

인터넷상에서의 언어사용에 관한 연구

A Study on the Use of Language in Internet

조 찬 식(Chan-Sik Cho)*

목 차

- | | |
|--------------------------|------------|
| 1. 서론 | 4. 분석 및 토론 |
| 2. 이론적 틀 | 5. 결론 및 제언 |
| 3. 인터넷상에서의 부적절한 언어사용의 분석 | |

초 록

정보사회의 중심이 되는 정보네트워크로서 인터넷은 사회의 커뮤니케이션 도구의 역할을 하고 있으며 인터넷을 통한 언어사용은 더 이상 피할 수 없는 현실인 것이다. 이에 본 연구에서는 인터넷상의 언어사용에 대한 이론적 근거를 마련하고, 현재 나타나고 있는 인터넷상의 부적절한 언어사용 실태를 '음운·표기', '문법', '어휘·의미'로 나누어 조사·분석하였으며, 그 결과를 바탕으로 '디지털적 사고', '이용자 추이', '네티켓과 정보교육' 등이 토론되었다.

ABSTRACTS

Internet, the heart of information network in information society, functions as a major communication tool, and the use of language through internet has become an unavoidable reality. In that context, this study builds a theoretical base on the use of language in internet; analyzes inappropriate use of language in internet in terms of 'sound', 'grammar', and 'meaning'; discusses, based on the findings, 'digital thinking', 'user transition', and 'netiquette and information education'.

키워드: 인터넷, 정보사회, 언어사용, 디지털적 사고, 이용자 연구, 네티켓, 정보교육

* 동덕여자대학교 문헌정보전공 부교수(ccho@dongduk.ac.kr)
논문접수일자 2001년 10월 20일
게재확정일자 2001년 12월 7일

1. 서론

정보화가 가속되면서 정보의 가치는 점점 커지고 이러한 정보의 대량유통이 활발하게 되어가고 있다. 인터넷은 전세계 컴퓨터를 연결하여 정보의 자유로운 유통을 가능하게 하는 정보사회의 대표적인 네트워크로 이미 우리생활의 한 부분으로 자리매김하고 있다. 이러한 인터넷은 사이버공간을 형성하고 있으며, 이런 공간상에 일어나는 커뮤니케이션은 익명성, 다양성, 접근성 등 기존의 커뮤니케이션과는 구별되는 몇 가지 특성을 내포하고 있다. 그 결과 인터넷은 인간사회에 새로운 생활양태를 초래하게 되었으며 이러한 변화는 바로 정보사회의 이해와 연관되어서 연구되어야 할 과제인 것이다.

이러한 인터넷상의 커뮤니케이션을 이해하는 필수적인 것 중의 하나가 바로 언어이다. 인간 커뮤니케이션의 대표적인 언어는 말이나 글을 통하여 사회를 통제하는 사회적인 계약이자 도구인 것이다. 인류의 시작부터 비롯된 언어는 기본적으로 음성, 문법단위, 의미 등으로 구성되어 있으며 시대와 상황에 따라 다르게 나타나면서 각 사회의 구성원간의 생각과 행동을 공유하게 하여 그 사회를 유지하고 있는 것이다. 이러한 언어의 사회성이 바로 정보사회에서의 언어사용, 즉 인터넷상의 언어사용의 의미를 중요하게 만들고 있는 것이다.

인터넷상의 언어사용이란 기존의 언어사용과는 달리 컴퓨터 등의 정보기술을 이용한 매개커뮤니케이션의 형태를 띠고 있으며, 의사소통 유형에는 전자편지, 대화방 속에서 실시간 대화 그리고 게시판에 글 올리기가 있다.

이것들은 모두 문자를 통해 표현되는 점에서 공통적인데, 매개커뮤니케이션이란 새로운 방식으로 자신의 생각을 표현하려는 이용자들의 욕구 때문에 어휘나 어법 면에서 일상적인 언어와는 상당한 차이를 보이고 있는 실정이다.

이에 본 연구에서는 문헌조사와 실태조사를 병행하여 인터넷상의 언어사용에 대한 이론적 근거를 마련하고, 현재 우리나라의 경우에 나타나고 있는 인터넷상의 부적절한 언어사용 실태를 '음운·표기', '문법', '어휘·의미'로 나누어 조사·분석한 뒤, 이러한 인터넷상의 부적절한 언어사용이 발생하게 된 요인들을 살펴봄으로서 인터넷상의 언어사용, 나아가 정보사회에서의 커뮤니케이션에 대한 이해증진에 일조함에 그 목적이 있다.

2. 이론적 틀

2.1 정보사회와 인터넷

정보가 하나의 상품이나 전략적 자원으로 가치를 갖게 되면서 사회의 많은 구성요소들이 정보에 영향을 주고받으며 변화해 가고 있다. 이러한 정보의 가치변화와 수반되는 사회의 구조적 변화는 그 내용이나 범위가 기존의 변화와는 비교할 수 없을 만큼 확대되었으며 인간의 생활양태에도 영향을 미치게 되었다. 그러므로 정보의 가치변화는 정보와 관련된 부분만의 단순한 변화가 아닌 사회의 총체적 변화를 지칭한다 할 수 있다.

이러한 정보사회의 가장 중요한 동인은 컴퓨터의 보급과 네트워크의 발달로 특징지어지

는 정보통신기술의 발전이라 할 것이다(전석호 1999). 정보통신매체의 발전과 확산은 다양하고 엄청난 양의 정보가 효율적으로 유통되어 사회에서 정보가 그 만큼의 중요한 위치를 차지하게 할 뿐만 아니라, 이러한 정보통신 매체를 둘러싼 사회환경에도 새로운 변화를 야기하기도 하며 사이버 공간이라는 새로운 가상현실의 세계를 설정하여 과거와는 전혀 다른 매개 커뮤니케이션(mediated communication)을 통한 인간의 접촉(human contact)을 가능하게 하고 있다.

인터넷은 이러한 정보통신기술의 대표적인 것으로 TCP/IP(Transmission Control Protocol/Internet Protocol)라는 인터넷 규약(Protocol)을 사용하여 전세계 컴퓨터를 연결한 네트워크이며 단순한 프로그램이나 하드웨어 또는 시스템의 집합이라는 의미보다는 상호작용이 보장된 정보매체 간의 네트워크라는 의미가 강조되고 있다. 이러한 인터넷은 멀리 떨어져있는 여러 가지 형태의 다른 컴퓨터를 서로 연결하기 위해 TCP/IP라는 표준 프로토콜을 이용하기 때문에 다른 기종 컴퓨터간에도 전자우편, 파일전송, WWW의 검색, 채팅 등이 가능한 것이다(한국전산원 2000). 그렇기에 20세기 후반에 등장한 인터넷은 21세기의 세계적인 정보기술의 기반이자 지식정보의 기반으로 자리 매김하고 있다.

이러한 인터넷의 특성을 다음과 같이 살펴볼 수 있다(조찬식 2000). 첫째, 커뮤니케이션 방식 측면에서 기존의 매체는 일대 다수의 전형적인 단방향의 매스미디어인 반면에, 인터넷은 일대일 커뮤니케이션은 물론이고 다수대 다수의 커뮤니케이션도 가능한 쌍방향 매

체라는 점이다. 여기서 인터넷이 일대일 커뮤니케이션이 가능한 매체라는 것은 TV, 라디오와 같은 기존의 방송매체와는 달리 인터넷이 전화와 같은 인터넷매체에서 출발한 것이라는 점을 의미한다. 또한 다수 커뮤니케이션이 가능한 매체라는 것은 사이버공간상에서 여러 명이 동시에 접속한 경우에서도 볼 수 있다.

둘째, 정보의 생산과 흐름에서 정보통제자(gatekeeper)가 존재하지 않는다는 것이다. 즉 인터넷은 탈중앙통제적이고 개방적 매체라는 점이다. 이러한 인터넷의 탈중앙통제적이고 개방적 특성은 기술적으로 모든 메시지들이 유통경로 상 반드시 통과해야 하는 중심축이 없다는 점과 인터넷을 통제하고 관리하는 실체가 없이 매우 효율적이고도 무정부적인 자율성에 의해 통제되고 있다는 점 등에서 비롯된다.

