

# 조선시대 언어유희와 통신언어 언어유희의 비교 분석

전 병 용

(단국대학교 한국어문학전공 교수)

1. 들머리
2. 언어유희의 개념과 유형
3. '파자 놀이'와 외계어
4. '공당문답'과 '말음첨기'
5. '동음이의어'와 '동음이의문'
6. '차자 놀이'와 '파문 놀이'
7. 마무리

## <국문 요약>

본고는 언어유희 유형을 다섯 가지로 제시하고 조선시대와 통신언어의 사례를 기능별로 비교하였다.

‘음운·음절 재배치’ 기법에서 ‘파자 놀이’와 ‘외계어’는 기존의 자획과 글자를 해체하고 재조합하여 새로운 의미와 느낌을 창출한다는 면에서 공통점이 있지만, 외계어가 기존의 언어기호는 물론 비언어적인 기호까지 활용하여 파자한다는 면에서 차이가 있었다. 기능면에서도 파자가 주술적인 참언의 기능이나 교육적인 기능이 두드러진 반면, 외계어는 단순한 익살 기능과 은비 기능에 치우쳤다.

‘운자(韻字) 놀이’ 기법에서 조선시대의 ‘공당문답’은 교육 기능과 익살 기능을 보였으나, 통신언어에서는 감정표현의 기능과 경어법 중화의 기능을 보였다.

‘동음이의’ 기법에서 ‘동음이의어’와 ‘동음이의문’에 의한 익살은 예나 지금이나 일반 언중에게 가장 손쉽고 친근한 말장난이었지만, 조선시대보다 통신언어의 동음이이에 의한 익살이 더 자주 더욱 다양하게 쓰이고 있었다. 특히 언어유희가 광고 카피에 활용되어 소비자의 눈과 귀를 즐겁게 함으로써 마케팅의 효과를 노린다는 것이 특기할 만하다.

‘낮익은 문장에 변화주기’ 기법에서 ‘차자 놀이’는 조선시대에 ‘표기의 기능’만을 갖다가 통신언어에서는 ‘익살 기능’만 갖는 것으로 나타났고, ‘파문 놀이’는 조선시대에는 잘 드러나지 않고 주로 인용의 예만 나타났으며, 통신언어에서는 익살의 기능을 갖고 많이 쓰였다.

주제어 : 통신언어, 언어유희, 파자 놀이, 외계어, 공당문답, 말음첨기, 동음이의, 차자 놀이, 파문 놀이

## 1. 들머리

요즘 인터넷 통신 공간에서 쓰이는 언어 표현을 보면 창의적 사고의 현장을 보는 듯하고 다른 한편으로는 언어 타락과 파괴의 전시장에서 있는 듯하다. 특히 이른바 ‘외계어’와 맞닥뜨리면 어안이 병병해지면서 혼자만 외계에 고립된 듯한 착각이 든다.

이런 현상은 우리나라만의 문제가 아니다. 이웃 일본이나 중국은 물론 서구유럽도 마찬가지다<sup>1)</sup>. 그렇다면 지금의 우리 상황이 정말 우려할 만한가? 우리 선조의 언어세계에서는 통신언어와 같은 언어유희는 없었을까? 차분히 되짚어볼 필요가 있다.

지금의 상황이 정말 우려할 만한가에 대한 물음에 필자는 아주 심각한 상태는 아니라고 답하고 싶다. 필자는 통신언어 태동 때부터 관심을 갖고 지금까지 연구를 진행하고 있다. 필자가 그 동안 통신언어를 연구하면서 얻은 중간 결론은 다음과 같다.

첫째, 통신언어는 끊임 없이 변한다. 그렇기에 통신공간에서 쓰는 표현의 참신성은 1년을 넘기지 못한다. 이제 10대들의 대화방에서 ‘방가방가’나 ‘안나세효’ 따위로 인사하면 퇴장을 당하는 상황이다.

둘째, 통신언어는 유행의 속성이 강하다. 3년 전의 ‘하여’체에서 2년 전 ‘하셈’체와 ‘하오’체로 변했다가 작년부터는 ‘하삼’체가 유행하고 있으며 이제 그것도 시들해진 상태다.

셋째, 때가 되면 진정된다. 몇 번의 입시 지옥을 통과하고 취업 전쟁에 내몰리면서 어느덧 채팅과는 거리가 멀어진다. 대부분 채팅 경력이 3년 이상이 되면 채팅에 시들해진다.

넷째, 화상채팅이 대중화되면 오늘날의 통신언어는 상당히 사라질 것이다.

---

1) 중국의 경우는 김주명(2006), “중국에서도 인터넷 언어파괴 심각”, 노컷뉴스(2006년 5월 24일자), 일본의 경우는 <http://jounlai.com/blog/archives/000032.htm>를 참고.

이에 본고는 두 번째 질문인 “우리 선조의 언어세계에는 발음이나 어법의 일탈을 통한 언어유희는 없었는가?”에 대한 물음에 답하고 나아가 선조들의 언어유희가 통신언어에서는 어떻게 변용되어 나타나는가를 밝히는 데 목적이 있다.

## 2. 言語遊戯의 개념과 유형

### 2.1. 개념

언어유희는 말이나 글자를 소재로 하는 놀이의 일종이다. 이에겐 말 잇기 놀이, 어려운 말 외우기, 새말 만들기 따위가 있다. 또한 내용 없는 미사여구나 현학적인 말을 늘어놓는 일을 이르기도 한다<sup>2)</sup>.

이승훈(1988:228)에서 언어유희는 저급한 기지(wit)의 형식으로, 낱말놀이의 초기유형으로 분류하였다<sup>3)</sup>.

김학동·조용훈(1997:201)에서는 언어유희는 동음이의어를 사용하여 대상을 비판하는 어법으로 정의한다. 즉 발음은 같거나 유사하지만 의미하는 바는 전혀 이질적인 단어를 사용하여 대상을 조롱하는 어법이라는 것이다.<sup>4)</sup>

위에서 보듯 기존의 연구에서는 언어유희를 주로 동음이의에 의한 말장난으로만 보고 있다. 그러나 다음 항에서 다루듯이 언어유희는 결코 동음이의에 의한 말장난만이 아니다.

언어유희는 한자의 자획에서부터 문맥 차원에 이르기까지 모든 언어요소를 대상으로 기존의 독법에 변형을 가함으로써 익살이나 풍자의 효과를 노리는 말놀이라고 정의할 수 있다.

2) 국립국어연구원(1999), 『표준국어대사전』, 두산동아 참고.

3) 이승훈(1988), 『시작법』, 문학과비평사, 228쪽 참고.

4) 김학동·조용훈(1997), 『現代詩論』, 새문사, 201쪽 참고.

## 2.2. 분류

이승훈(1991:258)에서는 언어유희의 유형으로 다음의 여덟 가지를 제시하였다<sup>5)</sup>.

- ① 한 낱말이 두 가지 뜻을 지니는 애매한 말의 기법
- ② 유사성의 조건에 대해 묻는 수수께끼의 기법
- ③ 상이한 의미들을 지닌 하나의 낱말을 대상으로 하는 놀이의 기법
- ④ 하나의 어법이 이중의 의미가 되게 하는 말놀이 기법
- ⑤ 하나의 소리를 다른 의미가 되게 하는 놀이의 기법
- ⑥ 유사한 소리가 나지만, 의미는 서로 다른 낱말들을 대상으로 하는 놀이의 기법
- ⑦ 흔히 모음전환의 언어유희라고 하는 반전의 기법
- ⑧ 낯익은 어법에 가벼운 변화를 주는 기법

이 여덟 가지 유형은 ‘동음이의어(同音異議語)’에서 ‘동음(同音)’의 의미를 ‘같은 소리나 비슷한 소리(類似音)’로 확대하여 적용하면 다음과 같이 세 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 동음이의어에 의한 익살(①, ②, ③, ④, ⑤유형), 둘째, 음운·음절 재배치(⑦유형), 셋째, 낯익은 어법에 가벼운 변화를 주는 기법(⑧유형) 등이다.

오채운(1999)에서는 현대 한국시를 대상으로 언어유희의 유형을 다음과 같이 다섯 가지로 나눈 바 있다<sup>6)</sup>.

- ① 동음이의
- ② 음절별 분절과 재배치
- ③ 음운의 치환과 병치
- ④ 띄어쓰기의 변조
- ⑤ 낯익은 문장에 변화주기

그러나 ④유형의 ‘띄어쓰기의 변조’는 음성언어에서 ‘덩달이 시리즈’

5) 이승훈(1991), 『포스트모더니즘 시론』, 세계사, 258쪽 참고.

6) 오채운(1999), “한국 현대시의 언어유희 비교 연구”, 명지대학교 석사논문 참고.

처럼 ‘뭉어 읽기의 변조’로 나타난다. 이때 ‘뭉어 읽기의 변조’는 바로 ‘동음이의문’(同音異議文)에 의한 익살이기에 ①유형(동음이의)에 넣어 분류하는 것이 합리적이다.

필자는 맹사성의 ‘공당문답’과 같은 ‘운자(韻字) 놀이’를 더하고 오채운(1999)의 용어를 음성언어 특성을 보이는 통신언어에 맞게 다듬어 언어유희를 다음과 같이 네 가지로 제시한다.

- 유형(I) : 음운·음절 재배치<sup>7)</sup>
- 유형(II) : 운자(韻字) 놀이
- 유형(III) : 동음이의
- 유형(IV) : 낯익은 문장에 변화주기

본고에서는 이 네 가지를 유형을 중심으로 조선시대와 통신언어에 나타나는 언어유희를 비교 분석한다.

