

한국 신화의 원형적 상상력의 구조*

- 神異에 대한 상상력의 범주와 신화의 사유체계

오세정**

- I. 논의의 전제와 방법
- II. 신화에 나타난 神異의 표상
- III. 원형적 상상력의 범주와 특성
- IV. 한국 신화의 사유체계
- V. 결론

【요약】

한국의 신화 텍스트들에서 보편적으로 드러나는 원형적인 상상력을 범주화하면 신성존재에 대한 상상력, 타자에 대한 상상력, 공간에 대한 상상력, 시간에 대한 상상력, 세계 법칙에 대한 상상력의 다섯 가지로 설정할 수 있다. 신화의 서사 전개 과정을 인물의 자질능력과 행위와 결과, 그로 인해 재현된 세계상의 세 가지 병렬체로 설정할 수 있다. 神異에 대한 상상력이 이 병렬체에 직

* 이 논문은 2005년도 한국학술진흥재단의 지원에 의해서 연구되었음.
(KRF-2005-075-00066)

** 논문의 심사를 맡아주신 익명의 심사위원들께 감사드리며, 지적 사항을 충분히 반영하지 못한 점을 죄송스럽게 생각한다. 지적 사항을 이후 논문의 확장 때는 반드시 수용·반영할 것을 약속한다.
한국학중앙연구원 연구교수

간접적으로 결합하여 이야기를 구성하게 된다. 각 이야기에서 병렬체에 해당하는 것들이 연쇄를 이루어서 하나의 계열체를 구성한다. 이 계열체는 신화를 간단한 문형으로 정리할 수 있게 해주며, 신화의 중심 이념을 드러내기에 용이하다. 신성에 의한 세계 창조와 통치, 인간세계의 근본 문제 해결 및 신격에 의한 인간세계 관장 등으로 추상화할 수 있을 것이다. 한국 신화에서 발견할 수 있는 기본 사유체계는 신성의 인간화, 인성의 신격화의 과정에 관한 것이다. 인간적 경험과 사유로는 인식할 수 없는 절대적이며 근원적인 문제를 시·공간, 존재, 세계에 대한 상상력으로 신화 서사에 풀어 놓고 있다.

I. 논의의 전제와 방법

신화를 ‘기원을 설명하는 것으로 믿어지는 이야기’¹⁾로 규정하는 것은 명쾌하고 타당해 보인다. 하지만 속을 들여다보면, 훨씬 더 복잡하다. 이 짧은 문장에는 ‘기원·설명·믿음’라는 문화적으로 응축된 요소들이 자리하고 있기 때문이다. 이는 다시 인간의 근원적 문제인 ‘존재론·인식론·가치론’으로 연결된다. 신화학자들에 따라 존재론이 강조되기도 하고 인식론이, 혹은 가치론이 강조되기는 하지만 이 세 가지가 통합되어 있는 것이 신화라는 점에 이의를 제기하는 사람은 없을 것이다. 신화의 이 같은 통합적 사유 체계에 대한 연구는 신화 전승집단의 문화 저층에 작용하는 원리를 규명하는데 기여할 것이다.

인간의 사유는 같음을 바탕으로 다른 것을 인식하는 것이다. 대상을 인식하는 것은 같음, 즉 특정한 기준 속에서 차이를 인식하

1) 나경수, 『한국의 신화역사와 예술 그리고 사유의 근원』, 한얼미디어, 2005, p.14.

는 것이다. 이때 기준은 당연히 현실 세계 속의 현실적 인간 존재 일 것이며, 그들의 실제 경험과 사유가 근간을 이룬다. 하지만 인간은 차이 자체에 압도당하거나 자신의 현실적 경험과 사유로써 인식되지 않는 대상을 사유하기도 한다. 일연은 『三國遺事』의 紀異편을 서술하면서 이미 이 같은 신기하고 신성한 차이를 인식했다. 신화는 이 같은 ‘신이(神異)에 관한 이야기이며, ‘신이’에 대한 사유, 즉 상상력의 결과물이다.

상상력은 통념상 현실의 범주와 대립되는 위치에 속한다. 더구나 상상력은 과학적·합리적 사고와 반대되는 사유체계로 간주된다. 그러나 신화를 떠받치고 있는 상상력은 이 같은 단순한 양상 체계로 환원될 수 없다. 초기 인류학에서는 신화적 사고체계를 현대 문명과 대비시켜 미숙한 단계로 간주했는데, 레비-브뤼엘(Lucian Lévy-Bruhl)이 대표적이다.²⁾ 그에 따르면, 미개인은 논리 이전(pre-logic)의 사고방식과 느낌을 지닌 자들로서 집단적으로 생각하고 행동하면서 개별적인 심상을 객관적이고 논리적으로 연결시켜 생각하지 않는다. 그러나 레비-스트로스(Claude Lévi-Strauss)에 따르면, 문명인의 사고와 미개인의 사고는 사물을 분류하는 방식과 관심의 주된 영역이 다를 뿐, 어느 것이 더 과학적이거나 논리적이라고 말할 수 없는 것이다. 요컨대 미개인과 문명인의 사고방식은 세계를 이해하는 두 가지의 다른 방식 혹은 태도일 뿐이다. 레비-스트로스의 ‘야생의 사고’는 이른바 미개인의 사고가 근대인 혹은 문명인 못지않게 질서와 체계에 민감하고 나름의 논리적, 과학적 사고방식인 것이다.³⁾

레비-스트로스의 논의는 이후 신화 연구에 적지 않는 영향을 끼쳤고 여전히 유효하다. 하지만 주의할 것은 그의 ‘야생의 사고’는

2) Lucian Lévy-Bruhl, *Les Fonctions mentales dans les sociétés primitives inférieures* (1910), trans., Lilian A. Clare, How natives think, Arno Press, 1979.

3) Claud Lévi-strauss, 『야생의 사고』, 안정남 역, 한길사, 1996.

신화시대, 즉 원시인들의 사유를 근대적 문명에 입각한 발전론적 시각이 아닌 상대주의적 시각으로 바라본 것으로 의미가 크지만, 자칫 신화 자체의 사유방식이나 특성을 특정시대의 것으로 한정시키게 하는 오류를 범하게 한다. 과거 신화시대에서 생겨난 사유는, 신화가 재현되고 재생되면서 여전히 초(超)시간·초공간적으로 현 재화되기 때문이다. 신화의 특성이나 본성을 살피기 위해서는, 신화가 ‘진실’이나 ‘비(非)진실’로 구분되는 종류의 것이 아니며, ‘질료’가 아니라 ‘구조’라는 점을 기억해야 한다. 즉 신화는 허구적이거나 진실한 것 둘 다를 재료로 사용할 수 있는 것이다. 중요한 것은 그것이 근원적 상상력의 세계가 지닌 규칙에 따라 재료가 배열된다는 점이다.⁴⁾ 따라서 신화 텍스트의 구성·배열의 원리를 밝히는 것은 신화를 전승공유했던 집단의 원형적 사유체계에 접근하는 작업이 될 것이다.

본 논의의 전개 순서는 먼저, 한국의 대표적 신화 7편을 대상으로 신이에 대한 표상을 이야기에서 어떻게 구성되어 있는지 찾는다. 다음으로 신이에 대한 원형적 상상력을 범주화해서 추출하고 그 특성을 밝힐 것이다. 한 편의 서사로서 존재하는 신화의 사유체계를 살피기 위해 병렬체와 계열체로 나누어 논의할 것이다. 원형적 상상력은 이야기의 병렬체와 직접적으로 결합되며, 이들이 연쇄를 이루어 하나의 계열체가 되어 중심 이념과 가치관·세계관을 형성하게 된다.

II. 신화에 나타난 神異의 표상

한국의 신화는 시각에 따라 다양한 하위 갈래로 나뉠 수도 있

4) Lucian Boia, 『상상력의 세계사』, 김용권 역, 동문선, 2000, p.37~48.

고) 단순히 양항 체계로 나눌 수도 있다.6) 후자의 경우, 신화의 전승방식 상으로는 문헌에 기록되어 전해지는 것과 구전되는 것으로 양분할 수 있으며, 내용상으로는 국가 건국이나 국왕 즉위의 내용을 다룬 것과 무속 종교에서 숭배의 대상이 되는 신들의 본풀이를 다룬 것으로 나눌 수 있다. 이러한 분류 방식은 흔히 건국신화(기록신화)와 무속신화(구술신화)의 양항 체계로 설정된다. 본 논의는 신화의 갈래 구분이 목적이 아니기 때문에 기본적인 양항 갈래를 따르기로 하고 각 신화체계에서 대표적인 신화를 선정, 논의의 대상으로 삼는다.

