

# 지명전설의 공간 콘텐츠화 양상 연구

## - 태백 황지 장자뭇 전설을 중심으로

윤인선\*

### 【 차 례 】

- I. 들어가며
- II. 황지 장자뭇 전설의 이야기 세계 구성 양상
- III. 공간 콘텐츠화된 장자뭇 전설을 통해 소통되는 경험 세계의 구성 양상
- IV. 지명전설의 공간 콘텐츠화 가능성

### 국문초록

본고는 강원도 태백 황지 장자뭇 전설이 공간화된 콘텐츠로 소통되는 양상에 대해 연구한다. 이를 위해 이야기 세계에서 의미를 형성하며 구비전승되는 황지 장자뭇 전설이 공간화된 콘텐츠인 공원으로 소통되는 경험 세계의 구성 양상에 대해 살펴본다. 구비전승 그리고 공간 콘텐츠화된 황지 장자뭇 전설 모두 <황지 연못>을 매개로 황부자와 며느리의 서사를 이야기로 혹은 가시화하여 구성하는 공통점이 있다. 그럼에도 불구하고 구비전승되는 황지 장자뭇 전설은 <며느리 바위>를 매개로 하는 허구성에 바탕을 둔 비극적 성격이 강조되는 모습을 보인다. 하지만 공간화된 콘텐츠로 소통되는 황지 장자뭇 전설은 <황지 연못>을 매개로 하는 사실성에 바탕을 둔 황지의 역사성과 기능성이 강조되는 모습을 보인다. 이러한 차이는 궁극적으로 구비전승되는 황지 장자뭇 전설을 어떻게 공간 콘텐츠로 재구성했는가의 맥락에서 나타나는 것이다. 이때 공원화된 <황지 연못>과 <며느리 공원>에서 알 수 있듯이, 황지 장자뭇 전설이 지닌 허구성을 장소가 지닌 기능성과 역사성을 매개로 하는 사실성에 초점을 두고 콘텐츠화하는 과정은 궁극적으로 지명전설이 지니고 있는 인문지리적 정보의 일부분만을

\* 제1저자, 한밭대학교 인문교양학부 조교수, [storyforwish@hanbat.ac.kr](mailto:storyforwish@hanbat.ac.kr)

형상화한다. 따라서 지명전설의 콘텐츠화 과정에서는 사실성에 바탕을 둔 인문지리적 정보뿐만 아니라, 비록 허구성에 바탕을 두고 있을지라도 지명전설 자체가 가지고 있는 이야기의 의미에 바탕을 둔 인문지리적 정보 역시 함께 소통할 수 있는 방향에 대한 고민이 필요할 것이다.

열쇠어 : 황지 장자뭇 전설, 공간 콘텐츠, 이야기 세계, 경험 세계, 〈황지 연못〉,  
〈머느리 바위〉, 지명전설, 허구성, 사실성

## I. 들어가며

본고는 강원도 태백 황지 장자뭇 전설이 공간화된 콘텐츠로 소통되는 양상에 대해 연구한다. 이를 위해 이야기 세계의 의미를 형성하며 구비전승되는 황지 장자뭇 전설이 공간화된 콘텐츠인 공원으로 소통되는 경험 세계의 구성 양상에 대해 논의한다. 이를 통해 본고는 구비전승되는 장자뭇 전설이 문화콘텐츠로 소통되는 양상과 그에 따른 의미 변화에 대해 살펴보고, 이를 바탕으로 생각해 볼 수 있는 지명전설의 공간 콘텐츠화 가능성에 대해 논의할 것이다.

사물에게 고유한 이름이 존재하듯이, 장소에도 이름이 존재한다. 사물에게 주어진 이름은 구체적인 대상을 지시하는 것과 동시에 그 대상의 의미를 설명한다. 이와 마찬가지로 지명 역시 구체적인 장소를 지시하는 것과 동시에 그 장소의 특징이나 의미를 담고 있다. 다시 말해, 지명은 단순히 특정 지역을 지시하는 이름을 넘어서, 장소에 의미를 부여하고 장소가 지닌 정보를 소통하는 ‘미디어’와 같은 역할을 한다.

지명전설 역시 이러한 맥락에서 생각해 볼 수 있다. 전설은 증거물을 중심으로 이야기가 형성되고, 이 과정에서 이야기 자체의 논리보다는 증거물과 관련된 정보가 더 강하게 작동한다.<sup>1)</sup> 이러한 맥락에서 지명전설은 장소에 이름을 부여하는 구체적인 증거물과 함께 그것의 기원에 대한

1) 오세정, 「전설 서사론 연구」, 『기호학연구』65, 한국기호학회, 2020, 77쪽.

이야기로 구성된다. 다시 말해, 지명전설은 지표적(index)이고 가시적/사실적으로 나타나는 구체적인 ‘장소의 증거물’과 함께 상징적(symbol)이고 허구적으로 나타나는 ‘장소의 기원에 관한 이야기’로 구성되는 것이다. 지명전설은 이야기를 통해 ‘장소의 의미’뿐만 아니라, 가시성/사실성을 매개로 하는 ‘장소의 정보’ 역시 형상화한다. 이처럼 지명전설은 장소에 대한 의미와 정보를 동시에 지니고 있는 ‘인문지리적 미디어’라고 할 수 있다.<sup>2)</sup>

본고는 지명전설이 지니고 있는 인문지리적 정보를 소통하는 미디어 기능에 착안한다. 그동안 지명전설은 주로 장소에 대한 역사적 사실에 대한 해명,<sup>3)</sup> 서사 구조나 의미,<sup>4)</sup> 활용방안에 대한 연구<sup>5)</sup>를 중심으로 논의가 전개되었다. 하지만 본고는 지명전설이 ‘어떻게 인문지리적 정보를 소통하는가’에 주목한다. 특히 현대적인 맥락에서 지명전설이 다양한 문화콘텐츠로 변형되어 체험되고 있다는 점에 주목한다.<sup>6)</sup> 최근 지명전설

2) 임재해, 「설화의 미디어 기능과 지명전설의 인문지리 정보」, 『한민족어문학』69, 한민족어문학회, 2015, 41쪽.

