

The Speech Rate and Syntactic Characteristics of Traditional and Contemporary Multimedia Fairy Tales

Hee Sook Jeon^{1*}

¹ Dept. of Speech-Language Pathology, Luther University, Professor

Purpose: Multimedia fairy tales are actively applied to children in clinical settings. The purpose of this study is to compare the speech rate and syntactic characteristics that affect the understanding of fairy tales, focusing on traditional and contemporary multimedia fairy tales.

Methods: Ten traditional fairy tales and 10 contemporary fairy tales were analyzed. The speech rate was calculated as number of SPM. To compare the syntactic characteristics, the number of utterances, MLU-eojeol, the proportion of complex sentences, and each type of complex sentence were calculated. The utterance of traditional fairy tales was divided into dialogue and narration, and syntactical characteristic was analyzed.

Results: First, there was no difference in speech rates between the types of multimedia fairy tales. Second, although the number of utterances per minute of the traditional fairy tale was lower than that of the contemporary fairy tale, the MLU-e and complex sentence proportion of the traditional fairy tale was higher than that of the contemporary fairy tale. In traditional fairy tales, the proportion of conjunctive sentences was higher than that of compound-complex sentences. Third, the narration of traditional fairy tales was 50.45%, and the MLU-e and proportions of complex sentences in narration were higher than in dialogue.

Conclusions: There is no difference in speech rates between the types of multimedia fairy tales. However, the MLU-e of the traditional fairy tale is longer than that of the contemporary fairy tale, and there are many complex sentences in the narration. The results of this study suggest that multimedia fairy tales should be selected in consideration of children's syntax and fairy tale characteristics.

Correspondence: Hee Sook Jeon, PhD
E-mail: jim5776@hanmail.net

Received: June 15, 2023
Revision revised: July 10, 2023
Accepted: July 31, 2023

ORCID
Hee Sook Jeon
<https://orcid.org/0000-0001-8935-0194>

Keywords: Multimedia fairy tale, traditional fairy tale, contemporary fairy tale, narration

1. 서론

멀티미디어는 멀티(multi)와 미디어(media)의 합성어로 여러가지 매체를 하나로 통합한다는 의미로, 문자, 그림, 소리, 애니메이션 등을 디지털 방식으로 통합시켜 컴퓨터를 기본으로 하는 복합 다중 매체를 뜻한다(Jang & Jung, 2009; Lim, 2005). 멀티미디어는 유아가 시각, 청각, 촉각 등 모든 감각기관을 이용하게 하므로 효과적인 학습을 유도하여 교육의 효과를 높이고 있으며 인터넷 등을 통해 널리 보급되고 있다(Choi et al., 2020; Jo & Chang, 2023; Yoon, 2021).

멀티미디어 교육은 유아들의 동화 교육에도 적극 적용하여 그 효과가 검증되고 있다. 유아에게 동화책을 읽어주는 일반적인 교수 학습 방법을 다양화하여 멀티미디어를 이용하고 있다. 이런 동화는 무료로 인터넷 사이트에서 볼 수 있어서 기존의 동화책에 비하

여 가격이 저렴하고, 애니메이션과 같은 동적인 움직임을 사용하여 아동의 흥미를 유발하는 등의 장점이 있는 반면, 모니터 화면을 통해 보게 되므로 시각적으로 피로해질 수 있으며 상상력이 위축되는 등의 단점이 있다(Hong, 2003).

멀티미디어 동화를 이용한 교육 효과는 유아의 언어표현력(Kim & Byun, 2014)과 언어이해력(Shin, 2001)뿐만 아니라 친사회적 행동(Ahn & Oh, 2006; Jung & Lee, 2013; Kim et al., 2015), 대인 문제해결능력(Ahn & Oh, 2006), 수학 개념(Song & Kim, 2010) 등에 긍정적인 것으로 나타났다. 일반 아동뿐만 아니라 지적장애 아동들의 언어표현력(Son, 2003), 이야기이해력 및 구문 이해력(Jo, 2012), 어휘력(Lee, 2005)에도 효과적 이었으며, 자폐 아동의 어휘력(Lee, 2008), 학습장애 아동의 읽기 능력(Kim, 2007) 및 어휘력(Park & Choi, 2005) 등에도 효과적이었다.

아동들에게 적용되는 멀티미디어 동화의 특성에 대한 연구는 다 각도로 진행되었다. 동화의 텍스트, 사운드, 이미지, 애니메이션 등의 요소들을 복합적으로 사용하여 화면에 제시한다(Lim, 2005). 유아들을 위해 인터넷으로 제공되는 멀티미디어 동화에서 텍스트

Copyright 2023 © Korean Speech-Language & Hearing Association.
This is an Open-Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

의 분량은 스크롤바를 사용하지 않아도 되는 분량이 64.4%이고, 사운드와 텍스트 두 가지 모두 사용된 경우가 46.6%로 가장 많았으며, 애니메이션이 사용되는 동화가 많았고, 이미지는 원색 위주의 강한 보색 대비와 화려한 색감을 사용하는 등의 특성이 나타난다(Hong, 2003; Lee & Soung, 2003). 학령전기 아동용 동화의 상영시간은 평균 2.6분으로 1분 이하부터 10분을 초과하는 경우까지 매우 다양하다(Kebikids, 2023a, 2023b; Lim, 2005).

아동 교육 현장에서 적용되는 동화들은 학자들에 따라 다양하게 장르별로 나누고 있다. Ko와 Lim(1999)은 아동문학의 장르를 산문과 운문으로 나누고, 산문을 다시 전통문학과 창작문학으로 나누었다. 전통문학에는 전래동화, 신화 및 전설, 우화를 포함시키고, 창작문학에는 환상동화, 생활동화, 역사동화, 논픽션 등을 포함시켰다. Lee 등(1997)은 유아도서를 전래동화, 창작동화, 동요 및 동시, 지식정보책으로 나누고, 전래동화를 신화, 전설, 우화로, 창작동화를 환상동화, 생활동화로 나누었다. 신화, 전설, 우화를 각각 따로 구분하기도 하고(Ko & Lim, 1999) 모두 전래동화에 포함시키기도 하며(Lee et al., 1997) 우화만 따로 전래동화와 구분하기도 한다(Kang & Oh, 2016). 생활동화는 창작동화 중 하나로 구분되고 있다.

이 중에서 생활동화는 일상생활의 경험을 소재로 사실적인 기법을 사용하는 이야기로 일상생활에서 쉽게 경험할 수 있는 사실적인 삶의 모습을 그린다(Lee & Sung, 2013). 등장인물은 실제 사람과 같이 행동하고 유아의 생각이나 행동과 비슷하며, 동화의 장면은 아동이 살고 있는 시간과 공간을 담고 있고, 주제 및 소재는 일상생활에서 경험하는 여러 문제를 다룬다(Yoon, 2009). 미술적이고 초자연적인 힘이 개입되지 않고 현실에서 일어날 가능성이 있는 내용, 즉 유아의 성장이나 두려움, 자아 개념을 다룬 유아의 내적 세계로부터 부모나 조부모와의 관계를 다룬 가족 세계, 친구, 명절, 사회적 세계, 자연적 세계(Kim & Nam, 2005; Lee et al., 1997)를 다룬다. 그러므로 아동은 생활동화의 등장인물들과 동일시하거나 감정을 이입하기 쉽고(Lee & Kwon, 2011; Russell, 1994), 아동들의 동기를 쉽게 유발시키고 태도를 긍정적으로 변화시키기에 유용하다(Lee & Sung, 2013; Lee et al., 1997).

