

# 온라인 외국어 교육 콘텐츠의 웹 아이덴티티 연구 -영어, 일어, 중국어 교육을 중심으로

김미정, 황정혜  
열린사이버대학교 콘텐츠디자인학부  
mirea@ocu.ac.kr, beyond@ocu.ac.kr

## A Study on Web Identity of Online Education Contents for Foreign Languages

-Focused on Foreign Language Education in English, Japanese and Chinese)

Kim, Mirea, Hwang Jung Hye  
Division of Contents & Design, Open Cyber University

### 요 약

본 연구에서는 온라인 상에서 대학학위 과정 교육을 목적으로 제작된 외국어 콘텐츠의 웹 아이덴티티 규명의 필요성과 규명된 웹 아이덴티티와 학습동기 유발간의 상관관계를 연구하는데 중점을 둔다. 본 연구에서 채택된 외국어 교육 콘텐츠는 타 교육 분야보다 각 민족 언어의 아이덴티티가 시각적으로 재현되는 방식이 다양하다는 점에서 연구대상으로 부각되었다.

본 연구는 기존에 제시된 바 있는 웹 아이덴티티 분석 기준에서 출발하여 온라인 교육 콘텐츠 측면에서 이를 적용 및 재해석하고, 온라인 교육 콘텐츠의 웹 아이덴티티 기준을 추가하였다. 따라서, 본 연구는 4 년제 학사 학위를 수여하는 국내 0 사이버대학교의 외국어 교육 콘텐츠(영어, 일어, 중국어)의 사례를 웹 아이덴티티를 구현하는 세부 요소--시각디자인측면, 사운드측면, 인터페이스측면--에 맞추어 분석을 시도하였다. 또한 웹 아이덴티티가 적용된 각 외국어 교육 콘텐츠의 교육 효과 획득을 위한 학습동기유발 효과와의 상관관계를 알기 위하여 웹 아이덴티티가 적용, 제작된 외국어 교육 콘텐츠와 웹 아이덴티티가 적용되지 않은 채 제작된 외국어 교육 콘텐츠 간의 주의력, 관련성, 자신감, 만족감 등 학습동기유발 효과를 비교하는 설문 조사를 진행하였다. 이를 통해 온라인 외국어 교육 콘텐츠에 있어서 웹 아이덴티티의 개발과 적용이 외국어 교육 효과를 높이는 학습동기유발에 유의미한 역할을 한다는 것이 확인되었다.

Keywords : 웹 아이덴티티, 외국어 교육 콘텐츠, 사이버대학교, 시각화

### 1. 서 론

본 연구에서는 온라인 상에서 대학학위 과정 교육을 목적으로 제작된 외국어 교육 콘텐츠의 웹 아이덴티티를 결정하는 요소를 제시하며, 현재 운영되고 있는 교육 콘텐츠의 웹 아이덴티티 현황을 분석하고 보다 효율적인 학습 효과를 얻기 위한 실천적 방안을 모색하는데 목적을 두었다. 교육 분야 중 외국어 교육 분야를 연구의 대상으로 채

택한 것은 각 언어를 사용하는 문화만이 가지는 독특한 소재(이미지) 및 각 언어마다의 특성을 담은 사운드 및 개별 문자의 형태 등이 존재하여 이를 통한 웹 아이덴티티 구현이 온라인 외국어 교육 콘텐츠 제작에서 용이할 것으로 기대되고, 더 나아가 웹 아이덴티티 분석에 알맞은 대상으로 부각되기 때문이다. 특히, 해당 언어의 독특한 문화와 그 아이덴티티를 교육 콘텐츠에 구현한다면 학생들의 학습동기유발에 긍정적인 효과가 기대되기

때문에 이들 온라인 외국어 교육 콘텐츠를 최종적으로 선택하게 되었다. 본 연구에서는 온라인 교육의 대표 사례라고 할 수 있는 온라인 대학의 교육 콘텐츠 사례를 중심으로 연구하였고 기존에 제시되어 온 웹 아이덴티티 구현 요소에서 출발하여 교육 콘텐츠 측면에서 이를 재해석하고 그 기준을 제시하였다. 또한 웹 아이덴티티와 외국어 교육에 있어서 학습 효과를 높이기 위한 학습동기유발과의 상관관계를 밝히는데 연구 목적을 두었으며 이를 검증하기 위하여 ARCS 이론에 근거한 학습동기유발 평가항목을 통한 설문 조사를 시행하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 웹 아이덴티티의 이론적 배경