유형(I)의 ‘음운·음절 재배치’ 기법은 ‘파자놀이’와 ‘외계어’를, 유형(II)의 ‘운자놀이’ 기법은 ‘공당문답’과 ‘말음침기’를, 유형(III)의 ‘동음이의’ 기법은 ‘덩달이 시리즈’를, 유형(IV)의 ‘낯익은 문장에 변화주기’는 ‘차자(借字) 놀이’와 ‘파문(波紋) 놀이’를 비교·분석하기로 한다.

### 3. ‘破字 놀이’와 外界語

#### 3.1. 개념

##### 1) 파자 놀이

‘파자 놀이’는 한 글자를 여러 개로 나누거나 여러 글자를 합쳐 한 글

---

7) 음성언어에서는 음운과 음절이 문자언어에서는 각각 자획과 글자가 언어유희에 이용된다.

조선시대 언어유희는 문학 언어에서 일상 언어에 이르기까지 널리 이용되었으며, 특히 문학에서는 판소리와 탈춤 등 평민 문학을 중심으로 성행하였다.

자로 만들어서 비밀스러운 뜻을 전달하는 표현법이다. 이는 한자 문화권 전반에 널리 퍼져 있는 일종의 암호 생산기술이다. 이미 중국 고대의 전국시대에 귀곡자(鬼谷子)라고 불린 한 기인이 만들어 사용했다 할 정도로 파자법의 연원은 깊다.<sup>8)</sup> 또한 민속에서는 점(占)치는 법의 한가지로 한자를 풀어서 길흉(吉凶)을 알아보는 것으로 해자(解字) 혹은 탁자(拆字)라고도 한다.

## 2) 외계어

주로 청소년들이 인터넷 통신언어에서 한글, 알파벳, 히라가나, 숫자, 특수문자 등 컴퓨터 자판으로 입력할 수 있는 모든 기호를 활용하여 표현하는 통신언어의 하나다. 아직 명칭이나 개념이 정확하지 않은 상태에서 쓰이는 용어인데, 그 모양이 우리의 상상을 초월하기에 외계인의 문자와 유사할 것 같다는 생각에서 이런 이름이 붙었다.

## 3.2. 기능 비교

### 1) ‘파자 놀이’의 기능

#### (1) 참언(讖言 prediction) 기능

‘파자 놀이’에는 다음 (1)에서 보듯이 앞일에 대하여 길흉을 예언하는 참언(讖言)의 기능이 있다. 참언은 주로 노래의 형식으로 나타났는데, 이를 참요(讖謠)라고 부른다. 다음 (1)이 그 예이다.

- (1) a. 木子得國
- b. 走肖爲王

---

8) 백승중(2005), “백승중의 정감록 산책(42) 파자법(破字法)”, 서울신문(2005. 10. 27.) 참조.

(1a)는 고려 말기의 참요로, 『고려사』 열전 권제50 신오왕 14년 5월조에 이성계가 위화도를 회군할 때 당시 동요에 ‘木子得國’이라는 말이 있어 군민이 노소 없이 다 노래했다고 하는데, ‘木子得國’의 ‘木’과 ‘子’는 ‘李’의 파자(破字)이니 곧 “李(이성계) 씨가 나라를 얻는다”는 뜻이다. (1b)는 조선 중기의 참요로, 남곤 일파가 나뭇잎에 꿀로 ‘走肖爲王’이라고 써서 벌레들이 갇아 먹게 한 후 문자의 흔적을 중종에게 보이게 됨으로써 기묘사화(1519년) 발단이 된다. ‘走’와 ‘肖’는 ‘趙’의 파자이니, 곧 “趙(조광조) 씨가 왕이 된다”는 뜻이다<sup>9)</sup>. 이러한 ‘파자 놀이’는 오늘날에도 민속이나 무속에서 길흉을 점치는 파자점(破字占)으로 이어지고 있다.

## (2) 은비(隱秘, jargon) 기능

‘파자 놀이’에는 특수한 집단이나 연인들이 남이 모르게 자기네끼리만 쓰는 은비의 기능이 있다.

(2) a. 籍

(3) a. 左 絲 右 絲 中 言 下 心

b. 一 三 口 牛 頭 不 出

(2)는 어떤 일을 도모하는 사람들이 남모르게 주고받던 일종의 암호로서 ‘籍’字 한 자만 건네도 이것이 “스무하룻날 대밭으로 오라”는 메시지로 이해되었다.

‘籍’字는 <竹 + 耒 + 昔>과 같이 파자하여 이해하였다. 여기에서 ‘耒’(쟁기 뒤)는 ‘來’(올 래)와 발음과 자형의 유사성으로 의미가 전이되었으며, ‘昔’字어는 다시 ‘二十一日’로 파자하여 이해하였다.

(3a)는 한 여인을 연모하는 남자가 보낸 쪽지의 글이다. 왼쪽에 絲, 오른쪽에 絲, 가운데에 言, 아래에는 心이 있는 자는 戀(그리워할 련)자로

9) 한국정신문화연구원(1994), 『한국민족문화대백과사전』, 기묘사화 항, 443쪽 참고.

“나는 당신을 연모합니다.”는 메시지를 파자하여 보낸 것이다.

(3b)는 남자의 편지에 답한 것으로 一字와 三字를 순서대로 쓰고, 밑에 口字를 붙이면 ‘言’字가 되고 牛頭不出을 직역하면 “소의 머리가 나오지 않는다”이다. ‘牛’字는 소의 모양을 보고 만들어진 상형문자이다. 즉, ‘牛’字에서 소의 머리라고 생각되는 부분을 빼면 ‘午’字가 된다. ‘言’字에 ‘午’字를 붙이면 ‘許’자로 “당신의 프러포즈에 응하겠다”는 말이 된다.

이렇듯 선조들은 비밀을 유지할 목적이나 직설적으로 표현하기 어려운 구애(求愛) 상황에서 ‘파자 놀이’를 적절하게 활용하여 그 뜻을 이루었다. 한 세대 전만 해도 이러한 파자의 연서(戀書)를 볼 수 있었다 한다.

이밖에 조선시대 여러꾼들이 손님들은 알아듣지 못 하도록 숫자 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9를 각각 잡(市), 사(些), 여(汝), 강(罵), 오(伍), 교(交), 조(既), 태(兌), 옥(旭)자의 파자로 표현하였는데, ‘변어’라고도 하였다<sup>10)</sup>.

### (3) 풍자(諷刺, Satire) 기능

‘파자 놀이’에는 인간생활의 결함, 사회의 불합리와 허위, 부패한 정치적 현실 등을 비판하고 조롱하는 기능이 있다.

- (4) a. 人良且八
- b. 月月山山
- c. 犬者禾重 丁口竹夭

(4)는 방랑시인 김삿갓이 어떤 집에 머물렀을 때, 해가 중천에 났는데도 아침상을 들일 기미조차 보이지 않는 구두쇠 집주인 부부와 주고받았던 내용이다. 김삿갓이 주린 배를 움켜쥐고 아침상을 기다리던 차에 안주인이 ‘人良且八(4a)’ 하니 바깥양반이 ‘月月山山(4b)’하였다. 김삿갓이 그 뜻을 알아차리고 “犬者禾重아 丁口竹夭로다(4c)”하며 그 집을 떠났다는 이야기다.

10) 정성현(1996), 『조선시대 사람들은 어떻게 살았을까』, 청년사, 60쪽 참고.

안주인의 말, ‘人良’과 ‘且八’을 각각 위아래로 붙이면 ‘食’(밥 식)자와 ‘具’(갖출 구)자가 된다. 곧 안주인은 “밥상 차릴까요?” 하고 물었던 것이다. 바깥양반이 한 말, ‘月月’을 나란히, ‘山山’을 위아래로 붙이면 ‘朋’(벗 붕)자와 ‘出’(나갈 출)자가 된다. 곧 “이 친구가 떠나거든, 아침밥을 먹자”고 대꾸한 것이다. 김삿갓이 금방 이들의 암호를 알아차리고 한 말, ‘犬者’와 ‘禾重’을 나란히 붙이면 ‘猪種’(돼지종자)이 되고, ‘丁口’와 ‘竹 𠂆’을 각각 위아래로 붙이면 ‘可笑’(가소롭도다)가 된다. 곧 “돼지종자들아 가소롭도다!”라고 외친 것이다.

김삿갓의 ‘파자’는 기존의 주술적인 참언 기능에서 벗어나 풍자와 익살의 기능을 한껏 발휘한 것을 볼 수 있다.

#### (4) 오락과 교육기능(수수께끼, puzzle)

다음의 (5a)는 어린이가 알기 어려운 松자나 翁자를 재미있게 학습할 수 있도록 예전부터 쓰였던 언어유희의 방법이다. ‘翁’(늙은이 웅)의 ‘羽’(깃 우)를 바지로 형상화하였다. (5b)는 글자 모양이 양쪽에 손잡이가 있어 들기 좋고 밑바닥이 반반해서 놓기 좋으며 이 자의 음훈이 ‘달 감’이라서 그렇다.

(5) a. 문 : 늙은이가 바지를 벗고 나무 옆에 선 字는?

답 : 소나무 松

b. 문 : 들기 좋고, 놓기 좋고, 먹기 좋은 字는?

