

## 이모티콘만으로 의사통이 가능할까?

5조 : 김여원, 엄미란, 김혜진, 손준형

### <목차>

1. 현대인과 떼놓을 수 없는 하나의 기호: 이모티콘
  - 1.1 이모티콘의 개념
  - 1.2 이모티콘의 변화과정
2. 이모티콘의 기능 및 특징
3. 이모티콘만으로 가능한 의사소통 범위
  - 3.1 변화된 커뮤니케이션 환경과 이모티콘
  - 3.2 선행 연구: 알렉스 골드마크, 리자 스타크 커플 실험 사례
  - 3.3 생활 속 이모티콘 의사소통: SNS, 사인리, 이모즐리 등
4. 이모티콘만으로 의사소통의 한계와 가능성
  - 4.1 의미의 모호함
  - 4.2 복잡한 감정표현의 불가능
  - 4.3 육하원칙 전달 불가능
5. 결론

## 1. 현대인과 떼놓을 수 없는 하나의 기호: 이모티콘

비약적인 정보의 발달로 인하여 온라인이나 메신저 상에서의 의사소통은 날로 증가하고 있다. 사람들은 인터넷이나 메신저로 대화를 함으로써 표현의 한계를 극복하기 위해 ‘이모티콘’이라는 비언어적인 표현을 사용하게 되었다. 이모티콘은 시대를 거듭할수록 그 종류와 형식이 다양해지고 있으며 의사소통에서의 사용빈도도 문자와 같이 빈번하게 사용되고 있다. 이모티콘은 대면할 수 없는 상황에서 문자로는 전달되기 힘든 감정을 문자 대신 표현해주는 기능을 하며 하나의 이모티콘 사용으로 긴 문장에 담긴 의미를 대신 전달할 수 있다는 유용성을 지니고 있다. 이런 면에서 보면 이모티콘은 문자와 견주어 봤을 때 문자만큼 의사소통 기능을 원활히 수행한다고 보여 진다.

그렇다면 이런 이모티콘만으로도 사용으로 온라인 상에서의 의사소통이 과연 가능할까? 이 글에서는 먼저 이모티콘이 가지고 있는 기능과 특징을 설명하고 이모티콘만을 이용한 의사소통 범위에 대해서 살펴보고자 한다. 다음으로 실험과 생활 속 사례들을 들어 이모티콘만으로 이루어지는 의사소통의 한계를 밝히고자 한다. 또한 이러한 이모티콘의 한계를 밝히고 마지막으로 본고의 주제인 ‘이모티콘만으로 의사소통이 가능한가?’에 대한 답을 제시하고자 한다.

### 1.1. 이모티콘의 개념

이모티콘의 기존 개념은 감정을 뜻하는 “emotion”과 “icon”으로 조합되어 만들어진 단어로 온라인 공간에서 감정을 풍부하게 전달하고 의사소통을 원활하게 하는 비언어적 시각 언어라는 것이다.<sup>1</sup> 온라인에서 쓰이는 이모티콘은 키보드에 있는 여러 가지 기호들과 숫자 등을 조합하기도 하고 일러스트레이션을 사용해 감정과 의미를 전달하는 하나의 그림식 소통부호이다. 카카오톡 메신저에서 사용하는 여러 가지 다양한 이모티콘들도 언어적 표현과 같이 사용되어 대화참여자의 감정과 의미를 전달하는 온라인 이모티콘이다.

그러나 이러한 이모티콘의 기존 의미는 현재 계속 새롭게 생겨나고 있는 다양한 형태의 이모티콘을 모두 설명하기에는 부족하다. 따라서 다음 장부터는 새롭게 변화하고 있는 이모티콘의 발전 과정과 미래의 이모티콘을 예상해보고 마지막 결론 부분에서 기존의 이모티콘의 개념과 다르게 이모티콘의 개념을 재정의할 것이다.

### 1.2. 이모티콘의 변화과정

이모티콘은 시대에 따라 표현방법이 변화한다. 온라인에서 사용하는 이모티콘의 변화과정을 크게 4단계로 나누어보면 다음과 같다.

---

<sup>1</sup> 황하성·주성복, 「문자메세지의 이모티콘 활용에 관한 연구: 이용 동기와 사회적 현존감의 상관성을 중심으로」, 미디어, 젠더&문화 9호, 2012, 139-140쪽.

1단계: 문장부호



2단계: 그래픽(얼굴)



3단계: 그래픽(얼굴+몸짓)



4단계: 동적 그림

첫 번째 단계인 문장부호는 키보드에 있는 여러 가지 기호들과 숫자 등을 이용하여 표현한 이모티콘으로 ‘^’, ‘\*^0^\*’, ‘/(T o T)/’ 등이 있다. 이러한 문장부호는 행동이나 상황보다 표정이나 감정을 주로 나타낸다. 또 문장부호 이모티콘은 전달자가 직접 키보드를 하나하나씩 누르는 것으로 원하는 표정을 조합해내는 방법이다.

두 번째 단계인 그래픽(얼굴)은 문장부호 방식에서 그림 형태로 전환되는 단계이다. 전달자가 전달하고 싶은 감정과 사물을 주어진 이모티콘 내에서 직접 선택하여 의미를 전달할 수 있다. 예를 들어 🤪 (놀람), 🤩 (빠침) 등이 있다. 마찬가지로 그래픽(얼굴) 이모티콘도 주로 감정을 나타내며 구체적인 행동이나 상황을 묘사하는 것은 제한적이다.

