

建國 神話의 創造 原理

김 기 호*

< 목 차 >

- I. 머리말
- II. 건국 신화와 속임수
- III. 건국 신화의 창조원리
 - 1. 주몽 신화
 - 2. 탈해 신화
 - 3. 수로 신화
- IV. 맺음말

< 요약문 >

건국 신화는 말 그대로 창조에 관한 이야기이다. 따라서 창조의 원리는 창조의 성격을 규정한다. 건국 신화의 창조 원리를 밝힘으로써 이들의 창조 성격을 규정하고자했다. 그리하여 건국 신화의 창조 원리는 변증법적 상호 조정 작용임을 밝혔다. 여기서 건국 영웅은 매개 역할을 수행하며, 속임수는 매개를 위한 역전의 논리를 제공한다는 사실을 확인할 수 있었다. 매개 항(주몽·수로)이 부리는 속임수는 대립 항(송양·구간)의 자기 부정을 이끌어내며, 이 자기 부정을 통하여 매개 항과 대립 항은 새로운 차원으로 나아간다. 이 새로운 차원이 국가 건국임을 밝혔다. 그리고 속임수가 조정 작용에 역전의 논리를 제공한다는 사실을 밝힘으로써 건국 신화가 트릭스터 이야기로부터 속임수 에피소드를 받아들였다는 사실을 확인할 수 있었다. 이것은 두 갈래가 독립적으로 형성 전승되었음을 의미한다.

I. 머리말

* 대구가톨릭대학교 강사

건국 신화의 자료 읽기¹⁾는 두 가지 차원에서 가능하다. 하나는 자료의 순차적 전개 곧 시간의 순서에 따라 읽는 방법이다. 이것은 우리로 하여금 이야기 플롯의 통일성인 주제에 접근할 수 있게 한다. 이러한 읽기를 통해 파악할 수 있는 건국 신화의 주제는 새로운 국가 창조이다. 그리고 이들이 전승 주체의 의도와 관련될 때 주제는 국가 성립의 정당성과 세계 질서의 합리성을 보장하는 역할을 한다. 그런데 이러한 읽기를 통해서서는 건국 신화가 내포하고 있는 신화적 진실에 접근하기 어렵다고 본다. 왜냐하면 신화적 진실이라고 하는 것은 시간의 인과성을 초월한 일종의 시적 진실이기 때문이다. 이것은 음악에서 리듬의 안내를 받아가지만 마침내는 시간을 초월하여 이르게 되는 의미의 세계와 같다. 신화의 시적 진실에 도달하기 위한 방법으로는 음악에서와 마찬가지로 이야기의 시간적 전개를 해체하면서 읽는 것이다. 이것을 순차적 읽기에 대한 병립적 읽기²⁾라고 명명한다. 이렇게 해서 도달한 세계는 심층에 놓여 있는 정신 구조이다.

건국 신화에서 확인할 수 있는 심층의 구조는 플롯의 주제와는 그 성격이 다르다. 왜냐하면 플롯의 주제란 이야기의 통일성을 이끌어 가는 것인 반면 심층의 구조는 이야기의 전체성·변환성·자기조절성을 주관하는 정신의 작용이라 할 수 있기 때문이다. 그리고 전자가 국가와 질서의 創造라면 후자는 이들을 가능케 하는 創造의 原理이기 때문이다.

본고에서는 건국 신화를 대상으로 하여 이들의 심층 구조를 분석한다. 이를 통하여 건국 신화의 창조 원리를 구명하고자 한다. 건국 신화는 말 그대로 창조의 이야기이다. 그러므로 창조의 원리는 창조의 성격을 규정한다. 창조 원리의 구명 없이는 창조의 성격을 규정할 수 없다. 그러므로 본고에서는 창조 원

1) 이들이 구비전승의 산물이지만 기록된 자료로 남아 있기 때문에 듣기가 아닌 읽기의 방법을 취할 수밖에 없다.

2) 이러한 읽기는 김열규 교수(『한국민속과 문학연구』, 서울:일조각, 1975, pp.43~52)와 김화경 교수(『차사본풀이의 구조분석』, 『인문연구』, 권14, 영남대 인문과학연구소, 1993, pp.75~94)가 시도한 바 있다. 무엇보다 이 방법은 Lévi Strauss에 의해서 개척되고 Edmond Leach에 의해서 계승되었다.

리를 구명함으로써 건국 신화의 창조 성격을 규정하고자 한다. 나아가 건국 신화와 트릭스터 이야기와의 관계 또한 밝히고자 한다.

II. 건국 신화와 트릭스터담

본 장에서는 건국 신화와 트릭스터담과의 관계를 정립하고자 한다. 왜냐하면 건국 신화 속에 트릭스터 이야기와 관련된 내용들이 확인되기 때문이다. 주몽 신화, 탈해 신화, 수로 신화가 여기에 해당한다. 이들을 건국과 관련해서 볼 때는 건국 신화로서 분명히 파악된다. 그러나 소재의 차원에서 보면 속임수의 요소를 포함하고 있다. 이점을 중시할 때 이들을 신화나 영웅의 일생에 관한 이야기로 보기보다는 트릭스터 신화로 파악할 수도 있다. 아니면 적어도 트릭스터 신화의 후대적 변이나 진화의 형태로 이해할 수도 있다. 따라서 건국·창세 신화와 트릭스터 신화와의 관계 정립은 건국 신화의 성격 규정을 위해서 반드시 이루어져야 할 과제이다.

두 갈래의 관계에 대한 문제는 김열규 교수³⁾와 조희웅 교수에 의해 제기되었다. 여기서는 조희웅 교수의 논의를 과제 해결의 실마리로 삼고자 한다.

이러한 단편적 기록들은 신화적 영웅의 트릭스터 성격의 일단을 드러내 주고 있는 데 불과하다. ① 이들은 구전신화시대의 전형적인 트릭스터의 이야기가 훨씬 후대에 영웅담 속에 삽입된 것이거나, ② 혹은 그 원초적 모습을 상당히 잃어버린 후 겨우 흔적만을 보여주고 있는 것인지도 모르겠다.⁴⁾

위의 인용에서 조희웅 교수는 건국 신화와 트릭스터 이야기의 상관관계에 대해 두 가지 가능성을 열어두고 있다. 밑줄 친 ①은 트릭스터 이야기와 건국 신화가 각각 독립된 갈래를 형성하고 있다는 점을 전제로 한다. ②는 원형적 트릭스터 이야기가 있었고 트릭스터가 후대에 영웅화되면서 건국 신화가 되었다는 점을 전제로 한다. 이 두 가능성은 건국 신화의 성격을 규정하는 데 있

3) 김열규, 『한국문학통사』, (서울:탐구당, 1983), pp.385~416.

4) 조희웅, 『설화학강요』, (서울:새문사, 1989), p.133.

어서 중요한 의미를 지닌다.

만약 밑줄 친 ①의 주장을 따를 경우 건국 신화에 나타나는 트릭은 신화의 자기 논리 때문에 트릭스터 이야기의 트릭을 차용한 결과이다. 따라서 건국 신화는 트릭스터 이야기와는 그 출발부터가 다른 것이 된다. ②의 주장을 따를 경우 건국 신화는 원형적 트릭스터 이야기가 정화나 세련되면서 영웅 이야기가 된 경우이다. 이 논리를 따를 경우 건국 신화는 트릭스터 신화가 된다.

