

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2018.4.2.123

JCCT 2018-5-16

## 연행론의 관점에서 본 전통 스토리텔링

### The Significance of Traditional Storytelling in the sense of Performance Theory

김경섭\*, 김정래\*\*

Kyung-Seop Kim\*, Jeong-Lae Kim\*\*

**요약** 스토리텔링 연구에서 그동안 '스토리'의 정태적 측면만이 고려되고, '텔링'의 동적이고 구체적인 현상이 등한시 되어 온 것이 사실이다. 그러므로 스토리텔링 논의에 있어서, 스토리 중심에서 탈피하여 말하기와 상호 작용성을 중심으로 하는 논의가 필요하다. 이런 점을 적극 수용하여 이 글에서 거론하는 '전통 스토리텔링'이란 설화 구연상황을 적극적으로 반영하기 위한 용어이다. 스토리텔링이 구연화자에 의해 표현될 경우가 바로 구술 연행이라는 '전통 스토리텔링'이라 할 수 있다. 사실상 스토리텔링의 오랜 역사는 이야기 연행과 같은 구연 스토리텔링으로부터 비롯된 것이다. 물론 현 시대의 스토리텔링이 구술 시대의 스토리텔링과 같은 것일 수는 없겠지만, 전통 스토리텔링의 구연상황은 텔링이 중요한 이 시대에 새로운 시사점을 던져 준다.

우선 전통 스토리텔링의 형식에서 주목할 것이 바로 연행의 '반성성'이다. 이는 연행 형식 내에 자기 자신을 점검하고 되돌아보는 일종의 자기-참조의 양식이다. 이를 통해 전통 스토리텔링은 텔링의 현장성과 일회성을 수시로 의식하는 면모를 보이고 있다. 두 번째는 전통 스토리텔링의 '틀'이다. 틀을 통해 전통 스토리텔링은 연행의 시간과 공간을 확보한다. 틀은 일종의 연행 분위기를 조장하고 형성하는 일련의 발화와 행위를 포괄하는 것이다. 이를 효과적으로 다루기 위해, 전통 스토리텔링의 틀에 대한 일반적인 모형을 제시하였다.

**주요어** : 전통 스토리텔링, 구술연행, 스토리, 텔링, 콘텐츠, 반성성, 틀, 자기-참조

**Abstract** Storytelling is a compound of two words, 'story' and 'telling'. While the static aspect of 'story' has been emphasized, the dynamic and specific aspect of telling has been ignored. So, in the argument of 'storytelling', it is necessary to break from talking about 'story' and discuss the matter in terms of 'telling' and 'interaction'. In order to accept this need, the term 'Traditional Storytelling' is coined to engage 'oral-storytelling situation' more actively. When 'storytelling' is expressed by a storyteller, it can be referred to 'traditional storytelling', called 'oral performance'. In fact, the storytelling, which has a long history, originated from oral storytelling such as 'oral narration'. It is natural that our current storytelling isn't the same storytelling of an oral period, but the traditional storytelling casts a few crucial viewpoints to us these days when 'telling' has a significant meaning.

In the first place, it is 'reflexivity' that we should note in the form of traditional 'storytelling'. It is a kind of self-reference which means reflecting and looking back at oneself in the form of narration. Through this reflexivity, the storytelling is affected by the site of telling and an aspect of one-off thing very frequently. Another point we need to note is a frame. Through this frame, the traditional storytelling come to hold time and space of narration.

**Key words** : Traditional Storytelling, Oral Performance, Story, Telling, Reflexivity, Frame, Self-reference

\*중신회원, 을지대학교 교양학부(주저자)

\*\*중신회원, 을지대학교 의료공학과(교신저자)

접수일: 2018년 3월 8일, 수정완료일: 2018년 3월 24일

게재확정일: 2018년 4월 14일

Received: March 8, 2018 / Revised: March 24, 2018

Accepted: April 14, 2018

\*\*Corresponding Author : jlkim@eulji.ac.kr

Dept. Biomedical Engineering, Eulji University

## 1. 서론

스토리텔링이 '스토리story'와 '텔링telling'의 결합임을 염두에 둔다면, 그동안 스토리의 정태적 측면만이 고려되고, 텔링의 동적이고 구체적인 현상이 등한시 되어왔음이 사실이다. 그러므로 스토리텔링이 매체 환경의 특성을 반영하고 있고, 스토리 중심에서 탈피하여 말하기(tell)와 상호작용성(ing)을 중심으로 한 향유에 중점이 있다는 점은 중요한 지점이다[1].

