

문화향유목적 한국어 학습자를 위한 모바일 학습(Mobile-Learning) 연구*

심혜령

Abstract

Shim, Hye-Ryeong. 2014. 12. 31. **The Study on the Mobile-Learning for Korean Language Learners with the Purpose of Savoring Korean Culture.** *Bilingual Research* 57, 103-124. Recently, the purposes of Korean language learning tends to diversify. Within the diversity, we take note of a group which is difficult to unify and suggest the educational aim, method and material. In this paper, we suggest calling this group as “Korean language learners with the purpose of savoring Korean culture”. As for this learning group, Korean language is considered as an enjoyable culture or a method to enjoy other Korean culture. We assert that adequate educational contexts and methods should be suggested based on variables. This study is based on the idea that mobile-learning can maximize the effect of savoring culture by utilizing its edutainment function, and thereby suggests the method of mobile-learning which makes use of Role Playing Game application as edutainment for “Korean learners with purpose of savoring Korean culture”.(Paichai University)

【Key words】 Korean culture(한국문화), Korean language learners with the purpose of savoring Korean culture(문화향유목적 한국어 학습자), edutainment(에듀테인먼트), Role Playing Game(역할 게임), application(앱), mobile-learning(모바일 학습)

* 이 논문은 2013년 국제한국어교육학회 추계 학술 대회에서 발표한 내용을 수정, 보완한 것임.

1. 연구 목적 및 필요성

일반적으로 한국어교육이라고 하면 특정 한국어교육 기관에서 전문적인 한국어교사가 그 기관에 적절한 교재를 사용하여 학생들을 교육하고 있는 교실 수업 장면을 연상하게 될 것이다. 지금까지의 한국어교육의 양상으로 볼 때 이런 모습이 가장 일반적이었다고 할 수 있다. 하지만 최근 학습자의 한국어 학습의 목적, 한국어 학습의 장면, 한국어 학습의 가치 등이 급격히 다양해져 한국어교육의 외연이 넓어진 만큼 한국어 교육의 방향과 지향점 역시 전면적인 전환을 요구받게 되었다.

특히 이처럼 한국어 교육의 패러다임이 바뀌는 커다란 변화를 가져 온 요인 중의 하나로 한류라는 이름으로 대표되는, 한국문화 향유의 글로벌화 현상을 들 수 있다. 한국문화 향유의 글로벌화 현상은 기존의 전형적인 목적별 한국어 학습자 즉 일반목적 한국어 학습자, 학문목적 한국어 학습자, 취업목적 한국어 학습자 등과는 전혀 성격이 다른 한국어 학습자를 양산하고 있다. 전술한 전형적인 한국어 학습 목적의 하나를 지향하지 않는 한국어 학습자로서 본고에서는 이들을 ‘문화향유목적 한국어 학습자’라는 용어로 개념화하고자 한다. ‘문화향유목적 한국어 학습자’는 ‘가요, 드라마, 영화, 게임, 문학작품, 음식 등의 한국 문화를 체험하고 즐기면서 자연스럽게 또 하나의 문화로서 한국어를 접하여 관심을 가지게 되고, 그러한 한국문화 향유에의 추구가 적극적인 한국어 학습 동기가 된 한국어 학습자’라고 할 수 있다. 그러므로 이들에게 있어 한국어는 한국문화를 즐기는 데에 필요한 매개가 되거나 또 하나의 즐길 대상으로 여겨지게 된다. 현재 이들에 대한 한국어교육에서의 목표 설정, 교육 방법, 교재 등을 일원화하여 제시하지 못하고 있는 현실에서 이제 그들에 대한 한국어교육의 방향성을 진지하게 모색할 필요가 있다.

언어 교육에서 고려해야 하는 중요한 요소 중 하나가 학습자 변인이라는 점에 비추어 볼 때 ‘문화향유목적 한국어 학습자’의 특징적 변인에

대한 분석이야말로 우선적으로 추진해야 할 과제이며 그에 따라 학습자 변인을 고려한 교육 내용과 방법이 나와야 할 것이다. 그리고 그 수행 방안의 하나로 이 연구에서는 역할 게임(RPG)¹⁾ 어플리케이션을 활용한 모바일 학습(M-러닝)²⁾ 방안을 제안하고자 한다.

2. 문화향유목적 한국어 학습자 현황과 특징

‘문화향유목적 한국어 학습자’는 말 그대로 한국 가요, 드라마, 영화, 게임, 문학작품, 음식 등의 이른바 한류문화를 체험하고 즐기는 사람들이다. 즉 이들은 한류문화를 접하고 즐기게 되면서 점점 더 깊고 넓게 한국 문화를 향유하기를 원하게 되어 그 과정에서 자연스럽게 한국어를 배울 필요성까지 느끼게 된 학습자이다. 문화향유목적 한국어 학습자의 급증 양상은 해외 한국어 교사를 통해서도 그 증가 경향성을 확인할 수 있으며, 한국에서 한국어를 배우고 있는 연수생에 대한 설문조사를 통해서도 확인할 수 있다.

2011년과 2012년, 그리고 2014년까지 3회에 걸쳐 국립국어원이 주최한 ‘국외 한국어 전문가 초청 연수’에 참여한 외국인 한국어 강사 및 전문가들을 대상으로 실시한 설문 결과를 보면 문화향유 목적 한국어 학습자의 증가 양상을 확인해 볼 수 있다.

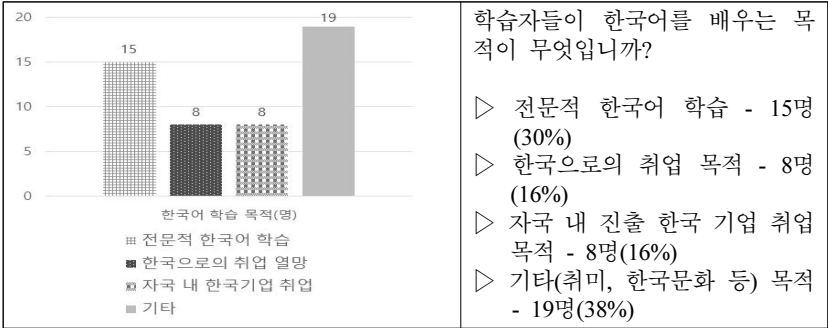
2011년 연수에 참여한 20개국 총 50명의 교사에게 자신들이 가르치는 학습자의 학습 목적에 대해 설문한 결과 취미로 혹은 한국 문화를 즐기 위해서 한국어를 배우고자 하는 목적을 가진 학습자라고 답한 비율이 38%로 가장 높았다.³⁾

1) Role Playing Game. 이하 RPG라 한다.

