

# 온라인 커뮤니티에서 보여지는 노령화 사회의 단면: 대화 방식과 사용 언어의 변화에 대한 탐색적 연구\* \*\*

이정

한국외국어대학교 GBT학부  
(jung.lee@hufs.ac.kr)

한진영

중앙대학교 교양대학  
(han1618@cau.ac.kr)

함주연

조선대학교 경상대학 경영학부  
(juyeon.ham@chosun.ac.kr)

1990년대 말 인터넷의 등장과 함께 시작된 온라인 커뮤니티의 활용기간이 사반세기를 넘어가면서, 사용자층의 평균 연령도 함께 높아지고 있다. 본 연구는 온라인 커뮤니티의 사용자 연령이 높아지면서 말투에 어떠한 변화가 일어났는지 탐색한다. 이를 위해 신규회원의 가입이 9년 전 중지되었으나 기존 회원만으로 2023년 현재까지 여전히 활발하게 운영 중인 한 온라인 커뮤니티에서 2012년부터 2022년까지 총 11년간의 게시물을 수집, 분석하였다. 그 결과, 사용자의 연령층이 높아짐에 따른 평균 댓글수의 증가, 의문문의 감소, 명령지시어의 감소 등을 확인하였다. 그리고 이러한 변화의 원인으로서 노화로 인한 외로움의 증가, 호기심과 자신감의 하락 등을 제시하였다. 세계적으로 유례없이 빠르게 고령화 사회로 진입하고 있는 대한민국에서는 이전까지는 각 개인들이 감내하던 외로움과 고독감이 1인 가구의 증가라는 사회적 현상과 더불어 고독사와 은둔형 외톨이의 증가라는 사회적 문제로 진화하고 있다. 본 연구는 이러한 대한민국 사회 변화의 한 단면을 대형 온라인 커뮤니티의 게시물 분석을 통해 보여주면서 향후 어떠한 방향으로 이러한 문제들이 논의되어야 할지 생각해본다.

**주제어** : 노령화, 온라인커뮤니티, 댓글, 외로움

논문접수일 : 2023년 7월 22일    논문수정일 : 2023년 11월 6일    게재확정일 : 2023년 11월 28일  
원고유형 : Regular Track    교신저자 : 함주연

## 1. 서론

대한민국 사회의 고령화 현상에 대한 우려가 점점 심각해지고 있다. 2022년 대한민국의 고령화 속도는 세계 1위를 기록하였으며 합계 출산율은 0.78로서 3년 연속 세계 최하위를 기록하였다(반기웅, 2023). 1인 가구 비중은 2022년 전체 2347만 가구 중 946만으로 처음으로 40%를 넘었다(김원진, 2022). 가장 활발하게 사람을 만나야 할 20대에서 연애도 결혼도 하지 않는 비율도 꾸준히 증가하고 있다(이은지, 2022). 팬데믹을 경험한 사람들은 밖에

나가기 보다 집 안에서 배달음식과 OTT를 즐기고 있으며 이러한 추세는 앞으로도 한동안 지속되거나 혹은 점점 더 심해질 것으로 예상되고 있다(곽창렬, 2023).

고령화 사회로의 변화는 1인 가구의 증가와 함께 한다. 그리고 1인 가구가 증가한다는 것은 사회적 소통량이 감소하는 환경을 의미한다. 소통을 하지 않고 살아가는 사람들이 늘어나며, 혹은 소통을 하려 해도 1인 가구의 반경을 벗어나는 것이 쉽지 않아 주변과 소통을 할 수 없는 상황이 많아진다. 그 결과 은둔형 외톨이와 고독사가

\* 이 연구는 2023학년도 한국외국어대학교 교내학술연구비의 지원에 의하여 이루어진 것임

\*\* This work was supported by the National Natural Science Foundation of China (Grant No: 72271027).

증가하며 그 과정에서 경험하게 되는 정신적 외로움 등이 뉴스 등을 통해 사회문제로 드러나고 있다(서유미, 2023). 이렇게 대한민국이 고령화 사회로 진입하며 소통의 감소가 개인의 문제를 넘어서서 사회 전체의 문제로 확장되고 있다는 사실이 곳곳에서 드러난다.

이렇게 개인이 경험하는 고독과 외로움의 정도가 그 수준이 높아지게 되면, 이는 개인의 소통 방식에 영향을 미친다. 사람들은 외로움의 해소 방법으로서 소통을 한다(이도형, 손은정, 2013). 배고프면 먹고, 졸리면 자는 것처럼, 외로움이 증가하면 사람은 소통 방식의 변화를 통해 그것을 해소하려 한다. 따라서 본 연구는 고령화 사회로 접어들고 있는 대한민국의 국민이 외로움의 증가를 경험하면서 어떻게 소통방식을 바꾸고 있는지 탐색해 본다. 특히 1인 가구의 증가 등 오프라인 소통이 제한되는 환경이 강화되면서 그러한 물리적 한계가 존재하지 않는 온라인 상에서는 어떻게 소통 언어 및 방식의 변화가 일어나고 있는지 살펴본다.

기존의 연구를 살펴보면, 고령화 및 온라인 소통이라는 주제에 대해 각각 깊은 논의가 진행되어 왔지만, 고령화 현상이 온라인에서 어떻게 나타나고 있는지 살펴보는 연구는 아직 많지 않다(엄사랑 등, 2021). 온라인 소통이 대중화된지 이제 20년이 넘어가고 있으며 특히 젊은 층으로 한정되었던 온라인 소통 초기 사용자는 20년이라는 사용 기간을 거치며 사용자 층도 많이 넓어졌다. 즉, 20년 전 처음 인터넷을 사용하기 시작한 젊은이들은 이제 중장년층에 접어들고 있다. 따라서 이들이 노령화되며 경험하는 사회적 고독과 외로움이 어떻게 온라인 소통의 행태를 변화시키는 지 살펴본다면 이는 온라인 소통 연구의 다양성 확대에 기여하는 한편, 한국의 고령화 현

상의 단면을 보여주는 연구가 될 것이다.

본 연구의 구성은 다음과 같다. 먼저, 노령화로 인한 사회적 외로움, 고독의 증가 및 인터넷 사용 방식의 변화에 대한 다양한 문헌 연구를 통해 기존의 연구에서는 노령화 사회와 온라인 소통을 어떻게 바라보았는지 알아본다. 다음으로 노령화로 인한 외로움의 증가, 그리고 그것이 온라인 소통 방식을 어떻게 변화시켰는지에 대한 연구 모델을 제시한다. 해당 연구 모델에서 제시한 가설을 검증하기 위해 유명 온라인 커뮤니티 자유게시판에서 2011년부터 2022년까지의 데이터를 수집하였으며, 해당 데이터의 통계적 분석을 통해 제시한 가설들이 대부분 채택된 것을 확인하였다. 마지막으로 본 연구가 보여주고 있는 다양한 학문적, 실무적 시사점에 대해 심층적으로 논의하였다. 또한 연구의 한계점을 살펴봄으로써 향후 연구의 방향성에 대해 다양한 아이디어들을 제시하였다.

## 2. 노령화와 온라인 소통에 대한 이론적 배경

본 연구를 위한 문헌 연구는 크게 다음과 같은 세 가지 방향에서 이루어졌다. 첫째, 노화로 인한 심리적 변화 중 특히 고독과 외로움을 중심으로 관련 문헌을 살펴보았다. 이러한 연구들은 사람들이 노화라는 육체적 현상을 겪으면서 왜, 어떻게 그러한 심리적인 변화가 일어나는지 보여준다. 둘째, 노화와 인터넷 사용 행위와의 관련성에 대한 문헌들을 살펴보았다. 나이가 많은 경우 인터넷 사용이 더 어렵다는 전제 하에서, 그로 인해 어떠한 문제들이 생기며 또한 어떻게 이러한 문제들을 해결할 수 있는 지 논의하는 연구들을 살펴

보았다. 마지막으로 인터넷 사용과 심리적 상태와의 연관성에 대한 연구들 중 고독과 외로움을 중심으로 살펴보았다. 이들은 인터넷 사용 동기를 심리적 이유에서 찾은 것에서부터 인터넷 사용으로 인해 일어나는 심리적 변화에 이르기까지 다양한 시각들을 보여주고 있다.

