

# 디지털 스토리텔링을 이용한 영어어휘학습설계<sup>1</sup>

유지호, 임희석\*

고려대학교 교육대학원 교육정보전공

\*고려대학교 컴퓨터교육학과

e-mail : [yagiho@korea.ac.kr](mailto:yagiho@korea.ac.kr)

## An English Vocabulary Learning Method by using Digital Storytelling

Ji-Ho Yoo\*, Heui-Seok Lim\*\*

\*Education Information, Graduate School of Education, Korea University

\*\*Computer Science Education, College of Education, Korea University

### 요 약

이야기를 통한 메시지 전달은 가장 강력한 소통의 기구다. 그것은 디지털미디어가 발달하면서도 마찬가지로이다. 정보의 급격한 양과 질적인 변화는 인간에게 다양하고 변화되는 학습이 요구되고 있으며, 평생교육의 개념이 강화되는 상황 속에서, 디바이스의 발달은 지식 정보화 사회에서의 필수적인 학습도구로서 자리잡고 있으나, 진화를 요구 받게 되어있다. 특히, 영어학습에서 디바이스들은 EFL 에서 학습한계를 극복하고, 문화적 교육을 가능하게 하는 도구로 발전하고 있으므로, 수집된 정보들은 의미전달에 있어서 효율성을 취하는 설계에 있어서 디지털 스토리텔링방법의 효과성 검증과 디지털 매체 그리고 변화된 환경의 학습자 분석을 통한 교수학습의 촉진기반연구가 필요하며, 이에 기반한 영어어휘 교수 학습설계의 개발연구를 제안하고자 한다.

### 1. 서론

영어교육에 있어서 EFL(English as a foreign language)은 영어학습자들에게 제약이 있다. 그 한 예로, 접촉과 인출의 기회가 적으므로 학습자들은 이해보다는 단순암기방식의 학습을 지향하게 된다. 이를 개선하기 위한 도구들이 활용되고 있다. 특히, 멀티미디어 등을 비롯한 디지털 기술들이 발달하면서, 이러한 도구들을 활용하여, 학습자들의 요구와 발달에 적합하게 적용시켜나감으로써, 도구들이 어떻게 활용될 수 있는가에 대한 관심이 지속적으로 이어져오고 있다. 디지털기술을 통해서 학습상황(learning situation)을 제공할 수 있으며, ESL 환경 영어학습자들이 가지는 문화적 언어 한계(linguistic culture exposure)를 보완하기 위하여 효율적인 연습환경을 제공하는 것이 중요하게 되었다. 또한, 교수자들은 학습자들의 요구가 다양해지고 변화되면서, 학습자의 요구를 충족시킴과 동시에, 다양한 도구들의 발달을 어떻게 학습현장에 적용할 것인가에 대한 도전요구를 받게 된다. 기술의 발달을 통해서 시각적 멀티미디어 메시지가 다양하게 활용되고 있으며, 이는 기억과 이해에 도움이 되고

있고, 이러한 개발물들이 다양하게 산출되고 있다. 하지만, 조금 더 체계적이고, 심도 있는 연구가 필요로 하며, 장기적 관점에서 학습자의 동기를 자극하고 학습지속성을 높이기 위한 전략들이 필요로 한다. 이를 위해 시각적 메시지를 활용한 디지털 스토리텔링을 활용한 영어학습을 개발 및 설계하고자 한다[1][2].

### 2. 연구배경

#### 2.1 디지털스토리텔링

##### 2.1.1 개념 및 특성

웹 2.0의 집단지성에서 알 수 있듯이 지식은 이제 소수의 엘리트의 전유물이 아닌 보다 많은 사람들의 공유물이 되고, 지적 사유물로 불리게 되었다. 따라서, 지식에 대한 관점이 실천적이며 암묵적인 지식의 가치로 변화되고 학습자는 지식을 구성하는 능동적인 주체로 인식되었다. 이는, 교육의 환경구성도 변화를 주어서 학습자와 학습과정이 중심이 되고 있다. 이는 사회문화적이며 과학 공학적 요인이 잠재되어 있는 환경으로 인식하는 점을 강조하고 있는 것이다. 특히, 디지털 매체를 통해 전달되는 디지털스토리텔링은 전

<sup>1</sup> “이 논문은 2011년도 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(No. 2011-0018014).”