3) 김정하, 「정치인식과 민간신앙에 의한 삼척의 지명 고찰」, 『강원민속학』22, 강원도민속학회, 2008

이영식, 「형성의 지명전설과 태종의 관련성 연구」, 『강원민속학』20, 강원도민속학회, 2006.

4) 강지연, 「지명전설에 나타난 ‘인간-자연’의 관계와 공간 구성의 의미」, 『구비문학연구』61, 한국구비문학학회, 2021.

신태수, 「지명전설의 의미」, 『문화와 융합』10, 문학과 언어연구회, 1989.

5) 이홍숙, 「경남지명전설의 생성적 의미와 활용방안」, 『향토사연구』15, 한국향토사연구 전국협의회, 2003

홍성규, 「서울지역 지명전설의 사례와 콘텐츠 활용 방안」, 『한국콘텐츠학회논문지』Vol.13, No12, 한국콘텐츠학회, 2013

6) 김광욱, 「장소성 강화를 위한 공간 스토리텔링 방안」, 『스토리&이미지텔링』7, 건국대학교 스토리&이미지텔링연구소, 2014.

이학주, 「지명의 생성변화와 문화콘텐츠 확산 관련 연구-춘천시 공지천 지명의 스토리텔링 사례를 통해」, 『인문과학연구』73, 강원대학교 인문과학연구소, 2022.

이학주, 「홍천 무궁화 지역 개칭에 따른 관광문화콘텐츠와 스토리텔링」, 『강원문화사연구』16, 강원향토문화연구회, 2015.

위에 제시한 선행 연구 이외에도, 다양한 지자체를 중심으로 지명전설을 스토리텔링에 기반한 문화콘텐츠로 변형하여 시민들이 체험하게 하고 있는 사례는 다수 존재한다.

을 활용한 다양한 콘텐츠가 개발되고 있다. 이는 지명전설에 담긴 인문 지리적 정보가 이야기로서만이 아니라, 그것을 체험할 수 있는 콘텐츠의 맥락을 통해 소통된다는 것을 의미한다. 특히 최근에는 산책로나 공원과 같이 공간을 매개로 하여 향유자들이 체험할 수 있는 콘텐츠가 많이 개발되고 있다. 에드워드 렐프(Edward Relph)에 따르면 장소는 ‘인간 의도의 산물이며 인간 활동을 위한 의미로 가득 찬 환경이다. 따라서 장소는 단순히 존재하는 수준을 넘어서 의미에 대한 의사소통의 과정을 필요로 한다.’<sup>7)</sup> 다시 말해, 공원이나 산책로와 같이 공간을 매개로 콘텐츠화된 지명전설은 장소를 향유하는 과정에서 정보와 의미를 경험/체화할 수 있게 되는 것이다. 따라서 본고는 기존에 ‘이야기로서 소통되는 지명전설’이 ‘콘텐츠화되는 맥락’에서 어떻게 장소의 의미와 정보를 변형하여 소통하게 되는지에 대해 살펴볼 것이다.

이상의 논의를 위해 본고는 다양한 지명전설 중 ‘장자못 전설’에 주목한다. 장자못 전설은 전세계적으로도 보편성을 지니는 광포전설 중 하나이다. 우리나라에서도 강릉, 의정부, 제천, 태백을 비롯한 다양한 지역에서 유사한 형태로 나타나는 지명전설이다. 지명전설이 특정 장소에 대한 이야기라고 할 때, 광포전설로서 장자못 전설은 특수한 유형이라고 할 수 있다. 하지만 다양한 지역에서 나타난다는 점에서 지명전설 형성과 이것을 바탕으로 하는 콘텐츠화의 보편성에 대해 논의하기 적합한 대상이라고 할 수 있다. 따라서 본고는 <한국구비문학대계> 소재 강원도 태백의 황지 장자못 전설을 대상으로 논의를 전개할 것이다.<sup>8)</sup>

7) 에드워드 렐프, 『장소와 장소상실』, 김덕현 외 역, 논형, 2005, 153쪽 참조.

8) <한국구비문학대계>에는 총 3편의 황지 장자못 전설이 수록되어 있다. 하나는 1982년 경남 의령군 봉수면에서 채록된 최용득 구연의 ‘황지 장자못의 유래’이다. 그리고 다른 하나는 1984년 경남 울주군 상북면에서 채록된 김삼남 구연의 ‘황지의 장자못’이다. 끝으로 2012년 강원도 홍천군에 채록된 최천규 구연의 ‘황지동 장자못’이 있다.

## II. 황지 장자뭇 전설의 이야기 세계 구성 양상

먼저 강원도 태백 지역에서 구비전승되는 황지 장자뭇 전설의 이야기 세계 구성과 이를 통해 소통되는 인문지리적 정보 양상에 대해 생각해 보겠다. 현재 <한국구비문학대계>에는 황지 장자뭇 전설에 관한 3편의 이본이 존재하지만, 거의 유사한 서사 구조와 전개 양상을 보인다. 이를 정리하면 아래와 같다.

- 1) 옛날 어느 마을에 인색한 장자(황부자)가 살고 있었다.
- 2) 어느 날 도승이 시주를 받으러 왔는데, 황부자가 쇠뿔을 주어 내쫓았다.
- 3) 며느리가 도승에게 대신 사과하고 쌀 등을 시주하였다.
- 4) 도승은 며느리에게 집을 떠나되 무슨 일이 있어도 뒤를 돌아보지 말라고 했다.
- 5) 도승의 말대로 며느리는 집을 떠났는데, 뒤에서 계속 소리가 들려왔다.
- 6) 며느리가 큰 소리에 놀라 돌아보니 집터가 함몰되고 있었다
- 7) 며느리는 그 자리에서 돌이 되었다.
- 8) 지금도 집터가 함몰되어 생긴 연못과 며느리가 변해서 생긴 돌이 남아 있다.

광포전설로서 황지 장자뭇 전설은 앞서 살펴본 것과 같이 비교적 단순한 서사 골격을 지니고 있다. ‘황부자의 악행-며느리의 사죄-황부자에게 주어진 벌-며느리에게 주어진 금기-며느리의 금기 위반’을 기본적인 구조로, 이를 바탕으로 황지라는 연못의 발생에 대한 기원을 보여준다. 즉 황지 장자뭇 전설은 강원도 태백 지역에 존재하는 낙동강의 원류가 되는 연못에 대한 기원의 이야기로서 존재하는 것이다.

