

분과 2

온택트 환경에서의 한국어교육

사회 : 윤은경(대구사이버대학교)

## 메타버스(Metaverse)를 활용한 한국어 말하기 교육 방안

이바른(동국대학교)

### 1. 서론

본 연구는 메타버스를 활용하여 한국어 학습자들의 말하기 능력 향상을 위한 교육 방안을 제안하는 데에 목적이 있다. 세계적으로 확산한 코로나바이러스감염증-19로 인해 한국어 교육 현장은 대면 수업을 온라인 수업으로 전환하거나 대면 수업과 온라인 수업을 동시에 병행하게 되면서 온라인 수업의 비중이 커지게 되었다. 교실에서 대면 수업 대신 ZOOM, Webex, 구글미트 등의 플랫폼을 사용하여 실시간 온라인 수업을 진행하는 경우 대면 수업처럼 학생과 교사 간, 학생과 학생 간의 상호작용이 잘 이루어지지 않으며 실력 향상 면에서도 대면 수업만큼의 효과를 기대할 수 없었다. 조인옥(2020:258)의 연구 결과에 따르면 실시간 온라인 수업에서 학생들은 수업에 집중하기 어렵고 교사와 동료와의 소통이 부족하다고 했으며, 최정선·권미경·최은경(2020:163)에서는 한국어 교사들이 대면 수업에 비해 온라인 수업에서 학습자들의 실력 향상이 낮은 것으로 인식하였는데, 특히 말하기 부분에서 학습자들의 실력 향상이 높지 않았다고 생각하였다. 그리고 한국어 교사들은 실시간 온라인 수업보다 대면 수업을 더 선호하였는데, 대면 수업을 선호하는 이유로 상호작용의 용이성, 말하기 수업에 더 적합함을 뽑았다. 이는 다시 말해 온라인 실시간 수업이 대면 수업에 비해 학생들과의 상호작용을 통한 말하기 수업이 쉽지 않다고 생각하고 있다는 것이다.

코로나바이러스감염증-19로 온라인 수업을 경험해 본 학습자들이 많아졌고 이동 시간이 필요 없는 온라인 수업을 선호하는 학습자들이 늘어났으며, 실제 한국어 교육 현장에서는 본국에서 한국어 수업을 듣는 학습자들의 수도 점차 증가하고 있어 온라인 수업의 수요도가 꾸준히 증가할 것으로 예상된다. 따라서 온라인 수업에서 교수자와 학습자 모두 수업의 만족도를 높이고 학습자들의 효율적인 말하기 교육을 위한 새로운 방안이 필요하다. 실제와 비슷하게 구현된 가상 현실에서 다른 아바타들과의 상호 작용, 실재성을 높일 수 있는 공간인 메타버스가 그 대안이 될 수 있을 것이다. 이에 본 연구에서는 학습자들의 학습 몰입도 및 이해도를 높일 수 있는 메타버스를 활용한 말하기 교육 방안을 제안하고자 한다.

### 2. 선행연구 및 이론적 배경

메타버스는 초월, 가상을 의미하는 메타(Meta)와 세계, 우주를 뜻하는 유니버스(Universe)의 합성어이다(김상균, 2021:23). 메타버스라는 용어는 미국 소설가 Neal Stephenson이 1992년에 출판한 소설 『스노 크래시(Snow Crash)』에서 처음 등장하였다.

메타버스에 대한 정의는 다양한데 한국지능정보사회진흥원의 스페셜 리포트(2021)에서는 메타버스를 “물리적 실재와 가상의 공간이 실감기술을 통해 매개·결합되어 만들어진 융합된 세계”로 정의하고, 메리츠증권 리서치센터 보고서(2021)에서는 “탈물질화(dematerialization)되어 물리적 거리를 초월하는 모든 물체와 공간”으로 정의한다.

이처럼 탈물질화된 세계를 경험하려면 인터넷을 기반으로 한 스마트폰, PC, 또는 AR이나 VR과 같은 매개체가 필요하다. 이 매개체들을 통해 현실과 메타버스를 오갈 수 있고, 현실세계와 가상세계의 교차점이 생기며, 융합된 형태의 경험을 하게 된다(조안나 외, 2022:21 재인용).

비영리 기술연구단체 ASF(Acceleration studies Foundation)는 메타버스를 증강현실 세계, 라이프로그, 거울 세계, 가상 세계의 네 가지로 분류하였고, 이재원(2021:56)에서는 이 네 가지를 다음과 같이 정의하고 있다.

〈표 1〉 메타버스의 네 가지 분류

분류	내용
증강현실(AR)	현실세계 위에 스크린과 같은 디스플레이 장비를 이용해 각종 가상의 사물과 인터페이스를 겹쳐 올리는 기술
라이프로깅(Lifeloggng)	신체, 감정, 경험, 움직임 등 이용자의 사적인 데이터들을 디지털화하고, 디지털 공간에 기록하는 방식
거울세계(Mirror World)	거울세계는 물리 지구를 사실적으로 복제·재현하고 그 위에 추가 정보를 덧붙인 방식
가상현실(VR)	그래픽 기술로 구축한 가상의 세상에, 인터넷 기술을 통해 접속하는 방식

변문경 외(2021:22)에 따르면 최근에는 기술의 발달과 더불어 유형이 혼합된 형태의 메타버스가 등장하면서 이러한 구분 자체에도 큰 의미가 없다고 보기도 한다고 한다. 또한 조안나 외(2022:25)에서는 메타버스는 복합적인 개념으로 어떻게 정의하느냐에 따라서 메타버스를 보는 시선에 큰 차이가 생길 수 있으며 즉, 메타버스를 정의할 때 넓은 범위로 확장하여 해석할지, 좁은 범위로 축소하여 해석할지에 따라 서로 다른 인식의 차이가 발생할 수 있다고 한다. 따라서 본 연구에서는 조안나 외(2022:25)의 메타버스 정의인 ‘아바타를 기반으로 하며, 가상 플랫폼 안에서 사회적, 문화적, 정치·경제적인 활동이 가능한 세계’를 기본으로 하여 메타버스를 접근하고자 한다.

한국메타버스연구원(2021:33)에 따르면 메타버스가 영향력을 끼칠 수 있는 분야 중에서 교육계는 가장 민감하고 직접적인 분야라고 한다. 세계는 이제 메타버스를 통한 가상현실 세계에 집중하고 있고 나라별로 막대한 예산을 들여 연구와 투자가 이어지고 있다. 비대면 교육이 활성화 되면서 MZ 세대들을 중심으로 메타버스 교육 및 플랫폼 활용, VR·AR의 활용 등이 활발히 움직이고 있다. 이제 교육을 중심으로 일상생활 전반에 걸쳐 가상과 현실을 넘나드는 하이브리드 형식의 메타버시티(metaversity)로의 전환에 가속도가 붙기 시작했다.

이임복(2021:258)에 따르면 메타버스를 활용한 교육은 학교와 강의장을 찾아가지 않아도 되기 때문에 이동과 공간의 제한이 해결되며, 글로벌 교육이 가능하고, 아바타의 접속으로 외모, 성격, 가정환경 등으로 인한 차별 없는 교육이 실현될 수 있다고 하였다. 박정환·정동욱(2013:1650)에서 학습자들은 아바타 사용 3D 가상현실공간에서 교수자와 실시간 상호작용이 가능하고 흥미로운 학습 내용의 기억에 도움이 되고, 아바타 사용으로 인해 다양한 내용에 대한 토의 및 토론을 위한 환경과 분위기가 잘 조성이 되었다고 하였다. 또한 자기 자신을 대신하는 아바타를 통해 자신의 성격이나 정체성을 표현하고, 다른 매체들이 제공할 수 없는 실재감을 통해 사람들 간의 상호작용이 가능하다는 장점이 있다고 하였다. 이처럼 메타버스는 실시간 온라인 수업에서 부족한 ‘실재감’과 ‘상호작용’이 이루어질 수 있는 공간이다.

현재 대학에서도 다양한 행사에 메타버스를 활용하고 있으며, 그 사례는 〈표 2〉와 같다.

〈표 2〉 메타버스 플랫폼을 활용한 대학교 행사)

대학교	활용 사례	사진
<p>동국대학교 (2022)</p>	<p>메타버스 신입생 입학식 개최</p>	 <p>2022년 입학식 (출처: BTN뉴스)</p>
<p>순천향대학교 (2022)</p>	<p>메타버스 신입생 입학식 개최</p>	 <p>2022년 입학식 (출처:순천향대학교 홈페이지)</p>
<p>숙명여자대학교 (2022)</p>	<p>숙명여대에서 자체 개발한 메타버스 캠퍼스 '스노우버스(Snowverse)'에서 학교를 미리 둘러볼 수 있는 랜선 등교 진행</p>	 <p>2022년 신입생 킷 랜선 등교 (출처:숙명여대 홈페이지)</p>
<p>고려대학교 (2021)</p>	<p>응원 오리엔테이션(OT) 행사를 '이프랜드(ifland)'에서 진행</p>	 <p>2021년 응원 오리엔테이션 (출처:고려대 홈페이지)</p>
<p>연세대학교 (2021)</p>	<p>글로벌인재대학에서 주최한 메타버스 게더타운, 로블록스를 활용하여 'MT 진행</p>	 <p>2021년 글로벌인재대학 MT (출처:연세대 홈페이지)</p>

<p>건국대학교 (2021)</p>	<p>가상 캠퍼스 건국유니버스에서 'Kon-Tact' 예술제 진행</p>	 <p>2021년 건국대 Kon-Tact예술제 (출처:건국대 총학생회 유튜브 캡처)</p>
<p>전남도립대학교 (2022)</p>	<p>메타버스를 활용한 입학식 진행</p>	 <p>2022년 입학식 (출처:전남도립대학교 홈페이지)</p>
<p>성균관대학교 (2021)</p>	<p>메타버스를 활용한 제1회 성균한글백일장 개최</p>	 <p>제1회 성균한글백일장 출처: 매일경제</p>

이처럼 대학교들은 코로나바이러스감염증-19로 인해 진행하지 못했던 신입생 입학식, 졸업식, 축제 등의 행사를 메타버스 플랫폼 안으로 넘어와 진행하였다. 또한 동국대학교, 전남도립대학교에서는 교수, 강사들을 대상으로 메타버스 플랫폼에서 교안 게시 등의 강의 방법과 자료 공유 및 회의 방법 등에 대한 교육과 실습이 이루어졌으며, 메타버스를 활용한 교육을 준비하고 있다.

홍희경(2021:16)은 메타버스는 물리적인 거리감을 극복할 수 있으므로 코로나 시대에 양질의 수업과 학교의 특성을 담은 캠퍼스 환경을 직, 간접적으로 제공할 수 있는 매력적인 도구라고 하였다. 따라서 메타버스 플랫폼을 학습 목적에 맞게 활용, 구성한다면 학습자들의 학습에 도움이 되는 교육 공간으로 탄생할 수 있을 것이다.

### 3. ZEP을 활용한 한국어 말하기 교육 방안

본 연구에서는 메타버스 플랫폼 'ZEP'을 활용한 말하기 수업 방안을 구성하고자 한다. ZEP은 교육에서 많이 활용되고 있는 메타버스 플랫폼 '게더타운'과 흡사한 방식으로 제작된 메타버스 플랫폼이다. ZEP은 글로벌 2억 명 이상이 이용하는 메타버스 플랫폼인 제페토 운영사 네이버제트와 바람의 나라: 연 개발사인 슈퍼켓이 합작하여 만든 플랫폼이다. 게더

타운과 ZEP은 별도 프로그램 설치 없이 실행이 가능하며, 공간 생성 및 편집이 가능하다는 공통점이 있다. 또한 캐릭터 커스터마이징(Customizing)이 가능하며, 맵 수정 기능을 지원하고 스마트폰 접속이 가능하다(조안나 외, 2022:277). 하지만 게더타운과 ZEP은 차이점이 존재하는데 차이점을 정리하면 <표 3>과 같다.

<표 3> 게더타운과 ZEP의 차이점

차이점	게더타운	ZEP
언어 지원	영어 지원	한국어 지원
사용료	25명까지 무료	사용 인원 상관없이 무료
사용자	만 18세 이상 사용 가능	만 14세 이상 사용 가능
애플리케이션	애플리케이션 없음	애플리케이션 있음
맵	기본으로 제공하는 맵이 있으나 다양하지 않음	한국적인 맵과 유저들이 홈페이지에 공유하여 다운받을 수 있는 맵이 다양함

게더타운은 한국어를 지원하지 않고 영어만 지원이 되는데, ZEP은 한국 회사에서 만든 플랫폼으로 한국어를 지원한다. 또한 게더타운은 25명까지 무료로 사용할 수 있지만, ZEP은 사용 인원, 규모 등에 상관없이 현재 무료로 사용 가능하여 ZEP을 통해 언어교육원의 입학식, 수료식, 문화체험 등의 큰 규모의 다양한 행사를 무료로 할 수 있다는 장점이 있다. 따라서 본 연구에서는 초급 한국어 학습자를 대상으로 메타버스를 활용한 말하기 수업을 ZEP을 활용하여 구성하고자 한다. 먼저 국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구(2017:27)에서 제시된 초급(1, 2급)의 말하기 목표와 초급 단계의 주제에 따르면 초급 단계에서는 개인 신상, 주거와 환경, 쇼핑, 식음료, 공공서비스, 여가와 오락, 대인관계, 교통 등 일상생활에 관한 주제들에 대해 집중적으로 다루어져야 한다. 또한, 초급 한국어 학습자는 일상생활에서 자주 가는 장소에서 자신에게 필요한 정보를 주고 받을 수 있으며, 기본적으로 필요한 대화를 구성할 수 있어야 한다. 따라서 메타버스 플랫폼 ZEP의 다양한 맵들을 활용하여 일상생활과 비슷한 환경에서 말하기 연습을 하도록 구성한다면 초급 학습자의 말하기 능력 향상에 도움을 줄 수 있을 것이다.

본 연구에서는 앞에서 살펴본 국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구(2017:150)에서 제시한 말하기 목표와 주제를 참고하여 ZEP 에셋 스토어에서 초급 학습자가 한국 생활에서 접할 수 있는 장소 관련 맵 10개를 다음과 같이 선정하였다.