한국에 전하는 기록신화(건국신화)는 고대국가의 건국시조를 다루고 있는데 신화의 서사구조와 인물의 형성화 방식 등을 고려할 때 하위의 세 유형으로 나눌 수 있다. 천자 내지 천자의 아들이 직접 강림해서 나라를 세운 경우는 <단군신화>, <해모수신화>가 있다. 하늘의 명에 의해서 알이나 유아로 지상에 강림해서 성장 이후 부족을 통합하고 즉위하는 유형으로는 <혁거세신화>와 <수로신화>가 있다. 지상에서 탄생한 후 시련을 겪고 투쟁하여 즉위하는 신화로 <주몽신화>와 <탈해신화>가 있다. 이 세 가지 유형 중 <단군신화>, <수로신화>, <주몽신화>를 대상 텍스트로 한다. 무속신화는 전승 형태상 많은 이본이 전하기 때문에 건국신화처럼 단순한 범주로 묶기에 어려움이 있다. 따라서 지역적 전승범위를

5) 김현선은 ‘문헌에 정착된 건국신화, 문헌에 정착된 여산신과 남신의 신화, 문헌에 정착된 성씨시조신화, 구전으로 전해지는 예사신화, 무당노래로 전해지는 일반신 신화, 무당노래로 전해지는 당신의 신화, 무당노래로 전해지는 조상신의 신화’로 여덟가지로 분류한다.

김현선, 『한국의 창세신화』, 길벗, 1994, pp.13~16.

6) 논자들에 따라 다소 차이는 있지만 건국신화(국조신화)와 무속신화(서사무가)로 양분하는 입장은 다음에서 찾을 수 있다.

홍기문, 『조선신화 연구』(초판 1964), 지양사, 1989.

현용준, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1989.

서대석, 『한국 신화의 연구』, 집문당, 2001.

기준으로 한국 전지역에 전승되는 광역 전승 신화인 <바리공주>, <당금애기>와 제주도에서 전승되는 신화인 <이공본풀이>를 대상 텍스트로 한다.⁷⁾ 전승형태상 무속신화에 속하지만 내용상 또 다른 체계로 볼 수 있는 신화로 창세신화가 있다. 창세신화는 건국신화처럼 역사적으로 존재했던 국왕의 이야기도 아니며, 인간이 신으로 변신한 이야기도 아닌 또 다른 유형이다. 명칭에서 드러나듯 최초의 세계를 창조한 신과 그 피조물들에 관한 이야기인데, 신화의 본질적 성격이 가장 잘 드러난다고 할 수 있다. 따라서 현재 채록된 창세신화 중 가장 오래되었고 서사구조가 탄탄한 <창세가>를 대상 텍스트로 선정한다.

대상 신화 텍스트의 내용을 간략히 요약하면 다음과 같다.

① 창세가⁸⁾

- (1) 천지가 분리되면서 미륵이 세상에 출현하다.
- (2) 미륵이 세상에 나와 천체를 바로잡고 질서를 수립하다.
- (3) 미륵은 거신의 풍모를 지녔으며 생식을 하며 옷을 지어 입다.
- (4) 미륵이 물·불의 근본 찾아 개구라·메뚜기에게 답을 구하지만 실패하다.
- (5) 미륵이 쥐에게서 물·불의 근본을 듣다.
- (6) 미륵이 하늘에서 떨어진 벌레로 낚여 한 쌍의 인간을 창조하다.
- (7) 석가가 등장해서 미륵에게 인세차지 경쟁을 요구하다.
- (8) 미륵이 내기에서 모두 이기지만 석가가 속임수를 쓰다.
- (9) 석가가 인세를 차지하자 미륵이 저주의 말을 하다.
- (10) 석가가 인간 무리를 창조하고 화식을 선보이다.
- (11) 석가의 무리 중 화식을 거절한 두 종이 바위와 소나무로 변하다.

7) 건국신화의 분류체계와 무속신화의 전승본에 관한 내용은 아래 책 참고.
오세정, 「한국 신화의 폭력 메카니즘 연구」, 서강대 석사논문, 1998.

오세정, 『한국 신화의 생성과 소통 원리』, 한국학술정보, 2005.

8) 김쌍이들이 구연, <창세가>, 손진태, 『조선신가유편』, 향토문화사, 1930.

② 단군신화⁹⁾

- (1) 환인의 서자 환웅이 인간 세상에 뜻을 두다.
- (2) 환웅은 환인으로부터 천부인 세 개를 얻어 인간 세상에 내려오다.
- (3) 환웅은 무리 삼천을 거느리고 태백산정 신단수에 내려 신시를 열다.
- (4) 환웅이 인간 360여사를 다스리다.
- (5) 꿈과 호랑이가 사람이 되고자 환웅에게 빌다.
- (6) 꿈은 환웅의 금기를 지켜 여자가 되고 호랑이는 실패하다.
- (7) 웅녀는 단수 아래에서 자식 갖기를 빌자 환웅이 변신해 결혼하다.
- (8) 웅녀가 낳은 단군이 평양성에 도움을 정하고 국호를 조선이라고 칭하다.
- (9) 단군이 1500년간 나라를 다스리고 1908세에 아사달의 산신이 되다.

③ 수로신화¹⁰⁾

- (1) 구지봉에서 소리가 나면서, 사람들에게 군왕을 맞이하도록 명하다.
- (2) 천명에 따라 사람들이 노래와 춤으로 군왕을 맞이하다.
- (3) 하늘에서 알이 내려오고, 수로가 난생하여 왕이 되다.
- (4) 수로가 탈해의 왕권 도전을 물리쳐 탈해를 쫓아내다.
- (5) 구간등이 배필 맞기를 권하자, 왕은 천명을 기다리겠다고 거절하다.
- (6) 허황옥이 수로를 찾아와서 결혼하다.
- (7) 천상황제가 꿈에 허황옥 부모에게 수로에게 딸을 시집보낼 것을 명하다.
- (8) 허황옥이 증조(烝棗)와 반도(蟠桃)를 얻어 가락국에 오다.
- (9) 수로와 허황옥이 결혼하고 백성을 잘 다스리다.
- (10) 허황옥이 꿈 꿈을 꾸고 태자를 생산하다.
- (11) 왕후가 죽고, 10년 뒤에 왕도 죽다.

9) 『三國遺事』 卷1 古朝鮮.

10) 『三國遺事』 卷2 駕洛國記.

④ 주몽신화¹¹⁾

- (1) 금와가 태백산 우발수에서 유화를 얻다.
- (2) 하백의 딸 유화는 해모수와 사통한 후 버림을 받다.
- (3) 유화가 버림받자 하백이 유화를 내치다.
- (4) 금와가 유화를 별궁에 가두자 일광에 감응하여 알을 낳다.
- (5) 금와가 알을 내버리자 짐승들이 보호하다.
- (5) 알을 깨고 주몽이 탄생하다.
- (6) 주몽은 금와의 왕자들보다 능력이 뛰어나자 왕자들이 주몽을 시기하여 죽이려 하다.
- (7) 주몽이 도주 중 강에 이르러 주문을 외자 물고기·자라가 강을 건네준다.
- (8) 졸본지역에 이르러 도움을 정하고 국호와 성을 정하다.
- (9) 졸본지역에 이르러 비류왕 송양과 나라 경쟁을 벌이다.
- (10) 송양이 항복하지 않자 주몽이 흰 사슴을 제물로 비를 청해 승리하다.
- (11) 7일간 산에 구름이 끼고 소리가 들리더니 궁궐이 완성되다.
- (12) 주몽이 승천하자 남겨둔 옥편으로 장례를 지내다.

⑤ 바리공주¹²⁾

- (1) 어비대왕이 나라를 다스리며 살다.
- (2) 어비대왕이 복자의 말을 어기고 날짜를 앞당겨 결혼하다.
- (3) 대왕 부부는 공주만 여섯을 낳고 왕자를 낳지 못하다.
- (4) 어비대왕이 일곱째로 태어난 바리공주를 황천강에 버리다.
- (5) 바리공주가 석가세존의 도움으로 비리공덕 부부에게 거두어져 양육되다.

11) 건국신화는 『삼국유사』에 전하는 내용이 가장 풍부하고 이야기의 안정성을 갖추고 있다. 다만 주몽신화의 경우는 『三國遺事』보다 『三國史記』와 『東明王篇』이 더 내용이 풍부하다. 하지만 세 전승기록이 서로 모순을 일으키지 않기 때문에 세편의 기록을 종합하여 요약 제시한다.

12) 문덕순 구연, <말미(바리공주)>, 김태곤 편, 『한국무가집』1. 집문당, 1971.

