



## 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

한국문화 교수-학습을 위한  
유튜브 콘텐츠 개발 방안 연구



HANSUNG  
UNIVERSITY

2025년

한 성 대 학 교 대 학 원

한 국 어 교 육 학 과

한 국 어 교 육 전 공

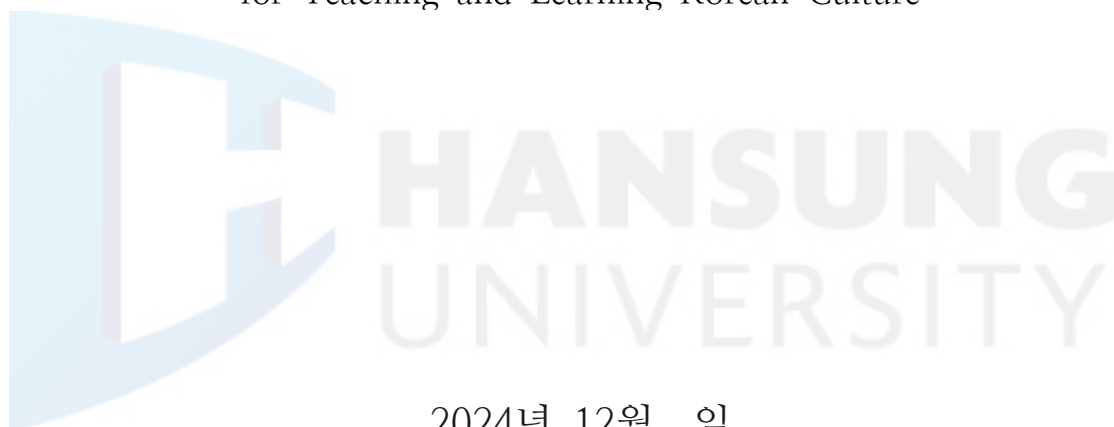
심 채 영



석사학위논문  
지도교수 김윤주

# 한국문화 교수-학습을 위한 유튜브 콘텐츠 개발 방안 연구

A Study on the Developing YouTube Content  
for Teaching and Learning Korean Culture



2024년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

한 국 어 교 육 학 과

한 국 어 교 육 전 공

심 채 영

석사학위논문  
지도교수 김윤주

# 한국문화 교수-학습을 위한 유튜브 콘텐츠 개발 방안 연구

A Study on the Developing YouTube Content  
for Teaching and Learning Korean Culture

위 논문을 문학 석사학위 논문으로 제출함

2024년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

한 국 어 교 육 학 과

한 국 어 교 육 전 공

심 채 영

심채영의 문학 석사학위 논문을 인준함

2024년 12월 일



심사위원장 이 은 희 (인)

심 사 위 원 노 정 은 (인)

심 사 위 원 김 윤 주 (인)

# 국 문 초 록

## 한국문화 교수-학습을 위한 유튜브 콘텐츠 개발 방안 연구

한 성 대 학 교 대 학 원

한 국 어 교 육 학 과

한 국 어 교 육 전 공

심 채 영

본 연구는 외국인 학습자를 대상으로 한국문화를 교수-학습하기 위한 유튜브 콘텐츠를 개발하고자 하였다. 먼저 한국문화교육에서 유튜브를 활용하기 위한 이론과 원리를 살펴보고, 유튜브의 한국문화 콘텐츠를 분석하여 장점과 보완점을 도출하였다. 이를 바탕으로 한국문화 교수-학습을 위한 콘텐츠의 개발 원리를 제시하고 교수-학습 모형에 따른 콘텐츠의 실재를 제시하였다.

한국문화교육의 목표는 문화능력을 함양하는 데에 있다. 즉, 상호문화적인 관점을 바탕으로 한국문화와 자문화를 비교하고 이해하는 과정을 통해 문화적 맥락을 이해하고 적절히 행위하는 것을 목표로 한다. 문화교육의 필요성이 강조되면서 한국문화교육에 대해 여러 연구가 이루어졌지만, 정작 교육 현장에서 문화교육이 차지하는 비중은 적은 편이다. 이에 따라 학습자가 실제적으로 문화교육을 접할 수 있도록 교수-학습 방안을 모색하고자 하였다.

이미 유튜브는 여러 교육 분야에서 교육 매체로 활용되고 있는 만큼 다양

한 교육적 장점을 가지고 있다. 유튜브는 누구나 쉽게 접근이 가능하며, 개인의 요구에 맞춰 자율적으로 학습할 수 있다. 특히 시청각 정보를 동반하여 실제적인 맥락이 반영된 답화를 제공할 수 있다. 이러한 장점들로 인해 한국문화교육에서도 유튜브를 적극적으로 활용하고 있다. 한국어교육에서 유튜브가 활용되는 양상을 살펴본 결과, 기존의 교수-학습 모형이 아닌 유튜브 환경에 적합한 모형을 개발할 필요가 있으며, 문화의 하위 범주 중 문화실행을 반영할 수 있도록 활용 단계를 구체화할 필요가 있었다.

이러한 이론적 배경을 기반으로 기존에 유튜브에 존재하는 한국문화 교수-학습 콘텐츠의 목표 및 주제, 교수 방법, 교수 내용, 상호작용, 접근성 및 디자인을 분석하였다. 그 결과 명확한 교수-학습 목표를 설정하여 명시적으로 제시하고, 각 구성 간의 연계성을 강화할 필요가 있었다. 또한 문화지식뿐만 아니라 문화실행과 문화관점을 통합적으로 다룰 필요가 있었다. 그리고 교수자와 학습자 간의 상호작용을 활성화시키고, 활용 단계를 구체화시킬 방안을 마련할 필요가 있었다.

이를 바탕으로 한국문화 교수-학습을 위한 유튜브 콘텐츠의 개발 원리를 도출하였다. 첫째, 상호문화적인 관점에서 문화교육을 실시하기 위해 한국문화와 자문화를 비교하고, 문화 간 차이를 이해할 수 있도록 한다. 둘째, 교수-학습 상황에 적합한 모형을 마련하여 각 단계 간의 연계성을 강화해야 한다. 셋째, 명확한 교수-학습 목표를 설정하여 이를 바탕으로 체계적인 교수요목을 마련해야 한다. 넷째, 학습자 중심의 문화교육을 위해 학습자의 주도적인 참여가 가능한 댓글 활동을 마련해야 한다. 다섯째, 문화실행을 반영하고 활용 단계를 구체화하기 위해 후속 활동을 제시하여 실제로 문화적 맥락을 경험하도록 한다.

이에 따라 도입, 문화 설명, 연습, 후속 활동으로 구성된 교수-학습 모형을 제시하였다. 먼저 도입에서는 문화적 맥락이 반영된 실제적인 영상을 제시하여 주제와 학습 목표를 설명한다. 문화 설명에서는 기존의 한국문화 유튜브 콘텐츠에서 많이 활용되는 교수자 설명 방식으로 문화지식을 설명한다. 연습에서는 상호문화적인 관점에서 접근하기 위해 댓글을 활용한 ‘비교하기’ 활동을 통해 문화적 차이를 이해한다. 후속 활동에서는 영상 시청 후에 교수자의



도움 없이 실제적인 활동을 수행한다. 이를 통해 문화지식, 문화관점, 문화실행을 통합적으로 다루고, 상호문화적인 관점에서 실제적인 문화적 맥락을 반영한 교수-학습이 이루어지도록 하였다.

이와 같은 모형을 바탕으로 한국문화를 교수-학습하기 위한 유튜브 콘텐츠의 실재를 제시하였다. 본 연구는 유튜브라는 환경을 고려하여 한국문화를 교수-학습하기에 적합한 수업 모형을 제시하고, 교수요목을 반영하여 콘텐츠를 설계하고자 했다는 점에서 의의가 있다. 또한 한국문화를 교수-학습하기 위해 그동안 유튜브 환경에서 구현이 어려웠던 활용 단계를 구체화하고자 했다는 점에서 의의가 있다.



【주요어】 한국어교육, 한국문화교육, 한국문화, 유튜브, 콘텐츠, 문화능력, 상호문화주의, 학습자 중심

# 목 차

I. 서 론 .....	1
1.1 연구 목적 및 방법 .....	1
1.2 선행연구 검토 .....	3
II. 이론적 배경 .....	9
2.1 한국어교육에서의 문화교육 .....	9
2.1.1 한국문화교육의 목표와 방향 .....	9
2.1.2 한국문화교육의 내용 .....	12
2.1.3 한국문화교육의 방법 .....	18
2.2 유튜브를 활용한 교육의 특성 .....	28
2.2.1 유튜브의 개념과 특징 .....	28
2.2.2 유튜브의 교육적 가치 .....	31
2.2.3 유튜브를 활용한 한국어교육 .....	36
2.3 한국문화교육과 유튜브 .....	42
III. 한국문화 유튜브 콘텐츠 분석 .....	45
3.1 분석 기준 .....	45
3.2 분석 대상 .....	51
3.3 분석 결과 .....	56
3.3.1 목표 및 주제 .....	56
3.3.2 교수 방법 .....	62
3.3.3 교수 내용 .....	68
3.3.4 상호작용 .....	72
3.3.5 접근성 및 디자인 .....	76

3.4 정리 및 시사점 .....	80
IV. 한국문화 교수-학습 콘텐츠 개발 방안 .....	83
4.1 한국문화 콘텐츠의 개발 원리 .....	84
4.2 한국문화 콘텐츠의 설계 .....	85
4.3 한국문화 콘텐츠의 개발 .....	93
4.3.1 교수-학습 모형 .....	93
4.3.2 콘텐츠의 실제 .....	96
V. 결 론 .....	102
참 고 문 헌 .....	104
ABSTRACT .....	110

## 표 목 차

[표 2-1] 권오경(2006)의 한국문화 영역 .....	13
[표 2-2] 문화지식, 문화실행, 문화관점의 특징 .....	13
[표 2-3] 한국어표준교육과정의 문화지식 세부 기술 .....	14
[표 2-4] Hoopes의 문화 간 학습 과정 .....	18
[표 2-5] Gochenour & Janeway(1993)의 교차문화 상호작용 모형 .....	19
[표 2-6] Brown(1994)의 문화 변용 단계 .....	20
[표 2-7] Rentzsch(1993)의 문화 적응 단계 .....	20
[표 2-8] Moran(2001)의 문화 수업 모형 .....	21
[표 2-9] 황재웅(2004)의 문화 고정란의 수업 모형 및 절차 .....	22
[표 2-10] 임경순(2015)의 교수-학습의 핵심 구성 요소 간의 관계 .....	23
[표 2-11] 임경순(2015)의 문화 중심 교수-학습 모형 .....	24
[표 2-12] 김윤숙(2020)의 전통 미디어와 유튜브의 차이점 .....	30
[표 2-13] 유튜브의 교육적 특성 .....	33
[표 2-14] 김민영(2018)의 자막 번역을 활용한 한국어 수업 모형 .....	37
[표 2-15] 최진화(2021)의 문법 교수 모형 .....	38
[표 2-16] 강윤희(2022)의 유튜브를 활용한 수업 절차 및 내용 .....	39
[표 2-17] 장미라·김지형(2012)의 학습 흐름도 .....	40
[표 3-1] 송지훈(2018)의 한국어교육용 유튜브 채널 분석 기준 .....	46
[표 3-2] 김민경(2019)의 한국어교육 채널 분석 내용 .....	47
[표 3-3] 김수중(2021)의 유튜브 한국어 교수-학습자료 분석 기준 .....	47
[표 3-4] 오혜수(2023)의 한국어교육 유튜브 채널 분석 틀 .....	48
[표 3-5] 이소윤(2021)의 한국어교육용 유튜브 채널 선정 기준 .....	49
[표 3-6] 한국문화 유튜브 콘텐츠 분석 기준 .....	50
[표 3-7] 분석 대상 .....	52
[표 3-8] 교수-학습 목표 제시 양상 .....	58
[표 3-9] ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’의 주제 목록 .....	59
[표 3-10] ‘3분 K-culture(스터디코리아)’의 주제 목록 .....	59
[표 3-11] 사설 유튜브 채널의 주제 목록 .....	61

[표 3-12] 교수 방법 및 구성 .....	68
[표 3-13] ‘K-Wave KOREAN’의 교수 내용 .....	69
[표 3-14] ‘3분 K-culture’와 ‘세종한국문화’의 교수 내용 비교 .....	70
[표 3-15] 문화 범주의 반영 양상 .....	72
[표 3-16] 상호작용 유도 방안 .....	76
[표 3-17] 접근성 및 편의성을 위한 기능 활용 양상 .....	79
[표 3-18] 분석 결과 정리 .....	81
[표 4-1] 대상 및 목적 .....	86
[표 4-2] 교수 방법 .....	87
[표 4-3] 한국어표준교육과정의 문화지식 세부 기술 .....	88
[표 4-4] 유튜브 콘텐츠의 문화 주제 .....	89
[표 4-5] 콘텐츠 주제 .....	89
[표 4-6] 교수요목 .....	90
[표 4-7] 문화의 교수-학습 단계 .....	94
[표 4-8] 교수-학습 모형 .....	94
[표 4-9] 1주차 콘텐츠 내용 .....	97

## 그림 목 차

[그림 3-1] ‘3분 K-culture’	56
[그림 3-2] ‘5-minute Korea’	57
[그림 3-3] ‘K-Wave KOREAN’의 영상 구성	63
[그림 3-4] ‘3분 K-culture’의 교수 방식	64
[그림 3-5] ‘3분 K-culture’의 교수 방법	65
[그림 3-6] ‘K-Wave KOREAN’과 ‘3분 K-culture’의 교수 방법	66
[그림 3-7] ‘5-Minute Korea’의 교수 방법	66
[그림 3-8] ‘5-Minute Korea’의 교수 방법	67
[그림 3-9] ‘K-Wave KOREAN’의 교수 내용	69
[그림 3-10] ‘3분 K-culture’의 교수 내용	72
[그림 3-11] ‘세종학당’의 커뮤니티 활용 양상	73
[그림 3-12] ‘스터디코리안’의 SNS 활용 양상	74
[그림 3-13] ‘톡투미 인 코리안’의 상호작용 유도 양상	75
[그림 3-14] 썸네일 및 제목	77
[그림 3-15] ‘K-Wave KOREAN’의 설명란	78
[그림 3-16] ‘톡투미 인 코리안’의 챗터	79
[그림 4-1] 도입 단계 예시	98
[그림 4-2] 문화 설명 단계 예시	99
[그림 4-3] 연습 단계 예시	100
[그림 4-4] 후속 활동 단계 예시	101

# I. 서론

## 1.1 연구 목적 및 방법

본 연구의 목적은 한국문화를 처음 경험하는 외국인 학습자를 대상으로 한국문화를 교수-학습하기 위한 방안을 모색하는 것이다. 학습자가 한국문화를 학습하여 문화를 이해하고 문화적 맥락을 파악할 수 있는 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 한국문화를 효과적으로 교수-학습하기 위해 유튜브를 활용한 콘텐츠를 개발하고자 하였다. 따라서 본 연구의 목적은 한국문화를 교수-학습하기 위한 유튜브 콘텐츠의 개발 방안을 제시하는 데 있다.

한국어교육에서 문화교육의 필요성은 오래전부터 강조되어 왔으며, 많은 연구에서 그것을 입증하고 있다. 문화는 한 사회를 형성하는 구성원들의 사고와 행동에 지대한 영향을 미친다. 또한 언어는 문화를 표현하는 의사소통적 수단이며, 언어에는 그 나라의 문화적 특성이 반영되어 있다. 따라서 문화를 알아야 그 나라 사람들과의 원활한 의사소통이 가능하다고 할 수 있다. 이처럼 언어와 문화는 상호보완적인 관계로 서로 영향을 주고받기 때문에 언어교육에서 문화교육은 필수로 요구된다.

한국어교육 또한 문화교육의 필요성에 주목하여 한국문화교육에 대한 연구를 이어나가고 있다. 그러나 아직 교육 현장에서 문화 수업이 실제로 차지하는 비중은 현저히 적은 편이기 때문에 학습자들이 실질적인 문화교육을 접하기 어려운 상황이다. 이에 따라 학습자들이 문화교육을 접할 수 있는 실질적인 방안을 마련할 필요가 있다고 생각하였다.

한국문화를 교육하기 위한 실질적인 방안을 마련하기 위해 유튜브에 주목하였다. 유튜브는 현시대에 가장 규모가 큰 동영상 플랫폼으로서 교육을 위한 매체로 활용되기도 한다. 유튜브는 시간과 공간의 제한 없이 누구나 쉽게 무료로 접근할 수 있으며, 시청각을 동반한 실제적인 정보를 제공하고, 방대한 양의 콘텐츠가 올라와 있어 학습자 개인의 요구와 환경에 맞춰 자료를 선정할 수 있다. 이러한 교육적 장점으로 인해 한국어교육에서도 유튜브의 효용성

에 주목하여 유튜브를 교수-학습 매체로 활용하려는 시도가 이어지고 있다.

그러나 한국문화를 교수-학습하기 위해 유튜브를 활용하기 위해서는 한국 문화교육과 유튜브라는 두 개념을 모두 고려해야 한다. 따라서 한국문화교육과 유튜브의 이론을 살피고, 이를 통해 한국문화교육을 위한 유튜브 콘텐츠의 개발 원리와 교수-학습 모형을 마련하여 구체적인 개발 방안을 제시하고자 한다.

1장에서는 선행연구를 살펴 연구의 기반을 마련하고자 한다. 먼저 한국문화교육의 필요성과 방향, 내용과 방법 등을 정리한 연구를 살펴본다. 그리고 한국어교육 분야에서 유튜브의 효용성과 활용 방안에 대해 연구한 자료를 살펴본다. 이를 통해 선행연구의 특징을 밝혀 본고의 연구 방향을 제시하도록 한다.

2장에서는 이론적 배경을 살펴 분석과 개발을 위한 토대를 마련하고자 한다. 먼저 한국문화교육의 목표와 방향을 살펴보고, 내용과 방법을 정리한다. 다음으로 유튜브의 개념과 특징 및 교육적 가치를 알아보고, 한국어교육에서 유튜브를 활용하는 양상을 살펴 그 특징을 정리한다.

3장에서는 현재 유튜브에 업로드되어 있는 한국문화 교수-학습 콘텐츠를 분석하고자 한다. 유튜브 채널 ‘King Sejong Institute Foundation’, ‘스터디코리안’, ‘톡투미 인 코리안’, ‘Learn Korean with KoreanClass101.com’에서 제공하는 한국문화 교수-학습 콘텐츠를 대상으로 목표 및 주제, 교수 방법, 교수 내용, 상호작용, 접근성 및 디자인을 분석한다. 이를 통해 기존의 콘텐츠의 장점과 보완점을 도출하여 개발의 토대를 마련한다.

마지막으로 4장에서는 앞서 살펴본 내용을 바탕으로 한국문화 콘텐츠의 개발 원리를 도출한다. 또한 교수 목표 및 대상과 방법, 콘텐츠의 주제와 내용을 설정한 후, 총 10주차의 교수요목을 설계한다. 이를 바탕으로 교수-학습에 적합한 모형을 제시하고, 모형에 따라 한국문화 교수-학습을 위한 유튜브 콘텐츠의 실례를 제시하고자 한다.



## 1.2 선행연구 검토

### (1) 한국문화교육에 대한 연구

먼저 한국문화교육에 대한 기초적인 연구를 살펴보고자 한다. 한국문화교육의 초기 연구인 배현숙(2002), 박영순(2003), 권오현(2003), 민현식(2004), 조항록(2005), 권오경(2006), 전홍식(2008) 등에서는 그간 이루어진 한국문화교육의 한계와 시사점을 살피고, 한국문화교육이 나아가야 할 방향과 한국문화교육의 내용 및 방법 등의 기초적인 이론을 정립하고자 하였다.

배현숙(2002)은 한국어교육에서 문화교육의 현황과 문제점을 살폈다. 한국문화교육은 학습자의 정체성 확립 등을 위해 더욱 강조되어야 할 필요가 있다고 주장하였다. 이를 위해 문화교육의 개념과 목표를 정리하고, 교육과정에서의 진행 순서를 제시하여 한국문화교육이 나아가야 할 방향을 정립하였다.

박영순(2003)은 한국문화교육을 위한 구체적인 내용과 방법, 평가안을 모색하고자 하였다. 한국문화교육의 구체적인 목표를 제시하고, 한국문화의 하위목록에 따른 내용을 기술하였다. 또한 한국문화의 교수-학습 방법과 평가원리를 제시하여 한국문화교육의 전반적인 배경들을 정립하였다.

권오현(2003)은 의사소통 능력의 습득을 위해서 문화교육의 중요성을 강조했다. 그러나 학교 외국어교육 과정은 문화를 지나치게 부각한 나머지 문화를 별도의 항목으로 다룸으로써 오히려 문화를 지식의 관점에서 바라보도록 한다고 지적하였다. 따라서 문화에 대해 지식적으로 접근할 것이 아니라 ‘문화 맥락에 맞게 행동하는 능력’을 터득할 수 있어야 한다고 하였다. 이를 위해 한국의 외국어교육 현장에서 문화가 어떻게 다루어지고 있는지 그 실태를 살펴보고, 문화 중심의 외국어교육의 체계를 새롭게 구상하고자 하였다.

민현식(2004)에서는 ‘문화’의 개념이나 영역을 명쾌하게 정의하기 어렵다는 점을 지적하며 ‘국어문화’와 ‘국어문화교육’의 개념을 정립하고 내용을 고찰하였다. 또한 국어교육과 한국어교육에서의 문화교육의 필요성과 목표를 살펴 문화교육의 발전에 이바지하고자 하였다. 한국어교육에서의 문화교육은 국어교육에서보다 더욱 중요시되어 왔는데, 이는 언어 학습이 문화 학습과 통하

며 언어 학습의 동기가 문화 탐구인 경우가 많기 때문이다. 그러나 당시 한국어교육기관의 교재를 살펴보면 문화를 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기, 어휘, 발음, 문법 영역과 대등하게 독립적으로 설정한 수준에는 이르지 못한 점을 지적했다. 이에 대한 해결책으로 문화형 교육과정의 교수요목이 개발, 문화 중심 교육과정의 교육 실시, 한국어문화의 내용 연구와 문화 교수 학습법에 대한 활발한 논의의 필요성을 제안하였다.

조항록(2005)은 당시 한국어교육에서 문화교육의 문제점에 주목하여 새로운 한국문화교육의 방향을 제시하고자 하였다. 문화교육의 방향으로 문화교육 내용 구성론의 정립을 통한 문화교육 과정과 문화 교수요목의 수립, 과정 중심적 문화교육을 통한 학습자의 문화 인지적 과정의 수반과 주도적 학습 유도, 교재에의 다양한 문화교육 접근 방식의 채택, 문화능력 평가의 도입, 문화교육을 위한 한국어 교사 교육을 제시하였다.

권오경(2006)은 한국어교육에서의 문화교육의 방향을 제시하였다. 그간 한국어교육의 한계로 한국문화교육의 내용 설정이나 교육방법에 대한 연구가 미비했으며, 한국문화교육이 의사소통 능력을 신장하기 위한 수단에 머물렀음을 지적하였다. 이를 해결하기 위해 한국문화교육의 목적과 목표를 설정하고 또한 문화를 성취문화, 행동문화, 관념문화로 나누어 구체적인 내용을 제시하였으며, 학습 단계별로 교육 항목을 제시하였다.

또한 전홍식(2008)은 의사소통을 위한 외국어로서 한국어 문화교육의 문제점을 연구하였다. 그동안의 연구에서 제시된 한국문화의 영역 및 항목에 대한 분류가 다양하다는 점을 지적하며, 한국문화교육의 체계 설정을 위해 항목을 선정하고 등급을 체계화하였다. 이를 통해 한국어 문화교육에 통일된 표준안이 마련될 수 있도록 하고자 하였다.

이후로 한국문화교육의 구체적인 방안에 대한 연구가 이루어지기 시작했다. 김윤경(2010), 송용실(2012), 이초(2013) 등에서는 한국문화교육의 구체적인 수업 방안을 제시하고 이를 교육 현장에서 활용할 수 있도록 하였다. 김윤경(2010)에서는 한국어 능력을 향상시키기 위한 문화교육 수업의 방안을 제시하고자 하였다. 이를 위해 언어와 문화의 관계에 주목하여 그 개념과 양상을 살피고, 학습자들이 선호하는 교수법을 조사하여 한국어교육의 현황을

분석하였다. 최종적으로 한국어문화교육에서 나아가야 할 문화교육의 방향을 제안하고 그에 따른 교육의 방안을 역할극, 문화 체험 활동, 인터뷰하기, 스토리텔링의 방식에 따라 제시하였다.

송용실(2012)에서는 한국어교육에서의 문화교육의 위상이 ‘유창한 한국어 구사 능력 향상’을 위한 도구적 차원에 머물러 있다고 지적하며, 문화교육은 문화에 대한 일반적인 정보의 주입이 아니라 학습자들의 ‘간문화(間文化) 능력’ 향상을 통해 목표 문화권에서 사회구성원으로서의 삶이 가능하도록 이끌어 주는 과정이 되어야 한다고 말했다. 이에 따라 한국어 교재에 나타난 문화교육의 양상과 실태를 분석하고 ‘간문화능력’ 향상을 위한 문화 교재의 개발과 교육의 방향을 연구하고자 하였다.

이초(2013)에서는 한국어능력시험의 문화 내용에 주목하여 이를 분석하고 이에 대한 설문조사를 실시하여 한국문화교육의 방향을 제시하였다. 한국어능력시험은 한국어 능력에 대한 숙달도 평가로 교사와 학습자가 가장 관심을 가지는 문제이며, 학습의 방향을 제시하고 언어 교육 전반의 현황을 진단할 수 있다. 한국어능력시험의 문화 내용 분석과 학습자 설문을 통해 문화교육이 나아가야 할 방향에 대해서 논하고자 하였다.

이와 같이 한국문화교육의 구체적인 수업 방안에 대한 연구가 이루어짐에 따라 다양한 매체를 활용한 교육 방안이 제시되기 시작하였다. 특히 수업 상황에서 문화의 실제적인 맥락을 제시하기 위해 다양한 멀티미디어를 활용한 연구가 이루어졌으며, 그중 유튜브를 활용하고자 한 연구가 등장하기 시작하였다.

## (2) 한국어교육에서의 유튜브 활용에 대한 연구

먼저 한국어교육 전반에서 유튜브를 활용하고자 한 연구를 살펴보도록 한다. 송지훈(2018), 김민경(2019), 김주연(2020)은 유튜브의 한국어교육 채널을 분석하여 한국어교육에서의 유튜브의 활용에 대해 살펴보려고 하였다. 송지훈(2018)은 유튜브의 한국어교육 채널을 대상으로 한국어교육 교재로서의 적절성에 관해 분석하였다. 이를 위해 e러닝 교육의 특성과 멀티미디어 기반

의 교육 자료와 유튜브 기반 언어 교육의 현황을 살폈다. 유튜브 채널 분석에 앞서 선행연구의 분석틀을 참조하여 평가 항목을 선정하였고, 이를 토대로 분석을 진행하였다. 결론적으로 유튜브의 콘텐츠는 교수 내용이 흥미 위주로 선정되고 있으며, 체계적인 교육과정을 갖추고 있지 않다는 점에서 문제를 제시하였다. 또한 학습자의 참여와 상호작용이 활발하지 않다는 점과 학습 자료와 평가 기능을 제공하지 않는다는 점을 한계로 언급하였다.

김민경(2019)은 유튜브의 한국어교육 채널이 가지는 교육적 가치에 주목하여 유튜브에서 이루어지는 한국어교육의 실재를 알아보고자 하였다. 유튜브 채널의 분석을 위해 이러닝 콘텐츠 평가 관련 연구에서 제시한 내용을 바탕으로 분석을 진행하였다. 결과적으로 유튜브의 한국어교육 채널은 발음, 어휘, 표현, 문화, 학습 전략 등 여러 영역에서 교수를 실시하고 있으며, 다양한 멀티미디어 자료를 활용하고, 교수 항목 선정 시 학습자의 흥미와 요구 및 사용빈도를 기준으로 삼고 있음을 알 수 있었다.

김주연(2020)은 유튜브의 교육적 가치에 주목하여 한국어교육 유튜브의 개발 단계와 상호작용, 교육 내용 측면을 분석하고자 하였다. 이 과정에서 유튜브 콘텐츠의 교수-학습 매체로서의 성찰적 가치를 탐색하여 앞으로의 개발 방향과 시사점을 도출하고자 하였다. 유튜브는 인터넷 공간을 통한 SNS 기반의 플랫폼으로서 복습의 기회를 제공하고, 교수자와 학습자 간의 커뮤니케이션이 가능하며, 댓글을 통한 성찰 활동에 도움을 준다. 이러한 성찰 활동이 원활한 학습 효과를 높이는 데 중요한 역할을 수행한다. 최종적으로 한국어 유튜브 콘텐츠가 지향해야 할 방향과 유튜브에 대해 한국어교육계가 지녀야 할 태도에 대해 이야기하며 연구의 의의를 밝히고 있다.

유튜브 채널의 분석에서 더 나아가 구체적인 활용 방안에 대해 연구한 것으로는 이연정(2016), 김수종(2021), 신윤아(2021)가 있다. 이연정(2016)은 강의 청취 능력의 향상을 위해 유튜브의 활용성을 알아보고자 하였다. 강의 듣기 자료로서의 유튜브를 선정하는 기준을 살피고, 유튜브의 실제 활용 예시를 제시하여 구체적인 활용 방안을 모색하고자 하였다. 이 연구는 유튜브의 교육적 효과에 주목하여 유튜브 활용 교육의 실제적 예시를 보였다는 점에서 의의가 있다.

김수종(2021)은 유튜브에서의 한국어교육을 위한 교수-학습자료를 개발하고자 하였다. 이 연구의 목적은 유튜브의 속성을 고려하여 교육 매체로서의 전문적인 자료를 개발하는 데 있다. 한국어교육 채널을 분석하기 위해 유튜브에 존재하는 한국어 교수-학습 자료의 특징을 바탕으로 분석 기준을 마련하여 분석을 진행하였으며, 이를 바탕으로 교수-학습자료의 개발 원리를 제시하였다. 최종적으로 교수-학습 목표 설정, 스토리 구성, 주제/상황 구성, 연습 및 활동 구성, 어휘 및 표현 구성의 다섯 가지의 측면에서 개발 자료의 실재를 제시하였다.

신윤아(2021)는 유튜브를 활용한 블렌디드 교육 방식의 한국어교육 방안을 연구하기 위해 한국어 관용 표현을 주제로 한 유튜브의 시청각 자료를 활용한 효과적인 학습 방법을 도출하고자 하였다. 관용 표현을 다루고 있는 유튜브 채널을 대상으로 국립국어원의 ‘한국어표준교육과정’에서 제시한 문화지식 범주를 기준으로 분석을 진행하였다. 이 연구는 유튜브를 활용한 수업의 효과적인 방안을 모색하였다는 점에서 의의가 있다. 그러나 블렌디드 교육의 방안을 연구하기에 앞서 유튜브에서 관용 표현을 다루고 있는 콘텐츠의 수가 한정적이라는 한계점이 있어 콘텐츠 자체의 개발이 선행되어야 한다는 점이 아쉬움으로 남는다.

한국어교육 전반에서 유튜브를 활용하고자 하는 시도는 계속되고 있으나, 문화교육을 위해 유튜브를 활용하고자 하는 연구는 비교적 많지 않은 편이다. 한국문화교육을 위한 유튜브의 활용에 대해 연구한 것으로는 김재영(2004), 강소희(2020), 이하정(2020), 김윤숙(2020) 등이 있다.

김재영(2004)은 의사소통 능력의 향상을 목적으로 매체를 활용한 한국문화교육의 방안을 모색하고자 하였다. 연구에서는 한국어 수업에서 지향해야 할 문화교육의 방향으로 언어와 문화의 통합 교육, 과정 중심의 교육, 학습자 활동 중심의 교육을 주장하였다. 이에 대한 방안으로 텔레비전과 웹을 활용한 문화교육 방안을 제안하였다. 이 연구는 웹을 활용한 교육이 활성화되기 이전 시기에 웹을 활용한 수업 방안을 제안하여 효과적인 교수 방법을 제공했다는 것에 의의가 있다.

강소희(2020)는 한류 기반 학습자를 대상으로 뉴미디어를 활용한 한국문

학교교육 콘텐츠의 개발 방안을 연구하였다. 개발의 목적은 뉴미디어의 활용에 친숙한 세대의 학습자들이 뉴미디어를 통한 한국문화의 자율적 학습이 가능하도록 하는 것에 있다. 이를 위해 유튜브의 한국문화 채널을 분석하고, 분석 결과를 기반으로 하여 기존 콘텐츠의 단점을 보완하도록 하였다. 이를 통해 한류 기반 학습자의 수요와 관심사에 맞춘 전문적인 한국문화 콘텐츠의 개발을 제안하였다.