<표 4> ZEP에서 말하기 교육에 사용 가능한 맵



<p>지하철</p>		<p>학교</p>	
<p>한강공원</p>		<p>도시</p>	
<p>도서관</p>		<p>식당</p>	
<p>영화관</p>		<p>놀이공원</p>	

〈표 4〉와 같이 본 연구에서 선정한 맵은 공원, 지하철, 한강공원, 도서관, 영화관, 카페, 학교, 도시, 식당, 놀이공원 총 10개이다<sup>2)</sup>. 10개의 맵 중 공원과 카페를 선정하여 D대학 한국어교육원 〈함께 배워요 한국어〉 1,2급 교재에 나오는 표현, 어휘 및 상황을 중심으로 실제적인 교육을 위한 교육 방안을 제시하고자 한다. 보편적인 수업의 진행 단계인 ‘도입-제시-연습-활용-마무리’의 5단계로 초급 말하기 수업을 구상하였고, 수업에 대한 지도안은 다음과 같다.

〈표 5〉 메타버스 플랫폼 ZEP을 활용한 말하기 수업 지도안

학습 절차	학습 활동
학습 주제	길, 카페
학습 시간	90분
학습 단원	길: 1과 01 어디에 가요?, 2과 03 2시에 친구를 만나러 가요. 카페: 3과 02 쇼핑하러 갈까요?, 3과 04 얼마예요?

2) 에셋 스토어에는 야외결혼식장, 해변, 산장, 우주선, 피겨스케이팅장, 트레이닝 센터 등 62개의 맵이 올라와 있지만(4/21기준), 본 연구에서는 〈국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구(2017)〉와 〈함께 배워요 한국어 1A, 1B, 2A, 2B〉에서 활용이 가능한 맵 10개를 선정하였다.

학습 목표	1. 가는 곳을 묻고 대답할 수 있다. 2. 장소의 위치를 묻고 대답할 수 있다. 3. 카페에서 음료와 음식을 주문할 수 있다.	
학습 문형	-에 가다/오다, -있다. -(으)러 가다/오다, -고 싶다, -(으)ㄹ 거예요	
교재 말하기 연습	1과 01 대화연습3, 1과 04 대화연습1, 2과 03 대화연습1 3과 02 대화연습2, 3과 04 말하기연습2	
학습 어휘	- 장소명사: 학교, 교실, 식당, 도서관, 기숙사, 화장실, 카페, 은행, 우체국, 병원, 서점 - 위치 명사: 위, 아래, 앞, 뒤, 옆, 오른쪽, 왼쪽, 안, 밖, 사이 - 단위표현: 개, 잔, 병, 원 - 음료와 디저트 이름	
사용할 맵		



### 3.1. 도입

학교 외부는 본 연구자가 직접 구상한 것으로 학생들이 메타버스에 접속하게 되면 이 공간에 처음으로 등장하게 된다. 학생들이 실제로 등교하는 느낌을 주기 위해서 D대학 <메타 한국어교육원> 안으로 직접 들어가도록 구상하였다.

학교 내부는 에셋스토어에서 무료로 다운받을 수 있는 ‘ZEP캠퍼스’ 맵<sup>3)</sup>을 사용하였으며, ‘ZEP캠퍼스’ 맵은 교실, 토론 수업방, 강당, 상담실, 휴게실 등의 공간이 있지만, 본 연구의 목적에 따라 교실, 토론 수업방, 강당만 사용하도록 한다. 그리고 학생들이 휴식 시간에 자유롭게 돌아다니며 어휘를 학습할 수 있도록 교실 물건(오브젝트)에 다가가서 학습할 장소 어휘 카드를 눌러 단어의 뜻을 확인할 수 있도록 하였다.



[그림 1] 메타 한국어교육원의 모습과 물건 오브젝트를 활용한 어휘 학습<sup>4)</sup>

3) ZEP캠퍼스: <https://zep.us/store/details/ZrV9Ng>

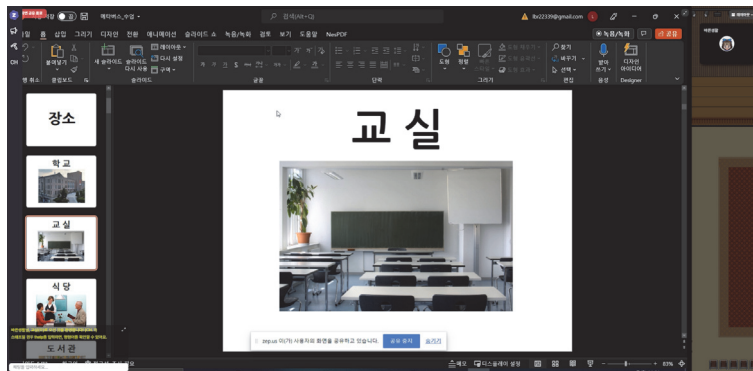
4) 왼쪽 메타한국어교육원의 외부는 YOUTUBE 규짚의 동영상(<https://www.youtube.com/watch?v=BYiFNf0eX9w&t=2036s>)을



학생들이 모두 교실에 모이게 되면 오늘 학습하고 연습할 ‘길’과 ‘카페’에 관련된 질문을 던지며 자연스럽게 도입한다.

### 3.2. 제시

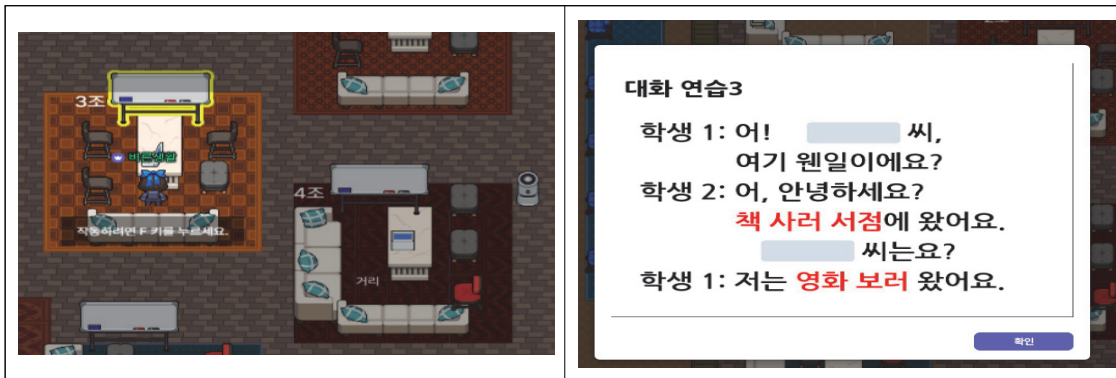
‘ZEP’에서는 실시간 화상 수업에 많이 사용되는 ZOOM, 구글미트, Webex에서 사용되는 화면 공유가 ZEP에서도 가능하다. 도입이 끝난 후 PPT를 화면 공유하여 학습해야 할 문법과 어휘를 제시한다.



[그림 2] ZEP에서 화면 공유한 모습

### 3.3. 연습

조별 활동방으로 이동하여 교실에서 학습한 문형과 어휘를 사용하여 대화 연습을 진행한다. 각 조 칠판에 수행해야 할 대화 연습 내용을 심어 놓아 학생들은 칠판을 클릭하여 대화 연습 내용을 보면서 연습하도록 구성하였다.



[그림 3] 조별 활동방과 학생들이 연습할 대화 내용

교사가 연습 상대를 지정해 주는 것이 아니라 학습자들 스스로 조를 이동하여 대화를 연습할 수 있도록 한다. 조별 연습 공간은 시크릿 공간으로 지정해 놓아 그 공간에 있는 학습자들의 화면과 오디오만 나오게 된다. 교사는 위의 공간에 지정해 놓은 타일 위에 서면 그 타일 안에 있는 그룹의 대화를 들을 수 있다. 따라서 교사가 타일을 이동하며 학습자들

참고하여 아이코그램 프로그램을 통해 직접 설계하였고, 오른쪽 장소명사 그림은 <함께 배워요 한국어>교재에서 발췌했다.

의 연습을 확인할 수 있고 오류도 수정해줄 수 있다.

조별 활동방에서 대화 연습이 끝난 다음에 옆의 강당으로 이동하여 학습한 장소명사, 어휘명사에 관한 OX 게임을 진행하면서 교실에서의 연습을 마무리한다.



[그림 4] OX게임이 진행되는 강당

### 3.4. 활용

교실에서 학습한 표현과 어휘를 사용하여 말하기 연습을 할 수 있는 맵으로 이동하여 말하기 연습을 진행한다. 실시간 온라인 수업에서는 교사가 연습할 학생들을 직접 배정해 줘야 하지만, ZEP에서는 학생들이 자유자재로 움직이면서 다양한 학생들과 대화 연습을 할 수 있다.



[그림 5] 실제 대화가 이루어지는 ZEP의 공원 맵<sup>5)</sup>

학생들이 연습할 대화를 맵 안에 이미지로 심어 놓고 학생들은 그 대화의 근처에 가까워지면 주위에 있는 학생들과 대화 연습을 할 수 있도록 한다. 대화 연습이 잘 이루어질 수 있도록 학습자 5명 이상과 대화를 나눠야 하며, 대화연습 1, 2, 3번 모두 연습하도록 사전에 안내하여 자연스러운 활동이 이어지도록 한다.

공원 안에서의 연습이 끝나면 함께 스타벅스가 연상되는 카페로 이동한다. 실제로 스타벅스에서 음료를 주문하는 느낌이 들 수 있도록 스타벅스에서 구매 가능한 음료와 가격이 담긴 메뉴판을 맵에 심어 놓았다. 학습자들은 그 메뉴판을 보

5) ZEP PARK <https://zep.us/store/details/qg38kr>

고 음료와 음식을 주문한다.



[그림 6] 실제 대화가 이루어지는 ZEP의 카페 맵과 메뉴판)

학생들의 역할을 '손님-직원'으로 나눈 후 말하기 연습을 하도록 한다.

손님을 맡은 학생들은 각자가 원하는 자리에 앉아서 교실에서 배운 표현과 단어를 사용하여 대화 상대와 어떤 음료와 음식을 마실지 이야기를 나눈다. 주문할 메뉴가 결정되면 실제 카페에서 줄을 서듯이 아바타들이 줄을 서서 직원에게 커피를 주문한다. 주문한 다음 자리에 앉아서 파트너와 교실에서 배운 표현과 어휘를 활용하여 일상에 관한 대화를 나눈다.

손님은 직원에게 2번 이상 질문을 하도록 하였고, 직원들은 손님에게 필요한 것이 없는지 손님에게 물어보거나 손님의 질문에 대답하도록 사전에 안내한다.

### 3.5. 마무리

회의실로 이동하여 오늘 수업에 대해 간단히 이야기 나눈다. 함께 이야기 나누기 편한 둥근 테이블이 있는 맵을 선정 하였으며, 여기에 앉아 수업에서의 궁금한 점 등을 교사에게 질문하고, 오늘 수업에 대해 어땠는지 간단한 소감을 나누며 수업을 마무리한다.



[그림 7] ZEP의 회의실)

- 6) STARTBUCKS <https://zep.us/store/details/ODK1eg>  
[https://www.starbucks.co.kr/menu/drink\\_list.do](https://www.starbucks.co.kr/menu/drink_list.do)  
 스타벅스 홈페이지에 제시된 사진과 메뉴 가격을 참고하여 메뉴판을 구성하였다.

#### 4. 결론

본 연구는 메타버스를 활용한 말하기 수업의 가능성에 대해 탐색하였고, 메타버스를 활용한 말하기 수업 방안을 제안하였다는 데 의의가 있다. 기존의 온라인 실시간 수업에서 부족한 상호작용과 실재감을 메타버스를 활용한 말하기 수업에서 보완하고, 학습자가 능동적으로 학습할 수 있는 교육 방안을 제안하고자 하였다.

본 연구에서 제안한 수업 방안을 D대학 초급 학습자들을 대상으로 실험 수업을 진행하여 메타버스 플랫폼 ZEP에 대한 평가, 수업에 대한 평가를 진행해 학습자들의 의견을 살펴볼 예정이다. 본 연구가 온라인 실시간 수업의 단점을 보완하여 온라인 학습에서 한국어 학습자들의 말하기 능력 향상에 도움이 되기를 바란다.

■ 참고문헌 ■

- 김상균(2020), 『메타버스: 디지털 지구, 뜨는 것들의 세상』, 서울:플랜비디자인.
- 김상균(2021), 『메타버스 새로운 기회』, 서울: 베가북스.
- 김석현·신금수·이종찬(2021), 메타버스(metaverse)를 통한 비대면 강좌 개발 및 운영 사례연구: 충청남도 S대학교 사례를 중심으로, 비교과교육연구 2-2, 한국비교과교육학회, 41-52쪽.
- 김중섭(2017), 국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구, 국립국어원.
- 노진경(2022), 『ZEP사용법』, 서울:디즈비즈북스.
- 동국대학교 국제어학원(2015), 『함께 배워요 한국어 1A』, 서울: 동국대학교출판부.
- 동국대학교 국제어학원(2015), 『함께 배워요 한국어 1B』, 서울: 동국대학교출판부.
- 동국대학교 국제어학원(2015), 『함께 배워요 한국어 2A』, 서울: 동국대학교출판부.
- 동국대학교 국제어학원(2015), 『함께 배워요 한국어 2B』, 서울: 동국대학교출판부.
- 박덕유(2020), 『한국어 말하기 교육론』, 서울: 역락.
- 박정환·정동욱(2013), 가상현실공간에서 아바타를 통한 원격학습이 아바타 사용자의 교수효능감에 미치는 영향, 한국산학기술학회논문지 14-4, 한국산학기술학회논문지, 1644-1651쪽.
- 박진철(2021), 한국어 교육에서의 메타버스(Metaverse) 활용 가능성 탐색, 한국언어문화학 18-3, 국제한국언어문화학회, 117-146쪽.
- 변문경·박찬·김병석·이정훈(2021), 『메타버스 FOR 에듀테크』, 인천: 다빈치books.
- 변문경·김경한·박찬·이정훈(2021), 『메타버스 교육 프로젝트』, 서울: 다빈치books.
- 서울대학교 한국어문학연구소(2014), 『한국어 교육의 이론과 실제.2』, 서울:아카넷
- 심은지·유훈식(2019), 가상현실(VR) 매체를 활용한 여성결혼이민자 대상 한국어 교육 방안, 학습자중심교과교육연구 19-15, 학습자중심교과교육학회, 497-515쪽.
- 유갑상·전궁(2021), 메타버스 기반의 게임형 어학교육 서비스 플랫폼 개발에 관한 연구, 한국디지털콘텐츠학회 논문지 22-9, 한국디지털콘텐츠학회, 1377-1386쪽.
- 윤희수(2021), 한국어 온라인 수업 발전 방향 모색 - 상호작용 증진을 중심으로 -, 국제한국언어문화학회 학술대회, 국제한국언어문화학회, 143-153쪽.
- 이재원(2021), 『나의 첫 메타버스 수업』, 서울: 메이트북스.
- 이임복(2021), 『메타버스 이미 시작된 미래』, 서울: 천그루숲.
- 장지영(2021), 메타버스(Metaverse)를 활용한 한국어 말하기 수업 방안 연구-게더타운(Gather.town)을 중심으로-, 한국어교육 32-4, 국제한국어교육학회, 279-301쪽.
- 조안나(2022), 『교육을 위한 메타버스 탐구생활』, 경기도: 지노.
- 조인옥(2020), 비대면 실시간 온라인 한국어 수업의 운영 사례와 개선 방향 : 한국어 교육기관의 전면적 운영 사례를 중심으로, 외국어로서의 한국어교육 58, 연세대학교 언어연구교육원 한국어학당, 241-265쪽.
- 천시우시우·최은경(2020가), 실감형 콘텐츠를 활용한 초급 한국어 교육 방안 대학부설 한국어교육기관의 교재를 중심으로, 교육문화연구 26-2, 인하대학교 교육연구소, 837-864쪽.
- 천시우시우·최은경(2020나), 실감형 콘텐츠를 활용한 중급 한국어 교육 방안 -D대학의 한국어 교재를 중심으로-, 새국어교육 125, 한국국어교육학회, 291-328쪽.
- 최정선·권미경·최은경(2020), 실시간 온라인 수업에 대한 교수자의 인식 및 만족도 연구 D대학교 한국어 교육기관의 사례를 중심으로, 동악어문학 81, 동악어문화회, 135-168쪽.
- 최호중·김수자·용남석(2021), 가상현실 기반의 실감형 콘텐츠를 활용한 초급 한국어 학습자 대상의 문화교육 수업 방안, 국제한국어교육학회 국제학술발표논문집, 135-159쪽.
- 한국메타버스연구원(2021), 『메타버스, 즐기는 자가 먼저다』, 서울: 미디어북.
- 한국방송통신대학교(2006), 『외국어로서의 한국어교육학』, 서울:한국방송통신대학교 출판부 .
- 허용(2003), 숙달도 향상을 위한 말하기 교육 방안, 외국어교육연구 -17, 한국외국어대학교 외국어교육연구소, 261-284쪽.
- 홍희경(2021), 메타버스의 교육적 적용을 위한 탐색적 연구, 문화와 융합 43-9, 문화융합학회, 1-23쪽.