셋째, 정보 및 미디어의 이용자 면에서 인터넷은 다수의 정보생산자가 존재할 뿐만 아니라 특히 월드와이드웹은 하이퍼텍스트로 구성되어 있기 때문에 수용자가 이를 적극적으로 이용하여 재생산과 분배까지 할 수 있다. 결국 인터넷의 경우 정보이용에서 이용자의 통제권(user control)이 확립 또는 강화되고 있는 것이다. 따라서 정보의 이용, 접근, 흐름에 대한 통제권을 누가 가지고 있는가에서 인터넷은 혁명에 가까운 변화를 가져 왔다는 평가가 가능하다.

넷째, 매체에 대한 접근용이성의 측면이다. 인터넷을 통해 저렴한 비용으로 정보를 제공하고 자신의 의견이나 사상을 표현할 수 있다. 따라서 인터넷은 새로운 인간사회라 할 수 있

는 사이버공간에 대한 '접근이 용이한' (easily accessible) 매체라는 점이 또한 하나의 특성으로 제시될 수 있을 것이다. 더구나 이러한 사이버공간상에서의 익명성은 실제의 개인을 이용자명(user ID)이나 별명 등을 이용하여 가상의 존재로 바꾸어 놓아 인터넷에 대한 접근성을 높이고 있다

다섯째, 정보의 다양성이라는 측면에서도 인터넷은 기존의 매스미디어와는 그 성격을 달리한다. 먼저 정보의 형식면에서 기존 매스미디어는 텍스트(문서)로 되어있거나, 음성 및 화상으로만 되어 있었고, 설명 텍스트와 사진이 같이 제공되어 있는 경우에도 단순히 나열하는 식이었을 뿐이었지만, 인터넷 특히 월드와이드웹은 텍스트, 사운드, 사진을 비롯한 시각이미지, 동영상 등을 멀티미디어의 형태로 제공해줌으로써, 형식면에서의 다양성을 추구하고 있다. 그리고 정보의 내용 면에서도 인터넷은 접근이 용이하기 때문에, 정보통제자가 존재하지 않고 경제적인 이유로 그 내용에 대한 압력이 존재할 수 없기 때문에, 이른바 '정보의 바다'라고 불리듯이 다양성이 추구될 수 있다.

이러한 인터넷은 우리의 생활과 연결되어 많은 변화를 초래하고 있다. 인터넷은 정보의 대량 유통을 가능하게 하였으며 사이버공간이라는 새로운 인간의 집합체를 만들어 놓아 일상생활의 양태를 바꾸어 놓았다. 이제 인터넷은 시·공간의 압축으로 인하여 '국지적이고 제한된 시간 내'에서 이루어지던 사회적 관계가 전지구적으로 동시에 일어날 수 있는 획기적인 전기를 제공하였다. 아울러 인터넷의 보급은 인터넷 이용자를 증가시키게 되었고 인

터넷 이용자들은 개인적인 의견을 올리거나 메시지를 교환하며 새로운 사람을 사귀거나 정보를 취득하는데 널리 인터넷을 이용하고 있는 등 이미 인터넷은 우리 생활의 중요한 부분을 차지하고 있는 실정이다.

2. 2 커뮤니케이션과 언어

커뮤니케이션은 사회의 모든 조직적 활동의 전제 요건이며 커뮤니케이션이 없는 의도적 공동체란 생각할 수 없다. 즉, 커뮤니케이션이 없는 사회란 구성원 각자의 역할설정이 없는 우발적 집단에 불과한 것이다. 결국 커뮤니케이션은 공동체나 사회에 있어서 개인과 개인, 집단과 집단을 결합하여 그들로 하여금 유기적으로 공동목표를 이루게 하는 것으로 한 사람이 다른 사람의 마음 즉 상대방의 지식, 감정, 의지를 변화시키는 모든 행위를 포함한 사회적 행위인 것이다(Ruben 1988).

원래 커뮤니케이션이란 말은 '공통'이라는 뜻의 라틴어의 communis에서 온 것으로 사람과 사람 사이에 커뮤니케이션이 이루어지면 반드시 어떤 공통의 영역이 형성된다. 그러므로 커뮤니케이션이란 이러한 공통의 영역을 이루기 위해 말, 글, 신호, 몸짓 등을 통하여 정보, 의견 등을 주고받는 과정이며, 또한 커뮤니케이션을 통해 개개인의 지식과 경험을 교환하고 공유하게 된다. 그러므로 커뮤니케이션은 인간의 집합체인 사회로부터 시작되고 또한 사회를 유지·발전시키는 사회적 체계인 것이다.

언어는 커뮤니케이션의 대표적인 수단이다. 언어란 하나의 사회적인 도구이며 동시에 제

도로써 인간이 사회를 형성하는데 지대한 영향을 끼쳤다. 그렇기에 언어는 바로 사회적 약속에 의해 자의적으로 창조되어진 매체이며 사회적 계약이라고 할 수 있다(김혜숙 1997; Littlejohn 1988). 이러한 언어는 인간이 동물과 달리 미리 소질을 타고났다는 생득적인 측면과 사회적인 학습에 의해 습득되고 대를 이어 전해지는 학습적인 면을 지니고 있으며 사회의 변화와 병행하여 그 내용과 형태가 변하게 되는 것이다.

이러한 언어는 몇 가지 구성요소를 내포하고 있다(이익섭, 채완 1999; 이익섭 2001). 먼저 언어란 음성으로 이루어진 기호체계로 말 소리를 기본 요건으로 한다. 그러나 언어는 글을 이용하여 시각적으로 바꾸어 문자언어(written language)를 포함하는 넓은 의미로 쓰이기도 한다. 그러므로 언어는 단순히 음성으로 구성된 '말' 보다는 문자언어까지 포괄하는 술어로 더 넓은 의미로 쓰이고 있다. 또한 언어에는 보다 구체적인 사용규칙, 즉 어법과 문법이 따라야 하며 이를 통하여 사회적으로 약속된 의미교환을 이루어 가고 있는 것이다. 이러한 구성요소들은 상호배타적이지 아니라 유기적으로 조화를 이루며 언어를 구성하고 있다.

이러한 언어를 그 구성요소의 구조에 따라 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 언어는 소리(sound)로 구성되어 있다. 특히 말에 쓰이는 소리를 음성 또는 언어음이라 하는데, 이는 자연과학적 관점에서 그것이 어떤 발음기관의 어떠한 작용에 의하여 생성되며, 그것이 만들어 내는 음파의 특성은 어떠한가 등을 관찰하는 음성학(phonetics)적 요소와,

음성들이 그 언어에서 하는 기능을 중심으로 파악되는 음운론(phonology)적 또는 음소론(phonemics)적인 부분으로 이루어져 있다. 그러므로 음성은 인간의 발음기관이나 음향 작용 등을 통한 자음, 모음, 액센트, 음절 등의 표현이며 언어를 구성하는 소리체계인 것이다.

둘째, 언어는 의미를 가지는 단위, 즉 문법단위(grammatical unit)로 구성되어 있다. 이러한 문법단위는 문법단위 중 의미를 가지는 최소 단위인 형태소와 그런 형태소가 놓이는 환경에 따라 달라지는 변이나 단어 구, 문장 등의 형식을 구분하는 형태론(morphology)적 부분과, 이처럼 작은 문법단위들이 모여 구성(construction)에 참여한 단위들의 관계를 규명하는 문장론(syntax) 또는 통사론적 요소의 기본을 제공하고 있다. 그러므로 형태소, 단어, 구, 절, 문장 등 문법단위들은 모두 의미를 가지고 있으며 언어는 이런 문법단위들의 상호작용을 통해 의미를 전달하는 과학적 규범체계인 것이다.

셋째, 언어는 의미(meaning)를 내포하고 있다. 언어가 커뮤니케이션의 대표적인 수단이란 것은 언어를 통한 의미의 전달이 전제가 되는 것으로 언어에서 빼놓을 수 없는 요소가 말의 의미인 것이다. 이러한 의미란 언어분야에만 국한되지 않고 논리적이고 철학적으로 이해되어야 할 부분이며 또한 음소, 형태소, 단어, 문장 등의 단위와는 달리 그 단위의 크기와 경계가 모호한 성질을 가지고 있어, 어휘의 의미 중심의 어휘의미론(lexical semantics)과 사회 속에서의 언어사용을 중시하는 화용론(pragmatics)적 요소를 모두 가지

고 있다. 그러므로 언어는 어휘 속의 의미와 어휘의 사회성이 공존하는 자의적인 사회적인 규약인 것이다.

