

한국어 화자의 도상적 손짓 연구*

임혜원

(상명대학교 교수)

<Abstract>

Lim Hyewon. 2019. *Iconic Gestures of Korean Speakers*. *Korean Semantics* 65. This paper aims to show iconic gestures of Korean speakers by analyzing hand gestures of TV discussion program participants. Iconic gestures can be divided into three cases: when referring to an object through the form or shape of the object, when referring to an object through the object-related act, and when the speakers act according to the event they are talking about. To effectively refer to the object the speakers are describing, they show the aspect of the object by using hands or fingers or makes gestures to demonstrate how to deal with the object. Moreover, the speaker imitates the movement of the figures appearing in the story or makes gestures changing the perspective to explain the scenes of the story. Most of the time, they make such gestures without being aware of what they are doing. These iconic gestures facilitate the efficient understanding of the audience or listeners by referring to the object and effectively expressing the situation of the event.

핵심어: 도상적 손짓(iconic gesture), 손짓(hand gesture), 도상성(iconicity), 은유(metaphor)

* 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A5A8020741).

논의의 부족한 점을 보완할 수 있도록 유익한 논평을 해주신 심사위원님께 감사드립니다.

1. 머리말

아이콘(icon), 곧 도상은 컴퓨터 사용자에게는 매우 익숙한 개념이다. 컴퓨터 스크린에 있는 문서(📄), 파일(📁), 휴지통(🗑️) 모양의 작은 그림을 보면 우리는 그것이 무엇을 의미하는지 직관적으로 알 수 있다. 이처럼 기호의 형태와 그것이 뜻하는 것과의 유사성을 도상성(iconicity)이라고 한다. 도상성은 자의성(arbitrariness)과 대립되는 개념으로 자연언어의 기호화, 구조화 과정에서 기본적인 원리로 작용하기 때문에 도상성이 반영된 표현 방식은 언어 보편적으로 나타난다.¹⁾

형태가 의미를 반영하고 있기 때문에 도상성은 자연언어에서보다 손짓언어에서 더욱 풍부한 예가 나타난다. 언어학자들은 도상적 손짓을 언어가 아직 발달하지 않은 아동의 의사소통능력을 가늠하고 신장시킬 수 있는 중요한 수단으로 보고 있으며, 의사소통 정보를 시각적으로 구성한 수어(手語)의 형성 과정에서는 도상성을 기호화의 중요한 동기로 보고 있다.

몸짓언어를 연구하는 학자들은 화자가 사용하는 무의식적인 몸짓이 단순히 감정이나 태도를 드러내는 부가적인 요소가 아니라 매우 적극적으로 의사소통 기능을 수행하고 있으며 개념 전달 요소로서 엄연한 발화 기능이 있다고 하였다. 흔히 언어능력이 충분히 발달되고 나면 의사 전달을 하는 데 있어 음성언어의 의존도가 높아지고 몸짓 사용 빈도가 낮아지는 것으로 알려져 있는데(구현정·전영옥 2013: 48), 개인차가 있기는 하나 성인 화자가 말을 하면서 자연스럽게 사용하게 되는 손짓에도 도상적 손짓은 빈번하게 나타난다. 이 연구에서는 한국어 화자가 사용하는 도상적 손짓의 양상을 살펴보고자 한다.

1) 임지룡(2004: 170)에서는 도상성은 언어의 구조(형식)와 의미(내용) 사이에 존재하는 유사성을 말하며 어휘 층위, 문장 층위, 담화 층위 전반에 나타난다고 하였다.

2. 연구 동향

도상성에 대한 논의는 19세기 말 기호학자 피스(Charles Peirce)가 기호를 도상, 지표, 상징으로 나눈 것로부터 시작되었다고 할 수 있다. 언어에서의 도상성은 우리가 세상을 경험한 방식이 언어구조에 반영된 것을 통해 알 수 있는데, 복잡한 개념일수록 언어형식이 복잡하다거나 언어형식의 결합이나 배열 순서는 대상들 사이의 관계나 경험 순서, 지각의 우선순위 등과 관련되어 있다는 것이 도상성의 원리에 의한 것이다.²⁾

도상성은 수어에서 더 적극적인 기능을 수행한다. Baus et al.(2013), Emmorey(2014)는 수어 단어의 도상성이 높을수록 그림판단과제의 반응시간이 빠른 것을 볼 때 도상성은 의미-형식의 강한 연결을 통해 의미접속을 촉진시키는 역할을 한다고 하였다. 최근 국내에서도 수어의 의미 연구가 본격적으로 이루어지기 시작했는데,³⁾ 남기현(2012), 임지룡·송현주(2015), 석수영(2016), 석수영·김기석(2017), 최영주(2017), 임지룡(2018) 등의 연구가 있다. 이 연구들에서는 모두 수어에서의 기호화 동기와 근거에 주목하고 있으며, 수어를 형성한 가장 기본적인 원리로 도상성을 들고 있다. 남기현(2012: 67)은 한국 수어의 도상 기호와 상징 기호의 비율이 각각 50%를 차지한다면서 수어는 자연언어에 비해 도상성 정도가 높다고 하였다.⁴⁾ 수어로 기호화될 때 도상성이 의미 표현의 중요한 요소로 기여할 뿐만 아니라(임지룡·송현주 2015: 69) 기호 해독 과정에서 효율성이 있기 때문이다(임지룡 2017: 79). 장진권(1996), 최영주(2017)에서 보여준 신체 부위의 기능에 동기화된 수어 표현들은 수어를 모르는 사람들

2) Lakoff & Johnson(1980: 127-133)은 도상성과 관련하여 [형태의 많음은 내용의 많음], [가까운 정도는 영향이 미치는 정도], 나-중심 지향성과 같은 공간화 은유가 문장의 형태에 직접적으로 적용된 것이라고 하였다.

3) 윤석민(2017: 102)은 한국수어(KSL)에 대한 연구는 이제 시작 단계로, 손의 모양이나 위치, 움직임 분절화 수어소의 확립이 시급하며 형태론, 통사론, 의미화용론 영역에 걸친 고찰이 필요하다고 하였다.

4) 수어의 단어들은 그것이 가리키는 대상이나 활동의 모습을 닮아 있는 경우가 많지만, 그렇다고 해서 관찰자가 수어의 의미를 추측하는 것은 쉽지 않다. 언어마다 대상이나 활동의 모습을 형상화하는 방법이 다르기 때문이다. 수어는 언어기호로서의 체계를 갖추고 있기 때문에 도상성을 지니면서 음성언어처럼 자의성을 지닌다(Carroll 2008/2009: 36-37).

