

## 구비서사에 나타난 속이야기의 놀이적 특성과 그 효과\*

하은하\*\*

— <차 례> —

1. 서론
2. 야담과 구비설화의 ‘속이야기’의 양상과 놀이적 특성
3. 이야기 놀이를 통한 삶의 변화들
4. 결론

### <국문초록>

이 논문의 목표는 이야기가 사람의 삶에 미치는 효과를 작품 내에서 살피는 것이다. 이를 위해 ‘속이야기’가 나타나는 구비서사를 대상으로 이야기관이 갖는 놀이적 특성을 분석하고, 속이야기 전후의 참여자들의 삶의 변화와 그 의미에 대해 살폈다. 놀이는 본질적으로 재미를 수반하는 것이지만 유희성만 강조되면 말초적이고 순간적인 쾌락으로 그 효용이 축소되고 만다. 이에 본고에서는 놀이가 현실 경험과 맺는 관계에 대해 주목하였다. 그리하여 놀이란 현실의 문제를 처리해 나가는 과정의 하나이며 삶의 변화란 그런 와중에 생겨나게 되는 효과임을 밝혔다.

그 결과를 정리하면 다음과 같다. 속이야기 삽입을 통해 이야기관을 구성하는 구비서사의 양상은 크게 즉흥적인 것과 계획적인 것 두 가지로 나눌 수 있었다. 한담으로 대표되는 즉흥적인 이야기관에서는 일상의 경험으로부터 벗어나 기분전환을 하거나, 무료한 시간을 보내려 하기 때문에 유희의 분위기가 흘러넘치고 이야기의 내용도 일정한 규칙이 없이 느슨하게 이어졌다. 반면 계획적인 이야기관에서는 즉흥적인 이야기관의 변덕스러움을 이야기 규칙이 강제하는 경향이 있었다. 그 규칙은 비생산적이며 일시적인 것이지만 통상적인 규범을 거부하고 그 효과가 놀

\* 이 논문은 2014학년도 서울여자대학교 인문과학연구소 교내학술연구비 지원을 받았음.

\*\* 서울여자대학교 국어국문학과 조교수.

이 이후에도 지속될 가능성이 있음을 알 수 있었다.

다음으로는 속이야기가 참여자들의 삶에 기여한 바에 대해 살폈는데 <노처녀들의 원님놀이>에서 원님 놀이는 노처녀들의 현실 속 좌절에 대해 가공의 만족감을, <봄날에 개구리 두 마리가 없다는 글귀>에서는 선비의 고통스러운 경험을 해석 가능한 사건으로 바꾸어 위안을, <소가 된 상좌와 오백나한 이야기로 정조 지킨 부인>에서는 남자에게 욕망의 지연의 필요성에 대한 깨달음을, 부인에게는 현실에 대한 통제력을, 오백 명의 도적들에게는 부처와 같은 삶으로의 변화를, 임금에게는 새로운 질서의 창조에 대한 단서를 제공하였음을 알 수 있었다.

그리하여 이야기 놀이의 가장 긍정적인 효용은 현실의 질서를 대체하고 싶은 소망을 투영하고 새로운 놀이 규칙에 따라 놀아봄으로써 그 효과를 간접적으로 경험한 결과, 실제 세상의 질서를 바꾸게 되는 것임을 밝혔다.

주제어 놀이, 이야기, 즉흥, 규칙, 한담.

## 1. 서론

인간은 왜 이야기를 짓고, 하는 것일까? 이 질문은 문학의 존재 이유에서부터 문학의 효용에 이르기까지 광범위한 고민을 담고 있다. 답변 또한 여러 방면에서 가능하다. 그런데 본고에서는 ‘놀이’라는 측면에서 문학적 향유의 동기를 살피고, 변화라는 키워드로 그 효용을 설명해 보려 한다. 좀 더 제한적으로는 구비서사에 나타난 이야기관의 놀이적 특성과 놀이 이후의 참여자들에게 나타난 삶의 변화들을 검토해 보려 한다.

구비문학을 놀이와 관련시키는 연구는 몇 가지 접근이 가능하다. 구비문학 속에서 놀이 문화를 찾아내고 성별, 연령별, 계층별의 기준에 따라 정리, 분류한 뒤 시대적 변모나 문화적 의미를 따지는 것이 그 하나이다. 그런데 이런 접근은 구비문학의 경우 다소 제한적일 수밖에 없다. 구비문

학에서 상층 남성의 놀이,<sup>1)</sup> 하층 남성의 놀이,<sup>2)</sup> 여성과 처녀,<sup>3)</sup> 남자 아이들의 놀이를 찾아 낼 수는 있지만 그것이 민속과 관련한 자료가 아니면 놀이에 대한 정보나 묘사는 소설과 비교해 매우 소략하다. 놀이 공간이 서사의 배경으로 이용되는 경우에도 등장인물들이 만나고 이별하는 관계 맺기의 현상이 되거나 사건 발생의 계기 정도로 작용할 뿐 그 각각의 놀이가 갖는 고유한 의미를 밝히기란 쉽지 않다. 게다가 창작 연대를 밝히기 어려운 구비문학의 특성상 작품만 비교해서는 개별 놀이의 시대별 형태 변화나 놀이 문화의 추이와 변동을 점검하고 그 의의를 논의하는 것도 힘들다.

그렇다면 구비문학을 놀이와 관련짓는 또 다른 접근으로는 어떤 것이 가능할까? 구비서사 내부에서 남녀노소 구분 없이 끊임없이 열리는 이야기 공간을 하나의 놀이 공간으로 상정하거나, 그곳에서 진행되는 이야기를 놀이의 시각에서 분석하는 것이 가능하다. 즉 이야기관의 놀이적 특성과 그 놀이의 효용에 대해 논의해 보는 것이다.

구비문학을 놀이와의 관련 속에서 논의한 연구는 많지는 않지만 꽤 심도 깊게 진행되었다. 심우장과 류정월의 연구가 대표적이다. 심우장은 구비서사를 감상할 수 있는 능력을 곧 놀이 능력과 같은 것으로 이해했다. 서사 감상을 캐릭터, 서사 규칙, 스토리에 내재된 패턴을 발견해 나가는 과정이라 볼 때 이것은 놀이의 규칙을 알고 여기에 동참하면서 즐길 수 있는 것과 동일한 원리라고 본 것이다.<sup>4)</sup>

심우장이 구비서사 감상의 놀이적 특성을 밝혔다면, 류정월은 야담으

- 
- 1) 관에서 주재하는 연회 참여하기, 시 짓기, 뱃놀이, 바둑 두기.
  - 2) 바둑, 씨름, 노름, 주막에서 이야기하기, 마을 잔치 참여.
  - 3) 화전놀이와 그네뛰기.
  - 4) 심우장, 『구비서사의 놀이적 특성과 문화적 창조력』, 『고전문학과 교육』 제26집, 한국고전문학교육학회, 2013, 61~92쪽.

로 연구의 대상을 초점화한 뒤 야담 감상이 갖는 놀이의 특성을 밝혔다. 류정월은 놀이라는 용어 대신 ‘재미’라는 감정에 주목하였는데 조선 사대부들이 여기(餘技)라는 이름으로 야담을 읽는 취미에 참여해서 어떻게 재미를 구성해 왔고 그러한 재미에 몰입한 결과 어떤 독특한 정체성을 구성하게 되었는지를 살폈다.<sup>5)</sup>

심우장과 류정월의 연구를 통해 이야기 향유는 놀이 체험과 형식적인 면에서부터 심리 상태에 이르기까지 유사한 점이 많다는 것이 드러났다. 그러나 류정월은 연구 대상을 양반으로 제한하고 놀이의 특성도 유희적 속성만을 강조함으로써 놀이의 미덕이 유희를 넘어 새로운 세계 창조에 있다는 점을 간과하였다.

심우장은 서사놀이라는 개념으로 구비문학의 패턴 활용의 규칙성과 변주에 관해 논의하면서 놀이가 창조력과 관련될 수 있는 서사적 원리에 대해 언급하고 있다. 그러나 창조력의 구체적인 양상에 대한 분석은 소략하다.

본고에서는 두 연구의 결과들을 이어받는 한편, 이야기 놀이의 결과가 이야기 향유자들의 삶에 생겨난 변화를 인물의 구체적인 경험과의 관련 속에서 논의하고 창조성을 대안 질서 모색으로 해석해 보려 한다. 물론, 이야기가 향유자들의 삶에 미친 긍정적인 효과를 밝히기 위해서는 이야기 밖 실제 삶에 생겨난 변화와 이야기의 관계를 다루는 것이 본격적인 논의라 하겠다. 그러나 본고에서는 작품 내부로 연구의 범위를 제한하려 한다. 왜냐하면 현장에 대한 분석은 고려해야 할 변수들이 많기 때문이다. 이에 통제된 작품 속에서 의미 있는 결과를 도출한 뒤 차차 그 적용의 범위를 확장시켜 나갈 수 있기를 기대하면서 먼저 이야기 내부에서 다시 이

5) 류정월, 『고전적 재미의 재구성』 서강학술총서 038, 서강대학교출판부, 2012, 1~249쪽.

야기관이 벌어지고 있는 이야기들인 ‘속이야기’<sup>6)</sup>가 담긴 구비서사들을 주목한다. 속이야기가 담긴 텍스트의 경우 놀이로서의 이야기관의 형성 과정과 그 속에서 벌어진 이야기 향연이 이야기관의 참여자들에 미치는 영향을 살피기에 매우 적합한 자료이다.

이를 활용하여 2장에서는 구비서사에 나타나는 다양한 속이야기 양상을 검토한 뒤 속이야기에 나타나는 놀이적 특성에 대해 살펴보겠다. 놀이적 특성은 속이야기에 참여하는 향유자들의 삶을 변화시키는 원리로 작용할 수 있기 때문이다. 그런 뒤 3장에서는 이야기 놀이가 삶의 변화를 일으키고 있는 구비서사를 대상으로 이야기 놀이가 이야기 향유자들의 현실의 경험을 어떤 방식으로 처리해서 향유자들의 삶에 어떤 변화를 일으켜 나가고 있는지에 대해 논의해 나가겠다.

