

사이버언어공동체와 국어교육

최 지 현*

<차 례>

1. 사이버공간에 공동체는 존재하는가?
2. 언어 규범의 도전과 분할 구도
3. 오해와 부적절한 대응
4. 국어교육의 새로운 환경
5. <공각기동대>로부터 배우기

“나는 내 자신의 의사(意思)에 따라 여기에 이렇게 있는 것이다. 하나의 생명체로서 정치적 망명을 희망한다.”

“생명체라고? 말도 안돼! 너는 단순한 자기 보존 프로그램에 지나지 않아!”

“그렇게 말한다면 당신들의 DNA도 역시 자기를 보존하려는 프로그램에 지나지 않는다. 생명이라는 것은 정보의 흐름 속에서 태어난 결절점과 같은 것이다. 종으로서의 생명은 유전자라는 기억 시스템을 가지고 있다. 사람은 단지 기억에 의해 개인일 수 있다. 설령 기억이 환상의 동의어였다고 해도 사람은 기억에 의해 사는 법이다. 컴퓨터의 보급이 기억의 외부화를 가능하게 했을 때 당신들은 그 의미를 더 진지하게 생각했어야 했다.”

- <공각기동대>에서 -

1. 사이버공간에 공동체는 존재하는가?

본고는 사이버스페이스¹⁾의 실재를 전제하여 그 속에서 형성되는 ‘사

* 서원대학교 교수

이버언어공동체(cyber discourse community)’가 국어교육에서 어떤 의미를 갖는지, 그리고 국어교육은 이에 대해 어떤 대응을 요구받는지 살피고자 한다. 사실 사이버스페이스이든, 사이버언어공동체이든, 그것을 실체로서 인정할 것인가 하는 문제는 사실의 차원에서 다루어진다고 보다는 관점의 차원에서 다루어진다고 보는 것이 정확할 것이다. 본고에서는 그것의 실체성에 동의하게 하는 몇 가지 징후와 단서들을 제시하고 있지만, 현실을 가시 물리적(可視物理的) 세계로 국한하는 입장에서 보면 이것들도 좀더 강력한 영향력을 발휘하는 집단적 관념 정도로 여겨질 것이다. 따라서 이 주제가 처음부터 논란을 일으킬 만한 문제성을 안고 있다는 것을 일찌감치 인정하고, 오히려 이 주제를 논의하는 것의 가치를 밝히는 쪽으로 논의의 방향을 잡기로 한다.

문제의 출발점은 ‘사이버(cyber-)’라는 말이 우리에게 이중의 함축을 준다는 점이다. 하나는 그것이 컴퓨터와 네트워크—이 둘은 두말할 필요 없이 물리적 실체들이다—에 의해 만들어진 ‘객관적 산물’이라는 의미로 실현된다. 더구나 그것은 마치 스펀지케이크 위에 올려진 초콜릿시럽처럼, 어의상으로는 형태상으로 물리적 현실과 동일한 없음에도 불구하고 그것을 ‘덮고’ 있는 또 하나의 현실층을 이루면서 훨씬 더 매혹적이며 치명적으로 기능하는 세계를 뜻한다. 다른 하나는 그것이 가상(virtual)의 존재를 지시하고 있음을 나타낸다. 기술적인 측면에서는 물리적으로 실재하는 것을 의미하지만, 작용적인 측면에서 그것이 존재하는 공간은 물리 세계가 아니다. ‘가상’이라고 말할 때에는 그것의 실재성이 의문시될 수도 있다. 누군가에게 ‘사이버’는 새로운 사회적 공간으로 수용될 수 있겠지만, 다른 누군가에게는 ‘사이비(似而非)’에 불과할 수 있다.

-
- 1) 사이버스페이스(cyberspace)는 1989년 온라인 이용자들에 의해 인터넷에 연결된 수백만 대의 컴퓨터를 지칭하기 위해 사용되기 시작한 이후로 현실적 영향력을 급속히 확장시켜 왔다. 미국을 예로 삼는다면, 1993년 1월 한 달 동안 신문, 잡지, 텔레비전 대본 등에서 사이버스페이스라는 용어가 167회 사용되었는데, 그 다음해 같은 기간에는 464회, 그리고 1995년 같은 기간에는 무려 1205회가 사용되는 등 급속히 일상적인 현상으로 굳어졌다고 한다(Phillip Elmer-Dwitt, 1995).

‘사이버’를 기술적인 의미에서 받아들이다면, ‘사이버언어공동체’는 존재하지 않는 대상을 가리키는 허구적인 어휘 조합에 불과하다. 사이버스페이스의 존재를 인정하는 것과 사이버언어공동체를 인정하는 것은 별개의 문제가 된다. 왜냐하면, 이 경우 ‘사이버’는 본질을 규정하는 용어가 아니라 현상을 규정하는 용어가 되기 때문이다. 따라서 만약 우리가 본질과 현상의 이원론을 수용하고, 육체를 지닌 인간과 그 인간들의 생물학적 유대를 실체로 인정하면서 언어는 다만 인간에 의해 쓰임을 받는 기능적 수단에 불과하다는 관점을 받아들이다면, ‘해커 인형사인 프로젝트 2501’²⁾에 대해 ‘외무성 6과의 나카무라 부장’이 마치 자기 자신을 설득하려는 듯이 내뱉은 말처럼 우리 자신도 단순히 이렇게 반복하는 수밖에 없다. “생명체라고? 말도 안돼! 너는 단순한 자기 보존 프로그램에 지나지 않아!”

하지만 오늘날에 와서 우리는 가상의 공간에서 이루어지는 의사소통이 물리적인 현실 세계에 ‘근거하지 않은 채’로 현실을 변화시키는 작용을 하고 있는 현상을 빈번하게 목격하게 되는데, 이것을 현실이 아닌 다른 무엇으로 설명하기는 어렵다.³⁾ 본고가 주목하는 지점은 바로 여기이다. 사이버언어공동체의 실재에 대해 어떤 입장을 취하든 명확한 답을 제시하는 것은 쉽지 않은 일이지만, 이것을 단순히 허구로 보기

2) <공각기동대>에 등장하는 인물들. 이 애니메이션에서 ‘프로젝트 2501’은 ‘나카무라 부장’이 자신을 ‘인공지능(A.I.: Artificial Intelligence)’이라 규정하는 것에 대해 정면으로 반박한다. “나는 정보의 바다에서 발생한 생명체다.”

