

모바일을 활용한 한류 기반 한국어 학습자 대상 한국어 교육 연구

A Study on Korean Language Education for Korean Learners Using Mobile Based on Korean Wave

우원목
상명대학교 한국학과

Wonmook Woo(fearghoul@naver.com)

요약

한류의 유행은 국제적으로 한국어와 한국 문화에 대한 관심과 흥미를 불러 일으켰으나 이것이 진정한 한국어 학습자 형성으로는 이어지지 않고 있다. 그 이유로 한류 기반 한국어 학습자에게 다른 한국어 학습자와는 다른 특성이 있음을 들 수 있으며 그렇기 때문에 학습 효과를 높이기 위해서 다른 방식의 학습 방법을 연구할 필요가 있다. 이에 본 연구에서는 모바일 기기가 가지는 학습 도구로서의 효과에 주목하여 모바일 기기의 특성을 살피고 이것이 교육에 사용된 사례를 통해 모바일 기기가 한류 기반 한국어 학습자들의 지속적인 한국어 학습에 긍정적인 영향을 줄 수 있을 것으로 보았다. 그 결과 모바일 기기가 가지는 다양한 특징이 한류 기반 한국어 학습자의 학습자 특성에 긍정적으로 작용하여 학습효과를 높이고 지속적인 학습을 가능하게 할 것이라는 기대를 할 수 있었다.

■ 중심어 : | 한국어 교육 | 모바일 교육 | 한류 |

Abstract

The popularity of the Korean Wave have attracted global interest and attention in Korean and Korean culture internationally, but this has not led to the formation of true Korean learners. The reason for this is that Korean learners based on Korean Wave has different characteristics from other Korean learners. Therefore, it is necessary to study different learning methods in order to increase learning effects. In this study, we focused on the effect of mobile devices as learning tools and examined the characteristics of mobile devices and found that mobile devices could positively influence Korean language learners. As a result, various features of mobile devices can positively affect the learning characteristics of Korean learners based on the Korean Wave, so that it can be expected to enhance their learning effects and enable them to constantly learn Korean language.

■ keyword : | Korean Education | Mobile Education | Korean Wave |

I. 서론

한류는 1990년대 중반부터 시작되어 현재 전 세계적

으로 한국 문화와 한국어에 대한 관심을 불러일으키고 있다. 그러나 한류에 대해 매력을 느끼는 대중의 정서가 한국어 학습에 대한 열망으로 이어지지 않고 있으

접수일자 : 2017년 06월 15일

수정일자 : 2017년 07월 10일

심사완료일 : 2017년 07월 17일

교신저자 : 우원목, e-mail : fearghoul@naver.com

며 일부나마 한국어 학습에 뛰어들다 해도 학습의 난이도를 비롯한 여러 가지 문제로 말미암아 실질적인 한국어 학습자로의 변화를 이끌어내지 못한 채 한국어 학습을 그만두는 실정이다. 현재 한류 기반 한국어 학습자가 진정한 학습자로 전환되지 못하고 잠재적 학습자로 남아있는 이유에 대해 기존의 연구에서는 현재의 한국어 학습의 난이도 설정, 문화 향유에서 인지적 학습으로의 전환에 있어서 나타나는 어려움 등 여러 문제를 꼽는다[1-4]. 한국어 교육을 공급하는 입장에서 이러한 문제를 해결하고 잠재적 학습자를 실제적 학습자로 전환하는 방안을 찾아내는 것은 반드시 필요한 일이라고 할 수 있다.

기술의 발전과 함께 첨단 기기는 점차 소형화, 경량화 되기 시작했고 여러 기기들이 새로운 학습 보조 도구로 주목받게 되었다. 그러나 지금까지의 도구들은 제한된 용도 및 인지도 부족 등 여러 요인에 의해 교과서와 같은 전통적인 학습 도구의 보조적인 위치에 머무르거나 실제로 교육 현장에 활용되지 못했다. 그러나 스마트폰의 등장과 함께 모바일 기기는 새롭게 언어교육의 도구로 다시 주목받고 있다. 이미 스마트폰으로 대표되는 모바일에 의한 외국어 학습은 학습자 주도성, 수월성, 자료 사용의 용이성 등 여러 면에서 효과를 인정받고 있으며[5] 점차 모바일에 의한 인터넷 사용이 활발해지는 시대의 추세와 더불어 혼자서 어디서나 원하는 부분을 원하는 만큼 학습할 수 있는 학습도구로서 잠재력을 가지고 있다고 할 수 있다. 비록 스마트폰이라는 기기 자체가 가진 한계 및 학습 도구로서 사용되기에 제한되는 단점이 존재하지만 그럼에도 불구하고 이러한 특성은 주로 문화를 소비하는 것에 익숙해져 있는 한류 기반 잠재적 한국어 학습자들에게 계속해서 새로운 학습에의 동기를 부여하고 스스로 한국어를 통해 문제를 해결할 수 있는 욕구를 불러일으킬 수 있을 것이다. 이에 본 연구에서는 모바일을 통한 학습 효과와 한국어 학습에 있어 모바일의 활용 가능성에 대해 선행 연구를 통해 고찰하고 모바일을 활용한 교육의 특성을 정리한 뒤 이를 통해 한류 기반 한국어 학습자에 대한 한국어 교육에 응용할 수 있는 방안을 제시할 것이다.

II. 이론적 배경

전세계적으로 정보통신기술이 빠르게 발전하면서 e-learning¹⁾과 같이 이를 교육에 접목하게 되고 모바일(Mobile) 역시 교육에서 주목받게 된다. 모바일은 언제든 쉽게 네트워크에 접속하여 텍스트, 멀티미디어 등의 다양한 자료를 손쉽게 획득하고 활용할 수 있게 하는 특징이 있는데, 이러한 모바일의 특징은 보다 학습자 중심적이고, 학습자의 수준에 맞춘 교육 서비스 제공이 가능하며 언제 어디서든 교육에 필요한 행동을 할 수 있도록 한다는 점에서 교육적 가치가 있기 때문에 빠르게 이에 대한 연구가 이루어졌다.

2000년대 들어서면서 모바일이 교육적으로 효과가 있을 것이라는 예측이 있었던 이래 모바일을 외국어 교육에도 활용하려는 연구가 이루어져 왔다[6]. 유럽과 미국 등지에서는 e-learning에 대한 장기적인 로드맵을 작성하여 연구를 진행하였으며 국내에서도 2000년도 제7차 교육과정에서부터 정보통신기술에 대한 교육적 논의가 이루어졌으며, 한국은 2003년도 이후부터 이더닝백서에서 e-learning에 사용될 기술에 대한 소개와 로드맵을 제시하면서[5][7] 막연하게나마 미래 모바일을 활용할 교육의 윤곽을 제시하였다고 볼 수 있다. 나아가 미래의 e-learning에 모바일이 활용될 수 있음을 보여주는데 대표적으로 한국교육학술정보원의 김태영 외(2005)와 서정희 외(2006), 산업자원부(2006)의 연구를 들 수 있다. 김태영 외(2005)에서는 미래의 e-learning에 적용될 교육적·기술적 요소를 제시하며 여기에 태블릿 PC, VR, 무선 기술로 연결되는 단말기, 초고속 무선 네트워킹 등을 언급하여 m-learning²⁾으로 개념화되는 교육에 있어 모바일의 활용 가능성에 대한 밑그림을 그렸다고 볼 수 있다[6]. 서정희 외(2005)와 산업자원부(2006)에서는 u-learning³⁾에 대해 논하면서 u-learning의 특징과 발전방향에 대해 다루고 있는데 이는 근본적

1) e-learning: 웹 기반 학습·컴퓨터 기반 학습·가상교실·디지털 협력과 같은 광범위한 교육 시스템과 도구를 포괄하는 학습 형태.

