

수궁가의 구조 연구(I)

—수수끼끼의 叙事的 受容과 그 의미—

李 憲 洪*

I. 序 論

II. 수수끼끼의 서사적 수용

III. 수수끼끼의 서사적 유형

IV. 수궁가의 수수끼끼적 구조

V. 結 論

I. 序 論

수궁가는 판소리 열두 마당의 하나이면서 동시에 수많은 異本群들로 存在하는 소위 판소리계 소설의 하나이다.”

수궁가에 대한 연구는 판소리 일반에 대한 연구방법과 마찬가지로 口碑 叙事歌唱物이라는 판소리 특유의 성격을 염두에 두고 여러 각도에서 그 本質에 접근할 수 있는 가능성을 찾아보아야 할 것이다. 따라서 文學的, 演戲的, 音樂的 등 여러 각도에서의 다양한 연구방법들을 두루 동원하여 연구 검토하여야 할 것이며 이렇게 하여 거두어진 연구 성과들을 바탕으로 그 總體의 意味를 해명하는 단계에까지 이르도록 해야 할 것이다.

우선 문학적 측면에서만 보더라도 口碑文學으로서의 發生 및 形成論, 傳播論, 傳承論 등의 연구가 있을 수 있으며,²⁾ 문헌학적 측면에서의 원본

* 부산대 인문대 건강

1) 토별가, 토끼전, 벌주부전 등의 다양한 명칭을 지닌 작품이다. 본고에서는 편의상 현재까지도 口演되고 있는 명칭으로서의 수궁가를 택하기로 한다.

2) 印權煥(1967), 토끼傳 根源說話研究(亞細亞研究, 通卷 25號), pp. 87—106.

金東旭(1961), 「韓國歌謠의 研究」(乙酉文化社).

成善說(1979), 「韓日民談의 比較研究」(一潮閣), pp. 62—88.

등의 根源說話 및 형성과정에 대한 연구가 있으며, 傳承論의 研究로는 서대석(1979), 이현홍(1980, 1981, 1982), 김병국(1982) 등의 연구성과들을 들 수 있다(수궁가를 text로 한 것은 아님).

탐색 작업,³⁾ 문예학적 측면에서의 주제 표출을 위한 작품의 구조 연구,⁴⁾ 그리고歌唱되는 사실과 발림, 長短・調 등의 연회적, 음악적 면에서의 相關關係는 어떠한가 하는 등의 다양한 각도에서의 접근이 요망된다 하겠다.⁵⁾

수궁가에 대한 필자의 연구는 註 2)~5)에 이르는 여러 先學들의 연구 성과를 바탕으로 하여, 口碑敘事歌唱物로서의 판소리의 傳承論의 側面을 중심으로 하여 전개될 것이며, 이와 함께 작품의 敘事構造와 主題와의 相關關係, 작품의 언어적 문맥을 중심으로 본 풍자적 성격 및 그 原形的 意味 등을 천착해 볼 수 있는 단계에까지 이르고자 함을 목표로 삼는다.

그러나 본고에서는 우선 발표지면 관제로 수궁가의 이야기 전개 방식이 어떤 특징을 지니고 있는가를 분석・검토하여 이들을 의미있는 하나의 유형으로 설정할 수 있는 가능성을 찾아 볼 것이다. 그리고 그러한 유형 설정의 타당성을 확보하기 위하여 이와 유사한 속성을 지니면서 문헌에 정착되어 기록으로 전하는 서사문학 작품들도 아울러 살펴보게 될 것이다. 즉 수궁가를 수수께끼의 서사적 수용이란 관점에서 여타의 서사문학 작품들과 관련지워 그 수수께끼적 구조를 살펴보고자 한다. 그리고 이와 함께 끝 이어 다른 지면⁶⁾에 발표 예정인 別稿에서는 판소리 수궁가의 전승론적 측면으로서의 구성의 formula에 대하여서도 논의를 진전시켜 보고자 한다.

3) 印權煥(1968), 토끼傳 異本攷(亞細亞研究 通卷 29號), pp. 65--101.

姜漢永(1972), 兎鼈歌의 系譜의 考察(省谷論叢 3), pp. 216--260.

4) 趙東一(1972), 토끼傳의 構造와 諷刺(啓明論叢 第六輯), pp. 17--36.

印權煥(1973), 토끼傳의 庶民意識과 諷刺性(語文論集 14・15合輯), pp. 36--53.

金大幸(1976), 판소리 辭說의 構造의 特性(三英社), pp. 199--218.

등을 들 수 있으며 이와 관련된 연구로 金均泰(1979), 鄭主薰(1980) 등을 들 수 있다.

5) 李輔亨(1975), 판소리 辭說의 劇의 狀況에 따른 長短・點의 構成(藝術論文集 14)

姜漢永(1979), 판소리의 理論(국어국문학 49・50 合輯)

백대웅(1982), 판소리 선율의 시대적 변천(백영 정병욱선생 환갑기념 논총), pp. 763--784.

박봉래(1982), 춘향가의 문학적 비교연구(백영 정병욱선생 환갑기념 논총), pp. 785--790.

徐鍾文(1982), 흥보가 박사설의 生成과 그 機能(백영 정병욱선생 환갑기념 논총), pp. 791, -811.

6) 國語國文學 제20집(釜山大 人文大 國文學科, 1983.3 간행예정)

수궁가의 text로는 朴初月 唱本 수궁가⁷⁾를 택한다. 唱의 현장에서 口演된 비교적 현장감에 충실한 최근의 採錄本이라는 의미에서 볼 때 구비문학의 연구를 위해 갖추어야 할 중요 요건 중의 일부를 충족시키는 자료라 할 수 있겠다. 그리고 採錄本으로서 가장 오래된 李善有의 唱本⁸⁾도 동시에 이용될 것이며 이 외에도 필요에 따라 申在孝 本⁹⁾과 柳鐸一님 소장의 庚子本 수궁가¹⁰⁾ 등을 보조 text로 이용하기로 한다.

Ⅱ. 수수께끼의 서사적 수용

Ⅱ.1. 수수께끼는 비밀의 해결을 주축으로 하여 질문자와 답변자 쌍방이 공동으로 참여하여 言語的, 知的, 感性的 상호교섭의 공감대를 형성하며 즐기는 일종의 유희이며¹¹⁾ 基層文學 내지 민속문학의 한 장르로서 지금도 존재하고 있다. 따라서 수수께끼는 문화적으로 보아 그 생성집단의 사유방식, 생활양상, 철학, 그리고 감정과 기지, 상상력과 지식 등 일련의 정신 세계를 더듬게 해주는 하나의 거울로 기능할 수 있을 것이다.

이렇게 볼 때 우리는 優劣을 다루려는 경쟁심리의 知的 전개형태의 한 모습으로 수수께끼를 생각할 수 있을 것이다. 인지가 발달되지 못한 옛사람(고대인, 원시인)들에게서 행동과 용기의 총체가 힘이었다면 지식과 지혜는 우주의 질서 그 자체와 직접 관계된다고 사유되었을 뿐만 아니라 우주의 질서 그 자체는 생명의 보존과 인간의 구원을 위한 祭儀에 의해 유지된다고 믿었다. 따라서 우주의 질서는 성스런 것들과 그것들의 비밀스런 이름과 그리고 세계의 기원에 대한 어떤 특수한 지식에 의해 가장

7) 정병욱(1981), 「한국의 판소리」, pp. 395—425에 수록.

8) 李善有(1933), 「五歌全集」, pp. 129—164에 수록.

9) 姜漢永(1978), 「甲在孝 판소리 辭說集」, pp. 253—321에 수록.

10) 柳鐸一님 소장본으로 「韓國文學論叢」第四輯(1981), pp. 195—238에 소개됨.

