영어어문교육 *제31권* 2호 2025년 여름
https://doi.org/10.35828/etak.2025.31.2.135

애니메이션을 활용한 반복의 통합적 접근에 관한 연구*

이연준
(대구교육대학교)

Lee, Yunjoon Jason. (2025). A study on the integrational approach to repetition and its application through animation. *English Language & Literature Teaching, 31*(2), 135-154.

This study explores the possibility of applying naturally occurring repetition from daily life to the EFL classroom. Five upper-intermediate English major university students were selected as participants. The material used was the 2009 American animated film *Up* (Docter & Peterson, 2009). Over a three-month period, participants engaged in integrational repetition training using newly selected expressions from the animation. After the training, they attempted to use these expressions in real-life conversations with friends, family members, or acquaintances. Participant A successfully integrated three out of four expressions through repeated use with a single conversation partner. Participant B began with a segregational approach, using two expressions with different people, but ultimately achieved integrational repetition. Participant C also used a segregational approach for three expressions, which were later applied naturally in the workplace. Participant D selected two expressions and used them in a group setting with two individuals, achieving full integration. Participant E remained at a segregational stage due to limited ability to initiate and sustain conversation. The findings suggest that integrational repetition in everyday life depends on conversational initiative. To make classroom repetition more integrational, instructional design should include the kinds of conversation strategies that participants developed and employed during their real-world interactions.

[repetition/integrational/segregational/conversation strategy, 반복/통합적/분리적/대화 전략]

* 이 논문은 2023학년도 대구교육대학교 교내학술연구비 지원으로 연구한 것임

I. 서론

일반적으로 비교 연구를 수행하기 위해서는 변수 통제가 전제되어야 한다. 예를 들어, 아동과 성인의 제2언어(L2) 습득을 비교하는 것은 이론적으로 타당하다. 동일한 목표 언어를 유사한 환경에서 학습하고, 연령만이 주요한 차이라면 비교가 가능하다는 논리가 성립하기 때문이다(Brown, 2014). 물론 이와 같은 비교 역시 연령 외의 다양한 인지적·사회적 요인이 작용할 수 있어 논란의 여지는 있으나, Brown의 견해에 따르면 일정 조건 하에서는 비교의 정당성이 확보될 수 있다.

그러나 비교 대상 간에 습득 언어의 종류가 다르거나, 학습 환경이 이질적인 경우, 비교의 타당성은 크게 떨어진다. 대표적인 예로, 자연스러운 환경에서 습득되는 제1언어(L1)와 형식적 교실 환경에서 배우는 L2를 직접적으로 비교하는 것은 방법론적으로 신중을 요한다. 그럼에도 불구하고, 이러한 비교 연구가 지속적으로 수행되는 이유 중 하나는 L1 습득의 자연스러운 통합적 특성이 교실 기반 L2 교육에 시사점을 제공할 수 있기 때문이다. 즉, L1 습득의 과정에서 나타나는 몰입, 상호작용, 정서적 연계 등의 요소들이 L2 교수법 개선을 위한 중요한 통찰을 제공한다고 보는 관점이 존재한다.

본 연구에서는 반복(repetition)이라는 활동이 교실내 에서와 교실 밖 일상에서 어떻게 작용하는지 검토하고자 한다. Bruno(2001)는 반복은 모든 학습의 첫 번째 원칙이라고 했다. 예를 들어, 읽은 이야기나 본 영화의 내용을 다른 사람에게 전달하거나, 발표를 앞두고 준비한 자료를 반복해서 확인하는 등의 활동은 일상 속에서 자연스럽게 반복을 수반한다. 이처럼 반복은 일상생활과 밀접하게 연결되어 있으며, 언어 학습 역시 이러한 반복의 흐름에서 예외가 아니다. 그런데 기존의 언어학에서 반복을 바라보는 관점이 다르다. 하나는 분리적(segregational)이고 다른 하나는 통합적(integrational)이다(Harris, 1998; Pablé, 2018). 기존의 생성 문법 같은 이론은 언어를 추상적인 구조나 규칙 체계로 보았고 실제 사용 맥락은 상대적으로 소홀히 다뤘다. 한편 최근의 기능주의 언어학, 담화분석, 사회 언어학, 인지 언어학 그리고 통합 언어학은 언어를 실제 사회적, 문화적 맥락 속의 의미 구성 활동으로 보며 언어의 여러 측면을 분리하지 않고 전체적으로 이해하려고 한다(Gautam, 2019). 그런데 기존의 문헌들을 살펴 보면 분리적인 방식의 반복이 주로 사용되는 것 같다(Choi, 2002; Roh & Lee, 2018). 통합적인 방식의 반복에 대해서는 목소리가 거의 들리지 않는다. 국내에서 영화를 활용한 통합적인 반복의 시도가 있기는 하였지만 통합의 범위가 포괄적이라기 보다는 주로 영화의 문맥에 한정된 점이 한계인 것 같다(Chung, 2023; Im, 2025; Lee, 2022). 다시 말하면 문맥의 사용은 좋은 접근이지만 개인의 경험은 소홀히 하였다는 뜻이다.

본 연구에서는 통합적인 방식의 반복의 효과를 위하여 애니메이션 *업*(*UP*, Docter & Peterson, 2009)을 이용하고자 한다. 애니메이션을 활용하는 이유는

EFL(English as a foreign language) 상황에서 가상적인 현실을 경험할 수 있게 해 주기 때문이다(Im, 2021; Rho, 2022). 다른 이유로는 피험자들에게 통합적인 환경을 제시하여 언어를 대상(object)으로 볼 것이 아니고 자연스러운 언어 사용을 권장하고 싶기 때문이다. 그러나 도구의 통합성과 학습의 통합성은 같다고 볼 수는 없다. 학습자가 무엇에 주목하느냐, 어떻게 참여하느냐에 따라 학습은 통합적일 수도, 분리적일 수도 있는 것이다. 한마디로 애니메이션의 사용이 통합적 학습을 보장하는 것은 아니다. 철저하게 학습자 자신에게 달려 있다고 볼 수 밖에 없다. 따라서 본 연구의 관심은 학생들이 애니메이션으로 반복적인 활동에 참여하였을 때 얼마나 통합적으로 처리할 수 있는지를 관찰하는 것이 될 것이다.

이 결과로 기대하는 효과는 크게 2가지이다. 하나는 언어는 살아있는 사회적 행위인데 교실에서는 죽은 것처럼 배우게 된 것에 대한 깨달음을 얻는 것이고, 둘째는 교육 현장은 인간 중심이고 감정과 맥락이 중요시 되어야 하므로 앞으로는 언어학의 영향력을 벗어나게 되기를 바라는 것이다.

II. 이론적 배경

1. 반복

Brown(2000)은 크게 3가지 측면에서 다음과 같이 반복의 중요성을 강조하고 있다.