학령전기 3~5세 아동들을 위한 누리과정의 5개 영역 중 의사소통 영역에서 이야기 지도를 다룬다. 교사용 지침서에 이야기 듣기 지도를 할 때 3세 아동은 주의집중 시간이 짧고 타인의 관점이나 감정 이해가 어렵지만 사전 경험이 있는 이야기는 잘 이해하므로, 생일잔치 사진, 전날 실외 놀이에서 인형 놀이에서 인형 옷을 빨았던 사진 등을 이용하여 경험한 이야기를 유도하도록 활동 예시를 제시하고 있다(Ministry of Education, Science and Technology & Ministry of Health and Welfare, 2013). 일상생활에서의 경험은 3세 아동에게도 이야기에 집중하도록 하는데 유익한 소재로 언급된다. 누리과정 교사용 지도서에 제시된 생활 주제로는 유치원·어린이집과 친구, 나와 가족, 우리 동네, 동식물과 자연, 건강과 안전, 생활도구, 교통기관, 우리나라, 세계 여러 나라, 환경과 생활, 봄·여름·가을·겨울 등이 있다(Go, 2017).

반면 전래동화는 옛날부터 전해 내려오는 아동을 위한 이야기이

다. 주제나 내용에 한국인의 생활, 전통, 감정, 가치관, 정서, 도덕, 신앙 등의 다양한 면을 내포한다(Choi, 2004; Kang, 2007). 전래동화는 생활동화와 달리 시간적 및 공간적 배경이 옛날이므로 이에 대한 이해가 부족할 경우 독자가 이해하기 어려울 수 있다. 그래서 외국인 학습자의 언어뿐만 아니라 문화적 이해를 위해 전래동화를 이용하기도 한다(Choi, 2006; Han, 2021; Kim, 2020). 전래동화는 비록 시대적 및 공간적 배경은 현재의 생활과 다르지만, 도덕적 교훈성을 위해 뚜렷한 상과 벌에 기반한 권선징악의 구조를 사용하고, 단순하고 간결하게 구성되어 아동들이 이해하기 쉽게 한다(Kim & Chung, 2015).

멀티미디어 동화에 관한 선행연구들을 살펴보면 아동의 동화 이해력에 영향을 미치는 구어 속도 및 구문 특성에 관한 연구는 미비한 실정이다. 주로 동화의 장르, 주제 등과 같은 일반적 혹은 문학적 특성(Lim, 2005), 멀티미디어 특성(Lee & Soung, 2003; Lim, 2005), 중재 효과(Ahn & Oh, 2006; Jo, 2012; Jung & Lee, 2013; Kim, 2007; Kim & Byun, 2014; Kim et al., 2015; Lee, 2008; Park & Choi, 2005; Shin, 2001; Son, 2003; Song & Kim, 2010) 등이 연구되었다. 구어 속도, 강세, 억양, 리듬, 쉼 등의 구어 요소들과 구문·어휘의 난이도, 정보의 잉여도 등의 언어 특성 등이 외국어 듣기 능력에 영향을 미친다(Lee, 1994). 구어 속도는 학령기 언어장애 아동뿐만 아니라 일반 아동들의 듣기 능력에 영향을 미친다. 언어장애 아동 및 일반 아동 집단 모두 교과서에서 발췌하여 수정한 지문을 듣고 이해할 때 어려운 어휘나 구, 절, 문장에 부가적인 정보를 제공하면서 느린 속도로 말해주었을 때 정상 속도보다 듣기 이해점수가 높게 나타났다(Lee, 2015). 그리고 아동과 대화하는 성인의 말은 다른 성인과 대화할 때보다 모음의 지속시간이 길고 발화 사이의 쉼이 길며 분당 말하는 단어 수가 적고, 복문 발화가 적다(Gleason, 2005; Owens, 2019). 이것은 아동이 더 잘 이해할 수 있도록 성인이 아동의 언어수준에 맞추어 말하기 때문에 나타나는 특성이다. 4~6세 아동이 연령이 높아질수록 수화 문장제 중 하나인 관형절 차등비교문을 더 잘 이해하였고, 이 문장을 표현할 때 4세 아동은 관형절과 차등비교문 모두 오류를 나타내지만 5세 아동은 1개의 오류만을 보였다(Seol & Jeon, 2022). 그리고 4~6세 아동은 설명담화보다 이야기에 서 복문을 많이 사용하고, 설명 담화와 같이 익숙하지 않은 담화에서 복문을 말할 때 쉼이 여러 위치에서 더 많이 나타난다(Kwak, 2021; Park & Jeon, 2021). 이것은 아동의 복문 표현에도 구어 속도 및 쉼과 연관됨을 나타낸다. 그림, 소리, 애니메이션 등이 통합되어 제시되는 멀티미디어 동화에서 동화 이해에 영향을 미치는 구어 속도와 구문 특성 등에 관하여 연구할 필요가 있다.

그리고 멀티미디어 동화에서는 대화, 독백, 내레이션 등으로 그 내용을 표현한다. 무대극에서는 대화, 독백, 방백, 코러스, 침묵 등의 대사가 있지만, 텔레비전 드라마에는 대화, 독백, 침묵, 해설, 자막 유형 등으로 확대되었다(Choi, 2017). 희곡, 방송 언어 등에서는 해설이라는 용어보다 내레이션이라는 용어를 많이 사용한다(Choi, 2017). 내레이션이란 장면의 진행에 따라 내용이나 줄거리를 장외에서 해설하는 것이다(National Institute of Korean

Language, 2023). 방송이나 다큐멘터리에서는 명확한 장외의 기준을 가지고 내레이션의 성격을 규정하며, 영화에서는 목소리 표현 기법과 서술 방법 측면에서 구분하며, 텔레비전에서는 스크린의 분리, 해설과 서술의 목소리를 포함하였다(Choi, 2017; Lee, 2013). 본 연구에서는 멀티미디어 동화의 특성을 전래동화와 생활동화를 중심으로 살펴보는 데, 생활동화는 상대방과 주고받는 대화, 등장인물의 독백 등 대화체의 발화가 많다. 반면 전래동화에서는 내레이션 발화가 많이 나타난다. 그러므로 아동의 동화에 대한 이해력을 높이기 위하여 대사와 내레이션 간의 구문 특성을 구체적으로 살펴볼 필요가 있다.

학령기 아동뿐만 아니라 학령전기 아동에게도 동화를 활용하여 교육하고 있다. 산업의 발달로 멀티미디어 동화가 제작되고 일반 및 언어장애 아동들을 대상으로 적용되고 있다. 본 연구에서는 아동의 멀티미디어 동화 이해력에 영향을 미칠 수 있는 구어 속도와 구문 특성을 살펴보고자 하였다. 일상생활을 소재로 하고 사실적인 삶의 내용을 다룬 생활동화와 시간적 및 공간적 배경이나 소재가 다른 전래동화에 초점을 두고 그 특성을 비교하였다. 주로 대화체로 된 생활동화와 달리 내레이션이 많은 전래동화의 발화는 대사와 내레이션으로 세분화하여 구문 특성을 알아보았다. 본 연구 결과가 학령전기 아동 및 언어발달지체 아동에게 멀티미디어 동화를 활용하여 중재할 때 기초 자료가 되기를 기대한다.

II. 연구방법

1. 분석자료

본 연구에서는 학령전기 아동에게 적용되는 전래동화 10편, 생활동화 10편을 선정하였다.

전래동화는 학령전기 일반 아동을 대상으로 전래동화를 활용한 선행연구들을 참고하였으며, 구체적인 선정기준은 다음과 같다. 첫째, 주제나 내용에 한국인의 생활, 전통, 감정, 가치관, 정서, 도덕, 신앙 등이고, 둘째, 학령전기 3~5세 아동을 대상으로 한 중재 연구에서 그 효과가 입증되었고(Bang & Song, 2022; Cheon, 2011; Jung & Chung, 2008; Kim et al., 2004; Lee, 2017; Lee, 2019; Seo & Kim, 2013), 셋째, 학령전기 아동이 흥미롭게 볼 수 있도록 멀티미디어 동화 관련 업체(Kebikids, 2023b; Pinkfong, 2023)에서 개발된 멀티미디어 동화이며, 넷째, 동화의 상영시간은 3~6분(평균 4.20분)이다.

