

낙태에 관한 인터넷 포럼에서의 플레이밍 현상: 대조화용론적 분석*

이성범†

서강대학교

Flaming in Internet Forums on Abortion: A Contrastive Pragmatic Analysis

Sungbom Lee

Sogang University

ABSTRACT

Flaming refers to an online vitriolic verbal brawl where participants are not respectful of each other and cannot control their tempers. They often trade insults and call each other names. Recent developments of the Internet and SNS have commonly created an epidemic of this phenomenon almost all around the world, including Korea and America. However, the strategies that people use to degrade each other vehemently when their opinions clash can vary from language to language. The present study is an attempt to discover and compare the characteristics and structure of flaming in Korean and in English in Internet forums about abortion - one of the hottest issues that frequently draw virulent and violent expressions, especially in computer-mediated communication. The commonalities and differences are investigated from the perspectives of Culpeper's theory of impoliteness. To this end, a total of 200 threads posted in four different Korean and English YouTube forums on abortion were collected and analyzed in terms of impoliteness strategies. The distribution and frequency of impoliteness types and strategies employed as well as the structure of flaming in each language are discussed from the perspective of contrastive pragmatics.

Keywords: flaming, online forum, aggressive utterance, impoliteness strategy, contrastive pragmatics

1. 들어가기

‘플레이밍(flamming)’이란 온라인상에서 어떤 주제에 대해 이야기하거나 토론할 때 단

* 본 논문을 심사해주신 익명의 심사위원들께 감사드립니다. 그럼에도 남아 있는 미진한 부분은 전적으로 저자의 책임임을 밝힙니다.

† Corresponding author: sblee@sogang.ac.kr



순 의견 제시나 질의·응답의 정도를 넘어서 감정적 비방과 비논리적 반박, 조롱이나 욕설 등의 공격적인 메시지를 올리는 것을 말한다. 이는 주로 인터넷 포럼이나 소셜네트워크 서비스(SNS) 사이트에서 민감한 사안을 놓고 의견이 첨예하게 대립될 때 참여자들이 논의의 주제를 이탈하여 과도하게 인격모독성 메시지를 올리는 것이다. 플레이밍은 한 개인이 자신의 감정을 격정적으로 토로하는 데에서 그치지 않고 종종 그와 뜻을 같이 하는 사람들이 가세하여 자신들과 생각이 다른 개인이나 집단을 타겟으로 ‘플레이밍(flame)’ 즉 “인신공격성 메시지(ad hominem message)”를 퍼붓고 (Arendholz 2013: 100), 또 상대방 역시 이러한 공격적 메시지에 같은 방식으로 응수하여 이른바 ‘플레이밍 배틀(flame battle)’ 또는 ‘플레이밍 전쟁(flame war)’이라고 부르는 대규모 공방전으로 비화되기도 한다.¹⁾

최근 한국에서는 성소수자의 권리나 양심적 병역거부자의 군복무 대체, 군가산점 부여, 미투와 남녀평등, 동물의 권리 등 사회적으로 큰 이슈가 되고 있는 다양한 주제에 대한 온라인 토론에서 놀라울 정도로 과열된 양상의 플레이밍을 자주 볼 수 있다. 본 연구에서는 이러한 플레이밍이 빈번하게 일어나는 낙태 합법화에 대한 인터넷 논의에서의 공격적 발화를 Culpeper(1996, 2003)와 Bousfield(2008)의 무례이론(impoliteness theory)의 관점에서 분석하는 데 목적이 있다. 특히 유사한 포럼에서 한국어로 된 플레이밍 발화와 영어로 된 플레이밍 발화의 화용론적 특성을 비교하고자 한다. 플레이밍이 빈번하게 일어나는 주제는 그만큼 사회구성원들의 관심이 높거나 가치 판단에서 큰 차이를 갖는 것들이 대부분이다. 그 중에서도 지금까지의 연구는 주로 정치 문제나 남북 관계, 스포츠 분야에서 서로 다른 생각을 가진 네티즌들이 상호 공방전을 벌이는 데 집중된 반면 본 연구에서 다루고 있는 낙태에 관한 인터넷 포럼에서의 플레이밍을 대조화용론적으로 다룬 연구는 찾아볼 수 없다.²⁾ 그러나 일반적으로 낙태라고 불리는, 법률적 용어로는 인공 임신 중절의 합법화 문제는 인터넷 토론에서 큰 논란을 불러일으키고 첨예하게 대립하는 이슈 중의 하나이다. 물론 이 주제는 오래 전부터 미국을 포함한 서양에서는 종교, 철학, 과학, 정치가 뒤엉켜서 쉼한 논쟁을 생산해 왔지만, 인터넷과 SNS가 발달하고 널리 사용되면서 토론의 양상이 급변하고 있다. 한국에서도 낙태는 오랫동안 은밀하게 행해지면서 이에 대해 대놓고 공개적으로 토론하는 것은 사회적으로 금기시되었지만 최근에는 많이 공론화되면서 사회적 갈등을 빚는 큰 이슈로 대두되고 있다. 급기야는 한국의 의사들이 현행법으로 엄연히 불법인 인공 임신 중절 수술을 하지 않겠다고 선언

1) ‘플레이밍(flaming)’이 지나치게 감정적인 인터넷 토론을 지칭하는 어휘로 처음 수록된 사전은 Guy Steele 이 1983년 편찬한 *The Hacker’s Dictionary*로 알려져 있다. 한국에서는 흔히 ‘덧글 전쟁’이란 용어가 쓰이는데 본 연구에서는 ‘플레이밍’을 보통의 덧글과는 구별되는, 정상적인 면대면 대화에서는 사용할 수 없을 정도로 과도한 인격모독성 발화로 한정하기 때문에 그런 발화를 칭할 때보다 포괄적인 ‘덧글’이란 표현 대신 ‘플레이밍’이란 용어를 사용하고 그런 플레이밍들이 통제가 어려울 정도로 과격화되는 것은 ‘플레이밍 전쟁’이라고 부르기로 한다.

2) 온라인에서의 플레이밍은 아니지만 한국어와 영어 텍스트에서의 무례 현상을 대조화용론적으로 연구한 것은 김태나(2011)를 들 수 있고, 낙태가 아닌 스포츠 담화에서의 무례 현상을 다룬 것은 이윤경·정수영(2011)과 박선경(2015)을 들 수 있다.

하였고 청와대 국민청원 사이트에는 낙태죄 폐지를 요구하는 청원에 20만 명 이상이 서명을 하여 결국 “임신중절 실태 조사와 제도 개선을 검토하겠다”는 청와대 비서관의 답변이 있었지만 그 갈등의 양상은 가라앉지 않고 있다. 사회적 합의나 해법 모색이 어려운 주제일수록 토론의 방식과 질서가 중요한데 실제로 온라인 포럼에서 견장을 수 없을 정도로 감정적인 플레이밍으로 비화되는 경우가 비일비재하고 심지어는 오프라인에서의 다툼으로까지 번지기도 한다. 따라서 이 예민한 주제의 토론에서는 어떤 식으로 플레이밍이 일어나는지 세밀하게 조사하는 것이 필요하다. 다음 장에서는 한국어와 영어의 낙태 포럼에서 플레이밍의 자료 수집에 대해 알아보고, 플레이밍 발화는 기본적으로 인신공격적인 발화인 만큼 무례 이론의 관점에서 분석이 가능한데 무례 이론의 핵심적인 개념인 무례 실현 전략에 대해 3장에서 살펴보고 본 연구에서 제안하는 두 가지 유형의 무례에 대해 예문을 중심으로 다루고 있다. 또한 4장에서는 한국어와 영어 플레이밍 발화에서 사용된 전략의 종류와 빈도 및 단일성/복합성 유형별 차이를 조사한 결과에 대해 언급하고 플레이밍에 참여하는 네티즌들의 역할로 이루어지는 플레이밍의 구조에 대해 한국어와 영어의 유사점과 차이점을 밝히고 있다. 마지막으로 5장에서는 본 연구의 내용을 요약하고 있는데 한국어와 영어의 플레이밍 현상에 드러난 서로 다른 사회적 가치나 문화의 영향 등을 찾아내는 것 역시 중요한 과제이다. 다만 이 글은 플레이밍에 동원된 공격적 발화에 대한 한국어와 영어의 언어적 특성을 밝히는 데까지 그 연구의 영역이 있으며 플레이밍의 사회문화적 논의는 추후 연구 과제로 남겨두기로 한다.

