

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2020.6.1.17>

JCCT 2020-2-3

신어의 언어 문화적 고찰

A Study on the Language Culture of the Neologisms

유경민

KyungMin Yu

요약 빠르게 변화하는 것은 기술 발전만이 아니다. 언어도 세대별 계층별로 다양한 공감대를 형성하며 급속으로 만들어지고 확산되어 간다. 그러므로 신어는 시기마다 생성되는 문화사의 한 부분으로서 이해할 필요성이 있다. 신어는 언어공동체의 공인 속에서 재미와 편리함, 친밀감 이상의 대체 불가능성을 지니고 있어 규범 언어에서 그 사용을 자제하도록 한다 해도 그 파급 속도를 막을 수가 없다. 그것이 얼마나 오래 살아남을 것이냐는 중요한 문제가 아니다. 언어를 중심으로 작은 공동체가 만들어지고 기존 공동체를 과편화시켜 보이지 않는 벽을 세우는 것이 신어 향유자들에게는 오히려 흥미로운 언어 생활로 여겨지기 때문이다. 우리는 이 논문에서 한 글자를 두 가지 또는 그 이상으로 읽거나 거기에 담긴 다의적인 연상을 의도적으로 오독하는 시각적 유희, 즉 문자 유희를 중심으로 신어를 연구한다. 신어의 특성은 간접 받기 싫어하고, 기존의 질서에 기발함을 더하는 것을 즐기는 젊은 세대의 성향이 만들어낸 결과물이다. 그렇기 때문에 어느 시대에나 신어는 만들어졌고, 형태는 다르지만 신어 생성의 원리는 오래된 방식이다. 우리는 이 논문에서 신어 생성의 역사적 특성에 대해서도 고찰할 것이다.

주요어 : 언어 문화, 신조어, 시각적 유희, 의사소통, 타이포그래피

Abstract What has been rapidly changed and developed is not only technology, but also language and culture, of which the diverse consensus has been speedily formed between generations and spread throughout all the social grades. Therefore, Neologisms need to be understood as part of the cultural history that is created at each period. We cannot keep neologisms, initially formed among the youths, from spreading all over the generations, not just for their enjoyment, convenience, and familiarity, but more for the fact that they are impossible to be replaced in use. Another reason is that a community is created according to language. The youths would like to make distance from the existing community by building an invisible wall of new language. This paper is intended to deal with neologisms, centered on visual pun. The characteristics of the Neologisms are the result of the tendency of the younger generation to avoid interference and to enjoy adding ingenuity to the existing order. That is why in all ages Neologisms are created, and although they differ in form, the principles of new word generation are old. We will also consider the historical characteristics of neologism in this paper.

Key words : Language Culture, Neologisms, Visual Pun, Community, Typography

*정회원, 전주대학교 국어교육과 조교수
접수일: 2019년 10월 26일, 수정완료일: 2019년 11월 18일
게재확정일: 2019년 11월 27일

Received: October 26, 2019 / Revised: November 18, 2019
Accepted: November 27, 2019
*Corresponding Author: cherubyu@naver.com
Dept. of Korean Education, college of Education
Doctor of Literature Korea