생활동화는 학령전기 일반 아동을 대상으로 생활동화를 활용한 중재연구들(Kim, 2000; Lee & Choi, 2015; Lee & Kwon, 2011; Lee & Sung, 2013; Lee et al., 1997; Yoon, 2009)의 선정기준을 참조하였으며, 구체적인 선정기준은 다음과 같다. 첫째, 주제와 소재가 아동들의 일상생활에서 일어날 수 있는 문제들로 구체적으로 생활 주제가 3~5세 누리과정의 주제 중 '유치원·어린이집과 친구', '나와 가족', '건강과 안전'이고, 둘째, 갈등 또는 문제가 아동이 이해할 수 있는 현실적인 방식으로 해결되고, 셋째, 학령전기 아동이 흥미롭게 볼 수 있도록 멀

티미디어 동화 관련 업체(Kebikids, 2023a)에서 개발된 멀티미디어 동화이며, 넷째, 동화의 상영시간은 2~4분(평균 3.28분)이다.

본 연구의 멀티미디어 동화는 주니어 네이버(jr.naver.com)와 유튜브(www.youtube.com)에서 무료로 제공된다. 멀티미디어 생활동화의 상영시간이 전래동화보다 짧고, 1분 내외의 동화도 있다. 본 연구에서는 구어 속도 분석을 위해 생활동화의 상영시간은 2~4분인 동화로 선정하였다. 학령전기 아동을 대상으로 멀티미디어 동화를 활용한 중재 연구에서 동화 상영시간이 10분(Kim et al., 2015), 동화 듣기 및 활동 그리기 20분(Kim & Byun, 2014) 등으로 나타났다. 하지만 본 연구에서는 상영시간이 짧은 생활동화 특성을 고려하여 전래동화도 상영시간이 짧은 4~6분의 동화로 선정하였다. 구체적인 동화 목록은 Appendix 1에 제시하였다.

2. 자료분석

1) 구어 속도

전래동화와 생활동화의 각 2분 동안의 전체 구어 속도를 구하였다. 각 동화에서 2분 동안 산출한 음절수를 계수하여 분당 말한 음절수(number of syllables per minute)를 구하여 산출하였다(Shin et al., 2020).

2) 구문

전래동화와 생활동화의 구문 특성을 비교하기 위하여 발화 수, 발화 길이, 복문 비율 및 복문 유형별 비율을 비교하였다.

발화 수는 각 동화의 전체 발화 시간과 발화의 수를 계수하여 분당 발화 수로 산출하였다. 전체 발화 시간은 동화의 내용을 말하기 시작할 때와 끝날 때의 시간을 측정하여 발화 시간을 구하였다. 발화의 구분은 아동 발화의 특성을 고려하여 기준을 제시한 Kim(2015)의 발화 구분 기준을 적용하였다. 발화의 수를 전체 발화 시간(분)으로 나누어 분당 발화의 수를 산출하였다. 발화 길이는 각 발화의 어절 수를 계수하여 발화 당 어절 수, 즉 평균 어절 길이를 구하였다(Kim, 2015). 어절은 맞춤법의 띄어쓰기를 기준으로 하였다.

복문 비율은 전체 발화를 단문과 복문으로 구분하고 전체 발화에서 복문이 차지하는 백분율로 구하였다(Park & Jeon, 2021). 단문처럼 사용하는 불완전한 복문의 경우는 단문으로 계수하였다(Kim, 2015). 복문의 유형 간 비율을 비교하기 위하여 복문을 접속문, 내포문 및 혼합문의 세 개 유형으로 나누었다(Go & Nam, 1997). 접속문에는 대등 접속문과 종속 접속문을 포함하며, 혼합문은 접속문과 내포문이 동시에 나타나는 경우로 하였다. 전체 복문 중에서 각 복문 유형이 차지하는 백분율로 복문 유형별 비율을 산출하였다.

3) 대사와 내레이션

전래동화는 생활동화와 달리 대사에 더불어 내레이션이 많이 포함되어 있다. 본 연구의 멀티미디어 생활동화는 주로 대사로 되어 있는 반면, 전래동화는 장면의 진행에 따라 내용이나 줄거리를 장

외에서 해설하는 내레이션(National Institute of Korean Language, 2023)이 많이 나타난다. 본 연구에서는 상대방과 교환되는 대화, 자기 자신 혼자에게 긴 대사로 말하는 독백 등은 대사로, 장외에서 해설하는 발화를 내레이션으로 구분하여(Choi, 2017; Im, 2008) 발화를 나누고, 내레이션의 백분율, 대사 및 내레이션의 발화 길이와 복문 비율을 비교하였다. 발화 길이 및 복문 비율은 구문 특성 분석에서의 방법과 동일하다.

3. 신뢰도

신뢰도는 연구자와 경력 10년 이상의 1급 언어치료사와의 일치율로 구하였다. 전체 발화의 20%에 해당하는 구어 표본에 대하여 전체 구어 속도, 발화 수, 발화 길이, 복문의 비율 및 복문 유형별 비율에 대한 일치율을 구한 결과 97%, 96%, 97%, 97%이었다.

4. 자료처리

멀티미디어 전래동화와 생활동화의 구어 속도, 발화 수, 발화 길이 및 복문 비율에서 차이가 있는지를 알아보기 위하여 *t*-검정을 실시하였다. 각 동화에서 복문 유형별 비율을 비교하기 위하여 일원분산분석(one-way ANOVA)과 scheffé 사후검정을 실시하였다. 그리고 전래동화 내 대사와 내레이션의 발화 길이와 복문 비율에서 차이가 있는지를 알아보기 위하여 *t*-검정을 실시하였다.

III. 연구결과

1. 전래동화와 생활동화의 구어 속도 비교

전래동화와 생활동화의 구어 속도를 비교한 결과는 Table 1과 같다. 전래동화의 구어 속도는 214.30이고, 생활동화는 203.40으로 동화 유형 간 구어 속도에서 유의한 차이가 나타나지 않았다($t=8.17, p>.05$).

Table 1. Comparison of speech rates between types of fairy tales

Type	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>
Traditional fairy tales	214.30	25.38	.817
Contemporary fairy tales	203.40	33.71	

2. 전래동화와 생활동화의 구문 비교

1) 발화 수 및 발화 길이

전래동화와 생활동화의 발화 수와 발화 길이를 비교한 결과는 Table 2와 같다. 분당 발화 수가 전래동화는 .15, 생활동화는 .32로 생활동화의 발화 수가 전래동화보다 유의하게 높게

나타났다($t=-12.402, p<.001$). 그리고 평균 발화 길이가 전래동화는 분당 6.24어절, 생활동화는 4.22어절로 전래동화의 발화 길이가 생활동화보다 유의하게 높게 나타났다($t=10.418, p<.001$).

Table 2. Comparison of number and length of utterances between types of fairy tales

	Type	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>
Number of utterances	Traditional fairy tales	.15	.02	-12.402***
	Contemporary fairy tales	.32	.04	
Length of utterances	Traditional fairy tales	6.24	.28	10.418***
	Contemporary fairy tales	4.22	.54	

*** $p<.001$

2) 복문 비율

전래동화와 생활동화의 복문 비율을 비교한 결과는 Table 3과 같다. 전래동화의 복문 비율은 59.96%, 생활동화는 25.99%로 전래동화의 복문 비율이 생활동화보다 높게 나타났다($t=9.932, p<.001$).

