

석사학위논문

유튜브 플랫폼에서의 한국어교육을 위한  
교수-학습자료 개발 연구

2021년

한 성 대 학 교 대 학 원

한 국 어 문 학 과

한 국 어 교 육 전 공

김 수 종



석사학위논문  
지도교수 노정은

# 유튜브 플랫폼에서의 한국어교육을 위한 교수-학습자료 개발 연구

A study of developing teaching  
and learning materials for Korean Education on a teaching  
platform Youtube

2020년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

한 국 어 문 학 과

한 국 어 교 육 전 공

김 수 종

석사학위논문  
지도교수 노정은

# 유튜브 플랫폼에서의 한국어교육을 위한 교수-학습자료 개발 연구

A study of developing teaching  
and learning materials for Korean Education on a teaching  
platform Youtube

위 논문을 문학 석사학위 논문으로 제출함

2020년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

한 국 어 문 학 과

한 국 어 교 육 전 공

김 수 중

김수종의 문학 석사학위 논문을 인준함

2020년 12월 일

심사위원장 \_\_\_\_\_(인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_(인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_(인)

# 국 문 초 록

## 유튜브 플랫폼에서의 한국어교육을 위한 교수-학습자료 개발 연구

한 성 대 학 교 대 학 원  
한 국 어 문 학 과  
한 국 어 교 육 전 공  
김 수 중

본 연구의 목적은 시대의 변화를 따라 한국어교육에서 유튜브와 관련된 연구가 필요하다고 주장하는 바이며, 한국어 교수-학습자료를 개발할 때 활용할 수 있는 표준적인 교수-학습자료 개발에 있다. 현재 우리 사회는 끊임없이 기술적 발전을 이루고 있으며, 이는 향후 한국어 교수-학습 환경을 변화시킬 것이다. 이에 현재 한국어교육에서는 VR/AR, AI, 그리고 유튜브에 주목한 연구가 일어나고 있다. 그러나 현재 유튜브와 관련된 대부분의 연구는 단순히 유튜브를 동영상 플랫폼으로 활용하는 선에서 그쳐, 유튜브의 속성이 반영되지 못한 경우가 다수였다. 세계 최대 규모의 동영상 사이트인 유튜브는 이용자들이 오락 목적만으로 이용할 것이라는 일반적인 인식과 달리 교육적 목적으로 이를 이용하는 많은 학습자가 존재하였다. 다양성, 접근성을 일반적인 특징으로 가지고 새로운 검색엔진으로 자리 잡은 유튜브는 현재 교육 플랫폼으로 변화하였다.

유튜브의 교육적 특징은 다양성, 접근성, 실제성, 상호작용성, 그리고 전문성이 있다. 유튜브에는 기존의 전통매체 콘텐츠뿐만 아니라 유튜버들이 제작한 기존의 양식과 다른 유형의 콘텐츠가 존재한다. 이에 유튜브에서의 한국어 교수-

학습자료는 공식적인 한국어교육에서 다루기 힘든 주제/상황을 제시하며, 신조어 및 외래어 등을 어휘 및 표현으로 제시하기도 한다. 유튜브는 이용자의 제한이 없으며 누구나 이용할 수 있으며, 플랫폼에 따른 이용 제한이 없다. 유튜브는 실 제자료와 창작자료의 구분이 모호하며, 실제성이 높은 자료들이 존재한다. 유튜브에 의해 제작된 다양한 콘텐츠는 “먹방”, “게임”, “공부” 등 한국어 모어 화자의 일상이 고스란히 담겨 있다. 이에 유튜브를 통해 학습하는 학습자는 한국어 화자의 실제 발화를 접하고 간접적인 경험을 할 수 있다. 유튜브는 상호작용성이 높다. 유튜브는 자체적으로 상호작용을 위한 다양한 창구를 제공하고 있으며, 이를 바탕으로 토론, 질의응답, 협력 학습이 일어난다. 마지막으로 유튜브는 전문성이 저하된다는 특징이 있다. 이에 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 전문성을 확보하기 위해 다양한 방법을 시도하고 있다.

유튜브에서의 한국어 교수-학습자료를 분석한 결과 교육 플랫폼으로 유튜브가 가지는 특징을 살리지 못했다. 현재 유튜브에는 다양한 목적의 한국어 교수-학습자료가 존재하나 일회성으로 그치는 경우가 많았으며, 스토리 측면에서는 다양성이 확보되지 못했다. 현재 한국어 교수-학습자료는 교수-학습 목적이 부재하며, 교수-학습 목표가 제시되지 않아 학습자의 접근성이 떨어졌다. 유튜브에서는 어휘 및 표현과 연습 및 활동을 실제 사물과 장소 혹은 의사소통 상황과 함께 제시할 수 있으나 단순히 구두나 텍스트로 제시하는 경우가 많았다. 또한 유튜브는 상호작용성이 높으나 현재 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 상호작용성을 활용한 교수-학습이 제한적으로 일어났다. 현재 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료가 가지는 문제점은 전문성의 저하로 인한 것이다.

이에 본 논문에서는 유튜브의 교육적 특징을 반영한 한국어 교수-학습자료를 개발하였다. 개발은 교수-학습 목표 설정, 스토리 구성, 주제/상황 구성, 연습 및 활동 구성, 그리고 어휘 및 표현 구성 순으로 진행되었으며, 인터랙티브 스토리텔링, 그리고 VR/AR 등의 기술요인을 접목하였다.

【주요어】 한국어 교수-학습자료 개발 방안, 유튜브, 유튜브의 교육적 특징, 교육 플랫폼, 한국어교육

# 목 차

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| I. 서론 .....                            | 1  |
| 1.1 연구의 목적 및 필요성 .....                 | 1  |
| 1.2 선행연구 .....                         | 2  |
| II. 교육 플랫폼으로서의 유튜브와 한국어교육 .....        | 11 |
| 2.1 유튜브의 영향력 확대와 교수-학습 플랫폼으로의 변화 ..... | 11 |
| 2.1.1 웹의 변화와 유튜브의 영향력 확대 .....         | 11 |
| 2.1.2 교육 플랫폼인 유튜브의 교육적 특징 .....        | 15 |
| 2.2 한국어 교수-학습자료로서의 유튜브 .....           | 19 |
| 2.2.1 한국어 교육용 유튜브 채널 현황 .....          | 19 |
| 2.2.2 유튜브의 한국어교육 적용 가능성 .....          | 28 |
| III. 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료 분석 .....       | 35 |
| 3.1 분석 대상 선정 및 분석 기준 .....             | 35 |
| 3.1.1 분석 대상 선정 .....                   | 35 |
| 3.1.2 분석 기준 .....                      | 37 |
| 3.2 분석 결과 .....                        | 41 |

|                            |        |
|----------------------------|--------|
| 3.2.1 교수-학습 목표 분석 .....    | 41     |
| 3.2.2 주제/상황 분석 .....       | 45     |
| 3.2.3 어휘 및 표현 분석 .....     | 47     |
| 3.2.4 연습 및 활동 분석 .....     | 53     |
| 3.2.5 보조자료 및 상호작용 분석 ..... | 58     |
| <br>IV 교수-학습자료 개발 방안 ..... | <br>61 |
| 4.1 교수-학습자료 개발 원리 .....    | 61     |
| 4.2. 교수-학습자료 개발의 실제 .....  | 63     |
| <br>V. 결론 .....            | <br>77 |
| <br>참고문헌 .....             | <br>81 |
| <br>부록 .....               | <br>87 |
| <br>ABSTRACT .....         | <br>90 |

## 표 목 차

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| [표 1-1] 송지훈(2018)의 한국어 교육용 유튜브 채널 분석 기준 .....         | 8  |
| [표 1-2] 김민경(2019)의 한국어 교육용 유튜브 채널 분석 기준 .....         | 9  |
| [표 2-1] 웹의 진화와 정보 제공 방식의 변화 .....                     | 12 |
| [표 2-2] 한국어 교육용 유튜브 채널 이용 현황 .....                    | 19 |
| [표 2-3] 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 전문성 .....                 | 24 |
| [표 2-4] 누리-세종학당 교수-학습자료의 언어별 검색 결과(구글) .....          | 29 |
| [표 2-5] 누리-세종학당 교수-학습자료의 언어별 검색 결과(빙) .....           | 30 |
| [표 3-1] 언어별 한국어 교육용 유튜브 채널 목록 .....                   | 35 |
| [표 3-2] 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료 분석 기준 .....                | 37 |
| [표 3-3] 한국어 교재와 유튜브의 단원 구성 비교 .....                   | 38 |
| [표 3-4] 한국어 교재와 유튜브의 단원 소개 비교 .....                   | 38 |
| [표 3-5] 교수-학습 목표와 무관한 더보기의 예시 .....                   | 43 |
| [표 3-6] 교수-학습 목표 분석 결과 .....                          | 44 |
| [표 3-7] 교수-학습 내용과 주제의 불일치 .....                       | 45 |
| [표 3-8] 세부적 상황 제시의 예시 .....                           | 46 |
| [표 3-9] 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료의 주제 예시 .....               | 46 |
| [표 3-10] 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료의 상황 예시 .....              | 46 |
| [표 3-11] 수준별 어휘 및 표현 분류 예시1 .....                     | 48 |
| [표 3-12] 수준별 어휘 및 표현 분류 예시2 .....                     | 50 |
| [표 3-13] 「Learn Korean through Games」의 교수-학습 내용 ..... | 51 |
| [표 3-14] 수준별 어휘 및 표현 분류 예시3 .....                     | 51 |
| [표 3-15] 유튜브에서의 연습 및 활동 예시1 .....                     | 53 |
| [표 3-16] 유튜브에서의 연습 및 활동 예시2 .....                     | 54 |
| [표 3-17] 유튜브에서의 연습 및 활동 예시3 .....                     | 55 |
| [표 3-18] 유튜브에서의 연습 및 활동 예시4 .....                     | 56 |
| [표 4-1] 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 교수-학습 목표 .....            | 64 |
| [표 4-2] 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 전체 단원 구성 .....            | 65 |

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| [표 4-3] 유튜브에서의 기존 연습 및 활동 .....                     | 68 |
| [표 4-4] VR/AR 영상을 활용한 연습 및 활동 예시 .....              | 70 |
| [표 4-5] 외부 프로그램을 활용한 연습 및 활동의 예시 .....              | 71 |
| [표 4-6] 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료의 어휘 및 표현 제시의<br>예시 ..... | 72 |
| [표 4-7] 실제성을 확보한 어휘 및 표현 제시의 예시 .....               | 73 |
| [표 4-8] 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료 개발 예시 .....              | 73 |

## 그 립 목 차

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| [그림 2-1] 웹에서 유튜브의 영향력 확대 .....                                           | 12 |
| [그림 2-2] 유튜브에 존재하는 텔레비전 콘텐츠 .....                                        | 13 |
| [그림 2-3] 유튜브에서의 검색 결과 비교 .....                                           | 21 |
| [그림 2-4] 유튜브에서의 창작자료와 실제 자료 비교 .....                                     | 22 |
| [그림 2-5] 유튜브 라이브 스트리밍의 상호작용 예시 .....                                     | 23 |
| [그림 2-6] 외부 프로그램인 디스코드에서의 상호작용 예시 .....                                  | 23 |
| [그림 2-7] 한국어 교육용 유튜브 채널의 상호작용 문제점 .....                                  | 27 |
| [그림 2-8] 〈블랙미러: 밴더스내치〉의 서사구조의 예(정은혜, 2019:168,<br>재인용) .....             | 28 |
| [그림 2-9] 웹브라우저별 플래시 애니메이션 재생 여부 .....                                    | 29 |
| [그림 2-10] 영어 교육용 유튜브 채널의 VR/AR 활용 예시 .....                               | 31 |
| [그림 2-11] 유튜브의 하이퍼미디어 구현 예시 .....                                        | 32 |
| [그림 2-12] 유튜브의 온라인 학습 설명 .....                                           | 32 |
| [그림 3-1] 한국어 교재와 유튜브의 단원 표지 비교 .....                                     | 38 |
| [그림 3-2] 실제성을 반영한 어휘 및 표현 제시의 예시 .....                                   | 40 |
| [그림 3-3] 썸네일을 통한 교수-학습 목표 제공의 예시 .....                                   | 42 |
| [그림 3-4] 〈Talk To Me In Korean 톡투미 인 코리안〉의 언어혼용 ....                     | 49 |
| [그림 3-5] 「Practice your Korean」의 연습 및 활동 .....                           | 53 |
| [그림 3-6] Korean Listening Comprehension for Beginners」의 연습<br>및 활동 ..... | 55 |
| [그림 3-7] 「Korean Test Preparation」의 연습 및 활동 .....                        | 57 |
| [그림 3-8] 하이퍼미디어를 활용한 교수-학습 보조자료 제시 .....                                 | 59 |
| [그림 3-9] 외부 프로그램인 디스코드에서의 상호작용 .....                                     | 60 |
| [그림 4-1] 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 단원 구성 예시1 .....                             | 66 |
| [그림 4-2] 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 단원 구성 예시2 .....                             | 66 |
| [그림 4-3] 하이퍼미디어를 활용한 연습 및 활동 구성 .....                                    | 68 |

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| [그림 4-4] 하이퍼미디어를 활용한 연습 및 활동 선택지 제시 ..... | 69 |
| [그림 4-5] 연습 및 활동에서의 의사소통 상황 제시 .....      | 70 |
| [그림 4-6] 유튜브에서의 교수-학습 보조자료 제시의 예시 .....   | 75 |

# I. 서론

## 1.1 연구의 목적 및 필요성

본 논문의 목적은 기존 한국어 교육용 유튜브 채널을 분석하여 한국어 교수-학습자료를 개발 시 활용할 수 있는 표준적인 교수-학습자료를 개발하는 데에 있다.

시대의 변화에 따라 한국어교육에서도 유튜브에 주목한 연구가 이루어지고 있다. 한국어교육에서 유튜브에 주목하는 이유는 유튜브가 전 세계 이용자들에게 막대한 영향력을 끼치는 동영상 플랫폼으로 자리 잡았기 때문이다. 세계 최대 규모의 동영상 사이트인 유튜브는 생산자와 소비자의 구분이 없어 누구나 이용할 수 있으며(신희선, 2020:8), 유튜브는 기존의 텔레비전 역할을 대신할 뿐만 아니라 거의 모든 분야의 콘텐츠를 보유하고 있다(김주연, 2020:8). 또한, 유튜브는 단순한 동영상 플랫폼이 아니라 웹에서 이용자들이 정보를 획득하는 새로운 창구다.

현재 유튜브를 통해 한국어를 학습하는 학습자는 꾸준히 증가하고 있으며, 유튜브에는 매일 같이 새로운 한국어 교수-학습자료가 제작 및 배포되고 있다. 유튜브에 존재하는 한국어 교수-학습자료는 주로 개인이나 사설 교육기관에 의해 제작되고 있다. 현재 개인이나 사설 교육기관에서 자체적으로 개발한 한국어 교수-학습자료는 전문적인 연구를 바탕으로 제작된 것이 아닌 경우가 많으며, 철저히 검증되지 않아 전문성과 학습의 효율성이 떨어지는 경우가 많다. 유튜브와 비슷한 속성을 가지는 MOOC는 정부 및 고등교육 기관의 지원을 받아 연구가 활발히 일어나며, 전문 교수자에 의해 교수-학습자료가 제공되어 전문성을 가진다는 점을 생각하면, 한국어교육에서도 유튜브와 관련된 연구가 활발하게 일어나야 한다.

그러나 현재 유튜브와 관련된 연구는 기초 수준에 머물러 있다. 현재 한국어교육에서 유튜브를 대상으로 한 연구는 유튜브의 한국어교육 채널을 개략

적으로 분석하거나 유튜브를 동영상 플랫폼의 하나로 접근하고 있기 때문이다.

이를 위해 2장에서는 웹 기반 한국어 교육과 유튜브를 비교하여 유튜브의 교육적 특징을 살펴보고자 하며, 이를 기반으로 현재 운영되고 있는 한국어 교육용 유튜브 채널과 유튜브의 한국어교육 적용 가능성을 살펴보고자 한다. 3장에서는 유튜브에서 비공식적으로 운영되고 있는 한국어 교육용 채널을 선정한 후, 이를 교수-학습 목표, 주제/상황, 어휘 및 표현, 연습 및 활동, 그리고 교수-학습 지원의 측면에서 살펴볼 것이다. 4장에서는 3장에서 도출된 문제점을 유튜브에서 한국어 교수-학습자료를 개발할 때 활용할 수 있는 표준적인 모델을 제안하고자 한다.

## 1.2 선행연구

최근 한국어교육 역시 새로운 교수-학습 환경인 유튜브에 주목하고 있지만, 아직은 연구의 초기 단계에 머물러 있다. 현재 한국어교육에서 유튜브를 다루는 연구는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 유튜브를 동영상 자료실로 활용하여 유튜브에 존재하는 다양한 동영상을 교수-학습 보조자료로 사용하는 것이며, 다른 하나는 유튜브를 교수-학습 방법이자 교재로 활용하는 것이다(김민경, 2019: 945).

그러나 유튜브가 빅데이터를 통해 수집한 정보를 기반으로 AI가 개인에게 맞춤형 정보를 제공한다는 특징이 존재하더라도 유튜브는 기본적으로 ‘웹(Web)’에 기반을 두고 있다. 따라서 본 논문에서는 선행연구로 웹 기반 교육 연구와 한국어교육에서 유튜브를 활용한 연구를 분석하였다.

### 1.2.1 웹 기반 한국어교육

웹 기반 한국어교육 연구는 90년대를 기점으로 시작되었으며, 현재까지도 꾸준히 연구가 이루어지고 있다. 웹 기반 한국어교육 연구는 크게 웹 기반 교육 프로그램 및 교재 개발을 위한 연구와 웹 기반 교육의 문제점 보완 및 학습 효용성 검증에 관한 연구로 구분할 수 있다.

전자는 최정순(1998)의 「웹기반의 한국어 교육 프로그램 개발의 실제 - 서강대학교 가상 대학 한국어 프로그램을 중심으로」, 최정순(1999)의 「새로운 수업도구로서의 컴퓨터(웹)」, 방성원(2005)의 「웹 기반 한국어 과정 개발 연구」 등이 있으며, 후자는 지현숙(2001)의 「웹 기반 한국어 교재 개발의 쟁점」, 이해영(2001)의 「한국어 학습용 웹사이트의 분석」, 박건숙(2003)의 「국내 웹 기반의 한국어 교육 사이트에 대한 비교·분석 연구」, 그리고 이선영·김형민(2019)의 「한국어 학습 웹 사이트의 상호작용성 분석」 등이 있다.

최정순(1998)은 웹 기반 교육의 핵심 요소를 하이퍼텍스트성으로 들면, 웹 기반 교육의 특징을 “하이퍼텍스트는 기존의 선형적인 구조를 벗어나 링크(Link)라 불리는 수많은 연결고리에 의해 만들어지는 비선형적인 구조를 갖는다. 하이퍼텍스트는 소리와 그림, 비디오, 애니메이션 등의 다양한 매체를 그 안에 포함할 수 있다. 실제 교실 환경과 유사한 상호작용이 일어날 수 있다”와 같이 주장하며, 하이퍼텍스트성을 활용하여 교육적 효과를 극대화해야 한다고 주장하였다.

또한, 현재의 웹 기반 교육에서의 상호작용은 CD-ROM Title과 같은 저장매체를 사용하는 방법과 인터넷 전자메일이나 채팅 등을 이용하는 방법이 혼합된 유형으로 온라인과 하이퍼텍스트성의 결합으로 인해 교육적 실현이 가능해졌으며, 현재 웹 기반 교육의 문제로 지적된 말하기 교육의 한계 역시 극복할 수 있을 것이라 주장하였다.

최정순(1999)은 학습자 중심의 교수-학습이론의 발달로 기존의 교수 중심의 교수-학습체계를 학습자 중심의 교수-학습체계로 변화시켰다며, 컴퓨터(웹)가 수업 도구로 가지는 특징을 “학습 내용의 계열을 학습자의 성과에 의해 결정, 제시. 다른 도구와는 다른 연습 등의 과정에서 자동적이고 즉각적인 피드백을 제공. 고도로 발달 된 오디오, 비디오, 애니메이션 등의 다양한 도구

를 활용. 기존의 방식보다 다양한 강화기법을 사용. 학습자 개개인의 능력과 흥미에 따라 적합한 진도 조절. 쓰기 부문에서 교재의 부분 삭제나 이동, 삽입과 같은 편집은 다른 어떤 도구보다 편리하게 과제를 수행 가능”이라고 주장하였다.

방성원(2005)은 기존 웹 기반 한국어교육 사이트를 분석한 후, 이를 토대로 실제 웹 기반 교육에서 고려할 사항을 다음과 같이 주장하였다. “단원에 포함된 동영상 강의를 통해 한국어 교수-학습 현장의 생생한 모습을 반영한다. 학습 내용의 선정과 위계화는 점진적인 난이도에 따라 계열화된 학습을 이룰 수 있도록 구성한다. 그러나 학습자의 선택권을 보장하기 위해 기능과 연습 활동은 나선형 학습으로 구성한다. 컴퓨터 기반 학습의 장점을 살리기 위해 다양한 멀티미디어 요소를 사용하고 학습자 상호작용 환경을 구현하기 위해 녹음하기, 녹음 후 성우의 발음과 자신의 발음 비교하기와 같은 기능을 단원마다 포함한다. 해외에서 접하기 어려운 학습자료를 다양하게 포함되도록 한다. 자기주도적 학습이 원활하게 진행될 수 있도록 학습 지원 장치를 제공한다.”

초기의 웹 기반 연구에서 제기한 문제점은 무크(MOOC)와 같이 상호작용에 초점을 둔 웹 기반 한국어교육이 등장하고 실시간으로 진행되는 교수-학습이나 음성 통신 기술을 활용하며 일정 부분 해소되었다. 그러나 무크는 정부나 교육기관의 지원을 받아 체계적으로 개발되어 관련된 연구가 활발히 일어나지만, 유튜브는 체계적으로 교수-학습자료가 개발되지 않으며 관련 연구도 미진하다. 따라서 현재 유튜브에서의 한국어교육 역시 다양한 연구를 통해 체계적인 교수-학습자료를 개발해야 한다.

지현숙(2001)은 웹 기반 한국어 교재 개발 현황을 간략하게 정리하며, 핵심적인 쟁점을 제시하였다. 그러나 대부분의 쟁점은 현재에 와서는 해소된 영역이며, 이중 지금까지도 고려할만한 사항은 “교수학습 구조를 단선적 구조로 할 것인가, 복선적 구조로 할 것인가?”와 “어떻게 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기를 모두 교육할 것인가?”가 있다.

일반적으로 웹 기반 교육은 학습자의 자율성을 보장하기 위해 복선적 구조를 채택하고 있지만, 현재는 표층에는 단선적 구조를 심층에는 복선적 구조

를 채택하는 경향이 두드러진다. 그러나 지현숙(2001)에서 언급한 바와 같이 복선적 구조가 학습자의 자율성을 보장해 학습의 효율성을 보장한다는 명확한 근거가 존재하지 않는다. 교수-학습 구조에 대한 고민은 유튜브에도 적용할 수 있는데, 유튜브에서 한국어 학습자는 하나의 채널이 아니라 다양한 채널을 통해 학습할 수 있으며, 미리 정해진 교수-학습 순서를 따르지만은 않는다. 따라서 웹 기반 한국어교육처럼 유튜브도 교수-학습 구조에 관한 연구를 통해 한국어 학습자의 이탈을 방지할 방안을 마련해야 한다. 또한, 웹 기반 한국어교육은 하이퍼텍스트를 활용하여 듣기와 읽기에 효과적이거나, 쓰기와 말하기에서는 기술적 제약으로 인해 효과적인 교수-학습 도구로 자리 잡지 못했다. 그러나 현재는 스마트폰, 태블릿, 그리고 노트북과 같이 다양한 전자통신 기기에 쓰기 및 말하기를 위한 장치가 부착되어 기술적 제약은 대부분 극복되었다. 이에 새로운 교수-학습 환경인 유튜브에서는 이를 보완하여 언어기능을 모두 학습할 수 있도록 연습 및 활동을 제시할 수 있도록 연구가 이뤄져야 한다.

이해영(2001)은 웹 기반 한국어교육이 “학습의 방향과 과정에 대한 아무런 제안과 충고가 존재하지 않고, 완전히 학습자가 원하는 방향으로 교수-학습이 진행될 경우, 이는 학습자에게 주도성과 자율성이 부여한 것이 아니라 방치한 것이라며, 기본적으로 교수-학습에 목표와 과정, 그리고 가치와 유용성에 대한 명시적인 설명이 있어야 한다.”라고 주장하였다. 따라서 웹 기반 한국어교육은 교수-학습에서 교수자의 의도와 학습자의 요청이 조화되는 방법으로 구성되어야 한다. 또한, 웹 기반 한국어교육에서는 “학습자가 스스로 점검하거나 평가할 방법이 부재하여 자기주도적 학습이 제대로 이루어지고 있지 않으며, 상호작용이 제한적이어서 학습자-학습자 간의 상호작용을 통해 한국어를 연습할 기회가 없다.”라고 지적하였다.

박건숙(2003)은 기존의 한국어 교육용 웹사이트인 “KOSNET”, “Korean through English”, “Korean Studies at Sogang”, 그리고 “Teen Korean”을 교수-학습 목적과 대상, 제공하는 문화 교육의 주제, 단위 구성, 그리고 교수-학습 보조기능을 기준으로 분석하였다. 그 결과 “한국어 교육용 웹사이트는 교수-목적과 대상은 학습이 영어권에 편향되어 있으며, 대부분이 초급 수준,

일반목적 성인 학습자 대상이었다. 웹의 특성으로 인해 듣기 교육에 가장 효과적이며 쓰기와 말하기 교육에도 효과적이다. 사전, Q&A 게시판 등을 제공하며, 다양한 학습 활동과 연습문제를 제공하고 있다. 웹 기반 한국어교육은 교수-학습 보조 수단에 머문 것이 아니라 일반적인 교재와 비교해봐도 양적, 질적으로 차이가 없으며, 하나의 독립적인 교수-학습 방법으로 자리 잡았다.”라고 주장하였다.

이선영·김형민(2019)은 한국어 학습용 웹사이트인 “누리-세종학당”, “톡투미인코리안”, “듀오링고(Duolingo)”, 그리고 코세라“(Coursera)”를 상호작용의 측면에서 분석하였다. 위 논문에서 상호작용은 학습자-인터페이스, 학습자-내용, 학습자-교수자, 그리고 학습자-학습자 상호작용으로 구분되는데, 학습자-인터페이스에서 도출된 문제점은 다음과 같다. “키워드 검색 기능을 제공하지 않아 다량의 콘텐츠를 제공하는 웹사이트는 교수-학습자료의 접근성이 떨어졌다. 다른 플랫폼과 연동되지 않으며, 모바일과 연동을 통해 시공간적 제약을 극복할 필요가 있다. 학습자-내용에서 도출된 문제점은 맞춤형 콘텐츠가 제공되지 않고, 즉각적이고 개별적인 피드백이 제공되지 않아 개별화된 학습이 이뤄지지 않는다. 학습자-교수자 상호작용은 유형화할 수 없지만, 쌍방향적 소통이 가능하며, 학습자의 질문이나 요구에 ‘동시적’으로 반응하고 소통할 수 있는 다양한 장치가 마련되어야 한다. 학습자-학습자 상호작용은 게시판을 제외하고는 별도의 공간이 마련되어 있지 않아 소극적으로 상호작용이 일어났다.”

이상의 연구에서 공통으로 도출된 문제점은 웹 기반 한국어교육의 연습 및 활동에 있다. 기존의 웹 기반 한국어교육의 연습 및 활동은 주로 학습자-학습자료에 초점이 맞춰져 있어 교수자-학습자 또는 학습자-학습자의 피드백이 거의 일어나지 않으며, 학습자가 교수-학습 과정에 참여하기 어렵다. 반면, 몇몇 한국어 교육용 유튜브 채널에서는 다양한 형태의 상호작용이 일어나며, 교수-학습에 학습자가 적극적으로 참여하여 다양한 연습 및 활동이 일어났다. 이는 유튜브가 기존의 웹 기반 한국어교육과 달리 학습자가 교수-학습에 직접적으로 영향을 끼칠 수 있는 라이브 스트리밍을 제공하며, 상호작용을 위한 별도의 공간을 지속해서 관리하고, SNS를 통해 교수자와 학습자가 사회

적 상호작용을 통해 유대 관계를 형성하기 때문이다. 따라서 한국어 교육용 유튜브 채널을 분석하여 상호작용과 학습자 참여에 영향을 미치는 세 변인의 관계를 밝혀내면, 학습자 중심의 연습 및 활동의 설계에 유용할 것이며, 웹 기반 한국어교육에도 적용할 수 있을 것이다.

