

이야기판에서의 의사소통행위 양상 연구

김정경*

<차 례>

1. 머리말
2. 컨텍스트의 텍스트화
3. 회고적 응시를 매개로 한 이야기 세계로의 몰입
4. 맺음말

〈국문초록〉

본 논의는 허구적 구술 텍스트가 전달·수용되는 의사소통의 매커니즘을 드러내는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 이야기-‘서술’-보다는, 이야기와 이야기하는 행위에 대한 반성적 언술-‘메타 서술’-을 중심으로 논의를 전개하였다.

2장에서는 도심공원의 전문 이야기꾼 노재의 화자가 구연한 이야기를 대상으로, 이야기판에서 나타나는 이야기 세계와 현실 세계의 관계 양상을 검토했다. 그 결과 허구적 구술 텍스트에서 이야기 세계와 이야기하는 세계는 하나의 연속체로 인식되며, 이는 컨텍스트의 텍스트화라는 방식으로 드러난다는 사실을 알았다. 이것은 이야기 세계에 몰입한 청중이 설화 내용의 진위 여부에 관심을 갖지 않으며, 화자 또한 자신의 이야기를 현실 세계의 재현보다는 자신이 기억하는 술한 이야기 목록 가운데 하나로 여긴다는 데에서 알 수 있었다.

3장에서는 청중의 이야기 세계로의 몰입이 어떠한 원리에 의해 생겨나는가를 검토했다. 본고에서 살펴본 바에 따르면 몰입은 설화를 중심으로 하는 전통적 이야기 문화를 청중이나 구연자로서 경험해본 이들 또는 전통적 이야기 문화가 어떻게 존재했으며 어떻게 기능했는가에 대한 믿음을 가진 이들에게 주로 가능한 것 같았다. 그러므로 우리는 결코 직접적으로가 아니라 순진무구한 어린이 또는 이야기 공동체에 완전히 동화된 개인의 응시라는 매개를 통해서만 이야기판에 몰입할

* 서강대학교 시간강사

수 있다는 것이다.

주제어 이야기판, 이야기꾼, 청중, 서술, 메타서술, 현실 효과, 텍스트화, 컨텍스트화

1. 머리말

본 논의는 구술 텍스트¹⁾의 화자가 이야기 그리고 청자와 맺는 관계를 체계화하는 것을 목적으로 한다. 구술 텍스트 가운데 텍스트 생산자로서의 ‘나’와 텍스트 내부의 ‘나’가 일치하지 않는 이야기²⁾들을 대상으로 하여, 이러한 이야기가 전달·수용되는 의사소통의 메커니즘을 드러내려는 것이다.

구술 텍스트의 화자 즉 ‘이야기꾼’에 관한 논의는 임형택의 『18·9세기 ‘이야기꾼’과 소설의 발달』³⁾에서 본격적으로 시작되었다. 이 글에서 임형택은 전문적이고 직업적인 서사문학의 구연자인 ‘이야기꾼’의 존재와 소설의 관계를 도시의 형성과 시민층의 대두라는 역사적 배경 속에서 고찰하였다.⁴⁾ 이후 진행된 이야기꾼 연구는 신동훈⁵⁾이 지적한 대로 전승의

1) 여기서 ‘구술 텍스트’는 이야기판에 존재하는 산문 형태의 구술 담화를 가리킨다. 신동훈은 ‘구전 이야기’라는 용어로 “이야기판에 존재하는 산문 형태의 구술 담화 가운데 문학적 정체성을 지니는 것”을 지칭했다. 본고에서 사용하는 ‘구술 텍스트’ 역시 ‘구전 이야기’와 동일한 개념인데, 다만 ‘기술 텍스트’와 비교를 용이하게 하기 위해서 ‘구술 텍스트’라는 용어를 쓰고자 한다. 신동훈, 『구전 이야기의 갈래와 상호관계 연구』, 『이야기와 문학적 삶』, 월인, 2009, 11~12면.

2) 여기에는 허구담과 일부의 경험담이 속할 것이다. 경험담 가운데 생애담 그리고 사실 또는 정보의 전달을 목적으로 하는 것은 제외되지만, 실제 이야기판에서는 이야기하는 ‘나의 직접 경험을 내용으로 한다면서 전혀 있을 법 하지 않은 일들을 구연하는 경우도 상당수 존재한다. 본 연구의 주제는 이러한 이야기까지도 논의의 대상으로 포괄할 수 있다.

3) 임형택, 『18·9세기 ‘이야기꾼’과 소설의 발달』, 『한국학논집』제2집, 1975.

4) 위의 논문, 303~304면.

측면에 초점을 맞춘 논의들⁶⁾과 창조의 측면에 초점을 맞춘 논의들⁷⁾로 나누어볼 수 있는데, 이러한 논의들은 대체로 이야기꾼을 이야기꾼으로 만드는 요소들을 체계화하고, 현재의 이야기꾼과 조선후기의 이야기꾼을 연결지어 “이야기꾼의 역사적 존재양상”⁸⁾을 드러내고자 한다는 면에서 공통점을 갖는다. 본고에서 궁극적으로 밝히고자 하는 것 역시 이와 같은데, 보다 새로운 결과를 얻어내기 위하여, 이야기와 이야기꾼뿐만 아니라 청중까지도 논의의 중심에 두려고 한다.

본고에서는 벵베니스트의 언술과 언술내용의 구분을 참조하여 연행 텍스트의 층위를 서술과 메타서술로 나누고, 각각의 내용과 이들 간의 상호작용을 고찰해보고자 한다.⁹⁾ 이때 서술은 기존 구비문학 연구의 주된 대상이

-
- 5) 신동훈, 「이야기꾼의 작가적 성격에 관한 연구」, 『이야기와 문학적 삶』, 월인, 2009, 131~133면.
- 6) 천혜숙, 「이야기꾼의 이야기연행에 관한 고찰」, 『계명어문학』제1집, 1984.
 _____, 「이야기꾼 규명을 위한 예비적 고찰」, 『두산김택규교수회갑기념 문화인류학 논총』, 1989.
 임돈희, 「A Teller and His Tale」, 『논문집』(인문과학편) 제21집, 동국대, 1982.
 광진석, 「이야기꾼의 이야기구성에 관한 일고」, 『어문교육논총』제7집, 1983.
 황인덕, 「설화의 투식적 표현 일고」, 『논문집』16권 2호, 충남대 인문과학연구소, 1989.
 _____, 「이야기꾼의 한 고찰」, 『어문연구』제23집, 어문연구회, 1992.
- 7) 황인덕, 「이야기꾼 유형 탐색과 사례 연구」, 『구비문학연구』제7집
 김정석, 「김유식 구연 설화의 연구」, 『계명어문학』제4집, 1987.
 이수자, 「이야기꾼 이성근 할아버지 연구」, 『구비문학연구』제3집, 1996.
 이복규, 「호남지역 남성화자 이강석과 그 구연설화에 대하여」, 『민속문화학』, 박이정, 1997.
 신동훈, 앞의 책, 2009.
- 8) 신동훈, 앞의 책, 133면.
- 9) 벵베니스트는 언어 활동이 실제로 일어나는 현실을 논의의 출발점으로 삼아 언술과 언술 작용을 구분한다. 언술은 화자가 만들어낸 결과이고, 언술 작용은 그 언술을 만들어 내는 행위라고 할 수 있는데, 이 둘을 구별함으로써 그는 의사소통에 대한 이해의 중요성을 강조한 것이다. 다시 말해서 그는 기호를 따로 분리해서 생각한 것이 아니라

던 화자가 전달하고자 하는 이야기라면, 메타 서술은 구술 텍스트에서 이야기(서술)를 제외한 모든 발화라고 하겠다. 즉 연행 현장에서 이야기, 화자, 청중, 환경 등 여러 요소들 간의 상호작용에 대한 반성의 결과가 곧 메타 서술이다. 구술 텍스트의 연행 현장에서는 화자가 이야기를 알기 쉽게 전달하기 위하여 현실적인 맥락을 끌어들이는 일이 매우 빈번하게 나타나는데, 본고에서는 이처럼 청중 또는 청중이 속한 세계, 그리고 이야기 그 자체를 가리키는 언술들을 메타서술로 보고 이를 중점적으로 살피고자 한다.