도 직관적으로 이해할 만한 방식으로 구성되어 있어서 말을 하면서 사용하게 되는 손짓언어에서도 도상성은 일반적 특성이 될 수 있을 것으로 보인다.⁵⁾

언어습득 분야에서도 도상적 손짓에 대한 관심이 크다. Özçalışkan et al.(2014)에서는 도상적 손짓은 초기 명사 습득 과정뿐만 아니라 동사의 습득과 이해와 사용에서도 14세까지 꾸준히 증가한다고 하였으며, Oh et al.(2015), 박현주·김영태(2018)에서는 언어 발달 과정에서 대상을 직접 표상하는 도상적 손짓이 행위를 통해 대상을 지시하거나 행위를 나타내기 위해 사용하는 도상적 손짓보다 먼저 발달하며 아동의 언어능력과 사회성이 향상될수록 도상적 손짓도 함께 발달한다고 하였다.⁶⁾ 이러한 논의들은 언어 습득 단계에서 도상성이 중요한 역할을 한다는 점을 입증한다.⁷⁾

이 연구의 이론적 바탕은 인지언어학에 있다. 인지언어학에서는 개념은 신체적 경험을 바탕으로 구성되었고 개념화 과정이 언어표현을 포함하여 인간의 다른 활동 영역에서도 드러난다고 보고 있다. 특히 몸짓언어는 사고의 영상을 반영하고 있다는 점에서 개념구조를 연구하는 데 있어 가장 좋은 자료라고 할 수 있다.⁸⁾ Roth & Lawless(2002), Hostetter & Alibali(2008) 등 신체화된 인지 관점을 취하고 있는 학자들은 사람들이 자신들의 지식을 표현하기 위해 몸을 사용하며 말을 하면서 손짓이나 몸짓을 사용할 때 운동 체계와 음성언어 처리 방식은 지속적으로 연결되어 있다고 하였다.

Armstrong et al.(1995: 32-35)에서는 언어는 몸짓으로부터 진화되었을 것이라며 문법, 인지능력, 신체적 움직임 간의 긴밀한 상관관계가 있기 때문에 몸짓

-
- 5) 장진권(1996: 55-56)에서는 한국어 수어를 분석한 결과 머리는 주로 지적/정신적 활동을 나타낼 때 자주 쓰이며, 이 경우 머리 옆쪽을 지정하여 사용한다고 하였다. 눈은 보는 것과 관련되며, 코는 가치 평가, 또는 외형, 성질, 기(氣), 냄새의 판단 등의 의미로 쓰이며, 입은 말하는 것과 먹는 것, 귀는 듣는 것과 관련된다고 하였다. 가슴은 회노애락, 배는 마음, 어깨는 의무와 책임, 팔의 윗부분은 힘이나 권세, 아래쪽 팔은 노동의 의미를 주로 나타낸다고 하였다.
- 6) Oh et al.(2015)에서는 특히 만 2세의 말이 늦은 아동의 도상적 손짓 양상도 함께 관찰하였는데 말이 늦은 아동은 일반 아동에 비해 도상적 손짓을 사용하는 데 어려움이 있다면서 이러한 사실을 통해 도상적 몸짓의 산출은 어휘력과 높은 상관성이 있을 것으로 보았다.
- 7) Bohn et al.(2015)에서는 침팬지도 도상적 몸짓을 다른 임의의 몸짓보다 훨씬 빨리 이해 습득한다고 하였다.
- 8) McNeill(1992: 12)은 몸짓이 기억과 사고가 가시화된 것이며 정신적 영상(mental image)이 표현된 것이라고 하였으며, 그러한 몸짓은 정신적 내용을 실시간으로 그리고 즉각적으로 보여준다고 하였다(McNeill & Duncan 2000: 143).

의 본성을 이해하기 위해서는 몸짓언어가 인지언어학적으로 연구되어야 한다고 하였다. 인간의 언어, 몸짓, 사고는 모두 뇌신경의 활성화에서 비롯되었고 음성언어와 몸짓언어는 모두 개념을 전달하는 표현 방식으로서 그 방식이 유사하며 인지공간 속에서 영상화된 개념구조는 언어나 몸짓을 통해 드러나기 때문이다(McNeill 2005: 3). 이 밖에도 Deane(1993), Sweetser(1998), Taub(2001), Cienki & Müller(2010) 등 학자들이 몸짓언어 연구는 인지언어학적으로 이루어져야 하며, 영상(image)과 언어 범주 내용과의 조화 관점에서 다루어져야 한다고 하였다. 몸짓언어에 대한 인지언어학적 접근이 이루어진 국내 연구로는 임지룡·김영순(2000), 김영순(2000, 2002), 임혜원(2010, 2015⁷, 2015⁸, 2017, 2018, 2019), 권익수 외(2015), 임지룡·송현주(2015), 이정은 외(2016), 최영주(2017), 임지룡(2018) 등이 있다.

3. 연구 대상과 연구 방법

이 연구의 분석 대상으로 삼은 자료는 문화방송 토론 프로그램 <100분토론> ‘인공지능의 빛과 그림자, 우리의 미래는?(2016년 3월 15일 방송, 75분 15초)’이라는 주제로 방영된 715회 방송분과 ‘다가온 4차 산업혁명 파고, 어떻게 준비해야 하는가(2017년 5월 30일, 71분 7초)’ 768회 방송분이다. 토론 프로그램은 출연자들이 모두 탁자 위에 손을 올린 상태에서 말을 하기 때문에 언어적 발화와 손짓을 중심으로 관찰과 분석이 용이하다는 장점이 있다. <100분토론>은 통상 1인의 사회자와 4인의 참여자가 토론하는 방식으로 진행되는데, 이 두 방송분은 인공지능과 4차 산업혁명이라는 점에서 주제의 공통점이 있고 토론과 함께 전문가 강연 부분도 있어서 형식 면에서도 유사성이 있다.⁹⁾

말하고자 하는 대상의 속성을 나타낸 손짓인 도상적 손짓을 분석하기 위해서는 손짓의 형태가 언어적 발화의 의미와 관련이 있는 손짓을 1차적으로 추려

9) 716회 방송에는 소프트웨어정책연구소장, 서울과학종합대학원 교수, 한국과학기술원 교수, 서울SF아카이브 대표 등 전문가가 출연하여 인공지능 기술의 현황과 전망에 대해 소개하고 논의하는 내용으로 구성되어 있으며, 768회 방송에서는 서울대 교수, 성균관대 교수, 한국과학기술원 교수가 참여하여 강연과 토론이 이루어졌다.