Table 3. Comparison of proportions of complex sentences between types of fairy tales

Type	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>
Traditional fairy tales	59.96	7.02	9.932***
Contemporary fairy tales	25.99	8.23	

*** $p<.001$

3) 복문 유형

전래동화와 생활동화 각각에서, 복문 유형에 따른 비율을 비교한 결과는 Table 4와 같다. 전래동화의 복문 중에서 접속문은 39.94%, 내포문은 35.29%, 혼합문은 24.78%로 나타났으며, 접속문의 비율이 혼합문보다 유의하게 높게 나타났다($F=12.402, p<.01$). 생활동화에서 접속문은 29.70%, 내포문은 43.41%, 혼합문은 26.89%로 나타났으며, 복문의 유형 간 비율에서 유의한 차이가 없었다($F=10.418, p>.05$).

Table 4. Comparison of proportions of complex sentences among complex sentence types

Type		<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>Post-hoc</i>
Traditional fairy tales	CT	39.94	12.12	-12.402**	CCT<CT
	ET	35.29	11.75		
	CCT	24.78	6.28		
Contemporary fairy tales	CT	29.70	13.57	10.418	
	ET	43.41	20.37		
	CCT	26.89	12.22		

Note. CT=conjunctive sentence; ET=embedded sentence; CCT=compound-complex sentence.

** $p<.01$

3. 전래동화 내 대사와 내레이션의 구문 비교

1) 발화 길이

전래동화 전체 발화 중 내레이션의 비율은 50.43%($SD=11.11$)이었다. 구체적으로 대사와 내레이션의 발화 길이를 비교한 결과는 Table 5와 같다. 대사의 평균 발화 길이는 4.72이고 내레이션은 7.31로 나타났으며, 내레이션의 발화 길이가 대사보다 유의하게 높게 나타났다($t=-5.904, p<.001$).

Table 5. Comparison of length of utterances between dialogue and narration

	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>
Dialogue	4.72	.89	-5.904***
Narration	7.31	1.06	

*** $p<.001$

2) 복문 비율

전래동화의 대사와 내레이션의 복문 비율을 비교한 결과는 Table 6과 같다. 대사의 복문 비율은 38.10%이고 내레이션은 80.82%로 나타났으며, 내레이션의 복문 비율이 대사보다 유의하게 높게 나타났다($t=-7.205, p<.001$).

Table 6. Comparison of proportions of complex sentences between dialogue and narration

	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>
Dialogue	38.10	16.15	-7.205***
Narration	80.82	9.52	

*** $p<.001$

IV. 논의 및 결론

본 연구는 멀티미디어 동화 중 전래동화와 생활동화의 구어 속도 및 구문 특성을 비교하였다. 구문 특성으로 발화 수, 발화 길이, 복문 비율, 복문 유형별 비율을 비교하였다. 그리고 내레이션이 많은 전래동화의 대사와 내레이션의 발화 길이와 복문 비율을 비교하였다.

먼저, 멀티미디어 전래동화와 생활동화의 구어 속도를 비교한 결과 유의한 차이가 없었다. 본 연구에서 전래동화의 구어 속도는 214.30이고 생활동화는 203.40이었다. 성인의 구어 속도는 252.87, 아동은 176.67인 것(Ahn et al., 2002)과 비교할 때 멀티미디어 동화의 구어 속도는 성인의 구어 속도보다는 느리고 아동의 구어 속도보다는 다소 빠르게 나타났다. 이것은 아동을 대상으로 하는 멀티미디어 동화의 특성을 반영된 결과로 해석할 수 있다. 어머니가 아동과 대화할 때 아동 지향적인 구어를 사용하여 모음의 지속시간이 길고 발화 사이의 쉼이 길며 말하는 단어 수가 적은 편이다(Gleason, 2005; Owens, 2019). 그러므로 아동을 대상으로 하는 멀티미디어 동화의 경우 동화 유형과 상관없이 성인

의 구어 속도보다 느리게 제작된 것을 알 수 있다. 그리고 아동이 표현하는 구어 속도 수준보다 다소 빠르더라도 멀티미디어 동화의 경우 문자, 그림, 소리, 애니메이션 등을 통합시켜 아동이 시각, 청각, 촉각 등 모든 감각기관을 이용하게 하여 효과적인 학습을 유도할 수 있으므로(Choi et al., 2020; Jo & Chang, 2023; Yoon, 2021) 아동이 충분히 동화의 내용을 이해할 것으로 생각할 수 있다.

다음으로 구문 특성 중 발화 수와 발화 길이를 비교한 결과, 분당 발화 수는 생활동화가 전래동화보다 더 많았지만, 발화 길이 즉 평균 어절 길이는 전래동화가 생활동화보다 더 길게 나타났다. 생활동화는 아동이 흔히 접하는 일상생활을 소재로 하고 등장인물이 실제 사람과 같이 행동하고(Lee & Sung, 2013; Yoon, 2009) 아동이 생활동화의 등장인물들과 동일시하거나 감정을 이입하기 쉽다(Lee & Kwon, 2011; Russell, 1994). 언어발달 과정에 있는 아동의 발화 길이는 성인보다 짧으며 나이가 어릴수록 발화의 길이가 더 짧다(Kim, 2015). 본 연구의 생활 주제는 특히 '유치원·어린이집과 친구', '나와 가족', '건강과 안전'으로 하여서 등장인물로 아동들이 많이 나타난다. 생활동화에 등장하는 아동의 발화 길이가 짧으므로 분당 발화의 수는 전래동화보다 더 많았던 것으로 생각할 수 있다. 이에 비하여 전래동화는 시간적 및 공간적 배경이 옛날이고 주제나 내용이 한국인의 생활, 전통, 감정, 가치관, 정서, 도덕, 신앙 등을 내포하며 다양한 연령대의 등장인물이 나타난다(Kang, 2007). 그러므로 전래동화의 발화 길이는 생활동화보다 더 길고 분당 발화의 수는 더 적은 것으로 생각할 수 있다.

그리고 전래동화와 생활동화의 복문 비율과 복문 유형 간 비율을 비교한 결과, 전래동화의 복문 비율이 생활동화보다 높게 나타났고, 복문 중에서 접속문, 내포문, 혼합문 각각의 비율을 비교한 결과 전래동화에서만 접속문의 비율이 혼합문보다 높게 나타났다. 생활동화에서는 복문 유형 간 비율에 차이가 없었다. 이것은 전래동화의 발화 길이가 생활동화보다 길면서 동시에 단문이 아닌 복문을 많이 사용하여 구문의 복잡성도 더 높다는 것을 알 수 있다. 전래동화에서 다루는 한국인의 보편적 사상과 정서를 나타내기 위하여 복문을 많이 사용함을 알 수 있다. 특히 전래동화의 경우 내레이션을 통해 장외에서 내용이나 줄거리를 말하는 발화가 많으므로 이러한 특성이 복문 비율을 높이는 데 영향을 미친 것으로 볼 수 있다. 그러므로 임상 현장에서 멀티미디어 동화를 활용할 때 아동의 구문 복잡성을 고려하여 생활동화를 전래동화보다 먼저 적용하는 것이 효과적일 수 있을 것이다. 동화의 소재 측면에서 아동들의 실제 생활을 다룬 생활동화가 전래동화보다 이해가 쉬우며 복문보다 단문의 비율이 높아 좀 더 이해가 용이하다는 것을 알 수 있다. 그리고 복문 유형 간 비율을 비교할 때 복문을 접속문, 내포문, 혼합문으로 구분하였다. 동화에서는 접속문과 내포문이 모두 나타나는 발화가 많았기 때문이다. 복문은 문장의 구조에 따라 접속문과 내포문으로 구분하므로(Go & Nam, 1997), 혼합문을 내포문에 포함시켜 접속문과 내포문으로 나눈다면 접속문보다 내포문의 비율이 높은 것을 예상할 수 있다. 그러므로 이야기의 내용과 구성 혹은 질 등과 같은 거시적 구조(Kim, 2015)를 이해하기에 앞서, 다양

한 복문, 즉 접속문뿐만 아니라 내포문과 혼합문 유형까지 이해하고 자유롭게 구사할 수 있도록 지도하여야 함을 알 수 있다.

