게임언어 건전화 지침서 연구

2008. 12

한국게임산업진흥원
Korea Game Industry Agency

목 차

Ⅰ. 서론 ····· 1
1. 연구의 배경 및 필요성 ····· 1
2. 게임언어의 유형 ····· 4
3. 연구 범위 ····· 7

Ⅱ. 연구방법 및 내용 ····· 9
1. 연구방법 ····· 9
가. 주요 온라인 게임의 금칙어 목록 ····· 9
나. 금칙어 리스트 작성 ····· 10
다. 금칙어 선정 기준 ····· 10
라. 대표형 선정 기준 ····· 12
2. 연구내용 ····· 13
가. 금칙어의 유형 분류 ····· 13
나. 금칙어 순위 ····· 76
다. 변형형의 유형 분류 ····· 136
라. 이용자 등급별 금칙어 표준화안 ····· 172

Ⅲ. 기대효과 및 결과 활용방안 ····· 243
1. 기대 효과 ····· 243
2. 결과 활용방안 ····· 243
<참고문헌> ····· 257

표 차례

<표 1> 금칙어 선정 기준 ····· 10
<표 2> 게임 금칙어 분류표 ····· 12
<표 3> 금칙어 순위 ····· 76
<표 4> 변형형 유형 분류 ····· 138
<표 5> 1등급 금칙어(통합 금칙어) ····· 174
<표 6> 2등급 금칙어(자율 금칙어) ····· 205
<표 7> 3등급 금칙어(자율 금칙어) ····· 228

Ⅰ. 서론

1. 연구의 배경 및 필요성

가. 연구의 배경

1) 인터넷 채팅·게임 등의 산업은 기존의 문화 콘텐츠 산업을 뛰어넘는 높은 성장률과 매출 규모를 보이며, 문화 콘텐츠의 핵심 산업으로 부상했으나 그에 따른 부작용도 생겨나고 있다. 그 중 가장 대표적인 현상으로 언어 파괴 현상을 들 수 있다.

> **< 부산뉴스 : 초등생 게임 및 게임채팅 통해 '언어파괴' 심각 ('07. 1. 19)>**
> - 어린 학생들이 인터넷 채팅이나 게임을 통해 우리말 파괴 현상을 여과 없이 수용하고 있는 것으로 드러났다. 특히 비속어와 맞춤법 등이 파괴된 외계 단어들이 거침없이 사용되고 있어...(중략)..

2) 이 중 게임 산업에서의 언어들을 살펴보면, 가상의 인터넷 공간 안에서 보이지 않는 상대와 대결 구도로 이루어지기 때문에, 감정적인 표현의 여과 없이 폭력적·차별적·선정적인 언어가 무분별하게 사용되고 있다.

3) 게임 산업과 관련된 방송·광고 등에서도 이러한 게임 안에서의 언어 파괴 현상은 계속되고 있다.

> **< 게임메카 : 방송위 "게임 케이블방송 TV 언어순화 필요 " ('05. 4. 25) >**
> - 케이블TV의 게임채널 진행자들이 '켕기다', '잘 박아요' 등 어감이 좋지 않은 표현을 쓰거나 외국어를 지나치게 많이 사용하고 있다는 지적이 제기됐다. 방송위원회는 지난 2월 28일부터 3월6일까지 MBC게임과 온게임넷, 게임TV 등의 게임 중계방송 진행자 언어사용을 조사한 결과 표현상의 문제와 표준발음의 문제, 외국어 문제점 등이 적발됐다고 25일 밝혔다. ...(중략)

이러한 현상으로 생긴 일명 '파괴된 언어'들은 1)에서 언급한 게임산업의 성장과 더불어 엄청난 파급효과를 보이며 기존 언어 체계에 편입되고 있다.

4) 언어 파괴 현상은 게임 환경에 노출된 청소년 세대와 기성세대 간 언어 격차와 같은 문제를 포함하여 사회적, 교육적, 문화적 문제점으로 대두되고 있는 실정이다.

> **< 메일신문 : 훗・안습 대략난감.....엄마,아빠는 갸우뚱 ('08. 2. 2) >**
> - '쩐다'는 모 인터넷 게임사이트에서 생겨난 신조어. '한가지 일에 능통하다'는 뜻이 파생돼 '대단하다, 잘한다'의 의미로 사용....(중략)

5) 이러한 문제는 게임 시장이 10여 년 동안 기하급수적인 성장세를 이루었음에도 불구하고 영화산업이나 만화산업 등 다른 문화산업에 비해 산업적 위상, 문화적 위상 특히 교육 사회적 위상이 떨어지는 현상의 근본적인 원인이라고 할 수 있다.

6) 게임 관련 업체 등도 문제를 자각하고, 게임 산업의 위상 정립과 제고를 위한 체계적이고 지속적인 환경을 구축하려고 노력하고 있다. 언어 파괴 현상과 관련한 문제는 게임 회사별 회원 약관이나 운영 정책에 '금칙어・블록 단어・필터링어' 등이라는 이름의 '금칙어' 제도를 도입하여 게임 참여자들의 선정적인 말이나 욕설, 광고 성 언어 등의 사용을 제재하고 있다.

7) 그렇지만 업체별로 선정한 '금칙어'에 일관성이 없고, '금칙어'가 적용되는 분야(예 : 닉네임(게임할 때 게임자 호칭), 채팅어 등)도 통일되지 않아 근본적인 문제는 해결되지 못하는 측면이 있다.

나. 연구의 필요성

1) 게임 이용자들의 게임 내 바르고 건전한 언어 사용을 위한 효과적인 방안이 필요하다.

게임 이용 시 외래어와 외국어의 무분별한 사용, 그리고 불건전한(폭력적・선정적・차별적) 언어의 사용에 있어 정확하고 건전한 언어로 순화시켜 사용하는 방안을 제시해야 한다. 이로써 게임 내 언어 폭력을 예방할 수 있다.

2) 외래어와 외국어의 무분별한 사용과 폭력적·선정적·차별적 언어가 남용되는 현재 게임언어를 정확하고 건전한 언어로 순화하여 세대간, 계층 간, 지역 간 언어 이용 장벽을 해소할 필요가 있다.

가) 게임에 사용되는 언어가 실제 국민의 언어습관에 매우 중요한 역영향을 미친다.

나) 게임 이용 환경의 질적 저하를 예방하면 실제 언어생활에도 긍정적인 영향을 줄 수 있을 것으로 기대된다. 향후 게임언어를 정확하고 건전한 언어로 순화하는 과정을 통해 게임 이용자들이 정확한 국어사용 능력을 기를 수 있도록 유도할 수 있다.

3) 게임업계, 게임 및 게임 산업에 대한 사회적인 부정적 인식 개선이 필요하다. 일부 게임의 부정적 요소인 언어의 폭력성, 차별성 등은 게임이용환경의 질적 저하로 이어져 사회적, 교육적, 문화적 문제점으로 대두되었는데 이에 대한 적절한 대응방안 마련이 시급하다.

4) 게임 내 올바른 게임언어 사용과 건전한 언어사용환경 구축을 지향해 게임 이용자들의 건전한 게임 이용 문화 조성에 기여할 수 있다.

가) 게임을 전 국민의 놀이문화로 정착시키기 위한 지속적인 노력이 필요하다.

나) 바르고 건전한 게임언어연구를 통하여 게임 산업 종사자(개발자)의 교육적 효과도 기대할 수 있다.

