

PC통신 언어 분석

An Analysis to Computer Mediated Communication Words

차 인 태*
In-Tae Cha

ABSTRACT

Nowadays, computer-mediated communications such as chatting and e-mail are widely used in younger generation. It has been known that the communicating words used by on-line users (so-called netizens) are quite different from those used by ordinary people. That is, the words are generally characterized by shortened, mimetic and onomatopoeic words, and the netizens also use various types of emoticon expressed like signs or symbols. This can cause some orthographic as well as cultural problems. This paper investigates some statistical data in PC-based communications, analyzes the general characteristics, and provides some explanations.

Keywords: Netizens, On-line Users, Shortened Word, Emoticon

1. 서 론

매체기술의 발달은 우리에게 현실세계와도 같은 가상공간을 마련해 주었다. 그 공간(PC통신, 인터넷 등)에서는 멀리 있는 사람들과도 교통비나 찾값 없이 진지한 이야기를 나눌 수도 있고, 외국 박물관의 예술품을 감상하며 자신이 필요한 자료를 쉽게 구할 수 있다. 또 자신의 의견을 여러 사람들에게 전할 수 있는 기회도 많아졌다.

한편 외국의 통신은 주로 정보검색을 위주로 하는데 비해서 우리 나라 통신인들은 통신을 이용해 사람을 사귀고 여가생활을 즐기는데 더 큰 목적을 두고 있는 것으로 보인다.

그래서 대화방이 가득하고 동호회 활동에 적극적으로 참여한다. 즉, 삭막한 정보의 교류보다는 사람들을 만나서 교류하는 것을 더욱 선호하는 경향을 보이고 있다. 이것이 우리 나라 통신문화의 특징이라고 말할 수 있을 것이다.

또한 남녀노소를 불문하고 네티즌들에게 가장 인기 있는 서비스는 채팅이고, 가장 많이 사용하는 것은 전자우편이다. 이 두 가지의 공통점은 의사를 전달한다는 것이다. 네티즌들은 이들을 통해서 자신만의 언어를 창조하기도 하고 변형도 하며, 또한 나름대로의 언어세계를 만들어 사용하고 있다. 반면 네티즌들의 용어가 일상 언어에도 사용되고 이러한 표현을 캐릭

* 경기대학교 다중매체영상학부

터 상품으로까지 활용하는 사례도 생겨나고 있다.

네티즌들이 사용하는 통신언어는 통신을 이용하지 않는 사람들은 잘 알 수 없는 언어 일색이다. 이러한 통신언어들은 보통 컴퓨터 자판을 빨리 칠 수 있도록 편하게 변용한 말로서 줄임말이 많이 쓰이고 있으며, 의태어나 의성어들이 많이 사용된다. 그리고 기호로 감정을 표현하는 이모티콘(Emoticon)도 많이 사용된다(구회령; 2000).

하지만 이러한 통신언어의 사용은 우리말의 오염과 파괴라는 비난의 목소리가 높아지고 있다. 즉 통신언어는 네티즌들만이 알 수 있는 말로 문법에 어긋나고 국어순화에 큰 장애가 될 뿐만 아니라 정서에 혼란을 줄 수 있다는 것이다.

또 통신언어의 사용은 에티켓에 어긋난다는 것이다. 통신언어를 남발할 경우 상대방에게 불쾌감을 줄 수도 있고, 이렇게 쏟아지는 통신언어는 언어공해를 일으킨다는 것이다.

이와 반대로 통신언어의 사용이 나쁜 것만은 아니라는 측면도 있다.

통신언어의 사용은 시간절약을 위한 경제적 측면으로 보면 그다지 나쁜 것은 아니라는 것이다. PC통신을 하다보면 빠르게 컴퓨터 자판을 쳐야하는 데 이 경우에 글자의 받침을 빼고 치거나 소리나는 대로 치면 빠르게 칠 수 있고, 네티즌끼리의 의사소통에서 효과적인 전달을 하고 네티즌끼리의 공감대를 형성할 수 있다는 것이다. 이처럼, 통신언어에 대한 의견은 다양 각색이다(김봉섭; 1998).

그런데 이러한 논쟁 이전에 우리는 현재 통신언어에는 어떤 것이 있으며 그러한 언어가 왜 생기게 되었는지를 알 필요성이 있다.

따라서 본 연구에서는 인터넷이 생활 속에 파고들면서 파생된 PC통신 언어의 개념, 문화, 특징, 종류 등의 이론적 배경을 먼저 살펴보고, PC통신 언어의 현황 및 사용실태를 파악하여, 이에 따른 문제점을 진단해 보고, 이를 바탕으로 바람직한 통신언어 정착을 위한 방안을 제시해 보고자 한다.

2. PC통신 언어의 이론적 고찰

2.1 PC통신 및 통신언어의 개념

컴퓨터 매개커뮤니케이션(Computer Mediated Communication)은 컴퓨터의 정보처리기술과 전기통신의 정보전달기능이 하나로 결합된 정보테크놀러지가 인간의 커뮤니케이션과정에서 도입되어 익명의 상대방과 의사를 소통할 수 있는 장소를 제공하고 생각을 공유할 수 있는 기회를 마련해 주었다.

따라서 PC통신이란 공중회선(전화선)이나 전용회선 등을 통하여 일 대 일 또는 일 대 다수의 사용자를 연결하여 정보나 의사를 교환하고 소통하는 것을 말하며, PC통신 중 가장 대표적인 형태인 채팅은 PC의 화면을 통해 대화방 등에서 이용자들간에 서로 문자통신을 하는 것으로서 전화와는 달리 음성 대신 글판(키보드/자판)을 쳐서 글로 대화를 나누는 것을 말한다.

그러므로 PC통신 언어란 위에서 언급한 PC통신을 하면서 사용자들 간에 사용되는 언어를 말한다.

PC통신의 발달로 대화방에서 자유로운 만남이 생겨 대화방 사람들만의 고유한 언어가 존재한다. 일반인들은 쉽게 이해되지 않는 언어로 그들만의 대화를 만들어 친목을 도모하고 새로운 문화를 형성하고 있다.

