

# 형식담의 인지서사학적 연구\*

유정월\*\*

## 【 차 례 】

- I. 서론
- II. 형식담의 직시장과 스키마
  - 1. 일상적 공간적 직시와 비일상적 지각적 직시
  - 2. 안과 밖의 직시 이동: 갑자기 나타나기
  - 3. 두 가지 이질적 스키마
- III. 결론: 서사성과 문화적 특수성

## 국문초록

본고는 인지서사학적 방법을 사용하여 형식담의 수용 과정에 작용하는 사고와 정서를 언어로 객관화하고자 하는 목적을 가진다. 인지서사학에서 독자는 특정 환경에 살고 있고, 몸과 마음을 가지는 실제 독자로 상정되며, 이러한 독자와 텍스트의 상호작용에서 서사성이 만들어진다고 본다.

형식담의 수용자는 구체적인 공간과 시간에 귀속되어 일정한 직시 중심을 가지고 직시 이동을 해야 하고, 이야기의 안과 밖을 가로질러 직시 이동을 해야 한다. 이때 수용자는 이야기의 세계에서 벗어나 거짓말이나 아기, 방귀 등 현실의 존재, 사물과 갑자기 조우하게 된다. 이는 직시 이동 이론으로 보았을 때 ‘갑자기 나타나기’와 관련이 있다. 수용자(청자)가 실제 삶으로 갑작스럽게 이동하면서, 허구 세계에 만들어졌던 직시장이 사라지거나 혹은 두 가지 직시장이 중첩되는 것이다. 본고에서는 이런 일련의 활동에 몸과 마음이 결합되어 있다고 본다. 형식담의 향유 과정은 우리의 신체적 경험을 이야기 향유의 정신적 경험에 투사하게 한다.

\* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 인문사회분야 신진연구자지원사업의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2020S1A5A8041561).

\*\* 단독저자, 홍익대학교 국어교육과 조교수, [mulpoore@naver.com](mailto:mulpoore@naver.com)

형식담은 기존의 이야기와는 다른 비전형성을 보여주는데, 이를 통해 관습적 이야기의 서사성이 역설적으로 드러난다. 이야기는 안과 밖의 공간을 가지면서, 밖의 충격으로 파괴될 수 있는 공간, 최종적으로는 일종의 그릇의 도식(스키마)으로 생각된다. 마지막으로 본고는 이러한 서사성이 문화적으로 특수한 것으로 이해될 수 있음을 언급한다.

열쇠어 : 형식담, 인지서사학, 마음, 직시장, 직시 이동, 갑자기 나타나기, 스키마, 서사성

## I. 서론

본고는 인지서사학적 방법을 사용하여 형식담의 수용 과정에 작용하는 사고와 정서를 언어로 객관화하고자 하는 목적을 가진다. 인지서사학은 인지주의가 서사 연구에 적용된 것으로, 인지주의의 기본적인 전제들을 공유한다. 그 전제 중 대표적인 것은 ‘마음’을 적극적인 정보처리과정으로 본다는 사실이다. 인지주의에서 마음은 단순히 입력된 정보를 출력하는 역할을 하는 게 아니라 적극적으로 정보를 수용, 평가, 재생산하는 역할을 한다. 이렇게 외부 정보에 대해 능동적으로 처리하는 마음에 대한 생각은 ‘체화된 인지(embodied cognition)’라는 개념에도 잘 드러난다. 이는 ‘마음’이 단지 뇌에 존재한다는 생각을 확장하여 ‘마음’을 구성하는 요소로 신체, 나아가 주변 환경까지를 포함하고자 하는 경향을 반영한다. 인지주의는 뇌-몸-환경 3자를 연결한다. 여기에 따르면 우리의 인지는 몸과 환경이 자연스럽게 작동하면서 오랜 시간 형성된 것이다.

‘담(談)’이라고 분류되는 것에서 알 수 있듯 형식담은 일종의 서사로 생각된다. 서사를 연구하는 학문으로 대표적인 것이 구조주의 서사학이다. 구조주의 서사학에서는 서사의 문법이 중요하였고 이는 텍스트 언어에 대한 분석으로 도출될 수 있다고 생각했다. 그러나 인지주의 서사학은 텍스트 자체가 아니라 텍스트와 독자의 상호 관계에 주목한다. 물론 구조주의 서사학 역시 독자에 대한 연구를 도외시한 것은 아니다. 수용

자에 대한 연구는 기존의 독자 반응 이론, 수용미학, 수용이론에서도 다루어졌다.<sup>1)</sup> 차이가 있기는 하지만, 이런 경향의 연구는 이상적이고 추상화된 독자, 암시된 독자(implied reader)를 상정한다. 이 독자는 텍스트에 난 길을 따라 추론적으로 형상화되는 것이기에 ‘독자’라는 이름을 가지고 있지만 텍스트 중심 읽기에 귀속된 독자이다.

반면 인지서사학에서 독자는 특정 환경에 살고 있으며 몸과 마음을 가지는 실제 독자이다.<sup>2)</sup> 이들은 감정과 정서를 가졌다는 점에서 ‘체화된 존재’이다.<sup>3)</sup> 유사한 환경에 살고 있는 독자들은 유사한 스키마(도식)를 가질 수 있기에 이들은 개별적 존재가 아니라 집단적, 문화적 성격을 가진다. 본 연구에서는 서사성 역시 텍스트에 구현되어 있는 것이 아니라 독자와 텍스트의 상호작용을 통해 만들어지는 것이라고 보며 문화마다 다를 수 있음을 전제한다.<sup>4)</sup>

기존 형식담 연구에서 하위 유형에 대한 세부적 통찰이 충분히 진행되었다.<sup>5)</sup> 본 연구는 그러한 유형들의 차이들을 관통하는 공통점에 관심을

1) 독자 반응 이론에 대해서는 Lawrence Grossberg eds., *Cultural Studies*, Routledge, 1992, pp.52~69 참조.

2) 독자를 추상화하고 도식화하는 것이 아니라 실제 독자를 염두에 둔다는 것이 중요하다. 그간 구조주의 및 포스트구조주의 기호학, 그리고 정신분석과 결합한 기호학은 독자와 텍스트의 상호작용에 관해 다양한 방식으로 접근하였다. 이러한 접근이 가지는 한계와 인지시학의 필요에 대해서 김청우는 다음과 같이 언급하였다. “그간의 접근들은 기호를 그러한 기호의 산출자 해석자인 인간과 무관하게 존재하는, 말하자면 ‘인간-신체 외부에서 발생하는 자율적인 사건’으로 여김으로써 도식화로 빠지게 되었으며 결과적으로 기호적 소통의 실체에 관해 적절한 설명을 제공하지 못했다. 심지어 화용론에서 중요하게 다루는 ‘맥락’조차 그 의미는 매우 제한적이다. 다시 말해 언어의 의미와 시의 이해에는 필연적으로 ‘신체’와 ‘인지’에 관한 고려가 있어야 함을 의미하며, 이는 인지시학(Cognitive Poetics)이 학문적으로 목표하고 있는 바이기도 하다.” 김청우, 「인지시학의 이론과 해석의 실제」, 『문화와융합』 44-2, 2022, 476쪽.

