

정보화사회와 윤리

성신여자대학교 2009학년도 1학기 교양강좌

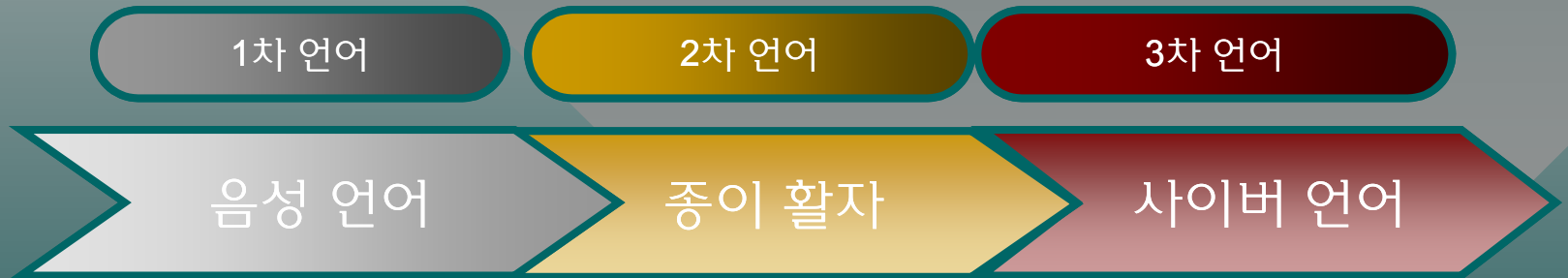
IT학부 교수 김도형

4장 사이버 언어와 네티켓

- 사이버 언어의 이해
- 사이버 언어의 형태
- 바람직한 사이버 언어 사용
- 네티켓의 이해
- 사용영역별 네티켓
- 네티켓 개선 노력

사이버 언어의 이해 (1/4)

- 다양한 명칭: 인터넷 언어, 통신 언어, 전자 언어, 컴퓨터 대화 언어, 채팅 언어
- 정의: 전자 통신으로 이루어지는 사이버 공간에서 사람들 사이의 의사소통을 위해 사용하는 모든 종류의 글자 언어
- 언어의 변천



사이버 언어의 이해 (2/4)

- 특징

- 익명성을 가지고 있기 때문에 인터넷 상에서 아이디나 아바타 등을 통해 자신만의 특징과 정체성을 가진 새로운 존재를 창출
- 일대 다수의 특성이 있어서 한 사람의 말을 인원 제한 없이 누구나 듣는 것이 가능
- 청소년의 사이버 언어 사용으로 그들만의 대화가 가능한 언어의 특징이 있어서 세대 간의 격차를 심화
- 나이의 많고 적음과는 상관없이 일정한 방식의 언어 사용
- 화자의 성향이나 기분에 따라 상대방에 대한 호칭이 변화

사이버 언어의 이해 (3/4)

- 발생 동기
 - 경제적 동기: 가장 강력한 동기로서 입력을 빠르고 쉽게 하려는 욕구
 - 표현적 동기: 시각적인 효과를 이용하여 상태를 생동감 있게 표현하려는 욕구
 - 오락적 동기: 수수께끼나 암호와 같이 만들어서 이들을 해독하는 데서 재미를 느끼려는 욕구
 - 유대 강화 동기: 규범에서 벗어난 변형된 언어를 함께 사용하면서 동질감과 동료의식 및 친밀감을 느끼려는 욕구
 - 심리적 해방 동기: 일상 생활에서 벗어나서 자유로운 마음 상태를 느끼기 위해 의도적이고 적극적으로 규범에서 어긋나는 언어 형식을 사용하려는 욕구

사이버 언어의 이해 (4/4)

- 평가

- 긍정적

- 사이버 언어의 사용은 시간 절약을 위한 경제적 측면 있음
 - 네티즌끼리 효과적인 전달을 하고 네티즌끼리의 공감대를 형성
 - 사이버 언어는 기존의 문자 언어에서 불가능했던 다양한 감정 표현(예: 이모티콘)을 가능하게 함