이하정(2020)은 현지 베트남 학습자를 중심으로 유튜브를 활용한 한국어언어문화 교육 방안을 마련하고자 하였다. 이 과정에서 구성주의 이론에 근거하여 학습자 참여형 수업의 구성 원리를 도출하였다. 또한 유튜브, 웹툰, 웹 기반, 드라마나 연극, 뉴미디어 등 다양한 미디어를 기반으로 한 한국어 수업을 분석하고, 이를 통해 유튜브를 활용한 학습자 참여형 수업의 실례와 지도 방안을 제시하였다.

김윤숙(2020)은 한국어 문화교육에서의 미디어 활용의 유용성과 방안에 대해 연구하였다. 미디어의 특성에 주목하여 미디어를 활용한 교육의 유용성과 유의점을 밝히고, 유튜브를 활용한 문화 교수-학습 모형과 수업 방안을 제시하였다. 또한 유튜브 '영국남자' 콘텐츠를 학습 자료로 학습자 수준별 수업 지도안을 설계하여 유튜브를 활용한 한국어 문화교육의 실재를 제시하였다.

지금까지 한국어교육과 한국문화교육에서 유튜브를 활용한 연구를 살펴본 결과 다음과 같은 특징이 있다. 첫째로 한국어교육에서 유튜브를 활용하고자 한 연구는 주로 문법교육을 중심으로 이루어졌다. 그로 인해 문화 등의 다른 영역의 교육에서도 문법 수업 모형을 기반으로 방안을 제시하는 경우가 많았다. 둘째로 유튜브 채널을 분석하고자 하는 연구에서는 채널의 선정 기준을 인기도와 대중성을 우선으로 하는 경우가 많았다. 그러나 교수-학습을 위해 유튜브를 활용하는 것이 목적이기 때문에 채널의 교육적 가치를 기준으로 분석 대상을 선정할 필요가 있다. 셋째로 한국어교육 전반에서 유튜브를 활용하고자 한 연구는 많은 편이나, 문화교육을 위해 유튜브를 활용하고자 한 시도는 아직 많지 않았다. 따라서 본고에서는 한국문화교육을 위한 유튜브의 활용 방안을 연구하되, 기존 콘텐츠를 분석하기 위해 교수-학습에 적합한 콘텐츠



를 선정하여 분석을 진행하도록 한다. 이에 따라 본 연구에서는 교수-학습 매체로서의 유튜브의 활용성에 주목하여 한국문화를 효과적으로 교수-학습하기 위한 유튜브 콘텐츠의 개발 방안을 모색하고자 한다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 2.1 한국어교육에서의 문화교육

#### 2.1.1 한국문화교육의 목표와 방향

문화란 사회 구성원이 획득하고 생산하는 지식, 신앙, 예술, 도덕, 법률, 풍습 및 기타의 기능, 관습 등을 포함하는 복합적 전체를 말한다(Tylor, 1871)<sup>1)</sup>. 인간이 생산한 모든 문화적 산물에는 인간의 사고가 영향을 미친다. 이러한 사고를 전달하고 표현할 수 있는 매개체가 바로 언어이며, 언어에는 그 사회의 문화적 특징이 반영되어 있다. 이처럼 문화와 언어는 서로 영향을 주고받는 밀접한 관계이기 때문에 문화는 언어로써 표현되고, 언어를 보면 문화를 알 수 있는 것이다.

Brown<sup>2)</sup>은 언어는 문화의 일부이자 문화는 언어의 일부라고 보았다. 문화는 한 사회의 언어와 사상의 관계 속에서 살펴볼 수 있는데, 인간은 언어로써 사상을 표현하고 그 사상은 그 문화의 일부라는 것이다. Moran<sup>3)</sup> 또한 언어와 문화는 밀접하게 얽혀 있기 때문에 제2 언어 습득은 제2 문화의 습득이기도 하다고 했다. 따라서 언어 교육과 문화교육은 상호 보완적 기능을 할 때 효과적인 언어 습득이 가능하다고 보았다.

문화는 사회 구성원이 생산한 물질적 산물과 더불어 구성원이 공유하는

---

1) 이성희(2015)에서 재인용

2) 김윤경(2010)에서 재인용

3) 신윤아(2021)에서 재인용

공통된 언어, 가치, 신념, 관습 등의 모든 양식을 아우르는 개념이다. Cortazzi와 Jin(1999)<sup>4)</sup>은 언어 교육의 관점에서 문화를 정의하였는데, 문화란 사회를 구성하는 구성원들의 행동 양식을 이해하는 사회적 지식이나 태도, 즉 타인의 행동, 언어, 사고방식을 해석하는 데 사용되는 일련의 사고 및 신념 체계라고 하였다. 또한 Seelye(1976)와 Hammerly(1982)<sup>5)</sup>는 문화교육이란 문화적으로 규정된 행동 인식이나 일반적 상황 및 일상을 이해하면서 목표 문화에 대한 이해 및 행동 양식을 습득하는 것이기도 하지만, 그와 동시에 학습자들은 목표 문화를 평가하여, 문화 상호 간의 차이점을 이해하며 목표 문화를 분석할 수 있는 능력을 키워 주어야 하는 것이라고 하였다.

민현식(2004:87)은 문화교육을 통해 학습자에게 한국문화를 체계적으로 알리고 이해시킬 수 있으며, 한국문화에 대한 오해와 편견을 제거하고 이해시킬 수 있다고 하였다. 또한 조항록(2005:280)은 문화교육을 통해 학습자의 학습 동기를 강화하여 학습 효과를 높일 수 있으며, 목표 언어 사회를 이해하여 이문화(異文化) 사회에서의 문화적 충격을 극복하도록 도와 목표 언어 사회에서의 적응을 도와준다고 하였다. 마찬가지로 전홍식(2008:2-3)은 문화교육의 기능에 대해 문화교육은 사회를 이해하게 하고, 문화 충격을 극복하고 목표 사회에 동화됨으로써 목표 언어 사회에 정착하는 데 도움을 준다고 하였다.

문화교육의 근본적인 목표는 문화능력의 신장에 있다. 문화교육이 언어 교육을 위한 수단으로서 활용되던 초기와 달리, 권오현(2003) 등에서는 문화교육의 목표를 문화능력의 신장으로 보았다. 문화능력이란 목표어 국가의 지역적 사실에서 출발하여 여기에 필요한 언어를 상황 맥락에 맞게 구사할 수 있는 능력을 말한다(권오현, 2003:255-256). 이에 대해 임경순(2015:20)은 문화능력에 대해 구체적으로 정의하였는데, 문화능력이란 “자신의 언어문화와 이언어문화(異言語文化)에 대한 지식과 태도에 기초하여 다양한 상황맥락에 따라 정확하고, 적절하고, 효과적이고, 창의적으로 의사소통행위를 할 수 있는 능력”이라고 하였다<sup>6)</sup>. 즉, 정리하면 문화능력이란 목표 문화를 이해하여 목표

4) 송용실(2012)에서 재인용

5) 김재영(2004)에서 재인용

6) 여기에서 지식은 개념적·방법적·조건적 지식을 포괄하는 용어이며, 태도는 문화에 대한 모든 정의적인



어를 사용한 의사소통 상황에서 적절히 언어를 구사하고 행동할 수 있는 능력이며, 문화교육의 목표는 이러한 능력의 신장에 있다.

그렇다면 문화능력이 요구되는 이유는 무엇일까. 임경순(2005:13)은 “목표 문화에 대한 이해는 목표 문화에 융합되기 위해서가 아니라, 이문화에 대한 이해를 통해 다른 삶의 양식과 조화를 이루고, 자신의 문화적 정체성을 찾고, 나아가 다른 문화권의 사람들과 더불어 살아가는 세계인으로서의 존재 가능성을 확장해가는 과정”이라고 하였다. 외국인 학습자에게 한국문화의 학습은 이미 긴 세월 동안 습득해 온 자문화를 바탕으로 새로운 문화를 습득해 가는 과정이다. 특히 초급 단계의 학습자는 한국문화를 처음 접하는 경우가 많기 때문에 문화 충격·혼란의 단계를 겪는다. 이러한 초급 학습자가 겪을 문화적 충격을 완화하고 이문화에 적응할 수 있도록 문화교육을 실시해야 한다. 나아가 문화교육을 통해 한국문화의 습득과 더불어 자문화를 돌이켜 보고 자신의 문화적 정체성을 형성해 나갈 수 있도록 하는 것이 문화교육의 궁극적인 목표라고 할 수 있다.

다음으로 문화교육의 관점을 살펴보고 본고에서 바라보는 문화교육의 방향을 설정하도록 한다. 지금까지 한국 문화교육에 대한 연구는 크게 언어 중심 문화론과 문화 중심 문화론의 두 가지 관점에서 이루어졌다. 언어 중심 문화론은 언어 현상에서 문화 현상을 찾는 것이며, 문화 중심 문화론은 문화 영역의 일부로 언어 현상을 다루는 것을 말한다(민현식, 2004:65).

언어 중심 문화론은 언어에 내재한 문화적 현상을 찾고 그것을 학습하는데 초점을 맞춘다. 언어 교육에서 이루어지는 문화교육인 만큼 언어문화에 중점을 두고 문화 학습을 통해 언어 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 그러나 김영순 외(2024:22)는 한국문화교육의 목표를 언어중심 의사소통 역량 강화에서 문화 간 의사소통 능력 함양으로 방향 전환을 해야 한다고 보았다. 한국문화교육의 목표가 한국어 의사소통능력의 향상이 아닌 상호문화능력의 향상인 점을 고려했을 때 언어에 한정된 문화만을 다루는 것은 적절하지 않을 수 있다.

문화 중심 문화론은 한국문화 자체에 대한 교육의 필요성을 강조하며, 이

---

측면들을 포괄하는 용어라고 덧붙였다. 또한 정확성, 적절성, 효과성, 창의성은 언어 수행의 다양한 특성을 반영한 것이며, 의사소통언어적·비언어적인 것들을 포함한 수행적 차원을 의미한다.

를 통해 한국문화를 이해하고 자문화를 객관적으로 파악하여 상호문화적인 이해로 나아가는 것을 목표로 한다(이성희, 2015:135). 이미혜(2004:150)에서는 이를 문화 중심의 언어 통합 교육으로 정의하고, 그 특징에 대해 다음과 같이 설명했다. 문화 중심의 언어 통합 교육은 문화를 중심으로 하여 이문화에의 적응·동화와 문화 충격을 완화하는 것을 목표로 한다. 이러한 방식은 강의, 관찰, 체험 등의 실제적인 방식을 통해 문화를 교육하며, 한국의 사회와 문화를 이해하기 위한 내용들을 교수하는 것이 특징이다.

또한 국립국어원에서 발표한 ‘한국어표준교육과정’에서는 한국어교육에서의 문화항목을 단순히 의사소통 능력을 신장시키기 위한 도구로 바라보지 않고, 문화교육 자체에 대한 중요성을 반영하고자 하였다. 이에 따라 본고에서도 문화교육이 언어교육의 수단으로 이루어져서는 안 되며 한국문화 자체의 대한 교육이 이루어져야 한다고 보고, 문화 중심의 언어 통합 교육의 관점에서 문화교육을 바라보고자 한다. 더불어 한국어교육에서의 문화교육이라는 점을 명심하여 언어와의 통합성을 강조하고 문화 간 의사소통능력을 함양할 수 있는 방향으로 나아가고자 한다. 이러한 관점을 바탕으로 한국문화교육을 실시하기 위한 한국문화교육의 내용과 방법을 알아보도록 하겠다.

### 2.1.2 한국문화교육의 내용

한국문화교육을 실시하기 위해 먼저 무엇을 가르칠 것인지 생각할 필요가 있다. 앞서 본고에서는 문화 중심의 언어 통합 교육의 관점을 바탕으로 한국문화교육을 실시하고자 하였다. 문화 중심의 언어 통합 교육은 언어에 담겨있는 문화 현상뿐만이 아니라 한국 사회 전반에 영향을 주는 전반적인 한국문화를 다룰 필요가 있다.

브룩스(N.Brooks)<sup>7)</sup>는 문화교육의 내용을 Big C와 Little c로 구분하였다. Big C는 ‘인간 생활 중의 최상의 것(best in human life)’을 의미하며, Little c는 인간 생활의 모든 것(everything in human life)’을 의미한다. 브룩스는 우리가 사회에서 경험하는 상호작용은 잠재의식적 수준에서 이루어지므로 언

---

7) 이승연 외(2021)에서 재인용

어 학습자를 위한 문화교육은 Little c에 중점을 두어야 한다고 하였다.

한국문화교육에서 다룰 문화의 범주에 대해 여러 학자가 제시해 온 만큼 그 내용은 조금씩 상이하다. 그러나 대체로 문화를 성취문화와 행위문화로 구성하고 있었으며 관념문화 또한 함께 제시되는 경우가 많다. 대표적으로 권오경(2006)은 문화를 성취문화, 행동문화, 관념문화로 구분하였다.

[표 2-1] 권오경(2006)의 한국문화 영역

성취문화	한국인이 이룩한 총체물, 소산물로서의 문화
행동문화	언어행위, 준언어, 비언어적 행위
관념문화	가치관, 민족성, 세계관, 정서, 상징체계, 사상, 종교

성취문화는 한국인이 이룩한 총체물, 즉 소산물로서의 문화를 말하며, 모든 물질, 비물질 문화가 이에 해당한다. 성취문화에는 대중문화, 고급문화, 제도문화, 문화재, 과학기술문화, 학문, 물질문화 등이 포함된다. 행동문화는 인사법, 호칭법 등의 언어행위와 속도, 억양 등의 준언어, 손짓 등의 비언어적 행위를 말한다. 관념문화는 정신문화에 해당하며, 가치관, 민족성, 세계관, 정서, 상징체계, 사상, 종교 등이 이에 해당된다. 김영순 외(2024)는 성취문화와 행동문화는 관념문화를 바탕으로 발생하며, 다시 성취문화와 행동문화는 관념문화에 영향을 미친다고 보았다. 따라서 각 문화를 구분하여 교수하기보다 통합하여 제시할 필요가 있다고 보았다.

각 문화 범주에 대한 상세 내용은 학자별로 상이하게 제시하고 있다. 이에 한국어표준교육과정에서 표준화된 한국문화의 내용을 제시하였고, 현재 많은 연구에서 이를 기준으로 삼고 있다. 따라서 본고에서도 표준교육과정에서 제시한 한국문화의 내용을 기반으로 내용을 살펴보고자 한다.

한국어표준교육과정은 문화의 하위 범주를 문화지식, 문화실행, 문화관점으로 구분하였다.

[표 2-2] 문화지식, 문화실행, 문화관점의 특징

문화지식	- 한국문화에 대한 선언적 지식
------	-------------------

	- 주로 한국어 교사가 주도하는 교실 수업을 통해 전달
문화실행	- 한국문화에 대한 절차적 지식의 실행 - 교실 밖 수업, 체험, 견학 등
문화관점	- 상호문화적 관점을 위해 한국문화와 자국 문화를 비교하여 이해

문화지식이란 한국문화에 대한 선언적 지식을 말하며, 주로 한국어 교사가 주도하는 교실 수업을 통해 전달된다. 문화실행은 한국문화에 대한 절차적 지식의 실행을 말하며, 교실 밖 수업이나 체험, 견학 등을 통해 전달된다. 문화관점은 한국문화를 상호문화적 관점에서 교수-학습하기 위해 한국문화와 자국 문화를 비교하여 이해하는 것이다. 이러한 구성을 통해 문화교육이 단순히 문화지식을 전달하는 것이 아닌 문화를 실행해 보는 것을 목적으로 하고 있다는 것을 알 수 있다.

다음으로 문화의 세부 기술을 숙달도 요구 수준<sup>8)</sup>과 함께 제시하였다. 본 고에서는 초급 학습자를 대상으로 하는 콘텐츠를 개발하고자 하는 만큼 초급 수준부터 교수-학습이 가능한 문화 내용을 추출하였다. 초급에서부터 교수-학습이 가능한 문화지식의 내용은 다음과 같다.

[표 2-3] 한국어표준교육과정의 문화지식 세부 기술

대분류	중분류	교수 내용
일상생활	의생활	한국의 전통 의상
		상황에 따라 달라지는 옷차림(집, 직장, 경조사, 여가 등)
	식생활	한국인들의 주식과 식습관(밥, 반찬, 찌개류, 국류 등)
		특별한 날(생일, 시험, 결혼 등)에 먹는 음식

8) 한국어표준교육과정에서는 이러한 숙달도 요구 수준의 표기는 그 등급에서만 교육 가능한 것이 아니라 그 등급에서부터 교육이 가능한 것임을 밝혔다.

		한국의 계절 음식(삼계탕, 냉면, 팔죽 등)
		한국의 상차림(음식의 위치, 식기의 종류와 용도 등)
	주생활	한국의 주거 형태
	여가생활	한국의 대표적인 여가 활동(운동 경기 관람, 영화, 등산 등)
		친목 모임과 동호회(조기 축구, 등산 모임, 인터넷 동호회 등)
		한국의 'OO방' 문화(노래방, PC방, 찜질방, DVD방, 멀티방 등)
		한국의 대표적인 계절 여가 활동(벚꽃 놀이, 단풍놀이 등)
	경제생활	쇼핑 장소(재래시장, 대형마트, 백화점, 홈쇼핑, 인터넷 쇼핑 등)와 방법(홍정과 덤, 결제 방법 등)
		한국의 유명한 전통 시장(남대문시장, 가락시장, 자갈치시장 등)
	공공생활	한국의 공공기관의 종류(은행, 우체국, 주민센터 등)와 이용 방법
		외국인을 위한 공공기관(출입국관리사무소, 대사관 등) 이용 방법
	언어생활	한국인이 인사하는 방법
		대상과 상황에 따라 달라지는 인사 방법
		한국의 흔한 성씨, 이름과 별명
		한국의 친족 호칭
		한국의 사회적 호칭(OO 씨, 선후배 호칭, 친족 호칭의 확대 사용 등)
		한국인의 몸짓 언어
		대상과 상황에 따라 달라지는 언어 사용(존대말/반말)
		한국인의 언어 습관(빈말 표현, 돌려 말하기 등)
	가정생활	한국의 가족 행사(백일, 돌, 환갑, 칠순 등)

풍습	명절과 절기	설과 추석의 풍습과 음식
	관혼상제	성년의 날(성인식)
경제	경제 제도	한국의 화폐의 종류(동전, 지폐, 수표)
지리	기후	한국의 계절과 날씨
	교통	한국의 주요 교통수단(버스, 지하철, 택시, 기차 등)
		교통수단의 이용 방법(교통카드, 환승, 예매, 노선 등)
		교통 질서와 예절(노약자석, 임산부 배려석, 버스 전용 차선 등)

초급에서는 주로 일상생활과 관련된 문화가 많은 비중을 차지하고 있다. 그 밖에도 풍습, 경제, 지리와 같은 일상에서 기초적으로 알아야 하는 지식들로 구성되어 있는 것을 볼 수 있다. 그러나 이러한 내용을 수업 시간에 모두 가르치는 것은 한계가 있을뿐더러 부적절하다. 따라서 수업에서 가르치기 위해 한국문화의 내용을 적절히 선정하는 과정이 필요하다.

임경순(2005:32)은 한국문화교육의 내용을 선정하기 위한 준거로 내용의 유의미성, 내용의 유용성, 내용의 타당성, 내용의 통합성을 제시했다.

- ① 내용의 유의미성: 한국문화교육의 내용이 학습자들에게 얼마나 의미 있는 내용인가
- ② 내용의 유용성: 한국문화교육의 내용이 학습자들의 교실 밖 생활에 얼마나 유용한가
- ③ 내용의 타당성: 한국문화교육 내용이 교수-학습의 대상으로서 얼마나 타당한가
- ④ 내용의 통합성: 한국문화교육의 내용이 특정한 내용이나 유형 등에 치우치지 않고 얼마나 통합적으로 제시되고 있는가

내용의 유의미성은 한국문화교육을 통해 학습자들의 의사소통능력 향상, 자아정체성 확립, 자기 성장 도모, 문화 이해와 창조 능력 향상 등에 의미 있게 기여할 수 있는 정도를 말한다. 내용의 유용성은 한국문화교육을 통해 학

습자들이 한국 사회에 적응하여 원활하게 생활하도록 하는 목표를 반영한다. 내용의 타당성에서 타당성의 여부는 한국문화교육의 전문가 집단에 의해 선정되었는가의 여부에 따라 결정된다. 이때, 학습자의 배경지식과 지적·정의적 수준도 반영할 필요가 있다. 내용의 통합성은 언어문화, 생활문화, 관념문화, 성취문화 가운데 특정 문화 영역에 치우치지 않아야 하며, 각 영역이 통합된 정도를 말한다. 정리하면 한국문화교육의 내용은 학습자들에게 의미 있어야 하고, 학습자들의 사회생활에 도움을 줄 수 있으며, 전문가 집단이 선정한 학문적인 내용이어야 하고, 문화의 다양한 영역으로 구성되어야 한다.

내용을 선정한 다음에는 내용을 체계적으로 조직해야 한다. 한국문화의 내용을 조직하는 원칙으로 강승혜 외(2010:214)는 계열성의 원리, 계속성의 원리, 범위의 원리를 제시했다.

- ① 계열성의 원리: 내용이 제시되는 순서는 점차 심화되어야 한다.
- ② 계속성의 원리: 내용을 계속적으로 다루어야 한다.
- ③ 범위의 원리: 내용을 얼마나 폭넓고 깊이 있게 다룰 것인가.

계열성의 원리는 내용이 제시되는 순서와 관련된 것이다. 초급에서 고급으로 갈수록 단순하고 친숙한 내용에서 복잡하고 미친숙한 내용으로, 구체적인 개념에서 추상적인 개념으로 점차 심화되어야 한다. 계속성의 원리는 계열성의 원리에 의해 체계적으로 배열된 내용을 얼마나 계속적으로 다룰 수 있는가의 문제이다. 개념을 일회성으로 학습하지 않고, 반복적으로 깊이를 더해가며 학습해야 한다. 범위의 원리는 교수-학습 환경의 제한된 조건을 고려할 때 중요한 원리이다. 예를 들어 ‘한국의 날씨’는 초급에서 다루지만 문법의 수준에 따라 중급이나 고급에서도 다룰 수 있기 때문에 환경과 조건을 고려하여 적절한 범위까지 가르쳐야 한다.

지금까지 한국문화교육에서 무엇을 가르칠 것인지 알아보기 위해 국립국어원의 ‘한국어표준교육과정’을 바탕으로 초급에서 교수 가능한 문화지식을 알아보았다. 또한 수업에서 다루기 위한 내용을 선정하는 기준과 선정된 내용을 적절히 조직하는 원칙을 알아보았다. 다음으로 한국문화교육을 어떻게 실시할지 알아보기 위해 한국문화교육의 방법을 살펴보도록 한다.



### 2.1.3 한국문화교육의 방법

문화를 교수하기 위해서 문화의 교수-학습 과정과 원리를 알고 이를 토대로 효과적인 교수-학습 방법을 설계할 필요가 있다. 이번 절에서는 선행연구에서 제시한 모형을 토대로 문화의 교수-학습 단계를 정리하고, 한국문화의 교수 원리를 살펴 한국문화교육의 구체적인 방법에 대해 알아보하고자 한다.

먼저 선행연구에서 제시한 문화 학습 모형을 살펴보도록 한다. 기존의 문화 수업 모형을 고찰하여 새로운 문화를 습득할 때 학습자에게 일어나는 과정을 파악하고, 효과적인 문화 교수-학습 방안을 살펴도록 한다. 문화 교수-학습 모형은 Hoopes(1979), Gochenour & Janeway(1993), Brown(1994), Rentzsch(1993), Moran(2001), 황재웅(2004), 임경순(2015) 등 여러 연구에서 제시하였다<sup>9)</sup>.

Hoopes(1979)는 상호 문화 학습 과정을 자민족 중심주의에서 출발하여 인식, 이해, 수용과 존중의 과정을 거쳐 여러 방향으로의 선택적 적응 단계까지 제시하고 있다. 문화 학습의 최종 결과물은 동화, 적응, 이중 문화주의, 다중 문화주의 등의 네 가지 선택 사항이라고 제안한다. 이상의 문화 간 학습 과정 모형을 정리하면 다음과 같다.

[표 2-4] Hoopes의 문화 간 학습 과정

자민족 중심주의 ↓	타문화를 비하하거나 다른 방식으로 개인이나 문화에 대한 우월성을 비교적 노골적으로 표명
인식 ↓	타문화를 적이 아닌 다른 것으로 인식
이해 ↓	문화란 그들에 대한 어떤 사람의 반응이라기보다는 좀 더 합리적인 용어로 이해되어야 하는 복잡한 과정이라고 인정
수용/존중 ↓	자신의 문화와 비교하거나 판단하지 않고 접하는 문화 차이에 대한 타당성을 인정하며 수용

9) 이성희(2015)와 임경순(2015)에서 재인용



감식력 있는/가치 평가하는 ↓ 선택적 적응 동화                  적응		동화: 제2문화와 언어, 그리고 행동을 우선으로 여겨 자신의 제1문화를 거부 적응: 몰입하거나 편입되지 않고 그 안에서 편하게 느끼며 효과적으로 기능할 수 있는 행동 양식에 적응
이중 문화주의	다중 문화주의	이중 문화주의: 두 가지 문화 인격의 개발
		다중 문화주의: 문화 간 학습 과정, 의사소통, 인간 관계 등 문화 간 어떤 상황에서도 적응할 수 있는 개인의 능력 개발

Gochenour & Janeway(1993)에서는 자아 형성과정과 목표 문화 사람들과의 관계 발전을 강조하여 교차문화 상호작용 모형을 제시하였다. 목표 사회로부터 주어진 역할 내에서 자신의 역할을 수행하는 수동적인 상태를 가교(IV)로 하여, 앞의 세 단계는 목표 문화에 적응하기 위한 본질적인 요소들이며, 뒤의 세 단계는 목표 문화에서 능동적이고 의식적인 변화 선택의 과정이다. 각 단계는 자신을 변화시키고 목표 문화 사람들과의 의미 있는 관계를 발전시키기 위한 과제나 전략을 제시하고 있다.

[표 2-5] Gochenour & Janeway(1993)의 교차문화 상호작용 모형

본질적 생존 요소들			가교	의식적인 변화 선택		
I	II	III	IV	V	VI	VII
접촉과 필수적인 의사소통 형성	진정성과 수용성 형성	일어나는 일을 관찰하고 의미를 구분	목표 사회의 주어진 역할 내에서 역할 형성	중심인으로, 문화인으로, 책임감 있는 사람으로서 자신에 대한 의식적인 지식을 발달	정신적, 감정적, 육체적인 기능과 필요한 특징들에 대한 의식적인 발달	목표 문화 속에서 의미 있는 관계와 자기 유지에 대한 의식 형성

Brown(1994)은 언어를 완전히 배우는 데 문화 적응이 하는 역할에 관심을 두고, 타문화에 적응하는 과정으로서의 문화 변용 단계를 제시하였다. 문

화에 대한 흥미와 행복감에서 출발하여 문화 충격과 갈등을 겪고 이를 회복해 감으로써 거의 혹은 완전한 회복 단계에 이른다. 이로써 타문화에 동화 혹은 적응하거나 새로운 문화를 수용하고 자신감을 얻게 된다.

[표 2-6] Brown(1994)의 문화 변용 단계

I. 흥미/행복감 (Excitement/ Euphoria)	II. 문화 충격 (Culture shock)	III. 문화 갈등에서의 점차 회복 (radual recovery Culture stress)	IV. 거의 혹은 완전한 회복 (Near or Full Recovery)
새로운 환경에 대하여 흥미를 느낌	자신의 이미지와 안정감 속으로 점점 더 문화적인 차이를 느낌	몇몇 문제들은 해결되고, 몇몇 문제들은 지속 아노미: 실향감	동화 혹은 적응, 새로운 문화 수용과 자신감

Rentzsch(1993)는 문화 적응 단계를 네 단계로 제시했다. 첫 번째 단계는 열광 단계로 새로운 문화에 대해 흥미와 기쁨을 느끼고 이를 매우 긍정적으로 받아들인다. 두 번째 단계는 문화 충격의 단계로 열광의 과정이 지나고 일상생활로 돌아와 불안, 혼란, 두려움, 무력감 등을 느끼게 된다. 세 번째 단계는 적응 단계로 문화 충격에서 겪었던 위기감이 적어져 상대의 가치관을 받아들이고 새로운 환경과 조건 속에서 인간관계를 넓혀 나가며 새로운 문화에 적응한다. 네 번째 단계는 안정화 단계로 적응의 정도가 극대화되는 시기이다. 자문화와 타문화를 객관적으로 비교하면서 각국의 문화적인 차이점을 자유롭게 판단하고 즐긴다. 또한 인격적으로도 성숙하는 단계이며, 새로운 문화에의 동화, 적응, 수용 및 이 문화에서 발달된 ‘새로운’ 사람에 대한 자신감을 나타낸다.

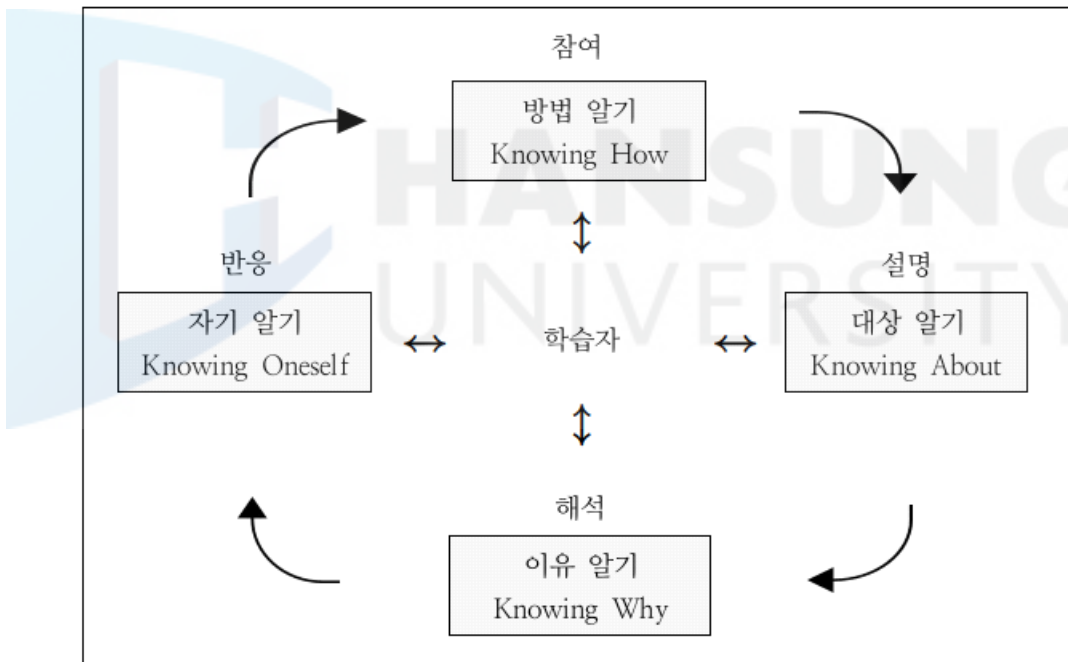
[표 2-7] Rentzsch(1993)의 문화 적응 단계

열광 단계	새로운 문화에 대해 흥미와 기쁨을 느끼고 이를 매우 긍정적으로 받아들이는 단계
문화 충격 단계	일상생활로 돌아와 불안, 혼란, 두려움, 무력감 등을 느

	끼는 단계
적응 단계	문화 충격에서 겪었던 위기감이 적어져 회복기에 들어가며 새로운 문화에 적응하는 단계
안정화 단계	적응의 정도가 극대화되는 단계

Moran(2001)은 문화 내용, 활동, 기대 학습 결과, 학습 환경, 교사와 학습자의 관계성 등을 반영한 문화 경험의 측면에서 문화교육에 접근하여 문화 수업 모형을 제시하였다.

[표 2-8] Moran(2001)의 문화 수업 모형



문화교육은 학습자를 중심으로 방법 알기(참여), 대상 알기(설명), 이유 알기(해석), 자기 알기(반응) 등으로 구성된다. ‘방법 알기’는 태도, 행동, 기술, 말하는 것, 바라보는 것 등 문화실행 행위를 알고 목표문화에 적합하도록 행동을 변화시켜 목표문화 사람들의 생활에 참여하는 것이다. ‘대상 알기’는 사실, 자료, 또는 생산물에 대한 지식, 실천, 문화에 대한 관점 등 문화적인 정

보를 습득하는 모든 활동을 포함한다. 이는 문화의 본질과 다른 문화를 배우는 과정, 또는 학생들 자신의 문화에 대한 것뿐만이 아니라 특정한 문화와 언어에 대한 정보를 말한다. ‘이유 알기’는 지각, 믿음, 가치, 그리고 문화의 모든 국면에 놓여 있는 태도 등 근본적인 문화관점에 대한 이해를 증진하는 것이다. 이는 관찰, 정보, 문화에 대한 경험에 대하여 학습자들이 구조적으로 탐구하는 과정이다. ‘자기 알기’는 학습자들이 문화적 경험의 중심 부분으로서 자기의 가치, 의견, 감정, 반응, 사고, 신념 그리고 자기의 문화적인 가치들을 아는 것이다. 이러한 문화 학습 단계는 고정된 단계가 아닌 순환 과정을 의미하며, 이 순환 과정은 시간이 진행되면서 목표 문화에 참여하는 과정 속에서 역동적으로 진행된다.