---

6) ‘속이야기’에 대한 관심은 이강옥의 연구가 비교적 이른 시기부터 이루어졌다. 이강옥은 야담을 연구하면서 조선 후기 야담 속에서 등장인물의 말이 서술자의 위력을 넘어서는 현상들을 주목했는데 특히 이들 등장인물의 말이 몇 개의 문장이나 단락을 넘어서 이야기의 내용과 형식을 담고 있는 점이 문제적이라 보고 등장인물의 말에 의해 이루어진 이야기를 ‘속 이야기’라 명명한 뒤 그 이야기가 갖는 의의를 밝혔다. 특히 이강옥은 ‘속 이야기’ 가운데서도 자기 경험을 진술하는 서술법을 가장 주요한 것으로 다루면서 이런 특징은 현실 경험 자체를 소중하게 생각하고 사람 간의 의사소통을 중요하게 생각한 조선 후기의 의식이 반영된 결과라 보았다. 그런데 이강옥은 야담집 속의 많은 자료들을 검토하였지만 ‘속 이야기’ 가운데서도 등장인물의 자기 경험과 관련된 진술만을 제한적으로 다루었기에 ‘속 이야기’의 전모를 밝힌 것은 아니다. 이강옥의 연구는 물론 ‘속 이야기’의 일부에 해당하지만 매우 핵심이 되는 영역의 실체에 접근하고 있다. 또 야담은 구비서사와 매우 가까운 거리에 있는 장르이기에 연구 결과로부터 감개 받는 바 크다. 이 외 구비 설화에 나타난 ‘속 이야기’를 논의한 연구에는 최경숙의 연구가 있다. 최경숙은 ‘양부 고민 해결담’이라는 하나의 유형 속에 담긴 ‘속 이야기(씨와 밭 이야기)’가 바깥 이야기에서 생겨난 생부와 양부 간의 친부 쟁탈의 문제 해결을 위해 사용되는 바, 그 속 이야기의 문제해결을 위한 말하기 방식에 초점을 맞추어 논의했다. 최경숙의 논의는 자기 경험담이 아닌 ‘속 이야기’를 분석하고 있어 연구의 범위를 확장시킨 의의가 있다. 그러나 한 가지 유형만을 다루었고, 연구의 관심이 등장인물의 말하기 전략에 맞추어져 있어 이야기관이 청자와 화자를 아우를 수 있는 효용에는 별다른 관심을 두지 않았다.

## 2. 야담과 구비설화에 나타난 ‘속이야기’의 양상과 놀이적 특성

이 장에서는 ‘속이야기’가 펼쳐지는 계기에 주목하면서 다양한 속이야기의 존재 양상과 그 놀이적 특성에 관해 논의해 보겠다. 우리 야담과 구비설화 중에는 속이야기가 중요한 역할을 하는 작품들이 꽤 많다.<sup>7)</sup> 그런데 속이야기가 펼쳐지게 되는 계기, 참여하는 구성원, 펼쳐지는 이야기의 내용에 따라 그 놀이적 특성은 조금씩 다르다. 속이야기가 벌어지는 맥락은 크게는 자유롭고 즉흥적인 것, 계획적인 것 두 가지로 구분된다. 자유롭고 즉흥적인 속이야기의 맥락은 ‘한담(閑談)’을 나누는 것에서 찾아볼 수 있는데 기분전환, 쉬고 싶은 욕구, 변덕스러움의 욕구와 관련이 있다. 또 다른 맥락인 계획적인 이야기인 경우에는 자의적이고 강제적인 규칙을 뒀으로써 변덕스러운 성질을 구속하려는 욕구와 관련이 있다.<sup>8)</sup>

먼저 즉흥적인 이야기관 형성 맥락의 원리를 잘 보여주는 자료를 살펴 보겠다.

내가 병으로 서호정사에 누워 두문불출하고 병을 치료하고 있었다. 마침 같은 마을에 사는 노인들이 찾아와서 문안을 할 때면 문득 우스개 소리를 들려달라고 했었다. 간혹 웃음으로 듣고 말았으나, 그 중에서 가장 우스운 것들은 달력을 접어 그 뒷면에다가 써두곤 했었다. 날짜대로 대강 맞추어놓

7) 호이징하의 견해에 따르면 놀이는 문화보다 본질적인 것이면서 ‘은유’와 ‘신화’는 순수한 놀이 정신의 구체화라 할 수 있다.

8) 로제 카이와, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994, 37~38쪽. 로제 카이와는 놀이의 주요 항목으로 경쟁, 우연, 모의(摸意), 현기증으로 구분하고, 동시에 모든 놀이를 다시 파이다(paidia)와 루두스(ludus)라는 두 개의 상반된 극 사이에 배치할 수 있다고 했다. 이 때 파이다는 통제되지 않는 어떤 일시적인 기분이 표출되는 극으로, 루두스는 장난기, 충동적인 활기가 순치(馴致)된 극으로 둔 바 있다. 본고에서는 로제 카이와의 놀이의 성격 구분을 위한 두 극을 이야기관의 두 가지 놀이적 특성으로 재활용해 보았다.

으니 한 편이 되었길래 이름을 붙여 명엽지해라 한다. 대개 그 본뜻은 파한이 위주가 되었다...<sup>9)</sup>

위 인용문은 <명엽지해> 자서(自序)의 일부분이다. 여기에서 놀이의 특성과 관련하여 주목해야 할 내용은 이야기관이 벌어지게 된 것이 병을 치료하기 위함이라는 점이다. 병을 치료하고 있는 나를 찾아온 노인들에게 내가 요청한 이야기는 장자의 소요유(逍遙遊)편에 나오는 제해(齊諧) 즉 괴이한 이야기와 유사한 우스개들이었다. 이 자료만으론 내가 앓고 있는 병의 구체적인 모습은 알 수 없다. 하지만 지금 병의 치료를 위해 필요한 것은 기분전환임은 짐작 가능하다. 상층 사대부들은 기분전환을 위해 파한(破閑), 즉 무료함을 깨뜨리는 이야기관을 종종 요청했던 것이다. 그러니까 이야기관은 기본적으로 일상을 벗어나, 쉬고 싶은, 이완의 욕구와 관련이 있는 것이다. 이와 같은 욕구들 때문에 양반과 촌부가 함께 모여 괴이한 이야기를 공유하면서 함께 웃을 수 있는 분위기가 허용될 수 있었던 것이다. 이처럼 이야기관은 재미를 위해 자발적으로 일상적 세계를 잠시 멈추려 한다는 점에서 놀이 공간의 특징을 지니고 있다 하겠다.

다음으로는 좀 더 본격적으로 사대부들이 모여서 한담을 나누고 있는 장면을 보여주는 자료를 한 가지 더 살펴보겠다.

손곡의 심심당(深深堂)에서 주인 신사경, 청주 황성약과 더불어 한담을 나누었다. 문문산(文文山), 조정암(趙整菴), 김하서(金河西), 권석주(權石洲), 민노봉(閔老峯), 김문곡(金文谷), 이자의(李諮意)의 일로 이야기가 번져나갔는데 모두 여색(女色)에 관계된 것이었다...<sup>10)</sup>

9) 정용수 역, 『고금소총, 명엽지해』, 국학자료원, 1998, 127쪽. 余病臥湖庄 杜門養眞 時有園翁村老來問 輒令報以齊諧之說 惑聽了笑罷 擇其最可絕倒者 折曆書 書其背 課日較得 因成一編 名之曰蓂葉志諧 盖其本意 雖主於破閑...

위 자료는 <삽교별집(雪橋別集)>의 내용이다. 이 글 아래로 여섯 편의 이야기가 서술되고 있는데 공통적인 주제는 여색(女色)에 관련된 것이다. 이곳 이야기관은 심심당(深深堂)에서 벌어지고 있다. 참여자는 심심당의 주인 신사겸과 청주의 시골 선비 황성약, <삽교별집>의 작가 안석경 이렇게 세 명의 사대부 남성들이다. 이들이 이야기 놀이판을 벌이게 된 계기는 앞에서 살펴본 자료의 경우와 마찬가지로 한담을 즐기기 위함이다. 한담이란 심심풀이로 나누는 이야기이니 긴요하거나, 생산적인 일과는 거리가 멀다. 이런 속성은 놀이의 특징 중 무보수성과 관련된다. 순수하게 시간을 소비하는 한담이라는 행위에 세 명의 사대부 남성들은 자유롭고 자발적으로 가담해서 즉흥적으로 여러 사람의 일을 이야기하며 그들의 관심 영역을 넓혀 나가고 있는 중이다. 이런 모습은 바로 놀이에 집중하고 있는 참여자들의 모습 그 자체라 할 수 있다.

세 명의 상층 남성들의 한담을 살펴보면 그들이 흥미를 보이는 소재가 무엇인지 알 수 있다. 그것은 중국과 한국의 유명 인사들과 관련된 남녀 관계의 일이다. 위 인용문에 이어 펼쳐지는 여섯 편의 속이야기에는 과부, 처녀 등의 여자들과 관계 맺기에 실패하는 바람에 자신의 인생에 재앙이 닥친 남자들의 연애 실패담이 담겨있다. 속이야기 바깥에서 이 이야기들을 향유하고 있는 세 명의 남성들은 다른 사람의 속이야기에 몰입하게 되면서, 유사하면서 조금씩 다른 이야기를 즉흥적으로 이어가고 있다. 이 장면은 오늘날 남녀들이 이성과의 관계 맺기와 관련한 이야기들에 재미를 느껴 시간 가는 줄 모르고 밤새 이야기를 나누는 것과 유사하다 하겠다.

다음으로는 앞의 두 가지 경우와는 다르게 속이야기가 형성되는 맥락

10) 이우성, 임형택 편, 『이조한문단편집 상』, 일조각, 1995, 212쪽. “嘗於蓀谷之深深堂與主人申士謙及淸州黃聖若閑話 迤及文文山趙靜庵 金河西權石洲閔老峯金文谷李諮議之事 皆關於女色者也.”

이 계획적인 경우를 살펴보겠다. 계획적이라 함은 변덕스럽거나 즉흥적, 자의적인 것에 강제적인 규칙을 두는 것을 말하는데 해당 자료를 인용한 뒤 그 구체적인 내용을 살펴보겠다.

