

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.4.217>

JCCT 2024-7-24

애니메이션을 활용한 주제 중심의 영어 학습 방안: 사회문제 인식을 중심으로

Topic-centered English Learning Method Using Animated Movie with Reference to Awareness of Social Issues

김혜정*

Kim, Hye-Jeong*

요약 본 연구는 영어 학습과 사회문제 인식을 위한 유용한 도구로서 애니메이션의 활용을 탐구하고 한다. 또한 애니메이션을 활용한 주제 중심의 학습이 영어 어휘와 표현 습득에 어떤 영향을 미치는지를 함께 고찰해 보고자 한다. 이를 위해 두 편의 애니메이션 *주토피아*와 *루카*를 통해 차별과 편견이라는 주제에 중점을 두고 대화 분석, 토론 활동, 문맥 속 어휘와 표현 학습이 진행되었다. 평가를 위해 사전 테스트, 사후 테스트, 설문조사와 학습자들이 의견을 써서 제출한 생각 노트를 분석하였다. 두 테스트 결과 학습자들의 어휘와 표현 습득에는 성적 향상이 있었고 이는 두 테스트 간 유의미한 차이인 것으로 나타났다. 설문조사와 생각 노트 결과 학습자들은 애니메이션을 활용한 사회문제 인식을 중점으로 한 수업에 만족도가 높게 나타났고(81.8%) 이에 대한 이유는 영화에 대한 심층적 이해에 도움, 사회 문제에 대한 인식에 도움, 영화 활용을 통한 흥미 증진 등인 것으로 나타났다. 교수자들은 수업에서 애니메이션을 사용할 때 주제에 대한 심층 분석을 수행하는 것이 중요하다는 것을 인지하고 강조할 필요가 있다.

주요어 : 애니메이션, 주제 중심 수업, 사회 문제, 교양 영어 수업

Abstract This study explores the use of animation as a tool for both English learning and recognizing social problems. In addition, this study examines how topic-centered learning paired with animation affects the acquisition of English vocabulary and expressions specific to discussing social problems. To achieve these goals, the study used two animations, *Zootopia* and *Luca*, and focused specifically on discrimination and prejudice. Conversation analysis, discussion activities, and learning of vocabulary and expressions in context were conducted. To evaluate the research, pre-tests, post-tests, a questionnaire, and thinking notes containing learners' opinions were used. Pre- and post-tests were administered to determine the extent of improvement in students' vocabulary and expression learning, and they reveal a statistically significant difference between the two tests. A questionnaire and thinking notes were analyzed in order to understand learners' responses and attitudes toward the class, and the results demonstrate an overall satisfaction with this class using animation topics (81.8%). The data highlights three reasons for this satisfaction: developing an in-depth understanding of movies, enhanced awareness of social problems, and increased engagement through the use of animations. These findings highlight the importance of conducting an in-depth analysis of the targeted topic when using animation.

Key words : Animated Movie, Topic-centered Classes, Social Issues, Liberal Arts Classes

*정희원, 국민대학교 교양대학, 부교수 (제1저자, 교신저자)
접수일: 2024년 4월 20일, 수정완료일: 2024년 5월 22일
게재확정일: 2024년 6월 10일

Received: April 20, 2024 / Revised: May 22, 2024

Accepted: June 10, 2024

*Corresponding Author: naa4907@kookmin.ac.kr

College of General Education, Kookmin Univ. Korea

I. 서론

전 세계가 하나로 연결된 글로벌 시대를 맞이해서 의사소통 능력은 더욱 강화되었고 이를 위해 다양한 언어 학습 기관에서 진정성 있는 자료로 영상 자료가 인정받으려는 오래되었다. 이제는 영화나 애니메이션과 같은 영상 자료가 언어 학습에 얼마나 효율적인지를 입증하는 단계를 넘어서 영상 자료 속에 반영되어 있는 문화 현상이나 사회적 가치를 고찰하고 이를 통해 언어와 문화의 통합적 학습을 고찰하는 단계이다. 영상자료 중 애니메이션은 시각적 효과가 뛰어나고 어린이나 성인 모두가 접근 가능한 자료라는 점에서 학습자 수용도가 높다.

영어 수업에서 애니메이션을 활용할 경우 언어적 측면, 즉 실용적 표현이나 문법적 형태 등에 집중하는 것은 애니메이션의 장점을 살리지 못하는 것이라 할 수 있다. 실용적 영어 표현을 학습시키고자 한다면 이것을 목적으로 만들어진 전문 교재를 사용하는 것이 훨씬 효과가 있을 것이다. 애니메이션은 영어 학습을 목표로 만들어진 교재가 아니기 때문에 학습의 목표와 범주를 재조정할 필요가 있다.

애니메이션을 포함한 영상 미디어는 특정 시대의 정치, 사회, 경제적 배경 뿐만 아니라 그 시대에 사용되는 언어의 특징 및 특정 문화 현상이나 사회적 가치 등을 다각적 측면에서 반영한다. 예를 들어 *주먹왕 랄프*를 보면 정보산업 시대의 발전을 파악할 수 있고 *라파퓀*를 보면 프랑스의 대표 식문화를 한 눈에 파악할 수 있으며 *토이 스토리*에서는 주인공인 보안관 우디(Woody)를 통해 미국의 전통 가치관인 청교도주의와 개척자 정신을 엿볼 수 있다. 이렇게 어린이와 성인이 모두 시청할 수 있는 애니메이션은 시대적 가치와 문화적 배경을 담고 있기 때문에 이를 활용하여 영어 학습 뿐만 아니라 문화학습이나 사회적 가치를 탐구하는 것 또한 매우 의미 있는 일이라 할 수 있겠다.