2. 연구 방법

낙태는 많은 이들에게 불편하고 쉽지 않은 주제이지만 생명과 인권, 태아의 권리, 여성의 자기결정권과 행복추구권 등과 같은 거대하면서도 동시에 실질적인 중요한 문제들과 결부되어 있기 때문에 비록 정치가나 인권운동가가 아니더라도 누구나 외면할 수 없는 주제이다. 이에 따라 인터넷에는 많은 토론이 벌어지고 있는데 본 연구에서는 이중 한국에서 벌어진 낙태 합법화에 관한 영상물에 대한 네티즌들의 반응과 미국에서의 동일 주제 영상물에 대한 네티즌들의 반응을 각각 조사하고 그 결과를 서로 대조하여 분석하였다. 이를 위해 국내는 물론 외국에서도 가장 널리 애용되고 높은 조회수를 기록하는 유튜브(YouTube)에 포스팅된 동영상에 대해 조사하였는데 우선 “The Ethics of Abortion”이라는 제목으로 2015년 9월 18일 Dave Rubin이라는 진행자가 Cara Santa Maria라는 여성과 미국에서의 낙태 합법화 논쟁에 대해 토론한 유튜브 동영상은 약 3년이 지난 2018년 9월 말 현재 7만 건이 넘는 조회수를 기록하고 댓글(thread)도 1,000건이 넘게 올라와 있다. 이 토론은 형식적으로는 가치중립적인 과학적 해법을 모색하는 것처럼 보이지만 토론자인 Cara가 낙태 합법화 쪽으로 기울어진 입장을 보이기 때문에 중립성이 결여되어 보였다. 그 결과 합법화를 반대하는 pro-life 진영의 격렬한 비난이 있었고 또한

이를 감정적으로 되받아치는 pro-choice 진영의 응수도 계속 이어졌다. 한국의 경우 2017년 7월 5일에 EBS에서 방영된 “까칠 남녀-낙태가 죄라면”이라는 프로그램이 유튜브에 올라오면서 폭발적인 관심을 끌어 2018년 9월 말 현재 series 1에 대한 조회가 7만 건을 넘었고 댓글도 1,300여 개나 달렸다. 이 방송 내용의 전반적인 기류 역시 태아의 생명권보다는 여성의 자기결정권을 옹호하면서 낙태 합법화 찬성에 기우는 듯한 인상을 주었고 그 결과 일부 시청자들의 거센 반발 댓글을 초래했다. 이 과정에서 차마 일상적인 면대면 대화에서는 입에 담을 수 없을 정도의 욕설과 비속어가 난무하면서 주제 자체에 대한 의견 교환은 실종되고 원색적인 비난과 성토의 장으로 변질되는 모습을 보였다.

미국과 한국의 이 두 동영상에 모두 낙태 합법화에 동조하는 듯한 내용을 담고 있기 때문에 반대로 낙태를 지지하지 않는 미국의 보수 논객 Frantz Kebreau의 “The Single Best Pro-life Argument”라는 제목의 동영상에 대한 네티즌들의 댓글과 한국의 가톨릭 평화방송에서 제작, 배포한 “낙태죄 폐지 반대 100만인 서명 운동” 비디오에 대한 네티즌들의 댓글도 함께 조사하였다. 조사한 총 2,300여개의 댓글 중 면대면 대화에서라면 할 수 없을 정도로 과격한 비방이나 조롱, 경멸, 헐박 등이 드러난 것을 포스팅된 순서대로 한국어와 영어에서 각기 100개씩 추려내었다. 한 네티즌이 작성한 하나의 댓글에는 예를 들어 “This is some crazy BS.”처럼 하나의 발화만 있는 경우도 있지만 “THE MIDDLE CLASS SHRINKS? Oh, please fuck off. If abortion was illegal, promiscuity would go down.”처럼 복수의 발화로 되어 있는 경우가 더 많았다. 한국어의 경우 조사된 100개 댓글에 들어 있는 총 발화 수는 246개로 하나의 댓글 당 2.46개의 발화가 있었고, 영어의 경우는 100개의 댓글에 들어 있는 총 발화 수는 271개로 댓글 당 발화 수가 2.71개로 한국어보다 약간 많았다. 더 나아가 하나의 발화에는 예를 들어 “너하고는 이제 말 섞기 싫거든”이라는 예문처럼, 다음 절에서 보겠지만 ‘따돌리기’ 같은 구체적인 무례 전략이 하나만 들어 있는 단일 전략 발화도 있지만, 예를 들어 “니도 생리 쳐하지 말고 그 피 받아다가 다시 치먹으삼 병신 같은 년”처럼 ‘비속어 사용하기’와 ‘헐박하기’라는 복수의 무례 전략이 동원된 복합 전략 발화도 많았다. 그 결과 한국어 246개 발화 중의 경우 총 519개의 무례 전략이 확인되어 하나의 발화당 평균 2.11개의 무례전략이 사용되었고 영어는 271개 발화에서 총 608개의 무례 전략이 확인되어 하나의 발화당 평균 2.24 개의 무례 전략이 사용되었는데 구체적인 무례 전략의 사용 내용은 다음 절에서 살펴보기로 한다. 이상의 내용을 정리하면 표 1과 같다.

이렇게 얻어진 자료를 통해 다음 절에서는 한국어와 영어 댓글에서 사용한 무례 전략을 분석하고 전략의 단일성/복합성을 비교한다. 또한 한국어와 영어 플레이밍에서의 구조적 차이를 조사한다. 유튜브의 댓글을 올린 사람들의 신상 정보는 극히 예외적인 경우를 제외하고는 원칙적으로 공개되지 않고 이름도 실명이 아닌 닉네임으로 표기되 댓글 작성 시간만 표시하기 때문에 플레이밍 참여자들의 연령이나 성별, 직업, 출신 지역, 교육 수준 등과 같은 사회언어학적 요인은 본 연구에서는 제외되고 오직 발화 자체의 화용론적 특성에 초점을 맞추었다.

표 1. 자료 수집

언어	사이트 주소	제목	수집 댓글 수	발화 수	무례 전략 수
한국어	https://www.youtube.com/watch?v=-TJ4j4eQukQ	까칠 남녀-낙태가 죄라면 #001	50	139	289
	https://www.youtube.com/watch?v=Vv1AIL9ZkFk	낙태죄 폐지반대 100만인 서명운동	50	107	230
		소개(한국어)	100	246	519
영어	https://www.youtube.com/watch?v=X-MBfOUrris	The Ethics of Abortion	50	126	276
	https://www.youtube.com/watch?v=OoSYSqs8His	The Single Best Pro-life Argument	50	145	332
		소개(영어)	100	271	608
		총계(한국어+영어)	200	517	1,127

3. 플레이밍과 무례

3.1. 무례 실현 전략

플레이밍은 일상적인 면대면 소통(face-to-face communication, 줄여서 FFC)과는 다른 컴퓨터 매개 소통(computer-mediated communication, 줄여서 CMC)에서 벌어지는 대표적인 공격성 발화의 예로서 무례 이론의 관점에서 접근할 수 있다. 언어적 무례를 언어적 공손(linguistic politeness)의 기생적인(parasitic) 현상이 아니라 그 자체로 독립적인 영역으로 본 Culpeper(1996)는 모든 언어 행위에서 일어나는 화자의 무례 표출을 일종의 전략적인 소통으로 본다. 그에 따르면 화자는 자신의 대화 상대에게 자신의 의도나 감정을 드러내는 다양한 무례 실현 전략(impoliteness realization strategy, 줄여서 무례 전략)들 중에 그 맥락에 가장 적절하다고 생각되는 것을 선택한다. Culpeper(1996)의 무례 전략은 Brown & Levinson(1978, 1987)이 설정한 공손 전략을 거의 대칭적으로 무례 발화에 적용한 것인데 그 중 본 연구와 직접적인 관련이 있는 것은 적극적 무례 전략과 소극적 무례 전략이다. 첫째로, 대화상대방의 존중 받기를 원하고, 인정 받기를 원하는 적극적 체면(positive face)을 공격하는 적극적 무례 실현 전략에는 다음과 같은 것들이 포함된다. (아래 무례 실현 전략의 이름과 기술은 Culpeper(1996: 357-359)에서 인용한 것임. 단 각 전략의 예는 설명의 필요상 본 연구에서 추가한 것임)

3.1.1. 적극적 무례 실현 전략 (Culpeper 1996)

- 1) 상대를 무시하거나 그가 없는 척하기(Ignore, snub the other)
대화현장에 엄연히 있는 상대방의 존재를 인정하지 않거나 마치 투명인간 취급하는 것
예: 아파트 윗집 사람이 아랫집 사람에게 “거 좀 베란다에서 담배 피지 마세요”라고 하자 이에 대해 아랫집 사람이 비아냥대는 조로 “뉘 집 개가 짖나?”라고 응수하는 것
- 2) 상대를 대화에서 배제하기(Exclude the other from an activity)
대화참여자의 자격을 인정하지 않거나 발언권을 주지 않는 것
예: 어른들이 중요한 문제를 놓고 이야기할 때 아이가 끼어들자 “여긴 니가 낄 자리가 아니야. 넌 좀 빠져”라고 하는 것
- 3) 상대로부터 떨어지기(Dissociate from the other)
같은 자리에 앉는 것을 거부하거나 공통점을 인정하지 않는 것
예: 대도시에서 시골로 시집 간 새댁의 말에 시누이가 편잔을 주면서 “역시 서울 사람들은 우리 같은 촌 것들과는 다른 세상에서 사는 사람들인가 봐”
- 4) 관심이나 걱정, 동정심을 보이지 않기(Be disinterested, unconcerned, unsympathetic)
상대방의 관심사나 일에 대해 무심함을 표현하는 것
예: “뭘 그 정도 갖고 그래. 그런 거 일일이 신경 쓰면 여기 있는 사람 다 벌써 죽었어”
- 5) 부적절한 지칭어를 사용하기(Use inappropriate identity markers)
화청자 간의 관계에 어울리지 않는 호칭으로 상대를 부르는 것
예: 엄마에게 누워서 심부름시키는 딸을 보고 엄마가 “따님 폐하, 폐하는 손이 없으신가요, 발이 없으신가요?”
- 6) 애매하고 비밀스러운 말을 사용하기(Use obscure or secretive language)
상대는 잘 모르는 은어나 속어를 사용하는 것
예: 어설픈 문외한이라는 뜻으로 영어의 noob에서 유래한 게이머들의 은어인 ‘눔’과 입닥치고 조용히 하라는 뜻의 ‘아닥’을 써서 “눔눔은 좀 아닥하길”
- 7) 불일치를 모색하기(Seek disagreement)
상대가 주장하는 것에 대해 결코 동의하지 않는다고 말하는 것
예: “난 절대 아니야”
- 8) 상대를 불편하게 만들기(Make the other feel uncomfortable)
말을 하지 않거나 상대방이 좋아하지 않는 행동을 서슴지 않는 것
예: 아무런 응답을 하지 않고 그냥 쳐다 보기만 하는 것
- 9) 금기어 사용하기(Use taboo words)
사회적으로 금기시되는 표현을 사용하는 것
예: “네 할아버지 언제 죽었냐?”

