



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

인터넷 통신언어의 언어학적 특성 연구



제주대학교 교육대학원

교육학과 국어교육전공

김 진

2015년 2월

인터넷 통신언어의 언어학적 특성 연구

지도교수 김 태 곤

김 진

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.



김 진의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 교육대학원

2015년 2월

A Study on
Linguistic Characteristics of Internet
Communication Language

Jin Kim

Supervised by Professor Tae Gon Kim



GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

2014. 11.

목 차

1. 서론	1
1.1. 연구 목적	1
1.2. 연구 방법 및 범위	3
1.3. 선행 연구 검토	4
2. 인터넷 통신의 언어적 환경	7
2.1. 인터넷 통신공간의 특성	7
2.2. 인터넷 통신언어의 양상	9
2.2.1. 인터넷 통신언어의 개념	12
2.2.2. 인터넷 통신언어의 특성	15
2.2.3. 일상언어로의 전이	18
3. 인터넷 통신언어의 언어학적 고찰	21
3.1. 언어적 특성	21
3.1.1. 줄여서 쓰기	21
3.1.2. 덧붙여 쓰기	23
3.2. 문법적 특성	25
3.3. 어휘적 특성	30
3.3.1. 비속어의 사용	30
3.3.2. 줄임말의 사용	32
3.3.3. 의미의 확대	36
3.3.4. 새말의 생성	37
3.4. 표기상의 특성	38

3.4.1. 소리나는 대로 적기	39
3.4.2. 초성만 표기	41
3.4.3. 이모티콘의 사용	43
3.4.4. 띄어쓰기의 무시	44
4. 인터넷 통신언어의 개선 방안	46
4.1. 부정적인 측면	46
4.2. 긍정적인 측면	51
4.3. 개선 방안	54
4.3.1. 개인적 방안	55
4.3.2. 교육적 방안	56
4.3.3. 사회적 방안	60
5. 결론	63
<참고문헌>	66
<부록>	69
<ABSTRACT>	82



<국문 초록>

인터넷 통신언어의 언어학적 특성 연구

김 진

제주대학교 교육대학원 국어교육전공

지도교수 김 태 곤

현대 사회에서 인터넷의 이용은 일상생활에서 빠질 수 없는 현상이다. 특히 개인의 인터넷 이용의 큰 기여를 하고 있는 스마트폰은 의사소통 방식에 혁명을 일으키고 있다. 스마트폰으로 접속이 가능한 SNS 공간에서 주로 사용되는 통신언어는 문어나 구어, 또한 기존의 통신언어와는 또 다른 표현형태의 양상을 보이고 있다. 단어가 축약되거나 생략되기도 하며, 통신상에서 사용되고 있는 은어와 이모티콘 등 다양한 형태의 언어가 만들어지고 있다. 이러한 흐름에 적응이 빠른 언어 사용자 세대와는 달리 상대적으로 그렇지 못한 언어 사용자들은 같은 국어일 지라도 전혀 이해할 수 없고 알아듣기 힘든 언어장벽에 직면하는 경우도 있다.

본 연구에서는 인터넷 통신언어를 언어, 문법, 어휘, 표기의 측면에서 언어학적으로 고찰한 후, 현재 사용되고 있는 통신언어를 점검하고 문제점에 대한 개선방안을 모색함으로써 인터넷 통신언어에 대한 이해를 높여보고자 하였다. 인터넷 통신언어를 고찰하여 정리한 특성은 다음과 같다.

통신언어에는 음운을 줄여서 쓰거나 덧붙여서 쓰는 현상이 많이 일어나고 있다. 이는 통신상의 대화는 非면대면의 상황이기 때문에 자신의 개성이나 감성, 의사를 전달하기 위해 환경적 제약을 극복하고자 하는 표현으로 볼 수 있다.

그리고 문장을 간결하게 표현하기 위한 명사화 현상이 일어난다. 이 현상이 통신환경에서는 오락적인 동기가 가미되어 '-슴/쌌/춤'과 같은 변이형이 만들어져 쓰이고 있다.

통신언어는 발화현장의 분위기가 면대면 상황보다 훨씬 분방하고 격식이 없다.

이러한 이유로 많은 비속어가 무분별하게 쓰이며, 원래의 형태에서 변이되거나 새로운 비속어휘들이 만들어지고 있다.

또한 단어나 구를 축약하여 새로운 단어를 만드는 특성도 발견할 수 있다. 축약의 방법은 주로 頭음절을 합하여 형성하는데 예외의 경우도 있다. 축약하지 않고 아예 일부분의 음절을 절단하여 형성되는 단어도 있었다. 이러한 단어들은 통신환경을 벗어나 일상의 언어생활에까지 전이되어 사용된다. 이와 더불어 기존의 어휘에 새로운 의미를 부여하는 의미의 확대현상도 나타나고 있다. 통신상이라는 특수한 대화 환경에 맞는 적절한 의미를 가진 어휘가 새롭게 요구되기 때문이다.

통신언어에는 부가적인 설명이 없을 경우 단어의 의미를 알지 못하는 은어의 기능을 가진 새말이 많다. 기존의 단어에서 의미가 변형되었거나 새로운 단어가 생성됨에 따라 은어는 계속 생성되어 통신언어 사용자 집단 내 혹은 사용하지 않는 일반언어 사용자들과의 의사소통에도 제약을 일으키고 있으며 비속어가 포함된 것들도 있어 언어문화에 악영향을 끼치고 있다.

통신언어에는 소리나는 대로 적는 방식이 많이 나타나고 있다. 또한 이중모음을 단모음으로 표기하는 경우도 많이 나타나고 있다. 무분별한 연결의 사용은 한글 맞춤법을 제대로 익히지 못한 어린 언어 사용자에게 큰 문제점이 되고 있다.

또한 줄여서 쓰는 것보다 더 빠르고 편리하게 의사전달을 하고자 하는 형태로 단어의 초성만을 이용한 언어를 사용한다.

자신의 개성을 강하게 표출하기 위해 이모티콘을 사용하기도 한다. 여러 가지 기호나 국어의 자음과 모음, 영어의 알파벳을 사용하여 사람의 행동이나 표정, 사물의 모습을 그림을 그린 듯한 형태로 조합하여 표현하고 있다.

인터넷 통신언어는 새로운 말을 만들어 내거나 기존의 규범적인 표현 방식에서 이탈하여 한글 표현 방식을 다양하게 만들어 주는 긍정적인 측면이 있지만, 언어폭력과 국어 변질의 부정적인 측면이 더 강하게 작용하고 있다. 인터넷 통신언어로 인한 문제를 해결하기 위해서는 개선 방안이 절실히 필요한데, 개인적 방안과 교육적 방안, 사회적 방안으로 범위를 나누어 제시하면 다음과 같다.

통신언어가 약 10여 년의 짧은 역사를 가지고 500년의 한글 역사를 흔들고 있는 것은 그 언어의 사용자들의 의식 부족에 기인하는 바가 크다. 휴대용 태블릿 PC와 스마트폰은 현재 언어의 생성과 보급, 소멸을 주도하고 있다. 사람들이 인

식하지 못하는 사이에 언어는 변화하고 있고 사람들은 변화된 언어를 제대로 인지하지도 전에 사용하고 있는 것이다. 이런 상황에서 언어사용자가 자신이 사용하고 있는 언어에 대한 올바른 사용 의식이 없다면 언어의 혼란은 가중되고 곧 제2의 바벨탑이 세워지는 결과가 초래될 것이다. 따라서 사용자들이 의도적으로 표준어를 통신상에서 사용하도록 해야 한다.

어린 언어사용자가 일상생활에서 언어를 잘못 사용하고 있거나 잘못된 표기나 표현을 하는 것을 본다면 성숙한 언어사용자, 특히 교사는 그것이 잘못된 언어라는 사실을 인식하도록 지도해야 한다. 인터넷 통신언어가 사용된 모바일 메신저 대화의 내용, SNS에 게시된 글을 인쇄하여 나누어 준 후 올바른 언어와 표준어로 고쳐보는 활동을 하도록 지도하거나 반대로 바른 표현의 언어로 쓰인 글을 통신언어로 고쳐보는 활동을 함으로써 자신이 사용하고 있는 통신언어가 얼마나 맞춤법과 어법, 문법에 어긋나 있는지를 스스로 확인할 수 있다.

통신상의 문제점을 제공하는 주범 중의 하나로 사회적 정보제공의 중심인 매스컴이나 일부 언론을 들 수 있다. 언어를 파괴하여 웃음을 유발하는 행위는 TV의 오락프로그램이나 예능프로그램에서 쉽게 접할 수 있다. 전국으로 방영되고 제약 없이 시청이 가능한 대중 매체라는 점을 감안할 때 특히 어린 언어사용자들에게 미칠 영향력은 크다. 따라서 언어사용에 가장 많은 영향을 주는 통신언어 환경과 방송 매체의 언어 환경을 바르게 정립해 가는 방안이 시급하며, 동시다발적으로 지도가 가능한 가정에서의 교육도 중요하다. 또한 현재 시행되고 있는 국어능력인증에 관한 자격증제도를 폭넓게 활용할 수 있는 방안을 마련해야 한다. 한국사능력검정시험과 더불어 필수로 취득해야 하게끔 공무원 시험이나 외무고시의 가산점, 초·중등임용고시의 지원자격 등 적용범위를 넓혀서 학생뿐만 아니라 기성세대들에게도 국어사용을 인증할 만한 자격증 발급을 보편화하여 올바른 국어사용능력을 길러주는 일도 좋은 방법의 하나일 것이다. 이 외에 통신언어를 적절히 규제하고 발전시킬 수 있는 규범을 마련하는 일도 필요하다. 우리의 언어생활에 부정적인 영향을 미치는 통신언어의 경우에는 사용을 규제하고 긍정적인 역할을 하는 통신언어의 경우에는 적극적인 개발 전략을 세워 경제적이고 풍부한 언어생활을 영위할 수 있는 발판을 마련해야 할 것이다.

1. 서론

1.1. 연구 목적

본 연구는 인터넷 통신환경에 의해 변이되거나 생성된 언어인 통신언어를 대상으로 하여 통신언어가 가지는 특성을 음운, 문법, 형태, 통사, 어휘, 표기의 측면에서 살펴보고 통신언어의 다양한 기능으로 인해 발생하는 문제점에 대한 개선방안의 모색을 목적으로 삼고자 한다.

현대 사회에서 컴퓨터와 스마트폰은 일상생활에서 빠질 수 없는 생활용품이다. 대한민국은 IT강국이라 불릴 만큼 통신과 관련된 정보와 프로그램이 발달하였고, 통신언어는 그 가운데 사용되면서 이제 일상의 생활 속에 깊숙이 들어오고 있다.

스마트폰의 발달은 의사소통 방식에 혁명을 일으키고 있다. 물론 2000년대 초반에 모뎀을 이용한 컴퓨터 통신의 채팅이 그 혁명의 시작이었으나 LTE¹⁾를 통한 스마트폰 통신은 그 속도가 가히 예측할 수 없을 만큼 빨라지고 있으며 다양한 의사소통의 장(場)을 생성해내고 있다.

스마트폰을 활용한 SNS(Social Network Service: 소셜 네트워크 서비스) 공간에서 주로 사용되는 통신언어는 문어나 구어, 또한 기존의 통신언어와는 또 다른 표현형태의 양상을 보이고 있다. 단어가 축약되거나 생략되기도 하며, 통신상에서 사용되고 있는 은어와 이모티콘 등 다양한 형태의 언어가 만들어지고 있다. 이러한 흐름에 적응이 빠른 언어 사용자 세대와는 달리 상대적으로 그렇지 못한 언어 사용자들은 같은 국어일지라도 전혀 이해할 수 없고 알아듣기 힘든 언어장벽에 직면하는 경우도 있다.

이런 문제 속에서 통신언어의 특성에 대한 분석과 그 문제점을 인지하고 개선 방안을 찾는 연구가 필요한 이유는 인터넷 통신은 일부 계층의 전유물이 아닐

1) Long Term Evolution(롱 텀 에볼루션)의 머리글자를 딴 것으로, 3세대 이동통신(3G)을 '장기적으로 진화'시킨 기술이라는 뜻에서 붙여진 명칭이다. 3세대 이동통신의 HSDPA(고속하향패킷접속)보다 12배 이상 빠른 속도로 통신할 수 있고, 다운로드 속도도 최대 173Mbps에 이르러 700MB 용량의 영화 1편을 1분 안에 내려 받을 수 있으며, 고화질 영상과 네트워크 게임 등 온라인 환경에서 즐길 수 있는 모든 서비스를 이동 중에도 편리하게 이용할 수 있다.

뿐만 아니라 이제 다양한 계층과 연령층의 사람들이 스마트폰을 사용하게 되었기 때문이다. 스마트폰 이용자들은 하루의 대부분을 스마트폰을 들여다보며 보낸다. 정보를 검색하거나 신문 기사를 읽고, 페이스북²⁾이나 트위터³⁾에 의견을 게시하며, 카카오톡⁴⁾과 같은 모바일메신저를 이용한다.

앞에 언급된 인터넷 통신이 만들어낸 가상공간은 많은 정보의 흐름을 주도하고 있다. 인터넷이 가능한 스마트폰으로 인해 시간과 공간의 제약 없이 형성되는 가상공간은 현실을 벗어나는 장이 되고 있다. 가상공간에서 발생하는 일탈은 현실공간이 가진 상상력의 제약에서 벗어나는 것이고, 사회규범에서 벗어나는 것이기도 하다. 이에 따라 인터넷 통신에서 사용되는 언어도 언어 규범에서 벗어나 사용되기도 한다.

인터넷 통신언어는 기존의 언어체계에서 벗어나 있다. 통신언어는 그 나름대로 음운론적, 문법론적, 어휘론적인 특성을 지니고 있으며 일종의 사회방언화가 되어 가고 있다. 방언은 그 사회의 구성원을 결속시키고 그 사회 안에서 원만한 소통이 이루어지게 하지만 그 사회를 떠나 다른 곳에서 해당 방언을 사용하게 될 경우에는 의사소통의 문제가 발생할 수 있다. 특히 인터넷 통신언어는 빠르게 변화하는 인터넷 문화의 영향으로 단어의 생성 속도가 빨라 인터넷 통신언어를 사용하는 사람들 사이에서도 원만한 의사소통이 이루어지지 않기도 한다. 또한 인터넷 통신언어가 무분별하게 일상생활로 침투되고 있지만 이런 현상을 제제할 만한 장치가 마련되어 있지 못하다.

본 연구에서는 인터넷 통신언어로 인한 문제점을 파악하고 그 해결 방안을 제시하기 위해 먼저 인터넷 통신언어의 특성을 살펴볼 것이다. 그 다음 통신언어를 음운, 문법, 형태, 통사, 어휘, 표기의 측면에서 언어학적으로 고찰한 후, 현재 사용되고 있는 통신언어의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 검토하고 문제점에 대한 개선방안을 모색함으로써 인터넷 통신언어에 대한 이해를 높여보고자 한다.

2) 미국의 유명 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, SNS; 웹상에서 이용자들이 인맥을 형성할 수 있게 해주는 서비스) 웹사이트 중 하나.

3) 블로그의 인터페이스와 미니홈페이지의 '친구맺기' 기능, 메신저 기능을 모두 갖춘 소셜 네트워크 서비스.

4) 글로벌 무료 모바일 메시지 서비스.

1.2. 연구 방법 및 범위

통신언어의 개념은 넓은 의미와 좁은 의미로 나누어 볼 수 있다. 통신언어에 대한 넓은 의미는 통신상에서 이루어지는 모든 의사소통 과정에서 사용되는 음성과 문자를 총칭하는 것으로 정의되는데, 즉 통신언어는 인터넷을 사용할 수 있는 통신매체를 이용한 의사소통을 목적으로 하는 언어들로 채팅 언어(chatting), 도배 언어(emoticon), 네트워크 게임상의 게임 언어(game), 전자게시판 언어(BBS: Bulletin Board System), 휴대전화 언어(cellular) 등이 포함된다(권연진, 2000).

좁은 의미는 인터넷 통신에서 이루어지는 언어로 정의된다. 그러나 최근의 인터넷 통신언어는 그 의미의 범주를 명확하게 구분하기가 어려울 만큼 혼용되어 사용되고 있다. 본 연구의 대상이 되는 통신언어는 의사소통을 위해 통신상에서 사용되는 문자언어로, 좁은 의미의 통신언어로 하며 자료수집의 범위는 스마트폰으로 접속이 가능한 인터넷 사이트와 SNS상에서의 글과 댓글, 대화로 정하였다. 위와 같은 범주를 바탕으로 하여 통신언어가 일상언어에까지 전이되어 사용되는 원인을 분석하고, 통신언어의 양상에 따른 개인적·사회적인 문제점을 인지하여 그 해결 방안을 모색하고자 한다.

본 연구를 수행하기 위해 포털사이트 '다음'의 카페 두 곳에 가입하였다. 첫 번째 카페의 주된 접속회원은 2~40대 여성회원으로 일상적인 대화와 정보, 연예인들의 소식이 오고 가는 성격의 카페이다. 두 번째 카페의 주된 접속회원은 2~40대 남성회원으로 축구를 포함한 스포츠, 게임, 연예인의 소식이 오고 가는 성격의 카페이다. 또한 포털사이트 '네이버'의 카페 한 곳에 가입하였으며 카페의 주회원은 1~20대 남성회원으로 주로 게임과 친구 이야기가 오고 가는 카페이다. 매일 카페에 접속하여 회원들이 올리는 글과 댓글을 읽었고, 통신언어를 사용한 경우 직접 댓글을 달거나 쪽지보내기 기능을 이용하여 사용한 통신언어의 뜻과 사용이유, 알게 된 경로 등을 물었다. 이 외의 통신언어가 사용되는 공간은 가입한 카페의 회원이 타 카페나 사이트의 게시글과 댓글을 '스크랩' 해오는 글로 대신 보았으며 그것들을 자료로 삼았다. 이렇게 하여 수집한 통신언어는 약 210개이며 본 연구의 부록으로 실었다.

1.3. 선행 연구 검토

하루라도 SNS나 포털사이트 접속 등 인터넷을 사용하지 않는 날이 없을 정도로 스마트폰은 우리의 삶에 익숙해졌지만, 이 정도로 스마트폰이 인간의 삶에 필수품이 된 것은 채 5년이 되지 않는다. 더불어 통신언어의 역사 또한 길지 않다. 그러나 스마트폰의 확산 속도가 빨라지면서 미흡했던 20세기의 인터넷 통신언어에 대한 연구는 21세기에 들어서면서 늘어나기 시작하였다.

임규홍(2000)은 설문지를 사용하는 방식을 택하여 입말과 글말을 비교하면서 통신언어의 일반적인 특성을 살펴보고 통신언어에 대한 이해를 정리하였으며, 이것을 바탕으로 통신언어를 음운론적인 특성, 형태론적인 특성 그리고 어휘론적인 특성으로 나누어 체계적으로 연구하였다.

이정복(2000)은 그동안 발표했던 단편적인 자료들을 수집하여 이에 대한 ‘통신언어 보고’와 ‘바람직한 통신언어의 사용’에 대한 자신의 견해를 적었다. 이와 함께 온라인상의 게시판 언어, 대화방 언어, 휴대전화의 문자메시지 언어 등의 양상을 분석하고 통신언어 사용자에게 대해 전체적으로 조사하고 연구하였으며 성별, 세대별, 직업별, 지역별로 나누어 언어의 사용 실태를 분석하였다. 특히 이용자에 따라 분석한 통신언어의 차이점에 대하여 관심을 보이고 있다.

정명규(2001)는 설문을 통해 중·고등학생의 통신언어 사용 실태를 파악하면서 사례를 중심으로 정리하고, 수업 중의 지도방안과 수업 외의 지도방안을 제시하였다. 이 연구에서 주목할 점은 통신언어의 문제점에 대한 지도방안을 국어교육에 포함되어야 할 내용으로 인지하고, 실제 수업활동에 필요한 지도 요소를 찾아내어 계획적인 지도방안을 모색하였다는 것이다. 그러나 통신언어가 학습자들의 언어생활에 전이된 정도와 양상에 대한 정확한 분석이 선행되지 않아, 학생들의 실질적인 언어 문제를 직접적이고 효과적으로 교정하는 방법의 제시로는 미흡한 점이 많았다.

정무사(2002)는 국어의 통신언어 교육의 방향연구에서 국어교육에서의 통신언어 문제를 제기하고 통신언어를 입말과 글말과 관련지어 논의하였으며 그 가능성을 모색하였다. 특히 통신언어를 국어과 교육과정에 실제적으로 반영하는 것이 아직 구체화되고 있지 못하다는 것을 통신언어 교육의 문제점으로 지적하고 과

제로 제시하였다.

이정복(2003)에서는 통신언어의 발생에 대해 “일상어와 구별되는 통신언어의 형식들이 처음 나타난 것은 대화방인데 글자의 형식을 빌려 이루어지는 대화이다 보니 속도가 느리고 글자를 잘못 치는 일이 많았다. 또 여러 사람이 대화에 참여하게 되면 대화의 흐름에서 뒤떨어지지 않기 위해 급히 서둘러 말을 하게 되고, 때로는 전화 접속이 언제 끊길지 모르기 때문에 마음이 조급하게 된다. 이러한 상황에서 일상어와 다른 형식의 글자 표현이 나오고 이것이 재미있다고 생각되는 단계에서 의식적, 의도적으로 활발히 쓰이게 된 것이다. 대화방의 언어 사용이 나중에는 게시판이나 전자편지에까지 확대되어 나타났다.”라고 해석하였으며 통신 대화에서 쓰이는 언어는 입말구어와 글말문어의 특성을 동시에 갖는다는 특성을 언급하였다. 또 통신언어가 나타나게 되는 동기를 경제성, 표현성, 오락성, 유대성, 심리적해방성으로 구분하였고 이들 중 경제성과 표현성이 1차적 동기, 오락성, 유대성, 심리적해방성이 2차적 동기임을 논의했다. 이런 동기들은 한가지만 작용하는 것이 아니라 복합적으로 관련될 수 있음을 지적하였다.

정진수(2003)는 “통신언어를 일반언어와 비교하여 그 특징을 살펴본다면 첫째, 이모티콘이 사용되었다. 둘째, 독립언, 보조사 등 감정표현 형태소를 많이 사용한다. 셋째, 통신언어가 초성 된소리 표기를 많이 사용한다. 넷째 중성의 이중모음과 중성겹자음 또는 중성전체사용률이 쓰기편리를 위해 낮게 나타난다. 다섯째, 통신언어에서 의미부가 강화되고 형태부가 약화되어 한국어의 첨가어적인 특징이 약화되고 있다는 점이다.”라고 하였다.

이진기(2004)는 컴퓨터 통신이라는 새로운 의사소통 방식에 대한 이해를 바탕으로 통용되고 있는 컴퓨터 통신언어의 개념과 특성, 생성원인을 알아보고 그러한 이론적 토대 위에서 통신언어의 국어 교육적인 방안에 대해 살펴보았다. 그러나 수업시간에 실제로 활용할 수 있는 구체적인 방안을 제시하지 못한 것이 미흡한 점이다.

이정복(2005)은 “통신언어는 첫째, 통신언어를 주도적으로 사용하는 화자들이 특정세대계층에 편중되어 있고 인터넷 통신에 접속해있는 특수한 상황에서 쓰이며 여러 가지 면에서 일상어와 구별되는 변이어(變異語)인 점에서 사회방언으로 볼 수 있다, 둘째, 통신언어의 구체적인 모습이 통신화자들의 세대, 성, 언어사용

목적과 전략 등에 따라서 다양한 내적변이를 보이는 점에서 사회방언으로 볼 수 있다.”라고 하여 통신언어를 사회방언으로 보아야 함을 주장하였다.

조상진(2006)은 통신언어의 발생원인과 다양한 특징에 대해 언급하고, 통신언어를 음운적 분석, 어휘상의 특징, 이모티콘으로 나누어 분석하였다. 또한 이로 인해 발생하는 문제점과 더불어 통신언어의 단점과 장점을 살펴보며 올바른 사용방안을 제시하였다. 그러나 통신언어를 분석하는 과정에서 통신언어를 분류하는 기준이 통일성이 부족했다는 것이 미흡한 점이다.

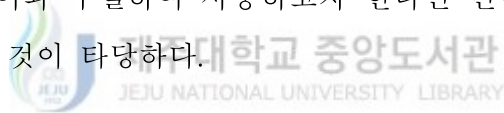
정택운(2010)에서는 통신언어에 대한 실태를 조사하고 대안 방법을 제시하였는데, 청소년뿐만 아니라 교사와 학부모들에게도 통신언어의 사용에 대한 조사를 진행하였다. 비록 대안 방법을 포괄적으로 제시하는 데 그쳤으나 청소년과 교사, 학부모들이 생각하는 통신언어에 대해 실제적으로 조사하고 통신언어에 대한 교육의 필요성을 주장하였다는 점에서 의의를 찾아볼 수 있었다.



2. 인터넷 통신의 언어 환경

인터넷 통신언어란 넓게 보았을 때 인터넷 통신에서 사용하는 모든 관련 용어 및 문장을 뜻한다. 일반적으로는 초기 인터넷 통신의 채팅에서 주로 사용하는 언어 중 일반언어와 다른 변이된 언어를 말한다. 물론 지금에 와서는 주로 채팅에서만 사용되는 것이 아니라 전자우편(E-Mail) 및 SNS 등의 모든 인터넷 통신상에서 쓰이는 변이된 언어를 의미한다.

인터넷 통신언어라는 것은 인터넷에서 사용되는 언어로 일반언어와 구별되는 변이된 언어를 의미한다. 그러나 통신언어는 일반언어를 기반으로 하여 만들어진 언어이기 때문에 일반언어와 전부가 다른 것은 아니다. 예를 들면 국립국어연구원의 『표준국어대사전』(1999)의 경우 약 60만 개의 어휘가 수록되어 있지만 통신언어를 수집한 『컴퓨터 통신언어 사전』(2002)과 『인터넷 통신어휘사전』(2002)에는 중복 어휘를 제외하고 대략 8,000여 개의 어휘가 있다. 그렇기 때문에 인터넷 통신언어를 일반언어와 구별하여 사용하고자 한다면 변이된 언어만을 인터넷 통신언어로 정의하는 것이 타당하다.



2.1. 인터넷 통신공간의 특성

인터넷으로 인해 인간은 3차원의 한정된 공간에서 벗어나 시간과 공간의 제약이 사라지는 사이버스페이스(Cyberspace)⁵⁾를 창조해 내었다. 더불어 스마트폰의 보급으로 과거 컴퓨터만이 보급되던 시기보다 더욱 빨라지고 넓어지고 있는 추세이다.