본 연구에서는 다양한 사회 가치 중 요즘 많은 사람들이 뉴스를 통해 접할 수 있는 차별과 편견, 선입견이라는 사회문제를 다루고자 하며 이를 잘 반영하고 있는 애니메이션 *주토피아*와 *루키*를 활용하고자 한다. *주토피아*와 *루키*에 나타난 차별과 편견이 어떻게 그려지는지 그리고 이러한 사회적 개념이 어떤 상황에서 어떤 영어 어휘나 표현으로 전달되는지를 분석해 보고자 한다.

다. 사회적 개념에 중점을 둔 영어 학습을 통해 애니메이션의 활용 범주를 확장하고자 한다. 이를 위해서는 영상 자료의 또 하나의 장점인 문맥을 적극 활용해야 한다. 특정 스토리의 문맥 속에서 사회 문제가 어떻게 드러나는지 등장인물들이 나눈 대화를 분석하고 토론하며 이러한 특정 문맥에 사용된 어휘와 표현 학습에 중점을 두고자 한다.

본 연구는 애니메이션 속 사회문제 주제에 중점을 둔 학습이 학습자들의 영어 어휘와 표현 학습에 어떤 영향을 미치는지를 고찰하고자 한다. 또한 애니메이션을 활용한 사회문제 주제 중심의 수업에 대한 학습자들의 반응과 의견을 분석하여 애니메이션을 활용한 영어 수업에서 고려해야 할 점을 고찰해 보고자 한다.

II. 문헌 연구

애니메이션은 그 어떤 영상자료보다도 나이나 성별 및 국적을 떠나서 누구나 즐길 수 있고 쉽게 접근 가능하다는 장점이 있으며 [1] 애니메이션을 활용한 영어 학습에 대한 연구는 매우 방대하다.

64명의 대학생들 대상으로 애니메이션의 활용이 영어 듣기 능력에 미치는 영향을 분석한 연구가 있다 [2]. 이 연구에서 학습자들은 애니메이션을 시청하고 매주 듣기 과제를 연습하였다. 연구 결과 애니메이션의 활용은 하위 수준의 학습자들에게 효과가 있는 것으로 나타났다. 전체 학습자들은 영어 듣기 연습을 위해 애니메이션의 활용에 긍정적인 피드백을 보였음을 보고하였다.

애니메이션 *겨울왕국(Frozen)*을 활용한 연구에서는 전문대학 관광영어회화 수업에 애니메이션을 적용한 후 학습자들의 영어 의사소통능력과 자발적 동기 향상에 어떤 변화가 생겼는지를 살펴보았다 [3]. 연구 결과 애니메이션을 사용한 실험집단이 통제집단에 비해 의사소통 능력의 향상에 효과를 보였으며 자신감과 흥미도 및 참여도와 같은 동기 향상도 전반적으로 향상되었다고 보고하고 있다.

30명의 중학생들 대상으로 애니메이션을 활용한 녹음 활동이 학습자들의 영어 발음과 말하기 능력에 미치는 영향을 탐구한 연구가 있다 [4]. 연구 결과는 애니메이션 녹음 활동이 학습자들의 발음, 특히 연음이나 억양을 증진시키는데 효과적이며 궁극적으로 학습자들의 말하기 유창성에 긍정적인 영향을 미쳤다고 보고하고

있다. 이는 드라마를 활용한 영어 프로그램을 실시하여 24 명의 브라질 성인 학습자들의 말하기 유창성을 조사한 연구 결과와 [5] 유사한 결과이다.

37 명의 대학생을 대상으로 애니메이션을 이용해 독해 수업 전략을 강조한 연구에서는 [6] 학습자들이 애니메이션을 활용한 독해 전략 활용에 높은 만족도를 나타냈고 영화 주제에 맞는 독해 전략의 사용이 중요하다고 강조하였다. 이러한 결과는 영어 독해 수업에서 영화나 애니메이션 사용을 주장한 여러 연구들과 그 맥락을 같이 한다 [7-8]. 영화 매트릭스를 독해 수업에 활용한 연구는 [9] 영화의 활용이 특정 개념을 이해하는데 도움이 되며 비판적 사고를 증진시키는데 효과적이라고 밝힌 바 있다.

100 명의 학생을 대상으로 애니메이션의 활용이 수준별 학습자의 영어 어휘 학습에 미치는 영향을 조사한 연구가 있다 [10]. 이 연구에서는 상위 수준의 학습자들이 문맥화된 어휘 (contextualized vocabulary) 지식에서 하위권 학습자들보다 더 나은 향상을 보였고 어휘 사용시 문맥을 사용하는 전략을 습득하는데 애니메이션의 활용이 도움이 된다는 것을 검증하였다. 이는 영화 로맨틱 홀리데이(The Holiday)에 나타난 어휘 유형을 분석한 연구나 [11] 드라마 굿 와이프(The Good Wife)를 활용한 어휘 분석 연구 결과와 [12] 그 맥락이 유사하다.