10) 욕하기(Call the other names)

상대가 듣기 싫어하는 경멸적 용어를 사용하는 것

예: “너희 흥어들은 입만 열면 거짓말이지”

이상의 무례 실현 전략은 Brown & Levinson(1987)의 이론에서 말하는 화자가 상대방의 적극적 체면을 위협하려는 의도가 있는 무례전략이다. 그런데 이들 전략은 본 연구에서 그대로 원용하기에는 문제가 있는데 이에 대해서는 다른 종류의 무례 전략을 살펴본 후 언급하기로 한다.

둘째로, Culpeper(1996)의 소극적 무례 실현 전략이란 청자의 방해 받고 싶지 않은 소극적 체면을 겨냥한 무례 전략이다. 그는 소극적 무례 전략의 구체적인 하위 전략들로 다음과 같은 무례 전략들을 열거하고 있다.

3.1.2. 소극적 무례 실현 전략 (Culpeper 1996)

11) 겁주기(Frighten)

상대방에게 좋지 않은 일이 일어날 거라는 불안감을 불어넣어 주는 것

예: “너 그러다가 혹 가는 수 있어”

12) 거들먹거리거나, 경멸하거나 조롱하기(Condescend, scorn or ridicule)

화자 자신의 우월한 힘을 강조하는 것 또는 상대방을 폄하하는 것

예: “내 말 안 듣더니 거 봐. 꼴 좋다”

13) 상대방의 공간에 침입하기(Invade the other's space)³⁾

화청자의 관계에서 보통 용납되는 것보다 문자 그대로 더 접근하거나 또는 지나치게 민감한 정보를 요구하거나 말하는 것

예: 소개팅에서 처음 보는 상대에게 “지금까지 사귀는 남자 친구가 몇 명이나 되세요?”

14) 명시적으로 상대방을 부정적인 것과 결부시키기(Explicitly associate the other with a negative aspect)

상대방을 마치 개인 소유물처럼 취급하거나 약점을 부각하기

예: “키가 작은 것들은 역시 소갈머리도 작구만”

15) 상대방이 빚을 지고 있다는 점을 못박아두기(Put the other's indebtedness on record)

청자가 화자에게 지불해야 할 부채가 있음을 압박하는 것

예: “넌 나 아니면 벌써 골로 갔어”

이 밖에도 Bousfield(2008)는 Culpeper(1996)의 무례 실현 전략에 다음과 같은 전략을 추가한다.

3) 여기서의 ‘공간’은 면대면 소통이 아닌 컴퓨터 매개 소통의 경우 화청자 사이의 물리적 공간이라기보다는 지켜야 할 심리적 거리를 말하는 것으로 해석된다.

3.1.3. Bousfield(2008)에서 추가한 무례 실현 전략

16) 비판하기(Criticize)

청자를 직접 깎아 내리거나 청자와 관련된 것을 헐뜯고 비난하는 것

예: “글도 이토록 엉망진창이니 사람도 아마...”

17) 방해하기/막기(Hinder/Block)

물리적으로 또는 대화상에서 청자의 자유로운 활동을 차단하는 것

예: “글 같지도 않은 건 창피당하기 전에 얼른 삭제하시는 게 장땡”

18) 역할 변화를 강요하기(Enforce role shift)

대화에서 원래 정해진 수신자의 역할을 다른 것으로 바꿔 버리기

예: “택은 이제 폐미들의 대변인 노릇은 관두시길”

19) 질문의 형식으로 도발하기(Challenge in the form of a question)

청자에게 도발적인 질문을 던지는 것

예: “왜 또 무슨 트집을 잡으시려는 건지?”

이상에서 살펴본 무례 전략들은 공격적 발화가 지니는 무례함을 유형별로 분석하는데 유용한 도구이기는 하지만 본 연구가 다루는 온라인 플레이밍 자료에 그대로 적용하기에는 문제가 있다. 우선 기술적인 문제로 무례 전략을 나누는 세부 기준이 일관성 있게 명확하게 설정되어 있지 않고 서로 다른 종류의 기준이 혼재되어 있거나 그 경계가 불분명하다. 예를 들어 적극적 무례 전략의 1) 상대를 무시하거나 그가 없는 척하기, 2) 상대를 대화에서 배제하기와 3) 상대로부터 떨어지기는 모두 상대방을 대하는 화자의 태도를 보여주는 반면, 6) 애매하고 비밀스러운 말을 사용하거나 9) 금기어 사용하기, 10) 욕하기 등은 구체적으로 화자가 구사하는 말의 종류를 보여준다. 따라서 이들은 상호 배타적이지 않다는 문제가 발생한다. 즉 금기어를 사용한 발화는 동시에 상대를 무시한 발화일 수 있고, 화자는 상대로부터 떨어지기 위해 애매하고 비밀스러운 말을 사용할 수도 있다. 그 결과 설정된 무례 전략들이 내용적으로 상당 부분 중복을 피할 수 없게 되어 있다. 또한 비슷한 기준으로 나뉜 전략들 사이에서도 그 경계가 불명확하여 중첩되거나 포함되는 것처럼 보이는 경우도 있다. 예를 들어 같은 적극적 무례 전략인 4) 관심이나 동정심을 보이지 않는 것이나 7) 불일치를 모색하는 것은 종종 8) 상대를 불편하게 만드는 것이 된다.

둘째로 적극적 무례와 소극적 무례의 구분이 모호하게 이루어져 있다. 예를 들어 소극적 무례 전략으로 설정된 12) 경멸하거나 조롱하기는 화자의 적극적 체면을 손상하는 것으로도 볼 수 있으며 적극적 무례 전략으로 제시된 8) 상대를 불편하게 만들기는 그 범위가 너무 넓어서 때로는 소극적 체면을 위협하는 것으로 볼 수도 있다. 또한 적극적 무례 전략 중의 하나로 설정된 10) 욕하기는 그 내용 면에서 상대방이 모멸감을 느끼는 경멸적 용어를 사용하는 것인데 이는 소극적 무례 전략의 하위전략인 12) 경멸하거나 조롱하거나 14) 명시적으로 상대방을 부정적인 것과 결부시키기의 한 방법이 될 수 있

다. 이 같은 전략 체계의 중복성과 잉여성을 피하기 위해 본 연구에서는 다음 3.2.절에서와 같이 무례의 유형을 언어적인 것과 행동적인 것으로 구분하고 각각의 경우 해당하는 전략을 제시하기로 한다.

마지막으로 Culpeper(1996)와 Bousfield(2008)의 무례 실현 전략 체계는 일상적인 면대면 대화를 가정한 것으로서 본 연구에서 다루는 온라인 대화의 속성과 맞지 않는 부분이 있다. 일상적인 대화와 같은 면대면 커뮤니케이션(FFC)과 달리 인터넷이나 SNS에서의 토론과 같은 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(CMC)에서는 적극적 체면과 소극적 체면의 구별이 큰 의미가 없다. FFC에서는 화자와 청자가 정해져 있거나 쉽게 볼 수 있고 화자의 말은 대개의 경우 정해진 청자에게 향하며 청자는 이런 대화맥락을 인지하고 있다는 것을 확인할 수 있다. 반면 유튜브와 같은 CMC에서는 어떤 글을 올린 사람이 특정 청자를 지정해서 글을 올리는 경우보다는 누구나 자신의 글을 읽을 수 있는 불특정 다수에게 메시지를 보내는 경우가 대부분이다. 일대일 소통이 보통인 FFC에서는 물리적으로 그 존재를 확인할 수 있는 청자의 역할이 실제적이고 구체적이기 때문에 둘 사이의 체면 관계가 현실적인 문제인 반면, 익명성의 영향으로 메시지 송신자와 수신자 사이의 사회적 맥락의 역할이 결정적이지 않고 사람과의 만남이라는 의식이 덜한 CMC에서는 불분명한 청자에 대해 화자가 자신의 체면 작업에 몰두하지 않아도 될 가능성이 크다. FFC와 CMC가 같은 소통일지라도 이러한 이유 때문에 표현의 자유에서 현저한 차이를 보인다. 특히 유튜브와 같은 사이트에서 자신이 포스팅한 글에 대해 누군가가 비판적인 댓글을 올린 것은 Brown & Levinson(1987)의 타인으로부터 인정받고 싶어하는 적극적 체면이 위협을 받는 것도 되지만 자신이 생각하고 느끼는 것에 대한 도전이나 침해로서 소극적 체면이 위협받은 것으로도 볼 수 있다. 대신 플레이밍과 같은 인터넷 댓글 전쟁에서 중요한 것은 상대방에 대한 인신공격이 어떤 방식으로 이루어지느냐의 문제이다. 모욕은 언어적인 방식과 언어외적인 방식으로 이루어질 수 있는데 전자를 언어적 방식을 통한 무례로 보고 후자를 언어외적인 방식을 통한 무례로 보고자 한다. 모욕적인 언사를 사용한 것은 한국에서는 당장 전기통신법에 다른 모욕죄나 명예훼손죄에 해당할 수 있지만, 비언어적인 방식으로 공격한 것은 범죄 구성 요인에서 벗어날 수 있다. 가상공간에서 플레이밍이 빈번한 것은 CMC의 이런 익명성과 면책성에 근거한 자유로운 발화 때문이며 이와는 다른 FFC를 기초로 한 Brown & Levinson(1987)의 체면 개념과 그런 체면 개념에 근거한 Culpeper(1996)의 적극적/소극적 무례 전략은 인터넷 포럼에서의 플레이밍을 다루는 데 그대로 사용할 수는 없고 대신 다음과 같이 표현상의 무례와 행태상의 무례로 나누어 다시 세분하여 한국어와 영어의 플레이밍 발화를 분석하고자 한다.