이를 위해 본고에서는 『도시전승 설화자료 집성』에 실린 노재의 화자가 구연한 설화 12편을 연구 대상으로 삼겠다. 노재의 화자의 구연 자료는 화자와 청자의 대화, 화자의 논평, 청자들의 반응 등이 구체적으로 기록되어 있어서 연행문학적 성격을 밝히는데 적합하다. 또한 “설화를 축으로 한 다양한 이야기가 펼쳐지는 전통적 이야기 문화의 모습을 볼 수 있는 마지막 보루 중 하나”¹⁰⁾인 도심공원에서 펼쳐진 이야기판이기에 “설화를 중심으로 한 전통적 이야기 문화”¹¹⁾를 검토하기에 적절한 텍스트이다. 무엇보다도 노재의 화자는 종묘공원에 단골 청중이 있을 정도로 유명한 이야기꾼¹²⁾이며, 작가적 특성을 지녔다고 평가된다¹³⁾는 점에서

담화 속에 위치시켜 고찰했다. 이 경우 개별 기호는 그 자체의 본래적인 의미를 제쳐놓고 상호 맥락과의 관계에서 그 의미를 부여받는다. 뱅베니스트의 이러한 관점은 특히 연행 텍스트의 연구에 유용한데, 구술 담화를 이해하기 위해서는 화자가 전달하고자 한 이야기, 즉 기호만을 따로 분리시켜 이해하는 것만으로는 부족하기 때문이다. 앞서도 말했듯 구술담화 연구에서는 이야기와 이야기를 전달하는 맥락의 상호 관계를 고려하는 작업이 필수적이다. 서정철, 『기호에서 텍스트로』, 민음사, 1998, 198, 229면 참조

10) 신동훈 외, 『도시전승 설화자료 집성 1』, 민속원, 2009, 5면.

11) 위의 책, 5면.

12) 한 청중은 자신을 노재의 단골청중이라 소개하며 조사자에게 “저 양반 원래 얘기 잘 하는 사람이에요.”라는 말을 건네기도 했다. 또 다른 청중도 노재의에 대해 다음과 같이 소개했다. “얘기 잘 하는 양반이야. 구수 허니 아주. 재담 아주 좋으신 양반이야. 그 양반 이야기보따리여.” 위의 책, 193면.

그의 구연 자료는 전문적 이야기꾼이 연행하는 이야기판의 의사소통 양상을 검토하기에 매우 적합하다고 하겠다.

2. 컨텍스트의 텍스트화

구술성과 문자성을 구분하는 대부분의 논의들은 대체로 말에는 글과는 전혀 다른 방식의 현실에 대한 표현이 있다¹⁴⁾는 주장에 동의한다. 말에는 늘 지시적이거나 지표적인 요소들이 강하게 들어있으며, 의미론적으로 밝혀지지 않은 의미가 상황에 의해 밝혀지는 화용론적인 의미 생산이 이루어진다는 것이다.¹⁵⁾ 하지만 이야기를 풀어가는 과정에서 현실 세계를 참조하는 일은 구술 텍스트뿐만이 아니라 기술 텍스트에도 언제나 일어나는 현상이다. 특히 사실주의 소설들이 실제 세계의 구체적인 맥락을 텍스트로 끌어어들여 텍스트 속에 전개되는 사건들을 마치 우리 주변에서 벌어지는 것처럼 믿게 만드는 현실 효과¹⁶⁾에 의존하고 있다는 점은 여러 논자들에 의해 논의된 바 있다. 이에 본 장에서는 기술 텍스트의 현실 효과^{reality effect}¹⁷⁾와 비교하여 구술 텍스트에서 허구 세계-이야기 세계-와 현실 세계-이

13) 신동훈, 앞의 책, 179면.

14) 송효섭, 『해체의 설화학』, 서강대학교 출판부, 2009, 63~64면 참조.

15) 위의 책, 63~64면 참조.

16) 바르트의 주장에 의하면 사실주의 텍스트는 기표는 다른 기표를 지시함으로써 기의를 생성한다는 사실을 숨기고 마치 기표가 직접 사물을 지시하는 것처럼 위장한다는 것이다. 그리고 이러한 위장을 통해 실제와 같은 분위기를 만들어 허구 세계가 마치 현실인 것처럼 지각되게 하는 현실-효과를 창출한다는 것이다. 광석순, 앞의 책, 44~45면.

17) 바르트는 ‘그럴듯함’이란 ‘그럴듯함’을 구성하고 있는 언어들에 실제 대상과 일치하기 때문이 아니라 재현을 지배하고 있는 문화적 규칙에 부합함으로써 주어지는 것이라고 주장한다. 이러한 주장은 허구 세계를 구성하고 있는 언어의, 현실 세계에 대한 지시성에 기반하여 리얼리즘을 정의내리는 것을 거부하는 것이며 동시에 사실성이란

야기하는 세계-가 관계 맺는 양상을 명료하게 드러내고자 한다.

구술 텍스트의 유표성은 컨텍스트에서 보다 근본적으로 드러남에도 불구하고¹⁸⁾ 말하고 듣는 주체가 현장에서 실제로 일어나는 구연 사건을 이끄는 것이 너무나도 분명하기 때문에, 지금까지는 구술 텍스트의 컨텍스트 또는 현실 세계 등을 자명한 것으로 보고 그리 문제 삼지 않았던 것이 사실이다. 그러나 이야기판이 벌어진다는 것은 분명 서술자와 화자, 피서술자와 청자, 이야기 세계와 현실 세계의 관계가 새롭게 짜여진다는 것을 의미한다. 따라서 연행이 펼쳐지고 있는 이야기판에서 나타나는 이야기 세계와 현실 세계의 특징 및 관계 양상을 검토할 필요가 있다. 이에 본 장에서는 구비문학에서 이야기 세계와 현실 세계가 관계 맺는 방식을, 노래의 화자가 구연한 12편의 설화 가운데 <영의정 사위 된 머슴>을 중심으로 살펴보려 한다.

이 이야기는 크게 ‘이야기 준비’와 ‘이야기’ 그리고 ‘이야기 마무리’의 세 부분으로 나눌 수 있다. ‘이야기 준비’와 ‘이야기 마무리’ 부분은 모두 메타서술만으로 되어 있으며, ‘이야기’ 부분에서는 서술과 메타서술이 함께 제시된다. ‘이야기’ 부분 가운데 서술은 앞서 설명한 것처럼 지금까지의 설화 연구의 주된 대상이 되었던 이야기 줄거리로서 이를 정리하면 다음과 같다.

- 1) 총각이 장가를 가기 위해 머슴을 살았으나 돈도 못 모으고 장가도 가지 못했다.
- 2) 약초 캐는 것이 벌이가 더 낫다고 하여 총각은 산으로 약 뿌리를 캐러 다녔다.

담화적 구성에 의해서 획득되는 효과임을 논증하는 것이다. Roland Barthes, tr. R. Carter, ed. T. Todorov, "The Reality Effect" *French Literary Theory today*, Cambridge UP., 1982, 11~16면 참조.

