

문학 속 우리말

# 이야기와 노래에 나타난 언어유희

우리말 가지고 놀기

김영희

연세대학교 국어국문학과 교수

“우럭아, 왜 우럭?”

“이 참외 죽어 볼래?”

“바나나 먹으면 나한테 반하나?”

“우리 사이다 먹은 사이다.”

“오렌지 먹은 지 얼마나 오렌지.”

“차이나 가서 고백하면 차이나?”

“시름시름 앓다가 씨름 선수 되겠네.”

말장난이 꽤나 인기다. 인터넷 검색창에 ‘말장난’이나 ‘언어 개그’를 치면 셀 수도 없이 많은 예들이 올라온다. 말장난은 꽤 오래전부터 코미디언이나 개그맨들이 프로그램에서 주로 활용하는 소재 중 하나였다. 요사이엔 이런 말장난을 즐기는 사람들을 ‘낯은 유머’를 즐기는 사람들, 혹은 ‘철 지난 개그’를 즐기는 사람들로 조롱하기도 하지만, 이 조롱 속에는 여전히 말장난의 재미를 즐기는 흥취의 기운이 있다.

말장난은 시대나 지역을 초월해 사람들이 즐기는 놀이이다. 그리고 이것은 어느 언어의 사용 현장에서나 쉽게 볼 수 있는 현상이기도 하다.

그러나 유독 한국어 사용자들 사이에 말장난에 관심이 많은 것은 한국어 고유의 특징 때문이다. 말장난은 주로 소리가 같은데 뜻이 다른 말들로 언어를 재배치해 새로운 통사적 표현을 이끌어 냄으로써 뜻밖의 의미 효과를 이끌어 내거나, 유사한 소리(음운이나 음절)를 반복 배치해 소리의 즐거움을 만끽하는 방식으로 전개된다. 언어의 통사적 구도를 관습과는 다른 방향으로 뒤흔들어 의도적으로 오해나 실수를 자아내는 것도 말장난 가운데 하나이다. 말장난에서 말의 뜻을 가지고 노는 경우도 많지만 이것은 어디까지나 부수 효과일 뿐 말장난의 핵심은 말의 소리다. 말의 소리를 장난스럽게 가지고 노는 것이다. 한국어에 유독 말장난이 많은 것은 표음 문자인 한글이나 말소리에 민감한 우리말의 특징이 언어유희의 풍부한 소재를 제공하기 때문이다.

이런 까닭에서인지 한국어 사용자들이 언어유희, 곧 말장난을 즐긴 것은 어제오늘의 일이 아니다. 옛 사람들은 한국어 입말의 흥취와 말소리의 다양한 자질을 점차 잃어 가는 현대인들보다 훨씬 더 풍부한 놀잇감을 가지고 있었다. 어린아이들이 즐겨 불렀던 민요 〈나무타령〉에는 이처럼 말의 소리를 가지고 노는 말놀이의 재미가 한껏 묻어난다.

가자 가자 감나무  
 오자 오자 옷나무  
 짓지꺼지 꽃꺼지  
 난달래미 봉숭애  
 우리 집에 와여 바라  
 대추 찰밥 해여 놓고  
 니 하나이 줄 쭈 아나  
 - 〈나무타령 1(가자 가자 감나무)〉

너하구 나하구 살구나무  
방귀 뽕뽕 뽕나무  
물에 퐁퐁 퐁나무  
바람 솔솔 솔나무  
방귀 쌀쌀 싸리나무  
십 리 절반 오리나무  
하늘 중천 구름나무  
달 가운데 예수나무  
땅땅땅땅 땅버들나무  
구십구에 백자나무  
열아홉에 쉬인나무  
처녀 애기 자장나무  
요실고실 실버들나무  
따끈따끈 가지나무  
밑구녕에 쭈나무  
- 〈나무타령 2〉

싸리나무야 싸워라 싸워라  
참나무야 참아라 참아라  
대나무야 대애끼  
소나무야 솔솔 피해라  
밤나무야 가시 많다 찢릴라  
소나무 속으로 솔솔 피해라  
- 〈나무타령 3〉

따끔따끔 가시나무  
열아홉에 스무나무  
아흔아홉 백경나무  
십 리 절반 오리나무  
일 년 사철 사시나무  
앵드러졌다 앵두나무  
실 뽑는다 실버들나무  
- 〈나무타령 4〉<sup>1)</sup>

반복되는 소리가 만들어 내는 리듬은 단순한 재미를 넘어 말의 아름다움을 보여 준다. 더구나 말장난은 소리의 단순한 반복에 머무르지 않고 재배치된 언어가 빚어내는 표현의 새로움을 통해 언어의 맛깔스러움을 경험하게 한다. 이것은 표현의 한계를 확장하면서 관습 너머에 존재하던 언어의 다른 가능성을 발견케 한다. 말은 이처럼 다른 맥락 속에 놓일 때 새로운 의미를 만들어 낸다.