- ※ 이모티콘(emoticon) = emotion + icon

- 부정적

- 언어 파괴 및 훼손
 - 국어 순화에 큰 장애
 - 사이버 언어의 사용은 에티켓에 어긋남
 - 정서법(正書法)에 혼란
 - 언어 폭력
 - 욕설, 비방(명예훼손), 도배, 성적욕설(음담패설), 유언비어

사이버 언어의 형태 (1/7)

- 형태가 변화된 경우 (1/5)
 - 음절 탈락
 - 앞 음절 탈락 (갑 → 동갑, 빠 → 오빠)
 - 가운데 음절 탈락 (동회 → 동호회, 핸드폰 → 핸드폰)
 - 뒤 음절 탈락 (재방 → 재방송, 컴 → 컴퓨터)
 - 음절 탈락에서는 가운데 음절 탈락이 가장 활발하고, 앞 음절 탈락에 의한 어휘 생성과 뒤 음절 탈락에 의한 어휘 생성은 서로 비슷함
 - 음절 결합
 - 야설(← 야한 소설), 대삽(← 대표 + 시삽)
 - ※ 시삽(sysop) = system operator
 - 명사 음절 + 명사 음절의 구성으로 이루어진 명사가 가장 많음

사이버 언어의 형태 (2/7)

- 형태가 변화된 경우 (2/5)
 - 음운 생략과 첨가

	음운 생략		음운 첨가
어두 모음 생략	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 탕 ← 태양 	'ㅂ' 음 첨가	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 카페 ← 카페 ▪ 옴빠 ← 오빠 ▪ 뽕뽕 ← 뽀뽀
어중 모음 생략	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 갑사 ← 가입인사 ▪ 냉무 ← 내용 무 ▪ 딥디 ← DVD 	'ㅅ' 음 첨가	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 싸붓님 ← 사부님 ▪ 싸멋님 ← 사모님
어말 모음 생략	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 갠 ← 개인 ▪ 걸 ← 거울 ▪ 마눌 ← 마누라 ▪ 섭 ← 서버 	'ㅇ' 음 첨가	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 여봉 ← 여보 ▪ 이상 ← 인사
자음 생략	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 가이나 ← 가시나 ▪ 곱패이 ← 곱팡이 	모음 첨가	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 캄수아 ← 감사 ▪ 버영개 ← 번개

사이버 언어의 형태 (3/7)

- 형태가 변화된 경우 (3/5)
 - 축약과 준말
 - 자음 축약에 의한 명사는 모음 축약에 비해 상대적으로 그 수가 적음
 - 준말은 모음 축약의 경우와 마찬가지로 음절수가 줄어들지만, 모음 축약과는 다르게 글자에 어떠한 변형도 주지 않은 것을 볼 수 있음
 - 연음
 - 사이버 언어의 특징 중의 하나는 바로 절음식 표기가 아닌 연음식 표기; 연음식 표기는 일반 언어에서는 잘못된 표기가 되나, 사이버 언어에서는 그 자체가 하나의 어휘가 됨
 - 그릇된 분철식 표기로 이루어진 명사는 어휘의 낯설게 하기에 따른 현상으로 일반 어휘와는 달라야 함

사이버 언어의 형태 (4/7)

- 형태가 변화된 경우 (4/5)
 - 모음 변환

모음 변환			
모음 변이	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 살 ← 살 ▪ 쇠람 ← 사람 ▪ 쇠천 ← 사천 ▪ 문좌 ← 문자 ▪ 오른 ← 어른 ▪ 밴소 ← 변소 ▪ 경듀 ← 공주 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 더시락 ← 도시락 ▪ 던 ← 돈 ▪ 수거 ← 수고 ▪ 기본 ← 기분 ▪ 당므지 ← 단무지 ▪ 녉대 ← 늑대 ▪ 미덤 ← 믿음 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 독서실 ← 독서실 ▪ 배신 ← 배신 ▪ 상돼 ← 상대 ▪ 병언 ← 병원 ▪ 으견 ← 의견
단모음의 이중 모음 변이	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 동반자 ← 동반자 ▪ 동창 ← 동창 ▪ 덤 ← 덤 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 발던 ← 발전 ▪ 애정 ← 애정 ▪ 방송 ← 방송 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 조심 ← 조심 ▪ 박슈 ← 박수 ▪ 슈능 ← 수능

