

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

• 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건 을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer 🖃





교육학석사 학위논문

텍스트 프레이밍이 고등학생의 대안여행 학습에 미치는 영향

: 생생함 효과(vividness effect)를 중심으로

2022년 2월

서울대학교 대학원 사회교육과 지리전공 홍 원 영

텍스트 프레이밍이 고등학생의 대안여행 학습에 미치는 영향

: 생생함 효과(vividness effect)를 중심으로

지도교수 류재명

이 논문을 교육학 석사 학위논문으로 제출함 2021년 11월

> 서울대학교 대학원 사회교육과 지리전공 홍 원 영

홍원영의 석사 학위논문을 인준함 2021년 12월

위	원 장	(인)
부위	원장	(인)
위	원	(인)

국문초록

삶의 질에 관한 관심이 높아지면서 이를 실천하기 위한 한 방편으로 여행에 관한 관심이 커지고, 더 나아가 여행자만 행복한 여행이 아닌 모두가 함께 행복해질 수 있는 여행지와 여행지의 주민을 고려한 대안 여행에 관한 관심이 커지고 있다. 지리교육에서이러한 내용을 반영하여 등장한 '여행지리' 교과서 중, 대안 여행과관련된 내용을 다루고 있는 V.여행자와 여행지 주민이 모두 행복한 여행 단원의 텍스트를 프레이밍 효과와 생생함 효과를 적용하여 그 효과성을 검증해보고자 하였다.

본 연구의 실험은 경기도 소재의 두 개의 남녀 공학 공립 고등학교 1학년 학생들을 대상으로 하여 실시되었다. 실험 연구 1은 프레이밍의 유형 별로 부정일반, 부정생생, 긍정일반, 긍정생생 텍스트를 제시하며 대안 여행을 학습하는 데 있어 효과성을 비교 분석하였다. 1차 실험의 결과 긍정적 프레이밍 효과가 적용된 집단에서 부정적 프레이밍 효과가 적용된 집단보다 유의미한 효과성을 도출할 수 있었다. 하지만, 일반 조건과 생생 조건을 비교하였을 때는 효과성이 나타나지 않아 2차 실험을 진행하였다.

실험 연구 2는 실험 연구 1에서 긍정적 프레이밍이 우세하다는 결론을 얻어 모두 긍정적 프레이밍으로 구성하였는데 긍정 일반 텍스트, 긍정 생생 텍스트와 상상해보기, 긍정 생생 텍스트와 그림그리기 집단으로 나누어 효과성을 비교 분석하였다. 2차 실험의 결과, 긍정 일반 텍스트와 비교했을 때 상위 항목별, 하위 항목별 차이는 있지만, 나머지 세 비교 집단 모두 효과성이 유의확률의 범위로 일부 나타나는 것을 확인할 수 있었다.

본 연구의 결과를 바탕으로, 대안 여행과 관련된 학습을 하는 데

있어 긍정적인 프레이밍과 함께 생생함 효과를 적용하여 학습자가 대안 여행에 관해 관심을 가지고 적극적으로 학습하는 데에 도움 을 줄 수 있기를 바란다.

주요어: 대안 여행, 프레이밍, 생생함 효과, 상상해보기, 그림그리기

학 번: 2020-22221

목 차

I. 서론 ···································	1
1. 연구의 필요성 및 연구 목적	1
2. 연구 절차	5
II. 이론적 배경	7
1. 대안 여행	7
1) 대안 여행의 개념	7
2) 지리 교육과 대안 여행	8
2. 프레이밍(framing) ······	13
1) 프레이밍의 개념	13
2) 지리교육과 프레이밍	18
3) 프레이밍과 생생함 효과	18
① 생생함 효과(vividness effect) ·······	18
② 지리교육과 생생함 효과	22
Ⅲ. 연구 방법	25
1. 연구 가설	25
2. 연구 변인	28
3. 연구 대상	34
Ⅳ. 결과 분석	35
1. 표본의 특성	35
2. 실험 결과 분석	35
V. 결론 ···································	52
1. 요약 및 결론	52
2. 연구의 제한점 및 제언	55
참고무헌 [57

부록	64
Abstract ······	74

표 목 차

[표 1] '여행지리' 교과서 단원 구성	9
[표 2] 텍스트의 정보성 측정 항목	··· 29
[표 3] 지역에 대한 흥미도 측정 항목	30
[표 4] 대안 여행에 대한 인식과 행동 의지 측정 항목	··· 31
[표 5] 대안 여행 학습에 대한 가치 평가	··· 32
[표 6] 실험 회차별 연구 대상	33
[표 7] 긍정적·부정적 프레이밍과 생생함이 정보성에 미치는 영향	35
[표 8] 정보성 하위영역에 대한 분산분석 결과(실험 연구 1)	38
[표 9] 긍정적·부정적 프레이밍과 생생함이 지역 흥미에 미치는 영향 ···	38
[표 10] 지역 흥미 하위영역에 대한 분산분석 결과	39
[표 11] 긍정적·부정적 프레이밍과 생생함이 대안 여행 의지에 미치는 영향 · · ·	39
[표 12] 대안 여행 하위영역에 대한 분산분석 결과	40
[丑 13] 긍정적·부정적 프레이밍과 생생함이 대안 여행 가치 평가에 미치는 영화	향 41
[표 14] 가치 평가 하위영역에 대한 분산분석 결과	··· 41
[표 15] 긍정적 프레이밍과 생생함이 정보성에 미치는 영향ㆍ	44
[표 16] 정보성 하위영역에 대한 분산분석 결과 (실험 연구 2	2) 45
[표 17] 긍정적 프레이밍과 생생함이 지역 흥미에 미치는 영향	45
[표 18] 긍정적 프레이밍과 생생함이 '인터넷 찾아보기'에 미치는 영향 …	46
[표 19] 지역 흥미 하위영역에 대한 분산분석 결과 (실험 연구 2)	··· 47
[표 20] 긍정적 프레이밍과 생생함이 대안 여행 의지에 미치는 영향	··· 47
[표 21] 긍정적 프레이밍과 생생함이 '대안 여행 권하기'에 미치는 영향	48
[표 22] 대안 여행 하위영역에 대한 분산분석 결과 (실험 연구 2)	49
[표 23] 긍정적 프레이밍과 생생함이 대안 여행 가치 평가에 미치는 영형	§ 49
[표 24] 대안 여행 가치 평가 영역에 대한 분산분석 결과 (실험 연구 2)	50

그 림 목 차

[그림	1]	교사가	경험한	단원별	학생	들의	반응 .	•••••		3
[그림	2]	실험의	절차 …	•••••	• • • • • • • • •	•••••	•••••	•••••	•••••	5
[그림	3]	생생함의	의 조작	•••••	•••••	•••••	•••••		•••••	20
[그림	4]	긍정적	프레이	밍과 일	반 텍	스트	•••••	•••••		26
[그림	5]	부정적	프레이	밍과 일	반 텍	스트	•••••		•••••	27
[그림	6]	긍정적	프레이	밍과 생	생함	효과	텍스트	-	•••••	27
[그림	7]	부정적	프레이	밍과 생	생함	효과	텍스트	-	•••••	28
[그림	81	2차 실학	험에서 /	사용된	생생형	함 텍 <i><</i>	스트 …			29

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 연구 목적

2007년 11월 14일은 세계 최초로 '책임여행의 날'이 만들어진 날이다 (Goodwin and Font, 2007). 공정여행은 불합리한 관광산업의 현실을 직시하고 1970년대 대두한 사회적 책임여행, 생태관광 등에서 시작되었고 (새가정사편집부, 2010.3; 양승훈·김민철, 2010), 1999년 9월 27일부터 10월 1일까지 칠레의 산티아고에서 개최된 제13차 세계관광기구(WTO)총회에서는 세계관광윤리강령이 채택되기도 하였다. 또, 2002년에는 책임 있는 관광에 관한 케이프타운 선언을 통해 책임관광에 대한 개념을 정의하고 행동 강령을 만들기도 하였으며(Responsible Tourism¹), 2002) 우리나라에서는 2013년 6월, 아시아 최초로 '세계 관광 윤리 강령(The Global Code of Ethics for Tourism)' 서약식이 개최되기도 했다.

해외에서는 이미 오래전부터 대안 여행에 관한 관심이 높고, 이를 실천하고자 노력하는 사람들도 많아 관련 연구가 활발했다. 1999년과 2001년 사이에 윤리적인 휴일을 위해 기꺼이 더 많은 돈을 지불하기를 열망하는 영국의 휴가 여행자들의 비율은 45%에서 52%로 7% 증가했다는 내용과 함께 책임 있는 관광에 대한 소비자 수요 증가와 관련한 증거를 제시(Goodwin and Francis, 2003)하는 등 책임 있는 여행에 관한 연구가진행되거나 관련 서적 집필이 활발하나 (예: Bramwell et al. 2008, Spenceley, 2012; Mihalic, 2016) 대한민국의 연구는 상대적으로 부족하다.

¹⁾ https://responsibletourismpartnership.org/icrt/

그러나 우리나라에서도 기본적인 의식주 생활의 질이 높아지고 경제적으로 윤택해지면서 사람들이 삶의 질 향상에 대해 많은 관심을 두게되었다. 워라벨²⁾이라는 용어에서도 알 수 있듯이 사람들은 직장에서의성취 못지않게 개인의 삶을 충실하게 사는 것을 중요하게 여기고, 삶의행복과 여유를 찾는 방법의 하나로 여행을 택하는 경우가 많아지게 되었다. 그런데 최근에는 개인의 만족을 위한 여행보다는, 우리가 누리는 여행의 부작용을 해소하고 모든 사람이 함께 행복해질 수 있는 '대안 여행'에 대해 관심을 가지는 사람이 늘어나고 있다.

이에 교육 현장에서는 이러한 사실을 반영한 교과서도 등장하였다. 2015 개정 사회과 교육과정 내에 '여행지리'라는 교과목을 도입하였으며, 그 안에서 대안 여행에 대한 개념을 다루고, 구체적인 사례를 통해 현여행의 문제점을 제시하며 해결 방안을 찾는 내용이 나오고 있다.

2015 개정 사회과 교육과정에서는 "사회과에서 육성하고자 하는 민주시민을 사회현상을 이해하고 사회생활을 영위하는 데 필요한 지식의 습득을 바탕으로 인권 존중, 관용과 타협의 정신, 사회 정의의 실현, 공동체 의식, 참여와 책임 의식 등의 민주적 가치와 태도를 함양하고, 나아가 개인적, 사회적 문제를 합리적으로 해결하는 능력을 길러 개인의 발전은물론, 사회, 국가, 인류의 발전에 이바지할 수 있는 자질을 갖춘 사람이다."라고 서술하고 있다. (교육부, 2015, 3).

또, 교육과정에서 여행 지리는 "지리 교과가 추구해 온 지식, 기능, 가치 및 태도와 더불어 여행이라는 주제와 형식을 빌려 현재 및 미래의 직·간접적 여행자가 될 학생들에게 우리 주변, 우리나라, 다른 문화권, 전 지구의 자연환경 및 인문환경이 어떤 모습으로 존재하고 변화하는지, 그리고 그 속에서 사람들의 삶과 관계는 어떻게 존재하고 변화하고 있는

^{2) &#}x27;일과 삶의 균형'이라는 의미인 'Work-life balance'의 줄임말이다.

지를 통합적이고 융합적으로 이해하도록 하며, 이를 바탕으로 자신과 공동체를 성찰하고 개인 및 공동체의 행복과 공정하고 평화로운 공존을 위하여 필요한 공감 능력, 탐구력, 비판적 사고력, 상상력, 소속감, 사회참여 능력, 진로 탐색 능력 등을 기르고자 한다."라고 말한다. (교육부, 2015:257)

본 논문에서는 특히 대안 여행을 학습하는 것이 앞서 언급한 교육과 정 상의 인재상과 역량을 기르는 데 더욱 도움이 될 것으로 판단하였고, 이에 대안 여행의 학습과 관련한 연구를 진행하고자 한다.

그리고 OECD에서 발표한 'Education 2030' 프로젝트에서는 '변혁적 역량'을 중시하고 있으며, 이를 기르기 위해 강조되어야 할 지식, 기능, 태도와 가치를 제시하고 있는데(이상은 · 소경희, 2019), 그중 본 논문에서는 '기능' 영역 중 공감력, 자기효능감, 협동심 등이 포함된 사회적 · 정서적 기능과 동기, 신뢰, 다양성에 대한 존중, 덕성 등이 포함된 '태도와가치'를 함양하는 데 중점을 두고, 대안 여행과 관련된 내용에 대해 학습하는 과정에서 이러한 능력들을 신장시킬 수 있다고 판단하여 그 구체적인 교수 학습 방안에 관해 연구해 보고자 한다.

그러나, 이러한 대안 여행 학습의 중요성에도 불구하고 해당 단원에 대한 흥미는 낮은 편이다. 2021년도 하계 '한국지리환경교육학회'의 포스트 코로나 시대 개정 교육과정 제안이라는 특별 세션에서는 여행 지리와 관련하여 전국의 학생들에게 간단한 설문조사를 한 결과, 여행지리 수업을 통해 여행지리 교과에 대한 흥미를 갖는 이유를 주로 힐링이 되고 자연환경이 신기하고 재미있기 때문이라고 응답했다고 하였으며, 더불어본 논문에서 다루고자 하는 V. 여행자와 여행지 주민이 모두 행복한 여행 단원의 흥미도가 가장 낮은 경향을 보인다고 발표하였다.

그뿐만 아니라, 대안 여행에 관한 내용이 나오는 단원에 대한 긍정적반응이 또한 가장 저조하다. 김지수(2020)는 고등학교 여행지리 과목의학교 교육 현황에 대한 설문을 시행하여 여행지리 수업 운영과정, 과목에 대한 학생들의 반응, 중점을 둔 과목의 정체성과 차별화 전략, 제약요인 등을 확인하였는데, 그 중 논문에서 제시한 자료 [그림 1]에서 볼 수있듯이 대안 여행에 관한 내용을 다루고 있는 V. 여행자와 여행지 주민이 모두 행복한 여행 단원에 대한 긍정적 반응이 가장 낮게 나왔다는 사실을 확인할 수 있다.



[그림 1] 교사가 경험한 단원별 학생들의 반응(단위: 명)

이에 본 연구에서는 여행지리 교과서에서 다루고 있는 대안 여행과 관련한 교과서 내용 및 텍스트에 대해 발전적인 개선책을 제시하고자 하며, 그 해결책으로 '프레이밍 효과(framing effect)'를 활용하는 방법을 실험을 통해 제안하고자 한다. 대안 여행을 학습하는데 있어 긍정적, 부정적 프레이밍을 활용해보고, 더불어 '생생함 효과(vividness effect)'가 학습자에게 미치는 영향을 분석하여 학습자의 대안 여행에 대한 흥미, 대안 여행 실천 의지 등에 어떠한 효과를 주는지 알아보고자 한다.

2. 연구 절차

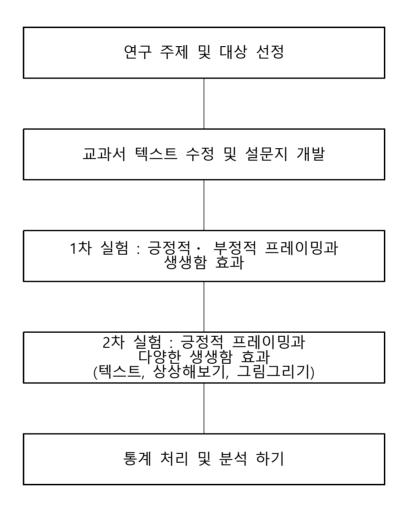
본 연구는 긍정적·부정적 프레이밍(framing)과 생생함 효과(vividness effect)가 적용된 텍스트를 제공했을 때 학습자에게 미치는 효과를 확인하기 위함이며 실험은 총 2차례에 걸쳐서 진행되었다.

첫 번째 실험은 2×2의 형태로 조작하였고 그 내용은 긍정적 프레이밍, 부정적 프레이밍, 생생함 효과 없음, 생생함 효과 있음의 조건을 조합하여 구성하였다. 그리고 2021년 5월 17일부터 5월 21일에 걸쳐 경기도 안산시에 있는 남녀 공학 공립 고등학교 1학년 학생들을 대상으로 설문을 진행하였다. 설문에 사용된 텍스트는 현재 교육 현장에서 사용 중인 1종의 검인정 여행지리 교과서(박종관 외, 천재 교과서)의 본문을 실험의 의도에 맞게 수정하여 사용하였다.

두 번째 실험은 첫 번째 실험의 결과를 바탕으로 하여, 생생함 효과를 더욱 강화 했을 때의 영향을 세부적으로 심도 있게 확인하기 위해 진행되었다. 2021년 6월 24일에서 6월 25일에 걸쳐 경기도 수원시에 있는 남녀 공학 공립 고등학교 1학년 학생들을 대상으로 실험을 진행하였다. 1차 실험에서 부정적 프레이밍 집단보다 긍정적 프레이밍 집단에 효과성이 높은 것으로 나타나 모두 긍정적인 텍스트를 사용하되, 1차 실험 연구에서 사용한 텍스트에 생생함 효과를 수정 및 보완한 긍정 생생 텍스트를 활용하였다. 그리고 긍정 일반 텍스트와 비교하기 위해 긍정 생생텍스트, 긍정 생생 텍스트+상상해보기 활동, 긍정 생생 텍스트+그림그리기 활동으로 조건을 부여하여 실험을 진행하였다. 실험용 텍스트의 내용과 실험 과정은 본 연구자와 같은 소속의 대학원생 1인, 현직 지리 교사 3인, 지리교육을 전공한 현직 대학교수 1인의 검토를 거쳐 완성되었다.