요컨대 어느 사회나 커뮤니케이션은 필연적, 필수적으로 존재하게 되며, 각 사회는 다양한 커뮤니케이션 방법을 이용하여 사회구성원 간의 사고와 행위를 공유하고 있다(김혜숙 2000; 차현실, 전해영, 박창원 1998). 언어란 인간사회에서 대표적인 커뮤니케이션 도구이며, 이를 통하여 사회가 유지, 발전되어 왔다. 이러한 언어는 음성, 문법, 의미 등의 요소들로 구성되어 있으며, 이러한 요소들이 조화를 이루어 각 사회의 커뮤니케이션이 이루어지게 되는 것이다.

2. 3 인터넷상의 언어사용

역사적 발전 단계를 살펴볼 때 인류는 수렵사회, 농경사회, 산업사회를 거쳐 정보사회의 형태로 발전해 왔다. 수렵사회는 인간의 수렵활동이 그 사회의 모든 생활방식과 사고를 지배해 왔으며, 농경사회에서는 농업, 유목업 등이 그 시대의 중심적 생활양태가 되어왔고, 산업혁명을 통한 기계화와 대량생산으로 규정되어지는 산업사회는 산업활동에 관계되는 행위가 사회유지의 기본이 되어왔다. 따라서 정보사회란 사회구성원의 사고, 인식, 활동이 정보를 중심으로 이루어지는 사회를 가르키며 정보의 혁명으로 야기되는 정보의 대량생산과 대량소비, 즉 정보의 유통이 중심이 되는 사회를 의미한다(조찬식 1995; 한상완 2001).

이러한 정보사회는 인터넷이란 범국가적인 네트워크의 출현으로 가속화 되어왔으며, 인

터넷이 만들어낸 사이버공간을 바탕으로 대량의 정보유통을 가능케 하고 있다. 이러한 사이버공간에는 네티즌(netizen)이라는 범국가적인 새로운 시민이 활동하며, 일면 현실 사회의 한 부분으로 작용하기도 하지만 때로는 그 자체로 하나의 사회를 구성하기도 한다. 그리고 사이버공간은 어느 사회나 마찬가지로 긍정적인 면 뿐만 아니라 부정적인 면을 보여주기도 한다. 그러므로 인터넷상의 사이버공간이란 크기와 관계없이 하나의 사회로 자리하고 있으며, 네티즌간의 커뮤니케이션을 통하여 그 공간을 유지, 발전시키고 있는 것이다.

언어는 이러한 인터넷상의 사회, 즉 사이버공간에서도 사용되는 중요한 커뮤니케이션 수단이다. 이는 언어의 사회성을 고려해 볼 때 지극히 당연한 현상으로써 사이버공간에서의 커뮤니케이션 역시 인간 커뮤니케이션의 연장으로 이해될 수 있다. 그러나 이전까지 인간의 커뮤니케이션은 사람들간의 대면적 접촉을 토대로 하는 대인 커뮤니케이션이었으나 사이버공간에서의 커뮤니케이션은 컴퓨터와 같은 기계와 통신네트워크를 매개로 한 매개커뮤니케이션이다(이동현 2000). 그러므로 인터넷상에서 사용되는 언어는 사이버공간상의 구성원간에 커뮤니케이션이 이루어진다는 측면과 그러한 커뮤니케이션이 기존의 커뮤니케이션 방식과는 다르게 매체를 통해 이루어진다는 양면성을 내포하고 있는 것이다.

인터넷상의 언어사용이란 일면 정보사회에서 만연되어 있는 인터넷의 공간상에서 이루어지는 언어행위를 가르킨다. 인터넷상의 공간은 전술한 바와 같이 네티즌을 중심으로 하나의 사회를 구성하거나 또는 현실세계와 연계되기

도 한다. 그러므로 이러한 사이버사회 속에서 언어의 교환을 통한 커뮤니케이션은 다른 어느 활동보다 중요한 의미를 갖게 되는 것이다. 그러므로 인터넷상의 언어사용이란 현실 세계에서 언어가 지니고 있는 요소와 특성을 그대로 인터넷상에 적용하여 이해할 수 있는 것이다.

또한 인터넷상의 언어사용이란 정보사회의 새로운 커뮤니케이션 방식이란 점이다. 이는 사회의 일반적인 언어사용이 컴퓨터와 인터넷을 이용한 새로운 방식으로 자신의 생각을 표현하려는 네티즌의 욕구 때문에 일상의 언어와는 다른 여러 가지 특징을 보여주는 것으로, 기존의 언어사용에서 일탈되어 사용되는 경우와 새로운 매체를 중심으로 형성되는 새로운 커뮤니케이션 형태로 나누어 볼 수 있다. 어느 경우든지 이러한 매개커뮤니케이션의 등장으로 새로운 언어사용 행태가 나타나게 되었고 이러한 언어의 동종변이는 인터넷상의 사이버사회를 유지하는 중요한 수단으로 자리매김하게 되는 것이다.

3. 인터넷상에서의 부적절한 언어 사용의 분석

우리나라 인터넷 이용자 수는 1995년에는 37만명, 1997년에는 164만명, 1999년에는 1086만명, 그리고 2000년 상반기에는 2223만명을 넘고 있으며, 이 기간에 배정된 IP주소 또한 2100만개를 넘고 국내호스트 수도 50만개를 상회하고 있다. 이런 인터넷의 연령별 이용률을 살펴보면 10대와 20대가 75.5%를 차지하고 있으며, 또한 여성 이용자 수가 지속적으로 늘

어나고 있는 실정이다.

이러한 인터넷을 통해 우리는 업무를 처리하거나 상품을 주문하고, 또 다른 사람들과 의사소통을 해 나가고 있다. 정보기술의 발달로 이러한 인터넷 이용자들은 점차 문자중심의 단순함에서 벗어나 화려하고 풍부한 색깔의 시각자료와, 음악 파일과 같은 청각자료를 일상적으로 접할 수 있게 되었다. 그러나 이러한 인터넷 환경의 발전에도 불구하고 인터넷 이용자들이 서로 의사소통을 해나가는 핵심적인 방식은 여전히 언어, 특히 문자언어에 크게 의존하고 있다. 이는 그림이나 소리를 통한 상호 의사소통은 문자에 의한 방식보다 여러 가지 면에서 제한적이고 복잡하기 때문이다.

인터넷에서 문자를 통한 의사소통 유형에는 전자편지, 대화방 속에서의 실시간 대화 그리고 게시판에 글 올리기가 있다. 모두 문자를 통해 표현되는 점에서 공통적인데, 어휘나 어법 면에서 일상적인 언어와는 상당한 차이를 보이고 있다. 인터넷에서 사용되고 있는 언어는 새로운 방식으로 자신의 생각을 표현하려는 이용자들의 욕구 때문에 일상 언어와는 다른 여러가지 특징을 보여주고 있으며, 인터넷 공간의 익명성으로 인하여 무책임하고 부적절한 언어사용과 표현을 하는 것으로 나타나고 있다(김경례 2000; 오은영 2000).

인터넷상의 언어사용은 기존의 언어사용과 비교하여 진화론적인 면과 혁명론적인 면에서 논의될 수 있다. 그러나 어느 관점이든지 언어의 본질적인 구성요소인 '음운·표기', '문법', '어휘·의미'의 세 가지는 언어를 구성하는 필수적인 요소들로 가정되고 있다(이익섭 2001). 이에 본 연구는 인터넷상의 언어사용

실태를 문화관광부(2000) 연구에 따라 '음운·표기', '문법', '어휘·의미'의 세 가지로 나누어 조사, 분석하고자 한다.

3. 1 음운·표기

언어를 구성하는 가장 중요한 요소는 소리다. 그러므로 어떤 발음기관을 통하여 어떤 음성이 생성되며 그러한 것들의 종류와 특성 등은 언어와 밀접한 관계에 있다. 또한 이러한 소리의 표기는 문자언어를 형성하며 상호간의 의사소통을 원활히 하고 있다. 그러므로 인터넷상에서 소리 표기는 언어사용의 적절성 또는 부적절성을 이해하는데 매우 중요한 의미를 갖고 있는 것이다.

