

신조어 연어의 형성 원리

장 경 현

(서울대학교 기초교육원)

1. 서론

최근 보이는 신조어들은 상당수가 인터넷에서 유행하는 표현이라 그 수명을 가늠할 수 없다. 곧 사라질 운명의 단어도 많을 것이므로 개별 단어의 의미나 구조를 살피는 것은 현재로서는 큰 의의가 없다. 그러나 이러한 신조어가 동사와 결합하여 연어를 형성하는 양상은 흥미로운 면모를 보여준다.

어떤 단어도 다른 단어와의 조합이 없이 단독으로 살아남을 수 없다. 단어는 항상 다른 단어와 함께 존재한다. 특히 명사는 대부분 동사와 결합하여 사용된다. 이러한 단어들이 모여 ‘연어’(collocation)를 형성한다. 연어는 단순히 두 개 이상의 단어가 함께 쓰이는 것이 아니라 특정한 두 개의 단어가 일정한 공기 제약에 따라 결합하거나 연속하여 사용되는 현상 또는 그 관계를 말하는 것으로, ‘명사+동사’, ‘명사+형용사’, ‘형용사

주제어: 신조어, 연어, 유추, 환유, 어휘부, 현저성

neologism, collocation, analogy, metonymy, lexicon, salience

+명사' 등의 연어 구성은 대부분 통사 규칙에 따라 이루어진다.¹⁾ 이 관계는 긴밀하긴 하지만 관용어처럼 어휘화되지 않아 통사적·의미적 제약이 약하다. 그런 만큼 연어 구성 규칙은 더 개방적이고 생산적일 수 있다. 이런 연어 구성 양상은 어휘의미나 구문(construction) 구성의 규칙이 작용하기 때문에 어떤 신조어가 생성되더라도 이 규칙이 적용되어 유사한 연어 유형에 속하게 될 것이다.

일반적으로 신조어에 대한 연구는 개별 어휘에 집중되어 있었는데, 인터넷과 젊은 세대에서 통용되고 있는 신조어는 이러한 접근 방식으로 분석하기가 쉽지 않으며 아직도 그 의미가 확장되고 있으므로 다른 관점에서 신조어의 의미와 특성을 분석할 필요가 있다.²⁾ 연어는 의미의 측면보다는 통사적 결합에 관련된 문제로서 어휘의 생성에 중요한 역할을 한다.³⁾ 연어를 이루는 신조어들은 상당수가 연어의 형태로 생성된다. 연어

1) 연어의 정의와 개념에 대해서는 여러 가지 이견이 존재한다. 강현화(1998)처럼 어휘 항목의 긴밀하고 고정적인 공기 관계로 정의하거나 홍중선(2001) 등과 같이 'collocation'을 '언어 관계'로 번역하는 방법 등이 있다. 연어의 개념에 관한 논의만 해도 많은 연구가 존재하며 앞으로도 논의가 끊임없으리라 생각된다. 그러나 본고에서는 신조어가 형성되고 활용되는 과정에서 어떤 원리가 작용하는가를 고찰하는 데 목적이 있으므로 연어라는 용어 자체에 대한 세부적인 논의를 하지는 않을 것이다. 여기서는 포괄적이고 전통적인 연어 개념을 받아들여 사용한다. 임흥빈(2005: 456)에서는 연어의 성격을 다음과 같이 규정하였다. '가. 언어 관계는 이항적인 어휘적 의존 관계이다. 나. 언어 관계는 한 요소가 다른 요소를 선택하는 관계이다. 다. 선택하는 요소를 '언어핵', 선택되는 요소를 '언어변'이라 부르기로 한다. 라. '명사+용언'의 연어 구성에서 언어핵이 되는 것이 명사이다.' 본고도 기본적으로 이러한 규정을 따를 것이다.

2) 신조어의 범위를 어디까지 볼 것이냐도 쉬운 문제가 아니다. 사용자의 폭, 사용 기간, 사용 상황 등을 고려해야 하는데 이를 측정하고 기준을 마련하는 것 자체가 난제이다. 여기서는 넓고 유연하게 범위를 잡아 현실 발화에서 많이 쓰이고 있는 새로운 표현을 모두 신조어로 간주했다. 이는 신조어 어휘 자체가 연구 대상이 아니기 때문에 결정한 것이다. 즉 새로 생성된 표현이 규범성을 인정받거나 사전에 등재되었는가 여부는 고려 대상이 아니다. 온라인 공간과 현실 공간의 발화에 일상적으로 나타나는 표현을 모두 포괄하는 개념이다.

핵이 먼저 생성된 다음 연어가 구성되는 것이 아니라 처음부터 연어 형태로 생성된 다음 핵심어가 분리되어 다른 형태소와 결합한다. 그러므로 신조어를 기술할 때 연어를 기본적인 어휘 단위로 삼을 필요가 있다.

본고는 신조어를 낱말의 어휘 단위로 보지 않고, 신조어를 연어핵으로 하여 구성된 연어를 하나의 단위로 보고 신조어 연어의 형성 원리를 찾아보고자 한다. 그리고 주로 비격식체로 쓰이는 신조어의 연어를 대상으로 삼아 논의할 것이다. 이것이 관용구로 고착화될지는 불분명하나, 정형화된 표현이면서 유사한 계열어를 만드는 생산적인 특징이 있으며 생성 과정에서 기존의 연어 구성에 기반한 결합 양상을 보이기 때문이다. 그런데 이러한 신조어 연어에 대해 접근할 때 완전한 목록을 만들어 계량화하는 데는 어려움이 있다. 국어의 어휘 목록에 포함시킬 수 있는 신조어의 경계가 불명확하고 매우 유동적이기에 계량적 접근은 유효하지 않다. 또한 연어 구성 가운데 ‘명사+동사’ 유형만을 대상으로 한다. 신조어의 대부분이 이 유형으로 나타나기도 하지만, 조은영(2010)과 같이 연어 구성 원리를 유추로 보는 관점에서 이 유형이 중심이 될 수밖에 없기 때문이다. 본고에서는 인지의미론의 방법론을 빌려 유추와 환유를 주된 연어 형성 원리로 보았다.

2. 신조어 연어의 유형과 사용 양상

이 장에서는 현재 관찰되는 신조어 연어가 어떤 유형으로 나타나고 어

3) 퍼스(J.R. Firth)는 어휘부 연구는 본질적으로 연어를 남김없이 연구하는 것임을 주장했다(Singleton, 배주채 역, 2000에서 재인용). 현실 언어 사용에서 단어는 단독적으로 쓰이기보다는 연어의 형식으로 쓰이는 일이 많기 때문이다. 그리고 문장 안에서 사용되는 방식에 따라 의미가 결정된다고 본다면 연어 연구는 어휘 연구의 핵심이 되어야 한다.

떻게 사용되는지를 살펴볼 것이다. 특히 연령과 공간을 초월한 의사소통 공간인 인터넷에서 많은 신조어가 생겨났다가 사라지는데, 과거의 신조어가 ‘신세대, 노래방, 미시족’과 같이 세태와 문화의 변화를 반영하여 새로운 개념을 지시하기 위한 신어의 개념이었던 반면 현대의 신조어는 행위나 사태, 심리 등을 나타내는 일상어의 변용에 가깝다. 그러므로 현대의 신조어는 단독적으로 쓰이기보다 연어로 활용되는 경우가 더 많이 나타난다. 이런 특성은 현대의 신조어가 어휘부에 정식으로 등재되기 어려운 원인이 된다. 새로운 개념을 지시하기 위한 신조어는 대체 가능한 어휘가 없을 때 나타나는 정석적인 어휘 생성의 결과물이므로 시간이 흘러 검증이 되면 어휘로서 인정받을 수 있으나, 일상어를 대체하는 신조어는 문체적 선택의 대상이 되기 때문에 비속어로 간주될 가능성이 높다. 그러나 이러한 신조어는 매우 활발하게 생산되고 있으며 일정한 규칙성을 찾을 수 있으므로 연구 대상에서 제외해서는 안 된다. 오히려 생명력을 가진 언어로서 어휘 생성 원리를 보여주는 좋은 자료가 될 수 있다.

