

언어의 유희적 기능에 대한 국어교육적 고찰*

주경희**

< 차 례 >

1. 문제 제기
2. ‘언어의 유희성’ 사용 양상
3. 국어교육에서의 활용
4. 맺음말

1. 문제 제기

국어교육현장에서 분명하지 않은 개념으로 자주 사용되는 용어들이 많다. 그 중의 하나가 ‘언어의 유희적 기능’이다.¹⁾ 언어의 유희적 기능이란 사용 층위에서 나타나는 것이다(서대석, 2004 : 2, 주경희, 2007 : 136). 그럼에도 이를 단어의 단순한 반복으로 설명하는 것에서 문제는 시작한다.

이것은 ‘꼬꾸랑 할머니가 / 꼬꾸랑 치마를 입고 / 꼬꾸랑 땀기를 드리고 / 꼬꾸랑 머리를 엮어서’에서 ‘꼬꾸랑을 반복하여 언어 유희를 느낀다’(한영란, 2002)와 같은 기술에서 잘 나타난다.²⁾ ‘꼬꾸랑’의 반복 즉 어휘의 반복을 ‘언어 유희’로 보고 있다. 그러나 이는 단어의 단순한 반복이 아닌

* 이 논문은 2007학년 세종대학교 교내 연구비 지원에 의한 것임.

** 세종대학교

1) ‘언어 유희’, ‘언어의 유희적 기능’, ‘언어의 유희성’ 등 용어 문제는 다음 장에서 논의하며 일단은 이들을 혼용한다.

2) 한영란(2002 : 305)에서의 표현을 그대로 옮겼다.

그것을 통한 특정한 의미 구현이나 화자의 의도와 관련지어야 옳은 설명이 된다. 박삼서(2000 : 167)에서 이 용어의 의미역과 층위를 분명하게 해야 한다고 주장하는 것도 바로 이러한 맥락에서 이해할 수 있다.

이에 이 논문에서는 언어 유희적 기능의 개념과 사용 양상을 살펴보고 국어교육에 활용하는 방법을 재담과 관련지어 살펴보고자 한다.³⁾ 재담과 관련짓는 이유는 재담의 본질적 특성상 언어의 유희적 기능을 많이 사용하기 때문이다.⁴⁾

재담은 본질적으로 우리의 일상적 언어관습을 파괴하는 것에서 시작한다. 재담에서는 정상적으로 쓰이는 의미에서 벗어나 전혀 예상치 않았던 의미로 바뀌어져서 상대방에게 수용되면서 당혹감을 유발하게 되고, 이러한 파격을 통해 자기의 주관적 이해나 판단만 확신하던 사람이 자기를 반성하고 언어가 무엇인가를 다시 생각하게 하는 계기를 마련하게 된다(서대석, 2004 : 122~123). 재담에서는 동음어를 이용한 언어 유희, 대구법, 열거법 등과 같은 언어 형성 방법이 많이 사용된다. 특히 언어의 유희적 기능을 가장 많이 활용하므로 이 기능을 재담과 관련하여 살펴보려고 하는 것이다.

2. 언어의 유희성 사용 양상

앞에서 언급한 재담의 본질적 특성에 비추어 볼 때 재담과 그것을 유발하는 언어 형성 방법은 밀접한 관련이 있다.⁵⁾ ‘언어를 통하여 웃음을

3) 웃음유발에 관한 글(텍스트)이나 언어 현상은 ‘유머’(텍스트), ‘해학’ 등 여러 용어로 사용한다. 그런데 개정된 교육 과정에서는 ‘재담’으로 사용하므로 이 논문에서도 이들을 모두 ‘재담’으로 통일하여 사용한다.

4) 익명의 심사자는 재담에 관한 논의를 보다 중점적으로 하기를 요구했다. 그러나 이 논문은 재담에 대한 논의가 아니다. 언어의 유희적 기능에 대한 설명을 위하여 이러한 언어의 유희적 기능이 많이 나타난 재담을 언급한 것이다. 교육과정에 언급된 재담에 대한 논의는 따로 이루어져야 할 필요가 있다.

유발하는 원리와 표현 특징을 이해할 수 있도록 지도한다'(개정된 중학교 교육과정 해설Ⅱ 2008 : 85, 이하 해설서라 칭함)고 언급한 것은 이를 잘 인식한 것이다.

그러나 재담 교육에서 언어 형성 방법을 활용하려는 인식이 부족하다. 이것은 재담의 교육과정의 구현과정에서 이들에 대한 직접적 언급이 없다는 사실에서 잘 드러난다(예문 6, 7, 8 참고).

이것은 재담을 구체적으로 논의할 내용이 충분하지 않다는 것을 뜻한다. 재담 교육의 중요성과 필요성을 인식(권순희, 2002, 정현선, 2004, 윤천탁, 2007) 하면서도 그 구현 과정을 구체적으로 논의하는 논저가 없다는 것은 바로 이러한 실상을 그대로 드러낸다. 좀 더 구체적으로 설명하기로 한다.

이삼형 외(2000 : 97)에서는 '재담(원문은 유머를 사용했으나 논문의 용어의 통일을 위하여 필자 임의로 고침)은 오늘날 현대인의 가장 중요한 자질이고 많은 학생들이 원하는 언어적 능력의 하나이다. 재담을 가르치는 것이 교육적 가치가 있는지에 대한 이견이 없다. 그러나 재담을 국어교육에 도입하는 데에는 재담은 과연 학습될 수 있을까?, 재담에 원리는 있는가? 있다면 그 원리를 가르치는 것으로 충분할까? 아니면 재담은 천부적 재질에 속하는가? 등의 전제가 필요하다.'고 기술하면서 구현 과정에 의문을 제기하고 있다.

그러나 이러한 의문은 국어교육의 대상을 생각하면 보다 구체화 할 수 있다. 최영환(2004 : 25)에서는 국어교육은 '국어'를 가르치는 것이므로 '국어'와 '국어로 표현된 것'을 구별하여야 한다고 설명하면서 '국어로 표현된 것'은 국어교육의 대상이 아니라고 강조한다. 이성영(1995 : 7)에서 국

-
- 5) 재담은 여러 방법으로 구성된다. 언어적인 표현 이외의 웃이나 행동 등도 웃음을 유발 하기도 하나 국어교육에서는 언어에 의한 웃음 유발 표현에 관심을 두어야 한다고 생각 한다. 언어에 의한 웃음 유발은 2장에서 제시하는 것과 같은 언어 유희, 대구법 등과 같은 언어 형성 방법과 '대상 회화하기, 대상의 특성이나 전형성 이용하기, 전형적인 상황 제시하기 상식 깨뜨리기, 연상 이용하기, 패러디하기, 자조적으로 표현하기, 의사소통 실패 이용하기' 등과 같은 내용에 의한 것도 있다. 그러나 이러한 내용에 의한 재담 형성 방법은 기준이나 판단에 따라 분류가 여러 가지로 달라질 수 있다(손세모들, 1999 : 32). 국어교육에서는 언어적인 요소가 중심을 이루어야 한다고 보므로 언어 형성 방법을 중심으로 논의하기로 한다.

