

□ 국어 순화 자료 소개 □

5. 운동 경기 관계 용어 (2)

2. 우측의 바꿈말만 쓰도록 한 것

가쿠(逆)→반대치기 (당구)
 게임셋 (game set)→경기끝
 그라운드(ground)→운동장, 경기장
 데미지 (damage)→충격
 디렉트스파이크(direct spike)→직(접)
 강타
 디스퀄리피케이션파울 (disqualification foul)→실격 반칙
 라운드(round)→회전
 레드카드(red card)→빨강 쪽지
 로진백(rosin bag)→송진 (주머니)
 루스볼(loose ball)→흐르는 공
 룰(rule)→규칙
 리치 (reach)→팔길이
 링커리어 (ring career)→경기 경력
 마와시(廻し)→돌리기 (당구)
 멤버체인지(member change)→선수 교체, 선수 바꿈
 새크리파이스번트(sacrifice bunt)→희생 대기, 희생 번트
 서빙오더 (serving order)→배깅 순서
 센터라인오버(center line over)→중앙

선 칩벌

쇼트컷(short cut)→짧게치기
 스리세컨드룰(three second rule)→3초 규칙
 스페리다이(揚陸台)→미끄럼틀
 쓰키키리(突切)→단번치기 (당구)
 아우트오브포지션(out of position)→자리 반칙
 어드밴티지룰(advantage rule)→재량 규칙
 업스트러션(obstruction)→진로 방해
 어시스트(assist)→뒤통치기
 옐로카드(yellow card)→노랑 쪽지 (축구)
 오픈스페이스(open space)→빈자리
 요세타마(窩球)→모으기 (당구)
 워밍업(warming up)→준비 운동
 인텐셔널파울(intentional foul)→교의 반칙
 인플레이(in play)→경기 진행
 저지(judge)→부심
 저지페이퍼(judge paper)→판정표
 존데펜스(zone defence)→지역 방어

차지타임(charge time)→작전 시간(체육)
 체인지(change)→교환, 교대, 교체, 변경, 바꾸기
 퀵플레이(quick play)→속공(체육)
 크로스스파이크(cross spike)→대각(선)강타(체육)
 타이트맨투맨(디펜스)(tight man to man(defence))→(대인) 밀착 방어(체육)
 타임아웃(time out)→(경기) 끝
 타임인(time in)→(경기) 시작
 턴(turn)→돌기(체육)
 텐세컨드룰(ten second rule)→10초 규칙
 파이트머니(fight money)→대전료
 풋워크(foot work)→발놀림
 하프라인(half line)→중앙선
 헤드기어(head gear)→머리쓰개
 홈앤드어웨이(home and away)→상호방문 경기
 히베리(捻り)→틀어치기(당구)
 3. 심의 대상어와 바꿈말을 아울러 쓰도록 한 것
 골인(goal in)→성공, 득점
 골키퍼(goal keeper)→문지기
 넷터치(net touch)→그물닿기
 노골(인)(no goal(in))→실패
 노카운트(no count)→무효
 다운(down)→쓰러짐
 다이빙캐치(diving catch)→날려잡기
 더블플레이(double play)→둘잡이
 데드볼(dead ball)→① 死球, ② 중지(공)
 드롭볼(drop ball)→떨어지는 공

디렉트프리킥(direct free kick)→직접자유축
 리시브(receive)→받기
 링(ring)→①(바구니) 테, ② 경기대, ③ 반지 고리
 번트(bunt)→살짝대기
 볼(ball)→① 공, ② 볼(스트라이크의 상대어)
 볼카운트(ball count)→던짐셈
 복싱(boxing)→권투
 사이드아웃(side out)→메김 바꿈
 서브(←service)→메겨넣기
 세이프(safe)→살았음, 살다(야구)
 세터(setter)→공격작(배구)
 센터링(centering)→문앞주기
 슈트(shoot)→쏘기, (던져) 넣기
 스파이크(spike)→강타
 스포츠(sports)→운동
 슬럼프(slump)→침체(상태), 저조, 부진
 슬립다운(slip down)→미끄러져 넘어짐.
 알에스시(R.S.C.)→주심 결정
 아웃(out)→① 잡힘(체육), ② 바깥
 인드롭(in drop)→안쪽 드롭
 인슈트(in shoot)→안쪽 슈트
 인커브(in curve)→안쪽 커브
 인코너(in corner=in course)→안쪽(타자쪽)
 점프볼(jump ball)→(마주) 뛰어차기
 점프슈트(jump shoot)→뛰어쏘기
 체인지코트(change court)→집바꿈(체육)
 캐처(catcher)→포수(야구)
 코너아웃(corner out)→구석 넘음
 코너킥(corner kick)→구석차기

태클(tackle)→덤비기
 터닝슈트(turning shoot)→돌며쓰기
 토스(toss)→튀기기(배구)
 티케이오(T.K.O.)→주심 결정
 팀워크(team work)→(편)짜임새
 파울볼(foul ball)→빋나간 공
 파울팁(foul tip)→스친 공 잡음
 파울플라이(foul fly)→빋른 공
 페어볼(fair ball)→산 공
 페어플라이(fair fly)→산 뜬공
 프리스로(free throw)→자유투
 프리킥(free kick)→자유축

핀치러너(pinch runner)→대(리)주자
 헤딩(heading)→머리받기
 홈(home)→본루(야구)
 홈런(home run)→본루타
 홈스틸(home steal)→본루뺏기
 홈인(home in)→득점
 (문교부 : 국어 순화 자료, 1983에 의함. 표기는 원칙적으로 현행 외래어 표기법을 따랐다. 단, 앞으로 있을 관용어 사정에 따라 달라질 수 있는 것도 있다.)

□ 국어 오용 사례 □

☆ 주체 존재 '-시-'의 남용

어떤 대상을 어느 정도 대접하느냐를 언어적으로 표현하는 체계를 존재법이라 한다. 여기서 특히 話者が 叙述의 主體를 높여 대접하는 것을 주체 존재법이라 하며, 그 경우 대체로 서술어의 어간에 '-시-'를 첨가하여 표현하는 것은 잘 아는 사실이다.

그런데, 원칙적으로 서술의 주체를 존재하느냐 않느냐의 비교 대상은 話者로 話者が 자기와 대비하여 主體를 높여야 할 경우에만 '-시-'를 첨가시켜야 하나, 실제 언어에서 잘못 사용되는 수가 있다. 例컨대, “×× 문화 방송에서 준비한 어린이날 기념 놀이를 보여 주시기 위하여 지금 ○○ 체육관에 나와 있습니다.”(1986. 5. 5. MBC 출발 새아침)

하는 방송 리포터의 언어에서는 主體가 話者와 同一人이므로 '-시-'가 첨가될 수 없으나 '-시-'를 첨가시키므로, 자신을 스스로 존재한 듯지 못할 결과를 가져왔다.

이와 관련하여 또 언급해야 할 경우로 3인칭에 대한 존재가 있다. 즉 主體가 3인칭으로 話者보다는 높으나 聽者보다는 낮은 경우, 위의 원칙대로라면 '-시-'를 첨가시켜야 되나, 이 때는 聽者를 고려하여 '-시-'를 쓸 수 없는 것이다. 따라서 선생님 앞에서 하는 다음의 말은 잘못 사용되는 例라 하겠다. “선생님, 선배님이 그러시는데, 곧 비가 온대요.” (편집실)