> Repetition is a prerequisite for learning, providing the possibility of assimilating experience, committing it to memory, and thus also the basis for prediction. Repetition is pervasive in social life, oiling the waters of social interaction, from the micro level (the rhythm of conversational interaction punctuated by repeated units of speech, gestures, prosody), to the level of daily routine (the predictability across contexts of politeness routines, social rituals, mealtimes, work schedules), to the annual cycle, and the life cycle. Repetition of events, based on our cultural definitions of what constitutes “the same event” (such that we can recognize another instance of it as a repetition), provides a variety of kinds of meaning to our social and cultural lives. In the realm of language, repetition enters at the basic level of what constitutes a code. Although two examplars of a linguistic expression cannot ever be identical, on the basis of a code members of a linguistic community treat some features as critical and thereby some sequences as if they were the same. (p. 223)

첫째는 반복과 학습인데, 이때 반복은 경험을 내면화(assimilate)하고 기억에

저장하는 과정의 기초가 된다. 그리고 어떤 패턴이 반복적으로 경험이 되면 그 패턴을 예측할 수 있는 능력이 생기게 된다. 결과적으로 예측할 가능성이 높아지면 인간은 더 효과적으로 환경에 적응할 수 있게 된다. 둘째는 반복과 사회적인 삶이고, 이때 반복은 단순한 개별 행동의 반복이 아니라 사회적 상호작용에서 중요한 역할을 하게 된다. 예를 들면 대화의 리듬에서 특정한 말, 몸짓, 억양(prosody) 등이 반복되면서 원활한 의사소통이 이루어진다. 일상 속에서도 예측 가능한 패턴(예: 식사, 식사시간, 일과)이 정착되면서 사회적 질서가 형성이 된다. 이 뿐만이 아니라, 연간 행사나 인생의 중요한 이벤트(예: 명절, 생일, 결혼식)도 반복을 통해서 사회적 의미를 가지게 된다. 세 번째는 언어인데, 이도 반복을 기반으로 한다. 어떤 표현을 반복적으로 사용하면서 사람들은 그것을 같은 표현으로 인식을 한다. 예를 들어 “I love you”는 사랑을 표현하는 대표적인 문장이지만, 실제로는 상황과 감정에 따라 다양한 방식으로 발화될 수가 있다. 이러한 차이에도 불구하고 반복적으로 사용하게 되면 모두 사랑을 표현하는 말로 인식하게 되는 것이다. 실제로는 두 번의 발화가 완벽히 동일할 수 없지만 언어 공동체 내에서는 어떤 요소를 중요하게 여기고 이를 통해 의미를 공유하게 되는 것이다. “I love you”의 예를 가지고 설명을 하면 언어 공동체는 “I love you”의 다양한 변형을 허용하면서도 그 표현이 전달하려는 본질적인 의미, 즉 사랑의 감정이 변하지 않도록 받아들이는 것이다. 한 마디로 Brown(2000)은 반복이 자연스러울 때, 사람들은 거부감을 가지지 않는다는 것을 암시하고 있다고 사료된다.

Perregaard(2022)는 반복이 인간 활동 전반에서 핵심적인 역할을 한다는 점을 강조를 한다. 그는 반복 행위는 언어, 과학, 그리고 예술의 기초가 된다고 하였다. 언어는 말을 배울 때 반복을 통해 익히고 대화에서도 상대방의 말을 반복하거나 참조하여 소통을 한다. 과학에서는 실험을 반복하여 신뢰할 수 있는 결과를 얻고 패턴을 찾아내며 법칙을 수립한다. 그리고 예술에서는 음악에서의 리프(refrain), 문학에서의 반복적 표현, 미술에서의 패턴 등이 창작의 중요한 요소가 된다.

Perregaard(2022)는 한 발 더 나아가 반복은 인간의 생존과 문화적 인지적 발달에 필수적인 요소라는 점을 설명하고 있다. 예를 들면 사냥, 어업, 농업과 같은 생존 활동은 자연의 반복적 변화(예: 계절 변화, 해수면 변화, 생명체의 번식 주기)를 이해하고 활용하는 데 기반을 둔다고 했다. 이러한 패턴을 인식하려면 고도의 인지 능력이 필요하며 이는 인간이 반복을 통해 학습하고 숙달하는 과정과 연결이 된다는 것이다(Mandler, 2004; Tomasello, 2003).

Von Contzen 외(2024)는 인간의 행동에서 가장 기본적인 요소 중 하나는 반복이라고 했다. 반복은 단순한 되풀이가 아니고 인간이 세상을 이해하고 경험하는 방식에 깊이 스며들어 있으며, 특히 언어에서 중요한 역할을 한다는 것이다. 예를 들면 인간은 걸을 때도 한 발씩 번갈아 내딛으며 반복적인 움직임을 하고 대화를 할 때도 같은 표현을 여러 번 사용하며 의미를 강조한다고 한다. 한 마

디로 그들은 언어의 반복이 모든 반복의 중심에 있다고 보고 있다. 이것이 우리가 세상을 경험하고 이해하는 방식에 깊이 연결되어 있다는 것이다. 따라서 반복이 없다면 사람은 대화를 원활하게 할 수도 없고, 세상의 패턴을 이해할 수도 없게 된다. 마찬가지로 계절이 반복되면서 인간은 봄이 오면 꽃이 핀다는 것을 예측하게 된다. 언어에 있어서도 한 단어를 처음 들으면 익숙하지 않지만 여러 번 듣고 사용하다 보면 그 단어가 자연스럽게 우리 사고 속에 자리를 잡게 될 것이다.

Von Contzen 외(2024)는 반복에 대한 부정적 이미지를 기술하고 있는 것이 눈에 띈다. 왜냐하면 EFL 교실에서 사용하는 반복이 주는 이미지와 유사하기 때문이다. 그들은 반복이라는 개념은 전통적으로 부정적인 시각을 많이 받아왔는데 새로움이나 창의성 부족을 의미하는 개념으로 인식이 되어 왔기 때문이라고 한다. 대중 문화에서도 반복은 보통 창의성 부족을 나타내는 것으로 여기고 있다. 예를 들어 대중적인 음악이나 영화에서 반복적인 요소가 많이 등장하면 그것은 새롭지 않은 것으로 비판 받기 쉽다. 그들은 이를 극복하기 위한 방안으로서 통합적인 제안을 하고 있는데 이에 대해서는 3. 통합적 언어학에서 바라본 반복에서 자세하게 다루기로 하겠다.

2. 언어 연구에서 바라본 반복의 의미

사용기반 접근법(Usage-based approach)에서는 언어 학습이 실제 언어 사용을 통해 이루어진다고 보며 특히 반복이 핵심적인 역할을 한다고 할 수 있다(Bannard & Lieven, 2009; Javadi & Kazemirad, 2020). Bannard와 Lieven(2009)은 사용기반 관점에서는 재사용(reuse)과 반복(repetition)이 핵심이라고 주장한다. 언어 습득의 가장 기본적인 형태-의미 짝짓기는 정형화 표현(speech formula)으로 보고 있는데 이것이 나오려면 먼저 반복, 다음은 패턴 형성 마지막으로 재 사용의 순서를 거친다. 사용기반 접근법에서는 입력(input)이 제일 중요(Diessel, 2013; Ellis, 2006; Wulff, 2013) 하므로 반복이 강조되는 것은 의심의 여지가 없다.