3. 1. 1 이어 적기와 소리나는 대로 적기

〈한글 맞춤법〉이 명사와 조사, 서술어 어간과 어미의 연결에서 끊어 적기(분절)를 원칙으로 하고 있음에 비해 인터넷에서 사용하는 언어는 이어 적기(연철)방식으로 표기한 것들이 많으며, 다음은 이어 적기의 예이다.

- 1) 인가니 → 인간이
- 2) 알아싸요 → 알았어요
- 3) 마자마자 → 맞아 맞아

소리나는 대로 적는 것은 전반적으로는 타수를 줄이려는 경제성과 표기의 용이성을 고려한 것이다. 소리나는 대로 적는 경우 받침이 줄어들어 타수가 주는 경우가 많다.

- 1) 조아 → 좋아

- 2) 마니 → 많이
- 3) 방가워 → 반가워
- 4) 얼롱 → 얼른
- 5) 청구 → 친구

이러한 이어 적기와 소리나는 대로 적기는 '대화언어'가 문자로 표현되는 것이다. 그러므로 그 자체가 네티즌 상호간의 대화를 염두에 두고 쓰여진다는 점에서 네티즌간에는 의사소통에는 아무런 지장이 없을 지도 모르고, 또 형태가 발음 나는 대로 쓰는 경우가 대부분이기 때문에 일반인들도 잘 알아듣는 것이 가능할 수도 있다. 그러나 이러한 이어 적기와 소리나는 대로 적기는 기존의 어문규범의 명백한 파괴라는 문제가 있다.

3. 1. 2 의도적으로 바꾸어 적기

인터넷 이용자들이 표기의 경제성이나 용이성 등의 효과와 관계없이 의도적으로 〈한글 맞춤법〉을 무시하고 표기를 바꾸어 놓은 것이다. 이는 전형적인 '인터넷 언어'의 표기 방식이라 할 수 있는데, 현실의 언어와 다르게 적응으로써 인터넷 공간 속에서 '자기들만의' 자유로운 분위기나 새로움을 느끼고, 대화 분위기를 재미있게 바꾸려는 노력의 표현으로 해석된다.

- 1) 그치 → 그렇지
- 2) 알쥐 → 알지
- 3) 넝 → 네
- 4) 안녕하세엽 → 안녕하세요

이러한 의도적 변환표기는 인터넷상의 대화

분위기를 훨씬 자유롭고 친근하게 만든다는 점에서 긍정적인 측면을 내포하고 있으나, 자칫 표기상의 오류가 생활화될 가능성을 잠재하고 있고 더 많은 의도적인 바뀌 쓰기를 초래한다는 면에서 조심하고 경계되어야 할 부분인 것이다.

3. 1. 3 음절 줄이기

2음절 이상의 단어가 1음절 또는 2음절로 줄어드는 사례가 '음절 줄이기'이다. 이러한 줄임형 표기 또한 부적절한 인터넷상의 언어 사용으로서 대표적인 형식이다.

- 1) 겹방 → 게임방
- 2) 넘 → 너무
- 3) 맴(맘) → 마음
- 4) 켜 → 재미
- 5) 쯤 → 지금
- 6) 설 → 서울
- 7) 셴 → 시험

음절 줄이기는 무엇보다도 신속하게 자신의 의사를 전달하려는 네티즌들의 경제적 잠재심이 그 원인이라 할 수 있을 것이다. 일상영역에서 대화를 나눈다는 것은 자신과 긴밀한 관계를 맺고 있거나 대화를 나눌 수밖에 없는 합목적성 또는 최소한의 공통분모를 공유함으로써 이루어지지만, 인터넷 안에서는 대화방에 들어가는 순간 각양각색의 다양한 사람들을 순식간에 접하게 된다. 그들과 대화를 나누기 위해서는 무엇보다도 글을 빨리 쳐야하거나 '그래야만 한다'는 강박관념에 네티즌들은 사로잡히게 된다. 따라서 자신의 의사표현을

신속하게 전달하기 위해서는 최소한의 의미전달을 유지하는 축약과 삭제의 언어파괴가 성행할 수밖에 없는 것이다.

3. 1. 4 띄어쓰기

인터넷어의 특징적인 표기관행 가운데 하나가 띄어쓰기를 전혀 하지 않는 경우이다. 이것은 '어절 붙여 적기'라 부를 수 있는데, 심지어는 하나의 문장을 통째로 이어 적는 경우도 있다. 이것은 띄어쓰기를 하는 것이 시간적으로 글자를 빨리 치는데 불리하기 때문이다. 현재 인터넷 기술의 발달로 전송속도는 빨라졌지만 이용자들의 타자 속도는 크게 빨라졌다고 할 수 없다. 예를 들어 대화방의 언어는 다수의 사람들이 빠르게 대화를 주고받는 것인데 띄어쓰기를 하지 않음으로써 상대적인 타자속도를 증가시키는 효과가 있다.

- 1) 말좀마니해라 → 말 좀 많이 해라
- 2) 잘왔어여 → 잘 왔어여(요)

이렇게 어문규칙에 어긋나는 띄어쓰기는 복수의 대화자들이 함께 대화방에 있을 때 천천히 응답하게 되면 대화의 흐름을 놓치거나 끊어 버리는 일이 많은데서 이용자들의 '타자 조급증'을 유발시키고, 빠른 속도로 대화에 참여하기 위해 띄어쓰기를 생략함으로써 '대화 조급증'을 초래하는 경우가 많다.

3. 2 문법

형태소, 단어, 구, 절, 문장 등의 문법단위는 의미를 가지고 있으며, 서로 관계와 규범을 가

지고 상호 의사전달에 기여하게 된다. 그러므로 이런 문법으로부터의 이탈은 올바른 커뮤니케이션을 저해하여 의미전달을 어렵게 한다. 이러한 문법은 넓은 의미로 쓰이면 음운론까지 포함하게 되나 본 연구에서는 형태론과 통사론으로의 경우를 들어 인터넷상의 부적절한 언어사용을 살펴보고자 한다.

3. 2. 1 문장의 완결성

문장의 완결성이란 문법단위 간의 구조와 관계가 명확하여 의미가 완성되는 것이다. 그러나 인터넷상의 부적절한 언어사용은 빈번히 문장의 완결성을 낮추고 있다.

- 1) 방가 → 반갑습니다
- 2) 쏘주한잔? → 소주 한잔하시겠습니까?
- 3) 감사(감좌) → 감사합니다

인터넷상의 언어사용, 특히 대화방에서의 언어사용은 대체로 문장의 완결성이 부족한 경우가 빈번하다. 화제를 시작한 사람은 비교적 길게 문장을 적고 있으나 그 다음 말을 받는 사람들은 서술어가 아예 없거나 있더라도 종결어미가 없는 상태로 대화를 이어 나가고 있다. 초점이 되는 한 두 단어 정도로만 빠르게 대화를 주고받는 것인데, 이것은 무엇보다 이용자들이 많을 때 일어나거나 또는 대화방 분위기가 전체적으로 들떠있다든지, 비속어나 욕설을 많이 사용하는 경우도 문장의 완결성이 떨어지고 있다.

3. 2. 2 조사의 생략

필수적인 문장 성분인 조사가 인터넷상의

언어에서 생략되는 일이 종종 발견된다.

- 1) 사람 진짜 많다 → 사람이 진짜 많다
- 2) 청주사시는분 → 청주에 사시는 분이

이와 같이 조사가 생략되는 것은 인터넷 언어가 구어체적인 점 때문이며 동시에 한 글자라도 줄이려는 노력의 반영이라 해석할 수 있다.

3. 2. 3 잘못된 어순

단어의 순서는 정확한 의미전달을 위해서 필히 지켜져야 한다. 그러나 인터넷상의 언어사용에서는 종종 어순의 파괴가 일어나고 있다.

- 1) 녀 여기 복잡하다 → 여기 너무 복잡하다
- 2) 영화 요즘에 뭐봤어요? → 요즘에 무슨 영화를 봤어요?
- 3) 안 밝힐꺼? → 밝히지 않으시겠어요?

위의 경우 커뮤니케이션의 진행을 빠르게 하기 위해 중심단어나 부정사를 앞에 둠으로써 의미의 강조를 피하고 있으나, 어쨌든 자연스럽지 않고, 타자의 경제성이나 자신의 의사만을 강요하는 느낌을 들게 하고 있다.