그리고 전래동화를 대사와 내레이션으로 구분하고 비교하였을 때 전래동화에서 내레이션이 50.45%로 절반 이상을 차지하였다. Paik과 Jeon(2022)의 연구에는 전래동화의 내레이션 문장이 40.84%로 나타났다. 본 연구에서는 아동 발화 구분 원칙에 따라 동화의 발화를 나누는 반면에(Kim, 2015), Paik과 Jeon(2022)의 연구에서는 문법의 문장 기준에 따라 분석하였다. 이러한 연구방법의 차이로 내레이션 비율이 다르게 나타난 것으로 볼 수 있다. 본 연구에서 내레이션 평균 어절 길이가 7.31로 대사보다 길게 나타났다. Paik과 Jeon(2022)의 연구에서도 전래동화 내레이션의 평균 어절 길이가 7.62로 본 연구와 거의 유사하게 나타났다. 그리고 본 연구의 대사에서 복문 비율이 38.10인 반면 내레이션의 복문 비율은 80.82로 상당 부분의 발화가 복문으로 나타났다. 대사는 대화체이지만 내레이션은 장면의 진행에 따라 내용이나 줄거리를 장외에서 해설하는 역할을 하므로(National Institute of Korean Language, 2023) 복문의 비중이 더 높게 나타났다고 생각할 수 있다. 그러므로 전래동화에 대한 이해력을 평가할 때 대화체의 발화와 내레이션을 구분하여 이해 정도를 살펴볼 수 있을 것이다. 그리고 전래동화를 활용할 때 대화체의 발화는 잘 이해하는 반면 내레이션에 대한 내용 이해가 어렵다면 길고 복잡한 해설 문장에 대한 집중적인 지도가 필요할 것이다.

본 연구에서 결과를 요약하면, 멀티미디어 전래동화와 생활동화의 구어 속도에는 차이가 없으며, 분당 발화 수는 생활동화가 전래동화보다 더 많지만, 발화의 평균 길이는 전래동화가 생활동화보다 더 길다. 그리고 복문의 비율은 전래동화가 생활동화보다 더 높고, 전래동화에서는 접속문의 비율이 혼합문보다 더 높았지만, 생활동화에서는 복문 유형 간 비율에서 차이가 없었다. 특히 전래동화에서는 내레이션 발화가 50.45%이고, 내레이션의 발화 길이 및 복문의 비율이 대사보다 높았다. 본 연구 결과를 미루어보아 멀티미디어 동화는 동화 유형에 따라 소재뿐만 아니라 구문 특성도 다르다는 것을 알 수 있다. 생활동화는 일상생활에서 경험하는 사실적인 삶의 모습을 나타내는 주제뿐만 아니라 발화의 길이가 짧고 구문의 복잡성이 낮다는 특성이 있다. 그에 비해 전래동화는 시대적 및 공간적 배경이 옛날이면서 발화가 길고 복문이 더 많다. 특히 내레이션에서 구문 복잡성이 높았다. 그러나 멀티미디어 동화 유형별 구어 속도에는 차이가 없었다. 그러므로 언어 문제를 가진 아동들에게 멀티미디어 동화를 활용할 경우 동화 유형별 특성을 고려하여 선정하여야 할 것이다.

본 연구에서는 멀티미디어 동화 중에서 학령전기 아동에게 적용 가능한 전래동화와 생활동화를 중심으로 분석하였다. 후속 연구에서는 멀티미디어 동화의 상영시간, 주제 등의 여러 측면에서 구어 및 언어 특성을 연구하고, 우화, 학습 동화 등 다양한 동화들을 대상으로 구문 이외 의미적 및 화용적 측면에서 특성을 분석하여 활용할 수 있을 것이다. 그리고 학령전기 및 학령기 아동에게 적용되는 동화들 간의 차이점을 연구할 것을 제안한다.

Reference

- Ahn, J. B., Shin, M. S., & Kwon, D. H. (2002). The study of speech rate in normal-speaking adults and children. *The Korean Journal of Speech Sciences*, 9(4), 93-103.
- Ahn, J. I., & Oh, Y. J. (2006). The influences of watching multimedia fairy tales and discussion activities on children's interpersonal problem solving ability and prosocial behavior. *Journal of Children's Literature and Education*, 7(1), 41-58. uci:I410-ECN-0101-2019-375-000237533
- Bang, H. S., & Song, Y. N. (2022). The effect of a dramatic play program connected to the home using the traditional folk tales of the open daycare center on the interaction between mothers and young children and the creativity of young children. *Early Childhood Education Research & Review*, 2(4), 171-197. doi:10.32349/ECERR.2022.8.26.4.171
- Cheon, S. H. (2011). The effects of a method of creative teaching and learning using traditional fairy tales on young children's creativity. *Korean Journal of Early Childhood Education Research*, 13(1), 175-200.
- Choi, G. J. (2006). A study on teaching and learning methods of Korean language through traditional fairy tales. *Journal of Korean Language Education*, 17(2), 237-266. uci:G704-000597.2006.17.2.009
- Choi, H. (2017). The notion and the category of television drama narrations. *Humanities Contents*, 47, 159-178. doi:10.18658/humancon.2017.12.47.159
- Choi, S. Y., Ra, S. J., & Choi, K. S. (2020). Trends in the research on the use of multimedia programs in interventions for children with language disabilities. *Journal of Special Education*, 3(3), 307-325. doi:10.31863/JSE.2020.12.36.3.307
- Choi, Y. J. (2004). An analysis of prosocial behavior represented in Korean fairy tales. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 24(5), 207-224. uci:G704-000049.2004.24.5.008
- Gleason, J. B. (2005). *The development of language* (6th ed.). Boston: Pearson.
- Go, S. H. (2017). *Analysis of picture books about human rights in teacher's manual of Nuri curriculum for 3 to 5 year olds* (Master's thesis). Gyeongin National University of Education, Incheon.
- Go, Y. G., & Nam, G. S. (1997). *Standard Korean grammar*. Seoul: Top publisher.
- Han, C. U. (2021). A case study on the integrated Korean language class using traditional fairy tale. *Multi-Cultural Society and Education Studies*, 7, 175-206. doi:10.22957/mSES.7.202102.175
- Hong, J. Y. (2003). *The current situation of fairy tale internet sites and the analysis for the characteristics of multi-tale* (Master's thesis). Ewha Womans University, Seoul.
- Im, H. G. (2008). Etude des monologues et dialogues des personnages féminins dans la pièce de Lagarce, J'étais dans ma maison et j'attendais que la pluie vienne. *The Journal of Multicultural Society*, 1(1), 257-284. doi:10.15685/jms.2008.08.1.1.257
- Jang, Y. S., & Jung, S. J. (2009). Effects of multimedia-aided

