



내 맘대로 골라라 골라맨

R.A. 몽고메리 글 · 키스 뉴튼 그림 | 신수진 옮김 | 무선제책 | 165*210mm

ISBN 01. 귀신의 집 978-89-6548-245-1(74840)

02. 로봇 대소동 978-89-6548-246-8(74840)

세트 978-89-6548-244-4(74840)

본문 1권 80쪽 · 2권 76쪽 | 값 7,500원 | 초등 저학년 | 발행일 2015년 3월 6일

전 세계 38개국, 2억 6천만 어린이를 사로잡은 초대형 베스트셀러! 어린이가 직접 결말을 선택하는 놀라운 게임 북!

책 읽기에 꼭 빠지게 하는 단 하나의 게임 북! -《Mr. Colin Lewis(영국)》

내가 이야기 속으로 들어갈 수 있다는 건 정말 흥분되는 일이다. -《Roger(독일)》

읽고 또 읽고 수십 번 읽으면서 다른 결말을 선택할 수 있는 환상적인 책! -《Butterfly3(미국)》

● 전 세계 38개국, 2억 6천만 어린이를 사로잡은 초대형 베스트셀러 게임 북!

2015년 3월, 고릴라박스에서 출시된 「내 맘대로 골라라 골라맨」(이하 「골라맨」) 시리즈는 전 세계에 서 2억 6천만 부 이상 팔린 초대형 어린이 베스트셀러이다. 「골라맨」은 전 세계 출간된 어린이 시리즈 가운데 「해리 포터」, 「구스범스」에 이어 4번째로 많이 판매된 시리즈로서, 총 38개국에 번역되어 많은 어린이들의 사랑을 한 몸에 받았다.

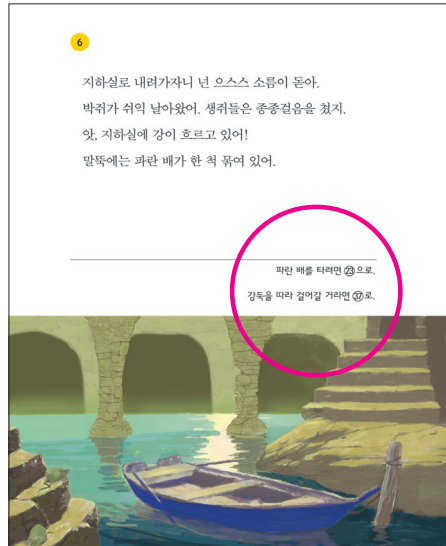
이 시리즈(원제: Choose Your Own Adventure)를 쓴 R. A. 몽고메리는 어린이 게임 북의 선구자이다. 몽고메리는 히말라야 산맥 등반, 중남미 바다 수영, 아프리카 오지 탐험 등 세계 곳곳에서 모험을 즐겼다. 작가는 이러한 경험을 살려 해저와 우주, 정글과 사막 등 일상과 미지의 세계를 넘나드는 다양한 장소를 무대로 하는 흥미진진한 게임 북을 펴냈다.

이 시리즈는, 1979년 『해저 탐험』(*Journey Under the Sea*)으로 시작하여 지난해 출간된 『척척이와 대왕 로봇의 대결』(*Gus VS. The Robot King*)에 이르기까지 35여 년 동안 이어졌으며 총 250여 편에 달한다. 주로 몽고메리가 썼지만 제이 레이볼드, 짐 베킷, 샤넌 길리건 등 여러 작가가 참여했다.

「골라맨」 시리즈는 독자가 주인공이 되어 이야기를 직접 선택할 수 있도록 만든 최초의 책으로 세계 어린이들을 단숨에 사로잡았다. 독자의 선택에 따라 앞뒤로 왔다 갔다 이동하면서 읽게 되는 획기적인 방식은 「골라맨」 시리즈의 가장 큰 인기 비결이다.

● 직접 결말을 선택하는 롤플레이 게임 북!

몽고메리는 아이들이 마치 게임을 하듯이 책을 쉽고 재미있게 읽기 바랐다. 롤플레이 게임에서는 아이들이 원하는 시나리오를 직접 고른다. 아이들의 선택에 따라 새로운 인물이 등장하기도 하고, 전혀 다른 배경이 펼쳐지기도 한다. 「골라맨」시리즈는 이러한 롤플레이 게임의 방식을 책에서 완벽하게 구현해 낸다.



위에서처럼 「골라맨」의 특정 페이지에는 독특한 선택지가 있다. 「골라맨」을 읽을 때에는 기존의 책처럼 순서대로 읽어서는 안 된다! 「골라맨」은 아이 스스로 자신이 원하는 모험을 선택하는 책이기 때문이다. 선택지에 적힌 페이지로 왔다 갔다 하면서 읽게 되는 「골라맨」은 어떤 선택을 하느냐에 따라 10여 개에 달하는 결말을 맛볼 수 있다. 만약 결말이 마음에 들지 않거나, 새로운 결말을 보고 싶다면 맨 처음으로 돌아가 이전과 다른 선택을 하면 된다. 이야기의 결말을 직접 선택하는 어린이 모두가 바로 이 시리즈의 제목인 ‘골라맨’인 셈이다.