어교육의 대상이 되는 국어란 구체적인 상황 속에서 의미 구성 및 의미 전달의 목적으로 사용되는 ‘사용으로서의 언어’라고 설명한다. 이러한 주장을 수용한다면 재담은 그것을 구성하는 언어(국어)에 중심을 두어야 하며 이는 언어 사용 방법으로 구체화 시켜야 한다는 것을 알 수 있다.

그러나 실상은 그렇지 않은데 이는 이들에 관한 학문적 논의가 많지 않으며 그나마 고전문학과 국어학에서의 연구 방법이 동일하지 않아 나타난 결과로 보인다. 고전문학을 대상으로 한 서대석(2004)과 국어학에서의 이도영(1999), 손세모들(1999) 등에서의 용어 사용만 살펴봐도 이러한 것을 알 수 있다.

즉 서대석(2004)에서는 재담의 언어 형성 방법으로 언어유희, 결말쓰기, 어깃장 치기, 판청하기, 대구법, 열거법, 과장법 등을 제시한다. 이도영(1999)에서는 이를 발음 활용하기, 단어나 어구의 중의성 활용하기, 단어나 어구 파괴하기, 사투리 활용하기, 반침 활용하기, 음성 연상 활용하기, 대구 활용하기 등으로 제시한다. 손세모들(1999)에서는 동음이의어의 사용, 양상, 음상이 유사한 말 사용하기, 말 전하기의 변질 따위 등으로 제시하고 있다.

언어 유희적 기능의 경우로 한정하더라도 밑 줄 그은 것처럼 용어 및 분류 체계가 다르다는 것을 알 수 있다. 그러므로 재담의 언어 형성 방법에 대한 체계적이고 구체적인 논의가 필요하다는 것을 알 수 있다. 이에 먼저 언어의 유희적 기능의 개념과 사용 양상에 대해 살펴보기로 한다.

2.1. 재담에서의 사용 양상

<각주 1>에서 언급한 것처럼 ‘언어의 유희성’, ‘언어의 유희적 기능’ 등의 용어 사용을 정리할 필요가 있다. 먼저 ‘언어의 유희성’에 대해 살펴보자.

‘언어의 유희성’이란 다의어가 지닌 일반적인 의미(사전적 의미)에서 벗어난 뜻으로 해석하거나 혹은 동음이의어의 두 가지 의미로 동시에 해석

가능하도록 의도하는 것이다. 결국 의미가 다른 동일한 기표(음성)를 활용하는 것이라고 할 수 있다.

신현제(1999 : 18)에서는 이를 ‘결합사슬(syntagmatic chains)에서 만들어진 의미가 연상 후보계열(paradigmatic series)의 의미와 환치되므로 인해서 새로운 의미가 창조되거나, 부분적으로 융합하거나, 서로 배척하므로 만들어지는 것’으로 설명한다.

이러한 ‘언어의 유희성’을 화자가 특별한 의도를 가지고 사용하는 것이 ‘언어의 유희적 기능’이다. 이러한 언어의 유희성은 다양한 장르에서 다양한 기능을 나타낸다. 몇몇 예와 그에 대한 설명을 인용하면서 살펴보기로 한다.⁶⁾

- (1) 奇籍을 기적으로 울리게 한다/ 죽은 기적을 산 기적으로 울리게 한다. (‘참음은’, 김수영)

예문(1)에서 “시인이 언어 유희적 기능을 나타내기 위해 ‘奇籍’을 일부러 한자로 표시하면서 언어 기호 너머의 지시 대상이나 사상과 같은 것들과는 상관없이 기호의 놀이를 통해 시를 만들어가고 있다. 이를 통하여 유물론적인 세계와 맞물리는 효과를 내어 현세적이고 물질적인 세계에만 집중하는 관점을 취할 수 있다. 이런 점 때문에 모더니스트들이 언어유희 기법을 많이 이용한다.”(김동철, 2001 : 46~49)

- (2) 이 애, 춘향아, 말 들어라. 너와 나와 유정허니 ‘정’자 노래를 들어라. 담담장강수유유원객정, 하교불상송허니 강수원 원함정, 송군남포불승정, 무인불기으 송아정, 하염태수으 희유정, 삼태 육경으 백관 조정, 주어 인정, 복 없어 방정, 일정 실정을 논정하면, 네 마음 일편단정, 내 마음 원, 형, 이, 정, 양인 심정 탁정다가, 만일 파정으 되거드면 복통 절정 걱정이 되니, 진정으로 완정허잔 그 ‘정’자 노래라.

6) 지면의 제한으로 인해 필요한 부분만 인용한다. 이로 인해 마치 언어의 유희성이 ‘한 줄’로만 실현된다고 잘못 인식될까 걱정스럽다. 언어의 유희성이 그리고 이러한 것으로 인해 나타나는 언어의 유희적 기능은 결코 한 문장에 의해서만 실현되는 것이 아니다.

(2)에서 ‘정’자 운을 취한 한시 구절을 나열하여 한시에 대한 지식을 자랑하면서 품위를 지키다가 ‘정’자가 들어가는 우리말 어휘를 모두 끌어 모아 늘어놓으면서 걸쭉한 익살로 변화시킨다(서대석, 2004 : 73).

이러한 언어의 유희성을 사용하여 등장인물의 신분적 격차를 해소하며, 주제 의식이나 인물의 성격을 리얼하게 나타내고, 이야기 전개에 사실적 감각을 증대시키는 기능을 한다(박삼서, 2000 : 173~174).

(3) 바르는 눈, 무좀은 사라집니다

(3)에서 ‘무좀’과 ‘발’을 연결하여 ‘족족’이라 표현하여 광고를 접하는 소비자에게 언어적 신선함과 재미를 주고 기표(혹은 발음의 유사성)사이의 상관성을 찾아 새로운 의미를 생성하여 소비자가 상식으로 알고 있는 언어적 기대치를 뒤집어 소비자에게 광고를 쉽게 기억시킨다(박영원, 2003 : 187). 언어의 유희성은 해당 제품명의 특정 글자(음절)를 대상으로 하거나 제품의 특징을 나타낼 수 있는 단어나 글자를 대상으로 한다.

(4) 너 입안에 뭐냐? 네 전 이반에 부반장입니다.