## 2.1 노화와 고독 및 외로움

육체적인 노화와 그로 인해 증가하는 고독과 외로움에 대한 연구는 지금껏 활발하게 진행되어왔다. 이들 중 많은 수가 노화가 진행될수록 여러가지 조건 변수들로 인해 고독과 외로움도 대체로 증가한다는 것을 보여주고 있다 (Fees et al. 1999). 그러나 조금 더 깊게 살펴보면, 육체적 나이와 정신적 외로움이 단순 선형 관계로 정비례하는 것으로 이해하기 보다는 좀 더 여러가지 변수의 다양한 조합으로 보고 그 관계를 밝히는 연구도 많다 (Hawkey et al., 2022). 예를 들어 아동기에도 노년기와 마찬가지로 고독과 외로움이 존재하나 청장년기를 거쳐 활발한 사회활동으로 인해 그 외로움의 수준이 일시적으로 감소하였다가 노화가 진행되며 다시 증가하기 때문에 전체적으로 u자 형태의 외로움을 보인다는 연구 (Victor and Yang, 2012)가 있다.

그러나 노화로 인해 외로움이 증가한다는 것과 조금 다른 시각으로서 오히려 나이가 들수록 성별, 문화적 배경에 따라 차이는 있지만 덜 외로울 수 있다는 연구도 있다 (Barreto et al., 2021). 해당 연구는 200여 나라의 약 사만오천명의 개인을 대상으로 외로움의 정도에 대해 연구하여 개인주의 문화에서 거주하는 이십대 남성이 가장 외로움에 취약하다는 결과를 보여주었다. 이러한 연구들은 외로움 그 자체 보다 외로움과 다른 변수

와의 관련성에 더욱 집중하는 데 예를 들어 노년의 외로움은 노화 그 자체로 인한 것이 아니라 개인 성격, 낮아진 수입, 가족 관계의 변화 등 다른 요인이라는 연구도 있고(Luhmann and Hawkley 2016; 장휘숙, 김나연, 2011), 혹은 고독감이 다른 변수들에 대해 갖고 있는 매개효과에 집중하기도 한다 (전상남, 신학진, 2011).

## 2.2 노화와 인터넷

2000년 대 인터넷이 처음 등장한 이후부터 그 사용 및 활용에 있어 청년층에 비해 노년층이 더 어려움을 겪을 것이라는 우려는 꾸준히 있어왔다 (유용식, 손호중 2012). 따라서 인터넷이 제공하는 여러 가치들 - 정보의 제공, 사회적 소통 - 을 어떻게 하면 노년층을 비롯한 사회적 약자가 기술적, 경제적 어려움을 극복하고 충분히 누릴 수 있는지에 대해 많은 연구가 진행되었다(Hunsaker and Hargittai, 2018). 그 결과 사회적 약자로서 노년층의 인터넷 활용 현황에 대한 연구도 많이 진행되었는데 예를 들어 노인의 정보활용 능력이 정서적 외로움에 어떤 영향을 미치는지(최장원, 2021), 혹은 컴퓨터 게임 활동이 우울감에 미치는 영향(안준희 등, 2011) 등도 알아보았다. 이러한 연구들은 대체로 인터넷 및 컴퓨터의 활용이 노인의 정서에 미치는 다양한 긍정적인 영향력에 주목하였는데 이러한 관점은 해외 연구에서도 유사하게 나타난다 (Lelkes, 2013).

세대 간 컴퓨터 사용행태 차이 관련 연구들의 특징 중 하나는, 중장년층과 노년층을 구분하여 대체로 노년층에 그 관심을 집중하는데, 이는 중장년층의 경우 신체적, 경제적 이유로 사회적 약자로 인식되지 않을 뿐 아니라 따라서 인터넷 사용에 있어서도 큰 제한을 받는 그룹이 아니었기 때문

이다. 그러나 이제 인터넷 사용기간이 20년을 넘어 가게 되면서, 이전까지 중장년층에 속하던 연령층이 노년층에 진입하게 되었다. 이 경우 이전까지 컴퓨터와 인터넷을 자유롭게 사용하던 사람들이 노령화되는 경우 어떻게 그 행동패턴이 변하는지, 혹은 아무런 변화가 없을지를 살펴보는 것도 시의적절한 연구가 될 것이다(이금룡 등, 2004).

### 2.3 인터넷과 고독 및 외로움

인터넷/컴퓨터의 사용과 고독 및 외로움과의 연관성 관한 연구는, 인터넷 사용의 동기를 알아보는 다양한 연구에서 많이 찾아볼 수 있다. 예를 들어 인터넷 사용의 동기로서 사회적 기술, 사회적 지지 등 다른 사회적 변수와 함께 개인적 변수인 내면의 외로움이 어떤 역할을 하는지 알아보는 연구(이도 등, 2013)도 있고, 다양한 인터넷 사용행태 중 SNS에 집중하여 이를 사용하는 사람들이 갖고 있는 외로움이 SNS사용을 통해 삶의 만족도에 어떤 영향을 미치는지 알아보는 연구(이경탁 등, 2013)도 있다.

이렇게 외로움을 인터넷 사용 행위의 원인으로 보는 관점에서 조금 더 나아가, 여러 가지 온라인 일탈 행위의 원인으로서 외로움에 주목하고 그 역할을 연구하기도 한다 (Mueller-Coyne et al., 2022). 예를 들어 온라인 게임 등의 행위가 중독 단계에 이르렀을 때, 그 원인으로서 외로움을 지목하는 연구도 있다(Mun and Lee, 2022). 그러나 이러한 연구들이 공통적으로 지적하는 문제는, 외로움이 원인이 되어 인터넷을 사용하지만, 해당 사용으로 인해 외로움이 실제로 감소하였는지는 알 수 없다는 점이다(김봉섭과 박시현, 2014). 따라서 향후에는 인터넷사용으로 인해 실제로 외로움이 감소하였는지 등에 대한 연구가 필요할 것이다.

## 3. 연구 기설의 도출

### 3.1 노령화와 외로움, 그리고 대화의 욕구

1인 가구의 증가, 낮은 출산율, 고령화 현상은 모두 하나의 바퀴로 굴러가는 사회 문제들이다. 주거비용이 높아지면서 사람들은 결혼하여 가정을 꾸리는 것에 경제적 어려움을 겪게 되고, 부의 대물림이 강화되면서 자식에게 태워줄 사다리를 갖고 있지 않은 많은 예비 부모들은 출산을 두려워한다. 또한 한 명의 아이를 낳아 키우는 젊은 맞벌이 부부들은 주52시간을 넘어 69시간까지 일하도록 강요하는 사회의 냉혹함을 경험하며 경력 단절과 직장에서의 불이익을 두려워하다가 두번째 아이의 출산을 포기한다. 그렇게 결혼과 출산을 포기한 사람들은 결국 자발적, 비자발적인 1인 가구를 구성하게 되고 이러한 사람들의 비중은 점점 늘어나고 있다. 조사에 따르면 2021년 대한민국 주민등록가구 중 1인 가구는 40%를 넘는다 (김원진, 2022).

이러한 대한민국 고령화 사회 속 1인 가구의 급격한 증가는 과거에는 개인의 문제로 여겨졌던 외로움과 고독감을 이제는 사회 전체가 걱정하고 감내해야 하는 현상으로 만든다. 이미 중장년층의 고독사는 지난 5년간 매년 8.8%씩 빠르게 증가하여 사회적 문제로 대두되고 있으며 (보건복지부, 2022) 젊은 층의 은둔형 외톨이는 24만명 수준을 바라본다 (서유미, 2023). 특히 코로나 사태를 거치며 이러한 외로움은 극단적인 형태로 강화가 되어 엔데믹 후에도 외로움의 고리를 끊어내지 못하고 다른 형태의 사회문제로 진화하고 있다. 개인의 외로움은 자신을 쓸모없는 존재로 여기는 자기혐오를 생성하고, 이는 다시 타인에 대한 혐오로 확장하여 이 사회 전체를 위협할 수도 있다 (김만권, 2021).

