

우스갯소리에서 제삼자(第三者)의 위치(位置)

최 지 현*

1. ‘덩달이와 썰렁이’의 예

[사례 1]

1. 덩달이 : 썰렁이, 야구 감독이 되었다며. 축하하네.
2. 썰렁이 : 고맙네.
3. 덩달이 : 오늘 경기에 나오는 선수 이름을 물어 봐도 되나? 1루수는 누구야?
4. 썰렁이 : 맞아.
5. 덩달이 : 아니, 지금 1루수 이름을 묻고 있잖아.
6. 썰렁이 : 글썄, 누구.
7. 덩달이 : 내 말을 이해하지 못하나 본데, 1루수 이름이 뭐냐구.
8. 썰렁이 : 2루수 이름이 뭐야.
9. 덩달이 : 내가 그걸 어떻게 알아. 나도 몰라.
10. 썰렁이 : 3루수 이름이 나도 몰라.
11. 덩달이 : 3루수 이름은 나도 몰라.
12. 썰렁이 : 그래.
13. 덩달이 : 그럼 다른 걸로 물어 보겠네. 2루수 이름은 뭐야?
14. 썰렁이 : 맞아.
15. 덩달이 : 뭐가 맞아. 지금 2루수 이름을 물었는데. 2루수 이름이 뭐냐구.
16. 썰렁이 : 맞아.

* 서울대학교 박사과정

- 17. 덩달이 : 저기 서 있는 사람이 누구냐니까.
- 18. 썰렁이 : 누구는 1루수고, 2루수는 뭐야.
- 19. 덩달이 : 그건 내가 질문한 거잖아. 도대체 2루수가 누구냐구.
- 20. 썰렁이 : 덩달이, 잘 듣게. 누구는 1루수고, 2루수는 뭐야.
- 21. 덩달이 : 이거 누가 질문하는지 모르겠군. 1루수는 누구고, 2루수는 뭐야.
- 22. 썰렁이 : 맞아.
- 23. 덩달이 : 그만 두세. 그럼 다른 걸로 하나 더 물어 보겠네. 3루수 이름은 뭐야?
- 24. 썰렁이 : 2루수 이름이 뭐야.
- 25. 덩달이 : 이봐, 1루수는 누구고, 2루수는 뭐고, 3루수는 나도 몰라.
- 26. 썰렁이 : 그래. 1루수는 누구고, 2루수는 뭐고, 3루수는 나도 몰라.
- 27. 덩달이 : 당신이 모르면 내가 어떻게 알아? 3루수 이름은 나도 몰라.
- 28. 썰렁이 : 덩달이, 이제 알았나 보군. 축하하네.

언술 행위자와 문장 부호에 대한 정보만 없었더라도, 우리는 이 대화가 실제로는 인용된 상태로 유지되지 못할 것이라 판단했을 것이다. 발화 내용에는 이미 적어도 둘 이상의 약호 체계code가 개입하여 충돌하고 있으며¹⁾, 이것들은 서로 배타적으로 경쟁하면서 대화를 파탄으로 이끌어 가게 정향되어 있다. 일반적인 경우라면, 이때 ‘지배적인’ 약호체계를 따르는 쪽이 대화 종단을 선언하게 될 것이다.²⁾ 하지만, 우리는 실제로 이 대

1) 첫번째 약호체계는 우리들에게 자명해 보이고 또 그렇기 때문에 우리 스스로 일상에서 지키게 되는, 대화에서는 ‘덜렁이’에 의해 수행되고 있는 약호체계이며, 두번째 약호체계는 상대적으로 ‘비정상적’인 것처럼 보이는 ‘썰렁이’의 약호 체계이다. 그러나 이 둘 외에 우리는 전사(轉寫)된 대화에서는 외부로 밀려나 있지만 실상 매우 관여적이고 지배적인 제삼의 약호체계를 재구해 보아야 한다. 그것은 어떤 방식으로든 이 대화에 참여하거나 간섭함으로써 그 향방을 결정하고 유지하게 되는 제삼자에 의해 수행된다(‘어허 썰렁이, 무슨 헛소리야’, ‘덜렁이는 아직도 눈치 못챘나 보군’, 혹은 ‘재미있는 농담이야’ 등). 필자가 관심을 두는 것은 이 세번째 약호체계이다. 몇 가지 이유로 해서, 아직은 잠재적인 이 약호 체계가 ‘일치하지 않는’ 대화를 그 나름대로 ‘진지하게’ 유지하는 한편, 이를 다시 전번시켜 ‘우스갯소리’로 만들어 버리는 권력효과를 창출하고 있다고 말할 수 있다. 본고는 그 권력효과와 기능과 실현과정에 대한 분석을 다루고 있다.

화가 기능적인 면에서 목표 달성에 성공했음을 보게 된다. 질문자는 답변을 들었고, 자기 입으로 이를 확인해 준다.

인용된 대화는 『웃으면 복이 와요』(MBC-TV)라는 타이틀로 묶여 방영되었던 <덩달이와 썰렁이>의 첫 회분 일부로서 음성 기표만 전사(轉寫)해 둔 것이다. 우리는 이 대화가 우스갯소리로서 기능하고 있음을 생각할 필요가 있다. 대화의 유지와 단절, 권력 관계의 불평등성, 그리고 우스갯소리로서의 기능간의 상관성을 포착하는 것이 본고의 작업이다. 이를 위해 필자는 이 대화를 영상적으로 처리된 원래의 장면들과 대비하여 제시할 것이다. 대비된 몇몇 부면(部面)에서 우리는 하나의 언술 행위를 우스갯소리로 기능하게 하는 고유한 메카니즘을 확인하게 된다. 이 작업들을 통해 필자는 우스갯소리가 매우 중요한 권력 수행적 담론 효과를 동반한다는 점을 보일 것인데, 이는 우리 사회의 유머 문화가 매우 실천적이고 전략적으로 고려해야 할 교육적 언어 활동의 영역임을 주장하는 근거가 된다.

2. 우스갯소리의 담론 형식

1) 두 가지 전제

[사례 1]의 언술 형식과 관련하여 다음 두 가지 사항을 우선 논의하도록 하자. 이 두 가지 전제는 모두 우스갯소리의 담론 형식을 보장하는 바탕이자 또한 그것의 효과이기도 한 불평등한 권력 관계의 존재를 설명해 준다.

2) '덩달이'는 인용된 대화에서 두 번에 걸쳐 화제를 바꾸고 있다(대화 13과 23). 특이한 점은, 뒤에 다시 언급하겠지만, '덩달이'가 질문을 하는 입장에 있으면서도 동시에 먼저 화제를 바꾸어 대화를 지속할 수밖에 없는 사정이다. 권력 분배에서 '덩달이' 쪽이 열등한 지위를 부여받았음을 간접적으로 보여준다. 대화의 단속(斷續)은 지배적인 약호체계가 열등한 약호체계로 전환되었음을 보여주는 지표이다.

불평등한 대화

인용된 대화에서는 그라이스(Grice, H. P.)의 협조 원리(cooperative principle)에 따라 판단하려고 할 때, <관계 격률maxim of relation>의 준수 여부가 쟁점이 될 수 있다. ‘덩달이’는 ‘썰렁이’가 관계 격률을 지키지 않고 있다고 비난할 수 있는 반면, ‘썰렁이’는 사실상의 근거를 들어 ‘덩달이’를 반박할 수 있기 때문이다. 격률의 위배는 대화 지속의 장애 요인이 된다. 그럼에도 불구하고, 대화가 지속되는 것은 어떤 까닭인가.

동일한 기표가 서로 다른 언술을 엮어 주고 있는 사실을 한 가지 요인으로 지적할 수 있다. ‘누구’, ‘뭘’, ‘나도몰라’는 각기 ‘덩달이’의 질문에 대한 답이면서도 동시에 ‘덩달이’의 질문 자체를 구성하고 있는 기표들이다. 이것들은 대화 당사자들의 ‘오인’(정확히 말하면, 그 중 일방의 오인)을 방조(傍助)함으로써 대화를 유지한다. ‘덩달이’는 공통된 기표에 기대서 그들이 서로 같은 맥락과 배경 지식 위에서 대화에 참여한다고 가정한다. 이 가정은 그로 하여금 끊임없이 질문을 던지게 하는 동기가 된다. 그러나 대화의 지속은 오인의 심화를 야기하고 결국 대화 당사자들의 갈등적 상황을 조성하게 된다. 따라서, 이 요인은 다만 제한적으로 관여할 뿐이다.