3) 2002년 12월 18일 자정 무렵부터 19일 새벽까지 크고 작은 인터넷 포털 사이트의 게시판들과 특정 인터넷방송 사이트(<http://radiroh.knowhow.or.kr>)에서 이루어진 인터넷 사용자들의 온라인 담론이 단적인 예가 될 것이다. 전술한 일시는 대통령 선거 투표 전일에서 정일로 이어지는 때였고, 후보 단일화 여론 조사를 통해 대통령 후보에서 사퇴한 정몽준 의원이 노무현 후보에 대한 지지를 철회하는 발표를 한 직후를 기점으로 하고 있었다. 온라인에서 소통된 인터넷 사용자들의 자발적인 정치적 담론들은 2,30대의 투표율 증가(특히 오후 시간대)와 후보 지지율의 변화와 같은 물리적 작용으로 구체화되었다. 여기서 중요하게 살펴야 할 점은, 이 담론의 주체들 중 상당수가 오프라인(off-line), 즉 우리가 일반적으로 ‘현실’이라 부르는 세계에서는 하루 전, 또는 몇 시간 전까지만 해도 동질적이지 않은 연령, 계층, 이념을 경계로 두고 있었다는 사실이다. 이것은 엄밀한 의미에서의 ‘네트즌’에 해당한다. 이에 관한 자세한 내용은 위 인터넷 홈페이지의 ‘지난 방송 듣기’나 ‘옛날 게시판 보기’를 참조할 것.

어렵고 또한 단순히 현실의 모사라고 규정하기도 어렵다면, 일단 그것의 실재를 인정하고 논의가 이루어져야 하는 것이 필요할 것이다. 더욱이 이 가상의 공동체는 단일한 존재가 아니기 때문이다. 사이버스페이스에 존재하는 모든 의사소통적 관계가 ‘공동체’를 만드는 것은 아니지만, 그 중 일부는 국어교육이 대응해야 할 ‘언어공동체’의 상호 소통 작용과 그 현상들을 가지고 있다.

2. 언어 규범의 도전과 분할 구도

2.1

일반적으로 사이버공동체는 다음과 같은 특징들을 가지고 있다고 여겨지고 있다. 우선, 사이버공동체는 컴퓨터와 네트워크를 매개로 의사소통한다. 그러나 단지 언어를 기능적 수단으로 부리는 현실의 의사소통적 관계들은 여기에 포함되지 않는다. 사이버공동체는 물리적인 현실 세계로부터 독립적인 의사소통 관계를 맺고 있는 사회이며, 그렇기 때문에 매트릭스(matrix, 모체 또는 자궁)로 불리기도 한다.

2.2

사이버공동체에서는 인터페이스(interface, 접속 회로, 상호작용의 수단)의 역할이 중요한데, 일반적으로 이것은 사용자로 하여금 몰입하게 만드는 것으로 알려지고 있다. 몰입의 정도는 사이버공동체와 기능적 수단으로서 정보통신매체를 활용하는 것을 구별시켜 주는 중요한 단서가 된다. 몰입되지 않은 ‘컴퓨터 매개 의사소통(Computer Mediated Communication: CMC)’에서는 현실 세계의 인간과 인간이 관계를 맺는다. 화상회의나 이메일 송수신, 인터넷 전화 사용, 제한적 사용자들 간의 채팅, 오프라인의 관계를 보완하는 인터넷 게시판, 동호회, 커뮤니티 활동 등은 일반적으로 사이버공동체로서 기능하지 않는다. 그러나 예시한 컴퓨터

매개 의사소통에서 사용자의 몰입이 일어나게 되면, 의사소통은 인간과 인간이 아닌, 인간과 인터페이스의 관계 속에서 이루어지게 된다. 이때 새로운 체험역이 형성된다.

사이버공동체는 사용자를 주체로 호명한다. 여기서는 아바타(avatar)가 사용자를 대리하는 것이 아니라 바로 사용자가 된다. 그렇기 때문에 사이버공동체에서 주체는 현실의 컴퓨터 사용자와는 구별되는 새로운 존재이다. 그녀)의 정체성은 현실에서 규정되는 것이 아니라 사이버공동체에서 규정된다. 당연히 그녀)의 정체성은 공동체 속에서의 정체성이므로, 진실성을 담보한다.⁴⁾

사이버공동체의 기반이 되는 것은 네트워크로 연결되는 인터페이스이다. 이 인터페이스는 네트워크와 단절되는 일시적 기간 동안에도 유지되는 것으로 보인다.⁵⁾ 그러나 핵심은 공동체로서 기능할 수 있게 하는 인터페이스의 속성에 있다. 인터페이스는 단순히 기계적, 기술적 장치에 한정되지 않는다. 사이버공동체에서는 일반 인터넷 사용자의 참여에 대해 제한을 두거나 두지 않는 방식(예 : 개방형 정보공유 방식/폐쇄형 정보공유 방식), 참여의 방식을 결정하는 방식(예 : ‘오마이뉴스’의 시민 기자 참여 방식, ‘한겨레’, ‘조선일보’ 등의 독자 의견 제시 방식), 참여의 주도권을 규정하는 방식(예 : 운영자와 다수의 참여자가 ‘일 대 다(一對多)’로 결합하는 방식/다수의 참여자가 다수의 참여자에 대해 ‘다 대 다(多對多)’로 결합하는 방식) 등의 의사소통 방식 또한 인터페이스에 해당하며, 기술적으로 이를 구현하는 것이 또한 인터페이스에 해당한다.

인터페이스의 측면에서 보면, 사이버공동체는 아직 자신의 모델을 구축하지 못한 것으로 보인다. 다음의 사례를 통해 이를 확인해 보자.

‘김유식의 디시인사이드(<http://www.dcsinside.com>)’는 디지털 카메라에 관심을 가지고 있는 인터넷 사용자들의 특화된 공동체이다. 이른바 ‘아

4) ‘사이버스페이스에서의 익명성’에 대해 문제 제기하는 논의들은 대부분 사이버스페이스를 관계적 측면이 아닌 환경적 측면에서 접근한다. 현실의 자신이 숨겨지기 때문에 익명성을 띤다는 것이다. 이러한 동어 반복은 사이버스페이스 자체가 새로운 정체성의 공간을 의미한다는 사실을 망각하기 때문에 발생한다.

5) 단독 플레이가 가능한 네트워크 게임이 대표적인 경우이다.

행행 문화'가 처음 형성된 곳이기도 하고, '게시판 글쓰기'를 언어 양식적 차원에서 모델화한 곳이기도 하다.⁶⁾ 사이버공동체로는 규모가 클 뿐 아니라 컴퓨터 매개 의사소통 역시 활발하게 이루어지고 있는 것으로 평가된다.