Javadi와 Kazemirad(2020)는 반복이 언어 학습에서 핵심적인 역할을 한다는 점을 경험(experience)을 중심으로 기술하고 있다. 그들에게 입력은 반복적으로 듣는 과정이다. 어린아이들이 성장과정에서 자주 경어(polite language)를 듣는다. 예를 들어 “~주세요”라는 요청형 존대말을 듣는다. 그러나 인식은 하지만 그 의미를 정확하게 이해하지는 못할 것이다. 다음으로는 경험이다. 직접 사용하는 경험을 하는 것이다. 엄마가 아이에게 존대어를 가르치기 위해서 “~주세요”라고 하지 않으면 원하는 것을 주지 않는다. 아이는 처음으로 “~주세요”를 넣어서 요청을 하는 경험을 한다. 이 경험이 긍정적인 반응을 얻으면 아이는 더 많은 반복을 통하여 이 구조를 내면화 시키게 되는 것이다.

이번에는 맥락적 반복(context repetition)이 학습에 미치는 긍정적인 효과에 대해서 알아보자. 이것도 사용기반 접근법에 뿌리를 두고 있어서 반복과 경험을

중시 여긴다. Horst 외(2011)는 맥락적 반복이 유아의 어휘 학습에 미치는 영향에 대한 연구를 하였다. 그들은 맥락적 반복이 효과적인 이유에 대해 첫째, 같은 이야기 속에서 같은 단어를 반복적으로 접하기 때문이라고 했고 둘째, 맥락적인 단서의 역할이 있기 때문이라고 한다. 다시 말하면 같은 이야기 속에서 같은 단어를 반복해서 들으면 어린이들은 이야기의 흐름과 시각적 단서(예, 그림) 등을 통해 단어의 의미를 자연스럽게 유추하게 되는 것이다. 셋째, 맥락적 반복은 빠른 기억과 장기 기억에도 긍정적인 효과가 있기 때문이다. 그들의 연구 결과에서 어린이들이 같은 이야기를 반복해서 들었을 때 즉각적인 기억과 나중에도 기억을 잘 한 것으로 나타났다. 단어의 빈도도 반복과 관련이 있지만 맥락 속에서의 반복이 어휘 습득에 더 효과적이라는 것이 의의가 있다고 하겠다. 다만 이 연구가 어린이를 대상으로 하였지만 성인도 맥락적 반복이 당연히 효과가 있다.

3. 통합적 언어학에서 바라본 반복

통합주의 언어학은 1970년대 후반부터 1980년대 초반까지 영국 옥스퍼드에서 형성 되었다. 기존의 언어학 이론을 분리주의적이라고 부르며 이에 반대하는 입장에서 통합적인 언어 연구를 제안한 것이다. 이 연구에서는 언어 연구는 일반인 지향적(lay-oriented)이어야 한다고 주장을 한다. 다시 말하면 언어 이론이나 의사소통 이론에서 발생하는 문제점을 피하려면 언어 연구가 전문가 중심이 아니고 일반 사람들이 언어를 실제로 사용하는 방식에 초점을 맞춰야 한다는 것이다(Pablé, 2018).

이런 관점을 바탕으로 Harris(1998)는 반복은 통합적인 시각에서 봐야지 분리적으로 보아서는 안된다고 주장한다. 그의 주장에 따르면 언어는 다양한 요소들이 통합이 되어 만들어지는 결과물이 다양한 요소들은 개인의 경험, 사회적 관습, 물리적 환경 등 매우 다양하다. 그는 기존의 언어 이론에서의 반복을 부정을 하였다. 그에 따르면 전통적인 언어관에서는 반복이란 동일한 기호(sign)나 단어(word)를 동일한 의미로 재생산하는 것을 의미한다. 따라서 기존의 언어 이론에서는 동일한 요소가 단순히 재생산되게 되는 것이다.

한편 통합주의 언어학에서의 반복은 재생산이 아니고 새로운 맥락에서 의미가 재통합(reintegration)이 되는 것이다. 예를 들어 A가 “여기 무척 춥네”라고 하고 B가 “여기 무척 춥네”라고 반복을 하는 것은 서로 다른 의도를 가지게 된다. A가 단순한 사실을 진술을 한다고 했을 때 B는 동의를 표현하거나 때로는 여름이라면 방의 에어콘을 줄여달라는 간접적인 요청이 될 수가 있다. 이와 같이 언어적 반복이 기계적인 재사용이 아니고 새로운 맥락과 결합하여 새롭게 통합되는 것이다.

Perregaard(2022)는 사람들이 서로 상호작용을 할 때, 서로에게 질문을 할 때, 과거 시간과 관계를 맺을 때, 기존의 기호를 의심하거나 새로운 물질적 형태를

창조할 때 반복의 개념에 의존하게 된다고 말한다. 반복이라는 개념은 인간이 신체를 가진 존재로서 자연 환경에 어떻게 뿌리내리고 있는지 설명하는 중요한 문제들을 기술하고 해석할 수 있는 수단을 제공한다는 것이다. 기존의 언어 이론(예: 구조주의, 생성문법)에서 말하고 있는 반복은 기계적인 재사용이라는 주장을 뛰어 넘어 새로운 맥락에서 재구성되는 행위라고 말하고 있다. Taylor (1997)는 반복의 개념을 넘어서 통합 언어학, 특히 Harris(1980, 1987)의 언어 철학은 기존보다 훨씬 넓고 현실적인 관점을 가진다고 말한다. 기존의 언어철학은 언어를 과학처럼 다루려는 경향이 있었는데 Harris(1980, 1987)는 그런 시도를 넘어서 언어가 실제로 사용되는 방식에 주목한다고 주장을 하였다. Taylor(1997)에 따르면 Harris(1980, 1987)는 이론적 개념이 아닌 실제 언어 사용을 문제 삼기 때문에 문법 규칙이 무엇인가 보다는 왜 사람들이 어떤 문장을 문법적으로 느끼는 가와 같은 문제에 관심을 보이면서 실제 언어적 삶을 성찰하는 것이 언어학이 나아가야 할 방향이라고 본 것이다.

III. 설계

1. 배경 및 연구 목적

실생활에서의 반복은 학습자에게 거의 저항 없이 수용되지만, 교실 환경에서의 반복은 학습자들로 하여금 회피 혹은 기피의 태도를 유발하는 경향이 있다. 이는 전자의 반복이 일상적인 의사소통과 사회적 상호작용 속에서 자연스럽고 기능적으로 발생하는 반면, 후자의 반복은 언어 학습이라는 목적 하에 인위적으로 설계된 활동으로 인식되기 때문으로 해석된다. 통합적 언어학이나 사용기반 언어학에서는 반복이란 의도적인 반복 학습이 아니라 사회적 맥락에서 자연스럽게 일어나는 반복 경험을 의미한다(Harris, 1998; Tomasello, 2003). 예를 들면 쇼핑, 놀이, 식사 등과 같이 반복되는 사회적 맥락에서 유사한 구조가 반복이 되고 이를 어린이들은 습득을 하는 것이다.

본 연구에서는 이와 같은 사회적 맥락을 고려하며 반복을 활성화 시킬 방법을 제안하려한다. 피험자들에게 영화에서 배운 표현들을 사회로 가지고 나가서 자연스런 반복이 발생할 수 있는 전략을 만들게 할 것이다. 연구 질문은 다음과 같다.

첫째, 결국 자연스런 반복을 이끌기 위해서는 필요한 요소들은 무엇인가?
둘째, 반복은 횟수를 통해서 인식하는 것인가 아니면 효과를 통해서 인식하는 것인가?
셋째, 영화가 통합적인 반복을 이끄는 도구가 될 수 있는가?

