

취미 목적 한국어 수업 설계 방안 연구

정나래 · 김지형*

Abstract

Jung Narae & Kim Jihyung. 2016. 9. 30. **A Study on the Method of Designing a Korean for Hobby Purposes Course.** *Bilingual Research* 64, 249-277. This study aims to present the necessity of categorizing Korean for Hobby Purposes (KHP) as a part of Korean for Specific Purposes (KSP) and to suggest the method to design a KHP course. The number of overseas Korean learners has increased with the influence of the Korean wave, and many of them want to learn Korean as a hobby. To reflect this social change and learners' needs, it is necessary to add KHP to a category of KSP. This study grouped three types of KHP learners: 1) to enjoy the Korean wave, 2) to prepare a trip to Korea, 3) to learn Korean as leisure. These learners are beginners, but the KHP curriculum is different from Korean for General Purposes (KGP). KHP course focuses on speaking skills, spoken Korean and the Korean wave contents, whereas KGP course focuses on integrated skills, grammar and tests. Therefore, it is required to design a KHP course differently from other KSP or KGP courses.

The first thing to do for designing a KHP course is to analyze the learners' needs and characteristics. KHP learners want 1) Korean wave contents in class, 2) to improve speaking skills, 3) to enjoy Korean class without preparing for any test. In response to these needs, this study suggests three methods to design KHP course. First, it is important to use Korean wave contents such as K-dramas and K-pop to keep learners' interest. Second, it is effective to use communicative speaking tasks such as an information gap activity. Third, various games can be used to make an enjoyable class.

It is significant that this study initiates the idea of KHP and suggests the practical methods to apply to KHP course. However, the comparison of KHP and KGP was only based on one university in Singapore, and thus it is hard to

* 제1저자: 정나래, 교신저자: 김지형

generalize. (Nanyang Technological University, Kyunghee Cyber University)

【Key words】 Korean for Specific Purposes(특수 목적 한국어), Korean for Hobby Purposes(취미 목적 한국어), Korean wave(한류), Korean for Travel Purposes(여행 목적 한국어), learning as leisure(여가로서의 학습)

1. 서론

본 연구는 ‘취미 목적’ 한국어 교육을 특수 목적 한국어의 한 분야로 분류할 필요성을 제기하고, 취미 목적 한국어 학습자의 특징에 따른 수업 설계 방안을 제안하는 것을 목적으로 한다.

한류가 전 세계적으로 확산되고 한국어에 대한 관심이 높아지면서 해외의 한국어 학습자가 꾸준히 증가하고 있다. 한국 유학이나 취업 등을 목적으로 하는 학습자도 증가하고 있지만, 최근에는 영화와 드라마, K-POP과 같은 한국 문화 향유, 여행이나 여가 활용 등을 목적으로 한국어를 배우는 학습자들도 많아지고 있다.

박혜진(2013)에 따르면, 문화체육관광부와 세종학당 주관으로 2013년에 실시한 ‘세종학당 만족도 조사’에서 ‘세종학당 학습자들이 한국어를 공부하는 이유’로 ‘한국 대중문화에 대한 관심’이 33.7%로 가장 높은 비율을 보이고 있다. 또, 국내외 한국어 교육기관의 학습자들을 대상으로 학습 동기를 조사한 김중섭 외(2010:24)에 따르면, 국내의 학습자들은 주로 한국 사회에 적응하기 위해 한국어를 배우는 데 반해, 해외에서는 취미로 한국어를 배우고자 하는 것이 주요 학습 동기인 것으로 조사되었다. 특히, 싱가포르와 홍콩, 마카오 등의 지역에서는 한국의 대중문화에 대한 관심으로 한국어를 배우는 학습자들이 많은 것으로 알려지고 있다.¹⁾

1) 안선영(2014:43)에서는 싱가포르를 포함한 5개국의 비전공 과정 한국어 학습자를 대상으로 한국어 학습의 주요 동기와 목적을 조사한 결과를 제시하고 있는데, ‘한국 문화에 대한 관심’과 ‘한국 여행을 가서 활용’ 항목이 가장 높은 비중을 차

현재 싱가포르 소재 N대학교에서는 직원들을 위해 한국어 교실을 개설하여 운영하고 있는데, 이들 직원 대부분은 한국 드라마에 대한 관심과 한국 여행 준비를 위해, 또는 여가로 한국어를 배우려는 학습자들이다. 이러한 경향은 같은 대학의 학부 과정에 개설된 한국어 과목을 수강하는 학습자들과는 다른 것이다.

본 연구에서는 언어 능력의 전체적인 측면에서 ‘한국어 구사 및 이해 능력의 향상’을 목표로 하는 일반 목적 한국어와 달리, 특정 영역에서의 숙달도 향상을 목표로 하는 ‘특수 목적 한국어’의 한 분야로서 ‘취미 목적 한국어’를 설정하고, 그 개념과 내용 및 범위 등에 대해 살펴보고자 한다. 이러한 취미 목적 한국어 학습자들은 다른 학습자들과 차별화되는 특성과 요구를 가지고 있을 것이므로 그들을 위한 한국어 교수-학습 방안이 마련되어야 한다.

이러한 인식을 바탕으로, 본 연구에서는 ‘취미 목적 한국어’의 한 부류로 ‘한류의 향유’, ‘여행’과 ‘여가 활용’ 등을 목적으로 이루어지는 교수-학습 현장을 대상으로 하여 한국어 수업 설계 방안을 제시하고자 한다.

2. 취미 목적 한국어 교육의 분류

2.1. 특수 목적으로서의 취미 목적 한국어 교육

한국어 학습자가 증가하면서 한국어 교수-학습의 목적도 다양해지고 있다. 이에 따라 교수-학습 목적에 따른 적합한 교육 내용의 선정, 교수법 및 교재 개발 등을 위한 연구가 활발히 이루어지고 있다. 이러한 필요에서 최근에는 일반 목적 이외에 특수 목적 한국어 교육에 관한 연구가 활발해지고 있는데, 특수 목적 한국어를 분류한 연구를 보면, 유승금(2005), 최정

지한 것으로 나타났다.

순(2006), 민현식(2008) 등을 들 수 있다.

유승금(2005:63)은 제2언어로서의 한국어(Korean as a Second Language)를 일반 목적의 한국어(Korean for General Purposes)와 특수 목적의 한국어(Korean for Specific Purposes)로 구분하고, 특수 목적의 한국어를 다시 ‘학문 목적’과 ‘직업 목적’, ‘여행 목적’의 한국어로 구분하였다. 최정순(2006:282)은 외국어로서의 한국어에서 모든 목적의 학습자를 위한 ‘공통한국어’를 두고 그 아래 ‘일반 목적 한국어’와 ‘특정 목적 한국어’로 나누었다. ‘특정 목적 한국어’에는 ‘학업 목적’, ‘직업 목적’, ‘선교 목적’ 한국어가 세부적으로 분류되어 배치되었다. 민현식(2008:24)은 ‘특수 목적 한국어’의 하위분류로 ‘학문 목적’과 ‘직업 목적’ 외에 ‘기타 목적 한국어’를 두어 ‘재외 동포 한국어’, ‘관광 한국어’, ‘선교 한국어’, ‘외교 한국어’, ‘군사 한국어’, ‘통번역 한국어’, ‘이주민 한국어’ 등 다양한 목적의 한국어를 포함하여 제시하였다.

이상에서 보는 바와 같이, 유승금(2005), 최정순(2006), 민현식(2008)에서는 일반 목적 한국어의 상대적 개념으로 특수 목적 한국어를 설정하였는데, 특수 목적 한국어의 하위분류로 공통적으로 ‘학업 목적’과 ‘직업 목적’을 두고, 그 외의 특수 목적으로 여행 목적(유승금 2005), 선교 목적(최정순 2006), 여행 목적과 선교 목적을 포함하여 다양한 목적을 둔 ‘기타 목적 한국어’(민현식 2008) 등을 제시하였다. 이처럼, 특수 목적은 일반 목적의 상대적 개념으로서 그 범위를 명확하게 제시하기 어려운 특성이 있다. 따라서 지금까지의 대부분의 연구에서도 ‘취미 목적 한국어’는 특수 목적 한국어 교육의 하위분류로 포함되지는 않았다.