이렇듯 영화나 애니메이션을 활용해서 영어 학습의 증진을 도모하는 연구는 다각도에서 활발하게 이루어지고 있기 때문에 여기에 덧붙여 사회문제 인식에 중점을 둔 애니메이션 활용에 대한 연구는 필요하다 판단된다.

III. 연구 방법

1. 연구 기간, 연구 참가자 및 연구 교재

본 연구는 2022년 9월 초부터 12월 초까지 15주간 진행되었다. 일주일에 한 번 2시간 수업으로 진행되었으며 서울에 위치한 OO 대학의 교양영어 수업을 수강하는 학생들 38 명을 대상으로 하였다. 교양 과목이라 다양한 학년과 전공의 학습자들이 참여하였다. 2학년은 1명, 3학년이 5명, 4학년이 32명으로 구성되었다. 전공을 살펴보면 전자시스템공학, 자동차운송디자인, 소프트웨어, 도자 공예, 영상디자인, 글로벌한국어, 기업

경영, 광고홍보학, 식품영양, 지능형반도체융합전자 등으로 다양하게 분포되었다.

연구 교재는 주토피아(길벗, 2020)와 루카(길벗, 2020)을 활용하였고 디즈니 애니메이션 Zootopia와 Luca를 함께 활용하였다. 주토피아는 초식동물과 육식동물이 조화를 이루고 살아가는 이상적인 세상에서 토끼 주디(Judy)가 여성 첫 경찰이 되면서 편견 가득한 세상에 부딪치며 이를 극복해 나가는 이야기이다. 영화 루카는 바닷속 괴물로 불리는 주인공 루카가 인간 세상에 발을 내딛게 되면서 새로운 문화에 적응해 가는 이야기이다. 두 작품 모두 주인공들이 새로운 세계로 들어가게 되면서 편견과 차별을 느끼게 되고 이를 극복해 가는 성장 과정을 분석해 볼 수 있어서 본 연구의 교재로 적합하다 판단된다. 주된 교재는 주토피아를 활용하였고 루카에서는 주토피아와 유사한 사회 문제를 다루는 부분만을 선별하여 사용하였다.

2. 연구 절차

수업은 총 3 단계로 워밍업 단계, 수업 활동 단계, 정리 단계로 구성된다. 워밍업 단계에서는 지난 수업시간에 학습했던 어휘에 대해 복습한 후 그날 수업과 관련된 영상 장면을 시청한다. 학습자들은 영상을 시청하면 사건의 추이와 캐릭터들의 변화 등을 파악한다. 수업 활동 단계에서는 영상 속에서 나타나는 사회적 가치나 사회적 이슈 등을 파악하고 이와 관련된 토론 활동이나 수업 과업을 수행한다. 캐릭터들간의 대화를 분석하고 특정 사회적 가치를 나타내는데 어떤 영어 표현이 사용되었는지를 학습하고 짝 활동을 통해 표현 연습을 수행한다. 예를 들어 주토피아에 차별과 편견이 명확하게 드러나는 장면을 제시하면 다음과 같다.

Bogo: I've got three items on the docket. First... we need to acknowledge the elephant in the room. Francine, happy birthday. Number two: There are some new recruits with us I should introduce. But I'm not going to, because I don't care. Finally.....We have 14 missing mammal cases. All predators, from a giant polar bear, to a teensy little otter. And City Hall is right up my tail to find them. This is priority number one. Assignments! Officers Grizzoli, Fangmeyer, Delgato-- your teams

take Missing Mammals from the Rainforest District. Officers McHorn, Rhinowitz, Wolfard, your teams take Sahara Square. Officers Higgins, Snarlov, Trunkaby: Tundratown. **And finally, our first bunny, Officer Hopps. Parking Duty. Dismissed!**

Judy: Parking duty? Uh, Chief? Chief Bogo? Sir, you said there were 14 missing mammal cases? So I can handle one. You probably forgot, but I was top of my class at the academy.

Bogo: **Didn't forget. Just don't care.**

Judy: Sir, I'm not just some "token" bunny.

Bogo: Well, then writing a hundred tickets a day should be easy.

주토피아에서 주디는 경찰학교를 수석으로 졸업하고 경찰서에 부임되어 첫 출근을 한다. 보고 서장(Bogo)은 신입 경찰로 첫 여성 초식동물 토끼가 부임되어 온 것을 받아들일 수가 없다. 보고 서장은 신입사원 소개를 일부러 하지 않는다는 것을 대놓고 표현한다(There are some new recruits with us I should introduce. But I'm not going to, because I don't care). 또한 가장 긴급한 현안으로 강력 실종 사건을 언급하며 덩치 크고 힘있는 육식 동물들에게는 중요 업무를 부과하는 반면 수석 졸업생인 주디에게는 주차 딱지 떼는 일을 맡긴다. 항의하는 주디를 명시적으로 무시한다(Don't forget. Just don't care). 이 장면에는 여성에 대한 차별뿐만 아니라 직장내 차별 또한 나타난다. 이러한 차별을 나타내는 표현으로 I don't care 가 반복적으로 쓰이고 있다. 다음은 루카 속 편견이 명확하게 드러나는 장면을 제시하면 다음과 같다.

