

통신 별명의 사회·문화론적 특성*

김인택**

|| 차례 ||

- I. 머리말
- II 통신 별명의 특성
- III. 통신 별명의 구성과 유형
- IV. 통신 별명의 사회·문화론적 특성
- V. 맺음말

【국문초록】

통신 별명은 컴퓨터 가상공간에서 의사소통의 참여자가 대화의 주체로서 사용하는 이름이다. 사용자 자신이 명명 주체이기 때문에 통신 별명에는 자기정체성을 드러내고자 하는 다양한 모습이 담겨 있다.

우선 통신 별명의 특성과 일반 별명을 대비하면 다음과 같다.

	일반 별명	통신 별명
사용 공간	현실	가상
명명 주체	타인	자기 자신
사용 지속성	지속적	일시적
사용 언어	음성언어	문자언어
방향	쌍방향적	일방적
표현 특성	유연성	자기 현실성
인지 경로	청각(음성)	시각(문자)

* 이 논문은 2006년도 부산대학교 인문사회연구기금에 의하여 연구되었음.

** 부산대학교 언어정보학과 교수

위에서 보인 특성을 바탕으로 통신 별명의 구성이 문자에 의해 이루어진다는 점을 고려하여 통신 별명의 구성상 특성을 단순 구성과 복합 구성 그리고 혼합 구성으로 구분하였고 명명 주체의 자기정체성 표출 방법에 따라 내재적 정보 지향, 주변적 정보 지향, 사물 속성 정보 지향, 언어유희 지향으로 유형화하였다.

통신 별명의 명명 양상에서 보이는 사회·문화적 현상은 자기정체성 표현의 다양화, 언어유희와 풍자, 표기 도안의 다양화, 개성과 차별성 추구이다.

주제어 : 통신 별명, 가상공간, 명명 주체, 자기정체성, 문자배열, 일방성, 패러디, 사회·문화

I. 머리말

별명은 어떤 개체를 다른 개체와 변별하기 위해 부여된 언어표현의 한 양식이다.¹⁾ 이 연구는 20세기에 들어 생활화한 인터넷상에서 개인이 자기 정체성 확보를 위해 고안한 통신 별명의 특성과 유형 그리고 이러한 별명 명명상에서 드러나는 사회·문화론적 현상을 밝히는데 목적을 둔다.

사람에게 이름²⁾을 부여하는 것은 한 공동체에서 개인을 다른 구성원과 의 변별하기 위한 방안이며 개인은 자신에게 부여된 이름을 통해 자기 확인과 정체성³⁾을 확보한다.⁴⁾

이름은 하나의 언어 형식으로 사회적으로 존재하는 개인이라는 실체와

1) 이런 점에서 지명 명명과 유사하다.

2) 이 연구에서 이름을 ‘본명’과 ‘별명’을 포괄하는 개념으로 사용하며 ‘본명’은 태생과 더불어 부여되는 공식적인 이름이며 ‘별명’은 이와 달리 한정된 조직 속에서 자의적으로 명명된 이름으로 법적 구속성이 없는 이름을 통칭하는 개념으로 사용한다.

3) 정체성이란 환경이나 사정이 변해도 자기는 어떠한 변하지 않는 존재인지를 깨닫는 것을 일컫는데 황상민(2000:78)에서는 정체성을 한 개인이 스스로를 다른 사람과 구분시킬 수 있는 물리적·사회적·심리적 모습을 지칭한다고 하였다.

4) 이러한 이름은 개인이 지구상에서 명멸한 뒤에도 그 개인의 인생 역사로 남아 있게 마련이어서 개인은 자기 이름에 대한 무한한 관심을 가질 수밖에 없다.

결합하여 존재하며 이름의 사회성 확보는 다른 언어형식들이 사회성을 확보하는 절차와는 달리 명명 순간에 바로 이루어지는 것으로 절대적이다. 이러한 이유로 이름을 명명할 때 많은 언어학적 요소들이 작용하게 된다. 개인이 소속된 사회의 관습이 작용하여 음운적 구성이 이루어지며⁵⁾ 명명자의 의도에 따라 이름에 의미가 부여된다. 통신 별명 또한 이름의 한 종류로 언어적 표현이며 가상공간에서 의사소통의 참여자가 대화 주체로서 자기정체성을 확보하기 위해 사용하는 이름이다.

이정복(2003)에서는 가상공간에서 사용되는 통신화자를 가리키는 이름으로 ‘통신 이름, 통신 별명, 대화명’과 같이 세 가지로 분류하여 각각을 정의하고 있다. 본 연구에서는 가상공간에서 자기정체성을 드러내는 명명 주체들의 사회·문화론적 특성에 관심이 있기 때문에 비교적 항구적이며 고정적인 틀을 가지는 통신 이름보다는 임시적이며 누리꾼들의 경향을 잘 엿볼 수 있는 통신 별명을 중심 대상으로 본 연구의 목적을 달성하고자 한다. 아울러 비교적 공식적인 사이트보다는 일반 대중인 누리꾼들이 손쉽게 접근하여 자유롭게 대화를 즐길 수 있는 사이트의 게시판이나 연예계나 스포츠 관련 프로그램에서 등장하는 통신 별명을 중심 대상으로 삼는다. 대표적인 사이트는 다음과 같다.

1. <http://www.kbs.co.kr/2tv/enter/sangsang>
2. <http://www.daum.net/truepicture>
3. <http://kr.yahoo.com>

이 연구의 목적을 달성하기 위해서는 가상공간에서 보이는 다양한 통신 별명을 확보하여야 함은 틀림없다. 이에 본 연구에서는 2006~2007년에 걸쳐 인터넷과 방송에서 노출된 별명을 정리하여 분석했다.

5) 한국어 공동체에서는 성을 제외하고 보편적으로 두 음절을 사용한다.

자료 수집과 분석은 기술주의 방법론을 활용하였다. 우선 본 연구자가 재직하는 부산대학교 언어정보학과 의 2학년(자료 제출 당시:2007년 11월 25일) 학생인 고재익 외 22명이 위에서 제시한 사이트를 중심으로 개인당 200여개의 통신 별명을 수집하였다. 2008년 1월부터 12월까지 자료의 신뢰도를 높이기 위해 중첩되는 것은 하나로 묶고 정리한 뒤 연구자가 직접 확인하는 과정을 거쳐 분석대상으로 300여개의 자료를 확정하였는데 가급적 수집자들이 제출한 자료를 수용하면서 대중성과 해당 사이트의 성격을 충분히 고려하였다. 분석 대상 자료는 이 연구의 목적을 달성하기 위해 절대성을 가진다고는 할 수 없다. 다만 최대한 객관성을 확보하기 위해 최선을 다했음을 밝혀 둔다.

II. 통신 별명의 특성

컴퓨터 기술의 급격한 발달은 통신 방법을 상상을 초월할 정도로 변화시켰으며 이로 말미암아 의사전달의 속도나 범위 등이 놀라울 정도로 빨라지거나 확대되었다.

컴퓨터를 활용한 통신의 수단으로는 대개 전자메일, 게시판, 대화방 등을 들 수 있다. 이러한 수단을 통해 통신을 하기 위해서는 개인은 일정한 통신 이름을 가져야 하는데 대개 다음과 같은 것들이 있다.

- ① 최초 컴퓨터에 접근하기 위하여 설정하는 아이디와 패스워드
- ② 인터넷상에서 일정한 사이트에 가입하기 위해 설정하는 아이디와 패스워드
- ③ 가입한 사이트에서 전자 메일을 이용하기 위해 설정하는 아이디와 패스워드
- ④ 자유게시판이나 통신 대화방에서 채팅을 위해 설정하는 일시적으로 사

용하는 이름

①은 개인이 컴퓨터 사용상 비밀을 유지하기 위해 설정하는 것으로 지극히 개인적이며 지속성을 지니며 기억하기 용이하게 구성되는 것이 일반적이다. ②는 그 성격이 ①과 대동소이하다. ①과 ②에서 사용되는 통신 이름은 노출되지 않으며 비밀이 유지된다는 큰 특징이 있다. 따라서 여기서 사용되는 통신 이름은 실제 수집할 수 없을 뿐만 아니라 자기 자신만의 표현이기 때문에 대인 간에 사용된다는 특성을 가진 별명으로 삼기에는 곤란하다.