그러나 유승금(2005:63~64)에 따르면, 특수 목적의 언어 교육은 ‘누구에게’ 가르칠 것인가에 따라 그 분류가 다양해지며, 학습자들의 요구를 분석하여 그에 맞는 교수법과 교수요목, 교재를 개발해야 할 것이다. 즉, ‘특정한 누구에게’ 가르치는가를 기준으로 특수 목적 한국어를 분류할 수 있

다면 ‘취미로 한국어를 배우는 학습자’를 대상으로 하는 한국어 교육도 특수 목적 한국어 교육에 포함될 수 있다고 본다. 민현식(2008:25)에서 지적한 것처럼, ‘다양한 특수 목적’을 가진 한국어 학습자를 위한 다양한 한국어 교육과정이 정립되고 발전되어야 한다는 점에서 특수 목적의 한국어를 넓게 바라볼 필요가 있으며, ‘학문 목적’, ‘직업 목적’ 등 학습자 수가 상대적으로 많은 몇몇 분야의 한국어 교육으로 한정할 필요는 없다고 본다. 이런 관점에서 ‘취미 목적’ 역시 ‘다양한 특수 목적’의 하나로 보는 데에는 큰 무리가 없을 것이다. 이렇게 ‘취미 목적 한국어 교육’을 상정하게 되면, 이러한 목적의 학습자들의 요구를 분석하여 그에 적합한 교수요목을 선정하고, 적합한 교수법 및 교재를 개발하는 것이 필요하다.

최근 한국어 교육 분야는 외국인 유학생이 늘어나면서 학문 목적 한국어 교육에 관한 수요가, 여성 결혼 이민자와 외국인 근로자를 대상으로 한 정착 목적의 한국어 교육에 관한 수요가 많아졌다. 또한, 국내외 한국 관련 기업에 취업하기 위해 한국어를 배우는 학습자를 위한 직업 목적 한국어 교육 등의 수요도 증가하고 있다. 이와 같이, 특수 목적 한국어 교육은 변화된 사회 현상과 학습자의 다양한 요구를 반영한다. 그런 점에서 최근 한류의 영향 등으로 한국과 한국 문화에 대한 관심이 한국어 학습에 대한 관심으로 이어져 형성된 일군의 학습자를 대상으로 한 영역을 취미 목적 한국어로 설정할 수 있다고 본다. 즉, 전문적인 학업이나 직업을 얻기 위한 수단으로서 한국어를 배우는 것이 아니라 한류 문화를 향유하거나 한국 여행을 위해, 또는 한국어 학습 자체를 여가의 형태로 배우는 한국어 학습자들이 생겨나고 있는 것이다. 이들 학습자들은 일반 목적 학습자들처럼 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 등 전반적인 언어 능력의 향상을 목적으로 하는 것이 아니라, 취미 차원에서 자신이 흥미를 갖는 특정한 관심 분야에 집중하여 관련한 한국어의 기능이나 관련 지식을 배우려는 학습자라고 할 수 있다.

이와 관련하여 취미 목적 한국어 학습자는 다양한 부류로 하위 구분할 수 있는데, 그 중 대표적으로는 다음과 같이 크게 세 가지 유형의 학습자들을 상정해 볼 수 있다.²⁾

첫째, 한류를 더 잘 향유하기 위해 한국어를 배우는 한류 애호가들이다. 김현정(2008:253)은 한국 대중문화를 즐기는 한류 애호가들을 한국어 학습을 시작할 가능성이 높은 잠재적 학습자로 보았으며, 오문경(2013:68)에서는 아직 한국어 학습을 시작하지는 않았으나 한류 문화에 대한 호감이 있어 실질적인 학습자로 전환될 가능성이 높은 한류 문화 향유자들을 ‘한류 기반 잠재적 학습자’라고 분류하였다. 이러한 한류 기반 잠재적 학습자들이 실질적인 학습자가 되었을 때 한국 유학이나 취업 등 ‘전문적’으로 한국어를 배우려는 것이 아니라 한류 향유라는 ‘취미를 위한 취미’로 한국어를 배우게 되는 학습자들을 취미 목적 한국어 학습자로 볼 수 있다.

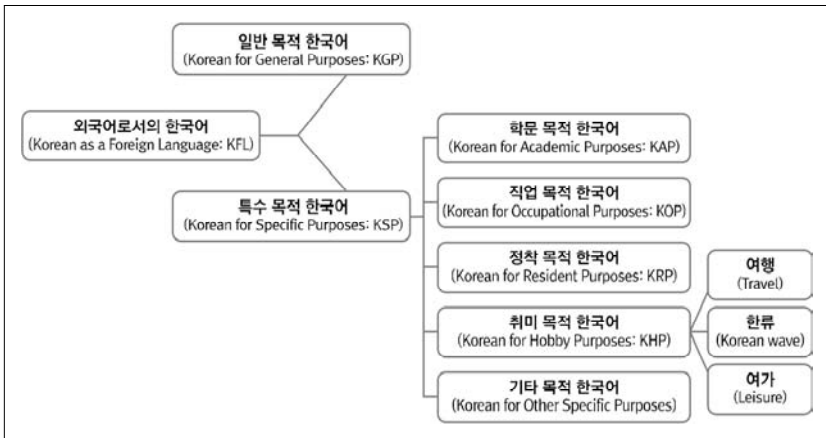
둘째, 한국 여행을 목적으로 한국어를 배우고자 하는 한국어 학습자들이다. ‘여행 목적’은 이미 특수 목적 한국어 교육의 한 분야로 분류되어 안선영(2014), 정채은(2014) 등의 연구가 이루어진 바 있는데, 본 연구에서는 이를 ‘취미 목적’의 하위 범주에 분류하고자 한다. 관광 가이드라고 하는 특정 직업에 필요한 한국어가 아니라 순전히 즐기기를 위한 관광객을 대상으로 하는 한국어는 ‘여행’이라는 취미를 위해 배우는 것이라고 할 수 있다. 따라서 한국 여행을 준비하는 학습자 역시 이 유형의 학습자로 분류할 수 있다.

셋째, 여가로서의 한국어 학습자이다. Roberson(2005:207)은 ‘여가(leisure)’란 관심 있는 활동을 하는 자유 시간(free time)을 뜻할 뿐만 아니라 개인적으로 즐겁고 이로운 학습 활동(learning activities)을 뜻한다고 하였다. Dattilo A. · Ewert · Dattilo J.(2012:2~4)는 ‘여가로서의 학습(learning as leisure)’은 가볍게 또는 진지하게 여가의 형태로 학습 활동을 하는 것이라고

2) 취미 목적 한국어 학습자들이 이들 세 유형으로만 국한되는 것은 아니다. 본 연구에서는 ‘취미’의 개념에 부합하는 가장 대표적인 유형의 학습자로 이 세 유형의 학습자를 대상으로 논의를 전개하고자 한다.

했으며, 이러한 학습의 예시로 미술, 춤, 요리, 언어 등을 들었다. 이러한 견해에 따르면, 여가 시간에 한국어를 배우는 학습자들을 춤이나 요리를 배우는 것처럼 한국어 학습 자체를 취미로 여기는 취미 목적 한국어 학습자로 볼 수 있다.

이와 같은 논의를 정리하여 외국어로서의 한국어를 분류하면 <그림 1>과 같다.



<그림 1> 외국어로서의 한국어 분류

외국어로서의 한국어를 크게 일반 목적과 특수 목적 한국어로 나누었지만 이 둘이 대립되는 관계는 아니다. 최정순(2006:283)은 일반 목적 한국어와 특수 목적 한국어가 완전히 구분되는 것이 아니라 두 한국어가 동시에 학습되다가 고급 단계에 가면서 특수 목적 한국어가 우세해진다고 하였다. 이에 반해, 박석준(2008:175~176)은 이러한 두 영역의 가변성은 학문 목적이 아닌 다른 특수 목적 한국어에서는 적용하기 어려울 수 있다고 보았다. 결혼이주민을 위한 한국어 교육이나 단순 노동을 위한 직업 목적 한국어 교육에서의 한국어는 기초 생활 한국어 수준으로 중·고급 수준의

한국어로 보기 어렵다는 것이다. 즉, 일반 목적 한국어와 특수 목적 한국어가 대립적인 개념이 아니고 특수 목적 한국어가 더 높은 수준의 한국어를 뜻하는 것도 아니며, 교수-학습 목적 달성을 위한 과정이나 방법이 일반적인 교수-학습 과정이나 방법과 다르고 교수-학습 내용적인 면에서도 같은 수준이라 하더라도 다른 양상의 한국어를 내용으로 다루는 것을 뜻한다고 하였다. 그러므로 특수 목적 한국어가 공통 한국어 학습 다음 단계에서 이루어져야 한다거나 일반 목적 한국어보다 고급 단계에서 이루어져야 한다고 볼 수는 없다.