2. 교재

교재는 2009년 개봉한 미국의 애니메이션 코미디 드라마 모험 영화 *업*(*Up*, Docter & Peterson, 2009)이다. 주인공인 Carl과 Russel의 활약 속에서 보이는 유머스러운 표정 및 행동 그리고 때로는 마음을 울리는 감동적인 이미지 등이 피험자들이 사회에 나가서 대화의 주제로 사용할 소재로 적절하다. 이런 점들이 본 연구가 추구하는 바와 가깝다고 본다. 기존의 언어 중심교육, 다시 말하면 언어를 대상으로만 바라보는 경향을 자제하고 자연스런 언어 사용에 관심을 보여 상황, 맥락, 문화, 감정 등이 통합적으로 작용하는데 *업*이 적절한 역할을 해 줄 것으로 기대를 한다.

3. 피험자

피험자는 영어 실력이 중상인 영어를 전공한 대학생 5명이다. 토익 점수로 모두 800점 이상을 받은 학생들이다[1]. 이 연구에서 중상 이상의 영어 실력자를 필요로 하는 이유는 다음과 같다[2]. 애니메이션이 구어적 표현이 많고, 애니메이션에 나오는 표현들을 교실밖에서 자신과 상대에게 반복적으로 사용하려면 중상 이상의 실력이 필요해 보인다. 또한, 애니메이션에 등장하는 표현을 교실 밖 실제 상황에서 자발적으로 사용하며 자신과 상대의 발화를 반복해내기 위해서는 중상 이상의 언어 숙련도가 요구되는 것으로 보인다.

더불어 피험자가 다른 사람과 대화의 소재로 표현들을 분리적. 혹은 통합적으로 사용할 수 있어야 하기에 이러한 활동을 수행하기에는 영어 실력이 중상은 되어야 할 것으로 판단된다

4. 절차

사례 연구는 3개월동안 주 1회, 총 12회를 하며 일주일에 한 번씩, 한 번에 1시간~1시간 30분 정도의 수업을 통해 진행되었다. 수업은 주로 토의와 이야기 형식으로 진행되며 이는 본 연구가 자연스런 반복을 유도하려는 목적과 잘 부합된다. 본 사례 활동에서의 절차는 특이한 점이 있다. 먼저 교수자 자신이 원하는 표현을 가지고 대화를 이끌며 반복을 유발시키는 시도를 한다(부록 참조). 그 다음 피험자들이 각각 한 차례 씩 그들이 좋아하는 표현들을 가지고 반복을 유발시킨다. 따라서 모든 참여자들이 표현을 가지고 대화를 이끌어 반복을 자극하는 시도를 하게 되는.것이다. 이런 관점에서 절차는 다음과 같다.

첫째, 관련된 장면과 대본을 보며 포괄적인 시각을 취하도록 유도한다. 포괄

---

[1] 피험자들이 구체적인 점수를 밝히기를 꺼리기 때문에 800점 대로만 소개를 한다.
[2] 연구자의 경험을 근거로 판단을 한 것임.

적인 시각이란 언어 학습적인 시각을 벗어나 인문적인 시각을 갖는 것을 말한다. 언어가 사용되는 맥락과 그것이 담고 있는 문화적 인간적인 의미를 파악하는데 중점을 둔다. 다시 말하면 사용된 언어가 담고 있는 삶의 이야기를 하고 싶다는 뜻이다. 이 과정에서 삶의 이야기는 반복적으로 일어나게 된다.

둘째, 교수자는 삶의 이야기와 해당되는 언어와 형태-의미 짝짓기(form-meaning pairs)가 일어나도록 유도를 한다. 삶의 이야기를 하게 되면 언어는 암묵적으로 배우게 될 것이다. 그러나 언어 학습은 결국에 가서는 명시적이 되어야 효과를 볼 수가 있기 때문에 형태-의미 짝짓기는 중요해 보인다(Ellis, 2006). 그리고 형태-의미 짝짓기는 영어 표현을 화용론적으로 우리말과 맞게끔 옮기게 될 때 명시적인 학습이 이루어진다(Bonandrini 외, 2023).

셋째, 교수자는 피험자들에게 선택한 표현들, 반복을 이끌어 낼 대화 전략 등을 대화 상대 보고서로 작성하게 한다. 이 보고서는 다른 피험자들에게 공유되어 상호 피드백을 받게 한다.

지금까지 절차는 교수자의 역할이며 동시에 교수자가 주관한다. 피험자들은 이와 같이 정교한 절차를 만들어낼 수는 없다. 그들이 수행하는 절차는 다음과 같다. 모든 피험자는 동일한 절차를 따른다.

첫째, 관련된 장면에서 소개하고 싶은 표현을 고른다.
둘째, 다른 피험자들에게 자신이 왜 이 표현들을 선택하였는지 이유를 밝힌다.
셋째, 다른 피험자들은 표현 선택의 근거에 대해 피드백을 제공하되, 해당 피드백은 발표자 개인에게만 전달되며, 그는 이를 개별적으로 참고한다. 피드백 내용은 공개되지 않는다.
넷째, 한 피험자의 발표가 끝나고 나면 그가 반복을 이끌어낼 대화 전략을 보고서에 소개를 한다.
다섯째, 수업 후, 피험자는 자신이 선호하는 표현을 선택하여 교실 밖에서 실제 대화를 시도하고, 이 과정에서 표현의 반복 발생을 체험한다.

5. 평가

본 사례 연구에서는 피험자들이 사례 활동에서 훈련한 것들을 실제 생활에서 어떻게 자연스런 반복을 유발시키는 지를 살피는 것이다. 그리고 이를 위하여 그들에게 주어진 틀은 선정한 표현, 선정한 이유, 상호작용을 한 대상, 그리고 소요한 시간이다. 선정한 표현은 언어지식에 근거한 것인지 또는 다른 사람들과 공유하고 싶은 세상지식에 근거한 것인지로 나뉘게 될 것이다. 선정한 이유가 지식의 근거를 대변해 줄 것이다. 상호작용의 대상이 누구인 가에 따라서 언어지식이 목적인지 또는 세상지식이 목적인지 확인할 수 있는 요소가 될 것이다. 마지막 소요한 시간은 실제 대화에서 선정한 표현을 몇 번 반복했는지

일일이 셀 수가 없어서 대신한 것이다. 짧은 시간을 사용했다면 반복도 줄어들 것이고 상대적으로 길면 반복의 횟수도 증가할 것이다. 마지막으로 간단한 설문조사를 시행할 것이다.

Ⅳ. 결과 및 분석

1. 피험자 A의 전략

A가 선정한 표현은 모두 4개이다. A의 대화 상대는 한 사람은 미국 원어민 50대 남성이고 한국에서 초등학교 영어 교사로 재직을 한 경험을 가지고 있다. 대화 진행 순서는 첫째, 선정한 표현이 나오는 장면을 원어민에게 설명을 해 준다. 둘째, 영상이나 사진을 보고 해당 장면의 대본을 함께 읽어 본다. 셋째, 피험자 A가 마음에 드는 표현을 먼저 이야기하고 원어민의 의견을 들으면서 대화를 진행 했다. 구체적인 절차는 다음과 같다.