이와는 달리 ③은 일정한 집단과 타인에게 공개되어 그 집단이 공유함과 동시에 지속성을 지닌다. 이런 점에서 명명의 주체는 자기 자신을 타인이 잘 인식할 수 있게끔 명명하고자 하는 의도를 가지는 것이 일반적이다. 그리고 이것은 전자 메일이라는 아주 유용한 통신 수단을 지속적으로 활용하기 위해 명명되는 통신 이름이기에 명명 주체의 정체성을 잘 들여다 볼 수 있는 형식이기도 하다. ④ 또한 통신 별명이 ③과 마찬가지로 그 형식이 노출된다는 점에서는 동일하다. 하지만 명명 주체가 이것을 일시적으로 사용하는 것이 일반적이어서 ③에 비해서 명명 주체의 정체성이 확보되어 드러나는 것이라고 판단하기에는 다소 어려운 점이 있다. 그러나 이 또한 공개적이라는 점에서 명명 주체가 자기를 드러내고자 하는 특수한 심리가 작용할 수 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

위 ①, ②, ③, ④ 중에서 공개 선상에서 실질적으로 개인 간의 통신을 목적으로 이용되는 것은 ③, ④인데 이 글에서의 통신 별명은 ④로 한정한다. ③은 개인 또는 집단 속에서 통신을 목적으로 하는 것이지만 별명의 형식이 일반적이거나 일정한 규격이 있어⁶⁾ 이것을 통해 통신 별명의 명명

6) 이메일 상에서 사용하는 통신 별명인 아이디는 대개 로마자화한 본명, 생년월일 등과 같은 기존의 정보를 활용하여 만드는 것이 일반적이다.

상 나타나는 누리꾼들의 사회·문화적 현상을 살피는 것은 무리인 것으로 판단된다. 이와는 달리 ④는 일시적이어서 언제든지 바꿀 수 있다는 점과 개인의 본질적인 정체성 확보가 아니라 명명을 통해 일시적으로 자기 자신을 드러내고자 하는 심리가 작용한다는 점을 고려한다면 누리꾼들의 통신 별명 명명 경향에 그 사회의 문화 현상이 잘 반영 되어 있을 것으로 보인다.

④와 같은 통신 별명 또한 일반 별명의 특성을 그대로 가지고 있다고 해도 무방하다. 그러나 통신상에서의 별명 짓기는 일반 생활에서의 별명 짓기와 차이가 있다.⁷⁾

일반 생활에서의 별명 짓기는 별명을 부여받는 당사자와 부여하는 사람과의 일정한 접촉에 따라 성립되지만 통신상의 별명 짓기는 별명을 당사자 스스로 부여한다. 따라서 일반 생활상에서의 별명은 별명을 부여하는 자가 대개 별명 당사자와 가까운 관계에 있으며 오랜 관찰 끝에 당사자의 특성을 가장 잘 드러냄과 동시에 별명을 통해 당사자를 잘 인식할 수 있도록 지어진다.

(1) ㄱ. 꺾다리, 코보

ㄴ. 옴마야 유격, 뽕발딱

(1)은 우리 생활 속에서 종종 볼 수 있는 별명이다. (1ㄱ)은 별명 소유자

7) 이정복(2003)에서는 통신 화자를 가리키는 이름들을 다음과 같이 정의하고 있다.

가. 통신 이름: 인터넷 통신망이나 인터넷 사이트에 가입할 때 통신 이용자를 나타내기 위하여 만들어 쓰는 항구적인 이름.

나. 통신 별명: 인터넷 통신을 이용할 때 통신 화자를 나타내기 위하여 통신 이름과는 다르게 만들어 쓰는 임시적인 이름.

다. 대화명: 인터넷 통신 대화방을 이용할 때 통신 화자를 나타내기 위하여 통신 이름과는 다르게 만들어 쓰는 임시적인 이름.

의 외모와 관련하여 명명된 것이고 (1ㄴ)은 명명자가 피명명자와의 특정 경험을 바탕으로 명명한 별명이다. 이처럼 일반 별명은 피명명자의 의지와는 상관없이 부여되지만 유연성이 있어 이를 통해 피명명자를 잘 기억할 수 있다. 반면 통신 별명은 자기 중심으로 명명된다는 점에서 일반 별명과 차이가 있다.

(2) ㄱ. 대치동떡보, 국제시장떡순이, 상머슴

ㄴ. 이쁜여우, 그레이스빈, 다크엔젤

(2)는 통신 별명으로 (2ㄱ)은 자기 자신이 현재 처해 있는 여러 상황과 관련하여 명명 주체 자신을 드러내고자 명명한 통신 별명이며 (2ㄴ)은 명명 주체 자신이 추구하는 바이거나 현재의 자신의 외면 및 내면을 담아서 표현한 통신 별명으로 볼 수 있다.

이처럼 통신 별명이 일시적이라는 점은 있지만 명명의 주체인 자기드러내기식의 명명 방법이 전반에 깔려 있는 것으로 보인다. 이에 이 연구에서는 통신 별명의 한 특성으로 **자기 현시성**을 설정하며 또한 명명 주체가 가상공간에서 통신 별명을 일방적으로 제시한다는 사실에 준거하여 **일방성**이라는 특성을 설정한다.

일방성이라는 특성은 통신 별명의 사회성 획득과도 밀접한 관계가 있다. 통상 일반 별명은 명명 주체와 피명명자가 속해 있는 집단에서 구성원간의 암묵적인 합의 아래 사회성을 확보한다. 그러나 통신 별명은 명명 주체와 피명명자가 동일하기에 가상공간에 참여하는 다른 구성원에게 일방적으로 제시되며 동시에 통신 별명이 제시된 가상공간에서 사회성 획득을 위한 일정한 절차를 거치지 않고 일시적으로 통용된다는 특징이 있다.

통신 별명이 자기 현시성을 가진다고 할지라도 사실상 명명 주체는 감추어져 있다. 따라서 명명 주체를 제외한 다른 참여자들은 통신 별명과 피

명명자와의 관계에서 어떤 유연성을 찾기는 아주 어렵다. 그것은 통신 별명에는 명명 주체의 본명이 드러나지 않기 때문이다. 통신 별명이 통속적이거나 진지성이 결여된 것을 종종 발견할 수 있는데 이 또한 통신 별명의 주체가 은닉된 것에서 기인한다고 할 수 있다. 그리고 가상공간에서 불특정한 대상을 상대하기 때문이다. 이러한 특성을 가진 가상공간에서 사용되는 통신 별명은 다분히 다른 특성을 지닐 수밖에 없다. 이에 일반 별명이 타대상 중심적 관점에서 명명되는 것이라면 통신 별명은 **자기중심적** 관점에서 명명된 것이라 할 수 있다.

이상에서 보인 ‘가상공간, 자기 자신 명명, 일시성, 문자언어로 표기, 자기 현시성, 일방성, 자기중심성’ 등이 통신 별명의 특성인 반면 통신 별명에서는 다음과 같은 경향도 강하게 나타나는 것을 발견할 수 있다.

(3) ㄱ. 1004my(**천사미영**)

ㄴ. D즈니랜드(**디즈니랜드**), R게워람(**알게워람**)

(4) 유**Z I** 구슬(**유리구슬**), 박**ㅎ r** **Λr** **≡ B**(**박하사탕**)

(3ㄱ)은 숫자 ‘1004’의 한국식 발음이 ‘천사[천사]’와 동음관계인 것을 활용한 것이며 (3ㄴ)은 로마자 D와 R의 이름이 각각 한글 표현인 ‘디, 알’과 동음인 점을 활용한 것이다. (3ㄱ)은 표기된 문자열을 발음할 때 해당 발음에 부합하는 의미를 가지게끔 유도한 것으로 1차적으로 문자표기이지만 발음의 효과를 노린 수단에 해당한다. (3ㄴ) 또한 제시한 문자를 통해 문자의 이름에 해당하는 발음을 유도함으로써 전체의 의미를 보이도록 한 것인데 전체 중 일부분에 다른 문자를 사용했다는 점이 (3ㄱ)과 다르다.

(4)는 문자형식의 시각적 유사성을 바탕으로 명명한 방법이다. ‘유**Z I** 구슬’에서 ‘**Z I**’는 로마자 연결 구성이지만 한글 ‘리’에 해당하는 표기로 사

용한 것이다. ‘Z’는 ‘ㄷ’, ‘I’는 ‘ㅣ’에 해당하는 것으로 두 로마자가 연결된 것을 시각적 형태의 유사성을 동원하여 ‘리’로 인식하도록 한 것이다. 이는 한글의 특성 중의 하나인 모아쓰기 방식이 낱자들의 변별성을 확보할 수 있게 작용한다는 점을 고려한 것이다. 곧, ‘Z’가 ‘I’와 연결되어 있을 때 비로소 한글자형 ‘ㄷ’의 변이자로 시각적으로 인지할 수 있다는 것이다.⁸⁾ ‘유ZI’ 구슬의 ‘ZI’가 로마자만을 활용한 것이라면 ‘박ㅎr∧rεB’은 하나의 음절을 구성하기 위해 한글 낱자, 특수 기호, 로마자 등을 다양하게 활용한 예에 해당한다. ‘박ㅎr∧rεB’은 4음절 구성으로 ‘박+ㅎr+∧r+εB’과 같이 분절할 수 있다. 첫 음절 ‘박’은 한글자 모아쓰기를 그대로 가져온 것이며 둘째 음절 ‘ㅎr’는 한글 낱자 ‘ㅎ’과 로마자 ‘r’을 조합한 것인데 ‘r’이 모음자 ‘ㅏ’와 동형적이라는 시각적 속성을 활용하여 ‘하’와 대응되게끔 한 것이다. ‘∧r’는 특수문자 ‘∧’와 ‘r’을 조합하여 ‘사’로, ‘εB’는 한글 낱자 ‘ㅓ’와 특수글자 ‘B’을 조합한 것으로 ‘B’을 ‘양’ 형태에 대응시켜 시각상 ‘랑’으로 인식할 수 있게 한 것이다.