취미 목적 한국어는 한국 여행을 가기 전에 한국어를 조금 배우고자 하거나, 한류 애호가로서 조금 더 즐겁게 한류를 향유하고자 하거나, 또는 여가 시간에 외국어 하나 배우고 싶은 마음에 한국어를 선택한 학습자가 배우는 한국어로서 대개는 초급 단계 수준을 벗어나지 않을 것이다. 그러나 경우에 따라서는 특정 영역에서는 중급이나 고급 단계를 넘어서는 한국어 능력을 목표로 한국어를 배울 수도 있는 것이다. 예를 들어, 영화나 드라마 애호가라면 한국의 영화나 드라마를 보고 이해하기 위한 높은 수준의 한국어 숙달도를 목표로 할 수 있으며, 그 내용을 이해하기 위해 한국의 역사와 사회 문화에 대한 폭넓은 지식까지도 배우기를 희망할 수도 있다. 이런 점에서 ‘취미 목적 한국어’는 일반 목적 한국어와는 차별화되는 특수 목적 한국어의 성격을 갖는다고 본다.

2.2. 취미 목적 한국어 교육과 일반 목적 한국어 교육 비교

그렇다면, 초급 단계에서 일반 목적 한국어와 취미 목적 한국어가 어떻게 다른가? 싱가포르 N대학교의 학부 교양과정에 개설된 한국어 수업과 직원을 대상으로 개설된 한국어 수업을 비교해 보고자 한다.

우선, 학부 과정의 교양 한국어 수업은 일반 목적 한국어의 성격을 갖는

다. 이는 학습자 구성에서 비롯된다고 할 수 있다. 교양 한국어 수업은 교환 학생 준비, 취업, 학업, 취미 등 다양한 목적을 가진 대학생을 대상으로 하기 때문에 특정한 하나의 특수 목적 한국어로 분류하기 어려운 측면이 있다. 즉, 개인적으로 다양한 목적을 가지고 있다 하더라도 기본 과정으로서 ‘의사소통 능력 향상’을 위한 한국어를 교수·학습하는 교양 한국어 수업에서는 특정한 목적을 고려한 내용과 방법을 반영하기 어려운 것이다. 이에 비해서, 직원 대상 한국어 수업은 학습자의 관심이 대개 한류에 대한 관심이나 한국 여행과 그 준비, 여가 활용 등의 ‘취미’로 모이기 때문에 특정 분야의 흥미로운 내용과 학습 방법을 채택하는 것이 가능하다.³⁾ 이런 점이 취미 목적 한국어가 일반 목적 한국어와 다른 특수 목적 한국어의 한 분야로 분류될 수 있는 이유가 된다.

싱가포르 N대학교에 개설된 두 교육과정의 초급 단계의 교육 목적과 목표를 비교해 보면 <표 1>과 같다.

<표 1> 취미 목적과 일반 목적 한국어 교육과정의 목적과 목표 비교

	취미 목적 한국어 수업	일반 목적 한국어 수업
목적	한국어에 대한 지식이 없는 성인 학습자를 대상으로 기초적인 말하기 능력을 기르게 한다.	일상생활과 관련된 주제 중심 활동과 상호작용적이고 통합된 방법으로 한국어 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 발전시킨다.
목표	한글을 읽을 수 있다. 이름과 국적, 직업을 말할 수 있다. 날짜, 숫자, 장소에 관한 대화를 할 수 있다. 전화번호, 생일, 시간과 가격을 묻고 답할 수 있다.	한글을 읽고 쓸 수 있다. 기본 단어와 문장 구성을 이해하고 사용할 수 있다. 사물과 장소를 묘사할 수 있고, 장소와 날짜, 숫자를 표현할 수 있다.

3) 본 연구에서는 싱가포르 N대학교의 직원 대상 한국어 수업을 ‘취미 목적 한국어 수업’의 한 예시로 논의를 진행하고자 한다. 이에 따라 N대학교의 교양 한국어 수업은 ‘일반 목적 한국어’ 수업의 예시로 제시된다.

직원 대상 한국어 수업은 말하기 능력 향상을 목적으로 하며 실제적인 의사소통 상황에서 쓸 수 있는 말하기 표현을 연습하는 것을 목표로 한다고 할 수 있다. 그러나 일반 목적 한국어 수업은 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 모든 언어 기능을 통합적으로 향상시키는 것을 목적으로 하며, 한글을 읽고 쓰며 기본적인 한국어를 듣고 이해하며 말할 수 있는 것을 목표로 한다. 여기서 싱가포르 N대학교에서 직원을 대상으로 하는 취미 목적 한국어 수업이 ‘말하기’에 초점을 둔다는 점이 일반 목적 한국어 수업의 성격을 갖는 교양 한국어 수업과 차별성을 갖는 지점이라고 할 수 있다.

다음으로, 취미 목적 한국어와 일반 목적 한국어 수업의 교육과정의 문법과 말하기 표현을 중심으로 그 내용을 일부 비교하여 제시하면 <표 2>와 같다.⁴⁾

<표 2> 취미 목적과 일반 목적 한국어 수업의 내용 비교

	취미 목적 한국어 수업	일반 목적 한국어 수업
문법	비격식체 숫자, 단위명사	격식체 제시 후 비격식체 문장구조, 주격조사, 목적격조사
말하기 표현	이름이 뭐예요? (이름)이에요/예요. 이게/저게 뭐예요? (사물)이에요/예요.	이름이 무엇입니까? 저는/ 제 이름은 ____입니다. 이/저/그것은 무엇입니까? 이/저/그것은 ____입니다.

문법에서 가장 큰 차이는 취미 목적 한국어 수업에서는 비격식체를 먼저 제시하는 데 비해, 싱가포르 N대학교의 교양 한국어 수업으로 진행되

4) 직원을 대상으로 하는 한국어 수업은 주 1회(1일 90분) 10주간 수업(총 17.5시간)을 진행한다. 그런데 교양 한국어 수업은 주 2회(1일 90분) 12주간 수업을 진행한다. 따라서 대등한 비교를 위해 본 연구에서는 교양 한국어 수업의 반 학기(총 18시간) 과정을 비교하였다.

는 일반 목적 한국어 수업에서는 격식체를 먼저 제시한다는 점이다. 비격식체는 일상생활에서 많이 쓰이지만 불규칙 변화가 많고, 격식체는 활용도는 낮지만 불규칙 변화가 적어 문법적으로 더 쉽다. 여기에서 취미 목적 한국어 수업에서는 일상생활에서의 활용도를 더 중요하게 보기 때문에 비격식체를 먼저 가르치고, 일반 목적 한국어 수업은 문법적인 난이도를 중요하게 보기 때문에 격식체를 먼저 가르친다는 것을 알 수 있다. 그리고 취미 목적 한국어 수업에서는 고유어 숫자와 한자어 숫자 모두 초반에 가르치지만 일반 목적 한국어 수업에서는 1급의 마지막 단원에서 한자어 숫자를 제시하며, 2급의 첫 단원에서 고유어 숫자를 제시한다. 한자어 숫자의 경우 가격을 말할 때 높은 단위의 숫자까지 필요하고, 고유어 숫자의 경우 다양한 단위 명사와 결합하기 때문에 문법 난이도가 높지만, 식당에서 음식을 주문하거나 날짜, 시간, 전화 번호 등 일상생활에 기본적으로 필요한 요소이다. 여기에서도 취미 목적 한국어 수업에서는 실제 자주 쓰이는 숫자를 먼저 가르친다는 것을 알 수 있고, 일반 목적 한국어 수업에서는 문법적 난이도를 고려하여 숫자를 상대적으로 나중에 가르친다는 것을 알 수 있다.