(4)는 앞의 예들과 달리 일상 언어생활에서의 언어의 유희성을 활용하고 있다. 이를 통해 갈등과 긴장을 해소해 주는 설득적 요소로써 인간관계를 원활히 하여 의사소통을 극대화 하는 중요한 기능을 한다(임지원, 2007 : 130). 그리고 이러한 표현은 주의를 집중시키고, 긍정적인 분위기를 조성하여 수용자의 기분을 전환시키는 역할을 한다. 직접적인 커뮤니케이션보다 청자에게 더 친밀감을 유지하고자 하는 노력의 결과물이다(권순희, 2002).⁷⁾

(5) A : 오락실을 수호해 주는 두 용의 이름은 무엇계?

7) 예문 (4), (5)에서 언어의 유희성이 단어의 경계를 넘어 단어나 어구를 제멋대로 분리하거나 결합하여 새로운 말이나 의미를 만들어 내는 것으로도 나타난다. 다른 예를 들면 ‘성명 : 사오정, 본적 : 누굴?’과 같은 방법이다.

B : 오락실을 수호하는 용?

A : 그럼. 일인용과 이인용.

(5)는 ‘구조 만들기-상호 작용-급소 찌르기’라는 구조구현정, 2000 : 168)를 갖는 ‘텍스트’ 유형의 재담으로 예문 (1)~(4)와는 구별된다.

예문 (1)~(5)를 통해서 언어의 유희성은 시, 고전 소설, 광고, 일상 대화 등 시대의 구분 없이 사용된다는 것을 알 수 있다. 이처럼 언어의 유희적 기능은 일상 ‘언어 현상’이나 ‘텍스트’ 구분 없이 모두 사용된다. 그리고 사용되는 상황에서 적절한 기능을 나타내므로 언어의 유희적 기능은 현상, 의미 및 화자의 의도 등 이 세 측면에서 파악해야 한다.⁸⁾

2.2. 국어교육에서의 사용 양상

재담에서 언어의 유희적 기능이 많이 사용되는데 이는 유의어를 형성하는 외래어, 고유어, 한자어 등을 활용하여 재담의 본질적 특성을 잘 드러낼 수 있기 때문이다. 따라서 재담 교육에서도 언어의 유희적 기능을 활용할 수 있고, 활용해야만 한다.

그러나 실제로 재담이나 재미를 구현하는 국어 교육에서 그리 활발하게 활용되는 것 같지 않다. 이것은 올바르게 개념 정립이 되어 있지 않아 나타나는 현상으로 보인다. 그것은 ‘말랑말랑 말랭이’, ‘자장자장 자작나무’ 등과 같은 용법 대신 ‘토끼가 깡충깡충 뛰어갑니다’ 등과 같은 예로써 ‘언어의 유희성’ 혹은 ‘재미있는 표현’ 이라고 강조하고 있는 것을 통해서도 알 수 있다(주경희, 2007).

또한 ‘주역을 읽긴 읽는데 원은 형코, 정코, 춘향이 코 딱 덴 코 좋코

8) 그러므로 언어의 유희적 기능은 단지 웃음 유발에만 목적이 있는 말장난이 아니다. 따라서 ‘극단적으로 말해 유희 충동의 기호적 실현이라 할 수 있으며, 기의와 기표의 무연성(無緣性)에 바탕을 두고 기표가 기의를 떠나서 부유하는 기호 놀이’(류수열2000 : 372~375) 이상의 기능을 실현한다.

하나라.’에 대해 ‘코’의 반복을 언어 유희성으로 언급할 뿐 이 현상에 대한 의미 해석 과정이나 혹은 기능에 대한 설명을 하지 않는 것이 일반적으로 국어교실에서 일어나는 상황이다.)⁹⁾

뿐만 아니라 언어의 유희적 기능의 개념을 도입하면 분명해 질 수 있는 상황에도 이를 활용하지 않고 있다. 이는 개념에 대한 인식이 활성화 되어 있지 않아 나타나는 것으로 여겨진다.

(6)

【담화의 수준과 범위】 재치와 유머가 있는 재담을 제시하며 ‘일상의 삶에서 자연스럽게 나온 대화 중에서 재담의 요소가 많이 들어 있는 부분을 주된 대상으로 삼는다. 현대 사회에서 재담은 대중매체를 통해 활성화되므로 인터넷이나 TV에서 나온 재담을 활용할 수 있다.’(해설서, 2008 : 28)

(6)에서 두 가지 문제점을 지적할 수 있다. 하나는 의미역들이 분명하지 않은 용어들의 병렬적 사용(밑줄로 표시한)과(구현정, 2000, 임수만, 2001 참고) 사선처리 한 용어 사용의 문제 즉 ‘언어 현상’과 일정한 구조를 지닌 ‘텍스트’를 구별하지 않고 있다는 점이다. 이로써 제재 선택의 범위가 분명하게 나타나지 않는다.

만약 (6)에서 ‘언어의 유희적 기능’과 같은 재담의 언어 형성 방법에 중점을 두어 기술한다면 이러한 문제에서 벗어날 수 있다. 언어의 유희적 기능은 시대나 장르의 구분 없이 웃음을 유발하는 모든 표현에 사용되므로 용어의 문제를 극복할 수 있고 제재 선택의 범위를 분명하게 나타낼 수 있기 때문이다.

9) “현토한 ‘하고’가 축약되어 ‘코’로 소리나 주역의 첫 대문인 ‘건(乾)은 원(元)하고 형(亨)하고 이(利)하고 정(貞)하고’라는 하늘의 이치를 집약한 심오한 뜻이 담긴 구절이 코타령으로 변하면서 “춘향의 코와 이도령의 코 두코를 마조대니 조코”로 발전한 것이다. 본래 주역을 아는 사람이면 참으로 어이없고 기막힌 재담이 된다. ‘과감하게 경서의 구절을 희언으로 고친 것은 경서를 안다고 뽐내는 지식 양반층의 관심을 유도하면서 동시에 이들을 풍자하려는 이면적 의도를 내포한 것’(서대석, 2004 : 69)이라는 설명은 바로 ‘언어 유희성’을 현상과 의미 및 기능으로 나누어 언급된 것이다. 물론 이것은 학습자의 수준을 고려해야 한다는 점에서 학년의 적정성 문제는 상당히 고려되어야 한다.

따라서 (6)에서 ‘재치, 유머, 재담’ 대신 ‘언어의 유희성’으로 대체하여 ‘언어의 유희성이 나타난 말을 찾고 그 기능을 파악하도록 한다’ 등으로 기술한다면 보다 구체적이고 분명한 진술을 할 수 있다. 이제 재담의 구현 과정과 관련하여 이들의 활용 방안을 살펴보기로 한다.