본 장에서는 두 가지 가능성을 함께 살펴봄으로써 건국 신화와 트릭스터 이야기와의 상관관계를 논의하기로 한다. 먼저 ②의 가능성을 논의해보기로 한다. 이 가능성이 성립하기 위해서는 건국 신화 단계에 앞서 원형적·부분적 트릭스터 이야기 단계가 있어야 한다.

위네바고는 물론이고, 위네바고와 밀접히 관련된 일련의 부족들에 있어서는 두 명의 트릭스터가 있다. 하나는 충분한 완성도를 갖춘 트릭스터이고, 하나는 부분적인 완성도를 갖춘 트릭스터이다. 우리는 이 두 이야기군에 관한 꽤 상세한 기록들을 가지고 있다. 하나는 폰카에서 채록된 것이고, 하나는 위네바고에서 채록된 것이다. 충분한 완성도를 갖춘 신화에서, 그는 제2차적이고 무의식적인 것을 제외하고는 인류에 대해 호혜를 베풀지 않는다. 폰카에서는 그를 이쉬티니케라 부르는데, 그는 위네바고의 와드준카가 트릭스터와 외견상 닮았다. 부분적인 완성도를 갖춘 트릭스터는 토끼인데, 그는 근본적으로 일종의 진정한 문화영웅과 같이 행동한다.⁵⁾

Paul Radin의 주장에 따르면 충분한 완성도를 갖춘 트릭스터 이야기는 정화의 과정을 거쳐 부분적인 완성도를 갖춘 트릭스터가 된다. 그리고 부분적인 완성도를 갖춘 트릭스터의 이야기는 문화영웅에 관한 이야기의 형태를 띤다.

충분한 완성도를 갖춘 트릭스터 이야기에서 전형적인 트릭스터의 성격은 어떠한 것인가를 확인할 필요가 있다. T.O. Beidelman이 주장한 것처럼 이들의 특징은 보편으로 환원될 수 없는 것이기도 하다.⁶⁾ 하지만 대체의 윤곽을 제시

5) Paul Radin, *The Trickster*, (London: Routledge and Kegan Paul, 1956), p.128.

6) T.O. Beidelman, "The moral imagination of the Kaguru: some thoughts on tricksters, translation and comparative analysis", *Mythical Trickster Figures*,

한다는 의미에서 1978년 트릭스터 신화 학술회의에서 논의된 전형적인 트릭스터의 성격을 제시하면 다음과 같다.

(1) 특별한 혹은 마법적인 술책들의 수행, (2) 변장이나 자기-변신에 의한 모습 바꾸기, (3) 행위의 뜻밖의 반전에 의하여 초래된 상황과 가치의 뒤집기, (4) 행위들, 메시지들, 의미들, 혹은 성으로부터 얻은 힘 등을 전하거나 훔쳐내기, (5) 성적인 그리고 식도락적인 행위와 다른 욕구를 도발케 하는 행위들 등의 성격을 내포한다.⁷⁾

위의 인용 중 다섯 번째의 특징을 Paul Radin은 트릭스터의 주요한 특징으로 본다. 그는 아메리카 인디언의 위네바고족의 와드준카가 이야기를 분석한 다음 원초적인 트릭스터의 특징으로 '그의 엄청난 식욕, 그의 방탕, 그의 고삐 풀린 성욕' 등을 제시한다. 그러면서 그는 그의 억제되지 않는 성욕을 가장 빈번히 나타나는 트릭스터의 특징으로 보고 있다.⁸⁾

이런 모습을 갖춘 트릭스터의 이야기가 부분적인 완성도를 갖춘 문화 영웅의 이야기로 변화한다. 이 단계에 이르면 전형적인 트릭스터 이야기의 내용과 문화영웅 이야기의 내용이 혼합되어 나타나난다.

시작도 끝도 없는 세계에서 헤아릴 수 없는 연령과 생식력의 신과 닮은 주인공이 장면을 가로질러 거드름을 피우며 걷고 있는 것으로 묘사된다. 그는 이곳저곳 쉼 없이 유랑한다. 성공적으로 그리고 실패로 그의 지칠 줄 모르는 배고픔과 억제되지 않는 성욕을 만족시키려는 시도를 한다. 그는 우리에게 그리고 토착민들에게 어떠한 의도나 목적도 없는 것처럼 보인다. 그렇다 하더라도 그의 활동의 마지막 부분에 가서는 하나의 새로운 인물이 우리에게 정체를 드러낸다. 그리고 어떤 새로운 육체적 방향 재정립과 새로운 환경이 존재하게 된다.⁹⁾

(Tuscaloosa & London: The University of Alabama Press, 1993), pp.175~176.

7) Edward R. Canda, "The Korean Tiger: Trickster and servant of the sacred." · *Korean Journal*, 21/11, 1981.

8) Paul Radin, op.cit., p.167.

9) Paul Radin, op.cit., pp.168~169.

위의 내용은 아메리카 인디언의 위네바고족의 와드준카가에 대한 이야기를 아주 짧게 요약한 것이다. 여기서 뒤의 일부분을 제외한 대부분의 내용이 앞서 제시한 전형적인 트릭스터의 특징을 보여주는 것으로 되어있다. 그러다가 마지막 부분에 가서 문화 영웅적인 모습을 보여준다. 이것은 이이야기가 완전한 트릭스터 이야기에서 부가적 첨가 혹은 세련되게 하기 혹은 재해석의 과정을 거쳐 부분적인 트릭스터로 변화되었음을 말해준다. 이 단계에 오면 혼합된 신화 혹은 이야기라는 인상을 받는다.¹⁰⁾

앞의 논의를 통해 충분한 완성도를 갖춘 트릭스터 이야기와 문화 영웅적인 트릭스터 이야기의 특징을 제시하였다. 여기서 건국 신화와 트릭스터 이야기와의 상관관계를 논의할 수 있으리라 본다. 먼저 건국신화와 충분한 완성도를 갖춘 트릭스터 이야기와의 관계를 따져 보기로 한다. 그러기 위해서 건국신화의 건국 영웅과 전형적인 트릭스터 이야기의 트릭스터의 특징을 비교하기로 한다.

주몽 신화, 탈해 신화, 수로 신화의 내용은 전형적인 트릭스터의 특징 중 첫 번째의 것인 '특별한 혹은 마법적인 술책들의 수행'만이 일치한다. 즉 속임수가 존재한다는 측면에서 전형적인 트릭스터와 유사함을 보여준다. 한편 두 번째의 특징은 탈해와 수로의 변신 경쟁담에서¹¹⁾ 확인될 뿐 이것이 주요한 특징으로 자리잡고 있지는 않다. 그리고 네 번째에서 여섯 번째에 이르는 특징은 건국 신화에서는 거의 나타나지 않는다. 특히 Paul Radin이 들고 있는 원형적인 트릭스터의 특징은 전혀 건국 신화에는 나타나지 않는다. 이렇게 볼 때 건국 신화는 전형적인 트릭스터 신화는 아니라고 단정지을 수 있다.

다음으로 부분적인 트릭스터 이야기와 건국신화와의 관계를 살펴보기로 한다. 부분적인 트릭스터 이야기의 구성 틀은 대체로 전반부에서 전형적인 트릭

10) 아메리카 민속학자들은 이와같이 혼합된 즉 원형적 모습과 문화영웅적인 모습을 가진 이야기들을 진정한 트릭스터 이야기군을 대표하는 것으로 본다. 그러나 Paul Radin은 이러한 관점을 정당화할 수 있는 것이라고는 아무 것도 없다고 한다.(Paul Radin, op. cit., p.167) 논자 또한 Paul Radin의 관점을 따른다.