2.1. 신조어 연어의 유형

신조어는 대개 명사의 형태로 생성된다. 명사 자체가 새롭게 생성되는 경우도 있지만 기존의 명사에 접사나 동사가 결합하여 제3의 의미를 생성하는 경우도 적지 않다. 이때 각 어휘소의 투명성은 경우에 따라 조금씩 다르다.

김진해(1999: 243)는 관용구와 달리 연어는 한 구성 요소가 다른 구성 요소를 제한적으로 요구하므로 의미 기여도에 차이가 난다고 보았다. 즉 언어학의 의미가 연어 전체의 의미를 결정하는 데 적극적인 역할을 하는 것이다. 그러므로 연어 유형 분류를 하는 중요한 기준은 언어학이 된다. 명사와 동사의 결합으로 형성되는 신조어 연어의 유형은 다음과 같이 분

류할 수 있다⁴⁾.

- ① 어휘부에 등재된 기존 명사+동사(기존 조합과 유사함)
: 카드 굽다, 문자 날리다, 본진 밀다⁵⁾...
- ② 어휘부에 등재되지 않은 새로운 명사⁶⁾+동사(기존 조합과 유사함)
: 간지가 나다/흐르다,⁷⁾ 빈정 상하다,⁸⁾ 현피⁹⁾ 뜨다, 지지(gg: good game) 치다, 플레이그(plague)를 뿌리다,¹⁰⁾ 실드(shield) 치다, 드립 (<adlib) 치다...
- ③ 어휘부에 등재된 기존 명사+동사(새로운 조합)
: 작업 걸다,¹¹⁾ 문자 씹다, 잠수 타다,¹²⁾ 긴장 타다,¹³⁾ 점심 쏘다, 민

- 4) 이 분류는 세부적으로 들어가면 개인의 직관에 따라 포함되는 개체에 대한 판단이 달라질 수 있다. 어디까지가 새로운 어휘인지, 어휘부에 등재된 것인지 여부는 객관적으로 판정하기가 쉽지 않다. 여기서는 기존 국어사전에 등재된 어휘를 어휘부에 등재된 명사로 간주한다.
- 5) 이것은 스타크래프트 게임에서 일반적으로 쓰이는 표현으로, 상대방의 중심 기지 진영을 완전히 파괴한다는 뜻이다. 의미는 새로운 것이지만 ‘숲을 완전히 밀어버리고 아파트를 지었다’와 같은 의미 구조이므로 기존 조합과 유사한 유형에 넣었다.
- 6) 여기에는 기존의 신조어뿐 아니라 비속어, 외국어 등도 포함시켰다. 이후의 항목도 마찬가지로, 한 심사자가 게임 용어는 특정 집단의 은어라고 지적했는데 여기에 제시한 것은 대부분 현재 10~30대가 일상적으로 사용하는 표현들이며 바둑이나 스포츠 관련 표현들이 연구 대상이 된 사례를 보면 크게 문제될 것이 없다고 본다. 또한 본 연구의 목적은 새로운 표현이 어떤 원리에 따라 구성되는가를 분석하는 것이므로 설령 특정 집단의 은어라 해도 분석의 대상이 될 수 있다.
- 7) ‘간지’는 일본어 ‘かんじ’로 뜻은 ‘느낌, 감각, 분위기’이다. 현재는 ‘폼 나다’와 거의 같은 뜻으로 쓰인다.
- 8) ‘마음 상하다’, ‘기분 상하다’ 등의 뜻인데 좀더 가볍게 농담조로 사용되는 경향이 있다.
- 9) ‘현실’+‘피케이(PK: player kill)’의 축약어로, 온라인 게임 상에서 싸우던 상대가 현실에서 직접 만나 싸우는 일을 이르는 말이다. ‘현피 하다’와 같은 형식으로도 나타난다.
- 10) 스타크래프트 캐릭터가 가진 기술로, ‘플레이그를 뿌리다’는 게임 용어로만 쓰인다.
- 11) 마음에 드는 이성에게 접근한다는 뜻으로, TV 시트콤 「세 친구」에서 쓰여 유행되었다.

중 까다,¹⁴⁾ 명사+<돈다>(레알 돈다, 우정 돈다 등)...

④ 어휘부에 등재되지 않은 새로운 명사+동사(새로운 조합):

: 포텐(<potential) 터지다, 버로우(burrow) 타다, 고렙(高+<level) 치다,¹⁵⁾ 마인(mine) 비비다¹⁶⁾...

엄밀히 말하면 ①과 ③은 본 연구의 직접적인 대상이 아니다. 신조어가 아닌 기존 어휘의 연어이기 때문이다. 그러나 ③은 관심을 가지고 살펴볼 필요가 있다. 구성 어휘소는 신조어가 아니지만 그 결합이 일반적인 어휘 선택 제약과 차이가 있어 의미의 투명도가 낮기 때문이다. 이 안에서도 차이가 보이는데, ‘민중 까다’ 등은 어휘의 조합만으로도 기본적인 의미를 파악할 수 있으나 ‘작업 걸다’, ‘잠수 타다’ 등은 그럴 수 없다. 연어핵의 의미가 기본 의미에서 달라졌고 선택 제약에 맞지 않는 조합이 이루어졌기 때문이다. 그런가 하면 ‘문자 씹다’나 ‘점심 쏘다’ 등은 연어핵의 의미는 투명한데 선택 제약에 맞지 않는 동사가 결합하여 유추에 의해서만 의미를 파악할 수 있다. ‘명사+<돈다>’는 뒤에서 좀더 자세히 논하겠지만, 앞의 연어핵 자리에 어떤 단어를 자유롭게 올 수 있는 개방적인 특성을 보인다.

12) 연락을 끊고 나타나지 않는다는 뜻이다.

13) ‘긴장하다’의 뜻으로 쓰이는데 ‘애가 타다, 똥줄 타다’ 등에서 연상 작용으로 만들어진 연어로 보인다.

14) 서로의 나이를 확인하기 위해 주민등록증을 보여준다는 뜻이다.

15) 온라인 게임에서 게이머가 조종하는 캐릭터의 능력치를 레벨이라고 하는데 높은 레벨을 ‘고렙’이라고 한다. 그래서 ‘고렙을 치다’는 ‘높은 레벨에 도달했다’라는 의미인데, 최근에는 의미가 확장되어 ‘어떤 일에서 높은 수준에 도달하다’의 의미로 사용된다.

16) 스타크래프트 게임에서 사용되는 기술을 표현하는 말로, 정상적인 경우에는 유닛이 들어갈 수 없는 좁은 틈에 벌처라는 유닛이 마인이라는 지뢰를 매설하면서 틈을 빠져나가는 것이다. 이것은 게임 제작사가 의도하지 않은 일종의 편법이므로 게임 내에서도 신조어이다.

②는 정석적인 신조어 연어 유형이다. 연어변을 선택하는 기준으로 어휘 생성에 보편적으로 작용하는 유추(analogy)가 사용되고 있다. 유추에서 유사성 개념을 적용할 수 있는데, 이것은 기존 언어와의 유사성일 수 있고 또는 실제 행위가 이루어지는 모습과의 유사성일 수 있다. 그러므로 의미가 다른 유형에 비해 투명도가 높다. 그런데 ‘현피 뜨다’, ‘지지 치다’, ‘드립 치다’, ‘실드 치다’는 의미가 확장 또는 전이되어 제3의 의미를 나타내기도 한다. 그럼에도 이를 관용어가 아닌 연어로 보는 이유는, 원래의 투명한 의미와 불투명한 의미가 모두 남아 있기 때문이며 수명과 보편성에 제한이 있다고 판단했기 때문이다.