이런 점을 염두에 두고 이 글에서 거론하는 '전통 스토리텔링'이란 설화 구연상황을 적극적으로 반영하기 위한 용어이다. 또한 여기서 거론하는 전통 스토리텔링이란 이야기 구연상황을 반영하는 범위로 한정한다는 점을 미리 밝힌다. 우리 전통 문화에는 이야기 구연이 외에도 스토리텔링의 범주 내에 포괄할 수 있는 것들이 많기 때문이다. 하지만 이야기 구연을 검토하는 것이 전통 스토리텔링의 연행적 양상을 거론하기에 효과적인 것만은 사실이다.

사실상 스토리텔링의 오랜 역사는 구연 스토리텔링으로부터 비롯된 것이다. 고전 콘텐츠들을 스토리 차원에서만 접근하는 시도는 그 자체로 의미가 있겠지만, 스토리텔링 차원에서 보자면 그런 논의들은 제한적이고 부분적인 접근인 셈이다.[2] 본고에서는 스토리와 텔링의 차원을 함께 거론하는 방식을 채택하여, 그 연행론적 의의를 논의할 것이다.

영화와 같은 매체의 경우 관객들은 영화가 이야기라고 생각하며 영화의 내용을 다른 사람들에게 전달할 수 있을 것이다. 그런데 영화라는 매체에 있어서 영상이나 음향의 요소들이 이야기를 구성하는 중요 요소라는 점은 이제 상식에 속하는 것이다. 그런데 이런 점들이 예술을 구성하는 다른 장르들에도 유효한가 하는 점을 여기서 문제제기 할 수 있다. 가령 구비문학의 경우 '목소리'를 구술성의 가장 중요한 요소로 간주하면서도 구연의 다양한 요소들이 무시되는 경향이 있는 것이 사실이다. 이는 구연되는 구비문학이 문자의 형태로 정착되면서 '구연 장면(telling의 측면)'이 상실되고 문자로 전환될 수 있는 요소(story의 측면)만 문학이라는 이름으로 굳어졌기 때문이다[3].

사실 전통 스토리텔링은 멀티미디어적 요소를 다분히 지니고 있는 연행 양식이라 할 수 있다. 옷과 그림, 도구, 악기 등 다양한 것들이 연행 상황에 양념처럼 등

장하기 때문이다. 여기에 구연자 특유의 얼굴 표정과 어조, 노래, 춤 등까지 어울리게 된다는 점을 상기한다면 비선형적이고도 다매체적 속성을 내포한, 디지털 시대의 매체특성을 이미 지니고 있었음을 강조할 수 있다. 구비문학은 멀티미디어적 속성을 다분히 지니고 있었으나, 구술적 요소가 문자로 환원되면서 그 풍부한 연행적 요소들이 사상되었다고 할 수 있다.

개략적으로 구술(口述)전승 시대의 특성과 기술(記述)문자 시대, 그리고 디지털 시대의 소통 방식을 정리하면 다음과 같이 나타낼 수 있다.

표 1. 시대별 소통 방식

Table 1. The Difference style of communication

口述전승 시대	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전승된 스토리의 규칙성, 전형성 - 집단성</li> <li>· 말하기를 위한 상황과 맥락 형성 - 현장성</li> <li>· 화자와 청자 간의 정보 교환 가능 - 구술성</li> </ul>
記述문자 시대	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 작가에 의해 정교하게 디자인된 플롯 - 개인성</li> <li>· 쓰기를 위한 독자적 공간 형성 - 고립성</li> <li>· 작가와 독자 간의 시공간 거리 - 기술성</li> </ul>
디지털 시대	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 공유된 플롯과 개성적 플롯의 결합 - 새로운 집단성</li> <li>· 독자적 공간성과 동시접속의 현장성 - 새로운 현장성</li> <li>· 쓰기가 변형된 새로운 말하기 소통 - 새로운 구술성</li> </ul>

위의 표에 의하면, 구술전승의 의사소통은 여러 측면에서 디지털 의사소통과 닮아 있는 것을 알 수 있다. 하지만 구술전승을 기반으로 하는 '전통 스토리텔링'이 디지털을 기반으로 하는 스토리텔링과 세부적으로는 변별되는 것 또한 사실이다. 이를 간략하게 나타내면 다음과 같다.