11) 일연, 『삼국유사』, 권2, 기이 제2, <가락국기>

스터 이야기의 특징을 보이다가 마지막에 가서 문화영웅의 특징을 보인다.¹²⁾ 그러나 건국 신화의 경우 건국 영웅들은 속임수라는 요소를 빼고는 전혀 트릭스터의 특징을 보이지 않고 처음부터 끝까지 건국 영웅으로서 영웅적인 행위만을 보여준다. 이것은 적어도 혼합된 스타일로서도 트릭스터 이야기의 범주에 속하지 않는다는 것을 의미한다.

따라서 여기서 내릴 수 있는 결론은 건국 신화의 영웅들에게 부여된 성격은 참된 건국 영웅과 일치한다는 점이다. 이러한 사실은 건국 신화가 트릭스터 이야기와는 전혀 관련이 없는 것이거나 아니면 트릭스터 이야기에서 출발은 하였으나 후대에 정확되어 완전히 건국 신화로 정착되었다고 보아야 한다는 점이다.

그러나 후자의 가능성을 인정할 경우에도 적어도 우리는 이들이 트릭스터로서 남긴 흔적은 확인할 수 있어야 한다. 가령 완전한 트릭스터 이야기가 부분적인 트릭스터 이야기로 정착되었다고는 하지만 부분적인 트릭스터 이야기에는 여전히 전형적인 트릭스터 이야기의 특징이 포함되어 있다. 이런 측면에서 보면 건국 신화의 건국 영웅들은 영웅적 행위와 영웅적 업적만을 보여주고 있다. 원형의 트릭스터 내용으로 볼 수 있는 것은 속임수를 제외하고는 그 어떠한 것도 포함되어 있지 않다. 따라서 주몽 신화와 탈해 신화, 그리고 수로 신화를 트릭스터 이야기의 후대적 신화의 모습으로 보는 데는 무리가 있다.

그리고 트릭스터 이야기가 문화 영웅이야기로 정착되기 위해서는 적어도 건국 영웅들처럼 고유명사로 지칭되는 인물이어서는 곤란하다. 가령 아메리카 인디언 부족에서는 토끼가 트릭스터에서 문화영웅으로 정착되는데¹³⁾ 이 경우 토끼는 보통 명사이다. 그 만큼 정착의 가능성을 지니고 있다. 또한 와드준카

12) 가령 그리스 로마 신화에서 트릭스터로 인정되는 헤르메스는 전형적인 트릭스터의 특징을 보이는 동시에 문화영웅적인 행위를 한다. 그리고 Paul Radin이 들고 있는 와드준카도 전형적인 트릭스터의 특징을 보이다가 마지막 부분에서 문화영웅적인 행위를 한다. 일본의 신화에서 트릭스터로 인정되는 수사노 또한 전반부에서 전형적인 트릭스터의 특징을 보이다가 후반부에서 영웅으로서의 모습을 보인다. 중국의 경우 『서유기』의 손오공을 트릭스터로 볼 때, 마지막 부분에서 손오공이 깨달음을 얻기까지는 트릭스터로서의 자질을 유감없이 발휘한다.

13) Paul Radin, op.cit., p.131.

가도 문화 영웅화된 트릭스터의 경우인데 그는 고유명사가 아니라 ‘속이는 자’(the tricky one)라는 보통명사이다. 마찬가지로 한국의 호랑이가 이야기에 서 영웅적인 행위를 보인다 하더라도 이 경우는 전형적인 트릭스터 이야기에 서 정화된 모습이라 볼 수 있다. 이러한 가능성은 일반 명사가 내포하고 있는 특징으로부터 나온다.

호랑이는 토끼와의 경쟁에서 거둬 죽지만 다른 이야기에서 다시 살아 나온다. 또한 몇몇 경우의 이야기에서는 같은 이야기 안에서도 죽었다가 바로 또 살아 나오기도 한다. 이것은 일반 명사의 주인공이 우리의 관념 속에서 살아 있기 때문이다. 그렇기 때문에 일반 명사는 무한한 변화의 폭을 확보하고 있다는 셈이다. 반면 주몽이나 탈해, 그리고 수로처럼 고유 명사일 경우에는 그 변화의 폭이 극히 제한된다고 할 수 있다. 이것은 고유 명사는 관념 속에 살아있는 존재가 아니라 실제의 시공에서 살아있는 존재이기 때문이다. 그러므로 정화나 세련되게 하기 혹은 재해석의 여지가 많이 제한된다는 것을 의미한다.

따라서 ‘건국 신화가 그 원초적 모습을 상당히 잃어버린 후 겨우 흔적만을 보여주고 있는 것인지도 모르겠다’는 ②의 추측은 거의 가능성이 희박하다. 이러한 판단은 ①의 가능성을 확인함으로써 더욱 그 타당성을 인정받게 된다. ①의 가능성이란 ‘구전신화시대의 전형적인 트릭스터의 이야기가 훨씬 후대에 영웅담 속에 삽입된 것’이라는 점이다. 이것에 대한 확인은 건국 신화와 트릭스터 이야기와의 관계를 구명하는 것일 뿐만 아니라 건국 신화의 창조 원리를 밝히기 위한 작업의 일부이기도 하다.

①의 가능성은 건국 신화와 트릭스터 이야기는 각각 자기 나름의 존재 이유를 가지고 독립된 갈래로서 출발했다는 관점에서 출발한다. 그리고 두 유형의 통시적 전개 과정에서 필요에 따라 상대의 요소를 받아들였거나 혹은 상대의 요소들이 주체님께 개입해 들어갔다는 사실을 내포하고 있다. 가령 원형의 트릭스터 이야기가 시간의 흐름에 따라 전승 집단의 특정한 목적을 위해 영웅 혹은 문화 영웅의 이야기로 변화되어 가는 양상에 대해서는 Paul Radin의 논의 속에서 찾아볼 수 있다.

그는 트릭스터 이야기가 충분한 완성도를 갖춘 것, 부분적 완성도를 갖춘

것, 그리고 참된 문화 영웅 이야기로 진화해 가는 과정을 북아메리카의 폰카족, 위네바고족의 토끼 이야기를 통해서 보여준다. 그는 충분한 완성도를 갖춘 트릭스터 이야기가 참된 문화 영웅으로 진화해 가는 데는 전승 집단의 특별한 목적 의식이 개입되었기 때문이라고 본다.

따라서 우리가 내려야만 하는 결론은 위네바고와 아이오와에서 토끼에게 부여된 성격은 참된 문화 영웅의 모습과 더욱더 완벽하게 일치하도록 그를 만들기 위해 정화되었다고 하는 점이다. 그의 개성과 활동들을 이와 같이 변형시키고 대변형시키는 것은 아마도 위네바고와 아이오와 두 부족들이 의료의례를 현재적 형태로 발전시켰을 때 이것의 최종적인 표현을 맞이했다.¹⁴⁾

그가 말하고자 하는 것은 충분한 혹은 부분적 완성도를 갖춘 트릭스터 이야기를 전승집단들이 그들의 특정한 목적 아래서 정화시켰다는 점이다. 가령 의료의례의 창설자로 만들기 위해 토끼를 정화시킨 것이 여기에 해당한다. 그리고 그는 이러한 정화의 과정에서 트릭스터 이야기들이 전혀 다른 독립된 영웅이나 신들과 관련된 에피소드들을 끌어들이었다고 본다.