④의 예는 주로 게임에서 쓰이는 것이다. 물론 이것은 한정된 분야에서 쓰이는 경우이지만, 두 가지 이유에서 주의해 볼 필요가 있다. 첫째, 온라인 게임에서 쓰이는 용어가 일상어로 확대되어 쓰이는 일이 많다. ‘포텐 터지다, 버로우 타다’ 등은 인터넷뿐 아니라 청소년 층의 일상어로 매우 활발하게 사용되고 있다. 둘째, 일상어로 쓰이지 않는 전문적인 표현의 경우에도 새로운 개념을 지칭하는 신조어가 자생적으로 연어 구성을 형성하는 모습을 볼 수 있다. 투명도는 네 유형 중 가장 낮다.

임흥빈(2005: 454)은 연어 검증 기준으로 어휘적 유사어로의 대치 가능성을 들었다. 이것은 어떤 통사적 구성에서 연어변의 위치에 오는 성분을 어휘적 유사성을 가진 다른 말이나 표현으로 대치하여 본래의 의미를 어느 정도 유지할 수 있는 구성은 연어에서 제외한다는 것이다. 그만큼 연어의 자격을 가지려면 어느 정도의 불투명성이 있어야 한다고 볼 수 있다.¹⁷⁾ 신조어 연어의 경우는 연어핵 자체가 기존의 어휘부에 등재

17) 언어습득의 관점에서 신자영(2005)는 다음과 같이 연어를 정의한다. “공기 관계를 보이는 두 개의 요소로 이루어진 어군에서 적어도 하나의 어휘의 의미가 투명하고, 이 투명한 어휘와 다른 어휘의 관계의 습득이 선택제한(selectional restriction), 하위 범주화(subcategorization)와 같은 의미·통사 제약으로는 올바로 이루어질 수 없고, 반드시 핵이 되는 요소가 특정한 의미의 구를 형성할 때에 ‘어휘적’으로 특정 어휘와 결합한다는 어휘적 결합정보를 따로 명시하여야만 올바른 습득이 가능한 어군

된 것이 아니기 때문에 다른 연어보다 투명도가 낮다.

2.2. 신조어 연어의 사용 양상

최근 신조어는 주로 인터넷에서 생성되어 현실 구어에서도 사용된다. 앞에서 언급했듯이 과거의 신조어들이 새로운 개념을 지시하는 어휘였던 반면에 현재의 신조어들은 일상어에 가까운 이유로, 인터넷이 현실 구어와 매우 유사한 면이 있음을 들 수 있다. 과거 인터넷 통신 언어 연구는 인터넷 통신 언어와 현실 언어의 이질성을 강조했었다. 그러나 지금 인터넷 언어는 현실 언어와 매우 근접해 있다. 어떤 쪽이 다른 쪽을 모방한 것인지는 중요하지 않다. 인터넷 언어는 구어성을 많이 갖고 있어 현실 구어와 서로 영향을 주고 받기 쉽다. 인터넷 상에서 생성된 신조어는 단순히 개념을 지시하는 것이 아니라 자유롭게 활용되고 재생산된다. 그러므로 현실 구어에 쉽게 도입되어 등재성이 강해진다.¹⁸⁾

다음 예는 국내 E-스포츠 가운데 가장 보편화된 스타크래프트에서 쓰이는 용어가 연어 구성으로 나타나는 예들¹⁹⁾로, 게이머들 사이에서 쓰이던 표현이 인터넷과 일상생활에서 관용적 표현으로 뿌리 내리기 시작한 것이다.²⁰⁾

들을 연어라고 정의한다.”(신자영 2005: 192)

18) 어휘적 연어는 어휘부에 하나의 단위로 등재되어 있지는 않지만 구성요소 간의 긴밀한 결합성 때문에 약한 등재성(listedness)을 지닌 채 등재되어 있다고 간주한다. 즉, 어휘적 연어는 구성요소가 서로를 활성화하는 정도에 따라 등재성이 강해져 등재소가 될 수 있는 방향으로 나아가는 과정에 있다고 본다(조은영 2010: 307~308).

19) 앞으로 제시하는 용례는 모두 인터넷 게시판에서 얻은 것으로, 대부분 원래 표기 그대로 제시할 것이다. 따라서 어법과 맞춤법 등이 잘못되었어도 그대로 보인다. 닉네임이나 출처를 밝히지 못하는 대신 자료의 원래 모습을 보이자는 의도이다.

20) 기성세대는 게임 용어에서 온 표현을 보편적이지 못한 은어처럼 생각할지도 모른다. 그러나 인터넷으로 소통하는 젊은 세대에서는 이러한 표현이 일반화되어 있어

- (1) ㄱ. 벼로우 타다: 저그 종족이 가진, 땅 속에 숨을 수 있는 능력. ‘잠수 타다’와 거의 유사한 의미로 쓰여 몸을 숨기거나 외부 접촉을 끊고 나서지 않는 것을 의미함. 또한 기가 죽어 아무 말도 못하고 뒤로 물러선다는 의미로 쓰이기도 함.
 ⇒ 이런..... 몇주간 벼로우 타다 들어왔더니. 배경이 바뀌었겠지? 하며 들어왔는데.....
 ⇒ 여기.. 남자들...이수진한테.. 벼로우~ 타네...
- ㄴ. 실드 치다: ‘실드’는 공격을 막아주는 방어막. 다른 사람의 비판이나 공격에 대해 반론을 펴며 당사자를 보호해 주거나 합리화하는 경우를 의미함.
 ⇒ 갑자기 이소라 실드 쳐주는 사람들 많네. 우리나라 개티즌 근성찐다..ㅋㅋㅋㅋ
- ㄷ. 지지 치다: ‘good game’의 약자로, 패배가 확실한 게이머가 ‘gg’라고 대화창에 써서 패배를 인정하는 행위. 어떤 일에 있어서 자신의 패배나 포기를 선언할 때 쓰며 어떤 일이 자신의 능력을 넘어섰을 때 쓰기도 함.
 ⇒ 잠시 선생한테 걸려서 뒤통수 한 대 맞고 지지 치다 다시 함
- ㄹ. 테크 타다: 유닛을 생산하는 건물을 짓는 순서를 ‘테크트리’라고 하는데 이것을 줄여 ‘테크’라고 하고 일정한 순서대로 건물을 짓고 유닛을 생산하는 일을 ‘테크 타다’라고 표현함. 이것이 확장되어 어떤 결과를 얻기 위한 행동 경로를 의미하기도 함.
 ⇒ 동족전 나오면 100전 100패인데; 동족전 테크 타는법좀 알려주세요.
 ⇒ 남중, 남고, 공대로 이어지는 테크트리는 막강한 솔로부대원을 만듭니다! 무적의 솔로부대가 되고 싶으신 분들이라면 이 테크트리를 타셈~!!...

이는 나중에 바둑이나 장기 용어였던 ‘악수를 두다, 한 수 접다, 장군명군, 훈수를 두다’와 같이 통용될 가능성도 있는 것이다. 어느 사회학과 교수의 블로그에는 ‘정신 현상학 지지(GG) 치다’라는 제목의 글이 올라와 있다. 정신 현상학 책을 읽다가 포기했다는 내용이었다.

이러한 연어의 사용 실태를 살펴보면 본래의 의미와 확장된 의미가 공존하고 있음을 알 수 있다. 특히 게임에서 비롯된 신조어 연어는 본래의 의미가 특수한 상황에서 나온 것이므로 확장된 의미보다 사용 폭이 좁다. 그러면서도 연어핵인 신조어 명사는 다른 결합을 보이며 그 용법이 점차 확대되고 있다.

(2) 포텐 터지다: 잠재력이 갑자기 발현되다.

- ⇒ 심사위원들이 탐4프로듀싱해서 그때 윤종신이 프로듀싱해서 강승윤 마지막에 포텐터졌잖아
- ⇒ 효크//포텐 터지기 전 정형돈도 폐는 안 끼쳤었고, 포커스를 못 받아서 그렇지 그때부터 멘트하나하나가 살리면 괜찮은 것들이었는데 무엇보다 짐이 안 되고 묵묵히 자기 역할은 수행했습니다.
- ⇒ 정형돈은 원래 포텐이 넘쳐흘렀었음. 개그콘서트 봐봐라
- ⇒ 올만에 포텐 되찾은 거성과 미존형도니..... ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ
ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ 생각만해도 웃기다는...