2) m-learning: 무선 통신 기술을 사용하여 자유롭게 장소를 바꿔가면서 할 수 있는 e-learning의 한 형태.

3) u-learning: 증강현실, 가상현실, 사물인터넷 등의 기술을 통해 온라인과 오프라인의 경계를 통합하여 일상생활과 학습을 일체화하는 e-learning의 발전된 형태.

으로 학습자 중심, 장소 제약의 해체, 상황과 장소에 따른 맞춤형 자료의 제공 등 모바일이 교육에서 제공할 수 있는 특징과 크게 다르지 않으며 연구에서도 u-learning은 모바일을 활용한 교육과 완전히 구분되는 것이 아니며 자연스럽게 연결되는 것으로 보고 있다[8][9].

그리고 이러한 국가 차원의 연구 외에도 영어 듣기 학습에 모바일을 활용한 연구를 진행한 Kim Hee-Jung(2008), 영어 학습에 모바일을 도입하여 모바일의 편재성을 적극 활용한 교육 방식에 대해 연구한 윤정주(2007), 모바일을 활용한 영어 교육의 기술적 구현을 모색한 김형석(2005)과 같이 모바일을 외국어 교육에 활용하려는 연구가 진행되었으며[5][10][11] 김명관(2005)과 같이 모바일을 통한 외국어 평가 연구 역시 함께 진행되었음을 확인할 수 있다[12]. 그러나 이 시기는 현재에 비해 모바일이 기술적으로 한계가 있었기 때문에 이 시기에 진행된 연구들은 대체로 SMS⁴⁾와 같이 이전 세대의 기술로 가능한 부분에 국한되어 진행되거나 미래에 실현될 가능성을 언급하는 정도에 그쳤다.

2010년 이후 모바일을 외국어 교육에 활용하려는 연구는 이전에 비해 크게 달라졌는데, 이는 본격적인 스마트폰의 시대가 열렸기 때문이다. 스마트폰은 완전 터치방식의 디스플레이와 풀컬러의 화면, 컴퓨터에 가까운 여러 응용프로그램을 탑재한 것으로 그만큼 모바일이 기술적으로 발전하여 활용 가능성이 커졌다는 것을 의미한다. 예를 들어 모바일을 활용한 교수학습 방법 연구에 있어 영어교육을 위한 모바일 애플리케이션을 소재로 한 최은주(2016)를 비롯해 외국인을 위한 초급 한글 교육용 어학 콘텐츠를 안드로이드 스마트폰 기반으로 개발하는 것에 대한 강지훈 외(2011)의 연구, 스마트 기기의 다양한 기능을 활용해 한국어교육의 방안을 모색한 홍은실(2012)의 연구, 문화향유목적 한국어 학습자를 위한 모바일 게임 개발에 대해 연구한 심혜령(2014)의 연구와 같이 외국어 학습용 모바일 애플리케이션에 대한 연구가 이루어진 것을 볼 수 있다[13-15]. 한편 이인숙(2013)에서는 이와 다르게 스마트폰 및 태블릿PC를 교육에 활용한 이른바 스마트 러닝에서 사용

할 수 있는 증강현실 기술을 교육에 접목하는 방안에 대해 논의하는 등 다양한 시도를 하고 있음을 알 수 있다[16]. 그러나 이들 연구는 강지훈 외(2011)와 같이 기술적인 방향에서만 접근이 이루어져 한국어 교육 분야의 전문성이 떨어지거나 최은주(2016)의 연구처럼 기존의 어휘 학습용 스마트폰 앱을 활용하여 스마트폰을 단순히 교실 수업의 보조용 기기로서 바라본 한계가 있었고, 홍은실(2012), 심혜령(2014)과 같이 한국어 교육에 접목하는 시도가 이루어졌더라도 그 대상과 학습 내용의 선정이 너무 광범위하게 이루어지는 한계를 가지고 있었다.

한편 한류와 한국어 교육의 관계라는 방향으로 접근한 연구들이 있는데, 이 중 김셀퇴르퀴주(2007)와 김동국(2006)은 각각 터키와 중국에서 한국어 교육에 한류가 미치는 영향과 현황에 대해 분석하고 한류가 한국어 학습에 대한 흥미를 불러일으키고 있다는 결과를 보여주고 있다[17][18]. 한도치르크(2005)와 왕혜숙(2016)의 연구도 이와 유사하게 일본의 한국어 시민강좌에서 한류가 미치는 영향에 대해 분석하고 있으며 일본인 한국어 학습자들의 한류에 대한 생각과 한류가 한국어 학습에 있어 어떤 영향을 미치는지 통계 자료를 통해 보여주고 있다는 점에서 의미를 가진다[19][20]. 이러한 연구 가운데 이정평 외(2015), 이서구 외(2016)도 있으며 이 연구들은 한류에 대한 충성도라는 감정이 한국어 학습에 있어 어떻게 작용하는지를 분석한 논문으로 학습자들은 한류를 통해 한국어 학습에 흥미를 가지며 한국어 학습이 진행될수록 한류에 대한 관심이 높아진다는 것을 보여주고 있다[21][22].

이밖에 한류를 통해 한국어 학습에 흥미를 가지는 한류 기반 한국어 학습자들에 대한 연구도 있는데, 오문경(2013)과 이유인(2015)이 그것으로 이들 연구에서는 한류 기반 잠재적 학습자들에 대한 지속적이고 활용 가능한 한국어 교육 콘텐츠가 제공될 경우 실질적인 한국어 학습자로 전환될 수 있는 가능성을 암시하고 있다[4][23]. 그러면서 오문경(2013)의 경우 모바일 애플리케이션을 활용한 한류 기반 한국어 학습의 효과에 대해 논의하고 있으며 이유인(2015)은 한류 기반 한국어 학습자들의 성향과 특성에 대해 연구하며 이들에게는 한

4) Short Message Service. 휴대전화에서 짧은 문장을 상대방에게 보낼 수 있는 기능.

국 문화 체험의 기회가 중요하며 한류 기반 외국인의 목적과 특징을 반영한 교육과정의 마련과 쉽고 즉시 활용 가능한 의사소통 중심의 교육, 시간과 장소에 관계 없이 학습 가능한 교육 프로그램의 개발이 필요하다고 제안하였다.