이런 상황에서 온라인 커뮤니티는 혼자 있어도 덜 외로울 수 있는 환경을 제공한다(이경탁 등, 2013). 20여년 전 인터넷의 등장과 함께 역사를 같이 해 온 온라인 커뮤니티는 단순한 게시판 형태에서부터 카카오톡과 같은 메신저형태, 페이스북, 엑스(구 트위터)와 같은 SNS, 그 외 유튜브, 틱톡 등 다양한 모습으로 지금까지 진화해왔다. 각 플랫폼의 세부적인 소통 방식은 조금씩 다르지만, 그들은 공통적으로 사람들이 감정을 공유하고 소통하며 소속감을 느낄 수 있는 환경을 제공한다(유용상 등, 2023; 이국용, 2010). 감정의 공유는 소통의 근간이며 이러한 소통을 통해 사람들은 외로움을 해소할 수 있다. 온라인 소통의 효과를 오프라인의 그것과 비교, 논의하는 연구도 많은데 이러한 연구들 역시 온라인 소통의 효과 자체를 폄하하는 것이 아닌, 오프라인과의 차이점에 집중하여 온라인 소통을 이해하려 노력하고 있다 (김상훈 등, 2007).

이렇게 온라인 커뮤니티가 소통의 도구로서 널리 쓰이는 환경에서는 개인적 외로움의 증가가 온라인 커뮤니티의 활발한 참여 활동으로 이어지기 쉽다. 특히 코로나 팬데믹을 거치며 이러한 현상은 두드러졌다. 오프라인에서의 활동이 제한된 사람들은 온라인 커뮤니티를 통해 소통의 욕구를 해결하였다(Nimrod, 2020). 온라인의 익명성은 때로 대화의 시작을 쉽게 만들고, 솔직한 소통을 가능하게 한다. 공통된 주제와 생각을 가진 사람들은 온라인에서 더 쉽게 서로를 찾을 수 있고 대화를 이어갈 수 있다. 그들은 글을 쓰고 사진을 올리고 동영상을 찍으며 대화를 시작할 뿐 아니라, 댓글을 달고 그 글에 다시 대댓글을 달며 소통을 이어간다.

그런 측면에서 온라인 커뮤니티의 댓글은 단순한 말의 덧붙임이 아닌 진지한 대화의 연결 과

정이며 소통의 핵심적 부분집합이다. 한 개의 게시물에 달린 많은 댓글은 단지 게시물의 인기수준 뿐만 아니라 해당 게시물을 통해 대화를 하고자 하는 사람들의 관심도를 보여준다(Fang et al., 2018). 대화가 길어질수록 댓글과 대댓글의 숫자는 많아지고 이는 댓글을 다는 사람들의 소통에 대한 욕구의 수준을 반영한다. 따라서 노령화로 인해 사회 전체에 1인 가구가 증가하고 그 결과 외로움의 수준이 높아지면, 사람들은 소통에 대한 욕구가 증가하게 되고 온라인 커뮤니티에서는 이러한 현상이 댓글의 증가로 나타나게 된다.

물론 고령화/노령화 현상과 사회적 고독감/외로움, 그로 인한 온라인 커뮤니티의 활성화가 언제나 직접적인 원인과 결과로만 이어지지 않는다. 특히 고령화현상은 고독감의 증가 외에도 혁신의 도입 제한, 노동력의 감소 등 다른 다양한 사회적 현상을 초래한다 (이상림, 2012). 그러므로 현재 빠른 속도로 증가하고 있는 사회적 고독감, 외로움의 원인을 고령화 현상으로만 돌리는 것은 바람직하지 않을 것이다. 높아지는 사회적 경쟁, 비대면 기술의 활성화 등 고령화 현상과 관계없는 다른 다양한 요인들이 사회적 고독감의 원인이 될 수 있기 때문이다. (금희조, 2011). 다만, 본 연구에서는 그러한 다양한 사회적 변화의 요인들 중에서, 가장 대표적으로 고령화 현상에 집중하여 다음과 같은 가설을 도출한다.

*H1: 온라인 커뮤니티에서 사용자들의 연령이 높아질수록 게시물 당 평균 댓글 수가 증가한다.*

개인의 외로움이 사회 전체 수준에서 증가하여 대화의 욕구가 증가하고 이로 인해 게시물 당 평균 댓글수가 증가한다는 것은, 어느 한 두개의

특정 게시물의 댓글이 폭증하여 전체 평균을 올리는 것이 아니라, 전체적으로 대다수의 게시물에 대하여 균일하게 댓글이 증가한다는 것을 의미한다. 만약 어떠한 특별한 사건 혹은 이슈로 인해 일부 게시물의 댓글이 전체 평균을 올린다면, 그것은 사회적 외로움의 증가로 인한 대화 욕구 증가가 아닌, 해당 게시물 혹은 사건의 유명세를 나타내는 지표일 것이다(박병언과 임규건, 2015). 따라서 본 연구의 H1이 의미하는 평균 댓글의 증가는, 일부 게시물의 댓글 증가로 인한 것이 아닌 게시물 전체에서 고르게 댓글이 증가하는 것을 의미한다. 그리고 댓글수의 ‘고른’ 증가는 댓글의 집중도를 낮추게 된다. 즉, 댓글 상위 게시물이 댓글 전체에서 차지하는 비율이, 전체 댓글수가 증가하면서 점차 낮아지게 되는 것이다. 이에 따라 다음과 같은 가설을 제시한다.

*H2: 온라인 커뮤니티에서 사용자들의 연령이 높아질수록 댓글의 집중도 (i.e., 소수의 댓글상위 게시물이 획득하는 댓글의 양이 전체 댓글 수에서 차지하는 비중)은 감소한다.*

### 3.2 노령화와 호기심, 그리고 의문문

호기심이란 새롭고 신기한 것을 좋아하거나, 모르는 것을 알고 싶어 하는 마음을 의미한다(Schmitt & Lahroodi 2008). 호기심은 정신적 인지 활동이며 개인별로 매우 다른 수준을 보이기 때문에 그 감소 혹은 증가의 원인이 무엇인지 밝히는 것은 쉽지 않다. 그러나 지금까지 다수의 연구에서 노령화로 인한 호기심의 전반적인 감소 경향을 밝힌 바 있다(Swirsky et al., 2021). 그러한 연구들은 인간은 나이가 들수록 호기심이 감

소한다는 것을 전제로 어떻게 하면 그 감소량을 줄일 수 있을지, 혹은 그로 인해 나타나는 현상으로는 어떤 것들인지 등을 밝히려 노력하였다(Chu et al., 2021). 육체적 노화의 결과로서 호기심 감소를 나타내기도 하고 혹은 정신적 노화의 속도에 대한 조절변수로서 호기심의 역할을 강조하기도 한다(Sakaki et al., 2018).

만약 나이가 들어 호기심이 감소한다면, 온라인 커뮤니티에서 사용하는 언어 역시 그 변화를 반영할 것이다. 호기심이 감소할 경우 모르는 것을 알고자 하는 표현 또한 감소할 것이므로, 질문을 하거나, 의문을 표시하는 행위를 하지 않을 것이다. 언어학적으로 궁금한 점을 질문할 때 쓰는 언어 방식을 의문법이라고 하며 의문문은 이러한 의문법이 쓰인 문장을 뜻한다(의문문-한국민족문화대백과사전, 2023). 그렇다면 의문을 표시하는 행위의 가장 근본적 언어표현이라 할 수 있는 의문문에 대해 다음과 같은 가설이 제시될 수 있다.