3) 마음이 몸-세계와 깊이 연관되어 작용하는 것으로 이해할 때 마음은 더 이상 사변적 주체 내지는 추상적 자아로서 파악되지 않는다. 이러한 시각은 마음이 몸과 함께 인식 대상을 구성한다는 점에서 인식 대상에 대한 객관주의 실재론을 부인한다. 인지시학의 ‘체화된 인지’ 개념에 대해서는 송민정, 「몸-마음-내러티브의 만남: 체화된 인지의 내러티브적 이해 - ‘자연적’ 서사학을 중심으로」, 『혜세연구』 32, 한국혜세학회, 2014.

4) 최용호, 『서사로 읽는 서사학: 인지주의 시학의 관점에서』, 한국외국어대학교출판부, 2009, 6쪽.

가진다. 인지주의 서사학에 따르면 청자가 어떤 스키마를 형식담의 소통 과정에 투사하느냐에 따라 형식담에 대한 이해는 달라진다.<sup>6)</sup> 스키마는 학자에 따라 패턴, 프레임(틀)이라고도 한다. 이 용어는 일반적으로 대본화된(scripted) 활동, 서사적 구조, 일반적 지식 구조로 정의될 수 있다. 특히나 인지주의에서 스키마는 ‘신체화된 패턴’, ‘신체화의 중심성’을 가진다는 데에서 중요하다.<sup>7)</sup>

본 연구는 형식담이 무엇인가 정의하거나 세부 유형을 나누는 것이 아니라 그것을 수용하는 사람들의 마음속에 일어나는 일을 연구하고자 한다. 형식담에 대해 새로운 해석을 적극적으로 도출하기보다는,<sup>8)</sup> 형식담이 그러한 의미를 가진다고 수용하게 되는 청자(독자)의 인지적 과정을 밝히는 것을 목적으로 한다. 청자의 인지적 과정을 다루면서 형식담의 서사성에도 주목하게 될 텐데, 형식담은 서사의 경계, 즉 서사와 서사가 아닌 것을 가름하는 지점에 있는 이야기 유형이기 때문이다.

5) 형식담에 대한 기존논의는 편의상 분류적 관점에서 이루어진 거시적 논의와 개별 작품에 대해 이루어진 미시적 논의로 나누어볼 수 있다. 이에 대한 정리는 유정월, 「형식담의 수용자와 공동체」, 『구비문학연구』 60, 한국구비문화회, 2021, 87~117쪽.

6) 라비노위츠(Rabinowitz)나 보드웰(Bordwell)은 서사의 소통에 대해 수용 국면에 초점을 맞춰 연구하면서 독자의 응답이나 재구성 능력을 중시하였다. 독자가 서사적 소통에 대해 어떤 프레임을 자신의 텍스트 읽기에 투사하느냐에 따라 텍스트 읽기에 대한 태도와 의미 이해의 방식이 다를 수 있다. 피터 스톡웰 저, 『인지시학개론』, 한국문화사, 2009, 104~107쪽.

7) 김정희, 『게슈탈트 심리학』, 학지사, 2000, 89쪽; 이동순, 「조태일 시의 인지시학적 연구」, 단국대학교 박사학위논문, 2010, 30쪽.

8) 김청우는 마가렛 프리만의 언급을 통해 이 점을 분명히 한다. 프리만은 인지시학에 관한 오해를 다음과 같이 지적한다. “인지시학은 특별한 접근 방법으로 인해 (그간 제기되지 않았던 새로운) 해석에 기여하는 또 다른 문학이론이 아니다. 오히려 인지시학은 문학작품이 창조되고 이해되는 인지과정을 드러냄으로써 해석하는 힘을 지니게 된다” 다시 말해 인지시학은 새로운 해석을 제기하는 ‘또 다른 수많은 문학이론 중 하나’가 아니라, 문학작품의 창작과 해석에 작동하는 ‘토대’를 밝혀냄으로써 그 의미의 본성을 이해하기 위한 시도인 것이다. 그렇기에 인지시학적 시 해석은 ‘새로운 해석’을 제시하지 않으며 오히려 기존의 해석을 두고 어떻게 그러한 해석이 가능할 수 있는가에 관심을 둔다. 김청우, 앞의 글, 482쪽.

## II. 형식담의 직시장과 스키마

### 1. 일상적 공간적 직시와 비일상적 지각적 직시

허구적 서사는 그것이 길건 짧건 간에 수용자에게 정신 이미지를 불러 일으키고 그것을 움직이게 하고 그 이미지 내에서 돌아다니게 한다. 수용자는 화자나 등장인물의 입장이 되어 사건을 경험함으로써 이야기 속에 들어가 있는 느낌을 가질 수 있다. 수용자가 문학 텍스트를 읽을 때 허구 세계의 등장인물이 겪은 경험을 마치 자신이 겪은 것처럼 느낄 수 있는데, 이를 모형화한 것이 직시 이론(deictic theory)이다.

이야기 상황에서 청중은 화자의 눈과 입을 빌려 그의 시점, 언어, 태도를 통해 작품 속의 시간, 공간, 맥락을 이해하게 된다. ‘직시(dexis)’란 어떤 담화를 다른 담화로 전환시키는 정관사나 지시대명사 같은 단어들, 시제, 그 밖의 다양한 문법적, 어휘적 자질의 지시 혹은 명시 기능을 말한다. 이와 같은 장치들이 중요한 이유는 텍스트를 향유하는 과정에서 수용자가 현재 서술되거나 발화되고 있는 상황의 발화 주체와 시간 그리고 뉘앙스를 파악해야 하기 때문이다. 이 개념을 인지서사학에서 사용하게 된 것은 문학 텍스트가 화자나 서술자를 통해 중개된다는 잘 알려진 사실에 더해, 그 중개자(직시 중심)가 바라보고 있는 관점에서 사태를 파악하는 것이 가지는 효과를 짚어내기 위해서이다.<sup>9)</sup>

형식담의 수용자 역시 텍스트의 언어를 수동적으로 받아들이는 것이 아니라, 텍스트 안에서 사실상 어떤 역할을 하게 된다. 수용자는 정신적으로 구성된 이야기 세계 내에 인지적 위상을 가진다. 그는 문학 텍스트 안으로 이동된 직시 중심이기도 하다. 독자는 직시 이동(deictic shift)을 함으로써 사실상 등장인물 혹은 이야기 화자의 관점에서 사물을 보고,

---

9) 이정엽, 「인지서사학 관점에서 본 게임학 연구」, 『한민족어문학』, 71, 한민족어문학회, 2015, 521쪽.