- picture-book making activities on the verbal skills and creativity of preschoolers. *Journal of Future Early Childhood Education*, 16(4), 73-97. uci:G704-000819.2009.16.4.016
- Jo, G. H., & Chang, H. J. (2023). Inference ability and characteristics of connective endings in children with language learning disabilities according to animation stimuli. *Journal of Speech-Language & Hearing Disorders*, 32(2), 61-74. doi:10.15724/jslhd.2023.32.2.061
- Jo, M. K. (2012). *Language intervention using internet animated fairy tale story for children with intellectual disabilities the effect of story comprehension and syntax understanding* (Master's thesis). Daegu University, Gyeongbuk.
- Jung, D., & Chung, W. (2008). Integrated language program (ILP) for enriching infants' vocabularies: Centering on traditional fairy tales. *Korean Language Research*, 23, 391-426. doi:10.16876/klrc.2008..23.391
- Jung, K. S., & Lee, M. O. (2013). The effects of educational activities utilizing multicultural multimedia fairy tales on 4-year-old's multicultural perception and prosocial behaviors. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education*, 18(5), 55-78. uci:G704-000666.2013.18.5.014
- Kang, G. S. (2007). Educational anthropological functions of traditional fairy tales. *The Korean Journal of Educational Ideas*, 21(1), 43-65. doi:10.17283/jkedi.2007.21.1.43
- Kang, S., & Oh, Y. (2016). A analysis on organizational aspects of children's stories in the Korean literature textbooks based on special education basic curriculum. *Journal of Special Education*, 23(1), 83-104. doi:10.34249/jse.2016.23.1.83
- Kebikids. (2023a). Baby life. Retrieved from <http://www.kebikids.com>
- Kebikids. (2023b). Traditional fairy tale. Retrieved from <http://www.kebikids.com>
- Kim, B., & Chung, C. H. (2015). An ethical aesthetic analysis of contents of fairy tales. *Journal of Children's Literature and Education*, 16(2), 233-253. uci:G704-001817.2015.16.2.017
- Kim, J., & Byun, J. S. (2014). The effects of multimedia fairy tale and narrative fairy tale lectures on children's language expression ability and drawing representation ability. *Journal of the Korea Academia-Industrial Cooperation Society*, 15(3), 1404-1413. doi:10.5762/KAIS.2014.15.3.1404
- Kim, J., & Nam, K. (2005). Parenting behaviors represented in traditional fairy tales and creative stories. *Korean Journal of Child Studies*, 26(1), 299-315. uci:G704-000080.2005.26.1.007
- Kim, K. S., Hong, J. S., & Ahn, Y. K. (2004). The effects of physical expression activities with traditional fairy tales on the young children's another emotional awareness and oneself emotional regulation. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education*, 9(4), 357-374. uci:G704-000666.2004.9.4.011
- Kim, M. Y. (2007). *Effects of multimedia story based whole language learning on reading ability of children with learning disabilities* (Master's thesis). Gwangju National University of Education, Gwangju.
- Kim, S. H. (2000). *Literature education for young children*. Seoul: Yangseowon.
- Kim, T. L. (2020). A case study of integrated Korean classes using traditional tales: Targeting female marriage immigrants. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 20(7), 163-187. doi:10.22251/jlcci.2020.20.7.163
- Kim, Y. T. (2015). *Assessment and treatment of speech and language disorders in children*. Seoul: Hakjisa.
- Kim, Y. S., Sung, Y. R., & Yoo, J. E. (2015). The effects of multimedia fairytale activities on infants' prosocial actions. *Journal of the Korea Academia-Industrial Cooperation Society*, 16(7), 4498-4510. doi:10.5762/kais.2015.16.7.4498
- Ko, M. S., & Lim, Y. S. (1999). *Literature education for young children*. Seoul: Jungminsa.
- Kwak, M. Y. (2021). Characteristics of lengthy speech of story production in grades 1-3 of elementary school. *Journal of Speech-Language & Hearing Disorders*, 30(1), 59-69. doi:10.15724/jslhd.2021.30.1.059
- Lee, D. (2013). TV drama and narration: Focusing on the 2000s mini-series. *The Journal of Korean Drama and Theatre*, 41, 319-344. doi:10.17938/tjkdat.2013..41.319
- Lee, D. K., & Soung, H. S. (2003). An analysis of picture fairy tale web sites for young children. *Journal of Children's Literature and Education*, 3(2), 59-73. uci:1410-ECN-0101-2019-375-000237311
- Lee, H. J. (2015). Listening comprehension abilities of school-aged children with language disorder according to input modification types. *The Korea Journal of Learning Disabilities*, 12(2), 93-114. uci:G704-SER000009008.2015.12.2.003
- Lee, H. J., & Choi, I. S. (2015). The effects of integrated activities using contemporary realistic fiction on 3-year-old children's autonomy and prosocial behavior. *Korean Education Inquiry*, 33(4), 215-233. uci:G704-SER000014634.2015.33.4.009
- Lee, J. A. (2017). The effects of inference activities using traditional fairy tales on young children's language expression ability and perspective taking ability. *Early Childhood Education Research & Review*, 21(2), 421-443. uci:G704-000814.2017.21.2.010
- Lee, J. I. (2008). *The effects of the language teaching program using the Internet multi-animations about the improvement of the autistic children's vocabulary ability* (Master's thesis). Daegu University, Gyeongbuk.
- Lee, J. S. (2019). *Guideline of Gugak classes for children using folk stories: Focusing on the four seasons among the life themes in the Nuri curriculum for children aged 5* (Master's thesis). Korea National University of Education, Cheongju.
- Lee, J. Y., & Sung, S. Y. (2013). The effects of role-playing through realistic fiction on the self-esteem and prosocial behavior of young children. *Journal of Future Early Childhood Education*, 20(2), 135-163. uci:G704-000819.2013.20.2.009
- Lee, K. W., Jang, Y. H., Lee, C. S., Noh, Y. H., & Hyun, E. J. (1997). *Appropriate picture books for young children: A basic research for recommending children's books*. Seoul: Yangsewon.
- Lee, S. R., & Kwon, K. S. (2011). A study on the effect of Integrated education activities through contemporary realistic fiction in a class of 3-years old child's Basic life habit and initiativeness. *Early Childhood Education & Care*, 6(2), 53-76. doi:10.16978/ecec.2011.6.2.003