이것은 통신 별명의 내용보다는 우선 표기 형식으로 명명 주체가 자기 자신을 차별화하고자 하는 노력에서 기인한 것으로 보이며 이러한 형식이 가능하게 하는 것은 컴퓨터의 시스템상에서 다양한 문자열이 제공되기 때문이다. 그리고 이러한 통신 별명은 우선 주어진 문자열을 시각으로 인지하고 이를 다시 음성화하여 그 실상을 찾아야 하는 다소 복잡한 인지과정을 거쳐야 하는데 이러한 점이 다른 통신 별명과 차이가 있다. 이는 통신 별명 표기의 한 경향으로 통신 별명의 특성은 아니다.

이상의 논의를 바탕으로 본 통신 별명의 특성을 일반 별명의 특성과 비교해 보이면 다음 표와 같다.

8) 이근열·김인택(2011)에서는 한글 낱자의 변이자 생성의 여러 요인 중에 하나를 글자 생활에서 모아쓰기 방식을 취한다는 점을 들고 있다. 실제 여러 변이자가 생성되어도 이를 동일한 글자로 시각상 인식하는 것은 그 낱자가 실현된 환경에 따른다고 보았다.

〈표 1〉 일반 별명과 통신 별명의 차이

	일반 별명	통신 별명
사용 공간	현실	가상
명명 주체	타인	자기 자신
사용 지속성	지속적	일시적
사용 언어	음성언어	문자언어
방향	쌍방향적	일방적
표현 특성	유연성	자기 현시성
인지 경로	청각(음성)	시각(문자)

Ⅲ. 통신 별명의 구성과 유형

통신 별명은 컴퓨터를 활용한 통신이라는 특성과 화면으로 전달된다는 점에서 구성이나 유형이 일반 별명과는 차이가 있다.

1. 통신 별명의 구성상 특성

가상공간에서 생성되는 개인의 통신 별명은 일반 별명과 그 구성상에 서 많은 차이가 있다. 이것은 가상공간이라는 특수성과 컴퓨터라는 기계가 매개로 작용하기 때문이다.

가상공간에서 사용되는 통신 별명은 기본적으로 문자 언어적 특성을 가진다. 이러한 점이 통신 별명의 구성 방법을 무한하게 만든다. 곧, 컴퓨터를 통해 활용할 수 있는 문자나 기호를 다 활용할 수 있다는 대전제가 주어지기 때문이다. 그러나 통신 별명 명명에는 일시적이기는 하나 명명 주체가 자기정체성을 부여하고자 하는 심리적인 요인이 작용할 수 있다는 점을 고려한다면 그 구성에는 일정한 틀이 있을 것으로 보인다.⁹⁾

9) 구본관(2001)에서는 대화명의 유형과 조어 방식을 표기에 따른 유형, 언어기호 자체

로 활용하거나 혼용할 가능성이 충분히 있다는 것과 이러한 문자들과 특수 문자를 혼합하여 문자형을 만들 수 있다는 것이다. (5)는 구성요소가 단일 종류의 문자를 활용하여 구성한 통신 별명이며 (6)은 다른 종류의 문자로 구성하여 일정한 통신 별명으로서의 가치를 갖게끔 한 것이다. (7)은 복잡한 구성인데 구성 재료가 다양하다. (7-1)의 ‘노란BI&OZI’는 한글, 로마자, 가나, 특수 문자를 활용하여 시각적으로 ‘노란병아리’와 동형으로 만든 것이다. (7)과 같은 구성은 통신 별명이 문자 중심으로 구성된다는 것과 시각 의존적이라는 점을 충분히 활용한 것이라 볼 수 있다.

위 (5), (6), (7)의 예를 통해 통신 별명은 단일한 문자로 구성된 단순 구성, 둘 이상의 다른 문자로 이루어진 복합 구성, 문자와 특수 문자 및 기호 등으로 이루어진 혼합 구성으로 구분할 수 있다.

2. 통신 별명의 유형

통신 별명은 명명 주체가 자기정체성을 확립하는 방법에 따라 유형화할 수 있다. 이 장에서는 우선 통신 별명을 자기정체성 확보의 정도에 따라 내재적 정보 지향, 주변적 정보 지향, 사물속성 정보 지향, 언어유희 지향으로 유형화하고 통신 별명에서 많은 부분을 차지하고 있는 패러디 통신 별명을 수용자의 측면에서 언어학적 관점과 명명 주체의 자기정체성과 관련하여 유형화한다.

김정우(2006)에서는 통신 이름의 명명 이유를 바탕으로 1) 자기 정보, 2) 자기 특성, 3) 주변의 정보, 4) 우상의 정보, 5) 사물 정보 6) 지향 이미지 정보, 7) 별명 정보, 8) 단어 정보, 9) 의미 없음'으로 분류하고 있다. 이러한 분류는 통신 별명에서도 충분히 적용가능하다. 단지 통신 이름이 항구적으로 사용될 가능성이 강하기 때문에 명명 주체가 자기정체성을 확립하고자 하는 태도와 명명상 활용할 수 있는 문자나 방식에 제한이 있어 ‘자기 정보’

를 통신 이름으로 삼을 개연성이 높으며 위의 어느 것에 해당하더라도 개성을 확보하기는 어렵다. 그러나 통신 별명의 경우는 명명 형식이나 내용에 어떤 구속이 없어 명명 주체가 얼마든지 개성을 살릴 수 있다. 따라서 자기정체성을 확립하는 방법과 정도는 다양할 수밖에 없다. 그리고 명명 주체는 자기 자신에 대한 어떤 정보를 담으려고 하는가에 따라서도 그 형식이 각각일 수 있다.

(8) ㄱ. 1004my,(천사미영), 깜찍경주 꼬마ㄹ녀, 간지보이, 뽀대미남, 꼬맹
Ø1

ㄴ. 낚시광, 광복동인순이

ㄷ. 가을하늘, 보슬비, 물보라, 초록빛ㄹ무, ㅇㄴ 브향ㄹ

ㄹ. 화장빨 인생, 아침마담, 오드리 뽀뽀

ㄹ. 힘들어요, 사는데 뭘지, あゝ泣くㄴ녀를 사랑ㅇㄴとと보ㄴ♡(아직
도 너를 사랑하나봐)

ㅂ. ㄹㄹㄹㄹㄹㄹ(너뿐이야), 넌 낚였어, 그대ㄹ늘ㅇ워ㄹ(그대만을 영원
히), ㄹㄹ맘알주, ㄹㄹㄹㄹㄹㄹ오ㄹ(슬픈 뽀 나에게로 와), ㄹㄹㄹ
위로ㅇㄹ줄ㄹㄹ(내가 위로해줄게)

(8ㄱ)은 명명자 자신의 부분적 특성으로 자기정체성을 드러낸 것으로 ‘1004my(천사미영), 꼬마ㄹ녀(꼬마미녀), 깜찍경주(깜찍공주)’는 별명의 소지자가 여성이며 ‘간지보이, 뽀대미남’은 남성, ‘꼬맹Ø1’는 어린이임을 알 수 있다. ‘1004my’는 ‘내 이름은 미영이고 나는 천사이다’라는 은유¹⁰⁾에서

10) 이것이 은유에 의한 것인지에 대해서는 확실하다고 할 수는 없다. 통신 별명의 명명 주체가 자기 자신이기 때문에 은유 과정을 거치는지 확인할 방법이 없기 때문이다. 특히 통신 별명 중 ‘가을하늘, 보슬비, 물보라’와 같은 것은 단순히 명명 주체가 좋아하는 사물을 그냥 통신 별명으로 삼은 것으로 볼 수 있다. 그러나 본 연구에서 이들을 은유화에 의한 것이라고 판단하는 것은 별명이 일반적으로 은유에 의해 생성된다는 점에 의지하였다. 통신 별명의 은유는 명명 주체의 태도와 밀접한 관련이 있는 것으로

‘꼬마㉞녀’는 ‘나는 꼬마이고 나는 마녀다’라는 은유에서 ‘깜떡정쥬’는 ‘나는 깜찍한 공주’라는 은유에서 나온 것인데 이때 ‘정쥬’는 가상공간에서 유행하는 것으로 ‘공주’의 이형태에 해당한다. ‘간지보이’는 ‘나는 보이이며 간지가 있다’에서 ‘뽀대미남’은 ‘나는 미남이며 뽀대가 난다’에서 나온 것이며 ‘꼬맹이1’은 ‘나는 꼬맹이다’라는 은유에 의해 형성된 별명이다. ‘1004, 깜떡, 꼬마, 간지, 뽀대, 꼬맹’은 자신이 여성, 남성 또는 특정한 사람임을 보이기 위해 부가한 것으로 이를 통해 스스로의 정체성을 확립하고 있다. 이 모두는 ‘속성칭+부류칭’¹¹⁾의 구성형식으로 대체로 지명이나 일반 별명 등에서 쉽게 볼 수 있는 것이다.

