

수궁가의 수수께끼적 구조와 의미*

이 헌 홍**

차 례

I. 글머리	III. 수수께끼 구조의 작품내적 기능과 의미
II. 수궁가의 수수께끼적 구조	1. 흥미 유발과 풍자적 효과
1. 수궁가의 순차적 단락	2. 사실 확장과 전승의 원리
2. 순차적 단락의 수수께끼적 구조	IV. 마무리

I. 글머리

수궁가는 판소리 열두 마당의 하나이면서 동시에 수많은 異本群들로 존재하는 소위 판소리계 소설이기도 하다.¹⁾ 수궁가에 대한 연구는 판소리 일반의 연구방법과 마찬가지로 口碑叙事歌唱物이라는 판소리 특유의 성격을 염두에 두

* 이 논문은 필자가 1982년과 1983년에 발표한 바 있는 「수궁가의 구조연구(1),(2)」를 침삭 개고하여 한 편의 논문으로 새로이 작성하는 것이다. 수궁가를 '수수께끼 구조의 서사적 수용'이라는 관점에서 분석한 것이라는 점에서는 앞서의 논문과 일부 겹치는 부분이 있지만 '수수께끼 구조의 작품내적 기능과 의미'라는 항목을 추가로 설정하고 이에 입각하여 새로운 논지를 전개하고 있다는 점에서 이 연구는 별개 논문으로서의 독자성을 지닌다.

** 부산대학교 국어국문학과 교수

1) '토별가', '토끼전', '별주부전' 등의 다양한 명칭을 지닌 작품이다. 본고에서는 편의상 현재까지도 口演되고 있는 명칭으로서의 '수궁가'를 택하기로 한다.

고 여러 각도에서 그 本質에 접근할 수 있는 가능성을 찾아보아야 할 것이다.

우선, 구비문학으로서의 발생 및 형성론, 전파론, 전승론 등의 연구가 있을 수 있으며, 문헌학적 측면에서의 원본 탐색 작업, 문예학적 측면에서의 주제 표출을 위한 작품의 구조 연구, 그리고 歌唱되는 사실과 발림, 長短·調 등의 연회적, 음악적 측면에서의 상관관계는 어떠한가 하는 등 다양한 각도에서의 접근이 요망된다 하겠다.²⁾

이 논문에서는 수궁가의 구조를 ‘과제부여-과제해결’로 전개되는 수수께끼의 서사적 수용이라는 관점에서 해명해 보고자 한다. 수수께끼의 연행은 기본적으로 질문자와 답변자 쌍방이 참여하여 즐기는 상호 소통 행위이다. 수궁가의 구조를 수수께끼풀이의 서사적 수용이라는 관점에서 해석할 수 있는 근거는 물론 이야기 내용의 수수께끼담적 성격 때문이다. 이와 함께, 이 작품이 판소리라는 구비전승의 현장에서 생성된 것이라는 점 또한 이러한 해석의 한 근거가 된다. 즉, 소리판에서의 창자와 청중의 상호 응대는 말할 것도 없거니와 광대와 고수의 어울림 또한 수수께끼판에서 질문자와 답변자가 ‘과제부여-과제해결’의 관계로 서로 짝을 이루며 연행되는 모습과 대응된다. 말하자면 판소리와 수수께끼는 대응적 연행을 전제로 한다는 점에서 유사한 속성을 지닌 구비문학이라는 것이다. 이와 같은 관점에서의 연구를 통해 우리는 수궁가의 흥미유발 장치와 사실확장의 원리를 해명할 수 있을 것임은 물론 그 풍자적 효과와 전승론적 접근에도 어느 정도의 성과를 거둘 수 있을 것이라 기대한다.

이 논문의 텍스트로는 朴初月 唱本 수궁가³⁾를 택한다. 소리판의 현장에서 구연된 비교적 충실한 최근의 採錄本이라는 의미에서 볼 때 이는 구비문학의 연구를 위해 갖추어야 할 요건을 충족시키는 자료라 할 수 있겠다. 이와

2) 여기서는 그 동안에 축적된 이 분야 관련 연구 업적을 일일이 소개하지 않기로 한다. 그 까닭은 최근에 토끼전(수궁가)을 대상으로 한 박사 논문 2편(김동진, 「토끼전 연구」, 경희대 대학원, 2001.2.; 최광석, 「토끼전 이본 계열의 구조와 근대지향 의식」, 경북대 대학원, 2001.6.)과 단행본 1권(인권환, 「토끼전·수궁가 연구」, 고려대 민족문화연구원, 2001.8.)이 발표된 바 있는데, 여기에 이 작품에 관한 연구사적 검토와 참고문헌 등이 자세히 소개되고 있으므로 그 쪽으로 미루어도 무방할 듯하다.

3) 정병욱(1981), 「한국의 판소리」, 집문당, 395~425쪽.

함께 채록본으로서는 가장 오래된 李善有의 唱本⁴⁾도 동시에 이용할 것이며, 이 외에도 필요에 따라 가람본 別托가⁵⁾와 申在孝本 토별가⁶⁾ 등을 보조 텍스트로 이용하기로 한다.

II. 수궁가의 수수께끼적 구조

수수께끼는 신화나 탐색담의 진행과정에 구체적인 모습으로 삽입되어 주인공의 고난과 함께 비범한 능력을 보여 주면서 서사적 긴장과 해결의 정점으로 직접 작용하는 경우가⁷⁾ 있는가 하면, 수수께끼가 직접 제시되지는 않으면서도 작품의 전개과정 그 자체가 바로 '과제부여-과제해결'이라는 수수께끼의 구조원리를 채택·활용하고 있는 경우도 있다. 사실 넓은 의미로 본다면 작가가 어떤 소재를 가지고 한 편의 작품을 엮어 나간다는 것 그 자체가 바로 수수께끼적 의문을 제시하고 기묘한 해답을 마련해 나가는 과정에 해당된다 하겠다.⁸⁾

그러나 여기서 살펴 보고자 하는 수수께끼 구조란 이러한 광의의 개념과는 구별된다. 플롯의 관점에서 볼 때 이는 차라리 액션플롯에⁹⁾ 해당되는 것으로, 이 액션플롯에서 우리의 관심은 다음에 어떤 일이 벌어질 것인가에 있으므로

4) 이선유(1933), 『五歌全集』, 129~164쪽.

5) 김진영 외 편저(1997), 『토기전 전집』 2, 박이정, 57-111쪽.

6) 강한영(1971), 『申在孝 판소리 辭說集』, 민중서관, 253~321쪽.

7) '探偵小説은 전통적인 영웅이야기의 현대판'이라는 견해는 바로 탐색담의 성격을 강조한 주장이라 해석할 수 있다. 이에 대해서는 W. Nelson & N. Avery(1983), *Art Where You Least Expect It: Myth And Ritual In The Detective Series*, *Modern Fiction Studies* Vol.29, No.3(Purdue Research Foundation), 463~464쪽을 참조.

8) 보리스아이헨바움, 「산문의 이론에 관하여」, 김치수 역(1981), 『러시아 형식주의』, 이화여대출판부, 156쪽.

9) Norman Friedman은 『Form of the Plot』에서 플롯이 '기본적 수수께끼-해결'이라는 순환을 중심으로 짜여져 있기 때문에 우리가 겪게 되는 즐거움은 거의가 서스펜스, 예상의 결말의 재미라고 하였다. 이에 대해서는 최상규 역(1983), 『현대 소설의 이론』, 대방출판사, 177쪽을 참조.

작품의 초점은 거의 전부가 서스펜스, 예상 못한 결말의 재미에 집중되고 있다. 그러므로 이 플랫폼은 추적해야 할 악한, 체포해야 할 살인자, 획득해야 할 보물 등이 있게 마련이다. 이의 전형적인 예로 탐정소설을 들 수 있다.

'탐정소설은 근본적으로 수수께끼 암호풀이', '미스테리물은 근본적으로 지적인 놀이'이며, 그것은 차라리 수수께끼의 범주에 속하며 이는 소설이라는 형식에 의해 주도된 '복잡하고 확장된 수수께끼'라는 지적과 함께, 추리소설은 '해결해야 하는 문제'보다 '해결해 나가는 방법'에 더 관심을 가지는 '복잡한 논쟁과 변증법적인 진행에서 즐거움을 찾는 것'이라는 일련의 주장은¹⁰⁾ 바로 추리·탐정소설의 수수께끼적 성격을 단적으로 말해주고 있는 것이라 하겠다.