표 1
피험자 A의 표현 선택 및 사용 절차

표현(4개)	선정이유	대화시간(1시간) 및 상호작용
Cross (something)	Carl이 지속적으로 거절을 하는데도 Russell이 cross (something)을 반복적으로 사용한 것.	Russell이 사용한 cross (something)에는 흥미 없어 하고 수다스러운 그의 모습에 흥미를 느꼈음.
It's called: See who can be quiet the longest.	Russell이 수다스러운 것이 싫어서 Carl 이 생각한 게임이라서 흥미로웠음.	원어민은 Russell이 수다스럽다고 생각했기 때문에 재미있어 했음.
Cool! My mom loves that game	Russell이 Carl의 예상과 달리 엄마도 이 게임을 좋아했다고 언급한 부분이 좋았음.	원어민은 이 대화를 결정타(punch line)이라고 하였음.
Phyllis isn't my mom.	Russell의 새로운 모습, 슬픈 모습을 소개하게 되어서.	Russell은 아직 이혼이 무엇인지 몰라서 Phyllis의 존재를 받아들이는데 어려움을 겪는 것이 마음 아픔.

표 1에서 피험자 A는 4개의 표현을 선택하였는데 3개의 표현에서 원어민과 재미있는 대화를 나눴다. A가 꺼낸 표현들이 대화를 이끌어내는데 성공을 하였다. 3개의 표현이 감정적인 면들을 밑바탕에 깔면서 대화에서 공감을 얻어내는데 성공을 한 것이다. 그런데 그가 소개한 첫 번째 표현은 원어민과의 대화에서 흥미를 유발시키지 못하였다. 그러나 A가 선택한 이유를 표-1에서 읽어 보면 어린이인 Russell이 반복적으로 "cross"를 활용하여 Carl의 환심을 사려는 노력을 소개하고 싶어했던 것이다. 따라서 피험자 A는 3개의 표현에서 분리적인 접근보다 통합적인 접근을 택했다고 하겠다.

2. 피험자 B의 전략

B가 선정한 표현은 2개이다. 첫 번째 표현은, 상대 역할을 맡은 사람이 50대의 영어학원 여성 강사라는 상황에서 사용되었다. 이 선생님은 영문학을 전공하고 초등, 중등학생들 문법을 가르치고 있다. 두 번째 표현은 40대 영어 전공 교수로서 어릴 때 미국 거주 경험을 한 원어민 수준의 회화력 소유자이다. 다음은 이에 대한 절차이다.

표 2
피험자 B의 표현 선택 및 사용 절차

표현(2개)	선정이유	대화시간(각 30분) 및 상호작용
Ready as I'll ever be	쉬운 듯 하지만 생소하고 입에 안 붙는 표현이라서	I'm as ready as I will ever be이라고 해야 표준적인 표현이라 지나치게 구어적인 형태는 직업상 받아 드리기 어려움.
I'm stuck with you.	Stuck이 긍정적으로 동시에 부정적으로도 사용이 되는 것이 흥미로움.	이 표현이 사용되는 다양한 문맥과 쓰임에 대해 강의를 해 줌. 그런데 부정적인 의미, 또는 어쩔 수 없는 상황에 잘 사용된다고 함.

피험자 B가 선택한 표현들은 감정에 기반을 두고 있지 않다. 첫 번째는 문법적으로 맞는 문장인지 아닌 지가 상대와의 주제가 되었다. 마침 상대가 문법을 지도하고 있기 때문에 소개받은 문장에 대한 자신의 의도를 명확하게 말함으로써 대화는 성공적으로 해 냈다. 소재는 언어적인 냄새가 강하게 풍기는 것이었지만 대화는 정보를 교환하는 것으로 맞춰서 대화의 소재로 적합했다고 본다. 두 번째 표현은 문법이 아니고 사용에 대한 정보를 요구한 것이다. 상대가 이런 소개를 하기에 적합한 사람이어서 거의 30분을 써가며 자신이 알고 있는 정보를 말할 기회를 얻게 된 것이다. 이것도 대화를 성공으로 이끌었다고 하겠다.

여기서 흥미로운 것은 피험자 B의 대화 상대자의 선택이다. 자연스런 대화의 소재가 아니었음에도 불구하고 적절한 상대자를 만나서 즐거운 대화를 이끈 것이다. 이런 점에서 보면 소재가 분리적이라 하더라도 쌍방의 관심이 일치하면 통합적으로 이끌 수 있는 것 같다.

3. 피험자 C의 전략

피험자 C는 3개의 표현을 선정하였다. 대화 상대는 영어 공부를 하고 싶어하는 30대 후반의 직장인이다. 대화 진행 순서는 선정한 표현을 사용해 본 다음, 영화 장면과 함께 의미를 설명해 주었다. 다음은 이에 대한 절차이다.

표 3
피험자 C의 표현 선택 및 사용 절차

표현(3개)	선정이유	대화시간(각5분) 및 상호작용
Do the locals consider Muntz the bee's knees!	The bee's knees라는 표현이 귀엽고 뜻이 좋아서	상대가 승진을 하여 이 표현을 사용하였고 그 후로도 서로 보면 사용함.
Are you in need of any assistance today, sir?	Can/May I help you?와 다른 표현이라서	여러 차례 반복한 후 B에게 반대로 자신에게 근무하면서 사용해 보라고 요청
There. I said it.	의미를 유추하기 어려워서	상대에게 지도를 한 후 '나도 이거 이해하기 어려웠어. There I said it' 이렇게 응용

표 3을 보면 선택한 표현들이 모두 언어 학습과 관련된 것들이다. 감정을 주고 받을 정보는 아니다. 첫 번째 문장에서는 "the bee's knees"라는 관용표현을 대화의 소재로 사용하였고 두 번째는 문장 전체를 대화의 소재로 세 번째는 "There. I said it."을 대화의 소재로 사용하였다. 대화를 한 시간도 불과 5분씩에 불과 하였다. 철저한 분리적 접근 방식을 택한 것으로 사료된다.

그런데 대화 상대자가 같은 직장 동료이다. 표현 하나하나가 직장 생활에서 사용 가능한 것들이어서 대화가 끝나고 근무 시간에 농담삼아 사용할 기회가 종종 있었다고 한다. 이렇게 반복이 일어나면서 학습 효과도 있었지만 감정적으로 상호작용도 일어나서 통합적인 접근으로 변신이 가능해 졌다. 이 경우도 분리적 접근에서 통합적 접근으로 이동된 좋은 예라고 하겠다.

4. 피험자 D의 전략

피험자 D는 2개의 표현을 선정하였다. 대상은 첫 번째 표현은 대학 동기들 2명이었고 두 번째 표현은 아빠와 한 번 그리고 비 영어전공 친구와 한 번 대화를 하였다. 결과는 다음과 같다.

