

언어유희를 활용한 교수학습의 방안

— 외국어로서 조선어 교육을 중심으로 —

言語遊戯を活用した教授学習の方案

— 外国語として朝鮮語教育を中心に —

高明均

KO myung gyun

金昶寧

KIM chang young

本研究は言語遊戯(言葉遊び)を通して外国語学習者の動機誘発、さらに学習効果を高めることが目的である。最近、言語遊戯は単純な言葉のいたずらではなく一つの学問として受け入れられている。外国語教育、幼児教育、文芸の作品など幅広く適用されるものになっている。日常生活の対話の中でも人々の壁をなくしたり緊張感を癒したりするものが言語遊戯である。

本稿では外国語として朝鮮語教育における文字と発音、語彙と文章、漢字語、ことわざなど授業の中で活用ができる言語遊戯の表現を探して効率的教授学習の方案を提示した。

キーワード

言語遊戯、教授学習、学習動機、文字と語彙、倒語、回文、発音、意味場

1. 서언

본 연구는 언어의 유희를 통하여 학습자의 동기를 유발시키고 나아가 학습효과를 높이는 데 그 목적이 있다.

언어는 의사소통의 한 매개체로서 화자의 생각을 다른 사람에게 전달하고, 또한 상대방의 의도를 파악하게 해주는, 인간 생활에 있어서 반드시 필요한 존재이다. 의사소통의 과정에서 화자와 청자는 서로 긴장하게 되는데, 이런 긴장을 완화시켜 주고 대화를 원활하게 해 주는 것이 언어의 유희이다. 그동안 언어유희¹⁾는 소위 말장난이라 하여 학문적 연구대상으로서 기피해 왔던 것이 사실이나, 최근 외국어교육에 있어서 언어유희를 통한 학습효과가 두드러지

는 경향을 보이고 있다. 이러한 언어의 유희는 대화에 흥미를 더해 주고, 나아가 외국어교육에 있어서 학습자의 동기를 유발시키는 촉매제 역할을 하고 있다.

동기부여는 학습자를 학습에 임하게 하는 가장 큰 요인이라는 것에 대해서는 반론하는 사람은 거의 없을 것이다. 특히, 동기는 외국어학습을 시작하는 주요 에너지를 제공하고, 언어학습이라는 길고 힘든 많은 과정을 유지하는 추진력으로서 중요한 역할을 한다. 적절한 동기가 없으면 충분한 능력이 있어도, 훌륭한 프로그램을 통해 열심히 노력하여도 제 2 언어 습득이라는 목표를 결코 쉽게 달성할 수 없다. 일본의 경우, 조선어 학습자는 취직을 위한 실용적인 이유가 아니라 한국문화의 이해 등의 소프트한 생각을 가지고 학습에 임하는 학습자가 많기 때문에 지속적인 동기가 강하지 않다. 외국어 학습은 지식암기와는 달리, 외국어 운용능력을 경험적으로 습득하는 것이다. 그러기 위해서 학습자가 자주적으로 학습을 진행하는 데는 그것을 추진하는 내발적 동기가 가장 중요한 것으로 여겨진다. 이런 내발적 동기는 여러 가지 요소가 존재하지만 그중에서도 즐거움이라는 요소는 학습자에게는 가장 근본적인 것이다. 학습자에게 즐거움과 학습능력의 향상을 학습중에 제공하는 것은 교수학습의 궁극적인 목적이라 할 수 있다. 이러한 측면에서 정형화된 교재 수업방식도 중요하지만 즐거움을 제공하는 말놀이, 게임 등의 언어를 통한 유희는 학습자에게 동기부여 요소로서 향후 지대한 역할을 할 것으로 기대된다.

본 연구에 많은 참고가 된 선행연구로는 강현화 외 (2005. 5) 『외국어로서의 한국어교육학』, 허용 외 (2005. 1) 『즐거운 한국어 수업을 위한 교실활동 100』, 小宮春吉 (1999. 2) 『七文字回文ゆかい文事典』, 小林祥次郎 (2005. 8) 『日本のことば遊び』, 朝鮮總督府 (大正 8 年 7 月), 『朝鮮の謎』 등이 있다.

외국어로서 조선어교육에서 활용할 수 있는 언어의 유희에 대하여 어휘, 문장, 문자, 발음으로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

2. 어휘, 문장의 유희

정규 수업내용에 유희적인 요소를 가미하면 어휘를 늘리고 말의 감각을 익히는데 많은 도움을 준다. 학습을 즐기면서 어휘, 문장력을 배양할 수 있는 유희를 알아본다.

2.1 어휘의 계단

초급의 지도에 있어서 「첫 음절이 같은 문자」를 모으는 학습활동은 한글의 필순과 자형 쓰기 지도에 용이하고, 음절은 하나하나의 음의 조합으로 이루어져 있다라는 기초적인 인식을 심어주는 활동이다. 초급단계에서는 어두에 같은 문자가 붙는 말 가운데 주로 명사 중심으로 전개한다.

이 학습활동은 계단식 카드를 이용하여 강사가 말의 규칙에 부합하는 예를 바꾸어서 반복출

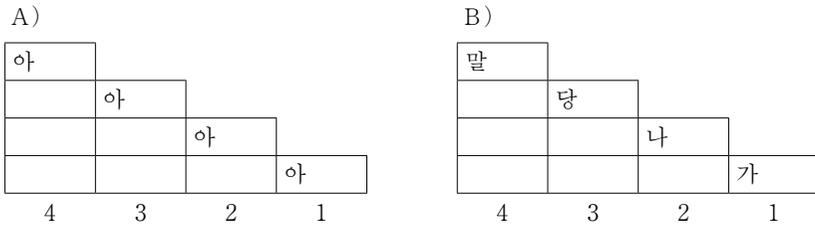
제, 가능한 한 여러 단어를 수집 (동일 의미장) 하여 게임을 통해 학습자에게 의미를 설명함으로써 어휘를 확장할 수 있는 유희이다.