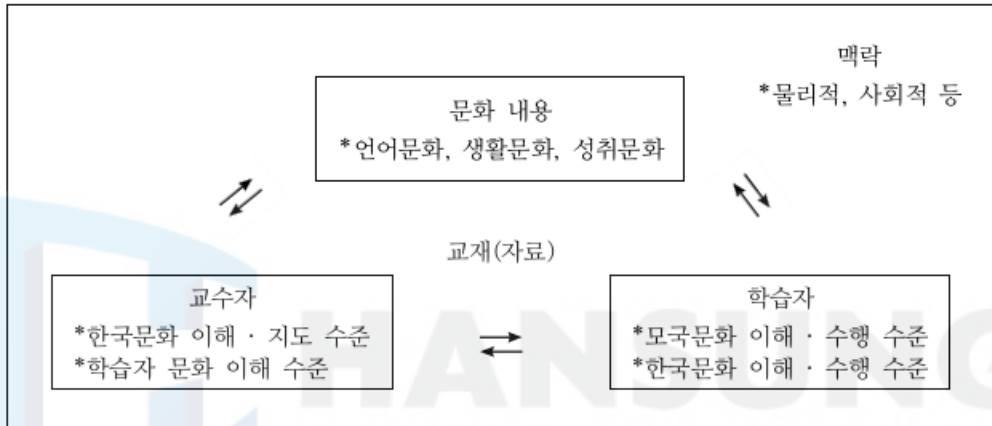
황재웅(2004)에서는 문화 고정란을 활용한 문화 설명 방식의 수업 모형 및 절차를 제시하였다. 문화 고정란은 한국어 교재에서 해당 단원과 연계성이 있는 문화 항목을 제시한 교재 내 구성 요소이며, ‘문화학습란’, ‘문화란’, ‘문화 팁’ 등 다양한 명칭으로 불린다(이승연, 2021:106). 문화 설명 방식은 한국문화를 교수하기 위해 교사가 주도적으로 한국문화의 교육 내용을 설명하는 방식이다. 수업 모형 및 절차는 다음과 같다.

[표 2-9] 황재웅(2004)의 문화 고정란의 수업 모형 및 절차

도입 단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미지 자료나 영상 자료, 문화적 함의가 있는 다양한 제재를 제시하여 도입 질문</li> <li>- 특정 문화 현상에 대한 학습자들의 문화적 경험에 대한 인식을 서로 공유</li> <li>- 한국어 문화 내용에 대한 배경지식을 활성화하고, 그에 대한 흥미와 관심도를 높임</li> </ul>
해설 단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습 목표에 해당하는 문화 내용을 명확하고 알기 쉽게 설명</li> <li>- 설명식 해설과 함께 도표나 인터넷 게시판 답변 형식 등 다양화된 방식을 활용</li> </ul>
과제 제시 단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화 내용을 내면화, 심화시키는 것을 목적으로 구성</li> <li>- 역할극, 토론, 토의, 체험학습 등 다양한 형태의 과제 제시</li> </ul>

임경순(2015)<sup>10)</sup>은 문화 학습 과정에 따른 모형이 아닌, 교육의 핵심 구성 요소인 교사와 학습자를 반영하여 모형을 제시하고자 하였다. 이를 위해 교수-학습의 핵심 구성 요소를 교수자, 학습자, 문화 내용, 맥락으로 상정하고 이들 간의 관계를 다음과 같이 나타냈다.

[표 2-10] 임경순(2015)의 교수-학습의 핵심 구성 요소 간의 관계



문화 수업은 물리적, 사회적 맥락에 따라 교수자, 학습자, 문화 내용, 교재 등이 상호작용함으로써 매우 복잡한 양상을 띠게 된다. 교수학습의 맥락이 자문화 환경인지 다른 문화적 환경인지, 교실 내인지 교실 밖인지 등의 물리적 환경은 교수학습에 영향을 준다. 또한 문화의 내용과 교재뿐만 아니라 교수자의 자문화와 타문화에 대한 이해 수준, 학습자의 자문화와 타문화에 대한 이해와 수행 수준이 복합적으로 작용하게 된다.

이러한 상호작용의 양상을 고려하여 문화 중심 수업 모형을 제시하였다. 모형에서는 지식과 경험을 통해 자신을 아는 것에 이르는 과정과 문화 간의 소통 능력을 강조하였다. 모형은 총 5 단계로 이루어졌는데, 각 단계는 유기적으로 연결된 것으로 이전 단계에서 얻은 지식이나 의미를 바탕으로 다음 단계를 수행한다.

10) 임경순(2015)에서는 기존에 임경순(2006)에서 제시한 모형을 수정, 보완하여 제시하였다.

[표 2-11] 임경순(2015)의 문화 중심 교수-학습 모형

언어와 문화 경험 단계 ↓	생활문화, 관념문화, 성취문화 등에 대해 다양한 내용과 형태, 자료, 활동 등을 경험
문제 발견과 해결 모색 단계 ↓	언어문화적인 문제를 발견하고 해결을 모색
문화 비교·해석 단계 ↓	이문화를 자신의 문화와 비교함으로써 그 공통점과 차이점에 대한 의미를 해석
정체성 형성 및 문화 이해 단계 ↓	문화적 상대성을 인식하고 자기의 문화 정체성을 이해
문화 발전과 생산 단계	자기 자신과 인류 문제를 인식, 긍정적 문화를 계승, 비판적 대안으로서 새로운 문화를 생산

언어와 문화 경험 단계는 학습자가 생활문화, 관념문화, 성취문화 등에 대해 다양한 내용과 형태, 자료, 활동 등을 경험하는 단계이다. 이때 경험이란 지적·정의적인 경험과 직접적·간접적 경험, 활동 등을 모두 포함한 개념을 말한다.

문제 발견과 해결 모색 단계는 앞의 언어와 문화 경험 단계의 과정을 통하여 언어와 문화적인 문제를 발견하고 해결을 모색하는 단계이다. 자신의 경험이나 지식에 부합하지 않는 문제에 부딪힐 때, 교수자와 학습자, 학습자와 학습자의 상호 대화적 관계 속에서 문제를 발견하고, 그것을 해결할 수 있는 방안을 강구해야 한다.

문화 비교·해석 단계는 문제 해결 단계를 통해 알게 된 지식을 바탕으로 이문화를 자신의 문화와 비교함으로써 그것이 갖는 의미가 무엇인지를 해석해 나가는 단계이다. 문화의 측면에 담겨있는 구조, 가치, 믿음, 행위 등의 의미를 밝히고 문화에 대한 이해를 증진시키도록 한다.

정체성 형성 및 문화 이해 단계는 앞의 단계에서 파악한 의미를 바탕으로 자기를 이해하고 문화적 상대성을 인식하는 단계이다. 자기의 문화 정체성을 이해하는 과정을 통해 다른 문화권의 사람들 역시 자신들과 같은 문화적 정체성을 지닌 존재라는 것을 이해하고, 자기 문화와 이문화를 이해하도록 한

다.

문화 발전과 생산 단계는 자기 자신과 인류 문제를 인식하고 이를 바탕으로 긍정적 문화를 교류하여 계승 발전시킬 수 있도록 기획하는 단계이다. 또한 비판적 대안으로서 새로운 문화를 생산하기 위한 활동을 하는 단계이다.

각 단계는 고정적인 것이 아니라 학습자의 수준에 따라 변용되고 선택될 수 있다. 또한 수업이 진행됨에 따라 학습자들이 새로운 문화를 경험하게 되고, 이에 따라 성취된 문화적인 성숙은 나선형으로 심화, 확장되어 간다고 설명하였다.

선행연구에서 제시한 문화의 교수-학습 단계를 정리하면 경험, 충격, 비교/해석, 적응, 문화적 정체성 형성의 5가지 단계로 나타낼 수 있다. 먼저 문화 경험 단계이다. 이 단계에서는 새로운 문화를 처음 접하여 다양한 정보를 탐색하고 낯선 문화에 대해 흥미를 느낀다. 다음으로 문화 충격 단계는 이문화에 대한 충격과 혼란으로 불안, 두려움을 느끼고 문화에 적응하지 못 하는 단계이다. 이어서 문화 비교/해석 단계를 통해 자문화와 목표 문화를 비교하고 해석하여 문화 간의 차이를 이해한다. 이를 통해 문화 적응 단계로 나아가 목표 문화를 수용하고 문화에 적응할 수 있다. 더 나아가 자신의 문화적 정체성을 형성하고 세계 시민으로서의 문화적 의식을 함양한다.

이러한 선행연구의 문화 교수-학습 단계를 토대로 임경순(2005), 이성희(2015), 이승연 외(2021)에서는 한국문화 교수-학습의 원리를 제시했다. 먼저 임경순(2005:304)은 한국문화 교수-학습의 원리에 대해 다음과 같이 제시했다. 첫째, 수업 모형은 문화교육의 목표와 내용에 적합하게 다양한 모형이 적용되어야 한다. 둘째, 수업 목표, 내용, 모형, 기법 등을 고려하여 다양한 수업 실행 계획을 모색해야 한다. 셋째, 교실 수업과 생활, 현장 체험 학습 등이 유기적으로 연결될 수 있도록 한다. 넷째, 수업 과제 수행의 책임이 교수자로부터 학습자로 점차 이양되도록 한다. 다섯째, 교수자와 학습자, 학습자와 학습자의 대화적 상호작용을 중시한다.

이성희(2015:109-119)는 한국어와 문화의 통합 교육을 실시하기 위한 방법에 대해 다음과 같이 서술했다. 먼저, 한국어 의사소통 능력과 상호 문화능력의 향상을 위해 언어와 문화는 통합하여 교수해야 한다. 한국어교육에서 문



학교교육은 일상생활의 다양한 상황에서 문법에만 의존하지 않고 문화적 맥락을 고려하여 의사소통할 수 있도록 교수-학습 목표와 과정이 설정되어야 한다. 둘째, 콘텐츠를 활용해 문화 항목을 맥락화해야 한다. 맥락을 통한 문화의 제시는 어떤 문화에 대해서 아는 것을 넘어서 문화를 언어활동에 활용할 수 있는 문화능력을 함양할 수 있게 한다(윤여탁, 2003:143). 따라서 문화를 실제적인 맥락을 통해 제시하기 위해 콘텐츠를 활용하여야 한다. 영화, 광고, 드라마, 연극 대본이나 실생활에서 사용되는 광고지, 신문, 잡지 등 다양한 콘텐츠를 활용하여 문화를 제시할 수 있다. 셋째, 과정중심-학습자 중심의 접근이 이루어져야 한다. 문화 교수를 통해 실제적인 의사소통 능력을 신장시키기 위해서는 학습자가 한국 문화 현장에 실제로 참여하는 참여적 학습이 필요하다. 이를 위해서 학습자의 인지적 능력 및 사회적 상호 작용 능력을 증진하는 구성주의적 접근 방법이 유용하다. 이때, 과정중심 접근법은 구성주의 이론을 실천하기 위한 가장 유용한 교수법으로써, 학습자들이 낯선 주제에 대해 이해하고, 내재화하고, 더 친밀하게 느낄 수 있도록 도울 수 있다. 넷째, 비교문화적 방법론을 적용해 사회문화 교수 방안을 개발해야 한다. 외국어 교육에서 문화교육은 자문화와의 연관에서 목표 문화를 이해하는 것을 목표로 한다. 상호 문화교육은 목표 문화의 입력과 함께 자문화의 성찰이 이루어지는 데, 이를 통해 학습자들은 자문화와 목표 문화의 차이에 공감할 수밖에 없다. 따라서 한국문화의 교육은 한국문화와 자문화의 공통점과 차이점, 보편성과 특수성에 입각한 비교문화적 방법으로 이루어져야 한다.

이승연 외(2021, 103-104)는 한국문화 교수-학습 원리에 대해 다음과 같이 제시했다. 첫째, 실제적인 자료를 통해 한국문화를 접할 수 있도록 해야 한다. 복잡한 문화적 측면을 지나치게 단순화 또는 도식화하거나, 교사의 주관에 따라 과장 또는 축소하는 것을 방지하기 위해 사진, 영상, 실물 자료 등의 최대한 실제적인 자료를 제공해야 한다. 둘째, 학습자가 중심이 되어 주도적으로 한국문화를 경험하고 학습할 수 있도록 해야 한다. 학습자가 한국문화를 적극적으로 참여하고 탐구할 수 있는 체험, 토론, 관찰, 분석, 발표 등의 다양한 활동을 통해 교실을 벗어나서도 한국문화를 적극적으로 경험하고 습득해 나갈 수 있는 능력을 길러줄 수 있다. 셋째, 과정 중심의 한국문화교육



이 이루어져야 한다. 학습자들이 새로운 문화를 인식하고 탐구하며 이를 바탕으로 상호문화적인 정체성을 확립해 나가는 과정을 통해 교육이 이루어져야 한다.

이를 바탕으로 한국문화 교수-학습의 원리는 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 학습자에게 일어나는 문화 교수-학습 단계를 고려하여 수업을 설계해야 한다. 효과적인 문화교육을 실시하기 위해 수업 설계 단계에서 앞서 정리한 문화의 교수-학습 단계인 경험, 충격, 비교/해석, 적응, 문화적 정체성 형성의 다섯 단계를 고려할 필요가 있다.

둘째, 과정중심의 문화교육이 이루어져야 한다. 학습자가 한국문화를 인식하고 이해하고 습득해 나가는 과정을 바탕으로 교육이 이루어져야 한다. 조항록(2005:290)은 과정중심적 문화교육의 학습 단계를 전단계-본 단계-후단계로 설명하였다. 전단계에서는 학습 목표의 제시와 동기 강화, 브레인 스토밍, 스키마 형성 등을 목표로 한다. 본 단계에서는 학습 대상에 따라 다양한 학습 전략을 구사하도록 하며, 후 단계에서는 학습 내용의 확인, 심화학습으로의 유도, 다른 학습과의 연계 또는 통합, 자기 학습 평가를 통해 학습을 마무리한다. 이와 같은 과정중심의 문화교육을 통해 학습자가 한국문화를 충분히 이해하고 습득할 수 있도록 해야 한다.

셋째, 학습자 중심의 문화교육이 이루어져야 한다. 이를 위해 학습자가 주도적으로 문화를 경험하고 습득할 수 있도록 다양한 활동 및 체험을 마련할 필요가 있다. 또한 교수자 및 학습자와의 활발한 상호작용을 통해 학습 동기와 의욕을 고취시키고 학습의 효과를 높이도록 해야 한다. 이를 위해 상호작용을 유발할 수 있는 다양한 방안을 마련해야 한다.

넷째, 비교문화적 방법론을 적용하여 교수 방안을 개발해야 한다. 한국문화를 이해하기 위해서는 자문화와의 비교를 통해 문화 간의 차이를 이해할 수 있어야 한다. 이를 통해 한국문화에 대한 문화 충격과 혼란을 극복하고 한국문화에 적응하여 상호 문화능력을 기를 수 있도록 해야 한다.

다섯째, 문화 수업에서 제시되는 활동은 실제와 연결되어야 한다. 수업 환경에서 학습자가 실제적인 맥락을 경험할 수 있도록 다양한 활동을 마련해야 한다. 활동 수행이 어려운 경우 사진이나 영상 등의 실제적인 자료를 통해 문

화적 맥락을 간접적으로 전달할 수 있도록 해야 한다.

지금까지 살펴본 한국문화교육의 방법을 정리하면 다음과 같다. 문화의 교수-학습 단계는 경험, 충격, 비교/해석, 적응, 문화적 정체성 형성의 다섯 단계로 정리할 수 있었다. 이는 학습자가 한국문화를 새롭게 접하고, 낯선 문화에 대해 충격을 받고 불안·혼란 등을 느끼다, 자문화와 한국문화를 비교하고 해석하며 문화 간의 차이를 이해하고, 이를 수용하여 한국문화에 적응하여, 자신의 문화적 정체성을 형성해 나가는 과정이다. 한국문화교육을 설계할 때에는 이러한 학습자의 문화 학습 과정을 고려하여 설계할 필요가 있다.

또한 한국문화교육의 교수-학습 원리는 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 문화의 교수-학습 단계를 고려해 수업을 설계해야 한다. 둘째, 과정 중심 교육을 실시해야 한다. 셋째, 학습자 중심의 교육이 이루어져야 한다. 넷째, 비교문화적인 방법론을 적용한 교수 방안을 개발해야 한다. 다섯째, 실제와 연결하여 문화적 맥락을 경험하도록 해야 한다. 이러한 교수-학습 원리를 바탕으로 한국문화교육의 효과적인 방안을 모색하도록 한다.

## 2.2 유튜브를 활용한 교육의 특성

### 2.2.1 유튜브의 개념과 특징

오늘날 무선 인터넷을 기반으로 한 스마트폰, 태블릿 PC와 같은 모바일 디바이스의 발전으로 인해 교수-학습 환경이 모바일 학습 환경으로 변모하였다(임정훈, 2009:101). 기존 대면 교육 현장에서 강사의 지도 아래 종이책을 가지고 수업을 듣는 방식에서 벗어나 스마트폰을 활용한 자기주도학습이 하나의 학습법으로써 대두된 것이다. 이러한 변화와 함께 교육 분야에서 유튜브의 활용도가 높아지기 시작하였다.

유튜브(YouTube)는 구글(Google)이 운영하는 동영상 공유 플랫폼으로서 세계 최대의 규모를 가지고 있다. 현재 유튜브는 기존의 TV의 역할을 대체하고 있으며, 대부분의 동영상 시청이 유튜브를 통해 이루어진다고 해도 과언이 아니다. 나스미디어<sup>11)</sup>의 ‘2024 인터넷 이용자 조사’에 따르면 온라인 동영상

시청자를 대상으로 최근 일주일 내 온라인 동영상 시청하는 서비스를 조사하였을 때, 유튜브를 통한 시청이 가장 우세했으며, 전체 온라인 동영상 시청자 중 94.4%가 유튜브를 사용 중임을 알 수 있었다<sup>12)</sup>.

현대는 그야말로 콘텐츠 전성시대라고 불리고 있다. 콘텐츠(content)란 ‘인터넷이나 컴퓨터 통신 등을 통하여 제공되는 각종 정보나 그 내용물’로 정의되는데, 다시 말해 문자와 부호, 음성, 음향, 이미지, 영상 등을 디지털 방식으로 제작하여 처리한 모든 자료 및 내용물을 통틀어 일컫는다.(김규리, 2022:2) 유튜브의 초기에는 개인이 채널을 운영하는 경우가 주를 이루었지만, 현재에는 공용 기관이나 기업에서 공식적으로 유튜브를 운영하거나 각 분야의 전문가들이 직접 채널을 운영하는 경우가 많아지기도 하였다.

유튜브는 영화, 뉴스, 쇼핑, 음악, 게임, 스포츠, 교육, 뷰티 등 다양한 분야의 콘텐츠를 향유할 수 있다는 장점이 있다. 또한 PC뿐만 아니라 모바일 애플리케이션을 통해서도 이용이 가능하며, 구글 계정만 생성하면 콘텐츠의 생산과 소비가 가능하기 때문에 접근성과 편의성이 매우 높다. 뿐만 아니라 영상 업로드 시의 저작권 규정이 까다롭지 않으며, 영상 시청 시의 이용료가 발생하지 않는다는 장점이 있어 누구나 쉽게 활용할 수 있다는 특징이 있다.

김윤숙(2020:52)에서는 전통 미디어와 유튜브의 차이점을 다음과 같이 정리하였다<sup>13)</sup>. 유튜브는 전통 미디어가 가지는 정보전달의 기능과 흥미성을 유지하면서, 댓글이나 커뮤니티 기능을 통해 제작자와 구독자 사이에 상호작용이 일어나고, 시청시간과 재시청에 제한이 없으며, 장르와 채널이 다양하고, 공유와 제작이 쉽게 이루어진다. 반면, 누구나 제작이 가능하기 때문에 신뢰도가 떨어질 수 있다는 단점이 있다.

---

11) 나스미디어는 데이터테크기반의 디지털 마케팅 플랫폼 기업으로서 매년 인터넷 이용자를 대상으로 인터넷, 동영상, OTT, 커뮤니케이션, 쇼핑, 광고 이용 행태를 조사하여 보고하고 있다. (나스미디어, “2024 인터넷 이용자 조사NPR”, <https://www.nasmedia.co.kr/NPR/2024/>.)

12) 2위는 60%의 넷플릭스, 3위는 51.9%의 인스타그램으로 조사되었으며, 쿠팡 플레이와 네이버가 뒤를 이었다.

13) 전통 미디어는 뉴미디어의 생성 이전에 활용되던 미디어로, TV, 라디오, 신문, 잡지, 전화 등을 말한다. 유튜브는 뉴미디어에 해당하며, 전통 미디어의 장점과 더불어 차별성을 갖고 있다.

[표 2-12] 김윤숙(2020)의 전통 미디어와 유튜브의 차이점

		전통 미디어	유튜브
차이점	상호작용	제한적	양방향 소통
	시청시간	제한적	자유로움
	다시보기	제한적	자유로움
	장르	제한적	전문화, 다양화
	채널	제한적	무제한적
	공유	어려움	쉬움
	제작자	전문가	누구나 가능
	신뢰도	높음	낮음
공통점		정보전달, 흥미성	

또한 송주형(2012:64)에서는 유튜브의 특징과 세부 기능을 다음과 같이 정리했다. 첫째, 대용량 동영상을 무료로 업로드해 공유할 수 있다. 둘째, 태그 기능을 활용해 방대한 작품을 검색할 수 있다. 셋째, 버튼 하나로 동영상의 주소를 공유할 수 있다. 넷째, 자동 생성 URL을 통해 손쉽게 링크할 수 있다. 다섯째, 저작권 보호 정책이 까다롭지 않다.

김효숙(2014:12)은 소셜미디어의 특성을 참여(participation), 공개(openness), 대화(conversation), 커뮤니티(communitiy), 연결(connectedness)로 제시했는데, 유튜브는 이 특성들을 모두 충족하고 있다고 볼 수 있다. 소셜미디어는 사람들의 참여와 피드백을 촉진하여 미디어와 오디언스의 차이를 불분명하게 만들었으며(참여), 이를 통해 정보 공유를 촉진함으로써 콘텐츠에 대한 접근성을 높였다(공개). 또한 상호 간에 정보가 전달되는 쌍방향성을 띄고(대화), 빠르게 커뮤니티를 구성하여 공통의 관심사에 대해 이야기하며(커뮤니티), 다양한 미디어의 조합이나 링크를 통해 구성원들이 서로 연결된다는 특징(연결)을 지닌다고 보았다.

정리하면 유튜브는 콘텐츠의 생산자와 소비자의 경계를 허물고 누구나 쉽게 영상을 공유할 수 있도록 만들었으며, 커뮤니티와 링크 기능을 통해 콘텐츠

츠와 콘텐츠 간, 구성원과 구성원 간의 연결성을 높여 더욱 활발한 활동을 촉진시켰다. 이러한 유튜브의 특성이 유튜브를 오늘날의 대표적인 공유 플랫폼으로 거듭날 수 있도록 만든 것이다. 이러한 특성들로 인해 교육 분야에서도 유튜브를 활용하기 시작하였다.

### 2.2.2 유튜브의 교육적 가치

유튜브는 스마트러닝 시대에 빠질 수 없는 대표적인 플랫폼이다. 스마트러닝이란 스마트폰, 태블릿 PC 등의 스마트기기를 활용한 학습 방법을 말한다(홍은실, 2014:129). 1990년대 중반에서 2010년대 초반에 걸쳐 출생한 Z세대는 어릴 때부터 디지털 환경에 노출되어 자란 ‘디지털 네이티브(Digital Native)’의 특징을 가진다. 이들은 TV나 컴퓨터보다 스마트폰을 활용하고, 텍스트보다 동영상 콘텐츠를 선호하는 경향을 보인다<sup>14)</sup>. 이러한 사람들은 궁금한 것이 있으면 포털 사이트에 검색하기보다 유튜브를 통해 정보를 탐색하곤 한다(김탁훈·배소연, 2010:126).

나스미디어의 ‘2024 인터넷 이용자 조사’에 의하면 동영상 서비스를 이용하는 이유로 ‘정보를 얻을 수 있어서’가 13.5%에 다다랐으며, 반면에 ‘재밌어서’는 4.5%에 머물렀다<sup>15)</sup>. 유튜브의 설립 초기에는 재미와 오락의 추구가 주된 목적이었다면, 현재에는 정보와 지식의 습득을 목적으로 유튜브를 활용하는 경우가 많은 것이다. 또한 이종현(2020:289)은 유튜브를 활용하여 한국어를 공부한 경험에 대해 설문 조사를 실시하였는데, 그 결과 유튜브를 활용하여 한국어를 공부하는 이유에 대한 응답으로 ‘내가 필요한 수준의 내용만 골라서 볼 수 있어서’, ‘원하는 시간, 원하는 장소에서 볼 수 있어서’가 26.7%로 가장 많았다.

그러나 유튜브는 본래 교육을 목적으로 개발된 플랫폼이 아니기 때문에

14) 손재권 기자. (2012). ‘10~20대“QUICK 세대” 한국을 바꾼다’. 매일경제.

15) 동영상 서비스 이용자를 대상으로 전년 대비 더 이용한 이유에 대해 조사하였을 때, ‘콘텐츠가 다양해서/볼거리가 많아서’가 44%로 1위, ‘시간이 생겨서’가 32.3%로 2위로 조사되었다.

한국어교육을 위해 활용하는 과정에서 한계점이 나타날 때도 있다(김규리, 2022). 특히 초기에는 비전문가가 동영상을 제작하는 경우가 많았기 때문에 교수 내용의 정확성과 신뢰성이 떨어지는 경우가 많았다. 그러나 최근에는 전문기관이나 기업에게 유튜브는 필수적인 매체가 되었으며, 의사나 교수와 같은 전문가들 또한 유튜브 채널을 운영하는 경우를 쉽게 볼 수 있다. 다시 말해 유튜브가 책이나 TV 방송 못지않게 전문성을 갖춘 매체로 거듭난 것이다.

이와 같은 흐름에 따라 언어 교육 분야에서도 유튜브를 활용하기 시작하였다. 특히 코로나로 인해 국가 간 이동이 어려워지면서 교육 환경이 오프라인에서 온라인으로 급격하게 전환되었고, 비대면 수업이나 스마트 기기를 활용한 자율학습 등에 대한 수요가 증가하였다. 이처럼 온라인 학습에 대한 수요가 증가하면서 유튜브와 같은 온라인 환경을 통해 언어 학습을 하는 이용자들이 많아졌다(이종현, 2020:286). 정희진(2016:2)에 의하면 스마트 기기를 활용하여 학습하는 이유는 시간이나 공간적인 제약에서 자유로기 때문에 보다 편리하고 실제적인 방법으로 의미 있는 학습 구성을 할 수 있기 때문이라고 하였다.

유튜브의 시청각을 동반한 영상 매체로서 여러 교육적 장점을 가지고 있다. 안난경(2003)은 영상 매체의 효용성에 대해서 다음과 같이 설명하고 있다. 첫째, 현실적인 커뮤니케이션 활동을 제시할 수 있다. 미디어를 활용한 영상 매체는 대화 참여자 간의 비언어적인 행동이나 대화의 상황 등을 자세히 보여줄 수 있다. 둘째, 목표 언어를 풍성한 문맥과 함께 제시할 수 있다. 미디어의 청각적 요소와 시각적 요소를 사용하여 실제적 의사소통에 가까운 풍성한 맥락을 제시할 수 있다. 셋째, 학습동기를 효과적으로 높여줄 수 있다. 넷째, 사회적인 지식이나 문화적인 정보가 효율적으로 제시된다. 다섯째, 목표 언어의 습득 상태가 충분하지 않은 수준에 있어도 시각 정보를 활용한 의미 추측이 가능하다. 여섯째, 반복 또는 정지 기능을 사용하여 이해를 도울 수 있다.

우혜평(2014)은 유튜브와 같은 뉴미디어의 교육적 장점에 대해 다음과 같이 서술했다. 첫째, 개인의 수준을 고려한 개별 학습이 가능하다. 둘째, 재미있고 풍부한 학습 환경을 제공하며 화려한 애니메이션과 음향, 생동감 넘치

는 영상으로 학습자의 흥미를 유발한다. 셋째, 텍스트, 그래픽, 애니메이션, 비디오, 사운드 등을 적절히 혼합한 3차원적 교육을 통해 교육 이해도를 높일 수 있다. 넷째, 학습 대상자의 증가에 따른 교수 인원 부족이나 강의실 공간 부족 현상에 구애받지 않는다. 다섯째, 시간과 공간을 초월한 학습이 가능하다. 여섯째, 복합적인 감각의 경험을 제공하므로 두뇌의 집중력을 향상시켜서 학습과정을 강화시킨다.

장병용(2014), 이하정(2020), 김수중(2021)은 유튜브의 교육적 특성에 대해 분석한 대표적인 연구이다. 연구에서 제시된 유튜브의 교육적 특성을 정리하면 다음과 같다.

[표 2-13] 유튜브의 교육적 특성

장병용 (2014)	<p>첫째, 세계에서 제일 많은 다양한 동영상을 보유하고 있어 교사는 자신이 원하는 종류의 동영상을 쉽게 찾을 수 있다.</p> <p>둘째, 편리하고 신속한 동영상 확보를 가능하게 해 준다.</p> <p>셋째, 청장년층이 가장 선호하는 동영상 서비스로 학생들에게 친숙함을 준다.</p> <p>넷째, 역동적이고 재밌는 동영상을 제공한다.</p> <p>다섯째, 다른 이의 실제 경험을 담은 영상을 통해 간접적으로 경험하고 이해할 수 있게 해 준다.</p>
이하정 (2020)	<p>첫째, 실제적인 소통 상황을 반영하여 한국의 문화와 실생활에서 쓰이는 표현, 제스처 등을 배울 수 있다.</p> <p>둘째, 시각과 청각을 포함한 교육 자료로써 언어적 요소와 비언어적 요소를 동시에 교육할 수 있다.</p> <p>셋째, 다양한 내용과 스토리를 담고 있기 때문에 자신의 관심사에 맞게 한국을 이해하기에 용이하며, 한국문화와 자문화와의 비교가 쉬워 그 차이를 수용하는 교육적 효과를 낼 수 있다.</p> <p>넷째, 등장인물들이 사용하는 일상 언어를 통해 더 보편적인 한국어와 문화를 습득할 수 있다.</p>



	다섯째, 학습자는 콘텐츠를 열람하는 과정 속에서 적절한 표현 방식을 습득함으로써 자신이 이해하고 있는 문화적 요소들을 파악할 수 있고, 이에 대한 열린 사고를 갖게 만든다.
김수종 (2021)	<p>첫째, 유튜브는 다양성을 가진다. 유튜브는 다양한 교수-학습자료와 보조자료가 존재하며, 내용적 측면에서 어휘 및 표현과 주제의 다양성을 충족한다.</p> <p>둘째, 유튜브는 접근성이 높다. 이용자의 구분이 없으며, 인터넷만 연결되어 있으면 어떠한 상황에서도 이용할 수 있다.</p> <p>셋째, 유튜브의 교수-학습자료는 실제성을 바탕으로 한다. 실제적인 자료는 학습자에게 자연스러운 목표어 발화를 제공하고 학습의 동기를 유발할 수 있다.</p> <p>넷째, 유튜브는 상호작용성이 높다. 학습자는 댓글, 커뮤니티, 스토리 기능을 활용하여 질의응답, 지식공유, 토론 등의 활동을 할 수 있다.</p>

이를 바탕으로 유튜브의 교육적 장점을 정리하면, 유튜브는 실제적인 담화와 자료를 제공하고, 다양한 자료의 자유로운 탐색이 가능하며, 시청각 정보를 통해 이해도를 증가시킬 수 있고, 개인의 수준에 맞춘 자율적인 학습이 가능하다는 특징이 있다. 이미 많은 교수자와 학습자들이 유튜브를 교수-학습의 수단으로 활용하고 있으며, 여러 연구에서 그 효용성을 입증하고 있다. 그러나 유튜브를 교육적 매체로 활용할 때 유의해야 할 사항도 존재한다.