(2)의 예를 보면 ‘포텐 터지다’ 외에도 ‘포텐이 넘쳐흐르다’, ‘포텐 되찾다’와 같이 연어핵이 자유롭게 다른 용언과 결합하는 모습을 볼 수 있다.²¹⁾ 따라서 연어핵의 투명도도 높다고 할 수 있겠으나 ‘포텐’ 자체가 보편화되지 않은 낯선 신조어라 결과적인 투명도는 낮다. ‘포텐’이 어휘 단위가 되는 과정 자체가 흥미로운데, 본래 ‘potential’이라는 영어 단어가 온라인 게임에서 전문용어가 되고 다시 ‘포텐 터지다’라는 연어가 형성된 다음 일상어로 자유롭게 사용된다. 이 과정 자체가 신조어가 어휘

21) 임홍빈(2005: 459)에 따르면 연어핵은 비전의적 의미를 가지고 독자적인 쓰임을 가질 수 있어야 한다. 즉 그 자체가 독립된 명사로서 투명한 의미를 유지해야 한다는 말인데, 비전의적 의미 판정이 쉽지만은 않다. ‘포텐’의 경우 연어가 형성되는 과정에서 몇 차례의 의미 변화를 겪는다. 사용자의 폭이 넓어지면서 나타나는 현상이기도 하다.

단위의 자격을 얻는 과정을 보여주는 셈이다. 이때 신조어의 의미 역시 ‘기본 의미 → 전문적 의미 → 관용 의미의 일부 → 확장(전이)된 기본 의미’의 변화 과정을 보여준다.

3. 신조어 연어의 의미 특성

신조어 연어는 기존의 어휘가 연어핵을 담당하는 경우와는 다른 의미 특성을 보인다. 이것은 언중에 대한 신조어의 인지도와 수용도가 기존 어휘에 비해 낮다는 사실에 기인한다. 그러므로 연어의 특성인 의미의 투명도가 기존의 연어에 비해 낮을 수밖에 없다.

또한 비격식체에 쓰이는 신조어 어휘들은 대부분 기존의 어휘를 문체적으로 대체할 수 있는 것으로, 기존의 어휘와 일종의 유의 관계를 이룬다고 할 수 있다. 이는 문체적 유의어 유형에 해당한다. 즉 새로운 지시 대상이나 개념이 나타나서 필연적으로 생성된 경우보다는 특정한 사건이나 경험을 공유하면서 형성된 공감대에 따라 기존 표현을 대체하면서 비격식체 등의 문체적 의미를 나타내기 위해 생성된 경우가 많은 것이다.

3.1. 연어핵의 불투명성

신조어 연어를 연구할 때 먼저 봉착하는 문제점은, 연어와 관용구의 경계가 모호하다는 것이다. 신조어의 결합 관계를 연어로 보아야 할지 관용구로 보아야 할지 먼저 신중하게 검토해야 한다. ‘명사+동사’ 구성의 신조어는 분리되어 쓰이기도 하나 대개는 이 구성이 하나의 어휘와 같은 자격을 가지고 사용된다.

연어핵은 의미상 투명하지만 연어변은 의미상 투명할 수도 있고 어느 정도 불투명할 수도 있다고 박진호(2003: 368)에서 밝혔으며, 신자영(2005: 186)에서도 연어핵인 명사의 의미가 투명하여 쉽게 이해되지만 연어변의 의미는 투명, 반투명, 혹은 불투명하기 때문에 외국어 습득의 측면에서는 연어가 가장 습득하기 어렵다고 하였다. 이와 같이 일반적인 연어는 연어핵이 투명하다는 것이 당연시된다.

그러나 신조어 연어의 특성은 연어핵의 투명도가 낮다는 점이다.²²⁾ 연어핵인 명사가 새로 만들어진 것이기에 의미의 전달력이 약하기 때문인데, 만약 그 단어가 보편적인 어휘 목록에 등재된다면 달라질 수도 있겠으나 많은 신조어가 오래 살아남지 못한다는 점을 고려하면 의미가 투명해질 가능성이 별로 없어 보인다. 원래 게임 용어 등 특정 상황에서 쓰이던 단어가 연어화되어 일반적으로 유행하게 된 것이므로 어휘의 사용 범위가 확장되는 과정에서 그 단어의 뜻과 특정 맥락을 모르는 화자들이 연어의 형태로 수용하게 되고 결과적으로 연어의 특성인 투명성을 잃고 관용어에 가깝게 되었다고 할 수 있다.

- (3) 드립 치다: ‘즉흥적인 연주나 대사’를 뜻하는 ‘애드리브’에서 변한 말로, ‘드립’만 남아 근거 없는 주장이나 변명을 가리킴. 그 말의 내용을 대표하는 명사가 제약 없이 ‘드립’의 앞에 결합할 수 있음.²³⁾
 ⇒ 알바드립따위 친적었는데? ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ
 ⇒ 제발 한류기사에 유럽드립만은 치지마라 역겹다

22) 연어와 관용어의 차이는 투명성에 있기 때문에 신조어 연어의 정체성 자체가 모호한 면이 있다. 그러나 이것은 비단 신조어의 문제만은 아니다. 국어사전마다 연어와 관용구의 판정 기준이 다른 것이 현실이므로 이는 여전히 어휘부 판정의 문제로 남아 있는 것이다.

23) ‘개드립’, ‘섹드립(<‘섹스’+‘드립(adlib)’)’과 같이 파생어와 유사한 형태로 나타나기도 한다.

⇒ 요도파열 드립 ㅋㅋㅋㅋ

(3)을 보면 ‘드립’과 ‘치다’의 결합 관계가 긴밀하긴 하지만 한편으로는 자유롭게 분리 가능하다는 사실을 알 수 있다. 그러나 ‘드립’의 의미는 여전히 불투명하다. 청자는 ‘드립’의 어휘 의미가 아니라 ‘드립 치다’라는 연어의 의미를 문맥상으로 파악하여 이해하게 된다. 본래의 단어 ‘애드리브’(adlib)와 의미와 형태 모두 달라졌기 때문이다. 그러므로 ‘드립’은 독립된 어휘로서 기능이 약하다고 볼 수 있다. 신조어 연어는 대개 이와 같은 양상을 보인다.

관용구는 시간이 지나면서 은유의 배경이나 중심 어휘의 원래 의미가 잊혀져 의미가 불투명해진 것이다. 즉 ‘시치미를 떼다, 산통을 깨다’와 같은 예인데, 신조어는 이런 과정을 거치기에는 생성된 시기가 오래되지 않았으므로 그 의미가 불투명해질 단계에는 이르지 못했다.²⁴⁾ 오히려 생성된 지 얼마 안 됐기 때문에 의미가 불투명한 것인데, 사실상 이러한 불투명성은 관용어의 경우와 구별될 필요가 있다. 앞으로 어떻게 변화할지 예측하기 어려우므로 현재 시점에서의 불투명성이 판정 기준이 될 수 없기 때문이다. 신조어의 경우 관용어 판정을 하기 어려운 단계에 있기 때문에 관용구와 연어의 경계를 확실하게 나누지 않고 일정한 통사적 결합 관계를 보이며 선택 제약이 나타나면 연어의 범주에서 다루는 것이 바람직하다. 다르게 생각하면 신조어 연어의 경우 연어핵과 언어변의 불투명성이 해소되지 않으면 관용어로 편입되지 못하고 사라지는 일이 많으므로 신조어의 수명이 길지 못함을 이것으로 설명할 수 있을 것이다.

24) 김진해(1999: 243)는 관용구와 달리 연어는 한 구성 요소가 다른 구성 요소를 제한적으로 요구하므로 의미 기여도에 차이가 난다고 보았다.