현장에서 실험한 후 설문지를 취합하여 통계 프로그램 SPSS 25.0을 사용하여 통계 처리와 분석을 시행하였으며, 구체적인 실험 절차의 개요는 [그림 2]와 같다.

[그림 2] 실험의 절차



Ⅱ. 이론적 배경

1. 대안 여행

1) 대안 여행의 개념

대안 여행은 "기존의 여행 형태를 대신하는 새로운 여행으로, 여행자의 대량 이동과 활동으로 인한 부정적 영향을 최소화하는 여행이다."(박종관 외, 2018, 181)라고 말한다. 책임 있는 관광은 '사람들이 살기에 더좋은 장소와 사람들이 방문하기에 더 좋은 장소를 만드는 것'이며, 운영자, 정부, 지역 주민과 관광객 등이 책임을 지고 관광을 보다 지속할 수있게 만드는 노력이 포함된다.(Cape Town Declaration, 2002)

현재 사용되고 있는 여행지리 교과서에는 대안 여행에는 대표적으로 생태 여행, 농촌 여행, 공정 여행 등이 있지만, 여행을 통해 지역 주민과함께하고 더 나은 세상을 만들기 위한 여행이라면 모두 대안 여행이 될수 있다고도 언급하고 있는데, 본 연구에서 사용하는 '대안 여행'이라는용어는 생태 여행, 농촌 여행, 공정 여행 등을 포괄할 수 있는 여행지리교과서의 조작적 정의를 따른 것이다.

다른 문헌에서 언급되고 있는 대안 여행에 대한 조작적 정의를 살펴보면 박미혜(2010)는 공정 여행은 책임여행으로도 불리며 윤리와 인권에 바탕을 둔 여행이라고 정의하고 있으며, Genevi(2015)는 저서에서 공정여행을 인간과 자연의 균형을 해치지 않고 즐기는 여행이라고 정의하였다. 또한 어린 학생들이 공정 여행에 대해 쉽게 접근하여 이해할 수 있도록 설명하였고, 아이들의 수준에 맞추어 어떻게 여행하면 공정 여행에 동참할 수 있는지 과정을 소개하기도 하였다.

뿐만 아니라 박선아(2015)는 공정 여행을 '착한 성장 여행'이라고 부르며 가족들과 함께한 공정 여행기를 소개하고 그곳에서 겪었던 일들을 생생히 묘사하여 독자들이 관심을 가질 수 있도록 했으며 모두가 함께 잘사는 여행이 무엇인지 고민해보기도 하는 등 공정 여행은 다양하게 정의되고 연구되고 있다.

이처럼 활발하게 연구가 진행되고 있는 대안 여행이 더욱 관심을 받게된 것에 대해 전창석(2015)은 여행이 단순히 즐거움을 위한 소비가 아닌자신에게 의미가 있는 것을 찾아가는 행위라고 여겨지기 시작하면서부터라고 했으며, 윤리성 혹은 공정성이라는 의미에서 현지 주민의 사회 문화적 존중, 경제적 이윤과 여행자의 소비가 현지인에게 돌아가는 시스템과 노력, 지역의 관광자원 훼손 방지 및 보호 등을 강조하였다. 그러면서대안 여행의 불편함을 보다 적극적으로 이해 수용할 필요성을 역설하였다.

기존 여행 방식에서 겪게 되는 문제점 중 경제적인 부분에 집중해 분석하고 대안 여행의 필요성을 주장한 연구자들이 있다. 대안 여행이 등장하게 된 여행 산업의 경제적 불평등에 대해 Cole and Morgan(2010)은 관광업과 불평등에 관한 저서에서 관광에서의 불평등은 새로운 이야기도 아니며, 관광산업에서의 불평등과 차별에 대한 심각성을 논하였고, 불합리한 가난을 줄이고, 윤리적 소비를 통해 인권을 존중하는데 공정한 관광이 강력한 역할을 할 것이라 했다.

또한 Nowicka(2013)는 여행 산업의 시작부터 현 실태까지 이어져 오는 과정을 객관적인 사실 자료들을 토대로 분석하여, 개발로서의 관광이익이 실제로는 낙수효과(落水效果)를 일으키지 못한다고 이야기하고 있으며 정치학적인 측면에서도 기존 여행들이 신식민주의적인 관점을 갖고 있다고 비판적인 시각으로 볼 필요가 있다고 제시하기도 하였다.

이러한 경제적인 문제점에 대한 해결책으로 Mann and Ibrahim(2013) 은 대안 여행 가이드라는 책을 통해 대안 여행이 현지인들에게 더 많은 돈을 남겨주고 지역 개발 프로젝트를 지원해주는 방법이자, 친환경적이고, 지역사회에 지속 가능한 대체 수입을 제공하는 것이라고 이야기하고 있다. 그리고 구체적으로 리조트와 평범한 투어에 지친 사람들에게 아마존의 토착 부족들과 함께 놀아보거나, 북극의 이누이트와 함께 개 썰매를 타고, 가나에서 아프리카 드럼을 배우거나, 쿠바에서 원주민에게 살사춤을 추는 등의 구체적인 여행 방안을 제시하고 있기도 하다.

그리고 경제적인 측면의 문제뿐 아니라 우리나라의 연구 사례 중 임영 신·이혜영(2018)은 여행의 불공정한 사례들을 인권, 경제, 환경, 정치 등 의 분야로 나누어서 제시하고, 이를 해결할 방안들과 행동에 옮길 수 있 는 관련 사이트들을 함께 소개하며 적극적으로 더욱더 아름다운 공정 여 행에 참여할 것을 권고하기도 하였다.

대안 여행의 세부 분야인 봉사 여행에 관한 연구도 이루어져 Hartman and Blache-Cohen(2014)은 국제 자원봉사 관광에 대한 명확한 윤리적기준을 제시하였고, 지역사회와 자원봉사자 모두에게 자원봉사 관광 프로그램의 부정적인 영향을 최소화하기 위해 노력하고 있다고 말하고 있다. 단순히 즐거움을 위한 관광이 아닌 자원봉사 여행에 관한 관심이 높아지고 있어 이러한 현실을 반영하여 기준을 명확하게 세우기 위한 논문도 등장하고 있는 것이다.

2) 지리 교육과 대안 여행

앞서 언급한 2015 사회과 교육과정에서 요구하는 인재상을 기를 수 있는 교과목 중 하나로 2018년부터 고등학교 지리 교과의 진로 선택 과목 인 '여행지리'라는 교과를 학생들에게 가르치고 있다.

그리고 이러한 '여행지리' 교과의 등장과 함께 관련한 연구들도 다양하게 진행되어 이동민(2016)은 여행지리 교육과정 성취기준의 의미구조를 분석한 연구 결과를 내놓기도 하였으며, 전보애 외(2018)는 한국 지리, 세계 지리, 여행지리 교수 학습자료 개발과정에 대한 논의를 진행하기도하는 등 여행지리 교육과정을 분석하고 학습자가 교육 목표를 달성하는 방안에 관한 연구가 활발히 이루어지고 있다.

현재 발행된 검인정 교과서는 천재 교과서 1종이며 2022년부터 씨마스 출판 1종의 교과서가 추가되어 총 2종이 될 예정이다. 현재 사용되고 있는 교과서의 단원은 총 6개의 단원으로 나뉘어 있으며 그 구체적인 내용은 [표 1]과 같다.

'여행지리' 교과서 단원 구성				
I. 여행을 왜, 어떻게 할까	IV. 인류의 성찰과 공존을 위한 여행			
 여행의 의미, 종류와 영향 교통수단의 변화와 여행의 관계 지리 정보 시스템을 활용한 여행 바람직하고 안전한 여행의 계획 	 기념물 여행 봉사 여행 미래 지향적인 지역 여행 			
Ⅱ. 매력적인 자연을 찾아가는 여행	V. 여행자와 여행지 주민이 모두 행복한 여행			
 지형 지리 여행 기후 지리 여행 보존 가치가 높은 자연 지리 여행지 우리나라 자연 지리 여행지 	 여행 산업과 지역 세상을 바꾸는 여행 지속 가능한 여행 			
Ⅲ. 다채로운 문화를 찾아가는 여행	VI. 여행과 미래 사회 그리고 진로			
① 축제 여행 ② 문화 여행 ③ 도시와 촌락 여행 ④ 우리나라의 문화 여행	① 미래 여행 산업의 변화 ② 여행 산업과 직업 체험 ③ 여행과 진로 탐색			

[표 1] '여행지리' 교과서 단원 구성

본 논문에서는 앞서 말한 교육과정에서 강조하고 있는 개인 및 공동체의 행복과 공정하고 평화로운 공존을 위해 개인의 만족을 위한 여행뿐

아니라, 개인의 즐거움을 위해 희생된 약자들을 배려하자는 여행 방식에 대해 다루고 있는 V. 여행자와 여행지 주민이 모두 행복한 여행 단원의 '대안 여행'이라는 개념의 학습을 중심으로 하여 논의를 해 보고자 한다.

최근 여행에 관한 관심 증가와 더불어 더 나아가 모든 사람이 함께 행복해질 수 있는 대안 여행 혹은 공정여행의 가치에 관한 연구 또한 활 발해져 관광, 인권, 경제 등 다양한 분야에서 관련 연구가 늘어나고 있 다. 하지만 지리교육 분야에서는 대안 여행 관련 연구가 활발하지 않은 편이다. 여행지리라는 교과목이 생기며 학생들의 수요가 늘어나 관심이 쏠리고 있는 가운데, 대안 여행을 학습함으로 사회과 교육과정에서 목표 하는 인권 존중, 관용과 타협의 정신, 사회 정의의 실현, 공동체 의식, 참 여와 책임 의식 등의 민주적 가치와 태도를 기를 수 있는 인재상을 실현 하는 데 도움을 줄 수 있어, 대안 여행과 이와 관련된 주제의 논문을 살 펴보고자 한다.

이경한(2018)은 지리 과목은 타자의 처지에서 다양성을 관조하게 만들고 지나치게 객관화하고 있으며, 여행 지리에서는 여행의 불공정과 부정의도 살펴보도록 유도하고 여행자의 책무성, 공정과 대안을 강조하지만, 여행의 특성상 신자유주의적 관점을 벗어나지 못하고 있어 비판적 관점도 함께 다룰 필요가 있다고 하였다. 이에, 학습자가 비판적 문제의식을 느끼고 현 여행의 문제점을 인지하며 참된 의미의 대안 여행을 논할 수있도록 학생들의 관심도를 높여 참여 의지를 향상하는 방법을 연구해 보고자 한다.

이에, 수업 시간에 실제로 적용해 볼 수 있는 방안에 관한 구체적인 연구 사례를 살펴보면, 이두현(2019)이 한국지리학회지에 게재한 논문에서 지역사회를 기반으로 한 지속 가능한 발전 교육(ESD) 프로그램을 개발하여 우리 마을 공정여행 코스 찾아보기, 공정여행 코스 지도 디자인, 공정여행 UCC 제작 등을 수업 활동으로 활용하고자 한 내용이 있다. 그

리고 연구의 결과 이러한 관련 교육 프로그램이 학습자의 인간의 보편가치, 다양성 존중, 세계 문제를 향한 관심과 참여의식, 세계 지향적인 태도에서 모두 유의미한 영향을 주어 세계 시민의식 향상에 도움이 된다고 하였다.

실질적으로 구체적인 공정여행의 성공 사례들을 논의한 내용을 살펴보면 김이재(2015)는 베트남의 부온마투옷을 예를 들며 커피 체험 및 커피관련 제품을 판매하는 여행 상품을 만들어 베트남 현지의 지속 가능한 개발을 유도한 사례를 보여주고 있다. 이를 통해 공정무역 커피 홍보 및판매와 직접 연계할 수 있는 공정여행 프로그램이 지역을 홍보하는 데도움을 주고, 해당 지역의 지속 가능한 발전에 도움을 줄 수 있을 것이라 말하고 있으며, 이재민(2018)은 부산지역의 공정여행 사례를 발굴하여 질적 연구를 시행하였다. 여행 상품 및 기념품 등 콘텐츠를 제작하여 공정여행의 수익은 지역으로 되돌아가도록 하였으며, 지역예술가들의 예술가로서 정체성을 다시 찾아주는 계기를 마련해주었다. 또한 그는 공정여행이 지역 주민들의 적극적 참여를 유도했고, 지역 주민들 일자리 창출에도 이바지하고 있음을 확인하기도 하였다. 이런 구체적인 지역 사례학습을 통해 공정여행의 장점을 알리고 학생들이 적극적으로 참여할 의지를 기를 수 있도록 할 수도 있을 것이다.

대안 여행에 관한 관심이 점차 증가함에 따라 우리나라 사회과 교육 과정상에서도 대안 여행에 관한 내용이 다루어지고 있으며, 관련 연구도 증가하고 있다. 이에 본 논문에서는 사회과 교육과정에서 요구하는 인재 상을 기르기 위해 지리교육에서 대안 여행을 가르치는 데 있어 프레이밍 효과와 생생함 효과의 효용성을 검증하기 위해 연구를 진행하고자 한다.

2. 프레이밍(framing)

프레이밍은 그 효과성이 다양한 분야에서 오랫동안 연구됐다. 본 논문에서는 학습자가 대안 여행을 학습하는 데 있어 긍정적, 부정적 프레이밍을 적용하여 어떤 방식이 더 효과적인지 알아보기 위해 실험을 진행하였고, 더불어 생생함 효과 유무에 차이를 두어 2 × 2의 형태로 1차 실험을 진행하였다. 이에 우선, 프레이밍의 의미와 구체적인 관련 연구 사례를 알아보고자 한다.

1) 프레이밍의 개념

'프레이밍 효과(framing effect)'란 같은 정보를 주더라도 다른 틀에 맞춰 다른 방식으로 주어지면 결과가 다르게 나타난다는 개념이다(Kahne man and Tversky, 1982). 이 이론에 따르면 사람들이 합리적인 선택을 해야 하는 상황에서 프레이밍 효과의 영향을 받아 반드시 객관적인 판단에 따르지 못하도록 할 수 있다.

Tversky and Kahneman(1981)은 사람들이 의사결정을 할 때 주변 상황에 영향을 많이 받는다는 '전망이론(prospect theory)'에 근거하여 궁정, 부정적 프레이밍을 제시하여 실험하였다. '전망이론'은 Tversky and Kahneman(1979)이 위험 상황에서 의사결정의 설명 모델로 기대 효용이론에 대한 비판을 제시하고 대안 모델을 개발한 것으로, 불확실한 상황 속에서 사람들이 완전한 판단을 내리지 못한 선택을 하게 된다는 내용을 다루고 있다.

이 이론을 바탕으로 Tversky and Kahneman(1981)은 전염병에 대한 설명을 긍정적으로 프레이밍 한 경우와 부정적으로 프레이밍 한 경우로 나눈 뒤 실험하여 의사결정의 결과를 비교하고, 그 결과 같은 문제가 다른 방식으로 틀에 짜여질 때 선호의 정도가 달라질 수 있다고 말하고 있다. 또, 선호도에 미치는 영향으로 인해 프레이밍이 의사결정 문제 및 합리적인 선택 이론에서 중요한 관심사가 되고 있다고 언급하기도 하였다.

또한 Kahneman and Tversky(1984)는 의사결정 문제는 합리적인 선택의 기준과 반대로 서로 다른 선호도를 일으키는 여러 가지 방법으로 설명되거나 틀(frame)로 짜여질 수 있으며, 이러한 틀이 결과에 미치는 영향을 프레이밍 효과(framing effect)라고 하였다. 또한, 이러한 프레이밍을 활용하려는 시도는 시장 경제와 정치 등 여러 분야에서 많이 이루어지고 있다고 이야기하고 있다.

다양한 형태의 프레이밍 중 본 연구에서 적용하고자 한 긍정적·부정적 프레이밍의 효과가 사용된 경우를 먼저 살펴보고자 한다.

그 중 의학 분야의 연구 사례들을 보면 Maheswaran and Meyers-Le vy(1990)은 건강 문제와 관련하여 긍정 혹은 부정, 저관여 혹은 고관여그룹으로 나누어 실험을 진행하였고, 상세한 처리 과정에 대한 강조가거의 없을 때는 긍정적인 프레임의 메시지가 더 설득력이 있을 수 있지만, 상세한 처리 과정이 강조될 때는 부정적인 프레임의 메시지가 더 설득력이 있을 수 있지만, 상세한 처리 과정이 강조될 때는 부정적인 프레임의 메시지가 더 설득력이 있을 수 있다는 혼합된 결과를 도출하기도 하였다. Chang(2007)은 의료 제품의 인쇄 광고에서 긍정적인 프레임의 메시지는 부정적인 분위기의 사람들에게 더 효과적이라는 사실을 알아내고, 사람들이 긍정적인 기분에 있을 때, 메시지를 부정적으로 프레이밍 하면 설득력이 커진다는 사실을 밝히기도 하였다.