이는 신화적 서사의 구조와 동일한 양상으로 생각해 볼 수 있다. 그레마스(A. J. Greimas)에 따르면 신화적 서사물은 <이전 vs 이전, 처음 상황 vs 최종 상황>의 시간적 대립과 <전도된 내용 vs 정돈된 내용>의 주

제적 대립의 상호작용으로 볼 수 있다.<sup>9)</sup> 그레마스는 신화적 서술물들의 공통적인 구조적 속성으로 시간적 전/후로 이분됨을 지적하며, 담화의 전/후에 하나의 상황 반전이 일어난다고 본다.<sup>10)</sup> 이러한 내용을 바탕으로 그레마스는 텍스트를 기술적 차원에서 분석하여 메시지의 독특한 동위성에 이르게 하기 위해 단락소를 다음과 같은 범주로 나누었다.<sup>11)</sup>

핵심내용 vs 상관내용

정돈된 내용 vs 전도된 내용

이를 통해 아래와 같이 신화적 서술물을 도식화할 수 있다.

신화적 서술물				
내용	전도된 내용		정돈된 내용	
	상관내용	핵심내용	상관내용	핵심내용

앞서 살펴본 황지 장자못 전설은 이러한 맥락에서 생각해 볼 수 있다. 황지 장자못 전설 역시 시간적 흐름의 이분화되는 전후 관계를 중심으로 내용적으로 상황의 반전이 일어나며, 이를 통해 기원에 대한 서사를 보여준다. 황부자의 악행과 며느리의 사죄를 매개로 황부자에게 주어진 벌과 며느리에게 주어진 금기는 시간적으로 처음 상황에 내용적으로 전도된 내용에 해당된다. 이에 반해, 며느리의 금지 위반과 장소의 형성은 시간적으로 최종 상황에 내용적으로는 정돈된 내용, 즉 서사의 결과로 볼 수 있다. 이상의 내용을 바탕으로 앞서 제시한 1)~8)까지의 서사 단락소를 그레마스가 제안한 신화적 서술물의 도식에 적용하면 아래와 같이 나

9) 제랄드 프린스, 『서사학 사전』, 이기우 역, 민지사, 1992, 132쪽.  
 10) A. J. Greimas, ‘The interpretation of Myth: Theory and Practics’, *Structural Analysis of Oral Tradition*, Pensylvania Press, 1971, p.83.  
 11) Ibid. p.92.

타낼 수 있다.

황지 장자뭇 전설				
내용	전도된 내용		정돈된 내용	
	상관내용	핵심내용	상관내용	핵심내용
황부자 서사	1)	2)	6)	8)
며느리 서사	3)	4)	5)	7)

위 신화적 서술물의 도식에서 알 수 있듯이, 황지 장자뭇 전설은 인색한 황부자(상관내용)의 성품이 발현되어 도승에서 쇠똥을 주는 내용(핵심내용)을 전제로(전도된 내용) 그 결과(정돈된 내용) 집터가 함몰되고(상관내용) 결국 연못이 만들어지는(핵심내용) 과정을 보여준다. 이와 동시에 마음 착한 며느리(상관내용)가 도승을 도와주고 위기를 벗어날 방법을 얻게 되는(핵심내용) 사건을 전제로(전도된 내용) 하지만, 금기를 위반하고(상관내용) 돌로 변화하게 되는(핵심내용) 과정(정돈된 내용)을 보여준다. 이처럼 황지 장자뭇 전설은 하나의 이야기이지만 황부자를 중심으로 하는 ‘황지 연못’의 기원에 대한 서사와 며느리를 중심으로 하는 ‘며느리 바위’의 기원에 대한 서사로 재구성될 수 있다.



[황지 연못]



[며느리 바위]

황지 장자못 전설은 황지 연못과 며느리 바위라는 서로 다른 성격을 지닌 두 가지 지명의 유래를 설명한다. 그리고 이 지명전설이 지시하는 장소는 위 그림과 같이 서로 다른 특징을 보인다. 다시 말해, <황지 연못>의 경우에는 누가봐도 분명한 연못으로 구체적인 사실성을 지니는 공간이다. 하지만 <며느리 바위>의 경우에는 일반적인 바위에 며느리 바위라는 허구적 지시성이 부여된 공간인 것이다. 이처럼 두 장소는 사실성/구체성이라는 맥락에서 큰 차이를 보인다. 솔즈(Robert Scholes)와 켈로그(Robert Kellog)는 서사의 사실성(역사성)과 허구성의 대립체계를 설명하면서 전통적인 이야기인 ‘뮈토스’가 사실성을 추구한 ‘경험적 서사’로, 이상적인 것을 추구한 ‘허구적 서사’로 나뉘게 되었다고 말한다.<sup>12)</sup>

이러한 사실성과 허구성의 관계를 바탕으로 서사를 바라보는 시선은 황지 장자못 전설을 비롯한 지명전설을 연구하는 과정에서도 유효하다. 즉 장소라는 역사적이면서 사실적인 부분에 대한 서사와 이것을 둘러싼 허구성의 상호작용이라는 맥락에서 황지 장자못 전설을 바라볼 수 있는 것이다. 다시 말해, <황지 연못>의 경우에는 황지 장자못 전설과 별개로 명확하고 구체적인 연못으로 존재한다. 따라서 황지 장자못 전설은 구체적인 대상으로 존재하는 연못에 허구적 이야기를 통해 의미를 부여하는 기능을 한다. 하지만 <며느리 바위>의 경우에는 황지 장자못 전설이 없다면 며느리 바위로 인식되기 어려웠을 것이다. 경우에 따라서는 며느리 바위가 아닌 촛불 바위 혹은 그냥 바위로 인식될 수도 있었을 것이다. 이때 황지 장자못 전설은 허구적 이야기를 통해 산 위에 있는 바위를 며느리 바위로 확정시켜주는 것과 동시에 의미를 부여한다. 즉 허구적 이야기를 통해 장소의 구체성과 의미를 동시에 부여하는 것이다. 이러한 과정을 통해 황지 장자못 전설과 <황지 연못> 그리고 <며느리 바위>는 아래 표와 같이 이야기 세계를 구성한다.