표 4
피험자 D의 표현 선택 및 사용 절차

표현(2개)	선정이유	대화시간(각2분) 및 상호작용
That's the bee's knees.	재미있는 표현이라 상대와 대화하기 적합한 주제로 판단	카카오톡으로 대화. 종종 영어 표현으로 이런 대화를 함.
No backing out.	일상에서 자주 사용하는 의미라 상대도 필요할 것으로 인식.	산보를 저녁마다 하기로 되어 있는데 가지 않으면 이 표현을 사용하여 가게 만듦(아빠) 쇼핑몰에서 가방을 생일 때 사주기로 약속해서 사용해 보았음(비영어전공 친구)

표 4를 보면 피험자 D가 선택한 표현들은 모두 분리적인 성격이 강하다. 그

런데 대화에서 사용하게 되었을 때는 학습적인 성격보다 실제 생활적인 성격이 강하게 나타나 통합적인 접근으로 바뀌었다. 예를 들면 “That’s the bee’s knees”는 톡으로 친구들과 영어 학습을 할 때 사용되었다. 친구들과 톡으로 소개하고 싶은 표현들을 공유하며 즐거운 시간을 보냈다고 한다. 불과 2분 정도만 대화를 하였지만 학습보다는 친목을 위한 모임이었다. “No backing out”은 아빠에게 가르쳐 준 다음 아빠가 산보를 가지 않으면 피험자 D가 사용하여 아빠를 움직이게 만들었다. 이 표현을 가지고 일상 생활에 적용을 하였으니 당연히 통합적인 방향으로 간 곳으로 볼 수 있다. 다음의 친구와의 쇼핑에서도 실제로 백을 사며 “No backing out”을 사용 하였기 때문에 발화행위(speech act)의 자격을 갖추었으며 통합적이라고 하겠다.

피험자 D도 피험자 B와 C처럼 학습적인 관점에서 선택한 표현들을 가지고 대화의 소재로 사용하였다. 친구들과 톡으로 표현을 소개한 것은 학습을 위한 것이었는데 결과적으로 친구들과 즐거운 시간을 가질 수 있었다. 아빠와는 건강을 위한 습관으로 발전 시켰고 쇼핑에서 친구와 가방을 구매하면서 적재 적소에 의도한 표현을 사용하여 통합적으로 반복을 발전시켰다. 피험자 D의 기지와 재치가 잘 보인 상황이었다고 하겠다.

5. 피험자 E의 전략

피험자 E는 4개의 표현을 선정 했다. 대화 대상은 남동생으로 영화 자막 없이 대사를 이해하는 것에 익숙하고 영상 시청을 통해 영어 듣기와 말하기를 연습하는 데 흥미를 가지고 있다고 소개를 하였다. 결과는 표 5와 같다.

표 5
피험자 E의 표현 선택 및 사용 절차

표현(4개)	선정이유	대화시간(각5분) 및 상호작용
Clear one’s name	간단한 형태지만 의미가 어려워서 가르쳐 주고 싶었음.	맥락과 상황이 주어지자 빠른 의미 파악
What do you say to~/take A as B	상대의 의견 묻고 반응 확정하는 표현이 인상적	집을 팔기 싫은 Carl의 행동을 보며 표현에 대한 인식을 함
We are on our way, Ellie.	Ellie가 세상을 먼저 떠난 것을 잊지 못하는 Carl. 감동적인 인상 때문	Carl이 Ellie의 사진을 보며 ‘여보, 우리 함께 떠나요’의 장면을 인상적으로 받아 드림.
A billion transfers to get back	재치 있는 과장법	A billion transfers와 bus fare를 연결 시켜주니까 쉽게 학습

피험자 E는 4개의 표현을 사용하였다. 여기서도 예외 없이 동생에게 영어 표현을 가르치려는 의도가 역력히 드러났다. 첫 번째와 두 번째 그리고 네 번째 표현은 동생이 표현의 의미를 이해한 것에 완연한 목적이 있었다. 분리적인 접근법으로 상대와 대화를 한 것이다. 그런데 세 번째 표현은 언어 지식은 필요

하지 않았고 처음부터 Carl의 Ellie에 대한 사랑을 애기하고 싶었던 것이다. 동생도 Carl과 Ellie의 부부의 정을 인상적으로 느낀 모양이다. 피험자 E는 이 장면을 위하여 애니메이션의 관련된 영상을 보여주면서 감정을 전달한 것이다.

다른 피험자들과 달리 피험자 E는 분리적 접근과 통합적 접근을 모두 사용하였다. 재미있는 것은 언어 지식을 알려 주고 싶은 곳에서는 분리적 접근을 사용하였고 세상 지식을 알려 주고 싶은 곳에서 동영상까지 이용하여 통합적인 접근을 활용을 하였다는 점이다.

6. 피험자들의 소견

사례 활동에 참여한 피험자들에게 통합적인 반복의 효과에 대해서 물었다. 결과는 다음 표 6과 같다.

표 6
피험자들의 전략 자체 평가

피험자	소견
A	선정한 표현을 상대가 관심 없어 할 때는 대화를 잇기가 어려웠다. 결국 상대가 흥미 있어 할 경우라면 반복의 효과는 그 무엇보다 강할 것이라 믿는다.
B	대화의 상대자가 누구인지에 따라서 반복 학습에 영향을 주는 것 같다. 상대가 어떤 반응을 보였을 때 이에 대한 답변들이 반복을 자극했기 때문이다.
C	호기심을 자극하는 표현이라면 궁금증 때문에 관련 대화를 몇 마디 더 하게 되어 반복을 유발 시킬 수 있었다.
D	준비한 상태로 대화에 참여를 하기 때문에 반복은 필수적이다. 대화 후에는 언어와 일상에서의 상황 그리고 영화 장면까지 세 가지가 모두 머리에 남게 되었다.
E	남동생이 반복을 얼마나 잘 하였는지는 모르지만 최소한 나는 반복의 효과를 느끼고 있다. 다만 영어 학습만을 위한 대화를 한 것 같아 안타깝다.

피험자 A는 대화는 결국 참여자들 사이의 공통분모가 있어야 가능하므로 자신이 선정한 표현을 상대가 좋아할 것이라는 장담은 금물이라고 했다. 여러 가지 표현을 준비하여 이 중에서 상대와 관심이 일치하는 것을 골라야 한다는 것이다. 대화의 장으로 나가는 것은 예상외로 쉽지가 않았다고 했다. 피험자 B는 상대와 이견을 보였을 때 반복할 기회가 많아졌다고 했다. 피험자 C도 피험자 A처럼 대화 상대자가 누구인지가 반복에 영향을 주었다고 한다.

피험자 D는 중요한 말을 하였다. 대화에 참여하려면 즉흥적으로 하는 것이 아니고 해야 할 말을 준비하는 과정이 있으므로 이미 반복은 성립이 되었다고 언급했다. 실제로 통합적인 접근법[3]과 가장 가까운 말을 하였다. 피험자 E는

[3] 통합적인 접근법을 교육에 적용한 사례가 담긴 저서들을 소개하면 다음과 같다. R. Harris(1998)의 *Introduction to Integrational Linguistics*, Gee (2014)의 *An Introduction to Discourse Analysis*, van Lier(2004)의 *The Ecology and Semiotics of Language Learning*, 그리고

비교적 소극적인 말을 한 것 같다. 자신이 대화에 능숙하지 못하여 무슨 말을 해야 좋을 지 몰라서 어쩔 수 없이 영어 문법에 관한 말을 하게 되었다고 하였다.

요약하여 보면 피험자들은 대화는 상대자가 중요하므로 어떤 소재를 끌어내느냐가 중요하다고 보고 있다. 결국 교실에서의 반복은 홀로 하는 것이지만 일상에서의 반복은 상대에 영향을 받지 않을 수 없다고 본 것이다.

V. 결론

본 연구에서는 교실에서의 반복을 위한 활동은 일상에서 경험하는 반복과 완연하게 다르다고 보았다. 전자가 분리적이라고 한다면 일상은 통합적인 것이라고 본 것이다. 구체적으로 말을 하자면 교실은 오직 언어에 집중하고 있는 반면 일상은 언어 외적인 요소도 고려하고 있는 것이다.

