

한국어 교육에 있어서 '수수께끼'의 활용 방안

김경섭*

— <차 례> —

1. 수수께끼 · 놀이 · 언어
2. 수수께끼의 조작과 언어 교육
3. 수수께끼의 한국어 교육 활용 방안
4. 결론

<국문초록>

본 논문은 수수께끼가 외국인을 대상으로 한 한국어 교육에 사용될 때의 효용과 가치 논의하는 것이 목적이다. 수수께끼는 놀이로 사용되지만 그것이 한국어 사용의 경험을 흥미롭게 고양시키는 좋은 방법이다. 수수께끼라는 만국 공용 형식의 용이함과, 해답을 찾는 과정에서 생기는 언어 교육적 측면의 사고훈련이 매우 능률적이기 때문이다. 더구나 수수께끼는 단어 한 가지만을 추론하는 훈련에서 나아가 사회와 문화를 통합한 차원의 문제를 함께 고민하는 장이 될 수 있기에 의미가 있다. 단어 자체에 대한 문법적 이해를 넘어 다른 단어와의 상관관계, 역사와 문화를 기반으로 한 언어 놀이로서 확장형의 언어교육이 가능하기 때문이다.

수수께끼 질문과 대답이 일단 시작되면 수수께끼의 놀이적 맥락은 질문자와 대답자로 하여금 언어에 대한 어떠한 조작도 연행의 맥락 내에서 수용하도록 분위기를 형성하게 된다. 이 '말장난·말놀이'적 요소에 대한 연행 참여자들의 수용은 '언어 조작'에 대한 허용이 핵심이다. 본 논의를 핵심은 수수께끼적 조작이 어떤 방식으로 실현되는지 살펴보고, 이런 조작이 언어 교육에 활용될 가능성을 타진해 보는 것이다.

수수께끼의 조작은 일반적인 의사소통 모델에서 가장 기본이 되는 전언(message), 약호(code), 맥락(context)의 세 층위를 중심으로 검토될 것이다. 이

* 건국대 인문학연구원 전임연구원

들 중 전언조작과 맥락조작의 수수께끼는 상대적으로 언어적 층위의 문제에서 얼마간 벗어나 있다. 수수께끼 소통이 채택한 약호가 언어 기호인 만큼 아무래도 언어적 층위에 조작이 가해지는 ‘약호조작의 수수께끼’를 중심으로 수수께끼의 조작과 언어 교육을 검토하기로 한다.

주제어 수수께끼, 수수께끼의 조작, 한국어 교육, 놀이, 의사소통 모델, 메시지, 약호, 맥락

1. 수수께끼 · 놀이 · 언어

수수께끼는 일종의 언어 유희적인 ‘말놀이’지만, 어린 아이들이 즐기는 단순 어휘로 취급하기에는 문화적인 자장이 간단치 않은 수사학이다. 수수께끼의 발생과 유통 그리고 수수께끼의 현재성까지 고려한다면 마치 등잔의 밑처럼 우리가 그간 간과해 온 문학양식이 수수께끼라 할 수 있다.

수수께끼의 제의기원설을 주장하는 호이징하에 의하면 인간은 우주 질서와 인간 존재의 불가사의에 대한 인식을 수수께끼로 표현했으며, 따라서 수수께끼의 연원은 인류 문명의 역사만큼이나 오랜 연원을 가진 것이다. 그는 이런 수수께끼적 의문에서부터 존재의 신비를 사고하던 고대의 철학적 사고가 탄생하기 시작했으며, 고대의 서사시에 나오는 신비스런 질문들은 모두 이런 연원으로부터 출발한 것이라 주장한다. 수수께끼는 놀이와 진지함 사이의 어떤 가능한 경계선이라도 무너뜨리며, 가장 성스러운 중요성을 지닌 의식의 요소이자 본질적으로는 놀이인 것이다.¹⁾

덧붙여 수수께끼 형식에 존재의 기원에 대한 심오한 지식이 내포되어 있다는 점을 염두에 둔다면 수수께끼가 일종의 ‘메타텍스트’로서의 성격

1) 호이징하 저·김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치, 1966, 163~171쪽.

을 지니고 있음을 언급할 수도 있다. 이 말은 수수께끼가 어떤 근원적 형식과 관련이 있다는 말이며, 인간 담화의 원형성을 내포하고 있다는 것과 동어반복이다. 그렇기 때문에 수수께끼에 대한 연구는 인간에 대한 연구이며 문화에 대한 연구가 된다. 가령 스피크스가 낸 수수께끼가 인간의 삶을 형상화한 것이라는 점을 아느냐 모르느냐 하는 것은 목숨과 관련되고, 이 수수께끼의 해답은 자신을 대상화하여 사고할 줄 아는 인간만이 내릴 수 있다는 점은 많은 것을 시사한다. 해답을 아는 유일한 자는 목숨을 연명할 뿐만 아니라 영웅이 되기 때문이다. 그만큼 수수께끼는 자신을 되돌아보는 과정의 중요성을 강조하는 담화인 것이다. 이와 같은 과정에서 수수께끼는 이미 범세계적인 보편성을 획득하고 있는 양식이기에 자국어와 외국어 간의 가교 역할에 효용이 높다.

수수께끼의 소통 행위는 일상적인 현실과는 다른 차원의 시공간을 전제로 하는데, 이는 일상의 시공간과 분리된 놀이공간으로 상정할 수 있다. 놀이는 일반적으로 현실을 모방하면서도 현실과 대립적이며 허구성을 지니고 있다. 수수께끼의 놀이성은 그것이 언어에 의해 창조된 허구적 세계라는 점에서 드러난다. 따라서 수수께끼 연행의 세계는 실제 세계와 부합되는가의 여부가 중요하지 않다. 더군다나 수수께끼는 언어적 담화 자체를 지향함으로써 담화의 내용보다는 담화의 과정 자체를 중요시하는 속성을 지니고 있기도 하다. 질문자와 해답자 사이에 성립하는 일반 의사소통의 문법이 수수께끼의 소통에서는 일부러 파괴되는 것이다. 수수께끼가 기존의 전통과 질서에 도전하여 질서에 흠집을 내는 신선한 사회적 행위로 기능할 수 있는 것도 수수께끼 소통 행위가 지닌 이런 놀이성에 기인한 것이다.

수수께끼의 놀이성은 언어 경합의 측면과 어울려 효과적인 의사소통의 목적과는 전혀 상관이 없게 된다. 오히려 수수께끼는 언어적 약호나 전달

내용에 장애를 불러일으키는 방식을 근간으로 하며, 생활의 주요단계에서 진행되는 경합·시험의 상황과 관련이 있다. 결국 속담과 같이 ‘의사전달을 어떻게 쉽게 할 것인가’에 초점을 둔 장르와 ‘의사전달을 어떻게 이해하기 어렵게 할 것인가’에 관련된 수수께끼는 의사소통의 측면에서는 정반대의 길을 걷고 있는 셈이다. 수수께끼가 대화를 바탕으로 한 문답이면서도 현실의 의사소통과는 다른 맥락을 형성하는 과정에서 바로 ‘놀이성’이 연행의 특수한 틀을 짜고 있는 것이다. 아이들의 소꿉장난을 상기한다면 ‘놀이’가 지닌 별다른 시·공간성을 쉽게 이해할 수 있다. 놀이의 공간은 철저하게 현실을 모방하지만 또한 철저하게 현실과 유리된 공간이다. 하지만 놀이는 현실에 대한 모방과 허구의 축을 백분 허용한 곳이며, 그 속에서 놀이만의 재미와 유희가 생겨나게 되는 것이다.