인터넷 공간은 말 그대로 가상의 공간이기 때문에 현실공간에서 이루지 못하는 내재된 감정을 표출시키는 경우도 생긴다. 이러한 가상공간의 특성은 현실공간에서 가상공간에 접속하는 접속자 사이에서 이루어지는 통신에서도 현실공간과 괴리된 환경을 만들어 낸다.

인터넷 통신의 특성은 신속성, 정확성 그리고 익명성이다. 접속과 동시에 쏟아

5) 사이버스페이스(Cyberspace)라는 말은 윌리엄 김슨의 소설 『뉴로맨서(Neuromancer)』에서 처음 사용되었으며 김슨에 의하면 사이버스페이스는 매일 수억의 사람들이 합의된 환각에 빠지게 하는 세계적인 통신 네트워크를 가리킨다.

져 들어오는 정보는 그 신속성이 타의 추종을 불허한다. 네트워크에 의해 연결되는 정보의 전달은 전자의 속도로 세계의 어느 곳이라도 연결이 가능하게 해 준다. Click 또는 Touch로 행해지는 인간의 명령에 작동하는 인터넷 기계(컴퓨터, 태블릿, 스마트폰 등)는 스스로 잘못된 정보를 생산하지는 못한다. 예를 들어 컴퓨터에서 워드프로세스 프로그램으로 작업을 하는 경우 나타나는 오타자는 인간의 잘못이지 기계의 오류는 아닌 것이다. 기계는 입력된 명령에 의해 연산을 수행하고 그 결과를 출력하기 때문에 정확성을 특징으로 한다. 또한 인터넷 통신의 접속은 나(我)를 대신하는 아이디(ID: Identifier)로 이루어지기 때문에 나를 숨기고 가상의 자신을 나타낼 수 있는 익명성을 보장한다.

정기도(2000: 44~48)는 가상세계의 특성을 이미지성, 상호작용성, 단절성 및 조작가능성, 탈일상성 등으로 특징짓고, 컴퓨터라는 가상공간과의 연결 매체가 갖는 매체적 특성을 설명하고 있다. 통신공간 즉, 가상공간은 컴퓨터에 의해 모사된 이미지의 세계이며, 이러한 이미지는 접속자에게 실재하는 것으로 보일 수도 있으며 컴퓨터의 입력장치들을 통해 상호작용을 한다는 것이다. 그리고 가상공간은 현실공간과는 단절되어 있으며, 유연하고 임의적인 조적이 가능하다는 것이다. 이러한 특징들은 일상으로부터 벗어난 체험을 가능하게 하기 때문에 탈일상성이라 할 수 있다.

황상민·한규석(1999: 17~24)은 가상공간의 특성을 심리적인 측면에서 접근하여 사이버 교류 즉 통신에서 나타나는 인간심리의 유형을 탈억제, 개방성과 평등성, 친밀성과 협동성, 복합적 정체성이라 말했다. 컴퓨터 통신에서 익명성의 직접적인 효과가 탈억제이며, 그리고 가상공간의 시공간적 초월로 인한 개방성과 익명성을 통한 사회적 신분에 대한 정보의 부재로 인한 평등성을 이야기하고 있다. 또한 익명성이라는 특성으로 인해 다양한 자신의 부속물을 소유할 수 있고 이를 통해서 여러 측면의 정체감을 가진다고 한다. 협동성과 친밀성의 경우 상반된 연구 견해를 제공하여 구체적인 특성을 분류하기보다는 단순한 제시에 지나지 않는다.

위의 두 견해에서 공통적으로 존재하는 탈일상성과 탈억제는 가상공간에서 억제된 자아가 해방됨을 보여주는 듯하다. 앞서 이야기한 익명성에 기반을 두는 특성이라 할 수 있다. 나를 숨기고 허구의 자아를 내세움으로써 현실공간에서의 제약에서 자유로울 수 있는 것이다. 이렇게 제약에서 풀려 자유스러울 때 인간은

내재된 욕망을 표출하게 된다. 이러한 내재된 욕망 표출 과정에서 현실 사회의 규범에서 이탈도 나타나게 된다.

김현주(1995: 8~9)는 컴퓨터 통신의 매체적 특성에 대하여 논의하였다. 첫 번째 매체적 특성은 상호작용성(interactivity)으로 컴퓨터 통신은 상대방과 마주보며 진행하는 면대면 접촉과 비슷한 상황에서 주로 이루어진다. 두 번째 매체적 특성은 탈대중화(demassification)로, 메시지가 동시에 많은 수용자를 대상으로 보내지는 것이 아니라 특정 이용자 사이에서만 교환되는 특성을 지니고 있고, 바로 이러한 메시지의 개별화가 컴퓨터 통신의 면대면 접촉과 유사한 것으로 인식하게 한다. 세 번째 매체적 특성은 비동시성(asynchrony)으로서 메시지가 전달되는 동일한 시간에만 이용가능한 것이 아니라 컴퓨터 통신은 이용자의 편의에 따라 언제라도 접근, 이용할 수 있다는 것이다. 따라서 컴퓨터 통신은 일방향적인 기준의 매스미디어보다 대인커뮤니케이션과 유사한 성격을 띠며 대인채널에 대한 기능적인 대체가 될 가능성을 가진다는 것이 공통된 견해이다.

인터넷 통신은 풍부한 정보를 원하는 상황에서는 단연 면대면 접촉과 전화를 대체하는 대안적 채널로서, 그리고 참여감과 접근성이 중시되는 상황에서는 면대면 접촉을 능가하는 채널로 자리매김하는 것으로 풀이할 수 있다(김현주, 1995: 30).

위와 같은 통신공간의 특성을 살펴보았을 때 탈일상과 탈억제, 그리고 탈대중화 즉 '일탈'이 인터넷 통신의 특성임을 알 수 있다. 인터넷 통신은 남과 다른 자신만의 일탈이라는 점에서 개성을 나타내고 있으며, 인터넷 통신언어도 마찬가지로 생각할 수 있다. 표준적인 표기에서의 일탈이라는 공통점을 가지며 일탈의 형태는 사용자마다 다르게 나타나는 개성을 보여준다.

2.2. 인터넷 통신언어의 양상

스마트폰이라는 도구가 인간의 언어활동, 특히 문자를 통한 언어활동에 활용되면서 그 활용의 영역이 급속히 확장되어 왔고, 이제는 대화라는 인간의 음성언어 영역을 인터넷의 네트워크로 끌어들이고 그 변화를 가속하고 있다. 인터넷 통신언어는 기존 언어의 틀을 과감히 깨뜨리고 있으며, 그 영향력이 온라인을 넘어서

오프라인까지 미치고 있다. 따라서 통신언어는 무한한 변화의 가능성과 언어 영역 확장의 가능성을 가지고 있다고 할 수 있다.

요즘의 인터넷 통신 언어활동은 주로 SNS에서 이루어지는데, 과거 전자우편이나 전자게시판은 직접성이 없던 반면 SNS의 경우는 직접적이며 다자간 실시간 교류가 가능하다. 우리나라의 경우 현재 광범위하게 고성능 컴퓨터와 컴퓨터 통신용 네트워크를 포함한 태블릿 PC와 스마트폰의 광대역 통신망이 구성되어 있고, 이것의 사용자는 급증하고 있다. 또한 이전의 고속 인터넷 전용선을 이용하던 것이 LTE(4G) WIFI 등의 발달로 인해 전송 속도나 비용에 대한 효율이 훨씬 높아졌다.

지난 달 4G 가입자의 트래픽(데이터양)이 전체 휴대전화의 91%를 넘어섰다. 이는 3G 트래픽의 10배에 해당하는 기록이다. 휴대전화의 데이터 사용량은 지난달 처음으로 10만테라바이트(TB)를 넘었다.

31일 미래창조과학부가 발표한 7월 이동전화 단말기별 트래픽 현황에 따르면 휴대전화 전체의 트래픽이 10만2182TB를 기록했다.

서비스별로는 4G 스마트폰이 9만3746TB로 전체의 91.7%를 차지했다. 이어 3G 스마트폰 8368TB, 2G와 3G 피쳐폰 67TB를 각각 기록했다.

휴대전화 전체의 트래픽은 올해 초 7만2938TB를 기록했으며 이후 급증세가 계속됐다. 트래픽 급증은 LTE 데이터 사용이 크게 증가했기 때문으로 분석된다. 4G 가입자의 트래픽은 지난 5월 처음으로 7만TB 선을 돌파했으며 매월 1만TB씩 증가하고 있다. 이 같은 추세라면 8월에는 10만TB 돌파가 확실시된다.

3G 트래픽은 계속 감소세다. 2012년 7월 4G(1만5501TB)보다 높은 2만2611TB를 기록했던 3G 트래픽은 같은 해 10월 4G에 추월당했다. 지난달 기록을 보면 4G 트래픽(9만3746TB)이 3G 트래픽(8368TB)의 10배 이상을 기록했다. 4G 트래픽이 급격히 증가한 것은 이동통신 3사가 지난 4월부터 LTE 스마트폰에서 데이터를 무제한 사용할 수 있는 '무제한 데이터 요금제'를 출시했기 때문으로 보인다.⁶⁾

위의 신문기사에 따르면 우리나라에서 더 이상 스마트폰 통신이 어느 특정한 계층의 전유물이 아니라 일상과 긴밀하게 접목되어 모든 계층이 쉽게 접하고 이용할 수 있는 기반이 구축되었다는 것을 알 수 있다. 이러한 통신망의 대중적인

6) 아시아경제, <'LTE 시대 전환' 지난달 4G 가입자 트래픽 91%...3G의 10배>, 2014. 8. 29.
(<http://view.asiae.co.kr/news>)

보급은 인터넷 통신언어가 일상에서 무리 없이 사용되는 계기를 만들기도 하였다. 이전에는 통신언어를 접할 수 있고 사용할 수 있는 사람이 적었으며, 사용하는 연령층도 한정적이었지만 현재는 전체 국민의 절반에 가까운 숫자가 통신언어를 접하고, 사용할 수 있는 것이다. 따라서 인터넷 통신 초기의 통신언어에 의한 의사소통의 문제는 통신언어를 접하고 사용하는 사람이 늘어난 현재에는 다소 경감되었다고 볼 수 있다. 즉, 일상에서 통신언어를 사용해도 무리가 없다는 것이다. 그렇기 때문에 통신언어의 일상적인 사용이 늘고 있으며, 그에 따른 일반언어의 오염도 점점 더 심각한 수준에 이르고 있다.

인터넷 상의 SNS에서 사용되던 통신언어가 일상의 대화나 광고 문구 또는 소설 등의 문학작품에서도 사용되고 있는 실정이다. 이것에 대한 우려의 목소리가 있으나, 일상언어 속에서 통신언어를 구별해서 사용할 만큼 인터넷 통신과 일상과의 거리가 없어져 버렸고 그 향유층도 폭넓기 때문에 통신언어의 사용은 증가 추세에 있다. 동아일보의 다음 기사는 현재의 통신언어의 실태를 잘 보여주고 있다.

‘1010235(열렬히 사보합니다)’ ‘222(투덜투덜)’ ‘8255(빨리 와)’….

한때 이런 암호 같은 말들이 우리 언어의 일부가 된 적이 있다. 1990년대 중반 무선호출기, 이른바 ‘삐삐’가 젊은이들 사이에서 인기를 끌 때다. 액정화면에다 숫자만을 표시하던 시절 소통 감각이 뛰어난 이들이 이런 형태의 암호와 같은 말을 만들어 낸 것이다. (...중략...)

‘어쇼요’(어서오세요) ‘비번(비밀번호)’ ‘알바(아르바이트)’ ‘강추(강력히 추천)’ 등의 줄임말은 기성세대도 이제 어느 정도 이해할 수 있게 됐다. 그러나 좀처럼 이해하기 힘든 말도 적지 않다. 가령 ‘버정에서 기다려, 버카충하고 올게’(버스정류장에서 기다려. 버스카드 충전하고 올게), ‘행쇼’(행복하십쇼), ‘엄마크리’(엄마 때문에 컴퓨터 못 써) 등은 한두 번 들어서도 도무지 이해하기 힘들다.

새로운 언어들은 세대 간 언어장벽이 되기도 한다. 젊은층이 쓰는 변형된 언어습관을 이해하지 못하면 대화에 질 수 없기 때문이다. 이 때문에 ‘청소년 은어사전’이라는 스마트폰 애플리케이션(앱·응용프로그램)이 등장하기도 했다. (...중략...)

또 ‘닥본사’는 닥치고 본방송 사수, ‘부없남’은 부러울 게 없는 남자를 의미한다. 청소년들은 이런 은어를 통해 그들만의 언어세계를 만들어 내고 있다.

물론 청소년들이 우리말을 의도적으로 무시하고 영터리로 쓰기 위해 이런 축약형 은어를 만들어 낸 것만은 아니다. 박동근 건국대 교수(국어학)는 “통신 언어는 실시간 대화이다 보니 빠른 응답이 필요하다”며 “결국 제한된 시간에 더 많은 대

화를 주고받기 위해 새로운 형태의 언어가 만들어진 것”이라고 분석했다.

최근 무료 문자서비스가 등장하기 전까지 휴대전화의 단문메시지는 80자로 한정돼 있었다. 이 때문에 요금을 아끼기 위해 축약을 하거나 띄어쓰기를 하지 않는 언어습관이 청소년들 사이에 나타났다. 또 인터넷 글의 홍수 속에서 조금이라도 주목받는 글을 쓰기 위해 과도한 과장이 섞인 언어습관이 더 굳어지기도 했다.

새로운 매체의 등장에 따른 언어 변화를 어느 정도까지 사회가 인정해야 하는지는 새로운 도전 과제다. 박 교수는 “비속어나 차별적인 언어가 아닌 이상 결국 언어를 받아들일지 결정하는 것은 말을 사용하는 언중(言衆)”이라며 “일정 시간이 지나도 언중이 계속 사용한다면 결국 공공언어로 인정해야 할 것”이라고 말했다.⁷⁾

통신언어는 언어 자체에서도 일탈이 나타난다. 현실공간의 맞춤법, 존경법, 문법, 사회적 약속인 문자의 제약에서 벗어나 의사소통이 가능하다면 무엇이든지 이용된다. 그 대표적인 경우가 이모티콘(emoticon)이라 불리는 감정표현문자의 등장이다. 일반적으로 보기에는 단순한 기호의 조합이지만 그 속에 담고 있는 의미는 다양하게 나타난다. 인터넷 통신을 접해보지 않은 사람이라면 그 의미를 알 수 없다. 이는 매체적인 특성과 사용자의 욕구에 의해 등장한 새로운 방식의 언어라 할 수 있을 것이다. 이러한 통신언어의 개념을 정의하여 보면 다음과 같다.



2.2.1. 인터넷 통신언어의 개념

권연진(2000)은 “통신언어라 함은 통신상에서 이루어지는 모든 의사소통과정에서 사용되는 음성·문자를 통칭하므로, 본 논문에서는 컴퓨터 통신언어를 채팅 언어(chatting), 도배 언어(emoticon), 네트워크 게임상의 게임 언어(game), 전자게시판 언어(BBS: Bulletin Board System), 휴대전화 언어(cellular) 등 컴퓨터상에서 사용되는 언어뿐만 아니라 문자메시지까지 포함하는 광범위한 개념”으로 통신언어를 정의하고 있다.

이정복(2000가)은 “통신언어란 컴퓨터 통신, 인터넷, 휴대전화에서 쓰이고 있는 문자로 표현되는 언어를 포괄하여 말하는 것이다.”라고 정의하였다. 권연진(2000)과 이정복(2000가)에서 내린 정의만으로 통신언어를 보면 의사소통을 위해 통신

7) 동아일보, <알바-강추는 알겠는데 행쇼-업마크리는 너무 어려워요>, 2014. 7. 18.

상에서 사용하는 일체의 언어를 통신언어로 보고 있다.⁸⁾

그러나 박동근(2001: 4)은 자신의 논문에서 통신언어에 대한 연구는 일반언어와 구별되는 특이한 양상의 통신언어를 대상으로 하고 있기 때문에 권연진(2000)과 이정복(2000가)에서 보이는 넓은 의미의 통신언어와 실제 우리가 관심을 갖는 좁은 의미의 통신언어를 구별하여 정의할 필요가 있다고 하였다. 박동근(2001: 4)은 통신언어의 범주로 다를 수 있는 것을 넓은 의미에서 좁은 의미로 나열하였는데 이는 다음과 같다.

(1) 통신언어의 범위(넓은 의미 → 좁은 의미)

- ㄱ. 통신상에서 사용되는 모든 문자언어.
- ㄴ. 통신상에서 특히 사용 빈도가 높은 문자언어.
- ㄷ. 통신상에서만 사용되는 일반언어의 변이형.
- ㄹ. 통신상에서 만들어진 새말.
- ㅁ. 통신상에서 새롭게 의미가 부여된 말.
- ㅂ. 통신상에서 독특하게 사용되는 문체나 어법.
- ㅅ. 통신상에서 의미 전달을 목적으로 사용되는 특수한 기호.

(1ㄱ)은 넓은 의미의 통신언어에 대한 정의이면서 통신언어의 필요조건이다. 나머지는 우리가 관심을 갖는 특이성을 갖는 통신언어의 범주에 속하는 것들이다. 통신언어가 일반언어와 다른 특이성을 갖고 있을지라도 언어로서의 가치를 가지려면 최소한의 정형성을 갖추고 있어야 한다. 그러므로 (1ㄴ)은 좁은 의미의 통신언어의 정의를 만족시키기 위한 기본 조건이 된다.

(2) 통신언어의 개념

- ① 넓은 의미: 의사소통을 위해 컴퓨터 환경과 인터넷 환경, 문자를 매개로 하는 각종 온라인 환경, 휴대전화에서 쓰이는 모든 문자언어.
- ② 좁은 의미: 의사소통을 위해 통신상에서 사용되는 문자언어로, 일반

8) 다만 이정복(2000가)에서는 통신언어를 문자언어로만 한정하고 있다.

언어의 표기 또는 음운적 변이형이나 통신상에서 만들어진 새말, 통신상에서 새롭게 의미가 부여된 말 또는 통신상에서 독특한 문체나 어법, 의사전달을 위해 사용되는 특수 기호를 포괄하는 것으로 최소한의 정형성을 갖고 있어야 한다.

따라서 본 연구에서 연구대상으로 삼고 접근하는 통신언어는 의사소통을 위해 통신상에서 사용되는 문자언어로, 일반언어의 음운 또는 형태적 변이형이나 통신상에서 만들어진 새말, 통신상에서 새롭게 의미가 부여된 말, 또는 통신상에서 사용되는 독특한 문체나 어법, 의사전달과 감정의 세밀한 표현을 위해 사용되는 특수기호를 포괄하는 좁은 의미의 통신언어를 다루도록 한다.

본 논문에서 다루는 좁은 의미의 통신언어의 영역은 ‘게시판 언어’, ‘메신저 언어’로 구분할 수 있다. ‘게시판 언어’는 카페나 블로그⁹⁾, 페이스북이나 트위터 등에 글을 쓰거나 댓글을 다는 등의 모든 언어를 말한다. ‘메신저 언어’는 메신저를 이용하여 상대방과 메시지를 주고받을 때 사용하는 언어로서 회사 내 메신저 프로그램이나 스마트폰을 활용한 모바일 메신저 어플리케이션인 ‘카카오톡’, ‘마이피플¹⁰⁾’, ‘라인¹¹⁾’ 등에서 쓰이는 언어도 이 범주에 포함한다. 이를 보다 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

<표1> 통신언어 영역의 특성

영역 \ 특성	사용자	기능	방향성	동시성
게시판 언어	일반이용자	정보전달	준양방향적	비동시적
메신저 언어	일반이용자	대화	양방향적	동시적

<표1>¹²⁾에 제시된 통신언어의 영역에서 통신언어가 특히 많이 쓰이는 영역은

9) 블로그는 ‘웹상에 기록하는 일지’로 정의할 수 있다. ‘웹(web)’에서 따온 영어 알파벳 ‘b’와 ‘항해일지 또는 여행일기’를 뜻하는 영어 단어 ‘로그(log)’의 합성어다.
 10) (주)다음에서 제공하는 모바일 메신저 서비스
 11) NHN의 일본 내 계열사인 라인 주식회사(당시 네이버 재팬)가 출시한 모바일 메신저
 12) <표1>은 이정복(2000가)를 기준으로 하여 참고하되, 2014년 현재의 시대에 맞게 재구성하였으며, 연구의 논의를 위해 범위를 한정하여 제시하였다.

‘메신저 언어’이다. 그 이유는 대화가 양방향적으로 동시성을 가지고 진행되기 때문이다. 메신저를 통한 대화는 실제 입으로 말하는 상황과 유사하기 때문에 화자들은 문자언어에 실제성을 반영하여 글을 적고자 하는 특성을 가진다. ‘게시판 언어’ 또한 통신언어가 많이 사용되는데 글의 본문에서보다는 짧게 쓰는 댓글에서 그 빈도가 높게 나타난다.

2.2.2. 인터넷 통신언어의 특성

인터넷 통신언어의 특성으로는 먼저 통신언어는 문자언어와 음성언어의 성격을 모두 지니고 있다는 것이다. 이러한 인터넷 통신언어는 컴퓨터, 태블릿PC, 스마트폰을 포함한 모든 인터넷 공간에서 문자로 실현되지만 실제로 쓰이는 언어는 음성으로도 발화되는 언어라는 점이 주목할 만한 특징이다. 특히 모바일 메신저에서 소통되는 언어들은 표현되고 있는 양식만 문자이지 사실상 음성언어에 더 가까운 특성을 가진다.

노대규(1996: 21~38)의 입말(음성언어)과 글말(문자언어)의 특성을 비교한 것을 보면 컴퓨터 통신 대화방에서 사용되는 언어는 입말의 특성인 화자와 청자가 포함되고 이들의 관계가 직접적·즉각적·순간적이며, 친교적인 기능이나 표현적인 기능이 많이 사용된다. 또한 사회적으로나 개인적으로 다양한 언어 변이를 반영하는 역동성을 보이기도 하며 익명성으로 인해 지위와 권위 등이 무너져 비격식적인 표현들이 빈번히 사용된다. 그리고 일탈심리가 반영되어 문법적으로 일탈된 표현이나 생략된 표현들이 많이 사용되는 등 입말의 특성을 두루 지니는 반면, 비언어적 의사표현 행위가 의미전달의 보조적 수단으로 용이하게 이용될 수 없고 시간과 공간의 제약에서는 어느 정도 자유롭다는 글말의 특성도 지니고 있다.

두 번째 특성은 발화가 완전한 문장의 형태를 가지기보다는 축약된 형태를 지닌다는 점이다. 문자언어로 표기함과 동시에 음성언어로 구현하는 형식의 특수한 형태를 지니는 통신언어는 문장의 구성성분을 완전히 갖추고 있는 문장의 형태를 나타내기보다는 필요한 단어나 구절만을 이용하여 표현하고자 하는 내용을 드러내는 형태의 발화가 이루어진다. 이는 인터넷 통신이라는 매체의 특성과 결부되어

나타나는 결과로 축약된 발화로도 의사소통이 충분히 가능하기 때문에 통신언어 이용자들은 굳이 필요하지 않은 문장성분까지 쓸 필요성을 느끼지 못한다. 다음은 통신상에서 필요하지 않은 문장성분을 생략하여 사용한 예시이다.

- (3) **정보좀..** (그 물건에 대한 정보를 좀 알려주시기 바랍니다.)
- (4) **괜찬/괜춘!** (괜찮습니다.)
- (5) **무섭...** (무섭습니다.)
- (6) **가능?** (~이/가 가능합니까?)
- (7) **제주27남** (나는 제주에 살고 있는 27살 남자입니다.)

세 번째 특성은 기존의 언어 규범을 벗어난 형태의 표기들이 많다는 점이다. 즉 소리나는 대로 적기, 음절 줄이기, 자음과 모음의 해체, 어순이나 띄어쓰기를 무시하는 등의 기존 언어규범을 무시한 형태의 표기들이 많다. 이와 관련된 통신언어의 특성은 본 연구의 3장에서 자세히 살펴볼 것이다.

네 번째 특성은 인터넷 통신공간에서 통용되는 새로운 어휘들이 만들어지고 있다는 점이다. 포털사이트 내에 통신언어사전이 생겨날 만큼 통신언어 사용자들끼리의 은어와 새말들이 많이 생성되고 있다. 이러한 은어와 통신 새말은 통신언어의 변화에 익숙한 사람들끼리의 의사소통에는 아무런 영향을 주지 않고 오히려 의사소통의 가속도를 붙여주지만 통신에 익숙하지 않은 사람이나 그것에 참여하지 않은 사람들이 의사소통에 참여하고자 할 때는 상당한 제약이 있기 때문에 문제점을 야기하고 있다. 은어나 새말 이외에도 비속어를 남용한다든지 외래어나 외국어를 변형하거나 섞어 새로운 단어를 만드는 등의 언어적인 특성을 보이고 있다. 특히 통신언어 사용자 중 청소년과 같은 어린 언어사용자의 올바른 언어인지를 위해서 교육적인 노력이 필요하다.

다섯 번째 특성은 의성어나 의태어를 이용한 감정표현들이 많다는 것이다. 기존의 의성어와 의태어는 사물의 소리나 모양을 흉내 낸 말들이었지만 통신공간에서 사용되는 의성어와 의태어는 인간의 정서나 감정 상태를 표현하는 형태가 대부분이다. 이는 인터넷 통신이 면대면 의사소통 방식이 아닌 비면대면의 의사소통 방식이기 때문에 자연스럽게 나타나는 현상으로, 문자를 이용하여 자신의

표정이나 감정을 전달하고자 하는 사용자들의 심리가 반영된 것이다.

카카(신났을 때의 웃음소리), **헐**(당황하거나 놀랐을 때), **심쿵**(마음심이 ‘쿵’ 소리를 내며 떨어졌다는 뜻. 놀라거나 떨릴 때) 등과 같이 의성어는 대부분 웃음소리나 감정사들이 많고 **험**(놀랐을 때의 입모양), **또르르**(눈물이 흘러내리는 모습), **슌슌**(어디론가 가는 모습) 등 슬픈 감정이거나 사라지는 모습 등이 많다. 비면대면 상황에서 사용되는 이러한 의성어와 의태어는 의사소통에 긍정적인 영향을 주는 기능이 크다.

여섯 번째 특성은 문자언어 이외에 기호를 이용하는 표기가 많다는 것이다. 한글 자모를 이용한 표현과 숫자나 특수기호, 외국의 문자를 이용한 표현들이 있다. 이러한 문자언어들은 함축적인 표현을 통해 빠르게 감정과 의사를 교환해야 할 상황에서 특히 많이 사용된다.