Daniela: (O.S.) Luca! Lunch is ready!

Luca: Be right there! Come on! We gotta get back -

Daniela: You're two minutes late. **Was there a boat?! Huh?! Did you hide?!**

Luca: Yes, mom.

Daniela: When I was a kid, we'd go weeks without seeing a boat. And let me tell you, they did not have motors. **Just a sweaty land monster with a paddle.**

Luca: I.. Well, I was just wondering... where do boats come from? ... (중략)

Daniela: Nope! Nope! The end! Shut it down!

Luca: I was just curious--

Daniela: And the curious fish gets caught! **We do not talk, think, discuss, contemplate, or go anywhere near the surface.** Got it?

영화 루카에서 주인공 루카는 물 속 세계에서 물고기떼를 돌보며 일상을 보내고 있다. 물고기떼를 돌보고 집에 돌아왔을 때 엄마 다니엘라(Daniela)는 2분 늦을 것에도 경계심을 갖고 보트를 목격했는지를 물어본다. 엄마는 보트는 육지 괴물들이 타고 오는 것이고 보트가 나타나서 자신들을 죽인다는 육지 사람들에 대한 편견과 선입견을 지니고 있다. 바깥 세상을 궁금해하는 루카에게 육지에 대해서는 입에 담지도 말고 절대 가서는 안되는 곳이라고 엄하게 가르친다. 이러한 엄마의 편견은 a sweaty land monster 라는 표현에서 직접적으로 드러난다.

위와 같은 특정 사회적 문제가 드러나는 장면을 활용해서 영어 학습 활동과 사회문제 인식 토론 활동을 진행한다. 주토피아를 예를 들면 영어 학습적 측면에서는 "Elephant in the room"이 전달하는 함축적 의미를 분석해 보고 이를 통해 경찰서장 보고(Bogo)가 주디에게 암묵적으로 행한 차별 양상을 생각해 보도록 한다.

다음으로 이 주제에 대한 학습자들의 의견과 생각을 표현해 보도록 하기 위해 토론 활동을 실시한다. 구체적으로 "경찰서장의 암묵적 차별을 타파하거나 방지하기 위해 현실적으로 실천할 수 있는 방안은 무엇일까?" 또는 "본인이 루카 엄마라면 아이에게 세상의 편견에 대해 어떻게 교육할 것인가?" 등의 주제를 제시하고 이에 대한 토론 활동을 진행한다. 토론 활동 후에는 토론 활동의 결과나 본인의 의견을 정리한 토론활동표를 작성하도록 하고 가상대학(e-Campus)에 제출하도록 한다.

마지막 정리 단계에서는 그날의 수업에서 학습했던 어휘나 중요 표현을 복습하고 자막없이 영상을 다시 한번 시청한다. 수업이 끝난 후 학습자들은 오늘의 학습에 대한 자신의 의견이나 생각을 기록하는 생각 노트를 작성해서 가상대학(e-Campus)에 업로드 한다. 연구 절차를 정리하면 표 1과 같다.

표 1. 연구 절차 3단계

Table 1. Class procedure 3 stages

단계	수업 내용
1. 워밍업	어휘 복습, 영상 시청, 줄거리 파악
2. 수업 활동	영어 학습 활동, 토론 활동, 수업 과제 이행, 짝 활동(어휘 및 표현 연습)
3. 정리	어휘 및 표현 복습 및 정리, 자막없이 영상 시청
4. 자기 평가	수업에 대한 자신의 의견을 쓴 생각 노트 작성. 가상대학(e-Campus)에 업로드

3. 연구 평가

본 연구는 영어 수업에서 두 편의 애니메이션 주토피아 피아와 루키에 나타난 사회 문제를 인식하고 이를 통해 나타나는 영어 어휘와 유용한 표현을 학습하는 것을 목적으로 한다. 이러한 학습 절차가 학습자들의 어휘와 표현 학습의 점진적 증진에 도움이 되는지를 확인하기 위해 사전 테스트와 사후 테스트를 실시하였다. 사전 테스트는 연구 5주차에 진행되었고 사후 테스트는 연구 13주차에 진행되었다. 사전과 사후 두 테스트의 문항 수와 문항 방식은 동일하며 성취도 테스트 형식으로 진행되었다. 문항은 모두 20 문항으로 객관식 및 주관식 문항이며 질문에는 문맥(context)이 함께 제시되었고 빈칸에 알맞은 어휘나 표현을 쓰도록 하였다. 사전 및 사후 테스트의 예시는 표 2와 같다.

