

하움: 한국어 생활회화 교육용 모바일 게임

윤지혜 · 이한솔 · 홍지연 · 윤다슬 · 박수이 · 박정규◇

서울여자대학교

Haum: Educational Mobile Game for Korean Language life Conversation

Yun Jihye · Lee hansol · Hong Jiyeon · Yoon Daseul · Su e Park · Jung Kyu Park◇

Seoul Women's University

E-mail : hannyun2@naver.com, smartjpark@swu.ac.kr◇

요 약

한국에 거주하는 이민자들의 겪는 가장 큰 어려움은 언어 문제이다. 우리는 조사를 통하여 이민자에게 적합한 한국어 교육 콘텐츠가 생각보다 많이 부족한 실정임을 파악하였다. 앞의 문제에 도움이 될 수 있도록 우리는 한국어 생활회화 교육용 모바일 게임을 제작하게 되었다. 제안하는 게임은 세종학당 온라인 과정을 기반으로 하여 실생활에서 바로 사용할 수 있는 생활 회화로 구성하였다. 게임의 대상으로는 외국인 주민 중에 수가 많고 한국어 교육이 매우 필요하지만 접할 수 있는 기회가 상대적으로 적은 중국 출신인 여성 결혼이민자를 선정하였다. 여성 결혼이민자의 경우 의사소통은 가능하지만 문장을 구성하는 것이 매끄럽지 않다는 특징을 가지고 있었다. 이런 특징을 고려하여 어절 단위로 문제를 맞출 수 있는 게임 방식을 선택하였다.

ABSTRACT

The biggest challenge immigrants face is language. We realized that Korean education contents suited for it are lacking more than we thought. To help with the above problems, we decided to make a mobile game for Korean conversation education. The proposed game is based on the online course of Sejonghagdang and is composed of life conversation which can be used immediately in real. We selected female marriage immigrants from China who have a large number of foreign residents and need a lot of Korean education but have a relatively low chance of being contacted. In the case of female marriage immigrants, communication was possible, but it was characterized that the composition of sentences was not smooth. Considering these features, we chose the game method that can match the problem in the unit of the word.

키워드

소외계층, 다문화 가정, 여성 결혼 이민자, 한국어 교육, 교육용 모바일 게임

I. 서 론

많은 사람들이 대한민국을 단일민족 국가라고 자부하지만 역사적으로 돌아봤을 때 단일민족 국가라고 주장하기는 힘들다. 1990년대 이후로 꾸준히 국제결혼이 이어지면서 한국 사회는 다문화 가정을 이룬 다민족 국가로 접어들었다. 다문화 가정은 국가, 성, 계급 등의 결합을 포함하는 개

념인데 우리나라는 주로 아시아 여성들이 한국인 남성과 결혼하여 한국사회에 편입되는 형태로 다문화 가정이 형성되고 있다 [1]. 우리는 이제 다민족 국가로서 살아갈 준비가 필요하다.

다문화 가정의 여성 결혼이민자가 한국 생활에서 겪는 가장 큰 어려움은 언어 문제이다. 언어는 한나라의 문화적 배경과 가치관까지 포함하는 것으로 의사소통이 어렵다는 것은 그 나라에서의 적응 또한 어렵다는 것을 의미한다. 여성 결혼이민자는 언어를 빨리 습득하여 한국생활에 적응하고자 하지만, 가장 가까이에서 실질적인 도와줄 수 있는 가족 특히 남편은 바쁜 농사일 등으로 충분한 도움이 되지 못하며 공적 지지체계 또한

◇ 교신저자(Corresponding author)

* “본 연구는 과학기술정보통신부 및 정보통신기술진흥센터의 SW중심대학지원사업의 연구결과로 수행되었음” (2016-0-00022)

언어적 어려움으로 이용에 한계가 있다. 또한 이러한 언어적 어려움은 자녀양육과 이웃과의 관계 형성 등에도 부정적 영향을 미침으로써 이주여성들이 한국에서 생활하는데 이중, 삼중의 어려움을 경험하게 된다.

우리는 결혼 여성이민자가 언어 문제에 어려움을 겪고 있다는 사실을 알았고 또 그에 적합한 한국어 교육 콘텐츠가 생각보다 많이 부족한 실정임을 알게 되었다. 그래서 우리는 이민자에게 도움이 되고자 한국어 생활회화 교육용 모바일 게임인 ‘하음’을 제작하게 되었다. ‘하음’은 하루 배움의 줄임 말로써 하루 동안 일상생활에서 벌어질 수 있는 상황을 통해서 한국어 생활회화를 학습한다는 뜻이다.

논문의 구성은 다음과 같다. 2장 게임 기획, 3장 게임 구현, 4장에서 결론을 맺는다.