2) ‘M-러닝’이란 모바일 기기를 이용한 학습으로서 이동 단말기를 통해 학습용 콘텐츠를 활용하는 학습을 통칭한다.

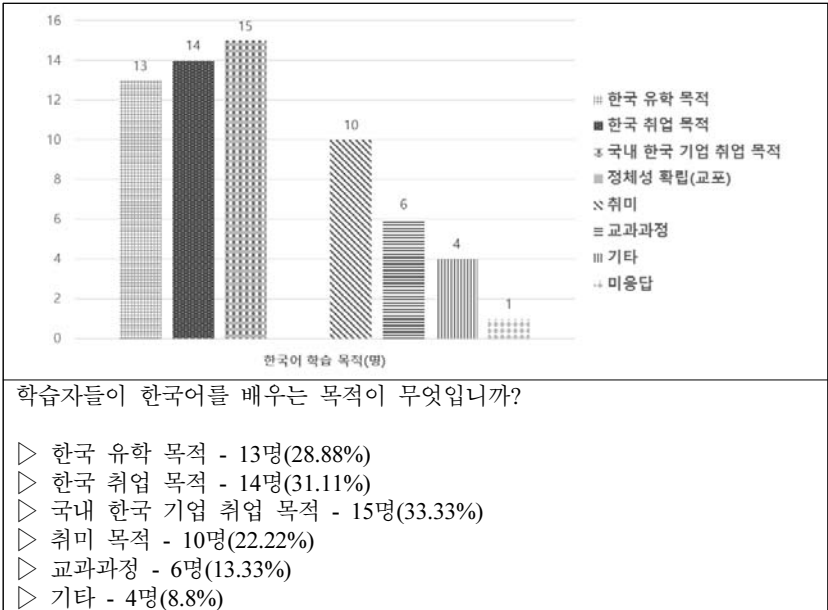
3) 2012년이나 2014년 설문과 달리 2011년에는 ‘취미 목적’을 선택항으로 명시하지 않았으나, 기타의 예시로 한류 또는 한국 문화 등을 주었기에 기타를 ‘취미 목적’을 나타내는 응답으로 간주할 수 있다.

<표 1> 2011 국외 한국어 전문가 초청 연수 참가 교원 대상 설문 내용



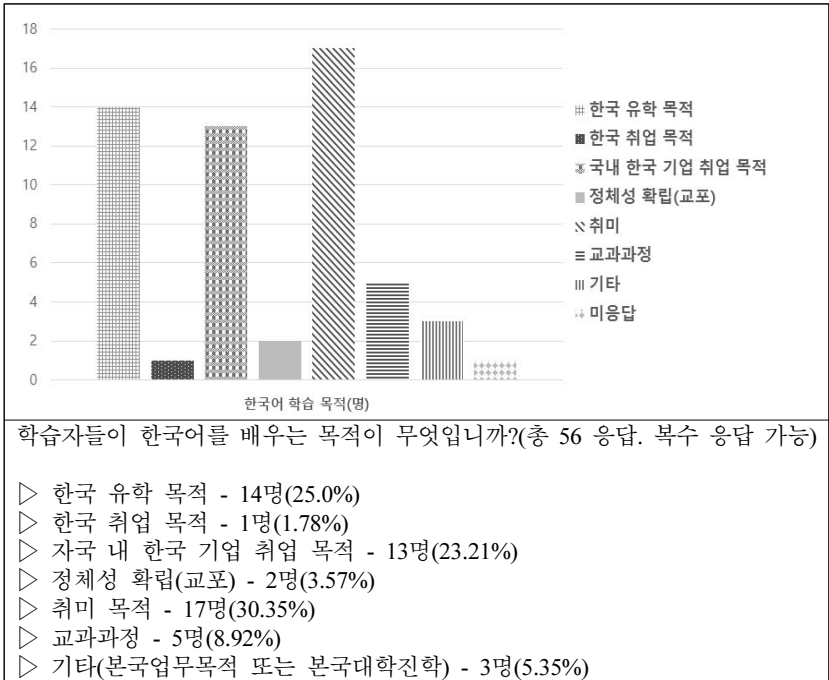
2012년 국외 한국어 전문가 초청 연수 참가 교사 대상 설문에서도 아래와 같이 유사한 결과를 얻었다.

<표 2> 2012 국외 한국어 전문가 초청 연수 참가 교원 대상 설문 내용



2012년의 연수 참가 교원의 출신국과 구성 비율 등이 2011년도와 상이함에도 불구하고 취미 목적으로 한국어를 배우려는 학습자를 대상으로 가르치고 있다는 응답자가 총 24개국 45명 중 10명으로 높았으며, 동기가 한류에 있는 초·중·고 교과과정 때문이라는 응답을 포함하면 16명으로 총 35.55%⁴⁾의 가장 높은 비율을 보이고 있다.