그 관점으로부터 맥락을 구성한다. 이러한 직시 이동들이 만들어내는 세계를 하나의 직시장(deictic field)이라고 하는데<sup>10)</sup> 이는 여러 가지 종류로 범주화가 가능하다.<sup>11)</sup> 먼저 형식담의 수용자가 텍스트 세계에 등장하는 인물, 시·공간적 배경 등을 중심으로 이야기 세계를 어떤 인지공간으로 형성하는가 살펴보도록 하겠다.<sup>12)</sup>

#### <이야기>

어떤 여자가 얘기럴 방에다 재워두고 발이로 일혀로 나갔다가 일얼 다허고 집이로 와서 봉께 방에 재워났던 애기가 없어져서 여그저그 췌어보넌디 암만 췌어봐도 애기가 없어서 걱정허고 있넌디 어디서 애기 우넌 소리가 나서 그리 가봉께 커다런 이가 얘기럴 보듬고 베랑박(바람벽)에 붙어 있드랴. 그리서 이야기여.<sup>13)</sup>

<이야기>의 직시 중심은 “어떤 여자”이며, 수용자는 그녀를 따라 직시 이동을 하게 된다. 이 이동은 짧은 시간(일을 하러 나갔다가 일을 다 하고 돌아오는 사이) 동안, 비교적 작은 공간의 이동(방->발->방->기타 집

- 
- 10) 지각적 직시나 공간적 직시, 시간적 직시, 관계적 직시, 텍스트적 직시 등이 있으며, 직시 이론에 대해서는 피터 스톡웰 저, 앞의 책, 82~109쪽 참조.
- 11) 스톡웰은 츠빈과 휴이트의 직시 목록을 빌려오는데, 그것은 ‘누가’, ‘무엇’, ‘언제,’ 그리고 ‘어디서’로 도식화된 것이다. 이 틀을 유지하면서 스톡웰은 ‘누가’, ‘무엇’에 해당하는 것을 ‘지각적(perceptual) 직시’로 묶고, ‘언제’를 시간적(temporal) 직시로, ‘어디서’를 공간적(spatial) 직시로 정리한다. 여기서 그치지 않고 관계적(relational), 텍스트적(textual), 합성적(compositional) 직시 자질을 추가한다. 스톡웰, 앞의 책, 110쪽. 스톡웰이 특별히 추가한 직시의 종류를 살펴보면 다음과 같다. 관계적 직시는 고유명사와 호칭명사, 평가적이고 판단적인 형용사구와 부사구 같은 것으로 사회적 공손과 양상 등을 표현할 수 있다. 텍스트적 직시는 제목, 장 제목 등 작가가 만들어 낸 요소들에 주의를 환기한다. 글쓰기, 인쇄, 창조 등과 관련되며 소설외적 목소리, 함축된 저자, 이야기 화자로서의 갑작스러운 이동을 포함한다. 합성적 직시는 외적 제시 요소로, 텍스트가 놓은 맥락(가령 교실), 문학적 관습 등을 말한다. 앞의 책, 106~107쪽.
- 12) 직시어는 문맥에 따라 뜻이 달라질 수 있는 ‘이것, 지금, 여기, 나’ 등을 의미한다. 직시적 표현은 문맥에 의존하기 때문에, 문학 텍스트를 읽는 것은 이 모든 직시적 표현을 따라가기 위해 그 문맥을 창조하는 과정이다. 같은 책, 46쪽.
- 13) 『임석재전집』 9권, 장성군 장성명 영천리 금산두한, 53쪽.

의 공간(“여그저그”)->바람벽)으로 두드러진다. 바쁘게 아이를 찾는다는 서사의 상황은 잦은 이동을 그럴듯한 것으로 만든다.

마지막으로 바람벽에서 “여자”는 아이를 찾게 된다. 큰 이와 (작은) 아이, 큰 이가 업고 있는 (작은) 아이의 관계를 이해하기 위해서는 아무리 이가 크더라도 아이를 업을 수 없음을 알고 있어야 한다. ‘아이를 업고 있는 이’는 불가능한 직시 대상이다. 또 ‘이야기’와 ‘이야기’ 사이의 직시 관계를 이해할 수 있어야 한다. ‘이야기’는 이야기를 의미할 수도 있고, 업혀 있거나 옆에 있는, 화자나 청중이 아는 누군가의 아이를 지시하면서 이루어질 수도 있다. 후술하겠지만, 어떤 경우든 또 다른 종류의 직시 이동이 이루어진다. 이때 수용자는 아이를 실제 아이와 동일시하거나 혹은(이어서) ‘이야기’라는 추상명사로 동일시하는 이중의 직시 이동을 하게 된다.

#### <거짓말1>

한 사람이 밭 없는 자루를 개주구 한 고개를 넘어 가는데 가지 없는 낭구에 꼭지 없는 배가 열려서 이거를 많이 따서 밭없는 자루에 가득 넣서 집이 와서 먹는데 암만 먹어도 배려 안 불러서 생각해보느꺼니 거짓뿌리드랬다.<sup>14)</sup>

이야기는 비교적 간단하다. 직시 중심은 “한 사람”으로 ‘고개를 넘다’라는 동사에서 알 수 있듯이 한 인물의 이동을 따라가면서 지각이 이루어진다. 인물은 고개를 넘어, 배나무를 보고, 배를 따서, 자루에 넣어 집으로 돌아온다. 공간적 직시 이동은 고개->배나무->집으로 단순하며, <이야기>에서 아이를 찾는 엄마의 이동처럼 일상적 반경 안에서 이루어진다. 이러한 직시 이동은 다른 옛이야기에 비해 잦다고도 할 수 있는데 아주 짧은(문장으로 치면 한 두 문장, 시간으로 치면 1분도 남짓) 언술에서 여러 번 이동이 이루어지기 때문이다.

14) 『임석재전집』 3권, 의주군 고관면 상고동 한명삼, 139쪽.

공간적 이동은 일상적인데 비해 어떤 사람이 맺는 직시 대상과의 관계는 예사롭지 않다. 밑없는 자루, 가지 없는 나무, 꼭지 없는 배, 먹어도 배부르지 않는 배까지. 앞의 형용구는 뒤의 명사를 가질 수 없다. 불가능한 대상을 “가지고”, “따서”, “넣어”, “먹는” 언술은, 그 대상과 관계를 설정할 수 없는 일련의 행위이기에 역시 불가능하다. <이야기>에서 이가 엮고 있는 아이를 찾은 것도 마찬가지이다.

