



2015 개정 영어과 교육과정 초등 수준 어휘 목록을 활용한 영어 애니메이션 영화의 어휘 사용 분석

성민창 (경인교육대학교) 김기택 (서울대학교)



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons License, which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received: Jan. 21, 2021
Revised: Feb. 14, 2021
Accepted: Feb. 25, 2021

Min-Chang Sung
(1st author)
Professor, Gyeongin Nat'l
Univ. of Education
Tel: (031) 470-6335
mcsung@ginue.ac.kr

Kitaek Kim
(corresponding author)
Professor, Seoul Nat'l Univ.
Tel: (02) 880-7680
kitaek@snu.ac.kr

ABSTRACT

Sung, Min-Chang and Kitaek Kim. 2021. Analysis of the vocabulary level in English-language animated movies based on the vocabulary list in the Korean national curriculum for English. *Korean Journal of English Language and Linguistics* 21, 87-109.

We explore how many word types Korean elementary school students would need to know to understand 25 popular English-language animated movies. Assuming they know the 800 elementary-level word types and 200 loanwords designated by the Korean national curriculum for English, we examined how many word tokens in each movie should be comprehensible to them. Analyzing a corpus of the 25 movie scripts, we calculated how many word types are needed for four levels of coverage of the total token frequency, with the following results: 340 word types cover 80% of the total token frequency, in which 52 word types would not be comprehensible to the target students; 978 word types cover 90% (305 incomprehensible word types); 1,968 word types cover 95% (935 incomprehensible word types); and 3,855 word types cover 98% (2,458 incomprehensible word types). Based on these findings, we present the appropriate lexicon size for the target students' comprehension of the movies, and discuss primary English teachers' role when selecting English-language animated movies for their classes and helping their students better understand the movies.

KEYWORDS

2015 revised Korean national curriculum, English-language animated movies, comprehensible input, primary English education, lexical knowledge

1. 서론

영어를 외국어(EFL: English as a foreign language)로 학습하고 있는 우리나라 영어 학습자들은 학교 영어교육만으로는 충분한 영어 입력을 확보하기 어렵다(이병민 2003). 이러한 환경적 제약을 극복하기 위하여, 우리나라 학습자들은 영어 수업에서 제공되는 입력과 더불어 영어 신문, 영미권 뉴스 방송, 팟송, 영화 등 여러 유형의 진정성 있는 자료(authentic material)를 통해 풍부한 영어 입력을 확보하고자 노력하고 있으며, 그 구체적인 교육 방법론으로는 다독(多讀: extensive reading) 및 다청(多聽: extensive listening)이 거론된다(Day and Bamford 1998). 이 중, 음성 언어를 강조하고 있는 우리나라 초등영어 교육에서는 다양한 영상 및 음성 장르를 활용한 다청의 중요성이 부각되는데, 대표적인 다청 자료로 아동용 영어 애니메이션 영화를 들 수 있다.

영어 애니메이션 영화는 초등영어 학습자에게 제공되는 진정성 있는 입력 자료로서 여러 가지 장점을 가지고 있다(고은미, 홍선호 2018). 우선 애니메이션 영화의 아름다운 영상과 음악, 그리고 재미있는 내용이 학습자의 흥미와 학업 동기를 자극한다. 또한 최근에 개봉된 애니메이션 영화는 오늘날 영미권 국가에서 실제로 자주 사용되는 표현들을 제공한다는 측면에서 시의적으로 적절하다. 아울러 애니메이션 영화는 시각적 정보와 맥락 정보가 풍부하기 때문에, 학습자는 자신의 부족한 영어 듣기 능력을 하향식 접근법(top-down approach)으로 보완하여 일정 수준 이상의 이해에 도달할 수 있다. 뿐만 아니라 애니메이션 영화는 여타 장르의 영화에 비해 폭력적이거나 선정적인 장면이 적고, 다양한 지역의 문화를 특색 있게 제시하여 준다는 측면에서 세계시민으로서의 소양을 효과적으로 배양할 것으로 기대된다. 그 밖에도 영상 재생 기술을 적절하게 활용하여, 교사는 한글 및 영어 자막의 형태로 언어적 비계를 제공할 수 있고 학습자는 자신의 언어 처리 속도에 맞게 스스로 재생 속도를 조절(예: 0.8배속)할 수 있다는 장점이 있다.

그러나 다양한 교육적 장점을 지니고 있더라도, 애니메이션 영화에서 제시되는 언어입력이 초등영어 학습자들의 영어 수준에서 이해 가능하지 않다면 이를 다청 자료로 활용하기는 쉽지 않다. 실제로 상당수의 영어 애니메이션 영화는 우리나라 초등영어 교육과정에 제시되어 있지 않은 어휘를 많이 사용하고 있기에, 초등영어 학습자들이 애니메이션 영화에서 제시되는 언어입력을 이해하지 못할 가능성이 높다. Hu와 Nation(2000)의 연구에 따르면, 영어 학습자는 입력 자료의 어휘를 일정 비율 이상 알고 있을 때 해당 입력 자료를 이해할 수 있다. 따라서 초등영어 학습자가 영어 애니메이션 영화를 이해하기 위해서는 영화에 사용된 어휘를 상당 수준 알아야 한다.

본 연구는 애니메이션 영화의 장점과 어휘 측면에서의 한계점에 주목하여, 초등영어 학습자가 다청 자료로서 영어 애니메이션 영화를 이해하는 데 필요한 어휘 지식의 규모를 살펴보고자 한다. 아울러, 영어 애니메이션 영화 이해를 위해 초등영어교육과정 어휘에 더해 추가로 익혀야 하는 어휘를 현실적인 수준에서 제안하고자 한다. 개별 작품을 분석하였던 기존 연구들(김기택, 성민창 2019, 안미리 2015)과 차별화하여, 다수의 작품(25편)으로 코퍼스를 구축한 다음 영어 애니메이션 영화라는 장르를 이해하기 위해 알아야 하는 어휘 규모를 탐구하고자 한다.

2. 선행연구

2.1 외국어 습득과 이해 가능한 입력

이병민(2003)에 따르면 우리나라 학생들이 초등학교 3학년부터 고등학교 3학년까지 10년간 학교에서 영어에 노출되는 시간은 총 730.5시간이다. 이러한 730.5시간은 학습자들이 기본적인 의사소통을 위한 영어 능력에 도달하기에도 충분하지 않아 보인다. 일례로 Cummins(1981)의 연구에 따르면, 캐나다로 이민 온 학생들이 모든 과목을 영어로 배우는 몰입 환경에서 영어를 배울 경우, 기본적 의사소통을 위한 언어 수준(basic interpersonal communication system)을 갖추는데 2~3년의 시간이, 학업을 위한 언어 수준(cognitive academic language proficiency)을 갖추는데 5~7년의 시간이 소요됨을 보고하였다. 캐나다의 학교가 방학을 제외하고 적어도 연간 8개월간 운영하고, 학생이 운영기간 동안 휴일을 제외하고 월 평균 20일씩 적어도 하루 5시간 정도 학교에 머문다고 가정한다면, 학교에서의 영어 노출 시간은 대략적으로 1년에 적어도 800시간(8개월 × 20일 × 5시간)으로 계산된다. 이미 우리나라 학생들이 10년간 학교에서 영어에 노출되는 시간(730.5시간)보다 조금 더 많은 시간이지만, Cummins(1981)는 기본적 의사소통을 위한 영어능력을 갖추는데만 그 두 배 이상의 기간이 필요함을 제시하고 있다.

그러나 현실적으로 우리나라 학교 현장에서 영어 수업 시간을 획기적으로 늘리는 것은 쉽지 않다. 학교 수업 시간은 제한되어 있으며 그 안에서 학생들은 영어뿐 아니라 다양한 교과 내용을 익히고, 창의적 체험 활동 등을 경험해야 한다. 이렇듯 충분한 영어 노출시간을 확보할 수 없는 환경에서는 '효율적' 방식의 노출을 통해 학습 효과를 높이는 것이 필요해 보인다(Sung 2018, VanPatten 2015). 이러한 효율적 방식 중 하나로 본 연구는 학습자 수준에 적합한 입력, 또는 이해 가능한 입력에 주목하고자 한다.

학습자 수준에 적합한 입력과 관련한 대표적인 외국어 습득 이론은 Krashen(1982)의 입력가설(input hypothesis)이다. Krashen은 외국어 학습자가 자신의 현재 수준(i)보다 조금 더 높은 수준($i+1$)의 입력에 노출되는 것이 외국어 습득의 핵심적 요소임을 주장하였다. 그는 문법번역식 교수법과 같은 전통적인 방식의 명시적인 교육에 반대하고, 이해 가능한 입력(comprehensible input)을 통한 자연스러운 외국어 습득을 강조하였다(Krashen 1982, Krashen and Terrell 1983). 예를 들어, 외국어 학습자는 자신의 수준에 적절한 책을 선택하고 이를 읽고 이해하는 과정에서 자연스럽게 외국어를 습득하게 된다(Krashen 1993, 2004). 한편 다독 및 다청 맥락에서도 학습자들이 이해할 수 있는 입력의 중요성이 논의되었는데, 오히려 학습자들의 수준보다 더 낮은 수준의 입력의 중요성이 강조되었다. 대표적으로, Day와 Bamford(1998)는 학습자의 현재 수준(i)보다 약간 더 낮은 수준($i-1$)의 입력에 노출됨으로써 읽기에 대한 자신감 및 유창성을 높일 수 있음을 강조하였다. 비록 Krashen과 Day와 Bamford가 주목하는 입력은 각기 그 수준에 있어서는 차별적이나($i+1$ vs. $i-1$), 두 입력 모두 학습자들이 그 의미를 이해할 수 있는 입력이라는 점에서는 다르지 않아 보인다.

이해 가능한 입력의 중요성은 Long(1983)의 상호작용가설(interaction hypothesis)에서도 찾아볼 수 있다. Long은 상호작용의 효과 중 하나로 학습자 수준에서 이해 가능한 입력을 제공할 수 있다는 점을 제시하였다. 그는 외국어 학습자가 상대방의 발화를 이해하지 못했을 때, 좀 더 이해하기 쉬운 형태의 수정된 입력(modified input)을 받아 발화의 의미를 이해하는 과정을 의미 협상(negotiation of meaning)으로 명명하였는데, 이를 통해 학습자들은 이해 가능한 입력에 노출될 수

있음을 제안하였다. 이러한 상호작용과 이해 가능한 입력 간의 관계는 아동 지향어(child-directed speech)에서도 살펴볼 수 있다. 부모나 보호자가 아동에게 말을 할 때 사용하는 특별한 발화 형태인 아동 지향어는 평균 길이가 짧고 속도가 느리며 내용 어휘 비중이 높고 비교적 간단한 문장 구조를 사용한다는 특징이 있다(Snow and Ferguson 1977). 이러한 특징은 아동의 언어 수준에서도 보호자의 말을 이해할 수 있도록 언어 입력의 수준을 조정된 결과로 이해될 수 있다.