ㅠ_ㅠ(눈에서 눈물이 나는 표정), **^口^**(입을 벌려 웃고 있는 표정), **^_^;;**(땀을 흘리는 표정), **-_-+**(짜려보는 표정), **20000 ㅁ2**(이만 빠이bye), **82**(빨리) **-_-a**(손가락으로 머리를 긁적이는 모습), **v^.^v**(손가락으로 브이자를 그리는 모습) 등 이러한 기호를 이용한 다양한 표현(특히 얼굴 표정)은 전세계의 통신 이용자와도 두루 사용하고 통할 수 있는 표현으로 새로운 공용어의 창조라는 측면에서 상당한 의의를 가진다.

일곱 번째 특성은 언어유희나 말장난 등의 표현이 많다는 점이다. 특별한 주제 없이 진행되고 있는 대화 상황에서 발화되는 하나의 어구나 단어 혹은 잘못 입력된 오타를 시작으로 하여 또 다른 새로운 대화가 시작되어 진행되는 경우¹³⁾가 발생한다. 진지한 대화를 제외한 가벼운 분위기의 재미를 추구하는 대화에서 자주 나타난다.

13) A 나는 이제 자야겠당
B 가지마
A 양~대요 졸려 zzzzzzz
B ㅠㅠ
C 나지마
B ????
A 뭐래는거야
C 다지마 라지마
B 헐~~~~ -_-;;
C ㅋㅋㅋㅋ
- 카카오톡 그룹채팅방 대화내용 중 -

통신언어는 기존의 일반언어 형태와는 다른 점이 많기 때문에 원활한 의사소통을 위해서는 인터넷 통신에서 나타나는 언어의 양상에 대한 체계적인 분석이 필요하고, 그러한 분석을 바탕으로 언어 사용자뿐만 아니라 사용하지 않는 일반언어 사용자들을 대상으로 한 올바른 언어교육이 이루어져야 한다.

2.2.3. 일상언어로의 전이

통신언어에 대한 우려는 언어 규범의 파괴가 일상의 언어생활에까지 전이되어 우리의 일반적인 언어규범에 혼란을 불러일으킬 것이라는 데에 있다. 이것은 만일 통신언어가 일상 언어생활에 들어왔다 하더라도 일반언어나 의사소통에 별다른 영향을 미치지 않을 경우, 통신언어의 사용에 커다란 문제가 없으며 해결방안도 제시할 필요가 없다는 주장의 근거가 될 수 있다.

그러나 문제는 통신언어가 일상의 언어생활에 어느 정도 전이되었는지, 전이된 범위의 정도에 대한 구체적인 연구가 거의 진행되지 못했다는 점이다. 이에 대학생들의 논술 답안지에 나타난 맞춤법 오용 실태의 분석을 통해 통신언어의 파급효과를 분석하고 있는 이진성(2001: 139)의 다음과 같은 연구 결과는 의의가 있다.

“구어체 어휘 사용의 남발로 구어체와 문어체의 구별 또한 모호해 지고 있음을 보았다. 통신언어의 간접적인 영향으로 살펴본 모음 오류와 자음 오류 또한 통신언어의 느슨한 표기 습관에 기인한 것으로 보인다. 통신어식 표기에서 비롯된 오류들은 단순한 표기의 오류에 그치지 않고 모음조화의 와해, 조사 체계의 혼란 등 보다 심각한 양상으로 바른 언어생활에 적지 않은 위협을 주고 있음을 알 수 있었다. 본 연구를 통해 대학생들에게 문제가 되고 있는 맞춤법 오류의 양상을 어느 정도 엿볼 수 있었다. 따라서 맞춤법 교육의 강화가 어느 부분에서 이루어져야 할지에 대해 조금이나마 단서를 제공할 수 있었으면 한다.”

그러나 위 연구결과에 따른 대학생들이 가지는 문법적 오류들이 반드시 통신언어로 인한 것이라고 단정할 만한 근거는 부족하다.

필자도 필자가 교생실습¹⁴⁾ 중에 수업을 들어갔던 4개의 교실(약 160명)의 고등

학교 1학년 학생들에게 ‘나의 고등학교 생활/선생님께 하고 싶은 말’을 주제로 하여 자유로운 형식의 짧은 글을 작성하게 한 후, 제출하게 하여 검토한 결과 다음과 같은 통신언어의 영향을 확인할 수 있었다.¹⁵⁾ 그 특징들은 다음과 같다.

첫째, 잘못된 띄어쓰기가 많았다. 정해진 글의 양식이 없었으며 나눠 준 종이 가 원고지의 형식이 아니었기 때문에 정확한 띄어쓰기의 경계가 모호한 경우가 있었으나 전혀 띄어쓰기를 하지 않은 문장이 있는 경우를 포함하여 제대로 띄어쓰기를 하여 글을 쓴 학생들이 현저하게 적었다.

둘째, 이모티콘의 사용이 있었다. 빈번한 경우는 아니었지만 20명 당 1명에 해당하는 학생이 적게는 한 번, 많게는 4번까지의 감정기호를 사용하였다. 교사에게 제출하는 학습지임에도 불구하고 감정기호를 사용한 학생에게 그 이유를 물었더니 감정기호가 없는 글이 어색하고 자신의 생각이 잘 전달되지 않을 것 같다는 답변을 들었다. 이런 현상은 또래들 간의 친교적인 글쓰기를 비롯하여 통신상에서의 글쓰기 활동, 메시지를 통한 언어활동에 감정기호의 사용이 이미 보편화되어있다는 것을 보여준다.

셋째, 형식은 자유로웠지만 공식적인 글쓰기 활동임에도 불구하고 의도적인 변이형이 적지 않게 나타났다.

다음은 학생들의 글에서 통신언어의 영향이 나타난 부분을 발췌한 것이다.

(8) (이모티콘)

아침에 일어나기가 힘들다..TT
쌤 만나서 반가워요 >_<
아직 잘 모르겠어요...^^;

(의성어)

국어가 제일 어려워요 유유
쌤 너무 좋아요.히히히힝

14) 필자는 2014년 4월 28일부터 5월 23일까지 제주도내 인문계 고등학교에 교생실습을 다녀왔다.

15) 이 결과는 사전에 계획된 분석에 의해 진행된 연구결과가 아니기 때문에 분석의 대상, 분석의 방법 등에 다소 오류가 있을 수도 있음을 밝힌다. 그러나 본 연구의 진행에 있어 의미 있는 결과라고 판단하여 간단히 소개한다.

(‘ㄱ’ → ‘ㄷ’)

수업도 어렵구, 야자두 힘들지만 그래두 친구들이 재밌다.

(축약)

쌤 수업 꿀잼이예요

첨에는 힘들었는데

(문장종결 시 ‘ㅇ’ 첨가)

점심시간 전부터 배가 고프당

이건 비밀이에용!

(된소리)

쪼끔 힘들다

열심히 할꺼예요

보여줄꺼라고 생각해요

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(은어의 사용)

쌤 개꿀 우리반 잊지마세요

맥날사주세요 쌤

카톡할께요!!! 워썸하지마요

물론 위의 결과만으로는 이러한 현상이 통신언어에서 비롯된 것이라고 단정 지을 수는 없으며 위와 같은 표기가 모두 통신언어를 사용한 것이라고 할 수는 없다. 그러나 통신상에서 자주 나타나는 언어의 양상과 유사하기 때문에 그 관련성을 짐작해볼 수 있었다.

이러한 미묘한 문제들에 대한 보다 정밀하고 구체적인 분석 작업이 있어야 하고, 통신언어가 일상의 언어에 어느 정도 영향을 미치는 지에 대한 체계적인 조사를 바탕으로 한 연구가 필요하다.

3. 인터넷 통신언어의 언어학적 고찰

인터넷 통신언어는 문어(文語)이지만 정확히는 구어(口語)의 성격을 가지고 있는 문어이기 때문에 일반언어활동에서 입말과 글말이 확연히 구분되는 것과는 달리 입말과 글말의 특성이 함께 사용된다. 면대면의 대화가 아니기 때문에 의성어나 의태어, 이모티콘을 사용하여 화자의 감정이나 행동을 표현하기도 한다. 문장의 형태도 조사와 어미, 문장구성성분이 생략되는 경우가 있어 국어가 본래 가지고 있는 첨가어적 특성이 약해지고, 문장의 길이가 현저하게 짧아진다.

이번 절에서는 인터넷 통신언어를 크게 언어와 문법, 표기의 측면으로 나누어 살펴보고자 한다.

3.1. 언어적 특성

3.1.1. 줄여서 쓰기



음소의 생략은 모음을 생략하거나 합치며 생겨난다. 마지막 음절이 모음으로 시작되고 앞 음절에 종성이 없는 경우 주로 나타나는 현상이다. 국어에는 모음이 연이어 오는 것을 기피하는 특징이 있다. 모음이 연이어 오는 경우 그 사이에 자음을 개입시켜 모음의 충돌을 피하게 한다. 그러나 통신언어에서는 자음을 첨가하지 않고 충돌되는 모음을 하나로 합하거나 후행하는 모음을 생략하는 방식이 일반적이다.

- (9) 가. 드더(드디어), 섬(시험), 울(요일), 자철(지하철), 뿔(토요일, 일요일)
- 나. 설(서울), 울(우리), 칙(처음)
- 다. 잼(재미)

(9가) ‘드더’의 경우는 마지막 음절이 모음으로 시작되어 두 번째의 음절의 ‘ㅣ’와 ‘ㄴ’이 합쳐서 ‘ㄴ’로 바뀌어 ‘더’가 되었다. ‘섬’의 경우는 두 번째 음절이 모음으

로 시작되지 않았으나 ‘ㅎ’이 탈락하고 ‘ㅣ’와 ‘ㄴ’이 합쳐져 ‘ㄴ’로 바뀌어 ‘섬’이 되었다. ‘지하철’의 ‘지하’가 ‘자’가 된 것도 동일한 현상이다. 국어에서 초성 ‘ㅎ’의 음가가 약화되어 나타나는 현상으로 보인다. ‘올’의 경우는 마지막 음절이 모음으로 시작되어 받침 ‘ㄹ’이 앞 음절에 붙어 ‘올’이 되었다. ‘뿔’의 경우는 ‘토요일’의 첫 음절인 ‘토’와 일요일의 첫 음절인 ‘일’이 결합하여 ‘토일’이 되고, 이때의 두 번째 음절 ‘일’이 모음으로 시작되었기 때문에 ‘ㅇ’이 탈락하고 남은 ‘ㄹ’이 ‘토’와 결합하여 ‘뿔’이 된 특이한 경우이다.

선행 모음과 후행 모음은 합쳐지지 않고 둘 중 음가가 더 강한 쪽을 사용하고 음가가 상대적으로 약한 모음을 생략하는 경우도 있다. (9나)가 그 경우인데 ‘서울→설’은 두 번째 음절의 모음 ‘ㅛ’가 생략되고 받침 ‘ㄹ’이 선행 음절과 합한 경우이다. ‘우리→울’은 두 번째 음절의 모음 ‘ㅣ’가 생략되고 두 번째 음절의 ‘ㄹ’이 첫 번째 음절과 합한 경우이다. 선행 모음이 후행 모음보다 음가가 더 강하기 때문에 나타나는 현상이다. ‘처음→침’도 동일한 경우이다. 여기서도 생략된 모음과 음절을 이루었던 받침은 선행 음절의 받침으로 사용되고 있다.

(9다)의 ‘재미→잼’은 이중모음과 ‘ㅣ’모음이 연결되는 것인데 이 경우도 음가가 약한 단모음이 생략되고 있다. 생략된 모음과 어울려 음절을 이루었던 자음은 선행음절의 받침으로 사용되고 있다.

음절 줄여 쓰기 현상의 원인에 대해 송민규(2000)는 PC통신의 주요 특징이 화면에 출력된 문자를 통한 정보전달 방식이면서도 음성을 통한 정보교류를 한다는 점, 손을 통한 의사 표현의 과정은 발음 기관을 통한 발화의 과정과 유사하기 때문에 통신언어를 입력할 때도 발음기관을 통한 발화의 과정에서 나타나는 현상들과 유사하다는 점, 심리적 원인으로 익명성과 교류 채널의 제한이나 대화의 주도권 확보를 위해, 경제적 원인, 기계적 원인 등으로 분석하고 있다.

줄여서 쓰기 시작한 것은 시간상의 제약에서 비롯되었을 것이다. 이것은 시간을 단축하기 위한 것도 있으나 모바일 메시지의 경우 말하는 것과 같은 속도로 대화를 주고받기 위해서는 음절과 음소를 줄여 써야할 필요성을 느끼기 때문이다.

그러나 통신언어 중에서도 시간의 제약이 상대적으로 적은 전자편지나 SNS의 게시글에서는 입력의 편리성이 필요하지 않는 데도 불구하고 줄여 쓰기 현상이 그대로 나타난다. 최인주(2003)는 인터넷이 보편화된 현실에서 음절과 음소 수를

줄여서 표기하는 것은 경제적 전략으로 보기에는 설득력이 떨어지는 것으로 보고, 네티즌들만의 고유한 정체성을 확인하고 상호 공감대를 형성시키기 위한 의도적인 언어 전략으로 보고 있다.

또한 앞서 송민규의 언급에서 보았듯이 PC통신의 주요 특징이 화면에 출력된 문자를 통한 정보전달 방식이면서도 음성을 통한 정보 교류를 한다는 점을 들 수 있다. SNS에 글을 게시할 때에도 음성으로 의사소통을 하고 있다는 느낌이 들도록 할 수 있는 방법으로 문자언어의 음성언어화 표기 방법을 택하였다고 볼 수 있다. 이런 효과를 극대화하기 위해 맞춤법에 맞는 표기보다는 구어에 가까운 발음을 표현하려는 의도로 줄여 쓰는 현상이 나타나게 된 것이다.

주로 줄여 쓰기 현상은 키패드에 손이 쉽게 가지 않는 부분의 자음이나 모음의 탈락이 많은데 쉽고 빠르게 문자를 입력하기 위해 줄여 쓰기 현상은 무분별하게 나타나고 있다. 단어의 끝모음을 줄이고 자음만 남겨 그 앞의 음절에 붙여 적으려는 현상은 스마트폰 화면을 터치하는 속도가 대화가 진행되는 속도를 쫓아가지 못하기 때문에 조금이나마 이야기의 속도를 따라가고자 줄여 쓰고 있는데, 이런 현상이 일어나 생성된 단어들이 일상의 언어생활에서도 그대로 사용되고 있어 올바른 국어를 오염시키고 있다.

3.1.2. 덧붙여 쓰기

덧붙여 쓰기는 원래의 단어에 음운을 덧붙이는 현상인데, 이것은 앞서 살펴본 줄여 쓰기의 목적인 쉽고 빠른 특징과 반대되는 현상이다. 덧붙여 쓰기는 일상언어에 대한 지루함에서 탈피하고자 하는 속성을 가지며 통신상에서 친근함이나 귀여움을 표현하기 위한 방법의 일환으로 사용된다. 특히 받침이 되는 종성의 자리에 특정한 느낌과 분위기를 전달하기 위해 자음을 더하는 경우가 많다.

(10) 가. (a) 오빠양 보고십당

(b) 예전에도 사기당했던 경험이있어성..무섭네용...

- 나. (a) 넵! 대학생이에 읍
 (b) 좋아 읍! 널까지 준비해서 갈께 읍!
- 다. (a) 잘자 읍~^^
 (b) 그러지 마세 읍!!!!!!!
- 라. (a) 아니얌
 (b) 괜찮아 읍~ 저도 그런 적 있는 걸 읍¹⁶⁾

통신언어에는 자음을 첨가하는 언어적인 현상이 많이 일어나고 있는데 이는 각각의 자음이 가진 변별적 자질¹⁷⁾로 인하여 특정 자음을 글쓰기에 사용하려는 사용자의 심리가 반영된 것으로 볼 수 있다. 특히 통신언어의 덧붙여 쓰기에 주로 사용되는 자음은 ‘ㅇ, ㅂ, ㅅ, ㅍ’ 등이다. ‘ㅇ, ㅍ’은 [폐쇄성](stop)과 [비음성](nasal)에 의해 의미를 강조하면서도 애교가 섞인 귀여운 말투와 친근하게 표현하는 효과가 있다. ‘ㅂ’은 [폐쇄성](stop)에 의해 의미를 강조하고 말하고자 하는 바를 단호하게 나타내며 단정을 지을 때 사용할 경우 효과를 가지며 [순음성](labial)에 의한 입술을 이용하여 말함으로써 보다 귀여운 느낌을 주는 효과를 가진다. ‘ㅅ’¹⁸⁾은 [치찰성](sibilant)에 의해 의미를 강조하는 효과가 있다.

16) 이들은 각각 아래와 같다.

- 가. (a) 오빠야, 보고 싶다. (b) 예전에도 사기 당했던 경험이 있어서 무섭네요.
 나. (a) 네! 대학생이에요. (b) 좋아요! 내일까지 준비해서 갈게요!
 다. (a) 잘자요~^^ (b) 그러지 마세요!
 라. (a) 아니야 (b) 괜찮아요~ 저도 그런 적 있는걸요.

17) ‘변별적 자질’은 생성 음운론이 가진 가장 중요한 설명 기제이다. ‘자질’이란 말소리를 이루고 있는 하위 성질 혹은 속성과 비슷하다. 하나의 소리는 둘 이상의 속성의 집합으로 이루어지며, 한 소리를 이루는 각각의 속성은 그 소리를 다른 소리와 구별되도록 하는 요소가 된다. 간단히 정리해서 말하면 ‘변별적 자질’이란 이 소리와 저 소리를 구별하게 해주는 특징이다(나영은, 2012).

‘변별적 자질’ 중 대표적인 자질에 대해서 간단하게 살펴보면 다음과 같다. [순음성]이란 입술의 조음적 역할이 큰 특성을 말하고 [전설성]이란 혀끝이나 전설의 조음적 역할이 큰 특성을 말한다. [공명성]이란 규칙적인 포먼트(formant) 구조를 가지는 특성을 말하며 [비음성]은 공기가 비강으로 흐르며 공명을 일으키는 특성을 말한다. [치찰성]은 혀끝이나 전설에 의해 난류(亂流)가 생겨 높은 주파수(300Hz) 대역에 음향 에너지가 집중되는 특성을 말하고 [폐쇄성]은 구강에서 공기의 흐름이 완전히 막히는 특성을 말한다. [긴장성]은 성대의 조음위치의 근육이 긴장되는 특성을 말하고 [유기성]은 성문에서 많은 양의 기식이 방출되는 특성을 말한다(배주채, 2003: 107-109).

18) ‘ㅅ’은 변별적 자질에 의해 받침으로 첨가되는 경우도 있지만 본래의 받침인 ‘ㅅ’을 간편하게 쓰려는 의도에서 사용되기도 한다. (예: 밥 먹었어?)

<표2> 자음에 관한 자질값¹⁹⁾

자음 자질	ㅂ	ㅃ	ㅍ	ㅅ	ㅆ	ㅈ	ㅊ	ㅋ	ㆁ	ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㄹ	ㅁ	ㅂ	ㅅ	ㅇ	ㄹ
순음성	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-	-
전설성	-	-	-	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+	-	+
공명성	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	+	+	+
비음성	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	+	+	-
치찰성	-	-	-	-	-	-	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-
폐쇄성	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+
긴장성	-	+	+	-	+	+	-	+	-	+	+	-	+	+	-	-	-	-
유기성	-	-	+	-	-	+	-	-	-	-	+	-	-	+	+	-	-	-

면대면 대화에서는 표정과 몸짓, 음성의 세기와 높낮이 등 다양한 방법으로 자신이 말하고자 하는 바를 전달할 수 있지만 문자언어만을 이용해야 하는 비면대면대화에서는 그것을 효과적으로 전달하기 어렵다. 이러한 발화의 환경적인 제약을 극복하기 위하여 통신언어 사용자들은 실제 발화상황에서 이야기 하는 것처럼 줄여서 표기하거나 자음이 가진 변별적 자질을 이용하여 자음을 특정한 위치에 덧붙여 쓰는 현상이 많이 나타난다.

3.2. 문법적 특성

통신언어에서는 서술어나 종결어미를 줄여서 문장의 전체 길이를 줄이는 통사 현상이 자주 나타난다.

문장을 줄이는 것은 경제성의 관점에서 문장의 서술어나 종결어미를 줄이는 현상이다. 문장을 줄이는 현상은 문장의 성분을 명사화하여 표기하는 것이 대표적이다. 이로 인해 인터넷 통신언어에서는 ‘음슴체’라는 새로운 문체가 만들어지기도 하였다. ‘음슴체’는 문장을 종결할 때 기존 문법에서 정하고 있는 어말어미

19) 특정자질을 가지고 있는 경우에는 ‘+’를, 특정자질을 가지고 있지 않은 경우에는 ‘-’를 표시한다. <표2>는 배주채(2003)를 참고하였다.

를 사용하는 것이 아니라 변이형을 사용하여 문장을 종결하는 문체를 말한다. 다음 글은 통신상에서 음슴체로 쓴 글의 예시이다.

존나 우울해서 음슴체로 쓰겠음. 눈구녕 뚫고 잘 읽으셈.

사건은 어제 저녁 6시부터였음. 청소를 끝내고 간만에 대항해시대4가 하고싶어서 다운을 받았슴. 하 쓰발 이제 해볼까? 하는 찰나에 오빠가 컴퓨터를 하겠다고 했음. 우리집은 절대적으로 나이많은 사람이 이기는거라 나는 컴퓨터를 비켰슴.

(...중략...)

오빠는 새벽2시에 비켰음. 그리고 난 ㅎㅎ 라테일을 컸음. 120을 찍었는데 웬지 지겨웠음. 그래서 마비노기를 켜 다음에 이 글을 씀. 내 속눈썹때문에 우울함.²⁰⁾

문장을 명사화하기 위하여 용언의 종결부에 ‘-ㅁ/음’을 붙이는 현상은 본래 국어가 가지는 특성이기 때문에 큰 문제점이 없으며 특이하지 않은 현상이다. 그러나 ‘-슴’은 그 쓰임 자체가 바르지 않고 주로 ‘쓰’으로 끝나는 말 뒤에 붙어서 ‘-씀’, ‘-춤’, ‘-쫂’ 등의 다양한 변이형을 생성하고 있다. 소리나는 대로 적는 현상으로 볼 수도 있으나 특이한 점은 소리나는 대로 적고자 한다면 이미 쓰인 ‘쓰’은 탈락시키고 이어적기를 해야 하는데(갔음→가씀) 대부분의 경우 ‘쓰’과 ‘-슴/춤/쫂’ 등이 동시에 쓰인다는 점이다(갔음→갔슴/갔춤/갔쫂).

기존의 용언의 명사화는 문장을 간결하게 나타내고, 글을 읽고 쓰는 데 노력과 시간을 단축하기 위함이었으나 통신언어의 용언의 명사화는 일반적인 이유보다는 오락적인 기능과 개성 있는 말투를 드러내고자 하는 경우이며 오히려 단축보다는 쓰는 횟수가 더 늘어난 경우가 대부분이다. 또한 위에 언급된 형태 이외에 지금도 많은 변이형이 만들어져 쓰이고 있다.

또한 통신언어에는 일반언어가 가지고 있는 고유한 문법적 기능을 바꾸는 현상이 비교적 다양하게 나타나고 있다. 이를 뒷받침하기 위해 접두사 ‘개-’의 용법을 구체적인 사례로 제시하여 살펴보겠다. 강희숙(2011)은 이러한 현상을 ‘역문법화(degrammaticalization) 현상’이라고 하였다.

접두사 ‘개-’는 기존의 문법적인 기능과는 사뭇 다른 새로운 문법적 기능을 수

20) 출처: <120201::존나 우울해서 음슴체로 쓰겠음> 작성자: 유이안
(<http://blog.naver.com/alperido1995?Redirect=Log&logNo=70130216308>)

행하고 있다.

(11) 가. 와 개 예빠. ㄱㄴ여신이네

나. 저 남자 개 부럽다진짜

다. 커피가오천원 이라고? 개 비싸네 헐

라. 개쩨다 즐라멋지네

마. 계정웁기니까 개조아

위의 예들은 통신상에서 빈번하게 사용되고 있는 ‘개-’의 용례들이다. 즉 ‘개-’는 명사를 어기로 하여 접두사로서 쓰였던 본래의 문법적인 기능에서 벗어나 ‘정말, 매우’ 등의 강조의 의미를 지니는 정도 부사로 쓰이고 있다.

강희숙(2011)은 접두사 ‘개-’가 보여주는 문법적 기능 바꾸기 현상은 단순히 다른 품사에 속하였던 단어가 일정한 형태 변화 없이 그 품사가 바뀌게 된 것에 해당하는 품사의 전성 혹은 전환 현상(Leech, 1981: 215)으로 기술할 수도 있지만 이러한 품사의 전성 또는 전환에서 나타나는 일정한 방향성은 언어 변화의 원리와 관련시켜 볼 때, 보편적인 성격의 문법화(grammaticalization)와는 거리가 있는 일종의 역문법화(degrammaticalization)에 해당한다는 점에서 국어학적으로 상당히 흥미로운 현상이라고 할 수 있다고 하였다.

접두사 ‘개-’는 통신언어에서는 물론 일상의 언어생활에까지 급속도로 확산되고 있다. 통신문자언어에서 접두사 ‘개-’가 매우 활발하게 사용되고 있음을 지적한 또 다른 연구로는 전은진 외(2011)가 있다. 이 연구에서는 수도권 지역의 초·중고생 600여 명을 대상으로 한 현장조사와 온라인조사를 통해 청소년들의 문자언어사용 실태를 파악하였는데, 그 가운데 하나인 비속어 사용 실태에서 ‘개-’가 ‘씨발’, ‘존나’에 이어 세 번째로 빈도가 높은 단어²¹⁾에 속한다는 사실을 밝히고 있다. 일단 이 연구에서 확인된 ‘개-’의 쓰임을 제시하면 다음과 같다.

(12) 가. 개명이새끼, 개무시, 개바보, 개병신, 개병신새끼, 개보지, 개불알,

21) 전은진 외(2011: 379)에서 제시하고 있는 고빈도 비속어 목록 및 사용 빈도를 보면 ‘개-’의 빈도는 327로, 1위의 ‘씨발’(778), 2위의 ‘존나’(664)에 이어 세 번째로 사용 빈도가 높다.