물론 여기서 놀이의 개념은 오락적인 놀이에 그치지 않고, 제의 등에서 이루어지는 진지한 놀이를 아우르는 것이다.²⁾ 또 수수께끼의 놀이성을 구축하는 것은 언어이며 언어의 조작에 의해 허구적 세계가 창조됨도 간과할 수 없는 특징이다. 달리 말하자면 수수께끼의 ‘말장난’적 요소가 바로 그것인데 수수께끼는 말로써 현실 세계와의 간극을 벌리며, 그 간극으로부터 수수께끼의 허구성이 생겨나게 되는 것이다. 이런 수수께끼의 조작적 성격은 연행의 맥락인 놀이성을 생성시키고 수수께끼 소통의 근간을 이루는 요소이다.

수수께끼 문답은 해답을 찾아야 한다는 과제를 수행하는 소통양식이다. 그러므로 발화된 문면을 이해하는 차원에서 화-청자 사이에 소통이 진행되는 것이 아니라 수수께끼 문면에 있을 특수한 조작을 어떤 방식으로든 이해해 내는가가 중요하다. 그러나 청자의 강박은 속신과 같은 다른

2) 천혜숙, 수수께끼의 역사와 그 놀이성격의 역사적 변모, 『한국구비문학사 연구』, 박이정, 1998, 325쪽.

민속 장르에 비해 훨씬 가볍다. 그 이유는 수수께끼가 어디까지나 '놀이'라는 즐거움과 '유희'라는 가벼움을 바탕으로 하기 때문이다.³⁾ 언어로 조작된 놀이의 특성을 지닌 수수께끼에는 해답을 은폐하는 장치도 있지만 반대로 단서도 내재되어 있는 속성⁴⁾을 지니고 있기에 해답을 내려야 하는 청자도 언어 조작에 의한 장애 형성에 어떤 방식으로든 대응을 하게 된다. 따라서 수수께끼란 문면 층위를 언어의 조작으로 인식한 소통이 화-청자간에 행해지고, '놀이의 맥락' 내에서 언어적 재치를 활용해 해답을 구하는 일련의 구술 연행이라고 할 수 있다.

한편으로 수수께끼의 언어적 재치는 언어학적 차원의 문제로 국한될 수 없다. 언어적 재치는 수수께끼에 사용된 인식장치의 한 가지 유형일 뿐이며, 수수께끼에는 '문화적·경험적' 중의성이 모두 활용되어야 하기 때문이다. 그만큼 수수께끼는 언어적 측면과 문화적 측면이 상호 보완적인 차원에서 관련되어 있는 장르이다.⁵⁾ 일반적으로 외국인을 상대로 한 자국어 교육에서 문화적 감응도가 매우 중요한 지점임을 염두에 둔다면 수수께끼야말로 서로 다른 언어 사이의 가교 역할을 효율적으로 수행할 수 있는 문화적 기제인 셈이다.⁶⁾ 한국어 교육은 언어만을 가르치는 것이

3) 물론 수수께끼가 야담 중에서 목숨과 관련된 이야기에 사용(neck-riddle)되거나 신화적 플롯의 중요한 요소로서 작용하는 등, 서사라는 다른 맥락에서 사용될 때에는 놀이나 유희의 맥락을 논의하기 어렵다.

4) Georges, Robert A. and Alan Dundes, "Toward a Structural Definition of the Riddle", *Journal of American folklore* 76, 1963, pp. 111~118.

5) W. J. 페피셀로·T. A. 그린 저, 남기탁·김문태 共譯, 『수수께끼의 언어』, 강원대출판부, 1993, 72쪽.

6) 가령 '주기도 가지는 것은? (지식)'과 같은 수수께끼를 한국어 수업에서 사용한다면, 수수께끼를 풀면서 한국어에 대한 이해는 물론 수수께끼의 논리성과 적합성을 교수와 학습자가 공유할 수 있다. 수수께끼가 적절하게 수업에서 응용된다면 일반적인 언어교육에서 얻을 수 없는 흥미와 재미를 유발하여 상이한 문화와 언어 간의 가교 역할을 할 수 있을 것이다.

아니라 해당 학습자들이 한국의 문화를 이해하고 한국의 가치관에 적응할 수 있도록 이끌어야 하기 때문이다.⁷⁾

앞서 잠깐 거론한 수수께끼의 메타적 성격은 일반적인 메타커뮤니케이션의 차원으로 확장하여 언급할 수도 있다. 수수께끼의 문답 형식이 일반적인 커뮤니케이션을 모방하고 있다는 점에서, 그리고 수수께끼 질문이 자기 자신을 설명하는 담화 방식을 채택하고 있기 때문이다. 가령 “꿈을 수록 길어지는 것은?”이라는 수수께끼 발화는 자기 자신에 대해 이야기하는 일종의 메타 언어적 진술이다. 일반 언어에서 ‘문법에 관한 記述’이 메타언어의 가장 좋은 예라면 “연필”을 설명하고 “연필”에 대해 언급하고 있는 이 수수께끼의 질문은 해답에 대한 일종의 메타언어이다. 이 수수께끼는 특정 단어를 설명하면서 일종의 ‘문법’과 같은 역할을 하고 있기 때문이다.

또한 수수께끼의 발화는 모두 수수께끼가 지정하는 대상을 어떤 방식으로 인식한 결과물들이기도 하다. 수수께끼가 약호화되는 과정은 ‘누군가’에 의해서 ‘어떤 대상’에 관해 인식된 결과물이기 때문이다. 이렇게 약호화된 인식의 결과물인 수수께끼가 소통 과정을 통해 해호화 될 때에는 수수께끼가 지정하는 대상을 새롭게 인식할 기회를 부여하게 된다. 유명한 스펅크스의 수수께끼에서 ‘아침에는 네 발, 낮에는 두 발, 저녁에는 세 발로 가는 것’은 ‘인간’을 새롭게 인식하면서 약호화된 수수께끼이며, 이 수수께끼가 의미하는 바가 풀리는 과정에서 ‘인간’에 대한 재인식 과정이 생기게 된다. 이른바 자기를 객체화하고 이어서 객체를 주체화하는 자기반성의 과정이 이 수수께끼의 ‘약호-해호’ 과정에서 벌어지는 것이다. 이 과정에서 수수께끼가 주로 거론하는 것은 인간 자신과 특정 사물에 대한

7) 김남미, 재외국민반의 대학 국어 글쓰기에 나타난 오류 분석, 『시학과 언어학』 16집, 시학과 언어학회, 2009, 159쪽.

‘언어적 되돌아보기’이다.

