

매체 변화에 따른 유머의 표현 기제*

권순희**

1. 서론

일상생활의 대화에서 유머는 아주 중요한 기능을 한다. 낯선 사람과의 어색한 분위기를 부드럽게 해주기도 하고, 긴장을 완화시키기도 한다. 유머로 교사는 학생들의 주의력을 이끌어내기도 한다. 일상생활의 양념과 같은 기능을 하는 유머는 구전으로 유포되다가 인쇄 매체로 요즈음은 인터넷으로 유포되기도 하는 상황에 이르렀다.

인터넷을 통해 유포되고 있는 유머는 가상 공간이라는 컴퓨터 환경과 익명으로 글을 올릴 수 있다는 특성, 또 하이퍼텍스트¹⁾를 사용할 수 있다는 특성 등 컴퓨터 매체의 특성 때문에 일상 대화에서 나타나는 유머와는

* 이 논문은 학술진흥재단의 중점 연구소 지원 사업(2002)에 의하여 서울대 국어교육 연구소 과제 수행으로 이루어진 것임.

** 서울대 국어교육연구소

1) 초창기의 하이퍼텍스트는 글과 그림으로 구성되어 있었다. 그러나 IT의 발달로 하이퍼텍스트가 글과 그림 뿐만 아니라 그래픽, 소리, 말, 애니메이션, 비디오 영상 등과 통합하게 되었다.

다른 특성을 지니고 있다. 현실 공간에서 통용되는 유머와 가상 공간에서 통용되는 유머의 특징을 살펴보기에 앞서, 일반적인 유머에 대해 살펴보고 인터넷의 유머를 살펴보는 쪽으로 논의를 하겠다.

웃음이나 유머의 본질을 ‘직관과 개념과의 불일치’ 즉 직관과 개념적·합리적 사고와의 어긋남에 두고 있는 A.쇼펜하우어는 그 불일치가 웃음을 자아내는 이유라고 논하고 있다(강명옥·박경희 1998: 176). 개개인이 무엇을 어긋남이라고 생각하는가는 각자의 경험, 문화, 지역, 시대, 교육의 정도, 사회적 계급 등에 의해 달라진다고 볼 수 있다. 그러므로 동시대를 공유하는 사람들에게도 무엇을 유머로 볼 것인가는 개인이나 문화 공동체마다 다를 수 있다. 한 때 유행했던 유머가 어느 시기에는 사람들의 호응을 받지 못하고 썰렁한 유머가 되거나 한 때 유행하는 유머가 어느 집단의 사람들에게는 비판의 목소리가 되기도 한다.

유머는 흔히 그냥 ‘듣고 웃어넘기면 되는 것’으로 생각하기 쉽지만 ‘듣고 웃을 수 있으려면’ 또는 ‘듣고 웃을 수 있도록 하려면’ 유머가 이루어지는 대화를 잘 살피는 것이 중요하다. 박영원(2000: 43)에서는 유머를 이해한다는 것은 문제 해결 처리 과정을 거치게 되는 것이라고 논하고 있다.

유머가 이해되면 먼저 고양된 각성으로 인하여 즐겁고, 이후 그것을 진정시키면서 즐거움을 가지게 된다. 이러한 관점에서 유머의 즐거움은 인식하려는 도전 즉, 문제 해결 처리 과정에 연관되어 있는 것이다(박영원, 2000: 43).

유머를 구사할 때에도 수용자의 입장에서 고려할 필요가 있다²⁾. 또한

2) 화자의 의도와는 달리 청자(또는 수용자)가 유머를 유머로 받아들이지 않을 수도 있고 나이, 관심도 등에 따라 유머에 대한 관심도가 다를 수 있다. 인터넷으로 유머를 올릴 경우에도 단순히 재미만을 생각할 것이 아니라 수용자에게 미치는 도덕적 영향력을 고려하며 유머를 올릴 필요가 있다.

시대 상황을 고려할 필요가 있다. 어떤 사회에서든 그 사회를 반영하는 시리즈 유머가 나오기 마련이다. 과거의 ‘대머리’ 시리즈, ‘식인종’ 시리즈, ‘참새’ 시리즈, ‘개구리’ 시리즈, ‘최불암’ 시리즈, ‘엄마, 나 ○○맞아?’ 시리즈, ‘사오정’ 시리즈 등이 현대 한국사회를 반영했던 시리즈 유머라고 할 수 있다.

유머 텍스트는 일회적인 속성을 지닌다. 빠르게 유행을 타고 변하는 속성을 지닌다. 그러므로 표현 기제를 분석하고 일반적인 이론을 도출해 내는 작업이 어려운 것이 사실이다. 또 유머의 특징이나 구조를 밝힌다고 하지만 그 전모를 밝히기는 어렵다. 새로운 유머가 유행하면 새로운 구조도 함께 태어날 수 있기 때문이다. 즉 사람들이 유머에 식상함을 느낀다고 하면 유머 소재에 대한 식상함일 수도 있지만 유머 구조에 대한 식상함일 수도 있기 때문에 새로운 일탈이 또 생기기 마련이다. 유머는 언제나 그 시대상과 사람들의 공감 사이에서 허를 찌르거나 비틀기를 하면서 웃음을 자아내기 때문이다.

본 연구에서는 2001년~2002년 현재 유행하고 있는 유머를 중심으로 하되, 인터넷에 유포되고 있는 유머를 함께 살펴 표현 기제를 밝히고자 한다. 그리하여 구어로 전승되는 유머와 인터넷의 통신 유머 사이의 차이를 살펴보고자 한다.

먼저 유머의 정의를 국어사전에서 살펴보면 다음과 같다.

유머(humor) 어떤 말이나 표정, 동작 등으로 남을 웃게 하는 일이나 능력. 또는, 웃음이 나게 만드는 어떤 요소. 익살. 해학. ¶ ~ 감각 [센스] / ~가 있는 청년 / ~가 풍부한 소설. ▷위트(wit).(금성출판사, 야후 국어사전)

유머(humor) 「명」남을 웃기는 말이나 행동. ‘우스개’, ‘익살’, ‘해학’으로 순화. ¶유머가 있는 사람/유머가 풍부하다/유머 감각이 뛰어나다/이 소

설은 유머가 넘쳐흐른다(국립국어연구원, 표준 국어대사전)

웹스터 사전(2001)에는 유머를 ①우연한 사건, 행동, 상황 혹은 아이디어의 표현에 있어서 나타나는 특질로서 웃음이나 부조화 혹은 어색함을 유발시키는 것(웃음이나 즐거움) ②아이디어, 상황, 우연한 사건 또는 행동에서 웃음이나 부조화적인 요소를 발견하고 표현하고 평가하는 정신적인 노력(우스꽝스러운 모방 혹은 표현) ③우습게 하려는 행동이나 노력으로 정의하고 있다.