2.2 학습자 수준과 어휘

어휘는 영어 학습자가 제시된 영어 입력을 이해하는 데 필요한 핵심적인 지식 중 하나이다(Nation 2013). 이와 관련하여, 제시된 영어 입력을 학습자 스스로 이해(unassisted comprehension)하기 위해 필요한 어휘 지식의 규모에 대한 다양한 연구가 수행되어왔다. Hirsh와 Nation(1992)은 영어 학습자가 전체 어휘 구현(token) 빈도의 98% 이상을 이해할 수 있을 때 주어진 지문을 스스로 이해할 수 있다고 보았다.¹ Carver(1994)와 Kurnia(2003)는 지문이 어려울 경우 더 높은 기준(예: 99%)이 적용될 필요가 있음을 제안하였다. Liu와 Nation(1985)과 Laufer(1989)는 95% 기준을 제시하였는데, 학습자들이 95% 이상의 어휘 구현을 알고 있다면 모르는 어휘의 의미를 맥락을 통해 추론하면서 지문을 스스로 이해할 수 있다고 보았다. 한편 다른 연구에서는 90% 기준을 활용하였는데 이들은 West(1953)의 General Service List에 수록된 2,000개의 단어에 초점을 두어 90% 기준을 제시하였다(예: Hirsh 1993, Hirsh and Nation 1992, Nation and Hwang 1995).

이러한 다양한 기준들에 대한 검증을 위해 Hu와 Nation(2000)은 실험 연구를 실시하였다. 그들은 네 가지 기준(80%, 90%, 95%, 100%)을 검증하고자 하였는데, 빈도가 낮은 어휘를 영어에 존재하지 않은 어휘(non-sense word)로 교체한 다음, 존재하지 않은 어휘 비율(20%, 10%, 5%, 0%)을 조정하여 동일한 읽기 지문을 네 가지 읽기 기준(80%, 90%, 95%, 100%)으로 마련하였다. 예를 들어, 80% 기준 지문에는 전체 어휘 구현 중에서 20%가 영어에 존재하지 않는 어휘로 교체되었고 100% 기준 지문에는 어휘 교체가 없었다.² 실험에 참여한 영어 학습자들은 이러한 네 유형의 지문 중 하나를 읽고 지문 이해도 검사를 수행하였다. Hu와 Nation은 이해도 검사 결과를 회귀 분석한 결과를 바탕으로 98% 기준에서 대부분의 학습자들이 적절한 수준의 이해도에 도달할 수 있다고 주장하였다. 아울러, 제시된 지문을 이해할 수 있는 한계점(threshold level)은 80%에서 90% 사이에 존재한다고 제시하였다. 달리 말하자면, 적어도 전체 어휘 구현 빈도의 80% 이상을 알고 있어야만 제시된 입력을 이해할 수 있는 가능성을 확보한다는 것이다.

Nation(2006)은 신문, 소설, 영화 등 다양한 장르의 영어 입력 자료를 이해하기 위해 영어 학습자가 알아야 하는 어휘 규모를 분석하였다. 예를 들어, Nation은 영화의 사례로 미국 애니메이션 영화인 슈렉(Shrek)을 분석한 결과를 제시하였는데, 슈렉에 사용된 전체 어휘 구현 빈도(9,984개) 중에서 약 700개의 유형 어휘가 전체 구현 어휘의 약 80%를 차지하였고, 약 1,300개

¹ 구현(token) 빈도는 어휘 출현 횟수를 의미하고, 유형(type) 빈도는 어휘의 가짓수를 뜻한다.

² 실험에 사용된 문장의 예시는 다음과 같다(Hu and Nation 2000, pp. 427-428):

a. 100% 기준 지문

We looked at each other—the two policemen, the mailman and I. Fright, surprise and suspicion followed each other across our faces.

b. 80% 기준 지문 (non-sense word는 이탤릭으로 표시됨)

We looked at each other—the *orcian-cheltian*, the *mirocan*, the *dripler* and I. *Sorance*, surprise and *sanctiance nurzriated* each other across our faces.

의 유형 어휘가 전체 구현 어휘의 98%를 차지함을 보고하였다. Hu와 Nation(2000)의 논의를 가져온다면, 영어 학습자가 영화 슈렉의 내용을 이해하기 위한 한계점(threshold level)은 슈렉에 제시된 약 700개 이상의 고빈도 유형 어휘에 대한 지식이며, 혼자서도 적절한 수준으로 이해할 수 있으려면(unassisted comprehension) 슈렉에 제시된 1,300개의 고빈도 유형 어휘에 대한 지식이 필요하다. 한편, Nation은 영화의 경우 다른 장르(예: 신문, 소설)에 비해 필요한 유형 어휘 규모가 작음을 보고하였는데, 이는 구두 언어가 문자 언어에 비해 고빈도 어휘를 더 빈번하게 사용하기 때문이다. 아울러 Nation은 애니메이션 영화의 장점으로 시각적인 정보를 상당한 정도로 제공한다는 점을 제시하였으며, 언어가 충분히 발달되지 않은 만 2살의 아기도 애니메이션 영화를 즐길 수 있음을 논하였다. 비슷한 견지에서, Hanley, Herron과 Cole(1995)은 L2 형태와 L1 의미 사이의 연결에 있어 시각적 영상의 역할에 주목하며, 이해를 도모함에 있어 시각 입력의 효과를 논의하였다. Webb과 Rodgers(2009)는 영화의 음성 입력이 시각 입력에 의해 보조되기 때문에 문자 텍스트나 다른 유형의 음성 텍스트보다 이해하기 쉬운 것임을 지적하면서, 적절한 수준의 이해를 위한 어휘 규모로 기존의 주요 연구들이 대체로 구현 빈도 기준 95% 이상을 제시한 것과는 달리 영화에 있어서는 구현 빈도 기준 90% 이상의 가능성을 제시하기도 하였다.³

국내에서도 다수의 연구가 한국인 영어 학습자들에게 제공되는 영어 입력 자료를 분석하였다(김기택, 성민창 2019, 이연경, 정동빈 2010, 이운 2016, 장한길, 장우혁 2018, 하옥이, 조윤경 2016). 이들 연구는 코퍼스 분석 기법을 활용하여 애니메이션 영화, 교과서, EBS 교재 등을 분석하였고, 이들 자료에 제시된 영어 어휘 수준이 목표 영어 학습자에게 적절한지를 판정하였다. 다음 절에서는 이들 자료 중 본 연구의 초점인 영어 애니메이션 영화와 관련하여 초등영어교육 맥락에서의 활용 및 적절성에 관한 연구를 살펴보기로 한다.

2.3 초등영어교육과 영어 애니메이션 영화

영어 애니메이션 영화는 외국어로서의 영어를 학습하는 초등학생에게 진정성 있는 입력 자료로서 다양한 장점을 지니고 있다. 우선 내용적 측면에서 살펴보면, 영화라는 장르 자체가 학습자들의 흥미와 관심을 불러일으키며, 영화 감상에 대한 큰 부담을 주지 않은 채 다양한 언어 자료를 제공할 수 있다(송희심, 이은정 2004). 특히, 애니메이션 영화는 일반 영화와 달리 폭력적인 장면이나 선정적인 내용이 적고, 세계시민으로서의 소양 계발에 도움이 되는 다양한 지역의 문화 정보와 학생들의 정서 발달 도움이 되는 교육적인 내용(예: 가족, 꿈)을 담고 있는 경우가 많다. 예를 들어, 초등학생 또래의 주인공이 성장 과정에서 문제를 해결하고 꿈을 추구하는 내용의 애니메이션은 학습자의 동기 유발에 효과적이다(하지원, 안경자 2013). 또한, 애니메이션에는 동물과 어린이와 같은 초등학생에게 친근한 대상이 주인공으로 등장하고 밝은 화면과 경쾌한 음악이 사용되는데, 이는 학습자의 정의적 요소에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다(김영덕 2005).

다음으로 언어적 측면에서 살펴보면, 애니메이션 영화는 초등영어 학습자의 인지 수준에 적절한 어휘로 구성되어 있으며, 전문 성우가 녹음실에서 대사를 녹음하여 발음이 명료하고 속도가 적절하다. 또한 애니메이션 영화는 오늘날 영미권 국가의 아동들이 실제로 자주 사용하는 표현들을 제공하며, 교과서나 교실에서 경험하기 어려운 새로운 의사소통 상황과 다양한 대화 양상을 보여준

³ 원문은 다음과 같다: "Taken together, the research on comprehension and coverage indicates that coverage ranging from 90% to 99% is likely to provide adequate comprehension of movies" (Webb and Rodgers 2009, p. 410).

다. 아울러 애니메이션의 풍부한 영상 및 맥락 정보는 이해하기 힘든 대사를 처리하는 데 도움이 되는데, 이러한 경험은 학습자들의 하향식 접근법(top-down approach) 활용 능력과 모호성에 대한 관용(ambiguity tolerance)을 길러 줄 수 있다(박혜란 2006).

이러한 장점에 근거하여, 영어 애니메이션 영화를 초등영어교육에 활용한 연구들이 다양하게 수행되었다. 우선 애니메이션 영화를 활용한 초등영어 듣기 교육이 효과적임을 밝힌 연구들이 있다(고은미, 홍선호 2018, 박혜란 2006, 안인숙 2005, 양송미, 권영환 2012). 실험 대상과 작품에 따라 다양한 듣기 수업 방식이 활용되었는데, 안인숙(2005)은 6학년 학생들을 대상으로 영화 <토이스토리 2>를 활용하여 받아쓰기 중심의 듣기 전-중-후 활동을 실시하였고, 박혜란(2006)은 5학년 학생들을 대상으로 영화 <이집트 왕자>를 활용하여 시청과 토론 중심의 수업을 진행하였다. 양송미와 권영환(2012)은 5학년 수업에서 세 유형의 수준별 시리즈 애니메이션(Carillon, Arthur, Horrid Henry)을 활용하여 다양한 내용 및 표현 관련 활동(예: 빙고 게임, 요약하기, 단어 찾기, 단어 철자 배열)을 진행하였다. 고은미와 홍선호(2018)는 5학년 3학급을 대상으로 여섯 편의 애니메이션(예: 라퐁젤, 인사이드아웃)을 반복 시청하는 수업을 진행하였는데, 영어 자막의 유무와 도입 시기(예: 무자막 3회→영어 자막 3회)를 학급별로 달리하였다. 연구 결과, 영어 자막을 제시하는 것이 듣기 능력 향상에 더욱 효과적이었으며, 영어 자막의 도입 시기에 따라 흥미도와 참여도 등의 정의적 반응이 상이하게 나타났다.

애니메이션 영화를 활용한 초등영어 수업은 듣기 이외의 언어 기능을 배양함에서도 효과적인 것으로 밝혀졌다(고민규, 장재학 2012, 오상미 2017, 윤숙영 2001, 하지원, 안경자 2013). 윤숙영(2001)의 연구에서는 3학년 학생들이 4편의 애니메이션 영화(예: Lion King)를 감상하고 특정 대화 장면에서 근거하여 반복 연습과 의사소통 활동을 수행하였는데, 그 결과 듣기 능력뿐만 아니라 말하기 능력에서도 향상을 보였다. 고민규와 장재학(2012)은 4학년 학생들로 하여금 영화 <쿵푸 팬더>를 시청한 뒤 문장 완성하기 유형의 쓰기 활동을 수행하도록 하였는데, 애니메이션을 활용한 쓰기 수업에 참여한 학생들이 교과서 기반 쓰기 수업에 참여한 학생들에 비해 영어 쓰기 실력이 더 큰 폭으로 향상되었다. 하지원과 안경자(2013)는 5학년 쓰기 지도를 위해 9차시에 걸쳐 다양한 영상 매체를 활용하였는데, 그 중 3개 차시에서 3편의 애니메이션 영화(예: Megamind)를 사용하였다. 영상에서 접한 어휘와 구문을 중심으로 통제 작문과 유도 작문을 실시한 결과, 학습자의 영어 쓰기 능력에서 유의미한 향상을 보였다. 마지막으로 오상미(2017)는 6학년 영어 수업에서 영화 <몬스터 주식회사>를 활용한 더빙 활동을 실시한 뒤 학생들의 읽기 능력을 독해력, 단어 인지 능력, 읽기 정확성의 영역에서 측정하였다. 실험 결과, 더빙 활동에 참여한 학생들은 모든 영역에서 유의미한 읽기 능력 향상을 보였다. 지금까지 소개한 초등영어 수업 연구들은 대부분 애니메이션 영화에서 초등영어와 관련성이 높은 장면만을 부분적으로 활용함으로써 영어의 네 기능을 배양하는 동시에 흥미와 자신감 등 정의적 영역에 긍정적인 영향을 미쳤다.