그보다 중요한 원인을 ‘덜렁이’의 약호 체계와 ‘썰렁이’의 약호 체계가 제각기 그 나름의 현실 근거를 갖고 있는 사실에 둘 수 있다. 우리는 처음에 ‘덩달이’의 편에서 ‘덩달이’가 알고 있는 어떤 사실, 즉 대명사나 문장 구문을 사람의 이름으로 쓰지 못한다는 사실을 인정한다. 하지만 또 한편으로, 우리는 대화 속에 주어진 담론 환경에 의해 ‘썰렁이’가 야구 감독이며, 야구 감독은 통상 그가 감독하는 선수들의 이름을 알고 있다는 배경 정보를 얻고, ‘실제로’ 1루수가 ‘누구’이며, 2루수는 ‘뭘’, 그리고 3루수는 ‘나도몰라’라는 이름을 가지고 있다고 믿을 수밖에 없게 된다. 현실적으로 이것이 우리에게 용인되는 담론적 관습과는 상충하고 있을지라도, 대화를 통해 구성되는 ‘썰렁이의 세계’는 그렇다.³⁾ 그리고 바로 이 점이

3) 우리말을 능숙하게 사용할 수 있는 외국인과의 대화를 염두에 둘 것. 다만 ‘썰렁

‘덜렁이’로 하여금 계속 질문을 던지게 하는 근본적 요인이 된다. ‘덜렁이’는 ‘썰렁이’가 농담을 하고 있다고 본다. 하지만, 그는 화가 나더라도 중단할 수 없다. 어쨌든 현상황에서는 ‘썰렁이’만이 정보를 소유한 유일한 존재이고, 또 그만이 정확한 정보를 ‘덩달이’에게 제공할 수 있는 존재이기 때문이다. ‘덩달이’는 그가 원하는 정보를 얻기 위해서는 어떻게 해서든 ‘썰렁이’의 진지한 답변을 기대할 수밖에 없는 실정이다.

여기서 가장 중요한 요인이 드러난다. ‘덜렁이’로 하여금 계속 질문을 던지게 하는 것. 이것은 ‘덜렁이’와 ‘썰렁이’ 간의 불평등한 권력 관계를 지시한다. 대화 당사자 사이의 권력 관계는 정보의 소재와 그것의 통제 방식에 의해 결정되는 바, ‘썰렁이’는 선수들의 이름을 알고 있을 뿐 아니라 그것을 효과적으로 통제한다. 우리는 ‘썰렁이’가 어째서 대화 8처럼 말하고 8-1처럼 말하지는 않는지 물어 볼 수는 있을 것이다. 그러나 그렇게 말하지 않는 것이 바로 정보 통제의 속성이다. ‘썰렁이’는 대화 8에서와 같이 매우 절제되고 간결하게 답변하는 방식을 통해 정보를 통제한다.

7. 덩달이 : 내 말을 이해하지 못하나 본데, 1루수 이름이 뭐냐구.
8. 썰렁이 : 2루수 이름이 뭐야.
- 8-1. 썰렁이 : 너는 ‘누구’라는 말을 어떤 사람에 대해 물어볼 때 쓰는 대명사로 이해하나 본데, 이상하게 들리겠지만, 실은 ‘누구’가 바로 1루수의 이름이야.

문답(問答)의 역전(逆轉)

질문은 화제를 통제할 수 있다는 점에서 곧잘 보다 강력한 권력을 권 쪽이 취하는 연설 방식이 되곤 한다(Norman Fairclough, 1989). [사례 1]은 이 점에서 보면 매우 역설적인 상황을 조성하고 있다. 질문은 ‘덩달이’에 의해 계속되고 있으면서도, 대답하는 쪽은 정작 ‘썰렁이’가 아닌 ‘덩달

이’의 세계에서는 이 기표들이 서로 다른 기의에 중첩되어 있다는 점이 다를 뿐이다.

이' 자신이다. 대화 7, 9, 19, 21, 25, 27은 '썰렁이'의 답변을 질문으로 여기는 '덩달이' 자신의 민감한 반응을 보여 준다. '덩달이'가 민감하게 반응하는 것은, 그가 역전된 상황을 위기로서 의식할 수밖에 없기 때문이다.

그는 아무것도 얻은 것 없이 오히려 추궁당하고 있다고 여긴다. 그는 숙제를 해 오지 않고 교사의 질문을 받게 된 학생의 처지가 되며, 또는 경찰의 취조를 받는 목격자, 의사의 문진(問診)을 받는 환자의 처지가 된다. '덩달이'가 가장 곤혹해 하는 것은, 그 자신은 아는 것이 없는데도 불구하고 그가 무엇인가 알고 있다고 여기는 상대방의 태도이다. 실제로는 서로가 기표의 모호성을 줄임으로써 대화의 국면을 주도하려고 하지만, 여기서 승리하는 것은 '썰렁이' 쪽이다(대화 6, 8, 10, 18, 20, 24, 26).⁴⁾ '덩달이'는 스스로 '고백'하는 주체로서 자신을 인정할 때에만 이 곤혹한 상황으로부터 탈출할 수 있다(Michel Pêcheux, 1982).

질문과 답변이 역전되는 상황을 일반적인 경우로 보기는 어려울 것이다. 그러나 이 사례에 나타난 불평등한 권력 관계는 꽤 많은 대화 국면 속에서 공통적으로 발견되는 한편, 때로 유사한 담론 효과를 동반하기도 한다. 그 담론 효과중 하나가 대화의 관찰자, 즉 제삼자에게 당혹감(대화의 파탄에서 오는) 대신 우월감(대화의 주도에서 오는)을 제공함으로써 대화를 우스갯소리로 전환시키는 것이다. 우리는 그것을 다음 절에서 살펴 보게 될 것이다. 결과적으로 희화화(戲畫化)되는 인물은 대화 당사자 전부가 아니라 그 중의 일방인 '덩달이'이다.

앞서도 언급했듯이, 현실적으로 우리는 '썰렁이' 쪽에 서서 '덩달이'의 무지를 비웃을 수는 없다. 하지만 우리의 언술 관행이 '덩달이'의 약호 체계와 일치하고 있더라도, 그들 사이에 결정되어 있는 불평등한 권력 관계는 우리를 '썰렁이' 쪽으로 유인한다. 우리는 우세한 쪽을 선택함으로써

4) 의사는 물음을 통해 환자의 자각 증세를 정확한 의학 용어로 번역하려고 한다. 경찰은 목격자의 진술을 최대한 객관화시키려 한다. 그리고 교사는 학생이 자신이 알고 있는 사실을 교과 과정상 규정된 용어로 표현하길 요구한다.

안전한 지점에 우리 스스로를 안착시킨다. 그리고 이 지점에서 우리는 비로소 사태를 여유 있게 즐길 수 있게 된다.

2) TV를 통한 실현

이제 [사례 1]의 대화 상황을 TV의 장면들로 옮겨 보자. 여기에는 교차하고 있는 약호 체계들만 있는 것이 아니라 그것들의 불평등한 권력 관계를 구조화하는 그보다 상위의 지배적 약호체계가 여러 방식으로 분포되어 있다.