### 1.2.2 한국어교육과 유튜브

앞서 언급한 바와 같이 현재 한국어교육에서 유튜브 관련 연구는 유튜브를 단순히 동영상 자료실로 접근하는 것과 유튜브를 교수-학습 방법이자 교재로 접근하는 것으로 구분할 수 있다.

전자와 관련된 연구는 김민영(2018)의 「유튜브 자막 번역을 활용한 한국어 수업 방안」과 김혜숙(2017)의 「A Comparative Study of Pre-reading Activities on University Student's Reading Comprehension: Learning Vocabulary vs. Watching YouTube」가 있으며, 후자와 관련된 연구로는 김민영(2019)의 「K-BEAUTY 한국어 표현 연구 - 1인 미용 방송을 중심으로」, 김민경(2019)의 「유튜브(YOUTUBE)의 한국어교육 채널 분석」 그리고 송지훈(2018)의 「한국어교육을 위한 유튜브 채널 분석」이 있다.

김민영(2018)의 「유튜브 자막 번역을 활용한 한국어 수업 방안」은 유튜브 콘텐츠가 언어·문화 차이를 대조하기에 적합하다고 주장하며, 자막 번역을 활용한 한국어 교수-학습 방안을 제시하였다.

위 교수-학습 방안은 ‘시작 활동-본 활동-마무리’로 구성되어 있으며, 각 활동은 다음과 같은 목표를 가지고 있다. 먼저, 시작 활동은 자막이 있는 콘텐츠를 시청하는 것과 학습 목표, 수업 방식, 자막의 기능과 특성을 이해하는 것을 목적으로 한다. 본 활동은 교수-학습 목표에 맞게 콘텐츠를 다시 감상 후, 자막을 번역하는 것으로, 자막 번역에 나타난 언어 차이, 그리고 문화 차이를 이해하도록 유도하고 있다. 마무리는 퀴즈와 감상문 쓰기로 구성되어 학습한 내용을 종합하고 평가를 유도하고 있다. 이를 바탕으로 모의 수업한 결과, 학습자들은 유튜브 자막을 활용한 수업 방식에 긍정적으로 반응하였으며,

이를 통해 한국어와 영어의 언어 차이를 파악할 수 있다고 응답하였다.

김혜숙(2017)의 「A Comparative Study of Pre-reading Activities on University Student's Reading Comprehension: Learning Vocabulary vs. Watching YouTube」는 2016년 가을 학기에 General English II 과정을 등록한 73명의 학습자를 대상으로 사전 읽기 활동인 영상 시청을 통한 사전 질문과 사전 어휘 학습의 효과를 비교하였다. 실험은 어휘 학습 집단과 유튜브를 활용한 질문하기 집단으로 구성되었으며, 한 학기 동안 학습자들에게 서로 다른 방식의 교수법을 적용한 후, 사전 실험과의 비교를 통해 언어 능력이 얼마나 향상되었는지를 비교하였다. 그 결과, 두 집단의 성취도는 유의미한 차이를 보이지 않았지만, 유튜브를 활용한 집단의 경우 긍정적인 의견과 흥미가 높게 나왔다.

김민영(2018)과 김혜숙(2017)의 연구는 새로운 교수법으로 유튜브의 활용 가능성을 제시하고 있다. 그러나 유튜브는 다양성, 접근성, 실제성, 그리고 전문성 등을 교육적 특징으로 가진다. 새로운 교수-학습 환경으로 자리 잡은 유튜브를 단순히 교수-학습 보조자료 확보를 위한 동영상 자료실로 활용한다면 이는 기존의 동영상 중심 수업과 차이점이 존재하지 않아 아쉬움이 남는다.

김민영(2019)의 「K-BEAUTY 한국어 표현 연구 - 1인 미용 방송을 중심으로」는 미용 유튜브에 나타나는 한국어 사용 양상을 분석하였다. 그 결과, 미용 유튜브에는 고정적인 표현과 고빈도 문형이 존재하였으며, 당시 유행하는 속어나 비속어가 자주 사용되며 명사형으로 문장이 끝나는 경우가 많았다. 언어혼용은 다음과 같은 결과를 보였는데, 어절당 평균 31%로 외래어가 등장하였으며, 문장의 주요 성분인 주어, 목적어는 외래어로 조사, 어미, 의존명사만 한국어로 등장하였다.

송지훈(2018)은 한국어 교육용 유튜브 채널을 ‘학습목적/목표제시/교수내용’, ‘편의성/상호작용’, ‘동기부여/능동성’, ‘디자인/시청각 자료 활용’, 그리고 ‘학습자료/평가’의 다섯 가지 범주로 분석하였으며, 각 범주의 하위 요소는 다음과 같다.

[표 1-1] 송지훈(2018)의 한국어 교육용 유튜브 채널 분석 기준

| 범주       | 내용                                   |
|----------|--------------------------------------|
| 학습목적/목표제 | 교수-학습 내용을 기본적으로 규정하여 목적이 무엇인지 밝히며 이를 |

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

위 분석 기준을 토대 유튜브의 한국어교육 채널을 분석한 결과, 대부분의 한국어 교육용 유튜브 채널은 상호작용이 이루어지지 않고 있으며, 교수-학습자료와 평가를 제대로 제공하지 않았다. 또한, 교수-학습이 체계적으로 이루어지지 않고 있는 경우가 대부분이라고 지적했다.

그러나 유튜브는 서로 다른 유형의 교수-학습자료가 존재한다. 따라서 위와 같은 분석은 채널의 일반화된 특성을 보여줄 뿐, 각 교수-학습자료의 내용과 활동에 대한 분석이 이루어지지 않았다는 한계점이 존재한다.

김민경(2019)은 구독자 수와 콘텐츠 수를 기준으로 한국어 교육용 유튜브 채널을 선정한 후 이를 다음과 같은 기준으로 분석하였다.

[표 1-2] 김민경(2019)의 한국어 교육용 유튜브 채널 분석 기준

| 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  |

위 논문에서 언급한 한국어 교육용 유튜브 채널의 문제는 “단순히 어휘와 문형을 제시하고 이를 설명하는 방식의 교수-학습은 문법번역식 교수-학습으로 개인적, 인지적 학습이 이루어지기 힘들다는 점과 말하기, 듣기, 읽기, 쓰

기를 모두 교수-학습하기 힘들다는 점, 그리고 교수-학습과 관련된 연습 및 과제 수행이 제한적이라는 점”이었다.

그러나 실제로는 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 위와 같은 문제점을 보완하기 위해 다양한 방법을 시도해 보고 있다. 이에 현재 한국어교육에서는 유튜브와 관련된 연구를 통해 한국어 교육용 채널에서 교수-학습을 위해 어떠한 방법으로 연습 및 활동을 제시하고 있는지를 구체적으로 살펴볼 필요가 있다.

## Ⅱ. 교육 플랫폼으로서의 유튜브와 한국어교육

### 2.1 유튜브의 영향력 확대와 교육 플랫폼으로의 변화

#### 2.1.1 웹의 변화와 유튜브의 영향력 확대

우리가 흔히 사용하는 인터넷은 월드와이드웹(World-Wide Web)을 지칭한다. 월드와이드웹은 기술의 발전에 따라 웹1.0, 웹2.0, 그리고 차세대 웹인 웹3.0으로 구분할 수 있다.

웹1.0은 최초의 글로벌 네트워크로서의 인터넷의 도입과 함께 시작되었다. 웹1.0은 포털사이트, 인터넷 홈페이지 등을 통해 인터넷 사업자 및 웹사이트 개발자가 정보를 제공하고 다수의 이용자가 디렉터리 방식으로 일방적으로 정보에 접근한다(이지현 외, 2014:146). 그러나 웹1.0에서 이용자들은 웹을 통해 정보를 얻을 뿐, 개인의 의견을 표출할 수가 없었다는 단점이 존재하였다(장리리 외, 2019:305).

웹2.0은 O'Reilly와 MediaLive International의 컨퍼런스 브레인스토밍 세션에서 Dale Dougherty에 의해 시작되었다(권영제, 김차중, 2008:1263). 참여, 공유, 개방을 핵심 키워드로 내세운 웹2.0은 정보의 제공자와 이용자의 구분이 없다(명승은, 2008:10-11). 웹1.0과 달리 웹2.0은 이용자가 다른 이용자에게 정보를 제공할 수도 있으며, 정보를 수정할 수도 있다. 또한, 웹1.0에서는 정보를 디렉터리를 통해 접근했지만, 웹2.0에서는 포털사이트를 통한 키워드 검색과 RSS(Rich Site Summary)를 통해서 정보에 접근한다.

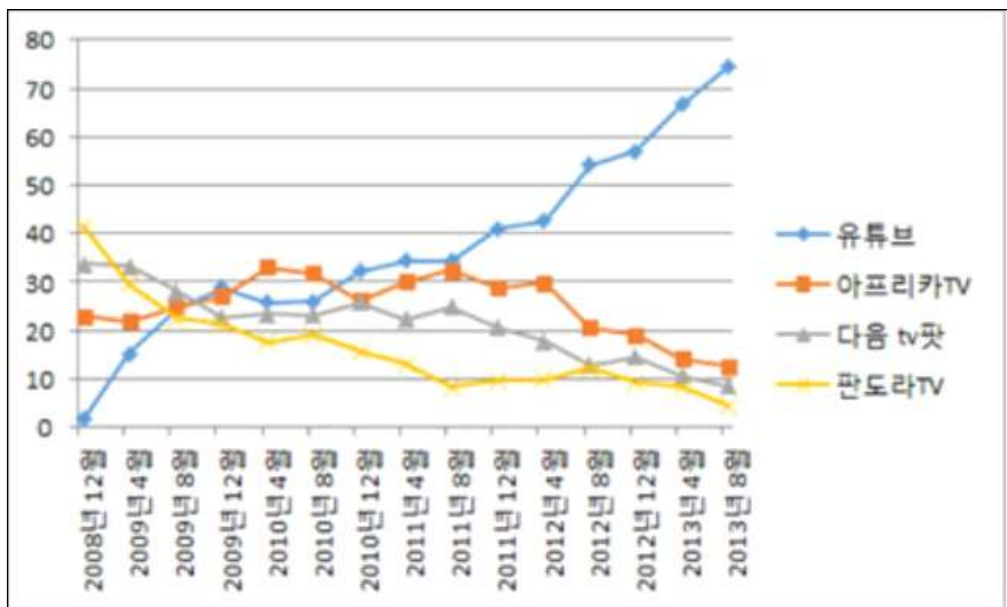
그리고 현재의 웹은 웹3.0 초기 단계로 빅데이터를 기반으로 AI가 이용자에게 최적화된 정보를 제공한다(이지현 외, 2014:147). 웹2.0이 이용자의 정보를 분류하고 관련성 있는 것들을 태그(tag)한 내용을 바탕으로 결과를 제공했다면(이만형, 2011:4), 웹3.0은 AI가 정보의 의미를 해석하고 판단하여 결과를 도출한다(김연희·김병곤, 2017:56). 즉, 웹3.0은 의미적 연관성에 따라 AI가 개별 이용자에 대한 정보와 웹사이트가 제공하는 정보를 분석하여 맞춤

형 정보를 제공한다.

[표 2-1] 웹의 진화와 정보 제공 방식의 변화

| 정보 제공 방식 | 웹1.0                                | 웹2.0                                   | 웹3.0                                      |
|----------|-------------------------------------|----------------------------------------|-------------------------------------------|
| 특징       | 소수의 제공자가 제공하는 정보를 다수의 이용자가 일방적으로 접근 | 하이퍼링크를 통한 정보 제공<br>정보 제공자와 이용자의 구분이 없음 | 빅데이터와 AI를 통한 정보 간의 의미적 연결<br>개인 맞춤형 정보 제공 |

기술의 발전에 따라 웹이 진화하자 웹사이트 역시 변화하였다. 포털사이트의 가장 큰 변화를 일으킨 것은 ‘플랫폼’의 등장이다. ‘플랫폼’의 등장과 각종 전자통신장치의 보급으로 웹의 이용자들은 다양한 콘텐츠를 생산하고 공유하기 시작하였고, 네이버, 다음, 야후, 네이트 등은 UCC를 전면에 노출했다. 이러한 흐름 아래 페이스북, 트위터, 인스타그램, 그리고 유튜브 등의 플랫폼이 등장하였으며, 현재 유튜브는 세계 최대 규모의 동영상 플랫폼으로 자리 잡았다.



[그림 2-1] 웹에서 유튜브의 영향력 확대1)

1) 권순택, 2013.10.08, 인터넷실명제, '유튜브'만 키웠다, 미디어스, 2020.12.21.,

현재 웹에서의 동영상 시청은 대부분 유튜브를 통해 이루어진다.<sup>2)</sup> 유튜브가 독보적인 동영상 플랫폼으로 자리 잡은 이유는 웹3.0 플랫폼으로의 변모와 더불어 새로운 검색엔진 역할을 하며, 다양성과 접근성을 특성으로 가지기 때문이다.

미디어의 다양성은 현재 다양한 주제와 연구를 통해 점점 확장되어 현재는 하나의 개념으로 콘텐츠의 다양성을 설명할 수 없다(성옥제, 2012:103). 미디어의 다양성은 크게 내용의 다양성과 채널 및 프로그램의 다양성으로 구분할 수 있다. 전자는 미디어의 내용이 다변화되어 있으며, 서로 다른 관점을 제시하는 것이며, 후자는 이용자의 취향에 맞는 프로그램과 채널을 통해 선택권을 보장하는 것을 말한다(권상희·홍종배, 2008:445).<sup>3)</sup>

현재 유튜브는 내용의 다양성과 채널 및 프로그램의 다양성을 모두 만족한다. 유튜브는 기존의 텔레비전 방송의 역할을 하고 있으며, 거의 모든 분야의 콘텐츠를 보유하고 있다(김주연, 2020:8, 이희은, 2019:16).



[그림 2-2] 유튜브에 존재하는 텔레비전 콘텐츠<sup>4)</sup>

<http://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=37445>

- 2) KT에서 운영하는 나스미디어의 『인터넷 이용자 조사 NPR』에 따르면, 국내 동영상 시청 시 93.7%가 유튜브를 이용하는 것으로 나타났다.
- 3) 미디어의 다양성은 미디어 공급자와 수용자에 따라 다르게 나타날 수 있으나 본 논문에서는 이를 종합하여 내용의 다양성과 프로그램 및 채널의 다양성으로 제시하였다.
- 4) 현재 유튜브에는 드라마, 교육 뉴스 등 다양한 분야의 전문적인 자료들이 유튜브를 통해 공식적으로 제공되고 있다.

국내의 지상파 방송사인 KBS, SBS, MBC 등은 뉴스, 드라마, 다큐멘터리 등 기존의 텔레비전에서 제공하는 콘텐츠를 유튜브를 통해 제공하고 있다. 신문사인 오마이뉴스, 주간동아, 한겨레21 등 역시 유튜브를 통해 뉴스를 제공하고 있다. 또한, 개인이 콘텐츠를 제작하여 유포하는 유튜브는 매일 새로운 채널과 콘텐츠가 생산되고 있다. 따라서 유튜브 이용자는 자신의 취향에 맞게 프로그램과 채널을 선택하며 탈대중화로 이용자의 취향에 따라 원하는 주제의 미디어를 소비한다(박상현 외, 2020:226).

유튜브는 내용의 다양성 역시 만족한다. 전 세계 유튜버들이 실시간으로 올리는 다양한 장르의 자료들이 존재하며(신희선, 2020:8), 전통매체에서 다루지 않은 “먹방”, “게임”, “공부” 등을 주제로도 동영상 제작된다(신희선, 2020:8, 최정영 외, 2020:132).

일반적으로 웹에서의 접근성은 이용자에 상관없이, 어떠한 상황에서도 웹을 이용할 수 있는 정도를 말한다(신승식, 2003:115). 유튜브는 콘텐츠 생산자와 소비자의 구분이 없어 누구나 콘텐츠를 제작할 수 있으며, 글로벌 플랫폼으로 국가와 언어에 상관없이 무료로 이용할 수 있다(조맹·박주현, 2020:51). 유튜브는 플랫폼의 제한이 없다. 유튜브 콘텐츠는 다른 플랫폼을 통해서도 이용할 수 있다. 유튜브는 상황과 장소에 상관없이 이용할 수 있어 접근성이 높다. 유튜브는 현재 20대와 30대뿐만 아니라 40대와 50대의 중장년층과 60대 이상의 노년층에게도 일반화된 동영상 플랫폼이다(이상숙·전범수, 2020:77).

또한, 유튜브는 웹에서 이용자들이 정보를 획득하는 새로운 창구다. 현재 20대와 30대는 성장 과정에서 다양한 정보통신기기를 경험한 세대로 이들은 궁금한 것이 생겼을 때 사전이나 책을 찾는 것이 아닌 동영상을 통해 정보를 획득한다(황동국, 2020:805). 단순한 동영상 플랫폼을 넘어선 유튜브는 20대와 30대에게 막대한 경쟁력을 가진 정보 획득 창구다.

즉, 현재 유튜브는 웹의 기술적 발전과 더불어 다양성과 접근성을 바탕으로 전 세계에 영향력을 확대하고 있으며, 이에 다양한 분야에서 유튜브를 대상으로 한 연구가 일어나고 있다.

유튜브는 다양한 기업과 기관의 참여로 인해 양적·질적 발전을 이루었다. 현재 유튜브는 이용 목적 역시 변화하였다. 기존에는 유튜브를 단순히 경험을 공유하고 오락을 추구하기 위해 이용했다면, 지금은 전문적인 정보 획득을 목적으로 이용하기도 한다(김민영, 2019:942). ‘Center for Learning and Performance Technologie’에서 발표한 『Top Tools for Learning 2020』에 따르면, 유튜브는 개인적인 학습과 교육을 위한 도구로 가장 많이 사용되고 있었다.<sup>5)</sup>

### 2.1.2 교육 플랫폼인 유튜브의 교육적 특징

현재 다양한 분야에서 새로운 교육 플랫폼인 유튜브의 가능성에 주목한 연구가 이루어지고 있으며, 이는 언급한 유튜브의 일반적인 특성인 접근성과 다양성을 바탕으로 한다.

먼저, 유튜브가 가지는 가장 큰 교육적 특징은 다양성이다. 한국어교육에서 다양성은 연구자에 따라, 연구 주제에 따라 그 범위가 상이하다. 내용적 측면에서 다양성은 어휘 및 표현, 문법, 대화문, 상황, 기능, 연습 및 활동의 다양성 등이 있으며, 교재의 다양성은 교수-학습 목적, 교수-학습 보조자료의 다양성이 있다.<sup>6)</sup>

유튜브에서 교재의 다양성은 교수-학습 목적의 다양성, 교수-학습 보조자료의 다양성으로 구분할 수 있다. 현재 유튜브에는 다양한 목적의 교수-학습 자료가 존재한다. 유튜브에는 SNS를 통해 한국 아이돌과 한국어로 의사소통하기를 원하는 학습자나 한국에서 사용되는 게임 용어를 학습하기를 원하는 학습자를 위한 다양한 목적의 교수-학습자료가 존재한다. 그러나 공식적인

---

5) ‘Center for Learning and Performance Technologie’의 『Top Tools for Learning 2020』은 교육 도구를 세 개의 항목인 개인적인 학습(Personal Learning), 직장에서의 학습(Workplace Learning), 그리고 교육(Education)으로 구분하였으며, 개인적인 학습은 유튜브(YouTube), 구글 검색(Google Search), 그리고 링크드인(LinkedIn)으로, 직장에서의 학습은 줌(Zoom), 마이크로소프트 팀(Microsoft Team), 구글 검색(Google Search)로, 교육에서는 유튜브(YouTube), 파워포인트(PowerPoint), 줌(Zoom) 순으로 나타났다.

6) 이는 학술정보연구원에서 “한국어”, “다양성”, “한국어교재”로 검색한 결과를 바탕으로 제시한 것이다.

한국어교육에서는 이와 같은 목적으로 교수-학습자료를 제작하거나 이를 기반으로 교수-학습이 일어나지 않는다. 반면, 유튜브는 학습자의 특수한 목적에 부합하는 교수-학습자료가 제작되고 이를 기반으로 교수-학습이 일어나 교수-학습 목적의 다양성을 충족한다.

유튜브는 다양한 교수-학습 보조자료가 존재한다. 유튜브는 기존의 전통매체의 콘텐츠인 뉴스, 다큐멘터리, 영화 등의 자료 역시 이용할 수 있다(석가영, 2018:17). 유튜브를 활용하면 신속하고 편리하게 자신이 원하는 거의 모든 동영상을 찾을 수 있어 교수자가 교수-학습자료를 확보하기 위해 도서관이나 방송국의 영상 자료실을 찾아갈 필요 없다(장병용, 2014:42).

내용적 측면에서 유튜브가 가지는 다양성은 어휘 및 표현과 주제의 다양성이다. 유튜브는 1인 미디어 플랫폼으로 전통매체인 텔레비전과 달리 콘텐츠의 형식과 분량에 제한이 없어(박정이 외, 2018:96) 교실 수업에서 다루기 힘든 신조어, 외래어, 그리고 언어혼용 등에 대한 폭넓은 교수-학습이 가능하다(김민경, 2019:959). 또한, 유튜브는 다양한 주제, 기능, 상황의 교수-학습자료 및 교수-학습 보조자료를 제공할 수 있다.

유튜브의 또 다른 특징은 접근성이다. 국내 동영상 시청은 대부분 유튜브를 통해 이루어지며, 유튜브는 인터넷만 연결되어 있으면 누구나 무료로 이용할 수 있다. 앞서 기술한 바와 같이 접근성은 이용자의 구분이 없으며, 어떠한 상황에서도 이용할 수 있는 정도를 말한다. 그러나 웹에서 정보를 이용하기 위해서는 정보가 위치한 주소인 URI나 IRI를 알거나 검색엔진을 이용해야 한다. 즉, 정보에 대한 환경, 장치, 이용자의 제약이 없더라도 교수-학습자료에 접근하지 못하면 의미가 없다. 이에 본 논문에서는 접근성에 검색 가능성을 포함하였다. 유튜브는 다양한 정보통신장치를 통해 접근할 수 있어 시·공간적 제약을 극복하였으며, 플랫폼에 상관없이 유튜브에 존재하는 교수-학습자료를 이용할 수 있다(황동국, 2020:810). 유튜브는 스마트폰으로도 쉽게 접근할 수 있으며, 하이퍼링크를 클릭하면 바로 동영상이 재생된다(신희선, 2020:31). 또한, 대표적인 검색엔진인 구글을 기반으로 한 유튜브는 학습자가 자신의 수준에 맞는 다양한 교수-학습자료를 선택할 수 있으며(도영미, 2010:20), 교수자는 유튜브를 통해 학습자들에게 친근하게 다가갈 수 있다(장

병용, 2014:42).

다음으로 유튜브의 교수-학습자료는 실제성을 바탕으로 한다. 실제 자료는 창작자료와 달리 학습의 동기를 유발하고, 학습자의 요구에 부합하는 자료이며, 실제적인 언어와 정보를 제공한다. 유튜브에 존재하는 한국어 교수-학습자료는 동영상의 형태로 제작되어 학습자에게 공유되어 시각적·청각적 요소를 바탕으로 정보를 전달한다(이하정, 2020:12). 따라서 창작자료라고 하더라도 실제성이 반영된다. 유튜브의 교수-학습자료는 제2 언어 학습자들을 위해 인위적으로 속도를 조절한 발화가 아닌 자연스러운 발화 속도를 가진다(도영미, 2010:28). 또한, 1인 미디어 플랫폼이기도 한 유튜브는 이용자가 V-log와 같이 영상을 통해 자신의 일상과 생각을 표현하고 소통하며(최수정 외, 2020:51), 학습자는 이를 통해 간접체험을 한다(장병용, 2014:42).

마지막으로 유튜브에서는 다양한 상호작용이 활발하게 일어난다. 유튜브는 상호작용을 위한 창구로 댓글을 기본적으로 지원하고 있다. 유튜브 채널의 구독자가 1,000명이 넘으면 커뮤니티 기능이, 구독자가 10,000명이 넘으면 스토리 기능이 활성화되어 유튜브를 페이스북, 틱톡과 같이 SNS로도 활용할 수도 있다. 유튜브에서 제공하는 댓글, 커뮤니티, 스토리 등 다양한 상호작용 창구는 학습자가 단순히 교수-학습자료를 시청하는 것이 아니라, 질의응답, 지식공유, 토론 등의 활동을 할 수 있게 한다(손향구, 2020:120).

그러나 유튜브는 누구나 콘텐츠를 제작할 수 있어 전문성이 저하된다는 단점이 있다. 한국어교육에서 전문성은 주로 교사의 자질과 같은 용어를 통해 사용되며, 크게 지식, 태도, 기술로 구분할 수 있다(강승혜, 2009:33). 지식은 교수-학습 내용을 얼마나 알고 있는지와 교수법에 대한 지식 등의 교과 전문성을 말하며, 태도는 교육적 안목과 태도 인성 등을 말하며, 기술은 교사의 학습자 상담 및 지도 능력, 학습 관리 능력 등을 말한다(김혜숙, 2003:96). 전문 교수자에 의해 교수-학습자료가 제작되는 MOOC와 달리, 유튜브는 교수-학습자료의 제작에 특별한 자격요건이 필요하지 않아 지식의 측면에서 전문성이 떨어질 수 있다. 또한, 현재 유튜브에는 한국어 교육용 채널이 아닌 오락 채널에서 일회성으로 제작되기도 하며, 학습자 관리와 상담이 이루어지지 않기도 하여 태도와 기술적 측면에서도 전문성이 떨어진다. 그러나 인지도 있는 채널의 경우 석박사과정생들이 각자의 전공에 특화된 영상을 제작하는 경우가 대부분이며, 영상에 대해 오류를 지적하거나 이견을 자유롭게 제시할 수 있는 플랫폼의 특성으로 인해 스스로 검증 과정을 철저하게 거쳐 전문성

을 확보한다(손향구, 2020:124).

새로운 교육 플랫폼인 유튜브가 가지는 교육적 특성을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 유튜브에서 다양성은 교재의 다양성과 내용의 다양성으로 구분할 수 있다. 유튜브는 교재의 다양성에서 교수-학습 목적의 다양성과 교수-학습 보조자료의 다양성을 충족하며, 내용의 다양성에서 어휘 및 표현과 주제의 다양성을 충족한다.

둘째, 본 논문에서는 접근성을 일반적인 접근성의 일반적인 정의인 이용자의 구분이 없으며, 어떠한 상황에서도 이용할 수 있는 정도와 유튜브의 특성을 반영하여 검색 용이성으로 파악하였다. 현재 유튜브는 다양한 정보통신장치를 통해 접근할 수 있어 시·공간적 제약을 극복했으며, 플랫폼에 상관없이 유튜브 콘텐츠를 이용할 수 있으며, 대표적인 검색엔진인 구글을 기반으로 하여 접근성이 높다.

셋째, 유튜브의 콘텐츠는 실제성을 바탕으로 한다. 동영상 플랫폼인 유튜브의 한국어 교수-학습자료는 시각적·청각적 요소를 바탕으로 정보를 전달하며, 학습자에게 자연스러운 목표어 발화를 제공한다.

넷째, 유튜브는 상호작용성이 높다. 유튜브는 댓글, 커뮤니티, 스토리 등 상호작용을 위한 다양한 창구를 통해 학습자와 상호작용할 수 있으며, 이를 기반으로 질의응답, 지식공유, 토론 등의 다양한 활동을 할 수 있다.

다섯째, 유튜브는 누구나 콘텐츠를 제작할 수 있어 전문성이 저하된다. 전문성은 지식, 태도, 기술로 구분할 수 있다. 전문 교수자에 의해 교수-학습자료가 제작되는 MOOC와 달리, 유튜브는 교수-학습자료의 제작에 특별한 자격요건이 필요하지 않아 현재 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료는 지식적 측면에서 전문성이 떨어진다. 또한, 한국어 교육용 채널이 아닌 오락 채널에서 일회성으로 제작되기도 하며, 학습자 관리와 상담이 이루어지지 않기도 하여 태도와 기술적 측면에서도 전문성이 떨어진다.