어쩌면 컴퓨터 자판을 통해 서로 언어교환을 하기 때문에 PC통신(특히 채팅)에서는 언어의 축약, 단순화, 조작, 왜곡 등이 신속한 대화를 위한 경제적인 방법일지 모른다.

컴퓨터 사용의 보편화와 통신의 발달로 컴퓨터 통신이 정보와 개인간의 대화에서 또 다른 자리를 차지하게 되었다.

특히 통신의 대화방은 개인과 개인의 대화에 독특한 대화형식과 환경을 제공하였고 이로 인하여 일반적인 대화와 다른 모습으로 나타나게 되었다.

2.2 채팅문화

PC통신의 가장 대표적 형태인 채팅의 세대별 문화를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 10대들의 채팅문화는 10대 특유의 성격을 나타내는 방 제목과 아이디를 사용하고 있다(정재민; 1999). 우선적으로 방제목이 10대들의 구미에 맞게 되면 그 방은 인원이 꼭 차기 마련이며 방 제목이 시시한 경우 그 방은 거의 무시된다고 볼 수 있다. 언제나 새로운 것을 찾던 10대들에게 채팅은 좋은 놀이나 마찬가지로이다. 한번 빠지면 헤어지지 못할 정도로 그 놀이에 푹 빠져버린다. 10대들이 평균적으로 채팅을 사용하는 정도는 일주일에 서너 번 정도이다. 그들의 목적은 친구를 사귀는 것에 있다. 이들이 채팅을 하는 이유는 친구를 사귀고 싶고 심심하기도 하고 해서 한다고 한다.

둘째, 20대들의 채팅문화를 살펴보면, 20대의 대화방을 찾는 이들의 나이는 주로 고등학교 3학년에서 24 세까지가 가장 많다. 이들은 대부분 사랑이 들어간 방 제목을 선호하며 이들이 채팅을 하는 이유는 게임을 하러 왔다가 심심하면 하거나 시간이 나서 할 일이 없을 때 주로 한다고 한다.

셋째, 30~40대의 채팅문화는 주로 직장인이나 무료함을 달래기 위한 사람들이 많이 이용하고 20대 방과는 달리 10대나 20대가 들어오는 것을 반기지 않는다. 이들 역시 시간이 날 때 주로 채팅을 하는데 대화 내용은 점잖고 진지하고 건전한 것도 있지만 더러 이상한 성격의 사용자가 들어와 방 전체의 분위기를 흐려 놓는 경우도 적지 않다.

2.3 PC통신 언어의 특징

첫째, 문자에 의해서 구현된다.

앞으로의 PC통신은 문자가 아닌 영상으로 이루어 질 것이다. 화상전화처럼 서로 얼굴을 마주보며 음성으로 통신을 하게 되는 것이다. 하지만 아직까지는 그리고 영상으로 통신을 하는 때가 오더라도 여전히 문자에 의한 통신은 지속될 것이다.

둘째, 호칭은 님을 쓴다.

PC통신에서는 무슨무슨님이라는 호칭이 폭넓게 쓰인다. 대학가에서 형이나 선배 등이나 사회의 씨와 같은 호칭과 마찬가지로인데 서로 얼굴도 모르고 나이나 기타 아무 것도 모르는 상태에서 서로를 존대해 주는 의미에서 쓰인다. 그러나 서로 잘 알게 되면 나이에 따라 형이나 누나하는 호칭들이 쓰인다. 나이 차이가 많이 날 때는 아저씨라는 호칭도 쓰이는데 이 호

칭은 주로 여자가 나이 많은 남자에게 쓰고 나이 많은 여자에게는 누님 혹은 친해져도 님을 쓰기도 한다.

셋째, 사회방언의 다른 부분들이 많이 포함된다.

이는 은어, 속어, 비어, 특수어 등을 사용하는 계층이 PC통신을 사용하면서 자연스럽게 나타나는 현상이다. 이를테면 군대에 갔다온 사람은 군대어를 쓰게 되어 있고 중/고등학생이나 대학생들은 그들만의 말을 쓰기 마련이다. PC통신에는 각 계층의 다양한 사람들이 모이게 되므로 이는 당연하다고 할 수 있다.

넷째, 강조, 편리에 의해서 사용되는 말이 달라지며 여기에 재미라는 요소가 포함된다. 또한 빈번한 말줄임이 나타난다.

이것은 짧은 시간에 많은 말을 하기 위해서인 듯 하고 또 PC통신은 전화를 이용하므로 전화비를 줄이려는 생각에서 이런 현상들이 많이 나타난다고 볼 수 있다. 또 문장에 있어서는 구어체가 빈번히 쓰이며 대개의 조사들은 생략되거나 필요한 것들만 사용된다.

다섯째, 문자언어뿐만 아니라 기호를 사용해서 감정을 표현한다.

일반적인 문자언어 외에 기호나 특수문자열을 사용하여 나타내는 이모티콘(emoticon)을 통해 감정이나 심리상태를 표현하기도 한다.

2.4 PC통신 언어의 종류

첫째, 통신상에서 새로운 사물을 지시하기 위해 완전히 처음 만들어진 언어가 사용된다.

둘째, 통신상에서 이용하게 되는 대화방이라는 곳은 자판을 입력해서 상대방과 대화를 하는 곳이기 때문에 문어적인 표현보다는 형식과 격식이 없는 구어적인 표현을 많이 사용하고 있다. 이는 글을 쓰는 사람의 편의를 도모하고 읽는 이에게 즐거움을 주는 것을 목적으로 대화를 하는 신세대의 자유로운 언어사용으로부터 기인한 통신언어이다.

셋째, 줄임말의 사용이 두드러지게 나타난다. 일상적인 대화는 입을 통해 발음 기관을 자극하여 소리로 언어라는 매개를 통해 대화를 나누는데 비해 PC통신의 대화방은 키보드의 자판을 이용하여 대화를 하기 때문에 일상 언어보다 느리며 아무리 타자를 빨리 쳐도 입으로 말하는 것보다는 느리기 때문에 이를 보완하기 위해 줄임말을 사용한다.

