

인터넷 상에서 쓰이는 통신 언어에 대한 분석 및 문제점 해결 방안

Analysis of Internet Communicative Languages and Problem Resolution Methods

조동욱, 이현경

충북과학대학

Cho Dong-Uk, Lee Hyun-Kyung

Chungbuk Provincial University of Science & Technology

요약

본 논문에서는 인터넷 상에서 채팅이나 이메일에서 쓰이는 통신 언어에 대한 분석을 다각도로 행한다. 이를 위해 통신 언어의 특성을 분석하고 이의 문제점을 파악하고자 한다. 아울러 통신 언어가 가지고 있는 문제점에 대한 해결 방안을 제시하여 원활하고 건전한 통신 언어 환경을 조성하고자 한다.

Abstract

This paper analyze usage type of the Internet communicative language such as chatting or e-mail. For this, we analyze the communicative language usage type and problems. Also we present the communicative language problems resolution method by analyzing the problem for robust and healthy communicative language environments on Internet.

1. 서론

인터넷의 보급은 우리로 하여금 새로운 통신언어를 발생시키게 하였다. 길고 정확한 문장보다는 상대방에게 자신의 감정과 느낌을 빠르게 전달하는데 초점이 맞추어 지기 때문에 언어축약이나 소리나는 대로 적는 방법들이 생겨나게 되었다. 또한 경직된 일상을 탈출하여 새로운 것을 찾고 싶어 하는 노력의 일환으로 통신언어들이 계속 생겨나고 있다[1]-[4]. 이로 인해 한글 고유의 규율이나 제도들이 파괴되면서 자음과 모음의 사용 빈도가 환경과 심리적 요인으로 인해 많이 변화되고 있다. 또한 음운생략이나 조사를 생략하는 경우가 많아지게 되었으며 가끔 통사변이의 현상이 생기기도 한다. 본 논문에서는 이 같은 통신 언어의 특성분석을 행하고 이의 문제점 분석과 해결방안에 대해 논하고자 한다.

2. 통신 언어의 특성 분석

인터넷상에서 채팅이나 이메일에서 쓰이는 통신언어

에 대한 특성을 다각도로 분석하고자 한다.

2.1 초성의 경우

초성에 대한 통신 언어의 특성은 다음과 같다.

(가) 축약에 의한 'ㅇ' 탈락

수업→췌 요일→을 메일→멜 내일→널

(나) 소리나는 대로 표기에 의한 'ㅇ' 탈락

같은→가튼 분위기→부누기 알았다→알아따

(다) 약어에 의한 'ㅇ' 탈락

메일미팅→메팅 야한동영상→야동

즐거운감상→즐감

(라) 초성 'ㅈ'→ 초성 'ㅊ'

정말→땡말 지금→디금 요즘→요름 진짜→딘따

(마) 초성 'ㄹ' 탈락

그런데→견데, 근데, 군데, 근땡 그렇죠→그쵸, 그쳐

(바) 초성 'ㄹ'이 종성으로 전환

가르키다→갈키다 그리고→글거, 글구

(사) 중성 'ㄱ'+초성 'ㅎ' = 'ㅋ' 생성

축하→추카, 추카 축하한다→튜카한다

(아) 'ㄷ'의 증가요인

① 초성 'ㄷ'→'ㄷ'

갔다→가따 일등→일똥 좋겠다→조케따

② 초성 'ㅅ'→'ㄷ' 변환

감사→감따, 감따르 게시판→게똥판 실망→떨망

③ 초성 'ㅈ'→'ㄷ' 변환

진짜→진따, 똥따, 똥따 감쪽→감따 짜증→따증

④ 'ㅈ'→'ㅌ' 변환

남자친구→남똥, 남똥 며칠→며똥 마치다→미티다

2.2 중성의 경우

(가) 'ㅣ'→'기' 변환(귀엽고 애교스런 느낌)

다시→다쉬 당연히→당여똥 레디→레똥 집→똥

(나) 중성 'ㅣ'→'기' 변환

진짜로→진따러, 진따러 싶다→쉽따, 씹따

같이→가춰 고통→고똥 그러니깐→글어니깐

(다) 축약에 의한 중성 'ㅣ' 탈락

개인전→겐전 주인장→견장 우리집→울똥 데이트
→테똥 닉네임→닉똥 선생님→쌤

(라) 'ㅣ'이 다른 중성으로(언어축약)

빨리→빨랑 같이→가치 시원한→션한 저기요→저
겨 아직→아죽 이다음→이담 언니야→언라

(마) 'ㄱ'→'기' (역함, 친근감을 주기도 하며 나이보다
어려보이는 효과)