이러한 유튜브의 교육적 특성은 서로 밀접한 연관을 가져 긍정적인 측면과 부정적인 측면이 혼재한다. 유튜브는 교수-학습자료의 제작에 특별한 자

격요건이 필요하지 않아 다양한 교수-학습자료가 제작되어 전문성이 떨어지기도 한다. 또한, 유튜브 콘텐츠는 학습자가 교수-학습자료에 접근하기 쉬우면, 한국어 모어 화자의 발화를 접할 수 있는 창구다. 그러나 유튜브 콘텐츠는 별도의 가공을 거치지 않으면 교수-학습에 활용하기 어려운 경우도 존재하며, 한국어 모어 화자의 발화는 대본을 함께 제공하지 않으면 교수-학습에 활용하기 어렵기도 하다. 현재 유튜브는 긍정적인 측면과 부정적인 측면이 혼재하지만, 유튜브는 아직 교육적 활용의 증가로 긍정적 평가가 더 많으며, 폭발적 성장과 더불어 한국어교육에 지대한 영향을 끼치고 있다(장병용, 2014:41).

## 2.2 한국어교육 교수-학습자료로서의 유튜브

### 2.2.1 한국어 교육용 유튜브 채널 현황

유튜브가 한국어교육에서 새로운 교육 플랫폼으로 주목받자 최근 한국어 교육용 유튜브 채널 역시 급증하고 있다. 기존의 연구에서 주로 언급된 한국어 교육용 유튜브 채널은 세종학당재단에서 운영하는 〈Learn Teach Korean〉, 고려사이버대학교에서 운영하는 〈Korean Culture & Quick Korean〉, 그리고 사설 교육기관에서 운영 채널 중 〈Talk To Me In Korean 토크투미 인 코리아〉, 개인이 운영하는 채널인 〈Korean Unnie 한국언니〉 등은 전 세계의 한국어 학습자를 대상으로 교수-학습자료를 제공하고 있으며, 많게는 100만 명 이상의 학습자를 확보하고 있다.

[표 2-2] 한국어 교육용 유튜브 채널 이용 현황

| 채널 이름                           | 구독자 수   | 최근 조회수 |
|---------------------------------|---------|--------|
| 〈Learn Teach Korean〉            | 4.93만 명 | 1,336  |
| 〈Korean Culture & Quick Korean〉 | 13.3만 명 | 13,421 |
| 〈Talk To Me In Korean           | 101만 명  | 8,904  |

|                     |        |       |
|---------------------|--------|-------|
| 톡투미 인 코리아>          |        |       |
| <Korean Unnie 한국언니> | 106만 명 | 7,449 |

유튜브를 통한 한국어 학습자의 증가로, 한국어교육에서 유튜브의 중요성은 점차 증가하고 있다. 이에 본 논문에서 유튜브의 교육적 특징을 기반으로 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료를 살펴보았다.

먼저, 현재 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료는 다양성, 접근성, 실제성 측면에서 장점이 있다.

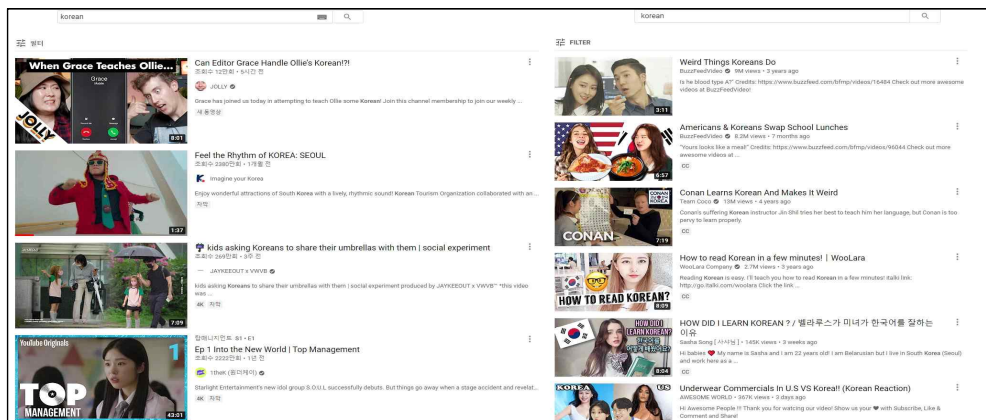
한국어 교육용 유튜브 채널의 장점 중 하나로 다양성을 들 수 있다. 한국어교육에서 다양성은 내용적 측면과 교재의 다양성으로 구분할 수 있다. 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 교수-학습 목적과 교수-학습 보조자료에서 다양성이 높다.

한국어 교육용 유튜브 채널은 결혼, 직장, 학문, 연애 등 학습자 학습 목적에 부합하는 다양한 교수-학습자료를 제공한다. 특히 한국어 교육용 유튜브 채널은 한국 아이돌과 SNS, 팬미팅에서 한국어로 대화하기를 원하는 학습자를 위해 이를 목적으로 한 교수-학습자료를 제작하거나 한국에서 사용되는 게임 용어를 학습하기를 원하는 학습자를 위한 교수-학습자료를 제작하기도 한다. 현재 웹 기반 한국어교육 사이트인 누리-세종학당에서 제공하는 특수 목적 한국어 교재가 「비즈니스 한국어 1~2」, 「여행한국어」, 「관광업 종사자를 위한 실용한국어」, 그리고 「세종학당 결혼 이민자 한국어 1~2」 4종 뿐이라는 것과 비교하면, 다양한 목적의 교수-학습자료를 제공하는 유튜브는 교수-학습 목적에서 다양성을 확보하고 있다. 현재 유튜브에는 다양한 교수-학습 보조자료들이 존재한다. 국내의 지상파 방송사인 KBS, SBS, MBC 등은 뉴스, 드라마, 다큐멘터리 등 기존의 텔레비전에서 제공하는 콘텐츠를 유튜브를 제공하여, 교수자는 이를 교수-학습에 활용할 수 있다. 또한, 한국어 교육용 유튜브 채널은 자체적으로 교수-학습 보조자료를 제작하고 있다. 유튜브는 전통매체에서 다루지 않은 “먹방”, “게임”, “공부”, “일상” 등을 주제로도 제작되어 기존과 교수-학습 보조자료를 제공할 수 있다.

유튜브 기반 한국어 교수-학습자료는 내용적 측면에서 어휘 및 표현에서

다양성이 높다. 앞서 유튜브의 한국어 교수-학습자료는 교수-학습자료의 목적이 다양함에 따라 교수-학습 내용 역시 공식적인 한국어 교수-학습에서 학습하기 힘든 신조어, 비속어를 제공하며, 특수한 상황/주제를 제시한다. 가령, 〈Korean Unnie 한국언니〉의 교수-학습자료인 「Korean Slangs」은 “인싸”, “아싸”, 그리고 “갑분싸” 등의 신조어를 제시한다. 유튜브에 “korean slang”을 검색하면 「NCT 127 Teaches You Korean Slang」, 「10 Korean slang that Koreans use EVERYDAY!!」, 그리고 「BTS: Watch The Hit K-Pop Group Teach Popular Korean Slang Words」 등의 한국어 교육용 유튜브 채널이 아닌 오락 채널에서 제작한 교수-학습 보조자료 역시 검색 결과로 도출된다.

다음으로 한국어 교육용 유튜브 채널은 접근성이 높다. 유튜브가 가지는 특성 중 하나로 검색의 용이성을 들 수 있다. 유튜브는 대표적인 검색엔진인 구글을 기반으로 검색 결과를 제공할 뿐만 아니라 다른 검색엔진을 통해서도 한국어 교수-학습자료에 접근할 수 있다. 또한, 유튜브는 학습자의 흥미와 관심에 부합하는 콘텐츠를 추천하며, AI가 정보의 의미를 해석하고 판단하여 결과를 도출하여(김연희·김병곤, 2017:56), 개별 이용자에게 맞춤형 검색 결과를 제공한다.



[그림 2-3] 유튜브에서의 검색 결과 비교7)

- 7) 이는 본 연구자의 구글 계정으로 유튜브에서 ‘korean’을 키워드로 검색한 결과다. 우측은 비공개 계정으로 ‘korean language learning’, ‘korean learning’, ‘korean grammar’를 검색한 후 키워드인 ‘korean’을 유튜브에서 검색한 결과로 동일한 키워드에 따라 다른 결과가 도출되는 것을 알 수 있다.

유튜브에서 “한국어”, “korean”, “한국어 학습”, “learn korean” 등을 검색하면, <Learn Korean with KoreanClass101.com>, <Learn Teach Korean>, <Master TOPIK> 등 다양한 한국어 교육용 유튜브 채널이 도출되며, 학습자들은 자신의 흥미와 관심사에 맞는 한국어 교육용 유튜브 채널을 통해 한국어를 학습할 수 있다.

유튜브 기반 한국어 교수-학습자료는 기본적으로 동영상의 형태로 제작되어 실제성을 확보하고 있다. 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료는 기본적으로 어휘 및 표현을 제시할 때 실제적인 사물과 장소를 학습자에게 제공하여 실제성을 확보하고 있다.



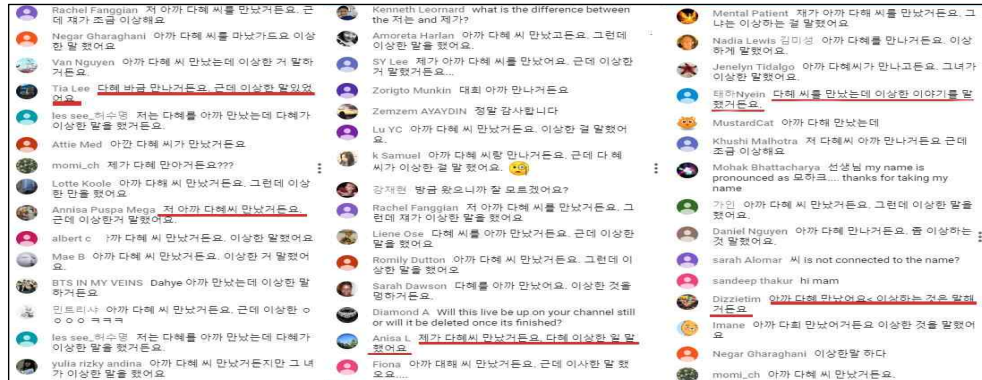
[그림 2-4] 유튜브에서의 창작자료와 실제 자료 비교<sup>8)</sup>

[그림 2-4]는 유튜브에 존재하는 창작자료와 실제 자료를 비교한 것이다. 한국어 교육용 유튜브 채널은 실제 자료를 통해 교수-학습 내용을 제시한다. 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 일부 채널에서는 연습 및 활동 역시 실제 상황을 바탕으로 제작하였다.

유튜브는 기본적으로 상호작용을 위한 창구로 댓글, 커뮤니티, 스토리를 제공하고 있으며, 일부 채널은 상호작용을 위해 SNS, 웹사이트, 음성 및 화상 채팅 프로그램 등의 외부 프로그램을 활용하고 있다.

8) (좌) 유튜브 채널 <StudyKorean>에서 제공하는 한국어 교수-학습자료 ‘한국어학습 보조자료 - 따릉이와 키크고잉을 타고 가요’, (우) 유튜브 채널 <서울자전거따릉이>에서 제공하는 따릉이 이용 영상 ‘따릉이 이용매뉴얼 회원전체’

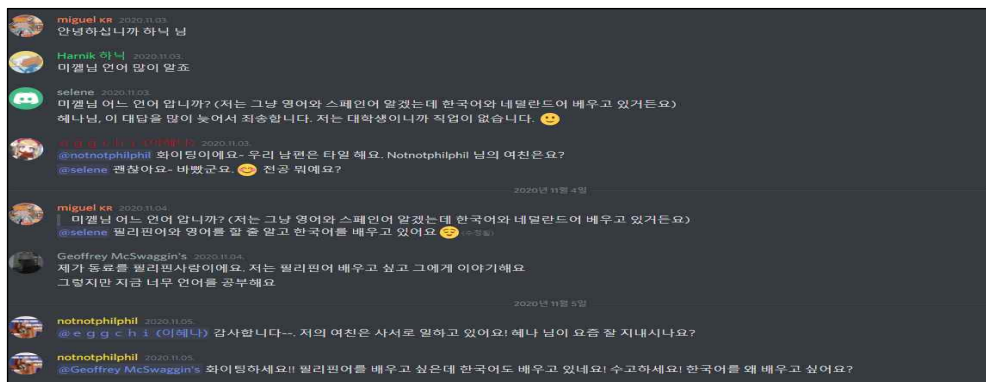
학습자 : 다해 씨를 만났는데 이상한 이야기를 말했거든요.  
 교수자 : 이상한 이야기를.... Oh... if you wanna say 이상한 이야기. you can say “이상한 이야기를 했어요.” not “이상한 이야기를 말했어요.”  
 교수자 : 이야기는... 항상 하다가 같이 써요. you have to use 이야기 with 하다. you don't say 이야기 말하다



[그림 2-5] 유튜브 라이브 스트리밍의 상호작용 예시

[그림 2-5]는 한국어 교육용 유튜브 채널의 라이브 스트리밍에서 일어난 상호작용으로 교수자는 학습자의 질의에 응답하며, 이를 교수-학습에 반영하고 있었다.

또한, 현재 일부 한국어 교육용 유튜브 채널은 외부 프로그램을 통해 학습자와 상호작용을 하고 있었다. 한 예로 외부 프로그램인 디스코드에서는 학습자들이 서로 지속적인 상호작용을 통해 한국어 실력을 향상과 사회적 관계 형성하기도 하였으며, 한국어 학습과 관련된 지식을 공유하거나 토론하기도 하였다.



[그림 2-6] 외부 프로그램인 디스코드에서의 상호작용 예시

그러나 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 전문성 측면에서 단점이 존재한다. 유튜브는 교수-학습자료의 제작에 특별한 자격요건이 필요하지 않아 지식의 측면에서 전문성이 떨어질 수 있다. 가령, 〈Learn Korean ABC 가나다쌤〉, 〈Learn Korean with Korean From Zero!〉, 그리고 〈Conversational Korean〉 등의 한국어 교육용 유튜브 채널은 누가 교수-학습자료를 제작하였는지 알 수 없다.

[표 2-3] 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 전문성

|    | 어휘 및 표현 |                                                  |
|----|---------|--------------------------------------------------|
|    | 핵심 어휘   | 확장 어휘 및 표현                                       |
| 1과 | 발견      | 발견하다, 전기의 발견, 단서 발견했어?, 어제 발견한 사진                |
|    | 우연      | 우연히, 우연히 알아냈어, 우연히 그 얘기를 들었어, 그건 우연이었어           |
|    | 사이      | 산과 산 사이, 골키퍼의 다리 사이, 나 그 사람이랑 가까운 사이야            |
|    | 현실      | 현실적, 현실적으로, 가혹한 현실 현실적인 희망, 현실적으로 생각해            |
|    | 작품      | 훌륭한 작품, 작품 전시, 최고의 작품을 만들거야                      |
|    | 상상      | 상상하다, 즐거운 상상, 더 큰 나무를 상상했어, 내가 상상한 미래            |
| 5과 | 제품      | 플라스틱 제품, 화학 제품, 유기농 제품                           |
|    | 자료      | 공부자료, 2015년 자료, 프레젠테이션 자료                        |
|    | 충분하다    | 충분히, 충분하게, 충분한 시간, 충분히 높아, 의자 충분하게 가져와주세요        |
|    | 기술      | 대화 기술, 첨단 기술, 기술적인 부분                            |
|    | 모으다     | 모이다, 샘플 좀 모았어, 아이디어 좀 모아, 많은 사람들이 모였어요           |
| 7과 | 생산      | 생산하다, 생산되다, 생산적이다, 대량 생산, 생산적인 대화                |
|    | 실력      | 피아노 실력, 실력있는 지원자, 실력을 키울거야                       |
|    | 기회      | 득점 기회, 절호의 기회, 이번 일자리 제의는 아주 좋은 기회야              |
|    | 성급하다    | 성급히, 성급하게, 성급한 판단, 성급히 답하지만, 지금은 성급하게 행동할 때가 아니야 |
|    | 피하다     | 왼쪽으로 피하세요, 내 눈 피하지만, 피할 수 없으면 즐겨                 |
|    | 결정      | 결정하다, 결정적이다, 빠른 결정, 결정했어?, 결정적인 요인               |
|    | 증명      | 증명하다, 증명할 수 있어?, 증명하지 않아도 돼, 증명서                 |

[표2-3]은 〈Conversational Korean〉의 「Frequently Used Korean Words (Intermediate Level)」에서 제시하는 어휘 및 표현을 일부 제시한 것이다. 위 교수-학습자료는 각 과에서 제시하는 핵심 어휘의 수준이 일정하지 않으며, 이와 관련된 파생어, 합성어, 구 역시 학습자가 의사소통이나 한국어

학습에 활용하기 어렵다. 즉, 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 전문성이 지식적 측면에서 문제가 존재한다. 이에 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 스스로 전문성을 확보하기 위해 노력하고 있다. <Korean Unnie 한국언니>는 2015년 4월에 처음 유튜브 채널을 개설한 이후 서울대학교 언어교육원에서 외국어로서의 한국어교육 교육과정을 수료하여 전문성을 확보하고자 하였으며, <Learn Korean in Korean>이나 <배우다 꼬레\_Baewooda Corée\_Learn Korea> 등의 유튜브 채널에서는 교수-학습자료의 전문성을 확보하기 위해 자신의 학력과 경력과 관련된 사항을 제공하고 있다.

또한, 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료의 전문성 저하는 다양성, 접근성, 실재성, 그리고 상호작용성 측면에도 영향을 끼쳤다.

먼저, 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료의 전문성 저하는 다양성 측면에서 다음과 같은 문제를 야기하고 있다. 한국어 교육용 유튜브 채널은 다양한 교수-학습자료를 제공하지만, 교수-학습자료가 지속해서 제작되지 않으며, 각 동영상은 하나의 동영상 재생목록으로 통합되지 않는 경우가 많다. 한 예로 <Talk To Me In Korean 토크투미 인 코리안>은 94개의 동영상 재생목록을 제공하고 있다. 그러나 대부분의 동영상 재생목록이 10개 이하의 한국어 교수-학습자료로 구성되어 있으며, 한국어 교수-학습자료의 분량은 일반적으로 5분에서 10분 정도다. 만약 한국어 학습자가 <Talk To Me In Korean 토크투미 인 코리안>의 K-pop Recipes」나 「10 Korean Words You Might Have Misunderstood」를 통해 한국어를 학습한다면 유의미한 지식을 습득할 수 없다. 위 한국어 교수-학습자료는 3개 혹은 4개의 동영상으로 구성되어 있으며, 각 동영상은 특정 단어 하나의 의미를 설명할 뿐이기 때문이다.

유튜브에는 다양한 연습 및 활동이 존재한다. 그러나 유튜브 채널을 기준으로 연습 및 활동을 살펴보면, 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 유의미한 연습 및 활동을 제시하고 있지 않다. 특히 공식적 기관에서 운영하는 한국어 교육용 유튜브 채널인<sup>9)</sup> <Learn Teach Korean>과 <Korean Culture &

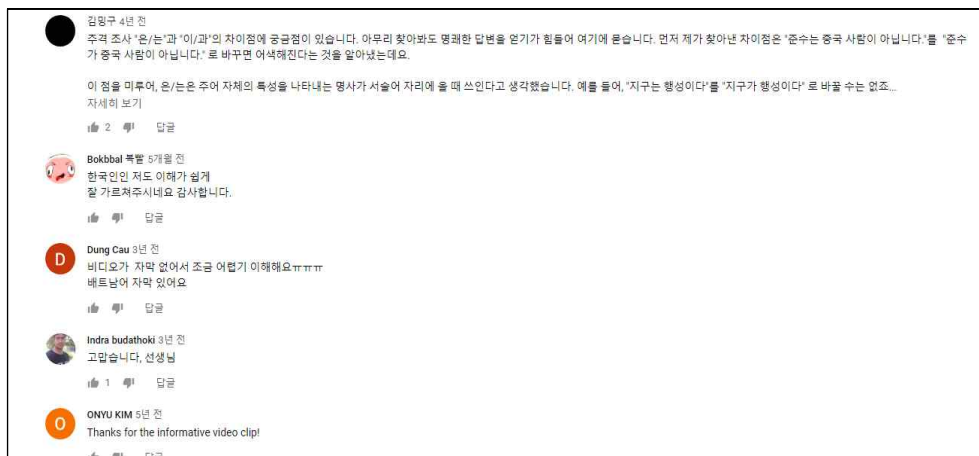
9) 본 논문에서 공식적 채널이란, 국어기본법 제19조에 의해 설립된 세종학당재단에서 운영하는 <Learn Teach Korean>과 한국의 고등교육기관 혹은 대학 부설 한국어학당에서 운영하는 유튜브 채널을 말한다.

Quick Korean>는 유튜브를 단순히 동영상 플랫폼으로 활용하고 있으며, 연습 및 활동을 제시하지 않는다. 세종학당재단의 「세종학당 한국어 초급」은 웹 기반 한국어교육 사이트인 ‘온라인 세종학당’에는 연습 및 활동이 제시되지만, 유튜브 채널에서는 연습 및 활동이 제시되지 않는다. 따라서 같은 한국어 교수-학습자료라고 하더라도 웹 기반 한국어교육 사이트인 ‘누리-세종학당’이나 ‘온라인 세종학당’이 아닌 한국어 교육용 유튜브 채널을 통해 학습하는 학습자는 차별을 받고 있다.

다음으로 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 교수-학습자료가 통합되지 않아 접근성 측면에서도 문제가 존재한다. <Learn Teach Korean>을 예로 들면, <Learn Teach Korean>의 교수-학습자료인 「비즈니스 한국어」는 유튜브를 단순히 동영상 업로드 사이트로만 이용하여 600개의 동영상이 체계적으로 정리되지 않았으며, 「Learn Korean Conversation : PopPopping Korean」나 「바로 배워 바로 쓰는 여행한국어」와 같은 일부 교수-학습자료는 동영상 재생목록으로도 정리되어 있지 않다.

선행연구에서 언급한 바와 같이 유튜브 콘텐츠는 실제성 측면에서 문제가 존재한다. 유튜브의 V-log와 같은 콘텐츠를 통해 학습자는 목표어의 실제적인 발화와 문화를 간접적으로 체험할 수 있으나 이는 발화 속도가 빠르거나 부적절하며, 대본을 제공하지 않아 교수자나 다른 학습자의 도움 없이는 교수-학습을 진행하기 어렵다(도영미, 2010:21).

마지막으로 상호작용성 측면에서는 학습자가 일방적으로 의견을 표출하는 방식으로 이루어지며 이에 대한 피드백이 존재하지 않는 경우가 많았다. 가령, 세종학당재단에서 운영하는 한국어 교육용 유튜브 채널인 <Learn Teach Korean>은 하이퍼링크를 통해 제공하는 웹사이트를 제공하고 있지만, 이는 학습자 혹은 교수자의 피드백이 거의 존재하지 않았다.



[그림 2-7] 한국어 교육용 유튜브 채널의 상호작용 문제점

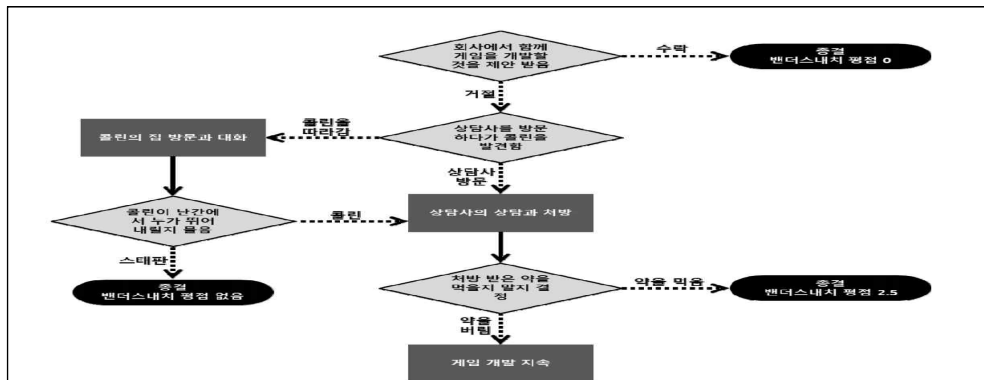
[그림 2-7]은 고려사이버대학교에서 운영하는 유튜브 채널인 <Korean Culture Series & Quick Korean>에서 일어난 상호작용의 예다. 위 채널에서 학습자가 유튜브의 댓글을 통해 교수-학습과 관련된 질의를 하거나 친목을 위해 의사소통을 시도하지만, 교수자나 다른 학습자가 질문에 답을 달거나 다른 학습자에게 댓글을 다는 모습은 거의 찾아볼 수 없었다.

즉, 현재 유튜브에서의 한국어 교수-학습은 다양성, 접근성, 실제성, 그리고 상호작용성을 장점으로 가지지만, 이를 제대로 활용하지 못하고 있었다. 유튜브의 장점 중 하나는 다양성이나 개별 한국어 교육용 유튜브 채널은 다양한 연습 및 활동을 제공하고 있지 않았다. 유튜브는 높은 접근성을 가지고 있지만, 교수-학습자료가 체계적으로 정리되지 않아 학습자의 접근성이 떨어졌다. 유튜브 콘텐츠는 실제성을 바탕으로 하나 교수-학습을 위해 가공되지 않아 학습자가 스스로 한국어를 학습하기 어렵다. 유튜브는 상호작용성이 높으나 학습자의 질의에 대한 피드백이 일어나지 않아 일방적인 의견 표출에 그쳤다. 이는 모두 유튜브의 단점인 전문성으로 인한 것으로 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료는 다양한 연구를 통해 전문성을 확보해야 한다.

## 2.2.2 유튜브의 한국어교육 적용 가능성

유튜브는 교육적 특징으로 다양성, 접근성, 실제성, 그리고 상호작용성을 장점으로 지나 전문성 측면에서 보완이 필요하다. 그러나 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 장점을 제대로 활용하지 못하고 있으며, 단점 역시 보완하지 못하고 있어 문제가 되고 있다. 그러나 교육 플랫폼으로서 유튜브가 가지는 특징을 활용하면, 이러한 문제를 해결할 수 있다.

한국어 교육용 유튜브 채널의 장점 중 하나는 다양성이다. 유튜브는 기존의 한국어 교수-학습과 다르게 다양한 목적의 교수-학습자료를 제공할 수 있으며, 세부적인 주제/상황을 다룰 수 있다. 이는 현재 유튜브에 적용되고 있는 인터랙티브 콘텐츠<sup>10)</sup> 기법을 활용하여 강화할 수 있다. 인터랙티브 콘텐츠는 학습자의 선택에 따라 서사 구조가 달라지는 다중 서사구조를 지닌다(정은혜, 2019:167-169).



[그림 2-8] <블랙미러: 밴더스내치>의 서사구조의 예(정은혜, 2019:168, 재인용)

인터랙티브 스토리텔링을 활용하여 한국어 교수-학습자료를 개발하면, 교수자는 학습자에게 개별적인 스토리를 제공할 수 있으며, 학습의 흥미와 동기를 자극하여 학습자가 교수-학습에 몰입할 수 있도록 한다(김은정·김미정,

10) 인터랙티브 콘텐츠(Interactive contents)란 콘텐츠와 소비자 사이에 상호작용을 할 수 있는 콘텐츠를 의미하며, 전통적으로 게임과 교육 분야에서 꾸준히 연구가 이뤄졌다(최영림·조세웅, 2011:26). 인터랙티브 콘텐츠의 이야기는 생산자-소비자, 소비자-소비자 사이의 상호작용을 통해 여러 형태로 변화하여 그 형태 및 내용이 다양해진다(고창수, 2010:9).

2003:202).

다음으로 유튜브는 접근성이 뛰어나다. 기존의 웹 기반 한국어교육은 교수-학습자료가 플래시 애니메이션을 기반으로 제작되었다. 따라서 학습자가 이를 이용하기 위해서는 “Adobe Flash Player”와 같은 별도의 동영상 재생 소프트웨어가 필요하다. 그러나 “Adobe는 Flash”와 관련된 기술은 2020년 12월 이후로는 공식적으로 개발 및 운영하지 않으며, 이로 인해 현재 플래시 애니메이션은 대부분의 웹브라우저에서 작동하지 않아 접근성이 떨어진다.