인물 설정

화면의 중앙에는 두 명의 인물이 배치되어 있다. 아무것도 그려져 있지 않은 화면 배경은 백지와 같이 투명한 환경을 의미하는 한편, 만담(漫談) 형식의 전형적인 인물 배치는 그들의 대화가 자의적으로(자유롭게) 지속될 수 있을 것을 암시한다. 두 인물은 각기 ‘덩달이’와 ‘썰렁이’로 설정된다. ‘덩달이’와 ‘썰렁이’는 모두 사회적으로 구성된 캐릭터character이다. 즉, 각기 하나의 약호인 것이다. ‘덩달이’는 이 프로가 방영되기 전에 이미 대중들에 의해 현실을 제멋대로 조작하는 자의적 기호로서 약속되어 있다. 그는 ‘종철이’ 시리즈⁵⁾로부터 이미 굳어져 있던 관습적 기호이자, 사투리를 변형시키거나 단어의 앞뒤 말을 작위적으로 연결시키며, 또는 외국어나 한자어를 소리나는 대로 발음함으로써 기존의 의미를 전혀 다

5) ‘종철이’ 시리즈는 다음과 같은 우스갯소리로부터 확장된 것이다 ; [하루는 종철이가 학교에 간 후에 어머니가 집에 남겨진 도시락을 발견하게 되었다. 종철이가 점심을 굶게 될 것을 생각한 어머니는 급히 종철이를 따라 학교에 가게 되었지만, 이미 수업이 시작하여 종철이를 볼 수 없었다. 어머니는 종철이가 어느 교실에서 공부하는지 알 수 없었기 때문에, 하는 수 없이 큰 소리로 아들을 불렀다. “종철아 --” 그러자 졸고 있던 수위 아저씨가 깜짝 놀라 깨면서 얼떨결에 종을 쳤다. 그 바람에 수업이 끝나고 종철이는 어머니를 만나 도시락을 건네 받을 수 있었다.] ‘종철이’ 시리즈는 기표간의 간섭이 기의에 영향을 끼친 일련의 예들로 이루어졌다. 여기에는 ‘만철이’, ‘또철이’ 시리즈 등이 있다.

른 의미로 전환시키는 해체적 기호이다. 반면 ‘썰렁이’는 수행적 기능(타인을 웃기는 기능)이 부실한 기호로 설정되어 있다.⁶⁾ 그만큼 그는 상투적이며 덜 파격적이고, 달리 말해 일상적인 기호로 작용한다.

특별히 주목을 요하는 것은, 개그에서는 곧잘 특정한 캐릭터를 연기하는 연기가 캐릭터 자체에 스테레오타입화하기 때문에 두 연기가 캐릭터로서 TV 화면 속에 배치되는 순간 그들의 발화상의 권력 관계는 고정되어 버린다는 점이다. 그것은 그들의 분장을 보더라도 재차 확인된다. 정상적이고 단정한 용모의 ‘썰렁이’와는 달리, ‘딩달이’는 양복에 운동모를 거꾸로 쓰고 등장한다. 또한 ‘썰렁이’는 또렷한 억양과 발음으로 자신의 의사를 분명히 나타내는 반면, ‘딩달이’는 콧소리와 썰룩거리는 입모양, 그리고 어리숙한 표정으로 자신없어함을 내비친다.

우리는 ‘딩달이’와 ‘썰렁이’가 시종 진지한 자세를 유지하고 있음을 본다. 이 상황은 우리에게 자연스럽게 못하다. 우리는 ‘딩달이’가 진지한 인물인 것이 아니라 하는 것을 알기 때문에, 그의 진지한 말은 무지(無知)로 처리된다. 이는 그들의 대화로부터 야기되는 웃음이 그들의 공모(共謀)에 의한 것이 아님을 의미한다.

웃음이 그들의 음모에서 비롯된 것이 아니라면, 어디서 비롯되는 것인가. 그것은 그들의 대화에 간섭하는 지배적인 약호체계에서 비롯된다. 이 지배적인 약호체계에 우리가 동조하게 됨으로써 제삼자로서 시청자인 우리는 비로소 웃을 수 있게 된다. 지배적인 약호체계는 인물 설정과 같은 영상적 기호 조작에서 이미 작용하고 있지만, 그것이 우리를 유인하는 매우 강력한 수단은 여전히 언어적 기호 조작이다. 즉, 자막의 존재이다.

6) 컴퓨터 통신망을 통해 유포되기 시작한 ‘썰렁이’라는 기호는 우스갯소리를 온라인(on-line)상에 올린 언술 행위자가 자신의 농담을 스스로 재미 없다고 생각하거나 냉담한 반응을 지레 짐작하게 될 때 사용함으로써 하나의 약호로 굳어진 것이다. 우리는 그것의 약호화 과정 자체가 우스갯소리와 밀접한 관련을 맺고 있다는 점에 유의할 필요가 있다.

자막

대화 10, 11에 이르면, 화면 하단에는 다음과 같은 자막이 나온다.

1루수 : 누구 2루수 : 뭐 3루수 : 나도몰라

이 자막은 결정적으로 ‘썰렁이’의 진술이 참임을 선언한다. 이 자막의 제시와 동시에 대화 1부터 9까지의 주도권을 잡기 위한 경쟁적 상황은 종결이 되고, 이때부터 ‘덩달이’는 열등한 지위로 전략한다.⁷⁾ 그러나 이러한 권력 관계의 실현은 어디까지나 TV 화면 밖에서 이루어진다. 화면 속에서는 여전히 경쟁적 관계가 지속되고 있다.

열등한 지위에 있으면서도 그 사실을 깨닫지 못하는 ‘덩달이’의 무지는 시청자들의 웃음거리이다. 시청자들은 그들 자신이 ‘덩달이’의 약호체계를 공유하고 있음을 자각하지 못한다. 오히려 그들은 ‘썰렁이’의 약호체계를 공유하고 있다고 믿는다. 그래서 ‘그런 이름이 어떻게 있을 수 있는가’ 하는 질문은 던지지 않는다.

하지만, 시청자들의 이러한 인식은 일종의 권력 효과이다. 통제된 정보의 일부를 공유한다는 생각에서 그들은 TV라는 강력한 권력자로부터 권력을 분배받는 것으로 착각한다. 그들은 이 정보를 스스로 통제하고 있다고 믿는다. 이는 마치 그들 스스로를 ‘덩달이’와 ‘썰렁이’의 대화에 간섭할 수 있는 주체로 여기는 것과 같다. 만일 그들 중 어느 누가 이 지배적 약호체계에 의문을 갖는다면, 결코 그는 ‘덩달이’의 질문과 답변에 웃을 수 없을 것이다.

7) 이를 ‘경계 의례(Boundary rituals)’로 설명한 Fiske와 Hatley의 다음 논문을 참조할 것. John Fiske and John Hatley(1985), "Television Realism", *Reading Television*, 강규한 역(1993), 『텔레비전 리얼리즘』, 『외국문화』 34, 1993 봄호.

시퀀스(Sequence)

[사례 1]은 우리에게 마치 대화가 지속되고 있다는 느낌을 주는 게 사실이다. 그러나 TV를 대하는 시청자들은 대화의 단속(斷續)에 더 주목하게 된다. 대화 13과 23에서 '덩달이'는 화제를 바꾸게 되는데, 그 과정에서 그는 잠시 발화를 중단한다. 그 사이에 시청자들은 '덩달이'의 시선이 정면으로부터 측면으로 옮겨지고 있는 사실을 발견하게 된다.

이는 전사(轉寫)된 언술로는 확인할 수 없는 또 다른 규약의 존재를 암시한다. 즉, 장면(scene)의 변화, 인용된 대화가 이루어지는 상황(sequence)은 세 개의 장면으로 구성된다는 뜻이다. 그리고 각 장면은 서로 단절적으로 인접해 있다. 두 캐릭터의 배경이 투명하다는 사실은 각 장면이 전적으로 이들 캐릭터의 대사, 표정, 행동에 의해 결정된다는 것을 말해 준다. 이제 '덩달이'가 1루수에서 눈을 돌려 2루수를 보게 될 때, 시청자들은 그가 대화에서 완전히 패배했다고 판단하게 된다.