황요한(2021), 메타버스(Metaverse)로의 초대, 새로운 교육공간의 필요성과 미래교육에 관한 고찰, 언어연구 37-3, 한국현대언어학회, 377-389쪽.

## 〈토론〉 “메타버스(Metaverse)를 활용한 한국어 말하기 교육 방안”에 대한 토론문

유소영(단국대학교)

이 연구는 비대면 실시간 온라인 수업이 우리의 삶 속에 깊이 들어와 있는 현시점에서 메타버스 공간을 활용하여 가상 현실 속에서 한국어 말하기 수업 방안을 제안했다는 점에서 시의적절하다고 보입니다. 또한, 논문을 통해 실시간 온라인 말하기 수업 구성에 대하여 고민해 볼 수 있어서 많은 도움이 되었습니다.

선생님께서 메타버스 플랫폼 ZEP에서 활용 가능한 맵을 활용하여 온라인 교실에 실제성을 부여하여 일상생활과 유사한 환경에서 학습자들이 흥미롭게 말하기 수업에 참여할 수 있도록 수업 구성안을 제안하셨습니다. 이에 선생님의 논의에 대하여 몇 가지 질문을 하는 것으로 토론자의 소임을 대신하고자 합니다.

이 논의의 핵심 내용이 될 수 있는 3장의 교육 방안을 중심으로 살펴보면 〈표5〉에서 메타버스 플랫폼 ZEP을 활용한 말하기 수업 지도안을 제시하셨습니다. 한국어 수업 지도안의 일반적인 예는 지도안을 보고 실제 수업을 그려볼 수 있어야 할 터인데 〈표5〉의 지도안(90분 수업)으로 어떻게 수업을 하려는 것인지 예측하기가 어렵습니다. 3개의 과에서 4개의 활동을 모두 포함한다면 1~3과를 마치고 말하기 활동을 하는 것으로 판단됩니다.

- 1) 지도안에 제시된 학습 단위, 학습 목표, 학습 문형 등이 90분 수업에서 다루기에 의사소통 기능이 너무 많지 않을까요? 학습 목표에 제시된 기능을 보면 가는 곳 묻고 답하기, 장소의 위치 묻고 답하기, 음료와 음식 주문하기의 3가지 기능을 어떤 연관성에서 함께 제시하셨는지 궁금합니다.
- 2) 문법 항목도 ‘-에 가다/오다, -있다, -(으)러 가다/오다, -고 싶다, -(으)르 거예요’를 제시하고 있는데 90분 수업에 이렇게 다양한 기능을 하는 문법을 동시에 다룰 수 있을까요?
- 3) ZEP에서 활용하시는 카페 장면의 맵을 스타벅스로 하셨는데 특정 업체를 공식적으로 사용하게 되면 저작권 혹은 특정 광고적인 차원에서 가능한 것인지도 궁금합니다.
- 4) 3.3과 3.4에서 보면 전반적으로 학습자들이 자율적으로 자기 주도적인 연습과 활동을 수행하도록 구성하셨습니다. 교사가 해당 타일을 이동하면서 학습자들의 발화와 오류를 수정하는 등의 관찰자 혹은 안내자의 역할을 하는 것은 이해할 수 있겠지만 과연 학습자들이 스스로 조를 이동하면서 그들만의 시크릿 공간에서 원활한 활동이 이루어질까요? 아니면 선생님께서 지면에 미처 담지 못한 방안이 있으신지 궁금합니다.
- 5) 마지막으로 이탈자 및 용어 사용 검토(예를 들면 실재 vs 실제)와 학술적 윤문이 필요할 것 같습니다.

모쪼록 새로운 시도에 고민을 더하여 완성된 논문을 기대하면서 이상으로 질문을 마치겠습니다. 다만, 저의 좁은 식견으로 발표자의 논의를 충분히 이해하지 못한 부분이 있다면 양해해 주시기를 바랍니다. 감사합니다.

## 한국/일본 대학교 간에서 실시한 원격 공동 수업 실천 보고

-외국어학습과 타문화 이해를 목표로 한 활동 과정 설계와 성과-

심보토모코(일본 모모야마가쿠인대학)

### 1. 들어가며

본 발표는 한국 K대학교와 일본 M대학에서 온라인으로 실시한 공동 수업을 소개하는 것을 목적으로 한다. 한일 대학생이 함께 팀 프로젝트를 수행하는 교류 학습을 통해 어학 학습과 타문화 이해 측면에서 어떤 성과를 거둘 수 있었는지 고찰하며, 이러한 형태의 공동 수업을 운영하는 의의와 과제에 대해 검토한다.

코로나19의 세계적인 유행으로 인해 유학생 왕래가 중단되면서 일본어를 학습하는 한국 학생과 한국 문화에 관심을 가진 일본 학생이 대학교에서 직접 만나 교류를 활성화할 기회를 잃게 되었다. 대면으로 이루어지는 만남이 불가능한 상황에서도 온라인으로나마 교류 기회를 가짐으로써 외국어를 사용하여 서로의 문화에 대한 이해도를 높일 수 있는 학습 체계를 제공하고자 원격 회의 시스템 Zoom을 이용한 공동 수업을 실시하였다. 처음에는 유학의 대체 수단으로 계획한 온라인 수업이었으나 결과적으로는 원격으로 실행하였기에 가능한 학습 효과와 성과를 거둘 수 있었다.

### 2. 공동 수업 개요

#### 2.1 수업 실시 기간과 대상 학습자

본 발표에서는 2021년 1학기에 실시한 수업과 2학기에 실시한 수업, 두 형태의 공동 수업에 대해 보고한다.

1학기에 실시한 공동 수업은 한국 K대학교 일본학부에 개설된 2학년 전공과목 “일본어 작문”을 통해 진행되었다. 2021년 3월부터 6월까지 개설된 이 과목은 일주일에 두 번의 75분 수업 30차시로 구성되는데, 그중 열 번을 일본 M 대학과의 교류 학습에 배당하였다. M 대학에서는 학점이 인정되는 정규 과목으로 교류 학습 수업을 운영한 것이 아니라 한국 학생과의 교류를 위해 자발적으로 지원한 국제교양학부 학생이 교류 학습에 참여하였다.<sup>1)</sup> 공동 수업에 참여한 학생은 K대학교 수강생 29명 (남학생 18명, 여학생 11명)과 M 대학 학생 13명 (남학생 1명, 여학생 12명)이다. K대학교 수강생 중에는 일본 T대학에서 파견된 교환 유학생 4명이 포함되어 있다. 한국 학생 25명과 일본 학생 21명이 6개 팀으로 나뉘어 프로젝트를 수행하였다.

2학기에는 K대학교에서 9월부터 12월까지 개설된 교양과목 “일본어 회화” 수업 중 열두 번을 교류 학습을 중심으로

1) 2022년도에는 M 대학에서도 공동 수업을 위해 정규 과목을 신설하였다. 현재 교류 학습은 학점이 인정되는 전공 과목으로 운영하고 있다.



한 공동 수업으로 운영하였다. 1학기과 마찬가지로 M 대학에서는 정규 과목 수강생이 아니라 모집에 응한 학생들이 참여하였다. K대학교 학생 14명 (남학생 9명, 여학생 5명), M 대학 학생 6명 (모두 여학생)이, 5명씩 네 팀으로 나뉘어 프로젝트를 수행하였다.

K대학교 수강생은 대부분 일본학을 전공하는 2학년 이상의 학생이며 일본어 능력이 중급 수준이었다. 이 중에는 다른 학부에서 수강하는 학생도 포함되었고 일본어 구사 능력이 다른 여러 학생보다 조금 떨어진다고 자각하는 학생도 몇 명 있었다. 한편 M 대학 국제교양학부에서는 한국어 수준이 다양한 학생이 모이게 되었다. 그중 절반의 학생은 대학교에서 제2외국어로 한국어를 선택하여 초급 학습을 마친 상태였지만, 그 외에도 한국어를 구사하는 데 큰 지장이 없는 유학 경험자가 있는 반면 한국어에 대한 지식이 전혀 없는 비학습자도 교류 학습에 참여하였다.

## 2.2 수업 목표와 활동 내용

교류 학습을 중심으로 한 공동 수업의 가장 중요한 목적은 다른 문화권 사람들과 함께 작업을 수행하는 과정에서 능동적으로 협조 체제를 구축할 기회를 제공하는 것이다. 세부 학습 목표로는 표 1에 제시한 것과 같이 크게 (1) 언어 능력 향상과 (2) 타문화 이해의 두 영역을 설정하였다. 교류 학습을 운영하게 된 K대학교 과목의 특성에 따라 학습 목표를 쓰기 혹은 말하기에 맞추어 설정할 필요가 있었는데 M 대학 측에서는 두 수업에서 같은 목표를 세워 교류 학습을 진행하였다.

표1. 공동 수업의 학습 목표

K대학교 “일본어 작문”	(1) 사물의 형태와 상태, 절차와 순서, 공통점과 차이점 등을 정확한 일본어 문장으로 묘사할 수 있다. (언어 능력) (2) 일본 문화에 대한 정보를 수집하여 이해를 깊이 한다. 객관적인 관점에서 자문화를 바라보며, 그 매력을 다른 문화권 사람에게 전달할 수 있다. (문화 이해)
K대학교 “일본어 회화”	(1) 장면과 문맥에 맞는 일본어 표현을 구사하고 자연스러운 말투로 발화할 수 있다. (언어 능력) (2) 한국 문화를 다른 문화권에 소개하기 위해 한국과 일본의 문화 이동(異同)을 분석하여 효과적인 현지화 전략을 세울 수 있다. (문화 이해)
M 대학	(1) 실생활에서 자주 사용하는 한국어를 접할 기회를 갖고, 한국어 학습자는 한국어로 의사소통할 능력을 향상시킨다. 모국어인 일본어의 용법과 표현, 발음에 대한 인식을 새롭게 하여 일본어 학습자와 의사소통하기 위해 정확한 일본어를 구사할 수 있다. (언어 능력) (2) 한국 문화에 대한 지식을 깊이 하여, 일본문화와의 이동(異同)을 고찰하며 넓은 시야로 받아들일 수 있다. (문화 이해)

“일본어 작문” 과목에서 진행된 교류 학습은 “한국의 문화 콘텐츠를 상품화하여 일본 기업에 판매한다”라는 가정 하에, 일본 고객에게 상품을 소개하기 위한 기획안(서류)과 프레젠테이션(구두 설명)을 제출하는 것을 목표로 하였다. 각 팀에서는 기획안과 프레젠테이션이라는 결과물을 산출하기 위해 다음과 같은 작업을 수행해야 했다. (1) 일본에서 통할 수 있는 콘텐츠를 선정하기 위한 수요를 조사한다. (2) 기존에 없었던 새로운 콘텐츠를 제안하기 위해 한일 양측의 관점에서 매력적인 측면을 찾아낸다. (3) 일본어로 기획안을 작성한다. 이때 일본 학생은 정확하고 자연스러운 일본어로 교정한다. (4) 일본어로 프레젠테이션을 한다. 이때 일본 학생은 정확한 일본어 원고 작성과 자연스러운 일본어 발음 연습을 도와준다.