구현정(2000: 342)에서 유머는 남을 웃기거나 즐겁게 해주는 말의 통칭으로 보고 조크와 위트를 우리말의 익살과 해학에 해당하는 용어로 보고 있다. 그 결과 유머와 익살, 해학의 개념을 다음과 같이 정의하고 있다.

유머 : 남을 웃기거나 즐겁게 해 주는 말의 통칭

익살(joke) : 남을 즐겁게 하려고 고안된 말 가운데 독립적 구조를 가지고 있는 말

해학(wit) : 남을 즐겁게 하려고 고안된 말 가운데 특정한 대화 상황과 문맥에서만 나타나는 말

구현정(2000)에서는 유머를 익살과 해학으로 분류하고 익살은 영어의 조크와 같은 의미로, 또 해학은 위트와 같은 의미라고 정의하였다. 글에서도 밝혔듯이 이 개념들은 완전히 일치되는 것은 아니다. 우리말의 단어와 영어 단어를 연관시켜서 정의함으로써 오히려 개념 혼란의 무리가 있었다고 볼 수 있다. 또 유머가 익살과 해학을 포괄하는 단어라는 정의도 쉽게 받아들여지지 않는다.

영어를 번역하는 과정에서 우리말에 해당하는 용어를 찾다보니 무리한 대응이 발생한 것이다. 조크는 유머 텍스트 정도로 보아 독립적인 구조로

남을 즐겁게 하는 것으로 이해하고 위트는 재치 정도로 보아 대화 상황이나 문맥 상 웃음을 자아내게 하는 즉흥적 것으로 보는 것이 타당할 것이다.

본고에서는 조크 대신 농담을, 위트 대신 재치라는 용어를 쓰겠다. 또 유머 중에서 쓴웃음을 자아내는 것을 풍자로 규정하겠다. 그리고 유머는 농담, 재치, 풍자를 포괄하는 개념으로 볼 수 있다. 유머를 우스갯소리와 대응하기도 한다. 그러나 우스갯소리라는 용어보다는 유머라는 용어가 일반적이고, 보편적으로 사용되는 용어이기 때문에 유머라는 용어를 그대로 사용하겠다³⁾. 그 결과 유머는 말장난 혹은 농담(joke), 재치(wit), 풍자(satire) 등을 통칭하는 개념으로 볼 수 있다. 농담과 풍자를 굳이 나누는 이유는 웃음 유머⁴⁾와 쓴웃음 유머를 구분하기 위함이다. 농담은 '웃음 유머'로, 재치는 '문맥 웃음 유머'로, 풍자는 '쓴웃음 유머'로 볼 수 있다⁵⁾.

프로이드는 유머를 '유아기의 놀이적 마음 상태로 돌아가게 하는 어른의 해방감'이라고 해석하고 그 분류를 목적성이 있는 것과 목적성이 없는 것으로 나누어 놓았다(맹명관 1998). 프로이드식 분류⁶⁾와 연관하여 본 연

3) 유머를 농담, 재치, 풍자, 아이러니(부조화 또는 모순) 등 네 가지로 분류하는 경우도 있다. 그러나 본 연구에서는 아이러니를 별개의 항목으로 설정하지 않았다. 농담이나 재치, 풍자가 아이러니를 포함한다고 보았기 때문이다.

4) 웃음 유머란 악의가 없고 비판이라는 의도가 없는 순수한 웃음을 유발하는 유머를 의미한다. '순수 웃음 유머'라는 용어를 생각해 보았지만 이를 달리 일컬을 용어가 마땅하지 않아 웃음 유머라는 용어를 사용하였다.

5) 박영원(1996: 158~159)에 의하면, 유머와 관련된 용어로 골계의 개념을 살펴보고 있다. 객관적 골계와 주관적 골계로 골계를 나누고, 그 중에서 주체의 표상 과정으로 인해 생긴 주관적 골계는 유머, 기지, 풍자, 아이러니 등의 양태를 보인다고 논의하고 있다.

6) 유머는 생각하기에 따라 주관적인 성격을 나타내므로 그 분류나 전하는 시대를 막론하고 다양하게 제시되어 왔다. 그 중 카텔(Catell)과 러보스키(Luborsky)의 분류법은 상당히 체계적이라고 평가받고 있는데 그 내용은 다음과 같다(맹명관, 1998참고).

첫째, 부모와 자녀, 외판원 등의 소구 대상에 따른 분류이다.

둘째, 형태(form)에 따른 분류 방법으로 재담, 농담, 시적 형식의 회극시, 인위적으

구에서 바라본 유머를 도표화하면 다음과 같다.

분류		프로이드식 분류
유머	농담(웃음 유머)	목적성이 없는 유머
	풍자(쓴웃음 유머)	목적성이 있는 유머, 모순적 유머
	재치(문맥 웃음 유머)	목적성이 없는 유머, 모순적 유머

〈표〉 유머의 분류

유머의 발생 측면에서 살펴볼 경우 발생 초창기에는 유머가 독립적 구조를 이루지 않았을지라도 구전되거나 기록되는 과정에서 독립적 구조를 얻게 되는 경우가 있다. 또 독립적 구조가 나타나는 유머의 일부만을 대화 상황에 응용하여 발화를 함으로써 대화 상황과 문맥에 의존하는 재치 유머로 구현되는 경우도 있다. 또는 그 과정을 거치지 않고 일시적으로 사용되고 소멸해 버리는 경우도 있을 수 있다. 재치의 예를 통해 그 과정을 살펴볼 수 있다.

재치의 예로 다음을 보자.

(예1)

A: 이성계는 나라를 잘 다스리라고 신이 금칙을 내려주셨대.

로 그린 만화 등이 바로 그것이다.

셋째, 이해 수준에 따른 분류로 이해의 난이도에 따라 정교한 것과 정교하지 못한 것, 미묘한 암시와 직설적인 것이 있다.

넷째, 참신함, 혹은 기발한 정도에 따른 것으로 유머가 기존의 관습적 사고에서 벗어나는 정도에 따라 구분하는 것이다.

마지막으로, 사회 가치에 이탈하는 정도를 두고 구분하였는데 이는 성에 관한 논의, 부모와 어린이에 대한 사랑, 청결함, 약자에 대한 응원 등 파괴 정도에 따라 분류하는 것이다.

B: 응, 그래? 난 어젯밤 꿈에 신이 갈치를 내려주시던데.