넷째, 표정을 나타내는 특수 문자열(즉, 기호로 감정을 표현하는 이모티콘)이 사용되고 있는데, 대화방의 특성상 상대방의 말은 알 수 있지만 말에 첨가되는 다양한 표정이나 몸짓은 알 수 없는 단점이 있다. 이를 보완하기 위해 다양한 기호를 사용하여 자신의 표정과 감정을 나타내고 있으며 특수 문자를 이용하여 표정을 나타내는 방법을 사용하여 완전하지는 않지만 어느 정도 자신의 감정을 상대방에게 표현할 수 있다.

다섯째, 예절을 지키기 위한 표현으로 대화방에서는 상대방의 성격, 나이, 학력, 인적사항을 모르는 상황에서 대화가 이루어지기 때문에 가급적 예의를 지켜 상대방에 대해 상대방 인격을 존중해야 한다. 대화방에서 사용하는 용어로는 '님'이라는 표현이 있다. 일상의 언어 생활에서는 거의 '님'이라는 표현을 사용하지 않지만 대화방에선 처음 본 사람에게 반드시 이름 다음에 '~님'이라는 표현을 쓰는 것을 원칙으로 하여 상대방에 대한 예의를 지키고 있다.

2.5 PC통신에서 언어 변화의 원인

과거 일제시대에 애국심을 고취시키는 역할의 우리말은 이제 대중문화의 언어로써 새로이 만들어지는 언어가 등장했으며 소위 PC세대라 일컫는 세대들이 기존 세대를 거부하며 우리 사회를 침투하기 시작했다. 대중문화로 최근 가장 많이 파고드는 매체로서 90년대에는 PC통신을 들 수 있을 것이다.

최근 PC세대들은 기존의 한국어의 기능을 무시한 채 외국어와의 결합을 시도하기도 한다(서울신문; 2000).

이와 같이 통신상에서 일어나는 언어변화의 원인을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 경제적 원인이다.

이는 말하기(자판으로 쓰기)에 용이한 쪽을 선택하는 것이다. 언어의 경제적 원인에 의하여 변화한 용어가 대부분을 차지하고 있다. 그러한 생략과 축약현상은 비단 PC통신에서만 일어나는 일은 아니다. 최근에 생겨난 약어를 포함한 유행어도 거의 그러한 맥락으로 파생되고 있기 때문이다. 대화방이나 글을 올릴 때 타이핑이 번거롭기 때문에 되도록 말을 줄이고 적게 언어를 사용하려는 노력이 쉬운 대로 표현한다는 신세대의 사고방식과 결합하여 PC통신에서 수없이 신조어가 생겨나고 있다.

둘째, 심리적 원인이다.

일상으로부터 탈출하고자 하는 욕구의 표출로서 대화를 재미있게 표현하기 위한 심리적 요인도 많이 작용했다고 볼 수 있으며, 또한 익명이 보장되는 사이버 공간에서의 대화이기 때문에 그러한 짜릿한 표현을 즐기게 된다. 마지막으로 자기 강조를 위하여 변형된 PC통신 언어를 사용하게 되는 것이다.

셋째, 사회적 원인이다.

이는 기존세대의 가치관을 거부함으로써 나타나는 것이다. 기존세대의 가치관에 대한 불신은 언어에서도 나타난다. 담임선생님을 ‘담팅이’로, ‘MBC’를 ‘엠비썬’로 부르는 것 등의 명사적 변형만이 아니라, ‘먹었어요’를 ‘머겨썬’로, ‘있어요’를 ‘이썬’로 나타내는 등 어휘 전반적인 형태로 언어변화 현상이 나타난다. 이러한 현상은 아무런 죄책감이나 거부감 없이 진행되는 것으로 보아 사회적 요인도 PC통신에서 언어변화에 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

넷째, 사이버 공간이기 때문이다.

사이버 공간에서 표현을 한다는 것은 보이지 않는 대화에서의 몸짓이라고 할 수 있기 때문이다. 물론 사이버 공간이기 때문에 일어나는 현상이라고 말한다면 위에서 제시한 세 가지를 포함하는 듯이 보이지만 여기서 말하는 사이버 공간의 원인은 대화방에서 서로 볼 수 없다는 특성(즉, 익명성)을 말하는 것이다. 서로 얼굴을 마주보고 표정을 읽으며 눈빛을 대하고 말하는 것은 상대방의 감정기복과 숨은 의도를 알 수 있어 대화에서 묘미를 살리기 위하여 필요한 일이다. 하지만 PC통신의 대화방이라는 세계에서는 서로 볼 수 없기 때문에 그러한 묘미를 살리기 위하여 의성어, 의태어, 기호(이모티콘) 등을 이용하게 되는 것이다.

3. PC통신 언어의 현황

3.1 축소 형태

PC통신 언어의 축소 형태는 표준어를 줄여서 만든 언어들로서 이러한 형태는 글자의 수를 단순히 축소시키거나 빨리 읽어서 압축시킨 형태를 그대로 적은 경우, 그리고 여기에서 더 나아가 모음을 생략하고 쓰는 경우가 대부분이다. 이러한 형태는 통신상에서 빠르게 대화를 나눌 수 있다는 장점이 있다.

표준어	통신언어	표준어	통신언어
서울	설	중학생	중딩
직장인	직딩	지하철	자철
고등학생	고딩	늙은사람	노딩
게임	겜	초등학생	초딩
대학생	대딩	반가워요	방가
다른	딴	그렇군요	글쎄요
정기모임	정모	정기채팅	정팅
드디어	드더	메일	멜
시험	섬	토요일	토을
당연하죠	당근	강력추천	강추
자동폭파	자폭	여러분	열분
그렇구나	글쿠나	모르겠다	몰긔다
아이디	아뒤	빌게이츠	빌게초
그냥	강	공동구매	공구
핸드폰	헨펀	컴퓨터	컴, 컴토
애인	앤	왕따돌림	왕따
야간자율 학습	야자	안녕하세요	안나세요
컴퓨터 펜팔	컴팔	H.O.T	에초티
즐거운 채팅	즐팅	대화방 제목	방제
어서오세요	어좌요	즐거운 통신	즐팅
은근히 따돌리다	은따	자동 자기소개	자소
축하합니다	추카합다	비밀 대화방	비방
제일로	젤로	짜증난다	짱난다
재미없다	잼없다	강제퇴장	강퇴
그러면	글면	우리	울
재미	잼	진짜일까	진짤까
그렇지요	글쵸	너무	넵

3.2 소리나는 대로 쓴 형태

이러한 형태의 통신 어휘들은 대개 연습법칙을 그대로 적용해 소리나는 대로 적은 형태이다.

