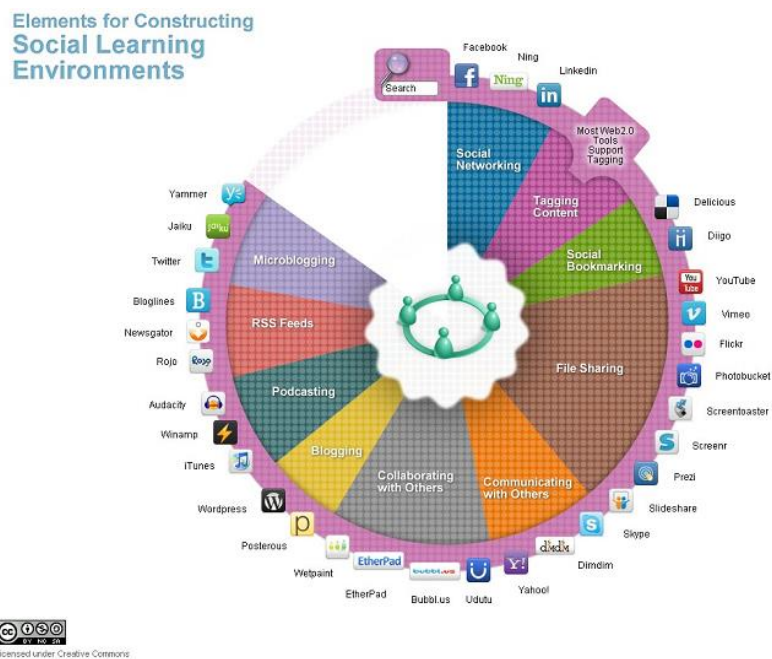


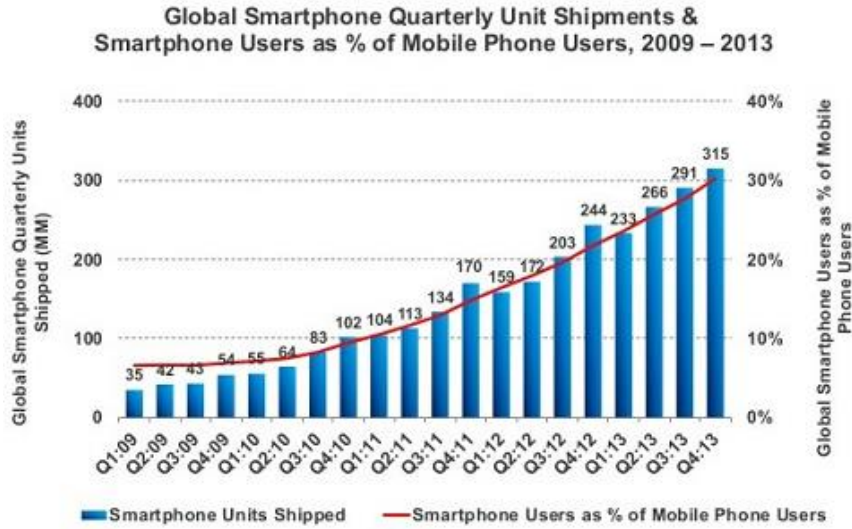
[ICT응용] 개방형 소셜러닝 모바일 콘텐츠

소셜러닝에서 소셜미디어는 교수-학습 중심의 교육 방식에서 부족한 교수와 학습자간 소통을 증진시키는 역할을 하며 교육의 협업을 위해 매우 편리하고 다양한 수단이 된다. 특히 소셜 웹 서비스의 발달로 블로그 생성, 사진, 영상, 파워포인트, 문서 등의 공유가 간편해지면서 소셜러닝이 더욱 활발하게 이루어지게 되었다.

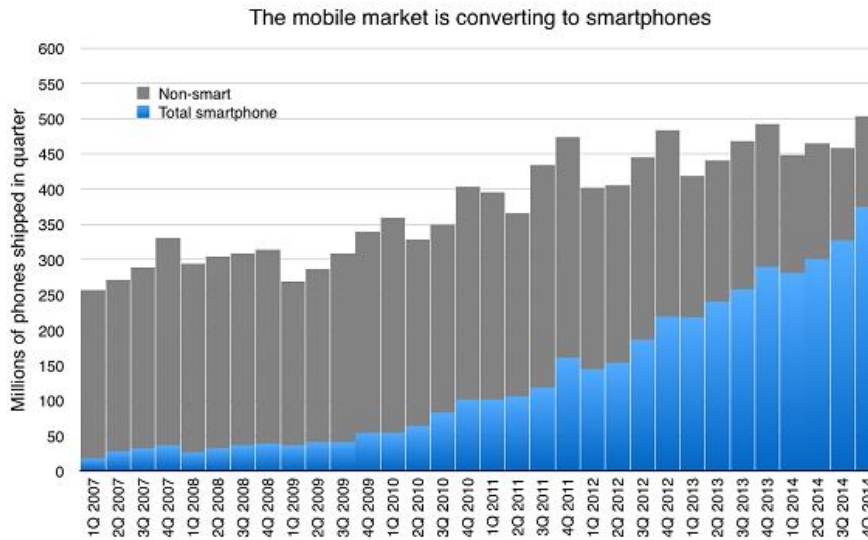


<그림 1> 소셜러닝 환경 (출처: Creative Commons)

<그림 2>와 <그림 3>에서 보이는 것처럼 세계 스마트폰 시장은 꾸준히 증가하였으며 특히 모바일 시장의 스마트폰 판매 비율은 타 모바일 기기에 비해 급격한 성장을 보여준다.