낼 필요가 있다.¹⁰⁾ 비슷한 의미를 가지고 있는 다른 언어표현을 사용할 때 같은 모양의 손짓을 하는 경우도 많고, 손짓언어의 형태와 언어표현의 기본의미가 밀접하게 관련된 도상적 손짓이 문맥에 의해 확장 의미로 쓰인 경우에도 같은 형태의 손짓언어가 나타나기 때문이다. 방송국 홈페이지(<http://www.imbc.com>)에서 내려 받은 토론 동영상을 동영상플레이어를 통해 시청하면서 손짓의 형태와 의미가 관련이 있어 보이는 손짓이 나타나면 영상을 캡처하여 이미지 파일로 저장하는 방식으로 자료를 수집하였다. 이렇게 수집한 손짓언어는 손짓의 형태를 통해 대상을 지시하는 경우와 손짓이 행위의 모습을 나타내는 경우로 나누고 손짓의 형태에 따라 세부적으로 다음과 같이 유형을 분류하였다.¹¹⁾

<표 1> 언어표현의 의미와 손짓의 형태가 관련 있는 손짓

손짓의 형태 (의미를 드러내는 방법)			의미	빈도			
대상을 지시하는 방법	대상의 형태	도형	네모	바둑판(715:11:09), 틀(715:11:23), 체스나 장기(715:24:49), 글자판(715:38:46), 뉴스(715:59:04), 안드로이드폰(768:14:10)	6	39	62
			긴네모	단층신경망(715:22:23, 715:22:43), 신경망(715:22:34), 층(715:22:49), 단층인공신경망(715:46:42), 경부고속도로(768:52:30, 768:52:34), 대동맥(768:55:17, 768:56:15)	9		
		선분	(게임의)길이(715:24:37)	1			
		중심	중립적(715:59:09)	1			
		부호	불가능(/)(715:11:17)	1			
	바닥	기보(715:03:25), 바둑판(715:11:59, 715:24:34), 도마(715:18:20), 물밑전쟁(715:19:29), 장면(715:24:52), 현실(715:29:34), 포진(715:44:30), 우리 사회(715:63:46), (안전한)방식(715:63:52),	14				

10) 시간 표현과 함께 사용한 손짓언어나 ‘계산, 분석, 작업’ 등의 언어적 발화와 함께 나타난 바퀴가 돌 듯 손을 돌리는 손짓처럼 의미 확장 정도가 높아 명백한 은유적 손짓으로 판단되는 손짓은 이 분류에서 제외하였다. 이 밖에도 양손의 간격이나 높낮이로 수량을 나타내는 방법이 있는데 이 경우도 이번 연구에서는 제외하였다.

11) 도상적 손짓 자료는 괄호 안에 출처를 표시하였다. 예를 들어 (715:11:09)은 715회 11분 09초 장면에서 캡처한 자료라는 의미이다.

			내장(715:64:16), 합의(715:65:13), 다루다(715:73:44), 전세계(768:06:02)		
		집	집(715:51:59, 715:52:17), 새집(715:52:05), 강아지 집(715:52:06)	4	
		자동차	자동차(715:64:23, 715:64:36), 버스(715:65:36)	3	
	대상의 수	세 개(715:15:00), 두 사람(715:64:23), 두 세계(768:05:26), 한 건 (768:28:27), 5단계(768:30:44), 1단계(768:30:49), 두 가지(768:32:00), 양대(768:32:17), 딱 하나(768:43:14), 유일하다(768:43:20), 첫 번째(768:58:42), 네 개(768:59:31)	12	12	
대상과 관련된 행위	전구(715:14:53), 사다리(715:15:03), 도구(715:36:09, 715:36:33, 715:36:37, 715:36:46), 연장(715:51:48, 715:58:03), 폰(768:11:49, 768:25:51), 길(768:68:45)	11	11		
행위를 나타내는 방법	행위의 모습	고르기	선택하다(715:41:00, 715:42:08)	2	103
		넘기기	인공지능에게 넘기다(715:38:08), 넘치다(715:56:31)	2	
		넣기	(신경세포를)넣다(715:18:48), (경우를)넣다(715:13:19), (기보들을)넣다(715:16:34), (소프트웨어를)넣다(715:21:12), (코드를)넣다(715:66:12)	5	
		놓기	수를 놓다(715:06:04), 수를 두다(715:11:10, 715:11:13, 715:11:42, 715:11:53, 715:12:01), 매 지점(715:11:46), 바둑을 두다(715:43:28), 수 읽기(715:11:25)	9	
		누르기	검색을 하다(715:17:05), (버튼을)누르다(715:52:38), 정보를 고르다(768:11:04), 메시지톡을 하다(768:18:07)	4	
		뒹기	먼지를 뒹다(715:18:23), 도마를 뒹다(715:18:30)	2	
		당기기	빨아들이다(715:60:06), 빼다(715:60:10)	2	
		던지기	(주사위를)던지다(715:05:34), (글자판을)던지다(715:38:51)	2	
		돌리기	돌리다(715:15:07)	1	
		듣기	듣다(715:16:58, 715:19:15)	2	
		들기	받쳐주다(768:23:30)	1	
		만들기	만들다(715:22:24, 715:26:04)		
말하기	답을 해주다(715:15:07), 말하고 표현하다(715:20:09)	2			

	모으기	모으다(715:06:54), 조합하다(715:22:21), 종합하다(715:39:39), 합쳐지다(715:49:11), (전기가)통하다(715:72:07), 융합(768:05:28, 768:05:41, 768:23:33), 결합(768:32:40)	9
	밀기	적대적(715:27:24), 두려워하다(715:31:50, 715:33:09), 싫어하다(715:31:55), 적대시하다(715:32:22), 거부하다(715:33:35)	6
	받기	학습(715:12:35), 내재하다(715:12:58), 질문하다(715:16:09), 이해하다(715:17:57), 획득하다(715:20:00), 잃어내다(715:20:13), 다가가다(715:27:29), 빼앗다(715:29:12), 말다(715:30:20), (질문)받다(715:30:31), 바라보다(715:31:05), 친화적(715:31:08), 통제권(715:33:06), 경험(715:40:59), (학위)받다(715:43:02), 사다(715:54:55), 배우다(715:52:47), 소신(715:59:00), 다가오다(715:71:09), 받아들이다(715:73:17)	20
	생각하기	생각을 하다(715:21:05)	1
	쌓기	(데이터를)쌓다(715:30:34)	1
	쓰기	코딩(715:21:10), 학습하다(715:22:27), 묘사하다(715:29:43), 계산하다(715:39:02, 715:39:04), 언어로 표현하다(715:39:21)	6
	열기	문을 열다(768:24:50), 빗장을 풀다(768:52:16), 개방을 하다(768:60:41)	3
	이동하기	(행동에)옮기다(715:18:39), (생각을)옮기다(715:21:02), 적용하다(715:38:51), (이슈를)쫓다(715:55:11), 과정(715:29:37, 715:30:41), 늘어놓다(715:52:59)	7
	자르기	자르다(715:67:34)	1
	잡기	잡다(715:15:05)	1
	주기	학습시키다(715:13:30), (답을)주다(715:17:02, 715:30:32), (능력을)보이다(715:17:09), 도전하다(715:17:15, 715:17:27), 흉내내다(715:18:02), 내놓다(715:37:18), 가르쳐주다(715:53:46)	9
	차기	(폰을)차다(768:15:29)	1
	그 밖	셀카를 찍다(715:52:36), 뛰다(768:64:49)	2
	계		165 165

<표 1>의 자료를 바탕으로 도상적 손짓의 양상을 살펴보기로 하겠다.

4. 도상적 손짓 분석

도상적 손짓은 말하고자 하는 대상의 속성을 형상화한 손짓을 의미한다. 예를 들어, ‘달려나간다’는 말을 하면서 앞으로 손을 뻗는 손짓, ‘자른다’는 말을 하면서 검지와 중지를 교차하여 가위질하는 모습을 보여주는 손짓, 방향을 제시할 때 건물의 모양을 나타내는 손짓은 모두 도상적 손짓에 해당한다 (Cassell & McNeill 1991, Kopp et al. 2004, Poggi 2008).