이런 차이를 피험자들이 얼마나 느끼고 있는 가를 확인하기 위해 영화를 활용하였다. 영화는 가상적인 하나의 세계를 제공하고 있기 때문에 통합적인 요소를 들여다 볼 가능성이 높은 곳이다. 특히 EFL 상황처럼 영어를 사용할 수 있는 생활이 존재하지 않는 곳에서 영화는 간접적으로 나마 하나의 세계를 제공해 줄 수 있는 매체임에는 틀림이 없다. 다만, 영화 자체가 곧바로 통합적인 도구로 기능하는 것은 아니다. 통합적인 접근이 가능하려면, 영화의 적절한 활용 방식이 함께 이루어져야 한다.

영화를 활용하여 교수자는 반복에 대한 통합적인 접근법을 시도를 했다. 피험자들에게 의식적으로 반복을 강조하지 않고 영화, 즉 애니메이션에 나오는 공유하고 싶은 표현들을 가지고 통합적인 접근을 시도한 것이다. 표현을 통해서 교수자 자신의 경험을 이야기 하고 피험자들도 각자들의 경험을 얘기하며 즐기는 시간을 가진 것이다. 피험자들이 눈치채지 못하게 조심스럽게 가르치고 싶은 표현들을 꺼내 들고 표현과 관련된 내용과 특히 경험들을 공유한 것이다.

수업을 종료하고 나서 피험자들이 좋아하는 표현을 가지고 밖에 나가서 대화를 해 보라고 하였고 이 과정에서 반복이 얼마나 많이 발생하는지를 체험하라고 하였다. 교수자의 의도는 피험자들이 분리적인 접근법을 사용할 것인지 아니면 통합적인 접근법을 사용할 것인지를 관찰하려는 것이었다. 물론 피험자들은 분리적이니 통합적이니 하는 용어는 전혀 모른다. 그들은 대화를 해서 반복을 여러 차례 시도하는 것만 과제로 알고 있을 뿐이다. 사례 활동 세션에서는 교수자와 피험자 모두 표현을 활용한 대화 시도를 진행하였으며, 이 경험을 바탕으로 피험자들의 실제 대화 능력 향상을 기대할 수 있었다.

결과에서 피험자 A는 자신이 택한 4개의 표현 중에서 3개는 대화가 잘 되고

Tomlinson(2003)의 *Developing Materials for Language Teaching* 등을 추천한다.

반복도 여러 차례 경험하게 된 점을 깨닫고 반복 활동은 대화 상대자가 중요하다는 것을 알게 되었다. 나머지 1개는 상대가 관심 없어 해서 대화도 중지되고 반복도 체험하지 못하게 되었다. 피험자 B는 2개의 표현을 선택하였다. 하나는 문법이고 다른 하나는 어법에 관한 것이었다. 대화 상대자는 각각 문법과 어법에 전문가들 이었다. 대화가 간단할 줄 알고 있었는데 의외로 하나당 30분 가량 소요가 되었다. 서로가 교수 경험들이 있기 때문에 자기 학생들 사례를 들어가며 대화를 하였고 어법은 미국에서의 사례를 들며 대화가 진행되었다. 피험자 B는 이 시간을 통하여 즐거운 대화를 가진 것이 제일 유익했다고 말을 했다. 반복은 그 다음이라고 말을 한다.

피험자 C는 주목할 만한 사례로 간주될 수 있다. 대화 시간은 불과 5분이었다. 세 개의 표현을 5분씩 사용하였으니 모두 15분도 안되는 시간으로 대화를 마친 것이다. 표현을 가르치는 분리적인 접근법의 전형이다. 그런데 이 두 사람은 직장이 같아서[4] 2개의 표현을 일상에서 사용할 기회가 종종 있었다. 무심히 배운 표현이 그들의 생활에서 자주 쓰이자 두 사람은 교감을 형성하게 된 것이다. 한마디로 분리적으로 시작하여 통합적으로 끝낸 멋진 경우이다.

피험자 D는 놀랍게도 반복에 대한 현실적인 '정의'를 내려 주었다. 그녀가 대화 준비를 함으로서 경험하게 된 반복, 친구들과 어울리는 과정에서 경험한 반복, 아빠와의 생활에서의 약속을 하게 해 준 반복 등 생활을 위한 반복이 피험자 D가 보여준 반복이다. 가장 통합적인 접근을 하였다.

피험자 E 또한 우리에게 시사하는 바가 있다. 교실에서의 반복은 홀로 언어를 기억하는 행위여서 별 문제가 없는데 대화를 통한 반복의 시도는 전혀 다르다. 만약 대화하는 기술이 부족하면 반복도 자동적으로 타격을 받게 되어 있다. 피험자 E가 대화가 힘들었기 때문에 오직 분리적인 접근만이 시도가 가능했던 것이다.

요약하여 보면 피험자 D는 생활 속에서 반복을 경험하게 된 것이고 피험자 C는 분리적으로 시작을 했으나 공동 생활권에 있었기 때문에 결과적으로 통합적인 반복을 경험하게 되었다. 피험자 A와 B는 표현을 가지고 재미있는 대화를 이끌어 냈지만 생활 속의 반복에는 미치지 못하였다. 마지막으로 피험자 E는 대화 기술의 부족으로 분리적 접근에 머물 수 밖에 없었던 것이다. 이런 관점에서 볼 때 생활에서의 통합적인 반복은 대화 당사자의 대화에 대한 재치와 기술이 뛰어날 때 가능하다고 하겠다.

마지막으로, 본 연구의 연구문제에 대한 답을 정리하고자 한다. 첫째, 자연스러운 반복이 일어나기 위한 조건에 대한 질문에 대해, 실생활 속 상호작용에서 반복이 필요할 때 비로소 자연스러운 반복이 가능하다는 점을 강조하고자 한다. 특히 피험자 C와 D의 사례는 이를 잘 보여준다. 이들은 학습한 표현을 일상에서 실제로 사용할 기회가 있었고, 그 맥락 속에서 반복이 자연스럽게 일어났다.

---

[4] 피험자 C는 이 직장에서 파트타임(part time)으로 일하는 학생이다.

둘째, 반복이 효과성과 횟수 중 어느 측면에 더 영향을 받는가에 대한 질문에 대해서는, 효과성이 결정적인 요소임을 밝히고자 한다. 단순한 반복 횟수의 누적만으로는 장기 기억에 도달하기 어렵고, 반복이 실제로 의미 있는 효과를 산출할 때 기억에도 긍정적인 영향을 미친다. 셋째, 영화(또는 애니메이션)가 통합적 반복을 유도할 수 있는 유효한 도구인가에 대한 질문에 대해, 영화는 비록 허구적 서사를 기반으로 하지만 인간의 경험과 감정을 사실적으로 반영하는 매체라는 점에서 실생활과의 간극이 크지 않으며, 따라서 학습자가 자연스럽게 몰입하고 반복할 수 있는 통합적 환경을 제공할 수 있다.