추리·탐정소설의 수수께끼적 성격은 말할 것도 없거니와 판소리 수궁가도 이같은 수수께끼적 구조를 지니고 있다는 것이 필자의 견해이다.

1. 수궁가의 순차적 단락

서사문학 작품을 우리는 시간적·인과적 계기관계에 의해 서사진행상의 단절이 생기지 않는 최소의 서술단위로 분절할 수 있을 것이다.¹¹⁾ 이렇게 분절된 최소의 서술단위로서의 각 단락들은 독자적 의미와 형태를 지니면서, 동시에 이들 서술명제 몇 개가 합쳐져서 또 다른 의미와 기능을 지니기도 한다. 이처럼 각각의 서술명제들은 부분과 부분, 부분과 전체의 관계적 의미 기능을 지니면서 한 편의 작품을 형성하고 있는 것이다.

이런 관점에 입각하여 수궁가의 순차적 단락을 분석하여 그 수수께끼적 구조를 추론해 보기로 한다. 서술명제의 분석은 가능한 한 분석에 앞선 의도를

10) Timothy Steel(1981), The Structure of The Detective Story: Classical or Modern?, *Modern Fiction Studies* Vol.27, No.4(Purdue Research Foundation), 562~564쪽.

11) 이와 같은 개념은 비록 그 導出의 근거는 다르지만 기능자와 설명어의 두 요소로 구성된다는 점에서 결과적으로는 토도로프의 proposition narrative라는 개념과 부합된다고 말할 수 있으며, 이는 '서술명제'라는 용어로 번역 사용되고 있다 (곽광수 譯(1977), 『구조시학』, 문학과 지성사 참조). 여기서는 이 용어를 원용하고자 하며 이하 본고에서의 '서술명제'라는 개념은 서사 진행상의 단절이 생기지 않는 최소의 서술단위를 뜻한다.

배제하고 수행될 것이다. 말하자면 잠정적 가설을 염두에 두기는 했지만 이 가설을 위해 단락의 분석 자체를 편의에 따라 임의로 취사 선택하는 입장은 아니라는 뜻이다. 그리고 논지 전개와 편의상 우측에 ‘과제부여-탐색과정(탐색, 위기, 유인...)-과제해결’ 등 서술명제가 지닌 수수께끼적 기능을 略記하여 나타내었다.¹²⁾

(1) 남해용왕이 우연 得病하다.	과제 1
(2) 치유의 단서를 몰라 애태우다.	과제 2
(3) 仙衣道士가 나타난다.	해결징조 1
(4) 짐맥을 하다.	탐색 2-1
(5) 갓은 처방과 투약에도 차도가 없다.	탐색 2-2
(6) 다시 짐맥하다.	탐색 2-3
(7) 병명을 알다.	해결 2
(8) 특효약을 모른다.	과제 2-1
(9) 토끼의 간이 특효약이다.	해결 2-1
(10) 토끼 간을 누가 구해 올 것인가.	과제 3
(11) 默默不答, 面面相顧	위기 3-1
(12) 각급 신하가 추천되다.	탐색 3-1
(13) 추천된 신하의 부적합성이 거론되다.	위기 3-2
(14) 별주부가 자청하다.	해결 3
(15) 토끼 형상을 모른다.	과제 3-1
(16) 중론을 모아 토끼 화상을 그리다.	해결 3-1
(17) 토끼 화상을 어디에 휴대할까?	과제 3-2
(18) 자라의 목덜미 뒤에 간직하고 나서다.	해결 3-2
(19) 별주부 가족이 못가게 만류하다.	과제 3-3
(20) 가족을 설득하다.	해결 3-3
* (21) 수정문 밖 세상의 경치풀이	
(22) 자라가 육지에 도착하여 토끼 찾을 궁리하다.	과제 4
(23) 짐승들의 형상묘사 및 상좌 다툼 장면을 목격하다.	탐색 4-1
(24) 자라가 범을 토끼로 오인하다.	과제 4-1
(25) 토생원을 호생원으로 잘못 부르다.	위기 4-1-1
(26) 범이 쫓아와 자라를 잡아 먹으려 하다.	위기 4-1-2
(27) 자라가 목의 수축을 이용한 기지로 범을 물리치다.	해결 4-1
(28) 자라가 토끼 찾게 해달라고 산신제를 지내다.	탐색 4-2

12) 여기서의 ‘과제 1’ ‘과제 2’ 등은 수수께끼 단위들에서 제시된 과제의 일련 번호이며, ‘해결 2’란 ‘과제 2’에 대한 해결이란 뜻이며, ‘탐색 2-1’이란 ‘과제 2’에 대한 첫 번째 탐색이라는 등의 의미를 지닌다.

- (29) 자라가 토끼를 발견하고 부른다. 해결 4
 (30) 자라와 토끼가 서로 부딪치다(어떻게 데려갈까?) 과제 5
 (31) 인사를 나눈 후에 자라가 토끼를 칭찬하다. 유인 5-1
 (32) 토끼가 인간세상의 재미를 자랑하다. 위기 5-1
 (33) 자라가 토끼의 앞날을 불행하게 짐치다. 유인 5-2
 (34) 토끼가 수궁의 재미를 듣고자 안달하다. 해결징조 5-1
 (35) 자라가 재촉에 못이긴 척 수궁 자랑을 늘어놓다. 유인 5-3
 (36) 토끼가 수궁 재미 듣고 자라를 따라 나서다. 해결징조 5-2
 (37) 짐승들이 여우를 만난다며 토끼의 수궁행을 만류하다. 위기 5-2
 (38) 토끼가 수궁행을 거절하다. 과제 5-1
 (39) 자라가 여우를 포함 비방하며 토끼를 설득하다. 유인 5-1-1
 (40) 자라와 토끼가 물가에 이른다. 해결 5-1
 (41) 풍랑에 놀란 토끼가 다시 수궁행을 거절하다. 과제 5-2
 (42) 자라가 기지로써 토끼를 물에 끌어 들이다. 해결 5-2
 *(43) 수궁행 노정기
 (44) 토끼가 수궁의 수정문 밖에 도착 대기하다. 해결 5
 (45) 용왕이 토끼를 잡아 들이라고 명령하다. 과제 6
 (46) 토끼가 스스로를 만 짐승이라고 둘러대다. 유인(탐색) 6-1
 (47) 어족들이 끈이 끈지 않고 잡아와 부복시키다. 위기 6-1
 (48) 용왕이 토끼의 간이 필요함을 들어 설득하다. 위기 6-2
 (49) 토끼는 자신의 배를 갈라 보라고 도리어 큰소리 치다. 유인(탐색) 6-2
 (50) 이왕 죽을 목숨이니 사연이나 말해 보라고 허락하다. 해결징조 6
 (51) 토끼가 간을 산 속에 두고 왔다고 속이다(肝出入說). 유인(탐색) 6-3
 (52) 자라와 용왕이 속이지 말라고 호통치다. 위기 6-3
 (53) 토끼가 케번으로 용왕의 무식함을 비웃다. 유인(탐색) 6-4
 (54) 용왕이 간을 출입하는 증거를 보여 달라고 요구하다. 과제 6-1
 (55) 토끼가 밑궁기의 구멍 셋을 보이며 간출입설을 설명하다. 해결 6-1
 (56) 용왕이 뽕에 빠져 토끼를 후히 대접하다. 해결 6
 *(57) 수중풍류 및 토끼의 노는 모습
 (58) 범치가 토끼 뱃속의 소리를 듣고 다시 의심하다. 과제 7
 (59) 토끼가 마신 술이 출렁거리는 소리라고 속이다. 유인 7-1
 (60) 토끼가 육지에 빨리 나가 간을 가져오겠다고 말하다. 유인 7-2
 (61) 용왕이 토끼를 데리고 다녀 올 것을 자라에게 명령하다. 해결 7
 (62) 토끼의 뱃속에 속지 말고 배를 갈라보라고 자라가 간청하다. 과제 7-1
 (63) 토끼가 왕명을 거역하는 자라를 징벌해 달라고 하다. 탐색 7-1
 (64) 용왕이 자라에게 다녀 올 것을 재차 명령하다. 해결 7-1