11) 수수께끼의 개념 및 정의에 대해서는 R.D. Abrahams & A. Dundes(1972) ed. by R.M. Dorson, 'folklore and folklife', pp. 129—144 및 P.D. Deuchat(1965), 'riddles in Bantu', ed. by A. Dundes, The study of folklore, pp. 182—205, A. Preminger ed.(1965) Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics 및 金烈圭(1982), 言語競合談의 構造, 張德順外(1968), 「口碑文學概說」, pp. 202—218 등을 참조.

잘 보장될 수 있었다.¹²⁾ 이런 까닭에 성스런 축제에서는 그러한 지식의 경쟁이 있어야 한다는 당위성을 찾을 수 있다. 말해진 언어는 세계 질서에 직접 영향을 끼친다고 믿었기 때문이다.

우주의 질서를 유지하기 위한다는 생각하에 행해진 지식의 경쟁으로서의 祭儀의 機能은 Veda의 설화에서 가장 잘 드러나고 있다. <아다르바 베다 찬가>에 보이는¹³⁾

“달들은 어디로 가고 반달들은 어디로 갔는가? 또 그들이 합치는 해는 언제인가? 계절들은 어디로 가는가? 나에게 그것들의 skambha를 말해다오. 서로 다른 두 모양의 처녀 즉 밤과 낮은 어디로 무엇하러 발길을 재촉하는가? 물은 무엇하러 어디로 서둘러 가는가? 그들의 skambha를 내게 말해다오.”

이처럼 사물의 기원, 우주적 원리, 최고의 신들과 그들의 속성 등에 관한 의문이 수수께끼 형식으로 나타난다. 이 수수께끼의 형식 속에서 존재의 기원에 대한 가장 심오한 지혜가 싹트게 된다.¹⁴⁾

알렉산더 대왕이 그에게 끝까지 저항했던 마을을 점령한 후에 그 마을의 저항을 조종했던 사람 중에서 賢者 10명을 찾아 모으고는, 그들의 목숨을 걸고 풀게 하였던 수수께끼 풀이에 관한 일화는 존재의 기원에 관한 지적 탐구의 모습과 동시에 유희적 성격도 보여 주고 있다.

“生者と 死者 어느 쪽이 더 많은가? 땅과 바다 어느 쪽이 더 큰가? 낮과 밤 어느 쪽이 먼저 시작했나? ... 누구의 답이 가장 나았는가?”

등의 수수께끼는¹⁵⁾ 10명의 賢者가 죽느냐 사느냐의 기로에서 목을 걸고 하는 상황에 처해 있다는 점에서는 매우 진지하고 엄숙한 장면이지만, 그 질문의 성격으로 볼 때 지적 탐구과정으로서의 목적과 동시에, 논리상의 트릭을 내포하고 있다고 하겠다. 이처럼 수수께끼는 성스럽고 엄숙하며 호기심으로 가득찬 모험 등 祭儀의 性格과 동시에 그 딜레마적 질문과 답

12) J. Huizinga, Homo Ludens(金潤洙 譯, 1981), pp. 142—143.

13) Ibid, pp. 143—144.

14) Ibid, pp. 143—151 및 R.D. Abrahams와 A. Dundes의 앞 논문, pp. 136—141 참조.

15) 註 12)의 책, pp. 149—150 참조.

변 사이에는 놀이로서의 성격도 공존하고 있는 것이다.

II.2. 우리는 이러한 서사형태를 신화나 민담에서 많이 발견할 수 있다. “아침에는 발이 넷, 낮에는 발이 둘. 저녁엔 발이 셋이 되는 짐승이 무엇이나? 는 스프링크스의 수수께끼를 풀어냄으로써 괴물을 퇴치하고 베에베의 국가적 위기를 극복할 뿐만 아니라 王位에까지 오르게 되는 외디푸스의 수수께끼 풀이는 바로 그 좋은 예가 된다.

삼손이 제시한 수수께끼를 풀지 못하게 된 블레셋인들이 자기들의 동족인 삼손의 아내로 하여금 그 수수께끼의 해답을 탐지하게 하는 수법, 그리고 그의 거대한 힘에 얽힌 수수께끼 또한 앞서와 같은 방법으로 알아내어 잠든 사이에 머리카락을 잘라 힘을 못쓰게 하는 등의 수수께끼적 문제와 그 해결도 서사진행의 주요 모티브가 된다. 이 밖에도 수수께끼로서의 문제 제시와 그 해답의 과정이 문맥에 표면적으로 나타나고 있지는 않으면서도, 주인공이 그에게 당면한 難題를 지혜로 해결함으로써 상대를 무력하게 만들고 자기의 목표를 성취하여 智力이나 呪力の 우세함을 보이면서 전개되는 소위 탐색담(quest-story)¹⁶⁾도 수수께끼의 서사적 수용이라 해석할 수 있을 것이다.¹⁷⁾

신화나 민담에 보이는 이와 같은 형태의 수수께끼談은 수수께끼 그 자체의 재미는 물론이고 주인공의 운명을 결정짓는 계기로써 서사의 핵이 되는 주요 모티브라 하겠다. 주로 영웅담에 많이 보이는 이러한 <難題—解決>의 수수께끼적 구조는 登極이라는 通過祭儀의 일부로서 인간의 보편적 경쟁심리를 충족시키고 미지의 세계에 대한 경이적 來往者·解決者로서의 능력을 보이며, 忍苦의 과정이나 그 결과에 대한 보상 등을 보여 줌으로써 지혜와 용기의 우월함, 그리고 힘의 소유자로서 능력을 인정받고 영웅으로서의 사명과 역할을 다할 수 있게 되는 것이다.

16) 이에 대해서는 V. Propp의 *Morphology of the Folktale*(1968), 金烈圭님의 韓國文學史(週刊朝鮮 연재 7, 8, 16, 17회) 및 「韓國民俗과 文學研究」, pp. 52—121을 참조.

17) 본고에서의 수수께끼談이란 이러한 경우까지를 포괄하는 개념으로 사용한 것이다. 그러나 문제의 탐색이나 해결이 주인공의 지혜나 트릭에 의거하지 않고 절대자의 힘으로 해결되는 경우란은 여기서 제외된다.

이처럼 문제가 가로놓인 어떤 상황을 설정하고 그 해결을 진전시켜 나가는 수수께끼 풀이의 서사적 수용형태는 법체계적으로 발견되고 있으며 그것이 개인의 死活과 榮光을 좌우하는 문제로 나타나기도 하며 때로는 국가의 存亡과 밀접하게 관련되어 나타나기도 한다.

수수께끼 과제의 제시와 그 해결이 서사진행의 접점이 되고 아울러 주인공의 운명을 결정짓는 계기가 되는 이야기는 이른바 수수께끼談이다.¹⁸⁾ 문제가 가로놓인 어떤 상황을 설정하고 그 상황에 처한 인물에게 수수께끼 문제를 제시하고 해답을 요구하는 서사형태를 통하여 우리는 그 제의적, 유희적 기능을 엿볼 수 있을 뿐만 아니라, <문제—해결>의 방식 및 문제 제시자와 해결자의 관계, 해결의 결과 등에 따라 그 수수께끼적 구조를 유형화해 볼 수 있을 것이며, 이와 함께 위기모면, 문제해결의 기지, 그에 따른 보상이나 결과, 작품내적 의미와 기능 등은 어떠한가까지도 볼 수 있게 된다.¹⁹⁾

Ⅲ. 수수께끼의 서사적 유형

Ⅲ.1. 수수께끼의 서사적 수용형태는 그 유형을 검토해 봄으로써 보다 효과적으로 이해될 수 있을 것이라 생각된다. 즉 서사문학 속에서 서사진행의 정점이 되고 있는 수수께끼의 제시 방법과 그 해결방법, 그리고 문제 제시자와 해결자의 상관관계에 따른 구조를 밝혀 이를 유형화함으로써 수수께끼의 서사적 수용방식과 그 의미를 이해하는데 도움을 얻고자 하는 의도에서이다.