말놀이의 재미는 단순한 장난을 넘어 때로 사회적 의식이나 계층 감각 등을 보여 주기도 한다. 고전 작품 가운데 말장난의 모미를 드러내는 것으로 가장 널리 알려진 것 가운데 하나는 〈봉산탈춤〉에서 양반을 골려 먹는 말뚝이의 대사이다. 이 말장난은 소리가 같은 말들이 다르게 해석되는 새로운 맥락을 보여 주는 데 머무르지 않고 양반의 권위와 위선적 고결함을 풍자하는 효과를 만들어 낸다.

---

1) 〈나무타령 1~4〉는 모두 《한국민속문학사전-민요》(국립민속박물관 2013:29, 119)에서 인용함.

말뚝이: 하아 이 양반 어찌 듣소. 문안을 들이고 들이고 하니까 마내  
님이 술상을 차리는데 벽장문 열고 목이 길다 황새병, 목이 짧다 자  
라병, 강국주 이강주며, 우이쉬기 부란데며 금천대(金千代)를 내어  
놓자 앵무잔을 마내님이 친히 들어 잔 가득이 술을 부어 한 잔 두 잔  
일이삼배 마신 후에 안주를 내어 놓는데 대양푼에 갈비찜 소양푼에  
저육초 고추 저린 김치 문어 점복 다 버리고 작년 팔월에 샌님택에  
서 등산 갔다 남아온 좃대갱이 하나 줍디다.

생원: 이놈 뭐야?

말뚝이: 아아 이 양반 어찌 듣소. 등산 갔다 남아온 어두일미(魚頭一  
味)라고 하면서 조기 대갱이 하나 줍디다 그리하였소.

생원들: (합창) 조기 대갱이라네에. (하며 굿거리에 같이 어울려 춤  
춘다.)

생원: 이 놈 말뚝아. (음악과 춤 그친다.)

말뚝이: 예예. 아이 재미를 붙을 양반인지 좃반인지 허리 꺾어 절반  
인지 개다리 소반인지 꾸레미전에 백반인지, 말뚝아, 꼴뚝아, 발가  
운데 쇠뚝아, 오육일 밀뚝아, 잘대둑에 메뚝아, 부러진 다리 절뚝아,  
호두엿 장사 오는데 하나비 찾듯 왜 이리 찾소.<sup>2)</sup>

말뚝이와 생원의 대화는 오해와 오인의 어긋난 대화로 끝없이 이어  
지는데 그 내용의 대부분이 말장난으로 이루어진다. 말뚝이는 소리의  
유사함으로 양반의 권위를 대변하는 단어들과 정반대의 위치에 있는  
말들을 끌어내 배치하고, 이를 듣고 나무라려는 양반에게 “당신이 잘못  
들었다.” 말한다. 이와 같은 동음이의(同音異義)의 말들은 사슬처럼

2) 심우성 편저, 《한국의 민속극》, 창작과비평사, 1975:237.

연결되어 긴 말꼬리를 만드는데, 이 말의 사슬이 만들어 내는 오해(誤解)와 정해(正解)의 엇갈림이 양반을 말귀도 못 알아듣고 자신을 향한 공격의 말조차 알아채지 못하는 어리석은 존재로 만든다. 사실상 양반은 제대로 알아들었으나 말뚝이에게 ‘오해’를 했다고 공격받는데, 관객의 입장에서는 말뚝이의 말장난에 놀아나는 양반의 꼴이 한심하기 그지 없다.

〈봉산탈춤〉의 말장난은 현실의 관계를 역전시키는 말놀이의 힘과 효과를 대변한다. 현실에서 권위와 고결함을 자랑하는 양반은 이 말장난을 통해 세상에서 가장 어리석고 무지하며 비천한 존재로 추락한다. 반대로 양반의 ‘정해(正解)’를 ‘오해(誤解)’로 만들며 양반을 압도하는 말뚝이의 힘은 현실에서는 존재할 수 없는 것이되, 오직 극 속에서 말놀이로 구현되는 것이다. 말장난을 이끌어 가는 것은 오직 말뚝이이며 양반 생원은 말뚝이의 놀이에 이리저리 휘둘린다. 말을 가지고 노는 말뚝이가 실제로 가지고 노는 것은 양반이다. 현실에서 소통 불능, 혹은 소통 불가의 상황을 만드는 것은 양반의 권위지만 극 속에서 소통 불가의 상황을 만드는 것은 말장난으로 양반을 조롱하는 말뚝이의 힘이다. 의도된 오해와 관계의 역전 속에서 말장난은 단순한 언어유희를 넘어선 또 다른 쾌감을 제공한다. 이 말놀이에겐 현실의 질서와 관습, 관성의 답답함을 조롱하고 질타하는 공격과 배설의 카타르시스가 있다.