이러한 통신 별명은 자기 내면적 정보를 지향하는 것으로 명명자 중심적 유형의 별명이라 할 수 있다.

(8ㄴ)은 자기 자신의 직업이나 사는 곳 등을 통신 별명으로 사용함으로써 자기정체성을 드러내어 보인 것이다. 자기 자신의 직업이나 사는 곳 등은 명명 주체의 주변적 정보에 해당한다. 따라서 이러한 통신 별명은 주변적 정보 지향의 통신 별명이라 할 수 있다.

(8ㄷ)과 같은 통신 별명은 은유에 의해 형성된 것으로 이는 (8ㄱ)과 출발점은 동일하다. 곧, ‘나는 가을하늘{보슬비, 물보라, 초록빛ㄹ무, ㉞브향づ|}이다.’와 같은 은유의 과정에 따라 생성된 것이다. (8ㄱ)과 다른 점은 명명 주체가 자기정체성을 주변의 사물의 속성으로 드러내었다는 점이다. 통신 별명인 ‘보슬비, 물보라, 초록빛ㄹ무, ㉞브향づ|’는 각각 일정한 이미지를 가지고 있다.¹²⁾ 이러한 통신 별명은 명명 주체가 자기정체성을

보인다. 곧, 자기정체성을 확보하고자 하는 강도에 따라 은유화 과정의 적용이 달라진다는 것이다. 자기내적 지향이 강한, 개인적인 선호도에 의한 긍정적인 통신 별명은 은유화가 잠재적으로 적용된 것이며 부정적인 것에는 은유화 과정이 의식적으로 작용한 것으로 보인다. 또한 자기정체성과 거리가 있는 ‘패러디’와 같은 통신 별명은 유희성이 강하기 때문에 은유의 과정이 부정적인 측면에 적용되었다고 할 수 있다.

11) 이러한 구성형식에 대해서는 김인택(1996)에 자세히 기술되어 있다.

사물의 이미지를 통해 확보하는 사물속성정보를 지향하는 유형으로 볼 수 있다.

(8ㄷ) 또한 은유 과정을 통한 통신 별명에 해당한다. 별명에 해당하는 ‘화장빨 인생, 아침마당, 오드리 뿔뿔’은 영화 제목, TV 프로그램, 영화배우인 ‘화려한 인생, 아침마당, 오드리 햅번’의 패러디로 명명 주체는 기존하는 영화제목 등을 활용하여 자기 자신의 정체성을 희화함으로써 가상공간에서 웃음과 풍자를 제공하는 별명이다. 이러한 별명은 명명 주체의 본질적인 정체성을 드러내는데 집중된 것이 아니라 단순히 패러디를 통해 주의를 끌고자 하는 외부적인 요소가 작용한 별명에 해당한다.¹³⁾

(8ㄹ)은 명명 주체가 명명 당시 자신이 처한 심리적, 정신적 상태 등을 반영한 것으로 자신의 내면의 현상을 표현하는 경우에 해당한다고 볼 수 있다. 이는 위의 경우와 달리 은유의 과정을 통해 자기의 정체성을 확보하는 것이 아니라 직설법을 통해 명명 주체의 정체성을 보이고자 하는 통신 별명이다.

이상에서와 같이 통신 별명에 담겨 있는 자기정체성 표출 기제가 다양하다. 이는 별명 명명의 주체가 자기 자신이라는 특성에서 기인한다. 곧 자기만이 알고 있는 자신에 대한 다양한 정보인 이름, 생년월일, 좋아하는 글자나 숫자, 사는 곳, 신분, 심리적 정신적 상태, 지향하거나 표출하고자 하는 마음가짐 등이 적극적으로 통신 별명에 반영된 것이다.

다음은 은유에 의한 자기정체성 확보 과정과는 달리 언어유희로 가상공간의 참여자에게 호소하는 통신 별명에 대해 살펴보자. 언어유희형의 통신 별명은 대부분 패러디이다.

12) 이들은 통념상 긍정적인 이미지를 가진다.

13) 물론 패러디를 통한 모든 통신 별명이 간접적으로 자신의 정체성을 유지하기 위한 것이라고 보기는 어렵다. 단순한 언어유희에 그치는 것도 많은 부분을 차지하고 있는 것으로 판단된다.

패러디에는 기본적으로 풍자가 바탕에 깔려 있다. 통신 별명에서의 패러디 양상은 다양한데 이를 언어학적 측면에서 ‘음운 배열상 유사하거나 의미가 상이한 음운 및 어휘 교체형, 패러디를 위한 음운 및 단어의 첨가형, 음운이나 단어의 도치형, 띄어쓰기 변화형’과 같이 유형화할 수 있는데 패러디에 활용되는 언어학적 현상은 교체, 첨가, 도치, 띄어쓰기 등이다. 이러한 현상에 따라 생성된 통신 별명은 의미적으로 대체로 완성되어 있으며 풍자적이라는 공통점이 있다.

아래 (9)는 음운 배열상 유사하거나 의미가 대립되는 어휘 교체를 통해 형성된 통신 별명이다.

- (9) ㄱ. 친정 간 금자씨(친절한 금자씨), 난 알아요(난 알아요), 루돌프 가슴 커(루돌프 사슴 코), 홍분한 놀부(홍부와 놀부), 옥다방고양이(옥답방 고양이)
- ㄴ. 저승기(이승기), 건넌집토토로(이웃집토토로), 중년탐정 김전일(소년탐정 김전일), 나는 네가 지난 여름에 한 일을 모르고 있다(나는 네가 지난 여름에 한 일을 알고 있다)
- *() 속은 원래의 표현임. 아래에도 동일함.

위 (9ㄱ)은 본디 ()속에 있는 표현의 패러디로 밑 줄 친 부분을 다른 어휘로 대체함으로써 풍자적 표현으로 나타낸 것이다. ‘친정 간:친절한, 알아요:알아요, 가슴 커:사슴 코, 홍분한:홍부와, 옥다방:옥답방’에서 전후 어휘의 대응은 의미가 아니라 단순히 음운의 배열에서 유사하며 대치된 어휘와 나머지 표현이 의미적으로 적절하게 어울리는 것을 알 수 있다.

(9ㄴ)은 ‘저:이, 건넌집:이웃집, 중년:소년, 모르고:알고’는 (9ㄱ)처럼 대응하는 두 어휘의 음운 배열에서는 유사하지 않으나 본래의 표현에서 의미가 대립되는 어휘를 교체함으로써 생성된 통신 별명이다. 이 또한 나머지 표

현과 의미적으로 적절하다.

- (10) ㄱ. 추적60인분(추적 60분), 니콜키크드만(니콜키드만), 차인표 한 장
 손에 들고 떠나야하네(차표 한 장 손에 들고 떠나야하네), 새우느
 짱이다(새우짱이다), 여러명의 눈동자(여명의 눈동자), 니이모를
 찾아서(니모를 찾아서), 난장이가 쏘아 올린 작은 공준(난장이가
 쏘아 올린 작은 공)
 ㄴ. 제시카 알바뛰냐(제시가 알바), 반지의 제왕 절개(반지의 제왕), 6
 백만 불 달라는 사나이(6백만 불 사나이)
 ㄷ. 인정상 사정할 수밖에 없다(인정사정 볼 것 없다)

(10)은 () 속에 주어진 본래의 표현에 음운이나 어휘를 첨가하여 생성한 통신 별명이다. (10ㄱ)은 각각 ‘인, 크, 인, 느, 러, 이, 주’와 같은 음절을 첨가한 것이며 (10ㄴ)은 본래의 표현에 ‘뛰냐, 절개, 달라는’과 같은 어휘를 첨가하여 통신 별명을 만든 것이다. (10ㄷ)은 ‘상’을 첨가하고 전체의 의미를 고려하여 ‘볼 것’을 ‘할 수밖에’로 대체한 통신 별명이다. 이처럼 비록 음절이나 어휘가 첨가 되어도 통신 별명은 의미적으로 적절성을 유지한다.

다음은 본래의 표현에서 구성요소의 도치를 통해 통신 별명을 생성시킨 예이다.

- (11) ㄱ. 고객이 ko할때까지(고객이 ok할 때까지), 우리 집 가훈 근면 정직 성실(우리 집 가훈 근면 정직 실성)
 ㄴ. 내쪽같은 글새끼(글쪽같은 내새끼), 왕자 탄 백마(백마 탄 왕자),
아버님 택에 보일러 봐드려야겠어요(보일러 택에 아버님 봐드려야겠어요)

(11ㄱ)은 한 어휘내의 음운을 도치하여 형성한 것으로 도치 후의 통신 별명의 의미는 본래 표현의 의미와 상반된다. (11ㄴ)은 본래 표현에 있는

어휘를 상호 교차시켜 생성한 통신 별명인데 중심요소를 주변요소로 주변요소를 중심요소로 바꿈으로써 풍자성을 도모하는 것이다.