3. 국어 교육에서의 활용

재담의 구현 과정에서 나타나는 문제점을 재담의 대상, 재제 선택, 성취 기준 등으로 나누어 기술한다. 그리고 이들의 해결 방안을 언어의 유희적 기능을 중심으로 살펴보기로 한다.

3.1. 재담 교육의 대상 선정 기준으로

재담 교육의 대상에 대해 살펴보기로 한다. 그리고 대상 선택에서 나타나는 문제점을 언어 형성 방법으로 해결하는 방향에 대해 살펴보하고자 한다.

개정된 교육과정에서는 재담이라는 용어를 사용하고 있다는 것만으로도 많은 문제점을 내재하고 있다. 왜냐하면 이 용어는 분명하게 정해진 것이 아니기 때문이다(서대석, 2004 : 1~5).

재담을 ‘우스운 이야기’, 혹은 ‘재미있는 이야기’로 보기도 하면서도 한편으로는 ‘광대의 것’, ‘전문인에 의한 공연물로 한정’(강은혜, 2001 : 9)하기도 한다. 전자는 일상 대화에서 나타나는 ‘언어 현상’임에 비해 후자는 경우는 일정한 구조를 가지고 있는 ‘텍스트’로 매우 한정된 범위의 내용을 뜻한다.

아래 제시하는 <표 1>에서도 알 수 있듯이 대개의 논저에서는 웃음 유발 표현을 ‘언어 현상’과 ‘텍스트’로 구별하여 제시하므로 이러한 분류

가 틀린 것은 아니다.¹⁰⁾ 그러나 ‘재담’이라는 하나의 용어로서 이들을 구별하여 사용한다는 점에서 문제가 있다.

<표 1>

논 저	언어 현상으로서의 재담	텍스트로서의 재담
서대석 (2004)	모든 갈래의 문학작품에 용해되어 언어의 묘미를 발휘하는 기지와 해학의 언어(재담)	독립된 재담 장르로서 하나의 독자적 문학작품(재담)
남경완 (2002)	전체적이고 종합적(유머)	구체적이고 특수한 것(유머텍스트)
임지원 (2007)	웃음을 생성시키는 말과 행동의 통합명칭(유머)	화자가 청자를 상대로 웃음을 발생시키기 위해 의도적으로 만든 일정한 틀을 가진 이야기(유머담화)
이재원 (2006)	웃음을 주는 것(유머)	유머를 담고 있는 그릇(유머텍스트)
구현정 (2000)	남을 웃기거나 즐겁게 해 주는 말의 통칭(유머)	우선권 갖기와 도입부,익살, 상호 작용, 유사한 익살 말하기평가(익살담화)

<표 1>을 보면 서대석을 제외하고는 대개 유머와 유머 텍스트(혹은 담화)라는 용어로 언어 현상과 텍스트를 구별한다. 그러나 개정된 교육과정에서는 재담이라는 용어로서 (7-ㄱ)처럼 ‘언어 현상’과 (7-ㄴ)처럼 ‘텍스트’로 규정하고 있다.

- (7) ㄱ. 웃음을 일으키는 형태적 요소는 소리에서부터 단어, 어구, 하나의 큰 서술에 이르기까지 다양하다. 따라서 완전한 이야기 형태를 이루지 못한다하더라도 재치 있게 사람의 웃음을 유발시킬 수 있는 재미있는 말이라면 재담이라 할 수 있다.(해설서, 2008 : 28, 7학년)
- ㄴ. 재담은 본래 탈놀이, 판소리 같은 전통 연희에서 광대나 소리꾼이 연행의 흥취를 돋우기 위하여 들려주는 우스갯소리이다.(해설서, 2008 : 84, 9학년)

10) 물론 이도영(1999)처럼 유머를 ‘여러 매체를 통해 끊임없이 생산되고 유통되고 있는 대다수의 사람들이 좋아하고 즐겨하는 텍스트 장르이다’ 혹은 윤천탁(2007)처럼 ‘남을 웃기거나 즐겁게 하기 위해 의도적으로 만든 웃음유발 자질을 갖춘 언어 표현’처럼 언어 현상과 텍스트로 구분하지 않고 사용하기도 하나 대개는 위 표1처럼 구분하고 있다.

이처럼 학년에 따라 서로 다른 개념을 적용하고 있다. 이로 인해 학년 간의 계열성이나 연속성을 유지하기 어렵다. 이것은 고전문학과 국어학의 각방 살이가 국어교육에도 그대로 반영된 결과로 보인다.¹¹⁾

그러나 재담을 언어 현상 즉 (7-7)처럼 규정하고 이 범위에서 텍스트를 다룬다면 이러한 문제점은 해결될 것으로 보인다. 왜냐하면 남경완(2002)에서 지적하듯이 ‘언어 현상’으로서의 재담은 웃음의 발생 원인이라든가 구체적인 웃음 유발 장치 등에 대한 연구로써 재담에 대한 전체적이고 종합적인 연구이기 때문이다. 그리고 일상생활에서의 웃음 유발은 텍스트가 아닌 언어 현상으로 더 많이 나타나므로 국어교육에서는 언어 현상으로 재담을 규정하는 것이 옳다고 여겨진다.¹²⁾

‘텍스트’로서의 재담에 집중하면 일반적인 텍스트와 구별되는 재담 텍스트의 특성을 제시해야만 한다. 따라서 지식 위주의 수업이 되기 쉽다.¹³⁾ 그리고 ‘재담에서 재미를 주는 요소 즉, 발상과 의미 측면에서 재담을 분석하여 무엇이 웃음의 동력이었는지를 분석하게 한다.’(해설서, 2008 : 28)는 성취 기준을 실현하는 데에도 한계를 드러낸다.

더욱 텍스트의 구조가 갖는 일회적, 시의성,¹⁴⁾ 다양성¹⁵⁾으로 말미암아 객관적 기준으로 제시하기도 어렵다. 이러한 문제는 재담을 언어 현상으

11) 국어학에서는 주로 유머 혹은 유머 텍스트라는 용어로서 언어 현상이나 텍스트로 나누어 기술한다. 반면 고전문학에서는 재담 혹은 해학이라는 것으로서 본문에 제시한 강은해(2001 : 9)처럼 특정 장르를 지칭하는 경우가 많다.

12) 권순희(2002)에서는 ‘우리의 삶에서 웃음을 유발하는 것은 하나의 독립된 텍스트뿐만 아니라 그때그때 상황에 맞는 대화 속의 유머들이다. 통용되는 독립된 텍스트 형태의 유머는 우리 삶에서 웃음을 주는 유머 중 일부를 차지한다고 할 수 있다’고 설명하는 것에서도 그 근거를 찾을 수 있다.