3) 권력의 담론 형식

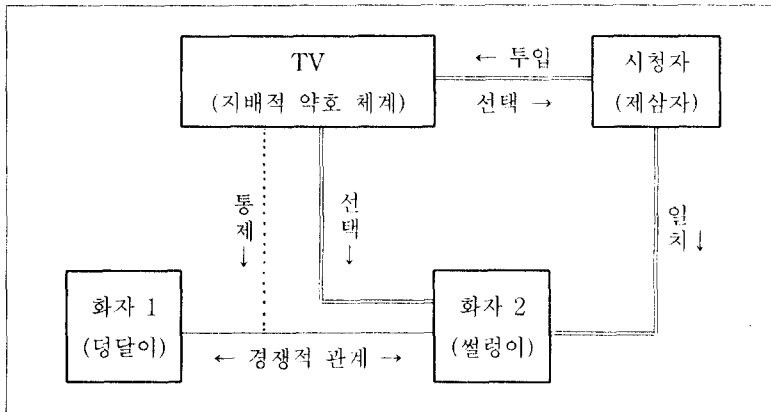
<덩달이와 썰렁이>에서 TV는 시청자들로 하여금 애당초 대화의 향방을 결정지을 만한 권력이 거기에 그런 방식으로 존재했다고 가정하게 한다. 앞서 분석한 바, 그것은 ① 대화 이전에 권력을 분배하고(인물 설정), ② 대화의 공간 밖에 그것을 통괄하는 위치를 설정하며(자막), ③ 대화 통제에 따라 상황을 구분함으로써(시퀀스), 우리로 하여금 TV가 전달하는 기호가 믿을 만한 규약들을 지키고 있다고 여기게 하는 담론 형식을 구성한다. 이 담론 형식은 '덩달이'와 '썰렁이' 사이에서 이루어지고 있는 실제의 대화와는 다른 것이다. '덩달이'와 '썰렁이'가 지속적으로 경쟁하고 있더라도, TV는 그것을 이미 승부가 결정난 게임으로 변형시킨다.

이 점을 고려한다면, 우리는 비록 TV가 정보를 파잉 공급하고 있는 경우에조차 그것을 매우 통제된 방식으로 조절하고 있음을 발견할 수 있을 것이다.⁸⁾ TV는 단지 현실을 가공해서 보여 주는 것이 아니라 그것을

특정한 권력 관계에 걸려 보여 준다. 이에 따라 사람들은 일종의 이데올로기적 효과로서 시청자가 된다.

한 가지 유념할 것은, 이러한 이데올로기적 효과가 최초로 주체에게 부여하는 강한 충격과 갈등은 차츰 스테레오타입화하면서 관성화된다는 점이다. 그래서 웃음은 점차 줄어들고 이내 자취를 감추어 버린다. 자명한 세계에서는 풍자나 기지 등으로 인한 ‘통쾌한 웃음’은 존재하지 않는다.

이제 필자는 TV를 통해 시청자들이 코미디를 즐기는 메카니즘을 가설적으로 제시해 보려 한다([표 1] 참조). 실제의 대화 상황에서는 화자 1과 화자 2가 상호 경쟁적이지만, 그들은 그들의 대화를 관정해 줄 담론 환경



[표 1] 시청자의 코미디 프로 시청 메카니즘

- 8) 영상, 음향, 언어적 정보를 동시에 보내고 있다는 점에서, TV의 한 장면은 몇 장에 걸친 소설의 배경 묘사보다 많은 정보를 포함하고 있다고 이해될 수 있다. 그러나 TV의 한 장면만으로 시청자(독자)에게 모든 정보가 유의미해지는 것은 아니다. 특정한 정보 연쇄를 유의미한 다발로 묶기 위해서는 반복이 필요하다. 그리고 장면의 반복은 인접한 정보 연쇄들을 지우면서 특정한 정보 연쇄를 부각시킨다. 마크 포스터는 ‘잡음(nois)’을 없애고 더 많은 정보를 얻기 위해 수고하는 시청자의 행위를 묘사하면서 이 자체가 정보 통제의 방식이 됨을 암시한다(Mark Poster, 1994 : 27-31).

인 TV(지배적 약호체계)의 존재에 대해서는 알지 못한다. 시청자는 코미디의 대화 상황에 직접 개입하는 것이 아니라, TV를 거쳐 선택된다(따라서 TV의 약호체계 속으로 투입된다). 또한 도표에서 TV는 시청자의 담론 환경을 화자 2의 언술에 일치시키고 있지만, 이것은 '자의적'이다. 시청자와 화자 2를 일치시키는 것은 TV의 선택(호명 : Louis Althusser, 1990)이다. 이 선택은 일상의 약호체계에 결정되어 있는 것이 아니라 TV 자체가 구성하고 있는, 즉 TV의 이데올로기에 의해 구성되는 약호체계에 주어져 있다.

개그 프로그램에 관여하는 TV의 약호체계가 시청자를 선택할 때, 그들은 그들의 자명한 가정이 무너져 내리는 것을 경험한다. 이 경우 그들이 심리적 갈등을 제거함으로써 열등한 지위로부터 벗어나려고 한다면, 그들은 동의해야 한다. 그렇게 함으로써 그들은 비로소 안정된 자리를 얻고 완화 내지는 평정된 감정 상태로 돌아올 수 있다. '웃음'은 잠시 동안의 이러한 과정이다. 즉 일탈적이면서도 논리적이고, 공격적이면서도 동시에 우월한 위치를 확인하는 과정이다. 개그 프로그램은 시청자를 TV의 약호체계에 끌어 들여 그들로 하여금 제삼자로서의 특정한 위치의 주체로 스스로를 구성하게 할 수 있을 때에만 권력 효과를 야기시키는 우스갯소리가 된다.

이를 검증하기 위해, 이번에는 『웃으며 삼시다』(SBS-TV)의 한 코너인 <후지산의 호랑이>를 살펴 보기로 하겠다. 이 작품은 일종의 가상 역사 코미디에 해당하는 것으로, 임진왜란에서 승리한 덕분에 조선이 일본을 식민지 삼아 그곳에서 한국 서당을 운영하는 상황이 설정되어 있다. 역사적 사실과는 전혀 상반된 것이 사실이지만, 등장 인물들에게는 TV에 의해 구성된 세계만이 실제의 세계이다.

서당의 학생들을 지칭하는 '개똥이', '셋돌이', '쇠똥이', '맛세이', '아랑이', '월매' 등은 모두 특정한 캐릭터들이다. 이들은 오늘날 일본 문화에 대한 한국 청소년들의 반응을 약호화하고 있다. 반장인 '개똥이'는 조선의 언어, 조선의 문화, 조선 여학생에 호기심을 가지는 학생으로, '맛세이'는

반항적인 일본 학생으로 각기 설정되어 있다(나머지 캐릭터들은 어느 나라 어떤 학교에서는 일상적으로 발견될 수 있는 다양한 유형의 학생들을 약호화하고 있으며, 이 프로에서는 대개 유치하거나 엉뚱한 행동, 내사들로 웃기는 역할을 맡고 있다).

시청자들은 이 프로에 들어가기에 앞서 나레이터의 설명을 듣게 된다. 그는 역사적 사건들을 열거하면서 상황을 설정하고 제한한다. 나레이터의 상황 설정은 시청자들로 하여금 극중 상황을 실제 역사에 비추어 보게 하는 기능을 수행한다. 애당초 시청자들의 기대감은 일본의 조선 통치를 풍자하는 즐거움을 누리는 것이다(첫 회의 경우). 그러나 몇 회의 프로가 진행되면, 시청자들은 실제의 역사와는 독립한 별개의 역사적 상황을 상정하게 되고, 그 자체의 논리를 즐길 줄 아는 수준에 도달하게 된다.⁹⁾

TV가 제시하는 지배적 약호체계는 피해자의 것이 아니라 정복자의 것이다. 나레이터는 포도대장의 복장을 하고 등장하며, 군·관의 입장에서 역사를 새롭게 재단(裁斷)한다. 이제 시청자들은 코미디가 전개될 때, 피식민지의 피해자로서가 아니라 식민종주국의 정복자로서 극중 상황을 지켜 볼 수 있는 권한을 부여 받는다.

이 프로는 곳곳에 엉뚱한 웃음을 유발하는 장치를 해 놓고 있지만, 실상 웃음 유발의 결정적인 기제는 일본 학생들의 무능과 무지이다. 그들은 조선어를 잘 발음하지 못하며, 조선의 습속(習俗)을 제대로 따르지 못하고, 훈장의 '자애롭고 깊은' 뜻을 이해하지 못한다. 일본 학생들 중 유일하게 반장인 '개똥이'가 웃기지 않는 인물로 설정된 이유는 그것과 땀 수 없는 관련을 맺고 있다. 그는 열등함에 머물러 있지 않고 계속 개선되기 기대하며 또 실제로 개선되어 가고 있기 때문이다.