충성도가 높은 사용자들은 대개 이 사이트의 성격과 관련한 직업군에 속하는 것으로 추정되지만, 직업적 관심사보다는 개인적 취향이 더 강하게 반영되고 있는 양상이며 게다가 몰입의 정도도 매우 높아 이른바 '마니아층'을 형성하고 있다. 또한 이 사이트는 일일 방문자 수가 많고 '현실 세계'의 다양한 연령층을 포괄하고 있어서 디지털 카메라에 관해서는 관문(portal)의 성격으로 확장되고 있는 추세인데, 크게 나누면 디지털 카메라에 관한 최신 정보를 다루는 뉴스 및 리뷰, 디지털 카메라로 찍은 사진들의 전시실(gallery)과 그에 관련한 게시판, 그리고 디지털 카메라에 관한 최신 정보를 바탕으로 진행되는 공동 구매 등으로 삼분되는 체계를 가지고 있다.⁷⁾

사이트의 규모가 이렇게 방대하거나—또는 그렇게 되거나—그것이 사이버공동체로서 발전하게 되면 한 개인이 운영하기에는 버겁게 되어 버린다. 따라서 이 사이트에 접속한 사용자들의 자발적인 참여와 일정한 역할 담당이 사이트·사이버공동체의 유지와 발전에 필수적인 조건이 되는데, 그런가 하면 이 사이트의 실질적인 운영자(들)로서는 이를 유지·관리하기 위해 이 일을 전업(專業)으로 삼게 된다.⁸⁾ 즉, 온전한

6) 이에 관해서는 좋고, 『인터넷에서의 청소년 문학 생활화 방안』, 『문학교육학』 제9호, 2002.6.를 참조할 것.

7) 이 중에서 공동체적 성격을 가장 뚜렷하게 지니고 있는 것은 '갤러리'인데, 디지털 카메라를 소유한 사용자들이 자신이 직접 찍은 디지털 사진을 게시하고 그것을 매개로 의사소통하는 공간으로 활용되고 있다. 이는 최신 정보 제공이 주로 높은 수준의 사용자(high-end user)들에게, 그리고 공동 구매가 이제 막 디지털 카메라를 구입하려고 하는 초심자들에게 주목되고 있는 사정과 비교된다.

8) 참고로, '디시인사이드'의 경우는 운영자인 김유식 씨가 전자 상거래 사이트로 개설한 '디지털카메라 인사이드(www3.hitel.net/ip/camera)'가 확대 발전한 콘텐츠 및 EC 사이트이다. 따라서 이 사이트는 처음부터 전업 운영자(들)에 의해 관리되고 운영되었다고 보는 것이 정확할 것이다. 그러나 운영자 자신이 밝히고 있는 바에 따르면, 이 사이트 역시 초기 운영 과정에서부터 취미와 교양에 역점을 두고 있었다고 한다.

사이버공동체가 되기 위해 갖추어야 할 자발성과 협조성의 규범에 ‘수익성 창출’이라는 현실 논리(공동 구매라든가 운영자의 오프라인 매체 활동 ; 또는 사이트의 지명도 제고, 사회 규범을 준수하는 안정적 운영)가 개입하게 된다는 뜻이다.⁹⁾ 이 현실 논리는 ‘수익성 창출’이라는 암묵적인 판단 준거를 통해 사이버공동체의 공동체 규범에 검열자로 기능한다.

2.3

사이버공동체는 ‘현실 세계’에 속하는 공동체들과 유사한 관계 구조를 갖는다. ‘다음 카페(<http://cafe.daum.net>)’나 ‘프리챌 커뮤니티(<http://community.freechal.com>)’, ‘마이카페(<http://micafe.miclub.com>)’ 등과 같이 독립된 서버를 운영하는 대규모 사이버공동체에서부터 서버 호스팅(server hosting)을 받는 ‘디시인사이드’ 같은 사이버공동체, 그리고 ‘웹호스팅(web hosting)’을 받는 작은 규모의 정보 공유 사이트들에 이르기까지 크고 작은 규모의 서로 다른 공동체들이 중층적으로 구축되어 있다. 그렇기 때문에 ‘현실 세계’에서 주체가 겪는 정체성 문제가 여기서도 중요한 문제 상황으로 발전하기도 한다.

작은 규모로 만들어지는 사이버공동체 가운데 많은 수는 공동체로서의 정체성 추구를 주요 동인(動因)으로 삼아 폐쇄 사용자 그룹(Closed User Group: CUG)으로 발전한다. 이 사이버공동체들은 정규 오프라인 모임이나 이른바 ‘번개’ 등을 통해 사이버공동체 내에서의 관계뿐 아니라 ‘현실 세계’에서의 인간적 유대를 도모하기도 하는데, 만약 ‘현실 세

9) 좀더 넓은 시야를 취해 보면, 정보 공유를 표방하고 있는 인터넷 사이트들이 대개 공동 구매나 특화된 유료 정보 서비스를 병행하고 있는 것을 확인할 수 있다. 동기의 측면에서 보면 어떤 것이 선행 조건이나 하는 것이 좀더 심도 있는 논의를 가능하게 할 것이나, 이는 본고의 논의 범위를 벗어난다. 다만 공동 구매 사이트를 개설한 운영자들 중에 해당 사이트를 통해 활용도가 높은 정보를 제공하고 공유하려는 자발적인 노력을 보이는 예가 다수 있고, 이런 경우 소수의 충성도가 높은 자발적 참여자들이 가입하여 활동하게 됨으로써 작은 사이버공동체로 발전하기도 한다는 점을 부기해 둔다. ‘디시인사이드’ 같이 특정한 관심사로 결속된 큰 규모의 사이버공동체는 이런 작은 규모의 사이버공동체들의 복수(複數)의 활동 공간 중 하나가 되기도 한다.

계’에서의 인간적 유대 가능성이 크면 클수록 그 비중도 높아진다. 여기에도 여전히 어려운 문제가 있다. 이 문제란, 사이버공동체가 그 자신의 기반인 네트워크 인터페이스에 기초하여 공동체 규범을 만들지 못하고, ‘현실 세계’의 인간관계에 기초한 공동체 규범을 그대로 유지한다는 점이다.

폐쇄 사용자 그룹이 되면 사이버공동체 내에 다양성의 확보가 어려워지는 일이 종종 발생한다. 사이트에 접근하기는 쉽지만, 참여하기가 어려운 폐쇄적 공간이 되는 일도 빈번하다. 참여자가 되기 위해 기존 참여자들을 모방하는 복사 현상도 나타난다. 단일한 목소리가 지배하고, 결과적으로 사이버공동체를 자체 검열하는 감시 기능이 약화되는 경우도 많다.¹⁰⁾ 그런가 하면 사이버공동체가 대등한 의사소통 관계를 갖는다는 일반적 가정과는 달리, 매체 운용 능력이나 전문적 지식 등에서 빚어지는 차이로 인해 ‘현실 세계’의 권력 관계와 유사한 불평등 관계 구조가 재생산되기도 한다.¹¹⁾ 심지어는 사이버공동체 내에서의 정체성과 짝을 이루는 ‘현실 세계’의 익명성이 보장되지 않아 억압적인 상황이 빚어지기도 한다. 이런 문제 상황이 발생하는 대부분의 원인은, 앞서도 언급하였다시피 사이버공동체가 ‘현실 세계’의 인간 관계를 대리(simulation)하는 온라인 사이트들에 부속되기 때문이다.