표 2. 스토리텔링 방식의 차이점

Table 2. The Difference in Storytelling

	전통 스토리텔링	디지털 스토리텔링
매체	구술	디지털 미디어
화자와 청중	1인 화자 : 다수 청중	다수 화자 : 다수 청중
서사구조	선형성	비선형성, 다기성
엔딩	종결성	개방성
감각기관	청각/ 시각	다감각성, 다매체성
전달방식	현장에서 만 가능한 상호성	공간적 제한이 없는 상호성

중요한 것은 구술전승의 소통 방식이 현장성과 동시성의 측면에서 디지털 시대의 소통과 관련이 있다는 점

이다. 스토리텔링이 종이 매체에 표현될 경우 문학이 되고 영상 매체에서 표현될 경우 영화가 되며 디지털 매체에서 표현될 경우 디지털 스토리텔링이 된다고 한다[3]. 그렇다면 스토리텔링이 구연화자에 의해 표현될 경우가 바로 구술 연행이라는 ‘전통 스토리텔링’이라 할 수 있다. 물론 현 시대의 스토리텔링이 구술 시대의 스토리텔링과 같은 것일 수는 없겠지만, 전통 스토리텔링의 구연상황은 텔링이 중요한 이 시대에 새로운 시사점을 던져 줄 것이다. 이제 전통 스토리텔링의 연행적 측면을 검토하여 그 의의를 살피도록 하겠다.

## II. 전통 스토리텔링의 반성성 Reflexivity

전통 스토리텔링에서는 화자가 텍스트를 만들어 가는 과정상의 문제들이 중요하다. 이는 이야기 연행이라는 텍스트가 어떤 결과물이 아니라 과정 자체가 텍스트임을 의미한다[10]. 記述문학 텍스트도 과정 자체를 중요시 할 수 있지만 이야기 연행과 같은 口述문학은 그 과정이 현장이라는 맥락에 의존한다는 점에서 매우 다르다.

반성성反省性reflexivity은 매우 역설적인 개념이다. 특정 담화가 자기 지시적 행위의 유형이 포함된 인식론적 역설을 포함하기 때문이다. 가장 일반적인 의미에서 ‘반성reflexiveness’이란 용어는 ‘사고와 언어가 그 자체로 회귀하거나 방향을 돌리며, 자체의 대상이 되고, 자체를 지시하는 사고와 언어 능력’이라 할 수 있다. 따라서 반성적인 것은 반영적인 것이 되지만 반영적인 것이 꼭 반성적인 것은 아니다. 반영적인 것은 사물에 대해 단순히 사고하는 것인데 비해 반성적인 것은 사고 과정 자체에 대해 사고하는 것이기 때문이며, 반영은 일방형적 사고인데 반해 반성은 양방향적 사고의 유형이기 때문이다. 반성성은 우리가 어떻게 의사소통하는가를 아는 문제, 즉 어떻게 우리가 가장 우리답게 존재하도록 해주는가에 대한 문제를 내포하고 있다.

밥콕Babcock은 반성성을 개인적 ‘주체인 나(I)’와 사회적 ‘대상인 나(Me)’ 사이의 대화로 보는 사회 심리학자 미드Mead의 논의를 빌려, 개인에 의한 의미작용의 행위, 특히 언어를 매체로 한 소통 행위가 반성적일 수 있음을 설명한다. 여기서 그녀는 그 한 예로 이야기가 자신의 연행에 대해 언급하는 측면이 있음을 지적하면서, ‘옛날에~’와 같은 이야기 연행의 틀에 관련된 발화

들이 자신을 이야기하는 반성성의 예라고 논의한다[5]. 구연되는 이야기는 항상 다음과 같은 형식을 지니고 있기 때문이다.

‘이 이야기는 ..... 라는 이야기이다.’

이런 틀 속에서 전통 스토리텔링은 일반적으로 이야기를 바라보는 또 다른 이야기가 있어서 자기가 자기를 바라보고 해석하는 메타의식이 언술 속에 나타나게 되는 것이다. 다른 말로 하자면 나라는 기호로부터 또 다른 나를 해석하는 기호작용이 벌어진 셈이다.

구술연행의 구성에는 연행 참가자 자신의 개성이 많이 반영된다. 이야기 연행의 특성이 바로 연행 참가자의 삶의 양식이기 때문이다. 그러나 전통 스토리텔링에는 그런 개별성과 개성 표현의 측면이 있기도 하지만, 그 어떤 장르보다도 개별성의 측면이 구속받는 장르이기도 하다. 구술연행은 그 현장성의 속성 때문에 지속적으로 연행자에 의해 연행되고 있는 이야기를 의식하는 과정상에 있는 언어 예술이기 때문이다. 구술연행에서 이야기꾼이 행하는 이러한 조정 역시 반성적 성격을 지닌 것이다.

전통 스토리텔링 현장에서는 항상 연행의 시작과 끝을 알리는 발화가 앞 뒤에서 본 이야기를 의식하고 있으며, 이야기 도중에도 연행자에 의해 연행 자체가 항상 의식될 수밖에 없다. 이는 위에서 언급했듯이 구술연행이 현장이라는 맥락에 의존한 채 텍스트로 만들어지는 과정상에 있기 때문이다.