- (65) 자라가 토끼를 업고 수궁을 나온다. 해결 6·7
- * (66) 해상노정기
- (67) 육지에 도착하자 토끼가 기뻐 날뛰다. 해결 6·7의 향유
- * (68) 빨리 가서 간을 가져 오라고 자라가 말하다.
- (69) 용왕과 자라의 어리석음을 토끼가 비웃다. 해결 6·7의 향유
- (70) 기뻐 날뛰던 토끼가 그물에 걸리다. 과제 8
- (71) 토끼가 쉬파리에게 쉬를 많이 쏘여, 달라고 부탁하다. 유인(탐색) 8-1
- (72) 초동들이 목동가를 부르며 나타난다. 위기 8-1
- (73) 토끼를 발견한 초동들이 구워먹자고 하다. 위기 8-2
- (74) 죽은 채하고 방귀를 끼어 썩은 냄새가 나게 위장하다. 유인(탐색) 8-2
- (75) 썩은 줄 알고 던져 버리니 토끼는 좋아 날뛰다. 해결 8
- (76) 좋아 날뛰던 토끼가 독수리에게 사로잡히다. 과제 9
- (77) 의사춘치를 굴속에 숨겨두고 왔다면 토끼가 독수리를 유혹하다. 유인(탐색) 9-1
- (78) 바위 틈에 있는 것을 꺼내는 척하던 토끼가 숨어버리다. 해결 9
- (79) 토끼는 기뻐 날뛰며 시조 반강을 읊다. 해결 9의 향유
- (80) 별주부의 정성으로 대왕의 병이 완쾌되다. 과제 1의 해결 및 그 결과

2. 순차적 단락의 수수께끼적 구조

수수께끼는 시와 철학은 물론 민담과 동화 등 서사문학의 주요 모티프가 되기도 한다.¹³⁾ 앞에서 분석해 보인 결과를 살펴보면 총 80개의 서사단락 중에서 '과제-탐색과정-해결' 등의 기능에 해당되지 않는 단락은 (21), (43), (57), (66), (68)의 5개 뿐이다. 이 다섯 중에서 (21), (43), (66)의 세 단락은 <수궁—육지—수궁—육지—(수궁 및 육지)>라는 사건 발생 장면의 공간적 이동을 위한 시간 단축¹⁴⁾ 기능을 담당하고 있는 단락들이다. 따라서 이 단락들도 '과제부여-탐색과정-과제해결'이라는 수수께끼적 서사 구조에 간접적으로 기여하고 있다고 해석할 수 있을 듯하다.

13) J. Huizinga, 김윤수 역(1981), 『호모루덴스』, 까치, 131~150쪽 참조.

14) 공간의 이동에 나타나는 路程記이다. 시간의 경과를 직접적 서술로 언급하는 대신에 이 路程記를 이용함으로써 시간의 경과를 간접적으로 알려 주고 있다.

이와 같은 분석 결과를 통해 볼 때 우리는 수궁가를 수수께끼적인 과제부여와 과제해결의 단락들로 이루어진 연쇄적 반복구조로 이해할 수 있게 된다. 예를 들면, 용왕이 병들었는데 무슨 병인가를 어떻게 알 수 있을 것이며 무슨 약을 어떻게 사용하면 나올 것인가? 토끼간이 특효약이라는데 누가 어떻게 토끼를 구하려 갈 것인가? 어디에서 어떻게 토끼를 찾을 것이며 무슨 수단으로 데려올 것인가? 용왕의 병은 나올 것인가 아니면 죽게 될 것인가? 등 모두 18개 항목의 과제가 제시되고 그 해답 및 해답을 위한 탐색과정, 그에 따르는 위기 등이 연쇄적으로 반복되면서 나타나고 있다.

작품 분석의 표에 보이는 총 18개 항목의 '과제→탐색과정→해결'의 단위들을 중심으로 그 수수께끼적 성격을 살펴보기로 한다. 우선 용왕의 得病이라는 <과제 1>은 작품 전개상의 도입부이자 대전제에 해당되는 것으로서, 이는 앞으로 용왕의 병에 어떻게 대처해 나가야 할 것인가의 문제를 제기하면서, 동시에 그 병은 회복될 것인가 아니면 죽음에 이르고 말 것인가라는 가장 크고도 근원적인 과제로 대두된다. 이러한 근원적인 물음은 작품의 결말에 이르러서 해결되는 것이 보통이다.

곧이어서 제기되는 과제 즉 용왕의 病名 탐색을 위한 진단방법 및 투약의 과정, 특효약인 토끼간을 처방하는 과정, 누가 어떻게 약을 구하려 갈 것인가 등의 계속되는 과제들과 그 해결과정은 모두가 수수께끼의 <물음>과 <해답>을 찾아내기까지의 과정에 해당된다. 비록 과제해결의 과정이 기지에 의한 결과로서 도출되는 경우는 아니더라도, 이를 위하여 수십 가지의 병명과 약명, 집맥방법 등이 나열되고 그러한 다각도에 걸친 탐색의 결과로 가장 적합하고도 하나뿐인 해답이 유도되어 나타나고 있다.

그리고 약을 구해오는 임무를 맡은 책임자를 구하기 위한 과정으로서 水窟魚類들이 총망라되고 그 적합성과 부적합성이 두루 거론되면서도 끝내 책임자가 나서지 않자 자라가 자신이 가장 책임자인 까닭을 긴 사설로 설명하면서 자칭하게 되는 장면 및 그 책임자로서의 자질을 인정받는 등의 해결과정은 모두가 수수께끼적인 물음과 가장 타당하고도 하나뿐인 해답을 찾기 위한 최종 결론으로서의 수수께끼 풀이 과정에 해당된다고 해석할 수 있다.

이리하여 토끼의 간을 구해오기 위한 임무수행자로서 자라가 결정됨으로써

용왕의 병을 치료하기 위한 방안은 확정된 셈이다. 그러나 토끼의 형상을 모른다는 또 다른 과제에 부딪치게 된다. 이의 해결을 위해서 화공을 불러 토끼의 화상을 그리게 하는 장면 또한 눈, 코, 귀, 입 등으로부터 시작하여 산 속에서 노니는 모습까지를 하나하나 추적하여 그려 나간다. 이러한 과정을 통해 모르던 토끼의 형상을 점차 인지해 나가는데, 이는 바로 수수께끼의 해답을 찾아 나가는 과정에 해당되는 수법으로 해석할 수 있는 것이다. 이밖에도 자라의 육지행을 만류하는 모친과 아내에 대한 설득과정 또한 ‘과제-탐색과정-해결’의 과정을 지닌다. 이렇게 하여 수궁을 떠나 육지에 도착한 자라가 토끼를 찾아 낸 후에 유인하여 용궁에 데려 오기까지의 과정 등은 모두 용왕을 주체로 하여 전개되는 수수께끼 풀이이다.

용왕 중심의 이와 같은 수수께끼 풀이는 토끼의 수궁 도착을 경계로 그 주체가 용왕에서 토끼로 바뀐다. 즉 토끼의 용궁탈출 여부를 중심으로 하는 ‘과제-해결’의 구조를 지닌다. 용궁에서의 갖가지 위기를 지체로써 해결하고 육지에 도착하여 기뻐 날뛰던 토끼가 그물에 걸리고, 이를 벗어나는가 싶더니 다시 죽을 고비를 겪다가 천신만고 끝에 다시 위기를 벗어난다. 토끼의 수궁 위기 모면은 물론, 육지도착 후에도 두 번의 死境을 벗어나는 과정 등은 모두가 지혜와 트릭에 의한 과제의 해결 과정이다. 이렇게 볼 때 우리는 수궁가의 수수께끼적 성격을 별다른 저항 없이 받아들일 수 있을 것이다.

