

학교 현장에서의 인터넷 언어 사용 실태 연구*

윤여탁** · 손예희*** · 송여주**** · 정지민*****

<차 례>

- I. 머리말
- II. 인터넷 언어의 개념과 범주
- III. 인터넷 언어 사용 양상 분석
- IV. 맺음말

I. 머리말

2007년 개정 국어과 교육과정에서는 정보화·다매체 사회의 국어생활에서 다양한 매체 텍스트를 비판적으로 이해하여 수용하고, 다양한 매체를 활용하여 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 필요로 한다는 점을 강조한다. 이렇듯 교육과정 차원에서 학계와 학교 현장의 매체 교육에 대한 요구를 반영하여 매체교육의 실질적인 토대를 마련한 상황에서, 이제는 매체교육의 국어교육적 수용 방안에 대한 종합적이고 체계적인 연구가 필

* 이 논문은 2008년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국학술진흥재단의 지원(KRF-2008-327-A00864)을 받아 수행된 연구이다. 이 논문은 2009년 8월 14일 국어교육학회 제43회 학술대회에서 발표한 내용을 수정하였다. 당일 토론을 통해 문제의식을 정리하는 데 도움을 준 경인교육대학교 김창원 교수에게 감사의 마음을 표한다.

** 서울대학교

*** 서울대학교 박사과정

**** 호평중학교

***** 이화여자고등학교

요하다.

이를 위해 이 연구는 새롭게 변화하는 매체 환경 속에서 중요한 소통 수단으로 등장한 인터넷에 초점을 맞추고자 한다. 인터넷 언어를 중심으로 학교교육에서 매체언어의 사용 실태를 분석하고 개선 방안을 제안하는 것이 목적인 이 연구는, 인터넷 환경 속에서 질적인 변화를 겪고 있는 언어 문화에 초점을 맞춰 실제적 소통 양상의 자료를 수집, 분석하여 문제적 소통의 유형과 원인을 탐색하고 나아가 그 개선 방안을 모색하고자 한다. 이는 현실적인 교육 현장에서 요청되고 있는 보다 종합적이고 체계적인 매체언어의 국어교육적 수용 방안에 대한 사회적 요구에 기반하고 있는 것이라 할 수 있다.

인터넷의 소통 구조와 관련하여 중요하게 논의되어야 할 것이 재생산과 참여의 문제이다. 인터넷은 누군가가 생산해 놓은 메시지나 텍스트를 수용자가 자유롭게 복제해 유통시킬 수 있도록 한다. 이 점에서 인터넷은 재생산의 정도가 매우 높은 기술이다. 또한, 인터넷에서는 메시지의 전달자와 수신자의 구분이 이분법적으로 정해져 있지 않으며, 쌍방향 의사소통과 상호작용적 의사소통이 기술적으로 가능하다는 점에서 이용자들의 참여의 정도가 다른 매체에 비해 매우 높다. 이러한 소통 구조 속에서 인터넷은 정보 전달과 공유, 여론 전파와 같은 의사소통을 매개하는 중요한 공론장으로서 기능할 수도 있지만, 초상권 침해, 표절, 언어폭력 등의 문제를 야기하기도 한다.¹⁾

인터넷 언어에 대해 규범의 일탈이나 새로운 문화 양식이라는 피상적 접근보다는, 그것이 학생들의 언어생활과 사고에 어떤 영향을 미치고 있으며 또 국어의 미래와 삶의 방식에 어떤 영향을 미치게 될 것인지에 대해 구체적인 자료를 바탕으로 심각하게 고민할 필요가 있다. 매체를 통한 언어사용 현상을 국어교육의 일부로 수용하고 이를 반영하기 위한 이러한 교육적 노력을 고려한다면, 인터넷 언어에 대한 국어교육적 수용은 매체 문식성에 대한 이해 범위의 확대와 언어정보 재창출로 연결될 것이다.

1) 윤여탁 외, 『매체 언어와 국어 교육』, 서울대출판부, 2008, 41~43면.

본고는 인터넷 언어를 중심으로 학교교육에서 매체언어의 사용 실태를 분석하고 개선 방안을 제안하는 것을 목적으로 한다. 여기서 주로 논의될 학교 급은 중학교와 고등학교이다. 인터넷 언어의 특성 및 소통 방식에 대해서는 이미 여러 학회와 개별 학자 차원에서 어느 정도의 연구가 행해져 왔으나, 이 연구에서는 인터넷 언어를 특히 청소년들의 학교 소통 양상을 중심으로 실제적으로 논의할 것이다. 이를 위해 교사와 학생의 상호작용이 발생하는 수업이라는 소통의 장에서 교사와 학생의 변화된 소통 현상과 이에 대한 인식을 교사와 학생 각각의 입장에서 살펴볼 것이다. 또한, 학생들 간의 상호작용이 이루어지는 소통의 장에서 사용되는 인터넷 언어에 대한 학생들의 인식을 살펴 인터넷 언어 사용의 의미와 문제점을 분석해 보고자 한다. 이를 통해 학생들의 인터넷 언어 문화와 대화하고 소통하기 위해 국어교육이 어떻게 매체교육과 만나야 할 것인가에 대해 논의할 것이다.

먼저 인터넷 언어의 개념과 범주를 살펴보고, 인터넷 언어 소통 장면에 대한 기초 자료를 수집하기 위해 중학교와 고등학교에 있는 교사와 학생들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 매체언어교육에 관심을 가지고 학교 현장에서 실천을 해온 국어 교사를 대상으로 전문가 델파이 조사를 실시하였다. 또한 설문조사를 한 학교에서 학생을 선정하여 심층 면담을 사후 보완 절차로 진행하였다. 이를 토대로 인터넷 언어 사용 양상을 분석하였으며, 분석 결과로부터 교육적 함의를 도출하고자 하였다. 학교 교육에서 인터넷 언어에 대한 개선 방안을 제안하기 위한 기초 연구라는 제한점을 갖는다. 교육적 시사점을 넘어선 실제적인 교육 방안은 앞으로 진행될 후속 연구의 과제로 남겨 둔 한계를 가진다.

II. 인터넷 언어의 개념과 범주

인터넷 언어의 개념을 정리하기 위해서 인터넷 언어와 관련된 개념들

을 검토할 필요가 있다. 인터넷 언어와 유사한 개념으로 통신 언어와 매체언어를 들 수 있다.

먼저 통신 언어는 컴퓨터 통신을 이용한 대화(chatting)에서 사용되기 시작하여, 현재에는 인터넷 통신망을 이용한 의사소통에도 동일하게 사용되고 있는 개념이다. 통신 언어는 일반적으로 의사소통을 위해 컴퓨터 통신, 인터넷, 휴대전화와 같은 통신상에서 사용되는 모든 문자 혹은 글자 언어를 의미한다.²⁾ 이와 같은 통신 언어를 ‘모든’ 문자 언어로 보기보다는 일상의 언어와는 다른 모습을 보이는 언어 현상으로 제한하는 견해도 있다. 그래서 좁은 의미의 통신 언어 개념을 설정하기도 한다. 이처럼 좁은 의미의 통신 언어는 일반 언어의 음운 또는 형태적 변이형이나 통신상에서 만들어진 새말, 통신상에서 새롭게 의미가 부여된 말, 또는 통신상의 독특한 문체나 어법, 의사 전달을 위해 사용되는 특수 기호를 포괄하는 것으로 최소한의 정형성을 가지고 있는 것³⁾이라고 정의되기도 한다. 현재 통신 언어는 인터넷으로 대표되는 매체를 통해 소통되고 있으므로, 인터넷 통신 언어라고 불린다.

그동안 통신 언어의 특성은 주로 언어학적인 관점에서 분석되었다. 음운 및 표기, 형태 및 통사, 어휘 및 의미적인 차원에서 기술되었다. 음운 및 표기상에서는 소리 나는 대로 적기, 음소 바꾸기와 음소 더하기, 음절 줄이기와 늘이기, 끊어 적기와 붙여 적기 등의 특성이, 형태 및 통사적 측면에서는 조사의 생략 및 오용, 문장의 비완결형 종결 등의 특성이 설명되었다. 어휘 및 의미적 측면의 특성으로는 비속어, 은어의 빈번한 사용, 새로운 의성어와 의태어 만들기, 새로운 복합어 만들기 등⁴⁾이 있다.

또한 인터넷 통신 언어의 특성을 두드러지게 보여주는 그림말(emoticon)

2) 문자 혹은 글자 언어는 통신 언어에서 음성 언어는 배제된다는 것을 의미하며, 문자가 아닌 글자라는 개념을 사용한 경우는 그림말(emoticon)과 같은 시각적 표현을 포괄한다는 점을 강조한다.

이정복, 『인터넷 통신 언어의 이해』, 월인, 2003 참조.

3) 박동근, 「통신 언어의 유형에 따른 언어학적 기능 연구」, 『어문학 연구』 11, 상명대 어문학연구소, 2001 참조.

4) 이정복 외, 『인터넷 통신 언어와 청소년 언어 문화』, 한국문화사, 2006, 53~169면 참조.

을 들 수 있다. 그림말은 문자나 기호, 숫자와 같은 시각적 기호를 통한 표현법으로, 면대면 대화 상황에서의 몸짓, 표정, 어조, 성량 등과 같은 감정과 기분을 통신 언어로 표현하는 방법이다. 이와 같은 그림말은 미디어를 매개로 한 대인 의사소통인 인터넷 대화 상황을 집약하고 보충해주는 역할을 한다.

통신 언어에 대한 평가는 초기에는 언어 규범의 파괴 현상과 언어 유희의 파괴 현상 등 역기능에 주로 주목하여 교정해야 할 문제적인 언어 현상이었다. 그러나 점차 인터넷 매체의 기술적 특징이 소통에 미치는 영향에 대한 이해가 증진되면서 긍정적 기능과 역할에 대한 논의도 이루어졌다. 그래서 통신 언어를 우리말의 새로운 변이어로서 한국어어를 풍부하게 만드는 하나의 중요한 실체이며, 21세기 인터넷 시대에 한국인의 다양한 삶의 모습을 정확하고 구체적으로 반영하는 문화적 산물인 우리말의 새로운 사회 방언의 하나로 규정하여 언어 문화적 측면에서 주목할 필요가 있다는 주장⁵⁾도 제기되었다. 통신 언어의 새로운 어휘들은 어문 규범에서 벗어난 것이지만, 국어의 어휘 체계를 풍부하게 하고, 창의적 표현 방식과 사고력을 기르는 데 도움이 될 수 있다.

