

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2019.5.4.329

JCCT 2019-11-40

이야기하기의 행동경제학

The Behavior Economics in Storytelling

김경섭*, 김정래**

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

요약 이야기 구연 현장에서 전달되는 이야기들은 세련되고 정제된 것들 보다는, 왜곡되고 변질된 채 전승되는 이야기들이 더 많다. 거기다가 구연자의 엉뚱한 해석까지를 텍스트 범주에 포함한다면 문제는 더 복잡해진다. 구연 설화의 경우에는 이야기를 연행하는 구연자의 세계관과 이야기 내용이 불일치하는 경우가 흔히 발생하게 되는데, 이 글은 그 동안 우리가 설화를 읽으면서 지나치고 말았던 부분들을 행동경제학적 관점에서 점검함으로써 설화 읽기 내지는 해석에 새로운 관점을 제기한다.

모든 인간의 합리성이란 제한된 합리성일 수밖에 없다. 제한된 합리성으로 인해 인간은 최선의 선택을 하지 못하고 자신이 충분하다고 생각하는 만족할 만한 수준에서 사고를 멈추고 단순한 모형이나 대략적인 추측에 의존하여 의사결정을 하게 된다. 이 단 순화되는 의사결정 과정에 작용하는 것이 바로 휴리스틱(Heuristic)이다. 휴리스틱은 기존 경험이나 특정 정보만을 이용하기 때문에 의사결정이나 행동에 편향(Bias)이 생기게 된다.

구비문학은 언어 대중의 어림짐작과 사고의 편향성에 기반을 두고 전승되어 온 특징이 있기에, 행동경제학의 휴리스틱과 구비문학을 관련시킬 여지는 충분하다. 이 글은 대중의 사고유형과 행동양식에 대한 행동경제학의 관점을 원용하여, 개인과 대중의 기억을 바탕으로 구연되는 이야기에 대해 휴리스틱의 관점에서 논의했다. 휴리스틱은 화자의 실수, 이야기의 착종, 청중의 반응 등 이야기 구연에서 자주 포착되었지만 본격적으로 논의하기 어려웠던 유의미한 사항들을 어떤 방식으로 다룰 수 있는지도 내포하고 있음을 알 수 있었다.

주요어 : 행동경제학, 휴리스틱, 편향, 이야기하기, 서사 사건, 서사된 사건, 경험자아, 기억자아, 불일치

Abstract It is true that many tales delivered in an ‘Story-telling’ auditorium or theater have not so much exquisite and refined forms as distorted and deteriorated ones. Furthermore, when false interpretations of tale-performers added into the category of the texts of tales, the problems can be made worse. In case of oral folk tales, there can be discordance between the standpoint of a tale-performer and the contents of a tale. This thesis is directly aimed at pointing out the ‘Behavior Economics’ problems concerned with the reading and interpretation of tales through investigating the missing parts of a text in reading tales.

Man's rationality is meant to be confined to bounded rationality. Instead of making best choices, bounded rationality leads consumers to make a decision which they think suffices themselves to the point requiring no more consideration on the given item. It is the very Heuristic that does work in the process of this simplified decision making process. Heuristic utilizes established empirical notion and specific information, and that's why there can be cognitive ‘Biases’ sometimes leading to inaccurate judgment.

As Oral Literature is basically based on heavy guesswork and perceptual biases of general public, it is imperative to contemplate oral literature in the framework of Heuristic of behavior economics. This thesis deals with thinking types and behavioral patterns of the general public in the perspective of heuristic by examining ‘Story-tellings’ on the basis of personal or public memory. In addition, heuristic involves how to deal with significant but intangible content such as the errors of oral story teller, the deviations of the story, and responses of the audience.

Key words :Discordance, Behavior Economics, Heuristic, Bias, Story-telling, Narrative Event, Narrated Event, Experienced Self, Memorial Self

*중신회원, 을지대학교 교양학부 교수 (주저자)

**중신회원, 을지대학교 의료공학과 교수 (교신저자)

접수일: 2019년 10월 2일, 수정완료일: 2019년 10월 25일

게재확정일: 2019년 11월 10일

Received: October 2, 2019 / Revised: October 25, 2019

Accepted: November 10, 2019

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

Dept. Biomedical Engineering, Eulji University

1. 서론

잘 알려진 ‘아라비안나이트(천일야화)’는 왕비의 부정함에 노한 왕이 왕비를 죽이고, 모든 여성에 대한 혐오에 빠진 나머지 새로운 신부를 맞이하고 다음날 바로 죽이는 일을 반복하는 이야기로 시작된다. 그런데 이런 비극적인 상황은 한 대신의 딸이 등장하면서 새로운 국면을 맞이하게 된다.

샤흐라자드라 불리는 그녀는 왕에게 재미있는 이야기를 들려줌으로써 자신의 죽음을 지속적으로 유예해 나가게 되는 것이다. 여기서 이야기를 하고 싶은 욕망과 이야기를 듣고 싶어 하는 욕망이 서로의 수요 공급을 충족하면서 비극적인 죽음을 방지하게 된다.

죽음을 매개로 한 쪽(왕)은 죽이고 싶은 욕망을 누르고 이야기를 듣고자 하고, 다른 한 쪽(샤흐라자드)은 죽음에서 벗어나고자 이야기를 지속적으로 해 나간다. 이는 이야기와 운명적으로 결부되어 있는 인간의 숙명을 잘 나타내고 있다. 그만큼 인간은 ‘이야기하는 인간(Homo Fictus · Homo Narrans)’으로서 현실을 살아가고 있다. 본고는 이렇듯 이야기하기와 필연적으로 결부된 인간이 이야기를 할 때 나타나는 여러 가지 양상들을 ‘행동경제학’의 측면에서 살펴보고자 한다.

