

## 통신언어의 표기와 음운적 특성\*

이주희  
(경희대)

Lee, Juhee. 2010. A Study of Phonological Features and Orthography in Computer Mediated Language. *Language Research* 27(1), 1-18. With the development of electronic communications, computer mediated communication is growing steadily and it becomes the subject of language research which must be causing controversies. In this paper, I shall focus on the internet mediated language and discuss the various phenomena in the realm of phonetic notation. In section 2, previous studies on a range of internet communication and its linguistic character will be examined.

In section 3, we shall examine the phonetic spelling of computer mediated communication. Within a limited time and space, users are tried to convey a lot of information. This tendency has been started from the initial PC communication to many high-tech devices in current situation. The sound of numbers, symbols and letters are used in various ways but not for the original meaning. This is called as 'rebus' and this has been used for the communication within Egyptians.

In section 4, we shall investigate the phonological characteristics in this type of language. For example, assimilation/ dissimilation and we also examine tendency found umlauts phenomenon. This is a not a representation of typos, but unconventional intention began to pursue for the young generation and shortly spread to other generation as well. Glottalization phenomenon also frequently found in computer mediated communication. Another example of the phenomenon of asynchronous communication language is deletion and insertion. This pattern was highly respecting the morphology (word formational rule). Moreover, the addition of a consonant is used for the intention to convey the emotional impression such as 'cheerfulness'. (Kyung Hee University)

**Key Words** internet mediated language, assimilation, dissimilation, insertion, deletion, orthography, phonological tendency

### 1. 서론

국어학과 일반 언어학의 여러 분야 중에서 통신언어라는 주제는 학자들의 논의 뿐 아니라 일반 대중에게도 엄청난 논쟁을 가져온 주제임에 분명하다. 인터넷에 접속하여 통신언어라는 주제어를 검색해보면 이 현상 자체가 얼마나 민감한 문제이며, 언중의 견해차이가 얼마나 극명하게 상이한지 쉽게 알 수 있다. 1990년대 중·후반 이후로 컴퓨터와 인터넷 사용자가 가히

---

\* 이 논문의 실수와 오류를 꼼꼼하게 지적해 주신 익명의 심사위원께 감사드립니다.

폭발적으로 증가하면서 나타나기 시작했던 통신언어는 인터넷 언어, 사이버 언어, PC 통신언어 등 다양한 명칭이 있지만 일반적으로 컴퓨터를 매개로 하는 의사소통의 방식을 일컫는 말이라는 점에서 본고에서는 포괄적으로 통신언어라는 용어를 사용하도록 하겠다.<sup>1)</sup>

근래에는 통신언어의 영역이 인터넷 공간에서만 한정되는 것이 아니라 문자 메시지와 같은 휴대전화의 분야까지 포괄된다고 할 수 있다. 그 이유는 휴대전화의 영역이 단순히 통화뿐 아니라 기술면에서나 기능면에서 컴퓨터와 크게 다르지 않기 때문이다. 따라서 본고에서는 인터넷, 휴대전화와 같은 첨단 기기를 매개로 하는 의사소통에서 특징적으로 보이는 여러 가지 언어학적 현상 중에서 주로 음운 및 표기의 특성을 살펴보고자 하며, 이러한 현상이 과연 인터넷 사용이라는 사회적인 현상과 맞물려 우리의 언어에 어떠한 변화와 가치를 갖는지 논의해 보도록 하겠다.

통신언어에 대한 여러 가지 찬반 논의가 다양하지만 이러한 논의에 앞서 우선 문어와 구어의 차이에 대해 생각해 보아야 할 것이다. 왜냐하면 통신언어는 분명 문자 언어임에도 불구하고 구어가 가지고 있는 특성이 반영되어 독특한 형태·음운적인 성향을 나타내기 때문이며, 엄밀히 말하자면 완벽하게 문어적이거나 구어적인 형태를 그대로 반영하고 있지는 않기 때문이다.

신승용(2005)에서는 통신언어를 일상의 구어나 문어에서 사용하지 않는 말이나 표현을 사용하고 있으며, 주로 10대나 20대를 중심으로 한 특정 세대에서 집중적으로 통용된다는 특성 때문에 사회 방언의 한 하위 변종어 정도로 분류하였다.<sup>2)</sup> 이정복(2009:64)에서는 여러 가지 면에서 통신언어가 사회 방언의 모습을 보이지만 통신언어는 21세기에 본격적으로 등장한 현대 한국어의 새로운 ‘지역 방언’이나 ‘공간적 변이어’로 볼 수 있다고 주장한다.

통신언어가 학자들의 주목을 받은 시점부터 지금까지 많은 양의 연구가 있었지만 다수의 논문이 문법과괴성이나 일탈성에 핵심을 두고 연구한 경우가 다수이다. 일부의 논문은 조어법과 어휘에 대한 분석을 하기도 했으나 음운적인 해석에 대해서는 통신언어의 유형과 기능을 해석하면서 부분적으로 기술한 정도에 지나지 않는다. 이정복(2005) 외 이후 다수의 연구는 통신언어에 사회언어학적인 분석을 하고자 시도한 논문이다. 이렇게 통신언어라는 현상에 대하여 여러 방면의 논의가 있었고 진행되고 있지만, 본고에서는 통신언어에서 볼 수 있는 여러

1) 본고에서 다루지는 않지만 본격적으로 통신언어가 시작되기 이전에 무선 호출기의 사용이 일종의 신호탄이라고 볼 수 있다. 요즘은 첨단기기가 많아서 특정 직업에 종사하는 이들을 제외하고는 더 이상 무선 호출기를 이용하지 않지만 90년대 초·중반에 널리 이용되었을 때에는 무선 호출기의 특성상 숫자만을 전송할 수 있었기 때문에 수사를 이용한 의사소통이 시작되었다. 8282(빨리빨리), 1010235(열열히 사모해), 1004(천사)와 같은 경우가 이에 해당한다고 볼 수 있다.

2) 박철주(2006:458)에서 통신언어는 그 생산자가 주로 청소년이라고 언급하며 청소년에게 통신언어를 바람직하고 이름답게 만들 수 있도록 계도하는 방향으로 나아가야 할 것이라고 주장하지만, 통신언어의 사용자는 청소년이나 20대의 젊은 층 뿐만 아니라 이정복(2009)의 주장처럼 한국어 화자들의 모든 세대와 계층에 널리 확산되었고, 그 쓰임 또한 인터넷 공간에서 한정된 것이 아니라 일상의 영역에까지 확장되었다고 볼 수 있다. 따라서 통신언어가 반드시 특정 세대에서만 통용되는 것은 아니다. 통신언어에 대한 부정적인 인식과 우려로 인하여 최근 국립국어원에서는 지난 2009년 10월 전자책으로 제작한 초등학교를 위한 통신언어 교육용 만화 ‘메아리의 바라기별 대모험’을 종이책으로 만들어 전국 6천여개 초등학교에 배포하기도 하였다.

현상 중에서도 규범이나 일탈이라는 측면보다는 주로 음운 및 표기적인 면모에 대하여 고찰하고자 한다.<sup>3)</sup> 이에 앞서 다음 장에서는 통신언어의 용어적인 문제와 그 범위에 대해 먼저 다루도록 하겠다.

## 2. 통신언어의 범위에 대한 선행 연구

전자통신의 발달과 함께 컴퓨터를 매개로 하는 의사소통의 방식은 꾸준히 증가되었다. 따라서 그 범위에 대해서 다양한 선행연구들이 있지만 지면상 일일이 열거하기는 어려우므로 본고에서는 <표1>에 제시된 국내 및 국외의 몇 가지 경향을 살펴보고자 한다.