답 : 甘(달 감)

## 2) 외계어

### (1) 은비(隱秘, jargon) 기능

다음의 (6)은 통신공간의 게시판에서 공개적인 게시판에 사적인 감정을 나타낼 수 없을 때 외계어를 사용한 것이다. 은비의 기능에 의지한 예라고 할 수 있다. ‘파자 놀이’와는 달리 외계어의 은비 기능은 구체적

인 목적이 없고 단순히 친교적인 기능이 강하다.

- (6) 0よ0ぎ0ヒハル0H0コ\_0ㅁ 읍0F\_しち0호0口0っ0ㅅㅅ0ㅅ0\_≥∇≤☆ 010100  
 (안녕하세요 오빠 너무 멋져요 키키)  
 읍0F\_ズ0H\_ザウ0て0エ\_0Γ0ノ0て0친0구0등0록\_0ㅎ0(0H0ㄷ0ㅎ0\_。  
 (오빠 제 버디 아이디 친구 등록해주세요.)  
 친0구0등0록\_0ㅎ0(0H0ㄷ0ㅎ0\_0ㅍ0ㅣ0홍0?\_≥∇≤★  
 (친구등록 해주실 거지요?)  
 ㅎ0(0H0ㄷ0ㅎ0\_0ㅍ0ㅣ0즈0\_글0을0르0라0시0て0F\_0∞\*  
 (해주실 때까지 글 올립니다.)  
 0ㅍ0ㅣ0훗0\_ぜ0つ0じ0(0H0ㄷ0ㅎ0\_0ㅍ0ㅣ0즈0키0?  
 (메일 보내주실 거죠?)

## (2) 익살(pun) 기능

(7)은 10대 네티즌들이 즐겨 찾는 ‘버디버디’란 사이트에서 쓰는 대화명(아이디)들이다. 풍자나 익살이 적고 그냥 가볍게 즐기는 말장난에 가깝다.

- (7) a. あ0H0立0と0H0박,ㅅ(해0피0대0박)  
 b. ㉠.행0복0あ0Γ0스0ゴ0..0(행0복0하0져?)  
 c. 乃`あ0H0立0수0능, ☆(해0피0수0능)  
 d. 세0스0B0에서0♥0니0Γ0젤00ㅣ0뽀0♥(세0상0에서0 내0가0 젤0 이0뽀)  
 e. ㅎ0B0ㅅ0B0기0억0할0께0 #0♥(항0상0 기0억0할0께)

(8a)는 외계어의 극단라고 할 수 있는 ‘외계어 노래’ 가운데 하나다. (8b-e)는 외계어 이외의 통신언어에서 많이 쓰이는 해체, 축약이나 확대 등의 방법으로 표현된 예들이다.

(8b)는 한글의 자형을 해체하여 쓴 것이고, (8c)는 음절에서 초성만 남기고 생략하여 쓴 것이며, (8d)는 오히려 음절을 확대하여 쓴 예이고, (8e)는 음절이 아니라 아예 낱글자의 간격을 앞뒤와 위아래를 띄어 씀으로

써 여러 명이 함께하는 대화방에서 자신의 메시지를 눈에 띄게 하고 청각의 이미지까지 강화하여 감정 전달의 효과를 거두고 있다<sup>11)</sup>.

(8b-e)는 통신언어에 익숙한 네티즌이라면 어느 정도 해독이 가능할지 몰라도 (8a)는 양상이 완전히 다르다. 아무런 뜻도 없이 발음과 리듬만이 존재하는 언어이다. 이런 면에서 인터넷 신조어 ‘아햏햏’과 상통한다. ‘아햏햏’은 일정한 뜻이 없고 ‘무언가 말로 표현할 수 없는 것을 보았을 때 내는 즐거움의 감탄사’, ‘무언가 말로 표현할 수 없는 것을 보았을 때 내는 어이없는 기분을 표현할 때의 감탄사’, ‘그 무언가를 깨달았을 때 내는 소리’ 등으로 다양하게 쓰인다. 또한 이의 독법도 일정하게 쓰이지 않고 사용자에 따라 [아햏햏]으로, [아햏햏]으로, [아햏햏]로도 읽힐 수 있는 퓨전문화의 산물이며 포스트모더니즘의 극단이라고도 할 수 있다.<sup>12)</sup>

- (8) a. 압쭙쭙빠라떡따리달란 떡따리달란떡치단롤둘라  
 리비달리둘라룩허비 루비랑 꾸리던 국겨야 끼비경국  
 아랍쭙쭙야 리비라리달 라바릭치산달란 델란도  
 아바 리뵤따 빠리빠리바리비리비리비리스덴 델란도  
 야바릴라스텔란 데이아로 와라바레베레베레베데테야브  
 브리잘릴라 쥬란 도브다게 다게다게데두두 데이아로<sup>13)</sup>
- b. ○ ㅏ ㅓ ㅕ ㅗ ㅛ ㅜ 의 공 ㅈ ㅊ ㅌ 항(아끼라의 공지사항)
- c. ㄱㅏㅓㅕ(감사감사)
- d. 여러분운~ 부~우~자~ 되세요오~(여러분 부자 되세요)
- e. 아라뷰니 사라해요(알라뷰(i love you)님 사랑해요)
- ㄹ   ㅍ   ㅅ

11) 전병용(2002a), “통신언어의 연구(1) - 표기의 특징을 중심으로 -”, 국문학논집 제18집, 55쪽-60쪽.  
 12) 전병용(2000), “덩달이·사오정 이야기와 포스트모더니즘”, 『도술어문』 제14집(단국대학교 한국어문학전공) ; 전병용(2002b), “말에 대한 짧은 생각들”, 『도술어문』 제16집(단국대학교 한국어문학전공), 참고.  
 13) 동방프로젝트의 국내 팬카페(<http://cafe.daum.net/tongbang>)에서 발췌.

(8a)의 노래는 반복해서 듣다보면 중독성이 있다. 한 네티즌이 이 노래를 숨을 안 쉬고 따라 부르기를 네 번이나 거듭하니 입에서 거품이 나오면서 짜릿한 쾌감을 느꼈다고 하였다. 어떤 면에서 ‘파자 놀이’의 주술적인 면이 시대를 뛰어넘어 21세기에 부활한 듯도 하다.

### (3) 풍자(諷刺, Satire) 기능

다음의 (9a)는 기성세대가 외계어 사용자를 언어타락이나 파괴의 주범으로 닦아세우는 데에 대한 항변이다. 이들은 외계어가 두 가지 기능이 있다고 주장한다. 첫째, 창조적인 예술행위 기능이다. 자판으로 입력 가능한 모든 문자나 기호를 최대한 활용함으로써 기존 언어를 해체하고 새로운 기호를 대체하여 표현하는 것이 창조적 행위이며 예술행위라는 것이다. 둘째, 의사소통 기능이다. 이 기능은 자기들끼리 동류의식을 공유하고 확인하는 수단으로 기능한다는 것이다. 이 두 가지 기능의 저층에는 기성세대의 문화에 저항하며, 기존의 언어수단을 파괴하고 조롱함으로써 쾌감을 얻는 일부 10대 네티즌의 심리가 깔려 있다.

(9b)는 인터넷의 인기작가 ‘귀여니’(본명 이윤세)의 팬이 ‘귀여니’에게 보내는 편지의 일부 내용이다. 귀여니는 어문규정을 무시하고 통신언어를 적극적으로 활용하여 글을 쓰는 작가이다. 기성세대나 문단으로부터 비난과 질타를 당하고 있는 반면에 네티즌들로부터는 폭발적인 호응을 얻고 있다. 귀여니의 팬이 외부의 비난에 대하여 항변하는 글을 의도적으로 외계어를 사용하였다는 면에서 약하지만 풍자성이 느껴진다<sup>14)</sup>.

창조적 행위라는 주장은 일부 인정할 면도 있으나 대부분 단순한 언어유희에 머문다는 면에서 미흡하다. 또한 자기들만의 의사소통 수단이라는 주장에는 수긍할 점도 있다.

‘외계어’란 용어에서 알 수 있듯이 지금까지는 이를 부정하고 공격하

14) 외계어에서 보이는 풍자성은 앞에서 살핀 김삿갓의 파자에 나오는 풍자성과는 차이가 있다. 특히 풍자성의 정도면에서 김삿갓의 파자법은 풍자성이 깊고 절묘한 어법을 구사하였기 때문이다.

는 데 치우친 면이 있다. 외계어가 일상언어나 대화방보다는 게시판 등에서 주로 쓰이는 현실을 감안하면 언어파괴의 주범으로 우려할 정도는 아니다. 외계어가 일상의 의사소통체계로 편입되기에는 뚜렷한 한계를 지니고 있기 때문이다. 요즘처럼 시간이 미덕인 세상에서 며칠을 고민해서 쓰고 인쇄심을 갖고 해독해야만 하는 외계어는 언어유희의 하나로 지켜봐도 될 것 같다.

예전이나 지금이나 한자를 해체하여 새로운 말맛을 느끼는 행위에 대해서는 긍정적으로 생각하고 유독 외계어 사용만 질타하는 것은 객관적이지도 않고 바람직하지도 않다. 오히려 외계어 외의 통신언어가 더 큰 문제이다. 이는 곧바로 일상의 언어로 전이가 가능하기 때문이다<sup>15)</sup>.