〈교수학습 활동〉²⁾

1) 목적 : 첫 음절이 같은 문자의 어휘를 수집하면서 어휘를 확장할 수 있다

2) 구성 (흐름) :

① 강사는 먼저 아래와같은 계단식의 표를 준비하여 학습자에게 배부한다.



② 강사는 위 A) 와 같이 어두에 [아] 가 오는 단어를 수집하도록 한다. 어느정도 익숙해지면 어두에 [아] 이외의 문자를 넣어 연습한다.

예) 아이, 아가씨, 아저씨, 아이랜드, ...

③ B) 와 같이 어두에 받침이 있는 다양한 1 음절을 제시, 반복 연습한다. 초급의 경우는 그림사전을 이용하여 동일 의미장에 속하는 어휘를 습득하도록 한다. 한자 문화권의 학습자에게는 1 음절의 한자를 제시하고, 사전을 활용하여 단어를 찾아내는 학습도 강구해 본다.

예) 학교 ; 선생님, 학생, 도서관, 책상, 의장, ...

스포츠 ; 야구, 축구, 농구, 선수, 코치, ...

가족 ; 어머니, 아버지, 언니, 누나, 형, ...

어휘의 계단은 단계별로 어휘를 늘려가면서 학습자들에게 흥미와 성취감을 줄 수 있다.

2.2 도어, 회문 (倒語, 回文)

기존의 어휘나 문장을 순서에 관계없이 나열하였을 때, 또다른 어휘나 문장으로 통용되는 경우를 말하는데 어휘와 어휘 사이의 공백은 무시하기도 한다.

- kor : 2 음절 ; 가짜 > 짜가³⁾, 선생 > 생선, 항공 > 공항, 기대 > 대기
 3 음절 ; 내 아내 기러기 아이돌 > 돌아이 > 또라이⁴⁾
 4 음절 ; 소주 주소 다가가다 도제제도
 5 음절 ; 국제경제국 탄도유도탄 기특한 특기
 6 음절 ; 주유소 소유주

7 음절 ; 소주 만 병만 주소 다시 합창합시다
9 음절 ; 야 이 달은 밝은 달이야 생선 사가는 가사 선생
11 음절 ; 다 큰 도라지일지라도 크다.
21 음절 ; 가련하시다 사장집 아들딸들아 집장사 다시 하련가

jap : 安い椅子屋 (やすいいすや) > やすいいすや
長崎屋の焼き魚 > ながさきやのやきさかな
確かに貸した > たしかにかした
タイガーがいた > たいがーがいた
勝つまで待つか > かつまでまつか
薬のリスク > くすりのりすく
冷凍トイレ > れいとうといれ
鶏とワニ > にわとりとわに
アニマルマニア > あにまるまにあ
ガス代だすが > がすだいだすが
スタミナ満たす > すたみなみたす
クッパのパック > くっぱのぱっく
ビルからカルビ > びるからかるび⁵⁾

eng : refer, rotator, race car

Madam, I'm Adam. > madam I'm adam.

Was it a cat i saw?

The eyes > they see

Desperation > A rope ends it

Rome was not built in a day > Any labour I do wants time

Clint Eastwood > Old west action

We all make his praise > I am a weakfish speller

> I ask me, has Will a pear⁶⁾

위와 같은 단어, 문장의 예는 조선어보다 일본어나 영어처럼 외국어에서 많이 찾아 볼 수 있다. 이것은 문자에 기인하는 것으로 추정된다. 일본어는 문자가 모음으로 끝나, 회문을 만드는 것이 쉬우나, 조선어는 자음, 받침으로 끝나는 문자가 많아, 어휘에서는 어느정도 나타나지만 회문에서는 찾기가 어려운 편이다.

영어권 학습자들에게 영어의 예를, 일본어 학습자에게는 일본어 예문을 제시한다. 실제 수업활동에서는 초급 (2음절 기본어휘를 중심으로), 중급, 고급을 막론하고 사용할 수 있다. 강사가 倒語, 回文이 되는 어휘를 분야별로 정리하여 학습자에게 자료를 배분, 학습자로 하여금 회문을 만들게 한다. 이때 강사는 음절수만을 제시하고 학습자는 개인 또는 그룹이 서로 협조하여 찾거나 만들어 내도록 한다. 이 유희활동은 사전찾기, 어휘 및 문장확대, 문화학습 측면에서 활용할 수 있다.

〈교수학습 활동〉

- 1) 목적 : 전·후 순서에 관계없이 나열하여도 같은 어휘, 문장이 되는 倒語, 回文 의 재미를 학습자에게 인식시키고, 어휘나 문장을 다른 관점에서 봄으로써 언어에 대한 관심과 흥미를 갖게한다.
- 2) 구성 (흐름) :
 - ① 강사는 위와 같은 자료를 이용하여 倒語, 回文 의미를 설명한다.
 - ② 만들어진 비교적 쉬운 倒語, 回文을 학습자와 함께 음독한다.
 - ③ 학습자가 倒語, 回文 에 익숙해지면 회문 만들기의 재료가 되는 단어를 생각하게 한다.
 - ④ 선생 > 생선과 같이 역으로 읽으면 다른 의미가 되는 단어를 생각하게 하고 수집하도록 한다.
 - ⑤ 〈기러기〉, 〈토마토〉와 같이 역으로 나열하여도 같은 의미, 발음이 되는 단어를 수집해 본다
 - ⑥ 위의④, ⑤와 같은 단어를 기본으로 하여 간단한 회문 만들기를 해 본다. 중급 이상 레벨이 아니면 회문 만들기가 좀 어려울지도 모른다. 가능한 최대한으로 사전을 이용하도록 하고, 그룹활동을 통하여 해결하도록 한다.
 - ⑦ 완성된 회문을 발표시킨다. 강사는 발표된 회문에 대하여 평가하고 의미를 설명해 준다.
 - ⑧ 강사는 여러가지 회문을 소개, 학습자의 어휘에 대한 흥미를 유발시키도록 한다 .