표준어	통신언어	표준어	통신언어
많아서	마나서	죽을래	주글래
좋아	조아	뭐해	머해
민호 왔냐	미노 왔냐	축하	추카
안돼	안대	싫어	시러
멋있다	머시따	있다가	이따가
많이	마니	맞음	마즘
갓을까	가쓸까	웃긴	우긴
축하	추카	알았다니까	아라따니까
만들었어	만들어써	만들었어	만드러써
주시겠어요	주시게써요	있어요	이써요
왔다	와따	알어	아러

3.3 단순한 기호로 나타낸 어휘들

이러한 어휘는 단순한 기호를 이용하여 말하고 하는 것의 형태, 형상을 단순화시켜 나타낸다. 이러한 기호를 이용한 언어는 무엇보다도 이 언어를 만든 청소년들의 재치, 창의력이 두드러진 언어로 매우 흥미롭다. 그러나 단점은 이런 언어로 나타낼 수 있는 상황이 한정적이라는 것이다. 특히 모양을 단순화시켜 나타낸 언어이기 때문에 가시적인 형태를 지니고 있지 않는 추상적인 어휘들은 표현하기 힘들다.

표 현	통신언어	표 현	통신언어
멍한 모습	-.-	이만 안녕	20000
하이	하2	우는 모습	T_T
키스	-*	캔디	>(//)<
생선	>')++++<	주먹 팡	@=
대일밴드	(::[:::)	에구에구	2929
우는 표정	~_~	폭탄	(=)- *
대머리	(:-) :	나는 슈퍼맨	~m^-^m~
뽀뽀하는 연인	//^){^}}	많이 웃는 얼굴	^___^
웃는 모습	^^	방긋 웃는 얼굴	^^;^^_^^
오징어	=:>	뽀뽀하는 생쥐	~(%:><:@)~
담배피는 사람	-.-'"	무척 화난 얼굴	>:-(<
아픈 표정	(X_X)	고함치는 얼굴	:-(<O)
기분 나쁨	:-c	비밀스런 웃음	(-_-)
귀엽게 웃는 얼굴	^^	그러지마	!.T
노력하는 모습	^^;;	궁금하다는 표정	??
절대 안돼	"L"	돈만 아는 사람	\$. \$
짱그린 얼굴	>.<	악마	@!!@

3.4 기타

은어로 저논, 병신가튼 등의 말이 쉽게 사용되고 있었고 아님, 번개해 봤음처럼 종결어미

의 변용을 사용하고 있다.

표준어	통신언어	표준어	통신언어
여자친구	깡	공개소프트웨어	프리웨어
웃는 표현	ㅋㅋㅋ	홈페이지 수정중	공사중
놈	넘	같은 사람이 여러 번 글 올린 경우	도배하다
무시당하다	씹힘	피운 글	삼질, 푼글
대화방 폐쇄	방청소	둘만의 대화	잠수
알지	알쥐, rg	좋지 못한 행동을 하는 사람	폭탄
내려받다	다운 받다	몸매가 늘씬하면서도 풍만하다	쪽빵
통신상 예절	네티켓	웹 검색	설핑
다시 안녕	리하이	이성친구 사귀기	까대기
산다	쏜다	유명해지다	뜨다
바보	바버	이중으로 사귀기	양팅
말도	말두	기쁘고	기쁘구
갓을까	가쓸까냥	보이지	보이징
하는 거야	하는 거얌	알아보니?	알아보남

3.5 외국 사례

PC통신의 언어사용에 있어서 외국의 경우도 우리나라와 마찬가지로 약어의 형태를 많이 취하고 있으며(세계일보; 1998), 대표적인 사례를 표로 나타내면 다음과 같다.

표준어	통신언어	의 미
Any day now	ADN	어떻게든...
Bye for now	B4N	잠시, 안녕...
Back at the keyboard	BAK	다시 (키보드 앞으로) 돌아 왔음
See you	CU	또 보자
See you later	CUL	다음에 또 보자
Face to face	F2F	얼굴을 맞대고
Frequently-ask question(s)	FAQ	자주 묻는 질문(들)
Grin	G	(이를 들어내고) 방긋 웃다
Go ahead	GA	계속해봐
Good luck	GL	행운을 빈다
Have a nice day	HAND	좋은 하루 되길 빈다
I see	IC	알았어
I love you	ILU & ILY	너를 사랑해
Just kidding	JK	농담이었어
Long time no see	LTNS	오랜만이군
No problem	NP or N/P	아무 문제 없어
You're welcome	UW	천만에
What's up?	WU?	별일 없니?
Where are you from?	WUF?	어디 사니?

4. PC통신 언어 사용실태 분석

문화관광부에서 2000년 5월부터 12월까지 약 7 개월 동안 PC통신 언어와 관련하여 연령별·성별·직업별로 각각 사용실태를 조사한 자료(문화관광부; 2001)를 통해 분석한 내용은 다음과 같다.

4.1 연령별 통신언어 사용실태 비교

(단위: %)

연령층 \ 구분	비속어		은 어		외래어	
	게시판	대화방	게시판	대화방	게시판	대화방
10대	16.7	48.8	39.1	37.9	17.7	20.6
20대	83.3	16.3	29.3	25.8	26.1	20.9
30대	0	17.5	17.3	31.8	31.8	28.1
40대 이상	0	17.5	14.3	4.5	24.4	30.4

* 자료: 통신언어 실태조사 결과 발표, 문화정책국 국어정책과

위의 자료에서 연령별 사용실태를 살펴보면, 10대와 20대에서 잘못된 표기나 비속어 및 은어 등의 사용 비율이 30대와 40대 이상에 비해 월등히 높았고, 반면에 외래어 사용은 10대와 20대에 비해 30대와 40대 이상에서 그 비율이 높게 나타났다.

