영어어문교육 *제 29권* 1호 2023 봄
https://doi.org/10.35828/etak.2023.29.1.101

메타버스 게더타운 활용 영어 말하기 수업에 대한 학습자 인식 조사 연구*

진승희
(이화여자대학교)

Jin, Seunghee (2023). A study of learner perception of an English speaking class using the Metaverse platform Gather.town. ***English Language & Literature Teaching, 29*****(1), 101-120**

With recent developments in Metaverse technology, the topic of integrating Metaverse platforms into language classrooms has received increasing attention due to its enormous potential for language learning. This study aims to adopt one of the most popular Metaverse platforms, Gather.town, for EFL speaking, and to investigate learners' perceptions of their learning experiences. Specifically, the study investigated how college EFL learners perceived the use of this Metaverse platform for their English speaking. A total of 23 college EFL students participated in this study, engaging in various speaking activities offered in the Metaverse platform throughout the semester. To collect data, the survey and qualitative semi-structured interviews were conducted. The study results indicated that the participants perceived the interaction opportunities in the Metaverse platform positively overall. They thought this platform was useful for their learning, and they perceived that their engagement in speaking activities had enhanced and their confidence in speaking had improved. The affordance of using the Metaverse platform was its potential to create a more anxiety-free and comfortable learning environment for learners. Results suggest that Gather.town has potential to develop learners' speaking proficiency in the EFL classroom due to its learner-centered design advantages and ease of free communication among learners.

[Metaverse/Gather.town/English speaking/learners' perceptions, 메타버스/게더타운/영어 말하기/학습자 인식]

* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2020S1A5B5A16082923)

I. 서론

4차 산업 혁명으로 인해 기술과 정보통신의 발전이 가속화되었으며, 코로나 19 대유행과 같은 특수한 상황으로 인해 많은 사람들이 비대면 일상을 경험하게 되면서 디지털 전환의 필요성이 더욱 대두되었다. 이러한 상황에서 메타버스(Metaverse) 기술은 시공간 제약을 뛰어넘는 확장성과 현실감으로 경제, 사회, 문화, 교육 등의 여러 영역에서 비대면 수요를 충족시키는 새로운 대안으로 주목을 받고 있다(최재호, 2022). 메타버스란 가상과 현실이 융합되어 상호작용하는 공간을 의미하는데, 이는 메타(meta)와 유니버스(universe)라는 단어의 합성어이다(장지영, 2021; ASF, 2006). 이 공간에서는 기존의 물리적 공간에서 이루어졌던 다양한 경제, 사회, 문화, 교육 활동들이 확장될 수 있어 많은 관심을 받고 있다. 이러한 메타버스의 확장성과 상호작용성은 새로운 경제, 사회, 문화, 교육의 패러다임을 제시하고 있으며, 미래의 사회 발전을 위한 중요한 전략적 기술로 인식되고 있다.

특히 코로나 19 팬데믹이 발생하면서, 초·중·고등학교 및 대학교에서 비대면 원격 교육이 전 국가적으로 시행되었으며, 이를 계기로 원격 수업을 위한 인프라 구축이 국가 교육체계 관점에서 재빨리 이루어졌다. 이러한 상황은 메타버스를 비롯한 온라인 수업 플랫폼에 대한 필요성과 유용성에 대한 긍정적인 인식을 강화시켰다. 이제는 원격 수업에 대한 진입 장벽이 낮아졌으며, 학교 교육은 가상현실, 증강현실과 같은 메타버스 활용 교육으로 그 영역을 확장하고 있다. 교육부는 최근 가상현실 및 증강현실 등의 기술을 적용한 지능형 과학실을 2024년까지 모든 학교에 구축하고 초·중등 교육과정에 다양한 형태의 교육 콘텐츠를 개발하겠다는 계획을 발표하였다(교육부, 2022).

메타버스는 학습자가 자신을 대변할 수 있는 아바타(avatar)를 통해 자아정체성을 표현하고, 기존의 실시간 온라인 수업에서 부족한 실재감과 활발한 상호작용이 이루어질 수 있는 학습 공간으로 큰 장점을 가지고 있다(이바른 & 최은경, 2022). 외국어 학습과 관련하여 메타버스는 실제 세상처럼 구현된 가상현실에서 타인과의 자유로운 의사소통 및 상호작용이 원활한 학습환경을 제공해 줄 수 있다는 점에서 긍정적 가능성이 기대된다(이상민 & 안태연, 2022; 장지영, 2021). 특히 메타버스 활용 수업은 학습자들이 다른 이들과 사회적 관계를 맺으며 의미있는 의사소통 및 상호작용이 가능하다는 점에서 다른 온라인 플랫폼과 차이점을 가지며, 영어 의사소통능력 발달을 목표로 한 수업에서 매우 유용하게 활용될 수 있을 것으로 기대된다. 이상민과 안태연(2022)은 영어 말하기 수업에서 학습자의 적극적이고 능동적인 참여가 필요한 만큼 메타버스 플랫폼이 효과적일 수 있다고 제안했다. 이처럼 메타버스는 영어 말하기 학습에 활용될 경우, 현실과 같은 실감과 재미를 제공하면서 몰입성을 높이고, 다른 학습자들과 실시간으로 상호작용하며 의미 있는 소통의 기회를 제공하는 사회성의 특징을 갖추고 있어 학습자들의 학습 동기와 성취도를 높일 것으로 기대된다.

2021년을 기점으로 메타버스를 영어 교육 분야에 적용한 연구는 폭증하고 있지만,

여전히 초기 단계에 머물러 있으며, 앞으로도 보다 다양하고 심층적인 연구가 필요하다(최재호, 2022). 특히 메타버스 기반 영어 말하기 수업에 대한 연구는 주제, 대상, 방법 면에서 매우 제한적으로 이루어져 왔기 때문에, 이에 대한 보다 폭넓고 다양한 연구가 필요하다. 따라서 본 연구는 한국 대학생 영어 학습자를 대상으로 메타버스 플랫폼을 교육 공간으로 활용하여 영어 말하기 수업을 진행하고, 이를 통해 새로운 메타버스 기반 말하기 수업에 대한 학습자 인식을 조사하고, 장단점 등을 심층적으로 분석하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 메타버스의 유형과 교육적 활용

미국의 미래가속화연구재단(Acceleration Studies Foundation, ASF)은 2006년 메타버스 로드맵을 발표하면서, 메타버스의 유형을 크게 1) 라이프로깅(Lifelogging), 2) 증강현실(Augmented Reality), 3) 거울세계(Mirror Worlds), 4) 가상세계(Virtual Worlds)의 4가지로 구분할 수 있다고 제시했다(ASF, 2006). 라이프로깅은 사용자의 일상, 취미, 흥미 등에 대한 정보를 글, 이미지, 동영상 등으로 온라인 공간에 저장하고 이를 다른 사용자들과 공유하는 것으로, 소셜미디어인 페이스북, 인스타그램, 블로그, 브이로그, 트위터 등이 여기에 해당된다(한상열, 2021). 증강현실은 실제 세계에 2D나 3D로 표현되는 가상 물체나 인터페이스가 겹쳐지게 보여 상호작용이 가능한 환경을 구축하는 것으로, 대표적인 예시로는 '포켓몬Go' 게임이 있다(한상열, 2021). 거울세계는 현실세계의 실제적인 모습, 정보, 구조 등을 반영해 가상의 공간을 그대로 온라인에 재현한 것으로, 구글 어스(Google Earth), 네이버 지도, 배달의 민족 배달 현황 등이 대표적인 예시이며, 사용자들은 현실의 유용한 정보를 쉽고 편리하게 이용할 수 있다(한상열, 2021). 가상세계는 현실에 존재하지 않는 새로운 공간, 세상을 온라인에 구현해 놓은 새로운 세계로, 아바타를 통해 이러한 새로운 세상에서 경제적, 사회적 상호작용을 할 수 있는 것을 의미한다. 현재 교육 분야를 비롯해 여러 분야에서 언급되고 있는 메타버스는 바로 이 가상세계를 의미한다. 가상세계는 "내재적 세계를 시뮬레이션 한 유형으로 디지털 데이터로 구축된 가상세계에서 온전한 활동을 하는 것"이며, 3D 기술로 구현된 가상세계에서 실제 사용자는 아바타에 자아를 투영하여 현실과는 다른 멀티 페르소나를 가지며, 아바타 간의 상호작용을 통해 타인과 소통과 협력 활동을 할 수 있다는 장점이 있다(계보경, 2021).