*H3: 온라인 커뮤니티에서 사용자들의 연령이 높아질수록 의문문의 비중이 감소한다.*

호기심의 감소로 인한 의문문의 전체적인 감소 현상에 있어, “~지 않나요?” 형식을 띄며 예/아니오의 대답을 요구하는 부정 의문문은 예외로 고려해야 한다. 의문문은 크게 청자의 설명을 요구하는 설명 의문문, 예/아니오의 대답을 요구하는 판정 의문문, 대답을 딱히 요구하지 않는 수사의문문으로 나뉜다. 그 중 판정 의문문은 실제로는 그렇지 않음을 강조하는 의미에서 쓰이는 부정의문문과 특정 내용이 사실임을 확인하기 위한 확인의문문으로 이루어져 있다(김미희, 2010). 즉, 부정의문문은 무엇인가를 새롭게 알고 싶어하는 호기심을 표현하는 문장이 아니라,

자신의 생각을 강조하며 상대에게 확인받고자 하는 의도를 드러내는 문장이다. 따라서 호기심의 감소를 이유로 하는 의문문의 감소 경향에 있어 부정의문문은 예외로 해야 한다. 따라서 다음과 같은 가설이 제시된다.

*H4: 온라인 커뮤니티에서 사용자들의 연령이 높아져도 부정의문문의 비중은 감소하지 않는다.*

### 3.3 노령화와 자신감, 그리고 명령문

자신감이란 자신이 무엇을 할 수 있다고 믿는, 스스로에 대한 믿음이다 (정성우와 표내숙, 2009). 의학적으로 노화는 면역력 약화, 반사신경의 느려짐, 근육 소실 등 여러가지 부정적인 육체적 변화를 야기하는데, 이렇게 육체적으로 기능이 약화되면 정신적으로도 위축이 되고 이는 자신감의 하락으로 이어질 수 있다 (Stahl et al., 2020). 예를 들어 이전에 문제없이 수행하던 수준의 등산, 사이클링 등을 자신의 노화로 인해 더 이상 수행하지 못하는 것을 스스로 인식하게 되면 이는 자신감의 하락으로 이어진다 (Ryu et al., 2021). 노화는 단지 육체적인 제한만 야기하는 것이 아니라 치매 등 인지적인 제한으로 이어지는 경우도 많다. 이런 경우 더욱 더 자신이 할 수 있는 일이 무엇인지에 대한 자신감이 하락하게 된다.

물론 육체의 노화가 필연적으로 자신감의 저하를 가져온다고 단정할 수만은 없다. 육체와 정신은 긴밀하게 연결되어 서로 영향을 미치지만 원칙적으로 다른 차원의, 서로 분리된 개념의 존재들이다. 따라서 노화가 된다고 하여 자신감의 저하가 필연적인 것도 아니며 노화와 함께 지식과 경험이 쌓이면 반대로 자신감이 상승하는 경

우도 있을 수 있다(Zulkosky, 2012). 노화는 비가역적이며 피할 수 없는 현상이지만 자신감은 양방향으로 변화하며 어느 정도 의지를 통해 조종이 가능한 변수이다(Hanton and Connaughton, 2002). 다만 본 연구에서는 이러한 차이를 감안하면서 노화와 자신감의 관계를 대체적인 양의 방향으로 설정하고자 한다.

자신감이 줄어들면 이는 언어습관에도 영향을 미친다. 가장 직접적으로는 상대에게 지시를 하거나 명령을 하는 말투가 줄어들 것이다. 물론 명령, 지시를 하는 말투의 감소는 자신감의 감소 외에도 여러가지가 있을 수 있다. 예를 들어 자신의 생각을 상대방에게 강요하지 않기로 결심한 경우, 좀 더 겸손해지고 상대방을 존중하기로 결심한 경우 그 결과 명령, 지시하는 말투를 덜 쓰게 될 수도 있을 것이다. 그러나 그러한 개인의 심경의 변화에 의한 말투 변화는 특별한 외부적 동기가 없는 이상 그 확률이 높지 않다. 그러나 노화는 누구에게나 필연적으로 발생하는 변화이며 인한 자신감의 결여 역시 그 발생 확률이 매우 높다. 따라서 다음과 같은 가설이 도출된다.

*H5: 온라인 커뮤니티에서 사용자들의 연령이 높아질수록 명령 및 지시 말투의 비중은 감소한다.*

## 4. 연구 방법 및 자료의 수집

### 4.1 데이터 수집

가설 검증을 위한 데이터 수집은 82쿡(www.82cook.com)의 자유게시판을 대상으로 이루어졌다. 해당 사이트는 2002년경 초반 요리 레시피를 포함

한 주로 여성들의 관심사를 자유롭게 공유하기 위해 한 언론사 기자 출신의 개인에 의해 만들어 졌다. 홍보 및 이윤 추구의 목적이 있거나 기타 대기업이 사업 및 고객 확장 등 특정 목적을 가지고 운영하는 것이 아니기 때문에 대형 커뮤니티에서 흔히 볼 수 있는 온라인 광고 및 공동구매 링크 등을 볼 수 없고 따라서 사용자들은 원하지 않는 정보로 인한 방해받지 않고 오로지 순수한 의견의 교환 및 소통을 위해 게시판을 활용한다. 또한 게시판이 자유게시판을 중심으로 통합되어 운영되기 때문에 요리, 교육, 인간관계, 경제 등 소통의 주제가 매우 폭넓고 다양하다.

해당 커뮤니티의 자유게시판을 연구대상으로 선정한 이유는 2014년 후반부터 현재까지 약 9년간 신규회원 가입을 중단하고 있음에도 불구하고 게시판의 활성도가 줄어들지 않고 일정하게 유지되고 있기 때문이다. 대부분의 유명 사이트가 신입회원 가입을 중지할 경우, 새로운 콘텐츠 및 다양한 시각의 부재로 인해 곧 활동력을 잃고 사용자 수가 차츰 줄어들기 마련인데 82cook의 경우 2015년 일시적으로 사용자가 감소하였다가 다시 회복하여 이후 8년간 하루 평균 360개의 게시물 수와 평균 3000회의 게시물당 조회수를 일정하게 유지하고 있다. 즉 현 게시판의 사용자는 모두 2014년 이전에 가입을 한 사람들이며, 최소 9년간 꾸준히 게시판을 사용하고 있는 사용자들이 대부분인 것으로 볼 수 있다.

2014년 이전에도 해당 사이트는 청소년이나 어린이가 아닌 성인 이상 특히 기혼여성을 주된 대상으로 운영되었기 때문에 타 온라인 커뮤니티에 비해 가입 및 활동 연령이 높은 편으로 알려져 왔다. 사용자 정보에 대한 공식적인 자료는

존재하지 않지만 초창기부터 30대 이상의 기혼 여성을 타겟으로 했기 때문에 사용자 연령이 높은 편이었으며 2014년 이후 신입회원 가입이 중지되면서 사용자 연령은 자연스럽게 더 올라갔다. 현재는 50대를 주축으로 하는 40대 이상의 여성으로 사용자 연령을 추정하고 있다.<sup>1)</sup> 따라서 2014년 신입회원의 가입이 중지된 이후의 해당 게시판의 사용 언어 변화를 연도별로 추적 분석한다면, 그것은 사용자 pool과 활동성이 조절된 상태에서 시간의 변화 (i.e., 노령화)에 따라 해당 집단의 언어사용이 어떻게 변하는 지를 객관적으로 검증할 수 있는 근거를 제공한다.