통적 방식에 컴퓨터와 통신기술로 가능해진 상호작용성을 통합하여 설계가 가능하다.

<표 1> 스토리텔링과 디지털스토리텔링의 차이

	스토리텔링	디지털스토리텔링
성격	구조적, 선형적, 단방향적	비구조적, 비선형적, 양방향적

이러한 디지털 스토리텔링의 장점으로는 첫째, 학습자에게 집중과 몰입을 제공할 수 있다. 둘째, 새로운 이미지와 메시지 전달의 목적의 변형이 쉽다. 셋째, 학습자가 몰입 수행한 일과 과정에 결과를 통해, 만족감 및 자신감을 가져서 지속적으로 참여하는 어떤 힘(agency)을 갖는다. 넷째, 수용자에게 상호작용적으로 구성할 수 있고, 적극적 참여를 유도할 수 있어서 자신감과 책임감을 증진시킬 수 있다[3].

## 2.2 디바이스 발달과 감성공학 그리고 교수-학습의 진화

### 2.2.1 디바이스의 발달이 가지고 오는 특성

프랑스의 문화이론가인 피에르레비(Pierre Levy)는 인터넷이란, 1)거대한 정보의 창고이며, 2)상호작용의 네트워크이고, 3)커뮤니케이션의 세계라고 말한다. 곧 모두가 이용할 수 있는 거대한 도서관이자 또 다른 커뮤니케이션을 가졌다는 것이다[4]. 모바일(Mobile) 기기 등의 발달하면서, 눈에 띄는 특성으로, 첫째, 정보와 지식의 유통 및 인간관계와 소통방식의 변화, 둘째, 네트워크네트와 네트워크 플랫폼 선점의 가속화, 셋째, 기술과 서비스에 적응하는 방향으로의 생활 변화, 넷째, 정보유통의 빠른 주기와 유행의 급격한 변화, 다섯째, 디지털 불평등의 격차 심화로 요약될 수 있다. 교육에서도 멀티미디어 메시지가 교수자와 학습자와의 중요한 커뮤니케이션이 되듯이, 이러한 관계와 소통방식의 변화로 인해, 끼치는 교육적 영향력이 매우 크다고 할 수 있다. 트위터의 경우는 블로그와 비교하였을 때 발신속도를 가졌을 실제로 타임랙이 1 분 미만이며, 마치 사람과 대화를 감각으로 정보 발신이 가능하다. 또한, 신선도에 가치있는 정보는 화제가 모이기 시작되며 폭풍우 같은 파위가 생기기도 하며, 소셜미디어는 마케팅과 프로모션에 이용되어 지속적 효과를 얻기 용이하다고 판단되고 있다. 따라서 이러한 리얼타임커뮤니케이션에 대한 연구가 필요하다[5].

이러한 인지과학을 통하여 테크놀로지와 어떤 관계를 형성하고 있고, 커뮤니케이션 방법을 통해 어떠한 콘텐츠를 기획해야 하는지를 전략적으로 접근할 수 있다[6]. “교수학습상황에서 제기되는 문제해결상황에서 통합적인 요소로서 파악해야 한다.”[7]는 것처럼, 이를 통해서 새로운 교수-학습방법을 적용해나갈 수 있는 상황을 맥락적으로 이해하고 통합적인 상황을 기술과 함께 발전시켜야 한다. 하지만, 기술의 발달이 곧 교육의 발달로 이어지는 것이 아니라, 새로운 기술의 등장은 그 기술을 받아들인 ‘사회의 변화’와 ‘사람들의 삶의 형태 변화’ 그리고 ‘사고방식의 변화’, ‘문화와 역사의 변화’, ‘새로운 기술’의 등장이 되는 순환 구조를 띄고 있으므로, 변화를 위한 노력이 요구된다.