표2. “일본어 작문” 교류 학습 활동

날짜	K대학교 사전 학습	M 대학과의 공동 수업	수업 외 활동
4/15	팀 구성 발표. 첫 만남에서 물어볼 질문 준비.	각 팀에서 자기소개. 팀 구성원들의 공통점 찾기.	카카오톡 그룹 작성. 네이버 카페 가입.
4/22	팀 별로 소개할 상품 선정.	K학생이 선정한 상품에 대해 일본인 관점에서 조언과 제안.	일본 시장 경향에 대해 조사.
4/29	[일본어] 비교 표현 (공통점과 차이점을 묘사하는 방법)	기획서 내용에 대해 논의.	기획서 내용에 대해 카카오톡으로 의견 교환.
5/6	기획서 작성.	기획서의 일본어 표현을 교정.	기획서의 일본어 표현 첨삭과 수정. 네이버카페에 제출.
5/13	[일본어] 인용 표현 (신문 기사와 인터넷 정보를 인용하는 방법)	프레젠테이션 자료에 사용할 정보와 이미지 수집.	네이버 카페에 등록된 다른 팀 기획서를 읽고 피드백.
5/20	프레젠테이션 자료 작성.	프레젠테이션 자료에 대해 논의.	프레젠테이션 작성.
5/27	프레젠테이션 원고 작성.	원고에 쓰인 일본어 표현에 대해 논의한 후 수정.	프레젠테이션 연습.
5/31		발표(A팀, B팀, C팀)	
6/3		발표(D팀, E팀, F팀)	
6/10	기말시험	마무리	

“일본어 회화” 과목에서 진행된 교류 학습은, 한/일 미디어 콘텐츠를 하나씩 선정하여 상대국 언어로 로컬라이즈(현지화) 하는 팀 프로젝트로 진행하였다. 각 팀에서는 단계 별로 다음과 같은 작업을 수행하였다. (1) 상대국에서 좋게 받아들여지며 큰 성공을 거둔 만한 미디어 콘텐츠를 선정하기 위해, 현지 사람들의 기호와 소비자 요망을 조사한다. (2) 한일 미디어 콘텐츠(영화 예고편, 드라마의 한 장면 등)를 하나씩 선정한다. (3) 장면 배경과 인명, 지명 등을 어느 정도 현지화할 것인지 결정 후, 한국어 대사를 일본어로, 일본어는 한국어로 번역한다. (4) 자막을 만든 후 각국의 언어로 더빙하여, 동영상 작품으로 완성시켜 발표한다.

표3. “일본어 회화” 교류 학습 활동 일정

날짜	K대학교 사전 수업	M 대학과의 공동 수업	수업 외 활동
9/23	팀 구성 발표.	각 팀에서 자기소개. 팀 컬러 선정하기.	카카오톡 그룹 작성. 네이버 카페 가입.
9/30	한국 콘텐츠 선정.	한국 콘텐츠 선정 이유를 설명한 후 논의.	일본 콘텐츠 선정.
10/7	[일본어] 번역 기술 (직역과 의역의 균형)	한국/일본 콘텐츠 중 소개할 장면과 컷 선정.	카카오톡으로 현지화 방식에 대해 논의.
10/14	모국어에 대한 지식과 외국어 실력의 관계성	번역 부담 결정.	각자 부담한 부분을 번역.

10/21	[일본어] 표현	번역 문장을 첨삭,교정.	카카오톡, 네이버 카페에서 번역 문장 첨삭,교정.
10/28	[일본어] 발음	자막 작성.	카카오톡,네이버 카페에서 자막 문장 첨삭,교정.
11/4	[일본어] 억양	더빙 연습.	
11/11		한→일 발음 연습.	비디오 통화를 활용해 발음 교정과 연습
11/18		일→한 발음 연습.	비디오 통화를 활용해 발음 교정과 연습
11/25		영상물 편집 작업.	영상물 발표 연습
12/1		발표(A팀, B팀)	
12/9	기말시험	발표(C팀, D팀)	

### 2.3 활동 진행 상황과 결과물

K대학교 학생은 1주일에 두 번 수업을 수강하였는데, 매주 첫 번째 수업에서 일본어 문법과 용법에 대해 배운 후, 두 번째 수업에서 M 대학 학생과 함께 공동 작업에 임하는 형식으로 약 10주 동안 교류 학습이 진행되었다. 공동 수업에서는 그날 작업할 내용에 대해 교사의 설명을 들은 후, Zoom 소회의실에서 팀으로 나뉘어 작업을 하였다.

팀에서 프로젝트 결과물을 만들어내기 위한 작업 분담을 결정하면 각자 수업 외 시간에 작문이나 원고 작성, 영상물 편집 등의 작업을 하였다. 그 과정에서 카카오톡으로 파일과 메시지를 주고받으면서 자연스러운 문장 표현으로 수정해 주거나 정확한 발음 연습을 같이 하는 등 수업 외 시간에도 공동 활동이 이루어졌다.

교류 학습에서 교사가 하는 역할은, 학생들 사이에서 커뮤니케이션이 원활하게 오가는지를 지켜보고 작업에 적극적인 참여를 돕는 일이 중심이 된다. 콘텐츠를 선정하는 단계에서는 문화적 배경에 주목하게 하고, 팀에서 만들어낸 과제물에 단계별로 피드백 주는 일도 중요하다.

팀에서 협동해서 완성시킨 결과물 중 일부 사례를 사진 6과 사진 7에 게재한다. “일본어 작문” 발표에서는 고객으로 가정한 청중에게 PPT자료를 제시하며 상품과 서비스에 대해 어필하였다. “일본어 회화”에서는 영상 콘텐츠 선정 이유를 설명한 후, 더빙된 음성과 함께 영상을 보여주는 형식으로 발표를 하였다.

사진1. “일본어 작문” 상품 소개 (코인노래방)



사진2. “일본어 회화” 로컬라이즈 영상 (SKY케슬)

### 3. 공동 수업의 학습 효과와 성과

이 장에서는 공동 수업에 참여한 학생들을 대상으로 실시한 설문조사 결과를 토대로 교류 학습의 효과에 대해 고찰하겠다. 설문조사는 프로젝트 발표가 끝난 후 Google Form에 기입하는 형식으로 실시하였다.<sup>2)</sup> 학생이 수업에 어떤 성과를 기대하였는지, 그리고 그 성과를 달성할 수 있었는지를 묻는 객관식 질문에는 “전혀 그렇지 않다”, “보통”, “매우 그렇다”의 3단계 숫자로 답하게 하였고, 그 외에 어떤 면에서 활동이 유익하다고 느꼈는지, 각 단계의 작업을 하면서 어려움이 있었던 부분이 무엇이었는지, 배움과 발견을 실감했던 에피소드 등을 쓸 수 있는 주관식 항목도 설정하였다.

학생이 교류 학습을 통해 어떤 성과를 얻기를 기대하였고 그것이 어느 정도 달성되었다고 생각하는지를 물어보는 질문에 대한 결과는 다음과 같이 나타났다.

표 4. 학생이 교류 학습에 기대했던 성과

	기대했다(%) <sup>3)</sup>	달성됐다(%) <sup>4)</sup>
<b>“일본어 작문” 한국 문화 상품화 기획</b>		
(1) 학습 언어를 실제로 사용할 기회를 가질 수 있다	67	보통 15 / 매우 74
(2-1) 학습 언어의 어휘와 표현에 대한 지식을 늘릴 수 있다	49	보통 28 / 매우 67
(2-2) 비즈니스 현장에서 사용되는 표현을 배운다	8	보통 39 / 매우 44

2) 1학기 “일본어 작문”에서 실시한 설문조사에서 한국 학생과 일본 학생을 구별하지 않고 합하여 통계를 냈다. 2학기 “일본어 회화”에서는 한국 학생과 일본 학생을 나눠 별도로 조사를 하였다. 또한 표4의 (4)문화 이해와 관련된 성과에 대해서는 1학기 설문조사에서는 객관식 항목에 포함시키지 않았기 때문에 통계가 없다.  
 3) 이 표의 “기대했다”에서 제시된 숫자는, 수강 신청할 때에 해당 성과를 기대했다고 한 학생 수가 전체 수강생 중에서 차지하는 비율을 백분율로 표시한 것이다. [한]은 K대학교 학생, [일]은 M대학 학생을 나타낸다.

(3-1) 학습 언어로 기본적인 글을 쓸 수 있는 작문 실력이 향상된다	44	보통 23 / 매우 64
(3-2) 학습 언어로 논리적으로 글을 쓸 수 있는 실력이 향상된다	26	보통 33 / 매우 46
(4) 상대국 문화와 사고방식에 대해 깊이 알 수 있다	—	—
(5) 상대국 학생과 친구가 되어 화합을 다질 수 있다	72	보통 20 / 매우72
<b>“일본어 회화” 영상 콘텐츠 로컬라이즈</b>		
(1) 학습 언어를 실제로 사용할 기회를 가질 수 있다	[한] 70 [일] 100	[한] 보통 15 / 매우77 [일] 보통 67 / 매우33
(2) 학습 언어의 어휘와 표현에 대한 지식을 늘릴 수 있다	[한] 60 [일] 50	[한] 보통 8 / 매우83 [일] 보통 25 / 매우75
(3) 학습 언어의 듣기와 말하기 실력이 향상된다	[한] 30 [일] 75	[한] 보통 0 / 매우91 [일] 보통 66 / 매우33
(4) 상대국 문화와 사고방식에 대해 깊이 알 수 있다	[한] 30 [일] 25	[한] 보통 25 / 매우66 [일] 보통 25 / 매우75
(5) 상대국 학생과 친구가 되어 화합을 다질 수 있다	[한] 60 [일] 50	[한] 보통 10 / 매우82 [일] 보통 0 / 매우100

### 3.1 언어 능력과 관련된 성과

언어 능력과 관련된 항목은 표 4의 (2) 어휘와 표현에 대한 지식, (3) 쓰기, 혹은 듣기와 말하기 실력에 해당된다. 이러한 성과를 기대했던 학생 중 상당수가 실력 향상을 실감했다고 한 것은, 교류 활동이 외국어 학습에 큰 효과를 발휘한다는 점에서 주목할 만하다. 다음은 주관식 코멘트의 일부이다.

- グループ活動をしながら日常で使う日本語表現を知ることができた。(그룹 활동을 하면서 일상생활에서 쓰는 일본어 표현을 배울 수 있었다.) [한국 학생: 작문]
- 번역 작업을 할 때 일본 학생한테 정말 많은 도움을 받았습니다. 저희가 번역한 내용을 일본 학생이 피드백해 주어서 좀 더 일본스럽게 바꿀 수 있었고, 자연스럽게 발음할 수 있게 되었습니다. [한국 학생: 회화]
- 擬音語など日本語に対応する韓国語の語彙を使ってもそのままではしっかりこないことを知った。(일본어에 대응되는 한국어 어휘를 그대로 대체시켜 번역하면 안 된다는 것을 알았다.) [일본 학생: 작문]
- 詩の空気感を壊さずに自然な言い回しに変えるのにたくさん悩みました。翻訳について興味を持てたことは収穫でした。(원어의 분위기를 그대로 반영하는 표현을 찾는 데 많은 고민을 했습니다. 외국어 번역에 관심을 가지게 되었습니다.) [일본 학생: 회화]
- 話し言葉について知識がなかったが、勉強になった。(문장어가 아닌 회화체에서 쓰는 말에 대해서는 잘 몰랐는데

4) 이 표의 “달성됐다”에서 제시된 숫자는, 해당 성과를 기대했다고 한 학생 중에서 실제로 그 능력 향상을 실감했다고 한 학생이 차지하는 비율을 나타낸 것이다.

많이 배울 수 있었다.) [한국 학생: 회화]

교류 학습에서는 표 4의 (1)과 같이 학습 중인 외국어를 실제로 쓸 수 있는 기회가 많이 주어지므로 외국어 실력이 늘어났다는 만족감을 느낄 수 있는 것으로 분석된다.

- 평소에 일본어로 대화할 수 있는 환경이 거의 없다 싶은데 수업을 통해 실질적인 일본어를 사용할 수 있는 좋은 기회가 되었다. [한국 학생: 회화]
- 自分が言いたい言葉を頭の中で考えてからしゃべったら遅いですが、話すことに慣れて思う瞬間すぐに口に出すことができるようになりました。(하고 싶은 말이 있을 때 머리 속에서 문장을 만든 다음에 번역해서 말을 하곤 했지만, 말할 기회가 많아져 생각하면 곧바로 말을 입에서 낼 수 있게 되었습니다.) [한국 학생: 회화]

언어 교환 활동에 대해서는 과제도 있다. 일본어 학습자와 한국어 학습자가 함께 외국어를 학습하려고 할 때 목표 언어가 서로 다르기 때문에 어느 한 쪽이 만족하지 못하는 결과를 초래할 가능성이 있는 것도 사실이다.

- 韓国語を使える機会があれば会話の練習になると思ったが、韓国の学生がほとんど日本語で話してくれたので、この授業は韓国語を話す能力を伸ばすという目的を達成するには向いていないと思う。(한국어 말하기 연습을 할 수 있을 거라 기대했지만 한국 학생이 일본어를 잘해서 말하기 실력을 키운다는 목적은 달성하지 못했다.) [일본 학생: 작문]

교류 학습 성과 중에 하나는 모국어에 대한 인식을 새롭게 할 수 있다는 점이다. 모국어에 대한 지식과 이해는 효과적인 외국어 학습에 있어 중요한 요소일 뿐만 아니라 이문화 이해에 첫걸음이기도 하다.

- 韓国語を勉強する目的だったのに、思いがけず日本語について考えるきっかけになりました。日本語母語話者以外の人にわかりやすく伝える方法を模索しながら言語全体への関心が高まりました。(한국어 공부가 목적이었는데 뜻밖에도 일본어에 대해 생각할 계기가 되었습니다. 외국 사람에게 알아듣기 쉽게 말하는 방법을 모색하는 과정에서 언어라는 것에 대해 관심을 가지게 되었습니다.) [일본 학생: 회화]
- 日本語の添削は予想以上に難しく、自分の日本語力の低さに気がついた。(일본어를 첨삭하는 일이 생각보다 어려웠다. 자신이 일본어에 대해 모르는 게 많다는 것을 깨달았다.) [일본 학생: 작문]

### 3.2 타문화 이해와 관련된 성과

표 4 (4)의 질문에 그렇다고 대답한 학생이 90% 이상인 점을 볼 때, 교류 학습 수업은 자국의 문화와 타문화 사이의 공통점과 차이점을 분석하여 이문화를 받아들이는 자세를 키우는 데에도 큰 효과가 있다고 할 수 있다.

- 일본인과 일본어로 일본 문화에 대해 이야기하는 게 재미있었다. [한국 학생: 작문]
- 私の国に関心を持っている人がいるということを実感できてすごく嬉しかった。(우리 나라 문화에 관심을 가지는 사람들이 있다는 것을 실감할 수 있어서 너무 기뻐다.) [일본 학생: 작문]
- 일본 학생들이 생각보다 한국 영화를 많이 알고 있어 놀랬다. [한국 학생: 회화]

문화 차이를 느꼈던 구체적인 예에 대해서는 다음과 같은 코멘트가 있었다.