<표1> 통신언어의 범위

Crystal	인터넷 언어의 영역(2001) ㄱ. 전자편지(e-mail) ㄴ. 대화방 언어(synchronous and asynchronous chat groups) ㄷ. 가상공간(virtual worlds) <sup>4)</sup> ㄹ. 월드 와이드 웹(world wide web) 문자 메시지(2008)
송민규	사이버 언어의 영역 <sup>5)</sup> (2004) ㄱ. PC 통신(대화방, 게시판, 쪽지, 전자우편) ㄴ. 인터넷(대화방, 메신저, 게시판, 쪽지, 전자우편, 방명록) ㄷ. 문자 메시지(SMS, MMS) ㄹ. 기타매체(게임채팅, 게시판, 쪽지, 방명록, 일정관리) 가상공간 신어의 영역(2007)
이정복	인터넷 통신언어의 영역(2003) ㄱ. 운영자 언어 ㄴ. 게시판 언어 ㄷ. 대화방 언어 ㄹ. 전자편지 언어
정진수	컴퓨터 통신언어 연구(2005)

3) 통신언어의 음운적 분석 연구로는 전병용(2002), 박철주(2006) 등으로 통신언어에 드러난 규범 및 문법 연구에 비하여 상대적으로 그 양이 적다.

4) 여기서 가상공간(Virtual world)은 컴퓨터를 기반으로 하는 게임에서의 공간을 말한다. Crystal(2001)은 MUD(Multi-User-Deungeon) 게임의 예를 들어 설명하고 있다. 따라서 여기서의 가상공간은 우리 학자들이 흔히 지칭하는 사이버언어, 혹은 가상공간의 포괄적인 의미와는 다르다.

5) 송민규(2004)는 사이버 언어의 영역을 동시성과 비동시성으로 대별하고 전자를 구어적 특성과 후자를 문어적 특

Crystal(2001)의 저서인 『Language and the internet』에서는 통신언어에서 각각의 영역별로 통신언어에 반영된 구어와 문어의 특성을 구분하여 비교하였다. 먼저 구어의 특성이 시간적 제약성, 즉시성, 면대면(face-to-face), 쌍방향성, 느슨한 구조(loosely structured), 운율적인 풍부성이라면, 문어는 공간적 제약성, 정교한 구조(elaborately structured)와 함께 다소 인위적이나 의사소통을 위해 철자를 바탕으로 쓰기 때문에 도상적으로 풍부한 점이 특징이라고 언급하였다.<sup>6)</sup>

Crystal(2001:42-3)이 통신언어에 적용된 구어의 특성과 문어의 특성을 비교한 자료에 의하면 전반적으로 문어의 특성이 많이 반영되어 있지만 구어의 특성 또한 배제하기 어렵다. 흥미로운 점은 대화방 언어의 경우는 문어의 특성 뿐 아니라 구어의 특성도 많이 반영되어 있다는 점일 것이다. 이점은 송민규(2004)에서 대화방 언어의 특징을 동시성에 두고 이를 전반적으로 구어의 특징이라고 본 점과 비슷하다고 할 수 있다.

Crystal(2001)에서는 인터넷 언어의 영역에 문자 메시지를 구체적으로 포함시키지 않았으나, 2008년 저서 『Txtng: The Gr8 Db8』<sup>7)</sup>에 문자 메시지에 대한 전반적인 배경 및 분석을 하였고, 여러 언어의 문자 메시지의 용례도 추가로 다루었다. Crystal(2008)에서는 통신언어의 표현적인 특성과 음운·형태적인 양상들은 갑작스러운 일이 아니라 약어, 두자어와 같은 현상처럼 이전 세대로부터 이미 발견되는 어느 정도의 보편성을 띄고 있다고 주장한다.

송민규(2007)의 『가상공간의 신어연구』에서는 통신언어의 용어적인 범위를 네트워크 위에 만들어진 가상의 공간이라고 설정하고, 그 공간을 구성하는 물리적 시스템이 무엇인가에 따라 확연히 다른 언어적 표현 양상을 보이기 때문에 ‘통신언어’라는 용어는 좁은 의미로 해석될 수밖에 없다고 주장하였다. 따라서 송민규(2007)에서 설정하는 용어는 송민규(2004)의 범위 위에 있는 언어 사용의 공간에 주목하며, 유연성과 적절성의 면에서 하위 매체언어를 포괄할 수 있는 가상공간 언어라는 용어를 사용하였다.

이에 반하는 이정복(2005:41)의 주장은 ‘가상의 공간’이라는 용어가 오히려 더 적합하지 않으며, 가상공간을 강조하기 위해 ‘사이버언어’라는 말을 쓸 수는 있겠지만 ‘(인터넷)통신언어’라는 용어가 의미 영역이 좁거나 새로운 매체를 포괄할 수 없다는 말은 사실과 다른 것이라고 논의하였다. 따라서 이정복(2003)은 그 용어의 영역을 <표1>에 나타난 것처럼 인터넷 통신언어 아래 하위 개념으로서 그 범위를 운영자 언어, 게시판 언어, 대화방 언어, 전자편지 언어로 나누어 구분하였다. 엄밀히 말하자면 용어의 차이일 뿐 <표1>에 제시된 것처럼 이들이 바라보는 통신언어의 범위는 크게 다르지 않다.

---

성으로 연결하였는데 시정곤(2006:220)은 이런 분류에 대하여 문제가 없는 것은 아니라고 논의를 제기하며 동시성과 비동시성이 과연 구어/문어의 속성과 일치하는가 하는 점은 논란이 될 수 있다고 주장하였다. 다시 말해 사이버 언어의 특성 자체가 구어성과 문어성이 혼재되어 있다는 점을 고려해야 한다는 것이다. 이런 주장은 Crystal(2001:42-3)의 분류표와도 일맥상통한다고 할 수 있다.

6) 여기서 그래픽의 의미는 철자뿐 아니라 철자를 변용한 여러 형태와 여러 가지 부호를 혼용하여 만들어 내는 이모티콘(emoticon)을 포함한다.

7) 『Txtng: The great debate』라는 책의 제목을 재치있게 통신언어로 표기하여 『Txtng: The Gr8 Db8』으로 제목을 지었다.

정진수(2005)의 <컴퓨터 통신언어 연구>는 박사학위 논문을 수정 보완한 것으로 제목에서 알 수 있는 것처럼 그 범위를 컴퓨터 통신망의 보급과 관련된 언어 행위에 초점을 두고 있으며, 연구 범위는 <컴퓨터 통신언어 사전><sup>8)</sup>과 <인터넷 통신어휘 사전><sup>9)</sup>, 컴퓨터 통신에서 선별하였다. 그러나 통신언어에 대한 영역별 논의는 자세히 다루지 않았다.

지금까지 통신언어의 범위에 대한 선행연구를 살펴보았다. 여기서 다른 범위와 논지가 물론 통신언어의 범위를 다룬 연구의 전체는 아니며 일부에 불과하지만 전반적인 흐름으로 볼 때 포괄적으로 대표성을 띤다고 생각하여 이들의 경향을 제시하였다. 통신언어의 범위, 즉 영역에 대한 논의는 대동소이(大同小異)했으나, 용어적인 문제에 대해서는 학자마다 혼재된 양상을 보였다.<sup>10)</sup> 통신언어의 용어에 대한 문제는 대상의 영역과 직결되는 만큼 앞으로도 이에 대한 세심한 고민이 수반되어야 할 것이다.