메타버스는 교육 분야에서의 활용으로, 학습자들이 시공간을 초월한 다양한 콘텐츠에 몰입할 수 있으며 목적에 따라 현실세계에 필요한 능력을 학습할 수 있는 기회를 제공한다(계보경, 2021). 또한 메타버스의 교육적 활용은 기존 대면 교실의 한계를 극복하고 경험을 확장할 수 있으며, 학습자들에게 몰입감과 실재감 경험을 제공하여 학습 방법의 다양화와 미래핵심역량의 강화 측면에서 교육적 가치가 부각되고

있다(이동국, 변숙자, & 김동원, 2021). 대표적인 교육용 메타버스 플랫폼으로는 마인크래프트(Minecraft), 게더타운(Gather.town), 로블록스(Roblox), 이프랜드(Ifland), 제페토(Zepeto) 등이 있다. 이러한 메타버스 플랫폼은 대학생을 대상으로 한 메타버스 활용 영어 토론 학습(임주영, 2022), 중학생을 대상으로 한 메타버스 기반 영어 말하기 수업(이상민 & 안태연, 2022), 고등학생 대상으로 한 메타버스 활용 미술 교과 수업 연구(이경아, 2021), 대학생 한국어 학습자 대상 한국어 말하기 수업 연구(장지영, 2021) 등에서 활용되고 있다. 이처럼 메타버스는 학습자 경험을 다양화하고 다각화하여 학습 효과를 높일 수 있는 교육 플랫폼으로 거듭나고 있다.

2. 메타버스 활용 영어 교육

메타버스는 아바타를 통한 사회적 상호작용과 공간 이동이 가능하다는 특징(장지영, 2021; 정유선, 임태형, & 류지헌, 2021)으로, 실제 오프라인 수업에서 부족한 실재감과 상호작용을 제공할 수 있는 새로운 학습 공간으로 주목받고 있다(이상민 & 안태연, 2022; 이정민, 남선혜, 허미선, & 배윤주, 2020). 이러한 메타버스는 영어 교육에서도 활용될 수 있으며, (1) 실제적인(authentic) 상황을 제공하고 (2) 학습자의 의사소통 참여 기회를 확대할 수 있다는 점에서 장점이 있다(최재호, 2022). 메타버스는 아바타를 통해 타인과 소통할 수 있는 충분한 기회를 제공하며 시공간의 제약 없이 자유롭고 원활한 학습 환경을 제공할 수 있어 현실과 같은 현장감과 몰입감을 제공할 수 있어 영어 학습을 위한 효과적이고 효율적인 환경 및 학습 기회를 제공할 수 있다는 기대가 있다. 또한 의사소통의 진정성(authenticity)을 제공하여 학습자의 동기 향상에도 유용하다(이규영 & 김희진, 2020). 특히, 사회적 관계 형성을 통한 언어적 상호작용의 기회는 영어 말하기 학습에 긍정적인 효과가 있을 가능성이 높다(이상민 & 안태연, 2022; 이선혜 & 정동빈, 2010).

기존의 관련 선행연구를 살펴보면, 메타버스 활용 영어 학습 프로그램 개발에 초점을 맞춘 연구가 있다. 예를 들면, 이프랜드 활용 영어 학습 프로그램 개발 연구(이현주, 2022), 메타버스 활용 영어 말하기 교육프로그램 개발 연구(배윤주, 석희진, 전유경, & 이정민, 2022), 메타버스와 메이커교육의 융합을 제시한 연구(황요한 & 이혜진, 2022) 등이 있다. 또한 메타버스 활용 영어 수업을 실시하고 이러한 학습 경험에 대한 학습자 인식을 조사한 연구가 몇몇 이뤄졌음을 알 수 있다(이상민 & 안태연, 2022; 임희주, 2022; 정고은 & 김혜련, 2022). 이상민과 안태연(2022)은 중학생 영어 학습자를 대상으로 메타버스 플랫폼 게더타운을 활용하여 2개 세션의 영어 말하기 학습활동을 실시하였고, 학습자 인식 및 상호작용을 분석하였다. 연구결과, 메타버스 활용 교육에 대한 학습자들의 높은 만족감과 학습 흥미 증진, 적극적 참여 유도에 대한 효과가 나타났다. 또한, 메타버스 활용 수업에서는 학습자-학습자 및 학습자-교수자 간 상호작용이 원활하게 이뤄졌으며, 영어 말하기 학습에 대한 욕구와 자신감 상승 등의 긍정적 반응을 통해 메타버스 기반 수업이 영어 말하기 학습에 긍정적 요소가 많음을 보여주었다. 다음으로 임희주(2022)는 교양영어 과목을 수강한 대학생

학습자를 대상으로 총 5회의 게더타운 활용 영어 토론 활동을 실시하였고 이러한 수업에 대한 학습자 인식을 조사하였다. 연구결과, 학습자들은 메타버스 활용 수업에 대해 전반적으로 긍정적 인식을 나타냈고 학습 흥미, 동기 유발에 긍정적 영향이 있었음을 알 수 있었다. 또한 학습자들은 게더타운이란 가상공간에서 수업하는 것이 편하다고 느끼며 동료들 및 교수자와 자유로운 의사소통이 가능하다고 생각하였다. 임희주(2022)는 대면 수업과 온라인 수업을 병행하는 형식의 수업에서 동료들 및 교수자와의 상호작용이 더욱 강화될 수 있는 방법으로 메타버스가 활용될 수 있다고 제시하였다. 정고은과 김혜련(2022)은 초등학생을 대상으로 게더타운 활용 영어 수업을 4가지 주제로 실시하였고 상호작용의 관점에서 학습자 인식을 조사하였다. 연구결과, 게더타운 활용 수업은 학습자-자기자신, 학습자-학습내용, 학습자-다른 구성원 세 가지 유형의 상호작용에서 모두 효과적으로 나타났다. 즉 게더타운 활용 영어 수업은 여러 측면의 상호작용이 모두 활발히 이뤄질 수 있는 수업으로 영어 수업에서 효율적으로 활용될 수 있는 가능성을 제시했다.

이처럼 메타버스 활용 영어 수업 관련 연구에서 학습자들이 전반적으로 긍정적 인식을 가지고 있음이 나타났고 학습 흥미, 동기, 자신감의 향상과 적극적 참여 및 활발한 상호작용이 이뤄질 수 있는 수업 공간으로서의 장점이 나타났다. 이는 메타버스가 새로운 온라인 영어 교육 공간으로서 긍정적 효과를 기대할 수 있음을 보여주고 있다. 그러나 현재까지 메타버스 기반 영어 교육에 대한 학습자 인식 관련 연구는 실험이 비교적 단기간에 이루어졌으며, 영어 말하기 학습을 실시한 수업은 중학생 대상으로 실험한 이상민과 안태연(2022)의 연구만이 유일했다. 따라서, 좀 더 긴 실험 기간을 가지고 대학생 대상으로 메타버스 기반 영어 말하기 수업을 실시하고 이러한 수업에 대한 학습자 인식을 더욱 심층적으로 살펴볼 필요가 있다.

본 연구는 가장 사용하기 쉽고 교육적 활용도가 높은 메타버스 플랫폼 중 하나인 게더타운을 활용하여 실제와 비슷하게 구현된 가상세계에서 영어 말하기 수업을 진행하고 실재성 있는 과제를 제시해 학습자들의 몰입감을 높이고, 다른 학습자 아바타들과의 상호작용을 활성화할 수 있는 방법을 모색하고자 하였다. 한국 학생들의 글로벌 경쟁력을 강화하기 위해서는 말하기 실력을 향상시키기 위한 수업이 필수적이며(김지선, 2014), 본 연구는 이러한 필요성을 고려하여 대학생 대상으로 한 학기 동안 영어 말하기 수업을 실시하고, 이를 통해 메타버스를 활용한 새로운 방식의 영어 교육에 대한 학습자 인식을 조사하고자 한다. 본 연구의 연구질문은 다음과 같다.

1. 메타버스 게더타운을 활용한 영어 말하기 수업에 대한 학습자 인식은 어떠한가?
2. 메타버스 게더타운을 활용한 영어 말하기 수업에 나타난 장·단점은 무엇인가?

III. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구는 2022년 경기도 소재의 4년제 대학 교양 영어 필수 수업에서 실시되었다. 이 수업은 일주일에 두 번 두 시간씩 총 23명의 1학년 신입생이 참여한 한 학기 동안 진행되었다. 참여 학생들은 남학생 9명과 여학생 14명으로 구성되었고 나이는 19-20살이었다. 수업 첫 주에 실시한 옥스퍼드 영어 능력 평가(Oxford placement test) 결과, 참여자들은 중급(intermediate)과 중상급(upper intermediate) 수준으로 구성되었다. 메타버스 플랫폼을 활용한 말하기 수업은 일주일에 한 번, 두 시간씩 총 8차시에 걸쳐 한 학기 동안 실시되었다. 본 연구에서는 메타버스 플랫폼으로 게더타운이 활용되었고 참여자들은 매주 교수자가 그 주의 학습 목표와 활동에 맞게 구성한 게더타운의 가상세계 학습공간에 참여해 역할극, 게임, 그룹 토의, 발표 등의 다양한 말하기 활동을 실시하였다.

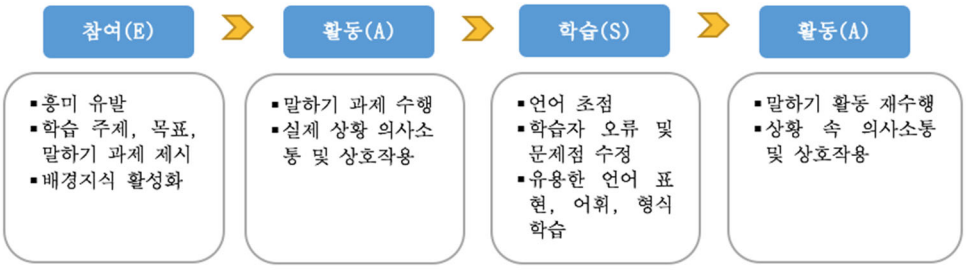
2. 연구 설계: 게더타운 활용 말하기 수업

본 연구에서는 메타버스 플랫폼으로 게더타운이 활용되었고 교수자가 그 주의 학습 목표, 수업 활동에 맞게 교실 공간과 학습 툴, 오브젝트를 제시하여 학습자들이 다양한 말하기 활동에 참여할 수 있도록 하였다. 모든 학생들은 개별적으로 스피커가 장착된 컴퓨터를 사용하여 온라인 게더타운 활용 수업에 참여할 수 있었다. 교수자는 각 차시별 수업을 제작하기 위해 대략 2-3시간의 준비시간을 거쳐 게더타운 수업 공간을 구축할 수 있었다. 본 연구의 게더타운 말하기 수업모형은 Harmer(1998)의 ESA 수업 절차를 따라 구성되었다. Harmer(1998)의 ESA 모형은 참여(Engage)-학습(Study)-활동(Activate)으로 구성된다. 이는 학생들이 참여하는 학생 중심 수업으로, 전통적인 PPP(Presentation-Practice-Production) 모형에 비해 학습자 중심과 과업 중심 학습을 수행하기에 더 적합하다(박정아, 2012). ESA 모형은 실제 상황 속에서 문제 해결을 통해 의사소통 기회가 많이 일어날 수 있는 복선형 수업 모형으로, 학생들이 말하기 과업을 수행하며 서로 협력적이고 상호작용 기회를 통해 자연스럽게 언어를 배우며 주도적으로 참여할 수 있는 학생 참여 중심 수업으로 영어에 대한 흥미와 자신감을 높이며 영어 사용 기회를 많이 가질 수 있는 수업 모형이다(박정아, 2012).[1] 본

[1] 박정아(2012)에 따르면, 일반적인 PPP 모형은 단선형 수업으로 교사 주도에 의해 제시-연습-발화의 순서로 단계적으로 시행되며 목표 언어를 지나치게 사용하는 경향이 있고 학생들의 실제 상호작용 단계가 마지막에 있어 학생들끼리 의사소통 기회가 적다. 반면, ESA 모형은 각 단계가 고정적이지 않고 유동적으로 조정되는 복선형 수업으로 학생들의 숙련도나 성향에 따라 변경될 수 있으며 학습자들은 실제 상황 속에서 영어를 사용하며 오류를 수정하며 학습한다. 이는 교사 중심이 아닌 학생 중심 모형으로 학생들이 주도적으로 활동할 수 있고 실제적인 의사소통 기회가 많다.

연구에서는 학습자들의 의사소통 및 상호작용 기회를 극대화할 수 있는 ESA의 부메랑 모형(a boomerang lesson procedure)을 적용하여 참여(Engage)→활동(Activate)→학습(Study)→활동(Activate) 순서로 말하기 수업을 진행하였다. ESA 수업모형 중 부메랑 수업모형인 EASA 모형은 의사소통 기회의 활동(A)이 두 번 반복되어 학생들이 실제로 영어 의사소통 할 수 있는 기회를 충분히 제공해 줄 수 있다. 다음 그림 1은 본 연구에서 적용한 게더타운 활용 영어 말하기 수업 모형인 EASA를 나타낸 것이다.

그림 1
게더타운 활용 영어 말하기 수업 모형 (ESA 부메랑 수업모형-EASA)



첫째, 참여(E) 단계에서 교수자가 학습 주제, 목표, 그리고 말하기 과제를 제시하여 학습자들이 게더타운 활용 수업에 흥미를 가질 수 있도록 하였다. 교수자는 말하기 학습 주제와 관련된 재미있는 일화를 나누거나, 그림, 사진, 동영상을 게더타운의 공유 기능을 활용하여 함께 살펴볼 수 있도록 제공하였다. 또한, 학습 주제와 관련하여 재미있는 게임과 활동을 제시하여 학습자들이 학습에 흥미를 느끼고 몰입할 수 있도록 도왔다. 또한, 학습자들이 말하기 활동에 쉽게 참여할 수 있도록 배경 지식을 활성화하는 데 도움을 주었다. 두번째, 활동(A) 단계에서는 학습자들이 의사소통 활동을 할 수 있는 말하기 과제를 제시하고, 학생들이 실생활에서와 같이 영어 의사소통 및 상호작용을 통해 과제를 해결할 수 있도록 하였다. 제약된 활동이 아닌, 학생들이 최대한 자유롭게 발화하며 서로 대화할 수 있도록 하였다. 학습자들이 자신의 언어 지식을 총동원하여, 자신이 하고 싶은 말을 최대한 표현할 수 있도록 독려하였다. 말하기 활동으로는 학생들이 소규모 그룹으로 나뉘어 상황별 대화에 참여하고, 역할극, 게임, 발표, 토의 등을 진행하였다. 이 단계에서는 교수자의 개입을 최소화하여 학생들이 자연스럽게 영어 발화를 하며 말하기 활동에 참여할 수 있도록 하였다. 세번째, 학습(S) 단계에서 언어에 초점을 둔 학습을 실시하였다. 말하기 과제 수행 시 유용한 표현, 어휘, 형식 들에 대해 학습하는 시간을 가지고 학습자들에게 문법, 발음, 표현 등의 오류에 대한 수정 피드백(corrective feedback)을 제시하였다. 이 단계에서 학습자들은 매주 수행된 학습 주제에 맞는 유용한 어휘와 언어 표현들을 학습하고 연습할 수 있었다. 마지막으로, 활동(A) 단계에서는 전 단계에서 학습한 내용을 바탕으로 다시 말하기 활동을 재수행하거나 유사한 과업에 참여하도록 하였다. 학생

들이 주어진 수행 과제를 해결하기 위해 학습한 내용을 활용하여 상호작용하고, 영어를 더 많이 사용하여 의사소통 할 수 있도록 하였다. 또한, 과제에 따라 그룹별 전체 발표를 수행하고 교수자가 오류 수정 피드백과 전반적 피드백을 제시하였다.

이처럼 본 연구는 Harmer(1998)의 ESA 부메랑 모형인 EASA를 적용하여, 학습자들이 게더타운 활용 수업의 과업 수행 시 협력학습을 통해 실제적인 의사소통 기회를 많이 가지며 말하기 학습에 적극적으로 참여할 수 있도록 하였다. 또한 이 수업은 교사 중심이 아닌 학습자 참여 중심 수업으로 실제 상황에서 학습자들이 언어를 사용하고 학습하며 주도적으로 활동에 참여하여 의사소통의 필요성과 동기를 직접 느낄 수 있었다.