사이버 언어의 형태 (5/7)

- 형태가 변화된 경우 (5/5)
 - 자음 변환

자음 변환		
자음 변이	<ul style="list-style-type: none">▪ 당골 ← 단골▪ 병개 ← 번개▪ 출덕 ← 출석▪ 딸랑 ← 사랑	<ul style="list-style-type: none">▪ 던학 ← 전학▪ 듀서 ← 주소▪ 사딘 ← 사진▪ 튕성 ← 총성
경음화	<ul style="list-style-type: none">▪ 파자 ← 과자▪ 사꺼 ← 사건▪ 절때 ← 절대▪ 할똥 ← 활동	<ul style="list-style-type: none">▪ 싸놌이 ← 사나이▪ 싸당님 ← 사장님▪ 싸브 ← 사부
비음 동화	<ul style="list-style-type: none">▪ 동닙 ← 독립▪ 므나이 ← 못난이	<ul style="list-style-type: none">▪ 향논 ← 학년

사이버 언어의 형태 (6/7)

- 의미가 변화된 경우

유형	어휘	의미
숫자 조합	11	잠시 컴퓨터 앞을 떠나겠다(일어선 모습)
	22	다시 자리에 돌아왔다(앉은 모습)
	드러 50쇼	들어오십시오
신생어	해걸	가장 낮은 계급. 해골모양
	허접	게임을 잘 하지 못하는 사람에게 사용함
	삽질	미사일이 엉뚱한 곳으로 날아갔을 때 무시하는 말로 사용함

※ gr8 ← great, m8 ← mate, 2 ← to, 4 ← for, u ← you, r ← are, omg ← oh my god, omfg

사이버 언어의 형태 (7/7)

- 이모티콘 사용: 기호로 감정을 표현

(^-^)	웃는다; 혹은 기분이 좋거나 행복하다
(-_-)	심심해
(--;;)	내가 생각해도 한심할 때
(?.?)	자신의 머리로는 이해가 가지 않는다
(@.@)	아아~ 어지러워
(o.o)	작은 충격을 받았다

※ ㄱ-, ^^V, --b, --+, o.O, orz, OTL, o卍L, TT, ππ

바람직한 사이버 언어 사용 (1/3)

- 사이버 언어의 바른 사용 지도 지침
 - 변형된 언어의 사용은 올바른 한글 사용에 저해가 됨을 주지시킴
 - 외래문화의 급속한 유입 속에서 올바른 한글 사용은 우리 고유의 문화를 지킨다는 맥락에서 지도
 - 올바른 한글 사용은 학생들을 포함한 국민 모두의 동참으로 가능함을 주지시킴
 - 언어폭력과 허위비방이 상대방에게 미치는 영향의 심각성을 강조하여 지도

바람직한 사이버 언어 사용 (2/3)

- 바람직한 사이버 언어 사용을 위한 대응책
 - 학교에서 운영되는 홈페이지에 표준어법의 언어를 사용할 것을 권장
 - 통신 언어와 표준 어법을 비교하는 학습지도를 실시
 - 학교에서 운영되는 홈페이지에 표준어법에 맞는 언어를 사용할 것을 권장하며 게시판에 올리는 글은 모두 실명제로 하도록 권장
 - 학생들에게 변형된 언어의 사용은 올바른 한글 사용에 저해된다는 것을 담임의 조·종례 시간, 국어과목, 일반과목 시간에 주지시킴

바람직한 사이버 언어 사용 (3/3)

- 사이버 언어 폭력에 대한 대응
 - 정보통신윤리법의 제도적 정비
 - 인터넷 실명제의 실시
 - 정보통신윤리 교육 강화
 - 청소년의 의식 개선을 위한 노력
 - 사이버 통신사에서 비속어를 금지어로 등록하여 필터링 함으로써 비속어 사용을 줄일 수 있도록 함
 - 회원제로 운영하여 IP 주소가 드러나게 함
 - 통신 불량자 리스트를 작성하여 통신 이용을 제한
 - 포털 사이트에서 어떤 글에 댓글을 올릴 수 있는 숫자를 제한하는 댓글 종량제를 실시하여 댓글의 남발을 막을 수 있도록 함
 - 악성 댓글을 막기 위해 이용자 추천이 많은 댓글을 사이트 상단에 올리도록 함