2.3 끝말 잇기

끝말잇기는 한국인에게 매우 친숙한 유희로서, 초급 학습자를 중심으로 일상 생활에서도 학습자 상호간에 즐길 수 있다.

어휘력의 한계 등으로 끝말잇기가 금방 끝나버리거나 같은 단어가 반복, 나열되는 경우가 많으므로 강사는 주의를 기울여야 한다. 어휘력이 부족한 초급 단계 학습자에게 여러가지 방법으로 알고 있는 어휘 수를 늘려가는 것이 매우 중요하다. 그렇지만, 기계적으로 무리해서 외우게 하는 것이 아니고, 즐기면서 어휘력을 늘릴 수 있도록 오락성이 있는 끝말잇기 놀이를 통해 자연스럽게 어휘력을 향상시킬 수 있도록 한다.

〈교수학습 활동〉

- 1) 목적 : 발음을 중시하며, 연상작용에 의한 어휘의 확장
- 2) 구성 (흐름) :
 - ① 강사는 끝말잇기에 부합되는 그림카드를 준비하여 끝말잇기에 대하여 설명한다.
 - ② 간단한 끝말잇기를 연습한다. 강사대 학습자 전원으로 2 음절 끝말잇기를 하면서 강사는 칠판에 판서를 한다.
 - ③ 혼자서 소리를 내면서 1인 끝말잇기를 한다. 몇 개까지 연결되었는가 경쟁한다.
 - ④ 다음으로는 7~8인 그룹을 만들어 2 음절 3 음절의 끝말잇기를 한다.
시간을 결정해서 각 그룹별로 몇 개의 어휘가 나왔는지 경쟁한다. 어휘력이 부족한 학습자도 참가하기 쉽도록 그룹내에서 힌트를 주는 것으로 한다.
 - ⑤ 리듬 끝말잇기 예) 장미 (짝 짝), 미술 (짝 짝), 술꾼.....
 - ⑥ 동일 의미장 (테마) 끝말잇기 예) 학교, 동물 등
 - ⑦ 멜로디를 포함한 끝말잇기를 강사가 몇 번 학습자에게 들려준 후 전원이 멜로디를 익혀 즐겁게 따라하도록 한다.

〈자료〉

- a. 원숭이 엉덩이는 빨개 빨간 것은 사과 사과는 맛있어 > 맛있으면 바나나 > 바나나는 길어 > 길면 기차 > ...
- b. 기자 > 자동차 > 차고 > 고리라 > 라디오 > 오징어 > 어머니 > ...

2.4 동음이의어와 중의성

중의성이란 화자가 제시한 표현이 두개 이상의 의미를 갖고 있어서 청자가 해석할 때 복합적 의미를 상징하는 의미관계를 말한다. 결국 표면상으로 표현한 구성요소는 단일하지만 여러 가지 의미로 해석된다.

- kor :
- a. 이별이 뭔지 아니? 밤하늘에 빛나는 북극성이지.
 - b. 네가 원한다면 자 줄 수 있어 연필도 같이 줄게.
 - c. 넌 나의 전부 치는 실력을 아니?
 - d. 너 오늘 죽을 준비 해 나는 밥과 국을 준비하겠어.
 - e. 이제 더 이상 날 생각을 하지마 날개도 없으면서
 - f. 난 미치고 싶어 넌 파를 쳐라.
 - g. 다이아몬드 (아몬드가 죽은 것)
 - h. 쥐포 (쥐가 네 마리)

jap : 皆さん、朝鮮語를挑戰して見ましょう。

チワワを買って、飼っている。

위의 예문 a.-h.는 동음이의어를 활용, 중의성을 띠는 것들이다. 최근의 젊은이들은 휴대폰의 문자 메시지를 많이 보내고 받는데, 휴대폰 화면의 제약성과 젊은이들의 재치와 유머에 의한 흥미있는 의사소통을 이루고 있다. 위의 예문 b.의 경우 ‘네가 원한다면 자 줄 수 있어 ……’ 라고 문자 메시지를 보내면 수신자는 중의성에 의해 오해를 일으킬 수 있다. 그러나 이어지는 문자 내용을 보면서 ‘자’의 또다른 의미를 해석하게 된다. 이러한 문자 메시지는 성에 관한 내용이 많은 것이 특징적이다.

위예문의 g. h.는 언뜻 보기에는 단일어로 보이지만 합성어로도 해석이 가능한 중의적 단어이다.

동음이의어나 중의성에 의한 학습은 한국 문화나 정서를 많이 알고 있는 중급 이상의 학습자를 대상으로 하는 것이 좋다. 강사는 학습자의 수준에 따라 문장을 직접 제시하거나 또는 듣기 학습으로 진행하는 것이 좋다. 특히 예문 a.-f.는 중의성이 일어나는 단어에는 액센트를 주고, 점선 부분은 생각할 여유를 주는 것이 좋다. 이러한 단어나 문장을 학습자들에게 제시하여 학습한다면 학습자의 흥미를 불러 일으키고, 학습효과를 제고할 수 있을 것이다.