수궁가는 용왕의 득병이라는 대전제로서의 과제가 제시되고 이야기의 전개에 따라 病名과 치료약, 임무 수행자 선정, 토끼 찾기, 토끼 유인, 4회에 걸친 토끼의 위기 탈출 등의 과제가 연쇄적으로 반복 제시되고 있다. 그리고 이러한 과제들은 탐색, 위기, 유인 등의 과정을 거치면서 해결되어 나가는가 하면, 각 과제와 해결의 사이사이에는 이에 부수되는 보다 작은 단위의 과제 및 그 해결들이 파생되어 나타나면서 또 다른 과제로 발전하는 등의 연쇄적 반복적 진행을 보이다가 작품의 결말에서는 대전제로서의 용왕의 병이 완쾌(또는 사망)되는 회전적·순환적 진행으로서의 해결(또는 해결실패)로 끝맺고 있다.¹⁵⁾

이상에서 살펴본 수수께끼 구조에서의 과제 부여자는 절대자, 용왕, 별주부,

15) 이본에 따라서는 용왕의 죽음이라는 결말로의 해결을 보이는 경우도 있다. 이는 해결의 실패인 듯 하나 사실은 부정적 해결이라 하겠다.

별주부의 가족, 범, 토끼, 여우, 범치, 초동, 독수리 등으로 매우 다양하게 나타나다가 하면 심지어는 과제 부여자로서의 토끼와 별주부의 위치가 뒤바뀌는 등의 역동적 변화를 보여주기도 한다. 이와 반면에 과제의 해결자는 전지전능적인 초월자, 별주부, 토끼의 세 인물형으로 한정된다. 이 중에서도 작품의 서두와 결말에서 볼 수 있는 전지적 시점에 의한 서술 부분을 제외하고는 모두 별주부와 토끼에 의해 연쇄적 반복적으로 과제가 해결된다. 즉, 토끼의 수궁도착을 경계로 하여 전반부가 별주부에 의한 '과제—해결'의 수수께끼 풀이라면 후반부는 토끼에 의한 '과제—해결'로서의 수수께끼 풀이, 즉 토끼의 위기 탈출담에 해당된다.

이처럼 수궁가는 과제 내용, 제시자, 해결자, 해결방법, 해결의 결과 등이 다양할 뿐만 아니라, 과제 부여자와 그 해결자의 위치가 뒤바뀌는가 하면, 어떤 하나의 과제에는 이에 부수되는 보다 작은 과제들이 연쇄적으로 파생되면서 또 다른 과제로 발전하는 반복적 구조를 지닌다. 이와 같은 수수께끼 풀이의 연쇄적 반복구조는 바로 수궁가의 흥미유발 장치이자 사실 확장의 원리가 아닐까 한다.

Ⅲ. 수수께끼 구조의 작품내적 기능과 의미

수궁가에 내장된 수수께끼 구조의 연쇄적 반복을 우리는 이 작품의 서사문법이라 일컬어도 무방할 것이다. 이는 바로 흥미유발과 사실확장의 원리가 된다. 흥미유발의 원리는 유희성과 풍자성으로, 사실 확장의 원리는 전승성으로 연결되는 의미를 지닌다. 여기서는 이를 풍자성과 전승성으로 나누어 살펴보기로 한다.

1. 흥미 유발과 풍자적 효과

수궁가의 풍자성은 이미 여러 차례 지적되어 왔다.¹⁶⁾ 여기서는 '과제부여-

16) 조동일(1972), 「토끼전의 구조와 풍자」, 『계명논총』 제8집, 계명대학교 ; 인권환

과제해결'이라는 수수께끼 구조를 바탕으로 이 작품의 풍자성을 해명해 보고자 한다. 풍자는 공격성을 바탕으로 하여 인간의 어리석음·위선·악덕과 사회적 모순 등을 조롱하거나 비판하며, 도덕적 개선이라는 효용적 가치의 획득을 통해 삶의 진실성을 드러내려는 의도에서 발생한다. 따라서 풍자는 초월의 문학이 아닌 세속의 문학이라 할 수 있다.¹⁷⁾

수수께끼는 본질적으로 흥미유발이라는 유희성과 함께, 이면에 감추어진 비밀을 들추어낸다는 점에서 사회성을 지니기도 한다. 이런 관점에서 볼 때 수수께끼와 풍자는 매우 밀접한 관계에 있다. 수수께끼는 쌍방의 참여와 소통을 통해 인간세계 내지 森羅萬象의 기존 지식 체계가 지닌 고정성을 뛰어 넘는 은유적 言語遊戲이다. 이 과정에서 질문자의 의도적 오도와 답변자의 기발한 제치가 어두워진 웃음 속에 지적 쾌감과 함께 사회적 공감을 불러 일으킨다. 풍자는 미학적으로 골짜미의 하위유형으로 분류되는데, 풍자주체의 대상에 대한 폭로와 조롱, 드러냄과 낚춤의 수법을 통해 웃음을 유발하는가 하면 상대의 약점을 폭로하는 등의 공격을 통해 사회적 지지를 이끌어 내기도 한다. 따라서 풍자는 현실의 소극적 반성을 넘어선 적극적인 항의와 저항의 표현이며, 전통적 질서에 내재한 비합리성의 비판과 이데올로기적 검증을 통해 사회와 현실에 대한 합리적 인식을 얻고자 한다. 풍자가 리얼리즘 문학의 대표적 기법으로 주목받는 까닭이 바로 여기에 있다.

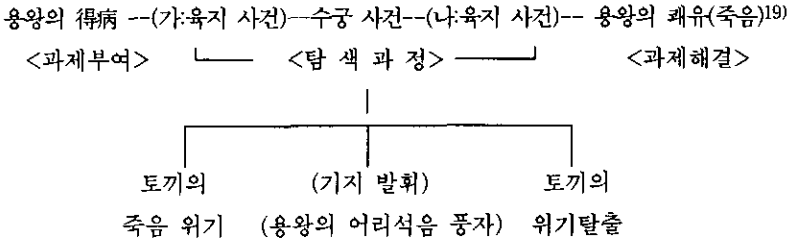
수수께끼 풀이와 풍자의 이러한 공통 특질은 수궁가의 이야기 전개에 있어서도 상호 적절한 조화를 이루고 있다. 과제부여에서 발생한 긴장이 탐색과 위기를 거치며 반전을 거듭하다가 과제해결에 이르러 해소됨과 동시에 인간의 愚行과 사악함, 사회의 비합리성을 꼬집는 등의 풍자적 효과를 적절히 구현해 내고 있다는 것이다.¹⁸⁾ 이러한 모습을 위에서 본 순차단락의 수수께끼

(1973), 「토끼전의 서민의식과 풍자성」, 『어문논집』 14·15합집 (정출현(1999), 『조선후기 우화소설 연구』 등을 참조.

17) 諷刺에 대해서는 Arthur Pollard, 송낙현 역(1978), 『諷刺(Satire)』, 서울대 출판부, 1-7쪽 및 김준오(1990), 『한국현대장르비평론』, 문학과 지성사, 237-239쪽 등을 참조.

18) 수궁가는 기본적으로 動物寓話라는 점, 想像的 旅行記(路程記)나 幻想的 理想郷(토끼의 수궁에 대한 동경 심리) 등의 특징을 지니고 있다는 점에서 풍자적 효과를 거두기 위한 바탕이 애초부터 마련되어 있는 셈이다. 이런 점들은 Orwell

구조와 결부시켜 살펴보기로 한다. 여기서는 박초월 창본 수궁가와 함께 가람본 별토가를 중심으로 논의를 진행할 것이다. 이를 위해 우선 수궁가의 수수께끼 구조를 그 윤곽만으로 보면 아래와 같다.



수궁가는 용왕의 득병(과제부여)과 이에 따른 별주부의 救藥 및 토기의 위기탈출을 위한 탐색과정, 용왕의 죽음(과제해결)이라는 수수께끼적 구조를 바탕으로 삼고 있다. 이 큰 구조 내부에 복잡하고 다양한 또 다른 세부의 '과제부여-탐색-과제해결' 과정이 펼쳐진다.