13) 권순희(2002 : 206)에서 유머텍스트는 일반 텍스트와 다른 장치가 있음을 인정하여 규범성과 창조성 사이에서 표현 교육의 위상을 검토할 필요가 있다고 주장하는데 이러한 것 자체가 국어교육에서 웃음 교육의 목표가 되기는 어렵다. 정현선(2004)에서는 유머의 원리와 같은 의미작용의 원리를 교육의 필요성이나 지식 교육으로 전락 방지 방법 모색에 대해 논의하고 있다.

14) 광범위한 영역과 다양한 성격은 남경완(2002 : 312)을, 일회적인 속성은 권순희(2002 : 183) 참고

15) 대개의 논의에서 ‘구조 만들기’와 ‘급소 찌르기’ 등으로 제시하나 남경완(2002)에서는 이들은 지나치게 포괄적임을 지적하면서 ‘내적 구조’와 ‘추론 양상’으로 제시한다.

로 보고 재답의 언어 형성 방법에 집중하여 기술하면 해결할 수 있다. 이 점에 대해서는 3.4.에서 살펴보기로 한다.

3.2. 제재 선택 기준으로

교육과정에 따라 교수 학습 자료를 선택하는 기준을 마련할 필요가 있다. 웃음에는 여러 특성이 있어 웃음이 서로 동일한 관점에서 표현되고 이해되어야 하며 이를 위해서는 이해하는 지식이나 감성을 동일하게 공유할 필요성이 있다(류종영, 2005 : 32~34, 류정월, 2006 : 99).

웃음의 특성으로는 웃음의 주관성,¹⁶⁾ 웃음의 유형,¹⁷⁾ 웃음 표현 형식,¹⁸⁾ 웃음 표현의 정도성,¹⁹⁾ 웃음의 소재²⁰⁾ 등 여러 관점에서 살펴볼 수 있는데 이로 인해 재답에 관한 제재 선택이 어렵다. 뿐만 아니라 웃음의 해석에 다양한 인지적 기제가 작용하기 때문에 웃음의 의미를 다양하게 해석할 수도 있다(구현정, 2000).

김대행(2005 : 11)에서 웃음을 일의적(一義的)으로 말하는 것은 불가능하며 웃음이 지닌 절대적인 의미는 없다고 설명하는 것은 이러한 면을 잘

16) 장 파울은 웃음의 이러한 특성을 우리가 어떤 사람이나 사물이 우스꽝스럽다고 생각하는 것은 그 사람이나 사물 자체가 우스꽝스러운 것이 아니라, “우리의 이해와 견해를 빌려줄” 때만 가능하다고 설명한다. “우리의 이해와 견해를 빌려준다”라는 말은 우리의 생각에 의해서, 다시 말한다면, 우스꽝스러운 대상을 관찰하는 관찰자의 입장에서 우스꽝스럽다는 의미다(류종영, 2005에서 재인용).

17) 김열규(2003 : 9~12)에서는 ‘검은 웃음과 흰 웃음’으로, 류종영(2005 : 284)에서는 ‘순진무구하고 악의 없는 웃음과 순수하지 않고 악의를 품은 웃음’으로 분류한다.

18) 웃음은 단어들의 재미있는 사용, 진솔함이나 행동, 통속적인 운율과 박자와 같은 음악성, 만화 등에서 나타난다(카텔 / 루보르스키 Catell / Luborsky의 유머 분류 방법 이재원 2006에서 재인용).

19) 웃음의 표현이 직접적인 것 즉 웃음이 정황이 정확하게 나타난 것과 암시적인 것 등 그 정도가 다양하다.

20) 재답의 소재는 대개 ‘귀신, 성적인 것, 더러운 것(똥, 방귀 등), 폭력, 배신, 사고, 유명인들의 행동이나 말, 다른 사람의 외모나 신체적 결점, 세대간의 단절, 종교, 정치, 동물 등과 관련된 이야기’가 많다(이도영, 1999, 구현정, 2000). 이러한 소재는 가치관과도 관련되므로 재답의 제재 선택의 폭이 좁다.

나타낸다. 웃음에 내재된 이러한 특성이 국어교육에 시사하는 점은 바로 동일한 제재라도 동일한 국어 교육적 가치를 부여하기가 어렵다는 점이다(권순희, 2002 : 182). 왜냐하면 학습자 개인의 경험이나 감성 등이 모두 동일하지 않기 때문이다. 이러한 사실은 제재 선택 기준을 보다 구체적이고 객관적으로 마련해야 할 필요성이 있다는 것을 뜻한다. 이외에도 웃음의 부정적 기능도 제재 선택에 문제를 야기한다. 웃음은 성 역할의 현격한 차이(류정월, 2006 : 160~161),²¹⁾ 양반의 조롱, 풍자, 비극성 등과 관련하여 나타나는 경우가 많다. 이에 따라 주인공의 무지와 우매함에서 연유하는 웃음이나 풍자와 냉소를 수반하는 웃음,²²⁾ 소비자의 구매 의욕을 촉발시키는 것에만 집중한 웃음과 관련된 제재,²³⁾ 상대의 열등감과 비교해서 느끼는 우월감의 인지에서부터 야기되는 갑작스런 기쁨이 불러일으키는 웃음과 관련된 제재(손세모들, 1999 : 22) 등을 처리하기 위해서는 객관적이고 구체적인 기준이 필요하다.

물론 해설서(2008 : 85)에서는 ‘재미있는 말에는 기지, 과장, 풍자, 조롱 등이 들어 있어서 사회 비판 기능을 수행하기도 한다. 재미있는 말로 표현했지만 때로는 그 속에 담긴 비판은 직접적인 비판의 표현보다 효과적일 수 있다. 재미있는 말은 즐거움 제공과 비판이라는 양면적 성질의 기능을 동시에 가질 수 있음을 이해하게 한다. 따라서 재미있는 말을 들을 때는 그 속에 담긴 의미와 기능을 파악하여 그에 적절히 반응하도록 지도한다.’고 기술하고 있다.

그러나 다음 장에서 기술할 성취 기준이나 교육적인 면을 고려할 때 교수 학습 자료 구안 과정에서는 이러한 부정적 기능을 수행하는 제재들을 취사 선택 할 수 있는 기준을 마련하는 것이 필요하다. 이러한 제재 선택 기준으로 언어 형성 방법을 설정한다면 위와 같은 문제들은 해결할 수

21) 이에 따라 옛날 우스개가 남성 엘리트라는 한정된 사람들에게만 유효한 것이었다고 강조한다.

22) 전홍남(2001)에서는 김유정이나 성석제의 소설에 나타나는 웃음을 이렇게 표현한다.