모든 이용 가능한 증거가 지적하는 것은 어떤 완전히 다른 영웅과 결합된 사건들을 전형적인 트릭스터 이야기群들 속으로 끌어들이었고, 세계의 창조와 관습의 확립이 일반적으로 근거하고 있는 보다 초자연적 존재 혹은 존재들과 결합된 사건들을 전형적인 트릭스터 이야기群들 속으로 끌어들이었는데……¹⁵⁾

그의 생각은 트릭스터 정화 혹은 진화를 위해 어떤 완전히 다른 영웅과 결합된 사건들과, 보다 초자연적 존재 혹은 존재들과 결합된 사건들 등을 전형적인 트릭스터 이야기 속으로 받아들였다는 것이다. 가령 불의 확보, 담배의 확보, 일반적인 음식물의 확보, 주요한 경작식물들의 확보, 계절과 기후의 조절, 적절하고도 건설적인 기능들을 자연의 세력에 할당하기, 이 세상을 괴롭히는 괴물들, 귀신들, 거인들의 손아귀에서 인간을 자유롭게 하기, 죽음의 기원

14) Paul Radin, op. cit., p.131.

15) Ibid., p.167.

등 전형적인 문화영웅 이야기군에 속하는 유명한 에피소드들을 트릭스터 이야기가 자신의 정화를 위해 끌어들이었다는 것이다. 이것은 트릭스터 이야기가 문화 영웅 이야기의 갈래를 정착시킨 것이 아니라 문화 영웅 이야기와는 무관하게 문화 영웅 이야기의 에피소드들을 가져옴으로써 독립적으로 문화 영웅 이야기로 되어갔을 뿐이라는 것을 의미한다.

이와 같은 사정은 건국 신화에도 그대로 적용된다. 건국 신화 또한 그들과는 전혀 상관없는 전형적인 트릭스터 이야기에 속하는 에피소드들을 내적 요구에 따라 받아들였다고 볼 수 있다. 여기서 그들의 내적 요구란 건국 신화들의 내적 논리에 따른 필요를 의미한다. 트릭스터 이야기가 그들의 특수한 목적에 따라 영웅이야기의 에피소드를 받아들여 문화영웅 이야기가 되어갔듯이, 건국 신화 또한 그들의 내적 논리의 요구에 따라 트릭스터 이야기의 트릭 에피소드를 받아들였다고 볼 수 있다.

따라서 ①의 가능성과 관련해서 논의되어야 할 것은 건국 신화가 어떤 특별한 내적 필요로 인해서 트릭스터 이야기의 트릭 에피소드를 받아들였는가 하는 점이다. 이것이 밝혀지면 건국신화와 트릭스터 이야기의 관계는 자연스럽게 정립될 수 있을 것이다. 다음 장에서는 건국 신화의 창조 원리를 구명함으로써 이들의 내적 요구가 무엇인지를 밝히고자 한다.

III. 건국 신화의 창조 원리

우리가 건국 신화를 시간의 순서에 따라 순차적으로 따라 읽어 나갈 때, 건국주란 투쟁과 승리를 통해 어느 시기에 기존의 국가를 해체하고 그 위에 새로운 국가를 세우는 자이다라는 사실을 알게 된다. 여기서 새로운 국가를 세운다는 것은 구질서를 해체하고 그 위에 신질서를 창조한다는 것이다. 이렇게 보면 건국 신화는 투쟁과 승리를 통하여 중심을 장악한 자에 관한 이야기이다. 따라서 우리의 건국 신화는 투쟁과 승리의 역사가 된다. 여기서 투쟁을 통해 건국이 이루어진다는 것이 보다 중요하게 부각된다. 이것은 순차적 읽기를

통해 이해된 건국 신화의 내적 논리를 이해하는 것은 건국 신화의 주제가 된다.

그러나 건국 신화를 시간에 대해서 가역적으로 읽어 가면 건국 신화의 심층에 놓여 있는 창조의 원리를 발견하게 된다. 발견된 창조의 원리는 변증법적 상호 조정 작용이다. 이 원리는 건국 영웅이 순전히 기존의 국가나 구질서를 해체하거나 그것과 투쟁을 벌이는 자가 아니라는 사실을 알려준다. 우리는 그가 기존의 국가와 구질서를 매개해서 새로운 국가를 세우고 신질서를 창조하는 자라는 점을 받아들이게 된다. 그렇기 때문에 건국 영웅은 투쟁을 통해 승리를 지향하는 인물일 뿐만 아니라 기존의 국가든, 질서든, 중심이든, 어느 한 항과 역동적 상호작용을 일으켜 새로운 항 곧, 새로운 국가·신질서·새로운 중심 항을 허용하는 매개자임¹⁶⁾을 확인하게 된다.

한편 고대 사회에서는 속임수라는 것이 하나의 술책의 의미를 넘어 주술적 힘을 발휘하는 것으로 인식되었음을 확인할 수 있다.

트릭(trick)은 트리니다드 흑인들이 어떤 마법의 부적에다 붙인 이름이다. 이 마법의 부적은 이것을 가진 사람이 다른 사람들의 희생으로 자신의 바라는 목표를 성취할 수 있도록 해 준다. 트릭의 반대는 가드(guard)라 불리며 보호마법에 대한 술어이다. 흑인 문화들에서는 현재의 상태 그대로 관습적으로 쓰이지만 이들 두 형식들 사이의 경계선은 분명하게 그어질 수 없고, 따라서 이 두 기능들은 어떤 특정 부적에서 합체될 수도 있다.¹⁷⁾

위의 내용은 속임수(trick)가 부적의 명명이며 이것의 소유자를 위해 타인을 희생시키는 힘을 발휘하고 이로움을 가져다준다는 점을 말해주고 있다. 이렇게 보면 속임수는 본질적으로 보이지 않는 어떤 주술적 힘을 발휘하는 것에 대한 명명임을 알 수 있다. 그렇기 때문에 속임수의 사용자는 주술적 능력을

16) 구조에서 매개의 중요성은 Lévi-Strauss와 Edmand Leach의 구조분석에서 핵심을 이루는 부분이다. 이것에 대해서 김화경 교수의 “西歸浦 本郷堂 本풀이의 構造分析”(『한국고전산문연구』, 동화문화사, 1981, pp.45~48)과 “세경 本풀이의 신화학적 고찰”(『한국학보』, 권28, 일지사, 1982, pp.70~76)에서 중요하게 논의하고 있다.

17) Maria Reach. *Standard Dictionary of Folklore*. Funk and Wagnalls. 1949-1950.

발휘하는 주술사라는 사실 또한 인정하게 된다.

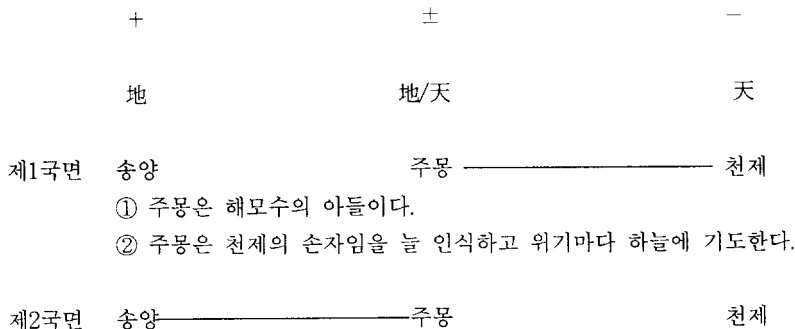
따라서 건국 영웅들은 일정 부분 주술적 능력의 소유자이다라고 할 수 있다. 그리고 그러한 능력은 그들의 영웅성을 한결 강화하는 역할을 한다. 그러나 영웅들이 매개의 역할을 한다는 사실을 받아들이다면 그가 사용하는 속임수는 마법적 술책 그 이상이 된다. 여기서는 일종의 역전의 논리가 된다. 그러므로 이것은 건국 영웅들에게 역전의 논리를 제공하는 셈이다.