2.5 속담, 관용구

속담이나 관용구 등은 오래 전부터 전해 내려오는 것으로 하나의 고정관념으로 받아지고 있다. 그러나 이러한 고정관념은 새로운 것을 창조하고, 호기심이 풍부한 사람들의 눈에는 흥미로운 이야기 거리일 수도 있다. 즉, 생각의 발상을 달리하여 문장 속의 단어를 바꾸거나, 대구가 되는 다른 문장으로 전환시켜 주변의 분위기를 밝게 하는 동시에 우리의 언어생활을 윤택하게 할 수 있다.

- a. 가지 많은 나무 바람 잘 날 없다.
→가지 많은 나무 부러지기 쉽다.
- b. 사공이 많으면 배가 산으로 간다.
→사공이 많으면 배가 가라앉는다.
- c. 서당 개 3년이면 풍월을 읊는다.
→식당 개 3년이면 라면을 끓인다.
→용산 개 3년이면 컴퓨터를 조립한다.
→이태원 개 3년이면 영어를 한다.

- d. 백지장도 맞들면 가볍다.
→백지장도 맞들면 찢어진다.

속담이나 관용구의 학습은 문형연습⁷⁾을 통해 더욱 흥미로운 수업을 진행할 수 있다. 유희 활동은 상급의 학습자에게 가능한 것으로 한국문화에 대한 어느 정도 배경지식을 필요로 한다. 한 문장을 다양하게 변형시켜 학생들의 흥미를 자아내는데 주력하는 것이 좋다. c.의 예에서 보여주는 것처럼 서당이라는 공간적인 배경과 서술어에 상응하는 목적어를 염두에 두고 다양한 변화를 줄 수 있다. 이 학습은 개별학습보다는 그룹지도를 하는 것이 더욱 효과적이다.

2.6 한자어 (破字, 借字) 및 수수께끼

파자 (破字)란 한자의 자획을 나누거나 합치거나 하여 맞추는 일종의 언어유희이다. 차자는 한자의 음과 훈을 빌어 표기한 것으로, 예로부터 이두, 구결, 향찰 표기법이 있었다.

- a. 질문 : 나는 아침에 태어났습니다. 내 생일은 언제입니까?
답 : 10月10日 (朝)
- b. 개의입이너히잇는字는무슨字냐.⁸⁾
답 : 器
- c. 어머니가갓을쓰고, 조개를줍는것이무슨字냐.
답 : 實
- d. 목도엮고, 허리도엮고, 손도엮고, 입아래발잇는것이무슨字냐.
답 : 只
- e. 丁口竹夭 > 가소 (可笑), 八十八 > 米
- f. cocacola > 可口可樂
- g. You are a dog > 有雅羅毒
- h. 개인지도 > 개가 사람을 가르친다
- i. 고진감래 > 고생을 진탕하면 감기가 온다
- j. 군계일학 > 군대에서는 계급이 일단 학력보다 우선이다
- k. 삼고초려 > 쓰리고를 할 때는 초단을 고려하라
- l. 요조숙녀 > 요강에 조용히 앉아서 숙면을 취하는 여자

한자어는 동양문화권의 학습자에게는 매우 유용한 학습활동을 할 수 있다. 한국과 일본은 정부가 정한 상용한자가 있어서 고등학교까지 정규 학습을 마친 학생이면 1500 자에서 2000 자 정도의 한자어를 이미 익힌 상태이다. 이들에게 한자어를 통한 재미있는 학습활동은 학습의 효과를 높이는데 주요한 역할을 한다.

특히, 일본권 학습자에게는 한일 한자어 중에서 유사한 독음부터 가르치는 것이 좋다. 2 음절, 3 음절, 4 음절... 단계별로 음절수를 늘려가면서 가르치는 것이 효과적이다.

a.-d.는 한자의 파자와 차자를 이용한 일종의 수수께끼 놀이로서 한자 문화권의 상급 학습자에게 적절한 학습활동이다. f.-g.는 영어를 한자어로 차자한 유희이며, h.-l.은 4 자성어를 흥미위주로 표현한 것으로, 4 자성어의 본래의 의미를 알려주고 상상력을 발휘하여 유희적 문장을 완성시켜본다면 소기의 학습효과를 얻을 수 있을 것이다.

2.7 통신언어

통신언어(가상언어, 공간언어, 전자언어, 채팅언어, 인터넷 언어 등)란 컴퓨터 등을 매체로 대화, 문장, 비언어적인 것 등을 포함하는 일체의 의사소통에 관여하는 언어이다.

세계적으로 정보통신 환경의 변화에 따라 사이버 공간의 이용이 늘어나면서 메일, 채팅, 블로그, 이모티콘 등 창의적이고 개성적인 통신언어가 급증하고 있다. 통신언어는 젊은세대를 중심으로 일상생활에서 최대의 관심사의 하나이다. 이런 의미에서 조선어 학습에서 매우 큰 학습효과를 이끌어낼 수 있는 테마이다. 그러나, 어법이나 맞춤법을 무시한 생략, 축약, 탈락, 비표준어 등이 많아 강사는 학습자료로서 사용 가능한 것들을 선별하여 학습자에게 제공할 필요가 있다.