세 번째 단계인 그래픽(얼굴+ 몸짓)은 2단계 그래픽(얼굴) 이모티콘에 몸짓까지 더해져 감정뿐만 아니라 행동묘사까지 정확하게 전달할 수 있다. 🤪👉 등이 그 예이다.

네 번째 단계인 동적 그림은 3단계의 그래픽(얼굴+몸짓) 이모티콘이 움직이는 단계이다. 따라서 동적 그림은 전달하고자 하는 의미를 보다 더 생생하게 전달할 수 있다는 장점이 있다. 또한 최근에는 동적 그림에 음성기능까지 더해져 직접 얼굴을 마주하고 대화하는 것처럼 발전했다.

이처럼 의사소통 기능을 하는 이모티콘은 시간이 흐르면서 더 새롭고 다양하게 변화했다. 그렇다면 미래에는 어떤 형태의 이모티콘이 나올까? 지금까지 등장한 이모티콘은 시각적인 기능과 청각적인 기능 모두 가능하다. 이에 더해 미래에는 촉각적인 부분까지 기능할 수 있지 않을까 생각한다. 예를 들어 날씨가 덥다는 말을 전달하기 위해 더운 표정을 하고 있는 이모티콘에 “아 덥다~”라는 텍스트와 음성기능도 넣고 그 이모티콘을 눌렀을 때 휴대폰이 같이 뜨거워지는 기능이 나타날 수도 있지 않을까? 그리고 긴급한 상황을 표현하는 이모티콘을 보낼 때에는 이모티콘과 함께 휴대폰 진동이 함께 빠른 간격으로 울리는 기능도 예상해본다. 또 3D영화처럼 따로 안경을 장착하지 않아도 휴대폰 자체에 3D기능이 내재되어 이모티콘이 입체적으로 보이는 시대가 충분히 올 것이라 예상된다.

## 2. 이모티콘의 기능 및 특징

도입부에서 말했듯 이모티콘은 그래픽이나 문자부호 등 의사소통을 원활하게 하는 ‘비언어적 시각언어’이다. 이러한 이모티콘의 특성은 기능 및 특징과도 연관된다.

첫째, 이모티콘은 감정을 효과적으로 정확하게 전달하는 기능을 한다. 오늘날과 같이 모바일 메시지를 사용하는 비대면 커뮤니케이션이 일상이 된 환경에서는 정보와 메시지를 정확하게 전달하는 것 뿐만아니라 소통자간의 감정을 전달하고 확인하는 것도 중요하다.<sup>2</sup> 정보와 메시지는 전달방법에 따라 상대방이 받아들이는 느낌이 다르기 때문이다. 이때 이모티콘을 활용하면 사용자의 감정이나 상태를 더 효과적으로 표현할 수 있다. 예를 들어 ‘힘들다’라는 메시지와 함께 울고 있는 이모티콘을 보낸다면 ‘울고 싶을 만큼 일이 너무 힘들다’라며 수신자에게 더 구체적인 감정상태를 전달할 수 있다. 이를 통해 상대방의 공감을 끌어내거나 수신자에게 메시지가 더 와닿게 느껴질 수도 있다. 그러나 이러한 특징은 상대방이 사용자와 어떤 관계를 맺고 있는지에 따라 상황에 맞게 잘 활용해야 한다. 예를 들어 직장 상사와의 대화나 거래처와의 대화에서 이모티콘을 부적절하게 사용한다면 관계를 더 악화시킬 수 있다. 이모티콘은 효과적인 감정전달에서 더 나아가 사회적 커뮤니케이션으로서의 역할도 하는 것이다.

둘째, 이모티콘은 자아와 정체성을 표현하기도 한다.<sup>3</sup> 요즘에는 모바일 메시지가 발달하면서 다양한 디자인의 이모티콘이 제작되고 있다. 사람들은 마음에 드는 디자인을 골라 돈을 내고 직접 구매를 하곤 한다. 주로 자신이 평소에 좋아하는 캐릭터를 이모티콘화 한 것을 구입하거나 자신과 닮은 캐릭터 혹은 아무런 이유 없이 마음에 드는 디자인 등을 구매한다. 이를 통해 자신의 취향을 상대방에게 보여줌으로서 ‘나 자신’의 일부를 드러낼 수 있다. 예를 들어 평소에 친구들에게 다람쥐를 닮았다고 듣는 사람이 ‘다람쥐 모양’의 이모티콘을 사용한다면 대면의사소통이 아닌 상황에서도 상대방에게 ‘나는 다람쥐를 닮았다’ 혹은 ‘나는 다람쥐 이모티콘을 좋아한다’라는 것을 전달할 수 있다. 물론 이러한 상황은 어느 정도 서로에 대한 정보가 있어야 전달이 가능할 것이다.

셋째, 이모티콘을 사용한다면 보다 신속한 메시지 전달이 가능하다. 이모티콘 하나만으로 구체적인 감정표현이 가능하기 때문이다. 예를 들어 ‘땀을 뻘뻘 흘리며 책상에 앉아 바쁘게 일을 하고 있는 움직이는 이모티콘’ 하나만 보내면 긴 문장을 쓰면서 까지 자신의 상황을 설명하지 않아도 된다. 따라서 신속한 메시지 전달은 사용자의 편의성과 수신자의 빠른 이해를 돕는다.