즉, 유지하려는 입장과 변화하려는 입장에서 현장에서 충돌을 가지고 올 수 있고, 또한, 새로운 기술은 인지적 부담을 가중시킬 수 있을 것이다. 하지만, 기술은 인간에게 기술을 맞추는 것이 아니라, 인간의 욕구에 맞도록 기술의 발달이 이루어지고 있다. 즉, 외형에 대한 ‘감각적 감성’이나 사용시의 편리함의 ‘기능성 감성’ 등을 연구하여 개발하게 되는데, 애플의 제품진화가 이를 반증하는 주요 예가 될 것이다. 즉, 애플이 마니아층에게 30년 이상을 사랑 받은 이유가 첫째, 유저 인터페이스와 디자인 역량, 둘째, 불필요한 기능을 빼버림으로써, 시스템과 기기를 최적화하여 직관적이고 심플한 이미지의 유지라고 꼽고 있다는 것을 통하여, 기술과 그리고 학습자의 요구를 어떻게 충족시켜야 할지에 대한 시사점을 찾을 수 있을 것이다[8][9].

### 2.2.2 디바이스의 변화와 교수-학습의 진화

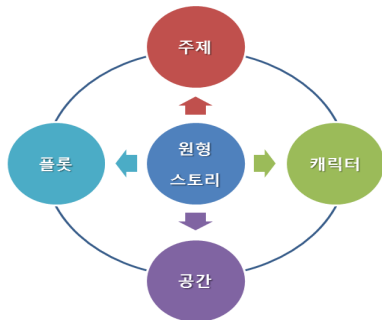
교수자 중심이 아닌, 학습자 중심으로 교육의 패러다임이 변화함에 따라서, 다양한 멀티미디어 기기들 뿐만 아니라, 안에 담겨 있는 콘텐츠들을 어떻게 설계 및 활용하는가에 따라서, 학습과정 및 결과들이 변화하게 되었다. 의사소통의 방식의 변화는 인터넷상의 능동적 의미 창출자이며, 교수자는 제공된 정보를 어떻게 처리할 것인가에 대한 안내를 제공해야 한다. 디지털 기술이 발달하면서, 콘텐츠는 마이크로화 되어 쪼개지고, 텍스트는 간결해지고 시각화를 통해 기억하기 쉽게 부호화되고 있다[5].

이러한 시각 이미지들은 다양한 정보통신기술의 발달로 인해 습득되고 생산되고 있다. 그 일 예로 트위터의 트윗을 통해서도 정보가 유통되면서, 이미지와 정보가 무비판적으로 수용되어 문제를 야기시킨 경우도 발생하고 있다. 이미 우리 생활 속에 깊이 파고든 시각문화 속의 정보를 수용하고 해석하는 능력 그리고 자신의 재구조화된 지식으로 만드는 방법 등을 학습자 입장에서 안내하고 제시해줄 필요가 있으며, 시각적 이미지와 정보가 결합된 최적화된 교수-학습 설계물들이 지속적으로 개발되고 연구되어야 할 것이다[10].

## 2.3 디지털스토리텔링과 디바이스의 융합

### 2.3.1 교육과의 접목점

디바이스는 무한복제, 최소 의미소로의 분절, 다중적 의미로의 창조적 복합을 무한정 가능하게 한다. 따라서, 우리는 원형이야기를 통해 스토리텔링을 만들어 낼 수 있다. 세계적으로 킬러 콘텐츠(killer content)가 된 해리포터 시리즈와 반지의 제왕과 단군 신화를 바탕으로 한 태왕사신기도 마찬가지이다.