3. 2. 4 호칭 및 경어법

인터넷상에서는 호칭어 및 경어법이 제약없이 자유롭게 쓰이고 있는 경우가 종종 발생한다. 많은 경우 이러한 호칭과 경어법은 자신도 모르게 쓰여지기도 한다.

- 1) 님은 나이가 어찌 되시나요?
- 2) 꿈님의 초대에 감사합니다

'님'은 일반적으로 '선생'이나 '사장' 등의 직함이나 '고모', '형' 등의 친족의 명칭에 붙어 높임을 나타내는 접미사이다. 그러나 위의 예와 같이 '님'이 2인칭 대명사로 쓰이거나 성명이나 아이디 뒤에 접미사로 쓰이는 등 통신언어로 자리잡아 가고 있는 실정이다. 그러나 이러한 쓰임은 일반적인 쓰임과는 다른 것으로 새로운 통신언어로서의 사고나 사회적 교육의 전환이 요구되어 지는 부분이다.

3. 3 어휘 · 의미

언어에서의 의미는 여러 언어단위의 의미를 가르키는 것으로 각 언어단위는 얼마마한 의미의 영역을 대표하고 있다. 이런 언어단위들이 인터넷상에서 어떻게 의미의 영역을 잘라한 영역씩 담당하게 되는가, 이들 중 몇 개가 결합하여 복합어를 이루고 구를 이루고 문장을 이룰 때 의미의 영역은 어떻게 확대되고 변모되는가 등을 통하여 인터넷상의 부적절한 언어사용을 살펴볼 수 있다.

3. 3. 1 비속어

비속어는 이용자 전체의 언어에서 발견되는 것은 아니고 몇몇의 특정 공간에서 주로 나타나며, 연령에 관계없이 사용되고 있다. 즉 10대 이용자라고 하여 비속어를 일상적으로 쓰는 화자는 많지 않으며 비속어의 사용이 대화내용에 따라 나타나고 있다는 점이다.

- 1) 재수없다 꺼져라
- 2) 우띠 발……
- 3) 문디 가스나
- 4) 눈꼴시리게

그러나 공개된 인터넷 공간상에서 상대방이 누구인지를 막론하고 거친 표현을 사용하여 다른 이용자들의 마음을 불쾌하게 하는 일부 이용자가 있음은 인터넷 환경의 면에서나 언어 규범의 면에서 상당한 문제가 되고 있다.

3. 3. 2 은어

인터넷 이용자들은 은어도 많이 사용하고 있다. 이러한 은어의 문제는 평소 생활에서 친구들이나 동료들끼리 자주 쓰는 경우가 많다는 점이다.

- 1) 잠수 → 대화방에 접속한 상태에서 다른 일을 하는 것
- 2) 남친 → 남자 친구
- 3) 당근 → 당연하다
- 4) 깔(여친) → 여자 친구
- 5) 중딩 → 중학생

이러한 은어사용의 가장 큰 문제점은 일상 생활에서 세대간의 단절을 가져온다는 것이다. 인터넷의 주 이용자는 10, 20대로 이들은 인터넷을 자유롭게 이용할 수 있지만, 인터넷을 자유롭게 이용하지 못하는 세대들도 있기 때문에 이들간에 원활한 의사소통이 되지 않아 생기는 괴리감의 문제가 발생될 수 있다.

3. 3. 3 외래어/외국어

10, 20대 이용자들은 외래어나 외국어도 대화에서 많이 사용한다. 영어를 영문으로 적는 일도 많았고 영어 단어를 한글로 적어 하나의 문장처럼 사용한 일도 있었다. 또한 '화일', '씨디', '소리'와 같이 외래어 표기법에 어긋난 용례도 많이 나타났다. 특히 주목되는 것은 영어의 'hi'가 '하이', '하이루', '할룽' 등 10개 이상의 다른 형식으로 적히고 있는 점이다.

- 1) 오버한당
- 2) 진짜 나쁜 엑스에어
- 3) 하이 하이루 하이염 하이롱 할룽 하루

외래어/외국어 오·남용의 영향은 건전한 커뮤니케이션의 문제만이 아니라 결국은 언어 문화 전체로 이어지게 되어 혼란을 초래하게 된다. 아울러 이러한 외래어/외국어의 사용은 사회구성원 특히 사회 계층간의 갈등의 요소를 야기하기도 한다(이정복 1998).

3. 3. 4 인터넷언어

컴퓨터나 인터넷과 직접적으로 관련되는 말이 인터넷언어이다. 가령 '강퇴'란 대화방에서의 '강제 퇴장'을 말하며, '즐팅하세요'는 '즐거운 대화(채팅) 나누세요'의 의미이다 '컷말'은 '컷속말'의 줄임형으로 볼 수 있는데, 다른 대화자는 모르게 두 사람만 대화를 주고 받는 것을 뜻한다.

은어로서 '잠수' 또는 '잠수함'이 있는데 이것은 앞서 밝힌 대로 대화방에 가입만 해놓고 대화에 참여하지 않고 다른 컴퓨터 작업을 하는 경우를 말하는 것이다. '컷말'을 나누는

경우도 '잠수한다'고 표현할 수 있다. 대화 시작 때 나누는 '하이'나 '방가'도 인터넷언어의 일종이다. 인터넷의 '대화언어'들은 우리 일상적인 대화에서는 거의 쓰지 않는 표현들이다.

- 1) 나 강퇴 시킬라구
- 2) 여러분 모두 즐팅하세요
- 3) 난 잠수나해야쥐--
- 4) 컵이 말썽 인갑다

인터넷언어는 네티즌만의 고유언어로 인터넷언어를 이해하지 못하는 경우 집단내부의 따돌림 현상과 개인간 단절을 가져올 수 있다. 인터넷언어를 아는 사람간에는 그들만의 공감대가 형성되고 그렇지 못한 사람들은 자연히 대화에서 제외될 수도 있는 것이다.

또 다른 인터넷언어들 가운데 특이한 것은 대화방에서 사용하는 각종 의성어 표현들이다. 놀라움, 재미있음, 웃음소리, 당황스러움, 슬픔 등을 표현하는 것으로서 문자를 통하여 표현하는 문자형 약어(스마일리 또는 이모티콘)와 같은 기능을 한다(김영석 1997). 문자를 이용한 감정표현은 주로 시각의 기능에 의존하는 동작 또는 의태어의 전달이라면 언어형식을 통한 아래의 표현들은 실제 소리의 감각에 직접 호소하는 것이기 때문에 의성어 전달에 크게 유리하며, 앞의 방식에 비해 보다 구체적이라 하겠다.

- 1) 냥냥
- 2) 쿠쿠쿠
- 3) 냇, 냇
- 4) 앵~ 허걱 오잉..

의성어나 의태어의 발달은 문자성과 구술성이 혼합되어진 경우이다(이용욱 1997). 따라서 '대화언어'가 일상어를 제치고 오히려 표현의 영역을 확장시켰음을 알 수 있다. 만약 대화방을 나갈 때, '나 나간다'라고 표현하는 것과 '나 나간다...휘리릭~'이라고 표현하는 것 중 어느 표현이 더 생동감 있게 느껴지는가를 살펴보면 영역의 확장이 분명하게 드러난다. 의성어나 의태어의 발달은, 구술성과 문자성의 경계에 위치하고 있으며 인터넷공간이라는 공간적 특수성과 '전자언어'의 결합이 가져다 준 새로운 의사표현방식이라 할 것이다.

4. 분석 및 토론

지금까지 인터넷상에서의 부적절한 언어사용을 '음운·표기', '문법', '어휘·의미'의 세 가지로 나누어 살펴보았다. 이러한 변화는 인터넷공간이 네티즌으로 구성된 하나의 사회임에도 불구하고 기존의 언어사용 실태에서 일탈되는 것으로, 맞춤법이 틀리는 정도의 단순한 언어사용의 변형을 넘어서 인터넷의 다른 영역이나 일상의 언어사용에까지 영향을 미치고 있다. 그러나 인터넷상의 부적절한 언어사용에 대한 제재에도 한계가 있는 것이다. 그러므로 이러한 일탈행위가 발생하게 된 요인들을 살펴봄으로써 이러한 현상을 이해하고 이를 바탕으로 대안을 마련해야 할 것이다.