이런 면에서 구술연행은 연행자와 청중의 상호 관계 속에 존재하는 것이라 할 수 있으며, 연행되고 있는 현장과 연행자의 의도 사이에서 생긴 것이라고도 할 수 있다. 결국 전통 스토리텔링은 이른바 ‘메타-소통’적 모형을 지니고 있는 대표적인 예술 행위인 것이다[6].

다음과 같은 문답형 구술연행은 전통 스토리텔링의 반성성이 그 형식과 내용 모두에 드러나는 좋은 예이다.

『구비문학대계』 : 5-1, <인간사 제일인 것> p. 363.

하루는, 옛날 아들한테 아버지가 허신 말씀이,  
“제일 무선 것이 뭐이나?”하시더래요.  
“무선 것은 내가 죽은 것이 제일 무섭다.” 또  
“좋은 것은 뭐이나?”

“좋은 것은 내가 넘 준 것이 제일 좋은 것이다.”  
 “더러운 것은 뭐이냐?”  
 “그것은 내가 넘걸 받아 먹는 것이 제일 더럽다.”  
 그런 말씀을 하셨더라고요.

이 이야기는 자문자답의 형식이지만 엄연한 구술연행이자 전통 스토리텔링의 모습을 지니고 있다. 그런데 수수께끼 문제와 그 답을 구술하는 것으로 간단하게 연행된 이런 이야기 내에 인간사에 대한 반성성을 드러내는 만만치 않은 문제의식이 담겨져 있다. 이 짧은 이야기가 수수께끼의 형식을 차용하여 죽음의 문제를 거론하기도 하고 인간 심성의 부정적 측면을 절실히 나타내고 있기 때문이다.

먼저 첫 번째 문제는 ‘인간 : 죽음’의 문제를 ‘인간-제일 무서운 것-죽음’으로 치환하여 죽음이 인간에게 어떤 의미인가를 서로 맞대어 놓고 있다. 인간의 ‘죽음’에 대한 반성성의 문제인 것이다. 가장 무서운 것이 죽음이라는 간단한 해답이야말로 인간에게 죽음의 문제가 무엇인가를 반성하게 하는 가장 좋은 결론일 것이다.

두 번째와 세 번째는 각각 ‘준 것’과 ‘받은 것’에 대해 탁월한 해석을 하고 있는 수수께끼이다. ‘인간 : 좋은 것’이나 ‘인간 : 더러운 것’의 문제를 각각 ‘준 것’과 ‘받은 것’으로 결부시킴으로써 인간사에서 흔히 발생하는 기부나 청탁의 문제가 인간 스스로에게 어떤 방식으로 인식되어야 하는 지를 날카롭게 지적하고 있는 반성성의 문제인 셈이다.

이런 구술연행은 이야기를 통해 반성적 인식을 촉구함으로써 세계를 대상화할 필요성을 제기함과 동시에, 나와 세계에 대한 재인식이 지속적으로 필요함을 역설하는 문화적 기제인 것이다.

이 점은 현대의 콘텐츠에 시사하는 바가 크다. 현대의 연행 콘텐츠가 그 형식과 내용면에서 얼마나 세계를 되돌아보고, 나와 세계에 대한 재인식을 지속적으로 추구하는가 하는 점을 문제제기 해야만 하기 때문이다. 연행 예술이 지닌 형식상의 반성성과 이야기가 내포하고 있는 내용상의 반성성이 우리에게 그것을 요구하고 있다고 하겠다. 그만큼 전통 스토리텔링은 ‘텔링의 현장성’ 내지는 ‘텔링의 일회성’을 지속적으로 점검하는 양식인 셈인데, 이는 현대의 연행 콘텐츠에서도 주목할 요소이다.

여기서 연행 예술로서 전통 스토리텔링이 지닌 두

가지 측면, 서사학의 중요 명제인 이른바 ‘서사 사건 narrative event’과 ‘서사된 사건narrated event’의 관련성을 상기하면 좋을 것 같다. 기본적으로 구술 행위에 대한 연행 기호학적 관점이 이 양자를 통합된 관점에서 논의하는 것을 목적으로 한다면 ‘반성성’은 이야기 연행에서 추출할 수 있는 두 가지 측면을 효과적으로 논의할 수 있는 여지를 확보하고 있는 셈이다.

‘서사 사건’으로서 구술연행은 자신을 되돌아보는 연행 양식의 특징이 있으며, 구술연행된 이야기 내용 즉, ‘서사된 사건’에도 기여하고 있기 때문이다. 물론 여기서 ‘서사 사건’은 다분히 ‘telling’의 측면과 관련된다고 할 수 있다.

