)로 정하기
- Senior Roman man ▾ 이(가) 4 초 동안 "내가 도와줄게" 말하기



B C 장면에 적용된 블록코딩

- Outdoor senior man ▾ 을(를) 3 초 동안 Straight path ▾ 경로를 따라 앞 ▾ (으)로 이동하기
- Outdoor senior man ▾ 이(가) 3 초 동안 "음... 도깨비..." 생각하기
- Outdoor senior man ▾ 을(를) 2 초 동안 시계방향 ▾ (으)로 60° 만큼 회전하기
- Outdoor senior man ▾ 이(가) 4 초 동안 "도깨비랑 친..." 생각하기

〈그림 10〉은 학습자 25가 만든 장면이다. [A]는 화면 밖에 위치한 도깨비가 달려와 소년 옆에 멈추면, “내가 도와줄게”라는 말풍선이 나타난다. [B]와 [C]는 대사와 움직임이 순차적으로 실행된다. 화면 바깥에서 도깨비의 행동을 지켜보고 있던 노인이 도깨비의 근처로 걸어온 뒤 ‘음... 도깨비 인성 좋으네.’라는 말풍선이 나타나고, 노인이 오른쪽으로 방향을 돌리면 ‘도깨비랑 친해져야겠어.’라는 말풍선이 나타난다. 이 말풍선은 4컷 만화 그리기 독후 활동을 연상하게 하지만 이야기가 입체적으로 시각화하여 자동으로 나타난다는 점에서 차이가 있다.

2) 이프랜드 공간에서의 독후 활동

이프랜드는 52개의 가상공간인 이프스퀘어에서 아바타로 소통하는 소셜 커뮤니케이션(social communication) 플랫폼이다. 아바타를 통해 300개 이상의 감정과 움직임을 표현할 수 있어서 등장인물의 감정과 관련된 독후 활동에 적합한 플랫폼이다. 인물의 감정을 이해하는 것은 인물의 정체성을 찾는 방법 중 하나이며, 인물의 정체성 찾기는 곧 나를 이해하는 과정이기도 하다. 이는 독서라는 간접경험을 통해 자아를 발견해 나가는 것으로 청소년기에 꼭 필요한 활동이다.

3차시에는 모듈별로 〈도깨비 돈〉의 내용을 중심으로 짧은 대본을 작성하고 각자의 역할을 정한 뒤 이프미에서 등장인물을 디자인한다. 4차시에는 이프랜드에서 제공하는 가상공간인 이프스퀘어를 선택하여, 대본을 중심으로 역할극을 한 후 이를 녹화하여 영상으로 완성한다. 녹화 시에는 인물의 동작과 함께 학습자의 목소리도 녹음하여 완성한다. 이는 가상공간과 현실 공간을 이어주는 것으로써 공간과 인물은 가상이지만 아바타를 움직이는 학습자의 손과 대사 연기를 하는 학습자의 목소리는 현실이다.

학습자는 녹화된 결과물인 영상을 확인한 후, 부족한 부분은 다시 녹화하였으며 스스로 이 과정을 반복하였다. 처음에는 목소리 연기를 어색해했지만, 시간이 지날수록 이프랜드 공간에 익숙해져 점점 흥미를 느끼며 인물을 자연스럽게 연기하게 되었다. 이는 결과물의 수정과 삭제가 자유로운 디지털의 장점이기도 하다.

등장인물을 디자인할 때는 대사와 행동을 기준으로 성격을 추측한 후 외모와 의복을 정하였다. 중심인물인 도깨비와 노인을 시작으로 소, 백정, 누렁이, 노인의 부인, 의사, 알바생, 예쁜 여자 등 확장된 내용에 따라 인물이 새로 추가되었다. <그림 11>은 13개의 팀이 만든 인물들 중 일부이며, 동일 인물에 대해 중복되는 외형은 하나도 없다. 이는 학습자들이 인물의 정체성에 대해 고민한 결과라 할 수 있다

<그림 11> 등장인물의 외형



〈그림 11〉의 도깨비는 **[f]**(여성)를 제외하고는 외형만 보고 성별을 구분하기 힘들며, 노인은 **[a]**(여성)를 제외하고는 외형만 보고도 성별을 구분하기 쉽다. 또한 **[b]**와 **[c]** 노인은 설정값에 따라 신고 있는 신발이 다르다. **[b]**는 여성용 구두를 **[c]**는 축구화를 신고 있다. 이는 **[b]**가 도깨비에게 사기를 당해 정체성에 혼란이 왔기 때문이며, **[c]**는 줄타기를 좋아하기 때문이다. 노인의 부인인 **[d]**는 밭에 나물을 캐러 가는 건강한 할머니이며, **[e]**는 도깨비의 심장을 먹어야 살 수 있는 할머니라서 좀비처럼 보이게 디자인을 하였다. 반면 백정은 비슷한 색감의 옷과 헤어스타일을 하고 있다.