개뽀록, 개뼈리, 개소리, 개시크, 개싸이코, 개쌍또라이, 개쌍욕, 개
 씨발, 개씨발년, 개씨발놈, 개씹새끼들, 개에바, 개오바, 개이름, 개
 일진, 개정색, 개족발새끼, 개좃슈파, 개지랄, 개짓, 개짜증나는년,
 개찌질잡새, 개전찌, 개초딩, 개폭소, 개폼, 개호구잡년

나. 개고맙다, 개귀엽다, 개귀찮다, 개길다, 개까맣다, 개깍치다, 개꽃히
 다, 개나대나, 개더럽다, 개따라하다, 개띠겁다, 개 많다, 개맛없다,
 개맛있다, 개망하다, 개맞다, 개멋있다, 개못던지다, 개못생기다, 개
 못하다, 개무섭다, 개미치다, 개발리다, 개배고프다, 개부럽다, 개불
 쌍하다, 개비싸다, 개빡가다, 개빡돌다, 개빡치다, 개뻘뻘하다, 개사
 기치다, 개사랑하다, 개상하다, 개생기다, 개슬프다, 개시끄럽다, 개
 시켜대다, 개시크하다, 개실망하다, 개싫다, 개씩었다, 개썰다, 개썰
 다, 개쏘쿨하다, 개아프다, 개약하다, 개어이없다, 개어지럽다, 개열
 심히하다, 개예쁘다, 개욕하다, 개웃기다, 개이쁘다, 개잘놀다, 개잘
 생기다, 개잘치다, 개잘하다, 개잡다, 개조용하다, 개존만하다, 개중
 다, 개중요하다, 개짜증나다, 개찢다, 개쪼이다, 개착하다, 개쳐맞다,
 개크다, 개털리다, 개하얏다, 개험하다, 개힘들다

다. 개존나, 개진짜

위의 예들 가운데 (12가)는 체언류, (12나)는 용언류, (12다)는 수식언류의 예이
 다. 이를 통해 알 수 있듯이, 최근의 통신언어에서는 ‘개-’가 매우 생산적으로 쓰
 이고 있다. 문제는 전은진 외(2011: 380~381)에서는 ‘개-’의 용법을 싫은 사람의
 외모나 행동을 나타내는 등 부정적인 표현에만 사용하는 것이 아니라, ‘개 좋다’,
 ‘개예쁘다’처럼 긍정적인 표현에도 사용하고 있다는 사실을 지적하면서 ‘개-’의
 문법 범주를 모두 접두사로 처리하고 있다는 것이다. 그러나 강희숙(2011)의 논
 의와 같은 맥락으로 필자가 보기에 ‘개-’는 접두사로서의 기능 외에도 부사로서
 의 기능을 가지고 있으며, 그 의미 또한 상당히 다양하게 확대 또는 변화되고 있
 다고 할 수 있다.

『표준국어대사전』의 정의에 따르면 접두사로서의 ‘개-’는 원래 다음과 같은 통
 사적 특성 및 의미 기능을 지니고 있다.

(13) 가. (일부 명사 앞에 붙어) ‘야생 상태의’ 또는 ‘질이 떨어지는’, ‘흡사하지만 다른’의 뜻을 더하는 접두사, 例. 개떡, 개떡, 개살구 등.

나. (일부 명사 앞에 붙어) ‘헛된’, ‘쓸데없는’의 뜻을 더하는 접두사. 例. 개꿈, 개수작, 개죽음 등.

다. (부정적 뜻을 가지는 일부 명사 앞에 붙어) ‘정도가 심한’의 뜻을 더하는 접두사. 例. 개고생, 개꼴, 개망신, 개망나니, 개잡놈 등.

사전의 정의에 따르면 ‘개-’는 명사를 어기로 하여 세 가지 정도의 의미를 더하여 주는 접두사로 쓰이고 있음을 알 수 있다. ‘개-’가 원래 명사를 어기로 하여 일정한 의미를 더하여 주는 문법적 기능을 지니고 있었다는 사실에 비추어 볼 때, (12가~다)에서 제시한 예들 가운데 (12가)는 명사류에 속하는 것이며 (13다)의 ‘정도가 심한’이라는 의미 자질과 관련이 있기 때문에 역문법화 현상은 아니라고 할 수 있다.

그렇다면 (12나)와 (12다)의 접두사 ‘개-’의 역문법화 현상을 살펴보도록 하겠다. 우선 (12나)의 ‘개-’는 동사나 형용사 앞에 분포하며, 그 기능 또한 ‘접두사→부사’의 변화를 겪고 있다는 점에서 역문법화에 속한다고 할 수 있다. 다만 이 예시들에서는 ‘개’가 모두 동사와 형용사에 접두사처럼 결합하고 있는 것처럼 띄어쓰기가 되어 있지 않다. 그러나 다음 제시되는 예들에서 보면 ‘개’는 파생어를 구성하는 데 기능하는 접두사로 인식되기보다는 하나의 자립 형식으로서 용언을 수식하는 부사로 인식되고 있는 것으로 보인다.

(14) 가. 토익 열심히 했는데 개 망했다 사비

나 개한테 개 실망했어.

기성용 볼 존나 개 잘 찬다

나. 그때 그 쌤한테 개 고마워

표정 개 썩은거 봤어?

블금인데 집에 혼자있어. 개 우울해

(14가)는 ‘개’가 ‘망하다, 실망하다, 잘하다’와 같은 동사를 수식하는 부사로 쓰인 예이고 (14나)는 ‘개’가 ‘고맙다, 썩다, 우울하다’ 등과 같은 형용사를 수식하는 부사로 쓰였다. 이를 통해 볼 때 (14)에서 나타나는 ‘개’는 접두사가 아닌 부사로 쓰이고 있다고 할 수 있다.

(12나)에서 볼 수 있는 ‘개’가 접두사가 아닌 부사로 쓰인 것이라고 볼 수 있는 또 다른 근거는 ‘개’의 의미가 접두사 ‘개-’의 본래의 의미에서 확대되어 ‘매우’, ‘정말’ 또는 ‘너무’의 의미를 지니는 정도 부사의 의미 기능을 지닌다는 것이다.

이렇게 통신언어에서 진행되고 있는 역문법화 현상은 상당히 생산적인 성격을 지니는 접두사로서 단순히 문법 범주를 바꾸는 기능보다는 각기 고유한 의미를 지니고 있는 것들로, 접두사로서의 의미가 확대 또는 변화되어 일정한 어휘적 의미를 지니는 내용어로 상승될 가능성을 갖고 있다.

3.3. 어휘적 특성

3.3.1. 비속어의 사용



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

비속어는 통신언어의 발달로 새롭게 생겨난 어휘의 범주는 아니며 본래 있었던 것이다. 그러나 통신상에서는 일상의 언어생활에서보다 훨씬 자유롭고 무분별하게 사용된다. 비속어는 격식을 차리지 않은 분방한 통신언어 환경에서 보다 더 다양한 형태로 확대되고 있다. 특이한 점은 기존의 비속어의 사용 목적인 상대방을 비난하고 욕하기 위한 수단 외에 친밀감이나 웃음을 유발하기 위해서도 사용되고 있다는 것이다. 기존의 비속어의 형태가 다양해진 경우와 새로 생겨난 비속어를 구분하여 살펴보도록 하겠다.

(ㄱ) 형태가 다양해진 경우

다음의 예는 기존의 비속어의 형태가 다양해진 경우이다.

- (15) **개새끼:** 개객끼/개새/개색히/개생키/개시키/ㄱㅅ/ㄱㅅㅅ/ILLHVHL
꺼져: 거져/겻여/꺄여/끄져/ㄱㅈ
미친: 미퀸/민힌/밋친/밋친/ㅁㅈ
병신: 범신/병시/빙시/봉신/봉신/뿡/뻥신/ㅅㅅ/qt
씨발: 시발/시벌/시퐁/십팔/쓰벌/씨벌/씨빨/씨퐁/씩빨/ㅅㅅ/쓰ㅅ/ㅅ발/
 쓰발/c발/18
존나: 질라/전나/전니/조내/조넨/존니/줄라/조넨/존나/종나/준나/준내/
 준니/준나/준내/준니/ㅈㄴ

위의 예에서 볼 수 있듯이 비속어의 변이형은 다양하게 나타난다. 이와 같은 현상은 포털사이트 게시판이나 모바일 게임 어플리케이션 대화창 등에서 비속어를 입력하였을 경우 ‘*’로 표기되거나 입력 자체가 차단되면서부터 나타났다. 통신언어 사용자들(특히 어린 사용자들)은 어떠한 방식으로든 비속어를 입력하기 위해 말을 변형하기 시작하였고, 변이형 생성에 재미를 붙여 그 수는 점점 많아지고 있다.

(ㄴ) 새롭게 생성된 경우  제주대학교 중앙도서관
 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

새롭게 만들어진 비속어들은 다음의 예와 같다.

- (16) 가. **개미놈/개미년:** 개미친놈/개미친년
관중: 관심중자
여병추: 여기 병신 하나 추가요
병맛: 병신 같은 맛
이뿤병: 이견 뿤 병신도 아니고
안여돼: 안경 쓴 여드름 돼지
넌씨눈: 넌 씨발 눈치도 없냐

나. **오크:** 온라인 게임에 등장하는 못생긴 괴물. 못생긴 사람을 지칭할 때 쓰인다.

찌리: ‘겉절이’의 ‘절이’에서 유래된 말. 실속이 없고 가진 게 없는 사람을 지칭할 때 쓰인다.

찐찌버거: ‘찐따+찌질이+버러지+거지’의 각각 앞 글자를 합친 말.

(16가)는 하나의 단어나 구(句)를 줄여 만들어진 비속어들이다. 줄임말은 통신언어의 특징 중 하나인 새말 만들기의 방법인데 비속어 외의 일반적인 의미의 단어들도 이런 방법으로 많이 만들어지고 있다. (16나)는 게임이나 방송의 영향으로 만들어진 비속어들이다.

통신 환경에서 만들어진 비속어들은 통신에서만 사용되는 것이 아니라 사용공간의 범위가 확대되어 일상생활에서도 사용되기도 한다. 통신언어 사용자 중 대체적으로 어린 남학생들 사이에서 이러한 현상이 비교적 빈번하게 발생하고, 악의가 없이 장난삼아 비속어를 친구들끼리 사용하는 경우도 있다. 그러나 문제는 만난 적이 없고 친분이 없는 통신공간의 다른 사용자나 특정 연예인에게도 무분별하게 비속어를 사용하고 있으며, 이런 현상은 심각한 사회문제를 초래할 가능성이 있어 문제가 되고 있다.



3.3.2. 줄임말의 사용

줄임말은 통신언어의 큰 특징 중 하나이며 그 정도가 심할 경우에는 의사소통의 장애를 불러일으키기도 한다.

(ㄱ) 단어나 구의 頭음절로 형성된 줄임말

頭음절어는 본래 한자어나 한자어로 형성된 句를 구성하는 형태소나 단어의 첫 음절을 따서 만들어진다. 이는 한자가 각각의 고유한 뜻을 가지는 의미글자이기 때문에 가능하다. 예를 들어 ‘야근(夜勤)’은 ‘야간근무(夜間勤務)’의 ‘야간(夜間)’과 ‘근무(勤務)’에서 첫 음절인 ‘야’와 ‘근’을 딴 頭음절어인데, 이것이 가능한 이유는 ‘야(夜)’가 ‘야간(夜間)’을, ‘근(勤)’이 ‘근무(勤務)’의 뜻을 대신할 수 있기

때문이다. 그러나 통신언어의 頭음절어들은 한자어의 결합 외에도 고유어(구), 외래어(구)나 외국어(구)가 규칙 없이 섞여있어 원칙적으로 맞지 않으며 억지스러운 것들이 대부분이다. 다음의 예시를 보자.

(17) 가. **공구**(공동共同구매購買), **남친/여친**(남자男子/여자女子친구親舊), **문상**(문화文化상품권商品券), **안습**(안구眼球에 찬 습기濕氣), **열폭**(열등감劣等感폭발暴發), **친삭**(친구親舊삭제削除), **훈남/훈녀**(훈훈薰薰한 남자男子/여자女子)

나. **갑툭튀**(갑자기 툭 튀어나오다), **깜놀**(깜짝 놀라다), **길껴**(길 때 껴), **먹튀**(먹고 튀다), **밀당**(밀고 당기기), **손이얼**(손님 이견 얼굴이에요), **솔까말**(솔직히 까놓고 말해서), **지못미**(지켜주지 못해 미안해), **움짤**(움직이는 짤²²), **짤줍**(짤을 줍다)

다. **검스**(검정 스타킹stocking), **남사친/여사친**(남자男子/여자女子사람 친구親舊), **등업**(등급等級업up), **멘붕**(멘탈mental붕괴崩壞), **백퍼**(100百퍼센트percent), **버카충**(버스bus카드card충전充電), **베이글녀**(동안babyface이면서 글래머glamour인 여성女性), **블금**(불타는 금요일金曜日), **스압**(스크롤scroll²³압박壓迫), **쌤남/쌤녀**(쌤some²⁴타고 있는 남자男子/여자女子), **인쇼**(인터넷internet쇼핑shopping), **직찍**(직접 찍은 사진寫眞), **패완얼**(패션fashion의 완성完成은 얼굴)

22) 게시판에 올라온 글이 추천을 많이 받거나 댓글이 많이 달리거나 글에 대한 찬반논쟁이 벌어지는 등 반응이 뜨거울 때 게시물을 처음 올린 사람은 재미를 느끼고 자부심마저 갖게 되는 경향이 있다. 그런데 반대로 게시판에 올린 글의 내용이 빈약하거나 재미가 없는 경우 댓글도 달리지 않고 무시를 받게 된다. 심한 경우에는 욕설의 댓글이 달리거나 게시판에서 삭제되는 경우도 있다. 사진만 게시해야 하는 규칙이 있는 게시판의 경우에는 사진 없이 글만 게재하였을 경우엔 게시판의 관리자가 그 글을 삭제하는 것이 나름의 규칙이다.

이렇게 자신의 글이 비난을 받거나 삭제되는 것을 방지하기 위해서 글의 내용과 관련이 없을지라도 아무 사진을 같이 올리는 이용자가 생겨나게 되었다. 이 경우의 사진은 글의 내용보다 관심을 더 받아야 하기 때문에 웃기거나 멋있거나 자극적인 것들이 많다. 이러한 사진이 있는 글은 비록 글의 내용이 별로일지라도 추천을 받거나 조회수가 늘어나게 되어 삭제되지 않고 게시판에서 유지되는 효과가 있다.

여기서 '삭제를 방지한다'는 뜻으로 '짤림방지'라는 말이 생기게 되었고, '짤방 > 짤'이 되면서 사진을 '짤'이라고 부르게 되었다.

23) 게시글의 내용이 많으면 위/아래 이동에 사용되는 오른쪽의 스크롤 막대가 길어지는 것을 비유한 말이다.

24) 이성과 정식으로 교제하는 것은 아니지만 서로 호감을 가진 상태에서 상대방에 대해 알아가는 시기를 '쌤'이라고 하며 소위 '쌤 탄다'라고 일컫는다. 'something(어떤 것, 무엇)이 있다'는 말에서 유래되었다고 볼 수 있다.

(17가)는 한자어+한자어가 결합된 경우이다. 일반적인 頭음절어가 만들어지는 방법이기는 하지만 기존의 頭음절어보다는 언어적 감각이 가미되어 있으며 창의성이 보인다. (17나)는 고유어+고유어가 결합된 경우이다. 이 경우에는 축약된 단어만 보았을 때에는 그 의미를 쉽게 유추할 수 없다. 특히 주목할 만 한 점은 문장 자체를 하나의 단어로 만들어 버리는 현상이 활발하게 발생한다는 점이다. 통신 언어 환경에서 간편하고 더 빠르게 말하고자 하는 의도와, 색다른 언어적 느낌을 주려는 심리적인 요인이 작용한 것으로 보인다. (17다)는 한자어, 고유어, 외국어가 자유롭게 혼용되어 하나의 頭음절어를 형성한 경우이다. 특히 외국어가 많이 쓰이고 있는 것을 통해 인터넷 환경에서는 외국어를 접하고 사용하는 것이 어렵지 않게 된 시대적인 요인이 작용되었음을 알 수 있다.

(L) 단어나 구의 頭음절 이외의 음절로 형성된 줄임말

줄임말이긴 하지만 頭음절어 형태와는 달리 구성방식에 차이가 있는 경우도 있다. 예를 들어 ‘무플’의 경우 ‘무(無)’와 ‘리플라이(reply)’가 결합된 말인데 앞서 살펴본 바대로라면 ‘무리’가 되어야 하는 것이 맞지만, ‘무플’이 됨으로써 두자어가 아닌 다른 음절을 사용하는 경우도 있다는 것을 알 수 있다. 다른 예시를 제시하면 다음과 같다.

(18) 근자감(근거 없는 자신감), 슴부심(가슴에게 갖는 자부심), 씩소(씩은 미소), 엄빠(엄마와 아빠)

이러한 줄임말은 통신상에서 많이 만들어지고 있으며 일상의 언어생활에도 전이되어 사용되고 있다.

(ㄷ) 절단되어 형성된 줄임말

이 경우의 줄임말은 단어를 구성하는 요소 중 일부분의 음절이 잘려져 나감으로써 형성된다.

(19) **기달**(기달려: ‘기다려’의 잘못), **부끄**(부끄럽다), **심남**(관심남: 관심이 있는 남자), **피방**(피시방), **행쇼**(행복하십쇼), **힘쇼**(힘을 내십쇼)

이런 방식으로 만들어진 줄임말은 활발하게 통신상은 물론 일상생활에서도 쓰이고 있으며 사용하는 사람들끼리의 동질감을 느끼게 하는 은어적인 특징도 가지게 된다.

(ㄹ) 고유명사를 축약한 경우

특정 브랜드나 상호명 등도 축약되어 사용되고 있는데 예시는 다음과 같다.

(20) **노페**(노스페이스), **던킨**(던킨도너츠), **뚜쥬/똥쥬**(뚜레쥬르 빵집), **라코**(라코스테), **롯데**(롯데리아), **롯데백**(롯데백화점), **롯데시**(롯데시네마), **맥날**(맥도날드 패스트푸드점), **미피**(미스터피자), **베라**(베스킨라빈스), **빠바**(파리바게뜨 빵집), **세븐**(7eleven편의점), **스벅**(스타벅스 커피숍), **신세계**(신세계백화점), **아웃백**(아웃백스테이크하우스), **에체엠**(에이치앤엠H&M), **엽떡**(동대문엽기떡볶이), **인스타**(인스타그램), **쥬떡**(쥬스떡볶이), **지에스**(GS25시 편의점), **카톡**(카카오톡), **타미**(타미힐피거), **탐탐**(탐앤탐스 커피숍), **투썸**(투썸플레이스 커피숍), **페북**(페이스북), **현백**(현대백화점)

정리해보면 줄임말의 형성은 통신상에서만 아니라 기존에도 사용되는 언어현상이다. 주로 한자어로 구성된, 길이가 긴 단어를 간결하게 쓰는 것이 대부분이었던 것에 비해 요즘의 통신언어의 줄임말은 한자어 이외의 고유어나 외국어를 포함하는 경우가 빈번했다. 또한 특이하게 문장을 축약하여 하나의 단어로 만들어 사용하는 경향이 있었는데 이것은 통신언어의 독특한 특성이라고 볼 수 있다.

3.3.3. 의미의 확대

기존 어휘에 새로운 의미를 부여하는 것도 통신언어의 독특한 특성 중 하나이다. 이는 대부분 기존 어휘의 의미와 비슷한 상황에 비유적으로 쓰이기 시작하다가 의미가 변형되거나 확대된 경우이다. 이러한 양상은 변화하는 환경에 맞게 적절한 의미가 요구되는 사회적인 언어 현상으로 인한 결과로 이해된다. 다음의 예시들은 기존 어휘의 의미가 확대된 단어들이다.

(21) **강남녀/강남언니**: 강남지역에 밀집해 있는 성형외과에서 성형수술을 받고난 후에 얼굴이 서로 비슷해진 여성들을 낮춰 부르는 말.

개미지옥: 한번 들어가면 빠져나오기 힘든 곳.

궁서체: 진지(眞摯)한 상황.

꿀을 빨다: (주로 군대에서) 편하게 생활하다.

담아가다: 게시된 글이나 자료를 자신의 개인 블로그로 가져가다.

도배: 게시판이나 채팅방에 연속적으로 자료를 올리는 행위.

멸망: 답이 없이 막막하다.

사이다: 답답한 상황에서 속이 시원하게 하고 싶은 말을 하거나 행동을 해서 보는 사람의 속까지 시원하게 해주는 사람.

셔틀(shuttle): 심부름꾼.

엄친딸/아(엄마친구의 딸/아들): 외모나 학벌 등 모든 면에서 뛰어난 사람.

오징어: 못생긴 사람.

잉여: 할 일이 없는 상태.

퍼가다: 자료를 다운받거나 다른 곳으로 가져가다.

한량: 일 욕심이 없으며 돈을 잘 쓰고, 잘 노는 사람.

원래는 비속어였던 단어가 의미가 순화되고 확대되어 강조의 뜻을 가지게 된 경우도 있다.

- (22) **존귀/졸귀**(존나/졸라 귀엽다), **존똑**(존나 똑같다/존나 똑똑하다), **존맛**(존나 맛있다), **존멋**(존나 멋있다), **존못**(존나 못생겼다), **존사**(존나 사랑한다) **존예/존엿**(존나 예쁘다), **존웃**(존나 웃기다), **존잘**(존나 잘생겼다), **존잼**(존나 재밌다)

(22)에서의 ‘존나’와 ‘졸라’는 본래 비속어의 뜻을 가지고 부정적인 단어에 붙어 사용되어 왔으나 이제는 ‘귀엽다, 멋있다, 예쁘다’ 등과 같은 긍정적인 뜻의 형용사나 동사 앞에도 붙어 ‘매우, 엄청’과 같은 의미 강조의 역할을 하고 있다.

3.3.4. 새말의 생성

은어란 특정한 사회집단이나 하나의 그룹에서 특정한 뜻을 숨겨 다른 표현을 사용해 부르는 말로써 집단의 구성원들끼리만 익숙하게 사용하는 비통용어이다. 인터넷 통신 이용자들 또한 나름대로의 집단적인 속성을 가지고 있으며 그들 사이에도 은어가 존재한다. 통신언어 속에서 은어로서 기능하며 자연스럽게 사용되고 있는 새말을 간단한 뜻과 함께 몇 가지만 제시하면 다음과 같다.²⁵⁾

- (23) **개드립**: ‘애드립(ad-lib)’의 ‘-드립’에 ‘개-’를 붙여 말도 안 되거나 정도가 지나친 ‘애드립’을 일컫는 말.

넋넌겐: Not+にんげん[人間]. 외모도 뛰어나고 마음씨도 좋고 잘하는 것이 많은 사람.

도전개쩐: ‘도긴개긴’에서 변형되었다. 거기서 거기.

루저: 키 180cm이하의 남자.

마봉춘: MBC 문화방송.

블금: 불타는 금요일.

성진국: 일본.

25) 제시된 새말의 자세한 뜻과, 이 외의 통신상의 새말은 부록을 참고하기 바란다.

엄마찬스: 엄마에게 갖고 싶은 물건을 사달라고 하다.

장미단추: 長美短醜. 멀리서보면 미인인데 가까이서 보면 추남/추녀.

천조국: 미국.

크리: 치명적이다. 설상가상으로 상황이 악화되다.

털니업: turn up. 분위기를 타다.

품절남/품절녀: 애인이 있는 남자/여자.

행쇼: 행복하세요.

위의 예에서 알 수 있듯이 최근의 통신언어의 은어들은 일정하거나 뚜렷한 규칙이 없이 생성되며, 사회의 모습을 반영하기도 하고, 처음 보았을 때 뜻을 유추해 내기도 어려워졌다.

이러한 은어들은 통신언어와 일반언어의 사용범위를 구별하지 못하는 어린 언어사용자들의 영향으로 금세 은어의 기능을 상실하고 일상생활로 침투되어 일반언어와 섞여 사용된다. 비속어가 포함된 것은 물론 부정적인 의미를 가진 은어들이 비중을 많이 차지하며 상대방을 칭찬하고 격려하는 의미보다는 비난하고 깎아내리는 의미를 가진 말도 적지 않아 문제가 되고 있다.

통신상에서 비속어가 섞인 은어를 통해 비난을 받은 사용자는 자신이 사이버언어폭력을 당했다고 생각하며 사회적으로도 큰 문제로 확대될 가능성이 있다. 새말을 만들어내어 당시의 문화를 반영하고, 언어의 다양성에 기여하는 것은 바람직하지만 그렇지 못하는 경우는 심각한 사회 문제를 초래할 수 있기 때문에 무분별하게 비속어가 포함된 은어를 만들어내고 사용하는 것은 언어 사용자 스스로의 제어가 필요하다.

3.4. 표기상의 특성

통신언어에서 볼 수 있는 표기상의 특성에는 소리나는 대로 적기, 초성 표기, 이모티콘의 사용, 띄어쓰기의 무시 등이 있다. 이러한 현상은 앞서 언급해 왔던 것과 같이 실제 발화 상황에서의 발음을 문자로 표기하려고 할 때 생겨난다. 단순히 특

정한 공간에서의 언어적 특징으로 볼 수 있으나 문제가 되는 것은 이와 같은 표기는 국어 문법적으로 올바르지 못하며 이것이 특정한 통신공간을 벗어난 일반언어를 사용하는 공간에서도 그대로 나타난다는 점이다. 통신공간에서 사용하면서 습관화 되어버린 표기방식은 쉽게 고쳐지지 않는 문제가 있고, 더 확장되고 있다.

3.4.1. 소리나는 대로 적기

인터넷 통신언어 중에는 소리나는 대로 쓴 단어들이다. 이것은 연결처럼 나타난다. 연결은 어휘형태소의 경계표기와 관련되는데 체언이나 용언의 어간 등 어휘형태소가 자음으로 끝나고, 뒤에 오는 조사나 어미 등 문법형태소가 모음으로 시작될 때, 실제 발음에 따라서 형태소 사이의 경계를 밝히지 않고 어휘형태소의 끝 자음을 문법형태소의 초성에 표기하는 방식이다. 한글 맞춤법은 원칙적으로 분철을 채택하여 어휘형태소와 문법형태소의 경계를 밝히고 있을 뿐만 아니라 형태음소론의 체계에 따라 어휘형태소를 고정시키는 표기를 행하도록 하고 있다.

1933년 <한글맞춤법통일안>이 공표되면서 연결은 매우 제한된 경우에만 허용되는 표기방식이 되었으나²⁶⁾ 통신언어에서는 소리나는 대로 쓰는 표기방식이 많이 사용되고 있다.

(24) 가. 널 마니 조아해

나. 우리 두리 가치 가자

다. 너 차카구나!

라. 마자 시러하지마..