Poggi(2008: 52)는 도상적 손짓을 지시 대상의 모양을 나타내는 경우(예: ‘산’을 나타내기 위해 손으로 원뿔 모양을 만드는 것), 지시 대상의 위치를 나타내는 경우(예: 산에 있는 ‘표지판’을 나타내기 위해 머리 위로 직사각형 모양을 그리는 것), 지시 대상의 전형적인 행동을 보여주는 경우(예: ‘새’를 나타내기 위해 날개처럼 손을 움직이는 것, ‘번개’를 나타내기 위해 지그재그 궤도를 그리는 것), 지시 대상과 관련된 행위자의 행위를 보여주는 경우(예: 등반이나 스키를 하는 동작을 통해 ‘산’을 나타내는 것)로 나누었다.¹²⁾ 이 연구에서는 Poggi(2008)의 논의를 바탕으로 도상적 손짓을 지시 대상의 형태를 나타내는 경우, 지시 대상과 관련된 행위자의 행위를 보여주는 경우, 이야기 속 행위를 수행하는 경우로 나누어 살펴보고자 한다.¹³⁾

4.1. 대상의 형태

먼저 도상적 손짓 가운데 말하고자 하는 대상의 형태를 표현하고 있는 손짓을 살펴보기로 하겠다.

12) 임지룡·송현주(2015: 69-73)에서는 도상적 수어를 지시물의 외적 형태의 전체 또는 부분을 모방한 경우인 외형 기반 도상적 수어와 지시물이 움직이거나 사용되는 방식 또는 이동 경로를 모방한 동작 기반 도상적 수어로 나누었다.

13) Poggi(2008)의 두 번째 분류인 지시 대상의 위치를 나타내는 도상적 손짓은 이번 조사에서 1회 나타났는데, 천장에 달린 전구의 유리구를 잡는 손 모양으로 ‘전구(715:14:53)’를 나타낸 경우로, 이는 대상의 위치와 대상과 관련된 행위가 함께 반영된 도상적 손짓이라고 할 수 있다.



바둑판 위에(715:11:09)



한자가 한 자씩 써있는 이 판을(715:38:46)



(1)의 화자는 ‘바둑판’이라고 발화하면서 눈앞에 바둑판이 놓여있는 듯 바둑판 폭만큼 벌려 네모난 판을 잡고 있는 손 모양을 하고 있다. 정사각형의 바둑판 모양을 형상화한 손짓을 통해 언어적 발화와 함께 바둑판이라는 의미를 전달하고 있는 것이다.¹⁴⁾ 이와 같은 손짓은 다른 화자에 의해서 ‘체스나 장기(715:24:49)’를 발화할 때 나타나기도 하였다. (2)의 화자는 한자가 적힌 글자 ‘판’을 발화하면서 양손의 손가락을 사용하여 사각형을 만들었고 그러한 자신의 손을 내려다 보았다. 바둑판이나 글자판 모양을 만드는 손짓은 모두 대상의 형태를 드러내고 있는 도상적 손짓이다. 말하고자 하는 대상의 특성에 따라 손으로 그리고 있는 모양은 다양하게 나타난다.



새집도 짓고(715:52:06)



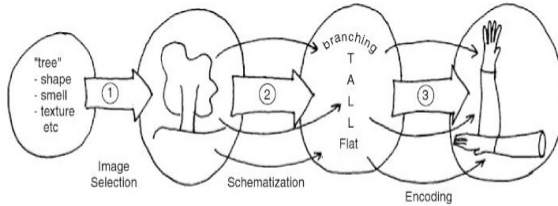
단층신경망이라 해서(715:22:33)

(3)의 화자는 ‘새집’이라는 발화를 하면서 집의 전형적인 영상 중 삼각형의 지붕을 그려 보여주고 있으며, (4)의 화자는 인공지능의 학습 알고리즘 신경망 가운데 하나인 ‘단층신경망’이라는 발화를 하면서 층을 보여주는 것과 같이 높이가 낮은 긴 직사각형을 그리는 손짓을 하고 있다.

도상적 손짓 중에서도 대상의 형태를 그려 보여주는 것과 같은 손짓은 지시 대상과 형식을 가장 직접적으로 연결 짓도록 만들어 주는 방식이다. 형태는 가장 우선적으로 지각되는 속성이며 그래서 대상을 가장 잘 보여줄 수 있는

14) McNeill & Duncan(2000)은 몸짓을 엄연한 발화 형식으로 보고 언어적 발화와 몸짓 발화가 통합되어 하나의 개념 단위(idea unit)를 이루고 있다고 하였으며, Bavelas & Chovil(2000)은 언어적 발화의 의미를 해석하는 과정에 시각적 의미 정보도 관여하게 된다면 청각적이고 시각적인 의사소통 행위가 통합된 전체로 이루어지는 메시지 모델을 제안하였다.

속성이다.15) 많은 경우 아무런 조건이 주어지지 않는다면 우리는 대상의 어떠한 다른 면모보다도 대상의 형태에 먼저 주의를 기울여 지각하게 된다. 아동의 초기 언어습득 단계에서도 대상을 직접 표상하는 도상적 손짓이 다른 종류의 도상적 손짓보다 먼저 발달한다(박현주·김영태 2018). Taub(2001: 44)는 미국 수어의 형성 과정을 다음과 같이 나타낸 바 있다.



<그림 1: 수어의 유사 구축(analogue-building) 과정>

수어로 기호화되는 과정을 ‘나무’를 예로 들어 보여준 것인데, ① 나무 개념을 구성하는 요소 가운데 가장 적절한 영상을 선택하고, ② 나무의 원형적 영상으로부터 도식화한 후, ③ 수어 범주에 적합한 도식적 영상(가지, 줄기, 땅)의 기호화 단계를 통해 도상적 수어가 만들어진다는 것이다. 이렇게 대상의 형태 기반으로 만들어진 도상적 손짓은 수어에서뿐만 아니라 언어적 발화와 함께 수반되는 손짓에서도 나타난다는 것을 알 수 있다.16)

4.2. 대상과 관련된 행위

대상과 관련된 행위를 보여줌으로써 그 대상을 나타내는 도상적 손짓의 예를 살펴보면 다음과 같다.

15) 이러한 점 때문에 언어보편적으로 사물의 분류사(classifier)는 주로 대상의 형태가 분류사 형성의 기준이 된다고 한다(Adams & Conklin 1973).

16) 여기서 대상을 구성하는 요소 가운데 가장 현저한 것을 선택하는 ①과 ②의 과정은 환유에 의한 것이다(임지룡 2018: 71). 도상적 수신호를 다룬 권익수 외(2015: 61)에서는 도상적 수신호는 지칭하려는 대상과 관련이 있기 때문에 필연적으로 환유적이라고 하였다.