온라인 외국어 교육 콘텐츠의 웹 아이덴티티 분석 기준을 마련하기 위해서는 기존의 웹 아이덴티티에 관한 연구에서 시작을 하여 외국어 교육 콘텐츠에 맞게 발전시켜야 하였다. 웹 아이덴티티는 웹이라는 매체의 특성에 걸맞도록 기존의 문자나 색상, 레이아웃 등 시각적인 부분에 제한된 스타일 가이드의 범위를 넘어서서 동영상과 사운드, 네비게이션 스타일, 인터랙션 스타일 등을 통해 일관된 경험을 제공할 수 있는 보다 확장된 개념으로 이해할 필요가 있다.<sup>1</sup> 또한 웹 사이트 아이덴티티 형성과 함께 고려되어야 하는 부분으로서 시각적 정체성만이 아니라, 현재 서비스의 내용, 콘텐츠의 질, 사이트 조직화 정도, 미래 사이트의 추구 모형 등을 고려한 정체성의 확립이 중요하다고 이미 연구된 바 있다.<sup>2</sup> 이상과 더불어 장동훈, 조진경에 의하여 제안된 통일된 웹 아이덴티티를 구현하기 위한 체계적인 가이드라인으로 다음과 같은 웹 스타일 콘덕터를 본 연구의 주요 분석기준으로 채택하였다:

- (1) 시각적 디자인 시스템
- (2) 네비게이션과 정보설계 시스템
- (3) 기능 및 상호작용 디자인 시스템
- (4) 멀티미디어 디자인 시스템

<sup>1</sup> 장동훈, 조진경, '웹 아이덴티티 구현을 위한 웹스타일 콘덕터에 관한 연구', <인포디자인이슈 1>, 2002, P.190

<sup>2</sup> 유석호, '웹사이트 구축과정에서 아이덴티티 형성과 그 영향 요소에 관한 연구', <인포디자인 이슈 1>, 2002, P.171

### (5) 기술 시스템<sup>3</sup>

장동훈, 조진경은 웹 아이덴티티의 정확한 구축을 위하여 웹이라는 매체의 특성에 기반하여 이상과 같은 웹 아이덴티티 콘덕터가 제시한 바 있으며, 이는 온라인 교육 콘텐츠 아이덴티티 논의에 출발점이 되는 중요한 가이드라인을 제공한다고 하겠다.

### 2-2. 온라인 외국어 교육 콘텐츠의 웹 아이덴티티와 학습동기유발

온라인을 외국어 교육 전문가에 의하면 온라인 상의 교육 콘텐츠에 해당 나라의 모습을 담은 풍경 사진이나 전통 의상, 배경음악- 예를 들어 일본어인 경우 고유 악기인 샤미센을 사용한 음악- 을 교안의 효과음으로 사용한다면 학생들이 외국어에 대한 친근감을 갖게 되고 외국어 학습에 대한 동기유발을 시킬 수 있다고 한다.<sup>4</sup> 이는 외국어를 배우는데 해당 국가의 문화를 시청각적으로 경험하지 못할 시 그 언어를 잘 구사할 수 없다는 한계 때문이다. 외국어 교육을 하는 이터닝에서도 마찬가지이다. 영어 일어 중국어를 효과적으로 교육시키기 위해서는 해당 국가의 문화와 그 모습을 효과적으로 보여주고 학생들의 관심을 이끌고 수업에 몰입을 시킬 수 있다. 따라서, 각 언어 교육 콘텐츠에 해당 나라의 다양한 문화 사진을 보여주고 그 나라의 문화를 언어로 표현하고 사운드 및 멀티미디어 효과를 해당 나라의 특성을 고려하여 개발하여 교육 콘텐츠에 적용한다면 그 교과목의 웹 아이덴티티를 극대화 할 수 있고 교육 효과를 목적으로 한 학습동기유발에 효과적일 것이라는 것이 본 연구의 가설이다. 즉 온라인 교육 콘텐츠의 웹 아이덴티티 구현은 학습의 동기를 유발시키고 이를 유지시키는 방법이며 이는 학습 효과를 증대시키고 학습 만족도를 증대시키는 주요 방법의 하나인 것이다.