마. 생일 추카해~^^

바. 어이업따²⁷⁾

26) 한글맞춤법은 원칙적으로 분철을 채택하여 어휘형태소와 문법형태소의 경계를 밝힐 뿐만 아니라, 형태음소론적인 체계에 따라 어휘형태소를 고정시키는 표기를 행하도록 하고 있다. 이는 독서의 능률을 고려한 맞춤법이다. 1933년 <한글맞춤법통일안>이 공표됨으로써 연결은 매우 제한된 경우에만 허용되는 표기방식이 되었다(이웅백, 김원경, 김선풍(1998), 『국어국문학자료사전』, 한국사전연구사).

27) 이들은 각각 아래와 같다.

가. 널 많이 좋아해.

나. 우리 둘이 같이 가자.

다. 너 착하구나!

한글맞춤법규정에 따르면 어간과 어미의 경우도 구별하여 적는다고 명시되어 있기 때문에 위와 같이 적는 것은 맞춤법에 어긋난다. 이와 같은 경우는 소리나는 대로 적되 형태를 밝혀 적는다는 현행 규정에도 부합되지 않는다.

이렇게 인터넷 통신언어에서 연결의 사용이 만연하게 나타나는 것은 소리나는 대로 쓰더라도 의사소통의 문제가 발생되지 않을 뿐만 아니라 신속한 타이핑과 터치를 위함이고 소리나는 대로 쓰게 되면 맞춤법을 신경 쓰지 않아도 된다는 단순한 편리함으로 보다 채팅을 용이하게 사용하기 위해서이다.

통신언어 연구에 있어 기존의 ‘어떻게 표현할 것인가’보다는 ‘왜 의사소통을 하는가’에 필요성을 느껴야 한다는 권순희(2001)의 주장은 주목할 만하다. 의사소통의 동기에 따라 같은 매체라도 다르게 사용할 수 있기 때문이다. 예를 들어 통신언어라고 해도 정보전달을 목적으로 하는 글이라면 정확한 표기를 하겠지만, 친교나 놀이가 목적인 글에서는 재미있고 편한 표기 방식을 선택할 수 있다는 것이다.

김광해(2000)는 “통신언어의 표기들은 너스레, 익살 같은 장난끼들”이 서려있고 “통신언어는 컴퓨터 통신이라는 상황에서 언어에 의한 놀이 기능을 중시하는 언어”라고 하고 있다. 이러한 표현들은 웃음을 유발하거나 귀엽고 익살스럽게 표현하고자 하는 결과로 보인다. 위의 예시들을 보면 통신언어는 서로 웃고 즐기기를 위한 표기수단의 하나로 소리나는 대로 쓰거나 발음을 변형시켜 표기하는 방법을 쓰고 있는 것으로 보아야 할 것이다. 인터넷 통신상에서 이루어지는 대화의 목적이 정확한 정보전달보다는 놀이와 친교에 있다고 본다면 구어를 최대한 반영해서 얼굴을 맞대고 이야기하는 느낌을 전달할 수 있기 때문이다.

이는 노대규(1996: 21)의 입말과 글말의 특징에 대한 다음과 같은 서술에서도 찾아볼 수 있다.

- 일반적으로 입말은 (1) 다양성, (2) 즉각성, (3) 친교성, (4) 표현성, (5) 포함성, (6) 구체성, (7) 순간성, (8) 동태성, (9) 모호성, (10) 비논리성, (11) 비격식성, 그리고 (12) 상황의존성 등을 지니고 있다고 할 수 있다.

라. 맞아, 싫어하지마.
마. 생일 축하해~~
바. 어이없다.

이에 반하여 글말은 (1) 단순성, (2) 계획성, (3) 체보성, (4) 서술성, (5) 분리성, (6) 추상성, (7) 영구성, (8) 정태성, (9) 명시성, (10) 논리성, (11) 격식성, 그리고 (12) 문맥 의존성을 띠고 있다.

이와 같은 입말과 글말의 특징 비교에서 알 수 있듯이 통신언어는 글말의 특성보다는 친교성, 즉각성, 다양성, 비격식성 등의 특징을 가진 입말, 즉 소리나는 대로 쓰는 현상이 청소년들의 통신언어 사용 동기에 더 적합하기 때문인 것이다. 또한 면대면 대화에서는 문자언어에서 사용되지 않는 특수어휘 표현(요기/조기, 음, 헐 등)이나 은어, 비속어에 해당하는 언어 표현들이 포용적으로 사용된다. 따라서 통신언어에서는 글말적 표기보다는 입말적 표기가 더 재미있고 친근감이 있기 때문에 언어 사용자들이 소리나는 대로 쓰기를 즐긴다.

권연진(2000)에서는 소리나는 대로 표기하는 것은 일상어에서 탈피하려는 노력의 결과이기도 하지만 채팅이라는 특수한 발화가 키보드를 통해 문자화되는 과정에서 오자가 생긴 것이거나 입력의 불편을 해소하기 위한 어법 파괴의 현상으로 보았다. 지금까지 이러한 해석이 보편적이었으나 소리나는 대로 적는 것이 물론 타수를 줄이고자 하는 경제적인 이유도 있겠지만 ‘대화의 현장감과 현실감의 반영’이라는 언어 사용자들의 담화 의식이 크게 작용했을 것이라고 생각한다. 대화는 음성으로 이루어지는 의사소통방법이다. 이를 형태소의 원형을 밝혀 모든 문장구성성분을 빼놓지 않고 적는 규범적인 쓰기 체계를 통해서도 대화의 현장감을 충분히 살릴 수 없다. 따라서 실제 음성대화가 이루어지는 것과 같은 현장감을 느끼기 위해서 소리나는 대로 적는 것이다.

그러나 연철의 남용은 한글 맞춤법을 채 익히지 못한 어린 언어사용자들이 올바른 맞춤법 표기를 제대로 알지 못하게 되는 현실을 초래하고 있다.

3.4.2. 초성만 표기

위의 연철보다 더 빠르고 편리하게 의미를 전달하고자 하는 방법으로는 생략이 있다. 인터넷 통신언어에서 생략은 초반에는 온라인 게임 내에서의 채팅에서 많이 사용되었다가 현재는 함축적으로 빠른 시간에 의미전달을 위해서 게시판,

댓글, 모바일 메신저 등의 공간은 물론 일상생활에서도 두루 쓰이고 있다.

인터넷 통신언어는 주로 초성만을 이용하여 상대방에게 말을 전달한다. 마치 약속된 기호처럼 정해진 초성의 모음은 하나의 완전한 단어의 의미를 갖게 된다.

- (25) 가. ㄷㄷ(덜덜), ㅋㄷ(키득), ㅋㅋ(크크), ㅎㄷㄷ(후덜덜), ㅎㅎ(하하)
나. ㄱ(Go), ㄱㄷㅇ(기달요>기다려요), ㄱㅅ(감사/개새), ㄱㅈ(꺼져), ㄴ
ㄴ(No), ㄷㅈ(닥쳐), ㅂㅂ(바이바이byebye>바바), ㅂㅅ(병신), ㅅㄱ
(수고/습가), ㅇㄷ(어디), ㅇㅇ(응응), ㅇㅋ(오케이okay>오키), ㅈㄷ
(지랄), ㅈㅅ(죄송), ㅈㅈ(GG²⁸), ㅈㅋ(축하), ㅎㄷ(헐), ㅎㅇ(하이hi)

초성으로만 표기하는 현상은 (25가)처럼 의성어나 의태어 등 주로 웃음소리를 표기하기 위해 많이 사용되어 왔으며, 최근 들어 (25나)와 같이 일반 단어에도 확장되어 사용되고 있다.

글자의 중성과 종성의 생략은 대화를 보다 빠르고 쉽게 하고자 하는 의도에서 기호처럼 나타나고 있다. 또한 초성으로 표기된 문자는 문장에서도 개성적인 표현으로 다양하게 쓰인다.

- 다. 아..ㅎ 몰랐네요ㅋ
라. 나도 그렇게 생각함 ㅇㅇ.
마. ㄱㄱ 이려고 있을 때가 아님.

(25다)의 ㅎ은 상대방과 친밀하지 않거나 거리감이 느껴질 때 사용하는 어색한 웃음을 나타내며 ㅋ은 ‘ㅋㅋ’과는 달리 민망하거나 별로 유쾌하지 않은 웃음 또는 콧방귀를 끼는 등 비웃음의 의미를 내포한다. (25라)의 ㅇㅇ은 질문에 대한 답인 ‘응’의 의미이긴 하나 문장 뒤에 쓰이면서 그 문장에 대한 자신의 확신을 나타내며 단정을 짓는 의미를 내포한다. (25마)의 ㄱㄱ은 본래의 ㄱㄱ이 쓰이던 의도와는 사뭇 달라진 경우이다. 원래 ㄱㄱ은 온라인 게임 상에서 게임을 시작하자는 의미인 ‘게임 고(Game Go)’의 줄임말로 사용되었으나 현재에는 단순히 게임만이 아

28) GG: Good Game. “즐거운 게임이었다.”라는 뜻으로 온라인 게임 상에서는 ‘항복’의 의미를 가진다.

나라 일어나 행동의 시작을 의미하거나 상대방의 행동을 재촉할 때에도 쓰인다.

표정이나 목소리를 전달하지 못하는 인터넷 상에서 이루어지는 단발적인 대화나 게시판의 글, 댓글에서는 감정을 표현하는 것이 어렵기 때문에 자신의 감정을 표현하는 수단으로 생략의 방법을 사용한다.

3.4.3. 이모티콘의 사용

이모티콘의 사용은 기존의 문자언어에서는 찾아볼 수 없었던 인터넷 통신언어의 독특한 표현 방법이다. 이모티콘은 화자의 심리적 태도를 전달하는 데 매우 효과적이다. 실제 발화에서는 화자의 목소리나 표정, 말투로 충분히 구별할 수 있는 감정을 문자언어만으로 전달하는 데에는 한계가 있기 때문이다.

<표3> 다양한 이모티콘

이모티콘	의미	이모티콘	의미
^-^	웃음, 기쁨	*^^* *--*	부끄러움
^0^		^///^	
:~)		+~+	
ㅠ_ㅠ	눈물, 슬픔	@_@	어지러움
ㄷ.ㄷ		~_~	무안함
ㄷ_ㄷ		=_= =.=	무관심
>_<	깜짝함, 신남	-0-	어이없음
__-	정색, 무표정		소심함, 고민중
~_ㄷ	억울함, 속상함	~_~;;;	난처함(;→땀을 의미)
ㄸ	가운데 손가락을 편 모양 (미국 비속어 Fuck You를 의미)		

특이한 점은 일반적인 기호 외에도 한글의 자음과 모음이 감정을 전달하는 기호로서 사용된다는 것이다. ‘ㄱ, ㅅ, ㅈ’ 등은 입의 모양으로 사용되며, ‘ㄷ, ㅈ’ 등은 눈의 모양으로 사용되고 있다. 원래 한글의 자음과 모음은 문장에서 홀로 쓰이지 못하고 자음은 모음과, 모음은 자음과 결합하여 하나의 글자를 이루는 음소이지만 이모티콘으로 사용될 때에는 독자적으로 사용되고 있다.

이모티콘은 통신공간의 발화에 큰 효과를 가져다준다. 상대방의 얼굴을 보지 못하고 대화해야 하는 특성 때문에 문자로만 이루어진 대화는 딱딱하게 느껴져 자칫 오해를 불러일으킬 가능성이 있다. 그러나 이러한 경우, 이모티콘을 적절하게 사용하게 되면 훨씬 대화의 분위기가 자연스러워지고 생동감을 불어넣어준다. 따라서 대화에 재미를 느끼게 된다.

(26) 가. 선택을 잘못 한 것 같습니다.

나. 선택을 잘못 한 것 같습니다^^

^^는 단순하게 웃고 있는 눈의 모습을 나타내기도 하지만 앞의 말이 자칫 딱딱하게 느껴질 오해의 소지가 있을 때 문장 뒤에 사용함으로써 청자의 이해를 돕는다. (26가)의 문장은 사무적이고 상대의 행동을 질책하고 잘못되었다고 판단하는 딱딱한 어투의 느낌을 주지만 (26나)의 문장은 ^^의 사용으로 보다 친절하고 예의바른 어투로 느껴진다.



3.4.4. 띄어쓰기의 무시

통신상에서는 띄어쓰기 규칙을 무시하고 몇 개의 어절을 붙여 적는다. 심할 경우에는 하나의 문장 전체를 붙여 적는 현상이 나타난다.

(ㄱ) 둘 이상의 어절을 붙여 쓴 경우

(27) 가. 헐 말도안돼. 진짜 그사람이 범인이라는거예요?

(헐 말도 안돼. 진짜 그 사람이 범인이라는 거예요?)

나. 잘될줄 알았는데... 할수없죠 뭐

(잘 될 줄 알았는데... 할 수 없죠 뭐)

(L) 한 문장 전체를 붙여 쓴 경우

(28) 가. 추석때는엄마도와서전부치고그래야지머

(추석 때는 엄마를 도와서 전을 부치고 그래야지 뭐)

나. 폰으로작성하는거라띄어쓰기죄송요.

(폰으로 글을 작성하는 거라서 띄어쓰기를 하지 못해서 죄송해요)

이렇게 띄어쓰기를 하지 않는 것은 쓰는 입장에서는 빠르고 편하거나 혹은 급해서 간과하는 경우가 있지만 글을 읽는 사람의 입장에서는 글의 내용을 빠르게 이해하는 데 방해가 된다. 문제는 이러한 습관이 쉽게 고쳐지지 않아 일반 글쓰기에서도 띄어쓰기에 어려움을 느끼며 많은 오류를 범한다는 것이다. 특히 어린 사용자들이 띄어쓰기에 대한 올바른 지식을 인지하기도 전에 붙여 쓰는 습관을 들이게 되면 학교에서도, 성인이 되어서도 바른 띄어쓰기를 하지 못하게 되는 경우가 발생할 수 있다.



4. 인터넷 통신언어의 개선 방안

인터넷 통신언어 개선 방안을 마련하기 위하여 통신언어의 부정적인 측면과 긍정적인 측면을 먼저 살펴보도록 하겠다. 통신언어의 양면을 고찰함으로써 개선해야 할 문제점이 명확해 질 것이다.

4.1. 부정적인 측면

인터넷 통신이 국어에 미치는 부정적인 영향은 크게 세 가지로 생각할 수 있다. 인터넷 통신에서 나타나는 언어폭력의 발생, 통신언어를 사용하는 사람과 그렇지 않은 사람끼리의 소통의 장애, 한글의 형태와 의미가 변질되는 것이다.

4.1.1. 언어폭력의 발생

인터넷 통신에서 나타나는 첫 번째 문제는 언어폭력이다. 욕설, 비방, 선정적인 언어 등으로 언어폭력이 발생한다. 과거에는 익명성이라는 특징을 내세워 닉네임(Nickname) 뒤에 숨을 수 있다는 이유로 무분별한 언어적 폭력이 이루어졌지만, 최근의 SNS 공간에서는 버젓이 자신의 얼굴이 나온 사진을 프로필 사진으로 내걸고도 언어폭력을 서슴지 않는 사람들이 늘어가고 있다.

언어폭력의 증가는 비속어 사용과 음란물과 관련된 언어 사용의 증가도 보이고 있어 사회 전반, 특히 어린 언어사용자들에게 부정적인 영향을 주고 있다.

니는 얼마나 좇오크면 니 쌍판하나 못올리냐?
존나웃겨 진짜
니 사과안하면 신고할꺼임 개새끼야
니새끼 신고 때리고 만나고싶다
니 면상은 얼마나 잘났길래
이런데서 안경여드름 돼지냐고 씨부리나 아오
존나 내가 이딴곳에서 왜 창녀취급 받아야 돼는지

기분 존나 좇갈네 ㅅㅂ
뒤에서 이빨갓다는 니네도 웃겨;
깔꺼면 나한테 직접 ㄷㄹ하던가²⁹⁾

김○○ 거지새끼야 앵벌이도 껌
정도는 내밀면서 도와달라고 한다.
자립의 의지가 없어 시팔놈이.
2014년 6월 01일·8:35 오후³⁰⁾

오○○| 빌어먹을년 건강하고 밝게자랄아이들을 죽여놓고서는 이런글이나 싸지르
고잇네
맹○○| 좀비진짜많네
오○○| 다른 대통령이었으면 이정도 피해가 아니었을거란 보장도없고 대응이늦은
걸 지적해야지 살인자라고 욕하는건..?
정○○| 말을심하게하네
김○○| 전라도 경기도 지랄들을하네ㅋㅋ까는새끼나 까이는새끼나 다 똑같지 뭐ㅋ
ㅋ똑같은 한국인이 까면 뭘간다고ㅋㅋ한심하다진짜ㅅㅅ³¹⁾

인터넷 통신 공간상에서의 언어폭력은 단순히 개인적 측면을 떠나 집단적인 현상을 나타내기도 한다. 인터넷 통신의 확장성은 손쉽게 동조자를 모집할 수 있고 서로 경쟁적으로 언어폭력을 사용하기도 한다. 더구나 청소년들이 그러한 언어를 배우면서 그들 자신들의 공간에서 그대로 사용하고 있다는 것이 더욱 문제이다. 인터넷 통신상에서 자유롭게 비속어를 사용하던 청소년들은 가상공간과 현실 공간이 점점 밀접하게 연관되는 상황 속에서 자연스럽게 현실 언어활동에서도 그런 비속어를 자연스럽게 사용하게 된다.

29) <육설. 분쟁어그로>, 모바일 네이버 카페 자유게시판(<http://m.cafe.naver.com/younggyun/277584>).

30) 배우 김의성 트위터(현재는 삭제된 계정)에 게재된 트윗.

31) 박근혜 대통령의 공식 페이스북(Facebook)계정에 게시된 어린이날 기념 글에 달린 댓글 중 일부를 발췌한 것임(<http://www.facebook.com/ghpark.korea>).

4.1.2. 소통의 장애

무분별하게 사용되는 인터넷 통신언어가 국어에 미치는 또 다른 부정적인 영향은 바로 소통의 장애를 가져온다는 것에 있다. 통신언어가 의사소통의 편이와 경제성을 위하여 만들어진 것은 사실이지만, 인터넷 통신상에서 사용하는 새말들은 언어의 기능 중 하나인 소통을 저해하는 매개가 되고 있으며 사람들은 소통에서 소외되지 않기 위해 새말을 배우며, 남용하고 있다. 통신공간에서 사용되는 새말들은 본래의 국어의 형태나 의미에서 변이되었고, 일상 언어활동에까지 침투하여 무분별하게 사용되고 있다.

초창기 인터넷 통신에서는 주로 한글의 형태나 의미를 변이시켜 통신언어로 사용하였다. 초기의 대표적인 인터넷 통신어의 예로 “~해여”나 “방가”, “하이루” 등을 들 수 있다.

초기의 인터넷 통신언어가 단순히 종결어미의 변형이나 소리 나는 대로 적기 등으로 만들어졌다면, 최근의 통신언어는 만들어지는 과정이 과거와는 사뭇 다르며 일정한 규칙이나 방법을 찾아내기도 쉽지 않다.

과거에는 시각적인 효과도 중시하여 한글의 변이뿐만 아니라 비문자언어나 일문의 가나, 러시아의 키릴 문자, 한자, 로마자 등 각종 기호를 사용하여 형태적으로 한글과 비슷하다면 그것으로 의미를 전달하곤 하였다. 그러나 요새는 불필요한 첨가 문자나 힘들게 찾아서 입력해야 하는 문자는 모두 제외되고, 빠르고 간단하게 압축된 단어의 조합을 주로 사용하는 추세이다.

이와 같은 언어의 변이는 상대방과의 대화 속에서 손가락으로 빠르게 자신의 말을 전송해야 하는 통신환경에서부터 비롯되었고 새말의 뜻을 모르는 사람들을 위한 신조어 사전³²⁾도 실시간으로 “업뎃”³³⁾되고 있다.

그러나 위와 같은 새말의 무분별한 사용은 언어의 소통을 유발하며 스마트폰 상에서도 언어의 장벽을 만들고 있다. 다음은 실제 교육현장에서 학생들의 언어생활과 마주하는 교사들의 이야기가 담긴 신문기사이다.

32) <대한민국의 인터넷 신조어>, 위키백과(<http://ko.wikipedia.org/wiki/>).

33) 인터넷상에서 업데이트(update)를 지칭하는 통신언어.

한국교총이 한글날을 앞두고 지난 1~6일 교총 회원인 전국의 교사 1,443명(교장 포함)에게 학생들의 은어·비속어 사용에 대해 설문한 결과, 61%가 “거의 매일 학생들의 은어·비속어를 듣는다”고 답했다. 31.6%는 “학생들의 비속어·은어를 절반도 알아듣기 힘들다”고 답했다.

이 설문조사의 결과를 보면, 교사들은 학생들의 언어 때문에 당황한 경우가 적지 않았다. 한 초등학교 선생님은 “영어 수업 시간에 영어를 유창하게 했더니, 5학년 학생이 ‘쩨다~!’라고 말했다. 그 말이 나쁜 표현인 줄 알고 내심 당황했는데, 알고 보니 칭찬이라는 것을 알고 세대 간 의사소통의 벽을 느꼈다”고 밝혔다.

또 프사(카카오톡 등의 프로필 사진), ‘패드립(가족을 욕해 친구를 괴롭힘)’, ‘땡클(수업이 끝났으니, 이제 그만하자)’ ‘미광날쌌(미치광이처럼 열정적으로 날아다니며 지도하는 선생님)’ ‘야리(담배)’, ‘까비(아깝다)’ ‘줄못(아주 못생긴 애)’ 같은 말 때문에 당황했다고 밝혔다.

상당수 교사들이 학생들로부터 가장 많이 듣는 은어·비속어는 ‘존나’ ‘헐’ ‘쩨다’ ‘짱’ ‘대박’ ‘빡쳐’ ‘솔까말(솔직히 까놓고 말해서)’ ‘열라’ 등을 꼽았다. 한 일반고 교사는 “‘개짜증나게’처럼 ‘개’는 접두어가 전천후로 사용된다”고 말했고, 한 초등학교 교사는 “시험 주관식 문제나 일기에도 ‘ㅋㅋㅋㅋ(축하축하)’처럼 은어나 비속어를 사용해서 안타깝다”고 말했다.

이렇게 비속어·은어를 많이 사용하는 학생들의 언어 습관에 부정적인 영향을 끼치는 원인에 대해선 교사 38%가 ‘인터넷상의 비속어·은어 범람 때문’이라고 대답했다.

올바른 언어를 사용하라고 학생들을 지도해도 겉으로는 수긍하지만 실제 큰 변화가 없었다는 교사가 58.2%에 달했다.

한국교총은 “교사들만으로는 학생들에게 바른 언어 습관을 심어주기 역부족”이라며 “앞으로 학생 언어 습관 개선을 위한 대국민 캠페인을 하겠다”고 밝혔다.³⁴⁾

또한 통신언어가 일상의 언어생활로 역류하는 현상은 세대 간의 의사소통 문제뿐만 아니라 언어습득에도 문제를 주고 있다. 신문화를 빠르게 습득하는 신세대와 구문화를 고수하는 구세대 사이에는 문화적인 괴리감과 함께 신문화에 따라 새로이 생성되거나 전해진 언어의 차이는 어느 정도 인정할 수 있는 부분이라 할 수 있다. 그러나 언어의 습득 과정에 있는 초·중·고등학교 청소년 언어의 변질은 매우 심각한 문제라 아니할 수 없다. 국어에 대한 올바른 인식과 사용법을 제대로 알기도 전에 변질된 언어를 받아들이고 사용함으로써 한국어 언어 전

34) 조선일보, <핵노잼·앵까네(무척 재미없다·거짓말하네)… 청소년 은어, 얼마나 아십니까> 2014. 10. 8.

체에 심각한 위기를 불러오고 있는 것이다. 올바른 언어습득 이전에 변질된 언어에 길들여진다면 그들이 언어활동의 주체가 되었을 때는 국어가 어떻게 더 변질될지 알 수 없다.

인터넷 통신에서 변질된 언어의 파급 속도는 상상을 초월한다. 이전의 언어 변화는 점진적으로 이루어졌고, 하나의 언어가 받아들여지거나 생성된 이후 언어사용자들 전체에 걸쳐 동의를 이루어 일반화되어 사용되기까지는 매우 오랜 시간이 걸렸고 그 변화의 양상에 대한 추적도 가능한 것이었다. 그러나 인터넷 통신 언어의 파급 속도는 언어사용자들이 인식하지 못하는 사이에 이루어지고 있으며 그 변화의 양상을 추적하기가 거의 불가능하다 할 수 있다.

4.1.3. 한글의 파괴

맞춤법에 대한 지식을 제대로 갖추지 못한 언어사용자가 맞춤법에 맞지 않는 통신언어를 분별없이 사용하다 보면 그에 대한 지식을 더 떨어뜨릴 수 있다. 국어 전공자가 아닌 보통의 사람들이 맞춤법을 익히는 과정을 보면 규범이나 원리를 바탕으로 하는 것이 아니며, 일일이 국어사전을 찾아보며 공부하는 사람도 많지 않다. 대체로 학교교육과정에서 교과서로 배웠던 지식이나 책, 신문과 같은 인쇄매체를 통해 시각적으로 기억하는 것이다. 그러므로 일상에서 접하는 언어가 교재가 되는 셈인데, 잘못된 표기에 자주 노출되고 잘못된 표기를 계속 사용하다 보면, 어떤 것이 바른 표기인지 혼란을 가져올 수 있다.

또한 통신언어의 사용은 문법 의식의 약화를 가져온다. 각종 문법의 오류와 은어, 비속어의 남용으로 주요 문장 성분을 생략하고, 조사를 잘못 사용하며, 경어법을 올바르게 사용하지 않는 등의 문법 구조 변형을 한글의 일탈 현상으로 인지하지 못하고, 일상적으로 습관적으로 받아들여지게 됨으로써 학교에서 학습한 문법을 필요 없는 것으로 생각하게 될 우려가 있다. 통신언어를 통해서도 의사소통이 가능하기 때문에 통신언어가 언어로서의 역할 기능을 다하고 있는 것으로 혼동하여 문법 의식이 약화되고 혼란을 발생시킨다.

4.2. 긍정적인 측면

인터넷 통신언어가 많은 문제점을 가지고 있다고 하지만 긍정적인 측면이 전혀 없는 것은 아니다. 새로운 말을 만들어 내거나 기존의 규범적인 표현 방식에서 이탈하여 한글 표현 방식을 다양하게 만들어 주는 긍정적인 면도 나타난다.