넷째, 이모티콘은 형태가 다양하다. 이모티콘의 형태는 사용자가 어떻게 주어진 기호와 숫자를 조합하느냐에 따라 무한정일 수 있다. 예를 들어 우리나라에서는 주로 ‘웃음’을 ‘^^’로 표현하지만

---

<sup>2</sup> 김선진, 「모바일 메시지의 이모티콘 특성에 관한 비교 연구」, 한국디지털디자인협회, 2014, 95쪽.

<sup>3</sup> 김선진, 위의 논문, 92쪽.

미국에서는 주로 ‘:-)’로 표현하곤 한다.

다섯째, 이모티콘은 언어가 통하지 않아도 기호를 통해 공감의 가능성이 있다는 점에서 국제성과 범용성을 띤다. 이모티콘은 점점 발전하는 디지털 환경에 따라 다양한 문화와 언어를 가진 사람들과 쉽게 소통할 수 있게 해준다.<sup>4</sup> 이는 흔히 ‘바디랭귀지’라고 불리는 의사소통 방법의 ‘디지털화’라고도 할 수 있다. 특히 이모티콘의 다양성과 유희적 요소가 이러한 특징을 더 잘 살려준다.

### 3. 이모티콘만으로 의사소통을 실행한 사례

#### 3.1. 선행 연구 : 알렉스 골드마크, 리자 스타크 커플 실험 사례

2014년 뉴욕 공영 라디오 방송 WNYC는 뉴욕에 사는 남녀 커플 알렉스 골드마크, 리자 스타크와 함께 이모티콘의 언어성에 대한 실험을 진행했다. 30일 동안 이모티콘만을 가지고 대화한 것이다. 이들은 원활한 대화를 위해 애플리케이션상의 모든 이모티콘을 다운받은 뒤 실험을 진행했다.

실험이 끝나고 피험자들은 간단한 의사소통은 이모티콘만으로도 가능하지만 구체적인 대화를 전달하는 과정에서는 많은 왜곡이 일어났다고 했다. 예를 들어 '친구와 술 마시러 간다'를 '친구가 죽었다'고 해석하는 식이었다. 특히 “‘사랑해’와 같은 긍정적인 감정은 쉽게 전달이 되지만 슬프거나 안타까운 일 같은 부정적 감정 전달은 매우 어렵다”고 평가하였다. 그러나 이들은 “한 단어도 쓰지 않고 대화를 나눴지만 오히려 우리 관계가 더 좋아졌다”고 하면서 “실험은 끝났지만 앞으로도 이모티콘을 계속 사용할 것”이라고 말하며 이모티콘만으로 사용하는 대화에 대해 긍정적인 태도를 보였다.<sup>5</sup>



<sup>4</sup> 김선진, 위의 논문, 91쪽.

<sup>5</sup> 박종익 기자, 『메신저서 이모티콘으로만 한달 대화해보니...』,  
<http://nownews.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20140821601034>.

(출처 : 나우뉴스 인터넷기사)

### 3.2. 생활 속 이모티콘 의사소통 ; SNS, 사인리, 이모즐리 등

선행 연구뿐 아니라 우리 일상생활 속에서도 이모티콘만을 사용하여 의사소통을 이루는 사례는 손쉽게 찾아볼 수 있다.



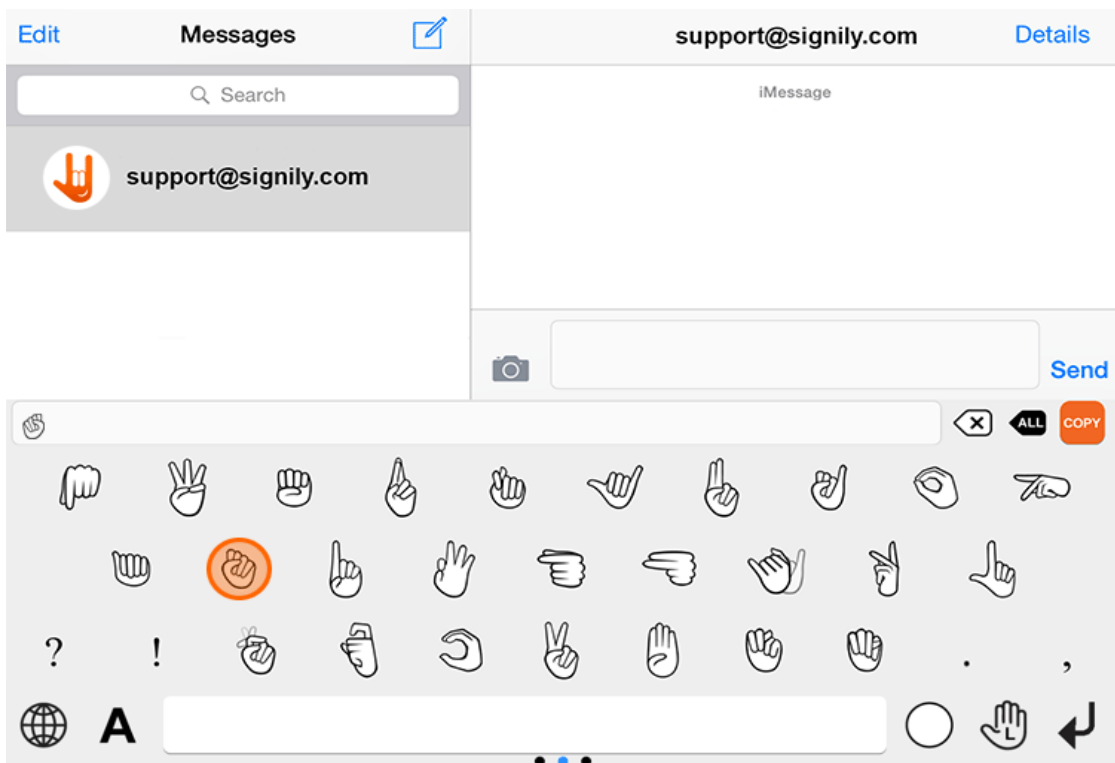
(출처 : 소녀시대 태연 인스타그램)