감동적→감똥적 가족→가적 공지사항→경지사항
고마워→거마워 경기도→경기더 계속하다→계석하
다 구독하다→구덕하다 공부→경부

(바) 'ㄱ'→'기'로 변환

그리고→그리구, 글구 정말로→똥말로 맘대루→맘
데루 바로바로→바루바루 서로서로→서루서루

(사)축약에 의한 'ㄱ' 탈락

공식홈페이지→공피 동갑→갑 야한소설→야설

(아) 'ㄱ'가 다른중성으로 변환

고소하다→고쇼하다 올리다→올리다 포항→팡

(자) 중성 'ㅣ' → '기'

그대로→그대루 그냥→구냥 그렇습니까→구랍똥까

(차) 중성 'ㅣ' → '기'

그래서→거래서 그런데→건데, 건똥 오늘→오닐

(카) 'ㅣ' 중성탈락

가을→갈 가르쳐→갈쳐 그냥→강 그런데→건데

(타) 'ㅣ' 중성변환

그림→고똥 그만→고만 그만한→고만한

2.3 중성의 경우

(가) 초성 'ㄹ'이 중성 'ㄹ'로 변화는 경우 (언어축약)

노래→놀애 머리→머ㅣ이 사랑해→살췌 커

(나) 'ㄹ' 추가

무엇으로→멀로 모르다→멀루다 사랑해→쌀랑해

(다) 소리내고 쓰거나 'ㅇ' 추가

그런데→건똥 국물→궁물 그렇구나→그러쿠냥

(라) 'ㄴ'→'ㅇ'

기분→기봉 사진→사징 신기하다→싱기하다 아무튼
→이무똥, 암똥 안돼→양대, 양대 액션영화→액송

(마) 초성 'ㄹ'이 중성 'ㄹ'으로 변환

고마워→고마버영 재미있다→똥이따, 똥따

(바) 받침이 중성 'ㄹ'으로 변환

궁금하다→굼굼하다 그런데→근똥

(사) 'ㅎ' 탈락

그렇습니까→그랍똥까 그렇지만→그러똥만

(아) 'ㅎ+기'→'기'(타수를 줄여 편리성과 신속성을 피
함)

왜이렇게→엘케, 왜케, 애케 그렇구나→그러쿠냥
글구나 저렇게→절케 어떻게하라고→어카라고

2.4 음운생략

음운 생략의 예는 아래와 같다.

크크크→크크크 호호호→호호호

감사감사→기시 기시 추카추카→츄카츄카

알았어알았어→ㅇㅋ ㅇㅋ 어→ㅇㅇ

2.5 숫자나 로마자를 이용하여 표기

숫자나 로마자를 이용하여 표기하는 경우에 대한 예
는 다음과 같다.

2000(이만), 밥5(바보), 바2(바이 : BYE), 하2(하이 : Hi), 2929(에구에구), 10002(많이), 감4(감사), 드러50쇼(들어오십시오)

2.6 조사생략

조사 생략에 대한 예는 아래와 같다.

나이(가) 어리자나
나 영동(에) 살아요

2.7 어미 끝에 ㅇ, ㅅ, ㅁ, ㅂ 첨가

어미 끝에 ㅇ,ㅅ,ㅁ,ㅂ등을 첨가하는 경우가 있는데 이중 'ㅇ'은 부드럽게 문장을 끝내거나 장난끼 있는 말투를 위해, 'ㅁ'은 기원이나 추측, 'ㅅ'과 'ㅂ'은 확실하게 끝을 맺을 때 사용된다. 이의 예를 아래에 나타내었다.

• ㅇ= 부드럽게 문장을 끝내거나 장난끼 있는 말투
그런가→그런강 없다→없당 예쁘다→예뿌당

• ㅁ=기원이나 추측
잘지냈는가→잘지냈는감 ~되세요→~되세염

• ㅅ,ㅂ=확실하게 끝을 맺을 때
하이→하잇 예쁘다→예쁘답

2.8 통사변이는

- ㄱ. 님[<-님]: 님들 소개점 해줘영~ /님 엄마아빠가참 좋아하실꺼 가타여
- ㄴ. 울[<우리]: 울 여병 욱 쟁이당. /울앤이 좋아할 같아서...
- ㄷ. 죄성[<죄송-]:(실수를 했을 경우)님들 지송여 '님'은 접미사 또는 의존명사 '-님'이 자립성을 갖는 2인칭 대명사로 전용된 것이고, '울'은 관형사로만 쓰인다. '죄송'은 자립할 수 없는 어근 형태소인데, 통신상에서 자립하여 명사처럼 쓰이는 경우가 있다.

2.9 환경에 따라 의미가 전이되어 사용되는 경우

이의 예를 아래 <표 1>에 나타내었다.