#### 4.2 기초 통계 분석

가설의 검증을 위해 2012년 1월 1일부터 2022년 12월 31일까지의 총 11년간의 82쿡 ‘자유게시판’<sup>2)</sup> 게시글의 고유 아이디, 날짜, 제목, 조회수, 댓글 수를 수집하였다. 82쿡 사이트의 자유게시판은 2002년부터 꾸준히 운영되다가, 2011년 8월 22일 주소를 이전하면서 새롭게 시작되었다. 따라서 본 연구를 위한 데이터는 새로운 게시판을 기준으로 수집되었다. 표1에서 보는 바와 같이 하루 평균 360개 정도 게시물이 올라오고 있으며 각 게시물은 평균 3000회의 조회수를 보이고 있다. 2014년 하반기 신입회원 가입을 금지하면서 2015년 일시적으로 게시물 수가 감소하였으나 2016년 이후 다시 기존 수준으로 회복하여 2022년까지 이어지고 있다. 이는 신규회원의 유입 없이 기존 회원 만으로도 활동력을 잃지 않고 활발하게 커뮤니티가 유지되고 있다는 것을 보여준다. 말투의 변화를 보기 위해 게시물의 ‘제목’ 데이

1) <https://brunch.co.kr/@joypinkgom/176>; <https://namu.wiki/w/82쿡>

2) <https://www.82cook.com/entiz/enti.php?bn=15>



터를 수집한 이유는 온라인 커뮤니티에서 게시물의 제목은 발화, 즉 대화의 시작 역할을 하기 때문이다 (장인봉, 2016). 하나의 게시글과 그에 딸린 댓글들이 하나의 대화세트를 이룬다고 볼 때, 제목은 해당 대화의 시작을 알리며 제목을 분석함으로써 대화를 시작하고자 하는 사람의 심리와 태도, 뉘앙스를 알 수 있다(배정환 등, 2013). 조회수는 해당 대화에 참여하는 잠재적 참여자들을 의미하고 댓글 수는 실제로 참여하는 사람들을 의미한다. 즉 제목, 조회수, 댓글 수는 해당 대화의 시작점과 잠재적 참여자, 실제 참여자 수를 가늠해 볼 수 있는 수치들이다. 이에 더해 댓글의 집중도를 보기 위해 CR10을 계산하였다. 댓글 수 상위 10개의 게시물이 가지고 있는 댓글의 비중을 살펴보았는데, 표에서 보듯이 약 14%의 수치를 보였다. 이는 상위 10개 게시물의 댓글이 전체 댓글의 14%를 차지하고 있다는 뜻이다.

## 5. 분석 결과

### 5.1 변수 및 모델 설정

가설 검증을 위한 변수 및 연구 모델 설정은 다음과 같이 이루어졌다. 구성원 변화가 없는 집단에서 노령화는 시간이 흐름과 정비례로 진행된다. 그러므로 모든 가설에서 독립변수는 시간이 된다. 11년간의 데이터를 연도별로 나누었으므로 독립변수의 단위는 연도(year)가 된다. 종속 변수는 각 가설에서 구성하는 개념을 다음과 같이 도구화 하였다. H1에서 말하는 평균 댓글수는 표 1에서 보이는 바와 같이 전체 댓글수를 총 게시물 수로 나누어 하나의 게시물이 평균적으로 가지고 있는 댓글의 수를 계산하였다. H2에서 말하는 댓글의 집중도는 댓글 수 기준으로 상위 1% 게시물과 0.1% 게시물이 각각 가지고 있는

〈표 1〉 연도별 데이터 현황

연도	게시물 수	총 조회수	평균 조회수	총 댓글 수	평균 댓글 수	CR10*
2012	148670	412997245	2777.95	1121467	7.543	14.421
2013	136632	400164084	2928.77	1075809	7.874	15.052
2014	115363	353745236	3066.39	967621	8.388	14.304
2015	63218	203666380	3221.65	565250	8.941	14.828
2016	122891	368898291	3001.83	1144239	9.311	13.842
2017	130419	365710836	2804.12	1334529	10.233	13.313
2018	128341	401396330	3127.58	1397307	10.887	13.499
2019	134413	398540643	2965.05	1489868	11.084	12.614
2020	138061	425386558	3081.15	1691671	12.253	13.303
2021	138678	408452813	2945.35	1750793	12.625	12.274
2022	142621	435741023	3055.20	1856380	13.016	12.098
Total	1399307	4174699439	32975.05	14394934	112.155	149.548
평균	127210.0	379518130.8	2997.73	1308630.4	10.196	13.595

\* 댓글수 상위 10개 게시물이 갖고 있는 댓글이 전체 댓글수에서 차지하는 비율

총댓글의 양이 전체 댓글에서 차지하는 비중을 계산하였다. 연도별 평균 게시물 수가 약 12만 7천개 이므로 상위 1% 게시물의 경우 약 1270개 게시물이며 상위 0.1%의 경우 약 127개 게시물이 해당된다. 이들이 가진 댓글수를 합한 후, 총 댓글수로 나누어 그 비율을 계산하였다. H3에서 말하는 의문문의 경우 “~요?” 로 끝나는 문장의 수를 확인한 후 전체 게시물 수로 나누어 그 비율을 계산하였다. 즉, 전체 게시물 중 의문문이 차지하는 비율을 확인하였다. H4에서 말하는 부정의문문의 경우 “~않나요?” 로 끝나는 문장의 수를 확인한 후 전체 게시물 수로 나누어 그 비율을 계산하였다. H5에서 말하는 명령문의 경우

“~세요.” 로 끝나는 문장의 수를 확인한 후 전체 게시물 수로 나누어 그 비율을 계산하였다.

### 5.2 가설 검증

가설 검증을 위해 상관관계 분석과 회귀분석을 실시하였다. 표 3의 상관관계 분석 결과 부정의문문을 제외하고 대부분의 변수들은 서로 강한 양 혹은 음의 상관관계를 보였다. 표 4의 회귀 분석 결과는 다음과 같다. 먼저, 사용자 연령이 증가함에 따라 평균 댓글의 수는 유의하게 증가하였다. 따라서 H1은 채택되었다. H2 검증을 위해 각각 댓글 상위 1%와 0.1%의 게시물이 가지고

〈표 2〉 구성개념의 정의 및 도구화

	독립변수(X)	종속변수(Y)	종속변수의 정의 및 도구화
H1	Yr	Av.Rp	평균 댓글수
H2a	Yr	p.Rep1	댓글 상위 0.1% 게시물이 보유하는 댓글이 총댓글에서 차지하는 비중
H2b	Yr	p.Rep10	댓글 상위 1% 게시물이 보유하는 댓글이 총댓글에서 차지하는 비중
H3	Yr	p.Qus	의문문 - “요?”가 등장하는 비율
H4	Yr	p.NQus	부정의문문 - “않나요?” 가 등장하는 비율
H5	Yr	p.Cmd	명령문 - “세요” 가 등장하는 비율

〈표 3〉 상관관계 분석 결과

	Year	Av.Rp	p.Rep1	p.Rep10	p.Qus	p.NQus	p.Cmd
Year	1						
Av.Rp	0.995**	1					
p.Rep1	-0.853**	-0.820**	1				
p.Rep10	-0.945**	-0.926**	0.967**	1			
p.Qus	-0.972**	-0.968**	0.829**	0.907**	1		
p.NQus	0.189	0.199	-0.251	-0.268	-0.148	1	
p.Cmd	-0.980**	-0.979**	0.855**	0.942**	0.962**	-0.352	1

\*\*<0.05

〈표 4〉 회귀분석 결과

Hs	R <sup>2</sup>	비표준		표준	t	유의수준	Result
		b	St.e				
H1	.99	.580	.019	.995	29.848	.000	채택
H2a	.728	-.002	.000	-.853	-4.903	.001	채택
H2b	.893	-.006	.001	-.945	-8.644	.000	채택
H3	.945	-.014	.001	-.972	-12.492	.000	채택
H4	.036	1.390E-5	.000	.189	.577	.578	채택
H5	.961	-.004	.000	-.980	-14.860	.000	채택

있는 댓글의 비중이 시간이 지남에 따라 어떻게 되는지 확인했는데 모두 유의하게 감소하는 것으로 확인되었다. 이는 댓글의 증가가 어느 한두 댓글 상위게시물로 인한 것이 아니라 전체 게시물에 걸쳐 댓글이 고르게 증가하고 있다는 것을 보여준다. 따라서 H2도 채택되었다. 다음으로 전체 게시물 중 의문문의 비율이 시간이 지남에 따라 어떻게 변하는 지 살펴보았는데 일정하게 감소하는 것으로 ( $b=-0.014$ ,  $\text{Sig}<0.01$ ) 나타났다. 따라서 H3도 채택되었다. 반대로 부정의문문의 비율은 시간이 지남에 따라 변화가 없었다( $\text{Sig}>0.1$ ). 따라서 H4는 채택되었다. 마지막으로, 명령어의 비율은 시간이 지남에 따라 감소하였다( $b=-0.004$ ,  $t=-14.9$ ,  $\text{Sig}<0.01$ ). 따라서 H5는 채택되었다.