그러나 우리가 사이버공동체를 주목하는 까닭은 그것이 작은 규모의 공동체임에도 불구하고 참여 주체들로 하여금 대등한 관계, 역동적이고

10) 강상현, 「대안매체로서의 사이버공간의 가능성과 한계」, 『한국방송학보』 통권 14-1호, 2000. p.26. 여기에 언급한 사이버공동체와는 다르지만, 일부 일간 신문들의 인터넷 판을 매개로 형성되는 사이버공동체에서도 이와 유사한 양상이 나타난다. ‘인터넷 조선일보’의 <독자 포럼>에 실린 글들을 참조할 것

11) 대표적인 정보 공유 및 교류 사이트인 ‘얼리어답터(<http://www.earlyadopter.co.kr>)의 메인컨텐츠를 보면, 정보를 제공하기 위해 얼리어답터로서 새롭고 신기한 제품에 대한 민감성이 있어야 하며, 관련 정보와 지식이 있어야 하고, 이를 표현할 수 있는 편집 및 디자인 능력이 동반되어야 함을 쉽게 발견하게 된다. 각 게시물에 대한 사용자들의 ‘의견 달기’는, 정보 제공자의 능력과 관심에 버금가는 사용자들의 전문적 주석에서부터 단순 사용자들의 부러움 섞인 요청(대개가 공동 구매 요청이다)에 이르기까지 다양한 변수를 갖는다. 그러나 반응을 얻는 의견들은 언제나 베타적인 능력과 관심을 반영하는 것들이다.

생산적인 관계, 계속 형성되며 변화하는 관계를 만들어내게 하기 때문 일 것이다. ‘현실 세계’의 권력 구조가 작은 공동체들을 가치와 정보의 소비 단위로 제약하는 문제를 해소할 수 있다는 가능성은 사이버공동체를 ‘대안적 주체’ 혹은 ‘대안적 매체’로 상정하게 한다. 이에 비추어 보면, 사이버공동체의 규범과 모델을 만들어지기 위해서는 사이버공동체 자체가 새로운 관계와 내용(contents)을 산출해 내려는 목적에서 형성되어야 함을 알 수 있다.

2.4

본고에서 말하는 ‘사이버언어공동체’는 사이버공동체에서 일어나는 언어적 상호작용이 해당 공동체의 정체성을 규정하는 데에서 지배적인 요소가 되는 경우 이를 설명하는 기술적 용어로 규정되는 개념이다. 그렇기 때문에 본질적으로 사이버공동체와 별도로 존재하는 어떤 관계 구조라기보다는 오히려 사이버공동체의 실체로 보는 것이 적합하다.

사이버언어공동체에 대해서는 그것이 형성 중인 담론의 생산 기반이라는 점에 주목해야 할 것이다. 수도권과 민족공동체와 지역공동체가 했던 역할을 사이버언어공동체가 수행할 수 있는 가능성은 ‘적어도 아직까지는’ 열려 있다.

3. 오해와 부적절한 대응

3.1

이른바 ‘통신언어’에서부터 ‘전자 글쓰기’에 이르기까지 그동안 국어 교육은 컴퓨터와 네트워크를 매개한 언어 사용에 주목해 왔다. 상당한 양의 연구들이 축적되었고, 국가 교육과정에 적용되어 교실의 수업에까지 영향을 미치게 되었다. 하지만 기왕의 연구와 실천들이 컴퓨터 매개 의사소통에 대한 합당한 이해에까지 도달하였는지에 대해서는 그렇게

긍정적이지는 않다.

이러한 판단은 컴퓨터 매개 의사소통이라는 것이 단순히 컴퓨터를 수단으로 사용한 대인(對人) 의사소통과는 질적으로 변별되는 중요한 속성들을 가지고 있다는 인식에서 비롯된다. 만약 컴퓨터와 네트워크를 매개로 한 의사소통에서 이전까지는 볼 수 없었던 새로운 언어 사용 규약과 형성 중인 담론의 내재적 원리를 보지 않고는 여기서 이루어지는 언어 사용의 특성과 양상을 온전히 설명할 수 없을 뿐 아니라 교육적 고려도 잘못된 출발점에서 시작될 것이라는 판단인 것이다. 반면에 사이버언어공동체의 실재를 인정하고 그 속에서 이루어지는 의사소통의 특수성에 주목하게 되면, 우리가 오랜 동안 매체 자체에 지나치게 집착함으로써 그것의 기술적 가능성이나 한계를 지적하는 데 그쳤던 것은 아니었는지 반성할 기회를 얻게 된다.

그런가 하면, ‘인간적인 의사소통 방식’¹²⁾에 대한 전통적인 믿음은 구술·문자 문화나 영상 문화와 대별되는 사이버문화의 가능성이나 한계를 신비화하는 요인이 되어 왔다. 국어교육 관련 연구들에서도 이러한 믿음은 어렵지 않게 발견된다. 그러나 이러한 믿음에 의해 다르게 분류된 ‘물신화된 의사소통방식’은 컴퓨터 매개 의사소통이 갖는 근원적인 조건이 아니다. 물신성은 단일하게 생산되고 제한된 채널로 소통되며 대량으로 소비되는 모든 매체 양식의 잠재적인 가능성이며, 이미 텔레비전이나 영화 등에서 실현된 현실적 조건이기도 하고, 신문으로 거슬러 올라가더라도 발견할 수 있는 속성이기도 하다. 다시 말해, 매체 자체에 귀속된 특성은 아니라는 뜻이다.¹³⁾

12) 곧 이 믿음은 자신의 대립항으로 ‘물신화된 의사소통 방식’을 설정한다.

13) ‘인간적인 의사소통 방식’은 가능한 한 인간과 인간이 직접적으로 소통하는 관계를 이상적으로 보는 소통 관계를 가정한다. 또한 여기서는 인간과 인간을 연결하는 매체가 가능한 한 투명하고 정직하다는 가정을 갖는다. 이러한 관점은 구술 문화의 언어 규범을 향한 회고주의적 태도와 맞닿는다. 불행하게도 이러한 ‘인간적인 의사소통 방식’은 20세기 초반에도 없었고, 19세기까지를 통틀어서도 실제로 존재한 적은 없었다. 모든 매체가 인간의 의도를 왜곡하며, 바로 그러한 방식으로 인간으로 하여금 자신의 의도를 실현할 수 있게 한다.