<표 3> 2014 국외 한국어 및 언어 교육 정책 전문가 초청 연수 참가자 대상 설문 내용

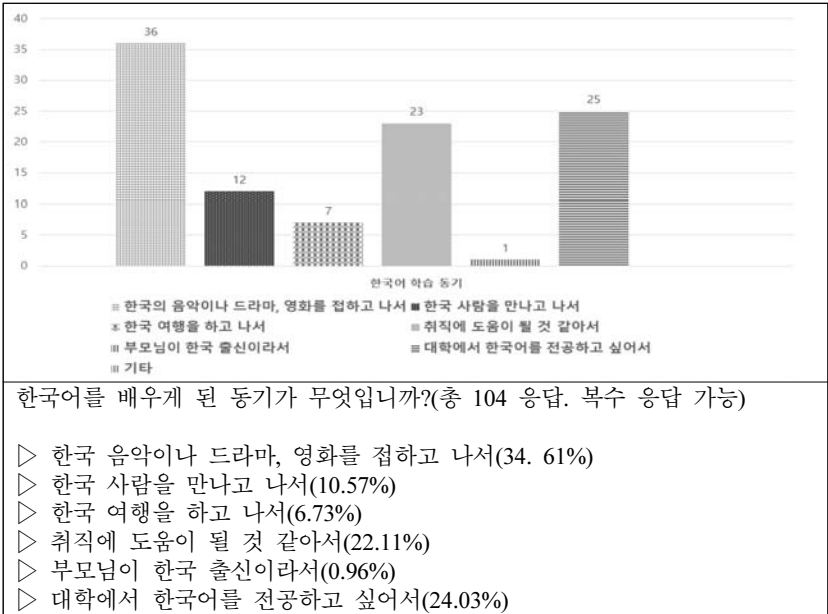


2014년 국외 한국어 및 언어 교육 정책 전문가 초청 연수 참가자 대상 설문 결과에서도 취미 목적으로 한국어를 배우는 학습자를 가르친다는 응

4) 초·중·고교에서 한국어를 배우는 경우 역시 대부분 그 동기가 한류 문화 접촉의 경험에 따른 것이었음을 설문대상자 인터뷰를 통해서 확인할 수 있었다.

답이 17명으로 가장 높은 비율을 보였으며 역시 그 동기가 한류에 있는 교과 과정 응답까지 포함하면 22명으로 40%에 육박하는 높은 비율을 보였다.

<표 4> 2014년 9월 현재 정부초청외국인장학생 대상 설문 내용



한국문화 향유가 한국어 학습의 주요 동기가 되고 있음은 한국에서 공부하고 있는 한국어 학습자를 대상으로 한 조사에서도 확인할 수 있다. 2014년 9월 현재 대전소재 P대학 한국어교육원에서 한국어 연수 과정을 이수하고 있는 정부초청장학생 77명)을 대상으로 ‘한국어 학습 동기’를

- 5) 설문에 응한 정부초청장학생의 출신 국가는 다음과 같다.(괄호 안은 유학생 수이며 숫자가 없는 경우는 1명임)
- 가나, 가봉, 대만, 독일(2), 동티모르, 러시아, 루마니아, 르완다, 말레이시아(2), 멕시코, 몽골, 미국, 베트남(3), 부탄, 불가리아, 세네갈, 인도(2), 수단, 슬로베니아, 싱가포르, 에콰도르, 에티오피아, 요르단, 우즈베키스탄, 이스라엘, 인도네시아(2), 일본(6), 중국(31), 카메론, 카자흐스탄, 캄보디아, 코트디부아르(2), 터키, 포르투갈, 필리핀(2)

조사한 결과 ‘한국 음악이나 드라마, 영화를 접하고 나서’라는 응답이 가장 높은 비율을 보였으며, 한국 여행을 하고 나서라는 응답까지 포함하면 한국문화 향유가 동기가 된 학습자의 비율은 40% 이상으로 올라간다.

위와 같은 한국어 교원 및 학습자 대상 설문 결과에 비추어 볼 때 ‘문화향유목적 한국어 학습자’에 대한 교육 내용이 시급히 정립되어야 하며, 그에 걸맞은 교수 방법 및 교육 자료 개발이 강화되어야 함을 알 수 있다.

그렇다면 한국문화 향유의 목적을 가진 학습자를 대상으로 이루어지고 있는 한국어 교육의 현황은 어떠하며 실질적인 목적 지향적 교육이 이루어지고 있는지 확인할 필요가 있다. 앞에서 언급한 국외 한국어 전문가 초청 연수 참가자들의 경우만 보더라도 다수가 한국 문화에 대한 경험과 지식이 많지 않은 경력 3년 내외의 외국인 교사들이었는데 이들이 문화향유목적 학습자를 포함한 한국어 학습자들에게 한국어를 가르치고 있다는 점에서 근본적으로 목적 지향적인 교육이 이루어지기 쉽지 않으리라는 것을 짐작할 수 있다. 비록 현지에서 한국인 교사가 가르치고 있다 하더라도 한국 문화에 대해 능력과 관심이 각각인 한국인 교사가 다양한 학습자의 문화향유 욕구를 충족시키기에는 한계가 있는데다가 외국에서 할 수 있는 한국문화 교육이라는 것이 제한된 자료를 통한 평면적 교육이 되기 쉽기 때문에 학습자의 목적에 부합하는 교육이 실효성 있게 이루어지기는 어렵다고 보아야 한다. 실제 앞서 언급한 국외 한국어 교원들의 설문 응답을 통해서도 이러한 상황을 간접적으로나마 확인할 수 있다. 이들의 의견을 종합해보면 ‘일반적인 한국어교육 내용보다는 구체적인 어휘나 문화가 많이 등장하는 교재 즉 학습자의 필요성에 부합되는 교재가 필요하다’는 의견과 ‘실제 한국어 사용이 이루어지는 장면과 주제가 많이 다루어지는 교재나 자료가 필요하다’는 의견이 많았다. 그러한 문제의식으로 인해 2011년 연수 참가자들의 경우, 어떤 프로그램이 가장 도움이 되고 돌아가서 실제 적용 가능하겠는지를 묻는 질문

에 적당한 교재와 교육 자료의 확보에 도움이 될 만한 과목이나 실제 한국에서 가능한 문화체험 프로그램을 지목하는 응답을 많이 내놓았다.

<표 5> 2011 국외 한국어 전문가 초청 연수 참가자 선호 과목 설문 내용

○ 멀티미디어를 활용한 한국어교육:	매우 도움이 됨 35명, 도움이 됨 11명, 보통 2명, 별로 도움이 안 됨 2명으로 92%가 긍정적 반응. (부정적 의견 4%)
○ 한국 음식의 이해:	매우 도움이 됨 34명, 도움이 됨 13명, 보통 1명, 별로 도움이 안 됨 2명으로 94%가 긍정적 반응. (부정적 의견 4%)
○ 한국어 무교 문화와 한국어:	매우 도움이 됨 32명, 도움이 됨 14명, 보통 2명, 별로 도움이 안 됨 1명, 거의 도움이 안 됨 1명으로 92%가 긍정적 반응. (부정적 의견 4%)
○ 한국 음악의 이해:	매우 도움이 됨 38명, 도움이 됨 9명, 보통 2명, 별로 도움이 안 됨 1명으로 94%가 긍정적 반응. (부정적 의견 2%)
○ 한옥 마을 현장 학습:	매우 도움이 됨 35명, 도움이 됨 9명, 보통 4명, 별로 도움이 안 됨 2명으로 88%가 긍정적 반응. (부정적 의견 4%)
○ 방송국 견학, 출연 현장 학습:	매우 도움이 됨 38명, 도움이 됨 8명, 보통 4명으로 92%가 긍정적 반응.