- (6) 대왕부부가 병에 걸려 죽게 되자 약수를 구하다.
- (7) 딸들이 생명수 구하기를 거부하자 한 신하가 바리공주를 찾아 나서다.
- (8) 바리공주가 소식을 듣고 궁궐로 돌아가 부모와 재회하다.
- (9) 바리공주가 약수를 찾아 지옥통과 등의 여행을 시작하다.
- (10) 바리공주가 무장승을 만나 약수를 얻기 위해 나무 삼년, 불 삼년, 물 삼년 해준다.
- (11) 바리공주가 무장승의 요구로 결혼하여 일곱 아들을 낳아준다.
- (12) 바리공주가 무장승과 함께 약을 얻어 궁궐로 돌아오다.
- (13) 바리공주가 부모를 회생시키다.
- (14) 바리공주가 대왕으로부터 이승과 저승을 관장하는 신직(神職)을 받다.

⑥ 당금애기(제석본풀이)¹³⁾

- (1) 스님이 서천서역국에서 당금애기를 만나다.
- (2) 스님이 시주자루를 찢어 쌀을 흘리자 당금애기가 일일이 주워 주다.
- (3) 스님이 당금애기에게 하룻밤 유할 것을 요구하여 같은 방에서 자다.
- (4) 스님이 거부하는 당금애기를 설득해서 동침하다.
- (5) 스님이 다음날 박씨를 주고 떠나다.
- (6) 당금애기가 임신하자 오라비들이 작두로 죽이려 하다가 어머니의 만류로 뒷동산 돌함속에 가두어 굶겨 죽이기로 하다.
- (7) 당금애기가 산속에서 아들 삼태를 낳다.
- (8) 당금애기의 어머니가 딸과 손자들을 집에 데리고 오다.
- (9) 당금애기가 남편 없이 아들 셋을 키우다.
- (10) 아들들이 당금애기에게 자신들의 출생에 관해 묻다.
- (11) 당금애기와 아들들이 박씨줄을 타고 스님을 찾아 가다.
- (12) 스님이 아들들을 시험하여 혈육임을 확인하다.
- (13) 스님이 당금애기와 아들들에게 신직을 준다.

13) 박월례 구연, <시준곳>, 같은 책.

⑦ 이공본풀이¹⁴⁾

- (1) 김진국 아들 원강도령과 임진국 딸 원강아미가 결혼하다.
- (2) 원강도령이 서천 꽃밭을 지키는 꽃감관으로 간택되어 이승을 떠나다.
- (3) 원강아미는 혼자서 만년장자 집에서 종으로 살면서 아들을 낳고 키우다.
- (4) 아들 할락궁이이가 15세가 되어서 아버지를 찾아 서천 꽃밭으로 가다.
- (5) 만년장자가 겁탈하려다가 완강하게 거부하는 원강아미를 죽이다.
- (6) 할락궁이가 만년장자의 추적을 피해 서천꽃밭으로 가다.
- (7) 할락궁이가 아버지를 만나 환생꽃과 악심꽃을 받아 어머니의 원수를 갚으러 이승으로 오다.
- (8) 할락궁이가 악심꽃으로 만년장자와 그 가족을 죽이다.
- (9) 할락궁이가 환생꽃으로 어머니를 소생시키다.
- (10) 할락궁이 모자가 서천 꽃밭으로 가서 가족이 상봉하다.
- (11) 할락궁이가 서천 꽃밭 꽃감관이 되다.

신화 텍스트에서 드러나는 특성은 인간적 세계와 구별되는 차이, 특히 인간적 한계와 범주를 넘어서는 초월성에 있다. 무속신화와 같이 종교체계 속에서 생성·소통된 신화가 아닌 역사서에 기록된 신화에서도 이와 같이 특성은 일찍이 주목받았다. ‘다름[異]’에 대한 긍정적 인식을 ‘신이(神異)’, 부정적 인식을 ‘괴이(怪異)’로 본다면¹⁵⁾, 신화는 단연코 신이의 텍스트이다. 각 이야기에서 두드러지는 신이의 내용을 정리하면 다음과 같다.

14) 안사인 구연, 현용준 편, 『제주도무속자료사전』, 신국문화사, 1980.
 15) 박대복, 「영웅 김유신의 신화적 성격과 무속적 성격-『삼국사기』와 『삼국유사』 소재 김유신 이야기의 비교를 중심으로-」, <한국어문교육연구회 163회 학술대회 발표논문집>, pp.132~133.

신화	신이한 내용
창세가	<ul style="list-style-type: none"> • 태초의 세계(천지 합일), 세계창조 • 미륵과 석가라는 신성 존재 • 물불의 근원 탐색 과정(개구리, 메뚜기, 쥐) • 미륵과 석가에 의한 인간 창조
단군신화	<ul style="list-style-type: none"> • 환인의 아들 환웅이라는 신성 존재 • 곰과 호랑이의 인간 변신 소망 • 곰의 인간 변신과 단군 출산
수로신화	<ul style="list-style-type: none"> • 하늘의 명과 수로의 구지봉 강림 • 허황옥의 천명 수령과 신물 획득 • 수로의 변신술과 능력
주몽신화	<ul style="list-style-type: none"> • 해모수와 유화라는 신성 존재 • 알에서 태어난 주몽 • 주몽의 주술력과 용맹성
바리공주	<ul style="list-style-type: none"> • 석가세존이라는 신성 존재 • 지옥, 서천서역국 등의 낯선 세계 • 무장승, 그가 소유한 생명수(약수) • 바리공주의 무조신으로의 변신
당금애기	<ul style="list-style-type: none"> • 신성한 존재인 스님 • 스님의 변신술, 예지력 등의 신이한 능력 • 당금애기의 삼신신으로의 변신
이공본풀이	<ul style="list-style-type: none"> • 천상 꽃감관이 되는 원강도령 • 원강아미가 거주하는 천상 세계 • 사람을 죽이고 살리는 꽃

각 신화에서 신이의 표상은 인물들의 출신지, 거주지, 부계혈통 등의 천부적 자질과 능력, 그리고 그 인물들이 행한 행위와 행위의 결과, 그로 인해서 실현된 가치나 변모된 상황, 서사의 배경이 되는 시·공간 등에서 비교적 잘 드러난다.

<창세가>의 미륵과 석가, <단군신화>의 환인과 환웅, <주몽신

화>의 해모수, <바리공주>의 석가세존 등은 이야기에 실제 등장하는 신격들이다. 이들은 지상이 아닌 천상에서 거주하며, 미륵과 같이 거인의 풍모를 갖고 있기도 하고, 환웅은 무리 3000을 이끌고 지상으로 강림하는 위엄을 선보인다. 수로와 해모수, 하백, <당금애기>의 스님은 변신술을 쓰며, 주몽은 주문을 외워 주술적 능력을 발휘 한다. 신화 속 주인공이나 신격들만이 이 같은 신이성을 과시하는 것은 아니다. 신화에 따라서는 다양한 대상들이 있는데, 가장 대표적인 것이 동물과 식물과 같은 자연적 존재들이다. 이들 중에서도 신이함을 드러내는 것들이 있는데, <창세가>에서 미륵이 모르는 물불의 근원을 미륵에게 전해주는 생쥐, <단군신화>에서 인간이 되고자 갈망하는 곰과 호랑이, <이공본풀이>이나 <바리공주>에 나오는 사람을 살렸다 죽였다 할 수 있는 약수나 꽃, <주몽신화>에서 희생제물로 바쳐지는 흰사슴 등 다양하다. 특히 건국신화에서는 각 신군(神君)들의 강림이나 건국의 전조 기능을 하는 신성동물들이 존재한다.

신화의 신이성은 이야기의 배경이 되는 시간과 공간에서도 두드러지게 나타난다. 신화가 기본적으로 기원에 대한 탐색담이라고 할 때, 태초의 시간이 설정된다. 인간이 존재하기 이전, 신성한 왕국이 건설되기 이전, 인간의 삶과 죽음을 관장하는 신격이 존재하기 이전의 시간이 이야기의 배경이 된다. 이러한 시간은 때로는 이야기 속에서도 논리성을 확보하지 못하기도 하는 다소 무질서한 모습으로 비춰지기도 한다. 공간 역시 마찬가지인데, <창세가>에서는 하늘과 땅이 하나로 붙어 있는 신이한 계(界)가 설정되며, 많은 무속신화에서는 천상과 지옥과 같은 타계가 나온다. 이야기 배경차원을 넘어 이야기 속에서 인물들이 경험하는 시간과 공간, 즉 시간의식과 공간의식 또한 인간존재가 흔히 경험하는 일상적인 것과는 차이가 있다. 바리공주가, 죽기 직전의 부모를 구하기 위해서 구약여행을 하는 동안 시간의 경과를 부모가 존재하는 지상세계에

서는 무화(無化)된다.