그러나 이러한 애니메이션 영화의 장점에도 불구하고 일부 연구에서는 언어적 수준 측면에서의 제한점이 논의되었는데, 이들 연구들은 공통적으로 영화에 제시된 상당수의 어휘들이 초등학생 수준에서 어려움을 지적하였다(김기택, 성민창 2019, 박선호, 홍성준 2012, 안미리 2015). 일례로 김기택과 성민창(2019)은 영어 애니메이션 영화에 제시된 어휘 구현 중에서 교육과정을 잘 따라온 6학년 초등학생들이 이해할 수 있는 어휘의 비율을 살펴보았다. 20개의 애니메이션 영화를 분석한 결과, 이들 초등학생이 알고 있을 것으로 기대되는 어휘 유형(초등영어교육과정 어휘, 외래어, 감탄사 등)이 각 영화의 전체 어휘 구현 빈도에서 차지하는 비율은 적게는 82%, 많게는 89%까지로 나타났다. 혼자서도 내용을 잘 이해할 수 있으려면 전체 어휘 구현 빈도의 95~98%를 알

고 있어야 한다는 점(Hu and Nation 2000, Liu and Nation 1985)을 바탕으로, 김기택과 성민창은 20개의 애니메이션 영화 모두 어떤 도움 없이 초등학생 혼자서 내용을 이해하는 것은 어렵다고 보았다.

그러나 이해를 위한 한계점(threshold level)이 전체 어휘 구현 빈도의 80%에서 90% 사이라는 기준을 고려하면(Hu and Nation 2000), 각 영화에 제시된 구현 어휘의 82%(최대 89%) 이상이 초등학생이 이해 가능한 단어로 구성되어 있다는 점은 초등영어교육 맥락에서 애니메이션 영화의 다청 교재로서 활용 가능성을 시사하는 것으로도 보인다. 이와 관련하여 김기택과 성민창(2019)은 교사의 적절한 도움이 수반된다면 애니메이션 영화는 초등학생을 위한 다청 교재로서 적극적으로 활용될 수 있음을 보여주었다. 그들은 20개의 영화 중에서 이해 가능한 어휘의 비율(89%)이 가장 높았던 <도리를 찾아서>를 대상으로, 몇 개의 단어를 추가로 학습한다면 초등영어 학습자 혼자서도 영화를 잘 이해 할 수 있게 되는지를 살펴보았다. 그 결과 구현 빈도 비중 95%를 기준으로 했을 때 63개의 어휘가 추가로 학습될 필요가 있음을 제시하였고, 교사가 애니메이션 영화를 다청 자료로 활용하고자 할 때 해당 어휘를 듣기 전 활동으로 지도할 것을 제안하였다.

앞서 언급한대로 애니메이션 영화는 다양한 교육적 장점을 가지고 있다. 그러나 언어적 제약으로 인해 초등학생 혼자서 애니메이션 영화를 이해하는 것은 쉽지 않으며 교사의 조력이 필요하다. 그러나 교사의 역할과 관련하여 김기택과 성민창(2019)의 연구에서는 영화 <도리를 찾아서> 한 편만을 분석했다는 점에서 한계가 있다. 학생들은 영화 <도리를 찾아서>만을 시청하는 것이 아니라 본인들이 흥미로워하는 영화를 선택한다. 즉 일반적으로 애니메이션 영화를 보고자 할 때 필요한 기본적인 어휘의 규모 및 종류를 탐구할 필요가 있으며, 또한 각 영화에 대해 듣기 전 활동으로 학습되어야 할 어휘의 규모 및 종류를 탐구할 필요가 있다. 본 연구는 Hu와 Nation(2000)에 입각하여 80%, 90%, 95%, 98% 기준에 따라 25개의 애니메이션 영화의 어휘 규모 및 종류를 분석하고 이를 바탕으로 애니메이션 영화를 다청 자료로 활용하고자 할 때 교사의 역할을 논의하고자 한다.

3. 연구 방법

본 연구는 우리나라 초등영어 교육 현장에서 빈번하게 사용되는 다청 자료인 영어 애니메이션 영화를 대상으로 어휘 분석을 실시하였다. 우선, 25편의 애니메이션 영화를 코퍼스로 구축한 뒤 어휘 사용 양상을 파악하기 위하여 어휘의 종류와 빈도 분포 양상을 분석하였다. 이후 우리나라 영어과 교육과정에 제시된 초등 어휘 목록을 기준으로 애니메이션 영화의 어휘 수준을 평가하였다. 마지막으로 애니메이션 영화 이해에 필요한 어휘 지식 규모를 구현 빈도 기준으로 탐색하고 각 기준에 따른 초등영어 학습자들의 추가 학습 어휘를 파악하였다. 이를 통해, 본 연구는 다음의 연구 질문에 답하고자 한다.

- (1) 25편의 영어 애니메이션 영화는 어떠한 어휘 사용 양상을 보이는가?
- (2) 25편의 영어 애니메이션 영화를 이해하기 위해 필요한 어휘 규모(threshold level) 및 종류는 무엇인가?
- (3) 25편의 영어 애니메이션 영화를 초등학생을 위한 다청 자료로 활용하기 위해 각 영화당 교사가 듣기 전 활동에서 제시해야 할 어휘의 규모 및 종류는 무엇인가?

3.1 분석 대상

분석 대상 선정에는 아래의 네 가지 기준이 적용되었다

- 가. 시간: 개봉된 지 30년이 넘지 않은 작품인가?(2019년 기준)
- 나. 인기: 대중적으로 인기가 높은가?
- 다. 접근성: 대본이 온라인으로 공개되어 있는가?
- 라. 내용: 어린 연령대에 적합한 내용(전체관람가, 연소자관람가)인가?

최종적으로 미국의 D사, P사, F사에서 제작한 총 25편의 애니메이션 영화가 분석대상으로 선정되었다. 각 작품의 제목과 개봉 연도는 표 1과 같다.

표 1. 애니메이션 영화 제목과 개봉 연도

| 연번 | 제목 | 연도 | 연번 | 제목 | 연도 |
|----|--------------------------------|------|----|-----------------|------|
| 1 | The Little Mermaid | 1989 | 14 | Moana | 2016 |
| 2 | The Rescuers Down Under | 1990 | 15 | Madagascar | 2005 |
| 3 | Beauty and the Beast | 1991 | 16 | Ice Age | 2002 |
| 4 | Aladdin | 1992 | 17 | Monsters, Inc. | 2001 |
| 5 | The Nightmare Before Christmas | 1993 | 18 | The Incredibles | 2004 |
| 6 | The Lion King | 1994 | 19 | Car | 2006 |
| 7 | A Goofy Movie | 1995 | 20 | Kung Fu Panda | 2008 |
| 8 | Hunchback Of Notre Dame | 1996 | 21 | Toy Story 3 | 2010 |
| 9 | Hercules | 1997 | 22 | Brave | 2012 |
| 10 | Mulan | 1998 | 23 | Inside Out | 2015 |
| 11 | Tangled | 2010 | 24 | Finding Dory | 2016 |
| 12 | Frozen | 2013 | 25 | Coco | 2017 |
| 13 | Zootopia | 2016 | | | |

3.2 분석 절차

코퍼스 데이터베이스 구축을 위해, 25편의 애니메이션 대본 파일을 인터넷을 통해 수집한 뒤 대본 파일을 수정이 가능한 MS Word 파일로 저장하였다. 그 후 MS Word의 검색 기능을 활용하여 대사에 포함되지 않는 요소를 삭제하였는데, 예를 들어 대사 담당 캐릭터 명, 괄호 안 장면 묘사, 괄호 안 행동 묘사, 연속점 등을 삭제하였다. 수정된 대본 파일은 코퍼스 분석을 위해 텍스트 파일(.txt)로 변환되었다.

어휘 분석 도구로 한국교육과정평가원에서 개발한 KICE Word Lister 2015(이하 Lister 2015: 주형미, 진경애, 김미경, 김성혜, 정채관, 박상복 2016)를 사용하였다. 이 프로그램은 영어 교과용 도서 개발자 및 검인정 심사기관에서 영어 어휘 분석에 사용할 목적으로 개발되었는데, 주어진 텍스트 파일 내 영어 어휘들을 2015 개정 영어과 교육과정(교육부 2015)의 어휘 지침을 따라 분석한다. 교육과정은 [별표 3]으로 기본 어휘 관련 지침과 기본 어휘 목록을 제시하는데, 하나의 대

표형이 다수의 변화형을 포함한다. 예를 들어, 대표형 study는 nonstudy, outstudy, prestudy, studious, studying 등 18개의 변화형을 포함한다. 따라서 Lister 2015는 텍스트 내 개별 변화형의 빈도를 산출 및 수합하여 기본 어휘 대표형의 빈도를 분석한다.

본 연구는 대표형 빈도 분석 기능을 활용하여 영어 애니메이션 영화 어휘의 유형 빈도(type frequency)와 구현 빈도(token frequency)를 분석하였다. 여기서 유형 빈도란 대표형 어휘의 가짓수에 해당하는 것으로서, 유형 빈도가 높을수록 다양한 어휘가 사용되었음을 뜻한다. 반면 구현 빈도란 어휘의 개수에 해당하는 것으로서, 구현 빈도가 높을수록 텍스트의 양이 많은 것을 뜻한다. 예를 들어, 2015 개정 영어과 교육과정의 대표형과 변화형 기준을 따르면 “writers write writings”라는 문장의 유형 빈도는 1(write)이고 구현 빈도는 3(writers, write, writings)이다. 또 다른 예로 “readers read books”라는 문장의 유형 빈도는 2(read, book)이고 구현 빈도는 3(readers, read, books)이다. 한편, Lister 2015는 교육과정 미수록 어휘들에 대하여 대표형과 변화형 연계 분석 결과를 제공하지 않고 개별 변화형의 빈도만을 제공한다(예: claws 29회, claw 7회). 대표형 단위의 유형 및 빈도 분석을 동일하게 적용하기 위하여, Wordsmith 4.0의 lemma 분석으로 교육과정 미수록 어휘들 중 98개의 대표형이 변화형과 함께 사용되고 있음을 파악한 다음, 전체 및 개별 영화에서 대표형과 변화형이 별개의 유형으로 분류되지 않도록 각 변화형의 구현 빈도를 대표형의 빈도에 합산하였다.

애니메이션 영화의 전반적인 어휘 사용 양상을 살펴보기 위하여 모든 어휘 유형을 구현 빈도 기준으로 목록화한 뒤, 유형-구현 비율(Type-Token Ratio: TTR)과 작품 수를 분석하였다. 또한 상위 1,000개 어휘 유형을 10개의 구간으로 나눈 뒤, 구간별로 작품 수와 구현 빈도를 분석하여 구간별 어휘들이 얼마나 다양한 작품에서 얼마나 자주 사용되었는지 살펴보았다.