A: 무응답

B: 잘 갈치라고(‘가르치라고’를 줄여 발음한 것임)

A: 하하 ~

※ B의 직업은 교사임.

(예1)에서 B가 밑줄 친 ‘잘 갈치라고’라는 말을 하지 않고도 대화 상대자 A가 재치의 의미를 알아차리고 폭소를 터뜨렸다면 더 좋은 의사소통이 되었을 것이다. 또 (예1)이 대중성을 확보한다면 독립적인 유머 텍스트로 발전할 것이다. 다음의 (예2)는 (예1)과 달리 대화 상대자가 재치에 즉각적으로 반응한 예이다.

(예2)

A: 세상이 돈을 우상으로 하고 있어. 요즘 사람들은 돈에 대한 가치관이 나랑 많이 달라.

B: 당신 생각에 don't agree지

A: 맞아 돈에 어그리해.

영어의 부정을 나타내는 don't가 ‘돈’으로 발음되기 때문에 생각에 동의하지 않는다는 표현을 재치있게 돈에 어그리한다고 표현하고 있다.

재치는 유머 텍스트로 굳어지기 전의 형태라고 이해 할 수 있다. 문맥이나 의사소통 상황에 민감한 반응으로 발생한다고 볼 수 있기 때문이다. 유머에 관한 연구에서 대부분 다루고 있는 것들은 글에서 제시된 텍스트로서의 유머에 한정하고 있다(이도영 1999). 그러나 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.

재치(wit)는 상황에 따라 즉흥적으로 나타나는 유머로 미리 준비된 것

이 아니라는 점에서 구전되거나 인터넷 등을 통하여 전파되는 경로를 거치는 유머와는 차이가 있다.

다음 예는 발음의 유사성으로 일상 대화에서 오류가 발생한 것을 글로 옮겨본 것이다.

- (예3) 영화: 혜진아, 너 머리핀 참 예쁘다.
혜진: 응 공주 공주 갔다가... [공주 가따]
영화: 그래, 정말 공주같다 [공주가따]

(예3)의 ‘공주 가따가’에서 끝이 흐려졌기 때문에 ‘공주가따’로 들리게 되어 지역 이름인 공주에 가서 머리핀을 샀다는 얘기가 예쁜 머리핀을 하니 공주 같다는 얘기로 이해된 사례이다. 일상 대화의 오류가 간혹 재치로 받아들여지는 경우도 있다.

이상에서 살펴본 것처럼 재치가 독립된 유머 텍스트를 구성하여 농담으로 발전하기도 하고 비판적인 요소가 가미되어 풍자로 발전하기도 할 수 있다. 물론 이들 상호간의 역관계가 불가능한 것은 아니다. 농담은 정의적인(emotional) 성격이 강하다면 재치(wit)는 지적인(intellectual) 성격이 강한 것으로 같은 지적 수준에서 원활히 효과가 나타나는, 넓은 의미의 유머의 한 유형이라 볼 수 있다. 또 풍자는 쓴웃음을 유발하는 비판적인 성격의 유머라고 할 수 있다.

2. 유머의 유형

유머의 외형적 구조와 내용 구성 방식에 따라 유머의 유형을 살펴보도록 하겠다.

1) 외형적 구조에 따른 유머의 유형

유머도 의사소통 양상의 하나로 보면, 화자와 청자의 상호작용이 이루어지는 대화 상황에서 유머가 전달되기 때문에 그 유형에 관계없이 대화형으로 변형된다. 예를 들면 수수께끼식 질문형도 청자의 반응을 감안하여 화자와 청자의 상호작용 하에서 답변을 유도하기 때문이다. 그러나 유머가 대화상황에서 구어로만 전달되는 것이 아니기 때문에 외형적 구조에 따라 그 유형을 나눌 수 있다. 유머는 외형적 구조에 따라 수수께끼식 질문형, 이야기형, 대화형으로 나눌 수 있다.

① 수수께끼식 질문형

수수께끼식 질문형이란 마치 수수께끼를 내고 대화 상대자가 답하도록 질문하지만 결국에는 유머를 발하는 사람이 웃음을 자아내는 답변을 하는 형식을 이루는 유머를 일컫는다.

(예4)

A: 오락실을 수호해 주는 두 용의 이름이 뭐게?

B: 글썬?

A: 일인용과 이인용.

(예5)

A: 대학에서 지지받는 당이 어딘지 알아?

B: 글썬?

A: 학생식당

A라는 사람이 수수께끼식으로 질문을 하고 대부분 대화 상대방이 이에 대한 답변을 하지 못할 때 대화 상대방이 생각지도 못한 엉뚱한 답을

말해 줌으로써 웃음을 자아내는 유머가 이에 해당한다. (예4, 5)에서 보여주는 사례들은 발음을 이용하여 웃음을 자아낸 경우이다. 다음 (예6)은 세종대왕의 직업을 일반적인 생각과는 다른 관점으로 바라보고 평가함으로써 웃음을 자아낸 경우7)이다.

(예6)

A: 세종대왕의 직업은?

B: 글씨? 정치인?

A: 만원짜리 지폐 전속모델.

만약 대화 상황이 아니라면 위에서 제시한 유머는 화자와 청자의 상호작용이 없이 수수께끼 제시형으로 전달이 될 것이다.

② 이야기형

이야기형 유머의 전달은 청자와의 상호작용보다는 화자의 일방적인 이야기로 이루어진다. 구어로 전달할 경우에는 대화형의 유머가 이야기형으로 변형되어 전달될 확률이 높다. 그러므로 유머 전달 형태가 구두이냐, 책이냐, 컴퓨터 통신이냐에 따라 이야기형 유머의 비중이 달라질 것이다. 다음은 이야기형 유머의 예이다.

(예7) 어떤 주부가 있었다.

그는 집에서 노닥거리는 것이 싫어서 서예나 배워볼 겸 서예학원에 다니기 시작했다.

그리고 한 두 달쯤 돼서 그 주부는 상당한 실력을 갖추게 되었다.

어느날... 그의 남편이 집에 돌아왔는데 벽에 이런 것이 한자로 멋드러지게

7) 내용 구성 방식에 따른 유머 유형에서 설명하게 될 분석형 유머도 수수께끼식 질문형으로 제시되는 경우가 많다.

써 있었다.

新月 現水 無人하고, 女月火 明水木 王土日이라.

신월 현수 무인하고, 여월화 명수목 왕토일이라.

이것을 본 남편은 이 글의 뜻이 궁금했다.

그래서 물었다. 저 글의 뜻이 도대체 무엇이냐고...