맥거번(McGovern J, 1983)<sup>16)</sup>은 수업에서 활용하기 위해 시청각 매체가 교육 자료로서 갖추어야 할 요건에 대해 다음과 같이 제시했다. 첫째, 시청각 매체는 학습자의 학습 동기를 유발할 수 있도록 적당한 자극을 주어야 한다. 둘째, 영상의 등장인물이나 배경 등은 신빙성과 현실성이 있어야 한다. 셋째, 영상의 길이는 학습자가 충분히 집중할 수 있도록 너무 길지 않아야 한다. 넷

16) 김윤숙(2020)에서 재인용



재, 학습 내용이 지나치게 복잡하거나 광범위하지 않도록 간결한 내용으로 구성해야 한다. 다섯째, 언어 학습의 측면에서 흥미 있고 유익한 내용이어야 한다. 여섯째, 등장인물이 학습 활동을 적극적으로 이끌어낼 수 있어야 한다. 일곱째, 학습자의 언어적인 능력을 확장시키기 위해 토론할 만한 내용을 포함해야 한다. 여덟째, 언어적 요소뿐만 아니라 비언어적 요소의 활용을 통해 태도나 몸짓, 행동 등을 인식하고 표현하는 능력을 키울 수 있는 내용이어야 한다.

이와 같이 선행연구에서 제시된 내용을 바탕으로 유튜브를 교육 매체로 활용하기 위한 원리를 정리하면 전문성, 적합성, 실제성, 완성도, 흥미의 5가지로 정리할 수 있다. 먼저 첫 번째로 유튜브는 누구나 영상을 제작할 수 있기 때문에 콘텐츠의 내용이 전문성과 신뢰성을 갖추었는가를 살펴야 한다. 이 하정(2020)은 현재까지 유튜브에 개설되어 있는 한국어교육 채널의 상당수가 전문적인 코스 계획의 부족, 교수요목 설계 미흡 등의 문제점을 안고 있다고 하였다. 또한 김수종(2021)은 현재 유튜브에 있는 한국어교육 콘텐츠는 한국어교육용 채널이 아닌 오락 채널에서 일회성으로 제작되는 경우가 많기 때문에 전문성이 떨어진다고 보았다.

두 번째로 교수-학습에 적합해야 한다. 유튜브는 본래 교육을 위한 매체가 아니므로 오락성을 띠는 콘텐츠가 많다. 또한 한국어교육 콘텐츠에서도 조희수나 화제성을 고려하여 자극적이거나 교육에 적합하지 않은 내용을 포함하는 경우가 있다. 따라서 명확한 교수-학습 목적을 설정하고 그에 맞게 적절한 콘텐츠를 선정하는 과정이 필요하다.

세 번째로 실제성을 갖춰야 한다. 콘텐츠의 주제와 내용이 현실과 가까워야 하며, 영상 속 인물의 담화가 실제성을 갖추어야 한다. 또한 영상의 내용과 발화가 시대성에 지나치게 어긋나 현재 많이 사용되지 않거나 일부 집단에서만 사용되는 내용은 포함시키지 않는 것이 좋다. 이를 통해 학습자가 더욱 실제적인 표현을 습득할 수 있도록 해야 한다.

네 번째로 완성도가 있는 콘텐츠여야 한다. 유튜브는 콘텐츠를 업로드하는 것이 쉽고 간단하기 때문에 그만큼 채널을 중단하는 것 또한 쉽다. 이에 따라 업로드가 지속적으로 이루어지지 않고 불규칙적이거나 한정적으로 이루어지

는 경우가 많다. 따라서 기획 단계에서 교수의 목적과 대상, 내용 등을 포함한 콘텐츠의 개요를 설계하여 이에 따라 개발을 진행할 필요가 있다.

다섯 번째로 학습자의 흥미와 관심사를 고려해야 한다. 콘텐츠의 교육성을 고려하는 것도 중요하지만, 학습자의 특성을 고려하여 학습자가 관심 있어할 만한 주제와 내용으로 구성할 필요가 있다. 또한 학습자의 집중도를 높일 수 있도록 영상의 길이가 너무 길지 않도록 한다. 더불어 디자인의 측면에서 지나치게 흥미가 떨어지거나 가독성이 떨어지지 않도록 해야 한다.

유튜브를 교육 매체로 활용하기 위해서 이와 같은 원리를 고려할 수 있다. 유튜브의 교육적 장점을 활용하고 유의점을 보완하여 교육적 효과를 높일 수 있도록 해야 할 것이다.

### 2.2.3 유튜브를 활용한 한국어교육

본 절에서는 유튜브를 활용한 한국어교육이 어떠한 양상으로 이루어질 수 있는지 알아보고자 한다. 이를 위해 한국어교육을 위해 유튜브를 활용하고자 한 선행연구를 살펴보도록 한다. 한국어교육에서 유튜브를 활용하는 방식은 크게 두 가지로 볼 수 있다. 교실 수업에서 유튜브를 보조자료로 활용하는 경우와 유튜브를 교육 매체로 활용하기 위해 콘텐츠 자체를 개발하는 경우이다. 본고에서는 유튜브 콘텐츠 자체를 개발하는 것을 목적으로 하나, 아직까지 한국어교육에서는 유튜브를 보조자료로서 활용하는 것에 대한 연구가 많다. 따라서 먼저 유튜브의 자료를 활용하여 한국어교육을 실시하는 방식을 살펴보기로 한다.

김민영(2018)은 유튜브의 자료를 활용하여 한국어교육을 실시한 대표적인 연구이다. 이 연구는 유튜브의 자막 번역을 활용하여 한국어 수업을 진행하였다. 수업은 유튜브 채널 ‘영국남자’의 영상을 활용하여 한국어를 영어로, 영어를 한국어로 번역한 자막을 통해 등가 표현을 익히고 습득하는 방식으로 이루어졌다. 이를 통해 한국어 및 언어문화를 이해할 수 있도록 하는 것을 목적으로 하였다.

[표 2-14] 김민영(2018)의 자막 번역을 활용한 한국어 수업 모형

1단계	시작 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습 목표 및 수업 방식 이해</li> <li>- 학습자 언어 자막이 있는 영상 시청</li> <li>- 자막의 기능 및 특성 이해</li> </ul>
2단계	본 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주 자료 영상 시청 후 내용 이해</li> <li>- 학습자의 문화와 구분되는 한국문화 특징 이해</li> <li>- 자막 특징에 주의를 기울이며 영상 재시청</li> <li>- 자막 번역에 나타난 언어적 차이 이해</li> <li>- 언어적 특성 학습</li> <li>- 교사가 제공한 핸드아웃을 활용, 자막 고쳐 넣기</li> </ul>
3단계	마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 종합 정리</li> <li>- 평가하기</li> </ul>

수업의 구성은 시작 활동(Initiation), 본 활동(Progression), 마무리 활동(Completion)의 3단계로 이루어진다. 시작 활동에서는 학습 목표와 수업 방식을 이해하고, 자막의 기능과 특성을 이해한다. 본 활동에서는 영상 시청 후, 학습자들이 이해한 내용에 대해 이야기하며 한국문화의 특징을 이해한다. 이어서 자막의 특징에 주의를 기울여 영상을 재시청하고, 자막에 대한 자신의 생각이나 문화 차이를 느낀 부분에 대해서 이야기한다. 다음으로 영상을 끊어 보며 영상의 내용과 자막을 자세히 살펴보고, 이를 통해 자막 번역에 나타난 언어적 차이를 이해하며 언어적 특성을 학습한다. 마지막으로 핸드아웃을 활용하여 번역 연습을 실시한다. 마무리 단계에서는 퀴즈와 감상문 쓰기 활동을 통해 수업 내용을 정리하고 평가한다.

이와 같이 유튜브는 수많은 자료를 보유하고 있기 때문에 유튜브를 자료 제공의 측면에서 활용하여 한국어교육을 실시할 수 있다. 이러한 경우 유튜브에 업로드되어 있는 콘텐츠 중 교수에 적합한 콘텐츠를 선정하는 과정이 필요할 것이다. 따라서 명확한 교수-학습 목적을 설계하고 이에 따른 자료 선정 준거를 마련할 필요가 있다.

한편 최진화(2021)와 강윤희(2022)는 한국어교육을 위해 유튜브를 교육 매체로 활용하고자 하였으며, 이를 위해 유튜브 콘텐츠를 개발하고자 하였다.

최진화(2021)는 유튜브를 활용한 한국어 문법 교수 방안을 제안하였다. 유튜브의 교육적 효용성에 주목하여 한국어 문법 교육 방안을 살피고, 체계적인 교수 방안을 모색하였다는 것이 특징이다. 또한 유튜브의 재생 목록, 카드, 커뮤니티, 실시간 스트리밍 등 유튜브의 기능을 활용하여 교수-학습의 효과를 높이하고자 하였다. 이 연구는 문법 교수 방법으로 널리 알려진 PPP 모형과 TTT 모형 중 유튜브의 특성상 제약이 있는 하향식 교수 방법을 제외하고, PPP 모형에 따라 ‘도입, 제시, 연습, 활용, 마무리’의 단계로 교수 방안을 제시하였다.

[표 2-15] 최진화(2021)의 문법 교수 모형

단계	내용
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주제 도입 및 학습 목표 제시</li> <li>- 영상을 활용한 흥미 유발</li> </ul>
제시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문법 항목 제시</li> <li>- 도입 단계의 영상을 활용한 실제성 있는 담화 제시</li> </ul>
연습	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 담화 생성 연습</li> <li>- 실제 대화 상황의 연습 문제 제시</li> </ul>
활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실생활 과제 수행</li> <li>- 학습자 수행 영상 업로드 후 피드백</li> </ul>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습 내용 정리</li> <li>- 과제 및 복습 자료에 대한 링크 제공</li> </ul>

먼저 도입 단계에서는 주제 도입 및 학습 목표의 인식과 흥미를 유발하기 위해 문법이 활용된 드라마나 예능 등의 장면을 제시하여 학습자의 흥미를 유발한다. 제시 단계에서는 예문을 활용하여 문법 항목을 제시하고, 그것을 설명하는 과정에서 문법 규칙을 자연스럽게 이해할 수 있도록 하였다. 이때, 실제성 있는 담화를 제시하기 위해 도입 단계에서 제시한 드라마나 예능 등의 영상을 활용해 실제적인 대화 장면을 보여줄 수 있다. 연습 단계에서는 문법 지식을 내재화하고 사용할 수 있도록 담화를 생성하는 연습이 필요하다. 여러 담화 상황과 문맥을 제공하여 목표 문법을 반복적으로 사용할 수 있도록

록 하며, 도입 및 제시 단계와 마찬가지로 실제 대화 상황과 유사한 연습 문제를 제시한다. 활용 단계는 실생활 과제의 도입을 통해 상호작용적인 의사소통을 유발하는 단계이나, 유튜브의 특성상 구현이 어려운 부분이다. 이에 대한 방안으로 유튜브 채널 ‘Talk To Me In Korean’에서 활용한 방식을 제시하였다. 먼저 교수자가 문형과 어휘를 반복하여 제시하는 영상을 올리면 학습자는 이를 시청 후 자신의 연습 및 활동을 영상으로 촬영하여 유튜브에 업로드한다. 자신의 영상 링크를 댓글로 달아 교수자가 이를 확인 후 답글로 피드백을 제공하는 방식이다. 마지막으로 마무리 단계에서는 앞서 제시한 예문을 활용하여 배운 내용을 정리하고, 과제 및 복습 자료에 대한 링크를 게시한다.

강윤희(2022)는 관용표현<sup>17)</sup>을 교수하기 위한 유튜브의 활용 방안을 제시하였다. 제시한 방안은 콘텐츠를 제작하기 위한 방안이나, 정규 수업에서 이를 보조자료로 활용하는 것이 가능하기 때문에 학습자의 주도적 학습을 가능하게 할 뿐만 아니라 교수 현장에서의 보조적 역할을 수행할 수 있다고 하였다. 영상의 길이는 총 3분으로, 도입, 설명, 마무리 단계로 구성하였다. 수업 절차에 따른 전반적인 내용은 다음과 같다.

[표 2-16] 강윤희(2022)의 유튜브를 활용한 수업 절차 및 내용

단계(시간)	주요 활동
도입(1분)	- 학습 내용 및 표현 파악하기
설명(1분)	- 표현의 의미 알기 - 사용 시 고려해야 할 점 이해하기
마무리(1분)	- 배운 내용 정리하기 - 예문 만들어 보기 및 질문하기

일반적으로 설명 단계 후 구성되는 연습과 활용 단계는 유튜브라는 플랫폼의 특성을 고려하여 구성하지 않았으나, 댓글을 통해 수행하거나 교실 수업에서 추가적으로 수행할 수 있다고 하였다. 먼저 도입 단계에서는 학습 내용

17) 여기서 교육하고자 한 관용표현은 일반적인 관용표현이 아닌 ‘새로운 형태의 관용표현’으로, 한국인이 매우 자주 사용하여 하나의 의미 덩어리로 식별되는 표현이지만 외국인 학습자에게는 의미를 이해하기 어려우며 사전에도 찾기 어려운 관용표현을 말한다. 예시로 ‘뺑 터지다’, ‘썸을 타다’, ‘잃을 게 없다’ 등을 제시하였다.

과 표현을 파악하기 위해 다양한 활용 형태를 제시한다. 다음으로 설명 단계에서는 관용표현의 의미를 제시한다. 이때, 유튜브의 특성을 고려하여 학습자가 흥미를 잃지 않도록 정확하고 간결하게 제시하고, 쉽게 이해할 수 있도록 일반적이고 간단한 문장으로 제시한다. 마지막으로 마무리 단계에서는 배운 내용을 정리하기 위해 간단명료한 예문을 제시하되, 실제 활용되는 예시를 제시하여 상황에 맞는 억양을 보여주도록 한다. 특히 관용표현의 구어적 특성을 고려하여 길이, 세기, 높이, 억양, 리듬, 속도, 휴지 등을 적절하게 이용하여 자연스러운 발화를 할 수 있도록 하였다.

최진화(2021)와 강윤희(2022)에서 문법과 표현을 교수하기 위해 콘텐츠를 개발하고자 하였다면, 장미라·김지형(2012)은 한국문화에 초점을 두어 온라인 한국어교육 콘텐츠를 설계하고자 하였다. 이에 따라 ‘도입-한국문화 학습-한국어 학습-마무리’의 네 단계로 구성된 학습 흐름도를 제시하였다.

[표 2-17] 장미라·김지형(2012)의 학습 흐름도<sup>18)</sup>

단계	내용
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주제와 관련된 한류 영상 제시</li> <li>- 학습 목표 및 학습 내용 제시</li> </ul>
한국문화 학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화지식</li> <li>- 경험을 나누고 한국과 학습자 나라의 문화를 비교하는 학습 활동</li> <li>- 문화 학습 활동, 문화 어휘</li> </ul>
한국어 학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상황 대화</li> <li>- 문화와 함께 배우는 대화</li> <li>- 과제</li> </ul>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습 내용 정리</li> <li>- 내용 이해 확인</li> </ul>

먼저 도입에서는 한류 콘텐츠를 활용하여 주제와 학습 목표, 학습 내용을

18) 장미라·김지형(2012)에서 제시한 학습 흐름도는 특정 교재를 기반으로 한 것으로, 본고에서는 본고의 활용에 맞게 일부 각색하여 제시하였다.

제시한다. 다음으로 한국문화 학습 단계에서는 교수자<sup>19)</sup>의 강의 형식으로 한국문화를 교수하고, 한국문화와 관련된 경험을 나누거나 학습자 나라의 문화와 비교하는 활동을 수행한다. 또한 활동을 통해 ‘웃놀이하기’, ‘서울시티투어 버스 타고 서울 구경하기’와 같이 주제와 관련된 내용을 실제로 수행해 볼 수 있도록 하였다. 한국어 학습 단계에서는 주제와 관련된 표현과 대화를 학습하고 과제를 수행하며 연습이 이루어진다. 마무리 단계에서는 ‘정리하기’와 ‘퀴즈’를 통해 학습 내용을 정리한다.

지금까지 유튜브를 통한 한국어교육의 양상을 살펴본 결과 다음과 같은 특징을 알 수 있었다. 첫째, 실제성 있는 담화를 제공하기 위해 드라마나 예능 등의 영상을 제시하였다. 언어를 교육하기 위해 실제성 있는 담화를 제공하는 것은 중요하다. 유튜브는 시청각 정보를 동반하고 있어 현실적인 의사소통 상황을 제시할 수 있으며, 그 자료의 수 또한 풍부하다. 이러한 장점을 활용하여 실제적인 담화를 제공할 수 있다.

둘째, 유튜브의 특성을 고려하여 내용을 간결하게 제시하고, 재생 목록, 카드, 커뮤니티 등 다양한 기능을 활용하고자 하였다. 유튜브를 통한 교육은 일반적인 교실 수업과는 다른 환경적 특성을 고려해야 한다. 유튜브는 비대면 환경으로 학습자의 집중도가 떨어질 수 있기 때문에 교수 내용을 간결하게 전달할 필요가 있으며, 학습자의 흥미를 유도할 수 있는 방안을 마련해야 한다. 또한 유튜브의 다양한 기능을 활용하여 학습자의 용이성을 증가시키고 학습의 효과를 높일 수 있다.

셋째, 대표적인 문법 교수 모형인 PPP모형을 기반으로 수업을 설계하였다. PPP모형은 한국어 문법 교육 현장에서 가장 많이 활용되는 형태로 그 효과가 이미 입증된 방법이다. 문법뿐만이 아닌 다른 영역의 교수 시에도 이 방법을 활용하여 수업을 진행하는 경우가 많다. 그러나 교수의 환경이 유튜브라는 온라인 비대면 매체임을 고려하였을 때, 온라인 상황에 맞게 모형을 보완할 필요가 있어 보인다.

넷째, 활용 단계를 구체화시키는 데 한계가 있었다. 이는 세 번째 특징과 맥락을 같이 하는 것으로, 유튜브라는 온라인 비대면 매체의 특성상 활용 단

19) 장미라·김지형(2012)에서는 학습자의 흥미를 고려하여 교수자가 직접 등장하는 것이 아닌, 학습자 토레의 캐릭터가 등장하여 내용을 전달하는 방식을 활용하였다.



제를 구체화하는 데 한계가 있었다. 앞서 최진화(2021)에서 제시한 학습자가 영상을 업로드하는 방식은 실용성의 측면에서 한계가 있어 보인다. 따라서 유튜브 환경에서 학습자가 활용 단계를 수행하기 위한 방안을 마련할 필요가 있다.

본 절에서는 유튜브의 개념과 특징, 교육적 가치를 알아보았다. 또한 유튜브를 활용한 한국어교육의 양상을 살펴 유튜브의 교육적 특성이 실제로 한국어교육에서 어떻게 활용될 수 있을지 살펴보고 그 특성을 도출하였다. 이를 바탕으로 유튜브의 교육적 장점을 활용하고 한계점을 보완하는 방향으로 연구를 진행하도록 한다.

## 2.3 한국문화교육과 유튜브

앞서 1절에서는 한국문화교육의 목표와 방향을 설정하고, 한국문화의 내용을 적절히 선정하고 조직하여 이를 교수하기 위한 방법을 알아보았다. 2절에서는 유튜브의 개념과 교육적 가치를 알아보고, 유튜브를 활용한 한국어교육의 양상과 특성을 살펴보았다.

유튜브는 시청각을 동반한 멀티미디어 매체로서 유튜브가 가지는 교육적 특성을 활용하여 더욱 효과적으로 한국문화교육을 실시할 수 있다. 이를 위해 콘텐츠를 개발하고자 할 때 살펴야 할 개발 원리들이 존재한다. 앞 절에서는 한국어교육 전반에 초점을 맞춰 이론을 살펴보았다면, 본 절에서는 한국문화의 교육에 중점을 두어 이론을 살펴보고자 한다. 이를 통해 한국문화 교수-학습 콘텐츠를 개발하기 위한 토대를 마련하고자 한다.

강승혜 외(2010:373-374)는 한국문화교육을 위한 멀티미디어 자료 개발의 원리에 대해 다음과 같이 제시했다. 첫째로 교수-학습 자료로서의 적합성을 갖추어야 한다. 이를 위해 정확한 교수-학습 목표를 갖추어야 하며, 교수-학습 과정이 실제성과 현장감을 반영해야 한다. 멀티미디어 자료의 특성상 교실 상황과 달리 교수자의 감독이 없고 일방적으로 내용이 전달되기 때문에 학습자가 흥미를 잃지 않도록 현장감 있게 학습 내용을 전달할 수 있는 방안을 모색하여야 한다.



둘째로 문화 항목에 대한 수용성과 필요성을 고려해 자료를 개발해야 한다. 학습자의 문화와 목표 언어의 문화가 멀수록 문화 학습의 필요성이 대두된다. 이러한 경우 학습자의 요구, 숙달도, 흥미, 문화 등을 더욱 고려하여 적합한 항목을 선정해야 한다. 또한 학습자의 자기 주도성을 유도해 낼 수 있는 내용과 유형을 선정해야 한다.

셋째로 교수요목과의 적합성을 고려해야 한다. 목표 수준과의 연계성에 있어서 해당 단원이 수행해야 할 교수-학습 목표에 부합되는 자료가 적절하게 활용될 수 있도록 활용 의도를 명확히 해야 한다.

넷째로 교수자와 학습자의 자료 활용에 대한 적합성을 고려해야 한다. 멀티미디어 자료에 대한 접근을 용이하게 해야 하며, 교수 및 학습 상황에서 활용할 수 있는 가능성을 고려해야 한다. 또한 자료의 내용이 너무 단편적인 지식이나 흥미 위주로만 구성되지 않도록 해야 한다.

다음으로 김남경(2015)은 한국 언어-문화 교수 시에 영상자료를 이용한 수업 자료 선정 방안에 대해 다음과 같이 제시했다. 첫째, 학습자의 흥미와 인지도를 고려해야 한다. 한국 언어-문화 교육 시에는 인기도와 대중성을 고려하여 교육 자료를 선정하는 것이 학습자의 흥미를 끌기에 유리하다. 특히 문화는 많은 한국어 학습자들의 학습 계기 및 동기가 되는 주제이다. 학습자가 직·간접적으로 경험하였거나, 대중성이 확보된 것들은 학습자의 관심을 유발할 수 있다.

둘째, 교육 자료로서의 적절성을 고려하여 한국 언어-문화능력을 향상시킬 수 있는 자료여야 한다. 영상자료는 구어를 바탕으로 하여 선정성, 폭력성, 비현실성 등을 반영하는 경우가 많다. 또한 잦은 축약형, 속어, 비속어 등의 다양한 언어 형태가 공존한다. 따라서 내용이나 형식면에서 한국문화 교육 자료로서 가치가 있는 자료를 선정할 필요가 있다.

셋째, 한국적인 문화가 부각되어야 한다. 차별화된 한국문화를 포함하여 한국문화의 장점과 단점, 과거와 미래, 문화적 상대성 등 다양한 관점에서 이야기해 볼 수 있는 것을 선정해야 한다.

김운숙(2020:68)은 선행연구를 정리하여 한국어 문화학습을 위한 유튜브 콘텐츠 선정 시 숙의해야 할 사항을 다음과 같이 제시했다. 첫째, 문화에 대

한 내용이 너무 어렵지 않고 흥미를 가질 수 있는 콘텐츠여야 한다. 둘째, 한국인의 가치관과 정서 등을 이해할 수 있는 콘텐츠여야 한다. 셋째, 시기성이 떨어지지 않는 자료를 활용하여 현재의 한국과 한국인들의 모습을 살필 수 있어야 한다. 넷째, 일상생활에서 자주 접하는 빈도 높은 문화를 다루어야 한다. 다섯째, 등장인물들은 복잡하지 않고 학습자의 공감을 끌어낼 수 있어야 한다. 여섯째, 한국문화에 대한 이해와 타문화에 대한 객관성 및 포용성을 기반으로 토론할 만한 내용을 주는 콘텐츠여야 한다. 일곱째, 학습자의 집중과 충분한 이해를 위해 너무 길거나 짧지 않도록 10분 내외여야 한다. 여덟째, 다양한 학습 연계가 가능하도록 교수자의 가공이 쉬운 콘텐츠여야 한다.

이와 같은 원리를 바탕으로 한국문화를 교수-학습하기 위한 유튜브 콘텐츠의 개발 원리는 다음과 같이 정리할 수 있다. 먼저 교수-학습 자료로 활용하기에 적합해야 한다. 유튜브는 수많은 자료가 존재하는 멀티미디어 매체로서 교수에 활용하기 부적절한 자료들이 많다. 따라서 유튜브의 교육적 가치에 주목하여 교수-학습에 적합한 자료를 개발해야 한다. 또한 교수-학습 자료가 선정성과 폭력성 등을 포함하지 않도록 유의해야 할 것이다.

둘째, 문화 항목에 대한 학습자의 요구와 흥미를 고려해야 한다. 유튜브는 교사의 지시 없이 학습자가 스스로 자료를 선정하여 학습을 진행할 수 있다. 따라서 학습자의 요구와 흥미를 고려하여 학습자의 관심을 유발하고 학습 동기를 향상시킬 수 있어야 한다. 또한 한국어 학습자들이 관심을 가질 만한 한류 문화나 대중성 있는 주제들을 반영할 필요가 있다.

셋째, 교수요목을 연계하여 정확한 학습 목표와 학습자 수준을 반영해야 한다. 유튜브는 접근성이 높고 제작이 쉬운 만큼 지속적으로 개발되지 않고 중간에 중단되거나 체계적인 교수요목을 두고 있지 않은 경우가 많다. 체계적이고 교육적인 자료를 개발하기 위해 교수 목표와 학습자 수준을 고려하여 적절한 교수요목을 연계해야 한다.

넷째, 자료에 대한 접근성과 활용 가능성을 고려해야 한다. 유튜브에 한국 문화와 관련된 자료가 많은 만큼 학습자가 콘텐츠를 접하기에 어려움이 있다. 따라서 학습자의 접근이 용이하도록 유튜브의 기능을 적극적으로 활용할 필요가 있다. 교수 주제와 내용을 명확하게 드러내도록 영상의 제목과 썸네일을

마련하고, 해시태그나 설명란 등의 기능을 활용해야 한다.

이와 같은 원리를 바탕으로 한국문화를 교수-학습하기 위한 콘텐츠를 개발할 수 있을 것이다. 3장에서는 기존에 유튜브에 존재하는 한국문화 교수-학습 콘텐츠들이 이러한 개발 원리를 잘 반영하고 있는지 살펴보고, 교수-학습 자료로서의 장점과 보완점을 도출하도록 한다.

### Ⅲ. 한국문화 유튜브 채널 분석

앞서 한국어교육을 위한 유튜브의 활용 양상을 살펴보고 이를 바탕으로 유튜브를 활용한 수업의 특징을 정리하였다. 그 결과 실제성 있는 담화를 제공하기 위해 드라마나 예능 등의 영상을 제시하고, 유튜브의 특성을 고려하여 간결하게 제시하며, 유튜브의 다양한 기능을 활용하는 등의 특징을 알 수 있었다. 그러나 유튜브의 특성을 고려하지 않고 기존의 문법 교수 모형을 활용하거나 활용 단계를 구체화시키는 데 어려움이 있다는 한계점이 있어 이를 보완할 필요가 있었다.

3장에서는 기존에 유튜브에 존재하는 콘텐츠를 분석하고자 한다. 이를 위해 먼저 한국문화 유튜브 콘텐츠를 분석하기에 적합한 분석 기준을 마련하고자 한다. 분석 기준은 앞서 살펴본 유튜브를 활용한 수업의 특성에서 도출한 결론을 반영하도록 한다. 또한 기존에 한국어교육 유튜브를 분석한 선행연구에서 제시한 분석 기준을 바탕으로 한국문화 콘텐츠를 분석하기에 적절한 기준을 마련하도록 한다.

#### 3.1 분석 기준

먼저 선행연구에서 제시한 유튜브의 한국어교육 콘텐츠의 분석 기준을 살펴보고자 한다. 송지훈(2018)에서는 한국어교육용 유튜브 채널 분석 기준을

다음과 같이 제시했다. ‘학습목적/목표제시/교수 내용’에서는 교수-학습 내용을 기본적으로 규정하여 학습의 목적을 파악하고 교육 목표 및 학습 단계에 따른 분류 방식, 교수 방식을 살펴본다. ‘편의성/상호작용’에서는 학습자들의 만족도를 위한 편의성의 제공, 교수자와 학습자 간의 거리를 감소를 위한 상호작용 방안, 유튜브 외 다른 접근이나 지원의 여부를 살펴본다. ‘동기부여/능동성’에서는 학습자의 내재적 동기와 능동성 강화를 위한 노력에 대해 살펴본다. ‘디자인/시청각 자료 활용’에서는 다양한 시청각 자료의 활용 방안을 살펴본다. 마지막으로 ‘학습자료/평가’에서는 보충자료의 제공 여부와 평가 지원 여부를 살펴본다.

[표 3-1] 송지훈(2018)의 한국어교육용 유튜브 채널 분석 기준

범주	내용
학습목적/ 목표제시/ 교수내용	교수-학습 내용을 기본적으로 규정하여 목적이 무엇인지 밝히며 이를 강의에 반영시키고 있는가 선정된 내용을 교육 목표 및 학습 단계에 따라 어떻게 분류했는가 어떠한 방식으로 교수가 이루어지고 있는가
편의성/상호작용	학습자들의 만족도를 위해 편의성을 어떻게 제공하고 있는가 교수자와 학습자의 거리를 감소시키기 위해 상호작용 방안을 어떻게 모색하고 있는가 유튜브 외 다른 접근이나 지원이 이루어지고 있는가
동기부여/능동성	학습자가 내재적인 동기를 강화할 수 있도록 흥미롭고 재미있는 강의를 제공하기 위해 어떻게 노력하고 있는가 학습자의 능동성을 어떻게 보장하고 있는가
디자인/ 시청각 자료 활용	다양한 시청각 자료를 어떻게 활용하고 있는가
학습자료/평가	보충자료를 별도로 제공하고 있는가 평가를 어떻게 지원하고 있는가

김민경(2019)에서는 한국어교육용 유튜브 채널 분석 기준을 다음과 같이 제시했다. ‘교육 내용’에는 교수 항목 및 학습 분량이 포함된다. ‘교수 설계’에는 사용 언어와 교수 단계 및 교수 방법이 포함된다. ‘사용자 인터페이스’에는 학습 내용에 대한 접근성과 화면 디자인 등이 포함된다.

[표 3-2] 김민경(2019)의 한국어교육 채널 분석 내용

분석 항목	분석 내용
교육 내용	교수 항목 및 학습 분량
교수 설계	사용 언어, 교수 단계, 교수 방법
사용자 인터페이스	학습 내용 접근성 및 화면 디자인

김수종(2021)에서 제시한 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료 분석 기준은 다음과 같다. 먼저 ‘교수-학습 목표’에서는 학습자가 자신에게 적절한 교수-학습 자료를 선택할 수 있도록 목표를 명시적으로 제시하였는가를 살펴본다. ‘주제/상황’에서는 유튜브의 특성에 맞게 다양한 주제와 상황을 제시하고 있는지를 살펴본다. ‘어휘 및 표현’에서는 학습자의 수준과 주제 및 상황과의 연계성을 고려하여 적절하게 제시되고 있는지를 살펴본다. ‘연습 및 활동’에서는 다양성과 실제성을 고려하여 유의적인 활동이 제시되고 있는지를 살펴본다. ‘보조자료 및 상호작용’에서는 교수자가 유튜브 콘텐츠를 교수-학습 보조자료로 적절하게 활용할 수 있도록 하는 하이퍼미디어 기능의 활용 방안과 유튜브 댓글, 스토리, 커뮤니티 기능을 활용한 상호작용의 형성 방안을 분석한다.

[표 3-3] 김수종(2021)의 유튜브 한국어 교수-학습자료 분석 기준

분석 기준	내용
교수-학습 목표	학습자의 접근성을 높이기 위해 교수-학습 목표를 어떻게 제시하고 있는가?

주제/상황	교수-학습자료는 다양한 주제/상황을 다루고 있는가?
어휘 및 표현	어휘 및 표현은 학습자의 수준을 고려하여 전문성을 확보하였는가? 어휘 및 표현은 동영상의 특성을 살려 실제 사물과 장소와 함께 제시되는가?
연습 및 활동	연습 및 활동은 실제성을 확보하기 위해 어떠한 유형을 제공하는가?
보조자료 및 상호작용	교수-학습 보조자료를 제시하기 위해 어떤 방식을 사용하는가? 상호작용을 위한 별도의 공간을 제공하는가?

오혜수(2023)에서 제시한 한국어교육 유튜브 채널 분석 틀은 다음과 같다. ‘목표제시 및 교수 내용’은 학습 목표 및 교수 내용 제시의 명확성과 제시 방식을 말하며, 강의의 내용이 이에 적합한지를 살펴본다. ‘평가자료 및 학습자료’에서는 학습자가 교수 내용을 확실히 이해했는지 확인하기 위한 퀴즈 또는 시험과 같은 자료와 영상 시청 시 학습에 필요한 참고 자료를 공유하고 있는지 살펴본다. ‘콘텐츠 구성’은 교사와 학습자의 소통을 위한 기능의 여부와 평균 영상 길이와 시청각 자료의 활용을 확인하기 위한 기준이다. ‘진행 방식’은 수업 시작부터 마무리까지의 수업의 흐름을 말한다. ‘화면 및 자막’의 경우 화면 영상의 짜임과 화면 디자인을 확인하고 자막의 제공 여부를 살펴본다.