a. 숫자 이용

- 091012 > 공부 열심히
- 1010235 > 열열히 사모해
- 002486 > 영원히 사랑해
- 2848 > 이관사판
- 20000 > 이만
- 5454 > 오빠 사랑해 오빠 사랑해
- 11 > 서 있는 모습
- 22 > 앉아 있는 모습
- 125 > 이리 오 > 이리 와
- 5 랜만에 > 오랜만에

b. 이모티콘 (emoticon)⁹⁾ :

- ^_^ 웃는 모습
- >> 우는 모습
- :- (화난 얼굴
- :-< 슬픈 얼굴

| | |
|------------------|---------------|
| (*_*) | 엉덩이 |
| (*_*)=3=3=3 | 방귀 꺾는 모습 |
| (#. ^) | 궁예 (후고구려의 인물) |
| :-.) | 마돈나 |
| ◀:*) | 빼어로 |
| =^.^= | 고양이 |
| <'))))) >>< | 물고기 |
| <'_)~ | 쥐 |

c. 속어, 은어 :

- 백수 > 무직의 성인 남자
- 백조 > 무직의 성인 여자
- 번개, 번개탕 > 갑자기 만남
- 신데렐라 > 자정이 되면 사라지는 사람
- 자폭하다 > 채팅 룸을 폐쇄
- 잠수하다 > 회화에 참가하지 않음
- 총잡이 > 주유소의 종업원
- 폭탄 > 매너가 없는 사람
- 집주인 > 홈페이지 관리자
- 퍼오다 > 타인의 게시물, 작품 등을 무단으로 옮김

d. 의성어, 의태어 :

- 파당, 팡 > 놀라서 넘어지는 소리
- 딩동댕 > 정답을 말함
- 엉엉 > 울음
- 휴 > 탄식, 안타까움
- 퍽 > 때림
- 넙죽, 꾸벅 > 인사
- 꼬옥 > 안아주는 모습
- 긁적긁적 > 겹연쩍음

- a. 처럼 초, 중급 학습자에게 숫자를 고유어, 한자어로 읽는 방법을 연습시킬 수 있다. 상급 학습자에게는 숫자의 배열을 통하여 문장을 작성, 의사소통의 수단으로 사용하게 해 본다.

- b. 처럼 강사는 학습자의 모국에서 사용되고 있는 이모티콘과 비교 대조를 하면서 강의를 진행할 수 있다. 이모티콘은 일종의 그림 문자이므로 초, 중, 상급 학습자 모두에게 적용할 수 있다. 이모티콘을 생성할 수 있는 컴퓨터의 자판과 특수 키에 대한 사전 설명이 필요하고, 학습자의 창의력을 발휘할 수 있도록 도와준다.
- c. 는 풍자와 애교, 오락성을 가미한 속어와 은어이다. 특히 유행에 민감한 특징을 갖고 있어서 시대적, 사회적, 계층간의 어휘를 습득할 수 있는 좋은 자료이다. 강사는 사전적인 의미인 어휘 본래의 뜻을 알려 주고, 사이버 상에서는 어떤 상황에서 어떻게 사용되는지를 가르친다.
- d. 는 소리와 몸동작으로 학습활동을 이끌 수 있는 것으로 먼저 강사의 시범과 따라하기를 반복한다. 의성어, 의태어를 먼저 말하고 그 행위를 시킬 수 있으며, 반대로 단어에 대한 뜻풀이를 해 주고 단어를 유추하게 할 수도 있다.

3. 문자, 발음의 유희

3.1 문자

처음 조선을 시작하는 일본인의 학습자는 “한글은 기호같다. 어떻게 읽지?” 라는 흥미를 가지는 반면, 수업 진행과정에서 “한글을 읽을 수 없어 무리다” 라고 수업 자체를 포기하는 학습자도 상당수 있다. 이런 면에서 입문, 출발점이 되는 문자 및 발음 교육은 초급단계에서 가장 중요한 부분으로 학습활동면에서도 체계적인 교육방법이 요구된다. 특히 이부분은 학습자가 암기해야 한다는 강박관념에 학습자가 많이 경직될 가능성이 높다. 이런 긴장감을 완화해 주고 학습자에게 학습동기를 유발할 수 있는 교육방법의 하나로서 어렸을 때 자연스럽게 습득했던 말놀이 등을 제시해 보고자 한다.

<교수학습 활동>

1) 목적 : 자모음 결합방법, 문자 쓰기, 발음을 인지한다.

2) 구성 (흐름) :

한글을 더 한층 쉽고 재미있게 이해시키기 위해 강사는 아래와 같은 순서로 실시한다.

① 퍼즐과 게임

강사는 미리 여러가지 패턴의 문자를 결합한 퍼즐을 준비하여 학생들에게 프린트 물로 배부함.

예 1) 모음 [ㅏ] [ㅓ] 가 결합한 문자를 고르기¹⁰⁾

예 2) 숙달되면 받침이 있는 음절까지 확장한다. (빙고 게임)

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 디 | 기 | 니 | 다 | 에 | 니 | 이 | 노 | 니 | 시 | 데 | 우 | 에 | 디 | 모 |
| 도 | 시 | 마 | 히 | 누 | 고 | 레 | 세 | 매 | 도 | 가 | 미 | 두 | 모 | 소 |
| 고 | 수 | 세 | 데 | 헤 | 두 | 에 | 시 | 모 | 라 | 게 | 도 | 호 | 사 | 니 |
| 구 | 니 | 디 | 나 | 세 | 이 | 아 | 누 | 수 | 시 | 소 | 구 | 네 | 노 | 나 |
| 누 | 미 | 호 | 게 | 소 | 헤 | 게 | 호 | 노 | 소 | 에 | 세 | 매 | 헤 | 다 |