III. 원형적 상상력의 범주와 특성

신화에 나타나는 상상력은 인간 문화에 있어서 최초의 원형들과 관련된 것으로, 이 원형의 실체는 인간 정신 속에 고정되어 있는 것이다. 이 실체를 개념화하고, 요소를 분리·혼합하는 방식은 관점에 따라 다를 수 있다.¹⁶⁾ 기존의 논의를 바탕으로 한국 신화 텍스트를 실제 분석했을 때 얻을 수 있는 상상력의 범주를 추출해 보자. 서사 구조에서 나타나는 신이의 표상을 중심으로 고려해 볼 때, 한국 신화에서 보편적으로 추출할 수 있는 범주를 다음과 같이 다섯 가지로 설정할 수 있다.

(1) 신성존재에 대한 상상력

신화 속 등장인물(character)은 인간으로 한정되지 않는데, 절대 신격에서부터 동·식물에 이르기까지 다양하다. 서사의 주인공으

16) 융(C.G. Jung)은 인간 문화에 있어서 최초의 원형들을 인간의 집단적 무의식의 산물로 보았다. 문화의 근원적 상상력 자체의 관심을 가졌던 바슐라르G. Bachelard)는 ‘공기, 물, 불, 대지’와 같은 고대의 원소개념을 빌어 와서 상상력의 호르몬으로 설정했다. 이후 뒤랑(Gilbert Durand)은 상상력의 세계를 보편적 모태로서의 원형으로 간주했고, 이 원형이 상징으로 표상되며 특정한 구조를 가진다고 보았다. 보이아(Lucian Boia)는 상상력을 초시간적이며 초공간적인 개념으로 어디서든 찾아볼 수 있는 인간의 원형적 사고틀로 보았다.

C.G. Jung 외, 『융 심리학 해설』, 설영환 역, 선영사, 1993, pp.90~96.

곽광수, 『가스통 바슐라르』, 민음사, 1995, pp.44~45.

Gilbert Durand, 『상상력의 과학과 철학』, 진형준 역, 살림, 1997, pp.100-103.

Lucian Boia, 앞의 책, pp.37~48.

로서 신격이 등장하기도 하며, 인간을 돕는 원조자로 혹은 징치하는 심판자로서 신격이 등장하기도 한다. 또한 평범한 인간 존재에서 신격화되는 인간도 등장한다. 신격의 역할뿐 아니라 능력이나 초월적 성격의 강도 등에서도 차이가 있지만, 모든 신화에서 신성한 존재는 필수적으로 등장한다.

신성한 존재에 대한 의식이나 관념은 현실 세계인 물질세계를 지배하는 초월적이고 우월한 본질에 대한 믿음에서 기인한다. 신화를 인간 역사와 문화의 맨 앞자리에 놓는 이유도 바로 여기에 있다. 인간의 의식은 가시적(可視的) 물질세계에 대한 파악으로 만족할 줄 모른다. 인간의 의식은 이미 오래전부터 가시화되지 않지만 존재하는 본질적인 것이 있다고 확신했다. 랑거(S. K. Langer)는 원시인들의 춤이 ‘존재, 세계와 관련된 본질적인 힘’을 재현한 것으로 간주하면서 상징의 성격을 유추했다.¹⁷⁾ 이 같은 본질적인 것, 세계와 존재 사이에 작용하는 힘, 이것이 바로 초월적 존재, 신성한 존재로 상상된 것이다.

한국 신화에서 이 신성한 존재는 천상에서 명령하고 군림하기 보다는 인간 세계로 스스로 강림해서 인간들의 왕이 되어 천상의 질서를 지상으로 이식시킨다. 또한 신의 명령을 따르고 공동체의 가치를 실현시킨 위대한 인물은 신으로 화해 영원히 인간 세계에서 인간의 일을 관장하게 된다.

신화	신성 존재	성격
창세가	미륵	창조통치 능력 소유
	석가	창조통치 능력 소유, 속임수
	두 스님	생식 거부, 돌술로 변신

17) 카시러(E. Cassire)의 상징론의 영향을 받아, 사회 발전의 원시적 국면을 ‘신화적 의식mythic consciousness’에 전적으로 지배받는 것으로 설명했다. Susane K. Langer, *An Introduction to Symbolic Logic*, Dover, 1953, pp.189-190.

단군신화	환웅 단군	국가법 창시, 비·구름·바람 제어, 변신술 국가 건설 및 통치
수로신화	수로 허황옥	난생, 국가 건설 및 통치, 변신술 신물 획득, 하늘과 소통
주몽신화	해모수 유화 주몽	천제(천제자), 천지왕립, 변신술, 건국·통치 하백녀, 영웅 출산 및 원조, 지혜 난생, 활쏘기 능력, 주술력, 건국 및 통치
바리공주	석가 무장승 바리공주	절대적 존재, 인간 구원 서천서역국에 거주, 생명수 소유 인간에서 신으로 변신, 삶과 죽음 초극
당금애기	스님 당금애기	천상적 존재, 예언자, 변신술 출산·시련 극복, 삼신신으로 변신
이공본풀이	원강도령 할락궁이	천상의 꽃감관, 예지력, 천상의 꽃 관장 시련 극복, 천지 왕립, 천상의 꽃 사용

(2) 타자에 대한 상상력

인간은 초월적 신성 존재에 대해서 상상할 뿐 아니라 인간 자신과 다른 존재에 대해서 상상해 왔다. 신화 속에도 신과 인간 이외에 인간과 다른 존재, 즉 타자(他者)로서 존재하는 것들이 있다.¹⁸⁾ 대표적인 예가 동물, 곤충, 식물 등의 자연물이다. <단군신화>에서 나무(신단수)는 환웅 신성성을 상징하며, <수로신화>의 거북 역시 신군인 수로를 상징한다. 용녀는 꿈에서 변신한 인간으로 단군을

18) 인간을 제외한 모든 다른 존재들은 타자로 볼 수 있다. 신 내지 신적 존재들도 인간과의 관계에서 타자이지만 신화에서는 신성에 대한 관념이 비교적 뚜렷하므로 독립된 항목으로 설정하고 그 이외의 비인간적 존재들을 타자로 명명하기로 한다. 여기서 타자라는 용어는 철학적 함의가 내재된 것이라기보다는 인간 종을 하나의 수용 주체로 볼 때 수용자와 분리되고 차별화되는 다른 존재들 정도의 의미로 쓰인다.

낳은 국모로 숭배된다. <창세가>의 생쥐는 물불의 근원에 대한 정보 제공자이다.

타자에 대한 상상력을 이타성(異他性; otherness)이라 할 때, 이는 타자의 다양성과 차이성에서 느끼는 경이와 불안 등을 상상한 것이라 할 수 있다. 특히 다른 존재, 다른 성격을 지닌 타자와의 결합을 통해 다양한 세계질서를 창출하기까지 한다. 이 상상력은 타자를 인류의 한계를 넘어 동물성, 식물성 심지어 신성으로도 접촉 가능하게 만드는 근원이 된다.¹⁹⁾

신화	대상	성격
창세가	애벌레 메뚜기·개구리·쥐 바위·소나무	하늘에서 내려옴, 인간으로 변신 미륵의 창조와 무관한 존재, 물·불 근원을 아는 존재 중이 변신한 존재, 영원성 상징
단군신화	곰·호랑이 신단수	인간으로 변신 욕망 지님, 인간으로 변신 신성한 나무(우주목)
수로신화	알 거북이 증조, 반도	하늘에서 내려 온 신이성 표상 수로를 상징, 신성 동물 신성혼의 예물, 자격 획득의 상징
주몽신화	알 동물 흰사슴	현실 세계와의 차이 표상 주몽을 보호, 원조 주술력 발휘를 위한 제물
바리공주	생명수	무장승이 소유한 신약, 사자를 소생시킴
당금애기	박씨	스님에게 찾아가는 이정표
이공본풀이	악심꽃·환생 꽃	사람을 죽이고 살리는 신물

19) Lucian Boia, 앞의 책, pp.42~43.