다음으로 표 1은 본 연구에서 게더타운 활용 말하기 수업에서 실시한 말하기 학습 활동을 차시별로 제시한 것이다.

표 1
차시별 말하기 수업 과제

차시	학습 주제	말하기 내용
1	인사 & 소개	자기 소개하기 인터뷰 게임
2	취미 & 여가	자신의 취미 나누기 방학, 명절(holidays)의 휴가에 어떤 활동을 하는지 나누기
3	레스토랑에서	예약하기 혹은 워크인(walk-in)시 대기자 명단에 올리기 음식 & 음료 메뉴 주문하기 컴플레인 하기, 남은 음식 싸가기
4	쇼핑	대형 쇼핑몰에서 원하는 옷 혹은 신발 구매하기(사이즈 별, 디자인, 색상 선택하기) 반품, 교환, 환불하기
5	일상	자신의 일상 소개하기
6	스포츠 & 운동	좋아하는 스포츠 및 평소 운동 활동 나누기 운동 경기 관람, 운동 루틴 등
7	여행	여행 계획하고 예약하기 공항 체크인 하기 여행지에서 길 물어보고 장소 찾아가기 등
8	면접 상황	직장 혹은 대학원 등 면접 상황에서 인터뷰 하기 (자기소개, 경력소개, 주요성과, 자신의 강점 설명 등)

그림 2
메타버스 게더타운 활용 말하기 수업(3차시)- 레스토랑에서 음식 메뉴 주문하기 활동

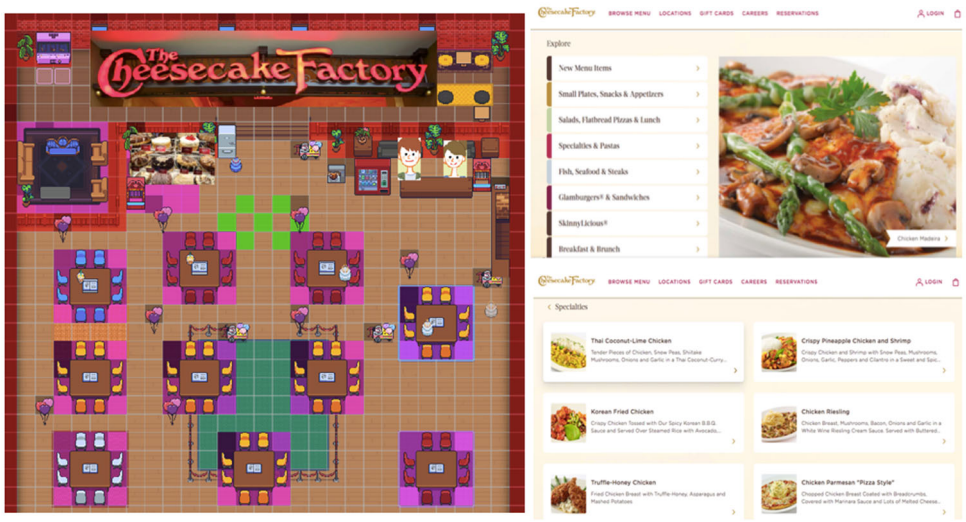


그림 2는 본 연구 실험의 게더타운 활용 말하기 수업(3차시)에서 실시한 수업 활동의 한 예시이다. 3차시 수업의 주제는 '레스토랑에서' 일어날 수 있는 상황에 대한 역할극으로, 1) 식당 예약하기 혹은 직접 방문 워크인(Walk-in)으로 대기자 명단에 올리기, 2) 음료 주문하기, 3) 메인 메뉴 및 디저트 주문하기, 4) 음식이 안 나온 경우나 잘못 나온 경우에 대한 컴플레인 하기, 5) 남은 음식 싸가기 요청, 6) 음식 값 결제하기, 7) 음식값 1/n으로 나눠달라 요청하기 등의 활동을 진행하였다. 그림 2에서처럼 학생들은 게더타운에 꾸며진 식당을 실제로 방문하듯 참여하였고, 자리에 착석 후 오브젝트로 심어진 음식 메뉴를 살펴보고 음료에서부터 에피타이저, 메인 음식, 디저트를 시키는 등의 상황극을 실시하였다. 이를 위해 미국의 인기있는 레스토랑인 '치즈케잌팩토리(cheesecake factory)'의 메뉴를 오브젝트에 링크하여 이 식당에 방문해 메뉴를 주문하는 상황으로 진행하였다. 과제 수행으로 학습자들은 직원 서버와 손님의 역할을 맡았으며, 역할극이 역동적으로 이루어질 수 있도록 실제 세계와 유사하게 구성하여 학생들의 흥미를 돋았다.

3. 연구 도구

1) 학습자 인식 관련 설문조사

본 연구는 게더타운 활용 말하기 수업에 연구 참여자들의 인식을 살펴보기 위해 실험이 끝난 후 관련 설문조사를 온라인 구글 폼을 활용하여 실시하였다. 설문문항

은 장지영(2021)[2]의 게더타운 활용 한국어 수업 연구에서 학습자 인식을 위해 사용한 설문항목과 노영(2019)의 온라인 구글 클래스룸 플랫폼 활용 학습자 만족도 연구의 설문지를 참고하여 본 연구에 목적에 맞게 수정 후 활용하였다. 위 연구들에서 살펴본 1) 상호작용, 2) 흥미도, 3) 매체활용 효능감, 4) 학습 동기, 5) 학습자 만족, 6) 학습에의 유용성의 6가지 측면과 함께 7) 자신감, 8) 참여도 항목 2가지를 추가해 총 8가지 항목을 통해 설문을 실시하였다. 각각의 8가지 항목에 문항은 2개로 구성되어 총 16개의 설문문항이 사용되었다. 설문지는 5점 리커트 척도(1 = 매우 그렇지 않다, 5 = 매우 그렇다)로 구성되어 학습자들의 인식을 측정하였고 자세한 설문문항은 표 3에서 살펴볼 수 있다. 또한 본 연구에서 활용한 설문조사를 총 8가지 항목별로 문항 내적 신뢰도인 크론바흐 알파(Cronbach's α) 계수로 신뢰도 검사를 실시하였고 그 결과는 표 2에 나타냈다. 표 2에 나타나듯이, 신뢰도 검사결과, 1) 상호작용 항목의 신뢰도 값은 .71, 2) 흥미도 항목은 .82, 3) 매체활용 효능감 항목은 .93, 4) 학습 동기 항목은 .87, 5) 학습자 만족 항목은 .90, 6) 학습에의 유용성 항목은 .86, 7) 참여도 항목은 .84, 8) 자신감 항목은 .74 값을 나타내 설문항목 모두 신뢰도 값이 높게 나타나 본 연구의 설문지 측정도구의 신뢰도가 입증되었다.

표 2
메타버스 게더타운 활용 수업 관련 설문조사 항목 및 신뢰도 값

	항목	구분	신뢰도 값
1.	상호작용	교수자-학습자 상호작용 학습자-학습자 상호작용	.71
2.	흥미도	게더타운 활용 수업에의 흥미 게더타운 활용 수업에의 기대감	.82
3.	매채활용 효능감	게더타운 기능 사용의 용이성 게더타운 연계된 도구 사용의 용이성	.93
4.	학습 동기	영어 말하기에 대한 학습 동기 전반적 영어 실력 향상에 대한 동기	.87
5.	학습자 만족	게더타운 활용 수업에 대한 만족도 게더타운 활용 수업의 추천 의향	.90
6.	학습에의 유용성	영어 말하기 학습의 유용성 전반적 영어 실력 향상의 유용성	.86
7.	참여도	영어 말하기 활동에 대한 참여도 영어 말하기 참여 빈도	.84
8.	자신감	영어 말하기 실력에 대한 자신감 영어 의사소통능력에 대한 자신감	.74

2) 학습자 인식 관련 질적 인터뷰

본 연구는 게더타운 활용 말하기 수업에서 학습자들의 인식을 보다 심층적으로 조사하고, 이 수업의 장·단점을 파악하기 위해 14주차 수업시간에 반구조화 인터뷰

[2] 장지영(2021)의 연구는 노영(2019)의 구글 클래스룸 활용 학습자 만족도 연구의 조사항목을 참고하여 메타버스 수업 환경에 맞게 설문항목을 구성하였다. 노영(2019)의 설문조사 항목 중 '통제성'항목을 제외하고 '학습의 유용성' 항목을 추가하였다.