〈나무타령〉에서 말놀이를 이끌어 가는 열쇠는 나무의 이름에 있다. 〈봉산탈춤〉에서도 말뚝이가 말장난의 놀릿감으로 삼아 공격하는 가장 주된 대상은 ‘양반’이라는 호칭, 곧 이름이다. 말장난에는 이처럼 이름이 주요 놀릿감으로 소환되는 경우가 많다. 구전 이야기에서 등장인물의 이름이 말장난을 만들고 이 말장난이 서사 전개를 이끌어 가는 핵심 축으로 동원되는 경우가 있다.

### 〈특재 있는 8형제〉

특별한 능력을 지닌 8형제가 있었다. 그중 만리보기천리보기는 앞날을 내다볼 수 있어 그 능력을 이용해 마음에 드는 색시를 자신의 아내로 삼았다. 그러나 이 색시는 이미 결혼해 신랑과 신행길에 나섰다가 신랑이 오줌을 누는 새 잠깐 떨어진 것이었다. 8형제의 집은 몹시 가난했는데 진동만둥이가 부잣집에 가서 금은보화를 가져왔다. 갑자기 부자가 된 것을 수상하게 여긴 관청에서 진동만둥이를 잡아갔는데 만리보기천리보기가 이를 내다보고 자른동만둥이를 옥에 대신 들여보내려 하였다. 여니딸깍이가 옥에서 손톱으로 쇠를 자르고 진동만둥이 대신 자른동만둥이를 옥에 들여보냈다. 관청에서 다음 날 죄인의 목을 베는데 아무리 베어도 머리가 다시 나왔다. 만리보기천리보기는 여니딸깍이와 줄었다늘었다를 보내 자른동만둥이를 꺼내오고 줄었다늘었다를 대신 옥에 들여보냈다. 관청에서 다음 날 죄인을 갈아 죽이려 했는데 줄었다늘었다가 계속 되살아났다. 만리보기천리보기의 형제들은 다시 줄었다늘었다를 감옥에서 빼내오고 그 대신에 올려치기내려치기를 옥에 넣었다. 다음날 관에서 죄인을 벼랑에서 굴렸으나 죽지 않았다. 형제들이 옥에 든 이를 다시 더우니차니로 바꿔치기하자 관에서 이번에는 끓는 콩기름에 죄인을 넣어 죽이려 하였다. 그러나 이 역시 실패하고 형제들은 다시 옥에 든 이를 끓으니얇으니로 바꿔치기하였다. 관에서 죄인을 바다에 빠뜨려 죽이려 했으나 실패하였다. 관아의 사또가 ‘물이 얼마나 얇길래 그런가’ 싶어 들어갔다가 물속에 빠져 죽었다. 이렇게 해서 8형제는 죽지 않고 살아남았다.<sup>3)</sup>

3) 임석재의 《한국구전설화-평안북도편》 1권 평민사, 1991(3판):84~86에 실린 이야기

이야기 속 형제들의 이름은 모두 그들의 특별한 능력을 표현하는 말들로 구성되어 있다. ‘만리보기천리보기’는 먼 곳의 일과 앞일을 내다보고, ‘진동만동’은 짊어진 짐의 무게에 얽매이지 않으며, ‘자른동만동’은 아무리 잘라내도 다시 살아나는 재생력을 지녔다. ‘여니딸깍이’는 잠긴 것은 무엇이든 열 수 있고, ‘줄었다늘었다’는 자신의 몸을 마음대로 늘이거나 줄일 수 있으며 ‘올려치기내려치기’는 어디서든 오르고 내릴 수 있는 힘을 지녔다. ‘더우니차니’는 뜨겁거나 찬 것에 구애되지 않으며, ‘깊으니얕으니’는 물의 깊이에 얽매이지 않는다. 이야기를 이끌어가는 문제의 설정과 해결이 모두 등장인물들의 이름을 실마리로 풀려나간다.