동일한 음절의 연쇄이라도 의미요소의 경계가 다르면 전체 표현이 갖는 의미가 달라진다. 다음 (12)는 띄어쓰기의 변화를 통해 의미의 변화를 도모한 경우이다.

- (12) 부산 갈 매기(부산 갈매기), 빨간망 든 차차(빨간망또 차차), 여운계다
(여우계단)

위의 통신 별명은 우선 () 속에 있는 본래 표현의 부분인 ‘매, 또, 우’를 각각 ‘매, 든, 운’과 같이 유사한 음절로 교체하고 이어 의미의 변화를 도모하기 위해 띄어쓰기를 달리한 것이다.

이상에서와 같이 패러디 통신 별명은 패러디 이전의 표현을 기반으로 ‘음운의 유사성이나 의미가 상이한 어휘 교체, 음운 및 어휘의 첨가, 음운이나 단어의 도치, 띄어쓰기 변화’ 등과 같은 언어학적 장치의 활용으로 생성된다.

다음은 명명 주체의 자기정체성 확보의 정도성에 따라 패러디 통신 별명을 유형화해 본다.

대개 패러디 통신 별명은 풍자나 해학, 고발 등을 우선으로 하는 바 실제 이러한 통신 별명이 그 사용에 있어 많은 부분을 차지한다고 하더라도 그 속에서 명명 주체가 자기정체성을 드러내고자 하는 의도는 거의 발견할 수 없다. 그러나 패러디 통신 별명에 명명 주체의 지향하는 바가 반영될 수 있을 수 있다는 점을 고려한다면 패러디 통신 별명에 어느 정도 자기 정보가 반영되어 있는지 확인할 필요가 있다.

- (13) 시베리안 허숙희(시베리안 허스키), 빨간 망토 차두리(빨간 망토 차차

차), 잠자는 숲 속의 이봉주(잠자는 숲 속의 공주), 아닌 밤중에 홍록기
(아닌 밤중에 홍두깨), 사나이 올리는 박상면(사나이 올리는 신라면),
넌 강동희였어(넌 감동이였어)

(13)은 모두 패러디 통신 별명으로 () 속에 있는 표현들이 그 기반이다. 패러디의 방법은 본래 표현의 일부인 ‘허스키, 차차차, 공주, 홍두깨, 신라면, 감동이’를 음운적 변화를 주어 인기인이나 유명인의 이름인 ‘허숙희, 차두리, 이봉주, 홍록기, 박상면, 강동희’로 교체한 것이다. 여기에 명명 주체의 명명 의도는 정확하게 파악할 수 없으나 유명인과의 동일화를 통해 자기정체성을 확보하려는 것으로 짐작되는데 만약 그렇다면 이는 자기정체성을 아주 강하게 드러내는 통신 별명이 될 것이다.

다음 (14) 또한 그 생성의 출발은 노래 제목 등등을 패러디 한 통신 별명인데 패러디 표현에 여성임을 나타내는 어휘들이 그대로 남아 있다.

(14) ㄱ. 날개 입은 천사(날개 잃은 천사), 꽤변의 여인(해변의 여인), 얼마
없는 미녀 (얼굴 없는 미녀)
ㄴ. 꼬출든 남자(꽃을 든 남자), 아침마담(아침마당), 난장이가 쏘아
올린 작은 공주(난장이가 쏘아 올린 작은 공)

(14ㄱ)의 줄친 부분인 ‘천사, 여인, 미녀’는 패러디 이전의 원 표현에 이미 존재하고 있으며 볼드체로 된 부분을 바꾸어 패러디한 통신 별명으로 명명 주체가 기본적으로 여성임을 보인다. (14ㄴ)은 원 표현에서 패러디를 통해 명명 주체가 여성임을 알게끔 하는 통신 별명이다.¹⁴⁾ 두 종류의 경우

14) 남성이 여성으로 교체되면서 의미의 회화성을 높이기 위해 나머지 부분도 교체되는 경우가 있다. ‘꼬출든 남자’는 ‘꽃을 든 남자’에서 ‘남자’를 ‘낭자’로 교체함과 동시에 앞부분에 해당하는 ‘꽃을’을 ‘꼬추+(으)르’로 분석되는 ‘꼬출’로 대체함으로써 ‘남자’와 의미적으로 어울리게 하여 회화성을 높이고 있다.

또한 패러디에 의한 것이지만 명명 주체의 정체성을 확보할 수 있게 한다.

다음 (15)의 경우는 패러디가 특정 음식물을 담고 있는 경우이다.

- (15) 살인의 추어탕 (살인의 추억), 양들의 메밀묵 (양들의 침묵), 비락식혜
(비락식혜), 흔들린 우동 (흔들린 우정)

(15)의 통신 별명이 굳이 명명 주체의 정체성과 관련이 있다고 하려면 명명 주체가 줄친 부분에 해당하는 음식물에 대한 특정한 관심이나 관련성을 가진다고 짐작할 수 있어야 하는데 그리 단정짓기는 어렵다. 따라서 자기정체성의 정도는 약한 패러디 통신 별명으로 판단할 수밖에 없다.

다음 (16)의 경우도 마찬가지이다.

- (16) 중풍 산부인과 (순풍 산부인과), 신밧드의 보험 (신밧드의 모험), 니차도 기어 내차도 기어 (리차드 기어)

만약 명명 주체가 줄친 부분에 해당하는 산부인과나 보험업 또는 기아 (기어)라는 회사나 차와 관련이 있을 경우에는 자기정체성을 가지기 위해 명명한 것이라 할 수 있지만 단순한 패러디라고 한다면 그렇지 않다. 이는 명명의 의도에서 기인한 것이라 확인할 수는 없다.

다음의 패러디 통신 별명은 명명 주체의 일반성에 비추어 볼 때 명명 주체의 자기정체성과는 전혀 무관하게 보이는 것들이다. 이러한 패러디는 단순히 언어유희에 해당하는 것으로 간주 할 수밖에 없다.

- (17) 공동 변비 구역(공동 경비 구역), 광복절 반사(광복절 특사), 닥큐멘터리 (다큐멘터리), 맏히니 코피(매치니코프), 옷삶아빚나대(오사마빈라덴)

(18) 대추나무 사람 걸렸네(대추나무 사랑 걸렸네), 결론은 미친 짓이다(결혼은 미친 짓이다), 그때 그때 딸 낳아요(그때 그때 달라요), 나 보기가 역겨워 가실 때에는 말 없이 고이즈미 보내 드리오이다(나 보기가 역겨워 가실 때에는 말 없이 고이 보내 드리오이다), 난 니가 지난여름에 한 일 따윈 관심도 없다(난 니가 지난여름에 한 일을 알고 있다), 부릅뜨니 숲이었어(브리트니스피어스)

위 (17)은 구형으로, (18)은 문장형으로 된 패러디 통신 별명인데 성, 출신지, 특성, 기호, 직업, 관심사, 지향이미지, 주변정보 등과 같이 명명 주체를 확인할 수 있는 정보는 전혀 보이지 않는다. 이와 같은 통신 별명은 단순히 패러디를 통한 언어유희를 도모하고자 하는 의도에서 생성된 것이라 판단된다. 더욱이 다음과 같은 통신 별명은 언어유희적 성격이 더욱 강한 것으로 명명 주체의 정체성과는 아무런 관련이 없는 것으로 판단된다.

(19) 토끼와 거북해(토끼와 거북이), 강간수월해(강간수월래), 꿈과 희망의 뒤질래랜드(꿈과 희망의 뉴질랜드), 벗기전인그녀(엽기적인 그녀), 센과 치히로의 행방불륜(센과 치히로의 행방불명), 애무부장관(외무부장관), 발리에서 생긴 애(발리에서 생긴 일), 황홀해서 새벽까지(황혼에서 새벽까지), 벌써 벗은 임금님(벌거벗은 임금님), 선녀와 나 후끈(선녀와 나무꾼), 인정상 사정할 수밖에 없다(인정사정 볼 것 없다), 헨델과 그랬대(헨델과 그레텔), 상두야 2차 가자(상두야 학교 가자), 지금 만지러 갑니다(지금 만나러 갑니다), 행복은 성적 매력순위 아니잖아요(행복은 성적순위 아니잖아요)

(19)의 통신 별명에서 줄친 부분은 () 속의 표현을 패러디 하는 과정에서 교체된 것인데 대체로 부정적이거나 비속한 표현에 해당한다. 이처럼 부정적이거나 비속한 표현을 부분적으로 담고 있는 통신 별명의 내용이 명명 주체의 정체성과 관련있다고 보기에는 극히 어렵다.