이를 보면 멀티미디어나 매체 활용을 통한 한국어교육과 한국 문화 교육에 대한 관심과 요구도가 높음을 알 수 있다. 이는 각 국가가 처한 한국어교육의 여건이 모두 다름에도 불구하고 매체나 멀티미디어를 통해 한국어교육의 다양한 자료와 교수법, 교육 내용을 확보하고자 하는 욕구가 강함을 보여준다고 할 수 있다. 실제 대다수가 가장 유익하다고 지목한 과목이 ‘문학을 통한 한국어 교육’과 ‘멀티미디어를 활용한 한국어교육’이었다는 점에서도, 문화 향유의 목적을 가진 많은 학습자를 대상으로 외국 현지에서 적절하게 한국어를 가르치고자 할 때 필요한 것이 무엇인가를 시사해 준다.

3. 문화향유목적 한국어 학습자 대상 모바일 학습

이러한 문화향유목적 한국어 학습자는 학습의 최종 목적이 전문적인 한국어의 구사와 사용이 아니라 선호 문화 향유의 극대화이고 그 과정에

서 한국어는 중요한 도구의 역할을 하게 되는 것이라고 할 수 있다. 그런데 이들의 국적과 소재가 매우 다양하여 가까이는 중국과 일본을 포함하여 동남아에서부터 중남미, 유럽, 중동, 아프리카 지역 등에 이르기까지 상당히 광범위하게 분포되어 있다. 그리고 국가와 지역에 따라서 주로 향유하고자 하는 한국 문화의 종류 역시 개별적이고 특징적이다. 그러므로 이들에 대한 한국어 교육은 그 기능과 장면 및 주제를 일관되게 정하기 매우 힘들다고 할 수 있다.

그런데 개개인의 학습 상황과 조건이 달라 지속적이고 일관된 집합 교육의 효과를 기대하기 힘든 이들의 한국어 학습 성취와 목적 달성을 위해서는 상대적으로 접근이 용이하고 시간, 공간의 제약이 없으며 교육 내용의 제공 방식과 제공 정보를 필요에 따라 달리하여 적절히 활용할 수 있게 해주는 모바일 학습이 큰 도움이 될 수 있다. 모바일 기술이 제공하는 시공간의 제약을 받지 않는 이동성, 접근성, 확장성은 언제 어디서든지 다양한 텍스트, 영상, 음성 등의 정보를 획득하고 활용할 수 있게 해준다. 그런 점에서 한국어 교육에서도 모바일 기기를 활용한 학습에 주목할 필요가 있다.

따라서 본 연구에서는 모바일 환경에 적합한 언어 교육 방향 설정과 그에 따른 적절한 대상 설정, 그 대상에 최적화한 내용 설정, 그리고 적절한 자료를 토대로 한 실질적 교육용 콘텐츠 구축에 대해 논의해보고자 한다.

3.1. 모바일 환경에 적합한 언어 교육 방향

모바일 기술의 특징점인 이동성, 접근성, 확장성, 신속성은 교실이라는 장소에 제한되어 있었던 언어 학습 환경을 시공 초월의 가상공간으로 옮겨 놓음으로써 학습자의 학습 환경상의 제약을 극복할 수 있는 여건을 마련해 준다. 또한 최은주(2006)에서 제시된 모바일 기술의 특징 중 첫

째, 동기적 온라인 통신을 이용하여 학습자의 자발적인 사고와 행동을 다루기에 적합하고 둘째, 실시간 접촉과 관심 분야로의 참여를 가능하게 해주며 다양한 상호작용도 가능하게 하며 셋째, 다양한 자료 제시가 가능하여 수준에 맞는 자료 선택과 학습 진행을 할 수 있다는 특징은 자기 주도적 학습을 위한 요건을 제공해준다. 즉 일정 프로그램의 연속적 진행 방식의 언어교육보다는 특정 콘텐츠 확보와 학습자의 언어 학습의 목적, 학습자 성향, 가변적인 학습 환경에 적합한 제공이 모바일 특성에 가장 부합되는 언어 교육의 방향이 될 것이다.

전 세계적으로 일반화되어 있는 스마트폰, 태블릿PC 등과 같은 모바일 기기들을 모바일 교수·학습 도구로 활용하고 적절한 어플리케이션(이하 앱)을 다양하게 개발한다면 학습자들의 자기 주도적인 학습을 유도하면서 동시에 학습자의 개별화를 가능하게 해줄 수 있을 것이다.

대표적인 모바일 기기라 할 수 있는 스마트폰의 보급 현황을 보면, 언어 교육에서 모바일 기기를 활용할 수 있는 환경과 여건이 이미 갖추어졌거나 조만간 완전하게 갖추어 질 것임을 알 수 있다. 2014년 7월 현재 전 세계 스마트폰 이용자는 17억 6,000만 명으로 전년 대비 25% 증가했다. 이는 전체 인구에 대한 스마트폰 보급률이 24.5%로 4명 중 1명이 스마트폰을 이용하고 있다는 뜻이 된다. 이와 같은 추세면 2018년에는 전 세계 인구의 36% 이상이 스마트폰을 사용할 것으로 보인다.⁷⁾

현재 이러한 교수·학습 환경의 변화는 한국어 교육에서도 꾸준히 모색되고 있어 이미 출시·등록되어 있는 한국어 학습용 앱⁸⁾은 약 100여개를

6) 조세경(2009)에서는 ‘개별화란 학습자가 학습 시에 자신에게 주어지는 교재, 자료 등을 선택할 수 있는 것을 의미하며 학습자 자신의 인지유형(cognitive style)이나 학습전략(learning strategy)에 잘 맞는 것을 선택하는 것을 의미한다.’라고 밝히고 있다.

7) 월간 app(www.appmento.com) 2014년 7월 기사 「통계로 살펴보는 전 세계의 모바일&앱 시장」 참조.

8) 어플리케이션은 응용소프트웨어로 넓게는 OS운영체제 상에서 실행되는 모든

넘어선 것으로 추정된다.