- (9) a. Ø빙 yOqL-뽀드 싫IO아= 외계IO 쓰= 핫르占들@1드  
 (안녕 너네가 싫어하는 외계어 쓰는 사람들이다)  
 yOqL-뽀들@1 뽀우 뽀꺾츬 지II水없즈1口B  
 (너네들이 매우 띠꺾고 재수 없지만)  
 ㅈ乙H더 똑똑하L 우리づ드 ㅅ占ØΓØF꺾즈1?  
 (그래도 똑똑한 우리가 참아야겠지?)  
 yOq호ㅅ어그럼 무쉬벙꺾츬 ㅂ르보간—흔1 무조건 쓰즈1말ØΓ르트 ㅈ乙H면  
 (너희처럼 ????? 바보 같은 무조건 쓰지 말아라 그러면)  
 우리づ드 외계IO를 Ø비쉴갈꺾꺾?  
 (우리가 외계어를 안 쓸 거 같아?)  
 외계IO= 2づ드즈1오1 ㄱ1능을 동ハIO-II 갖츬있드르  
 (외계어는 2가지 기능을 동시에 갖고 있다고...)  
 로ㄱ로ㄱ인쥬 ØΓ너?  
 (머머인 주 아니?)  
 ㅈB연ㅎ1 모르꺾즈1? yOq호 I 갖?무식하L것들@1  
 (당연히 모르꺾지? 너희 같은 무식한 것 들이)  
 ㅈ건 ㅂ르로 레술성@1르B 오1하트소통을 할水있드르논목盃@1드  
 (그건 바로 예술성이랑 의사소통을 할 수 있다는 ???이다)

15) 전병용(2002c), 『매스미디어와 언어』, 4장 청동거울, 참고.

yO4L1 ㄱ 레술아면하그 으1하소통 할수있니?

(너네 예술하면서 의사 소통할 수 있니?)

못하잖0Γ?

(못 하잖아?)

우린 그것을 아그있어그

(우린 그것을 하고 있다고)

b. E1 5 \_ . 大韓民國0사1그 자r7r 구10=1L1님.

(티오(To)귀여니님 대한민국작가귀여니님)

구1女L1님을 美⑤ㅎr주1□r르올00

(귀여니님을 미워하지 말아요)

올ㅎ1 구10=1L1님은 長츠r ㄹ1르H를 질머주1실 新문학7r세을♡

(우리 귀여니님은 장차 미래를 짊어지실 신문학가세요.)

㉞뽕안E1들 사L경쓰주1말9 L1H男子 繁오1빠르랑☆올르=1쥬수-11을00

(나쁜 안티들 신경쓰지말구 내남자 변의빨리 올려주세요.)

안투1分달은 E1H클 째 거르주1□r르올

(안티분들은 태클 좀 걸지말아요!!! )

구1女L1, 윤세언L1, . . .

(귀여니 윤세언니...)

사랑ㅎH홀////////♡

(사랑해요//////// )

### 3.3. 비교 분석 결과

위에서 살펴봤듯이 ‘과자 놀이’와 ‘외계어’는 모두 언어유희의 일종이라는 점과 기존의 의사소통 수단을 해체하고 재조합하여 새로운 의미와 느낌을 창출한다는 면에서 공통점이 많다.

기능면에서는 차이가 있다. 조선시대의 ‘과자 놀이’는 주술적인 참언의 기능이나 교육적인 기능이 두드러진 반면, 21세기 통신공간에서 쓰이는 외계어는 단순한 말장난의 오락의 기능과 기성세대에 대한 반감으로서의 은비 기능에 치우쳤기 때문이다.

우리에게 낯선 것은 배척부터 하는 식의 사고에서 벗어나 이 표현을 정밀하게 분석하여 그 기능이나 영향 정도를 따질 필요가 있다. 그런 면에서 외계어는 일상 언어로의 전이가 거의 되지 않는다고 할 수 있다.<sup>16)</sup>

#### 4. 公堂問答과 末音添記<sup>17)</sup>

##### 4.1. 개념

###### 1) 공당문답

고불(古佛) 맹사성(孟思誠, 1360 ~ 1438)의 일화에서 비롯된 것으로 한 사람이 ‘공(公)’으로 끝나게 말하면 상대방은 ‘당(堂)’으로 끝나게 답하는 언어유희의 하나다.

###### 2) 말음첨기

통신언어에서 문장이나 구의 끝에 ‘ㅇ,ㅁ,ㅂ,ㅅ’ 등을 붙여 말하는 언어유희의 하나다. 또한 말음이 아니라 ‘-여’란 음절을 붙이기도 한다.<sup>18)</sup>

##### 4.2. 기능 비교

###### 1) 공당문답

###### (1) 교육(敎育, education) 기능

한시(漢詩)의 음악적 요소의 하나인 운율을 학습하기 위한 방편으로

- 
- 16) 공영방송인 MBC가 박소희 원작 만화 『궁』을 드라마로 각색하여 방영한 것은 문제가 있다. 이제 남녀노소 가릴 것 없이 ‘대략 난감’이란 유행어를 입에 달고 다니게 되었다.
  - 17) 전병용(2002d), “전병용 교수의 우리말산책/신공당문답(新公堂問答)”, 홍성신문(2002년 02월 13일자), 참고.
  - 18) 말음 첨기와 음절 첨기는 다르지만, 주로 말음을 첨기함으로써 언어유희에 참여하기에 소재목을 말음 첨기로 하였다.

쓰이던 것인데, 춘향전이나 봉산탈춤에 보이는 韻字놀이와 破字놀이 등에서는 오락적 기능이 강하다. 운자놀이 중 음위률(音位律)은 특정한 위치에 같거나 비슷한 발음, 또는 음운(자음, 모음)을 배열함으로써 두운, 요운, 각운 등의 효과를 노리는 것이다.

‘공당문답’에서는 ‘공’과 ‘당’처럼 같은 운(韻의) 한자를 덧붙여 말을 끝맺음으로써 ‘ㅇ(이응)’이란 소리의 반복을 통해 리듬과 즐거움을 얻고 파격의 끝맺음이란 신선함을 맛볼 수 있는 말장난이다.

## (2) 오락(娛樂, amusement) 기능

맹사성 일화가 진행되던 상황을 살펴보면 당시 언증들이 공당문답을 심심풀이 수단인 놀이(오락)로 생각하거나 상대방의 언어 구사능력을 가늠하는 잣대로 이용하였음을 알 수 있다. 다음은 맹사성과 젊은이가 주고 받는 대화이다.

- (10) 공이 온양으로부터 조정으로 돌아오는 도중에 비를 만나서 용인(龍仁) 여원(旅院)에 들렀는데, 행차를 성대하게 꾸민 어떤 이가 먼저 누상에 앉았으므로 공은 한쪽 모퉁이에 앉았었다. 누상에 오른 자는 영남에 사는 사람으로 의정부 녹사(錄事) 취재(取才)에 응하러 상경하는 자였다. 공을 보고 불러서 위층에 올라오게 하여 함께 이야기하며 장기도 두었다. 또 농으로 문답하는 말끝에 반드시 ‘공’ ‘당’하는 토를 넣기로 하였다. 중간 설명은 빼고 문답만 실는다.

고 불 : 무엇하러 서울로 올라가는公?

젊은이 : 벼슬 구하러 올라간堂.

고 불 : 무슨 벼슬인公?

젊은이 : 녹사 취재(綠事取才)란堂.

고 불 : 내가 마땅히 시켜줄公?

젊은이 : 에이, 그러지 못할 거堂.

<중략>

<녹사 취재 현장>

고 불 : 어떠한公?

짧은이 : 죽어지이堂.<sup>19)</sup>

<후략>

## 2) 말음첨기

### (1) 감정 표현(emotional expression) 기능

조선시대의 ‘공당문답’이 인터넷 대화방(채팅방)에서 보인다. 그런데 공당문답과는 달리 말끝에 ‘ㅇ’은 물론 ‘ㄱ, ㅋ, ㅁ, ㅂ, ㅅ’ 따위를 덧붙여 말장난의 재미는 물론 미세한 감정까지 표현하고 있다. 다음의 (11)은 대화방의 대화 한 토막이다.

(11) 장미 : 미소야 나 간닥(간다).

미소 : 장마 가지맛!!!(장미야 가지마).

rose4u(장미)님이 나가셨습니다.

2star(이별)님이 입장하셨습니다.

이별 : 양봉하세염(안녕하세요).

미소 : 이별님 어좌용~(어서 오세요).

이별 : 언나 보고자마 왓징~(언니 보고싶어 왔지)

미소 : 잠수마랏! 외롭당구리~(외롭다)

이별 : 넵(네)<sup>20)</sup>

위의 (11)에서처럼 21세기의 통신언어는 말끝에 덧붙는 소리가 ‘ㅇ’만이 아니라 ‘ㄱ, ㅋ, ㅁ, ㅂ, ㅅ’ 등으로 다양하다. 이러한 말음첨기는 소리의 이미지에 따라 대화자의 미묘한 감정을 전달할 수 있게 된다.

우선 ‘ㅇ’은 자음 가운데 울림(공명)이 가장 큰 콧소리(비음)로서 맑고 부드럽고 귀여움까지 곁들인 말음이며, 같은 콧소리인 ‘ㄱ’은 ‘ㅇ’보다는

19) 민족문화추진회(1966), “연려실기술, 세종조상신편”, 『고전국역총서 연려실기술』 제3권의 번역내용을 문맥과 현대어역에 맞게 필자가 다듬어 제시한다.

20) 본고에서 인용되는 통신언어의 예는 필자가 세이클럽(<http://saychatting.sayclub.com/>)의 대화방에서 대화에 직접 참여하면서 갈무리한 것이다.