수수께끼의 이런 ‘자기 지시적 성격’은 외국인을 대상으로 한 한국어 교육의 여러 차원에서 활용될 수 있다. 일상적인 의사소통 문답을 닮아 있으면서도 놀이의 성격이 짙은 수수께끼가 교수-학습자 간의 의사소통을 좀 더 친숙하고 원활하게 할 것을 예상할 수 있다. 또 수수께끼가 담고 있는 메시지는 국경과 민족을 뛰어 넘고 시간과 공간을 초월한 보편적 성격의 것이 많기에 언어 교육에 사용하기에 매우 효율적이다. 한 언어와 다른 언어 사이에 가교를 놓을 수 있는 것으로 수수께끼 문답의 ‘채치’가 효과적으로 응용될 가능성이 매우 높기 때문이다.

2. 수수께끼의 조작과 언어 교육

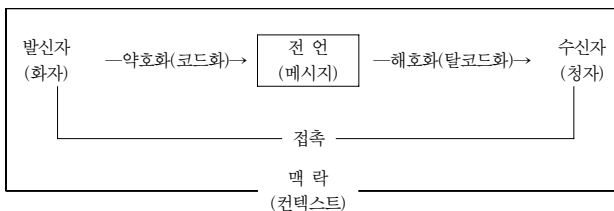
수수께끼가 외국인을 대상으로 한 한국어 교육에 사용되는 효용은, 놀이로 사용되지만 그것이 한국어 사용의 경험을 흥미롭게 고양시키는 좋은 방법이기 때문이다. 거기에 앞서 언급했지만 수수께끼라는 만국 공용형식의 효용과, 해답을 찾는 과정에서 생기는 언어 교육적 측면의 사고훈련이 효과적이기 때문이다. 더구나 수수께끼는 단어 한 가지만을 추론하는 훈련에서 나아가 통합적인 단어차원의 문제를 함께 고민하는 장이 될 수 있기에 더욱 의미가 있다. 실제로 교양과정의 학습자들은 ‘문법’을 단어 차원의 문제로 환원해 생각하는 경우가 많다. 그런데 단어차원에서 문법교육을 해야 하는 경우가 있다 할지라도 그것은 확장된 단어차원의 측면으로 접근되어야 할 문제이다. 단어 자체에 대한 문법적 이해보다는 다른 단어와의 상관관계를 기반으로 한 확장형의 문법교육이 더 중요하기 때문이다.⁸⁾

수수께끼 질문과 대답이 일단 시작되면 수수께끼의 놀이적 맥락은 질문자와 대답자로 하여금 언어에 대한 어떠한 조작도 연행의 맥락 내에서 수용하도록 분위기를 형성하게 된다. 이 ‘말장난·말놀이’적 요소에 대한 연행 참여자들의 수용은 ‘언어 조작’에 대한 허용이 핵심이며, 조작의 허용은 조작이 실현되는 場이 다만 ‘놀이’라는 점이 항상 상기되기 때문임은 이미 언급한 바 있다. 이제 놀이의 맥락에서 허용되는 수수께끼적 조작이 어떤 방식으로 실현되는지 살펴보고, 이런 조작이 언어 교육에 활용될 가능성을 타진해 보도록 하겠다.

수수께끼의 조작은 일반적인 의사소통 모델에서 가장 기본이 되는 전언(message), 약호(code), 맥락(context)의 세 층위를 중심으로 검토될 것이다.⁹⁾ 이들 중 전언조작과 맥락조작의 수수께끼는 상대적으로 언어적 층위의 문제에서 얼마간 벗어나 있다. 수수께끼 소통이 채택한 약호가 언어기호인 만큼 아무래도 언어적 층위에 조작이 가해지는 ‘약호조작의 수수께끼’를 중심으로 수수께끼의 조작과 언어 교육을 검토하기로 한다.

전언(message)이 조작되었다는 것은 질문자에 의해 질문 내용에 어떤 트릭이 개입되었다는 것이다. 다음의 예를 보자.

- 8) 김남미, 교양과정 학생의 문법 선수학습 수준 분석, 『새국어교육』 86집, 한국국어교육학회, 2010, 12, 52쪽.
- 9) 전언과 약호, 맥락이 의사소통에서 어떤 관련성이 있는가는 유명한 아콕스의 도식을 상기하는 것이 가장 편리하다. 수수께끼 소통에서는 주로 전언과 약호 그리고 맥락의 세 가지 차원에서 어떤 조작이 일어나 소통상에 장애를 발생시킨다.



- 1) 낱을 수록 길어지는 것은? → 연필심
- 2) 주고도 가지는 것은? → 지식
- 3) 캄캄할수록 잘 보이는 것은? → 별

이런 종류의 수수께끼는 모두 수수께끼 질문의 전언이 모순된 내용을 포함하게 되는데 그 때 질문자가 선택하는 방법이 바로 언어의 역설적 사용이다. 1)의 경우 '썩다-길어지다' 2)의 경우 '주다-가지다' 3)의 경우 '캄캄하다-보이다'처럼 각각의 수수께끼 내용에 모순된 언어가 병치되어 있는 것이다. 그 이유는 물론 수수께끼에 대한 청자의 대응에 장애를 불러일으키기 위한 전언의 조작에 있다.

위의 수수께끼는 해답의 도출 과정에서 현실의 맥락이 어느 정도 관련이 있다는 점도 지적해야 한다. 전언이 역설적으로 조작되었음에도 불구하고 그런 역설적 진술이 특정 사회의 현실 맥락에서는 충분히 수궁이 가는 상황으로 나타나야만 수수께끼의 소통이 가능한 것이 이 유형의 특징이다. '주고도 지니고' 있거나, '썩을수록 커지'거나 '캄캄할수록 잘 보이는' 수수께끼의 해답은 실제 현실에서 거짓이거나 선택적 진리가 아닌 恒眞의 속성을 내포하고 있다. 이런 점을 지닌 수수께끼들을 **전언조작의 수수께끼**로 지칭할 수 있다.

이런 전언조작의 수수께끼들이 외국인을 대상으로 한 한국어 교육에서 활용될 가능성은 뒤에 언급할 약호조작의 수수께끼에 비해 그 효용이 낮다고 할 수 있다. 일단 이 수수께끼는 언어 자체에 조작이 가해지지 않기 때문에 언어의 문제보다는 메시지의 내용에 주안점 있어 한국어 문장이나 단어 차원에서 훈련의 효과를 얻기가 수월하지 않다. 그러므로 한국어 사용에 어느 정도 익숙한 외국인을 대상으로 한 수업에서는 효과가 있겠지만, 한국어를 배우는 과정에 있는 외국인에게는 그 교육적 효과를 기대

하기 어렵다고 할 수 있다.¹⁰⁾

맥락(context)을 조작한다는 말은 수수께끼 질문에 조작이나 트릭을 거는 것이 아니라 수수께끼 질문이 청자로 하여금 다른 맥락을 연상케 하여 오답을 유도한다는 말이다. 그러므로 이런 수수께끼들은 통사적 차원에 관련된 앞의 예들과는 다른 양상의 소통이 실현된다.