이상에서는 패러디 통신 별명을 명명 주체의 정체성과 관련하여 살펴보았다. 패러디 통신 별명은 부분적으로 명명 주체의 정체성 확보를 시도한 것이 있는 것으로 보이나 그것은 짐작일 뿐 대개는 언어유희를 즐기려는 의도에 따라 생성된 것으로 판단된다.

IV. 통신 별명의 사회·문화론적 특성

문화란 인간정신의 결정체이자 행동 양식이며 사회구성원이 지닌 의식의 총화이다. 곧 문화는 그 사회 집단의 구성원의 가치관이 반영되어 창출되고 형성된다. 그리고 이러한 문화는 언어로 재현된다.

특수한 사회 집단의 문화 현상은 그들이 사용하는 특수한 언어 표현에서 잘 나타난다. 별명은 일정한 집단에서 사회성을 확보하여 통용되는 것으로 별명에는 그것을 사용하는 집단의 특수한 사회·문화적 현상이 담겨 있기 마련이다.

통신 별명은 가상공간에서 누리꾼들이 사용하는 것으로 여기에는 누리꾼 사회의 문화 현상이 잘 반영되어 있다. 누리꾼들은 가상공간에서 통신 별명을 통해 자기정체성을 다양하게 표현하고, 언어유희를 통해 사회 풍자를 즐기고 규격에 매이지 않는 개방적인 표기 방식으로 자신의 개성을 표현하는 문화를 구축하는 것으로 보인다. 그리고 사이트의 성격과 관련해서는 개성과 차별성을 드러내고자 하는 문화를 누리는 것으로 보인다.

1. 자기정체성 표현의 다양성

별명의 생성 구조는 ‘(Y)는 (X)이다’와 같은 형식을 가진 은유 표현 구조이다. Y는 피명명 대상이며 ‘X’는 명명자가 Y에 대해 부여한 보조관념으로 바로 별명으로 자리 잡는다.

통신 별명도 마찬가지로 이러한 과정을 거치지만 다만 명명 대상과 명명 주체가 동일인인 ‘나’라는 점에서 일반 별명과 다르다. 따라서 통신 별명은 ‘나는 X(이다)’의 은유 표현의 구조에서 X로 주어진다.

이런 점에서 명명 주체이자 피명명자인 ‘나’는 통신 별명을 지을 때 효과적으로 자기 자신을 드러내고자 한다. 이러한 경향이 통신 누리꾼들의 명명 문화를 발전시키며 다양한 형식의 통신 별명을 생산한다.

(20) ㄱ. 폰테주임, 초당반장, 윤호마늘, 제일고2학년

ㄴ. 남포동7802,

ㄷ. 섬처녀, 호호아줌마, 섹시걸, 엔돌핀 소녀, 옥사마, 불꽃남, 뽀대미남

ㄹ. 술취한 고양이, 신용불량친구, 된장녀, 사시인생

위의 (20)과 같은 통신 별명은 아주 쉽게 접할 수 있다. 이들은 모두 ‘나는 X이다’에서 X에 해당하는 것인데 X에 ‘나’에 대한 다양한 정보가 담겨 있다. 그리고 제공된 정보의 내용은 동일하지 않다. (20ㄱ)의 경우는 명명 주체가 자신의 직위나 신분을 중심으로 자기정체성을 드러낸 것이며 (20ㄴ)은 거주지(활동하는 곳)와 생 연월을 조합하여 자기정체성을 확보한 형식이다. (20ㄷ)은 구체적인 특성과 성별을 나타내는 어휘를 조합하여 자기정체성을 보인 형식이며 (20ㄹ)은 명명 주체인 자기만이 인식하는 현실적 모습을 표현한 통신 별명이다.

이처럼 명명 주체는 통신 별명에 자기정체성을 다양한 방법으로 반영한다. 이는 명명의 주체가 자기정체성과 관련된 다양한 소재들 중 한정된 가상공간에서 자기자신을 효과적으로 드러내기 위해서 선택한 소재가 무엇이나에 따른 것이다. 그리고 일시적이라는 통신 별명의 특성으로 가상공간의 환경에 따라 사용 소재 변경이 용이하기 때문이기도 하다.

명명 주체들은 자기정체성을 보이는데 자신의 직업, 신분, 나이, 성별,

자신의 현실 등과 같은 다양한 요소들을 활용한다. 이는 이러한 요소들을 사회구성원들이 공통적으로 인식하면서 생활하고 있다는 것을 알기 때문이다.

2. 언어유희와 풍자 문화

통신 별명의 표현에서 볼 수 있는 또 다른 문화는 언어유희 문화이다. 통신 별명 중에 패러디에 해당하는 것이 많다.¹⁵⁾ 이들의 대부분은 영화 제목, 만화 제목, 광고의 카피, 대중가요의 제목, 영화나 만화에 등장하는 주인공의 이름, 유명 연예인이나 인기인들의 이름, 속담이나 구호 등의 패러디로 웃음을 자아내게 한다. 이러한 현상은 통신 별명에서만 볼 수 있는데 누리꾼이 즐겨 사용하는 것이다. 곧, 언어유희와 패러디를 통해 주변을 풍자하고 현실을 고발하고 싶은 심리의 발동에 의해 유행처럼 번진 명명 문화로 볼 수 있다.

아래 (21)에 있는 통신 별명은 영화나 드라마 제목, 라디오와 텔레비전 프로그램 제목, 광고 카피, 속담 및 생활관련 표어, 동경의 대상, 가요 제목, 상품명, 인명 등 대중 문화의 전반에 걸쳐 있는 장르의 제목이나 유행어 등의 패러디 통신 별명으로 전체의 의미는 통일성을 가지면서 풍자성을 가진다..

- (21) ㄱ. **결론**은 미친 짓이다(**결혼**은 미친 짓이다), **니배라메**(**리베라메**),
라이언 일병과 **하기**(라이언 일병 구하기), 동갑내기 **가글하기**(동

15) 이러한 것은 문학에서 보이는 패러디(parody)와 비슷하다. 문학이나 예술 장르에서 패러디란 풍자의 한 형태로 특정 작품의 소재나 문체를 흉내내어 익살스럽게 표현하는 수법이며 형식적으로는 다른 작품을 어떤 식으로든 모방하며, 그 내용과 의도를 풍자나 조롱으로 삼는다.

갑내기 과외하기), 털밑썸썸(털미썸썸), 살인의 추석(살인의 추
 역), 역기드는 그녀(엽기적인 그녀), 말죽거리 잠옷사(말죽거리
잔혹사)

ㄴ. 대추나무에 사람 걸렸네(대추나무에 사랑 걸렸네), 아침마담(아
침마담), 미안하다 사과한다(미안하다 사랑한다).

ㄷ. 개구리왕눈이(개구리왕눈이), 달타령과 3총사(달타날과 3총사),
 짱구는 웃말려(짱구는 못말려), 아줌마가대왕(아주망가대왕), 아
 기공룡 돌째(아기공룡 돌리)

ㄹ. 날개 입은 천사(날개 잃은 천사), 꼬출든 남자(꽃을 든 남자), 쾌변
 의 여인(해변의 여인), 최양을 피하는 방법(태양을 피하는 방법)

(21ㄱ)은 영화 제목을, (21ㄴ)은 텔레비전 프로그램 또는 드라마 제목을,
 (21ㄷ)은 만화 제목을, (21ㄹ)은 대중가요의 가사나 제목의 패러디인데 기
 존의 표현과 단순히 음성적 유사성을 가지면서 전체 구성의 의미에 변화를
 주고 있다. 이는 언어유희의 일종에 해당한다. 언어유희는 가벼운 말장난
 으로 웃음을 자아내게 하거나 분위기를 즐겁게 하는데 필요한 언어표현양
 식이다. 이를 잘만 사용하면 언어생활이 풍요롭게 되며 동시에 의사소통
 과정에서 발생할 수 있는 긴장을 해소할 수도 있다. 그런데 이러한 언어유희
 에 해당하는 표현을 가상공간에서 자기정체성을 담보하는 통신 별명으
 로 사용한다는 것은 명명 주체의 가상공간에 대한 태도가 현실공간에서와
 다르기 때문이다. 명명 주체의 가상공간에 대한 인식에는 참여자 곧, 자신
 과 통신상의 대상이 가상공간이라는 간접적이며 우회적 공간을 활용한다
 는 것과 또 그 공간이 책임이나 진지성을 본질적으로 요구하지 않는 점을
 잘 알고 있기 때문이다. 또 참여자간의 접촉이 연속적인 것이 아니라 일회
 적인 것임을 잘 인지하고 있기에 다소 자기 표현을 상대방에게 자극적으로
 드러내어 각인시키고자 하는 심리가 작용할 수 있기 때문이다.

아래 (22)는 영화나 드라마 제목, 라디오와 텔레비전 프로그램 제목, 광

고 카피, 속담 및 생활관련 표어, 동경의 대상, 가요 제목, 상품명, 인명 등의 패러디로 자기 부정 및 불특정한 환경에 대한 조소가 배여 있는 통신 별명이다.