반면, '맛세이'는 창씨 개명도, 조선식 복장도, 심지어는 조선식 교육도

9) 물론, 나레이터가 진술하는 역사적 사실들은 실제의 역사를 뒤집어 놓은 것이다. 그러나 그의 진술을 통해 시청자들은 코미디의 시청과 관련한 새로운 규약을 지시받는다. 이 규약은 앞으로 제시될 상황이 단순히 가상적인 것이라기보다 실제의 역사를 대체한 것이라고 여기게 만드는 규약이다.

거부하는 인물이지만, 그는 결코 저항적인 학생으로 인정받지 못한다. 시청자들은 그가 다만 흔히 발견되는 일탈적 인물, 그것도 비열하고, 교정되지 않는 반항아의 캐릭터를 가지고 있음을 잘 안다. 그는 엉뚱한 행동으로 웃기는 '쇠똥이'나 '섬돌이'보다도 웃긴 존재이다. 가장 강력한 웃음이 그를 위해 남겨진다. 그는 나중에는 반항도 못하는 인형¹⁰⁾이 되어 학대받는다.

그럼에도 불구하고, 시청자들이 이 프로를 시청하면서 자신들의 뼈아픈 과거를 되새기게 되지는 않는 것 같다. 그 이유는 그들이 이미 우월한 제삼자의 지위를 부여 받았던 데 있다. 만일 그들 중 누가 <덩달이와 썰링이>에서와 똑같은 이유로 실제의 현실을 주목하였더라면, 특히 그러한 이들이 만일 일제 치하의 참혹한 지배를 몸소 겪었던 경험을 갖고 있었다면, 이 코미디는 결코 웃고 넘길 만한 프로로 지속되지는 않았을 것이다.

4) 웃음의 권력 효과

이번에는 두 사람이 대화하고 있는 가운데 새로운 인물이 여기에 개입하는 상황을 생각해 보자. 이때에도 동일한 언술 형식이 적용되고 있는가. 이를 살펴 보기 위해 『웃으면 복이 와요』의 한 코너 <트로이카 탕탕탕>을 검토해 보기로 하자.

[사례 2]

남자 1 : (옆 사람을 보며 의아한 듯) 잉? 아저씨는 뭔데 뚜껍이 있어요?

남자 2 : (자랑스러움 같은 듯이) 네, 저는 주전자예요. 그런데 아저씨 누구신데 뚜껍이 있어요?

남자 1 : (역시 자랑스러운 듯) 네, 전 냄비예요. (남자 3을 보고 깜짝 놀라며) 아저씨는 누구신데 뚜껍이 있어요?

남자 3 : (아주 자랑스러움 같은 듯이) 너만을 사랑했다. 그것은 운명이었다.

10) 최근 이 프로가 종료되었는데, 후반의 몇 회에서는 '맛세이'를 꼭 닮은 고무 인형이 등장하여 겁이 던져지고, 차이고, 밟히기까지 한다.

예? 저요? 전 설운도예요.

[사례 3]

남자 1 : (옆 사람을 보며) 아저씨, 지금 왜 그러세요?

남자 2 : (배를 감싸고 괴로워하며) 으음. 배에 구멍이 났어요. 전 토르니 거든요. 그런데, 아저씨는 왜 그러세요?

남자 1 : (역시 배를 감싸고 고통스러워하며) 전 암에 걸렸어요. 전 암표 걸랑요. (옆 사람을 보고 놀라며) 그런데, 아저씨는 왜 그러세요?

남자 3 : (엉덩이를 만지고 얼굴을 찡그리면서) 엉덩이를 치었더니 아파요. 전 차인표거든요.

인용한 [사례 2]와 [사례 3]에서는 정식화된 세 남자의 대화가 제시되어 있다. 우선 첫번째 남자와 두번째 남자가 서로 묻고 답한다. 이어서 두번째 남자의 질문에 따라 세번째 남자가 끼어든다. 그는 두 사람과는 전혀 다른 발화 맥락에서 대답을 한다.

우리는 앞서의 예에서처럼 두 남자의 대화가 진지하게 진행되고 있음을 본다. 그들은 공통의 약호체계를 공유하고 있으며, 비록 우리가 그들을 정신이상자라 생각한다면 해도 그것이 그들의 대화에 어떤 영향을 미치는 것은 아니다. 그들 — 그들은 각기 기호들이다 — 의 약호체계는 그들을 지시하는 ‘뚜껑’이나 괴로운 표정 따위의 기표들이 약호화하는 가운데 자리잡는다.

세번째 남자 역시 동일한 기표를 가지고 있다. 그는 또한 진지하게 대화에 참여한다. 앞의 두 남자의 오인은 여기서 출발한다. 그들은 세번째 남자가 그들과 동일한 약호체계 속에서 그들과 유사한 기의를 가진 기호일 것으로 기대한다.¹¹⁾ 그러나 기대는 여지없이 무너지고, 그들의 약호체

11) 그래서 [사례 2]에서 두 남자는 ‘주전자’나 ‘냄비’ 등과 같은 취사 도구로서 예컨대 ‘밥솥’과 같은 기호를 기대한다. 같은 이유로 [사례 3]에서는 일정한 금액의 서비스를 약속 받는 대용 화폐인 ‘상품권’이나 ‘수표’ 따위의 기호를 기대한다. 물론 [사례 3]의 경우에 이런 답도 가능하다. “저는 스타카인데요, 딱지를 떼었더니 아파요.”

계는 전복된다. 세번째 남자가 그들에게 대답할 때, '뚜껑'은 '가발'로, 표는 '차인표'로 은유된다.

이 전환은 우리들로 하여금 그것에 수긍하지 않을 수 없도록 만든다. 세번째 남자의 발화가 지닌 황당무계함은 남자 1, 2의 경우를 능가하고 있지만, 정작 우리들은 그의 말이 일리(一理) 있다는 것을 '깨닫는다'. 사람이 뚜껑을 가지고 있다면, 그것은 모자거나 가발일 게 분명하다. 또 발에 차인 표라면 엉덩이를 아파하는 '차인표'일 것도 분명한 사실이다. 그런 뜻도 모르고, 기껏 뚜껑에서 주전자나 연상해 내고 구멍에서 토콘을 연상해 내는 것은 유치한 것 아닌가. 그들은 남자 3의 약호체계를 자기들 식으로 패러프레이즈하려는 무지한 존재이고 그 때문에 그 시도가 실패로 끝날 수밖에 없는 열등한 존재이다. 그들의 열등감은 화면 가득히 근접 촬영된다.

위 사례에서 남자 1, 2 사이에 이루어지는 대화가 복잡한 의미 구조를 통해 은유의 창조를 보여주고 있는 것은 사실이지만,¹²⁾ 그것만으로 웃음이 야기되는 것은 아니다. 이런 황당무계함을 웃을 수 있는 지위에 우리가 아직 도달해 있지 못하기 때문이다. 웃음은 은유 창조에 대해서 일어나는 것이 아니라 현실의 고정된 은유 관계에 대해서 일어난다. 역으로, 웃음을 야기하는 권력은 은유적 관계인 '주전자', '냄비'로부터 '설운도'를, 그리고 '토콘'과 '암표'로부터 '차인표'를 환유해 내는 언술 효과를 야기시킨다.¹³⁾

다음의 [사례 4]와 [사례 5]는 동일한 대화 구조에도 불구하고 어째서 웃음이 야기되지 않는지 잘 설명해 준다.

12) 야콥슨의 관점을 따르면, '뚜껑'과 '주전자', '뚜껑'과 '냄비'([사례 2]), '구멍'과 '토콘', '암'과 '암표'([사례 3])가 각기 환유적 관계를 이루는데 반해, '주전자'와 '냄비'([사례 2]), '토콘'과 '암표'([사례 3])는 각기 은유적 관계를 이룬다고 할 수 있다.

13) 이러한 언술 효과는 <덩달이와 썰렁이> 예에서도 나타난다. '누구'는 최초 '의문의 대상'(덩달이에 의해서)에서 '1루수의 이름'(썰렁이에 의해서)으로 은유적 관계를 맺으며 선택되고, 이어 고백의 발화로서 '알면서도 모르는 1루수의 이름'(덩달이에 의해서)에 이르는 환유적 관계로 결합된다. <후지산의 호랑이>에서는 반조선 학생 '맛세이'가 반일 우국 학생 아무개와 은유적 관계를 이루며, 이는 다시 문제가 '맛세이'로 환유적 관계를 맺게 된다. '맛세이'라는 이름이 창씨 개명 거부 의 기호로 남게 된 것은 참 아이러니컬하지 않은가.