본고에서 반성성을 언급하면서 구술연행을 ‘서사 사건’으로 강조하는 이유는 앞서 언급한 바대로 전통 스토리텔링의 상황적 측면을 언급하기 위해서이다. 그간의 관심은 주로 ‘서사된 사건’ 즉, 이야기의 담론 자체에 치중되어 구술연행 일반의 연행형식들이 너무 등한시 되어 왔다. 이 장에서 언급한 ‘전통 스토리텔링의 반성성’은 그 형식에 관심을 두고 추출한 개념으로 현대의 연행 콘텐츠에도 중요한 시사점을 던져 주고 있다고 하겠다. 시골 발두둑의 아마추어 이야기꾼이 수행하는 구술형식에도 연행 콘텐츠에서 기본적으로 중시할 형식들이 감추어져 있는 것이다.

### III. 전통 스토리텔링의 ‘조율Keying’과 ‘틀Frame’

이야기라는 텍스트는 어떤 결과물이 아니다. 근래에는 모든 텍스트를 결과물로 보지 않고 상호적이고 소통적인 것으로 파악하려는 경향이 짙지만, 이야기라는 텍스트는 일부러 그런 경향에 맞춰 다룰 필요가 없다. 원래부터 이야기 연행은 그 과정이 텍스트이기 때문이며, 따라서 이야기는 연행하는 사람과 연행된 이야기는 물론 그 맥락까지도 통합된 텍스트로 취급되어야 한다.

이야기의 이런 특성 때문에 이야기는 정전이라는 개념이 없으며, 판본의 변화가 극심한 양상을 드러낸다. 이야기의 이런 속성 탓에 구술문학 연구에 있어서 어떤 완벽한 텍스트를 상정하는 것은 불가능할뿐더러 그 의의도 매우 취약한 것이다. 오히려 불안정하고 흔들리는 텍스트 사이의 상호 관련성을 포착하는 것이 구술문학의 학문적 정체성이라 할 수 있다.

그러므로 이야기 연행에 대한 연구는 완벽한 서사의 이상에 얼마나 부합한가를 따지는 것과는 거리가 멀 수 밖에 없다. 이야기 연행은 항상 자기 자신을 형성하는 과정 중에 있기 때문이다.

또한 이야기 연행에는 수많은 담화 주체가 존재한다. 그런데 이들은 존재론적인 이질성을 넘어 텍스트 의미 산출에 어떤 방식의 간섭을 행하게 된다. 적층과 구전을 생명으로 하는 설화의 경우 이런 점이 더욱 극명하게 드러나게 되는데, 이런 다양한 주체들은 나름대로 텍스트 의미 산출에 기여하게 된다. 설화와 같은 이야기기가 이야기꾼에 의해 연행되는 것임을 염두에 둔다면, 설화텍스트에서 단지 읽히는 의미만이 아닌 만들어지는 의미도 존중되어야 하는 이유가 다시 한 번 강조되는 셈이다.

여기서 이야기와 같은 口述문학 텍스트는 記述문학 텍스트에 비해 맥락과 깊이 연관되어 있다는 점을 강조할 수 있다. 여기서 맥락은 두 가지로 나뉘어 있는데 그 하나는 과거로부터 전해오는 전통이라는 맥락과 현재 연행되는 과정에서 만들어지는 현장이라는 맥락이 그것이다. 구술문학 텍스트의 맥락이 크게 '전통'이라는 고정적인 것과 '현장'이라는 가변적인 것을 근간으로 한다면 본 장에서 논의하게 될 것은 '현장'이라는 가변적인 맥락 하에서 이야기의 판이 어떤 방식으로 짜여지는가를 검토하는 것이다.

연행 기호학에서 강조하는 이른바 해석적 틀 내지는 연행적 맥락이 여기서 성립하는 것이다. 언어적 연행은 그것이 갖는 인위적인 의미에서 특수한 해석 틀frame을 세우거나 그 틀을 나타내는 구술이라고 하는 특별히 한정된 방법을 채택하게 되는데, 이 해석 틀 내에서 구술이란 행위를 이해하는 것이다[7].

이는 민속 일반의 연행론에서도 언급될 수 있는 것으로 일련의 연행적인 기체들이 연행의 시·공간을 형성함으로써 일상 경험의 틀로부터 새로운 틀로의 이동을 실행하는 것이다. 이것은 문화 내에서 연행을 연행이게끔 만드는, 연행이 연행으로 이해될 수 있는 시발점으로 볼 수 있다. 틀을 통해 전통 스토리텔링은 연행의 시간과 공간을 확보한다. 틀은 연행 분위기를 조장하고 형성하는 일련의 발화와 행위를 포괄하는 것이다.