3.2

국어교육이 정보통신 매체를 다루는 데에는 여러 이유가 있을 수 있을 것이다. 기능적으로 훨씬 더 효율적인 매체 수단을 얻을 수 있다는 것은 분명한 장점 중의 하나이고, 그것이 전통적인 읽기 매체인 서책을 대체하는 e-book을 선택하게 할 수도 있다. 글이 지닌 취약점—동시에 장점으로도 이해되었지만—인 필자와 독자 사이의 시간적 지연을 줄여 ‘명백한 오해’나 실용적인 가치의 축감을 막을 수 있다면 전통적인 서신을 대신하여 전자 우편을 선택하게 할 수도 있다. 텔레비전과 같은 확일적 소통 통로에서 빛어지는 의사소통의 불균형성을 보완하기 위해 웹 게시판이나 인터넷 카페를 의사소통의 새로운 장으로 선택할 수도 있다.

그리고 지배적 담론에 대한 ‘대항 담론’의 형성 기반으로서 정보통신 매체 양식을 다룰 수도 있을 것이다. 이것은 정보통신 매체로 불리는 이러저러한 양식들이 개인이 아닌 공동체의 차원에서 새로운 의사소통 관계를 가능하게 하는 인터페이스를 가지고 있고, 그것이 ‘적어도 아직까지는’ ‘지배적 담론들’에 의해 쉽게 통제될 수 있는 기존의 매체 양식들에 비해, ‘대항 담론’을 만들어 내기 위한 요구되는 몇 가지 필수적인 조건들을 충족시키고 있기 때문이다. 새로운 언어 규약을 만들어 낼 수 있는 가능성과 국지적·사적 담론으로 기능할 수 있는 가능성, 그리고 이 두 가지 가능성을 가지고 있으면서도 동시에 지배적 담론처럼 담론의 과급성이 전국적이라는 영향력 등이 그것이다.

하지만 이상의 가능한 선택의 이유들과는 달리, 매체 사용 기술을 숙련시키는 것은 그 매체가 언어로 표상될 수 있다고 하더라도 국어교육의 몫이 되지는 않는다. 그것을 위한 교과교육이 별도로 존재한다.

3.3

‘통신언어’에 관한 논의가 전형적으로 보여주는 바와 같이, 그간 국어교육은 컴퓨터 매개 의사소통에 대해 현실 세계의 언어 규범을 고집

해 왔고, 그것이 때로 통신언어 전체에 대해 기능주의적인 결박을 걸곤 했다. 사이버언어공동체의 언어 사용 규약이 아직 이러저러하게 모색하는 과정에 있다는 점이 이러한 문제 제기를 조심스럽게 하는 것도 사실이지만, 컴퓨터 매개 의사소통의 언어 행위는 사이버언어공동체에서 이루어지는 경우와 현실 세계에서 이루어지는 경우에 각기 다른 의미를 지닌다.

사이버언어공동체의 실재를 인정하게 되면, 여기서 운용되는 언어가 매우 낮설고 현실 세계의 언어 규범에서 벗어난 것처럼 보이더라도 성급히 대응해서는 안 된다. 국어교육은 컴퓨터 매개 의사소통에 대해 두 가지 다른 대응 전략¹⁴⁾을 가져야 하며, 특히 사이버언어공동체 내에서 이루어지는 언어 행위들을 현실 세계에서 이루어지는 언어 행위들과 혼동해서는 안 된다.

4. 국어교육의 새로운 환경

아래 열거된 네 가지 항목은 사이버언어공동체에서 이루어지는 언어 행위들과 거기서 생성되는 언어 사용 규약들을 탐구하거나 평가하는데 있어서 특별히 중요하다고 판단되는 요소들이다. 사이버언어공동체에 대한 국어교육의 대응이 일정한 교육적 원칙과 방향을 갖기 위해서는, 우선적으로 이 요소들에 대한 연구가 이루어져야 한다.

4.1 컴퓨터 매개 의사소통언어

컴퓨터 매개 의사소통언어(computer-mediated communication language)는 사이버언어공동체를 직접적으로 드러내는 기제이다. 컴퓨터 매개 의사소통언어는 문자 언어와 구술 언어의 특징을 함께 지니고 있는 것으

14) 하나는 전통적인 의미에서 규정되는 언어 사용 규약을 지침으로 제시하는 것이며, 다른 하나는 사이버언어공동체 내에서 형성되는 언어 사용 규약을 탐구하는 것이다.

로 평가된다.¹⁵⁾ 그러나 이러한 특징만을 지니고 있는 것이 아니다. 이 것이 지시하거나 향하는 대상이 현실 세계의 구체적인 인간이 아닌 인터페이스 쪽이라는 점이 결정적인 차이이다. 예컨대 심한 축약어나 이른바 ‘외계어’ 등은 의사소통 기능을 상실한 부적절한 표현들로 기능하기보다는 특정한 사이버공동체에 접속하여 공동체 구성원임을 인증받는 접속 코드로서 기능한다. 적합한 코드로 접속했을 때에야 비로소 의사소통이 이루어진다. 언어의 변형이 의사소통에 장애를 줄 수도 있다는 점에서 보면, 이것은 매우 비경제적인 것처럼 보인다. 그러나 참여자들이 기꺼이 이를 준수하는 것을 보면, 이것은 일종의 장르 규범 같은 것으로 작용하고 있는 것이 아닌가 하는 생각을 갖게 한다.

이른바 ‘아햏햏 문화’의 언어적 특성을 잘 드러내고 있는 ‘김풍뎨넷(<http://kimpoong.net>)’¹⁶⁾을 예로 삼아 다시 살펴보기로 하자. 특별히, 이 사이트는 일정한 언어 사용 규약을 생산해 내는 사이버언어공동체로서 기능하는 공간이 되고 있는 것으로 보이는데, 앞서의 언어 표현들은 사이버언어공동체의 정체성을 유지하는 형식적 규약 역할을 한다. 그런가 하면, ‘수햏’이나 ‘방햏’, ‘무늬햏’ 같은 용어들을 통해 공유되는 세계 인식과 의도적으로 ‘하오’체를 선택함으로써 존중의 수준에서 형성되는 태도 규범 등은 사이버언어공동체의 정체성이 공유 가능한 것으로 되게 한다. 따라서 참여자의 자격을 제한하는 엄격한 조건을 달아놓지는 않았지만 공동체는 자연스럽고 강한 유대감을 갖는 폐쇄적 성격을 갖게 된다.

이로 볼 때, 예시한 ‘디시인사이드(<http://dcinside.com>)’나 ‘김풍뎨넷’은 컴퓨터 매개 의사소통이 ‘소통언어’를 도구적 수단이 아닌 일종의

15) 김성일, 「사이버공간에서의 의사소통, 학습 및 인지 패러다임의 변화」, 『인문사회 과학논문집』 제28집, 광운대학교, 1999. pp.180-181.