[표 1] 환경에 따른 의미 전이 사용

꼬리	게시판에 남긴 글에 짧게 의견을 다는 글.
날리다	문자나 메일을 보낸다.
번개	미리 계획이 없이, 갑자기 약속을 정하여 실제 만나는 일.
줄서다	여럿이서 하는 인터넷 게임에서 편을 가르다.
푸다	다른 곳에 있는 게시물 및 자료를 받아 가다.

2.10 새로운 용어의 사용

새로운 용어가 만들어져 사용되어 지는 경우에 대한 예를 아래에 나타내었다.

- ㄱ. 강추(강력+추천), 강퇴(강제+퇴장). 공방(공개+방송), 냉무(내용+무), 설녀(서울+여자), ...
- ㄴ. 몰팅(몰래+채팅), 정팅(정기+채팅), ...
- ㄷ. 사사략, 케케케, 교교, ...

2.11 의성어·의태어와 감탄사의 사용

최대한 대화의 묘미를 살리기 위해 통신 언어에서는 많은 의성어나 의태어를 사용하며 그 예는 아래와 같다.

- 대화방에서 사라지다→휘리릭 뿌듯함→으쓱으쓱 당황하여 땀흘림→뺨질뺨질
- 웃음소리- 푸하하, 나하하 쿠겔겔겔, 호호호, 하하하, 히히히, 헤헤헤, 키득키득, 카카카, 카하하,
- 웃음소리의 변화- 하하→하하하하하하하
- 모음 생략- ㅎㅎㅎ, ㅋㅋㅋ, ㄱㄷㄱㄷ
- 놀람을 나타내는 감탄사→허격, 예궁, 어머, 이크

3.통신 언어의 문제점

현재 사용되고 있는 통신언어에 대한 문제점을 항목 별로 나누어 거론하면 다음과 같다.

3.1 약어의 사용

약어 사용의 예는 다음과 같다

정기모임→정모 즐거운 통신→즐통 통신친구→통친
통신장애→통장 당연한 스토리→당스 눈으로 하는 채
팅→눈팅 줄면서 하는 채팅→줄팅 술마신 뒤 하는 채
팅→취팅 몰래하는 채팅→몰팅 방의 장(대화방 만든
사람)→방장 비밀 대화방→비방 비공개 게시판→비게
강제 퇴장→강퇴 비밀번호→비번 서울여자→설녀 남
자친구→남친 핸드폰→핸편, 폰 컴퓨터→컴터, 컴 잠
간만→잠만

3.2 비속어 사용

비속어 사용의 예는 아래와 같다.

모범생→범생 왕따돌림→왕따 진짜 못생겼다→심빠
빠 울랄 제려보다→야리다 새끼→쨌리, 쨌이

3.3 은어 사용

은어의 사용은 통신언어의 특성과 문제점을 동시에
가지고 있다

심심→뽕뽕(음야~라는 말을 사용해서 심심함을 나타냄)
외래어의 은어: 오케이(알았어)→오케오케

3.4 맞춤법 파괴

"바바|바바|ㅅ|~~~~ 흥표|디케이|ㅎㅅㅅ
게으려 !!!

"가|기|ㅅ|ㅅ|하세요

ㅁ ㅁ ㅁ

3.5 글자 파괴

글자 파괴의 예를 아래 <표 2>에 나타내었다.

[표 2] 글자파괴의 예

a : @~ 집@ya?!	a : 너 집이야?
b : 항경.강다.왕씨ㅏ?	b : 확인갔다 왔어?
a : 동피.강박강박@네...	a : 풀려죽겠어..
b : 임파@.나왕씨.봉씨닷;	b : 있다가 나와서 보자

3.6 의미 변형

통신에 필요한 언어들은 새로 만들지 않고 이미 있는
언어를 사용하여 의미를 변형한다. 이의 예를 아래에 나
타내었다.

- 잠수: 물 속에 잠겨있다→채팅할 때 말을 하지 않는 것
- 번개: 양전과 음전의 구름 사이에 병전 현상으로 몹
시 빠르게 번쩍이는 빛→빠르고 날쌌 사람이
나 사물, 빠르게 만나다(번개팅)
- 도배: 종이로 벽, 반자, 장지 같은 것을 바르다→게
시판에 글을 여러번 올리거나 쓸데없는 말로
화면을 채울 때
- 찰리다: 접속이 끊어지는 경우
- 유령: 사람의 혼령→대화명이 없는 사람이나 동호
회 가입 시 활동이 없는 회원들

