

모바일 교육 어플리케이션 현황

Application Status for Mobile Education

남 상 조
목원대학교

Nam, Sang-Zo
Mokwon Univ.

요약

스마트폰의 확산에 따라 스마트폰의 교육적 용도에 대한 조사를 실시하였다. 본 연구에서는 스마트폰의 용도에 대한 양적인 조사를 연구 범위로 하고 조사방법론으로는 T-스토아의 분야별 어플리케이션 숫자를 파악하는 방법을 취하였다. 조사 결과는 어학/교육 어플리케이션의 숫자가 게임보다는 많았으나 FUN 어플리케이션에 비해서는 1/4도 되지 않는 실정이었다. 어학/교육 어플리케이션의 경우 유아와 초중고생을 위한 어플리케이션이 주류를 이루고 다음으로는 생활영어 어플리케이션이 뒤를 이었다. e-book의 경우에도 소설이 60%에 달하는 등 아직 교육적 용도로 개발된 어플리케이션의 비중이 미약하다는 사실이 조사되었다.

I. 서론

모바일 기기의 괄목할 만한 보급과 확산으로 말미암아 온라인교육 매체의 파라다임이 컴퓨터통신을 이용한 이러닝에서 모바일러닝으로 확장되는 시점에 있다.

모바일 교육에 대한 기존 연구로는 모바일 교육의 발전 방향을 제시하는 연구[1][2]와 모바일 환경에서의 교수 학습시스템 설계와 구현에 관한 연구[3][4][5], 모바일 교육의 수용 영향 요소를 규명한 주영주 외[6]의 연구 등을 들 수 있다. 이러한 모바일 교육에 대한 시대적 기대와 연구에도 불구하고 실제로 모바일 교육이 이러닝의 성과를 양적으로나 질적으로 따라잡고 있는가에 대한 조사와 연구가 필요할 것으로 사료된다. 본 연구는 모바일 어플리케이션의 양적 현황을 조사하여 모바일 교육의 양적 현황에 대한 기본적 정보를 제시하고자 한다.

II. 본론

1. 모바일 교육 어플리케이션 실태 조사 방법론

모바일 교육 어플리케이션의 양적 실태 조사를 위한 방법론으로서 조사 대상은 국내 스마트폰 어플리케이션의 다수를 차지하는 T-스토아의 어플리케이션 숫자를 대상으로 삼았다.

2. 모바일 교육 어플리케이션 실태 조사 결과

T-스토아에는 어플리케이션들을 게임, FUN, 생활/위치, 어학/교육, 음악, 영화, 방송, 만화, ebook으로 대분류하고 있다. 표 1에서 볼 수 있듯이 어학/교육의 대분류

하에는 총 13,911개의 어플리케이션이 있는 것으로 나타나고 있으나 실제 어학/교육 내부의 소분류를 보면 표 2와 같이 13,911개의 어플리케이션 중에서 장르문학으로 분류되어 있는 판타지소설이 6,851개를 포함하고 있어 실제 어학/교육에 해당하는 어플리케이션의 숫자는 7,060로 감소함을 알 수 있다. 이는 다른 대분류인 게임, FUN, 음악, 영화, 방송, 만화 등 생활/위치 대분류와 ebook을 제외한 소위 여흥에 해당하는 어플리케이션 총수인 45,903개에 비해 1/5이 안되는 수치임을 알 수 있다.

표 1. T-스토아 어플리케이션의 대분류 및 갯수

| 분야 | 갯수 |
|-------|------------------------------|
| 게임 | 6,392개 |
| FUN | 29,521개 |
| 생활/위치 | 14,451개 |
| 어학/교육 | 13,911개-6,851개(판타지소설)=7,060개 |
| 음악 | 600곡(50위곡*12장르) |
| 영화 | 3,624개 |
| 방송 | 1,149개 |
| 만화 | 4,617개 |
| ebook | 158,778개 |

표 2. 어학/교육 어플리케이션의 소분류 및 갯수

| 분야 | 갯수 |
|-------------|--------|
| 토익/토플 | 483개 |
| 생활영어 | 1,383개 |
| 중국어/일본어 | 579개 |
| 유아 | 2,160개 |
| 초중고 | 1,615개 |
| 대학교육 | 136개 |
| 취미/여행 | 269개 |
| 경제/비즈니스 | 122개 |
| 오디오북 | 56개 |
| 자격증 | 257개 |
| 장르문학(판타지소설) | 6,851개 |

표 2에서 볼 수 있듯이 어학/교육 어플리케이션 대부분 내에서 유아나 초중고 또는 어학을 제외한 대학교육이나 경제/비즈니스, 자격증 등의 분야에 대한 어플리케이션은 미미한 수치임을 알 수 있다.