II. 관련 연구

2.1. 다문화 가정의 형성과 어려움

한국 사회는 1990년대 중·후반을 기점으로 다문화 사회로 접어들기 시작했다. 아시아 지역에서 일어나고 있는 ‘이주의 여성화(feminization of migration)’는 한국 사회에도 영향을 미쳐 다문화 가정은 대부분 한국 남성과 외국 여성의 결혼으로 구성되어 있는 것으로 나타났다. 결혼 이주 여성의 한국 체류 목적은 한국인과의 혼인을 통해 한국 사회에 편입하여 구성원이 되는 것이다. 또한 한 가정의 아내이자 2세를 출산하여 한국인 남편과 함께 아동을 양육해야 하는 모성의 역할도 수행해야 한다. 그래서 그들의 결혼생활은 언어 소통의 어려움, 사회적 편견, 문화의 차이에서 오는 혼란, 육아 및 자녀 교육에서 겪는 곤란, 부부 갈등 등의 문제를 겪게 된다. 이들이 겪는 문제들을 부부 관계, 결혼 이주 여성 개인의 적응, 부모 역할과 부모자녀 관계 측면에서 살펴볼 수 있다. 결혼 이주 여성이 겪는 모든 문제들은 의사소통의 어려움과 관련성이 높다 [2].

2.2. 중국 출신 여성 결혼 이민자 선정 이유

사용자 선정 이유에 대해 살펴보면 첫째, 외국인주민수는 계속 증가하고 있으므로 외국인을 대상으로 한 콘텐츠는 전망이 있을 것이다. 둘째, 외국인 중에서도 여성 결혼이민자를 선택한 이유는 일단 남성 결혼이민자보다 여성 결혼이민자의 수가 더 많고 한국에 와서 일보다는 양육을 하게 되어 자녀에게 언어적으로 많은 영향을 끼치게 되므로 한국어 능력이 더 요구되기 때문이다. 셋째, 중국 출신의 여성이 다른 국가에 비해 그 수가 압도적으로 많고 한국어 능력이 가장 좋기 때문에 읽기, 쓰기 위주의 게임을 만드는 우리의 취지에도 맞았다. 그래서 여성 결혼이민자 중에서도 특히 중국 출신을 주사용자로 정하였다 [3].

2.3. 언어 교육 방법과 단계별 수준 분류

<읽기 연습(reading drill)>은 문어체 언어로부터 언어 유형을 이해하는 연습이다. 그리고 읽기 연습은 문자와 어휘의 시각적 인식 능력과 어휘 내용의 이해 능력을 포함한다. <쓰기 연습(writing drill)>은 언어 교육자가 언어 학습자로 하여금 듣기 연습, 말하기 연습, 그리고 읽기 연습을 통해서 학습한 언어 습관 언어 능력을 더욱 강화시키고 고착시키기 위한 연습이다. 많은 언어 교육 방법 중에서 <읽기 연습>에서의 결합 연습, 내용 일치 연습, 문답 연습, 배열 연습과 <쓰기 연습>에서의 결합 연습을 참고하여 어절 단위로 문장을 완성하는 방식을 만들었다 [4].

단계별 수준 분류는 국립국어원 국제 통용 한국어 교육 표준 모형 개발 2단계에서 정한 결혼 이민자 등급에 따라 6단계로 정하였다. 단계별 수준 내용은 1단계 물건사기, 2단계 교통, 길 찾기, 3단계 공공시설 이용, 예약, 4단계 명절, 기념일 5단계 증상과 치료, 6단계 구인 구직, 면접으로 국립국어원 국제 통용 한국어 교육 표준 모형 개발 2단계에 근거하여 제작된 세종학당 표준 교재와 ‘세종한국어’의 온라인 과정을 기준으로 하였다. 틀린 어절의 수준은 단계마다 세종한국어에서 가장 중요하게 생각하는 문법 부분을 뽑아서 재구성하였다 [5].

표 1. 단계별 수준 분류

	단계별 수준 분류	개수
1단계	세종한국어1: 물건사기	3개(2개+틀린 어절1개)
2단계	세종한국어2: 교통, 길 찾기	
3단계	세종한국어4: 공공시설 이용, 예약	4개(3개+틀린 어절1개)
4단계	세종한국어5: 명절, 기념일	
5단계	세종한국어7: 증상과 치료	5개(4개+틀린 어절1개)
6단계	세종한국어7: 구인 구직, 면접	