전구를 같이 끼우기(715:14:53)



사다리를 잡고(715:15:03)



폰을 이용하면서(768:11:49)



연장이자 도구일 뿐이다(715:58:03)

(5)의 화자는 ‘전구’를 발화함과 동시에 천장에 달린 전구의 둥근 유리구 부분을 잡는 것과 같은 손짓을 하였으며, (6)의 화자는 ‘사다리’라는 발화를 하면서 사다리에서 발을 딛는 부분의 두 층을 한 번씩 잡는 것과 같이 사다리를 오를 때 하게 되는 손 동작을 하였다. (7)의 화자는 ‘폰’을 발화하면서 스마트폰을 손에 쥔 것과 같은 동작을 하고 있으며, (8)의 화자는 ‘연장이자 도구’라고 하면서 공구를 손에 쥔 듯 손에 무언가를 쥐고 살짝 흔드는 손짓을 하고 있는데, 예시한 손짓들은 모두 대상을 손으로 잡는 방법을 통해 대상을 지시하는 도상적 손짓이라고 할 수 있다.

4.3. 행위

이 절에서는 화자가 이야기하고 있는 사건에서의 동작을 화자가 수행하는 도상적 손짓의 예를 살펴보기로 하겠다.



셀카를 찍을 때 이렇게 해서 가서 눌러야 하지 않겠습니까? (715:52:38)

~~~~~|17)

(9)의 화자는 스마트폰으로 자신의 사진을 찍는 상황을 예시하면서 왼팔을 쪽 뻗어 스마트폰에 있는 촬영 버튼을 누르는 모습을 취하여 청자에게 보여주는 동작을 하고 있다. 이때 스마트폰이 있다고 가정한 손은 스마트폰을 쥐고 있는 손 모양이 아니라 손을 펴서 손바닥이 화자 쪽을 향하도록 만듦으로써 손바닥이 그대로 스마트폰 화면을 지시하는 도상성을 지니고 있다. 이와 같이 어떠한 사건이나 상황에 대해 말하면서 해당하는 동작을 직접 보여주는 경우는 일상 대화에서도 빈번하게 나타나는데, 이러한 행동은 대부분 무의식적으로 이루어지는 것으로 보인다.



메시지톡을 하는(768:18:07)



좋은 수를 계산해서 뒀고(715:12:01)



열심히 땀다(768:64:49)



깨끗이 닦아내는(715:18:23)



막 던지는데(715:05:34)



주사위를 던져서(715:38:51)

17) 언어표현과 함께 실현되는 몸짓을 분석하려면 동작 요소를 전사해야 할 필요가 있다. Kendon(2004)은 동작이 시작되려고 하는 준비 단계, 동작이 가장 두드러지는 곳인 스트로크, 동작이 모두 끝나 원래 위치로 돌아오는 복귀, 이 과정을 합하여 하나의 몸짓 단위(gesture unit)라고 하고, 다음과 같은 방식으로 손짓을 전사한 바 있다.

|       |                 |      |                |
|-------|-----------------|------|----------------|
|       | 몸짓 구의 경계        | /    | 스트로크와 스트로크의 경계 |
| ~~~~~ | 준비(preparation) | **** | 스트로크(stroke)   |
| -.-.- | 복귀(recovery)    | **** | 스트로크 후 유지      |

도상적 손짓은 주로 언어적 발화와 동시에 나타나기 때문에 인용하는 모든 자료에 대해 손짓어 전사 표기는 하지 않았으며, 장면 묘사 등 긴 발화의 경우 꼭 필요하다고 판단되는 경우에만 표기하였다.

‘메시지독을 한다’는 발화를 하면서 손가락으로 컴퓨터 자판을 치는 것과 같은 손짓을 하거나 바둑을 두는 상황을 말하면서 바둑알을 쥔 손 모양으로 바둑을 두는 행위를 하고 ‘땀다’는 발화를 하면서 달리기를 할 때 주먹을 쥐는 모습을 취하는 것 모두 화자가 언어적 발화에 해당하는 행위를 나타낸 것이다. (13)의 화자는 도마 위에 있는 먼지를 닦는다는 말을 하면서 손을 편 상태에서 손날을 이용해 수평 방향으로 쓸어내는 것과 같은 손짓을 하였는데 만약 유리창을 닦는 상황이었다면 손이 움직이는 방식이나 궤적은 달라졌을 것이다. (14)는 한자가 적힌 글자판을 바깥으로 던진다는 말을 하면서 나타난 손짓이고, (15)는 주사위를 던진다는 말을 하면서 나타난 손짓이다. 글자판을 바깥으로 던질 때는 글자판이 밖으로 날아갈 수 있도록 팔꿈치 아래쪽 팔뚝을 움직여 화자의 몸 쪽에서 바깥쪽으로 손목을 돌리며 던지는 손짓을 하였고, 주사위를 던지는 경우는 손가락 마디 하나만한 크기의 주사위를 손끝에 들고 있다가 가볍게 던지는 손짓을 하였다. 이와 같은 손짓은 화자가 언어적 발화를 할 때 그 상황의 장면을 머릿속에 그리고 발화 속 그 행위를 하는 것과 같이 느끼고 있는 것 같이 보인다. 이러한 자료는 말과 동시에 나타난 몸짓이 상상의 공간에서 화자가 실제로 취하고 있는 행위라고 본 Kita(2000)의 주장을 뒷받침한다.<sup>18)</sup>

## 5. 담화 속 도상적 손짓

Cassell & McNeill(1991)은 발화와 동시에 수반되는 손짓은 서사(narrative)의 소통 수단이며 사건이 좀 더 완벽한 그림이 될 수 있도록 돕는다면서 도상적 손짓을 대상을 표현하거나 기술하는 경우(object viewpoint iconics)와 이야기 구조에서 어떤 특징을 나타내는 경우(character viewpoint iconics)로 나누고 담화 속에서의 도상적 손짓의 기능을 살펴보았다. 화자의 이야기 속에는 사건과 장면이 있는데 화자는 언제나 이것을 잘 표현하고 싶어하며, 이때 다른 종류의

18) McNeill(1992: 11-12)은 언어적 발화와 동시에 실현되는 몸짓은 무의식적으로 세상의 사건과 행위들을 이해하는 방식을 보여준다면 몸짓이 화자의 사고와 개념화의 측면을 드러내고 정신적 내용을 실시간으로 보여준다고 하였다. Lakoff & Johnson(1999: 583)은 근육운동을 제어하는 신경조직이 추상적 사유작용을 하는 데도 쓰인다고 한 Narayanan(1997)의 논의를 바탕으로 언어표현이 물리적 행위의 심리적 시뮬레이션을 활성화한다는 사실에 주목하고 있다.

손짓보다 발화 내용과 좀 더 긴밀하게 관련된 도상적 손짓은 담화 속에서 효과적으로 기능한다. 도상적 손짓의 형태와 방법에 따라 서사 담론에 의해 기술되는 행위나 사건의 양상을 나타내며 전체적인 장면을 보여주기도 하고 장면 속 행위의 모습을 보여주기도 한다(Cassell & McNeill 1991: 382).<sup>19)</sup>

(16)



머리카락을 빨아들여가지고