(22) 광식이 동생 변태(광식이 동생 광태), 바람과 함께 살빠지다(바람과 함께 사라지다), 적과의 동침(적과의 동침), 항문의 영광, 반지의 제길(반지의 제왕), 화장빨 인생(화려한 인생), 지금만지러갑니다(지금만나러갑니다), 공포의 에인 구함(공포의 외인구단), 발리에서 생간일(발리에서 생긴 일), 상두야 2차가자(상두야 학교가자), 달려야하니(달려라 하니), 별게 다 빛나는 밤에(별이 빛나는 밤에), 전국노예자랑(전국노래자랑), 체험살해현장(체험 살의 현장), 무엇이든 물어뜯어보세요(무엇이든 물어 보세요), 오투기 3분 가레(오투기 3분 카레), 티끌모아파산(티끌모아 태산), 식후 세 번 양아치 짓(식후 세 번 양치질), 백마탄 환자(백마탄 왕자), 독수리5부제(독수리 5형제), 뱃살 공주(백설공주), 난 알아요(난알아요), 잠못드는 밤 바지내리고(잠못드는 밤 비는 내리고), 우린 제법 재수 없어요(우린 제법 잘 어울려요), 퉁깃도너츠(던킨도너츠), 벼락식혜(비락식혜), 폭행몬스터(포켓몬스터), 제갈궁상(제갈궁명), 알았어도 때렸어(아리스토텔레스), 오드리 윌벤(오드리 헛бен), 클레오 팍돌아(클레오파트라)

(22)에서 볼드체로 주어진 어휘들은 형식상 기존 어휘들의 발음구조를 비교적 유지하고 있지만 기존 어휘와는 상대적으로 비속적이거나 부정적인 의미를 담고 있다.

대체로 비속적이거나 부정적인 표현은 냉소적인 경향을 가지면서 아울러 풍자성을 가진다. 특히 위와 같은 패러디 통신 별명은 더욱 그러하다. 자기 자신에 대한 표현인 통신 별명에 긍정적인 의미보다는 비속적이거나 부정적인 표현형식을 선택, 교체하였다는 것은 자기 처지와 자기 주변을 둘러싸고 있는 현상을 회화하면서 사회에 대한 반감을 은연중에 드러내고

자 하는 심리에 따른 것으로 볼 수 있다.

패러디 통신 별명 중에 특이한 것 중 유명 연예인의 이름의 패러디가 많다는 것이다.

(23) 내 오늘 안으로 빛 갇으리오(레오나르도 디까프리오), 니콜키드만(니콜키드만), 부릅뜨니숲이었어(브리티니 스피어스), , 안줄리나 줄리지(안젤리나 줄리), 옷삶아 빛나데(오사마 빈라덴), 이허리(이효리), 초난감(초난강)

(24) 사나이 울리는 **박상면**(사나이 울리는 신라면), 빨간 망토 **차두리**(빨간 망토 차차차), 넌 **강동희**였어(넌 강동이였어), 아닌 밤중에 **홍록기**(아닌 밤중에 홍두깨), **차인표** 한 장 손에 들고(차표 한 장 손에 들고)

(23)은 연예인의 이름을 기반으로 발음이 유사한 기존의 표현과는 전혀 다른 새로운 통신 별명을 생성한 경우이며, (24)는 앞의 것들과 마찬가지로 기존의 표현에 부분적으로 발음이 유사한 어휘 등을 교체하여 구성한 통신 별명이다. 그리고 (23)은 유명인의 이름이 출발점이 되었지만 실제 노출된 통신 별명에는 유명인의 이름이 드러나지 않고 (24)는 유명인의 이름이 전혀 담겨 있지 않은 기존표현을 기반으로 하지만 통신 별명에서는 유명인의 이름이 노출되는 방법을 사용했는데 이를 간단히 보이면 다음과 같다.

	통신 별명 생성 기반	통신 별명
(23)	+유명인 이름	유명인 이름 소멸
(24)	- 유명인 이름	유명인 이름 노출

이 두 경우는 통신 별명의 생성 기반과 통신 별명에서 유명인의 이름이 어디에 나타나는가 하는 것에서 다르다. 그러나 (23), (24) 모두 명명 주체 자신을 유명인에 투사하고 동일시함으로써 간접적으로 정체성과 자기만족을 확보함과 동시에 패러디의 속성의 기본인 회화적인 분위기를 조성하려

는 심리적 현상에서 발로한 것으로 판단할 수 있다. (23)에서는 비록 통신 별명에 유명인의 이름이 드러나지 않지만 이미 명명 주체 자신이 통신 별명의 기반이 유명인의 이름이라는 사실을 분명히 인지하고 있고 또 통신 별명에 그 이름이 잠재하고 있음을 알기 때문에 중국적으로 통신 별명을 통해 자기자신을 유명인과 동일시하게 된다. 그리고 (24)에서는 기존의 표현에서 존재하지 않았던 유명인의 이름을 자기 주도하에 교체하여 통신 별명을 구성하여 유명인과 동일시하였기 때문에 명명 주체가 유명인과 자기 자신을 동일시한다는 점에서 다를 바 없다. 이상에서는 패러디의 유행에 편승하여 나타난 통신 별명의 생성 특성을 바탕으로 가상공간을 즐기는 누리꾼들의 문화를 들여다보았다.

패러디가 가지는 본질적인 특성인 풍자성은 여전히 누리꾼들에게도 존재함을 알 수 있다. 그리고 이런 종류의 통신 별명은 대부분이 언어유희에 해당하는 것이다. 통신 별명의 명명 주체가 바로 자기 자신인 점을 고려할 때, 언어유희에 따라 생성된 통신 별명은 기본적으로 ‘자기 희화’라는 현상을 초래한다. ‘자기 희화’는 자칫 자조적이고 냉소적인 경향의 분위기를 조성할 소지가 크다.

이상에서와 같이 패러디 통신 별명은 부정적이면서 비속적인 것에서 자기 불만을 해소하고자 하는 누리꾼들의 문화적 정서를 반영한 것으로 정리할 수 있다.

3. 표기 도안의 다양성

통신 별명은 기본적으로 컴퓨터 시스템에 내장된 다양한 문자나 기호를 기반으로 그 형식이 갖추어진다. 컴퓨터의 문자나 기호 관련 소프트웨어의 발달은 표기 문화에 많은 변화를 가져 왔다.

통신 별명의 인지는 시각 작용을 우선하고 이를 음성화하는 과정으로

이루어진다. 따라서 문자나 기호 또는 아이콘 등과 같은 모든 것을 활용하여 통신 별명을 구성할 수 있다. 그러나 대개 간결성과 신속성을 요구하는 가상공간의 특성으로 개성을 살려 통신 별명을 도안하기는 어렵다. 그러나 다음 (25)를 보면 그렇지 않음을 알 수 있다.

(25) D 노란비꺾OΓZI(노란병아리), ∴*.人Ø o ㄴㄱ ㅏㅏㅏ | ∴*(아가씨),
D 꾀LΓ⊗Γ(꿈나라), D 소ㄴ# 지몽(소녀지몽), ☆.∴.⊗II⊗ㅏㅏㅏ | ∴*.☆
(해바라기), ㅇ그대ㅁ늘⊗위니(그대만을 영원히), ㄱ그ㄸ를알⊗부트 ㄱ
(그대를 알고부터), °天國의O ㄴØ | 들_(천국의 아이들)

위 (25)는 통신 별명 ‘노란 병아리, 아가씨, 꿈나라, 소녀지몽, 해바라기, 그대만을 영원히, 그대를 알고부터, 천국의 아이들’을 문자와 기호의 배열로 시각적으로 나타낸 것이다. 각각의 글자에 대응하는 도안이 아주 다양함을 알 수 있음과 동시에 아래 (26)에서 보다시피 동일한 글자에 대해서도 개성에 따라 다양하게 도안되었다.

(26) D 노란비꺾OΓZI : ∴*.人Ø o ㄴㄱ ㅏㅏㅏ | ∴* : °天國의O ㄴØ | 들

(26)에서 줄친 부분은 모두 ‘아’를 나타내는 것인데 이것을 구성할 때 문자나 기호를 각각 달리 사용하여 ‘아’ 글자를 도안하였다.

이처럼 통신 별명의 형식은 명명 주체의 개성에 따라 다양하게 도안되었다. 이는 표현의 다양성과 개성이 존중되는 문화가 전제될 때 가능한 것이며 아울러 시각적 도안이 생활화한 문화 환경에서 가능한 것이다.

이와 같은 점을 고려할 때 통신 별명이 사용되는 가상공간은 다양성과 개성이 충분히 인정되는 문화 공간임을 알 수 있겠다.