신세계 백화점은 월요일에, 현대백화점은 수요일에 사람이 없고

新世界 百貨店 月 現代百貨店 水 (無 人)

여인천하는 월-화요일에, 명성황후는 수-목요일에, 왕건은 토-일요일에 방송한다

女人天下 月-火 明成皇后 水-木 王建 土-日

라는 뜻이었다고 한다.

③ 대화형

대화형 유머는 유머에 등장하는 인물간의 대화로 이루어진 것이다. 대화 형식으로만 이루어졌다기보다 앞부분은 이야기형으로 논의되다가 대화형으로 표현되는 유머도 이에 해당한다고 할 수 있다. 유머 텍스트 중에서 대화의 형식으로 이루어진 것을 살펴보기로 하자.

(예8) 엽기 개미

코끼리가 물가에서 수영을 하고 놀고 있었다..

그런데 어디서 코끼리를 부르는 소리가 들리는 것이 아닌가?

(어~이 일로 나와바라..)

코끼리가 수영을 하다 말고 뒤를 돌아 보았다..

그러나 아무도 보이지 않았다..

코끼리 : 음 내가 잘못 들었군...

하며 또다시 수영을 하기 시작 했다..이때!!

(야~~ 너 내말이 말갈지 않아 빨리 나와바 땨샤..)

코끼리는 또 다시 들리는 자기를 부르는 말에 주위를 둘러 보았다..

코끼리 : 아띠 아무도 없는데 누가 부르는거야?
코끼리는 또 다시 수영을 시작 했다.
그러자 이때 또 다시 자기를 부르는 소리가 났따..
(아~~ 미치겠네..저새이 짜증나네..너 정말 안나올꺼야?)
또 다시 자기를 부르는 말이 들려 코끼리는 주위를 자세히 둘러 보았다..
그런데 언덕쯤에 "개미"가 코끼리를 부르고 있는것이 아닌가?
코끼리는 어의가 없어서 개미 한테 다가 갔따...

코끼리 : 암마 너 왜자꾸 날부를거나 응?
개미 : 아냐 댕어 다시 들어가 짜샤~
어의가 없어 하는 표정으로
코끼리 : 아니 너 왜 자꾸 날 부르는거니 응?
개미 : 댕어 들어가 아무것도 아냐..
코끼리가 어의가 없는 표정으로 한번더 물었다
코끼리 : 야 너 왜 날불렀냐구 암마..
그러자 개미가 말했다
개미 : 응 내 수영복이 없어서서 니가 입은줄알고..미안해 ... 계속놀아

(예8)은 인터넷에 올라와 있는 예이다. 통신언어가 나오기 전 책이라는 매체에 수록된 경우와는 표현 면에서 차이가 있다. 그러나 대화형의 사례를 제시함에 있어서 인터넷에 수록된 사례나 책에 수록된 사례나의 문제는 유형 제시에서 다룰 문제가 아니므로 인터넷에 수록된 것을 예로 제시하였다.

2) 내용 구성 방식에 따른 유머의 유형

유머는 그 형태가 워낙 다양하여 유형을 나누기가 어려운데, 이야기의 성격에 주안점을 두어 신동훈(1998)에서는 말놀이형, 분석형, 스토리형으

로 나누고 있다. 본고에서는 유머의 내용(contents) 구성 방식에 따른 유형으로 말놀이형, 분석형, 서사 구조형으로 보고자 한다. 앞서 살펴본 외형적 구조에 따른 구분의 하나인 이야기형과의 구별을 위해 스토리형 대신 서사 구조형으로 나누어 보았다.

① 말놀이형

말놀이형은 언어 유희를 축으로 삼는 유형이다. 동음이의어에 따른 유머나, 또는 말을 잘못 알아듣는데 따른 엉뚱한 반응 따위로 웃음을 유도하는 유머가 이에 속한다.

먼저 음성적인 유사성으로 말놀이를 하는 사례의 언어적 유희 현상을 살펴보고자 한다.

(예9) 사오정의 인적사항

▲성명=사오정

▲본적=누굴?

▲호주=한 번도 가본 적 없음

▲입사동기=아직 아무도 없음

▲자기소개=우리 자기는 무척 예쁘다

▲출신 고등학교=뭐라고

▲출신 대학교=뭐라대

▲여자 친구=안들너

▲일본 여자친구=뭐라꼬

▲좋아하는 고사성어=동문서답, 마이동풍

(예9)는 판소리를 하는 사오정을 등장시켜 음성적인 유사성을 이용한 유머이다. 어휘 본래의 뜻을 무시하고 음성이 유사한 다른 단어를 연상시킴으로써 어휘 사용의 일탈을 보여주고 있다.

삼행시를 이용한 유머도 이에 속한다.

(예10) 삼행시

콩: 콩나물아
나: 나를
물: 물로 보지마

(예10)은 어휘 본래의 의미에 대한 일탈을 보여줌으로써 웃음을 자아내고 있다. '콩나물'이라는 개념과는 상관이 없어 보이는 물에 대한 언급을 하고 있고 한 회사의 광고 카피를 연상하게 함으로써 웃음을 발생시키고 있다.

삼행시와 같은 유머는 삼행시의 운자에 속하는 단어가 의미하는 본래의 뜻을 무시하고 또는 본래의 뜻과 연관된다하더라도 본래의 의미를 상실한 새로운 의미를 기호에 부여함으로써 웃음을 자아낸다. 기호(symbol)와 지시와의 본래적인 관련성을 일탈하여 새로운 의미를 부여하면서 웃음을 자아내는 것이다. 그리하여 기호간의 동일성과 지시와의 이질성을 근거로 웃음을 자아내게 한다.

② 분석형

분석형의 유머는 대상에 대한 다각적인 분석을 통해 재미를 창출하고, 대상에 대한 날카로운 분석으로 그 본질을 드러내는 작업과 통하는 경우가 많다. 은폐된 모순이나 허위 의식의 폭로를 겨냥할 때 분석형의 유머가 사용된다.

(예11)

주식투자와 도리짓고맹의 공통점

- . 돈놓고 돈먹기다.
- . 대개는 심심풀이로 시작한다.
- . 구경만 하다가 뛰어드는 사람도 많다.
- . 처음엔 초보가 딸때도 가끔 있다.
- . 잃어도 스타일이 있다.
- . 갈수록 커진다.
- . 내일의 희망을 버리지 않는다.
- . 댄다는 사람은 별로 없다.
- . 빠져 나오기가 죽기보다 어렵다.
- . 오래하면 패가망신한다.
- . 얼굴이 누렇다.
- . 결국엔 다 잃고 손턴다.