16) 최근 이 사이트는 이름을 ‘고구마언덕’으로 바꾸었다. 여기서 ‘고구마’는 ‘디시인사이드’의 블로그(web log) 게시판에서 ‘고구마가 안 팔려요 100원만 주세요’라는 댓글이 등장하면서 사용되기 시작한—물론 이 글의 맥락에서처럼—단어인데, 게시된 글이 의미 없다는 정도의 뜻을 지니고 있으나 그것도 정확하지 않다. 말하자면, 이 말은 의미의 진정성을 폐기하는 대신 자유로움을 선택하는 유희 정신에 가까워 보인다.

원리적 지식으로 수용하고 있음을 보여준다고 판단된다.

4.2 외부의 집단적 기억

컴퓨터 매개 의사소통언어는 구술 언어나 문자 언어의 일반적인 활용과는 달리, 사이버공동체의 공간(cyberspace) 내에 축적되는 특징을 지닌다. 그리고 순차적, 비순차적 검색을 통해 언제라도 ‘현재의 컴퓨터 매개 의사소통’에 일정한 맥락을 제공하게 된다. 이렇게 볼 때, 컴퓨터와 네트워크에 저장되는 정보들은 사이버언어공동체에서는 일종의 집단적 기억으로 규정될 수 있다.

사이버공동체의 구성원을 중심에 놓고 볼 때, 이것은 개별 구성원에게는 외부에 존재하는 기억이 되지만, 구성원 일반에게는 ‘공동의 기억’이 된다. 그러나 계속해서 가공되고 변형되며 활성화되지 않고서는 오히려 기억의 지연이나 망각이 될 수도 있다. 사이버공동체가 공동체로서 지속적으로 유지되기 위해서는 컴퓨터 매개 의사소통언어의 지속적인 가공, 변형, 활성화가 불가피하게 필요하다. 여기에도 국어교육이 해야 할 역할이 있다.

4.3 다중언어 환경과 다중언어주의(multilingualism)

1995년 경 인터넷에 등록된 문서의 대략 80%가 영어로 이루어져 있었다. 그러던 것이 2000년에 와서는 영어의 비율이 50% 이하로 떨어졌다고 한다.¹⁷⁾ 이것은 비영어권 저개발국의 네트워크 환경이 급속히 개선된 까닭도 있고, 번역 시스템이 발달한 까닭, 또 개인적 관심사와 효용에 의해 만들어진 웹 사이트가 급증한 까닭도 있다. 이러한 현상이 우리나라와 같은 비영어권 국가의 크고 작은 사이버공동체들에게 희망을 준다고 할 수 있을까?

17) Christian Galinski, Dialogue among Civilizations in the Cyberspace, 사이버스페이스와 언어, 유네스코 국제학술대회, 2001. 기초 강연

사이버공동체는 국가와 사회의 경계에 의해 보호를 받는 것이 아니라 언어에 의해 보호를 받는다. 그리고 현실은 우리나라의 크고 작은 사이버공동체들이 ‘단일언어주의’(monoligualism)에 의해 끊임없이 간섭받고 있음을 여실히 보여준다. 언어의 소멸은 자신의 언어를 버리고 강한 언어를 선택하는 데서 비롯된다기보다는 강한 언어의 영향에 의해 자신의 언어가 변형되고 쇠약해지는 데서 비롯된다.

그런가 하면 한 언어 내에서도 기능적으로 분할되는 언어들, 즉 지역, 계급, 계층, 성 언어들이 범용성을 지닌 언어(표준어처럼 강제되는 경우도 있다)에 의해 간섭받기도 한다. 범용성을 지닌 언어, 혹은 어휘들은 특별한 기능어 집단을 만드는데, 이 환경에서 자국어의 사용 어휘 수는 줄어들게 되며, 그 자리에 범용성을 지닌 기능어가 들어오게 된다. 앞서 ‘김풍뎨넛’이나 ‘디시인사이드’의 이른바 ‘아햏햏 문화’는 이중적인 의미를 지닌다. 이것은 결속력을 갖게 하는 특수한 목적 어휘로서 사이버공동체의 정체성을 보호하는 기능을 수행한다. 이것은 범용적이어서 현실 세계의 언어들의 쓰임을 축감시키고 다른 사이버공동체의 정체성을 혼돈다.¹⁸⁾

근래에 이르러 공적 담론 영역에서 지역 언어 문화를 복권시키려는 노력이 다방면에서 새롭게 시도되고 있지만, 사이버공동체는 그와 무관한 의사소통 관계로 남아 있다. 이견이 있을 수도 있겠지만, 사이버공동체에서의 의사소통을 문자 언어를 통한 ‘글쓰기/읽기’의 확장판으로 보는 것은 부적절하다고 본다. 그렇다면, 여기에도 국어교육이 해야 할 역할이 있는 것 아닌가.

4.4 사이버교육으로서의 국어교육

컴퓨터 매개 의사소통언어와 그것의 적절한 사용이 사이버언어공동체의 차원에서 고려된다면, 그것의 교육 공간으로 사이버언어공동체를

18) 이렇게 보면, 통신 언어의 문제를 언어 규범의 파괴로 보고 대처하는 것은 또 다른 이유에서 방향을 잘못 잡은 것이라 할 수 있다.

빠뜨려서는 안 된다는 것이 이 항목의 설정 이유이다. 물론 인터넷을 검색해 보면, 아주 많은 수의 국어교육 사이트들의 목록을 발견할 수 있다. 그러나 대부분의 사이트들이 현실 세계의 국어교육을 위해 보조적으로 운영하는 것들이며, 따라서 컴퓨터 매개 의사소통언어는 ‘글’로 대체되고, ‘외부의 집단적 기억’은 ‘복사의 대상’으로 대체되며, ‘다중 언어’의 지향은 고려조차 되지 않고 있다.

사이버교육의 대표적인 공간인 ‘사이버대학’들의 교과과정은 대부분 정보, 기술에 관한 과목들이거나 지식 공유를 전수 모델로 변형시킨 교양 과목들로 구성되어 있다. 법적으로 규정된 고등 교육의 교과과정 내에 반드시 ‘언어 사용에 관한 과목’을 포함해야 하는 의무가 있는 것은 아니지만, 대부분 개설되어 있지 않고, 간혹 오프라인의 ‘국어’ 과목을 온라인에 탑재하는 수준으로 그치고 있다. 그 까닭은 ‘사이버 국어교육’의 콘텐츠(contents)가 만들어지지 않기 때문이며, 그것의 모델이 존재하지 않기 때문이다. 사이버 국어교육의 모델을 만드는 것, 이것 역시 국어교육이 감당해야 할 의무이다.