베이트슨G. Bateson에 의해 정식화된 명칭인 '틀'은, 일련의 메시지를 구분하는 지침이 되는 해석적 맥락 Interpretive Context이다[8]. 다시 말하자면 틀이란 연

행 상황 전체를 짜 맞추는 방식과 관련된다. 따라서 구술연행에서 핵심적으로 고려되어야 할 사항은 화자가 청중들에게 '무엇을' 말하는가 보다는 '어떻게' 말하는가이다. 이것은 연행에 있어서 틀짜기가 이루어지는 방식이나 혹은 틀이 형성되고 변이되는 과정이 중요함을 지적인 말이며, 명시적으로 혹은 암시적으로 연행 상황을 규정하는 모든 발화가 수신자에게 지시를 주거나 수신자가 틀 내에 내포된 메시지를 이해하는 데 도움을 준다는 말이다.

이는 다시 고프만Goffman식의 용어로는 어떻게 연행이 맞추어지는가keying이다. 여기서 'keying'이라는 단어의 한국어 해석이 만만치 않다. 왜냐하면 이 단어는 연행 상황의 '조율', '포석' 또는 '분위기 조성', '실마리', '관조성' 정도의 복합적인 의미를 내포하고 있기 때문이다. 더구나 고프만이 제시한 이 단어의 본래적 의미는 훨씬 더 포괄적이다.

이런 측면에서 틀이란, 연행이라는 의사소통의 과정에서 메타커뮤니케이션적이다. 연행의 현장에서 '이제부터가 연행이다'라는 현실의 일반적 의사소통과는 다른 말하기가 시작된다는 맥락이 항상 형성되는데 그것이 바로 '연행적 틀'이다.

따라서 틀을 형성하고 파괴하는 것에 대한 인식은 다양한 서사적 목소리들 간의 분리나 보다 큰 텍스트 내에 편입된 짧은 텍스트들을 분리하는 문제에 있어서도 중요한 것이다. 구술적 발화를 근간으로 하는 설화 구연의 현장에서도 이야기가 시작되면서 연행의 시·공간이 일상의 시·공간으로부터 유표화될 필요성이 제기되는데 이때 연행의 틀을 짜는데 사용되는 발화들이 등장하게 된다. 연행의 틀을 조율하는 몇 가지 key 목록들은 다음과 같이 제시될 수 있다.

표. 3 조율의 목록들  
Table. 3 Lists of keys

- 특수 코드(special code)
- 비유적 언어(figurative languages)
- 대구법(parallelism)
- 준언어적 특징들(paralinguistic features)
- 특별한 상투적 문구들 (special formulae)
- 전통에의 호소 (appeal to tradition)
- 연행의 거부(disclaimer of performance)

이들은 연행의 틀을 형성하면서 연행적 시·공간을

형성하는 메타커뮤니케이션(Meta-communication)적 장치라 될 수 있도록 해주는 것들이다. 이런 항목들은 연행이 시작될 때 주로 작용하는 것들도 있지만 연행의 전반적인 진행 과정상에 지속적으로 등장하여 연행의 틀을 확고하게 해주는 기제들이다. 이런 목록들은 특정한 공동체 내에서 ‘이것이 바로 연행이다’라는 메타-메시지를 전달하는 데 유용한 일련의 수단들이 된다.

가령 ‘옛날 옛적에~’로 이야기를 시작하는 것은 상투적 문구에 속하고 ‘무슨 무슨 책을 보면~’으로 시작하는 것은 전통에의 호소에 해당하며 ‘나는 이야기를 잘 못하는데~’ 혹은 ‘이런 쓸 데 없는 얘기를 해서 뭐해~’하며 이야기를 시작하는 것은 연행의 거부에 해당한다. 이런 발화들이 연행의 시작을 알리는 표지가 되는 것이며 이야기 연행의 ‘틀’을 짜게 되는 것이다.

일상적 이야기 연행이든 서사문학적 이야기 연행이든 모든 서사적 담화는 구조적 유사성을 지니고 있다. 구술로 연행 된 일상경험담의 구조적 유사성에 대한 연구는 미국의 사회언어학자인 윌리엄 라보프 William Labov에 의해 처음 시도되었다. 라보프에 의하면 일정한 길이를 지닌 구술 서사체들은 다음과 같은 요소들로 구성된다[9].

표 4. 구술 서사체의 일반적 절차  
Table 4. General procedures of oral-narrative

1. 개요 *abstract*
2. 소개 *orientation*
3. 분규행위 *complicating action*
4. 평가 *evaluation*
5. 결과 *result* 또는 해결 *resolution*
6. 결구 *coda*

‘개요’는 발화자가 본 이야기에 들어가기 전에 청중에게 제공하는 짧은 요약으로서 이야기의 초점을 유도하는 단계이다. 개요는 이야기에 대한 일종의 광고물이나 예고편 역할을 한다. ‘소개’는 시간이나 장소, 인물과 인물의 행위가 벌어지게 된 상황 등을 설명하는 부분이다. 서사적 구절을 시작하기 전에 그 배경적 상황을 스케치하는 것이 원칙인데, 이것은 간략하게 할 수도 있고, 정교하게 할 수도 있다.