### 3. 표기적 특성

#### 3.1 연음 및 소리나는 대로 적기

통신언어의 연음표기는 제한된 시간에 되도록 많은 정보를 전달하려는 초기 PC통신 이용자에서 시작하였고 전반적인 인터넷 공간의 의사소통에서 보이는 양식이라고 할 수 있다. 특히 휴대전화의 기능으로 제공되는 단문 문자 메시지(SMS: Short Message Service)가 한국 휴대폰의 경우는 최대 80바이트로 로마자나 숫자는 80자, 한글은 40자까지 한 번에 보낼 수 있다.<sup>11)</sup> 따라서 휴대전화의 문자 메시지 창이라는 액징상의 공간에서 띄어쓰기는 글자수의 제한을 가져오므로 띄어쓰기를 어기게 되고, 소리나는 대로 이어적기를 함으로서 제한된 공간에서 최대한의 정보를 전달하고자 하는 것이다. 이는 곧 경제성의 원칙(Economy Principle)이 강하게 작용했다고 볼 수 있다. 이런 점은 초기 PC통신이 전화선을 사용하는 모델에서 시작하였기 때문이었지만 고속 인터넷의 보급으로 인하여 안정적인 접속이 보편화되었기 때문에 이제 시간에 대한 제한성은 비교적 적어졌다고 볼 수 있다. 하지만 여전히 휴대폰을 비롯한 다른 통신매체에서는 연음표기가 계속 유지된다.<sup>12)</sup>

8) 조오현·김동경·박동근(2002), 『컴퓨터 통신언어 사전』 역락.

9) 권오경·서은아(2002), 『인터넷 통신어휘 사전』, 동인.

10) 박영준(2004)에서는 연구자들의 통일되지 않은 용어의 사용은 전체 연구의 방향성과 연구 관점에 큰 영향을 미칠 수 있으므로, 어떠한 방식으로 용어를 부여하는 것이 타당한 지를 알아보아야 한다고 지적하면서 기존에 제시된 용어들을 분류하여 분석하였다.

11) Crystal(2008:6)에 따르면 SMS의 기술적인 특징은 소통적인 가능성으로 정의된다. 영국의 경우 하나의 SMS 메시지는 140 bytes (1,120비트)까지 데이터를 포함할 수 있다. 만약 문자(글자, 문장부호 등등)가 7비트로 부호화된다면, 보통 라틴 알파벳으로 메시지의 최대 크기는 160글자가 된다. 만약 중국어나 일본어 문자와 같이 더 복잡한 글자를 묘사하려면 16비트 유니코드 인코딩이 사용되어야만 하고, 이는 메시지의 크기를 70글자로 줄여들게 한다.

12) 문자 메시지는 일본의 무선기술 선두주자로 꼽히고 있는 NTT DoCoMo가 제공하는 패킷 기반의 이동전화 서비스인 도코모(DoCoMo)의 i-mode서비스와 애플의 아이폰(iPhone)과 같은 시스템에서도 가능하다. 따라서 이러한 표기방식은 앞으로 미래에 제공될 다른 통신유형에서도 지속될 것이다.

## 6 이주희

다음에 제시된 내용은 인터넷 공간에서 흔히 사용하는 메신저(messenger) 창에서의 대화를 옮겨놓은 것이다.

### (1) MSN 메신저 이용자의 대화<sup>13)</sup>

- 가<sub>1</sub>: 오늘 또 출다네 딱 이틀 **피안타가**  
나<sub>1</sub>: 그러네 주말에계속 출다지?  
가<sub>2</sub>: 날씨언니가두껍게입었드라구  
나<sub>2</sub>: 헉 빨랑봄뵈으면 **조켰으**  
가<sub>3</sub>: 봄두 **만만치** 안을거야...구정엔**설**오니?  
나<sub>3</sub>: 영  
가<sub>4</sub>: 며칠이나?  
나<sub>4</sub>: 근데 아마짧게 **올** 아들이 유치원행사하는데  
가<sub>5</sub>: 영.**글쿠나**  
나<sub>5</sub>: 연습해야한데--;;  
가<sub>6</sub>: 어떤연습  
나<sub>6</sub>: 춤추고 노래하고  
가<sub>7</sub>: 행사의 목적이 있을거 아냐?  
나<sub>7</sub>: 흠...유치원에서학기가 바뀌면 한번씩 해. 재롱잔치 같은거  
가<sub>8</sub>: 일종의 **중강**ㅋㅋㅋ  
나<sub>8</sub>: **ㅋㅋ그러치**

흔히들 통신언어는 10대와 20대에서 주로 사용하는 것으로 생각하지만 사실 현재의 30·40대의 경우 이미 20대 때부터 컴퓨터와 인터넷에 익숙하기에 직장에서 업무상으로 사용하거나(특히 세대와 관련 없이 경제관련 전문직종의 경우 이 메신저의 사용이 매우 활발하다.) 가정에서도 지인들과 메신저의 사용이 빈번하다. 메신저의 대화창에서 상대방에게 즉각적으로 반응하기 위해서 소리가 나는 대로 적기도 하며 띄어쓰기나 철자 등은 그다지 중요하지 않다는 점을 알 수 있다. (1)의 대화에서는 전반적으로 띄어쓰기는 지켜지지 않았고 주로 발음되는 대로 적거나 가<sub>3</sub>, 나<sub>4</sub>의 ‘**설**(서울)과 ‘**울**(우리)’처럼 모음을 탈락하여 단음절로 단순화시키기도 했는데 특히 가<sub>1</sub>, 나<sub>2</sub>, 가<sub>3</sub>, 가<sub>5</sub>, 나<sub>9</sub>에서는 끝소리 ‘**ㅎ**’과 후행하는 자음이 합쳐져서 격음화되는 현상이 철자에 그대로 반영됨을 알 수 있다.

### (2) 다음(Daum) 카페의 10대 게시판 목록<sup>14)</sup>

13) 메신저상의 대화 내용을 저장하여 발췌했으며, 오타를 비롯하여 원문은 수정하지 않았다. 객관성을 유지하기 위해 필자는 3인 이상의 컨퍼런스 기능으로 처음에 대화에 참여하다가 바빠서 업무에 집중하겠다고 한 후 자연스럽게 대화에서 빠졌다. 물론 이들은 당시 자신의 대화가 연구목적과 관련이 있음을 전혀 주지하지 못했으며 나중에 양해를 구하여 신게 되었다(가: 서울/여성/30대, 나: 광주/여성/30대).

- 1569091 빽순이4시간째눈탕중이고,꿈이뭐예요? [10]
- 1569089 티켓 오셨냐고 묻고싶고, 스탠딩 어떻게 뿔어요? [6]
- 1569088 저 오늘 7시에 왔어요 [10]
- 1569086 지마켓티켓이빙하시죠?(有) [17]
- 1569085 지용오빠 미니홈위 배경음악이요! [15]
- 1569084 저 목도리 골라주세요 [9]
- 1569083 벌써학원**끈내고**온오쳐왔고,다들뒤편하세요!! [14]
- 1569082 이런 급친 어때요? [10]
- 1569081 오랜만이구,언제까지나요 [20]
- 1569080 지금 있는 분들은 다 중학생이죠 [24]
- 1569079 플라만드신분들도와주세요 [1]
- 1569078 저 이벤트하고,첫콘가시는분들 들어와보세요. [12]

(2)의 게시판 제목을 보면 알 수 있듯이 10대들은 그들만의 공간인 카페 게시판에서 띄어쓰기를 거의 지키지 않으며 1569083번의 ‘끈내고’처럼 철자법을 지키기 보다는 소리 나는 대로 적는 것을 알 수 있다. 게시판의 본문이 아닌 (2)와 같은 해당 글의 목록에서도 역시 규범과는 거리가 먼 철자의 파괴를 쉽게 관찰 할 수 있다. 이러한 표기적 특성은 물론 문자 메시지와 인터넷 게시판의 댓글에서도 널리 사용되고 있다.<sup>15)</sup> 이러한 현상은 한국어의 통신언어에만 국한된 것이 아니라 꽤 보편적인 현상으로 영어권의 휴대폰 문자 메시지에는 다음과 같이 발음에 기반된 철자가 빈번하게 출현한다.