3.2. 연어 관계의 불투명성

신조어 연어는 연어핵이 아직 어휘부에 등재되지 않은 것이 대부분이기 때문에 그 불투명성이 대개 연어핵의 불투명성에 기인한다. 그러나 연어핵과 연어변의 결합이 일반적이지 않거나 최종적인 의미가 합성성의 원리에 맞지 않는 경우도 있다.

(1) ㄱ. 버로우 타다

⇒ 이런..... 몇주간 버로우 타다 들어왔더니. 배경이 바뀌었겠지? 하며 들어왔는데.....

⇒ 여기.. 남자들....이수진한테.. 버로우~ 타네..

(4) 현피 뜨다

⇒ RiKa-★ 님을 만나고 왔습니다. 진작부터 가까운 곳에 사시는 것 같으니 현피 한번 뜨자고 했었는데, 계속 시간이 안 나가거나, 아니면 까먹거나[...]

⇒ 어제 참으로 쇼킹한 뉴스를 들었다. 손학규씨가 DC페인들과 1:50 현피를 뺏다는 뉴스다.

위의 예들은 연어 전체의 의미가 확장되어 제3의 의미가 나타난 경우이다. ‘버로우 타다’는 앞에서 보았듯이 ‘실력 등에 차이가 나서 상대에게 꺾 못 하다’와 같은 의미를 보인다. 또한 ‘현피 뜨다’는 원래 온라인 게임을 하다가 다툼이 생겨 결국 현실에서 만나 싸우는 일을 뜻하는데 위의 예와 같이 단순히 현실에서 직접 만나는 경우에도 이 같은 표현을 쓰기도 한다. 이는 환유에 의한 축소가 일어나 현저성을 가진 [현실에서 만나다]만이 활성화된 결과이다. 이러한 과정을 거쳐 신조어 연어의 의미가 확장되거나 전이되어 의미가 불투명해진다.

이와 달리 연어핵이 투명한데 선택된 연어변이 연어핵의 보편적인 선택 제약과 맞지 않아 불투명성이 발생하기도 한다.

- (5) ㄱ. 잠수 타다
 ㄴ. 작업 걸다
 ㄷ. 명사+<돋다>: 우정 돋다, 감동 돋다…

(5)의 예들은 구성 어휘소만 보면 신조어라고 할 수 없으므로 투명도에는 문제가 없어 보인다. 그러나 (5ㄱ, ㄴ)의 경우 연어핵의 의미가 은유에 의해 확장되고 이것이 유추에 의해 연어변과 결합하는 과정에서 투명도가 낮아진다. 문제는 이러한 과정 자체가 분명하게 드러나지 않아 연어를 통해서만 의미를 파악할 수 있다는 점이다.

또 (5ㄷ)은 매우 특이한 경우로, 이것의 형성 과정에 대해서는 4.에서 자세히 살펴보겠지만 본래 ‘소름 돋다’에서 ‘소름’이 생략되고 그 자리에 주제어에 해당하는 명사가 연어핵이 되어 형성된 연어이다. 그러다 보니 ‘우정이 소름(이) 돋다’, ‘감동이 소름(이) 돋다’와 같은 주격 중출 구조인데 최종 결과만 보면 ‘우정’이 주어인 것처럼 생각된다.²⁵⁾ 이런 현상은 예외적인 것이지만 이런 연어가 쓰이고 있다는 사실에서 문형과 선택 제약이 점차 완화되고 있는 것이 아닌가 하는 예측을 해 볼 수 있다. 바꿔 말하면 어휘 단위의 범위가 확대되어 개별 어휘소의 의미 역할이 축소된다는 추측도 가능할 것이다.

4. 연어 형성 과정의 의미 전이와 형태 재구성

연어는 단순히 어휘와 통사 단위의 결합으로 설명할 수 없는 현상이며

25) 임흥빈(2005: 450)은 연어의 판단 방법으로 ‘연어적 유사어 대치’를 제시했다. ‘결정을 내리다>결정 짓다’와 같이 연어변을 유사한 연어변으로 대치했을 때 의미의 변화가 없어야 한다는 것이다. 그런데 ‘소름이 돋다’의 경우 ‘소름이 끼치다’와 유사하므로 ‘돋다’를 ‘끼치다’로 교체했을 경우 ‘*우정 끼치다’와 같은 연어는 불가능해진다.

로 언중의 인지 체계에 어떤 식으로 들어와 형성되는지를 살펴야 한다. 조은영(2010)은 인지의미론 개념을 빌려와 연어 형성을 유추의 개념으로 설명하였다. 이 장에서는 신조어 연어 형성을 설명하기 위해 조은영(2010)의 개념을 빌려오지만 유추와 함께 역시 인지의미론의 개념인 환유 또한 신조어 연어 형성에 작용한다고 보아 이에 대해 논하고자 한다.

4.1. 유추

신어가 생성될 때 완전히 새로운 어형을 만들기보다는 기존의 어휘소를 변형하거나 합성하는 방식으로 생성되는 일이 많다. 이는 어휘 목록의 항목 수를 일정하게 제한하려는 언어 사용자의 심리에서 비롯된 것으로, 연어 형성 또한 이런 경향을 보이리라는 것은 충분히 예상할 수 있다. 그러므로 새로운 문물이나 단어를 수입하면서 이에 맞는 연어 구성을 그대로 받아들이기보다는 이전에 쓰이던 술어나 그 쓰임을 유추해서 연어 구성을 만들어 내는 경향이 있다(황용주 2006: 74).

조은영(2010)에서는 연어 형성을 설명하기 위해 인지의미론에서의 유추 개념을 상세하게 설명한 바 있다.

유추는 어휘부에 저장된 언어표현 간의 유사성에 근거하여 유사한 틀(schema)의 언어표현이 만들어질 것이라는 추론으로, 화자에게 익숙한 기존의 언어들로부터 새로운 언어를 만들어내는 과정이 된다(조은영 2010: 307).

이러한 유추는 새로운 연어 형성의 원리로 설명되고 있는데 본고에서는 불투명한 신조어 연어의 의미 해석에도 관여한다고 본다.

다음은 신조어 연어의 예는 아니지만 언어학의 개념이 비교적 나중에 들어온 사례이므로 그리 거리가 먼 예는 아니다.

- (6) ㄱ. 당구/볼링/탁구/배드민턴/테니스/라켓볼 치다
 ㄴ. 농구/축구/야구/배구 하다²⁶⁾
 ㄷ. 고스톱 치다²⁷⁾

구기 종목을 지시하는 연어핵에 결합된 연어변에는 일정한 유형이 보인다. ‘치다’가 연어핵과 결합하는 것과 ‘하다’가 연어핵과 결합하는 것 두 가지가 있다. 이때 ‘치다’ 결합형은 연어핵에서 현저성(salience)을 띠는 의미가 [공에 도구 따위로 충격을 가해 공을 이동시킴]이라는 공통점이 보인다.²⁸⁾ 반면 ‘하다’ 결합형은 현저성이 거의 드러나지 않는다. 야구나 축구도 공에 충격을 가한다는 점에서 마찬가지로만 공을 치는 행위 외에도 던지거나 머리로 공을 받는 등의 여러 행위가 복합적으로 이루어지기 때문에 ‘치다’와의 결합이 부자연스럽게 느껴진다.

만약 새로운 구기 종목이 생겨나더라도 그 특성에 따라 자동적으로 이 두 유형 가운데 하나로 편입될 것임을 예측할 수 있다. 실제로 ‘치다’류도 ‘하다’와 결합되어 쓰인다. 현저성이 두드러진 연어핵이 연어변 ‘치다’를 선택하므로 새 구기 종목의 동작 중 [공에 도구 따위로 충격을 가해 공을 이동시킴]이 현저성을 가진다고 판단되면 낯선 종목이라도 ‘치

26) ‘명사+<하다>’를 연어 관계로 볼 수 있는냐는 논란의 여지가 있다. 접미사 ‘하다’의 생산성 때문인데 ‘축구, 야구’ 등의 명사는 접미사 ‘하다’가 결합될 수 없는 어휘이고 여기서는 다른 연어들의 연어변과 계열 관계를 이룬다고 볼 수 있으므로 연어에 넣었다.