(semi-structured interview)를 실시하였다. 학습자들 모두 인터뷰에 참여하였으며, 인터뷰 내용은 모두 스마트폰 녹음 기능을 통해 녹음되었다. 본 연구의 인터뷰 질문은 다음과 같다.

1. 게더타운 활용 말하기 수업에 참여한 경험은 어떠하였습니까?
2. 게더타운 활용 수업은 영어 말하기 학습에 어떠한 장점이 있다고 생각합니까?
3. 게더타운 활용 수업은 영어 말하기 학습에 어떠한 단점이 있다고 생각합니까? 개선하거나 보완해야할 점이 있습니까?

4. 자료 분석

본 연구에서는 참여자들의 인식을 8가지 항목별로 측정한 1) 설문조사 결과와 2) 질적 인터뷰 결과를 분석하였다. 자료 수집은 본 연구 실험이 끝난 후 14주차 수업시간에 설문조사와 질적 인터뷰를 실시하여 수행되었다. 자료분석은 다음과 같이 실시되었다. 첫째, 학습자 인식을 조사한 사후 설문조사 결과를 평균과 표준편차로 분석하였다. 둘째, 질적 인터뷰를 통해 수집된 녹음 인터뷰 내용을 모두 전사하였고, 질적분석 프로그램을 활용하여 개방코딩(open coding)을 실시하고 연구 질문 관련 주제(theme)를 도출하였다. 이를 바탕으로 관련 범주들을 정리하여 그 의미를 분석 및 해석하였다.

Ⅳ. 연구결과

1. 게더타운 활용 영어 말하기 수업에 대한 학습자 인식

다음 표 3은 본 연구 실험의 14주차에 연구참여자들을 대상으로 실시한 설문조사를 평균과 표준편차로 분석한 결과를 나타낸 것이다.

표 3
게더타운 활용 말하기 수업에 대한 학습자 인식 설문조사 결과

항목		설문문항	*M*	*SD*	*M*	*SD*
상호작용	1	게더타운을 통한 학습은 교수자와 학습자 간 질의응답이 원활하였다.	4.22	.74	4.43	.61
	2	게더타운을 통한 학습은 학습자-학습자 간의 의사소통이 원활하였다.	4.65	.49		
흥미도	3	게더타운을 통한 수업은 흥미로웠다.	4.61	.50	4.48	.57
	4	게더타운의 수업에 참여하는 것이 기대되었다.	4.35	.65		
매체활용 효능감	5	게더타운의 여러 기능을 활용하는 것은 편리하였다.	4.04	.71	4.02	.72

	6	게더타운에서 활용된 여러 수업 도구들의 사용은 편리하였다(예. 메뉴 보기, 화이트보드, 영상보기 등).	4.00	.74		
학습동기	7	나는 영어 말하기를 더 잘하고 싶다.	4.35	.83	4.39	.78
	8	나는 내 영어 실력을 더 향상시키고 싶다.	4.43	.73		
학습자 만족	9	게더타운 활용 수업은 만족스러웠다.	4.39	.66	4.35	.68
	10	이 수업을 다른 학습자들에게도 추천하고 싶다.	4.30	.70		
학습에의 유용성	11	게더타운 활용 수업은 영어 말하기 학습에 도움이 되었다.	4.52	.73	4.37	.58
	12	게더타운 활용 수업은 전반적 영어 실력 향상에 도움이 되었다.	4.22	.42		
참여도	13	게더타운 활용에서 실시한 영어 말하기 활동에 적극 참여하였다.	4.35	.65	4.41	.69
	14	게더타운 활용 수업에서 영어 말하기를 많이 할 수 있었다.	4.48	.73		
자신감	15	나는 영어 말하기 실력에 자신감이 생겼다.	4.17	.72	4.20	.66
	16	나는 원하는 말을 영어로 의사소통 할 수 있다.	4.22	.60		
전체			4.33	.66		

표 3에 나타나듯이 본 연구에 참여한 학습자들은 전반적으로 게더타운 활용 말하기 수업에 긍정적 인식을 갖고 있음을 알 수 있다(the total $M = 4.33$, $SD = .66$). 학습자 인식 관련 8가지 항목인 1) 상호작용, 2) 흥미도, 3) 매체활용 효능감, 4) 학습동기, 5) 학습자 만족, 6) 학습에의 유용성, 7) 참여도, 8) 자신감에서 모두 높은 평균을 나타냈다.

가장 높은 평균을 나타낸 항목은 흥미도(the total $M = 4.48$, $SD = .57$)이다. 메타버스 플랫폼 게더타운을 활용한 수업은 학습자들의 흥미를 유발하는 데 매우 효과적이었음을 알 수 있다. 게더타운에서 제시된 가상세계에서 아바타를 통한 실생활 관련 대화 상황에 참여했던 말하기 수업은 학습자들에게 매우 흥미로운 경험이었으며(# 3, $M = 4.61$, $SD = .50$), 매주 다양한 주제로 진행된 말하기 학습활동에 기대감을 갖고 임했음을 알 수 있었다(# 4, $M = 4.35$, $SD = .65$).

두번째로 높은 평균을 나타낸 항목은 상호작용(the total $M = 4.43$, $SD = .61$)이다. 게더타운에서 실시한 수업은 교수자-학습자(# 1, $M = 4.22$, $SD = .74$)와 학습자-학습자(# 2, $M = 4.65$, $SD = .49$) 간의 상호작용에 유용했음이 나타났다. 게더타운에서 학습자들은 실제 교실에서처럼 아바타를 활용하여 가상교실을 자유롭게 이동하며 사용자 간의 소통이 자유롭게 나타났다. 또한, 교수자 단상의 소규모 공간 참여 기능 및 채팅 기능은 학습자-교수자 간의 소통과 수업 활동의 점검과 피드백을 쉽게 할 수 있도록 도와주었습다. 이러한 이유로 게더타운을 활용한 수업은 대면 수업과 유사한 학습 경험을 제공하며, 효과적인 상호작용 기회를 제공하는 것으로 나타났다.

세번째로 높은 평균을 나타낸 항목은 참여도(the total $M = 4.41$, $SD = .69$)이다. 학습자들은 매주 게더타운에서 진행된 다양한 영어 말하기 활동에 적극 참여하였음을 나타냈다(# 13, $M = 4.35$, $SD = .65$). 높은 학습 참여도는 학업 성취 수준을 높이기 위한

매우 중요한 요인이다(Astin, 1984). 학습자들은 게더타운을 활용한 영어 말하기 학습에 높은 참여도를 보여 영어 말하기 학습 성취에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 나타내었다. 또한 주목할 만한 점은 게더타운 활용 수업에서 영어 말하기를 많이 할 수 있었다는 점에서도 학습자들의 높은 평균 점수가 나타났다(# 14, *M* = 4.48, *SD* = .73).

다음으로 높은 평균을 나타낸 항목은 순서대로 학습 동기(the total *M* = 4.39, *SD* = .78)와 학습에의 유용성(the total *M* = 4.37, *SD* = .58)으로 나타났다. 학습 동기는 제2언어 학습에 가장 큰 영향을 주는 정의적 요인으로 성공적인 언어 습득을 위해 학습자들의 학습동기를 높이는 것은 매우 중요하다(Gardner & Lambert, 1972). 학습자들이 본 연구에 참여함으로써 영어 말하기를 더 잘하고 싶으며(# 7, *M* = 4.35, *SD* = .83) 영어 실력 향상에 대한 동기가 높아졌음을 알 수 있었다(# 8, *M* = 4.43, *SD* = .73). 다음으로 학습에의 유용성과 관련하여 학습자들은 이러한 게더타운에서 이뤄진 수업경험이 자신의 영어 말하기 학습에 도움이 된다고 평가하며(# 11, *M* = 4.52, *SD* = .73) 전반적 영어 실력 향상에도 도움이 된다고 인식하고 있음을 알 수 있었다(# 12, *M* = 4.22, *SD* = .42).