5) 이상과 같은 이유로 게임 산업의 변화를 이끌어 내기 위한 실질적인 해결 방안 및 운영 방안 모색이 필요하다.

가) 선정적인 말이나 욕설, 광고성 언어 등의 사용을 제재하기 위한 목적으로 각 게임사는 개별적으로 불건전 게임 언어를 막는 프로그램을 가동하고 있으나 전반적으로 데이터베이스가 부족하여 효율적으로 대처하지 못하는 상황이다.

나) 게다가 게임 이용자들의 진화 속도를 따라가기엔 역부족이다. 따라서 게임 이용자 간 불건전 언어 사용 현황, 문제점을 제대로 분석

하여, 실제 게임 내 사용 언어와 금칙어 목록 사이의 간격을 줄여 나가는 노력이 필요하다.

다) 보다 근본적이고 효과적인 해결 방안을 찾기 위해서는 실제 게임 내 불건전 언어 사용 실태를 조사하여 금칙어 자료를 표준화하는 작업이 필수적으로 요구된다 하겠다.

2. 게임언어의 유형

가. 게임 제작자 언어

1) 게임 제작자 언어는 게임 시나리오에 나오는 언어를 일컫는다. 통상 게임 시나리오는 액셀 파일로 작성되는 것이 기본이다. 그 예를 들면 다음과 같다.

3	예리한 발톱	지역	다크엘프 마을
		시작NPC	상인 파인트
		퀘스트임무	자신이 직접 화살 제작해 파는 상인 파인트는, 최근 키엘 나이트 호크로부터 늑대 발톱으로 만들어진 갈고리 모양 화살촉의 제작을 의뢰 받았다. 그는 시간 내에 화살을 만들기 위해서는 재료수집을 도와줄 사람이 필요하다며 늑대의 발톱 50개를 수집해 달라고 부탁한다. 사냥할 몬스터-잿빛늑대, 고블린
		퀘스트 부여대사	이 상점에서 파는 화살은 제가 손수 제작하는 것들이랍니다.아시다시피 화살대는 견고한 물푸레나무 가지를 깍아서 만들고 화살촉은 철이나 아다만타이트를 주조해서 제작하죠. 하지만 가끔 특수 화살 제작을 의뢰받기도 합니다.바로 며칠 전에는 키엘 나이트 호크님께서 늑대의 발톱으로 만든 갈고리 형태의 화살촉을 주문하셨답니다. 발톱으로 만든 갈고리 화살은 적의 몸에 일단 박히면 다시 뽑아내기 힘들뿐더러 큰 내상을 입힌다고 하더군요. 키엘님께서 공성전에 출전하러 곧 떠나야 한다며 일주일 내로 화살을 완성해 달라고 하더군요. 하지만 시간이 너무 촉박해서 당신의 손을 빌려야 할 듯합니다.늑

			대 발톱을 수집하는 일을 좀 도와 주시겠습니까?
		퀘스트 수락 후 대사	고맙습니다. 당신이 해 주셔야 할 일은 간단합니다.늑대의 발톱 50개를 수집해서 저에게 가져오면 됩니다. 마을 밖으로 나가서 잿빛 늑대를 사냥해서 발톱을 구하거나 또는 고블린을 죽여도 됩니다. 제일 하급의 고블린 중에는 늑대 발톱을 엮어서 만든 조잡한 부적을 가진 놈들이 있거든요. 저를 도와주는 대가로 제가 가지고 있는 좋은 물건 중 하나를 당신에게 드리겠습니다. 모든 것을 감시하는 심연의 눈에 걸고 맹세하니, 지금 우리 둘 사이에 맺은 계약을 반드시 지키겠습니다. 자! 그럼 부탁합니다. 시간이 얼마 없으니 서둘러 주세요.
		완료NPC	상인 파인트
		퀘스트 완료대사	고맙습니다. 늑대의 발톱 50개를 모아 오셨군요. 이제 키엘님이 의뢰한 특수 화살촉 제작을 시작할 수 있겠군요. 그분이 다시 파벨땅으로 떠나시기 전까지 모두 끝낼 수 있을지 걱정되는군요. 우리 둘 사이에 맺은 계약에 따라 이것을 당신에게 드리겠습니다. 그리 화려하지는 않지만 가볍고 아주 견고한 물건이니 분명 유용하게 쓰일 겁니다. 그럼 이제 각자의 맡은 바 일을 하러 가야겠지요? 다시 볼 그날까지 심연의 가호가 그대에게 있기를.
		보상	붉은 집혼석, 2000 아데나, 기타 기초 문서, 기초 물약 등 중 1개

2) 이 가운데 게임 화면에 실제 텍스트로 존재하는 것은 가장 오른쪽 칸에 있는 것들 가운데 '지역'을 제외한 것들로서 '시작NPC', '퀘스트 임무', '퀘스트 부여대사', '퀘스트 수락 후 대사', '완료NPC', '퀘스트 완료대사', '보상' 부분이다. 화면에 나타나는 아이템 명이나 게임의 캐릭터 명도 모두 게임 사용자 언어에 속한다.

나. 게임 사용자 언어

1) 게임 사용자 언어는 게시판에 나타나는 게임 사용자들의 언어를 주로 일컫는다. 그 예를 보이면 다음과 같다.

게시판 이름	길드 마비가디언 카페 /書도서관
제목	레이널드와 퍼거스는 친했다.(?)
포스팅 일시	2007.7.24
올린이	라비스크로벨
본문 내용	지난 줄거리 . . . (인간극장 엔딩 배경음악) 딴딴딴딴 딴딴 딴딴 ~~ 나는 내이름을 라비스크로벨이라 짓고 새로운 삶을 시작하며 기초 퀘스트와 알바 및 티르의 주민들을 많이 알게 되었다. <#.03> = = = '짹짹짹짹' 새가 나무위에 앉아 재잘거리기 시작할 즈음 산 너머로 해가 뜨기 시작했다. 이 티르코네일은 정겹고 훈훈한 따뜻함이 있는 그런 마을 인 것 같다. 이 때 조용하게 시작되는 아침을 깨우는 사람이 있다. 바로 나다. 나는 던컨 촌장님의 도움으로 라사언니가 있는 학교의 기숙사에서 같이 생활을 하게 되었다. 라사언니도 매우 좋아하는 눈치였다. 그래도 나는 모든 것을 라사 언니에게 부탁하기에는 염치가 따라주지 않아 매일매일 아르바이트를 하며 생활비에 보태고 있다. (?) (사실 라사 언니는 마법수업만으로도 생활비를 벌고도 훨씬 남기 때문에 내 돈은 모조리 은행에 저축중이다.) 하여튼 나는 오늘도 아르바이트를 하기 위해 낫과 가방을 짊어 지고 학교를 나와 알바를 이곳저곳에서 하고 끝날 때쯤 대장간 근처를 지나치게 되었다. 그 때 이쪽으로 지나가는 사람들의 궁시렁거림을 들었다. "아 ~ 젠장 그노므 xxx 퍼거스 내 바타 내구들을 7이나 깍아 먹었어" "풋 ~ ! 넌 그 정도냐? 그 인간이 망치로 내 투핸드 내려쳤는데 투핸드소드가 완전 박살이 나버렸다니깐 ~ ! 그래서 얼빠진 얼굴로 있는데 나보고 친구먹재 [퍼거스의친구 - 타이틀] 하하 ~ ! 아주 기가 막혀서. " "누가 아니래? 그러니깐 별명이 [뻑났으]지 담부터 맡기지 말자" "당연하지" 난 그 둘이 멀리 갈 때까지 지켜보다 대장간으로 향했다. 그리고 잠시 후 대장간에 앞의 나무에 걸터 앉아 머리를 쥐어 짜고 있는 퍼거스와 이를 지켜보는 레이널드를 보게 되었다.