(3) 공간에 대한 상상력

신화의 주인공은 이질적인 공간계의 이동을 반드시 수행한다. 건국신화의 주인공들은 대부분 하늘(天)에서 땅으로 이동하는데, 환웅이나 해모수, 수로 등이 이에 해당한다. 반면 주몽과 탈해와 같이 땅에서 탄생한 주인공들은 출생지에서 낯선 곳으로 다시 이동한다. 무속신화의 주인공들은 자신의 출생지인 지상 공간에서 낯선 곳으로 이동하는데, 바리공주는 지옥, 태양 서촌, 천궁 등 다양한 타계여행을 수행한다. 당금애기나 할락공이도 각각 남편과 아버지가 있는 신성한 공간으로 이동한다. 여기서 알 수 있는 것이 바로 새로운 문화질서를 창조하는 문화영웅은 반드시 범상인들이 결코 행할 수 없는 다른 세계로의 이동이 필수적이라는 점이다.²⁰⁾ 신화에서 찾아 볼 수 있는 낯선 공간은 인간들의 현실 공간과 대칭적으로 형성된 것으로 인간 세계의 결핍에 대한 반응이며, 낯선 세계에 대한 환상이기도 하다.

신화	공간	성격
창세가	천체 지상	일월성신의 공간(우주) 인간 거주지로서의 지상
단군신화	천상 지상 태백산 동굴	환인이 다스리는 천상세계 인간들의 세계 환웅의 강림처 곰과 호랑이가 인간으로 변신하기 위한 공간
수로신화	천상 구지봉 바다	신군의 출처, 인간 기원의 대상 신군의 최초 강림처 허황옥의 자격 획득을 위한 공간, 미지의 공간

20) Y. M. Lotman, *Universe of Mind—A Semiotic Theory of Culture*, Indiana University Press, p.151.

주몽신화	천상	해모수(주몽의 부계혈통)의 원거주지
	수계	하백의 세계, 유화의 원거주지
	지상	금와의 통치 공간, 인간들의 세계
바리공주	천상	석가세존과 같은 신성 존재의 공간
	지상	대왕부부의 세계(세속 공간)
	서천서역국 지옥	무장승의 공간(신물) 망자들의 공간
당금애기	비세속계	스님의 거주공간(신성공간)
	지상	당금애기 가족의 거주공간
	돌합	당금애기의 시련을 표상하는 공간(죽음, 출산)
이공본풀이	천상	신성공간
	지상	인물들의 최초의 거주 공간, 만년장자의 공간

(4) 시간에 대한 상상력

신화의 시간과 시간의식은 논리적으로 계측하기 어렵다. 인간이 경험하는 현실적 시간은 일회적이며 단선적, 종적인 것이 특징이다. 특히 역사의식이 생겨나면서 시간은 연대기적인 것이 되고 말았다. 신화는 이러한 인간적·현실적 시간(관)과는 아주 대별된다. 신화는 언제인지 알 수 없는 태고적 시간을 다루면서 또한 그 시간이 곧바로 현재의 시간과 맞닿아 있음을 역설한다. 신화가 기본적으로 순환론적 시간에 바탕을 두고 있으며, 이것이 신화의 핵심 원리라는 논의는 익히 알려진 바다.²¹⁾ 신화에서는 현실적 시간 원리가 깨어지기도 하는데, 미래의 예언, 시간의 무화가 일어나기도 한다.²²⁾ 신화에서는 인간의 현실적 시·공간과는 엄연히 구별되는

21) 레비-스트로스는 신화의 제 1의 성격이 시간의 통합기능이며, 그것은 과거에 의해서 현재를 설명하고 현재에 의해서 미래를 설명하는 어떤 질서가 영구히 계속됨을 확인하는 것이라고 했다.

왕빈, 『신화와 현실』, 금란, 1980, p.20에서 재인용.

22) 엘리야데는 신화적 형태는 전형적 유형, 반복, 세속적 시간의 파기와 원

시공간을 꿈꾸고 기획한다.

한 편의 신화는 서사의 여러 요소들이 결합하고 전개되면서 특정 가치를 형성한다. 초시간적으로 반복되며 기억해야 할 만큼 가치 있고 의미 있는 사건을 일련의 이야기로 풀어 놓은 것이 신화인 것이다. 천지의 창조와 인간의 창조, 인간 문화의 최초 형태 소개, 위대한 왕국의 개국, 인간을 돕는 선량한 신격들의 탄생이 한 편의 이야기로 살아난다. 신화는 항상 창조를 이야기하며, 그 창조 행위는 시간이 지나더라도 여전히 가치 있고 유효한 것이다. 왜냐하면 존재하는 세계가 어떻게 존재하게 되었으며 그 세계의 법칙이 무엇인지를 설명해 주기 때문이다.

신화	시간	성격
창세가	태초의 시간 미래	태초의 원초적 시간 미륵에 저주와 예언에 따른 미래
단군신화	건국 이전 이후	환웅·단군의 건국 이전의 시간과 이후의 시간
수로신화	건국 이전 이후	수로의 건국·혼인 이전의 시간과 이후의 시간
주몽신화	건국 이전 이후	주몽의 건국 이전의 시간과 이후의 시간
바리공주	직선적 시간 무화된 시간	세속적 시간 질서가 지배받는 시간 세속적 시간 질서가 무화된 시간
당금애기	직선적 시간 무화된 시간	세속적 시간 질서가 지배받는 시간 세속적 시간 질서가 무화된 시간
이공본풀이	직선적 시간 무화된 시간	세속적 시간 질서가 지배받는 시간 세속적 시간 질서가 무화된 시간

형적 시간으로의 통합이라고 역설했다.

Mircia Eliade, 「현대의 신화」, 김병욱 외 역, 『문학과 신화』, 예림, 1998, p.328.

(5) 세계 법칙에 대한 상상력

신화에서는 존재자들과 세계에 대한 질서와 법칙이 드러난다. 인간은 자신이 존재하고 생활하는 세계와 공동체에 특별한 논리를 부여하고 그것을 확보하려고 노력한다. 건국신화에서 일관되게 나타나는 ‘천손강림(天孫降臨)’ 모티프도 강력한 존재에 의한, 천상의 질서 이입을 통해 통일된 세계법칙을 수립하고자 하는 욕망의 산물이다. 신격의 출현 이후 세계의 다양한 현상에 최대한의 정연한 논리가 부여되며, 존재들의 의미와 가치가 획득된다. ‘통일성과 조화’는 신화 전승집단이 자신이 속한 세계에 대해 긍정적이고 적극적인 해석인 셈이다.

신화에서는 찾아 볼 수 있는 세계법칙에 대한 상상력은 ‘기원의 현재화’를 통해서도 잘 드러난다. 이는 신화의 시간관 내지 시간의 식과도 직접 연결된다. 기원의 현재화는 역사의 기원, 본질, 의미를 이해하려는 시도로서, 모든 공동체에서 기원은 강하게 가치 부여된다.²³⁾ 우주, 우조의 요소, 인간, 종교, 공동체(국가, 사회)와 현재 존재하는 것들의 기원을 끊임없이 상기, 재생, 반복시키는 것이다. 창조신화, 건국신화(왕조신화) 등이 전세계적으로 보편적인 것은 이러한 인간들의 욕망과 의식세계가 빚은 상상력의 결과이기 때문이다.

‘양항 체계의 대립’ 대한 상상력은 구조주의 신화학에서 제기되었던 것으로, 세계를 구성하는 존재자들은 항상 양항으로 설정되어 대칭 구조를 형성하고 있다는 상상력이다. 상상력의 세계는 분극화되어 있는데, 흔히 반대의 대응체를 가진다고 상정한다. 대립체들은 신화 전체 속에서 의미작용하며 해석되어 결합되고 다시 분해된다. 모든 문화 공동체에서는 그 집단에서 높은 가치를 부여

23) Lucian Boia, 앞의 책, pp.43~44.

하거나 근원적이라고 생각하는 것들이 서로 대립점을 이루면서 의 미화되어 있는 것을 쉽게 찾을 수 있다. 낮과 밤, 흑과 백, 선과 악, 땅과 하늘, 물과 불, 신성과 수성 등에 대한 상상력은 어디서나 존재한다. 한국의 신화에서는 ‘신과 인간’, ‘인간과 동물’, ‘여성 과 남성’, ‘삶과 죽음’, ‘천상과 지상’, ‘지옥과 천국’, ‘선과 악’ 등 다양한 대립체계들을 살필 수 있다.