[사례 4]

남자 1 : (옆에 울고 있는 남자 2를 향해) 아저씨 왜 우세요?

남자 2 : 지갑을 잃어 버렸어요. (남자 1도 울기 시작한다.) 그런데 아저씨는
지금 왜 우세요?

남자 1 : 저도 지갑을 잃어 버렸어요. (옆에 대성 통곡을 하는 남자 3을 향
해) 아저씨도 지갑 잃어 버렸어요?

남자 3 : (울면서) 아니에요. 지갑을 훔쳤는데 돈이 없어요.

[사례 5]

남자 1 : (자랑스럽게) 저는요, 한라산을 두 번이나 정복했어요. (매우 뽐내고
있는 옆 사람을 보며) 아저씨는 왜 그러세요?

남자 2 : 저는요, 백두산을 세 번이나 정복했다구요. (옆 사람을 보면서) 그런
데 아저씨는 왜 그렇게 우쭐대세요?

남자 3 : 어? 오늘 일요일이네. 알프스 산에 약속 뜨러 가야지.

간단히 말해, [사례 4]나 [사례 5]나 모두 황당하기는 마찬가지이다. 특
히 세번째 남자의 언술 내용은 심각한 억지나 과장을 내포하고 있다. 우
리는 이 경우에도 [사례 2]와 [사례 3]에서처럼 언술 형식을 분석할 수
있다. 그러나 그럴 필요는 없어 보인다. 우선 경험적으로 이 두 사례는
별로 웃기지 않다. 그 이유는, 앞의 분석에 따르면, 그의 발화가 나머지
두 남자와 동일한 약호체계 속에 포섭되어 있기 때문이다. 그는 조금 더
억지스럽고, 과장되어 있을 뿐이다. 그런데 바로 이러한 특성은 대화 상
황 내부에도 영향을 끼쳐서, 그들 스스로도 세번째 남자의 억지와 과장을
문제 삼을 수 있는 조건을 만들어 놓는다. 이제 앞의 두 남자는 세번째
남자에게 이렇게 물을 수 있다. “그런 억지가 어디 있어?”¹⁴⁾

만약 두 남자가 그런 질문을 던지지 않을 것이라 장담할 수 있다면, 이

14) 아마도 [사례 4]의 세번째 남자는 그런 질문을 받는 대신 당장 불잡혀 곤욕을
치르게 될 것이다. 도가 지나치다고 편잔을 들든지, 혹은 곤욕을 당하든지, 결
국 세번째 남자는 기존의 약호체계에 승복함으로써 열등한 지위를 스스로 감수
하게 된다. 그는 대화를 주도하지 못한다.

제는 우리도 웃을 수 있는 지위에 있다고 말할 수 있는가? 그렇지는 않을 것이다. 세 남자를 관찰하는 지배적 약호체계는 우리들에게 갈등의 원인을 제공하지 않는다. 그런 만큼 그것은 해소의 방법도 제시해 주지 않는다. 웃음은 그것을 유발할 수 있는 특정한 담론 형식이 제삼자를 동의 혹은 고백을 통해 이끌어 들일 수 있을 때 비로소 발생하는 일종의 권력 효과이다.

3. 우스갯소리에 끼어들기 위한 준비

1) 지위(地位)의 확정, 전도(顛倒)

본고가 우스갯소리에서 제삼자를 염두에 두고 또한 웃음을 언술의 권력 효과로 조명하는 이상, 대화에 성공적으로 참여하게 되는 사례들을 살피는 것은 그다지 의미 없어 보인다. 그 대신 실패하는 대화, 혹은 의도적으로 단절시키는 대화, 관계나 상황을 전도시키는 대화 등에 초점을 두고 논의를 확산시켜 보려고 한다.

우리는 자주 많은 사람들이 대화에 자신 없어 하고, 또 막상 대화에 참여하게 되더라도 그 대화에 별반 영향력을 미치지 못해 다시 소외되는 것을 보게 된다. 아마도 지금까지의 논의는 그 원인이 화자 자신의 열등한 조건(지위)에 있다고 주장하게 만들지 모른다. 예컨대, 교사 앞에서 학생들은 우물쭈물하고, 대통령상을 받게 된 응변 연사는 대통령 앞에서 말도 제대로 꺼내지 못한다. 여자는 남자 앞에서 얼굴을 붉히고, 평사원은 과장님이 빨리 자리를 비켜 주었으면 하는 마음 때문에 안절부절못한다. 우리가 통상 '사회적 인간 관계'로 묶어 부를 수 있는 이러한 관계들 속에서 대화의 불평등한 조건을 계속해서 들기란 그리 어렵지 않다.

그러나 그렇게 단순한 것만은 아니다. 그리고 이 점이 본고의 분석을 교육적인 관점에서 음미해 볼 수 있게 한다. 앞의 예들이 이미 사회적으

로 결정된 권력 관계를 반영하고 있는 것처럼 보이는 것은 사실이지만, 엄밀하게 말하자면, 화자의 지위는 대화 이전에는 확정되어 있지 않은 재연적 위치로 분포되어 있을 뿐이다. 그의 지위가 결정되는 것은 그가 대화에 참여하게 되는 순간부터이다.¹⁵⁾

필자는, 평소 사장 앞에 설 때는 말도 제대로 꺼내지 못하는 노동자들이 노사 협상 테이블에서는 그 해 임금인상률을 놓고 그와 설전(舌戰)을 벌이는 사례들을 알고 있다. 필자는 또한 유능한 화자로서 자기 반 학생들의 관심을 집중시키는 교사들 중 많은 수가 우연히 다른 반에 들어가게 되었을 때 노동자들의 경우처럼 더듬거리기도 하고 때로는 한동안 침묵을 지키기도 한다는 사실을 알고 있다. 이런 사례들을 공히 인상화와 공식화¹⁶⁾라는 대화 통제의 장치들으로써 설명할 수 있을 것이다. '노조 위원장'이나 '학생 여러분'과 같은 호칭은, 한편으로는 상대방에 대한 자신들의 대등한 지위를 천명하는 공식화의 언술행위로, 또 다른 한편으로는 상대방에 대한 자신의 우월한 지위를 다짐해 두는 공식화의 언술행위로서 기능하게 된다. 이런 점에서, 이야기를 시작하기 전 잠시 동안의 침묵이나 부적응은 대화 속에서 맺어질 약호체계의 미확정 때문인 것으로 생각할 수 있다.

15) Faiclaugh는 『Language and Power』에서 “주체들 사이의 권리와 의무의 불균형은 질문하고, 행위를 요구하고, 불평할 수 있는 불균등한 권리와 대담하고 행위하고, 자신의 행위를 설명해야 하는 불평등한 의무에 녹아 들어가 있다”(158)고 말한다. 그 예로 그는 경찰과 복역자의 대화, 남편과 아내의 대화 등등을 제시한다. 그러나, 일반적으로라면 열등한 지위에 놓여서 우물쭈물하기 십상이었을 시민은 여경과 대화하는 상황에서는 '인터뷰식 언술'로 특징되는 경찰과의 대화 형식을 대체하여 오히려 화제를 주도하고 통제하고 있기도 하다(98). Faiclaugh, N.(1989) 참조. 위 사례는 적어도 각기 두 가지 이상의 관계와 주체 형식을 시사하고 있다. 즉, <경찰-시민>, <여자-남자>의 권력 관계와 경찰의 권력 행사를 <치안 유지 행위>와 <시민 봉사 행위>로 보는 별개의 주체 형식. 이 예에서 보듯이 대화의 지위는 그들의 권력 관계에서 선형적으로 결정되지 않는 개연적 위치이다.

16) 이에 대해 상술하는 것은 본고의 대상 밖이지만, 간략히 정리해 볼 때, '공식화'는 대화 당사자들간에 아직 확정되지 않은 권력 관계에서 그 중 스스로를 우월한 지위에 놓으려 하는 쪽이 선택하게 되는 발화 전략이다.