	난 가려다 말고 나무뒤에 숨어 이야기를 엿들었다. "하아 ~~~ 역시 나는 쓸모도 없는 존재인가? 레이널드?" "아닐세. 자넨 이 마을에서 제일 뛰어난 대장장이 일세. 자넨 마음도 넓고 무엇보다도 착한 마음씨를 가지고 있지 않나? 언제나 자넨 나의 절친한 친구일세" "레....레이널드....." "다만 ... *&열라 재수가 없을 뿐..." ========== ==========<#,03 화 끝>=== ※ 작가후기 좀 보고나면 꼬릿말좀 올려 ! ※ 다음 04편 - (트레보의 청춘일기)
꼬리글	ㅋ : 재미있어요 ^ ^ 다음편 부탁해요~! 그리고.. 퍼거스 못고치긴해요 ㅠㅠ 파리야 : 퍼거스 클모만 가끔씩 뿌시지..아주 잘 고친다고..내카실도 깍고말이지.. 사탕껍데기♡ : 마지막 레이널드 대사 -, - 완죤 압박.ㅋㅋㅋ 연나재밋어여 ~~> ,< 4편기대해여 ㅋㅋ 사탕껍데기♡ : 4편 ~~ 디기디기디기 기대된다 =ㅠ =ㅋㅋㅋ~~~ 뷁 ♡ 하울 ㅋㅋㅋ 데코냥owo : 언니.압권이야-_-; 레이널드 , 열라 재수 ...퓹, 대단해<- b

2) 게임 사용자 언어는 게임 제작자 언어인 게임 시나리오의 언어와는 그 차원을 달리한다. 게임 시나리오의 언어가 일상 언어와 별 차이를 가지지 않는 반면 게임 사용자 ID를 포함하여 게시판 등을 통해 이루어지는 게임 사용자 언어는 인터넷 언어의 속성을 보이기 때문이다.

3. 연구 범위

가. 게임 제작자 언어의 특성

1) 게임 제작자 언어는『영화 및 게임물 언어사용 실태 조사』에서

50,309어절을 분석한 결과 외래어 혹은 외국어 사용은 5,087어절 즉 10.11%에 이르지만 폭력적이라고 할 수 있는 것은 '놈' 정도에 불과했고 선정적, 차별적 언어는 아예 보고되어 있지 않다.

2) 이처럼 게임 제작자 언어에서 외래어 혹은 외국어가 높은 비중을 차지하는 것은 그 모티프가 외래적인 것이어서 거기에 사용되는 고유명사가 그대로 노출된 데 1차적인 이유가 있다.

3) 폭력적, 선정적, 차별적 언어의 비중이 극히 적은 것은 게임 제작자들이 자체적으로 언어 사용에 대한 가이드 라인을 정해 이를 준수하고 있기 때문이다. 이는 폭력적, 선정적, 차별적 언어가 일상 언어보다도 더 많이 노출되어 있는 영화 시나리오나 극명한 대조를 보이는 부분이다.

나. 게임 사용자 언어와 금칙어

1) 이에 비해 게시판에 나타나는 게임 사용자 언어는 외래어 혹은 외국어의 사용도 매우 높지만 가상의 대화 참여자를 대상으로 폭력적, 차별적, 선정적 언어가 그대로 노출될 수 있는 가능성이 높다.

2) 이러한 측면에서 실제로 언어적 파급 효과를 가지는 것은 게임 제작자 언어가 아니라 게임 사용자 언어이며 게임 언어로서 외부적인 판단의 대상이 되는 것은 게시판을 이용하는 게임 사용자의 즉시적이며 산발적인 언어 사용임을 알 수 있다.

3) 따라서 본 연구의 최종 목적인 게임 금칙어의 표준화는 게시판에서 이루어지는 게임 사용자 언어를 건전화하는 데 실질적으로 기여하기 위한 것이다.

Ⅱ. 연구방법 및 내용

1. 연구방법

가. 주요 온라인 게임의 금칙어 목록

본 연구에서는 8개 주요 게임 업체의 금칙어 목록을 종합한 후 이 가운데 캐릭터명이나 계정 혹은 닉네임으로 사용할 수 없는 부류의 금칙어를 제외하고 게임 사용자가 게시판이나 채팅 환경에서 사용할 수 없도록 한 금칙어의 통합 리스트를 작성하였다. 이를 토대로 하여 금칙어 목록 정리와 유형 분류 작업을 진행하였다.

나. 금칙어 리스트 작성

8개 회사의 리스트에서 중복되는 항목을 통합하고 불필요하거나 모호한 항목을 삭제하는 과정을 거쳐 본 연구 과제의 분석 대상이 된 최종 리스트에 포함된 금칙어는 숫자 및 기호, 외국어 문자(영어 및 일본어)로 표기된 것까지 포함하여 총 8,508개이다. 이들은 금칙어 선정 기준에 따라 그 범주와 유형을 분류하였으며, 이 가운데 동일 어휘에서 변형되었다고 판단되는 것은 하나의 대표형 아래 묶어 제시하는 방식을 취하였다. 이렇게 선정된 대표형은 총 2308항에 이른다.

다. 금칙어 선정 기준

1) 금칙어는 폭력적인 표현, 선정적인 표현, 차별적인 표현, 사행성 유발 표현의 네 가지로 최상위 범주를 나누었으며 이 최상위 범주는 다시 의미적 속성에 따라 둘 또는 세 가지의 하위 범주로 분류된다. 금칙어는 네 가지 최상위 범주에서는 둘 이상의 기준에 중복해서 동시에 해당될 수 있다. 그러나 각 부류의 하위 범주에서는 중복 적용을 허용

하지 않는다.(예를 들어 폭력적 표현이면서 동시에 선정적 표현일 수는 있으나 폭력적 표현에 속하는 금칙어가 욕설이면서 동시에 위협일 수는 없다.)

2) 금칙어 선정과 분류에 적용된 세부 기준은 <표 1>과 같으며 전체 리스트에서 이 기준에 해당하는 단어를 금칙어로 최종 선정하고 그 유형을 분류하였다.

<표 1> **금칙어 선정 기준**

(가) 폭력적 표현
① 욕설
② 위협
③ 기타 (욕설은 아니나 속된 표현, 다툼의 상황에서 상대방을 도발하거나 자극하는 표현, 공공질서 및 미풍양속을 저해하는 표현 포함)
(나) 선정적 표현
① 성기 및 관련 신체 지칭어
② 성행위 관련어
③ 기타 성적 상상력이나 수치심을 유발하는 표현
(다) 차별적 표현
① 남녀 차별
② 연령 차별
③ 기타 (인종 및 지역 차별)
(라) 사행성 유발 표현
① 불건전 게임 행위 조장
② 기타 금전 관련 불법 광고

라. 대표형 선정 기준

금칙어 목록에서 해당 어휘가 여러 가지 형태로 표기되어 나타날 경우 그 가운데 하나를 대표형으로 결정하고, 대표형에서 변형된 표현은 대표형과 동일 항목에서 함께 제시하는 방식을 취했다. 대표형 선정의 기준은 다음과 같다.