4. 1 디지털적 사고와 전자언어

인간은 항상 언어와 밀접한 관계를 맺어왔

다. 의사표현의 전달에서부터 사고의 확대와 이데올로기의 형성에 이르기까지 언어의 잠재적인 가능성은 무한하며, 그것은 발화자이며 동시에 수화자인 인간에 의해 가시화 되었다(김혜숙 1997; 이용욱 1997). 언어가 의사 전달의 소통체제로 성립되기 위해서는 사회구성원들의 집단적 동의가 있어야 하며, 언어는 사회의 변화에 맞춰 유기적인 틀 안에서 끊임없이 움직여야 한다.

오늘날 컴퓨터를 사용하는 인터넷상의 언어사용은 과거에 종지와 펜을 사용하던 언어와는 여러 가지 점에서 다르다. 우선 인터넷상의 언어란 종이 위에 물질적 형태로 고정시키던 이전의 언어와는 달리 키보드를 두들겨 입력한 글자를 전자적 신호체제로 바꿔 전달하고, 그것을 다시 모니터 상에 빛의 형태로 재현하는 것이다. 이렇게 모니터 상에 나타난 글도 중간단계야 어떠한 종이 위에 쓰여지던 언어와 동일한 모습을 하고 있다.

'전자언어(electronic language)'라는 신조어는 90년대 들어 급속도로 보급되기 시작한 개인용 컴퓨터의 등장으로 인해 글쓰기의 환경자체가 펜과 종이에서 키보드와 모니터로 전환하기 시작한 변화에 맞춰 만들어진 '전자'와 '언어'의 합성어라고 할 수 있다. 물론 전자언어라고 하여 문체나 표현과 같은 수사적인 층위들이 문자언어와 판이하게 다르지는 않다. 그러나 전자언어를 이용하여 문서를 작성하는 행위는 과거의 펜과 종이를 이용한 아날로그적 사고가 아니라 디지털적 사고에 바탕을 두고 있다는 점에서 기존의 언어사용과 크게 구별되는 것이다.

이러한 전자언어를 이용하여 문서를 작성하

는 디지털적 사고가 펜으로 종이에 글을 쓰는 문자언어의 아날로그적 사고에 비교해 갖는 무의식적 특징을 살펴보면, 첫째, 사고의 분절과 단편성을 들 수 있다. 워드프로세서로 글쓰기 작업을 하게되면 자신도 모르는 사이에 키보드의 타이핑 속도감에 의식이 따라감으로써 미처 다듬지 못했던 사고들이 그대로 입력된다. 한가지 생각을 오랫동안 머리 속에 머물게 하기에는 디지털적 사고가 아날로그적 사고에 비해 불리하다. 따라서 전자언어로 쓰여진 텍스트는 문장이 거칠고 길이가 짧아진다. 모니터 화면 안이라는 제한된 시각 탓에 텍스트 전체의 폭넓은 통찰이 어려워지고, 단어와 문장의 교체가 손쉬워짐으로써 오히려 문맥의 내적 연관성을 훼손시킬 위험이 높다.

둘째, 전자언어로 글쓰기 작업을 할 때는 자신만의 독창적인 필체나 규칙 대신에 일관된 글자체 등을 사용함으로써 자신만의 개성을 텍스트에 담아내었다고 생각하기 힘들다. 개성의 표현에 있어 구조적 확실성에 기초한 디지털적 사고는 탄력적 구성이 가능한 아날로그적 사고에 비해 둔감할 수밖에 없으며, 전자언어 텍스트의 문제점으로 지적되는 문체의 몰개성화 또는 평준화 현상 또한 여기에서 출발하고 있다.

셋째, 디지털적 사고는 기억력을 단기간에 그러나 매우 집중적으로 활성화 시켜주는 대신에 아날로그적 사고에 비해 기억력을 오랫동안 간직할 수 없다. 펜으로 글을 쓸 때는 글쓰기작업 전에 초고를 작성하거나 메모가 가능해 언제든지 기억을 복원할 수 있지만, 디지털적 사고는 모니터 앞에 키보드를 사이에 두고 앉은 순간부터 작업을 마치고 일어서기 직

전까지만 자신이 쓰고자 하는 글에 대한 기억이 임시적으로 그러나 활발하게 저장될 뿐이다. 자신이 써놓았던 글이나 남이 쓴 글을 컴퓨터에 저장해놓고 필요할 때마다 불러올 수 있지만 그것 역시 자신이 기억하고 있는 것이 아니라 컴퓨터가 대신 기억해 주고 있는 것에 불과하다.

전자언어의 디지털적 사고가 내포하고 있는 '사고의 분절과 단편성', '몰개성화 또는 평준화', '단기간의 기억' 등은 근본적으로 언어 자체에서 주체를 소외시킨다. 언어는 타자화되며, 전자언어 글쓰기의 영향하에서 글쓰기의 주인으로서의 작가의 주체성은 심각한 훼손을 경험하게 되는 것이다.

4. 2 이용자 추이

모든 정보시스템은 그 시스템의 이용자에 대한 조사와 연구에 기초하여 설계되고 이용되어야 한다. 그러므로 이용자인 정보시스템의 밖에 존재하는 것이 아니라 더불어 하나의 시스템을 구성하는 것이다. 마찬가지로 컴퓨터를 통한 인터넷의 이용자는 인터넷을 구성하는 중요한 요소이며 매개커뮤니케이션의 주체인 것이다. 이러한 이용자에 대한 정확한 이해가 없이는 인터넷상의 언어사용에 대한 이해나 나아가 정보사회 전반에 걸친 이해가 완전해 질 수 없는 것이다.

정보사회는 사회의 다양한 구성원이 정보를 생산하고 소비하며 공유하는 정보중심의 사회를 말한다. 이러한 정보사회의 대표적인 인터넷에는 다양한 사회 구성원이 접근하게 되어 인터넷상의 새로운 사회, 즉 사이버 공간을 형

성하게 된다. 그러므로 이들의 커뮤니케이션은 전자언어를 통하여 이루어지게 되며 이러한 전자언어의 사용을 중심으로 이용자 층이 형성되게 된다. 그러므로 정보사회로의 변화에 따른 문제는 기존의 언어를 사용하던 사회 구성원과 전자언어를 사용하는 인터넷상의 전자언어 사용자들과의 관계를 어떻게 설정하느냐에 따라 달라질 수 있다는 점이다.

네티즌(netizen)이란 인터넷상에서의 일단의 범지역적인 새로운 시민을 가리키는 말로 인터넷이 대중화되면서 네트워크(network)와 시티즌(citizen)이 합쳐져서 생성된 용어이다. 물론 네티즌이라 하여 기존의 사회구성원과 크게 다른 것은 아니다. 그러나 이러한 네티즌들은 컴퓨터를 활용한 인터넷에서 디지털적 사고를 가지고 전자언어를 사용한다는 점이 기존의 시민과는 다르며 이에 따른 인터넷상의 언어사용에도 기존의 언어사용과 차이를 보이고 있다.

이러한 네티즌을 구성하는 인터넷 이용자의 특징을 살펴보면, 첫째, 통신 및 인터넷을 주로 사용하는 세대가 '신세대' 즉 10대와 20대라는 점이다. 30대나 40대와 달리 10대와 20대는 전형적인 문어보다는 구어체를 많이 사용하기 때문에 그들의 인터넷상의 언어사용에서도 특징적인 표기를 많이 사용하게 된다. 또한 10대와 20대들은 비속어와 은어의 사용이 다른 세대에 비해 많은 편이다. 이는 다른 세대와는 구별되는 자신들만의 공간과 문화를 누리고 싶어하는 젊은 세대의 은밀한 속성에 기인하는 것으로 남들이 잘 알아들을 수 없는 그들만의 언어를 소유함으로써 이러한 은밀성은 더욱 견고히 되고 그 집단의 구성원들에게

는 동질감을 느끼게 하는 것이다.