<거짓말1>에서 수용자는 “거짓뿌리”의 ‘뿌리’를 어떤 식물의 뿌리로 상상하게 된다. 앞의 ‘배’라는 직시 대상을 참조하기 때문이다. 그러나 “거짓뿌리”는 거짓말을 의미하는 방언이기에 실재하는 뿌리가 아니다. 거짓뿌리를 실재하는 무언가를 대상으로 가질 수 없음에도 불구하고 일상적 공간에서의 직시 이동은 거짓뿌리를 마치 식물의 뿌리처럼 지각하도록 한다. 앞의 <이야기>처럼 여기에서도 직시 이동은 이중으로 보인다. 하나는 식물 대상으로의 이동이며 다른 하나는 거짓말이라는 추상적 대상으로의 이동이다.

#### <거짓말2>

물 없는 개천에 고기 한 마리가 빠데서 날 건데주시요 나를 건데주시요  
하구 있으느꺼니 구먹쟁이 쇠경이 가서 보구 아 큰일 났다 고기레 개울에  
빠뎠다구 과티느꺼니 귀먹어리레 이 소리를 듣구 날래 누가 가서 건데주어  
라구 하느꺼니 얹은뱅이레 뛰가서 내가 구해주겠다구 하멘 건덜라구 할 적  
에 상투 튼 중이 빨리 와서 고기를 건데서 녹디에다 노느꺼니 고기는 둥다  
둥다 이저는 살았다 하멘 이리 뛰구 텔루루 뛰구 하다가 움물에 텀병 빠데서  
사람들이 왁 움물에 모여들어와서 고기를 건덜라구 움물을 들다보느꺼니  
새빨간 거짓말이 우굴우굴하구 있드래.<sup>15)</sup>

청자의 위치, 직시 중심은 한 명의 인물이기보다는 하나의 장소로 생각된다. 무언가가 빠지고 건져질 수 있는 것을 볼 수 있는 곳, 즉 개천

15) 『임석재전집』 3권, 의주군 고관면 상고동 유창돈, 141쪽.



근처가 될 것이다. 직시 이동은 비교적 한정되어 있어 물 안과 밖, 물가와 물속을 넘나든다. 공간 이동에 비해 직시 대상은 자주 교체된다(개천->물고기->소경(등장인물1)->얕은뱅이(등장인물2)->중(등장인물3)->물고기->물밖->물속->사람들(소경, 얕은뱅이, 중 포함)). 수용자는 한 장소에서, 바뀌는 등장인물을 따라 연속적 사건을 보게 된다. 개천에 빠진 대상(물고기)이 하나 있고, 구하는 주체 세 사람(귀머거리, 얕은뱅이, 중)이 있다. 이 이야기의 직시 대상들은 물 없는 개천, 익사하려는 물고기, 소리를 듣는 귀머거리, 뛰어가는 얕은뱅이 등으로 앞의 <이야기>나 <거짓말>의 직시 대상들처럼 존재할 수 없는 사물들이다. 따라서 수용자가 급박함이나 긴장감을 느낀다면 그것은 정말로 물고기가 죽게 되는 긴급한 상황을 상상하여 이루어진 것이라기보다는 제한된 공간에 다양한 등장인물이 자주 교체되는 직시 이동의 효과라고 할 수 있다.

#### <이와 벼룩의 씨름2>

씨름 잘 하던 사람이 길을 가는데 여기여차 여기여차 하멘 씨름하던 소리가 나서 옳다 됐다, 어서 가서 씨름해서 소 한 마리 타자 하구 가는데 씨름판은 없었다. 허리춤이 근질근질해서 허리춤을 들테보느꺼니 니하구 베리디하구 씨름하느라구 여기여차 여기여차 소리하는데 니는 베리디한테 저서 깔려서 납작해졌다구 한다.<sup>16)</sup>

위 이야기 역시 일상적 직시장을 보여주지만 비일상적 직시 대상과 지각 대상을 가진다. 직시 중심은 씨름 잘하는 사람을 따라 이동하는데, 길->정지(씨름 소리 들리는 곳)->(직시 중심자의) 신체(허리)로 그 거리가 짧다. 이렇게 일상적인 공간으로 직시 이동을 하던 그가 자신의 허리춤에서 지각하는 것은 씨름을 하다가 벼룩에게 저서 납작해진 이의 모습이다. 이러한 직시 대상이 “여기여차” 소리를 내고 씨름을 한다는 것은 비일상적

16) 『임석재전집』 3권, 신의주부 미륵동 김춘덕, 151쪽.

지각이다. 일상적 직시 이동과 함께 이루어지기에 비일상적 지각은 더 특수한 것처럼 보인다.

형식담에서 비일상적 지각으로의 이동은 다소 갑작스럽다. 일반적인 옛이야기 시작의 정형구 가운데 “호랑이 담배피던 시절”은 상상적 혹은 환상적 직시 이동이나 직시 대상이 가능함을 보여주는 예고편이다. “옛날 한 시골 마을에서” 역시 허구적 직시 이동이나 직시 대상의 존재를 기대하게 한다. 그러나 형식담은 경험담이나 사실담과 같은 직시 중심을 가지고 직시 이동을 하기에 수용자들은 비일상적 지각에 대해 상대적으로 더 갑작스럽다는 감정을 가진다.

## 2. 안과 밖의 직시 이동: 갑자기 나타나기

형식담에서 일상적 공간으로의 직시 이동과 비일상적 지각 대상의 충돌보다 수용자에게 더 놀라움을 야기하는 것이 있다. 이들 이야기에는 텍스트 안에서 밖으로의 직시 이동이 나타난다. 텍스트 내부의 직시장에서 텍스트 외부로의 직시장으로의 변경은 ‘텍스트적 직시’라 명명할 수 있다. 형식담의 연행자가 이야기 중이라는 실제 상황을 환기시키기 때문이다.

앞서 <이야기>나 <거짓말>을 보면 “이야기”나 “거짓말”의 존재는 갑작스럽다. 그 아이가 ‘이야기’라거나, ‘거짓뿌리’, ‘새빨간 거짓말’이라는 언술이 발화되는 순간, 청자들은 이야기에서 현실의 아기로, 먹는 음식에서 거짓말로 직시를 이동시켜야 한다. 그리고 바로 이야기가 소통되는 현실 상황을 마주하게 된다. 옆에 있는 아이를 텍스트 내부의 아이와 동일시하는 직시 이동을 하거나(<이야기> 경우) 지금 하고 있는 말들이 일종의 거짓말이라는 소통행위 자체로 직시 이동을 해야(<거짓말>의 경우) 하는 것이다. <이야기>의 경우는 이 두 가지가 모두 이루어질 수도 있는데, 앞서 언급한 것처럼 이야기 속의 아이와, ‘이 얘기’와 ‘이야기’가 구술 상황에서는 동음이의어처럼 들릴 수 있기 때문이다. 이 경우 아거나

이야기, 거짓말이라는 직시 대상은, 이전의 직시 이동과는 다른 방식으로 직시 이동을 해야 조우할 수 있다.