다음으로 애니메이션 영화 이해를 위한 어휘 지식의 규모를 파악하기 위하여, Hu와 Nation(2000)을 따라 아래의 구현 빈도 비율 기준을 적용하였다.

1) 80%: 본 연구는 제시된 대사를 이해하기 위한 최소한의 어휘 규모(threshold level)를 80%로 설정하고자 한다. 문자 언어 입력으로 이해도 실험을 진행한 Hu와 Nation(2000)에 따르면 언어 입력을 이해하기 위한 최소한의 어휘 규모는 80%에서 90% 사이에 존재한다. 한편 Nation(2006)은 애니메이션 영화의 경우 구두어가 사용되어 다른 장르에 비해 필요한 어휘 수가 적고, 풍부한 시각적 정보를 활용할 수 있다는 점에서, 언어가 완전히 발달되지 않은 만 2세 아기도 애니메이션 영화를 즐길 수 있다고 보았다. 초등학생들이 애니메이션의 시각적 정보 및 배경 지식을 적극적으로 활용할 것이라는 전제로, 본 연구에서는 Hu와 Nation(2000)에서 제시한 구현 어휘 범위(80%~90%) 중 최소값인 80%를 애니메이션 영화를 어느 정도라도 이해하기 위해 최소로 필요한 어휘 규모로 설정한다.

2) 90% 또는 95%: Hu와 Nation(2000)에 따르면 제시된 문자 언어 입력에서 구현 빈도 기준 98% 이상을 알고 있다면, 문자 언어를 통해 파악한 맥락적 정보를 활용하여 대부분의 학습자들이 적절한 수준을 이해할 수 있다고 보았다. 그러나 애니메이션 영화의 경우 시각적 정보를 통해 보다 풍부한 맥락적 정보를 얻을 수 있다. 또한 애니메이션 영화를 다청 교재로 활용할 경우 교사가 듣기 전 활동으로 등장인물, 배경, 줄거리 등 중요한 맥락적 정보를 제시할 가능성이 높다. 따라서 본 연구는 적절한 수준의 이해를 위해 필요한 어휘 수준으로 구현 빈도 기준 95% 또는 90%를 고려하고자 한다.

3) 98%: 애니메이션 영화가 시각적 정보 없이 문자적 정보만으로 제시되더라도 적절한 수준의

이해를 얻을 수 있다(Hu and Nation 2000).

즉, 전체 어휘 구현 빈도의 80/90/95/98% 이상에 해당하는 어휘 유형 빈도를 각각 산출한 뒤, 영어 애니메이션 영화 이해를 위해 초등영어 학습자에게 적합한 어휘 지식 규모를 현실적인 수준에서 목록화하였다. 그리고 모든 어휘 유형을 2015 개정 초등 영어과 교육과정을 기준으로 분석하여 초등영어 학습자가 추가로 학습해야 하는 어휘가 무엇인지 파악하였다. 참고로 2015 개정 영어과 교육과정은 800개의 영어 어휘(예: family, run)를 초등학교 수준에 적합한 것으로 지정하고 있다. 초등어휘 목록에는 학생들이 쉽게 이해할 수 있거나 명확한 범위를 정하기 어려운 범주인 단위 명칭과 고유명사 등은 포함되어 있지 않다. 2015 교육과정은 또한 학생들이 우리말에서 이미 사용하고 있는 외래어로 200개의 영어 단어(okay, scarf)를 제시하고 있으며, 복수형 등의 변화형(scarves)은 추가 학습 요소가 발생하므로 기본 어휘 목록에 포함되지 않았다(주형미 외 2016).

따라서 애니메이션 어휘 목록을 3개의 분류 범주에 따라 분석하였다. 첫 번째 범주는 ‘초등 교육과정 어휘’로서 2015 개정 영어과 교육과정에서 초등과정에서 사용하기를 권장하는 어휘 800개와 그 굴절 및 파생 변화형에 해당한다. 이러한 어휘는 교육과정을 잘 따라온 6학년 학생이 이해 가능한 어휘로 가정한다. 두 번째 범주는 ‘기타 이해 가능 어휘’로서, 교육과정의 <기본 어휘 목록>에는 포함되어 있지는 않으나 초등학생들이 쉽게 이해할 수 있는 어휘에 해당된다. 구체적으로는 외래어(예: bus), 인사말(예: hi), 감탄사(예: oh), 호칭(예: Mr.), 고유명사(예: Simba), 알파벳/문자(예: b), 숫자(예: three), 시/공간 단위(예: Monday) 등이 여기에 속한다. 세 번째 범주는 초등학생이 이해하기 어려운 ‘상위 수준 어휘’로서, 주로 교육과정의 중등 어휘(예: accurate) 혹은 선택교과 어휘(예: aesthetic)에 해당한다. 범주 분석 이후, ‘초등 교육과정 어휘’와 ‘기타 이해 가능 어휘’ 범주에 속하는 어휘 유형은 초등 수준의 어휘로 파악하고 ‘상위 수준 어휘’ 범주에 속하는 어휘 유형은 초등영어 학습자가 추가로 학습할 필요가 있는 어휘로 분류하였다.

4. 결과 및 논의

4.1 애니메이션 영화의 어휘 분포

우리나라 초등영어교육 현장에서 다칭 자료로서 활용되고 있는 25편의 영어 애니메이션을 어휘 분석한 결과, 약 7,400여 개의 어휘 유형이 약 183,000번 사용되어 어휘의 풍부함을 나타내는 척도인 유형-구현 비율(type-token ratio: TTR)이 4.05%로 낮게 나타났다(표 2 참조). 유형-구현 비율이 100%에 가까울수록 풍부하고 다양한 어휘가 사용됨을 뜻한다는 것을 고려하였을 때, 영어 애니메이션은 적은 수의 어휘가 반복적으로 사용된 영어 입력 자료임을 짐작할 수 있다(Nation 2006). 개별 어휘 유형은 평균적으로 3.39편의 애니메이션에서 사용되었는데, 예를 들어 ocean은 4편의 애니메이션에서 총 78회 사용되었고 Christmas는 3편의 애니메이션에서 총 27회 사용되었다.

전체 어휘 유형 중 25편의 애니메이션 모두에서 사용된 어휘(예: look, home)는 138개에 그친 반면 1편의 애니메이션에서만 사용된 어휘(예: fox, dishonor)는 4,547개로 전체 유형의 61.3%에 이르렀다. 평균 어휘 구현 빈도(24.7회)를 기준으로, 평균보다 높은 빈도의 어휘는 689개로 평균

16.3편의 애니메이션에서 사용되며 전체 구현 빈도의 87.0%(159,294회)를 차지하는 반면, 평균보다 낮은 빈도의 어휘는 6,725개로 평균 2.1편의 애니메이션에서 사용되며 전체 구현 빈도의 13.0%(23,880회)를 차지하였다. 즉, 평균 이상 구현 빈도의 어휘가 전체 유형 빈도의 10분의 1에도 미치지 않았으나 전체 구현 빈도의 7분의 6 이상을 설명하였다. 이 결과를 낮은 수준의 유형-구현 비율(4.05%)과 종합하여 논의하면, 소수의 어휘가 높은 빈도로 사용되는 동시에 애니메이션의 주제와 내용에 따라 다양한 어휘들이 낮은 빈도로 사용되고 있음을 의미한다.

표 2. 애니메이션 영화 25편의 전체 어휘 빈도 분포

| 유형 빈도 | 구현 빈도 | 유형-구현 비율 (TTR) | 어휘 유형별 작품 수 |
|-------|---------|----------------|-------------|
| 7,414 | 183,174 | 4.05% | 3.39 |

어휘 분포의 보다 구체적 양상을 파악하기 위하여, 구현 빈도 상위 1,000개 어휘 유형(구현 빈도 범위=10,905[I~15[doll]])을 10개의 구간으로 나누어서, 각 구간별 어휘의 ‘범위’와 ‘빈도’를 분석하였다. ‘범위’에는 각 구간의 100개의 어휘가 사용된 애니메이션 작품 수의 평균 비율을 사용하였고, ‘빈도’에는 전체 구현 빈도(=183,174)에서 100개 어휘의 구현 빈도가 차지하는 비율을 사용하였다. 구간별 범위와 빈도의 분포 양상은 그림 1과 같다.

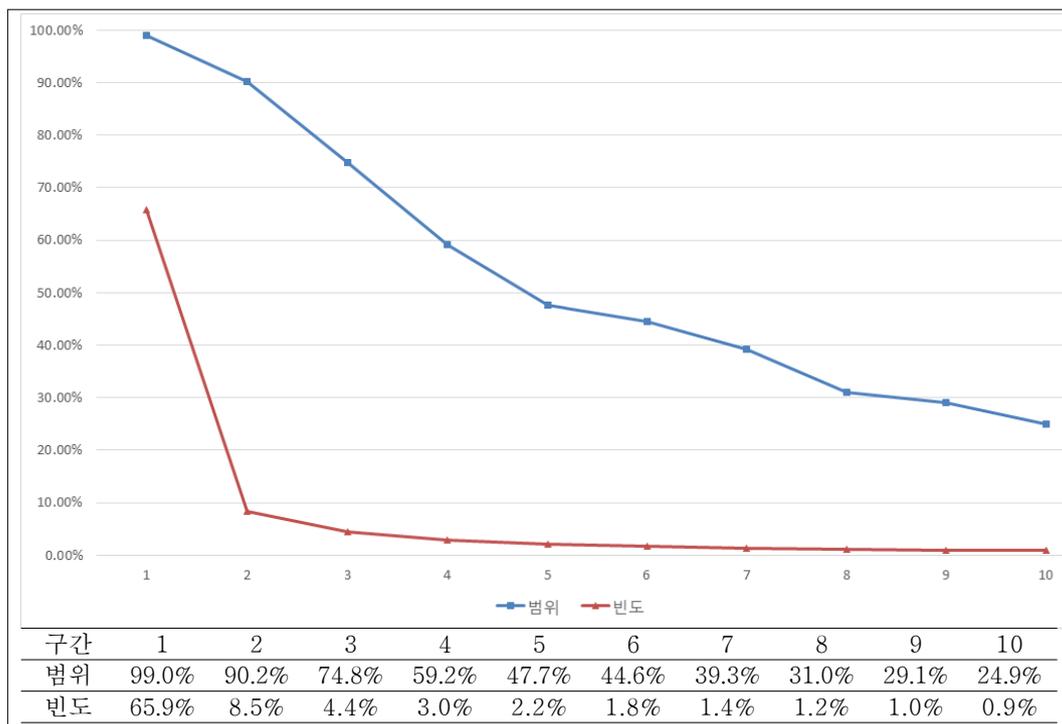


그림 1. 어휘 빈도 구간별 범위(작품 비율)와 빈도(전체 구현 빈도 기여 비율)

우선, 구간별 어휘의 범위를 분석한 결과, 첫 번째 구간의 100개 어휘들은 대부분의 작품(99.0%)에서 사용된 것으로 밝혀졌다. 보다 구체적으로, 상위 100개 어휘 중 94개의 어휘가 25편의 작품 모두에서 사용되었고, 나머지 어휘별 작품 수는 다음과 같다: okay(21), kid(23), guy(23), boy(24), dad(17), mother(18). 두 번째 구간(빈도 순위 101~200)에서 애니메이션 작

품 비율은 조금 감소하였으나, 여전히 90.2%(평균 약 23편)로 높게 나타났다.