그러나 인터넷 언어를 통신 언어 즉 언어적 요소에만 한정시켜 개념 규정하는 것은 인터넷에서 이루어지는 의사소통의 특징을 제대로 포괄하기 힘든 측면이 있다. 즉 통신 언어로 인터넷 언어를 제한하는 것은 인터넷 언어가 사용된 매체와 맥락을 분리한 채 언어 요소에만 주목하게 되어 인터넷에서 이루어지는 다양한 의사소통의 양상과 특징을 제대로 설명할 수 없다는 한계가 있다. 우리가 통신 언어라고 부른 현상은 인터넷 매체에서 볼 수 있는 언어 현상의 일부분을 가리키는 것이다.

한편, 매체언어는 인터넷을 포함한 다양한 매체에서 이루어지고 있는 의사소통의 양상과 특징을 포괄하고자 하는 개념이다. 매체언어는 매체에 표현된 언어만을 대상으로 하고 있지 않을 뿐 아니라, 언어의 범주를 재설정하고자 한다. 즉 매체언어는 의미를 만들어내는 말, 소리, 글, 동영상,

5) 이정복, 「사회언어학으로 인터넷 통신 언어 분석하기—최근 연구 현황과 과제」, 『한국어학』 27, 한국어학회, 2005.

이미지 등의 결합이다. 기존의 문식 활동에 대한 재인식 과정에서 음성이거나 문자언어를 지나치게 독립적이고 우월한 기호체계로 보고 다른 기호체계와의 상호작용 과정을 등한시하거나 다른 기호 체계들을 단지 부수적인 요소로만 인식해 왔다는 점이 지적되었다.⁶⁾ 음성과 문자언어를 제외한 다른 기호들은 무시되거나 부수적인 요소로 간주되기도 했다. 그러나 최근에 인터넷으로 대표되는 미디어가 발달하면서, 미디어를 통한 의사소통에서 사용되는 다른 소통 기호들이 주목받고 있다.

즉 언어를 기호적 관점에서 바라보는 것이 의미 구성과 의사소통을 설명하는 데 유효성을 지닌다. 몸짓, 음악, 음향 등 모든 종류의 기호는 기호학의 관점에서는 말하기와 쓰기 즉 음성언어와 문자언어와 마찬가지로 의미 생산의 양식으로 동등한 지위를 가진다. 이때 양식(mode)이란 물리적인 도구와 기호 체계를 이용해 사회 속에서 의미를 실현하는 독특한 방식을 말한다. 사회 구성원들은 당대 사회에서 주로 통용되는 물질과 기호 체계를 이용해 그 사회에서 용인되는 방식으로 의미를 구성해왔다.⁷⁾ 그런데 의미를 만들어내는 도구인 양식들은 단일한 양식으로 의사소통에 참여하기도 하지만, 대부분은 다른 여러 가지 기호들과 결합하여 의미를 만들어낸다.

또한 매체언어는 언어와 그 재현과 관련된 부분만이 아니라, 생산과 수용 즉 맥락과 문화적 부분까지 포괄하는 개념이다.⁸⁾ 인터넷이라는 디지털 매체는 상호작용성, 멀티미디어성, 하이퍼텍스트성이라는 특성을 가지고 있으며, 기존의 미디어를 융합(convergence)하는 경향이 강하다. 인터넷은 기존의 모든 미디어 텍스트들을 자신 속으로 흡수하여 ‘재매개(remediation)’한다. 볼타와 그루신에 의하면 새로운 미디어는 문화적 맥락 속에서 등장하며, 동일하거나 유사한 맥락 속에서 자리 잡고 있는 다른 미디어들을 개조해낸다.⁹⁾

6) P. Albers & J. C. Harste, “The arts, new literacies, and multimodality”, *English Education* 40, 2007(옥현진, 2008에서 재인용).

7) 옥현진, 「다중모드 문식성」, 『문식성교육연구』, 한국문화사, 2008, 227면.

8) 윤여탁 외, 『매체언어와 국어교육』, 서울대출판부, 8~9면

예를 들어, 인터넷 뉴스는 신문이라는 기존의 매체를 개조한 것이다. 인터넷 뉴스는 하이퍼텍스트 기능을 활용하여 멀티미디어성, 내용의 심층성을 보완할 수 있으며, 선행적 정보 나열 위주의 이야기 전개에서 탈피하여 입체적이고 다면적인 정보를 전달할 수도 있다. 전통적인 대중매체의 일방적 전달 방식이 아니라 수용자가 적극 참여하는 쌍방향성을 구현할 수도 있다. 그러나 실제의 인터넷 뉴스에서 이러한 가능성이 모두 발현되는 것은 아니다. 인터넷이 지닌 기술적 가능성은 다양하지만 언어, 사회, 문화적 맥락에서 실제로 현실화되는 양상은 다르게 나타난다. 한국에서 인터넷 뉴스는 정보전달 방식에 있어 멀티미디어성과 다면적 구성이라는 특성은 발달하지 못한 채, 뉴스의 형식과 내용이 거의 종이 신문의 기사를 복제하는 수준에 머무르고 있다. 그러나 쌍방향성은 과도할 정도로 발달하여 기사에 대한 의견제시나 참여, 감정 표출이 활발한 ‘댓글 문화’가 인터넷 문화의 중요한 특성이 되었다.¹⁰⁾

웹(web)으로 대표되는 인터넷은 여러 단계를 거쳐 오면서 각 단계별로 기존의 미디어들을 개조해왔다. 인터넷은 초기에는 주로 인쇄물을 재매개하였고, 영상과 이미지를 활용할 수 있는 기술이 발전함에 따라 텔레비전, 라디오와 같은 청각 및 영상 매체를 재매개하였다. 현재의 인터넷은 절충적이고 다른 많은 것을 포함하고 있으며, 우리가 이름붙일 수 있는 거의 모든 시각 및 언어 미디어에서 계속해서 차용되거나 그것을 재매개하고 있다. 지속적으로 변화하는 것은 인터넷이 재매개하기 위해 선호하는 미디어 사이의 비율일 뿐이다.¹¹⁾ 인터넷의 혼성체적 성격은 인터넷 언어의 성격을 단일한 것으로 규정하기 힘들게 한다. 미디어의 발전·변화의 관점에서 보면, 인터넷 언어는 복합 양식 언어의 비중이 높아져 가고 있지만 문자 언어를 사용한 인터넷 언어 역시 지속적으로 발전하고 있다.¹²⁾

9) J. D. Bolter & R. Grusin, *Remediation*, 이재현 역, 『재매개—뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006, 18~19면.

10) 김은미 외, 『저널리즘의 미래 변화』 최종보고서, 정보통신정책연구원, 2007, 58~59면.

11) J. D. Bolter & R. Grusin, 앞의 책, 237~254면.

12) 유튜브와 같은 사용자 제작 동영상 사이트의 영향력이 대중매체에 뒤떨어지지 않는 것과, 블로그와 같은 개인 미디어가 활성화되면서 글쓰기 서적이 잘 팔리고 있다는 사실

이러한 인터넷 언어를 인터넷에서의 고립된 언어로 규정하거나 인식하기보다는 다른 미디어와 현실의 언어 및 문화와 상호 작용하는 언어로 이해해야 한다. 또한 인터넷 매체의 혼성체적 성격을 인정하여, 인터넷 언어의 개념 규정에 인터넷 매체 언어와 인터넷 통신 언어의 개념을 모두 활용할 필요가 있다. 인터넷 언어는 통신 언어를 포괄하며, 매체 언어에 포괄되는 관계라고 볼 수 있다. 그래서 인터넷 언어의 개념을 넓은 의미의 개념과 좁은 의미의 개념으로 설정할 수 있다.

- 넓은 의미의 개념 : 복합 양식의 언어를 사용하여 인터넷에서 소통되는 언어 구성물
- 좁은 의미의 개념 : 문자 언어를 사용하여 인터넷에서 소통되는 언어 구성물¹³⁾

그러나 인터넷 언어의 개념을 어느 범위의 의미로 사용하든 인터넷의 소통 방식의 특성과 맥락적 요소를 포함한 언어 개념으로 이해할 필요성이 있다. 좁은 의미의 인터넷 언어 개념에서도 현상적인 언어 변화 즉 음운, 어휘, 통사, 문장 수준에서의 변화뿐만 아니라 담화와 텍스트(장르) 수준에서 기존의 관습, 가치, 제도, 문화에 가져온 변화와 새롭게 설정된 관습, 가치, 제도, 문화의 내용에 대한 교육 내용의 설정이 필요하다.

기술 문명이 발달하면서 구술 문화에서 인쇄 문화의 시대가 되었으며, 그리고 현대 사회에서 미디어는 기존의 다양한 양식을 포함하는 복합 양식이 생산, 유통, 소비되는 시대를 열었다. 이에 따라 인터넷 언어에서는 구술적인 언어뿐만 아니라 상형문자(象形文字)와 같은 시각적 기호, 새롭게 재구성된 문자 언어들이 사용되고 있다. 따라서 이와 같은 새로운 의사소통 방식을 현실 교육의 장면으로 끌어들여야 하고, 이것들로부터 거리를

등을 들 수 있다.

- 13) 좁은 의미와 넓은 의미의 인터넷 언어 개념은 언어학에서 사용되는 언어 개념의 범주에 근거하고 있다. 전자는 음성언어와 문자언어라는 좁은 언어 개념에 기반하고 있으며, 후자는 사회언어학의 기호로서의 언어 개념에 기반하고 있다. 사회언어학의 언어 개념에 대해서는 할리데이의 언어 개념을 논한 정현선(2007)의 논문을 참조할 수 있다.

두어야 한다는 보호주의적 시각에서 나아가 주체적이고 능동적으로 인터넷 언어를 수용하고 생산할 수 있도록 해야 한다.