I. 서론

본 연구에서는 언어와 문화와 사상은 상호 영향 관계에 있으면서 서로의 거울이 되어주는 것으로서 유기적으로 설명되어야 함을 염두에 두고 신어의 특성을 탐구한다. 예를 들면, 최근 ‘맘충, 진지충, 기생충(자립 능력이 없어 누군가에 기대거나 붙어 살며 그것에 해를 끼치는 사람)’ 등의 단어가 유행하고 있는데, 이러한 신어의 생산성에 대하여 언중이 현대 한국 사회를 벌레 먹은 사회로 인식하고, 타인을 부정적으로 인지하며, 경쟁 상대로 의식하는 경향이 짙어짐으로써 자연스럽게 형성된 언어 문화적 현상으로 이해해야 한다고 보는 것이다. 그런가하면 젊은 사람들 사이에선 글자의 형태를 흐트러트리거나 다른 각도의 시선으로 재조합하여 기존의 단어를 다른 형태로 활용하는 시각적 언어 유희(verbal pun)도 유행이다[1]. 이러한 시각적 언어 유희는 기존 언어의 다의성(多義性)이나 동음이의성(同音異義性)이 아니라 다형성(多形性)을 활용한 문자 놀이를 시도하는 것이다. 본 연구에서는 이를 문자 유희¹⁾라고 하고, 한글이나 한자로 표기된 문자를 대상으로 시각적 차원에서 언어 유희와 관련된 신어를 고찰한다. 기존의 언어 유희가 주로 동음이의어를 관련 짓는 행위, 즉 구두-청각적 차원에서 논의되었던 것과 차별성을 두는 것이다[2]. 실제 올해 팔도 기업은 ‘비빔면’의 35주년 기념 한정품으로 ‘팔도 네넨면’을 출시하기도 했다. 한글의 자음과 모음을 해체하여 새로운 형태로 읽어내는 문자 유희는 이처럼 마케팅에도 적극 활용되고 있다. 이는 이러한 문자 유희가 이미 사회 전반적인 언어공동체를 형성해 가고 있다는 것을 시사하는 것이다. 이에 본 연구에서는 신어 중에서도 한글이나 한자의 형태 활용에 중점을 둔 현대 사회의 문자 유희의 방식과 용례를 살피고, 국어사적으로 유사한 방식의 문자 활용법이 있었는지를 검토한다. 어느 시대이든 신어는 당시의 사회 문화적 맥락 속에서 만들어지며 그러하기 때문에 우리의 시대 문화를 살필 수 있는 중요한 단서가 된다는 것을 설명한다.

II. 언어 유희의 역사성

행정 용어를 고유어화하거나 더 쉬운 표현으로 바꾸는 것, 외국어를 덜 사용하는 것, 한글과 외국 문자를 혼용해서 쓰는 사람을 한글 파괴자라고 지적하는 것 등이 국어사랑의 길일까? 예를 들면, ‘가내시(假內示)’라는 말 대신 ‘임시통보/공식적으로 알리기 전에 내부적으로 비밀스럽게 알리는 글’이라 하고, ‘시말서(始末書)’ 대신 ‘경위서/사유서’라고 표현하는 것이 바른 사회적 가치를 창출하는, 모범적 언어생활일까? 그러한 관점에서는, 현대 사회의 대부분의 언어 사용자가 한국어 혹은 한글 파괴범으로 여겨질 것이다. 한글과 한자 표기를 매직아이틀 들여다보듯이 주시하면 기존의 방식과 얼마든지 다르게 읽힐 수 있다는 사실을 우리는 너무나 잘 알고 있다. 연필을 바르게 쥐고, 획순에 맞게 또박또박 쓰도록 취학 전 자기 이름 쓰기 교육을 받을 때부터, 시험 답안지에 바른 글씨로 정연하게 쓰기를 교육받을 때부터 이미 알고 있었던 사실이다. 그런데 최근에는 바로 이점, 또박또박 쓰지 않으면 다르게 읽힐 수도 있다는 문자의 특성을 부각시켜 기존의 방식이 아닌 그 이면의 문자 형태를 일부러 도출해내는 방식으로 문자 놀이를 하는 사람들이 많아졌다[3].

그림 1의 윗쪽은 ‘팔도 네넨면’, 아랫쪽은 ‘초코파이 아홉’이라고 읽는, 문자 형태의 일탈화가 이 시대의 신어의 한 유형이다. ‘ㅂ’을 쪼개어 모음 ‘ㄴ’과 ‘ㅍ’로 읽고, ‘ㅁ’의 우측 획을 떨어뜨리고 ‘ㅊ’모음을 ‘ㄷ’과 ‘ㅣ’로 읽는 기이한 독법을 취한다. 또, 아래 그림은 한자 ‘情’자의 좌우를 따로 읽어 한글 ‘아홉’으로 읽은 것이다. 한글은 획순을 어겼을 때 더 다양한 형태로 읽히고, 한자는 한자 지식이 부족할수록 더 다양하게 읽힌다. 한자를 한글로 인식하는 것 외에도 한자 표기에 대한 문자 유희 방식은 다양하다.

1) ‘Pun’은 단어의 다른 뜻을 강조하거나 동음이의(同音異義)성을 이용한 말장난식 표현법의 의미를 갖는데, 문자 유희는 시각 유희(visual pun)에 해당한다.



그림1. 문자유희의 예
 Figure 1. Example of visual pun

(1나)에서의 ‘되산 4개’는 ‘出出’을 의미하는 것이다. (1나)의 의미는 ‘출출하다(배고프다)’라는 말 대신 쓴 표현이다. 형태적 유사성과 음성적 동일성에 기반한 언어 유희의 예이다.