표 2. 사전 및 사후 테스트 예시

Table 2. The sample of pre-test and post-test

테스트	문항 질문	문제 유형
사전 테스트	Hopps: Hey, hey! No one tells me what I can or can't be! Especially not some jerk who never had the guts to try and be anything more than a pawpsicle hustler. Nick: All right, look, everyone comes to Zootopia thinking they can be anything they want. Well, you can't. You can only be what you are. _____ fox, _____ bunny. 8. Nick의 대사에는 세상의 편견에 대한 그의 가치관이 잘 드러나 있습니다. 그의 가치관에 맞게 빈칸에 들어갈 단어들을 순서대로 알맞게 짝지은 것을 고르시오. ① Sly - wise ② Wise - slay ③ Dumb-sly ④ Sly - dumb	문맥에 맞는 알맞은 어휘 찾기 객관식
	Nick: Flash is the fastest guy in there. You need something done, he's on it. Hopps: I hope so. We are really fighting the clock and every minute 14. <u>counts</u> .	문맥에 맞게 단어 의미 파악하기

	14. 나무늘보를 Flash로 표현해서 일상의 선입견을 명시적으로 보여주는 장면입니다. 문맥에 맞게 counts의 의미를 쓰시오.	주관식
	Yax: Huh? Oh, for sure, we're a naturalist club! Nick: Yeah, in Zootopia, _____... and these guys, they be naked. // Hopps: You said this was gonna be quick! Nick: What? Are you saying that because he's a sloth, he can't be fast? I thought in Zootopia _____. 20. 문맥에 맞게 빈칸에 들어갈 알맞은 표현을 쓰시오. [이 영화 전체의 주제입니다.]	문맥에 맞는 표현 쓰기 주관식
사후 테스트	Nick: If the world's only gonna see a fox as 13. _____ and _____, there's no point in trying to be anything else. Hopps: Nick, you're so much more than that. 13. Nick의 대사는 세상이 fox에 대해 갖는 편견을 설명합니다. 빈칸에 들어갈 알맞은 단어를 모두 고르시오. ① shifty ② dummy ③ sneaky ④ untrustworthy	문맥에 맞는 알맞은 어휘 찾기 객관식
	Hopps: I really am just a dumb bunny. I really am just a dumb bunny. Nick: Don't worry, Carrots. I'll let you erase it in 48 hours. All right, 6. <u>get in here</u> . Okay. Oh, you bunnies, you're so emotional. There we go, deep breath. 6. 문맥에 맞게 get in here의 의미를 쓰시오.	문맥에 맞게 구문 의미 파악하기 주관식
	Hopps: Oh, I tried, and I made life so much worse for so many innocent predators. Mr. Hopps: Oh, not all of them, though.... 20. Speak of the (). Right on time. 20. 주토피아의 아버지를 통해 편견이 깨진 사례를 보여주는 장면입니다. "호랑이도 제 말하면 온다더니"의 의미에 맞게 빈칸에 들어갈 알맞은 단어를 쓰시오.	문맥에 맞는 표현 쓰기 주관식

두 편의 영화를 활용한 어휘 및 표현 학습에 대한 학습자들의 의견과 반응을 분석하기 위해 수업 14주차에 설문조사를 실시하였다. 수업에 대한 만족도와 그 이유를 질문하였다. 수업에 대한 만족도는 리커트 5점 척도를 이용하였고 이유는 개방형 질문으로 제시하였다. 설문조사 2문항은 다음과 같다.

1. 영화 *주토피아*와 *루카*를 활용한 사회문제 인식에 중점을 둔 본 수업에 대한 만족도는 어떠한가요?

- ① 매우 만족한다. ② 만족한다. ③ 보통이다.
- ④ 만족하지 않는다. ⑤ 매우 만족하지 않는다.

2. 위 1번 답변에 대한 이유를 자유롭게 적어주세요.

본 수업 사례에 대한 학습자들의 태도를 파악하기 위해 설문조사 결과와 함께 학습자들이 매 수업시간마다 작성해서 가상대학에 제출했던 생각 노트 내용을 관련된 내용만 발췌하여 함께 분석하였다.

IV. 연구 결과 및 분석

1. 사전 및 사후 테스트 결과

본 연구는 두 편의 애니메이션을 활용하여 사회문제 인식에 중점을 두었고 이와 관련된 특정 맥락에서 사용된 어휘와 표현 학습을 강조하였다. 이러한 학습 방안이 학습자들의 어휘와 표현 습득에 어떤 영향을 미쳤는지를 파악하기 위해 사전 테스트와 사후 테스트를 실시하였다. 애니메이션 속 문맥을 강조한 어휘 및 표현 학습 활동이 사전 및 사후 테스트 결과에 어떻게 반영되었는지를 파악하기 위해 SPSS 대응표본 t-test를 실시하였다. 그 결과는 표3과 같다.

표 3. 사전 및 사후 테스트 결과
Table 3. The result of pre-test and post-test

Test	N	M	SD	t	p
사전	38	12.7	24.1	-4.71	.000003
사후	38	15.1	18.5		

* p < .05

사전 테스트의 평균 점수(M=12.7)에 비해 사후 테스트의 평균 점수(M=15.1)가 2.4 점 증진되어 나타났으며 이는 통계적으로 유의미한 차이인 것으로 나타났다 (p=.000003). 애니메이션에 이 시대의 사회적 가치가 어떻게 반영되었는지를 분석하고 이것이 반영된 문맥을 중심으로 한 학습이 학습자들의 영어 어휘와 표현을 학습하는 것에 긍정적 영향을 미친 것으로 판단된다.

2. 설문조사 및 생각 노트 분석 결과

설문조사 결과는 설문조사에 응한 33 명의 응답을 기반으로 분석하였고 그 결과는 그림 1 과 같다. 영화 *주토피아*와 *루카*를 활용한 본수업에 대한 만족도에 대해 “매우 만족한다”가 33.3%(11 명), “만족한다”가 48.5% (16 명)로 나타났다. 학습자들은 두 편의 애니메이션을 활용하여 사회 문제를 인식하고 이를 통한 어휘 및 표현 학습 수업에 전반적으로 만족하는 것으로 나타났다 (81.8%).