## 6. 결론 및 시사점

### 6.1 결과의 요약

본 연구는 다음과 같이 두 가지 측면에서 결과를 요약할 수 있다. 첫째, 시간의 흐름에 따른 말투의 변화를 온라인 커뮤니티를 통해 관찰하였

다. 커뮤니티 사용자의 연령이 높아질수록 게시물 당 댓글의 수가 증가한다는 것을 확인하였으며 그 증가분이 특정 게시물에 쏠리는 것이 아니라 전체 게시물에서 고르게 증가한다는 것도 확인하였다. 또한 커뮤니티 사용자의 연령이 높아질수록 의문문은 감소하나 부정의문문은 그렇지 않다는 것을 동시에 검증하여 의문문 중 부정의문문을 제외한 진정한 의미의 의문문만이 감소한다는 것을 설득할 수 있었다. 마지막으로 명령문 혹은 지시문으로 볼 수 있는 문장 또한 감소하는 것을 확인하였다. 특이한 점은 이러한 증가 혹은 감소의 변화가 통계적으로 매우 유의하게 나타났다는 것이다. 총 11년간의 변화를 연도별로 관찰하는 과정에서 자료수가 크지 않음에도 불구하고 통계적으로 매우 유의하게 나타났다는 것은 그 변화추이가 매우 분명하다는 것을 의미한다.

둘째, 시간의 흐름에 따른 말투의 변화 원인 중 하나로서 노화라는 육체적 변화가 외로움과 자신감 결여라는 정신적 변화를 이끌어내고, 그러한 정신적 변화가 원인이 되어 말투가 변화할 수 있다는 것을 보여주었다. 노화라는 육체적 변화는 개인적인 변화이고 누구에게나 피할 수 없는, 비가역적 변화이다. 그러나 그로 인한 외로움과

자신감의 감소는 인간이 사회적 동물이기 때문에 겪는 변화이며 개인의 성격에 따라, 그리고 그들이 속한 사회의 성격에 따라 그 모습이 다양할 것이다. 본 연구에서는 그러한 사회적 변화의 가장 근본적이고 공통된, 핵심적인 양상(i.e., 외로움의 증가와 자신감의 감소)에 집중하여 육체적 노화와 말투의 변화 사이에 존재하는 매개 변수의 존재감을 확인하였다. 노화는 새롭지 않은 현상이지만 인터넷 사용은 단지 20여년의 역사를 가진 도구이며 따라서 인터넷 사용 세대의 노화 역시 새로운 현상으로서 연구대상이 된다는 것을 보여준다.

## 6.2 학문적 시사점

본 연구의 학문적 시사점은 다음과 같이 세 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 인터넷 커뮤니티에 대한 다양한 연구 중에서, 노령화로 인한 말투의 변화를 10년이라는 장기간을 지정하여 실증적으로 분석한 최초의 연구라 할 수 있다. 인터넷의 역사는 이제 20년을 넘어가고 있고, 온라인 커뮤니티에 대한 연구도 그와 비슷한 길이의 역사를 가지고 있다. 사람들이 온라인에서 보내는 시간이 많아질수록 온라인 커뮤니티의 중요성도 커지며 이에 대한 다양한 연구가 진행되고 있지만, 노령화를 중심으로 하는 연구는 많지 않다(이지연, 2012). 처음부터 고령자를 대상으로 하여 운영되는 온라인 커뮤니티 연구는 그 동안 진행되었지만, 본 연구처럼 커뮤니티의 주제나 주사용자가 고령자로 특정되지 않은 채 일반 사용자가 그대로 연령이 높아지는 경우 어떻게 말투가 변하는지에 대해서는 지금까지 많은 연구가 진행되지 않았다. 본 연구는 신입회원을 더 이상 받지 않는 온라인 커뮤니티의 11년 간의 데이터를 분석

함으로써, 시간이 흘러 참여자의 연령이 높아짐에 따라 어떻게 말투가 변하는지 실증적 관점에서 보여주었다.

둘째, 노화로 인한 심리적 변화를 연구함에 있어 외로움과 호기심이라는 두 가지 원인 심리를 조망하였다. 본 연구는 노화라는 육체적 변화로 인해 일어나는 많은 심리적 변화 중, 인터넷 사용과 관련되어 외로움과 호기심이라는 두 가지 주요 심리변화에 집중하여 이로 인해 말투의 변화도 일어날 수 있다는 것을 보여주었다. 지금까지 노화 및 노령화와 연관되어 외로움은 많은 연구가 되어 왔지만, 호기심은 그에 비해 상대적으로 많이 연구되지 않았다. 특히 외국에 비해 한국에서는 연령과 호기심의 관련성에 대한 연구가 상대적으로 적게 행해져 왔는데, 본 연구는 호기심 그 자체에 대한 연구보다는, 호기심을 변화의 원인으로 가정하여 그 결과 어떻게 말투가 변하는지를 검증하였고 이를 통해 나이의 변화로 인한 호기심의 변화도 간접적으로 보여주었다.

마지막으로, 기존의 노화 관련 연구는 그 대상이 60대 이상 노인층에 집중되어 왔다면, 본 연구는 노인층을 포함한 중장년층으로 그 범위를 넓혔다. 기존의 노인 관련 연구는 기본적으로 신체적, 정신적 제약이 있는 약자를 가정하였다면 본 연구는 청년 층에 비해 나이가 좀 더 들은 중장년층을 대상에 포함한다. 즉, 10년 전 인터넷 커뮤니티의 주류를 이루고 있던 청장년 세대가 10년이 흘러 중장년층으로 변화되었다는 사실을 기반으로 그들에게 어떠한 말투의 변화가 일어났는지, 왜 일어났는지를 연구하고 있다. 인구가 급격히 감소하고 있는 현재 대한민국에서 수적으로 가장 많은 연령층이 바로 50대이며 그 다음이 40대이다. 이들은 10년 전만 해도 인터넷을 활발하게 사용하고 있던 청년층이었으며 앞으로

도 매우 오랫동안 대한민국 인구의 가장 큰 비중을 차지할 세대이다(인스파일러, 2023). 이러한 세대가 나이가 들어감에 따라 어떤 변화를 보여주고 있는지를 알아보는 것은 우리에게 의미 있는 시사점을 보여준다.

### 6.3 실무적 시사점

본 연구는 다음과 같은 실무적 시사점을 제공한다. 첫째, 대한민국 사회의 고령화 현상이 온라인 커뮤니티라는 특별한 환경에서 어떻게 표현되는지 보여주었다. 대한민국은 세계적으로 유례가 없는 빠른 속도로 고령화사회에 접어들고 있고, 사회의 모든 단면이 그 영향을 받고 있다. 온라인 커뮤니티 역시 비대면으로 여론이 형성되는 가장 대표적 장소로서 그 변화가 뚜렷하다. 본 연구는 신입회원 모집이 중단된 대규모 온라인 커뮤니티의 10년 간 데이터를 분석함으로써 사람이 나이가 들면 말투가 어떻게 변하는지 실증적으로 보여주었으며 그 이유 또한 제시하였다. 이렇게 변화의 모습을 구체적으로 이해함으로써 사회는 구성원이 어떠한 변화를 겪고 있는지 이해할 수 있고 그들에게 필요한 것이 무엇인지도 알 수 있다. 또한 앞으로 우리사회가 어떻게 변할 것인가에 대해 거시적 관점에서 생각해 볼 기회를 제공할 것이다.

둘째, 지금껏 개인적인 현상으로 간주되었던 외로움을 사회적 현상으로 인식하고 이것이 온라인 커뮤니티에서 어떻게 발현되는지 살펴보았다. 청년층은 은둔형 외톨이, 중장년층은 고독사로 대표되는 대한민국의 사회적 외로움 문제는 이제 피할 수 없으며 앞으로 점점 더 심각해질 것이다(노가빈 등, 2021). 본 연구는 사람이 나이가 들면 어떻게 변하는지, 외로움이 커지면 말투는

어떻게 변하는지 생각해보게 함으로써 외로움으로 인한 사회적 변화를 우리가 어떻게 대응할 수 있는지에 대한 시사점을 준다. 특히 나이가 들면서 ‘말투’가 어떻게 변했는지를 정성적이 아닌 데이터 분석을 통한 정량적 결과를 보여줌으로써, 연구결과에 대한 현실성과 신뢰성을 높였다. 말투가 변한다는 것의 의미는 생각이 변하고 행동이 변할 확률이 높다는 것을 의미하기 때문에 본 연구는 앞으로 이러한 현상이 지속될 경우 사회가 어떻게 변할지에 대한 거시적 안목을 갖출 수 있도록 도와준다.