예 3) 2음절, 3음절, ... 어휘 찾기

예 4) 크로스 워드 등

② 고유명사 표기

학습자 자신의 이름, 국가 및 도시의 명칭을 한글로 표기하는 등 고유명사를 표기함으로써 문자결합의 다양성과 평음, 경음, 격음, 받침 등의 학생들의 질문이 예상된다. 강사는 학습자의 모국어와 조선어의 차이를 비교 대조하면서 설명하며, 오자를 교정시켜 주고, 적극적으로 수업에 참가하도록 유도한다.¹¹⁾

③ 동시와 노래를 이용

강사는 여러 시¹²⁾를 사전에 준비한다. 강사는 준비한 시를 먼저 1행씩 음독한다. 그 뒤를 학생들이 따라 읽게 한다. 시의 이해를 돕기 위해 강사는 단어의 의미 문장의 뜻 등 전체적인 시의 의미를 설명한다.

반복되는 자음, 모음이 많아 학습자의 즐거움을 유발할 수 있다. 읽는 스피드가 생기면 강사는 각 (시) 행 별로 감정을 살려 크게, 작게, 슬프게, 즐겁게 등 읽는 것을 바꿔 가며 읽힌다. 시를 즐겁게 읽음으로써 자음, 모음, 문자에 관심을 갖게 되며 바른 발음을 익히게 된다. 나아가 이 교수학습은 첩어형 의성어 및 의태어, 경음, 격음 등 독특한 리듬감을 갖고 있는 문장을 소리 내어 학습시킴으로써, 리듬감을 통하여 어감의 차이를 인식시킬 수 있다.

아리랑 등 단순하고 쉬운 멜로디를 선정하여 곡을 들려 준 후 따라 부르는 것도 효과적이다.

a. <나>

나무는 나무 나비는 나비 나는 나예요.

달은 달 새는 새 나는 나예요.

나는 딸꾹 뻐꾸기는 뻐꾸

b. <수염>

옥수수 밭에는 수염이 많네. 하얀 수염 옥수수 노란 수염 옥수수 빨간 수염 옥수수.

수염 까만 염소야 하얀 수염 먹을래 노란 수염 먹을래 빨간 수염 먹을래

c. <귀뚜라미>

라미라미 맨드라미. 라미라미 쓰르라미. 맨드라미 지고 귀뚜라미 우네.

가을이라고 가을이 왔다고 우네

라미라미 동그라미 동그란 보름달

d. 〈우 산〉

우르릉 쿵쿵 천둥 치네. 우람한 나무 아래서 우리는 비를 피하네. 우산 없는 새랑 우산 없는 나비랑 같이 비를 피하네. 필쩍필쩍 개구리가 뛰어가네. 개구리야 너 지금 소나기에 목은 때 씻나?

3.2 어려운 발음 빨리 말하기¹³⁾

어려운 발음 빨리 말하기는 초급 학습자를 위한 발음, 듣기, 읽기를 병행하여 학습할 수 있는 자료이다. 발음의 조합이 운율적 리듬감을 띠고 있다. 즉 첩어와 압운¹⁴⁾ 등을 이용하여 발음하고 읽기 때문에 학습자가 흥미를 갖고 학습에 임할 수 있다. 초급 학습자들에게 예문의 의미를 전달하는 것은 무의미하지만, 필요에 따라 학습자의 모국어로 설명하는 것도 바람직하다. 초급 단계에는 학습자가 정확히 발음하면서 읽고, 들을 수 있는 능력을 길러 준다. 수준에 따라 읽는 속도를 조절하여 학습하는 것이 좋다. 강사는 발음하는 자신의 입 모양을 학습자에게 보여 주거나, 녹음을 들려주는 등 다양한 방법을 강구할 수 있다. 학습자는 개별적, 그룹별, 전체에 의한 읽기, 듣기 학습이 가능하다. 소규모 그룹에서는 개인별로 문장을 읽혀서 시간을 체크하여 평가자료로 활용할 수도 있다. 이때에 네이티브 강사의 경우 시간이 얼마나 걸리는지 제시하는 것도 바람직하다. 소리 내어 읽을 때는 리듬감이 중요하며, 예사소리와 경음의 중첩을 고려하여 지도할 수 있도록 한다.

초급 단계라 하여 속도면에서 지나치게 느리게 하는 것은 실제 담화 상황에 빨리 적응하지 못하는 결과를 초래하기 때문에 보통속도로 말하고 듣는 연습을 시키는 것이 좋다. 한편, 특정 단어나 문법을 이해하지 못할지라도 거기에 너무 많은 시간을 할애하지 않도록 한다.

〈교수학습 활동〉

1) 목적 : 구강활동을 원활하게 하고, 정확한 발음을 숙지함으로써 수업의 집중력 향상

2) 구성 (흐름) :

- ① 강사는 어려운 발음 빨리 말하기 문장을 모은 자료 (아래의 예문 a. - e.) 를 학습자에게 배부하고 정확히 음독하는 연습을 한다. 읽기 어려운 부분은 표시를 하여 틀리지 않고 정확하게 읽을 수 있도록 되풀이 하여 연습한다.
- ② 강사는 어느정도 어려운 발음 빨리 말하기에 익숙해지면 그룹 (4 명~6 명) 을 편성하여 책상을 마주보게 한다. 학습자가 마주보고 앉으면 다음과 같은 역할을 교대로 행하는 것을 확인하고 순서를 결정한다. *발음자 (어려운 발음 빨리 말하기) *심판 (정확하게 발음하는지를 판정) *계측자 (5 초간격으로 신호를 보냄)
- ③ 게임규칙을 확인한다. *발음자는 5 초간에 2 회씩 같은 어려운 발음 빨리 말하기 문장을 발음한다 *성공하든 실패하든 가능한 한 빨리 읽도록 한다. *심판은 발음자가 2 회

모두 정확하게 발음한 문장이 몇 개나 되는지 체크해 기록한다. *계측자는 발음 도중이라도 5초간격으로 신호를 보낸다.