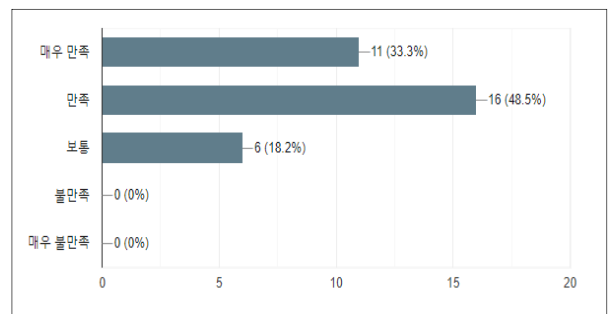


그림 1. 애니메이션을 활용한 본 수업에 대한 만족도 결과
Figure 1. Satisfaction results for the classes using animation

본 수업에 대한 만족의 결과가 나오게 된 이유에 대해 설문 문항 2번에서 개방형 형식으로 질문하였다. 개방형 질문에 대한 학습자들의 답변은 매우 다양하게 나타났다. 구글 설문조사를 엑셀로 내려받은 후 유사한 의견들을 의미단위로 분류하여 범주화하였다. 그 결과 만족의 이유는 영화에 대한 심층적 이해에 도움, 사회 문제에 대한 인식에 도움, 영화 활용을 통한 흥미 증진, 기타 등으로 나타났다. 각 이유에 대한 학습자들의 구체적인 의견을 제시하면 표 4와 같다.

표 4. 애니메이션을 활용한 수업 만족도에 대한 구체적 의견
Table 4. Specific opinions about reasons for satisfaction with the classes using animation

이유	학습자의 구체적 의견
영화에 대한 심층적 이해	-주토피아를 세부적으로 알 수 있는 좋은 기회였다고 생각합니다. -영화에 대한 다양한 해석을 공부할 수 있어서 좋았다. -루카를 그저 어린 괴물들의 여름나기 정도로만 생각했는데 편견과 차별이라는 묵직한 주제가 깔려 있다는 걸 배우고 다시 보니 훨씬 감동적이었다. -주토피아를 줄거리 위주가 아닌 캐릭터나 사건별로 어떤 상징적 의미가 있는지를 분석해서 볼 수 있어서 영화를 이해하는데 너무 유익했다.

<p>사회문제 인식</p>	<p>-가벼운 만화영화 정도로 생각한 주토피아와 루카에 이런 심오한 사회적 인식이 담겨있다는 걸 배우게 되어서 대학생다운 수업이었다고 생각합니다. -편견과 선입견이 우리 생활에 얼마나 미묘하게 스며들어와 있는지를, 그리고 나도 타문화에 대해 편견이 있었다는 것을 깨닫게 된 좋은 수업이었다. -영화 속 차별과 편견을 배우기만 한데서 그친게 아니라 이를 인식하거나 방지하기 위해 일상에서 내가 할 수 있는 실천 사항을 논의한 것이 너무 수준 높은 수업이었다.</p>
<p>영화 활용을 통한 흥미 증진</p>	<p>-영화를 통해 영어를 배운다는 것 자체가 재미있습니다. -애니메이션으로 이런 진지한 사회적 이슈를 재미나게 공부할 수 있어서 -편견과 차별과 선입견이 얼마나 만연한가를 그냥 설명 들었다면 약간 막연했을 텐데 영화로 분석해보니 너무 재미났다. -사회적 문제에 그다지 관심이 없었는데 이 영화들을 보니 너무 공감되고 사회 문제에 흥미와 관심이 조금 생겼습니다.</p>
<p>기타</p>	<p>-이해하기 쉽게 설명해서 -조원들과 친해져서 조별 활동이 재미있었다. -영화 주제가 좋아서 -영화로 어렵지만 자주 쓰는 표현을 알려주셔서 좋았다. -피드백이 잘 되는 거 같아서 좋다.</p>

먼저 학습자들은 두 편의 영화를 통해 영화에 대한 심층적 이해를 할 수 있어서 좋다는 의견을 내놓았다. 학습자들은 주토피아를 토끼 경찰의 성장 이야기나 루카를 어린 괴물들의 여름 탐험 정도로 인식하던 것을 벗어나 다양한 관점에서 영화 장면이나 대사의 함축적 의미를 분석해보고 다각도로 해석될 수 있는 표현들을 익힐 수 있었다는 것에 만족감을 보인 것으로 판단된다. 이러한 판단은 주토피아 영화를 세부적으로 알 수 있어서 좋은 기회였다고 생각한다거나 루카가 묵직한 사회적 주제를 담고 있다는 것을 배우고나서 영화를 다시 보니 훨씬 감동이 느껴졌다는 의견에서 잘 드러난다.