이외에도 학습자 만족(the total *M* = 4.35, *SD* = .68), 자신감(the total *M* = 4.20, *SD* = .66) 및 매체활용 효능감(the total *M* = 4.02, *SD* = .72)에서도 학습자들의 긍정적인 인식이 나타났다. 게더타운에서 실시한 말하기 수업에 대해 학습자들은 만족스러웠으며(# 9, *M* = 4.39, *SD* = .66) 이 수업을 다른 학습자에게 추천하고 싶은 마음도 높게 나타났음을 알 수 있다(# 10, *M* = 4.30, *SD* = .70). 또한, 이 수업을 통해 학습자들이 말하기 실력에 자신감이 생겼으며(# 15, *M* = 4.17, *SD* = .72), 원하는 말을 영어 의사소통할 수 있다는 자신감 향상(# 16, *M* = 4.22, SD = .60)에 도움이 되었음을 알 수 있다. 영어 실력에 대한 자신감은 학습자들이 영어 말하기 활동에 적극적으로 참여할 수 있게 하고 이러한 영어 발화의 증가는 결국 성공적인 언어 발달로 이어진다(MacIntyre, Dörnyei, Clément, & Noels, 1998). 이러한 점에서 볼 때 게더타운에서의 학습 경험은 학습자들의 자신감 향상을 도와주고, 만족감을 느끼며 영어 말하기 학습 효과에도 긍정적인 영향을 줄 것으로 기대된다. 매체활용 효능감과 관련하여 학습자들은 게더타운 플랫폼의 여러 기능을 활용하는 것을 편리하다고 인식하였고(# 5, *M* = 4.00, *SD* = .74) 이에 더해 게더타운에 연계되어 활용된 여러 수업 도구들 또한 활용하기 편리하다고 평가했다(# 6, *M* = 4.17, SD = .72). 매체활용 효능감은 온라인 학습 상황에서 개인이 온라인 학습도구를 이용함으로 써 느끼는 재미와 몰입으로 학습 만족을 높이는 주요한 요인이다(노영, 2019; Venkatesh, 2000). 온라인 학습에서 학습자가 매체의 유용성을 인지하고 매체를 잘 활용한다면 학습자 만족 또한 높게 나타날 수 있다(노영, 2019). 본 연구에서 학습자들이 게더타운의 수업 도구들을 사용하기 편리하고 학습에 유용하다 인식하고 있으며, 이러한 인식은 학습 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상된다.

2. 게더타운 활용 영어 말하기 수업에 대한 장·단점

다음은 인터뷰 자료를 분석한 결과, 게더타운을 활용한 말하기 수업의 장·단점과 관련된 주제가 나타났다. 우선 게더타운을 활용한 영어 말하기 수업의 장점으로 1) 학습 흥미 증가, 2) 영어 말하기 활동 증가, 3) 영어에 대한 두려움, 걱정 감소, 4) 편안함이란 주제가 발견되었다. 다음 [1]-[4]는 각 주제를 대표하는 학습자 인터뷰를 발췌한 내용이다.

[1] 메타버스는 말로만 들어봤었는데 왠지 어려울 것 같았고 직접 수업에서 해본다는게 신났어요. 전 정말 좋았던 것 같아요. 재밌었어요(# 7, 여).

[2] 전 영어를 확실히 많이 쓸 수 있어 좋았습니다. 매주 상황이 달라지고 거기에 맞는 표현들을 배우고 직접 그 상황인 것처럼 연습해보고 하니 진짜 도움이 됐던 것 같습니다(# 4, 남).

[3] 교실에서 했으면 이렇게 못했을 것 같아요. 전 계속 이렇게 영어 스피킹은 게더타운에서 했음 좋겠어요. 영어를 잘 못해서 걱정이 많았는데 게더타운에서 한 말하기 수업은 그래도 잘 참여할 수 있었던 것 같아요(# 6, 여).

[4] 게더타운에서 수업은 교실 수업보다 좀 더 편했던 것 같아요. 아무래도 온라인이고 아바타로 움직이고 스트레스도 덜 받고 긴장이 덜 됐던 것 같아요. 말하기 활동이긴 했지만 교실 수업보다는 전 편했습니다(# 11, 남).

위 [1]과 [2]에 나타나듯이, 학습자들은 게더타운 활용 말하기 수업을 매우 흥미롭게 느끼며, 이 수업에서 영어를 많이 사용할 수 있었음을 알 수 있다. [3]에서는 영어 능력의 부족으로 말하기에 대한 두려움과 걱정이 많은 학생들도 게더타운 활용 수업을 통해 이를 극복하고 말하기 활동에 참여할 수 있다는 것이 나타났다. 마지막으로 [4]에서는 게더타운을 활용한 수업이 학생들에게 기존 수업보다 긴장감이 적으며, 말하기 활동을 하는 데 편안한 수업 환경을 제공할 수 있다는 것이 나타났다.

다음으로 게더타운 활용 말하기 수업 관련 단점으로 1) 교실 공간 이동시 시간 걸림, 2) 연계되어 활용된 수업 도구 설명 부족, 3) 인터넷 연결 및 기술적 문제(예, 음소거 및 화면 나감 현상)가 나타났다. 다음 [5], [6], [7], 과 [8]은 각 주제별로 해당하는 학생들 인터뷰를 발췌한 내용이다.

[5] 교실에서 아바타가 돌아다닐 때 너무 천천히 가는 것 같아요. 불필요하게 오래 걸린다는 점이요(# 20, 남).

[6] 화이트 보드 활용할 때 어떻게 활용할 지 몰라서 조금 낯설었어요(# 8, 남).

[7] 계속 화면에서 튕겨나가서 불편했어요(# 17, 남).

[8] 소리가 아예 안 들리는 현상이 몇 번이나 있었어요. 나갔다가 다시 들어오고 계속 그랬었던 것 같아요(# 9, 여).

[5]에 나타나듯이, 학습자들이 게더타운에서 아바타들의 이동이 너무 느리다는 점을 지적했다. 따라서 게더타운을 활용한 수업에서 아바타의 이동이 많을 때는 불필요한 시간이 소요될 수 있다는 것이 나타났다. [6]에서는 교수자가 게더타운에 여러 수업 도구들을 연계하여 활용하는 것에 대한 설명이 부족했으며, 이를 개선하기 위해 교수자가 새로운 수업 도구를 충분히 숙지하고 학생들에게 잘 설명해야 한다는 것이 나타났다. [7]과 [8]에서는 게더타운 활용 수업 시 인터넷 연결 및 기술적 문제로 음소거나 화면에서 나가는 현상이 발생할 수 있다는 것을 알 수 있었다.

V. 논의 및 결론

본 연구의 게더타운 활용 학습자 인식 관련 연구결과를 요약하자면 다음과 같다. 우선, 본 연구의 학습자들은 메타버스 플랫폼 게더타운을 활용한 영어 말하기 수업 관련 설문에 포함된 항목 전반에 걸쳐 긍정적인 반응을 나타냈다. 설문에 포함된 항목은 상호작용, 흥미도, 매체활용 효능감, 학습동기, 학습자 만족, 학습에의 유용성, 참여도, 자신감이다.

특히 게더타운 활용 수업이 학습자들의 흥미를 유발하는데 효과적으로 나타났다. 그동안의 연구에서 학습자들의 학습 흥미도가 높으면 학습 활동에 참여도가 높고 이에 학습효과가 높게 나타나 결국 성공적인 언어 습득에 긍정적 영향을 미친다는 것이 밝혀진 바 있다(Hulleman, Durik, Schweigert, & Harackiewicz, 2008; Pintrich & Schunk, 2002). 본 연구에 참여한 학습자들의 학습 흥미도가 높게 나타났고 이는 게더타운 활용 말하기 수업이 영어 말하기 학습 효과에 긍정적 영향을 미칠 수 있음을 알 수 있다. 게다가, 게더타운은 교사-학습자, 학습자-학습자 간의 상호작용에 효과적임을 알 수 있었다. 코로나 시대의 비대면 수업에 온라인 수업의 플랫폼으로 급부상한 줌(Zoom)과 같은 기존의 온라인 수업 플랫폼은 사용자 간의 소통이 불편하고 기능이 제한되어 효과적인 상호작용 기회가 일어나기 힘든 점이 논의된 바 있다(이상민 & 안태연, 2022). 이와는 다르게 게더타운은 학습자 중심 수업을 위한 자유로운 상호작용과 소규모 그룹 구성이 쉬워 학습 효과를 높일 수 있다는 것이 나타났다. 특히 게더타운은 인터뷰 게임과 같은 학습자 간의 자유로운 상호작용이 필요한 수업에서도 개인별 상호작용이 자유롭게 이뤄져 효과적으로 수업 활동이 이루어졌다. 또한 교수자가 학생들의 수업 활동을 쉽게 점검하고 피드백을 주기 용이하였다는 점이 게더타운의 장점 중 하나였다. 따라서 게더타운은 학생들의 참여와 상호작용, 협력을 요구하는 학습자 중심 수업을 진행하기에 다른 수업 온라인 플랫폼보다 효과

적이며 이점이 많음을 알 수 있다.