- ④ 각 그룹별로 게임을 시작한다. 각 그룹의 챔피언을 결정한다.
- ⑤ 각그룹 챔피언만을 모아 클래스 챔피언을 결정한다. 이때 강사도 심판에 참가하여 엄정한 심판을 실시한다.
- ⑥ 클래스 초대 챔피언을 선정, 차기대회를 예고, 다음 대회를 향한 의욕을 유발시킨다. 그 기간 동안, 강사, 학습자 모두 어려운 발음 빨리 말하기 문장을 만들고, 모으도록 하여 관심을 불러 일으킨다.

〈자료〉

- kor : a. 동문은 도망가고 서문은 서있고 남문은 남아있고 북문은 부서지고
b. 까치가 거지 보고 까악까악, 오리가 우리 보고 꽤액꽤액
c. 내가 그린 기린 그림은 잘 그린 기린 그림이고
d. 저기 콩깍지가 깐 콩깍지나 안 깐 콩깍지나
e. 간장 공장 공장장은 강 공장장이고 된장 공장 공장장은 장 공장장이다

jap : 生麦は生米生卵
東京特許許可局
隣の客はよく柿くう客だ
連れのいずれの連中にも連絡するな
坊主がびょうぶにじょうずにぼうずのえをかいた
あおまきがみあかまきがみまきがみ

eng : Ten troops went straight to the fort.
The prize pleased the visitors.
She sells sea shells down the seashore.
Money may make much misery.
Swan swam over the sea.

4. 결론

최근, 언어 유희는 단순한 말장난이 아니고 하나의 학문으로서 받아 들여지고 있다. 언어 유희를 통해 외국어 학습자의 동기 유발, 나아가 학습 효과를 한층 더 높일 수 있는 것이다.

본 논문에서는 외국어로서 조선훈어 교육에 있어서의 어휘와 문장, 한자어, 속담, 문자와 발

음 등 수업에서 활용을 할 수 있는 언어 유희의 표현을 찾아 효율적 교수 학습의 방안을 제시했다.

2 장에서는 일상생활 속에서 살아 숨쉬고 있는 말놀이의 어휘와 문장에 대해서 정리하였다. 조선어 교육에 적용할 수 있는 어휘의 계단, 역으로 읽어도 의미가 같은 回文, 끝말잇기, 동음이의어와 중의성, 한자어 및 수수께끼, 통신언어 등을 실제의 예와 교수학습의 방안을 제시하였다. 이런 예들은 규범적, 구속적, 정형적이지 않은 자의적인 말놀이로서 학습자는 즐거움이라는 요소를 최대한으로 살려 어휘력 및 문장력을 배양할 수 있다.

3 장에서는 한글 습득을 위해 암기의 강박감이 없는 학습자의 자율적인 학습활동으로, 문자를 터득하는 초급 학습자를 위하여 고유명사 표기 등으로 변환하는 놀이, 모국어를 조선어로 바꾸는 작업, 퍼즐게임, 동시 읽기, 어려운 발음 빨리 말하기 등을 제시했다. 이런 학습활동은 한글의 문자, 발음, 읽기, 쓰기를 습득하는데 있어서 학습자에게 학습의욕과 학습의 효과를 높이기 위한 교육방법의 하나이다.

외국어 학습의 성과는 지속적인 노력과 관심이 중요한 관건이다. 문화와 환경이 다른 외국인에게 흥미를 갖고 꾸준히 학습할 수 있도록 하기 위해서는 향후 그들을 위한 다양한 교수학습안이 개발되어야 하겠고, 기존의 학습 프로그램은 더욱더 내실을 기해야 하겠다.

注

- 1) 말의 전달기능은 물론, 놀이의 소재로 조작하는 것. 언어유희는 언어생활을 윤택하게 해 주는 것으로 문예작품의 수사학적 표현에 적극 쓰인다. 그 형태는 사용하는 언어에 의해 다양한데, 동일언어라 하여도 지방이나 민족에 의해 달리 표현되기도 한다. (小池清治 외 1997 : 151) 참조
 - 이처럼 언어유희 (言語遊戯 : pun) 는 말이나 문자를 소재로 하는 유희, 말재롱으로서 단순한 말장난으로 끝나는 것이 아니라 기지가 풍부하고 여조가 날카로우며 인생을 풍자하기도 한다.
 - 최근 발간된 소설중 이정명의 『뿌리 깊은 나무』, Dan Brown 의 『The Davinci Code』 의 경우, 이야기의 전개가 언어의 유희를 통하여 독자의 흥미를 자아냈기 때문에 베스트 셀러가 되었다. 소설의 일부를 소개하면 다음과 같다.
 - a. 根, 之, 木, 風, 亦, 源, 之, 水, 旱 亦, 渴 > 뿌리 깊은 나무 바람에 아니... (『뿌리 깊은 나무』)
 - b. O, Draconian devil! > Leonardo da Vinci (『The Davinci Code』)
 - Oh, lame saint! > The Mona Lisa! (『The Davinci Code』)
- 2) 大越和孝 (2007 : 48-49 참조)
- 3) 2 음절의 ‘가짜 > 짜가’ 의 경우 같은 의미를 나타내는 회문의 단어이다. ‘가짜’ 보다는 ‘짜가’ 가 젊은이들 사이에는 더 많이 통용되고 있는데, 이것은 첫음절을 경음화하여 강조하는 효과를 얻기 위함이다.
- 4) ‘아이돌’ 돌아이 > 또라이’ 에서 ‘돌다 (동사의 기본형) +아 (용언의 활용) +이 (명사화 소)’, ‘돌다 (동사의 기본형) +아이 (명사)’ 의 두 가지 의미로 해석이 가능하다. 최종적으로는 음운변화를 일으켜 ‘또라이’ 라는 안 좋은 의미로 사용되고 있다.