세상에 이런 이름이 있을까 싶지만 말장난 같은 이 이름이 표현하는 능력들 덕분에 여덟 형제는 모두 당면한 문제를 해결하고 위기에서 벗어난다. 이들 모두의 이름은 인간의 한계를 벗어난 지점에 있는 어떤 능력을 표현하는 우리말로 구성되어 있다. 한계 너머의 능력을 갖고 있기에 아무리 비천한 지위에 있어도 신분의 상하에 구애됨 없이 문제를 해결하고 자신들을 스스로 지켜낼 수 있는 것이다. 이야기 속에서 공격의 대상이 되는 것은 부자와 관인들이다. 특히 현실의 한계를 뛰어넘는 이들의 능력과 행동은 꼬리를 물고 이어지는 이들의 이름처럼 끝없이 이들을 처벌하려는 관청의 의지를 좌절시키며 관인들을 조롱한다. 형제들의 이름은 사건과 더불어 꼬리에 꼬리를 물고 이어지며, 이들이 만들어 낸 힘의 연쇄가 결국 관청의 최고 대표자인 사또를 죽음으로 몰아넣는다. 사또가 이 비천한 형제들을 처벌하고자 했던 바로 그 자리에서 오히려 사또가 처벌을 받게 되는 것이다.

---

의 줄거리를 요약한 것이다.

### 〈무식쟁이의 승리〉

옛날에 유식한 사람 두 명과 무식한 사람 한 명이 길을 가다가 배가 고파 먹을 것을 찾고 있었다. 마침 메추리 한 마리가 지나가 이들이 힘을 합쳐 메추리를 잡았다. 잡은 메추리를 구워 먹으려니 메추리가 너무 작아 먹을 것이 없었다. 세 사람은 셋이 나눠 먹으면 모두 조금씩 먹을 수밖에 없으니 한 사람에게 몰아서 주자고 의견을 모았다. 유식한 사람들이 머리를 써서 누구든지 ‘구’자를 세 번 써서 말을 먼저 만든 사람이 메추리를 먹자고 제안했다. 모두 동의하여 세 사람이 각자 머리를 써서 말을 만들고 있는데 무식쟁이가 먼저 고기를 집어 먹으며 “글이구 뭐구 먹구 보자.”라고 말했다. 이렇게 해서 무식쟁이가 내기에서 이기게 되었다.<sup>4)</sup>

유식한 사람들이 머리를 써서 무식한 한 사람을 골탕 먹이려 했지만 결국 말보다 행동이 앞선 무식한 사람이 무심코 던진 말장난 같은 한마디가 승부를 결정짓고 말았다. 이 말장난은 ‘유식’과 ‘무식’의 경계를 뒤엎으며 이른바 ‘식(識)’, 곧 ‘앎’의 허위와 무능을 조롱한다. 물론 이때의 ‘앎’은 추상적이고 자기과시적인 ‘앎’, 곧 누군가에게 내보이기 위해 만들어진 형식적이고 기만적인 ‘앎’이다. 이 가식과 허위의 가면이 무식쟁이의 말장난 한마디에 여지없이 무너지고 만 것이다.

말을 가지고 노는 말장난은 말의 두 핵심 자질인 ‘소리’와 ‘뜻’을 말미암아 비롯된다. 이 장난은 소리의 쾌감을 극대화하고 표현의 한계를 확장하기도 하지만 현실의 관습과 규범을 벗어난 지점에서 일탈적 의미

---

4) 임석재의 《한국구전설화-평안북도편》1권 평민사, 1991(3판):225에 실린 이야기의 줄거리를 요약한 것이다.

를 만들어냄으로써 창조의 토대를 구축한다. 익숙하고 길들여진 방식을 벗어난 새로운 맥락 속에 말들을 배열함으로써 현실의 모순을 드러내거나 조롱하는 역전적 구도를 만들어 내는 것이다. 창조는 언제나 기존의 관습과 규범을 벗어난 일탈적 놀이에서 시작된다. 말장난이 만들어 내는 것은 단순히 새로운 표현이 아니라 새로운 관계다.

《삼국유사》에 “뭇사람의 말은 쇠도 녹일 수 있다(衆口鑠金).”<sup>5)</sup>는 구절이 나온다. 화용론의 이론가 오스틴(J. L. Austin)이 지적한 대로 말은 언제나 어떤 효과를 만들기 마련이며 이 말이 만들어 내는 효과는 표현의 층위에 머무르지 않는다. 언어적 표현의 경계를 넘어 현실의 변화를 이끌어 내기도 하는 것이다. 말의 경계를 넘어선 말들이 만들어 낸 창조는 언어의 창조를 넘어 새로운 세계의 창조를 향해 나아간다.

---

5) 『삼국유사(三國遺事)』 기이(紀異) 제2 ‘수로부인’.