이번에 출간되는 『01. 귀신의 집』과 『02. 로봇 대소동』은 다양한 독자 연령대와 난이도를 지니고 있는 「골라맨」시리즈 가운데 초등학교 저학년을 대상으로 하는 작품들이다. 어두컴컴하고 으스스한 귀신의 집, 지지직 레이저를 뿜는 만능 로봇 등 흥미진진한 소재들이 등장하여 아이들의 호기심을 한껏 불러 일으킨다. 책을 읽는 아이들은 모두 ‘골라맨’이 되어 흥미진진한 모험을 펼쳐 나가게 될 것이다.

● 능동적 스토리텔링의 즐거움을 경험할 수 있는 책!

스스로 모험을 선택할 수 있는 「골라맨」의 이야기 구조는 아이들의 스토리텔링 능력을 십분 발휘하게끔 한다. 「골라맨」은 10여 개의 달하는 결말을 지니고 있지만, 그 결말에 도달하기까지 놓인 다양한 선택지까지 고려하면 훨씬 더 다양한 경우의 수가 나온다. 이는 아이들이 다각도의 스토리텔링을 하는데 최적화된 구조라 할 수 있다.

이처럼 「골라맨」시리즈의 가장 큰 특징은 다양한 방향성에 있다. 이미 정해진 하나의 결말을 향해 이끌려 가는 기존의 독서 방식에서 벗어나, 아이가 주인공이 되어 스스로 이야기를 주도해 나아가는 동안 상상력이 동원된다. 또 스토리텔링 과정 속에서 새로운 해결 방법을 탐색하는 경험은 아이들에게 매우 유용하다.

요즘같이 컴퓨터 게임, 스마트폰 등 전자 매체에 익숙한 아이들에게 책 읽는 즐거움을 느끼게 하기란 결코 쉬운 일이 아니다. 「골라맨」시리즈는 흥미진진한 스토리, 애니메이션보다 실감 나는 그림, 무엇보다 이야기를 스스로 선택할 수 있는 롤플레이팅 게임의 장점을 더해 아이들에게 책 읽는 즐거움을 일깨워 준다. 아이가 ‘골라맨’이 되어 무궁무진한 모험의 세계를 만끽하는 동안 어느새 수동적 책 읽기에서 벗어나, 능동적 스토리텔링의 즐거움을 알아갈 수 있다.

● 먼저 읽은 어린이들의 한 줄 서평

- 순식간에 5가지 결말을 맛봤어. 결말이 달라서 너무 재밌어! - Timmy(7살)
- 난 이 시리즈 너무 좋아. 완전 멋져. 읽고 또 읽을 수 있는 책이야! - Abigail(8살)
- 이 책을 읽으면 완전 빠지게 된다. 한번 잘못 선택하면 팡! - Ben(9살)
- 이야기를 고르기 전에 엄청 고민하게 될 거야. -Hasan(9살)
- 스타일이 넘치고 내가 이야기를 마음대로 조종할 수 있어서 좋아! - Molly(9살)
- 진짜 재밌어. 내 맘대로 이야기를 고르는 게 정말 좋아! - Anthony(9살)
- 어떻게 될지 궁금해서 자꾸 책을 읽고 싶어. 난 나만의 방법으로 문제를 해결할 거야! - Gabe(10살)
- 전혀 다른 18가지 결말! 스토리텔링에 생기는 폭풍 자신감! - 살구주스(한국 학부모)

● 권별 소개

01. 귀신의 집

어두컴컴하고 으스스한 귀신의 집. 박쥐가 쉬익 날아와 말을 걸고, 시뻘건 눈을 끄뻑이는 악어가 산다. 과연 집에 돌아갈 수 있을까?

02. 로봇대소동

너는 할 줄 아는 게 많은 똑똑한 로봇 척척이의 주인이다. 척척이는 지지지직 레이저도 뿜고, 빙글빙글 회오리바람도 일으키는 만능 로봇이다. 척척이와 함께 떠나는 모험, 어떤 재미난 일이 펼쳐질까?

● 작가 소개

지은이) R. A. 몽고메리

전 세계에서 모험을 즐기는 진정한 탐험가이자 어린이책 작가이다. 히말라야 산맥을 오르기도, 중남미의 바다에서 잠수를 하기도, 아프리카로 오지 탐험을 떠나기도 했다. 세계 지리, 신화, 역사, 탐정 소설, 음악 등 관심 분야가 매우 다양하다. 2014년 세상을 떠나기 전까지 수많은 게임 북을 써 냈다.

그린이) 키스 뉴튼

연극 무대와 월트 디즈니 애니메이션 회사에서 그림을 그렸던 재주가 많은 화가이다. 애니메이션 『포카혼타스』와 『물란』 작업에 참여하였으며, 지금은 디트로이트 예술 대학에서 학생들에게 그림을 가르치고 있다.

옮긴이) 신수진

대학에서 영어를 공부하고 오랫동안 어린이책을 만들었다. 지금은 제주도에서 어린이책을 편집, 번역하고, 시민들을 위한 그림책 창작 교육과 기획, 전시를 하고 있다. 옮긴 책으로는 『푸른 별 아이들』, 『제비호와 아미존호』 등이 있다.