4. 이모티콘

[표 3] 이모티콘의 예

:-)	웃고 있는 모습	O:-)	천사
:-	무표정	#:-)	헛크리진 머리
8-)	안경 쓴 사람의 미소	:-(=	실망
:-p	매롱	:-*=	키스
:-D	하하하	^~	핑크
0.0	놀란눈	=.=	졸린눈
T.T	우는모습	>.<	짱그리기
^O	즐거움	^^	미소
--+	노려봄	--;	황당, 난처
~.~zzZZ	쿨쿨쿨	@@	놀라움
(^_^)	기분이 좋다	(-_-)	심심해
(--::)	한심할때	(?..?)	모르겠다
(x.x)	아플때	(*..*)	감격했을때
~(%> <%)~(뽀뽀하는 생쥐	>^)333<	붕어빵

문자뿐이 아니라 감정과 아이콘의 합성어인 이모티콘
을 사용하여 미세한 감정이나 특정인물, 직업 등의 의미
를 전달코자 하는 의미에서 사용되어 지며, 이 경우는

통신언어가 가지고 있는 문제점은 없다고 여겨지는 분야다. 아래 <표3>에 이모티콘의 예를 나타내었다.

5. 통신언어의 문제점 해결방안

최종적으로 현재까지의 통신언어가 가지고 있는 문제점을 분석하여 다음과 같은 해결방안을 제시하고자 한다.

첫째, 대중매체를 통해 통신언어의 유해성을 깨닫게 하고 방송인들로 하여금 표준어를 사용하게 하며 오락 프로그램에서 흔히 나타나는 이모티콘이나 은어들의 사용을 금지시켜야 한다.

둘째, 통신언어의 대부분은 10대에서 나타나기 때문에 학교 교육을 통해 국적있는 언어의 교육이 이루어져야 한다.

셋째, 인터넷 상에서 유해사이트 차단 서비스가 실행되고 있듯이 유해 언어 차단 서비스도 구축하여 잘못된 통신언어 사용을 줄이게 해야 한다.

넷째, 방송국과 언론이 나서서 올바른 통신 언어 사용에 대한 캠페인을 벌여야 한다.

다섯째, 익명성이라는 이유로 빈번히 일어나는 좋지 않은 언어 현상에 대해 통신의 실명성을 중요시해야겠다.

여섯째, 제도적인 장치로만은 해결할 수 없는 현실적인 문제가 존재하고 있기 때문에 유해용어 변환장치를 기술적으로 만들어 사용해야겠다.

일곱째, 지금 인터넷상에 퍼져있는 통신언어들을 한꺼번에 제재하지는 못할 것이다. 만약, 한꺼번에 없애는 정책이 나왔을 경우에는 좋은 기능보단 오히려 역기능만 채촉하는 일이 되어버릴지도 모른다. 그러므로 점차적으로 줄여나가는 방법을 모색해야 한다. 마지막으로 무엇보다도 중요한 것은 자발적인 노력이 필요할 것이다. 자발적인 노력을 통해 우리 고유의 한글을 지켜나가는 것이 중요할 것이다.

6. 결론

21세기 정보화 시대인 요즘 컴퓨터는 우리 생활의 중

심에 놓여있다. PC통신 인구가 급증하면서 급기야는 PC통신에서 쓰이는 언어가 따로 생겨나기에 이르렀다. 통신언어는 주로 청소년층들이 선호하는 의사소통 방식이긴 하지만 요즘에는 청장년층까지 사용자 폭이 넓어져 가는 경향을 보인다. 통신언어는 적어도 사이버 세상에서는 의사소통의 한 방편으로 자리를 차지하고 있으며 앞으로도 새로운 통신언어들이 끊임없이 생겨날 것이다. 앞으로 우리나라의 정보 인프라 구축이 가속화될수록 사회 전반에 있어서 네트워크화에 의한 정보화는 더욱 진척될 것으로 여겨진다. 이에 따라 커뮤니케이션 수단으로서 컴퓨터 통신의 활용 범위는 더욱 커져 갈 것이며 사회에 미치는 영향도 계속적으로 증가할 것이다. 따라서 현재 쓰이고 있는 통신언어에 대한 문제점을 보다 다각도로 분석하여 이를 해결코자 하는 노력이 지속적으로 행해져야 하리라 여겨진다.

■ 참고문헌 ■

- [1] 문화관광부, 통신언어어휘집, 연구보고서(조오현 책임), 2001.
- [2] 차인태, "pc통신 언어분석", 음성과학, Vol.8, No.3, 2001
- [3] 이정복, "통신 언어 문장 종결법의 특성", 우리말글, 22집, 2001.
- [4] 강승식, 김보영, "자모 빈도에 의한 통신언어의 특성 연구", 한국정보처리학회 춘계종합학술대회 논문집, No.10, No.1, 2003.