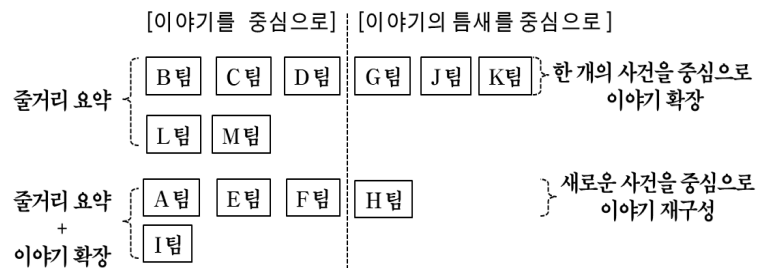
〈표 2〉 학습자들이 완성한 이프랜드 장면(총 38명)

팀(명)	구성원	내용
A (4)	노인, 도깨비, 백정, 누렁이	누렁이(노인이 키우는 개)가 집에 온 노인을 반 갑- 라 - 마 - 바 - 타
B (3)	노인, 도깨비, 백정	라 - 마 - 바 - 타
C (4)	노인, 도깨비, 소, 젊은 여인	가 - 다 - 마 - 바 - 사 - 타 - 파
D (2)	노인, 도깨비	가 - 다 - 라 - 마 -영영 우는 도깨비
E (3)	노인, 도깨비, 알바생	가 - 나 - 다 -도깨비 몰래 선짓국을 주문한 노인- 사 -노인통장에 1억을 송금한 도깨비-의심거래 라고 판단한 은행이 노인의 통장거래를 중지함
F (3)	노인, 도깨비, 나레이션	노인에게 밥 달라는 도깨비- 라 - 다 -도깨비에게 밥 대신 선짓국을 주는 노인- 사 - 바 -노인과 도 깨비 절교함
G (3)	노인, 도깨비, 돈	춤으로 통하는 노인과 도깨비- 라 - 다 -노인의 손 에 있던 돈이 날아감

H (4)	노인, 도깨비, 노인의 부인, 의사	택시를 놓친 노인을 도깨비가 도와줌-집에 들어온 노인은 아픈 부인을 위해 도깨비의 심장이 필요하다는 말을 의사로부터 들음-도깨비가 심장을 내어줌
I (3)	노인, 도깨비, 노인의 부인	약초를 캐러 갔다가 다친 노인의 부인을 도깨비가 집까지 데려다 줌-도깨비와 노인의 첫 만남-도깨비 눈물이 1억이라는 걸 알게 됨-도깨비에게 접근하는 노인-㉔-㉕-㉖-㉗-㉘
J (2)	노인, 도깨비	도깨비와 노인이 친하게 된 이유 (좋아하는 것이 같음)
K (1)	노인	소피를 얻은 도깨비의 속마음
L (3)	노인, 도깨비, 노인의 부인	㉙-㉚-㉛-㉜-㉝
M (3)	나레이션, 노인, 도깨비	㉞-㉟-㊱

〈표 2〉는 모듈별로 완성한 이프랜드의 장면을 앞서 분류해 놓은 〈도깨비 돈〉 이야기의 내용인 ㉔~㉞를 기준으로 새롭게 추가된 부분과 함께 정리한 것이며, 〈그림 12〉는 〈표 2〉의 내용을 유형별로 정리한 것이다.

〈그림 12〉 이프랜드의 장면 구성 유형



이프랜드에서의 독후 활동 내용은 <도깨비 돈> 중 재현해 보고 싶은 장면이나 등장인물에게 해주고 싶은 말 또는 이야기의 빈틈을 구성하는 것 등 모둠별로 자유롭게 구성하도록 하였는데, 줄거리를 중심으로 구성한 경우가 이야기의 틈새를 중심으로 구성한 것보다 많았다. 이는 코스페이스스에서의 활동과 상반되는 결과로 이야기 속의 내용을 재현해 보는 것에 초점이 맞추어졌다.

〈그림 13〉 B팀, D팀, F팀의 도깨비



〈그림 13〉은 이프랜드에서 완성한 영상 중 일부로 B팀, D팀, F팀의 도깨비를 중심으로 캡처한 이미지이다. 영상이 아닌 이미지라 끊어짐이 있어 아쉽긴 하지만, 대사와 동작을 비교하면서 보기에는 적절하다.