위 사진은 소녀시대 태연의 인스타그램 속 한 게시글이다. 태연은 자신의 앨범사진과 함께 어떠한 텍스트 없이 이모티콘 3개만을 사용해서 메시지를 작성했다. 2개의 가지 이모티콘과 1개의 해 이모티콘을 사용하여 ‘가지가지해’라는 메시지를 이모티콘만으로 전달한 것이다. 이러한 글이 쓰이게 된 배경은 당시 앨범 발매를 앞두고 소속사의 관리 부주의로 뮤직비디오 데이터가 손실되는 사건이 발생하자 피해당사자인 태연은 직접적인 언어보다 간접적인 언어인 이모티콘만을 사용하여 소속사에 대한 불만을 표출하였다. 태연이 텍스트만으로 ‘가지가지해’라는 글을 썼다면 소속사에 대한 불만이 진지하게 느껴졌을 것이다. 그러나 이를 이모티콘만으로 재치있게 전달함으로써 그 의미를 다소 완화시켜 장난스럽게 전달한 것이다. 많은 수의 댓글을 살펴보면 이러한 내용이 전혀 왜곡됨이 없이 의도대로 전달되었다는 것을 확인할 수 있다. 대부분의 댓글은 태연의 소속사에 대해 힐난을 하는 반응이 아니라 웃음 ‘ㅋ’과 함께 소속사에 대한 가벼운 질책정도로 마무리되었다. 이로써 태연은 이모티콘을 통해 자신의 불만을 전하면서도 그 감정을 다소 완화시켜 익살스럽게 표현함으로써 자칫 진지하게 만들 수 있는 상황을 재치 있게 만든 것이다.

또 다른 일상 속 이모티콘만의 의사소통의 예는 ‘사인리’라는 이모티콘이다. ‘사인리’는 청각장애인을 위한 이모티콘으로, 문자가 일상생활과 바로 연동되지 않는 청각장애인들의 고충을 이모티콘

으로 극복한 예이다. 사인리의 설립자인 엘시 스테커 에스라이즈는 “청각장애인들은 문자나 이메일을 통해 소통하지만 실제로 그 내용을 수화로 100% 똑같이 표현하기 힘들다”라며 “수화 모습을 비디오를 녹화해 보낼 수도 있지만, 더 간편하게 사인리를 이용해 소통할 수 있을 것”이라고 설명했다. 즉, 청각장애인들도 문자나 이메일 등으로 언어적 의사소통을 하지만 이는 실제 대화언어와는 다른 의사소통방식이기 때문에 상당히 직관적이지 못한 특성이 있다. 이러한 청각장애인들의 고충을 극복하기 위해 사인리를 개발하여 서비스하고 있는 것이다.

사인리는 현재 미국 수화만을 지원하고 있으며 알파벳, 숫자 그리고 기본 단어들을 표현하는 손모양을 이모티콘화 했다. 이 때 손모양을 왼손, 오른손 중 원하는 것으로 선택할 수 있고 흑인, 백인, 동양인의 손을 나타내도록 피부색도 선택할 수 있다.<sup>6</sup>



(출처 : 사인리 홈페이지<sup>7</sup>)

청각장애인들은 사인리를 통해 말하고자 하는 바를 이모티콘을 하나하나 잘 배열함으로써 실제로 대화를 주고 받는 것처럼 전달할 수 있으며 상대방은 그들이 하고자 하는 말을 직관적으로 받아들일 수 있다. 이런 경우에는 이모티콘이 문자를 대신하여 사용되고 있는 것이라 볼 수 있다.

또 2014년에는 ‘이모즐리’라는 메신저가 탄생했는데 이 메신저는 어떠한 언어사용 없이 이모티콘만을 사용하여 의사소통을 하는 메신저이다. 애플리케이션 출시 전부터 다운로드 예약자가 7만

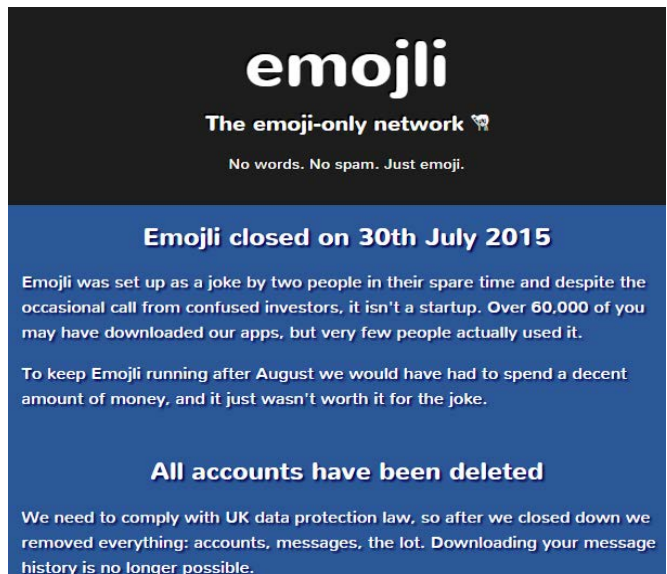
<sup>6</sup> 이지현, 『키보드 앱 ‘사인리’, 수화 이모티콘 서비스 공개』, <http://www.bloter.net/archives/235424>.