- 4) 백설공주는 왜 죽었을까? → 늙어서 죽다
- 5) 서울에서 가장 큰 모자를 쓴 사람은? → 머리가 큰 사람
- 6) 숨 한 근하고 쇠 한 근하고 어느 것이 더 무거운가? → 같은 무게
- 7) 돈을 내지 않고 택시 타는 방법은? → 내릴 때 낸다

이 수수께끼들은 전언이나 약호의 조작에 중점을 두어 대응을 하면 적절한 해답을 내릴 수 없다. 전언 자체가 조작된 것이 아니라 전언이 오답을 유도하도록 맥락을 조작하고 소통 과정에서 조작된 맥락을 따라가다 보면 적절한 최종 해답을 도출할 수 없게 된다. 4)의 경우 백설공주가 주인공인 동화의 맥락을 끌어 들여 맥락을 조작하고 있는데 동화의 맥락에 빠져 ‘사과를 먹고 죽었다’식으로 생각할 경우 오답이 되고 만다.

5)의 경우는 머리의 크기보다는 서울이라는 공간성에 중점을 두어 맥락을 조작하고 있고, 6)의 경우는 물질의 성질상 당연히 가벼운 것과 무거운 것의 무게를 묻는 쪽으로 맥락을 조작하고 있는 것이다. 또 7)은 ‘돈을 내지 않는’ 방식에 대한 문제로만 맥락을 조작하여 돈을 내는 시기의 문제를 소통 상황에서 약화시키고 있다. 맥락의 조작이 가능한 이유는 수수께끼 질문이 의도적으로 초점을 다른 곳으로 돌리고 있기 때문이다. 이런

10) 물론 우리 수수께끼를 해당 외국인의 언어로 번역하여 수수께끼 문답을 할 수도 있겠지만, 그것은 어디까지나 한국어 교육의 차원과는 거리가 있다.

수수께끼들을 **맥락조작의 수수께끼**로 지칭한다.

구술 연행에서 일반적으로 정의되는 약호(code)는 기호들이 조직화되는 체계로서, 사회의 모든 구성원들이 동의한 법칙들이기에 약호로 명명된다. 특히 의사소통의 목적으로 활용되는 약호는 소통을 지배하고 제어하는 규칙이며, 수수께끼에서의 약호는 물론 언어이다. 그러므로 수수께끼적 조작이 수수께끼를 형성하는 근간인 언어 자체를 대상으로 한다는 사실을 쉽게 예상할 수 있다. 다음의 예를 보자.

- 8) 하늘과 땅 사이에 무엇이 있나? → 과
- 9) 콩은 콩인데 못먹는 콩은? → 베타콩
감은 감인데 못 먹는 감은? → 영감
- 10) 가도 가도 오 리밖에 못가는 것은? → 오리
- 11) 감을 줄만 알았지 뜯 줄 모르는 것은? → 태업

이런 유형의 수수께끼는 언어라는 기호 자체의 문제와 관련되는 것들이다. 소통 과정이나 해답의 도출이 앞선 유형과 마찬가지로 '전언의 조작에 대한 적절한 현실적 상황 찾기'나 '조작된 맥락에 현혹되지 않고 전언 자체에 집중하기' 정도로 도출되지 않는다. 언어 기호 자체의 조작에 초점을 두어야 하기 때문이다. 따라서 언어 교육적 측면에서 가장 중요한 수수께끼적 조작이자 유형이라 할 수 있다. 다음 장에서 자세하게 거론되겠지만 당연히 외국인을 위한 한국어 교육에서도 가장 활용도가 높은 수수께끼라 할 수 있다.

8)~11)의 수수께끼들은 언뜻 보기에 전언의 조작으로 보일 수도 있지만 수수께끼 해답의 도출 과정은 메시지의 문제가 아니라 언어 그 자체, 즉 약호의 조작에 대해 대응하는 것으로 차이가 있다. 10)의 해답인 '오리'

의 경우 거리를 나타내는 ‘오 리’와 음운론이나 형태론적으로 유사하다는 점에서 이 수수께끼가 성립되는 것이고, 11)의 경우 ‘태엽’은 이 단어의 속성에 포함되어 있는 의미(여기서는 서술어)의 중의성(태엽을 감다)를 염두에 두어야 수수께끼에 대한 답을 이해할 수 있기 때문이다. 언어 자체의 특성에 기반한 조작으로 수수께끼 문답이 진행되고 있는 것이다. 반면 8)의 경우는 통사론적인 측면에서 조작이 가해진 수수께끼이다. 이 수수께끼는 전언의 내용이 중요한 것이 아니라 수수께끼가 묻는 것이 문장의 시작적인 차원의 문제라는 점을 깨달아야 한다.

대부분 이런 종류의 수수께끼는 수수께끼 소통 과정이 언어의 중의성, 특히 한국어의 경우는 형태론적 중의성에 기초한 것으로 구성되어 있다. 이런 수수께끼들을 **약호조작의 수수께끼**로 지칭한다. 이들 수수께끼는 외국어 사용자들에게 영어권의 수수께끼와 대비하여 제시할 경우 언어 교육에 효과를 기대할 수 있다. 가령 다음과 같은 수수께끼를 살펴보자.¹¹⁾

- 12) When is a black dog not a black dog?
→ When it is a greyhound.
- 13) What is the gentlest kind of spur? → Whisper.
- 14) What kind of ears dose a train have? → Engineers.
- 15) What bird is lowest in spirits? → Bluebird.
- 16) What room can no one enter? → mushroom.

11) 여기 굳이 영어 수수께끼를 거론하는 것은 한국어에 익숙하지 않은 외국인 학습자들에게 그나마 현재 세계적으로 통용되는 언어를 가지고 우리 수수께끼와 비교 설명하는 것이 가장 효율적으로 보이기 때문이다. 여기에 소개하는 영어 수수께끼는 다음 저서에서 참고하였다.

W. J. 페피셀로 · T. A. 그린 著, 남기탁 · 김문태 共譯, 『수수께끼의 언어』, 강원대출판부, 1993.

위에 제시한 영어 수수께끼들은 '음운론·형태론적 중의성'에 기반한 수수께끼의 예이다.¹²⁾ 12)의 경우 전언조작의 수수께끼로 보일 수도 있지만, 해답이 발음상의 중의성을 이용한 것이기에 그 양상이 다르다. 이들은 모두 약호조작의 수수께끼에 포함되는 것들로 우리 수수께끼 9)와 동류의 것들이라 할 수 있다. 다만 12)~14)의 수수께끼들은 문자환경 즉 文語차원에서보다는 구술환경인 口語차원에서 사용될 때 더 효과적일 수밖에 없다. 문자의 형태에 기댄 것이 아니라 발음에 기댄 수수께끼들이기 때문이다.

반면 15)의 경우에는 'Blue'라는 단어의 형태만이 아니라 이 단어의 의미론적 중의성까지 포함된 것이기에 그 양상이 다소 다르다고 할 수 있지만, 결과적으로는 'Bluebird'라는 단어의 형태가 수수께끼의 질문에 완전한 답을 내리는 것이므로 전체적으로는 약호조작의 수수께끼에 포함시켰다. 16)의 경우는 단어의 형태에 기댄 전형적인 약호조작의 수수께끼라 할 수 있다.¹³⁾

영어 수수께끼가 한국의 수수께끼와 변별되는 지점으로 '음운론적 중의성'에 기댄 수수께끼를 들 수 있다. 약호조작과 관련된 한국 수수께끼는 대부분 '형태론적 중의성'에 관련된 것들이 많다. 한국어의 경우 대부분 특정 형태의 음운이 그 발음과 일대일 대응하기에 발음의 차원에서 수수께끼적 조작을 할 여지가 상대적으로 적다. 반면 영어의 경우 특정 음운

12) 음운론적 차원과 형태론적 차원을 별도로 다룰 수도 있겠지만 양자가 모두 결과적으로는 '음상'의 문제에 집중한다고 할 수 있기에 동일하게 다루었다. 더구나 이후 언급 하겠지만 한국 수수께끼의 경우 약호조작의 수수께끼가 음운론적 차원보다는 형태론적 차원에 집중해 있기에 양자를 구별하지 않았다.