이러한 논의들에서 볼 수 있듯이 한류 기반 한국어 학습자의 실제적 학습자로의 전환에 대해서는 연구가 막 시작되었다고 볼 수 있으며 여러 방안들이 제시되었지만 실제 한류기반 학습자들에 대한 접근성 및 교육 효과에 대해서는 재고의 여지가 있다고 볼 수 있다. 모바일은 외국어 및 한국어 교육에서 교육적 효과에 대해 여러 차례 연구되었으며 모바일의 중요한 특징으로 볼 때 한류 기반 한국어 학습자들에게 있어 효과적인 교육 매체가 될 수 있을 것으로 보인다. 그렇기 때문에 한류 기반 잠재적 한국어 학습자의 실제화를 위해서 모바일을 활용하는 방안을 연구하는 것은 의미가 있다고 하겠다.

III. 연구 방법

1. 모바일을 활용한 외국어 학습의 원리와 방법

L. Naismith 외(2004)에 의하면 모바일을 외국어 학습의 도구로 사용하는 데 있어 행동주의, 구성주의, 상황화, 협동성, 평생학습, 교수학습 지원과 같은 여러 교육적 원리들이 작용한다[24]. 이들 원리는 모바일 학습이 가져오는 교육 패러다임의 변화와도 관련이 있는 것으로, 모바일 학습에서는 개인적, 맥락적, 이동적, 편재성, 즉시 접속성 등의 특성으로 해석되기도 하며[25], 모바일 학습과 맥을 같이 하는 u-learning의 특성에 있어서도 영구적 학습자원 관리, 접근성, 즉시성, 상호작용성, 맥락성이라는 이름으로 재차 언급되는 부분이기도 하다[9].

예를 들어서 모바일에 있어서의 행동주의적 요소는 학습자와 교수자, 학습자간의 커뮤니케이션, 학습자에 대한 피드백 등의 상호작용이 보다 빠르고 자유로워짐에 따라 학습자에게 효과적인 강화를 할 수 있는 것으로 풀이된다. 이는 상황화 원리와 함께 모바일 학습에서 말하는 자유로운 상호작용이라는 특성과 연결하여

생각해볼 수 있다.

구성주의는 박현진(2015)에서는 모바일 기반 언어 학습의 기반이 되는 원리로 해석하며 학습자들이 모바일을 통해 실제적인 맥락에 접근할 수 있도록 도와주고 학습자들이 이를 통해 새롭게 지식을 구성할 수 있도록 한다. 이것이 흔히 모바일 러닝에서 말하는 개인화된 학습으로 학습자 개개인의 환경과 상황에 맞는 학습자료와 방법을 취사선택함에 따라 학습자는 보다 자기주도적이고 효과적으로 학습할 수 있게 될 것이다[25]. 나아가 학습자가 학습에 대해 보다 흥미를 느끼게 하여 보다 지속적이고 효과적인 학습을 이끌어낼 수 있게 된다고 생각할 수 있다.

이 원리들은 모바일이 가지는 용이한 접근성과 편재성, 무한한 확장성 등의 특성과 어울려 학습자들에게 다양한 교육 환경을 시간과 장소에 구애받지 않고 제공할 수 있게 할 것이다. 또 학습자들은 장소와 시간의 제약을 벗어나 모바일을 통해 가상의 공간에서 상호 교류하고 협력하며 하나의 문제를 해결하고 다음 문제로 나아가면서 주체적으로 학습을 이루어나갈 수 있는데, 이것이 바로 모바일에서 협동성의 원리가 반영된 것이라고 할 수 있다.

뿐만 아니라 모바일을 통한 학습은 학습자의 의사만 있다면 어디서든 언제까지라도 학습과 이어질 수 있다는 특성을 가지며 이는 비정규 학습과 평생 학습과도 깊은 관련이 있다. 모바일은 높은 휴대성과 이동성을 가지고 학습자가 일상적인 학습 환경을 만들 수 있도록 도울 수 있기 때문에 기존의 정지된 공간 안에서의 학습을 이동학습으로 만들면서 자유로운 팀플레이나 비정규적인 상호작용을 가능하게 하여 학습자가 다양한 상대와 다양한 방식으로 학습 경험을 가지게 할 수 있다.

그밖에도 모바일은 출석 보고, 성적 처리, 자료의 열람, 그리고 효과적인 스케줄 관리 등 교수학습을 지원하는데도 유용하여 학습자들이 스스로의 교육성과를 관리하고 평가하는 데 있어 더욱 효과를 높일 수 있는데, 이것은 학습 자원 관리라는 측면에서 기존의 학습 방법과 비교해 시간과 장소에 구애받지 않는다는 점에서 우수하다.

이러한 원리에 의해 모바일은 교수 학습을 효과적으

로 만들어 줄 수 있는 여러 특성들을 가지는데, 모바일의 특성 중 교육에 활용될 수 있는 것을 다음과 같이 정리해볼 수 있다.

먼저 모바일은 언제 어디서나 실시간으로 학습에 사용할 수 있으며 이는 모바일 기기가 휴대가 간편하고 무선 인터넷으로 연결되어 있는 데 따른 것이다. 그렇기 때문에 학습자는 언제 어디서든 학습할 수 있으며 학습 장소와 학습 시간도 학습자가 통제할 수 있게 된다. 이러한 특성을 모바일의 편재성이라고 할 수 있다.

그리고 모바일 러닝에서 학습자는 이동 또는 학습기관 방문 등의 준비단계가 없이 즉시 학습 환경에 접속하여 학습이 가능하다. 이를 모바일의 접근용이성이라고 할 수 있는데 이는 학습자가 학습으로 이행하는 단계에서의 부담을 줄어든다 하여 학습에 쉽게 접근할 수 있도록 돕는다.

또 2016년 현재의 모바일은 언제나 무선 인터넷에 접속 가능하며 그렇지 않더라도 항상 네트워크에 연결되어 있다. 그렇기 때문에 콘텐츠 제공자는 학습자를 위해 즉시 새로운 교육 자료를 제공하고 기존의 자료를 보완하는 일이 가능하다. 또한 손쉬운 상호작용으로 학습 경험이 개인적인 것을 넘어 손쉽게 다른 학습자와 공유될 수 있음을 뜻한다고 볼 수도 있다. 이를 모바일의 확장성이라고 한다.

그밖에 모바일 러닝은 기본적으로 개인성이 강하여 학습자 고유의 단말기를 통해 이루어지기 때문에 학습자는 개인의 상황에 맞게 학습 콘텐츠를 재조직할 수 있다. 이는 학습자가 언제나 필요한 정보와 자료를 취사선택하여 자신의 학습 범위를 넓혀나갈 수 있음을 의미한다.

또한 모바일이 가지는 자기주도적인 특성으로 인해 모바일을 활용한 교육에서는 대개의 교실 학습과 다르게 학습자 자신이 원하는 학습을 스스로 진행할 수 있다. 또한 모바일 학습의 특성으로 자기주도성을 들 수 있는데 이것은 시간적 지리적 자유라는 의미 외에도 학습자가 학습자의 학습 능력에 맞게 학습 속도를 조절하면서 개인에게 효과적인 학습 방법을 찾을 수 있다는 것을 의미하기도 한다.

모바일이 가진 이러한 교육적인 특성은 외국어 학습

에 있어서도 효과적인 수 있다는 기대를 갖게 하는 것이며 그렇기 때문에 해외를 비롯해 국내에서도 모바일을 활용한 외국어 교육의 연구를 해오고 있다.