본 장에서는 주몽 신화, 탈해 신화, 수로 신화에 대한 가역적 읽기를 통하여 위의 사실을 입증하고자 한다. 이러한 일련의 작업을 통해 건국 신화가 트릭스터 이야기와는 근본적으로 다른 갈래라는 사실 또한 밝히고자 한다.

1. 주몽 신화

본 장에서는 주몽 신화의 창조 원리를 밝힌다. 먼저 주몽 신화의 창조 원리를 아래 그림¹⁸⁾을 통해 나타낸다.

표1 주몽 신화의 창조 원리



18) 이 그림은 Edmand Leach의 『성서의 구조인류학』에서 구조의 원리를 설명하기 위해 제시한 틀이다. 본고에서는 이 그림을 원용하여 사용한다.(Edmand Leach, 신인철 역, 『성서의 구조 인류학』, 서울:도서출판 한길사, 1996, p.51)

- ① 주몽이 송양의 땅을 찾아간다.
 ② 주몽이 송양의 땅을 차지하기 위해 트릭을 쓴다.

제3국면 송양—————주몽—————천제

주몽이 고구려를 건국한다.

한 국가의 지속과 영속성은 그 국가의 구성원이나 국가 권력의 계승자라면서 반드시 염원하는 것이다. 그러나 한 국가의 지속성 확보란 시간의 흐름 속에서 대단히 어려운 일임에 틀림없다. 내부적으로 혹은 외부적으로 제기되는 어려움은 국가가 지니고 있는 힘의 원천을 고갈시킨다. 고갈된 힘의 회복은 정치 경제 사회 문화의 면에서 구성원들의 노력에 의해서 확보될 수 있다. 그러나 구성원들의 이러한 노력은 그들의 상상력에 의해서도 이루어진다. 건국 신화는 이러한 측면에서 이해될 수 있다. 그들은 상상을 통해 건국의 기원으로 돌아감으로써 고갈된 힘을 회복할 수 있다고 믿는다. 주몽 신화는 고구려라는 국가 구성원 혹은 권력의 계승자들이 최초의 건국으로 돌아가 그들의 고갈된 힘의 원천을 회복하기 위해 만들어 낸 것이라고 할 수 있다.

표1은 주몽 신화가 내포하고 있는 고구려의 창조 원리를 보여준다. 여기서 송양은 땅의 은유 향을 천제 해모수는 하늘의 은유 향이다. 그리고 주몽은 땅과 하늘의 양의성을 띤 은유 향이다. 주몽은 하늘과 땅의 양성을 지닌 자로서 양향을 매개하는 자이다. 제1국면은 매개자 주몽과 천제의 관계를, 제2국면은 매개자 주몽과 송양과의 관계를 나타낸다. 제3국면은 송양과 주몽과 천제와의 관계를 나타낸다. 주몽은 제1국면과 제2국면 제3국면을 통하여 순차적으로 매개 역할을 수행한다. 따라서 주몽은 건국을 위한 매개자의 역할을 하는 자이다.

표1의 제2국면은 송양과 주몽 사이의 상관 관계이자 고구려의 창조 과정이다. 송양과의 관계는 역동적인 힘을 지닌 매개 향 주몽에 의해 명시적인 상호작용으로 진행된다. 그런데 이러한 작용은 매개 향인 주몽의 논리 곧 역전의 논리 조작을 통해 실현된다. 이러한 논리 조작 과정을 살펴으로써 보다 구체

적으로 창조 과정을 확인하고자 한다. 주몽이 논리 조작을 펴고 있는 부분을 인용하면 다음과 같다.

① 왕이 말하기를 “나라 일이 새로우니 고각의 위의(威儀)가 없도다. 비류국의 사자가 왕래할 때에, 우리들이 왕의 예로써 영송(迎送)을 할 도리가 없으니, 우리를 업신여기는 구실이 되겠다”고 말하였다.…… 왕은 고각을 와서 볼까 두려워하여 색칠을 킁킁하게 하여 오래된 것같이 해 놓았더니 송양이 감히 다투지 못하고 돌아갔다.¹⁹⁾

② 송양이 도움을 세운 시기의 선후로써 부용국을 정하려 했다. 왕이 궁실을 만드는데, 썩은 나무로 기둥을 삼아 천년이나 묵은 듯이 해 두었다. 송양이 와 보고는 마침내 감히 도움의 선후를 다투지 아니하게 되었다.²⁰⁾

①은 흠친 고각을 오래된 것처럼 보이도록 하기 위해 색칠을 킁킁하게 하는 속임수를 이야기하고 있다. 주몽 집단이 고각 때문에 송양 집단으로부터 업신여김을 받는다. 주몽 집단은 현 상황을 타개하기 위해 고각에 새로운 조건을 부여한다. 그 결과 기존의 상황이 역전 내지 無化된다. ②는 썩은 나무로 기둥을 삼아 천년이나 묵은 듯이 보이도록 하는 트릭을 이야기하고 있다. 주몽 집단이 신생 국가라는 이유 때문에 송양 집단의 부용국이 될 위기에 처한다. 주몽 집단은 현 위기를 타개하기 위해 궁실에 새로운 조건을 부여한다. 그 결과 기존의 위기 상황에서 벗어난다.

주몽이 펼치는 논리 조작을 설명하기 위해 논리학의 도움을 받기로 한다.²¹⁾

①과 ②는 동일하게 가역 변화를 불가역 변화로 인식시키는 역전의 논리 조작을 부리고 있다. ①에서는 원래의 고각(+A)에 대해 새로운 조건을 부여함으로써 변화된 고각(-A)이 되게 해서 일종의 가역 변화를 만들어 내고 있다. 이것은 부여된 조건을 해제하면 원래의 상태로 되돌아 갈 수 있다는 점에서 확인

19) 이규보, 박두포 역, 『동명왕편』, (서울:을유문화사, 1974), pp.74~75.

20) Ibid., p.75.

21) 속임수가 일종의 논리조작이라는 점을 설명하기 위해서 논리학에서 사용하는 전문 용어를 사용하지 않을 수 없음을 밝혀둔다.

된다. 이와 동시에 새로운 조건을 이용하여 가역 변화를 불가역 변화로 인식시킨다. 따라서 고각에 검은 칠을 하는 행위는 가역 변화를 위한 조건 부여이면서 이것을 불가역 변화로 인식시키는 역전의 조건부여이다. 곧 검은 칠을 하는 행위는 가역 변화를 불가역 변화로 인식시키기 위한 역전을 위한 논리 조작이다. ②에서도 ①과 동일하게 역전을 위한 논리 조작을 부리고 있다. 새로 지은 궁실(+A)에 대해 썩은 기둥을 사용한 궁실(-A)로의 변화는 역조작을 이용한 가역적 변화이다. 이와 동시에 썩은 기둥이라는 새로운 조건의 부여는 이러한 가역적 변화가 마치 불가역 변화인 것처럼 보이게 한다.

이들은 외부에서 새로운 조건을 부여해 마치 가역 변화를 불가역 변화인 것처럼 인식시키는 논리 조작이다. 이러한 조작은 말하자면 상대에게 催眠을 거는 것과 같다. 그 결과는 상황의 역전이다. 그리하여 고각의 위위가 없어 송양이 업신여기는 일이 더 이상 일어나지 않고, 궁실의 선후로 인해 발생할게 될 뻔했던 부용국으로 전락될 위험도 사멸된다. 이것은 대립 항 송양과 매개 항 주몽 사이의 조정 과정이다. 즉 새로운 차원의 항을 생성하기 위한 과정이다.