더구나 인터넷이라는 유통 방식은 전통적인 생산-분배-소비라는 구조에 의존하지 않으며, 소비자는 단순한 수용자가 아니라 또 다른 생산자(생비자, prosumer)가 된다. 따라서 인터넷 언어에 대한 교육은 현명한 소비자를 기르는 교육일 뿐만 아니라 건전한 생산자를 기르는 교육이다. 특히 인터넷 언어는 새로운 문화이자 의사소통 방식으로 발전하면서, 개인적인 의사소통 행위를 넘어 신문이나 방송과 같은 대중매체(mass media)처럼 사회적 소통 행위가 되고 있다. 이런 점에서 인터넷 언어는 학교교육에서 적극적으로 포용하여 교육의 내용이나 방법을 고민해야 한다.

또 인터넷 언어는 ‘복합 양식의 언어’ 또는 ‘문자 언어’를 사용하여 인터넷에서 소통되는 언어적 구성물이기 때문에 언어와 언어를 통한 소통을 교수·학습의 목표이자 내용, 방법으로 하고 있는 국어교육의 대상이 될 수 있다. 그리고 인터넷으로 대표되는 미디어 교육에 대해서 국어교육에서는 ‘복합 양식 리터러시’, ‘문화적 리터러시’, ‘비판적 리터러시’¹⁴⁾라는 층위에서 교육될 수 있음을 밝히고 있다. 구체적으로는 디지털 기술에 바탕을 둔 쌍방향성, 하이퍼텍스트성, 복합 양식성 등의 특성을 가진 인터넷 언어는 읽기 방식과 쓰기 방식에도 변화를 가져왔다. 즉 읽기와 쓰기가 별로 구별되지 않는, 텍스트의 수용과 생산이 연결되는 특성을 보이고 있다.

III. 인터넷 언어 사용 양상 분석

1. 연구의 내용 및 방법

이 연구에서는 중등학교 현장에서의 인터넷 언어 사용 양상 분석을

14) 윤여탁 외, 앞의 책, 24~44면.

위해 설문조사를 우선적으로 실시하였다.¹⁵⁾ 표집 대상은 A, B, C 각 학교에서 같은 교무실을 쓰고 있는 교사 전체와 1, 2, 3학년에서 각각 한 반씩 추출된 학생들로 구성되었다.

〈표 1〉 설문 표집 대상의 특징

구분	학교 급	성별 구성	학교 소재지	표집 인원		설문 시기
				교사	학생	
A	중학교	남녀공학	경기도 남양주시 호평동	29명	116명	2009년 6월
B	고등학교	남학교	서울시 송파구 오금동	33명	103명	
C	고등학교	여학교	서울시 중구 정동	29명	99명	

설문 조사를 위해서는 인터넷 접속 시간 및 인터넷 사용 목적, 교수·학습 시 인터넷 사용 방법과 난점 등과 관련하여 총 9개의 문항으로 구성된 교사용 설문지와 인터넷 접속 시 자주 사용하는 항목과 인터넷 활용 수업의 장점, 인터넷 언어와 일상 언어에 대한 생각 등을 묻는 학생용 설문지가 사용되었다. 각각의 설문지는 객관식 문항이 주를 이루었고, 간단한 답변을 요하는 서술식 문항도 일부 포함되었다.

나아가 이 연구에서는 설문 조사의 한계를 보완하기 위해 인터넷 언어에 대한 개개 학생들의 인식 정도와 학생들의 인터넷 언어 사용 양상을 극명하게 살펴볼 수 있는 자료를 수집하기로 하였다. 이를 위해 설문에 응한 A, B, C 각각의 학교에서 인터넷 이용이 활발한 a, b, c 학생들을 선정하여 심층 면담을 사후 보완 절차로 진행하였다.

중등학교 현장에서 인터넷 언어 사용 양상에 대한 교사의 인식에 대

15) 설문 조사는 세 학교에서 총 409명(교사 : 91명, 학생 : 318명)을 대상으로 2009년 5월 준비 기간을 거쳐 6월 한 달 동안 이루어졌다. 이 설문 조사는 각 집단의 차이를 통계적으로 검증하는 것이 아닌 각 집단의 특징을 살펴보기 위한 단순기술통계(Simple Descriptive Statistics)의 성격을 지닌다. 세 학교의 집단 크기가 다른데, 이는 집단 간 비교에 있어서 각 집단의 사례수(인원수)를 비교하였다면 집단별 표본의 크기가 동일하지 않은 점이 문제가 될 수 있다. 하지만 사례수가 아닌 사례의 비율은 각 집단의 표본 크기를 고려하여 집단의 특성을 나타내는 값이기 때문에 각 집단의 표본크기가 다르다는 사실이 문제가 되지 않는다.

해서도 설문 조사의 한계를 보완하기 위해 전문가 델파이 조사의 항목 중 일부를 활용하였다.¹⁶⁾ 학교 현장에서 인터넷 언어가 미치는 영향에 대해 묻는 내용으로 교사 설문 조사 자료 분석 시 보충 자료로 삼았다.

2. 연구 결과

1) 설문 조사 자료 분석

ㄱ. 교사의 경우

설문 결과 전체로 볼 때 학교 급과 관련 없이 교사들은 학생들과의 상호작용을 위한 도구로 인터넷을 사용하기보다는 주로 교사의 업무(주로 교무 업무)와 수업을 위한 도구로 인터넷을 사용한다는 점을 알 수 있었다.

〈표 2〉 교사의 인터넷 사용 목적과 빈도('매우 많이 사용'과 '많이 사용'을 답한 % 표기)

구분	수업 관련 내용 검색	수업 자료 제작 검색	과제물 수합 및 채점	이메일 또는 채팅 상담	교사-학생 커뮤니티 운영	교사 간 정보 공유 커뮤니티	교재 및 교구 구입	인터넷 강의	학사 정보, 교무 업무 시스템
A	96%	72%	3%	13%	0%	31%	27%	14%	80%
B	88%	57%	18%	3%	12%	39%	36%	30%	99%
C	83%	51%	7%	3%	3%	27%	27%	40%	100%

교사가 직업적 정체성을 가지고 인터넷을 사용하는 목적으로는 세 학교 급 모두 학사 정보 및 교무 업무 시스템 이용(93%), 수업 관련 내용 검색(89%), 수업 자료 제작을 위한 음악, 이미지 검색(60%)이 가장 높은 비율로 나타났다. 그러나 학사 정보 및 교무 업무 시스템이 국가 정책적으로

16) 전문가 델파이 조사는 매체언어교육 전문가 교사 6인과 교수 4인을 대상으로 2009년 10월에 2주 동안 이루어졌다. 서울·경기지역의 중학교 교사 3인, 고등학교 교사 3인이 응답해주었다. 델파이 조사의 주요 내용은 인터넷 언어 교육의 이론과 실천 전반에 관한 것이어서 본고와 관련된 문항은 1문항이었다. 그러므로 델파이 조사 전체의 분석은 여기서는 하지 않고 차후 논의에서 자세히 다루도록 하겠다.

반드시 활용해야 하는 인터넷 정보 시스템인 점을 고려한다면, 교사들은 일반적으로 수업 준비를 목적으로 인터넷을 가장 많이 활용한다는 것을 알 수 있었다.

학교 급별로 차이를 나타내는 사용 목적은 ‘수업 자료 제작을 위한 음악, 이미지 검색’ 항목이다. 수업 자료 제작을 위한 검색에 있어 고등학교(B: 57%, C: 51%)는 50%를 상회하는 수준인 데 비해, 중학교(A)는 72%로 적지 않은 차이를 보이고 있다. 중학교가 고등학교에 비해 수업 자료를 제작하여 사용하는 비율이 높은 까닭은, 고등학교의 수업이 텍스트 위주의 강의식 수업으로 진행되는 데 비해 상대적으로 중학교의 수업은 텍스트뿐만 아니라 그와 관련된 여러 가지 자료를 활용하는 수업이 진행되기 때문으로 보인다. 이는 중학교가 고등학교와 비교하여 상대적으로 입시에 대한 직접적인 부담이 적기 때문에 소화해야 할 학습 내용의 양이 적고, 학습 진도에 있어 시간을 탄력적으로 운용할 수 있는 점과 관련이 깊다. 설문 항목에서 고등학교 교사들(35%)이 중학교 교사들(14%)에 비해 인터넷 강의를 듣는 비율이 높다는 점도 이를 뒷받침해준다. 또한, 이메일 또는 채팅으로 상담하는 비율이 고등학교(3%)에 비해 중학교(13%)가 높은 점도 학습의 부담이 적은 중학교가 고등학교에 비해 학생들과의 상담 및 관계 유지에 보다 관심을 기울일 수 있는 환경이 되었을 것이라 추측해 볼 수 있다.

교사가 인터넷을 교수 학습에 활용하는 방법은 다음과 같은 순위로 나타났다.

- ① 인터넷에서 정보를 출력하여 수업시간에 활용한다.(33%)
- ② 실시간으로 인터넷으로 인터넷 정보를 찾아가면서 수업한다.(22%)
- ③ 참고자료로만 언급한다.(21%)

이러한 결과를 토대로 교사들이 직접 수업 시간에 인터넷을 활용하거나 수업 시간에 인터넷을 학생들에게 직접 활용하게 하기보다는 수업 전에 인터넷을 수업 자료를 찾아내는 출처로 활용하는 경우가 많다는 것을

알 수 있다.

국어 교사의 경우 인터넷에 광범위하게 유포되어 있는 부적절한 내용을 학생들이 그대로 베껴서 발표하는 경우가 있기 때문에, 인터넷을 학생들이 활용할 때도 적절한 지침이 필요하다는 의견이 있었다. 예를 들어 시의 경우 행과 연의 구분이 다르거나 시의 원문과 내용이 다른 텍스트들이 여기저기 옮겨져 있으며, 때로는 학생들이 인터넷 상에서 가장 빈번하게 접속하는 사이트의 글이 해석의 정전으로 자리 잡아 새로운 정전 해석의 문제가 발생하기도 한다고 밝혔다.

학교 현장에서 인터넷 언어가 미치는 영향은 교수학습의 차원을 넘어서나. 국어 교사들은 인터넷 언어에 가장 큰 영향을 받는 것으로 학생들의 말하기, 글쓰기, 읽기 습관 및 태도 전반을 지적하고 있다. 인터넷 언어의 특성인 즉각적이고 단편적인 내용과 짧은 길이의 글, 가독성을 위한 문단 무시 현상 등으로 인해 길고 규범에 맞는 글을 읽거나 쓰는데 어려움을 느끼고 있다. 완결성이 있는 내용을 규범에 맞게 말하고 읽고 쓰는 활동 전반에 걸쳐 인터넷 언어의 영향을 받아 학생들이 어려움을 느끼고 있다고 평가한다. 인터넷 매체 환경의 언어활동 양상이 문법적인 차원이 아니라 학생들의 말하기, 글쓰기, 읽기라는 언어활동 전체를 바꾸어 놓고 있는 것이다.