4. 개성과 차별성 드러내기

통신 별명이 사용되는 사이트나 프로그램의 성격은 누리꾼들의 계층 등을 결정하는데 한 요소가 된다. 이 연구에서 분석의 대상이 되는 통신 별명의 출처는 1장에서 밝힌 바와 같이 공식적인 사이트보다는 일반 대중인 누리꾼들이 손쉽게 접근하여 자유롭게 대화를 즐길 수 있는 사이트의 게시판이나 연예계나 스포츠 관련 프로그램 사이트이다. 이러한 사이트는 당시기의 유행과 대중적 분위기가 주류를 이루기 때문에 실시간적이며 고정성이 결여되어 있다. 따라서 여기에 등장하는 통신 별명은 사이트의 특성상 실시간적이어서 순간적으로 인지도를 높이기 위한 기제를 명명 주체들이 활용하기 마련이다. 인지도를 높이기 위한 방법은 우선 개성과 차별성을 확보하는 것이다. 통신 별명은 문자로 표기되기 때문에 명명 주체들은 개성과 차별성을 확보하기 위해 다양한 표기 방법을 활용한다.

(27) ㄱ. 천사미영, 꼬맹이, 그대만을 영원히

ㄴ. 1004미영, 꼬맹Ø1, 그大①마늘②워니

(27ㄱ)과 (27ㄴ)은 동일한 문자열을 가진 통신 별명이지만 그 형식에서 차이가 크다. 통신 별명의 명명 주체는 사이트의 성격을 고려할 때 (27ㄱ)과 같은 고답적인 명명 형식으로 개성과 차별성을 확보하기 어렵다는 인식으로 형식의 변화를 도모하여 (27ㄴ)과 같은 형식의 통신 별명을 제시하게 된다. 이러한 사이트에서 비교적 (27ㄴ)과 같은 형식의 통신 별명이 많이 눈에 띄는 것은 바로 이러한데서 연유한 것이라 볼 수 있다.¹⁶⁾

16) 소위 우주인 문자라고 불리는 ‘ $\text{じ}\text{ん}\text{の}\text{い}\text{や}$ (너뿐이야), $\text{じ}\text{ん}\text{ま}\text{み}\text{あ}\text{じ}\text{う}$
 (슬픈 땀 나에게로 와), $\text{じ}\text{ん}\text{し}\text{う}\text{ろ}\text{o}\text{お}\text{づ}\text{づ}\text{じ}$ (내가 위로해줄게)’ 등과 같은 통신
 별명도 (27ㄴ)와 마찬가지로 개성과 차별성을 보이고자 하는 노력에 따른 것인데 이
 연구의 자료 출처인 사이트에서 많이 보인다.

명명 주체가 개성과 차별성을 보이기 위한 방편으로 사용하는 또다른 명명 기제는 다음과 같은 ‘패러디’ 통신 별명이다.

(28) 지금**만지리**갑니다(지금만나리갑니다), 발리에서 **생간일**(발리에서 생
긴 일), 상두야**2차가자**(상두야 학교가자), **별게 다** 빛나는 밤에(별이 빛나는
밤에), 전국**노예**자랑(전국노래자랑), 무엇이든 **물어뜯어**보세요(무엇이든 물
어 보세요), 오투기 3분 **가래**(오투기 3분 카레), 티끌모아**파산**(티끌모아 태산)

(28)과 같은 패러디 통신 별명에서는 명명 주체의 자기정체성을 찾아보
기 어렵다. 그럼에도 불구하고 이런 통신 별명이 수없이 생성되는 것은 사
이트의 성격인 실시간성으로 말미암은 유동성과 대중성 때문이다. 명명 주
체가 자기 자신과 다른 참여자와의 차별성을 확보하기 위한 노력의 결과로
보아진다.

V. 맺음말

통신 별명은 컴퓨터 가상공간에서 의사소통의 참여자가 대화의 주체로
서 사용하는 이름이다. 사용자 자신이 명명 주체이기 때문에 통신 별명에
는 자기정체성을 드러내고자 하는 다양한 모습이 담겨 있다.

이 연구에서는 우선 통신 별명의 특성을 일반 별명과 대비하여 다음과
같이 살펴보았다.

	일반 별명	통신 별명
사용공간	현실	가상
명명 주체	타인	자기 자신
사용 지속성	지속적	일시적

사용 언어	음성언어	문자언어
방향	쌍방향적	일방적
표현 특성	유연성	자기현시성
인지 경로	청각(음성)	시각(문자)

제3장에서는 위에서 보인 특성을 바탕으로 통신 별명의 구성이 문자에 의해 이루어진다는 점을 고려하여 통신 별명의 구성상 특성을 단순 구성과 복합 구성 그리고 혼합 구성으로 구분하였고 명명 주체의 자기정체성 표출 방법에 따라 내재적 정보 지향, 주변적 정보 지향, 사물 속성 정보 지향, 언어유희 지향으로 유형화하였다.

제4장에서는 통신 별명의 명명 경향을 바탕으로 가상공간의 누리꾼들 사회의 문화 현상을 해석해 보았다. 통신 별명이 비록 가상공간에서 활동하는 누리꾼에 의해 명명되는 것이라 할지라도 그 속에는 당해 언어공동체의 사회·문화적 현상이 반영되어 있다.

통신 별명을 통해 짐작할 수 있는 사회·문화는 첫째, 자기정체성의 확보 방법이 일정한 격식에 매여 있지 않은 것으로 보아 자유분방한 의식이 자연스럽게 주어져 있는 문화이며 둘째, 대다수의 통신 별명이 패러디인 것과 그 내용이 주로 부정적인 것으로 보아 사회에 대한 불만이나 자기경시의 풍조가 만연해 있으며 셋째, 다양성을 존중하는 문화이다. 그리고 사이트의 성격과 관련한 것으로 명명 주체들이 개성과 차별성을 드러내기 위해 다양한 방법을 활용하는 것으로 보아 개성을 추구하는 문화적 현상을 가지고 있음으로 파악된다.

【참고문헌】

- 김인택, 「지명과 지역어」, 『우리말연구』 6, 우리말학회, 1996, p.295~ 316
- 김정우, 「통신 이름에 나타난 정체성 표현의 양상」, 『사회언어학』 14-1, 한국사회언어학회, 2006, p.1~22
- 이근열·김인택, 「한글 기본자형과 변이자 생성 요인」, 『코기토』 70, 부산대학교 인문학연구소, 2011, p.397~426
- 이정복, 「인터넷 게시판의특성과 이용자 별명의 관련성」, 『텍스트언어학』 14, 2003, p.139~165
- 구본관, 「컴퓨터 통신대화명의 조어 방식에 대한 연구」, 『텍스트언어학』 10, 2001, p.293~318
- 배수자, 「별명의 생성 연구」, 『사립어문연구』14, 2001, p.189~215
- 황상민, 『사이버공간에 또 다른 내가 있다』, 김영사, 2000, p.78

Abstract

Socio-cultural Characteristics of Online Identity Names

Kim, In-taek

Online identity names, a.k.a. Internet nicknames, are those names which individual participants use in their communication in virtual space in order to signify themselves as conversation agents. Attributed to the intrinsic nature that users themselves are the name givers, the online identity names entail a wide variety of facets of self-identity.

This study on the online identity names consists of the following parts:

In chapter 2, first of all, the characteristics of online identity names are examined and classified as is given below, particularly, in comparison with nicknames in an ordinary sense.

	nicknames	online identity names
agents in naming	(other) community member(s)	user himself/ herself
space for their use	real space	virtual space
sustainability in use	sustainable	tentative
language in use	spoken language	written language
directionality	bidirectional	unidirectional
expressive characteristics	flexible	self-displaying
path for cognition	auditory	visual

In chapter 3, based on the above classification, the formative characteristics of online identity names are investigated, particularly, knowing that the formation of the Internet nicknames is enabled by means of written

characters. Subsequently, an array of Internet nicknames are divided into several different types according to the naming agents' specific ways of expressing their self identity.

In the fourth chapter, the interpretation of the socio-cultural phenomena present in the Korean language community is made in accordance with certain specific tendencies shown in the naming of Internet nicknames.

While one may argue that those online identity names are made and used by the netizens who only work in cyber spaces, what is noteworthy is the fact that the social and cultural phenomena unique to a language community are reflected in those names.

Through the online identity names, there are, at least, two major socio-cultural phenomena that we can infer:

Firstly, there is no fixed norm or formalism when it comes to the methods of gaining self identity, which reflects the care-free attitude and mindset of the netizens (i.e. free-spirited culture).

Secondly, most of the Internet nicknames take the form of parodies and, also, imply negative meanings mainly. This indicates that netizens must have some kinds of complaints toward the society and that they may have a tendency of little self-validation.

Key-words : Internet nicknames (Online Identity Names), virtual space,
agents in naming, self identity, letter alignment
unidirectionality, parody, the socio-cultural dimension

김인택

소속 : 부산대학교 언어정보학과

주소 : 부산광역시 금정구 장전동 산30.

전화번호 : 051-510-2093

전자우편 : intaek@pusan.ac.kr

이 논문은 2011년 11월 15일 투고되어
2011년 12월 16일까지 심사 완료하여
2011년 12월 26일 게재 확정됨.