3.2. 표현상의 무례와 행태상의 무례

온라인 플레이밍을 보면 토론 참여자들을 자극하여 분노하게 만드는 데에는 크게 두 가지 요인이 있다. 첫째는 댓글 발화에 쓰인 용어, 즉 언어적 표현의 공격성 때문인 경우와

둘째는 댓글 발화에 드러난 상대방을 취급하는 방식의 부적절성 때문인 경우이다. 물론 언어적 표현의 공격성은 결국 상대방을 대하는 태도와 연결되어 있지만 그런 심리적 상태를 언어 표현으로 표출하는 것은 별개의 문제이다. 아무리 상대가 언짢다고 해도 그런 마음을 모두 언어로 솔직하게 표현하지는 않으며, 또한 역으로 언어 표현은 다소 거칠더라도 매번 상대에 대해 부정적인 감정을 갖고 있는 것은 아니다. 결국 무례는 언어적 표현 자체에서 유래되는 경우와 표현 자체보다는 그 사람의 행동이나 태도에서 유래되는 경우로 나눌 수 있다. 우리는 전자를 말하는 표현 방식의 무례 (줄여서 ‘표현상의 무례’)라 부르고 후자를 상대에 대한 행동이나 태도상의 무례 (줄여서 ‘행태상의 무례’)로 부르기로 한다.

우선 표현상의 무례는 언어규범에 비추어 부적절하다고 생각되는 단어나 표현을 사용하여 상대방을 자극하고 불편하게 만드는 것인데 여기에는 앞에서 본 Culpeper(1996)의 무례 전략 중 5) 부적절한 지칭어를 사용하기, 6) 애매하고 비밀스러운 말을 사용하기, 9) 금기어 사용하기, 10) 욕 하기와 14) 명시적으로 상대방을 부정적인 것과 결부시키기와 Bousfield(2008)가 추가한 무례 전략 중 19) 질문의 형식으로 도발하기가 속한다. 이런 표현상의 무례는 공격적 의도를 어떻게 언어적으로 표현하느냐와 관련이 있다. 이 중 본 연구에서는 5) 부적절한 지칭어를 사용하기는 지칭어의 범위가 불분명하기 때문에 지칭어 대신 호칭으로만 한정하여 새로 ‘호칭 남용하기’라는 표현상의 무례 실현 전략의 하나로 정하고, 9) 금기어 사용하기와 10) 욕하기는 사회적으로 용인되지 않는 비어나 속어를 사용하는 것으로 이 둘의 실질적인 구별이 어렵다는 점에서 하나로 통합하여 ‘비속어 사용하기’로 본다. 또한 Culpeper(1996)에서 지나치게 포괄적으로 기술된 14) 명시적으로 상대방을 부정적인 것과 결부시키기는 별도의 무례 전략으로 설정하는 대신 ‘비속어 사용하기’에 포함시키며, 19) 질문의 형식으로 도발하기는 다른 일반적인 문형이 가능한데도 수사의문문이나 메아리 질문과 같은 문형으로 따지듯이 반문하여 상대방을 당황하게 하는 것인데 본 연구에서는 그 범위를 의문문뿐 아니라 앞에서 화자가 말한 문장을 도발적으로 반복한다든지 화자의 표현 방식에 거부감을 표출하는 모든 도전적인 발화를 아우르는 전략인 ‘대들기’라는 새로운 이름의 무례 전략을 설정하도록 한다. 마지막으로 상대가 알아듣기 어려운 말을 사용할 경우를 뜻하는 6) 애매하고 비밀스러운 말을 사용하기는 ‘모호하게 말하기’로 부르도록 한다.

둘째로 행태상의 무례는 화자가 청자를 상대로 취하는 부적절한 행동이나 상대를 대하는 태도로 인해 생기는 무례를 말한다. 이에 앞서 본 1) 상대를 무시하거나 그가 없는 척하기, 2) 상대를 대화에서 배제하기, 3) 상대로부터 떨어지기, 4) 관심이나 걱정, 동정심을 보이지 않기, 7) 불일치를 모색하기, 8) 상대를 불편하게 만들기, 11) 겁 주기, 12) 거들먹거리거나 경멸하거나 조롱하기, 13) 상대방의 공간에 침입하기, 15) 상대방이 빔을 지고 있다는 점을 못박아두기, 16) 비판하기, 17) 방해하기/막기, 18) 역할 변화를 강요하기 등이 구체적인 무례 실현 전략이다. 다만 이 중에서 1), 2), 3)은 모두 상대를 인정하지 않고 따돌린다는 공통점을 갖고 있어서 이 셋을 하나로 묶어 ‘따돌리기’라는 행태상의 무례 실현 전략으로 통합하기로 한다. 또한 4) 관심이나 걱정, 동정심을 보이지

않기와 7) 불일치를 모색하기는 유사하거나 내용상 포함 관계에 있으므로 ‘동의하지 않
기’라는 하나의 무례 전략으로 통합한다. 반면에 8) 상대를 불편하게 만들기는 지나치게
포괄적인 무례 전략으로 사실 다른 모든 무례 발화의 보편적인 발화결과적 행위라는
점에서 본 연구에서는 별도의 전략으로 설정하지 않는다. 다만 16) 비판하기와 12) 경멸
하기는 비교적 잘 정의된 언어 행위로서 온라인 무례 발화에서 자주 사용된다는 점에서
행태상의 무례를 실현하는 전략으로 인정된다. ‘비판하기’와 ‘동의하지 않지’는 유사하지
만, ‘동의하지 않지’는 앞 사람이 말한 것에 대해 “아뇨”, “그건 아니지”, “천만의 말씀”
이라든지 “I don’t think so”, “No way!”, “I totally disagree”, “Nobody will see it
that way”, “I’m not sure I agree with you on…” 등과 같이 동의하지 않는 것을 명시적
으로 나타내는 반면, ‘비판하기’는 앞 사람 말에서 내용 상의 문제점이나 논리적 허점을
지적하면서 그 이유나 설명이 깃들여 있는 경우를 말하므로 서로 다른 전략으로 구분된
다. 또한 11) 겁주기, 13) 상대방의 공간에 침입하기, 15) 상대방이 빗을 지고 있다는
점을 못박아두기 및 18) 역할 변화를 강요하기는 화자의 기본적인 발화수반 의도가 같
다는 점에서 보다 일반적인 전략인 ‘협박하기’로 통합하기로 한다. 즉 행태상의 무례는
대화상대방을 대하는 화자의 태도나 행동을 반영하는 발화 내용(what is uttered)에서
비롯된 무례라고 한다면, 표현상의 무례는 그런 발화 내용이 어떤 방식으로 언어적으로
표시되는지(how what is uttered is uttered)에서 비롯된 무례라고 할 수 있다. 이상에서
정리한 무례 유형별 무례 전략을 낙태 합법화 인터넷 포럼에서 사용된 실제 발화의 예
를 들어 요약하면 다음과 같다.⁴⁾

3.2.1. 무례 유형과 무례 전략의 예

A. 표현상의 무례

1) 호칭 남용하기

- a. [M. Castro] Cheap Bouquet have you heard of abstinence? You buffoon
- b. [Brenda Castillo] M. Castro you heard of freedom of choice? you big-
meaty-clawed bimbo

2) 모호하게 말하기

- a. [TheReccher] Oh shit. Good for you. You found a pro-life argument that
isn't a the typical Appeal to Emotion cliches. I mean it's still fucking stupid
like most anti-abortion arguments but still...least it's original so points.
- b. [Squably] Ummm ok? Good for you? Nobody's forcing you to believe in
God you don't have to get all weird about it.

4) 각 예문에서 대괄호 속의 이름은 닉네임 아이디어이며 본문의 ‘+’나 ‘@’의 기호는 다음의 누군가를 지칭하기 위해 사용된 것이다. 예문은 철자나 맞춤법 등에 오류가 있더라도 수정하지 않고 원문 그대로 올린 것임.

3) 비속어 사용하기

- a. [Brenda Castillo] +Kio Genesis Calm down nigga, just dont get an abortion if you think its immoral, you have the right to your opinion 🙄
- b. [5.56 Only] Your argument is amusing because it's complete horse shit.

4) 대들기

- a. [Andrew Ward] +BuFFoTheArtClown Are you being deliberately obtuse? Abortion isn't "murder", and you know it.
- b. [D.B.McV]V +Cameron Hjeltness Do you have even anecdotal evidence?
- c. [Evil manifested in human form] "Believes in evidence" lol what evidence?

B. 행태상의 무례

1) 따돌리기

- a. [S K] @Elizabeth Naveja still none of your business. Up to the individual and not others.
- b. [BrendaCastillo] Mind ya own business or leave the US 🙄\(\ツ)/

2) 동의하지 않기

- a. [OneInAMillion] Princess, you must be joking.
- b. [Kloud9] @MomKnowsBest I totally disagree!!!