말하기 표현을 살펴보면, 이름과 국적, 직업을 묻고 답하는 소개하기라는 동일한 기능을 가르칠 때, 취미 목적 한국어 수업에서는 ‘저는’이나 ‘제 이름은’과 같은 주어가 생략되어 있고, 일반 목적 한국어 수업에서는 ‘이름이’에서 주격 조사 ‘이/가’, ‘이름은’에서 보조사 ‘은/는’을 사용하고 있다. 이를 통해 취미 목적 한국어 수업에서는 문법적으로 어려운 ‘이/가’와 ‘은/는’을 제시하지 않으면서 주어가 자주 생략되는 구어의 특징을 살린 것으로 보인다. 또한, 가까이 있는 사물과 멀리 있는 사물이 무엇인지 묻기 위한 표현을 비교해 보아도 ‘이게/저게 뭐예요?’라는 표현과 ‘이/저/그것은 무엇입니까?’라는 표현이 각각 선택되고 있다. 즉, 취미 목적 한국어 수업에서는 구어의 특성을 살려 축약 등 일상생활에서 사용되는 표현을

그대로 쓰지만, 일반 목적 한국어 수업에서는 축약이 되지 않은 문어체 표현을 배제하지 않는다는 것을 알 수 있다. 대답을 할 때에도 취미 목적 한국어 수업에서는 주어와 조사를 생략하고 답만 말하도록 제시되어 있지만, 일반 목적 한국어 수업에서는 조사의 생략은 오류로 보며, 화자와 청자의 거리에 따라 ‘이/저/그’를 구분하여 대답하도록 요구하고 있어 문법적으로 더 자세한 설명이 요구된다. 이처럼, 취미 목적 한국어 수업은 구어 위주로, 일반 목적 한국어 수업은 문어와 문법 위주로 진행되고 있음을 알 수 있다.

다음으로, 교수-학습 방법 면에서 취미 목적 한국어 수업과 일반 목적 한국어 수업을 비교해 본다. 수업에 사용되는 활동 및 자료를 정리하여 비교하면 <표 3>과 같다.

<표 3> 취미 목적과 일반 목적 한국어 수업의 방법 비교

	취미 목적 한국어 수업	일반 목적 한국어 수업
활동	매 차시 말하기 과제	매 단원 말하기, 듣기, 읽기 과제가 포함되며 쓰기는 연습 문제 숙제임
자료	한류 콘텐츠와 게임 활용	동사 카드, 단어 그림 슬라이드

싱가포르 N대학교의 취미 목적 한국어 수업에서는 말하기를 위주로 활동이 구성되지만, 일반 목적 한국어 수업에서는 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 등 모든 기능과 관련된 활동으로 구성된다. 또한, 취미 목적 한국어 수업에서는 한류 콘텐츠나 게임 등 학습자의 흥미를 끌 만한 다양한 자료가 적극 활용되는 데 반해, 일반 목적 한국어 수업에서는 주로 동사 카드나 단어 그림 슬라이드와 같은 교수-학습 자료가 이용된다.

마지막으로, 교수-학습 평가를 비교하면, <표 4>와 같이 취미 목적 한국어 수업에서는 평가가 거의 이루어지지 않지만 일반 목적 한국어 수업에

서는 듣기, 쓰기 시험뿐만 아니라 발표를 통해 말하기 능력까지 평가한다. 특히 학기말 평가가 상대평가로 이루어지기 때문에 학습자들이 경쟁적으로 시험공부를 하며 말하기 평가도 연습을 많이 하게 되어 학습자들의 실력이 상대적으로 빨리 향상되는 경향이 있다.

<표 4> 취미 목적과 일반 목적 한국어 수업의 평가 비교

	취미 목적 한국어 수업	일반 목적 한국어 수업
평가	없음	퀴즈, 듣기 시험 2회, 단어·문법·독해·쓰기 시험 2회, 에세이와 말하기 발표·상대평가

이상의 논의를 바탕으로 취미 목적 한국어와 일반 목적 한국어의 교육과정의 차이점을 정리하면 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 취미 목적 한국어 교육과정의 목적과 목표는 말하기 능력 향상에 초점을 두고 있으며, 일반 목적 한국어 교육과정은 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기의 통합적인 능력 향상에 목표를 둔다.

둘째, 취미 목적 한국어 교육과정은 문법보다 일상생활에서의 활용도를 더 중요하게 보고 구어 위주의 표현을 가르치는 반면, 일반 목적 한국어 교육과정은 문법을 중시하고 정확한 한국어 문장을 익히도록 하는 데 중점을 둔다.

셋째, 교수-학습 방법적인 측면에서 취미 목적 한국어 수업은 말하기 활동 위주로 진행되며 한류 콘텐츠를 적극 활용하는 반면, 일반 목적 한국어 수업은 통합 활동이 이루어지고 한류 콘텐츠 사용은 교사의 선택에 따라 제한적으로 활용된다.

넷째, 취미 목적 한국어 수업은 평가가 거의 이루어지지 않는 반면에 일반 목적 한국어 수업에서는 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기, 어휘, 문법 등 전 영역에서 평가가 이루어진다.

이렇게 취미 목적 한국어 수업과 일반 목적 한국어 수업은 동일한 초급 레벨이지만 교육과정의 목적이 다르고 교수-학습 내용과 방법, 평가에서 다른 점이 있다. 따라서 취미 목적 한국어 수업을 위해 일반 목적 한국어 수업과는 차별화된 수업 설계가 필요하다.

3. 취미 목적 한국어 수업 방안

3.1. 특수 목적 한국어 수업 설계 절차

수업 설계는 학습자의 요구를 충족시키고 수업 목표를 효율적으로 달성하기 위해 수업과 관련된 제반 변인과 관련 요소들을 조직적으로 조직하고 체계적으로 운영하는 계획을 수립하는 것이다. 이러한 수업 설계에서 중요한 것은 학습자의 요구를 제대로 분석하여 그에 합당한 수업 목표를 설정하는 것이다.

이러한 수업 설계에 있어 가장 중요하고 우선적으로 고려되어야 할 것은 학습자의 학습 목적이다. 이는 한국어 교육에서도 중요하게 고려되어야 할 가치로서, 특수 목적 한국어 수업에서나 일반 목적 한국어 수업에서나 크게 다르지 않다.

이에 관련하여 Gatehouse(2001:2)는 특수 목적 영어(English for Specific Purposes; ESP) 수업을 설계할 때 학습자의 요구(learners' needs)에 초점을 맞추는 것이 중요해짐에 따라 개개인의 요구에 맞는 수업을 설계하는 것이 자연스럽게 되었으며, '학습자 중심(learner-centered)'이 특수 목적 영어(ESP) 분야에서 표어라고 하였다. Sysoyev(2000:1~4)는 학습자 중심 접근법(learner centered approach)에 기반한 특수 목적 영어(ESP) 수업 설계를 위한 과정을 다음과 같이 5단계로 제시하였다.

1. 학생 분석(students' analysis)
2. 수업 목적과 목표 설정(formulation of goals and objectives of the course)
3. 교육 내용 개념화(conceptualizing the content)
4. 특수 목적 영어 교육 자료 선택·개발(selecting and developing ESP materials)
5. 수업 계획 (course planning)
6. 수업 평가 (evaluating the course) (Sysoyev, 2000:1~4)

특수 목적 한국어로 분류할 수 있는 취미 목적 한국어 수업도 이와 같은 절차로 설계할 수 있다. 먼저, 한국어 수업의 대상이 되는 학습자의 특징과 요구를 분석하여 수업의 목적과 목표를 설정한다. 다음으로, 학습자 요구를 반영하여 무엇을 가르칠지 내용을 정하고, 실제 수업을 위한 교육 자료를 선택하고 개발한다. 마지막으로, 구체적인 수업 계획을 세워서 계획에 따라 수업을 한 뒤에 수업을 평가하는 것으로 마무리할 수 있다.

본 연구에서 분석 대상으로 하는 싱가포르 N대학교에서는 이미 기관에서 운영하고 있는 기본 교육과정이 있으므로 본 연구에서는 취미 목적 한국어 학습자의 특징을 분석하고 그에 맞는 교육 자료를 선택, 개발하는 부분에 초점을 두어 논의를 진행하고자 한다.