동일한 어휘 구간을 기준으로 빈도의 변화를 살펴본 결과, 첫 번째 구간(빈도 순위 1~100)과 두 번째 구간(빈도 순위 101~200) 사이에서 급격한 변화가 발견되었다. 첫 번째 구간의 어휘 구현 빈도는 총 120,638로서 전체 어휘 구현 빈도의 65.9%를 차지한 반면, 두 번째 구간의 어휘 구현 빈도는 총 15,479로 급격히 감소하여 전체 어휘 구현 빈도의 8.5%만을 차지하는 양상을 보인다. 첫 번째와 두 번째 어휘 구간에서 나타난 급격한 빈도 비율 감소는 자연어 말뭉치에서 흔히 발견되는 현상으로서, 소수의 고빈도 어휘가 언어 사용의 상당 부분을 차지하고 있음을 의미한다 (Zipf's law: Zipf 1935).

그림 1의 그래프는 전체 구간에서 범위와 빈도의 대조적인 변화 양상을 보여준다. 범위(작품 수)는 총 10개의 구간에 걸쳐 점진적으로 감소하여 완만한 우하향 그래프를 보인 반면, 빈도 그래프는 초반 구간에서 급격한 감소를 보인 뒤 후반부 구간에서는 두드러진 수직적 변화를 보이지 않았다. 이와 관련하여, 표 3은 범위와 빈도의 비율 변화를 인접 구간 쌍을 기준으로 제시한다. 범위의 경우, 5-6 및 8-9구간 쌍을 제외한 모든 구간 쌍에서 4% 이상의 비율 변화를 보였고 2-3 및 3-4구간 쌍에서 가장 높은 비율 변화를 보였다. 빈도의 경우, 초반의 급격한 빈도 변화 이후 4번째 구간부터는 1% 미만의 비율 변화를 보였다.

표 3. 상위 1000개 어휘 유형의 인접 구간 쌍별 비율 변화

| 구간 쌍 | 1-2 | 2-3 | 3-4 | 4-5 | 5-6 | 6-7 | 7-8 | 8-9 | 9-10 |
|-------|-------|-------|-------|-------|------|------|------|------|------|
| 범위 변화 | 8.8% | 15.4% | 15.6% | 11.5% | 3.1% | 5.3% | 8.3% | 2.0% | 4.2% |
| 빈도 변화 | 57.4% | 4.0% | 1.4% | 0.8% | 0.5% | 0.3% | 0.2% | 0.2% | 0.1% |

25편의 애니메이션의 어휘 사용 분석 결과를 요약하면, 상대적으로 소수의 고빈도 어휘가 다수의 애니메이션 작품에서 사용되는 동시에 다수의 저빈도 어휘가 소수의 애니메이션 작품에서 사용되고 있었다. 구현 빈도 상위 1,000개의 어휘 유형을 10개 구간으로 나누어 분석한 결과, 어휘의 사용 범위(=애니메이션 작품 수)는 10개 구간에 걸쳐 완만하게 감소하는 모습을 보인 반면, 어휘의 구현 빈도는 초반 구간에서 급격한 감소를 보인 뒤 후반 구간에서 미미한 변화를 보였다. 다음 절에서는 이와 같은 구현 빈도 변화 양상에 주목하여, 영어 애니메이션 이해에 필요한 어휘 규모를 탐색한다.

4.2 25개 애니메이션 영화 코퍼스를 이해하기 위한 어휘 규모

본 연구는 Hu와 Nation(2000)을 참고하여 네 개의 구현 빈도 기준(80%, 90%, 95%, 98% 이상)으로 애니메이션 영화 이해를 위한 어휘 규모를 분석하였다. 고빈도 및 고빈출(=작품 수) 어휘부터 산입한 결과, 각 구현 빈도 기준에 필요한 유형 빈도와 최종 어휘 유형 정보는 표 4와 같다.

표 4. 25개 애니메이션 영화 이해를 위해 필요한 유형 어휘

| 구현 빈도 기준 | 필요 어휘 유형 개수 | | | | 총합 | 최종 어휘 유형 (빈도, 범위) |
|--------------|-------------|----------------------------------|---------------------------|-----------------------------|-------|----------------------|
| | 이해 가능 어휘 | | 이해 불가능 어휘 | | | |
| | 초등교육과정 어휘 | 기타 이해 가능 어휘 (외래어, 단위, 고유명사 등) | 상위 수준 어휘 (중등 수준 이상 어휘) | 기타 (비영어 어휘 e.g., senior) | | |
| 146,540(80%) | 262 | 26 | 52 | 0 | 340 | room (56회, 16편) |
| 164,857(90%) | 507 | 166 | 304 | 1 | 978 | bite (15회, 11편) |
| 174,016(95%) | 669 | 364 | 923 | 12 | 1,968 | tick (5회, 5편) |
| 179,511(98%) | 760 | 637 | 2,403 | 55 | 3,855 | seagull (2회, 1편) |

구현 빈도 기준이 80% 이상인 경우, 340개의 어휘 유형이 필요하며 이 중 초등학생에게 이해 가능한 어휘는 288개(초등 교육과정 어휘 262+기타 이해 가능 어휘 26), 이해 불가능한 어휘(상위 수준 어휘 또는 기타 비영어 어휘)는 52개로 나타났다. 최종 어휘 유형(구현 빈도 순위 340)은 room이었으며 이는 16편의 애니메이션에서 총 56회 사용되었다. 구현 빈도 기준이 90% 이상인 경우, 978 어휘 유형이 필요하며 이 중 초등학생에게 이해 가능한 어휘는 673개(초등 교육과정 어휘 507 + 기타 이해 가능 어휘 166)이며 이해 불가능 어휘는 305개(상위 수준 어휘 304 + 기타 1)로 분석되었다. 최종 어휘 유형인 bite는 11편의 애니메이션에서 15회 사용되었다. 이후 빈도 기준(95% 이상, 98% 이상)에서는 필요 유형 빈도가 약 2배씩 증가하며(각각 1,968개, 3,855개), 초등학생에게 이해 불가능한 어휘의 규모도 각기 935개 및 2,458개로 나타났다.

Hu와 Nation(2000)에서 제시한 ‘도움 없이 스스로 이해할 수 있는 어휘 규모’인 98%의 기준을 설정한다면, 초등학생이 교육과정 어휘(800개)에 더해 추가로 학습해야 하는 어휘 유형은 seagull과 같은 저빈도 어휘를 포함하여 2,458개라는 것이며, 이는 현실적으로도 불가능하고 초등 영어교육과정에서 제시한 방침과도 맞지 않다. 우리나라 교육과정은 800개의 기본 어휘 목록을 초등과정에서 사용하기를 권장하며 전 학년군에서 사용할 수 있는 새로운 어휘 규모를 500 낱말 내외로 제시하고 있다. 95% 기준으로 낮춘다 하더라도 여전히 초등학생이 교육과정 어휘에 더해 새로 익혀야 하는 어휘는 935개라는 점에서 현실적으로나 교육과정상에서나 불가능해 보인다.

그러나 앞서 논의한대로, 애니메이션 영화가 다른 장르에 비해 필요한 유형 어휘의 개수가 작고 풍부한 시각적 정보를 제시하고 있다는 점에서 영화 이해를 위한 최소한의 어휘 규모(threshold level)로 전체 어휘 구현 빈도의 80%를 고려할 수 있다. 이 경우 학생들은 애니메이션 영화에서 가장 빈번하게 사용되는 어휘 340개(전체 구현 빈도의 80%)의 지식을 갖추어야 하며, 이를 위해 영어 교육과정 어휘뿐 아니라 추가로 52개의 상위 수준 어휘를 익혀야 한다(이러한 340개의 고빈도 어휘 목록 및 이에 대한 설명은 부록 1에 제시하였다). 이렇듯 340개의 어휘 지식이 기본적으로 갖추어진 상태에서, 학생이 특정 애니메이션 영화를 시청하고자 할 경우, 교사는 해당 영화에서 특별히 빈번하게 사용되는 상위 수준 어휘를 듣기 전 활동으로 제시해 줄 수 있을 것이다. 이를 통해 학생이 영화를 시청하기 위한 기본적인 어휘 지식을 갖추고 애니메이션 영화의 풍부한 시각적 정보를 통해 이야기의 맥락을 파악해 나간다면, 초등영어교육 맥락에서도 애니메이션 영화

는 다칭 교재로서 효과적으로 활용될 수 있을 것이다. 다음 절에서는 이러한 제안을 바탕으로 340개의 어휘에 더해 25개 영화 각각에서 90% 또는 95% 기준을 위해 추가로 알아야 하는 어휘의 규모를 살펴보고자 한다.

4.3. 25개 애니메이션 영화의 개별적 분석

본 절에서는 초등학생들이 340개의 고빈도 어휘(25개 애니메이션 영화 코퍼스의 전체 구현 빈도 중 80%를 차지)를 기본적으로 익혔다고 가정하고, 각 영화를 잘 이해하기 위해 듣기 전 활동에서 익혀야 하는 어휘 규모에 대해 살펴본다. 이와 관련하여 먼저 각 영화에서 340개 어휘가 차지하고 있는 구현 빈도 비율 및 90% 및 95% 기준을 위해 추가로 알아야 하는 어휘 유형을 표 5를 통해 살펴보기로 한다.

표 5. 25개 애니메이션 영화 이해를 위해 필요한 어휘 유형 규모

| 영화 | 전체 구현 빈도 | 고빈도 어휘(340 유형) 구현 빈도 | 90% 기준을 위한 추가 어휘 유형 | 95% 기준을 위한 추가 어휘 유형 |
|----|----------|-------------------------|------------------------|------------------------|
| 1 | 5,956 | 4,816(80.9%) | 157 | 396 |
| 2 | 5,162 | 4,038(78.2%) | 170 | 346 |
| 3 | 6,889 | 5,516(80.1%) | 155 | 400 |
| 4 | 7,913 | 6,168(77.9%) | 209 | 481 |
| 5 | 5,567 | 4,293(77.1%) | 190 | 407 |
| 6 | 7,514 | 6,143(81.8%) | 136 | 347 |
| 7 | 5,610 | 4,555(81.2%) | 142 | 334 |
| 8 | 7,101 | 5,486(77.3%) | 219 | 465 |
| 9 | 8,729 | 6,943(79.5%) | 212 | 531 |
| 10 | 5,486 | 4,163(75.9%) | 200 | 415 |
| 11 | 6,208 | 5,100(82.2%) | 113 | 293 |
| 12 | 7,858 | 6,427(81.8%) | 98 | 253 |
| 13 | 9,841 | 7,427(75.5%) | 269 | 588 |
| 14 | 6,514 | 5,224(80.2%) | 112 | 264 |
| 15 | 7,736 | 6,232(80.6%) | 159 | 408 |
| 16 | 4,523 | 3,590(79.4%) | 149 | 310 |
| 17 | 8,834 | 7,271(82.3%) | 116 | 305 |
| 18 | 9,256 | 7,208(77.9%) | 274 | 580 |
| 19 | 10,785 | 8,555(79.3%) | 186 | 462 |
| 20 | 5,720 | 4,517(79.0%) | 111 | 269 |
| 21 | 8,067 | 6,449(79.9%) | 169 | 406 |
| 22 | 3,555 | 2,818(79.3%) | 123 | 249 |
| 23 | 8,392 | 7,062(84.2%) | 104 | 292 |
| 24 | 11,153 | 9,627(86.3%) | 58 | 152 |
| 25 | 8,805 | 6,934(78.8%) | 125 | 287 |
| 합계 | 183,174 | 146,562(80.0%) | 1,973 | 3,461 |

Note. 어휘 유형 합계는 여러 영화에서 중복되는 어휘 유형을 1로 계산함.