네티켓의 이해 (1/5)

- 네티켓의 정의



네티즌(네트워크 사용자)들이 사이버 공간에서 지켜야 할 규범이며, 자율적인 규범인 네트워크 예니켓, 정보통신 예절

네티켓의 이해 (2/5)

- 네티켓 핵심 원칙: “The Core Rules of Netiquette” by Virginia Shea
 - 제1원칙: 인간임을 기억하라.
 - 제2원칙: 실제 생활에서 적용된 것처럼 똑같은 기준과 행동을 고수하라.
 - 제3원칙: 현재 자신이 어떤 곳에 접속해 있는지 알고 그곳 문화에 어울리게 행동하라.
 - 제4원칙: 다른 사람의 시간을 존중하라.
 - 제5원칙: 온라인 상의 당신 자신을 근사하게 만들어라.
 - 제6원칙: 전문적인 지식을 공유하라.
 - 제7원칙: 논쟁은 절제된 감정 아래 행하라.
 - 제8원칙: 다른 사람의 사생활을 존중하라.
 - 제9원칙: 당신의 권력을 남용하지 마라.
 - 제10원칙: 다른 사람의 실수를 용서하라.

네티켓의 이해 (3/5)

- 『네티즌 윤리강령: 네티즌 기본정신』 by 정보통신윤리위원회
 - 사이버 공간의 주체는 인간이다.
 - 사이버 공간은 공동체의 공간이다.
 - 사이버 공간은 누구에게나 평등하며 열린 공간이다.
 - 사이버 공간은 네티즌 스스로 건전하게 가꾸어 나간다.

네티켓의 이해 (4/5)

- 『네티즌 윤리강령: 행동강령』 by 정보통신윤리위원회
 1. 우리는 타인의 인권과 사생활을 존중하고 보호한다.
 2. 우리는 건전한 정보를 제공하고 올바르게 사용한다.
 3. 우리는 불건전한 정보를 배격하며 유포하지 않는다.
 4. 우리는 타인의 정보를 보호하며, 자신의 정보도 철저히 관리한다.
 5. 우리는 비·속어나 욕설 사용을 자제하고, 바른 언어를 사용한다.
 6. 우리는 실명으로 활동하며, 자신의 ID로 행한 행동에 책임을 진다
 7. 우리는 바이러스 유포나 해킹 등 불법적인 행동을 하지 않는다.
 8. 우리는 타인의 지적재산권을 보호하고 존중한다.
 9. 우리는 사이버 공간에 대한 자율적 감시와 비판활동에 적극 참여한다.
 10. 우리는 네티즌 윤리강령 실천을 통해 건전한 네티즌 문화를 조성한다.

네티켓의 이해 (5/5)

- 「정보사회에서 필요한 윤리적 자세」 by 한국정보문화진흥원
 - 인간존중의 자세를 지녀야 한다.
 - 행동을 신중히 하는 자세가 중요하다.
 - 강한 책임감을 지녀야 한다.
 - 주체적이고 능동적인 참여 의식을 지녀야 한다.
 - 공동체 의식을 지녀야 한다.
 - 자율적인 도덕적 태도를 지녀야 한다.
 - 우리의 일상생활에서 요구되는 도덕 규칙이나 예절을 잘 지켜야 한다.

사용영역별 네티켓 (1/8)

- 전자우편
 - 정확한 제목을 사용한다.
 - 파일은 꼭 필요한 경우에만 첨부하며 바이러스 체크를 한다.
 - 메시지는 가능한 한 짧게 요점만 작성한다.
 - 전자우편 작성 시 상대방이 읽기 편한 방식으로 작성한다.
 - 회신 시에는 상대방이 알아보기 쉽게 작성한다.
 - 용어 사용에 신중을 기하며 상대방의 입장에서 생각해 본다.
 - 비난이나 욕설 등을 삼간다.
 - 메시지 끝에 서명(signature)을 포함시킨다.
 - 전자우편을 받으면 정확하게 회신하여 주도록 한다.