하지만 그 중 대부분의 앱은 기존에 나와 있는 한국어 교재나 사전, 웹사이트를 단순히 모바일로 옮겨 놓았다는 것 외에 학습 내용과 그에 맞는 제공 방법에 있어서는 크게 달라진 점이 없다는 한계가 있다. 이는 학습자 변인, 그 중에서도 언어 학습의 목적과 환경을 전제하여 그에 걸맞은 모바일 기기의 기능과 특성을 고려한 교육용 콘텐츠 제작의 방향성을 따르지 않았기 때문이다. 즉 모바일 기기의 기능과 특성을 가장 잘 활용하면서 동시에 문화향유목적 학습자의 변인 중 특히 지식전달 위주의 학습을 기피하고 즐거움을 지향하고자 하는 특징을 잘 이해하여 동기 유발 요인을 가미할 필요가 있는 것이다. 그런 점에서 이른바 에듀테인먼트로서의 게임 앱이 모바일 학습의 대안이 될 수 있다고 본다.

3.2. 게임 앱의 에듀테인먼트적 특징⁹⁾과 언어 교육

이미 많은 연구들에 의해 게임 능력과 학습 능력이 논리적 사고에 확실한 효과를 미치고 있다는 사실이 밝혀지고 있다. 학습자들의 게임 활동 이후의 논리적 사고력을 측정 한 실험¹⁰⁾에 의하면 상호작용 효과에 의해 학습능력이 낮은 집단에서도 논리적 사고력이 상승되었음을 알 수 있다. 이런 사실은 학습능력이 낮은 학습자일지라도 게임능력이 우수

소프트웨어를, 좁게는 OS운영체제에서 사용자가 직접 사용하게 되는 소프트웨어들을 의미한다. 어플리케이션은 컴퓨터에서 사용하는 각종 프로그램과 동일한 개념으로, 글과 그림뿐만 아니라 음성이나 동영상 등의 콘텐츠를 활용할 수 있다는 점에서 스마트폰의 학습매체로서의 활용도는 그 어떤 모바일 기기보다 월등히 우수하다.

9) 홍은실(2012)에서도 스마트러닝의 요소로 ‘상호작용적 요소’, ‘에듀테인먼트적 요소’, ‘개별학습’, ‘협력학습’, ‘형식학습’과 ‘비형식 학습’의 조화를 들면서, 특히 흥미롭게 즐기면서 학습 효과에 이르는 에듀테인먼트적 교육을 제시하고 있다.

10) 백영균·정용석(2004) 참조.

하다면 이를 통해 학습을 유도하여 논리적 사고력을 향상시킬 수 있다는 가능성을 확인시켜 준다.

게임이 가진 자기 주도성과 성취성의 특징은 학습자의 언어 능력 향상에 정의적 차원의 동기를 제공하여 결과적으로 논리적 사고력을 키워준다고 할 수 있다. 심윤진(2013)에서 모바일 어휘 게임 어플리케이션을 활용한 한국어 어휘 학습이 중국인 한국어 초급 학습자의 자기주도성과 어휘 성취도에 미치는 영향을 알아보는 실험 연구를 해본 결과 학습 게임 앱을 이용한 어휘 학습은 학습자의 자기 주도 학습 준비도를 높이고 어휘 성취도 점수에도 긍정적인 영향을 미쳤으며 동시에 흥미 고취를 통해 학습자의 정의적 측면에도 긍정적인 영향을 미쳤다고 결론짓고 있다. 안재린(2013)에서도 역시 빠르게 발전하는 이동통신 기술에 발맞추어 한국어 교육 분야에서 근래 주목하고 있는 모바일 기반 학습 콘텐츠를 설계하고 구현하는 것에 목적을 두고 모바일 학습의 개념과 특징을 살펴봄으로써 이론적 개념을 정립하고자 했는데 이때에도 학습 콘텐츠의 동기 유발 요인으로 에듀테인먼트로서의 게임을 주요하게 다루고 있다.

특히 롤플레이스게임(역할 게임, RPG)이 가진 특징이 문화향유목적 한국어 학습자에 있어 교육적, 정의적 가치를 가진다는 데에 주목할 필요가 있다. 롤플레이스게임이란 게임 내용에 시나리오를 접목한 것으로 시나리오에 따른 담화 구조 구축과 그 담화 완성을 게임으로 구성한 것을 말한다. 그런데 이러한 롤플레이스게임에서 이루어지는 상호작용 과정에서 자연스럽게 언어 담화를 통한 상호작용이 이루어지게 되어 의사소통 능력 향상으로 이어질 수 있게 되는 것이다. 언어 교육에 활용될 수 있는 롤플레이스게임의 가장 큰 특징으로, 게임을 하는 사람이 게임의 주관자나 주체자가 되어 진행함으로써 게임에의 몰입성이 매우 강하다는 점을 들 수 있다. 학습에 있어 몰입성이 매우 큰 효과를 발휘한다는 점을 고려할 때 롤플레이스게임의 방식이야말로 적절히만 활용된다면 언어 교수 학습에 있어 그 효과가 매우 큰 방법론이 될 수 있을 것이다.

박준성(2002)에서는 컴퓨터 롤플레이팅게임을 활용한 언어 학습의 효과를 주창하며 ‘이해기능 영역’, ‘표현기능 영역’, ‘정의적 영역’으로 나누어 실험집단과 비교집단에 대해 실험해 보았는데 그 결과 모든 부분에서 실험집단의 능력 향상이 눈에 띄게 관찰되었다고 한다. 이러한 실험 결과는 시나리오를 접목한 롤플레이팅게임이 학습자들의 의사소통 능력 향상은 물론이고, 흥미와 자신감을 갖게 하여 학습동기 유발에도 기여하는 바가 크다는 사실을 확인시켜준다.