<sup>7</sup> 사인리 홈페이지, <http://signily.com/>.

명에 이를 만큼 많은 관심을 끌었지만 본격적인 출시 후 사람들의 이용이 점차 뜸해지면서 2015년 서비스를 종료했다. 그다지 성공적이지 못한 서비스였지만 이모티콘 언어가 독자적인 SNS를 이룰 수 있도록 발전<sup>8</sup>했으며 그러한 시도를 시스템상으로 실제 구축했다는 점에서 큰 의의가 있는 사례라고 볼 수 있다.



↑ 이모즐리 이용화면  
(출처 : 아이폰앱스토어)



↑ 현재는 서비스 중지 된 이모즐리  
(출처 : 이모즐리 공식 홈페이지<sup>9</sup>)

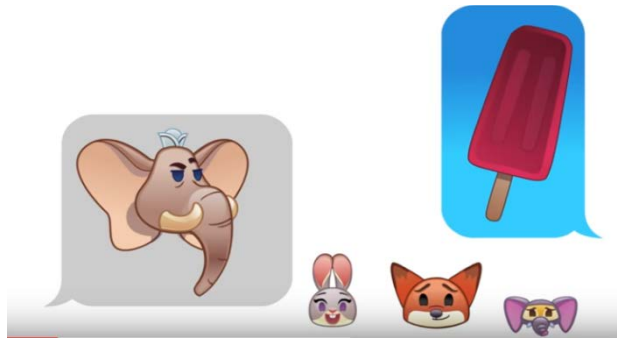
마지막으로 영화의 줄거리를 이모티콘으로 표현한 사례가 있다. 디즈니에서는 유튜브 채널을 통해 본사의 영화 줄거리를 움직이는 이모티콘을 사용하여 요약한 영상을 제공하고 있다. 중간중간 이모티콘만으로 설명되기 어려운 부분은 간단한 텍스트를 사용하지만 거의 대부분의 내용을 이모티콘만으로 전달하고 있기 때문에 텍스트의 내용을 제외하더라도 내용을 이해하는데 무리가 없다.

이 이모티콘은 앞서 살펴본 이모티콘과는 조금 다른 점이 있는데 이모티콘 자체가 애니메이션처럼 움직이고 있다는 점이다. 이러한 형태까지 이모티콘이라고 부를 수 있는지에 대한 의문점을 제기할 수 있겠지만 우선적으로 디즈니 공식 유튜브에서는 이것을 이모티콘으로 정의하며 동영상을 서비스하고 있으며 앞서 살펴봤던 이모티콘의 확장을 고려해볼 때 움직이는 이모티콘 역시 이모티콘으로 분류할 수 있다고 본다.

<sup>8</sup> 김유진, 『대화에 생생한 표현을 더하다, 이모티콘의 모든 것!』 <http://blog.skynix.com/1929>.

<sup>9</sup> 이모즐리 홈페이지, <http://emoj.li/>.





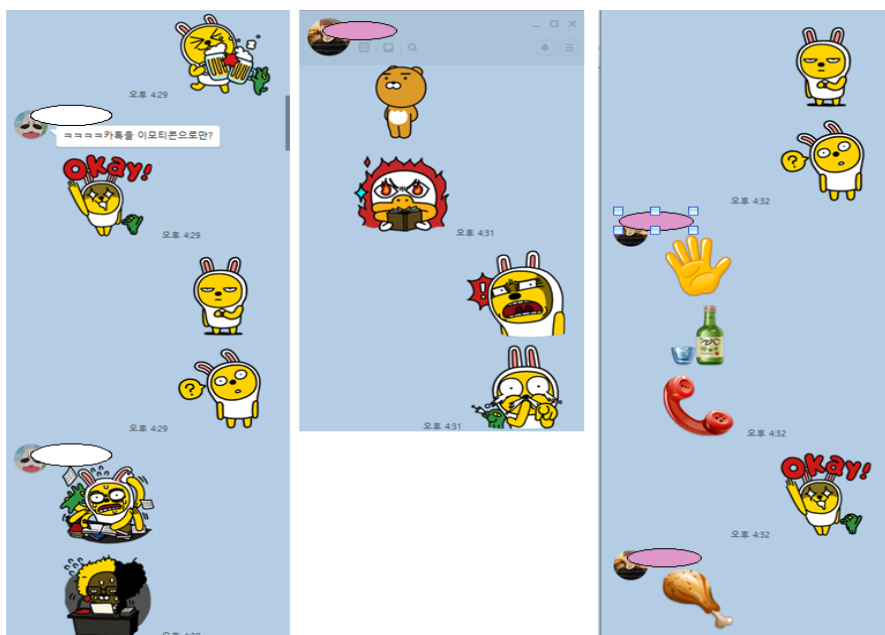
(출처 : 월트디즈니 유튜브 채널)

#### 4. 이모티콘만으로 수행하는 의사소통의 한계

##### 4.1. 의미의 모호함

이모티콘은 세계화된 시대에서 언어의 장벽을 넘어 의사소통할 수 있다는 장점이 있다. 또한 이모티콘은 언어와 함께 사용되어 언어로는 미처 다 표현할 수 없는 감정을 보조해주는 역할을 한다. 하지만 아직 우리가 이모티콘만으로 의사소통을 하기에는 의미를 전달하는 측면에서 의사소통의 한계를 갖는다. 이는 주로 의미와 맥락을 전달하는 면에서 문제가 발생한다. 이모티콘만의 수신호가 전달자의 의미와 수신자의 의미가 일치하지 않는 경우가 많기 때문이다..