12) 로버트 솔즈·로버트 켈로그, 『서사문학의 본질』, 임병권 역, 예림기획, 2007, 39쪽.



	이야기 세계의 구성	
황지 연못	장소의 사실성+황부자 서사를 통한 의미	장소 부각
며느리 바위	장소의 허구성+며느리 서사를 통한 장소의 사실성과 의미	의미 부각

지명전설이 ‘장소에 관한 이야기’라는 점에 착안할 때, 황지 장자못 전설의 이야기 세계 구성을 사실성에 바탕을 두고 장소를 부각시키는 <황지 연못>에 관한 것과 허구성에 바탕을 두고 의미를 부각시키는 <며느리 바위>에 관한 것으로 나누어 생각해 볼 수 있다. 그리고 이러한 구분을 정리하면 아래와 같이 나타낼 수 있다.

	서사 전개	서사의 특징
황지 연못	황부자의 욕심과 심술-도승의 저주-집터가 함몰되어 만들어진 연못	사실성에 기반하여 허구성을 만드는 서사
며느리 바위	며느리의 착한 심성-도승의 금지제시와 위반-바위로 변한 며느리	허구성에 기반하여 사실성을 만드는 서사

<황지 연못>과 <며느리 바위> 각각의 장소는 “개인의 심성-도승의 매개-장소의 형성”이라는 동일한 서사 구조를 지니고 있지만, 이때 각각의 서사 안에서 나타나는 장소를 매개로 하는 사실성과 허구성의 상호작용 양상은 서로 다른 모습을 지닌다. 먼저 <황지 연못>의 경우에는 이미 존재하는 연못(사실성)에 기반하여 그것이 만들어지게 된 기원을 황부자라는 허구성에 기반하여 설명한다. 그리고 이 과정에서 서사의 의미보다는 강원도 태백에 있는 연못이 그냥 연못이 아니라 황지 연못이라는 장소가 부각되는 것이다. 이에 반해 <며느리 바위>의 경우에는 금지를 위반하여 돌이 된 며느리라는 허구성에 기반하여 그것과 관련된 황지 연못 근처에 있는 산 위에 있는 바위에 며느리 바위라는 이름을 부여한다. 그리고 이 과정에서 <며느리 바위> 자체의 특징이나 모양보다는 그것에 부여된 금기와 금기 위반에 관련된 이야기의 의미가 부각되는 것이다.

그래가지고 인자 그 참 황지가 뭐이나 하면, 바로 인자 낙, 낙동강 원, 원수(源水)라. 책백 리 그 바로 원순데, 고오 참 바로 그 원순데, 정침하고 행랑 도장 할 거 없이 못이 연못이 세 개가 되가 있습니다. 세 개 돼가지고, 옛날에 고 천여 년전에 그 대들보가 지금도 물에 파 묻히가지고, 날랜, 날랜 사람은 건니 땡길 정도로 우리가 현장에 가 봤는데, 참 그 물도 아주 청수고 그거 인자 그렇다고 인자 이리 돼.

위 인용은 1982년 경남 의령군 봉수면에서 최용득씨가 구연한 황지장자못 전설의 유래이다. 그는 황부자와 며느리에 대한 이야기 구연을 마무리하면서 위와 같이 황지 장자못 전설이 지닌 사실성/역사성을 강조한다. 즉 ‘우리가 현장에 가 봤는데’ 혹은 ‘낙동강 원 원수라’와 같은 표현을 통해 앞서 자신이 구연한 허구적 이야기가 사실적/역사적 장소로서 실제 존재하는 황지 연못의 의미를 구성해주지만, 궁극적으로 사실성에 바탕을 둔 혹은 장소의 명확한 특징을 구성하기 위한 허구적 이야기라는 점을 보여준다. 따라서 <황지 연못>은 “허구적 이야기로 의미가 부여된 사실성의 장소”이며, 사실성과 허구성의 상호작용 양상에서 장소의 구체성에 바탕을 두고 사실적으로 구성되는 이야기라는 점을 확인할 수 있다.

가다가 돌아보니, 가다가 그러니까 갑자기리 그냥 뭐 뇌성벽력을 해고 그래가지고 “돌아보지 말라고” 했는데 돌아다 봤단 말이야. 그래도 고향 생각이 나가지고, 돌아다 봤더니 고만 돌로 돼 버렸더라는 거야. 그거 애기 업은 그 돌 석상이 저기 어딘가 있어요.

위 인용은 2012년 강원도 홍천구에서 채록한 최천규씨가 구연한 황지장자못 전설의 유래 중 <며느리 바위>에 대한 부분이다. 앞서 살펴본 구체적이고 역사적인 양상으로 구연된 <황지 연못>과는 큰 차이를 보인다. 최천규씨 역시 <황지 연못>에 대해서는 “낙동강 칠백리 발원지”와 같이 사실성/역사성을 지닌 구연을 한다. 하지만 <며느리 바위>에 대해서는

금기 위반에 대한 이야기를 하지만 구체적인 사실성과 역사성에 대해서는 “그 돌 석상이 저기 어딘가 있어요”와 같이 분명하게 이야기하지 않는다. 이는 앞서 살펴본 1982년 경남 의령군 봉수면에서 최용득씨의 경우에도 “애기 업고 딱 돌아선 기. 지금도 거기 어디 있어”라고 구연하는 것과 유사한 방식이라고 할 수 있다. 다시 말해, <며느리 바위>의 경우에는 장소에 관한 정확한 사실이나 역사정보보다는 그것의 형성에 관한 이야기가 중요하게 부각되는 것을 알 수 있다. <며느리 바위>가 사실성이 불명확한 대상(산 위에 있는 바위)에 허구적 이야기를 통해 의미가 부여된 장소라는 점을 알 수 있다. 이는 곧 <며느리 바위>가 “이야기(허구)로 의미가 부여된 허구성의 장소”이며, 사실성과 허구성의 상호작용 양상에서 장소의 구체정보보다는 의미 형성을 위한 허구성으로 구성되는 이야기라는 점을 확인할 수 있다.