~~~~~\*\*\*\*\*-.-|

거기에 끼어서 이 분이 119가 출동해서 뻘나 (715:60:10)

~~~~~\*\*\*\*\*|~~~~~\*\*\*\*\*

(16)의 화자는 로봇청소기가 자고 있는 여성의 머리카락을 빨아들이는 사고를 이야기하면서 첫 번째 장면에서는 로봇청소기가 머리카락을 흡입하는 형태로 동작을 취했으며, 두 번째 장면에서는 사고를 당한 피해자 입장에서 머리카락이 당겨지고 있는 모습을 보여주었고, 세 번째 장면에서는 119 대원들이 머리카락을 잡아 빼는 동작을 취하고 있다. 화자는 이야기에 등장하는 대상을 전환하면서 빨아들이고 당겨지고 잡아당기는 것과 같은 도상적 손짓을 통해 이야기를 효과적으로 전달하고 있다. 이와 같은 유형의 손짓을 Cassell & McNeill(1991: 391-392)에서는 도상적 손짓의 이중적 시점(dual viewpoint)으로 다룬 바 있다. 화자는 이야기 속 인물의 시점과 관찰자의 시점을 오가며 손짓을 구사하는데 이와 같은 이중 서술태를 통해 두 개의 서사, 두 가지 스타일, 두 가지 의미론적 믿음 체계를 동시에 보여 줄 수 있다고 설명하였다. (16)의 경우는 하나의 장면을 설명하면서 손짓을 통해 화자가 로봇청소기, 로봇청소기에

19) Cassell & McNeill(1991: 397)은 서사 맥락에서 사용된 손짓의 빈도를 보여주었는데 박자를 맞추는 손짓 외에 도상적 손짓이 가장 높은 빈도로 나타난 것을 알 수 있다.

| 절의 유형 | 도상적 손짓 | 박자를 맞추는 손짓(beats) | 은유적 손짓 | 직시적 손짓(deitic) | 해당 없음 | 합계  |
|-------|--------|-------------------|--------|----------------|-------|-----|
| 서사    | 226    | 134               | 1      | 25             | 146   | 532 |
| 특수서사  | 35     | 134               | 31     | 3              | 44    | 247 |
| 합계    | 261    | 268               | 32     | 28             | 190   | 779 |

머리카락이 긴 피해자, 소방대원 세 관점을 모두 보여주고 있다.

(17)



자동차가 주행을 하다가 앞에 두 사람이 있어요. 그래서 차는 반드시

\*\*\*\*\*|\*\*\*\*\*

사람을 죽여서는 안 되고 피해야 된다는 내용이 입력되어 있다면

\*\*\*\*\*|\*\*\*\*\*

자동차는 그 두 사람을 치는 대신 (715:64:36)

\*\*\*\*\*|

(17)의 화자는 자신의 오른손을 자동차로 간주하고 앞쪽으로 움직이게 하다가 그 앞에 ‘두 사람’을 나타내기 위해 두 손가락만을 편 왼손을 등장시킨다. ‘피해야 된다’는 발화를 할 때 자동차의 주행 방향이었던 앞쪽을 향해 있던 양손을 자신의 왼쪽으로 갑작스럽게 방향을 트는 손짓을 하였다. ‘차가 두 사람을 치는’이라는 발화와 함께 손이 바뀌면서 이번에는 두 사람으로 간주한 오른손 두 손가락 쪽으로 자동차가 된 왼손이 다가가 부딪히는 손짓을 하였다. 이것은 담화 속 장면을 묘사하는 데 사용한 도상적 손짓의 대표적인 예라고 할 수 있다. 손이 두 사람, 자동차의 모습을 비교적 직접적으로 형상화하고 있기 때문에 청자는 화자가 사용한 이 손짓을 통해 대화 내용을 더 잘 이해할 수 있게 된다. 이때 화자는 손바닥을 아래로 향한 손 모양을 취함으로써 자동차를 형상화하고 있는데 손끝은 자동차의 앞쪽에 대응하며 손이 나아가는 모양은 자동차가 주행하는 것을 나타낸 것으로 이 손짓은 자동차에 대한 도상적 손짓에 해당한다.



<그림 1: 도상적 손짓 ‘자동차’>



이러한 손짓은 ‘버스’를 언급한 다른 화자에게서도 나타났다(715:65:36). 손의 움직임은 통해 자동차의 속성 가운데 이동을 특징적으로 보여준 도상적 손짓이라고 할 수 있다.

## 6. 도상적 손짓과 은유적 손짓

도상적 손짓을 다룰 때 은유적 손짓과의 경계 문제를 언급하지 않을 수가 없다. McNeill(2005: 38)은 대상의 모습이나 행위, 동작의 양상을 보여주는 심상적인(imagistic) 몸짓의 하위 유형에 도상적인 몸짓과 은유적 몸짓을 두고 도상적 몸짓은 말에서 언급된 자질을 수행한 경우이며 은유적 몸짓은 은유적 개념화의 두 영역 중 근원영역을 몸짓으로 표상한 경우로 주로 추상적 개념을 표현할 때 사용된다고 하였지만(Cienki & Müller 2008: 484) 많은 경우 도상적일 때 은유적이다. 앞서 예로 들었던 문서, 과일, 휴지통을 나타내는 아이콘은 도상적이며 은유적이다. 휴지통 아이콘은 기호와 내용 사이에 도상성이 있으면서 파일을 버리는 곳이라는 의미에서는 은유적이다. 휴지통을 비우지 않으면 버려둔 파일이 한동안 휴지통 속에 있다는 것도 은유적이다. 도상성과 은유에 관해 폭넓게 고찰한 Hiraga(2005, 김동환·최영호 2007: 27)는 도상적이며 은유적일 때 도상성이 항상 우세한 해석을 도우며 은유는 기호의 도상적 의미를 강화하거나 조종하는 역할을 한다고 하였다. 이와 같이 도상적이면서 동시에 은유적인 현상은 손짓언어에서도 나타난다.

(18)



내가 둘 곳이(715:24:34)

(18)의 손짓은 ‘바둑판’을 지시하는 손짓인데, 이번 연구에서 이렇게 손바닥을 아래쪽으로 향하게 하여 보여주는 손짓의 빈도가 높게 나타났다. 윗면을 사용하는 사물인 ‘바둑판(715:11:59)’이나 ‘도마(715:18:20)’를 지시하기 위해 대

상의 윗면을 만지는 듯한 이 손짓은 대상의 형태를 통해 대상을 지시하는 도상적 손짓에 해당된다. 바둑돌을 두어 나가는 과정을 기록해 놓은 ‘기보(715:03:25)’를 발화할 때도 이 손짓이 쓰였는데, 이것은 실제 바둑판을 지시한 것보다는 용법이 확장되었지만 기보가 바둑판 윗면을 나타낸 것이므로 도상성이 있다고 볼 수 있다.

그런데 이 손짓은 땅이나 장소 개념을 나타낼 때도 쓰이며 ‘우리 사회(715:63:46), 전 세계(768:06:02)’라는 추상적 공간개념어와도 함께 쓰였으며, ‘장면(715:24:52), 현실(715:29:34)’, 그리고 지역적으로 넓게 분포되어 있다는 의미의 ‘포진(715:44:30)’이라는 발화를 할 때도 쓰였다. 이것은 가장 기본적인 은유적 개념화 방식인 공간 관점에서 상태를 이해하는 것과 관련이 있다.<sup>20)</sup> 장면, 현실, 사회, 세계는 구체적인 공간, 곧 딛고 서 있는 지면을 통해 이해되며, 화자의 손바닥은 지면을 만지고 있는 것과 같이 사용된 것으로 보인다.

(18)과 같은 손짓은 드러나지 않은 세계의 움직임을 뜻하는 ‘물밑전쟁(715:19:29)’, 장치 등이 속에 들어 있다는 의미의 ‘내장(內臟)(715:64:16)’ 등의 단어와도 함께 쓰였다. 손바닥은 가리는 데 사용하는 신체 부위기도 한데 손바닥 아래 있지만 대상이 가려져 보이지 않는다는 의미로 은유적으로 쓰였다고 할 수 있다. 최하위라는 뜻으로 ‘바닥 중의 바닥(768:53:07)’이라는 발화와도 함께 쓰였는데, 이 경우에는 모두 은유적 손짓에 해당한다고 볼 수 있다.<sup>21)</sup> 최하위라는 은유적 의미로 ‘바닥’이라는 언어표현을 사용하면서 손바닥으로 바닥면을 짚는 손짓을 한 경우에 화자가 땅바닥 영상을 떠올렸다면 이 손짓은 도상적이면서 은유적이라고 볼 수 있다.<sup>22)</sup> 손짓언어에서 의미를 다루는 방식도 언어표현이 의미를 담아내는 것처럼 개념화 과정에서 보이는 연속적 특성을 그대로 가지고 있으며, 바로 이러한 점 때문에 Kendon(2004) 등 몸짓언어 연구자들