3) 헐박하기

- a. [KDH] I'll remember that when I come to your house and give you a sedative before I kill you. If you can't feel it then I don't care.
- b. [Diimaa] I can argue that most liberals can't think functionally so I guess we can get rid of them....

4) 경멸하기

- a. [David Ivram] xyz xyz, these jokes are so dark, I'm surprised they haven't been shot by the police yet
- b. [Adrian] @Selene Cerankosky your existence makes no sense. Typical low IQ.

5) 비판하기

- a. [Suzu M] +Jay Grey This comment is full of lies and misinformation.
- b. [BuFFoTheArtClown] It's called propaganda. You can call both sides of the debate pro-life and pro-choice, but the reality is, both sides are pro-life and pro-death.

6) 방해하기

- a. [Andrew Ward] If you want to have an honest debate about abortion, the first thing you need to do is to stop lying about what it is.
- b. [Aspiring Marauder] @ChordAbsolute What exactly am I going around? I gave you a straight fucking answer. It's not my fault if you can't read.

4. 결과와 해석

4.1. 무례 실현 전략의 선택

한국어 플레이밍 발화에서 사용된 총 519개의 무례 전략 중 ‘행태상의 무례’가 385개로 74.18%를 차지한 반면 ‘표현상의 무례’는 134개로 25.82%로 나타났다. 영어의 경우도 총 608개의 무례 전략 중 ‘행태상의 무례’가 445개(73.65%)인 반면 ‘표현상의 무례’는 163개(26.35%)였다. 이 차이는 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 나왔다($p < .0333$). 두 언어 모두 부적절한 언어 표현을 통한 표현상의 무례보다는 청자에 대한 화자의 행동이나 태도에 의한 행태상의 무례가 거의 3배에 가까울 정도로 더 자주 노출되었다. 표현상의 무례에 해당하는 하위 전략 중 한국어나 영어 공히 비속어 사용하기가 다른 하위 전략에 비해 월등하게 그 사용 빈도가 높았으며 그 다음으로 호칭 남용하기와 대들기가 사용되었고, 모호하게 말하기는 한국어에서는 발견되지 않았고 영어에서도 전략 선택의 선호도가 매우 낮았다. 행태상의 무례의 경우 한국어에서 가장 많이 사용된 무례 전략은 경멸하기(27.17%)였고 그 다음이 비판하기(22.54%)였으나 영어의 경우는 비판하기(31.74%)가 가장 많이 사용되었고 그 다음이 경멸하기(20.72%)였다. 그 외 행태상의 무례의 하위 전략은 한국어는 ‘동의하지 않기 > 협박하기 > 따돌리기 > 방해하기’ 순이었고 영어는 ‘동의하지 않기 > 따돌리기 > 협박하기 > 방해하기’의 순서였다. 주목할 만한 점은 다른 행태상의 무례 하위 전략은 한국어와 영어에 별 차이가 발견되지 않았으나 한국어의 경우는 경멸하기가 가장 높은 비율을 차지하는 반면 영어의 경우는 비판하기가 가장 많이 사용되는 무례 전략이란 점이다. 또한 한국어의 경우 협박하기의 무례 전략이 7.51%였는데 영어는 한국어보다 그 비율이 3.95%로 상당히 낮았고, 대신 영어는 동의하지 않기의 비율이 한국어보다 더 높게 나타났다. 그 밖의 무례 전략의 분포는 한국어와 영어의 경우 전체적으로 큰 차이를 보이지 않았는데 이 결과는 박선경(2015)이 2014년 소치 동계올림픽에서 피겨스케이팅의 한국 김연아 선수가 러시아 소트니코바에게 뒤져서 금메달을 따지 못한 것에 대한 한국어 플레이밍 담화와 영어 플레이밍 담화를 비교한 결과와 유사점과 차이점을 동시에 보여주고 있다. 이 연구에 따르면 한국어 담화는 ‘경멸하기’를 가장 선호하였고 영어 담화는 ‘비판하기’ 전략을 가장 많이 사용했는데 이 점은 본 연구와 같은 결과이다. 다만 김연아에 대한 한국어 플레

이밍에서는 ‘비속어 사용하기’나 ‘호칭 남용하기’가 영어 플레이밍에 비해 월등히 많이 발견되었는데 본 연구에서는 비록 통계적으로는 유의하지 않지만 ‘비속어 사용하기’와 ‘호칭 남용하기’에서 두 언어 사이에 큰 차이가 없었다($p < 0.400$, $p < 0.180$). 아울러 박선경(2015) 연구에서는 한국 네티즌들은 자기와 의견이 다른 네티즌들을 직접적으로 비난하는 직접적 갈등 화행을 선호하고, 마치 눈 앞의 대사에게 말하는 듯한 구어체 텍스트가 많이 발견된 반면, 영어 네티즌들은 자기와 생각이 다른 네티즌보다는 선수 자신이나 심판, IOC, 언론 기자, 국가 등 다양한 존재들을 간접적으로 비난하는 간접적 갈등 화행이 많았다. 이 점은 2012년 런던 올림픽에서 박태환과 쑨양의 대결 기사를 둘러싼 온라인상에서의 토론에서 온라인 민족주의의 성향을 연구한 조영한(2014)의 연구 결과와도 유사하다. 다만 본 연구는 국가를 대표하는 선수가 경쟁하는 운동 시합과는 성격이 다른 낙태의 문제였기 때문에 간접적 비난의 대상이 될 만한 존재가 두드러지지 않은 관계로 네티즌 사이의 공방이 주를 이루었다. 이 점은 같은 플레이밍이라도 그 주제가 무엇이나에 따라 공격하기의 양상이 달라질 수 있다는 점을 시사한다. 스포츠 시합과는 달리 낙태라는 주제에 관한 한 네티즌의 국적은 큰 문제가 되지 않으며 이들이 상대방을 공격하기 위해 우선적으로 선택하는 무례 전략 역시 언어의 차이에도 불구하고 매우 보편적인 양상을 보인 것이다.

표 2. 언어별 무례 유형 및 무례 전략

무례 유형	무례 전략	한국어		영어		한국어+영어	
		수	백분율	수	백분율	수	백분율
표현상의 무례	호칭 남용하기	28	5.39	42	6.91	70	6.21
	모호하게 말하기	0	0.00	2	0.33	2	0.18
	비속어 사용하기	99	19.08	105	17.27	204	18.10
	대들기	7	1.35	14	2.30	21	1.86
	소계	134	25.82	163	26.81	297	26.35
행태상의 무례	따돌리기	36	6.94	39	6.41	75	6.66
	동의하지 않기	47	9.06	55	9.05	102	9.05
	협박하기	39	7.51	24	3.95	63	5.59
	경멸하기	141	27.17	126	20.72	267	23.69
	비판하기	117	22.54	193	31.74	310	27.51
	방해하기	5	0.96	8	1.32	13	1.15
	소계	385	74.18	445	73.19	830	73.65
합계	519	100.00	608	100.00	1,127	100.00	

4.2. 단일 전략과 복합 전략

하나의 발화는 하나의 무례 전략만 포함하는 ‘단일 전략 유형의 발화’와 하나의 발화에 둘 이상 여러 개의 무례 전략이 들어 있는 ‘복합 전략 유형의 발화’로 나눌 수 있다. 예를 들어 “You never addressed my initial point regarding it being the right not to be a parent, rather you swooped in and started babbling about consciousness”라는 댓글은 앞선 발화에서 상대방이 자신이 말한 것에 대해 제대로 답하지 못했다는 점을 비판하는 동시에 갑자기 화제를 바꿔서 마치 아기들처럼 말도 안 되는 소리를 조잘거렸다고 빈정대고 있다. 즉 이 발화는 ‘비판하기’와 ‘경멸하기’의 복합 전략 유형의 발화로 볼 수 있다. 또한 “야 이 씨발 X아 제발 콘돔끼고 섹스해 내 쳐들어 가서 지켜 볼꺼야”와 같은 발화에서는 ‘부적절한 호칭 사용하기’ 및 ‘비속어 사용하기’ 및 ‘협박하기’ 등이 복합 전략으로 사용되고 있다.

이처럼 한국어와 영어 댓글 각 200개에 표출된 한국어 246개 발화와 영어 271개 발화, 총 517개의 발화를 모두 비교한 결과 한국어와 영어 모두 단일 전략보다는 복합 전략의 사용이 많았다. 한국어는 단일 전략의 사용 비율이 32.52%, 복합 전략의 사용 비율이 67.48%로서 복합 전략에 대한 선호도가 높았고, 영어에서도 각각 28.41%와 71.59%로 역시 복합 전략에 대한 선호도가 높았다. 복합 전략의 사용 비율은 한국어가 영어보다 4.11% 정도 낮았지만 이 차이에 대한 SPSS 통계의 카이제곱 검정 결과에서 이 결과는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다 ($\chi^2(1, N=517)=0.875, p=0.360$).⁵⁾

먼저 한국어에서 사용된 단일 전략 유형에 사용된 무례 전략은 ‘비속어 사용하기’, ‘따돌리기’, ‘동의하지 않기’, ‘협박하기’, ‘경멸하기’ 및 ‘비판하기’가 있었고 ‘호칭 남용하기’와 ‘모호하게 말하기’, ‘대들기’, ‘방해하기’는 단일 전략의 발화에 쓰이지 않았다. 영어는 ‘모호하게 말하기’, ‘대들기’, ‘따돌리기’, ‘방해하기’가 단일 전략의 발화에는 쓰이지 않았고 다른 전략들은 단일 전략 발화에 사용되었다. 복합 전략 유형의 발화에 사용된 무례 전략의 조합은 표 3처럼 한국어의 경우가 21가지의 조합이 발견되었고 영어의 경우는 26가지의 조합이 발견되었다(단 동일한 전략이 한 발화 내에서 여러 번 사용된 것은 횟수에 상관없이 하나의 전략으로 계산하였고, 전략 조합에서의 순서는 발화 순서와 무관함).