모바일 러닝을 외국어 학습에 적용한 것을 MALL(Mobile Assisted Language Learning)이라고 하며 Chinnery(2006)가 처음으로 사용한 개념으로 알려져 있다. Chinnery는 그의 연구에서 모바일이 교수자를 완전히 대체하는 것이 아닌, 교수·학습을 보조할 수 있는 수단으로 보았고 모바일이 유용한 교수·학습 도구가 될 수 있음을 주장했다. 그러면서 휴대전화, PDA 등을 사용한 언어 교육에 대해서도 언급하였다[25].

이와 관련된 실제 사례 연구로 휴대전화를 통하여 하루 세 번 100단어 정도로 이루어진 미니 레슨을 보내는 것으로 학습자의 대다수가 해당 방법에 만족감을 나타낸 것으로 조사된 것이 있다. 그리고 인쇄물 또는 웹을 이용한 대조군과의 비교에서도 휴대전화를 통하여 학습한 학습자들이 더 빈번하게 학습 내용에 접근하여 높은 성취를 이루었다는 결과도 있다.

또 다른 연구에서는 문자서비스를 활용한 영어단어 학습과 사진을 사용한 영어단어 학습의 효과를 비교하였으며 사후성취도의 향상 면에서는 비슷한 점을 보였으나 4주 뒤에 다시 평가를 실시하였을 때 문자서비스를 활용한 학습자들의 성취가 높게 나타나 모바일기기를 활용한 외국어학습의 학습지속성이 유의미하다고 할 수 있는 결과를 보였다.

그밖에도 모바일은 녹음자료의 반복 청취, 말하기 연습과제 녹음, 수업용 녹음파일 배포 등 듣기와 말하기에 관련된 학습에도 사용될 수 있음을 시사하고 있다. 예를 들어 이정은과 정동빈(2012)의 연구에서는 대학생들을 대상으로 6주간 모바일을 활용하여 영어 말하기 녹음과제를 수행하였다[26]. 여기서 학습자들은 모바일을 통한 학습의 긍정적인 면으로 시간과 장소의 구애를 받지 않은 점, 반복해서 과제를 수행할 수 있었던 점, 사용이 편리하고 경제적인 부담이 적은 점, 스스로 문제점을 발견하고 수정하기 편리했던 점을 들어 모바일을 통한 외국어 학습이 이론에 부합하는 유의미함을 지니고 있음을 증명하였다.

그리고 MALL을 이용한 외국어 학습에 많이 사용되

는 것 중 하나가 podcasting이 있는데 이를 듣기 학습에 활용할 경우 언어적 실제성이 높으며 학습자들이 직접 자신들의 관심이 높은 자료를 선택하게 됨에 따라 효과적으로 동기부여를 하고 따라서 학습의 효율성을 증가시키는 것과 동시에 지속적인 학습이 이루어지는 것에도 기여하며 협동학습의 효과도 기대할 수 있다 [27]. 예를 들면 Belanger(2006)에서와 같이 각종 외국어 수업에서 듣기 과제를 다운 받고 말하기 과제를 제출하며 교사로부터 오디오 피드백을 받는 등 다양한 활용을 모색하고 있으며 학습자의 수준에 따른 빈칸 넣기 활동 또는 들은 내용에 관련된 문제풀이 활동, 들은 내용을 옮겨적거나 요약하기 등 podcasting을 활용한 듣기 활동도 있다.

이렇게 모바일을 활용한 외국어 학습은 단순히 듣기에 그치지 않고 학습자들이 콘텐츠를 직접 구성하여 제작하는 것까지도 연장될 수 있다. 예를 들어 학습자가 직접 목표 언어로 콘텐츠를 제작하고 podcasting함으로써 다른 공간에 존재하는 학습자와의 소통을 이루고 나아가 일종의 프로젝트 수업에도 활용할 수 있게 되는 것이다.

이외에도 어휘 학습용 모바일 애플리케이션이 성인 학습자의 영어 어휘 학습을 위한 도구로 활용되었을 때 실제로 학습자들이 장소와 시간에 구애받지 않고 모바일을 활용하여 영어 어휘 학습을 한 사례도 들 수 있다. 이 연구에서 대상이 된 학습자들은 모바일을 활용한 외국어 학습이 게임 콘텐츠를 통한 흥미 유발, 편리성, 수준별 학습에 의한 개인성, 모바일의 확장성에 의거한 다양한 학습 자료 제공, 편재성으로 인한 부담감 감소 같은 측면에 있어 학습에 도움이 되었음을 긍정하는 것으로 나타났다[13]. 특히 학습자들이 교육용 게임 콘텐츠를 통한 외국어 학습이 도움이 되었다고 하는 것은 민승기 외(2015)의 연구와 같이 게임이 모바일을 활용한 학습에 있어 학습자 몰입을 증진시킬 수 있다는 것을 증명하는 것이기도 하다[28].

위와 같은 실제 사례들은 모바일이 실제로 외국어 학습의 도구로 사용될 때 학습 도구로 선택할 만한 효과가 있는 것임을 증명하는 것이며 마찬가지로 한국어 교육 현장에서의 학습 효과 역시 기대할 수 있을 것으로

예상할 수 있다.

2. 모바일을 활용한 한류 기반 한국어 학습의 필요성

지금까지 모바일을 활용한 외국어 학습에 대한 기존 연구와 함께 모바일을 외국어 학습에 활용할 때 기본이 되는 원리와 연구된 여러 가지 학습 방안에 대해 살펴 보았다. 본 장에서는 모바일을 활용한 한류 기반 한국어 학습의 필요성에 대해 학습자의 특성 및 학습의 유용성 면에서 여러 연구를 토대로 알아볼 것이다.

2.1 한류 기반 학습자의 특성

한국어 학습에 있어 한류 기반 학습자들은 일반적으로 대학에서 운영하는 한국어 교육 기관에서 만날 수 있는 학습자와는 다른 특성을 보이는데, 이를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 한류 기반 학습자들에 대한 연구에서 알 수 있듯이 그들은 한류 콘텐츠를 통해 한국어에 대한 흥미 또는 한국어 학습에 대한 흥미를 가지게 되며 문화 콘텐츠 향유의 목적으로 한국어를 배우고 싶다고 생각하거나 실제로 한국어를 배우게 된다. 연구자나 조사 대상에 따라 구체적인 숫자는 달랐지만 조사에 응답한 한국어 학습자의 많은 수가 한류에 의해 한국어 학습에의 동기를 부여받았으며, 한국어 학습의 목적 또한 한류 콘텐츠의 향유라고 답했다[1][3].

둘째, 한류 기반 학습자는 다른 한국어 학습자와 달리 나이, 직업 등이 일정치 않은 경우가 많다. 한류 기반 학습자에 대해 다른 여러 선행 연구[4][23][29][30]에 따르면 한류를 통해 한국어를 접하고 한국어 학습에 대한 동기를 부여받은 학습자는 연령대의 분포가 다양하다. 가령 한국콘텐츠진흥원 외(2010)의 조사에 따르면 일본 내에서 한류 콘텐츠가 한국어 학습의 동기가 되었다고 답한 응답자는 10대부터 60대까지 다양하게 분포되어 있었으며 직업 역시 회사원, 주부 등 학생 이외에도 여러 종류의 학습 수요자가 있음을 확인할 수 있었다[31]. 이유인(2015)에서도 응답자 중에서 30대가 가장 많이 한류 콘텐츠를 통해 한국어 학습의 필요성을 느꼈다고 응답하는 등 한류 기반 학습자는 일반 한국어 학습자에 비해 연령대나 직업 분포가 다양함을 알 수 있

다[4].