표 5는 340개의 어휘 유형이 각 영화의 전체 구현 빈도 중 적게는 75.5%(13번)에서 많게는 86.3%(24번)까지를 차지하고 있는 것을 보여준다. 그리고 90% 기준을 위해서는 58개(24번)에서

274개(18번)까지의 추가 어휘 유형이 필요하며, 95% 기준을 위해서는 152개(24번)에서 588개(13번)까지의 추가 어휘 유형이 필요하다. 추가 어휘 유형은 초등학생에게 이해 가능한 어휘(초등권장어휘, 외래어 등) 및 이해 불가능한 어휘(중등 수준 어휘 등)로 구성되어 있으며, 교사가 듣기 전 활동으로 제시해야 할 추가 어휘는 초등학생 수준에서 이해 불가능한 어휘일 것이다. 표 6은 이러한 추가 어휘 유형을 초등학생에게 이해 가능한 어휘와 불가능한 어휘로 구별하여 제시하고 있다.

표 6. 25개 애니메이션 영화에서 고빈도 어휘(340 유형) 외 추가로 학습해야할 어휘

| 영 화 | 90% 기준 | | | | | 95% 기준 | | | | |
|--------|--------|----|---------|-----|-----|--------|-----|---------|-----|-----|
| | 이해가능어휘 | | 이해불가능어휘 | | 합계 | 이해가능어휘 | | 이해불가능어휘 | | 합계 |
| | 초등권장 | 기타 | 상위수준 | 비영어 | | 초등권장 | 기타 | 상위수준 | 비영어 | |
| 1 | 63 | 23 | 71 | | 157 | 146 | 61 | 189 | | 396 |
| 2 | 59 | 30 | 81 | | 170 | 139 | 64 | 143 | | 346 |
| 3 | 77 | 17 | 60 | 1 | 155 | 180 | 51 | 168 | 1 | 400 |
| 4 | 83 | 36 | 89 | 1 | 209 | 193 | 83 | 204 | 1 | 481 |
| 5 | 67 | 20 | 103 | | 190 | 157 | 48 | 202 | | 407 |
| 6 | 63 | 15 | 58 | | 136 | 160 | 34 | 153 | | 347 |
| 7 | 56 | 26 | 59 | 1 | 142 | 149 | 74 | 110 | 1 | 334 |
| 8 | 96 | 25 | 97 | 1 | 219 | 180 | 62 | 222 | 1 | 465 |
| 9 | 93 | 37 | 82 | | 212 | 195 | 92 | 244 | | 531 |
| 10 | 71 | 28 | 101 | | 200 | 168 | 85 | 162 | | 415 |
| 11 | 63 | 8 | 42 | | 113 | 155 | 37 | 100 | 1 | 293 |
| 12 | 54 | 19 | 25 | | 98 | 102 | 27 | 124 | | 253 |
| 13 | 117 | 48 | 103 | 1 | 269 | 227 | 112 | 248 | 1 | 588 |
| 14 | 47 | 9 | 56 | | 112 | 136 | 16 | 112 | | 264 |
| 15 | 81 | 24 | 53 | 1 | 159 | 178 | 96 | 133 | 1 | 408 |
| 16 | 67 | 21 | 61 | | 149 | 139 | 62 | 109 | | 310 |
| 17 | 51 | 29 | 36 | | 116 | 123 | 37 | 144 | 1 | 305 |
| 18 | 121 | 36 | 117 | | 274 | 221 | 97 | 262 | | 580 |
| 19 | 48 | 52 | 86 | | 186 | 165 | 83 | 211 | 3 | 462 |
| 20 | 44 | 14 | 53 | | 111 | 143 | 19 | 107 | | 269 |
| 21 | 73 | 22 | 74 | | 169 | 194 | 53 | 158 | 1 | 406 |
| 22 | 29 | 17 | 77 | | 123 | 94 | 35 | 120 | | 249 |
| 23 | 48 | 17 | 38 | 1 | 104 | 136 | 34 | 119 | 3 | 292 |
| 24 | 13 | 17 | 28 | | 58 | 61 | 26 | 65 | | 152 |
| 25 | 46 | 30 | 36 | 13 | 125 | 98 | 49 | 93 | 47 | 287 |

Note. 어휘 유형 합계는 여러 영화에서 중복되는 어휘 유형을 1로 계산함.

표 6에서 살펴볼 수 있듯, 90%를 기준으로 했을 때 초등학생에게 이해 불가능한 영어 어휘의 규모는 25개(12번)에서 117개(18번)이며, 95%를 기준으로 했을 때는 65개(24번)부터 262개(18번)까지 이른다. 영화 시청을 위한 듣기 전 활동으로 100개 이상의 어휘를 학습하는 것은 현실적으로 어렵다는 것을 고려한다면, 추가로 학습해야 하는 어휘의 개수가 100개 미만인 애니메이션 영화의 개수는 90%를 기준으로 했을 때는 21편, 95%를 기준으로 했을 때는 1편에 불과하다. 즉 현실적인 측면에서 교사가 애니메이션 영화를 다칭 교재로 활용하고자 한다면, 이해 가능한 입력의 기준을 90%로 설정하고, 추가로 학습해야 하는 어휘의 개수가 100개 미만인 21편의 영화중 하나를 선택한 다음, 해당 영화에서 사용되는 고빈도 어휘 중에서 초등학생에게 이해 불가

능한 어휘를 듣기 전 활동으로 제시하는 것이 필요해 보인다(90% 기준 각 영화의 이해불가능한 어휘 목록은 분량상의 이유로 부록에 게시하지 않고 저자의 홈페이지 <http://sites.google.com/view/kitaek>에 게시한다). 영화에서 나머지 10% 구현 빈도를 구성하는 저빈도 영어 어휘의 경우, 교사는 학생들로 하여금 애니메이션 영화의 풍부한 시각적 정보와 맥락을 통해 유추할 수 있도록 지도한다. 또한, 학생들이 영화의 내용을 잘 따라갈 수 있도록 듣기 전 활동에서 대략적인 줄거리를 미리 알려주는 방법도 가능할 것이다.

5. 논의 및 결론

본 연구는 우리나라 교육과정에 제시된 800개의 초등 어휘를 기준으로 영어 애니메이션 영화 25편의 어휘를 분석하였다. 분석 결과를 바탕으로 애니메이션 영화의 어휘와 교육과정의 초등 어휘 간의 관련성을 탐구하고, 다청 교재로 애니메이션 영화를 활용할 경우 추가 학습이 필요한 어휘 규모 및 종류에 대해 살펴보았다. 앞서 제기한 연구 질문을 중심으로 분석 결과를 논의하고자 한다.

첫 번째 연구 질문은 애니메이션 영화의 전반적인 어휘 사용 양상에 대해 묻고 있다. 본 연구는 유형-구현 비율(TTR) 분석을 통해 애니메이션 영화에서 고빈도 어휘가 반복적으로 사용되고 있음을 파악할 수 있었다. 특히 138개의 어휘는 25편의 애니메이션 모두에서 반복적으로 사용되고 있었다. 구현 빈도 상위 1,000개의 어휘를 10개의 구간으로 나누어 분석한 결과, 평균 작품 비율은 점진적으로 감소하는 반면, 전체 구현 빈도 기여 비율은 급격하게 감소하는 양상을 보였다. 예를 들어, 첫 번째 구간(빈도 순위 1~100)과 두 번째 구간(빈도 순위 101~200) 사이에서 작품 비율은 8.8%(99.0→90.2)의 감소만을 보인 반면, 구현 빈도 기여 비율은 57.4%(65.9→8.5)의 급격한 감소를 보였다.

구현 빈도의 급격한 감소는 자연어 말뭉치에서 흔히 발견되는 현상으로, 지프의 법칙(Zipf's law)라고 불리기도 한다. 이 법칙에 따르면, 자연어에 사용된 단어들을 빈도순으로 나열하였을 때, 모든 단어의 사용 빈도는 해당 단어의 순위에 반비례하는 경향을 보인다. 예를 들어, 영어에서 가장 높은 빈도로 사용되는 단어인 the가 대규모 말뭉치에서 30,000 빈도를 보인다면, 두 번째 순위의 단어는 15,000(30,000/2), 세 번째 순위의 단어는 10,000(30,000/3), 네 번째 순위의 단어는 7,500(30,000/4)의 빈도로 감소하는 양상을 보이게 된다. 이 때 각 단어 사이의 빈도 격차는 15,000(1→2), 5,000(2→3), 2,500(3→4)로 나타나는데, 같은 산정 방식을 200번째와 201번째 단어에 적용하면 빈도 격차가 1이하로 줄어든다. 즉, 높은 순위에서는 단어 간 빈도 격차가 크게 나타나지만, 점차 단어 간 격차가 줄어들어 낮은 순위에서는 단어 간 격차가 거의 나지 않게 된다. 이러한 지프의 법칙 현상이 애니메이션 영화에서 발견되었다는 것은 크게 두 가지 의미를 갖는다. 첫째, 애니메이션 영화가 자연어의 특징을 가지고 있는 영어 입력 자료라는 점이다. 학습자들은 애니메이션 영화를 감상할 때, 자연어에서 많이 사용되는 어휘를 빈번하게 듣고 이해하는 경험을 할 수 있다. 둘째, 애니메이션 영화에 쓰인 다양한 어휘 중 일부만으로도 상당한 수준의 이해에 도달할 수 있다는 점이다. 예를 들어, 25편의 애니메이션 영화에 사용된 총 7,414 유형의 어휘 중 340 유형의 고빈도 어휘(4.6%)만으로도 전체 구현 빈도의 80%를 이해할 수 있다.

두 번째 연구 질문은 25편의 영어 애니메이션 영화를 이해하기 위해서 필요한 최소한의 어휘 규모(threshold level) 및 종류를 물어보았다. Hu와 Nation(2000)에 따르면 텍스트 이해를 위한

최소한의 어휘 규모(threshold level)는 구현 빈도 기준 80%에서 90% 사이에 존재한다. 본 연구는 애니메이션 영화가 다른 장르에 비해 필요한 어휘 유형의 규모가 작고 풍부한 시각적 정보를 제시하고 있다는 Nation(2006)의 논의에 입각하여 영화 이해를 위한 최소한의 어휘 규모(threshold level)로 전체 어휘 구현 빈도의 80%를 고려하였다. 분석 결과, 25편의 애니메이션 영화에서는 340개의 어휘가 전체 구현 빈도의 80%를 차지하고 있었으며, 이러한 340개의 어휘는 대부분(288개)이 초등 어휘(262개)나 초등학교생이 이해 가능한 기타 어휘(26개)에 해당하였고, 52개의 어휘만이 추가 학습이 필요한 상위 수준 어휘로 구성되었다. 이는 애니메이션 영화를 이해하기 위해 최소한으로 알아야 하는 어휘의 개수가 340개임을 의미하며, 교사가 애니메이션 영화를 초등학교생을 위한 다청 교재로 활용하기 위해서는 상위 수준의 추가적인 52개의 어휘 학습이 필요함을 시사한다.