(1) 가. 밥 먹으러 갈까?

나. 그래, 되산이 네 개 왔어.

이러한 유형의 문자나 음성 놀이를 의미 없는 말장난으로, 바람직하지 않은 언어 생활의 일면으로, 잠깐 지나는 유행으로만 여기고 비난할 일은 아니다. 이런 식의 문자 놀이는 역사가 꽤 깊다. 다음은 조선시대 김삿갓이 걸식을 하다가 멀시를 당하고 지었다는 시의 한 부분이다.

(예2)는 음성, 문자 형태를 모두 활용한 언어 유희의 비유적 표현이 사용된 시이다. (2가)는 ‘三十’을 고유어 ‘서른’으로 읽고, ‘서른’을 다시 ‘서러운’이라는 형용사이 표현으로 활용하였다. ‘五十’도 고유어 수사 ‘쉰’으로 읽고, 이것이 ‘쉬다[상하다]’의 관형사형 ‘쉰’과 형태적으로도 음성적으로도 같다는 것을 응용하고, ‘食’을 ‘밥’으로 혼동하여 ‘쉰 밥’을 나타낸 것이다. (1나)는

김삿갓이 친구집에서 자고 아침상을 기다리는데, 친구 내외가 김삿갓 몰래 주고받은 말이다. 아내가 ‘人良且八’이라고 묻은 것은, ‘人良’과 ‘且八’을 상하로 결합하면 ‘食’과 ‘具’가 된다. 즉, ”밥상 차릴까요?“라고 묻은 것이다. 이에 대해 남편이 ”月月山山“이라고 답하였다. ‘月月’을 나란히 결합하고, ‘山山’을 상하로 결합하면 ‘朋’과 ‘出’이 되어 “친구가 나가면 (상을 차리시오).”라고 답한 것이다. 이처럼 음성 혹은 문자적 언어 유희는 아주 오래된 소통 방식으로 활용되었는데, 그 표현이 성공적으로 전달되었는지에 따라 단절 대상과 소통 대상이 나누게 되는 것이다.

(2) 가. 二十樹下三十客 四十寸中五十食

(~ 서러운 나그네에게 ~ 선밥을 주는구나)

나. 人良且八? 月月山山.

(食具(밥상 차릴까요?) 朋出.(친구 나가면..))

현대국어의 신어 생성 및 그 소통법과 다르지 않다. 이렇듯 깊은 역사를 품은 전통적 언어 표현 방식을 언어 파괴자의 결과라고 보기는 어렵다. 오히려 한국어 (한글, 한자)의 폭넓은 활용 가능성을 보이는 재기 발랄함으로 보아야 할 것이다.

III. 한글 타이포그래피와 문자 유희

문자의 시각적 디자인화는 서체 혹은 활자 연구를 하는 타이포그래피(typography)와도 관련된다[4]. 같은 글자여도 어떤 서체를 설정하느냐에 따라 다르게 보일 수 있기 때문이다.

(예3)은 ‘멍멍이’와 ‘귀엽다’를 최근의 젊은 세대 사이에서 ‘땡땡이’와 ‘귀엽다’라고 읽는 것을 글씨체를 다르게 설정하여 달리 읽힐 수 있음을 보인 것이다. 글자의 폰트를 바꿔가며 얼마든지 변형을 꾀할 수 있는 이러한 야민정음 류의 신어는 타이포그래피 영역과도 관련된다. 쓰기와 읽기가 종이에서 모니터와 통신기의 화면으로 확장되었고, 스크린에서 문자는 시각적 부호처럼 인식되어 여러 가지 방법으로 새로운 이면들을 드러내게 된 것이다. 참신한 시선과 자형 편집 기술로 이전 시기보다 더 문자를 자유자제로 해체하고 조합하는 변형을 가할 수 있게 된 것이다. (예1)~(예2)에서

와 같이 문자(한자)를 기존과 다른 방식으로 해체하고 조합하여 비밀스러운 소통을 시도하는 일은 이전 시기부터 있어온 현상이다. 다만 현대 사회에선 기기의 활용으로 더 많은 방식이 시도되고, 더 다양한 방식으로 실현되고, 더 빨리 보급되고 있을 뿐이다.