셋째, 한류 기반 학습자는 인터넷을 사용하는 것에 익숙하며 새로운 전자 기기에 접근하는 것에 거부감을 적게 느낀다. 예를 들어 한류 기반 학습자들은 한류 관련 정보를 찾을 때 인터넷을 적극적으로 이용하며, 유튜브를 비롯한 각종 플랫폼을 통해 멀티미디어 콘텐츠를 향유하는 것에 익숙하다. 또한 한류 콘텐츠 향유를 위해 스마트폰 등의 새로운 전자 기기를 구입하는 것에도 적극적인 의사를 보였다[31].

넷째, 한류 기반 학습자는 한국어 학습에 대한 지속성이 부족한 경우가 많다. 조항록(2010), 이유인(2015)과 같은 선행 연구들에서 지적된 사실이지만 한류를 통해 한국어와 한국문화에 흥미를 가지고 한국어 학습을 시도한 학습자들 중 상당수가 중도에 학습을 포기하는 현상을 보인다. 이것에 대해 연구자들은 한류 문화를 향유하던 학습자들이 문화 향유와 언어 학습 사이에 존재하는 장벽을 문화에 대한 흥미라는 동기만으로는 넘어서기 어렵기 때문이라고 분석한다[2][4].

이상과 같이 정리된 한류 기반 학습자의 특성으로 미루어 생각해볼 때 한류 기반 학습자에 대한 접근은 다음과 같이 이루어질 필요가 있다.

첫째, 한류 기반 학습자에 대한 한국어 학습 콘텐츠는 한류 문화 콘텐츠를 중심으로 만들어져야 한다. 한류 기반 학습자는 한국어 학습에 대한 일차적 동기가 한류 문화의 향유이기 때문이다.

둘째, 한류 기반 학습자에 대한 한국어 학습에 있어 다양한 연령대, 다양한 직업, 다양한 국가의 학습자들이 모두 활용 가능한 것으로 내용을 구성해야 한다. 혹은 학습자들이 데이터베이스를 통해 학습자 개개인에게 적절한 학습 내용을 선택할 수 있어야 한다.

셋째, 한류 기반 학습자들에게 인터넷과 스마트폰이라는 틀에 최적화된 한국어 학습 콘텐츠를 제공할 수 있는 방법이 모색되어야 한다. 앞서 살펴보았듯이 한류 기반 학습자는 모바일과 인터넷의 활용에 적극적이기 때문이다.

넷째, 한류 기반 학습자가 지속적으로 학습을 이끌어 나갈 수 있도록 계속적인 동인을 제공할 수 있는 방법의 모색이 필요하다. 이서구 외(2010)에서 보여주는 것

과 같이 한류 문화를 향유하는 학습자는 한국어 학습을 통해 한류에 대한 더 많은 관심과 흥미를 보이는데 한류 기반 학습자를 대상으로 한 새로운 교육 콘텐츠와 교육 프로그램 등을 마련하여 이를 선순환적으로 되먹임하도록 유도하면 한류 기반 한국어 학습자가 실재하는 한국어 학습자로 전환되는 데 기여할 수 있을 것이다[22].

2.2 한류 기반 학습자 대상 모바일 활용 한국어 학습의 유용성

여기서는 앞서 논의한 모바일을 통한 외국어 학습의 원리와 특성 및 한류 기반 학습자의 특성을 바탕으로 모바일이 한류 기반 학습자의 한국어 학습에 있어 얼마나 유용할지에 대해 알아볼 것이다.

3장에서 정리해본 바와 같이 모바일을 활용한 외국어 학습은 행동주의, 구성주의, 상황화, 협동성, 평생학습, 교수학습 지원의 원리를 통해 이루어지고 유용성이 보장된다. 이러한 원리들은 한류 기반 학습자들이 가지는 특성들을 보완하고 그들이 성공적이고 지속적인 학습을 하는 데 있어 기초가 될 수 있다. 그리고 모바일은 일반적인 모바일 러닝을 포함해 외국어 교육에 있어서도 편재성, 접근용이성, 확장성, 개인성, 자기주도성이라는 교육적 장점을 가지는데, 한류 기반 학습자들이 지속적이고 성공적인 한국어 학습을 할 수 있도록 하는데 있어 이러한 장점이 실질적인 유용성을 가질 수 있을 것이다.

먼저 편재성의 측면에서 바라볼 때 스마트폰으로 대표되는 현대의 모바일은 인터넷을 이용하든 이용하지 않든 이런 멀티미디어 콘텐츠의 사용에 적합하며 이때 모바일이 가지는 편재성은 학습자가 어디에 있던 모바일을 사용해 언제든 한류 문화 콘텐츠를 향유할 수 있음을 나타낸다. 그렇기 때문에 한류 기반 학습자를 대상으로 하는 모바일 기반 한국어 학습이 한류 문화 콘텐츠를 학습 내용 구성에 잘 녹여낼 수 있다면 학습자에게 지속적인 학습에의 동기부여를 이끌어낼 수 있을 것으로 기대된다. 모바일이 갖는 편재성이라는 장점은 집체교육이 어려운 환경에 놓여 있어 본격적인 한국어 학습에 뛰어들 수 없는 한류 기반 학습자에 대해서도

한국어 학습을 독려할 수 있는 요인으로 작용할 수 있을 것이다.

다음으로 접근용이성이라는 모바일의 장점은 한류 기반 한국어 학습자들에게 다음과 같은 교육적 유용성을 제시할 수 있다. 모바일은 그 특성상 언제든 어디에 있던 누구와도 연결될 수 있다는 장점을 가진다. 이러한 특징들은 한류 기반 학습자들이 인터넷 상에서 서로 정보를 주고받으며 모바일 안의 학습 환경을 일종의 가상 교실처럼 활용할 수 있게 될 것이라는 전망을 가지게 한다. 한상미(2013)의 연구에서와 같이 한국어 학습에의 어려운 점으로 같이 연습할 사람이 없고 모르는 것을 질문할 곳이 없다는 것이 제기되고 있다는 점을 감안할 때, 이와 같이 모바일이 가지는 학습 공동체 형성에 용이하다는 특징이 한류 기반 학습자의 한국어 학습에 있어서도 의미미한 도움을 제공할 수 있다고 예측할 수 있다[32]. 그리고 언제 어디서든 어떤 정보에든 접근할 수 있다는 것 역시 접근용이성에 포함할 수 있는데 이로 미루어볼 때 한류 기반 학습자들이 취사선택할 수 있는 학습 콘텐츠를 제시할 수 있다면 충분한 학습 유용성을 확보할 수 있을 것으로 기대할 수 있다.