표 3에서 보듯이 복합 전략은 영어의 발화에서 더 다양한 조합으로 발견되었다. 이는 낙태에 관한 인터넷 포럼에서 한국어 플레이밍 발화는 영어 플레이밍 발화에 비해 공격성을 실현하는 방식이 상대적으로 제한적임을 보여준다. 21개의 복합 전략 중에서도 “저 오만한 새끼 이번에도 정신 못 차렸네 지 딸 생각은 안해보지?”라는 발화처럼 ‘비속어 사용하기 + 경멸하기’가 거의 40%에 가까운 정도로 가장 선호되고 다른 복합 전략의 수는 작은 반면, 영어는 “I don’t appreciate you lying to yourself”와 같은 발화처럼 ‘경멸하기 + 비판하기’의 복합 전략 구사가 많았지만 한국어에 비해 비교적 골고루 분포

5) 유의확률이 5%의 유의수준보다 작을 때, 즉 $p < 0.05$ 일 때 통계적으로 유의하다고 봄.

하였다. 이는 영어 화자의 경우 플레이밍에서 일방적인 무례 전략을 고집하는 것보다 다양한 조합의 무례 전략을 구사하는 것이 보다 논쟁에 효과적이라고 생각한 것으로 보인다. 또한 한국어 댕글은 두 글자로 이루어진 짧은 댕글부터 최대 793자에 이르는 긴 댕글까지 있는 반면, 영어 댕글은 최소 세 글자부터 가장 긴 것은 1,682자에 이르는

표 3. 한국어와 영어의 복합 전략 유형 발화에서의 무례 전략 조합

번호	한국어	영어
1	호칭 남용하기 + 따돌리기	호칭 남용하기 + 따돌리기
2	호칭 남용하기 + 협박하기	호칭 남용하기 + 동의하지 않기
3	호칭 남용하기 + 경멸하기	호칭 남용하기 + 경멸하기
4	호칭 남용하기 + 비속어 사용하기	호칭 남용하기 + 비판하기
5	비속어 사용하기 + 따돌리기	호칭 남용하기 + 비속어 사용하기
6	비속어 사용하기 + 동의하지 않기	비속어 사용하기 + 동의하지 않기
7	비속어 사용하기 + 협박하기	비속어 사용하기 + 협박하기
8	비속어 사용하기 + 경멸하기	비속어 사용하기 + 경멸하기
9	비속어 사용하기 + 비판하기	비속어 사용하기 + 비판하기
10	비속어 사용하기 + 방해하기	비속어 사용하기 + 방해하기
11	대들기 + 협박하기	비속어 사용하기 + 모호하게 말하기
12	대들기 + 경멸하기	대들기 + 동의하지 않기
13	따돌리기 + 동의하지 않기	대들기 + 협박하기
14	따돌리기 + 경멸하기	대들기 + 경멸하기
15	따돌리기 + 비판하기	대들기 + 비판하기
16	동의하지 않기 + 협박하기	따돌리기 + 동의하지 않기
17	동의하지 않기 + 경멸하기	따돌리기 + 협박하기
18	동의하지 않기 + 비판하기	따돌리기 + 경멸하기
19	협박하기 + 경멸하기	따돌리기 + 비판하기
20	협박하기 + 비판하기	동의하지 않기 + 협박하기
21	협박하기 + 방해하기	동의하지 않기 + 경멸하기
22		동의하지 않기 + 비판하기
23		협박하기 + 경멸하기
24		협박하기 + 비판하기
25		경멸하기 + 비판하기
26		경멸하기 + 방해하기

긴 댓글까지 있었는데 댓글의 길이 차이가 복합 전략의 조합 수의 차이에 영향을 준 것으로 생각한다. 앞서 언급한 김연아 보도에 대한 한국어와 영어 플레이밍을 연구한 박선경(2015)에서는 한국어의 복합 전략 유형이 영어의 복합 전략 유형보다 약간 더 많은 것으로 나왔는데 박선경(2015)에서는 하나의 발화에서 동일한 무례 전략이 2회 이상 반복되어 나올 경우 매번 계산하여 각각 별도의 복합 전략으로 계산한 반면, 본 연구에서는 하나의 발화에 사용된 동일한 무례 전략은 그 빈도에 상관없이 하나의 발화 내에서는 한 번의 무례 전략으로 계산했다는 차이점이 있다. 그럼에도 불구하고 스포츠 담화에서의 한국어와 영어 발화의 무례 전략 단일성/복합성이 낙태 담화에서의 그것과 차이를 보이는 것에 대해서는 확실한 근거를 찾기가 어려웠는데 이는 앞으로 좀 더 연구가 필요한 부분이다.

4.3. 플레이밍의 구조

온라인 플레이밍은 상호 적대적인 대화 참여자들 사이에서 단순 무작위로 설전을 벌이기 보다는 일정한 역할을 수행하는 네티즌들이 존재하여 나름의 구조를 형성하는 것이 보통이다. 특히 공개 인터넷 토론에서 도발적이거나 공격적인 메시지를 처음 포스팅하는 것을 ‘플레임 유발행위(flame trolling)’라 하고 그런 일을 하는 사람을 ‘플레임 유발자(flame troll)’라고 한다 (Donath 1995: 45). 이때 그 유발자가 올린 메시지를 ‘플레임 미끼(flame bait)’라고 하는데 이는 상대방이 이를 덤씩 물게 하여 유발자가 미리 준비한 인신공격성 메시지를 퍼붓기 위해 사용되는 것이다. 플레이밍이 일어날 때 이런 플레임 유발자가 반드시 존재하는 것은 아니고 우발적으로 토론이 진행되는 과정에서 플레이밍이 일어나는 경우도 있지만 처음부터 플레이밍을 노리고 미끼성 메시지를 던지는 유발자가 있는 경우가 많다. 예를 들어 다음 대화에서 아이디 [모노 모노]는 발화 초반부에서는 한국에서의 낙태 인식에 대한 자신의 의견을 개진하는 듯하다가 끝날 무렵에는 비속어를 포함한 “어쩌라고 시발”이라는 타인의 반응을 유도하는 도발적인 말을 던지고 있다. 이 댓글 블록을 시작한 [모노 모노]는 자기의 댓글에 다른 사람들이 따라오길 기대하는 듯한 질문을 던짐으로써 자신이 준비한 공격적 메시지를 전개하려고 하는 전형적인 플레임 유발자의 모습을 보이고 있다. 이에 [곤란해요]가 [모노 모노]의 플레임 미끼를 덤씩 물어 낙태에 반대하는 반응을 보이자 연이어 [감주소]가 [모노 모노]의 유도성 질문에 낙태를 반대하는 어조로 답하고 이번에는 [*너보다 우월한 존재]가 [감주소]를 받아치면서 그 다음부터는 [*너보다 우월한 존재]와 [감주소] 사이의 설전이 이어진다.

4.3.1. 댓글 블록 일부-1

[모노 모노] 우리나라에서 낙태 인식 낙태를 한다 > 여자가 걸레네.. ㅈㅈ함부로 몸은 굴리니까 그러지, 피임 좀 제대로 하지, 살인자 등등 낙태를 안 한다 > 책임지지도 못할 거면서 왜 낳음?? 어쩌라고 시발

[곤란해요] 뭘 어찌긴 어찌.. 아이를 낳아서 책임감을 갖고 키운다 당신 부모님처럼..
당연한 걸 묻네..

[감주소] 모노 모노 그런 소리 안 들으려면 피임을 해야죠 피임을 확실하게 하지 않았
다는 거 자체가 임신에 대해 무지하거나 그런 소리 듣는 걸 감수한다는 얘기
아닌가요?

[*너보다 우월한 존재] 감주소 애초에 그런 소리를 왜 들어야 뭘

[감주소] *너보다 우월한 존재 말 그대로 인식인데요? 굳이 누가 말 안 해도 사회가
그런 인식을 갖고 있다는 건데 융통성이 좀 부족하신 듯

이 댓글 블록에서는 이후로도 수십 개가 넘는 댓글이 오랜 시간 동안 이어졌는데 그
발단은 한국에서의 낙태 인식에 대한 네티즌들의 의견을 묻는 것처럼 반응을 유도하는
플레임 유발자의 발화에서 시작되었다. 그 과정에서 처음 운을 댄 플레임 유발자는 다른
사람들이 치열하게 공방전을 벌이는 동안 모습을 보이지 않고 관망하는 태도를 보인다.
대신 [시이발짓]과 [곤란해요]가 한 동안 열띤 찬반 논쟁을 벌이다가 [마루]와 [장발장]
등이 이어받아 더 심한 욕설과 속된 표현을 주고받으면서 최고조에 이른다. 그러자 다음
4.3.2.에서처럼 [heeya u]가 등장해서 찬반 양쪽을 동시에 나무라는 듯한 양비론적 취지
의 글을 올리면서 논점을 자기반성과 제대로 된 성교육의 필요성으로 돌리고 있다.