- 韓国の軍隊の文化を知らない人にどう説明したらよいか悩みました。(군대에 대해 잘 모르는 사람에게 어떻게 설명하면 되는지 고민했습니다.) [한국 학생: 회화]
- 韓国の教育に関する用語を日本語に変えるのに、日本の学校制度についてたくさんの調査が必要でした。(한국 교육 용어를 일본어로 바꿀 때 일본의 교육제도에 대해 조사할 필요가 있었습니다.) [한국 학생: 회화]
- スミレは韓国では初恋を意味することを知って興味深かったです。(한국에서 제비꽃이 첫사랑을 상징한다는 것이 인상 깊었습니다.) [일본 학생: 회화]

### 3.3 팀 성원들과의 교류와 협조 관계 구축

사회적 접촉이 끊어진 파행적 상황에서도 국제적인 교류를 도모한 것은 외국어 학습 동기를 유지하는 데 큰 역할을 하였다고 할 수 있다. 나아가 서로 도와주면서 신뢰 관계를 구축하는 일은 학업뿐만 아니라 인성 교육의 일환이라고 해도 과언이 아닐 것이다.

- こんな状況でも、オンラインで国境を超えて一緒に作業をしながら交流ができて何よりもよい経験になりました。もっと韓国の方と交流したいという意欲も向上しました。毎週の授業が楽しみの時間だったので終わってしまって寂しいです。(이런 상황에서도 온라인으로 국경을 넘어 교류한 것이 아주 좋은 경험이었습니다. 한국 사람들과 더 많이 교류하고 싶습니다. 매주 기다렸던 수업이 이제 끝나니 섭섭합니다.) [일본 학생: 작문]
- 실제 일본 학생들과 일본어 작문을 만드는 것 자체가 흥미로웠고, 수업 이외에 여러가지 이야기들을 하면서 일본에 대한 친밀감도 느껴졌습니다. [한국 학생: 작문]
- 海外の人とこんなに仲良くなったのは初めての経験だったのでとても新鮮でした。(외국 사람과 이렇게까지 친해진 경험이 처음이라 신선하게 느껴집니다.) [일본 학생: 회화]
- 私は誰かと一緒に何かを達成することがとても好きです。この授業で得意な言語が違う人たちと一緒に、目標達成に向けて試行錯誤し、お互いを思いやりながら協力して準備した時間はとても素敵で大切な経験でした。(저는 사람들과 함께 일을 수행하는 것을 매우 좋아합니다. 다른 문화권 사람과 하나의 목표를 향해 시행착오를 거쳐 서로를 배려하면서 협력한 시간은 매우 멋지고 소중한 경험이었습니다.) [일본 학생: 작문]
- 비대면으로 조별 과제를 할 줄은 몰라서 처음에는 당황했지만, 점차 결과물이 만들어져 가는 기쁨이 있었습니다. [한국 학생: 작문]
- 영상을 편집하는 작업을 처음 해봐서 프로그램 사용 등 어려운 부분이 많았지만 팀원의 조언으로 해결할 수 있었다. [한국 학생: 회화]

한편, 일부 학생 중에는 여러 명이 협동하는 것과 능동적으로 작업에 참여해야 하는 상황에 부담을 느끼는 경우도 있었다.

- 作文の授業なので単純に作文だけ勉強できればよいと思っていたが、予想以上に多様な活動をしなければならないことが負担に感じた。(단순히 작문 기술만 배우는 걸로 충분했는데 생각보다 많은 활동을 해야 해서 부담스러웠다.) [한국 학생: 작문]
- グループ別活動なので、積極的に参加しない人がいるとコミュニケーションが大変だった。対面授業ではやむをえず参加しないといけない状況になるが、非対面授業だと皆が授業に関わっているか分からないという問題がある。(적극적으로 활동하지 않는 사람이 있으면 팀 활동이 힘들어진다. 대면 수업에서는 어쩔 수 없이 참여하게 되겠지만 비대면 수업에서는 모든 사람이 수업에 참여하는지를 확인할 법이 없는 게 문제이다.) [한국 학생: 작문]
- 제가 부족해서 민폐를 끼치지 않을까 걱정하는 부분이 힘들었습니다. [한국 학생: 회화]

#### 4. 나가며

본 발표에서는 한일 대학생들을 대상으로 실시한 온라인 교류 학습의 성과를 고찰하였다. 한일 혼합 팀에서 문화 콘텐츠의 상품화 기획 및 영상 콘텐츠의 로컬라이즈 프로젝트를 수행하는 과정을 통해, 언어적 측면과 문화적 측면에서 어떤 학습 성과를 얻을 수 있는지 분명히 하였다. 또한 학생들은 팀 활동을 통해 상대방을 배려하며 협조 관계를 만들어 가는 자세를 배울 수도 있었다. 원래는 유학이라는 학습 형태를 대체할 목적으로 설계한 온라인 수업이었으나 외국으로의 물리적인 이동 없이 효과적인 언어/문화 교육이 이루어지는 데에 유효한 학습 형태임이 증명되었다.

한편, 몇 가지 과제도 부각되었다. 첫째, 언어 능력 측면에서 특히 말하기 기능의 향상을 원하는 학습자에게 연습 기회를 기대만큼 제공하지 못할 수 있다는 점이다. 서로 목표로 하는 언어가 상반되는 상황에서 양쪽 학습자가 만족할 만한 학습 기회를 만드는 방법을 고안할 필요가 있다. 둘째, 타문화 이해의 성과를 가시화할 필요가 있다. 문화 차이에 흥미를 느끼는 것에 그치지 않고, 문화가 사람들의 사고방식에 어떻게 반영되는지를 고찰함으로써 양국 간의 마찰을 극복하는 원동력을 키울 수 있게 해야 한다. 2022년도에 진행 중인 교류 학습 수업에서는 협동하면서 얻은 깨달음을 리포트로 작성하는 과정을 도입할 것이다. 셋째, 팀의 모든 구성원이 활동에 참여하게 만드는 체제가 필요하다. 이를 위해서는 교사가 어느 단계에서 어떤 피드백을 줄 수 있는지 계속 고민해 나갈 필요가 있다.



## ■ 참고문헌 ■

国際文化フォーラム (2012) 『外国語学習のめやす2012-高等学校の中国語と韓国語教育からの提言-』

相澤由佳・澤部裕子 (2015) 「日本人大学生との交流を取り入れた作文授業-『外国語教育のめやす』に基づいた実践報告-」『日語日文學研究』제95집, 한국일어일문학회, pp.377-400

澤部裕子・相澤由佳 (2015) 「日本語教員養成課程履修生は海外の日本語学習者との交流学習を通して何を学んだか-『外国語教育のめやす-高等学校の中国語と韓国語教育からの提言』に基づいた授業実践から-」『日本文学ノート』第50号, 宮城学院女子大学, pp.43-61

## 〈토론〉 “한국/일본 대학교 간에서 실시한 원격 공동 수업 실천 보고 -외국어학습과 타문화 이해를 목표로 한 활동 과정 설계와 성과-”에 대한 토론문

유민애(고려대학교)

코로나19로 인해 해외여행이나 어학연수 등 국제적 이동이 어려워진 상황에서 해외 대학의 학생들과 온라인 플랫폼에서 소통하는 공동 수업은 위드코로나 시대의 새로운 미래 교육 모델이라고 생각합니다. 이에 최근 여러 대학에서 이러한 공동 수업 모형을 발 빠르게 진행하고 있으나 아직 이에 대한 교육적 효과가 입증되지 않은 상황입니다. 이에 글로벌 공동 수업에 대한 교육적 효과가 궁금하던 찰나에 선생님의 발표문을 재미있게 읽었습니다. 선생님의 발표문을 읽는 내내 제 머릿속 한편으로는 ‘나도 한번 해보고 싶다’라는 생각이 맴돌았고, 한국어교육 분야에서 어떻게 적용할지 고민하였던 것 같습니다.

또한 이 연구에서는 한국 K 대학교와 일본 M 대학교에서 온라인으로 실시한 공동 수업을 통해 한일 대학생 간의 언어 학습과 타문화 이해 측면에서 거둔 성과를 가시적으로 제시하였습니다. 이러한 결과는 글로벌 공동 수업의 선구적 모형을 제시하였다는 점에서 의미가 있으며, 이로 인해 국제적 역량을 향상시킬 수 있을 뿐만 아니라 시공간적 경계를 초월한 교육을 제공할 수 있는 다양한 교육 프로그램이 개발되고 더욱 확대되는 데에 기여할 것으로 생각합니다. 이에 귀한 교육적 성과를 공유해 주신 선생님의 노고에 진심으로 감사드리며, 이러한 내용을 좀 더 깊이 있게 이해하고 발전적인 논의로 완성되기를 바라는 입장에서 발표문을 읽으면서 궁금한 점 몇 가지를 말씀드리는 것으로 토론자의 소임을 다하고자 합니다.

### 1. 프로젝트 활동 진행 상황에 관하여

이 수업은 프로젝트 결과물을 만들어내기 위해 팀별로 ZOOM 소회실에서 논의를 진행하였고, 역할 분담을 하였습니다. 그런데 대면 수업과 달리 ZOOM 소회실에서는 교수자가 모든 팀을 동시에 관찰할 수 없기 때문에 많은 어려움이 있습니다. 활동을 진행하면서 선생님께서 경험하신 문제가 있다면 공유해 주시면 좋겠습니다. 또한 팀에서 문제가 생겼을 때 교수자가 어느 정도 개입을 했는지 궁금합니다. 가령, 프로젝트 수업에서는 ‘무임승차’ 학생의 문제가 발생하는데, 실제 수업에서 발견된 사례가 있었는지 궁금하고, 있었다면 이에 대한 지도 방법이 궁금합니다. 또한 팀에서 원활하게 논의를 진행하려면 사회자 혹은 리더 등의 역할 분담이 필요할 것 같은데, 이러한 역할 분담도 정해져 있었는지도 궁금합니다.

### 2. 3점 리커트 척도에 관하여

이 연구에서는 3점 리커트 척도로 이미 설문 조사를 완료하였기 때문에 불필요한 질문일 수 있겠습니다만, 한국이나 일본의 문화권에서는 극단적인 응답보다는 중간 척도에서 응답하는 경향을 보입니다.<sup>1)</sup> 그럼에도 불구하고 3점 척도로 설

정하신 이유가 있는지 궁금합니다. 또한 <표4>에서 ‘보통’의 응답 결과를 ‘달성됐다’라는 것에 포함하는데, 이것이 타당한 해석인지도 궁금합니다. 예를 들어, <표4>의 ‘일본어 회화’에 대한 결과를 보면, (1), (3) 문항에서 일본인 학생은 상대적으로 ‘보통’을 선택하는 비율이 높았는데, ‘상당수가 언어 실력 향상을 실감했다’고 해석할 수 있을지 의문이 듭니다. 오히려 ‘보통’ 값을 제외하고 해석하는 것이 적절하지 않을까 생각합니다. 한국인 학생들은 일본어 사용 기회를 늘려 언어 능력 향상을 기대했을 것이고, 일본인 학생은 한국어 사용 기회를 늘려 언어 능력 향상을 기대했기 때문에 이러한 결과가 나왔을 것으로 해석할 수 있고, 이것은 결론에서 지적하신 바와 같이 서로 목표로 하는 언어가 상반되는 상황에서 해결해야 할 문제로 부각할 수 있을 듯합니다.

### 3. 설문 조사 및 문항 설정에 관하여

‘일본어 작문’에서 실시한 설문 조사에서는 한국인 학생과 일본인 학생을 구별하지 않았고, ‘일본어 회화’에서는 학습자를 나누어 설문 조사를 하였습니다. 이렇게 한 특별한 이유가 있는지 궁금합니다. 또한 교육 목표에 따른 학습 효과를 고찰하기 위해 5개의 설문 문항을 설정하였는데, ‘3.2 타문화 이해와 관련된 성과’ 문항은 1개밖에 없어 문항 설정이 균등하지 않은 것 같습니다. 물론 ‘상대국 문화와 사고방식에 대해 깊이 알 수 있다’라는 객관식 문항과 함께 주관식 문항도 분석을 하였습니다만, 응답자의 입장에서는 객관식 문항의 질문이 너무 포괄적이고 모호하지 않을까 싶습니다. 이에 2022년도에 진행 중인 수업에서는 협동하면서 얻은 깨달음을 리포트로 작성하는 과정을 도입할 것이라고 하였는데, 혹 문화 이해 측면에서 얻은 성과가 있었다면 추가적으로 설명해 주시면 좋겠습니다. 그리고 설문 문항 중에서 (5)번 문항을 설정하신 이유가 있는지 궁금합니다. 발표문에서는 학습 목표와 관련된 성과를 물어보는 문항으로도 볼 수 없고, 구체적으로 이에 대한 해석이 제시되지 않았습니다. 아니면 이것을 ‘3.3 팀 성원들과의 교류와 협조 관계 구축’에 포함할 수 있을 것 같습니다.

### 4. 기타

- 1학기 학습자 대상 숫자가 한국인 학생은 25명이고 일본인 학생은 21명으로 되어 있는데, 기술하신 바에 의하면 M 대학 학생 13명에 파견된 교환 유학생 수 4명이 추가되면 17명이 아닌지 확인 부탁드립니다.
- M 대학교 학생들은 정규 과목이 아님에도 불구하고 자발적으로 지원한 동기가 무엇인지 궁금합니다. 특히 한국어에 대한 지식이 전혀 없는 학습자들도 있었는데, 이들이 공동 수업에 지원한 이유를 추가적으로 설명해 주시면 좋겠습니다.
- 한국어에 대한 지식이 전혀 없는 비학습자도 참여하였다고 하였는데, 이때 ‘비학습자’로 용어를 사용하신 이유가 무엇인지 궁금합니다. 이들도 교육 목표에 의하면 ‘모국어인 일본어의 용법과 표현, 발음에 대한 인식을 새롭게 하여 일본어 학습자와 의사소통하기 위해 정확한 일본어를 구사할 수 있다’라는 목표에 포함될 수 있기 때문에 비학습자로 분류할 수 있을지 의문이 듭니다. 혹 제가 생각한 개념이 다르다면 용어 정의를 해 주시면 좋겠습니다.

토론자의 이해가 미진하여 우문을 하였다면 너그러이 양해해 주시기를 바라며, 이상 토론을 마치겠습니다.

1) 장덕현·조성점(2017)에 따르면, 중간점이 제시된 집단에서 중간점을 택한 응답자들이 그것이 주어지지 않았을 경우에는 긍정과 부정으로 균등하게 분산될 가능성이 높은 것으로 나타났다고 하였다. 이는 중간점이 문항에 대한 응답을 회피하는 수단으로 사용될 가능성이 있다고 할 수 있다.

## ■ 참고문헌 ■

장덕현·조성겸(2017), 리커트형 척도의 중간점은 필요한가?: 중간점 있는 척도와 없는 척도 간 측정 결과 비교, 조사연구 18-4, 한국조사연구학회, 1-24쪽.