(3) 영어권 문자 메시지의 표기 (Crystal 2008:48)

<i>cos</i> , <i>cuz</i>	because	<i>fone</i>	phone	<i>luv</i>	love
<i>omigod</i>	oh my god	<i>ova</i>	over	<i>shud</i>	should
<i>skool</i>	school	<i>sum</i>	some	<i>thanx</i>	thanks
<i>Thru</i>	through	<i>wot</i>	what	<i>ya</i>	you

따라서 이러한 표기적인 특성이 특정 연령대나 그룹에서 제한적으로 사용되는 것이 아니라 여러 연령층의 다양한 언어권 사람들에게서 산발적으로 일어나는 현상임을 알 수 있다.<sup>16)</sup>

14) 포털 사이트 다음(Daum)의 빅뱅 공식 팬클럽 카페의 10대 게시판(2010년 1월 20일자)에서 올라온 글의 제목을 그대로 실었다. 아이디는 개인정보라 판단하여 편집과정에서 삭제하였다.

(<http://cafe.daum.net/YGBIGBANG>)

15) 댓글이란 용어는 영어 ‘Reply’를 한국어로 바꾼 것인데 게시판이나 포털 사이트 기사의 댓글에도 철자의 파괴가 빈번하다. 송민규(2007)에서는 댓글과 덧글의 차이는 댓글이 게시물 목록에 새로운 제목으로 등록된 게시물인데 반하여 덧글은 특정 게시물의 본문 아래에 작성된다고 따로 규정하였다.

16) Crystal(2008)의 부록 편에 11개국 언어의 다양한 문자 메시지 용례가 실려 있다.

### 3.2 음차표기

통신언어의 표기적 특성으로서 눈에 띄는 특징 중의 하나는 숫자와 기호 혹은 철자의 소리만을 이용하여 뜻을 전달하는 방식이다. 물론 이용되는 숫자, 기호, 철자의 본래 뜻과 전달하고자 하는 내용과는 전혀 무관한 것이다. 각주 1번에 이미 언급했듯이 90년대 무선 호출기에서 숫자를 이용하여 8282(빨리빨리), 1010235(열열히 사모해), 1004(천사)와 같은 의미를 전달하고자 했던 경우가 이에 해당한다고 볼 수 있다. 숫자 뿐 아니라 각종 기호나 철자 혹은 이들의 혼용으로 조합이 가능하다.<sup>17)</sup>

#### (4) 음차표기

- 가) 8282(빨리빨리), 1010235(열열히 사모해), 1004(천사), 2(to)
- 나) b(be), @(at)
- 다) b4(before), @oms(atoms), 2day(today)
- 라) 하2루(하이루), 미5(미워), 감4(감사), 바2(bye), 밥5(바보)
- 마) 근D(그런데), R갯G(알겠지)
- 바) 10C미(열심히)

(4)의 가)의 경우 이미 숫자의 활용에 대해 언급했으므로 영어의 예만 살펴보면 숫자 2는 영어에서 ‘two’이지만 소리는 전치사 ‘to’와 매우 유사하다. 따라서 숫자 2에서 소리만을 음차해서 전치사 ‘to’를 표기하는 것이다. 마찬가지로 나)의 경우는 영어의 철자 b의 소리가 동사 ‘be’를 대체하는 간단한 방식의 음차임을 알 수 있다. 이메일 주소를 적을 때 사용하는 @은 영어의 전치사 ‘at’을 표상하고 영미권에서 이 부호를 [æt]이라고 읽으므로 이 부호가 전치사 ‘at’의 소리를 그대로 표상하는 것이다. 다-라)의 경우는 각각 영어와 한국어에서 철자와 숫자의 소리만을 합쳐서 단어를 표상하는 것이다. 마)의 경우는 한국어의 철자와 영어의 철자에서 각각 음차한 경우이고, 바)의 경우는 마)의 경우에 숫자까지 함께 음차하는 방식이다.

Crystal(2008)은 이런 방식은 아주 새로운 현상은 아니라고 주장한다. 컴퓨터가 없던 시절 뿐 아니라 정교한 형태의 문자가 만들어지기 이전 단계에서도 이와 비슷한 형태의 표기는 존재했었다.<sup>18)</sup> 중요한 점은 위에 예들은 소리만을 차용한다는 것이고 시각적인 면과는 무관하다는 데에 있다. 따라서 단어 뿐 아니라 문장의 단위로까지 이런 방식의 표기는 가능한 것이다.

17) (4)의 영어 자료는 Crystal(2008)에서 한국어 자료는 강옥미(2004)을 참조하였다.

18) 특히 문자 메시지와 이집트의 문자에는 유사점이 있다. 리버스(rebus)라는 개념인데 원래의 정의는 완전히 그림으로만 구성된 메시지에서 그림의 개념과는 상관없이 그림으로 나타난 어휘의 소리만을 제시해서 이용하는 것이다. 예를 들어 벌의 그림은 영어에서 bee(벌)이거나 be(be 동사)일 수 있다. 이어서 글자 st가 그림 뒤에 나오면 그림과 글자가 더해져서 순차적으로 beast(짐승)로 읽는 것이 가능하다. 물론 beast는 단어 bee+st와 각각 의미적으로는 아무런 상관없지만 단지 소리만을 음차하는 것이다.



- (5) YY U R 'too wise you are'  
 c u l8r 'see you later'

위에서 YY U R는 Y가 2개 있으므로 two Ys로 읽게 되면 too wise와 발음이 비슷하다. 또한 U는 you를 R은 are의 발음을 표상하게 되는 것이다. 다시 말해 단지 소리만을 음차해서 의미와는 관련없는 'too wise you are'을 표현할 수 있는 것이다. 통신언어의 이러한 음차표기는 이모티콘(emoticons, 혹은 스마일리(smiley))과는 완전히 그 성격이 다르다.<sup>19)</sup> 예를 들어 아래에 제시된 이모티콘은 시각적인 형태에 의해 그 의미가 주어진다.

- (6) 이모티콘
- |               |        |
|---------------|--------|
| :-)           | '웃음'   |
| ;-)           | '웁크'   |
| :-@           | '소리지름' |
| @(---'---'--- | '장미'   |

머리를 왼쪽으로 두고 비스듬히 읽으면 의미 기능이 완전히 기호의 형태에 의해 작용되는 이모티콘은 대상이나 개념을 제시하기 위해 시각적인 모양과 그림이 사용되기 때문에 일종의 그림문자(pictograms)라고 볼 수 있다.<sup>20)</sup> 따라서 이모티콘의 기호사용은 (4)에 제시된 각각의 부호, 숫자, 철자의 사용과는 구별된다고 볼 수 있다.<sup>21)</sup>

#### 4. 통신언어의 음운적 특성

4장에서는 통신언어의 음운적 특성에 대하여 논의할 것이다. 물론 통신언어에 대한 다양한 언어학적 논의가 가능하겠지만 일반적인 음운론의 구별양식에 따라 크게 동화와 비동화 현상으로 나누어 각각의 현상에 대하여 살펴보도록 하겠다. 또한 기존의 연구에서 통신언어에 대한 다양한 사회언어학적인 논의들과 배경에 대하여 다루었으므로 통신언어와 언어규범에

19) 컴퓨터 통신에서 자신의 감정을 나타내기 위해 사용하는 기호로서 감정(emotion)과 아이콘(icon)을 합성한 말이며, 키보드에 있는 각종 기호와 문자를 조합하여 만든다. 예를 들어 웃는 얼굴(smiley face)은 :) 또는 :-)로 나타낼 수 있는데, 왼쪽으로 돌려 보면 웃는 얼굴이 나타나게 된다. 처음 웃는 얼굴로 시작되었기 때문에 스마일리라고도 불린다. 1980년대에 카네기 멜론 대학 학생인 S. 펠만이 최초로 사용한 것으로 알려져 있다 (<http://ko.wikipedia.org/>).