4.2.1. 새말 만들기

인터넷 통신언어에 대한 긍정적인 측면 중 첫 번째는 새말 만들기이다. 앞서 부정적인 측면에서 언급했던 새말들은 의사소통을 저해하는 요소로 작용하는 경우가 많았다. 그러나 언어적으로 순기능을 하여 언어의 발달을 가져오고 어휘의 다양성에 일조를 하는 새말도 존재한다.

통신 환경은 대화의 새로운 장면이다. 새로운 장면을 표현하는 데 기존의 어휘로도 충분하다면 문제가 없겠으나 그렇지 못한 경우에 새말을 만들어 내는 것은 당연한 일이다. 언어의 역사성도 이와 같은 맥락이다. 국어뿐만 아니라 어느 언어든지 그 언어를 사용하는 사람들에 의해 자연스럽게 새로운 어휘가 생성되고 사용되어진다. 인터넷 통신에서 변화된 언어는 사용자들에 의해 일반언어활동의 영역으로 흘러 들어와 새로운 어휘를 만들어 가고 있는 것이다. 물론 그 파급속도가 매우 빠르기 때문에 사용자들이 수용할 수 있는 범위를 넘어서고 있는 것은 사실이다. 이러한 측면 때문에 도태되는 많은 어휘가 발생하고, 이 과정에서 일반적인 언어활동 영역에서 살아남게 된 어휘는 새로운 어휘로 자리를 잡을 수 있는 것이다.

이정복(2000나: 219)에서는 사전적 의미의 ‘님’과 통신공간의 ‘님’을 비교하면서 ‘님’은 통신공간의 익명성과 평등성, 경제성에 부합하는 두루 높임의 형식으로서 대단한 성공을 거둔 새말이라고 하였다. ‘님’은 통신공간에서 높임의 칭자 경어법이 대칭적으로 사용되고 우호적인 분위기가 유지될 때 높은 빈도로 쓰이는 것을 보아 통신공간의 익명성에 편승하여 욕설과 비방을 일삼는 대화방 이용자들을 줄일 수 있게 하는 순화제로서의 부가 기능을 지닌 것으로 보인다고 하였다.

물론 새말을 언어의 범주에 포함시켜 전부 수용하자는 입장을 주장하기 위한 것은 아니다. 새말의 형성으로 어휘가 풍부해져 기존 낱말의 의미를 연상 가능한 차원에서 의미를 확장하여 사용한다면 대화 장면에 따라 보다 적절하고 다양하게 표현될 수 있게 된다.

4.2.2. 표현의 다양성

통신언어의 새말 생성은 유희적 측면이 강하게 작용하고 있는 것이 사실이다. 사이버 공간이라는 것이 현실에서 일탈 과정이듯이 언어의 일탈로 자연스러운 현상이 되는 것이다. 이러한 일탈은 표준적인 표기체계를 벗어나 다양한 표현을 가능하게 해주며 점(.)의 개수, 물결표(~)의 개수 등에 따라 자신의 다양한 감정을 전달할 수 있다. 이런 다양한 기호 등을 사용함으로써 표준적인 맞춤법으로는 전달이 어려운 화자의 미묘한 태도와 감정을 전달하며 대화에 사실감과 현장감을 더해준다.

또한 쉽고 재미있는 언어유희가 발생하게 된다. 내가 친(typing 혹은 touching) ‘말’이 상대방의 모니터나 스마트폰 액정으로 전달되어 보이고, 다시 상대의 반응이 바로 내 모니터나 액정에 뜰 때, 이모티콘(emoticon)이 함께 등장할 경우에는 마치 상대방의 얼굴을 직접 보고 대화하는 것 같은 느낌도 든다. 웃음(^.^), 웅크리는 모습(>_<), 화가 난 표정(-_-), 어지러운 모습(@_@) 등 주로 얼굴 표현을 함께 전달하다 보면 마치 상대방의 표정을 보면서 대화를 나누는 느낌이 들게 된다.

손가락으로 수다를 떠는 채팅의 묘미는 여기에 있다. 미미한 글에 재미가 포함되고 혹은 말의 의미를 전달하기 힘들거나 또는 국어를 모르는 외국인에게까지 표정의 의미는 전달된다. 이런 종류의 언어는 온라인상의 논리에 맞는 것이며 채팅 사용자라는 공동체 의식을 느끼도록 고안된 그 집단의 은어이다. 무조건 부정하기보다는 문제점을 보완한다면 우리의 언어생활을 풍요롭게 할 것이다.³⁵⁾

통신언어는 제한되어 있는 표기체계에서 벗어나 한글표현에 다양성을 부여하고 있다. 이러한 다양한 표현 양식을 가진 일련의 통신언어는 통신공간에서의 의

35) 매일경제, 최혜실, 「손가락으로 수다떨기」, 2002. 1. 4.

사소통에 매우 중요한 요소가 되어 있는 것이 사실이다. 통신공간에서 사용되는 통신언어는 단순하기 쉬운 활동(자판을 두드리거나 키패드를 터치하는 것)에 활력을 주는 것이다. 일반언어활동과 마찬가지로 통신언어는 어색하기 쉬운 새로운 친교의 장을 부드럽게 해 주는 역할을 한다고 할 수 있다.

특히 통신언어는 이모티콘이나 숫자, 기호 등을 이용하여 딱딱하고 단조로운 문자에 개성을 표출할 수 있다. 통신언어를 사용하여 기발한 개성을 보여줄 수 있고, 추리력과 상상력을 풍부하게 하여 독창적이고 다양한 글쓰기나 사고력 향상에 도움을 준다.

통신공간의 비문자언어는 언어형태적으로 보았을 때 가히 획기적이라 할 수 있다. 더구나 신세대들의 감성을 자극하면서 모든 인터넷 공간에서 사용하는 유희로 자리 잡고 있다.

비문자언어는 감정을 전달하는 매개체로 사용된다. 또한 그 형태의 새로움은 많은 사람들에게 신선함을 주고 있는 것이다. 이러한 비문자언어를 이용하여 새로운 문화 형태를 만들어 내는 것도 가능하다는 이야기가 된다. 이미 비문자언어는 인터넷 통신세대에게는 일반화되어 있으며 언어의 한 영역을 차지하고 의사소통을 부드럽고 원활하게 해주는 요소가 되어가고 있다.

4.2.3. 새로운 언어사용의 방식

인터넷 통신언어는 어떠한 형태로든 언어를 사용하는 하나의 방식으로 자리매김할 것이라는 점은 분명하다. 이는 언어가 사용 매체에 따라 문어체와 구어체로 구별되어 있듯이 새로운 의사소통 방식이 등장한 이상 그에 걸맞은 어체(語體)의 등장은 당연한 결과이다. 그리고 정도의 차이는 있으나 통신언어가 국어에만 있는 개별적인 현상이 아니라, 여러 나라의 언어에 또한 나타나는 보편적인 현상이기 때문에 통신언어를 무조건 배격하고 사용을 금지할 것이 아니라 자연스러운 언어 현상으로 받아들여야 한다.

4.3. 개선 방안

인터넷 통신언어의 긍정적인 기능을 강조하더라도 통신언어가 가지고 있는 문제점이 현재에는 더욱 크게 다가온다. 새말을 생성하는 것과 표현을 다양하게 하는 것이 언어 본질의 기능인 의사소통을 어렵게 만든다면 그것은 커다란 문제가 될 것이다. 따라서 인터넷 통신언어 사용에 대한 대안이 절실하게 필요하다.

이정복(2000가: 192~199)은 이에 대한 해결 방안으로 크게 교육적 방법, 통신망 안에서의 방법, 가정 및 사회생활에서의 방법을 제시하고 있다. 교육적 방법으로는 학교 문법교육의 강화, 국어교육 속에 통신언어 관련 내용을 필수적으로 포함시킬 것, 컴퓨터 교육의 시작 단계에서 올바른 문장을 통한 자판 익히기 지도, 교사와 학부모의 통신언어에 대한 깊이 있는 이해를 필요로 했다.

통신망 안에서의 방법으로는 통신 사용자들 스스로 어문규범에 어긋난 표기가 통신언어가 본 모습이 아니라는 인식하에 어문규범에 대한 지식을 점검하는 등의 노력을 기울일 것, 통신 운영자의 바른 언어사용을 위한 홍보 활동의 강화와 통신망 운영체계에서의 비표준어회에 대한 교정 또는 거름 장치의 채용, 언어 및 통신 관련 정책자들 통신언어에 대해 올바르게 실태를 파악하고 바른 통신언어 사용을 위한 교육에 노력할 것 등을 제시하였다. 가정 및 사회생활에서의 방법으로는 가정이나 사회에서 타인에 대한 배려의 문화를 가꿈으로써 통신이용자와 비이용자 사이에 나타날 수 있는 거리와 단절 현상을 줄이고, 일상언어에서도 바른 언어 사용을 위한 시민운동의 강화를 제시하였다.

조오현·김용경·박동근(2002: 288)은 통신언어의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 잘 조화시켜야 한다고 주장한다. 통신언어 사용에 대한 분명한 인식을 가져야 하며, 친교적 수단으로 사용되는 통신언어의 사용을 막을 필요는 없다고 하였다. 그 이유는 통신언어의 효과는 통신상에서 극대화되기 때문에 일반대화 환경에서 사용하는 것은 크게 효과가 없다고 보았다. 다만 초등학생들의 경우 언어에 대한 의식이 거의 갖추어지지 않았다는 점을 고려하여 통신언어의 사용을 최대한 자제시키고 통신언어에 대한 잘못된 생각을 깨우쳐 주어야 할 것이라고 강조했다.

통신언어가 언어의 기본적인 목적인 의사소통을 불가능하게 만든다는 것은 심

각한 문제이다. 이에 대한 대안으로 생각해볼 수 있는 것은 앞서 논한 연구자들에게서 크게 벗어나지는 못할 것이다. 앞서 살펴보았듯이 기본적으로는 언어사용자들에 대한 올바른 언어 교육을 강화하고 사용자 스스로 통신언어를 일반 언어 활동 환경에서 적절히 사용하는 것이 가장 바람직한 방법이라고 할 수 있다.

정진수(2003: 168)는 통신망 자체의 통신언어 사용에 대한 기술적 제어 여건이 충족된다면 더욱 바람직할 것이라고 하였다. 그러나 사실 요즘 사람들이 SNS를 사용하고 그 공간을 이용하는 이유는 표현의 자유가 보장되기 때문이다. 그리고 그 표현의 수단으로는 통신언어가 사용되고 그들은 그들만의 통신언어로 소통하고 소속감과 동질감마저 느낀다. 따라서 SNS의 개발자나 운영자는 사용자가 적어질 것을 염려하여 통신언어를 제어하고자 하는 여건을 굳이 만들려고 하지 않을 것이며, 사실상 사용자 스스로 언어를 자정하려는 노력 말고는 통신언어의 사용을 완전하게 통제할 방법은 없다.

또한 그는 무분별하게 사용되는 통신언어로 인한 표준어의 오염을 막는 방법을 제시하고 있는데 그것은 다음과 같다. 첫째, 통신언어를 하나의 언어체계로 인정하고 경계를 허물어 표준어의 큰 테두리 안에 수용하는 것이다. 이미 스마트폰을 이용한 인터넷 통신과 일상생활이 불가분의 관계에 놓인 이상 언어를 구분하기보다는 국어의 표현영역의 확장이라는 의미에서 수용이 가능할 수 있을 것이다. 선정적이고 저속한 표현을 제외한 통신언어를 일반언어에 포함시켜 사용하다 보면 자연스럽게 통신언어로 인해 발생하는 소통의 문제 등은 해결될 것이다. 그러나 각종 공공문서에 애매하거나 모호한 통신 어휘를 사용하는 것은 더 큰 문제를 야기할 수 있다. 자연스럽게 통신언어를 일상에 접목하는 것이 효과적인 방법이기는 하지만 시간이 많이 걸리며, 그동안에 혼란이 너무나 커질 것이기 때문에 현실적으로는 어려움이 예상된다.

4.3.1. 개인적 방안

통신상에서 표준어를 사용하는 자발적인 노력을 하는 일부분의 사용자도 물론 있다. 그러나 딱딱함과 단조로움, 유별나다는 인식을 벗어나기 위해 통신언어의

사용은 계속되고 있다. 더욱이 청소년들이 통신언어를 분별없이 수용하고 남용함으로써 인해 그 파급은 계속해서 증가하고 있다. 비록 방송국이나 신문사와 같은 홈페이지에서는 비표준어와 비속어의 사용이 불가능하도록 여과 시스템을 운영하고 있으나, 사용자들은 그러한 상황을 피하기 위해 언어를 변화시켜 또 다른 통신어휘를 만들어 내고 있다.

언어는 생성, 성장, 소멸의 과정을 거치기 때문에 언어사용자에 의한 자정효과를 기대해 볼 수 있다. 생산되어지는 모든 통신언어가 곧바로 사용되는 것은 아니며, 사용자 스스로도 통신언어의 남용에 대해 인지하고 그 빈도를 줄여나갈 수 있다. 그러나 그 자정기간동안 또 다른 통신언어의 변이형이 등장할 수 있다는 문제점이 있으며, 통신언어의 주된 사용계층인 청소년은 아직 자정능력을 가질 만큼 언어 인지와 분별력이 성인에 비해 부족하다는 문제점이 있다.

통신언어가 약 10여 년의 짧은 역사를 가지고 500년의 한글 역사를 흔들고 있는 것은 그 언어의 사용자들의 의식 부족에 기인하는 바가 크다. 현대의 정보통신과 기술의 발달은 이미 인간의 수용능력에 한계를 넘어서고 있으며 하루가 다르게 변화하고 있다. 컴퓨터를 넘어서 휴대용 태블릿PC와 스마트폰은 현재 정보의 생성과 보급, 소멸을 주도하고 있으며 이러한 네트워크는 정보뿐만 아니라 언어에 있어서도 생성, 보급, 소멸을 주도하고 있다. 사람들이 인식하지 못하는 사이에 언어는 변화하고 있고 사람들은 변화된 언어를 제대로 인지하기도 전에 사용하고 있는 것이다. 이런 상황에서 언어사용자가 자신이 사용하고 있는 언어에 대한 올바른 사용 의식이 없다면 언어의 혼란은 가중되고 곧 제2의 바벨탑이 세워지는 결과가 초래될 것이다. 따라서 사용자들이 의도적으로 표준어를 통신상에서 사용하도록 해야 한다. 통신언어란 통신공간의 언어이지 일반공간의 언어가 아님을 깨닫고 사용자가 구별해서 사용해야 한다. 또한 통신언어에 의한 문제점이 무엇인지 늘 인지하며 사용자 스스로 문제점을 해결해 나가야 한다.

4.3.2. 교육적 방안

통신언어는 음성언어를 문자화하는 과정에서 파생된 언어이기 때문에 말하기

와 쓰기를 분리시켜 교육시켜야 한다. 쓰기 교육을 강화시켜 말하기와 쓰기를 분리시키고 쓰기 교육과정에서 올바른 표기를 이해시킨다면 통신언어로 인한 한글의 변질을 막을 수 있을 것이다. 올바른 맞춤법 표기를 알면서도 신속하고 간단한 입력이 가능하다는 이유로 표기를 지켜 쓰지 않는 사용자도 있으나 제대로 된 맞춤법을 전혀 알지 못한 채 통신언어를 사용하는 경우도 있다. 그렇기 때문에 올바른 쓰기 교육을 강화하여 말하기와 쓰기를 분리하여 인식할 수 있게 교육하고, 의미 전달에 혼란이 없게끔 표준적인 체계를 성립시켜야 한다.

언어는 그 언어를 사용하는 사람들 사이의 약속이며 하나의 언어가 언어로 인정을 받으려면 그 사회의 인정을 받아야 한다. 그러므로 통신언어 사용에 앞서 언어는 한 개인이 마음대로 바꾸거나 만들 수 없다는 ‘언어의 사회성’에 대한 인식 제고와 교육이 필요하다. 통신언어는 사회 구성원 전체의 약속과 사회의 인정을 받지 못한 상태에서 상용되고 있기 때문에 세대 간의 의사소통의 장애는 물론, 통신언어사용자 사이에서조차 대화가 단절될 가능성도 있다. 통신환경에서 새로운 환경에 따른 언어의 생성이 불가피하더라도 언어의 사회성과 그 기능을 인식한다면 최소한의 테두리를 벗어나지는 않을 것이다.

그러므로 통신언어에 대한 전반적인 교육이 다각적인 차원에서 이루어져 한다. ‘옳다/그르다’ 식의 가치판단적인 교육보다는 지속적인 관심과 이해를 바탕으로 하여 긍정적인 측면은 받아들이고, 부정적인 측면은 사용자 스스로 교정할 수 있도록 자발적인 실천을 유도하는 교육 프로그램이 필요하다.

언어는 세월의 흐름에 따라 새로 만들어지기도 하고, 변형하기도 하며, 사라지기도 한다. 이처럼 언어는 항상 변하고 있다. 특히 일상생활에서도 통신언어를 주로 사용하는 어린 언어사용자들은 이러한 변화를 자연스럽게 받아들이고 있다. 통신언어의 생성, 변형, 소멸의 변화 과정은 매우 빠르다. 통신언어 중에서도 현실을 날카롭게 짚어 내거나 풍자성이 있고, 개성적이고, 창의적인 언어 또한 있으나 대체로 생명력이 짧다. 그러나 조어법도 맞지 않고 부정적인 요소를 가지고 있는 언어는 생명력이 길고 전파도 빠르다.

따라서 어린 언어사용자의 잘못된 언어사용 문제는 우리사회와 학교가 간과해서는 안될 만큼 심각한 수준에 이르고 있다. 특히 언어의 초기 습득 과정에 있는 어린 언어사용자들에게 이러한 혼란을 정제하지 않고 그대로 받아들이게 한다면

언어의 미래, 특히 국어의 미래는 불투명하다. 따라서 어린 시절에 올바른 언어 의식을 학습할 수 있도록 하고, 언어 사용에 대한 응용력을 키워 갈 수 있도록 교육한다면 인터넷 통신언어로 인해 발생하는 혼란을 감소시킬 수 있을 것이다. 통신언어의 역기능을 단시간에 제거하거나 일방적으로 비난하는 것은 오히려 역효과를 불러일으킬 수 있다. 그렇기 때문에 획기적인 방안보다는 근본적인 대책 마련이 필요하다. 그들에게 바람직한 언어를 교육하고 정착시키기 위해서 학교와 교사는 다각적인 방안을 강구하여 학교현장에서는 교사가, 가정에서는 부모들이 스스로 교육방법을 모색해야 할 것이다.

어린 언어사용자가 일상생활에서 언어를 잘못 사용하고 있거나 잘못된 표기나 표현을 하는 것을 본다면 성숙한 언어사용자, 특히 교사는 그것이 잘못된 언어라는 사실을 인식하도록 지도해야 한다. 강압적인 제재가 아니라 다양하고 재미있는 방법으로 언어사용에 대해 지도를 진행한다면 학습자 또한 흥미를 가지고 고쳐 나가게 되는 효과적인 결과를 가져올 수 있을 것이다. 예를 들어 인터넷 통신언어가 사용된 모바일 메신저 대화의 내용, SNS에 게시된 글을 인쇄하여 나누어 준 후 올바른 언어와 표준어로 고쳐보는 활동을 하도록 지도한다. 또는 반대로 바른 표현의 언어로 쓰인 글을 통신언어로 고쳐보게 한다. 이러한 활동을 함으로써 자신이 사용하고 있는 통신언어가 얼마나 맞춤법과 어법, 문법에 어긋나 있는지를 스스로 확인할 수 있으며 일상생활에서 자연스럽게 통신언어와 일반언어를 구별하는 교육이 진행될 수 있다.

특히 자정능력이 부족한 어린 사용자들을 대상으로 문법교육을 강화하여 국어 문법 의식을 함양시키고, 바른 일상언어를 사용하도록 하고, 통신언어의 순기능과 창조적 확장이라는 면을 인정하여 통신언어를 사용하되, 한글을 파괴하지 않는 기준에서 통신공간에서만 올바르게 사용하도록 지도하는 것이 필요하다.

문법교육을 강화해야 하는 측면에서 필요한 학교 교육의 내용을 세 가지로 나누어 보면 다음과 같다.

첫째, 국어의 의미, 통사, 음운, 형태, 담화 등의 문법을 체계적으로 교육하고 올바른 국어사용 생활을 영위할 수 있도록 해야 한다. 실제로 현재 일상의 언어 생활은 표준 발음법에 어긋나거나 문법을 제대로 지키지 않고 쓰는 경우가 있다. 특히 통신언어의 경우는 그 문제가 더욱 심각하다. 따라서 국어에 대한 체계적인

학습을 바탕으로 이러한 국어사용 생활의 문제를 정확히 인식하고 이를 극복할 수 있는 방법들을 모색해야 한다. 이러한 모색을 바탕으로 실제 언어생활을 수준 높게 영위할 수 있을 것이다.

둘째, 언어에 대하여 바로 알 수 있는 교육이 필요하다. 언어와 인간의 역사, 언어의 본질과 필요성, 특히 국어의 중요성을 인식하게 해야 한다. 국어교육의 일차적인 목표는 의사소통 능력의 신장이지만 언어는 단순하게 의사소통의 도구로서만 작용하는 것이 아니라 언어를 사용하는 인간의 정신과 가치관 등을 담고 있는 그릇이며, 동시에 문화이기도 하다. 따라서 국어교육을 담당하는 자는 이러한 국어를 창조적으로 계승 발전시킬 수 있는 방법들을 모색해야 할 것이다.

셋째, 문법교육을 통해서 맞춤법 등의 규범 문제와 올바른 사용방법은 물론이고 국어를 소중히 여기고 사랑하는 태도를 기를 수 있도록 교육해야 한다. 문법교육의 본질적인 목적은 언어 사용자들이 언어생활을 올바르게 효과적으로 영위하고 나아가 국어를 발전시키는 태도를 가지게 하여 국어의 문화적 가치를 높이는 데 기여할 수 있도록 도와주는 것에 있다.

이러한 문법교육은 언어의 본질, 언어와 인간의 사고, 언어와 역사·문화의 관계를 알고 있는 상태에서 실제 언어생활에서 발생하는 여러 문제점을 올바르게 인식할 수 있게 해주며 또한 그 문제점을 해결할 수 있는 방법들을 모색할 수 있으므로 통신언어의 문제점에 대한 해결방안의 하나로 확실한 문법교육이 필요하다. 문법교육의 구체적인 방안으로는 문법 과목을 통한 체계적인 학습과 그 외에 말하기·듣기, 읽기, 쓰기 등의 구체적인 활동을 통한 교육이 있다. 인터넷 통신언어는 비면대면상황에서 이루어지는 음성 언어를 사용한 대화를 문자화한 것이기 때문에 실제로 인터넷 통신상에서 사용되는 대화사례를 가지고 실생활의 대화로 말하고 들어봄으로써 실제의 의사소통과 어떤 차이가 있으며 일상의 언어문화와 통신상의 언어문화가 어떤 관계를 가지는지를 분석해 볼 수 있을 것이다. 또한 SNS에 게시된 글이나 모바일메신저의 대화 자료를 보고 국어문법에 어긋난 표현 찾기, 일상 언어와 다른 표현 찾기, 통신에서 만들어진 새말 찾기 활동 등을 통해 통신에서 사용되고 있는 언어의 양상을 이해하는 방법도 있다. 그리고 직접 SNS에 접속하여 글과 댓글을 써 보거나 수업 중 모바일메신저에 접속하여 실제 친구와 대화하며 문자언어를 써 보는 활동을 통해서 현재 사용하고 있는 언어의

현실을 바로 보고 직접 고쳐보면서 통신언어의 올바른 사용을 위한 방법들을 탐구하는 것도 좋은 방법이 된다. 각종 매스컴이나 주로 접속하는 SNS 등 일상생활 속에서 사용하고 있는 언어들에 조사하고 분석하여 언어를 바로 이해하고 거기서 나타나는 문제점에 대한 해결방법을 스스로 모색할 수 있도록 교육하는 것도 효과적이다.

4.3.3. 사회적 방안

스마트폰의 보급으로 인한 정보의 일상화는 다양한 정보의 제공, 사용자 간의 의사소통의 편리함, 삶의 질적인 향상을 주고 있는 것이 사실이다. 그러나 정보화 사회 속에서 새로운 문화공간인 사이버 공간이 형성되면서 어린 언어사용자들은 그 공간 속에서 기존의 것보다 더욱 왜곡된 언어를 창출해 내는 담당 계층이 되고 있을 정도로 무분별하게 언어를 사용하고 있다. 단순한 의사소통의 단절이나 한글의 파괴뿐만 아니라 이로 인한 신체적, 정신적 피해 등 2차적 문제가 발생할 가능성이 크다.

이러한 문제를 개선하기 위한 근본적인 방법은 사회적으로 올바른 언어생활을 할 수 있는 여건을 조성해주는 것이 필요하다.

통신상의 문제점을 제공하는 주범 중의 하나로 사회적 정보제공의 중심인 매스컴이나 일부 언론을 들 수 있다. 언어를 파괴하여 웃음을 유발하는 행위는 TV의 오락프로그램이나 예능프로그램에서 쉽게 접할 수 있다. 단순히 시청자를 위한 유희이고, 웃어넘길 수 있는 부분이지만, 전국으로 방영되고 제약 없이 시청이 가능한 대중 매체라는 점을 감안할 때 특히 어린 언어사용자들에게 미칠 영향력은 크다. 따라서 언어사용에 가장 많은 영향을 주는 통신언어 환경과 방송매체의 언어 환경을 바르게 정립해 가는 방안이 시급하며, 동시다발적으로 지도가 가능한 가정에서의 교육도 중요하다.

둘째는 의사소통 장애를 극복하기 위해서 학교 교육뿐만 아니라 사회 기관 및 단체의 제도적 노력도 필요하다. 통신 공간 안에서는 물론 언론을 비롯한 대중매체, 국어학자, 시민단체와 국민들의 다각적인 노력이 필요하다.

시민단체와 국민들의 의식적인 노력은 가장 기본적이면서 중요한 영역이다. 몇몇 기관에서 올바른 통신언어 확립을 위해 주도적으로 노력을 하고 있지만, 국어는 소수의 집단만의 것이 아니기 때문에 국민 모두가 함께 노력을 기울여야 할 것이다. 전문적이고 제도적인 대책이 마련되었다 하더라도 제도를 따라가는 국민들의 의식적 노력이 없다면 대책의 효과를 기대하기 힘들 것이다. 통신상에서는 물론 거리에서 볼 수 있는 간판이나 상품의 이름, 다양한 매체에서 등장하는 문자언어, 노래의 가사, 지역의 이름 등에서 찾을 수 있는 국어의 문제점을 인지하고 그 해결방안을 모색할 수 있어야 하며 나아가 이러한 의식적인 노력을 생활에서 실천하여야 할 것이다. 또한 현재 시행되고 있는 국어능력인증에 관한 자격증 제도를 폭넓게 활용할 수 있는 방안을 마련해야 한다. 한국사능력검정시험과 더불어 필수로 취득해야 하거나 공무원 시험이나 외무고시의 가산점, 초·중등임용고시의 지원자격 등 적용범위를 넓혀서 학생뿐만 아니라 기성세대들에게도 국어 사용을 인증할 만한 자격증 발급을 보편화하여 올바른 국어사용능력을 길러주는 일도 좋은 방법의 하나일 것이다.