그러면 왜 이러한 최면술을 이용한 조정의 과정이 鼓角²²⁾과 宮室을 대상으로 하여 일어났을까 하는 문제가 남는다. 이 문제는 조정의 과정이 내포하고 있는 사회·문화적인 의미와 관련되는 것이다.²³⁾ 그러나 문면으로 이해하더라도 고각은 精神의 그리고 궁실은 物質의 측면이 있다. 송양의 고각과 궁실은 주몽의 것보다 더 위위가 있고 더 오랜 된 것이다. 그럼에도 불구하고 이 사실을 밝히지 못했다는 것은 주몽에 대한 정신의 우위와 물질의 우위를 포기한 것이다. 이러한 포기는 自己否定²⁴⁾의 행위이다. 주몽의 논리 조작은 송양의

22) 三國史記 卷14 高句麗本紀 大武神王條에 好童王子 이야기가 있다. 여기에 鼓角이 나온다. 여기서 낙랑의 고각은 적병이 나타났을 때 스스로 운다고 되어 있다.(先是樂郎有鼓角 若有敵兵則自鳴) 이 경우 고각은 호국의 靈이라 할 수 있다.

23) 이 문제는 주몽 신화에 대한 새로운 통찰을 제공할 수도 있는 중요한 사항이다. 그러나 본고에서는 속임수의 역할에만 한정하여 논의를 전개하기로 한다.

24) 自己否定과 催眠은 수로 신화의 해명에서 윤영옥 교수가 사용한 것이다. 이것에 대해서는 뒷장 수로 신화에 대한 논의에서 밝히기로 한다.

이러한 자기부정을 이끌어내는 역할을 한다.

매개 항 주몽과 대립 항 송양은 自己否定이라는 조정 과정을 통하여 마침내 새로운 차원으로 나아간다. 이 새로운 차원은 새로운 중심을 의미한다. 이 중심은 송양의 소멸과 주몽의 대체로서 산출된 것이 아니라 두 인물이 함께 만들어진 새로운 중심이다. 그리고 이것은 고구려라는 새로운 항으로 구체성을 띤다. 매개 항 주몽을 두고 이해하면 그는 속임수 혹은 역전의 논리 조작을 이용해서 대립 항과의 조정 작용을 이끌어 내고 그러한 작용 속에서 주어진 역할을 영웅답게 완수함으로써 고구려라는 새로운 국가를 창조하는 매개자이다.

따라서 주몽 신화의 창조 원리는 대립 항 송양과 매개 항 주몽과의 변증법적²⁵⁾ 상호 조정 작용이라 할 수 있다. 그리고 주몽은 이러한 조정 과정을 이끌어 내는 매개자로서의 영웅이다. 그리고 속임수는 매개자로서 영웅이 새로운 차원의 창조를 생성하기 위한 조정의 과정에 필요한 역전의 논리를 제공한다. 그리고 이러한 역전의 논리는 대립항의 자기 부정을 이끌어 낸다. 이러한 일련의 과정을 통하여 고구려는 창조된다.

2. 탈해 신화

탈해 신화의 창조 원리는 주몽 신화의 창조 원리와 많은 차이점을 보여준다. 속임수에 대한 논의를 통하여 이 신화의 창조 원리가 어떻게 주몽 신화와 다른지를 드러내고자 한다.

탈해 신화에서 탈해가 사용하는 논리조작 또한 역전의 논리 조작임을 확인

25) 변증법적 상호 작용은 대립하는 두 항에 매개 항이 개입되면서 시작된다. 그리고 새로운 차원으로의 지양이란 대립 항 중 한 항과 매개 항 사이의 상호 작용을 통해 발생한다. 제2국면에서 진행되는 일련의 과정은 이러한 변증법적 상호 작용의 과정과 일치한다. 여기서 대립 항 중 한 항은 송양이며 매개 항은 주몽이다. 그리고 상호 작용은 속임수를 통한 조정작용과 일치한다. 새로운 차원으로의 지양은 고구려의 창조와 일치한다. 따라서 표1의 제2국면을 변증법적 창조 과정이라 본다.

할 수 있다. 그가 사용하는 논리는 가역성의 원리에 기초하여 $A < B$ 와 같이 두 항의 差에 대해서 반대 방향으로 그 차를 도입하는 일종의 相補의 조작이다. 원래 논리조작의 하나로서 상보적 조작은 $A < B$ 의 차에 대해 이 차를 영으로 하거나 반대 방향으로 그 차를 도입함으로써 등가성 $A=A$ 를 얻는 방법이다. 그러나 탈해가 사용하는 조작은 등가성을 얻는 논리조작이 아니라 두 항의 차를 반대 방향으로 도입함으로써 처음의 관계를 역전시키는 논리조작이다. 이것은 곧 가역적 변화를 이용하여 불가역 변화를 가져오는 조작의 한 방법이다. 그가 이러한 논리조작을 펴고 있는 부분을 인용하면 다음과 같다.

그는 곧 피를 써서 남몰래 그 집 옆에 숯돌과 숯을 묻고는 이튿날 아침에 그 집 문 앞에 와서 말하기를 “이 집은 우리 할아버지 직 집이다”하니 호공은 그렇지 않다 하여 서로 시비를 따지다가 결판을 못 내고 필경은 관가에 고발하였다. 관리가 말하기를 “무슨 증거가 있기에 이것을 너희 집이라고 하느냐?”하였다. 그 아이가 대답하기를 “우리 집은 본래 대장장이인데 잠시 이웃 지방으로 나간 동안에 다른 사람이 빼앗아 여기 살았습니다. 땅을 파서 이 사실을 밝혀 주십시오.” 그 말대로 파보니 과연 숯돌과 숯이 나왔으므로 곧 빼앗아 살았다.²⁶⁾

위의 내용은 호공의 집 옆에 숯돌과 숯을 묻고 그것을 증거로 자기의 집임을 주장하는 속임수에 관한 것이다. 이것 또한 가역성의 원리를 이용한 것으로 원래의 호공의 집이 숯돌과 숯을 묻어둔 호공의 집으로 변화한 것은 가역적 변화이다. 이 또한 변화된 호공의 집에서 새롭게 부여한 조건인 숯돌과 숯을 해제하면 원래의 호공 집으로 환원되기 때문이다. 그러나 새롭게 부여한 조건을 이용 원래의 호공의 집과 숯돌과 숯이 묻힌 호공의 집은 상호 가역 변화할 수 없는 불가역적 관계로 인식시킨다. 숯돌과 숯을 묻는 행위의 속임수는 불가역 관계로 인식시키기 위한 논리 조작이다.

26) 一 然, 『三國遺事』卷第・紀異 第二 第四代 脫解王

乃設詭計 潛埋礪炭於其側 詰朝至門云 《此是吾祖代家屋》瓠公云 《否》爭訟不決乃告于官 官曰 《以何驗是汝家》童曰 《我本冶匠 作出隣鄉 而人取居之 請掘地檢看》從之 果得礪炭 乃取而居焉.