먼저, 용왕의 득병 이유에 대한 풍자적 묘사를 확인할 수 있는데, '지정 갑신신에 남해 광이왕이 영덕전을 새로 짓고 대연을 베풀어 이삼일이 지나도록 방탕하게 놀아서' 그 후유증으로 득병하게 되자 고통을 견디지 못해 슬피 우는 용왕²⁰⁾의 모습이 그것이다. 이 득병의 과제를 해결하기 위해 救藥特使를 정하는 문제에서부터 또 다른 세부적 수수께끼의 반복과 그에 따른 풍자적

의 『동물농장』, Swift의 『걸리버 여행기』, Huxley의 『멋진 신세계』 등의 작품에서도 확인되는 바이다. Arthur Pollard, 송낙헌 역(1978), 앞의 책, 39-53쪽을 참조.

19) 박순호본은 '용왕의 죽음'이라는 결말을, 신재효 본에서는 용왕이 똥을 먹고 병이 나았다는 결말을, 박초월 창본에서는 별주부의 정성으로 용왕이 쾌유했다는 등의 결말을 보여주고 있다. 어느 쪽이든 '과제 해결'이라는 기능을 지닌다는 점에서는 동일하다. 다만 그 풍자성에 있어서는 부정적 해결의 이본이 보다 두드러진다.

20) 강한영, 앞의 책, 신재효 본 <퇴별가>, 252쪽 및 김진영 외, 앞의 책, 가람본 <별토가>, 59쪽

성격을 감지·확인할 수 있다.

(가)에서의 풍자성은 토끼의 간을 누가 구해올 것인가라는 문제를 놓고 해결점을 찾지 못하는 장면에서부터 두드러진다(10~14 단락). 말하자면 신하들의 默默不答과 面面相顧 끝에 펼쳐지는 추천과정에서의 거듭되는 불화와 거부²¹⁾로 속수무책에 이르는데, 이런 상황에 ‘평생 모두 蔑視하던 主簿 자라’가 자청함으로써 가까스로 해결에 이르게 되는 과정에서 볼수 있는 풍자성이다. 모두에게서 멀시받던 자라의 자청으로 과제해결에 이르는 이 장면은, 위급한 상황을 당하여 서로 미루기만 할 뿐 현실에 합당한 문제 해결에 이르지 못하는 당시 지배층의 무능과 이기적 보신주의에 대한 풍자는 물론, 측근의 신하들에게서조차 외면당하는 용왕의 실추된 권위를 아울러 조롱하는 것이라 할 수 있다.

또한 자라가 육지에 도착하여 토끼를 찾는 과제에서 보이는 위기 해결과정도 이러한 풍자성을 띠고 있다(22~29 단락). 자라는 각종 육지 짐승들의 상좌 다툼이 벌어진 곳에서 甞生員을 虎生員이라 잘못 불러 범에게 잡아먹힐 위기에 처하는데, 이런 명재경각의 상황에서 목의 수축과 들출이라는 신체적 특징과 기저로써 호랑이를 물리친다.²²⁾ 자신을 王背湯으로 요리하려던 호

21) 工部尙書 民魚가 精兵 三千을 내어 大將 고래를 보내라고 추천하자, 이에 “고래가 憤을 내어 出班하여 여짜오되, ‘水陸이 달랐으니 水中에 있던 군사 陸戰을 어찌할지 저런 所見 가지고도 文官을 藉勢하여 좋은 벼슬하여 먹고, 조금 危殆한 일이면 虎班에게 밀려 하니, 배속에 있는 것이 부레풀뿐이기로, 變通없이 하는 말이 膠柱鼓瑟같사이다.”라고 반론한다. 또 諫議大夫 모치가 山君에게 詔書를 전달하는 임무를 게에게 맡기자고 추천한다. “驃騎將軍 벌떡게가 衣甲이 군사온데 열 발을 갖추어서 進退를 다 하옵고, 제 고향이 육지오니 조서 주어 보내”라고 하자, “게가 憤을 내어” “입에 거품을 일면서” 문반들을 하나하나 거론하며 “저의 집 세력으로 口尙乳臭한 것들이 淸要한 벼슬하여 아무 事體 모르고서 房안 壯談 저리 하”는 “저희들(문반)이 가라시오”라며 거부한다. 용왕은 “文武가 不和하여” “큰 싸움이 나겠구나” 싶어 白衣宰相 鰐魚에게 추천을 권한다.(신재효 분, 앞의 책, 258, 261, 263, 265쪽) 이어서 조개, 매기, 도미, 올챙이 등도 갖가지 핑계를 대며 구약특사를 거부한다.

22) 가람본 <별도가>, 앞의 책, 79-80쪽의 묘사는 다음과 같다. “모진 마음을 씨게 먹고…虎狼의 앞의특을 छ슴극 물고 매야달이니 虎狼이 애고 노와 아니 먹으며 즈르 노코 나 안지며 움쳐든 몸을 길게 떼어 念慮없이 氣을 뵈이니 虎狼이 보더니 잇기 壯師任 甲冑 속의 방망이층 나온다 흐며 저만치 물러 안지니” 자라가 더욱 기세 등등하게 “霹靂將軍 압세우고 들오랑 鬼神 잡아타고 虎狼 사양 나와

랑이의 기세를 꺾고 자라가 승리하여 목숨을 보존하는 이 장면은 과장과 골계를 바탕으로 생성된 흥미유발 장치이자, 약자가 강자의 횡포와 위협을 물리치는 풍자적 긴장과 그 해소의 효과를 아울러 보여준다. 자라의 거짓 위세에 혼쫓이 난 호랑이가 멀리 도망가 숨어서 자신의 위기모면 재주를 자랑하는 대목에서 우리는 다시 한번 일방적으로 자리매겨진 강자의 관습적이고도 제도적인 실체가 허위에 찬 빈껍데기임을 확인하게 된다.

토끼가 수궁에서 죽을 위기를 재치와 기지로 모면하고 탈출하기까지의 과정은 더욱 그러하다. 즉 토끼의 수궁 도착과 탈출까지의 내용은 이 작품의 핵심적 '탐색과정'에 해당하는데(45~65 단락), 이 부분에서도 우리는 수수께끼 구조가 지닌 풍자의 효과를 확인할 수 있다. 여기서 세부적인 '과제-해결'의 수수께끼 구조는 토끼의 肝出入說을 중심으로 전개된다. 토끼는 용왕의 제물로 사라져야 할 위기상황에서 간을 꺼내두고 왔다는 임기응변의 궤변으로 용왕을 속이는데 하면, 후한 대접을 받고 뱃속에서 꼬르륵 소리가 나자 다시 의심받는 등의 위기상황에 처하는데, 여기서도 토끼는 교묘한 속임수로 수궁 어족들을 속여 재치있게 빠져나온다(58~61 단락). 보다 못한 자라가 토끼의 배를 갈라 볼 것을 용왕에 건의하자 토끼는 역으로 자라의 명령 불복종죄를 거론하며 징벌을 주장해서 위기를 모면한다(62~65 단락). 이렇게 토끼가 수궁의 위기상황에서 자신에게 부과된 과제를 하나하나 해결해 가는 수수께끼 풀이를 통해 우리는 수궁가의 흥미유발과 사실확장의 원리를 확인할 수 있음은 물론, 풍자 효과를 위한 의도적 장치로서의 기능 또한 추론할 수 있으니, 그것은 바로 절대 강자로 자리잡은 용왕과 맹목적 충신배들의 부적합성이자 이들의 무능과 횡포에 대한 질타의 목소리이다.

수궁가는 다양한 이본들 사이에 풍자성이 더하고 덜한 차이가 있다. 이 차이는 창자·개작자의 개인적 의도나 청자·독자들의 취향 등을 고려한 연

시니…鬼神 게 있느냐 어서 급히 빨이 나와 龍天劔 드는 칼노 이 虎狼이 배 갈라 도로랑 흥고 달려든”다. 호랑이는 “감작 놀내 물뚱을 알아락 싸고 起竹帳中 垓下 밤의 楚歌聲中 놀낸 霸王 魏園南出 달어나듯 赤壁江 불싸움의 魏王 曹操 正玉 딸야 逃亡하듯 그름닷듯 片傳 살 달아나듯…綠水을 얼는 건너 東林을 헛치면서 쉼쉴쉴 달아나 万疊靑山 바회 틈의 혼자 안자 壯膽하고 하난 말이 내 材도 안일년들 도로랑 鬼神 피할손가 하마되면 독을 번호고나”라고 한다.