따라서, 필자들은 다음과 같은 온라인 교육 콘텐츠 아이덴티티 구현 요소를 제시한 바 있다:

1. 디자인측면: 이미지/소재, 컬러, 타이포

<sup>3</sup> 장동훈, 조진경, 2002, P.192-94

<sup>4</sup> 열린사이버대학교 일본어과 교수인 송승희 박사와의 인터뷰

그래피, 인터페이스, 교수자의 캐리커처

2. 언어적 측면: 교과관련 용어, 개념적용어
3. 경험측면: 온라인경험, 오프라인경험<sup>5</sup>

본 연구에서는 이상의 온라인 교육 콘텐츠 아이덴티티 구현 요소 중 디자인 측면-이미지/소재, 색상, 인터페이스-을 바탕으로 외국어 교육에서 웹 아이덴티티를 결정하는 요소를 제시하고 이를 실제 예를 통하여 분석해 본다. 이를 자세히 살펴보면 다음과 같다:

1. 시각디자인측면: 이미지/소재(문화적 사진 이미지, 전통복장을 한 교수의 캐릭터 등), 색상, 타이포그래피
2. 사운드측면(전통 악기나 전통음악을 효과음이나 배경음으로 사용함)
3. 인터페이스측면(해당 언어의 교육에 효과적인 인터페이스)등

따라서, 현재 온라인 외국어 교육 콘텐츠의 웹 아이덴티티가 어떻게 구현 되었는지를 위의 세 가지 웹 아이덴티티 구현 요소 측면에서 살펴보고자 한다.

### 3. 온라인 외국어 교육 콘텐츠 아이덴티티 사례 분석

국내 0 사이버대학의 각 전공별(영어, 일어, 중국어) 교수에게 추천 받은 교과목을 대상으로 과목별 웹 아이덴티티 분석을 진행하였다.

#### 3-1. 영어 교육을 위한 교과목 분석

-과목명 ‘비즈니스영어와 국제매너’



<그림 01> OCU, 비즈니스영어와 국제매너, 메인 페이지



<그림 02> OCU, 비즈니스영어와 국제매너, 서브 페이지

(1)시각디자인측면: 이 강좌는 다양한 미국의 풍경을 중심으로 풍부한 사진 이미지- 자유의 여신상, 링컨 동상, 뉴욕의 택시, 록펠러센터 같은 고층빌딩, 뉴욕의 심볼마크-가 사용되었다. 해당 국가의 국기를 여러 차례 보여주는 것 또한 아이덴티티 구현에 도움을 주고 외국어 교육을 하는데 학생의 학습동기유발을 일으키는 요소가 될 수 있다. 교과목 진행 방식은 플래시 애니메이션 기법을 적극적으로 사용하면서 온라인 상에서 유람선을 타고 미국, 캐나다 등 영어권 나라로 함께 여행을 떠나 그 지역을 여행하며 영어 및 그 나라의 문화를 익히는 흥미로운 방식을 채택하고 있다. 사용된 색채를 보면 파란 색-푸른 하늘과 푸른 바다-이 주요 색을 이루고 강조 칼라로 빨강색이 사용되었다.

(2)사운드측면: 콘텐츠에 사용된 사운드는 경쾌한 음악을 배경음악으로 사용하여 들뜬 여행의 설렘이라는 컨셉을 잘 전달하고 있다. 새소리, 파도소리 등 효과음도 적절하게 사용되고 있다. 각 나라의 이미지를 전달하는 전통 음악이나 대표 음악을 적극적으로 사용하는 것 또한 아이덴티티 구현에 많은 도움이 된다고 하겠다.

(3)인터페이스측면: 이 과목에서는 자가테스트 등, 온라인 상에서 외국어를 직접 실습할 수 있는 인터페이스를 제공하고 있다. 그리고 플래시 애니메이션을 통하여 대화하는 상황극을 연출하고 학생이 그 상황극의 주인공이 되어 대사를 녹음하고 플레이 버튼을 눌러 본인이 말한 언어가 정확했는지 듣고, 평가할 수 있는 시스템을 도입하였다.