[그림 2-9] 웹브라우저별 플래시 애니메이션 재생 여부<sup>11)</sup>

이에 최근에 제작된 교수-학습자료는 단순히 동영상 재생만이 가능하며, 별도의 하이퍼미디어가 구현되지 않는다. 반면, 유튜브는 콘텐츠를 이용에 기술적 제약이 따르지 않아 접근성이 높다. 앞서 본 논문에서는 접근성에 검색용이성을 추가하였다. 현재 한국어 교육용 웹사이트는 영어와 한국어를 제외한 기타 언어로는 교수-학습자료에 원활하게 접근하기 어렵다.

[표 2-4] 누리-세종학당 교수-학습자료의 언어별 검색 결과(구글)

|          | 한국어 |     | 영어 |     | 일본어 |     | 베트남어 |     |
|----------|-----|-----|----|-----|-----|-----|------|-----|
|          | 전체  | 동영상 | 전체 | 동영상 | 전체  | 동영상 | 전체   | 동영상 |
| 세종한국어 회화 | ○   | ○   | ○  | △   | ○   | X   | X    | X   |
| 비즈니스 한국어 | ○   | △   | X  | X   | X   | X   | X    | X   |
| 세종 한국어   | ○   | △   | ○  | △   | X   | X   | X    | X   |

11) 현재 별도의 설정 없이 플래시 애니메이션을 재생할 수 있는 웹브라우저는 “Internet Explorer”뿐이었으며, “Microsoft Edge”, “Chrome”, “Firefox”에서는 [그림 2-6]과 같이 플래시 애니메이션을 재생할 수 없었다.

[표 2-5] 누리-세종학당 교수-학습자료의 언어별 검색 결과(빙)

|          | 한국어 |     | 영어 |     | 일본어 |     | 베트남어 |     |
|----------|-----|-----|----|-----|-----|-----|------|-----|
|          | 전체  | 동영상 | 전체 | 동영상 | 전체  | 동영상 | 전체   | 동영상 |
| 세종한국어 회화 | O   | X   | O  | X   | X   | X   | X    | X   |
| 비즈니스 한국어 | O   | X   | X  | X   | X   | X   | X    | X   |
| 세종 한국어   | O   | X   | O  | X   | X   | X   | X    | X   |

[표 2-4]와 [표 2-5]는 본 연구자가 대표적인 검색엔진인 구글(Google)과 Bing(Bing)에서 한국어, 영어, 일본어, 베트남어로 “누리-세종학당”의 한국어 교수-학습자료를 검색한 결과다.<sup>12)</sup> 현재 “누리-세종학당”의 교수-학습자료는 한국어와 영어를 제외한 다른 언어로는 키워드를 통한 검색이 원활하지 않았다. 이에 한국어와 영어를 제외한 다른 언어권의 학습자는 기존의 웹 기반 한국어교육 사이트가 제공하는 교수-학습자료에 접근하기 어려웠다. 그러나 유튜브는 대표적인 검색엔진인 구글을 기반으로 하고 있으며, AI가 정보의 의미를 해석하고 판단하여 결과를 도출하여(김연희·김병곤, 2017:56), 개별 이용자에게 맞춤형 검색 결과를 제공하며 언어의 장벽이 존재하지 않는다. 또한, 유튜브는 콘텐츠 제작자가 동영상 안에 하이퍼미디어를 활용하여 다른 동영상을 제시할 수 있어 개별 동영상을 연속해서 제시할 수 있다.

유튜브는 실제 자료를 제공한다는 장점이 있다. 실제성은 VR/AR 등을 통해 강화할 수 있는데, 유튜브는 별도의 VR/AR 재생 프로그램을 개발할 필요 없이 VR/AR 영상을 재생할 수 있다. 그러나 앞서 살펴본 바와 같이 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 단순히 동영상을 통해 교수-학습자료를 제시하는 수준에 그쳤다. VR/AR을 활용하여 교수-학습자료를 제작한다면 효과적으로 특정한 상황을 제시할 수 있다. 또한, VR/AR 콘텐츠는 학습자가 직접 조작할 수 있으며 오락성도 겸비하여 학습자가 몰입할 수 있도록 한다. 이에 유튜브에 존재하는 영어 교수-학습자료는 VR/AR을 활용하고 있으며, 학습자는 간접적인 경험을 바탕으로 의사소통 능력을 함양한다.

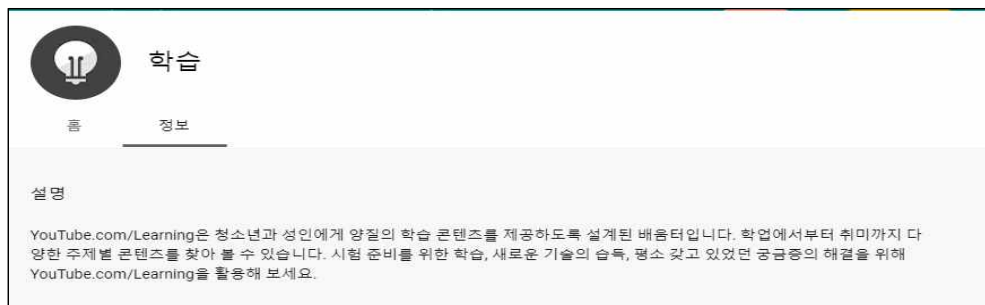
12) 한국어 외의 검색 언어로, 영어, 일본어, 그리고 베트남어로 선정한 이유는 다음과 같다. 먼저, 영어는 세계공용어로 사용되고 있으며, 일본어는 같은 동아시아라는 지리적 위치와 K-POP에 대한 관심이 많은 지역이기에 선정하였으며, 중국어는 폐쇄적인 온라인 환경으로 인해 같은 조건에서 검색할 수 없기에 제외하였다. 마지막으로 베트남어는 최근 베트남에서 한국어에 대한 수요가 증가하고 있다는 점을 근거로 선정하였다.





[그림 2-11] 유튜브의 하이퍼미디어 구현 예시<sup>13)</sup>

다음으로 유튜브는 흥미 위주의 콘텐츠가 다수를 차지한다는 단점이 존재한다. 앞서 살펴본 바와 같이 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료 역시 교수-학습 내용보다 흥미에 초점이 맞춰져 있다. 또한, 학습자는 교수-학습자료보다 오락성이 강한 흥미 위주 콘텐츠를 중심으로 유튜브를 이용할 가능성이 높다. 이러한 유튜브의 오락성은 학습자가 학습을 지속하는 요인으로 작용하기도 하지만, 학습을 방해하는 요인으로 작용하기도 한다.



[그림 2-12] 유튜브의 온라인 학습 설명

그러나 현재 유튜브는 2020년 3월부터 온라인 학습이 진행될 수 있도록 공식적으로 '학습'이라는 카테고리를 제공하며 교육 플랫폼으로서의 역할을 수행하고 있다. 전보라(2019)의 「대학생의 유튜브 활용경험 및 인식에 관한

13) [그림 2-11]은 '카드' 형식으로 구현된 하이퍼미디어로, 유튜브는 교수-학습이 일어나는 동안 학습자에게 다양한 교수-학습 보조자료를 제공할 수 있다.

연구」의 결과와 같이 현재 대학생들은 유튜브를 비공식적 학습 도구로 사용하였다. 비공식적인 학습은 학습자가 자신이 필요로 하는 내용에 대해 “~하는 법”이라는 검색을 통해 이루어졌으며, 주로 언어, 자료조사, PPT 제작, 그리고 영상편집 등 분야에서 일어났다.

*“영어 학원 다닐 시간은 없고, 인터넷 강의는 결제했다가 날짜 지나서 못 듣기 일쑤고... 그래서 처음에는 팟빵 같은걸 듣다가 귀로만 듣는 건 심심해서 영상 자료가 많은 유튜브 채널에서 공부를 시작했어요. 단어, 회화, 토익 등 영역별로 정말 다양한 강사들이 활동하고 있더라고요. 유튜브 영어 지도 영상은 대부분 너무 길지 않고 짧은 호흡으로 재미있게 설명해 주는 게 많아서 쉽게 지치지 않고 성취감을 느낄 수 있어서 좋아요.”*

또한, 이상숙·전범수(2020)의 「유튜브 이용 동기에 대한 세대 간 상호인식 차이」에 따르면, 유튜브의 이용동기는 단순히 흥미 위주로 국한되지 않는다. 실제로 19세부터 29세까지의 유튜브 이용자의 이용동기는 ‘접근편의성’, ‘재미추구’, ‘정보추구’의 순으로 나타났으며, 만49세부터 71세까지의 유튜브 이용자의 이용동기는 ‘정보추구’, ‘접근편의성’, ‘재미추구’ 순으로 나타났다.

마지막으로 최효진 외(2020)의 「인공지능(AI) 활용 공공 방송영상아카이브 시스템 제안」에서는 방송 및 영상 콘텐츠의 검색 목적은 여가 및 오락(56.0%), 지난 영상 다시보기(17.4%), 교육자료 수집(9.8), 연구자료 수집(9.8%), 업무상 필요(7.1%) 순으로 나타났다.

물론, 아직은 유튜브의 주된 이용 동기가 흥미 위주 및 오락적 요소에 집중되어 있지만, 많은 수의 이용자들이 유튜브를 교육적 목적으로 이용하고 있으며, 유튜브 역시 교수-학습을 위한 창구를 제공하고 있다. 이에 현재는 다양한 국가와 언어의 학습자들이 교육을 위해 유튜브를 이용하고 있으며, 이들에게 유튜브의 오락성은 학습자료를 학습자에게 매력적으로 다가오는(도영미, 2010:22) 요인이 된다.

따라서 추후 유튜브에서 한국어 교수-학습자료를 개발할 시에는 다음과

같이 유튜브의 교육적 특징을 기반으로 장점을 극대화하고 단점을 보완할 수 있도록 해야 한다.

첫째, 유튜브는 다양한 한국어 교수-학습자료를 제공할 수 있다는 점을 장점으로 가진다. 그러나 현재 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 지속해서 개발이 이루어지지 않아 교수-학습에 스토리가 제공되지 않았다. 유튜브에서의 한국어 교수-학습에 인터랙티브 스토리텔링을 적용하면 학습자에게 스토리를 다양하게 제공할 수 있다.

둘째, 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 접근성이 높다. 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 하이퍼미디어를 통해 개별 동영상을 연속해서 제시할 수 있어 학습자의 접근성을 높일 수 있다. 따라서 교수자는 학습자의 접근성을 높이기 위해 각 교수-학습자료의 끝에 하이퍼미디어를 활용하여 교수-학습자료를 연속적으로 제시할 필요가 있다.

셋째, 유튜브에서의 한국어-교수학습자료는 실제성이 높다. 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 VR/AR 영상을 활용하여 학습자에게 실제적인 상황을 제공할 수 있다. 이에 교수자는 학습자가 몰입과 간접적인 경험을 바탕으로 의사소통 능력을 함양할 수 있도록 연습 및 활동을 제시해야 한다.

넷째, 유튜브에서의 한국어 교수-학습에서 교수자는 하이퍼미디어를 통해 교수-학습 보조자료를 시의적절하게 제공할 수 있다. 따라서 교수자는 학습자가 한국어 발화를 이해할 수 있도록 대본을 제공하거나, 내용 이해를 도울 수 있는 교수-학습 보조자료를 제공해야 한다.

다섯째, 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 오락성이 높다. 그러나 현재 유튜브 이용자들은 유튜브를 단순히 오락 목적으로만 사용하지만은 않는다. 많은 수의 학습자가 유튜브를 통해 학습하고 있으며, 유튜브 역시 이를 지원하고 있다. 따라서 교수자는 학습자가 단순히 오락적 목적으로 유튜브를 이용하지 않도록 다양한 교수-학습자료를 제공해야 한다.

## Ⅲ. 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료 분석

### 3.1 분석 대상 선정 및 분석 기준

#### 3.1.1 분석 대상 선정

현재 유튜브에서 한국어 교수-학습은 주로 비공식적 채널을 중심으로 이루어지고 있다. 본 논문에서 비공식적 채널은 운영 주체가 공식적 기관인 정부 기관, 한국의 고등교육기관 혹은 대학 부설 한국어학당이 아닌 경우를 말한다. 비공식적 채널은 크게 사설 교육기관이 운영하는 채널과 개인이 운영하는 채널로 구분할 수 있다. 비공식적 채널은 특정한 언어권의 학습자를 대상으로 하고 있어 같은 키워드라도 어떤 언어로 입력하는지에 따라 검색되는 채널이 다르게 나타났다.

[표 3-1] 언어별 한국어 교육용 유튜브 채널 목록<sup>14)</sup>

| 키워드             |    | 채널 이름                                |                               |                                    |                                     |
|-----------------|----|--------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| 한국어             | 사설 | seemile 씨마일                          | 한국어동스쿨                        | T o n g T o n g Korean School      | Talk To Me In 100% Korean           |
|                 | 개인 | Korean Unnie 한국언니                    | Learn Korean with Go! Billy   | Conversational Korean              | Minji Teaches Korean 민지 티치 코리안      |
| Korean Language | 사설 | Learn Korean with KoreanClass101.com | Talk To Me In Korean 톡투미인 코리안 | seemile 씨마일                        | Learn Korean with Korean From Zero! |
|                 | 개인 | 엠쌤Margarita                          | Korean Unnie 한국언니             | Learn Korean with GO! Billy Korean | Conversational Korean               |
| 韓語              | 사설 | Study Abroad in                      | 世宗韓語文化苑                       | 台中武藏韓語日                            | Learn Korean                        |

14) [표 3-1]은 2020년 8월 11일을 기준으로 핵심 키워드인 ‘한국어’로 한국어, 영어, 중국어, 일본어로 유튜브 채널을 검색한 결과이며, 조회수를 기준으로 상위 4개의 채널을 제시한 것이다.

|         |    |                                     |                    |                                        |                                    |
|---------|----|-------------------------------------|--------------------|----------------------------------------|------------------------------------|
|         |    | Korea                               |                    | 語                                      | w i t h<br>KoreanClass101<br>.com  |
|         | 개인 | H R 韓 語<br>HRKorean                 | 韓語外教--馬<br>黎娜      | 金胖東 韓語學<br>習<br>_KimPangDong<br>korean | 韓語老師在我家                            |
| 韓国<br>語 | 사설 | Ecomハングルネッ<br>ト - Korean<br>lessons | できる韓国語-<br>新大久保語学院 | アシエル ラン<br>ゲージスクール<br>銀座校              | 韓国語教室 K<br>Village Tokyo<br>新大久保本校 |
|         | 개인 | 이다희:-D A H<br>E E channel           | SkyHashi           | 沖縄中国語・韓<br>国語教室                        | リエンハングル<br>Leeann리앤                |

[표 3-1]은 유튜브에 ‘한국어’로 검색한 결과와 ‘korean language’, ‘韓語’, 그리고 ‘韓国語’를 검색한 결과로 ‘한국어’와 ‘Korean Language’의 검색 결과는 상당 부분 일치하였지만, ‘韓語’, ‘韓国語’는 각기 다른 채널이 도출되었다. 이에 본 논문에서는 [표 3-1]의 검색 결과와 선행연구를 참조하여 분석 대상을 선정하였다. 송지훈(2018)와 김민경(2019)에서 선정한 사설 교육기관에서 운영하는 한국어 교육용 유튜브 채널과 [표 3-1]에서 공통으로 제시되는 것은 <Talk To Me In Korean 톡투미 인 코리안>과 <Learn Korean with KoreanClass101.com>였으며, 송지훈(2018)은 <seemile 씨마일>과 <Master TOPIC>을 추가로 제시하였다. 사설 교육기관에서 운영하는 한국어 교육용 유튜브 채널은 <seemile 씨마일>, <Master TOPIC>, <Learn Korean with KoreanClass101.com>, 그리고 <Talk To Me In Korean 톡투미 인 코리안>을 제외하고는 구독자 수가 몇백에서 몇천 명 수준으로 충분한 구독자를 확보하지 못해 실제로 유의미한 교수-학습이 일어날 것이라고 기대하기 어렵다. 그러나 <seemile 씨마일>은 유튜브를 통한 한국어 교수-학습보다 어플리케이션을 활용한 한국어 교수-학습에 초점이 맞춰져 있었으며, <Master TOPIC>은 교수-학습 목적이 TOPIC으로 한정되어 있었다.

이에 본 논문에서는 사설 교육기관에서 운영하는 채널 중 <Learn Korean with KoreanClass101.com>과 <Talk To Me In Korean 톡투미 인 코리안>만을 분석 대상으로 선정하였다.

다음으로 개인이 운영하는 채널은 언어권에 따라 결과가 상이하기에 영어

권 학습자를 대상으로 하는 채널을 선정하였으며, 그 중 ‘한국어’ 검색 결과와 일치하는 <Korean Unnie 한국언니>, <Learn Korean with GO! Billy Korean>, 그리고 <Conversational Korean>을 선정하였다. 그러나 현재 <Conversational Korean>은 온라인에서 실시간 한국어 교수-학습에 초점이 맞춰져 별도의 한국어 교수-학습자료를 제공하고 있지 않다. 이에 본 논문에서는 개인이 운영하는 한국어 교육용 유튜브 채널 중 <Korean Unnie 한국언니>와 <Learn Korean with GO! Billy Korean>만을 분석 대상으로 선정하였다.

### 3.1.2 분석 기준

앞서 유튜브에서의 한국어 교수-학습을 다양성, 접근성, 실제성, 상호작용성, 그리고 전문성의 측면에서 개략적으로 살펴본 결과, 현재 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료는 다음과 같은 특징이 존재하였다. 이에 본 논문에서는 다음과 같은 분석 기준을 제시하였다.

[표 3-2] 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료 분석 기준

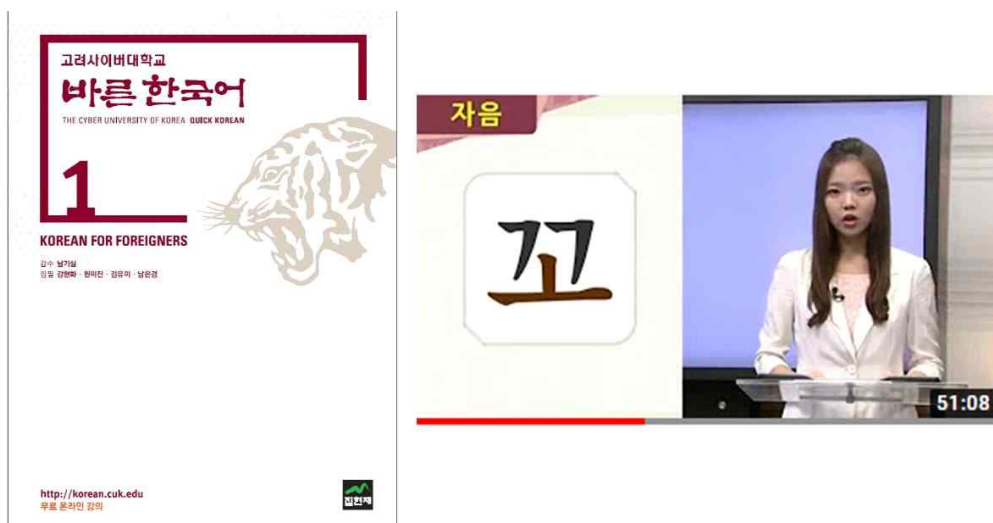
| 분석 기준       | 내용                                                                               |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 교수-학습 목표    | 학습자의 접근성을 높이기 위해 교수-학습 목표를 어떻게 제시하고 있는가?                                         |
| 주제/상황       | 교수-학습자료는 다양한 주제/상황을 다루고 있는가?                                                     |
| 어휘 및 표현     | 어휘 및 표현은 학습자의 수준을 고려하여 전문성을 확보하였는가?<br>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?<br>상호작용을 위한 별도의 공간을 제공하는가?                     |

먼저, 교수-학습 목표 분석은 접근성과 관련 있다. 유튜브에서는 매일 다양한 한국어 교수-학습자료가 제작되고 있으며, 교수-학습과 무관한 콘텐츠 역시 존재한다. 석가영(2018)에서 지적한 바와 같이 유튜브를 통해 학습하는 학습 초기 단계의 학습자는 적절한 교수-학습자료를 선택하기 어려워 교수자

는 학습자가 적절한 교수-학습자료를 선택할 수 있도록 도움을 줘야 한다. 유튜브에서 학습자가 다양한 교수-학습자료에 접근하도록 하는 방법은 교수자가 교수-학습 목표를 명시하는 것이다. 유튜브에서 학습자가 직접 동영상을 시청하기 전에 교수-학습자료를 판단하는 방법은 ‘동영상 제목’, ‘썸네일(thumbnail)’ 그리고 ‘더보기’ 뿐이다.

[표 3-3] 한국어 교재와 유튜브의 단위 구성 비교

| 단원  | 『바른 한국어1』    | ‘Korean Culture Series & Quick Korean’ |
|-----|--------------|----------------------------------------|
| 1-1 | 1-1 한글       | [바른 한국어 1급] 1-1 한글 I                   |
| 1-2 | 1-2 한글       | [바른 한국어 1급] 1-2 한글 II                  |
| 2-1 | 2-1 안녕하세요?   | [바른 한국어 1급] 2-1 안녕하세요?                 |
| 2-2 | 2-2 한국 사람입니다 | [바른 한국어 1급] 2-2 한국 사람입니다               |



[그림 3-1] 한국어 교재와 유튜브의 단위 표지 비교

[표 3-4] 한국어 교재와 유튜브의 단위 소개 비교

| 단원  | 『바른 한국어1』                                                                          | ‘Korean Culture Series & Quick Korean’                |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 1-1 | 1. 한글의 모음(ㅏ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ, ㅜ, ㅠ)를 배운다.<br>2. 한글의 자음(ㄱ, ㅋ, ㆁ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅅ)을 배운다. | 1. 한글의 모음을 배운다.<br>2. 한글의 자음을 배운다.<br>3. 한글의 경음을 배운다. |

|                                                                                                                     |                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| <p>ㅅ, ㅇ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅎ)을 배운다.</p> <p>3. 한글의 경음(ㄱ, ㄷ, ㅂ, ㅍ, ㅈ)을 배운다.</p> <p>4. 한글을 만든 세종대왕을 이해한다.</p> <p>(하략)</p> | <p>4. 한글을 만든 세종대왕을 이해한다.</p> <p>(하략)</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|

[표 3-3], [그림 3-1] 그리고 [표 3-4]는 각각 고려사이버대학교에서 제작한 한국어 교재인 『바른 한국어1』와 고려사이버대학교에서 운영하는 한국어 교육용 유튜브 채널인 <Korean Culture Series & Quick Korean>의 한국어 교수-학습자료인 「바른 한국어 1급」을 비교한 것으로 유튜브의 동영상 제목은 단원명 역할을, 썸네일은 단원표지 역할을 더보기는 단원 소개 역할을 한다. 2장에서 살펴본 바와 같이 유튜브에는 다양한 목적의 교수-학습 자료가 존재한다. 그러나 일부 한국어 교육용 유튜브 채널은 교수-학습 목표를 명시하지 않아 교수-학습자료의 목적을 파악하기 힘들었으며 이로 인해 교수-학습자료의 접근성이 떨어졌다. 따라서 본 논문에서는 동영상 제목, 썸네일, 그리고 더보기에 교수-학습 목표를 제시하여 학습자가 교수-학습자료의 목적을 파악할 수 있도록 하여 접근성을 확보하고 있는지를 분석하였다. 다만, 유튜브의 특성상 더보기는 교수-학습 내용과 관련이 없는 내용이 기술되거나 단순히 어휘를 나열하기만 한 경우도 존재하였다. 그러나 단순히 어휘를 나열하는 것은 교수-학습 목표를 제시하는 것으로 볼 수 없어, 단순히 어휘를 나열한 경우는 교수-학습 목표를 제시하지 않은 것으로 판단하였다.

주제/상황 분석은 다양성과 관련 있다. 유튜브의 한국어 교수-학습자료는 공식적인 한국어 수업에서 다루기 힘든 주제/상황을 제시하여 다양성을 확보하였다. 이에 본 논문에서는 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료 실제로 어떠한 주제/상황을 제시하고 있는지를 살펴보았다.

어휘 및 표현 분석은 실제성, 전문성과 관련 있다. 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료가 제시하는 어휘 및 표현은 학습자 수준을 고려하지 않거나 주제 및 상황과 통합되지 않아 전문성이 떨어졌다. 교수-학습자료가 학습자 수준을 고려하지 않는다면 초급 수준 학습자가 중급이나 고급 수준의 어휘를

학습하여 학습의 효율성이 떨어지거나 고급 수준 학습자에게 초급 수준의 어휘가 제공되어 학습에 대한 흥미와 동기를 잃기 쉽다. 이에 본 논문에서는 국립국어원(2017)의 『국제통용한국어표준교육과정』을 참조하여 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료가 제시하는 어휘 및 표현을 1급부터 6급까지로 분류하여 학습자 수준을 고려하고 있는지 살펴보았다.

다음으로 유튜브에서의 한국어교육은 동영상의 특성을 살려 창작자료라고 하더라도 실제적인 사물과 장소를 제공하여 실제성을 확보할 수 있다. 그러나 현재 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 실제적인 사물과 장소를 제공하지 않는 경우도 존재한다.



[그림 3-2] 실제성을 반영한 어휘 및 표현 제시의 예시

[그림 3-2]는 한국어 교육용 유튜브 채널인 <Learn Teach Korean>의 한국어 교수-학습자료인 「비즈니스 한국어」의 어휘 및 표현 제시 방법이다. [그림 3-2]의 (상)은 의사소통 상황을 어휘 및 표현과 함께 제시하여 실제성을 확보하였으며, (하)는 동영상 안에 어휘 및 표현과 관련된 그림을 제시하여 실제성을 확보하고자 하였다. 본 논문에서 어휘 및 표현의 실제성은 위와 같이 의사소통 상황이나 실제 사물과 장소를 제시하고 있는 경우로 한정하였다.

연습 및 활동 분석은 실제성, 다양성과 관련 있다. 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 다양한 연습 및 활동을 제공하고 있으나 채널에 따라 차이점이 존재하였다. 또한, 앞서 살펴본 바와 같이 유튜브에서의 한국어 교수-학습자

로는 실제 상황을 제시하여 연습 및 활동에서도 실제성을 확보할 수 있다. 이에 본 논문에서는 각 한국어 교육용 유튜브 채널에서 연습 및 활동을 제시하였으며, 이를 기계적 연습 및 활동인지 유의적 연습 및 활동인지를 분석하였다. 다만 실제성은 학습자가 실제 상황을 기반으로 제시하여 의사소통 상황을 간접적으로 경험할 수 있도록 상황을 제시한 경우에만 실제성을 확보한 것으로 보았다.

마지막으로 보조자료 및 상호작용 분석은 접근성, 상호작용성과 관련 있다. 유튜브는 다양한 콘텐츠가 존재하며, 한국어 교수-학습과 연관성이 높은 자료 역시 존재한다. 따라서 교수자는 이를 교수-학습 보조자료로 적절하게 활용할 수 있어야 한다. 현재 유튜브는 동영상 안에 하이퍼미디어를 구현할 수 있다. 하이퍼미디어를 통해 교수자는 유튜브에 존재하는 다양한 교수-학습자료 중 교수-학습과 관련이 있는 것을 학습자에게 제시하여 접근성을 높일 수 있다. 이에 본 논문에서는 한국어 교육용 유튜브 채널이 교수-학습 보조자료를 제공하는지와 만약 교수-학습 보조자료를 제공하고 있다면 어떠한 방법으로 제공하고 있는지 분석하였다. 또한, 유튜브는 댓글, 스토리, 커뮤니티 등에서 상호작용이 활발하게 일어났으며, 이를 통해 질의, 토론 등의 활동이 가능하다. 2장에서 살펴본 바와 같이 일부 한국어 교육용 유튜브 채널은 다양한 외부 프로그램을 통해 상호작용을 위한 별도의 공간을 제공하여 상호작용성을 극대화하였다. 이에 본 논문에서는 한국어 교육용 유튜브 채널이 상호작용을 위한 별도의 공간을 제공하는지 분석하였으며, 상호작용을 위한 별도의 공간을 제공한다면 어떠한 유형의 상호작용이 일어나는지 살펴보았다.