3.2. 취미 목적 한국어 학습자의 특징

취미 목적 한국어 교수요목 선정을 위해 가장 먼저 학습자의 특징과 요구를 분석하는 것이 필요하다. 사전적 정의에 따르면, 취미란 ‘전문적으로 하는 것이 아니라 즐기기 위하여 하는 일’이다. 이에 따라 ‘취미 목적 한국어’ 학습자들의 요구를 상정해 본다면, 이들은 한국어를 학습함으로써 즐거움을 얻고자 한다고 생각할 수 있다. 즉, 취미 목적 한국어 학습자에게는

한국어 학습 자체가 여가 시간을 즐기기 위한 취미이기도 하며, 한국 여행이나 한국 드라마 시청 등과 같은 다른 취미를 즐기기 위한 수단이 되기도 한다. 그러므로 이들은 단순히 한국 여행을 하고, 드라마를 보거나 한국 가요를 듣는 수준에서 그치지 않고 한국어 학습을 통해 한국어 구사 및 이해 능력을 갖추으로써 한국 여행의 즐거움을 배가하거나 영화나 드라마, K-POP과 같은 한류 콘텐츠를 더 편하고 즐겁게 이용하고자 하는 것이다.

그렇기 때문에 학업이나 취업을 목표로 한국어를 배우는 학습자와는 달리 수업 시간 이외에는 특별히 한국어 학습에 많은 시간을 투자하지는 않는다는 특징이 있다. 취미 목적 한국어 학습자들은 한국어에 대한 관심으로 한국어를 배우기로 시작한 학습자이지만 어려운 숙제나 시험을 원하지 않고 한국어 학습 자체도 취미로서 즐기기를 원하는 경향이 있다.

본 연구자가 싱가포르 N대학교의 직원을 대상으로 한 학기 수업을 하면서 관찰을 통해 분석한 취미 목적 한국어 학습자의 특징은 다음과 같다.

첫째, 대부분의 취미 목적 한국어 학습자는 한류에 대한 관심이 매우 높아서 한류 콘텐츠에 대한 반응이 아주 좋다. 수업 시간에 한국 드라마나 가요 등을 활용하면 한국 배우나 가수 이름을 잘 알고 있으며, 이미 본 드라마나 들어본 가요인 경우가 많았다. 그래서 한국어를 처음 배움에도 불구하고 드라마 대사나 노래 가사의 일부를 알고 있어서 배운 구문과의 연결을 쉽게 할 수 있었다. 그래서 한류 콘텐츠 사용이 학습자의 흥미를 유발할 뿐만 아니라 학습 내용을 이해하는 데 도움이 되며 학습을 지속할 수 있는 요인으로 작용할 것이라고 예상할 수 있다.

둘째, 싱가포르 N대학교의 취미 목적 학습자들은 한국어 읽기나 쓰기보다 듣기와 말하기 능력 향상을 원하는 것으로 파악되었다. 이들은 한국어 신문을 읽거나 한글로 편지를 쓰는 등 읽기나 쓰기 능력 향상을 목표로 하는 경우는 드물었다. 그러나 한국 드라마를 보고 자막 없이 이해하고, 한국 노래를 따라 부르고 싶어 하며, 한국에 여행을 가서 간단한 의사소통

을 하고 싶어 하였다. 듣기의 경우, 학습자가 한국 노래를 듣고 드라마를 보면서 한국어에 많이 노출되고 있으나, 말하기의 경우에는 해외 상황에서 한국어 교실 말고는 한국어를 연습할 기회가 거의 없다. 더구나 시험이나 숙제가 없고 집에서 따로 연습하지 않기 때문에 수업 중에 말하기 연습을 많이 하는 것을 원하는 것으로 파악되었다.

셋째, 취미 목적 한국어 학습자는 진지하게 공부하기보다는 즐겁게 한국어를 배우기를 원한다. 이미 학업을 마치고 직업이 있기 때문에 학업이나 직업을 목적으로 배우는 학습자만큼 열심히 한국어를 공부하지는 않는 것으로 보인다. 학습자 모두가 일과를 마치고 저녁 시간에 한국어를 배우러 오는 직장인이기 때문에 한국어 수업을 여가로 생각하여 수업 자체가 재미있는 시간이 되기를 원한다.

이와 같이, 취미 목적 한국어 학습자는 한류 콘텐츠를 활용한 수업을 좋아하며, 말하기 연습을 많이 하고 싶어 하고, 재미있는 한국어 수업을 기대한다.

이러한 취미 목적 학습자의 요구를 반영하여 본 연구에서는 한국어 수업에 한류 콘텐츠를 적극 활용하고, 다양한 말하기 과제를 사용하며, 게임을 통해 재미있는 수업을 설계하는 방안을 제안하고자 한다.

3.3. 취미 목적 한국어 수업 설계 방안

3.3.1. 한류 콘텐츠 활용

한류(韓流, Korean Wave)는 1990년 말부터 중국, 대만, 베트남 등 각 국가에서 한국의 대중문화를 동경하며 한국 문화를 배우려고 하는 일련의 문화 현상으로, 세계의 다양한 대중문화 중 한국 대중문화에 대한 열광적인 수용과 관심으로 이해할 수 있다(오문경, 2013:57). 장미선(2012), 이희경

(2006) 등에서는 한류가 한국어 학습의 동기가 되었음을 밝히고 있는데, 한류의 영향으로 한국어를 배우는 학습자는 영어나 일본어 학습자와는 차이점이 있다고 한다. 오문경(2013:64)에 의하면, 영어나 일본어 학습에는 보다 실용적이며 다차원적인 목적이 내재되어 있는 반면, 한류 수용자가 한국어를 학습하는 것은 한국 대중문화에 대한 관심과 호감에서 기인되는 측면이 강하다고 한다. 즉, “한류 팬들에게 한국어는 문화를 즐길 수 있는 ‘문화어’로서 기능한다.”고 할 수 있다는 것이다. 이러한 차이는 영어가 국제어로서 꼭 배워야 하는 언어로 인식되는 반면에 한국어는 문화를 즐기기 위한 수단으로 배우게 되는 언어일 경우가 많기 때문일 것이다.

이런 맥락에서 취미 목적 한국어 학습자를 대상으로 한 한국어 수업에서는 한류 콘텐츠가 매우 중요한 위치를 차지한다. 한류 콘텐츠는 문화 콘텐츠 중에서 한류 현상을 주도하는 콘텐츠로서,⁵⁾ 일반적으로 드라마, K-POP, 영화 등을 지칭하지만 시대에 따라 그 범위가 확대되는 양상을 보이고 있다. 현 단계에서는 한류의 영향으로 관심이 높아진 다양한 분야의 한국 문화 콘텐츠를 포함하는데, 한국어 교육에서 한류 콘텐츠는 “풍부한 언어와 문화의 교육 자료이며, 학습 동기를 부여하고 흥미를 유발한다는 정의적 측면을 갖춘 훌륭한 언어 교육 자료(오문경, 2013:80~82)”라고 할 수 있다.

한류 콘텐츠를 활용한 한국어 교육에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있는데, 김현정·박정아(2008:257~258)는 한류 상품을 활용한 교육 자료가 학습자의 흥미와 동기 유발에 유리하며, 의사소통 상황의 실제 자료라는 점에서 유용하다고 주장하고, 생리학적 측면에서 좌뇌와 우뇌를 함께 사용하게 되어 시각 자료인 영화나 드라마 등의 한류 상품이 성인 학습자를 위한 유용한 교육 자료라고 하였다. 장미라·김지형(2012)에서는 ‘Dynamic

5) 콘텐츠란 “인간을 위해 구성된 메시지로써 미디어와 결합하여 공중에게 전달되는 상품”으로 음악, 출판, 게임 등과 같이 매체 미디어를 통해 표출될 수 있고 권리 관계를 주장할 수 있는 모든 종류의 콘텐츠를 뜻한다(오문경, 2013:80).

Korean, Exciting Hallyu'라는 온라인 한국 언어문화 콘텐츠의 교수요목 및 단원 구성의 실재를 제시하였는데, 이 콘텐츠는 한류 문화 콘텐츠를 유인 도구로 활용하고 문화를 기반으로 언어 학습이 연계되도록 구성하였으며, 멀티미디어 자료를 적극적으로 활용하여 제작된 것이다. 조정민·김하영·이지혜(2014)에서는 K-POP과 K-drama를 활용한 한국어 수업 사례를 제시하고, 실제 수업 결과 학습자들의 한국어 수업 만족도가 높았다고 하면서 다양한 화행 상황을 보여줄 수 있는 K-drama와, 살아 있는 한국어 표현이 담긴 K-POP이 의사소통 능력을 향상시키는 데 유용한 자료라고 하였다.