<sup>5</sup> 김미정, 황정혜, ‘온라인 대학 교육 콘텐츠의 웹 아이덴티티 연구’, <인포디자인이슈 7>, 2005, P.97

3-2. 일어 교육을 위한 교과목 분석  
-과목명 ‘기초일본어’



<그림 03> OCU, 기초일본어, 서브 페이지

(1)시각디자인측면: 일본인의 모습과 일본 전통 회화를 적절하게 사용하여 ‘기초일본어’ 교과목의 아이덴티티를 구현하고 있다. 타이틀 이미지는 일본인의 생활하는 모습을, 본문의 메인 바 이미지는 일본 여성과, 일본의 문자이다. 배경 이미지는 일본의 전통 회화를 소재로 하였으며, 주조 색을 탁한 초록색으로 선택하여 일본적으로 나타내 고자 하였다.

(2)사운드측면: 이 교과목에서는 일본의 이미지를 전달하는 사운드가 특별히 사용되지 않았다. 아이덴티티를 구현하고자 한다면 일본의 전통 음악이나 악기소리 등 일본의 이미지를 전달해주는 사운드의 접목이 필요하다고 본다.

(3)인터페이스측면: 일본인의 섬세함과 산업적 특성을 동시에 느낄 수 있는 인터페이스이다. 일본 글자의 소리를 경험하거나, 그 발음을 화면에서 직접 글씨 쓰기 연습을 할 수 있는 친절한 인터페이스를 통해 학생들이 온/오프라인 경험을 충분히 할 수 있다. 게임장국인 일본의 언어를 배우는 일본어 전공 수업의 인터페이스를 간단한 게임의 형태로 개발한다면 학습효과 증진 및 아이덴티티 확립에 더욱 도움이 될 것이다.



<그림 04> OCU, 기초일본어, 글씨 쓰기 연습

3-3. 중국어 교육을 위한 교과목 분석  
-과목명 ‘통역가이드중국어Ⅱ’



<그림 05> OCU, 통역가이드중국어, 메인 페이지



<그림 06> OCU, 통역가이드중국어, 서브 페이지

(1)시각디자인측면: 중국의 유명 관광지를 가이드 한다는 테마를 가지고 구성한 강좌로, 중국 전통 의상을 입은 교수 캐릭터의 등장 및 풍부한 중국 이미지와 관련된 사진이 많이 제공되어 과목의 아이덴티티를 잘 구현한다. 화면의 메인 바 부분에 사용되는 주황색 계통과 본문에 사용된 보라색 계통의 색상은 중국의 이미지를 전달하는데 미흡하다고 볼 수 있다.

(2)사운드측면: 이 교과목에서는 중국의 이미지를 전달하는 사운드가 특별히 사용되지 않고 있다.

(3)인터페이스측면: 중국의 역사와 문화 내용이 담긴 중국인의 대화를 듣고 따라 하면서 중국어를 학습하도록 하는 방식이 채택되었고, ①본문 읽기 ②해설 ③ 연습문제 ④참고 동영상 ⑤여행지 소개 등으로 참여적인 인터페이스로 구성되어 있다.

3-3. 교과목 분석 평가표 및 분석

과목별로 웹 아이덴티티 구현 요소들을 다음과 같이 나열하고 5 점 만점의 평가표를 작성하였다.

과목명	시각 디자인 측면	사운드 측면	인터페이스 측면	계
비즈니스영어국제매너	5	4	4	13
기초일본어	5	1	5	11

통역가이드 중국어II	5	1	4	10
----------------	---	---	---	----

<표 01> 교과목 분석 평가표 (Scale:5-1)

앞의 세 강좌 모두 각 문화의 이미지(소재)를 다양하게 제시하여 아이덴티티를 효과적으로 구현하고 있다. 사운드 측면을 분석하면 나라별로 특색을 나타낼 수 있는 사운드가 제시 되어 있지 않아 이에 대한 연구가 더욱 필요하다고 할 수 있다. 인터페이스는 온라인 상의 외국어 교육에서 공통적으로 참여적 인터페이스를 주로 사용하고 있으며, 언어연습을 위한 상황의 제시 및 이를 경험하는 스토리텔링 방식의 인터페이스가 사용되어 외국어 교육 전반의 공통적인 웹 아이덴티티를 구현하고 있다.