(1)어떤 사람이 거짓말 세 마디를 할 수 있는 사람에게 딸을 시집보내겠다고 광고를 냈다. 그리고는 사람들이 와서 돈을 걸고 거짓말을 하면 거짓말이 아니라고 우겨서 사람들의 돈을 따 먹었다. (2)광고를 낸 사람의 의도를 알아차린 한 청년이 준비를 단단히 하고 찾아와서는 주인에게 여기에서는 벼농사를 어떻게 하느냐고 물었다. 주인은 봄에 모를 심고 가을에 타작을 한다고 했다. (3)청년이 첫 번째 거짓말을 시작했는데 우리는 샷자리를 논바닥에 깔고 벼씨를 뿌린 뒤 나중에 샷자리 사이로 벼가 올라오면 샷자리 네 모서리를 한 사람씩 잡고 쳐들어서 이삭을 훑어 내지 번거롭게 옮겨 심고 타작하지 않는다고 했다. 그러자 주인이 그럴듯하다고 했다. (4)청년은 돼지는 어떻게 키우느냐고 물었다. 주인이 돼지우리를 짓고 키우다가 다 크면 잡아먹는다고 했다. (5)청년이 두 번째 거짓말을 했는데 우리는 널빤지로 상자를 만들어 죽 주는 구멍만 뚫어 놓고 돼지를 넣어 기르는데 돼지가 자라면 돼지 살이 죽 주는 구멍으로 콩 나오듯이 나와 그것만 잘라 먹고 또 나오면 잘라 먹지 돼지를 죽이지 않는다고 했다. 주인은 이번 것도 그럴듯하다고 했다. (6)청년은 세 번째 거짓말을 했다. 자신이 바람장사를 다녔는데 이 집에도 바람 몇 천 냥 치를 팔고 간 일이 있으니 오늘 그 돈을 받아야겠다고 했다. (7)주인은 참말이라고 하면 돈을 주어야 하고 거짓말이라 하면 거짓말 세 마디를 한 것으로 인정한 것이 되어 결국 청년을 사위로 삼게 되었다.<sup>11)</sup>

위에서 인용한 설화 <거짓말 세 마디로 사위 된 사람>에는 세 마디 거짓말이 등장한다. 이 거짓말들은 자초지종이 잘 갖추어진 이야기는 아니

11) [한국구비문학대계] 1-4, 77~80쪽, 가능동 설화17, 거짓말 세 마디, 이항훈(남, 71).

다. 하지만 특이하고 인상적인 내용으로 이루어져 있어 세 가지 화소를 포함한 세 종류의 속이야기로 볼 여지가 있다. 그렇게 볼 수 있다면 위 설화에서 속이야기의 참여자들의 태도는 앞에서 한담을 나누던 상층 남성들의 경우와는 다르다. 특히 거짓말을 하고 있는 화자의 의도 면에서 차이가 있다. 그것은 사대부들이 지루함을 깨고 희열을 느끼기 위해 즉흥적 이야기를 이어나간 것과는 다르다.

물론, 애초에 거짓말 세 마디를 얻으려고 이야기판을 시작한 주인은 그 동기가 사대부의 그것과 닮아 있다. 그러나主人的 광고를 보고 도전장을 내면서 찾아온 총각의 의도는 다르다. 총각은 딸을 걸고 다른 사람의 돈만 빼앗는 주인을 이긴 뒤에 主人의 딸을 차지하기 위해 놀이에 참여하고 있다. 그러니까 총각의 참여는 애초부터 물리적 이득을 바라는 것으로 얼핏 보면 이것은 무목적성, 무보수성이라는 특징을 지닌 놀이의 성격과는 거리가 멀어 보이는 것도 같다. 하지만 총각이 상금을 얻고 主人의 딸을 차지하는 등 경제적 이익을 얻는다 해도 이 이야기판의 성격이 비생산적이라는 사실은 바뀌지 않는다. 왜냐하면 이 이야기에서 생겨난 부는 主人에게서 총각으로의 소유권이 이동된 것일 뿐, 새로운 부(富)가 생겨난 것이 아니기 때문이다.<sup>12)</sup>

따라서 내기를 목표로 하고 있는 위 이야기판 역시 독자의 입장에서는 놀고 싶은 사람들이 놀고 싶은 동안 놀이하는 자유로운 활동일 뿐이다. 그것은 현실과 동떨어진 비현실적인 놀이공간이며, 자의적이긴 하지만 명

12) 로제 카이와는 호이징하의 놀이 개념이 다소 편협하다는 문제를 제기하고 있다. 그는 호이징하의 놀이 개념에는 내기나 도박, 카지노 등 우연놀이를 제외하고 있다고 하면서 이런 놀이들은 종전 나쁜건 일상생활에서 중요한 몫을 차지하고 있는 만큼 무시할 수 없다고 했다. 그러면서 이들 돈놀이 형태를 취하는 놀이의 경우에도 엄밀하게 말하면 비생산적 특징과 모순되는 것은 아니어서 새로운 요소의 생산 대신 소유권의 이동이 발생한다고 했다.

확하고 거부할 수 없는 놀이 세계의 규칙이 통용되고 있는 세계이다. 텍스트 속 주인은 거짓말 세 마디를 인정받은 총각을 사위로 삼고 있다. 이는 놀이 참여자들이 매우 자의적일 수도 있는 놀이 규칙을 성실히 수행하는 것과 닮아 있다. 주인은 앞서 여러 도전자들의 정직을 악용해 왔던 인물이다. 하지만 그도 규칙이 단순한 약속이었던 점을 이용해서 놀이판의 규칙을 이행하지 않으려 하거나 놀기를 거부하지는 않는다. 따라서 의도가 있고 계획된 이야기판에서도 놀이의 특성은 오롯이 유지되고 있다고 할 수 있다.

이제는 의도가 있고 자의적인 규칙이 강제되는 이야기판일지라도 이야기 진행에서는 의외성이 존재할 수 있으며 그것이 재미의 원천임을 아래 두 설화의 비교를 통해 살펴보겠다.

가) (1)내외가 어느 골짜기에 사는데 수캐를 한 마리 키웠다. (2)남편의 장인이 환갑이 되어 이웃집에 집을 맡겨 놓고 떡을 상자에 짊어지고 아내와 함께 가는데 개가 따라나섰다. (3)남편이 고개를 넘어가다가 힘들어서 쉬어 가는데 도둑이 나타나서 등에 짊어진 게 뭐냐고 물었다. 장인 환갑에 드릴 떡이라고 하니 도둑이 달라고 했다. (4)떡을 실컷 먹은 도둑이 여자랑 옷상자를 달라고 하니 남편이 안 된다고 했다. 그래서 둘이 싸움이 붙었는데 도둑은 칼을 들고 있었다. 도둑은 싸우다가 칼을 떨어뜨렸다. 여자는 둘이 싸우는 모양을 그저 지켜만 보고 있었다. (5)결국 도둑이 이겨서 그 사람 배 위에 올라타고는 여자에게 싸우다가 떨어진 칼을 가지고 오라고 했다. 여자가 칼을 도둑 손에 쥐여 주었다. 그런데 도둑이 남편을 찌르려는 순간 개가 도둑의 목을 물어 버렸다. (6)그래서 남편이 도둑을 잡아 없애버리고는 다시 부인을 데리고 장인 집으로 떠났다. (7)잔칫날인지라 모두 모여서 돌림 이야기를 하는데, 남편이 자기가 그랬다는 소리는 안하고 도둑 만난 이야기를 해줬다. 사람들이 그 부인도 함께 물어버리지 뭐 하러 데리고 갔냐고 한마디

씩 거들었다. 남편이 그 이야기가 자기가 당한 이야기라고 하니, 형님들이 자기 여동생에게 맞느냐고 물었다. (8)여동생이 그렇다고 하니 형님들이 여동생을 죽여 버리고 처남을 새장가 들여보냈다.<sup>13)</sup>

나) (1)옛날에 아주 친한 두 친구가 있었는데, 한 친구는 부자지만 자식이 없고 한 친구는 가난하지만 자식이 많았다. 부자지만 자식이 없는 친구가 나이를 먹자 자식이 하나도 없는 것이 걱정이 되어 자식이 많지만 가난한 친구에게 찾아가 자기 부인과 관계하여 아들 하나만 만들어 달라고 부탁했다. 가난한 친구가 처음에는 망설이다가 친구가 하도 부탁하여 그러기로 했다. 부자 친구는 자기가 오줌 누러 나가는 사이에 방 안으로 들어와 자기 부인과 관계를 맺으면 아무도 모를 것이라 했다. (2)그렇게 해서 부자 친구의 마누라가 임신을 하여 아들 하나를 낳게 되었는데, 그 아이가 어려서부터 굉장히 총명하고 효자였다. 그 모습을 지켜보던 가난한 친구가 늘 속으로 ‘저게 내 자식인데.’라는 마음을 품었는데, 그 아들이 점점 더 훌륭히 자라나자 욕심이 커지기 시작했다. (3)결국 가난한 친구가 부자 친구에게 가서 자기 자식을 돌려달라고 했는데, 그 말을 들은 부자 친구가 병이 생겼다. (4)자기 아버지가 병에 걸려 방문 밖으로 나오지를 않으니까 걱정이 된 아들이 아버지에게 무슨 일이냐고 물어보았다. 아들이 하도 강경하게 무슨 일인지 알려 달라고 하니 아버지가 어쩔 수 없이 사실대로 다 이야기 해주었는데, 아들이 그런 걸 갖고 걱정하냐면서 자기가 다 해결하겠다고 했다. (5)아들이 자기 어머니에게 부탁하여 술과 고기를 준비하여 동네잔치를 열어달라고 했다. (6)잔칫날이 되자 아들이 동네 사람들에게 물어보고 싶은 게 있다면서, 윗발 임자가 심던 씨 하나가 튕겨나가 아래 밭에 심어졌는데, 나중에 그 씨가 자라나 훌륭한 열매를 맺자 욕심이 생긴 윗발 임자가 그 열매를 자기를 달라고 하는데 과연 누가 그 열매의 임자냐고 물었다. 사람들이 그건 열매를

13) <도적 만나 배신한 아내와 의리 지킨 개>에 해당하는 설화가 『한국구비문학대계』에 4편 가량 채록되어 있다. 정운채 외, 『문학치료 서사사전 1(설화편)』, 문학과치료, 2009, 775~776쪽.

가꾼 아래밭 주인이 임자라고 했는데, 그 말을 들은 가난한 친구가 다시는 자기 아들을 돌려달라는 소리를 안 했다.<sup>14)</sup>

먼저 위에서 인용한 두 편의 설화 속 이야기관의 풍경을 간략히 정리해 보겠다. 설화 가) <도둑 만나 배신한 아내와 의리 지킨 개>에 나타난 이야기관은 등장인물의 장인이 환갑을 맞아 잔치를 벌이는 가운데 벌어진다. 서사 단락(7)에서 잔칫날이라 ‘돌림 이야기’를 하는 데에서 그런 정황이 드러난다. 이 이야기관에 참여한 사람들은 장인의 가족들과 출가한 딸의 부부, 마을 손님 정도로 추측된다. 설화 나) <씨임자보다 땅임자>에서도 이야기관은 잔치에서 벌어지고 있다. 이런 점으로 미루어 두 설화 속 이야기관이 모두 일상에서 벗어나 있으며, 기분전환을 할 수 있는 소란스럽고 유흥이 넘치는 분위기일 것이라고 짐작하는 것은 무리가 아닐 것이다.