한편 인터넷 언어가 학교 현장에 미친 긍정적인 영향력으로는 인터넷 사용 시 학생들의 학습 활동 및 참여도가 높아지며, 교과서를 넘어선 풍부한 교수학습 내용이 제공될 수 있다는 점을 들고 있다. 이는 학생들이 응답한 내용과 일맥상통한 것으로 학생에 대한 조사 분석에서 상세히 다루도록 하겠다.

나. 학생의 경우

학생들의 인터넷 접속의 이유는 주로 특별한 목적이 없는 여가 활동을 위한 것이었으며, 필요한 정보를 찾거나 관심 분야의 활동을 위해서 접속하는 것이 그 다음 이유였다. 특히, 중학교(A)의 경우 학습을 위한 목적은 아주 미미하다는 점이 두드러진다.

〈표 3〉 인터넷 접속의 주된 이유

	필요한 정보 검색	인간관계 형성 및 유지	학습 목적	관심분야 활동	여가 활동
A	28%	5%	7%	15%	41%
B	31%	0	11%	6%	48%
C	24%	7%	23%	7%	40%

인터넷에서 주로 찾는 정보의 유형 역시 <표 6>에서 보이듯이 여가 활동과 관련된 대중문화, 게임 관련 정보와 같은 놀이 문화에 대한 정보가 많았다.

〈표 4〉 인터넷에서 주로 찾는 정보 유형

	학교에서 배운 지식	대중문화 관련 정보	게임 관련 정보	시사 및 생활정보
A	18%	30%	26%	9%
B	4%	44%	12%	16%
C	4%	64%	0	19%

시사 및 생활 정보에 대한 중학생들의 관심은 고등학생들에 비해 낮았으며 학교에서 배우는 지식에 관련한 정보를 인터넷에서 찾아보는 비율이 높았다. 이는 중학생들의 관심이나 생활 세계가 고등학생에 비해 가정과 학교라는 좁은 범주로 제한되어 있기 때문으로 볼 수 있다. 반면, 고등학생들은 대중문화 관련 정보뿐만 아니라 시사 문제와 같은 사회 전반의 문제까지 중학생들에 비해 좀 더 확대된 시각을 보여주었다.

〈표 5〉 인터넷 접속 시 자주 사용하는 항목¹⁷⁾

	이메일	정보검색	전자상거래	게임	커뮤니티	메신저, 채팅	학습	블로그, 미니홈피	기타
A	3.3%	18.7%	5.7%	19%	9%	16.3%	4%	18%	6.3%
B	2%	26.3%	6.3%	19.3%	11%	9%	9%	10.7%	5.3%
C	8%	20.7%	6.3%	3%	12.7%	10.7%	13%	20%	7%

17) 이 항목은 학생들에게 인터넷 접속 시 자주 사용하는 항목 3가지를 고르도록 하여 전체 합산하여 통계를 낸 것이다.

인터넷 접속 시 자주 사용하는 항목은 중학교와 고등학교 급에서 다르게 나타났다. 중학교에서는 게임(19%)이 가장 높게 나타난 반면 고등학교에서는 인터넷 사용 시 가장 자주 접속하는 항목으로 정보 검색(B: 26.3%, C: 20.7%)이 가장 높게 나타났다. 게임의 경우, 남자 고등학교(B)나 남녀공학인 중학교(A)에 비해 여자 고등학교(C)는 게임을 목적으로 인터넷에 접속하는 비율이 현저하게 낮게 나타났다. 게임을 목적으로 하는 인터넷 접속은 여학교의 경우 3%인 데 반해, 다른 학교들은 거의 20%에 다다를 정도로 높은 비율을 나타내고 있다. 이는 여학생과 남학생이 인터넷을 사용하는 문화가 다르다는 사실을 간접적으로 시사하며, 좀 더 심도 있는 연구가 요구되는 지점이다. 한편 중학생(4%)에 비해 고등학생(B: 9%, C: 13%)이 인터넷 접속 시 학습을 목적으로 사용하는 비율이 상대적으로 높았으며, 이는 고등학교가 중학교에 비해 입시와 관련한 학습 부담이 높다는 점과 연관 지어 생각해 볼 수 있다.

그런데 이 항목이 3가지 항목을 고르도록 했다는 것을 염두에 두면, 중학교(A)는 정보검색, 게임, 블로그/미니홈피가 주로 사용하는 것이며, 남자 고등학교(B)에서는 정보검색, 게임, 블로그/미니홈피가, 여자 고등학교(C)에서는 정보검색, 블로그/미니홈피, 학습이 주로 사용하는 항목이었다.

수업 시간에 인터넷을 활용하는 것에 대한 학생들의 인식은 모든 학교 급을 통틀어 부정적 평가(42%)보다는 긍정적인 평가(58%)가 조금 더 높았다. 인터넷을 수업에 활용하는 것이 유용한 까닭으로 학생들은 크게 학습 내용의 이해도 증진, 새로운 학습 방식, 학습에 대한 흥미 유발, 학습 내용 보충 및 확장의 측면을 들었다. 그 중 인터넷을 수업에 활용할 경우 학습 내용의 이해에 도움이 되었다는 답변이 가장 많았는데, 인터넷이 학습 내용과 관련된 보다 많은 자료를 제공할 뿐만 아니라 같은 내용을 다양한 측면에서 이해할 수 있게 도와주어 사후 보충이 가능하기 때문인 것으로 보인다.

다음으로, 학생들은 인터넷 언어가 가지고 있는 새로운 학습 방식의 측면을 들어 인터넷 활용 수업을 긍정적으로 평가하였다. 학생들은 말로는 이해가 되지 않던 부분이 시각적인 경험을 통해 더 잘 이해되는 부분

이 있었고, 머릿속에도 더 잘 각인되며 기억에 오래 남았다고 답변했다. 이처럼 인터넷 언어가 지닌 복합 양식적 특징은 구두 언어나 문자 언어의 한계를 보완하여 학생들의 학습 이해도를 높이고 있었다. 또한 재미있고 흥미로운 자료를 제공할 경우, 수업에 대한 집중력이 높아지고 지루하지 않아 학습 효율성이 증진된다고도 답하였다. 따라서 이 같은 다양한 요인들이 총체적으로 작용하여 인터넷을 활용한 수업이 학생들의 학습 능력 증진에 기여하는 것으로 볼 수 있다.

이러한 결과는 교사들이 수업에서 주로 활용하는 인터넷 정보의 종류와 연관 지어 분석할 수 있다. 교사들이 수업에서 주로 사용하는 인터넷 정보의 종류는 동영상과 시각 자료가 높은 비중으로 나타났다. 학생들 역시 동영상과 시각 자료의 활용으로 인해 얻은 유용성을 높게 평가하고 있다. 이는 복합 양식으로서의 인터넷 언어가 학교 교육에 미친 영향을 언어, 즉 통신 언어나 문자, 음성 언어처럼 좁은 의미의 언어 개념으로 협소화하지 말 것을 시사해준다.

한편, 인터넷 언어와 일상 언어에 대한 인식을 묻는 질문에 대해서 나온 다음과 같은 결과는 학교 급과 상관없이 학생들의 인터넷 언어와 일상 언어의 차이에 대한 인식이 어느 정도 형성되어 있다는 것을 보여준다.

〈표 6〉 인터넷 언어와 일상 언어에 대한 인식

		별로 다르지 않다	다르다는 것은 알지만 일상생활에서도 인터넷 언어를 사용한다	다르다는 것을 알고 상황에 맞게 구분해서 사용한다
A	1	8%	45%	47%
	2	18%	34%	48%
	3	14%	32%	54%
B	1	10%	47%	43%
	2	13%	34%	53%
	3	39%	3%	58%
C	1	19%	28%	53%
	2	30%	30%	40%
	3	29%	20%	51%

인터넷 언어가 일상의 언어와 다르다는 것을 인식하는 학생이 학교 급과 학년 별로 높게는 92%(A1)에서 낮게는 61%(B3)에 이른다는 점은 인터넷 언어와 일상 언어의 차이에 대한 인식이 어느 정도 이루어짐을 보여 준다. 그러나 세 학교 모두 대체적으로 학년이 올라가면서 인터넷 언어와 일상 언어가 ‘별로 다르지 않다’라고 생각하는 비중이 점점 높아지고 있다. 특이한 사항은 중학교(A) 1학년 학생의 경우와 남자 고등학교(B) 3학년 학생들의 경우이다. 중학교(A) 1학년 학생의 경우 인터넷 언어와 일상 언어가 다르지 않다고 생각하는 비율이 가장 낮은 8%이나, 남자 고등학교(B) 3학년 학생의 경우 39%이다.¹⁸⁾ 오히려 인터넷 언어와 일상 언어의 차이에 대한 인식이 학년과 학교 급이 올라가면서 희박해지는 양태를 보이고 있다.

인터넷 언어의 사용에서 이러한 인식의 양상이 일어나는 원인에 대해서 분석해볼 필요가 있다. 먼저 생각해 볼 수 있는 원인은 청소년 문화적인 특성을 들 수 있다. 청소년 문화는 가족 관계보다 또래 관계의 중요성이 높아지며 부모로부터 독립된 자신의 정체성을 갖기를 요구하는 시기이다. 즉 또래 집단과의 의사소통이 많아지며 중요해지는 시기라 볼 수 있다.¹⁹⁾ 그래서 학생들이 청소년기를 거치는 동안 인터넷 언어 사용을 통한 의사소통이 인터넷 매체를 넘어 일상생활에까지 영향을 많이 미쳐 인터넷 언어와 일상 언어 사이의 구분조차 모호해진 상태로 판단할 수 있다.