[표 3-4] 오혜수(2023)의 한국어교육 유튜브 채널 분석 틀

	분석 요소
콘텐츠 내용	목표제시 및 교수내용
	평가자료 및 학습자료
콘텐츠 형식	콘텐츠 구성
	진행 방식
사용자 인터페이스	화면 디자인/자막

이소운(2021)에서 제시한 한국어교육용 유튜브 채널 선정 기준은 다음과 같다. ‘교육 내용’으로는 발음, 어휘, 문법, 문화 학습의 제시 방식에 대한 것을 살펴본다. ‘교수 학습 활동’은 학습자의 목표 수립과 방향 점검을 위한 학습 목표 제시의 명시성을 말한다. 또한 다른 언어의 지원을 통해 학습자의 학습에 도움을 주고 있는지도 살펴본다. ‘상호작용’으로는 커뮤니티, 댓글, 스트리밍 서비스를 활용한 의사소통 및 상호작용의 형성 여부와 다른 미디어 플랫폼과의 연계를 살펴본다.

[표 3-5] 이소운(2021)의 한국어교육용 유튜브 채널 선정 기준

분석 영역	분석 항목
교육 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 발음 학습을 할 수 있는가?</li> <li>- 어휘 학습을 할 수 있는가?</li> <li>- 문법 학습을 할 수 있는가?</li> <li>- 문화 학습을 할 수 있는가?</li> </ul>
교수 학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습 목표가 제시되었는가?</li> <li>- 한국어를 포함하여 2개 이상의 언어로 제공되는가?</li> </ul>
상호작용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 커뮤니티 탭을 활용하여 의사소통이 이루어지고 있는가?</li> <li>- 댓글을 활용하여 의사소통이 이루어지고 있는가?</li> <li>- 스트리밍 서비스를 통한 실시간 상호작용이 이루어지고 있는가?</li> <li>- 웹 사이트를 제외한 다른 소셜 미디어 플랫폼과 연계가 가능한가?</li> </ul>

선행연구에서 제시한 분석 기준은 대체로 한국어 교수-학습 콘텐츠를 분석하기 위한 기준으로, 본고에서는 한국문화 콘텐츠를 분석하기 위한 기준을 마련하고자 하였다. 이에 따라 앞서 3장에서 정리한 유튜브를 활용한 문화 수업의 특성을 함께 반영하여 기준을 마련하였다. 분석 영역은 ‘목표 및 주제’, ‘교수 방법’, ‘교육내용’, ‘상호작용’, ‘접근성 및 편의성’의 총 5개로 구성하였다. 분석 기준 및 내용을 표로 나타내면 다음과 같다.



[표 3-6] 한국문화 유튜브 콘텐츠 분석 기준

분석 영역	분석 내용
목표 및 주제	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교수-학습 목표가 적절하게 제시되었는가</li> <li>- 각 주제는 한국문화의 전반적인 주제를 다루고 있는가</li> </ul>
교수 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교수 방식 및 구성이 어떠한가</li> <li>- 사진, 영상 등의 자료의 활용 양상이 어떠한가</li> </ul>
교수 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교수 내용의 적절성 및 적합성이 어떠한가</li> <li>- 문화지식, 문화실행, 문화관점을 통합적으로 다루고 있는가</li> </ul>
상호작용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교수자와 학습자 간의 상호작용이 유발되는가</li> <li>- 활동 단계의 제시 및 학습자 참여 양상이 어떠한가</li> </ul>
접근성 및 디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습자의 접근 및 시청을 편리하게 하는가</li> <li>- 사용 언어 및 자막의 형태는 어떠한가</li> </ul>

먼저 ‘목표 및 주제’ 영역에서는 교수-학습 목표가 명확하게 제시되어 있는지와 영상의 학습을 통해 달성하고자 하는 바를 잘 드러내고 있는지를 살펴본다. 또한 학습자 수준과 교육 내용을 고려하여 적절하게 제시되었는지를 살펴본다. 학습 주제는 한국문화의 전반적인 주제를 다루고 있는지, 혹은 한국문화의 특정한 주제를 다루고 있는지를 살펴본다. 또한 한국의 전형적인 문화를 다루고 있는지, 혹은 학습자의 요구를 고려한 주제를 다루고 있는지를 살펴본다.

‘교수 방법’ 영역에서는 먼저 교수 방식을 분석한다. 교수자가 한국문화에 대해 직접적으로 설명하는지, 혹은 인물의 일상적인 이야기를 통해 간접적으로 전달하는지 등을 파악한다. 또한 교수 단계 및 구성은 어떠한 구성을 띠고 있는지를 분석한다. 그리고 교수에 활용되는 사진과 영상 등의 자료 활용 방식과 자료가 실제성을 반영하고 있는지를 분석한다. 이를 통해 유튜브에서 한국문화를 교수하기 위한 효과적인 교수 방법을 알아본다.



‘교수 내용’ 영역에서는 세부적인 교수 내용의 적절성과 적합성을 살펴본다. 교수 내용이 콘텐츠에서 설정한 학습자 수준을 고려하여 구체적이고 자세하게 설명되고 있는지를 살펴본다. 또한 교수의 내용이 문화의 하위 범주인 문화지식, 문화실행, 문화관점을 고루 제시하고 있는지 혹은 특정한 범주를 다루고 있는지를 살펴본다.

‘상호작용’ 영역에서는 유튜브 내에서의 상호작용 양상을 살펴본다. 유튜브는 교사와 학습자가 직접적으로 대면할 수 있는 매체가 아니기 때문에 상호작용을 이끌어내는 데 어려움이 있으나 교사와 학습자, 학습자와 학습자 간에 다양한 상호작용을 이끌어내는 방안을 마련할 필요가 있다. 이를 위해 댓글 및 커뮤니티 기능과 SNS의 활용 양상을 분석한다. 또한 유튜브에서 구체화하기 어려운 활동 단계의 제시 양상 및 학습자의 참여 양상이 어떠한지 살펴본다.

‘접근성 및 디자인’ 영역에서는 학습자의 접근 및 시청을 편리하게 하기 위해 어떠한 방법을 활용하고 있는지 살펴본다. 또한 다양한 언어권의 학습자를 고려하여 언어와 자막을 제공하고 있는지, 혹은 특정 언어권의 학습자를 대상으로 하고 있는지를 살펴본다.

### 3.2 분석 대상

본 연구의 목적은 한국문화를 처음 경험하는 초급 학습자를 대상으로 한국문화를 쉽고 재미있게 배울 수 있는 교수-학습 콘텐츠를 개발하는 것이다. 이를 통해 한국문화를 이해하고 상호문화능력을 함양할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 이에 따라 본고에서 개발하고자 하는 유튜브 콘텐츠는 한국문화에 대한 흥미를 유발하는 것뿐만이 아닌, 문화능력의 신장을 위해 한국문화를 배우고 실제적으로 적용할 수 있도록 도모해야 한다.

유튜브에 ‘한국문화’, ‘한국문화 소개’, ‘korean culture’, ‘korean culture introduction’ 등의 키워드를 검색하였을 때 나오는 콘텐츠들은 대체로 시청자의 흥미에 초점을 두고 있는 경우가 많다. 주로 한국문화를 경험해 본 외국

인들이 한국문화에 대해 이야기를 나누거나 한국문화를 체험하고 이에 대한 소감을 말하는 형식이 주를 이룬다. 이러한 콘텐츠는 한국문화에 관심을 가지는 학습자를 대상으로 흥미를 유발할 수 있다는 장점이 있으나, 본고에서는 보다 교육적 의도를 가진 콘텐츠를 분석 대상으로 삼고자 하였다. 이에 따라 교수자나 진행자가 한국문화를 소개하거나 설명하는 형식을 취하고 있는 콘텐츠를 대상으로 선정하고자 하였다. 또한 교수자의 발화로만 이루어지는 방식이 아닌, 유튜브의 특성을 살려 다양한 교수 방법과 영상 및 사진 등의 자료를 활용한 콘텐츠를 대상으로 하고자 하였다.

이에 2개의 기관 채널과 사설 채널을 선정하였으며, 기관 채널로는 ‘King Sejong Institute Foundation’, ‘스터디코리안’, 사설 채널로는 ‘톡투미 인 코리안’, ‘Learn Korean with KoreanClass101.com’을 대상으로 선정하였다. 각 채널은 제공하고 있는 영상의 수가 많으며, 문화만을 대상으로 다루기보다 한국과 한국어에 대한 다양한 주제를 다루고 있는 경우가 많다. 따라서 각 채널에서 제공하고 있는 여러 콘텐츠 중 본고에서 활용하기에 적합한 한국문화 콘텐츠를 대상으로 분석을 진행하고자 한다. 이와 같은 선행 콘텐츠에 대한 분석을 통해 장점과 보완점을 도출하여 한국문화 콘텐츠를 개발하는 데 도움이 되고자 한다.

[표 3-7] 분석 대상

	채널명	콘텐츠명	구독자 수(명)
기관	King Sejong Institute Foundation	K-Wave KOREAN	13.8만
	스터디코리안	3분 K-culture	3.9천
사설	톡투미 인 코리안	5-Minute Korea	184만
	Learn Korean with KoreanClass101.com	Innovative Korean Culture	160만

(1) King Sejong Institute Foundation : K-Wave KOREAN

‘King Sejong Institute Foundation(이하 세종학당)’은 세종학당재단에서 개설한 채널로 구독자 수 138,000명, 총 동영상 수 3,900개를 보유하고 있다. 이 채널은 한국·한국어와 관련된 다양한 콘텐츠뿐만 아니라 한국 사업 및 행사의 홍보 영상<sup>20)</sup> 등 다양한 영상을 업로드하고 있다. 총 74개의 재생목록이 생성되어 있으며, 가장 많은 영상을 보유하고 있는 재생목록은 약 300개 이상의 영상을 보유한 ‘비즈니스 한국어2’와 ‘K-WAVE 한국어<sup>21)</sup>’이다.

문화와 관련된 콘텐츠는 ‘Experiencing Korean Culture’, ‘세종학당과 함께하는 K-culture 인플루언서’, ‘K-WAVE 한국어’, ‘K-Wave KOREAN’이다. 이 중 ‘K-Wave KOREAN’은 한국문화의 다양한 주제를 다루고 있으며, 약 5분 내외의 영상을 통해 한국문화를 쉽고 재미있게 배우는 것을 목표로 하고 있다. 이에 따라 콘텐츠의 특성 및 교수 목표가 본고에서 활용하기에 적합하다고 판단하여 분석 대상으로 선정하였다.

‘K-Wave KOREAN’은 1개의 티저 영상과 39개의 본 영상으로 구성되어 있다<sup>22)</sup>. 티저 영상에서는 콘텐츠의 주제와 내용을 간단히 설명하고 있는데, ‘한국의 유명 드라마를 통해서 다양한 한국어와 한국문화를 재밌게 배울 수 있는 프로그램’이라고 설명하고 있다. 또한 여러 한국 아이돌이 등장하여 콘텐츠를 소개하고 앞으로 공개될 영상의 내용을 짧게 제시하여 시청자의 관심을 유도하고 있다.

동영상 외에도 쇼츠 기능을 활용하여 영상의 핵심 내용을 업로드하고 있으며, 한국 요리 레시피나 보이는 라디오 등의 쇼츠 전용 동영상도 업로드하고 있다. 또한 라이브 기능을 활용하여 세종학당에서 개최하는 여러 프로그램의 행사 영상을 공개하고 있다. 커뮤니티 기능을 통해 한국 요리 레시피를 전

20) 김참이·최지영·이수진(2022)에서는 한국어교육 목적의 영상과 행사 홍보 목적의 한국어 학습과 관련이 없는 영상이 함께 올라와 있는 점을 지적했다. 실제로 홍보 영상의 수가 적은 비중이 아니며, 최근까지도 다양한 행사의 홍보 영상이 올라와 있기 때문에 학습자의 편의성을 낮춘다는 단점이 있다.

21) 본고에서 분석 대상으로 선정한 ‘K-Wave KOREAN’과는 다른 콘텐츠이며, 이 콘텐츠는 한국 드라마를 중심으로 한국어 표현과 한국문화를 소개하고 있다. 한국 드라마의 활용도가 높고 한국어 표현에 대한 설명을 중심으로 하고 있어 본고에서 개발하고자 하는 콘텐츠의 성격과는 거리가 있다고 판단하여 분석 대상으로 선정하지 않았다.

22) 영상의 제목은 40번까지 표기되어 있으나 14번 영상이 부재하여 총 39개의 영상으로 구성되어 있다.

달하는 등 영상에서 공개한 정보를 재정리하고, 다양한 이벤트를 진행하며 구독자와의 활발한 소통을 하는 것도 특징이다. 이처럼 동영상뿐만이 아니라 쇼츠, 라이브, 커뮤니티 등 유튜브의 다양한 기능을 활용하고 있다.

## (2) 스터디코리아 : 3분 K-culture

‘스터디코리아’는 재외동포청에서 운영하는 채널로 재외동포를 대상으로 한글, 문화, 역사를 교육하고자 한다. 구독자 수는 약 4,000명이며, 동영상 약 510개를 보유하고 있다. ‘스터디코리아’는 한국의 역사, 전통, 명절과 기념일, 언어 등 다양한 한국문화를 소개하고 있으며, 현대 문화보다 전통문화에 대한 영상의 비중이 높다는 특징이 있다.

채널에 형성된 11개의 재생목록 중 “3분 K-culture”는 총 76개의 영상으로 이루어져 있으며<sup>23)</sup>, 약 3분 내외의 짧은 영상을 통해 한국의 다양한 문화에 대해 소개하고 있다. 특히 이 콘텐츠에서는 전통문화뿐만이 아니라 한국의 음식, 여행, 교통, 축제 등 과거부터 현대의 일상문화까지 다양한 문화를 소개하고 있기 때문에 분석 대상으로 선정하였다.

‘3분 K-culture’ 또한 1분 내외의 홍보 영상을 통해 앞으로의 콘텐츠에서 다룰 학습 주제와 내용을 간단하게 설명하고 있다. 홍보 영상에서 제시한 교수 목표는 ‘우리가 몰랐던 자세한 진짜 한국 이야기’를 아는 것이다. 학습 내용은 ‘전통 소개·체험, 한국의 언어, 한국의 음식 문화, 한류체험, 한국의 옷·집, 한국에서의 일상생활, 한국의 여가생활, 한국의 교통·여행, 한국인만의 생각’이다. 영상의 출연자들이 실제로 한국문화를 체험하는 모습을 통해 실제적인 한국문화에 대해 소개하고 있다.

## (3) 톡투미 인 코리아 : 5-Minute Korea

‘톡투미 인 코리아’는 구독자 수 184만 명, 동영상 수 2천 개를 보유하고 있는 사설 채널이다. 웹사이트를 기반으로 한국어 레슨을 제공하고 있으며,

23) 재생목록에 업로드된 영상은 총 152개이지만, 같은 영상이 두 번씩 업로드되어 실질적으로 제공하는 영상은 76개이다.

유튜브뿐만 아니라 인스타그램, 페이스북 등 다양한 매체를 활용하고 있다. 영어권 학습자를 대상으로 하여 교수자의 발화가 영어로 이루어지며, 한국어 자막이 함께 제공되고 있다.

한국어 연습을 위한 영상이나 자신의 한국어 실력을 알아볼 수 있는 테스트, 다양한 한국어 표현에 대한 소개 등 한국어와 관련된 콘텐츠를 주로 제작하고 있다. 그중 ‘5-Minute Korea’는 약 5분의 시간 동안 한국문화에 대해 설명하는 콘텐츠이다. ‘한국에 카페가 많은 이유’, ‘한국 사람들이 밥 먹었는지 물어보는 이유’ 등 한국에 대해 궁금할만한 의문에 대해 설명하고 있다.

콘텐츠는 총 7개의 영상으로 이루어져 있으며, 한국의 특징적인 문화 현상에 대해 사실적으로 설명하고 있다. 주로 교수자의 발화를 기반으로 교수가 이루어지지만, 영상이나 사진, 상황극 등 다양한 방법을 활용하여 각 주제를 효과적으로 교수하기 위한 다양한 방안을 활용하고 있다는 것이 특징이다.

#### (4) Learn Korean with KoreanClass101.com : Innovative Korean Culture

‘Learn Korean with KoreanClass101.com(이하 KoreanClass101.com)’은 웹사이트를 기반으로 개설되어 다양한 한국어 수업을 제공하고 있다. 구독자 수 160만 명, 동영상 수 1900개를 보유하고 있으며, 주로 한국어와 관련된 영상을 제작하고 있다. 또한 영어권 학습자를 대상으로 하여 교수자의 발화가 모두 영어로 이루어지며, 한국어 자막 또한 제공되지 않는다는 점이 특징이다.

문화와 관련된 콘텐츠의 비중이 낮은 편이나 ‘Innovative Korean Culture’를 통해 ‘배달 음식 시키는 법’, ‘택시 부르는 법’, ‘영화 티켓 구매하는 법’ 등 한국의 일상적인 문화와 그에 대한 방법을 소개하고 있다. 초급 학습자를 대상으로 한국의 기초적인 일상생활 문화에 대해 설명하며, 유튜브의 특성에 맞게 영상과 그림을 활용하여 교수 내용을 효과적으로 전달한다는 특징이 있어 분석 대상으로 선정하였다.

콘텐츠는 총 5개의 영상으로 이루어져 있으며<sup>24)</sup>, 각 4분 내외로 구성된 영

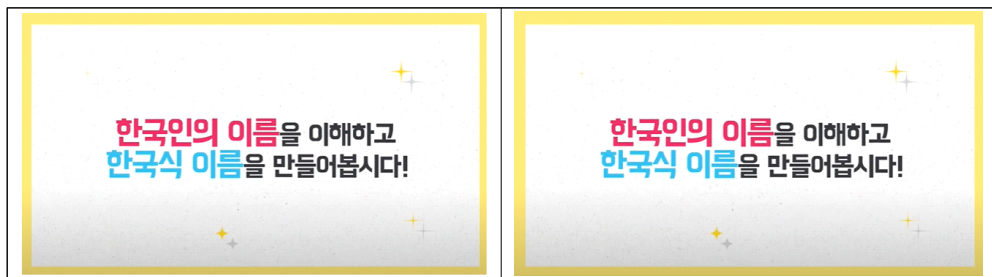
24) 재생목록에 형성된 영상은 총 10개이나, 4개는 다양한 교수 방식의 활용 없이 교사의 발화만을 통

상을 통해 한국에서 주문하거나 이용하는 방법을 소개한다. 애니메이션으로 이루어진 영상을 제시하여 실제적인 상황을 보여주고, 그 상황에서 사용된 어휘 및 표현에 대한 설명을 중심으로 문화를 설명하고 있다.

### 3.3 분석 결과

#### 3.3.1 목표 및 주제

유튜브를 활용하여 문화를 학습하기 위해 학습자는 자신의 학습 목적에 맞게 영상을 적절히 선정할 수 있어야 한다. 이를 위해 교수자는 학습자가 영상의 교수-학습 목표를 쉽게 파악할 수 있도록 목표를 명시적으로 제시할 필요가 있다. ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’과 ‘3분 K-culture(스터디코리아)’은 모두 1분으로 구성된 티저나 홍보 영상을 통해 콘텐츠에 대해 개략적으로 설명하고 있다. 이 영상에서는 콘텐츠의 전체적인 주제와 내용에 대해 설명하고 있으나, 명확한 학습 목표에 관해서는 명시적으로 제시하고 있지 않다. 티저나 홍보 영상뿐만이 아니라 각 영상에 대한 학습 목표를 제시하는 것도 중요하다. ‘3분 K-culture(스터디코리아)’는 영상의 첫 부분에 학습 목표를 명시적으로 제시하고 있다.



[그림 3-1] ‘3분 K-culture’

해 교수가 이루어지고 있어 본고에서 활용하고자 하는 콘텐츠와는 거리가 있다. 또한 1개의 영상은 유튜브와 연계된 홈페이지를 소개하는 영상이기 때문에 이들을 제외한 5개의 영상만을 분석 대상으로 하였다.

‘5-Minute Korea(톡투미 인 코리안)’의 콘텐츠는 교수자의 발화를 통해 학습 목표와 주제를 설명하고 있다. 그러나 그것이 명시적으로 드러나지 않는 데, 유튜브의 설명란을 통해 학습 목표를 설명하여 이를 보완하고 있다. 설명란은 채널의 운영자가 영상에 대한 설명을 입력할 수 있는 기능으로 학습 주제, 목표, 영상과 관련된 자료 등의 내용을 자유롭게 입력할 수 있다. 또한 영상과 관련된 해시태그를 입력해 영상에 대한 접근성을 높일 수 있다. 이처럼 설명란을 활용하여 학습 목표를 설명할 수 있으며, 학습자가 교수-학습 목표를 파악하기 쉽도록 영상에서도 명시적으로 드러내는 것이 좋다.



[그림 3-2] ‘5-minute Korea’

유튜브 채널을 살펴본 결과 교수-학습 목표는 영상 속의 교수자 발화를 통해 이루어지거나 자막을 통해 제시될 수 있다. 또한 유튜브의 설명란을 활용하여 목표에 대해 추가적인 설명을 할 수 있다. 이상으로 교수-학습 목표의 제시 양상 및 방법을 정리하면 다음과 같다.

[표 3-8] 교수-학습 목표 제시 양상



	영상		설명란	기타
	교수 발화	자막		
세종학당	○	○	○	티저 영상 제공
스터디코리안	△	○	○	홍보 영상 제공
톡투미 인 코리안	△	X	○	-
KoreanClass101.com	○	○	X	-
△: 발화를 통해 설명하고 있으나 명시적으로 드러나지 않는 경우				

다음으로 학습 주제를 살펴보도록 한다. 학습 주제는 콘텐츠에서 다루는 주제가 한국문화의 전반적인 주제를 다루고 있는지, 혹은 특정한 주제를 대상으로 다루고 있는지를 살펴본다. 또한 한국의 전형적인 문화를 다루고 있는지, 혹은 학습자의 요구를 고려한 특정한 주제를 다루고 있는지를 살펴본다.

‘K-Wave KOREAN(세종학당)’에서 다루고 있는 주제는 총 9가지로, ‘식생활, 언어생활, K-문화, 가치관 및 사고방식, 명절과 기념일, 일상생활, 지리, 여가생활, 경제’로 정리할 수 있다. 그중 가장 많이 다루어진 주제는 9개의 영상에서 다룬 ‘식생활’이며, 두 번째로 많이 다루어진 주제는 각 6개의 영상에서 다룬 ‘언어생활’과 ‘K-문화’이다. 이상의 주제를 표로 정리하면 다음과 같다.

[표 3-9] ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’의 주제 목록<sup>25)</sup>

주제	제목
식생활	길거리 음식, 라면, 단짠단짠, 가정식, 한국의 장, 국밥, 건강식, 밥 먹자, 술과 안주
언어생활	호칭, 시원하다, 동음이의어, 얼큰하다, 고진감래, 보디랭귀지
K-문화	K-패션, K-뷰티, 아이돌 문화, K-댄스, 팬 문화, K-OST

25) 국립국어원의 한국어표준교육과정에서 제시한 문화 범주를 기반으로 분류하였으며, 본고의 활용에 따라 임의로 주제를 통합 및 추가 또는 삭제하였다. 특히 표준교육과정에서는 식생활, 언어생활, 여가생활 등을 모두 통합하여 일상생활로 분류하고 있으나, 유튜브 콘텐츠의 주제 중 일상생활에 관한 문화이지만 성격이 모호한 주제를 ‘일상생활’로 통합하여 제시하였다.



가치관 및 사고방식	민간요법, 미신, 한국의 예절, 눈치, 단군신화
명절과 기념일	생일, 어버이날, 축하 문화, 장례식
일상생활	편의점, 병원과 약국, 직장문화
지리	한국의 명소, 한국의 산, 대중교통
여가생활	데이트, 한국의 놀이
경제	지폐

한편 ‘3분 K-culture(스터디코리아)’에서 다루고 있는 문화 주제는 총 11가지로, ‘여가생활, 식생활, 일상생활, 언어생활, 주생활, 지리, K-문화, 가치관 및 사고방식, 명절과 기념일, 경제, 의생활’로 정리할 수 있다. 그중 가장 많이 다루어진 주제는 14개의 영상에서 다룬 ‘여가생활’이며, 두 번째로 많이 다루어진 주제는 9개의 영상에서 다룬 ‘식생활’이다. 이상의 내용을 표로 정리하면 다음과 같다.

[표 3-10] ‘3분 K-culture(스터디코리아)’의 주제 목록

주제	제목
여가생활	연애, 동대문 쇼핑, 지하상가 쇼핑, 등산, 문화가 있는 날, 이색 여행, 방 문화, 게임 문화, 전통 놀이, 한국의 민속촌, 한국의 고궁 산책, 전통시장, 전주여행, 부산여행
식생활	한국에서만 맛볼 수 있는 음식, 음식 관련 언어 표현, 특별한 날 먹는 음식, 음식 궁합, 한국의 먹방, 한국인처럼 먹는 방법, 식사 예절, 한국의 길거리 음식, 한국인의 밥 사랑
일상생활	한국인이 좋아하는 APP, 한국의 편의점 이용, 배달 및 택배, 쓰레기 배출
언어생활	겉손 표현과 우회적 표현, 인사 표현, 상황에 맞는 호칭, 사회적 호칭, 한국인의 이름
주생활	1인 가구, 한옥, 집들이 문화, 한국의 주거 형태

지리	한국의 축제, 파릉이와 키크고잉을 타고 가요, 교통 이용 방법, 교통수단
K-문화	K-뷰티, K-POP, 한류 체험 프로그램
가치관 및 사고방식	한국인의 나이, 한국의 미신 문화
명절과 기념일	명절, 잔치 문화
경제	한국의 화폐, 결제 방식
의생활	상황에 따른 옷차림

‘K-Wave KOREAN(세종학당)’은 주로 식생활, 언어생활, K-문화와 같은 학습자들이 쉽게 한국문화에 접근할 수 있는 주제들을 다루고 있다. 반면에 ‘3분 K-culture(스터디코리아)’는 여가생활, 식생활, 일상생활뿐만 아니라 주생활이나 의생활 등의 주제를 다루며 더 넓은 분야의 일상 문화를 다루고 있는 것을 알 수 있다. 특히 ‘결제 방식’, ‘쓰레기 배출’과 같이 한국에서 생활하기 위해 알아야 할 정보를 제공하고 있어 학습자들의 원활한 한국 생활에 도움이 되도록 하고 있다.

두 콘텐츠에서 공통적으로 다룬 문화 주제는 식생활, 여가생활, 언어생활, 일상생활, K-문화, 가치관 및 사고방식, 지리, 명절과 기념일이다. 전반적으로 한국문화를 고루 다루고 있는 것을 알 수 있다. 두 콘텐츠 모두 국립국어원의 한국어표준교육과정에서 제시하지 않은 ‘K-문화’를 주제로 다루고 있다는 것이 특징이다. 표준교육과정에서는 ‘역사’ 주제의 예시로 ‘한류 연예인’과 ‘예술’ 주제의 예시로 ‘K-POP’을 제시하고 있으나, 두 유튜브 채널에서는 인물과 음악에 국한하지 않고 뷰티, 패션, 팬 문화 등 다양한 분야에서 한류 문화를 다루고 있다. 이는 한국문화에 관심이 있는 학습자들의 요구를 반영한 결과로 보인다.

사설 채널인 ‘5-Minute Korea(토크미 인 코리아)’와 ‘Innovative Korean Culture(KoreanClass101.com)’는 각 7개와 5개의 영상으로 구성되어 있는데, 각각의 주제는 다음과 같다.

[표 3-11] 사설 유튜브 채널의 주제 목록

5-Minute Korea		Innovative Korean Culture	
1	Why are there so many cafes?	1	How to Order Home Delivery in Korea
2	Why do Korean men wear makeup?	2	How to Take a Taxi in Seoul
3	Why do so many Korean young adults live with their parents?	3	How to Ride A Bus in Korea
4	Do Koreans really not apologize after bumping into you?	4	How to Purchase Movie Tickets in Korea
5	All Koreans are getting younger?	5	How to Order Food in A Korean Restaurant
6	Why do Koreans always ask if you've eaten?		-
7	Age counting system only used in Korea?		-

이를 통해 알 수 있듯이 두 유튜브 콘텐츠는 한국의 전형적인 문화를 다루기보다 학습자가 관심을 가질 법한 주제를 중심으로 다루고 있다. ‘5-Minute Korea(톡투미 인 코리안)’는 다른 나라와는 차별되는 한국의 특징적인 문화에 대해 의문점을 제시하고, 이에 대해 답변하는 형식으로 문화를 소개하고 있다. 또한 ‘Innovative Korean Culture(KoreanClass101.com)’는 한국의 일상생활 문화와 관련하여 한국에서 대중교통이나 서비스를 이용하는 방법에 대해 설명하는 방식으로 문화를 소개하고 있다.

정리하면 기관 채널에서 개발한 ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’과 ‘3분 K-culture(스터디코리안)’는 티저 및 홍보 영상을 통해 콘텐츠의 전체적인 학습 목표와 주제를 설명하고 있었다. 네 채널은 교수 발화나 자막을 통해 각 영상의 학습 목표를 제시하고 있었으며, 설명란을 활용할 수 있었다.

또한 학습 주제와 관련하여 ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’과 ‘3분 K-culture(스터디코리안)’는 식생활과 여가생활을 포함한 한국의 전형적인 문화를 전반적으로 다루고 있었으며, ‘K-문화’와 같이 학습자의 흥미를 고려한 주제도 다루고 있었다. 반면에 ‘5-Minute Korea(톡투미 인 코리안)’와 ‘Innovative Korean Culture(KoreanClass101.com)’는 제공하는 영상의 수가 적은 만큼 한국의 전형적인 문화를 다루기보다 학습자의 요구를 고려한 주제

를 다루고 있음을 알 수 있었다.

### 3.3.2 교수 방법

교수 방법으로는 영상에 등장하는 교수자의 교수 방식을 분석하고, 어떤 구성을 통해 교수하고 있는지를 살펴본다. 또한 사진이나 영상 등의 실제성 있는 자료를 활용하고 있는지, 그 활용 양상은 어떠한지를 살펴본다. 먼저 ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’은 총 3명의 출연자가 등장하는데, 코미디언 김성원과 아이돌 혹은 한국어에 능숙한 외국인 2명이 함께 한국문화에 대해 이야기를 나누는 형식으로 문화를 소개한다.

영상은 크게 교수자 대화, 문화 설명, 드라마 시청, 외국인 인터뷰로 구성된다. 먼저 교수자들이 주제에 관한 가벼운 이야기를 나누면서 도입을 진행한다. 이후 문화에 대한 간단한 설명이 제시된다. 문화 설명에서는 교수자가 등장하지 않으며, 글과 그림 또는 사진과 함께 한국어와 영어 자막을 통해 설명이 제시된다. 이어서 주제와 관련된 한국 드라마를 보여준다. 대체로 20초에서 30초 내의 짧은 드라마 자료가 삽입되어 있다. 다시 주제에 대해 교수자들이 대화를 나눈 후, 외국인을 대상으로 한 인터뷰를 보여준다. 인터뷰를 통해 제시된 한국문화에 대한 의문점을 해결하는 방식으로 문화에 대한 추가적인 설명이 이루어진다.

	
<p>〈교수자 진행〉</p>	<p>〈문화 설명〉</p>
	
<p>〈드라마 자료〉</p>	<p>〈외국인 인터뷰〉</p>

[그림 3-3] ‘K-Wave KOREAN’의 영상 구성

이 콘텐츠는 한국 드라마를 활용하여 학습자의 흥미를 높였으며, 외국인을 대상으로 한 인터뷰를 통해 학습자의 공감대를 형성했다는 것이 특징이다. 그러나 3분이라는 제한적인 시간으로 인해 문화에 대한 설명이 구체적으로 이루어지지 않는다는 점과 드라마의 단편적인 부분만 제시되어 구체적인 문화적 맥락을 파악하기 어렵다는 점은 한계로 남는다.

다음으로 ‘3분 K-culture(스터디코리안)’는 두 가지의 교수 형식을 활용하고 있는데, 교수자가 내레이션을 통해 문화에 대한 정보를 전달하는 방법과 두 인물의 대화를 통해 문화를 전달하는 방법이다. 동일한 주제의 경우에도 교수 목표의 성격에 따라 적합한 방식을 선택하여 교수하고 있다. 예를 들어 ‘명절’을 주제로 한 두 개의 영상 중 ‘명절1’은 ‘한국의 가장 큰 명절인 추석과 설날에 대해서 알아보시다’라는 학습 목표를 가지고 있어 내레이션을 통한 방식으로 교수하고 있으며, ‘명절2’는 ‘한국의 대표적인 명절 음식인 전을 만들면서 명절 음식의 의미를 생각해 봅시다’라는 목표에 따라 인물의 대화 방식을 통해 교수하고 있다.