의학 이외의 분야에서 긍정적·부정적 프레이밍이 적용된 연구 사례로

는 Gamliel and Peer(2006)이 교육기관 혹은 기업에서 사람을 선발할 때지원자의 절반을 선발한다는 긍정적인 프레이밍과 지원자의 절반을 제외한다는 부정적인 프레이밍의 문구를 제시했을 때 실험 참가자들은 선발상황이 긍정적인 방식으로 구성되었을 때(지원자 중 절반 수용) 선호도를 높게 나타냈다는 결과를 제시하기도 하였다.

또, Chang and Lee(2009)는 아동 빈곤과 관련한 자선 광고 실험에서 자선적 호소에 대한 메시지 프레이밍(긍정과 부정), 이미지 균형(일치도) 및 시간적 프레이밍(장기와 단기)의 영향을 조사했다. 그 결과, 이미지가 프레이밍 메시지와 일치할 때, 특히 이미지와 메시지가 부정적으로 표시될 때 이미지가 자선 광고 효과에 대한 프레이밍 효과를 향상시킨다는 것을 밝히기도 하였다.

Teng et al.(2019)은 음주운전 방지 홍보물을 두 종류의 프레이밍을 사용하여 만들었다. 운전자가 다치는 모습을 상상하며 경찰이 화를 내는모습이 들어간 광고와, 음주하지 않고 집에 안전하게 도착하는 모습을 상상하는 모습과 경찰관이 웃고 있는 모습이 들어간 광고를 비교하여 효과성을 살펴보았고, 그 결과 음주운전 방지 메시지는 예방에 중점을 둔운전자보다 홍보에 중점을 둔운전자에게 더 설득력이 있다는 것을 밝히기도 하였다.

긍정적 · 부정적 프레이밍 이외의 다른 형식의 프레이밍을 적용한 연구 사례들도 있다. Wadhwa et al.(2019)은 UV차단 제품의 광고를 'Une xpectedly(예기치 않게)'라는 단어의 유무 여부로 프레이밍 하여, 제품의 판매 정도를 비교하고자 하였고 그 결과 '예기치 않게'라는 단어가 들어간 제품이 판매량이 많다는 결과를 얻기도 하는 등 프레이밍과 관련된다양한 연구 결과들을 확인할 수 있다.

이처럼 다양한 분야에서 프레이밍 효과는 여러 가지 형태로 변용되어 사용되었으며 그 효과 또한 검증되었다. 다음 장에서는 본 연구에서 다 루고자 하는 지리교육 분야의 프레이밍 효과 적용 사례를 확인해보고, 더불어 우리나라의 교육 관련 연구 중 다른 교육 분야에서는 어떤 관련 연구 사례가 있는지 더불어 알아보고자 한다.

2) 지리교육과 프레이밍

앞서 논한 바와 같이 프레이밍 효과는 의학, 경제 등 다양한 분야에서 활발하게 연구가 진행되며 적용되고 있다. 그럼에도 불구하고, 이런 프레 이밍 효과가 지리교육과 환경 교육 및 여러 교육 분야에서 적용된 연구 사례들이 많지는 않다. 비록 연구 사례는 적지만 그 효과성은 다양한 분 야의 기존 연구들에서 많이 확인할 수 있고, 프레이밍 효과를 적용해 학 습자에게 긍정적인 영향을 미칠 수 있다면 이는 교육적으로 가치 있는 일이라 판단되며, 이에 기존에 프레이밍 효과를 학습자에게 적용한 사례 연구들을 살펴보고자 한다.

먼저, 지리교육에서 프레이밍 효과를 적용하여 실험한 연구 사례 중 본 연구에서 활용하고자 하는 긍정적·부정적 프레이밍을 도입한 사례를 살펴보고자 한다.

유수진(2010)은 초등학생들을 대상으로 환경 보호 및 세계문화이해 관련 주제들로 프레이밍을 적용해 실험해 본 결과, 환경 보호의 경우 부정적 프레이밍이, 세계문화이해는 긍정적 프레이밍이 우세한 결과를 가져왔다고 하였다. 이는 환경 보호는 고관여 문제로 인식하여 본인에게 더큰 피해를 줄 수 있기 때문이며, 세계문화는 낯선 것이기 때문에 정적단서가 많은 긍정적 프레이밍에서 이해도가 높게 나타난 것이라고 해석하고 있다.

또, 이기령(2012)은 학생들에게 공정무역과 빈부 격차 해결에 관한 텍스트를 제시하며 긍정적으로 프레이밍 된 이미지와 부정적으로 프레이밍 된 이미지를 사용하여 효과성을 비교하였는데, 국제적 빈부 격차 문제참여 및 해결을 할 수 있다는 인식과 공정무역의 의미와 역할에 대한 긍정적 인식, 공정 무역 제품을 구매하거나 주위에 홍보하려는 실천 의지와 태도 형성에 긍정적 이미지를 활용한 경우가 더 효과적이었다.

긍정적·부정적 외의 프레이밍을 적용한 사례로는 송주림(2018)이 지리 교육에서 자연재해 발생지역에 대한 일화적 프레임과 주제적 프레임을 도입하여 학생들이 어떻게 인식하는지에 대한 효과성을 비교하였으며, 그 결과 일화적 프레임의 텍스트가 주제적 프레임의 텍스트보다 감정적 반응, 상황적 흥미, 재해 대비 행동 의도를 높인다는 결과를 도출하기도 하였다.

환경 교육에서도 프레이밍 효과를 활용한 연구 사례들이 있다. 그 중 긍정적·부정적 프레이밍이 적용된 사례를 살펴보면, 학습자의 환경태도 함양은 긍정적인 자연환경 이미지 사진이 더 효과적이라는 것을 밝힌 박소연(2015)의 연구와 메시지 프레이밍과 조절초점 간에는 상호작용 효과가 있어 조절초점 성향에 따라 환경 행동 의도에 효과적인 메시지 프레이밍의 유형에 차이가 있음을 확인한 김아람(2020)의 연구가 있다.

긍정적·부정적 프레이밍 이외의 형식의 프레이밍을 적용한 사례로는 강진영(2018)이 환경비용 정보를 환경 프레임과 경제 프레임의 두 종류로 구성하여 학생들에게 질문지를 제시하였고 그 효과성을 검증하였는데, 환경비용 정보의 환경 프레임과 경제 프레임에서 프레이밍 효과가나타난 것을 확인할 수 있었고, 경제 프레임이 환경 프레임만큼 효과가 있거나, 환경 프레임보다 더 효과적이라는 결론을 도출하기도 하였다.

앞서 언급한 지리교육과 환경 교육 관련 선행 연구 결과에서도 긍정적인 효과성을 확인할 수 있듯이, 프레이밍 효과를 지리교육의 내용 중대안 여행을 학습하는데 적용한다면 학습에 긍정적인 효과를 미칠 것으로 생각하여 본 실험을 진행하고자 한다.

3) 프레이밍과 생생함 효과

본 연구에서는 프레이밍으로 인한 학습 효과를 극대화하기 위하여 궁정적·부정적 프레이밍이라는 변인과 함께 생생함 효과의 유무의 변인을 고려하여 실험을 진행하였다. 이에 먼저, 생생함 효과의 조작적 정의를 살펴보고 생생함 효과가 활용된 연구 사례들을 검토해보고자 한다.

① 생생함 효과(vividness effect)

'생생함(vividness)'이란 상상력을 자극하고 확장하며 감정적으로 흥미롭게 만드는 구체적이며, 주목과 관심을 끌어낼 수 있는 능력이다(Nisbe tt and Ross, 1980).

Taylor and Thompson(1982)은 생생함 효과(vividness effect)란 무엇인가? 라는 질문을 던지며, 추상적인 표현보다 구체적인 정보가 더욱 생생하고, 그림으로 묘사되거나 비디오로 녹화되는 정보는 시각적 도움이없는 정보보다 더 생생하다고 말하였다. 직접적인 경험은 대리 경험보다더 생생한 것으로 간주하는데, 그 이유는 그것이 더 큰 영향을 미치기때문이라고 말한다. 사례 정보는 통계 정보보다 더 생생하다고 생각되는데, 사실성과 이미지 향상 때문이다. 이러한 메시지 특성 중 하나 이상을조작하면 결과적인 생생한 메시지는 창백한 상대와 비교하여 인식 자의판단에 더 강한 영향을 미친다는 가설을 세울 수 있다고 말하기도 하였다.

또한 Nisbett and Ross(1980)는 생생함이 (1) 정서적으로 흥미롭고, (2) 구체적이고 이미지를 유발하며, (3) 감각적, 시간적 또는 공간적 방법으로 우리의 주의를 끌고 상상을 자극할 가능성이 있는 것이라고 말하고 있다. 더불어 생생함을 나타내기 위해서는 내용에 대해 구체적으로 정보를 제시하는 것이 필요하다고 논하고 있다. 더불어 생생하게 쓰인언어는 그렇지 않은 언어보다 설득력이 있고, 판단을 하는 데 있어 강한영향을 줄 수 있다고도 하였다.

그리고 Kisielius and Sternthal(1984)은 생생함은 구체적 혹은 추상적 묘사로 조작되거나, 소리, 시청각, 글로 작성된 문구로 조작되기도 하며, 메시지의 이미지를 떠올릴 수 있는 지시의 존재 혹은 부재로 조작될 수 있다고 말하고 있다. 그리고 설득의 효과는 메시지의 광고성에 대한 태도 변화에 관한 판단을 물어보는 것으로 측정될 수 있다고 이야기하고 있다.

위와 같이 조작적으로 정의될 수 있는 생생함 효과는 달성하고자 하는 목적을 강화하기 위해 다양한 분야에서 많이 연구되어왔다.

먼저 의학 및 건강과 관련된 주제로 연구한 논문들을 살펴보면, Keller and Block(1997)은 논문에 세 가지 실험을 소개했는데, 피부암, 흡연, HPV와 관련하여 생생함 효과를 주었을 때의 효과성을 비교하였고 제공되는 정보의 양이 적거나 중간 정도일 때는 생생함 효과를 준 집단이 설득력이 높다고 판단한다는 결과를 제시하였고, 정보의 양이 많은 경우에는 생생함 효과가 없는 집단이 설득력이 높다고 판단하는 결과를 제시하기도 하였다.

Myers(2014)는 인유두종 바이러스 예방 건강 관련 메시지에서 "생생함 효과"의 효력과 영향 요인을 탐구하였고 메시지의 생생함이 사람들의 판단과 평가에 미치는 영향을 결정하는 데 중요한 조정 역할을 한다고

하였다. 그리고 Lauren and Keller(1997)는 성병(실험 1)과 피부암(실험 2)을 실험한 결과, 참가자들이 메시지의 권장 사항(고 자기 효능)을 따를 수 있다고 믿을 때 생생한 안내가 생생하지 않은 안내보다 더 높은 선호도를 보여준다고 했다.

뿐만 아니라 Ophir et al.(2019)에 따르면 [그림 3]과 같이 담뱃갑의 경고 문구의 생생함의 정도를 다르게 하여 실험한 결과, 더 생생한 경고라벨이 금연에의 참여 증가로 이어졌고, 이는 다시 금연 의지의 증가와 관련이 있다는 사실을 보여주기도 하였다.



[그림 3] 생생함의 조작

출처 : Ophir et al.(2019)

또, Jérôme and Fabien(2018)은 생생한 그림과 흐릿한 그림이 건강 메시지에 미치는 효과성을 비교하여 창백한 위협보다 생생한 위협에 노출되었을 때 실험 참가자들이 인지적 반응, 태도 또는 행동 권고에 대해더 많은 긍정적인 반응을 보인다고 하였다. 더불어, 위협의 정도가 높을 수록 생생함의 효과는 커지고, 덜 위협적인 경우는 생생함의 효과가 낮아진다는 결과를 도출하기도 하였다.

Dillard and Main(2013)의 연구에서는 대장암 검진을 받을 예정인 노인들이 이전에 검진을 받은 노인들의 증언이 포함된 메시지를 읽고 생생함을 느낀 정도를 평가하도록 하였으며, 메시지의 식별성과 생생성은 모두 다음 해에 검사를 시행하고자 하는 생각과 행동 의도에 유의미하게, 긍정적으로 연관되어 나타났다.

의학 이외의 분야에서도 생생함 효과가 적용된 연구 사례는 매우 다양 하다.

Kim et al.(1991)은 전문성 및 생생함이 판단에 얼마나 영향을 줄 것인지 연구하기 위해 피실험자들을 컴퓨터와 관련한 전문가와 비전문가 집단으로 나누어, 컴퓨터에 관한 자료를 주고 이를 활용한 사람들의 호의적/비호의적 후기를 생생한 버전과 비 생생한 버전으로 나누어 판단에 미치는 영향력을 확인하고자 하기도 하였다.

또 Pham et al.(2001)은 실험자들이 복권에 당첨되었다고 가정하고, 자신이 가진 복권과 비교하여 생생함 효과를 주어 자세히 설명한 다른 복권과 교환할 수 있다고 제시했을 때 사람들이 각 복권에 대한 매력도와 바꾸고자 하는 의도를 7점, 9점 척도로 표시하게 하였고 그 결과 이미지에 대한 민감성이 큰 사람일수록 생생한 표현에 따라 복권을 교환하려는 경향성이 크다고 설명하고 있다.

우리나라의 연구 중에는 서정채(2005)가 생생함(Vividness)이 광고 설득력에 미치는 효과에 관한 연구에서 생생함 효과와 설득과의 관계를 조절하는 변수를 연구하였고, 색채 광고는 흑백 광고보다 효과적이고 구어광고가 그림 광고 보다 효과적이었다고 하였다. 고관여도 하에서 생생함효과는 광고 설득력에 효과가 있는 것으로 나타났다고 말하기도 하였다.

또한, 임종범(2013)은 석사 논문 실험에서 리뷰의 생생함이 상품 태도 및 구매 의도에 긍정적 영향을 미친다는 결과를 얻었으며 개인주의 소비자에게 생생한 리뷰가 주어지면 더 호의적인 반응을 얻을 수 있다고 하였다.

그리고 본 논문에서 실험하고자 한 변인과 마찬가지로 긍정적, 부정적 프레이밍과 생생함 효과를 함께 적용하고, 더불어 같은 수치를 다른 비율로 나타낸 통계 수치를 사용하여 자선 광고의 효과성을 비교하는 실험을 한 Chang and Lee(2010)의 연구 등, 프레이밍과 생생함 효과는 다양한 방면에서 연구되고 효과가 검증되며 활용되고 있음을 알 수 있다.

② 지리교육과 생생함 효과

앞서 제시한 바와 같이 많은 분야에서 다양한 방법으로 생생함 효과에 대한 실험이 시행되었고, 효과성 또한 입증되었다. 뿐만 아니라 지리교육에서도 생생함 효과를 드러낼 수 있는 여러 방법으로 학습자에게 미치는 효과성을 실험해 보고자 한 연구 결과물들이 있다.

본 연구에서는 상황을 구체적으로 떠올릴 수 있는 묘사가 포함된 '생생한 텍스트'의 활용뿐 아니라, Kisielius and Sternthal(1984)의 연구에서 와같이 메시지의 이미지를 떠올릴 수 있는 지시의 존재로 생생함 효과를 더하기 위해 '상상해보기', 구체적인 조작과 함께 이미지를 떠올릴 수 있는 '그림그리기' 등을 조작 변인으로 추가하여 실험을 진행하였다. 이에, 상상해보기와 그림그리기 활동을 교육적으로 활용한 사례를 살펴보고자한다.

생생함 효과를 더할 수 있는 여러 가지 방법 중 '상상해보기'를 지리교육에 활용한 사례를 들어보면, 최수나(2004)는 지리교육에서 학습자 관

점에서 지리 학습 내용을 구체적으로 이해하는 방법으로 상상하며 글쓰기의 방법을 도입하여 실험을 진행하였고, 자연환경 대상으로의 감정이입을 통해 학생들이 친환경적인 감수성을 증진하고 환경문제에 대한 인식이 민감해질 수 있었다는 결론을 얻기도 하였다.

또한 한성희(2018)는 상상 접촉 활동이 학습자의 이슬람 문화에 대한 태도에 미치는 영향을 연구하기 위해, 학생들이 구체적인 상황에서 이슬람 친구와 함께하는 장면을 상상하고 글쓰기 활동을 했을 경우 감정적인 측면의 이슬람 문화 수용성이 높게 나타난다는 결론을 얻었으며 이 또한 상상 활동이 생생한 체험 장면 속에 있는 듯 느끼게 하는 효과를 주기도 했다고도 볼 수 있을 것이다.

그림을 활용한 지리교육 관련 연구로는 최재영(2013)이 지리교육에서 만화의 학습 효과를 확인해보기 위한 실험을 진행하였다. 삽화 텍스트, 설명식 학습만화와 내러티브 학습만화의 학습 효과성을 비교하였는데 학습만화가 다중 표상 학습에서의 문제 해결 및 상황적 흥미로 인한 학습효과가 있다는 결론을 내릴 수 있었다. 이는 추상적인 개념을 구체적인 그림으로 표현하여 흥미도와 이해도를 높였다는 측면에서 생생함 효과를 주는 한 방법의 일례로도 볼 수 있을 것이다.