또한 인터넷 언어라고 여겨지는 것들인 이모티콘과 비규범적인 언어 표현은 이제 인터넷이라는 공간에서만만의 전유물은 아니라는 점이다. 이러한 표현들은 처음에는 인터넷이라는 기술에 의해 생겼지만, 지금은 어떤 특정한 상황과 맥락에서 사용된다. 예를 들어 텔레비전의 오락 프로그램의 자막에서는 인터넷 언어가 빈번히 사용되고 있다.²⁰⁾ 반면 뉴스와 시사

18) 여자 고등학교(C) 학생의 경우도 1학년보다 2,3학년이 다르지 않다고 생각하는 비율이 높으며, 중학교보다도 높은 비율을 보인다.

19) 청소년기의 미디어 이용에서 드러나는 특성이 또래 관계에서 사교적 관계 유지와 자신의 정체성을 확립하기 위한 행위와 관련된다는 점을 밝힌 연구로 김은미(2006)의 휴대폰 문자 메시지 이용 연구를 들 수 있다. 본고에서 살펴본 인터넷 언어와 일상 언어의 차이에 대한 인식도 청소년기 미디어 이용에서 드러난 특성과 관련지어 볼 수 있다.

교양프로그램에서는 거의 사용되지 않는다. 따라서 텍스트 구성의 목적과 텍스트를 둘러싸고 있는 맥락, 텍스트의 수용과 생산의 참여자 등에 따라 달라져야 하는 언어에 대한 인식과 실천이 필요하다.

이러한 부분에 대한 학생들의 인식은 다음의 심층 면담을 통해 더 자세히 드러날 것이다.

2) 심층 면담 자료 분석

설문 내용을 보완하기 위해 학생 설문 조사를 통해 인터넷 접속 시 자주 사용하는 항목으로 나타났던 인터넷 게임, 미니홈피, 커뮤니티를 실제 이용하는 학생들을 대상으로 심층면담을 실시하였다.²¹⁾ 각 면담 대상자의 특징은 다음과 같다.

〈표 7〉 심층 면담 대상자의 특징

구분	성별	나이	학년	이용 형태	가입 시기	1일 사용시간	거주지	국어 성적
a	남	15	중2	인터넷 게임	2006년	4~6시간	경기도	중상
b	남	17	고1	미니홈피	2005년	30분	서울	상
c	여	18	고2	팬카페	2003년	3시간	서울	중하

심층 면담 대상자를 선정한 기준은 각 학교 별로 다른 이용 형태를 보이는 경우를 선정하였다. 인터넷의 다양한 의사소통의 양상을 분석하기 위해서는 다른 맥락과 특성을 가진 인터넷 언어 사용 양상을 보이는 이용자와 텍스트를 분석할 필요가 있다. 그리고 각 학교 별 이용 형태 선정은 중학교의 경우 가장 높은 이용률을 보인 게임 이용자를 선정했다. 고등학교의 경우 높은 이용률을 보인 정보검색, 학습과 같은 경우는 학생들의

20) 이은희, 「오락프로그램 음성 언어 표현 자막의 유형과 특성」, 『텍스트 언어학』 23, 한국텍스트언어학회, 2007.

21) 심층 면담은 7월 20일~ 7월31일 사이에 각 학생당 2회씩 실시하였다. 조사 방법은 인터뷰, 이메일, 온라인 채팅을 사용하였다. 조사 내용은 1. 사용 실태 및 이용 목적 조사, 2. 언어 사용에 대한 자기 평가를 질문의 형태로 제시하였다.

언어 사용 실태를 보여주기 어려우므로 제외하였으며,²²⁾ 그 다음으로 높은 이용률을 보인 블로그/미니홈피와 커뮤니티가 학생들의 언어 사용 실태를 보여주기 적합한 대상이므로 선정하였다. 여자 고등학교에서 커뮤니티 중 팬카페를 선정한 것은 팬덤 문화라는 10대 청소년들의 대표적인 커뮤니티 활동을 보여줄 수 있기 때문이다. 남자 고등학교에서는 정보검색, 게임을 제외하면, 블로그/미니홈피(10.7%)와 커뮤니티(11%)로 비슷한 이용률을 보여 미니홈피 이용자를 대상으로 선정하였다.

ㄱ. 인터넷 게임 이용자의 경우

심층면담을 수행한 결과, a학생이 인터넷 게임을 이용하는 목적은 크게 여가 생활, 재미와 즐거움, 친교·교제를 위한 것으로 나타났다. a학생은 자신이 인터넷 게임을 하는 데 있어 뚜렷한 목적이 있는 것은 아니며, 다만 여가 시간을 보내고 친구들과 함께 하는 것이 좋아서 하는 것이라고 답했다. 게임을 할 때, 혼자 하는 것보다는 친구들과 하는 것이 더 재미있고, 친구들이 없으면 재미가 없어져서 금방 게임에서 나온다고 말했다. 이를 통해 a학생이 단순히 게임 자체에 골몰해 있는 것이 아니라, 소통·관계적 측면에서 게임의 재미를 느끼고 있음을 알 수 있었다.

a학생이 인터넷 상에서 보여주는 의사소통의 특징은 다음과 같았다. a학생은 인터넷 언어를 현실에서 벗어난 제약 없는 소통 방식으로 인식하고 있었다. 따라서 인터넷 언어가 가지는 규범의 일탈적 측면이 부각되는 소통 방식이 많이 나타났다. 예를 들어 단어 사용의 경우에는 ‘쓰렉템, 득템, 필드보스 못잡음’ 등의 게이머들만의 은어를 사용한다거나, ‘넌 조밥이라. 시바, 새끼’ 등의 빈번한 욕설을 사용하고 있었다. 또한 욕설까지는 아니더라도 ‘아썸, 눈배리샘(눈베렸다), 똥미(똥아), 옷 좀 간지인데’ 등의 비속어 표현의 사용 빈도도 잦았다. 또한 ‘지금갈때가없서’와 같이 띄어쓰기를 무시하거나, ‘사실레요(사실레요), 어저라고(어쩌라고)’ 등의 우리말 어법을 파괴하는 양상으로 표현 방식이 나타나고 있었다. 또한 일반적인 인터

22) 게임 역시 남자 고등학교에서 높은 이용률을 보였으나, 중학교에서 선정한 대상이므로 제외하였다.

넷 언어인 ‘츄크(축하-추카), 감사(감사), 죄송(죄송)’ 등과 같은 줄임말의 사용도 잦았다.

a학생의 인터넷 언어 사용에 대해 다음과 같은 인식을 보였다. a학생은 인터넷 언어의 사용을 친구들 또는 게이머들 사이의 통용된 소통 방식으로 인정하고 있었다. 욕설 또한 일부러 골라서 쓴다고 대답하였으며, 오히려 욕설을 포함한 인터넷 언어 사용이 답답하고 제약된 현실의 한계를 벗어날 수 있는 해방구와 탈출구로서의 역할을 한다고 대답했다. a학생이 규범 이탈적인 인터넷 언어의 사용은 물론 욕설 사용에 대한 부분까지도 긍정적인 견해를 나타내고 있는 것으로 미루어 볼 때 인터넷 언어 사용 방식에 대한 비판적 인식은 없는 것으로 보였다.

그리고 이러한 a학생의 인터넷 상의 언어생활은 일상생활에도 영향을 미치고 있었다. a학생은 일상생활에서도 인터넷 언어를 많이 사용하며, 그러한 인터넷 언어 사용이 재미있다고 답했다. a학생은 인터넷 언어와 일상 언어의 차이에 대한 의식적 인지가 없을 뿐만 아니라 이러한 점이 실제 언어생활에도 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 그 결과 a학생은 인터넷 언어가 습관처럼 입에 붙어서 때로는 원하지도 않는 순간에 무의식적으로 사용하는 모습이 발견되었다. 그러나 a학생은 그런 자신의 언어 생활에 대한 반성이나 비판적 성찰은 부족한 상태였다.

나. 미니홈피 이용자의 경우

b학생이 미니홈피를 운영하는 목적은 크게 정보 교환, 관계 유지, 자아 성찰을 위한 것으로 파악되었다. 구체적으로 b학생은 친구들과 말하지 못했던 이야기나 직접 전할 수 없었던 말들을 하기 위해서 미니홈피를 이용하고 있었는데, 이는 인터넷 상의 정보 전달이 빠르다는 속성에 기댄 것이었다. 또한, 외국으로 유학 간 친구와 이야기를 주고받을 수 있고, 사진과 동영상을 함께 공유하면서 공감대를 형성할 수 있다는 측면에서 미니홈피의 유용성을 이야기했다. b학생은 미니홈피의 메뉴 중 하나인 다이어리 작성을 통해서 다시 한 번 하루를 되돌아보는 시간을 가질 수 있어 좋다고 답해 미니홈피가 자아 성찰을 위한 수단으로도 사용되고 있음

을 알 수 있었다.

b학생이 인터넷 상에서 보여주고 있는 의사소통의 특징은 다음과 같았다. b학생은 인터넷 언어가 주는 재미와 웃음에 대해서는 긍정적으로 인식하고 있었지만, 지나친 인터넷 언어 사용에 대해서는 부정적 견해를 비쳤다. 예컨대, 댓글이나 방명록 글의 경우에 ‘깊 2학년때 하면 되지’, ‘난 어제시험끝났따’, ‘윤니웃김’에서처럼 지나친 말 줄임이나 불필요한 띄어쓰기, 맞춤법 무시, 은어나 욕과 같은 인터넷 언어 사용은 부담스럽게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 또한, b학생은 “인터넷 언어를 많이 안 쓰려고 노력중이에요 왜냐하면 저도 남이 인터넷 언어를 쓰는 것을 지켜보고 있으면 그 사람이 꺼려지거든요. 그래서 인터넷에서 글을 올릴 때 신중하게 쓰거나 의식하면서 바른 말을 쓰려고 노력하고 있습니다.”라고 말하고 있어 인터넷 언어에 대한 부정적 인식이 인터넷 상에서의 의식적 글 쓰기로 긍정적 영향을 미치고 있음을 알 수 있었다.

한편, 일상생활에서의 인터넷 언어 사용에 대한 생각을 묻는 질문에 대한 다음과 같은 답변은 인터넷 언어가 일상 언어생활에 미치는 영향과 관련하여 많은 점을 시사해 준다.