18) 송효섭, 앞의 책, 97면 참조.

- 3) 영상의 외동딸이 피부병이 있어 혼인을 못하고 치료를 위해 산중으로 들어갔다.
- 4) 산속에서 날이 저물자 총각은 민가를 찾아 하룻밤 재워줄 것을 청했다.
- 5) 처녀의 몸종인 민가의 중년 부인이 총각과 처녀를 혼인시켰다.
- 6) 처녀의 피부병을 견디지 못한 총각은 약초를 캐러 간다며 처녀를 떠났다.
- 7) 처녀는 술을 담그며 오지 않는 신랑을 기다렸다.
- 8) 백사가 빠진 약술을 마시고 처녀의 피부병이 나왔다.
- 9) 집으로 돌아온 처녀는 아버지에게 부탁하여 총각을 찾았다.
- 10) 처녀에게 돌아온 총각은 영상의 사위가 되어 훗날 크게 되었다.

이 설화는 잘생긴 총각이 약초를 캐러 산에 들어갔다가 우연히 영의정의 딸을 만나 첫날밤을 치르고 헤어졌다가, 우여곡절 끝에 영의정의 사위가 되어 행복하게 살았다는 내용이다.¹⁹⁾ 그런데 이러한 줄거리만으로는 연행 현장에서 벌어지는 화자와 청자 그리고 이야기와 이야기판의 관계를 읽어낼 수 없다.

이, 이 사람이 저 저 만헌, 지팡이만헌 (이야기를 듣고 있는 한 할아버지의 지팡이를 가리킨다.) 쇠를 가지고 가서, 대장간에 가서, 약 뿌리 캐는 창을 만들었어요.

그 옛날에는 내 문전에 와서 하룻밤 자자면 거절 못 했던가 봐요. 그니까 중년 부인이 들오라고 그래요. 게 들어갔더니 방으로 들어가서, 방으로 들어갔거든요, 총각이.

위의 예문은 <영의정 사위 된 머슴>의 일부로 밑줄 그은 부분이 메타 서술 나머지 부분이 서술에 해당한다. 이 짧은 발화에도 구술 텍스트에서

19) 신동훈 외, 앞의 책, 79면.

는 서술과 메타서술이 매우 긴밀하게 연결되어 있으며 메타서술이 서술만큼 큰 비중을 차지한다는 사실이 잘 드러난다. 화자는 그때그때의 맥락에 따라 (지시대명사 혹은 고유명사와 같은) 지시적이거나 지표적인 기호들을 언급하고 등장인물, 사건, 배경 등에 대한 평가적인 언술을 덧붙인다.

<영의정 사위 된 머슴>의 ‘이야기’ 부분에 나타난 메타서술은 대부분 텍스트의 내용을 설명하기 위한 것인데, 크게 세 가지 유형으로 분류할 수 있다. 먼저 설화에 제시된 사건이나 배경을 설명하기 위해 “옛날”과 “지금”이라는 컨텍스트를 활용하는 것이 있다. 다음으로는 고유명사를 제시하는 방식이 있다. 역사적인 인물이나 사건 또는 구체적인 지명 등을 언급함으로써 해당 인물이나 지역을 둘러싼 컨텍스트를 환기시키는 것이다. 세 번째는 이야기판 또는 이야기하는 행위 자체에 대한 언술이다. 이는 이야기꾼의 이야기 행위와 이야기판에 대한 기존의 지식을 참조하는 방식이다. 앞으로는 컨텍스트를 창출하는 이 세가지 방식에 대해 차례대로 설명해보겠다.

일반적으로 구술 텍스트에서는 “옛날” 또는 “요새”(지금, 요즘 등)와 같은 단어를 흔히 볼 수 있다. 다시 말해 구술 텍스트의 화자가 자신의 이야기가 펼쳐지는 세계를 “옛날”이라고 지칭하는 경우는 매우 보편적이다. 이런 경우에 “옛날”은 연동소shifter로 기능하는데, 연동소란 문장을 담화로 전환하는 기능을 갖는 문법적인 요소로서, 밖에 있는 인물이나 상황과 같은 지시대상을 대표하는 것이다.²⁰⁾ 가령 “옛날”이라는 단어가 제시되면 청자들은 자연스럽게 현실 세계를 떠올린다. 옛날이 바로 자신들이 속해 있는 현실 세계의 과거임을 인식하고 이야기 세계와 현실 세계를 연속적인 것으로 이해하게 된다는 것이다.

노재의 화자의 이야기에 나타나는 “옛날”이 우리의 과거를 가리킨다고

20) 서정철, 앞의 책, 199면.

여기게 하는 데에는 그것이 “요새”와 짝을 지어 제시된다는 점도 큰 요인으로 작용한다.

아마 요새로 말할 것 같으면 인자 산에서 먹지 모더고 자꾸 인자 풀 뿌리 같은 걸로 이렇게 연명하면서 산 약 뿌리를 캐러 들어가고, 들어가는 것이, 요새로 말할 것 같으면, 그저 한 8시 지내서 한 9시쯤 이렇게 됐던 모양이여. 아, 그래 처갓집을 막 들어가서 보니까요, ... 막내사우는 저 쫄신감발에 저 시킴스름 헌 두루매기 끼입고 들어가니깐 장인장모가 인사를 하니깐요 돌아서서 받아요. [청중 웃음] 지금도 그러요. 못사는 사우는 그래요.²¹⁾

그래 세배를 갈라구 인제 뒤적거려 보니까 말이죠, 거 장개 갈 때 입었던 명두루매기가 그 시커멓게 됐는데, 그걸 빨을라구 보니까 요새같이 좋은 비누 있으면 때가 잘 지는디 옛날엔 잿물루 빨았던 말예요 잿물. 비누가 없어서 잿물루 다 빨았어요. 아 잿물루 빨으니까 잿물이 게 때가 저요? 꺼무스름 허죠.²²⁾

위 인용문의 “요새”같으면 비누로 빨았을 것을 “옛날”이라 잿물로 빨았다는 것과 같은 발화는 이야기 속의 시간과 이야기하는 시간을 동일한 대상의 과거와 현재로 만드는 효과를 갖는다. 즉, 오늘날과 관련지어 비교하거나 대조하는 방식을 자주 사용하여 이 이야기가 오늘날과 어떤 방식으로든 관계가 있다고 믿게 만드는 것이다. 그리하여 청자로 하여금 지금 듣고 있는 화자의 이야기를 우리의 과거, 즉 역사의 일부로 받아들일도록 하는 것이다. 이처럼 “옛날”이라는 연동소는 이야기 밖의 컨텍스트를 가리키면서 이야기와 이야기 밖의 경계를 허무는 기능을 한다.

21) 신동훈 외, <내 복에 먹고 산다>(노재의 구연), 앞의 책, 136면.

22) 신동훈, 앞의 논문, 146면. (노재의 구연, 1997.10.9. <내 덕에 산다>, 신동훈 채록)

그러나 한편으로 옛날이 역사 속의 구체적인 어느 때를 지칭하는가를 알 수 없기 때문에 그것을 현실 세계의 시간적인 연장으로 보기 어려운 것 또한 사실이다. 옛날은 오늘날과 연속적인 것으로 이해되지만, 여전히 구체적이지 않고 모호한 대상으로 남아있다. 더구나 화자는 자신의 이야기가 ‘옛날이야기’인 점을 들어 그럼직하지 않은 일들조차 실재했었다고 자신 있게 말한다. 우리는 아래 인용문에서처럼 노재의 화자가 실제로 일어날 수 없을 것 같은 일들이 옛날에는 있었다고 말하는 것을 자주 볼 수 있다.