수수께끼를 서사적으로 수용한 가장 단순한 형태는 우리의 고전서사문학에서도 많이 찾아 볼 수 있다. 三國遺事 卷第一 射琴匣條에

신라 제 21대 毗盧王이 행차하는데 까마귀와 쥐가 와서 울더니 쥐가 사람처럼 말을 하면서 까마귀를 따라가 보라고 했다. 왕이 까마귀를 따라가다가 두 돼

18) 金烈圭 註 11)의 논문 참조.

19) 이에 대해서는 R.D. Abrahams와 A. Dundes의 논문 pp. 130—143 및 金烈圭님의 註 16)의 논문 등을 참조.

지가 싸우는 것을 보느라 까마귀가 간곳을 잃어버렸다. 이때 한 노인이 나타나 글을 바치는데 절봉에 ‘이를 떼어보면 두 사람이 죽을 것이고 떼어 보지 않으면 한 사람이 죽을 것이다.’ 라고 써어 있었다. 왕이 생명을 아껴 떼어보지 말라고 하자 日官이 ‘두 사람이란 庶民이요, 한 사람이란 王입니다.’라고 좇하였다. 떼어보니 그 글에 ‘琴匣을 쓰라.’고 써어 있었다. 왕이 곧 궁에 있는 琴匣을 쓰니 거기에서는 焚香修道 하던 중과 宮主가 몰래 간통하고 있었다.

이리하여 두 사람이 사형을 당했을 것은 당연하며, 한편 王은 일관의 지혜로써 수수께끼를 풀어 목숨을 건지게 되었다고²⁰⁾ 할 수 있겠다. 여기서 수수께끼의 직접적 해결자는 日官으로 되어 있으나 사실 일관의 간언을 바로 믿고 받아들인 왕의 지혜 또한 그 해석상에서 빠뜨릴 수 없는 사실인 것이다. 그리고 목숨을 건 사람도 王 혼자만이라고 할 수도 없을 것이다. 만약 王이 죽게 되었다면 일관 또한 그 생명이 온전하지 못했을 것이니 王과 日官 兩人的 목숨이 한꺼번에 걸린 상황에서, 그 해결 또한 공동의 지혜로써 수행해 낸 결과라 하겠다.

이 射琴匣 說話에서의 수수께끼의 서사적 수용방식은 <문제제시—문제해결>이라는 가장 단순한 형태를 취하고 있다. 즉 <문제제시—문제해결>이라는 단 하나의 수수께끼가 바로 이 작품 전체의 서사진행의 정점이 되고 있다.

이와 같은 단순형의 예는 同書 卷第一 太宗春秋公條와 脫解王條에서도 찾아 볼 수 있다.

유신이 고구려를 치기 위해 唐軍과 합세하고자 然起·兵川 두 사람을 보내어 그 기일을 물었더니 소정방이 종이에 驚새와 송아지를 그려 보냈다. 사람들이 그 뜻을 알지 못하므로 원효에게 사자를 보내 물었더니 ‘速還其兵이란 뜻이니 書續畫驚의 두 反切이다.’²¹⁾ 라고 풀어 주었다. 원효의 말대로 유신은 속히 군사를 돌이켰고 결과적으로 신라군의 회생을 줄

20) neck-riddle(목숨을 건 수수께끼)을 말한다. 射琴匣, 朱蒙傳承, 龜兔之說, 수궁가 등도 이와 같은 목숨을 건 수수께끼와 그 풀이에 해당된다. 이에 대해서는 註 19)의 논문 및 註 12)의 논문을 참조.

21) 書續畫驚; 原本에 畫續이라 되어 있으나 이는 驚續의 誤記인 듯하다. 驚의 古音이 完이므로 驚續畫驚이 되어야 그 反切이 속환(速還)이 된다.

일 수 있었던 것이다.

또, 脫解王神話를 보면 渡來人 脫解가 吐舍山 위에 돌무덤을 만들고 7 일동안 머무르면서 城中에 살만한 곳이 있는가 바라보니 지세가 오래 살만한 곳이 있는데 瓠公의 집이었다. 이에 퍼를 내어 솥들과 솥을 문고는 관가에 소송을 걸어 그 증거로써 솥과 솥들을 파냄으로써 조상전래의 자기집이라 우겨 호공의 집을 차지했다. 그러자 남해왕은 탈해의 지혜 있음을 알고 만공주로써 사위를 삼았다. 오래 살만한 곳인 瓠公의 집을 어떻게 차지할 것인가가 이 경우에서의 문제에 해당된다. 탈해는 이 문제를 潛埋礪炭함으로써 해결하고 있다. 이리하여 남해왕에게 그 지혜를 인정받은 탈해는 신라왕제에 편입할 실마리를 풀게 되는 것이다.

Ⅲ.2. 수수께끼의 서사적 수용에 있어서, 문제제시와 그 해결의 방법에서 단순형이 반복되는 경우를 찾을 수 있다. 즉 〈문제제시(A)→문제해결(A)→문제제시(B)→문제해결(B)→……〉로 반복되는 수수께끼가 작품 전체의 서사진행의 정점이 되고 있는 경우이다. 元魏·西域三藏 古迦夜共曇曜 譯의 「雜寶藏經」卷一 藥老國緣條의 수수께끼談은 그 좋은 예가 된다.²²⁾

어느날 藥老國에 天神이 나타나 뱀 두마리를 내놓고는 암수를 가리게 하면서 ‘만약 암수를 가릴 수 있다면 너희 나라가 평안한 것이지만 그렇지 못 한다면 7일 이후에는 너희 나라가 모두 뒤집히어 망하게 될 것이다.’라고 말했다. 궁정의 왕과 대신 등 모든 신하 중에서 아무도 이 문제를 푸는 사람이 없었다. 이렇게 되자 왕은 ‘누구든지 이 문제를 풀 수 있다면 후한 벼슬과 상을 주겠다.’고 공모를 한다. 이때 한 孝順한 大臣이 국법을 어기고 몰래 그 부친을 密室에다 감추고 공양하고 있었는데 그 대신의 아버지가 이 문제를 풀어 주어 일단 국가적 위기를 넘기는 듯했다. 그러자 天神은 다시 계속해서 ‘睡者의 입장에서 볼 때는 覺者이고 覺者의 입장에서 볼 때는 睡者인 것은 무엇인가?’ (學者). ‘이 크고 흰 코끼리는 몇 근이나 되는지 어떻게 알 수 있겠는가?’ (배에 태워서 量石과 비교). ‘한 손바닥의 물로써 大海보다도 많이 할 수 있겠

22) 孫晉泰(1947), 「朝鮮民族說話의 研究」, pp. 174—176을 참조.

는가?’(布施). 등의 연쇄적 수수께끼를 던지자 역시 대신의 늙은 아버지가 이 문제들을 차례로 풀어내었다. 그러자 天神은 다시 굶주려서 피골이 상접한 사람으로 변하여 ‘세상에서 굶주리고 메마르고 고통스러움이 나보다 더한 사람이 있겠는가?’(餓鬼地獄에 빠지는 자), ‘참박달나무로 된 반듯하고 네모진 막대기의 위와 아래를 식별하는 방법은?’(물에 띄워 본다), 두마리 백마의 母子를 식별하는 방법은?’(물을 던져주어 행동을 본다) 등의 많은 수수께끼를 내걸었으나 모두 노인인 지혜로써 풀어내었다. 이에 天神은 기뻐하면서 국왕에게 많은 財寶를 내리고 국가를 평안하게 지켜 줄 것을 약속 했으며 그 수수께끼를 푼 공으로 대신과 그의 아버지를 죄와 죽음에서 면제시켜 주었다.