셋째로는 언어학자들의 노력이 필요하다. 언어학자들은 언중들에게 언어의 본질, 언어와 인간, 언어와 사회, 언어와 문화, 언어와 사고와의 관계를 알게 하여 오늘날의 언어 현실을 제대로 인식시키고 이를 통해서 올바른 언어 사용이 왜 중요한가를 깨닫게 해야 한다. 이를 바탕으로 언중들의 언어 사용 능력은 도구적 기능으로만 존재하는 것이 아니라 사회적, 문화적 관계 속에서 개인을 언어 사용 주체로 세우는 기능을 담당한다는 것을 알 수 있게 해야 한다. 그뿐 아니라 정보와 지식의 홍수 상황으로 상징되는 미래사회에서 표류하지 않기 위해서 한 개인의 언어활동은 주체가 살아 있는 언어적 실천이 되어야 하기 때문에 능동적이고 창의적으로 언어를 사용할 수 있도록 도와주어야 한다. 특히 오늘날의 청소년들은 뚜렷한 의식을 가지고 창의적이고 능동적으로 언어를 생산하는 것이 아니라 단지 기존 제도에 대한 거부와 흥미를 가지고 기존 언어를 의도적으로 변형하려는 욕구를 개성으로 생각하는 왜곡된 창의성을 지니고 있기 때문에 언어학자들의 의식 교육이 반드시 필요하리라 본다. 이러한 노력 외에 통신언어를 적절히 규제하고 발전시킬 수 있는 규범을 마련하는 일도 필요하다. 우리의 언어생활에 부정적인 영향을 미치는 통신언어의 경우에는 사용을 규제하고 긍정적인 역할을

하는 통신언어의 경우에는 적극적인 개발 전략을 세워 경제적이고 풍부한 언어 생활을 영위할 수 있는 발판을 마련해야 할 것이다.

언어는 한 나라의 문화를 이끌어 가는 대표적인 문화유산이다. 이런 문화유산인 언어를 보전하고 전파해야 할 책임이 있는 대중 매체가 왜곡된 언어표현들을 조장하고 있다. 이런 문제점을 개선하기 위해 방송 관계자와 프로그램 출연자들에게 올바른 언어사용의 지침과 필요성을 사전에 교육하고 인지도시킴으로써 방송에 적합한 언어를 사용하도록 해야 할 것이다. 언어의 발달에 적극적인 영향력을 행사하는 대중 매체는 올바른 언어사용을 위한 노력을 꾸준히 기울여야 한다.

대중 매체뿐만 아니라 올바른 언어사용을 할 수 있도록 적극적으로 가정과 사회 구성원 모두가 일상적인 언어생활 속에서 지속적으로 관심을 가지는 것이 중요하다. 특히 올바른 국어 정책 및 국민들의 바른 언어사용을 위해 캠페인이나 운동과 같은 프로그램을 개최할 수 있는 자발적이고 전문적인 단체가 생겨나서 활동을 전개한다면 훨씬 문제를 감소하는 데 도움이 될 것이다. 언어의 문제는 무엇보다 사용자들이 지속적인 관심을 가지고 참여하며, 올바른 인식이 널리 보편화되는 것이 최우선의 해결책이라고 본다.

언어는 그것을 사용하는 사람의 인격을 나타내므로 바르지 않은 언어를 사용할 때 상대방에게 좋지 않은 인상을 심어줄 수 있으며, 언어가 황폐화되면 정서적으로도 거칠어지며 삭막한 인간관계를 초래하게 된다. 따라서 사회적으로 필요한 언어의 중요성을 인식하여 바른 말을 사용하도록 노력해야 한다.

5. 결론

언어는 인간의 삶을 영위하기 위해 인간의 사고, 문화, 사회와 밀접한 관계를 가지고 역동적으로 상호작용하는 필수적인 도구이다.

인터넷 통신언어는 인터넷 통신에서 사용되는 일반언어와 구별되는 변이된 언어를 의미한다. 인터넷 통신의 변이된 언어는 탈일상과 탈억제, 그리고 탈대중화 즉 현실에서 일탈이라는 특징을 지닌다. 통신언어는 일반언어와는 그 형태가 달라야 한다는 차별성과 일탈이라는 통일성이 공존하는 언어이다.

인터넷 통신언어는 일반대화와의 차이를 가지는데 첫째, 음성언어로 이루어지는 것이 아니라 문자언어로 이루어진다. 둘째, 대화 전달이 직접적이지 못하고 인터넷을 매개로 하여 간접적이어서 경제적 원리에 의해 원래 어휘를 변이시켜 사용하는 경우가 많다. 셋째, 컴퓨터 통신에서 사용되는 언어를 살펴보면 일반 언어활동에서 구어와 문어가 확연하게 구별되는 것과는 달리 구어와 문어의 특징이 함께 사용되고 있다는 것이다.

인터넷 통신언어에 대한 본 연구를 요약하면 다음과 같다.

통신언어에는 경제성의 원리에 따라 음운을 줄여서 쓰는 현상이 많이 일어나고 있다. 이에 역행하는 현상인 덧붙여 쓰는 현상도 일어나고 있는데 이는 통신상의 대화는 비면대면의 상황이기 때문에 자신의 개성이나 감성, 의사를 전달하기 위해 환경적 제약을 극복하고자 하는 표현으로 볼 수 있다.

일반적으로 글을 쓰는 데 문장을 간결하게 표현하려는 명사화 현상이 있다. 이 명사화 현상이 통신환경에서는 오락적인 동기가 가미되어 ‘-슴/쌈/츄’와 같은 변이형이 만들어져 쓰이고 있다.

통신언어는 상대를 직접 대면하고 말하는 것이 아니기 때문에 발화현장의 분위기가 면대면 상황보다 훨씬 분방하고 격식이 없다. 이러한 이유로 많은 비속어가 무분별하게 쓰이며, 원래의 형태에서 변이되거나 새로운 비속어휘들이 만들어지고 있다.

또한 단어나 구를 축약하여 새로운 단어를 만드는 특성도 발견할 수 있다. 축약의 방법은 주로 頭음절을 함하여 형성하는데 예외의 경우도 있었다. 축약하지

않고 아예 일부분의 음절을 절단하여 형성되는 단어도 있었다. 이러한 단어들은 통신환경을 벗어나 일상의 언어생활에까지 전이되어 사용된다.

줄임말의 활발한 생성과 더불어 기존의 어휘에 새로운 의미를 부여하는 의미의 확대현상도 나타나고 있다. 통신상이라는 특수한 대화 환경에 맞는 적절한 의미를 가진 어휘가 새롭게 요구되기 때문이다.

통신언어에는 부가적인 설명이 없을 경우 단어의 의미를 알지 못하는 은어의 기능을 가진 새말이 많다. 기존의 단어에서 의미가 변형되었거나 새로운 단어가 생성됨에 따라 은어는 계속 생성되어 통신언어 사용자들끼리도, 사용하지 않는 일반언어 사용자들과의 의사소통에 제약을 일으키고 있으며 비속어가 포함된 은어들도 있어 언어문화에 악영향을 끼치고 있다. 특히 청소년들은 통신언어와 일반언어를 구별하지 못한 채 사용하는 경향을 보이면서 올바른 국어 인지 능력에 장애가 되고 있다. 신조어만을 실은 사전이 따로 발간될 정도로 새말의 수는 많으며, 뜻풀이 없이는 본래의 뜻을 유추하기가 힘든 경우가 많아 의사소통에 장애가 되기도 한다.

통신언어에서 보이는 표기상의 특징은 첫째로 소리나는 대로 적는 방식이 많이 나타나고 있다. 음성언어를 문자언어로 표현할 때 맞춤법을 고려하지 않고 소리나는 대로 표기하는 음성표기가 광범위하게 나타난다. 그래서 연철표기가 많이 나타나고 있다. 또한 이중모음을 단모음으로 표기하는 경우도 많이 나타나고 있다.

소리나는 대로 적는 것은 빠른 타자를 치기 위한 경쟁성뿐만 아니라 맞춤법을 신경 쓰지 않고 채팅을 하는 편리함의 이유로 용이하게 사용되는데 이런 무분별한 연철의 사용은 한글맞춤법을 제대로 익히지 못한 어린 언어 사용자에게 큰 문제점이 되고 있다.

줄여서 쓰는 것보다 더 빠르고 편리하게 의사전달을 하고자 하는 형태로 ㄱ사(감사), ㄴㄴ(no no)와 같이 단어의 초성만을 이용한 언어를 사용한다. 본래는 단 순히 웃음소리를 나타내는 ㅎㅎ(하하) ㅋㅋ(크크) 같은 경우에만 초성이 쓰였으나 점점 일반 단어의 범위까지 넓어지고 있다.

통신언어 중에서도 자신의 개성을 표출하려는 특징이 강하게 나타나는 부분이 이모티콘의 사용이다. 여러 가지 기호나 국어의 자음과 모음, 영어의 알파벳을 사용하여 사람의 행동이나 표정, 사물의 모습을 그림을 그린 듯한 형태로 조합하

여 표현하고 있다. 이모티콘은 주관적인 성격이 강하며 문자언어만으로는 상대방에게 자신의 기분이나 감정을 전달하는 데에 한계가 있기 때문에 감정전달의 목적으로 주로 사용된다. 또한 띄어쓰기를 무시하고 하나의 긴 문장을 서술하는 특징도 가지고 있다.

인터넷 통신언어는 새로운 말을 만들어 내거나 기존의 규범적인 표현 방식에서 일탈하여 한글 표현 방식을 다양하게 만들어 주는 긍정적인 측면이 있지만, 언어폭력과 국어 변질의 부정적인 측면이 더 강하게 작용하고 있다. 이러한 인터넷 통신언어로 인한 문제를 해결하기 위해서는 우선 통신 사용자들에게 통신언어와 표준어의 차이를 인식하게 하여 사용자들 스스로 표준어를 통신상에서 사용하도록 해야 한다. 그리고 교육적인 측면에서 학교와 가정에서의 역할이 중요하게 작용하는데 자발적인 실천을 유도하는 교육 프로그램이 대대적으로 정비되어야 하며, 강압적인 제재가 아닌 학습자의 흥미를 유발시킬 수 있는 지도가 진행되어야 한다. 또한 앞서 언급했던 것처럼 어린 언어 사용자를 대상으로 문법교육을 강화하여야 한다. 사회적 측면에서는 통신언어 환경과 방송 매체의 언어 환경을 바르게 정립해 가는 방안이 마련되어야 하고, 사회 기관 및 단체의 제도적 노력과 전문적인 언어학자들의 노력이 필요하다.

통신언어는 지금도 계속 변이되고 있다. 그 변화의 양상에 대해 어느 정도 연구가 진행되었다고 하더라도 인터넷 통신에 의한 일탈은 계속 일어나게 될 것이다. 본 연구에서 어휘를 통해 통신언어에 접근하려는 노력을 하였으나 아직은 부족하며, 고정된 것이 아니라는 특징 때문에 변이의 규칙 기준 또한 명확히 찾지 못하였다. 따라서 앞으로 변화하는 사회현상에 대한 이해와 함께 더 세분화되고 점진적인 연구가 진행되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 권순희(2001), 「컴퓨터 통신 대화의 언어적 특성 고찰」, 『국어교육』 105권, 한국
국어교육연구회.
- 권연진(2000), 「컴퓨터 통신 언어의 유형별 실태 및 바람직한 방향」, 『언어과학』
7권 2호, 한국언어학회 동남지회.
- 김가현(2011), 「통신언어 형태 분석 및 쓰임 연구: 문자메시지와 인터넷 기반 통
신 중심으로」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 김광해(2000), 「우리 말과 글의 현실」, 『대학국어작문』, 서울대학교 출판부.
- 김민희(2003), 「통신언어의 양상과 기능에 대한 연구」, 홍익대학교 교육대학원 석
사학위논문.
- 김상협(2014), 「통신 언어의 국어 교육적 수용 방안 연구」, 경북대학교 교육대학
원 석사학위논문.
- 김옥향(2004), 「통신 언어의 사회언어학적 특성 -통신 언어와 일상 언어의 혼용
실태를 중심으로」, 건양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김현주(1995), 「컴퓨터통신의 매체적 특성에 관한 연구」, 『한국언론학보』 34권,
한국언론학회.
- 나영은(2012), 「변별적 자질을 활용한 국어 음운 교육 연구」, 고려대학교 교육대
학원 석사학위논문.
- 남기심·고영근(2009), 『표준국어문법론』, 탐출판사.
- 노대규(1996), 『한국어의 입말과 글말』, 국학자료원.
- 박동근(2001), 「통신언어의 유형에 따른 언어학적 기능 연구」, 『어문학연구』 11
권, 상명대학교 어문학연구소.
- 배주채(2003), 『국어음운론 개설』, 신구문화사.
- 성낙수(2005), 「초, 중, 고등학생들의 문어 연구 -이른바 통신언어를 중심으로」, 『
청람어문교육』 32, 청람어문교육학회.
- 송민규(2000), 「PC 통신 언어에 나타나는 음절 수 감소 현상에 대한 고찰 -최적
상 이론을 중심으로」, 고려대학교 대학원 석사학위논문.

- 송현아(2004), 「청소년 통신언어의 연구」, 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이익섭(2000), 『사회언어학』, 민음사.
- 이정복(2000가), 「바람직한 통신언어 확립을 위한 기초 연구」, 문화관광부.
- _____ (2000나), 「통신 언어로서의 호칭어 ‘님’에 대한 분석」, 『사회언어학』 8권 2호, 한국사회언어학회.
- _____ (2001), 「10대 청소년들의 통신언어 사용과 문제점」, 『한글사랑』 봄호.
- _____ (2003), 『인터넷 통신 언어의 이해』, 월인.
- _____ (2005), 「사회언어학으로 인터넷 통신 언어 분석하기 -최근의 연구 현황과 과제」, 『한국어학』 27, 한국어학회.
- 이진기(2004), 「통신언어의 특징과 국어교육 활동방안 연구」, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이진성(2001), 「한국대학생들의 맞춤법 오용 실태 -통신어의 영향을 중심으로-」, 『사회언어학』 9권 2호, 한국사회언어학회.
- 임규홍(2000), 『컴퓨터 통신 언어에 대하여』, 배달말 제27집, 배달말학회.
- 임지룡(2003), 『국어의미론』, 탑출판사.
- 정기도(2000), 『나, 아바타, 그리고 가상세계』, 책세상.
- 정명규(2001), 「컴퓨터 통신 언어 지도 방안 연구」, 경상대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정무사(2002), 「국어 통신언어 교육의 방향 연구」, 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 정진수(2003), 「컴퓨터 통신언어 연구」, 청주대학교 대학원 박사학위논문.
- 정택윤(2009), 「통신 언어의 사용 실태 분석」, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조상진(2006), 「인터넷 통신 언어의 연구」, 상지대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조오현·김동경·박동근(2002), 『컴퓨터 통신언어 사전』, 역락.
- 최명옥(2008), 『국어음운론』, 태학사.
- 최원복(2003), 「컴퓨터 통신언어의 실태와 개선 방향」, 원광대학교 대학원 석사학위논문.
- 최은설(2003), 「청소년 통신언어 사용실태와 지도방안 연구」, 상명대학교 대학원 석사학위논문.
- 최인주(2003), 「가상 공간에서의 언어 오용 실태와 지도 방안 연구」, 여수대학교

대학원 석사학위논문.

허윤아(2013), 「통신언어의 효과적인 지도방안 연구 : 중학교 교육과정을 중심으로」, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

황상민·한규석 편저(1999), 『사이버 공간의 심리 : 인간적 정보화 사회를 향해서』, 박영사.

황현경(2005), 「통신 언어 사용의 지도 방안 연구」, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.



부 록

<표4> 통신상에서 사용되고 있는 통신언어³⁶⁾

번호	통신언어	의미
1	가싶남	‘가지고 싶을 만큼 매력이 있거나 잘생긴 남자’를 의미한다.
2	갑툭튀	‘갑자기 툭 튀어나온다.’의 줄임말로 생뚱맞게 등장한 사람을 가리키는 말이다.
3	강남녀/강남언니	강남지역에 밀집해 있는 성형외과에서 성형수술을 받고난 후에 얼굴이 서로 비슷해진 여성들을 낮춰 부르는 말이다.
4	개드립	주로 연기를 하는 배우들이나 방송인들이 사람들을 웃길 때 즉흥적으로 사용하는 ‘애드립(ad-lib)’의 ‘애’를 생략하고 접두사 ‘개-’를 붙여 본래 뜻을 비꼬아 낮춰 부르는 말로, 상황에 맞지 않거나 그 정도가 심한 말을 하는 상대방에게 ‘개드립 치지 마.’라고 한다.
5	개미놈/개미년	‘개미친놈/개미친년’의 줄임말이다. 주로 사귀는 애인을 두고 바람을 피워 만나는 남자와 여자를 가리킨다.
6	개미지옥	본래의 개미지옥은 ‘개미귀신이 마루 밑이나 양지바른 모래땅에 파 놓은 깔때기 모양의 구멍’으로, 개미귀신이 그 안에 숨어 있다가 떨어지는 개미나 곤충 따위를 잡아먹는다. 카카오톡 등과 같은 그룹채팅방에 한번 초대가 되면 그 방에서 나가도 다시 초대가 되고 영영 나갈 수 없는 상황에 빗대어 ‘개미지옥’에 빠졌다고 한다.
7	갠소	‘개인소장(個人所藏)’의 줄임말이다.
8	갠춘/갠춧	‘괜찮습니다.’의 줄임말이다.
9	건어물녀	일본의 만화 ‘호타루의 빛’에서 유래되었다. 직장에서는 매우 세련되고 능력 있는 여성이지만 퇴근 후에 데이트를 하는 것이 아니라 집에 와서 편한 옷을 입고 머리를 대충 묶고 맥주와 오징어 등 건어물을 즐겨 먹는 여성을 지칭하는 말이다.
10	검스	‘검은색 스타킹’의 줄임말이다.
11	고답이	고구마를 많이 먹은 것처럼 답답한 사람
12	공구	‘공동구매’의 줄임말이다.
13	공원	‘공무원’의 줄임말이다.

36) <표4>의 단어들은 필자가 연구를 진행하기 위해 가입했던 카페, 모바일메신저를 통한 일상대화, 신문기사, 인터넷에 게재된 글(댓글) 등에서 수집한 통신언어의 목록이다. 이 중에는 일부 언어사용자만 사용하여 걸러지지 않은 언어들도 있으나 감안하고 모두 실었다.

14	관중	‘관심종자’의 줄임말이다. 관심종자는 관심을 얻고자 하여 눈에 띄거나 과한, 생각없는 행동을 하는 사람을 비하하여 조롱하는 말이다.
15	궁서체	진지하게 글을 쓰고 있는 상황임을 나타내는 말이다.
16	금사빠	‘금방 사랑에 빠지다.’의 줄임말이다.
17	깜놀	‘깜짝 놀라다.’의 줄임말이다.
18	꼰라	술에 만취한 상태를 일컫는 말이다. 유칼립투스 앞에는 알코올 성분이 들어있는데, 이 앞을 주석으로 하는 코알라를 빠르게 발음하여 ‘꼰라’라고 한다.
19	꿀을 빨다	(군대에서) 편하게 생활하거나 평소에 별로 힘을 들이지 않고 쉽게 일을 했을 때 사용하는 말이다.
20	궁서체	글을 쓰거나 대화를 할 때, 글씨체를 궁서체로 설정하는 것이 아니라 자신이 지금 진지하게 글을 쓰고, 대화를 하고 있으며 심각한 상황임을 나타낼 때 “나 지금 궁서체임.”이라고 한다.
21	근자감	‘근거 없는 자신감’의 줄임말이다.
22	까비/깡	‘아깝다’의 뜻이다.
23	낄겨	‘너 낄 때 꺼.’의 줄임말로 대화나 모임에 꺼도 될 때와 끼지 말아야 될 때를 구분하라는 말이다.
24	늑다/늑이다	‘속이다/속아 넘어가다’의 뜻이다.
25	남친	‘남자친구’의 줄임말이다.
26	남사친	‘남자사랑친구’의 줄임말이다. 사귀는 사이가 아닌 성별만 남자인 친구를 가리킬 때 사용한다.
27	낫닝겐	‘Not にんげん[人間]’. ‘닝겐’은 일본말로 인간이고 그 앞에 영어 부정형 not을 붙여 ‘인간이 아니다’는 뜻으로 사용한다. 대부분 굉장히 예쁘고 잘생겼는데 마음씨가 곱고 잘하는 것도 많은 사람을 지칭할 때 쓴다.
28	냥줍	‘고양이를 길가에서 주웠다’는 뜻으로 주변에 주인이 없는 길고양이들이 많아지면서 자신의 집으로 데려가 키우는 사람들 사이에서 쓰이는 말이다.
29	넌씨눈	‘넌 씨발 눈치도 없냐’의 줄임말이다.
30	넘사벽	‘넘을 수 없는 4차원의 벽’의 줄임말로 자신과의 차이나 괴리가 클 때 사용한다.
31	노마족	No More Aunt(NoMA: 더 이상 아줌마가 아니다.)+족(族)이 합쳐진 말로, 젊음을 추구하는 아줌마 세대를 일컫는다.

32	노잼	‘no+잼’의 형태로 ‘허니잼’의 반대말이다. 재미가 없을 때 사용한다. ‘노no’를 붙여서 ‘~이 없다’는 말을 주로 만드는데 다른 예로는 ‘노답(답이 없다)’이 있다.
33	~능	말 끝에 붙여 귀여움을 나타낸다. 주로 남자가 사용한다. ex. 거기가 더 유명하다능 = 유명하다, 유명하대
34	니에니에	윗사람의 부름에 대답하거나 부탁이나 명령하는 말에 동의하여 대답할 때 쓰는 말인 감탄사 ‘네’를 느리게 발음한 것이다. 약간의 비아냥거림이 포함되어 있다.
35	닥본사	‘닥치고 본방 사수’의 줄임말이다.
36	닥저	‘닥치고 저장’의 줄임말이다. 좋아하는 사진이나 그림을 발견하면 곧바로 자신의 컴퓨터나 휴대폰에 저장하는 것을 뜻한다.
37	담아가다	게시된 글이나 자료를 자신의 개인 블로그로 가져가다
38	답정너	‘답은 정해져 있고 너는 대답만 하면 돼.’의 줄임말로 이미 듣고 싶은 말이 정해져 있으나 상대방에게 직접적으로 말하지 않은 채 듣고 싶은 대답을 모르는 척 강요하는 사람을 지칭하는 말이다.
39	대륙	‘중국’을 지칭하는 말이다.
40	도배	게시판이나 채팅방에 연속적으로 자료를 올리는 행위
41	도진개진	‘도긴개긴’의 잘못된 표현이다. 아무리 해봤자 ‘거기서 거기’, ‘도토리 키 재기’의 뜻으로 사용된다. cf. 도긴개진: 윗놀이에서 도 긴(한 곳 차이), 개 긴(두 곳 차이)하며 앞서거나 뒤서거나 하는 모양을 이르는 말. 여기서의 ‘긴’은 윗놀이에서 자기 말로 남의 말을 쫓아 잡을 수 있는 거리를 의미한다. 충청도 방언은 ‘진’이다. 이로 인해 ‘도진개진’이라고도 하며 발음을 세게 하여 ‘도찐개찐’으로 발음되고 있다.
42	돋다	‘소름이 돋다’에서 유래되었으면 ‘소름’ 대신에 다른 단어나 말을 덧붙여 사용한다. 덧붙여지는 말을 강조하기 위해 쓴다.
43	두준두준	원래는 그룹가수 ‘비스트’의 멤버 이름이다. 통신상에서는 ‘두근두근’의 다른 표현으로 쓰인다. ‘설리설리’와 함께 쓰인다.
44	등골브레이커	연예인들이나 친구들이 입은 비싼 브랜드를 따라 사기 위해 자기 부모의 등골을 휘게 하는 것도 모자라 부러뜨릴(break) 정도로 극성인 ‘철없는 청소년’에게서 나온 말이다.
45	등업	‘등급 up’의 줄임말이다.
46	땡콜	‘수업이 끝났으니 이제 그만하자’라는 말이다.
47	또르르	눈물이 눈에서 떨어지는 모습을 글자로 표현한 의태어이다.
48	루저	키가 180cm 이하의 남자를 지칭하는 말이다.

49	리즈시절	‘전성기’라는 의미이다. 영국 프리미어리그 축구 클럽 맨체스터 유나이티드 Manchester United의 선수였던 앨런 스미스 Alan Smith의 팬들이 앨런 스미스가 과거 뛰어난 활약을 펼쳤던 리즈 유나이티드 선수시절을 떠올리며 종종 하던 말인 “리즈시절 스미스”에서 비롯되었다. 현재는 리즈시절이란 말이 “전성기” 또는 “황금기”를 뜻하는 유사어로 널리 쓰이고 있다.
50	마봉춘	MBC문화방송을 지칭하는 말이다.
51	머글	원래는 영국소설 ‘해리포터’에서 마법사 혈통이 아닌 일반 인간을 지칭하는 말이다. 요즘에는 ‘흔하디흔한 일반인’이라는 뜻을 나타낸다.
52	먹방	‘먹으면서 하는 방송’의 줄임말이다. 실제로 방송을 찍지 않아도 먹은 양이 많을 때에는 “나 오늘 먹방 찍었어.”라고 한다.
53	먹튀	‘먹고 튀다’의 줄임말이다. 자신의 행동에 대한 대가를 제대로 치르지 않았을 때 사용한다.
54	멘붕	‘멘탈 붕괴’의 줄임말이다.
55	멸망	자신이 처한 상황이 호전될 기미가 보이지 않음을 뜻하는 말이다. ex. 내일 발표 멸망이다
56	모쓸	‘모태솔로’의 줄임말로 ‘모태母胎’부터 ‘솔로(solo, 이성친구가 없음)’인 사람을 지칭하는 말이다.
57	몽실	‘미용실’의 줄임말이다.
58	무지개매너	‘무지 예의가 없는 개매너’의 줄임말이다. 여기서 ‘개매너’는 매너가 좋지 못하다는 뜻이다.
59	문상	‘문화상품권’의 줄임말이다.
60	므흣	‘만족한다’는 뜻으로 ‘흐뭇하다’와는 다르게 조금 야릇하고 느끼한 느낌으로 사용한다.
61	미광날쌘	‘미치광이처럼 열정적으로 날아다니면서 수업(지도)하는 선생님’을 일컫는 말이다.
62	밀당	‘밀고 당기기’의 줄임말이다. 주로 여자와 남자가 사귀기 전, 서로의 마음을 알아볼 때 밀어내기도 하고 당기기도 한다는 뜻으로 사용한다.
63	반도	‘한반도’의 줄임말로 우리나라를 가리키는 말이다.
64	발르다/발리다	‘이기다/지다’의 뜻이다.
65	백퍼	‘100%(퍼센트percent)’의 줄임말이다.
66	버정	‘버스정류장’의 줄임말이다.
67	버카충	‘버스카드 충전’의 줄임말이다.