마지막으로 본 연구는 영어 애니메이션 영화를 초등학교생을 위한 다청 자료로 활용하기 위해 각 영화당 교사가 듣기 전 활동에서 제시해야 할 어휘의 규모를 살펴보았다. 이를 위해 구현 빈도 기준 90%와 95%에서 학생들에게 이해 불가능한 어휘의 규모를 살펴보았다. 그 결과, 이해 불가능한 어휘의 규모가 100개 미만인 애니메이션 영화의 개수는 90% 기준에서는 21편, 95% 기준에서는 1편에 불과하였다. 현실적으로 듣기 전 활동에서 100개 이상의 어휘를 학습하는 것이 불가능하다는 점에서, 이해 가능한 입력의 기준을 90%를 설정하고, 이해 불가능한 어휘가 100개 미만인 21편의 영화들을 다청 교재로 검토할 수 있을 것이다. 물론 이를 위해서는 340개 어휘 유형의 고빈도 어휘를 이미 알고 있는 초등영어 학습자가 듣기 전 활동으로 개별 영화의 고빈도 어휘를 추가 학습한다는 전제가 필요하다. 그리고 다수의 어휘를 지도할 때에는 영화별 어휘의 빈도와 변화형의 범위를 고려하여, 높은 빈도의 어휘를 중점적으로 지도하되 학습자가 쉽게 유추하기 힘든 변화형을 추가적으로 지도할 수 있다.

연구 결과를 종합하면, 영어 애니메이션 영화는 자연어의 어휘적 특징이 잘 구현된 양질의 입력 자료로서 우리나라 초등학교생들의 영어 능력 발달에 긍정적인 기능을 할 것으로 기대된다. 특히 교육과정의 초등 어휘만으로도 애니메이션 영화의 표현을 상당 부분 이해할 수 있으므로, 교사의 적절한 지도(예: 듣기 전 어휘지도)나 초등학교생의 자기주도적 학습 전략(예: 자막 표시, 재생 속도 조절)으로 학습자의 부족한 어휘 및 듣기 능력을 보완한다면 애니메이션 영화가 초등학교생에게도 이해 가능한 입력(comprehensible input: Krashen 1982)이 될 것으로 보인다. 구체적인 어휘 보완 방안은 박선호와 홍성준(2012)을 참고할 수 있는데, 어휘의 예문으로 영화 속 문장을 활용하는 동시에 구어에서 자주 사용되는 연어를 함께 교육하는 방안이다. 이와 같은 효과적인 어휘 지도를 통해 애니메이션 영화를 다청 자료로 활용하게 된다면, 일부 장면만으로도 높은 교육 효과를 거두었던 기존의 영상 기반 초등영어 수업(예: 고은미, 홍선호 2018, 하지원, 안경자 2013)을 학기 및 학년 단위로 확대할 수 있을 것으로 기대된다.

본 연구는 몇 가지 제한점이 있다. 첫째, 본 연구는 영어 애니메이션 영화의 이해 가능성을 판단함에 있어서 어휘 측면에만 국한시켰다는 한계가 있다. 외국어 수준은 어휘 지식뿐 아니라 통사, 형태, 음운 등 다양한 문법적 지식과 이를 실시간으로 사용할 수 있는 능력을 포함한다. 애니메이션 영화의 이해 가능성을 판단하기 위해서는 어휘뿐 아니라 대사에 사용된 언어형식에 대한 탐구가 필요하며, 또한 문장의 길이, 발음, 발화 속도 등 다양한 측면에서의 분석을 바탕으로 종합적 판단이 필요하다. 둘째, 본 연구는 영어 애니메이션 영화의 이해 가능성을 판단함에 있어 초등학교 교육과정을 충실히 이수하여 영어 교육과정에 제시된 어휘를 모두 익힌 6학년 초등학교생을 기준으로 삼았다. 초등 어휘를 제대로 익히지 않은 6학년 학생이나, 3, 4, 5학년 학생에게는 애

니메이션 영화를 다청 교재로서 활용하는 것은 쉽지 않아 보이며, 이들을 위한 다청 교재로서의 애니메이션 영화 활용 방안은 새로운 연구가 필요하다.

참고 문헌

- 고민규·장재학(Ko, M. and J. Chang). 2012. 애니메이션을 활용한 초등 영어 쓰기 지도 효과 연구(The effects of the writing instruction using animations). 《영미어문교육》(*English Language & Literature Teaching*) 18-2, 149-170.
- 고은미·홍선호(Koh, E. and S. Hong). 2018. 애니메이션 자막 활용방법이 초등 영어 학습자의 듣기 능력에 미치는 영향(The effects of using English subtitles in animation on primary school students' listening comprehension). 《한국초등교육》(*Korean Journal of Elementary Education*) 29-3, 61-78.
- 교육부(Ministry of Education). 2015. 『영어과 교육과정』(*Curriculum for English Language Education*). 서울: 교육부(Seoul: Ministry of Education).
- 김기택·성민창(Kim, K. and M. Sung). 2019. 초등영어 학습자 어휘 수준에 적합한 영어 애니메이션 영화 탐색(Exploring English-language animated movies lexically appropriate for Korean elementary school students). 《영어학》(*Korean Journal of English Language and Linguistics*) 19-4, 837-857.
- 김영덕(Kim, Y.). 2005. 애니메이션을 통한 영어교육의 효율성 연구(*A Study of Efficiency through Animation in English Education*). 석사학위논문(Master's thesis), 동국대학교.
- 박선호·홍성준(Park, S. and S. Hong). 2012. 영어 아동영화의 코퍼스 기반 초등영어 어휘 및 언어 분석과 자료집 개발(An analysis of elementary school English vocabulary and collocations based on the corpus from the children movies in English and the development of a practical source book). 《초등영어교육》(*Primary English Education*) 18-1, 309-338.
- 박혜란(Park, H.). 2006. 초등 영어 듣기 능력 향상에 관한 연구: 애니메이션 영화를 중심으로(A study of improving listening ability of the elementary school students: Focused on using animation movies in class). 《영상영어교육》(*STEM Journal*) 7-1, 25-48.
- 송희심·이은정(Song, H. and E. Lee). 2004. 영화 CD-ROM이 영어 학습에 미치는 효과에 대한 연구(A study of the effects of using a movie CD-ROM in English classrooms on language learning). 《외국어교육》(*Foreign Languages Education*) 11-1, 131-151.
- 안미리(Ahn, M.). 2015. 만화영화의 코퍼스 기반 어휘 분석: 토이스토리(An analysis of English vocabulary based on the corpus from the animation *Toy Story*). 《초등영어교육》(*Primary English Education*) 21-1, 109-133.
- 안인숙(Ahn, I.). 2005. 애니메이션 영화를 이용한 초등학생의 영어 듣기 능력 향상 방안(A study of the effect of English animation movies on students' listening ability in English lesson in elementary school). 《영상영어교육》(*STEM Journal*) 6-1, 71-93.
- 양송미·권영환(Yang, S. and Y. Kwon). 2012. 시리즈 애니메이션을 활용한 영어 수업이 초등학생의 듣기 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향(The effect of using series animation on

- elementary students' English listening comprehension and affective domain). 《언어학 연구》(*Studies in Linguistics*) 23, 99-122.
- 오상미(Oh, S.). 2017. 애니메이션 더빙 학습이 초등 영어 학습자의 읽기 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향(*A Study of the Effect of Animation Dubbing lessons on Reading Ability and Affective Domain of Elementary English Learners*). 석사학위논문(Master's thesis), 경인교육대학교.
- 윤숙영(Yoon, S.). 2001. 애니메이션을 통한 효율적인 초등영어 지도 방안 연구(*A Study on Effective English Teaching Methods for Elementary School Students Through Animation*). 석사학위논문(Master's thesis), 안양대학교.
- 이병민(Lee, B.). 2003. EFL 영어학습 환경에서 학습시간의 의미(The importance of instructional time in EFL learning environment). 《외국어교육》(*Foreign Languages Education*) 10-2, 107-129.
- 이연경·정동빈(Lee, Y. and D. Jeong). 2010. 초등영어교과서와 단계별 영어읽기 책 어휘의 관련성 조사를 위한 코퍼스 기반 분석(Corpus-based analysis of vocabularies in English graded readers related to primary school English textbooks). 《영어영문학연구》(*Studies in English Language & Literature*) 36-2, 289-315.
- 이윤(Lee, Y.). 2016. 초등영어 교과서 읽기 텍스트의 어휘 난이도(Word difficulty of reading text in elementary school English textbooks). 《외국어교육》(*Foreign Languages Education*) 23-1, 221-242.
- 장한길·장우혁(Jang, H. and W. Chang). 2018. 코퍼스를 기반으로 한 고등학교 영어 교과서 읽기·듣기 자료의 어휘 분석(Corpus-based lexical analysis of reading and listening data of high school English textbooks). 《언어연구》(*The Journal of Studies in Language*) 34-2, 261-286.
- 주형미·진경애·김미경·김성혜·정채관·박상복(Joo, H., K. Jin, M. Kim, S. Kim, C. Jung and S. Park). 2016. 2015 개정 교육과정에 따른 영어 교과용도서 개발 및 검인정 심사를 위한 어휘 사용 지침 적용 방안 연구(*A study on the application of vocabulary usage guidelines for the development and evaluation of English textbooks based on the 2015 revised Korean national curriculum* [translated by the authors]). ORM 2016-26-3. 서울: 한국교육과정평가원(Seoul: Korea Institute for Curriculum and Evaluation).
- 하옥이·조윤경(Ha, O. and Y. Cho). 2016. 중학교 영어 교과서와 국가수준 학업성취도 평가의 읽기 지문 비교 분석: 어휘 난이도 및 이독도를 중심으로(A comparative analysis of the reading passages of National Assessment of Educational Achievement and middle school English textbooks: Focus on lexical difficulty and readability). 《외국어교육》(*Foreign Languages Education*) 23-3, 191-213.
- 하지원·안경자(Ha, J. and K. Ahn). 2013. 영상 매체 활용 초등영어 쓰기 수업 모형 개발 및 적용(Development and application of an instructional model for elementary English writing lessons using video media). 《현대영어교육》(*Modern English Education*) 14-4, 157-184.
- Carver, R. P. 1994. Percentage of unknown vocabulary words in text as a function of the relative difficulty of the text: Implications for instruction. *Journal of Reading Behavior*