국가의 存亡과 개인의 죽음이나 생존이냐는 심각한 상황에서 수수께끼가 제시되고 해결이 이루어지는가 하면 또 다시 다른 문제가 제시되는 형태로서의 수수께끼의 반복이 서사진행의 주요 모티브로 작용하고 있음을 볼 수 있다. 이처럼 <문제(A)→해결(A)→문제(B)→해결(B)→...>와 같은 반복되는 수수께끼 풀이는 우리 구비문학의 경우에는 그리 쉽게 발견되지 않는다. 바리공주나 당금애기의 探索談을 이와 비교할 수 있는 가능성이 있다.²³⁾ 그러나 이의 탐색은 문맥상으로 보아 문제의 제시 및 그 해결의 방법에 있어서 그 경우가 이와는 다를 뿐만 아니라, 문제 해결과정에서도 원조자(절대자)의 도움에 의존하는 정도가 매우 심하다.²⁴⁾ 다만 棄老國說話에서 보이는 수수께끼 풀이의 話素가 단편적으로 나타나고 있는 예는 더러 있다.²⁵⁾

Ⅲ.3. 수수께끼적 구조의 서사적 수용으로서의 또 다른 유형은 三國遺事 卷第一 善德王 知幾三事條에서 찾아 볼 수 있다.

唐太宗이 붉은 색, 자주 색, 흰 색의 세 색깔로 그린 牧丹과 그 씨 서 되를 보내 오자 왕은 그 그린 꽃을 보고 향기가 없음을 알았으며, 靈廟寺

23) 徐大錫(1980), 「韓國巫歌의 研究」, 文學思想社

金泰坤(1966), 「黃泉巫歌研究」, 創文社

24) 비록 <문제-해결>의 구조를 지닌 서사문학작품이나 할지라도 그 문제의 해결이 주인공의 탐색, 기지, 트릭 등에 의해 능동적으로 해결되지 못하고 당금애기나 바리공주와 같이 문제의 해결을 어떤 초월적 존재에 의존하는 정도가 심한 작품은 본고의 논의 대상에서 제외하기로 한다.

25) 韓國口碑文學大系 I-2(韓國精神文化研究院, 1980) p. 483 및 同書 I-4, p. 58, 318 참조.

玉門池에 저울철에 많은 개구리가 모여 三, 四일 동안 운다는 말을 듣고 女根谷에 백제군사가 매복되어 있는 것을 알아 내어 국가를 兵禍에서 구한 일과, 자기가 죽을 날과 문힐 곳으로서의 切利天의 위치를 미리 안 일이 그것이다.

善德王 說話는, 여러 가지 문제가 제시됨은 棄老說話와 비슷하나 각자의 문제가 서로 대등한 관계를 지니며, 동일한 제시자에 의해 문제가 제시되는 것이 아니라 각각 다른 제시자에 의해 문제가 제시되며 해결의 결과도 문제에 따라 대등한 관계로 다양하게 나타난다는 점에서 단순한 반복형이 아니라 병렬형이라 할 수 있다.

이와 같은 유형의 설화로는 「朱蒙傳承」을 들 수 있으며, 수궁가와 비슷한 내용의 민담인 「피조배기 토끼」에서도 이를 찾아볼 수 있다.

東國李相國集 卷三 東明王篇에 의하면, 朱蒙의 범상치 않음을 투기한 부여의 태자가 그를 모함하여 죽이려 하니 주몽이 지혜로 준마를 가려내고 또 이를 얻기 위한 지혜를 부려 남쪽으로 탈출하게 되는 이야기가 있는데, 이는 바로 기지에 의한 수수께끼 풀이의 일례라 하겠다. 한편 이렇게 탈출하면서 魚鼈成橋하는 등의 神異로운 도움을 받고 남하하여 개국한 주몽이 沸流王 松讓과 벌인 네 가지의 경합 중에서, 특히 도움을 정한 사실이 오래 되었음을 가장하고자 궁실을 지을 때 썩은 나무로 기둥을 세워 천 년 묵은 것같이 보이게 함으로써 松讓을 굴복시킨 점을 들 수 있다. 전자가 주몽 자신의 위기 탈출담으로서 개국하기 전까지의 과정이라면 후자는 신생국의 기반을 확고히 하기 위한 국가적 안정과 창성에 따른 위기를 지혜로 극복하는 과정이라 하겠다.

또 이와 같은 병렬형의 예로서 수궁가와 비슷한 내용으로 지금까지 구연되고 있는 민담을 들 수 있다.

「피조배기 토끼」²⁶⁾라는 제목으로 조사 채록된 보고서를 보면, 이 민담은 토끼의 위기탈출과정으로서의 기지에 의한 해결이라는 점에서는 수궁가와 거의 동일하면서도 자라가 토끼를 데리고 가는 과정은 매우 간략할 뿐만

26) 韓國口碑文學大系 VII-4(韓國精神文化研究院, 1980), pp. 168-169.

아니라 기지에 의한 유인의 과정이 없이 그냥 ‘토끼를 업고 용왕님 뵈오려 갔다’는 정도의 평면적 서술로 되었으며, 여기서 토끼는 간을 밖에 두고 왔다는 트릭을 이용하여 죽음이라는 위기로부터 탈출하게 된다. 토끼에 의한 <문제—해결>은 이에서 끝나지 않는다. 즉, 용왕을 트릭으로 속인 토끼가 좋아라고 산으로 달아나다가 뽕덤불에 걸려 죽을 고비를 만나게 된다. 여기서도 역시 토끼는 뽕파리를 불러들여 죽은 채하는 트릭을 사용하여 樵童들로 하여금 제 몸을 빼내어 먼저 버리게 함으로써 그 위기를 모면한다.

따라서 이 민담은 토끼가 용왕에게 끌려간 것과 뽕불에 걸린 것 등의 서로 다른 문제 제시자에 의해 제시된 위기로서의 死境에서 탈출하는 이야기, 즉 병렬형의 수수께끼적 구조로 전승되고 있는 작품임을 알 수 있다.

그리고 이 민담을 수수께끼적 구조로 유형화 할 경우 병렬형에 해당되므로 龜兔之說이나 수궁가와도 그 유형을 달리하고 있음을²⁷⁾ 알 수 있다. 그러나 이를 전승론적 입장에서 볼 경우에, 이 민담은 귀토지설보다는 오히려 현전 수궁가에 가까운 형태로 전승되고 있다고 하겠다. 그 까닭은 거북의 토끼 유인 과정이 탈락된 것 이외에도 우리의 귀토지설이나 일본 및 인도의 이와 동일 유형의 민담에서는 볼 수 없는²⁸⁾ 수궁가(토끼전, 별주부전) 특유의 그물위기 탈출 모티브가 이 「피조배기 토끼」에 나타나고 있기 때문이다. 이 밖에도 용왕의 병에 대한 묘사로서의 상투적 표현단위의²⁹⁾ 흔적이라든가 그물위기(이 민담에서는 뽕덤불에 걸리는 것으로 나타남)에서 탈출한 토끼가 기뻐날뛰는 대목에 보이는 상투적 표현단위의 흔적 등을 통해서 볼 때, 이 민담은 수궁가의 영향을 많이 받은 이후의 형태일 것이라는 가설을 제기할 수 있을 것이다. 이와 같은 가설의 타당성

27) 귀토지설 및 수궁가의 수수께끼적 구조에 대해서는 Ⅲ.4. 및 Ⅳ에서 언급될 것임.

28) 成書說(1979), pp. 62—162 참조.

29) 이는 oral formula, formulaic expression 등을 지칭하는 개념으로서의 용어이다. 이에 대해서는 拙稿(1982), 판소리의 formula에 대하여(한국민속학 15집) 및 金炳國(1982), 口碑叙事詩로서 본 판소리 辭說의 構成方式(한국학보 27집) 등을 참조.

을 검증하기 위해서는 별도의 구체적인 논의가 요망된다 하겠으나, 우선 위에서 언급한 몇 가지 점들을 통하여 우리는 수궁가가 다시 민담으로 재수용되는 모습을 상정할 수 있을 것이다. 이렇게 볼 때 고소설이나 판소리에서 유리되어 단조로운 형태로 전승되는 것으로서의 민담의 모습을 더듬어 볼 수 있는 가능성을 얻을 수 있게 될 것이다. 이 민담의 수수께끼적 구조가 귀토지설이나 수궁가와 다른 이유를 이러한 전승론적 각도에서 해석할 수도 있을 것이다.