이러한 결과를 통해서 통신 공간상에서 청소년들의 언어습관의 변질과 언어오용의 심각성을 확인할 수 있었다. 또한 30대와 40대 이상의 성인들의 외래어 사용 또한 심각한 문제이다.

4.2 성별 통신언어 사용실태 비교

(단위: %)

성 \ 구분	비속어		은 어		외래어	
	게시판	대화방	게시판	대화방	게시판	대화방
남 성	-	59.4	37.5	48.0	23.6	41.2
여 성	-	40.6	62.5	52.0	76.4	58.8

* 주의: 비속어 중 게시판 언어의 경우 빈도수가 지나치게 낮아 제외.

* 자료: 통신언어 실태조사 결과 발표, 문화정책국 국어정책과.

성별로는 비속어의 경우 남성의 비율이 여성보다 높았으며, 외래어의 사용 비율은 여성이 남성보다 더 높게 나타났다.

4.3 직업별 통신언어 사용실태 비교(대화방)

(단위: %)

구분 직업	비속어	은어	외래어
회사원	21.7	36.1	31.7
주부	26.1	30.6	27.6
무직자	52.2	33.3	40.7

* 자료: 통신언어 실태조사 결과 발표, 문화정책국 국어정책과

직업별로는 비속어의 사용에서 무직자의 사용률이 가장 높게 나타났는데, 직업이 없는 불안정한 상황이 비속어의 사용을 증가시킨 것으로 보인다.

4.4 음운 및 표기분야

1) 소리나는 대로 적기

예: 좋아→조아, 많아서→마나서, 얼른→얼릉, 축하→추카, 웃긴→우긴 등.

2) 줄여 쓰기

예: 게임방→겜방, 그럼 다음→금담, 모르겠다→몰긔다, 그렇군→글쿤 등.

3) 지식 부족에서 나온 잘못된 표기

예: 울거야 말거야→올꺼야 말꺼야, 죽든 살든→죽던 살던, 되는데→돼는데 등.

4) 통신 분위기를 위한 바꾸어 적기

예: 알지→알취, 안녕→안녕, 말했는데→말했는탱 등.

5) 기호를 이용한 표현

예: ㅎㅎㅎ → 하하하(웃음소리), ㅋㅋㅋ → 쿠쿠쿠(웃음소리), !25=I=you → 느낌이 오는 아이는 너, &&&---&&& → 펭귄들의 줄다리기 등.

4.5 문법분야

1) 문장의 완결성 미흡 : 서술어가 없거나 한 두 단어로 대화를 교환

예: 뭔일?, 방가^^ 등.

2) 종결어미의 변용 : 종결어미를 명사형 어미 '-음'을 사용하여 줄이는 방식

예: 번개해봤음?, 인사안해줘서 빼짐?, 밥먹은거 아님 등.

3) 잘못된 어순

예: 알려 주지 않았네 → 안알려 줬네, 물어보지 않은 → 안 물어본 등.

4.6 어휘분야

1) 변질된 비속어의 사용

예: 폰수 저논 아는데두 안헤눠..., 띠불련..., 병신가튼 새끼 등.

2) 은어의 사용

예: 대화방에 접속한 상태에서 다른 일을 하는 것 → 잠수, 화나다 → 짱나다, 이중으로 사귀기 → 양팅, 몸매가 늘씬하면서도 풍만하다 → 쪽빵, 무시당하다 → 씹히다, 비용을 혼자서 내다 → 쏘다 등.

3) 방언의 사용

예: 괜찮다 → 개안타, 어떻게 생긴노? → 우예 생긴노?, 못됐네 → 몬땡네, 더러워서 → 더러버서, 아이들아 → 아그들아, 지금 → 시방 등.

5. 통신언어 실태의 문제점

1) 세대 간의 이질화

통신언어의 변질된 사용은 우리 나라의 세대간 언어소통을 원활히 하지 못하게 함으로써 이질화를 부추길 가능성이 높으며 세대간의 의식격차를 크게 할 우려가 있다. 이는 가정에서는 부모와 자식 간의 이질화를 의미하는 것이며, 학교에서는 선생님과 학생 간의 이질화를 의미하는 것이다. 통신인구의 주 계층이 청소년임을 상기할 때 우리의 기성세대들이 청소년을 이해 못한다는 것은 큰 문제라 아니할 수 없다. 더 나아가 가정의 붕괴를 가져올 수도 있는 심각한 상황도 예상할 수 있으며, 또한 통신인구와 비통신인구와의 이질감 현상으로 인한 대화 단절이 사회의 계층 간 따돌림 현상으로 발전할 수도 있는 것이다.

2) 언어의 변질

통신언어의 잘못된 사용은 사회적으로 심각한 문제일 뿐만 아니라 올바른 국어교육에도 유해한 환경을 조성하게 된다(오은영; 2000). 통신언어가 이러한 추세로 간다면 시간과 공간에 따라 변하는 성질을 가진 언어의 특성상 잘못된 언어의 변질을 가져올 수 있다는 것이다. 통신인구가 늘어나면서 생활의 언어 또한 통신상의 언어로 구사하는 경우가 많이 늘어난 것만 보아도 문제의 심각성을 알 수 있을 것이다. 일부이긴 하지만 방송과 신문 등 대중매체를 통한 전파 양상은 이미 우려할 만한 수준을 넘어서고 있다.

3) 청소년의 정서문제

감수성이 예민한 청소년 시기의 잘못된 언어 습관은 그 사람 일생을 좌우할 것이다. 통신언어의 잘못된 사용은 청소년들의 정서에 분명 나쁜 영향을 미칠 것이며 비속어의 남발로 인하여 큰 정서적 타격을 입을 것이다. 특히 언어습득과 정확한 어휘구사력을 익혀야 할 시기에 잘못된 표현방법을 체득하게 되면 성인이 되었을 경우 원만한 대인관계와 사회생활에 커

다란 장애가 되는 것이다.