- 5) 小宮春吉 (1999) 참조
- 6) 문자를 다시 나열하여 다른 어구를 만들어 내는 애너그램 (anagram) 으로서 language play 의 일종이다. (小林祥次郎 2005 : 203 참조)
- 7) 일반적으로 대입 (substitution drill), 변형 (transformation drill), 확장 (expansion drill), 응답 연습 (question and answer drill) 이 있다.
- 8) 『朝鮮の謎』 (大正 8 年 7 月) 에서 발췌한 것으로, 본 자료는 일제시대 朝鮮總督府 학무국에서 한국의 각 지방에 떠도는 수수께끼와 破字를 채집한 것으로 한국 합병사 연구자료 중의 일부이다. 수수께끼는 천문, 세시, 지리, 주거, 음식물, 기물, 귀신 등 26 종류를, 파자는 총 119 한자를 소개하였다.
- 9) 감정 (emotion) 과 아이콘 (icon) 의 합성어로 컴퓨터의 키보드 상의 문자나 기호, 숫자 등을 조합하여 미묘한 감정, 특정 인물, 직업... 등을 나타낸다. 국가 또는 키보드의 배열에 의해 이모티콘은 달리 사용되기도 하며, 다양한 아이디어에 의해 새롭게 창조되고 있다. 현재, 한국에서 사용되는 이모티콘은 약 2,000종에 이르고 있다.
- 10) [あいうえお] から始める書き込み式ハングルBOOK 栗原景著 P36. 참조
- 11) 일본의 문자는 히라가나와 가타카나가 있고, 이것을 배열한 오십음도 (五十音図) 라는 것이 있어, 일본어 문자, 발음 교육에 오십음도를 이용하는 경우가 많다. 일본은 고대부터 문자를 이용한 いろは歌 라는 말놀이가 있었다. 이것은 일본어의 가나문자를 모두 일회만을 사용해서 만든 문 (歌) 이다.
- 12) 최승호 시인의 말놀이 동시집으로 조선어를 즐겁게 배울 수 있도록 각운을 맞추어 리듬을 살린 동시로, 작가가 저학년의 문자, 낱말, 읽기 학습을 염두에 두고 쓴 시이다.
- 13) 유사한 발음, 격음과 경음의 중복, 최소 대립쌍 등이 연속적으로 나타나 빨리 읽으면 읽을수록 어려움을 겪지만 한편으로는 학습에 흥미를 느끼게 해 준다. (tongue twisters)
초급 단계에서 수업시작 전에 이 연습을 실시함으로써, 발음 및 읽기에 자신감을 갖게 해 주고 한편으로는 집중력을 향상시킬 수 있다.
- 14) 綿谷雪 (昭和54年 4 月 : 112) 참조.
語彙の発音のコンビネーションが韻律を爽快、流動的な気持ちよさを感じさせるような配列になっている量語、押韻の早口言葉に相当する。

참고문헌

- 강현화 외 (2005. 5), 『외국어로서의 한국어교육학』 방송대학교출판부
고명균 (2007. 3), 듣기교육의 이론과 실제, 関西大学 視聴覚教育30号
고명균 (2004. 3), 韓国語の重意表現に関する意味論的考察, 関西大学 視聴覚教育27号
고명균 (2004. 7), 韓国の通信言語の特徴とその意味に関する研究, 朝鮮學報192輯
김상민 외 (2002. 12), 『한국어 듣기』 국제교육진흥원
유경민 (2001. 12), 『한국어 읽기』 국제교육진흥원
허용 외 (2005. 1), 『즐거운 한국어 수업을 위한 교실활동 100』 박이정
한재영 외 (2005. 1), 『한국어 교수법』 대학사

- 伊藤文人 (2006. 8), 『脳を鍛えるさかさことば』 メディアファクトリー
今井弘雄 (2002. 12), 『言葉あそびゲーム』 生活ジャーナル

- 今村久二 編著 (2007. 2), 『文を書きたくなることば遊び』 東洋館出版社
泉宣広 編著 (2007. 2), 『遊んで学ぶ授業シリーズ①ことば遊んで漢字の力をつける』 東洋館出版社
大越和孝 編著 (2007. 2), 『声を出して楽しむことば遊び』 東洋館出版社
小池清治 編 (1997), 『日本語学キーワード事典』 朝倉書店
小宮春吉 (1999. 2), 『七文字回文ゆかい文事典』 東京堂出版
小林祥次郎 (2005. 8), 『日本のことば遊び』 勉誠出版
白井恭弘 (2004. 10), 『外国語学習に成功する人、しない人』 岩波書店
綿谷雪 (昭和54年 4月), 『言語遊戯の系譜』 青蛙房
谷川俊太郎 (平成 2年 3月), 『ことば遊び』 東洋印刷株式会社
朝鮮総督府 (大正 8年 7月), 『朝鮮の謎』 朝鮮印刷株式会社
藤田慶三 編著 (2007. 2) 『遊んで学ぶ授業シリーズ②ことば遊んで語彙を豊かにする』 東洋館出版社