그렇다면 의미의 모호함이 어떻게 발생할까? 모바일 메신저 카카오톡의 기본 이모티콘을 이용해 친구와 술 약속을 잡아보았다.



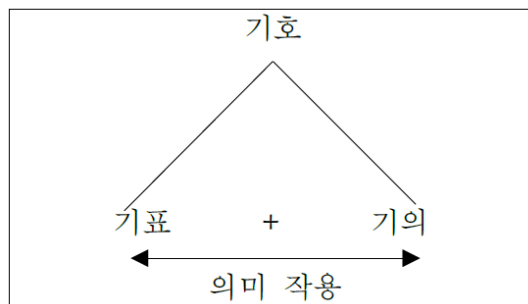
[그림 1] 친구 2명과 카카오톡 이모티콘만으로 술약속을 잡아보았다

그 결과 친구 한 명과는 술 약속을 잡는 데 성공했으나 의미의 모호함 때문에 친구와 어디에서 만나는지 그리고 자세한 시간과 같은 약속은 잡지 못했다. 시간약속을 잡기 위해 손가락 이모티콘으로 숫자를 표현하게 되었는데 발신자(오른쪽)는 7시의 의미로 보낸 이모티콘이 수신자(왼쪽)는 5시 20분으로 이해하는 문제가 발생했기 때문이다.



[그림 2] 대화 도중 의미의 모호함이 발생한 부분

더 나아가 소쉬르의 기표(signifiant)와 기의(signifile)라는 개념을 이용하여 설명할 수도 있다. 여기서 기표는 기호의 외면형식을 말하는 것이고 기의는 그것이 뜻하는 바를 의미한다. 이 두 가지는 같이 존재해야만 하는 상호보완적 관계이다. 이러한 개념을 위 사례에 적용시킨다면 손바닥과 브이(V)를 나타내고 있는 기표가 발신자에게는 숫자 7을 의미하는 기의였으며 수신자에게는 5시 20분을 나타내는 기의였을 것이다.



[그림 2] 소쉬르의 기호 체계<sup>10</sup>

이렇듯 기의에 대한 해석 오류는 줄 글에 비해 이모티콘이 가지고 있는 치명적인 의사소통 기능의 단점을 드러낸다. 언어가 약속된 기의인 것에 반해 이모티콘은 본래 약속된 기의가 아니기 때문이다. 따라서 이모티콘만으로 의사소통 하는 것은 발신자와 수신자 간의 상이한 기의로 인하여 불분명한 의미가 되어버릴 수 있다.

#### 4.2. 복잡한 감정표현 전달 불가능

이모티콘은 본래 문자언어로 표현하기 힘든 감정을 보조하기 위해 등장한 것이다. 현재 이루어

<sup>10</sup> 심지은, 「이모티콘의 시각적 감성 표현에 관한 연구」, 이화여자대학교대학원, 2006, 30-31쪽.

지고 있는 SNS상 의사소통에서의 이모티콘은 이 역할을 충실히 해내고 있는 것처럼 보인다. 하지만 이모티콘은 복잡한 감정표현을 해야 하는 상황에서는 한계를 갖는다.

어떤 한계를 가지는지 구체적으로 알아보기 위해 ‘기쁨’이라는 단어를 예로 들어 보자. ‘기쁨’이라는 단어를 표현하는 언어는 굉장히 다양하다..

사전 종류	기쁨의 하위어 및 의미
두산 동아 표준 국어 대사전	기쁘다 -마음에 즐거운 느낌이 나다 감동-크게 느끼어 마음이 움직임 즐겁다-마음에 거슬림이 없이 흐뭇하고 기쁘다 만족하다-마음에 흡족하다 상쾌하다-느낌이 시원하고 산뜻하다 편안하다-편하고 걱정이 없이 좋다 자신감-어떤 일을 해낼 수 있다거나 어떤 일이 꼭 그렇게 되리 라는 데 대하여 스스로 굳게 믿음 희망-앞일에 대하여 어떤 기대를 가지고 바람,앞으로 잘될 수 있는 가능성
한글학회 우리말 큰사전	기쁘다-좋은 기색이 드러나도록 마음에 즐거운 느낌이 있다. 감동-느끼어 마음이 움직임 즐겁다-사뭇 기쁘거나 흐뭇하다. 만족하다-마음에 모자람이 없어 흐뭇하다 상쾌하다-기분이 시원하고 산뜻하다 편안하다-몸과 마음이 거북하지 않고 걱정없이 좋다 자신감-어떤 일에 대하여 뜻한 대로 이루어낼 수 있다고 스스 로의 능력을 믿는 굳센 믿음 희망-앞일에 대한 바람 가능성이나 가망
동아 대백과사전	일반적으로 욕구가 충족되었을때 느끼는 감정. S.프로이드(1856-1939)는 기쁨을 선척적인 감정의 하나로 육체 적인 쾌감이라 설명한다.피부감각 포용 성감대의 자극 등에 의 해 감각적 쾌락이 경험된다.