27) 김진해(1999: 255)는 이러한 동사의 목적어 자리에 실재하지 않는 가상의 단어가 오더라도 동사의 의미에 의해 그 단어의 의미가 자동적으로 드러나므로 특정 어휘와의 공기 제약이라고 할 수 없다고 하였다. 즉 연어 구성으로 보기 어렵다는 것이다. 그러나 본 연구에서는 신조어가 다른 선택 가능성이 있음에도 불구하고 특정 동사와 결합하여 사용되는 현상에 주목했으므로 약간 다른 관점을 취한다.

28) ‘볼링’의 경우 이러한 의미가 별로 보이지 않는다. 공으로 핀을 맞춰 쓰러뜨리는 행위가 이루어지기 때문에 ‘치다’가 결합한 것으로 보이나 ‘볼링 치다’는 썩 적합한 연어로 보이지 않는다. 실제로 ‘볼링 하러 가자’와 같은 문장이 쓰이는 일이 많은 것은 이 유추에서 다소 거리가 멀기 때문이라 생각된다.

다'를 결합할 수 있다.

조은영(2010: 308)은 “언어의 형성에 유추가 이용되기 위해서는 근거(source)가 되는 기존의 언어표현과 새로 표적(target)이 되는 언어표현 사이에 어떤 ‘유사성’이 존재해야 한다”고 하였는데 이러한 유사성에는 의미적 유사성과 형태적 유사성의 두 가지가 있다. 의미적 유사성의 경우는 위에 제시한 것과 같이 유사한 인지구조에 따라 기존의 언어에서 동일한 언어변을 취하는 과정을 보이고 형태적 유사성의 경우는 기존의 언어에서 어휘 형태 자체에서 유사성을 발견하여 역시 동일한 언어변을 취하게 된다.

(7) 얼척 없다

⇒ 마치 자기가 무슨 유학생이 벼슬인마냥 싸게 해주는게 당연하다
는듯이 말하는거 좀 얼척없던데..

‘얼척 없다’는 최근 인터넷과 청소년 사이에서 많이 접할 수 있는 언어인데 사실 신조어 언어는 아니다. 그러나 형태적 유사성을 통해 의미를 해석하고 일반적으로 받아들인 예로 든 것이다. ‘얼척’은 표준국어대사전에 ‘어처구니’의 방언으로 등재되어 있다. 그러나 ‘얼척’을 모르는 언중은 ‘얼척 없다’와 ‘어처구니 없다’의 유사성을 쉽게 지각할 수 있어 큰 무리 없이 낯선 언어를 이해하고 사용할 수 있다.

그러나 역시 유추에 의한 언어 형성은 의미적 유사성이 주류를 이룬다. 조은영(2000: 321-327)에서는 [X(사고/큰일/-나다)]와 같은 유추의 틀이 만들어져 언어가 형성되고 해석된다고 했는데 신조어 언어의 경우에는 이에서 더 나아가 언어핵의 의미 변형과 조어에 이러한 유사성이 영향을 주기도 한다.

(8) ㄱ. 거짓말/구라/뺨/공갈+치다

ㄴ. 애드립+치다

ㄷ. 드립+치다

(87)과 같은 연어가 존재하고 이들 연어핵의 인지 구조는 [진실성이 결여됨]으로 볼 수 있다. 원래 ‘애드립’은 음악의 즉흥 연주나 연극·영화에서 배우의 즉흥적인 대사를 뜻한다. 특히 배우의 즉흥적인 대사의 뜻으로 사용될 때 ‘대사 치다 → 애드립 치다’로 유추하여 연어를 형성했는데, ‘치다’가 ‘거짓말/구라/뺨’ 등의 [-진실성]의 어휘와 결합한 연어변으로 해석되고 이의 영향을 받아 연어핵인 ‘애드립’이 원래의 의미가 아닌 [진실성 없이 즉흥적으로 둘러대는 말]로 의미가 확장된다. 그러면서 본래의 ‘애드립’과 구별하기 위해 ‘드립’으로 형태가 변형되며 본래의 의미가 사라지고 현저성을 가진 인지구조만이 남아 이것이 유일한 의미로 작용하면서 ‘치다’와 결합한다. 이렇듯 유추는 신조어 연어 형성에 결정적인 역할을 한다.

4.2. 환유

조은영(2010)에서 제시한 유추에 의한 신조어 연어 생성 개념은 보편 타당하며 많은 경우를 적절하게 설명할 수 있으나 이것으로 모든 경우를 설명하기는 어려운 면도 있다. 예를 들어 ‘명사[잠재력/가능성]+‘터지다’의 구성에 정확하게 일치하는 기존 연어 구성은 찾기가 어렵다. ‘포텐’은 ‘포텐셜’의 축약어로 온라인 게임에서 비롯된 것인데 ‘잠재력’에 해당한다고 볼 수 있다. 그러나 이 자리를 ‘잠재력’으로 대체할 수 없다. 한 가지 추측할 수 있는 것은 최근 사용되는 ‘뺨 터지다’의 유형으로, ‘웃음이 터지다’에서 변형되어 나타난 것으로 생각할 수 있다. 이외에도 추측할 수 있는 유형이 몇 가지 더 있다.

- (9) 가. 웃음 터지다
- 나. 말문 터지다
- 다. 붓물 터지다
- 르. 대박 터지다
- 목. 복이 터지다
- 브. 포텐 터지다

‘포텐 터지다’에서 연어변인 ‘터지다’는 어느 쪽으로도 해석이 가능하다. 다만 연어핵인 ‘포텐’이 이들 가운데 어느 것과 가장 유사한지 판단하기가 어렵다. 유사성의 정도가 비슷하기 때문이다.

이러한 부분을 보완하기 위해, 유추를 사용한 설명에다 연어에 관한 연구는 아니나 강수진(2009)의 환유를 사용한 설명을 추가로 도입할 수 있다.

환유는 인간 사유의 한 방식이기 때문에 일상언어의 보편적인 표현방법일 뿐만 아니라, 개념적 현상인 문법과 개념화에 이르기까지 다양하게 작용한다. 이에 대한 대표적인 근거는 영 파생이다. 앞에서 본 바와 같이 동작의 어느 부분이라도 현저성이 부여되면 그 부분이 도식 전체를 대신할 수 있다(강수진 2009: 8-9).

유추는 연어핵인 명사를 계열적으로 교체할 수 있는 범주화 내지는 목록화에 적용할 수 있는 개념인데 반해, 환유는 연어핵이 연어 관계를 벗어나 자유 관계로 확장할 수 있는 이유를 설명하는 데 유용하다. 그러나 두 개념이 완전히 구별되는 것은 아니다. 환유는 현저성이 강한 인지 모형의 한 단계를 선택하는 과정을 설명해 준다.

연어 관계를 설명하기 위해서는 인지의미론의 환유 개념을 적용하는 것이 효과적일 수 있다. 환유는 두 사물이 인접해 있으므로 의미 전이가 더 신속하고 자연스럽게 일어나고 따라서 인지적으로 은유보다 더 기본

적이다(임지룡 1997: 202). 레이코프(1987)의 환유 모형에서, ‘어떻게 여기에 왔는가’ 하는 질문에 대한 대답은 ‘차를 탔다’인데 이는 ‘차의 소유-탑승-이동-주차-목적지 당도’의 인지 모형 가운데 현저성이 가장 강한 ‘탑승’이 그 행위의 전체를 나타낸다.

(10) ㄱ. 포텐 터지다.