1) 대표형은 변형형 중 원형에 가까운 형태 혹은 정서법에 맞는 형태를 선정하는 것을 원칙으로 하되, 그런 어형이 금칙어 목록에 존재하지 않을 경우 빈도수가 높고 여타 변형형 생성의 기본이 되는 어형을 대표형으로 선정하였다.

2) 용언의 경우 각 활용형은 하나의 대표형 아래 묶어서 제시하고 변형형의 유형을 분류할 때는 각 활용형을 기준으로 하여 각각을 별도로 따로 처리하였다. 이들 활용형 가운데서는 변형형을 가장 많이 가진 쪽을 대표형으로 삼았다.

3) 국어의 단어를 비슷한 음상의 숫자 혹은 특수문자나 유사 기호를 사용한 경우, 외래어를 원어 그대로 표기한 경우 모두 따로 대표형으로 잡지 않고 원래 단어의 변형형으로 처리하였다. 외래어와 외국어의 판별은 그 범위와 경계 등에 대해 여러 견해가 있을 수 있지만 본 보고서에서는 국립국어연구원(1999)의 『표준국어대사전』에 실려 있지 않거나 국립국어원(2003)의 『국어순화자료집합본』에서 순화어로 제시되지 않은 것들을 외국어로 처리하고, 외국어 금칙어는 통합 금칙어 목록에서 제외하였다.

2. 연구내용

가. 금칙어의 유형 분류

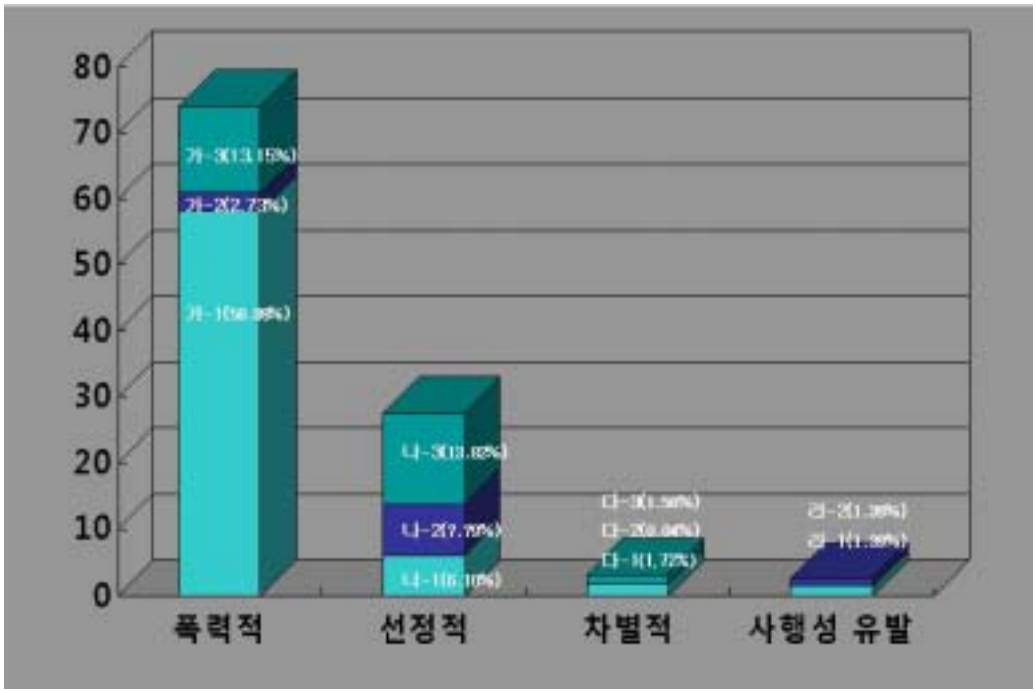
1) 최종 리스트에 오른 총 8,508개의 금칙어를 대상으로 하여 본 연구팀에서 마련한 4가지의 금칙어 선정 기준과 각각의 세부 조항에 따라 금칙어의 유형을 분류하는 작업을 진행하였으며 그 결과는 <표 2>와 같다.

<표 2> 게임 금칙어 분류표 (가나다 순)

[신청기업 별도 제공]

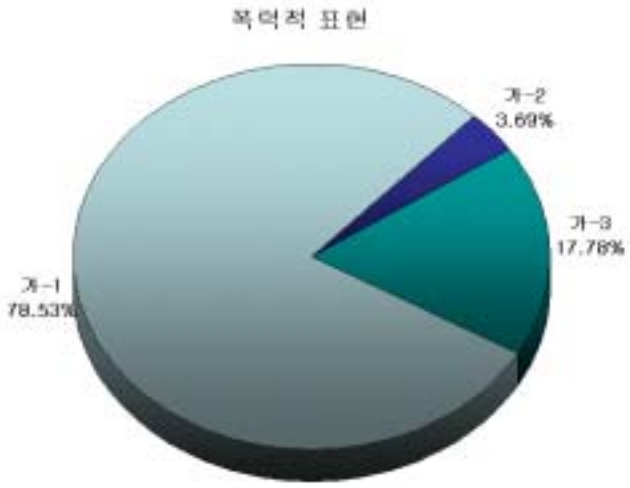
2) 전체 금칙어 리스트를 대상으로 하여 금칙어의 유형을 분류한 결과를 보면 욕설 및 위협적 표현을 포함한 폭력적 표현이 73.97%, 성기 및 성행위 관련어를 포함한 선정적 표현이 27.71%, 차별적 표현이 3.33%, 사행성 유발 표현이 2.77%를 차지하는 것으로 나타났다. 특히 욕설은 전체 금칙어에서 차지하는 비중이 무려 58.09%로 다른 유형에 비하여 압도적으로 높은 비율을 보여 게임에서 사용되는 언어의 폭력성 문제, 특히 지나친 욕설 사용이 매우 심각한 수준에 이르렀다고 판단된다.

<그림 2> **금칙어 유형**

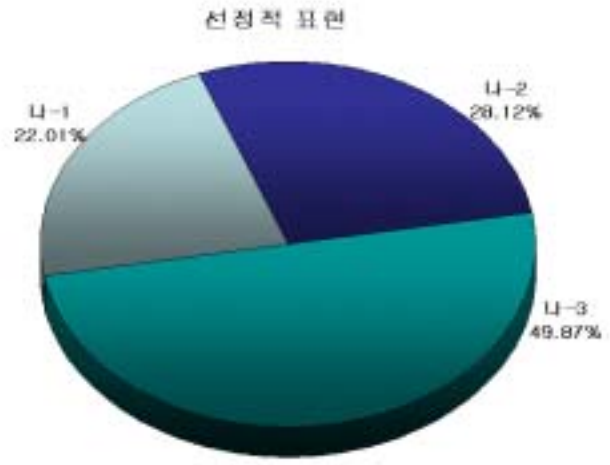


3) 금칙어의 대다수를 차지하는 것은 폭력적 표현과 선정적 표현인데 폭력적 표현 가운데서는 욕설이 무려 78.53%를 차지하는 것으로 나타났으며 선정적 표현은 고른 분포를 보였다.

<그림 3> 금칙어 유형 분류 결과 - 폭력적 표현



<그림 4> 금칙어 유형 분류 결과 - 선정적 표현



나. 금칙어 순위

전체 8508개의 금칙어는 2309항의 대표형으로 묶이며, 이렇게 묶은 금칙어의 대표형을 변형형을 많이 파생시킨 순으로 순위를 매기면 <표 3>과 같다. 이 중 변형형을 하나도 파생시키지 않고 대표형만 존재하는 금칙어는 1544개에 달하는 것으로 나타났다.