다음으로 학습자들은 영화를 통해 사회적 문제를 인식하고 학습한 것에 대해 만족감을 나타냈다. 영화를 통해 우리가 공유한 사회속에서 그 누구도 직면할 수도 있는 묵직한 주제를 가볍게 다루었던 것에 학습자들은 만족한 것으로 판단된다. 학습자들은 사회적 문제를 진지하게 다루거나 이에 대한 인식을 촉구하는 것을 대학생다운 수업이라고 생각한다거나 편견과 차별을 방지하기 위한 일상에서 할 수 있는 실천 사항을 논의한 것

을 수준 높다고 생각하고 있었다. 또한 스스로 본인이 자신도 모르게 타문화에 대해 안보이는 편견이 있었다는 것을 깨달았다는 의견은 영화를 활용한 사회문제 인식의 궁극적 목표가 충족된 것으로 판단된다. 이와 관련된 내용은 수업 정리 단계에서 제출했던 생각 노트에도 자주 나타났다.

“예전에 루카를 봤는데 이렇게나 사회적 문제를 심오하게 담고 있는 영화인줄 미처 몰랐네요. 오늘 루카에게서 새로운 문화에 대해 편견을 타파하고 적극적으로 포용하는 자세를 배워서 뜻 깊었습니다.” (4학년. K.P.J.)

“주디의 부모님과 루카의 엄마 모두 너무 이해됩니다. 자식에 대한 사랑과 아이들이 부딪혀야 할 세상의 편견에서 아이들을 보호하고자 하는 마음이 너무 와닿았습니다.” (2학년. J.E.G.)

“저도 예전에 학과 선배한테 이런 식의 암묵적 차별을 경험한 적이 있습니다. 현실과 동떨어진 주제가 아니라 누구나가 경험할 수 있는 사회적 문제를 수업 주제로 해서 공감이 되었습니다.” (3학년. S.G.M.)

다음으로 학습자들은 학습 도구로써 영화를 활용함에 만족한 것으로 나타났다. 영화는 시각적 효과와 청각적 정보가 합쳐져서 학습자들이 특정 정보에 흥미와 관심을 끌도록 하는데 효과적이다. 영화를 활용해서 언어적 학습을 한 것에 대해 재미있었다는 의견이나 영화 속 사회적 주제에 공감하고 특정 사회문제에 관심과 흥미가 생겼다는 의견은 영화 활용의 이로운 점을 명백하게 나타내는 의견들이다. 학습자들은 영화를 통해 영어를 학습하는 것이 훨씬 이해가 잘 된다고 느끼고 있었고 또한 편견과 차별과 같은 무거울 수 있는 주제를 영화로 이해하니 쉽게 공감이 되었다는 의견들이 있었다.

마지막으로 영화를 활용한 본 수업에 만족하는 기타 의견으로는 이해하기 쉬운 교수자의 설명, 공감되는 영화 주제, 영화 속 유용한 영어 표현의 학습, 효율적인 피드백 등이 나왔다. 이를 통해 학습자들이 영화 주제나 영어 표현 학습 외에도 교수자의 설명과 피드백에서도 만족감을 느낀다는 것을 파악할 수 있다.

V. 결 론

본 연구의 목적은 애니메이션을 사회문제 인식에 유용한 영어 학습 자료로 활용하는 것이다. 또한 애니메이션 속 주제 중심의 학습이 사회문제를 반영하고 있는 특정 맥락에서 사용된 어휘와 표현 학습에 어떤 영향을 미치는지를 고찰하는 것이다. 이를 위해 본 연구에서는 두 편의 애니메이션 *주토피아*와 *루키*를 활용하였고 현 시대의 대표적인 사회문제인 차별과 편견이라는 사회 문제 인식에 중점을 두었다.

수업은 총 3단계로 워밍업 단계, 수업 활동 단계, 정리 단계로 구성되었고 두 편의 애니메이션에서 차별과 편견이 어떻게 그려지는지 등장인물들간의 대화를 분석하고 관련된 주제로 토론 활동을 하며 이와 관련된 문맥에서 사용된 어휘와 표현을 학습하였다. 연구 평가를 위해 사전 테스트와 사후 테스트, 설문조사와 학습자들의 의견을 적은 생각 노트를 활용하였다.

학습자들의 어휘와 표현 학습의 증진 정도를 파악하기 위해 실시한 사전 및 사후 테스트 결과 두 테스트는 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 본 수업에 대한 학습자들의 반응과 태도를 파악하기 위해 설문조사와 학습자들의 수업에 대한 생각을 적은 생각 노트를 분석하였다. 그 결과 학습자들은 전반적으로 애니메이션 주제를 활용한 본 수업에 만족하는 것으로 나타났다 (81.8%). 또한 이러한 만족의 이유는 영화에 대한 심층적 이해에 도움, 사회 문제에 대한 인식에 도움, 영화 활용을 통한 흥미 증진인 것으로 나타났다.

본 연구 결과를 바탕으로 수업 시간에 애니메이션을 활용할 경우 고찰할 사항을 제안하면 다음과 같다.

첫째, 애니메이션은 단순한 영상 자료가 아니라 시대적 상황과 그 시대의 사회적 가치를 반영하고 있는 자료라는 것을 인식할 필요가 있다. 애니메이션에는 그 시대에 사용되는 언어의 특징도 담겨있고 정치적, 경제적, 문화적 배경도 담겨있으며 모두가 공감하는 또는 생각해 볼 필요가 있는 사회적 가치도 담겨있다. 애니메이션은 특정 시대의 특징을 가장 효율적으로 반영하고 있는 스냅샷(snapshot)과도 같다. 이런 이유로 애니메이션을 포함한 영상 자료를 단순히 언어 학습으로만 사용하기에는 너무 아쉽다. 무엇보다 애니메이션은 영어 학습을 목표로 만들어진 자료가 아니기 때문에 애니메이션을 활용할 시에는 이러한 사회적 가치나 문화 현상을 언어 학습과 함께 통합하는 방안을 고려해야 할 것이다.

