

MMORPG를 활용한 고등학교 영어 교수학습의 효과

원은 석

■ 학위 논문 내용

세계화 시대의 도래와 함께 다양한 국제 활동을 수행할 수 있는 인재의 필요성이 점점 높아지고 있다. 이에, 국제어인 영어의 필요성이 점점 높아지고 있으며 국내의 영어교육 수요를 충족시키기 효과적인 영어교육 방법에 대한 논의가 활발하게 논의되고 있다. 자연스러운 습득(acquisition)이 아닌 의도적인 학습(learning)이 요구되는 국내의 EFL(English as Foreign Language) 영어교육 환경에서는 학습자에게 영어 학습에 대한 지속적인 동기부여가 중요하다. 이를 위해 최근 교육과 흥미 두 가지 요소가 어우러진 매체인 에듀테인먼트(Educatainment) 콘텐츠가 많은 관심을 받고있다. 이 중, 새롭게 부상하고 있는 콘텐츠가 바로 MMORPG이다.

최근 정부의 지원 및 사회적 인식의 전환으로 인해 게임을 활용한 교육활동에 대한 관심이 점점 커지고 있다. 이러한 상황을 종합해 보면 향후 게임 활용 교육이 더욱 활성화 될 것이며, 영어교육 분야에서도 이러한 시도가 확산될 것으로 예측할 수 있다. 이에, 본 연구는 MMORPG를 영어교육에 활용할 수 있는 구체적인 방법과 그 효과성을 제시하고자 한다. 이를 위해 수원의 C 고등학교에서 실시한 연구수업을 바탕으로 MMORPG 활용 영어교육에 대한 구체적 방법을 제시하고 연구수업이 학습자의 읽기능력, 의사소통 이해도 그리고 어휘인지도 향상에 미치는 효과를 검증하고자 하였다.

선행연구 고찰을 통해 교육도구로써 MMORPG가 지니고 있는 속성을 CALL의 관점에서 논의하였다. 그리고 선행연구 고찰을 통해 살펴 본 이론적 배경 및 연구의 결과를 종합하여 MMORPG를 활용한 영어교육 방법에 대해 제시하였다. 더불어, MMORPG를 활용한 영어교육의 효과성을 검증하기 위해 실험반과 비교반으로 구성된 연구수업을 통해 수집된 질적, 양적 데이터 분석을 통해 본 수업이 학습자의 성취도와 정의적 측면에 미친 효과성을 제시하였다.

효과성 분석을 위해 목적에 따라 수업의 효과 검증, 수업의 지속효과 검증 그리고 수업의 정의적 효과 검증 이렇게 세 가지의 범주로 총 6개의 가설을 수립하였다. MMORPG활용 수업효과 검증을 위해 수업 전-후에 성취도평가와 어휘평가를 실시하여 그 결과를 분석하였고, 지속성을 파악하기 위해 수업 1달 후 수집된 각 집단의 중간고사 점수를 분석하였다. 그리고 정의적 효과를 살펴보기 위해 설문조사와 인터뷰

를 통해 학습자 의견을 수집하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다. 수업에 참여한 학습자의 읽기능력 향상에 대한 '가설1' 실험반이 비교반보다 통계적으로 높은 성취도를 보여 긍정되었고 학습자의 의사소통 이해도 향상에 대한 '가설2' 어휘인지도 향상에 대한 '가설3' 통계적으로 유의미한 차이를 보여 긍정되었다. 게임 활용 수업의 지속효과에 대한 '가설4' 경우, 실험반이 비교반에 비해 5점정도 높은 성취도를 보였으나 통계적으로 유의미한 차이가 검증되지 않아 기각되었다. 수업을 통한 효능감 향상을 묻는 '가설5' 수업의 효과를 인지정도를 묻는 '가설6' 모두 수업 전에 비해 수업 후 유의미하게 증가하여 긍정되었다.

본 연구는 읽기, 의사소통, 어휘에 대해서만 MMORPG 활용 영어교육의 효과성을 검증하였다는 한계점을 가지고 있다. 그리고 중위권 학습자를 선별 표집하였기 때문에 연구결과의 일반화가 어렵다. 하지만 일선 고등학교에서 학습자를 대상으로 MMORPG를 활용하여 실제 수업을 진행함으로써 MMORPG 활용 영어교육의 방법 제시와 효과성 검증을 시도했다는 점에서 의의를 찾을 수 있다.

MMORPG는 학습자에게 경험의 제공, 폭넓은 상호작용 제공, 다양한 교수방법과의 접목가능성 그리고 강력한 몰입성과 흥미도로 인해 영어교육에 활용될 수 있는 가능성이 매우 높다. 현재 게임 활용 교육에 대한 사회적 관심이 점점 뜨거워지고 있다. 정부의 지원, 학계의 관심, 업체의 참여가 맞물려 현재 새로운 시장이 열릴 가능성이 점점 높아지고 있다. 이에, 향후 게임 활용 교육에 대한 방법과 효과를 제시하는 연구의 필요성이 크게 높아질 것으로 예상된다. 본 연구는 연구자의 실무 경험과 다년간의 연구결과를 기반으로 작성된 것으로 향후 진행될 게임 활용 영어교육 연구 활성화에 이바지할 수 있을 것으로 예상된다.

원 은 석



- 2004년 08월 : 중앙대학교 영어교육과 졸업(학사)
- 2009년 08월 : 중앙대학교 영어언어학과 졸업(박사, 석박사 연계과정)
- 현재 : (사)콘텐츠경영연구소 부장(재직중)
한남대학교 시간강사(재직중)