한류 기반 학습자들은 한류 기반 학습자들은 앞서 살펴본 것과 같이 여러 국가, 여러 연령대, 여러 직업군에 두루 분포해 있다는 특징을 가지고 있는데, 그럼에도 불구하고 한류 문화라는 공통의 관심사가 그들을 하나로 묶고 있다고 생각해볼 수 있다. 이러한 상황으로 미루어 볼 때 제공되는 한국어 학습 콘텐츠 역시 여러 계층의 여러 한류 기반 한국어 학습자들이 자기 맞춤형으로 선택할 수 있도록 다양한 내용을 구비할 필요가 있다. 모바일이 가지는 확장성의 측면에서 바라볼 때 교과서 등 기존의 학습 자료와 다르게 모바일은 대체로 새로운 내용의 업데이트나 다양한 내용의 확장에 있어 유연한 편이며, 다양한 종류의 도구와 연결되어 다양한 콘텐츠와 실시간으로 연계할 수 있는 장점을 가지는데 이것은 계속해서 다양한 한류 콘텐츠와 연결해서 학습자의 흥미를 지속적으로 유지하는 데 유리하게 작용할 것으로 생각해볼 수 있다. 그리고 한류 기반 학습자들이 위에서 알아본 것과 같이 다양한 연령, 직업에 걸쳐 분포해 있으며 정규적이고 집단적인 한국어 학습에 노

출되지 않는 경우도 있다는 사실을 감안해볼 때 자기주도성과 개인성이라는 모바일의 특성은 한국어 학습에 있어 유용할 것으로 기대할 수 있다. 다시 말해 한류 기반 학습자의 한국어 학습에 있어 모바일은 학습자가 자신의 상황과 환경에 맞게 학습 내용을 구축할 수 있도록 도와줌으로써 학습에 보다 몰입할 수 있게 할 것으로 기대된다. 한류 기반 학습자는 제공되는 여러 콘텐츠를 바탕으로 서비스를 개인화하여 자기평가의 과정을 거친 후에 스스로에게 적절한 수준과 분량의 학습 내용을 선택해 학습을 할 수 있으며, 이렇게 자기주도적인 학습은 학습자의 내적 동인을 강화하여 한국어 학습이 지속적으로 이어질 수 있도록 할 수 있을 것이다.

이상으로부터 미루어볼 때 모바일이 가진 특징들은 한류 기반 학습자가 한국어 학습을 성공적으로 지속하는데 있어 도움이 될 수 있다. 다음 장에서는 구체적으로 현장에서 활용할 수 있는 방안을 제시해볼 것이다.

IV. 연구 결과

1. 모바일을 활용한 한류 기반 한국어 학습방안 제시

모바일을 활용해 한류 기반 학습자가 실제적 학습자로 전환하는 것을 보조할 수 있는 학습 방법으로 다음과 같은 것들을 제시해볼 수 있다. 이때 학습을 위해 제공되는 자료는 되도록 가공되지 않은 것으로, 한류 콘텐츠 내에서 사용된 생생한 것을 사용하는 것이 좋을 것으로 보인다. 近藤裕美子 외(2010)에서 말하는 것과 같이 문화 기반의 외국어 학습자들은 문화 콘텐츠 내에서 실제로 사용된 표현 그 자체를 학습하고 싶어하는 경향이 있다는 것을 간과할 수 없기 때문이다[33].

1.1 짧은 분량의 대화글 제시

모바일을 통해 정기적으로 짧은 분량의 대화글을 주고 학습자들이 이것을 통해 스스로 학습한 뒤 피드백을 하는 방식의 외국어 학습 방법은 이미 효과가 검증되었으며 실제로 더 높은 학습 성취 및 학습지속성 유지에 도움이 되었다[34]. 이와 같은 학습 방법은 충분히 한류 기반 한국어 학습자에게도 응용될 수 있을 것으로 보이

며 한류 기반 한국어 학습자들이 흥미를 보일 수 있는 실제 한류 콘텐츠 내의 대화문이나 문장을 사용한다면 더욱 학습효과를 높일 수 있을 것이다. 예를 들어 현재도 한국어 교육 현장에서 정기적으로 읽기 자료를 학습자들에게 제공하여 자기 주도 학습을 할 수 있도록 하고 있는데 이와 같이 짧은 분량의 대화글을 모바일로 전송한 뒤 빈 칸을 학습자가 채우거나 다음에 이어질 적절한 대화 상황을 음성 채팅 또는 일반 채팅을 사용하여 업로드하고 피드백을 받는 방법 등을 제시해볼 수 있다.

1.2 podcasting을 활용한 듣기 자료 제시

모바일 학습에 관한 선행 연구들에서 podcasting은 이미 모바일을 활용한 외국어 학습에서 충분히 효과가 검증된 바 있으며 podcasting은 한국어 학습자들에게 선호되는 학습 도구라는 것도 알 수 있었다. 즉 기존의 반복학습 가능한 한국어 학습용 콘텐츠 외에도 한류 기반 한국어 학습자를 위해 한류 콘텐츠 중 노래 가사의 해석이나 드라마 상황 해설 등의 음성 콘텐츠를 podcasting으로 제공한다는가 한류 콘텐츠에 대한 사설 등 학습자의 흥미를 이끌어내면서도 실질적으로 한국어 학습에 도움이 될 수 있는 내용을 담는다면 한류 기반 한국어 학습자들이 실제적인 학습자로 전환되는데 기여를 할 수 있을 것이다.

1.3 한국어 교육 정보를 교환할 수 있는 가상 교실

한류 기반 한국어 학습자들에게는 끊임없이 새로운 한류 콘텐츠의 정보를 제시하고 학습자들이 모여서 정보 교환 및 친목 도모를 할 수 있는 공간이 필요하다. 김준태 외(2015)에서 제시하고 있는 한류 콘텐츠의 교류를 위한 모바일 어플리케이션을 응용한다면 학습자들이 한류 콘텐츠의 정보 교환과 더불어 상호간 한국어 활용 연습 및 원어민에 의한 피드백 또는 오류 교정 등 다양한 장점을 누릴 수 있는 공간을 제공할 수 있을 것으로 보인다[35].

1.4 모바일 SNS를 활용한 집단 토론

모바일의 특징인 편재성과 접근용이성은 SNS를 통

해 강력하게 발현된다고 볼 수 있다. 모바일 앱을 통해 한국어 학습자는 어떤 주제에 대해 서로 이야기를 나누고 그에 따라 특정한 한국어 표현을 배우고 연습할 수 있다. 예를 들어 김혜정(2016)에서 보여주듯이 학습자들에게 공통된 한류 드라마 등 콘텐츠를 감상하게 한 후 모바일 SNS 안에서 목표로 하는 표현에 대해 학습하고 의견을 공유한 뒤 실제로 연습하게 함으로써 학습자들의 흥미를 지속하고 학습 목표를 달성할 수 있다 [36]. 이미 기존 인터넷 공간에서도 각종 게시판 형태의 사이트를 통해 사용자들 간의 활발한 토론이 이루어지고 있음을 생각할 때 가상 교실과 연동되는 게시판을 마련하여 학습자들이 학습 내용에 관한 토론을 할 수 있도록 한다면 학습자들이 적극적으로 한국어를 사용할 수 있는 효과도 노려볼 수 있을 것이다.