23) 광고의 경우 웃음 표현이라도 사물에 대한 깊은 생각이나 인간에 대한 따뜻한 배려가 겹쳐 있는 표현방법으로의 나아갈 것을 지향해야 한다(강명옥·박경희, 1998).

있다고 여겨진다. 3.4.에서 논의하기로 한다.

3.3. 성취 기준 실현을 위해

교육 목표 성취 기준은 앞에서 설명한 제재 선택과 밀접한 관련이 있다. 3.2.에서 논의한 것은 언급하지 않고 성취 기준 실현만 관련하여 논의한다.

재담 교육의 최종 목표는 웃음 그 자체에 있지 않다. 이것은 일상생활에서의 재담의 기능을 웃음 그 이상의 가치에 두고 있다는 것을 뜻한다. 개정된 교육과정에서도 이러한 면을 반영하고 있다.

(8) ㄱ. ‘재담에 나타난 말의 발상과 의미를 파악하게 함으로써 사고력과 상상력을 확대하기 위하여 설정하였다. 재담이 나타나는 다양한 상황을 경험하도록 교수학습 활동을 계획하되, 특히 재담의 긍정적 가치와 의의를 인식하고 이를 파악하는 데 중점을 둔다.’ (해설서, 2008 : 28)

나. ‘웃음을 유발하는 말하기를 통하여 대인 관계를 유지 발전시키고 우리의 언어 문화를 이해할 수 있도록 하기 위하여 설정하였다. 재담은 개인적 대화나 공적 말하기 상황에서 웃음을 유발함으로써 긴장감을 해소하고 의사소통의 활력을 불러일으키는 역할을 한다. 우리나라의 전통적인 해학 문화가 반영된 이야기를 재담에 활용하는 데 중점을 둔다.’ (해설서, 2008 : 84)

(8)에 언급한 것을 반영한다면 교수 학습 자료 구안 과정에서는 단순히 재미만 있는 만화, 썰렁한 유머, 개그콘서트 식 웃음은 배제되어야 한다.

류정월(2006 : 82~84)에서 ‘웃음을 주는 표현을 사용하는 사람이 되기 위해서는 두 가지 사물이나 사고 사이에 존재하는 유사성이나 공통성을 순간적으로 파악할 수 있는 지적 능력과 순발력이 필수 조건’이라고 설명하는데 이것이 바로 국어교육에서 성취해야 할 것이라고 여겨진다. 이것은 재담을 구성하는 언어 형성 방법, 즉 기표와 기의의 결합과 그것을 이

해하는 힘에서 비롯된다. 그러므로 재담을 구성하는 언어 형성 방법에 중점을 둔다면 성취 기준이 보다 구체적이며 객관적으로 실현될 수 있다고 보인다. 다음 장에서 구체적으로 논의하기로 한다.

3.43. 구체적 활용 양상

지금까지 대상, 제재 선택, 성취 기준에서 나타나는 문제점과 함께 실현 방안으로 재담을 구성하는 언어 형성 방법을 제시하였다. 이 중 언어의 유희적 기능으로써 전장에서 제시한 문제 해결 방법을 구체적으로 살펴보기로 한다.

(9) ㄱ. [7-듣-(4)] 재담에 나타난 재미있는 말의 발상과 의미를 파악한다.

[내용 요소의 예]

- 재미있는 말의 종류와 사회적 기능 이해하기
- 재미있는 말의 발상 파악하기
- 재미있는 말에 적절하게 반응하면서 듣기

ㄴ. [9-말-(4)] 우리나라의 전통적인 해학 문화를 이해하고, 이를 재담에 활용한다.

[내용 요소의 예]

- 해학의 구조와 표현 특징 이해하기
- 우리나라 해학 문화의 전통 이해하기
- 전통 해학을 재담에 활용하기

위에 제시한 (9)는 개정된 교육과정의 내용 요소이다. 여기에서 나타나는 문제점 및 해결 방법을 언어 유희적 기능을 중심으로 살펴보기로 한다 (이미 제시한 담화의 수준과 범위(예문6)와 성취 기준(예문8)의 내용도 언급할 것이다).

첫째, 7학년과 9학년의 학년 간 내용의 단절이다. 이것은 예문 (7)을 통해 언급한 것처럼 재담이라는 용어를 서로 다른 의미로 규정하여 나타난 것이다. 그런데 언어의 유희적 기능을 활용하면 이러한 문제를 해결할 수 있다.

이미 예문 (1)~(5)을 통해 언어의 유희적 기능이 텍스트나 언어 현상과 같은 대상의 구분 없이 그리고 고전과 현대의 시대 구분 없이 공통적으로 사용된다는 것을 제시하였다.

따라서, 일례를 들면, 7학년에서는 광고나 시 혹은 일상 대화를 대상으로, 9학년에서는 고전 문학을 대상으로 각각 그 장르(상황에서)에서의 언어의 유희적 기능의 사용 양상과 기능을 제시한다면 학년 간의 분리와 고전과 현대의 단절감을 극복할 수 있다.

둘째, 제재 선택의 문제이다. 성취 기준을 실현하기 위한 제재 선택 및 이를 위한 객관적 기준을 마련하는 것이 필요하다. 손세모들(1999 : 11)에서 언급하는 것처럼 언어의 유희적 기능은 그 자체가 즐거움을 주므로 심각한 내용을 표현하는 경우가 많지 않다. 따라서 언어의 유희적 기능을 활용하면 제재 선택에서 오는 여러 문제점을 해결할 수 있다.

뿐만 아니라 재담 교육이 지향하는 사물간의 유사점과 공통점을 제시하여 사고력과 창조성과 관련된 성취기준을 실현하는 데에도 이러한 언어의 유희적 기능을 활용할 수 있다.

언어의 유희적 기능은 운 좋게 언어 구조 속에서 발견되는 것이 아니라 의도적인 시적 혹은 극적 효과를 위해 특정 문맥에서 특별한 목적으로, 수수께끼의 추리력과 풍부한 어휘력을 기반으로 만들어 내는 특성이 있기 때문이다(권오숙, 2002 : 6, 서대석, 2004 : 113).

그리고 두 사물간의 유사성을 이용하여 즉 예문 (4)의 ‘족족’을 ‘足足’과 관련짓는 예에서 나타나듯이 새로운 인식의 계기를 마련할 수 있고(이순욱, 1996 : 198),²⁴⁾ 언어를 통한 유머러스한 상상력(김화경, 2006)까지 제시할 수 있기 때문이다.

셋째, (9)에서의 ‘재미있는 말’과 같은 추상적 용어 사용의 문제이다. 이미 1장에서 언급하였듯이 ‘재미’는 어휘 층위의 문제가 아니라 이들의 사용 층위에서 나타나는 것이다.