황지 장자못 전설의 경우 <황지 연못>을 매개로 나타나는 황부자 서사를 통해 형성되는 사실성의 장소와 <며느리 바위>를 매개로 나타나는 며느리 서사를 통해 형성되는 허구성의 장소가 상호작용하며 지명전설의 이야기 세계를 구성하고 있다. 이때 <황지 연못>의 서사는 <며느리 바위>의 서사를 가능하게 해주는 ‘선행 조건’으로 기능한다. 황지 장자못 전설은 황부자 서사를 전제로 삼아 궁극적으로 며느리 서사를 소통하는 것이다. 따라서 황지 장자못 전설의 이야기 세계는 궁극적으로 <며느리 바위>와 그것의 의미를 중심으로 구성된다고 할 수 있다. 다시 말해, 며느리 바위의 서사는 황부자 서사를 전제로 할 때 비로소 가능한 것이며, 황지 장자못 전설의 이야기 세계는 궁극적으로 사실성에 바탕을 두고 허구성이 전달해주는 이야기의 의미에 초점을 둔 인문지리적 정보를 제공하는 것으로 볼 수 있는 것이다.

이처럼 구비전승되는 황지 장자못 전설은 “허구성(며느리 바위 서사의 의미)을 가능하게 해주는 사실성(황지 연못의 존재)”의 맥락에서 이야기 세계를 구성한다. 따라서 구비전승되는 황지 장자못 전설의 이야기 세계

를 통해 소통되는 인문지리적 정보는 황지 연못의 역사성이나 사실성 혹은 풍성한 수량과 같은 기능에 대한 것들보다는 금기와 금기 위반에 대한 허구적 이야기가 주는 의미, 장소를 매개로 나타나는 비극성이나 교훈성에 대한 부분이 강조되는 것이다.<sup>13)</sup>

### Ⅲ. 공간 콘텐츠화된 장자못 전설을 통해 소통되는 경험 세계의 구성 양상

이야기 세계에서 서사를 통해 허구적으로 의미가 부여된 <며느리 바위>를 매개로 비극성과 교훈성에 대한 인문지리적 정보를 소통하던 황지 장자못 전설은 더 이상 구비전승의 맥락으로만 존재하지 않는다. 문화체육관광부에서 진행한 <이야기가 있는 문화생태 탐방로> 사업을 비롯하여, 다양한 맥락에서 장소의 고유한 이야기를 활용한 산책로나 공원이 형성되고 있다. 황지 장자못 전설 역시 강원도 태백의 대표적인 시민공원으로 재구성되어 공간화된 콘텐츠로 나타나며, 방문객들은 해당 공간을 향유하고 체험하는 과정에서 황지 장자못 전설의 인문지리적 정보를 소통한다. 이때 구비전승을 통해 <황지 연못>과 <며느리 바위>를 매개로 소통되는 황지 장자못 전설은 공간화된 콘텐츠로 변형되는 과정에서 이야기 세계와는 다른 경험 세계의 구성 양상을 보인다.

구비전승되는 황지 장자못 전설이 <황지 연못>과 <며느리 바위>를 중

13) 이러한 맥락에서 기존 장자못 전설에 대한 선행 연구 역시 연못의 풍성함, 역사성과 같은 부분보다는 금기와 금기 위반으로 인해 나타나는 의미나 비극성에 대한 것에 초점을 둔 것이 다수를 이루었다. 대표적인 연구성과로는 아래의 것이 있다.

박경민, 「금기설화에 담긴 집단 의식 비교연구-〈장자못 전설〉과 〈각시바위〉를 중심으로」, 『ATE』2, 이화여자대학교 스크랜트대학, 2012.

신동훈, 「설화의 금기 화소에 담긴 세계인식의 층위」, 『비교민속학』33, 비교민속학회, 2007.

신영우, 「장자못 전설의 신화적 이해」, 『열상고전연구』13, 열상고전연구회, 2000.

심우장, 「전설에 나타난 숭고의 미학-〈장자못 전설〉을 중심으로」, 『국문학연구』30, 국문학회, 2014.

심으로 이야기 세계를 구성했듯이, 공간으로 콘텐츠화된 황지 장자뭇 전설 역시 공원화된 <황지 연못>과 함께 <머느리 공원>을 중심으로 경험 세계를 구성한다.

먼저 공원화된 <황지 연못>의 경험 세계 구성 양상에 대해 살펴보겠다. 이투 푸안(Yi Pu Tuan)은 진정한 장소의 창조는 ‘가시화(visualization)’가 중요하다는 사실에 관해 강조한다.<sup>14)</sup> 공원화된 <황지 연못> 역시 구비 전승되는 황지 장자뭇 전설을 가시화하며, 이야기 세계의 의미에 바탕을 둔 장소성을 형성하려 한다.



위 그림에서 볼 수 있듯이, 공원화된 <황지 연못>에는 황지 장자뭇 전설을 시각화한 이미지적 가시화를 통해 서사를 소통한다. 이외에도 공원

14) 안승범·최혜실, 「공간 스토리텔링을 적용한 테마파크 기획 연구」, 『인문콘텐츠』17, 인문콘텐츠학회, 2010, 286쪽.

의 입구에는 아래와 같이 머느리 동상에 황지 장자못 전설을 기록하여 방문객으로 하여금 구비전승되는 지명전설에 대해 알 수 있게 구성해 놓았다.



하지만 공원화된 <황지 연못>에 나타나는 이러한 이미지적/문자적 가시화 양상은 이야기 세계를 재현적으로 구성하고는 있으나 공간의 장소성 형성에 실질적으로 영향을 미치지 못한다. 이투 푸안이 강조한 ‘장소의 창조’ 개념은 ‘장소감’의 증대가 새로운 장소 정체성을 이끌어 내는 경우를 말한다.<sup>15)</sup> 하지만 공원화된 <황지 연못>에서 이미지적/문자적으로 가시화된 황지 장자못 전설은 방문객들이 공원에서 마주하게 되는 동선이나 경관에서 벗어나 있어, 장소에 대한 지식이나 의미를 형성할 수 없게 하며, 궁극적으로 특정한 장소감을 형성하지 못한다.<sup>16)</sup>

공간 스토리텔링의 차원에서 장소의 정체성과 의미, 즉 장소감은 단순히 공간에 사물이나 대상이 ‘있다’라는 사실에서 형성되는 것이 아니다.