Ⅲ. 4. 수수께끼의 서사적 수용 방식 중에서 특이한 유형을 三國史記 列傳 第一 金庾信條에서 찾아 볼 수 있다. 김 춘추가 고구려왕에게 포박되어 죽을 고비를 당하였을 때 先道解로부터 듣게 된 이 龜兎之說은 바로 삽입적인 액자로서의 기능을 다하고 있는 것이라 하겠다. 즉 김 춘추가 고구려에 원병을 청하기 위해 사신으로 갔다가 겪게 된 위기와 그 극복 및 이에 따른 김 유신의 활약상 등을 말하기 위한 이야기 속에 삽입된 액자로서의 귀토지설을 생각 할 수 있는 것이다. 목숨이 위급한 상황에서 죽음이라는 문제를 해결하기 위해 동원된 트릭으로서의 문제해결 즉 죽음의 모면에 얹힌 수수께끼 풀이로서의 이 이야기를 듣고 김춘추는 거짓으로 고구려왕의 비위를 맞추게 됨으로써 처형의 위기를 모면하고 무사히 귀국할 수 있게 된다.

이 龜兎之說에서 포박 감금된 김춘추와 위기에 처한 토끼는 동일시되고 있으며, 김 춘추의 위기탈출은 토끼의 위기탈출이라는 모티브를 이해함으로써 가능했던 것이다. 따라서 이 龜兎之說은 <문제 A(문제 A'—해결 A')—해결 A>의 액자형이라 하겠다.

또, 遺事 卷第一 金庾信條에 나오는 고구려의 점장이 楸南의 이야기도 이와 같은 경우에 속한다 하겠다. 고구려의 국경에 거꾸로 흐르는 물이 있어 그에게 점치게 하자 “대왕의 부인이 陰陽의 道에 역행했으므로 나타난 표징이 이와 같습니다”라고 말하자 왕비가 크게 노하여 왕에게 다른 일을 다시 시험해 보아 그 말이 틀리면 중형에 처하라고 요구했다. 이에

쥐 한 마리를 함 속에 감추어 두고 무슨 물건이 들어 있겠냐고 물으니 “이것은 틀림없이 쥐인데 그 수는 여덟입니다”라고 대답하자 틀렸다고 하여 목을 베고 나서 쥐의 배를 갈라보니 일곱 마리의 새끼가 있었다는 것이다. 楸南을 죽게 한 수수께끼의 풀이는 김 유신의 神異로운 능력을 보여주는 전체 이야기 속에 삽입된 애자로서 기능하고 있다는 점에서 列傳 金庾信條의 문맥 속에서의 龜兎之說과 유사한 면이 있다고 하겠다.

Ⅲ.5. 수궁가 역시 이와 같은 수수께끼의 서사적 수용의 측면에서 해명해 볼 수 있다.

용왕의 명령으로 토끼를 구하려 육지에 도착한 자라가 범에게 잡혀먹힐 뻔했던 위기를 지혜로써 모면하는 것이라든지 또 토끼를 찾아내어 수궁으로 유인해 가기 까지에서 볼 수 있는 자라의 문제해결을 위한 지혜는 바로 수수께끼적 문제와 그 해결의 과정에 해당된다. 또 수궁에 불잡혀 들어간 토끼의 위기탈출과정은 그 자체로서 수수께끼의 연쇄적 반복에 해당된다고 볼 수 있다(이에 대한 논의는 본고의 Ⅳ章에서 구체적으로 언급될 것이기에 여기서는 생략하기로 한다).

이상에서 살펴본 수수께끼적 구조의 유형을 도표로 보이면 <表 1>과 같다. <表 1>에서 보인 서사문학작품들의 수수께끼적 구조를 살펴 보면 ‘射琴匣’은 문제의 내용, 제시자, 해결자, 해결의 결과 등이 단일요소로 구성된 것으로 <문제 A—해결 A>의 단순형이라 命名할 수 있다. 이 유형에는 이밖에도 遺事 太宗春秋公條에 나오는 유신과 소성방의 鸞새와 송아지에 얽힌 수수께끼 풀이와 ‘脫解傳承’ 등을 들 수 있다.

‘棄老說話’는 문제 내용은 다양하나 제시자, 해결자, 해결의 결과 등이 단일한 것으로서 <문제 A—해결 A→문제 B—해결 B…>의 단순반복형에 해당된다 하겠다.

‘善德王 知幾三事’와 ‘피조배기 토끼’는 다양한 문제가 제시됨은 ‘棄老說話’와 유사하나 각각의 대등한 관계를 지닌 다른 제시자들에 의해서 문제가 제시된다는 점과 해결의 결과도 문제에 따라 대등한 관계로 다양하

게 나타난다는 점 등에서 볼 때 병렬형이라 할 수 있겠다. 이밖에 ‘朱蒙傳承’도 이 유형에 속한다.

‘龜兎之說’은 포박 감금된 김 춘추와 위기에 처한 토끼가 동일시되고, 김 춘추의 위기탈출이 토끼의 위기탈출이라는 모티브의 숨은 뜻을 이해함으로써 가능했던 것으로서 [문제 A(문제 A'—해결 A')—해결 A]의 액자형이라 하겠다.

〈表 1〉

작 품	문제의 상황	문 제 시 제 자	해 결 자	해 결 방법	해 결 결과	수수께끼적 구조
射琴匣	왕의 生死	老 翁	日官(王)	神通力 +지혜	왕의 생명무사	문제 A—해결 A [단순형]
棄老說話	국가의 存亡	天 神	棄 老	지 혜	국가의 재난 극복 번영	문제 A—해결 A →문제 B—해결 B …[단순반복형]
善德王 知幾三事	국가의 수모 적국의 來侵 忉利天의 위 지 및 운명 년월일	唐의 太宗 백 제 절대자	善德王 " "	지 혜 " 신통력	국가의 권위 회복 및 역 량 과시 국가의 위기 모면 신령함을 보 입	문제 A—해결 A 문제 B—해결 B 문제 C—해결 C [병렬형]
피조배기 토끼	토끼의 위기 A 토끼의 위기 B	거 룩 樵 童	토 끼 토 끼	트 릭 트 릭	토끼의 死境 모면 A 토끼의 死境 모면 B	문제 A—해결 A 문제 B—해결 B [병렬형]
龜兎之說	김춘추의 생 명의 위기 (토끼의 위기)	고구려 왕 (거북)	김춘추 (토끼)	트 릭 (트릭)	김춘추 목숨 진검 (토끼의 死境 모면)	문제 A(문제 A' —해결 A')—해결 A[액자형]

IV. 수궁가의 수수께끼적 구조

IV.1. 서사문학 작품을 시간적, 인과적 계기관계에 의해 서사진행상의 단절이 생기지 않는 최소한의 서술단위로 분석할 수 있을 것이다. 이렇게

분석된 최초의 서술단위로서의 각 단락들은³⁰⁾ 독자적 의미와 형태를 지니면서 동시에 이들 서술명제 몇 개가 합쳐져서 또 다른 의미기능을 지니는 완결된 전체적 부분으로서의 관계를 맺고 부분과 부분, 부분과 전체의 관계적 의미기능을 지니고 대립적 총체로서의 작품을 형성하고 있는 것이다.

이런 관점에 입각하여 수궁가를 분석해 보기로 한다. 서술명제의 분석은 가능한 한 분석에 앞선 의도를 배제하고 수행된 것이다. 假說을 염두에 두기는 했지만 이 가설을 위해 단락의 분석 자체를 편의에 따라 임의로 취사 선택하는 입장은 아니라는 뜻이다. 그리고 논술의 편의상 우측에 〈문제—탐색과정(탐색, 위기, 유인...)—해결〉 등 수수께끼적 구조로서의 각 서술명제의 서사진행상의 기능을 略記하여 나타내었다.