다음으로 제2언어습득에 큰 영향을 미치는 정의적 요인인 학습동기(Gardner & Lambert, 1972), 흥미(Hulleman et al., 2008)와 자신감 향상에도 긍정적 영향이 나타났다. 또한 말하기 학습에 참여도도 높았음을 알 수 있었다. 자신의 영어 실력에 자신감을 가지고 말하기 활동에 참여도가 높다는 것은 결국 성공적인 언어 발달을 이끌게 된다(MacIntyre et al., 1998). 그동안 한국 대학의 교양 영어 수업에서 학습자들이 자신감 부족과 말하기에 대한 두려움으로 영어 말하기 활동에 잘 참여하지 않는 점이 문제점이 지적된 바 있다. 게더타운을 활용한 수업은 아바타를 통한 간접적 상호작용을 통해 학습자들의 두려움을 해소하고, 영어 말하기에 적극적으로 참여할 수 있도록 돕는 효과를 보였다. 또한, 학습자들은 게더타운 활용 수업이 자신의 영어 말하기 학습에 유용하다고 느끼며 게더타운 매체의 활용이 용이하였다 평가하였고 수업에 대한 만족도가 높았다. 이러한 긍정적 인식은 학습자들이 학습자들이 게더타운 기능을 잘 활용하며 수업에 적응한 것을 나타낸다. 이처럼, 게더타운을 활용한 수업은 학습자들의 말하기 학습의 정의적 요인에 긍정적인 영향을 미치며, 이는 학습자들의 영어 말하기 실력 향상을 도모할 수 있는 효과적인 환경을 제공할 수 있음을 시사한다. 본 연구에서 나타난 게더타운 활용 말하기 수업에 대한 학습자들의 긍정적 인식은 중학생과 대학생을 대상으로 한 선행연구인 이상민과 안태연(2022), 그리고 임희주(2022)의 연구와 유사한 결과를 보여주고 있다.

다음으로 인터뷰 결과 게더타운 활용 말하기 학습 관련 장점으로 1) 학습 흥미 증가, 2) 영어 말하기 활동 증가, 3) 영어에 대한 두려움, 걱정 감소, 4) 편안함이란 결과가 나타났다. 주목할 만한 점은 게더타운 활용 수업에서 전통적인 교실 말하기 수업에 비해 학습자들은 더 편안하게 느끼고, 말하기 불안감도 덜 나타나며, 더 많이 영어를 말한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 메타버스 기반 영어 말하기 수업이 비대면성과 간접성을 가지는 특징으로 인해 학생들에게 심적으로 편안한 수업 환경을 제공하고, 말하기 불안감을 해소하며 말하기 활동 증가에 도움이 되었다는 것을 보여준다. 이와 관련하여 이전 연구들도 온라인 학습 환경이 영어 말하기 학습에 스트레스를 덜 주며 학습자들의 말하기 불안감을 감소시키는 것을 보여주었다(Jeon, 2022; Namaziandost, Razmi, Hernández, Ocaña-Fernández, & Khabir, 2021). 본 연구도 메타버스 플랫폼에서의 말하기 수업이 말하기 불안감 감소에 도움이 되고, 편안한 환경을 제공할 수 있는 가능성을 보여주었다. 이러한 결과는 이상민과 안태연(2022)의 연구와는 반대되는 결과인데, 이는 60분 두 세션으로만 진행된 이상민과 안태연(2022)의 연구와 달리, 본 연구가 한 학기 동안 8차시에 걸친 연구였기 때문에 게더타운에서의 학습에 적응할 수 있는 충분한 시간이 있어서 말하기 불안이라는 정서적 요인에 긍정적인 영향을 미친 것으로 추정된다.

단점으로는 1) 교실 공간 이동시 시간 걸림, 2) 연계되어 활용된 수업 도구 설명 부족, 3) 인터넷 연결 및 기술적 문제(예, 음소거 및 화면 나감 현상)가 있었다. 이를 통해 메타버스 게더타운 수업 설계 시 아바타 이동에 시간이 걸리는 것을 고려하여 아바타의 불필요한 이동이 많지 않게 수업을 구성하는 것이 좋고 게더타운에 연계하

여 외부 수업 도구 설정 시 학습자에게 충분한 설명을 제시하고 잘 활용할 수 있는지 점검이 필요하다는 것을 알 수 있었다. 또한 인터넷 연결 및 기술적 문제가 있을 수 있음을 인지하고 개개인 학습자의 인터넷 연결 안정성이 확보될 수 있는 환경에서 수업이 이루어질 수 있도록 주의하고 이러한 문제로 수업에 지장을 겪을 경우 대체 수업 환경을 제시할 수 있는 보완책이 필요함을 알 수 있었다.

본 연구는 메타버스를 활용한 새로운 수업으로 게더타운 기반 말하기 수업을 시도하고, 학습자들이 이러한 가상현실 공간에서의 의사소통 및 상호작용에 대해 긍정적인 인식을 가지고 있다는 것을 발견했다. 게더타운 활용 수업은 학습자들이 자유롭게 가상현실 공간에서 아바타를 통한 의사소통 및 상호작용을 할 수 있어 실제 교실과 같은 수업 활동을 할 수 있으며, 가상공간의 오브젝트를 활용하여 수업에 유용한 도구를 연계시킬 수 있다는 장점이 있다. 또한 게더타운은 학습자 간 자유로운 소통이 쉽고 편리하다는 점에서 학습자 참여 중심 수업 설계 시 다른 온라인 학습 공간보다 이점이 있다. 마지막으로, 게더타운 활용 수업은 영어 말하기 학습 관련 여러 정의적 요인(흥미, 자신감, 동기)과 학습 유용성, 참여도, 상호작용 등의 학습에 긍정적 요소들이 많아 영어 말하기 학습에 도움이 될 수 있는 수업환경임을 확인할 수 있다.

본 연구의 교육적 시사점은 다음과 같다. 첫째, 메타버스 플랫폼인 게더타운은 학습자 중심 수업을 온라인에서 진행하고자 하는 수업에 매우 적합하다. 게더타운은 아바타의 이동을 통한 공간 활용과 자유로운 학습자 간 의사소통을 제공하며, 그룹 활동과 전체 교실 발표 활동 등 다양한 수업 활동을 용이하게 진행할 수 있다. 또한, 수업에 필요한 다양한 온라인 수업도구를 연계하여 활용할 수 있다. 이러한 이점들을 활용하여 게더타운은 온라인에서 학습자 중심 참여 수업을 설계하기에 적합한 환경으로 적극 활용될 수 있을 것이다.

둘째, 게더타운 활용 영어 말하기 수업은 영어 말하기 능력에 대해 불안감과 자신감이 낮은 학습자들에게 좀 더 편안한 수업 환경을 제공할 수 있음을 보여준다. 영어 말하기 수업에서 참여도가 매우 중요하며 이는 학습 성취에 큰 영향을 미친다. 영어 의사소통의지는 크게 두 가지 요소인 불안감과 자각능력에 달려있다는 연구 결과가 있다(MacIntyre, Baker, Clément, & Conrod, 2001; MacIntyre et al., 1998). 본 연구에서 게더타운 활용 수업이 기존 교실 수업보다 학습자들의 영어 말하기 불안감을 감소시킬 수 있는 편안한 수업 환경임을 알 수 있었다. 비대면성과 간접성을 가진 온라인 공간이 학습자들이 자신의 실력에 대한 불안감을 감소시키고 말하기 활동에 더 적극적으로 참여할 수 있도록 도와주는 역할을 한 것으로 보인다.