지리교육에서 생생함 효과를 더할 수 있는 활동 중 '그림그리기'를 통한 교육적 효과를 확인한 연구 사례로는 신리행·이정애(2016)가 지리그림책의 삽화를 활용한 문학적 활동이 유아의 지리 개념과 언어표현력에 미치는 영향을 연구하였고, 유아를 대상으로 지리와 관련한 동화책에나오는 동네의 상징을 그림으로 표현하고 그림책 속의 등장인물과 내가사는 곳을 그림으로 그려보기 등의 활동을 하였다. 그림책 읽기, 그림책삽화에 관한 생각 나누기, 미술 활동, 역할 놀이, 재구성 활동, 토의 활동등 다양한 표현 활동을 시행하고 그림책의 삽화를 탐색하고 이해하는 과

정에서 방향과 위치, 지도, 유아가 사는 지역, 지리적환경과 대처방식에서 발달에 유의한 차이를 보인 것으로 판단하기도 하였다.

환경 교육 분야에서 '그림그리기' 관련 연구 사례로는 Shepardson(200 5)이 환경이 무엇이라고 생각하는지 학생들에게 그림을 그려보도록 하여 개념을 확인하는 실험을 하기도 하였으며, 이 논문을 원용하여 이리나(2 010)는 그림그리기를 통해 본 환경 인식을 확인하고 인식 변화에 관한 실행 연구를 시행하기도 하는 등 글로 표현되지 못한 부분의 환경에 대한 인식을 명확히 관찰할 수 있는 도구로 그림그리기를 활용하였다.

그림을 그리는 활동을 통해 학습자는 해당 주제를 좀 더 생생하게 다룰 수 있을 것이다. 김민성(2019)은 인지과학에서 다방면으로 연구되고 있는 '체화된 인지' 이론이 지리교육에 활용되었을 때의 효과성을 예상하며 사례를 들어 지리교육에 적극적으로 적용되기를 제안하였다. 그리고 물리적 조작 혹은 신체적 활동을 통한 지리적 체화 경험, 효과적인 체화경험을 이끄는 지리 과제의 중요성에 대해 언급하였다. 비록 직접적으로 지리적 주제와 관련이 있는 활동은 아니지만, 그리기 활동을 병행한 상상하기는 주어진 과제 속의 사례 지역에서 일어나는 여행 장면과 봉사활동 장면을 간접적으로 체험해보고, 깊은 성찰을 얻을 수 있는 하나의 방법이 될 수 있으리라고 생각한다.

이에 본 논문에서는 '대안 여행'이라는 개념을 배우고 구체적인 사례를 학습하는 데 있어 주제와 관련된 내용을 제시할 때 '프레이밍 효과(fram ing effect)'를 사용하며 더불어 '생생함 효과(vividness effect)'를 함께 적용할 경우의 효과성에 대해 논하고자 한다. 그리고 생생함 효과를 강조하여 드러내는 방법은 '생생한 텍스트의 활용', '상상해보기', '그림그리기' 등을 활용하였고, 변인을 조작하여 그 효과성을 비교 및 분석하고자한다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 가설

본 연구는 현재 사용되고 있는 여행지리 교과서의 대안 여행과 관련된학습 내용의 텍스트를 수정, 보완하고 그 효과성을 입증하는 데 목적이었다. 이에 '프레이밍 효과(framing effect)'와 '생생함 효과(vividness effect)'를 증가시킬 수 있는 장치들을 활용하여 학생들이 해당 주제를학습하게 하면 더 유의미한 학습 결과를 가져올 수 있을 것이라는 가설을 설정하였다.

유의미한 학습 결과에 해당하는 구체적인 내용은 텍스트의 정보성, 흥미도, 인지, 심각성, 행동 의지, 가치 부여 등으로 세분화하여 확인해보고 자 하였으며 본 연구의 가설은 아래와 같다.

<실험 연구 1>

- 가설 1-1. 긍정적으로 프레이밍 된 텍스트는 부정적으로 프레이밍 된 텍스트보다 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다.
- 가설 1-2. 생생함 효과가 있는 텍스트는 일반 텍스트보다 대안 여행학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다.

<실험 연구 2>

- 가설 2-1. 긍정 일반 텍스트보다 긍정 생생 텍스트가 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다.
- 가설 2-2. 긍정 일반 텍스트보다 긍정 생생 텍스트에 상상해보기 활동이 더해졌을 때 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다.
- 가설 2-3. 긍정 일반 텍스트보다 긍정 생생 텍스트에 그리기 활동이 더해졌을 때 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다.

2. 연구 변인

- 1) 독립 변인
- (1) 긍정적 · 부정적 프레이밍

본 연구에서는 먼저 긍정적으로 프레이밍 된 텍스트와 부정적으로 프레이밍 된 텍스트를 제시했을 때 학습자에게 미치는 영향이 어떻게 달라지는지를 확인하고자 하였다.

긍정적·부정적이라는 독립 변인이 적절하게 투입되었는지 확인하기위해 Chang and Lee(2009)의 논문 실험에서 글의 분위기를 리커트 7점 척도로 표기하도록 한 방법을 활용하여 점검을 시행하였다. '매우 부정적' 1점에서부터 '매우 긍정적' 7점까지 표기하도록 했을 때 평균을 비교하여 부정적으로 조작한 프레임은 평균 2.095점, 긍정적으로 조작한 프레임은 평균 6.025점으로 나와 조작 변인이 적절하게 처치가 되었음을 확인하였다.

만약, 대안 여행을 한다면!

대안 여행은 지역 주민의 삶과 문화, 자연을 소중히 생각하며, 지역 주민이 주인이 되어 여행자들을 맞이하고 그에 따른 정당한 대가를 받는 여행이라고 볼 수 있다. 인도네시아의 발리는 매년 900만 명 이상의 여행자들이 몰리는 곳이어서 부자 마을이 되었지만, 여행자의 소비가 원주민에게돌아가는 혜택은 미미했다. 최근 외국인 투자자가 이익을 가져가는 대형 리조트가 아닌 현지인의집에 머물며, 현지인에게 이익이 돌아가게 하는 새로운 형태의 여행 방식이 주목을 받고 있다. 또, 발리의 해변에 관광객들이 버리고 치우지 않고 떠난 쓰레기를 청소하는 일에 참여하여 자연을 보호하고자 하는 사람들도 늘어나고 있어 전망이 밝다. 대규모의 해변 정화 작업은 연중 수차례 이상 발리 및 인도네시아 전역에서 이루어지고 있으며, 이를 위해 각 지역에서 자발적으로 모인 사람들이 봉사활동에 참여하고 있다. 또한, 트레킹으로 지치고 다친 동물들을 보살피는 봉사를 하는 여행자들이 늘어나는 등 대안 여행에 관심이 커지면 문제들이 잘 해결될 수 있을 것이다.

[그림 4] 긍정적 프레이밍과 일반 텍스트

만약, 대안 여행을 하지 않으면!

대안 여행은 지역 주민의 삶과 문화, 자연을 소중히 생각하며, 지역 주민이 주인이 되어 여행자들을 맞이하고 그에 따른 정당한 대가를 받는 여행이라고 볼 수 있다. 인도네시아의 발리는 매년 900만 명 이상의 여행자들이 몰리는 곳이어서 부자 마을이 되었지만, 여행자의 소비가 원주민에게돌아가는 혜택은 미미했다. 외국인 투자자의 리조트 개발로 이익은 그들이 대부분 가져갔으며, 대형 리조트에서 물을 많이 끌어다 쓰는 바람에 마을에서 사용할 물이 부족해지기도 했다. 발리의해변은 관광객들이 와서 아무데나 버리고 치우지 않고 간 여러 가지 종류의 쓰레기로 덮여 환경오염 문제가 심각한 상황에 처해 있다. 발리 주 정부는 생태계에 위협이 될 수 있는 각종 플라스틱이나 재활용이 불가능한 재료들로 만들어진 1회용 제품의 사용을 금지하는 규제안을 발표하기도 하였다. 또한, 트레킹으로 다치거나 과로로 쓰러지고 야위어가는 동물들이 늘어나며 환경이 파괴되는 등 우리가 대안 여행에 관심을 갖지 않으면 문제들이 더욱 심각해질 수 있을 것이다.

[그림 5] 부정적 프레이밍과 일반 텍스트

(2) 생생함 효과

본 연구에서는 프레이밍 효과에 이어 생생함 효과(vividness effect)가 학습자에게 어떠한 영향을 주는지 알아보기 위해 총 두 차례의 실험을 진행하였다.

1차 실험에서의 생생함 효과는 텍스트의 변형 중심으로 이루어졌다.

모두가 행복한 여행? 대안 여행!

대안 여행은 지역 주민의 삶과 문화, 자연을 소중히 생각하며, 지역 주민이 주인이 되어 여행자들을 맞이하고 그에 따른 정당한 대가를 받는 여행이라고 볼 수 있다. 인도네시아의 발리는 매년 900만 명 이상의 여행자들이 몰려 부자 마을이 되었지만, 여행자의 소비가 원주민에게 돌아가는 혜택은 미미했다. 최근 외국인 투자자가 이익을 가져가는 대형 리조트 대신 야자수로 엮은 지붕 밑 이끼 낀 돌계단에 앉아 새소리 협주곡을 들을 수 있는 낡았지만 정겨운 현지인의 집에 머물며, 현지인에게 이익이 돌아가게 하는 여행이 눈길을 끈다. 지구상의 푸른색을 다 모은 듯 빛나는 해변을 치우며 자연을 보호하는 사람도 늘어 전망이 밝다. 인종과 국적을 초월한 수만 명의 관광객과 현지인들이 함께 1년에 3번 이상 발리 등 인도네시아 해안을 대청소한다. 또한, 트레킹으로 다친 코끼리를 보살피는 봉사를 하며 구슬 같은 눈과 교감하고 코코넛 껍질처럼 단단하며 축축한 회갈색 코와 악수하는 여행자가 느는 등 대안 여행에 관심이 커지면 문제가 잘해결될 수 있을 것이다.

[그림 6] 긍정적 프레이밍과 생생함 효과 텍스트

여행자만 행복한 여행? 여행의 그늘

대안 여행은 지역 주민의 삶과 문화, 자연을 소중히 생각하며, 지역 주민이 주인이 되어 여행자들을 맞이하고 그에 따른 정당한 대가를 받는 여행이라고 볼 수 있다. 인도네시아의 발리는 매년 900만 명 이상의 여행자들이 몰리는 곳이어서 부자 마을이 되었지만, 여행자의 소비가 원주민에게돌아가는 혜택은 미미했다. 외국인 투자자의 리조트 개발로 이익은 그들이 대부분 가져갔으며, 대형 리조트에서 농사와 생활에 필요한 물을 많이 써 농작물이 누렇게 변하고 마을 주민들은 마실물이 부족해 목이 타는 고통을 겪는다. 발리의 해변은 관광객이 마구 버린 쓰레기로 발 디딜 틈 없이 덮이거나 시커멓게 썩어 악취가 나기도 한다. 발리 주 정부는 바다 속 생물들을 아프게 할 수 있는 비닐봉지, 플라스틱 빨대, 스티로폼 등 각종 플라스틱과 1회용품 사용을 금지하는 규제안을 발표하기도 했다. 또한, 트레킹으로 종일 사람을 등에 얹고 걷다 과로로 쓰러지거나 몹시 야위어가는 코끼리가 느는 등 우리가 대안 여행에 관심을 갖지 않으면 문제들이 더욱 심각해질 것이다.

[그림 7] 부정적 프레이밍과 생생함 효과 텍스트

[그림 6]과 [그림 7]에서 확인해 볼 수 있듯이 생생함 효과가 들어간 텍스트의 작성은 Taylor and Thompson(1982)의 연구에서 언급한 것처럼, 텍스트의 내용이 직접적이고 구체적인 경험 사례로 나오면서, 시각적인 상상을 도울 수 있는 묘사가 포함되도록 기존의 일반 텍스트를 수정및 보완 하였다.

2차 실험에서의 1차 실험에서 부족했던 생생함 효과를 더욱 강화하기위해 텍스트 문장을 수정 보완하여 변형시켰다. Chang and Lee(2009)의생생함 프레이밍을 활용한 논문처럼, 구체적인 등장인물의 생생한 증언을 포함하고 다양한 상황을 시각, 촉각, 청각 등의 감각으로 간접 체험할수 있는 문구들을 삽입하였다. 그뿐만 아니라 Ophir et al.(2019)의 연구에서 생생함의 정도를 여러 방법을 사용하여 단계적으로 강화하여 효과성을 비교했던 실험을 참고하여, 긍정 생생 텍스트에 '상상해보기', 와'그림그리기'라는 구체적인 활동을 추가하여 학생들이 이를 수행하게 하고 그 결과 생생함의 효과를 증폭시킬 수 있도록 유도하고자 하였다.

모두가 행복한 여행? 대안 여행!

대안 여행은 지역 주민의 삶과 문화, 자연을 소중히 생각하며, 지역 주민이 주인이 되어 여행자들을 맞이하고 그에 따른 정당한 대가를 받는 여행이야. 인도네시아 발리는 많은 관광객들로 부자가 되었지만, 원주민 I Made Arya Palguna(이 마데 아리아 팔구나)씨 집은 여전히 가난해. 외국인이 투자한 대형 리조트가 이익을 거의 가져갔기 때문이래. 대안 여행자인 나는 낡았지만 야자수로 엮은 지붕 밑 이끼 낀 돌계단에 앉아 "삐로롱" 새소리를 들을 수 있는, 마당의 과일쯤은 무료료 나누어 먹는 인정 많은 팔구나씨의 집에 머물러 그들에게 수입을 보태 주었어. 어떤 날은 팔구나씨의 아이들과 상쾌한 공기를 마시며 푸르른 하늘 아래 그보다 더 푸르게 빛나는 발리 해변을 청소하기도 했지. 그들은 "당신 같은 여행자들이 늘어서 정말 기뻐요"라고 땀 흘리며 웃으며 말했어. 트레킹으로 다친 Tikiri(티키리)라는 코끼리를 돌보기도 했는데, 눈이 구슬처럼 빛나고 얼굴에 표정이 있는 듯 하더라. 코를 내밀기에 쓰다듬어 보니 축축하고 단단한 나무껍질 같았어. 내게 무슨 말을 하고 싶은 것일까?

[그림 8] 2차 실험에서 사용된 생생함 텍스트

- 2) 종속 변인
- (1) 대안 여행에 대한 텍스트의 정보성

본 연구에서 확인해보고자 하는 종속 변인 중 첫 번째는 대안 여행에 관한 내용을 다루고 있는 텍스트의 정보성이다. 정보성에 대한 구체적인 항목은 선행 연구 실험에서 활용한 텍스트의 정보성 설문 문항 5가지 (Smith 1996; Chang, 2007) 중에서 4가지 항목을 활용하여 이번 실험에서 적용하였으며 이를 알아보기 위한 설문지의 문항은 [표 2]의 1-1~1-4번 문항에 해당하며, 리커트 8점 척도로 응답하게 하였다.

[표 2] 텍스트의 정보성 측정 항목

정보성 측정	세부 항목
1-1. 대안 여행 소개 글이 좋았다.	좋음(good)
1-2. 대안 여행 소개 글의 내용이 유익했다.	정보성(informative)
1-3. 대안 여행 소개 글의 내용이 흥미로웠다.	흥미로움(interesting)
1-4. 대안 여행 소개 글의 내용이 매력적이었다.	매력적(appealing)

(2) 지역에 대한 흥미도

본 연구에서 확인해보고자 하는 종속 변인 중 두 번째는 텍스트 속에 등장한 지역에 대한 흥미도이다. 지역에 대한 흥미도를 측정하는 도구 (정원영, 2011; 남혜정, 2019)는 기존의 연구에서 사용한 것을 활용하였고, 역시 마찬가지로 하위 항목을 세분화하여 관심도, 이야기 듣기, 인터넷 조사하기, 여행 의지 등으로 구체적으로 나누어 리커트 8점 척도로조사를 시행하였다. 설문지의 문항은 [표 3]의 2-1~2-4번에 해당한다.

[표 3] 지역에 대한 흥미도 측정 항목

지역에 대한 흥미도	세부 항목
2-1. 발리에 대해 관심이 생겼다.	관심도
2-2. 발리에 대한 이야기를 더 들어보고 싶다.	이야기 듣기
2-3. 발리에 대한 내용을 인터넷에서 더 찾아보고 싶다.	인터넷 자료 찾기
2-4. 발리에 여행을 가 보고 싶다.	여행 의지

(3) 대안 여행에 대한 인식과 행동 의지

본 연구에서 확인해보고자 하는 종속 변인 중 세 번째는 대안 여행에 대한 인식과 행동 의지이며 세부적인 해당 내용은 [표 4]와 같다. 각 조작 변인에 해당하는 텍스트 및 활동을 접하였을 때 대한 여행에 관한 내용이 인지적 관점에서 어느 정도로 이해가 되었는지를 리커트 8점 척도로 평가하고, 현행 일반여행의 심각성을 느낀 정도를 Rothman et al.(1999)의 연구를 참고하여 논자가 활용한 방법을 바탕으로 리커트 8점 척도로 표기하도록 하였다.

또한 '의도는 종종 행동의 강력한 예측자로 밝혀진다.' (Fishbein and Ajzen, 1975; Eagly and Chaiken, 1993; Chang, 2007)라는 말의 의미처

럼 대안 여행에 대한 행동 의지를 측정하는 것은 대안 여행을 실행에 옮기려는 행동을 예측하는 강력한 수단이 될 수 있다고 보았다. 이에, 대안 여행에 대한 행동 의지를 리커트 8점 척도로 표기하도록 하였으며, 3-3과 3-4번 문항(Bagozzi and Warshaw, 1990; Batra and Stephens, 1994; Maheswaran and Meyers-Levy, 1990)은 기존의 연구를 참고하여 작성하였다.