먼저 D팀은 이야기 시작 부분의 사건을 요약하여 대본을 작성하였으며, 도깨비의 말투와 쓰고 있는 탈이 잘 어울린다. 특히 도

깨비의 동작에 따라 탈의 표정이 바뀌는 것과 연기하는 학습자의 목소리가 잘 어울린다. “형~님~”이나 “당근이쥬”와 같은 대사를 연기할 때 목소리 톤과 굵기가 개구쟁이처럼 들려서 장면 속으로 자연스럽게 몰입하게 된다. 이는 F팀의 도깨비와 비교했을 때 대조적이다.

F팀의 도깨비는 짙은 보라색 피부와 흰 눈썹, 검은 콧수염과 머리에 작은 왕관을 쓰고 있다. 이 모습이 전혀 조화로워 보이지 않지만 도깨비의 대사와 비교해 보면 제법 잘 어울린다. “배고프니까 밥 내놔 밥”에서는 다소 폭력적인 행동과 느낌이 나는 반면 “놀리지 말어라”나 “나 이거 무섭다고”에서는 힘없고 불쌍한 도깨비의 모습이 보인다. 즉 이중적인 성격을 가진 도깨비를 전혀 조화로워 보이지 않는 외형으로 디자인하여 나타낸 것이다.

B팀은 노인 대신 복자라는 인물을 설정하였다. 이 팀은 남학생과 여학생이 섞인 팀으로 노인 대신 나이가 비슷한 도깨비의 친구 복자를 새로 추가하여 줄거리를 요약한 후 장면을 구성하였다. 말투는 ‘이리 와 본나’ ‘무슨 일로 왔는고?’처럼 노인의 말투로 대사를 만들었지만 나이는 중학생으로 설정하였다. 이 과정은 독서 후 느낀 점을 현재의 나와 연결 지어 생각해 보는 활동과 일치한다.

복자는 소의 피를 사기 위해 백정에게 거짓말을 한다. 이는 도깨비가 싫어하는 짐승의 피를 도깨비에게 직접 뿌리기 위한 과정이 떼떽하지 못함을 내포하고 있으며 결국 둘은 화해하는 결로 이야기가 끝난다. 이는 절교를 하는 다른 팀들의 결말과 차이가 있다. 학생이기 때문에 현재의 나와 또래의 이야기가 담긴 결말이라 여겨진다.

〈그림 14〉 E팀의 이프스퀘어 - 홍대거리



〈그림 14〉 E팀의 도깨비는 처음부터 여자의 모습은 아니었다. 이프스퀘어의 홍대거리를 보고 난 후 수정을 한 경우이다. 홍대거리의 분위기에 어울리는 젊은 여성으로 도깨비의 설정값을 변경한 후 외형도 바꾸고, 노인의 한복도 전통한복에서 개량한복으로 바꾸었으며 대본의 내용도 수정하였다. 이는 디지털 공간에 들어있는 도구들이 학습자의 사고에 영향을 준 것이며, 평소 홍대거리에 대한 호기심을 가지고 있던 학습자가 거침없이 대본을 수정해 나간 결과이다.

4. 메타버스 공간을 활용한 독후 활동의 의의

학습자가 메타버스 플랫폼을 활용하여 텍스트를 읽으면 텍스트의 창조적(創造的) 유희, 입체적(立體的) 확장, 실감적(實感的) 체화, 개방적(開放的) 해석의 과정을 체험하게 된다.¹⁷⁾ 특히 유희, 확장, 해석이라는 단어는 본 연구에서 고찰하고자 하는 독후 활동의 관점에서도 동일하게 적용된다.

17) 조선영, 앞의 논문, pp. 94-95.

이프랜드에서의 독후 활동은 ‘다시 해보자’ ‘나 다시 하고 싶어’ ‘나 할 말이 더 있어’ ‘더 좋은 생각이 떠올랐어’라는 말을 자발적으로 하게 하는 활동이었다. 이는 이프랜드가 가지고 있는 유희적, 놀이성이 학습자의 순간 몰입력을 키웠기 때문에 가능한 일이다.

이러한 순간 몰입력은 인물에 대한 집중력으로 이어졌으며, 인물을 깊이 있게 분석하도록 했다. 이로 인해 다양한 도깨비와 노인, 성별 구분이 필요 없는 인물 및 새로운 인물이 추가로 만들어졌다. 이는 곧 인물의 정체성과 관련된 독후 활동의 결과이며 이를 가능하게 해주는 것이 메타버스의 공간이다.