아, 근디 우리 어릴 적에유, 저, 시체 있는 방은 여름에도 불을 땀디다. 그래서 왜 불 때나니깐 여기 족제비나 고양이 같은 것이 들어가서 허른 시체가 움직인테요.²³⁾

아까 저 동네에서 여기 시집은 여자 초저녁에 물어갔다고 하더니 아닌 게 아니라 그 여자를 갖다 놓구요 호랭, 호랭이가요. 발톱으로 요렇게 얼굴을 치니까 이 여자가 정신이 나가가지구서요, 깔깔깔 웃고 또 요 발로 요렇게 치면 또 깔깔깔 웃고 그러더래요.²⁴⁾

이상의 내용을 통해 우리가 알 수 있는 것은 다음의 두가지이다. 첫째, 노재의 화자의 이야기판에서 이야기 세계와 이야기하는 세계는 하나의 연속체로 인식된다. 이야기 세계인 “옛날”은 이야기하는 세계인 “요즘”과 연속적인 것으로, 즉 하나의 세계로 통합된다. 둘째, 노재의 화자의 이야기 세계인 “옛날”은 무슨 일이든 일어날 수 있는 비현실적인 시공간이다. 즉 노재의 화자의 이야기 세계와 이야기하는 세계가 이루는 연속체는 현실적인 세계가 아니라 ‘옛날이야기’가 펼쳐지는 허구 세계이다.

23) 신동훈 외, <파발령 전설>(노재의 구연), 앞의 책, 90면.

24) 위의 책, <내 복에 먹고 산다>(노재의 구연), 136면.

일반적으로 기술 텍스트의 독자는 위에서 설명한 두가지 방식 가운데 첫 번째 방식으로 통합된 하나의 세계를 실제 세계, 즉 현실로 인식하는 경향이 있다.²⁵⁾ 하지만 구술 텍스트에서는 이와는 반대의 양상이 나타난다. 허구 세계와 실제 세계를 연속적인 것으로 만들면서 텍스트를 컨텍스트화하는 기술 텍스트와는 다르게, 구술 텍스트는 이야기 바깥의 세계를 이야기 세계로 끌어들인다. 즉 구술 텍스트에서는 컨텍스트의 텍스트화가 일어난다.

이러한 양상은 고유명사의 쓰임에서 보다 구체적으로 드러난다. 앞서 언급했던 것처럼 이야기에 대한 메타서술은 이야기 내용을 보다 알기 쉽게 전달하기 위해 화자가 자신의 지식을 동원하여 이야기에 설명을 덧붙이는 것이다. 우리는 이야기 세계에 대한 화자의 해설에서 이야기 속의 어떤 것을 설명하기 위해 동원된 현재 우리 주변의 사물 혹은 지명을 쉽게 발견할 수 있다. 가령 이야기 속의 등장인물이 들어갔던 산이 ‘지금의 오대산’이며, 그들이 먹은 밥이 청자들이 잘 아는 ‘아키바리’ 쌀로 지은 것이라는 설명과 같은 것들 말이다. 이처럼 화자는 끊임없이 이야기 밖의 세계를 지시하고 이는 이야기를 보충 설명하는 한편으로 이야기 세계와 이야기 바깥 세계의 경계를 허문다. 이것이 바로 고유명사가 하는 역할이다. 화자가 이야기 속의 대상을 설명하기 위해 현실세계의 어떤 대상을 가리키는 고유명사를 자연스럽게 끌어옴으로써 청자는 자신도 모르는 사이에 이야기 세계와 이야기하는 세계를 연속적으로 인식하는 것이다.

25) 예를 들어 바르트가 플로베르의 소설에 나오는 기압계에 대한 묘사를 들어 설명한 것은, 그것이 방에 있을 법한 물건이라는 점에서 현실 효과를 창출한다는 사실이었다. 즉, 플롯상으로는 어떤 기능도 하지 않지만 그것이 묘사됨으로써 실제와 같은 분위기를 만들어 허구가 아닌 사실인 것처럼 여기게 만든다는 것이다. Roland Barthes, *The Rustle of Language*, Richard Howard trans. Univ. of California press, Berkeley, 1989, 141~148면.

기술 텍스트에서는 독자가 특정한 이름 즉 고유명사에 대해 충분한 사전 지식을 갖고 있다면, 다시 말해 그것의 지리적 배경이나 역사적 맥락을 어느 정도 이해하고 있다면, 서술자가 그것을 언급하는 것만으로도 이야기의 맥락을 완성시킬 수 있다.²⁶⁾ 텍스트에 제시된 장소가 실제 세계에 서와 같은 이름을 부여받았기 때문에 그 장소를 실제 세계의 어떤 공간으로 인식할 수 있다는 것이다.²⁷⁾ 하지만 구술 텍스트에서 고유명사는 기술 텍스트에서와는 다르게 기능한다. 앞서 언급한 것처럼 기술 텍스트를 읽는 독자들이 텍스트에 제시된 고유명사를 현실 세계의 대상과 일치하는 것으로 본다면, 구술 텍스트의 청자들은 화자가 말하는 고유명사가 현실 세계의 대상과 일치하지 않는다는 사실을 잘 알고 있는 듯하다.

서대문 넘어갈라면은 저, 무악재 고개라고 있죠?

인조반정 때요,

여그 홍재동2가 알죠?

근데 이때가 언제냐하면은, 예, 1811년, 지금으로부터 190년 전 얘기에요. 이게. 예. 이때가 언제냐면 홍경래난 나던 해예요.

여기서 강화도 간다고 우리가 간단하게 얘기하는데요, 그때 강화도 걸어서 간다면은, 지금 세계일주보다 더 어려운 길이에요, 그계.²⁸⁾

왜 그, 저, 이, 단종애사에 나오는 성삼문이 있지?

성삼문이가 해남트루 이렇게 저, 죽으러 가느디, 죽으러 가느디 뭐, 이런 시를 읊었다면서 그 사람이?²⁹⁾

26) 곽상순, 앞의 책, 63면 참조.

27) 위의 책, 53면.

28) 신동훈 외, <철종대왕 출생담>(노재의 구연), 앞의 책, 93~95면.

29) 위의 책, <성삼문 이야기>(노재의 구연), 96~99면.

전라도 진개뜰 가면요 여기 계신 어른도 잘 알지마는 이렇게 보면요 딱 끝이 없어요. 딱 단어요. 하늘 높이 딱 단어요. 끝이 없어요. 아, 거기 가서요 그 땅을 달라는 대로 다 주고 다 사버렸어. 그 돈을 갖다³⁰⁾

그게. 저, 머리 풀어서 산발한 파발령이 전설. 파발령 전설이라고, 그 제목을 썼드라구.³¹⁾

위의 예문 가운데 <철종대왕 출생담>에서 노재의 화자는 철종이 태어난 해와 흥경래의 난이 일어난 해가 같다고 말하지만, 두 사건은 이야기 안에서 아무런 관계도 없을뿐더러 실제로 흥경래의 난은 철종이 태어나기 20여년 전에 발생했다. <파발령의 전설>에서도 청자들은 파발령이 평안북도 위원군에 있는 478m 높이의 고개라는 점을 고려할 필요가 없다. 김삿갓 역시 노재의 화자의 이야기 속에서는 단지 글을 잘 쓰는 인물일 뿐이다. 요컨대 허구적인 구술 텍스트 속에 제시된 여러 지명이나 역사적 사실들이 실제 역사와 일치하는가는 그리 중요한 문제가 아니다. 특별한 목적이 없는 한 우리가 이야기꾼의 이야기를 듣고 사실 여부를 확인할 필요는 없다는 것이다. 이러한 특징은 구술 텍스트와 기술 텍스트, 특히 기술 텍스트 중에서도 구술 텍스트처럼 이야기 세계와 현실 세계의 경계가 모호한 것을 특징으로 하는 사실주의 소설과의 비교를 통해 더욱 명료하게 드러난다.