3-5번 문항의 대안 여행 관련 봉사활동을 하고자 하는 의지의 측정은 Banks *et al.* (1995)과 Rothman *et. al.*(1999)의 논문을 참고하였고, 리커 트 8점 척도로 표기하도록 하였다.

[표 4] 대안 여행에 대한 인식과 행동 의지 측정 항목

대안 여행에 대한 인식과 행동 의지	세부 항목
3-1. 대안 여행이 무엇인지 알겠다.	인지
3-2. 일반 여행의 문제점이 심각하다.	심각성
3-3. 대안 여행에 참여하고 싶은 의사가 있다.	참여 의지
3-4. 대안 여행을 주변인에게 알리거나, 권하고 싶다.	권하기
3-5. 대안 여행과 관련된 봉사활동을 해보고 싶다.	봉사활동

(4) 대안 여행 학습에 대한 가치 평가

본 연구에서 확인해보고자 하는 종속 변인 중 네 번째는 대안 여행 학습에 대한 가치 평가이며 그 측정 항목은 [표 5]와 같다.

[표 5] 대안 여행 학습에 대한 가치 평가

대안 여행 학습에 대한 가치 평가	세부 항목
3-6. 대안 여행에 참여하면 약자를 도울 수 있다고 생각한다.	약자 돕기
3-7. 대안 여행을 교과서에서 배우는 것은 가치 있는 일이다.	학습 가치

학습자가 해당 텍스트와 활동을 접한 후 대안 여행 학습을 어떻게 판단하는지에 관한 확인이며, 이는 공정 무역에 관해 실험을 진행한 이기령(2012)의 연구를 참고하여 세부 항목으로 나누어 평가하였다. 설문 문항은 3-6~3-7에 해당하며, 대안 여행에 참여할 때 약자를 도울 수 있다고 생각하는지, 대안 여행을 교과서에서 배우는 일이 가치 있는 일이라고 생각하는지 등을 리커트 8점 척도로 표기하도록 하였다.

3. 연구 대상

본 연구의 실험은 경기도에 있는 2개 지역의 인문계 고등학교 1학년 학생들에게 실시되었다. 각 학급은 모두 남녀합반으로 구성되었으며 1차실험은 140명(남 77명, 여 63명)을 대상으로 하였고, 2차 실험은 142명(남 74명, 여 68명)을 대상으로 진행되었다.

실험 회차 학교 연구 대상

1차 실험

S고등학교 (남 77명, 여 63명)

경기도 수원시 1학년 4학급

경기도 수원시 1학년 4학급

S고등학교 (남 74명, 여 68명)

[표 6] 실험 회차별 연구 대상

현행 2015 개정 사회과 교육과정 구성을 반영하여 대부분 고등학교 2학년 혹은 3학년에서 다루고 있는 '여행지리' 교과의 대안 여행 관련 텍스트를 접해보지 않은 학생들을 대상으로 하기 위해 1학년으로 대상을 선정하였다.

1차 실험은 2021년 5월 17일부터 5월 21일까지 경기도 안산시 S고등학교 학생들을 대상으로 진행되었으며, 2차 실험은 2021년 6월 24일에서 6월 25일에 걸쳐 경기도 수원시에 있는 S고등학교 학생들을 대상으로 실시되었다.

종이로 된 설문지에 설문을 작성한 후 제출하도록 하였으며 소요 시간 은 약 15분 정도 걸렸고, 학급 담당 교사의 임장 하에 수행되었다.

Ⅳ. 결과 분석

1. 표본의 특성

본 논문과 관련한 모든 실험은 공통으로 여행지리 수업을 들어보지 않은 학생을 대상으로 하였다. 1차 실험은 남녀 공학 고등학교 1학년 학생을 140명, 2차 실험은 남녀 공학 고등학교 1학년 학생 142명을 무작위로 편의 표집 하여 실시하였다.

발리 여행을 다녀온 경험이 있는 학생이 1차 실험에서 2명, 2차 실험에서 3명 있었으나 포함 여부에 따라 실험 결과에 유의미한 차이가 없는 것으로 판명되어 총인원에 포함해서 결과 분석을 진행하였다.

2. 실험 결과 분석

본 실험 연구의 목적은 긍정적·부정적 프레이밍과 생생함 효과가 학생들이 대안 여행과 관련된 내용을 학습하는 데에 어떠한 영향을 주는지를 확인하는 것이었으며, 실험은 두 번에 걸쳐 이루어졌다.

본 실험 연구 결과의 분석은 4개 집단의 효과성을 비교하기 위해 일원 배치분산분석(One way ANOVA)을 사용하였다. 항목별 설문 문항은 중간 점수로 무의미하게 연속적으로 찍는 것을 방지하기 위해 리커트 8점 척도로 표기하도록 하였다. 각 집단 간의 차이를 구분하기 위해 쉐페(Scheffe)의 후속 검사(Scheffe post-hoc test)를 실시하였다. 그리고 데이터를 분석하기 위해서 통계 패키지 프로그램 SPSS 25.0을 사용하였다.

<실험 연구 1>

<실험 연구 1>은 긍정적인 분위기로 처치된 텍스트와 부정적인 분위기로 처치된 텍스트, 그리고 생생함 효과가 없는 일반적인 텍스트와 생생함 효과가 처치된 텍스트의 조건을 결합하여 2×2의 형태로 실험이 진행되었다. 그리고 각 처치 변인에 따른 효과성은 정보성, 지역에 대한 흥미, 대안 여행 의지, 대안 여행 학습 가치 평가로 나누어 결과를 확인하였으며, 이 효과성의 구체적인 내용은 다시 세부 항목으로 나누어 결과를 측정해보았다. 그리고 긍정적 프레이밍과 부정적 프레이밍의 비교는 같은 조건끼리 비교하기 위해 일반 텍스트는 일반 텍스트끼리, 생생 텍스트는 생생 텍스트끼리 결과를 두고 분석을 진행하였다.

• 가설 1-1 : 긍정적으로 프레이밍 된 텍스트는 부정적으로 프레이밍 된 텍스트보다 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다.

먼저, 프레이밍의 방식에 따라 대안 여행에 관한 내용을 담고 있는 텍스트의 '정보성'을 느끼는 정도의 차이가 있는지를 비교한 실험의 결과 [표 7]과 같은 결과를 도출할 수 있었다.

[표 7] 긍정적·부정적 프레이밍과 생생함이 정보성에 미치는 영향

종속변수	집단	N	평균	표준편차	F	Scheffe
	부정일반(a)	35	4.30	1.75		
경비서	부정생생(b)	35	4.42	1.81	9.217**	a,b <c*< td=""></c*<>
정보성	긍정일반(c)	35	5.61	1.77	9.417	a,b <d**< td=""></d**<>
	긍정생생(d)	35	5.99	1.20		

*p<0.05, **p<0.01

[표 7] 에서 나타난 바와 같이 부정일반(a)과 긍정일반(c)을 비교하고, 부정생생(b)과 긍정생생(d)을 비교한 결과 정보성에 대한 척도는 부정적 으로 프레이밍 된 집단보다 긍정적으로 프레이밍 된 집단에서 유의확률 의 범위로 효과성이 높게 나타났다. 부정일반(a)과 긍정일반(c)의 효과성 의 차이는 p<.05로, 부정생생(b)과 긍정생생(d)의 효과성의 차이는 p<.01 로 나타남을 확인할 수 있었다.

또한 정보성과 관련된 하위영역은 기존의 정보성 측정 문항(Smith 1996; Chang, 2007)에서 다룬 5가지 영역 중 4가지를 추려서 선호도, 유익성, 흥미도, 매력도로 나누어 측정하였으며 하위영역에 대한 분산분석결과는 [표 8]에서 확인해 볼 수 있다.

[표 8] 정보성 하위영역에 대한 분산분석 결과(실험 연구 1)

종속	변수	집단	N	평균	표준편차	F	p
	선	부정일반	35	4.23	1.90		
	호	부정생생	35	4.29	1.69	9.219	0.000
		긍정일반	35	5.57	1.82	9.419	0.000
	도	긍정생생	35	5.89	1.21		
	유	부정일반	35	4.60	1.97		
	읙	부정생생	35	4.66	1.95	6.940	0.000
정		긍정일반	35	5.74	1.72	0.340	
보	성	긍정생생	35	6.11	1.08		
	훙	부정일반	35	4.40	1.93		0.000
성	미	부정생생	35	4.60	2.06	7.159	
	· '	긍정일반	35	5.77	1.86	7.109	0.000
	도	긍정생생	35	6.09	1.52		
	매	부정일반	35	3.94	1.86		
	- III - 트럭	부정생생	35	4.14	2.18	8.341	0.000
		긍정일반	35	5.34	2.01	0.341	0.000
	도	긍정생생	35	5.89	1.57		

또한, 프레이밍의 방식에 따라 대안 여행에 관한 내용을 담고 있는 텍 스트로 인한 지역에 대한 흥미도를 측정한 결과 [표 9]와 같은 결과를 도출할 수 있었다.

[표 9] 긍정적·부정적 프레이밍과 생생함이 지역 흥미에 미치는 영향

종속변수	집단	N	평균	표준편차	F	Scheffe
	부정일반(a)	35	3.81	2.00		
지역	부정생생(b)	35	4.04	2.22	8.155**	$a < c^* \cdot d^{**}$
흥미	긍정일반(c)	35	5.16	1.68	8.155	b <d**< td=""></d**<>
	긍정생생(d)	35	5.75	1.67		

*p<0.05, **p<0.01

[표 9]에서 나타난 바와 같이 지역 흥미에 대한 척도로 집단별 비교를 해 본 결과 부정일반(a) 조건은 긍정일반(c) 조건과 비교했을 때는 p<.05로 효과성이 검증되었고, 부정생생(b) 조건을 긍정생생(d) 조건과 비교했을 때는 p<.01로 효과성이 검증되어 부정적 프레이밍보다 긍정적 프레이밍이 지역 흥미를 유발하는데 더욱더 효과적임을 확인할 수 있었다.

더불어 이 실험의 결과로, 긍정일반(c)과 긍정생생(d)를 비교했을 때는 유의확률로 나타날 만큼의 효과성 차이는 나타나지 않았지만, 부정일반과(a)의 상대적인 효과성을 비교해 볼 때 긍정일반(c)보다 긍정생생(d)이더 큰 차이로 유의확률(a<c*,d**)이 나타나 채택되지 못한 가설 1-2에서예상한 생생함 효과가 어느 정도 나타나고 있음을 확인할 수 있었다. 이는 추후 2차 실험에서 재논의를 해 보고자 한다.

그리고 다음의 [표 10]는 지역 흥미를 하위영역으로 나누어 항목별 효과성 차이를 확인해 본 결과를 정리한 것이다.

[표 10] 지역 흥미 하위영역에 대한 분산분석 결과

종	속변수	집단	N	평균	표준편차	F	р	
		부정일반	35	3.74	2.03			
	관심도	부정생생	35	3.91	2.31	8.096	0.000	
	1 包含工	긍정일반	35	5.23	1.75	0.030	0.000	
		긍정생생	35	5.69	1.86			
		부정일반	35	3.77	2.04			
1	이야기	부정생생	35	4.03	2.41	6.783	0.000	
기	듣기	긍정일반	35	4.97	1.82	0.765	0.705	0.000
역		긍정생생	35	5.71	1.78			
흥		부정일반	35	3.26	1.93			
미	인터넷	부정생생	35	3.66	2.26	6.961	0.000	
'	찾기	긍정일반	35	4.49	1.88	0.901	0.000	
		긍정생생	35	5.26	1.88			
	지역	부정일반	35	4.37	2.51			
	여행	부정생생	35	4.57	2.46	7.124	0.000	
	, -	긍정일반	35	5.94	1.94	1.124	0.000	
	의지	긍정생생	35	6.34	1.68			

그리고, 프레이밍의 방식에 따라 대안 여행에 관한 내용을 담고 있는 텍스트가 '대안 여행 의지'에 미치는 영향이 차이가 있는지를 비교한 실 험의 결과 [표 11]과 같은 결과를 도출할 수 있었다.

 $[\, {f H} \, \, \, 11]$ 긍정적 $\cdot \,$ 부정적 프레이밍과 생생함이 대안 여행 의지에 미치는 영향

종속변수	집단	N	평균	표준편차	F	Scheffe
	부정일반(a)	35	4.39	1.52		
대안여행	부정생생(b)	35	4.55	1.87	6.031**	a <c*,d*< td=""></c*,d*<>
내안역행 	긍정일반(c)	35	5.45	1.33	0.031	b <d*< td=""></d*<>
	긍정생생(d)	35	5.69	1.41		

*p<0.05, **p<0.01

[표 11]에서 확인할 수 있듯이 대안 여행에 대한 인지와 실천 의지와 관련된 항목들에 대한 결과를 보면, 부정일반(a)보다 긍정일반(c) 조건이 p<.05의 유의미한 차이로 효과성이 더 높게 나타난다는 사실을 확인할 수 있다. 또한, 부정생생(b)와 긍정생생(d)을 비교했을 때도 마찬가지로 통계적으로 p<.05의 유의미한 차이로 효과성이 나타났다.

[표 12] 대안 여행 하위영역에 대한 분산분석 결과

종	속변수	집단	N	평균	표준편차	F	р
		부정일반	35	4.57	2.20		
	 인지	부정생생	35	5.14	2.22	4.997	0.002
	인시 	긍정일반	35	5.94	1.55	4.331	0.003
		긍정생생	35	6.06	1.26		
		부정일반	35	5.46	1.82		
	심각성	부정생생	35	5.09	1.77	0.811	0.490
	省4% 	긍정일반	35	4.94	1.63	0.011	0.490
		긍정생생	35	5.43	1.44		
	참여	부정일반	35	4.34	2.14	- 5.589	0.001
대안		부정생생	35	4.29	2.31		
여행	삼억 	긍정일반	35	5.63	1.66		
		긍정생생	35	5.71	1.66		
		부정일반	35	3.69	1.91		
	권하기	부정생생	35	4.29	2.38	8.389	0.000
	편약기 	긍정일반	35	5.31	1.69	0.303	0.000
		긍정생생	35	5.77	1.70		
		부정일반	35	3.71	2.05		
	봉사활동 -	부정생생	35	3.97	2.48	6.687	0.000
	중/Y결동 	긍정일반	35	5.43	1.96	0.007	0.000
		긍정생생	35	5.46	1.98		

그리고 대안여행 인지와 실천 의지와 관련한 하위 항목들의 분산 분석 결과는 [표 12]에서 확인할 수 있다. 그리고, 프레이밍의 방식에 따라 학습자가 대안 여행에 대한 가치 평가를 함에 있어 차이가 있는지를 비교한 실험으로 [표 13]와 같은 결과를 도출할 수 있었다.

[표 13] 긍정적·부정적 프레이밍과 생생함이 대안 여행 가치 평가에 미치는 영향

종속변수	집단	N	평균	표준편차	F	Scheffe
	부정일반(a)	35	4.36	1.70		
기. 키 퍼 기.	부정생생(b)	35	4.51	2.37	8.547**	a <c*,d**< td=""></c*,d**<>
가치평가	긍정일반(c)	35	5.60	1.34	0.047	b <d*< td=""></d*<>
	긍정생생(d)	35	6.17	1.46		

*p<0.05, **p<0.01

[표 13] 에서 확인할 수 있듯이 대안 여행에 대한 가치평가와 관련된 항목들에 관한 결과를 보면, 부정일반(a)보다 긍정일반(c) 조건이 통계적으로 유의미한 차이 p<.05로 효과성이 더 높게 나타난다는 사실을 확인할 수 있다. 또한, 부정생생(b)과 긍정생생(d)을 비교했을 때도 마찬가지로 통계적으로 유의미한 차이 p<.05가 나타났다.

그리고 가치 평가를 측정하는 항목은 기존 이기령(2012)의 연구에서 활용한 세부 항목을 참고하여 약자 돕기와 학습 가치로 평가하도록 했으 며, 그 하위 영역에 대한 분산분석 결과는 [표 14]와 같다.

[표 14] 가치 평가 하위영역에 대한 분산분석 결과

종소	r변수	집단	N	평균	표준편차	F	Р
		부정일반	35	4.57	1.82		
	약자	부정생생	35	4.60	2.42		
71	'' 돕기	긍정일반	35	5.91	1.34	10.873	0.000
가 최		긍정생생	35	6.57	1.33		
평		부정일반	35	4.17	1.96		
가	학습	부정생생	35	4.43	2.49		
	' ¹ 가치	긍정일반	35	5.29	1.74	4.648	0.004
		긍정생생	35	5.77	1.90		

이러한 결과는 Ⅱ장의 프레이밍과 관련된 이론적 배경에서 언급한 선행 연구들에서도 확인해볼 수 있다. 기존의 연구를 확인해보면 긍정적인 프레이밍이 부정적일 때 보다 효과성이 더 높게 나타난 결과(예 : Gamli el and Peer, 2006; Chang, 2007; 이기령, 2012; 박소연, 2015)들을 확인해볼 수 있으며 본 논문에서 언급한 것 이외에도 많은 논문에서도 확인할수 있다. 마찬가지로 본 연구에서도 가설 1-1과 같이 긍정적 프레이밍이 적용된 텍스트에서 부정적 프레이밍이 적용된 텍스트에서보다 더 긍정적인 효과성을 도출할 수 있었다. 이에, 본 연구의 가설 1-1은 채택되었다.