※ 술주정 막는 메일? 메일 구글스(Mail Googles)!

사용영역별 네티켓 (2/8)

- 채팅 (1/2)
 - 문자 채팅일 경우도 마주보고 이야기하는 마음가짐으로 임한다.
 - 만나고 헤어질 때에는 인사를 한다.
 - 대화방에 처음 들어가면 지금까지 진행된 대화의 내용과 분위기를 경청하는 것이 좋다.
 - 다른 사람이 당신을 느끼고 평가하는 것은 오로지 당신이 타이핑하고 있는 글자에 따른다는 것을 항상 명심해야 한다.
 - 동시에 몇 사람과 이야기할 때에는 상대방을 혼동하지 않도록 조심해야 한다.
 - 지극히 개인적인 논조는 피한다.
 - 도배(많은 양의 글을 반복적으로 빠르게 입력하는 것)를 통하여 다른 사람들이 대화를 못하도록 하는 경우가 있는데 이를 삼간다.

사용영역별 네티켓 (3/8)

- 채팅 (2/2)
 - 광고, 홍보 등 이름 날리기만을 목적으로 악용하지 않는다.
 - 유언비어, 속어와 욕설 게재는 삼가고, 상호비방의 내용이나 타인의 명예를 훼손시킬 우려가 있는 내용은 금한다.
 - 스마일(smiley) 문자들(예: :-), :) 미소, ;-) 윙크 등)이나 기호들을 적절히 사용해 센스 있고 미소를 자아내는 대화를 유도한다.
 - 상대방의 신상을 꼬치꼬치 캐묻는 것을 피한다.
 - 자신의 신분을 속이는 일을 하지 않는다.
 - 음란한 대화를 삼간다.

사용영역별 네티켓 (4/8)

- 홈페이지 또는 웹 문서 작성
 - 문서상에 매우 큰 그래픽 이미지를 넣지 않는다. 불가피하게 넣어야 할 경우 그림명과 사이즈를 표시하고, 이를 선택할 경우만 액세스할 수 있도록 한다.
 - 비디오나 오디오 파일을 포함시킬 경우 파일 크기를 미리 알려 사용자가 미리 다운로드 시간을 추측할 수 있도록 배려한다.
 - URL은 표준 표기를 따르고, 자주 바꾸지 않도록 한다.
 - HTML 문서 하단에 작성자 전자우편 주소를 넣어, 사용자와의 대화의 창을 열어둔다.
 - 문서 작성자는 최소한 일주일에 한 번 이상은 갱신하여 항상 운영되고 있음을 알려주는 것이 좋다.
 - 자신의 고유한 저작물에 대해서는 상표나 저작권을 반드시 기재하도록 한다.
 - 사용자가 원하는 정보에 접근하기 위해 너무 많은 화면들을 거치지 않도록 한다.
 - 지나치게 많은 팝업 창이 열리지 않도록 한다.

사용영역별 네티켓 (5/8)

- 인터넷 게임
 - 게이머도 스포츠맨이므로 스포츠맨십을 가져야 한다.
 - 상대방에게 항상 경어를 사용한다.
 - 이겼을 때는 상대를 위로하고, 졌을 때는 깨끗하게 물러서야 한다.
 - 매일 본다고 상대방을 존중하는 것을 잊어서는 안 된다.
 - 게임 중에 일방적으로 퇴장하는 것은 무례한 일이다.
 - 온라인 게임은 온라인상의 오락으로 끝나야 한다.
 - 인터넷 게임에 너무 집착하지 않는다.
- ※ webaholic(인터넷중독자), webaholism(인터넷중독), 리셋 증후군(Reset Syndrome), 닌텐도 증후군(Nintendinitis), 1분만 더 증후군(One More Minute Syndrome)

사용영역별 네티켓 (6/8)

- 게시판
 - 게시판의 글은 명확하고 간결하게 쓴다.
 - 게시물의 내용을 잘 설명할 수 있는 알맞은 제목을 사용한다.
 - 문법에 맞는 표현과 올바른 맞춤법을 사용한다.
 - 다른 사람이 올린 글에 대해 지나친 반박은 삼간다.
 - 사실 무근의 내용을 올리지 않는다.
 - 다른 사람의 저작권을 존중한다.