15) 위의 글, 286쪽.

16) 실제로 공원화된 <황지 연못>에서 머느리 동상에 세겨진 황지 장자못 전설은 자세히 들여다보지 않으면 거의 내용을 알 수 없다. 또한 이미지적으로 가시화된 황지 장자못 전설 역시 방문객들의 동선과 무관한 공원 외곽의 바깥쪽 구성에 위치해 있다.

그것은 방문객들이 공간을 어떻게 향유하고 체험하도록 건축·동선·경관을 기획하는가에 달려있다. 여기에서 더 나아가 장소가 인간 의도의 산물이라는 점과 인간 활동을 위한 의미로 가득한 환경이라는 점에서 방문객들이 공간을 어떻게 구성하고 향유하도록 의도했는지를 살펴볼 필요가 있다.<sup>17)</sup>

공원화된 <황지 연못>은 ‘상지’, ‘중지’ ‘하지’로 구성된 3가지 연못을 중심으로 구성되어 있다. 따라서 구비전승되는 황지 장자못 전설 중 일부인 연못을 중심으로 서사의 일부를 가시적으로 재구성한다. 그리고 방문객들의 동선은 자연스럽게 ‘상지’, ‘중지’ ‘하지’의 연못을 걷도록 구성된다. 이때 상지’는 황부의 집터로 ‘중지’는 황부자의 방앗간터로 ‘하지’는 황부자의 통시터가 연못으로 변했다는 이야기를 보여준다. 이렇게 구성된 공원화된 <황지 연못>을 향유하는 방문객들은 ‘이곳은 물이 풍성한 연못이며, 그러한 연못은 황부자의 집터/방앗간터/통시터가 변해서 된 것’이라는 장소에 대한 의미를 소통하게 된다. 즉 황부자의 집터/방앗간터/통시터에 대한 허구성을 매개로 ‘장소가 지닌 사실적 정보’를 획득하게 되는 것이다.



17) 에드워드 렐프, 앞의 책, 148쪽 참조.



이외에도 공원화된 <황지 연못>에는 황부자와 며느리의 관계에 관한 시각화 역시 나타난다. 공원화된 <황지 연못>은 구비전승되는 황지 장자못 전설과 동일하게 황부자와 며느리를 중심으로 인물의 관계를 구성해 놓았다. 하지만 세부적인 내용을 살펴보면, 지명전설과는 많은 차이를 보인다.



구비전승되는 황지 장자못 전설에서는 도승을 매개로 황부자의 잘못에 대해 용서를 구하는 며느리의 관계로 나타난다. 하지만 공원화된 <황지 연못>에서는 향유자들에게 동전을 던지는 체험을 통해 황부자의 통바가지가 액운을 쫓아내주고 며느리의 쌀바가지가 행운을 가져다 준다는 맥락에서 ‘액운의 황부자 vs 행운의 며느리’라는 이항대립을 인식하도록 구성되어 있다. 구비전승되는 황지 장자못 전설을 통해 볼 때 황부자 며느리를 행운의 상징으로 볼 수는 없다. 오히려 도승이 제시한 금기를 위반함으로써 스스로 행운을 저버리는 불운한 인물로 나타난다. 하지만 공원화된 <황지 연못>에서는 이러한 이야기 세계에서 나타나는 황부자와 며느리의 자질을 ‘액운과 행운’이라는 단순화된 맥락에서 가시화하고 있다.

이처럼 공원화된 <황지 연못>에서 황지 장자못 전설을 가시화하는 과정에서 ‘연못에 물이 풍부하다’는 장소에 대한 정보와 ‘액운의 황부자 vs 행운의 며느리’라는 의미를 허구적으로 소통한다.

공원화된 <황지 연못>은 이러한 허구성에 바탕을 둔 장소성에 대한



소통뿐만 아니라, 역사성/기능성과 같은 사실성에 바탕을 두고 형성된 장소성을 소통하기도 한다. 공원화된 <황지 연못>의 입구에는 아래 그림에서와 같은 ‘潢池’라는 지명과 ‘낙동강의 시작점’이라는 장소의 기능이 설명되어 있다. 이를 통해 공원화된 <황지 연못>의 향유자들은 사실성의 맥락에서 낙동강의 발원지로서 황지에 대한 장소의 정보를 얻을 수 있게 된다.



이처럼 공원화된 <황지 연못>에서는 허구성의 맥락에서 ‘액운의 황부자 vs 행운의 며느리라는 이항대립의 서사’와 ‘황부자의 집터에 생긴 물이 풍부한 연못’이라는 정보를, 사실성의 맥락에서 ‘낙동강의 발원지로서 황지’에 대한 역사적/사실적 정보를 가시화한다. 그리고 이러한 허구성과 사실성의 상호작용을 통해 공원화된 <황지 연못>은 이야기 세계에 존재하는 황부자와 도승의 관계, 며느리에게 주어진 금기와 금기 위반보다는 역사적/기능적 사실성을 강조하는 공간으로 장소성을 형성해 나간다.

황지 장자못 전설에서 “황부자의 욕심과 심술-도승의 저주-집터가 함몰되어 만들어진 연못”의 흐름을 보이던 황부자의 서사는 공원화된 <황지 연못>에서는 아래와 같이 재구성되며, 향유자들의 경험 세계를 구성한다.

- 1) 황부자의 욕심과 심술-도승의 저주에 대한 서사적 구성의 생략
- 2) 집터가 함몰되어 만들어진 연못의 풍부함에 대한 강조
- 3) 2)와 연결된 역사적/기능성 사실성의 강조

이상의 변화를 통해 형성된 공원화된 <황지 연못>의 경험 세계는 이야기 세계에서 형성된 허구성을 최소화하고, 장소가 지닌 사실성을 강조하는 공간으로 재구성된다.