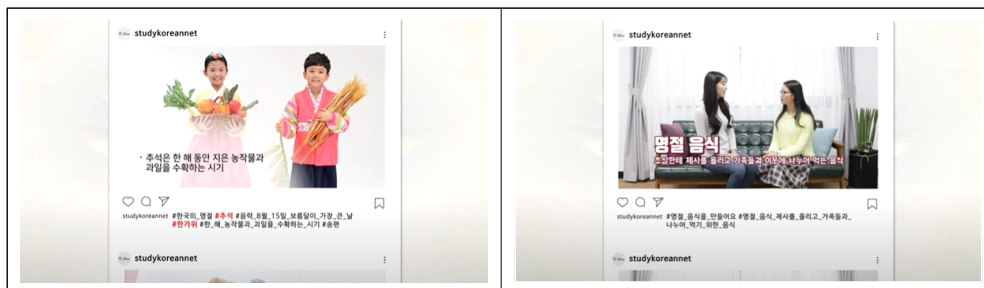
[그림 3-4] ‘3분 K-culture’의 교수 방식

먼저 내레이션 방식의 ‘명절1’ 영상에서는 명절의 의미와 특징, 대표적인 명절, 추석과 설날의 의미와 특성, 추석과 설날에 하는 놀이와 먹는 음식, 외국인들을 위한 체험 프로그램에 대해 설명하고 있다. 추석과 설날에 대한 지식을 전달하는 것을 목표로 하기 때문에 교수자의 설명을 통해 교수가 이루어진다. 반면에 출연자 대화 방식의 영상에는 한국인 1명과 한국어에 능숙한 외국인 1명이 등장한다. ‘명절2’ 영상은 한국인 출연자가 외국인 출연자에게 한국의 대표적인 명절 음식인 전에 대해 소개하기 위해 명절 음식의 의미와 종류, 전의 종류와 요리법, 명절 음식을 만드는 모습에 대해 이야기한다. 실제적이고 사실적인 경험을 전달하는 것이 목표이기 때문에 두 인물의 대화를 통해 문화를 알려주고 있다.

또한 영상의 마지막에 SNS 게시글의 형식을 통해 앞서 학습한 내용을 요약하여 제시하는 것이 특징이다. 이는 학습자들이 익숙하게 사용하는 SNS의 형식을 활용하여 흥미를 갖고 학습 내용을 정리하고 복습할 수 있다는 장점



이 있다.



[그림 3-5] ‘3분 K-culture’의 교수 방법

두 채널에서는 모두 인물을 활용하여 내용을 전달하는 방식을 활용하고 있다. 그러나 영상의 진행 방식에 있어 차이가 있다. 먼저 ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’은 코미디언과 아이돌 같은 방송 진행에 능숙한 방송인이 진행을 맡아 더욱 유쾌하고 자연스럽게 진행을 하는 것이 특징이다. 또한 아이돌이나 한국 생활 경험이 있는 외국인이 등장함으로써 학습자의 흥미와 친밀감을 높일 수 있다는 장점이 있다. 반면에 ‘3분 K-culture(스터디코리안)’에는 한국인 1명과 외국인 1명으로 이루어져 있으며, 방송인이 아닌 일반인이 등장하는 것이 특징이다. 이 콘텐츠 역시 한국 생활 경험이 있는 외국인이 등장하여 학습자와의 친밀도를 높이고 있다. 이들은 한국문화에 대해 직접 소개하는 것이 아닌, 한국문화에 대한 일상적인 대화를 통해 간접적으로 한국문화를 소개하고 있다. 일상생활에서 생길 수 있는 한국에 대한 질문과 그에 대한 답변을 통해 한국문화를 알 수 있다.



[그림 3-6] ‘K-Wave KOREAN’과 ‘3분 K-culture’의 교수 방법

다음으로 ‘5-Minute Korea(특투미 인 코리안)’는 교수자의 발화를 중심으로 문화에 대한 설명이 이루어진다. 이 콘텐츠는 특정한 구성을 갖추고 있지는 않으나, 각 주제를 설명하기에 효과적인 방법을 다양하게 활용하여 문화를 설명하고 있다. 이 콘텐츠는 주로 다른 나라와 차별되는 한국의 특징적인 문화 현상에 대해 소개하고 있는데, 이러한 문화 현상을 설명하기 위해 한국인을 대상으로 인터뷰를 실시하거나 상황을 가정한 상황극을 통해 현상을 보여주기도 한다. 또한 다른 기관에서 실시된 조사 결과를 인용하여 신뢰성을 높이기도 한다.



[그림 3-7] ‘5-Minute Korea’의 교수 방법

‘Innovative Korean Culture(KoreanClass101.com)’는 교수자의 발화를 기반으로 문화를 설명하고 있으나, 주로 교수자의 내레이션과 함께 그래픽과 애



니메이션을 활용해 문화를 설명하고 있다. 이 콘텐츠는 상황극의 활용도가 높은 편인데, 주로 한국에서 서비스를 이용하는 방법을 주제로 하고 있기 때문에 이를 효과적으로 설명하기에 적합한 방법을 활용한 것으로 보인다.



[그림 3-8] ‘5-Minute Korea’의 교수 방법

이상으로 분석한 콘텐츠의 교수 방법과 구성 및 활용을 정리하면 다음과 같다. ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’은 교수자의 진행을 통해 문화교육을 실시하고 있었으나 문화에 대한 직접적인 설명은 사진과 자막을 통해 제시되었다. 또한 드라마와 인터뷰 등 다양한 구성을 활용하고 있으나 드라마의 문화적 맥락이 결여되어 있다는 점은 한계로 남았다. ‘3분 K-culture(스터디코리안)’는 주제와 목표의 성격에 따라 교수자가 문화를 설명하거나 출연자의 대화를 통해 간접적으로 문화를 전달하고 있었다. 또한 SNS 게시글의 형식을 통해 교수 내용을 정리하여 제시한다는 특징이 있었다. ‘5-Minute Korea(툽툽미 인 코리안)’은 교수자의 설명을 통해 문화를 전달하며, 인터뷰와 상황극 등 다양한 방식을 활용하여 문화를 설명하고 있었다. ‘Innovative Korean Culture(KoreanClass101.com)’도 마찬가지로 교수자가 문화를 직접 설명하는 방식으로 교수를 진행하며, 주로 애니메이션과 상황극을 통해 문화를 설명하였다.

[표 3-12] 교수 방법 및 구성

	교수 방법	구성 및 활용
세종학당	교수자 설명	사진 및 영상, 드라마, 인터뷰
스터디코리안	교수자 설명/ 출연자 대화	사진 및 영상, SNS 게시글
톡투미 인 코리안	교수자 설명	사진 및 영상, 인터뷰, 상황극
KoreanClass101.com	교수자 설명	애니메이션, 상황극

대체로 교수자의 설명을 통해 문화교육을 실시하고 있었다. 이에 따라 유튜브 콘텐츠를 통해 문화교육을 실시할 경우 교수자 설명 방식이 유용하게 활용되고 있음을 알 수 있다. 또한 문화를 설명하기 위해 자료를 활용하거나 인터뷰, 상황극 등의 다양한 구성을 활용하여 교수의 효과를 높일 필요가 있다. 이 과정에서 앞서 언급된 바와 같이 구성 간의 연계성을 높이고 문화적 맥락이 반영된 자료를 활용할 수 있도록 유의해야 할 것이다.

### 3.3.3 교수 내용

교수 내용으로는 콘텐츠에서 제시한 교수 내용의 적절성과 적합성을 살펴보기 위해 세부적인 교수 내용을 살펴보도록 한다. 또한 교수 내용이 문화지식, 문화실행, 문화관점을 고루 반영하고 있는지, 문화범주를 통합적으로 다루고 있는지를 살펴본다. 콘텐츠의 영상은 각 채널에서 교수 내용이 잘 드러나는 영상을 임의적으로 선정하여 분석을 진행하였다<sup>26)</sup>.

먼저 ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’에서 언어생활 문화에 해당하는 ‘시원하다’ 영상은 한국어 표현 ‘시원하다’의 다양한 사용에 대해 소개하고 있다. ‘시원하다’는 뜨거운 음식을 먹을 때나 마음이 후련할 때와 같은 다양한 상황에서 사용한다고 소개하며, 드라마 자료를 통해 그 예시를 보여준다. 앞에서 제시한 영상의 구성에 따른 교육 내용은 다음과 같다.

26) ‘K-Wave KOREAN’에서 살펴볼 영상은 조회수 2천 회의 ‘시원하다’이며, ‘3분 K-culture’에서 영상은 조회수 1만6천 회의 ‘식사 예절1’, 8천 회의 ‘한국의 화폐1’이다.

[표 3-13] ‘K-Wave KOREAN’의 교수 내용

구성	내용
문화 설명	‘시원하다’는 날씨가 서늘할 때뿐만 아니라 뜨거운 음식을 먹을 때나 마음이 후련할 때 등 다양한 상황에서 사용해요.
드라마 자료	남자1: (찜질방에서) 여긴 왜 왔어요? 남자2: 시원하게 몸 좀 지지러. 남자1: 이 공간의 온도는 섭씨 42도. ‘시원하다’는 표현은 맞지 않아요. 남자2: 인간은 땀을 좀 빼야 이 살갗이 시원해지는 거야.
진행자 대화	진행자1: ‘시원하다’에는 여러 뜻이 있어서 한국인들은 다양하게 사용을 하죠. 진행자2: 맞아요. 바람이 불어서 선선할 때 말하는 ‘시원하다’, 온도가 낮을 때 말하는 ‘시원하다’와 뜨거우면서 속이 후련할 때 말하는 ‘시원하다’. 진행자3: 그리고 드라마에 나오는 ‘시원하다’는 뜨거운 탕에 들어가니 기분이 좋다’라는 뜻이에요.

또한 외국인 인터뷰에서 제시된 질문인 한국의 ‘시원하다’라는 말이 다양하게 사용되는 이유와 상황에 따른 사용법에 대해 알려주기 위해 진행자의 상황극을 통해 언어가 사용되는 상황을 예시로 보여주고 있다. 이처럼 다양한 상황에서 사용되는 언어의 뜻과 사용법을 다양한 방식을 통해 상세히 교수되고 있다.



[그림 3-9] ‘K-Wave KOREAN’의 교수 내용

다음으로 ‘3분 K-culture(스터디코리안)’에서 식생활 문화에 해당하는 ‘식사 예절<sup>127)</sup>’ 영상에서는 한국에서 지켜야 할 식사 예절에 대해 알아보는 것을 목표로 한다. 이를 위해 3가지의 예절을 알려주는데, ‘밥상이 차려져 있을 때, 어른이 앉은 후에 앉기’, ‘젓가락 사용법’, ‘소리 내면서 먹지 않기’를 설명한다. 또한 일상생활 문화에 해당하는 ‘한국의 화폐<sup>128)</sup>’ 영상에서는 한국의 화폐를 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한국 화폐의 종류와 화폐 속 위인에 대해 소개한다.

식사 예절과 화폐는 문화 교재에서도 자주 다루는 전형적인 한국문화로, 교수 내용을 비교하기 위해 세종학당에서 개발한 문화 교재 ‘세종한국문화’를 대상으로 교수 내용을 정리하였다. ‘세종한국문화’는 한국문화와 학습자의 자문화와의 비교와 체험을 통해 자연스럽게 한국에 대한 이해를 높이고, 한국어 학습에 필요한 문화적 배경지식을 쌓을 수 있도록 하고자 개발되었다.

[표 3-14] ‘3분 K-culture’와 ‘세종한국문화’의 교수 내용 비교

주제	3분 K-culture	세종한국문화
식사 예절	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 밥상이 차려져 있을 때, 어른이 앉은 후에 앉기</li> <li>- 젓가락 사용법</li> <li>- 소리 내면서 먹지 않기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 손이나 팔꿈치를 상에 올려놓지 않기</li> <li>- 숟가락과 젓가락을 동시에 사용하지 않기</li> <li>- 그릇을 들지 않고 먹기</li> <li>- 코를 풀 땀 밖에 나가서 하기</li> </ul>
화폐	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세계 각국의 화폐</li> <li>- 화폐의 종류</li> <li>- 화폐 속 위인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 화폐의 종류</li> <li>- 화폐의 가치와 환율</li> <li>- 결제 방식</li> <li>- 화폐의 변천</li> </ul>

27) ‘식사 예절2’ 영상에서는 식당에서의 예절로 셀프 서비스와 직원 호칭 방법에 대해 소개하고 있으며, ‘식사 예절1’ 영상과는 다른 목표와 내용으로 교수하고 있기 때문에 분석 대상에 포함하지 않았다.

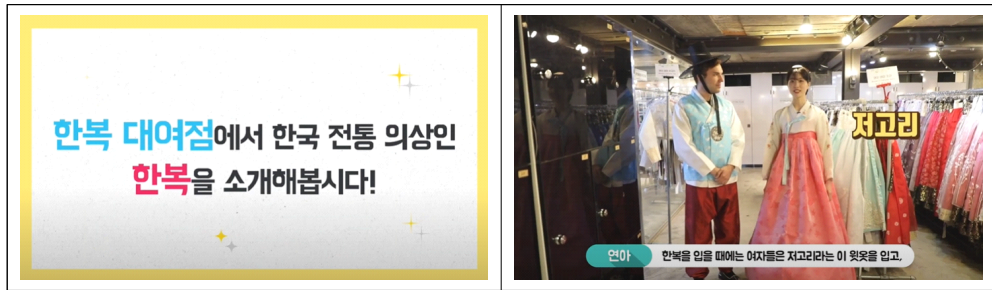
28) ‘한국의 화폐2’ 영상에서는 한국의 지폐 속 숨겨진 관광지를 소개하고 있으며, 앞선 ‘식사 예절’ 영상과 마찬가지로 다른 목표와 내용으로 교수하고 있기 때문에 분석 대상에 포함하지 않았다.

		- 화폐 속 인물과 사물
--	--	---------------

‘세종한국문화’를 살펴보면 화폐에 대하여 화폐의 종류와 화폐 속 인물뿐만이 아니라 가치와 환율, 경제 방식, 변천까지 다양한 내용을 다루고 있었다. 반면에 식사 예절의 경우, 음식 문화를 주제로 하여 이에 대한 하위 주제로 식사 예절과 함께 한국의 다양한 음식, 길거리 음식, 배달 음식, 건강을 위한 음식, 한국 음식 만들기 등의 내용을 다루고 있었기 때문에 식사 예절에 대한 내용은 ‘3분 K-culture(스터디코리아)’와 비슷한 수준이었다. 이에 따라 문화 교재와 비교했을 때, 적절한 내용의 문화를 다루고 있었으나 더욱 다양하고 구체적인 내용으로 구성될 필요가 있다.

‘K-Wave KOREAN(세종학당)’과 ‘3분 K-culture(스터디코리아)’은 모두 문화의 하위 범주인 문화지식, 문화관점, 문화실행 중 문화지식에 초점을 두어 교수를 진행하고 있었다. 그러나 이는 위 콘텐츠들만의 문제가 아닌, 유튜브 콘텐츠의 전반적인 한계라고 볼 수 있다. 유튜브는 비대면 매체로 교수자의 일방적인 교수가 이루어지기 때문에 특히 문화실행을 반영하기 어렵다는 한계점이 있다. 일반적으로 문화교육을 목표로 하는 콘텐츠는 문화지식을 전달하는 것에 초점을 맞추고 있다.

그러나 앞서 교수 방법에서 살펴본 바와 같이 ‘3분 K-culture(스터디코리아)’는 교수자 설명 방식과 인물의 대화를 통한 전달 방식의 두 가지 방법을 통해 문화교육을 실시하고 있다. 그중 인물의 대화를 통한 전달 방식은 문화실행을 실현하기에 적합한 방식이다. ‘3분 K-culture(스터디코리아)’의 ‘한국의 고궁 한복’ 영상은 한복 대여점에서 한국 전통 의상인 한복을 소개하는 것을 목표로 하고 있다. 영상의 출연자는 직접 한복 대여점에 방문하여 한복을 입어보고, 한복에 대한 소개와 한복을 입은 소감을 이야기한다. 이는 ‘한국어 표준교육과정’에서 제시한 의생활 문화의 문화실행 예시인 ‘한국의 전통 의상 입어보기’와 일치한다. 이와 같은 방식을 통해 위 콘텐츠에서는 문화지식과 문화실행을 통합적으로 반영하고 있는 것을 볼 수 있다.



[그림 3-10] ‘3분 K-culture’의 교수 내용

그러나 문화관점은 어느 콘텐츠에서도 명확하게 반영된 결과를 확인하기 어려웠다. 문화관점은 각 나라의 문화에 대한 비교·이해를 통해 상호문화적 인식을 형성할 수 있도록 해야 하는 것이다. ‘5-Minute Korea(톡투미 인 코리아)’에서는 ‘Why do so many Korean young adults live with their parents?’ 영상의 말미에 학습자의 나라에선 어떠한지 질문을 하였지만, 이를 문화관점이 충분히 반영되었다고 보기는 어렵다. 따라서 이러한 내용을 더욱 확장하여 문화관점을 함께 다룰 수 있도록 해야 할 것이다. 이상의 내용을 바탕으로 콘텐츠에 반영된 문화의 범주를 정리하면 다음과 같다.

[표 3-15] 문화 범주의 반영 양상

	문화 범주		
	문화지식	문화실행	문화관점
세종학당	O	X	X
스터디코리아	O	O	X
톡투미 인 코리아	O	X	△
KoreanClass101.com	O	X	X
△: 반영하고 있으나 정도가 낮은 경우			

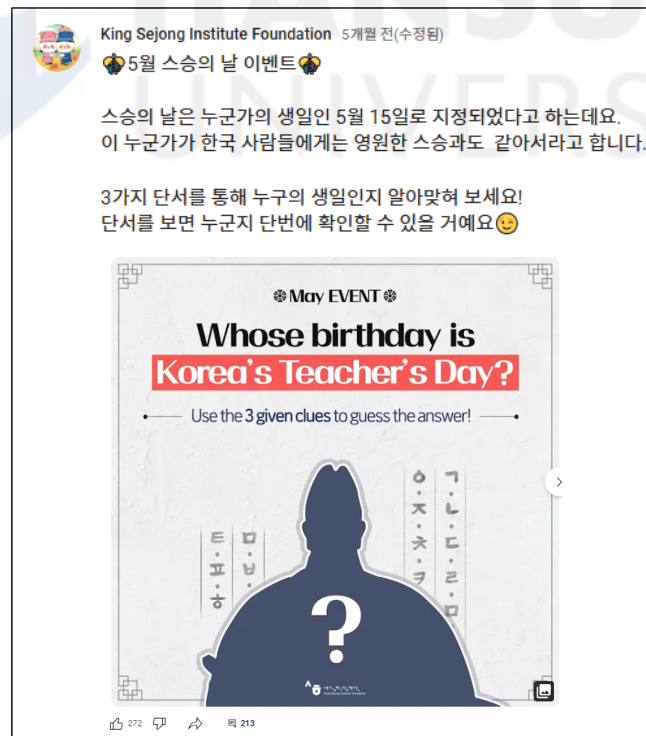
### 3.3.4 상호작용

유튜브는 비대면 학습 매체로서 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 간에



상호작용을 유도할 필요가 있다. 또한 앞서 2장에서 유튜브의 활용 양상을 살펴본 결과 학습자가 주도적으로 참여할 수 있는 활용 단계를 구체화하는 것이 어려워 이를 보완할 필요가 있었다. 따라서 채널에서 상호작용을 유도하는 방안은 어떠한지, 학습자 참여가 가능한 활동 단계가 제시되고 있는지를 살펴 보도록 한다.

먼저 유튜브의 상호작용 방안으로 김수종(2021), 이소운(2021)에서 제시한 바와 같이 댓글, 커뮤니티 기능과 SNS의 활용 방안을 살펴보도록 한다. ‘세종학당’과 ‘스터디코리안’은 기관에서 운영하는 채널의 특성상 다양한 이벤트를 실시하고, 여러 콘텐츠를 제공할 수 있다는 장점이 있다. ‘세종학당’은 본 연구에서 분석 대상으로 삼았던 ‘K-Wave KOREAN’을 포함하여 ‘숯폼전쟁’, ‘체험 세종학당’, ‘세스토랑’ 등 다양한 콘텐츠를 선보이고 있으며, 이와 관련한 공지와 이벤트 진행을 위해 커뮤니티 기능을 적극적으로 활용하고 있다. 이러한 이벤트를 통해 학습자들이 댓글을 달도록 유도하여 학습자의 참여를 유발하고 있다.



[그림 3-11] ‘세종학당’의 커뮤니티 활용 양상

또한 두 채널 모두 페이스북과 인스타그램과 같은 SNS를 연계하여 활용하고 있는 것도 특징이다. ‘스터디코리안’은 SNS를 통해 기관의 소식뿐만이 아니라 한국의 명절과 전통, 역사적 인물 등 여러 한국문화에 대한 정보를 제공하고 있다. 삽입된 이미지는 카드 뉴스 형식을 활용하여 가독성을 높이고, 게시글에는 해시태그를 사용하여 학습자의 접근성을 높였다. ‘세종학당’ 또한 유튜브 커뮤니티와 마찬가지로 SNS를 활용하여 콘텐츠의 소식과 다양한 이벤트 및 한국에 대한 정보를 게시하고 있다.



[그림 3-12] ‘스터디코리안’의 SNS 활용 양상



이처럼 두 채널에서는 커뮤니티와 SNS를 적극적으로 활용하고 있다. 그러나 이러한 방안을 활용한 교사-학습자 간의 상호작용은 미비한 것으로 보인다. 두 채널 모두 이벤트나 유명한 게스트가 출연한 경우를 제외하면 학습자의 참여도가 낮은 편이다.

반면에 사설 채널의 경우 댓글을 통한 학습자 참여가 활성화된 경우를 자주 볼 수 있다. 개인 또는 사설 단체가 운영하는 채널의 경우 채널의 운영자가 학습자의 댓글에 반응을 남기거나 답글을 다는 경우가 많다. 또한 영상에 학습자 참여를 독려할 수 있는 질문이나 내용을 구성하여 학습자가 본인의 생각을 댓글에 달도록 유도하는 경우도 있다. 예를 들어 ‘5-Minute Korea(톡투미 인 코리안)’의 ‘Why do so many Korean young adults live with their parents?’에서는 마무리 단계에서 학습자의 나라에서는 젊은 성인이 부모와 함께 사는 것이 일반적인지, 그렇다면 그 이유는 무엇인지 묻고 있다. 또한 이에 대한 의견을 댓글로 남기도록 유도하고 있다. 이처럼 학습자가 교수-학습 과정에 적극적으로 참여할 수 있도록 방안을 마련하여 교수자와 학습자 간의 상호작용을 유발할 필요가 있다.



[그림 3-13] ‘톡투미 인 코리안’의 상호작용 유도 영상

이상으로 상호작용 유도 양상을 정리하면 다음과 같다. 네 채널 모두 SNS를 연계하여 채널의 소식이나 한국과 관련된 정보를 공유하고 있었다. 또

한 유튜브 커뮤니티도 SNS의 기능을 수행하고 있었다. 그러나 ‘톡투미 인 코리안’을 제외하면 댓글의 활용도가 낮은 편이었다. 또한 2장에서 살펴본 바와 마찬가지로 비대면 매체의 특성상 활용 단계의 구체화가 어렵다는 한계가 있었다. 따라서 댓글을 통해 상호작용을 유발하고 활용 단계를 구체화하기 위한 방안을 마련할 필요가 있다.

[표 3-16] 상호작용 유도 방안<sup>29)</sup>

	댓글	커뮤니티	SNS
세종학당	X	O	인스타그램, 페이스북
스터디코리안	X	O	인스타그램, 페이스북
톡투미 인 코리안	O	O	인스타그램, 페이스북, 엑스
KoreanClass101.com	X	O	페이스북, 엑스


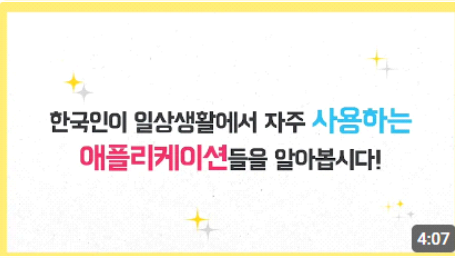

### 3.3.5 접근성 및 디자인

유튜브에는 수많은 콘텐츠들이 올라와 있기 때문에 자신의 학습 목적에 따라 적합한 콘텐츠를 선별할 수 있어야 한다. 이를 위해 콘텐츠 제작 시 학습자들이 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있도록 학습자의 편의를 고려해야 한다. 이에 대한 방안으로 제목과 썸네일, 설명란, 자막 등의 기능을 활용할 수 있다.

먼저 제목과 썸네일은 가독성을 고려하여 일정한 형식으로 통일하는 것이 좋다. ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’과 ‘5-Minute Korea(톡투미 인 코리안)’, ‘Innovative Korean Culture(KoreanClass101.com)’의 썸네일을 살펴보면 콘텐츠의 이름 및 주제와 함께 주제와 관련된 사진이 삽입되어 있으며, 제목에도 콘텐츠명과 주제를 표기하고 있다. 또한 ‘3분 K-culture(스터디코리안)’의 썸네일은 본 영상에도 제시되어 있는 학습 목표를 썸네일로 활용하고 있어 영상을 재생하지 않아도 학습 내용을 쉽게 파악할 수 있다는 장점이 있

29) 본고에서 분석 대상으로 삼은 콘텐츠만을 대상으로 분석한 것으로, 채널 내의 다른 콘텐츠에서의 활용 양상은 다를 수 있다.

다.

 <p>K-Wave KOREAN   Ep. 01 생일 Birthday</p>	 <p>한국어학습 보조자료 - 한국인이 좋아하는 APP</p>
<p>K-Wave KOREAN</p>	<p>3분 K-culture</p>
 <p>Why do so many Korean young adults live with their parents?   5-minute Korea</p>	 <p>How to Order Home Delivery in Korea   Innovative Korean</p>
<p>5-Minute Korea</p>	<p>Innovative Korean Culture</p>

[그림 3-14] 썸네일 및 제목

또한 유튜브의 설명란을 활용해 학습 주제와 목표 등을 간결하게 서술하여 영상의 내용을 빠르게 파악하는 것이 가능하다. ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’은 설명란을 통해 영상의 내용에 대해 간단히 서술하고 있다. ‘생일’ 영상의 설명란을 보면 영상이 생일을 보내는 방법과 생일에 먹는 음식에 대한 내용을 다루고 있음을 파악할 수 있다. 더불어 해시태그 기능을 활용하고 있는 것도 볼 수 있는데, 해시태그란 해시기호(#) 뒤에 특정 단어를 붙이면 그 단어와 관련된 자료만 모아 보여주는 기능이다<sup>30)</sup>. 예를 들어 설명란에 해시태그와 함께 ‘한국어’를 입력하면 제목에 ‘한국어’가 포함되어 있지 않아도 해당 단어 검색 시에 영상이 노출되도록 할 수 있다. 이 기능을 활용하여 영상과 관련된 단어를 입력해 이용자의 검색을 용이하도록 할 수 있다.

30) 이서희 기자. “#홍대 #셀카… SNS, 해시태그로 뭉친다”. 2015년 3월. 한국일보.

조회수 5,150회 2022. 3. 15. #Dreamnote #ACE #루미너스

생일 축하합니다~ 생일 축하합니다~ 🎂

사랑하는 K-WAVE KOREAN의 생일 축하합니다~~~!

1년에 단 한 번뿐인 생일 📍

한국인들은 🍰 생일날 🍰 어떤 음식을 먹을까요?

한국에서는 생일을 어떻게 보내는지, 생일날 꼭 챙겨먹는 음식은 무엇인지  
함께 보실까요?!

△ 영어, 중국어, 인도네시아어, 베트남어, 러시아어, 포르투갈어, 태국어, 스페인어. 일본어 자막으로도 K-WAVE KOREAN을 시청하실 수 있습니다!

Birthdays come only once a year 📍

What kind of food do Koreans eat on their birthday?

How to celebrate birthday in Korea and what are the foods korean must eat on their birthday?

Let's watch TOGETHER! 😊

△ English, Chinese, Indonesian, Vietnamese, Russian, Portuguese, Thai, Spanish and Japanese subtitles are available 😊

#세종학당재단 #KwaveKorean #한국어

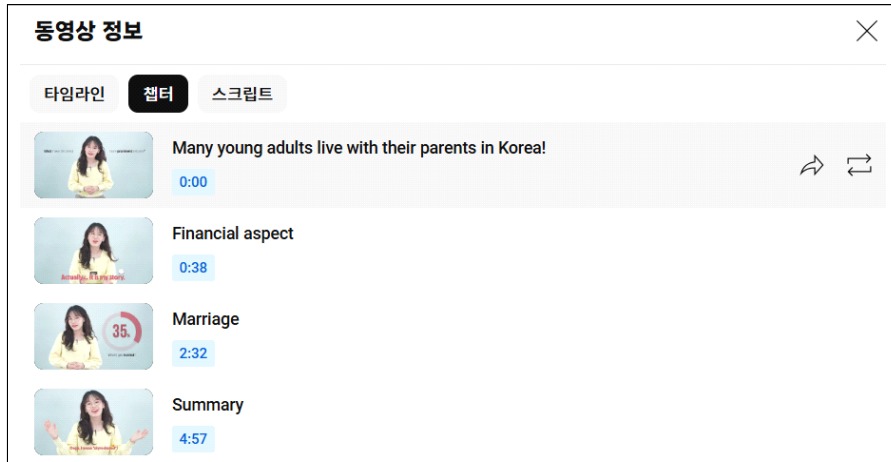
#ACE #에이스 #루미너스 #LUMINOUS #드림노트 #Dreamnote

#생일 #한국생일 #Birthday #KoreanBirthday #HBD #생일축하

#KingSejongInstitute #SejongHakdang

### [그림 3-15] 'K-Wave KOREAN'의 설명란

다음으로 유튜브의 챕터 기능은 자신이 원하는 내용에 빠르게 접근할 수 있도록 하는 기능이다. '5-Minute Korea(토크미 인 코리안)'는 챕터 기능을 활용해 각 시간대별로 영상의 내용을 표기하여 제공하고 있다. 학습자는 자신이 원하는 내용을 클릭하여 즉시 그 부분을 시청할 수 있다. 이러한 기능을 제공하여 학습자의 편의성을 높이고 있다.



[그림 3-16] ‘톡투미 인 코리안’의 챕터

다음으로 자막 기능을 활용하여 시청을 용이하게 할 수 있다. ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’과 ‘3분 K-culture(스터디코리안)’는 한국어 발화를 통해 교수하며 영상에 삽입된 자막 또한 한국어이다. 반면에 ‘5-Minute Korea(톡투미 인 코리안)’와 ‘Innovative Korean Culture(KoreanClass101.com)’는 영어권 학습자를 대상으로 하여 영어 발화로 진행되고 있으며, 교수자의 발화가 영상의 자막으로 삽입되어 있지 않다. 또한 유튜브의 자막 기능을 활용하여 다른 나라의 언어 자막을 제공하고 있는데, 그 양상을 정리해 보면 다음과 같다.

[표 3-17] 접근성 및 편의성을 위한 기능 활용 양상

	설명란	챕터	언어 및 자막	
			교수자 발화	자막 기능
세종학당	○	X	한국어	9개 언어
스터디코리안	△	X	한국어	3개 언어
톡투미 인 코리안	○	○	영어	6개 언어
KoreanClass101.com	△	X	영어	X
△: 활용하고 있으나 활용도가 높지 않은 경우				

### 3.4 정리 및 시사점

3장에서는 한국문화 교수-학습을 위한 콘텐츠 ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’, ‘3분 K-culture(스터디코리아)’, ‘5-Minute Korea(톡투미 인 코리아)’, ‘Innovative Korean Culture(KoreanClass101.com)’를 대상으로 분석을 진행하였다. 분석은 목표 및 주제, 교수 방법, 교수 내용, 상호작용, 접근성 및 디자인의 5가지 영역을 기준으로 진행되었다.

분석 결과를 정리하면 다음과 같다. 먼저 목표 및 주제 영역에서는 교수-학습 목표의 제시 양상과 각 콘텐츠에서 다루는 문화 주제를 살펴보았다. 교수-학습 목표를 제시하기 위해 기관 채널은 1분으로 구성된 티저 혹은 홍보 영상을 통해 콘텐츠에 대해 개략적으로 설명하였다. 또한 각 영상의 교수-학습 목표는 교수자 발화나 자막, 설명란을 활용하여 제시할 수 있었다. 교수-학습 목표는 학습자가 학습 목표를 파악하기 쉽도록 설명란뿐만 아니라 영상에서도 명시적으로 드러내는 것이 좋다. 또한 교수-학습 주제로 기관 채널에서는 한국의 전형적인 문화를 전반적으로 다루면서 ‘K-문화’와 같이 학습자의 흥미를 고려한 주제도 다루고 있었다. 반면에 사설 채널은 학습자의 요구를 중심으로 문화를 소개하고 있었다.