<길로 길로 가다가>

질로 질로 가다가 돈을 한푼 주었네 주은 돈을 버릴까 그 돈 한 푼 가지고  
떡을 하나 사가지고 묵고나이 똥이네. 돌아보이 친구네. 끼고 보이 방구네<sup>17)</sup>

앞의 이야기들과 달리 일종의 리듬감을 가지고 있기는 하지만, 여기에도 텍스트적 직시가 나타난다. 인칭대명사가 생략되어 있어 직시 중심이 명확하지 않은데, 그렇기 때문에 화자는 자신을 이야기 속에 바로 투입할 수 있다. 이 직시장에서도 지속적 이동이 관찰된다. 길을 가다가 돈을 줍고 떡을 사고 똥을 누고 친구를 만나고 방구를 낀다. 이야기 내부의 공간적 이동은 길->바닥(돈)->가게(떡)->길(혹은 바닥. 배설이 가능한 곳)으로 짧은 수평이동과 함께 위와 아래, 앞과 뒤(‘돌아보니’)로 이루어진다. 이러한 일상적 직시 이동 뒤에 갑자기 “방구”가 나온다. 이런 종류의 이야기에 대한 연행 상황을 참조하면, 이 순간 유머러스하거나 장난기 있는 화자들은 실제 방귀를 끼거나, 입으로 등 방귀 소리를 모방하는 연행을 할 가능성이 있다. 이야기 내부의 방귀가 이야기 외부의 실제 방귀가 되면서 수용자는 현실로 갑자기 끌려나오는 텍스트적 직시 이동을 하게 된다. 이때 놀랍거나 흥미롭다는 감정은 이성이 아니라 몸으로부터 비롯된다.

특히 형식담 가운데 <거짓말> 이야기는 추상적 개념을 시각화한다. 더 세부적으로 보자면, 거짓말이 ‘우굴우굴’하다는 것은 거짓말의 횡수를, 새빨갳다는 것은 진실과 180도 거리에 있다는, 거짓말의 정도를 감각화한다. 거짓말을 색과 모양으로, 지각 대상으로 만들어 보여주는 것이다. 거짓말의 옛말인 ‘거짓뿌리’라는 것도 거짓말을 배처럼 씹어 먹을

17) 『임석재전집』 10권, 부산부 부산진공립보통학교 광화태, 85쪽.

수 있는 음식으로 형상화한 것으로, 이 역시 추상적 개념을 지각 가능한 대상으로 만든 경우에 해당한다. 수용자는 이야기의 세계에서 거짓말이나 아기, 방귀 등 현실의 존재, 사물과 갑자기 조우하는 것이다. 이는 직시 이동 이론으로 보았을 때 ‘갑자기 나타나기’와 관련이 있다. 수용자(청자)가 직시 중심을 실제 삶으로 갑작스럽게 이동시키면서, 허구 세계 내에 만들어졌던 직시장이 사라지거나, 수용자가 현실 공간으로 직시 이동을 하게 되는 것이다.

갑자기 나타나기는 형식담의 정보성을 특수하게 만든다. 일반적으로 정보성은 세 가지로 나누어 볼 수 있다. 1차성은 두드러지지 않은 사물과 행위들이다. 2차성은 예외적이거나 덜 있을 법한 사물이다. 3차성은 불가능하거나 매우 드문데, 이는 기존의 도식에 대한 도전으로 여겨지며 세계관이나 패러다임의 변화를 필요로 한다. 각각은 기존 도식과 관련을 가지는데, 1차성은 기존 도식을 보존하거나 강화하고 2차성은 새로운 사실을 기존의 사실에 첨가(증가)하며, 3차성은 도식을 수정하거나 쇄신한다.<sup>18)</sup> 이야기 세계는 흔히 2차성의 정보를 가진다고 볼 수 있는데, “그러던 어느날”로 시작하는 정형구가 단적인 예다. 예외적이거나 드문 상황이 제시되면서 평범함에 특수함을 보충하는 식이다.

형식담은 이와 달라 일상적 직시 중심과 직시 이동의 연쇄로 구성되다.는 점에서 2차성도 아닌, 1차성의 정보성을 가지는 것처럼 보인다. 그러나 행위의 대상이 되는 사물들에, 그것을 그것으로 존재하게 하는 핵심적 요소가 누락되었음을 고려하자. 이야기 세계의 행위들은, 일상적인 것처럼 보인다고 할지라도 현실에서 불가능한 사물들을 가지고 행해지는 것이기에 결국은 불가능하다(배를 먹는 것은 일상적이지만, 꼭지 없는 배를 먹는 일은 불가능하다). 이렇게 <거짓말>의 이야기 세계에는 3차성이 훌쩍려져 있다. 앞의 <이야기>에도 텍스트적 직시 이동이 나타난다. 대부분의 청자는 “어떤 여자가 애기털 방에다 재워두고 밭으로 일

18) 인지기론에서 정보성과 도식에 대한 설명에 대해서는 스톡웰, 앞의 책, 146쪽.

허로 나갔다가”처럼 이야기에 매개된 도입부에 대해 상황적 스크립트를 가진다. 주인공에게 어떤 일이 일어날 것임을 기대하게 될 것이고, 그것은 아이의 행방과 관련한 2차성의 사건일 것임을 기대한다. 가령 엄마가 없어진 아이를 찾았는데 날개가 돋아 천장에 붙어있었다는 ‘날개형’ <아기장수>는 흔한 이야기이다. 이렇게 아이를 예상 밖의 곳에서 찾았다는 예외적인 사건이 부가되는 것이 2차성이다. 이러한 종류의 이야기에 익숙한 청자들에게 <이야기>의 도입부는 하나의 (전형적 이야기 전개의) 스크립트를 구성하게 하지만, 실제 일어나는 일은 그것에 위배된다. 아기를 이가 업고 있다고 하고, 그 불가능한 아기가 여기 있는 이 아기라거나, 그 ‘이애기’라는 식으로 말하면서 일상적 틀뿐 아니라 이야기의 틀 자체가 파괴한다.

<거짓말>의 3차성이 이야기 세계에서 쉴 새 없이 드러난다면, <이야기>의 3차성은 결말에서 갑자기 나타난다. 평범한 일상 속에서 특별한 어떤 이야기가 구현되는 것이 아니라, 평범한 일상의 이야기에서 갑자기 이야기의 틀을 파괴하는 데 이르는 것이다. <이야기>와 <거짓말>의 수용자는 기대와 위배의 인지과정을 적극적으로 처리할 수밖에 없으며 이것이 처음부터 끝까지 유희였음을 알 수 있다. 일반적으로 옛이야기의 유희적 성격이 2차성의 형상화에서 올 수 있다면 형식담의 유희적 성격은 1차성에서 3차성으로 갑자기 정보성이 높아지는 충격과 놀라움으로 인해 마련된다.