[표 1] 기쁨 하위어에 관한 사전적 개념<sup>11</sup>

하지만 우리는 위의 표에 있는 ‘상쾌하다’와 ‘편안하다’의 차이를 언어 의미로서는 쉽게 구별할 수 있지만 두 단어가 이모티콘으로 표현되었을 때에는 차이점을 잘 발견하지 못한다. 예를 들어 시원한 감정은 선풍기 앞에서 바람을 맞으며 아이스크림을 먹는 이모티콘을 통해 표현할 수 있다. 그러나 ‘상쾌하다’는 시원하고 산뜻한 두 가지 감정이 혼재되어 있기 때문에 이모티콘만으로는 의도를 제대로 전달하지 못하는 경우가 많다. 이런 문제는 이모티콘이 가지는 표현의 수단 부족에서 기인한다. 최근 이모티콘이 발전하면서 문자와 감정이 결합되어 나타나는 새로운 이모티콘이 등장하여 이를 상당수 해소하려고는 있지만 여전히 이모티콘만으로 인간의 감정을 온전하게 표현하기

<sup>11</sup> 심지은, 위의 논문, 56쪽.

에는 부족하다. 또 이것은 수신자가 전달자가 보낸 이모티콘의 의미를 제대로 파악하지 못하는 ‘의미의 모호함’과도 연관된다.

### 4.3. 육하원칙 전달 불가능

이것은 이모티콘의 가장 큰 단점 중 하나이다. 가령, 우리가 <레미제라블>이라는 영화를 보고 다른 사람에게 영화의 즐거리를 설명해야 하는 상황을 가정해 보자. 먼저 영화가 개봉하고 한창 이슈였던 영화 즐거리의 이모티콘 버전을 아래 그림으로 준비했다.



[그림4] 레미제라블 즐거리 이모티콘<sup>12</sup>

-장발장은 굶주린 조카들을 위해 빵 한 덩어리를 훔친 죄로 15년 동안 권역 있다가 가석방을 받는데 그의 신분 중에는 위험인물이란 표기 되어 있습니다. 장발장은 그것을 잊어버리고 마들렌이라는 이름의 시장으로 숨어들었습니다. 시장이 되어 공장을 세우고, 착한 일을 하게됩니다. 그런데 자베르 경감은 계속 장발장의 뒤를 쫓습니다. 어쨌든 공장에서 락틴이라는 여인을 만나게되고, 그녀는 죽게되지만 장발장은 그녀의 아이인 코제트를 찾아 나섭니다. 그후엔, 장발장은 자베르에게 쫓기고 있었지요. 쫓기며 코제트를 만난 장발장은 그 아이를 알고 있는 나쁜 여관 주인부부에게서 코제트를 데려옵니다. 어느새 코제트는 크게 되고, 코제트는 혁명당의 마리우스와 사랑에 빠지게 됩니다. 장발장은 마리우스가 있는 마을을 자베르가 있는 줄로 알고 떠나려합니다. 마리우스는 혁명을 할 것인지, 사랑을 쫓을 것인지 갈등했지만 혁명을 선택하고, 그 과정에서 나쁜 여관 주인 부부의 딸 에포닌이 마리우스를 사랑하게 되고, 그녀는 그를 위해 목숨을 바칩니다. 혁명은 실패하지만, 장발장은 다친 마리우스를 데리고 갑니다. 그 과정에서 혁명 때 혁명군에서 죽을 뻔한 자베르가 장발장에 의해 살아난 것에 대해 자베르는 어떻게 해야 하는지 고민하다 물에 빠져 죽습니다. 마리우스의 할아버지 집으로 간 장발장은 마리우스에게 모든 것을 말하고 떠나게 됩니다. 코제트와 마리우스는 결혼식을 하는데, 나쁜 여관주인부부가 병장을 하고 돌아와 꽃아냅니다. 그녀는 세에 장발장은 수도원 에서 죽게 되는 것으로 이야기가 끝납니다.

[그림5] 레미제라블 즐거리 글<sup>13</sup>

영화 <레미제라블>을 보지 못했던 사람은 [그림4]의 이모티콘들을 보고 영화에 대한 이해가 되지 않았을 것이다. 반면에 [그림5]처럼 언어로 된 즐거리를 보았을 때는 이모티콘보다 정확한 이해가 가능할 것이다.

이 밖에 논리적인 설명이 필요한 설명글, 육하원칙이 뚜렷하게 드러나는 신문 등과 같은 글은 이모티콘만으로 전달하기에 분명한 한계가 있다.

결론은 이모티콘은 일상적인 의사소통 범주 내에서 이루어지는 간단한 대화는 효과적으로 의사소통을 할 수 있도록 도와주나 범위를 넓혀 책, 논문 등과 같이 육하원칙에 의한 구체적인 의사소통이 필요한 상황에서는 이모티콘만으로 표현하기에 부적합하다.

<sup>12</sup> 양경아 객원기자, 『 이모티콘은 가라...세계는 '이모지'로 통한다 』,

[http://www.koreadaily.com/news/read.asp?art\\_id=2950567](http://www.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=2950567).