행·독서 상황의 변화에 영향을 받은 것이겠지만, 그 구성의 원리는 기본적으로 수수께끼적 서사 구조에 힘입은 바 크다. 여기서 큰 과제에 내포된 작은 단위의 삽화들은 '난제-해결'의 구조를 기본으로 확장·축소가 이루어지면서 임기응변의 풍자적 효과를 거두고 있는 것이다. 예를 들어 (62~65) 단락에서, 토끼가 별주부의 아내인 암자라와 동침하는 대목²³⁾은 이본에 따라 그 존재 여부가 들쭉날쭉하다.

이렇듯 첨가와 삭제가 비교적 자유로운 것은 '과제-해결'의 수수께끼 삽화가 독립성을 띠기 때문이다. 달리 말하면, '토끼의 간계에 속은 용왕의 암자라 [繫夫人] 보신 결정 및 그로 인한 죽음 위기(과제) - 토끼의 동침 요구와 별주부의 별부인 설득(탐색) - 별부인의 죽음 모면과 토끼 연모(해결)'의 대목은 수수께끼 풀이의 반복적 활용을 통한 흥미의 유발과 그 지속 장치이자 판소리사설의 서사적 확장원리이기에 그 장면의 설정 여부가 매우 가변적이라는 것이다. 이와 같은 장면의 적극적 활용을 보이는 이본들은 이를 통해 용왕의 무능과 횡포, 간신배가 득세하는 권력구조, 자신의 생존을 위해 아내마저 팔아먹는 굴종적 삶의 행태, 여성의 일방적 희생을 강요하는 남성 위주 정절관의 비인간성 등 골계 속에 내장된 풍자의 효과를 자유로이 거둘 수 있지 않았을까 한다.

(나)에서도 우리는 이와 같은 사정을 다시 확인할 수 있다. 천신만고 끝에 수궁을 빠져나와 육지에 돌아온 토끼는 그물 위기(70~75 단락), 독수리 위기(76~79 단락)에 봉착하게 되는데, 여기서도 토끼는 어리석은 상대를 속임수로 끌어들이며 마음대로 농락하는 재주를 발휘하면서 위기 상황을 모면한다. 이 두 장면은 강자의 위력이 까닭 없고 터무니없이 주어진 것임은 물론, 그에 따른 횡포 또한 천만 부당한 것임을 여지없이 폭로하고 있는 것이다. 사태의 추이에 대한 관심과 긴장이라는 흥미유발 장치를 마련한 후에, 심한 과장과 희화적 목소리로 기존의 관념과 질서를 뒤집어엎는 풍자의 극단이라 하겠다. 토끼의 이러한 위기탈출담은 '과제-해결'의 수수께끼적 삽화에 의해 무한히 확장 반복될 수 있는 가능성을 지니고 있는 것이다.

23) 이 장면은 가람본 <별토가>(앞의 책, 100-105쪽), 조동일 소장본 <별쥬전>(조동일(1972), 앞의 논문 참조) 등에 보인다.

여기서 우리는 판소리의 주요 특징으로 지적되어온 '장면 극대화', '연상공간의 창조'²⁴⁾ 원리가 수궁가의 경우에는 '과제부여-탐색과정-과제해결'의 수수께끼적 서사 구조를 바탕으로 이루어지는 실상을 상당 정도 확인할 수 있게 된다 하겠다. 이와 더불어 당대 현실에 대한 풍자적 효과 또한 자연스레 이루어짐을 알 수 있을 것이다. 이처럼 수수께끼적 서사 단위의 연쇄적 반복은 작품 전체를 관류하며 궁극적 과제(용왕의 득병)에 대한 의문을 지속·고조시키면서, 흥미유발 장치라는 유희성과 풍자적 효과라는 사회성을 아울러 구현하는 기능을 담당하고 있는 것이다.

2. 사실 확장과 전승의 원리

수수께끼적 단위삽화의 연쇄적 반복이라는 서사구조는 수궁가의 흥미유발 장치이자 사실확장의 원리이기도 하다. 이 사실확장의 원리를 전승론적 시각에서 조명해 볼 수도 있을 것이다. 전승론적 연구란 서사민요, 서사무가, 판소리 등의 문자를 모르는 창자들이 몇 시간 동안에 걸쳐 대본 없이도 그 작품 전편을 완벽하게 구현할 수 있는 까닭이 어디에 있는가를 텍스트가 지닌 속성으로서의 상투적 표현단위와 공식적 구성방식에서 찾고자 하는 연구들을 말한다.²⁵⁾

구비서사가창물로서의 판소리의 口演·傳承이 가능한 까닭을 필자는 언어

24) 필자는 판소리 진술방식의 독자적 특징이 연상공간의 창조에 있음을 언급한 바 있다. 문장체의 고전소설이 평면적 진술임에 반해, 판소리는 소리판에 앉아 있는 청자의 머리 속에 장면 장면의 구체적 모습을 떠오르게 하는 진술방식을 보인다는 것이다. '놀보 심술 볼작시며', '심청의 거동 보소', '복을 치는데 똑 이렇게 치는 것이렷다'는 등등의 어법은 말할 것도 없거니와 '토끼화상 그리는 대목', '수궁 노정기', '용왕을 집먹하는 대목', '모죽회의 장면' 등등이 바로 청자가 머리 속에 쉽게 떠올릴 수 있는 연상공간 창조의 실례라 하겠다. 이에 대한 구체적 논의는 이현홍(1999), 『고전소설강론』, 세종출판사, 209~213쪽을 참조.

25) 판소리의 전승론적 연구에 대해서는 몇 차례 논의된 바 있다. 서대석(1979), 「판소리의 전승론적 연구」, 『현상과 인식』 3권 3호; 이현홍(1980), 「심청가의 구성형식과 전승구조」, 『한국문학논총』 3집; 김병국(1982), 「구비서사시로서 본 판소리 사설의 구성방식」, 『韓國學報』 27집, 일지사; 박인용(2000), 「판소리의 작사 원리」, 『판소리의 세계』, 문학과 지성사 등의 대표적 연구성과를 들 수 있다. 한편, Walter J. Ong은 근자에 구술문화와 문자문화의 특성을 비교 연구하면서 기억술과 정형구의 상관성에 대해 언급한 바도 있다(이기우·임명진 옮김, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, 1995).

와 구성에 의한 두 포물라(formula)의 상호 작용에서 찾을 수 있을 것이라 추론한 바 있다.²⁶⁾ 언어의 포물라는 구전 공식구, 정형구, 常套의 表現單位 등으로 일컬어지고 있는 것이며, 구성의 포물라는 이야기의 열개를 짜맞추어 한편의 텍스트로 엮어나가는 방식을 말한다. 전승론적 관점에서는 이를 공식적 구성방식²⁷⁾이라 부를 수도 있을 것이다. 이를테면, 대립·반복과 병치·인과율적 논리·장면과 등장인물의 법칙 등이 이에 해당된다 하겠다.

수궁가의 상투적 표현단위는 작품 전반에 두루 나타나고 있다. 병든 용왕의 탄식 및 우는 모습, 仙衣道士의 등장에 따른 집맥·투약·병명 탐색 과정, 임무 수행자 선정과정, 자라의 자칭 및 적임자인 까닭, 토끼화상 그리는 장면 및 그 형상, 만류하는 가족과 설득 과정, 수정문 밖 경치놀이, 짐승들의 상좌 다툼, 호랑이의 형상 묘사, 토끼와 수궁 군졸과의 대화, 토끼와 용왕의 대화, 수궁 풍류, 해상 경치놀이, 초동들의 등장과 놀이 장면 등 이야기 줄거리 단락들의 대부분이 상투적 표현단위로 이루어지고 있다.

수궁가의 구연·전승원리도 이러한 상투적 표현단위와 공식적 구성방식의 상호 작용에서 추론할 수 있다. 수궁가의 공식적 구성방식을 우리는 대립, 반복, 인과율적 논리 전개, 장면과 등장인물의 규칙성 등에서 찾을 수 있다.