• 가설 1-2 : 생생함 효과가 있는 텍스트는 일반 텍스트보다 대안 여행학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다.

앞선 가설 1-1의 결과 분석에서 함께 확인할 수 있듯이 부정적 프레이 밍과 긍정적 프레이밍을 비교한 결과에서는 효과성의 차이가 유의확률의 범위 내에서 나타남을 알 수 있었지만, 생생함 효과가 있는 텍스트와 일반 텍스트의 차이는 긍정적 프레이밍과 부정적 프레이밍의 경우 모두 효과성의 차이가 유의확률 범위 내에서 나타나지 않았다. 이에 1차 실험연구에서의 가설 1-2는 기각되었다.

이에 본 연구에서는 생생함 효과를 더욱 가중하기 위해 본문을 수정하고, 생생함 효과를 극대화할 수 있는 활동들을 함께 진행하여 생생함 효과 유무에 따른 결과도 확인해보고자 하였다.

<실험 연구 2>

앞선 <실험 연구 1>에서 설정한 가설 1-1과 가설 1-2 중에서 기각된 가설 1-2에 적용된 생생함 효과에 대한 검증을 다시 진행해 보기 위해 <실험 연구 2>를 진행하였다.

< 실험 연구 1>에서 활용한 텍스트의 내용을 조금 더 수정 및 보완하여 생생함의 효과를 강화하였으며, 긍정 일반 텍스트와 비교하기 위해 긍정 생생 텍스트, 긍정 생생 텍스트에 상상해보기, 긍정 생생 텍스트와 그림그리기 활동을 추가하여 상호 효과성의 비교를 진행하였다.

이와 관련하여 검증을 실시할 가설의 내용은 다음과 같다.

- 가설 2-1 : 긍정 일반 텍스트보다 긍정 생생 텍스트가 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다.
- 가설 2-2 : 긍정 일반 텍스트보다 긍정 생생 텍스트에 상상해보기 활동이 더해졌을 때 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다.
- 가설 2-3 : 긍정 일반 텍스트보다 긍정 생생 텍스트에 그리기 활동이 더해졌을 때 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다.

대안 여행 학습은 크게 정보성, 지역 흥미, 대안 여행, 가치평가의 항 목으로 분류할 수 있다.

먼저 긍정적 프레이밍과 생생함 효과가 정보성에 미치는 영향의 분석 결과는 다음의 [표 15] 에서 살펴볼 수 있다.

[표 15] 긍정적 프레이밍과 생생함이 정보성에 미치는 영향

종속변수	집단	N	평균	표준편차	F	Scheffe
	긍정+일반(e)	36	4.65	1.31		
 거 ㅂ 서	긍정+생생(f)	35	4.82	1.18	6.724*	~ * b *
정보성	긍정+생생+상상(g)	35	5.64	1.74	*	e <g ,h<="" td=""></g>
	긍정+생생+그리기(h)	35	5.90	1.31		

*p<0.05, **p<0.01

분석 결과의 내용을 살펴보면, 텍스트에 생생함 효과를 준 긍정생생(f) 조건에서는 유의확률의 범위로 효과가 나타나지 않았지만, 생생 텍스트에 상상해보기(g)가 더해진 조건과 그림그리기(h) 활동이 더해진 경우에는 p<.05 의 범위로 유의미한 결과를 도출할 수 있었다.

그리고 앞선 <실험 연구 1>에서와 같이 또한 정보성과 관련된 하위영역은 기존의 정보성 측정 문항(Smith 1996; Chang, 2007)에서 다룬 5가지 영역 중 4가지를 추려서 선호도, 유익성, 흥미도, 매력도로 나누어 측정하였으며 하위영역에 대한 분산분석 결과는 [표 16]에서 확인해 볼 수있다.

[표 16] 정보성 하위영역에 대한 분산분석 결과 (실험 연구 2)

종속	변수	집단	N	평균	표준편차	F	р
	선	긍정+일반	36	4.75	1.36		
	호	긍정+생생	35	4.83	1.40	5.832	0.001
		긍정+생생+상상	35	5.77	1.73	J.034	0.001
	도	긍정+생생+그리기	35	5.86	1.31		
	유	긍정+일반	36	4.67	1.43		
	익	긍정+생생	35	4.83	1.38	4.815	0.003
정		긍정+생생+상상	35	5.60	1.79	4.013	
 보	성	긍정+생생+그리기	35	5.80	1.43		
	횽	긍정+일반	36	4.64	1.40		
성	미	긍정+생생	35	4.89	1.32	6.498	0.000
	,	긍정+생생+상상	35	5.60	1.75	0.430	0.000
	도	긍정+생생+그리기	35	6.03	1.46		
	ᄜ	긍정+일반	36	4.53	1.34		
	- " 력	긍정+생생	35	4.74	1.31	6.661	0.000
		긍정+생생+상상	35	5.57	1.90	0.001	0.000
	도	긍정+생생+그리기	35	5.91	1.46		

다음으로 긍정적 프레이밍과 생생함 효과가 지역 흥미에 미치는 영향 의 분석 결과는 다음의 [표 17]에서 살펴볼 수 있다.

[표 17] 긍정적 프레이밍과 생생함이 지역 흥미에 미치는 영향

종속변수	집단	N	평균	표준편차	F	Scheffe
	긍정+일반(e)	36	4.12	1.32		
기여동미	긍정+생생(f)	35	5.04	1.35	6.812*	~ * b *
지역흥미	긍정+생생+상상(g)	35	5.23	1.90	*	e <g ,h<="" td=""></g>
	긍정+생생+그리기(h)	35	5.69	1.41		

*p<0.05, **p<0.01

텍스트에 생생함 효과를 준 긍정생생(f) 조건에서는 유의확률의 범위로 효과가 나타나지 않았지만, 생생 텍스트에 상상해보기(g)가 더해진 조건과 그림그리기(h) 활동이 더해진 경우에는 p<.05 의 범위로 유의미한 결과를 도출할 수 있었다.

그리고 상위 항목의 결과에서는 유의미한 결과가 나오지 않았지만 지역 흥미의 세부 항목인 '인터넷 찾아보기'의 하위영역에서 긍정+생생(f) 조건이 긍정+일반(e) 조건보다 p<.05의 유의확률로 효과성이 검증되어텍스트를 생생하게 변형하는 긍정+생생(f) 집단이 효과가 있음을 [표 18]과 같이 부분적으로 확인할 수 있었다.

[표 18] 긍정적 프레이밍과 생생함이 '인터넷 찾아보기'에 미치는 영향

종속변수	집단	N	평균	표준편차	F	Scheffe
	긍정+일반(e)	36	3.64	1.33		
인터넷	긍정+생생(f)	35	4.83	1.56	5.149	e <f*,h**< td=""></f*,h**<>
찾아보기	긍정+생생+상상(g)	35	4.69	1.97	*	e<1 ,n
	긍정+생생+그리기(h)	35	5.06	1.70		

*p<0.05, **p<0.01

그리고 지역 흥미의 하위영역에 해당하는 지역에 대한 '관심도', '이야기 듣기', '인터넷 찾아보기', '여행 의지' 항목에 대한 분산분석 결과는 [표 19]에서 확인해 볼 수 있다.

[표 19] 지역 흥미 하위영역에 대한 분산분석 결과 (실험 연구 2)

3	종속변수	집단	N	평균	표준편차	F	р
		긍정+일반	36	4.11	1.43		
	관심도	긍정+생생	35	4.89	1.53	5.702	0.001
	1 2 2 2	긍정+생생+상상	35	5.37	2.13	3.702	0.001
		긍정+생생+그리기	35	5.66	1.59		
		긍정+일반	36	3.92	1.25		
	이야기	긍정+생생	35	4.80	1.43	6.275	0.001
기	듣기	긍정+생생+상상	35	5.06	1.95	0.275	
역	·	긍정+생생+그리기	35	5.51	1.69		
훙		긍정+일반	36	3.64	1.33		
미	인터넷	긍정+생생	35	4.83	1.56	5.149	0.002
	찾아보기	긍정+생생+상상	35	4.69	1.97	0.143	0.002
		긍정+생생+그리기	35	5.06	1.70		
	지역	긍정+일반	36	4.81	1.74		
	' ' 여행	긍정+생생	35	5.63	1.68	5.521	0.001
	, -	긍정+생생+상상	35	5.80	2.25	0.041	0.001
	의지	긍정+생생+그리기	35	6.54	1.48		

이어서, 긍정적 프레이밍과 생생함 효과가 대안 여행 의지에 미치는 영향은 [표 20]에서 확인할 수 있다.

[표 20] 긍정적 프레이밍과 생생함이 대안 여행 의지에 미치는 영향

종속변수	집단	N	평균	표준편차	F	Scheffe
	긍정+일반(e)	36	4.40	1.03		
l 대안여행	긍정+생생(f)	35	4.59	1.34	2.739*	_
대한역행	긍정+생생+상상(g)	35	4.85	1.62	2.139	
	긍정+생생+그리기(h)	35	5.27	1.38		

^{*}p<0.05

상위 항목에서는 각 집단별 차이가 유의 확률의 범위에서 나타나지 않았으나 하위 항목인 '대안 여행 참여 의지', '대안 여행 주변에 권하기' 항목에서는 긍정+일반(e) 조건과 비교했을 때 긍정+생생+그리기(h) 조건이 유의확률 p<.05 범위 내에서 효과성이 검증되었으며, 그 내용은 [표 21]과 같다.

[표 21] 긍정적 프레이밍과 생생함이 '대안 여행 권하기'에 미치는 영향

종속변수	집단	N	평균	표준편차	F	Scheffe
대안 여행	긍정+일반(e)	36	4.19	1.21		
참여 의지	긍정+생생(f)	35	4.54	1.70	3.294	
	긍정+생생+상상(g)	35	4.80	1.91	3.434	e <h*< td=""></h*<>
/ 권하기	긍정+생생+그리기(h)	35	5.37	1.61		

*p<0.05

그리고 대안 여행에 대한 인식과 실천 의지의 하위 영역인 '대안 여행에 대한 인지', '대안 여행의 심각성 인식', '대안 여행 참여 의지', '대안 여행 주변에 권하기', '대안 여행 봉사활동 의지' 항목들에 대한 분산분석결과는 다음의 [표 22]에서 확인해 볼 수 있다.

[표 22] 대안 여행 하위영역에 대한 분산분석 결과 (실험 연구 2)

종	속변수	집단	N	평균	표준편차	F	р
		긍정+일반	36	5.08	1.44		
	인지	긍정+생생	35	4.91	1.74	1.539	0.207
	인시	긍정+생생+상상	35	5.17	1.85	1.555	0.207
		긍정+생생+그리기	35	5.74	1.80		
		긍정+일반	36	4.42	1.30		
	심각성	긍정+생생	35	4.54	1.65	0.048	0.986
	(급석 / 8	긍정+생생+상상	35	4.43	1.72	0.046	0.960
-11		긍정+생생+그리기	35	4.43	1.74		
대		긍정+일반	36	4.25	1.48		0.004
안	참여	긍정+생생	35	4.60	1.74	4.693	
여	75 ST	긍정+생생+상상	35	4.97	1.77	4.033	0.004
행		긍정+생생+그리기	35	5.66	1.61		
0		긍정+일반	36	4.19	1.21		
	권하기	긍정+생생	35	4.54	1.70	3.294	0.023
	[면어/]	긍정+생생+상상	35	4.80	1.91	J.434	0.023
		긍정+생생+그리기	35	5.37	1.61		
		긍정+일반	36	4.06	1.53		
	봉사	긍정+생생	35	4.37	1.54	3.125	0.028
	활동	긍정+생생+상상	35	4.86	1.83	0.140	0.026
		긍정+생생+그리기	35	5.17	1.77		

긍정적 프레이밍과 생생함 효과가 대안 여행 가치 평가에 미치는 영향 은 [표 23] 에서 확인할 수 있다.

[표 23] 긍정적 프레이밍과 생생함이 대안 여행 가치 평가에 미치는 영향

종속변수	집단	N	평균	표준편차	F	Scheffe
	긍정+일반(e)	36	4.75	1.23		
기. 키 더 기.	긍정+생생(f)	35	4.89	1.13	3.361*	e <h*< td=""></h*<>
가치평가	긍정+생생+상상(g)	35	5.21	1.59	3.301	
	긍정+생생+그리기(h)	35	5.71	1.56		

^{*}p<0.05

분석 결과의 내용을 살펴보면, 텍스트에 생생함 효과를 준 긍정생생(f) 조건과 생생 텍스트에 상상해보기(g)가 더해진 조건에서는 유의확률의 범위로 효과가 나타나지 않았지만, 생생 텍스트에 그림그리기(h) 활동이더해진 경우에는 p<.05 의 범위로 유의미한 결과를 도출할 수 있었다.

그리고 대안 여행 가치평가의 하위영역인 '대안 여행으로 약자 돕기', '대안 여행 학습 가치'항목들에 대한 분산분석 결과는 다음의 [표 24]에 서 확인해 볼 수 있다.

[표 24] 대안 여행 가치 평가 영역에 대한 분산분석 결과 (실험 연구 2)

종속	r변수	집단	N	평균	표준편차	F	p
		긍정+일반	36	4.86	1.51		
1	약자	긍정+생생	35	5.00	1.37	2.581	0.056
가	돕기	긍정+생생+상상	35	5.31	1.76	2.361	0.050
치		긍정+생생+그리기	35	5.83	1.67		
평		긍정+일반	36	4.64	1.36		
フト	학습	긍정+생생	35	4.77	1.29	2.864	0.039
´ '	가치	긍정+생생+상상	35	5.11	1.71	2.004	0.059
		긍정+생생+그리기	35	5.60	1.63		

실험 결과의 분석 내용을 종합해 볼 때, <실험 연구 2>에서 설정한 가설 2-1, 2-2, 2-3은 상위 항목별, 하위 항목별로 각기 다른 효과성을 보이는 결과를 도출할 수 있었기에 <실험 연구 2>의 세 가설은 모두 부분 채택되었다.

V. 결론

1. 요약 및 결론

본 연구는 긍정적·부정적 프레이밍과 생생함 효과가 학생들이 대안여행을 학습하는 데 있어 긍정적인 영향을 주는지를 밝히는 데 목적이 있었다. 이미 전 세계적으로 일반적인 관광 혹은 여행으로 인한 소외된계층에 관한 관심으로 대안 여행에 관한 관심은 높아져 있으며, 우리나라에서도 점차 세계적 추세에 발맞추어 이를 반영한 교육과정이 생기고대안 여행을 다루는 교과서가 생겨 학생들이 학습하기도 하는데, 이를조금 더 효과적으로 학습하는 방법에 대한 논의를 위해 연구를 진행하게되었다. 특히 현재 사용되고 있는 '여행지리' 과목 교과서의 텍스트를 수정·보완하여 학습자에게 긍정적인 효과성을 끌어낼 수 있도록 실험을설계하였다.

본 연구에서는 '긍정적·부정적 프레이밍과 생생함 효과가 학생들이 대안 여행을 학습하는 데 긍정적인 효과를 줄 수 있는가?' 라는 연구 문제를 가지고 다음과 같은 가설을 설정하였다.

먼저 <실험 연구 1>에서 가설을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 긍정적으로 프레이밍 된 텍스트는 부정적으로 프레이밍 된 텍스트보다 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다. 둘째, 생생함 효과가 있는 텍스트는 일반 텍스트보다 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 것이다. 이 가설은 각각 다시 네 개의 하위 가설로 나뉘는데 대안 여행 학습에 관한 내용을 정보성, 지역 흥미도, 대안 여행에 대한 의지, 대안 여행

가치평가로 나누어 그 효과성을 입증하고자 하였다.

해당 가설들을 검증하고자 경기도에 있는 한 남녀 공학 인문계 고등학교 학생들을 대상으로 <실험 연구 1>을 진행하였는데, 부정일반, 부정생생, 긍정일반, 긍정생생 텍스트의 총 4개의 집단으로 나누어 실험을 시행하였으며, <실험 연구 1>에서 얻을 수 있는 결론은 다음과 같다.

첫째, 긍정적으로 프레이밍 된 텍스트는 부정적으로 프레이밍 된 텍스트보다 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 수 있다. 본 실험 연구에서는 일반은 일반텍스트, 생생은 생생텍스트와 비교하였을 때 모든 항목에서 긍정적 프레이밍이 적용된 텍스트에서 부정적 프레이밍이 적용된 텍스트보다 더 긍정적인 효과성을 도출할 수 있었다. 이를 통해 학습의 내용을 전달할 때 부정적, 비극적 요소를 도입하여 전달하고자 하는 내용을 강조하는 것 보다, 해결하고자 하는 문제의 긍정적인 결과를 보여줄 때 더욱 효과적인 결과를 얻을 수 있을 것이라는 결론을 얻을 수 있다. 이에 본 논문의 연구 결과를 반영하여 교과서 텍스트의 내용을 구성하는 데 참고할 수 있을 것이다.

그리고 <실험 연구 1>에서 효과성이 나타나지 않았던 생생함 효과를 여러 단계별로 처치를 추가하고 바꾸어 실험한 <실험 연구 2>의 결과로 얻을 수 있는 결론은 다음과 같다.