마지막으로, 더 이상 신규회원을 받지 않고 기존의 회원만으로 운영하는 한국의 대규모 온라인 커뮤니티의 현황을 보여준다. 내외부적 이유로 인해 일시적으로 신입회원을 받지 않은 온라인 커뮤니티는 꽤 존재하지만, 특별한 자격을 요구하지 않는 일반 온라인 커뮤니티가 10년이 넘는 기간동안 신규회원을 받지 않으면서도 활동성을 유지하는 경우는 매우 드물다. 본 연구의 대상이 된 커뮤니티는 놀라울 정도로 그 활동성을 유지하는 데 이는 기존 회원의 충성도가 강하고, 커뮤니티의 모델이 그러한 충성도 높은 고객을 유지할 수 있도록 디자인되었다는 의미이기도 하다. 본 연구는 이렇게 충성도 높은 회원들로 커뮤니티를 장기에 걸쳐 유지하는 사례를 보여줌으로써 커뮤니티 운영 및 관리에 관심을 가진 사람들에게 큰 시사점을 준다.

### 6.4 한계 및 향후 연구

본 연구는 다음과 같은 한계점과 이를 보완하는 향후 연구계획을 가지고 있다. 첫째, 데이터 분석 대상이 된 커뮤니티의 주된 성별층이 여성이라는 점이다. 남성 회원도 일부 존재하나 대부분

분이 여성이며 대화의 주제 역시 여성과 관련된 것이 많아 말투의 변화가 남성에게도 동일하게 일어난다는 점을 밝히기는 어려운 측면이 있다. 따라서 차후에는 남성 위주의 유사 커뮤니티가 존재한다면 동일한 연구를 진행해 볼 수 있을 것이다. 둘째, 나이 이외에 말투의 변화를 일으키는 다른 요인에 대한 고려를 하지 못하였다. 예를 들어 사회적 변혁으로 인한 말투의 변화가 일어났을 경우 이를 구분하여 검증하지 못하였다. 추후 연구로 말투의 변화를 일으키는 다양한 요인 연구가 진행될 것이다. 셋째, 대화의 발화가 제목으로부터 시작한다고 보고 본 연구에서는 제목 위주의 분석을 진행하였으나 이는 전체 대화의 일부라는 한계를 갖고 있다. 따라서 향후에는 제목을 포함한 게시물 전체를 대상으로 분석을 진행해 볼 수 있을 것이다.

## 참고문헌(References)

### [국내문헌]

- 곽창렬. (2023, April 6), 극한의 가성비 추구 ‘체리 슈머’가 늘어난다. 조선일보, <https://www.chosun.com/economy/weeklybiz/2022/12/15/WPGGYEW3SREXDP2BOSOOKPJUME/>
- 금희조. (2011). 소셜 미디어 시대, 우리는 행복한가?: 소셜 미디어 이용이 사회 자본과 정서적 웰빙에 미치는 영향. 한국방송학보, 25(5), 7-48.
- 김만권. (2021, May 10), 외로움이 민주주의를 위협한다. 한겨레신문. <https://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/994471.html>
- 김미희. (2010). 부정 의문문의 확인 용법에 대한 연구 (Doctoral dissertation, 한양대학교).
- 김봉섭, 박시현. (2014). 페이스북 이용자의 고독감에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 커뮤니케이션학 연구, 22(1), 117-143.
- 김상훈, 박계영, 박현정. (2007). 정보탐색과 구매 단계에서 온라인과 오프라인 채널선택의 영향요인. 유통 연구, 12(3), 69-90.
- 김원진. (2022, Aug 23), 지난해 ‘1인 가구’ 비율 처음으로 40% 넘어서. 경향신문. <https://m.khan.co.kr/national/national-general/article/202208231228001>
- 노가빈, 이소민, 김제희. (2021). 청년 은둔형 외톨이의 경험과 발생원인에 대한 분석. 한국사회복지학, 73(2), 57-81.
- 박병언, & 임규건. (2015). 일반영향요인과 댓글 기반 콘텐츠 네트워크 분석을 통합한 유튜브 (Youtube) 상의 콘텐츠 확산 영향요인 연구. 지능정보연구, 21(3), 19-36.
- 반기웅. (2023, Feb 22) 혼인 역대 ‘최저’에 함께 출산율은 0.7명대...바다야 안보인다. 경향신문. <https://m.khan.co.kr/economy/economy-general/article/202302221551011>
- 배정환, 손지은, & 송민. (2013). 텍스트 마이닝을 이용한 2012 년 한국대선 관련 트위터 분석. 지능정보연구, 19(3), 141-156.
- 보건복지부, (2022), 2022년 고독사 실태조사 결과 발표, [https://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR\\_MENU\\_ID=04&MENU\\_ID=0403&page=1&CONT\\_SEQ=374084](https://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&page=1&CONT_SEQ=374084)
- 서유미. (2023, March 7). 전국 ‘은둔형 외톨이’ 24만명 추산”..정부 첫 실태조사. 서울신문. <https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20230307500184>
- 안준희, 임경춘, 이윤정, 김경식. (2011). 컴퓨터/인터넷 게임 활동이 노인의 우울과 생활만족도에 미치는 영향: 자아통제감의 매개효과를 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 11(7),

- 406-417.
- 엄사랑, 신혜리, 김영선. (2021). 중·고령자의 온라인 사회관계 서비스 활용도가 삶의 만족도에 미치는 영향: 사회적 지지의 매개효과를 중심으로. *Journal of Digital Convergence*, 19(3).
- 유용상, 정민화, 이승민, & 송민. (2023). KOMUChat: 인공지능 학습을 위한 온라인 커뮤니티 대화 데이터셋 연구. *지능정보연구*, 29(2), 219-240.
- 유용식, 손호중. (2012). 인터넷활용과 노인의 삶의 질과의 관계. *한국콘텐츠학회논문지*, 12(4), 235-244.
- 의문문-한국민족문화대백과사전, 2023, <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0043215>
- 이경탁, 노미진, 권미옥, 이희욱. (2013). SNS 사용자의 외로움, 자기노출, 사회적 지지 그리고 삶의 만족에 관한 실증연구. *인터넷전자상거래연구*, 13(2), 19-39.
- 이국용. (2010). 가상커뮤니티에서의 구성원 소속감에 영향을 미치는 요인. *한국경영과학회지*, 35(1), 19-45.
- 이금룡, 홍성태, 이윤경. (2004). 라이프스타일에 따른 중년층의 인터넷 사용 행태: 미래 노인계층의 인터넷 활성화를 중심으로. *노인복지연구*, 24, 215-237.
- 이도형, 손은정. (2013). 사회적 기술, 사회적 지지 및 외로움과 문제성 인터넷 사용 간의 관계에서 온라인 상호작용 선호의 매개효과. *Korean Journal of Counseling*, 14(5), 3105-3123.
- 이상림. (2012). 저출산 고령화에 따른 노동력 부족 전망과 정책적 함의. *한국인구학*, 35(2), 1-28.
- 이은지. (2022, Oct 13), MZ세대 남녀 '동상이몽' 심화... 멀어지는 결혼·출산, 노컷뉴스, <https://www.nocutnews.co.kr/news/5831770>
- 이지연. (2012). 노령이용자의 정보 및 소셜 컴퓨팅 서비스 이용에 관한 연구. *정보관리학회지*, 29(1), 375-393.
- 인스파일러, (2023, May) [주민등록인구 월 종합] 연령대별 인구 비율, [https://insfiler.com/detail/rt\\_pop\\_kr\\_month-0002#:~:text=2023%EB%85%84%2005%EC%9B%94%EC%97%90,%EC%9D%98%20%EB%B9%84%EC%9C%A8%EB%8F%84%20%EC%B0%B8%EA%B3%A0%ED%95%B4%20%EB%B3%B4%EC%84%B8%EC%9A%94](https://insfiler.com/detail/rt_pop_kr_month-0002#:~:text=2023%EB%85%84%2005%EC%9B%94%EC%97%90,%EC%9D%98%20%EB%B9%84%EC%9C%A8%EB%8F%84%20%EC%B0%B8%EA%B3%A0%ED%95%B4%20%EB%B3%B4%EC%84%B8%EC%9A%94)
- 장인봉. (2016). 신문 사설 제목의 대화주의적 분석. *수사학*, 25, 195-219.
- 장휘숙, 김나연. (2011). 노년기 고독과 성격변인들과의 관계. *한국심리학회지:발달*, 24(2), 1-19.
- 전상남, 신학진. (2011). 노인차별경험과 우울과의 관계에서 고독의 매개효과. *한국노년학*, 31(4), 925-938.
- 정성우, 표내숙. (2009). 체조선수들이 인식하는 체조코치의 리더십유형과 자신감의 관계. *한국스포츠심리학회지*, 20(2), 99-111.
- 최장원. (2021). 코로나 시대 노인의 정보활용 능력이 사회활동 참여와 외로움에 미치는 영향. *인문사회21*, 12(2), 2353-2368.