앞선 연구들에서 활발히 논의된 바와 같이, 한류는 많은 학습자들의 한국어 학습 계기가 되고 있으며, 따라서 한국어 수업에서 한류 콘텐츠를 적극적으로 활용하는 것은 학습자의 흥미 유발은 물론, 수업에 적극적으로 참여하게 함으로써 의사소통 능력 향상에 기여할 수 있다. 이와 같은 교육 자료는 모든 한국어 교육에 적용할 수 있겠지만, 특히 한류 애호가 많은 취미 목적 한국어 수업에서 더욱 적극적으로 한류 콘텐츠를 활용할 필요가 있다.

3.3.2. 말하기 과제 활용

싱가포르 N대학교의 사례에서 본 것처럼, 취미 목적 한국어 학습자들은 실제적인 상황에서의 말하기 능력 향상을 원하는 경우가 많으므로 이들을 대상으로 한 한국어 수업에서는 말하기 과제를 적극적으로 활용하는 것이 좋다. Nunan(1989:10)은 의사소통 과제(communicative task)란 학습자가 의사소통을 목적으로 형태가 아닌 의미에 초점을 두고 언어를 이해, 처리, 생산하는 모든 활동을 과제라고 보고 교육적 과제와 실제적 과제로 구분한 바 있다. 교육적 과제(pedagogical task)는 실생활에서는 발생할 가능성은 없으나 교육적인 목적에서 교실 활동으로 도입한 과제를 말하고,

실제적 과제(real-world task)는 교실 밖의 세계에서 일어나고 있는 과제를 교실 활동으로 도입한 것이다(Nunan, 1989:11). 실제적 상황에서 한국어를 적극적으로 사용하고자 하는 취미 목적 한국어 학습자들에게는 실제 상황과 유사한 환경에서 의사소통 연습을 할 수 있게 하는 것이 필요하므로 교실 수업에서도 실제적 과제를 적절히 이용하는 것도 좋은 방법이 될 것이다.

과제의 유형에 관해서는 많은 연구가 있지만 초급 말하기 과제를 중심으로 살펴보면, 임화정(2009:69)은 초급 단계에서 말하기와 관련된 과제 유형을 <표 5>와 같이 제시하였다.

<표 5> 초급 말하기 과제 유형의 예시(임화정 2009:69)

의사소통 이전 활동 (pre-communicative activities)	문법구조 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 반복(repetition) • 대체(substitution) • 변환(conversion)
	유사 의사소통 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 응답활동 • 게임(수수께끼, 스무고개, 빙고, 브레인스토밍 등) • 정보 차(information gap)채우기
의사소통 활동 (communicative activities)	기능적 의사소통 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 사진이나 그림 묘사하기 • 그림 배열하여 이야기하기
	사회적 상호작용 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 대화 • 역할극, 연극 • 인터뷰

조위수(2008:186)는 초급 학습자를 대상으로 하여 ‘쇼핑’에 관한 주제에 어떤 과제의 유형이 제시될 수 있는지 말하기 과제 유형과 구체적인 내용을 <표 6>과 같이 제시하였다.

<표 6> 말하기 과제(조위수 2008:186)

방법	내용
질문-답	<ul style="list-style-type: none"> • 한국에서 쇼핑한 적이 있는지 묻고 답하기 • 백화점에서 무엇을 사고 싶은지 묻고 답하기
역할극	<ul style="list-style-type: none"> • 손님과 백화점 직원이 되어 물건 사고 팔기 • 시장에서 물건을 사고 가격 흥정하기(손님, 가게 주인)
발표	<ul style="list-style-type: none"> • 한국에서 쇼핑한 경험 말하기 • 사고 싶은 물건 목록을 써서 발표하기
문제 해결	<ul style="list-style-type: none"> • 팀별로 50,000원으로 생일 파티를 위한 장을 본 뒤, 어느 팀이 가장 물건을 싸게 많이 샀는지 알아보기 (음식과 가격이 적힌 자료 제시)
인터뷰	<ul style="list-style-type: none"> • 물건의 목록을 주고 국가별 가격 알아보기 • 친구 생일에 어떤 선물을 주고 싶은지 알아보기
숨은 정보 찾기	<ul style="list-style-type: none"> • 물건과 가격이 적힌 서로 다른 그림을 보고 질문을 통해 각 물건의 가격 알아보기
게임	<ul style="list-style-type: none"> • 인생게임(주사위를 굴러 칸을 이동하고 건물이나 자동차 등을 살 수 있는 게임)
그림 보며 말하기	<ul style="list-style-type: none"> • 쇼핑에 관한 상황을 그린 그림을 보고 이야기 만들기 • 그림을 보며 누구에게 어떤 선물을 하고 싶은지 이유와 함께 말하기

이상의 연구를 토대로 한국어 수업의 초급 단계에서 활용할 수 있는 말하기 과제로 응답 활동, 정보차 활동, 역할극, 인터뷰, 그림 보며 말하기 등을 들 수 있다. 실제 상황에서의 말하기 능력 향상을 중시하는 취미 목적 한국어 학습자의 특성을 고려하여 이들을 대상으로 하는 한국어 수업에서는 다양한 말하기 과제를 적극적으로 활용하는 것이 필요하다.

3.3.3. 게임 활용

흥미로운 내용, 재미있고 즐거운 수업을 원하는 취미 목적 한국어 학습자를 위한 수업에서는 게임도 적극적으로 수업에 도입하는 것이 필요하다

고 본다. 최권진(2013:343)은 언어 교육에 사용되는 게임을 “언어 교육의 목적을 달성하기 위해 학습자를 대상으로 활용되는 활동으로, 규칙과 경쟁과 재미가 존재하는 교실 활동”이라고 정의하였는데, 한국어 학습자를 대상으로 한 설문 조사를 통해 게임이 말하기 영역에서 가장 효과적이며, 게임이 학습에 흥미를 느끼게 하여 학습 동기를 강화하고 발휘 기회가 늘어나 의사소통 능력 향상에 도움을 준다는 것을 밝혔다(최권진, 2013:353).

조현용(2000:135~137)에서는 초급 학습자는 그 특성상 학습 동기는 높으나 한국어 능력이 낮기 때문에 수업에 활용할 게임을 선택할 때에도 신중해야 한다고 지적하고, 초급 단계에 사용 가능한 게임을 다음과 같이 제시하였다.

- ① 보고, 기억하고, 본문 예측하기
- ② 벽에 붙이기
- ③ 거짓 정의 찾기
- ④ 이야기 듣고 그림 그리기
- ⑤ 그림을 통한 침묵 교수
- ⑥ 이야기 서술

또한, 이윤경(2011:11~13)은 한국어 수업에서 게임을 활용했을 때에 거둘 수 있는 효과를 다음과 같이 다섯 가지로 제시하였다.

- 첫째, 게임 활동은 학습자의 언어 연습 기회를 증가시킨다.
- 둘째, 게임 활동은 학습자 발화의 질을 향상시킨다.
- 셋째, 게임 활동을 개별화된 학습을 돕는다.
- 넷째, 게임 활동은 긍정적인 정의적 환경을 조성한다.
- 다섯째, 게임 활동은 학습자들의 동기를 유발한다.

이러한 게임의 효과를 고려하면 취미 목적 한국어 수업뿐만 아니라 모든 한국어 수업에서 게임은 유용하게 쓰일 수 있다. 그러나 “게임의 핵심은 학습자의 흥미에 있다(조현용(2000:131))”으므로 학습자의 흥미 유발과 재미있고 즐거운 수업을 중요시하는 취미 목적 한국어 수업에서는 게임 활용의 중요성이 다른 수업보다 더 크다고 하겠다.

3.4. 취미 목적 한국어 수업 설계의 실제

모든 수업이 그러하듯이, 취미 목적 한국어 수업을 설계할 때에도 가장 중요한 점은 학습자의 요구와 특징을 잘 반영하는 것이다. 따라서 교수-학습 내용은 말하기 표현 중심으로 선정하고, 교수-학습 자료는 한류 콘텐츠를 적극 활용하며, 게임과 같은 재미있는 활동을 계획하여 학습자들이 능동적이고 자발적으로 수업에 참여하도록 하는 것이 중요하다.