따라서 (9)에 제시된 ‘재미있는 말의 종류와 사회적 기능 이해하기’를

24) 김준오 편(1996), 한국현대시와 패러디, 현대미학사 중 ‘풍자와 패러디’(이순욱, 1996).

‘언어의 유희성이 나타난 말 찾기, 의미 이해하기’와 같은 표현으로 ‘재미 있는 말의 발상 파악하기’를 ‘언어의 유희성 기능을 파악하기’ 등으로 제시한다면 보다 구체적이고 객관적인 내용으로 설명할 수 있다. 그리고 이러한 것은 앞에서 언급한 바 있는 재담의 본질과도 일치한다.

넷째, 교육과정의 내용 요소는 지식, 기능, 맥락의 순서로 제시되어야 하는데 (9)에서는 이들이 분명하게 나타나고 있다. 이는 재담의 특성과 본질에 맞도록 내용 구성이 되지 않은 결과라고 여긴다.²⁵⁾

(9)에서 지식을 ‘재미있는 말의 종류와 사회적 기능 이해하기’, ‘해학의 구조와 표현 특징 이해하기’ 등으로 제시하는데 이는 추상적이다. 그리고 학문적으로 해학에 대한 분명한 정의가 없는 상황에서 이들의 구조에 대해 내용을 구성하는 것이란 어렵다(구조의 문제는 이미 3.1.에서 언급하였다).

예를 들면 구현정(2000)에서 익살(jokes)은 ‘남을 즐겁게 하려고 고안된 말 가운데 독립적인 구조를 가지고 있는 말로’(〈표 1〉 참고), 그리고 해학(wit)은 ‘남을 즐겁게 하려고 고안된 말 가운데 특정한 대화 상황과 문맥에서만 나타나는 말’로 규정하고 있어 (9)에 나타난 해학의 개념과는 일치하지 않는다. 이런 상황에서 구조에 대한 언급은 지나치다고 할 수 있다.

그리고 맥락에 대한 언급이 없는 것은 재담 자체를 독립된 장르로 인식한 결과로 보인다. 그러나 재담은 특정 상황 맥락에서 일정한 의도를 실현하므로 이에 대한 언급은 반드시 있어야 한다.

‘언어의 유희적 기능’은 현상을 파악하는 지식, 그리고 기표와 기의 간의 관계를 형성하고 이해하는 과정에서 나타나는 사고력과 창조력을 통한 기능, 그리고 화자의 의도를 파악할 수 있는 사용 맥락(장르) 등으로 제시할 수 있다. 이 점에서 재담의 내용 요소로 제시할 수 있는 설득적 근거가 된다.²⁶⁾

25) 예를 들면 7-들(2)에서는 광고를 대상으로 광고의 특성 이해하기-지식, 언어 표현이나 이미지 구성 방식 파악하기, 아이디어 생성 과정 및 기획의도 추론하기-기능, 광고의 신뢰성과 타당성 판단하며 듣기-맥락으로 분명하게 나누어진다. 이런 면에서 위의 (9)를 분석하면 분명하지 않다. 이는 재담의 본질에 맞도록 내용을 구성을 하지 않은 결과라고 본다.

26) 해설서(2008 : 19)에서 지식은 담화와 글의 수용 생산 활동에서 요구되는 형식적 본질

박삼서(2000 : 171)에서 언어 유희적 기능을 ① 언어 유희의 양상을 분석적으로 파악한다. ② 소설 구조에서 언어유희의 기능을 찾아본다. ③ 언어 유희의 기능을 종합하고 분류한다고 제시하는 것도 이러한 특성을 파악한 결과로 보인다.

이처럼 언어의 유희적 기능을 활용하면 재담의 내용 요소도 교육과정 내용 체계에 맞추어 나타낼 수 있다. 이렇게 제시한다면 언어의 유희적 기능을 ‘문제 해결 처리 과정’으로(박영원, 2000 : 43) 설명하여 재담을 실제 대화에서 활용할 수 있는 가치도 부여할 수 있다.

본 장에서는 언어의 유희적 기능만을 대상으로 하였다. 이러한 논의가 다른 언어 형성 방법과도 관련지으면 보다 내용이 풍부할 것으로 보인다.

4. 맺음말

이 논문에서는 언어의 유희적 기능의 개념과 사용 양상을 살펴보고 그것을 국어교육에 활용하는 방법에 대해 살펴보았다. 언어의 유희적 기능은 재담에서 가장 빈번하게 사용되는 언어 형성 방법이다. 다의어나 동음이의어의 특성을 이용하여 기표와 기의의 결합을 새롭게 하는 언어의 유희적 기능은 우리의 일상적 언어관습을 파괴하면서 재미를 얻는 재담의 본질과 일치된다.

2007년도 개정된 교육 과정에서는 재담이라는 용어로 언어 현상 및 텍스트로 규정하고 있어 학년 간, 그리고 고전과 현대의 시대의 단절이 나타난다. 그리고 웃음이나 웃음 표현이 지닌 여러 특성을 객관화 시킬 수 있는 장치를 제시하지 않고 있다. 또 사고력과 창의성이라는 성취 기준을 구체적으로 실현하기 위한 제재 선정 방법에 대한 구체적인 논의도

적 명제적 지식, 기능은 담화와 글의 수용 생산 활동에 관여하는 사고의 절차나 과정을, 맥락은 담화와 글의 수용 생산 활동에서 고려해야 할 사회 문화적 배경을 의미한다.

부족하다.

이러한 문제를 재담의 본질적 특성과 관련지어 언어 형성 방법으로 해결할 수 있다고 보고 언어의 유희적 기능을 중심으로 살펴보았다.

언어의 유희적 기능은 기표와 기의 간의 새로운 결합이라는 점에서 창의력과 사고력에 관여하며 이들의 현상 파악과 함께 의미 해석 및 맥락에서의 기능을 파악하여 문제해결 과정으로 제시할 수 있다. 그리고 일정한 현상을 가지고 있으므로 제재 선택에 관한 객관적인 기준으로 제시할 수 있다. 언어의 유희적 기능은 고전과 현대 그리고 어느 상황에서나 장르의 구분 없이 사용되므로 용어 사용에서 나타나는 문제점도 해결할 수 있다. 이 점에서 언어의 유희적 기능은 국어교육에 활용할 만한 가치가 있다고 여겨진다.*

* 본 논문은 2008. 10. 27. 투고되었으며, 2008. 11. 3. 심사가 시작되어 2008. 11. 23. 심사가 종료되었음.