이처럼 메타버스 공간은 기존의 독후 활동에서는 체험할 수 없는 인물 중심의 독후 활동이 가능한 공간이다. 도깨비가 속상할 것 같다, 노인이 도깨비를 배신하다니 나쁘다 등과 같이 인물에 대한 학습자의 평가가 중심이던 기존의 독후 활동과는 차이가 있는 결과물이다.

즉, 역할극을 통해 직접 이야기 속의 인물이 되어 연기를 해보는 것과는 느낌이 다르다는 것이다. 또한 영상으로 기록이 가능하며 수정이 용이하다는 디지털의 특징도 인물을 자세하게 표현하는데 한몫을 했다. 반복 촬영을 통해 이전보다 완성도가 높은 인물 표현이 가능하며, 이는 표현의 다양성이 좋아진다는 측면에서 디지털 독후 활동이 가지는 의의라 할 수 있다.

독후 활동을 할 때 가장 고민이 되는 것은 무엇을 어떻게 표현해야 할지 모르는 것이다. 체험 키트가 있는 경우는 샘플을 보고 만들면 되지만 그렇지 않은 경우는 한참 고민 하게 된다. 이는 디지털 시대를 살고 있는 사고의 깊이가 낮은 학습자들에게 어려운 일이다.

코스페이스스는 이러한 측면에서 사고의 확장을 가능하게 해주었다. 화면에 보이는 다양한 라이브러리를 포함한 메뉴는 장면 구

성을 시작하게 하는 데 시간을 단축했으며, 완성하기까지 몇 번의 수정 단계를 거쳤다. 이는 디지털을 도구로 사용한 사고의 확장이며, 확장은 새로운 해석으로 이어진다.

해석은 개인의 경험과 연결되어 장면으로 완성된다. 코스페이스스에서 완성된 장면은 〈그림 15〉처럼 증강현실로 체험이 가능하다. 즉, 현실의 공간에 이야기 속의 장면을 나타내 보이는 것으로, 이는 공간이 입체적으로 시각화되어 나타나기 때문에 학습자는 허구의 공간인 이야기 속으로 생생하게 빠져들면서 몰입하게 된다.

〈그림 15〉 코스페이스스의 play메뉴 중 AR로 보기



이야기 속으로의 몰입은 독후 활동에 있어서 중요하다. 몰입은 허상 공간에 있는 이야기와 현실 공간에 있는 학습자를 연결하여 새로운 공간으로 이끈다. 새로운 공간에 대한 사유는 순간의 몰입력, 표현의 다양성, 사고의 확장성을 거치는 과정이 필요하며, 이를 통해 형성된 새로운 공간은 새로운 해석을 가능하게 한다. 특히 디지털 도구를 독후 활동의 도구로 사용할 경우는 이러한 것들이 입체적으로 시각화되어 현실 공간에 나타나므로 사유의 영역이 넓어진다. 이것을 가능하게 해주는 공간이 메타버스의 공간이다.

5. 맺음말

디지털의 환경은 급변하고 있다. 2025년에는 인공지능 교과서를 도입한다고 한다. 온라인 사교육의 현장에서는 이미 인공지능 시스템을 도입하고 있으며 메타버스 공간에서는 다양한 모임을 통해 온라인으로 소통하고 있다. 스마트기기의 사용 증가로 인해 초·중·고등학생들에게 열려 있는 미디어들은 이미지 중심이고 짧은 텍스트 중심이며 빅데이터에서 사실인 정보를 찾아내야 하는 팩트 체크 능력이 중요해진 데이터들의 집합체이다. 다시 말해 그 어느 때보다 문해력이 필요한 시기라는 것이다.

문해력에 대한 접근은 읽기부터 시작되어야 하며 읽기 후인 내면화 단계로까지 잘 이어져야 한다. 그러기 위해서는 예전의 아날로그적인 방식으로 접근해서는 디지털 시대를 살아가는 학습자들에게 관심을 끌지 못한다. 이에 디지털 기술을 활용하여 만들어진 다양한 매개체를 연구에 적용하는 실천적인 접근법에 대한 고민이 필요하다.

이러한 맥락에서 본 연구는 의미가 깊다. 게임과 모임 형태로 많이 알려진 메타버스 공간을 읽기 후속 활동인 독후 활동에 적용하여 그 의의를 고찰해 보는 것은 중요한 시도이다. 연구에 참여한 38명의 학습자가 전체를 대변할 수는 없겠지만 본연구의 결과를 통해 메타버스 공간을 좀 더 효율적으로 활용하는 방안에 대해 고민하는 연구자들에게 좋은 길잡이가 되리라 본다.