“이모티콘, 말 줄임, 욕과 같은 인터넷 언어를 많이 사용하지는 않지만 인터넷을 많이 접하기 때문에 일상생활에서도 무의식중에 인터넷 언어를 사용하게 됩니다. …… 인터넷 언어는 인터넷이나 요즘 아이들에게 널리 퍼져있기 때문에 우리가 하는 말의 50% 넘게 인터넷 언어가 들어가 있죠. 그래서 저뿐만 아니라 요즘 아이들이 인터넷 언어를 많이 사용하는 것 같아요. 이로 인해 평소에 쓰는 언어도 인터넷 언어화되고 있는 것 같고요.”

이를 통해 b학생의 경우, 인터넷 언어와 일상 언어의 차이에 대해서는 의식적으로 인지하고 있지만, 이러한 인식이 구체적 실천으로 행해지기까지는 많은 노력이 필요함을 알 수 있었다. 이는 인터넷 사용 증가로 인해 자신도 모르게 무의식적으로 인터넷 언어를 사용하게 되거나 청소년기의 또래 문화에서 인터넷 언어를 자주 사용하는 양상이 평소의 언어생활에도 많은 영향을 미치고 있기 때문이었다. 이를 통해 인터넷 언어에 대한 자

각만큼이나 중요한 것이 규범에 맞는 올바른 언어 사용의 필요성에 대한 합의된 인식과 실천임을 알 수 있었다.

㉔. 팬카페 이용자의 경우

팬카페 이용자인 c학생과의 심층 면담 결과, 인터넷 팬카페를 이용하는 목적은 크게 관련 정보 수집, 연예인과의 소통, 창작 활동을 위한 것으로 나타났다. 구체적으로 c학생은 연예인의 스케줄이나 사진 등의 정보를 얻거나 연예인이 올린 글이나 편지를 읽고 연예인과 소통하려는 목적으로 팬카페를 이용하고 있었다. 또한 팬카페에서 팬픽(fan-fic)을 창작함으로써 자기 안에 잠재되어 있는 무의식적인 욕망을 표현하고 이를 다른 이들과 소통하고자 하는 모습을 보이고 있었다.

c학생이 인터넷 상에서 보여주는 의사소통의 특징은 다음과 같았다. c학생은 기본적으로 이모티콘이나 신조어, 줄임말 등의 인터넷 언어를 보편적인 소통 도구로 인정하고 있었다. 그뿐 아니라 기본적으로 특정 연예인을 좋아하는 사람들의 집단으로 구성된 팬카페에는 그들만이 공유할 수 있는 언어문화가 형성되어 있었는데, c학생은 팬카페 상의 이러한 소통 문화에 대한 거부감이 전혀 없었고 오히려 친밀감을 준다는 견해를 지니고 있었다.

팬카페를 이용하는 회원들의 소통 양상은 크게 줄임말 사용, 은어 사용, 띄어쓰기 무시, 귀여운 말투의 사용으로 나타난다. 줄임말의 경우 슈퍼 콘서트를 ‘슈콘’으로, 카시오페아(팬클럽이름)를 ‘카아’로, m.net music festival를 ‘MKMF’ 등으로 줄여서 표현한다. 언어의 경제성을 고려하여 말을 줄여 사용하는 것도 있지만, 청소년 음악 문화를 모르는 사람들에게는 생소하게 들릴 수 있다는 점을 고려할 때 청소년들만의 은어라고도 볼 수 있다. 또한, ‘TVXQ’는 중국어로 동방신기를 알파벳으로 음차한 것이며, ‘펠레드’ 풍선은 동방신기 팬들의 풍선 색깔이 펄이 들어간 빨간색임을 나타낸다. 이처럼 팬카페 회원이 아니면 알기 힘든 은어를 사용함으로써 팬카페 회원들 간의 친밀감과 결속력을 다지고 있었다. 그 밖에 ‘뽀아만주 신다면 열심히할게요’ 등으로 띄어쓰기를 무시하고 쓰거나 ‘나만믿어보하

요오!!’ 등의 귀여운 애교 말투를 사용하는 특징이 나타났다.

그러나 팬카페 규정에 있는 ‘한 번이라도 욕설을 사용할 경우에는 강제 탈퇴’라는 조항 때문에 팬카페 상에서 욕설을 사용하는 것에 대해서는 철저하게 부정적인 입장을 지니고 있었다. 강제 탈퇴에 대해서는 팬들의 언어 사용이 연예인의 이미지에 영향을 끼치기 때문에 정당화될 수 있다고 대답했다. 팬카페는 특정 연예인을 대표하는 기호로서의 의미를 지니기 때문에 특정 연예인의 좋은 이미지 구축을 위해 회원들이 자체적으로 언어 내규를 만들어 소통하고 있다는 사실을 알 수 있다. 그리고 인터넷 언어의 의식적 사용 여부에 있어 c학생은 팬카페에서 그들만의 언어로 대화하지 않으면 소외될지도 모른다고 생각하여 의식적으로 인터넷 언어를 사용하는 측면이 있다고 답했다.

그 결과 팬카페에서 사용하는 이러한 언어 표현의 영향으로 학교생활이나 일상생활 중에도 인터넷 언어가 무의식적으로 나타나서 친구들과 소통의 장애를 겪는 경우가 간혹 있었다고 대답했다. 또한 c학생은 자신이 사용하는 언어를 모든 사람이 알 것 같다는 착각을 일으킨다고 답했다. 이를 통해 c학생의 언어생활에 있어 인터넷 언어 사용은 욕설에 대한 부정적 인식을 심어 주었지만, 자신도 모르는 사이 일상생활에서의 언어 사용에까지 영향을 미쳐 혼란을 초래하고 있음을 알 수 있었다.

ㄹ. 심층 면담 결과의 교육적 함의

심층 면담 결과를 종합적으로 정리해보면 다음과 같은 함의를 도출할 수 있다.

첫째, 인터넷 언어의 사용 여부와 주로 사용하는 인터넷 언어에 영향을 미치는 것은 자신이 주로 활동하는 인터넷 집단의 성격과 관련이 있다. 게임을 주로 이용하는 학생이 욕설을 많이 사용하며, 팬카페를 주로 이용하는 학생이 욕설을 사용하지 않고 은어와 귀여운 어투를 사용한다는 차이는 자신이 주로 참여하는 인터넷 집단의 성격과 연관되어 있다. 인터넷 게임 집단은 일상에서 일탈되는 특성을 보이는 놀이 집단의 성격을 지니므로 쉽게 언어 사용에서도 심한 일탈이 일어날 수 있다. 또한 게임은 놀

이 중에서 '경쟁'의 특성을 지닌 놀이의 일종이다.²³⁾ 경쟁에서 지는 경우에는 쉽게 욕설과 같은 상대방 비난 언어 행위가 일어날 수 있다. 한편 팬카페는 카페에서 사용되는 언어 사용의 모습이 스타의 이미지와 동일시되는 집단이며 스타를 중심으로 집단 구성원들 사이에 우호적인 관계를 공유하고 유지할 필요성을 지니고 있다.

최지현에 의하면, 인터넷에 존재하는 일부의 사이트는 일정한 언어 사용 규약을 생산해내는 사이버언어공동체로서 기능하는 공간이 되고 있는데, 언어 표현들이 사이버언어공동체의 정체성을 유지하는 형식적 규약 역할을 한다고 본다.²⁴⁾ 팬카페에서 욕설을 쓰지 않는다는 내규를 정하고 지키는 행위나 거친 말투보다는 귀여운 애교 섞인 말투를 사용하는 것은 사이버언어공동체의 정체성을 유지하고 공유하기 위한 방법이다. 그렇다면 인터넷에서 어떤 언어를 사용할 것인가의 문제는 학생 개인의 선택이라기보다는 사이버언어공동체의 선택이라고 볼 수 있다.

한편으로 인터넷 집단의 성격에 부합하는 언어 사용 현상을 퍼포먼스라는 개념으로 설명할 수 있다. 반즈에 의하면 인터넷에서 전체 집단에 영향을 미치기 위해 마치 관객 앞에서 공연을 하는 사람처럼 언어를 사용하고 자기 표현을 한다는 것이다. 적대적인 언어 행위나 우호적인 언어 행위 모두 이러한 퍼포먼스의 일환으로 이루어진다.²⁵⁾ 인터넷 언어의 성격 및 특성에 영향을 미치는 두 가지 요소인 인터넷 집단의 성격과 집단의 성격에 맞는 퍼포먼스로서의 언어 사용을 고려하여 인터넷 언어에 대한 교육적 내용을 마련해야 할 것이다.

둘째, 인터넷 언어는 인터넷에서만 아니라 '요즘 아이들' 즉 청소년

23) 게임 이론에서 게임은 '이해가 엇갈리는 경쟁적 상황'을 의미한다. 게임의 구성 요소로 참가자(이해가 상반되는 상황에서 이득을 높이려는 당사자), 전략, 이익, 결탁(참가자 사이의 정보 교환, 협박, 협의, 결탁)을 들고 있다. 게임 이론에 대해서는 박순달(1992)을 참조할 수 있다.

24) 최지현, 「사이버언어공동체와 국어교육」, 『국어교육학 연구』 18, 국어교육학회, 2002, 512~513면.

25) Barnes, S. B., *Online Connections : Internet Interpersonal Relationships*, 『온라인 커넥션: 새로운 커뮤니케이션의 공간』, 한나래, 2002. 75~97면, 388~389면.

들 사이에 널리 퍼져 있는 것이므로 청소년들 사이에 보편적인 소통 수단으로서의 역할을 하고 있다. 청소년들이 무의식적으로 인터넷 언어를 일상생활에서 쓰게 되는 원인은 인터넷에 오래 접속하기 때문도 있지만 청소년들 사이에 널리 퍼져 있기 때문이다. 인터넷 언어는 청소년의 또래 문화에서는 중요한 소통 수단의 역할을 하고 있다. 이러한 점을 개선하기 위해서는 단지 언어 규범적인 접근뿐 아니라 문화적인 접근이 필요함을 시사해 준다.