4) 한글의 대외적 입지

한글은 단순한 언어가 아니고 우리 고유의 문화 유산이다. 우리의 문화 유산이 잘못된 언어 습관으로 훼손된다면 이는 국내적으로 손실뿐 아니라 대외적으로도 큰 손실을 보는 것이다. 우리의 역사, 전통에 대한 인식을 비롯해 민족의 정통성마저도 흔들릴 염려가 있는 것이다.

5) 언어의 폭력성

익명성으로 인한 언어폭력으로서 PC통신에 언어폭력이 난무하고 있다. 서로 얼굴을 볼 수 없고 음성도 들을 수 없다는 '익명성'을 이용해서 불특정 다수의 가입자를 상대로 욕설과 갖가지 은어, 속어는 물론 외설스런 대화를 통한 성희롱의 사례까지 나타나고 있다(이애라; 2001). 일부 이용자들이 대화방, 토론방 등에서 비방과 욕설을 쏟아내며 통신망을 오염시키고 다른 대다수 이용자들을 불쾌하게 만들고 있다. '생까다(모르는 체하다)', '뿔뿔(침을 뱉는 행위)', '존나 열받아(정말 화가 나)' 등과 같은 글을 통신상에서 보게 된다면 기분 좋은 사람은 없을 것이다.

6) 언어의 의미 상실

네티즌들만이 알 수 있는 말로 문법에 어긋나고 국어순화에 큰 장애가 된다는 이유이다. 그리고 정서법(正書法)에 혼란을 줄 수 있고, 정책(政策)되지 않은 우리말을 제멋대로 쓴다면 언어의 의미가 상실된다. 서로의 의사소통이 언어의 일차적 목적일진대 제 나름대로의 언어가 존재한다면 이는 문제가 되는 것이다. 개인어(idiolect)와는 이미 그 차원이 틀린 것이다. 이런 언어가 사이버 공간에서만 사용된다면 문제는 달라질 수 있다. 하지만 이를 일반 사회에서 무의식중에 사용하고 더 나아가 보편화된다면 큰 문제가 되는 것이다.

7) 존칭과 경칭의 부재

PC통신 언어는 대부분 말을 자르거나 장난스럽게 조어(造語)되어 있다. '안녕(안녕하세요)', '방가(반갑습니다)', '어취용(어서 와요)' 등의 말을 쓰면서 존경하는 마음은 우러러 나오지 않을 뿐더러 상대방 역시 대충 말뜻을 알아차리는 정도로 가볍게 받아들인다.

또 하나 실제로 무한한 거짓말이 난무한다. 서로 얼굴을 볼 수 없고, 또한 모르는 사람과 대화를 하는 것이니 자기가 하는 말이 거짓이건 참말이건 표시가 나지 않는다. 그래서 '거짓말은 나쁜 것이다'라는 것을 알면서도 하며, 남녀노소가 구분되지 않는 상태에서 미풍양속을 해칠 우려가 많다.

8) 은어의 남발

PC 초보자는 대화방에 첫발을 내딛다가 주춤하게 된다. 분명 우리말인데 무슨 뜻인지 어리둥절하게 만드는 통신 언어 때문이다. 흔히 말하는 은어 사용이 빈번하기 때문인데 통신상의 은어는 주로 낱말의 축약형이나 새로운 신조어가 많기 때문에 통신을 처음 하는 사람은

모를 수밖에 없다.

9) 한글 맞춤법의 혼란 및 문법 파괴

통신상에서는 자판으로 대화한다는 특수한 상황 때문에 좀더 쉽게 자판을 치기 위해 글자를 줄여서 사용하는 경우가 많다. 이런 경우 대부분은 국어 문법에는 맞지 않는 이상한 말이 되고 마는데 이렇게 사용되는 통신 언어들 때문에 문법파괴가 맞춤법에 혼란을 초래하고 있다.

10) 외래어의 우리말 오염

우리말의 표현이 가능한데도 ‘노블(고상)하다’, ‘서포트(지원)하다’ 등의 외래어를 거리낌없이 사용하며, ‘디지털(디지털)’, ‘토탈(토틸)’, ‘아나로그(아날로그)’, ‘오리지널(오리지널)’, ‘레저(레저)’, ‘화이팅(파이팅)’ 등의 잘못된 외래어는 우리말을 오염시킨다.

6. 바람직한 통신언어 정착을 위한 방안

통신상에서의 통신 언어를 적절히 사용하여 효과적으로 의사소통을 할 수 있다면 통신언어 사용에 큰 무리는 없을 것이다. 그러나 이것이 남용되거나 오용될 때가 문제인 것이다. 사용해야 할 때와 사용하지 말아야 할 때를 구분해서 사용해야 하는 것이다. 따라서 이상에서 살펴본 문제점을 바탕으로 바람직한 통신 언어 정착을 위한 방안을 제시해 보면 다음과 같다.

1) 나 자신부터 언어습관을 바꾼다.

PC 보급률과 인터넷 사용은 선진국 못지 않다. 그러나 언어사용에 대한 사전 교육이나 아무런 규제가 없다면 나 자신부터 언어습관을 바꾸어 비속어, 외래어 등의 잘못된 언어사용을 선호하는 습성을 버리는 것이 가장 중요하다.

2) 방송인들의 언어 규제이다.

연예인들의 언어오염도 하나의 문제가 되고 있다. 표준어를 써야 할 방송출연자들이 무분별하게 은어를 사용함으로써 이에 영향을 받은 청소년들의 언어 오염이 더 심각하다고 할 수 있다. 따라서 방송출연자들의 은어 사용을 규제해야 할 것이다.

3) 통신회사의 규제이다.

통신 언어에 대해서는 아무런 규제가 없다. 보편적 언어습관에서 벗어나는 욕설이나 폭언을 사용할 경우 경고와 함께 글을 삭제하고 있으나 통신회사에서 우리언어의 올바른 사용을 위해 “우리말 캠페인”과 같은 홍보를 하고 유해 사이트에 대한 단속 못지 않게 통신 언어에 대한 최소한의 기준을 마련해야 할 것이다.