<그림 2> 2009-2013년 분기별 세계 스마트폰 출하량 및 이용자 추이 (출처: Morgan Stanley Research)



<그림 3> 모바일 시장의 스마트폰과 타 모바일 기기의 비율 (출처:

<https://theoverflow.wordpress.com/category/writing/>)

급속히 변화하는 비즈니스 환경 속에서 경쟁우위 확보를 위해 조직 내 구성원들 간의 지식공유는 매우 중요하다. 이제 사람들은 소셜네트워크를 통해 사람들과의 관계를 맺을 뿐 아니라, 다양한 관심사와 지식을 공유하고, 더 나아가 특정 전문가들이 누릴 수 있었던 특권과 같은 지식을 함께

공유하기를 원한다. 앞으로도 소셜네트워크는 사람들의 주요한 관계 유지와 소통의 수단이 될 것이며, 지식 공유의 측면에서도 더욱 필요해질 것이다.

그러나 아직 소셜네트워크를 통한 지식공유 시스템은 미비한 상태이다. 현재 '페이스북'에서의 지식공유는 개인이 올린 게시물, 특정 그룹 내 구성원이 올린 게시물, 페이지를 통해서 이루어지고 있다. 그러나 '페이스북' 게시물은 사적인 내용이 대부분이며 단편적인 지식 공유에 그치는 경우가 많다. 또한 온라인 최대의 지식공유 사이트인 '구글 검색'과 '위키백과'도 정보의 양적인 면은 충분하지만, 질적인 면은 보장해주지 못한다. 영국 브라이튼 대학의 타라 브라바즌 교수가 “요즘 대학들은 ‘구글 대학이 됐다.’고 꼬집었다. 학생들은 진지하게 학문을 탐구하기보다는 인터넷을 이용해 답만 빠르게 얻으려고 한다는 것이다. 그는 온라인 백과사전 ‘위키백과’에 대해서도 “논쟁이 배제된, 합의된 정보만 제공해 창의력을 잃은 세대를 양산한다.”고 지적했다.

스마트폰의 사용이 급증하여 더욱 다양한 모바일 콘텐츠가 요구되고 있다. 또한 정보와 네트워킹에 뒤떨어지지 않아야 살아남을 수 있는 비즈니스 환경 가운데 현대인은 배움에 대해 갈증을 느끼고 있다. 그러나 현존하는 소셜미디어와 소셜네트워크 콘텐츠로는 정확한 정보를 얻기가 힘들며 상식에 지나지 않는 수준의 얕은 지식이 공유될 때가 많다. 또한 정보의 오류와 편파성 등이 문제되고 있다.

위에서 언급했듯이 새로운 소셜네트워크 콘텐츠가 필요하고, 정보의 정확한 전달과 공유, 사람들간의 네트워킹을 위한 '개방형 소셜러닝 모바일 콘텐츠'는 현대인의 필수품이 될 것이다. 사용자는 '개방형 소셜러닝 모바일 콘텐츠'를 통하여 정확한 정보지식을 얻을 수 있고, 더불어 전문가 수준의 다른 유저들과 네트워킹하여 정보를 확대 구축할 수 있다.

'개방형 소셜러닝 모바일 콘텐츠'는 정보공유에 시장성을 더해 정보 게시자에게는 동기유발을 정보 사용자에게는 정보의 선별을 가져와, 양질의 콘텐츠를 양산할 수 있는 시스템이다. 또한 미션과 같은 과제를 퀘스트에 올리고, 이를 달성하는 게임형식을 응용해 기존의 콘텐츠와 차별성을 두었다. 또한 '페이스북', '카카오톡', '라인'과 같은 인기 소셜네트워크와 연동해 한번 가입하면 다른 로그인 절차를 밟지 않고도 로그인 가능케 하여 편리성을 더했다. 이는

사용자를 유치하기 위한 개발사의 노력을 줄일 수 있다는 큰 장점이다. 타 개발사와 소셜러닝 업체의 '개방형 소셜러닝 모바일 콘텐츠' 활용이 기대된다.

한편 사용자의 입장에서는 자신이 직접 제작한 강의나 파일 등을 올려서 교수자가 되기도 하고, 동시에 자신의 관심사나 필요한 정보를 다운받아 학생이 될 수 있다는 것이 또 다른 '개방형 소셜러닝 모바일 콘텐츠'의 차별성이다. 기존의 콘텐츠는 수직적인 정보전달인 경우가 많지만 '개방형 소셜러닝 모바일 콘텐츠'는 서로가 서로의 선생님이 되고 학생이 될 수 있는 쌍방향의 정보전달이 가능하므로 정보의 확산을 불러올 수 있다.

이에 '개방형 소셜러닝 모바일 콘텐츠' 표준제정은 필수적이다. 이를 통해 쌍방향의 정보전달 플랫폼의 기준 역할을 하고, 제2의 '페이스북'과 구글이 되어 세계적인 콘텐츠로 발전할 것이다. '개방형 소셜러닝 모바일 콘텐츠'는 교육의 확대와 평등화의 발판이 될 것이다.

정상권 (주)블루클라우드 본부장, 디지털콘텐츠 PG 부의장, interj.kony@gmail.com)