신화	세계 법칙	성격
창세가	천체운행 원리 인간창조 원리 문화 원리 선악 유한무한성	천지분리, 일월성신의 운행 법칙 인간 남녀, 인간 무리의 창조 원리 의복 및 생식·화식의 문화 경쟁에서의 정당한 방법과 속임수 유한성 대 무한성의 가치 대립
단군신화	국가 질서법 통합·배제 원리	인간 세상을 다스리는 360여법칙 호랑이의 배제와 곰의 수용 문화형 수립과 통치 질서 마련
수로신화	국가 질서법 통합·배제 원리	새로운 국가 정비, 문물, 제도 마련 수로와 허황옥의 신성혼
주몽신화	국가 질서법 통합·배제 원리	새로운 국가 수립 경쟁과 쟁투를 통한 통합·배제
바리공주	삶·죽음 변신	삶과 죽음의 문제를 초극 망자의 원혼 빌기, 무조신의 역할
당금애기	혼인·출산·육아 변신	가정의 통합, 출산과 육아의 원리 삼신신의 역할
이공본풀이	혼인·출산 삶·죽음 선악	삶과 죽음의 원리 가정의 통합, 혼인출산의 원리 권선징악

Ⅲ. 한국 신화의 사유체계

이야기는 시작과 종결이 있는 닫힌 구조로 존재한다. 그리고 한편의 이야기는 요소들이 결합되어 선적 구조를 띠게 된다. 인간의 언술, 담화 등을 분석하기 위해 흔히 쓰이는 병렬체(paradigm)와 계열체(syntagm)는 이러한 이야기 구조를 이해하는데 유용하다.²⁴⁾ 인간은 자신의 외부세계와 자신의 내부세계, 그리고 세계와의 접촉에서 오는 다양한 현상과 본질에 대해서 이야기화해서 인식하고 기억한다. 즉 이야기를 통해서 모든 것은 비로소 의미를 갖게 되는 것이다.²⁵⁾ 역으로 이야기를 통해서 의미화의 방식, 즉 사유의 방식과 그 원리를 추리할 수 있는 것이다.

신화의 의미구조를 파악하고, 사유체계 살피기 위해서는 이야기화의 원리를 추상화시켜 접근하는 것이 유용할 것이다. 신화를 간단한 계열체로 설정한다면, ‘어떤 인물이 어떤 행위를 통해 어떤 결과물을 낳아 이후 세계에 영향을 끼친다.’로 할 수 있다. 이 계열체에서 핵심이 되는 병렬체는 ‘인물’, ‘행위와 결과’, ‘영향’이 될 것이다. 먼저 핵심 병렬체의 성격을 살피고, 이를 바탕으로 신화 서사의 계열체를 구성하는 원리를 찾아보자.

1) 병렬체

(1) 인물의 자질

<창세가>의 주인공인 미륵과 석가는 절대 신격으로 세계창조,

24) Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Payot, 1984, pp.170~171, 송효섭, 『문화기호학』, 민음사, 1997, p.61에서 재인용.

25) Fredric James, *The Political Unconscious*, Cornell University Press, 1981, p.13.

인간창조, 최초의 문화형 주도 등의 능력을 가지고 있다. 건국신화에서 환웅과 수로는 천상 출신으로 직접 하늘에서 강림한 신군이다. 반면 주몽은 지상에서 태어난 존재로 군왕으로서 자질을 인정받지 못하고 유기되고 핍박받으며 성장한다. 하지만 주몽은 난생한 존재이며, 변신술, 용맹성, 지혜 등으로 국가와 무리를 다스릴 통치력을 갖추고 있다. <단군신화>의 환웅이나 수로이외에 해모수, 혁거세 등 대부분 건국신화는 천상 출신의 존재가 지상으로 강림하여 치세하며, 뛰어난 능력을 발휘한다. 출신성분과 타고난 용맹성과 신이한 능력이 군왕의 첫째 조건인 것을 알 수 있다.

	미륵	석가
원출신지	천상 출신	알 수 없음
부모	천지분리 때 탄생	알 수 없음
능력	세계 창조, 인간창조, 문화 창조	지혜(속임수), 인간창조, 문화 창조

	환웅	수로	주몽
원출신지	천상 출신	천상 출신	지상에서 난생
부모	환인의 서자	하늘에서 알로 강림	해모수의 아들
능력	무리삼천을 거느림 변신술, 신이한 능력	지혜, 변신술 통치력	활쏘기, 용맹, 지혜 통치력

인물의 자질은 신격인 경우, 신성존재의 신이한 상상력이 직·간접적으로 결합된다. 창조능력이나 변신술, 통치력, 지혜, 용맹 등의 자질들의 근원은 인간과 다른 세계의 출신이라는 점 내지 부모의 신이성에 근거하는 것이다. 알이 갖는 이타성에 대한 상상력은 주몽의 신이한 자질을 설명하는 근거가 되기도 한다.

반면 무속신화에서 주인공은 태생적 존재 내지 최초의 존재론적 자질이 인간이라는 점에서 건국주나 창조주와 차별적이다. 신이한

행위 능력도 이들보다 떨어진다. 하지만 주인공들은 이야기 속의 다른 신성존재들과의 소통·교류함으로써 자신의 자질을 부각시킨다. 또 여성인물의 경우 인내와 희생, 그리고 출산 능력을 갖추었으며, 남성인물인 할락궁이는 인내와 희생, 그리고 용맹성을 갖추었다. 인간적인 존재인 이들이 신격이 될 수 있었던 것은 고난을 극복하고 자신을 희생해서, 주어진 과제를 완수하기 때문이다. 그들은 비록 신격이 갖는 신이한 능력도 없고 신이한 자질도 떨어지지만 선한 성품과 가족에 대한 애정 등 인간존재가 갖추어야 할 최상의 덕목을 갖추었다.

	바리공주	당금애기	할락궁이
원출신지	지상 출신	지상 출신	지상 출신
부모	대왕부부의 7녀	양가집의 막내딸	원강도령, 원강아미
능력	신성과 소통, 인내, 희생, 가사노동, 출산	신성과 소통, 선함, 희생, 출산	신성과 소통, 용맹, 인내

(2) 행위와 결과

환웅이나 수로와 같은 신격은 지상에 출현하자 신군으로 인지되고 곧바로 즉위한다. 미륵 또한 인세에 출현하고 힘들이지 않고 세계의 지배자가 된다. 주몽은 지상에서 난생했으며 이 투쟁을 통해 건국한다. 창세신화와 건국신화의 주인공들의 최종 행위의 결과는 건국 내지 세계 창조이다.

	환웅	수로	주몽
행위	강림	(천명) 강림	투쟁
결과	건국	건국	건국

	미륵		석가	
행위 결과	세계·인간 창조 인간세계 통치	인세차지 경쟁 인세 뺏김	인세차지 경쟁 인세차지	인세통치 인간세계의 타락

무속신화에서 주인공의 핵심 행위는 주로 가족 구성원들에게 생긴 불행이나 위협을 제거하기 위한 것으로 나타난다. 주인공에게 주어진 시련을 인내하고 탐색의 여행과정을 거치는 것이 공통적이다. 바리공주는 부모 희생, 당금애기는 득남과 가족상봉, 할락공이는 부자상봉, 죽은 어머니 희생 등이 1차적 결과에 해당한다. 그런데 무속신화에서는 주인공들의 행위에 대한 1차적 결과 이외에 2차적 결과가 수반된다. 1차 결과를 수행한 인물들이 한결같이 신격으로 좌정된다.

	바리공주	당금애기	할락공이
행위 결과1 결과2	구약여행 부모희생 무조신 좌정	출산·육아·스님 찾기 득남, 가족상봉 삼신신 좌정	아버지 찾기 여행 부자상봉, 모희생 천상 꽃감관 좌정

인물의 행위는 1차적으로 시·공간에 대한 상상력과 결합하여 형상화된다. 코스모스 이전의 카오스의 세계에서 도래하거나, 인간이 접근할 수 없는 공간으로 이동, 내지 여행함으로써 그들의 행위가 갖는 함의는 증폭된다. 무속신화의 인물들은 주로 공간 이동을 통해서 시련을 극복하거나 인간적 한계를 뛰어넘는다. 따라서 존재 자체의 신성성이 결핍되거나 약한 인물일수록 타계 여행이 강조된다. 부재하던 것을 창조하고 갈등에서 승리하기 위해서 인물들은 신이한 존재와의 소통하거나 신이한 대상을 취하게 된다. 주몽의

투쟁과정에서 나타나는 흰사슴, 바리공주의 신약, 할락궁이의 꽃 등은 신화 주인공들의 특정 과업 수행과 직접적으로 연결된다.