둘째, 긍정 일반 텍스트보다 긍정 생생 텍스트가 대안 여행 학습에 부분적으로 긍정적인 효과를 줄 수 있다. 부분적이기는 하나 대안 여행 지역에 대한 흥미 중 인터넷 검색을 해 보고 싶다는 내용에서 효과성을 입증할 수 있었다. 다른 항목에서는 효과성이 나타나지 않았지만, 평균의차이는 존재하며, 일부이지만 유의확률로 효과가 나타났다는 것은 텍스트의 생생함으로 대안 여행을 학습하는 데 있어 효과를 얻을 수 있다는

것을 반영하고 있다.

셋째, 긍정 일반 텍스트보다 긍정 생생 텍스트에 상상해보기 활동이 더해졌을 때 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 수 있다. 대안 여행 학습과 관련된 항목 중 정보성, 지역 흥미 부문에서 생생 텍스트에 상상해보기 활동이 더해진 경우에 일반 텍스트와 비교했을 때 효과성을 검증할 수 있었다. 또한 이는 생생 텍스트만 주어질 때 보다 더 많은 부문에서 효과가 나타남을 알 수 있다. 이에 대안 여행과 관련된 학습을 함에 있어, 단순히 텍스트만으로 수업을 진행하기 보다, 해당 텍스트의 장면을 생생하게 떠올리는 데 도움이 될 수 있는 상상해보기 활동을 병행한다면 더욱 효과적인 학습을 할 수 있으리라고 생각한다.

넷째, 긍정 일반 텍스트보다 긍정 생생 텍스트에 그리기 활동이 더해 졌을 때 대안 여행 학습에 더 긍정적인 효과를 줄 수 있다. 일반 텍스트와 비교하여 생생 텍스트에 그리기 활동이 더해진 경우에 대안 여행 학습과 관련된 항목 중 정보성, 지역 흥미, 가치평가 부문에서 효과성을 검증할 수 있었다. 역시, 대안 여행과 관련된 학습을 함에 있어 생생함 효과가 처치된 텍스트와 함께 해당 텍스트의 장면을 생생하게 떠올리는 데도움이 될 수 있는 그림그리기 활동을 병행한다면 더욱 효과적인 학습을할 수 있으리라는 결론을 얻을 수 있다.

종합하면, 실험 연구 2에서는 긍정 일반 텍스트와 비교하였을 때, 긍정생생 텍스트에서는 지역 흥미의 하위 항목인 인터넷 찾아보기에서 유의확률의 범위로 유효성이 검증되었으며, 긍정 생생 텍스트와 상상해보기조건에서는 정보성, 지역 흥미에서, 긍정 생생 텍스트와 그림그리기 조건에서는 정보성, 지역 흥미, 대안 여행 의지 하위 항목인 '대안 여행 참여의지', '대안 여행 주변에 권하기', 대안 여행 학습 가치 평가에서 효과성이 나타났다. 결과적으로 본 실험에서는 생생함을 더하는 여러 가지

기재의 활용이 늘어나고 활동이 많아져 자극이 늘어나면, 구체적으로 그림을 그려보는 행위로 감각을 자극하고 생생함을 더했을 때 더 많은 종속변수에서 효과를 가져왔다고 볼 수 있을 것이다.

2. 연구의 제한점 및 제언

본 연구의 한계를 밝히고, 추후 연구를 위한 제언을 하고자 한다.

첫째, 먼저 본 연구는 두 지역의 인문계 고등학교 1학년들을 대상으로 하였다. 경기도 남부에 있는 두 지역 이외에, 이번 연구에 포함되지 않은 다른 지역에서도 다양하게 연구를 진행하는 것을 제안하고 싶다. 또한, 대안 여행을 학습하지 않은 고등학교 1학년 학생들 뿐 아니라 중학교 혹은 초등학교 급간의 학생들을 대상으로 텍스트의 수준을 학습자에게 맞게 변형하여 실험해 보는 것을 제안하는 바이다.

둘째, 본 실험에서는 1차 실험 연구의 결과를 바탕으로 2차 실험 연구에서는 긍정적인 텍스트만을 활용하여 상상해보기, 그림그리기 등의 변인을 처치하였다. 추후 연구로는, 부정적인 텍스트에 상상해보기, 그림그리기 등의 변인을 처치하거나, 일반적인 텍스트에 상상해보기, 그림그리기 등의 변인을 처치하는 등 다양한 방식으로 생생함 효과로 인한 효과성을 검토해보는 연구 또한 제안하는 바이다.

그뿐만 아니라, 주제나 상황 혹은 대상에 따라 부정적 프레이밍이 적 용된 경우가 더 유리한 사례도 있어 이와 관련한 새로운 실험 및 후속 연구가 기대된다.

셋째, 해당 연구 대상 지역이 교과서에 사례로 등장한 '발리(Bali)'로 국한되었다. 지리적으로 멀리 떨어져 있는 지역인 해외의 사례뿐 아니라 상대적으로 물리적, 심리적 거리가 가깝고, 학생들이 실제로 실천하고 동 참할 수 있는 국내의 대안 여행 관련 사례를 활용하여 연구해 보는 것 또한 필요할 것으로 보인다.

참 고 문 헌

- 강진영, 2018, "환경비용정보 프레이밍이 고등학생의 환경인식에 미치는 영향", 서울대학교 석사학위논문.
- 김민성, 2019, "체화된 인지의 의미와 지리교육에서의 활용" 한국지리학 회지, 8(1), 1-18.
- 김아람, 2020, "조절초점과 메시지 프레이밍 간의 조절적합성이 초등학생 의 환경행동의도에 미치는 영향", 서울대학교 석사학위논문.
- 김이재, 2015, "공정여행과 공정무역을 연계하는 커피의 가능성 탐색 -베 트남 중부의 커피공간을 중심으로", 한국사진지리학회지, 25(4), 87-101.
- 김지수, 2020, "고등학교 [여행지리] 과목의 학교교육 현황: 교사 설문조사를 중심으로", 한국지리환경교육학회지 (구 지리환경교육), 28(4), 17-35.
- 박미혜, 2010, "공정여행 경험에 대한 소비자인식 연구", 한국생활과학회 지, 19(5), 857-872.
- 박소연, 2015, "자연환경 사진 이미지 프레이밍 효과와 마음챙김 학습을 통한 환경태도 함양", 서울대학교 석사학위논문.
- 서정채, 2005, "생생함(Vividness) 효과에 관한 탐색적 메타 분석 : 생생함(Vividness)이 광고 설득력에 미치는 효과에 관한 연구", 광고연구, (66), 101-117.
- 송주림, 2018, "자연재해 발생지역에 관한 교과서 텍스트의 프레이밍 방식이 학습 효과에 미치는 영향", 서울대학교 석사학위논문.
- 신리행·이정애, 2016, "지리그림책의 삽화를 활용한 문학적 활동이 유아의 지리개념과 언어표현력에 미치는 영향", 어린이문학교육연구, 17(2), 119-145.
- 양승훈·김민철, 2010, "공정여행, 방문객과 지역주민의 상생의 길", 슬로 시티연구, 3, 7.
- 유수진, 2010, "메시지 프레이밍이 학습자의 지리적 가치 태도에 미치는

- 영향", 서울대학교 석사학위논문.
- 이경한, 2018, "세계시민교육의 관점에서 세계지리와 여행지리 교육과정의 비판적 분석", 국제이해교육연구, 13(2), 39-75.
- 이기령, 2012, "지리 교육 정보 디자인에서 궁·부정적 이미지 사진의 차 별적 프레이밍 효과 : 공정무역을 사례로", 서울대학교 석사학 위논문
- 이동민, 2016, "2015 개정 고등학교 여행지리 교육과정 성취기준의 의미 구조 분석", 한국지리학회지, 5(1), 1.
- 이두현, 2019, "지역사회(마을) 기반의 지속가능발전교육 프로그램이 세계시민의식에 미치는 영향: 우리 마을, 공정 여행 프로젝트", 한국지리학회지, 8(3), 349.
- 이리나, 2010, "그림그리기를 통해 본 환경인식 변화에 관한 실행연구", 서울대학교 석사학위논문.
- 이상은 · 소경희, 2019, "미래지향적 교육과정 설계를 위한 OECD 역량교육의 틀 변화 동향 분석: 'Education 2030'을 중심으로", 교육과 정연구, 37(1), 139-164.
- 이재민, 2018, "공정여행의 특성에 관한 연구-부산지역 공정여행 기업 P 사례", 항도부산, 35, 351-384.
- 임종범, 2013, "소셜커머스에서 리뷰의 신뢰성과 생생함이 상품의 태도 및 구매의도에 미치는 영향에 관한 연구 : 소비성향의 조절효과 를 중심으로". 서울대학교 석사학위논문.
- 전보에 외, 2018, "2015개정 교육과정에 따른 고등학교 한국지리, 세계지리, 여행지리 교수 · 학습자료 개발 과정에 대한 논의", 한국지리환경교육학회지(구 지리환경교육), 26(2), 17-34.
- 전창석, 2015, "대안여행의 등장과 불편한 여행이라는 의미가 갖는 진정 성의 문제". 관광진흥연구, 3(2), 103-113.
- 최수나, 2004, "지리교육에서 상상하여 글쓰기 활용에 관한 연구", 서울 대학교 석사학위논문.
- 최재영, 2013, "지리 교육에서 만화의 학습 효과", 한국지리환경교육학회

- 지(구 지리환경교육), 21(3), 147-162.
- 한성희, 2018, "상상 접촉 활동이 학습자의 이슬람 문화에 대한 태도에 미치는 영향". 서울대학교 석사학위논문.
- Blondé, Jérôme and Girandola, Fabien, 2018, Are vidid (vs.pallid) threa ts persuasive? Examining the effects of threat vividness in heath communications, *Basic and Applied Social Psychology*, 40(1), 36–48.
- Block, Lauren G, and Keller, Punam Anand, 1997, Effects of Self-Efficacy and Vividness on the Persuasiveness of Health Communications, *Journal of Consumer Psychology*, 6(1), 31–54.
- Bramwell, B., Lane, B., McCabe, S., Mosedale, J., and Scarl, 2008, Research perspectives on responsible tourism, *Journal of sustainable tourism*, 16(3), pp.253 257.
- Chang, Chun-Tuan, 2007, Interactive Effects of Message Framing, Pr oduct Perceived Risk, and Mood—The Case of Travel Health care Product Advertising, *Journal of Advertising Research*, 4 7(1), 51–65.
- Chang, Chun Tuan, and Lee, Yu Kang, 2009, Framing Charity Advertising: Influences of Message Framing, Image Valence, and Temporal Framing on a Charitable Appeal1, *Journal of Applied Social Psychology*, 39(12), 2910–2935.
- Chang, C., and Lee, Y, 2010, Effects of message framing, vividness c ongruency and statistical framing on responses to charity ad vertising, *International Journal of Advertising*, 29(2), 195–220.
- Gamliel, E., and Peer, E, 2006, Positive versus Negative Framing Affects Justice Judgments, *Social Justice Research*, 19(3), 307–32 2.
- Goodwin, H., and Francis, J., 2003, Ethical and responsible tourism: C

- onsumer trends in the UK, Journal of Vacation Marketing, 9 (3), 271–284.
- Goodwin, H., and Font, X., 2007, Advances in responsible tourism, *ICRT Occasional Paper*, 8.
- Daniel P Shepardson., 2005, Student Ideas: What Is an Environment?, The Journal of Environmental Education, 36(4), 49.
- Dillard, Amanda J, and Main, Jackie L., 2013, Using a Health Messag e With a Testimonial to Motivate Colon Cancer Screening: A ssociations With Perceived Identification and Vividness, *Healt h Education & Behavior*, 40(6), 673–682.
- Hartman, E., Paris, C. M., and Blache-Cohen, B., 2014, Fair trade lear ning: Ethical standards for community-engaged international volunteer tourism, *Tourism and Hospitality Research*, 14(1–2), 108–116.
- Kahneman, D., and Tversky, A., 1979, Prospect Theory: An Analysis of Decision under Risk, *Econometrica*, 47(2), 263–291.
- Tversky, A., and Kahneman, D., 1981, The Framing of Decisions and the Psychology of Choice, *Science (American Association for the Advancement of Science)*, 211(4481), 453–458.
- Kahneman, D., and Tversky, A., 1982, The psychology of preferences, *Scientific American*, 246(1), 160–173.
- Kahneman, D., and Tversky, A., 1984, Choices, values, and frames, *T* he American Psychologist, 39(4), 341–350.
- Keller, P., and Block, L., 1997, Vividness Effects: A Resource Matchi ng Perspective, *The Journal of Consumer Research*, 24(3), 29 5–304.
- Kim, J., Kardes, F., and Herr, P., 1991, Consumer Expertise and the Vividness Effect: Implications for Judgment and Inference, *A dvances in Consumer Research*, 18, 90.

- Kisielius, J., and Sternthal, B., 1984, Detecting and Explaining Vividne ss Effects in Attitudinal Judgments, *Journal of Marketing Re search*, 21(1), 54–64.
- Maheswaran, Durairaj, and Meyers-Levy, Joan, 1990, The Influence of Message Framing and Issue Involvement, *Journal of Marketi* ng Research, 27(3), 361.
- Mihalic, T., 2016, Sustainable-responsible tourism discourse Towards 'responsustable' tourism, *Journal of cleaner production*, 111, 4 61–470.
- Myers, Jun., 2014, Stalking the "Vividness Effect" in the Preventive H ealth Message: The Moderating Role of Argument Quality on the Effectiveness of Message Vividness, *Journal of Promotion Management*, 20(5), 628–646.
- Ophir, Yotam, Brennan, Emily, Maloney, Erin K, and Cappella, Joseph N, 2019, The Effects of Graphic Warning Labels' Vividness on Message Engagement and Intentions to Quit Smoking, *Communication Research*, 46(5), 619–638.
- Roberts, E., 2013, Geography and the visual image: A hauntological a pproach, *Progress in Human Geography*, 37(3), 386–402.
- Rothman, Alexander J, Martino, Steven C, Bedell, Brian T, Detweiler, Jerusha B, and Salovey, Peter., 1999, The Systematic Influenc e of Gain-and Loss-Framed Messages on Interest in and Us e of Different Types of Health Behavior, *Personality & Social Psychology Bulletin*, 25(11), 1355–1369.
- Smith, G. E., 1996, Framing in advertising and the moderating impact of con-sumer education, *Journal of Advertising Research*, 51, 49 64.
- Spenceley, A, 2012, Responsible tourism: Critical issues for conservat ion and development. Routledge.

- Taylor, S., and Thompson, S., 1982, Stalking the elusive "vividness" e ffect, *Psychological Review*, 89(2), 155–181.
- Teng, L., Zhao, G., Li, F., Liu, L., and Shen, L., 2019, Increasing the persuasiveness of anti-drunk driving appeals: The effect of n egative and positive message framing, *Journal of Business R esearch*, 103, 240–249.
- Tuan Pham, M., Meyvis, T., and Zhou, R., 2001, Beyond the Obvious: Chronic Vividness of Imagery and the Use of Information in Decision Making, *Organizational Behavior and Human Decisi on Processes*, 84(2), 226–253.
- Tversky, A., & Kahneman, D., 1981, The Framing of Decisions and the Psychology of Choice, *Science (American Association for the Advancement of Science)*, 211(4481), 453–458.
- Wadhwa, M., Kim, J., Chattopadhyay, A., and Wang, W., 2019, Unex pected-Framing Effect: Impact of Framing a Product Benefit as Unexpected on Product Desire, *The Journal of Consumer Research*, 46(2), 223–245.

<교육과정 및 단행본>

교육부, 2015, 사회과 교육과정. 교육부 고시 제2015-74호[별책7].

박종관 외, 2018, 고등학교 여행지리, 천재교과서.

박선아, 2015, 착한 성장 여행, 낭만판다.

임영신·이혜영, 2018, 희망을 여행하라 : 공정여행 가이드북, 이매진피 스.

Clastres Genevi, 2015, 착한 공정 여행 : 호텔 대신 랏지네 집에서 머물러요, 내인생의책.

- Cole, S., and Morgan, N. (Eds.)., 2010, *Tourism and inequality: Problems and prospects*, CABI.
- Mann, M., & Ibrahim, Z, 2013, *The good alternative travel guide: Ex citing holidays for responsible travellers*, Routledge.
- Nisbett, Ross, and Ross, Lee., 1980, *Human Inference: Strategies an d Shortcomings of Social Judgment*, Englewood Cliffs, NJ, USA: Prentice-Hall.
- Pamela Nowicka, 2013, 공정 여행, 당신의 휴가는 정의로운가?, 서울 : 이후.

<인터넷 자료>

문화체육관광부 누리집 (https://www.mcst.go.kr/usr/kwave/news/mcst/news/ View.jsp?pSeq=2355, 최종열람 : 2021.10.06.)

부 록

부록 1. 사전 설문

< 설 문 지 >

안녕하세요, 학생 여러분.

이 설문지는 지리 교육 방법 발전에 관한 연구를 위해 제작되었습니다.

본 연구는 지리 수업, 특히 '대안 여행'이라는 개념과 내용에 대한 수업을 어떻게 하는 것이 좋을지 알아보고자 하는 것입니다.

본 연구의 설문은 성적과는 전혀 관련이 없으므로, 떠오르는 대로 정성껏 답변해 주시면 감사하겠습니다.

또한, 본 연구에서는 어떠한 개인정보도 수집하지 않으며, 여러분께서 작성해주신 설문지는 연구용으로만 사용됩니다.