20) Crystal(2009) 38쪽.

21) 송민규(2007)의 『가상공간의 신어 연구』에서는 연구대상을 단어의 형태나 의미가 변이를 일으켰거나, 결합을 통해 새로운 형태를 만들어내는 임시어의 생성은 언어적 형식과 의미를 지니는 것으로 보아 연구 대상에 포함되지만, 이모티콘이나 문자그림과 같은 부언어적 또는 비언어적 표현은 연구 대상에서 제외하였다. 그러나 박현구(2004, 송민규(2007)에서 재인용)에서는 이모티콘(emoticon)과 틸드(tilde)를 '도상문자'라 지칭하면서, 면대면 상황에서의 비언어적 행위를 표현하는 기능을 담당한다고 주장한다.

준하는 일반어와의 차이점과 같은 논의는 따로 다루지 않으며 그 분석 대상으로는 가급적 명사에 한정하도록 하겠다.

#### 4.1 동화현상

동화현상은 자질이 다른 두 소리가 같아지거나 어느 정도 비슷한 자질로 닮아가는 현상이다. 정도에 따라서 완전동화와 부분동화로 나뉘고, 동화와 피동화주의 방향에 따라 순행동화와 역행동화로 분류할 수 있겠다. 일반 언어에서 흔히 나타나는 음운적 현상인 동화현상은 통신언어에서도 물론 찾을 수 있다. 전병용(2002)에서는 대화방 언어의 음운론적 특성으로 구개음화 발음이 드물고, 음절의 생략이 많으며, 원순모음으로 발음함으로써 강조 효과를 얻는다고 주장한다. 주목할 점은 전병용(2002)의 주장처럼 구개음화 현상은 통신언어에서 그다지 생산적이지 않다는 것이다. 오히려 이용자들은 역구개음으로 변형하여 표기하는 것을 많이 볼 수 있다. 박철주(2006)에서도 일반언어에서 일어나는 음운변이에 따른 명사는 구개음화의 '부침성(불입성)' 정도라고 언급했다. 따라서 그 생산성이 매우 낮다고 볼 수 있다.

본고의 3장에 언급했듯이 통신언어는 주로 발음하는 대로 표기하는 것이 특징이다. 그럼에도 통신언어에서 구개음화와 같은 동화현상이 그다지 생산적이지 않다는 점은 특이한 사실이라고 할 수 있다.<sup>22)</sup> 반대로 통신언어 이용자들은 역구개음화로 이화현상을 많이 일으키는 데 이에 대한 설명은 비동화에서 따로 다루기로 하고 우리는 통신언어에서 볼 수 있는 나머지 동화현상을 먼저 살펴보도록 하겠다.

전병용(2002)에서는 대화방 언어에서 움라우트 현상은 귀여운 분위기나 이국적 분위기를 연출하기 위하여 사용된다고 주장한다. 한국어에서 움라우트는 주로 방언에서 찾아 볼 수 있는데 예를 들어 '다리미'를 '대리미'라고 발음하는 것처럼 비전설모음이 후행하는 전설고모음의 영향으로 전설모음화되는 현상이다. 그러나 아래에 제시된 전병용(2002)의 예시는 움라우트의 정의를 볼 때 적절한 예시는 아니다.

##### (7) 움라우트(전병용2002:257쪽)

- 가) silver: 아부쥬(아버지)
- 나) 부탐: 아늬(아니)
- 다) 머쩍안개: 아~ 이 노래 꺾인다(죽인다)
- 라) 록크: 저능 인제 ... 물러감뉘닷(물러잡니다)
- 마) 예비양: 외국인이랑도 칭구하네...(친구하네)

위의 자료에서 움라우트에 해당하는 것은 다)에서의 경우인 꺾인다(죽인다)뿐이다. 앞서 언급했듯이 움라우트 현상은 후행하는 전설고모음의 영향으로 선행되는 비전설모음이 전설음화되는 현상이다. 따라서 아부쥬(아버지), 아늬(아니), 물러감뉘닷(물러잡니다)의 경우처럼 해

22) 박철주(2006) 481쪽.

당 ‘이’모음이 ‘위’로 변화된 현상은 음라우트가 아니라 모음변이라고 보아야 한다. 따라서 전병용이 제시한 음라우트의 예들은 적절하지 못하다고 볼 수 있다.

- (8) 가) 비음동화 (박철주 2006: 480쪽)
  - 동넙(독립), 몬나니(못난이), 향논(학년)
- 나) 대화방에서의 비음화 (전병용 2002: 258쪽)
  - ㄱ) 록크: 엄는데(없는데)
  - ㄴ) 정아: 곧 만는데(그건 맞는데)
  - ㄷ) 라뷰: 행복님 방갑슴되(반갑습니다)
  - ㄹ) 힘: 언제 복 마니 받으라고 헨나?(했나)
  - ㄴ) 리나: 어제 갈려했는데 음때(없대)

(8)은 선행연구에서 제시된 비음동화의 예이다. 박철주(2006)에서는 자음변환의 일종으로 볼 수 있는 비음동화의 예를 들어 일반언어의 비음동화를 통신언어에서도 그대로 사용한다고 언급했다. 또한 비음동화는 통신언어의 명사 중에서 그다지 생산적이지 않다고 주장한다. 본고의 3장에서 주장했듯이 통신언어에서의 동화현상은 절음식 표기를 선호하지 않고 소리나는 대로 연음식 표기를 선호하는 것만큼 생산적이지는 않다.<sup>23)</sup> (8)의 나)에 제시한 전병용(2002)의 예는 모두 적절하지는 않다. ㄷ)의 ‘방갑슴되(반갑습니다)’의 경우는 비음화 현상이 아니라 후행하는 연구개음 ‘ㄱ’에 의해 같은 조음위치인 ‘ㅇ’으로 동화되어 ‘방갑슴되’가 되었으므로 정확하게는 위치동화인 것이다. 따라서 통신언어의 동화현상은 절음을 기피하고 소리나는 대로 쓰고자 하는 표기적 특성과 긴밀한 관련이 있다고 볼 수 있다.

## 4.2 비동화현상

### 4.2.1 이화

통신언어에서 역구개음화 현상은 구개음화 현상이 역으로 나타나는 현상이다. 물론 일상 언어에서는 일어나지 않는 발음이다. 구개음화 현상은 ㄷ·ㅌ이 후행하는 전설모음의 영향으로 경구개음에 해당하는 ㅈ·ㅊ으로 조음위치가 변화되어 나타나는 일종의 자음과 모음간의 동화현상이다. 결국 조음위치를 좀더 모음의 발화 위치에 가깝게 만들기 위한 조음의 편이성(easy of articulation)을 위한 자연스러운 현상이다. 그런데 통신언어에서는 이것이 역전되어 ㅈ·ㅊ이 ㄷ·ㅌ으로 변이되는 것이다. 일종의 부정회귀라고 할 수 있다.