문화를 이용하여 풍자를 주로 한 다음의 경우도 분석형 유머에 해당한다.

(예12)

코끼리를 냉장고에 넣는 법

공대 : 코끼리가 들어갈 냉장고를 만든다(기계공학과). 신축성 있는 냉장고를 제작한다. (재료공학과)

체대 : 운동시켜 살빼서 집어넣는다.

의대 : 해부해서 집어 넣는다.

수학과 : 코끼리를 X에 대해 미분하여 차수가 낮아지면 집어넣는다.

법대 : 냉장고 입장 명령을 검사가 구형하고 판사가 판결한 후 들어가게 한다. 안들어가면 냉장고에 감금한다.

사대 : 코끼리에게 냉장고에 들어가도록 동기부여 시켜서 자발적으로 들어가게 한다. 다만 코끼리를 냉장고 앞으로 끌고 갈 순 있어도 집어 넣을 순 없다.

코끼리를 냉장고에 넣을 수 없다는 상식을 뒤엎는 발상에 대한 해답을 얻음으로써 웃음을 자아내고 있다. (예12)는 각 대학의 전공별 특성을 극대화하고 이를 통해 상식을 뒤엎는 문제 해결 방안을 제시하고 있다. 상식적인 문제 해결에 대한 일탈을 통해 웃음을 자아내고 있다.

③ 서사 구조형

서사 구조형은 잘 짜여진 이야기에 의해 웃음을 자아내면서, 기존의 잘 알려진 구조의 틀을 이용하여 웃음을 자아내는 내용을 담은 유머 유형을 일컫는다. 구조의 틀을 이용하여 패러디하는 형식으로 웃음을 자아내는 유머가 이에 속한다.

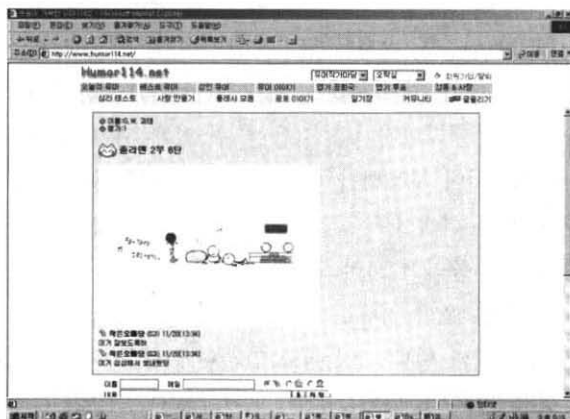
다음 (예13)에서 밑줄 친 부분은 연설의 말투를 이용하여 웃음을 자아내고 있다.

(예13) 당신이 판사라면?

한 남자와 그의 젊은 부인이 이혼을 하기 위해 법정에 섰다.
 그러나 아이들의 양육권을 놓고 서로간에 실랑이가 벌어졌다.
 부인은 펄쩍 뛰며 재판관에게 호소했다.
 아이들을 이 세상에 나오게 한 것이 나이기 때문에
 당연히 그들의 양육권도 내가 맡아야 한다고 말했다.
 남자 또한 이에 지지않고 그의 양육권을 양보하지 않으므로
 재판관이 그 이유를 그에게 물었다.
 잠시 침묵이 흐르고 그는 천천히 의자에서 일어나 대답했다.
존경하는 재판관님,
내가 동전을 자판기에 넣고 캔이 나왔을 때,
그 캔은 저의 소유가 되는 겁니까?
아니면 자판기의 소유가 되는 겁니까?

서사 구조형 유머는 그 자체만으로도 독립된 형태를 이루기 때문에 구어로 전승되는 유머뿐만 아니라 인터넷의 유머에서 흔히 찾을 수 있는 유형이라고 할 수 있다. 수용자와의 상호작용이라는 쌍방향성을 표현 양상으로 드러낸다는 인터넷의 특징에도 불구하고 인터넷 홈페이지에 유머를 올려 유포하는 형태는 수신자를 마주보고 유머를 이야기하는 형태가 아니기 때문에 서사 구조형 유머가 더 자주 등장한다고 할 수 있다. 게다가 멀티미디어를 이용하여 서사 구조형의 유머를 작성하기도 한다. 요즘 유행하고 있는 줄라맨 시리즈는 동영상을 이용한 대표적인 서사형 인터넷 유머라고 할 수 있다. 줄라맨 시리즈는 영화 한 편이라는 구조의 틀을 활용한 인터넷 유머이다.

인터넷 유머 사이트인 <http://www.humor114.net>(2002년 11월 현재)의 ‘엽기 공화국’에 보면 줄라맨 시리즈가 있다. 사람 형상의 가장 기본적인 특징만을 나타내고 있는 만화 주인공 줄라맨이 등장하는 유머 시리즈이다. 동영상으로 구성된 이 유머의 예를 지면이라는 한계로 첫 화면만 제시하면 다음과 같다.



줄라맨은 정의를 추구하는 인물이고, 줄라맨이 정의를 실현하기 위해 여러 가지를 시도하게 되지만 결과가 허무하게 끝나버린다는 내용을 담고 있는 유머이다. 이 유머는 음향과 동영상으로 된 대표적인 서사 구조형 인터넷 유머이다.

3. 유머의 일반적 표현 기제

심리학적 관점에서 메이(May G.G., 이지영 역, 2002:96~97)는 뇌에서 자연적으로 일어나는 피드백은 대부분 억제 피드백이라고 언급하고 있다. 이것은 인간이 활동적이고, 역동적이며, 활기찬 존재로 타고났다는 것을 가리키는 것이라고 해석할 수 있다고 언급하고 있다. 감각이 있는 생명의 속성은 행동하기 위해 자극을 받아야 하는 것이 아니라 항상 행동할 준비가 되어 있는 것이다. 그것은 우리가 단순히 외부 자극에 수동적으로 반응하는 존재가 아니라는 것을 의미한다. 지극히 본질적으로, 자발적 존재라는 의미이다. 다시 말해 인간은 영원한 창조적인 속성을 지닌 존재라는 의미이다. 이러한 인간의 속성은 규범적인 언어의 사용에서 벗어나 새로운 의미를 창출하면서 웃고자 하는 노력을 끊임없이 하게 만든다.

시각과 음향 등 멀티미디어를 사용할 수 있게 된 현대에는 인터넷을 통해서 규범적인 언어 사용뿐만 아니라 기존의 전형화된 음향이나 시각, 동영상을 이용한 표현에서도 끊임없는 일탈을 통해 웃음을 자아내고 있다. 위에서 제시한 줄라맨 시리즈가 이에 속한다.