이 이야기를 반복해서 듣는 청중을 상정할 때 형식담이 가지는 1차성과 3차성의 정보성은 효과적이다. 원칙적으로 이야기의 인지적 효과인 놀라움은 반복을 통해서 획득될 수 없다. 형식담에서는 같은 결론(새빨간 거짓말)에 도달한다고 하더라도, 새로운 상황의 도입이 손쉽게 가능하기 때문에 청중의 놀라움을 견인할 수 있다. 이야기의 직시 이동이나 직시 대상이 일상적이기에 고기를 잡거나 배를 따는 것은, 장을 보거나 논에 가는 것으로 얼마든지 대체가능하다. 다시 한번 강조하자면, 이는

형식답이, 예외적인 사건인 2차성이 아니라, 일상의 행위인 1차성을 기반으로 하기에 가능하다. 지금까지의 이야기가 모두 거짓말이며 유희였다는 것을 밝히는 형식답은 재차(한 장소에서, 한 화자에 의해, 여러 번) 구연될 수 있다.

일반적으로 한 유형의 이야기가 연달아 구연되는 것은 특수한 연행 상황이다. 가령 <우렁각시> 이야기가 한 번 구연되었다면 앞의 이야기에 특별한 누락이나 변형이 있다고 생각되는 것이 아닌 이상, 후속되는 구연은 다른 종류의 이야기가 될 가능성이 높다. 그러나 <거짓말> 이야기는 연달아 구연이 가능하다. 한 명의 이야기꾼이 이야기를 다시 할 때에도 1차성의 상황만 바꿈으로써 수용자의 놀라움을 계속 야기할 수 있기 때문이다. 이렇게 중첩된 행위가 모두 거짓말임을 밝히는 구연 상황이 있다면, 그것은 청자를 반복해서 속일 수 있다.

### 3. 두 가지 이질적 스키마

앞서 형식답이 집 안과 밖, 고개나 개천의 위와 아래 등의 일상적 직시 이동을 하고 있음을 살펴보았다. 이 직시 대상은 물리적이고 구체적인 사물들이다. ‘형식답’은 그 명명에서부터 정신적인 것이라는 편견과는 달리, 실제로 이야기는 경험적, 육체적, 물리적 세계를 직시장으로 한다. 이러한 이야기 세계는 다른 옛이야기에서도 발견가능하다. 그러나 형식답에는 하나의 직시장 바깥에 또 다른 직시장이 있으며, 형식답은 또 다른 직시장으로의 특수한 직시 이동, 갑자기 나타나기와 텍스트적 직시 이동을 한다.

이러한 이동들을 보여주는 형식답의 스키마를 정리하면 어떻게 될까? 수평적 혹은 수직적 직시 이동은 아이를 찾거나 (배를 따거나 물고기를 잡는) 채집 같은 일상적, 물리적 도식을 사용하여 이해된다. 그러나 갑자기 나타나기, 즉 텍스트적 직시 이동 후 수용자는 다른 스키마를 가지고

이야기를 소통하게 된다.

## 스키마의 전환

구체적/일상적/물리적 스키마 -----&gt; 추상적/언어적/진위의 스키마

이야기 세계

## 현실 세계

이는 이야기 세계에서 현실 세계로의 이동을 포함한다. 한 수준에서 다른 수준으로, 갑자기 이동하게 된다. 이러한 프레임 이동이 가능하기 위해서는 두 가지 차별적 세계를 상정해야 한다. 채집과 음식 같은 것이 존재하는 일상적, 구체적, 물리적 세계와, 소통의 상황을 드러내고 이야기의 진실을 가늠하는 언어적, 추상적, 진위의 세계가 그것이다. 형식담의 향유에는 이러한 이질적 세계 사이의 스키마 전환이 수반된다.

그런 점에서 형식담은 이야기의 전형(prototype)에서 벗어나는 비전형적 특질을 가진다. 전형의 특질은 시간이 덜 걸리고, 먼저 습득되며, 기억에 잘 남는 것이다.<sup>19)</sup> 이런 전형이론을 형식담이 소통되는 상황(공시적 소통 상황, 한 공간에 화자와 청자가 있는 상황)에 적용해 보자. 주지하다시피 형식담에는 갑작스러운 직시 이동이 있다. 일반적인 이야기의 끝을 고려하면, 행복하게 잘 살았다는 것은 등장인물의 세계에서, 동질적 세계에서 벌어진다. 그러나 형식담에서 등장인물의 세계는 현실 세계

19) 로쉬는 피실험자의 문화권이나 지식 정도에 따라 전형적인 보기와 비전형적인 보기의 예가 다르며, 각 범주들 사이에도 복잡한 의미망이 놓여 있다고 하였다. “범주의 전형적 보기는 비전형적 보기에 대하여 특징적인 모습을 드러내는데 이를 ‘전형효과’라고 하며, 범주의 전형효과는 다음과 같은 세 가지 측면에서 확인된다. 첫째, 전형적인 보기는 해당 범주를 확인하는 데 시간이 덜 걸린다. 로쉬의 실험을 예로 들면, ‘참새’와 ‘뿔관’의 경우 ‘새’의 범주로서 ‘참새’가 ‘뿔관’보다 더 빨리 확인된다는 것이다. 둘째, 언어 습득 과정에서 전형적인 보기를 먼저 습득한다. 셋째, 실어증 환자의 경우 범주의 전형적인 보기보다 비전형적인 보기를 발화하는 데 더 많은 어려움이나 오류를 나타내며, 정상적인 화자가 어떤 단어를 일시적으로 망각하게 되는 경우는 대개 범주의 비전형적인 보기이다.” Rosch. E., “Cognitive Representations of Semantic Categories”, *Journal of Experimental Psychology* 104, 1975, pp.192~233(이동순, 앞의 글, 27쪽 재인용).

로 바로 전환 되며, 앞에는 이런 이동을 위한 단서가 대부분 생략된다. 직식 이동이 있어야 함을 알아채기 위해서, 그것이 현실 세계의 어떤 것을 지시하는가 이해하기 위해서는 다소의 시간이 소요된다. 일반적인 이야기의 결말처럼 관습적으로 이해할 수 있는 것이 아니기 때문이다. 형식담은 둔사적 성격, 즉 연행을 그만두거나 사양하는 데 사용되는 특질을 가진다고 알려져 있다.<sup>20)</sup> 이야기 연행을 고사하거나 끝맺고 싶을 때 구연하기도 한다는 것이다. 한 명의 아동 청자를 가정한다면, 그는 다른 이야기들의 향유가 끝나고 나서야 형식담을 향유할 가능성이 높다. 형식담을 습득하기 위한 시간 자체가 지체되는 것은 아니지만, 형식담은 다른 이야기들의 습득과 비교할 때 뒤늦게 습득될 수 있다. 다른 이야기들에 비해 이해에 시간이 더 필요하고, 습득이 늦는다는 점에서 형식담의 인지과정은 비전형적이다.