이러한 조작 또한 상대에게催眠을 거는 것과 같다. 그러면 왜 이러한 최면술이 호공의 집을 대상으로 하여 일어났을까 하는 문제가 또 발생한다. 그것은 그 집터가 오래 살만한 집이었기 때문이다.²⁷⁾ 집터는 개인과 한 가족의 삶의 터전이다. 그러므로 집은 자아의 제2의 경계가 된다. 만약 자기 집을 스스로 포기한다면 그것은 자기 삶의 터전에 대한 포기이자 자기 자신의 포기이다. 이것 또한 자기부정이다. 만약 속임수가 대립항의 자기 부정을 이끌어 낼 수 있었다면 탈해 신화 또한 창조의 성격을 지닐 수 있었을 것이다. 그러나 탈해가 발휘한 속임수는 대립 항과의 조정 작용을 이끌어 내지 못한다.

그의 속임수는 조정의 작용을 이끌어 내지 못하고 다만 탈해의 지혜를 입증하는 기능을 하는 것으로 그 성격이 제한된다. 관청의 판결이 탈해의 지혜 있음을 밝히는 역할을 한다. 그래서 남해왕도 탈해가 지혜가 있음을 알게 되고 그를 만공주와 혼인을 시켜준다. 이렇게 보면 탈해의 속임수는 자신의 지혜를 자랑해서 자신의 능력을 인정받기 위한 수단이 된다. 대립항의 자기 부정을 직접 이끌어내는 주몽 신화에서의 속임수와는 차이가 난다. 따라서 조정의 과정과 이것을 통한 창조의 과정은 거의 나타나지 않는다.

혁거세 신화의 경우에는 처음부터 속임수를 통한 조정의 과정이 나타나지 않는다. 그는 알에서 나오자 말자 왕으로 추대된다.

알을 깨고서 어린 사내아이를 얻으니 그는 모양이 단정하고 아름다웠다. 모두 놀라고 이상하게 여겨 그 아이를 동천에 목욕시켰더니 몸에서 광태가 나고 새와 짐승들이 따라서 춤을 췄다. 이내 천지가 진동하고 해와 달이 청명해졌다. 이에 그 아이를 혁거세왕이라 이름하고²⁸⁾

이 내용에서 보듯 혁거세와 육부족 사람들 사이에는 어떠한 상호 작용도 일어나고 있지 않다. 다만 알에서 혁거세가 탄생하자 바로 육부족 사람들은 그 아이를 왕으로 추대할 뿐이다. 이것은 창조의 과정이 없음을 의미한다. 그만큼

27) 勢可久之地(『三國遺事』紀異 第1 脫解王條)

28) 剖其卵得童男 形儀端美 驚異之 俗於東泉 身生光彩 鳥獸率舞 天地振動 日月清明 因名赫居世王(『三國遺事』紀異 第1 新羅始祖 赫居世王)

조정의 과정이 개입할 여지가 없다. 그 이유는 육부족 사람이 혁거세를 요구하고 있었고 그런만큼 그들이 대립 항으로서 역할을 하고 있지 않기 때문이다. 이처럼 조정의 과정이 개입할 여지가 없는 만큼 매개자의 역할이나 역전의 논리가 있을 필요가 없다. 따라서 창조의 성격을 규정하는 창조의 원리 또한 부재한다.

이렇게 보면 혁거세 신화는 대립 항의 성격 때문에 탈해 신화의 경우는 속임수의 성격 때문에 역동적인 창조의 과정이 나타나지 않는 것으로 된다. 이것은 주몽신화의 창조 과정과 차이를 보이는 점이다.

3. 수로 신화

본고에서는 창조 원리에 있어 가장 중요한 요소로서 속임수를 제시하고 있다. 그런데 수로 신화의 경우 속임수의 에피소드가 명시적으로 나타나 있지 않다. 왜냐하면 수로 신화에서의 속임수는 맥락 속에 숨겨져 있기 때문이다. 따라서 수로 신화에서의 속임수 에피소드를 드러낸다는 것은 대단히 어렵고 조심스러운 일이다.

윤영옥 교수님은 수로신화의 전체 맥락을 해명²⁹⁾하면서 ‘수로신화는 수로가 금관가야에 침입하는 과정의 해석이요, 그 과정의 신화이다’고 했다. 그리고 ‘수로는 9간들로 하여금 그들이 밟고 의지해 왔던 신령스런 거북을 스스로 제압하게 하고 자기가 그 자리를 차지하여 神君이 된 것이다’고 했다. “堀峯頂掘土”나 “노래”는 침입자를 위하는 自己否定的 행위였다’고 했다.

이렇게 보면 수로 신화에서 수로는 구간들 스스로 자신들의 정체를 부정하게 만든 자이자, 이를 통해 침입자인 자신을 받아들이게 만든 자이다. 그리고 9간들이 스스로를 부정하게 만든 것은 그가 발휘한 논리이다. 그리고 이 논리는 맥락 속에 숨겨져 있는 속임수이다. 수로가 발휘한 속임수의 내용은 다음과 같다.

29) 尹榮玉, 『韓國의 古詩歌』, (대구:문창사, 1995), pp.80~83.

백성 2, 3백 명이 여기에 모였는데 사람의 소리 같기는 하지만 그 모양을 숨기고 소리만 내서 말한다. “여기에 사람이 있느냐?” 아홉 간등이 말한다. “우리들이 있습니다.” 그러자 또 말한다. “내가 있는 곳이 어디냐.” “귀지입니다.” 또 말한다. “하늘이 나에게 명하기를 이곳에 나라를 새로 세우고 임금이 되라고 하였으므로 일부터 여기에 내려온 것이니, 너희들은 모름지기 산봉우리 꼭대기의 흙을 파면서 노래를 부르되 ‘거북아 거북아, 머리를 내밀어라. 만일 내밀지 않으면 구워먹겠다’하고, 뛰면서 춤을 추어라. 그러면 곧 대왕을 맞이하여 기뻐 뛰놀게 될 것이다.” 구간들은 이 말을 좇아 모두 기뻐하면서 노래하고 춤추다가 얼마 안 되어 우리러 쳐다보니 다만 자줏빛 줄이 하늘에서 드리워져서 땅에 닿아 있다. 그 노끈의 끝을 찾아보니 붉은 보자기에 금으로 만든 상자가 싸여 있으므로 열어 보니 해처럼 둥근 황금 알 여섯 개가 있었다.³⁰⁾

위의 내용에서 수로가 부리는 속임수는 문맥 속에 숨겨져 있다. 여기서 수로가 부리는 속임수는 두 가지이다. 하나는 침입자인 자신을 새로 온 왕으로 구간들을 인식시키는 것이다. 다른 하나는 구간 자신들의 정체를 부정하는 행위를 마치 자신들의 정체를 부정하는 행위가 아닌 것처럼 인식시키는 것이다. 곧 왕을 맞이하는 행위로 인식시키는 것이다.

첫 번째의 트릭은 가역성의 원리를 이용한 것이다. 침입자에 대해서 외부의 어떤 조건을 부여하여 마치 침입자가 아닌 새로 맞이해야 할 왕으로 인식시킨다. 여기서 부여한 조건은 ‘하늘이 나에게 명하기를 이곳에 나라를 새로 세우고 임금이 되라고 하였’다 이다. 이렇게 해서 침입자를 침입자가 아닌 새로 맞이해야 할 왕으로 전환시킨다. 그러나 이 경우 외부의 조건을 제거하고 나면 침입자의 정체가 드러난다. 이것은 가역적 변화를 마치 불가역적 변화인 것처럼 인식시킨 것이다.