여기에서 문화란 전통이나 유산 혹은 공인된 가치와 같은 수직적 문화 개념이 아니라, 일상적인 삶의 양식이나 소통 과정에서 발생하는 의미에 대한 해석의 측면에서 문화를 바라보는 수평적 관점이다.²⁶⁾ 학생들이 자신의 언어 사용 행위를 당대 언어문화의 비판적 수용이라는 차원에서 바라볼 수 있는 인터넷 언어 교육이 이루어져야 한다. 인터넷 언어에 대한 자각만큼이나 중요한 것이 규범에 맞는 올바른 언어 사용의 필요성에 대한 합의된 인식과 실천을 이끌어내는 것이다. 이는 규범의 강조로 이루어지기보다는 자신의 언어 사용을 전체적인 시야에서 조망할 수 있을 때 가능하다. 인터넷이라는 매체의 등장으로 인한 문화의 변화에 대한 인식을 바탕으로 보다 의미 있는 문화 생산을 위한 방법에 대해 성찰하는 과정으로 나아가도록 하는 교육 내용이 필요하다. 그리고 또한 언어 사용에서 맥락의 중요성을 환기시킴으로써 청소년들이 합당한 언어 사용의 맥락에서 적절한 언어 사용을 할 수 있는 태도와 능력을 교육해야 할 것이다.

IV. 맺음말

인터넷 언어는 인터넷이라는 새로운 소통 환경의 등장에 의해 생성되

26) 박인기, 「문화적 문식성의 국어교육적 재개념화」, 『국어교육학 연구』 15, 국어교육학회, 2002, 27면.

있기 때문에 인터넷 환경이라는 상황 맥락에서 이해되어야 하며, 이에 대한 비판적 수용과 창의적 생산 과정이 필요하다. 인터넷 언어는 학생들의 공적인 말하기나 글쓰기에 많이 사용됨에도 불구하고, 학교 현장에서 지도할 지침이나 내용이 부족한 편이다. 이 연구는 빠르게 변화하는 매체 환경에 대처하고 매체의 소통 문화를 이해하기 위한 기초 단계로서 학교 현장에서의 인터넷 언어 사용 현황을 파악해 본 것이다.

인터넷 언어를 중심으로 이루어지는 문제적 소통 양상을 개선하기 위해 학교 교육에서는 우선적으로 인터넷 언어를 대신할 수 있는 정확한 표준어나 신조어에 대한 자료나 연구 결과를 학생들에게 제공할 수 있을 것이다. 그러나 이번 조사를 통해 인터넷 언어의 문제는 학생들의 말하기, 글쓰기, 읽기 습관 및 태도 전반에 영향을 미치는 것임을 알 수 있었다. 인터넷 집단의 성격과 그 집단의 성격에 맞는 퍼포먼스로서의 언어 사용 현상이 학생들의 인터넷 언어 사용에 영향을 미치고 있었다. 또한 인터넷 언어와 일상 언어와의 차이에 대한 인식과 실천의 문제는 다른 차원의 것임을 알 수 있었다. 인터넷 언어의 영향은 학생들의 생활 깊숙이 들어와 일상생활에서의 의사소통에까지 영향을 미치고 있었다.

인터넷을 통한 새로운 소통 방식은 소통 언어를 윤리적인 차원에서 이해하고 이를 바탕으로 현실 세계의 소통에 능동적으로 참여하고 대처하는 개인적·사회적 책무와도 관련된다. 이를 위해서는 매체 환경에서의 당위적 윤리 교육을 넘어선 실제적 소통 윤리 교육의 기초적인 내용 역시 마련해야 할 것이다. 이러한 내용들이 마련될 때 비로소 청소년들의 언어 사용 불감증이 실질적으로 해소되어 국어의 미래와 삶의 방식에 영향을 미칠 수 있을 것이다.

그리한 교육 방안을 마련하기 위해 후속 연구로 인터넷 언어 교육의 이론과 실천 전반에 대한 전문가 델파이 조사를 바탕으로 인터넷 언어에 대한 교수학습 내용을 마련하여 학교 현장에서 실행 연구를 진행할 예정이다.*

* 본 논문은 2009. 10. 30. 투고되었으며, 2009. 11. 12. 심사가 시작되어 2009. 11. 27. 심사가 종료되었음.

■ 참고문헌

- 김대행 외(2006), 『하이퍼 텍스트의 언어문화 이해 교육』, 서울대 출판부.
- 김은미(2006), “휴대전화 문자 메시지의 이용에 관한 연구: 청소년의 인간 관계 유지 행동을 중심으로”, 『한국언론학보』, 50권 2호, 한국언론학보.
- 김은미 외(2007), 『저널리즘의 미래 변화』최종보고서, 정보통신정책연구원.
- 박동근(2001), “통신 언어의 유형에 따른 언어학적 기능 연구”, 『어문학 연구』 11, 상명대 어문학연구소.
- 박순달(1992), 『게임 이론』, 민영사.
- 박인기(2002), “문화적 문식성의 국어교육적 재개념화”, 『국어교육학연구』 15, 국어교육학회.
- 옥현진(2008), “다중모드 문식성”, 『문식성교육연구』, 한국문화사.
- 우한용 외(2006), 『인터넷 시대의 글쓰기와 표현 교육』, 서울대 출판부.
- 윤여탁 외(2007), “매체언어 교육의 본질에 대한 연구”, 『국어교육연구』 19, 서울대 국어교육연구소.
- 윤여탁 외(2008), 『매체언어와 국어교육』, 서울대학교 출판부.
- 이은희(2007), “오락프로그램 음성 언어 표현 자막의 유형과 특성”, 『텍스트 언어학』 23, 한국텍스트언어학회.
- 이정복(2003), 『인터넷 통신 언어의 이해』, 월인.
- 이정복(2005), “사회언어학으로 인터넷 통신 언어 분석하기-최근 연구 현황과 과제”, 『한국어학』 27, 한국어학회.
- 이정복 외(2006), 『인터넷 통신 언어와 청소년 언어 문화』, 한국문화사.
- 이채연(2001), “인터넷의 매체 언어성과 국어 교재화 탐색”, 『국어교육』 104, 한국어교육학회.
- 정현선(2004), “디지털 리터러시의 국어교육적 고찰”, 『국어교육학연구』 21, 국어교육학회.
- 정현선(2007), “기호와 소통으로서의 언어관에 따른 매체언어교육의 목표에 관한 고찰”, 『국어교육연구』 19, 서울대 국어교육연구소.
- 최지현(2003), “사이버언어공동체와 국어교육”, 『국어교육학연구』 18, 국어교육학회.
- 최지현(2007), “매체언어교육을 위한 교수·학습 방법 탐구”, 『국어교육학연구』 28, 국어교육학회.
- 한국청소년개발원 편(2005), 『청소년문화론』, 교육과학사.
- Barnes, S. B.(2002), *Online Connections :Internet Interpersonal Relationships*, 이동후·김은미 역, 『온라인 커넥션 : 새로운 커뮤니케이션의 공간』, 한나래.

- Bolter, J. D. & Grusin, R.(2006), *Remediation*, 이재현 역, 『재매개－뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스.
- Buckingham, D.(2004), *After the Death of childhood : Growing Up in the Age of Electronic Media*, 정현선 역, 『전자매체 시대의 아이들』, 우리교육.
- Buckingham, D.(2004), media education, 기선정·김아미 역, 『미디어 교육』, jNBook.
- Jenkins, H.(2008), 김정희원, 김동신 역, 『컨버전스 문화』.

<초록>

학교 현장에서의 인터넷 언어 사용 실태 연구

윤여탁 · 손예희 · 송여주 · 정지민

이 연구는 학교교육에서 매체언어의 사용 실태를 분석하고 그 개선방안을 제안하는 것을 목적으로 하며, 특히 매체언어 가운데서도 중요한 소통 수단으로 자리 잡은 인터넷 언어를 연구 대상으로 하였다. 이를 위해 중·고등학교의 교사와 학생들을 대상으로 설문조사와 심층면담을 실시하여 실제적인 인터넷 언어 사용 양상을 조사하였다.

이 연구에서 대상으로 하는 인터넷 언어는 언어적 요소에만 주목하던 기존의 ‘통신언어’와 달리 인터넷에서의 소통 방식의 특성과 맥락적 요소를 포함한 언어 개념이다. 인터넷에서는 전통적인 생산-분배-소비의 유통 방식과 달리, 소비자 역시 또다른 생산자(prosumer)가 될 수 있다는 점에서, 인터넷 언어는 개인 간 의사소통을 넘어 대중매체와 같은 사회적 의사소통 행위가 되고 있다.

연구 결과, 인터넷 언어는 학생들의 일상생활에서의 의사소통에까지 영향을 미치는 것으로 드러났다. 이는 인터넷이라는 새로운 소통 환경에 따른 필연적인 언어 현상임을 보여준다. 또한 보호주의적 관점에 근거하는 언어예절 교육이나 문법 교육은 실제적 효용성이 없음을 의미한다. 인터넷을 통한 새로운 소통방식은 소통언어를 윤리적인 차원에서 이해하고 이를 바탕으로 현실에서의 소통에 능동적으로 참여하고 대처하는 개인적·사회적 책무와도 관련되며, 따라서 새로운 매체 환경에 필요한 실제적 소통 윤리 교육의 내용이 마련되어야 할 것이다.

【핵심어】 매체 언어, 인터넷 언어, 실제적인 인터넷 언어 사용 양상, 소통 윤리 교육

<Abstract>

The Study on the Actual Conditions of the Internet Language
Used in School

Yoon, Yeo-tak · Son, Ye-hee · Song, Yeo-ju · Jung, Ji-min

The purpose of this study is to analyze the use of media language at school and to suggest ways to improve it. The study is mainly focused on 'Internet language', which has become one of the most important method of communication in the media language. To accomplish the purpose of the study, we examined the aspects of Internet language use by having surveys and in-depth interviews with middle and high school students and teachers. The materials dealt in this paper include 'mini-homepage language', 'fan-cafe language', and 'Internet game language'.

Unlike the conventional media language which focuses preponderantly on linguistic elements, Internet language is a notion that includes both the elements of context and the distinctive traits of communication process in cyberspace. Moreover, the fact that a consumer can also be a prosumer in Internet, which is very different from the traditional distribution structure of production-distribution-consumptions, proves that Internet language has become not only a method of communication among individuals, but also a social communicative action like the mass media.

From the results of the analysis, it was found that Internet language has an effect on students' daily life communication, and this is an inevitable consequence that results from Internet, a new environment for communication. In addition to that, this phenomenon reveals that the grammar and linguistic etiquette education in the view of protectionism

has no actual usefulness. The new communication method through Internet is related to the individual and social responsibility of active participation and management of communication in reality, which are based on correct understandings of communication language in ethical dimension. Therefore, the contents of real communication ethics education for the new media environment should be prepared.