교수 방법 영역에서는 교수 방식 및 구성과 자료의 활용 양상을 살펴보았다. 기관 채널의 콘텐츠에는 한국 생활 경험이 있는 외국인이 출연하여 학습자와 공감대를 형성하고 있었다. 또한 네 콘텐츠는 드라마 영상이나 인터뷰, 상황극 등 다양한 구성을 활용해 효과적으로 교수하고 있음을 알 수 있었다. 그러나 드라마 속 상황 맥락이 결여되거나 각 구성 간의 연결성이 떨어진다는 한계가 있었다. 따라서 콘텐츠 설계 시에는 교수-학습에 효과적인 방법과 자료를 활용하되, 구성 간의 연결성을 높이고 문화적인 맥락이 반영된 자료를 활용하도록 해야 한다.

교수 내용 영역에서는 세부 주제에 따른 교수 내용의 적절성과 적합성을 살펴보고, 교수 내용이 문화지식, 문화실행, 문화관점을 통합적으로 다루고 있는지 분석하였다. 전반적으로 적절한 내용이 구체적으로 설명되고 있었으나, 네 콘텐츠 모두 문화지식에 초점을 두어 교수가 이루어지고 있었다. 이는 매



체 특성상 문화실행과 문화관점을 다루기 어렵다는 한계로 인한 유튜브의 전반적인 문제이기도 하다. 그러나 ‘3분 K-culture(스터디코리안)’는 두 가지 방식을 활용하여 교수를 진행하고 있었기 때문에 문화실행의 반영이 가능한 방법을 통해 문화지식과 문화실행의 통합적 교수를 실시하고 있었다. 또한 네 콘텐츠 모두 문화관점이 반영된 결과는 찾아보기 어렵다는 한계가 있었다. 따라서 유튜브의 한계를 보완하여 문화실행과 문화관점을 함께 다룰 수 있는 방안을 모색해야 한다.

상호작용 영역에서는 댓글, 커뮤니티, SNS를 대상으로 학습자 참여 및 상호작용 양상을 살펴보았다. 기관에서 운영하는 채널의 특성상 커뮤니티와 SNS를 활용하여 다양한 이벤트를 실시하고 있었으나, 이를 제외한 경우 학습자의 참여도나 상호작용이 미비한 편이었다. 반면에 사설 채널의 경우 교수자의 질문 등을 통해 학습자가 댓글을 달 수 있도록 유도하고 있었다. 따라서 댓글을 통해 학습자의 참여를 유도할 수 있는 방안을 마련하여 상호작용을 활성화할 필요가 있다. 또한 비대면 매체의 특성상 활용 단계의 구체화가 어렵다는 한계가 있어 이를 구체화하기 위한 방안을 마련할 필요가 있다.

마지막으로 접근성 및 디자인 영역에서는 학습자의 접근성 및 편의성을 위한 제목 및 썸네일과 설명란, 챗터, 자막 등의 활용 양상을 살펴보았다. 제목과 썸네일에는 콘텐츠명과 주제 또는 학습 목표 등을 표기하여 학습의 내용을 쉽게 알 수 있도록 하고 있었다. 또한 유튜브의 설명란을 통해 학습 주제와 목표 등을 간결하게 서술하고 해시태그 기능을 활용해 검색 노출량을 높이고 있었다. 더불어 챗터 기능을 활용해 학습자 편의성을 높이고 있었으며, 학습자 특성에 따라 다양한 언어 자막을 제공하고 있었다.

이상의 내용을 표로 정리하면 아래와 같다.

[표 3-18] 분석 결과 정리

	장점	보완점
목표 및 주제	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교수자 발화, 자막, 설명란을 활용한 교수·학습 목표 제시</li> <li>- 한국문화의 전반적인 주제 교수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠의 전체적인 교수·학습 목표의 설정</li> <li>- 각 영상의 교수·학습 목표의 명시적 제시</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습자 흥미를 고려한 문화 주제 선정</li> </ul>	
교수 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교수자 설명, 출연자 대화, 애니메이션 등 다양한 방식을 활용한 교수</li> <li>- 드라마, 인터뷰, 상황극 등 다양한 구성 활용</li> <li>- 외국인 학습자의 출연을 통한 공감대 형성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 구성 간의 연계성 강화</li> <li>- 삽입된 드라마 자료의 문화적 맥락 제시 및 내용 설명</li> </ul>
교수 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주제에 따른 구체적인 교수</li> <li>- 문화지식과 문화실행의 통합적 교수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화실행과 문화관점의 반영을 위한 방안 모색</li> </ul>
상호작용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 댓글을 통한 학습자 참여 유도</li> <li>- 커뮤니티, SNS 등 다양한 기능 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 댓글을 통한 교수자와 학습자 간 상호작용 방안 마련</li> <li>- 활용 단계의 구체화</li> </ul>
접근성 및 디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제목 및 썸네일을 통한 교수-학습 주제의 명시적 제시</li> <li>- 설명란, 챕터, 자막 기능을 통한 학습자 편의성 향상</li> </ul>	

이와 같이 기존의 한국문화 교수-학습을 위한 콘텐츠의 장점을 분석하였다. 설계 단계에서는 장점을 활용하고 보완점을 보완할 수 있도록 한다. 콘텐츠 분석을 통해 도출된 한계점과 이를 보완하기 위한 방향은 다음과 같다.

첫째, 콘텐츠를 통한 교수-학습이 체계적으로 이루어질 수 있도록 명확한 교수-학습 목표와 대상을 설정해야 한다. 기존 콘텐츠는 콘텐츠의 전체적인 교수-학습 목표뿐만 아니라 각 영상의 세부적인 목표 또한 명확하게 제시되지 않은 경우가 많았다. 따라서 교수-학습 목표를 명시적으로 제시하여 학습자가 쉽게 파악할 수 있도록 해야 한다.

둘째, 영상의 각 단계 또는 구성 간의 연계성을 강화할 수 있도록 해야 한다. 유튜브의 교수-학습 콘텐츠는 유튜브의 특성에 맞춰 다양한 구성을 갖출 수 있는 것이 장점이다. 기존 콘텐츠에서 영상의 시간이 짧은 경우 구성



간의 연계성이 떨어진다는 단점이 있었다. 따라서 구성 간의 연계성을 강화할 수 있는 방안을 마련하여 효과적인 교수가 이루어지도록 해야 한다.

셋째, 문화적 맥락이 담긴 실제적인 자료를 활용하도록 한다. 드라마나 예능 등의 자료는 한국문화의 문화적 맥락을 설명하기에 좋은 자료이다. 따라서 문화 교수를 위해 영상 자료를 활용할 시 영상에 문화적 맥락이 드러나도록 해야 한다. 또한 교수자가 드라마 속 상황과 맥락에 대해 추가적으로 설명하여 학습자의 이해를 도와야 한다.

넷째, 교수자와 학습자 간에 상호작용을 활성화해야 한다. 비대면 매체의 특성상 상호작용을 유발하기 어렵다는 한계가 있다. 기존 콘텐츠에서는 학습자에게 가벼운 질문을 건네어 이에 대한 의견을 댓글로 달 수 있도록 하고 있었다. 이와 같이 댓글을 활용하여 상호작용을 활성화할 수 있도록 댓글을 활용한 활동을 마련해야 한다.

다섯째, 활용 단계를 구체화하기 위한 방안을 마련해야 한다. 문화교육에서는 학습자가 실제적인 상황에서 문화적 맥락을 파악하고 이를 활용할 수 있도록 하는 것이 중요하다. 따라서 문화실행을 반영할 수 있는 방안을 마련해야 한다.

이상으로 기존 콘텐츠의 보완점을 보완하기 위한 방향을 정리하였다. 4장에서는 이를 실재화할 수 있는 구체적인 방안을 마련하여 한국문화 교수-학습을 위한 콘텐츠의 개발 원리를 제시하고자 한다.

## IV. 한국문화 교수-학습 콘텐츠 개발 방안

본격적으로 한국문화의 교수-학습을 위한 유튜브 콘텐츠를 개발하도록 한다. 이를 위해 앞서 살펴본 한국문화교육의 특성과 유튜브 콘텐츠의 분석 결과를 바탕으로 개발 원리를 정리하고, 원리를 기반으로 콘텐츠의 개요와 교수요목을 설계하고자 한다. 또한 한국문화 유튜브 콘텐츠에 적합한 교수-학습 모형을 마련하여 최종적으로 콘텐츠의 실례를 제시하고자 한다.

## 4.1 한국문화 콘텐츠의 개발 원리

앞서 살펴본 2장에서는 한국문화교육의 원리와 한국문화교육을 위한 콘텐츠의 개발 원리를 정리하였다. 또한 3장에서는 기존의 한국문화교육을 위한 유튜브 콘텐츠를 분석하여 장점과 보완점을 도출하였다. 이를 바탕으로 본 절에서는 본고에서 개발하고자 하는 콘텐츠에 적용하기 위한 구체적인 개발 원리를 제시하고자 한다.

첫째, 한국문화교육은 상호·비교문화적인 관점에서 실시해야 한다. 한국문화교육의 목표는 상호문화능력을 신장하는 것이다. 상호문화능력을 개발하는 것은 학습자의 자문화와 목표문화를 비교하여 문화 간의 차이를 이해하는 것에서부터 시작한다. 따라서 자문화와 한국문화를 비교하는 활동을 통해 이문화를 이해할 수 있도록 한다. 이를 위해 ‘비교하기’ 활동을 구성하여 상호문화적인 관점에서 한국문화를 이해할 수 있도록 한다.

둘째, 교수-학습 환경에 적합한 수업 모형을 기반으로 해야 한다. 한국문화교육은 학습자가 문화를 충분히 습득할 수 있도록 과정중심적인 접근을 통해 이루어질 필요가 있다. 이를 위해 2장에서 살펴본 문화의 교수-학습 단계를 고려하여 학습자의 문화 학습 과정을 바탕으로 수업 모형이 설계되어야 한다. 또한 유튜브라는 매체의 특성을 고려하여 모형에 반영할 필요가 있다. 따라서 교수-학습 환경에 맞는 모형을 마련하여 각 단계 간의 연계성을 강화하도록 한다.

셋째, 교수-학습에 적합한 교수요목을 설계하여 체계적으로 교수를 실시해야 한다. 앞서 설정한 교수-학습 목적과 대상을 고려하여 적절한 교수요목을 마련하도록 한다. 이때, 한국문화의 전반적이고 전형적인 주제를 다루되, 학습자의 요구와 흥미를 고려하여 주제와 내용을 선정해야 한다. 또한 각 주제에 따른 세부 학습 목표를 교수요목에 표기하여 영상에서도 학습 목표를 명시적으로 제시할 수 있도록 한다.

넷째, 학습자의 주도적인 참여를 위해 댓글을 활용한 활동을 마련해야 한다. 유튜브의 특성상 학습자의 참여 양상을 직접적으로 확인할 수 없어 이를

확인하기 위한 방안을 마련할 필요가 있다. 학습자가 댓글을 달 수 있는 활동을 마련하고, 교수자는 학습자의 댓글에 대해 피드백을 남기도록 한다. 이를 통해 교수자와 학습자 간에 상호작용을 활성화한다.

다섯째, 활용 단계를 구체화시켜야 한다. 유튜브는 활용 단계의 구현이 어렵다는 한계점이 있다. 따라서 이를 보완하기 위한 방안으로 ‘후속 활동’ 단계를 마련하여 학습자가 영상을 시청한 후에 한국문화를 실제적으로 경험할 수 있도록 유도한다. 이를 통해 문화의 하위 범주 중 문화실행을 반영할 수 있으며, 문화지식, 문화실행, 문화관점의 통합적인 교수-학습이 가능하도록 한다.

이와 같은 개발 원리를 바탕으로 한국문화의 교수-학습을 위한 유튜브 콘텐츠를 개발하도록 한다. 이를 위해 먼저 교수-학습의 목표 및 대상과 교수 방법을 설정하고, 교수-학습에 적합한 한국문화의 주제를 선정한 후, 교수요목을 설계하도록 한다.

## 4.2 한국문화 콘텐츠의 설계

### (1) 목적 및 대상

본고에서 개발하고자 하는 한국문화 교수-학습을 위한 유튜브 콘텐츠는 한국문화를 처음 경험하는 외국인 학습자를 대상으로 한다. 이들에게 한국문화를 쉽고 재미있게 학습할 수 있는 콘텐츠를 제공하여 한국문화를 이해하고 한국문화에 적응할 수 있도록 돕는 것을 목적으로 한다.

일반적으로 문화교육은 중급 이상의 학습자를 대상으로 중요성이 강조되어 왔다. 그러나 한국문화를 처음 접한 학습자들이 문화 충격과 혼란을 극복하고 문화능력을 함양할 수 있도록 하기 위해 초급 학습자에 주목할 필요가 있다. 유튜브에서 한국문화를 주제로 한 기존의 콘텐츠들은 대체로 초급 학습자를 대상으로 하고 있으나, 체계적인 교수-학습 자료의 마련이 필요한 상황이다. 이에 따라 한국문화를 처음 경험하는 문화 습득 초기 단계의 학습자를 대상으로 설정하였다.

[표 4-1] 대상 및 목적

	내용
대상	한국 문화를 처음 경험하는 한국어 숙달도 초급 학습자
목적	한국문화를 쉽고 재미있게 학습할 수 있는 유튜브 콘텐츠를 통해 한국문화를 이해하고 습득한다.

## (2) 교수 방법

기존의 한국문화의 교수-학습을 위한 유튜브 콘텐츠를 살펴본 결과 영상의 길이는 5분 내외인 경우가 많았다. 이에 따라 학습자의 집중력을 유지하고 (홍원준 외, 2013.) 한국 문화 학습에 부담이 없도록 하기 위해 5분 내외로 구성한다<sup>31)</sup>. 전체 콘텐츠는 총 10차시로 구성하여 각 회차 간 연계성을 강화하고 유기적인 학습이 가능하도록 한다. 또한 문화를 효과적으로 교수하기 위해 사진과 영상 등의 자료를 주로 활용하며, 교수자의 직접적인 설명 방식으로 문화를 교수하기 위해 영상에 교수자의 내레이션을 삽입하고 한국어 자막을 삽입하여 학습자의 이해를 돕는다.

학습자의 문화능력을 함양하기 위해서는 문화 학습 과정에서 실제적인 맥락이 반영된 활동을 수행해야 한다. 따라서 유튜브 내에서 구체화가 어려웠던 활용 단계를 실제화하기 위해 후속 활동 단계를 구성한다. 이를 통해 문화지식을 학습할 뿐만 아니라 문화실행을 반영할 수 있으며, 학습자의 주도적인 참여를 통해 직접적인 경험을 하도록 유도할 수 있다. 후속 활동은 영상 시청 이후에 교수자의 지도 없이 학습자 스스로 진행이 가능한 활동을 제시한다. 예를 들어 ‘식문화’ 주제와 관련하여 ‘한국 식당에 가서 음식 주문해 보기’와 같은 활동을 진행할 수 있다. 이를 통해 학습한 지식을 실제로 활용하고, 주도적으로 문화를 경험하며 습득할 수 있도록 한다.

더불어 학습자의 참여와 교수자와 학습자 간의 상호작용을 유발하기 위해 댓글 활동을 구성한다. 김규리(2022:46)에서 실시한 연구의 만족도 조사 결과

31) 이종현(2020)에서는 유튜브를 통한 학습 경험이 있는 학습자에게 설문 조사를 실시하였을 때, 가장 적절한 영상의 길이로 ‘5분 이상 10분 미만’이 24.4%로 가장 많았으며, ‘10분 이상 15분 미만’, ‘15분 이상 20분 미만’이 21.8%로 뒤를 이었다.

를 통해 학습자가 유튜브 댓글 기능을 활발히 이용하고 있으며, 이에 대한 만족도가 높았음을 확인할 수 있다. 이처럼 댓글을 능동적이고 효율적인 학습의 도구로 이용하기 위해 매 영상에서 질문이나 토의거리를 제공하여 학습 내용과 관련한 댓글을 작성하도록 유도한다. 또한 후속 활동에 대한 소감을 작성하여 자신의 경험을 공유하도록 한다. 이를 통해 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 간의 상호작용을 통해 학습자의 적극성과 흥미를 유발하고 학습의 효율을 증가시킬 수 있다.

[표 4-2] 교수 방법

	내용
개수	10개
길이	5분 내외
방식	교수자 내레이션, 한국어 자막
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 후속 활동을 통한 주도적 참여 및 실제적 수행</li> <li>- 댓글을 통한 학습자 참여 및 상호작용 유발</li> </ul>

### (3) 문화 주제 선정

각 영상에서 소개할 한국문화 주제를 선정하기 위해 3장에서 살펴본 기관 채널의 콘텐츠에서 다루고 있는 문화 주제와 국립국어원의 ‘한국어표준교육과정’에서 제시한 문화지식 세부 기술 목록을 바탕으로 문화 주제를 선정하도록 한다. 선정 과정에서는 2장에서 정리한 한국문화교육의 내용 선정 준거와 내용 조직 원리를 활용하도록 한다.

먼저 앞서 정리한 한국문화교육의 주제 선정 준거에는 내용의 유의미성, 내용의 유용성, 내용의 타당성, 내용의 통합성이 있다(임경순, 2005). 즉 한국 문화교육의 내용은 학습자들에게 의미 있고, 교실 밖 생활에 유용해야 하며, 교수-학습의 대상으로서 타당해야 하고, 특정한 내용이나 유형에 치우치지 않고 통합적으로 제시되어야 하는 것이다. 또한 선정한 주제와 내용을 조직하기 위해 계열성, 계속성, 범위의 원리를 고려해야 한다(강승혜 외, 2010). 이러한 준거를 바탕으로 주제를 선정하고 조직할 수 있도록 한다.

아래는 ‘한국어표준교육과정’에서 제시한 문화 범주에 따른 문화지식의 세부 기술 중 숙달도 요구 수준이 초급에 해당하는 주제를 간략화하여 나타낸 것이다. 초급 수준에서는 일상생활에서 알아야 할 문화지식을 중심으로 다루며, 특히 식생활과 여가생활, 언어생활의 비중이 높은 것을 볼 수 있다. 이외에도 의생활, 주생활, 경제생활, 공공생활, 가정생활과 같은 일상생활과 관련된 문화지식을 아는 것이 필요하다. 또한 기초적인 풍습과 경제, 지리에 대해서도 교수할 필요가 있다.

[표 4-3] 한국어표준교육과정의 문화지식 세부 기술

대분류	중분류	교수 내용
일상생활	의생활	전통 의상, 상황에 따라 달라지는 옷차림
	식생활	주식과 식습관, 특별한 날에 먹는 음식, 계절 음식, 상차림
	주생활	주거 형태
	여가생활	여가 활동, 친목 모임과 동호회, 방 문화, 계절 여가 활동
	경제생활	쇼핑 장소와 방법, 전통 시장
	공공생활	공공기관의 종류, 외국인을 위한 공공기관 이용 방법
	언어생활	인사 방법, 이름과 별명, 친족 호칭, 사회적 호칭, 몸짓 언어, 존댓말과 반말, 언어 습관
	가정생활	가족 행사
풍습	명절과 절기	설과 추석의 풍습과 음식
	관혼상제	성년의 날
경제	경제 제도	화폐의 종류
지리	기후	계절과 날씨
	교통	교통수단, 이용 방법, 교통 질서와 예절

다음으로 ‘K-Wave KOREAN(세종학당)’과 ‘3분 K-culture(스터디코리아

안)’에서 다루고 있는 문화 주제를 정리하면 다음과 같다. 가장 많이 다뤄진 주제는 식생활, 여가생활, 언어생활이며, 학습자의 흥미를 고려하여 K-문화를 다루고 있는 것이 특징이다. 이외에도 한국의 전반적인 문화를 학습하기 위해 일상생활, 가치관 및 사고방식, 지리, 명절, 주생활, 경제, 의생활을 다루고 있었다.

[표 4-4] 유튜브 콘텐츠의 문화 주제<sup>32)</sup>

주제	식 생활	여가 생활	언어 생활	K- 문화	일상 생활	가치 관	지리	명절	주 생활	경제	의 생활
개수	18	16	11	9	7	7	7	6	4	3	1

‘한국어표준교육과정’과 유튜브 채널에서 다루고 있는 문화 주제를 살펴보면 모두 식생활과 여가생활, 언어생활을 가장 비중 있게 다루고 있음을 알 수 있다. 이는 초급 수준의 학습자에게 교수하기 적합하면서, 학습자들이 기초적으로 알아야 할 문화에 해당한다. 또한 주생활과 의생활, 명절, 지리, 경제 모두 공통적으로 제시한 주제이다. 유튜브 채널에서만 제시한 주제는 K-문화와 가치관 및 사고방식으로, 이는 일부 초급에서 교수하기에 어려움이 있으나 학습자들이 흥미를 갖는 주제에 해당한다. 이상의 내용을 바탕으로 학습자 수준과 흥미 등을 고려하여 한국문화 교수-학습에 적합한 10개의 주제를 선정하였다.

[표 4-5] 콘텐츠 주제

주차	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
주제	식 생활	여가 생활	언어 생활	K- 문화	의 생활	경제 생활	명절	주 생활	지리	가치 관

32) 주제 명은 표기를 위해 일부 간략화한 것으로 ‘가치관’은 ‘가치관 및 사고방식’, ‘명절’은 ‘명절과 기념일’이다.

#### (4) 교수요목 설계

앞서 선정한 학습 주제를 토대로 각 주차에 해당하는 교수요목을 설계하였다. 교수요목은 2절에서 설정한 것을 기반으로 문화 중심 언어 통합 교수요목의 형식을 활용하여 제시하도록 한다. 문화 중심 언어 통합 교수요목은 문화 항목을 중심으로 교수요목을 구성하되, 언어교육이 부차적으로 통합되는 유형이다(이승연 외, 2021:84). 교수요목에는 각 문화 주제에 따른 학습 주제 및 목표와 함께 교수 내용을 제시하였다. 교수 내용은 앞서 살펴본 ‘한국어표준교육과정’과 유튜브 콘텐츠를 기반으로 교수에 적절한 내용을 선정하여 제시하였다. 또한 교수 방법으로 언급하였던 후속 활동을 통해 학습자들이 영상을 시청한 후, 문화를 실제적으로 경험하고 습득할 수 있도록 한다.

예를 들어 1주차의 문화 주제는 식생활로, 한식과 식문화에 대해 학습하게 된다. 이를 통해 한국의 상차림과 식문화를 아는 것을 목표로 한다. 먼저 한식과 상차림에 대해 밥, 국, 반찬 등의 식사 구성과 음식의 위치, 식기의 종류를 교수한다. 또한 길거리 음식, 혼밥, 술과 안주 등 현대의 다양한 식문화를 알아보고, ‘밥 먹자’라는 표현의 의미와 쓰임을 배운다. 학습자의 후속 활동으로 ‘한식당에서 식사하기’를 제시하여 직접 한식집에 방문해 문화를 경험할 수 있도록 한다. 총 10주차에 걸친 콘텐츠 내용을 정리하면 다음과 같다.

[표 4-6] 교수요목

주차	문화	내용	
1	식생활	주제	한식과 식문화
		목표	한국의 상차림과 식문화를 알 수 있다.
		후속 활동	한식당에서 식사하기
		1. 한식과 상차림 - 밥, 국, 반찬 - 음식의 위치, 식기의 종류 2. 현대의 다양한 식문화	



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 길거리 음식, 혼밥, 술과 안주</li> <li>- ‘밥 먹자’</li> </ul>	
2	여가생활	주제	여가 활동
		목표	대표적인 여가 활동을 알 수 있다.
		후속 활동	여가 활동 체험하기
		1. 대표적인 여가 활동 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술(영화, 연극, 뮤지컬)과 스포츠(경기 관람, 등산)</li> </ul> 2. 여가와 방 문화 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 노래방, PC방, 짬뽕방, 만화방</li> </ul>	
3	언어생활	주제	언어 예절과 문화
		목표	언어문화의 특징을 이해할 수 있다.
		후속 활동	한국인과 대화하기
		1. 이름과 호칭 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 성씨와 이름</li> <li>- 친족 호칭과 사회적 호칭</li> </ul> 2. 존댓말과 반말 3. 언어문화 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 겸손 표현과 우회적 표현</li> </ul>	
4	K-문화	주제	한류와 팬 문화
		목표	한류와 팬 문화의 특징을 이해할 수 있다.
		후속 활동	관심 있는 대중문화 소개하기
		1. 한류의 흐름 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대중음악, 드라마, 영화</li> </ul> 2. 팬 문화 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 발전과 형태</li> </ul>	
5	의생활	주제	한복과 현대복

		목표	한복의 특징과 현대 의복 예절을 알 수 있다.
		후속 활동	한복 입고 한국의 명소 방문하기
		1. 한복 - 한복의 형태와 종류 2. 상황별 옷차림 - 학교, 직장, 결혼식, 장례식	
6	경제생활	주제	돈과 결제
		목표	화폐의 종류와 결제 방식을 알고 활용할 수 있다.
		후속 활동	한국에서 쇼핑하기
		1. 화폐 - 화폐의 종류 2. 장소와 결제 방식 - 쇼핑 장소(시장, 마트, 백화점, 인터넷) - 현금, 카드, 모바일 결제, 흥정과 덤	
7	명절과 기념일	주제	명절과 기념일
		목표	한국의 대표적인 명절과 기념일을 알 수 있다.
		후속 활동	민속놀이하기
		1. 명절 - 명절의 종류(설, 추석) - 명절에 하는 일과 명절 음식 2. 기념일 - 생일, 어버이날, 어린이날, 스승의 날 - 잔치 문화	
8	주생활	주제	주거 형태와 생활양식
		목표	시대별 주거 형태와 생활양식을 이해할 수 있다.
		후속 활동	한옥 방문하기
		1. 전통 주거 형태	

		- 한옥과 생활양식 2. 현대 주거 형태 - 아파트, 주택, 원룸, 고시원 - 현대 생활양식	
9	지리	주제	지리와 교통
		목표	지리의 특성과 교통수단을 알 수 있다.
		후속 활동	지방 여행 계획 세우기
		1. 지리와 지방 - 지리적 특성과 대표적인 지방 2. 교통 - 교통수단의 종류(버스, 지하철, 택시, 기차) - 이용 방법(교통카드, 환승, 노선도)	
10	가치관 및 사고방식	주제	가치관과 사고방식
		목표	한국인의 가치관과 사고방식을 이해할 수 있다.
		후속 활동	자신의 경험담 이야기하기
		1. 전통적 사고방식 - 유교 사상, 가족주의, 미신 2. 현대의 가치관 - 눈치, 빨리빨리	

### 4.3 한국문화 콘텐츠의 개발

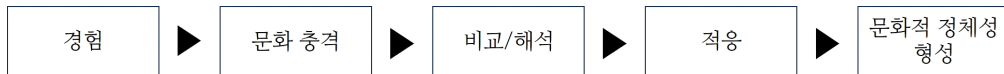
#### 4.3.1 교수-학습 모형

개발 단계에서는 앞서 설계한 10주차의 내용을 기반으로 한국문화 교수-학습 콘텐츠의 실재를 보이하고자 한다. 이를 위해 먼저 콘텐츠의 구성을 설계하기 위하여 한국문화 유튜브 콘텐츠에 적합한 교수-학습 모형을 마련하고자 한다. 앞서 개발 원리에서 언급한 바와 같이 학습자의 특성과 교수 목적을 고

려하여 문화 교수-학습에 적합한 모형을 마련해야 하며, 유튜브라는 매체의 특성을 반영할 필요가 있다.

한국문화교육을 위한 유튜브 콘텐츠의 모형을 설계하기 위해 문화의 교수-학습 단계를 반영해야 한다. 2장에서 선행연구를 바탕으로 정리한 문화의 교수-학습 단계는 다음과 같다.

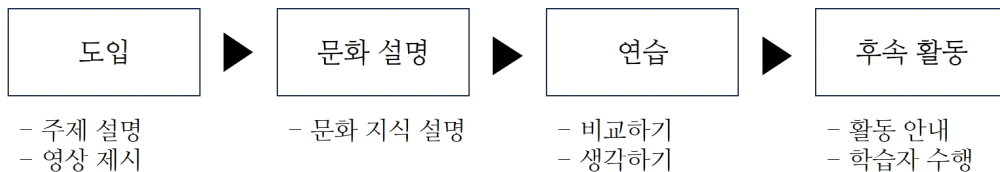
[표 4-7] 문화의 교수-학습 단계<sup>33)</sup>



이문화를 경험한 학습자는 문화 충격과 혼란을 겪게 된다. 이를 극복하는 과정에서 자문화와 이문화를 비교하고 해석하며 문화 간의 차이에 대해 이해한다. 이러한 과정을 통해 이문화에 적응하게 되고, 더 나아가 자신의 문화적 정체성을 형성하게 된다.

문화의 교수-학습 단계를 통해 알 수 있듯이, 문화 충격을 극복하고 이문화에 적응하기 위해서는 개발 원리에서 서술한 바와 같이 비교문화적인 관점에서 자문화와 이문화의 차이에 주목하고 문화를 해석하는 과정이 중요하다. 이에 따라 본고에서는 다음과 같은 모형을 토대로 콘텐츠를 개발하고자 한다. 콘텐츠의 수업 단계는 도입, 문화 설명, 연습, 후속 활동으로 이루어져 있다.

[표 4-8] 교수-학습 모형



먼저 도입 단계는 문화 주제를 설명하고 학습 주제와 내용을 제시하는 단

33) Hoopes(1979), Gochenour & Janeway(1993), Brown(1994), Rentzsch(1993), Moran(2001), 황재웅(2004), 임경순(2015)을 바탕으로 정리한 것으로, 자세한 내용은 2장 한국문화교육의 방법에 서술하였다.

게이다. 학습자가 주제를 이해할 수 있도록 한국 드라마나 예능 등의 영상 자료를 제시하고, 이를 활용하여 주제를 설명한다. 개발 원리에서 설명한 것처럼 한국문화를 교수하기 위해서 실제적인 문화적 맥락이 반영된 영상 자료를 활용할 필요가 있다. 이를 통해 학습자들에게 간접적으로 문화적 맥락을 전달할 수 있다. 영상 시청 후에는 학습자가 영상의 내용과 문화적 맥락을 충분히 이해할 수 있도록 보충하여 설명을 한다. 또한 학습자에게 주제와 관련된 경험이 있는지 질문하여 학습자의 경험을 상기시키고 스키마를 자극한다. 이를 통해 주제에 대한 학습자의 공감을 유도할 수 있다. 또한 이전의 경험에서 어려움을 겪은 경우, 문화를 습득하여 문제를 해결할 수 있다는 동기를 부여함으로써 학습 의욕을 고취시킬 수 있다.

다음으로 문화 설명 단계에서는 본격적으로 문화지식에 대한 설명이 이루어진다. 문화교육의 목표는 문화능력의 함양이기 때문에 문화교육이 언어 교육을 위한 수단으로써 실행되는 것은 바람직하지 않다. 따라서 읽기 텍스트 등의 자료를 활용하지 않고, 문화 현상에 대한 직접적인 설명을 통해 문화를 교수한다. 앞서 제시한 교수요목에서 알 수 있듯이, 하나의 문화 주제에 대한 문화지식은 두 개에서 세 개로 구성되어 있다. 전통문화부터 현대 문화, 기초적인 지식부터 응용적 지식까지 학습자가 흥미를 가질 법하면서 한국 생활에 필요한 문화지식을 고루 학습할 수 있도록 한다. 이때, 도입 단계에서 제시한 영상 자료를 다시 활용함으로써 단계 간의 연계성을 강화할 수 있도록 한다.

연습 단계는 문화의 하위 범주 중 문화관점을 반영한 단계이다. 개발 원리에서 서술한 것처럼 상호문화적이고 비교문화적인 관점에서 문화교육에 접근하기 위해 ‘비교하기’와 ‘생각하기’ 활동을 구성하여 자문화와 한국문화를 비교하고 두 문화에 대해 고찰할 수 있도록 한다. ‘비교하기’는 한국문화와 학습자의 나라의 문화를 비교하여 댓글로 작성하는 활동이다. 이를 통해 문화적 차이에 대한 이해를 바탕으로 한국문화를 원활하게 수용할 수 있다. 또한 댓글에 작성된 여러 나라의 문화적 특징을 통해 학습자의 문화적 사고를 확장시킬 수 있다. ‘생각하기’는 실제적인 상황을 가정하고 그 상황에서의 구체적인 행동 방식에 대해 생각해 보는 활동이다. 교수자는 한국의 문화적 특성이 드러나는 구체적인 상황을 제시하여 학습자가 그 상황의 문화적 맥락을

파악할 수 있도록 한다. 그러한 상황에서 자신이 취할 수 있는 행동이나 말할 수 있는 발화문 등을 생각하도록 한다. 이때 가정한 상황은 후속 활동과 관련된 상황으로, ‘생각하기’ 활동을 통해 학습자가 후속 활동에서 경험하게 될 상황을 미리 생각하게 할 수 있다. 이를 통해 학습자의 몰입도를 증가시키고 후속 활동에 대한 긴장을 낮출 수 있다.