2.4. 게임이 학습 지속성에 미치는 영향

논어의 용야 편에서 공자는 道(道)의 세 가지 단계인 ‘지호락(知好樂)’을 제시하면서 최고의 경지를 ‘락’, 즉 즐거움에 두고 있다. 이것은 진정한 道, 배움의 경지는 단순하게 아는 것에만 머무는 것이 아니라 알아가는 그 자체를 좋아하고 마침내 즐길 수 있을 때 이루어진다고 생각한 것이다. 그렇다면 재미가 배제된 노력 중심의 학습은 얼마나 지속될 수 있을까 Dewey(1913)는 ‘노력(effort)’을 기반으로 한 교육보다 ‘흥미(interest)’를 기반으로 한 교육이 질적으로 우수하며 흥미를 무시한 교육은 정신적인 목적과 가치가 결여된 채, 단순히 기술적이고 훈련된 지식의 습득만을 강요한다고 말한다. 노력만으로는 진정한 학습이 이루어질 수 없으며, 학습이 의무라고 여기는 순간, 오로지 강요될 때만 그 일을 억지로 하게 되는 것이다 [6].

이처럼 재미없는 학습이 지속되는 상황 속에서

학습자들은 별이나 보상 같은 외부적인 자극에 의해서만 학습을 이어 나가게 될 것이고, 외부적인 동기에 의한 학습은 일시적일 뿐이어서 이내 그 효과를 잃어버리게 된다. 따라서 학습자 스스로의 호기심과 내적 동기가 없다면 흥미가 사라짐과 동시에 진정한 학습으로 이어질 수 없게 된다. 우수한 성적이나 취업 등 미래에 쟁취해야 될 어떤 것이 아닌, 학습 그 자체가 목적이 될 때 비로소 재미가 발생되며 학습의 질을 결정하게 된다 [7].

III. 하움

3.1. 게임 특징

‘하움’은 한국어 생활 회화를 익힐 수 있는 교육용 게임이다. 상점, 교통수단, 공공시설, 기념일, 병원, 직장의 총 6개 테마로 구성되어 있다. 배경 또한 한국에서 생활하면서 꼭 가게 되는 상점, 병원, 공공기관 등으로 익힌 문장을 실생활에서 바로 쓸 수 있게 되어 있다. 또한 가장 많은 결혼 이주 여성이 사용하는 언어인 중국어 해석을 지원한다.

‘하움’은 간단한 조작으로 진행되는 게임이다. 하단 우측에 위치한 이동 버튼을 사용하여 캐릭터를 좌우로 이동시킬 수 있으며, 사다리 근처에 가면 상하 버튼이 활성화되면서 상하로 이동할 수 있게 된다. 맞는 문장을 알고 있더라도 그 문장을 먹기 위해 어떻게 이동해야 할 지 고민해야 하며 특수한 장치를 사용하여 나아가는 경우도 있다. 단순히 문장을 읽어주거나 따라 쓰는 앱이 아니라 충분한 재미를 줄 수 있는 ‘게임’이고 이 요소는 문장의 순서를 맞추는 읽고 쓰기 능력과 연관된다.

‘하움’은 귀여운 캐릭터와 감성적인 배경이 조화를 이룬 게임이다. 플레이어 캐릭터는 귀엽고 흰색 몸체를 가진 단순한 육각형 캐릭터는 스테이지마다 달라지는 그래픽 배경 위에서도 한 눈에 꼭 들어오며, 배경과의 균형을 잡아 준다. 플레이어 캐릭터 위에서 개화하는 꽃은 그래픽에 포인트를 더하고, 게임의 진행을 한 눈에 알게 해 동기를 부여한다. 또한 플레이어 캐릭터가 사람 모습이 아니기 때문에 결혼 이주 여성들의 다양한 인종과 국적을 아우를 수 있다.

3.2. 게임 주요 기능

그림1에서 플레이어 캐릭터는 하단 우측에 위치하고 있는 버튼을 통해 상하좌우로 이동한다. 상하 이동은 사다리를 이용하거나 블록에서 뛰어 내리는 방식으로 가능하다. 이동 버튼을 터치하고 있는 동안에만 이동하며, 손을 떼면 즉시 멈춘다. 사다리를 이용하는 경우에는 캐릭터가 사다리 중간에 멈춰 있을 필요가 없기 때문에 한 번에 사다리를 타고 올라가거나 내려간다. 캐릭터가 이동하던 중 블록의 끝에 도달하게 된다면 뛰어내려

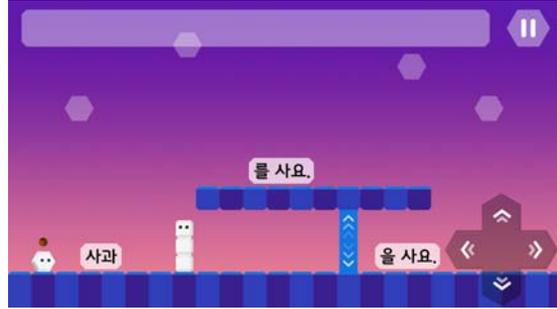


그림 1. 게임 구현 화면

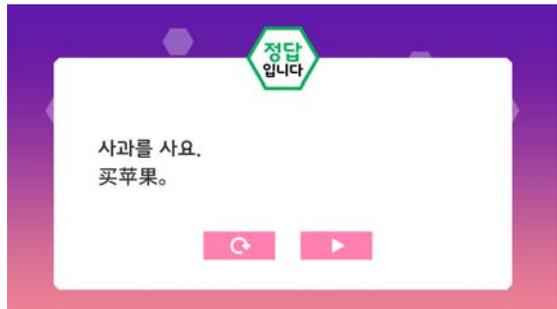


그림 2. 게임 정답 화면

계속 이동할 수 있다.