말하기 능력 향상을 위해서는 다양한 과제를 채택하는 것도 중요한데 이 과정에서 실제적 자료를 활용하여 실질적인 의사소통 연습이 되도록 하는 것이 중요하다.

이러한 점을 반영하여, 본 연구에서는 수업 내용에 따른 자료를 중심으로 <표 7>과 같이 취미 목적 한국어 수업을 설계해 보고자 한다.

<표 7> 취미 목적 한국어 수업 설계의 실제

순서	수업 내용	수업 자료
1차시	(이름, 국적, 직업) -이예요/예요	가요: 포미닛 ‘이름이 뭐예요’
2차시	이게/저게 뭐예요?	개그콘서트: 맛있는 한국어 ‘뭐’
3차시	___있어요? ___ 주세요. (숫자① 순수 한국어 숫자)	드라마: ‘태양의 후예’ - 맥주캔 세는 장면
4차시	(장소)에 있어요.	한국 식당 지도: 말하기 정보차 활동
5차시	얼마예요? (숫자② 한자어 숫자)	게임: 369 게임, 베스킨라빈스31 게임

첫째, 한류 콘텐츠 사용을 선호하는 취미 목적 한국어 학습자의 특징을 반영하여 <그림 2>와 같이 한국 드라마와 가요, 예능 프로그램을 수업 자료에 포함하였다. 예를 들어, ‘이름이 뭐예요?’와 같은 표현을 가르치고자 할 때, 같은 이름의 유명한 가요를 활용하면 목표 표현을 리듬과 함께 익힐 수 있어 쉽게 기억할 수 있고 말하기 활동에 바로 사용할 수 있어 유용하다.⁶⁾

	
<p>개그콘서트 ‘맛있는 한국어’에서 ‘뭐’ 활용 상황 제시 장면</p>	<p>드라마 ‘태양의 후예’에서 송혜교가 맥주캔을 ‘하나~여덟’ 세는 장면</p>

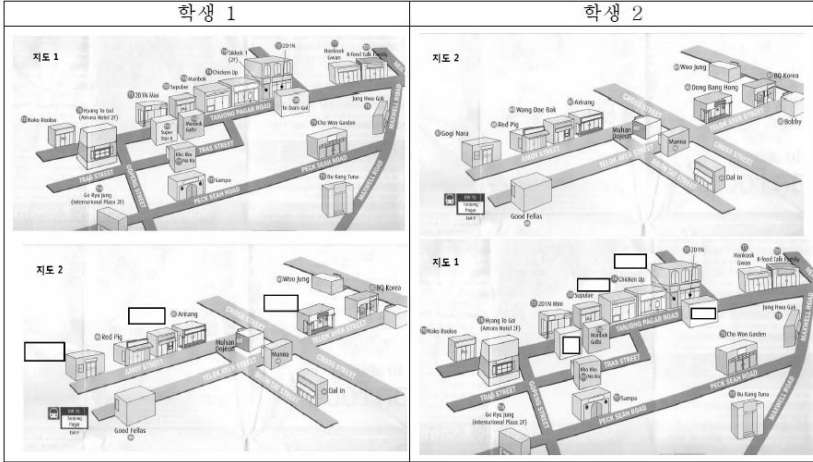
<그림 2> 교수 학습 자료로 한류 콘텐츠 활용 예시

둘째, 말하기 능력을 향상시키기를 원하는 취미 목적 한국어 학습자의 특징을 고려하여 말하기 과제로 ‘정보차 활동(Information Gap Activity: IGA)’⁷⁾을 제시하였다. 이때 <그림 3>과 같이 실제 싱가포르 한국 식당이 물려 있는 탄종파가 지역의 지도를 활용하여 학생들이 실제로 삼겹살을

6) <그림 2>는 예능 프로그램(KBS 2TV의 개그콘서트의 ‘맛있는 한국어’ 코너)과 드라마(KBS 2TV의 ‘태양의 후예’)를 활용한 예시를 보인 것이다. 예능 프로그램에서는 외국인 두 명이 ‘뭐’를 사용할 수 있는 상황을 재미있게 보여 주어 학습자들의 웃음을 자아내는 동시에 활용 가능한 상황을 쉽게 이해할 수 있다. 또한, 전 세계적으로 큰 인기를 끌었던 드라마 ‘태양의 후예’에서 여주인공이 맥주 캔을 하나부터 여덟까지 세는 장면도 숫자와 단위 명사 가르칠 때 활용하면 학습자의 관심을 끌 수 있고, 더불어 흥미를 유발할 수 있어

7) 최문석(2000:19)에 따르면 IGA란 “과제를 수행하는 학습자들에게 제시되는 정보가 어떤 형태로든 차별화되어 있어 그러한 과제를 수행하기 위해서는 자신이 가지고 있지 않은 정보를 상대방으로부터 구해야 하는 활동”이다.

먹으러 가는 ‘왕대박’이나 ‘일박이일’과 같은 인기 한국 식당의 위치를 묻고 답하는 활동으로 구성하였다. 이렇게 언어 학습에 실제성을 부여하여 학습자들의 의사소통 능력을 키우기 위한 연습을 도울 수 있다.



<그림 3> 실제 한국 식당 지도를 이용한 정보차 활동

셋째, 재미있는 수업을 위하여 게임을 도입하였다. 본 연구에서는 ‘369 게임’과 ‘베스킨라빈스 31 게임’을 활용하여 숫자를 익히는 학습을 하도록 하였다.⁸⁾

이와 같이, 본 연구에서는 취미 목적 한국어 학습자의 특징에 맞게 한류 콘텐츠를 사용하고, 말하기 과제와 게임을 활용하는 것을 취미 목적 한국

8) ‘369 게임은’ 한자어 숫자를 순서대로 세면서 3, 6, 9 대신에 박수를 치는 게임이다. ‘일, 이, (박수), 사, 오, (박수), 칠, 팔...’ 이런 식으로 숫자를 재미있게 연습할 수 있다. ‘베스킨라빈스 31 게임’은 고유어 숫자를 하나나 둘, 또는 세 개를 선택하여 순서대로 말하다가 서른하나를 말하는 사람이 지는 게임이다. 예를 들어, 학생 1이 ‘하나, 둘, 셋’을 말하고 학생 2가 ‘넷, 다섯’을 말하고 학생 3이 ‘여섯...’ 이런 식으로 말하다가 마지막에 서른하나를 말하게 되는 사람을 빼고 다시 시작하여 반복 연습을 지루하지 않게 즐겁게 할 수 있는 게임이다.

어 수업 방안으로 제시해 보았다. 특수 목적 한국어 수업이라고 해서 일반 목적 한국어 수업과 아주 특별히 다르다고 할 수는 없다. 특히, 초급 단계에서는 비슷한 수준의 내용을 가르치기 때문에 차별성이 없어 보일 수도 있다. 그러나 교사가 맡은 학습자의 특징과 요구를 분석하여 그에 맞는 수업을 설계하는 것이 중요하다고 본다. 같은 취미 목적의 학습자를 대상으로 하는 수업이라고 하더라도 학습자들의 요구가 무엇인가에 따라 수업 설계의 내용이 달라질 수 있다.

4. 결론

본 연구에서는 취미 목적으로 한국어를 배우는 학습자를 특수 목적 한국어 학습자로 분류하고 한류 문화를 향유하고, 한국 여행을 하며, 여가를 즐기기 위해 한국어를 배우는 학습자 부류를 취미 목적 한국어 학습자의 한 유형으로 설정하고 취미 목적 한국어 학습자의 특징을 분석하였다. 그리고 한류 콘텐츠를 선호하고 말하기 능력 향상을 원하며, 흥미로운 내용을 중심으로 재미있고 즐겁게 한국어를 배우고 싶어 하는 학습자의 특징을 반영하여 한국어 수업을 설계하는 방안을 제시하였다.