4. RPG 앱을 통한 문화향유목적 지향 한국어 교육

언어는 문화나 생활과 밀접한 관련이 있기 때문에 따로 분리하기보다는 교육과 경험을 일체화하는 것이 효율적인데 스마트 기기를 통해 인터랙티브한 콘텐츠를 제공하여 외국인 학습자로 하여금 시간과 공간의 제약이 없이 실제 체험하는 것과 같은 경험적 스토리를 기반으로 원하는 친구와 사귀면서 한국어 학습 및 문화 체험을 할 수 있도록 한다는 것이 롤플레이팅게임 기반 언어교육의 원리이다. 특히 롤플레이팅게임에 삼입 가능한 담화구조에는 필수적으로 맥락과 언어 사용의 환경 및 조건, 대화 주제인 화·청자가 요구되는데 바로 이 담화의 요소에 학습자가 향유하고자 하는 문화 콘텐츠를 담을 수 있다. 즉 단순 텍스트나 동영상을 보면서 한국 문화를 경험하는 것이 아니라 가상의 사이버 상에서 원하는 상대를 선택하여 그를 대화 상대자로 삼아 직접 경험하는 것과 같은 스토리로 한국 문화를 체험할 수 있게 되는 것이다. 이때 담화 상대자와 화·청자 전환을 하면서 적절한 발화를 선택하여 점수를 취득하게 되고 이는 바로 다음 단계의 장면과 담화가 가능하게 하여 학습 의욕을 고취시키게 된다. 한편 문화 분류에 의한 담화 주제 세분화로 자신의 목적에 맞는 주제 선정이 가능하여, 원하는 상대와 원하는 장소와 환경 하에서 원하는 주제에 대해 대화할 수 있게 됨으로써 언어 사용의 환경에서 자연스럽게

문화 향유와 언어 능력 고취를 함께 꾀할 수 있는 것이다.

4.1. RPG 앱을 위한 선행 작업

한국어교육을 위한 RPG 어플리케이션 구축을 위해서는 우선 학습자의 한국어 학습의 목적이 분명하게 확정되어야 한다. RPG가 가진 특징이 문화향유목적의 학습자에게 특히 유용하다는 점은 앞에서 기술하였는바, 문화향유목적의 학습자들의 문화 향유를 극대화하는 문화 콘텐츠가 마련되어야 한다. 그러기 위해서는 우선 일반 문화 범주에 대한 세분화가 필요하다. 심혜령(2013)에서는 언어 교육을 위한 문화범주를 다음과 같이 세분화하여 제시하고 이를 교육용 어휘의 문화 정보 세부 태깅 항목¹¹⁾으로 삼고 있다.

<표 5> 한국어 교육을 위한 일반 문화 범주 분류

<성취문화>

일상생활	의	전통
		현대
	식	전통
		현대
	주	전통
		현대
	도구	전통
		현대
	여가	전통
		현대
	통과의례, 기념일 풍습, 민속	전통
		현대
	생산	전통
		현대

11) 강현화·심혜령 외(2012) ‘한국어교육 어휘 내용 개발(1단계) 연구 보고서’에서 는 이 문화 분류 정보를 세부 태깅한 한국어교육용 문화 어휘를 제시하였다.

제도 문화	신앙	전통
		현대
	신분제도 직급	전통
		현대
	교육	전통
		현대
	행정제도	전통
		현대
	생활·사회 경제·제도	전통
		현대
예술	문화재	유형문화재
		무형문화재
	통신	전통
		현재
	교통	전통
		현재
	단위	전통
		현대
예술품	음악·공연	전통
		현대
미술·공예	미술·공예	전통
		현대
상징	자연물	전통
	일반상징물	전통
과학		현대
	산업기술	전통
역사		현재
	사건	국사
		근현대사
	인물	국사
근현대사		

<관념 문화>

가치관, 민족성, 정서, 사상, 신앙

또한 여기에 더해 이른바 한국문화 향유의 글로벌화 현상에 대한 분석

과 그 분류가 필요하다. 즉 어떤 문화 주제¹²⁾에 대해 관심이 모아지고 있으며 어떤 문화 장르와 어떤 구체적인 문화 콘텐츠가 주요 관심의 대상이 되고 있는지에 대해 분석하여 모바일 콘텐츠 구성의 자료로 삼아야 한다. 이것은 학습자의 문화향유라는 목적을 극대화시키면서 동시에 한국어학습 동기도 끊임없이 자극할 수 있게 한다는 점에서 필수적인 작업이라 할 수 있다. 그리고 이러한 분석 정리는 일정 시간 경과 후 지속적으로 업그레이드될 수 있도록 하는 것도 필요하다.

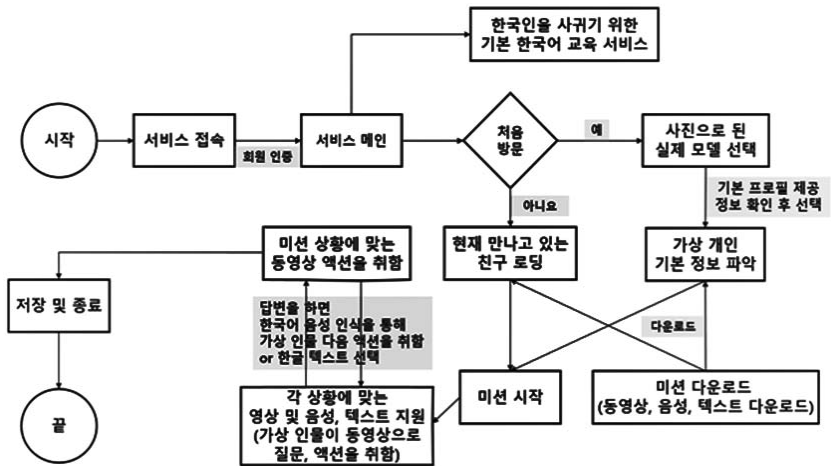
또한 문화 콘텐츠 분석 작업은 언어교육의 자료 구축이라는 차원에서 접근할 필요도 있다. 우리가 흔히 담화의 주요 요소로 보는 대화 주제(화·청자), 주제, 맥락, 공간적 환경(장소)가 바로 문화 콘텐츠로 이루어지는 것이므로 담화의 구성 요소로서의 구체적 문화콘텐츠에 대한 분류와 태깅도 필요하다.