못하지만 비슷한 효과를 가지며 단호함까지 나타낼 수 있는 말이다. ‘ㅇ’과 ‘ㅁ’ 같은 콧소리 자음은 울림성이 있기에 대화하는 사람들도 자연스레 울림과 여운의 뜻을 갖는 ‘물결표(~)’를 덧붙이곤 한다.

반대로 ‘ㅂ’은 절도와 강조의 감정을 나타내는 말음이라고 할 수 있다. 운동의 기합 소리에 흔히 쓰이는 ‘압!’ ‘엽!’ 따위에서 확인할 수 있다. ‘ㅅ’은 ‘ㅂ’보다 더 격하고 명령조의 어투를 담은 말이다. 군대식 구령인 ‘차렷’ ‘우향앞으로갓’ 따위에서 확인할 수 있다.

‘ㄱ’은 ‘ㅂ’과 ‘ㅅ’보다 덜하지만 비슷한 효과를 나타내는 말음이다. 호령할 때나 강조와 격한 감정의 표현에 덧붙은 ‘느낌표(!)’가 ‘ㅅ’, ‘ㅂ’ 말음에 덧붙는다.

격한 감정이나 절도 있는 의지를 표현하는 정도에 따라 나열하면 ‘ㅅ > ㅂ > ㄱ > ㅁ > ㅇ’과 같고 맑고 여운 있고 귀여운 감정을 표현하는 정도에 따라 나열하면 ‘ㅇ > ㅁ > ㄱ > ㅂ > ㅅ’과 같다.<sup>21)</sup>

## (2) 경어법 중화(中和, neutralization) 기능

다음 (12)는 예전에는 전혀 볼 수 없었던 표현들이다. 기존의 ‘-합니다요’와 통신언어 대화방의 ‘-하다요’는 청자에 대한 화자의 태도면에서 차이가 있다. 예전의 ‘-합니다요’의 문체는 청자에 대한 극존칭의 의미가 담겼으나 ‘-하다요’의 문체는 성인들끼리 아직 반말하기는 이르고 그렇다고 깎듯이 대우하기는 내키지 않은 어정쩡한 경우에 쓰인다.<sup>22)</sup>

- (12) a. 참비 : 인사하는데 안바드른 서운하다요  
 b. 알러뷰 : 림프님 반갑다요  
 c. 클라크 : 근대 나랑 성격이 비슷하다요  
 d. 지니 : 것두 끌어꾸나여(꺾였구나)  
 e. 라뷰 : 그랫당게여

21) 전병용(2002e), “통신언어의 음운론적 특성에 대한 연구”, 한국언어문화 제21집, 한국언어문화학회, 261쪽-264쪽 참고.

22) 전병용(200e), 앞의 논문 264쪽 참고.

### 4.3. 비교 분석 결과

조선 시대의 ‘공당문답’은 교육적인 기능과 오락기능을 보였으나, 통신 언어에서는 감정표현의 기능과 경어법 중화의 기능을 보이는 쪽으로 변화하였다. 21세기 인터넷 대화방에서 조선시대의 공당문답이 새로운 옷으로 갈아입고 미묘한 감정까지 전달하는 ‘신공당문답(新公堂問答)’으로 거듭 태어났다. 말을 침기는 통신공간의 새로운 화법의 하나로 자리 잡았다.

## 5. ‘同音異議語’와 同音異議文

지금 한국은 동음이의의 시대에 살고 있다고 해도 지나치지 않다. 텔레비전 프로그램은 물론, 광고카피, 어린이의 장기자랑에 이르기까지 동음이의에 의한 익살로 넘쳐나고 있다. 그런데 이러한 전통의 연원 꽤 깊다.

### 5.1. 개념

동음이의에 의한 익살은 ‘동음이의어(homonym)’와 ‘동음이의문(同音異義文)’에 의한 것으로 나눌 수 있다.

#### 1) 동음이의어

두 단어 사이의 발음의 우연한 유사성을 활용한 언어유희의 하나다. 은유(隱喻)가 두 단어 사이의 개념의 유사성에 기초하고 있다는 점에서 차이가 있다.

#### 2) 동음이의문

‘덩달이 시리즈’처럼 ‘꿨어 읽기’를 달리함으로써 나타나는 언어유희의 하나이다. 동음성의 구나 문장차원으로 확대하여 꿨어 읽기를 달리할

때 표현에 중의성을 띠게 된다.

## 5.2. 기능 비교

### 1) 동음이의어

#### (1) 조선시대

##### ① 익살 기능

다음의 (13)은 충남 예산 지방에 전해오는 민요이다. 오늘날 생각해도 이 노래만큼 동음이의어를 활용하여 재미있고 절묘하게 표현한 노래는 드물다. 그렇기에 최근에 이 노랫말에 백창우가 새로 곡을 붙이고 김현성이 부르는 노래가 인기를 끌고 있다. 또한 (14)처럼 약간씩 변주되어 불리고 있음을 볼 수 있다.

#### (13) 가자가자 잣나무 오자오자 울나무

가다보니 가닥나무 오자마자 가래나무  
 한자 두자 잣나무 다섯 동강 오동나무  
 십리 절반 오리나무 서울 가는 배나무  
 너하구 나하구 살구나무 아이 엮은 자작나무  
 앵도라진 앵두나무 우물가에 물푸레나무  
 낮에 봐도 밤나무 불 밝히려 등나무  
 목에 걸려 가시나무 기운 없다 피나무  
 꿩의 사촌 닥나무 텃병텃병 물오리나무  
 그렇다고 치자나무 깔고 앉아 구기자나무  
 이놈 대끼놈 대나무 거짓말 못해 참나무  
 빠르구나 화살나무 바람 술술 술나무

#### (14) 나무나무 무슨 나무

십리절반 오리나무  
 불밝히려 등나무

푸르러도 단풍나무  
 가다보니 가막나무  
 오다보니 오동나무  
 죽어도 살구나무  
 돈이 많은 은행나무  
 뽕~ 방귀뀌는 뽕나무  
 고무고무 고무나무  
 배가 아파 배나무  
 따끔따끔 소나무(노상희 지음)

### ② 풍자 기능

다음 (15)는 조선 말기 방랑시인인 김삿갓(김병연)이 추운 겨울날 철산 지방을 여행하면서 쓴 시다. 김삿갓이 어느 서당에 찾아가 유숙을 청해 보지만, 훈장은 나와 보지도 않고 미친 개 취급하며 쫓아낸다. 이런 상황에서 훈장을 욕하는 시다.

(15) 辱說某書堂(모 서당을 욕함)

書堂乃早知(서당내조지, 서당을 일찍부터 알고 와보니)  
 房中皆尊物(방중개존물, 방 안에 모두 귀한 분들일세.)  
 生徒諸未十(생도제미십, 생도는 모두 열 명도 못 되고)  
 先生來不諷(선생내불알, 선생은 와서 뵈지도 않네.)

시의 내용은 평범하지만 각 구의 끝에 있는 세 글자를 음독하면 그대로 쌍욕이 된다. 동음이의에 의한 익살을 풍자와 함께 절묘하게 묘사한 시다. (13)의 시가 발음의 유사성을 이용했는데 다음 (14)의 시는 의미의 유사성까지 활용했다는 점에 차이가 있다. 문학적 형상화의 정도가 더 낫다고 할 수 있다.

### ③ 미학(美學, aesthetic) 기능

다음 (16)의 ‘벽계수’는 푸른빛이 도는 맑고 깨끗한 시냇물이란 뜻이자

당시 종실(宗室)의 한 인물의 이름이며<sup>23)</sup> ‘명월’은 밝은 달이자 황진이의 기명(妓名)이기도 하다. 이렇듯 문학작품에서는 의도적으로 동음이의의 중의성(重義性)을 이용한 시적 표현으로 독자(청자)들에게 다양한 메시지를 전달하는 언어 미학적 효과를 거두고 있다.

- (16) 청산리 벽계수야 수이감을 자랑마라  
일도 창해하면 돌아오기 어려우니  
명월이 만공산하니 쉬어간들 어떠리<황진이의 시조>

다음 (17)의 경우는 익살 기능과 미학 기능이 어우러지면서 언어유희의 진수를 보여주는 예라 할 수 있다.

- (17) 甚寒漢高祖(한고조가 매우 추우니)  
不來陶淵明(도연명이 오지 않는다)  
欲擊始皇子(진시황의 아들을 치고자 하는데)  
豈無楚霸王(어찌 초패왕이 없느냐)

(17)은 김삿갓의 『吟空家歌』 5절 부분인데, 괄호 안의 직역에 보듯이 문맥이 전혀 맞지 않는다. 이 시는 고유명사를 대상으로 동음이의에 의한 언어유희를 보여주는 것이다. 한고조의 이름은 ‘방’(邦), 도연명의 이름은 ‘잠’(潛), 시황자는 진시황의 아들로서 이름은 ‘부소’(扶蘇), 초패왕의 이름은 ‘우’(羽)라는 점을 알면 수수께끼가 풀린다. 원시의 구절(17)에 이 이름들을 각각 대체하면 다음과 같이 해석된다.

- (18) 甚寒邦(몹시 추운 방에)  
不來陶(잠이 오지 않아)  
欲擊扶蘇(부시를 치려는데)  
豈無羽(왜 부시깃마저 없노)

---

23) 최윤필(2004), “황진이의 짝사랑 벽계수는 세종 증손”, 한국일보(2004년 11월 11일자) 참고.

엄동설한에 불도 안 땀 냉골에서 홀로 누워 잠을 청해야 하는 궁상맞고 처량한 작자 자신의 처지를 해학적으로 승화시켜 달관의 경지를 보여준다.