1.5 모바일을 활용한 음성 녹음 과제

모바일을 활용하면 학습자가 음성을 녹음하여 서버에 올리고, 교사가 그것에 대한 피드백을 제공하는 일에 대한 제약이 훨씬 줄어든다. 그리고 음성을 녹음하는 과제에 있어서도 학습자들이 선호하는 한류 콘텐츠를 기반으로 하여 좋아하는 드라마의 대사를 녹음한다든가 좋아하는 노래를 부른다든가 하는 방법을 사용하면 학습자들로 하여금 일종의 내적 동인과 목표 의식을 자극하는 효과가 있을 것이다. 그리고 학습자들끼리도 서로가 녹음한 한국어 음성을 들어보는 것으로 학습자 간의 교류 및 상호간 오류 교정 등 일종의 가상 커뮤니티나 가상 교실의 효과를 이끌어낼 수도 있을 것으로 보인다.

1.6 모바일을 활용한 한국어 능력 평가

한류 기반 학습자들이 스스로의 한국어 능력에 대한 측정을 하고자 할 때 TOPIK 외의 적절한 방법이 없을 수 있다. 이러한 학습자들에게 모바일을 통해 한류 콘텐츠가 활용된 한국어 능력 평가를 실시한다면 학습자들이 언제든 스스로의 수준을 점검하며 다음 단계의 한국어 학습을 진행하고자 하는 욕구를 자극할 수 있을 것이다. 구체적으로는 읽기 지문이나 듣기 음성의 내용을 한류 콘텐츠에서 추출, 가공하는 방법을 생각해볼

수 있으며 이를 다양한 콘텐츠들에서 추출하는 것으로 학습자의 선택권을 넓히고 흥미를 유도할 수 있다. 이를 위해서는 학습자들의 기호와 수준을 파악하여 문항을 제공할 수 있는 프로그램과 충분한 문항 데이터베이스의 구축이 필요할 것이다.

1.7 증강현실(AR: Augmented Reality)를 활용한 문화 체험

스마트폰의 발달로 증강현실은 개개인이 활용할 수 있는 범위까지 확장되었다. 특히 이미 역사탐방 또는 박물관 관람 등에서 증강현실을 활용해 경험을 더욱 풍부하게 만들어주는 것에 관한 연구가 이루어진 바 있다 [16][37]. 한류 기반 학습자들에게도 학습자들이 원하는 한류 문화 콘텐츠를 증강현실을 통해 제공하는 것으로서 학습자들의 한국어에 대한 호기심을 높이고 흥미를 자극하여 문화 체험을 통한 한국과 한국어 이해를 도울 수 있을 것이다. 이는 특히 시중에 발매되는 교재 및 해당 국가의 랜드마크 등에 연동하여 실제 한류 스타가 학습자 국가에 나타난 듯한 상황을 통해 학습자에게 현실감 있는 상황을 제공하여 제공되는 한국어 자료에 대한 몰입을 강화하는 효과를 기대할 수 있을 것으로 생각된다.

1.8 가상현실(VR: Virtual Reality)기기를 활용한 역할극 수행

VR은 최근 들어 연구가 활발하게 진행되고 있으며 오컬러스 리프트 등 모바일에서도 활용 가능한 VR기기의 보급으로 점차 일반 사용자들에게도 가까워지고 있다. 아직 하드웨어의 보급이 널리 이루어지지 못한 점, 전용 소프트웨어의 개발이 아직 시작 단계에 있는 등의 단점이 존재하지만 VR기기를 사용하면 사용자에게 최대한의 몰입감과 현실감을 제공할 수 있다는 장점이 있어 교육용으로 사용될 수 있는 가능성 또한 충분히 존재한다[38] 현재도 VR을 통해 유적지나 박물관을 체험하는 콘텐츠 또는 대중 앞에서 발표를 하는 등의 여러 경험을 제공하는 콘텐츠가 만들어지고 있다. 이를 한류와 접목하여 한류 기반 한국어 학습자들이 가상에서의 한류 체험과 함께 한국어를 사용한 문제 해결을

동시에 진행할 수 있는 교육 콘텐츠를 개발하여 더욱 몰입 가능한 교육으로 이끌어 나갈 수 있을 것으로 생각된다.

V. 결론 및 제언

정보통신기술의 비약적인 발전으로 세계에 널리 퍼져 수많은 사람들이 사용하는 모바일은 이제 우리 삶 속에서 떼어놓기 어려운 것이 되었다. 이러한 모바일의 발전과 함께 모바일이 가진 여러 가지 단점과 한계에도 불구하고 지금까지 모바일을 교육에 활용하기 위한 연구가 많이 이루어졌으며, 본 연구에서는 한류 기반 한국어 학습자를 실제적인 한국어 학습자로 전환하기 위한 방안의 하나로 모바일을 활용한 한국어 교육을 다루었다.

그러기 위해서 먼저 모바일 러닝의 정의와 함께 모바일이 외국어 학습에 사용된 사례와 한류 기반 학습자의 특징에 대한 연구를 살펴보았다. 그 결과 모바일은 편재성, 접근용이성, 확장성, 자기주도성, 개인성이라는 특징을 가지고 있음을 확인할 수 있었으며 이러한 특징이 학습에 적용될 때 행동주의, 구성주의, 상황화, 협동성, 비정규학습, 교수학습지원의 원리와 함께 사용되며 모바일 러닝이 외국어 학습에서 유용할 수 있음을 알 수 있었다. 그리고 한류 기반 학습자들의 특징으로 다양한 연령·직업·국적분포와 한류 문화 콘텐츠의 향유에 대한 적극성, 인터넷 사용과 전자기기 사용에 대한 자발성 등을 발견하였다.

이에 근거해 앞서 알아본 모바일의 특징을 한류 기반 학습자들이 가진 이러한 특징에 적용해 바라볼 때, 한류 기반 학습자들의 한국어 학습 및 실제적인 한국어 학습자로의 전환에 있어 학습 도구로서 모바일의 유용성을 증명해볼 수 있었다. 나아가 기존 외국어 교육 현장에서 검증된 방법들을 기초로 하여 한류 기반 학습자에 대한 한국어 교육 현장에서 사용해볼 수 있는 모바일의 구체적인 활용 방안을 제시하였다. 그러나 본 연구에서 제시한 교육 방안은 실제 학습자를 대상으로 한 것이 아니며 문헌 연구에 의해 이루어진 것으로 교수학습 방안 및 도구의 설계가 구체적으로 이루어지지 않았

으며, 또한 한류 기반 한국어 학습자의 실재화가 수치로 증명되지 않은 부분이 미흡함으로 남는다고 할 수 있다.