둘째, 인터넷 이용자 중 여성이 차지하는 비중이 점점 늘어난다는 점이다. 여성 인터넷 이용자들은 비속어를 제외한 전반적인 언어사용에 있어서 잘못된 표기나 의도적 표기를 더 많이 사용하며 외래어를 많이 사용하고 있다(이정복 1998). 또한 여성 이용자가 남성 이용자보다 어미에 /ㅇ/, /ㅅ/, /ㅁ/, 그리고 /ㅂ/ 등의 음운을 고의적으로 첨가해 표현하는 언어사용이 많다(김영석 1997). 이는 실생활에서의 여성의 말투가 그대로 반영된 것이며, 컴퓨터 매개환경의 기술적 속성상 화자의 신원을 파악하기 어려운 익명적 상황에서 여성이 남성보다 언어적 관습에 따라 부과되는 표현의 제약에서 일탈하여 의사소통하고자 하는 욕구를 더 강하게 느끼는데 기인한다고 볼 수 있다.

셋째, 인터넷 이용자 중 '학생' 층의 참여가 가장 활발하다는 점이다(문화관광부 2000). 이는 학생들에게 인터넷을 활용한 학습이 점점 많아지고, 아울러 상대적으로 많은 시간을 할애할 수 있기에 그에 수반되는 언어사용의 빈도가 상대적으로 높아져 가기 때문이다. 그러나 아직 맞춤법도 정확히 알지 못하는 초등학생은 말할 것도 없고, 심지어는 대학생까지도 글을 쓰거나 일상 생활에서 대화를 할 때 무의식적으로 인터넷상에서 사용되는 부적절한 언어를 구사하며, 때론 타성에 젖어 이러한 일탈행위의 의미조차 파악을 못하는 경우가 있다. 게다가 학생들은 직장인이나 주부에 비해서 질서나 규범에 얽매이지 않은 사고를 하려는 경향 때문에 규격화된 표현보다는 다양한 표현을 추구하려는 결과 인터넷상의 언어

사용에 있어서 잘못된 표기나 의도적으로 부적절한 표기를 쓰게 되는 것이다.

인터넷상의 언어사용에 있어서 '10대 20대의 젊은 세대의 증가', '여성 이용자의 증가와 활발한 참여', 그리고 '학생층의 자유분방한 언어활동' 등은 이용자의 추이변화를 나타내는 것으로 인터넷상의 언어사용에 다양화와 무정부화를 초래하였으며, 같은 계층간의 동질화와 다른 이용자들에 대한 배타적인 양면성을 띠게 되었다.

4. 3 네티켓과 교육

인간은 사회를 구성하면서 사회유지를 위한 규범을 만들고 유지해 왔다. 정보사회의 일부 분인 인터넷상의 사이버공간도 정보통신 네트워크와 익명성에 가려진 인간, 즉 네티즌이 존재하는 사회이다. 그러므로 어떤 사회에서도 윤리적인 문제가 거론되어 왔듯이 네티즌의 급속한 증가로 인하여 인터넷상의 사이버공간에도 윤리적인 행위규범이 필요하게 되고 이러한 규범에 따라 사람들은 사고하고 행동하게 되는 것이다.

네티켓이란 네트워크(network)와 에티켓(etiquette)의 합성어로 인터넷 통신상의 예절을 뜻하는데, 인터넷상에서 일어날 수 있는 여러 가지 행동에 대한 네티즌 상호간의 비공식 규약이며, 이를 통하여 사이버공간의 긍정적인 면을 최대화하고 부정적인 면을 최소화하게 되는 것이다(조찬식 2001; Baird et. al 2000; Yoder 1999). 이러한 네티켓은 남에게 유해한 행동을 하지 않고 일탈행위를 방지하며 네티즌간의 배려를 통한 공동이익과 공동선을

추구하는 필수적인 행위임에도 불구하고, 익명성을 이용한 비공식적인 통신상의 예절이라는 점에서 실제 통신이용에서 가장 민감하게 느껴지고 반응하게 되는 부분이다.

이러한 네티켓은 통신윤리교육을 통하여 유지, 발전되어질 수 있다. 즉, 인터넷 이용자 자신이 지키고 갖추어야할 윤리적 규범에 대한 이해에 대한 교육을 통하여 네티즌 스스로가 공동의 공간에 대한 공동체 의식을 갖도록 해야 할 것이다. 그러나 정보화가 본격적으로 일어나면서 우리나라의 정보통신 교육은 주로 컴퓨터를 사용할 수 있는 기능을 갖도록 하는데 중심을 두었다(한상완 2001; 홍윤선 2000). 이러한 기능 중심의 정보통신교육은 네티켓의 부재를 초래하였고 나아가 인터넷상의 언어사용의 행위에서조차 일탈행위도 출되는 것으로 이어지게 되었다.

이러한 네티켓이 파괴되고 교육이 적절히 이루어지지 않는 요인을 체계적으로 살펴보면, 첫째, 가정에서의 무관심이다. 핵가족화가 되면서 가족간의 대화가 줄어들고 소가족제도에 서의 이기적 성향이 두드러지며, 가정내 교육은 서로를 배려하는 인성을 함양하기보다는 입시중심의 결과에만 치중되어 왔다. 아울러 연령차에 따른 인터넷에 대한 이해와 활용도는 가족간의 이질화 및 무관심은 점점 심화되어 왔다. 이러한 핵가족화, 가치관의 개성화, 이기적 자기실현 요구의 상승 등을 배경으로 인터넷상에서 언어사용을 할 경우 사이버공간 상에서도 서로 커뮤니케이션하는 사람이나 상대방의 편의보다는 자기중심의 글자적기 방식은 다른 사람의 불편과 사이버공간 전체의 규범 유지를 고려하지 않은 이기적인 언어행위

라 할 수 있다.

둘째, 정보통신교육의 편협성이다. 현재 컴퓨터를 통한 인터넷교육은 학교, 기업, 개인학원, 공공기관 등 많은 곳에서 이루어지고 있으며 이러한 교육기관을 통하여 인터넷을 활용하는 인력을 양성해 왔다. 그러나 이러한 교육기관에서의 정보교육은 정보통신에 대한 인식이나 역기능 방지를 위한 교육이 우선순위에 서 소외되어 있으며, 현재 어느 곳에서도 네티켓을 가르치는 곳이 없다고 해도 과언이 아니라 할 수 있다(조찬식, 2001). 이러한 컴퓨터 및 인터넷 사용에 대한 편협적인 교육은 통신윤리에 대한 개념체계 수립보다는 무분별한 정보통신교육을 통하여 인터넷 통신상에서의 무정부 상태와 언어사용에 있어서의 폭력적 성향을 조장해온 결과를 가져온 것이다.

셋째, 사회적 인식 및 대비의 부재이다. 인터넷의 대중화가 확대될수록 담고 있는 내용과 형태는 달라지게 된다. 이러한 인터넷은 일면 사회구성원들에게 선택의 폭을 넓혀주지만 반면 그 전달되는 내용이 영상화, 오락화, 소모화, 탈의식화 등에 치우칠 수 있다는 것이다(전석호, 1999). 그러므로 이러한 인터넷의 속성에 맞는 사회적 인식이 올바르게 확립되어야 하며 인터넷상에서 일어나는 언어행위도 결국에는 사회적으로 합의된 규범에 기초하여 이를 위한 체계적인 교육이 이루어져야 한다. 그러나 우리나라의 획일성과 양적인 정보화에만 치우친 결과 인터넷상의 부적절한 언어사용 등에 대한 인식과 중요성에 대한 대비가 미비해 온 것이다.

요컨대 인터넷상에서의 부적절한 언어사용은 네티즌이 기본적으로 갖추어야 할 네티켓의

확립과 이를 위한 적절한 교육의 부재에 기인하며, 이러한 네티켓과 교육은 '가정적 무관심', '교육적 편협성', '사회적인 인식과 대비의 부재' 등에 영향을 받게 된다. 결국 인식과 그에 따른 대비와 교육의 부재는 인터넷상의 일탈행위로 이어지게 되며 사회적 동질성 회복을 어렵게 하는 것이다.

5. 결론 및 제언

지금까지 정보사회의 대표적인 커뮤니케이션 도구인 인터넷과 인터넷상에서의 언어사용에 관한 이론적 근거를 바탕으로 우리나라의 경우 인터넷상의 부적절한 언어사용을 '음운·표기', '문법', '어휘·의미'로 나누어 조사하고, 이러한 현상이 일어나는 요인들을 분석하여 살펴보았다.