소설이 리얼리티를 획득하기 위한 가장 직접적인 방법은 시간과 장소를 구체적으로 제시하는 것이다. 구체적인 시간과 장소는 기본적으로 실제 세계의 시간과 장소의 질서를 허구에 정착시켜 있음직한 것으로 여기

30) 위의 책, <내 복에 먹고 산다>(노재의 구연), 131~143면.

31) 위의 책, <파발령 전설>(노재의 구연), 92면.

계끔 하는 데에 있다. 사실주의 소설에서의 시간과 장소가 현실적인 논리를 따르는 것으로 적절히 가정된다면, 독자는 허구 세계에 대한 믿음을 확장시켜 실제 세계를 대하듯 그것을 대할 수 있게 된다.³²⁾ 구술 텍스트에도 사실주의 소설에서와 마찬가지로 실제 세계의 시간과 장소가 빈번하게 등장한다. 하지만 위의 예문에서 살펴본 것처럼 구술 텍스트에서 구체적인 인명과 지명은 그것이 지닌 역사적인 맥락과 분리되어 이야기 세계로 들어온다. 그것은 현실 세계의 논리를 따를 필요가 없으며, 청중들 역시 실제 세계를 대하듯 다른 말로 그것의 진위여부를 확인하면서 이를 대하지 않는다.

으터케 소문이 났는지 유엔총장 빼씨라구 허는 총장이 한국정부에다가 초청장을 보냈어. 파고다공원에 그짓말 잘허는 [청중: 웃음] 검은 모자의 사나이 [청중: 웃음] 금자탑이라는 그 할아버지 좀 보내 달라구. [청중: 웃음] 그래서 노태우 대통령이 나를 납치해 갔어요. ...

이러구서 끝났드니 백팔십이개국이 몽창 일어스더니 기립박수허면서 “저 분일랑 월드대통령, 세계 대통령으로 모시자.” [청중: 웃음] 그래서 유엔총회에서 세계대통령이라는 칭호를 받아가지구 왔습니다, 어저께. 일곱시 사십육분에 김포공항에 왔어요. [청중: 웃음]³³⁾

파고다 공원의 또 다른 이야기꾼 김한유의 이야기 가운데 일부이다. 앞서 노래의 화자의 텍스트에서와 마찬가지로, 위의 인용 부분에 나오는 “파고다공원” “노태우 대통령” “유엔총회” “김포공항” 등에 얽힌 이야기들의 진위는 문제되지 않는다. 청중들은 김한유의 이야기가 실제 세계에서 일어난 사건을 재현한다고 생각하지 않으며, 그의 이야기 속에 등장하

32) Lilian Furst, *Ibid.*, 99~101면 참조.

33) 신동훈, 앞의 책, 172면.

는 고유명사들이 이야기 바깥의 대상을 지시한다고 여기지 않는다. 즉 노재의 이야기에 등장하는 ‘김삿갓’이나 김한유의 이야기에 나오는 ‘나’는 텍스트에 제시된 여러 특징들의 “결합에 의한 생성물”일 뿐 연대기적이고 전기적인 안정성을 갖는 실제 인물은 아니며,³⁴⁾ 독자들은 이미 이러한 사실을 알고 있다. 독자들은 구체적인 인물과 장소 그리고 사건 등을 현실 논리가 아니라 이야기의 논리에 따라 이해할 뿐이다. 그리고 이와 같은 태도는 화자에게서도 찾을 수 있다.

옛날 소박헌 얘기 하나 히달라그서 외람되게 쓸데없는 얘기 한번 해 봤어요.³⁵⁾

그래서 그 얘긴디 그런 얘기를 좀 잘 하믄 재밌는데 엉터리로 허니 재미는 읍네.³⁶⁾

한번 쓸 데 없는 얘기 해봤네요.³⁷⁾

어, 얘기를 그런 얘기가 있는데 한마디 해 본 거예요.³⁸⁾

파발령의 전설이에요 이게. 예, 그 얘기 조각이 하나 있더라고.³⁹⁾

그렇다고 하논디 이런 얘기를 잘 하면은 재밌는데 엉터리로 하니깐 재미는 읍네.⁴⁰⁾

그런 얘기가 있는데, 이런 얘기 좀 잘 하면 재밌는데 엉터리로 하나까.⁴¹⁾

34) “동일한 의소들이 여러 번에 걸쳐 동일한 고유한 이름에 관통하여 그것에 고정되는 것처럼 나타날 때, 하나의 인물이 태어난다. 따라서 인물은 결합에 의한 생성물이다. ... 그는 형상이 통과하고 (되돌아오는) 장소에 불과하다.” 롤랑 바르트, 김웅권 역, 『S/Z』, 동문선, 2006, 98~99면.

35) 신동훈 외, <영의정 사위 된 머슴>(노재의 구연), 앞의 책, 87면.

36) 위의 책, <파발령 전설>(노재의 구연), 92면.

37) 위의 책, <철종대왕 출생담>(노재의 구연), 95면.

38) 위의 책, <성삼문 이야기>(노재의 구연), 99면.

39) 위의 책, <파발령 전설>(노재의 구연), 130면.

40) 위의 책, <내 복에 먹고 산다>(노재의 구연), 143면.

위의 인용들은 노재의 화자가 이야기를 마무리할 때 습관적으로 되풀이하는 언술을 모은 것인데, 여기에서 우리는 그가 “그런 얘기” “이런 얘기”와 같은 표현을 자주 사용한다는 것을 알 수 있다. 노재의 화자는 자신의 이야기를 “그런 얘기”를 “한번 해”본 것이라고 표현한다. 이처럼 그는 자신의 이야기가 역사적인 사건이나 실제 세계를 그린 것이 아니라 이미 존재하는 이야기를 되풀이한 것이라는 사실을 은연중에 드러내고 있다. 또한 자신이 특별한 이유 즉 청중들이 좋아하고 연구자들이 조사할 만하다고 여기는 이유가 이야기를 많이 알고 있기 때문이라고 생각한다.

- ① 그, 저, 저 여러 선생님덜 서서 계신디, 내가 앉았기가 좀 송구스럽네요.
- ② 청중 : (웃으며) 괜찮아요.
- ③ 그러니까 저, 예, 학생덜이 그 옛날 소박한 얘기를 해달라고 그러는디, 옛날 소박헌 얘기를. 근디 저, 예- 학생덜이 얘기를 해달라니까,
- ④ 그저 뭐 헐 줄 모르는 얘기라도 소박헌 얘기 하나 해보까 그런 생각이 거든요?
- ⑤ 조사자 : 예 예. 좋습니다.
- ⑥ 근디 제일 제가 생각나는 것이, 여러 가지가 있지마는, 한 가지 생각나는 것이, 무슨 생각이 드냐면은,
- ⑦ 저, 여기 존경허는 선생덜도 잘 알지마는,
- ⑧ 옛날에는 저 머심 사는 거 있거던, 머심사는 거요.
- ⑨ 조사자 : 예. (밀줄 필자)

위의 인용문은 노재의 화자의 <영의정 사위 된 머슴>가운데 ‘이야기 준비’에 해당하는 부분이다. 이야기를 시작하며 화자는 청중에게 자신을 낮추어 표현함으로써 스스로를 겸손한 사람으로 자리매김하고 있다. 청중

41) 위의 책, <천 냥 받고 대리 장가가기>(노재의 구연), 149면.