형식담이 비전형성은 역설적이게도 이야기란 무엇인가에 대한 보편적 인식을 보여준다. 전형성을 깨뜨리는 비전형성으로 우리가 전형적이라 생각하는 것이 무엇인가를 드러내는 것이다. 형식담은 메타 설화, 즉 이야기에 대한 이야기이기도 하다.<sup>21)</sup> 그렇다면 형식담을 통해 이야기가 무엇인지, 다시 말하면 수용자들이 이야기를 무엇으로 생각했는지 알 수 있다.

형식담의 도식 이동은 이야기가 그 안에 서로 다른 성격을 가지고 있

20) 조희웅은 형식담을 둔사적(遁辭的) 형식담과 누적적 형식담으로 대별하고 63가지 세부 유형을 더하였다. 또 그는 형식담의 특성을 여섯 가지 제시하였는데, 그 가운데 하나가 ‘둔사적’ 성격이다. 이는 이야기 밑천이 떨어졌음에도 억지 부탁에 못 이겨 이야기를 계속해야 할 경우를 말한다. 조희웅, 『한국설화의 유형』(증보개정판), 일조각, 1996, 21~23쪽. “둔사적 형식담은 이야깃거리가 떨어졌을 때 조름에 못 이겨 내놓는 비장의 무기이다.” <형식담>, 『한국민족문화대백과사전』

21) 임재해는 같은 맥락에서 <이야기 주머니>와 <이야기 말뚝>과 같은 이야기들을 ‘메타 구비설화’로 지칭한 바 있다. 임재해, 「메타구비문학과 민중의 설화 인식」, 『구비문학연구』 8, 한국구비문학회, 1999. 그에 따르면 ‘옛말 한 말 그른 말 없다’고 하는 옛말은 ‘옛말에 관한 옛말’이다. ‘이야기 주머니 이야기’는 ‘이야기에 관한 이야기’이다. 이들 작품들은 연구자가 아닌 향유자 자신들의 관점을 드러낸다는 점에서 특히 주목할 필요가 있다고 보았다.



고, 이동이 가능하며 한번 이동하게 되면 비가역적이 되는 무언가, 이질적인 것들로 되어 있음을 보여준다. 이질적 세계 사이를 이동한다는 것은 이야기를 두 영역으로 공간화한다는 것이다. 하나의 세계 공간이 사라지거나 다른 세계 공간 나타난다. 이야기의 허구적 세계와는 다른 현실의, 언어를 소통하고 있는 세계가 나타나는 것이다. 구연을 그만두기 위해 형식담을 말한다면, 형식담에는 무언가 깨는 성격, 즉 이야기의 이야기다움을 파괴하는 성격이 있다고 할 수 있다. 형식담이 ‘반(反) 이야기’ 혹은 ‘탈(脫) 형식’으로서의 특성을 지적<sup>22)</sup>하는 논의 역시 같은 맥락에 있다. 하나의 세계가 깨지는 것은 곧 두 번째 세계를 드러내는 것이다. 그렇다면 두 번째 세계와 단절함으로써 첫 번째 세계는 지탱될 수 있다. 이때 이야기는 지지되고 지탱되어야 하는 무언가로 생각되며, 하나의 완결된 공간처럼 인식된다. 그렇다면 이야기는 안과 밖의 공간을 가지면서, 밖의 충격으로 파괴될 수 있는 공간, 최종적으로는 일종의 그릇의 도식으로 생각될 수 있다.

### Ⅲ. 결론: 서사성과 문화적 특수성

형식담이 서구와 우리나라에 보편적으로 존재한다고 해서 그것들이 만들어내는 가능 세계가 유사한 것은 아니며, 그것을 향유하는 수용자의 인지적 과정 역시 단일하게 모델화될 수 있는 것은 아니다. 형식담을 자연화<sup>23)</sup>할 때 수용자가 기대고 있는 인지 프레임은 어떤 사람을 인성 모델로 하는가, 가치·규범·정상으로 생각되는 것은 무엇인가에 따라 좌우되며, 역사적·문화적으로 가변적일 수밖에 없다.<sup>24)</sup> 형식담의 인지 프레임

22) 이흥우 외, 「한국설화의 분류에 관한 제언: 형식담에서 유희담으로」, 『겨레어문학』 52, 겨레어문학회, 2014, 108쪽.

23) 이야기의 수용자는 자신의 향유 방식이 가치에 의해 조종되는 것이 아니라, 그런 방식으로 이야기를 향유하는 것이 자명하다고 여긴다. 플루터닉은 이를 ‘자연화’ 개념으로 설명한다. 이에 대해서는 Monika Fludernik, *Towards a 'Natural' Narratology*, Routledge, 1996 참조.

은 같은 설화 향유자 사이에서도 특수한 것일 수 있다. 앞서 언급한 ‘갑자기 나타나기’와 같은 직시 이동은 다른 설화들에서는 포착되지 않는다. 갑자기 나타나기의 결과, 형식담은 시작하자마자 끝나기도 하고, 이야기 내적 세계가 합리적이지 않은 것처럼 보이기도 한다. 기존 설화를 읽을 때 독자들이 가지고 있는 스키마가 형식담에는 적용되지 않는다. 언어적 관점에서 형식담을 보자면, 형식담은 풍부한 서사성을 가진다고 하기도 어렵고, 보는 관점에 따라서는 서사가 아니라고 할 수도 있다. 형식담은 이야기의 패턴 자체에 도전하는 이야기들이기 때문에 이를 접하는 수용자들은 놀라움과 충격 같은 실질적인 감정 반응을 가진다.

형식담에서 이야기는 새빨간 거짓말, 혹은 거짓뿌리와 같은 것이다. 이는 의미 있는 비유인데 그것이 완전한 거짓말임에도 불구하고 새빨강 다거나 뿌리와 같다는 것으로, 실체가 있는 것처럼 언명되기 때문이다. 여기에는 일종의 모순이 존재한다. 실재할 수 없음과 그럼에도 실재하는 것으로 표현된다는 것 사이의 모순이다. 이 향유집단이 가지는 허구성에 대한 인식은 다른 향유집단의 그것과는 변별된다. 이야기에 대한 인지란 문화적, 시대적 산물이기 때문이다.