▣ 참고문헌

- 강명옥·박경희(1998), “커뮤니케이션 표현방법으로서의 유머에 관하여”, 시각디자인 학술지3, 한국디자인트렌드학회, 174-181.
- 강옥미(2004), “해체주의 관점에서 본 통신언어의 언어 유희”, 기호학 연구16, 한국기호학회, 81-113.
- 강은혜(2001), “한국 재담의 지속성과 변화”, 한국학논집28, 계명대학교 한국학연구소, 7-39.
- 교육과학기술부(2008), 중학교 교육과정 해설 II : 국어, 도덕, 사회.
- 구현정(2000), “유머담화의 구조와 생성 기제”, 한글248, 한글학회, 159-184.
- 금동철(2001), 한국 현대시의 수사학, 국학자료원.
- 권순희(2002), “매체 변화에 따른 유머의 표현 기제”, 국어교육연구10, 서울대학교 국어교육연구소, 181-209.
- 권영준(2006), 광고언어론, 커뮤니케이션북스.
- 권오숙(2002), “햄릿의 말놀이 연구”, 셰익스피어 비평38-1, 한국셰익스피어학회, 5-24.
- 김대행(2005), 웃음으로 눈물닫기, 서울대학교 출판부.
- 김을호(2006), “한국 신문 만화의 언어유희적 기법 연구”, 만화 애니메이션연구10, 만화 애니메이션학회 1-15.
- 김준오(1990) “국문학 연구에 있어서의 골계론 해학과 풍자이론의 반성”, 한국 현대 장르 비평론, 문학과 지성사, 249-296.
- 김화경(2002), “말더듬이 김유정의 문학과 상상력”, 한국소설연구32, 현대소설연구회, 75-95.
- 남경완(2002), “유머텍스트의 내적 구조와 추론양상”, 텍스트언어학13, 한국텍스트언어학회, 295-314.
- 류수열(2000), “판소리 사설의 언어 유희와 그 구연적 성격”, 국어교육102, 한국어교육학회, 357-380.
- 류종영(2005), “장파울의 주관적 웃음 이론과 그 영향”, 독일어문학29, 한국독일어문학회, 23-45.
- 류정월(2006), 오래된 웃음의 숲을 노닐다, 샘터.
- 박삼서(2000), “춘향전의 ‘PUN’ 양상과 교육”, 이상의 외, 『고전산문교육의 이론』, 집문당.
- 박영원(2003), 비주얼 퍼 비주얼 썬, 서지락.
- 서대석(2004), 한국구비문학의 수용된 재담 연구, 서울대학교 출판부.
- 손세모달(1999), “유머형성의 원리와 방법”, 한양어문17, 한국언어문화학회, 5-34.

- 신현제(1999), “유머의 활용성” 한국커뮤니케이션학19, 한국커뮤니케이션학회, 14-30.
- 육영주(2003), “언어 유희에 관한 연구”, 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤천택(2007), “국어교육에서 유머 텍스트의 활용 방안”, 청람어문교육35, 청람어문교육학회, 177-202.
- 이도영(1999), “유머 텍스트의 웃음유발 장치”, 텍스트 언어학7, 422-445.
- 이삼형(2000), 국어교육학, 소명출판
- 이성영(1995), 국어교육의 내용 연구, 서울대학교출판부,
- 이재원(2006), “의사소통이론에 기댄 유머 텍스트의 분석”, 독어교육35, 한국독어독문학교육학회, 117-141.
- 임수만(2001), “현대시의 언어유희와 웃음”, 관악어문연구26, 서울대학교 국어국문학과, 387-405.
- 임지원(2007), “유머 담화의 생성 기제와 제약 조건”, 우리어문연구28, 우리어문학회, 129-157.
- 전홍남(2001) “김유정과 성석제의 거리”, 한국어문학47, 한국어문학회, 423-440.
- 정현선(2004), “인터넷 유머 이해의 국어교육적 수용방안에 관한 연구”, 국어교육연구 13, 서울대학교 국어교육연구소, 209-275.
- 주경희(2007), “언어 유희적 기능의 개념 정립의 필요성”, 텍스트언어학23, 한국텍스트언어학회, 129-153.
- 최영환(2004), 국어교육학의 지향, 삼지원.

<초록>

언어의 유희적 기능에 대한 국어교육적 고찰

주경희

국어교육현장에서 분명한 개념 정의 없이 빈번하게 사용되는 용어 중의 하나가 언어의 유희적 기능이다. 이 논문에서는 이 용어의 개념을 살펴보고 이들을 국어교육에 활용하는 방법에 대해 살펴보았다.

언어의 유희적 기능은 기표와 기의의 새로운 결합을 통하여 웃음을 유발하는 것으로 화자의 의도를 반영한 특정한 기능을 나타낸다는 점에서 지식, 기능, 맥락으로 부여되는 교육과정의 내용 요소로서 독립적 설정이 가능하다. 그러므로 여러 면에서 활용 가치가 높은 용어이다.

재담은 그 본질적 특성상 언어의 관습적이고 습관적인 사용에서 벗어나는 데에서 시작한다. 이 점에서 재담에 대한 논의는 그것을 구성하는 언어 형성 방법과 분리할 수 없다. 재담을 구성하는 언어 형성 방법 중 그 빈도수가 가장 많은 언어 유희적 기능을 활용한다면 재담 교육의 여러 문제점을 해결할 수 있다.

언어의 유희적 기능은 언어 현상이나 텍스트에 모두 사용되기 때문에 재담 교육의 대상을 분명히 할 수 있다. 그리고 고전과 현대의 시대적 구분 없이 어느 장르에서나 공통적으로 사용되므로 그간 웃음 표현에 관한 용어의 문제에서 나타나는 문제점을 해결할 수 있다. 제재 선택에 필요한 객관적인 기준이 될 수 있으며 성취 기준 실현을 구체적으로 제시할 수 있다는 점에서 재담 교육에서 활용할 수 있다.

【핵심어】 재담, 언어의 유희적 기능, 지식, 기능, 맥락, 재담 교육

<Abstract>

A Study of Function of Pun focused on Korean Language Education

Chu, Kyung-hee

The function of pun is one of terms used without clear definition in the Korean language education. The function of pun causes laughter through new combination of signifiant and signifie. Also this works specific function in used situation. This is appropriate as curriculum contents of knowledge, function and context in this view point.

The essence of humor makes laughter unexpectedly getting out of the usual and habitual using of language and is not separated from the language making method composing the humor. The highest frequency among the language making methods is the function of pun. Therefor we can solve many problems of humor education to make use of it.

Also we can show a standard of accomplishment of humor education. The function of pun of language is used in all the expressions causing laughter.

Therefore we can overcome severance of time of classical literature and modern language usage. As it is commonly used in any genre, we can solve the problems of terms about expression of laughter. Also it can be an objective standard necessary in selecting subjects and we can concretely show realization of accomplishment standard. We can make use of it in humor education in this view point.

【Key words】 function of pun, knowledge, function, context, humor education