<표 2> 금칙어 순위

[신청기업 별도 제공]

다. 변형형의 유형 분류

1) 전체 8508개의 금칙어는 2308항의 대표형으로 묶이는데 이러한 결과는 업체의 금칙어 필터링을 피하기 위한 목적으로 게임 이용자들에 의해 하나의 형태가 여러 가지 유형으로 변형된 것으로 볼 수 있다. 본 연구에서는 10개의 이상의 변형형이 존재하는 항목을 대상으로 변형형의 유형을 다음과 같은 기준에 의거해서 분류하였으며 그 결과는 <표 4>와 같이 나타났다.

Ⅰ. 단일형 : 한 가지의 유형으로 변형된 경우

1. 교체 : 대표형에서 자음이나 모음을 바꾼 경우

(1) 자음교체

① 1음절

㉠ 초성 : 예) 시팔, 띠팔

㉡ 종성 : 예) 씨팍, 씨팡

㉢ 초・종성 : 예) 쫕같네(좃같네)

② 2음절

㉠ 초성 : 예) 씨발, 씨빨, 씨할

㉡ 종성 : 예) 씨팍

㉢ 초・종성 : 예) 씨빡, 씨박, 씨밤, 씨밥

③ 2개 음절 이상 : 예) 시밥, 시빨, 시팍

(2) 모음교체

① 1음절 : 예) 쐬팔, 쑤팔, 쒸팔

② 2음절 : 예) 씨풀, 씨퍌, 씨펄

③ 2개 음절 이상 : 예) 쑤펄, 쒸펠, 쒸폴, 쒸풀

(3) 자・모음 교체

① 1음절 : 예) 쉬팔, 스팔, 싀팔

② 2음절 : 예) 씨뱔, 씨벨, 씨봘, 씨불

③ 2개 음절 이상 : 예) 스발, 띄발, 쉬벨, 시펄, 시벌, 쉬블

2. 탈락 및 축약 : 대표형의 음절이나 음소가 탈락하거나 음소 탈락 후 음절이 축약된 경우 혹은 초성만으로 전체 음절을 표기한 경우

(1) 탈락
① 음절 탈락 : 예) 양아(양아치)
② 음소 탈락 : 예) 씨파
③ 두문자 : 예) ㅆㅍ
(2) 축약 : 예) 새대갈(새대가리)
(3) 탈락+축약 : 예) 자샤(자식아)

3. 첨가 : 대표형에 없는 음소를 첨가하거나 음절수를 늘린 경우
(1) 음절 첨가 : 예) 씨파알, 씨이팔
(2) 음소 첨가 : 예) 씹팔
(3) 음절+음소 첨가 : 예) 씨입팔

4. 음소 나열 : 자음과 모음이 음절을 구성하지 않고 음소를 나열해서 표기한 경우 : 예) ㅅㅅㅣ팔, ㅆㅣ팔

5. 연철/분철/재음소화 : 소리나는 대로 표기하거나(연철) 후행 음절의 초성을 선행 음절의 종성으로 표기하거나(분철) 한 음소를 둘로 나누어 표기한 경우(재음소화) : 예) 좃가튼(좃같은), 질알(지랄), 씹할(씨팔)

6. 기호 : 비슷한 음상의 외국어 문자, 숫자, 혹은 특수문자를 사용하여 표기한 경우
(1) 외국어 문자 : c팔, ccipal, cipal,
(2) 숫자 : 씨8
(3) 특수문자 : ^^ㅣ발
(4) 두 개 이상 중복 : C8, c8

7. 부가 : 필터링을 피하기 위해 문자의 중간 혹은 뒤에 의미 없는 기호(외국어 문자, 숫자, 특수문자 등)를 부가한 경우 : 예) 자,지, 자.지, 자//지, 자/지, 자지', 자지-, 자지!, 자지1

8. 띄어쓰기 : 필터링을 피하기 위해 띄어쓰기에 변화를 준 경우 : 예) 씨

팔, 씨 팔, 씨 팔

Ⅱ. 혼합형 : 두 가지 이상의 유형이 혼합된 경우

1. 2개 혼합

(1) 교체 + 탈락 및 축약 : 예) 띠바, 띠퍼, 씨빠, 씨바, 씨버, 씨부

(2) 교체 + 첨가 : 예) 띠이발, 쉬이벌, 시이빡, 식팔, 싶펄

(3) 교체 + 음소나열 : 예) ㄸ ㅣ발, ㅆ ㅣ바 ㄹ, ㅆ ㅣ발, ㅆ ㅣ벌

(4) 교체 + 연철・분철・재음소화 : 예) 띱할, 띱헐, 십할, 십헐, 씝할

(5) 교체 + 기호 : 예) 시8, 씨!발, 씨1발, 씨l발, 씨1밸, 10 8, 10팔, C발

(6) 교체 + 두문자 : 예) ㅅㅍ, ㅅㅂ

(7) 탈락 및 축약 + 첨가 : 예) 씝파

(8) 탈락 및 축약 + 음소나열 : 예) ㅆㅣㅍㅏ, ㅆㅣ파, 씨ㅍㅏ

(9) 탈락 및 축약 + 기호 : 예) ㅆ1바, si파

(10) 첨가 + 연철・분철・재음소화 : 예) 씨입할

(11) 첨가 + 기호 : 예) 씨28, 씝8

(12) 연철・분철・재음소화 + 기호 : 예) X할

2. 3개 혼합

(1) 교체 + 탈락 및 축약 + 첨가 : 예) 씝빠, 쓥파, 띠이바, 쉬이바

(2) 교체 + 탈락 및 축약 + 음소나열 : 예) ㅅㅅㅣㅂㅏ, ㅅㅣㅂㅏ

(3) 교체 + 탈락 및 축약 + 연철・분철・재음소화 : 예) 십하

(4) 교체 + 탈락 및 축약 + 기호 : 예) c부

(5) 교체 + 첨가 + 기호 : 예) 쉽8, 시28,쉬28

(6) 교체 + 음소나열 + 기호 : 예) ㅅ1발, ㅅ1발

(7) 교체 + 연철・분철・재음소화 + 기호 : 예) 10알

2) 7. 부가형과 8. 띄어쓰기형은 단일형과 혼합형을 포함하여 모든 유형의 변형형에 다 나타날 수 있으므로 실제 유형을 분류할 때는 이 기준을 적용하지 않았다.

3) 본 연구에서 수행한 변형형의 유형 분류는 현재 금칙어 리스트에 포함되어 있지 않으나 앞으로는 출현할 가능성이 큰 변형형을 예측할 수 있다는 장점이 있다. 예를 들어 '사까시'의 경우 금칙어 리스트에 '샤까시, 서까시, 사꺼시, 사까쉬' 등과 같은 모음교체형과 'ㅅㄲㅅ'과 같은 두문자형은 존재하지 않으나 이는 앞으로 얼마든지 출현 가능한 형태이며, 따로 유형 분류를 하지 않은 부가형과 띄어쓰기형도 모든 변형형에 언제든지 출현할 수 있다. 이 두 유형을 제외한 단일형의 6가지 유형이 2개 이상이 중복된 혼합형 역시 여러 가지 경우의 수로 나타날 수 있다. 현재 '사까시'의 변형형으로 첨가형인 '삿까시'와 자음교체형인 '사카시, 사까리, 사까치, 사카치, 사가리'는 존재하나 이 두 유형의 혼합형은 아직 존재하지 않는다. 그러나 게임 사용자들이 금칙어 필터링을 피하기 위해서 '삿카시, 삿까리, 삿까치, 삿카치' 등의 형태를 사용할 가능성이 크며 조만간 등장할 수 있는 유형이다. 본 연구팀의 유형 분류는 장차 이를 미리 예측하여 차단할 수 있게 하는 시스템 구축에 유용한 토대를 마련했다는 점에서 의의가 있다.