사용영역별 네티켓 (7/8)

- 공개자료실
 - 상업용 소프트웨어는 올리지 않는다.
 - 음란물을 올리지 않는다.
 - 공개용 소프트웨어를 올리기 전에 반드시 바이러스 감염 여부를 점검한 후 올린다.
 - 유익한 프로그램이나 자료를 받았을 때는 그 자료를 올린 사람에게 감사의 편지를 보내도록 한다.
 - 공개 자료실에 등록할 자료는 가급적 압축한다.

사용영역별 네티켓 (8/8)

- 휴대전화
 - 휴대전화 통화 시 고운 말을 사용한다.
 - 수업시간이나 늦은 시간에 문자 메시지를 보내거나 통화하지 않는다.
 - 공공장소에서는 휴대전화를 진동모드로 설정한다.
 - 병원, 비행기 안에서는 안전을 위하여 휴대전화 전원을 꺼둔다.
 - 큰 소리로 통화하지 않는다.
 - 카메라 폰으로 촬영을 할 경우 먼저 동의를 받는다.
 - 무선 인터넷을 통해 불건전 정보에 접속하지 않는다.

네티켓 개선 노력 (1/4)

- 제도적 개선 노력 (1/2)
 - 방송통신심의위원회
 - 정보통신 윤리교육 실시
 - 불법·청소년유해정보신고센터 (<http://www.singo.or.kr>) 운영
 - 인터넷내용 등급 서비스 (<http://www.safenet.net.kr>)
 - 민간자율규제활용 촉진
 - 사이버 명예훼손분쟁조정부 (<http://www.bj.or.kr>) 운영
 - 청소년 권장 사이트 (<http://www.iteennet.or.kr>) 운영

↔ 개선???

- 구글도 정부 ‘인터넷 규제’에 굴복
- 국가인권위 “사이버모욕죄 도입 때 표현의 자유 위축 우려”
- 국가인권위 인력 21% 감축 확정

네티켓 개선 노력 (2/4)

- 제도적 개선 노력 (2/2)
 - 포털 사이트의 클린 캠페인
 - 추천을 가장 많이 받은 댓글을 위로 올려주는 기능 제공
 - 트랙백 기능 제공
 - 모니터링 요원을 운영하여 자체 모니터링 및 이용자의 신고 유도
 - 댓글의 형식을 '제목+내용'으로 변경하여 내용을 신중하게 작성하도록 유도
 - 사용 금지어 지정
 - 댓글 총량제
 - 네이버에서 뉴스를 검색하는 이용자는 앞으로 하루 10개까지만 댓글을 올릴 수 있도록 하는 것
 - 이용자 촉진제
 - 악성 댓글을 막기 위해 이용자 추천이 많은 댓글을 사이트 상단에 올리는 것 (네이트닷컴, 야후코리아, 엠파스)
 - 댓글 제목달기

네티켓 개선 노력 (3/4)

- 기술적 개선 노력
 - 신고 소프트웨어 '파랑새'
 - 유해정보차단 프로그램 '파수꾼'
 - 스팸 차단 소프트웨어 '스팸체커'
 - 정보보호 아이콘 및 PC 자동 보안업데이트 프로그램
 - 게시판 및 채팅사이트에 금칙어 기술 적용

네티켓 개선 노력 (4/4)

- 교육적 개선 노력
 - 정보통신 윤리 의식고취를 위한 홍보가 되어야 한다.
 - 정보통신 윤리의 조기교육을 위해 교과과정에 필수과목으로 책정이 되어야 한다.
 - 정보통신 윤리 교재와 프로그램의 개발되어 어린이와 청소년이 즐겁게 읽고 보고 들을 수 있는 다양한 멀티미디어 형태의 교재로 보급되어야 한다.
 - 불건전 정보 유통방지를 위한 교육과 홍보가 중요하다.
 - 교사들에게 다음과 같은 네티켓 지도방안을 제시하고 교육하여야 한다.
 - 적극적인 가정교육이 중요하다.