그런데 이런 분위기를 활용하여 속이야기를 시작하는 화자의 의도는 두 설화가 서로 다르다. 설화 가)의 속이야기 화자는 배신한 아내를 벌하려는 의도를 지니고 있는 반면, 설화 나)의 속이야기 화자는 양부의 노력을 인준 받으려는 의도를 지닌다. 설화 가)의 남편이 아내를 징벌하려는 까닭은 장인의 잔치에 오는 길에 도적을 만나 목숨을 잃을 뻔했을 때 아내가 남편 대신 도적에게 떨어진 칼을 가져다주었기 때문이다. 설화 나)에서 화자가 양부의 노력을 인준 받으려 하는 것은 버린 아들이 훌륭하게 자라는 것에 욕심이 생긴 친부가 아들을 돌려달라고 양부를 괴롭혔기 때문이다.

14) <씨임자보자 땅임자>에 해당하는 설화가 『한국구비문학대계』에 19편 가량 채록되어 있다. 정운채 외, 『문학치료 서사사전 2(설화편)』, 문학과치료, 2009.8.30, 1951~1961쪽.

두 설화 속 이야기 화자는 자신의 의도를 성취하기 위해, 이야기판과 이야기가 갖는 놀이의 성격을 이용하고 있다. 이들이 이용하고 있는 놀이의 특성은 놀이란 공간적 시간적으로 현실과 분리된다는 점이다. 설화 가)에서 남편은 자신의 일이라는 사실을 감춘 채, 타인의 이야기인 것처럼 여자의 실행을 말해서 장인과 그 가족들이 실행할, 여인을 죽여야 한다는 제안을 이끌어내고 있다. 그 여자가 자신의 딸이거나 누이라는 사실을 알게 되면 그녀에 대한 처벌은 복잡하게 얽혀 있는 가족관계나 감정의 문제 때문에 혼잡해질 수밖에 없었을 것이다. 하지만 일시적이긴 하지만 현실 세계로부터 단혀 있으며 보호받을 수 있는 독자적인 이야기의 공간 속에서는 현실과 관계없이 이야기 세계의 명확하고 자의적인 규칙대로 처벌을 요구하도록 할 수 있기에 남편은 그 점을 활용해서 그들이 내린 명을 번복할 수 없도록 만들었다.

반면 설화 나)에서 이야기 화자는 생부(生父)와 양부(養父)의 양육권 문제를 다른 사람 발에 떨어진 씨 임자의 주장으로 전치시키고 있다. 그렇게 함으로써 이 설화의 속이야기에서는 걸 이야기의 일상적인 규칙인 혈연 중심의 부자관계에 대해서, 사랑과 정성이 더욱 귀중하다는 의외의 문화적 규칙으로 응수할 수 있는 여지를 확보하고 있다. 결국 이야기는 새로운 응수가 이기는 결론으로 진행되고 있다. 물론 독자의 입장에서는 이야기의 진행이 의외의 가능성 없이 불가피한 결과에 이르는 설화 가)보다는 예측할 수 없는 반격을 보이는 설화 나)에서 더 큰 즐거움을 느끼게 되었을 것임은 말할 것도 없다.

다음으로는 속이야기 속에 존재하는 현실과는 다른 놀이 규칙이 새로운 질서로 연결될 수 있는 가능성을 보여주는 설화 한 편을 더 검토해 보겠다.

(1)정함 선생의 글 읽는 소리가 참 청아하였다. 어느 날 밤 정함 선생이 글을 읽고 있으니 인기척이 나더니 한 처녀가 들어왔다. (2)정함 선생은 글을 다 읽고 처녀에게 누구인지 물었다. 처녀는 자기가 허판서의 딸이며 글 읽는 소리를 듣고 마음이 동하여 찾아왔다고 했다. (3)정함 선생은 단도를 꺼내 처녀에게 주면서 대감집의 딸이 못된 행동을 했으니 자결하라고 했다. 처녀가 칼을 달라고 하여 자결하려고 하자, 정함 선생이 칼을 뺏으며 잘못을 뉘우쳤으니 앞으로 잘하면 된다고 했다. 그러고도 처녀가 나가지 않고 벌을 내려 달라고 하자 정함 선생은 표시가 나도록 종아리를 때렸다. 정함 선생은 처녀에게 이제 그만하면 개심을 하였으니 가라고 하였다. (4)처녀는 다른 사람에게 시집을 가 아들들을 낳았고, 세월이 흘러 그 아들들이 벼슬을 하였다. 그런데 그 아들들이 정함 선생의 잘못에 대해 상소를 하려고 했다. 그 어머니가 가만히 보니 아들들이 정함 선생에 대해 상소를 하려고 하기에 정함 선생은 도통군자라며 그러지 말라고 말했다. 아들들이 왜 그러냐고 묻자 어머니는 소싯적의 이야기를 해 주며 정함 선생은 아주 절개가 있는 분이니 상소를 하면 아주 천벌을 받을 것이라고 했다. (5)그 아들들은 감탄을 하며 상소를 하지 않았다.<sup>15)</sup>

위 설화 <역적 누명과 회초리>에서 정함 선생이라 불리는 사람은 조정 암, 즉 조광조를 가리킨다. 설화의 내용은 조광조의 여색과 관련된 일화를 다루고 있다. 조광조는 바로 앞 심심당 자료에서 언급된 바 있다. 그런데 관련 사건은 서로 차이가 있다. 구비설화의 특성상 반드시 이 일화가 조광조의 실제 삶과 관련이 없을 수도 있을 것이다. 아무튼 여기에서는 자신의 유희를 거절했던 남자를 세월이 한참 흐른 어느 날 여자가 자기 자식들을 통해 구원했다는 내용이다. 여자는 아들들에게 조광조가 모함을 당해 누명

15) <역적 누명과 회초리>에 해당하는 설화가 『한국구비문학대계』에 3편 가량 채록되어 있다. 정운채 외, 『문학치료 서사사전 2(설화편)』, 문학과치료, 2009.8.30, 2259~2263쪽.

을 쓴 것이라고 말하면서 그가 도통군자라는 점을 알리려고 자신이 처녀 때 그 남자에게 거절당했던 이야기를 속이야기로 들려주고 있다.

위 구비설화 속 이야기관은 위 심심당의 경우와는 몇 가지 점에서 차이가 있다. 구연된 이야기가 자기 경험담이라는 점, 이 이야기가 듣는 사람에게 영향을 미쳐 행동을 바꾸게 했다는 점이 큰 차이이다. 또 다른 특징으로는 이야기관에 참여하고 있는 사람들이 모자 관계라는 점도 다르다. 처지와 성이 비슷한 사람들끼리 모여 공통의 관심사에 대해 이야기를 나누는 것에 비해 이 이야기관의 재미 요소는 다소 떨어질 수 있다. 혹은 이 이야기관의 지속이 참여자들의 자율적인 선택인지, 어머니의 이야기를 듣고 자식들이 판단을 바꾸는 것 또한 강제인 것은 아닐까에 대해서도 의문을 가질 수 있다. 그런데 위 이야기 속의 자식들은 우리가 염려해야 할 만큼 어리지 않다. 원하면 이야기를 정지시키거나 행동으로 옮기는 것을 미룰 수도 있었다. 그런데 이야기를 끝까지 경청하고 있다. 또 어머니의 제안을 수용하고 있다. 이로 미루어 볼 때 어머니가 별인 이야기관은 자식들에게 재미와 참여 동기를 유발시키기에 무리가 없었다고 추측할 수 있다.

호이징하는 “ ‘남들’은 끼지 못하는 ‘우리들’만의 비밀을 만듦으로써 놀이의 매혹은 더욱 높아진다.”고 말했다. 또 “놀이 집단의 비밀은 일상생활의 법률과 관습을 더 이상 중요하지 않게 만든다.”고도 했다. 위 설화 속 어머니와 아들들이 별이는 이야기관에서도 이와 비슷한 놀이의 속성이 발견된다. 그들의 이야기는 바깥에 있는 사람들은 알지 못하는 비밀스러운 것이며 그 속에서 언급된 내용은 처녀가 한밤중에 담을 넘어 남자의 방으로 들어가는 비도덕적이고 세상의 법률의 위반하는 일이지만 세속적 판단을 일시적이거나 중지시키면서 몰입이 가능했던 것이다.

이제 다음 장에서는 구비설화 가운데 이야기 놀이판을 별인 결과 화자와 청자의 삶에 긍정적인 변화가 생겨난 경우를 중심으로 이야기 놀이의

효용에 대해 논의해 보겠다.

### 3. 이야기 놀이를 통한 다양한 삶의 변화들

이야기 놀이의 효용에 대해 논의하기에 앞서 먼저 프로이트의 놀이 개념으로부터 도움을 얻을 필요가 있다. 프로이트는 어느 날 그의 한 살 된 손자가 포트-다(fort-da)놀이를 하는 것을 관찰하게 되었는데, 그 놀이는 아이가 <오~오~오>라고 외치며 실패를 멀리 던졌다가 실을 잡아 당겨서 다시 실패가 나타날 때 즐거운 듯 <다(da)>라고 외치는 것이었다. 프로이트는 이 모습을 지켜보면서 아이가 <오~오~오>라며 내는 소리는 단순한 감탄사가 아니라 독일어 <포트(fort, 가버린)>을 의미하고 <다(da 거기에)>를 의미한다고 보았다. 그리고 아이가 이런 놀이를 반복적으로 하고 있는 것을 눈치 챈 뒤 아래와 같은 놀이 이론을 제안하였다. 정리해서 인용하면 아래와 같다.