## 제페토(ZEPETO)를 활용한 한국어 역할극 활동 방안

위약요(동국대학교)

### 1. 서론

코로나19는 우리 삶의 많은 부분을 변화시켰다. 이런 흐름에 따라 언택트(ontact)는 빠른 속도로 우리 사회의 일반적 문화가 되었다(김상균, 2020:10). 교육수요의 새로운 대안도 요구하고 있으며, 특히 해외 유학생을 위한 온라인 학습 공간 및 솔루션을 요구하고 있다. 또한 학습자 대상도 디지털 환경과 모바일 사용에 익숙한 MZ세대로 변화하고 있어서 기존의 교육 패러다임은 MZ세대의 요구를 만족시키기 어렵다. 이런 추세에서 메타버스의 등장은 우리의 생활 전반에 변화를 주고 있으며 비대면 교육수요에 대한 새로운 대안으로 제시되고 있다. 메타버스는 이제 교육계에서 갑자기 나타났다가 곧 사라지는 유형이 아닌 ‘패러다임의 혁신’이라고 할 수 있다. 많은 대학들에서 메타버스를 학교행사에 활용하는 것에 그치지 않고 수업이나 학술 활동을 아예 메타버스 공간으로 옮겨서 진행하는 학교도 늘어나고 있다. 순천향대학교는 2021년 3월에 국내 최초로 메타버스 이프랜드에서 신인생과 교수들은 아바타의 모습으로 입학식을 진행하였다. 동명대학교 시각디자인 교수들은 메타버스 플랫폼 ‘게더타운’에서 학생들과 만나 디자인을 가르친다. 또한 고려대, 서울대, 서강대, 연세대, 성균관대, 한양대 등 6개 대학은 2주간 ‘게더타운’을 통해 국내 최초로 합동 ‘취업박람회’를 진행했다. 건국대, 숙명여대, 광운대와 같은 학교에서도 메타버스를 다양하게 활용하고 있다.

기존의 웹엑스(Webex)나 줌(Zoom)으로 진행되는 온라인 수업 운영 사례를 보면 학습자와 학습자 간, 그리고 학습자와 교사 간의 상호작용의 한계도 있으며, 교사가 소회의실에서 학습자들이 어떤 활동을 하고 있는지 모니터링하기 어려운 문제도 있다(조인욱, 2020; 장지영, 2021). 말하기 교육에서는 상호작용이 필수적이기 때문에 학습자의 실질 의사소통을 높이는 다방향적인 강의 형태로의 변환이 필요하다.

역할극은 말하기 교육의 최종 목표인 의사소통적 언어 능력 배양에 가장 큰 도움을 줄 수 있는 교수학습 활동의 하나이고, 수업에서 학습자가 교실 밖에 직접 나갈 수 없기 때문에 대부분의 말하기 활동은 역할극을 선택한다(권화숙, 2018; 장지영, 2021). 그러나 오프라인 수업에서도 시공간 제약으로 역할극의 학습 효과를 극대화하지 못하는데 기존의 온라인 교육 상황에서는 더 어렵다. 메타버스에서는 이러한 문제점을 보완할 수 있고 실제 세계와 가깝게 꾸며진 가상공간에서 아바타를 통해 역할극을 수행할 수 있기 때문에 기존 교실에서 수행하는 역할극보다 공간실재감(spatial presence)과 사실성(realness)이 더 높다. 이에 본고에서는 네이버 제트가 개발한 다양한 기능과 앱을 제공할 수 있는 제페토(ZEPETO)를 활용하여 기존의 온라인 수업의 한계를 뛰어넘어 학습자들이 현실감을 느끼고 몰입할 수 있는 역할극 활동을 설계하고자 한다.

## 2. 이론적 배경 및 선행 연구

### 2.1. 역할극의 교육적 가치

언어 교육에서 역할극은 학습자들이 실생활에서 경험할 가능성이 있는 상황을 가정하고 역할을 부여해 상호작용하며 대화 연습하는 말하기 활동이다. 역할극에 대한 기존의 다양한 정의를 정리하면 다음 <표 1>과 같다<sup>1)</sup>.

<표 1> 역할극에 대한 정의

연구	정의
Ladousse (1992)	역할극을 '역할(role)'과 '놀이(play)' 두 개로 나누어 정의하였는데, 역할은 학습자들이 특별한 상황에서 어떤 역할을 부여되는 것이고, 놀이는 창의적이고 즐거운 환경에서 역할을 수행하는 것이다.
Larsen-Freeman (2000)	역할극이란 학습자들에게 다양한 상황에서 여러 가지 역할을 경험할 수 있는 기회를 제공함으로써 의사소통 능력 배양에서 중요한 기능을 한다.
이정민(2011)	역할극은 학습자들이 실제 세계와 유사한 상황 속에서 가상의 역할을 맡아 의사소통 능력을 연습할 수 있는 창의적이고 즉흥성 있는 활동이다.
권화숙(2018)	역할극은 학습자가 가상 상황에서 각자에게 부과된 역할을 수행하며 이에 맞는 표현을 연습하는 활용이다.

위와 같은 연구자들의 정의에서 알 수 있듯이 역할극 구성의 핵심 요소는 가상 상황과 역할의 부여이다. 또한 역할극 활동은 학습자들이 주어진 상황과 부과된 역할에 맞는 표현 능력을 기를 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 연구자에 따라 역할극의 유형을 다양하게 분류하고 있다.

1) 역할극은 학습자들에게 역할을 부여하고 연극적인 활동을 하는 활동이므로 교육 연극이라는 용어와 혼용되기도 한다. 먼저 대본을 기준으로 보면, 역할극은 완성된 대본이 있을 수도 있고 없을 수도 있고, 대본이 상황에 따라 수정이 가능하다는 점에서 완성된 대본에 따라 수행하게 되는 교육 연극과 차이가 있다. 그리고 역할극에서 역할을 먼저 선택하고 상호작용을 통해 대본을 만들며 학습자들이 주어진 상황과 역할을 통해 자신의 생각을 표현하는 데에 중점을 둔 반면에 교육 연극은 대본에 설정되어 있는 배역에 집중하고 무대와 객석이 분리된다는 점에서 차이점이 있다(구민정·권재원, 2008; 권화숙, 2018). 따라서 본 연구에서 역할극을 중심으로 활동 방안을 제시하고 한다.

〈표 2〉 역할극 활동의 유형 분류

연구	역할극 활동의 유형	내용
Littlewood (1981)	암기한 대화를 연기하는 역할극	일상생활에서 자주 사용하는 반복적인 표현을 연습하는 활동
	문맥 상황과 관련된 훈련 활동	문맥 상황에 따라 새로운 문장을 만들고 자신의 의사를 전달하는 활동
	단서가 제시된 대화 활동	학습자들이 단서가 담긴 상황에 따라 알맞은 어휘와 표현을 사용하여 자유롭게 발화하는 활동
	역할극	학습자들이 주어진 상황과 역할을 가지고 직접 대본을 만들어 역할극을 하는 활동
	즉흥극 활동	학습자들은 교사가 제공하는 극의 시작 상황을 발전시켜 전체적인 대본을 완성하는 활동
Larsen-Freeman & Anderson (2011)	구조화된 방법	교사가 학습자에게 역할, 대사, 상황까지 지정해 준다
	덜 구조화된 방법	교사가 학습자에게 역할, 상황은 정해 주지만 대사는 학습자들이 자율적으로 결정한다.

Littlewood(1981)와 Larsen-Freeman & Anderson(2011)이 제시한 역할극 분류를 비교해 보면, Littlewood(1981)에서는 역할극 활동에 있어 통제에서 자율로 넘어가는 단계적 접근에 초점을 맞추고 있는 반면에 Larsen-Freeman & Anderson(2011)에서의 역할극 분류는 교사가 대본 제공 여부에 초점이 두고 있다고 할 수 있다. 위와 같이 역할극의 진행 방법은 주어진 대사를 외우고 재현하는 방법부터 상황이나 역할만 주고 나머지는 학습자가 창의력을 발휘하여 스스로 구성하는 방법까지 학습자의 수준과 현실 수업 여건에 맞게 활용할 수 있습니다.

한국어 교육에서 역할극 활용 방안이나 사례에 대한 연구로는 권화숙(2018), 이정희·박혜옥(2018), 주현주(2020)가 있다.

〈표 3〉 한국어 교육에서의 역할극 활용 연구

연구	내용
권화숙 (2018)	중급 단계에 속하는 중학교 다문화 배경 학습자들이 일상생활 및 학교생활을 영위해 나가는 데 필요한 의사소통 능력을 함양할 수 있는 역할극 교수·학습 모형을 제안함.
이정희·박혜옥 (2018)	한국어 말하기 능력 향상을 위한 교수법으로 '과정극'을 소개하고 외국어로서의 한국어교육 현장에서 적용할 수 있는 유의적이고 즉각적인 말하기 수업 유형으로서 제안함.
주현주 (2020)	프로세스 드라마를 한국어 회화 교육에 어떻게 활용할 것인지 고찰하고 도입 사례를 들어 설명함.








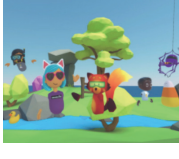
이상에서 살펴본 바와 같이 역할극은 꾸며낸 상황과 역할을 제시한다는 가상적 특징으로 인해, 외국어로 발화하는 과정에서 실수에 대한 불안감을 많이 줄일 수 있고, 실제 세계에서 접할 수 있는 상황을 교실로 가지고 와서 경험하게 되므로 실제 의사소통 능력을 향상시킬 수 있는 효과적인 교수·학습 방법이라고 할 수 있다. 즉 학습자들이 가공의 역할을 맡게 되면 의사소통 과정에서 자신이 아닌 타인의 이야기를 하는 것처럼 느껴질 수 있기 때문에 학습자들이 부담 없이 주어진 상황에 맞게 이야기를 나눌 수 있으며 보다 자유롭게 능동적으로 활동할 수 있다. 그러나 교실 수업에서 역할극

을 하는 것은 학습자에게 실생활과 비슷한 장면을 제공할 수는 있지만 시공간 제약 등으로 인해 학습 효과가 제한될 수 밖에 없다. 메타버스에서는 이러한 문제점을 보완할 수 있고 실제 세계와 가깝게 꾸며진 가상공간에서 아바타를 통해 역할을 수행할 수 있기 때문에 기존 교실에서 수행하는 역할극보다 공간실재감(spatial presence)과 사실성(realness)이 더 높다. 또한 가상세계에서 학습자들이 아바타를 통해 더 많은 역할을 경험할 수 있으며, 이 과정을 통해 교실에서 자주 접하지 못했던 다양한 표현들도 익힐 수 있다.

## 2.2. 제페토(ZEPETO)

제페토는 현재 국내 메타버스 플랫폼 중 가장 큰 인기를 끌고 있으며 가장 많이 언급되고 있는 플랫폼이다<sup>2)</sup>. 현재 글로벌 시장에서 수많은 메타버스 플랫폼이 출시되어 있고 업그레이드되고 있다. 고선영 외(2021)에서는 메타버스 플랫폼은 게임 기반, 소셜 기반, 생활·산업 기반 등 다양한 목적에 따라 분류될 수 있다고 하였다. 이에 따라 다양한 메타버스 플랫폼을 간단하게 분류하면 다음 <표 4>와 같다.

<표 4> 메타버스 플랫폼의 종류

플랫폼 유형	플랫폼		
게임형	 (사진 출처: 로블로스)	 (사진 출처: 마인크래프트)	 (사진 출처: 포트나이트)
SNS형	 (사진 출처: 제페토)	 (사진 출처: 이프랜드)	 (사진 출처: 세컨드 라이프)
VR 미팅형	 (사진 출처: 게더타운)	 (사진 출처: 젽)	 (사진 출처: 모질라 허브)

그중에서 한국 회사인 네이버 제트가 개발한 제페토와 SK텔레콤이 개발한 이프랜드는 단순한 게임형 플랫폼보다 교육적 활용 가능성이 높고 외국 기업이 개발한 세컨드 라이프보다 한국 기업이 개발한 만큼 한국적인 특색과 문화를 담은 맵도 많이 제공됐으며 강력한 3D기술이 있어 게더타운, 젽과 같은 2D 플랫폼보다 현실감이 더 높기 때문에 한국어 말하기 활동에 더 적합하다고 판단된다. 또한 이프랜드는 회의, 강의 또는 컨퍼런스 같은 특정 주제에 포커스를 맞춘 플랫폼

2) 2018년 출시 직후 별다른 홍보 없이도 미국·중국·영국 등의 해외 앱 장터에서 다운로드 1위를 기록했고, 가입자는 게임·카메라 앱을 제외하고 국내 개발 인터넷 서비스 중 가장 많다(한 권으로 마스터하는 메타버스, 2022:38).



으로서 다른 기능보다 회의나 강의의 필수 기능에 집중되어 있기 때문에 역할극보다는 교육(강연)이나 프리젠테이션용으로 적합하다고 볼 수 있다<sup>3)</sup>. 그러므로 본 연구에서는 제페토를 활용해서 역할극 활동을 설계하고자 한다.

제페토는 네이버 제트가 2018년 8월에 출시한 증강현실에 라이프로그와 가상세계를 합친 플랫폼이다. 제페토는 무료로 최대 참여자 16명까지 동시입장이 가능하고 관전자는 최대 60명까지 입장이 가능하다. 국내·외 모두 접속이 가능하고 다국어를 지원하기 때문에 다양한 국가에서 온 한국어 학습자에게 활용 가능성이 높다. 제페토에서 매우 다양한 기능을 제공하고 있는데, 김상균(2020:78~80)을 참고하면 크게 네 가지로 나뉘어서 분류할 수 있다.

〈표 5〉 제페토의 네 가지 기능

기능	내용
강력한 아바타 서비스 제공	제페토는 3D 기술과 증강현실을 접목한 강력한 아바타 서비스를 제공함. 제페토에서 사람들은 자신의 아바타를 새로운 화장법으로 예쁘게 꾸미고, 최신 유행 헤어스타일과 패션 아이템으로 한껏 멋을 부릴 수 있음.
마켓플레이스 플랫폼 제공	제페토에서 제공하는 스튜디오 기능을 활용해서, 다양한 의상과 아이템을 직접 제작할 수 있다. 제작한 아이템을 자신이 사용하거나, 다른 이들에게 판매해서 수익을 올리는 것도 가능함.
소셜미디어 기능 제공	자신이 만들고 꾸민 아바타를 주인공으로 하여, 자신만의 소셜미디어 페이지를 운영하는데, 각자의 페이지를 방처럼 꾸밀 수 있음.
사용자 직접 제작 기능 제공	아바타들이 즐길 수 있는 게임과 이벤트 공간을 사용자가 직접 제작할 수 있음.