정보사회란 정보가 사회의 중심이 되고 사회의 구성원들이 정보를 중심으로 사고하고 행동하는 사회의 총체이다. 인터넷은 이러한 정보사회의 중심이 되는 연결 매체로서 사회의 커뮤니케이션 도구의 역할을 하고 있으며 인터넷을 통한 언어사용은 더 이상 피할 수 없는 현실인 것이다. 그러기에 인터넷상의 언어사용에 대한 이해는 여러 측면에서 이루어져야 하는 것이다.

인터넷상의 언어사용에 관하여 이어 적기와 소리나는 대로 적기, 의도적으로 바꾸어 적기, 음절 줄이기, 띄어쓰기 등의 '음운·표기', 문장의 완결성, 조사의 생략, 잘못된 어순, 존칭 및 경어법 등의 '문법' 그리고 비속어, 은어, 외래어/외국어, 인터넷 언어 등의 '어휘·의

미'로 구분하여 부적절한 경우를 살펴보았다. 그 결과 우리나라의 인터넷상의 언어사용이 언어규범적인 면에서 여러가지 많은 문제점을 나타내고 있음이 보여졌다.

이러한 인터넷상의 부적절한 언어사용이 나타나는 원인을 분석해보면, 사고의 분절성과 단편성, 몰개성화, 단기간의 기억 등으로 특징지어지는 '디지털적 사고와 전자언어', 신세대와 여성 그리고 학생층의 활발한 참여 등에 나타난 '이용자 추이' 그리고 '네티켓과 교육의 부재'로 야기된 가정내 무관심, 정보통신교육의 무관심, 사회적 인식 및 대비의 부재를 들 수 있다.

이에 따른 몇 가지 제언을 다음과 같이 살펴볼 수 있다. 첫째, 디지털적 사고에 대한 정확한 이해가 있어야 한다. 정보사회의 역기능은 자칫 빠지기 쉬운 정보결정주의(information determinism)나 기술결정주의(technological determinism)에서 비롯되는 경향이 있다. 실제로 정보나 기술이 인간의 생활과 사고에 미친 영향은 지대한 것이다. 그러나 이러한 정보와 기술을 가능케 한 것은 바로 아날로그적 사고를 지닌 인간이고 정보와 기술의 가치 또한 주로 인간에 의해서 결정되어 진다. 그러므로 아날로그적 사고와 디지털적 사고가 조화를 이루어야 바람직한 사회상을 그리게 되는 것이다. 이러한 논리는 언어사용에 있어서도 마찬가지로 적용될 수 있다. 즉 디지털적인 사고에 기초한 언어사용은 결국은 주체인 인간을 배제시키고 소외시키게 된다. 그러므로 아날로그적 사고에 기초한 언어와 조화를 이루어야만 하고 이러한 이해가 바탕이 되어 사회적 인식으로 확산될 때 건강한 인터넷상의 언어

사용이 가능해 지는 것이다.

둘째, 이용자에 관한 철저한 연구·분석이 있어야 한다. 정보시스템의 효과적 이용은 시스템 중심(system-centered)의 접근으로는 분명한 한계를 나타내게 된다. 더구나 컴퓨터를 활용한 인터넷과 같은 정보체계는 다양한 이용자가 공존하기에 이용자 중심(user-centered)의 연구가 활발히 지속되어야 하는 것이다. 대량정보의 유통의 특성을 가진 인터넷은 내포하고 있는 정보의 종류와 가치가 매우 복잡적이고 이에 따라 이용자의 폭도 매우 다양하다. 인터넷 사용의 목적과 주제 그리고 방법에 따른 이용자의 차별화가 이루어지고 이렇게 차별화된 이용자에 맞는 정보제공이 이루어 질 때 효과적인 정보이용이 가능해지는 것이다. 인터넷상의 언어사용 또한 그 이용자에 대한 심층분석을 바탕으로 시스템구현이나 대안 모색이 이루어 질 때 효과적인 해법을 찾을 수 있는 것이다.

셋째, 교육과 동기부여에 대한 방안이 강구되어야 한다. 인터넷상의 사이버공간은 인간이 존재하는 또 하나의 사회이며, 모든 사회와 마찬가지로 구성원이 지켜야할 기본윤리와 규범이 있어야 한다. 현실사회의 구성원이 지켜야할 규범이 교육을 통해서 이루어진다면 사이버공간에서의 교육도 체계적으로 이루어져야하며, 또한 현실세계에서 도덕이 바람직한 사회생활을 위한 가장 기본적인 윤리 의식이라면 네티켓이 사이버공간에서의 기본적인 윤리의식이라고 볼 수 있다. 이러한 교육과 윤리의식은 가정과 교육기관 그리고 사회가 공동으로 책임지고 해결해나가야 할 것이다. 인터넷상에서 쓰이는 언어가 어문규정에 포함

되든지 교정의 대상이 되든지 사회구성원을 상대로 한 인터넷상의 언어사용에 대한 교육(education)은 지속적으로 시행되어야하며 구성원의 공동체의식과 자발적인 동기부여(motivation)가 행위의 바탕을 차지하여야 할 것이다.

지금까지 본 연구는 인터넷상의 언어사용에 관하여 실태 및 원인을 조사·분석하였다. 그러나 인터넷상에서는 언어사용 외에도 수많은 인간활동이 일어나고 있으며 나름대로의

원인과 전개과정을 가지고 있다. 인간의 언어활동 또한 인터넷상에서만 발생하는 것이 아니므로 다양한 관점에서 비교되고 연구되어야 할 것이다. 아울러 이러한 인터넷상의 언어사용이 다른 지역이나 다른 문화에서는 어떻게 나타나는가에 대한 연구 또한 계속될 때 우리는 인터넷과 언어활동 나아가 정보사회에서의 인간행위에 대한 그림을 완성해가게 되는 것이다.

참 고 문 헌

- 김경례. 2000. 사이버 공간에서의 표현의 자유와 음란물 규제에 관한 연구. 『중앙대 언론연구논집』, 29: 51-112.
- 김영석. 1997. 『멀티미디어와 정보사회』. 서울: 나남.
- 김혜숙. 1997. 『언어의 이해』. 서울: 태하사.
- 문화관광부. 2000. 『바람직한 통신언어 확립을 위한 기초연구』. 서울: 문화관광부.
- 오은영. 2000. 『PC통신 어휘에 관한 연구』. 석사학위논문, 인하대 교육대학원.
- 이동현. 2000. 인터넷 공간의 언어사용 실태 연구. 『한세대학교 논문집』, 84-102
- 이용욱. 1997. 『전자언어의 구술성과 문자성』. 서울: 한국정보문화센터.
- 이익섭. 채완. 1999. 『국어문법론 강의』. 서울: 학연사.
- 이익섭. 2001. 『국어학 개설』. 서울: 학연사.
- 이정복. 1998. 컴퓨터 통신 분야의 외래어 사용. 『새국어생활』, 8(2)
- 전석호. 1999. 『정보사회론』. 서울: 나남.
- 조찬식. 1995. 정보화사회의 문제점. 『정보관리학회 학술대회 논문집』, 2(1): 167-170.
- 조찬식. 2000. 정보사회에서의 정보보안에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 34(1): 155-180.
- 조찬식. 2001. 사이버공간상에서의 네티켓과 일탈행위에 관한 연구. 『한국정보관리학회지』, 18(2): 187-202.
- 차현실, 전혜영, 박창원. 1998. 『현대 국어의 사회적 모습과 쓰임』. 서울: 월각.
- 한국전산원. 2000. 『2000년 한국 인터넷 백선』. 서울: 한국전산원.
- 한상완. 2001. 『지식정보사회와 지식정보의 활용』. 서울: 구미무역.
- 홍윤선. 2000. 『클릭 네티켓』. 서울: 중앙 M&B.
- Baird, R. M, Mays, R. R., & Rosenbaum, S. E. 2000. *Cyberethics: social & moral issues in the computer age*. Amherst, N.Y.: Prometheus Books.
- Hamelink, C. J. 2000. *Ethics of Cyberspace*. London: SAGE Pub.
- Littlejohn, S. W. 1988. *Theories of Human Communication*. Belmont, CA: Wadworth Publishing Co.
- Ruben, B. D. 1988. *Communication and Human Behavior*. New York: Macmillan Publishing Co.
- Yoder, E. 1999. "Netiquette". *Government Executive*, 32(5): 32.