#### [해외문헌]

- Barreto, M., Victor, C., Hammond, C., Eccles, A., Richins, M. T., & Qualter, P. (2021). Loneliness around the world: Age, gender, and cultural differences in loneliness. *Personality and Individual Differences*, 169, 110066.
- Chu, L., Tsai, J. L., & Fung, H. H. (2021). Association between age and intellectual curiosity: the mediating roles of future time perspective and importance of curiosity. *European Journal of Ageing*, 18(1), 45-53.
- Fang, J., Chen, L., Wang, X., & George, B. (2018). Not all posts are treated equal: An empirical investigation of post replying behavior

- in an online travel community. *Information & Management*, 55(7), 890-900.
- Fees, B. S., Martin, P., & Poon, L. W. (1999). A model of loneliness in older adults. *The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*, 54(4), P231-P239.
- Hanton, S., & Connaughton, D. (2002). Perceived control of anxiety and its relationship to self-confidence and performance. *Research quarterly for exercise and sport*, 73(1), 87-97.
- Hawkley, L. C., Buecker, S., Kaiser, T., & Luhmann, M. (2022). Loneliness from young adulthood to old age: Explaining age differences in loneliness. *International journal of behavioral development*, 46(1), 39-49.
- Hunsaker, A., & Hargittai, E. (2018). A review of Internet use among older adults. *New media & society*, 20(10), 3937-3954.
- Lelkes, O. (2013). Happier and less isolated: Internet use in old age. *Journal of Poverty and Social Justice*, 21(1), 33-46.
- Luhmann, M., & Hawkley, L. C. (2016). Age differences in loneliness from late adolescence to oldest old age. *Developmental psychology*, 52(6), 943.
- Mueller-Coyne, J., Voss, C., & Turner, K. (2022). The impact of loneliness on the six dimensions of online disinhibition. *Computers in Human Behavior Reports*, 5, 100169.
- Mun, I. B., & Lee, S. (2022). A longitudinal study of the impact of parental loneliness on adolescents' online game addiction: The mediating roles of adolescents' social skill deficits and loneliness. *Computers in Human Behavior*, 136, 107375.
- Nimrod, G. (2020). Changes in internet use when coping with stress: older adults during the COVID-19 pandemic. *The American journal of geriatric psychiatry*, 28(10), 1020-1024.
- Ryu, S.I., Cho, B., Chang, S.J., Ko, H., Yi, Y.M., Noh, E.Y., Cho, H.R. and Park, Y.H. (2021). Factors related to self-confidence to live alone in community-dwelling older adults: a cross-sectional study. *BMC geriatrics*, 21, 1-12.
- Sakaki, M., Yagi, A., & Murayama, K. (2018). Curiosity in old age: A possible key to achieving adaptive aging. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 88, 106-116.
- Schmitt, F. F., & Lahroodi, R. (2008). The epistemic value of curiosity. *Educational theory*, 58(2), 125-148.
- Stahl, J. E., Belisle, S. S., & Zhao, W. (2020). Medical Qigong for mobility and balance self-confidence in older adults. *Frontiers in medicine*, 7, 422.
- Swirsky, L. T., Shulman, A., & Spaniol, J. (2021). The interaction of curiosity and reward on long-term memory in younger and older adults. *Psychology and Aging*, 36(5), 584.
- Victor, C. R., & Yang, K. (2012). The prevalence of loneliness among adults: a case study of the United Kingdom. *The Journal of psychology*, 146(1-2), 85-104.
- Zulkosky, K. D. (2012). Simulation use in the classroom: Impact on knowledge acquisition, satisfaction, and self-confidence. *Clinical simulation in nursing*, 8(1), e25-e33.



## Abstract

# A Reflection of Aging Society in Online Communities: An Exploratory Study on Changes in Conversation Style and Language Usage

Jung Lee\* · Jinyoung Han\*\* · Juyeon Ham\*\*\*

With the emergence of the internet and the increasing use of online communities for over 20 years, the age range of users has also been rising. This study explores the linguistic changes that have occurred as the user age in online communities has increased. To do this, data was collected and analyzed from an online community that has been actively operating, despite new member registrations being closed nine years ago. By comparing the posts over an 11-year period from 2012 to 2022, changes such as an increase in average comments, a decrease in interrogative sentences, and a decrease in imperative statements were observed. The study also proposed loneliness due to aging and a decline in curiosity and confidence as potential causes of these changes. In South Korea, which is rapidly entering an aging society unprecedentedly fast on a global scale, the increase in single-person households has evolved loneliness from a personal issue to a social problem, manifested in an increase in solitary deaths and reclusive individuals. This research sheds light on one aspect of these social phenomena through the analysis of data from a large online community.

**Key Words** : online community, aging, loneliness, online reply

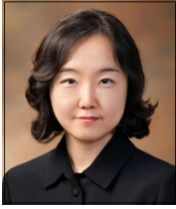
Received : July 22, 2023 Revised : November 6, 2023 Accepted : November 28, 2023

Corresponding Author : Juyeon Ham

---

\* Division of GBT, Hankuk University of Foreign Studies  
\*\* College of General Education, Chung-Ang University  
\*\*\* Corresponding Author: Juyeon Ham  
College of Business, Chosun University  
76 Chosundae-5gil, Dong-gu, Gwangju 61452, Korea  
Tel: +82-62-230-6827, E-mail: juyeon.ham@chosun.ac.kr

## 저 자 소개



### 이정

현재 한국의국어대학교 GBT학부 교수로 재직 중이다. 고려대학교에서 경영학 박사 학위를 취득하였고, KIMEP대학교 교수를 역임하였다. 주요 관심분야는 전자상거래, 온라인 커뮤니티 소통 등이다. 지금까지 Journal of Knowledge Management, Information and Management, Decision Support Systems 등 주요 학술지에 논문을 발표하였다.



### 한진영

현재 중앙대학교 교양대학 부교수로 재직 중이다. 고려대학교에서 경영학 박사 학위를 취득하였다. 주요 관심 분야는 정보보안관리, 지식관리, 웹3.0 등이다. 지금까지 Computers in Human Behavior, Journal of Intellectual Capital, European Journal of Information Systems, 경영정보학연구 등 국내외 주요 학술지에 논문을 발표하였다.



### 함주연

현재 조선대학교 경상대학 경영학부 조교수로 재직 중이다. 고려대학교에서 경영학 박사 학위를 취득하고, 북경이공대학 관리경제학원에서 조교수로 근무하였다. 주요 관심 분야는 공공데이터/빅데이터 경영, 지속가능한 인공지능, 웹3.0, 스마트관광 등이다. 지금까지 Journal of Strategic Information Systems, Information Processing & Management, Internet Research, Industrial Management & Data Systems 등 주요 학술지에 논문을 발표하였다.