① 남해용왕의 우연 得病	문제 1
② 病名을 모른다.	문제 2
③ 仙依道士 나타나다.	해결 징조 1
④ 집맥을 하다.	탐색 2—1
⑤ 갇은 처방과 투약	탐색 2—2
⑥ 다시 집맥하다.	탐색 2—3
⑦ 병명을 알다.	해결 2
⑧ 특효약을 모름	문제 2—1
⑨ 토끼의 간이 특효약이다.	해결 2—1
⑩ 토끼 간을 누가 구해 올 것인가.	문제 3
⑪ 默默不答, 面面相顧	위기 3—1
⑫ 각급 신하추천	탐색 3—1
⑬ 추천된 신하의 부적합성	위기 3—2
⑭ 별주부 자청하다.	해결 3
⑮ 토끼 형상을 모른다.	문제 3—1
⑯ 토끼 화상을 그린다.	해결 3—1
⑰ 토끼 화상을 어디에 휴대할까?	문제 3—2
⑱ 목덜미 뒤에 간직 휴대하고 용왕 하직	해결 3—2

30) 이와 같은 개념은 비록 그 導出의 근거는 다르지만 기능자와 설명어의 두 요소로 구성된다는 점에서 결과적으로는 토도로프의 proposition narrative 라는 개념과 부합된다고 말할 수 있으며, 이는 '서술명제'라는 용어로 번역 사용되고 있다(郭光澤譯, 「構造詩學」, 1977 참조). 여기서는 이 용어를 원용하고자 하며 이하 본고에서의 '서술명제'라는 개념은 서사진행상의 단절이 생기지 않는 최초의 서술단위를 뜻한다.

- ①⑨ 별주부 가족이 못가게 만류하다. 문제 3—3
 ②⑩ 가족을 설득하다. 해결 3—3
- *②⑪ 수정문 밖 세상의 경치풀이 문제 4
 ②⑫ 자라 욕지에 도착하여 토끼 찾을 궁리 탐색 4—1
 ②⑬ 짐승들의 형상묘사 및 상좌 다름 문제 4—1
 ②⑭ 범을 토끼로 오인하는 자라 위기 4—1—1
 ②⑮ 토생원을 호생원으로 잘못 부름 위기 4—1—2
 ②⑯ 범이 쫓아와 자라들 잡아 먹으려 함 위기 4—1—2
 ②⑰ 자라가 목의 수축을 이용한 기지로 범을 물리침 해결 4—1
 ②⑱ 토끼 찾게 해 달라고 산신제 지내는 자라 탐색 4—2
 ②㉑ 자라가 토끼들 발견하고 부른다. 해결 4
 ③① 자라와 토끼 서로 부딪침 (어떻게 데려갈까?) 문제 5
 ③② 인사를 나눈 후에 자라의 토끼 칭찬 유인 5—1
 ③③ 세상 재미를 자랑하는 토끼 위기 5—1
 ③④ 토끼의 앞날을 불행하게 점치는 자라 유인 5—2
 ③⑤ 수궁재미 듣고자 안달하는 토끼 해결징조 5—1
 ③⑥ 재촉에 못 이긴채 수궁자랑 하는 자라 유인 5—3
 ③⑦ 수궁 재미 듣고 자라 따라 나서는 토끼 해결징조 5—2
 ③⑧ 여우를 만나니 못가게 만류함 위기 5—2
 ③⑨ 토끼 수궁행을 거절함 문제 5—1
 ③⑩ 여우를 모함 비방하여 토끼 설득하는 자라 유인 5—1—1
 ④① 자라와 토끼 물가에 이르다. 해결 5—1
 ④② 풍탕에 놀란 토끼 다시 수궁행을 거절 문제 5—2
 ④③ 지혜로 토끼를 물에 끌어 들이는 자라 해결 5—2
- *④④ 수궁노정기 문제 5
 ④⑤ 수궁 수정문 밖에 도착 대기하는 토끼 해결 5
 ④⑥ 용왕이 토끼를 잡아 들이라고 명령함 문제 6
 ④⑦ 자기가 토끼 아닌 판 짐승이라고 속이는 토끼 유인 6—1
 ④⑧ 곧이 듣지 않고 잡아와 부복시킴 위기 6—1
 ④⑨ 토끼 간이 필요함을 설명하는 용왕 위기 6—2
 ④⑩ 배를 잘라 보라고 도리어 큰소리 치는 토끼 유인 6—2
 ④⑪ 이왕 죽을 목숨, 사연이나 말해 보라는 용왕 해결징조 6
 ④⑫ 간을 산 속에 두고 왔다고 속이는 토끼 (肝出入說) 유인 6—3
 ④⑬ 속이지 말라고 호통치는 자라와 용왕 위기 6—3
 ④⑭ 토끼가 껌번으로 용왕의 무식함을 비웃음 유인 6—4

- 64 간을 출입하는 증거를 보여 달라는 용왕 문제 6-1
 65 밑궁기서 구멍 셋을 보이며 각각의 역할을 설명하는 토끼 해결 6-1
 66 용왕이 뎌에 빠져 토끼를 후히 대접함 해결 6
 * 67 수궁풍류 및 토끼의 노는 모습
 68 범치가 다시 의심함(뱃 속의 소리를 듣고) 문제 7
 69 마신 술이 출렁거리는 소리라 속이는 토끼 유인 7-1
 70 육지에 빨리 나가 간을 가져 오겠다고 말하는 토끼 유인 7-2
 71 토끼를 데리고 다녀 올 것을 자라에게 명령하는 용왕 해결 7
 72 토끼의 꾀에 속지 말고 배를 잘라보라는 자라 문제 7-1
 73 왕명을 거역하는 자라를 징벌해 달라는 토끼 유인 7-1
 74 용왕이 자라에게 다녀 올 것을 재차 명령함 해결 7-1
 75 자라가 토끼를 업고 수궁을 나옴 해결 6·7
 * 76 해상노정기
 77 육지에 도착하자 기뻐 날뛰는 토끼 해결 6·7의 향유
 * 78 빨리 간 가져 오라고 말하는 자라
 79 용왕과 자라의 어리석음을 비웃는 토끼 해결 6·7의 향유
 80 기뻐 날뛰다 그물에 걸린 토끼 문제 8
 81 쉬파리에게 쉬를 많이 끌어 달라고 부탁 유인 8-1
 82 초동들이 목동가를 부르며 나타남 위기 8-1
 83 토끼를 발견하고 구워먹자고 함 위기 8-2
 84 죽은 제하고 방귀를 끼어 썩은 냄새가 나게 위장 유인 8-2
 85 썩은 줄 알고 던져 버리니 좋아 날뛰는 토끼 해결 8
 86 좋아 날뛰다 독수리에 잡힌 토끼 문제 9
 87 의사춤치 내력 설명하며 독수리를 유혹하는 토끼 유인 9-1
 88 바위 틈에 있는 것을 꺼내는 척하다 숨어버린 토끼 해결 9
 89 좋아하며 시조 반 장을 읊는다. 해결 9의 향유
 90 별주부 정성으로 대왕 病即差 하고 문제 1의 해결 및 그 결과
 91 토끼는 그 산중에서 완전히 늙더라 (문제 6의 해결 및 그 결과)

IV.2. 수수께끼는 시와 철학뿐 아니라³¹⁾ 민담과 동화 등 서사문학의 주요 모티프가 되기도 한다. 앞에서 분석해 보인 결과를 살펴보면 총 81개의 서술명제 중에서 <문제—탐색과정—해결>의 기능에 해당되지 않는 항목은 21, 43, 57, 66, 68의 5개 항목이다. 이 5개 항목 중에서 21, 43, 66의 3항목은

31) J. Huizinga의 註 12의 책을 참조.