4.3.2. 댓글 블록 일부-2

[heeya u] 걸레가진 안 하지 않나요? 아무리 끈대라도 이런 말 하시는 분들은 못 본
거 같아요. 피임 제대로 안 한 건 잘못 맞습니다. 남자고 여자고 모두요. 피임
에 대해서 이야기할 때 여성분들이 대부분 반발하시는데 남자 책임 물론 있고
남성들 잘못도 있지만, 그렇다고 여성들은 잘못이 없는 거 아닙니다!! 피임에
대해서는 둘 다 잘못이 있는 겁니다. 남 탓할 게 아니라 내 탓하는 게 맞다고
봅니다. 낙태 적어도 부분 합법은 필요한 것 같습니다. 그리고 제발 제대로
된 성교육 좀 합시다.

이 글을 쓴 [heeya u]는 그 전까지 다른 네티즌들의 발화에서는 찾아보기 어려운,
매우 정중한 존댓말을 쓰면서 차분한 어조로 그 전까지 있었던 과열된 분위기를 진정시
키고 싸움보다는 합의를 모색하는 듯한 역할을 하고 있는데 플레이밍 와중에 이런 역할
을 하는 사람을 본 연구에서는 “플레이밍 중재자(flaming mediator)”라고 부르기로 하
자. 플레이밍 중재자는 물론 논의되고 있는 주제에 대해 개인의 의견을 가질 수 있는
또 다른 토론자이지만 동시에 토론의 질서를 잡고 방향이 심하게 이탈하지 않도록 찬반
양쪽을 조정하는 입장을 보이는 사람이라고 할 수 있다. 이는 토론방 관리자(manager
또는 administrator)와는 달라서 토론방에서 정한 기준에 비추어 심한 인신공격성 댓글

을 삭제하거나 경고하는 감시자의 역할은 아니지만, 나름대로 토론의 수위와 방향을 조절하는 노력을 하는 존재라고 생각할 수 있다. 그런데 이미 모욕적 발화로 인해 과열될 대로 과열된 플레이밍에서는 이런 플레이밍 중재자의 발화는 받아들여지기보다는 무시당하거나 반박되는 경우가 허다한데, 이 댓글 블록에서도 위의 플레이밍 중재자 [heeya u]의 글에 아무도 일체 동의를 하지 않고 바로 “[안수정] 저는 낙태가 죄라고 인식 안합니다. 낙태 많이 하세요. 쿵쾅거리지 말고 나하고는 상관 없으니까..ㅋㅋㅋㅋ”라는 냉소적인 댓글이 뒤따르고 있다. 플레이밍 중재자의 노력은 무시당하는 경우가 많지만, 때에 따라 그때까지 과열된 분위기를 가라앉히는 효과를 보일 때가 있다. 문제의 댓글 블록에서도 비록 누구도 플레이밍 중재자로서 [heeya u]의 댓글에 표면적으로 귀 기울이는 모습을 보이지 않았지만 실제로는 그 이후의 발화들은 [우기]라는 네티즌이 격한 표현의 발화를 하기까지는 일시적으로 진정되는 효과를 보였다.

플레임 유발자와 플레이밍 중재자 외에 온라인 플레이밍에 큰 역할을 하는 존재로서 언제든 매복하고 있다가 갑자기 등장하여 판을 뒤집으려 하는 네티즌을 들 수 있다. 한국어 인터넷 포럼뿐 아니라 영어 인터넷 포럼에서도 사회적으로 민감하거나 잘 알려진 주제의 토론에는 그곳에 거의 상주하다시피 하면서 새로 토론에 참가하는 사람들이 자신의 신념이나 주장과 다른 이야기를 할 때, 또는 토론의 흐름이 자기가 원하지 않는 방향으로 흘러간다고 판단될 때 갑자기 튀어나와 과격한 언사로 인정사정없이 마치 한 수 가르치려는 듯한 글을 올리는 전문 토론꾼이 있는데 이런 네티즌을 Arendholz(2013: 44)는 “잠복꾼(turker)”이라고 부른다. 유튜브 토론은 수많은 토론자들이 올린 댓글이 각기 블록을 형성하여 어떤 블록에는 댓글이 거의 붙지 않은 채 별다른 주목을 받지 않고 넘어가기도 하고 또 어떤 블록은 플레이밍과는 전혀 거리가 먼 훈훈한 분위기에서 토론이 정상적으로 벌어지기도 하지만 일부 블록에는 엄청난 수의 자극적, 인신공격적 댓글이 꼬리에 꼬리를 물고 올라가 댓글 배틀이 벌어지기도 한다. 그런데 잠복꾼은 하나의 블록에만 머물지 않고 블록과 블록을 넘나들면서 종횡무진 자신의 의견을 자극적인 방식으로 올리고 특히 플레이밍이 일어난 블록에서 자기와 다른 의견에 대해서는 신랄하게 비난하는 일을 서슴지 않는다. 예를 들어 위 유튜브 동영상의 댓글 블록에 가장 글을 자주 올린 [곤란해요], [마루], [장발장], [우기] 등은 이 댓글 블록만 아니라 본 유튜브 동영상의 다른 많은 블록에서 낙태 합법화 반대와 찬성을 입장을 누구보다도 열성적으로 피력한 ‘잠복꾼’의 역할을 수행하고 있다. 이런 잠복꾼은 토론의 주제에 정통하여 토론을 활성화하고 속도감을 높인다는 긍정적인 측면도 있지만, 다른 사람의 의견을 경청하기 보다는 토론의 방향을 독단적으로 정하려 하고, 결론을 예단하여 강요하며 지나칠 정도로 고압적인 태도와 불쾌한 언사를 구사하기 때문에 부정적인 측면이 강하다. 그 결과 미국에서는 2012년에 중동 문제에 관한 인터넷 토론에서 고의로 플레이밍을 유발하거나 잠복꾼의 역할을 한 네티즌들을 “플레이밍 유발 지هاد리스트(trolling jihadists)”라고 지칭하면서 국무부의 반테러리스트 프로그램의 감시 리스트에 올려 문제가 되고 표현의 자유와 반사회적 플레이밍의 한계에 대한 논의를 촉발시킨 바 있다.

본 연구에서 조사한 영어 인터넷 낙태 토론에서도 플레이밍 유발자와 플레이밍 미끼는 자주 목격되었다. 예를 들어 다음 4.3.3.에 일부 제시된 블록 대화에서 [sterd1149]는 주제 자체에 대한 찬반 의사를 표명하는 것은 보류한 채 인터넷 방송 출연자의 문제와 용어에 문제가 있는 것처럼 의문을 제기하면서 토론을 유발하고 있다. 그러나 그는 이내 본색을 드러내어 낙태 합법화에 찬성하는 자신의 입장을 강력하게 주장하기 시작한다.

4.3.3. 댓글 블록 일부-3

[sterd1149] It would've been better to talk to an ethical philosopher... The "my body" argument is pretty flimsy, and I would love to see this actually addressed. Also, can we please go back to the original terms we used to use? Seriously, it's "pro-abortion" or "anti-abortion", stop with the semantics and PR acrobatics...

[D.B.McV] +sterd1149 Really? If a grown man needed to be attached to you to survive you don't think you should have some say? No one else has a right to your body whether it's an adult or a fetus.

[Abnormal Wrench] +sterd1149 Yah, the idea of owning your own body is pretty crazy!

[MikeTall88] +sterd1149 I'm not pro-abortion, I'd like to see the number of abortions to be as low as possible. I'm for abortions being legal and available, [sic] women having the choice to abort or not, hence the label pro-choice fits me better.

[sterd1149] +D.B.McV+Abnormal Wrench Do not suppose your perceived opponents position on anything before they have let their positions be known, unless your goal is to lose every battle you enter before it's begun. I can see that you are misunderstanding my comment about the "my body, my right" argument being a weak argument. Notice that this is specialized to the American political debate as well, and that I myself am personally pro-abortion. I have enough respect for my position, however, to call out bad arguments that are idiotic, even if they make a convenient, catchy political sound bite. [이하 생략]

이 댓글 블록에서 [sterd1149]는 플레이밍 유발자의 역할을 하면서 동시에 이 주제에 관한 전문 토론자인 '잠복꾼'의 면모를 여실히 드러내는데 여러 네티즌들이 반론을 제시 하여도 매우 장황하고도 설교하는 듯한 어투로 자신의 의견을 고수하고 있다. 그러다가 반론이 잦아지면 그 부분의 토론은 다른 네티즌들에게 맡기고 자신은 또 다른 댓글 블록

으로 뛰어들어 토론을 주도하려는 모습을 보였다. 이런 잠복꾼은 영어나 한국어 토론에서 모두 자주 눈에 띄었고 그 역할에 큰 차이가 없었다.