- 26(4), 413–437.
- Cummins, J. 1981. Age on arrival and immigrant second language learning in Canada: A reassessment. *Applied Linguistics* 11(2), 132–149.
- Day, R. and J. Bamford. 1998. *Extensive Reading in the Second Language Classroom*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Hanley, J., C. Herron and S. Cole. 1995. Using video as advance organizer to a written passage in the FLES classroom. *The Modern Language Journal* 79, 57–66.
- Hirsh, D. 1993. *The Vocabulary Demands and Vocabulary Learning Opportunities in Short Novels*. Unpublished master thesis, Victoria University, Wellington, New Zealand.
- Hirsh, D. and I. S. P. Nation. 1992. What vocabulary size is needed to read unsimplified texts for pleasure? *Reading in a Foreign Language* 8(2), 689–696.
- Hu, M. and I. S. P. Nation. 2000. Unknown vocabulary density and reading comprehension. *Reading in a Foreign Language* 13(1), 403–430.
- Krashen, S. 1982. *Principles and Practices in Second Language Acquisition*. Oxford, UK: Pergamon.
- Krashen, S. 1993. The case for free voluntary reading. *Canadian Modern Language Review* 50(1), 72–82.
- Krashen, S. 2004. *The Power of Reading: Insights from the Research*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Krashen, S. and T. Terrell. 1983. *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford, UK: Pergamon.
- Kurnia, N. 2003. *Retention of Multi-word Strings and Meaning Derivation from L2 Reading*. Unpublished doctoral dissertation, Victoria University, Wellington, New Zealand.
- Laufer, B. 1989. What percentage of text–lexis is essential for comprehension? In C. Lauren and M. Nordman, eds., *Special Language: From Humans Thinking to Thinking Machines*, 316–323. Clevedon, UK: Multilingual Matters.
- Liu, N. and I. S. P. Nation. 1985. Factors affecting guessing vocabulary in context. *RELC Journal* 16, 33–42.
- Long, M. H. 1983. Native speaker/non–native speaker conversation and the negotiation of comprehensible input. *Applied Linguistics* 4(2), 126–141.
- Nation, I. S. P. 2006. How large a vocabulary is needed for reading and listening? *Canadian Modern Language Review* 63(1), 59–82.
- Nation, I. S. P. 2013. Vocabulary size in a second language. In C. Chapelle, ed., *The Encyclopedia of Applied Linguistics*, 6674–6677. Cambridge, MA: Wiley–Blackwell.
- Nation, I. S. P. and K. Hwang. 1995. Where would general service vocabulary stop and special purposes vocabulary begin? *System* 23, 35–41.
- Snow, C. and C. Ferguson. 1977. *Talking to Children: Language Input and Acquisition*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Sung, M. 2018. *Effects of Construction–grammar–based Instruction on the Learning of English Verb–particle Constructions by Korean Middle School Students*. Unpublished

- doctoral dissertation, Seoul National University, Seoul, Korea.
- VanPattern, B. 2015. Foundations of processing instruction. *International Review of Applied Linguistics in Language Teaching* 53(2), 91–109.
- Webb, S. and M. P. Rodgers. 2009. The lexical coverage of movies. *Applied Linguistics* 30(3), 407–427.
- West, M. 1953. *A General Service List of English Words*. London, UK: Longman.
- Zipf, G. K. 1935. *The Psycho-biology of Language: An Introduction to Dynamic Philology*. Cambridge, MA: MIT Press.

예시 언어(Examples in): 영어(English)

적용 가능 언어(Applicable Languages): 영어(English)

적용 가능 수준(Applicable Level): 초등학교생(elementary school students)

부록

영어 애니메이션 영화 내 340 유형의 고빈도 어휘

영어 애니메이션 영화 대본의 80% 이상을 차지하는 340 유형의 고빈도 어휘를 2015 개정 영어과 교육과정의 어휘 체계에 입각하여 분류함.

- 1) 초등교육과정 어휘(262 유형): 교육과정에서 별표(*)로 구분하여 초등과정에서 사용하기를 권장하는 기본 어휘
- 2) 기타 이해 가능 어휘(26 유형): 감탄사/호칭(6 유형), 고유명사(12 유형), 단위 명칭(5 유형), 외래어(3 유형) 등 교육과정에서 새로운 어휘로 간주하지 않는 어휘
- 3) 이해 불가능 어휘(52 유형): 초등과정에 권장되지 않는 교육과정 기본 어휘와 교육과정 미수록 어휘(buddy, dear, dragon)

| 1. 초등교육과정 어휘 | | | | | | 2. 기타 이해 가능 어휘 | | | | 3. 이해 불가능 어휘 | | | |
|--------------|------------|--------|---------|----------|---------|----------------|---------|---------|--------|--------------|----------|---------|---------|
| 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) |
| I | 10,905(25) | how | 520(25) | king | 191(15) | hero | 109(15) | welcome | 76(20) | OH | 1854(25) | let | 563(25) |
| you | 9,028(25) | who | 520(25) | over | 188(25) | after | 106(25) | wood | 76(11) | AH | 1074(25) | real | 372(25) |
| be | 6,199(25) | back | 517(25) | girl | 187(22) | wrong | 105(24) | town | 75(13) | okay | 517(21) | mean | 321(25) |
| the | 5,519(25) | at | 509(25) | home | 184(25) | kind | 105(23) | morning | 73(22) | HA | 242(21) | then | 266(25) |
| a | 3,996(25) | make | 509(25) | away | 183(25) | TRUE | 105(22) | stand | 72(23) | AW | 192(23) | ever | 175(25) |
| to | 3,917(25) | much | 500(25) | work | 183(25) | light | 104(22) | beauty | 71(21) | Whoa | 185(20) | sure | 169(25) |
| it | 3,648(25) | wait | 491(25) | new | 183(22) | door | 104(20) | lady | 71(21) | dory | 162(2) | happen | 163(25) |
| do | 3,294(25) | where | 490(25) | remember | 181(22) | last | 103(25) | fast | 71(20) | first | 158(25) | even | 162(25) |
| we | 3,008(25) | every | 488(25) | call | 180(25) | dead | 103(23) | plan | 70(20) | two | 146(24) | through | 162(24) |
| and | 2,697(25) | time | 472(25) | family | 174(18) | father | 103(17) | alone | 69(22) | sir | 119(19) | hear | 154(24) |
| that | 2,395(25) | any | 469(25) | stay | 172(25) | son | 103(16) | win | 69(18) | three | 118(23) | lose | 152(25) |
| no | 2,067(25) | little | 452(25) | very | 172(24) | worry | 102(25) | pretty | 68(24) | Mr. | 113(14) | still | 144(24) |
| what | 2,057(25) | take | 430(25) | prince | 171(9) | name | 102(24) | fix | 68(16) | course | 111(24) | scare | 130(21) |
| he | 2,001(25) | way | 403(25) | feel | 169(25) | ask | 102(23) | mind | 67(23) | LA | 110(10) | maybe | 128(24) |
| get | 1,930(25) | tell | 383(25) | bad | 164(24) | face | 102(23) | inside | 67(21) | ok | 104(8) | leave | 121(25) |
| go | 1,898(25) | from | 378(25) | old | 162(25) | enough | 101(24) | hair | 66(19) | RILEY | 98(1) | master | 112(11) |
| of | 1,882(25) | never | 368(25) | long | 158(25) | kill | 101(24) | road | 66(14) | ALEX | 88(1) | whole | 94(24) |
| this | 1,757(25) | love | 361(25) | place | 158(24) | music | 100(15) | sea | 66(6) | DE | 81(5) | once | 93(23) |
| have | 1,568(25) | live | 360(25) | miss | 158(23) | power | 98(20) | honey | 65(13) | MCQUEEN | 79(1) | other | 93(23) |
| in | 1,496(25) | find | 353(25) | move | 157(23) | break | 97(24) | hard | 64(22) | MIGUEL | 71(1) | wonder | 87(21) |

| 1. 초등교육과정 어휘 | | | | | | 2. 기타 이해 가능 어휘 | | | | 3. 이해 불가능 어휘 | | | |
|--------------|-----------|---------|---------|---------|---------|----------------|--------|---------|--------|--------------|--------|---------|--------|
| 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) | 대표 어휘 | 빈도(작품) |
| on | 1,368(25) | great | 337(25) | must | 155(25) | start | 97(23) | under | 64(22) | SIMBA | 70(1) | own | 86(24) |
| can | 1,267(25) | thing | 337(25) | run | 153(23) | wish | 95(22) | choose | 64(19) | Jack | 66(1) | minute | 80(23) |
| know | 1,158(25) | as | 336(25) | nothing | 151(25) | ready | 93(22) | sing | 64(16) | hahaha | 59(4) | actual | 77(21) |
| for | 1,118(25) | why | 335(25) | listen | 149(25) | free | 92(20) | marry | 64(12) | ARIEL | 59(1) | monster | 77(13) |
| yes | 1,103(25) | need | 323(25) | put | 149(25) | may | 91(23) | sad | 64(12) | ANNA | 58(1) | maximum | 77(3) |
| they | 1,100(25) | when | 322(25) | care | 148(25) | eye | 91(22) | joy | 64(7) | MARTY | 57(1) | else | 75(25) |
| just | 1,073(25) | help | 316(25) | world | 141(25) | happy | 91(21) | problem | 63(17) | | | stick | 75(20) |
| will | 1,055(25) | thank | 311(25) | dream | 141(22) | eat | 90(21) | fall | 62(23) | | | yet | 73(23) |
| she | 1,048(25) | could | 307(25) | fine | 140(25) | crazy | 90(20) | next | 62(21) | | | excuse | 73(22) |
| there | 1,043(25) | kid | 304(23) | around | 138(25) | understand | 89(24) | part | 62(21) | | | lot | 72(22) |
| come | 1,030(25) | down | 303(25) | than | 138(25) | save | 88(20) | word | 61(21) | | | buddy | 72(15) |
| not | 1,015(25) | guy | 295(23) | hold | 134(25) | bear | 87(19) | job | 61(17) | | | without | 70(23) |
| here | 992(25) | day | 284(25) | nice | 133(24) | hope | 85(24) | chance | 60(22) | | | follow | 70(19) |
| all | 986(25) | please | 283(25) | year | 133(23) | close | 85(21) | car | 59(7) | | | matter | 68(22) |
| but | 979(25) | stop | 277(25) | before | 132(24) | idea | 84(23) | god | 59(7) | | | trouble | 67(21) |
| hello | 962(25) | give | 270(25) | play | 131(21) | far | 84(22) | swim | 59(7) | | | until | 67(21) |
| so | 818(25) | boy | 267(24) | bring | 130(24) | fire | 84(21) | act | 58(23) | | | hurt | 67(20) |
| out | 811(25) | dad | 261(17) | goodbye | 130(22) | easy | 82(24) | end | 58(22) | | | sweet | 67(19) |
| like | 807(25) | mother | 260(18) | forget | 129(24) | meet | 82(22) | hurry | 58(21) | | | buzz | 66(10) |
| look | 782(25) | or | 258(25) | turn | 128(25) | hand | 82(21) | catch | 58(19) | | | such | 65(23) |
| now | 746(25) | sorry | 258(24) | night | 128(22) | strong | 82(20) | race | 58(4) | | | trust | 65(17) |
| some | 740(25) | off | 252(25) | people | 126(19) | song | 81(15) | sound | 57(20) | | | island | 65(6) |
| right | 735(25) | man | 243(23) | baby | 125(19) | together | 80(23) | alright | 57(12) | | | dear | 64(18) |
| with | 729(25) | talk | 230(25) | into | 122(24) | child | 80(20) | memory | 57(9) | | | throw | 62(21) |
| good | 721(25) | try | 224(25) | heart | 122(21) | guess | 79(25) | safe | 56(17) | | | hide | 61(18) |
| see | 707(25) | by | 221(25) | believe | 119(24) | late | 79(22) | room | 56(16) | | | bit | 58(20) |
| one | 674(25) | too | 218(25) | head | 118(25) | luck | 79(20) | | | | | shut | 58(17) |
| up | 659(25) | because | 205(23) | always | 118(24) | today | 78(22) | | | | | final | 57(20) |
| well | 647(25) | only | 204(25) | use | 118(22) | another | 78(21) | | | | | dragon | 57(4) |
| think | 628(25) | friend | 196(25) | left | 118(20) | change | 78(21) | | | | | shall | 56(21) |
| if | 572(25) | should | 195(25) | fun | 117(23) | ocean | 78(4) | | | | | seem | 56(20) |
| want | 555(25) | big | 195(24) | show | 114(25) | might | 77(23) | | | | | which | 56(20) |
| say | 541(25) | keep | 192(25) | watch | 113(24) | fish | 77(13) | | | | | | |
| about | 539(25) | again | 191(24) | open | 111(21) | die | 76(20) | | | | | | |