## 3.2 분석 결과

### 3.2.1 교수-학습 목표 분석

본 논문에서 분석 대상으로 선정한 한국어 교육용 유튜브 채널은 각기 다른 방법으로 교수-학습 목표를 제시하고 있다. 한국어 교육용 유튜브 채널은

동영상 제목을 영어로 제시하거나 영어와 한국어를 혼용하고 있었다. 한국어 교육용 유튜브 채널에서 제시하는 동영상 제목은 다음과 같이 유형화할 수 있다. 먼저, 동영상 제목을 특정한 문장이나 어휘를 제시한 경우는 “How Do You Say “It depends on the situation” In Korean?”나 “Korean Phrases Ep. 34: 가슴이 짝하다”, 그리고 “What Does the Korean Remote Control Say?! 한국언니 Korean Unnie”와 같았다. 동영상 제목에 특정한 주제/상황을 제시한 경우는 “[CAFE 카페] 10 Must-Know Korean Words&Phrases”와 “How to Order Food in Korean”와 같았다. 마지막으로 교수-학습 내용과 상관없이 단원의 순서만을 제시한 경우는 “7 Random Korean Expressions Ep. 7”과 “Korean Listening Practice - Getting Korean Directions”과 같았으며, 이 경우 교수-학습 목표를 명시한 것으로 볼 수 없다.

다음으로 썸네일은 교수-학습 목표를 제시하기 위해 교수자가 직접 제작한 경우와 유튜브가 알고리즘을 통해 생성한 경우로 구분할 수 있다.



[그림 3-3] 썸네일을 통한 교수-학습 목표 제공의 예시

[그림 3-3]의 좌측은 한국어 교육용 유튜브 채널인 <Korean Unnie 한국언니>에서 교수자가 직접 제작한 썸네일로 교수-학습 내용과 관련된 표현, 장소 등을 제시하고 있다. 반면, 우측은 <Talk To Me In Korean 토크투미 인 코리안>의 썸네일로 유튜브가 알고리즘을 통해 교수-학습자료를 분석해서 생성한 것이다. <Talk To Me In Korean 토크투미 인 코리안>의 썸네일은 교수-학습에 대한 어떠한 설명도 제시되지 않아 학습자가 어떠한 교수-학습자료인지 판단할 수 없어 교수-학습 목표를 제시한 것으로 볼 수 없다.

마지막으로 같은 한국어 교육용 유튜브 채널에서 제작한 교수-학습자료라 하더라도 더보기는 각기 다른 형식으로 구성되어 있었다. 한국어 교육용 유튜브 채널은 더보기에 특정한 어휘 및 표현, 문장, 그리고 문법 항목이나 주제/상황을 제시하기도 하지만 더보기의 내용이 교수-학습과 무관한 광고가 제시되는 경우가 빈번하였다.

[표 3-5] 교수-학습 목표와 무관한 더보기의 예시

| 「7 Random Korean Expressions」의 더보기                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>7 Random Korean Expressions presented by <a href="http://TalkToMeInKorean.com">http://TalkToMeInKorean.com</a> :) This is episode 1. Head over to <a href="http://youtube.com/talktomeinkorean">http://youtube.com/talktomeinkorean</a> and subscribe to get more updates on this series! You can get the PDF lesson note of this video at <a href="http://TalkToMeInKorean.com">http://TalkToMeInKorean.com</a></p> <p><a href="http://hyunwoosun.com">http://hyunwoosun.com</a></p> <p>감사합니다!</p> |

현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 동영상 제목과 썸네일은 교수-학습 목표를 제시하지만, 더보기는 교수-학습 목표가 제시하지 않는 경우가 많았다. 한국어 교육용 유튜브 채널에서 교수-학습 목표를 제시하지 않는 이유는 한국어 교수-학습자료가 특정한 교수-학습 목적을 가지고 제작되지 않거나 교수자가 추상적인 목적을 가지고 한국어 교수-학습자료가 제작하기 때문이다. 후술하겠지만 유튜브에서의 일부 한국어 교수-학습자료는 교수-학습자료가 어떠한 목적을 가지고 제작되었는지 분명하지 않으며, 어휘 및 표현은 수준이 일정하지 않고, 특정한 주제/상황으로도 통합되지 않는다. 따라서 교수-학습자료가 어떠한 목적을 가지고 제작되었는지 분명하지 않다. 이는 다른 한국어 교육용 유튜브 채널인 <Korean Unnie 한국언니>의 「Vocabulary」, 「10 MUST Know Korean Words & Phrases(Real Life Series)」 등에서도 확인할 수 있었다. 다른 한국어 교수-학습자료는 교수-학습 목표가 추상적으로 설정되어 있었다. 가령, 「How Do You Say This in Korean」의 교수-학습 목적은 학습자가 궁금해하는 한국어 표현을 알려주는 것이며, 「Korean Phrases and Idioms」는 사자성어, 관용어를 제시하는 것이다. 그러나 추상적

인 교수-학습 목적만이 설정된 두 교수-학습자료는 단원이 유기적으로 연계되거나 개별 단원의 교수-학습 목표가 설정되어 있다고 볼 수 없었다.

[표 3-6] 교수-학습 목표 분석 결과<sup>15)</sup>

| 채널명 | 교수-학습<br>자료 | 교수-학습 체제 분석 기준 |     |     |
|-----|-------------|----------------|-----|-----|
|     |             | 교수-학습 목표       |     |     |
|     |             | 동영상 제목         | 썸네일 | 더보기 |
| A   | E           | X              | X   | X   |
|     | F           | O              | O   | O   |
|     | G           | X              | X   | X   |
|     | H           | O              | O   | O   |
| B   | I           | O              | O   | O   |
|     | J           | O              | O   | O   |
| C   | K           | O              | O   | X   |
|     | L           | O              | O   | X   |
| D   | M           | O              | O   | X   |
|     | N           | O              | O   | X   |
|     | O           | O              | O   | X   |

[표 3-6]은 본 논문에서 대상으로 선정한 한국어 교육용 유튜브 채널의 교수-학습자료 중 일부를 무작위로 선정하여 교수-학습 목표 명시 여부를 분석한 것이다<sup>16)</sup>. 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 동영상 제목과 썸네일에는 교수-학습 목표를 명시하는 경향이 있지만, 더보기는 교수-학습 목표가 명시되지 않는 경향이 있다. 따라서 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 학습자가 적절한 교수-학습자료를 선택할 수 있도록 도움을 주지 않고 있어 접근

15) A는 <Talk To Me In Korean 토크미 인 코리아> B는 <Learn Korean with KoreanClass101.com>, C는 <Korean Unnie 한국언니>, D는 <Learn Korean with GO! Billy Korean>를 말한다.

E는 「How Do You Say This in Korean」, F는 「7 Random Korean Expressions」, G는 「Practice Your Korean」, H는 「Practice Your Korean」, I는 「Learn Korean with Video and Pictures」 J는 「Korean Listening Comprehension for Beginners」, K는 「Vocabulary」, L은 「10 MUST Know Korean Words & Phrases(Real Life Series)」, M는 「Learn Korean through Games」, N는 「Korean Phrases and Idioms」, O는 「Korean Test Preparation」를 말한다.

16) 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 하나의 채널이 최대 96개의 동영상 재생목록을 제공하고 있어, 모든 동영상 재생목록을 분석하는 것은 현실적으로 불가능하다. 이에 본 논문에서는 교수-학습 목표 분석에서 무작위로 선정된 한국어 교수-학습자료들을 대상으로 내용 구성을 분석하였다.

성이 떨어진다.

### 3.2.2 주제/상황 분석

유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 공식적인 한국어 교수-학습에서 다루기 힘든 다양한 주제/상황을 다룰 수 있다는 장점이 있다. 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 주제/상황을 제시하지 않은 것과 세부적인 주제/상황을 제시하는 것으로 구분할 수 있었다.

먼저, <Learn Korean with KoreanClass101.com>의 한국어 교수-학습자료인 「Learn Korean with Video and Pictures」와 같이 주제/상황이 교수-학습 내용이 일치하지 않아 특정한 주제/상황을 제시하는 것으로 볼 수 없는 한국어 교수-학습자료가 존재하였다.

[표 3-7] 교수-학습 내용과 주제의 불일치

| 단원  | 문장                    | 어휘 및 표현           | 주제  |
|-----|-----------------------|-------------------|-----|
| 4과  | 원숭이가 비디오카메라를 보고 있다.   | 원숭이, 비디오카메라, 보다   | -   |
|     | 남자가 해먹에서 쉬고 있다.       | 남자, 해먹, 쉬다        |     |
|     | 부동산 중개인이 의뢰인을 만나다.    | 부동산 중개인, 의뢰인, 만나다 |     |
| 13과 | 자매가 꽃을 찾았다.           | 자매, 꽃, 찾다         | 반의어 |
|     | 과학자가 개미를 찾아보고 있다.     | 과학자, 개미, 찾아보다     |     |
|     | 서퍼가 울타리 위에 앉아 있다.     | 서퍼, 울타리, 앉아 있다    |     |
| 23과 | 농부가 밀을 만지고 있다.        | 농부, 밀, 만지다        | 감정  |
|     | 관광객이 곤충을 맛보고 있다.      | 관광객, 곤충, 맛보다      |     |
|     | 남자 아이가 바다의 소리를 듣고 있다. | 남자아이, 바다, 듣다      |     |

위 교수-학습자료는 무작위로 선정된 문장에 사용되는 어휘 및 표현을 학습자에게 제시하는 형식으로 제작되었다. [표 3-7]의 주제는 교수자가 교수-학습자료에 직접 제시한 것으로 교수-학습 내용과 연계가 되지 않는다. 가령 13과는 주제로 “반의어를” 23과는 주제로 “감정”을 제시하나 어휘 및 표현은 각 과의 주제와 관련이 없다. 또한, 위 교수-학습자료에서 제시하는 문장은 학습자가 의사소통 능력을 함양하기에도 적절하지 않다. 따라서 위 교수-학

습자료는 특정한 주제/상황을 제시한 것으로 볼 수 없다.

다음으로 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 범용적인 주제/상황을 제시하며 이를 상세하게 다룬 경우는 다음과 같다.

[표 3-8] 세부적 상황 제시의 예시

|    |     |     |     |     |        |
|----|-----|-----|-----|-----|--------|
| 1과 | 운동장 | 6과  | 길거리 | 11과 | 대학로    |
| 2과 | 하천  | 7과  | 카페  | 12과 | 소지품    |
| 3과 | 놀이터 | 8과  | 지하철 | 13과 | 집      |
| 4과 | 카페  | 9과  | 야구장 | 14과 | 한강 공원  |
| 5과 | 지하철 | 10과 | 집   | 15과 | 초등학교 앞 |

[표 3-8]은 〈Talk To Me In Korean 톡투미 인 코리안〉의 한국어 교수-학습자료인 「7 Random Korean Expressions」에서 제시하는 상황이다. 위 교수-학습자료는 “장소”라는 주제를 세부적으로 제시하여 한국어 교재에서 다루기 힘든 한강 공원, 초등학교 앞, 그리고 하천 등을 제시하였다.

[표 3-9] 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료의 주제 예시<sup>17)</sup>

|     |       |     |     |     |     |
|-----|-------|-----|-----|-----|-----|
| 1과  | K-POP | 11과 | 리모컨 | 19과 | 몸   |
| 4과  | 외래어   | 15과 | 컴퓨터 | 24과 | 동물  |
| 5과  | K-POP | 16과 | 계절  | 25과 | 거짓말 |
| 6과  | K-POP | 18과 | -   | 26과 | 엉덩이 |
| 11과 | 리모컨   | 23과 | 얼굴  |     |     |

[표 3-9]는 〈Korean Unnie 한국언니〉의 한국어 교수-학습자료인 「Vocabulary」의 주제다. 일반적인 한국어 교수-학습에서는 ‘신체’라는 주제 아래, 엉덩이와 관련된 내용을 간략하게 다루지만 위 교수-학습자료는 리모컨, 컴퓨터, 엉덩이 등 세부적인 주제를 제시하여 내용적 측면에서 다양성을 충족한다.

[표 3-10] 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료의 상황 예시

17) 〈Korean Unnie 한국언니〉의 「Vocabulary」 18과는 ‘ㄱ’으로 시작하는 어휘 및 표현을 무작위로 제시하고 있어 특정한 주제/상황으로 통합된다고 보기 어렵다

|    |     |     |      |
|----|-----|-----|------|
| 1과 | 공항  | 6과  | 카페   |
| 2과 | 버스  | 7과  | 길거리  |
| 3과 | 서점  | 8과  | 편의점  |
| 4과 | 문방구 | 9과  | 가전제품 |
| 5과 | 식당  | 10과 | 백화점  |

[표 3-10]은 〈Korean Unnie 한국언니〉의 한국어 교수-학습자료인 「10 MUST Know Korean Words & Phrases(Real Life Series)」의 상황이다. 위 교수-학습자료 주로 일반적인 한국어 교수-학습에서 제시하는 상황을 제시하나 일부 동영상은 버스, 문방구, 편의점 등의 세부적인 상황을 제시한다는 특징이 있다.

마지막으로 〈Learn Korean with GO! Billy Korean〉의 「Korean Phrases and Idioms」는 교수-학습 내용의 주제는 모두 속담, 관용구, 사자성어다. 이 역시 일반적인 한국어 교수-학습에서는 각 단원의 핵심을 이루지 않는 것으로 다양한 주제를 제시한다고 볼 수 있다.

현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 특수한 주제/상황을 제시하고 있으며, 범용적인 주제/상황을 제시할 시에는 이를 세부적으로 다룬다는 특징이 있었다. 그러나 〈Learn Korean with KoreanClass101.com〉의 「Learn Korean with Video and Pictures」와 같이 특정한 주제/상황을 제시하지 않는 경우도 존재하였다.

### 3.2.3 어휘 및 표현 분석

현재 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 전문성 저하로 인해 여러 문제가 도출되었다. 특히 어휘 및 표현 수준의 전문성 저하는 학습의 효율성을 떨어뜨리거나 학습자가 흥미와 동기를 잃는 원인이 될 수 있다. 이에 우선적으로 국립국어원(2017)의 『국제통용한국어표준교육과정』을 참조하여 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료가 학습자 수준을 고려하여 어휘 및 표현을 제시하고 있는지 분석하였다. 또한, 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 동

영상의 특성을 살려 실제적인 사물과 장소, 그리고 의사소통 상황을 제시할 수 있다. 이에 본 논문에서는 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료가 어휘 및 표현을 제시할 때 실제 사물과 장소 혹은 의사소통 상황을 제시하고 있는지 살펴보았다.

먼저, <Talk To Me In Korean 톡투미 인 코리아>의 「How Do You Say This in Korean」의 어휘 및 표현을 분석한 결과는 다음과 같다.

[표 3-11] 수준별 어휘 및 표현 분류 예시<sup>118)</sup>

|     | 어휘 및 표현 수준         |                |                  |    |    |
|-----|--------------------|----------------|------------------|----|----|
|     | 1급                 | 2급             | 3급               | 4급 | 5급 |
| 1과  | 모르다, 그렇다           | 실수, 그런         | 일부러              | -  | -  |
| 2과  | 키, 이름              | 나이, 센티미터       | 몸무게              | -  | -  |
| 5과  | 주다01, 김치, 이것, 좀, 더 | -              | -                | -  | -  |
| 6과  | 우리02               | 저희, 동갑(미분류)    | -                | -  | -  |
| 8과  | 우유                 | -              | 대신               | -  | -  |
| 13과 | 사진, 사진을 찍다*, 우리02  | 저희             | 사진               | -  | -  |
| 16과 | -                  | 농담,            | -                | 장난 | -  |
| 17과 | 끝났어요?*, 오늘02       | -              | -                | 영업 | -  |
| 20과 | 것*                 | 만두, 속, 속에*, 거* | 들어 있다*, 들어 있는 것* | -  | -  |
| 24과 | 좀, 부탁하다            | -              | 부탁을 들어 주다*,      | -  | -  |
| 25과 | 사다, 가지다            | 새 신발*, 갓       | -                | -  | -  |

118) 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료인 「How Do You Say This in Korean」에서 제시하는 어휘 및 표현을 수준 별로 제시하지 않는다. 이에 [표 3-11]은 국립국어원(2017)의 「국제통용한국어표준교육과정」을 기준으로 1~5급으로 분류한 것이다. \*는 「국제통용한국어표준교육과정」에 직접 제시되지 않으나 합성어, 활용, 외래어, 신조어, 구 등으로 본 연구자가 「국제통용한국어표준교육과정」를 기준으로 판단하여 어휘 및 표현의 수준을 분류한 것이며, 이후 다른 표와 부록에서 제시되는 \*역시 이와 동일하다.

|     |                |      |                                |   |               |
|-----|----------------|------|--------------------------------|---|---------------|
|     | 01             | 다    |                                |   |               |
| 29과 | 얼굴, 제01,<br>머리 | 어울리다 | 머리 스타일<br>*, 헤어 스타<br>일*, 스타일* | - | 얼굴형*, 형<br>01 |

「How Do You Say This in Korean」은 주로 1급 수준의 어휘 및 표현을 제시하나 3급과 4급의 어휘 역시 상당 부분 제시된다. 따라서 위 교수-학습자료는 학습자 수준을 고려하여 어휘 및 표현을 제시하고 있다고 볼 수 없었으며, 동영상의 특성을 살려 실제 사물과 장소를 제시하고 있었다.

또한, 「How Do You Say This in Korean」와 같은 한국어 교육용 유튜브 채널에서 제작된 「7 Random Korean Expressions」 역시 동영상의 특성을 살려 실제 사물과 장소 어휘 및 표현과 함께 제시하였다. 이는 〈Learn Korean with KoreanClass101.com〉의 「Learn Korean with Video and Pictures」도 동일하다.<sup>19)</sup>

유튜브에서의 한국어 교수-학습자료인 「How Do You Say This in Korean」를 분석 과정에서 추가로 드러난 특징은 “헤어 스타일”, “스타일”과 같이 외래어를 제시하며, “머리 스타일”과 같은 언어혼용 현상이 나타났으며, 외래어나 언어혼용 어휘 및 표현을 제시할 때에는 순화어를 함께 제시하고 있었다.



[그림 3-4] 〈Talk To Me In Korean 특투미 인 코리안〉의 언어혼용

19) 「7 Random Korean Expressions」와 「Learn Korean with Video and Pictures」의 어휘 및 표현 분석은 〈부록〉을 통해 제시하였다.

〈Learn Korean with GO! Billy Korean〉는 교수-학습 내용을 본질적으로 제시하고 있었는데, 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료인 「Korean Phrases and Idioms」에서 제시하는 어휘 및 표현을 분석한 결과를 일부 제시하면 다음과 같다.<sup>20)</sup>

[표 3-12] 수준별 어휘 및 표현 분류 예시2

|     | 어휘 및 표현 수준            |          |       |               |          |
|-----|-----------------------|----------|-------|---------------|----------|
|     | 1급                    | 2급       | 3급    | 4급            | 5급       |
| 1과  | 눈01, 먹다02             | 눅다, 떡01, | -     | 익다02          | -        |
| 2과  | 마음, 옷, 들다(안나옴)        | -        | -     | 날개            | -        |
| 3과  | 손01, 크다01, 크시다*, 가다01 | 항상, 남다   | -     | -             | -        |
| 14과 | 얼굴,                   | 두껍다, 막히다 | -     | -             | -        |
| 15과 | 코01, 듣다01, 높다         | -        | -     | -             | -        |
| 16과 | 눈01, 입,               | 마르다01    | 빠지다01 | 침             | -        |
| 17과 | 말01, 되다01, 안 되다*      | -        | -     | -             | -        |
| 26과 | 발01, 없다               | -        | 치우다01 | 틈01           | 딛다(6급)   |
| 57과 | -                     | -        | -     | -             | 이심전심(6급) |
| 58과 | -                     | -        | -     | 36계 줄행랑*      | -        |
| 59과 | 생각하다*, 못하다*           | -        | -     | 개구리, 올챙이*, 적* | -        |
| 60과 | 기억, 모르다               | 놓다01     | 자01   | 낮             | -        |

〈Learn Korean with GO! Billy Korean〉의 교수-학습자료인 「Korean Phrases and Idioms」는 어휘 및 표현을 1에서 6급으로 다양하게 제시하고 있으며, 이는 주로 속담, 관용어, 사자성어를 제시하고 있기 때문이다. 따라서 「Korean Phrases and Idioms」의 대상 학습자가 5급 이상일 경우에 학습자 수준을 고려한 것으로 볼 수 있다. 그러나 「Korean Phrases and Idioms」가

20) 「Korean Phrases and Idioms」의 어휘 및 표현은 모두 속담, 관용어, 사자성어라는 주제로 통합되어 [표 3-12]에는 주제/상황을 기술하지 않았다.

제시하는 어휘 및 표현은 5급 수준의 학습자에게 부적절한 1급 수준의 기초 어휘인 “눈01”, “먹다02”, “손01” 등이 제시된다. 따라서 「Korean Phrases and Idioms」는 학습자 수준을 고려하여 어휘 및 표현을 제시한다고 볼 수 없었으며, 실제 사물과 장소 혹은 의사소통 상황 역시 제시하지 않는다. 다른 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료인 <Korean Unnie 한국언니>의 「10 MUST Know Korean Words & Phrases(Real Life Series)」나 「Vocabulary」도 어휘 및 표현이 학습자 수준을 고려하지 않았 채로 제시됐 으며, 실제적인 사물과 장소 혹은 의사소통 상황을 제시하지 않았다<sup>21)</sup>.

마지막으로 <Learn Korean with GO! Billy Korean>의 「Learn Korean through Games」는 롤플레이팅 게임을 통해 교수-학습 내용이 제시되는데, 2 과의 교수-학습 내용을 일부 제시하면 다음과 같다.

[표 3-13] 「Learn Korean through Games」의 교수-학습 내용

| 핵심 문장         | 어휘 및 표현                 |
|---------------|-------------------------|
| -이/가 어디입니까?   | 여기가 어디입니까?, 학교가 어디입니까?, |
| 저는 -을/를 찾습니다. | 병원, 학교, 은행, 우체국 화장실     |
| 제 이름은 -입니다.   | 저는 미국 사람입니다,            |
| 저는 -입니다.      |                         |

따라서 본 논문에서는 핵심 문장을 활용할 때, 추가되는 단어와 「Learn Korean through Games」에서 직접적으로 제시하는 어휘만을 분석하였다.

[표 3-14] 수준별 어휘 및 표현 분류 예시3

|    | 어휘 및 표현 수준                                                                                     |                 |    |          |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----|----------|
|    | 1급                                                                                             | 2급              | 3급 | 주제/상황    |
| 1과 | 저기요*, 여기요*, 그리고, 하다01, 많이, 조금02, 반찬, 안02, 더, 하나01, 둘, 셋, 넷, 다섯02, 여섯02, 일곱02, 여덟02, 아홉02, 열02, | 피자              | -  | 음식 주문 하기 |
| 2과 | 여기, 학교, 택시, 거기, 저기01, 오른쪽, 왼쪽, 병원, 은행01, 우체국, 화장실, 앞, 뒤, 옆, 버스, 정류장, 지하철, 지하철역,                | 사 거 리 ,<br>신호등, | 코너 | 길 묻기     |

21) 위 교수-학습자료의 어휘 및 표현 분석은 가독성을 위해 <부록>을 통해 제시하였다.

|    |                                                                                         |            |   |                |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------|---|----------------|
|    | 길01, 건너편, 건물,                                                                           |            |   |                |
| 3과 | 한01, 두01, 세01, 네02, 다섯01, 여섯01,<br>일곱01, 여덟01, 아홉01, 열01, 스무, 서<br>른01, 마흔01, 오십02이름,   | 성함, 나<br>이 | - | 자 기 소 개<br>하기  |
| 4과 | 분02, 시03, 아침, 밤01, 오전, 오후02,<br>일요일, 월요일, 화요일, 수요일, 목요일,<br>금요일, 토요일, 반01, 며칠, 월02, 일06 | -          | - | 시간과 날<br>짜 말하기 |

[표 3-14]를 보면 알 수 있듯이, 「Learn Korean through Games」에서 제시하는 어휘 및 표현은 대부분이 1급 수준으로 초급 및 입문 수준의 학습자를 대상으로 제작된 것을 알 수 있다. 또한, 각 교수-학습자료는 특정한 주제/상황으로 통합되어 「Learn Korean through Games」는 학습자 수준을 고려하여 어휘 및 표현을 제시하나 실제 장소와 사물 혹은 의사소통 상황을 함께 제시하지는 않는다.

지금까지 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료를 분석한 결과, 대부분의 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 학습자 수준을 고려하여 어휘 및 표현을 제시하지 않았으며, 실제성을 확보하기 위해 실제 사물과 장소만을 제시하고 의사소통 상황을 제시하지 않았다. 또한, 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료의 수준은 주로 초급에 맞춰져 있다. 이는 아직 유튜브에서의 교수-학습은 전문적이고 체계적인 학습보다는 흥미나 취미 목적으로 이루어지기 때문이다. 따라서 다수를 차지하는 학습자 집단에 맞춰 초급 수준의 교수-학습자료가 가장 많은 것은 당연한 일이지만, 더 높은 수준의 한국어 학습을 원하는 학습자를 위해 중급과 고급 수준 역시 제공될 필요가 있다.

추가로 일부 교수-학습자료는 분석 과정에서 다음과 같은 문제가 도출되었다. 먼저, 교수-학습자료에서 제시하는 주제/상황이 어휘 및 표현과 일치하지 않는 경우도 존재하였다. <Korean Unnie 한국언니>의 「Vocabulary」는 “What Does the Korean Remote Control Say?! 한국언니 Korean Unnie”와 같이 리모컨을 핵심 어휘로 제시하고 있다. 일반적으로 “리모컨”과 같은 주제가 제시된다면, 이를 포괄할 수 있는 주제인 “가전제품”과 관련된 어휘 및 표현이나 리모컨을 활용하여 문장을 만들 때 필요한 어휘 및 표현이 제시

될 것으로 기대하기 쉽다. 그러나 위 교수-학습자료에서는 “조용히, 나가기, 이전, TV 다시보기, 외부입력, 전체메뉴” 등 리모컨 버튼에 적혀 있는 어휘를 제시하고 있어 주제/상황과 어휘 및 표현이 일치한다고 보기 어렵다. 또한, <Talk To Me In Korean 토크미 인 코리안>의 「Learn Korean with Video and Pictures」에서 제시하는 어휘 및 표현을 활용한 문장의 주어는 ‘남자’, ‘여자’, ‘남자아이’, ‘여자아이’가 대부분이며, ‘다이아그램’, ‘판매 여사원’, ‘메이드’, ‘지구본’, ‘비디오카메라’ ‘스키어’ 등과 같이 외래어를 사용하거나 활용도가 낮은 어휘가 상당 부분 존재하기도 하였다.

### 3.2.4 연습 및 활동 분석

유튜브에서의 한국어 교수-학습자의 연습 및 활동은 채널 별로 다양하게 제작되어 있다. 본 논문에서는 각 한국어 교육용 유튜브 채널에서 제시하는 연습 및 활동 중 기존의 한국어 교수-학습과 차별성을 보이는 것을 중심으로 제시하였다. 또한 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료의 연습 및 활동이 동영상의 특성을 살려 실제 의사소통 상황을 제시하고 있는지를 살펴보았다.

<Talk To Me In Korean 토크미 인 코리안>의 「Practice Your Korean」는 다음과 같이 연습 및 활동을 제시하고 있다.

[표 3-15] 유튜브에서의 연습 및 활동 예시1



[그림 3-5] 「Practice your Korean」의 연습 및 활동

교수자 : 여러분! 오늘도 저랑 같이 연습해요.  
 교수자 : 이거 뭐예요?  
 교수자 : 이거 피자예요?  
 교수자 : 그거 컴퓨터예요?  
 교수자 : 그거 지갑이에요?

(하락)

- 「Practice your Korean」, 4과, Level 1 Lesson 7+8

위 연습 및 활동은 교수자 먼저 기본적인 문형과 어휘를 반복하여 제시하는 동영상 올린 후, 학습자가 자신의 연습 및 활동을 동영상으로 촬영하여 유튜브에 올리는 방식으로 이루어졌다. 위 연습 및 활동은 학습자의 참여를 가정하고 제작됐지만, 소수의 학습자만 연습 및 활동에 참여한다는 단점이 존재하였다. 또한, 위 연습 및 활동은 아무런 피드백이 존재하지 않으며 단순 문형 반복으로만 구성되어 기계적 연습 및 활동이며 실제 의사소통 상황을 제시하지도 않는다.

〈Talk To Me In Korean 토크미 인 코리안〉의 「Situational Korean Quiz」는 특정한 상황을 가정한 후, 제시되는 선택지 중 상황에 일치하는 정답을 고르는 형식으로 제작되었다. 「Situational Korean Quiz」 5과, ‘몸이 아플 때’를 한 예로 제시하면 다음과 같다.