또 한 가지 특기할 것은 ‘邦’(방)을 ‘나라’가 아닌 ‘房’(방)으로 ‘潛’(잠)을 ‘잠기다’와 아무 상관 없는 ‘잠’(眠)으로 읽고 ‘扶蘇’(부소)를 고유어인 ‘부시’, ‘羽’(우)를 역시 고유어 ‘깃’으로 해석해야 한다는 사실이다<sup>24)</sup>.

原文	1단계(同義異音)	2단계(同音異議)
漢高祖	邦	房
陶淵明	潛	잠(眠)
始皇子	扶蘇	부시
楚霸王	羽	깃

이 시 한수에는 여러 언어유희의 방법이 동원되었다. 우선 ‘羽’자를 훈독(訓讀)하여 ‘깃’으로 읽게 함으로써 훈민정음 창제 이전의 차자표기 기법을 이용하였으며, 다음의 표와 같이 ‘동어(同義語, 異音同義)’ 단계를 거쳐 ‘동음어(同音語, 同音異議)’ 단계로 언어유희가 심화되면서 말맛이 살아나고 해학이 깊어짐을 알 수 있다.

## (2) 통신언어

### ① 입력 편의 기능

다음의 (19)에서처럼 통신공간에서는 주로 대화명이나 전자우편 주소 따위에 쓰인다. 자기만의 개성을 나타내거나, 입력을 편하게 하거나, 이미 다른 사람이 대화명이나 전자우편 주소를 같은 이름으로 선점한 경우에 변형해서 쓸 때 사용한다. 풍자나 익살보다 편의성이 두드러진다.

(19) a. 4U키스(for you kiss)

24) 정대구(1990), 『김삿갓 연구』, 문학아카데미, 122쪽 참고.

- b. 『행복100④』(행복천사)
- c. 2star(이별)
- d. mykid4u@naver.com(my kid for you)

## ② 익살 기능

동음이의에 의한 익살은 21세기에 더욱 힘을 받는다. (20)의 ‘카리스마’(charisma)는 많은 사람을 휘어잡는 능력이나 자질을 말하는데, 이 말을 ‘칼있음아’(칼이 있는 아이)로 끊어 읽기를 변조함으로써 생기는 익살이다. 칼을 가지고 있는 아이가 나머지 아이들을 통솔할 수 있는 리더십이 있는 아이로 해석한 것인데, 의미의 유사성까지 고려한 언어유희다. 통신언어에서는 그리 많이 쓰이지는 않는다.

(20) 칼있음아(카리스마)

다음의 (21)은 텔레비전 오락 프로그램 ‘고향에서 온 편지’ 코너에서 방송됐던 내용이다. 우리 민족이 말장난을 얼마나 절묘하게 사용하는지, 얼마나 생활화되었는지 보여주는 예이다.

- (21) 할아버지A : 이 놈이 미쳤구나.  
할아버지B : 내가 미치면(밀치면) 너는 달렸구나.

다음의 (22)는 조선시대의 동음이의에 의한 수수께끼가 교육의 기능과 익살의 기능을 아울러 갖는 것으로 21세기까지 면면히 전승되고 있음을 보여주는 예이다.

- (22) a. 문 : 집안에서 야단 난 字는?  
    답 : 아내 妻(아내(를) 처)
- b. 문 : 집안이 고요한 字는  
    답 : 아들 子(말썹 많은 아들이 자니까)

다음 (23a)의 하나로통신 광고에서 “나는 ADSL”은 “나는 ADSL을 쓴다”로 이해될 수도 있고, 다른 한편으로는 광고 뒷부분에 나오는 것처럼 “(뛰는 정도의 속도가 아니라) 나는 (정도의 속도인) ADSL”로 이해될 수도 있다. (23b)의 와우 캐프테리아 광고카피는 “내 입에 맞춰주는 햄버거 (맞춤 햄버거)”라는 의미에 ‘입맞춤’이라는 성적 모티브를 부여한 경우에 해당되는 것이다. 이는 광고에서 동음이의어를 활용함으로써 소비자를 설득하는 기능을 하고 있다.

- (23) a. 나는 ADSL! 뛰는 ADSL 위에 나는 ADSL 2000(하나로통신)  
 b. 내 입도 맞춰줄래?(와우 캐프테리아, 대형 월드 와이드)

## 2) 동음이의문(同音異義文)<sup>25)</sup>

### (1) 조선시대

조선시대에는 단어 차원(동음이의어)의 익살은 성행한 듯하나, 오늘날 ‘덩달이 시리즈’처럼 문장 차원(동음이의문)의 익살은 눈에 잘 띄지 않는다. 문장 차원에서 ‘꿨어 읽기의 변조’를 활용한 익살<sup>26)</sup>은 20세기 후반에 서야 유행하기 시작한 데서 그 이유를 찾을 수 있다. 기존 언어의 독법(讀法)을 의도적으로 ‘단절(斷絶)’하고 ‘오독(誤讀)’함으로써 언어유희를 즐기고 새로운 의미를 창출해내는 포스트모더니즘이 일상화한 때는 20세기 후반에서나 가능했기 때문이다. 다만, 다음의 (24)는 꿨어 읽기의 변조 기법을 보이는 드문 예이다.

- (24) 李謫仙翁骨已霜(이적선, 신선이라지만 이미 뼈가 서리 되었으며)  
 柳宗元是但垂芳(유종원, 원래 좋은 이름만 남았네.)  
 黃山谷裏花天片(황산곡, 골짜기에 꽃은 여기저기 지고)

25) 오채운(1999:35)에서 제시한 ‘꿨어 읽기의 변조’ 기법은 ‘동음이의문(同音異義文)’에 의한 익살로 보아 여기에서 다룬다.

白樂天邊雁數行(백낙천, 하늘가에 몇 줄의 기러기 날았네.)  
 杜子美人今寂寞(두자미, 아름다운 사람 지금은 적막하고)  
 陶淵明月久荒涼(도연명, 밝은 달도 황량해진 지 오래도다.)  
 可憐韓退之何處(한퇴지, 가련하게 어디로 가고)  
 維有孟東野草長(맹동야, 동쪽 들에 오직 풀만 무성하네.)

<김삿갓의 『八大詩家』중 7절 전문>

『八大詩家』라는 제목이 붙은 이 시는 제목 그대로 중국 당·송 시대의 팔대시인인 이적선(이백), 유종원(유자후), 황산곡(황정견), 백낙천(백거이), 두자미(두보), 도연명(도잠), 한퇴지(한유), 맹동야(맹교)를 제재로 한 시다. 그러나 시의 내용은 이들을 시적 대상으로 표출했다기보다는 이들의 이름, 호, 자 등의 뜻을 교묘히 이용하여 시인 자신의 인생관을 표출해내고 있다. 이 시는 ‘말꼬리잡기 놀이’의 기법을 활용하고 있다.

(24)에서 고유명사의 밑줄친 끝 글자를 잡고 그 다음 말로 연결시키는 언어유희적 기법을 보여주고 있다<sup>26)</sup>. 약간의 억지가 없지 않지만 통상적인 축자적 의미로 해석이 가능하도록 되어 있다.

또한 앞서의 예문 (13)에서 “그렇다고 치자나무 깔고 앉아 구기자나무”의 ‘그렇다고 치자’에서 끊어 읽고, ‘깔고 앉아 구기자’에서 끊어 읽어야 언어유희가 생긴다는 점에서 동음이의문에 의한 익살도 일부 보인다.

## (2) 통신언어

‘동음이의문’에 의한 익살은 통신언어에서도 잘 쓰이지 않고 일상 언어, 문학 언어, 광고 언어 등에 많이 활용되고 있다. ‘끊어 읽기의 변조’는 음성언어에서 효과적인 언어유희인데, 통신언어는 음성언어의 속성을 가졌지만 문자언어란 한계를 벗어날 수 없기에 활용이 쉽지 않다. 또한 즉시성(即時性)과 교호성(交互性)을 특징으로 하는 통신언어에서는

26) 정대구(1990), 『김삿갓 연구』, 문학아카데미, 123쪽-124쪽 참고.

시간과 여유를 갖고 천천히 곱씹어봐야 알아챌 수 있는 이러한 익살은 이용하기에 부담이 간다. 따라서 통신언어 이외의 경우에는 어떤 기능을 하는지 살피는 것으로 대신한다.

### ① 익살 기능

다음의 (25a)는 ‘덩달이 이야기’ 중 하나이다. 이는 ‘동음이의어(同音異義語)’ 혹은 ‘동의이의문(同義異議文)’의 유사성을 이용한 익살이다. 주어진 문법 요소를 어떻게 끊어 읽느냐에 따라 단어나 문장 전체의 뜻이 달라지게 됨으로써 자잘한 웃음을 자아낸다. 바로 이러한 덩달이 이야기가 오독, 해체성, 단절 따위를 특징으로 하는 포스트모더니즘의 한 예라 할 수 있다. (25b)는 2002년 월드컵의 주인공이었던 히딩크 감독을 희동구(喜東球)라고도 바꿔 부른 예이다. “공[球]을 가지고 우리나라[東]를 기쁘게[喜]했다”는 뜻으로 ‘동음이의’를 활용하여 단어(히딩크)를 문장(공으로 우리나라를 기쁘게 하다)으로 바꾸고 다시 단어(이름)로 고정시키는 과정을 거쳤다.

(25) a. 문 : 백제 고구려 신라'만을 써서 문장을 만들어라.