들을 “여러 선생님덜”(①)로 지칭하고, 자신만 앉아 있는 것을 미안해하며 (①), “혈 줄 모르는 얘기, 소박헌 얘기”(④), 청중들도 모두 다 이는 이야기(⑦)를 하겠다며 스스로를 낮춘다. 하지만 그는 이미 조사자들로부터 이야기를 해달라는 부탁을 여러 차례 받았으며, 청중들은 서서라도 당신의 이야기를 기꺼이 듣겠다고 한다. 겉으로는 이야기할 자격이 없는 사람인 것처럼 말하면서도 화자는 이미 자신을 전문적인 이야기꾼으로, 청중을 관객으로 자리매김하고 있는 것이다. 학생들이 여러 차례 이야기를 해달라고 부탁했다는 말을 반복하는데, 이는 자신이 학생들에게 이야기를 들려줄 만큼의 풍부한 이야기를 가지고 있으며, 학생들이 자신에게 그런 이야기 듣기를 청할 정도로 자신이 전문적인 이야기꾼임을 과시하는 것이다. 또한 이야기할만한 것이 “여러 가지가 있지마는” 그 중에 한 가지만 하겠다는 발화는 자신이 이야기할만한 충분한 소재를 가지고 있는 전문가이며, 그 가운데 가장 이야기할만한 것을 고를만한 자격과 식견을 갖춘 자임을 드러내기에 충분하다.

이야기를 끝낸 후 거의 예외 없이 청자들에게 자신의 이야기가 재미있었느냐고 묻는 것 역시, 이야기를 창조하기보다는 재창조, 즉 구연하는 사람으로 스스로를 자리매김하고 있음을 드러낸다.

그랬다고 얘긴데, 학생덜이 심심허니까 옛날 소박헌 얘기 하나 히달라고서 외람되게 쓸데없는 얘기 한번 해 봤어요. 근디 여러 어른들 어떻게, 하하 청중 : 잘 했습니다. [청중 박수]⁴²⁾

그래서 그 얘긴디 그런 얘기를 좀 잘 하른 재밌는데 엉터리로 허니 재미는 읍네. [청중 웃음] 그러나 그저 여러 선생님들 앞에서 허라니깐 한 번 해

42) 위의 책, <영의정 사위 된 머슴>(노재의 구연), 87면.

봤어요.(웃음)⁴³⁾

그렇다고 하느니 이런 얘기를 잘 하면은 재밌는데 엉터리로 하니깐 재미는 읊네. [청중들은 환하게 웃으며 노재의에게 잘했다고 박수를 보냈다.] 그냥 그저 심심하니까, 심심하니까. 학생들이 해보라 그래서 한 번 해봤어요.⁴⁴⁾

그렇다구서 세 집이 이렇게 행복스럽게 잘 살았다고 그런 얘기가 있는데, 이런 얘기 좀 잘 하면 재밌는데 엉터리로 하니까. [청중 웃으며 박수]⁴⁵⁾

이야기를 끝내면서 화자가 청자에게 궁금해하는 것은 이야기가 재미있었느냐는 것이다. 화자는 이야기 내용 그 자체의 재미가 아니라, 자신이 이야기를 제대로 흥미롭게 연행했는가를 묻는다. 이와 같은 질문을 통해서 화자는 이야기의 내용이 아니라 이야기의 표현·형식과 자신의 능력이 직접 관계된다는 점을 분명히 밝힌다. 요컨대 노재의 화자는 자신이 재현하는 것이 ‘이야기’이며, 스스로를 이야기를 ‘창조’하는 자가 아니라 흥미롭게 ‘전달’하는 자로 여기고 있다.

3. 회고적 응시를 매개로 한 이야기 세계로의 몰입

앞 장에서 논의한 대로 이야기에 몰입한 청중들에게 그 이야기가 사실인지 혹은 화자가 이야기를 조작했는지는 중요한 문제가 아니다. 청중들이 몰입한 세계는 실제 세계 또는 실제라고 여겨지는 세계가 아니라 허구

43) 위의 책, <과발령 전설(시아버지와 남편 물어준 소금장수)>(노재의 구연), 92면.

44) 위의 책, <내 복에 먹고 산다>(노재의 구연), 143면.

45) 위의 책, <천 냥 받고 대리 장가가기>(노재의 구연), 149면.

세계 즉 현실과는 별개의 질서와 논리를 갖는 세계이며, 이 세계의 적절성 혹은 진실성은 청자가 이 세계에 완전히 몰입했는지 여부가 결정하기 때문이다. 이야기 세계에 빠져든 청자는 내용의 진위를 문제 삼지 않으며, 진위를 문제 삼지 않을 때라야 이야기 연행을 즐길 수 있다.

흥미롭게도 이야기판의 화자와 청자, 그리고 이야기 세계와 현실 세계의 관계를 설명하는데 프로레슬링 경기는 매우 적절한 예를 제공한다. 우리는 프로레슬링 경기가 펼쳐지는 링 안을 이야기 세계, 그리고 경기를 관람하는 관중이 있는 링 밖을 이야기하는 세계에 비유할 수 있을 것이다. 이때 프로레슬링 경기에서 선수가 링 밖으로 던져지거나 뛰어나온다면 어떤 일이 벌어질 것인가를 이야기 연행과 관련하여 생각해보자. 이 경우에 심판이나 관중 누구도 경기를 중단시키거나 선수에게 링 안으로 들어갈 것을 요구하지 않을 텐데, 이는 이야기판에서 청중들이 이야기 내용의 진위 여부에 관심을 갖지 않는 것과 동일한 원리로 이해할 수 있다.

선수들이 링 바깥에 있다 해도 경기가 중단되지 않는 것은 링 안의 무질서가 고스란히 링 밖으로 전이되었기 때문이다. 링 밖의 관중들은 경기가 시작되면 이전의 규칙이나, 링 밖의 현실적인 원칙들을 떠올리지 않으며 경기에 몰입한다. 이야기판에서도 이는 마찬가지이다. 이야기꾼이 이야기를 시작하면 청중들은 이야기 바깥 세계 즉 현실을 잊고 화자의 이야기를 진실하다고 믿으며 연행을 즐긴다. 요컨대 구술 텍스트의 연행 현장과 프로레슬링 경기에서는 공통적으로 컨텍스트-이야기하는 세계·링 바깥-의 텍스트화-이야기 세계·링 안-가 일어난다.

프로레슬링 선수가 속임수를 쓸 때 관객들이 이 행위를 옳고 그름이 아닌 충실함 즉 관중들을 제대로 속였는가의 문제로 판단하는 것처럼, 이야기꾼이 이야기를 풀어낼 때도 청중들은 이야기 내용의 진위가 아니라 이야기꾼이 얼마나 흥미롭게 이야기를 구연하는가에 관심을 갖는다. 프로레

슬링 경기가 조작되는 것인지 아닌지 관중은 전혀 알려고 하지 않으며,⁴⁶⁾ 이야기판의 청중들도 이야기꾼이 사실을 말해야한다고 생각하지 않는다. 프로레슬링 경기장의 관중 그리고 이야기판의 청중들은 정해진 스토리가 가장 극적으로 최대한 선명하게 표현되기를 기대하며, 그 순간 경기 혹은 이야기와 하나가 된다. 링 안과 링 밖, 이야기 세계와 현실 세계의 경계가 허물어지며, 경기장이 곧 링이 되고, 이야기 바깥 세계가 이야기 세계로 전환되는 것⁴⁷⁾이 바로 성공적인 경기 그리고 성공적인 연행의 조건이다.