유머의 대표적인 표현 기제는 일탈이다. 문맥적 규범 일탈, 문화적 규범 일탈, 기대 심리의 일탈, 그밖에도 인터넷에서 볼 수 있는 그림, 동영상의 일탈 등을 들 수 있다.

일탈에 대한 논의에 앞서 먼저 일반적인 표현 방식을 살펴보겠다. 계획적인 글쓰기 표현 방식과 무계획적인 글쓰기 표현 방식이 있다고 가정할 수 있다. 주제를 생각하고 글의 개요를 작성하는 등 어느 정도의 구조와 내용을 계획하고 글을 써 내려가는 것과 즉흥적인 글쓰기처럼 생각나는 대로 글을 써내려가는 표현 방식이 있다. 대화에서도 이러한 현상은 똑같이 적용이 될 수 있다. 사람들이 일상적인 대화를 나눌 때 미리 대화의 구조나 내용을 결정해 놓고 이야기하는 경우⁸⁾와 그렇지 않은 경우가 있다. 이와 마찬가지로 유머도 어느 정도의 구조와 내용을 결정해 놓고 사람들의 예측과 어긋남으로 인하여 웃음을 자아내는 언어 형식⁹⁾과 말하기 상황과 문맥에 따라 즉흥적으로 웃음을 자아내는 표현이 있다.

그럼에도 불구하고 실제로 이루어지는 대화를 분석해보면 일정한 화제들과 그 화제와 관련 있는 이야기들로 짜여져 있음을 발견하게 된다. 이것을 대화가 가지고 있는 응집성(coherence)이라고 한다. 글로 쓰여진 문장과는 달리 대화를 나눌 때는 어느 정도 문법에 어그러지거나, 논리적 구조에 맞지 않아도 전체적 맥락을 잡는 것에만 장애가 되지 않으면 용인이 되는 관용성(tolerance)을 갖는다. 이러한 전체적 맥락이 응집성을 형성하기 때문이다.

일상적인 대화 형성 원칙이 응집성이라면 이와는 달리 웃음 기제 즉 유머의 형성 원칙은 언어적 규범의 일탈이라고 볼 수 있다. 일탈의 범위는 문맥적 규범의 일탈, 문화적 규범의 일탈, 기대 심리적 상황 맥락의 일탈 등 다양할 수 있다. 언어적 규범이 파괴되는 경우에 의사소통 상황에서 언어의 내용이나 형식에서 모순되는 일이 발생하게 된다. 또한 상이한

8) 공식적인 대화가 대표적인 유형이라 할 수 있다.

9) 구현정(2000)에서는 유머의 구조를 독립적인 구조를 가지고 있는 익살의 구조를 중심으로 파악하고 있다. 이 글에서는 Joel(1985)의 견해를 인용하여 익살을 구조만들기(set up)와 급소찌르기(punch line)의 두 요소로 구성되어있는 담화단위라고 정의하였다.

문체적 요소가 비정상적으로 결합되어 모순이나 부조화가 생겨나기도 한다. 물론 규범을 일탈했다고 해서 모두 유머가 될 수 있는 것은 아니다.

사람들은 일반적으로 보편적인 사회적 관습에 뿌리를 박고 있는 일정한 사고 양식이 있게 마련이다. 그러나 유머 텍스트는 이러한 사회적 관습에 뿌리 박힌 고정된 사고 양식을 거부한다. 이로 인하여 문화적 규범 일탈이 나타난다.

유머는 대부분 우리의 구성 습관을 이용하여 한 가지 구성을 암시했다가 끝에서 구성을 변화시켜 효과를 거두는 방식을 쓴다(태년 저, 이용대 역 1992: 99). 사람들이 기대하는 내용과 일치된 흐름에서 갑작스럽게 그 기대와는 다른 방향으로 변화를 주어 웃음을 자아내는 것이다. 사람들은 어떤 일방적인 방향으로 이야기가 이어지기를 기대하는 심리가 강하면 강할수록 그 심리에서 벗어나 이야기가 일탈로 이어질 때 웃게 되고 기대했던 내용과 결과가 많이 다를수록 역시 웃게 된다.

언어 이외의 어떠한 사건이나 행동, 몸짓, 표정, 기호, 그림, 동영상 등에 의해서도 유머의 형성 맥락은 가능하다. 예를 들어 이 음식에 손 안(‘안’의 발음은 ‘內’ ‘不’의 뜻을 지닌다.)대고 먹을 수 있는 사람을 찾다가 자신이 손 안대고(不) 먹어 보이겠다면서 손을 대고서 먹는다면 사람들은 왜 손을 대고 먹느냐고 의아해 할 것이다. 이때 손을 대고 먹는 행동이 어떠한냐에 따라 유머의 형성 여부가 결정되기도 할 것이다. 유머를 들으면서 사람들은 그 구성의 변화를 가져오는 것이 바로 유머의 효과라고 간주하게 된다. 유머는 일반적인 구성 습관을 의도적으로 이용한다(이용대 역 1992: 99)고 볼 수 있다.

구현정(2000: 343)에서는 유머의 구조를 구조 만들기(set up)와 급소 찌르기¹⁰⁾로 보고 있다. 본고에서는 유머의 구조를 구조 만들기과 일탈로 볼

10) 이에 대한 자세한 논의는 구현정(2000) 13장을 참고할 것.

것을 제안한다. 일상적인 생각을 벗어나 의외의 진행을 나타내기 때문에 일탈로 볼 수 있다.

유머의 표현 기법엔 과장이나 논리의 비약이 있다. 또한 유머는 일상적인 대화의 원리¹¹⁾를 위배하면서 순간적인 폭소를 자아낸다. 또 자기 비하나 타집단에 대한 조롱을 나타내어 웃음을 자아내기도 한다. 이 모든 것을 일탈이라는 용어로 처리하기에는 무리가 있을 것이다. 그러나 유머의 표현 기제 중심 틀을 일탈이라는 개념으로 설명할 수 있다.

4. 유머의 하이퍼미디어적 표현 기제

1) 가상공간에 드러난 표현 기제

인터넷을 중심으로 하여 새로운 형태의 유머 텍스트가 생겨나기 시작했다. 통신 유머라고도 불리기도 하는 인터넷 유머는 초기에는 유머 텍스트처럼 구어적 유머 텍스트를 활자로 옮기는 것에 만족했다. 그러다가 차츰 문자로 표현한다는 표현 매체의 특징으로 인해 문어적인 특성을 갖게 되었다. 멀티미디어라는 매체의 결합으로 표현 매체가 달라지면서 인터넷 유머를 구어로 옮기기 어려운 상태에까지 이르렀다. 인터넷 유머의 경우는 읽음으로써 재미가 더해진다. 다른 사람에게 인터넷 유머를 변형하지 않고 구어로 전해준다면 재미가 감해질 것이다.