#### 4. 웹 아이덴티티와 학습동기유발간의 상관관계

##### 4-1. 연구 방법 및 설문대상

웹 아이덴티티와 학습동기유발간의 상관관계가 있다는 가설을 검증하기 위하여 설문조사 및 통계분석을 실시하였다. 본 설문에 사용한 학습동기유발 평가항목은 Keller의 학습동기유발을 위한 ARCS<sup>6</sup> 이론을 근거로 평가항목을 구성한 것이다. 설문대상은 국내 0사이버대학교의 재학생 30 명이었으며, 연령대는 20 대 후반에서 30 대 초반으로, 대부분이 사무직에 종사하고 있다. 연구대상으로 사이버대학교 재학생을 선정한 이유는 온라인 교육 콘텐츠에 대한 이해가 높고 학습에 대한 다양한 경험이 있어 학습동기를 유발하는 콘텐츠를 선별하고 파악하는데 오차가 적을 것이라는 기대가 있었기 때문이다.

##### 4-2. 변수 정의 및 측정도구

본 논문에서는 웹 아이덴티티 구현과 학습동기유발과의 관계를 측정하기 위해, 한국사이버교육학회의 한국교육콘텐츠 품질인증기준에서 사용한 척

<sup>6</sup> Keller는 학습 동기의 문제를 해결하고 학습 동기에 영향을 주기 위한 ARCS 모형을 개발하였다. ARCS는 동기를 위한 네가지 주요 조건을 말하는 약어이다. 즉, 주의력(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)이 그것이다. (Smith, P.L의, 교수설계이론의 탐구, 원미사, 2002, P515)

도를 사용하였다. 학습동기유발 측정도구는 주의력, 관련성, 자신감, 만족감 총 4 문항으로 구성되어 있으며, 리커트식 5 점 척도로 점수가 높을수록 학습동기유발이 높은 것을 의미한다. 한편, 신뢰도 검증을 한 결과, 학습동기유발은 Cronbach' a 값이 .8222로 신뢰도 있게 나타났다.

	Scale Mean if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation
주의력	9.4667	.724
관련성	9.5167	.713
자신감	9.6333	.602
만족감	9.3833	.580

Cronbach's Alpha : .822

<표 02> 학습동기유발 척도에 대한 신뢰도 분석

##### 4-3. 자료수집 및 자료분석방법

본 연구에서는 동일 설문 대상에게 웹 아이덴티티가 적용되거나 되지 않은 두 개의 외국어 교육 콘텐츠를 보여주고 평가 항목에 리커트식 5 점 척도 설문방식을 채택하였다. 즉 텍스트 중심의 외국어 교육 콘텐츠와 웹 아이덴티티가 잘 고려되어 제작된 콘텐츠를 연구 대상이 보고 ARCS 이론에 입각한 학습동기유발 평가항목을 통해 평가하는 방식으로 측정하여 수집된 자료를 SPSS 10.0 을 이용하여 분석하였다.

##### 4-4. 설문조사에 사용된 평가항목내용

본 연구를 위한 설문조사에서 사용된 구체적 평가항목은 아래와 같다.

평가항목
1. 도입부분에서 학습자의 주의를 충분히 이끌고 있는가? (처음 봤을 때, 흥미로운 느낌을 받을 수 있는가)
2. 콘텐츠 전적으로 학습자의 주의를 계속 환기시키고 있는가? (지루하지 않게 콘텐츠를 계속 해나가도록 했는가?)
3. 학습내용의 설계가 학습자의 경험과 관련되어 있는가? (학습자들이 공감할 수 있는 내용이나 사례들인가?)
4. 학습에 대한 만족감을 부여하고 있는가? (학습자가 학습을 마쳤을 때 스스로의 성취도나 학습의 흥미성 등과 관련해 만족할 수 있도록 만족감을 부여하고 있는가?) <sup>7</sup>