30) 二三百人集會於此 有和人音 隱其形而發其音曰 此有人否 九干等云 吾徒在 又曰 吾所在爲何 對云 龜旨也 又曰 皇天所以命我者 御是處 惟新家邦 爲君后 爲茲故降矣 爾等須擧峯頂撮上 歌之云 龜何龜何 首其現也 若不現也 燔灼而喫也 以之蹈舞 則是迎大王 歡喜踊躍之也 九干等如其言 咸忻而歌舞 未幾仰而觀之 唯紫繩自天垂而着地 尋繩之下 乃見紅幅裏金合子 開而視之 有黃金卵六 圓如日者(『삼국유사』, 기이 제2, <가락국기>)

두 번째의 트릭 또한 가역성의 원리를 이용한 것이다. 자신의 정체를 부정하는 행위를 외부의 어떤 조건을 부여하여 자신의 정체를 부정하는 행위가 아닌 것처럼 인식시키는 것이다. “掘峯頂掘土”를 구지봉을 훼손하는 행위로 볼 때, 구간들이 수로의 말을 따라 掘峯頂掘土한 행위는 구지봉을 훼손하는 행위이다. 그리고 구지봉을 구간들의 신앙 대상이라고 볼 때 이러한 행위는 그들이 믿는 신앙 대상을 스스로 부정하는 행위이다. 이것은 자기부정인 것이다. 그러나 掘峯頂掘土의 행위에 대해 ‘대왕을 맞이하여 기뻐 뛰놀게 될 것이다’라는 조건을 부여한다. 이렇게 해서 이 행위가 마치 자기부정의 행위가 아닌 것처럼 구간들에게 인식시킨다. 하지만 이 조건을 해제하고 나면 掘峯頂掘土의 행위는 명백히 자기부정의 행위가 된다. 따라서 이것은 가역적 변화를 마치 불가역적 변화인 것처럼 인식시킨 것이다.

이러한 논리 조작을 통하여 매개 항 수로는 하나의 대립 항 구간에 대해서 역동적 상관 관계³¹⁾를 이끌어 낸다. 이 상관 관계는 대립이나 투쟁이 아니며 새로운 차원의 항을 止揚하는 대립 항과 매개 항과의 상호작용이다. 다시 말해 일종의 조정 작용인 것이다. 속임수를 통한 양 항의 상호 작용은 수로가 구간의 집단으로 들어가 왕이 되는 새로운 항을 낳는다. 이것은 단순히 한 인물이 왕이 되는 것이 아니라 상호 조정 작용을 통한 새로운 차원의 중심 형성을 의미한다.

따라서 수로와 구간의 상호 작용을 통한 새로운 항의 창조는 주몽과 송양 사이의 상호 작용을 통한 새로운 항의 창조와 상동성을 갖는다. 수로와 그의 속임수는 주몽과 그의 속임수와 상동성을 띤다. 이렇게 보면 수로 신화와 주몽 신화는 하나의 창조 원리로부터 구현된 것이라고 할 수 있다.

IV. 맺음말

건국 신화를 가역적으로 읽는다는 것은 시간을 해체해서 읽는 방법이라고

31) 이부분에 대해서 윤영옥 교수는 ‘調整의 과정’으로 보았다.(윤영옥, op.cit., p.80.)

했다. 이것을 통하여 건국 신화의 창조 원리를 밝히고자 했다. 아울러 건국 신화와 트릭스터 이야기와의 관계를 정립하고자 했다. 논의 결과를 요약해서 정리하면 다음과 같다.

첫째 건국 신화의 창조 원리가 신화에 따라 두 가지로 나타난다는 사실을 확인할 수 있었다. 하나는 주몽 신화와 수로 신화에 나타나는 원리이다. 이 두 신화의 창조 원리는 변증법적 상호 조정 작용이었다. 그리고 이러한 상호 조정 작용은 영웅의 매개 역할을 통해 실현되고 그의 매개 역할은 속임수라는 역전의 논리를 통해 수행됨을 확인했다. 여기서 역전의 논리는 대립항의 자기 부정을 가져오고 이것을 통해 대립 항과 매개 항 사이의 조정 작용이 이루어짐을 알 수 있었다. 이러한 창조 원리를 두 신화는 내포하고 있다. 다른 하나는 탈해 신화와 혁거세 신화에 나타나는 현상이다. 이 두 신화 중 탈해 신화의 경우는 속임수의 그리고 혁거세 신화의 경우는 대립 항의 성격 때문에 조정 작용이 이루어지지 않고 따라서 창조의 과정이 부재함을 확인했다.

이것은 순차적 신화 읽기가 제공하는 주제의 성격을 규정한다. 적어도 주몽 신화와 수로 신화의 주제는 투쟁을 통한 건국과 신질서의 창조이다. 이것은 영웅의 영웅성에 의해 실현되는 것이다. 그러나 가역적 신화 읽기가 제공하는 정보는 이러한 창조가 변증법적 상호 조정 작용에 의해 그것의 성격이 규정되고 있음을 확인시켜 준다. 따라서 영웅의 투쟁을 통한 창조는 변증법적 상호 작용이라는 내재적 원리를 통해 구현된 것이라고 할 수 있다.

둘째 건국·창세 신화의 갈래는 분명히 트릭스터 이야기의 갈래와 구별된다는 것을 밝혔다. 이것은 이들 신화의 내적 요구가 무엇인가를 분석함으로써 확인할 수 있었다. 그것은 변증법적 상호작용을 위한 내적 논리 곧 역전의 논리에 대한 요구였다. 이러한 사실은 건국 신화가 트릭스터 이야기로부터 속임수의 에피소드를 받아들였다는 것을 의미한다. 따라서 건국 신화는 처음부터 트릭스터 이야기와는 독립된 갈래로서 출발했다고 볼 수 있다.

이러한 결론을 얻기 위한 이론적 논의에 중점을 두었기 때문에, 신화 텍스트의 내용적 분석은 생략하였다.

이러한 결론을 얻기 위한 이론적 논의에 중점을 두었기 때문에, 신화 텍스트의 내용적 분석은 생략하였다.

창조 원리에 대한 해설이다. 속임수

해 나가야 할 과제로 삼고자 한다.

주제어 : 창조 원리, 변증법적 상호 조정 작용, 매개자인 건국 영웅, 역전의
논리인 속임수, 대립 항의 자기부정, 독립된 갈래로서 건국 신화와
트릭스터담

참고 문헌

- 김열규. 『한국문학통사』. 서울:일조각. 1975.
- 김화경. “차사본풀이의 구조분석.” 『인문연구』. 권14. 영남대 인문과학연구소.
1993.
- 김헌선. 『한국의 창세신화』. 서울:길벗. 1994.
- 윤영옥. 『한국의 고시가』. 대구:문창사. 1995.
- 조희웅. 『설화학강요』. 서울:새문사. 1989.
- 에드먼드 리치. 신인철 역, 『성서의 구조인류학』. 서울:도서출판 한길사. 1996.
- Canda, Edward R.. “The Korean Tiger: Trickster and servant of the sacred.”
Korean Journal. 21/11. 1981.
- Hynes, William J. & Doty, William G.. *Mythical Trickster Figure-
Contours, Contexts, and Criticism*. Tuscaloosa & London: The
University of Alabama press. 1993.
- Levi-Strauss, Claude. Claire Jackson and Brook Grundfest Schoeft trans..
Structural Anthropology. Penguin Uni. Book. 1972.
- Radin, Paul, *The trickster*, Routle and Kegan Paul, 1956.
- Reach, Maria. *Standard Dictionary of Folklore*. Funk and Wagnalls. 1949-1950.

※ 이 논문은 2001년 10월 31일 투고 완료되어 2001년 11월 24일까지 심사위원
이 심사하고 2001년 12월 1일까지 심사위원 및 편집위원 회의에서 게재 결
정된 논문임.