인터넷 유머는 표현의 발달함을 넘어 현란하다는 느낌을 주는 면이 있

11) 그라이스는 대화의 원리로 협동의 원리를 들고 있으며 네 가지 기본 대화 격률로 양의 격률, 질의 격률, 관련성의 격률, 방법의 격률을 제시하고 있다. 대화의 원리 위배로 발생하게 되는 유머에 대한 논의는 구현정(2000)에서 13장 '대화의 유머'를 참조할 것.

다. 영어의 과다 사용, 과장된 표현 등은 독자에게 재미를 주는 요소이기도 하지만, 결면의 화려함으로 인하여 내용물을 격하하는 요소가 되기도 한다. 또한 현란한 비속적 표현은 인터넷 유머가 의도적으로 뒤틀고 뒤집은 표현이라는 평가를 받게 되었다. 표현보다는 내용을, 가벼움보다는 진지함을 재미보다는 공감을 추구한 것이 없는 것은 아니지만, 대부분의 인터넷 유머는 가벼운 내용을 담고 있다.

(예14)

아싸 홍수다. 모든 건물 잠긴다.
 당시 유기화학 담당교수한테 전화를 걸었다.
 “도서관이 폐쇄되었는데요_-”
 “기숙사에서 공부하계_-+”
 “기숙사 전기 끈겼는데요_-;”
 “나가서 양초 사오계!_-+”
 그래서 중호는 -_-
 양초를 사기 위해, 비맞기는 좋아도 걷기는 죽어라고 싫어하므로
 오토바이를 타고 물이 넘쳐흐르는 도로를 달렸다.
 그런데 학교에서 외부로 나가는 출구인
 ‘지곡 회관’ 앞에서
 불현듯_-닥쳐오는 급류에 휘말려
 “오토바이째로 둥둥 떠내려가며;;
 두둥실 떠가는 오토바이 위에 홀로 앉아
 “..._-;”하고 있었던 그날이 잊혀지지 않는다¹²⁾.

(예14)는 인터넷 유머의 일례이다. 통신언어에서 사용하는 비문법적인 요소가 덜 나타나고 있지만 스마일리(이모티콘)를 많이 사용하여 표현을

12) <http://www.freechal.com/tvs> 안중호 ‘홍수’ 중에서

했다. 인터넷 유머는 통신언어의 특징¹³⁾에 기인한 현상과 가상 공간이라는 특징, 익명으로 글을 올릴 수 있다는 특징에 근거한 표현이다.

2) 시각적 표현 기제

그래픽 디자이너 솔 배스(Saul Bass)가 뉴욕 사무실 미술부에서 견습생으로 일할 때, 그는 새로 나온 영화 광고에 사용되는 영화 포스터를 만드는 일을 하였다. 그 당시인 1930년대 말과 1940년대의 영화 포스터들은 제한된 지면을 생각해서 최대한 많은 영화 내용을 보여주려고 노력했다. 거의 항상 포스터들은 화려했고, 사람들의 감정에 호소하는 내용들을 담고 있었다. 그러던 중 솔 배스는 지오르기 케페스(Gyorgy Kepes)가 쓴 『시각 언어』라는 책을 통해 영화 포스터의 경우, 잠재된 관객들의 상상력을 잡아낼 수 있도록 표현된 단일 아이디어나 테마를 보여주어야 한다는 생각을 하게 되었다. 그 후 단일 아이디어로 영화 포스터를 제작하는데 성공하게 된다(레스터 P.M. 저, 금동호·김성민 역, 1997). 솔 배스의 시각 디자인 이야기를 꺼낸 이유는 인간에게는 단일 아이디어를 보여주는 것이 최대한 많은 것을 보여주는 것보다도 표현의 효과가 더 크게 나타날 수 있다. 글로서 또는 말로서 많은 것을 전달하는 것보다 시각적인 요소를 사용하여 표현하는 것이 더 효과를 드러낼 수가 있다. 시각 디자인 중에서도 단일 개념을 표현했을 때 수용자의 시선과 관심을 집중시킬 수 있다.

인터넷 유머의 특징 중 하나는 어휘를 클릭했을 때 다음과 같은 사진을 드러나게 하여 유머를 표현한다는 것이다. 인터넷 상에서는 어휘를 클릭하여 그림을 볼 수 있도록 하이퍼텍스트로 구성되어 있으나 본고에서는 선적인 글쓰기 방식 때문에 클릭없이 그림을 드러나게 소개한다.

13) 통신언어에 대한 분석은 졸고(2001)를 참고할 것.

(예15) 친구의 죽음



(예16) 무엇이 보이나요???

구걸하는 남자와 웃는남자



인터넷에 유머를 올리는 작업은 익명으로도 할 수 있기 때문에 인터넷에 나타나 있는 유머의 대다수는 면대면으로 얘기하기 곤란한 사항까지 거리낌없이 올려놓고 있다. 그렇기 때문에 교육이라는 제도 아래 보호를

받게 되는 청소년들에게 인터넷에서의 유머를 통해 어떤 표현의 기제를 보여줄 것인가는 고민해야 할 문제 거리이다. 인터넷의 유머를 무비판적으로 받아들이고 즐겨워하거나 통제 없이 수용할지도 모르는 상황에서 비판적 수용이 필요하다. 인간이 보편적인 도덕으로 선과 악을 구분할 수 있듯이 유머가 미치는 영향에 대해 선함과 악함을 구별하고 선한 것으로 유머를 사용할 수 있는 방법을 모색하는 적극적이고 창조적인 수용이 필요하다. 창조적인 수용은 소극적인 수용을 넘어선 것이다. 유머가 악하게 사용될 수 있는 상황에서 이를 통제하고 선하게 사용될 수 있도록 재창조하거나 새롭게 창조할 수 있도록 이론 연구가 도와야 한다. 유머의 표현 기제에 대한 연구는 유머의 재창조와 새로운 창조에 실질적인 도움을 줄 것이다.

5. 유머와 표현 교육

유머는 주의를 집중시키고, 긍정적인 분위기를 조성하여 수용자의 기분을 전환시키는 역할을 한다. 유머는 유머 자체가 목적이 아니라 하나의 수단이 될 때가 많다. 유머는 직접적인 커뮤니케이션보다 청자에게 더 친밀감을 유지하고자 하는 노력의 결과물이다.