ㄴ. 현피 뜨다

(10ㄱ)의 경우 ‘포텐’은 [겉으로 드러나지 않은 능력]이고 ‘터지다’는 [강한 힘으로 외부로 나오다]의 의미를 각각 가지고 있다. 연어핵은 ‘포텐’이지만 이 경우에 ‘터지다’가 더 강한 현저성을 갖고 있어 결국 ‘포텐’의 불투명성에게까지 ‘터지다’의 의미를 전이시킨다. (10ㄴ)은 앞에서 살펴본 바와 같이 본래 [온라인 게임의 상대를 현실에서 만나 직접 싸우다]의 의미를 나타내지만 현재는 단순히 [온라인 상에서 알게 된 사람을 현실에서 직접 만나다]의 의미만을 나타낸다. 이것은 이 행위의 과정 가운데 현저성이 두드러진 것이 [현실에서 만나다]이므로 부분으로 전체를 나타내는 부분 축소가 일어난 결과이다. ‘현피 뜨다’의 결합은 ‘맛장 뜨다’와의 유사성에서 비롯된 것으로 보인다.²⁹⁾

또한, 요즘의 신조어는 우연히 어떤 표현이 언중의 눈에 띄게 되어 호기심에서 쓰이다가 어휘화와 유사한 단계로 발전되어 생성된다. 그러므로 최초 출현형은 독립적인 단어로 존재하기보다는 처음부터 연어로 존재하고 언중은 연어 자체를 틀(frame)에 받아들여 어휘의 자격을 부여한다고 보아야 한다. 이때 신조어 연어가 그것이 갖는 어휘의미로 인식되기보다는 적용되는 상황의 현저성이 부각되어 언중이 하나의 단위로서

29) ‘뜨다’는 ‘소가 뿔로 세계 들이받거나 밀치다.’(표준국어대사전)의 의미를 가진 ‘뜨다’로 추정된다. 그러나 이 어휘가 보편적이지 못하여 투명도가 낮기 때문에 정상적인 결합 관계가 아닌 ‘맛장/현피 뜨다’가 가능한 것으로 추측된다.

그 연어를 특정 상황을 결부시켜 기억에 저장한다. 그 결과 신조어 연어의 연어핵이나 연어변이 기존의 일반적인 어휘와 동일한 의미 기능을 갖는 것으로 받아들여진다.³⁰⁾

신조어 연어는 출발점 단어의 원의미 가운데 일부가 확대되어 각각 단일한 의미로 고정된다. 이를테면 ‘버로우’는 게임에서 땅을 파고 숨는 기술을 지시하는 용어인데 여기에는 공격적인 태도와 방어적인 태도의 두 가지 의미가 내포되어 있다. 그런데 ‘버로우 타다’는 [소식 없이 잠적하다/항복하고 물러나다]의 의미를 가진다. 두 의미가 형성된 것은 의미 확장의 결과로 볼 수 있다. 그런데 거의 유사한 [소식 없이 잠적하다]의 의미를 가진 ‘잠수 타다’가 존재한다. ‘잠수 타다’는 의미로나 형태로나 ‘버로우 타다’와 매우 유사하다. ‘잠수’와 ‘버로우’의 의미상 공통점은 [수면/지면 아래로 가라앉다]이다. [기준면 아래로 가라앉다]-[모습이 보이지 않다]-[외부와 연결 고리가 끊어지다]의 일련의 사태 변화 가운데 가장 현저성을 보이는 것은 마지막 단계의 [외부와 연결 고리가 끊어지다]이고 이것이 ‘잠수’와 ‘버로우’를 연결하는 전체 의미가 된다. 그러나 ‘버로우’를 ‘잠수’와 교체하면 ‘항복하고 물러나다’의 의미가 사라진다. ‘버로우’에 내재된 [적의 공격을 피해 숨다]가 ‘잠수’에는 없기 때문에 나타나는 현상이다.

그런데 연어변 ‘타다’의 어휘 의미에는 ‘버로우/잠수’와 일치하는 의미가 보이지 않는다. 국어사전에서 ‘1」 도로, 줄, 산, 나무, 바위 따위를 밟고 오르거나 그것을 따라 지나가다.’나 ‘6」 의거하는 계통, 질서나 선을 밟다. 연줄을 타다.’와 같은 뜻풀이가 그나마 이에 가까워 보이긴 하나 정확하게 일치하는 것은 없다. 다른 연어 가운데 비슷하게 ‘타다’가 결합하는 것은 ‘뺨따션을 타다’가 있는데 의미상 유사점은 적은 편이다.

30) 앞서 언급한 것과 같이 신조어 연어는 의미의 불투명성이 두드러진 특징인데 이러한 수용 과정 때문에 불투명성이 쉽게 해소되지 못하고 결국 어휘부에 정착하지 못하는 결과가 생긴다.

이런 경우 ‘타다’의 의미로 [의거하는 계통, 질서나 선을 밟다]를 기본 의미로 잡고 이어서 [몸을 맡기다]-[몸을 이동시키다]-[어떤 상태에 있다]의 단계를 거친다고 할 수 있다. 여기서 ‘버로우, 잠수, 뼈딱션’ 등과 결합했을 때 현저성이 강한 [어떤 상태에 있다]가 연어 전체에 작용하는 것으로 해석이 가능하다.

4.3. 오분석 및 생략

앞에서 신조어 언어 형성 원리로 유추와 환유를 제시했으나 다른 연어와 구별되는 특수한 사례들이 보인다.

(11) 빈정 상하다³¹⁾

⇒ 나도 진짜 김제동이랑 이병진 때문에 빈정 상함.

이것은 엄밀히 말하면 연어로 볼 수 있을지도 의문스럽다. 처음부터 관용구에 가깝게 쓰였을 뿐 아니라 거의 하나의 어휘소와 동등하게 취급 받는다. 특히 연어핵 자리에 오는 ‘빈정’의 정체가 모호하기 때문에 연어로 간주하는 데 어려움이 있다.

‘빈정’은 국어사전에 등재되어 있지 않다. 오로지 ‘빈정거리다’의 어근으로 존재할 뿐이다. 따라서 이러한 ‘명사+동사’ 연어로 나타날 수 없다. 그럼에도 불구하고 ‘상하다’라는 동사가 결합한 것은 오분석과 유추에 의한 결과라고 해석된다. ‘빈정’은 ‘감정’과의 형태적 유사성에 이끌림과 동시에 ‘빈정거리다’에서 행위에서 도출되는 [불쾌감]이라는 결과적 의

31) 이것은 약 십 년 전부터 방송 자막에서 주로 보이던 표현으로, 다른 신조어들과는 달리 언중이 적극적으로 사용하지 않았었다. 방송의 실제 발화에서는 사용되지 않았는데도 자막에서 이 표현으로 고쳐서 사용하는 일조차 종종 볼 수 있다. 언어 사용자와 방송 자막이 분리된 특이한 예이다. 현재는 방송에 자주 노출된 탓인지 인터넷 등에서 가끔 볼 수 있다.

미가 중심 의미로 확대되면서 유추와 환유가 작용하여 오분석된 것이다.³²⁾ ‘상하다’와 결합할 수 있는 계열 어휘로 ‘감정/마음/기분’ 등이 있으므로 ‘빈정’은 이와 유사한 어휘로 잘못 인식되었다고 볼 수 있다.

(12) 명사+<돋다>

- ⇒ 레알 돋다
- ⇒ 귀염 돋다
- ⇒ 우와...악녀 돋음...;;;
- ⇒ 간판 돋네...
- ⇒ 우정 돋아 죽겠네.

3.2.에서 이미 살펴보았지만 ‘명사+<돋다>’는 최근의 신조어 가운데서도 특이한 생산성을 보이는 결합형이다. 본래 ‘소름(이) 돋다’에서 연어핵인 ‘소름’이 생략되고 주제에 해당하는 명사가 ‘돋다’와 직접 결합하여 나타난다. 이 경우는 본래 ‘레알(소름) 돋아’의 형태로 자주 쓰였다. 이때 ‘레알’은 최근 신조어로 ‘정말’의 의미를 가진 부사어이다.³³⁾ ‘부사+<소름 돋다>’의 정상적인 문형으로 사용되던 것이 ‘소름’이 생략되며 ‘돋다’가 ‘소름 돋다’ 전체 의미를 나타내는 환유적 의미 전이를 일으키게 되었고 결국 ‘레알’마저 생략되면서 주제에 해당하는 명사가 표면상으로 주어처럼 보이게 되었다. 최근 청소년 사이에 일상적으로 사용되는 ‘쩔다’ 역시 이와 같은 과정을 거쳐 일종의 어휘화 과정에 있게 된 것으로 보인다.