- Lee, S. S. (2005). *The effect of hearing and repeating activity of computer-telling tale on the language of children with mental retardation* (Master's thesis). Daegu National University of Education, Daegu.
- Lee, W. S. (1994). *A study on the effect of listener's cultural background knowledge and redundant information on EFL listening* (Master's thesis). Ewha Womans University, Seoul.
- Lim, M. S. (2005). *Analysis of literary and multimedia characteristics of internet* (Master's thesis). Duksung Woman's University, Seoul.
- Ministry of Education, Science and Technology, & Ministry of Health and Welfare. (2013). *Nuri curriculum for ages 3-5: A guide for teachers*. Seoul: Author
- National Institute of Korean Language. (2023). Standard Korean dictionary-Narration. Retrieved from https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word_no=410360&searchKeywordTo=3
- Owens, R. E., Jr. (2019). *Language development* (10th ed.). Hoboken: Pearson.
- Paik, H. J., & Jeon, H. S. (2022). A study on the sentence complexity of traditional fairy tales. *Proceedings of Conference on Korean Speech-Language & Hearing Association*, 108-111.
- Park, E. J., & Jeon, H. S. (2021). The characteristics of complex sentences and pauses according to discourse types of children aged 4 and 6 years: Focusing on recalling story and recalling explanatory discourse. *Journal of Speech-Language & Hearing Disorders*, 30(3), 9-18. doi:10.15724/jslhd.2021.30.3.009
- Park, K. H., & Choi, S. K. (2005). The effects on language teaching program using nursery story with animation to develop vocabulary abilities for children with learning disabilities. *Journal of Special Education & Rehabilitation Science*, 44(3), 91-111. uci:G704-001516.2005.44.3.013
- Pinkfong. (2023). Popular children's song and fairy tale. Retrieved from https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=%ED%95%91%ED%81%AC%ED%90%81
- Russell, D. L. (1994). *Literature for children: A short introduction*. New York: Longman.
- Seo, H., & Kim, H. H. (2013). The effects of drama activities using traditional fairy tales on early children's moral judgment and behavior. *Journal of Future Early Childhood Education*, 20(1), 367-394. uci:G704-000819.2013.20.1.002
- Seo, J. S., & Kim, J. W. (2013). *Early childhood literature education with picture books*. Seoul: Changjisa.
- Seol, D. J., & Jeon, H. S. (2022). Comprehension and expression of comparative construction with relative clauses in 4- to 6-year-old children. *Journal of Speech-Language & Hearing Disorders*, 31(3), 11-24. doi:10.15724/jslhd.2022.31.3.011
- Shin, J. E. (2001). *The effect of multimedia storybook learning activities on the language ability of young children* (Master's thesis). Incheon National University, Incheon.
- Shin, M. S., Kim, S. Y., Kim, H. J., Park, J. W., Ahn, J. B., Chang, H. J., . . . & Jeong, H. (2020). *Fluency disorders* (2nd ed.). Seoul: Hakjisa.
- Son, M. S. (2003). *A study on the speech language abilities of children with mental retardation by multi-fairy tales teaching through internet* (Master's thesis). Dankook University, Seoul.
- Song, Y. K., & Kim, M. J. (2010). The effect of multimedia mathematics storybook reading activity on children's mathematics concepts and attitudes. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education*, 15(5), 89-112. uci:G704-000666.2010.15.5.014
- Yoon, J. A. (2021). A study on the response of preschool in reading education using picture books and multimedia fairy tales: Focusing on verbal and nonverbal reactions. *Acagora Reading Research*, 3, 295-314. doi:10.36699/ARR.3.12
- Yoon, Y. J. (2009). *The influence on children's interpersonal problem solving ability and creativity in the program reading life fairy tales and discussion* (Master's thesis). Yeungnam University, Gyeongbuk.

Appendix 1. List of fairy tales

전래동화		생활동화	
제목	사이트	제목	사이트
1. 선녀와 나무꾼	캐비키즈(www.kebikids.com)	1. 골고루 먹어요	캐비키즈(www.kebikids.com)
2. 해님 달님		2. 놀이 규칙을 지켜요	
3. 은혜 갚은 두꺼비		3. 내 물건은 스스로 정리해요	
4. 방귀 끼는 머느리		4. 활동 시간을 지켜요	
5. 토끼의 간		5. 따라 하지 않아요	
6. 은혜 갚은 호랑이		6. 물건을 건네요	
7. 망부석 재판		7. 교실에서 지켜야 할 약속	
8. 소가 된 게으름뱅이	핑크퐁(www.pinkfong.com)	8. 바른 자세로 앉아요	
9. 짙어지는 샘물		9. 오른쪽으로 다녀요	
10. 흥부와 놀부		10. 바르게 인사해요	

멀티미디어 전래동화와 생활동화의 구어 속도 및 구문 특성

전희숙^{1*}¹ 루터대학교 언어치료학과 교수

목적: 산업의 발달로 멀티미디어로 된 동화가 제작되고 임상 현장에서 아동에게 활발하게 적용되고 있다. 구어 속도와 구문 복잡성은 아동의 동화 이해에 영향을 미칠 수 있다. 본 연구의 목적은 멀티미디어 전래동화와 생활동화의 구어 속도 및 구문 특성을 비교하는 것이다.

방법: 학령전기 아동에게 적절한 멀티미디어 동화 중 전래동화 10편과 생활동화 10편을 분석하였다. 각 동화의 구어 속도는 분당 음절수를 구하여 산출하였다. 그리고 구문 특성은 발화의 수, 평균 어절 길이, 복문의 비율 및 복문 유형별 비율을 구하여 비교하였다. 특히 전래동화는 대사와 내레이션으로 구분하여 각각의 구문 특성을 분석하여 비교하였다.

결과: 첫째, 멀티미디어 전래동화의 구어 속도와 생활동화의 구어 속도에는 유의한 차이가 없었다. 둘째, 전래동화의 분당 발화 수가 생활동화보다 적었지만, 전래동화의 평균 어절 길이와 복문 비율이 생활동화보다 높게 나타났다. 전래동화에서만 접속문의 비율이 혼합문의 비율보다 높게 나타났다. 셋째, 전래동화 발화 중 내레이션의 비율이 50.45%였고, 내레이션의 평균 어절 길이가 대사보다 길고, 내레이션의 복문 비율이 대사보다 높게 나타났다.

결론: 멀티미디어 전래동화와 생활동화의 구어 속도에는 차이가 없으나 전래동화의 발화 길이가 생활동화보다 길고 복문이 더 많다. 특히 전래동화의 내레이션에 복문이 많이 나타났다. 그러므로 본 연구결과는 임상 현장에서 아동의 구문 수준과 동화 특성을 고려하여 멀티미디어 동화를 선정하여야 함을 시사한다.

검색어: 멀티미디어 동화, 전래동화, 생활동화, 내레이션

교신저자 : 전희숙(루터대학교)

전자메일 : jim5776@hanmail.net

게재신청일 : 2023. 06. 15

수정제출일 : 2023. 07. 10

게재확정일 : 2023. 07. 31

ORCID

전희숙

https://orcid.org/0000-0001-8935-0194

참고 문헌

- 강기수 (2007). 전래동화의 교육인간학적 기능. *교육사상연구*, 21(1), 43-65.
- 강성구, 오유정 (2016). 특수교육 기본 교육과정 국어 교과서의 동화 수록 양상 분석. *특수교육연구*, 23(1), 83-104.
- 고문숙, 임영심 (1999). *유아를 위한 문학교육*. 서울: 정민사.
- 고수희 (2017). *3-5세 누리과정 교사용 지도서에 수록된 인권 그림책 분석*. 경인교육대학교 교육전문대학원 석사학위 논문.
- 고영근, 남기심 (1997). *표준 국어 문법론*. 서울: 탑 출판사.
- 곽미영 (2021). 초등학교 저학년 아동의 이야기 산출에서 나타난 지나치게 길어진 문장 특성. *언어치료연구*, 30(1), 59-69.
- 교육과학기술부, 보건복지부 (2013). *3-5세 연령별 누리과정: 교사용 지침서*. 서울: 교육과학기술부, 보건복지부.
- 국립국어원 (2023). *표준 국어 대사전-내레이션*. https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word_no=410360&searchKeywordTo=3
- 김규수, 홍정선, 안영경 (2004). 전래동화를 활용한 신체표현활동이 유아의 타인정서인식과 자기정서조절에 미치는 영향. *열린유아교육연구*, 9(4), 357-374.
- 김미애 (2007). *멀티미디어 동화 중심의 총체적 언어학습이 학습장애아동의 읽기 능력에 미치는 효과*. 광주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김병건, 정정희 (2015). 전래동화의 윤리 미학적 내용분석. *어린이문학교육연구*, 16(2), 233-253.
- 김세희 (2000). *유아 문학 교육*. 서울: 양서원.
- 김영태 (2015). *아동언어장애의 진단 및 치료*. 서울: 학지사.
- 김용숙, 성영란, 유지은 (2015). 멀티미디어 동화 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. *한국산학기술학회 논문지*, 16(7), 4498-4510.
- 김정겸, 변정숙 (2014). 멀티미디어 동화수업과 구연동화 수업이 유아의 언어 표현력과 그리기 표상능력에 미치는 영향. *한국산학기술학회 논문지*, 15(3), 1404-1413.
- 김정원, 남규 (2005). 전래동화와 창작동화에 표현된 부모의 양육행동 연구. *아동학회지*, 26(1), 299-315.
- 김태린 (2020). 전래동화를 활용한 한국어 통합수업 사례: 여성 결혼이민자를 대상으로. *학습자중심교과교육연구*, 20(7), 163-187.
- 깨비키즈 (2003a). *아기 생활*. http://www.kebikids.com
- 깨비키즈 (2023b). *전래동화*. http://www.kebikids.com
- 박경혜, 최성규 (2005). 동화 애니메이션을 활용한 언어지도가 학습장애아동의 어휘력에 미치는 효과. *특수교육재활과학연구*, 44(3), 91-111.
- 박은정, 전희숙 (2021). 4세, 6세 아동의 담화유형에 따른 복문과 심의 특성: 이야기 화상하기 및 설명 담화 화상하기를 중심으로. *언어치료연구*, 30(3), 9-18.
- 방현실, 송윤나 (2022). 열린어린이집의 전래동화를 활용한 가정연계 극놀이 프로그램이 어머니-유아의 상호작용 및 유아의 창의성에 미치는 영향. *유아교육학논집*, 26(4), 171-197.
- 백현주, 전희숙 (2022). 전래동화의 문장 복잡성 연구. *제22회 한국언어치료학회 학술대회 발표논문집*, 108-111.