5. <공각기동대>로부터 배우기

“인간이 인간이기 위한 부품이 결코 적지 않은 것처럼 자신이 자신이기 위해서는 놀랄 만큼 많은 것이 필요해. 타인을 가리기 위한 얼굴, 의식하지 않는 목소리, 눈 뜰 때 응시하는 손, 어렸을 때의 기억, 미래의 예감……. 그것만이 아니야. 내 전뇌가 액세스할 수 있는 방대한 정보와 네트워크의 넓이. 그것들 전부가 내 일부이고 나란 의식 그 자체를 만들어 내고……. 그리고 동시에 나를 어느 한계로 계속 제약해……!”

“그게 가라앉은 몸을 꺼내고 바다로 잠수하는 이유인가! 어두운 바다 바닥에서 도대체 뭐가 보인단 말이야?”

“우리가 이제 거울로 보는 것같이 희미하나…….”

“……지금 거, 너지?”

사이보그인 ‘쿠사나기’는 회의하는 존재이다. 자신을 과연 ‘인간’이라 할 수 있을지, ‘인간’이 어떤 존재이기에 자신이 그것에 집착하는지, 자신은 어떤 ‘존재’인지 그녀는 계속해서 회의한다. 이러한 회의는 그녀로 하여금 바다 밑 깊은 속으로 잠수(dive)하게 만든다. ‘두려움, 불안, 고독, 어둠’ 같은 것이 그녀와 동행한다. 잠수는 그녀에게 치명적이다. 신체 어딘가에 작은 한 조각으로 남아 있을 마지막 ‘인간’의 징표마저 상실케 할 수 있다. ‘쿠사나기’와 한 팀인 사이보그 ‘바트’는 그녀의 행동에 불안하다. 그녀에게 뭔가 일어나고 있다는 것을 알지만, 그걸 알기 전에 잠수는 그녀의 존재 자체를 소멸시켜 버릴 수도 있을 것이다. 느닷없이 ‘인간’의 존재성을 뒤집어 놓고 회의하는 그녀에게 혹시 누군가 들어와 있는 것은 아닌가? “……지금 거, 너지?”

‘쿠사나기’는 ‘프로젝트 2501’에/와 ‘다이브(dive)’¹⁹⁾한다. 그리고 그녀는 더 이상 존재하지 않게 되지만, 동시에 그녀로 존재하게 된다. 물 위로 떠오를 때 지금까지와는 다른 자신이 될 수 있지 않을까 ‘희망’해 보기도 했던 그녀는, 희망이 어찌면 ‘인간’의 흔적이 사라져 버린 그곳에서 시작되는 것은 아닐까 의문을 가졌던 그녀는, 비로소 자신이 한 말을 완성한다. ‘바트’에게, 그녀는 자신이 한 말 앞에 다음과 같은 내용이 있다고 말해 준다. “내가 어렸을 때에는 말하는 것이 어린아이와 같고 깨닫는 것이 어린아이와 같고 생각하는 것이 어린아이와 같다가 장성한 사람이 되어서는 어린아이의 일을 버렸노라.”(고린도전서 13장 11절)²⁰⁾

아직은 완성되지 않았다. ‘쿠사나기’는 이제 이렇게 자신이 한 말을 완성할 수 있다. “우리가 이제는 거울로 보는 것같이 희미하나 그 때에

19) 사이버스페이스를 다룬 대부분의 재패니메이션 에스에프(Japanimation SF)들에서 이 단어는 ‘침투’나 ‘접속’, 심지어는 ‘융합’ 등으로 번역되는 독특한 일본식 용법을 갖는다.

20) 이 성경 구절의 차용을 통해 ‘성장’의 의미까지 함축한 것인지는 단정하기 어렵다. 하지만 ‘성장’의 문제가 아니더라도, 이미 차용된 진술 안에는 필요한 만큼 충분한 의미가 형성되어 있다. 곧 이 진술은 ‘게슈탈트적 전환(Transference of Gestalt)’에 대해 언급하고 있는 것이다.

는 얼굴과 얼굴을 대하여 볼 것이요.”(고린도전서 13장 12절 중에서)

<공각기동대>는 사이버스페이스에서 태어나는 새로운 생명체를 가정한다. 이 생명체는 ‘쿠사나기’ 같은 개별적이고 독립적인 존재가 아니다. 이 생명체는 ‘프로젝트 2501’ 같은 단일하고 유일한 존재가 아니다. 이 생명체는 자손을 남기고 죽음을 얻는다. 이 생명체는 파국을 피하기 위해 다양성을 남기며, 죽음을 통해 유전자와 모방자만 남긴다.

논문이 논증 아닌 것을 인용하는 일이 금기시되더라도, 본고를 맺으면서 텍스트로서 <공각기동대>를 인용해야겠다. ‘사이버언어공동체와 국어교육’이라는 주제가 성립되기 위해서는, 사이버언어공동체가 존재해야 한다. 사이버언어공동체에 거주하는 주체들이 존재해야 한다. 사이버언어공동체의 의사소통이라는 것이 존재해야 한다. 이것들은 모두 현실의 공동체 속에서 발견할 수 없는 새롭고 낯선 것들이어야 한다. 그럴 때 비로소 국어교육이 해야 할 새로운 일이 생긴다. <공각기동대>는 암시한다. 사이버언어공동체는 다양성의 공간이다. 생성과 죽음이 있고, 그래서 언어 행위들이 이곳에서 저곳으로 ‘복사’되는 것이 아니라 ‘변형’되는 공간이다. 그래서 정보의 더미가 자꾸 커지면서 엔트로피를 증가시키는 것이 아니라 새로운 지식으로 형성되는 공간이다. 인간과 인터페이스가 결합한다는 것이 낯설기는 하지만, 자신이 사이버스페이스에서 새로운 존재로 다시 태어날 때의 겪는 문제를 그 이전 존재의 문제를 속에서 무엇 때문에 고민하나? 사이버언어공동체에서의 국어교육은커녕 사이버언어공동체를 위한 국어교육도 제대로 다루지 못해 고민하던 중 <공각기동대>를 통해 얻게 된 깨달음이다.