[표 3-16] 유튜브에서의 연습 및 활동 예시2

남자(석진) : 아이고, 아우 배야!, 아이고 아파!

문제1 : Kyung-hwa sees Seokjin in pain. What is the natural korean expression in this situation?

- ① 오빠, 배고파요?
- ② 오빠, 어디 아파요?
- ③ 오빠, 누가 때렸어요?

문제2 : He is having stomach pains. what is the natural Korean

expression in this situation?

- ① 배고파.
- ② 배에 살이 쪼어.
- ③ 배가 아파.

(중략)

Let's check out the correct answers.

남자(석진) : 아이고, 아우 배야!, 아이고 아파!

여자(경화) : 오빠, 어디 아파요?

남자(석진) : 어... 배가 아파.

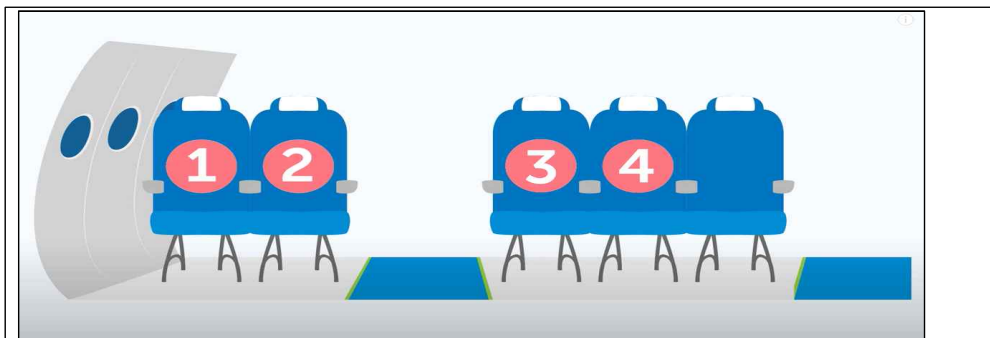
여자(경화) : 제가 약 사 올게요.

- 「Situational Korean Quiz」, 5과, When You Are Not Feeling Well (몸이 아플 때)

위 연습 및 활동은 학습자가 동영상의 의사소통 상황이 제시되어 간접 경험을 할 수 있다. 유의적인 연습 및 활동을 제공하고 있다. 다만, 위 연습 및 활동은 정답에 대한 상황만을 학습할 수 있으며, 오답은 어떠한 상황에서 사용할 수 있는지 설명하지 않는다.

〈Learn Korean with KoreanClass101.com〉의 「Korean Listening Comprehension for Beginners」는 학습자가 특정한 상황을 가정하고 연습 및 활동을 통해 이에 상응하는 표현을 연습할 수 있도록 구성되어 있다.

[표 3-17] 유튜브에서의 연습 및 활동 예시3



[그림 3-6] 「Korean Listening Comprehension for Beginners」의 연습 및 활동

듣기 : 한 남자가 항공편 좌석을 고르고 있습니다. 그 남자의 자리는 어디입니까?  
 남자 : 내일 밤 비행기에 자리가 있나요?  
 여자 : 잠시만 기다려주세요. 이코노미석으로 헤드릴까요?  
 남자 : 네,  
 여자 : 기다려주셔서 감사합니다. 예, 아직 몇 좌석이 남아있습니다.  
 남자 : 잘됐네요. 통로 쪽 자리로 주세요.  
 여자 : 죄송합니다만, 통로 쪽 자리는 만석입니다.  
 남자 : 그렇군요. 그런데 중간에 있는 자리에는 앉기가 싫어서요.  
 여자 : 그럼, 창가 쪽 자리로 헤드릴까요?  
 남자 : 네,  
 질문 : 그 남자의 자리는 어디입니까?

- 「Korean Listening Comprehension for Beginners」, 19과, *Choosing a Seat on a Flight in South Korea*

「Korean Listening Comprehension for Beginners」는 학습자가 특정한 상황을 가정하고 연습 및 활동을 통해 이에 상응하는 표현을 연습할 수 있도록 구성되어 있어 유의적인 연습 및 활동을 제시한다고 볼 수 있다. 그러나 위 한국어 교수-학습자료는 학습자가 연습 및 활동을 마치더라도 문제의 정/오답률을 통해 자신의 수준을 진단할 수 없다는 단점이 존재한다.

〈Learn Korean with GO! Billy Korean〉의 교수-학습자료는 특별한 연습 및 활동을 제공하고 있지 않다.

[표 3-18] 유튜브에서의 연습 및 활동 예시4

여자 : 여보세요, 치킨을 주문하려고 하는데요. 두 마리요. 한 마리는 후라이드로 주시고, 한 마리는 후라이드로 주시고 한 마리는 간장 마늘 소스로 주세요.  
 여자 : 아, 빼 있는 치킨으로요. 주소는 한강 보인다 아파트 5동 202호입니다.

카드로 결제할게요.

여자 : 한 시간 뒤에 배달 예정이라고요? 네, 괜찮습니다.

여자 : 아참, 집에 아기가 자고 있어서 그런데 초인종 누르지 말고 전화 주세요.

여자 : 네, 알겠습니다.

교수자 : let's listen to it onemore time.

여자 : 여보세요, 치킨을 주문하려고 하는데요. 두 마리요. 한 마리는 후라이드로 주시고, 한 마리는 후라이드로 주시고, 한 마리는 간장 마늘 소스로 주세요.

(중략)

교수자 : choose what you think the answers are. you can pause the video here.

**#1** 여자와 통화 중인 사람으로 가장 적당한 사람은 누구입니까?  
Who is talking with the girl?  
**A.** 남자친구 **C.** 택배 배달원  
**B.** 음식점 사장님 **D.** 요리학원 선생님

**#2** 여자가 언급하지 않은 것은 무엇입니까?  
What did the girl not mention?  
**A.** 1시간이 걸려도 괜찮다 **C.** 지금은 저녁 시간이다  
**B.** 여자의 집은 한강 보인다 **D.** 집에 아이가 있다

[그림 3-7] 「Korean Test Preparation」의 연습 및 활동

교수자 : the answer to the first question “Who is talking with the girl?” is the “restaurant boss”

(하략)

- 「Korean Test Preparation」, 17과, Korean Test Practice with Billy [Ep. 17] - Intermediate Korean (Listening Practice)

그러나 「Korean Test Preparation」은 평가로 제시되나, 일종의 연습 활동과 같이 구성되어 학습자가 특정한 상황을 가정하고 이에 반응하는 표현을

연습할 수 있어 유의적인 연습 및 활동을 제시한다고 볼 수 있다.

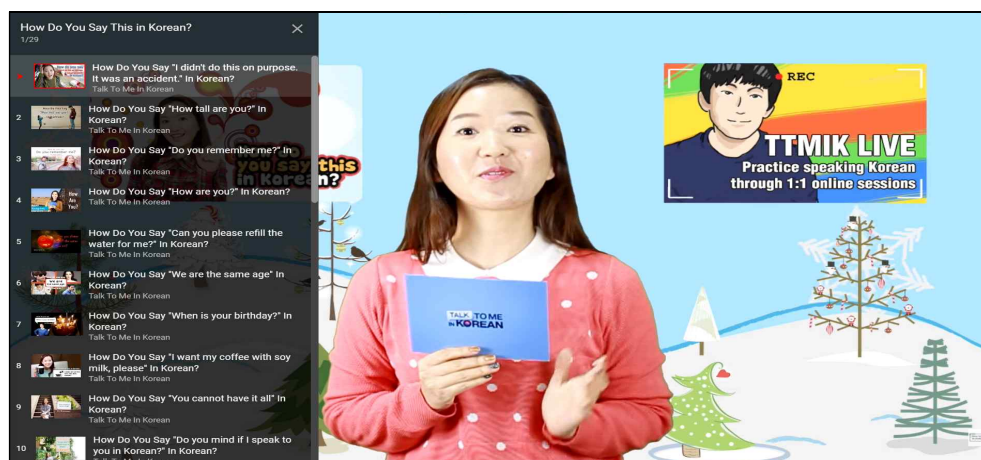
앞서 언급한 바와 같이 본 논문에서는 연습 및 활동이 특징적일 경우에만 분석하였다. 먼저 한국어 교육용 유튜브 채널 중 <Korean Unnie 한국언니>는 특정한 연습 및 활동을 제공하고 있지 않았다. <Talk To Me In Korean 톡투미 인 코리아>의 「Practice Your Korean」은 기계적 연습을 제시하나 학습자가 웹의 특성을 살려 다른 학습자와 이를 공유 및 재생산할 수 있도록 구성되었다. <Talk To Me In Korean 톡투미 인 코리아>의 「Situational Korean Quiz」, <Learn Korean with KoreanClass101.com>의 「Korean Listening Comprehension for Beginners」, <Learn Korean with GO! Billy Korean>의 「Korean Test Preparation」는 학습자가 가상의 인물이 되어 특정한 상황을 추체험할 수 있도록 구성하였으며, 유의적인 연습 및 활동을 제공하고 있다. 한국어교육에서 연습 및 활동은 언어의 기본 구조 및 문형을 습득하며, 실제 의사소통 상황에서 특정한 표현을 사용하기 위해 제공된다(임화정, 2009:65~66). 그러나 위 교수-학습자료들은 모두 연습 및 활동을 어휘 및 표현, 문법 등과 연계되지 않는 시험의 형식으로 제공하여, 학습자가 언어 지식을 바탕으로 이를 실제 의사소통에 접목하기 어렵다.

### 3.2.5 보조자료 및 상호작용 분석

유튜브에는 다양한 콘텐츠가 존재하며 교수자가 이를 교수-학습에 손쉽게 활용할 수 있도록 다양한 방법을 제공하고 있다. 교수자가 동영상 안에서 하이퍼미디어를 활용하여 교수-학습 내용과 연관성이 높은 교수-학습 보조자료를 제시한다면 학습의 효율성이 올라간다. 이에 본 논문에서는 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료가 하이퍼미디어를 활용하여 교수-학습자 보조자료를 제시하고 있는지, 그렇다면 어떠한 방법을 활용하고 있는지 분석하였다.

<Talk To Me In Korean 톡투미 인 코리아>은 기본적으로 더보기의 하이퍼링크를 통해 웹사이트, SNS에 접근할 수 있도록 구성되어 있으며, ‘최종

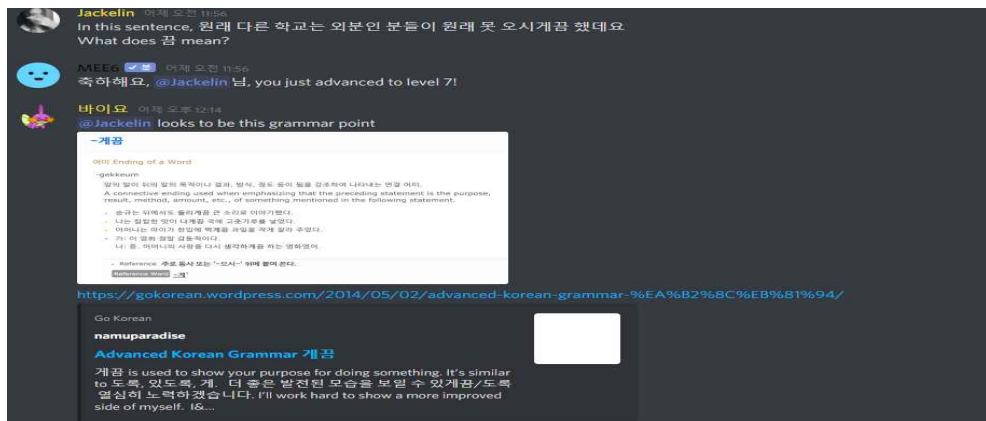
화면'과 '채널 소개'를 적극적으로 활용하고 있다. 그러나 <Talk To Me In Korean 토크미 인 코리안>의 최종화면은 동영상에 따라 차이가 있으나, 일반적으로 교수-학습과 관련된 영상과 교재를 판매하는 웹사이트를 제시하고 있었다.



[그림 3-8] 하이퍼미디어를 활용한 교수-학습 보조자료 제시

그러나 [그림 3-8]은 <Talk To Me In Korean 토크미 인 코리안>의 「How Do You Say This in Korean」에서 제공하는 최종화면으로, 일부 교수-학습자료는 동영상 안에 하이퍼 미디어가 구현되어 있지 않아 학습자에게 유튜브에 존재하는 교수-학습자료 및 보조자료를 제공한다고 볼 수 없었다. 본 논문에서 분석 대상으로 선정한 한국어 교육용 유튜브 채널인 <Learn Korean with KoreanClass101.com>, <Korean Unnie 한국언니>, 그리고 <Learn Korean with GO! Billy Korean> 역시 위와 같은 양상을 보였다.

다음으로 유튜브에서의 한국어 교수-학습은 상호작용성이 높다는 특징이 있다. 본 논문에서는 선정한 한국어 교육용 유튜브 채널 중 상호작용을 위한 별도의 공간을 제공하는 것은 <Learn Korean with KoreanClass101.com>와 <Learn Korean with GO! Billy Korean>뿐이었으며, 위 한국어 교육용 유튜브 채널은 정보창에서 각각 어플리케이션과 외부 프로그램인 디스코드를 제공하고 있다.



[그림 3-9] 외부 프로그램인 디스코드에서의 상호작용

특히 외부 프로그램인 디스코드에서는 학습자들이 상호작용을 통해 교수-학습 보조자료를 공유하고 있었으며, 피드백, 사회적 관계 형성 등의 상호작용 역시 일어났다. 그러나 디스코드에서 교수자가 교수-학습 보조자료를 제공하고 있는 것은 보기 힘들었다.

즉, 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 학습자에게 유의미한 교수-학습 보조자료를 제공하고 있다고 보기 어려웠다. 유튜브의 특징은 다양한 콘텐츠를 교수-학습에 활용할 수 있다는 것인데, 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 자신의 채널에서 제공하는 교수-학습 보조자료만을 하이퍼링크를 통해 제공하고 있었다. 또한, 유튜브는 동영상 안에서 하이퍼미디어를 구현하여 교수-학습 진행 상황을 고려하여 교수-학습 보조자료를 제공할 수 있다. 그러나 본 논문에서 분석 대상으로 선정한 교수-학습자료에서는 이와 같은 모습을 찾아볼 수 없었다.

## Ⅳ. 교수-학습자료 개발 방안

### 4.1 교수-학습자료 개발 원리

유튜브 기반 한국어 교수-학습자료를 분석한 결과, 유튜브의 교육적 특징인 다양성, 접근성, 실재성, 상호작용성 그리고 전문성이 제대로 활용되지 못하고 있었다. 이에 본 논문에서는 기존의 한국어 교육용 유튜브 채널에서 도출된 문제점을 바탕으로 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료 개발 시 고려할 사항을 다음과 같이 제시하고자 한다.

현재 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 접근성이 떨어져, 교육 플랫폼으로 유튜브가 가지는 장점을 살리고 있지 않았다. 일반적인 한국어 교수-학습자료는 대상 학습자와 전체 교수-학습 과정을 통해 도달할 수 있는 목표가 설정되어 있으며, 이를 기반으로 각 단원이 구성된다. 그러나 유튜브에 존재하는 대다수의 한국어 교수-학습자료는 교수-학습 목적이 존재하지 않거나 추상적으로 설정되어 있다. 이에 유튜브를 통해 한국어를 학습하는 학습자는 교수-학습자료가 자신에게 적합한지 판단할 수 없어 접근성이 떨어졌으며, 다양한 내용으로 구성된 한국어 교수-학습자료의 단원들이 특정한 주제/상황으로 통합되기 힘들었다. 따라서 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료의 접근성을 높이기 위해서는 일반적인 한국어 교수-학습자료와 마찬가지로 대상 학습자를 설정한 후에 전체적인 교수-학습 목표 설정할 필요가 있다.

유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 다양을 장점으로 가진다. 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 교수-학습 목적, 주제/상황, 그리고 어휘 및 표현 등에서 다양하게 구성되어 있지만, 스토리의 측면에서는 다양성을 확보하지 못했다. 앞서 3장에서 분석한 결과와 같이 현재 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료는 활자 기반의 한국어 교수-학습자료와 달리 학습자에게 개별 스토리를 제공할 수 있다. 따라서 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료를 개발할 시에는 스토리의 측면에서도 다양성을 확보해야 하며 이를 위한 한 방법으로

인터랙티브 스토리텔링을 활용할 수 있다.

교수-학습 목표와 스토리 구성이 완료되었다면, 주제/상황, 어휘 및 표현, 그리고 연습 및 활동 등을 구성한다. 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 교수-학습자료가 특정한 주제/상황을 제시하지 않는 경우가 존재하였으며, 범용적인 주제/상황을 다루는 경우가 많았다. 따라서 유튜브를 기반으로 한국어 교수-학습자료를 구성할 때는 유튜브의 특성인 다양성을 고려하여 주제/상황을 세분화하여 제시해야 하며 이를 명확하게 명시해야 한다.

어휘 및 표현을 구성할 때는 다양성, 실제성, 그리고 전문성을 고려해야 한다. 앞서 기존의 한국어 교육용 유튜브 채널을 분석한 결과, 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료들은 학습자 수준과 상관없이 어휘 및 표현과 문법이 제시되었으며, 교수-학습자료의 목적, 교사의 전문성 등 여러 요인으로 인해 신조어, 외래어, 그리고 언어혼용 표현 등이 제시되어 문제가 되었다. 따라서 유튜브를 기반으로 한국어 교수-학습자료를 개발할 시에는 어휘 및 표현을 국립국어원(2017)의 『국제통용한국어표준교육과정』와 같은 공신력 있는 자료를 참고하여 학습자 수준에 맞춰 유의어를 제시하거나 어휘를 순환하여 학습자 수준을 고려해야 한다. 또한, 유튜브는 학습자에게 실제 사물과 장소를 제공할 수 있다. 그러나 현재 한국어 교육용 유튜브 채널들은 어휘 및 표현을 실제 사물과 장소와 함께 제시하지 않는 경우가 많았다. 따라서 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료를 제작할 시에는 어휘 및 표현을 실제 사물과 장소와 함께 제시해야 한다.

마지막으로 연습 및 활동은 기계적 연습 및 활동과 유의적 연습 및 활동을 모두 균등하게 제시해야 한다. 앞서 분석한 바와 같이 현재 한국어 교육용 유튜브 채널에서 제시하는 연습 및 활동은 기계적 연습이 주를 이루었으며, 실제성이 떨어지는 말하기와 듣기에 편향되어 있었다. 따라서 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 유의적 연습을 제시할 필요가 있다.

또한, 유튜브는 다양한 교수-학습 보조자료를 손쉽게 제시할 수 있으며, 상호작용성이 뛰어나다는 장점이 있었다. 이에 교수-학습자료 개발 후 이를 제시하는 방법을 추가로 간략하게 제시하였다.

## 4.2 교수-학습의 실제

지금까지 논의된 내용을 바탕으로 한 한국어 교수-학습자료 개발하였다. 교수-학습자료 개발은 1) 교수-학습 목표 설정, 2) 스토리 구성, 3) 주제/상황 구성, 4) 연습 및 활동 구성 그리고 5) 어휘 및 표현 구성 순으로 이루어졌다.

본 논문에서는 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 한 예로 “20대~30대 한국 스트리트 패션에 관심이 있는 중급 수준 영어권 학문 목적 남성 한국어 학습자”를 대상으로 한 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료를 제시하고자 한다.

### 1) 교수-학습 목표 설정

먼저 일반적인 학습자 설정은 “여행에 관심이 있는 초급 수준 한국어 학습자”나 “미용에 관심이 있는 학문목적 한국어 학습자”와 같이 학습자의 세부적인 관심사와 흥미가 고려되지 않은 것으로 일반적인 한국어 교재의 대상 학습자 설정과 다르지 않다. 일반적인 학습자 설정이 끝난 후에는 특정 학습자의 흥미와 관심사를 고려하여 “한국 고궁 여행에 관심이 있는 초급 수준 한국어 학습자”, “한국 쇼핑 여행에 관심이 있는 초급 수준 한국어 학습자”나 “한국 화장품에 관심이 있는 학문 목적 한국어 학습자”, “한국 스트리트 패션에 관심이 있는 학문 목적 한국어 학습자”와 같이 대상 학습자를 설정하여 학습자의 흥미와 동기를 자극할 수 있도록 한다. 그러나 위와 같이 같은 대상 학습자를 흥미와 관심사를 공유하는 학습자로 한정하였다 하더라도 학습자의 한국어 수준, 언어, 성별, 나이와 같은 요인에서 차이가 발생할 수 있다. 따라서 학습자의 모국어, 성별, 나이를 고려하여 조금 더 대상 학습자를 구체화해야 한다. 본 논문에서는 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료 개발의 한 예를 보여주기 위한 것이므로 이를 영어권, 남자, 20~30대 학습자로 설정하였다. 마지막으로 기존의 한국어 교육용 유튜브 채널은 학습자의 한국어 수준을

고려하지 않아 학습자가 추후 한국어 학습을 이어가기 어려웠다. 따라서 유튜브 브에서의 한국어 학습 경험을 추후 한국어 학습에 적용하기 위해서는 학습자 수준을 고려하여 체계적으로 학습할 수 있도록 구성해야 한다. 이에 본 논문에서 설정한 대상 학습자는 “20대~30대 한국 스트릿 패션에 관심이 있는 중급 수준 영어권 학문 목적 남성 한국어 학습자”다. 이처럼 대상 학습자를 설정할 경우, 개별 학습자의 흥미와 관심사를 고려함은 물론이면, 교수-학습에 변인으로 작용하는 다양한 학습자 요인을 고려할 수 있다.

앞서 대상 학습자를 세부적으로 설정하였기에 교수-학습 목표 역시 구체적으로 제시될 수 있다. 가령, 『여행 한국어』는 교재의 교수-학습 목표를 “한국에 관심이 있는 외국인이 여행 시 필요한 대화문과 한국문화를 익힐 수 있도록 구성한 교재로 미리 한국어와 한국문화를 접하고 한국 여행 계획에 도움이 될 수 있다”와 같이 제시하고 있다. 이때 대상 학습자를 “20대~30대 한국 스트릿 패션에 관심이 있는 중급 수준 영어권 학문 목적 남성 한국어 학습자”로 설정하면, 교재의 교수-학습 목표는 다음과 같이 제시될 수 있다

“한국 여행 시 필요한 기본적인 대화문을 익힐 수 있으며, 20대~30대 한국 스트릿 패션에 관심이 있는 학문 목적 한국어 학습자가 방문하기 쉬운 장소인 편집샵, 노점상, 클럽에서 자주 사용되는 대화문을 익힐 수 있다”

이상의 내용을 종합하면, 동영상 재생목록의 대상 학습자와 교수-학습 목표는 다음과 같이 설정할 수 있다.

[표 4-1] 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 교수-학습 목표

| 항목       | 내용                    |
|----------|-----------------------|
| 대상 학습자   | 한국 여행에 관심이 있는 한국어 학습자 |
| 흥미 및 관심사 | 한국 스트릿 패션             |
| 모국어      | 영어                    |
| 나이       | 20~30대                |
| 성별       | 남성                    |
| 학습자 수준   | 중급                    |

|             |                                                                                                                            |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 교수-학습<br>목표 | 한국 여행 시 필요한 기본적인 대화문을 익힐 수 있으며, 20대~30대 한국 스트리트 패션에 관심이 있는 학문 목적 한국어 학습자가 방문하기 쉬운 장소인 편집샵, 노점상, 클럽에서 자주 사용되는 대화문을 익힐 수 있다. |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

앞서 제시한 교재의 교수-학습 목표는 여행 시 겪을 수 있는 일반적인 상황과 학습자의 흥미와 관심사를 반영한 특수한 상황으로 구분할 수 있다. 따라서 교재의 단원 역시 이를 반영해야 하며, 각 단원을 교재의 교수-학습 목표에 도달하기 위한 내용으로 구성되어 유기적으로 연계되어야 한다.

## 2) 스토리 구성

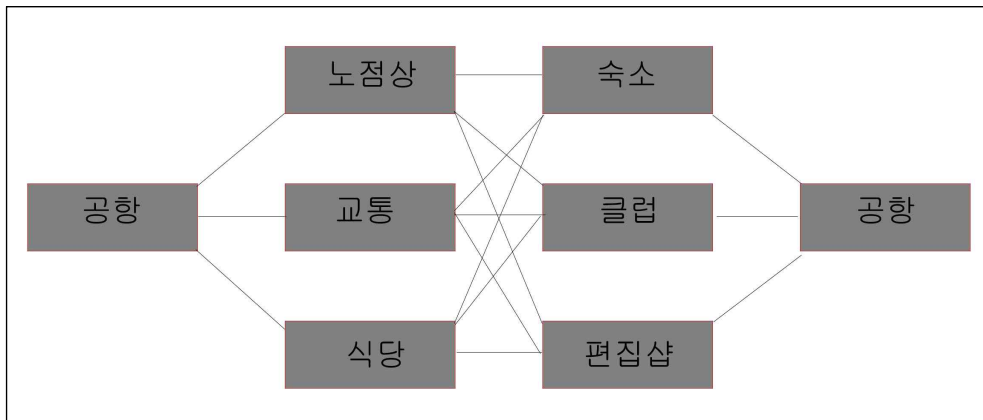
또한, 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 단원 구성은 스토리의 측면에서 일반적인 한국어 교재와 차이를 보인다. 일반적으로 『여행 한국어』와 같은 한국어 교재는 교수-학습 내용의 측면에서 단원이 복선적 구조로 제시되더라도 인쇄 매체의 특징으로 인해 스토리는 선형적으로 구성되어 있다. 그러나 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료는 비교적 이러한 제약에서 비교적 자유로우며, 인터랙티브 스토리텔링을 활용하여 학습자의 흥미와 관심사에 부합하는 개별 스토리를 제공하여 학습의 흥미를 부여할 수 있다.

[표 4-2] 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 전체 단원 구성

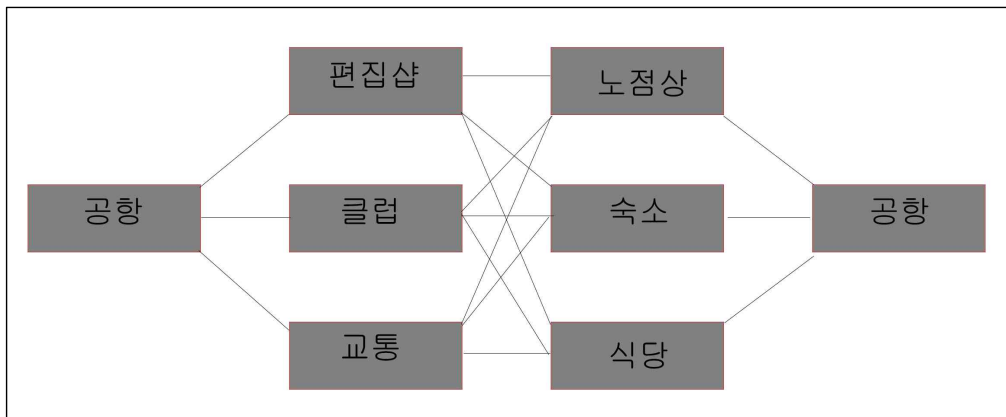
| 단원  |     | 상황                                                         |
|-----|-----|------------------------------------------------------------|
| 도입  | 공항  | 1. 입국하기                                                    |
| 플롯1 | 교통  | 1. 공항버스 타기<br>2. 지하철 타기<br>3. 버스 타기<br>4. 택시 타기            |
| 플롯2 | 숙소  | 1. 체크인 하기<br>2. 시설 이용하기<br>3. 호텔에 요청하기<br>4. 분실물 찾기와 짐 맡기기 |
| 플롯3 | 편집샵 | 1. 제품 고르기<br>2. 제품 예약하기<br>3. 제품 계산하기<br>4. 수선 요청하기        |

|     |     |                                                            |
|-----|-----|------------------------------------------------------------|
| 플롯4 | 클럽  | 1. 클럽 입장하기<br>2. 음료 요청하기<br>3. 인사하기<br>4. 제안하기             |
| 플롯5 | 식당  | 1. 음식 주문하기(1)<br>2. 요청하기(2)<br>3. 음식 주문하기(2)<br>4. 요청하기(2) |
| 플롯6 | 노점상 | 1. 제품 고르기<br>2. 제품 문의하기<br>3. 제품 흥정하기<br>4. 제품 교환하기        |
| 마무리 | 공항  | 1. 출국하기                                                    |

이를 [표 4-3]을 예로 들면 다음과 같다. [표 4-3]의 단위 구성은 도입과 마무리를 제외한 다른 단위들은 교수자의 선택에 따라 배치할 수 있으며, 학습자의 요구에 따라 단위를 추가하거나 제거할 수 있다.