13) 그런데 9)와 비슷한 영어 수수께끼가 13)이라 할 수도 있다. 해답 단어의 앞 쪽에 다른 형태의 단어를 연결시키는 설정이 유사하기 때문이다. 하지만 영어의 경우는 음운론적 환경에 기댄 것이고 우리의 경우는 어디까지나 단어의 형태에 기반한 것이라는 점에서 차이가 있다.

과 그 발음(특히 모음)이 한국어처럼 일대일로 대응하지 않기에 이를 이용한 수수께끼 조작의 여지가 상대적으로 풍부할 수밖에 없다.¹⁴⁾

15)나 16)같은 수수께끼는 한국 수수께끼에 매우 흔하지만 12)~14)같은 수수께끼는 우리에게 흔하지 않은 것은 이런 이유 때문이다. 약호조작 수수께끼의 이런 특성은 한국어와 영어권 외국어의 차이를 설명하는 데 효과적으로 이용될 수 있을 것이다. 또한 우리말에서 동일한 형태의 단어들 어떻게 다른 단어인지 혹은 실제 문장과 문맥에서 그 변별적 쓰임이 어떠한지를 교육하는 데 효과적으로 이용될 수 있다.

다음의 수수께끼는 우리 수수께끼 10)과 관련된 영어 수수께끼이다.

- 17) Why is a man clearing a hedge in a single bound like a man snoring?(어떤 사람이 잡자는 듯하면서 단번에 울타리를 뛰어넘는 까닭은 무엇인가?)

→ He does it in his sleep(his leap).(그가 꿈속에서 뛰어 넘기 때문이다)

사실 17)은 10)과 얼마간의 차이점이 있다. 10)이 형태론적인 중의성(‘오리’와 ‘오 리’)을 바탕으로 연음되는 속성을 수수께끼에 이용한 것이라면, 17)은 음운론적 중의성(sleep의 leep과 leap의 발음)을 바탕으로 연결되는 /z/와 /s/ 발음 중 하나를 생략¹⁵⁾하면서 수수께끼가 이루어지기 때문이다. 하지만 둘 모두 음상의 유사성으로 약호를 조작하고 있고 연음 혹은 연결되는 발음의 문제를 기반으로 하기에 동일한 부류의 수수께끼라 할 수 있다. 이런 수수께끼는 한국어 발음에서 연음의 문제를 설명할

14) 물론 ‘세상에서 가장 빠른 닭은? (후다닥)’ 같은 경우처럼 음운론적 중의성에 기반 수수께끼가 전혀 없는 것은 아니다.

15) W. J. 페피셀로 · T. A. 그린 著, 남기탁 · 김문태 共譯, 앞의 책, 38쪽.

때, 비슷한 부류의 영어 수수께끼와 대비하면 효과적일 수 있을 것이다. 이와는 별도로 우리말에 흔히 존재하는 동음이의어 문제를 10)과 같은 수수께끼로 설명할 수도 있을 것이다.¹⁶⁾

이제 약호조작의 수수께끼 중 통사론적 차원에 기댄 8)과 유사한 영어 수수께끼를 살펴보기로 한다.

18) What makes a road broad? → The letter B.

19) What state is round on both ends and high in the middle?
→ Ohio.

20) What is the end of everything? → G.

이 수수께끼들은 8)과 마찬가지로 문장 차원, 그것도 시각적인 문제를 수수께끼로 이용한다는 점에서 공통점이 있다. 특히 19)의 경우에는 해당 문자의 도상성이 심분 활용된 예라 할 수 있다. 이런 수수께끼들은 사실 맥락 차원에서의 조작이 얼마간 일어나고 있다는 점도 특기할 만하다. 가령 8)의 경우 하늘과 땅이라는 거대한 공간으로 맥락이 유도되고 20)의 경우 다소간 종교적이고 철학적인 측면으로 맥락이 유인되고 있기 때문이다. 하지만 수수께끼의 해답을 도출하는 과정에서 어디까지나 통사적인 차원에서 문장의 시각적인 측면이 활용되고 있기 때문에 일반적인 맥락 조작의 수수께끼와는 다르다고 할 수 있다.

이런 수수께끼들은 '놀이'와 '유희'의 속성이 강하다. 2)와 같은 전언조작의 수수께끼는 언어 교육뿐만이 아니라 문화나 철학적인 측면의 교육적 효과까지도 기대할 수 있는 반면, 통사적 차원에서 약호의 조작이 발

16) 동음이의어에는 '우리말-우리말'도 있겠지만 '우리말-한자어'인 경우도 존재하는데, 위의 예는 '우리말-한자어' 동음이의어에 해당한다. 이 문제는 동음이의어와 다의어를 구별하는 데까지 발전한다면 훨씬 심도 깊은 우리말 교육이 될 것이다.

생하는 위의 수수께끼들은 한국어 문장과 단어에 대한 흥미를 유발하는 차원에서 활용될 수 있을 것이다.

위와 같이 한국어와 영어권 문화에 등장하는 약호조작의 수수께끼를 비교 학습하면서 외국인 학습자들은 평소 인지하지 못했던 한국어의 동음이의어, 띄어쓰기, 연음, 문장성분, 품사 등의 문제들을 영어 수수께끼와 비교하면서 학습할 수 있을 것으로 기대한다. 여기에 수수께끼 소통만이 지닌 ‘놀이’와 ‘어희’의 성격이 가미된다면 학습과정의 흥미로움은 더욱 배가될 것이다.¹⁷⁾

3. 수수께끼의 한국어 교육 활용 방안

수수께끼가 지닌 보편적인 형식과 내용 혹은 수수께끼 특유의 조작이 언어 학습에 응용될 수 있음이 지금까지 논의되었다면, 이 장에서는 한국어를 학습하려는 외국인을 대상으로 우리 수수께끼를 활용하는 구체적인 방안을 검토해 보기로 하겠다. 우선 다음의 수수께끼들은 모두 의태어가 답인 것들이다.¹⁸⁾

21) 금은 금인데 특히 도둑이 좋아하는 금은? → 야금야금

17) 여기서 자세하게 거론하지는 못했지만 한국어 교육에서 최소대립쌍(minimal pairs)을 설명하는데 활용할 수 있는 수수께끼도 있다. 가령 ‘점 하나 탓에 연인에서 타인이 되는 것은?→(남과 남)’은 모음의 최소대립쌍을 이용한 수수께끼인데 영어 수수께끼 중에도 이런 것이 있다. ‘What is the difference between a baby and a coat?→One you wear, One you were.(하나는 입는 것이고 하나는 어렸을 때이다)’

18) 이 장에서 소개하는 의성어, 의태어 관련 수수께끼들은 모두 다음 논문에 소개된 것을 참고 하였다.