(3) 가. 멍멍이귀엽다

- 나. **멍멍이귀엽다**
- 다. **멍멍이귀엽다**
- 라. **멍멍이귀엽다**

기기에 익숙한 현대의 젊은 세대에게 문자는 정렬된 읽는 대상이 아니라 보고, 감상하고, 장난칠 수 있는 대상이다. 낯선 나라의 문자가 그림처럼 보이듯이 자국의 문자에 대해서도 시각적 디자인화가 얼마든지 가능하다는 생각하고 거침없이 실행하는 것이 특징인데, 종류별로 살펴보기로 한다.

1. 문자의 회전

현대의 젊은이들은 글자의 방향을 다양한 방식으로 회전시켜 읽을 수 있도록 하여 자기들만의 암호문 같은 문자 유희를 즐기기도 한다[5]. 그러나 (예1)~(예2)에서와 같이 글자를 회전시켜 문자를 활용하는 방법은 키보드 입력 방식 이전, 15세기 한글 창제 직후에 활자를 만들어 쓸 때부터 있었던 아주 오래된 문자 활용 방식이다. 다만, 현대의 젊은이들은 예전 방식보다 더 다양한 기기의 사용까지 가능하여 더 활발하게 기지를 발휘하여 문자의 회전을 즐기고 있다.

그림 2는 15세기 한글 텍스트의 한 부분을 보인 것인데, ‘ㄹ’을 180° 회전시켜 ‘ㄱ’자로 활용하였다. 책을 만들 활판에 활자를 끼워 넣어 한 페이지를 찍은 다음 그 활판을 해체하여 다시 그 활자를 활용하였는데, 그림 2와 같이 회전하여 활용할 수 있는 활자는 그렇게 재활용하였던 것이다. 또, 같은 페이지에 같은 글자가 여러 개 쓰일 때에도 활자를 회전시켜 활용하였다. 그래서 같은 페이지의 같은 글자인데도 획의 모양과 자형의 균형감이 서로 다른 글자들이 확인되기도 하는 것이다. 활자를 회전시켜 쓸 수 있었던 자형에는 ‘ㄱ/ㄷ/ㄱ’, ‘몹/몹’, ‘몹/몹’, ‘ㅇ/ㄹ’은/ㄷ/’, ‘몹/몹’, ‘은/궁’, ‘몹/몹’, ‘은/궁’, ‘글/ㄹ’ 등이 있었다.

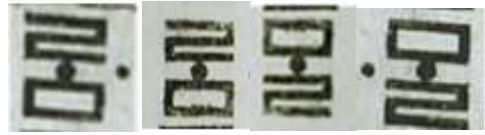


그림2. 활자의 회전
Figure 2. Redirection of characters

기기의 발달로 자형을 더 자유롭게 활용할 수 있는 현대의 문자 회전 유희 방식은 (예4)과 같이 더 다양한 방식으로 진화하였다. (4가)의 ‘호옹이’는 ‘으아아아’라는 의성어를 시계 반대 방향으로 90° 돌려서 세로로 보았을 때 보이는 모양이다. ‘으아아아’라는 뻔한 의성어보다는 ‘호옹이’라고 소리 내어 또래 집단 내에서 은밀한 감정을 드러내는 것이다. (4나)의 ‘몹몹눈물’은 글자를 시계 방향으로 180° 돌려서 읽으면 ‘몹몹눈물’로 읽히는데, 주로 통신상에서 슬픈 이야기를 들었을 때나 힘들 때 감정을 덜어내기 위한 표현으로 활용된다. (4다)는 주로 완곡어로 표현하는 ‘몹’을 시계 방향으로 90° 돌려서 읽은 것이다. (4라)는 한글 ‘즐’자와 ‘호’자를 알파벳을 활용하여 표기한 것으로, 시계 방향으로 90° 돌려서 읽으면 한글처럼 보인다.

- (4) 가. 호옹이: ‘으아아아’. 놀라거나 힘들 때의 감탄사. 90도 회전.
- 나. 몹몹눈물: 몹몹눈물. 180도 회전.
- 다. 버ㅇ: 몹. 90도 회전.
- 라. KIN, J어: 즐, 호. 90도 회전.