- 서현, 김한희 (2013). 전래 동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 판단력 및 도덕적 행동에 미치는 영향. **미래유아교육학회지**, 20(1), 367-394.
- 설다정, 전희숙 (2022). 4-6세 아동의 관형절 차등비교문 이해 및 표현 능력 특성. **언어치료연구**, 31(3), 11-24.
- 손명숙 (2003). **인터넷을 활용한 멀티동화지도가 정신지체아의 언어표현력에 미치는 효과**. 단국대학교 특수교육대학원 석사학위 논문.
- 송연경, 김민진 (2010). 멀티미디어 수화동화 읽기 활동이 유아의 수화개념 및 수학적 태도에 미치는 영향. **열린유아교육연구**, 15(5), 89-112.
- 신명선, 김시영, 김효정, 박진원, 안중복, 장현진, . . . 정훈 (2020). **유창성 장애**. 서울: 학지사.
- 신정은 (2001). **멀티미디어를 활용한 동화학습활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향**. 인천대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 안정임, 오연주 (2006). 멀티미디어 동화 감상 및 토의 활동이 유아의 대인문제 해결능력 및 친사회적 행동에 미치는 영향. **어린이 문학교육 연구**, 7(1), 41-58.
- 안중복, 신명선, 권도하 (2002). 정상 성인 및 아동의 구어속도에 관한 연구. **음성과학**, 9(4), 93-103.
- 윤여진 (2009). **생활동화를 통한 토의활동이 유아의 대인문제해결능력 및 창의성의 향상에 미치는 영향**. 영남대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 윤지아 (2021). 그림책과 멀티미디어 동화를 활용한 독서교육에서 유아의 반응 연구: 언어적 반응과 비언어적 반응을 중심으로. **독서아카로고라 연구**, 3, 295-314.
- 이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자 (1997). **유아에게 적절한 그림책: 유아도서 추천을 위한 기초연구**. 서울: 양서원.
- 이다운 (2013). TV 드라마와 내레이션: 2000년대 미니시리즈 작품을 중심으로. **한국극예술연구**, 41, 319-344.
- 이대균, 성현숙 (2003). 유아를 위한 웹 그림동화 사이트에 대한 분석. **어린이 문학교육 연구**, 3(2), 59-73.
- 이세림, 권경숙 (2011). 생활동화를 활용한 통합교육활동이 만 3세반 유아의 기본생활습관 및 주도성에 미치는 영향. **육아지원연구**, 6(2), 53-76.
- 이수선 (2005). **컴퓨터동화를 듣고 다시 말하기 활동이 정신지체아동의 어휘력에 미치는 효과**. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이원실 (1994). **청자의 문화적 배경지식과 구두담화문의 잉여정보가 영문청해에 미치는 영향에 관한 연구: 교교생의 강의 형태의 영문청해를 중심으로**. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이정애 (2017). 전래동화를 활용한 추론활동이 유아의 언어표현력과 조망수용 능력에 미치는 영향. **유아교육학논집**, 21(2), 421-443.
- 이정임 (2008). **인터넷 멀티동화를 활용한 언어지도가 자폐아동의 어휘력 향상에 미치는 효과**. 대구대학교 재활과학대학원 석사학위 논문.
- 이지선 (2019). **전래동화를 활용한 유아국악 수업지도방안: 만5세 누리과정 생활주제 중 사계절을 중심으로**. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이진영, 성소영 (2013). 생활동화를 활용한 역할극놀이가 유아의 자아존중감과 친사회적 행동에 미치는 영향. **미래유아교육학회지**, 20(2), 135-163.
- 이향지, 최일선 (2015). 생활동화를 활용한 통합적 활동이 만 3세 유아의 자율성 및 친사회적 행동에 미치는 영향. **한국교육문제연구**, 33(4), 215-233.
- 이현정 (2015). 입력수정 방식에 따른 학령기언어장애아동의 듣기이해. **학습장애연구**, 12(2), 93-114.
- 임미선 (2005). **유아용 인터넷 동화의 문학 및 멀티미디어 특성 연구**. 덕성여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 임혜경 (2008). Lagarce 희곡에 나타난 여성인물들의 독백체와 대화체 연구: 『J'étais dans ma maison et j'attendais que la pluie vienne』를 중심으로. **다문화사회연구**, 1(1), 257-284.
- 장영숙, 정수정 (2009). 멀티미디어를 활용한 그림책 만들기 활동이 유아의 언어능력과 창의성에 미치는 영향. **미래유아교육학회지**, 16(4), 73-97.
- 전순희 (2011). 전래동화를 활용한 창의적 교수 학습 방법이 유아의 창의성에 미치는 영향. **한국유아교육연구**, 13(1), 175-200.
- 정경실, 이문옥 (2013). 다문화 관련 멀티미디어 동화를 활용한 교육활동이 유아의 다문화 인식과 친사회적 행동에 미치는 영향. **열린유아교육연구**, 18(5), 55-78.
- 정동환, 정원주 (2008). 유아의 어휘력을 높이기 위한 통합적인 언어프로그램: 전래동화를 중심으로. **한말연구**, 23, 391-426.
- 조경하, 장현진 (2023). 애니메이션 자극 제시 방법에 따른 언어학습장애 아동의 추론 능력 및 연결어미 특성. **언어치료연구**, 32(2), 61-74.
- 조미경 (2012). **인터넷 애니메이션 동화를 활용한 언어증제가 지적장애아동의 이야기이해력 및 구문이해력에 미치는 효과**. 대구대학교 재활과학대학원 석사학위 논문.
- 최권진 (2006). 전래동화를 활용한 한국어 교수·학습 방법 연구. **한국어 교육**, 17(2), 237-266.
- 최소영, 라세진, 최경순 (2020). 멀티미디어 프로그램을 활용한 언어장애아동 증재 연구 동향. **특수교육논총**, 36(3), 307-325.
- 최윤정 (2004). 한국 전래동화에 나타난 친사회적 행동의 분석. **유아교육연구**, 24(5), 207-224.
- 최혜경 (2017). 텔레비전드라마 내레이션의 개념과 범주. **인문콘텐츠**, 47, 159-178.
- 한재운 (2021). 전래동화를 활용한 한국어 통합수업 사례 연구. **다문화사회와 교육연구**, 7, 175-205.
- 핑크퐁 (2023). 인기 동요·동화. https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=%ED%95%91%ED%81%AC%ED%90%81
- 홍지영 (2003). **인터넷 동화사이트의 현황과 멀티동화의 특성 분석**. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.