그 놀이의 해석은 분명하게 되었다. 그것은 그 아이의 위대한 문화적 업적, 즉 아무 저항 없이 어머니를 가도록 허용함으로써 이룩한 본능의 포기와 관련된 것이다. 그는 자신의 능력이 미치는 범위 안에서 그 물건들이 사라졌다 되돌아오는 것을 스스로 연출함으로써 포기에 대한 보상을 받았다. <중략> 그렇다면 한 놀이로서 이 고통스런 경험의 반복이 어떻게 쾌락원칙과 일치한단 말인가? 그에 대한 답변으로 어머니의 사라짐은 즐겁게 돌아올 것에 대한 필수적 예비 조치로서 상연되어야 하고 따라서 그 놀이의 진정한 목적은 바로 후자, 즉 어머니의 즐거운 귀환에 있었다고 말할 수도 있으리라. <중략> 그 아이는 다른 동기에서 자신의 경험을 놀이로 바꿨다는 인상을 받게 된다. 처음에 그는 <수동적인> 상황에 있었다. 그는 그 경험에 의해서

압도되었던 것이다. 그것이 즐거운 것은 아니었지만 놀이로 그것을 반복함으로써 그는 <능동적인> 위치를 차지하게 되었다. 이러한 노력은 기억이 그 자체로 즐거운 것이었느냐 혹은 그렇지 않았느냐 하는 문제와는 별도로 작용하는 지배 본능에서 연유하는 것이었으리라. 그러나 또 다른 해석을 시도해 볼 수도 있다. 그 물건이 <가버린> 상태가 되도록 그것을 던져 버리는 것은 자기에게서 떨어져 나가는 어머니에게 복수하고자 하는 어린아이의 충동을 만족시키는 것일 수도 있다. <중략> 마지막으로 어른들에 의해서 수행되는 예술적 놀이와 예술적 모방은 -이것은 어린이들의 경우와는 달리 관객을 목표로 한다. -관객들에게 가장 고통스러운 경험을 피할 수 있게 해줄 수 있지는 않지만 관객은 그러한 경험을 고도의 즐거움으로 받아들일 수 있다는 사실도 기억해 둘 만한 사항으로 덧붙이고 싶다.<sup>16)</sup>

위 글에서 놀이의 효용과 관련하여 눈여겨볼 대목은 다음과 같다. 프로이트는 아이의 놀이를 관찰한 후 첫째, 놀이란 아이의 경험과 관련된 문화적 산물이라고 했다. 어머니를 떠나가도록 허용함으로써 포기했던 자신의 본능이 보상받을 수 있도록 연출된 것이 아이의 놀이라는 것이다. 둘째, 놀이가 아이에게 가져다준 보상은 현실의 고통스러운 경험을 지배할 수 있게 한다는 점이다. 어머니의 사라짐은 실패 놀이에서는 <포트(fort, 가버린)>로 대체된다. 또 어머니의 사라짐은 아이가 실패를 잡아당김으로써 <다(da 거기에)> 되돌아오게 하는 즐거운 귀환을 예비하고 있다. 게다가 아이는 놀이 속에서는 버려지고 돌아오게 하는 행위를 자신이 스스로 연출함으로써 더 이상 수동적이지 않고 능동적인 위치에 자리할 수 있게 되었다고 했다. 아이가 고통스러운 경험과 관련된 놀이를 반복적으로 할 수 있는 것과 이것이 관련된다고 볼 수 있다. 셋째, 아이의 놀이가 갖는 속성은 어른들의 예술적 놀이에도 적용 가능하며 아이들의 놀이

16) 프로이트, 『쾌락원칙을 넘어서』, 열린책들, 1997, 20~24쪽.

는 어른에게는 몽상의 세계를 창조하는 것으로 대체된다고 했다. 이 세 가지 관점들을 활용해서 구비설화 속 이야기관이 참여자들의 삶에 미치는 영향에 대해 검토해 보겠다.

2장에서 논의한 바, 이야기관이 시작되는 맥락에는 잔치에서 유흥을 높이기 위해, 일상에서 벗어나려고, 무료한 시간을 보내기 위해 등 즉흥적이고 이완된 상태를 위한 경우에서부터, 의도를 가지고 놀이터에서 일상생활의 혼돈이나 법칙과는 구분되는 규칙을 세우기 위한 것에 이르기까지 다양한 경우가 있었다. 특히 놀이터 안에서 일시적인 구속력을 갖는 놀이의 규칙은 자유로운 응수를 허용하고 있어 언제든 기존의 규칙과 경쟁할 가능성이 상존했다. 그리하여 이야기 놀이는 새로운 문화적 질서를 세우는 시도로 나아갈 여지가 있음을 확인했다. 이제 3장에서는 놀이터에서 제한적으로 구속력을 발휘하던 질서가 어떻게 삶을 바꾸어 새로운 문화를 만들어 가는지 그 구체적인 모습을 살펴보겠다. 먼저 놀이를 통해 노처녀 다섯이 결혼을 하게 되는 이야기의 경우이다.

(1)한 죄수가 딸 다섯 자매를 두었는데, 딸들을 시집보낼 줄 몰라 서른 살에서 스무 살까지 노처녀로 있었다. (2)그 때에 원님이 매사냥을 하다가 매를 잃어버렸는데, 매가 그 오 자매 집 울타리 안에 앉았다. (3)원님은 죄수 집이라 가만히 후원에 들어가 살피는데, 딸들이 재판놀이를 하는 것을 보게 되었다. (4)원님이 보니 제일 맏딸이 재판관이 되고, 둘째는 딸들을 시집보내지 않는 죄수 역을 하고 있는 것이었다. (5)재판관인 큰딸은 다섯 딸들을 시집보내지 않는 죄수 역을 맡은 둘째를 혼내면서 왜 딸들 시집보내지 않았냐고 다그쳤다. (6)그리고 과년한 딸들을 모두 동네의 할아버지와 총각 누구누구에게 시집보내라고 판결하였다. (7)그 상황을 본 진짜 원님은 큰딸이 다섯 명의 딸들을 누구에게 시집보내라고 판결을 내리는지를 잘 듣고 그 내용을 적었다. (8)다음 날 원은 이방을 보내어 죄수를 잡아들였다. 죄수를 문책한

후 어제 딸들이 말한 대로 신랑감을 정해 당장 그리로 혼인하라고 하명했다.  
(9)원이 사주도 쓰고 택일도 해서 다 시집보냈다.<sup>17)</sup>

위 설화 <노처녀들의 원님 놀이>에서는 지금껏 살펴온 것과는 조금 달라 보이는 놀이가 ‘속이야기’ 속에서 진행되고 있다. 놀이의 형식을 띠고 있는 것만은 분명한데 속이야기의 진술 방식이 특이하다. 자기 경험에 대한 진술도 아니고, 허구적인 이야기를 구연하는 것도 아니다. 이 이야기 판은 송사라는 형식을 모방하고 있다. 구비 설화 속에서는 속칭 ‘원님 놀이’라 불리는 것들이 자주 등장하다. 혼하게는 아이들이 모여 앉아 원님 놀이는 하는 경우가 많은데, 위 설화에서는 좌수 집 노처녀 딸 다섯이 이 놀이를 하고 있다. 그녀들은 놀이판에서 각각 아버지, 원님, 딸의 역할을 맡고 있다. 이들은 각자가 맡은 역할들을 연기하고 있다. 이 때 원님의 역할을 맡은 큰딸은 판결을, 좌수 역할을 하고 있는 딸은 가해자의 역할, 나머지 자매는 평소 억울한 사연을 호소하는 피해자 역할을 맡고 있다.

놀이판에서 원님의 역할을 맡은 큰딸은 아버지 좌수 역을 맡은 둘째 동생에게 왜 딸들이 노처녀가 될 때까지 시집을 보내지 않았느냐며 다그치고 혼을 낸다. 그런 뒤 딸들을 시집보낼 길을 알려주는 것으로 판결을 맺고 있다. 만일 처녀들의 원님 놀이를 지켜보는 진짜 원님이 없었다면 노처녀들의 놀이는 단순한 놀이로 끝이 났을 것이다. 그 놀이는 자체로 만족감을 주었을 뿐 놀이가 끝난 이후 그녀들의 삶에는 놀이 이전과 비교할 때 어떤 차이도 생겨나지 않았을 것이다. 그럼에도 불구하고 그녀들은 마치 원님이 된 것처럼 호기롭게 판결을 내리고 좌수가 된 것처럼 어쩔 줄

17) <노처녀들의 원님 놀이>에 해당하는 설화가 『한국구비문학대계』에 2편 가량 채록되어 있다. 정운채 외, 『문학치료 서사사전 1(설화편)』, 문학과치료, 2009.8.30, 648~649쪽.

몰라 하며 준엄한 처벌을 경험한다. 자매들은 그들의 역할에 몰두하고 헌신하며 열광하는 와중에도 이것이 비현실적이라는 것을 잊지 않고 있었을 것이다. 다만, 놀이를 파괴하지 않기 위해 맡은 연기의 마법을 깨뜨리지 않고 그 마법의 세계가 열어 준 환상을 열심히 좇고 있는 것이다.

노처녀들에게 원님 놀이란 현실 세계에서의 좌절과 실망을 다룰 수 있는 대체물이라고 볼 수 있다. 그녀들은 놀이를 통해 비록 가공일망정 충분한 만족감을 얻으며 고통스러운 현실의 상황을 버텨갈 수 있었을 것이다. 비슷한 좌절의 경험을 공유하고 있는 다섯 자매들은 놀이를 통해 아버지의 처사에 대해 한껏 원망을 토로하는 한편 언제인가는 이런 불확실함이 놀이 속과 같은 현명한 원님의 출현으로 긍정적인 결말을 예비할 것이라 기대하면서 현재를 살아가고 있는 것일지도 모른다. 물론 설화의 진행은 이런 처녀들의 소망이 또 다른 등장인물인 놀이 관찰자로서의 원님의 존재와 연결됨으로써 노처녀들의 일시적 만족이 현실에서도 지속될 수 있도록 삶을 변화시켜 주는 방향을 택하고 있다.

다음에 살펴볼 이야기는 좀 더 심각한 현실적 경험이 등장하고 있지만 속이야기를 통해 문제가 해결되고 있는 설화이다.