참 고 문 헌

- [1] 김현정, "한류 애호가를 위한 한국어 교육 자료 개발의 방향성 고찰," 국제한국어교육학회 학술대회논문집, Vol.2008, pp.253-263, 2008.
- [2] 조항록, *한국어 교육정책론*, 한국문화사, 2010.
- [3] 심혜령, "문화향유목적 한국어 학습자를 위한 모바일 학습(Mobile-Learning) 연구," 이중언어학, 제57호, pp.103-124, 2014.
- [4] 이유인, "한국어 교육의 잠재적 학습자에 대한 고찰 - 한류 기반 외국인의 실질적인 학습자로의 전환 가능성 검토를 중심으로," 언어와 문화, 제11권, 제1호, pp.105-137, 2015.
- [5] 산업자원부 기술표준원(SC36/SIG11), "KERIS 주관 "e-러닝 표준화 연구회 세미나" 발표 자료, "m-Learning 기술표준화를 위한 Survey(1)," 2006.
- [6] H. J. Kim, "Mobile Assisted Language Learning (MALL): Use and Implementation," 현대문법연구, Vol.52, pp.195-211, 2008.
- [7] 한상용, 김경숙, *모바일 컴퓨팅 환경의 교육적 활용 방안 연구*, 한국교육학술정보원, 2003.
- [8] 김태영 외, *미래교육 시나리오에 기반한 e-러닝 표준화 로드맵 v2 연구*, 한국교육학술정보원, 2005.
- [9] 서정희 외, *미래교육을 위한 u-러닝 교수, 학습 모델 개발*, 한국교육학술정보원, 2005.
- [10] 윤정주, *모바일 기기를 활용한 u-러닝 지향적 영어 학습 모형 연구*, 중앙대학교 대학원, 2007.
- [11] H. S. Kim, "Emerging Mobile Apps to Improve English Listening Skills = Emerging Mobile Apps to Improve English Listening Skills," Multimedia Assisted Language Learning, Vol.16, No.2, pp.11-30, 2013.
- [12] 김명관, 김지한, 권형준, 이시화, "모바일 기반 CAT의 외국어 능력시험 적용," 정보과학회 논문지:기술교육, 제2권, 제1호, pp.67-74, 2005
- [13] 최은주, *영어 어휘 학습용 모바일 애플리케이션 사용자 연구*, 중앙대학교 대학원, 2016.
- [14] 강지훈, 문상호, "안드로이드 기반 외국인을 위한 초급 한글 교육용 어학 콘텐츠의 설계 및 구현," 한국정보통신학회논문지, 제15권, 제2호, pp.477-483, 2011.
- [15] 홍은실, "한국어교육의 스마트러닝 구현을 위한 기초 연구," 국어교육학연구, 제44권, pp.585-612, 2012.
- [16] 이인숙, "스마트러닝에서 모바일 증강현실의 효과적인 활용 방향성 제안," 한국디자인포럼, 제40권, pp.195-208, 2013.
- [17] 픽셀트리뷰, "터키에서의 한류와 한국어 교육 현황," 한국언어문화학, 제4권, 제1호, pp.19-33, 2007.
- [18] 김동국, "한국어 교육에서의 한류의 영향에 대한 연구," 사회과학연구, Vol.10, pp.259-267, 2006.
- [19] 한도 치즈코, "일본의 한국어 시민강좌에 미치는 한류의 영향 - 요코하마 한국어 교실에서의 사례 소개," 국제한국언어문화학회 학술대회, Vol.2005, No.1, pp.201-216, 2005.
- [20] 왕혜숙, "한국어 학습에 미치는 '한류'의 영향: 학습자들의 인식을 중심으로," 국제한국어교육학회 학술대회논문집, Vol.2016, pp.232-240, 2016.
- [21] 이정평, 김종근, "한국어 학습이 중국에서의 한류 및 한국 상품에 대한 태도에 미치는 영향에 관한 탐색적 연구," 상품학연구, 제33권, 제6호, pp.87-98, 2015.
- [22] 이서구, 전병찬, 이성근, 김준환, 김종근, "한류의 선순환적 확장을 위한 한국어의 역할에 대한 연구," 소비문화연구, 제19권, 제3호, pp.55-75, 2016.
- [23] 오문경, *한류 콘텐츠를 활용한 한국어 국외 보급 정책 연구 - 한류 기반 잠재적 학습자를 대상으로*, 한국외국어대학교 대학원, 2013.
- [24] L. Naismith, P. Lonsdale, G. Vavoula, and M. Sharples, "Literature review in mobile technologies and learning," Future Lab Report

11, Retrieved Aug 16, 2007.

[25] 박현진, 황주희, "모바일 기반 한국어 학습에 대한 학습자의 인식 및 요구조사," 이중언어학, 제61호, pp.125-161, 2015.

[26] 이정은, 정동빈, "모바일을 활용한 대학생 영어 말하기 녹음과제의 효과성," 영어영문학연구, 제38권, 제1호, pp.267-297, 2012.

[27] 조세경, "모바일 중심 외국어 교육의 현황과 전망," Multimedia-Assisted Language Learning, Vol.10, No.3, pp.197-211, 2007.

[28] 민슬기, 김성훈, "학습자 몰입 증진을 위한 스마트 e-러닝의 게이미피케이션 적용 연구," 한국디자인문화학회지, 제21권, 제4호, pp.177-187, 2015.

[29] 정혜경, 제2외국어로서의 한국어 학습자를 위한 한국어 교육 활성화에 대한 연구: 일본과 중국에 있어서의 한국대중문화의 파급과 그 영향을 중심으로, 세종대학교, 한국연구재단(NRF)연구성과물, 2007.

[30] 나카무라 마유, 일본에서의 한류와 한국인에 대한 인식 변화: 삿포로 한국어학습자를 중심으로, 한국외국어대학교 국제지역대학원, 2012.

[31] 한국콘텐츠진흥원·주식회사 안다물, 2010 한류 팬 수요조사 결과 보고서, 한국콘텐츠진흥원, 2010.

[32] 한상미, 김종인, "모바일러닝(Mobile Learning)에 관한 한국어 학습자 의식 조사 연구," 제39권, pp.407-445, 2013.

[33] 近藤裕美子, 村中雅子, "日本のポップカルチャー・ファンは潜在的日本語学習者. といえるか," 国際交流基金日本語教育紀要, 第6号, pp.1-7, 2010.

[34] 강명희, 신은미, 유지원, "외국어 학습에서 모바일러닝 수용에 영향을 미치는 요인들 간의 구조적 관계 규명," 교육공학연구, 제29권, 제3호, pp.637-665, 2013.

[35] 김준태, "한류 콘텐츠의 국제적 교류를 위한 모바일 어플리케이션 디자인연구," 디자인융복합연구, 제15권, 제1호, pp.1-17, 2015.

[36] 김혜정, "M-러닝을 활용한 공손 영어 표현 학습

에 대한 연구," 비교문화연구, 제42집, pp.261-283, 2016.

[37] 한동현, "모바일 서비스 시대의 향토 문화 자료 서비스 방안," 역사문화연구, 제40집, pp.449-484, 2011.

[38] 한정엽, "모바일 탈착형 HMD기반 VR 콘텐츠 디자인 유형 연구," 한국공간디자인학회 논문집, 제37권, pp.79-87, 2016.

저 자 소 개

우 원 목(Wonmook Woo)

정희원



- 2008년 2월 : 상명대학교 미술교육학과(석사)
- 2013년 2월 : 상명대학교 외국어로서의 한국어교육학과(석사)
- 2014년 3월 ~ 현재 : 상명대학교 한국학과(박사과정 수료) 및

상명대학교 국제언어문화교육원 강사
 <관심분야> : 한국어 교육, 모바일 기기