<sup>13</sup> 레미제라블 즐거리 글, <네이버 지식in>

[http://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=13&dirId=130107&docId=265126240&qb=66CI66+47KCc652867iUIOykhOqxsOumrA=&enc=utf8&section=kin&rank=1&search\\_sort=0&spq=0&pid=TV1nNspySENssyVJ%2BVssssso-003855&sid=OANEcgGuBgiQoPY41wwC%2BQ%3D%3D](http://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=13&dirId=130107&docId=265126240&qb=66CI66+47KCc652867iUIOykhOqxsOumrA=&enc=utf8&section=kin&rank=1&search_sort=0&spq=0&pid=TV1nNspySENssyVJ%2BVssssso-003855&sid=OANEcgGuBgiQoPY41wwC%2BQ%3D%3D).

## 5. 결론

이모티콘은 한 단계씩 발전해 왔고 생겨나는 다양한 기능 덕에 지금까지도 많은 사람들의 사랑을 받고 있다. 이러한 이유 때문인지 이모티콘만을 이용하여 의사소통을 하려는 다양한 사례가 존재한다. 그러나 이모티콘만으로 의사소통을 하는 것은 구체적이고 세세한 문장구사가 불가능하다는 한계가 있다. 오히려 이모티콘은 단독으로 쓰이는 것 보다 문자와 같이 사용하였을 때 가장 효과적이라 할 수 있다. 그러나 향후 이모티콘의 분야가 확대된다면 이모티콘만으로 의사소통이 가능하리라 예상된다. 하지만 앞서 말한 한계점들은 이모티콘의 기능과 특성상 해소할 수 없는 것이므로 이모티콘만을 사용한 의사소통은 일상적인 범주 내에서만 가능할 것이다. 예를 들어 논문이나 신문처럼 공식적인 글과 육하원칙을 필요로 하는 문장은 이모티콘으로 표현할 수 없지만 친구와의 대화 같은 비공식적이면서 일상적인 대화는 이모티콘만으로도 대화가 이루어질 수 있을 것이다.

더 나아가 이모티콘의 기존 정의를 재정의해야 한다고 생각한다. 이모티콘의 기존 정의는 “온라인 공간에서 감정을 풍부하게 전달하고 의사소통을 원활하게 하는 비언어적 시각언어”<sup>14</sup>이다. 그러나 이모티콘이 점점 발전하면서 사람의 감정만 전달하는 것이 아니라 비언어적요소인 물건과 음식까지도 기호화하며 이모티콘에 음성이 더해졌다. 따라서 이모티콘은 “온라인 공간에서 감정을 풍부하게 전달할 뿐만 아니라 물건과 음식 등까지도 기호화하며 의사소통을 원활하게 하는 언어적 요소와 비언어적 요소가 혼합된 시청각언어”로 재정의할 수 있을 것이다. 이렇게 기존 이모티콘의 범주는 조금씩 확대되어가고 있다.

이모티콘만으로 이루어지는 의사소통은 마치 과거 상형문자를 통해 의사소통을 하던 시대를 떠올리게 만든다. 이모티콘이 점점 더 발전해나가면서 이모티콘만으로 의사소통을 이루는 상황의 증가는 어쩌면 구술시대의 특성을 다시금 밟아가고 있는 상황은 아닐까 생각해본다.

### <참고문헌>

황하성·주성복, 「문자메세지의 이모티콘 활용에 관한 연구: 이용 동기와 사회적 현존감의 상관성을 중심으로」, 미디어, 젠더&문화 9호, 2012

김선진, 「모바일 메신저의 이모티콘 특성에 관한 비교 연구」, 한국디지털디자인협회, 2014

심지은, 「이모티콘의 시각적 감성 표현에 관한 연구」, 이화여자대학교대학원, 2006

---

<sup>14</sup> 황하성·주성복, 위의 논문, 139-140쪽.

박종익 기자, 『메신저서 이모티콘으로만 한달 대화해보니...』,

<http://nownews.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20140821601034>

이지현, 『키보드 앱 '사인리', 수화 이모티콘 서비스 공개』, <http://www.bloter.net/archives/235424>

사인리 홈페이지, <http://signily.com/>

김유진, 『대화에 생생한 표현을 더하다, 이모티콘의 모든 것!』 <http://blog.skhynix.com/1929>

이모즐리 홈페이지, <http://emoj.li/>

양경아 객원기자, 『 이모티콘은 가라...세계는 '이모지'로 한다 』,

[http://www.koreadaily.com/news/read.asp?art\\_id=2950567](http://www.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=2950567)

레미제라블 줄거리 글, <네이버 지식in>

[http://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=13&dirId=130107&docId=265126240&qb=66CI66+47Kc52867iUIOykhOqxsOumrA==&enc=utf8&section=kin&rank=1&search\\_sort=0&spq=0&pid=Tv1nNspySENsssyVJ%2BVssssso-003855&sid=OANecgGuBgiQoPY41wwC%2BQ%3D%3D](http://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=13&dirId=130107&docId=265126240&qb=66CI66+47Kc52867iUIOykhOqxsOumrA==&enc=utf8&section=kin&rank=1&search_sort=0&spq=0&pid=Tv1nNspySENsssyVJ%2BVssssso-003855&sid=OANecgGuBgiQoPY41wwC%2BQ%3D%3D)