〈수궁—육지—수궁—육지—(수궁 및 육지)〉라는 사건 발생 장면의 공간적 이동을 위한 시간 단축의 수법³²⁾으로서의 기능을 담당하고 있는 단락들이다. 따라서 이 단락들도 〈문제—탐색과정—해결〉이라는 수수께끼적 서사 구조에 간접적으로 기여하고 있다고 해석할 수 있을 듯하다. 그리고 18항목은 토끼를 업고 육지에 다시 나온 자라가 ‘어서 가서 간을 가져 오라’고 말하는 대목으로서, 이는 풍자적 수법을 보여 주는 좋은 단서가 된다.³³⁾

이와 같은 분석결과를 통해 볼 때 우리는 수궁가를 수수께끼적인 문제와 해결의 연쇄적 반복구조로 이해할 수 있게 된다. 예를 들면 용왕이 병이 들었는데 무슨 병인가를 어떻게 알 수 있을 것이며 무슨 약을 어떻게 사용하면 나을 것인지, 토끼간이 특효약이라는데 누가 어떻게 토끼를 구하러 갈 것인가? 어디에서 어떻게 토끼를 찾을 것이며 무슨 수단으로 데려올 것인가? 한편 용궁에 잡혀 온 토끼는 어떻게 용궁을 빠져 나올 것인가? 용왕의 병은 나을 것인가 아니면 죽게 될 것인가? 등 18개 항목의 문제가 제시되고 그 해답 및 해답을 위한 탐색과정, 그에 따르는 위기 등이 연쇄적으로 반복되면서 나타나고 있다.

작품 분석의 표에 보이는 18 항목의 〈문제→탐색과정→해결〉의 단위들을 중심으로 그 수수께끼적 성격을 살펴보기로 한다. 우선 용왕의 우연 得病이라는 〈문제 1〉은 작품 전개상의 도입부에 해당되는 것으로서 용왕의 병에 어떻게 대처해 나가야 할 것인가의 문제를 제기하면서, 동시에 그 병은 회복될 것인가 아니면 죽음에 이르고 말 것인가라는 가장 큰 근원적인 문제로 대두된다. 이러한 근원적인 물음은 작품의 결말에 이르러

32) 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.

33) 작중 인물이나 독자가 이미 잘 알고 있는 사실이기 때문에 아무런 문제가 되지 않는 것임에도 불구하고 이를 문제시하여 갈등을 빚도록 의도적으로 표현하는 수법을 말한다. 다시 말하면 작품내적 질서를 현실적 입장에서 본다면 모순되거나 非理에 해당되는 경우이다. 수궁에 있을 때는 “토끼의 피에 속지 말고 어서 토끼의 배를 갈라 肝을 꺼내자”고 용왕에게 간절히 진언하던 자라가 자기의 뜻을 관철시키지 못하고 타의에 의해 토끼를 업고 육지에 나와서는 “어서 가서 간을 가져오너라.”라고 말하는 대목이 이에 해당된다. 역사 전기적 비평 방법을 가능한 한 배제하고 작품의 문맥 중심으로 볼 수 있는 이와 같은 수궁가의 풍자적 성격에 대해서는 稿를 달리하여 검토할 예정이다. 풍자문학의 이러한 성격에 대해서는 金靈河(1973), 풍자문학론 서설, 國語國文學 제12집(부산대학교 국어국문학회)을 참조 할 것.

서 해결되는 것이 보통이다. 그러나 곧 이어서 제기되는 문제 즉 용왕의 病名 탐색과정으로서의 진단방법 및 투약의 과정, 특효약인 토끼간을 처방하는 과정, 누가 어떻게 약을 구하려 할 것인가 등의 계속되는 문제들과 그 해결과정은 모두가 수수께끼의 〈물음〉과 〈해답〉을 찾아내기까지의 과정에 해당된다. 비록 문제 해결의 과정이 기지에 의한 결과로서 도출되는 경우는 아니더라도, 이를 위하여 수십 가지의 병명과 약명, 집맥방법 등이 나열되고 그러한 다각도에 걸친 탐색의 결과로서의 가장 적합하고도 당연한 하나 뿐인 결론(해답)이라는 인상을 주는 수법으로서의 해답이 유도되어 나타나고 있다. 그리고 약을 구해오는 임무를 맡은 책임자를 구하기 위한 과정으로서 水宮魚類들이 총망라되고 그 적합성과 부적합성이 두루 거론되면서도 끝내 책임자가 나서지 않자 자라가 자신이 가장 책임자인 까닭을 낱 사실로 설명하면서 자청하게 되는 장면 및 그 책임자로서의 자질을 인정받는 등의 해결과정은 모두가 수수께끼적인 물음과 가장 타당하고도 하나 뿐인 해답을 찾기 위한 효과적인 최종결론으로서의 과정에 해당된다고 해석할 수 있는 것이다.

이리하여 토끼의 간을 구해오기 위한 임무수행자로서의 자라가 결정됨으로써 용왕의 병을 치료하기 위한 방안은 확정된 셈이다. 그러나 토끼의 형상을 모른다는 또 다른 문제에 부딪치게 된다. 이의 해결을 위해서 화공을 불러 토끼의 화상을 그리게 하는 장면 또한 눈, 코, 귀, 입 등에서 시작하여 산속에 노니는 모습까지를 하나하나 추적하여 그려 나감으로써 이러한 과정 역시 문제의 점차적 해결 과정으로서, 모르던 토끼의 형상을 점차 인지해 나가는 즉 수수께끼의 해답을 찾아 나가는 과정에 해당되는 수법으로 해석할 수 있는 것이다. 이 밖에도 자라의 육지행을 만류하는 모친과 아내에 대한 설득과정 또한 이렇게 〈문제—탐색과정—해결〉의 과정을 거치면서 자라는 수궁을 떠나게 된다. 이렇게 하여 육지에 도착한 자라가 토끼를 찾아 낸 후에 유인하여 용궁에 데려 오기까지의 문제 및 그 해결 그리고 토끼의 용궁탈출 및 육지에 도착하여 기뻐 날뛰던 토끼가 그물에 걸리고 또 살아나는가 싶더니 다시 죽을 고비를 겪는 등 육지도착

후에 겪는 두 번의 死境모면 등은 모두가 지혜와 트릭에 의한 문제의 해결 과정이므로 그 수수께끼적 성격은 쉽게 납득될 수 있을 것이다. 이에 대한 자세한 설명은 <表 2>로 대신하고자 한다.

<表 2>

서사내용	수 수 계 기 적 구 조				비 고
	<문제-해결>의 단위		제시자	해결자 해방 결법	
용왕의 우연 득병	문제 1		절대자		
병에 대한 조 치	문제 2(病名?)		작중화자		
	탐색 2-1·2·3				
	해결 2(병명알다)			절대자	
	문제 2-1(치료약?)		작중화자		
求藥特使選定	해결 2-1(토끼 간)			절대자	탐색
	문제 3(누가?)		용왕		
	탐색 3-1, 위기 3-1·2				
	해결 3(별주부)			별주부	충성심
	문제 3-1(토끼 모습?)		별주부		
	해결 3-1(화상)			신하들	기지
	문제 3-2(휴대 장소?)		별주부		
	해결 3-2(목덜미)			별주부	지혜
	문제 3-3(가족이 만류)		가족		
	해결 3-3(가족 설득)			별주부	기지+충성심
토끼 찾기	문제 4(어떻게 찾나?)		작중화자		
	탐색 4-1·2				
	문제 4-1(범을 만남)		범		
	위기 4-1·2				
토끼 유인	해결 4-1(물리침)			별주부	기지 노력+정성
	해결 4(토끼 만남)			"	
	문제 5(어떻게 데려 갈까?)		작중화자		
	유인 5-1·2·3, 위기 5-1·2				
	문제 5-1(여우의 방해)		여우		
	해결 5-1(여우 모함)			별주부	기지
	문제 5-2(풍랑에 놀라 거 절)		토끼		
	해결 5-2(기지로 끌어 들 임)			별주부	기지
	해결 5(수궁 도착)			"	