반면에 한 가지 주목할 점은 영어 토론에서는 플레이밍이 활발하게 벌어지고 있는 상황에서도 양 진영을 중재하려는 중재자의 모습이 자주 발견되었다는 점이다. 영어 토론에서는 이런 플레이밍 중재자가 눈에 띄는 반면, 한국어 토론에서는 중재자 역할을 하는 글을 거의 볼 수 없었다. 특히 낙태 합법화에 관한 토론에서는 열성적인 찬성과 반대의 글이 대부분이고 중립적인 관점의 글은 어느 쪽에 의해서도 지지를 받기 어렵거나 무시될 가능성이 높기 때문에 굳이 그런 글을 올리려는 시도조차 하지 않는 것으로 보인다. 영어 인터넷 포럼의 댓글에는 종종 “YHBT”라는 인터넷 약어를 볼 수 있는데 이는 전문적인 플레이밍 유발자의 미끼에 낚여서 댓글 배틀에 휘말릴 가능성이 있는 사람에겐 제3자가 “너는 낚인 거야(You have been trolled)”라는 뜻으로 경고하는 것이다. 이는 불필요한 논쟁에 휘말리지 말라는 조언인데 한국어에는 이런 약어가 따로 정해져 있지 않고 이런 조언자의 역할은 발견되지 않았다. Konijn(2008)에 의하면 이런 조언자나 중재자의 역할은 아직 감정적으로 미성숙하거나 이성적인 훈련이 부족한 사람들 사이의 일상적인 갈등 대화에서는 대화의 성패를 좌우할 정도로 중요하다고 하였다. 하물며 온라인 플레이밍처럼 익명성에 근거한 나머지 자제력이 낮고 쉽게 폭발할 수 있는 상황에서는 더욱 이런 역할이 필요하다고 본다. Wanner(2008)는 온라인 토론에서 대화가 감정적인 면으로 흘러서 대화 참여자들이 불편함을 느낄 경우 이를 완화시켜주는 ‘치유 지대(comfort zone)’의 설정이 중요하다고 하였는데 토론방의 관리자가 토론에 일체 개입하지 않고 댓글의 표현의 자유가 무제한으로 보장되는 유튜브의 경우는 인위적인 comfort zone 대신에 플레이밍 중재자나 조언자의 자발적인 역할이 필요하다.

마지막으로 유튜브의 댓글을 이어나가는 방식에서 어떤 경우는 댓글에 재댓글을 다는 것이 영어 토론에서는 그다지 흔하지 않은 반면, 한국어 토론에서는 댓글이 또 다른 재댓글로 이어지고 재댓글은 세 번째 댓글로 이어져서 계속 내포 구조(nesting)가 만들어지는 일이 흔히 발견되었다. 심한 경우에는 하나의 댓글에 두 사람이 서로 꼬리를 물면서 12번의 댓글 꼬리 물기를 하는 경우도 있었다. 이렇게 재댓글 이상의 발화는 거의 두 사람 사이 일대일 말싸움 수준의 자극적이고 모욕적인 표현과 발언으로 가득 찬 경우가 대부분이었고 그 누구도 중재는 커녕 개입하려는 시도도 보이지 않아서 플레이밍 중에서도 가장 격렬하고 공격적인 부분이었다.

5. 맺기

이 글에서 우리는 낙태 합법화를 둘러싼 한국어 인터넷 포럼과 영어 인터넷 포럼에서의 과격한 플레이밍 현상에 대해 무례 이론의 테두리 안에서 대조 분석하였다. 플레이밍 발화는 화자가 대화 상대에게 적대적 감정을 표출하기 위해 무례 전략을 의도적으로

사용한 공격적 발화이다. 이는 단순히 상대방의 체면을 위협하는 수준에서 벗어나 상대방을 제압하고 감정적으로 굴복시키고자 하는 목적을 가진 비이성적 발화로서 사용되는 언어에 의해 그 실현 방식이 결정된다. 본 연구에서는 한국어와 영어 플레이밍 발화에 동원된 무례 전략들을 살펴보고 플레이밍의 구조에 대해서 실제 발화를 토대로 살펴 보았다.

사회적으로 민감한 주제의 토론에서 플레이밍을 쉽게 볼 수 있는데 본 연구는 그 대상을 낙태에 관한 토론으로만 한정하였기 때문에 한국어와 영어의 일반적인 플레이밍 현상과는 일치하지 않을 수도 있다는 한계를 갖는다. 또한 다양한 인터넷 사이트 중에서 댓글 길이에 제한이 없고 관리자의 개입이나 간섭도 거의 없으며, 네티즌의 신상 공개도 비밀로 하고 무제한의 표현 자유가 허락되는 유튜브에서 자료를 수집한 관계로 다른 보다 엄격한 관리가 이루어지고 있는 토론 사이트에서의 플레이밍과 차이가 있을 수 있다. 아울러 플레이밍에 참여하는 네티즌들의 신상 정보가 차단되어 있는 관계로 사회언어학적인 요인들을 연구에 포함 시키지 못하였다. 더 나아가 플레이밍의 양상과 그 언어를 사용하는 사람이 공유하는 문화적 가치에는 일정한 상관 관계가 있을 것으로 추정되는데 그런 플레이밍의 언어문화적 연관성 역시 다루지 못하였다. 이러한 한계에도 불구하고 본 연구는 날로 심해지는 온라인 플레이밍의 한 예로서 가장 대표적인 한국어와 영어 인터넷 토론 사이트에서 낙태 합법화 토론 발화의 특성과 구조를 밝히고자 하였고 향후 일반적인 인터넷 토론의 문제점 연구에 참고가 될 수 있을 것으로 본다.

플레이밍은 표현의 자유와 개인의 명예나 인격권이 상충하는 부분으로 이에 대한 학제적 논의가 필요한데 본 연구는 그런 논의의 일환으로써 언어적 특성을 밝히고자 하였다. Moor 등(2010)의 조사에 따르면 적지 않은 수의 네티즌들이 플레이밍을 일종의 오락(entertainment)으로 여기고 그 심각성을 크게 인식하지 않는다고 답하였다. 물론 플레이밍은 우리 주위에서 흔히 볼 수 있는 분노 발화처럼 감정의 배출구 기능을 하는 것도 사실이다. 그러나 한국의 경우 최근 온라인에서의 플레이밍이 오프라인으로까지 연장되어 폭력 사태로 이어진 사례에서 볼 수 있듯이 이를 단순 오락이나 감정의 배출구 정도로 치부하기에는 심각한 경우가 많다. 따라서 미국이나 유럽에서는 이미 이를 둘러싼 언어학, 사회심리학, 법학, 정신과학 등의 공동 노력이 이루어지고 있는데 한국도 이런 종합적인 논의가 보다 활발해지길 기대한다.

References

- 김태나. (2011). “한국어 텍스트에서의 무례 연구 - 무례 유형과 서양의 무례 유형 비교”, 『한국어 교육』, 22(3), 99-131.
- 박선경. (2015). 『한국어와 영어 갈등 화행의 비교언어문화적 분석』, 석사학위 논문, 서강대학교, 서울.
- 이성범. (2015). 『언어적 무례함에 대한 실험화용적 연구: 공격성 발화를 중심으로』, 서울: 서강대학교 출판부.
- 이윤경, 정수영. (2011). “한일 인터넷 포털 사이트의 스포츠 저널리즘 비교 연구: 김연아 선수와 아사다 마오 선수에 대한 <네이버>와 <야후 재팬>뉴스를 중심으로”, 『한국소통학보』, 16, 105-142.
- 조영한. (2014). “미디어, 셀러브리티 그리고 온라인 민족주의: 2012년 런던올림픽 중 박태환 - 쏜양담론을 중심으로”, 『커뮤니케이션이론』, 10(2), 197-241.
- Arendholz, Jenny. (2013). (In)Appropriate Online Behavior: A Pragmatic Analysis of Message Board Relations. New York: John Benjamins Publishing Co.
- Bousfield, Derek. (2008). *Impoliteness in Interaction*. Amsterdam: John Benjamins.
- Brown, Penelope and Stephen C. Levinson. (1978). Universal in language usage: politeness phenomena. In Esther N. Goody, ed., *Questions and Politeness: Strategies in Social Interaction*, 56-289. Cambridge: Cambridge University Press.
- Brown, Penelope and Stephen C. Levinson. (1987). *Politeness: Some Universals in Language Use*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Culpeper, Jonathan. (1996). Towards an anatomy of impoliteness. *Journal of Pragmatics*, 25, 349-367.
- Culpeper, Jonathan, Derek Bousfield and Anne Wichmann. (2003). Impoliteness revisited: with special reference to dynamic and prosodic aspects. *Journal of Pragmatics*, 35(10,11), 1545-1579.
- Donath, Judith, S. (1995). Identity and deception in the virtual community. In Marc A. Smith and Peter Collock eds., *Communities in Cyberspace*, 29-59. London: Routledge.
- Konijn, Elly, ed. (2008). *Mediated Interpersonal Communication*. New York: Taylor & Francis.
- Magnan, Sally Sieloff, ed. (2008). *Mediating Discourse Online*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Moor, Peter J., Ard Heuvelman and Ria Verleur. (2010). Flaming on YouTube. *Computers in Human Behavior*. 26,1536-1546.
- Steele, Guy. (1983). *The Hacker's Dictionary: A Guide to the World of Computer Wizards*. New York: HarperCollins.
- Stein, Joel. (2016). Why we're losing the Internet to the culture of hate. *TIME*, August 18, 2016.
- Thurlow, Crispin, Alice Tomic and Laura B. Lengel. (2004). *Computer Mediated Communication: Social Interaction and the Internet*. London: SAGE.

Wanner, Anja. 2008. Creating comfort zones of orality in online discussion forums. In Sally S. Magnan, ed. *Mediating Discourse Online*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

<https://www.youtube.com/watch?v=-TJ4j4eQukQ>
<https://www.youtube.com/watch?v=Vv1AIL9ZkFk>
<https://www.youtube.com/watch?v=X-MBfOUrris>
<https://www.youtube.com/watch?v=OoSYSqs8His>
<http://time.com/4457110/internet-trolls/>

이성범

교수

영미어문전공

서강대학교

04701 서울시 마포구 백범로 35

전자우편: sblee@sogang.ac.kr

접수일자 : 2018. 11. 12

수정본 접수 : 2018. 12. 4

계재결정 : 2018. 12. 5