캐릭터가 필드에 위치한 어절과 충돌할 경우 캐릭터가 순서에 맞는 어절을 습득했다면 이펙트가 나타나면서 필드에 있는 어절이 사라지고 상단 말풍선에 해당 어절이 나타나게 된다. 어순이 비교적 자유로운 한국어의 특성 상, 게임을 명확하게 진행하기 위하여 문장의 첫 어절은 무조건 습득할 수 있는 경로에 위치하게 한다. 필드에는 항상 옳은 문장에 포함되지 않는 어절이 1개씩 존재하는데, 틀린 어절을 습득 시 이펙트가 나타나 사용자가 바로 인지할 수 있게 한다. 틀린 어절은 각 테마에 알맞은 문법적인 요소를 반영하고 있다. 그러나 옳은 문장에 들어있는 어절이라도 잘못된 순서로 습득하면 틀렸다는 피드백을 주게 되므로, 틀린 이펙트가 발생해도 어절은 사라지지 않는다. 어절을 모두 습득하면 주인공 캐릭터가 환호하는 동작을 하고 그림2와 같은 정답 화면이 발생한다. 정답 화면에서는 정답 문장을 한국어와 중국어로 보여준다. 이후 버튼을 통해 다음 스테이지로 이동한다.

3.3. 게임 구현

‘하움’은 Android OS를 기반으로 제작하였으며, Samsung Galaxy S4를 타겟 디바이스로 하고 있다. 사용한 프로그램은 Unity와 Visual Studio 2017이다. Unity는 최근에 많이 사용하는 게임 엔진으로 다양한 플랫폼에서 동작할 수 있는 게임을 제작할 수 있다. 본 논문에서 제안하는 교육 프로그램은 Unity를 이용해서 제작하였다.

사용자의 특성 상 틈틈이 학습을 해야 하기 때문에 접근성이 가장 좋고 휴대가 용이한 모바일 기기를 플랫폼으로 결정하였다. 또한 짧은 시간 동안 집중력을 높이기 위해 가장 능동적인 콘텐츠인 게임을 선택하였으며, 이는 학습의 지속성을 위해 재미를 주는 측면에서도 바람직하다. OS를 Android로 선택한 이유는 아래 표와 같이 결혼 이주 여성들의 주요 출신 국가인 중국과 동아시아, 현재 거주지인 한국에서 높은 점유율을 가지고 있기 때문이다.

IV. 결 론

이민자들의 겪는 가장 큰 어려움은 언어 문제이다. 이런 이유로 본 논문에서는 교육에 초점을 맞추었고 이민자에게 도움이 되고자 한국어 생활회화 교육용 모바일 게임인 ‘하움’을 제작하게 되었다. 여성 결혼이민자의 경우 학업보다는 생활에서 사용하는 한국어가 더 필요하기 때문에 내용을 생활 회화로 구성하였다. 또한 의사소통은 가능하지만 문장의 구성이 매끄럽지 않다는 특징을 가지고 있어서 어절 단위로 문제를 맞출 수 있는 게임 방식을 선택하였다. 그리고 모바일 게임은 학습의 지속성을 높여주고 틈틈이 재미있게 학습할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 한국어 생활회화 교육용 모바일 게임 ‘하움’은 결혼 여성 이민자의 학습에 도움이 될 것이다.

참고문헌

- [1] 김은영, “심리학용어사전 다문화 가정,” 한국심리학회, 2014.
- [2] 이현주, “한부모 이주여성의 자녀양육과 삶에 대한 연구,” 여성학연구, vol.23, no.1, 2013.
- [3] 박진오, “지방자치단체 외국인주민현황 조사결과,” 행정자치부 통계자료, 2015
- [4] 노대규, “외국어로서의 한국어 교육,” 푸른사상, 2007
- [5] 문화체육관광부, “국립국어원 국제 통용 한국어 교육 표준 모형 개발 2단계,” 정책브리핑. 2011.
- [6] John Dewey, *Interest and Effort in Education*(1913), KessingerPublishing, 2008.
- [7] 우진희, “교육용 모바일 게임을 활용한 한국어 학습 연구,” 한국교육학술정보원, 2016.