4) 통신 실명제를 통한 삼진 아웃제 도입이다.

통신상에서는 익명성이 보장되고 남의 ID를 빌려 써도 제재를 가할 수 없기 때문에 이용자를 불쾌하게 만들고 대화방의 분위기를 흐려놓는다. 뿐만 아니라 신분을 알 수 없다는 점을 악용해 욕설을 사용하거나 저질스런 대화를 하는 경우도 허다하다.

따라서 통신인들은 'ID는 자신의 인격'이라는 인식을 가지고 ID관리를 철저히 해야 한다. 그러기 위해서는 철저한 신분 확인과 신분 증명이 필요하다. 즉 모든 인터넷 사용자의 실명화를 반드시 실시해야 하며, 사이버 폭력을 3 회 이상 저질렀을 경우 더 이상 통신을 하지 못하도록 퇴출시켜야 한다.

어느 한 채팅방에서는 방장이 있는데 이 방장은 저질 은어들을 사용하는 사람을 그 방에서 나갈 수 있도록 하는 퇴출제도가 있다. 이들 대화자들끼리의 의견이 심각해지면 그는 여지없이 퇴출시키거나 또는 경고조치를 취하고 있다.

5) 신고 제도의 활성화 및 법안 확립

욕설 사용이나 성에 관련된 저질스런 대화나 농담 등을 근절하기 위해서는 이를 발견하는 즉시 신고하게 하는 통신 사용자들의 인식 변화가 우선되어야 한다. PC통신(채팅) 사이트마다 자체적으로 신고제도를 마련한 곳이 있는 것처럼 퇴출을 시키거나 신고자 란이 있어서 언어 폭력을 방지할 수 있는 방안이 마련되어야 한다.

6) 인터넷 예절 교육이다.

사람과 사람 사이에는 반드시 지켜야 할 예절이 존재하듯, 사이버 공간을 통해 나누는 네티즌간의 통신 시에도 최소한의 예절을 지켜야 함이 원칙이다. 특히 청소년들이 만들어 사용하는 통신 언어도 우리 고유의 언어를 왜곡시키고 자존심을 훼손시키는 일만큼은 자제함이 바람직한 자세라고 생각된다. 아울러 상대방의 얼굴이 보이지 않는 사이버 공간이라 해서 함부로 욕설을 퍼부어 대거나 저질언어를 사용하는 것은 네티즌들의 수준과 품위를 스스로 저하시키는 것이다. 그러므로 통신 사용자들은 각자가 지켜야 할 인터넷 예절을 지키는 것이 무엇보다도 중요하다. 최근 들어 통신 사이트에서 자체적으로 통신 예절 등을 만드는 것은 아주 바람직한 일이라 하겠다.

7) 초·중·고등학교와 연계한 네티켓 교육 운동을 전개해야 한다.

- 네티즌이 갖추어야 할 기초 네티켓

- ① 호칭은 "○○○님"과 같은 존칭을 사용한다. 나이나 성별에 상관없이 상대방의 이름이나 ID에 '님'자를 붙여 대화를 나누고 어린 상대에게도 존댓말을 쓴다.
- ② 사람을 만나면 인사를 주고받는다. 대화방에 들어가거나 나올 때 '안녕'이란 말로 공손히 인사를 주고받는다.
- ③ 비어·은어·속어의 사용을 자제한다. 상대방에게 불쾌감을 주기 쉬운 비어·은어·속어 등은 올바른 네티즌 문화를 위해서도 자제하는 것이 바람직하다.
- ④ 남의 의견에 비난을 하는 것은 금물이다. 올바른 토론문화를 위해 다른 의견에 대해 비판은 있을 수 있어도 무조건적인 비난은 금물이다.

⑤ 숨지 말고 얼굴을 드러낸다. 친구 ID를 빌려 쓰더라도 당당하게 자신의 이름을 밝히는 게 좋다.

8) 통신 표준어 규칙을 제정한다.

① 사람이름 뒤에는 '님'자를 붙인다.

② 단어를 줄여 씀을 원칙으로 하되 늘려 씀도 허용한다.

③ 외국어로 된 단어도 줄여 쓰되 의미가 소통되어야 한다.

④ 국어는 소리나는 대로 적되 어원은 밝히지 않는다.

⑤ 권위적인 용어는 사용하지 않음을 원칙으로 한다.

⑥ 다수의 통신인이 일상적으로 사용하는 언어를 취하며, 가능한 한 표준 국어 표기법을 사용하여야 한다.

⑦ 모음조화, 두음법칙, 띄어쓰기 등을 지키는 것을 원칙으로 한다.

7. 결 론

인터넷을 이용한 PC통신은 컴퓨터와 전기통신기술이 이룩해낸 새로운 공간이며 정보 소통매체이다. 흔히 사이버공간 또는 가상공간이라 하지만 실제 공간과 분리된 공간으로 볼 수 없게 되었다. 새로운 공간은 새로운 주체와 새로운 방식을 요구한다. 그 공간에 누가 어떻게 참여하느냐 또 누가 주도권을 잡느냐에 따라 통신이 결정된다고 볼 수 있다.

통신의 주체는 주로 고등학생, 대학생, 젊은 직장인으로 한정을 두었으나 지금은 남녀노소를 불문하게 되었다. 그래서 이들을 문자통신세대로 칭하기도 한다. 이들은 우선 신세대들 소위 N세대들의 일반적인 특성을 공유한다.

언어의 규범화를 생활해 온 세대와는 달리 이들은 감각적인 언어를 선호한다. 여기서 감각적 언어는 그 자체가 무궁한 효과를 자아내는 자아감각이다. 그래서 일상언어에서는 별 볼 일 없는 감탄사가 통신상에서는 커다란 효과를 자아낸다.