본 연구에서는 한류로 대표되는 한국 문화를 향유하며, 여행이나 여가 활용을 위해 한국어를 학습하는 학습자를 처음으로 취미 목적 학습자로 규정하고, 그에 맞는 수업 내용을 설계했다는 점에서 의의가 있다고 본다. 그러나 싱가포르 N대학교의 예시를 들어 취미 목적 한국어와 일반 목적 한국어를 비교하여 논의를 전개하였지만 충분히 일반화하는 데에는 일정한 한계가 있을 것이다. 특히, 실제 현장에서 관찰을 통해 취미 목적 한국어 학습자의 특징을 파악한 점은 본 연구자의 주관적 판단에 의한 것일 수 있다는 점이 한계로 지적될 수 있다. ‘취미 목적 한국어’를 특수 목적 한국어의 하위 영역으로 분류하기 위해서는 학습자의 특성과 요구를 객관적으로 분석하는 것이 필요하다. 이에 대해서는 후고를 기약하고자 한다.

<참고 문헌>

- 곽영숙(2008), 이주 노동자 한국어 교육 현황 및 발전 방안에 대한 사례 연구, <우리말교육현장연구> 제2권 제2호, 우리말교육현장학회, 293쪽~342쪽.
- 구선희·유승금(2008), 결혼이민자를 위한 한국어·문화 교육 방안 연구: 전래동화를 활용하여, <국제한국어교육학회 국제학술발표논문집>, 국제한국어교육학회, 625쪽~639쪽.
- 김세란(2014), 취업 목적 한국어 교재 개발을 위한 교육 내용 연구, 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문.
- 김윤주(2011), 여성 결혼 이민자 대상 한국어 교재 비교 분석: 의사소통상황 및 문화를 중심으로, <우리어문연구> 39호, 우리어문학회, 337쪽~368쪽.
- 김정숙(2003), 통합 교육을 위한 한국어 교수요목 설계 방안 연구, <한국어 교육> 14권 3호, 국제한국어교육학회, 119쪽~143쪽.
- 김지형(2013), 학문 목적 한국어 교육의 체계와 내용, <영주어문> 제25집, 영주어문학회, 75쪽~106쪽.
- 김준섭 외(2010), 국제 통용 한국어 교육 표준 모형 개발 연구 보고서 1단계, 국립국어원.
- 김현정, 박정아(2008), 한류 애호가를 위한 한국어 교육 자료 개발의 방향성 고찰, <국제한국어교육학회 국제학술발표논문집>, 253쪽~263쪽.
- 류혜진(2013), *Korean 1*, 싱가포르: McGraw-Hill Education.
- 민현식(2008), 특수 목적 한국어 교육의 현황과 과제, <제18차 국제한국어교육학회 국제학술대회 자료집>, 국제한국어교육학회, 19쪽~20쪽.
- 박석준(2008), 국내 대학의 학문 목적 한국어 교육 현황 분석: 입학 후 과정을 중심으로, <한국어교육> 제19권 3호, 국제한국어교육학회, 169쪽~200쪽.
- 박성태(2015), 특수 목적 한국어 교육을 위한 교수 요목 연구, <한국언어문화교육학회 학술대회 자료집>, 한국언어문화교육학회, 205쪽~214쪽.
- 박혜진(2013), 세종학당 학습자 96%, “친구에게 세종학당 소개하고 싶다”(2013. 5. 20. 보도자료).
- 안병근(2014), 선교 목적 한국어 교육의 현황과 개선 방안 연구, 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 안선영(2014), 여행 목적 한국어 교수요목 설계 방안 연구: 국외 초급 학습자를 중심으로, 경희사이버대학교 문화창조대학원 석사학위논문.
- 오문경(2013), 한류 콘텐츠를 활용한 한국어 국외 보급 정책 연구: 한류 기반 잠재적 학습자를 대상으로, 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문.
- 유승금(2005), 학문 목적 한국어의 교육과정 개발 연구: 학점 이수 과정을 중심으로, <제24차 국제한국어교육학회 학술대회 자료집>, 국제한국어교육학회, 61쪽~82

쪽.

- 이윤경(2011), 게임을 활용한 한국어 수업의 효과에 관한 연구: 게임 구성 요소와 운용 방식에 따른 학습 효과, 경기대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 이정평(2014), 한국어 학습과 한류 간 관계성에 관한 연구: 중국을 중심으로, 서울여자대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 이희경(2006), 학습자 요구 분석을 통한 일본 대학생의 한국어 학습과 한류, <한국언어문화학> 3-1, 국제한국어언어문화학회, 125쪽~151쪽.
- 임화정(2009), 과제 중심의 한국어 말하기 지도 방안: 초급 학습활동을 중심으로, <교육문화연구> 15권1호, 인하대학교 교육연구소, 65쪽~90쪽.
- 장미라·김지형(2012), 문화 기반 초급 온라인 한국어교육 콘텐츠의 교수요목 설계 및 단원 구성 방안 연구, <어문학> 제116호, 한국어문화회, 103쪽~130쪽.
- 장미선(2012), 한류 문화의 실태분석과 발전방안 연구, 동의대학교 대학원 석사학위논문.
- 정채은(2014), 관광 목적 한국어 교재 분석: 영어권 한국어 학습자용 교재를 중심으로, 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조위수(2008), 과제 중심의 한국어 말하기·듣기 연계 교육 방안, <외국어로서의 한국어교육> 33, 연세대학교 언어연구교육원 한국어학당, 169쪽~199쪽.
- 조정민·김하영·이지혜(2014), K-pop과 K-drama를 활용한 한국어 수업 사례, <국제한국어교육학회 춘계학술발표논문집>, 국제한국어교육학회, 302쪽~311쪽.
- 조현용(2000), 게임을 활용한 한국어 어휘 교육, <어원연구> 제3호, 한국어원학회, 127쪽~144쪽.
- 최권진(2013), 언어 게임을 활용한 한국어 교수·학습 방법 연구, <한국어 교육> 24권 2호, 국제한국어교육학회, 341쪽~363쪽.
- 최권진·송경옥(2014), 여성 결혼 이민자 대상 한국어 교육의 현황 및 발전 방향: 다문화가정지원센터에서의 한국어 교재와 쓰기 교육을 중심으로, <한국언어문화학> 제11권 제3호, 국제한국어언어문화학회, 247쪽~269.
- 최문석(2000), 학습자 활동 중심의 한국어 교육 방법 연구: 게임과 Information Gap Activity를 중심으로, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최정순(2006), 학문 목적 한국어 교육의 교육과정과 평가, <이증언어학> 제31호, 이증언어학회, 277쪽~313쪽.
- 최주열(2012), 학문목적 외국인 유학생 수업 방안 연구: 한국어교육 및 전공 수학생력 향상 방안을 중심으로, <언어와 문화> 제8권 1호, 한국언어문화교육학회, 167쪽~184쪽.
- 허신영(2015), 취업 목적 한국어 중고급 학습자를 위한 교재 개발 연구, 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- Dattilo, A. E. L., Ewert, Al., Dattilo, J. (2012), "Learning as leisure: Motivation

- and outcome in adult free time learning”, *Journal of Park and Recreation Administration*, Vol.30, No.1, pp. 1~18.
- Gatehouse, K. (2001), “Key issues in English for Specific Purposes(ESP) curriculum development”, *The Internet TESL Journal*, Vol.VII, No.10, pp. 1~10.
- Roberson, Jr. D. N. (2010), “Leisure and learning: An investigation of older adults and self-directed learning”, *Leisure/Loisir*, Vol.29, No.2, pp. 203~237.
- Sysoyev, P. V. (2000), “Developing an English for Specific Purposes course using a learner centered approach: A Russian experience”, *The Internet TESL Journal*, Vol.VI, No.3, pp. 1-5.
- Nunan, D. (1989), *Designing tasks for the communicative classroom*. Cambridge University Press.

정나래(Jung, Narae), 제1저자
Nanyang Technological University, Singapore,
School of Humanities and Social Sciences,
Centre for Modern Languages,
#04-57, 14 Nanyang Drive, Singapore 637332
전화번호: +65-6790-4895
전자우편: naraejung@ntu.edu.sg

김지형(Kim, Jihyung), 교신저자
경희사이버대학교 한국어문화학과
서울시 동대문구 경희대로 26
전화번호: 02-3299-8593
전자우편: jmhw97@khcu.ac.kr

접수일자: 2016년 7월 20일
심사(수정)일자: 2016년 8월 20일
계재확정: 2016년 9월 19일