- (1)숙중 대왕이 야순(夜巡)을 돌다가 한 시골 마을 오막살이집에 이르게 되었다. (2)그런데 그 집 앞에는 ‘야탄장춘무이와(夜歎長春無二蛙)’라는 글이 붙어 있었다. (3)뜻을 궁금하게 여긴 숙중 대왕이 그 집에 들어갔는데 젊은 선비가 한 방 가득 책이 있는 곳에서 공부를 하고 있었다. (4)숙중대왕이 그 집에서 하룻밤을 묵으면서 선비에게 과거를 보러 가지 않느냐고 물었다. (5)그러자 선비는 과거를 보러 갔으나 일곱 번이나 낙제를 하여 살림만 어려워졌다고 했다. (6)숙중대왕이 이번에 별과가 있으니 꼭 보라고 권했지만 선비는 가지 않겠다고 했다. (7)숙중대왕은 ‘야탄장춘무이와(夜歎長春無二蛙)’가 무슨 뜻인지 묻자 선비는 뜻에 관한 이야기를 했다. (8)꼬피리와 딱따

구리가 누가 노래를 더 잘하는 가로 다투게 되어, 부엉이에게 판결을 맡기기로 했다. 그런데 판결에 자신이 없었던 딱따구리는 개구리 두 마리를 사서 부엉이에게 받쳐 최종적으로 유리한 판결을 얻었다. (9)이야기를 마친 선비는 자신도 개구리 두 마리 없어서 시험에 붙기 어렵다며 탄식을 했다. (10)숙종대왕은 다시 한 번 별과를 꼭 보라고 권했다. (11)선비는 점잖은 노인이 자꾸 권하자 시험을 보러 나갔다. 그런데 과제가 ‘야탄장춘무외(夜歎長春無二蛙).’였다. (12)내용을 잘 알고 있던 선비는 과거에 합격할 수 있었다.<sup>18)</sup>

위 설화 <봄날에 개구리 두 마리가 없다는 글귀>에서 이야기관은 가난한 선비의 집에서 열리고 있다. 참여자는 가난한 선비와 숙종 대왕 두 사람이다. 속이야기가 시작되는 계기는 숙종대왕이 야산을 돌다가 이상한 글귀를 발견했기 때문이다. 선비의 집 앞에는 이웃과 다른 글귀의 입춘첩이 붙어 있었다. 글귀의 내용이 궁금했던 임금인 선비에게 그 뜻을 묻자 선비는 속이야기의 내용을 들려주었던 것이다. 가난한 선비는 글귀에 관심을 보이는 임금에게 우화 한 편을 들려주는데 그 우화의 내용을 간략히 정리해 보면, 개구리 두 마리를 준비할 수 있었던 딱따구리는 꾀꼬리보다 목청이 나뻐서도 노래 대회에 합격을 했지만 목소리가 고왔던 꾀꼬리는 개구리를 준비하지 못해 떨어지고 말았다는 내용이다. 뇌물의 유무에 따라 노래 대회의 승패가 엇갈리는 것을 풍자하고 있는 것이다.

이와 같은 속이야기는 일차적으로는 선비가 자신의 거둬들인 과거 낙방을 납득하기 위해 동원하고 있는 것이다. 선비는 속이야기를 반복적으로 새기다 이번에는 아예 입춘첩으로 만들어 오가는 사람들이 모두 볼 수 있도록 대문에 붙여둔 것으로 짐작된다. 그렇다면 선비는 의외의 가능성이

18) <봄날에 개구리 두 마리가 없다는 글귀>에 해당하는 설화가 한국구비문학대계에 13편 가량 채록되어 있다. 정운채 외, 문학치료 서사사전 2(설화편), 문학과치료, 2009.8.30, 1304~1309쪽.

라고는 없어 보이는 실패와 좌절뿐인 경험을 되뇌는 일에 왜 이렇게 자발적으로 열중하고 있는 것일까? 놀이의 기본이 재미라 한다면, 선비의 속 이야기에서는 재미를 발견할 수는 없다. 그렇다면 그에게 이 놀이는 어떤 의미가 있는 것일까? 선비에게 거의 제의와도 비슷해 보이는 이 놀이는 아이가 그랬던 것처럼 떠나간 엄마의 즐거운 귀환을 예견하고 있지는 않다. 하지만, 낙방의 원인이 나에게 있는 것이 아니라 세상의 부조리함에 있다는 주장을 담고 있다. 그래서 불행에 압도당하거나 위축되지 않게 한다. 선비는 불행을 능동적으로 장악하고 해석할 수 있는 상태로 재구성함으로써 부조리를 탓하고 좌절당한 자신을 위로하며 현실을 감당할 수 있게 된 것이다.

비록 선비의 속 이야기에서는 성공적인 결말이 예비되어 있지 않은 채 위로를 주는 정도에서 끝이 났지만 선비는 그 글귀를 문 앞에 붙임으로써 그것이 계기가 되어 임금의 관심을 끌게 되었고 임금의 배려로 자기 집 앞 글귀가 과제(科題)로 제출되면서 급제라는 보상을 얻게 된다. 이 설화의 경우 어머니의 귀환을 목표로 하는 아이의 실패 던지기 놀이가 속이야기에서 곁이야기로 이어지면서 충족된 것이라 하겠다.

마지막으로 살펴 볼 이야기는 한 편의 이야기 내부에서 속이야기가 반복되면서 관련된 많은 사람들이 함께 변화되는 이야기이다.

(1)전라도 곡성에 김춘홍이란 사람이 살고 있었다. 김춘홍이 태평과(太平科)를 보러 서울로 가다가 공주에 다다랐다. (2)날은 저물고 소나기가 곧 쏟아질 것 같아 걸음을 재촉하면서 산을 올라가는데 앞에 새파란 치마에 빨간 저고리를 입은 부인이 보따리를 옆구리에 끼고 걸어가고 있었다. 김춘홍은 부인네가 혼자 어디 가나 보다하고 생각했다. (3)그 산을 얼추 올라가서 옹기 굽은 굴을 지나가는데 갑자기 소나기가 퍼부었다. 김춘홍이 굴로 들어가

비를 피하려고 했는데, 굴속을 들여다보니 앞서 가던 부인이 앉아 있었다. 예전에는 비 피하는 굴은 먼저 들어간 사람이 임자였다. 그래서 김춘홍은 굴 앞에 그냥 서 있었다. (4)굴 안에 있던 부인이 김춘홍 보고 앉을 자리가 조금 있다고 해서 두 사람은 좁은 굴 안에 같이 앉아 있게 되었다. (5)굴에 함께 앉아 있는데 뇌성벽력이 치고 번갯불이 비치는 사이로 부인의 얼굴을 보니 만고절색이었다. 김춘홍은 처녀라면 천생연분이 될 수 있을 텐데 하고 생각했다. (6)그렇게 시간이 가고 있을 때쯤, 부인이 친정에서 해온 떡을 권했다. 김춘홍은 어두운 굴이라 손목을 더듬어 떡을 받아먹었다. 그 떡을 먹으면서 김춘홍은 자기는 과거 보러 가는 길이라고 말하고, 부인은 자기 남편은 이영춘인데 내일 과거 보러 간다고 하였다. (7)김춘홍은 이야기를 나누다 또 부인의 손목을 잡았다. 그러자 부인이 떨지 않고 어릴 때 들은 옛이야기를 들어보라고 하였다. (8)부인이 아주 점잖은 태도로 이야기를 시작하자 김춘홍은 부인의 손목을 놓고 이야기를 들었다. (9)예전에 어떤 사람이 술이나 먹고 노름이나 하다가 사십이 되어 가사를 다 탕진하고 나서야 정신이 들었다. 그래서 이렇게 살면 안 되겠다면서 절로 들어가 큰 도사에게 십년을 작정하고 공부를 배웠다. (10)그렇게 칠, 팔 년쯤 지나자 이 사람은 도사에게 속세에 나아가 자신을 시험해보겠노라고 하였다. 그래서 속세에 나왔는데 방천(防川) 근처에 좁쌀 낱알이 너무나 사랑스러워 손으로 쓰다듬었더니 조세알이 나왔다. (11)이 사람이 조세알을 그냥 버리기도 아까워서 먹어 버렸다. 그랬더니 뒤 따라온 도사가 양심을 가졌다는 놈이 남의 조세알을 먹었으니 너를 그냥 둘 수 없다고 하더니 축문을 외어 소로 만들어 버렸다. (12)도사는 좁쌀밭 주인에게 가서 삼 년을 일을 해주고 조세알 값을 갚으라고 하였다. 소가 된 남자는 온 마을을 다 기웃거리다가 밭 주인을 찾아 그 집 마당으로 들어갔다. (13)주인이 보니 웬 낯선 소가 들어와 있었다. 주인이 소를 마구간에 매 놓았더니 주인의 동생이 와서 자기 집에 소가 없으니 형님의 소를 빌려 달라고 하였다. 주인은 자기 집 소는 동생에게 빌려주고, 새로 들어온 소를 키우기로 했다. (14)그리고는 사방에 광고 내어 소를 찾아가라고 했지만 세 달이 넘도록 나타나는 사람이 없었다. (15)새로 들어온 소는

양순해서 일도 잘하고 꼭 사람같이 말을 잘 들었다. 소가 일을 잘 하니 농사도 잘 되어 삼년 어름이 되자 그 집이 부자가 되었다. (16)삼 년째 되던 날 소가 갑자기 가죽을 벗고 중이 되었다. 중은 주인에게 인사를 하면서 좁쌀 세 알 먹은 일과 소가 된 일을 말하고는 이제 값을 치러 주었으니 떠나겠다고 했다. (17)주인이 그동안 새경을 주겠다고 했지만 중은 선금으로 이미 먹었으니 돈은 받지 않겠다고 하였다. (18)부인이 이렇게 이야기를 하는 동안 김춘홍은 손목을 잡고 싶은 마음이 사라졌다. 그리고 비도 그치고 있었다. 이제 부인은 자기 이야기를 마무리하겠다고 하였다. (19)부인의 이야기는 계속되었는데 중은 주인에게 살림이 얼마나 되냐고 물었다. 주인이 천석쯤 된다고 하자 중은 그 재산을 다 팔아서 모월모일에 오백 명쯤 먹을 수 있게 잔치준비를 하라고 했다. (20)주인이 그러마하자 중은 사라졌다. 그날이 다가오자 주인집에서는 소도 잡고 떡도 하고 음식을 아주 성대하게 준비하였다. (21)한편 그 동네 산골짜기에 오백 명의 도둑패가 있었는데 그 주인집을 털기로 했다. 그래서 오백 명이 그 집 마당으로 들어섰더니 주인이 환대하며 잔치를 열어 주었다. (22)도적 두목이 자신들이 올 줄을 어떻게 알았냐? 고 하자 주인이 저간의 사정을 털어 놓았다. (23)주인의 이야기를 들은 오백 명의 도적들은 겨우 조 세알을 먹고 소가 되어 삼 년을 일을 해주는데 우리는 이렇게 살면 되겠는가 하는 마음이 들었다. (24)도적들은 주인에게 그 스님이 어디에 사는지를 물었다. 주인이 어느 절에 산다고 일러 주자 도적들이 도사를 찾아 양민이 되겠으니 제자로 받아달라고 하였다. 그 도적들은 열심히 공부해서 오백 나한이 되었다. (25)부인이 여기까지 이야기하자 날이 새었다. 날이 새어 부인을 보니 절색중의 절색이었다. (26)부인은 자기 집이 동네에 있으니 같이 가자고 하였다. 부인 집 근처에 이르자 우물가에 열다섯 살 먹은 처녀가 우물을 뜨고 있다가 울케 오느냐며 어떻게 되었기에 새벽에 오냐고 하였다. (27)부인이 저녁에 큰 비를 만나 웅기 굴에 피해있었다면서 김춘홍과 같이 비를 피한 일을 사실대로 말하였다. (28)그런데 시어머니가 나오면서 그 이야기를 듣고는 외간 남자하고 밤을 지냈냐며 나가라고 하였다. (29)김춘홍이 듣자하니 부인이 무죄인데 허물을 덮어쓰게 되어 참 딱했