곽은희, 「현대 수수께끼의 형성에 관한 연구」, 『한글』 302집, 한글학회, 2013 겨울.

- 22) 친구들과 술집에 가서, 술값 안내려고 주는 춤은? → 주춤주춤
 23) 떡 중에 가장 빨리 먹는 떡은? → 헐레벌떡
 24) 세상에서 가장 빠른 닭은? → 후다닥
 25) 누구나 즐겁게 웃으면서 읽는 글은? → 싱글벙글
 26) 물은 물인데 잘 보이지 않는 물은? → 가물가물

앞 장에서 논의된 바에 따르면 21)~26)의 수수께끼들은 모두 약호 조작의 수수께끼에 속한다. 특히 이 수수께끼들은 한국어 중 의태어를 그 답으로 하고 있다는 특징도 공유하고 있다. 외국인을 대상으로 한 한국어 교육에서 의태어나 의성어 같은 음성상징어를 이해시키는 것이 매우 까다로운 편인데 위와 같은 수수께끼 문답이 효용이 있을 것으로 보인다. 21)의 경우 도둑이라는 단어와 밤(夜) 그리고 금(金)을 서로 연결하는 어휘적 결합을 유도하는 것이 흥미롭다. ‘야금야금’이란 단어의 뉘앙스까지도 심분 이해할 수 있도록 학습할 수 있는 것이다. 마찬가지로 ‘주춤주춤’이나 ‘헐레벌떡’이라는 의태어의 어감과 의미도 수수께끼 질문을 이해하고 해답을 찾아가는 과정에서 함께 학습될 수 있을 것이다.

또한 이 수수께끼들이 진행되는 과정에는 ‘금·춤·떡·닭·글·물’이라는 명사가 등장하고, 아울러 ‘좋다, 추다, 먹다, 빠르다, 웃다, 보다’ 등의 용언, 이와 함께 해당 의태어의 의미가 수수께끼 질문에 포함된 명사와 서로 관련이 없다는 점을 사고하는 경험이 이루어지게 된다. 이 과정에서 한국어 학습자는 ‘빠르다-헐레벌떡·후다닥 / 웃다-싱글벙글 / 보이지 않는다-가물가물’이 서로 관련되는 단어라는 것을 수수께끼 과정에서 추론하게 된다. 앞서 거론한 것처럼 통합적이고 종합적인 어휘교육이 이루어질 수 있는 것이다.¹⁹⁾

19) 이런 수수께끼들은 한국어를 배우는 외국인 초심자를 대상으로 하기에는 무리가 있

이런 모든 것들은 약호를 조작한 수수께끼와 그 수수께끼 문답이 창출하는 놀이의 맥락 하에서 이루어지게 된다. 실제 교실에서는 위의 수수께끼와 관련된 단어들을 미리 제시하고 학습하게 한 후, 수수께끼 문답을 진행한다면 더 효과가 있을 것이다.²⁰⁾

수수께끼는 단순형식이지만 수수께끼로부터 유도할 수 있는 언어적 문제들은 결코 단순하지 않다. 다음에 제시하는 단순한 수수께끼를 통해 한국어에 대한 더욱 복합적인 내용들이 거론될 수 있다. 이 수수께끼는 한국어 구사능력이 상당한 수준에 이른 외국인을 대상으로 해야 할 것으로 예상된다.

27) '미소'의 반대말은? → 당기소

28) 이청용과 기성용을 이어주는 선수는? → 이을용

한국인이라도 27)에 사용된 미소라는 단어가 '미소(微笑)'와 관련된다 고 생각한다면 수수께끼의 답을 잘못 내릴 수밖에 없다. 문제는 '미소'가 '미시오'와 관련된다는 것인데, 이 지점에서 약호조작이 이루어진 수수께끼라 할 수 있다. 그런데 한국어를 배우는 외국인이 '미소'가 '미시오'와 관련된다는 것을 알아차리기는 쉽지 않다. 아마도 한우의 일종으로 착각하는 외국인 학습자가 더 많을 수도 있을 것이다.

그러므로 이 수수께끼를 학습하기 위해서는 '미소'라는 명사의 동음이

다. 가장 기본적인 한국어를 구사할 능력이 있는 외국인을 대상으로 해야 할 성격의 것들이다.

20) 이와는 별도 의성어를 이용한 수수께끼도 상정할 수 있다. 다음 수수께끼들은 의성어를 이용한 것들이다.

'갓 태어난 병아리가 찾는 약은? (빠약)

'아홉 명의 자식을 세 글자로 줄이면 뭘까? (아이구)

이들을 이용해서도 위와 같은 학습과정을 실행해 볼 수 있을 것이다.

의어가 이 단어와 전혀 상관없는 용언('밀다')의 활용형태와 관련된다는, 한국어 사용의 고차원적인 이해가 필요하고 거기에 용언의 종결어미가 억지로 축약된 형태를 이해해야 하는 등의 사고과정이 더 뒤따라야 한다. 다음으로 '밀다'의 반대말을 '당기다'로 상정할 수 있어야 하고 음운의 발음을 맞추기 위해 '당기시오'의 축약형으로 '당기소'를 답하면 수수께끼는 종결된다.

28)은 문법적인 이해와 더불어 현대 한국 스포츠문화에 대한 이해가 결합되어야 하는 매우 어려운 수수께끼이다. 이청용과 기성용이 누구인지도 알아야겠지만 '이을용'이라는 은퇴한 축구선수도 알아야하기 때문이다. 여기에 해답인 이을용에 포함된 '이을'이 '잇다'라는 동사의 활용형임도 알아야 하므로, 이 문제는 한국 문화와 한국어에 상당한 수준의 이해도가 있는 외국인이라야 정답을 내릴 수 있을 것이다.

물론 이런 예들은 수수께끼라는 '어회(語戲)'적 맥락이 바탕이 되어야 소통 가능한 것이다. 이런 예를 굳이 거론하는 이유는 한국어 수강 상급반에서 이런 수수께끼들을 활용할 가치가 충분히 있기 때문이다. 이 수수께끼를 한국어로 이해하는 과정에는 한국어 문법과 한국 문화에 대한 다양한 이해들이 관여해야하기 때문이다.

반면 다음의 수수께끼들은 한국 고전소설에 대한 사전 지식이 필요하다.

29) 놀부의 여동생 이름은 놀순이다. 그렇다면 놀부의 남동생 이름은?
→ 흥부

30) 새 발의 피로 팔자 고친 사람은? → 흥부

29)는 맥락조작의 수수께끼에 해당한다. 수수께끼의 답인 '흥부'를 방해

하기 위해 ‘놀순’이라는 정보를 활용해 맥락을 조작하고 있기 때문이다. 물론 이 수수께끼에는 ‘홍부전’이라는 또 다른 거대한 맥락이 바탕에 있기에 수수께끼의 조작과 그 답이 모두 유의미하게 된다. 반면 30)에는 ‘홍부전’ 이외의 또 다른 맥락이 숨어 있다. 두 점의 맥락이 이 수수께끼의 주변을 이루고 있는 것이다. ‘새 발의 피’는 일종의 관용어로서 한국어 사용자에게는 익숙하지만 외국인에게는 낯설 수밖에 없다. 이 말은 평소에 글자 그대로의 뜻으로 사용되지 않고 ‘적은 양을 뜻하는 맥락에서 사용되기 때문이다. 반면 역설적으로 이 수수께끼에서 ‘새 발의 피’는 ‘적은 양을 뜻하는 것이 아니기 때문에 수수께끼로 작용하고 있다. 어구가 평소처럼 관용적 맥락이 아닌, 축자적인 맥락에서 사용되었다는 점과, ‘홍부전’의 내용이 서로 관련되어야 적절한 해답을 도출할 수 있는 것이다.