먼저, 수궁가의 대립적 구성요소로는 수수께끼적 질문과 해답의 서사적 수송단위로서의 '과제-해결'의 대립, 과제 부여자와 해결자라는 성격(character)의 대립, 수궁과 육지라는 공간적 대립, 수족 어류인 자라와 육지 짐승인 토끼의 대립 등을 들 수 있다. 이들 대립의 요소들은 이야기 줄거리의 전개에 따라 수수께끼적 서사단위가 연쇄적으로 파급·생성되는 대립적 구성을 취한다.

다음, 반복적 구성을 보면 '과제부여-탐색과정-과제해결'의 수수께끼적 서사 단위가 연쇄적으로 반복되면서 이야기가 전개되고 있으며, 이에 따라 민담의 인과율적 논리라고 말할 수 있는 幸·不幸이 원인 결과의 관계를 맺고 계

26) linguistic formula 와 compositional formula를 말한다. 이러한 견해에 대해서는 필자의 앞 논문(1980) 및 「심청가의 常套의 表現單位에 대하여」, 『민속문화』 3집, 동아대 민속문화연구소(1981). 「판소리의 formula에 대하여」, 『한국민속학』 15집 등을 참조.

27) 이하 '공식적 구성방식'이란 용어는 구성의 formula를 지칭하는 개념으로 사용한다.

기적으로 진행되고 있음을 알 수 있다.

그리고, 인과율적 논리 전개는 용왕의 득병이라는 대전제로서의 不幸이 작품 결말의 완쾌(혹은 죽음)에 의해 幸(혹은 풍자적 해결로서의 不幸)이라는 구조적 안정을 되찾음으로써 종결된다. 이러한 완결구조 속에 세부적 단위삼화는 '幸·不幸'의 순환적 반복을 보이며 전개된다. 병명과 치료약을 알지 못하는 미해결 과제로서의 불행, 仙衣道士에 의한 탐색 결과로서의 幸, 求藥特使를 선정하지 못하는 과제로서의 不幸, 이의 해결자로 자라가 자청하고 그 적합성을 찾음으로써 해결되는 幸, 육지에 도착한 자라가 겪는 위기로서의 당면한 不幸, 토끼를 찾아 용궁에 데려오게 됨으로써 누리는 幸 등이 있는가 하면, 死境에 이른 토끼의 4회에 걸친 위기 탈출 과정 및 그 결과로서의 幸·不幸의 반전 등, 반복되는 수수께끼적 단위 모두가 이처럼 幸·不幸의 반복적 발전에 의해 이야기가 진행되고 있는 것이다.

수궁가의 또 다른 반복적 구성으로는 작품의 배경이 되는 공간의 반복을 들 수 있다. <수궁→육지→수궁→육지→수궁·육지>의 공간은 수궁 : 육지라는 대립적 공간이면서 동시에 대립의 짝이 순환적으로 반복되는 구성을 취하고 있다. 이러한 공간의 순환적 반복은 공식적 구성방식으로 구연·전승을 가능하게 하는 한 요인으로서의 기능을 다하고 있음을 알 수 있다.

이와 함께 수궁과 육지라는 공간의 이동에는 반드시 路程記가 나타나고 있다. 이 路程記는 시간의 경과를 직접적으로 진술하는 대신에 그 동안의 상황 변화를 간접적으로 알려줌과 동시에 연상공간의 창조에 기여함으로써 이야기의 단조로움을 넘어 감정적 공감의 폭을 넓히는 구실을 담당하고 있다. 더욱 중요한 사실은 이 路程記들은 모두가 상투적 표현단위로 구성되어 있다는 점이다. 이들 중의 일부를 공간의 이동순서에 따라 인용해 보기로 한다.

“고고천변 일류홍 부상에 높이 떠/ 양곡의 잦은 안개 월봉으로 돌고 돌아 / 어장촌 개짓고 회안봉 구름이 떴구나/..... 어선은 돌아들고 백구는 분비 / 갈매기 해오리 목포리 원앙새 강상 두루미/ 수많은 떼꿍이 소호시절 기관하던 만수 문전에 봉황새/... 땅에 구부러진 늙은 장승/ 광풍을 못이기에 우줄 우줄 춤을 출 제/ 시내 유수난 청산으로 돌고/ 이골 물이 쭈루루루루 저 골 물이 팔팔...”²⁸⁾

28) 朴初月 唱本 <수궁가>, 정병욱(1981), 앞의 책, pp. 402~403.

“범피중류 동뎡동뎡 떠나간다/ 망망헌 황해이며 탕탕한 물결이라/ 백빈주 갈매기난 흥요안으로 날라들고/ 삼상의 기러기난 한수로 돌아든다/…월락오 제 깊은 밤에 고소성에다가 배를 매고/ 한산사 쇠북소리는 객선에 뎡뎡 떨어진다…”²⁹⁾

“가자 가자 어서 가자/ 이수를 지내며 백로주를 어서 가자/ 고국산천을 바라보니 /청천외에 멀어 있고 /일락장사추색원 부지하처조상군고/… 백로주 바빠 지내며 적벽강을 당도하니/ 소자침 범중류로다 동산에 달 떠온다…”³⁰⁾

인용 예문에서 보는 바와 같은 상투적 표현단위들은 민요, 잡가, 한시, 故事 등 기존 문학의 차용으로 이루어지고 있음을 알 수 있거니와, 기존 문학의 편린 이외에도 어떤 장면의 표현 및 묘사를 위한 사물이나 그 속성의 나열 등에 의한 병렬적 전개방식을 보여 주기도 한다.³¹⁾ 그리고 이들 중에는 다른 판소리 사설에서도 발견되고 있는 것들이 있다.³²⁾ 이와 같은 예들을 통해 우리는 언어의 포물라(formula)로서의 상투적 표현단위와 구성의 포물라(formula)로서의 공식적 구성방식의 상승적 작용에 의한 수궁가의 구연·전승 원리를 어느 정도 추론할 수 있을 것이다.

위에서 살펴본 바와 같은 수궁가에서의 대립·반복적 요소들을 작품의 수수께끼적 구조와 관련지어 다음과 같이 표로 나타낼 수 있을 것이다(표 1 참조). 초월적 질서 우위의 영역을 聖의 세계라 한다면 현실적 질서 우위의 영역은 俗의 세계라 할 수 있을 것이다. 이와 같이 수궁가는 성과 속의 두 세계를 대립의 짝으로 하여 각각의 세계 속에는 다시 하위범주로 파생되는 ‘과제-해결’의 대립적 단위상화가 연쇄적인 반복, 反轉의 과정을 거치는 등의 대립적 진행을 보이다가 다시 용왕의 왜유(또는 죽음), 토끼의 무병 장수라는 화합(또는 분리에 의한 자기 확인)의 세계 즉 <과제 1>에 대한 해결(또는 부정적 해결)로서의 마무리를 보게 된다.

이와 같이 수궁가의 대립·반복적 구성요소들은 수수께끼적 단위들 각각의 인과적 계기관계를 마련하고 있을 뿐만 아니라, 작품의 전체적인 구성으로 볼

29) 앞의 책, pp.414~415.

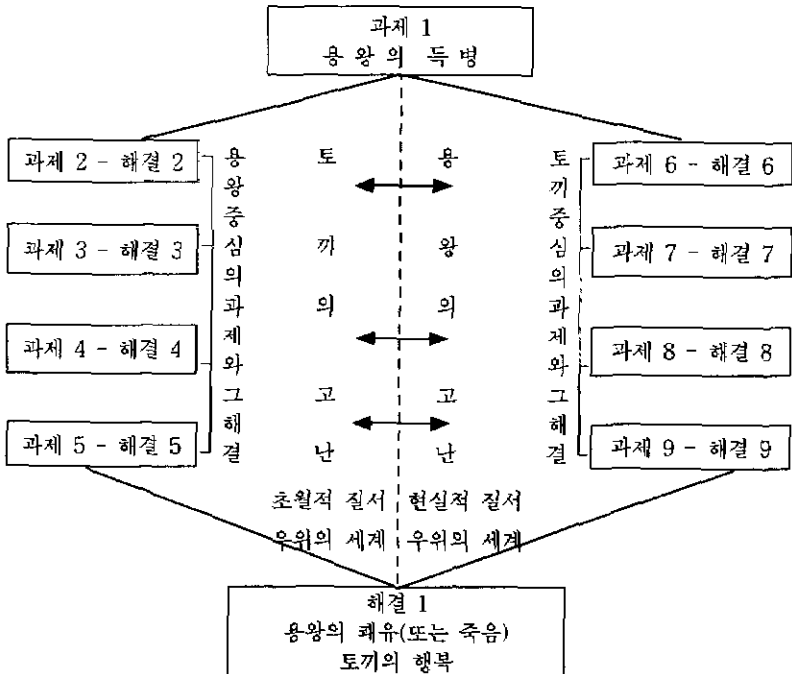
30) 앞의 책, p.420.