32) 이와 비슷한 오류로 ‘좋아라 하다’를 들 수 있다. 원래 ‘좋아라 하며 달려갔다’와 같이 부사어로 쓰이던 어형이 최근에는 ‘좋아하다’의 동의어로 사용되고 있다. 가끔씩 ‘X를 싫어라 하다’와 같은 동일한 문형이 보인다.

33) 에스파냐의 최강 프로축구팀 레알 마드리드에서 가져온 것으로 알려져 있다. 원래 영어의 ‘real’과 같은 뜻으로, 국어에서도 원래의 의미와 거의 동일하게 쓰인다.

4.4. 기타

그 외에 언어학적으로는 설명할 수 없는 인터넷 상의 유행어들이 있다. 이것은 우연한 언어 형식의 결합형이 언중에게 노출되면서 장난삼아 사용하다가 본래의 유래와 의도가 잊혀지면서 등재성이 높아진 결과이다. 따라서 어떤 원리를 발견할 수 없고 예측이 불가능하다. 다만 언어의 형태로 어휘 단위의 자리에 사용되는 경우가 많아 여기에 제시해 본다.

(13) ㄱ. n의 압박

⇒ 스크롤의 압박 => 스압 주의!

⇒ vm웨어 공식 사이트 들어 가봤는데 영어의 압박이 ㄷㄷ

ㄴ. 손발이 오그라들다

(13ㄱ)은 인터넷 사이트에 올라온 사진에서 비롯한 유행어이다.³⁴⁾ 이러한 유행어들은 대부분 고정된 결합 형식으로 어휘부에 등재되기 때문에 각 구성소의 의미는 별로 중요하지 않다. (13ㄴ)도 이와 유사한 기원에서 널리 퍼지게 된 표현인데³⁵⁾ 관용어의 단계까지 가지는 못하고 언어 단계에 머물러 있는 것이다. 이것은 환유에 의해 부분이 전체를 지칭하는 의미 전이가 나타난 예이다.

이러한 예들은 언어핵과 언어변이 불투명한 경우가 대부분이므로 수명이 길지 않을 것으로 예상된다. 만약 더욱 일반화되고 수명이 길어진다면 언어보다는 관용어로 보아야 할 것이다. 이렇게 신조어 연어는 신

34) 인터넷 유행어의 진원지라고 할 수 있는 디시인사이드에 올라온 사진에서 비롯한 말이다. 국제 스포츠 경기를 취재하러 온 외국의 취재진이 입은 옷에 ‘Press of XX’라고 영문으로 적혀 있고 한글로 ‘XX의 압박’이라고 적혀 있었는데 이러한 오역이 네티즌의 흥미를 자극하여 유행되었다.

35) 역시 디시인사이드에 올라온 사진으로, 시골 할머니가 자신의 방석을 훔쳐가는 도둑에게 적어 놓은 경고장에 ‘방석을 돌려놓지 않으면 방법해서 손발이 오그라들게 만들겠다’고 쓴 데서 유래하였다. 지금은 매우 민망한 상황에 사용한다.

조어 어휘가 먼저 탄생하고 그 다음 연어가 형성된 것이 아니라 처음부터 연어로 생성된 다음 구성 요소가 분석되고 새로운 의미가 부여되는 경우가 많아 흥미롭다.

5. 결론

지금까지 신조어 연어의 생성 원리와 실태에 대해 알아보았다. 어휘부에 등재되지 않았지만 등재성이 높은 신조어는 연어 형식으로 사용되는 일이 많다. 신조어 연어의 특성으로는 의미의 불투명성이 두드러진다. 언어핵인 신조어 명사가 보편화되지 않았기 때문에 언중이 그 의미를 명확하게 알지 못하고 연어 형식으로 사용하는 데서 기인한 현상이다. 또한 언어핵과 언어변의 결합에서 합성성의 원리를 위반하는 제3의 의미가 발생하는 일도 많은데 이는 신조어 연어가 관용어와 매우 흡사한 특성을 가지고 어휘부에 등재되고 있음을 보여준다. 이때 신조어 연어의 형성 과정에서 유추와 환유가 작용되어 기존의 연어를 근거로 언어핵의 교체와 확장이 일어났음을 알 수 있다.

싱글턴(2000)은 연어와 합성어를 구별하지 않고 모두 하나의 어휘 단위가 될 수 있음을 주장했다. 이것은 다소 극단적인 주장이긴 하나, 연어와 합성어를 구성하는 각각의 어휘 요소들의 투명성보다는 이들이 결합하여 이루는 어휘 단위의 투명성이 중요하다는 면에서 공감할 수 있다. 신조어 연어는 그 특성상 언중의 수용에 있어 세대별, 지역별 차이가 있을 수 있고 구성 요소가 불투명하여 어휘부 등재 가능성이 낮으나, 최근 국어의 신조어 생성 원리와 과정을 보여주는 자료로서 의의가 있다고 본다. 좀더 많은 예를 세부적으로 분류하여 인지적 틀을 제시하지 못한 데 아쉬움이 남는다.

참고문헌

- 강수진(2009), 「‘-겠-’의 문법화에 대한 인지미론적 설명」, 『한국어의미학』 29, 한국어의미학회.
- 강현화(1998), 「[체언+용언] 꼴의 연어 구성에 대한 연구」, 『사전편찬학연구』 8, 연세대 언어정보개발연구원.
- 김진해(1999) 「연어의 의미관계에 대하여」, 『한국어의미학』 4, 한국어의미학회.
- 박진호(2003), 「관용표현의 통사론과 의미론」, 『국어학』 41, 국어학회.
- 송정근(2007), 「구체명사와 결합하는 ‘하다’의 의미 특성에 대하여」, 『한국어의미학』 22, 한국어의미학회.
- 신자영(2005), 「한국어 연어의 다국어 대조 연구」, 『이중언어학』 28, 이중언어학회.
- 임지룡(1997), 『인지미론』, 탑출판사.
- 임홍빈(2005), 「한국어 연어의 개념과 그 통사·의미적 성격」, 『우리말에 대한 성찰』 I, 태학사.
- 정인교·양용석(2000), 「신조어의 생산성 분석에 관한 연구」, 『현대문법연구』 19, 현대문법학회.
- 조은영(2010), 「어휘적 연어의 형성과 유추」, 『한국어학』 48, 한국어학회.
- 채현식(2000), 「유추에 의한 복합명사 형성 연구」, 서울대학교 박사학위논문.
- 홍종선·강범모·최호철(2001), 『한국어 연어 관계 연구』, 월인.
- 황용주(2006), 「연어 구성 변화에 대한 국어정보학적 연구-신소설 자료를 중심으로」, 『한국언어문학』 58집, 한국언어문학회.
- Cruse, D.A.(1986), *Lexical semantics*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Lakoff, G.(1987), *Women, Fire and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*, Chicago: University of Chicago Press(이기우 역, 『인지미론』, 한국문화사, 1994).

Singleton, D.(2000), *Language and the lexicon: An Introduction*, Edward Arnold Limited
(배주채 역, 『언어의 중심 어휘』, 삼경문화사, 2008).

원고 접수일: 2011년 11월 1일

심사 완료일: 2011년 11월 15일

게재 확정일: 2011년 11월 24일

ABSTRACT

The Principles in the Formation of Neologism-Collocations

Jang, Kyung Hyun

This paper aims to find the principles according to which collocations with neologisms are formed. Neologisms that are not listed in the lexicon are used in forms of collocation. They are newly created on the internet, and as they are not widely spread, do not have transparency. On-line games are their biggest sources.

Some kinds of neologism-collocations are composed entirely of newly-created words. However, collocations made of neologisms can also be derived from existing collocations through analogy and metonymy. Analogy reveals the similarity between existing collocations and newly formed collocations and helps collocational roads to select appropriate collocates. And with metonymy, partial meaning of collocates can be expanded to the whole lexical unit.