일반적으로 신어는 보통의 언어 표현보다 강조되거나 극어 표현이 많은 것으로 인식되고 있지만 (예4)와 같은 글자의 회전 방식은 오히려 감정을 덜어내거나 금기어에 대한 완곡 표현의 방식으로 활용된다[6]. 문자 유희를 통한 신어는 긍정적인 측면이 더 큰 것으로 사료된다. 다른 사람이 직접적으로 들으면 불쾌해질 수도 있는 말을 (예2)와 같이 암호문 같은 표현을 통해 드러내거나 (예4)와 같이 감탄사를 감추거나 금기어의 직접적인 노출을 피하기 위해 문자를 낯설게 만들어 표현하는 소통 문화를 만들어 가고 있기 때문이다. 신어가 끼리 문화를 만들고, 이것이 사회를 파편화시키는 것이 부정적인 측면만 있는 것은 아니다. 구약 성경의, ‘여호와께서 거기서 그들을 온 지면에 흠으셨으며

로 그들이 그 도시를 건설하기를 그쳤더라(창 11:8)'라는 바벨탑 이야기를 생각해 보자. 그것은 인간 사회의 언어 분화의 원인에 대한 슬픈 이야기라기보다는 공통된 언어가 없이는 인간의 협력이 불가능함을 상징적으로 말해주는 것이다. 그 누구와도, 어떤 식으로도, 언어가 통하지 않고, 소통이 원활하지 않다는 것은 연대의식이 형성되지 않는다는 의미인데, 신어는 언어를 통해 형성된 강력한 연대 문화의 일종이다.

2. 다른 언어 문자와의 조합

문자 유희, 즉 구두-청각적 차원이 아닌 시각적 문자 높이는 기표를 무한히 생성해낼 수 있다[7]. (예4)와 같이 글자를 회전하여 읽도록 하는 신어 생성법 외에 자간 조정이나 한글을 해체한 후 원래 자음이나 모음 대신 다른 문자를 대치시키는 방식도 유행하고 있다[8].

그림 3의 좌측은 '이라'를 쓴 것이며, 우측은 '갑자기'를 쓴 것이다. 한참을 들여다보고 머릿속 어휘 사전을 가동한 후에야 한국어의 부사를 표현한 것임을 인식할 수 있다. 젊은 세대는 이런 식의 문자 유희를 더 여러 가지 방식으로 시도하고 활성화하여 자신들만의 연대 의식을 높이고 있는 것이다.

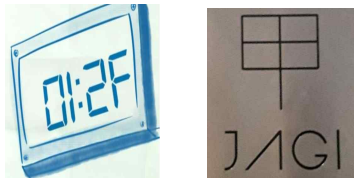


그림3. 숫자와 로마자를 활용한 한국어 표현
 Figure 3. Korean expression using numbers and roman characters

(5가)는 대상 단어의 한 음절의 자음이나 모음을 유사 유형으로 바꾸어 해당 음절을 전혀 다르게 읽는 방식의 문자 유희의 예이다. 중세국어 문헌에서 ‘·’가 쓰인 문헌에서 초보자가 ‘ㄱ’과 ‘ㄴ’을 혼동하여 읽는 것과 같은 현상이다. 고문헌으로 갈수록 ‘ㄱ/ㄴ/ㄷ’가 분별하기 어렵게 쓰여진 것을 보면 이러한 문자 유희 방식은 최근에 생긴 것이 아님을 알 수 있다. 구체적인 현상은 달라 보이지만 일탈 양상은 어느 시대에나 있어 왔던 것이다. (5나)는 한자를 잘 모르는 젊은 세대가 한자를 한글로 인식하여 읽어낸 결과이다. (5다)는

롯데면세점의 두음을 딴 LDF를 초(L)·중(F)·중(D)성으로 배열하여 한글 ‘남’자처럼 보이게 만든 것이다.

(5) 가. 대한민국: 머한민국, 관광버스: 판팡버스, 명곡: 멩곡, 유관순: 유관순, 위메프: 위메뜨, 이명박: 이똥박, 박근혜: 박르혜, 과일: 파일, 페이스북:떼이스북, 커피: 귀띠, 네이버: 비이버

나. 후라면: 푸라면, 국: 꺠, 린: 뽀, 티본: 일본, 田: 단딘, 슝: 슝, 金: 슝

다. LOTTE DUTY FREE: LDF>냥

그림 1에서 ‘情’을 ‘아홉’으로 읽는 것과 같이 한 음절의 한자를 두 음절의 한글로 읽을 만큼 한자 능력이 떨어져 있고[9], 그것에 기반한 기발한 문자 인식의 능력도 현재 한국의 젊은 세대의 특징이다[10]. 또, 그림 3과 같이 숫자, 로마자, 한글 자모의 벽을 허물고, 시각적으로 유사한 형태를 인지하여 새 단어를 생산하는 능력은 오히려 글자 조합 능력, 혹은 입력 방식의 전환에 따른 발상의 전환 현상이라고 볼 수 있다.