토끼 위기 탈출(1)	문제 6(어떻게 탈출) 유인 6—1·2·3·4, 위기 6—1·2·3·4 └ 문제 6—1 └ 해결 6—1 └ 해결 6(肝出入脫→厚待)	용왕		
토끼 위기 탈출(2)	문제 7(범치의 의심) └ 해결 7(범치를 속임) └ 문제 7—1(자라의 의심) └ 해결 7—1(다시 육지로)	범치	토끼	트릭
토끼 위기 탈출(3)	문제 8(그물에 걸림) 유인 8—1·2, 위기 8—1·2 └ 해결 8(죽은 시늉으로)	별주부	토끼	트릭
토끼 위기 탈출(4)	문제 9(독수리에 잡힘) 유인 9 └ 해결 9(의사 춤치로 속임)	독수리	토끼	트릭
용왕과 토끼의 후일담	해결 1(용왕의 병 회춘) (토끼의 무사)		절대자	초월적

이 표에서 알 수 있는 바와 같이 수궁가는 용왕의 우연독병이라는 대전제로서의 문제가 제시되고 이야기의 전개에 따라 病名과 치료약, 임무 수행자 선정, 토끼 찾기, 토끼 유인, 4회에 걸친 토끼의 위기탈출 등의 문제가 계속 제시되고 있다. 그리고 이러한 문제들은 탐색, 위기, 유인 등의 과정을 거치면서 문제가 해결되어 나가는가 하면 각각의 문제와 해결의 사이 사이에는 이에 부수되는 보다 작은 단위의 문제 및 그 해결들이 파생되어 나타나면서 또 다른 문제로 발전하는 등의 연쇄적 반복적 진행을 보이다가 작품의 결말에서는 대전제로서의 용왕의 병이 완쾌되는 회전적 순환적 진행으로서의 해결로 끝맺고 있다.

그리고 문제의 제시자는 절대자, 용왕, 별주부, 별주부의 가족, 범, 토끼, 여우, 범치, 초동, 독수리 등으로 매우 다양하게 나타나는가 하면 심지어는 토끼와 별주부가 문제 제시자로서의 위치가 뒤바뀌는 등의 다양한 변화를 보여 주기도 한다. 또, 문제의 해결자는 전지전능적인 초월자, 별주부, 토끼의 세 인물형으로 한정된다. 이 중에서도 특히 작품의 서두와

결말에서의 전지전능적 시점에 의한 서술 부분을 제외하고는 모두 별주부와 토끼에 의해 연쇄적 반복적으로 문제가 해결된다. 토끼의 수궁 도착을 경계로 하여 전반부가 별주부에 의한 <문제—해결>의 수수께끼 풀이라던 후반부는 토끼에 의한 <문제—해결>로서의 수수께끼 풀이, 즉 토끼의 위기 탈출담에 해당된다. 특히 별주부의 토끼찾기, 토끼 유인, 그리고 토끼의 4회에 걸친 위기탈출 등의 대목에 이르면 별주부와 토끼는 문제 해결자로서의 그 위치가 역전되는 연쇄적 반복적 진행을 보인다.

이처럼 수궁가는 문제 내용, 제시자, 해결자, 해결방법, 해결의 결과 등이 다양할 뿐만 아니라, 문제 제시자와 그 해결자의 위치가 뒤바뀌는 등, 병렬형과 반복형이 두루 나타나고 있다는 점에서 복합적이라 하겠으며, 한편 어떤 하나의 문제에는 이에 부수되는 보다 작은 문제들이 연쇄적으로 파생되면서 또 다른 문제로 발전하는 반복적 구조를 지닌다. 따라서 수궁가의 수수께끼적 구조는 연쇄적 복합형 또는 연쇄적 반복형이라命名할 수 있을 것이다.

V. 結 論

수궁가를 수수께끼의 서사적 수용이라는 관점에서 그 구조적 성격과 의미 등을 중심으로 살펴 보았다. 지금까지 논의된 바를 요약하여 결론으로 삼고자 한다.³⁴⁾

1. 수수께끼의 서사적 수용 가능성의 근거를, 우주와 존재의 기원에 관한 심오한 지혜의 탐구 및 영웅의 신이롭고 탁월한 능력을 보여주는 것으로서의 성격과, 그 딜레마적 질문과 답변 사이에 존재하는 유희적 성격으로서의 두 측면에서 찾을 수 있다.

34) 異本間の 차이를 두루 포괄할 수 있는 결론이 될 수 있을 것인가 라는 문제를 생각하지 않을 수 없다. 그러나 서론에서 언급한 보조 text 들 즉 판소리 계열의 異本들을 두루 검토해 본 결과 이들 이본 모두의 수수께끼적 구조는 <표 2>의 것에서 크게 벗어나지 않는다는 사실을 알 수 있었다. 따라서 수궁가의 수수께끼적 구조를 연쇄적 반복이라는 관점에서 볼 때 異本들 사이의 차이점은 무시해도 좋을 것이라는 결론에 이를 수 있었음을 附記한다.

2. 문제가 가로 놓인 어떤 상황을 설정하고 그 해결을 진전시켜 나가는 수수께끼 풀이의 서사적 수용형태는 법제제적으로 나타나고 있음을 신화와 민담 등의 예를 통해 살펴 보았다. 이러한 작품들을 문제와, 그 해결, 문제 제시자와 그 해결자, 해결의 방법·결과 등의 기준에 입각하여 그 수수께끼적 구조를 다음과 같은 몇 가지 유형으로 설정해 볼 수 있었다.

① 단순형 : 〈문제 A—해결 A〉 : 射琴匣

② 단순반복형 : 〈문제 A—해결 A—문제 B—해결 B...〉 : 棄老說話

③ 병렬형 : 〈문제 A—해결 A, 문제 B—해결 B...〉 : 善德王 知幾三事, 피조배기 토끼

④ 액자형 : 〈문제 A(문제 A'—해결 A')—해결 A〉 : 金庾信條의 龜兎之說

⑤ 연쇄적 반복형 : 〈문제 A→문제 B→b₁→b₂...해결 B→문제 C→c₁→c₂...해결 C...—해결 A〉 : 수궁가

3. 龜兎之說과 비슷한 줄거리를 지니고 현재 민담으로 전승되고 있는 ‘피조배기 토끼’는 판소리 내지는 古小說 수궁가의 민담적 재수용이라 해석할 수 있는 가능성을 타진해 보았다.

4. 수궁가를 서사진행상의 단절이 생기지 않는 최소의 서사단위 즉 서술명제로 분석하여 그 수수께끼적 구조를 살펴 본 결과 서술명제들 모두가 〈문제—탐색과정(탐색, 유인, 위기...)—해결〉이라는 수수께끼적 단위들의 구성요소로 작용하고 있음을 알 수 있었다.

5. 수궁가는 문제내용, 제시자, 해결자, 해결의 방법·결과 등이 다양한 뿐만 아니라 문제 제시자와 그 해결자가 뒤바뀌는 등, 병렬형과 반복형이 두루 나타나고 있는 점에서 복합적이라 하겠으며, 한편 어떤 하나의 문제에는 이에 종속되는 성격으로서의 보다 작은 문제들이 연쇄적으로 발생되면서 또 다른 문제로 발전하는 반복적 구조를 지닌다. 따라서 수궁가의 수수께끼적 구조는 복합적 연쇄형 또는 연쇄적 반복형이라 해석할 수 있을 것이다.

수궁가에 대한 필자의 관심은 本稿 이외에도 작품의 구조와 주제의 상관성에 대한 연구, 작품의 문맥을 중심으로 한 풍자적 성격의 해명, 토끼

의 위기탈출이 지닌 신화·원형적 의미, 수수께끼의 연쇄적 반복과 그 전승론적 의미 등으로 계속 확대하여 발표될 것임을 밝히면서, 아울러 先學들의 많은 叱正 있기를 바란다.