그리고 이 롤플레이팅게임이 한국어교육적 기반을 견지해야 한다는 점에서 꼭 필요한 작업이 있으니 학습자의 언어 능력에 따른 사용 문법 및 메타 어휘 설정이다. 그를 위해서는 한국어 교육적으로 의미 있는 단계인 초급, 중급, 고급의 분류로 세분화하기보다는 일반 단계와 업그레이드 단계로 나누어 일반 단계에서는 1급에서 3급 정도에 이르는 문법과 메타 어휘를 사용하되 패턴화된 문장으로 대화문을 구성하여 상황 맥락에 맞는 적절한 대화를 진행할 수 있도록 하는 것이 필요하다. 왜냐하면 문화향유가 목적인만큼 사용 어휘나 그 어휘에 걸맞은 주제를 소화하기에는 초급의 문법, 어휘로는 부족한 부분이 있고 문화향유목적 학습자의 요구와 흥미를 충족시키기도 어렵기 때문이다. 업그레이드 단계에서는 보다 다양한 문형과 문법 및 어휘를 사용하여 복잡한 코드의 한국어 사용이 가능할 수 있도록 돕는 것이 필요하리라고 본다.

12) 배우, 가수, 작가 등 문화 주체가 직접 학습자의 대화 상대가 된다.

4.2. 한국어 학습용 RPG 앱 구성과 실패

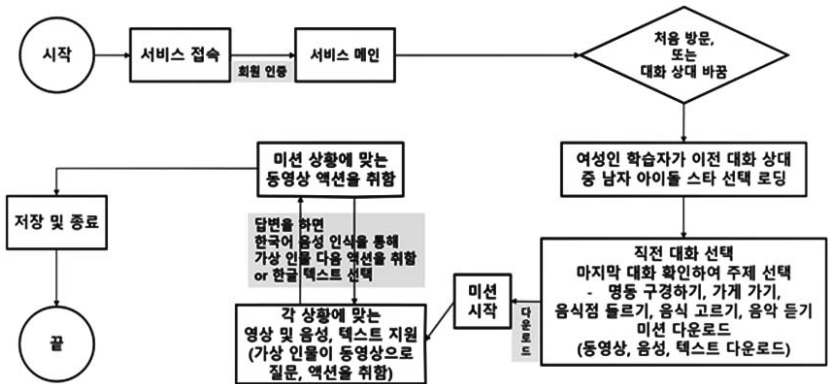
앞에서 언급한 내용과 목적에 맞도록 RPG 앱을 구현하기 위한 전반적인 거시 구조를 다음과 같이 구성해 볼 수 있다.



<그림 1> 한국어 학습용 RPG 앱 구성도¹³⁾

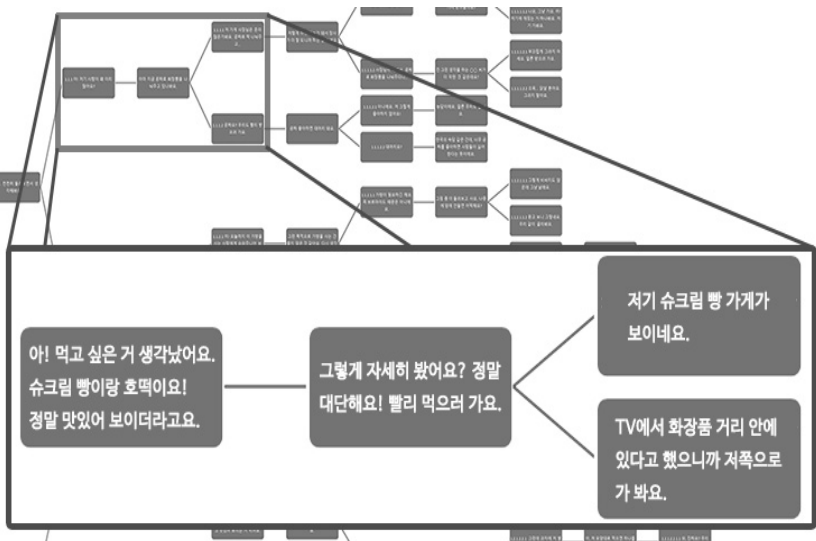
그리고 위의 구성도에 맞춰 설정한 예를 가지고 실제 어플리케이션의 내용을 다음과 같이 구축해볼 수 있다.

13) 이 구성도는 보아스소프트(주)에서 본 연구의 취지에 맞춰 대략적으로 정리하여 구조화한 내용을 본 연구에서 보다 구체화하여 수정하고 보완한 것이다.



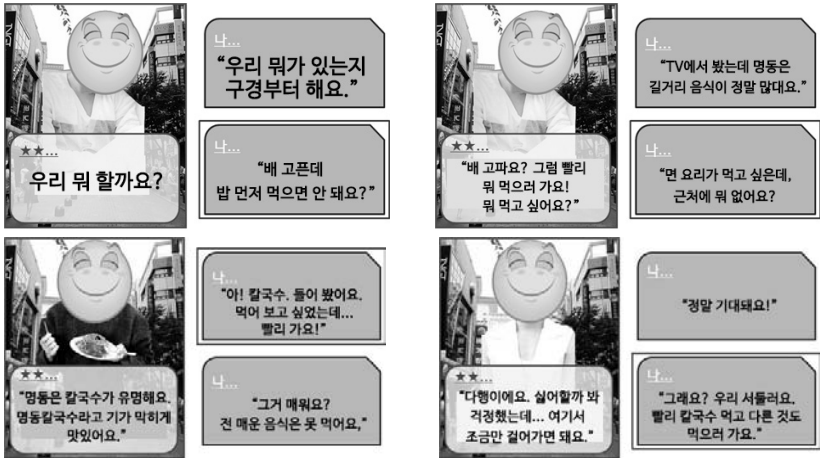
<그림 2> 아이돌스타와 명동 구경 가기 가상 RPG 앱 구성도

위의 <그림 2>의 구성도를 위한 대화 구조도는 다음과 같이 구축할 수 있고 그 중 일부를 보이면 아래와 같다.



<그림 3> 아이돌스타와 명동 구경 가기 가상 RPG 앱 대화 구조도

앞에서 보여준 <그림 1>의 구성도에 <그림 2>와 같은 대화 구조를 적용하여 모바일 기기에서 실제 앱을 통해 구현될 양상을 보면 다음과 같다. 다만 실제 앱에서는 동영상으로 구현되겠지만 아래에서는 그 동영상의 일부 캡처 장면을 보이도록 한다.