(3) 재현된 세계상

각 신화에서 최종적으로 재현된 세계상은 주인공의 과업과 직접적으로 관련된다. 이 세계상은 이야기 속의 세계의 외형뿐 아니라 내적 원리, 문화질서, 법칙 등 포괄적인 의미망을 이루고 있는 것이다. 미륵과 석가는 자신이 창조한 세계와 주도한 문화형을 직접적으로 세계상을 드러낸다. 환웅과 수로, 주몽 역시 자신이 건국하고 통치한 나라가 최종적으로 재현된 세계상이다. 반면 무속신화는 주인공이 특정한 세계를 창조하기 보다는 신으로 변신한 주인공들의 역할을 통해서 인간세계에 새로운 가치와 질서가 생성됨에 초점이 맞추어진다. 창조신들은 창조이전과 이후의 대조를 통해서 새로운 세계법칙을 드러내지만, 무속신들은 자신의 직분으로 인간들의 삶과 죽음 등의 근원적 문제가 원만하게 해결되고 자리잡을 수 있도록 원조하게 된다.

	미륵	석가	
재현된 세계상 (중심가치)	우주천체의 질서 인간세계의 질서 의식의 문화형	인간개체 수의 증가 새로운 화식 문화형 인간존재의 타락	
	환웅	수로	주몽
재현된 세계상	질서잡힌 국가 최초의 문화형	발전된 국가	새로운 국가
	바리공주	당금애기	할락궁이
재현된 세계상	효의 실현 무조신 탄생 (망자 영혼 위로)	출산·육아의 모델 삼신신 탄생 (출산 장려·관장)	효의 실현 천상 꽃감관 계승 (생사관장)

건국신화에서 재현된 세계상을 통해서 현실세계가 어떤 세계법칙으로 구성되었는가가 드러난다. 하늘과 땅, 무한과 유한, 화식과 생식, 통합과 배제 등의 대립적 체계가 현실세계 속에서 법칙으로 자리잡는다. 무속신화에서는 세계법칙에 대한 상상력이 가족 공동체의 구성에 직접적으로 개입한다. 생과 사의 문제를 세계 구성의 기본 단위인 가족을 통해서 신격이 원조하는 조화롭고 안정적인 세계법칙이 수립되는 것이다.

2) 계열체

한국 신화의 기본적인 계열체는 다음의 두 가지로 추상화할 수 있다.

신성 존재의 강림 → 건국과 통치
인간적 존재의 시련 극복(여행) → 가족 구성 / 신격 좌정

전체 서사가 최종적으로 재현한 세계상은, 신성 존재가 세속적 지상을 성스러운 공간으로 변모시키는 것으로 볼 수 있다. 무속신화는 건국신화나 창세신화와 달리 인간적 존재가 타계 여행의 경로를 거쳐 다시 지상으로 내려오는 2중의 구조로 되어 있지만 결과는 마찬가지이다. 무속신들은 인간에서 신으로 변신하지만 신들의 세계로 떠나버리는 것이 아니라 인간 세계의 삶과 죽음을 관장함으로써 인간 세상에 여전히 존재한다.

신성한 존재(하늘) → 지상(세속) → 지상의 성화
인간적 존재(세속) → 천상, 타계 → 인간 세상 관장

이 같은 계열체 내에서는 추구하는 가치, 즉 대상을 얻게 되는 과정이 행위주체와 상태주체와의 관계 속에서 형성된다. 행위주체

의 행위에 의해 상태주체가 대상을 얻거나 잃게 되는 양상은 [행위주체 \rightarrow (상태주체 \wedge 혹은 \vee 대상)]과 같이 도식화할 수 있다.²⁶⁾ 이 같은 도식은 이야기 속의 주체와 대상, 그리고 그것들 사이의 관계 양상을 한 눈에 파악하는데 용이하다.²⁷⁾

<단군신화>와 <수로신화>에는 다음과 같은 도식화가 가능하다.

[환인 \rightarrow (환웅 \wedge 인세)] [하늘 \rightarrow (수로 \wedge 인세)]

이는 다르게 표현하면 환인이나 하늘과 같은 절대신격인 파송자가 인간세상을 환웅과 수로에게 증여하는 것으로도 볼 수 있다. 그러나 <주몽신화>에서는 직접적으로 드러나는 신적인 파송자²⁸⁾, 즉 신군을 파견하는 신적인 행위주체가 없다. 따라서 주몽은 인간세상에 모습을 드러내자마자 왕으로 추대되지 않고 시련을 겪는다. 주몽은 스스로 상태주체의 단계에서 행위주체로 변신해야 한다. 그 과정에서 추구하는 대상을 획득하기 위해서 갈등투쟁해야 한다.

[주몽 \rightarrow (주몽 \wedge 왕위)]

창세가의 경우는 미륵이 인세를 차지하지만 이후 석가가 도전해

26) Anne Hénault, *Narratologie, sémiotique générale*, P.U.F, 1983, p.91, 송효섭, 『삼국유사 설화와 기호학』, 일조각, 1990, 39쪽에서 재인용.

27) 그레마스의 행위항 모델에서 주체와 대상의 관계가 이야기의 중심 가치, 즉 주제를 형성한다.
Terence Hawkes, 『구조주의와 기호학』, 오원교 역, 신아사, 1993, pp.126~128.

28) 그레마스의 서술구조에 관한 의미론의 행위항 모델에서 파송자(Destinateur)가 행위주체가 되고, 대상(objet)을 획득하게 되는 상태주체는 수령자(Destinataire)가 된다.
같은 책, 같은 쪽.

서 결국 인세는 석가가 차지한다. 하지만 미륵은 석가의 세계에 저주를 내려 부정적 운명을 야기한다. 이 과정을 도식화하면 다음과 같다.

[미륵 → (미륵 ∧ 인세)] < [석가 → (석가 ∧ 인세)] 대립
 [석가 → (미륵 ∨ 인세)]
 [미륵 → (석가 ∧ 부정적 인세)]

무속신화에서는 인간적인 주인공이 신격을 획득하게 되기 이전에 주어진 과업을 탐색해야 한다. 바리공주는 부모를 살리기 위한 약수를, 당금애기는 아들 3형제 출산·양육과 가족 복원을, 할락궁이는 아버지 찾기와 어머니 회생을 탐색해야 한다. 1차적 대상을 획득하고 나면 2차적으로 신격을 증여받게 된다. 주인공들에게 과업과 신격을 부여하는 이는 주로 가족 구성원의 가장이며, 이들은 신격 내지 신적 존재로 볼 수 있다.²⁹⁾ 이를 도식화하면 다음과 같다.

[신적 존재(가장) → (인간적인 주인공 ∧ 대상)]
 [신적 존재(가장) → (인간적인 주인공 ∧ 신격)]

처음에는 바리공주, 당금애기, 할락궁이는 자신의 자발적 의지보다는 타인에 의해서 대상에 접근하게 된다. 하지만 상태주체인 이

29) 무속신화에서 인물의 정체성을 신격인지 인간인지 결정하는 것은 쉽지 않다. <바리공주>의 어비대왕이 대표적인데, 그는 하늘의 명을 어기고 딸을 낳게 되고 벌을 받아 죽게 되는 인간적 존재이면서 동시에 바리공주에게 신격을 부여하는 절대적 존재이기도 하다. 무속신화에서는 이 같이 인성과 신성이 혼재된 인물이 많으며 뚜렷이 구분하기 힘들다. 이는 무속신화가 제의에서 소통되는 메시지로서의 성격과 종교적 제의화의 원리 때문이다.

오세정, 앞의 책, pp.208~210.

주인공들은 특정한 과업을 수행함으로써 자신의 움직이게 했던 행위주체에게 특정한 가치를 획득하게 함으로서 행위주체로 바뀐다.

[아버지 → (바리공주 ∧ 약수)]

[바리공주 → (아버지 ∧ 생명)]

[아버지 → (바리공주 ∧ 신격)]

[스님 → (당금애기 ∧ 3아들)]

[당금애기 → (스님 ∧ 가정(3아들, 아내))]

[스님 → (당금애기 ∧ 신격)]

[아버지 → (할락궁이 ∧ 복수)]

[할락궁이 → (어머니 ∧ 생명)] [할락궁이 → (아버지 ∧ 가족)]

[아버지 → (할락궁이 ∧ 꽃감관)]

결국 한국 신화에서 발견할 수 있는 기본 사유체계는 신성의 인간화, 인성의 신격화의 과정에 관한 것이다. 신과 인간의 문제, 성과 속의 문제가 이야기를 통해서, 즉 일정한 프로세스를 거쳐 형상화되고 있다. 서사를 통해서 추구하는 대상은 세계, 나라, 가족으로 인간개체가 속하게 되는 보편적인 공동체이다. 이 대상을 창조·복원·신생시키는 인물은 신의 명령을 따른 자이며, 신이며, 신으로 변신한 인간이다. 이들은 현실세계와는 다른 세계를 여행하거나 두 세계를 왕래한다. 그들의 행위와 그 결과로 실현된 세계, 그리고 그 세계의 법칙은 인간세계에 존재하는 것이지만 동시에 인간의 영역 밖에 존재한다. 신은 인간에게 오고, 인간은 신으로 향한다.