셋째, 게더타운 플랫폼은 온라인 영어 말하기 수업에 적용하기 적절하며, 영어 말하기 학습에 긍정적 영향을 미칠 수 있는 수업 환경으로 활용될 수 있겠다. 우선 게더타운의 활용은 학습자-학습자, 교수자-학습자 상호작용이 용이하므로 학습자의 적극적 참여를 필요로 하는 말하기 활동을 진행하기에 장점이 많다. 본 연구에서도 다양한 말하기 활동이 원활하게 이루어졌으며, 학습자들이 게더타운 기반 말하기 수업에 적극적으로 참여하였다. 또한, 학습자들이 이 수업을 높게 평가하였으며, 영어 말하기 학습에 중요한 흥미, 자신감, 동기 등의 요인에 대해서도 긍정적인 결과가 나

타났습니다. 따라서, 온라인 영어 말하기 수업을 실시하고자 하는 교수자들에게는 메타버스 플랫폼인 게더타운이 적극적으로 고려해볼만한 대상이며, 이를 활용하여 학습자들의 영어 말하기 실력 향상에도 긍정적인 결과를 기대할 수 있겠다.

본 연구의 제한점으로 연구 대상이 23명으로 적어 설문조사 결과를 일반화하기에 한계가 있을 수 있다는 점이 있다. 따라서, 향후 더 많은 연구 참여자를 대상으로 게더타운 기반 연구를 실시하여 일반화하기에 적합한 연구 결과를 도출해야 할 것이다. 또한, 본 연구에서는 게더타운 기반 말하기 수업이 학습자들의 영어 말하기 실력 향상에 미치는 실제 학습효과를 측정하지 못한 점을 들 수 있다. 후속 연구를 위한 제안으로, 더 많은 영어 학습자들을 대상으로 게더타운 기반 말하기 수업의 실증 연구를 수행하고, 구체적인 긍정적인 효과를 제시할 수 있도록 해야할 것이다. 이를 통해 영어 말하기 능력 향상과 관련된 효과적인 교육 방안을 모색하는 데에 큰 도움이 될 것으로 기대된다.

참고문헌

계보경. (2021, 11월). 가상현실의 세상 '메타버스' 속으로. *행복한 교육*, pp. 24-27.

교육부. (2022). *2022년도 교육정보화 시행계획*. 세종: 교육부.

김지선. (2014). 영어 말하기 전 쓰기활동이 한국 대학생 EFL 학습자의 말하기 능력과 불안에 미치는 영향. *영어어문교육, 20*(1), 329-356.

노영. (2019). 구글 클래스룸을 활용한 학습에서 학습자 만족에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. *고객만족경영연구, 21*(4), 71-89.

박정아. (2012). *PPP 수업 모형과 ESA 수업 모형의 효과 비교 : 영어 듣기. 말하기 능력 신장과 정의적 측면*. 미출간 석사학위논문. 서울교육대학교, 서울.

배윤주, 석희진, 전유경, 이정민. (2022). 메타버스 활용 영어 말하기 교육프로그램 개발 연구. *학습자중심교과교육연구, 22*(24), 777-800.

이경아. (2021). 메타버스(metaverse) 시대의 미술교육. *미술교육논총, 35*(3), 324-348.

이규영, 김희진. (2020). 가상현실 기반 영어 학습이 초등학생의 어휘성취도 및 정의적 영역에 미치는 영향. *학습자중심교과교육연구, 20*(16), 1213-1235.

이동국, 변숙자, 김동원. (2021). *메타버스 활용 교육 실태조사 및 활성화 방안*(충북 2021-68). 청주: 충청북도교육연구정보원.

이바른, 최은경. (2022). 메타버스(Metaverse)를 활용 초급 한국어 말하기 교육 방안: 메타버스 플랫폼 ZEP을 중심으로. *문화와 융합, 44*(10), 99-115.

이상민, 안태연. (2022). 메타버스 환경에서 영어 말하기 활동에 대한 중학생 인식 및 상호작용 양상. *중등영어교육, 15*(3), 25-44.

이선혜, 정동빈. (2010). 대학생들의 3D 가상현실을 이용한 채팅의 영어학습 효과. *영어어문교육, 16*(1), 233-257.

이정민, 남선혜, 허미선, 배윤주. (2020). 국내 온라인 학습에서 실재감의 효과에 관한 메타분석. *교육정보미디어연구, 26*(4), 853-878.

이현주. (2022). 메타버스를 활용한 영어 학습 프로그램 개발 연구: 이프랜드를 중심으로. *인문사회21, 13*(3), 43-56.

임주영. (2022). 영어토론학습에서 메타버스 학습의 기능적 요소가 학습동기에 미치는 영향에 있어서 멘토링의 매개효과. *한국산학기술학회 논문지, 23*(12), 318-330.

임희주. (2022). 온라인 수업에서 게더타운 활용에 대한 대학생의 인식 및 태도에 관한 연구. *영상영어교육, 23*(3), 53-63.

장지영. (2021). 메타버스(Metaverse)를 활용한 한국어 말하기 수업 방안 연구: 게더타운(Gather.town)을 중심으로. *한국어 교육, 32*(4), 279-301.

정고은, 김혜련. (2022). 게더타운(Gather Town)을 활용한 영어 학습에서의 상호작용에 관한 초등학생의 인식 조사. *교육문화연구, 28*(2), 345-368.

정유선, 임태형, 류지헌. (2021). 메타버스를 활용한 대학생 온라인 수업에서 공간이동 수준이 학습실재감과 흥미발달에 미치는 효과. *교육정보미디어연구, 27*(3), 1167-1188.

최재호. (2022). 영어교육 관련 메타버스 연구현황 분석. *글로벌영어교육, 27*(3), 353-380.

한상열. (2021). 메타버스 플랫폼 현황과 전망. *Future Horizon, 49*, 19-24.

황요한, 이혜진. (2022). 메타버스와 NFT를 활용한 메이커교육의 방향 탐색: 오너와 셀러의 대체불가능한 경험 모델(TMIOSS)을 중심으로. *인문사회 21, 13*(1), 2941-2956.

ASF. (2006). *Metaverse Roadmap.* Retrieved January 3, 2023, from the World Wide Web: https://www.metaverseroadmap.org/

Astin, A. W. (1984). Student involvement: A development theory for higher education. *Journal of college student personnel, 25*(4), 297-308.

Gardner, R. C., & Lambert, W. E. (1972). *Attitudes and motivation in second language learning.* Rowley, MA: Newbury House.

Harmer, J. (1998). *How to teach English*. Harlow, England: Longman.

Hulleman, C. S., Durik, A. M., Schweigert, S. A., & Harackiewicz, J. M. (2008). Task values, achievement goals, and interest: An integrative analysis. *Journal of Educational Psychology, 100*(2), 398-416.

Jeon, J. (2022). Exploring AI chatbot affordances in the EFL classroom: young learners' experiences and perspectives. *Computer Assisted Language Learning*, doi: 10.1080/09588221.2021.2021241

MacIntyre, P., Baker, S., Clément, R., & Conrod, S. (2001). Willingness to communicate, social support, and language-learning orientations of immersion students. *Studies in Second Language Acquisition, 23*(3), 369-388.

MacIntyre, P., Dörnyei, Z., Clément, R., & Noels, K. (1998). Conceptualizing willingness to communicate in a L2: A situational model of L2 confidence and affiliation. *The Modern Language Journal, 82*(4), 545-562.

Namaziandost, E., Razmi, M. H., Hernández, R. M., Ocaña-Fernández, Y., & Khabir, M. (2021). Synchronous CMC text chat versus synchronous CMC voice chat: Impacts on EFL learners' oral proficiency and anxiety. *Journal of Research on Technology in Education*, *54*(4), 599-616.

Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Venkatesh, V. (2000). Determinants of perceived ease of use: Integration control, intrinsic motivation and emotion in to the technology acceptance model. *Information systems research, 11*(4), 342-356.

예시언어(Example in): English
적용가능 언어(Applicable Language): English
적용가능 수준(Applicable Levels): Tertiary

진승희(교수)
이화여자대학교 인문과학대학 영미학융합연구소
03760 서울특별시 서대문구 이화여대길 52
Email: seung2jin@ewha.ac.kr

Received in January 27, 2023
Reviewed in March 3, 2023
Revised version received in March 20, 2023