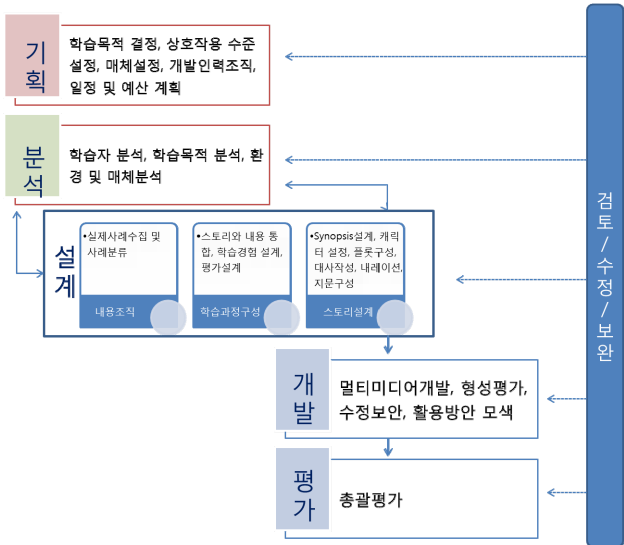
(그림 1) 스토리텔링 기획 모델

우리는 기획 모델을 통하여, 교육적 함의와 교육적 지속성을 얼마나 얻을 수 있는가를 살펴봐야 한다. 이러한 행위는 문화행위를 하면서 정보처리를 하는 것, 즉, 문화인지체계를 구성하면서 지식을 쌓는 것이라고 볼 수 있다. 즉, EFL 에 한계점을 어떻게 디지털스토리 텔링을 통해서, 연결, 교환, 전달의 의사소통으로 이어져 나갈 것인지 언어활동을 교수-학습 과정으로서 살펴볼 수 있는 감식안이 필요로 한 것이라고 할 수 있다[6][11].

### 3. 스토리텔링을 이용한 영어 어휘 학습

#### 3.1 교수-학습 설계방향

스키마 이론을 통해서 우리 인간이 서술 속에 내재하고 있는 서술의 구조를 활용하면, 담화 내용 뿐만 아니라, 시각적 청각적 객체를 주제가 부호화할 수 있다고 한다. 따라서 다음과 같은 스토리텔링 교수설계를 모델을 바탕으로 교수-학습설계를 하고자 할 때, 특히 설계 부분에서 기억, 이해, 산출의 과정을 도울 수 있는 이야기를 설계할 수 있을 것이다.



(그림 2) 스토리텔링 설계 모델

특히, 디지털 콘텐츠에서 감각언어표현과 감정 전이를 경험하게 하는 공간인이 기술의 발전을 통해 인지적 조화와 공감의 커뮤니케이션이 주가 된다는 부분은 변화는 학습의 동기와 학습의 지속성에 대한 연구와 관련성을 가지게 될 것이다. 따라서, 이를 위한 내용 설계가 필요하다[3][6].

이야기의 구조를 인식하고 있는 것이 이야기의 이해와 기억에 도움이 된다. 따라서, 이러한 이야기를

구성하는 기본적인 3 가지 구조 1)시간순서, 2)문제-해결구조, 3) 원인-결과구조를 바탕으로 이야기를 다시 재구성하여, 설계에 반영하고자 한다.

<표 2> 이야기의 구조에 따른 활용가능 이야기

	활용가능 이야기
발단-에피소트-결말 구조	‘복풍에게 간 소년’, ‘공주님의 구혼자들’, ‘마더 홀리’, ‘네 가지 질문’
문제-해결 구조	‘갈수록 태산’, ‘지혜로운 재판관’
원인-결과 구조	‘공주님의 구혼자들’, ‘살롬과 대못’, ‘골디락과 세마리 곰’, ‘지혜로운 재판관’, ‘흥부와 놀부’, ‘남자, 소년, 그리고 당나귀’

#### 3.2 디지털스토리텔링과 영어어휘학습의 전략

영어에서 문장과 구는 통사론의 규칙에 따라 단어로 분석되고, 단어는 형태론의 규칙에 따라서 더 작은 조각들로 구성된다. 이러한 형태론(Morphology)은 언어연구이 뿌리이자 열매라고 할 수 있다. 이렇게 분석된 언어는 의미자질과 성분분석과 원형의미로 분석될 수 있다[13][14].



(그림 3) 어휘의미 분석과 원형의미로 살펴본 예시 예를 들어서, 위와 같은 군대(army) 라는 메시지를 [Distance <=> Close], [Easy <=> Difficult], [Like <=> Dislike]로 크게 세 범주로 의미자질로서 분석하여 나눌 수 있다. 그 다음으로, 원형범주를 통하여 디바이스에 맞는 학습량을 시각화 및 디지털화할 수 있다. 곧, 인간의 의식과 인지과정에 부합되는 인터페이스를 구현할 수 있게된다[6]. 또한, 일방적인 메시지 전달이 아니라, 스토리텔링을 통한 상호작용을 위해서는 학습자들은 메시지를 통해서 감정을 느끼고, 이를 통해 학습자의 학습동기와 태도를 변화시킬 수 있어야 할 것이다. 이를 위해서는 스토리구성 뿐만아니라, 대상학습자에 대한 분석과 그에 맞는 지적동료인 캐릭터를 개발할 필요가 있으며, 앞서 살펴보았던 학습 배경의 상황을 학습에 잘 적용하기 위한 컨셉과 시놉시스가 잘 구성되어 있어야 할 것이다.