- (9) 죽음 → 듀금, 우리 → 두리, 정말 → 텅말, 깜짝 → 깜

23) 박철주(2006)에서는 통신언어에서 명사생산성이 가장 높은 것은 연음식 어휘고, 가장 생산성이 낮은 것은 구개음화와 이화현상이라고 주장한다.

정진수(2005)는 컴퓨터 통신언어에서 보이는 역구개음화는 ‘ㄷ → ㄸ’ 변이가 원인이 된 듯하다고 추정하며 이는 컴퓨터 글자판의 배열에서 비롯되었다고 설명한다. 다시 말해 ‘ㄸ’과 ‘ㄷ’이 나란히 배열되어 있어 오타를 불러일으키기 쉽다는 것이다. 전병용(2002)에서는 역구개음화 현상은 의도적인 발음으로 변화와 재미를 느낄 수 있다는 데서 유행한다고 주장하였으며, 박철주(2006)에서는 이런 자음변이가 일반언어에서는 일어날 수 없는 것들로서 어휘의 낯설게 하기 일환이라고 주장하였다. 역구개음화 현상이 통신언어에서 어떻게 시작하였는지 정확히 알 수는 없지만 이런 역구개음화 현상이 정진수(2005)의 주장처럼 자판에서 오는 오타에서 비롯된 표현이라고 보기는 설득력이 매우 부족하다. 오타가 굳어진 표현으로 보기에 역구개음화가 통신언어에서는 매우 생산적이기 때문이다.

오히려 재미나 파격을 추구하는 젊은 세대들이 애교가 가미된 혀가 짧은 듯한 소리를 표현하기 위해 역구개음화 현상이 쓰이는 것 같다. 결국 통신언어의 표현적인 동기로서 설명함이 더 합당하고 볼 수 있다.

비동화작용인 이화현상으로서 현대국어에서는 대표적인 음운현상은 경음화이다. 통신언어에서도 이런 경음화 현상은 일상의 언어처럼 자음을 강하게 발화하는 것이 표기에서 역시 관찰된다.

#### (10) 경음화

학과 → 학과, 감 → 껌, 일단 → 일판, 과자 → 까자

울동 → 울똥

사나이 → 싸나이, 장 → 짱

제시된 어휘에서 본 것처럼 이런 경음화 현상은 일상의 언어에서 흔하게 발화시에 일어나는 현상이기 때문에 통신언어만의 특성이라고 보기는 애매한 부분이 있지만 통신언어의 표기 면에서 소리 나는 대로 쓰는 특성이 반영되거나 아니면 이용자들이 주장하는 어휘를 강하게 표현하려는 의도적인 면도 있다. 박철주(2006)에서는 경음화에 의한 명사형성에서는 ‘ㄷ’과 ‘ㄸ’이 활발하고 나머지는 생산성이 저조하다고 언급했다. 그러나 이들 분절음에 비해 ‘ㄱ’ 계열의 음소가 명사형성에 있어서 덜 생산적이라는 주장에 대한 통계적인 근거는 제시하지 않았다.

#### 4.2.2 탈락 및 축약

통신언어의 탈락은 크게 음절탈락과 음소탈락으로 나누어 분류할 수 있다. 먼저 음절탈락에 대해 살펴보면 하나의 단어에서 음절단위가 떨어져 나가는 경우와 둘 이상의 단어에서 각각 하나의 음절을 취하여 탈락하는 경우가 있다. 아래에 제시된 예들을 먼저 살펴보고자 하자.

(11) 음절탈락<sup>24)</sup>

- 가) 갑(동갑), 컴(컴퓨터), 방(대화방)
- 나) 범생(모범생), 스펠(스펠링), 애니(애니메이션)
- 다) 강추(강력추천), 공구(공동구매), 정모(정기모임), 비번(비밀번호)
- 라) 폰팅(폰 미팅), 눈팅(눈 채팅), 방장(대화방 장), 스샷(스냅 샷)

가)의 경우는 두 음절 이상의 어휘가 단음절로 탈락된 경우이다. 첫 음절이나 끝음절을 남기고 중간음절을 사용하는 경우는 없다. 나)의 경우는 두음절로 탈락되는 경우인데 가)와 마찬가지로 탈락시키는 음절은 앞이나 뒤 모두 가능하다. 다)의 경우는 단일어가 아닌 합성어이기 때문에 음절을 탈락하는 데에 있어서 형태경계가 작용한다. 각각의 단일어의 첫 음절만을 남기고 나머지 음절은 탈락하여 두 개의 단일어의 첫 음절만을 남겨 사용하게 된다. 일반언어에서 준말이라고 지칭하는 표현 양식과 크게 다르지 않다. 라)의 경우는 주로 앞 단어의 첫 음절과 뒷 단어의 마지막 음절로 조합된 경우이다. 영어의 **brunch(breakfast + lunch)**, **motel(motorway + hotel)**의 경우와 비슷한 용법이라고 할 수 있다. 물론 이런 어휘는 일반적인 영어에서 흔히 쓰이는 어휘이다.

영어의 경우만 그런 것은 아니다. 이런 예들은 반드시 통신언어에서만 볼 수 있는 현상은 아니다. 컴퓨터와 인터넷을 사용하지 않았던 시절에도 ‘야간자율학습’을 ‘야자’라고 일컫곤 했었다. 정진수(2005:48)의 논의처럼 일반언어에서도 두자어와 같은 원리로 사용되고 있는 것이다. 결국 통신언어라는 것은 일반언어의 언어적 규칙선상에서 크게 벗어나기는 어렵다.

Crystal(2008:45)에서는 통신언어의 두자음은 언중들이 수세기 동안 쓰고 말하던 것에서 비롯되었고 이런 이유로 통신언어는 전혀 새로운 것이 없다고 주장하였다.<sup>25)</sup> 즉, 우리가 쓰고 말하던 습관이 인터넷을 이용한 공간으로 그 영역이 확대되었을 뿐이다. 다음의 예는 음소를 탈락한 경우에 해당된다. 하나 이상의 음절 단위를 탈락시킨 것이 아니라 음소 단위의 생략이기 때문에 자음이나 모음이 탈락하기도 하고 자·모음이 모두 탈락되는 경우도 있다.

(12) 땀(매일), 게임(게임), 울(우리), 담(다음), 설(서울), 짱(짜증)

‘땀’과 ‘게임’과 같이 모음이 탈락되어 CV.CV 구조의 두 음절이 CVC구조의 폐음절화되는 경우와 ‘짱’의 경우처럼 CV.CVC 구조의 둘째 음절의 자·모음이 탈락하면서 CVC 구조의 폐

24) 필자의 자료에 정진수(2005)의 자료를 보냄.

25) 영어에서 관습적으로 쓰는 라틴어 두자어인 pm(post meridiem ‘정오 이후’)은 1666년 최초로 영어로 기록되었고, NB(notabene ‘주의’)는 1973년의 기록이 있다. IOU(약식 차용증, ‘I owe You’의 두자어)의 경우는 1618년 이후로 알려져 있다. 19세기에 들어와서는 RIP (rest in peace ‘영면하다’)와 ND(no date ‘발행연도 없음’) 같은 표현을 볼 수 있으며, 20세기 초반에는 AWOL(absent without leave ‘무단이탈’), NBG(nobloodygood ‘처치불능’), SWALK(sealed with a loving kiss ‘키스도 함께 보냅니다’)의 쓰임을 보게 되었다(Crystal 2005:43).