본 연구는 성격이 다른 두 개의 메타버스 플랫폼인 코스페이스스와 이프랜드를 사용하여 독후 활동을 하고 그 결과로 학습자는 순간의 몰입력 향상과 사고의 확장 그리고 표현의 다양성을 경험하였다. 이로 인해 학습자는 이야기 속 인물을 다양하고 깊이 있게 이해했으며, 가상과 현실의 통로에서 만난 여러 사건을 개인의 경험과 디지털이 제공해 주는 요소로 내면화하여 새로운 해석을

가능하게 했다.

다만 아쉬운 점이 있다면 좀 더 다양한 메타버스 플랫폼을 활용하지 못한 점과 메타버스 공간에서 독후 활동 후 글쓰기로 이어지는 체험을 하지 못한 것이다. 사고가 확장되어 사유가 깊어지는 순간을 기록하는 것은 독후 활동의 영역을 넘어 자기 서사를 만드는 의미 있는 행위이기 때문이다.

참고문헌

1. 기본 자료

심익린 지음, 최인학 번안, 『조선동화대집』, 민속원, 2009.
<https://cospaces.io/edu/>
<https://ifland.io/>

2. 논문

- 이효경·오송민·유영만, 「메타버스에서 공간의 의미에 대한 교육적 탐색: 메를로-퐁티의 『지각의 현상학』을 중심으로」, 한국에이치씨아이학회, 『한국HCI학회 논문지』, 2022, 17-2, pp. 383-388.
- 정기원, 「다양한 독후 활동에 관한 연구」, 『디지털 도서관』, 제66호, 2012, pp. 23-44.
- 조선영, 「메타버스 플랫폼을 활용한 고전소설 〈설공찬전〉 읽기」, 영남대학교 석사학위, 2022.
- 조항준·유준우·이영재, 「블록 코딩 및 텍스트 코딩과 스토리텔링 기법을 활용한 효과적인 코딩 학습 애플리케이션 제작」, 한국정보기술학회, 『2022 한국정보기술학회 하계 종합학술대회 논문집』, 2022, pp. 557-560.
- 지현아, 「독후 활동으로서 북코딩의 독서교육효과에 관한 연구」, 경기대학교 박사학위, 2019.
- 최승빈, 「디지털 기술의 매개, 몸의 확장: 마크 헨슨의 ‘정서’와 ‘코드 안의

- 몸'을 중심으로』, 한국미학예술학회, 『미학예술학연구』 제64권, 2021, pp. 176-194.
- 최용훈·조현양, 「독후 활동으로써 북트레일러의 효과 연구」, 한국문헌정보학회, 『한국문헌정보학회지』, 제49집 제3호, 2015, pp. 15-36.

3. 단행본, 기사, 기타자료

- 김상균, 『메타버스』, 플랜비디자인, 2020.
- 최용훈, 『독서활동을 위한 북트레일러 활용설명서』, (주)학교도서관저널, 2017.
<http://www.joongdo.co.kr/web/view.php?key=20220825010007374>
<https://www.breaknews.com/968216>
<http://www.gimhaenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=48228>
<https://www.youtube.com/watch?v=9ILkdnplWfo&t=1s>
<https://www.youtube.com/watch?v=M0yPgEN6czA&t=4s>

(투고일: 2023. 8. 21 심사완료일: 2023. 9. 22 게재확정일: 2023. 9. 25)

조선영
소 속 : 영남대학교 동아시아문화학과 박사과정
주 소 : 경상북도 경산시 대학로 280
전자우편 : jjsmatia@naver.com

[Abstract]

**A Study on the Metaverse Space
as a Post-Reading Activity**

– After Reading the Traditional Fairy tale *Goblin Money* –

Cho, Sun-Young

The purpose of this study is to read the traditional fairy tale *Goblin Money* and analyze its significance after reading it within the virtual space of the metaverse. The study includes 38 middle and high school students as participants. The metaverse platforms used for this study are Cospaces, specifically designed for educational purposes, and Ifland, which enables communication through avatars.

Reading activities in the metaverse space, employing digital tools, enable the visualization and three-dimensional experience of scenes crafted within the virtual realm. Engaging in activities that involve interaction through character avatars enhances the immersion in the moment, leading to a heightened understanding. This connectivity extends to the expansiveness of thought, allowing for diverse expressions of characters and events, while also fostering creative interpretations of the story.

Key words: Digital reading activity, metaverse, virtual space, cospaces, ifland, traditional fairy tale, goblin money