### 3. 역할극에서 제페토 활용 가능성

제페토와 같은 메타버스 플랫폼의 학습환경의 특징은 아바타에 의한 상호작용과 공간 이동성이라고 할 수 있다(정유선, 2021:4). 이러한 특징을 교육현장에서 효과적으로 활용한다면 학습자들의 긍정적인 학습개입을 더욱 촉진 시킬 수 있다. 다음으로 제페토의 각 기능을 교육에서 어떻게 활용할 수 있는지를 자세히 살펴보겠다.

먼저, 제페토는 얼굴 인식 기술을 활용한 3D AR 아바타 서비스를 제공한다. 제페토에서는 학습자의 모습을 대신하는 가상의 캐릭터, 즉 아바타를 제작할 수 있고 이러한 아바타를 통해 다른 참여자의 아바타와 상호작용하게 된다. 조희경(2021:4)에서는 이처럼 아바타 상호작용의 특성을 지닌 메타버스는 자신의 다중적 자아(multi persona)를 실제 모습과 부가적인 캐릭터로 구분하여 표현하는 특성을 지닌 MZ세대의 요구를 충족시키는 수단이 되었다고 하였다.

제페토에서는 아바타의 체형부터 눈동자 색깔까지 아주 세밀하게 수정할 수 있으며, 헤어스타일이나 액세서리 등은 유료 아이템을 구입해야 하지만 대부분의 옵션은 무료이므로 기본 아이템으로도 본인이 원하는 모습으로 꾸며서 사용할 수도 있다. 다양한 연령층에게 다양한 감정표현 제스처들이 제공돼 있어서 아바타의 움직임이 실제처럼 조절하는 것이 가능하다. 이처럼 학습자들이 직접 자신의 아바타를 제작하여 가상공간에서 이동하고, 능동적으로 활동에 참여할 수 있다는 특징을 역할극에 적용하였을 때 다채로운 역할극 활동이 이루어지게 되어 학습효과가 높아질 것이다. 양은별·류지현(2021:3)에서는 학습자들이 다른 학습 동료 아바타 간의 언어적, 비언어적 상호작용을 통해 혼자 학습하면서 겪게 되는 고립감도 극복할 수 있는 장점을 지적하였다. 또한 김주연(2020)에 따르면 제페토 역할극은 아바타를 사용함으로써 학습

3) 이프랜드의 가장 큰 특징은 강의, 회의 또는 컨퍼런스와 같은 특정 주제에 대해 대화를 나누기에 최적화된 3D 아바타 기반의 플랫폼이라는 점이다(조안나 외, 2022:156).

자에게 자동적으로 안정감을 제공한다는 것이다. 따라서 제페토를 활용하여 역할극을 하게 되면 학습자들이 아바타를 통해 실제 교실에서 하기 민망한 동작이나 표정도 지을 수 있고, 주어진 상황에 따라 역할 컨셉에 맞는 옷과 액세서리를 선택해 아바타를 꾸밀 수 있으므로 활동에 대한 몰입도와 참여도를 높일 수 있고 학습실재감 증진에 도움도 될 수 있다.

둘째, 제페토는 다양한 월드를 제공한다. 월드라고 하는 다양한 형태의 3D 공간에 입장하여 다른 사용자와 대화를 나눌 수 있다. 따라서 제페토는 같은 공간에 있어야만 진행이 가능한 역할극과 달리, 학습자들이 물리적 거리를 두고 있어도 진행이 가능하다. 또한 학습자에게 제공되는 학습환경의 실재감이 높아질수록 활동의 상황맥락에 대한 이해를 높이기 쉽다. 그러므로 역할극과 같은 시나리오를 기반으로 진행되는 학습 활동을 설계할 때는 학습자들에게 높은 실재감을 제공할 수 있는 것이 중요하다. 제페토의 매력 중 하나는 현실 세계와 비슷한 카페, 교실, 한강공원, 지하철 등을 구현해 낸 가상 월드에서 펼쳐진다는 것이다. 그리고 사용자들이 자유롭게 맵을 만들 수 있기 때문에 제페토 공식적으로 제공하는 77개의 월드 외에도 개인 크리에이터가 만든 약 2만 개의 월드도 자유롭게 사용할 수 있다<sup>4)</sup>. 따라서 교육현장에서 교사가 교육의 목적에 맞는 다양한 강의실 환경을 제작할 수 있고 학습자의 필요에 맞도록 커스터마이징할 수 있다. 이에 공간을 창조하고, 다양한 공간에 마음대로 드나들 수 있어, 다양한 상황의 역할극 수행이 용이하게 된다.

셋째, 제페토는 자신이 원하는 사진을 찍고 이를 인스타그램처럼 다른 사람에게 공유할 수 있는 SNS 기능을 제공한다. SNS를 활용한 학습은 학습자의 자기 주도적 학습이며, 학습자 간, 학습자와 교사 간, 학습자와 콘텐츠 간의 상호작용도 가능하다는 장점을 가지고 있다(김혜정, 2016; 석금애, 2021). 석금애(2021:11)에서 학습자 간의 소통은 서로 정보를 공유하면서 문제를 제기할 수 있고 토론이나 나아가 문제의 해결 방법을 모색할 수도 있도록 설계되어야 하며, 학습자와 교사의 상호작용은 주로 댓글이나 채팅 등의 기능을 통하여 소통할 수 있다고 하였다. 예를 들어 역할이 정해지면 학습자가 역할의 설정에 맞춰 제페토의 SNS 기능을 통해 역할과 관련된 사진이나 영상을 업로드하면 역할극 실연 전부터 댓글로 상호작용을 할 수 있어 역할과 상황에 더 잘 몰입할 수 있다. 활동이 끝난 후에도 학습자는 역할로 제페토에서 소감을 말할 수 있고, 학습자와 교사가 서로 소통하며 즉각적인 피드백을 주고받을 수 있다. 이처럼 역할극은 일회성이 아니라 메타버스의 세계에서 계속 이어질 수 있다.

본고에서는 <사이버 한국어>를 대상으로 활동 방안을 제안하고자 한다<sup>5)</sup>. 해당 교재에서 활용이 가능한 월드의 선정에 앞서, 김은빛(2018)의 ‘한국어 교육 실감형 애플리케이션 내용 구성 원리’ 및 천시우시우·최은경(2020)의 ‘한국어 교육을 활용한 실감형 콘텐츠 선정 기준’을 참조하고 기존 교재, 역할극 및 제페토의 특징을 고려하여 ‘역할극을 활용한 제페토 월드 선정 기준’을 <표 6>과 같이 정리하였다.

〈표 6〉 역할극을 활용한 제페토 월드 선정 기준

기준 분류	기준 함의
교수·학습 가능성	수업 중에 진행되는 말하기 활동은 실생활에서 원활한 의사소통을 위해 마련되는 연습 시간이므로 활동 과정에서 사용되는 월드를 실제 대화에서 자주 일어나는 장면이어야 함.
상황·역할 다양성	시나리오의 연속성과 다양성을 확보하기 위해 선택된 월드에서 다양한 대화 상황을 만들 수 있어야 함. 또한 상황에 어울리는 다양한 캐릭터를 학생들이 선택할 수 있어야 함.

4) <https://blog.naver.com/loginplus365/222507987231>

5) 타 교재에 비해 <사이버 한국어>는 한국어 학습자의 다양한 요구와 상황에 부합하는 온·오프라인 양방향 교육이 가능하도록 설계되었고, 또한 온라인 학습의 특징과 오프라인 학습의 장점이 조화될 수 있는 마이크로 러닝 및 블렌디드 러닝을 지향한 콘텐츠로 개발되었다(세종학당재단, 2020:5). 또한 답화 맥락을 제공하며 상황에 맞는 의사소통 능력의 향상을 위한 다양한 연습과 활동이 설계되기 때문에 다양한 콘텐츠를 제공하는 제페토의 활용 가능성이 더 클 것으로 판단된다.

상호작용성	상호작용은 사람이 주어진 환경에서 다른 사람이나 사물과 서로 영향을 주고받는 것을 말함. 메타버스에서 학습자들이 주로 아바타를 통해 존재 시뮬레이션으로 몰입감이 있고 실감나는 학습 경험을 할 수 있게 됨.
역할극 상황 연계성	선택된 월드는 역할극 주제에 부합해야 하고, 이 월드에서 학습자들의 활동 몰입도를 높이고 상황에 맞는 의사소통 능력을 연습할 수 있도록 도와줄 수 있어야 함.
학습자 중심성	역할극을 수행할 때 학습자들이 개인적으로 원하는 캐릭터를 설정할 수 있고 해당 캐릭터의 상황과 기본 등도 설정할 수 있어야 함.



본고에서는 <표 6>에서 정한 기준으로 <사이버 한국어> 중급 각 단원의 역할극에서 적용할 수 있는 제페토의 월드를 <표 7>과 같이 제시하였다.

<표 7> <사이버 한국어> 중급 교재 각 단원의 역할극에 활용 가능한 제페토 월드<sup>6)</sup>

단원	주제	말하기 기능	제페토 월드
중급1-1과	약속 시간에 늦으면 안 돼요	모임 소개 및 가입 권유하기	포시즌카페
중급1-6과	오랜만에 영화를 보니 정말 재미있었어요	새로운 취미 활동 권유하기	CGV
중급1-10과	공부면 공부, 운동이면 운동 정말 못하는 게 없는 것 같아요	친구의 능력 평가하며 말하기	학교 옥상
중급1-11과	채소를 사러거든 시장에 가세요	좋아하는 과일에 대해 말하기	2021 대한민국 과일산업대전
중급1-17과	흰색 셔츠가 청바지와 잘 어울려요	좋아하는 옷에 대해 말하기	랄프 로렌 월드
중급2-2과	편의 시설이 잘 갖춰져 있어서 실기 편할 것 같아	내가 사는 지역 소개하기	다운타운
중급2-9과	자동차에 탈 때에는 먼저 안전띠를 매세요	대중교통 이용 경험 이야기하기	지하철 공항
중급2-14과	운동을 하면 체력이 좋아질걸요	일상생활에서 할 수 있는 운동 방법에 대해 말하기	한강공원
중급2-17과	새벽에 자주 깨는 통에 잠을 못 자요	질병 원인에 대해 말하기	병원
중급2-18과	학교를 졸업하고 보니 아쉬움이 많이 남아요	학교생활 중에서 중요한 점에 대해 말하기	경북대학교 캠퍼스

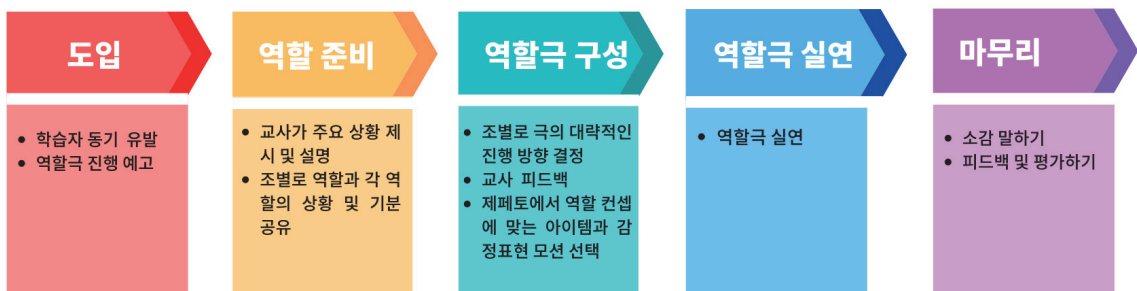
<사이버 한국어>의 말하기 활동은 혼자서도 말하기 활동을 할 수 있는 짧은 대화문을 활용하여 형식 지향적 말하기 연습과 주제에 맞춰 보다 자유로운 말하기 연습으로 이루어지는데 학습자들이 자신의 한국어의 상호작용 지식을 반영하여 부족한 부분을 보완할 수 있는 데에 아직 미흡하다. 학습자들이 제페토에서 역할극 활동을 수행하는 것은 교실이 아닌 실제 세계의 의사소통 맥락으로 전이시킬 수 있도록, 배운 지식을 능동적으로 사용하도록 도와준다. 다음에는 <사이버 한국어 중급> 1-6과를 예로 들어 간단히 제시하겠다.

6) 본고에서는 분석을 통해 <사이버 한국어> 중급 교재의 모든 단원에 제페토의 기존 월드를 활용할 수 있음을 확인하였으나 발표문 분량 제한으로 일부만 제시하였다.

상황	예시 대화
	<p><b>정우:</b> 애들아, 오랜만에 우리 영화 보러 갈까?  <b>로라:</b> 좋아! 저도 영화 보는 거 좋아해.  <b>민수:</b> 그런데 무슨 영화를 볼 거야?  <b>정우:</b> 글썄, 요즘 어떤 영화를 있는지 한번 볼까?  <b>로라/민수:</b> 좋아!</p>
	<p><b>민수:</b> 영화 오프닝이 30분 남았는데 여기서 팝콘 먹으면서 기다려 보자.  <b>정우:</b> 이따가 영화 끝나면 다들 뭐 하러 가?  <b>로라:</b> 저는 끝나면 춤을 추러 가.  <b>민수:</b> 춤추는 거 재미있나 봐. 한 번도 안 빠지고 매주 가네. 저는 바둑 배우러 가.  <b>정우:</b> 와, 너도 대단해. 난 바둑 같은 것을 보면 지루해.  <b>로라:</b> 취미도 자기에게 맞아야 더 재미있는 것 같아. 춤을 추면 몸이 많이 움직이게 되니 건강에 좋아.  <b>정우:</b> 맞아. 그래서 난 땀 흘리는 운동을 좋아해, 땀을 흘리고 나면 스트레스가 풀려서 좋아.  <b>민수:</b> 나랑 다르구나. 난 바둑을 두면 마음이 차분해져서 좋아. 영화가 곧 시작되니까 우리 들어가자.</p>

#### 4. 역할극 활동 방안

본 연구는 TTT 모형<sup>7)</sup>과 이정희·박혜옥(2018)에서 제시한 과정극 수업 모형을 참고하여 제페토를 활용한 역할극 활동 모형을 <그림 1>과 같이 제안한다.