<표 03> 설문지 상의 평가항목

<sup>7</sup> 한국사이버교육학회 한국교육콘텐츠 품질인증기준에서 발췌

## 5. 결과 및 분석

학습동기유발		텍스트 중심의 평면적인 콘텐츠	웹아이덴티티가 고려된 콘텐츠
		사례수(백분율)	사례수(백분율)
주의력	매우부정	2(6.7)	0(0)
	부정	15(50.0)	3(10.0)
	보통	13(43.3)	3(10.0)
	긍정	0(0)	14(46.7)
	매우긍정	0(0)	10(33.3)
계		30(100%)	30(100%)
관련성	매우부정	1(3.3)	0(0)
	부정	13(43.3)	2(6.7)
	보통	16(53.3)	6(20.0)
	긍정	0(0)	18(60.0)
	매우긍정	0(0)	4(13.3)
계		30(100%)	30(100%)
자신감	매우부정	1(3.3)	1(3.3)
	부정	9(30.0)	1(3.3)
	보통	17(56.7)	16(53.3)
	긍정	3(10.0)	11(36.7)
	매우긍정	0(0)	1(3.3)
계		30(100%)	30(100%)
만족감	매우부정	3(10.0)	0(0)
	부정	7(23.3)	0(0)
	보통	16(53.3)	7(23.3)
	긍정	3(10.0)	21(70.0)
	매우긍정	1(3.3)	2(6.7)
계		30(100%)	30(100%)

<표 04> 텍스트 유형에 따른 학습동기유발의 기술분석

표에서와 같이, 텍스트 중심의 콘텐츠에 대한 주의력 집중은 부정적 50%, 보통이 43.4%인데 반해, 웹 아이덴티티가 고려된 콘텐츠에 대하여는 매우 긍정적이 33.3%에 달했다. 또한, 텍스트 중심의 평면적인 콘텐츠는 응답자의 장단기 기간의 흥미와 학습할 내용의 관련성을 확인시킴에 있어 부정적 43.3%이고 보통이 53.3%였는데 반해, 웹 아이덴티티가 고려된 콘텐츠는 60%이 긍정적이었다. 응답자들에게 새로운 학습에 대한 자신감을 갖도록 함에 있어 텍스트 중심의 콘텐츠에 보통 56.7%, 부정적 33.3%인 반면, 웹 아이덴티티가 고려된 콘텐츠에 대해서는 53.3% 보통 36.7%가 긍정적이었다고 응답하였다.

마지막으로 학습과제를 성공적으로 수행한 결과에 따른 만족감에 대해 텍스트 중심의 콘텐츠에 대해

서는 33.3%이 부정적, 보통 53.3%인 것에 반해, 웹 아이덴티티가 고려된 콘텐츠는 76.7%이 긍정적이라 답하였다. 즉, 응답자들은 텍스트 중심의 평면적인 콘텐츠 보다 웹 아이덴티티가 고려된 외국어 콘텐츠에 대해 학습유발동기 즉, 주의력, 관련성, 자신감, 만족감에 대해 긍정적임을 알 수 있다.

## 6. 결론

본 논문을 통하여 온라인 외국어 교육 콘텐츠의 교육 효과를 높이기 위한 동기유발 측면의 실천적 방안의 하나로 웹 아이덴티티의 구현이 효과적임을 검증하였다. 본 결과를 통하여 강의수강신청 유도 등 구체적인 적용방식에 대한 후속 연구가 기대된다.

## 참고 문헌

- (1) 김미정, 황정혜, '온라인 대학 교육 콘텐츠의 웹 아이덴티티 연구', <인포디자인이슈 7>, 2005
- (2) 김미정, '디지털 스토리텔링', 제 1 회 세계디지털스토리텔링대회 발표집, 2003
- (3) 강은정, 황정혜, '웹 아이덴티티를 위한 여덟가지 원칙', 정글프레스, 2005
- (4) 장동훈, 조진경, '웹 아이덴티티 구현을 위한 웹 스타일 콘덕터에 관한 연구', <인포디자인이슈 1>, 2002
- (5) 유석호, '웹사이트 구축과정에서 아이덴티티 형성과 그 영향요소에 관한 연구', <인포디자인 이슈 1>, 2002
- (6) 신창운, '웹 기반 원격교육 시스템 구축 시 주요 성공요인 분석', 대구대학교 대학원 박사학위 청구논문, 2003.
- (7) 전무부 외 3 인, '가상교육을 위한 콘텐츠 개발 및 운영전략', <계명연구논총>, V01 20, No.1, 2002,