라. 이용자 등급별 금칙어 표준화안

1) 금칙어 표준화 작업을 위해 주요 게임사의 금칙어 관련 운영 상황을 보면 업체별로 금칙어의 구분 및 건수에 차이가 있음을 알 수 있다. 금칙어의 건수는 최소 435개부터 최대 5383개에 이르기까지 큰 차이가 있으며, 게임별로 금칙어를 차등화하는 업체가 있는 반면 게임별 구분 없이 통합 금칙어만을 선정하여 운영하고 있는 업체도 있다.

2) 각 게임사가 제공하는 게임의 종류와 이용 등급은 '전체 이용 가능/12세 이상 이용 가능/15세 이상 이용 가능/18세 이상 이용 가능' 등으로 다양하나 금칙어 선정에 이를 충분히 고려하지 못한 측면이 있다. 따라서 게임 이용자 등급을 고려한 등급별 금칙어 표준안 마련이 요망되는 상황이라고 하겠다.

3) 이에 본 연구에서는 전체 금칙어를 그 유해성의 정도에 따라 3등

급으로 분류하고, 게임 이용자 등급별로 차등 적용하는 방안을 제안한다. 금칙어의 선정과 적용이 개인의 의사소통 자유를 침해하는 것을 최소화하기 위하여 18세 이상 등급에는 유해성의 정도가 가장 심하여 모든 등급에서 제한되어야 하는 1등급의 금칙어만을 적용해도 무방할 것으로 판단하였다. 그러나 바른 언어생활을 유도하기 위한 교육적인 목적에서 15세 이상 등급에는 1등급과 중간 단계인 2등급의 금칙어를 적용할 것을, 12세 이상 등급과 전체 이용 가능 등급에는 1,2등급의 금칙어와 아울러 유해성의 정도가 가장 적다고 판단한 3등급까지도 금칙어로 제한할 것을 각각 권장한다.

4) 전체 금칙어의 등급을 평가하기 위해 폭력성, 선정성, 차별성, 사행성의 유해성 정도를 평가한 세부 판정 기준은 다음과 같다.

가) 가-①의 욕설 중 성기 혹은 성행위 관련 단어에서 파생된 욕설, 언중들에게 전형적 욕설로 인식되는 표현은 1등급으로 판정하고, 이 외에 폭력성의 정도가 1등급에 속하는 부류보다 강하지 않다고 판단한 욕설은 2등급으로 판정하였다.

나) 가-②의 위협 중 위해 행위를 구체적으로 적시한 표현은 1등급으로 판정하고, 그 외에는 2등급으로 판정하였다.

다) 가-③과 다-전체, 라-전체는 유해성의 정도가 심하지 않다고 보아 모두 3등급으로 판정하였다.

라) 나-① 중 성기를 지칭한 표현은 1등급으로, 기타 신체 관련 표현은 2등급으로 판정하였다.

마) 나-②는 모두 1등급으로, 나-③은 모두 2등급으로 판정하였다.

바) 금칙어 선정 기준을 적용할 때 중복을 허용하였으므로 복수의 선정 기준에 해당하는 금칙어의 등급 판정이 일치하지 않을 때에는 더 높은 등급을 적용하는 것을 원칙으로 하였다. 즉 가-③과 나-②에 동시에 해당하는 금칙어는 나-②를 따라 1등급으로 판정하였다.

5) 본 보고서는 금칙어 목록을 전체 게임업체와 모든 이용자 등급에

반드시 금지해야 할 통합 금칙어와 업체가 자유롭게 목록을 확장해서 사용할 수 있는 자율 금칙어의 이원적 표준화안을 제시하고자 한다. 이에 <표 5>의 1등급 금칙어 864항(대표형 기준)은 통합 금칙어로 <표 6>의 2등급(963항)과 <표 7>의 3등급(475항)을 합한 총 1438항은 자율 금칙어로 분류하는 방안을 제안한다.

등급별(1~4) 금칙어(안)

[신청기업 별도 제공]

Ⅲ. 기대효과 및 결과 활용방안

1. 기대 효과

가. 바람직한 게임언어 환경 구축

사이버 언어 환경의 중심축에 있는 게임언어에 대한 건전화 작업을 바탕으로 바르고 건전한 게임언어 사용을 권장하여 계층간, 지역간, 세대간의 바람직한 게임 언어 환경을 구축하는 데 기여할 수 있을 것으로 판단된다.

나. 건전한 게임이용문화 조성

불건전한 게임언어는 사회적·교육적·문화적 측면에서 게임을 부정적으로 보는 시각에 일조하고 있다. 본 연구를 통해 얻어진 성과를 바탕으로 게임언어가 건전하게 되면 이것은 게임의 언어사용상의 문제가 개선되는 것일 뿐만 아니라 게임에 대한 부정적인 인식이 사라짐으로써 건전한 게임이용문화를 조성하는 기틀이 될 것이다. 더 나아가 게임이 건전한 놀이문화로 자리 잡는다면 게임은 사회적·문화적인 자원으로 거듭날 수 있을 것으로 사료된다.

2. 결과 활용방안

가. 불건전 언어 신고센터 설립

불건전한 게임언어를 바른 언어로 순화시키기 위해서는 게임언어 사용에 대한 표준 지침서를 만들고 이에 어긋난 언어를 사용할 경우

규제할 수 있는 전담부서를 설립해야 한다. 그러나 현재 게임업체들이 운영하고 있는 신고센터 혹은 클린센터는 금지행위들 전반을 위한 것이고 언어에 해당하는 것은 극히 일부에 해당할 뿐만 아니라 그나마 신고센터를 아예 운영하지 않는 곳도 있다.

따라서 게임언어 건전화 지침서 연구의 일환인 본 연구의 표준화된 금칙어 목록은 불건전 언어에 대한 표준 지침서가 될 것이며 이와 아울러 게임산업진흥원 내 불건전 언어 신고센터를 만들어 게임언어 건전화 지침서에 어긋나는 언어를 사용할 경우 신고할 수 있는 체제를 구축한다면 게임 이용자와 게임 생산자가 함께 게임언어 건전화를 위한 감시·관리역할을 동시에 수행할 수 있다. 이로써 좀 더 효율적이고도 직접적으로 게임언어를 바르게 계도할 수 있는 통로가 마련될 것으로 기대된다.

나. 자율평가제의 도입

건전한 게임언어 문화를 이루어내기 위해서는 무엇보다 게임 생산업체가 게임언어의 질적 향상을 위한 자정 노력을 해야 할 것이다. 이러한 자정노력의 하나로 자율평가제 도입을 고려해 볼 수 있다. 즉 게임을 만들어내는 각 업체에서 본 연구에서 도출된 결과를 바탕으로 자율적으로 자기 회사의 게임언어가 건전한지를 평가하는 지침서를 만들어 스스로 평가하는 제도를 도입하는 것이다. 그리고 각 게임 업체의 자율평가제가 시행될 경우, 게임산업진흥원은 주관 기관으로서 각 업체의 자율평가가 제대로 이루어졌는지를 재평가하는 방식으로 게임업체의 언어 건전화 정도를 효율적으로 평가·관리할 수 있을 것으로 판단된다. 업체별 게임 언어 건전화 자율평가를 위한 평가 영역 및 지표 등 평가 편람의 일부를 예시하면 다음과 같다.