V. 결론

신어 연구의 가장 큰 의의는 살아 있는, 생물로서의 언어를 관찰한다는 데에 있다. 본 연구에서는 젊은 사람들이 기존의 문자 결합 양식을 깨고, 글자의 형태를 혁신하는 방식으로 신어를 만들어 쓰는 문자 유희는 생각보다 그 역사가 깊다는 것을 국어사적 자료들을 살피며 실증적으로 설명하였다. 음성 언어와 문자의 표현 방식이 한 민족의 사회 문화 안에서 얽히고설킨 산물이라는 것을 우리는 잘 알고 있다. 신어의 생성은 자신들의 언어를 모르는, 혹은 모르게 하고 싶은 사람들을 향해 쌓는 벽과도 같아 언어를 중심으로 한 작은 공동체를 형성하기도 한다. 그 언어 공동체는 내부적으로 막강한 연대 의식을 갖게 되기 때문에 신어의 생성과 사용이 사회를 파편화시킨다고 문제시하기도 한다. 그러나 문제는 창의적으로 문자의 활용 방식을 다각화하는 젊은 세대에게 있지 않다. 학계의 논의와 교

육이 기존의 어법과 규범에 치우쳐 있고, 자형과 획순에 대한 고정관념에 붙들려 언어를 박제화하려는 고답적 자세가 문제이다. 문자가 디자인의 대상이 될 수도 있고, 일탈된 형태로 쓰일 수도 있는 것이다. 본 연구에서는 문자의 시각적 활용에 집중하여 ‘문자의 회전’, ‘다른 종류의 문자와의 조합’, ‘기존 문자에 대한 일탈적 해체와 재결합’ 등으로 나누어 살펴보았다. 문자 유희 방식은 구두-청각적 차원의 신어와는 달리 텍스트화되기 때문에 그 정착율이 높을 것으로 예상된다.

Language in News Translation: Focusing on Soft and Hard News, International Journal of Advanced Culture Technology(IJACT). Vol. 6 No, 2, 2018.

- [9] K. M. Yu, *A study on Tensing Meaning and Real pronunciation in Dictionary information of monosyllabic Sino-Korea words*, Korean Semantics 64, pp. 85-66. 2019.
- [10] Schlein, S., Guerny, B., & Stover, L., *The interpersonal relationship scale*, Pennsylvania StateUniversity, 1971.

References

- [1] Y. W. Lee. *The effects of SNS use and the individual differences on the social connectedness*, The Journal of Convergence on Culture Technology, Vol. 5, No. 3, pp. 215-227, 2019.
- [2] J. L. Lee & Y. Choi, *Why people use social media?: A comparison of open and closed SNSs*, Korean Journal of Journalism & Communication Studies, Vol. 59, No. 1, pp. 115-148, 2015.
- [3] Leung, L., *User-generated content on the Internet: an examination of gratifications, civic engagement and psychological empowerment*, New Media & Society, Vol. 11, No. 8, pp. 1327-1347. 2009.
- [4] M. J. Sin, *Interpersonal relationship, body image, academic achievement according to SNS use time of college students*, The Journal of Convergence on Culture Technology, Vol. 5, No. 1, pp. 257-264, 2019.
- [5] Taraglia, S., *Different medalities of using Facebook: The influence of actual social relations, wellbeing, and attitude toward the medium*, Studia Psychologica, Vol. 58, No. 1, pp. 3-17. 2016.
- [6] Wei, R. & Lo, V., *Staying connected while on the move: cell phone use and social connectedness*, New Media & Society, Vol. 8, No. 1, pp. 53-72. 2006.
- [7] van Dijk, T.A. *Discourse, Power and Access*, in C.R. Caldas-Coulthard and M. Coulthard(eds) *Texts and Practices: Readings in Critical Discourse Analysis*, pp. 84-104. London: Routledge, 1996.
- [8] Ban, H. & Noh, B. K. *The Role of Evaluative*