20) Lakoff & Johnson(1980: 17-21)은 대부분의 개념이 하나 이상의 공간화(spatialization) 은유 관점에서 조직된다고 하였으며 물리적 공간에서 개념적 공간으로 사상된다고 하였다.

21) 이 밖에도 ‘안전한(715:63:52)’ 상태를 나타내기 위해, ‘다루다(715:73:44)’와 같은 동사어도 함께 쓰였으며 손바닥을 좌우로 약간 움직이면서 ‘합의(715:65:13)’와 같은 표현과도 함께 쓰였다.

22) 권익수 외(2015: 62)에서는 군대 수신호에서 앞쪽을 향해 손바닥을 세운 상태에서 세계 흔들어 ‘발포’를 나타내는 손짓은 손끝이 적을 향해 있고 세계 흔드는 것은 무엇을 털어내는 동작으로 총탄의 소모를 의미하므로 도상적이라고 하였는데 이와 같은 설명은 도상적이기도 하고 은유적이기도 한 손짓의 특성을 설명한 것으로 보인다.

은 몸짓 체계를 연속체(continuum) 안에서 다루어야 한다고 하였다.

## 7. 맺음말

이 연구에서는 토론 프로그램 출연자의 손짓언어 분석을 통해 한국어 화자의 도상적 손짓의 양상을 살펴보고자 하였다. 이 연구에서는 도상적 손짓을 대상의 형태를 통해 대상을 지시하는 경우, 대상과 관련된 행위를 통해 대상을 지시하는 경우, 화자가 사건 속 행위를 수행하는 경우로 나누어 살펴보고 담화 속에서 도상적 손짓이 사용되는 양상도 살펴보았다.

화자는 자신이 말하고자 하는 대상을 효과적으로 설명하기 위해 손이나 손가락을 사용하여 대상의 형태를 보여주거나 대상을 사용하는 방법 등 대상과 직접적으로 관련된 행위를 손짓을 통해 보여주기도 한다. 또한 사건 속 행위를 직접 해 보이거나 이야기 속 장면을 설명하기 위해 관점을 전환해 가며 도상적 손짓을 사용하기도 한다. 이렇게 사용한 도상적 손짓은 기호는 아니지만 대상을 직접적으로 지시하거나 사건에 등장하는 대상의 관계와 함께 사건의 정황을 표현하게 됨으로써 청자의 이해를 돕는 역할을 한다.

도상적 손짓은 의미와 형태가 긴밀한 관계를 가지고 있다는 점에서 은유적 손짓과 함께 논의되어야 할 부분이 있다. 언어표현이 기본의미에서 확장이 되어 쓰인 경우에는 은유적 손짓으로 볼 수도 있고 의미를 영상으로 간주하고 손짓과 영상과의 관계로 보면 도상적일 수 있기 때문이다.

이 밖에도 도상적 손짓 연구에서 다루어져야 할 내용이 있다. 손짓의 빠르거나 꺾적, 손가락의 움직임 등으로 동작의 양태나 상적 요소까지 표현하는 경우가 그것인데, 동작과 사건의 전개 양상을 중심으로 세밀하게 관찰하고 기술해야 할 필요가 있어서 별도의 주제로 다루기로 하고 미뤄 두었다.<sup>23)</sup>

손짓언어를 분석한다는 것은 방대한 연구 주제로, 단발성 연구 몇 편으로

23) Lis & Navarretta(2013)에서는 화자가 말을 하며 사용하는 손짓을 통해 사건의 유형과 동사의 양태를 드러낸다고 하였으며, 권익수 외(2015: 62)에서는 손짓의 속도를 통해 신속함을 반복적 손짓을 통해 연속적 동작임을 드러낼 수 있다면서 손짓언어가 상적으로 분석될 여지가 있음을 언급했다.

한국어 화자의 손짓언어의 양상을 기술한다는 것은 매우 어려운 일이다. 이 연구도 시작부터 한계를 가지고 있다고 할 수 있다. 7명의 화자를 대상으로 한 140여 분의 자료를 통한 분석이라 한국어 화자의 도상적 손짓이라고 말하기 어려운 부분이 있다. 해외에서는 손짓을 포함한 몸짓언어 연구가 다양한 학문 영역에서 이루어지고 있으며 현재는 인공지능과의 의사소통을 위한 정보를 제공하기 위한 연구까지 이루어지고 있는 데 비해 국내에서는 대화 속 비언어적 요소에 대한 관심은 저조한 실정이다. 많은 연구자의 관심이 모여 한국어 화자의 손짓언어 정보를 기술하고 교육적으로, 사회적으로 활용할 수 있는 자료를 구축하는 것이 필요하다고 생각된다.

## 참고문헌

- 구현정·전영옥(2013), 의사소통의 기법, 서울: 박이정.
- 권익수·이정은·진진리·박영은(2015), “군대 수신호에 나타난 도상성과 개념적 은유 분석”, 담화인지언어학회 2015 가을학술대회 발표논문집, 57-67.
- 김영순(2000), “한국인 손동작의 의미와 화용”, 한국어의미학 6, 27-47.
- 김영순(2002), “신체언어 연구의 생태학적 관점”, 현대문법연구 29, 139-165.
- 남기현(2012), “한국 수화 단일어의 기호학적 특성”, 특수교육저널 13-4, 55-70.
- 박현주·김영태(2018), “3-5세 일반아동의 도상적 제스처 이해 및 산출 특성”, 언어치료연구 27-3, 107-122.
- 석수영(2016), “수어의 구조와 의미 간의 상관성 고찰: 한중 신체어를 중심으로”, 언어과학연구 76, 151-173.
- 석수영·김기석(2017), “해석에 기초한 한중 수어 어휘의 동기화 양상”, 한국어의미학 58, 31-56.
- 윤석민(2017), “한국 수어(KSL) 연구의 필요성과 전망”, 국어학 83, 93-118.
- 이정은·진진리·박영은·권익수(2016), “미국 대선 후보 공개토론회에 나타난 손짓언어: 은유적 손짓을 중심으로”, 담화와 인지 23-2, 53-79.
- 임지룡(2004), “국어에 내재한 도상성의 양상과 그 특징”, 한글 266, 169-205.
- 임지룡(2018), “한국 수어의 도상적 양상과 의미 특성”, 국어교육연구 68, 63-88.
- 임지룡·김영순(2000), “신체언어와 일상언어 표현의 의사소통적 상관성”, 언어과학연구 17, 59-78.
- 임지룡·송현주(2015), “한국 수어의 동기화 양상”, 한국어의미학 49, 59-85.
- 임혜원(2010), “동작언어 분석을 통한 영상도식의 신체화 연구”, 언어와 언어학 48,

135-164.

- 임혜원(2015ㄱ), “한국어사용자의 손짓언어 연구: 잡기/취기 손짓을 중심으로”, *화법연구* 30, 303-323.
- 임혜원(2015ㄴ), “손날의 의미/기능 연구”, *언어와 언어학* 69, 107-128.
- 임혜원(2017), “힘 영상도식의 신체화 연구: TV 토론프로그램 참여자의 손짓을 중심으로”, *담화와 인지* 24-1, 93-112.
- 임혜원(2018), “그릇도식의 신체화 연구”. *언어와 언어학* 78, 99-126.
- 임혜원(2019), “한국어 화자의 은유적 손짓 연구: 시간의 개념화를 중심으로”, *한글* 80-1, 5-35.
- 장진권(1996), “한국 수화의 어원적 의미”, *수화연구* 1, 51-62.
- 최영주(2017), “한국 수화에 나타난 개념적 은유와 개념적 환유”, *현대문법연구* 92, 123-147.
- Adams, K. and Conklin, N. F.(1973), *Toward a Theory of Natural Classification. Papers from the 9th meeting of the Chicago Linguistic Society.*
- Armstrong, D. F. Stoke, W. C., and Wilcox, S. E.(1995), *Gesture and the Nature of Language*, Cambridge University Press.