68	베이글녀	얼굴은 베이비페이스(동안)에 몸매는 글래머인 여성을 지칭하는 말이다.
69	병맛	‘병신 같은 맛’의 줄임말로 기존의 ‘밥맛없다’의 격한 표현이다.
70	복세편살	‘복잡한 세상 편하게 살자’의 줄임말이다. 과거의 지었던 죄나 잘못을 생각하지 않고, 아무렇지도 않게 재개하고자 하는 연예인들에게 주로 사용된다.
71	볼매	‘볼수록 매력있다.’의 뜻이다.
72	부없남	‘부러울 게 없는 남자’의 줄임말이다.
73	부끄/북흐	‘부끄럽다’의 줄임말이다.
74	불금	‘불타는 금요일’의 줄임말로, 금요일 밤에 클럽을 가거나 술을 마시면서 열정을 불태우며 노는 것을 의미한다.
75	불펌	‘불법으로 게시물을 퍼가는 행위’의 줄임말로, 출처를 밝히지 않고 게시물의 내용을 다른 곳으로 옮겨가는 뜻이다.
76	빛삭	‘빛의 속도처럼 빠르게 삭제하겠다’는 뜻으로 자신이 게시한 글이나 사진의 반응이 좋지 않거나 보이면 안 되는 사람에게 들켰을 경우에 주로 사용한다.
77	빡치다	‘화가 많이 나다’라는 뜻이다.
78	사이다	답답한 상황에서 속이 시원하게 하고 싶은 말을 하거나 행동을 해서 보는 사람의 속까지 시원하게 해주는 사람
79	삼실	‘사무실’의 줄임말이다.
80	상메	‘상태메시지’의 줄임말로, 카카오톡 메신저 프로필에 60자 내외로 쓸 수 있는 메시지를 뜻한다.
81	생선	‘생일선물’의 줄임말이다.
82	생축	‘생일축하’의 줄임말이다.
83	섬나라	‘일본’을 지칭하는 말이다.
84	설리설리	‘설레다’의 뜻이다. ‘두준두준’과 함께 쓰인다. 본래는 ‘설리’가 ‘글쓴이는 설레게 하는 리플(댓글)’의 줄임말이었으나 이제는 ‘설레다’의 뜻으로 보편화되어 사용된다.
85	성진국	‘일본’을 폄하하여 지칭하는 말이다. ‘성성적으로 문란한 동영상 많이 만들어내는 일본의 특성을 반영한 것이다.
86	셔틀	본래의 셔틀(shuttle)은 일정한 구간을 정기적으로 반복하여 다니는 버스인 ‘셔틀버스’에서 따온 말로, 힘센 학생들의 강요로 매점에 대신 다녀오는 등의 심부름을 해주는 약한 아이들을 셔틀이라 한다.

87	손이고	<p>“손님, 이건 고데기예요.”의 줄임말이다. 미용실에 가서 연예인의 사진과 동일한 머리가 나오길 희망하는 고객에게 이건 펴를 해서 나올 수 있는 머리가 아니라 고데기로 드라이를 한 일시적인 머리라는 뜻을 나타낸다.</p> <p>cf. 고데기는 일본어 ‘こて’에서 비롯된 말이다. 표준국어대사전에는 일본어라며 표제어에 올라있다. 사전에 따르면 ‘고데’란 “불에 달구어 머리 모양을 다듬는, 집게처럼 생긴 기구. 또는 그 기구로 머리를 다듬는 일”을 말한다. 그러나 ‘고데기’는 잘못된 표현이며, 국립국어원에서는 순화된 표현으로 ‘머리 인두’, ‘머리 인두질’, ‘인두어’, ‘인두질’, ‘지짐 머리’를 제시하고 있다.</p>
88	손이얼	<p>“손님, 이건 얼굴이에요.”의 줄임말이다. 미용실에 가서 헤어 디자이너에게 예쁘거나 잘생긴 연예인의 사진을 보여주며 ‘이 머리로 해달라’고 요청하는 고객에게 이건 연예인이 한 머리가기 때문에 예쁘거나 멋있는 것이라는 뜻을 나타낸다.</p>
89	솔까말	<p>‘솔직히 까놓고 말해서’의 줄임말이다.</p>
90	쉽	<p>‘수업’의 줄임말이다.</p>
91	스드메	<p>‘스튜디오+(웨딩)드레스+메이크업’의 줄임말이다. 결혼을 앞둔 예비신부가 준비해야 할 것들이다.</p> <p>ex. ‘스드메 어디서 하셨어요?’</p>
92	스브스	<p>SBS서울방송을 지칭하는 말이다.</p>
93	스압	<p>‘스크롤 압박’의 줄임말이다. 글의 내용이 길 때 사용한다.</p>
94	슴가	<p>단순한 신체 부위인 ‘가슴’을 지칭한다기 보다는 여성의 유방을 지칭할 때 주로 사용한다. (=스ㄱ)</p>
95	슴부심	<p>자신의 가슴이 큰 것을 자랑하기 위해 가슴을 부각시킨 사진을 올린 여성에게 ‘슴부심이 있다.’라고 한다.</p>
96	시월드	<p>시아머니, 시아버지, 시누이 등 ‘시(媳)’가 들어간 사람들이 있는 세상, 즉 ‘시댁’을 지칭하는 새로운 표현이다.</p>
97	심남/심녀	<p>‘내가 관심을 가지고 있는 남자/여자’의 줄임말이다.</p>
98	심쿵	<p>심장이 쿵쿵 크게 뛰는 뜻. 깜짝 놀랄만한 것이나 외모가 훗칠하거나 좋아하는 사람을 보았을 때 또는 굉장히 귀여울 때 쓰는 말이다.</p>
99	쌍수	<p>‘쌍꺼풀 수술’의 줄임말이다.</p>
100	씩소	<p>‘씩은 미소’의 줄임말이다.</p>
101	썸타다	<p>정식으로 교제하기 전에 서로에게 호감을 가지고 관심을 표현하는 단계에 있을 때 ‘썸 타다’라고 하고, 그 때 ‘썸남/썸녀가 있다’라고 말한다.</p>
102	센캐	<p>‘센 캐릭터’의 줄임말이다.</p>

103	씹덕사	‘씹덕+死’. ‘씹덕’은 ‘10덕’을 강하게 발음한 것이다. ‘10덕’은 ‘오덕(5덕)×2=10덕’으로 ‘오덕’의 의미를 강조한 것이다. 즉 오덕의 마음이 너무 좋아서 죽을 것 같다는 뜻이다. 흔히 귀여운 걸 보고 ‘씹덕사했다’고 한다. cf. ‘오덕’ 설명참조
104	아라	‘아이라인eyeline’의 줄임말이다.
105	안습	‘안구의 습기’의 줄임말이다. 안구에 습기가 찼다는 말로, 눈에 눈물이 고일 때의 모습을 표현하는 말이다.
106	안알라줌	‘안 알려줌’(알려주지 않겠다)의 뜻으로, ‘려’의 ‘ㄱ’모음이 ‘ㅍ’로 오타가 난 것인데 귀엽게 발음되는 특징으로 궁금해 하는 상대방을 놀릴 때 주로 사용한다.
107	안여돼	‘안경 쓴 여드름 돼지’의 줄임말이다.
108	앵까네	‘거짓말 하고 있네’라는 뜻이다.
109	야리	‘담배’를 의미하는 말이다.
110	언팔	‘UnFollow(언팔로우)’의 줄임말로, 트위터나 인스타그램 등 SNS 상에서 팔로우를 하던 것을 취소하는 것을 말한다. 팔로우를 하게 되면 상대의 게시글이 나에게 보이지만, 언팔로우를 하게 되면 더 이상 나타나지 않는다.
111	엄마찬스	갖고 싶은 물건이 있을 때 엄마에게 사달라고 하여 받는 것을 의미한다.
112	엄빠주의	‘엄마 아빠 주의’라는 말로 부모님께 보이는 것을 들킬 경우 곤란한 내용(폭력적이거나 음란물 등)을 포함하고 있는 게시글의 제목에 ‘※엄빠주의’의 형태로 사용된다.
113	엄지척	엄지손가락을 ‘척’ 치켜세운다는 뜻으로, 최고라는 의미를 나타낸다.
114	엄친딸/ 엄친아	엄마친구의 딸/아들의 줄임말이다. 본래는 엄마 친구의 자식이 자신과 비교대상이 되는 데에서 유래된 말이다. 요즘은 외모나 학벌 등 모든 면에서 뛰어난 사람을 가리킬 때 사용한다.
115	엄카	‘엄마의 신용카드’의 줄임말이다.
116	여병추	‘여기 병신 하나 추가요’의 줄임말이다.
117	여친	‘여자친구’의 줄임말이다.
118	여사친	‘여자사람친구’의 줄임말이다. 사귀는 사이가 아닌 성별만 여자인 친구를 가리킬 때 사용한다.
119	열폭	‘열등감 폭발’의 줄임말이다.
120	예랑/예신	‘예비신랑/예비신부’의 줄임말이다.

121	오늘거리다	‘오그라들다’를 줄여서 만들어진 말이다. 낮간지러운 말이나 느끼한 말을 할 때 사용하며, 손과 발이 ‘오므라든다.’는 뜻도 포함한다.
122	오나전	‘완전’의 ‘완’을 키보드나 키패드로 입력할 때 주로 발생하는 오타가 굳어진 것이다.
123	오덕	‘오타쿠’를 한국식으로 발음하여 ‘오덕후’라고 하다가 ‘오덕후’를 줄여 ‘오덕’이라고 한다. 한 분야에 열중하는 사람을 이르는 말이다.
124	오징어	못생긴 사람을 일컫는 말이다.
125	오타쿠	오타쿠[おたく, 御宅]는 상대방, 혹은 제삼자의 집을 높여 부르는 말 ‘귀택(お宅, おたく)’이라는 일본어에서 유래하였다. 1970년대부터 만화나 애니메이션, 게임, PC, 비디오 등에 몰두하며 같은 취미를 가진 일본사람들은 동호회에서 만나 서로 예의를 지키고 존중하는 의미에서 상대를 ‘오타쿠’라 불렀다. 한국에서는 초기에 일본의 광적인 애니메이션 광자를 비하하는 말로 쓰이다가, 최근에는 '게을러 보이는 외모'를 빗댄 말로 쓰이기도 한다.
126	오크	온라인 게임에 등장하는 못생긴 괴물. 못생긴 사람을 지칭할 때 쓰인다.
127	옉히/옉희	‘오키(오케이okay)’의 뜻이다.
128	움짤	‘움직이는 짤(사진)’의 줄임말이다.
129	웃프다	‘웃기다’와 ‘슬프다’의 합성어이다.
130	유유	눈물을 흘리는 표정(ㅠㅠ)을 만드는 모음 ‘ㅠ’를 소리 내서 읽는 것이다. ㅠㅠ와 같은 뜻으로 쓰인다.
131	육식남	‘남자다움’을 최고로 생각하는 열혈남아로, 과거 ‘마초’로 불리던 남성상의 발전된 형태를 뜻하는 말이다.
132	음차	‘유모차’의 줄임말이다.
133	음쓰	‘음식쓰레기’의 줄임말이다.
134	이워병	‘이건 뭐 병신도 아니고’의 줄임말이다.
135	인쇼	‘인터넷 쇼핑’의 줄임말이다.
136	읽씹	‘읽고 씹다.’의 뜻으로 상대방이 보낸 문자메시지를 읽고 나서 답장을 하지 않는 행위를 말한다.
137	잇님	블로그(blog)를 하는 사람들끼리 친구추가의 개념으로 ‘이웃’을 맺게 되는데 이때의 이웃을 부를 때 ‘이웃님’이라고 하고, 그것을 줄여서 ‘잇님’이라고 한다.

138	장미단추	長美短醜. ‘멀리서보면(長) 미남/미녀인데(美) 가까이서 보면(短) 추남/추녀(醜)’라는 뜻이다.
139	짚짚	‘짚네 짚어’의 줄임말로 여성과 남성이 하룻밤을 함께 보내면서 잠자리를 함께 했을 것 같을 때 사용하는 말이다.
140	자철	‘지하철’의 줄임말이다.
141	제공내	‘제목이 곧 내용’이라는 말로 게시판에 글을 올릴 때 제목과 내용을 따로 입력해야하지만 제목에 글 내용을 전달할 수 있을 때 사용한다. 이때, 글 내용은 거의 없다.
142	쩍라	‘제발’을 빨리 입력했을 때 생기는 오타이다. 지금은 오타가 아니어도 ‘제발’의 뜻으로 일부러 사용된다.
143	존-/졸-	비속어 ‘존나/졸라’의 줄임말이며 뒤에 붙는 용언을 강조하는 표현으로 쓰인다. ex. 존귀/졸귀(귀엽다), 존뚱/졸뚱(뚱갈다 혹은 뚱뚱하다), 존맛/졸맛(맛있다), 존멋/졸멋(멋있다), 존똥/졸똥(똥생기다 혹은 똥했다), 존사(사랑하다), 존예/존엿(예쁘다), 존웃/졸웃(웃기다), 존잘(잘생기다 혹은 잘하다), 존쟁/졸쟁(재미있다) 등
144	졸사	‘졸업사진’의 줄임말이다.
145	쥬금	‘죽음’의 발음인 [주금]을 귀엽게 발음한 것이다. 주로 ‘으앙’과 함께 ‘으앙 쥬금’과 같은 형태로 사용되는데, 어떠한 것이 매우 귀엽거나 멋있어서 죽을 것 같을 때 쓰인다.
146	지똥미	‘지켜주지 못해서 미안해’의 줄임말이다.
147	최애캐	‘(자신이) 최고로 아끼는 캐릭터’의 줄임말이다.
148	촌데레	겉으론 차갑고 까칠한 척 하지만 속은 따뜻해서 남 모르게 챙겨주는 사람을 의미한다.
149	짤줍	‘짤(사진)을 줍다’의 줄임말이다. 여기서 ‘줍다’의 의미는 ‘자신의 컴퓨터나 휴대폰에 저장한다’는 뜻이다.
150	쩌리	‘걸절이’의 ‘절이’에서 유래된 말. 실속이 없고 가진 게 없는 사람을 지칭할 때 쓰인다.
151	쩨다	(긍정적인 상황에서) 굉장히 좋다, 끝내준다 (부정적인 상황에서) 별로다, 최악이다, 짜증 난다
152	찐찌버거	‘찐따, 찐질이, 버러지, 거지’의 앞글자를 모아놓은 말이다. tvN 코미디빅리그 라이포의 ‘게임페인’ 코너에서 처음 사용되었다.

153	창렬푸드	음식의 과대포장, 가격대비 부실한 성능을 가진 제품들을 가리키는 말이다. 연예인 '김창렬'을 광고모델로 하여 판매되는 즉석식품이 겉으로 보이는 포장의 크기에 비해 안의 내용물은 현저하게 적고, 부실한 데에서 유래된 말이다.
154	처월드	장인(妻의 아버지), 장모(妻의 어머니), 처남, 처제, 처형처럼 '처(妻)'가 들어간 사람들의 세상이라는 말로, 즉 '처가덕'을 의미하는 표현이다.
155	천조국	통신사에서 '미국'을 가리키는 말. 미국의 엄청난 국방비와 경제력을 빗대어 '천조국(千兆國)'이라 하는데 미국의 국방비가 '1,000조 원'에 가깝다는 데에서 유래되었다. 실제로 2006년 미국의 국방비는 5,287억 달러였으며, 이를 우리나라의 화폐로 환산하면 687조 3,100억(환율 1,300원 기준)이라고 한다.
156	초식남	'육식남'의 반대말이다. 초식동물처럼 온순하고 착한 남자를 뜻하는 말이다. 잘생긴 꽃미남의 의미라기 보단 온순한 성격에 부드러운 이미지를 뜻한다. 여성스러운 취미나 감수성이 풍부하며 꼼꼼하고 섬세하며, 요리나 패션과 쇼핑에 관심이 많은 남자를 일컫는 말이다.
157	취존	'취향입니다. 존중해주세요.'라는 말에서 나오게 되었다. 다양한 반응에 대해 자신의 의견도 존중해달라는 표현이다.
158	치달	'치고 달리다'의 줄임말로, 축구 경기에서 드리블을 할 때 공을 푹 치고 달리는 것을 의미한다.
159	치렌스	'치마레깅스'의 줄임말이다. 치마와 레깅스가 하나로 붙어 만들어진 여성의 옷을 지칭하는 말이다.
160	친삭	'친구목록에서 삭제'한다는 뜻이다.
161	컴싸	'컴퓨터용 싸인펜'의 줄임말이다.
162	케미	드라마나 영화 속에 등장하는 주인공 여자와 남자가 실제로도 잘 어울릴 때 사용하는 말로, 화학 반응을 의미하는 'chemistry(케미스트리)'의 줄임말이다.
163	케바케	'case by case(케이스 바이 케이스)'의 줄임말로 그때그때의 상황에 따라 반응이 달라 일정한 규칙을 찾기가 어렵고, 예측하기 힘들다는 뜻이다.
164	케백수	KBS한국방송을 지칭하는 말이다.
165	케택/케택수	고속열차 KTX를 지칭하는 말이다.
166	크리	'결정적인' 혹은 '치명타'를 뜻하는 'Critical(크리티컬)'의 줄임말로, 어떠한 상황에 '~크리'를 붙이면 설상가상처럼 상황이 더욱 악화되었다는 것을 뜻한다.

167	태쁘/연느/ 유느님	수영 국가대표인 박태환 선수와 피겨스케이팅 국가대표인 김연아 선수, 개그맨 유재석의 애칭이다. 태쁘는 원래 배우 김태희의 팬들이 만들어낸 말로, '태희 예쁘다'의 줄임말이었으나 박태환 선수에게도 적용되어 사용되고 있다. 연느는 김연아 선수를 높여 부르는 말이다. 다른 사람이 범접할 수 없는 영역에 있을 때 '-느님'을 붙이는데, 또 다른 예로 '유느님(유재석)'이 있다.
168	털ㄴ업	힙합가수가 사용하는 'turn up'의 발음을 국어로 최대한 살려 표현한 것이다. 정확한 뜻은 없지만 누군가가 제안을 했을 때 그 제안이 묻히지 않게 살려주는 응답의 기능으로 사용된다.
169	툼	'토요일과 일요일'의 줄임말이다. 대부분 '월화수목금툼'의 형태로 쓰이는데 주중과 다르게 주말이 순식간에 지나가버린다는 뜻으로 쓰인다.
170	트통령	'트위터'의 '트'와 '대통령'의 '통령'이 합쳐진 것으로, '트위터(sns)'에서 매우 인기가 많은 사람을 일컫는 말이다.
171	패드립	'悖倫'의 '悖'에 '드립'이 붙어 만들어진 말로, 상대방의 가족을 들먹이며(욕하며) 상대방을 괴롭히는 것을 의미한다.
172	패완얼	'패션의 완성은 얼굴'이란 뜻으로, 지나치게 특이한 복장이나 후줄근한 차림을 해도 얼굴이 예쁘거나 잘생기면 그 옷차림도 관찮게 보인다는 의미로 사용된다.
173	퍼가다	자료를 다운받거나 다른 곳으로 가져가다.
174	페메	'페이스북(sns) 메시지'의 줄임말이다.
175	품절남/품절녀	애인이 있는 남자/여자
176	프사	'프로필 사진'의 줄임말이다.
177	피방	'피씨방'의 줄임말이다.
178	핵노잼	'노잼'의 강조표현으로 굉장히 재미가 없다는 뜻이다. 이외에도 핵꿀잼, 핵노답 등이 있는데 '핵-'은 '개-'와 유사하게 강조의 의미를 부여해준다.
179	행쇼	'행복하십쇼' 줄임말이다.
180	허니잼	'honey+잼'의 형태로 '꿀잼'이라고 하기도 한다. '재미있다'의 어간인 '재미'가 '잼'으로 축약된 말의 앞에 '꿀'이 붙어 사용된다. 무언가가 굉장히 재미가 있을 때 사용한다.
181	현질	'현금'의 '현'과 '지르다'의 '질'로 결합된 단어이다. '지르다'라는 뜻은 총동적으로 물건을 구매한다는 뜻으로, 주로 온라인이나 모바일 게임에서 실제 돈을 내고 아이템을 구매한다는 뜻으로 사용된다.

182	형짤	형오스러운 사진
183	혜자푸드	창렬푸드의 반대말이다. 연예인 '김혜자'를 광고모델로 하여 판매되는 음식제품들은 가격대비 김밥의 속이나 내용물의 양이 푸짐한 데에서 유래된 말이다.
184	훈남/훈녀	'외모가 훈훈한 남자/여자'의 줄임말이다.
185	흑형	'흑인남자'를 친근하게 표현하는 말이다.
186	흔남/흔녀	'흔한 남자/여자'의 줄임말이다.
187	흠증무	'흠. 그게 사실이라면 좀 무섭군.'
188	힘쇼	'힘내십쇼'의 줄임말이다.
189	ㄱ	go (가자/시작하자)
190	ㄱㄷㅇ	기다려요
191	ㄱㅅ	감사/개새(비속어 '개새끼'의 다른 표현)
192	ㄱㅈ	꺼져
193	ㄴㄴ	노노(no no)
194	ㄷㄷ	덜덜 (떨리는 모양)
195	ㅂㅂ	바이바이(bye bye)
196	ㅂㅅ	병신
197	ㅅㄱ	수고/승가(가슴)
198	ㅇㄷ	어디야?
199	ㅇㅇ	응 (대답)
200	ㅇㅋ	오키(오케이okay)
201	ㅈㄹ	지랄
202	ㅈㅅ	죄송
203	ㅈㅋ	추카(축하)
204	ㅋㄷ	키득(웃는 소리)
205	ㅋㅋ	크크(웃는 소리)
206	ㅎㄷㄷ	후덜덜 (떨리는 모양)
207	ㅎㄹ	헐
208	ㅎㅇ	하이(hi)
209	ㅎㅎ	호호(웃는 소리)

210	1.2kg	‘두근두근’의 뜻이다. 두 근은 600g 정도이고, 두근두근은 600g+600g이니 1,200g이 되며 1,200g을 kg으로 나타내면 1.2kg이 된다.
211	ASKY	‘안 생겨요’를 소리나는 대로 알파벳으로 표기하였을 때 (AnSaengKeoYo), 첫 머리글자만 딴 것이다. 통신상에서는 자신에게 이성친구가 생기지 않는다는 의미로 사용한다.
212	GG	‘Good Game’의 앞글자만 딴 것으로, ‘즐거운(좋은) 게임이었다.’는 의미이다. 온라인게임 상에서는 ‘항복’의 의미로 사용되기도 한다.



ABSTRACT

A Study on Linguistic Characteristics of Internet Communication Language

Jin Kim

Department of Korean Language Education

Graduate School of Education

Jeju National University

Supervised by Professor Tae Gon Kim



The computer and the smart phone are daily supplies indispensable in daily lives in modern society. The development of these smart phone is raising the revolution in the method of communication. The communication language used mainly in the space of SNS utilizing the smart phone is showing the aspect of different expression form the written language or the spoken language, also the existing communication language. The word may be abbreviated or omitted; languages of various types of slang and emoticon, etc. being used in the communication are being made. Differently from the generation of language user who has quick adaption in this flow, there is the case that language users who are not like that relatively cannot understand even the same Korean completely and are confronted with the language barrier hard to listen. The point at issue owing to the internet communication language is understood, it aims to enhance the understanding for the internet

communication language by checking the communication language being used currently and seeking the improvement method for the point at issue after considering the internet communication language from the side of phoneme, the grammar, the shape, the syntax, the vocabulary and the expression to propose the solution. The arranged characteristic by considering the internet communication language is as follows:

The phenomenon that the phoneme is written by reducing or by adding in the communication language is occurring a lot. It may be considered to be the expression to overcome the environmental restrictions to transmit the personality, the sensitivity and the intention of its own because this dialogue in the communication is the non-face-to-face situation.

And the phenomenon of nominalization is occurring to express the sentence concisely. The alternant like ‘-Seum/Sseum/Tseum’ is being made and being used as the recreational motif is added in this phenomenon in the communication environment.

The mood of site of ignition in the communication language is much more spirited than the face to face situation and there is no informal. For this reason, a lot of slangs are used thoughtlessly, it is modified in the original shape or the new vulgar vocabularies are being made.

Also, the characteristic making the new word by abbreviating the work or the phrase as well may be found. The method of abbreviation is to form by combining two syllables mainly, there is the exceptional case. There has been the word formed by cutting the partial syllable without abbreviating at all. These words are used as those transferred to the linguistic life of daily life getting out of communication environment. The expansion phenomenon of meaning granting the new meaning in the existing vocabulary is appearing together with this. Because the vocabulary having the proper meaning in synch with the special dialogue environment called in the communication is required newly.

There are many new words having the function of slang incapable of knowing the meaning of word in case there is no additional explanation in the communication language. The slang is causing the restrictions in the communication with users of general language within the group of users of communication language or with users of general language who doesn't use is created continuously as the meaning has been changed in existing word or the new word has been created and is having the bad effect on the linguistic culture as there are thing that the slang is included.

The method writing as it sounds are appearing a lot. Also, the case that the diphthong is marked as the monophithong is appearing a lot. The reckless use of soft iron is becoming the big point at issue to young language users who couldn't master the spelling system of Hangul properly.

The word using the initial consonant of word only in the form willing to communicate more rapid and conveniently rather than the writing by reducing is used.

The emoticon to express the personality of own strongly. It is expressing the action or the expression of persons and the figure of object combining the form seeming to draw the picture using various symbols or the consonant and vowel of Korean and the alphabet of English.

Even though there is the positive side making the method of Hangul expression variously as the internet communication language makes the new word or deviates from the existing normative expression method, the negative side of linguistic violence and the spoilage of Korean are acting more strongly. The improvement plan for the solution of problem owing to these internet communication languages is urgently needed.