<그림 1> 제페토를 활용한 역할극 활동 모형

제페토를 활용한 역할극 교수·학습 설계는 5단계로 이루어진다. 먼저 도입부는 학습자의 동기 부여 및 활동 안내 단계이다. 교재에 있는 내용을 공부한 후 보충 학습 활동으로 해당 지식 내용을 따로 교육할 필요가 없이 교사가 학습자에게 간단한 질문을 통해 학습자들의 흥미를 유발하여 학습 동기를 불러일으키며 3명을 한 팀으로 역할극을 할 것이라고 예고

7) 박덕유 외(2020)에서 TTT 모형은 학습자들이 이미 학습한 다양한 표현을 종합적으로 활용하여 유의미한 과제를 스스로 수행할 수 있을 때 자주 활용된다고 하였다. 따라서 TTT 모형이 중급 학습자에 부합한다고 판단된다.

한다. 이때 교사가 줌(Zoom)을 통해서 준비한 그림이나 이미지를 공유하면 더 효율적일 수 있다. 그리고 역할극 활동을 시작하기 전에 역할극 협약 맺기를 실시할 것을 강조한다(이정화·박혜옥, 2018; 김주연, 2020). 즉, 학습자와 역할극(role-play contract)을 맺음으로써 즉흥적인 활동을 연장학습으로 볼 수 있도록 하는 것을 제안한다.

역할 준비 단계는 교사가 학습자들에게 상황을 제시해 주고 미리 선정된 제페토 월드도 같이 보여준다. 교사가 월드의 화면을 캡처해서 PPT로 만들거나 컴퓨터에 월드를 접속해 이곳저곳을 돌아다니며 학습자에게 각 월드의 장면을 안내한다. 월드의 구성을 충분히 파악한 후 학습자들에게 월드에 따라 역할극에 어떤 역할이 필요한지, 각 역할이 처한 상황과 기분 등을 정할 수 있도록 이야기 시간을 준다. 역할들이 확정되면 학습자들이 자신이 맡고 싶은 역할을 선택하고 역할 카드를 완성하면 된다. 이때 교사는 의도적으로 각 역할의 설정을 설명할 수 있도록 하는 질문을 통해 학습자들이 학습한 언어 지식을 재활용할 수 있는 기회를 제공해 줄 수 있다.

역할극 구성 단계는 본격적인 역할극이 실행하기 전의 준비 단계로 역할의 동선과 일어날 수 있는 상황을 정리하고 대략적인 시나리오를 구성해 본다. 현실에서 일어날 수 있는 상황을 바탕으로 구성된 시나리오를 통해 학습자들의 학습개인과 몰입도를 높이므로 활동에 대한 심층적인 이해를 돕는 데 유용하다. 그러므로 학습자들이 시나리오를 어떻게 구성하고 어떤 방식으로 학습의 맥락을 만들 것인지가 중요하다. 이때 교사는 촉진자로서 학습자들이 설계된 시나리오가 실재감이 있는지를 확인하고 피드백한다. 대략적인 시나리오가 확정되면 학습자들이 제페토에 들어가 자신 맡은 역할의 설정에 맞는 의상과 감정표현 모션을 선택하고 저장해두면 본격적인 활동 시 사용이 더욱 편리해질 수 있다.

역할극 실연 단계는 학습자들이 제페토에 들어가 정한 역할의 설정에 맞추어 연기하는 단계이다. 이때 교사도 같이 제페토에 들어가서 학습자들의 활동 수행 상황을 관찰하고, 활동이 끝나면 학습자들에게 피드백을 줄 수 있도록 한다. 교사는 아바타 형태로 활동에 참여하고 관찰하기 때문에 학습자들이 교실 활동을 하면서 선생님과 마주하는 긴장감을 크게 줄여주고, 활동에 몰입해 보다 진실한 의사소통 능력을 보여줄 수 있다. 또한 교사가 녹화 기능을 통해 역할극 활동 과정을 기록할 수 있다. 활동 과정을 영상으로 기록하여 역할극 활동 중에 발생한 문제들을 추적하는 데에 편의를 제공하고 피드백 제공을 용이하게 된다. 그리고 교사뿐만 아니라 학습자들도 활동 후 영상을 통해 자기 진단을 할 수 있어 자기주도 학습 효과를 높일 수 있다.

마무리 단계는 교사는 활동에 대해 질문이 있는지 확인하고 활동을 마무리한다. 하지만 활동이 모두 마친 것은 아니다. 학습자들은 교사가 녹화한 영상을 보고 자기평가를 한 후 자신의 소감을 제페토의 SNS 기능을 통해 올리면 댓글로 교사와 다른 학습자들과 피드백을 주고받을 수 있다.

## 5. 결론

지금까지 한국어 교육에서 제페토의 활용 가능성을 탐색하고 구체적인 역할극 활동 절차도 제시하였다. 제페토는 핸드폰이나 노트북으로 접속할 수 있어 언제 어디서나 가상세계로 들어갈 수 있기 때문에 기존에 VR 기기가 있어야만 볼 수 있는 실감형 콘텐츠보다 간편하고 비용도 적게 든다는 장점이 있지만 플랫폼 사용법을 잘 모르면 학습 몰입에 방해가 될 수 있다. 따라서 학습자들이 학습 활동 자체에 집중할 수 있도록 제페토에 사용법에 대한 사전 교육이 필요하다. 또한 안드로이드폰은 안드로이드 OS 6.0 이상의 기종과 iPhone은 iPhone 5s 이후에 출시된 기종만 지원하고 있기 때문에 학습자들이 스마트폰을 사용하는지 노트북을 사용하는지 미리 확인하도록 해야 한다.

현재 메타버스를 활용한 한국어 말하기 교육은 탐색 단계에 있지만 앞으로 시공간을 초월한 교육이라는 측면에서 온·오프라인의 여러 가지 제한을 극복하여 교실이라는 고정된 공간을 벗어나 실생활과 비슷한 가상의 환경에서 활발한 상호

작용이 일어날 수 있는 한국어 말하기 수업이 이루어지기를 기대한다.

## ■ 참고문헌 ■

- 권화숙(2018), 다문화 배경 학습자를 위한 중학교 생활 한국어 교육 방안 - 중급 학습자를 위한 역할극 교수·학습 모형을 중심으로, 『영주어문』 39, 영주어문학회, 165-185쪽.
- 이정희·박혜옥(2018), 한국어 말하기 능력 향상을 위한 과정극(process drama) 활용에 대한 고찰 - '세종한국어 회화 중급' 교재의 과제 단위 개발을 중심으로-, 『한국어 교육』 29-1, 국제한국어교육학회, 199-222쪽.
- 주현주(2020), 한국어 회화 교육을 위한 프로세스 드라마의 도입과 고찰, 『학습자중심교과교육연구』 20-6, 학습자중심교과교육학회, 1093-1111쪽.
- 고선영 외(2021), 메타버스의 개념과 발전 방향, 『정보처리학회지』 28-1, 한국정보처리학회, 7-16쪽.
- 김상균(2020), 『메타버스』, 플랜비디자인.
- 김은빛(2018), 한국어교육을 위한 실감형 애플리케이션 내용 구성 방안 연구, 한국외국어대학교 석사학위논문.
- 김주연(2020), 3D MUVE(다중참여자형가상공간)를 활용한 연극교육 : 제페토(Zepeto)를 활용한 과정드라마, 『교육연극학』, 12-2, 한국교육연극학회, 23-42쪽.
- 김혜정(2016), SNS를 활용한 한국어 말하기 수업 사례 연구, 『화법연구』 34, 한국화법학회, 139-171쪽.
- 박덕유 외(2020), 『한국어말하기교육론』, 역락.
- 변문경 외(2021), 『메타버스 FOR 에듀테크』, 서울: 다빈치.
- 석금애(2021). SNS를 활용한 중국인 학습자 대상 신어 교육용 콘텐츠 개발 연구. 『외국어로서의 한국어교육』 62, 연세대학교 언어연구교육원 한국어학당, 147-175쪽.
- 세종학당재단(2020), 『사이버 한국어 중급』1, 세종학당재단.
- 세종학당재단(2020), 『사이버 한국어 중급』2, 세종학당재단.
- 양은별·류지현(2021), 가상현실 기반 시나리오의 정서 조건에 대한 음향구현 방식이 가상실재감에 미치는 영향, 『교육공학연구』 37-4, 한국교육공학회, 917-942쪽.
- 이정민(2011), 한국어 말하기 교재 속 '역할극' 활동의 구성 방안, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장지영(2021), 메타버스(Metaverse)를 활용한 한국어 말하기 수업 방안 연구: 게더 타운(Gather.town)을 중심으로, 『한국어 교육』 32-4, 국제한국어교육학회, 279-301쪽.
- 정유선 외(2021). 메타버스를 활용한 대학생 온라인 수업에서 공간이동 수준이 학습실재감과 흥미발달에 미치는 효과. 『교육정보미디어연구』, 27-3, 한국교육정보미디어학회, 1167-1188쪽.
- 조안나 외(2022), 『교육을 위한 메타버스 탐구생활』, 지노.
- 조인옥(2020), 비대면 실시간 온라인 한국어 수업의 운영 사례와 개선 방향, 『외국어로서의 한국어 교육』 58, 연세대학교 언어연구교육원 한국어학당, 241-265쪽.
- 조희경 (2021). 메타버스 환경에서 어포던스 디자인 요소 분석에 대한 연구. 『한국디자인문화학회지』 3, 한국디자인문화학회, 441-453쪽.
- 천시우시우·최은경(2020가), 실감형 콘텐츠를 활용한 초급 한국어 교육 방안: 대학부설 한국어교육기관의 교재를 중심으로, 『교육문화연구』 26-2, 인하대학교 교육연구소, 837-864쪽.
- 한국메타버스연구원(2021), 『메타버스, 즐기는 자가 먼저다』, 서울:미디어북.
- Edgar Dale(1969), *Audio-visual methods in teaching*, Dryden Press, New York, 1969.
- Ladousse, G. (1992). *Role play: Resource Books for Teachers*, Oxford: Oxford University Press.
- Larsen-Freeman, D & Anderson. M(2011), *Techniques & principles in langague Teaching*, Oxford: Oxford University Press.
- Larsen-Freeman, D(2000), *Techniques and principles in langague Teaching*, Oxford: Oxford University Press.
- Littlewood, W(1981), *Communicative Language Teaching: An introduction*, New York: Cambridge University Press.

## 〈토론〉 “제페토(ZEPETO)를 활용한 한국어 역할극 활동 방안”에 대한 토론문

이 경(호남대학교)

이 연구는 제페토(ZEPETO)를 활용한 한국어 역할극 활동의 모형을 제안함으로써 온라인 수업의 한계로 지적되고 있는 상호작용성을 증진하고 한국어 말하기 교육의 효과를 극대화하기 위한 방안을 제시하고 있습니다. 최근까지도 비대면 형식의 한국어 온라인 수업에 대한 요구가 지속적으로 확대되고 있으며 이에 따라 한국어 학습자를 대상으로 하는 다양한 매체나 플랫폼 기반의 온라인 수업 사례들이 소개되고 있습니다. 이 연구 역시 대표적인 메타버스 플랫폼인 제페토를 활용한 한국어 역할극 수업의 모형과 예시 대화를 구체적으로 제시하고 있다는 점에서 매우 흥미로웠습니다. 향후 이 연구가 온라인으로 이루어지는 한국어 말하기 수업의 질적인 성장에 기여하기를 기대하면서 몇 가지 질문을 드리는 것으로 토론자의 소임을 대신하고자 합니다.

먼저 이 연구에서 제안되고 있는 활동은 비대면 상황에서 한국어 학습자의 말하기 활동을 촉진시킬 수 있는 좋은 대안이 될 것이라 생각합니다. 특히 얼굴을 마주하거나 직접적인 의사소통에 부담을 느끼는 학습자들에게 제페토를 활용한 역할극 활동은 자신을 적당히 감춘다는 안정감을 주면서도 한국어 의사소통에 참여해 상호작용할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 매우 유용할 것으로 보입니다. 다만 이러한 장점을 가진 역할극 활동이 수업의 목표 및 내용과 연계되어 성공적으로 이루어지기 위해서는 역할극 활동을 포함하는 수업의 전 단계가 면밀하게 설계되어야 할 것으로 보입니다. 〈사이버 한국어 중급〉 1-6과의 예시 대화를 살펴보면 ‘새로운 취미 활동 권유하기’ 기능을 수행하는 대화 외에도 친구끼리 영화를 보러 가자는 제안을 하는 선행 대화가 제시되어 있어 한 단원 내에서도 제페토를 활용한 역할극 활동이 2회 이상 이루어질 수 있는 것으로 보입니다. 수업의 구성 단계 중 이 역할극 활동은 어느 단계에서 수행되는지, 어떤 목표를 가지고 수행해야 하는지 등 역할극 활동 모형의 적용 단계와 고려해야 할 점 등에 대해 조금 더 설명해 주시면 좋을 듯합니다.

또한 제페토라는 공간에 다수의 학습자가 입장해 동시다발적으로 대화를 주고받을 경우, 교사가 학습자의 수행에 적절히 개입하거나 피드백을 제공하는 것이 다소 어려울 수 있겠다는 생각이 듭니다. 특히 학습자가 흥미 위주로 활동을 진행하지 않도록 역할극 수행의 목표에 맞게 활동을 이끌어가는 것이 중요해 보이는데, 학생들의 동기와 집중력을 높이기 위한 방안이나 장치로는 어떤 것들이 있을지 발표자의 아이디어를 나눠 주시면 감사하겠습니다.

한편 제페토를 활용한 역할극 활동은 교실 또는 줌에서 이루어지는 역할극 활동과 비교했을 때 학습자의 흥미와 참여도를 높일 수 있다는 점, 그리고 심리적 안정감과 함께 역할극에 몰입할 수 있게 돕는다는 점 등에서 장점을 가진다고 할 수 있습니다. 이 외에도 언어 또는 문화적인 측면에서 제페토라는 플랫폼의 활용 가치가 분명히 존재할 것으로 보이는데 발표자께서 생각하시는 추가적인 장점에 대해 이야기해 주시면 감사하겠습니다.

마지막으로 온라인상에서 아바타를 전면에 내세운 의사소통이 가지는 한계점은 없는지 궁금합니다. 실제 의사소통에 비해 비속어나 인터넷 용어의 사용이 더 빈번히 나타난다거나 평소의 자연스러운 언어 습관과는 다른 양상으로 언어를 사용하지는 않을지 등이 우려됩니다. 실세계에서의 자연스러운 의사소통능력 향상을 돕기 위한 도구로 제페토를 활용한다고 하였을 때 온라인과 오프라인상의 언어 차이를 어떻게 극복할 수 있을지에 대해 발표자의 의견이 궁금합니다.