그런데 이런 수수께끼들도 한국어 학습자들에게 활용될 여지가 충분히 있다. 앞서 음성상징어 관련 수수께끼들이 초심자 수준을 막 벗어난 외국인 학습자들에게 활용될 수 있다면, 27)~30)는 모두 한국어 상급자들을 대상으로 활용될 수 있다. 특히 29)와 30)는 ‘홍부전’을 이미 독해한 외국인이라야 이해가 가능할 것이고, 거기에 수수께끼의 조작을 한국어로 이해할 수 있어야 한다.

한국어 교육은 궁극적으로 한국 문화에 대한 이해로 확장되어야 의미가 있다. 외국인으로서 한국 문화를 이해하고 한국인과 함께 문화를 향유하는 데까지 나아가는 길은 단시간에 이루어지지 않을 것이다. 다만 다음과 같은 수수께끼가 한국어 교육에서 활용된다면 언어 교육이 문화의 이해까지 확장되는 데 일조할 여지가 있다.

31) 강에 다이빙하는 아가씨를 보고 심청이가 한 말은?

→ 내가 바로 너희들의 원조다

32) 호프로 맥주를, 엿기름으로 감주를 만든다. 그러면 돈으로는 무엇을 만드나? → 물주

31)은 '심청전'을 알고 있어야 한다는 점에서는 앞서의 수수께끼와 마찬가지로이지만, 정작 이 수수께끼에서 중요한 단어는 '원조(元祖)'로 보인다. 현대 한국사회에 '진본' 내지는 '원본'을 가장한 '가짜'가 너무 많이 산재해 있는 문화적 특성을 의식한 면이 수수께끼에 담겨있기 때문이다. 다른 한편으로는 '원조'만을 너무 과장하여 내세우는 문화 풍토를 비꼬는 면도 숨어 있다. 여기에 명성왕후 관련 콘텐츠들을 통해 유명해진 특정 대사를 패러디한 해당 문구도 문화의 한 측면을 반영하고 있다. 그러므로 이 수수께끼는 '심청전'이라는 한국 고전소설과, '원조'의식이 팽배한 한국 문화와, 명성왕후를 둘러싼 한국 콘텐츠에 대한 이해까지를 포괄하여 거론할 수 있는 수수께끼인 셈이다. 간단한 수수께끼 하나가 많은 문화적 함의를 내포하고 있으며, 이 수수께끼가 한국어 교육에 적절하게 활용된다면 한국어 교육과 한국 문화에 대한 이해가 상호 보완될 것으로 기대할 수 있다.

32)는 수수께끼 질문에서 술의 재료를 밝히며 우리 전통의 음료인 감주를 거론하고 있다. 물론 이 수수께끼에서 '감주'가 중요한 것은 아니지만, 감주를 거론하면서 한국 전통문화를 이해하는 데 있어서 중요한 각종 제의와 명절을 환기할 수 있다는 점은 의의가 있다. 반면 이 수수께끼에는 맥락조작과 약호조작이 함께 혼재 되어 있다. 질문에서 맥주와 감주를 거론하며 해답을 술 주(酒)로 몰아가는 것은 맥락조작과 관련되고, '맥주-감주-물주'로 이어지는 단어의 연결은 약호조작과 관련되기 때문이다. 해답인 '물주'는 돈, 경제, 금권으로 과도하게 기울어진 한국문화를 반영하고 있다. 이 수수께끼는 돈이 주인이 되고 있는 세태를 보여주고 있기 때

문이다. 물론 이런 현상이 한국에 국한된 것은 아니지만 현대는 금권이 권력이라는 것을 잘 드러내는 수수께끼라 하겠다.

한편 다음의 수수께끼는 한국어와 외국어를 함께 활용한 수수께끼인데, 어휘로서의 재미와 언어 교육의 효과를 동시에 기대할 수 있다.

33) 반성문을 영어로 무엇이라 하나? → 글로벌

‘반성문’이라는 한국어 명사를 영어로 말하라는 질문이 수수께끼라는 맥락 하에 있으므로, 해답을 내리는 과정에서 반성문에 해당하는 원래의 영어 단어가 중요하지 않음은 물론이다. 그러므로 이 수수께끼는 질문에 ‘영어’를 표방하고 있지만 궁극적으로는 한국어와 관련된다. 그런데 그 해답이 영어 단어와 ‘동음이의어’ 관계에 놓이기에 수수께끼적 재미가 생기게 된다. 해답인 글로벌은 ‘글로벌 하는 별’의 뜻으로 반성문에 대한 한국어 대응 표현이지만 영어권에서는 색다른 뜻으로 사용되는 명사이기 때문이다. 이런 수수께끼가 다양한 외국어와의 관련 속에서 개발된다면, 해당 외국인이 한국어를 학습할 때 색다른 흥미가 배가됨을 기대할 수 있을 것이다.

마지막으로 우리 옛 이야기에 포함되어 구술된 수수께끼를 하나 거론하기로 한다. 아버지가 아들에게 자문자답의 형식으로 구술하는 아래의 수수께끼에는 인생관과 세계관이 고스란히 녹아있다.

하루는 옛날, 아들한테 아버지가 허신 말씀이,
“(세상에서) 제일 무선 것이 뭐이냐?” 하시더래요.
“무선 것은 내가 죽은 것이 제일 무섭다.” 또
“좋은 것은 뭐이냐?”,

“좋은 것은 내가 넘 준 것이 제일 좋은 것이다.”,
 “더러운 것은 뭐이냐?”,
 “그것은 내가 넘 걸 받아 먹는 것이 제일 더럽다.”
 그런 말씀을 하셨더라고요.²¹⁾

이 짧은 이야기는 수수께끼의 형식을 차용하여 죽음의 문제를 거론하기도 하고 인간 심성의 부정적 측면을 절실히 나타내고 있다. 첫 수수께끼는 ‘인간 : 죽음’의 문제를 ‘인간-제일 무서운 것-죽음’으로 치환하여 죽음이 인간에게 어떤 의미인가를 서로 맞대어 놓고 있다. 이것은 ‘죽음’이 인간에게 무엇인가를 드러내는 반성성의 수수께끼이다. 가장 무서운 것이 죽음이라는 간단한 해답이야말로 인간에게 죽음의 문제가 무엇인가를 여실히 드러내는 결론인 것이다.