대화 참여는 소위 ‘차례 주고받기(turn-taking)’¹⁷⁾에 따른 제삼자의 호출로부터 시작된다. 제삼자는 그의 사회적 신분과는 독립적으로, 그를 호출한 약호체계에 대해 일단 응답해야 한다. 그것이 대화의 격률이다. 그는 서술어에 대한 자유를 주장하더라도, 주어에 대해서는 예속을 인정해야 한다.¹⁸⁾ 즉, 화제를 주어진 범위 안에서 다루어야 한다.

그러나 그렇지 않은 경우를 생각해 보자. 교사가 학생을 호명한다. 그리고 질문을 던진다. 그 순간 학생이 다음과 같이 대답을 한다. “선생님 배가 아파서 화장실 좀 다녀왔으면 하는데요.”(혹은, 수업 끝을 알리는 종이 울릴 수도 있다.) 교실은 웃음바다가 되고 교사는 당황한다. 이러한 상황을 가정해 보고, 그로부터 무슨 확정적인 논의를 이끌어 낸다는 것이 무리일 수 있다. 그러나 교사가 화를 낸다거나 학생의 역질문(逆質問)을 무시하는 것이 이미 교실 내에 구축되고 있는 권위파괴적인, 새로운 담론 형식에 패배한 결과일 수도 있음을 알아둘 일이다.

그 경우, 학생들의 웃음은 그들 사이의 관계를 재편하는 일종의 권력 효과로 인정된다. 여기서도 웃음은 제삼자의 몫이며, 질문은 그 질문을 던졌던 사람에게로 되돌아 간다. 만일 교사가 다시 원래의 대화 국면으로 이끌어 오려면, 가능한 유일한 방법은 동일한 기표 위에서 새로운 약호체계로 다시금 전도시키는 것뿐이다. 즉, 웃음의 권력 효과를 다시금 빌어오는 것이다. 그 한 예로서 교사는 다음과 같이 답변할 수 있을 것이다. “그럼, 화장실에 다녀 올 시간 만큼의 문제를 내 주겠다.”

지위의 확정이 현실의 전도로 귀결될 때, 웃음의 조건은 마련된다. 다 음의 예문은 이를 좀더 분명히 해 줄 것이다.

[사례 6]

安哥姓 가진 사람과 明哥姓 가진 사람이 있는데 이 두 사람은 親한 親舊끼리다. 親舊이니까 허물없이 지내면서 늘 농을 하면서 지내었다. 明氏

17) 앞의 책, pp. 134-135 참조.

18) 주어는 화제(언술 대상), 서술어는 그 화제에 대한 판단을 지시한다.

는 安氏보고 계집이 갓을 쓴 놈이라고 놀리지만 安氏는 明氏를 놀릴래도 놀릴 건더기가 없어서 놀리지 못하고 그냥저냥 지내왔다. 그래도 어떻게 해서든 明哥를 골려 줄까 하고 궁리하고 있었는데 하루는 중이 동냥을 왔다. 중은 글도 잘 하고 식견도 있을 것 같아서 동냥을 후히 주고 明哥한테 늘 놀림을 받는 얘기를 하고 明哥를 골려 줄 방법이 없겠는가 물었다. 중은 『알았습니다. 내일 와서 말씀드릴테니 이리이러합니다.』하고 가 버렸다.

이튿날 明氏가 와서 늘 하는 버릇으로 安氏를 놀리고 있었다. 그 때 마침 중이 동냥을 하기 위해 오게 되었다. 明氏는

『大師 이리 들어와서 얘기나 한 마디 해 보게』 했다. 중은

『小僧 같이 친한 놈이 어디 어른들 노시는데 올라 가겠습니까? 여기서 제 사정 얘기나 하겠습니까. 小僧의 俗名은 明哥이옵는데 생겨나기를 기구하게 생겼습니다. 金剛山에 日出庵과 月光庵이 있사옵는데 이 두 庵子의 중들이 동구 밖에 있는 주막장이 하나를 보더랍니다. 이 주막장이가 아기를 배서 난 것이 小僧이올시다. 그런데 어미가 小僧의 姓을 지을 때 日出庵의 日字와 月光庵의 月字를 한데 붙여서 明字로 해서는 小僧의 姓을 지어 주었습니다.』

安氏는 이 말을 듣고 明氏보고 『에잇 중놈의 자식이 밤낮 나를 놀렸구나. 이잇 중놈의 자시아, 그래도 또 놀리려 들테냐?』 하면서 평소에 놀림 당하던 분풀이를 아제야 하게 되었다고 좋아라 했다.

2) 웃음의 주체와 대안적 약호체계

웃음은 의도하지 않고도 유발될 수 있다. TV 드라마나 영화 촬영 현장에서의 N.G. 장면이 그 대표적인 사례이다. 연기자들은 정상적인 연기에 미치지 못한 대사, 표정, 행동 등에서 열등성을 발견하고 그로부터 탈출하는 수단으로 웃는다. 실수한 연기가 먼저 웃는다. 그 다음에 다른 연기자들이 웃는다. 실수한 연기에 앞서 다른 연기자들이 웃는 경우는 거의 없다. 웃음은 실수한 연기가 자신의 실수를 자각한 것에서 비롯되는 것이 아니라 그 실수를 자신의 것이 아니라고, 즉 자신은 원래 그런 실수를 할 사람이 아니고 다만 어떤 열등한 존재가 문득 자신의 통제를

벗어나 허튼 짓을 한 것이라고 치부하는 것에서 비롯된다. 실수한 연기자는 평정을 얻고, 이때의 여유는 웃음을 가능하게 한다.¹⁹⁾

그러나, 결과적으로 그것이 의도된 결과이든, 혹은 의도되지 않은 결과이든 상관 없이, 언술 행위에서 웃음을 제공하는 것과 웃음의 대상이 되는 것은 구별될 필요가 있는 것 같다. 특별히 이는 우스갯소리에 대한 담론 분석에서 유념해야 할 한 측면이다.

우리는 흔히 코미디언들이 우리를 웃긴다고 말한다. 그러나 이 말은 웃음이 조작적으로 일어날 수 있다고 믿게 만드는 진술인 것이지, 실제가 그런 것은 아니다. 바보 같은 짓, 어눌한 말씨, 멍한 표정, 그리고 행동의 병적 징후와 기괴한 옷차림 등은 '비정상적'인 불구, 병신, 바보, 미치광이들에 대한 '정상인'들의 냉소를 끌어들이는 새디즘적 소도구들이다. 그러면서도, 이런 것들은 그 자체로 냉소의 대상이 된다. 얼마나 역설적인가. 우리는 대단한 정신적 건전주의, 언어 경건주의 속에 살고 있다. 하지만, 이 건전한 사회에 대해서는 냉소(冷笑)나 조소(嘲笑), 실소(失笑) 그 어떤 것도 용인되지 않는 듯 억제된다. 그래서, 코미디언들이 웃음의 주체²⁰⁾이자 웃음의 대상이 된다고 말하는 순간, 우리는 그 말 속에서 웃음의 자가 수정적 원리만을 바라보게 된다. 즉, 웃음은 일탈과 복원의 자위 행위가 된다.

필자는 이 같은 인식을 경계하고자 하는 것이다. 이 웃음의 주체들은 실은 사회의 지배적 약호체계에 의해 형성된 이데올로기적 주체들이며, 그 효과들이다. 여기서는 제삼자(第三者)가 존재하지 않는다. 제삼자는 주체로서 가학자(加虐者)이며 동시에 대상으로서 피학자(被虐者)이기에, 결

19) 이 장면이 다시 특정 오락 프로에서 방영됨으로써 시청자들의 웃음을 유발하였다면, 앞의 경우와는 다른 웃음 유발의 통로가 형성된다. 이번에는 시청자인 우리가 그들 모두의 열등성에 실소(失笑)하게 된다.

20) 이 말의 이중적 의미를 주목하라. 웃음의 주체는 여기서 웃음을 야기시키는 주체일 수도, 웃는 주체일 수도 있기 때문에, 곧 웃는 우리 자신은 웃음의 대상이 되기도 한다. 이는 우리가 웃음의 대상으로서 우리 자신을 '정결'케 하여 건전한 사회 속에 다시 통합될 수 있기를 희구하게 만드는 기제가 된다. 우리는, 비유컨대, 병든 육신의 씻김을 얻게 되는 것이다.