문자통신세대는 개인적이고 감각적인 대신에 솔직하고 직설적이다. 그래서 처음 만나는 사람에게 나이에 관계없이 '몇 살?'하고 쉽게 물을 수 있다. 이것은 가능한 빨리 자판으로 응답을 해야 하는 환경과 컴퓨터만의 준 익명성 때문에 가능한 것이다 듣기와 읽기만을 주로 강요당한 기성세대는 동질성을 중요시 여겼지만 이들은 이질성과 다양성을 중요시 여긴다. 통신에서 학생들이 맞춤법을 어기는 것은 어찌 보면 일종의 맞춤법 억압에 대한 저항일 수도 있다.

다양성과 이질성을 중요시 여기는 이면에는 이들 세대는 남이 창조한 가치에 동의하기보다는 스스로 창조한 가치에 만족해하는 창조성과 무언가를 소유하는 것 자체보다는 활용을 더 중요시 여기는 역동성이 작용하고 있다. 통신이라는 새로운 공간은 이러한 특성을 발휘하고 상승시키는 실천공간인 것이다.

모니터를 통해 많은 사람들과 대화를 나누는 이들에게 규범화된 언어를 기대하는 것 자체가 무리일 수 있고 환경이 다르고 기준이 다르기 때문에 PC통신에서 쓰이는 말들은 사용자

가 편의에 의해 만들어 내곤 한다. 자신만의 특징을 문자언어에 나타내려고 하기 때문에 각각의 개성에 따라 똑같은 말이 다르게 해석되고 활용되기도 한다. 이런 이용자들의 개성의 표출에 의해서 생성된 PC통신 언어들은 인정을 받게 되면 폭넓게 쓰이지만 때로는 금세 사장되기도 한다. 시삽을 나타내는 '지기'라는 말도 등대지기처럼 무언가를 지키는 사람이라는 의미에서 어느 중학생이 만들었다고 한다. PC통신에서 전파되는 속도는 굉장히 빠르지만 또한 사장되는 것도 굉장히 빠르다. 이런 이용자들의 스스로의 정화가 있게 된다면 PC통신 언어는 제 나름대로의 개성을 지닐 것이다.

또한 사이버 은어는 의미가 농축되어 있기 때문에 웬만한 사람은 이해하기 힘들다. 이러한 사이버 은어는 주로 10대가 개발하고 사용하지만 그들만의 전용물은 아니다.

PC통신(채팅) 대열에 합류하는 성인들이 지속적으로 늘어나고 있기 때문이다. 21세기 패러다임의 핵심은 디지털과 지식이며, 인터넷이 주축을 이루는 디지털이 지구촌의 법칙을 뒤바꾸고 있는 지금의 현실을 감안하면 사이버 은어 및 사이버 상형 문자가 생겨나는 것은 어찌 보면 당연한 현상일 수도 있다.

다만 인간과 인간 사이에 반드시 지켜야 할 예절이 있듯이 사이버 공간을 통해 나누는 네티즌간의 PC통신(채팅)시 최소한의 예절과 우리 고유 언어의 자존심을 훼손하는 것들을 자체하고 통신상에서 통신언어를 적절히 사용하여 효과적으로 의사소통을 할 수 있다면 건전한 통신문화를 선도할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 구회령. 2000. "텍스트 중심 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서 이모티콘이 사회정서적 커뮤니케이션에 미치는 영향." 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 김경원. 2000. "컴퓨터 매개 커뮤니케이션의 익명성이 커뮤니케이션 행태에 미치는 영향에 관한 연구: PC통신 대화방 이용자의 심리적 속성을 중심으로." 한양대학교 대학원 석사학위논문
- 김봉섭. 1998. "PC 통신에서의 언어폭력에 관한 연구." 경희대학교 언론정보대학원 석사학위논문.
- 박현구. 1997. "PC통신 게시물의 유사언어적 표현에 관한 연구." 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 서순달. 2000. "PC통신과 Internet이 청소년에 미치는 영향." 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송민규. 2001. "PC 통신 언어에 나타나는 음절 수 감소 현상에 대한 고찰: 최적성 이론을 중심으로" 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 오은영. 2000. "PC통신 어휘에 관한 연구." 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이애라. 2001. "PC 통신의 대화 언어가 국어생활에 미치는 영향." 광주교대국어교육연구, 13호.
- 이재경. 1999. "컴퓨터 매개 커뮤니케이션의 집단주의적 특성에 관한 연구: PC통신의 대화방 메시지를 중심으로." 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 정광준. 2000. "PC통신이 청소년에게 미치는 악영향에 관한 연구." 수원대학교 행정대학원 석사학위논문.
- 정재민. 1999. "PC통신 내의 청소년 문화적 특성에 관한 연구." 창원대학교 대학원 석사학위논문.

- 조성은. 1998. "통신 공간에서의 표현의 자유 고찰: 한국의 규제 사례를 중심으로" 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 진중순. 2000. "고등학생의 PC통신 이용에 관한 연구." 한남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 채유라. 1998. "컴퓨터 통신 표현의 자유에 관한 연구: 전자게시판을 중심으로." 서강대학교 대학원 석사학위논문.
- 김효숙외. 컴퓨터 통신언어의 사회언어학적 연구.
- 김광해. 1995. 국어어휘론개설. 집문당.
- 김영중. 1997. PC통신 길라잡이. 영진출판사.
- 한말 연구학회 국어학 자료실 (<http://kkkucc.konkuk.ac.kr/~hanmal>)
- 문화관광부 발표자료 (2001)
- 서울신문(2000.12.17), 외언내언-PC통신언어(종합/정치)
- 세계일보(1998.05.11), PC통신의 언어폭력(사설)
- <http://www.ipattern.co.kr>
- <http://cyberinfo21.net>
- <http://naeilshot.unitef.co.kr>
- <http://www.urinews.co.kr>
- <http://www.paxnet.co.kr>

접수일자: 2001. 7. 15.

계재결정: 2001. 8. 31.

▲ 차인태

서울특별시 서대문구 충정로 2가 71 (우: 120-702)

경기대학교 다중매체영상학부

Tel: +82-2-390-5228, Fax: +82-2-390-5098

E-mail: itcha@hanmail.net