<그림 4> 아이돌스타와 명동 구경 가기 가상 RPG 앱의 예

위의 가상 앱의 대화 구조도는 여성인 학습자가 이전 대화 시에 선택한 적이 있는 남자 아이돌 스타를 다시 선택하여 특정 대화를 진행한 예이다. 대화 구성 시에는 로그인을 통해 주어진 학습자에 대한 정보를 바탕으로 학습자의 흥미와 기호에 맞게 상황 맥락을 제공하고 알맞은 재미요소를 구성에 반영한다. 또한 대화에는 개연성을 부여하되 너무 진부하지 않도록 내용을 다양화한다.

그리고 이러한 대화 구조도 작성을 위해서는 주제 설정과 구조화, 각 주제에 맞는 어휘와 적절한 문법표현의 선정이 전제되어야 한다. 예를 들어 명동 구경 가기라는 주제가 있다면 그 하위 주제로 화장품 가게 방

문하기, 화장품 사기, 음식점 가기, 음식 고르기, 음악 듣기 등을 설정할 수 있는데 그 각각에서의 다양한 상황 맥락을 상정하고 그것을 반영하여 사용될 어휘 및 표현도 선정하여야 할 것이다. 이때 사용 어휘와 문법은 3급 수준의 한국어 능력을 보유한 사람이라면 누구나 참여 가능하도록 선택지 구성 시 난이도를 평이하게 조정한다. 단 문화 어휘 및 전문 어휘는 관계있는 문화 주제일 경우 한국어교육에서의 난이도보다는 보편성과 일반성을 지향하여 빈도 높은 어휘를 다양하게 제시한다.

5. 나가는 말

오늘날 한국어 교육이 지속적으로 그 외연을 넓혀가면서 다양한 목적의 한국어 학습자군이 등장하게 되었는데 그 중에서도 특히 교육 목표와 교육 방법, 교재 등을 일원화하여 제시하기 힘든 학습자군이 있으니 바로 이른바 문화향유목적의 한국어 학습자이다. 세계 곳곳에 흩어져 있고 향유하고자 하는 문화도 각각인 이들의 문화향유의 목적을 지향하면서 한국어 교육적 목표도 달성하기 위해서는 시간과 공간의 제약을 극복할 수 있는 모바일 학습이 최선의 대안이라 할 수 있다. 특히 이들이 목적으로 삼는 문화향유는 모바일 학습의 에듀테인먼트적 기능의 활용으로 극대화시킬 수 있다는 점에서 문화향유목적 한국어 학습자들을 대상으로 에듀테인먼트로서의 톨플레이게임 활용 한국어 교육 방법을 제안하는 바이다.

<참고 문헌>

- 강현화·심혜령·한송화·정희정·원미진·김현정(2012). 한국어교육 어휘 내용 개발(1단계) 연구 보고서, 국립국어원.
- 동환경(2012). 스마트폰 기반 한국어 말하기 교육 어플리케이션 설계 방안 연구, 한국외국어대학교 석사학위논문.

- 문은지·김윤호(2005). 효과적인 m-learning 구현에 관한 연구, <J. Computer Software & Media Tech> No. 6, 상명대학교 소프트웨어·미디어 연구소. 1쪽~11쪽.
- 박성희(2004). 외국인을 위한 한국어 교육에서의 컴퓨터 게임 활용 방안 연구, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박유진(2011). 모바일(m-Learning)을 활용한 한국어 학습 방안 연구, 한양대학교 석사학위논문.
- 박준성(2002). 의사소통능력 향상에 미치는 컴퓨터 롤플레이팅 게임의 효과에 관한 연구 -'길 안내' 상황을 중심으로-, 공주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박진영(2013). 모바일 기반 학습을 위한 한국어 의성어·의태어 콘텐츠 구성 방안, 배재대학교 석사학위논문.
- 박진철(2013). 모바일 기반의 한글 자모 학습용 애플리케이션 설계 및 구현, 상명대학교 석사학위논문.
- 박한나(2013). 스마트 기기를 활용한 한국어 학습 어플리케이션의 효용성 고찰, 충남대학교 석사학위논문.
- 배재대학교 한국어교육원(2011). 국립국어원 주최 국외 한국어 전문가 초청 연구 최종 보고서, 국립국어원.
- 배재대학교 한국어교육원(2012). 국립국어원 주최 국외 한국어 전문가 초청 연구 최종 보고서, 국립국어원.
- 배재대학교 한국어교육원(2014). 국립국어원 주최 국외 한국어 전문가 및 교육 정책 전문가 초청 연구 최종 보고서, 국립국어원.
- 백영균·정용석(2004). 게임기반학습에서 학습자의 게임능력 및 학습능력이 논리적사고력에 미치는 효과, <교육정보미디어연구> 제10권 제4호, 한국교육정보미디어학회. 119쪽~140쪽.
- 심윤진(2013). 모바일 게임 앱의 활용이 한국어 어휘 학습에 미치는 영향, 이화여자대학교 석사학위논문.
- 심혜령(2013). 한국어 학습자를 위한 문화·지식 기반 어휘 제시 연구, <문법교육> 19호, 한국문법교육학회. 272쪽~273쪽.
- 안재린(2013). 한국어 어휘 학습을 위한 모바일 게임 애플리케이션 개발 연구, 이화여자대학교 석사학위논문.
- 이지선(2011). 학습자 요구 분석에 따른 스마트폰 어휘 학습용 어플리케이션의 구현, 신라대학교 석사학위논문.
- 이지선·최재혁(2012). 학습자 요구 분석에 따른 스마트폰 어휘 학습용 어플리케이션의 구현, <한국컴퓨터교육학회 논문지> 제15권, 한국컴퓨터교육학회. 43쪽~63쪽.
- 전혜현(2006). 모바일 에듀테인먼트 게임을 이용한 영어읽기와 쓰기학습 콘텐츠

설계 및 구현: 초등학교 5학년을 중심으로, 중앙대학교 교육대학원, 석사 학위논문.

홍은실(2012). 한국어교육의 스마트러닝 구현을 위한 기초 연구, <국어교육학연구> 제44집, 국어교육학회. 585쪽~612쪽.

심혜령(Shim, Hye-Ryeong)

배재대학교 한국어문학과

302-735 대전광역시 서구 배재로 155-40

전화번호: 042-520-5187

전자우편: shimhr@pcu.ac.kr

접수일자: 2014년 10월 20일

심사(수정)일자: 2014년 10월 29일

게재확정: 2014년 12월 17일