다음으로 <며느리 공원>의 경험 세계 구성 양상에 대해 생각해 보겠다. 이야기 세계를 구성하며 구비전승되던 황부자 며느리에 관한 서사는 금기와 금기 위반에 바탕을 둔 비극성에 관한 것이었다. 하지만 <며느리 공원>으로 재구성된 며느리 서사는 이와는 아예 다른 방향으로 구성되어 진다. 구비전승되는 황지 장자못 전설에서 <황지 연못>과 <며느리 바위>는 거리상으로 떨어져 있었지만, 며느리와 도승 사이에 주어진 금기와 금기 위반을 매개로 서사가 연결되었다. 다시 말해, 도승의 이야기를 듣고 집을 떠나는 며느리라는 맥락에서 서로 거리가 있는 두 공간이 하나의 세계관으로 연결될 수 있었다. 공간 콘텐츠로 재구성된 황지 장자못 전설 역시 서로 거리가 떨어져 존재하는 공원화된 <황지 연못>과 <며느리 공원>이 서사적으로 연결될 수 있도록 구성된다. 하지만 어떻게 구성되었는가의 측면에서는 많은 차이를 보인다.



위 그림에서 확인할 수 있듯이, <며느리 공원>은 황지 장자못 전설에서 <며느리 바위>로 상징되는 비극성보다는 가족을 위해 물을 갖고, 음식을 나르는 착한 며느리의 모습으로 가시화된다. 또한 <며느리 공원>을 황부자 며느리 청정집으로 구성하여 구비전승되는 황지 장자못 전설에 나타나지 않는 결혼 이전의 며느리 모습을 보여준다. 다시 말해, <며느리 공원>은 시간적으로 황지 장자못 전설 이전의 모습을 띠고 있으며, 이 과정에서 착한 며느리의 모습을 강조한다.

구비전승되는 황지 장자못 전설에서 ‘며느리의 착한 심성·도승의 지시 위반·바위로 변해 버린 며느리’의 흐름을 보였던 <며느리 바위>에 관한 서사는 <며느리 공원>으로 공간화되는 과정에서 아래와 같이 재구성되고 있다는 점을 알 수 있다.

- 1) 도승의 지시 위반-바위로 변해 버린 며느리에 대한 서사적 구성의 생략
- 2) 며느리의 착한 심성을 강조하기 위한 <며느리 공원>의 형상화
- 3) 공간화된 허구적 서사의 구성을 통해 결혼 이전부터 나타나는 며느리 심성에 대한 강조

이상의 변화를 통해 <며느리 공원>은 기존에 구비전승되던 황지 장자못 전설이 지니는 <며느리 바위>를 매개로 나타나던 비극에 기반한 허구성을 착한 며느리의 삶과 성품에 대한 허구성으로 대체하여 소통한다. 따라서 <며느리 공원>을 체험한 향유자들은 ‘며느리 바위 기원에 대한 서사’가 아닌 그것과 무관하고 시간적으로 황부자의 서사에 선행하여 구성된 허구적 서사에 기반한 장소성을 획득하게 된다.

이때 <며느리 공원>에 나타나는 가시화를 통한 장소의 의미는 공원화된 <황지 연못>의 선행 조건으로 기능한다. 다시 말해, 향유자들의 경험 세계를 통해 구성되는 <며느리 공원>과 공원화된 <황지 연못>에 대한 의미의 관계는 착한 성품의 며느리가 욕심 많은 황부자의 집으로 시집을 가는 과정을 통해 완성될 수 있는 것이다. 이러한 맥락에서 공원화된 <황지 연못>에 나타나는 황부자와 며느리의 성격에 대한 단순한 이항대립 역시 이해할 수 있다. 따라서 공간 콘텐츠로 소통되는 황지 장자못 전설은 장소가 가시화하고 있는 서사의 의미나 교훈성보다는 <황지 연못> 자체가 지니고 있는 사실성이 강조되는 양상으로 볼 수 있다. 다시 말해, 허구성의 장소로서 <며느리 공원>이 가시화하고 있는 의미를 전제로 사실성의 장소로서 공원화된 <황지 연못>의 가시화가 형성되며, 이 과정에서 구비전승되는 황지 장자못 전설과 비교할 때 상대적으로 장소의 역사적/기능성 사실성이 강조되는 것이다.

이처럼 공간화된 황지 장자못 전설은 “사실성(공원화된 <황지 연못>의 의미)을 가능하게 해주는 허구성(<며느리 공원>)”의 맥락에서 경험 세계를 구성한다. 따라서 공간화된 황지 장자못 전설의 경험 세계를 통

해 소통되는 인문지리적 정보는 금기와 금기 위반에 대한 허구적 서사가 주는 의미, 장소를 매개로 나타나는 비극성이나 교훈성보다는 황지 연못의 역사성이나 사실성 혹은 풍성한 수량과 같은 기능에 대한 것들이 강조되는 것이다.

#### IV. 지명전설의 공간 콘텐츠화 가능성

지금까지 본고는 태백 황지 장자못 전설이 이야기 세계를 구성하며 소통하는 양상과 공간화된 콘텐츠를 통해 향유자들의 경험 세계에서 소통되는 양상에 대해 살펴보았다. 이 둘은 모두 <황지 연못>이라는 장소를 매개로 황부자와 며느리의 서사를 이야기로 혹은 가시화하여 구성하고 있다는 공통점이 있다. 그럼에도 불구하고 이야기 세계를 통해 소통되는 황지 장자못 전설은 <며느리 바위>를 매개로 하는 허구성과 이 내용에 바탕을 둔 비극성이 강조되는 모습을 보인다. 하지만 공간화된 콘텐츠를 통해 경험 세계에서 소통되는 황지 장자못 전설은 <황지 연못>을 매개로 하는 사실성과 이것에 바탕을 둔 황지의 역사성과 기능성이 강조되는 모습을 보인다.