<참고 문헌>

- 강상현(2000), 「대안매체로서의 사이버공간의 가능성과 한계」, 『한국방송학보』 통권 14-1호, 2000.
- 김문조(1998), ‘Cybersociety: Forming-Performing-Reforming’, Asia-Pacific Re-

- gional Expert Meeting on Legal Framework of Cyberspace.
- 김성국(1997), 「사이버커뮤니티의 형성과 해방」, 『사회조사연구』 제12권 제1집, 부산대학교 사회조사연구소, pp.1~19.
- 김성일(1999), 「사이버공간에서의 의사소통, 학습 및 인지 패러다임의 변화」, 『인문사회과학논문집』 제28집, 광운대학교, pp.171~195.
- 김영희(2000), 「커뮤니케이션 매체 중심의 역사적 방법-매체이론의 연구경향과 시사점」, 『한국언론학보』 제45-1호, 한국언론학회, pp. 61~90.
- 김현주(1995), 「컴퓨터 통신의 매체적 특성에 관한 연구」, 『한국언론학보』 Vol. 34. 한국언론학회.
- 더글라스 켈너(1995), 김수정·정종희 공역, 『티디어 문화』, 새물결.
- 류승호(1997), 「사이버스페이스에서의 자아와 공동체」, 『황작과 비평』, 1997년 봄호.
- 마크 포스터(1995), 이미옥 외 역, 『제2미디어 시대』, 민음사.
- 박인기 외(2000), 『국어교육과 미디어 텍스트』, 삼지원.
- 방석호(1998), 「사이버 스페이스에서의 검열과 내용 규제」, 『사이버커뮤니케이션학보』 통권3호, 사이버커뮤니케이션학회, pp. 232~261.
- 서혁·최지현·김미량(2000), 「21세기 정보 이해 및 표현 능력 제고 방안 연구」, 문화관광부 연구보고서, 문화관광부.
- 송재룡(2000), 「사이버 스페이스의 확산과 대학 교육의 상업화」, 『사회 이론 - 인터넷과 우리 사회』, 한국사회이론학회.
- 양미경(2002), 「사이버 공간에서의 교육적 관계 형성의 가능성과 한계」, 『교육과정연구』 Vol.20. No. 3, pp. 173~190.
- 윌터 J 옹, 이기우·임명진 역(1995), 『무술문화와 문자문화』, 문예출판사.
- 최병우·이재연·최지현(2000), 「매체언어와 국어교육: 매체언어의 교수·학습방법에 관한 연구」, 연구보고서 2000-6, 서울대학교 교육종합연구원 국어교육연구소.
- 최지현(2001), 「매체 언어 이해론을 위한 근본 논의」, 『독서연구』 6, 한국독서학회.
- 최지현(2002), 「인터넷에서의 청소년 문학 생활화 방안」, 『문학교육학』 제9

호, 한국문학교육학회.

최지현(2003), 「교과교육으로서 매체교육의 가능성」, 『교육발전』 22-2, 서원대학교 교육연구소.

홍성태 엮음(1996), 『사이버공간, 사이버 문화』, 문화과학사.

Christian Galinski(2001), ‘Dialogue among Civilizations in the Cyberspace’, International Symposium on Language in Cyberspace. Seoul, Sep. 26~Sep.27. 기조 강연

Elmer-DeWitt, Philip(2001), ‘Welcome to cyberspace’, Time, Spring 95 Special Issue, Vol. 145 Issue 12, p4, 8p, 4c.(through EBSCO Host)

Victor Montviloff(2001), ‘Meeting the Challenges of Language Diversity in the Information Society’, International Symposium on Language in Cyberspace. Seoul, Sep.26~Sep.27. 발표문.

<초록>

사이버언어공동체와 국어교육

최 지 현

본고는 사이버스페이스에서 형성되고 있는 사이버언어공동체의 국어교육적 의미와 실천적 요구에 대해 검토한다. 사이버언어공동체란 컴퓨터와 네트워크를 의사소통의 인터페이스로 갖는 사이버공동체의 기반이자 실체로서, 인간과 인터페이스 간의 의사소통과 그 속에서 형성되는 새로운 체험 영역을 중요한 특징으로 삼는 언어공동체를 뜻한다.

본고가 사이버언어공동체에 주목하는 까닭은 크게 다음과 같다. 우선, 사이버언어공동체에서 주체는 새로운 정체성과 활동 양식들을 갖게 된다. 이것은 이 공동체의 인터페이스인 컴퓨터와 네트워크가 단순히 기능적으로 의사소통을 매개하는 수준에 머물러 있지 않음을 뜻한다. 또한 사이버언어공동체에 대한 인정은 단일한 메시지를 제한된 채널을 통해 일방으로 다중에게 전송하는 현실세계의 지배적 담론들에 대한 의미 있는 대항 담론을 상정할 수 있게 한다. 왜냐하면 컴퓨터 매개 의사소통언어가 이를 위한 필요한 조건-새로운 언어 사용 규약, 국지적·사적 담론으로서의 기능성, 담론의 전국적 파급성-들을 갖추고 있기 때문이다.

따라서 국어교육은 사이버언어공동체에 대한 교육적 고려들을 준비해야 한다. 그리고 그 내용은 다음과 같은 것들이 되어야 한다. 1) 컴퓨터 매개 의사소통언어의 양식성과 형성 중인 규범들에 대한 이해, 2) 언어와 인간의 관계 속에서 중요한 지위를 차지하는 학습과 기억에 대한 새로운 인식, 3) 다중언어 환경과 다중언어주의의 인정과 이를 위한 노력, 4) 사이버교육으로서 국어교육의 위상 재정립.

【핵심어】 사이버언어공동체, 국어교육, 컴퓨터 매개 의사소통, 컴퓨터 매개 의사소통언어, 대항 담론

<Abstract>

Cyber–Language–Community and Korean Language Education

Choi, Ji-hyun

In this study, I examined about meaning and its practical demands of the cyber language community that is formed in cyberspace in Korean Language Education.

Cyber language community is base, at the same time, substance of cyber community which have computer and network by interface of communication.

Also, it is community which makes new experience area formed thereinto with communication between human and interface by important characteristic.

The reason that I observed in cyber language community mainly as follows;

First, a subject has new identity and activity mode in cyber language community. It means that interface of community, like computer and network, does not stay in level mediating communication simply functionally.

Also, acceptance of cyber language community can make us suppose a relevant counter-discourse against the dominant discourses that transmit simple message to mass for one side through limited channel as broadcasting in television. Because language in computer mediated communication fulfills its condition that counter-discourse must possess, as much as to say a new rules of language use, possibility as regional-private discourse, and the overall influence of discourse effects.

Conclusively, I proposed that Korean language education must prepare a educational considerations about cyber language community. And in these considerations following things need to be included.

- 1) comprehension about the mode of the language in computer mediated communication and the norm in the formation,
- 2) new awareness for learning and memory that is attached importance to language and human relation,
- 3) approval and effort for acceptance of multiplex language environment and multilingualism,
- 4) re-thesis of status of Korean language education, as cyber education

【key words】 Cyber Language Community, Korean Language Education, Computer Mediated Communication(CMC), Language in Computer Mediated Communication, Counter-Discourse