음절화가 된 경우가 있다. 혹은 음절과 음소 생략이 동시에 이루어지는 경우도 있다. 흔히 쓰이는 ‘ 쌤(선생님)’은 CVC.CVC.CVC 구조에서 CVC의 단일 음절로 축약되었는데 전체 음절에서 각각 하나의 음소만을 이용하였기에 (12)에 제시된 음절탈락의 예와는 형식면에서 다르다.

(13) 쌤(선생님), 압지(아버지), 잡서(자습서)

(13)의 예들은 빠른 발화(fast speech)에서 연상되는 발음을 통신언어에서 표기로서 표현한 것이다. 이렇게 축약되는 경우는 물론 삼 음절 이상의 단어에서 주로 일어나는 현상이다. 다음의 예들은 최근 젊은 층에서 비단 통신언어 뿐만 아니라 일상적 대화에까지 확대되어 쓰이는 것을 관찰할 수 있다.

- (14) 그냥 → 강                      때문에 → 땀에  
오랜만 → 올만                    했으면 → 해썸  
그런데 → 근데                    아니면 → 아님

진상범(1980)은 빠른 발화의 경우 생략되는 부분이 대개 음절초의 CV거나 음절말의 자음이라고 (15)의 예를 제시했다.

- (15) 자습서 → 잡서                태극기 → 택기  
대행진 → 땡진                    알밋상스럽다 → 압상스럽다

결국 Crystal(2008)의 주장처럼 영어의 영문 이니셜을 이용한 두자어 표현과 한국어의 음절탈락을 통한 두자음 표기는 표기상의 경제성과 편의를 추구함과 동시에 발음의 편의를 동시에 추구했다고 본다. 또한 통신언어의 두자음이 일상용어와 동떨어져 있지 않으며 빠른 발화의 경우처럼 오랜 언어적 습관과 전통과도 맥을 잇는 증거이기도 하다.

#### 4.2.3 첨가

통신언어는 탈락에 의한 표현뿐 아니라 음운이 첨가됨으로써 오락성이나 재미를 추구하고자 하는 이용자들의 의도가 반영되기도 한다. 탈락 현상에 어느 정도의 경제성의 원리가 내포되었다면 첨가현상은 이에 상반되는 경우이기 때문에 시간이나 타자수를 줄이려는 이용자들의 의도와는 전혀 다른 것이다. 결국 재미나 오락을 추구하는 이용자들의 유희적인 욕구가 경제성의 원칙보다 우위에 선점할 때 일어나는 현상이라고 규정할 수 있다. 다음 (16)의 예는 포털 사이트의 여러 카페에서 자음첨가 현상에 해당하는 자료를 발췌하여 원문 그대로 제시

한 것이다. 따라서 표기와 띄어쓰기 오류가 그대로 제시되었다.

(16) 자음첨가

가) 젊은옴빠가 미성으로 테너를 얼마나 잘 뽑아대는지  
 앞에 있는 나의 쏘프라노가  
 더불어 빛을 발하며 환상의 하모니를 이룹니다.  
 그 젊은옴빠가 몇살인지는  
 궁금하지도 않고 물어보기도 싫은것이  
 나이에 상관없이 내겐 젊은옴빠라 이겁니다..ㅎ (4050카페)

나) 전 절대로 수목드라마인 미녀이시네요 를 보고 하는 하는말이아니라요 ㅎㅎㅎ (혹시 아실랑가 모르겠군요. ㅋㅋㅋ 그 유명한 뽀뽀 + 오바이트 썸 ㅋㅋㅋㅋ) 그냥 정인님이 확!!!!!! ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ 물론 저는 경호님이 하시는게 더 좋지만.....(난.. 난 쿨한녀자다. 난쿨한녀자다. 난쿨한녀자다,) ㅎㅎㅎ 여튼 러브라인 기대합니다..ㅎㅎㅎ (정경호 팬카페)

다) 아줌마께서 저저저에게 ㅅㅅㅅㅅㅅ소소솏고기를 사주신대요  
 ㅋㅋㅋㅋㅋ 역시 사람은 착한일 하고 불일이야.ㅋㅋㅋ  
 하여튼 오늘 되게 재밌었어요.ㅋㅋ  
 근데 마무리는 소고기 먹는거 자랑하는게 되어버렸다능.....  
 안녕히계세요. 굿바이ㅋㅋㅋㅋ (무제 in 무설재 카페)

라) 마늘과 같이 등산을....갔다.  
 마늘! 아고 힘들어 자가 ....나 업어줘 응?..  
 남자체면에 할수없이 업었다.  
 그란디 등에업힌 마늘이 허는말 여봉-나 무겁징?^^  
 그러자 남퐁왈~구럼 무겁징!  
 얼굴은 철판, 머리는 돌,간은 부엌징, 그러니 마니무겁징!!  
 (원주삼강회 카페)

위의 예처럼 특정 연령층의 게시물에 제한되지 않고 다양한 연령층의 사람들이 자음첨가를 통하여 자신의 의도를 효과적으로 반영하려 함을 알 수 있다. 특히 공명음이 아닌 장애음에 해당하는 ‘ㄴ’, ‘ㄱ’과 같은 경우의 첨가는 어감이 단정적으로 느껴져서 강조를 하려는 효과를 띄고 있다. 이에 반해 ‘여봉’과 같은 ‘ㅇ’ 첨가는 귀엽고 애교스러운 느낌을 전달한다. 즉 자음첨가의 경우 공명음이나 장애음이나에 따라 상당히 그 느낌이 달라진다고 볼 수 있다.

박철주(2006)에서는 명사에서 음운첨가에 의한 어휘 형성은 자음으로는 ‘ㄴ’, ‘ㄷ’, ‘ㅇ’을 들었고 전병용(2003)은 대화방 언어에서의 말음첨가 현상을 논하며 주로 말 끝에 ‘ㄱ, ㄷ, ㄴ, ㄷ, ㅇ’ 따위를 덧붙여 말장난을 한다고 지적하였다. 이들의 주장을 보면 공통된 부분은 통신언어 이용자들이 자음의 첨가시에 주로 공명음인 ‘ㅇ’을 첨가하는 경우이다.

앞서 언급했듯이 음성적으로 공명음은 비공명음에 비하여 맑고 부드러운 느낌을 주기 때문에 재미를 추구하는 통신이라는 공간에서 귀여움이나 재치를 가미하기에 적당한 음소이다. 몇 년 전에 급속도로 유행했던 ‘~하삼’체는 근래에는 더 이상 보기 힘들다.<sup>26)</sup> 이런 자음첨가는 표현적 동기에서 시작되는 것이므로 유행에 매우 민감한 편이다. 반대로 (16)의 ‘ㄴ’, ‘ㄷ’과 같은 첨가는 공명음의 첨가와 달리 다소 강압적이거나 단정적인 어감을 전달하고자 하는 의도로 보인다.<sup>27)</sup> 비공명음이 가진 음성적 특성이 이용자들의 표현에 그대로 투영되는 것이다.

이밖에 모음을 첨가하여 음절의 수를 늘리는 경우도 있으나 통신언어가 더 빠르고 더 간단한 것을 선호하는 환경에서 나온 일종의 사회 방언이므로 (17)의 예처럼 모음첨가로 분류되는 통신언어의 경우는 본래의 목적과는 반대되는 경우이다.