답 : 배 짜실라 고구려(배를 짜실라고 그러)

b. 희동구(喜東球, 히딩크)

### ② 미학 기능

다음의 (26)은 기형도 시 『입 속의 검은 입』의 제2연이다. 1행의 ‘먼’은 거리나 간격을 나타내는 형용사로, 여기서는 지방을 수식한다. 그러나 2행에 오면 이 ‘먼’은 뒤에 오는 ‘지방’의 ‘지’와 붙음으로써 새로운 명사 ‘먼지’가 된다. 여기에 관형격 조사 ‘의’가 붙어서 ‘먼지의’가 되고, 결과적으로 ‘먼 지방’은 ‘먼지의 방’이라는 구절로 변형되어 ‘먼지가 가득한 방’이라는 새로운 의미를 갖는다. ‘먼 지방’에서 언어유희에 의해 변형된 ‘먼지의 방’은 ‘먼 지방’에 있을 때의 상황을 암시한다<sup>27)</sup>. ‘띄어쓰

기’ 혹은 ‘끊어 읽기’를 변조함으로써 언어유희가 생긴다.

- (26) 그 일이 터졌을 때 나는 먼 지방에 있었다  
 먼지의 방에서 책을 읽고 있었다  
 문을 열면 벌판에는 안개가 자욱했다  
 그해 여름 땅바닥은 책과 검은 잎들을 질질 끌고 다녔다  
 접힌 옷가지를 펼칠 때마다 흰 연기가 튀어나왔다  
 침묵은 하인에게 어울린다고 그는 썼다

### ③ 설득 기능

현대 자본주의 사회에서 광고는 가장 강력한 설득의 수단이다. 특히, 광고 카피는 소비자를 직접 설득시키는 기능을 하고 있다. 그 예로 오리온 제과의 ‘케익오프’를 들 수 있다. 프랑스어 ‘오프(haute:고품격의)’를 제품명으로 삼아 주 고객인 어린이에게 제품명을 각인시키는 방법으로 덩달이 기법을 사용하였다. 이 TV광고에서는 ‘케이크 오뜨입니다’의 정상적인 독법을 해체하여 ‘케이크, 오! 뜬니다’로 끊어 읽기를 달리함으로써 어른은 물론 어린이도 쉽고도 재미있게 기억한다. 이는 소비자로 하여금 제품에 대한 이미지를 긍정적으로 만들어 설득의 마케팅 효과를 얻는 전략이다.

## 5.3. 비교 분석 결과

동음이의에 의한 익살을 통하여 언어유희를 누렸던 전통이 자못 깊다. 예나 지금이나 동음이의에 의한 익살은 가장 친근한 말장난 이었던 셈이다. 다만, 조선시대보다 21세기에 동음이의에 의한 익살이 더 많이 더욱 다양하게 쓰이고 있음을 알 수 있었다. 특히 언어유희가 광고 카피에 활용되어 소비자의 눈과 귀를 즐겁게 함으로써 마케팅의 효과를 노린다는 것이 특기할 만하다. 단순한 말장난의 기법이 경제적 가치로 환산되

27) 오채운(1999), 앞의 논문, 43쪽-45쪽 참고.

기 때문이다.

## 6. ‘借字 놀이’와 ‘波紋 놀이’

‘낮익은 문장에 변화주기’ 유형에 해당하는 사례들로 문학에서는 패러디 기법으로 나타나고 통신언어에서는 ‘차자 놀이’와 ‘파문 놀이’로 나타난다.

### 6.1. 개념

#### 1) 차자 놀이

차자 놀이는 낮익은 단어나 문장을 그와 같거나 비슷한 한자음을 빌려 변화를 줌으로써 익살효과를 얻는 언어유희의 하나다.

#### 2) 파문 놀이

‘파문놀이’는 네티즌들 사이에서 유행해 온 ‘맷글 놀이<sup>28)</sup>’의 일종으로, 유명인의 언행이나 사회적 이슈를 비꼬는 일종의 말장난이다. 유명 인사나 연예인들의 폭탄선언을 담은 신문의 헤드라인 같은 형식의 맷글<sup>29)</sup>을 다는 것이다<sup>30)</sup>. [이해찬, “타이거 우즈와 겨루어 보고 싶다” 파문]처럼

28) 인터넷 게시판의 글에 여러 유형의 꼬리말을 다는 말놀이이다. ‘등수놀이’에서 시작한 맷글놀이가 ‘파문놀이’, ‘차자놀이’, ‘드라군놀이’, ‘올드보이놀이’ 등으로 진화하였고 최근에는 ‘노무현맷글놀이’까지 나왔다.

29) ‘맷글’은 인터넷 게시판 이용자들 사이에 주고받는 글을 통틀어 이르는 말이다. ‘맷글’은 ‘대답하다, 응수하다’를 뜻하는 영어 단어 ‘리플라이(reply)’를 한국어로 옮긴 것이다. ‘대(對)’와 사이시옷(ㅅ)+‘글’로 분해된다. 뜻대로 해석하면 ‘대답하는 글, 상대하는 글’ 또는 줄여서 ‘답글’ 정도로 풀이된다. ‘리플라이’를 줄여서 ‘리플’로 부르기도 한다(네이버백과사전 맷글문화 참고).

30) 고효진(2006), “게시판 맷글 전성시대!”, enfun컨텐츠, 참고.

우리 눈에 신문기사의 제목처럼 낯익은 어구나 문장에 변화를 줌으로써 재미를 더하는 말놀이라고 할 수 있다.

## 6.2. 기능

### 1) ‘차자 놀이’

#### (1) 조선시대

우리나라에서 한자가 수입된 서기 1세기 내외부터 훈민정음이 창제되기 이전까지 표기 수단은 ‘한자’밖에 없었다. 이름이나 지명 등 고유명사를 표기할 때는 부득이 한자를 빌어(借字) 쓸 수밖에 없었고 우리말에 대한 절실한 표기의 욕구가 차자표기로 나타났다.

조선시대에는 차자표기를 이용하여 말장난을 즐겼던 예는 찾아보기 힘들다. 조선 후기 김삿갓의 일부 한시에서 그 흔적(예문 18)을 찾을 수 있을 뿐이다. 즉, 조선시대의 ‘차자’는 ‘표기법’의 하나로 기능할 뿐, ‘언어유희’의 기능을 거의 갖지 않는다.

#### (2) 통신언어

다음의 (27)은 인터넷에 떠도는 이야기로, 기존의 우리에게 낯익은 영어 욕(a son of a bitch)을 완전히 해체하고 재조합함으로써 기상천외의 문장으로 탈바꿈한다. 거기에 그럴듯한 어원에 대한 민담이 곁들여짐으로써 낱말이 문장으로 다시 이야기로 확대되는 과정을 가벼운 마음으로 즐길 수 있다. 영어의 ‘son’을 ‘善’으로, ‘of’를 ‘漁夫’로, ‘bitch’를 ‘非取’로 차자하여 ‘익살 기능’을 나타내게 된다.

#### (27) ‘선어부비취’(善漁夫非取, a son of a bitch) 유래

중국 원나라 때의 일이다(물론 고증은 전혀 안 된 것이지만). 한 마을에 착하기로 소문나 온 동네 사람들의 신망을 받는 어부가 살고 있었다. 그

러던 어느 날 포악한 원님이 부임해 와 신망을 두텁게 받는 어부에게 질투를 느껴서 누명을 씌우기 위해 쌀, 비단, 금송아지 등을 그 어부의 집 앞에 갖다 놓았지만 어부는 거들떠보지도 않았다. 그러자 어부의 행동에 화가 난 원님은 그 자리에서 이렇게 탄식을 했다. ‘선어부비취’(善漁夫非取, 착한 어부는 아무것도 가지지 않는구나)! 그 뒤로 어부에게 감명 받은 원님은 그 어부를 자신의 옆에 등용해 덕으로써 마을을 다스렸다고 전해진다. 이때부터 ‘선어부비취(善漁夫非取)’는 자신이 뜻한 대로 일이 잘 이루어지지 않을 때 약간 화가 난 어조로 강하게 발음한다. 이 고사성어는 그때 당시 중국 전역에 퍼졌고, 급기야는 실크로드를 타고 서역으로까지 전해졌으며. 오늘날에는 미국, 영국 등지에서 자주 쓰이고 있다고 한다.

## 2) ‘과문 놀이’

### (1) 조선시대

과문 놀이는 낯익은 문장에 변화를 주어 언어유희를 나타내는 기법인데, 조선시대에는 다음 (28)처럼 중국의 원전에서 그대로 ‘인용(引用)’하거나 약간 변형하여 취하는데<sup>31)</sup>, 풍자나 익살의 효과를 노리기보다는 원문 내용에 충실하다는 면에서 현대 문학에서의 패러디나 통신언어에서의 ‘과문 놀이’와는 상당히 다르다. 조선시대에는 ‘과문 놀이’는 나타나지 않고 인용의 기능만 보인다.

(28) 金樽美酒 千人血(금동이의 좋은 술은 천인의 피요)

玉搬佳釀 萬成膏(옥반 위의 맛있는 안주는 만백성의 기름이라)

燭淚落時 民淚落(촛농 떨어질 때 백성눈물 떨어지며)

歌聲高處 怨聲高(노래 소리 높은 곳에 원망소리 또한 높다)

31) 고전문학의 경우 원전에 대한 정보가 정확하지 않을 때가 많다. 예문 (24)의 한시의 작자도 ‘계서연보(溪西年譜)’에는 성이성(成以性)이 전라도 암행어사가 되어 벼슬아치를 징계하면서 이 시를 지었다고 되어 있고, ‘청야만록(靑野漫錄)’에는 명나라의 도사(都司)가 서울에 와서 광해군 시절의 정치가 어지러움을 빗대어 지은 것이라고도 하였다.