설문에 참여하실 분은 '연구 참여 동의란'에 체크 하시고 설문지를 작성해주시면 됩니다.

여러분의 성실한 참여는 차후 고등학교 지리 교육 발전에 도움이 될 것입니다. 설문지는 표지를 포함하여 총 5장이며, 소요 시간은 15분 정도 예상됩니다.

소중한 시간을 내어주셔서 진심으로 감사합니다.

본 설문에 참여하시는데 동의하시나요? 해당란에 체크($\sqrt{}$) 하여 주시기 바랍니다.

□ 네, 동의합니다

□ 아니오, 동의하지 않습니다

서울대학교 사회교육과 지리전공 홍원영 (전화 : 010-4373-1853, E-mail : hong102@snu.ac.kr)

1. 당신의 성별은 무엇입니까? □ 남자 □ 여자	
2. '대안 여행'에 대해 들어본 적이 있습니까? □ 예 □ 여	가니오
3. '대안 여행'에 대해 학습해본 적이 있습니까? □ 예 □	아니오
4. 고등학교 「한국지리」 교과 수업을 들어본 적이 있습니까?	□ 예 □ 아니오
5. 고등학교 「세계지리」 교과 수업을 들어본 적이 있습니까?	□ 예 □ 아니오
6. 고등학교 「여행지리」 교과 수업을 들어본 적이 있습니까?	□ 예 □ 아니오
7. 발리에 여행을 가 본 적이 있습니까? □ 예 □ 아니오	
7-1. 발리에 가 본 적이 있다면 어디에서 무엇을 했는지 생각나는	대로 써 보세요.
)
☞ 다음 페이지의 글을 잘 읽고 질문 3개에 답을 한 뒤, 이어지는 설	설문에 응답해 주세요.
※ 모든 문항에는 정답이 없으며, 시험이 아니니 부담없이 편안하고	<u>솔직하게 답변해 주시</u>

♠ 아래 질문의 해당하는 곳에 체크(√) 표시를 해 주세요.

<u>기바랍니다.☺</u>

부록 2. 부정적 프레이밍 일반 텍스트

♠ 일반 여행의 단점에 집중해서 글을 읽고, 질문에 답해주세요.

만약, 대안 여행을 하지 않으면!

대안 여행은 지역 주민의 삶과 문화, 자연을 소중히 생각하며, 지역 주민이 주인이 되어 여행자들을 맞이하고 그에 따른 정당한 대가를 받는 여행이라고 볼 수 있다. 인도네시아의 발리는 매년 900만 명 이상의 여행자들이 몰리는 곳이어서 부자 마을이되었지만, 여행자의 소비가 원주민에게 돌아가는 혜택은 미미했다. 외국인 투자자의리조트 개발로 이익은 그들이 대부분 가져갔으며, 대형 리조트에서 물을 많이 끌어다쓰는 바람에 마을에서 사용할 물이 부족해지기도 했다. 발리의 해변은 관광객들이 와서 아무데나 버리고 치우지 않고 간 여러 가지 종류의 쓰레기로 덮여 환경오염 문제가 심각한 상황에 처해 있다. 발리 주 정부는 생태계에 위협이 될 수 있는 각종 플라스틱이나 재활용이 불가능한 재료들로 만들어진 1회용 제품의 사용을 금지하는 규제안을 발표하기도 하였다. 또한, 트레킹으로 다치거나 과로로 쓰러지고 야위어가는 동물들이 늘어나며 환경이 파괴되는 등 우리가 대안 여행에 관심을 갖지 않으면 문제들이 더욱 심각해질 수 있을 것이다.

1. 빈칸에 들어갈 알맞은 말을 본문에서 찾아 적절하게 써 보세요.

대형 리조트에서 물을 많이] 써 마을에 물이	(가)□□해졌고, 해변이 (나)[] [] 로
덮였으며, 트레킹으로 (다)[]□로 쓰러지고 야	위어가는 동물들이 늘고 있다	
に デ (7 -)	, (나)	, (다)	

2. 윗 글은 다음 중 어떤 내용에 가까운지 (가), (나) 에 각각 체크(√) 해 보세요.

대안 여행을 (가) (했을 때 🗌 / 하지 않았을 때 🗋) 의 (나) (장점 🗌 / 단점 🗎) 에 관한 것이다.

3. 윗 글의 분위기는 어느 쪽에 가깝다고 느껴지나요?

 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7

 매우부정적
 중립적
 매우긍정적

부록 3. 부정적 프레이밍 생생 텍스트

♠ 일반 여행의 **단점**과 생생한 묘사에 집중해서 글을 읽고, 설문에 답해주세요.

여행자만 행복한 여행? 여행의 그늘

대안 여행은 지역 주민의 삶과 문화, 자연을 소중히 생각하며, 지역 주민이 주인이되어 여행자들을 맞이하고 그에 따른 정당한 대가를 받는 여행이라고 볼 수 있다. 인도네시아의 발리는 매년 900만 명 이상의 여행자들이 몰리는 곳이어서 부자 마을이되었지만, 여행자의 소비가 원주민에게 돌아가는 혜택은 미미했다. 외국인 투자자의리조트 개발로 이익은 그들이 대부분 가져갔으며, 대형 리조트에서 농사와 생활에 필요한 물을 많이 써 농작물이 누렇게 변하고 마을 주민들은 마실 물이 부족해 목이 타는 고통을 겪는다. 발리의 해변은 관광객이 마구 버린 쓰레기로 발 디딜 틈 없이 덮이거나 시커멓게 썩어 악취가 나기도 한다. 발리 주 정부는 바다 속 생물들을 아프게 할수 있는 비닐봉지, 플라스틱 빨대, 스티로폼 등 각종 플라스틱과 1회용품 사용을 금지하는 규제안을 발표하기도 했다. 또한, 트레킹으로 종일 사람을 등에 얹고 걷다 과로로 쓰러지거나 몹시 야위어가는 코끼리가 느는 등 우리가 대안 여행에 관심을 갖지않으면 문제들이 더욱 심각해질 것이다.

1. 빈칸에 들어갈 알맞은 말을 본문에서 찾아 적절하게 써 보세요.

대형 리조트에서	물을 많이 써	마을에 물이] (가)□□해졌고,	해변이 (나)□□□로
덮였으며, 트레킹으	.로 (다)□□로	쓰러지거나	야위어가는 코끼	리가 늘고 있다.
(フト)		, (나)	, (다)	

2. 윗 글은 다음 중 어떤 내용에 가까운지 (가), (나) 에 각각 체크(√) 해 보세요.

대안 여행을 (가) (했을 때 □ / 하지 않았을 때 □) 의 (나) (장점 □ / 단점 □) 에 관한 것이다.

3. 윗 글의 분위기는 어느 쪽에 가깝다고 느껴지나요?

 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7

 매우부정적
 중립적
 매우긍정적

부록 4. 긍정적 프레이밍 일반 텍스트

♠ 대안 여행의 **장점**에 집중해서 글을 읽고, 질문에 답해주세요.

만약, 대안 여행을 한다면!

대안 여행은 지역 주민의 삶과 문화, 자연을 소중히 생각하며, 지역 주민이 주인이 되어 여행자들을 맞이하고 그에 따른 정당한 대가를 받는 여행이라고 볼 수 있다. 인도네시아의 발리는 매년 900만 명 이상의 여행자들이 몰리는 곳이어서 부자 마을이 되었지만, 여행자의 소비가 원주민에게 돌아가는 혜택은 미미했다. 최근 외국인 투자자가 이익을 가져가는 대형 리조트가 아닌 현지인의 집에 머물며, 현지인에게 이익이 돌아가게하는 새로운 형태의 여행 방식이 주목을 받고 있다. 또, 발리의 해변에 관광객들이 버리고 치우지 않고 떠난 쓰레기를 청소하는 일에 참여하여 자연을 보호하고자 하는 사람들도 늘어나고 있어 전망이 밝다. 대규모의 해변 정화 작업은 연중 수차례 이상 발리및 인도네시아 전역에서 이루어지고 있으며, 이를 위해 각 지역에서 자발적으로 모인사람들이 봉사활동에 참여하고 있다. 또한, 트레킹으로 지치고 다친 동물들을 보살피는 봉사를 하는 여행자들이 늘어나는 등 대안 여행에 관심이 커지면 문제들이 잘 해결될수 있을 것이다.

☞ 빈칸에 알맞은 말을 본문에서 찾아 적절히 써 보고, 내용을 요약하여 적어 보세요.

현지인에게 (가)□□이 돌아가게 하고 자연을 (나)□□하며, 다친 동물들을 보살피는 (다)□□를 하는 등의 새로운 형태의 여행이 각광을 받고 있다.									
	[字 (7]]	, (나)	_, (다)						
요약 :									

부록 5. 긍정적 프레이밍 생생 텍스트와 상상해보기

♠ 대안 여행의 **장점에 생생한 묘사에** 집중해서 글을 읽고, **상상을 해본 후** 답해주세요.

모두가 행복한 여행? 대안 여행!

대안 여행은 지역 주민의 삶과 문화, 자연을 소중히 생각하며, 지역 주민이 주인이 되어 여행자들을 맞이하고 그에 따른 정당한 대가를 받는 여행이야. 발리의 으리으리한 리조트와 넘치는 관광객들. 그 수익은 고스란히 외국인 투자자들에게 돌아간다는 사실, 어떻게 생각하니? 그래서 원주민 '마데'씨 집은 여전히 가난해. 대안 여행자인나는 야자수 지붕 밑 이끼 낀 돌계단에 앉아 새소리, 빗소리를 들을 수 있는, 쏟아질듯한 별을 보며 마루에 누워있으면 조용히 베게를 주고 가시는 정겨운 마데씨의 집에머물며 수입을 더해드렸어. 마데씨 어머니와 함께 향긋한 채소 반찬을 만들어 친환경바나나 잎 그릇에 식사도 했지. 그리고 마데씨의 아이들과 상쾌한 공기를 마시며 푸르게 빛나는 발리 해변의 쓰레기를 깨끗이 청소했어. 그들은 "당신 같은 여행자들이들어서 정말 기뻐요"라고 땀 흘리며 웃으며 말했어. 트레킹으로 다친 '티키리'라는 코끼리도 돌보았는데, 어린아이와 지능이 비슷하고 감정 표현도 할 수 있데. 단단하고 축축한 코를 내미는데, 내게 무슨 말이 하고 싶었던 것일까?

☞ 글에서 묘사한 상황을 잘 읽고 상상하여, 그 내용을 자유롭게 적어 보세요.

대안 여행자들이 늘어나며 달라져가는 발리! 그 소식을 마데씨의 아이가 편지로 전한 날, 꿈에서는 코끼리 '티키리'가 내게 하고 싶었던 말을 건냅니다.

그들은 과연 어떤 내용의 이야기를 들려 주었을까요?

내용 :		

부록 6. 긍정적 프레이밍 생생 텍스트와 그림그리기

♠ 대안 여행의 **장점**과 생생한 묘<u>사</u>에 집중해서 글을 읽고, 해당하는 <u>그림을 그려</u> 주세요.

모두가 행복한 여행? 대안 여행!

대안 여행은 지역 주민의 삶과 문화, 자연을 소중히 생각하며, 지역 주민이 주인이 되어 여행자들을 맞이하고 그에 따른 정당한 대가를 받는 여행이야. 발리의 으리으리한 리조트와 넘치는 관광객들. 그 수익은 고스란히 외국인 투자자들에게 돌아간다는 사실, 어떻게 생각하니? 그래서 원주민 '마데'씨 집은 여전히 가난해. 대안 여행자인 나는 야자수 지붕 밑 이끼 낀 돌계단에 앉아 새소리, 빗소리를 들을 수 있는, 쏟아질 듯한 별을 보며 마루에 누워있으면 조용히 베게를 주고 가시는 정겨운 마데씨의 집에 머물며 수입을 더해드렸어. 마데씨 어머니와 함께 향긋한 채소 반찬을 만들어 친환경바나나 잎 그릇에 식사도 했지. 그리고 마데씨의 아이들과 상쾌한 공기를 마시며 푸르게 빛나는 발리 해변의 쓰레기를 깨끗이 청소했어. 그들은 "당신 같은 여행자들이 늘어서 정말 기뻐요"라고 땀 흘리며 웃으며 말했어. 트레킹으로 다친 '티키리'라는 코끼리도 돌보았는데, 어린아이와 지능이 비슷하고 감정 표현도 할 수 있데. 단단하고 축축한 코를 내미는데, 내게 무슨 말이 하고 싶었던 것일까?

☞ 글 	에서	묘사한	상황	중	한	장면을	떠올리며	그림으로	그리고,	제목을	붙여 주	세요.
제	목 :											

부록 7. 공통 설문

	다음	무항은	읶고	자신이	생간규	가장	가까우	곤에	체크(√)해	주세요
~	니ㅁ	ᅚᅙᆯ	ᆰᅶ,	거고그	이기비	110	71717	세	$\gamma_{\parallel} \rightarrow (\sqrt{\gamma}) \gamma_{\parallel}$	一个叫丑.



1	2	3	4	5	6	7	8	İ
전혀아니다							매우그렇다	

1-2. 대안 여행 소개 글의 내용이 유익했다.

1	2	3	4	5	6	7	8
전혀아니다							매우그렇다

1-3. 대안 여행 소개 글의 내용이 흥미로웠다.

1	2	3	4	5	6	7	8
전혀아니다							매우그렇다

1-4. 대안 여행 소개 글의 내용이 매력적이었다.

1	2	3	4	5	6	7	8
전혀아니다							매우그렇다

- ♠ 다음 문항을 읽고, 자신의 생각과 가장 가까운 곳에 체크(√)해 주세요.
- 2-1. 발리에 대해 관심이 생겼다

1	2	3	4	5	6	7	8
 전혀아니다							매우그렇다

2-2. 발리에 대한 이야기를 더 들어보고 싶다.

1	2	3	4	5	6	7	8
저혀아니다							매우그렇다

2-3. 발리에 대한 내용을 인터넷에서 더 찾아보고 싶다.

1	2	3	4	5	6	7	8
전혀아니다							매우그렇다

1	2	3	4	5	6	7	8			
전혀아니다							매우그렇다			
♠ 다음 문 [:]	항을 읽고, 2	자신의 생기	가장 가장 가	까운 곳에	체크(√)해	주세요.				
3-1. 대안 여행이 무엇인지 알겠다.										
1	2	3	4	5	6	7	8			
전혀아니다							매우그렇다			
3-2. 일반 0	여행의 문제	점이 심각ㅎ	나다.							
1	2	3	4	5	6	7	8			
전혀아니다	1		1	ı	1	'	매우그렇다			
3-3. 대안 0	여행에 참여	하고 싶은 :	의사가 있다							
1	2	3	4	5	6	7	8			
 전혀아니다						· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	매우그렇다			
3-4. 대안 0	여행을 주변	인에게 알리	거나, 권하	고 싶다.						
1	2	3	4	5	6	7	8			
<u></u> 전혀아니다						•	매우그렇다			
3-5. 대안 여행과 관련된 봉사활동을 해보고 싶다.										
1	2	3	4	5	6	7	8			
전혀아니다	1				,		매우그렇다			

2-4. 발리에 여행을 가 보고 싶다.

3-6. 대안 여행에 참여하면 약자를 도울 수 있다고 생각한다.

1	2	3	4	5	6	7	8
전혀아니다							매우그렇다

3-7. 대안 여행을 교과서에서 배우는 것은 가치 있는 일이다.

1	2	3	4	5	6	7	8	
전혀아니다							매우그렇다	

☞ 설문은 여기까지입니다. 참여해 주셔서 대단히 감사합니다.

Abstract

Effect of text framing on high school students' alternative travel learning

: Focusing on the vividness effect.

Won Young HONG

Geography Major

Department of Social Studies Education

The Graduate School

Seoul National University

As interest in quality of life increases, interest in travel increases as a way to practice it, and furthermore, interest in alternative travel considering residents of travel destinations and destinations where only travelers can be happy together. V, which deals with the contents related to alternative travel among the 'travel geography' textbooks that reflect these contents in geographic education. The effectiveness was verified by applying the framing effect and vividness effect to the text of the travel unit where both travelers and residents were happy.

The experiment of this study was conducted on first graders of two coedu-

cational public high schools in Gyeonggi-do. Experimental Study 1 presented

negative general, negative general, positive general, and positive life texts

for each type of framing, and compared and analyzed the effectiveness of

learning alternative travel. As a result of the first experiment, it was possi-

ble to derive a significant effect compared to the group to which the neg-

ative framing effect was applied in the group to which the positive framing

effect was applied. However, when comparing general conditions and vivid

conditions, the effectiveness did not appear, so the second experiment was

conducted.

Experimental Study 2 concluded that positive framing prevailed

Experimental Study 1, and all consisted of positive framing, divided into

positive plain text, positive vivid text, positive vivid text and imagination,

and positive vivid text and drawing groups to compare and analyze

effectiveness. As a result of the second experiment, it was confirmed that

effectiveness partially appeared in all three comparative groups as a range of

significance probability, although there were differences by upper item and

lower item compared to positive plain text.

Based on the results of this study, it is hoped that positive framing and

vividness effects can be applied to learning related to alternative travel to

help learners learn actively with interest in alternative travel.

keywords: alternative travel, framing, vividness effect,

imagenation, drawing

Student Number : 2020-22221

- 75 -