31) 이에 대해서는 拙稿(1981)을 참조.

32) 심청가의 行船 장면에 이와 같은 편린들이 상투적 표현단위로 나타나고 있다. 이에 대해서는 徐大錫(1979) 및 拙稿(1981) 참조.

때에도 연쇄적 반복·반전 등의 과정을 거치면서 전개되는 문맥 속에서 이야기의 인과적 전개를 주도함으로써 사실 확장과 함께 구연·전승 원리로서의 기능을 담당하기도 한다. 말하자면, 대립·반복적 구성요소들은 수수께끼적 단위들의 연쇄적 반복에 논리적 필연성을 마련하면서 짜여진 어떤 질서를 구축하고 있는 것이다. 이렇듯 대립·반복적 구조에 의해 짜여진 질서 속에서 각각의 수수께끼적 단위삽화들은 연쇄적으로 파급될 뿐만 아니라, 이들 각각의 단위들 대부분이 상투적 표현 단위로 이루어지고 있다. 따라서 수궁가는 언어와 구성에 의한 두 포물라(formula)의 상승적 작용으로 지나친 變改와 逸脫을 자체 내에서 교정하고 대립적·반복적 회전 진행의 방식을 취함으로써 自動口述, 自體矯正의 기능을 다하면서 사실 확장은 물론 口演·傳承도 가능하게 되지 않았을까 한다.

<표 1>



IV. 마무리

수궁가를 수수께끼의 서사적 수용이라는 관점에서 그 구조적 특성을 분석하고, 수수께끼적 서사단위의 작품 내적 기능을 흥미유발과 풍자적 효과, 사실확장과 전승 원리 등을 중심으로 추론해 보았다. 지금까지 논의된 내용을 요약하여 결론으로 삼고자 한다.³³⁾

1. 수수께끼의 서사적 수용 가능성의 근거를 그 제의적 기원과 유희적 성격에서 찾을 수 있었다. 이와 함께 문제가 가로놓인 어떤 상황을 설정하고 그 해결을 진전시켜 나가는 수수께끼 풀이의 서사적 수용형태는 범세계적으로 나타나고 있음을 신화, 전설, 민담, 소설 등을 통해 살펴보았다.

2. 수궁가를 서사진행상의 단절이 생기지 않는 최소의 서사단락으로 분석하여 그 구조를 살펴 본 결과, '과제부여-탐색과정(탐색, 유인, 위기...)-과제해결'이라는 수수께끼적 단위들이 수궁가의 텍스트 구성요소로 작용하고 있음을 알 수 있었다.

3. 수궁가의 수수께끼적 구조는 과제 내용, 과제 부여자, 과제 해결자, 해결의 방법·결과 등이 다양할 뿐만 아니라 과제 부여자와 과제 해결자가 뒤바뀌는 등 그 구조가 복잡적이다. 한편, 어떤 하나의 과제에는 이에 종속되는 보다 작은 과제들이 연쇄적으로 파생되면서 또 다른 과제로 발전하여 해결되는 등의 반복적 구조를 지닌다. 따라서 수궁가의 수수께끼적 구조는 복잡적 연쇄형 또는 연쇄적 반복형이라 부를 수 있을 것이다.

4. 수궁가에서 수수께끼적 단위구조의 연쇄적 반복은 이야기 전개 of 중심축으로서, 궁극적 과제(용왕의 득병)에 대한 의문을 지속·고조시키면서, 흥미유발 장치라는 유희성과 풍자적 효과라는 사회성을 아울러 구현하는 기능을 담당하고 있음을 알 수 있었다.

5. 수궁가에서 연쇄적으로 반복되는 수수께끼적 단위삽화들은 사실의 침

33) 異本間の 차이를 두루 포괄할 수 있는 결론이 될 수 있을까? 라는 문제를 생각하지 않을 수 없다. 그러나 서론에서 언급한 異本들을 두루 검토해 본 결과, 이들 일본의 수수께끼적 구조는 <표 1>의 것에서 크게 벗어나지 않는다는 사실을 알 수 있었다. 따라서 수궁가의 수수께끼적 구조를 연쇄적 반복이라는 관점에서 볼 때 異本들 사이의 차이점은 크게 문제되지 않을 것임을 附記한다.

가·확장과 텍스트의 구연·전승을 가능하게 하는 원리로서의 기능을 지닌다. 이들은 짜여진 어떤 질서를 구축하고 전개되는데, 이는 구비서사가창물에서 흔히 볼 수 있는 공식적 구성방식으로서 대립, 반복과 병치, 幸·불행의 인과율적 전개, 등장인물과 장면 등의 법칙으로 구축되는 질서이다. 이러한 질서가 수수께끼적 단위삽화들을 관류함으로써 수궁가의 텍스트 생성은 물론 구연·전승이 가능하게 되지 않았을까 한다.

6. 수궁가의 텍스트를 관류하는 수수께끼적 구조는 단위삽화들 각각의 인과적 계기관계를 마련하고 있을 뿐만 아니라, 연쇄적 반복·반전 등의 과정을 거치면서 전개되는 문맥 속에서 이야기의 중심축을 이룸으로써 사실의 확장 기능과 함께 구연·전승 원리로서의 기능을 담당하기도 한다. 말하자면, 수수께끼적 구조는 단위삽화들의 연쇄적 반복에 논리적 필연성을 마련하면서 짜여진 어떤 질서를 구축하고 있는 것이다. 이렇듯 짜여진 질서 속에서 각각의 수수께끼적 단위들은 연쇄적으로 반복·반전될 뿐만 아니라, 이들 각각의 단위들 대부분이 상투적 표현 단위로 이루어지고 있다. 따라서 수궁가는 언어적 포물라와 구성적 포물라(formula)의 상호 작용으로 지나친 變改와 逸脫을 자체 내에서 교정하고 대립적·반복적 회전 진행의 방식을 취함으로써 自動口述, 自體矯正의 기능을 다하면서 사실 확장은 물론 口演·傳承도 가능하게 되지 않았을까 한다.

<Absrract>

The puzzle structure and its meaning of Sugungga

Lee, Heon-hong

In conclusion, the discussions in this paper are summarized as follows:

1. *Sugungga* is analyzed into narrative paragraphs which cause narrative processes not to be discontinuous, and their structure is investigated. As a result of this analysis, it follows that the puzzle units as 'assigning problems - searching for their solutions - solving problems' function as constituent units of *Sugungga* text.

2. The puzzle structure of *Sugungga* is complicated, in that on the one hand contents of problems, assigner of problems, solutionist to them, and the methods and consequences of their solution are various, on the other hand the assigners and the solutionists are confused. Besides there is a repetitious structure in which subordinate sub-problems are derived consecutively, developed into another problems, and solved. Therefore, the puzzle structure of *Sugungga* is regarded as a type of complicated consecution or consecutive repetition.

3. The consecutive repetition of the puzzle structures in *Sugungga* is the center in developing a story. It leads the final problem (illness of the Dragon King) continuously to a matter of grave concern and expresses amusements arousing interests and a sociality of satirical effect.

4. The consecutively repeated episodes *Sugungga* fulfills the function to make the addition and expansion of a story and the oral narration and tradition of the text possible. They are developed in a structure, which is a general organization of oral narratives in *Chang*, consisting of conflict, its repetition and juxtaposition, the causality of happiness and unhappiness, characters and scenes. It seems that this structure flows through puzzle episodes in *Sugungga*, thus not only generates the text, but also makes its oral narration and tradition possible.