끝으로, 언어 습득에 관한 연구, 특히 사례 기반 연구는 일반화보다는 구체적 맥락에 대한 깊이 있는 이해를 추구하는 데 의의가 있다. 인간을 대상으로 한 연구에서 일반화는 본질적으로 제한적일 수밖에 없으며, 오히려 다양한 개별 사례의 축적을 통해 보다 풍부한 이해에 이를 수 있다. 그러므로 본 연구와 같은 시도가 지속적으로 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

Bannard, C., & Lieven, E. (2009). Repetition and reuse in child language learning. In R. Corrigan, E. A. Moravcsik, H. Ouali & K. M. Wheatley (Eds.), *Formulaic language, vol. 2. Acquisition, loss, psychological reality, and functional explanations* (pp. 299-321). John Benjamins.

Bonandrini, R., Amenta, S., Sulpizio, S., Tettamanti, M., Mazzucchelli, A., & Marelli, M. (2023). Form to meaning mapping and the impact of explicit morpheme combination in novel word processing. *Cognitive Psychology, 145*, 101594. https://doi.org/10.1016/j.cogpsych.2023.101594

Brown, H. D. (2014). *Principles of language learning and teaching* (6th ed.). Pearson.

Brown, P. (2000). Repetition. *Journal of Linguistic Anthropology, 9*(1-2), 223-226.

Choi, H. (2002). Function of repetition in the talk of EFL learners at the computer. *Language Research, 38*(1), 83-115.

Chung, Y. (2023). A study of the role of an input-based speech community in the TV series, *Good witch*. *Journal of English Teaching through Movies and Media, 24*(1), 14-26. https://doi.org/10.16875/stem.2023.24.1.14

Diessel, H. (2013). Construction grammar and first language acquisition. In T. Hoffmann & G. Trousdale (Eds.), *The Oxford handbook of Construction grammar* (pp. 346-364). Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195396683.013.0019

Docter, P., & Peterson, B. (Directors). (2009). *Up* [Film]. Pixar Animation Studios.

Ellis, N. C. (2006). Cognitive perspectives on SLA: The associative-cognitive Creed. *AILA Review, 19*(1), 100-121. https://doi.org/10.1075/aila.19.08ell

Gautam, P. (2019). Integrated and segregated teaching of language skills: An exploration. *Journal of NELTA Gandaki, 1*, 100-107. https://doi.org/10.3126/jong.v1io.24464

Gee, J. P. (2014). *An introduction to discourse analysis: Theory and mind*. Routledge.

Harris, R. (1980). *The language-makers*. Duckworth.

Harris, R. (1987). *The language machine*. Duckworth.

Harris, R. (1998). *Introduction to integration linguistics*. Pergamon.

Horst, J. S., Parsons, K. L., & Bryan, N. M. (2011). Get the story straight: Contextual repetition promotes word learning from storybooks. *Frontiers in Psychology, 2*: Article 17. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00017

Im, M. (2021). A study on the role of multiword expressions in movie English. *English Language & Literature Teaching, 27*(4), 97-117. https://doi.org/10.35828/etak.2021.27.4.97

Im, M. (2025). A study on the role of context in using movies for second language learning: Based on native-like selection and form-meaning pairing. *Journal of English Teaching through Movies and Media, 26*(1), 16-28. https://doi.org/10.16875/stem.2025.26.1.16

Javadi, Y., & Kazemirad, F. (2020). Usage-based approaches to second language acquisition. *Journal of Language Teaching and Research, 11*(3), 473-479. https://doi.org/10.17507/jltr.1103.16

Lee, Y. J. (2022). Using films in second-language learning: Perspective through the lens of transmedia and cultural learning. *Journal of English Teaching through Movies and Media, 23*(4), 1-11. https://doi.org/10.16875/stem.2022.23.4.1

Mandler, J. M. (2004). *The foundations of mind. Origins of conceptual thought*. Oxford University Press.

Pablé, A. (2018). In what sense is integrational theory lay-oriented? Notes on Harrisian core concepts and explanatory terminology. *Language Science, 72*(1), 150-159. https://doi.org/10.1016/j.langsci.2018.10.001

Perregaard, B. (2022). Experienced repetition. Integrational linguistics and the first-person perspective. *Language & Communication, 86*, 111-118. https://doi.org/10.1016/j.Iangcom.2022.05.005

Rho, Y.-A. (2022). A study on ways to raise pragmatic awareness in Movie English: Based on L1 translation. *English Language Literature Teaching, 28*(2), 53-73. https://doi.org/10.35828/etak.2022.28.2.53

Roh, T. R. D., & Lee, Y.-A. (2018). Teacher repetition as an instructional resource for classroom interaction: Three pedagogical actions in kindergartens in an EFL context. *System, 74*, 121-137. https://doi.org/10.1016/j.system.2018.02.008

Taylor, T. (1997). Roy Harris and the philosophy of linguistics. *Language Sciences, 19*(1), 1-5. https://doi.org/10.1016/0388-0001(95)00021-6

Tomasello, M. (2003). *Constructing a language*. Harvard University Press.

Tomlinson, B. (2003). *Developing materials for language teaching*. Bloomsbury.

Up (2009 film). (2005, March 19). In *Wikipedia.* https://en.wikipedia.org/wiki/Up_(2009_film)

van Lier, L. (2004). *The ecology and semiotics of language learning: A sociocultural perspective*. Kluwer Academic Publishers. https://doi.org/10.1007/1-4020-7912-5

Von Contzen, E., Pfander, S., Reinohl, U., & Sulimma, M. (2024). Repetition, again. Cross-disciplinary approaches to practices and forms of repeating. *Narrative and Grammar, 13*(2).

Wulff, S. (2013). Input matters: The processor as a statistician. *Linguistic Approaches to Bilingualism, 3*(3), 362-366. https://doi.org/10.1075/lab.3.3.16wul

부록

수업 실예(Instructional example): “The bee’s knees”가 자연스럽게 반복되는 상황

1 Muntz에 대한 평가 (1분 40초, 어린 Carl이 탐험가 Muntz에 대한 Movietown News를 보고 있다.) NEWSREEL ANNOUNCER(V.O.) : And Jiminy Cricket, do the locals consider Muntz the bee's knees! And how!

	수업 실예
교수자	피험자 A가 “the bee’s knees”를 “최고”라고 해석 했는데 어떻게 “the bee’s knee’s”가 “최고”의 뜻을 가질까? 말할 사람?
피험자 B	제가 조사한 바에 의하면 벌이 꽃가루를 모으면서 다리에 묻은 꽃가루가 아주 귀한 이기 때문에 “the bee’s knee’s”가 특별하고 가치 있는 것을 상징하게 되었다고 합니다.
피험자 C	제가 알아본 바에 의하면 “That’s the business”가 빠르게 발음이 되면서 “That’s the bee’s knees”로 변했을 수도 있다고 하던데요.
피험자 D	1920년대에 미국에서 말장난으로 다양한 동물과 신체 부위를 조합한 유행어가 생겼다고 합니다. 예를 들면 “the cat’s whiskers,” “the snake’s hips,” “the eel’s ankle” 등이 이 시대에 생겨났 대요.

예시언어(Examples in): English
적용가능 언어(Applicable Languages): English
적용가능 수준(Applicable Levels): Tertiary

이연준(교수)
대구교육대학교 영어교육과
42411 대구광역시 남구 중앙대로 219
Email: jlee@dnue.ac.kr

Received: April 14, 2025
Reviewed: June 1, 2025
Revised version received: June 25, 2025