후속 활동 단계는 문화 학습이 문화지식을 학습하는 것에서 그치지 않고 문화실행으로 이어지도록 하기 위해 구성한 단계이다. 개발 원리에서 서술한 것처럼 학습자의 문화능력을 신장시키기 위해 실제적인 맥락이 반영된 활동을 수행해야 한다. 또한 학습자의 주도적인 참여를 통해 학습자 중심의 학습이 이루어지도록 해야 한다. 이 단계에서 학습자들이 문화를 직접 경험하게 하여 영상에서 학습한 문화지식을 실제적으로 적용할 수 있도록 유도한다. 활동은 한국에 거주하는 학습자가 실제적으로 경험이 가능한 것으로 구성되어 있으며, 교수자의 지시나 감독 없이 학습자가 스스로 수행해야 하기 때문에 쉽고 간단한 활동을 제시하였다. 활동이 끝난 이후에는 경험담이나 느낀 점을 댓글로 작성하도록 하고, 교수자는 이에 대해 피드백을 하여 교수자와 학습자 간에 상호작용을 유발하도록 한다.

#### 4.3.2 콘텐츠의 실제

앞서 제시한 콘텐츠 모형에 따라 설계 단계에서 보인 1주차의 교수 내용을 기반으로 콘텐츠의 실재를 보이하고자 한다. 1주차의 문화 주제는 식생활로, 한식과 식문화에 대해 교수가 이루어진다. 이에 따라 학습 목표는 ‘한국의 상차림과 식문화를 알 수 있다’이다. 먼저 한식과 상차림에 대해 밥, 국, 반찬 등 식사의 구성과 음식의 위치, 식기의 종류에 대해 설명한다. 또한 현대의 다양한 식문화를 살펴보기 위해 길거리 음식과 혼밥, 술과 안주 문화를 설명하며, 한국의 ‘밥 먹자’라는 표현의 의미 및 활용에 대해 설명한다. 후속 활동으로 ‘한식당에서 식사하기’를 수행하며 한국의 식문화를 직접 경험할 수 있도록 한다.

[표 4-9] 1주차 콘텐츠 내용

문화	식생활
주제	한식과 식문화
목표	한국의 상차림과 식문화를 알 수 있다.
내용	1. 한식과 상차림 - 밥, 국, 반찬 - 음식의 위치, 식기의 종류 2. 현대의 다양한 식문화 - 길거리 음식, 혼밥, 술과 안주 - ‘밥 먹자’
후속 활동	한식당에서 식사하기

#### (1) 도입

도입 단계에서는 주제와 학습 목표에 대한 설명이 이루어진다. 1주차의 주제는 식생활 문화이며, 한식과 식문화에 대해 학습하게 된다. 학습 목표는 한국의 상차림과 식문화를 아는 것이다. 주제와 목표를 명시적으로 제시할 필요가 있어 영상의 초반에 교수자 발화와 자막을 함께 제시하여 학습자가 쉽게 파악할 수 있도록 한다.

다음으로 영상 자료를 제시하여 학습자의 흥미를 유발하고 실제적인 문화적 맥락을 제시한다. 영상은 1분 이내의 한국 드라마나 영화, 예능 등의 자료를 활용할 수 있다. 영상에는 인물의 대화나 장면을 통해 의사소통적 상황이 드러나야 하며, 이를 통해 학습자들이 문화적 맥락을 파악할 수 있도록 해야 한다. 예를 들어 1주차에서는 드라마 ‘식샤를 합시다’를 활용할 수 있다. 이는 혼자 사는 주인공들의 현실적인 이야기를 담은 드라마로서 제목에서 알 수 있듯이 다양한 식사 장면이 등장해 식생활 문화를 보여주기에 적합하다. 드라마 속 인물들이 모여 정겹게 식사하는 장면을 통해 한국인의 일상적인 식문화를 들여다볼 수 있다.



<p>한국문화 배우기 주제: 식생활 문화</p> <p>주제 한식과 식문화</p> <p>목표 한식과 식문화를 알 수 있다.</p> <p>오늘의 주제는 한식과 식문화입니다.</p> <p>&lt;주제 설명&gt;</p>	<p>한국문화 배우기 주제: 식생활 문화</p>  <p>&lt;영상 제시&gt;</p>
---	--

[그림 4-1] 도입 단계 예시

## (2) 문화 설명

문화 설명 단계에서는 문화지식에 대한 설명이 이루어진다. 앞서 언급하였듯이 교수자의 직접적인 교수를 통해 이루어지며, 도입에서 제시한 영상 자료를 다시 활용할 수 있도록 한다. 1주차의 교수 내용은 ‘한식과 상차림’과 ‘현대의 다양한 식문화’이다. 한식과 상차림에 관해서는 한국인이 주식으로 먹는 밥, 국, 반찬의 구성과 상차림의 일반적인 형태, 식기의 종류와 사용법에 대해 다룬다. 상차림의 형태와 반찬의 종류는 사진 자료를 통해 제시하고 식기의 사용법은 영상 자료를 활용하는 등 교수 내용에 따라 적절한 자료를 활용하여 학습자의 이해를 돕도록 한다.

다음으로 교수할 내용은 현대의 여러 식문화에 대한 내용이다. 먼저 길거리 음식이나 혼밥, 술과 안주 등의 문화를 소개하고, ‘밥 먹자’라는 표현의 의미와 사용에 대해 알아본다. 이와 같은 현대의 식문화는 교재에서는 많이 다루지 않지만 유튜브에서는 활발하게 다루어지는 소재로서 많은 학습자들이 흥미를 가진다. 또한 한국인들의 가치관이 담겨 있어 현대의 한국 사회문화를 잘 드러내는 문화라고 할 수 있다.

예를 들어 혼밥은 대학생들 중심으로 생겨난 문화로, 혼자 끼니를 때우는 것을 의미한다. 대학생들은 혼자 먹는 것이 편하고 익숙하며 비용이 적게 든다는 이유로 혼밥을 하는 경우가 많다<sup>34)</sup>. 친구와 밥을 먹으며 대학생살을 즐

34) 김병학 기자. “대학생 72% 하루 한끼 이상 ‘혼밥’… ‘혼밥이 뭐길래’”. 충북일보. 2014.03.

기기보다 공부나 취업 준비와 같은 생산적인 일에 집중하고자 하는 것이다<sup>35)</sup>. 또한 한국은 술과 함께 다양한 안주를 즐기며, 술집뿐만 아니라 밥집에서도 술을 쉽게 볼 수 있다는 것이 특징이다. 한국인이 즐겨 마시는 술인 희석식 소주는 막걸리나 청주와 달리 안주 없이 마시면 건강이 상할 수 있기 때문에 희석식 소주와 어울리는 찌개나 전골, 삼겹살 등이 대표적인 안주로 자리 잡게 되었으며, 이러한 안주를 먹기 위해 전문적인 술집이 아닌 밥집에서 술을 마시곤 했다(주영하, 2018). 특히나 안주로 끼니를 해결할 만큼 밥을 중요시 여기는 한국인의 사고가 안주 문화에도 영향을 끼친 것이라고 할 수 있다.

마지막으로 ‘밥 먹자’라는 표현은 한국인에게 인사말처럼 쓰이고 있어 많은 학습자들이 의문을 갖기도 한다. 한국인은 ‘식구’라는 표현을 쓸 만큼 식사를 함께 함으로써 유대감을 형성할 수 있다고 여긴다(주영하, 2018). 이러한 사고로 인해 ‘밥 한 번 먹자’라는 표현을 인사말로 사용하게 된 것이라고 볼 수 있다. 이 표현에 대해 설명할 때에는 학습자가 실제적인 사용 맥락에 대해 이해할 수 있도록 드라마나 예능 등의 참고 자료를 함께 제시하는 것이 좋다. 또한 ‘밥 먹었어?’, ‘밥 한 번 먹자’, ‘밥 한 번 살게’, ‘밥 잘 먹고 다녀’ 등의 활용 형태를 제시하여 그 의미와 쓰임에 대해 설명하도록 한다.

<p>한국문화 배우기 주제: 식생활 문화</p>  <p>한국인의 밥상은 보통 밥, 국, 반찬으로 구성됩니다.</p>	<p>한국문화 배우기 주제: 식생활 문화</p>  <p>다음에 또 밥 먹어요!! (출처: tvN D-ENT)</p> <p>“밥 먹었어?” “밥 한 번 먹자.” “밥 한 번 살게.” “밥 잘 먹고 다녀.”</p> <p>한국 사람들은 ‘밥 한 번 먹자’라는 말을 인사말처럼 사용합니다.</p>
<p>&lt;설명 1&gt;</p>	<p>&lt;설명 2&gt;</p>

[그림 4-2] 문화 설명 단계 예시

35) 김정민 기자. “외로우니 청춘이다...취업 부담에 혼밥·독강족 확산”. 이데일리. 2014.04.

### (3) 연습

연습 단계는 ‘비교하기’와 ‘생각하기’ 활동으로 이루어진다. 먼저 ‘비교하기’ 활동은 복습하기-떠올리기-덧글쓰기의 순서로 진행된다. 교수자는 앞서 학습한 문화지식을 다시 한번 정리하여 제시한다. 학습자는 학습한 한국문화와 관련된 자신의 나라의 문화를 떠올린다. 1주차의 주제는 식생활 문화이므로 자신의 나라의 식문화를 떠올릴 수 있다. 이어서 자문화와 한국문화의 공통점과 차이점을 생각하여 덧글을 작성하도록 한다. 이러한 활동을 통해 한국문화의 특징을 다시 한번 살피고, 이문화와 자문화의 문화적 차이를 이해하도록 한다. 또한 덧글에 작성된 여러 나라의 문화적 특징을 통해 상호문화적인 관점을 넓히도록 한다.

다음으로 ‘생각하기’ 활동은 문화적 맥락이 드러나는 상황을 가정하고 그 상황에서의 행동 방식에 대해 생각해 보는 활동이다. 이때 후속 활동과 관련된 상황을 제시하여 후속 활동에 대한 학습자의 부담을 감소시킨다. 1주차의 후속 활동은 ‘한식당에서 식사하기’로, 학습자가 식사를 하러 한식당에 간 상황을 가정할 수 있다. 먼저 ‘식당에 가면 어떻게 행동해야 할까요?’라는 질문을 제시하여 학습자들이 스스로 생각할 수 있도록 한다. 식당에 가면 먼저 직원에게 인사를 하고, 직원을 부르고, 메뉴판을 보며 주문을 하고, 식사가 끝난 후에는 계산을 한다. 각각의 상황에서 학습자가 건넌 수 있는 인사말, 직원을 부르는 호칭, 주문하는 방법, 계산하는 방법 등에 대해 설명한다. 이러한 구체적인 상황에서 학습자가 어떻게 행동해야 하는지에 대한 질문을 통해 다시 한번 문화적 특성에 대해 생각할 수 있다.



[그림 4-3] 연습 단계 예시

#### (4) 후속 활동

후속 활동은 교수자의 지도와 감독 없이 이루어지는 만큼 학습자가 스스로 활동을 수행하는 데 어려움이 있을 수 있다. 따라서 활동에 대한 안내가 충분히 이루어져야 한다. ‘한식당에서 식사하기’ 활동은 친구와 식사하거나 혼밥, 또는 술자리 등 다양한 형태로 수행될 수 있으며, 활동의 목적은 식당에서 한식을 먹으며 한국의 식문화를 직접 경험하는 것이다. 학습자의 주도적인 활동을 통해 학습한 문화지식을 활용하여 실제적인 문화 습득이 이루어지도록 한다.

후속 활동에 대한 안내가 완료되면 학습자가 활동을 직접 수행한 후, 활동에 대한 소감을 댓글로 작성할 수 있도록 한다. 교수자는 댓글에 대한 반응과 피드백을 통해 학습자와 상호작용하며, 이를 통해 학습자가 적극적이고 지속적으로 활동을 수행할 수 있도록 한다.

<div> <div>한국문화 배우기</div> <div>주제: 식생활 문화</div> </div> <div>오늘의 과제</div> <div>한식당에서 식사하기</div> <div>여러분이 직접 한국 식당에 가서 한식을 먹어 보세요.</div>	<div> <div>YouTube</div> <div>댓글</div> <div> <div>@학습자</div> <div>어제 친구와 흥대에 있는 삼겹살 식당에 갔어요. 이 식당도 직원이 손가락과 젓가락을 안 썼어요. 그래서 식탁의 서랍에서 손가락과 젓가락을 찾았어요. 한국문화를 배워서 다행이었어요.</div> <div> <div>👍</div> <div>👎</div> <div>댓글 1개</div> </div> <div> <div>@교수자</div> <div>영상에서 배운 내용을 잘 기억했네요. 앞으로도 한국문화를 배워서 재밌는 한국 생활을 하길 바라요.</div> </div> </div> </div> <tr> <td data-bbox="234 1277 729 1325"> <div>〈활동 안내〉</div> </td><td data-bbox="729 1277 1218 1325"> <div>〈댓글 참여〉</div> </td></tr>	<div>〈활동 안내〉</div>	<div>〈댓글 참여〉</div>
<div>〈활동 안내〉</div>	<div>〈댓글 참여〉</div>		

[그림 4-4] 후속 활동 단계 예시

## V. 결론

본 연구에서는 한국문화를 교수-학습하기 위한 유튜브 콘텐츠의 개발 방안을 제시하고자 하였다. 문화교육의 필요성에 주목하여 한국문화를 처음 경험하는 학습자들을 대상으로 실질적으로 적용 가능한 교수-학습 방안을 마련하고자 하였으며, 유튜브를 통해 교수-학습하기 위한 콘텐츠를 개발하고자 하였다. 이를 위해 한국문화교육의 내용과 방법, 유튜브의 교육 원리를 살펴보고, 기존의 유튜브 콘텐츠를 분석하여 개발 방향을 제안하였다. 또한 개발예시를 제시함으로써 앞으로의 교수-학습 콘텐츠의 개발에 도움이 되고자 연구를 진행하였다.

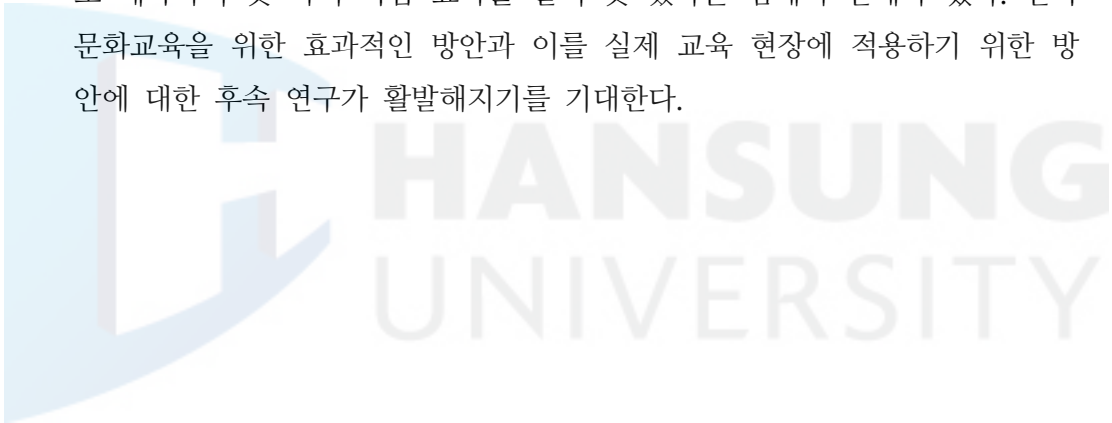
먼저 2장에서는 콘텐츠 분석과 개발의 토대를 마련하기 위해 이론적 배경을 살펴보았다. 먼저 문화능력 향상을 목적으로 한국문화교육을 실시하기 위해 한국문화의 내용을 살펴보고, 내용 선정과 조직을 위한 준거를 알아보았다. 또한 한국문화교육의 방법을 알기 위해 문화의 교수-학습 모형을 정리하고, 교수-학습 원리를 도출하였다. 다음으로 유튜브의 개념과 교육적 특성을 알아보고, 한국어교육 전반에서 유튜브가 활용되는 양상을 살펴보았다. 마지막으로 한국문화를 교수-학습하기 위한 유튜브 콘텐츠의 개발 원리를 살펴보았다.

3장에서는 선행연구를 정리하여 유튜브 콘텐츠의 분석 기준을 마련하고, 한국문화 교수-학습에 적합하다고 판단되는 ‘King Sejong Institute Foundation’, ‘스터디코리안’, ‘톡투미 인 코리안’, ‘KoreanClass101.com’의 콘텐츠를 대상으로 분석을 실시하였다. 교수-학습 콘텐츠의 목표 및 주제, 교수 방법, 교수 내용, 상호작용, 접근성 및 디자인을 분석한 결과를 바탕으로 콘텐츠의 장점과 보완점을 도출하고, 이를 활용하고 보완하기 위한 구체적인 방안을 제시하였다.

4장에서는 앞서 정리한 내용을 토대로 한국문화 콘텐츠의 개발 원리를 제시하고, 이에 따라 교수-학습의 목적과 대상, 교수 방법, 문화 주제를 설정하고 교수요목을 설계하였다. 또한 앞서 정리한 문화의 교수-학습 단계와 개발

원리를 토대로 하여 교수-학습 모형을 ‘도입-문화 설명-연습-후속 활동’의 단계로 구성하였다. 이 과정에서 개발 원리로 제시한 상호·비교문화적인 관점의 교육을 실시하기 위해 ‘비교하기’ 활동을 구성하였으며, 학습자의 주도적인 참여를 위해 ‘후속 활동’을 구성하였다. 마지막으로 교수요목 중 1주차에 해당하는 식생활 문화를 대상으로 교수-학습 모형에 따라 한국문화 교수-학습 콘텐츠의 실례를 제시하였다.

본 연구는 한국문화교육의 현황을 고려하여 실질적으로 활용 가능한 한국문화 교수-학습 방안을 모색하고자 하였다는 것에 의의가 있다. 또한 선행연구와 선행 콘텐츠에서 구현이 어려웠던 활용 단계를 구체화시키고자 하였다. 그러나 분석한 유튜브 콘텐츠의 수가 한정적이라는 점과 콘텐츠를 실제적으로 제작하지 못 하여 학습 효과를 알지 못 했다는 점에서 한계가 있다. 한국문화교육을 위한 효과적인 방안과 이를 실제 교육 현장에 적용하기 위한 방안에 대한 후속 연구가 활발해지기를 기대한다.



## 참 고 문 헌

### 1. 국내문헌

- 강소희. (2020). “뉴미디어를 활용한 한국문화교육 콘텐츠 개발 방안 연구 -한류 기반 학습자를 대상으로”. 한국외국어대학교 석사학위논문.
- 강승혜. (2010). 『한국문화교육론』. 형설.
- 강윤희. (2022). “유튜브를 활용한 새로운 형태의 관용표현 교육 제안”. 「국어교육연구」. 79. pp109-143.
- 강현화. (2010). “한국어교육에서의 문화교수 방향성에 대한 제언 - 선행 연구 분석을 바탕으로 -.” 국제한국언어문화학회 학술대회. 11-35.
- 권오경. (2006). “한국어교육에서의 한국문화교육의 방향”, 「어문론총」 45, 한국문학언어학회.
- \_\_\_\_\_. (2009). “한국어교육에서 문화교육 내용 구축 방안”. 「언어와 문화」. 5(2), 한국언어문화학회.
- 권오현. (2003). “의사소통중심 외국어교육에서의 ‘문화’-한국의 학교 외국어교육을 중심으로-”. 국어교육연구, 12, 247-274.
- 김규리. (2022). “온라인 한국어교육 콘텐츠 분석과 활용 방안 연구”. 국내석사학위논문 경희대학교 대학원. 경기도.
- 김남경. (2015). “한국의 영상자료를 이용한 언어, 문화 교수 방안”. 「민족연구」. 64, 4-23.
- 김민정. (2019). “유튜브(YouTube)의 한국어교육 채널 분석”. 「학습자중심교과교육연구」, 19, 학습자중심교과교육학회.
- 김민영. (2018). “유튜브 자막 번역을 활용한 한국어 수업 방안”. 「학습자중심교과교육연구」. 18(7), 307-328.
- 김수중. (2021). “유튜브 플랫폼에서의 한국어교육을 위한 교수-학습자료 개발 연구”. 국내석사학위논문 한성대학교 대학원. 서울.



- 김영순 외. (2024). 『한국어교육자를 위한 문화교육의 이론과 쟁점』. 한국문화사.
- \_\_\_\_\_. (2024). 『한국어교육자를 위한 문화교육의 방법과 실천』. 한국문화사.
- 김윤경. (2010). “외국인의 한국어 능력 향상을 위한 문화교육 방안 연구”. 국내석사학위논문 경희대학교 교육대학원. 서울.
- 김윤숙. (2020). “한국어 문화교육에서의 미디어의 유용성과 활용 방안 연구”. 국내석사학위논문 조선대학교 교육대학원. 광주.
- 김윤주. (2010). “재외동포 아동학습자용 한국어 교재 개발 방안 연구 -아동문학 제재를 활용한 문화교육 단위 구성 방안”. 『한국어교육』. 21(1), 61-85.
- \_\_\_\_\_. (2015). “귀국 학생을 위한 한국어문화교육 연구 동향 분석과 향후 과제 - 문화교육을 중심으로”. 『한국언어문화학』. 12(3), 1-24.
- \_\_\_\_\_. (2015). “전래동화를 활용한 다문화 문식성 교육 -상호문화교육 모형에 기반하여-”. 『한성어문학』. 34, 295-318.
- \_\_\_\_\_. (2018). “내용 중심 교수법을 활용한 한국어문화 수업 설계 방안”. 『국어국문학』. 184, 313-337.
- 김재영. (2004). “의사소통 향상을 위한 한국어교육 방안 : 매체를 활용한 문화 통합 교육”. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김주연. (2020). “한국어교육 유튜브 분석과 성찰학습 연구”. 안양대학교 석사학위논문.
- 김참이·최지영·이수진. (2022). “세종학당재단 유튜브 채널 내 한국어교육 콘텐츠의 특성과 이용자 반응 분석 연구”. 『국제어문』. 95, 459-491.
- 김택훈·배소연. (2020). “확장된 의미의 러닝 콘텐츠 플랫폼으로서의 유튜브 분석 연구 : 학습자, 교수자 관점을 중심으로”. 『애니메이션연구』. 16(4), 125-140.
- 김태희. (2014). “한국의 일본어 교육에서 언어와 문화의 통합방식에 관한 연구”.

국내박사학위논문 중앙대학교 대학원. 서울.

김효숙. (2014). “소셜미디어 시대의 위기 관리” 「광고연구」. 103, 5-37.

민현식. (2004). “(한)국어 문화교육의 개념과 실천 방향”. 「한국언어문화학」. 1(1), 국제한국언어문화학회, 59-103.

박영순. (2003). “한국어교육으로서의 문화교육에 대하여.” 「이중언어학 23」. 67-89.

배재원. (2011). “한국어 학습자를 위한 한국문화교육 연구”. 국내박사학위논문 이화여자대학교 국제대학원. 서울.

배현숙. (2002). “한국어교육에서 문화교육 현황 및 문제점.” 「이중언어학 21」. 177-198.

세종학당재단. (2017). 『세종 한국문화1』. 다락원.

송용실. (2012). “한국어 문화교육의 실태와 교육 방향 연구 : 한국어 교재에 나타난 문화교육 관점 분석을 중심으로”. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.

송주형. (2012). “기록관리 대상으로서 SNS 연구 : 페이스북, 트위터, 블로그, 유튜브를 중심으로”. 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문.

송지훈. (2018). “한국어교육을 위한 유튜브 채널 분석”. 연세대학교 석사학위논문.

신윤아. (2021). “한국어교육에서 유튜브 활용 블렌디드 교육 방안 연구”. 국내석사학위논문 상명대학교 교육대학원. 서울.

안난경. (2003). “효율적인 일본어 교육을 위한 문화교육 방안: 영상매체를 이용해서”. 부산외국어대학교 교육대학원 석사학위논문

오혜수. (2023). “한국어교육 유튜브 콘텐츠 개발을 위한 요구 분석”. 국내석사학위논문 연세대학교 대학원. 서울.

윤여탁. (2003). “문학교육과 한국어교육”. 『한국어교육』. 14(1). 131-152.

이미혜. (2004). “한국어와 한국 문화의 통합 교육 - 언어 교육과 문화교육의 통

- 합 양상을 고려한 교육 방안 -”. 한국언어문화학, 1(1), 143-163.
- 이성희. (2015). 『한국 문화 어떻게 가르칠 것인가』. (주)박이정.
- 이소운. (2021). “유튜브 한국어교육 채널 분석 연구”. 국내석사학위논문 韓國外國語大學校 KFL大學院, 서울.
- 이승연. (2021). 『한국문화교육론』. 하우.
- 이연정. (2016). “학문목적 한국어 듣기의 학습 효과 제고 방안”. 『語文論集67』.
- 중앙어문학회.
- 이종현. (2020). “외국인 학습자의 유튜브를 활용한 한국어 학습 경험에 대한 연구”. 『인문사회21』. 11(6), 285-300.
- 이철영. (2019). “중국 중고등학생을 위한 한국어·한국문화교육 내용 연구”. 국내 박사학위논문 인하대학교 대학원. 인천.
- 이하정. (2020). “유튜브를 활용한 한국언어문화교육 방안”. 국내석사학위논문 대구가톨릭대학교 대학원. 경상북도.
- 임경순. (2005). “한국어 문화교육의 방안 연구”. 『한중인문학연구』. 14, 5-26.
- \_\_\_\_\_. (2006). “문화 중심 언어와 문화의 통합 교수·학습 방법 연구”. 『한중인문학연구』, 19, 293-320.
- \_\_\_\_\_. (2015). 『(외국어로서의 한국어교육을 위한) 한국문화교육론』. 역락. 문화학회, 105-123.
- 임정훈. (2009). “모바일 학습(Mobile Learning)을 위한 교수학습 모형의 설계 방향 탐색”. 『교육실천연구』. 8(1), 101-124.
- 장미라·김지형. (2012). “문화기반 초급 온라인 한국어교육 콘텐츠 교수요목 설계 및 단위 구성 방안 연구”. 『어문학』. 116, 103-130.
- 장병용. (2014). “프랑스어 수업에서 유튜브의 활용”. 한국프랑스문화학회. 『프랑스 문화연구』. 28(0), 33-60.

- 장혜림. (2020). “중국 내 대학의 플립 러닝 기반 한국문화교육 방안 연구”. 국내 박사학위논문 부산외국어대학교 일반대학원. 부산.
- 전홍식. (2008). “의사소통을 위한 외국어로서 한국어 문화교육의 문제점 연구”. 『한국어문화교육』 vol2. 한국어문화교육학회.
- 정희진. (2016). “한국어교육용 문화콘텐츠 활성화 방안 분석”. 국내석사학위논문 경희대학교 대학원. 서울.
- 조수진. (2010). “한국어 문화교육 내용 선정에 대한 연구”. 「한국언어문화학」. 7(2), 국제한국언어문화학회.
- 조항록. (2005). “한국어 학습자를 대상으로 하는 문화교육의 새로운 방향”. 「한국어교육」. 16(2), 국제한국어교육학회.
- 주영하. (2018). 『한국인은 왜 이렇게 먹을까?』. 휴머니스트.
- 주현정. (2020). “한국어 언어문화교육을 위한 수업 모형 연구”. 「한국어문화교육」. 14(1), 103-131.
- 최지영 · 이수진. (2022). “유튜브 한국어교육 채널의 콘텐츠 및 학습자 반응 분석 연구 - Talk To Me In Korean을 중심으로 -”. 한국어교육, 33(4), 국  
제한국어교육학회, 1-33.
- 최진화. (2021). “유튜브에서 한국어 문법 교육을 위한 교수 방안 연구”. 「한국문법교육학회 학술발표논문집」. 2021(2), 97-115.
- 홍원준·임철일·박태정. (2013). “동영상 강의 분할시간이 학습성과에 미치는 영향”. 「한국콘텐츠 학회논문지」. 13(12), 1048-1057.
- 홍은실. (2014). “한국어교육을 위한 스마트러닝의 재개념화와 구현 방안”. 「국어교육학연구」. 49(1), 국어교육학회.
- 황재웅. (2004). “외국인 노동자를 위한 한국어 문화교육 방안 연구”. 국내석사학위논문 고려대학교 교육대학원, 서울.

## 2. 참고 사이트

〈세종학당재단〉

<https://nuri.iksi.or.kr/front/main/main.do?language=ko>

〈Flaticon〉

<https://www.flaticon.com/kr/>



## ABSTRACT

### A Study on the Developing YouTube Content for Teaching and Learning Korean Culture


Shim, Chae-Young

Major in Korean Language Education

Dept. of Korean Language Education

The Graduate School

Hansung University

The logo of Hansung University is located on the left side of the page. It features a stylized blue and white graphic. A large, light gray watermark of the university's name, 'HANSUNG UNIVERSITY', is overlaid across the center of the page.

This study aims to develop YouTube content for teaching and learning Korean culture for foreign learners. First, the theoretical framework and principles for utilizing YouTube in Korean cultural education were reviewed, and an analysis of existing YouTube content related to Korean culture was conducted to identify strengths and areas for improvement. Based on this, the principles for developing content for Korean culture teaching and learning were proposed, and practical examples of such content were presented according to a teaching-learning model.

The goal of Korean culture education is to enhance cultural competence. In other words, it aims to help learners understand cultural contexts and engage appropriately by comparing and understanding

Korean culture and their own culture from an intercultural perspective. While the necessity of cultural education has been emphasized, research on Korean cultural education has been conducted extensively, yet its practical application in educational settings remains limited. Therefore, this study seeks to find effective teaching-learning methods that allow learners to engage with cultural education meaningfully.

YouTube, already utilized as an educational medium in various fields, has several educational advantages. It is easily accessible to anyone and allows for self-directed learning tailored to individual needs. Particularly, it offers audiovisual information and provides discourse that reflects real-life contexts. These advantages have led to the active use of YouTube in Korean culture education. Upon examining the ways YouTube is used in Korean language education, it became clear that there is a need to develop models suitable for the YouTube environment, rather than traditional teaching-learning models, and to specify the stages for reflecting the subcategory of cultural practice.

Based on this theoretical background, this study analyzed the goals, topics, teaching methods, content, interaction, accessibility, and design of existing YouTube Korean culture teaching-learning content. The analysis revealed that there is a need to establish clear teaching-learning goals, explicitly present them, and strengthen the coherence between different components. Additionally, it was found that cultural knowledge, cultural practice, and cultural perspectives need to be addressed integratively, and strategies for activating interaction between the instructor and learners, as well as specifying the stages of content utilization, should be developed.

Based on these findings, the study proposed principles for developing YouTube content for Korean culture teaching and learning. First, to conduct cultural education from an intercultural perspective, learners should be encouraged to compare Korean culture with their own culture



and understand cultural differences. Second, a suitable model for the teaching-learning situation should be developed to strengthen the coherence between each stage. Third, clear teaching-learning goals should be established, and a systematic syllabus should be prepared accordingly. Fourth, to provide learner-centered cultural education, opportunities for learner-driven participation, such as comment-based activities, should be offered. Fifth, to reflect cultural practice and specify utilization stages, follow-up activities should be presented to allow learners to experience cultural contexts practically.

Based on these principles, a teaching-learning model composed of introduction, cultural explanation, practice, and follow-up activities was proposed. In the introduction, videos reflecting cultural contexts are presented to explain the topic and learning objectives. In the cultural explanation stage, a teaching method commonly used in existing YouTube Korean culture content, such as instructor explanations, is utilized to explain cultural knowledge. In the practice stage, a "comparison" activity using comments is employed to help learners understand cultural differences from an intercultural perspective. Finally, in the follow-up activity stage, learners are encouraged to perform real-world activities without the instructor's assistance after watching the video. This integrated approach addresses cultural knowledge, perspectives, and practice, ensuring that teaching and learning reflect actual cultural contexts from an intercultural perspective.

Based on this model, the study presented practical examples of YouTube content for teaching and learning Korean culture. The significance of this study lies in its presentation of a suitable lesson model for teaching Korean culture within the YouTube environment, with an emphasis on content design based on a well-structured syllabus. Additionally, it provides value by specifying the stages of content

utilization, which had previously been challenging to implement within the YouTube environment for cultural education.



【key words】 korean language education, korean culture education, korean culture, Youtube, contents, cultural competence, interculturalism, learner-centered education