둘째, 애니메이션의 주제를 활용할 경우 이와 관련된 문맥을 강조할 필요가 있다. 애니메이션이 지닌 가장 큰 장점 중의 하나인 이해 가능한 문맥의 제공을 극대화해야 할 것이다. 학습자들이 애니메이션의 주제를 인식하고 이것이 제시되어 있는 맥락에서 사용된 어휘와 표현을 학습하는 것은 독립된 어휘와 표현을 숙지하는 것보다 훨씬 이해적 측면에서 도움이 된다. 애니메이션을 수업에 활용할 경우 주제를 중심으로 한 맥락에 중점을 두고 여기서 사용된 어휘와 표현을 학습하는 것이 언어와 문화 통합 학습의 첫 걸음이 될 수 있다.

셋째, 학습자들은 영화나 애니메이션을 영어 수업 시간에 교재로 활용하는 것에 긍정적인 반응을 보였다. 애니메이션을 활용한다고 했을 때 학습자들은 기본적으로 관심과 흥미를 느끼는 것으로 보인다. 학습자들의 흥미와 동기를 부여하기 위해서는 교수자들은 수업 목표에 맞는 애니메이션의 선택 또한 신경쓸 필요가 있다. 재미난 애니메이션을 선택하되 누구나 공감할 수 있는 주제를 다루는 애니메이션에 대한 세심한 선택에 주의를 기울여야 할 것이다. 더 나아가 교수자들은 애니메이션을 활용한 흥미로운 수업 활동의 개발에도 더욱 정진해야 할 것이다.

References

- [1] J. Y. Kang, "Korean Culture Lesson Planning Utilizing the Animation Bread Barbershop," *Journal of Korea Entertainment Industry Association*, Vol. 17, No. 7, pp. 213-228, October 2022. DOI: 10.21184/jkeia.2022.10.16.7.213
- [2] H. S. Kim and E. H. Song, "The Effect of Using Animated Movies on College Students' English Listening," *Modern English Education*, Vol. 22, No. 1, pp. 21-31, February 2021. DOI: 10.18095/meeso.2021.22.1.21
- [3] J. H. Jung, "Developing English Proficiency by Using English Animation," *Cartoon and Animation Studies*, Serial No. 37, pp. 107-142, October 2014. DOI: <https://doi.org/10.7230/KOSC.AS.2014.37.107>
- [4] S. J. Yang, "A Study of the Effects of Animation Recording Activities on English Pronunciation and Speaking Proficiency," *Secondary English Education*, Vol. 13, No. 2, pp. 29-32, April 2020.
- [5] A. Galante and R. I. Thomson, "The Effectiveness of Drama as an Instructional Approach for the

- Development of Second Language Oral Fluency, Comprehensibility, and Accentedness,” *TESOL Quarterly*, Vol. 51, No. 1, pp. 114–142, February 2016. DOI: <https://doi.org/10.1002/tesq.290>
- [6] H. J. Kim, “A Study on Reading Strategies for English Reading Class Using Movies: Focusing on the Movie *Zootopia*,” *STEM Journal*, Vol. 24, No. 1, pp. 1–13, February 2023. DOI: <https://doi.org/10.16875/stem.2023.24.1.1>
- [7] N. Hanif and P. Wiedarti, “The Use of Movies as Reading Comprehension Materials for Eighth Grade,” *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, Vol. 4, No. 4, pp. 178–184, April 2021. DOI: <https://doi.org/10.32996/ijllt.2021.4.4.19>
- [8] M. Raman and V. Vijaya, (2016). “Reading through Films,” *Advances in Languages and Literary Studies*, Vol. 7, No. 1, pp. 168–174, February 2016. DOI: <https://doi.org/10.7575/aiac.als.v.7n.1p.168>
- [9] J. R. Vincent, “Student Perceptions of the Film in an Undergraduate Advanced English Reading Course: A Case Study of the Movie *The Matrix*,” *STEM Journal*, Vol. 19, No. 3, pp. 23–44, August 2018. DOI: <https://doi.org/10.16875/stem.2018.19.3.23>
- [10] S. Y. Han and J. Y. Lim, “A Study on English Vocabulary Learning through Animation Movies by Korean Middle School Students in Different Proficiency Levels,” *Studies in English Education*, Vol. 22, No. 4, pp. 331–335, December 2017. DOI: [10.22275/SEE.22.4.13](https://doi.org/10.22275/SEE.22.4.13)
- [11] Y. A. Rho, “A Study on the Characteristics of Vocabulary Types in the Movie *The Holiday*,” *STEM Journal*, Vol. 19, No. 1, pp. 43–64, February 2018. DOI: <https://doi.org/10.16875/stem.2018.19.1.43>. Published online February 28, 2018.
- [12] J. H. Lee, “A Study on the Receptive–Productive Vocabulary Distinction Using the American TV Drama, *The Good Wife*,” *STEM Journal*, Vol. 18, No. 3, pp. 137–156, August 2017.