#### (17) 모음첨가

가) 막내이들끼리 **자알~** 논다소녀시대 서현과...다른이...막둥이들끼리

**자알~** 논다ㅋㅋㅋ (BKonerroom의 카페)

나) 우수회원이네여~~~~~

**김수아**합니다~ πππ (이지혜 팬카페)

통신언어에서 첨가는 탈락보다는 선호되지 않는다.<sup>28)</sup> 더구나 모음첨가로 인한 음절 개수의 증가는 속도전에서 비경제적이지만 (17)의 예처럼 이용자들은 특정 어휘를 강조하기 위해 의도적으로 모음을 첨가한다.<sup>29)</sup>

26) 종결어미 ‘-요’를 귀엽게 느끼도록 ‘-응/음/알’로 자음을 첨가하는 현상은 대화체에서 매우 흔하다. 또한 ‘-어/요’를 각각 ‘-여/영/염/알’로 표현하는 것도 같은 맥락의 표현적 동기에서 시작된다. 이들 자음은 모두 유음이나 비음과 같은 공명음이다.

27) 이정복·양명희·박호관(2006)에서는 이런 현상이 통신 화자의 강한 오락적 동기와 언어규범에서 벗어나려는 일탈적 동기가 반영된 작기 방식인 것으로 해석하였다.

28) 통신언어뿐 아니라 외래어의 유입에서도 모음삽입과 같은 현상은 자음의 탈락보다 더 빈번하게 이루어진다.

29) 통신언어에서는 모음의 첨가와 탈락현상 뿐 아니라 다양한 모음의 변이현상이 있다. 이들 모음변이 현상으로 한편의 논문을 쓸 수 있을 만큼의 분량이라고 본다. 본고에서는 이들의 모음변이 패턴은 따로 다루지 않고 추후에 모음변이에 대해서만 따로 살펴보도록 하겠다.



## 5. 결론

전자통신의 발달과 함께 컴퓨터를 매개로 하는 의사소통의 방식은 꾸준히 증가되었고 통신언어라는 주제는 다양한 논쟁을 일으키는 주제임에 분명하다. 본고에서는 통신언어에서 볼 수 있는 여러 현상 중에서도 표기 및 음운적인 면모에 대하여 논의하였다. 2장에서는 통신언어의 범위에 대한 선행 연구를 검토하였다. 통신언어의 용어적인 문제는 학자마다 다소 상이한 차이점이 있었으나 통신언어의 범위를 규정하는 그 영역에 대한 논의는 <표1>에서 살펴본 것처럼 그다지 큰 차이는 없었다.

3장에서는 통신언어의 표기적 특성에 대하여 살펴보았다. 제한된 시간에 많은 정보를 전달하려는 초기 PC 통신 이용자에서 시작했던 연음표기의 관습은 인터넷 망을 이용하는 여러 첨단기기에서 그대로 이어지고 있고 특히 소리를 기반으로 하는 음차표기의 오용은 철자법을 지키지 않는다는 규범주의자들의 논란을 일으키지만 다른 언어권의 휴대폰 문자 메시지에서 보편적 패턴을 찾을 수 있었다. 또한 숫자와 기호 혹은 철자의 소리만을 이용하여 뜻을 전달하는 음차표기는 통신언어 표기상의 큰 특징이기도 하지만 오래전 리버스를 통해 의사소통을 하던 이집트 사람들의 문자사에서도 볼 수 있는 표기적 특성이었다.

4장에서는 통신언어의 음운적 특성을 살펴보았는데 크게 동화와 비동화 현상인 이화, 탈락, 첨가 현상에 대하여 살펴보았다. 동화로는 움라우트, 비음동화를 살펴보았고 이들이 절음식 표기를 선호하지 않고 소리 나는 대로 적는 연음식 표기를 선호하는 것과 맞물려 있음을 알 수 있었다. 비동화현상으로 이화현상을 논의하였는데 구개음화의 부정회귀로서 역구개음화 현상을 논의하였다. 이는 정진수(2005)의 주장처럼 오타가 굳어진 표현이 아니라 의도적으로 재미나 파격을 추구하는 세대들에 의해 시작되었다고 판단된다. 또한 경음화 현상은 통신언어에서 역시 빈번하게 찾을 수 있는 대표적인 이화현상이었다. 또 다른 비동화현상의 예로서 통신언어의 탈락과 첨가현상에 대해 알아보았고 이들의 음운적 현상이 반드시 통신언어에서만 일어나는 일이 아닌 것을 알 수 있었다. 특히 통신언어의 탈락현상은 그 나름의 규칙성이 있었고 그 패턴은 조어법에서 크게 벗어났다고 보기 어려웠다. 물론 그렇지 않은 경우도 많이 있다. 특히 자음의 첨가가 이에 해당하는 경우이다. 자음의 첨가의 경우는 특정 자음의 첨가를 통해 의도적으로 이용자들의 감정적인 느낌을 전달하고자 하는 의도가 강하게 내포되어 있었다. 공명음은 명랑하고 귀여운 느낌을 비공명음은 단정적인 의도를 전달하는데 효과적으로 사용되었다.

## 참고문헌

강옥미. 2004. “해체주의 관점에서 본 통신언어의 언어유희”, 『기호학연구』 16:81-113.

- 권오경·서은아. 2002. 『인터넷 통신어휘 사전』, 동인.
- 박영준. 2004. “사이버 언어 연구의 반성적 접근”, 『한국학연구』 20, 고려대 한국학연구소.
- 박철주. 2006. “PC 통신언어 명사의 음운론적 연구”, 『국어교육』 119:457-486, 한국어교육학회.
- 시정근. 2006. “사이버 언어의 조어법 연구”, 『한국어학』 31:215-243, 한국어학회.
- 신승용. 2005. “통신언어와 국어 교육”, 『영남국어교육』 9, 영남대학교 국어교육과.
- 송민규. 2007. “가상공간의 신어연구”, 고려대학교 박사학위 논문.
- 송민규. 2004. “사이버언어 사전과 사이버언어의 현재”, 『한국학연구』 20, 고려대 한국학연구소.
- 송민규. 2001. “PC 통신언어에서 나타나는 폐음절화의 경향”, 『국제어문』 24:39-57, 국제어문학회.
- 이정복. 2009. “인터넷 통신언어의 확장파 한국어 연구의 확대”, 소통.
- 이정복·양명희·박호관. 2006. 『인터넷 통신언어와 청소년 언어문화』, 한국문화사.
- 이정복. 2005. “사회언어학으로 인터넷 통신언어 분석하기”, 『한국어학』 27:37-79, 한국어학회.
- 전병용. 2002. “통신언어의 음운론적 특성에 대한 연구-대화방 언어를 중심으로”, 『한국언어문화』 21:251-274, 한국언어문화학회.
- 전상범. 1980. “Lapsus linguae의 음운론적 해석”, 『언어』. vol. 5. no. 2:15-32.
- 정진수. 2005. 『컴퓨터 통신언어 연구』, 역락.
- 조오현·김동경·박동근. 2002. 『컴퓨터 통신언어 사전』 역락.
- Crystal, David. 2008, *Txtng: The Gr8 Dt8*, Oxford University Press.
- Crystal, David. 2001. *Language and the internet*, Cambridge University Press.
- Kim, Jong Shil. 2005. Deletion in cyberwords: initiality effects, recoverability of sounds and Max feature constraints, *Studies in Phonetics, Phonology, and Morphology*. 11.3:443-458, The Phonology-Morphology Circle of Korea.(한국음운론학회)

## 이주희

서울시 동대문구 회기동 1  
경희대학교 국어국문학과  
E-mail: juhee@khu.ac.kr

접수일자: 2010. 02. 22

수정일자: 2010. 03. 23

게재일자: 2010. 04. 18