이처럼 링 안의 세계가 밖으로 확장되듯, 구술 담화에서 컨텍스트가 텍스트화 되는 것은 앞에서도 검토한 내용이다. 이제 본 장에서는 컨텍스트의 텍스트화의 원인이자 효과로서의 몰입에 대해 보다 구체적으로 살펴보고자 한다.

허구적 구술 담화의 연행 현장에서 청중들은 이야기꾼의 이야기에 몰입하여 이를 진실한 것으로 받아들인다. 하지만 이야기판의 모든 청중이 이야기에 몰입하는 것 같지 않으며, 또한 몰입한 듯 보이는 청중 역시 사실은 몰입을 가장하고 있다는 점을 놓쳐서는 안된다.

46) 톨랑 바르트, 이화여자대학교 기호학연구소 역, 『프로레슬링을 하는 세계』, 『현대의 신화』, 동문선, 1997, 11~12면 참조.

47) 반면에 기술 문학 특히 그 중에서도 사실주의 텍스트는 링 안의 질서와 링 바깥의 질서를 엄격히 구분하는 권투 경기에 빗낼 수 있을 것이다. 사실주의 텍스트가 그러하듯 권투 경기에서 링 안은 또 하나의 삶의 공간이다. 권투 경기를 보는 관중들은 삶의 원리를 경기에 그대로 투영시켜 시합 속에서 인생을 읽어낸다. 우리 삶에 정해진 길이 없듯 권투 경기에도 각본이 존재하지 않는다. 프로레슬링 선수나 구비문학의 화자가 게임과 이야기를 유희로 즐기는데 반해 권투선수와 작가는 시종일관 진지하다. 사실주의 텍스트의 작가와 독자는 텍스트의 세계를 실제 세계처럼 대한다. 권투 경기 그리고 사실주의 텍스트는 링 안과 이야기 안에서 펼쳐지는 일들이 현실이 아니라는 사실을 감추기 위해 애쓰며, 프로레슬링 경기와 구술 담화가 펼쳐지는 현장에서는 현실 세계조차 구경거리가 되고 관중 혹은 청중들은 오직 허구세계에 몰입하는데 열중한다.

청중 : 옛날에는 거짓말 안 낚고는 얘기가 안 돼. [청중 웃음]

화자 : 아니 이진, 저, 이진 예 거짓말이 아니구요, 예- 저 귀장각에 책혀 있는 얘가요 이케, 귀장각에. 예.

노재의 화자는 자신의 이야기가 “귀장각에 책혀 있는 얘기”이기에 사실이라고 말하지만, 그의 이야기를 듣고 있던 청중들은 옛날이야기가 거짓말 없이는 안된다는 어느 청중의 말에 웃을 뿐이다. 청중들의 웃음은 우리 모두 그 사실을 알고 있지만 모르는 척 할 뿐이라는 의미로 이해할 수 있을 것이다. 노재의 화자와는 다르게 “자기 이야기의 99%가 거짓말이라고 말하”⁴⁸⁾는 김한유 화자의 경우에도 상황은 다르지 않다. 일단 구연이 시작되면 청중들은 화자의 이야기를 사실로 믿는 체 해야 한다. 그럴 때에만 이야기판이 성공적으로 벌어질 수 있기 때문이다.

이와 같은 몰입, 또는 몰입에의 가장하기는 어떻게 이루어지는 것일까. 같은 이야기판에 있던 청중들 가운데 누군가는 이야기에 몰입하여 연행을 적극적으로 즐길 수 있는 반면 누군가는 몰입하지 못하고 주변인으로 머물 수 밖에 없는 까닭은 무엇인가. 지금까지는 이러한 질문에 대한 답을 이야기 자체의 재미에서 구하고자 했었다면, 본고에서는 청중들의 시선에서 찾아보고자 한다. 만약 청중들이 이야기에 몰입하는 체 한다면, 그때 청자들은 어떤 인물의 태도와 스스로를 동일시하는 것인지 즉, 연행 현장에서 이야기 속으로의 이러한 몰입은 누구의 시선으로 이루어지는지와 같은 문제에 주목하려는 것이다.

실제로 전문적인 이야기꾼과 그의 이야기를 적극적으로 즐기는 청중들은 대체로 전통적인 이야기판을 경험한 세대이다. 설화를 중심으로 하는 전통적 이야기문화를 경험한 적이 있고 또 설화를 구연해 본 적이 있는

48) 신동훈, 『담골공원 이야기꾼 김한유의 이야기세계』, 앞의 책, 187~188면.

이들이, 점차 사라지고 있지만 여전히 도심의 공원에서 이야기판을 벌이고 있는 것이다. 유능한 화자들은 대체로 전통적인 이야기판에 참여했던 유년기의 경험을 가지고 있으며, 그의 이야기를 듣고 즐기는 청중들도 마찬가지이다. 이들은 모두 과거를 회상하며 당시의 모습을 떠올리고 지금, 도심공원의 이야기판에서 그와 유사한 경험을 하고 있다고 믿는다. 그러므로 우리는 현재의 청자들이 과거 할아버지의 사랑방에서 벌어진 이야기판을 구경하던 어린아이의 시선, 즉 이야기 세계에 완전히 몰입했던 시선이나 18,9세기 장터에서 펼쳐졌던 이야기판의 청중이 취했을 법한 태도와 시선으로 현재의 이야기판을 대한다고 말할 수 있겠다. 이야기에 몰입하기 위해서 청자들은 과거의 이야기판이 어떠했으리라 가정하고 그 이야기판에 존재했으리라 짐작되는 시선에 스스로를 동일시해야만 한다. 이야기판의 청중들은 이야기의 세계에 즉각 동일화될 수 있었던 약 한 세기 이전의 관객인 ‘타인’의 눈으로 연행 현장을 바라본다. 이들은 여전히 옛 날이야기를 진지하게 듣고 구연할 수 있었던, 그것을 믿는 사람들의 응시의 지점에서 연행을 즐기는 것이다.⁴⁹⁾

그렇다면 이야기판에서 청중들이 바라보는 것은 눈앞에 펼쳐진 능숙한 화자의 구연 장면이 아니라 “그 장면에 몰입하여 황홀해진 순진무구한 ‘타인’의 응시”⁵⁰⁾가 아닌가. 우리는 결코 직접적으로가 아니라 순진무구한 어린이 또는 이야기 공동체에 완전히 동화된 개인의 응시라는 매개를 통해서만 이야기판에 몰입할 수 있다.⁵¹⁾ 요컨대 설화 연행 현장의 청중들이 이야기에 몰입하기 위해 취하는 ‘가장하기’의 태도는 노스텔지어적이라고 할 수 있을 것이다.

49) 슬라보예 지젝, 김소연·유재희 역, 『뻔뻔하게 보기』, 시각과 언어, 1995, 226면.

50) 위의 책, 229면.

51) 위의 책, 229면.

4. 맺음말

본고에서는 허구적 구술 텍스트의 의사소통 양상을 규명해보고자 했다. 전통적 이야기 문화의 마지막 보루라고 평가받는 도심공원 이야기판을 대상으로 하여 이야기꾼과 이야기 그리고 청중의 관련 양상을 체계화하고자 한 것이다.