다. (30)시어머니가 소리를 지르고 난리를 치자 안에서 과거보러 가던 남편도 사실을 알게 되었다. 그랬지만 부인은 친절으로 쫓겨나고, 남편과 김춘홍은 과거를 보러 갔다. (31)그러나 김춘홍과 부인의 남편은 모두 낙방하고 말았다. 그 다음 해 둘은 다시 과거를 보아 합격하여 한림학사가 되었다. (32)임금이 하루는 한림학사 두 사람과 술을 마시고 이야기를 나누었는데 김춘홍이 그 부인과 있었던 이야기를 하면서 자기 때문에 부인이 누명을 쓴 것이 안타깝다. 고 하였다. 그리고는 그 부인이 다른 한림학사 이영춘의 부인이라고 폭로하였다. (33)임금이 이영춘에게 어찌된 일이냐고 하자, 이영춘은 남자가 굴 안에서 하루 저녁을 지냈는데, 남자 기분에 데리고 살 수 없어 쫓았다고 하였다. (34)임금은 이영춘의 아내의 누명을 벗겨주고 김춘홍은 이영춘 여동생과 결혼하게 했다.<sup>19)</sup>

다소 긴 내용이지만 상세히 정리해 보았다. 위 설화 <소가 된 상좌와 오백나한 이야기로 정조 지킨 부인>은 앞 설화의 <봄날에 개구리 두 마리가 없다는 글귀>와 마찬가지로 속이야기만 따로 분리되어 독립적으로 구연되는 경우가 많다. 그 만큼 위 설화의 속이야기는 한 편의 서사로서 완결성을 갖추고 있다. 속이야기의 내용은 방탕한 생활로 가사를 탕진한 한 남자 십년 기약을 두고 상좌가 되어 불도를 닦다가 어느 날, 자신을 시험해 볼 요량으로 세상에 나왔다가 남의 밭에서 좁쌀 세 알을 훔쳐 먹고 죄를 갚기 위해 소가 되어 삼 년간 일을 해 준 다음에야 소가죽을 벗게 되었다는 것이다. 또 상좌는 주인집을 떠나면서 도둑이 들 것을 미리 알려주고 오백 명분의 음식을 미리 준비시킴으로써 주인을 구하고 도적들은 오백 나한으로 개심시켰다는 것이다.

속이야기만으로도 충분히 흥미롭다. 그런데 위 설화에서는 ‘소가 된 상

19) 『한국구비문학대계』 1-1, 447~461쪽, 도봉구 설화 51, 이야기로 지킨 정절(貞節), 강성도(남, 69).

좌와 오백 나한'의 이야기를 우연히 하룻밤을 함께 보내게 된 부인과 고객의 만남 속에 위치시키고 있다. 부인이 고객에게 들려준 이야기가 바로 '소가 된 상좌와 오백 나한'인 것이다. 부인이 이야기를 시작하게 된 맥락은 표면적으로는 어색하고 무료한 시간을 때우기 위한 것처럼 보인다. 하지만 이면에는 부인의 입장에서는 정절을 지키기 위한 전략이면서 동시에 고객의 입장에서는 그의 좌절된 욕망을 처리할 수 있는 통로의 역할을 하고 있다.

부인의 일차적인 의도는 주인이 있는 좁쌀 세 알을 훔쳐 먹고 삼 년 동안 소가 되어 그 죄를 갚아야 했는데, 남의 아내를 취하게 되면 그 죄값을 어찌 다 갚겠느냐는 것을 상기시키는 것에 있다고 볼 수 있다. 그런데 다른 한편으로는 남의 물건을 훔친 도적도 부처가 되는데 마음으로 여자를 탐한 것은 마음을 고쳐먹기에 따라 큰 보상이 따를 것이라는 긍정적인 약속을 담고 있는 것이기도 하다.

부인에게서 속이야기를 전해 듣게 된 남자인 김춘홍은 어머니를 떠나 보낸 아이가 그랬던 것처럼 자기 스스로 놀이를 기획하거나 연출하지는 않았다. 그러나 부인의 이야기를 듣는 순간 그것은 김춘홍에게는 좌절된 욕망의 대체물로 작용하면서 여자의 정절을 지켜주고 남자의 욕망을 지연시킬 수 있는 놀이로 작동하고 있다고 볼 수 있다. 이런 해석을 가능케 하는 것은 이야기판이 벌어지기 전후의 김춘홍의 태도가 달라졌기 때문이다.

처음에 김춘홍은 여자가 옹기 굴을 먼저 자리를 차지하고 있자 비를 맞으면서도 굴 안으로 들어가지 못하고 밖에 서서 비가 멈추기만을 기다렸다. 그런데 부인의 권유로 굴 안으로 들어와서는 자기도 모르게 번갯불에 비쳐지는 여인의 자태에 반하고, 처녀였다면 천생연분일 텐데 하는 생각을 품게 된다. 그리고 떡을 건네주는 부인의 손목을 잡는 등 점차로 일상

에서 쉽게 허용되지 않는 욕망을 품고서 행동으로 옮기고 싶어 안달이 난다. 이런 김춘홍의 욕망은 부인이 자신의 남편 또한 과객처럼 올해 과거를 보러 갈 예정이라는 말에도 좀처럼 수그러들지 않았다. 결국 김춘홍이 부인의 손목을 다시 붙잡자 부인은 점잖은 태도로 어릴 때 들은 이야기 하나를 들어보라며 이야기판을 벌인다. 김춘홍은 부인의 이야기에 빠져 들어갈수록 붙잡았던 부인의 손목을 내려놓고 몰입하게 되었고, 부인의 이야기가 끝날 즈음에는 손목을 잡고 싶은 마음조차 사라져 버리게 되었다. 이런 김춘홍의 마음의 변화를 고려해 보면 김춘홍에게 속이야기는 부인과 새로운 인연을 맺고 싶어 하던 욕망이 좌절되는 것을 저항 없이 받아들일 수 있게 하는 장치로 기능했다고 짐작해 볼 수 있다. 이런 점을 고려하면 김춘홍과 이영춘의 부인이 만들어 낸 이야기판은 두 사람에게 놀이의 기능을 하고 있다는 해석이 가능하다.

생물학적인 필요 충족을 위해 봉사하지 않아도 자율적으로 몰입하게 되는 것이 놀이의 본질이라는 설명에 비추어 보더라도, 좌절된 경험을 보상받기 위한 문화적 연출이 놀이의 효능이라는 이론을 참조하더라도 두 사람 사이에서 만들어진 이야기판은 놀이터였고 그 속에서 펼쳐진 이야기는 재미난 놀이임에 틀림없다. 특히 김춘홍에게는 더욱 그랬다 하겠다. 놀이하는 사람들에게는 언제든 놀이판을 멈출 수 있는 자유가 있다. 만일 김춘홍에게 부인의 이야기가 즐겁지 않았다면 그는 이야기판을 깨버리고 현실 속의 부인을 강제로 취했을 것이다. 그런데 그는 그렇게 하지 않았다. 이야기에 몰입하게 되면서 붙잡았던 부인의 손목을 놓고 날이 새는 줄도 모르고 끝까지 이야기에 몰두했었다. 이것은 놀이에 진지하게 임해서 놀이의 규칙을 자발적으로 지키고 있는 놀이 참여자들의 모습과 닮아 있다.

그럼 부인이 이 이야기 놀이를 기획하고 제안하면서 얻게 된 것은 무엇

일까? 겉으로 볼 때 그녀는 정조를 지켰다. 그러나 사실 그것은 현실로 돌아오는 순간 철저히 의심받았던 정조였을 뿐이다. 아마도 부인은 자신에게 위협적인 현실을 통제가능한 상태로 약화시켜 장악하려 한 것은 아닐까? 만일 부인의 최종 목표가 정절이었다면 부인은 과객을 굴 안으로 불러들일 이유도 없었다. 이야기로 시간을 끌 이유도 없었다. 더구나 새벽에 과객과 함께 집으로 돌아와 전날 밤의 이야기를 시어머니에 털어놓을 필요도 더욱 없었다. 과객에게 붙잡힌 손목을 잘라 자신의 의지를 보였거나, 죽음으로 정조를 지키는 것이 조선 시대 열녀들의 행동 방식에 가까운 것이다. 이런 선택들과 비교해 보면 이영춘의 부인이 속이야기를 시작한 것은 김춘홍만큼 놀이에 즐겁게 참여한 것이라 볼 여지가 있다.

다음으로 이 이야기의 중요한 특징은 앞에서 살펴왔던 설화들과는 달리 속이야기가 몇 차례 반복되면서 삶의 변화의 범위가 점차로 확대되는 점이다. 이 설화에서 이야기 놀이에 몰입한 결과 삶에 변화가 생긴 것은 김춘홍만이 아니었다. 서술된 순서를 따르면 가장 먼저 변화를 일으킨 주체는 오백 명의 도둑들이었다. 그들은 처음에는 도둑질 하러 갔던 집에서 자신들을 위한 음식이 준비되어 있다는 점에 호기심을 느낀다. 다음으로는 그것이 남의 밭에서 좁쌀 세 알을 먹고 소가 되어 죄를 갚았던 상좌에 의해 준비된 것이라는 이야기를 전해 듣고는 상좌를 찾아가 제자가 되었다. 그 결과 그들은 도둑에서 부처의 삶으로 변모한다.

다음으로는 김춘홍의 삶에도 변화가 있었다. 연이어 김춘홍의 이야기를 전해들은 임금도 기뻐하게 만든다. 또 임금은 정절을 잃었다는 이유로 아내를 쫓아낸 이영춘을 불러 오해를 풀게 만든다. 그로 인해 김춘홍 이하 여러 명의 삶이 변하게 된다. 그들의 변화는 도둑이 부처가 되는 만큼 극적이지는 않다. 하지만 이들이 변했다는 점은 분명하다. 임금은 김춘홍의 이야기를 듣고 이영춘의 아내의 누명을 벗겨주었을 뿐만 아니라 이영

춘과 김춘홍의 여동생과의 결혼을 중매한다. 임금이 이영춘의 여동생을 김춘홍에게 보낸 까닭은 이영춘의 가족 중 유일하게 부인의 말을 믿고 쫓겨나는 올케를 안타까워했기 때문이다.