<자율평가제를 위한 평가 편람 예시>

2009년 게임 언어 건전화
평가 편람

한국게임산업진흥원

안내 말씀

❑ 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

❑ 한국게임산업진흥원은 2009년 업체별 게임 언어 건전화 평가를 추진하고 있습니다. 게임 언어 건전화 자체평가 보고서 작성을 위한 평가 편람을 보내드리면서 다음과 같은 안내 사항을 전해드립니다.

❑ 평가 편람은 크게 여섯 장으로 구성되어 있습니다.
- 제 1장 : 2009년 게임 언어 건전화 평가 모형
- 제 2장 : 평가 영역과 지표의 구조 및 체계표
- 제 3장 : 평가 지표 및 척도
- 제 4장 : 자체평가 안내
- 제 5장 : 서면평가 안내
- 제 6장 : 방문평가 안내

❑ 평가 영역 및 지표는 다음과 같이 구성되어 있습니다.
- 4개 영역, 17개 평가 항목, 33개 평가 지표

❑ 만족도 조사는 게임 유저들로부터 직접 설문조사를 실시할 계획이므로 자체평가 시에는 만족도 조사 및 결과 분석을 제외합니다.

❑ 자체평가 보고서는 제4장에 제시된 자체평가 보고서 작성 안내에 따라 **최대 100쪽 이내**로 작성해 주시기 바랍니다.

❑ 보고서 제출 기한은 **2009년 4월 1일 17:00까지**입니다.

❑ 문의처 : 한국게임산업진흥원 기관평가연구실

❑ 귀사의 게임 언어 건전화의 발전에 기여할 수 있는 평가가 이루어지도록 최선을 다하겠습니다. 계속적인 협조 부탁드립니다.

차 례

Ⅰ. 2009년 게임 언어 건전화 평가 모형 0
1. 평가 목적 및 특징 0
2. 평가 내용 0
3. 평가 위원 0
4. 평가 방법 0
5. 평가 절차 0
6. 평가 결과 판정 0
7. 평가 결과 활용 0
8. 메타평가 0
9. 조직 0

Ⅱ. 평가 영역과 지표의 구조 및 체계표 0
1. 평가 영역 및 항목의 구성 0
2. 영역별 평가 지표 및 세부 평가 지표 0

Ⅲ. 게임 언어 건전화 평가 지표 및 척도 0
1. ○ 영역 0
2. ○ 영역 0
3. ○ 영역 0
4. ○ 영역 0

Ⅳ. 자체평가 0
1. 자체평가 목적 0
2. 자체평가 내용 0
3. 자체평가 절차 0
4. 자체평가 방법 0
5. 자체평가 지침 0
6. 자체평가 결과 제출 0

Ⅴ. 서면평가 0

1. 서면평가 목적 0
2. 서면평가 내용 0
3. 서면평가 절차 0
4. 서면평가 방법 0
5. 서면평가 지침 0
6. 서면평가 결과 제출 0

Ⅵ. 방문평가 0
1. 방문평가 목적 0
2. 방문평가 내용 0
3. 방문평가 절차 0
4. 방문평가 방법 0
5. 방문평가 지침 0
6. 방문평가 결과 제출 0

부 록 0
【부록 1】 0
【부록 2】 0
【부록 3】 0
【부록 4】 0
【부록 5】 0
【부록 6】 0

표 차 례

<표 Ⅰ-1> 0
<표 Ⅰ-2> 0
<표 Ⅰ-3> 0
<표 Ⅰ-4> 0
<표 Ⅰ-5> 0

1. 경영 영역(150점)

1.1 게임 언어 건전화를 위한 노력(35점)

평가 관점	각 업체는 게임 언어의 건전화를 위해 실현가능한 발전 계획을 가지고 있어야 하며, 이를 실현하기 위한 구체적인 계획과 노력을 하여야 한다.

1.1.1 게임 언어 건전화를 위한 계획(25점)

1.1.1.1 계획의 타당성(25점)

□ **계획의 체계성 및 타당성(15점)**

【기술 1-1-1】계획의 체계성 및 타당성

【작성 요령】

1) 2007년 1월부터 2009년 2월까지를 기준으로 작성함
2) 게임 언어 건전화를 위한 계획을 설명하고 체계성과 타당성을 기술함
3) 계획서의 체계성, 연차별 계획 및 전략 수립, 발전계획서의 타당성에 대한 내용을 기술함
4) 계획의 타당성은 계획의 성취를 위한 목표 설정 여부, 계획 수립 과정의 합리성, 계획 추진을 위한 구성원의 합의, 발전 목표와 발전 계획서 사이의 일관성 등을 포함하고, 계획의 실현 가능성은 계획에 대학 실정, 지역 여건, 미래 사회 반영 여부, 재정 확보 계획의 타당성, 계획의 실현을 위한 구성원의 의지 등을 포함함

5) 2쪽 이내로 기술함

【비치 자료】

1) 계획서 및 관련 증빙 자료
2) 업체의 관련 규정

평가 요소 계획의 체계성 및 타당성

평가 척도 및 내용

평가 내용		평가 척도	점수(점)	결과	비고
계획의 체계성 및 타당성(15점)	계획서의 체계성, 연차별 계획 및 전략 수립(7)	A 체계적이다	7.0		
		B 보통이다	5.0		
		C 미흡하다	3.0		
	계획서의 타당성(8)	A 타당하다	8.0		
		B 보통이다	5.0		
		C 미흡하다	2.0		
소 계					

⋮

1.2 지원 체제(115점)

평가 관점	게임 언어 건전화를 효율적으로 달성하기 위해서는 전문성을 갖춘 지원 체제가 항상 유지되어야 하며, 이에 대한 업무가 원활하게 이뤄지기 위해서는 재정적 뒷받침이 중요하다. 이를 위해 게임 언어 건전화를 위한 재정 확보 및 지출이 적절하게 이루어져야 한다.

1.2.1 행정지원 업무(65점)

1.2.1.1 조직의 적절성(35점)

■ 게임 언어 건전화를 위한 기관 운영의 충실성(15점)

<표 1-2-1> 기관 운영의 충실성

구분		내 용
기관 설치 시기		
활동 실적	2007년	
	2008년	
	2009년	

【작성 요령】

1) 2007년부터 2009년 2월까지를 기준으로 작성함
2) 게임 언어 건전화를 위한 기관 설치 시기, 운영 내규의 구체성, 기관의 활동 실적 등에 대한 내용을 기술함
3) 기관 설치 그 이전에 활동한 실적이 있으면 이를 포함하여 기술함
4) 2쪽 이내로 기술함

【비치 자료】

1) 기관 운영 지침 자료
2) 관련 증빙 자료

평가 요소 게임 언어 건전화를 위한 기관 운영의 충실성

평가 척도 및 내용

평가 내용	평가 척도	점수(점)	결과	비고
게임 언어 건전화를 위한 기관 운영의 충실성(15점)	A 매우 우수하다	15.0		
	B 우수하다	12.0		
	C 보통이다	9.0		
	D 미흡하다	6.0		
	E 매우 미흡하다	3.0		
소 계				

■ 기관 조직의 적절성(10점)