【Key words】 media language, Internet language, the aspects of Internet language use, real communication ethics education

【부 록】

교사의 인터넷 활용에 관한 실태 조사

설문지(교사용)

안녕하십니까?

귀중한 시간을 내어 주셔서 감사합니다.

이 설문은 교사와 학생들의 인터넷 이용 실태를 조사하여, 인터넷을 통한 언어 문화적 경험 이 청소년의 학습에 미치는 영향을 알아보는 데 그 목적이 있습니다. 이 설문은 별도로 진행되는 학생의 인터넷 이용 실태 조사와 짝을 이루어 인터넷과 관련한 교육 방안을 모색하기 위한 것입니다.

각 설문 항목에 대한 정답은 없으며, 응답 내용은 외부로 유출되지 않을 것입니다. 또한 설문 결과는 연구 이외의 다른 목적으로는 사용되지 않을 것이니 성실하게 응답해 주시기 바랍니다.

2009년 6월

연구책임자 : 서울대학교 국어교육과 교수 윤여탁

■ 기초 자료 ■

※ 다음 문항의 해당 항목에 V표를 해 주시거나, 직접 기록해 주시기 바랍니다.

☐ 담당 과목 : _____

☐ 교육 경력 : _____

☐ 성별 : ① 남 _____ ② 여 _____

☐ 연령대 : ① 20대 _____ ② 30대 _____ ③ 40대 _____ ④ 50대 _____

■ 설문 문항 ■

※ 다음 각 문항에 대하여 선생님의 의견과 가장 가까운 항목에 V표를 하시거나, 의견을 직접 써 주십시오.

1. 일주일에 인터넷을 얼마나 접속하십니까?

① 거의 안 한다 ② 하루 ③ 2~3일 ④ 4~5일 ⑤ 거의 매일

2. 하루 평균 인터넷 접속 시간은 어느 정도입니까?
 ① 1시간 이내 ② 1시간~2시간 ③ 2시간~4시간
 ④ 5~6시간 ⑤ 6시간 초과
3. 교사라는 직업적 정체성을 가지고 인터넷에 접속하는 시간은 어느 정도입니까?
 ① 평균 접속 시간의 10% 이내 ② 20~30% ③ 30~50%
 ④ 50~70% ⑤ 거의 대부분
4. 교사의 정체성을 가지고 접속할 경우, 다음의 목적으로 얼마나 인터넷을 사용하십니까? ①~⑤ 중 하나를 골라 표시해 주시거나 의견을 직접 써 주십시오.

번호	목적	매우 많이 사용	많이 사용	보통	거의 사용하지 않음	전혀 사용하지 않음
1	수업 관련 내용 검색	①	②	③	④	⑤
2	수업 자료 제작을 위한 음악, 이미지 찾기	①	②	③	④	⑤
3	과제물 수합과 채점을 위한 통로	①	②	③	④	⑤
4	이메일 또는 채팅 상담	①	②	③	④	⑤
5	학생들과 소통할 수 있는 카페 또는 커뮤니티 운영	①	②	③	④	⑤
6	교사들 간의 정보 공유 모임, 메신저 포함	①	②	③	④	⑤
7	교재 및 교구 구입	①	②	③	④	⑤
8	인터넷 강의	①	②	③	④	⑤
9	학사 정보, 교무 업무 시스템	①	②	③	④	⑤
10	기타 ()					

5. 수업 시간 중에도 인터넷을 직접적으로 활용합니까?
 ① 전혀 사용하지 않는다. ② 한 달에 1~2번
 ③ 일주일에 1~2번 ④ 일주일에 3회 이상
6. 인터넷을 교수 학습에 활용한다면 그 방법은 어떠한니까? 가장 많이 활용하는 방법을 순서대로 3개를 골라 번호를 써 주십시오.

(), (), ().

- ① 해당 사이트를 알려준 뒤 숙제를 내준다.
- ② 인터넷에서 정보를 출력하여 수업시간에 활용한다.
- ③ 실시간으로 인터넷의 정보를 찾아가면서 수업한다.
- ④ 학생들이 인터넷 정보를 발표하도록 수업을 진행한다.
- ⑤ 참고자료로만 언급해준다.
- ⑥ 기타의견 ()

7. 인터넷을 교수 학습에 잘 활용하기 어렵다면 그 까닭은 무엇입니까? 활용이 어려운 이유를 순서대로 3개를 골라 번호를 써 주십시오.

(), (), ().

- ① 정보를 신뢰할 수 없다.
- ② 자극적인 표현이 많다.
- ③ 비교육적인 내용이 많다.
- ④ 교실 여건 상 인터넷을 활용하기 어렵다.
- ⑤ 시간이 없다.
- ⑥ 구체적인 인터넷 교육 안내가 없다.
- ⑦ 수업 진행이 산만해진다.
- ⑧ 적합한 인터넷 사이트를 찾기가 어렵다.
- ⑨ 인터넷 정보를 교육 내용으로 전환하기 어렵다.
- ⑩ 기타의견 ()

8. 인터넷 사용과 관련하여 어떤 경우에 학생들과 거리감을 느끼십니까?

- ① 교사의 가르침보다 인터넷의 내용을 더 신뢰할 경우
- ② 학생들이 사용하는 언어(인터넷 용어 등)를 이해하지 못할 경우
- ③ 학생들보다 검색 능력 또는 인터넷 활용 능력(동영상 편집, 다운로드 등)이 떨어질 때
- ④ 학생들이 관심 있게 접속하는 사이트 및 관심 영역을 알지 못하는 경우
- ⑤ 기타 ()

9. 수업에서 주로 활용하는 인터넷 정보의 종류는 무엇입니까? (복수응답가능)

- ① 시각자료 (사진, 이미지 등) ② 뉴스자료 (기사)

학생의 인터넷 활용에 관한 실태 조사

설문지(학생용)

안녕하십니까? 귀중한 시간을 내어 주어 감사합니다.

이 설문은 교사와 학생들의 인터넷 이용 실태를 조사하여, 인터넷을 통한 언어 문화적 경험 이 청소년의 학습에 미치는 영향을 알아보는 데 그 목적이 있습니다. 이 설문은 별도로 진행되는 교사의 인터넷 이용 실태 조사와 짝을 이루어 인터넷과 관련한 교육 방안을 모색하기 위한 것입니다.

각 설문 항목에 대한 정답은 없으며, 응답 내용은 외부로 유출되지 않을 것입니다. 또한 설문 결과는 연구 이외의 다른 목적으로는 사용되지 않을 것이니 성실하게 응답해 주시기 바랍니다.

2009년 6월

연구책임자 : 서울대학교 국어교육과 교수 윤여탁

■ 기초 자료 ■

※ 다음 문항의 해당 항목에 V표를 해 주시기 바랍니다.

- ☐ 성별 : ① 남 _____ ② 여 _____
- ☐ 학교급 : ① 중학교 _____ ② 고등학교 _____
- ☐ 학년 : ① 1학년 _____ ② 2학년 _____ ③ 3학년 _____

■ 설문 문항 ■

※ 다음 각 문항에 대하여 자신의 의견과 가장 가까운 항목에 V표를 하시거나, 의견을 직접 써 주십시오.

1. 일주일에 인터넷을 얼마나 접속하십니까?

- ① 거의 안 한다 ② 하루 ③ 2~3일 ④ 4~5일 ⑤ 거의 매일

2. 하루 평균 인터넷 접속 시간은 어느 정도입니까?

- ① 1시간 이내 ② 1시간~2시간 ③ 2시간~4시간
④ 5~6시간 ⑤ 6시간 초과

3. 인터넷 접속 시 자주 사용하는 항목을 다음 <보기> 중에서 3가지 골라 차례대로 선택해 주시고, 해당 항목별로 주로 사용하는 사이트를 써 주십시오.

〈보기〉	
① 이메일 (예) DAUM 한메일	② 정보검색
③ 전자상거래 (예) G마켓	④ 게 임 (예) 넥슨
⑤ 커뮤니티 (예) DAUM 카페	⑥ 메신저·채팅 (예) 네이트온
⑦ 학 습 (예) 메가스터디	⑧ 블로그·미니홈피 등
⑨ 기타	

(답안 예)

	1순위	2순위	3순위
자주 사용하는 항목	③ 전자상거래	⑤ 커뮤니티	② 정보검색
주로 사용하는 사이트	G마켓	dcinside	네이버 지식in

	1순위	2순위	3순위
자주 사용하는 항목			
주로 사용하는 사이트			

4. 인터넷 접속의 주된 이유는 무엇입니까?

- ① 필요한 정보를 찾기 위해 ☞ 4.1로
- ② 인간관계 형성 및 유지를 위해
- ③ 학습을 위해 ☞ 4.2로.
- ④ 관심분야의 활동을 위해 (자료 제작 및 게시 등)
- ⑤ 특별한 목적 없이 여가 활동으로
- ⑥ 기타 ()

- 4-1. 인터넷에서 주로 찾는 정보의 유형은 무엇입니까?

- ① 학교에서 배우는 지식과 관련한 정보
- ② 대중문화에 관련한 정보 (연예인, 대중가요, 드라마 등)
- ③ 게임 관련 정보
- ④ 시사 및 생활정보
- ⑤ 기타 ()

- 4-2. 학습을 위한 인터넷 활용의 유형은 무엇입니까?

- ① 동영상 강의
- ② 예습·복습을 위한 정보 검색

〈심층 면담 질문지 예시 - 미니홈피〉

● 사용 실태 및 이용 목적 조사 ●

1. 처음 개설한 시기
2. 1일 평균 접속 시간 및 횟수
3. 사용 목적
4. 주로 사용하는 메뉴와 주로 접속하는 방문자

● 언어 사용에 대한 자기 평가 ●

1. 인터넷에서 사용하는 언어와 일상생활에서 사용하는 언어에 대해 어떻게 생각합니까?
2. 미니홈피 사용 시 인터넷 언어와 일상 언어의 차이를 의식하고 사용합니까?
3. 방문자들의 댓글에 사용된 인터넷 언어를 어떻게 생각합니까?
4. 만약, 인터넷 언어가 아닌 표준어에 맞는 일상 언어로만 글을 작성한다면 방문자들의 반응은 어떠한 것이라고 생각합니까?
5. 자신이 생각하는 미니홈피 운영의 장점과 단점은 무엇입니까?