임금의 중매를 두고 권력자가 자기 멋대로 인연을 맺은 것이라 할 수도 있겠다. 하지만 임금도 또한 속이야기의 최후 참여자로 놀이의 질서에 따라 자신을 기쁘게 하는 방식으로 세상을 재배열하고 있는 것이라 보는 것이 온당해 보인다. 동시에 임금을 기쁘게 하는 방식이란 이 이야기판의 질서와 부합하는 것이고 이야기판에 참여한 모든 사람들에게 공유되고 인정받을 수 있는 것임도 잊어서는 안 될 것이다.

호이정하는 놀이는 일단 시작되면 적절한 순간에 종료되는 것이지만 시간의 제약과 관련해서 매우 기이한 특징을 갖는다고 했다. 어느 정도 시간이 경과하면 놀이 문화는 고정된 형태를 취하게 되면서 ‘전통’으로 남게 된다는 것이다. 일단 놀아 버리면, 놀이는 정신이 새로 발견한 창조물이 되고 기억에 의해 보유되는 보물로 유지된다<sup>20)</sup>고 하였다. 이런 관점에서 보자면 위 설화 속에서 반복되는 이야기의 질서는 시어머니와 남편의 질서와는 다른 새로운 문화 질서를 정착시키고 있는 과정으로 볼 수 있다. 새로운 질서가 원하는 방식으로 세상과 인간관계를 재편하고 있다는 것은 오백 나한의 변화로부터 시작된 욕망의 지연이 더 큰 보상으로 돌아오는 것에 대한 확신과 즐거움을 최대한으로 예비하고 있는 것이라 설명해 볼 수도 있다.

20) 호이정하(2007), 앞의 책, 45쪽.

#### 4. 결론

이 논문의 목표는 이야기가 사람의 삶에 미치는 효과를 작품 내에서 살피는 것이다. 이를 위해 속이야기가 나타나는 구비서사를 대상으로 이야기관이 갖는 놀이적 특성을 분석하고, 속이야기 전후로 생겨난 참여자들의 삶의 변화와 그 의미에 대해 살폈다. 놀이는 본질적으로 재미를 수반하는 것이지만 유희성만이 강조되면 말초적이고 순간적인 쾌락으로 그 효용이 축소되고 만다. 이에 본고에서는 놀이와 현실 경험과의 관계에 대해 주목하였다. 그리하여 놀이는 현실의 문제를 처리해 나가는 과정이며 삶의 변화란 그런 와중에 생겨나는 효과임을 밝혔다.

그 결과를 정리하면 다음과 같다. 구비서사 속에서 속이야기가 삽입되면서 이야기관이 구성되는 양상은 작품별로 다양했다. 이야기관의 성격은 참여자, 이야기관을 벌이게 된 계기, 이야기의 내용 등에 따라 달랐다. 크게는 즉흥적인 것과 계획적인 것 두 가지로 나눌 수 있었는데 즉흥적인 이야기관의 대표적인 양상은 한담을 나누는 것이었다. 한담을 목적으로 하는 이야기관은 <삽교별지> 가운데 심심당 한담에서 살필 수 있었다. 그 이야기관에서는 일상에서 벗어나 기분전환을 하거나, 무료한 시간을 보내려하기 때문에 즉흥적이고, 유희의 분위기가 흘러넘치며, 이야기의 내용도 특별한 규칙 아래 진행되기 보다는 비슷한 화제들이 연결되면서 퍼져 나가는 모습을 보였다.

반면 계획적인 이야기관에서는 즉흥적인 이야기관의 변덕스러움을 이야기 규칙을 통해 강제하려는 경향이 있었다. <거짓말 세 마디로 사위 된 사람>과 내기담은 얼핏 볼 때에는 내기라는 의도성 때문에 무목적성, 무보수성이라는 놀이의 특성과 거리가 멀어 보인다. 그런데 그것은 소유권의 이동일 뿐 전체적으로는 결국 비생산적이기에 놀이의 특성이 사라진

것은 아니라고 보았다. 뿐만 아니라 이야기 속 주인과 총각은 현실 법칙의 관점에서 볼 때에는 다소 황당할 수 있는 이야기 속 놀이 규칙을 성실히 수행하고 있는 참여자들이다. 그래서 그 거래는 성사될 수 있었고 이야기도 계속 진행될 수 있었던 것이다. 따라서 의도가 개입된 이야기판이라 할지라도 놀이의 본질적인 특성은 유지됨을 알 수 있었다. 또 규칙이 있는 놀이판에서 재미의 원천은 의외의 진행을 꼽을 수 있었다. <도둑 만나 배신한 아내와 의리 지킨 개>와 <씨임자보다 땅임자> 두 편의 설화 비교를 통해 이와 같은 사실을 알 수 있었다. 나아가 세상을 벗어나 통상적인 규범을 일시적으로 거부하던 놀이의 규칙은 놀이가 끝난 이후에도 지속되면서 새로운 문화 현상을 추동할 수 있다는 점을 <역적누명과 회초리>를 통해 알 수 있었다.

다음으로는 이야기판 참여자들의 삶에 긍정적인 변화를 뚜렷이 보이고 있는 설화 작품을 통해 이야기 놀이의 창조적 힘에 대해 논의했다. <노처녀들의 원님놀이>에서는 속 이야기의 내용이 송사의 형식을 취하고 있었는데 여기에서 이야기판은 노처녀들의 현실 속에서의 좌절과 실망을 극복할 수 있는 가공의 만족을 제공하고 있었다. <봄날에 개구리 두 마리가 없다는 글귀>의 경우 속 이야기는 매번 과거에 낙방하는 선비의 고통스러운 경험을 해석 가능한 사건으로 바꾸어 놓음으로써 위안을 제공하였다. 마지막으로 <소가 된 상좌와 오백나한 이야기로 정조 지킨 부인>에서 부인은 겉으로 볼 때는 함께 밤을 보내게 된 남자의 정욕을 다스리며 무료하고 위태로운 시간을 보내기 위해 이야기판을 기획했는데 덕분에 남자는 자신의 욕망을 지연시킬 필요가 있음을 깨닫게 되고, 부인은 위협적인 현실을 통제할 수 있었다. 또 이 이야기에서는 속이야기의 거듭된 공유가 오백 명의 도적을 부처의 삶으로 변화시키고, 최종적으로는 임금을 통해 부인의 남편 및 여러 사람들의 삶에도 변화를 일으켰다. 이와 같

은 모습은 호이정하가 말한 것처럼 놀이가 창조가 되고, 기억 속의 보물로 유지되면서 새로운 전통으로 남게 되는 것과 같은 양상이라 할 수 있다.

이로써 이야기 놀이의 가장 긍정적인 효용은 현실의 질서를 대체하고 싶은 소망을 투영하고 새로운 놀이 규칙에 따라 놀아봄으로써 그 효과를 간접적으로 경험한 결과 실제 세상의 질서를 바꾸게 되는 것이라 하겠다.

본고에서는 속이야기를 포함하고 있는 개별 설화 작품 분석을 통해 이야기 놀이가 현실의 경험을 변화시킬 수 있는 창조적 힘을 지니고 있음을 밝히는 데 주목함으로써 개별 설화들을 포함하는 각 유형들의 놀이적 속성의 정도나 그 의미에 대해서는 논의하지 못한 한계가 있다.

참고문헌

- 이우성, 임형택 편, 『이조한문단편집 상』, 일조각, 1995, 1~466쪽.
- 정운채 외, 『문학치료서사사전 1~3』, 문학과치료사, 2009, 1~3844쪽.
- 류정월, 『고전적 재미의 재구성』, 서강학술총서 038, 서강대학교출판부, 2012, 1~249쪽.
- 심우장, 「구비서사의 놀이적 특성과 문화적 창조력」, 『고전문학과 교육』 제26집, 한국고전문학교육학회, 2013, 61~92쪽.
- 이강욱, 「야담의 속 이야기와 등장인물의 자기 경험 진술」, 『고전문학연구』 제13집, 한국고전문학회, 1998, 207~256쪽.
- 이민희, 「고소설 삽입 ‘놀이’의 서사적 역할과 의미 연구」, 『고소설연구』 제25집, 2008, 239~267쪽.
- \_\_\_\_\_, 「고소설에 나타난 놀이의 서사적 성격과 놀이 문화」, 『열상고전연구』 제30집, 2009, 261~300쪽.
- 정래필, 「동화 읽기의 놀이적 성격 연구」, 『문학교육학』 제15호, 2004, 355~375쪽.
- 정용수 편역, 『고금소총·명엽지해』, 국학자료원, 1998, 1~444쪽.
- 정운채, 「남녀서사진단검사를 위한 구비설화와 남녀서사의 진단요소」, 『문학치료연구』 제12집, 2009, 263~313쪽.
- 최경숙, 「양부 고민 해결담에 나타난 ‘속 이야기’에 의한 문제 해결적 말하기 방식」, 『문학교육학』 제3집, 1999, 201~222쪽.
- 하은하, 「<거짓말 세 마디>의 서사적 특성과 그 문학치료적 효용」, 『고전문학과 교육』 제13집, 2007, 317~336쪽.
- 로제 카이와, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994, 1~318쪽.
- 프로이트, 『창조적인 작가와 몽상』, 열린책들, 1996, 1~344쪽.
- \_\_\_\_\_, 『쾌락 원칙을 넘어서』, 열린책들, 1997, 1~292쪽.
- 호이징하, 『호모루텐스』, 연암서가, 2007, 1~447쪽.

ABSTRACT

Play characteristics and the effect of story in story appeared  
in the Oral Narratives

Ha, Eun-ha

The purpose of this paper is to reveal that it brings any change at the people to tell or listen a story. For the purpose, I take Oral Narratives having a different additional story in it as a target. Text of story in story shows the process of talking to us. and Changes after the story are showed.

In this paper, 'motivation to the story' and 'join the game' are seen to be associated with each other. There are two kinds of improvisation and planning in motivations to the story. Improvisation is associated with deviation from daily life, refection and killing time. The improvised story goes something similar to connecting them to each other.

On the other hand, the planned story controlls capriciousness by a rule of story. A typical story is a story about a bet. There are rules to win a bet, in the story. Despite the rule, the play is interesting because of the surprising progress. Rules of play is allowed to continue after the end of the play.

Finally, the utility of the story is as follows. First, the story provides satisfaction. Satisfaction will endure the frustration of human experience in real life. Second, the story changes a painful experience to interpret state. Third, the rules of the game to deny the everyday norm is that the new order can change the world.

**Key Words** game, story, improvisation, planning, rule, chat

논문투고일 : 2015. 4. 30  
심사완료일 : 2015. 5. 26  
게재확정일 : 2015. 6. 4