【기술 1-2-1】 기관 조직의 적절성

【작성 요령】

1) 2007년 1월부터 2009년 2월까지를 기준으로 작성함
2) 행정 조직, 업무 분담 내용, 조직 운영 등에 대해 구체적으로 기술하고 그 적절성에 대해 간략하게 기술함
3) 2쪽 이내로 기술함

【비치 자료】

1) 게임 언어 건전화 관련 담당직원 현황 관련 자료

⋮

중략

•

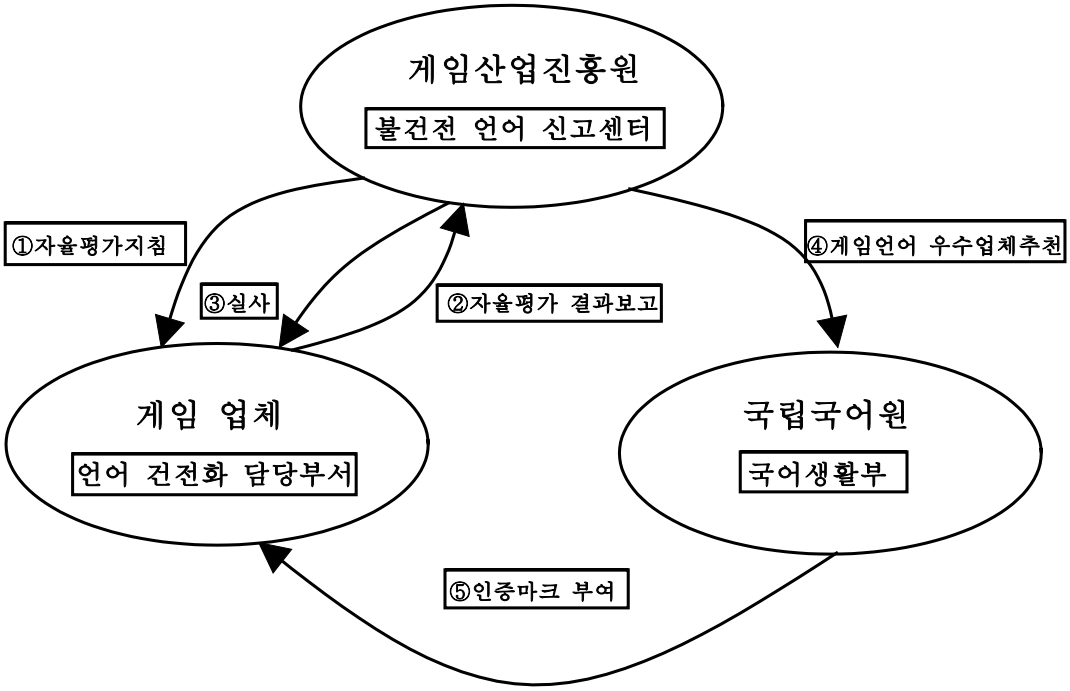
•

다. 인증제의 도입

자율평가제의 도입 및 이의 국가적 관리를 통해 건전한 게임언어를 사용하는 업체에 국립국어원에서 인증마크를 주는 제도를 도입할 수 있다. 이러한 인증제도는 게임을 이용하는 이용자에게 양질의 게임을 선택할 수 있는 기준을 제시해줄 수 있을 뿐만 아니라 건전한 언어가 사용된 게임을 생산해 내기 위한 게임 업체간의 경쟁을 유도해내는 파급효과를 가질 것으로 기대된다. 이러한 인증제는 다음의 국립국어원의 조직 상황을 볼 때 국어생활부에서 담당하는 것이 바람직할 것으로 판단된다.

<국립국어원의 조직도>

이상의 세 가지 활용방안은 다음과 같은 유기적인 조직협력체제와 업무흐름도를 구축할 때 게임언어건전화를 달성하는 데 그 효과를 극대화할 수 있을 것으로 예측된다.



<게임 언어 건전화를 위한 조직협력체제 및 업무흐름도>

<참고문헌>

구현정(2002), 통신언어 - 언어 문화의 포스트모더니즘, 『국어학』 39, 251-280.

김종혁(2007), 『게임 시나리오 개론』, 사이버출판사.

도효근(2001), 통신 언어가 국어 생활에 미치는 역기능 연구, 『어문연구』 37, 29-58.

류철균(2007), 『영화 및 게임물 언어사용 실태 조사』, 국립국어원.

민현식(2001), 『정보통신 언어의 순화 및 정보윤리교육의 학교교육 활용방안 연구』, 교육인적자원부.

박동근(2003), 통신언어의 생성 방식에 따른 생산성 연구, 『한말연구』 12, 41-59.

박호관・이정복(2006), 고등학생들의 비규범적 통신 언어 사용과 국어 교육의 과제, 『어문연구』 50, 403-447.

사사키 토모히로 지음/방수진 역(2007), 『기초부터 배우는 게임 시나리오』, 비즈앤비즈.

변윤언・이광호(2004), 청소년의 인터넷상 언어사용에 나타난 문화특성에 관한 연구, 『청소년 복지연구』 6권 1호, 25-37.

신승용(2005), 사회방언으로서의 통신언어의 위상 재정립, 『한민족어문학』 46, 75-102.

신종희(2002), 중학생 PC 통신언어의 실태 분석, 『국어교육연구』 34-1, 107-140.

이미진(2003), 『통신언어 순화 시스템 설계 및 구현』 , 이화여자대학교 교육대학원.

이시훈(2004), 인터넷 통신언어의 사용 현황과 인식에 관한 연구, 『언론과학연구』 4권 1호, 177-211.

이정복(2000),『바람직한 통신언어 확립을 위한 기초연구』 , 문화관광부.

이정복(2003),『인터넷 통신 언어의 이해』, 월인.

이정복・양명희・박호관(2006),『인터넷 통신 언어와 청소년 언어문화』, 한국문화사.

정진수(2005), 『컴퓨터 통신언어 연구』, 역락.

한동환(2003), 언어매체적 특성으로 본 인터넷 통신언어, 『어문연구』 31-2, 353-375.

게임언어 건전화 지침서 연구

- 게임 내 채팅언어의 표준화를 중심으로 -

연구 · 기획 총괄	서태건 한국게임산업진흥원 산업문화본부장
집필 · 편집 총괄	김진석 한국게임산업진흥원 문화진흥팀장
집필 · 편집 간사	이종훈 한국게임산업진흥원 문화진흥팀 대리
연구 · 집필	최형용 이화여자대학교 국어국문학과 교수 조경하 이화여자대학교 국어국문학 박사 정수희 이화여자대학교 국어국문학 박사수료 손달임 이화여자대학교 국어국문학 박사수료 이혜용 이화여자대학교 국어국문학 박사수료 정미지 이화여자대학교 국어국문학 박사과정 장민주 이화여자대학교 국어국문학 석사과정 이한민 이화여자대학교 국어국문학 석사과정
자문위원	류철균 이화여자대학교 교수 정희원 국립국어원 학예연구관 김순임 국립국어원 학예연구사

KOGIA 연구보고서 08-008

ISBN 978-89-90296-95-5 93690

게임언어 건전화 지침서 연구

발 행 인 : 최 규 남

발 행 일 : 2008년 12월

발 행 처 : (재)한국게임산업진흥원

* 본 보고서의 저작권은 한국게임산업진흥원에 있습니다. 저작권법에 의해 한국 내에서 보호를 받는 저작물이므로 무단전재와 무단복제를 금합니다. 가공 · 인용할 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.