단적인 예로 조선시대 상층-남성과 같은 특정 향유 집단이 가진 인식은 이와 다르다. 옛이야기에 대한 메타적 언술은 아니지만 이덕무(李德懋; 1741~1793)는 “가공착허”라는 말로 소설에 대한 비평을 일별하고자 하였다. 그는 소설이 “빈 데다 시령을 매고 허공을 꿰뚫으며[架虛鑿空], 귀신을 논하고 꿈을 말[談鬼說夢]한다고 하였다.<sup>25)</sup> 이 역시 허구적 서사에 대해 메타적 성격을 가진다. 빈곳과 허공은 귀신과 꿈과 같은 소설 내적 형상들을 지시한다. 실재할 수 없는 것을 실재하는 것으로 그린다

24) 안스가 뉘닝·베라 뉘닝 편, 앞의 책, 368쪽.

25) 小說有三惑。架虛鑿空，談鬼說夢，作之者一惑也。”李德懋，『靑莊館全書』 권2, 嬰處雜稿. 이덕무는 소설에 세 가지 미혹한 점이 있다고 하였다. 첫 번째는 없는 것을 꾸며내어 귀신과 꿈을 이야기하는 것이고, 두 번째는 허황한 것을 도와 비친한 것을 고치하는 것이고, 세 번째는 탐과 시간을 허비하여 경전을 등한시하게 하는 것이다. 그에 따르면 소설을 짓는 것, 평하는 것, 읽는 것 모두가 해서는 안 될 일이다.

는 점에서 형식담의 인식과 맥락을 같이 하지만 이덕무의 언술은 서사를 쌓고 뚫는 과정으로 이해한다는 점에서 건축의 인지 프레임을 가진다.

앞서 언급한 것처럼 형식담의 향유자들에게 이야기는 빈 것이나 구멍과 같은 것이 아니라 현실의 개입으로 인해 깨어질 수 있는, 그러나 현실의 개입이 없는 한 견고한 하나의 그릇과 같이 이해된다. 또 이야기의 시작보다, 이야기의 끝이, 즉 이야기 세계 내적 지시를 통해 끝맺는 언술이 그릇을 그릇답게 만들고 있음을 형식담은 알려준다. 형식담이 역설적으로 보여주는 최소 이야기성이 있다면 그것은 현실 상황의 개입을 배제해야 한다는 것이다. 즉 이야기는 텍스트적 직시가 아니라, 같은 세계 내에서의 동질적 직시로 구성되는 것이 관습적으로 타당하다. 형식담은 그릇을 깨뜨리면서 그릇이 거기 있었음을 보여준다. 이는 안과 밖, 지속과 깨짐이라는 신체적 경험이 없다면 이해하기 힘들다.

‘형식담’이라는 용어는 오해를 불러일으킬 수 있다. 마치 이야기가 순수하고 논리적인 성격만을 가진다고 생각하게 한다. 그러나 형식담을 이해하기 위해서는 인공지능과 같은 인지가 아니라 인간의 체화된 인지가 필요하다. 구체적인 공간과 시간에 청자는 귀속되어 직시 중심을 가지고 직시 이동을 해야 하고, 이야기의 안과 밖을 가로질러 직시 이동을 해야 하며, 프레임 전환을 해야 한다. 이것들은 모두 몸과 마음이 결합된 활동이다. 형식담은 우리의 신체적 경험이 이야기를 향유하는 정신적 경험에 투사되고 있음을 단적으로 보여준다.

## 참고문헌

- 임석재, 『한국구전설화: 임석재전집』 3, 평민사, 1989.  
\_\_\_\_\_, 『한국구전설화: 임석재전집』 9, 평민사, 1992.  
\_\_\_\_\_, 『한국구전설화: 임석재전집』 10, 평민사, 1993.
- 김경희, 『게슈탈트 심리학』, 학지사, 2000, 89쪽.  
김청우, 「인지시학의 이론과 해석의 실제」, 『문화와융합』 44-2, 2022, 475~496쪽.  
송민정, 「몸-마음-내러티브의 만남: 체화된 인지의 내러티브적 이해- ‘자연적’ 서사학을 중심으로」, 『혜세연구』 32, 한국혜세학회, 2014, 281~309쪽.  
유정월, 「형식담의 수용자와 공동체」, 『구비문학연구』 60, 한국구비문학회, 2021, 87~117쪽.
- 이동순, 「조태일 시의 인지시학적 연구」, 단국대학교 박사학위논문, 2010, 1~191쪽.  
이정엽, 「인지서사학 관점에서 본 게임학 연구」, 『한민족어문학』, 71, 한민족어문학회, 2015, 511~535쪽.
- 이흥우 외, 「한국설화의 분류에 관한 제언: 형식담에서 유희담으로」, 『겨레어문학』 52, 겨레어문학회, 2014, 93~125쪽.
- 조희웅, 『한국설화의 유형』(증보개정판), 일조각, 1996. 21~23쪽.
- 최용호, 『서사로 읽는 서사학: 인지주의 시학의 관점에서』, 한국외국어대학교 출판부, 2009, 1~220쪽.
- 피터 스톡웰 저, 『인지시학개론』, 한국문화사, 2009, 104~107쪽.  
Lawrence Grossberg eds., *Cultural Studies*, Routledge, 1992, pp.52~69.

# A Study on the Cognitive Narratology of Formal Folktales

Ryu, Jeong-Wol

This paper aims to objectify thoughts and emotions that act in the process of accepting formal discourse in language using cognitive narrative methods. In cognitive narrative, the reader lives in a specific environment and is assumed to be a real reader with a body and mind, and it is believed that narrative is created in the interaction between the reader and the text.

The audience of formal discourse is attributed to a specific space and time, and must move face-to-face with a certain face-to-face center, and must move face-to-face across the inside and outside of the story. At this time, the prisoner suddenly encounters real beings and objects such as lies, babies, and farts, away from the world of stories. This is related to ‘sudden appearance’ in terms of direct movement theory. As the audience (the listener) suddenly shifts its focus to real life, the job market created in the fictional world disappears and the audience comes out into the real space. In this paper, all of these are considered activities that combine the body and mind. Formal discourse allows us to project our physical experience into the spiritual experience of enjoying the story. Formal stories show a typicality different from existing stories, which paradoxically reveals the narrative of conventional stories. The story is thought to be a space that has a space inside and outside, and can be destroyed by an external impact, and ultimately a kind of schematic of a bowl. Finally, this paper shows that this narrative can be understood as culturally special.

Keywords : Formal folktales, Cognitive narratology, Mind, Deictic field, Deictic shift, Sudden appearance, Schema, Narrativity

투고일: 2023. 03. 22./ 심사일: 2023. 04. 11./ 심사완료일: 2023. 04. 12.