## (2) 통신언어

‘파문 놀이’는 다음 (29)에서처럼 우리에게 낯익은 표현인 ‘신문기사 제목 형식’을 변형한 ‘댓글 놀이’의 하나다. 이때 댓글 내용이 연결되기도 하고 끊어지기도 하지만, ‘파문’이란 말이 접미사처럼 붙어 다니면서 통일감을 느끼게 함으로써 묘한 말맛의 익살 기능을 창출한다.

- (29) a. ‘한국에선 캐치볼을 이렇게 한다 파문’  
 b. ‘글러브와 같이 던져도 아웃이다 파문’  
 c. ‘볼링공으로도 이정도 던진다 파문’  
 d. ‘한국에서 이 정도는 1주일 레슨이다 파문’  
 e. ‘언더로 던질가 고민했다 파문’  
 f. ‘하지원을 생각하며 조인성에게 던졌다 파문’  
 g. ‘조인성 포수의 변화구를 거절하고 직구로 던졌다 파문’  
 h. ‘공 던지기 전에 친필 사인했다 파문’

위의 (29)는 2006년 3월, 한국의 월드베이스볼클래식(WBC) 돌풍이 계속되는 가운데 인터넷 공간에서 벌어졌던 ‘파문 놀이’ 가운데 하나이다. 멋진 수비로 한국의 4강행을 견인한 이진영을 칭송하는 게시물에 신문 기사 제목같이 ‘~ 파문’ 형식의 댓글을 이어 단 것이다<sup>32)</sup>. (29a-e)처럼 ‘파문 놀이’는 이진영을 대상으로 그의 활약을 칭찬하기 위해 기발한 상상력이 총동원된다. (29f-g)에서는 갑자기 칭찬 대상이 조인성으로 바뀌고 내용도 연결되지 않지만, ‘떨렁 시리즈’처럼 묘한 익살이 느껴진다. 급기야 (29h)에 오면 칭찬의 대상이 이진영인지, 조인성인지, 다른 삼자인지 모호해지면서 ‘파문 놀이’는 이어지고 있다.

## 6.3. 비교 분석 결과

지금까지 ‘낯익은 문장에 변화주기’ 기법을 ‘차차 놀이’와 ‘파문 놀이’

32) 이석무(2006), “ ‘이진영 파문놀이’ 한국돌풍에 네티즌 열광”, 마이테일리(2006년 3월 17일자) 참고.

를 통하여 알아보았다. ‘차자 놀이’는 조선시대에 ‘표기 기능’만을 갖다가 통신언어에서는 ‘익살 기능’만 갖게 되었다. ‘파문 놀이’는 조선시대에는 잘 드러나지 않고 주로 인용의 예만 나타나고, 통신언어에서는 ‘익살 기능’만 갖는 것으로 나타났다.

## 7. 마무리

지금까지 조선시대의 언어유희가 현대의 통신언어에서는 어떻게 변용되어 쓰이는지 살펴보았다.

‘파자 놀이’와 외계어’는 기존의 자획과 글자를 해체하고 재조합하여 새로운 의미와 느낌을 창출한다는 면에서 공통점이 있었다. 그러나 외계어가 기존의 언어기호는 물론 비언어적인 기호까지 활용하여 파자한다는 면에서 차이가 있었다. 기능면에서도 차이가 있었다. 파자는 주술적인 참언의 기능이나 교육적인 기능이 두드러진 반면, 외계어는 단순한 말장난의 익살 기능과 기성세대에 대한 반감으로서의 은비 기능에 치우쳤기 때문이다.

조선 시대의 ‘공당문답’은 교육적인 기능과 오락기능을 보였으나, 통신언어에서는 감정표현의 기능과 경어법 중화의 기능을 보이는 쪽으로 변화하였음을 알 수 있었다. 또한 통신언어에서는 조선시대의 공당문답이 미묘한 감정까지 전달하는 ‘신공당문답(新公堂問答)’으로 거듭 태어났음을 알 수 있었다. 특히 말씀침기가 통신언어의 문체를 좌우하고 있음도 알았다.

‘동음이의어’와 ‘동음이의문’에 의한 익살은 예나 지금이나 일반 언중에게 가장 손쉽고 친근한 말장난이었다. 다만, 조선시대보다 21세기에 동음이의에 의한 익살이 더 많이 더욱 다양하게 쓰이고 있었다. 특히 언어유희가 광고 카피에 활용되어 소비자의 눈과 귀를 즐겁게 함으로써 마케팅의 효과를 노린다는 것이 특기할 만하다.

‘차자 놀이’와 ‘파문 놀이’에서 ‘차자 놀이’는 조선시대에 ‘표기의 기능’만을 갖다가 통신언어에서는 ‘익살 기능’만 갖게 되었다. ‘파문 놀이’는 조선시대에는 잘 드러나지 않고 주로 인용의 예만 나타나고, 통신언어에서는 ‘익살 기능’만 갖는 것으로 나타났다.

‘외계어’에 대한 선입견을 버리고 그 기능과 사용 실태를 정밀하게 분석하여 영향 정도를 따질 필요가 있다. 그런 면에서 외계어는 일상 언어로의 전이가 거의 되지 않는다고 할 수 있다.

기성세대의 눈으로 통신언어를 바라보면 당장 우리말이 절멸할 듯하지만, 결코 그렇지 않다. 수천 년 간 면면히 이어진 언어유희의 문화를 신구 세대 함께 즐기는 지혜와 아량이 필요한 때다.

◇ 논문접수일 : 06.06.06 / 심사일 : 06.06.15 / 심사완료일 : 06.06.16

### <참고 문헌>

- 고효진(2006), “게시판 댓글 전성시대!”, enfun컨텐츠의 전문가칼럼.  
국립국어연구원(1999), 『표준국어대사전』, 두산동아.  
김주명(2006), “중국에서도 인터넷 언어파괴 심각”, 노컷뉴스(2006년 5월 24일자).  
김학동·조용훈(1997), 『現代詩論』, 새문사.  
민족문화추진회(1966), “연려실기술, 세종조상신편”, 『고전국역총서 연려실기술』.  
백승중(2005), “백승중의 정감록 산책(42) 파자법(破字法)”, 서울신문(2005년 10월 27일자).  
오채운(1999), “한국 현대시의 언어유희 연구”, 명지대학교 석사논문.  
이석무(2006), “ '이진영 파문놀이' 한국돌풍에 네티즌 열광”, 마이데일리 (2006년 3월 17일자).  
이승훈(1988), 『시작법』, 문학과비평사.  
이승훈(1991), 『포스트모더니즘 시론』, 세계사.

- 전병용(2000), “덩달이·사오정 이야기와 포스트모더니즘”, 『도솔어문』 제 14집(단국대학교 인문과학대학 국어국문학과).
- 전병용(2002a), “통신언어의 연구(1) - 표기의 특징을 중심으로 -”, 국문학논집 제18집(단국대학교 문과대학 국어국문학과).
- 전병용(2002b), “말에 대한 짧은 생각들”, 『도솔어문』 제16집(단국대학교 한국어문학전공).
- 전병용(2002c), 『매스미디어와 언어』, 청동거울.
- 전병용(2002d), “전병용 교수의 우리말산책/신공당문답(新公堂問答)”, 홍성신문(2002년 02월 13일자).
- 전병용(2002e), “통신언어의 음운론적 특성에 대한 연구”, 한국언어문화 제 21집, 한국언어문화학회.
- 정대구(1990), 『김삿갓 연구』, 문학아카데미.
- 한국정신문화연구원(1994), 『한국민족문화대백과사전』.

<참고 사이트>

- 네이버 백과사전 댓글문화(<http://100.naver.com/100.nhn?docid=772378>).
- 동방프로젝트의 국내 팬카페(<http://cafe.daum.net/tongbang>).
- 세이클럽(<http://saychatting.sayclub.com/>)의 대화방.
- enfun컨텐츠(<http://www.enfun.net>)
- KJC 블로그(<http://jounlai.com/blog/archives/000032.html>).

## Abstract

*Comparison and analysis of the Joseon Dynasty language plays and Internet communication language plays / Jeon, Byong-yong*

This study is aimed to investigate into how language plays of the Joseon Dynasty is transformed and used in modern communication spaces.

‘Deconstructed letters and uncertified internet language’ have much in common in that they deconstruct and recombine the existing characters and letters in order to create new meanings and feelings. However, they are different from each other in that uncertified internet language utilizes not only the existing language signs but nonverbal signs as well.

They are also different in their functions. Deconstructed letters have an excellent function as sorcery predictions or educational expressions, while uncertified internet language functions simply as a wordplay or pastime and as argot describing antagonism against elder generation.

‘Gong-dang questions and answers’ had an educational function and a pastime function in the Joseon Dynasty, but communication language was changed to have a function of expressing emotions and of neutralizing honorific expressions.

Jests using homonym have been continually handed down from old days. However, such jests are used in a more diverse manner in the 21st century than in the Joseon Dynasty. In particular, it is remarkable that language play is utilized for advertisements and copywriting, pleasing the eyes and ears of consumers and making marketing activities effective.

key words : internet communication language, language plays, pun, deconstructed letters, homonym, uncertified internet language, utterance-final particle, gong-dang questions and answers. borrowing letters play, sensation play