표 3. ebook의 소분류 및 갯수

| 분야 | 갯수 |
|----------|----------------|
| 경제경영 | 6,747개(4.2%) |
| 자기계발 | 7,227개(4.6%) |
| 소설 | 12,258개(7.7%) |
| 장르소설 | 82,458개(51.9%) |
| 시에세이 | 6,346개(4%) |
| 인문 | 3,872개(2.4%) |
| 국어 외국어 | 1,440개(0.9%) |
| 사회정치법 | 2,051개(1.3%) |
| 역사 풍속 신화 | 2,227개(1.4%) |
| 자연과학 공학 | 717개(0.5%) |
| 컴퓨터인터넷 | 216개(0.1%) |
| 건강의학 | 1,539개(1.0%) |
| 가족 생활 요리 | 1,833개(1.2%) |
| 여행 취미 | 1,859개(1.2%) |
| 예술 대중문학 | 786개(0.5%) |
| 종교 역학 | 2,703개(1.7%) |
| 수험서 사전 | 473개(0.3%) |
| 청소년 교양 | 2,502개(1.6%) |
| 유아 | 894개(0.6%) |
| 아동 | 7,049개(4.4%) |
| 작가출판 | 13,077개(8.2%) |
| 도서요약 | 504개(0.3%) |
| 총계 | 158,778개 |

표 3에서 볼 수 있듯이 ebook대분류 하의 소분류별

비중 중에 눈에 띄는 것은 총 128,778개의 어플리케이션 중에 52%에 달하는 82,458개가 장르소설로서 무협, 판타지 소설 등이 주를 이루고 있고 교육적 효과는 미미하다고 사료된다.

III. 결론

조사 결과에 따르면 모바일 기기를 위한 어플리케이션의 대다수가 소위 여흥에 해당하는 용도를 위하여 개발되어져 있음을 알 수 있었다. 물론 출시된 어플리케이션 개수가 양적 조사의 절대적 근거라고 주장하기에는 무리가 있을 수도 있다. 왜냐하면 출시된 어플리케이션 숫자는 적지만 사용 빈도는 매우 높다고 한다면 결과가 다를 수 있기 때문이다. 본 조사에서는 사용 빈도는 연구 범위에서 제외하였으나 출시된 어플리케이션 숫자가 자유경쟁 경제 체제 하에서 충분히 인기를 반영하고 있으며 양적 조사의 근거로 인정될 수 있다는 전제 하에서 정보를 제공하고자 한다. 후속 연구로는 T-스토아 뿐 아니라 다른 어플리케이션 스토아도 조사하고, 어플리케이션별 사용 빈도수를 감안한 조사나 설문 등을 통한 양적 또는 질적 조사 분석을 들 수 있겠다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 원은석 외, “대학생 휴대단말기 사용현황 조사를 통한 u-러닝 영어교육 발전방향 제시”, 현대영어교육, 제9권, 제2호, pp.158-184, 2008.
- [2] 백광현, “e-러닝에서 u-러닝으로의 연계방안 연구”, 한국경영교육학회 추계학술대회, pp.134-143, 2008.
- [3] 김기은, “Activity Theory를 이용한 모바일 러닝 시스템의 디자인에 대한 제안”, 한국IT서비스학회 추계학술대회논문집, pp.370-373, 2012.
- [4] 강남희, 김지영, “모바일 환경에서 TV드라마를 통한 듣기 및 어휘 교수 학습 모형 연구”, 영어교육연구, 제19권, 제1호, pp.113-134, 2007.
- [5] 이현창, 최광돈, “온라인 모바일 환경에서 멀티미디어 콘텐츠 생성을 위한 학습 시스템의 설계 및 구현에 관한 연구”, 한국컴퓨터정보학회논문지, 제10권, 제1호, pp.217-222, 2005.
- [6] 주영주, 강남희, 임유진, “사이버대학생의 모바일러닝 수용 영향 변인 분석”, 교육공학연구, 제28권, 제1호, pp.79-102, 2012.