[그림 4-1] 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 단위 구성 예시1



## [그림 4-2] 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 단위 구성 예시2

따라서 교수자A는 [그림 4-1]과 같이 교수-학습 단원을 구성할 수 있으며 교수자B는 [그림 4-2]와 같이 단원을 구성할 수 있다. 다만, 위와 같은 구조는 플롯의 수가 많을수록, 학습자에게 많은 선택권을 부여할수록 교수-학습자료 제작에 어려움이 따를 수 있다.

그러나 이를 하이퍼링크를 통해 제시하고 각 플롯이 독립적으로 구성된다면, 교수자는 각 플롯을 유기적으로 배열하는 것으로 학습자에게 선택권을 부여함과 동시에 교수-학습자료 제작의 문제점도 해결할 수 있다.

### 3) 주제/상황 구성

동영상 재생목록의 단위 구성이 끝나고 난 후에는 동영상 재생목록의 교수-학습 목표에 맞게 개별 동영상의 교수-학습 목표를 설정한다. 이때 개별 동영상의 교수-학습 목표는 각 동영상에서 제시하는 주제/상황을 명확하게 드러나도록 제시되어야 한다.

가령, 편집샵은 응모를 통해 일반적인 가게에서 구할 수 없는 한정판 제품을 구하거나 구매한 옷을 자신의 취향에 맞게 수선할 수 있다. 따라서 학습자는 편집샵과 관련된 상황에서 단순히 구매하기와 관련된 표현으로는 원하는 목표를 달성할 수 없다. 따라서 학습자 “외국인이라도 한정판 추천에 참여할 수 있나요?”나 “신발에 가게 그림을 넣고 싶어요”와 같은 표현을 알아야 한다. 이에 교수-학습 목표는 ‘경품응모에 관한 질문을 할 수 있다’, ‘자신의 취향에 맞게 옷을 수선할 수 있다’와 같이 설정될 수 있다.

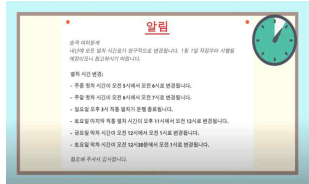
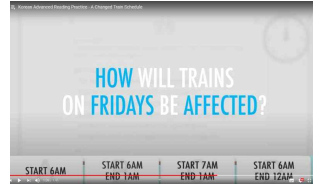
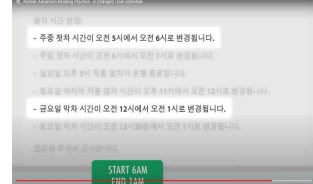
### 4) 연습 및 활동 구성

유튜브가 기존의 한국어 교수-학습과 가장 큰 차이를 보이는 것은 연습

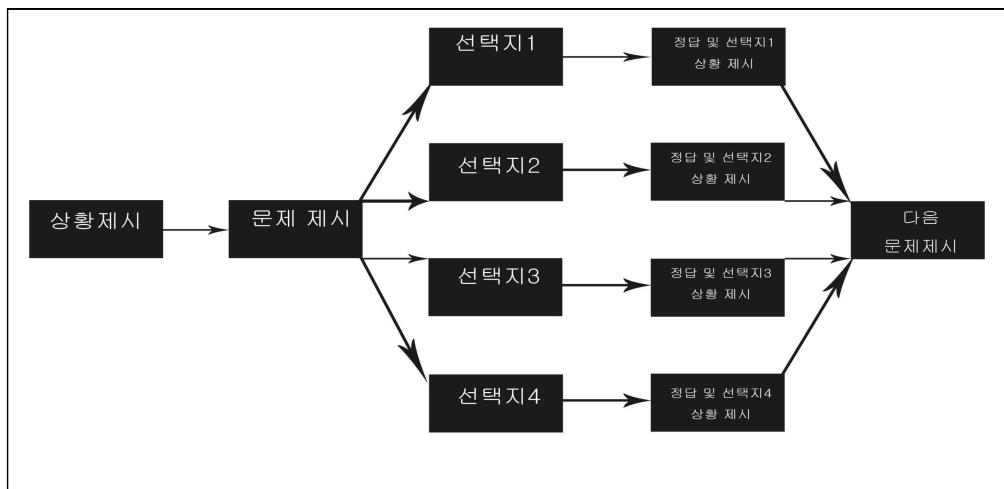
및 활동이며, 이는 기계적 연습 및 활동과 유의적 연습 및 활동으로 구분할 수 있다.

먼저, 기계적 연습 및 활동은 하이퍼미디어를 활용하여 다른 교수-학습 방법과 차별성을 가진다.

[표 4-3] 유튜브에서의 기존 연습 및 활동

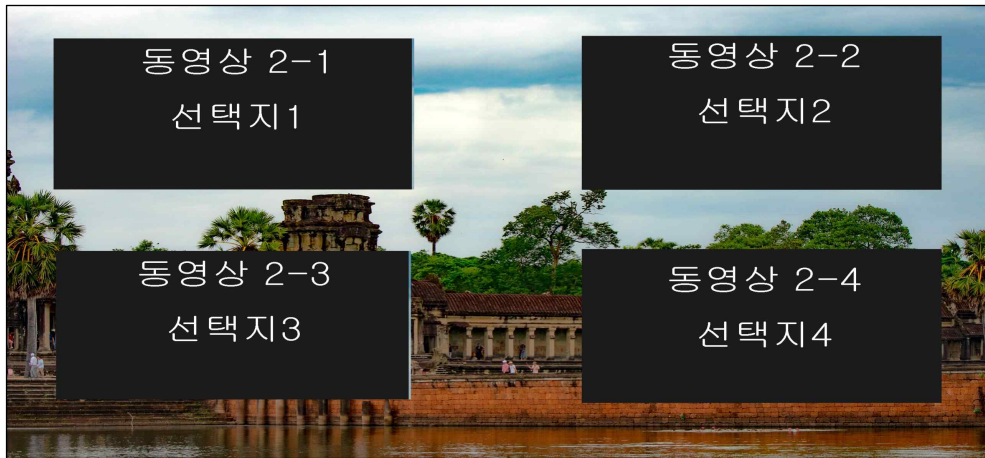
| 문제 제시                                                                             | 선택지 제시                                                                            | 정답 제시                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |

기존의 한국어 교육용 유튜브 채널의 읽기와 관련된 연습 및 활동을 예로 들면, 하이퍼미디어를 활용하지 않은 한국어 교육용 유튜브 채널에서의 연습 및 활동은 단순히 동영상에 읽기 지문을 제시하고 제한 시간이 지나면, 읽기 지문을 제거하는 형식으로 구성된다. [표 4-3]과 같은 방식은 학습자가 정/오답을 실제적인 내용을 통해 학습하기 힘들며, 선택지를 확인하고 정답을 확인하기 위해서는 동영상을 끝까지 시청해야 하는 불편함이 따른다.



[그림 4-3] 하이퍼미디어를 활용한 연습 및 활동 구성

그러나 [표 4-3]과 같은 활동을 유튜브의 특징인 하이퍼미디어를 활용하여 [그림 4-3]과 같이 구성한다면, 학습자는 문제의 정답을 하이퍼링크를 통해 제시되는 다양한 선택지를 클릭하여 정/오답을 확인하게 되고, 각 선택지는 별도의 동영상으로 구성되어 관련된 상황과 함께 정/오답 유무를 제시할 수 있다.

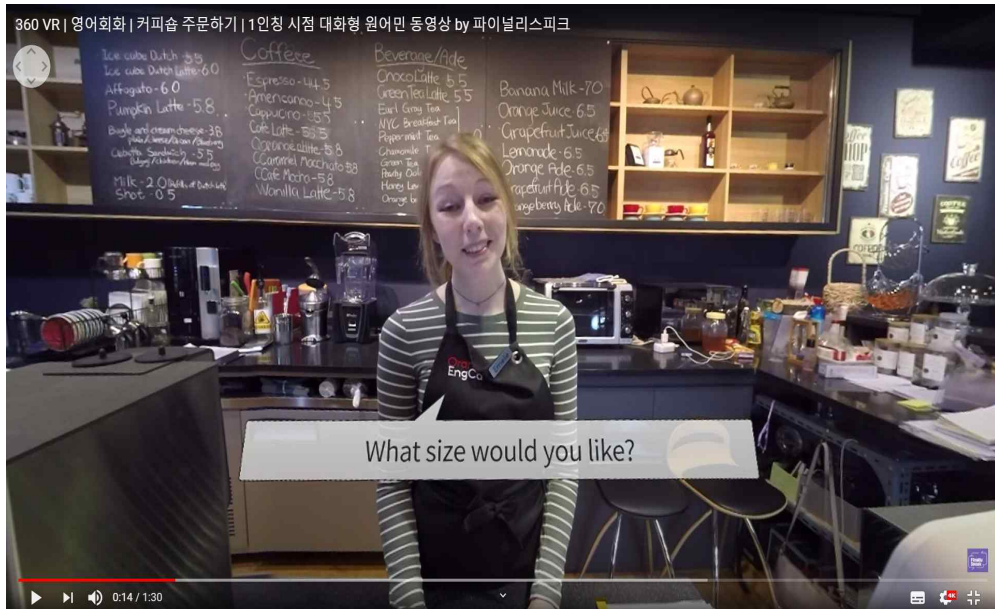


[그림 4-4] 하이퍼미디어를 활용한 연습 및 활동 선택지 제시

이때 선택지는 [그림 4-4]와 같이 하이퍼미디어를 통해 제시되며, 교수자가 일련의 연습 및 활동이 끝난 후 추가적인 연습 및 활동이 제시할 필요가 있다고 생각하면, 동영상 끝에 ‘동영상 2-1~4’와 같이 하이퍼미디어를 통해 다른 연습 및 활동을 제시할 수 있다. 따라서 교수자는 위와 같은 구조를 통해 연습 및 활동이 연계되게 구성할 수 있으며, 교수자는 이를 다양한 유형의 연습 및 활동에도 적용할 수 있다.

다음으로 유의적 연습 및 활동은 다음과 같이 구성할 수 있으며, 특히 말하기와 쓰기에서 효과적으로 제시할 수 있다.

먼저, 말하기의 유의적 연습 및 활동은 VR/AR 영상을 활용하여 다음과 같이 제시할 수 있다.



[그림 4-5] 연습 및 활동에서의 의사소통 상황 제시

[표 4-4] VR/AR 영상을 활용한 연습 및 활동 예시

점원 : “뭐 드릴까요?”

객손 : “(외국인이라도 한정판 신발 추천에 참여할 수 있나요?)”

점원 : “그럼요, 오늘 오후 8시부터 추천이 있어요. 당첨만 되신다면 누구나 구매할 수 있답니다.”

객손 : “혹시 당첨되면 카드로 결제할 수 있나요?”

점원 : “물론이죠, 여기 번호표 받으세요.”

학습자는 [그림 4-5]와 같이 VR/AR 영상을 통해 특정한 상황에서 목표어를 사용하는 경험을 할 수 있으며, 의사소통 부분에서 학습자 부분을 무음 처리하여 유의적 연습이 가능하다.

쓰기는 외부 프로그램인 “디스코드”를 통해 유의적인 연습 및 활동을 제시할 수 있다. 교수자가 교수-학습자료에서 유의적 쓰기 연습 및 활동을 유도하고 이를 “디스코드”에 올리도록 유도한다면 교수자(관리자)-학습자 상호작용과 학습자-학습자 상호작용을 통해 학습자에게 적절한 피드백을 제공할 수 있다.

그러나 위와 같은 외부 프로그램을 교수-학습에 활용하면, 소극적인 학습

자는 연습 및 활동에서 제외될 수 있다는 문제점이 존재한다.

따라서 교수자는 다음과 같은 방법을 통해 특정한 학습자가 교수-학습에서 소외되지 않도록 해야 한다.

[표 4-5] 외부 프로그램을 활용한 연습 및 활동의 예시

|                                                                                                            |                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 교수자                                                                                                        | : Today, HANNAH from Singapore asked... How do you say “Can you please refill the water for me?” in Korean?                                                                |
| 교수자                                                                                                        | : Well... You can say “물 좀 더 주세요.”, 물 좀 더 주세요.                                                                                                                             |
| 교수자                                                                                                        | : 물 is water. 물 and 좀 in here doesn't meaning anything. It's just used to often the sentences when you ask someone a favor or when you ask someone to do something for you |
| 교수자                                                                                                        | : and 더 means more, more of something or refill. and 주세요 means please give me.                                                                                             |
| 교수자                                                                                                        | : So, “물 좀 더 주세요.” means “Please give me some more water.”                                                                                                                 |
| 교수자                                                                                                        | : You can use this sentence structures “something, something, 좀 더 주세요.” for anything that you wannna be refilled.                                                          |
| 교수자                                                                                                        | : for example “김치 더 주세요.” 김치 좀 더 주세요.                                                                                                                                      |
| - 「How Do You Say This in Korean」, 5과, How Do You Say “Can you please refill the water for me?” In Korean? |                                                                                                                                                                            |

위 내용은 <Talk To Me In Korean 톡투미 인 코리안>의 교수-학습자료인 「How Do You Say This in Korean」의 일부다. 학습자는 SNS를 통해 교수자에게 질의를 하고 교수자는 이와 관련된 내용을 바탕으로 교수-학습자료를 제작하였다.

이러한 방법은 쓰기의 유의적 활동에도 적용할 수 있다. 교수자는 “디스코드”나 다양한 상호작용 창구를 통해 학습자의 쓰기 활동을 수집한 후, 교수-학습과 직접적으로 관련이 있거나, 특정한 항목에서 오류가 빈번하게 발생한다면 이와 관련된 내용을 바탕으로 쓰기의 유의적 활동과 관련된 피드백 영상을 제공하여 교수-학습에서 특정한 학습자가 소외되지 않도록 할 수 있다.

## 5) 어휘 및 표현

다음으로 기존의 한국어 교육용 유튜브 채널은 학습자 수준과 상관없이 어휘 및 표현이 제시되는 경향이 있었으며, 특정한 주제/상황에서는 언어혼용이나 외래어 사용이 빈번하게 일어나기도 했다.

따라서 각 동영상의 교수-학습 목표가 설정된 후에는 학습자의 수준을 고려하여 어휘 및 표현을 제시하며, 언어혼용 어휘나 외래어를 제시할 시에는 교수자가 학습자에게 한국어 표현을 함께 제시해야 한다.

[표 4-6] 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료의 어휘 및 표현 제시의 예시

| 어휘 및 표현 수준                             |           |        |            |    | 주제/<br>상황 |
|----------------------------------------|-----------|--------|------------|----|-----------|
| 1급                                     | 2급        | 3급     | 4급         | 5급 |           |
| 손님, 슈퍼마켓, 쇼핑하다*, 옷, 사다, 아이들*, 팔다, 남자02 | 양복, 입어보다* | 레모네이드* | 계산대, 지불하다* | 커플 | 쇼핑        |

[표 4-6]은 〈Learn Korean with KoreanClass101.com〉의 「Learn Korean with Video and Pictures」에서 쇼핑을 주제로 한 어휘 및 표현을 분석한 것이다. 만약, 학습자 수준이 3급이라면, “양복”은 “정장”으로 대체될 수 있으며, “사다”는 “결제하다”로, “커플”은 “연인”으로 대체할 수 있다. 또한, “슈퍼마켓”과 같은 단어는 특정한 상황에 맞춰 “식료품점”, “제과점” 등으로 대체할 수도 있다. 다음으로 위 교수-학습자료에는 외래어인 “커플”이 제시되고 있다. “커플”은 국립국어원(2017)의 『국제통용한국어표준교육과정』에 등재된 단어로 적절하다고 볼 수 있지만, 이 역시 외래어로 “부부”, “쌍”, “짝”, 그리고 “연인” 등의 말로 순화할 수 있다. 비슷한 예로, “계산대”가 “카운터”나 “프런트”로 제시하는 경우도 많았다. 이는 유튜브에서의 한국어 교수-학습은 비공식적인 경우가 많아 발생한 일로, “계산대”를 “카운터”나 “프런트”를 제시할 경우, 우리말을 별도로 표기하여야 한다.

그러나 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료라 하더라도 실제적인 사물과 장소를 제시하지 않거나, 적절하지 못한 사물과 장소를 제시하는 경우도 존재한다. 따라서 어휘 및 표현은 실제적인 사물과 장소를 제시함은 물론이며, 학습자가 직관적으로 파악할 수 있도록 해야 한다.

다만, 한국어 교수-학습자료에서 제시하는 어휘 및 표현에 따라 실제적인 사물과 장소를 제시하기 어려운 경우도 존재한다. 이 경우에는 교수자가 유튜브의 장점을 살려, 하이퍼미디어를 통해 특정한 어휘 및 표현과 관련된 설명이나 동영상을 추가로 제시하여 학습자의 이해를 도와야 한다. 가령, 특정한 장소인 편집샵에서는 “리폼”이나 “커스텀”, “커스텀 메이드 슈즈”와 같은 어휘가 자주 사용된다. 그러나 이는 외래어로 “수제화”, “맞춤 신발”과 같은 어휘로 제시할 수 있다.

[표 4-7] 실제성을 확보한 어휘 및 표현 제시의 예시

| 어휘 및 표현                                                                            |                                                                                    |                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 신발                                                                                 | ->                                                                                 | “수제화”/“맞춤 신발                                                                        |
|  |  |  |

교수자는 [표 4-7]과 같이 실제적인 사물을 제시하여 학습자의 이해를 도울 수 있다.

이상의 내용을 종합하면, 유튜브에서의 한국어 교수-학습 내용은 다음과 같이 구성될 수 있다.

[표 4-8] 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료 개발 예시

| 구분     | 내용                                                   |
|--------|------------------------------------------------------|
| 학습자 수준 | 3급/어휘 및 표현, 문법                                       |
| 대상 학습자 | 20대~30대 한국 스트릿 패션에 관심이 있는 중급 수준 영어권 학문 목적 남성 한국어 학습자 |
| 학습 목표  | 1. 편집샵에서 옷을 구매할 수 있다.                                |

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |    |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|                             | 2. 편집샵에서 자신의 취향에 맞게 옷을 수선할 수 있다.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |    |
| 주제문                         | 1. 외국인이라도 한정판 제품 추천에 참여할 수 있나요?<br>2. 신발에 가게 그림을 넣고 싶어요                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |    |
| 목표 어휘                       | 치수01, 세일, 기장, 결제하다*, 스타일, 제품                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |    |
| 플롯 배열                       | 플롯1(교통) - 플롯3(편집샵) - 플롯4(클럽) - 플롯2(숙소)- 플롯5(식당)- 플롯6(노점상)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |    |
| 단계                          | 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 비고 |
| 플롯3 - 도입                    | <p>#1 - 쇼핑 영상 제시</p> <p>(관광객 잭슨은 홍대를 관광하다가 편집샵에 관심을 보인다.)<br/> 잭슨 : (편집샵에 걸려 있는 한정판 신발 홍보 포스터를 본다.)<br/> 점원 : “뭐 드릴까요?”<br/> 잭슨 : “외국인이라도 한정판 신발 추천에 참여할 수 있나요?”<br/> 점원 : “그럼요, 오늘 오후 8시부터 추천이 있어요. 당첨만 되신다면 누구나 구매할 수 있습니다.”<br/> 잭슨 : “혹시 당첨되면 카드로 결제할 수 있나요?”<br/> 점원 : “물론이죠, 여기 번호표 받으세요.”<br/> 잭슨 : “감사합니다.”</p> <p>#2 - 학습목표 제시</p> <p>교수자 : 안녕하세요. 여러분. 오늘은 편집샵에서 사용할 수 있는 표현인 “외국인이라도 한정판 제품 추천에 참여할 수 있나요?”를 배울 거예요.</p> |    |
| 플롯3 - 내용<br>제시<br>(어휘 및 표현) | <p>#3 - 교수-학습자료 제시</p> <p>교수자 : 먼저 관련된 단어를 알아볼까요? 여러분, 제품이 어떤 의미인지 알아요?</p> <p>(화면이 전환되며 다양한 사물이 동영상에 제시된다)</p> <p>교수자 : 제품은 어떠한 재료로 만들 물건을 말해요.<br/> 학습자 : (동영상을 조작하여 다양한 사물을 찾는다.)<br/> 교수자 : 제품과 비슷한 말로는 물건, 상품이 있어요.</p> <p>(동영상에 하이퍼링크 위치를 가리키는 화살표가 등장한다)<br/> (실제 구현 예)</p> <p>(중략)</p>                                                                                                                                      |    |

위와 같이 교수-학습 내용 구성이 끝난 후에 교수자는 학습자의 선택권을

보장하기 위해 교수-학습 목표 소개를 제공해야 한다. 교수-학습 목표의 소개는 다양한 방법을 통해 제시할 수 있다. 이때 교수자는 별도의 교수-학습 소개 영상을 제작하거나, 매 교수-학습 영상의 도입에서 교수-학습 내용에 대한 소개를 제시할 수 있다. 그러나 후자는 학습자가 전체적인 교수-학습이 어떻게 진행되는지 파악하기에 어려움이 따라 유튜브를 기반으로 한국어 교수-학습자료를 개발할 시에는 별도의 교수-학습 소개 영상을 제작하는 것이 좋다.

교수-학습자료의 개발이 끝난 후에 교수자는 교수-학습 보조자료를 제시하거나 별도의 상호작용 창구를 제시하여, 학습의 효율성을 높일 수 있다.

가령, 교수자가 실제적인 사물과 장소를 제시하는 것만으로는 학습자가 어휘 및 표현을 제대로 이해하기 힘들다고 판단되면 유튜브에서 제공하는 ‘카드’와 ‘최종화면’ 형태의 하이퍼미디어를 통해 유튜브나 웹에 존재하는 교수-학습 보조자료를 제시할 수 있다.



[그림 4-6] 유튜브에서의 교수-학습 보조자료 제시의 예시

[그림 4-6]은 유튜브 채널인 <송필드>에서 제작한 콘텐츠로 실제 유튜버가 홍대 ‘컨버스 홍대 플래그십스토어’에서 “맞춤 신발”을 제작하는 영상이다. 교수자가 이와 같이 실제 상황을 어휘 및 표현과 함께 제시한다면 학습자가 이를 쉽게 이해할 수 있다.

또한, 3장에서 분석한 결과와 같이 외부 프로그램인 디스코드를 별도의 상호작용을 위한 공간으로 제시했을 때 상호작용이 가장 활발하게 일어났다. 따라서 교수자는 디스코드를 별도의 상호작용을 위한 공간으로 제시하여 학습자들끼리 사회적 관계 형성, 피드백, 교수-학습 보조자료를 공유할 수 있도록 해야 한다.

## V. 결론

유튜브는 향후 새로운 교수-학습 환경으로 부상할 것이며, 현재도 상당한 수의 학습자가 유튜브를 통해 한국어를 학습하고 있다. 그러나 현재 한국어교육에서 유튜브와 관련된 연구는 기초 단계에 머물러 있으며, 대부분의 연구가 유튜브를 단순히 동영상 자료실로 활용하는 선에 그쳤다. 이에 현재 유튜브를 통해 한국어를 학습하는 학습자는 검증되지 않은 방법을 통해 학습하여 전문성과 학습의 효율성이 떨어져 유튜브를 통해 학습한 내용을 추후의 한국어 학습에 적용하기 어렵다는 문제점이 존재한다.

이에 본 논문에서는 2장에서 웹의 변화로 유튜브가 영향력을 확대한 원인을 유튜브의 일반적인 특징과 교육적 특징을 살펴보았다. 그 결과, 현재 유튜브는 기존의 텔레비전 콘텐츠를 제공하고 있을 뿐만 아니라 개별 교수자가 제작한 다양한 콘텐츠가 존재하였으며, 환경적 제약과 이용자의 제약 없이 누구나 이용 가능하며 검색이 용이했다. 유튜브의 교육적 특징으로는 다양성, 접근성, 실재성, 전문성, 상호작용성이 존재하였다. 그러나 현재 한국어 교육용 유튜브 채널을 개략적으로 살펴본 결과, 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 유튜브의 교육적 특징을 살리지 못하고 있었다. 먼저, 연습 및 활동에서 다양성을 살리지 못하고 있었으며, 교수-학습자료가 지속해서 제작되지 않았다. 다음으로 접근성 측면에서는 방대한 교수-학습자료가 체계적으로 정리되지 않아 학습자가 교수-학습자료를 이용하기 어려웠으며, 실재성 측면에서는 교수-학습 보조자료가 제공되지 않아 학습 초기 단계의 학습자가 자가 학습을 하기 어려웠다. 반면, 단점으로 지적되었던 전문성은 한국어 교육용 유튜브 채널이 스스로 보완하기 위해 노력하고 있었다.

또한, 앞서 살펴본 한국어 교육용 유튜브 채널은 교육적 특징을 살리지 못하고 있었으나, 이는 VR/AR, 인터랙티브 스토리텔링을 활용해 보완할 수 있었으며, 유튜브의 교육적 변화와 이용자의 인식이 변화하여 일부 해소될 수 있었다.

3장에서는 한국어 교육용 유튜브 채널을 교수-학습 목표, 주제/상황, 어휘

및 표현, 그리고 연습 및 활동, 그리고 보조자료 및 상호작용으로 분석하였다. 그 결과, 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 교수-학습 목적이 부재하거나 추상적으로 설정되어 교수-학습 목표를 제시하지 않거나, 교수-학습 목표를 제시하더라도 부적절한 경우가 많았다. 다음으로 일부 한국어 교육용 유튜브 채널은 특수한 주제/상황을 제시하고 있었다. 범용적인 주제/상황을 제시할 시 이를 세부적으로 다루었으며, 특정한 주제/상황을 제시하지 않는 경우도 존재하였다. 어휘 및 표현은 학습자 수준을 고려하지 않은 채로 제시되었으며, 교수-학습에서 제시하는 주제/상황과 연계되지 않기도 했다. 또한, 신조어, 외래어를 어휘 및 표현으로 제시하며, 언어혼용 현상이 나타났다. 연습 및 활동은 다양한 방법을 통해 제공되고 있었으나 반복 학습 중심의 기계적 연습 및 활동이 주를 이루었으며, 특정 채널은 연습 및 활동을 제공하지 않았다. 또한, 유의적 연습 및 활동을 제공하더라도 주로 시험의 형식으로 교수-학습 내용과 연계되지 않았다. 마지막으로 현재 한국어 교육용 유튜브 채널은 어플리케이션과 외부 프로그램인 디스코드를 활용한다는 장점을 보였다. 그러나 대부분의 한국어 교육용 유튜브 채널이 홍보를 목적으로 하고 있어 교수-학습 보조자료를 적절하게 제공하지 못하였으며, 교수-학습 보조자료를 제공하더라도 자신의 유튜브 콘텐츠만을 제공한다는 아쉬움이 남았다.

이에 3장에서 도출된 결과를 바탕으로 다음과 같은 방안을 제시하였다. 본 논문에서 한국어 교수-학습자료 개발은 1) 교수-학습 목표 설정, 2) 스토리 구성, 3) 주제/상황 구성, 4) 연습 및 활동 구성, 그리고 5) 어휘 및 표현 구성 순으로 진행되었다.

교수-학습 목표 설정은 유튜브의 교육적 특징인 다양성을 반영하여, 일반적인 대상 학습자 설정에 대상 학습자와 주제/상황을 세분화하여 제시하였다.

스토리 구성은 유튜브에서의 한국어 교수-학습자료가 지속해서 제작되지 않는다는 점과 스토리가 부재하다는 점을 고려하였다. 이에 본 논문에서는 다스토토리의 다양성을 확보하기 위한 한 방안으로 인터랙티브 스토리텔링을 활용하여 다중 서사구조로 구성하였다. 인터랙티브 스토리텔링을 활용할 경우, 학습자에게 개별 스토리를 제공할 수 있어 흥미와 동기를 유지할 수 있다.

주제/상황은 교수-학습 목표에 도달하기 위해 개별 단원이 구성되어야 하

며, 각 동영상은 이를 명확하게 제시해야 한다. 기존의 한국어 교육용 유튜브 채널은 교수-학습자료를 제작할 때 유튜브의 특성을 살리지 않고 범용적인 주제/상황을 주로 다뤘다. 이에 본 논문에서는 특정한 대상 학습자에 맞춰 주제/상황을 세분화하여 제시해야 하며, 이를 위한 방법으로 하이퍼미디어 활용을 제시하였다.