‘분규행위’는 서사적 행위가 연쇄적으로 나타나 일련의 서사적 이야기를 형성하는 핵심 부분이다. ‘평가’는 서사체의 존재 이유, 다시 말하면 그 서사체가 왜 말해

졌고, 서술자가 노리는 것은 무엇인가 하는 서사체의 초점을 가리키기 위해 서술자가 사용하는 수단이다.

‘평가’ 부분은 종종 결과 바로 앞 부분에 집중되어 나타나기도 하지만 대개는 서사체 전반에 고루 분포되어 나타나는 경향이 있다. 그것은 이야기의 화자가 이야기 자체와 갖는 개인적인 연루를 나타내는 구성요소이다. 이러한 평가절은 이야기 내적 시간의 일시적인 정지를 야기하면서 청자의 관심을 배가시키는 기능을 하는 것이다.

‘결과’ 또는 ‘해결’은 분규 행위가 끝나는 부분이다. 시작된 분규 행위는 끝나기 마련이고 그것이 어떻게 끝났는가 하는 것이 여기에서의 관심사가 된다. ‘결구’는 서사체의 끝을 지시한다. ‘바로 이런 이야기’ 하는 식으로 이야기 속의 가상 시점에 끝을 맺고 현실의 시점으로 전환되는데, 이는 이야기의 변별적인 시공간을 창조해낸 틀짜기의 발화와 명백하게 대응되는 기법이다. 연구를 통해 청중은 이야기 내적 가상 시공간에서 이야기 외적 현실 시공간으로 이동하는 기운을 감지하게 되는 것이다[4].

이상에서 살펴본 구술 서사체의 절차를 연행이론의 틀짜기 전략과 접목해 간략하게 나타내면 다음과 같다.

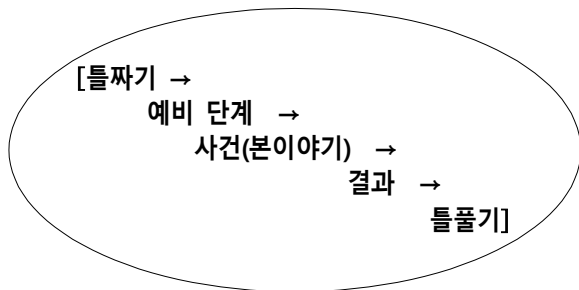


그림 1. 구술 연행의 5단계 절차  
Fig 1. Five-step procedures of oral performance

여기서 ‘틀짜기’는 연행의 틀을 형성하는 발화를 말하는 것으로 이야기가 시작됨을 알리는 것이고, ‘예비 단계’는 라보프 식으로는 개요와 소개를 포함하는 단계이다. ‘본 이야기’는 ‘분규행위’를 뜻한다. 결과는 사건이 종결된 이후 이야기 자체가 종결되는 부분이며, 틀풀기 단계의 발화를 거쳐 연행은 최종적으로 종료되는 것이다. 여기서 구술연행을 형성하는 ‘틀에 관련된 발화’와 ‘예비 단계’, ‘결과’는 일정한 길이를 지닌 이야기 구연에서 일반적으로 발견되는 연행의 절차들이다.

#### IV. 고찰 및 결론

본 논의는 이야기 구연을 연행론의 관점에서 다룰 때, 스토리의 정태적 측면만이 고려되고 텔링의 동적이고 구체적인 현상이 상대적으로 등한시 되어온 것을 염두에 둔 논의였다. 여기서 거론된 ‘틀짜기’나 ‘틀풀기’, ‘반성성’ 등의 개념은 그러므로 연행의 형식적 표지들을 재점검하기 위한 것이다. 현대 연행 콘텐츠나 영상 콘텐츠들이 전통 스토리텔링과 극단적인 단절을 드러내는 것은 아니지만, 연행이라는 콘텐츠에서 가장 기본적으로 다루어야 할 사항들이 전통 스토리텔링 내에 고스란히 담겨 있음을 강조하기 위해 정식화 해 보았다.

이야기 구연 현장에서 설화는 기본적으로 구술연행의 방식을 취하게 되고, 이런 면모를 본고에서는 전통 스토리텔링이라는 차원에서 논의하였다. 전통 스토리텔링의 ‘틀’을 전제로 구체적인 구술연행의 문법을 제시하고자 한 것이 논의의 의의라고 할 수 있다. 이는 물론 현대 연행 콘텐츠에서 얼마든지 활용 가능성이 있는 연행의 기본 틀임은 분명하다.