두 번째와 세 번째는 각각 ‘준 것’과 ‘받은 것’에 대한 탁월한 해석이 숨어 있다. ‘인간 : 좋은 것’이나 ‘인간 : 더러운 것’의 문제를 각각 ‘준 것’과 ‘받은 것’으로 결부시킴으로써 인간사에서 흔히 발생하는 기부나 청탁의 문제를 인간 스스로가 어떤 방식으로 인식해야 하는지 혹은 어떻게 인식되고 있는지 지를 날카롭게 지적하고 있는 자기-반성의 수수께끼인 셈이다. 이런 수수께끼 이야기는 한국어 교육을 넘어 한국인을 이해하는 단초가 될 수 있는 수수께끼 자료이다.²²⁾

21) 『한국구비문학대계』 5권 1호, <인간사 제일인 것>, 363쪽.

22) 지금까지 논의한 3장의 내용은 각각 ‘단어교육’, ‘문장교육’, ‘고전교육’, ‘문화교육’ 등의 명제로 나누어 좀 더 심도 깊게 다룰 수 있을 것으로 본다.

4. 결론

수수께끼는 수수께끼가 지정하는 대상에 대한 반성적 인식을 촉구함으로써 세계를 대상화할 필요성을 제기함과 동시에, 나와 세계에 대한 재인식이 지속적으로 필요함을 드러내고 있다. 따라서 수수께끼는 언어에 대한 이해를 기반으로 인간과 세계를 이해하는 데까지 확장될 수 있는 문화적 기제인 셈이다. 수수께끼가 외국인인 상대로 한 한국어 교육에 효율적으로 사용된다면, 외국인 학습자는 한국어와 한국 문화를 좀 더 쉽고 재미있게 이해할 수 있을 것이다.

여기서는 주로 단순 형식의 수수께끼만을 거론했지만 우리 문화에는 수수께끼가 이야기의 문법으로 기능하는 본격적인 수수께끼 이야기도 존재한다. 이왕 수수께끼를 한국어 교육에 사용한다면 수수께끼 이야기의 활용 가능성도 타진해 볼 만할 것이다. 또한 수수께끼는 신화적이고 제의적인 기원을 지니기에 범세계적인 보편성을 띠고 있으므로, 서로 유사한 각국의 수수께끼를 발굴하여 이들을 언어 교육에 활용할 필요도 있을 것이다.

앞서 수수께끼 조작으로 전언, 약호, 맥락의 세 차원을 설정했지만 실제 소통의 상황에서 이 세 가지 조작만으로 수수께끼가 형성되는 것은 아니다. 가령 문자의 도상성을 이용한 수수께끼의 경우는 한국어나 영어권 수수께끼에도 나타나는 것으로, 이는 또 다른 차원에서 언어 교육에 활용할 수 있다. 그러므로 수수께끼 소통에서 다양하게 발생하는 조작의 측면들을 좀 더 미시적으로 접근하여 그 언어 교육적 활용 가능성을 고민할 필요가 있을 것이다.

반면 본 논의에서 본격적으로 거론하지 않았지만 한국어 교육에서 수수께끼의 활용은 외국인의 한국어 수준에 따라 명백하게 등급을 나눌 필

요가 있다. 한국어 초심자들도 쉽게 이해할 수 있는 수수께끼가 있는 반면, 과거와 현재의 한국문화에 대한 이해를 바탕으로 한국어 문법에 대한 고차원적 이해까지 동반해야 하는 수수께끼도 있기 때문이다. 그러므로 한국어 교육에 활용될 수수께끼의 수준별 분류도 세심하게 고민해야 할 지점이다. 앞으로 이런 문제들이 효과적으로 거론된다면 한국어 교육에서 수수께끼가 활용될 가능성은 더욱 높아질 것으로 기대한다.

참고문헌

- 강동학, 「속담의 유형과 기능」, 『구비문학연구』 6집, 한국구비문학회, 1998, 433~443쪽.
- 곽은희, 「현대 수수께끼의 형성에 관한 연구」, 『한글』 302집, 한글학회, 2013 겨울, 223~245쪽.
- 김남미, 재외국민반의 대학 국어 글쓰기에 나타난 오류 분석, 『시학과 언어학』 제 16집, 시학과 언어학회, 2009, 159~182쪽.
- _____, 「교양과정 학생의 문법 선수학습 수준 분석」, 『새국어교육』 86집, 한국국어교육학회, 2010, 35~56쪽.
- 김경섭, 「한국 수수께끼의 장르 정체성 및 소통 상황의 특성」, 『한국민속학』 36집, 한국민속학회, 2002, 53~82쪽.
- 김열규, 「수수께끼라는 언어전략이 텍스트 상관성에 던지는 문제 몇 가지」, 『배달말』 14집, 배달말학회, 1989, 315~336쪽.
- 이재선, 「수수께끼와 그 시학적 성격」, 『창작과 비평』 8집, 1973, 998~1015쪽.
- 천혜숙, 「수수께끼의 역사와 그 놀이성격의 역사적 변모」, 『한국구비문학사 연구』, 박이정, 1998, 323~338쪽.
- 최경숙, 『수수께끼의 소통 구조 연구』, 서울대 교육대학원 석사논문, 1995, 1~92쪽.
- 최태욱, 「수수께끼의 구조와 의미」, 『구비문학』 4집, 한국정신문화연구원, 1980, 133~165쪽.
- 추 영, 『한국 수수께끼의 기능과 의미 연구』, 이화여대 한국학과 석사논문, 1992, 1~171쪽.
- 한국정신문화연구원 어문연구실, 『한국구비문학대계』 1권 85호, 한국정신문화연구원, 1980~1992년.
- 호이징하 저·김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치, 1966, 1~281쪽.
- W. J. 페피셀로·T. A. 그린 저, 남기탁·김문태 共譯, 『수수께끼의 언어』, 강원대출판부, 1993, 1~235쪽.
- Charles T. Scott, "On Defining the Riddle : The Problem of Structural Unit", Dan Ben-Amos ed., *Folklore Genres*, Texas Universit Press, Austin & London, 1976, pp. 77~90.

Elli Kongas Maranda, "Theory and Practice of Riddle Analysis", *Journal of American folklore* 84, 1971, pp. 51~61.

_____, "Riddles and Riddling", *Journal of American folklore* 89, 1976, pp. 127~137.

Robert A. Georges and Alan Dundes, "Toward a Structural Definition of the Riddle", *Journal of American folklore* 76, 1963, pp. 111~118.

ABSTRACT

Application Program of Riddles for Korean Language Education

Kim, Kyung-seop*

In Korean language education which is designed for foreigners to study, riddles are used to make them learn Korean, and its usefulness is very great, which encourages them to participate in the course and enhances their interest and continuance.

Because in the process their thinking training in terms of language education is very effective : not the education of words' grammar system but mutual relations of each word are the more important in the course.

Once putting a riddle to them and solving the riddle by them begins, playing contexts of riddles game make an atmosphere, where each other comes to understand and accept the concept of the words.

In the course, the element of words game or words playing plays a key role and the manipulation of the words is the most important part.

The manipulation of the riddles, which is the foundation of communication models, is examined on the basis of the three aspects—basic elements of the general communication—message, context, code. Of the three elements, the manipulation of the message, context, code misses the mark in the layer of the language problems. So we are supposed to examine the language education and the manipulation of riddle.

Key Words riddle, manipulation of riddle, Korean language education, play, communication model, message, code, context

논문투고일 : 2014. 3. 31

심사완료일 : 2014. 5. 27

게재확정일 : 2014. 6. 2

* Konkuk University