연습 및 활동은 앞서 제시한 다중 서사 구조를 활용하여 연습 및 활동이 연계되도록 하였으며, 유튜브의 교육적 특징인 실제성을 반영하여 실제 상황을 제시하도록 구성하였다. 또한, VR/AR 영상을 활용하여 실제 의사소통을 추체험할 수 있도록 구성하였다.

어휘 및 표현 구성은 기존의 한국어 교육용 유튜브 채널은 학습자 수준과 상관없이 어휘 및 표현이 제시되며, 특정한 주제/상황에서는 언어혼용이나 외래어 사용이 빈번하게 일어난다는 점을 고려하였다. 따라서 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료를 개발할 시에는 국립국어원(2017)의 『국제통용한국어표준교육과정』과 같은 공신력 있는 자료를 참고해야 하며, 이를 기준으로 순화어를 제시해야 한다. 또한, 유튜브의 교육적 특징인 실제성을 반영하기 위해 어휘 및 표현을 제시할 시에는 실제 사물과 장소를 제공해야 한다.

그러나 본 연구는 몇 가지 한계점을 가진다. 유튜브에 존재하는 다양한 한국어 교육용 채널은 끊임없이 교수-학습자료를 제작하여 언어에 따라 각기 다른 교수-학습자료가 존재한다. 그러나 본 논문에서 분석 대상으로 선정한 유튜브 채널은 한국어 혹은 영어로 교수-학습이 이뤄지는 채널로 중국어, 베트남어, 일본어 등 다양한 언어로, 한국어를 모어로 하지 않는 교수자가 제작한 교수-학습자료는 분석하지 못하였다. 또한, 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료는 어휘 및 표현으로 신조어나 외래어를 제시하거나 언어혼용 현상이 빈번하게 일어났다. 그러나 본 논문에서는 주제/상황에 따라 어휘 및 표현으로 주로 제시되는 신조어, 외래어가 어떤 것이 있으며, 언어혼용 현상의 원인을 밝혀내지 못하였다. 마지막으로 교수-학습 방안 제시에서는 기존의 한국어 교육용 유튜브 채널을 분석한 결과를 바탕으로 유의적 연습 및 활동에서 VR/AR과 외부 프로그램을 접목하였으며, 하이퍼링크를 통해 연습 및 활동을

연계하였다. 그러나 본 논문에는 이를 바탕으로 실제 한국어 교육용 유튜브 채널을 운영한 결과가 제시되지 않아 실제적인 효용성이 검증되지 않았다.

따라서 후속 연구에서는 언어권에 따른 한국어 교육용 유튜브 채널의 차이점을 밝혀내어 다양한 언어권별에 따른 차이점을 밝혀낼 필요가 있으며, 어휘 및 표현에서는 특정한 주제/상황에 따라 주로 제시되는 신조어, 외래어 그리고 언어혼용 현상의 원인을 밝혀낼 필요가 있다. 또한, 본 연구에서 제시한 다양한 교수-학습 방안은 이론에만 기반을 둔 것으로 후속 연구에서는 본 논문에서 제시한 교수-학습 방안을 토대로 실제 교수-학습에서의 효용성을 검증할 필요가 있다.

그러나 본 논문에는 몇 가지 한계점이 존재하지만, 일차적으로 유튜브의 교육적 특성을 바탕으로 한국어 교수-학습자료의 모델을 제시했다는 점, 현재 한국어 교육용 유튜브 채널에서 제시하는 연습 및 활동을 분석하였으며 이를 바탕으로 실제성을 강화하기 위해 VR/AR을 활용한 유의적 연습 및 활동을 제시하였다는 점, 그리고 기존의 유튜브와 관련된 한국어교육 논문에서는 유튜브 기반 한국어 교수-학습자료의 내용을 면밀하게 분석하지 않았으나 본 논문에서는 어휘 및 표현에서 이를 상세하게 분석하였다는 점에서 의의가 있다.

## VI. 참고문헌

### 1. 국내문헌

- 강승혜, (2009), 「한국어 교사의 전문성」, 『국제한국어교육학회 학술대회논문집』, 제2009권, 33-52
- 고창수, (2010), 「인터랙티브 매체 시대의 한국어 - 역사적 매체 발달에 따른 언어 변화 동인을 중심으로」, 『우리어문연구』, 제37권, 7-29
- 권상희·홍종배, (2008), 「한국방송의 다양성에 대한 연구: 나폴리의 소스, 내용, 노출 다양성 관련 수직적 및 수평적 다양성 분석을 토대로」, 『한국방송학회』, 제2008권, 11호, 444-456
- 권영제·김차중, (2008), 「웹2.0을 위한 Ajax기반 RSS리더 모듈 개발에 관한 연구」, 『한국정보통신학회논문지』, 제12권, 7호, 1263-1270
- 김민정, (2019), 「유튜브(YouTube)의 한국어교육 채널 분석」, 『학습자중심교과교육연구』, 제19권, 8호, 941-964
- 김민영, (2018), 「유튜브 자막 번역을 활용한 한국어 수업 방안: 미국 Mississippi 대학 사례를 중심으로」, 『학습자중심교과교육연구』, 제18권, 7호, 307-328
- 김민영, (2019), 「K-BEAUTY 한국어 표현 연구: 1인 미용 방송을 중심으로」, 『문화교류연구』, 제8권, 1호, 123-144
- 김연희·김병곤, (2017), 「시맨틱 검색 시스템에서의 검색 결과 랭킹 방안」, 『창의정보문화연구』, 제3권, 2호, 55-63
- 김은정·김미정, (2003), 「인터랙티브 스토리텔링을 적용한 교육용 멀티미디어 콘텐츠에 관한 연구」, 『한국HCI학회 학술대회』, 제2003권, 2호, 201-205
- 김주연, (2020), 「한국어교육 유튜브 분석과 성찰학습 연구」, 안양대학교 교육대학원 한국어교육전공, 석사학위논문
- 김중섭, (2017), 『국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구』, 서울: 국립

국어원

김혜숙, (2017), 「A Comparative Study of Pre-reading Activities on University Students' Reading Comprehension: Learning Vocabulary vs. Watching YouTube」, 『멀티미디어 언어교육』, 제20권, 1호, 11-34

나스미디어, (2020), 『인터넷 이용자 조사 NPR』, 나스미디어:나스미디어  
도영미, (2010), 「유튜브(YouTube)의 실제적 자료를 통한 영어 청취력 향상 : 어휘 분절 받아쓰기를 중심으로」, 연세대학교 교육대학원 영어교육전공, 석사학위논문

명승은, (2008), 「웹 2.0이란 무엇인가?」, 『기독교문화연구』, 제13권, 9-27

박건숙, (2003), 「국내 웹 기반의 한국어 교육 사이트에 대한 비교·분석 연구: 국제교육진흥원, 문화관광부, 서강대학교, 재외동포재단 사이트를 대상으로」, 『한국어 교육』, 제14권 3호, 145-167

박상현·김성훈·정승화, (2020), 「유튜브 정치·시사 채널 이용이 정치사회화에 미치는 영향」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제20권, 9호, 224-237

박정아·임지은·황장선, (2018), 「유튜브 브랜드 채널 콘텐츠의 커뮤니케이션 전략」, 『한국광고홍보학보』, 제20권, 2호, 95-151

방성원, (2005), 「웹 기반 한국어 과정 개발 연구」, 『한국어교육』, 제16권, 3호, 163-184

석가영, (2018), 「유튜브(YouTube) 동영상을 활용한 발음학습의 효과: 초등학교 5학년을 대상으로」, 인천대학교 교육대학원 영어교육학 전공, 석사학위논문

성욱제, (2012), 「국내 미디어 다양성 연구에 대한 메타분석: 미디어 다양성에 대한 개념 및 접근방식을 중심으로」, 『방송통신연구』, 제2012권, 79호, 101-139

손향구, (2020), 「대학 과학교양교육 효율성 제고를 위한 융합적 교수법 개발: 플랫폼미디어 기반 유튜브 콘텐츠 활용을 중심으로」, 『한국과학예술융합학회』, 제38권, 3호, 117-128

송지훈, (2018), 「유튜브(YouTube)의 한국어 교육 채널 분석」, 연세대학교

대학원 국어국문학과, 석사학위논문

신승식, (2003), 「국내 웹기반 교육용 콘텐츠의 접근성 분석 사례」, 『e-Learning학술연구』, 제2권, 1호, 116-134

신희선, (2020), 「토론교육에서 유튜브 텍스트의 의미 고찰: 유튜브 활용에 대한 대학생들의 인식을 바탕으로」, 『사고와표현』, 제13권, 1호, 7-42

이만형, (2012), 「Web 2.0 환경에서의 효율적인 웹 콘텐츠 검색을 위한 다중 태그 기반 검색 기법」, 영원대학교 대학원, 전자계산학전공, 박사학위논문

이상숙·전범수, (2020), 「유튜브 이용 동기에 대한 세대 간 상호인식 차이 : 중장년층과 청년층 간 비교」, 『한국방송학보』, 제34권, 2호, 76-104

이선영·김형민, (2019), 「한국어 학습 웹 사이트의 상호작용성 분석」, 『우리어문연구』, 제65권, 371-404

이지현·박은아·송해덕, (2014), 「웹(Web) 3.0 시대 이러닝 교수설계자의 역량에 관한 탐색적 연구」, 『HRD연구』, 제16권, 1호, 143-168

이하정, (2020), 「유튜브를 활용한 한국어언어문화 교육 방안 : 현지 베트남 학습자를 중심으로」, 대구가톨릭대학교 대학원 국어국문학전공, 석사학위논문

이해영, (2001), 「한국어 학습용 웹사이트 분석」, 『Foreign languages education(외국어교육)』, 제8권, 2호, 285-314

이희은, (2019), 「유튜브의 기술문화적 의미에 대한 탐색: ‘흐름’과 알고리즘 개념의 재구성을 중심으로」, 『언론과 사회』, 제27권, 2호, 5-46

임화정, (2009), 「과제 중심의 한국어 말하기 지도 방안: 초급 학습활동을 중심으로」, 『교육문화연구』, 제15권, 1호, 65-90

장리리·김성자·이중희, (2019), 「중국 웹3.0시대 왕홍(网红)의 형성과정과 인기요인 연구」, 『아시아연구』, 제22권, 4호, 301-321

장병용, (2014), 「프랑스어 수업에서 유튜브의 활용」, 『프랑스문화연구』, 제28권, 33-60

- 정은혜, (2019), 「인터랙티브 영상 콘텐츠의 사용자 참여 구조 분석: <블랙 미러:밴더스내치>와 <당신과 자연의 대결>을 중심으로」, 『인문콘텐츠』, 제0권, 54호, 163-179
- 조맹·박주현, (2020), 「한·중국 대학생들의 유튜브 이용 특성과 제3자 효과에 관한 연구: 웰빙정보 이용을 중심으로」, 『지역과 커뮤니케이션』, 제24권, 2호, 46-82
- 지현숙, (2001), 「웹 기반 한국어 교재 개발의 쟁점」, 『한국어 교육』, 제12권, 1호, 253-274
- 진보라, (2019), 「대학생의 유튜브 활용경험 및 인식에 관한 현상학적 연구」, 『교육문화연구』, 제25권, 5호, 289-306
- 최수정·류아리·정지연, (2020), 「1인 미디어(여행Vlog)의 매력속성이 관광 동기유발 및 온라인 구전 의도에 미치는 영향」, 『호텔경영학연구』, 제29권, 1호, 49-65
- 최영림·조세홍, (2011), 「인터랙티브 콘텐츠 개발 현황」, 『한국디지털콘텐츠학회지』, 제7권, 1호, 21-29
- 최정순, (1998), 「웹기반의 한국어 교육 프로그램 개발의 실제: 서강대학교 가상대학 한국어 프로그램을 중심으로」, 『한국어 교육』, 제9권, 2호, 239-268
- 최정순, (1999), 「새로운 수업도구로서의 컴퓨터(웹)」, 『한국어 교육』, 제10권, 2호, 325-346
- 최정영·한치훈·김범수, (2020), 「유튜브 크리에이터의 매력과 소통이 관계 형성과 지원의도에 미치는 영향: 1인 미디어 산업의 관계마케팅 전략적 접근」, 『e-비즈니스 연구』, 제21권, 1호, 131-151
- 최효진·정희경·박춘원·유영식, (2020), 「인공지능(AI) 활용 공공 방송영상아카이브 시스템 제안」, 『한국HCI학회 학술대회』, 제2020권, 2호, 922-928
- 황동국, (2020), 「유튜브를 활용한 교양농업교육의 가능성 탐색」, 『학습자 중심교과교육연구』, 제20권, 9호, 805-823

## 2) 유튜브 채널

〈배우다 꼬레\_Baewooda Corée\_Learn Korea〉

[https://www.youtube.com/channel/UCxV\\_feWmT7-UvVWNJzZdYIg](https://www.youtube.com/channel/UCxV_feWmT7-UvVWNJzZdYIg)

〈서울자전거따릉이〉

[https://www.youtube.com/channel/UCt6ExO7ld8X\\_kAjbR6p9mg](https://www.youtube.com/channel/UCt6ExO7ld8X_kAjbR6p9mg)

〈송필드〉

[https://www.youtube.com/channel/UCjDs3yRY\\_Dz6t9hUFlo07pA](https://www.youtube.com/channel/UCjDs3yRY_Dz6t9hUFlo07pA)

〈파이널리스피크 영어회화〉

<https://www.youtube.com/channel/UCcn9SfH0E-1mGzGu74cAg5Q>

〈Conversational Korean〉

<https://www.youtube.com/user/ConversationalKorean>

〈Korean Culture & Quick Korean〉

<https://www.youtube.com/channel/UCNjCmUDirLIsGkGkkHt3wWQ>

〈Korean Unnie 한국언니〉

[https://www.youtube.com/channel/UCcA88\\_Z7wQWMoQ9bKwjuaA](https://www.youtube.com/channel/UCcA88_Z7wQWMoQ9bKwjuaA)

〈Learn Korean ABC 가나다 쌤〉

<https://www.youtube.com/channel/UCf4p7OruzuRGaSIqexjuiHQ>

〈Learn Korean in Korean〉

<https://www.youtube.com/channel/UCQJhoF0nZwaVPSPNPIQhLmg>

〈Learn Korean with GO! Billy Korean〉

<https://www.youtube.com/user/GoBillyKorean>

〈Learn Korean with Korean From Zero!〉

<https://www.youtube.com/user/koreanfromzero>

〈Learn Korean with KoreanClass101.com〉

<https://www.youtube.com/user/koreanclass101>

〈Learn Teach Korean〉

<https://www.youtube.com/user/LearnTeachKorean>

〈Master TOPIC〉

<https://www.youtube.com/channel/UCcU6RCjsPqJ7HtiIpLmyyw>

〈seemile 씨마일〉

<https://www.youtube.com/user/seemile>

<StudyKorean>

<https://www.youtube.com/user/studykoreanvod>

<Talk To Me In Korean 톡투미 인 코리안>

<https://www.youtube.com/user/talktomeinkorean>

### 3) 인터넷 사이트

고려사이버대학교

<http://www.cuk.edu/index.do>

누리-세종학당

<https://www.sejonghakdang.org/sjcu/home/intro.do>

바른 소리

<https://www.korean.go.kr/hangeul/cpron/main.htm>

한국유학종합시스템(스터디인코리안)

<http://www.studyinkorea.go.kr/ko/main.do>

K-MOOC

<http://www.kmooc.kr/>

Sogang Korean program

<http://korean.sogang.ac.kr/kkl100/contents.html>

Study Korean

[http://study.korean.net/servlet/action.home.MainAction?p\\_new=new](http://study.korean.net/servlet/action.home.MainAction?p_new=new)

Talk To Me In Korean

<https://talktomeinkorean.com/lending-page-before/business/>

### 4) 기타

영화 - 블랙미러: 벤더스네치

## 2. 국외 문헌

Center for Learning and Performance Technologie, (2020), *Top Tools for Learning 2020*.

## 부록

「Vocabulary」의 수준별 어휘 및 표현 분류 예시

|     | 어휘 및 표현 수준                                             |                                   |                                                                               |                           |                              | 주제                 |
|-----|--------------------------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|------------------------------|--------------------|
|     | 1급                                                     | 2급                                | 3급                                                                            | 4급                        | 5급                           |                    |
| 2과  | -                                                      | 벌써                                | 아쉬워* 어떡해*                                                                     | 말투, 솔직히                   | -                            | K-POP              |
| 4과  | 아이스크림, 오렌지, 왜02, 게임, 뉴스, 러시아, 메뉴, 아파트, 카드, 쇼핑, 바나나, 샤워 | 라디오, 벡타이, 노트02,                   | 키스, 피자*, 헬스 센터*                                                               | 팬01*                      | -                            | 외래어                |
| 5과  | 약속                                                     | 별01, 달01, 소리 질러*                  | 우주, 축제, 딱이다*, 농지지마*, 미소                                                       | -                         | 짹짹하다*                        | K-POP              |
| 6과  | 놀다, 필요해*                                               | 아이스 아메리카노*, 완전*                   | 천재01                                                                          | 반짝*, 본능적*                 | 즉흥적*, 소름 돋아*                 | K-POP              |
| 11과 | 영화01, 쇼핑                                               | 조용히, 나가기*, 이전,                    | TV 다시보기*,                                                                     | 외부입력*, 전체메뉴*, 채널, 옵션      | 통합전원*, 음량, 멀티뷰*, 편성표         | 리모컨                |
| 15과 | 컴퓨터, 프로그램,                                             | 회원가입*, 스팸*                        | 모니터, 키보드*, 마우스, 프린터, 인쇄기*, 시디*, 전원00, 로그인, 로그아웃*, 비밀번호, 이메일, 웹사이트*, 홈페이지, 노트북 | 하드*, 유에스비*, 네트즌,          | 이어폰, 헤드폰*, 헤드킹, 아이피주소*, 따따따* | 컴퓨터                |
| 16과 | 봄, 여름, 가을, 겨울, 수박,                                     | 단풍,                               | 팔빙수, 은행*                                                                      | -                         | 꽃샘추위, 황사                     | 계절                 |
| 18과 | 가게, 가다01, 가르치다, 가방, 가수, 가족, 갈아타다, 감기, 같이01             | 간호사                               | -                                                                             | -                         | -                            | 그 으 로 시작하는 어휘 및 표현 |
| 19과 | 머리, 눈01, 코01, 입, 귀01, 목01, 팔01, 배01, 다리01, 발01,        | 이마, 어깨, 가슴, 손가락, 등01, 허리, 무릎, 발가락 | 손목, 허벅지, 발목                                                                   | 눈썹, 팔꿈치, 배꼽, 손톱, 볼01, 턱01 | -                            | 몸                  |
| 23과 | 눈01, 코01, 입, 귀01                                       | -                                 | -                                                                             | -                         | -                            | 얼굴                 |
| 24과 | 개01                                                    | 강아지                               | -                                                                             | -                         | -                            | 동물                 |
| 25과 | -                                                      | -                                 | -                                                                             | 거짓말쟁이*, 욕심쟁이*             | -                            | 거짓말                |
| 26강 | -                                                      | 영덩이, 궁둥이*                         | 헛*                                                                            | -                         | -                            | 영덩이                |

「10 MUST Know Korean Words & Phrases(Real Life Series)」의 수준별 어휘 및 표현 분류 예시

|  | 어휘 및 표현 수준 |    |    |    |    | 주제/상황 |
|--|------------|----|----|----|----|-------|
|  | 1급         | 2급 | 3급 | 4급 | 5급 |       |

|     |                                   |                                   |                                |              |                      |      |
|-----|-----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|--------------|----------------------|------|
| 2과  | 버스, 버스정류장*, 420번 버스*, 5분 기다려야 돼요? | -                                 | 노약자석*                          | -            | 임산부석*                | 버스   |
| 3과  | 서점, 도서관, 책을 사다*, 책을 빌리다*          | 독서, 교환,                           | 환불, 검색                         | 책벌레*         | 독서광*                 | 서점   |
| 4과  | 펜*, 볼펜*, 연필, 지우개, 필통, 공책          | -                                 | 샤프심*, 형광펜*, 문방구                | 연필깎이*, 학용품   | -                    | 문방구  |
| 8과  | 카드를 넣어주십시오*                       | 젓가락01,                            | 촬영하지 마세요*, 거스름돈, 잔돈02, 김이 나오다* | 고정문*, 명세표*   | 현금지급기*, 예정행각*, 예금출금* | 편의점  |
| 9과  | -                                 | 간식, 접시, 쓰레기통, 칫솔                  | 청소도구*, 빗자루, 쓰레받기*,             | 공구용품*, 주방용품* | 찍찍이*                 | 가전제품 |
| 10과 | 너무 예쁘다*, 도와드릴까요?* 괜찮다, 별로야*       | 입어 볼게요*, 잘 어울리다*, 저거 한번 입어봐*, 어때? | -                              | 개미허리*        | 에스컬레이터를 타다*          | 백화점  |

「Learn Korean with Video and Pictures」의 수준별 어휘 및 표현 분류  
예시

|    | 어휘 및 표현 수준                                                  |                  |              |      |                     |
|----|-------------------------------------------------------------|------------------|--------------|------|---------------------|
|    | 1급                                                          | 2급               | 3급           | 4급   | 5급                  |
| 1과 | 남자아이*, 아침, 여자, 여자아이*, 열굴, 씻다, 가족, 아침, 식사, 먹다02, 물01, 마시다    | 잠에서 깨다*, 이03, 닦다 | -            | -    | -                   |
| 2과 | 아버지, 집01, 돌아오다, 가족, 텔레비전, 보다01, 남자02, 샤워실*, 샤워를 하다*, 아기, 자다 | 형제, 목욕하다*        | 육조*          | 담요   | -                   |
| 4과 | 보다01, 남자02, 쉬다03, 기차, 기다리다, 만나다, 살다                         | 비디오카메라*          | 원숭이, 시드니(호주) | 여행자* | 해먹*, 부동산 중개인*, 의뢰인* |
| 5과 | 남자02, 코르다01, 설명하다*, 사람들*, 딸기, 여자, 들다04, 회의01, 말하다*          | 교수,              | 집다           | 연설자* | 전구, 다이어그램*, 지구본,    |
| 6과 | 여자, 생각하다*, 사람들* 가다01, 여자아이*, 오다01, 손님, 이야기하다*, 자*, 왼쪽,      | 돌다, 답, 비디오카메라*,  | 로스엔젤레스*,     | 교환원* | -                   |

|     |                                                        |                                                        |                 |                    |          |
|-----|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------|--------------------|----------|
| 7과  | 아기, 집01, 권다02, 사람들*, 아침, 학생, 버스, 타다02, 운전하다*, 비행기      | 부부, 시골길*                                               | 통근하다*, 승객, 날아가다 | -                  | -        |
| 14과 | 버스 정류장, 카드 게임*, 남자02, 여자,                              | 변호사, 서 있다*, 이백십일 번*, 이기다01, 플레이어*, 지다02, 잇다, 숫자, 기억하다* | 벨트              | -                  | 경주02     |
| 16과 | 그림, 그리다02, 춤을 추다*, 가수, 노래방, 노래하다*, 여자, 운동하다*, 음악, 듣다01 | 바닥                                                     | 댄서*             | 예술가                | 승강장      |
| 20과 | 손님, 슈퍼마켓, 쇼핑하다*, 옷, 사다, 아이들*, 팔다, 남자02                 | 양복, 입어 보다*                                             | 레모네이드*          | 계산대, 지불하다*         | 커피       |
| 24과 | 사람들, 안녕02, 말하다*, 여자아이*, 가지고 있다8, ~이 되다*                | 보여 주다*, 저금통*                                           | 오리, 따라가다, 보석02  | 오리 새끼*, 에벌레*, 나비03 | 판매 여자원*  |
| 25과 | 남자02, 여자, 사랑하다*, 옷다, 어머니, 돕다                           | 농담, 걱정하다*, 아들                                          | 당신, 미소 짓다*      | -                  | 커피, 청구서* |

[「7 Random Korean Expressions」의 수준별 어휘 및 표현 분류 예시]

|     | 어휘 및 표현 수준         |                  |                     |             |         | 주제/상황 |
|-----|--------------------|------------------|---------------------|-------------|---------|-------|
|     | 1급                 | 2급               | 3급                  | 4급          | 5급      |       |
| 1과  | 운동장, 의자            | 초등학교             | 놀이터                 | 턱걸이*        | 그물, 철봉* | 운동장   |
| 2과  | 바람01, 물01          | 계단, 벽, 햇빛        | -                   | 그늘          | -       | 하천    |
| 3과  | 나무                 | 계단, 바닥, 주차장      | 놀이터                 | 미끄럼틀*, 그네01 | 그물      | 놀이터   |
| 4과  | 밖, 커피, 의자, 달01     | 유리02, 테이블00      | -                   | 회전문*        | -       | 카페    |
| 5과  | 지갑, 은행01, 퇴근 시간*   | -                | 지하철 노선도*, 교통카드 충전기* | -           | 출입구     | 지하철   |
| 11과 | 자동차, 편의점           | -                | 대학로*, 모자01, 뮤지컬 극장* | -           | 퓨전 음식*  | 대학로   |
| 12과 | 지갑, 책, 공책, 필통, 카메라 | 교통 카드*           | 화중품 케이스*            | -           | -       | 소지품   |
| 13과 | 불01                | 요리사, 앞치마*, 프라이팬* | 밥솥, 냉동만두*, 식용유      | -           | -       | 집     |
| 14과 | 자전거, 공원02, 꽃, 천천히  | 인라인 스케이트*, 위험    | 자전거 인라인 전용도로*       | -           | -       | 한강 공원 |

# ABSTRACT

A study of developing teaching  
and learning materials for Korean Education on a teaching  
platform Youtube

Kim, Soo-Jong

Major in Korean Language Education

Dept. of Korean Language & Literature

The Graduate School

Hansung University

The purpose of this study is developing teaching and learning materials for Korean Education on a teaching platform Youtube.

Currently, our society is constantly making technological progress and this will change the environments of Korean language teaching and learning. The Korean language Education is now focusing on VR/AR, AI, AND Youtube. However, most of the researches related to Youtube is simply using Youtube as a video platform, and the properties of Youtube is not considered. Youtube, which has become a new search engine with diversity and accessibility as common features, has now transformed as an educational platform.

So in the 2<sup>nd</sup> chapter, I looked at the educational characteristics of Youtube. Youtube's educational features are diversity, accessibility,

practicality, interactivity, and professionalism. Youtube has not only traditional media content, but also other types of content that are different from the existing style produced by Youtubers. Korean language teaching and learning materials on Youtube suggest topics/situations that are difficult to suggest in official Korean language education, and also suggest new words and foreign words as vocabulary and expressions. Youtube is not limited by users, anyone can use it, and there are no restrictions depending on the platform. On Youtube, distinction between actual and creative materials is ambiguous, and there are materials with high actuality. Various contents produced by Youtubers contain the daily lives of native Korean speakers such as “Mokbang”, “Game”, and “Study”. Youtube is highly interactive. Youtube provides various interaction and here discussion, Q&A, and collaborative learning take place. Lastly, Youtube is characterized by a decrease in professionalism. But, currently, the Youtube channel for Korean language education is trying various methods to get professionalism.

So in the 3<sup>rd</sup> chapter, I analyzed Korean language teaching-learning materials on Youtube. as a result, Korean language teaching-learning materials on Youtube has various purposes. but many cases are just limited to one-off, and diversity has not been secured in stories. currently, Korean language teaching-learning materials have no teaching-learning objectives, and teaching-learning objectives were not presented, which resulting in low accessibility for learners. On Youtube, vocabulary, expressions, exercises, and activities can be presented along with actual objects, places, or communication situations, but they are often presented simply orally or textually. In addition, although Youtube has high interactivity, Korean language teaching-learning materials using interactivity on Youtube have been limited. the problem with Korean language teaching-learning materials on Youtube is due to the decline in professionalism.

So in the 4<sup>th</sup> chapter, I developed Korean language teaching-learning materials on Youtube. Development was proceeds in the order of teaching-learning goal setting, story setting, topic/function/situation

setting, practice and activity setting, vocabulary and expression setting, And I composed interactive-storytelling and VR/AR as a technological factors were applied.

【Keyword】 Korean language teaching-learning materials development plan, Youtube, Youtube's educational features, Educational platform, Korean language education