국에는 자학자(自虐者)로 남게 된다. 이러한 웃음이 넘치는 사회가 우리가 지향하고자 하는 사회가 아님은 물론이다. 이러한 웃음이 더 풍부한 여유와 삶의 질을 허여(許與)하지 않을 것임도 물론이다. 우리가 풍자와 익살을 그토록 오랫동안 우리 문학과 그밖의 언술 행위 속에서 주목해 왔던 것은, 그것이 갖는 비판적 기능과 사회 교정 기능이 적어도 지금의 사회를 개선하는 데 일조(一助)할 것이라는 기대를 갖고 있었기 때문이다. 웃음의 주체, 그것은 대안적 약호체계라는 잠정적 위치에서 비판적인 제삼자(第三者)를 마련해 두고 있을 때라야 비로소 건강한 웃음을 제공할 수 있다고 말할 수 있다.

4. 우스갯소리의 문화적 가능성

본고는 필자의 학위 논문(최지현, 1994)에서 단초(端初)를 마련하였던 ‘탈동일화’의 방법적 모색으로 확장된 것이다.²¹⁾ 앞의 논문에서 필자는 지배적 담론의 자명성—이를 필자는 언어에 대한 경건주의라 하였다—으로부터 벗어날 수 있는 방법적 구성으로 ‘담론 차용’을 제기하고, 그 가능성과 한계를 보여주는 한 예로 ‘패로디’를 든 바 있다. 그런데, 실상 이를 가장 극명하게 보여주고 있는 것은 코미디, 즉 우스갯소리가 아닌가.²²⁾

우리가 늘상 대하는 일간 신문의 방송연예란은, 이른바 ‘스타’로 불리는 인기 연예인과 저질 코미디에 대한 기사들로 가득 채워져 있다. 필자는 수시로 실리는 저질 코미디에 대한 비난이 그것의 폭과 깊이만큼이나 웃음에 대한 사회적 인색함을 강력히 표명한다는 사실을 이미 앞에서 지적하였다. 똑같이 문제가 ‘스테레오타입화’에 내재해 있다. 본고는 이를 [사례 4]와 [사례 5]를 통해 구체화함으로써, “기존의 미학적 권위에 의존하는 정도가 클수록 패로디는 오히려 동일화의 또 다른 변이형으로 남게

21) 이하 참고, pp.97-99를 참조할 것.

22) 본고에서 인용된 사례들은 모두 패로디로 읽힐 수 있는 것들이다.

될 가능성이 있다”고 보았던 필자의 주장을 확정하려고 하였다. 이 논의로서 웃음은 단지 황당무계함의 귀결은 아니라는 점이 어느 정도 밝혀졌으리라 생각한다.

이와 반대로, 본고는 “(패로디 방식이 아니라) 패로디 대상을 인식함으로써 그것이 패로디임을 인식한다”는 명제에 철저하려고 했다. 그래서 이를 가능하게 하기 위해 요구되는 대안적 약호체계의 담론 형식과 독자(시청자) 선택의 권력 효과를 각기 분석하고 도식화할 수 있었다.

끝으로, 본고의 제한점이자 본고의 대상 자체가 갖는 제한점으로, 웃음 자체는 가치 지향적 원형(originality)을 가지고 있지는 못하다는 사실을 분명히 해야겠다. 이는 앞서 [사례 1]과 <후지산의 호랑이> 예에서 충분히 입증되었으리라 생각하지만, 여기서 부연하자면, 웃음은 그것을 유발하는 우스갯소리의 약호체계가 제삼자(第三者)인 독자 혹은 (시)청자의 약호체계를 전복(顛覆)시키는 바로 그 시점에서 발생하는 권력 효과이며, 이 때문에 웃음에 대한 가치평가적 질문은 필연코 그것을 유발하는 우스갯소리의 약호체계에 대한 가치평가적 질문으로 환원될 수밖에 없다는 것이다.

물론 많은 경우, 우스갯소리는 기존의 지배적 약호체계를 전복시키는 기능을 수행한다고 말할 수 있다. 그리고 이런 측면에서 우리 사회는 좀더 많은 웃음을 필요로 한다고 감히 말할 수 있다. 그러나 꼭 그런 것만은 아니다. 웃음이 본질적으로 하나의 권력 효과라면, 한 사회의 유머 문화는 그 사회의 권력 분배 양상을 다양한 층위에서 보여 주는 지표 역할을 한다고 볼 수 있다. 웃음의 가학성(加虐性)은 그것 자체가 가진 공격성 때문에, 지배적 담론의 권력 효과로도 자주 활용된다.²³⁾ 이 때문에, 앞

23) 앞절의 내용을 다시 부연할 필요는 없으리라. 그러나, 이를 다른 사례로써 살펴볼 수 있게 하는 흥미 있는 책을 소개하려 한다. Yaguello, M. (강주현 역, 1994), 『언어와 여성』, 여성사, pp. 91-97 참조. 이 책에서 마리나 야겔로는 여성운동가에 대한 악의적 조소가 담긴 만화를 소개하고 있다. 분명한 것은 적어도 우리가 그 만화를 보고 있는 그 순간에는 그 만화의 약호 체계들로부터 완전히 자유로울 방법이 전혀 없다는 점이다.

으로 문제의 중심에 놓여야 할 것은 웃음의 양이 아니라 웃음의 질이라 단언하고 싶다.

우스갯소리에 대한 분석은 이 점에서 교육적 관점을 입을 수밖에 없다. 우리는 하루에도 수백 건씩 우스갯소리가 울려지고, 다시 하루가 지나기 전에 각기 수백 번씩 읽혀지는 공중 전자 통신망(pc 통신망)을 우리의 담론 환경으로 두고 있으면서도 그것의 규약과 논리에 대해서는 너무 무감해 왔다.²⁴⁾ 그러나 조금만 자세히 들여다 보면, 본고에서 다룬 TV의 개그 프로들 중 많은 수의 작품이 이러한 통신망을 통해 공유하게 된 약호 체계를 기반으로 제작되었음을 확인할 수 있다. 우리는 하룻밤새 수천 건씩 우스갯소리를 읽고 수백 건씩 공감을 표시하는 제삼자들을 고려해야 한다. 그들의 지위는 결코 안정적이지 못하다. 건강한 제삼자라도 아니면 자학적인 주체로도 그들의 위치가 옮겨질 수 있는 것이다. 우스갯소리는 그 자체로 가능성을 가진 것이 아니라, 바로 이러한 우려 속에 그 가능성이 모색되어야 할 우리 사회의 중요한 문화적 담론 형식이다.

<참 고 문 헌>

- John Fiske and John Hatley(1985), "Television Realism", *Reading Television*(1993), 「텔레비전 리얼리즘」, 『외국문학』 34, 1993 봄호.
 Linda Hutcheon, *A Theory of Parody*, 김상구·윤여복 역(1992), 『패러디 이론』, 문예출판사.
 Louis Althusser(1963), *Pour Marx*, 고길환·이화숙 역(1990), 『마르크스를 위하여』, 백의.

24) 지금까지 구체적으로 언급하지는 않았지만, 본고의 자료 확보를 위해 <Hitel> 과 <천리안>의 유머란을 많이 참조하였음을 밝혀 둔다. 국어교육학이 다루어야 할 영역으로, 우리는 여전히 컴퓨터 통신, TV 및 라디오 방송, 대중 잡지 등에 무지한 상태이다.

Mark Poster(1990), *The Mode of Information*, 김성기 역(1994), 『뉴미디어의 철학』, 민음사.

Michel Pécheux(1975), trans. by Nagpal, H.(1982), *Language, Semantics and Ideology : Standing in Obvious*, St. Martin's Press.

Norman Fairclough(1989), *Language and Power*, Longman.

김열규(1980), 『韓國人の 유머』, 중앙일보.

최지현(1994), 「한국 현대시교육의 담론분석-1940년대 '저항시'를 중심으로-」, 서울대학교 대학원 석사학위논문.