이러한 차이는 궁극적으로 이야기 세계에서 소통되는 황지 장자못 전설을 어떻게 공간 콘텐츠로 재구성했는가의 맥락에서 나타나는 것이다. 이때 공원화된 <황지 연못>과 <며느리 공원>에서 알 수 있듯이, 황지 장자못 전설이 지닌 허구성을 장소가 지닌 기능성과 역사성을 매개로 하는 사실성에 초점을 두고 콘텐츠화하는 과정은 궁극적으로 지명전설이 지니고 있는 인문지리적 정보의 일부분만을 형상화한다. 다시 말해, 구비전승되는 황지 장자못 전설에서는 <며느리 바위>를 매개로 나타나는 특유의 비극성과 함께 <황지 연못>의 기원과 기능(물의 풍성함)을 함께 보여준다. 하지만 공원화된 <황지 연못>과 <며느리 공원>을 통해 공간화된 콘텐츠로 재구성된 황지 장자못 전설에서는 서사의 특수성은 단순

화되어 사라지고, 장소가 지니는 역사성과 기능성만이 강조되는 것이다. 따라서 지명전설의 콘텐츠화 과정에서는 사실성에 바탕을 둔 인문지리적 정보뿐만 아니라, 비록 허구성에 바탕을 두고 있을지라도 지명전설 자체가 가지고 있는 이야기적 의미에 바탕을 둔 인문지리적 정보 역시 함께 소통할 수 있는 방향에 대한 고민이 필요할 것이다.

## 참고문헌

- 강지연, 「지명전설에 나타난 ‘인간-자연’의 관계와 공간 구성의 의미」, 『구비문학연구』61, 한국구비문학학회, 2021.
- 김광욱, 「장소성 강화를 위한 공간 스토리텔링 방안」, 『스토리&이미지텔링』7, 건국대학교 스토리&이미지텔링연구소, 2014.
- 김정하, 「정치인식과 민간신앙에 의한 삼척의 지명 고찰」, 『강원민속학』22, 강원도민속학회, 2008.
- 박경민, 「금기설화에 담긴 집단의식 비교연구-<장자못 전설>과 <각시바위>를 중심으로」, 『ATE』2, 이화여자대학교 스크랜트대학, 2012.
- 신동훈, 「설화의 금기 화소에 담긴 세계인식의 층위」, 『비교민속학』33, 비교민속학회, 2007.
- 신연우, 「장자못 전설의 신화적 이해」, 『열상고전연구』13, 열상고전연구회, 2000.
- 신태수, 「지명전설의 의미」, 『문화와 융합』10, 문학과 언어연구회, 1989.
- 심우장, 「전설에 나타난 승고의 미학-<장자못 전설>을 중심으로」, 『국문학연구』30, 국문학회, 2014.
- 안승범·최혜실, 「공간 스토리텔링을 적용한 테마파크 기획 연구」, 『인문콘텐츠』17, 인문콘텐츠학회, 2010.
- 오세정, 「전설 서사론 연구」, 『기호학연구』65, 한국기호학회, 2020.
- 이영식, 「횡성의 지명전설과 태종의 관련성 연구」, 『강원민속학』20, 강원도민속학회, 2006.
- 이학주, 「지명의 생성변화와 문화콘텐츠 확산 관련 연구-춘천시 공지천 지명의 스토리텔링 사례를 통해」, 『인문과학연구』73, 강원대학교 인문과학연구소, 2022.
- \_\_\_\_\_, 「홍천 무궁화 지역 개칭에 따른 관광문화콘텐츠와 스토리텔링」, 『강원문화사연구』16, 강원향토문화연구회, 2015.
- 이홍숙, 「경남지명전설의 생성적 의미와 활용방안」, 『향토사연구』15, 한국향토사연구전국협의회, 2003.
- 임재해, 「설화의 미디어 기능과 지명전설의 인문지리 정보」, 『한민족어문학』69, 한민족어문학회, 2015.
- 홍성규, 「서울지역 지명전설의 사례와 콘텐츠 활용 방안」, 『한국콘텐츠학회논문지』Vol13, No12, 한국콘텐츠학회, 2013.
- 로버트 솔츠·로버트 켈로그, 『서사문학의 본질』, 임병권 역, 예림기획, 2007.

에드워드 렐프, 『장소와 장소상실』, 김덕현 외 역, 논형, 2005.  
제날드 프린스, 『서사학 사전』, 이기우 역, 민지사, 1992.

A. J. Greimas, ‘The interpretation of Myth: Theory and Practics’, *Structural Analysis of Oral Tradition*, Pennsylvania Press, 1971.



A Study on the Aspect of Spatial Contentization of the  
Legend of Place Name:  
Focusing on the legend of Jangja-Pond in Taebaek Hwangji

Yoon, In-Sun

This paper studies how the legend of Jangja-Pond in Hwangji, Taebaek, Gangwon-do is communicated through spatialized content. To this end, we look at the composition of the experience world in which the legend of Jangja-Pond of the Hwangji, which is passed down orally and forms the meaning of the story world, is communicated through the spatialized content of the park. Oral transmission and the legend of Hwangji Jangja-Pond, which has been transformed into spatial content, have in common that they consist of a story or visualization of the narrative of Hwang-rich and his daughter-in-law through the medium of a place called Hwangji Pond. Nevertheless, the legend of Jangja-Pond of Hwangji, which is communicated through the story world, emphasizes the fictionality of <Daughter-in-law's Rock> and the tragic nature based on this content. However, the legend of Jangja-Pond of Hwangji, which is communicated in experience world through spatialized contents, shows the reality that <Hwangji Pond> is a medium and the historical and functionality of Hwangji based on this are emphasized. This difference ultimately appears in the context of how the legend of Jangja-Pond of Hwangji, which is communicated in story world, was reconstructed into spatial content. As can be seen from <Hwangji Pond> and <Daughter-in-law Park> that were parked at this time, the process of turning the fictionality of the legend of Jangja-Pond of Hwangji into content focusing on the reality through the functionality and historicity of the place is ultimately the legend of place name. Only a part of the humanity geographical information it possesses is embodied. Therefore, in the content creation process of the legend of nomination, it is necessary

to discuss the direction in which not only humanity geographic information based on facts can be communicated, but also humanity geographic information based on the meaning of the legend of place name itself, even if it is based on fictionality.

Keywords : The legend of Hwangji Jangja-Pond, Spatial content, Story world, Experience world, <Hwangji Pond>, <Daughter-in-law Rock>, Legend of Place name, Fictionality, Reality

투고일: 2022. 08. 05./ 심사일: 2022. 08. 17./ 심사완료일: 2022. 08. 18.