본고에서 검토한 바에 따르면 허구적 구술 텍스트는 다음의 세 가지 특질을 갖는다. 먼저 이야기꾼은 고유명사 혹은 “옛날” “요새” 등의 연동소를 사용하여 텍스트 안과 바깥의 경계를 지운다. 다음으로 청중들은 “구연 상황에 몰두”⁵²⁾하여, 자신들이 이야기 세계에 속해 있으며 그 안에서 벌어지는 일들을 진실하다고 믿는다. 마지막으로 이야기꾼은 이야기의 전달자로서 스스로를 자리매김한다. 즉 화자는 자신이 사실을 전달하기보다는 수 많은 이야기 목록 가운데 하나를 흥미롭게 구연하는 존재라고 생각한다.

그런데 이러한 원리만으로는 청중들이 연행을 즐기며 연행에 몰입하는 까닭을 해명하기 어려웠다. 동일한 연행 현장에 있더라도 몰입하여 구연을 즐기는 청중과 몰입하여 즐기고 싶어도 그러지 못하는 청중이 존재하기 때문이다. 본고에서는 전통적인 이야기문화에 대한 기억 혹은 믿음의 존재 유무가 이를 결정하는 요인 가운데 하나라고 보았다. 과거 사랑방이나 장터에서 펼쳐지던 이야기판 또는 문자 문화와는 변별되는 구술 문화를 향한 향수어린 응시를 통해서만 우리는 이야기꾼의 구연에 몰입하여 이를 마음껏 즐길 수 있다는 것이다.

이야기꾼이 “전문적·직업적인 예능인으로 활발한 활동을 보였”⁵³⁾던 18·19세기 이후 우리의 구전 이야기 문화는 문자 문화 아래에서 구술 문

52) 박영주, 『연행문학의 장르수행 방식과 그 특징』, 『구비문학의 연행자와 연행양상』, 한국구비문학학회편, 박이정, 1999, 64면.

53) 임형택, 앞의 논문, 286면.

화의 “살아있는 표본”이 되었으며, 우리 자신을 그러한 표본의 일부로만 들어왔다. 우리 자신을 이해하기 위해서 우리는 지금과는 다른 과거를 보아야 했고, 과거와 현재의 거리를 필요로 했던 것이다.⁵⁴⁾ 그런데 구연 현장의 청자들이 향수어린 시선으로 가장하기에 성공해야만 이야기판에 완전히 동화될 수 있다는 사실은 현재까지 남아있는 전통적인 성격의 이야기판을 과거의 부분 또는 잔영으로 선풍 받아들일 수 없게 한다. 청자들이 동일시하는 응시의 지점이 놓인 과거의 이야기판, 즉 사랑방이나 장터 거리의 이야기판은 어디까지나 청자의 상상 혹은 기억 속에 존재하는 것이기 때문이다.

노재의 화자의 연행 텍스트를 비롯하여 과거 전문적인 이야기꾼의 존재 여부를 확인하거나, 전통적인 이야기판의 모습을 재구하고자 하는 많은 시도들은 분명 구비문학 연구의 초기 단계, 즉 이야기의 즐거리를 중점적으로 다루었던 시기의 작업⁵⁵⁾과는 구별된다. 하지만 구비문학을 원래의 맥락으로 귀환시키고자 하는, 즉 대상의 리얼리티를 회복하려는 이러한 시도⁵⁶⁾ 역시 성공하기는 어려워 보인다. 철저하게 연행의 맥락을 보존한다고 하더라도 거기에는 이미 현대적 인식 즉 문자 문화의 관점이 담겨있기 때문이다. 그 관점에는 이미 과거의 이야기 문화 혹은 이야기판은 무엇이어야 하며 어떻게 존재해야 하고 어떻게 기능해야 한다는 현대적인 인식이 스며있다⁵⁷⁾는 사실을 염두에 두어야 할 것이다.

54) 리처드 J. 레인, 곽상순 역, 『장 보드리야르 소비하기』, 엘피, 2008, 90면.

55) 대상을 전시하기 위한 탈맥락화의 과정을 가리키는 “박물관 만들기(museumification)”라는 개념과 유사하다.

56) 이는 보드리야르의 “박물관에서 벗어나기 demuseumification”라는 용어로 설명할 수 있다.

57) 리처드 J. 레인, 앞의 책, 2008, 90~91면 참조.

참고문헌

- 곽상순, 『사실주의 소설의 재인식』, 한국학술정보, 2005
- 곽진석, 「이야기꾼의 이야기구성에 관한 일고」, 『어문교육논총』제7집, 1983
- 김정석, 「김유식 구연 설화의 연구」, 『계명어문학』제4집, 1987, 215~229
- 박영주, 「연행문학의 장르수행 방식과 그 특징」, 『구비문학의 연행자와 연행양상』, 한국구비문학학회편, 박이정, 1999, 49~76
- 서정철, 『기호에서 텍스트로』, 민음사, 1998
- 송효섭, 『해체의 설화학』, 서강대학교 출판부, 2009
- 신동훈, 『이야기와 문학적 삶』, 월인, 2009
- 신동훈 외, 『도시전승 설화자료 집성 1』, 민속원, 2009
- 이복규, 「호남지역 남성화자 이강석과 그 구연설화에 대하여」, 『민속문학과 전통문화』, 박이정, 1997
- 이수자, 『설화화자연구』, 박이정, 1998
- 임돈희, 「A Teller and His Tale」, 『논문집』(인문과학편) 제21집, 동국대, 1982
- 임형택, 「18·9세기 ‘이야기꾼’과 소설의 발달」, 『한국학논집』제2집, 1975, 285~304
- 천혜숙, 「이야기꾼의 이야기연행에 관한 고찰」, 『계명어문학』제1집, 1984, 1~20
- _____, 「이야기꾼 규명을 위한 예비적 고찰」, 『두산김택규교수회갑기념 문화인류학 논총』, 1989
- 황인덕, 「설화의 투식적 표현 일고」, 『논문집』16권 2호, 충남대 인문과학연구소, 1989, 25~60
- _____, 「이야기꾼의 한 고찰」, 『어문연구』제23집, 어문연구회, 1992, 89~120
- _____, 「이야기꾼 유형 탐색과 사례 연구」, 『구비문학의 연행자와 연행양상』, 한국구비문학학회편, 박이정, 1999, 77~118
- 롤랑 바르트, 김용권 역, 『S/Z』동문선, 2006
- _____, 이화여자대학교 기호학연구소 역, 『현대의 신화』, 동문선, 1997
- 리처드 J. 레인, 곽상순 역, 『장 보드리야르 소비하기』, 엘피, 2008
- 슬라보예 지젝, 김소연·유재희 역, 『빠딱하게 보기』, 시각과 언어, 1995
- Furst, Lilian R., *All is True*, Duke UP., 1995
- Barthes, Roland, tr. R. Carter, ed. T. Todorov, "The Reality Effect" *French*

Literary Theory today, Cambridge UP., 1982

_____, *The Rustle of Language*, Richard Howard trans. Univ. of
California press, Berkeley, 1989

ABSTRACT

A Study on Aspects of a Performance Arena's Communication Act

Kim, Jung-Kyung

The purpose of the thesis is to study the aspects of communication showed in a story that has been passed on orally. Here the main intention of the study was to find out the ways of interpreting "meta-narration".

The chapter 2 dealt with the relation between fictional world and real world. In a conclusion, this paper found out that "textualization of context" appeared in a story that has been passed on orally.

The chapter 3 dealt with the response of the audience throughout immersion. As a result, the paper found out that immersion of the audience must pass through the naive 'gaze' of a child.

Key Words performance arena, narrative field, story-teller, audience, narration, meta-narration, reality effect, entextualization, contextualization

논문투고일 : 2011. 3. 31
심사완료일 : 2011. 5. 20
게재확정일 : 2011. 5. 31