- Baus C., Carreiras, M. and Emmorey, M.(2013), When does Iconicity in Sign Language Matter?, *Language and Cognitive Processes* 28-3, 261-271.
- Bavelas, J. B., and Chovil, N.(2000), Visible acts of meaning. An integrated message model of language use in face-to-face dialogue, *Journal of Language and Social Psychology* 19-2, 163-194.
- Bohn, M., Call, J. and Tomasello, M.(2015), Comprehension of iconic gestures by chimpanzees and human children. *Journal of Experimental Child Psychology* 142, 1-17.
- Carroll, D. W.(2008), *Psychology of Language*, 이광오·박현수 옮김(2009), 『언어심리학』, 서울: 박학사.
- Cassell, J. and McNeil. D.(1991), Gesture and the Poetics of Prose, *Poetics Today* 12-3, 375-404.
- Cienki, A. and Müller, C.(2008), Metaphor, gesture, and thought. Gibbs, R. W.(Ed), *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, 483-501, Cambridge University Press.
- Cienki, A. and Müller, C.(Eds.)(2010), *Metaphor and Gesture*. John Benjamins Publishing Company.
- Deane, P. D.(1993), *Grammar in Mind and Brain*, Mouton de Gruyter.
- Emmorey, K.(2014), Iconicity as structure mapping. *Philosophical Transactions of the Royal Society B*. 369, 20130301.
- Hiraga, M.(2005), *Metaphor and Iconicity*, 김동환·최영호 옮김(2007), 은유와 도상성,

연세대학교 출판부.

- Hostetter, A. B. and Alibali, M. W.(2008), Visible embodiment: Gestures as simulated action. *Psychonomic Bulletin and Review* 15, 495-514.
- Kendon, A.(2004), *Gesture: Visible Action as Utterance*. 김현강 외 옮김(2012), 제스처, 서울: 박이정.
- Lakoff, G. and Johnson, M.(1980), *Metaphors We Live By*. Chicago University Press.
- Lakoff, G. and Johnson, M.(1999), *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*. Basic Books, A Member of the Perseus Books Group.
- Lis, Magdalena and Navarretta, C.(2013), Classifying the form of iconic hand gestures from the linguistic categorization of co-occurring verbs Proceedings from the 1st European Symposium on Multimodal Communication, University of Malta, Valletta, 17 - 18.
- McNeill, D.(1992), *Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought*, University of Chicago Press.
- McNeill, D.(2005), *Gesture and Thought*. The University of Chicago Press.
- McNeill, D. and Duncan, S.(2000), Growth points in thinking-for-speaking. McNeill, D.(Ed.), *Language and Gesture*, 141-161, Cambridge University Press.
- Narayanan, S.(1997), Embodiment in Language Understanding: Sensory-Motor Representations for Metaphoric Reasoning about Event Description. Dept. of Computer Science, University of California, Berkely.
- Oh, SJ, Park, HJ. and Lee, EJ.(2015), Characteristics of Iconic Gesture Comprehension and Production in Late-Talkers. *Communication Science and Disorders* 20-2, 266-276.
- Özçalışkan, Ş., Gentner, D. and Goldin-Meadow, S.(2014), Do iconic gestures pave the way for children's early verbs, *Appl Psycholinguist* 35-6, 1143 - 1162.
- Poggi, I.(2008), Iconicity in different types of gestures. *Gesture* 8-1, 45-61.
- Roth, W.-M. and Lawless, D.(2002), Scientific investigations, metaphorical gestures, and the emergence of abstract scientific concepts, *Learning and Instruction* 12, 285 - 304.
- Sweetser, E.(1998), Regular metaphoricity in gesture: bodily-based models of speech interaction. Actes du 16e Congrès International des Linguistes (CD-ROM). Elsevier.
- Taub, S. F.(2001), *Language From the Body: Iconicity and Metaphor in American Language* Cambridge University Press.

임혜원

충남 천안시 동남구 상명대길 31

상명대학교 계당교양교육원

31066

전화 번호 : 041-550-5461

전자 우편 : hyewonlim@smu.ac.kr

원고 접수일 : 2019. 08. 18.

원고 수정일 : 2019. 09. 15.

게재 확정일 : 2019. 09. 18.