(그림 4) 스토리텔링소개와 캐릭터

위의 그림 4 와 같이 타겟연령층에 맞는 학습자 대상의 캐릭터를 개발하여 AIDMA의 원리를 이용하여 학습자가 흥미를 가지고, 의미있는 학습을 할 수 있도록 유도할 수 있다. 단순히 이성적인 학습을 통해 신념과 태도변화가 아니라, 시각적인 메시지를 통해서 감정을 느끼고, 학습자의 학습태도변화를 유도할 수 있는 것이다. 이를 통해서, 학습자가 단어와 이미지를 결합하여 학습할 수 있으며, 지식간의 상호연결고리를 확보할 수 있게 된다[15]. 이로서 어휘학습은 의식적인 학습형태를 벗어나 그림을 보고, 스스로 의미화하여 이해하는 형태의 학습이 진행될 것이라고 예상할 수 있을 것이다.

### 3. 결론

언어의 이해는 문화적 이해를 바탕으로 한다. 따라서, 이야기가 가지는 힘과 더불어서 문화인지체계를 구성하는지 안다면, 학습자들의 학습요구를 더 잘 예측하고 잘 적용해나갈 수 있을 것이다. 특히, 이야기는 과거의 원형스토리가 현재에도 꾸준히 변형되면서, 문화콘텐츠의 원형으로서 다양하게 활용되고 있다. 때문에, 교육적 가치도 높으며, 이를 활용한 설계방향은 기술의 발달과 더불어서 언어교육에 있어서 학습자들의 삶과 관련이 있으며, 이는 가치, 삶의 질서, 양식, 삶의 방식 등을 이야기를 통하여, 자신의 삶과 관련시키고, 풍부하게 이해할 수 있도록 학습할 수 있도록 하는 것이 중요하다. 이는 언어의 기능뿐만 아니라, 다양한 문화를 문학적 텍스트를 바탕으로 하여 이해함으로써 자신의 문화에 대한 성찰의 기회를 제공하기도 한다[2]. 따라서, 디바이스들과 스토리텔링이 융합되어 다양한 이야기를 창조하고, 문화적 측면과의 균형성을 위해서, 이야기가 시각적으로 구현될 수 있도록 다양한 심상기반과 결합된 연구가 요구된

다고 할 것이며, 어휘뿐만 아니라, 다양한 지식들이 콘텐츠의 형태로서 결합되어 장르를 불문하여 융합된 디지털 형태의 교수-학습의 형태로 발전되기 위한 확장된 연구와 개발이 시급하다고 할 수 있다.

### 참고문헌

- [1]유지호. “멀티미디어를 이용한 심상 기반 영어어휘 학습방법” 한국컴퓨터교육학회 추계학술대회, 2011
- [2]강지혜. “다문화 영미 그림책 활용 SIOP Model 에 기반한 어휘 활동을 통한 내용 및 언어 통합 연구” 고려대학교 석사학위 논문, 2011
- [3]허희옥외. “미래를 생각하는 e-러닝 콘텐츠 설계”, 서현사, 2007
- [4]라도삼. “디지털시대의 저작권: 공짜없는 세상”,
- [5]하야시 노부유키. “아이폰과 트위터는 왜 성공했을까?”, 학고재, 2010
- [6]박은정. “스토리텔링 인지과학 만나다”, 이담 books, 2010
- [7]박성익. “교육방법의 교육공학적인 이해”, 교육과학사, 2010
- [8]김현철. “기술 문화 윤리의 상호진화”, 2010
- [9]SERI 경영노트 “애플: PC 시대의 개척자에서 파괴자로” 제 111 호, 2011
- [10]유지호. “지식기반 사회에서의 시각통합교육” e-learning korea Conference, 2011
- [11]김정희. “스토리텔링으로 보는 콘텐츠 기획”, 한국외국어대학교 출판부, 2010
- [12]에릭 테일러. “스토리텔링 이야기활동 전래동화와 언어교육”, 한국문화사, 2007
- [13]스티븐핑거. “언어본능”, 동녘사이언스, 2008
- [14]최상진외. “언어이야기”, 경진문화사, 2004
- [15]김재희외, “광고심리학”, 커뮤니케이션북스, 2009