유머 이론의 연구는 인지적, 감정적, 사회적·대인적 접근으로 살펴볼 수 있다. 유머의 선호도를 보면 남성이 여성보다 공격적인 유머와 성적인 유머를 더 재미있게 보는 반면 여성은 넌센스 유머를 더 좋아하는 것으로 나타나 있다(맹명관, 1998). 웃음 속에서 닫힌 마음이 열릴 수 있다. 박기순(1998: 47)에서는 데비토(DeVito, J. A.)의 견해를 인용하여 대인 커뮤니케이션의 목적을 다음과 같이 분류하고 있다.

첫째, 우리는 우리 자신과 타인 그리고 우리 주위의 세상에 관해 배우거나 알기 위해 커뮤니케이트 한다. 둘째, 우리는 타인과 관계를 맺기 위해 커뮤니케이트 한다. 셋째, 우리는 타인을 설득하거나 타인에게 어떤 식으로든 영향을 미치기 위해 커뮤니케이트 한다. 넷째, 우리는 타인과 놀이를 하거나 즐기기 위해 커뮤니케이트 한다. 다섯째, 우리는 타인을 돕기 위해 커뮤니케이트 한다.

이 글에서 제시한 것처럼 다양한 대인 커뮤니케이션의 목적 중 인간은 “타인과 놀이를 하거나 즐기기” 위한 의사소통의 목적이 있다. 우리가 흔히 잡담, 한담, 농담, 가십(gossip) 혹은 세상 이야기라고 하는 것들을 말하는 경우가 놀거나 즐기기 위해서 하는 대인 커뮤니케이션이다. 놀이나 즐거움을 목적으로 하는 대화는 스트레스를 제거할 뿐만 아니라 생활에 필요한 활력소도 제공하기 때문에 매우 중요하다. 이에 유머의 기능을 이해하고 이를 표현 교육에 포함시키는 것이 필요하다.

표현의 규범성을 강조하는 표현 교육과 표현의 창조성을 강조하는 표현 교육에서 유머는 창조성을 강조하는 표현 교육에서 더 의의를 찾을 수 있을 것이다. 김창원(2000)에서는 교육에서 추구해야 할 규범성과 창조성을 다음과 같은 논의하고 있다.

교육은 규범성과 창조성을 동시에 지닌다. 문화전달주의나 구조 기능론의 입장에 서면 규범성이 강조되고, 인간주의나 자아 계발론의 입장에 서면 창조성이 강조된다. 물론 규범성의 바탕 위에 창조성을 추구해야 교육의 이념에 가까울 것이다(김창원 2000: 44).

유머 텍스트는 일반 텍스트와 다른 장치가 있음을 인정하여 규범성과 창조성 사이에서 표현 교육의 위상을 검토할 필요가 있다. 유머 텍스트를 국어교육에 활용할 경우 유머의 부정적 기능에 대해 학생들로 하여금 인

식하게 함으로써 냉소적인 유머에 대한 경각심을 불러 일으키고 근거 없는 우월 의식에 대한 반성을 유도해 낼 수 있을 것이다. 또한 이러한 교육은 바람직한 유머를 구사하는 데도 도움을 줄 것이다. 유머텍스트는 일반 텍스트에 비해 구어로 전달되는 경우가 많기 때문에 비언어적 부분에 대한 연구가 후속적으로 이루어지기를 기대한다.

참고 문헌

- 강명옥·박경희, 「커뮤니케이션 표현 방법으로서의 유머에 관하여」, 한국 디자인 포럼3(1), 한국 비주얼디자인학회, 1998.
- 구현정, 『대화의 기법』, 경진문화사, 2000.
- 권순희, 「컴퓨터 통신 대화의 언어적 특성 고찰」, 『국어교육』 105, 한국 국어교육 연구회, 2001.
- 김창원, 「국어 표현의 문화와 반문화」, 『국어 표현·이해 교육』, 집문당, 2000.
- 맹명관, 「광고의 신(新)병기 유머를 분석한다」, 『연세커뮤니케이션즈 8』, 연세대학교, 1998.
- 박기순, 『대인커뮤니케이션』, 세영사, 1998.
- 박영원, 「광고 크리에이티브 요소로서의 유머와 그 시각적 적용에 관한 연구」, 『광고학연구』 7-2, 한국광고학회, 1996.
- 박영원, 「웹사이트 커뮤니케이션에서의 디자인유머효과의 활용 가능성에 관한 연구」, 『광고학연구』 11-2, 한국광고학회, 2000.
- 신동훈, 「PC통신 유머방을 통해 본 현대 이야기문화의 단면」, 『민족문화사연구』 13, 민족문화연구소, 1998.
- 윤성준·김주호, 「배너광고는 효과적인가?: 광고형태와 광고내용을 중심으로」, 『광고학연구』 13(3), 한국광고학회, 2002.
- 이도영, 「유머 텍스트의 웃음 유발 장치」, 『텍스트 언어학』 7, 한국텍스트 언어학회, 1999.

한성일, 「유머 텍스트의 구조와 원리」, 『화법연구』 3, 한국화법학회, 2001.

메이(May G.G.)저, 이지영 역, 『증독과 은혜』, IVP, 2002.

레스터P.M. 저, 금동호·김성민 역, 『비주얼커뮤니케이션』, 나남출판, 1997.

태넨(Tannen D.)저, 이용대 역, 『내 말은 그게 아니야』, 사계절, 1992.

Random House New York, *Random House Webster's Intermediate English Dictionary*, 2001.

■ Abstract

The Characteristics of Humor Expression according to
Media Change

Kwon, Soon Hee

Humor widespread through internet is different from that circulated orally, because internet is based on virtual space, anonymity, and hypertext structure. In this study, the characteristics of humor texts spread orally as well as internet humor were elucidated. Humor contains joke, wit, and satire. Joke is an emotional humor causing a pure laugh. Wit is an intelligent humor causing a contextual laugh. Satire is a critical humor causing a bitter laugh. Humor can be classified as a riddle humor, a narrative humor, and a conversational humor depending on its external structure. Also humor can be classified as a wordplay-type humor, analytic type humor, and story structure-type humor depending on its contents style. The principal expression method for humor is deviation. The general nature of it is deviation from contextual rule, cultural rule, and psychology of anticipation. New kinds of deviation used for internet humor is deviation from picture, or moving picture. Internet humor abuses English and exaggerated expressions, which sometimes give receivers fun. However, these abuses make internet humor low-quality of intelligence. Most of internet humor use the contents which can not be easily told face to face because of the anonymity of internet humor. Therefore the education of receiving and/or expressing humor critically and correctly is necessary for creative usage of language.