신과 인간의 교섭과 소통이 신화에 나타나며, 신화 전승집단은 이것을 통해 자신이 속한 인간세계의 법칙을 인지하고 반성한다. 또한 인간 세계의 주된 추구가치는 가족의 복원, 통치질서 수립이라는 것을 알 수 있다. 미륵과 석가의 이야기에서는 불안정한 인

간 세상에 대한 근원적 사유가 녹아 있다. 석가의 통치가 이미 유한적 존재의 탄생과 인간세계의 타락을 예고한다. 불완전한 세계, 따라서 강력한 신성 통치자를 통한 강력한 질서 구축을 꿈꾼다. 그러한 인간의 꿈과 욕망은 다른 신화 속에서도 여전히 발견된다. 인간은 생사의 근본이 되는 가족단위를 기초로 안정성을 꿈꾸며, 이를 바탕으로 세속적 윤리질서를 강화한다.

IV. 결론

한국의 신화에서 신이의 표상은, 보편적으로 등장인물 중에 신성한 존재나 타자에게서 잘 드러난다. 또한 인물들이 수행하는 행위는 범상인들이 할 수 없는 신이한 것들이다. 세계와 인간을 창조하거나, 근원을 탐색하고 새로운 문화형을 선도한다. 지옥이나 천상과 같은 신이한 공간으로 이동하고 신물을 구해 사자를 희생 시킨다. 또한 이야기의 배경이 되는 시간과 공간 역시 인간이 경험할 수 없거나 인식할 수 없는 신이한 것들이다. 이를 바탕으로 한국의 신화 텍스트들에서 보편적으로 드러나는 원형적인 상상력을 범주화하면 신성존재에 대한 상상력, 타자에 대한 상상력, 공간에 대한 상상력, 시간에 대한 상상력, 세계 법칙에 대한 상상력의 다섯 가지로 설정할 수 있다.

신화의 서사 전개 과정을 인물의 자질·능력과 행위와 결과, 그로 인해 재현된 세계상의 세 가지 병렬체로 설정할 수 있다. 신이에 대한 상상력이 이 병렬체에 직·간접적으로 결합하여 이야기를 구성하게 된다. 각 이야기에서 병렬체에 해당하는 것들이 연쇄를 이루어서 하나의 계열체를 이룬다. 이 계열체는 신화를 간단한 문형으로 정리할 수 있게 해주며, 신화의 중심 이념을 드러내기에 용이하다. 신성에 의한 세계 창조와 통치, 인간세계의 근본 문제

해결 및 신격에 의한 인간세계 관장 등으로 추상화할 수 있을 것이다.

신화에서 이야기하는 것은, 인간의 경험과 사유로 쉽게 해결할 수 없는 문제들, 현실의 법칙과 모순을 일으키는 문제들이다. 인간 이전에 존재했던 세계, 그 세계의 기원 내지 창조자의 정체, 인간 자신들을 존재하게끔 했던 초월적 존재의 실체, 인간과는 다른 낯선 존재들이 야기시키는 감정, 최초의 인간의 탄생, 위대한 국가의 건설 등이 바로 신화가 이야기하고 있는 근원적인 문제들이다. 이 문제를 해결하기 위해서 인간은 존재론적 기반이 되는 시·공간에 대해서 상상력을 펼침으로써 새로운 세계를 기획·구상하게 된다. 그 세계의 구성인자들은 인간을 중심으로 신과 타자로 구분되고 인간을 중심으로 다른 존재들과 융합·통일을 꿈꾸게 되는 것이다. 왜곡된 시간과 공간은 현실의 시·공간에 도입되어 현재화된다. 신들의 행위들이 일어나는 시·공간은 인간들에게 의례적인 구획선을 확정하고 시간의 분할과 공간의 분할을 가능하게 한다. 현실의 시공간 속에 인간이 존재하지만, 그 현실과 인간은 상상된 시·공간과 타자와 신성들과의 교류와 접합 속에서 가능세계로 재탄생하게 되는 것이다. 그 세계는 가능태로만 머물지 않고 현실의 존재와 세계, 현상과 법칙을 설명하기 위해서 끊임없이 원체함으로써 인간과 현실세계에 각인되고 부활한다.

주제어(Key words): 한국 신화(Korean myth), 神異(the supernatural), 원형적 상상력(archetypal imaginations), 범주(category/categorize), 사유체계(system of thought), 병렬체계 열체(paradigm and syntagm)

참고문헌

■ 자료

『三國遺事』

『三國遺事』

『三國史記』

『東國李相國集』, 「東明王篇」

손진태, 『조선신가유편』, 향토문화사, 1930.

김태곤 편, 『한국무가집』1, 집문당, 1971.

안사인 구연, 현용준 편, 『제주도무속자료사전』, 신국문화사, 1980.

■ 국내외 문헌

곽광수, 『가스통 바술라르』, 민음사, 1995, pp.44~45.

김현선, 『한국의 창세신화』, 길벗, 1994, pp.13~16.

나경수, 『한국의 신화-역사와 예술 그리고 사유의 근원』, 한얼미디어, 2005, p.14.

박대복, 「영웅 김유신의 신화적 성격과 무속적 성격-『삼국사기』와 『삼국유사』 소재 김유신 이야기의 비교를 중심으로-」, <한국어 문교육연구회 163회 학술대회 발표논문집>, pp.132~133.

서대석, 『한국 신화의 연구』, 집문당, 2001.

송효섭, 『문화기호학』, 민음사, 1997, p.61.

송효섭, 『삼국유사 설화와 기호학』, 일조각, 1990, p.39

오세정, 「한국 신화의 폭력 메카니즘 연구」, 서강대학교 석사논문, 1998.

오세정, 「한국 신화의 생성과 소통 원리」, 한국학술정보, 2005, pp.208~210.

왕빈, 『신화와 현실』, 금란, 1980, p.20.

현용준, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1989.

홍기문, 『조선신화 연구』(초판 1964), 지양사, 1989.

- Anne Hénault, *Narratologie, sémiotique générale*, P.U.F, 1983, p.91.
- C.G. Jung 외, 『융 심리학 해설』, 설영환 역, 선영사, 1993, pp.90~96.
- Claud Lévi-strauss, 『야생의 사고』, 안정남 역, 한길사, 1996.
- Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Payot, 1984, pp. 170~171.
- Gilbert Durand, 『상상력의 과학과 철학』, 진형준 역, 살림, 1997, pp. 100~103.
- Lucian Boia, 『상상력의 세계사』, 김웅권 역, 2000, p.37~48.
- Lucian Lévy-Bruhl, *Les Fonctions mentales dans les sociétés primitives inférieures*(1910), trans., Lilian A. Clare, How natives think, Arno Press, 1979.
- Mircia Eliade, 「현대의 신화」, 김병욱 외 역, 『문학과 신화』, 예림, 1998, p.328.
- Susane K. Langer, *An Introduction to Symbolic Logic*, Dover, 1953, pp.189~190.
- Terence Hawkes, 『구조주의와 기호학』, 오원교 역, 신아사, 1993, pp. 126~128.
- Y. M. Lotman, *Universe of Mind—A Semiotic Theory of Culture*, Indiana University Press, p.151.

The structure of the archetypal imaginations in Korean myths

- The categories of the imaginations on the supernatural and
system of thought on myth -

Oh, Se-Jeong

To categorize archetypal imaginations on the supernatural in Korean myths, the imaginations on the divinity, the otherness, pace, time and the cosmic law. Those have direct and indirect effects on the paradigms in a myth narrative. Myths are constructed three remarkable paradigms; the feature of hero, the hero's actions and consequence, and configurations of world which are products of the heroes's actions of myths. And then the paradigms compose in series a narrative, namely syntagm. As syntagm a myth narrative which is composed three kernel paradigms helps us articulate a system of thought on myths. And we can manifest them within a simple sentence. Through the syntagm we can easily find the idea and research the way of thinking of the myths. The system of thought of Korean myths can be summarized that the creative myth and foundation myth is the divine heroes' appearing in world and sanctifying it and the shaman myth is the human heroes's performing the task to recover the family and helping the human and their world.

오세정

한국학중앙연구원 연구교수

주소 : (463-791) 경기도 성남시 분당구 운중동 50 한국학중앙연구원
청계관 103호

전화번호 : 연구실) 031-709-8111(#792) 017-783-2000

이 논문은	2006년	10월	30일	투고하여
	2006년	11월	30일까지	심사완료하여
	2006년	12월	30일	간행함