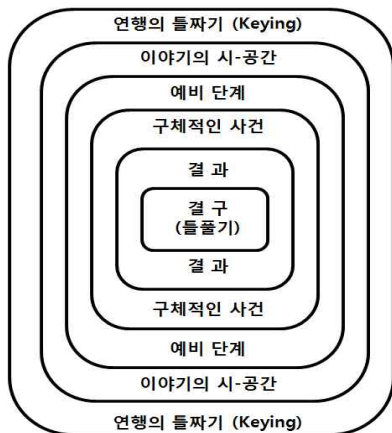


그림 2. 구술 연행의 일반적 틀  
 Fig 2. General Frame of oral performance

지금까지 살펴 본 것처럼 전통 스토리텔링 현장에서는 구연자가 연행의 ‘틀’을 형성하면서 연행을 진행하게 되는데, 이를 액자식으로 표현한다면 다음과 같이 나타낼 수 있다. 가장 밖에 있는 ‘틀’짜기부터 순차적으로 액자가 실현되면서 연행이 진행되고, 마지막 액자인 결구(틀풀기)를 지나게 되면 연행의 공간을 벗어나 현실로 복귀하게 되는 것이다. 이 과정을 그림으로 나타내면 다음과 같다.

특히 ‘반성성’은 현장성과 일회성을 특징으로 하는

연행 콘텐츠의 특징으로 거론할 수 있는 중요한 표지라 생각한다. 이는 연행 형식 내에 자기 자신을 점검하고 되돌아보는 일종의 자기-참조의 양식으로서 이를 통해 전통 스토리텔링은 ‘텔링’의 현장성과 일회성을 수시로 의식하는 면모를 보이고 있다.

스토리텔링의 오랜 역사는 사실 이야기 연행과 같은 구연 스토리텔링으로부터 비롯된 것이다. 매체의 환경이 양적으로나 질적으로 빠르게 변하는 현시대의 상황에서, 하드웨어적인 것들의 격차는 점점 줄어들고 소프트웨어적인 것들의 변별이 콘텐츠의 질을 결정할 가능성이 매우 높다. 그런 면에서 ‘스토리’의 측면은 앞으로 더욱 중요해 질 것이 분명하다.

문제는 다양한 미디어와 소프트웨어를 가득 채울 콘텐츠가 우리에게 얼마나 준비되느냐 하는 것일 터인데, 이는 기관을 설립하거나 교육의 체계를 개편하는 등의 가시적인 준비만으로 대처할 수 있는 게 아닌 것으로 보인다. 전반적인 문화의 저변이 확충되고, 그 깊이가 농축되어야 창의적인 콘텐츠들이 양산될 것이다[11]. 이런 면에서 원래부터 존재했고, 앞으로도 생활의 현장에서 지속될 전통 스토리텔링과 같은 콘텐츠들이 어떤 문화적 저변을 바탕으로 그 서사적 문법이 형성되었는지를 검토하는 것은 중요한 작업임에 틀림없다.

#### References

- [1] KS Park, Approaches for Productive Discussion on Storytelling of Cultural Contents, The Society of Korean Language and Culture, 32:5-26, 2007.
- [2] HS Song, A Narratological Significance of Storytelling Today, The Society of Poetics & Linguistics, 18:163-180, 2010.
- [3] HS Choi, Theory of digital storytelling, Communications of the Korean Institute of Information Scientists and Engineers 21(2):12-15, 2003.
- [4] HZ Kim, The Orality of Experience story and Folktales, Journal of Korean Oral Literature, 4:113-142, 1997.
- [5] Barbara A. Babcock, Reflexivity : Definition and Discriminations, Semiotica 30(1/2):2-10, 1980.
- [6] Harris M. Berger & Giovanna P. Del Negro, "Bauman's Verbal Art and the Social Organization of Attention : The Role of Reflexivity in the

- Aesthetics of Performance", *Journal of American Folklore*, 115:62-73, 2002.
- [7] Beverly Stoeltje & Richard Bauman, "The Semiotics of Folkloric Performance", A. Sebeok and Jean Umike-Sebeok eds., *The Semiotic Web*, Mouton de Gunyter, 1-439, 1987.
- [8] Richard Bauman, *Verbal Art as Performance*, Waveland Press, 1-150, 1984.
- [9] M. L. Pratt, *Toward a Speech Act Theory of Literary Discourse*, Indiana University Press, 1-256, 1977.
- [10] KS Kim, JLKim, The Significance of Korean Proverb and Riddle in the sense of Bias. *Journal of the Convergence on Culture Technology*, 3(4) :35-42, 2017.
- [11] KS Kim, JLKim, Analysis on the special quantitative variation of dot model by the position transform, *International Journal of Advanced Culture Technology*, 5(3);67-72, 2017.