그 동안 행동경제학이 시사하는 문화적 함의들을 이용해 다양한 학문에서 신선한 학문적 시도들이 진행되어 왔다. 디자인 진행과정에 행동경제학을 접목한 분석[1], 경제주체들의 소비 결정에 대한 행동경제학적 심리 분석[2][3], 정책결정에서의 휴리스틱과 편향 분석[4], 한국 문화전반에 대한 행동경제학적 검토[5] 등이 의미 있는 성과들이었다. 반면 문화·예술의 미시적 텍스트를 대상으로 행동경제학의 개념들을 원용한 시도들은 아직까지 그 성과가 적은 편이다. 그러므로 언어를 주요 매체로 하는 문학적 행위들에 행동경제학적 개념을 접목하는 시도는 여러모로 의미가 있다고 할 수 있다.

먼저 가장 일반적으로 상정할 수 있는 ‘이야기하기’ 모델을 기본으로 이야기 연행 상황의 국면을 하나하나 정리해 나가기로 한다. 이야기를 하는 현장을 간단한 모델로 제시하면 다음과 같다.(표1)

표. 1 이야기하기 모델

Table. 1 The Model of Storytelling



여기서 ‘서사된 사건(Narrated Event)’은 연행된 이야기의 내용이나 성격에 관련된 것이고, ‘서사 사건(Narrative Event)’은 이야기하는 사건 자체를 지칭한다. 특히 ‘서사 사건’은 ‘이야기하기’가 그 자체로서 예술 형식의 한 장르로 논의되어야 함을 강조한 것이며,[6] 이런 구술적 행위가 서사적 사건을 전달함에 있어서 매우 중요한 사안으로 취급되어야 함을 강조한 것이다.[7]

이 모델의 항목들은 상당히 비체계적으로 보이지만, 이야기하기라는 ‘서사 사건’은 그만큼 서로 층위가 다른 요소들이 서로 충돌하고 있는 발화의 현장이라는 점을 반증한다고 할 수 있다.[8] ‘화자’는 생물학적 주체의 정보에 따라 구분한 것이고, 이야기는 이야기 내용이라는 ‘서사된 사건’을 중심으로 구분한 것이다. 반면 청중 항목은 생물학적 주체에 따른 구분이지만 화자 항목이 일 개인의 정보를 구분한 것임에 반해, 청중은 복수의 생물학적 주체들을 신분에 따라 구분한 것이기에 그 차이가 있다. 그만큼 이야기하기라는 ‘서사 사건’은 서로 이질적인 서사 요인들이 복합적으로 관련되는 현장인 것이다.

그런데 여기서 화자와 청중은 이야기 유형을 결정하는 핵심적인 요소는 아니다. 이야기 유형은 기본적으로 ‘서사된 사건’이 중심이지 ‘서사 사건’에 집중되는 것이 아니기 때문이다. 아무래도 화자별로 이야기 유형이 결정된다기보다는 화자가 이야기한 이야기의 내용에 따라 이야기 유형이 결정될 수밖에 없다. 반면, 이야기 유형분류와는 별도로 이야기의 전승양상을 살피는데 있어서 화자와 청중의 항목들이 절대로 무시될 수 없다는 점도 간과해서는 안 된다.

이야기가 생성되고 유포되는 지점을 살피는 데 있어서 화자의 지역, 연령, 학력 등의 다양한 맥락들이 이야기에 관여하는 주요한 항목이기 때문이다. 청중의 존재 유무나 청중의 정체성도 이야기하기의 현장에 중요한

영향을 미치기 때문에 세심히 살펴야 할 조건들이다.[9]

구비문학 혹은 구술 전승의 이야기들은 창조의 충동에서 발생하는 것이 아니라 재창조와 전달의 충동으로부터 전파된다.[10] 이런 개인의 경험은 개인의 기억으로 저장되고, 이런 개인의 기억은 이야기를 지속적으로 생산한다. 개인의 이야기들이 모인 복수의 이야기들은 또 다른 복수의 기억으로 저장되고 이런 복수의 기억들은 차츰 시대와 정세 그리고 보이지 않지만 강렬한 사회·문화적인 검열을 거쳐 점점 사회적으로 고착된 어떤 ‘기억 경향성’을 띄게 된다.

여기서 개개인은 자기 자신이 겪은 ‘개인의 경험’과 ‘집단의 기억’ 사이에서 길을 잃고 만다. 이러한 경험과 기억 사이의 혼동은 강력한 인지적 착각임에도 불구하고 개인의 경험은 집단의 기억으로 대체되고 마는 것이다. 바로 이 과정에서 행동경제학이 강조하는 휴리스틱이 관여함은 쉽게 예상할 수 있다.

달리 말하자면 이야기의 연행과 전승 현상은 행동경제학의 주요 논점인 휴리스틱(Heuristic)과 편향(Bias)이 난무하는 현장인 것이다. 이와 같은 어림셈(휴리스틱)과 오류들(편향)은 이야기하기 현장에서 흔한 현상이다. 이 글은 이야기 구술 현장에서 포착할 수 있는 갖가지 일그러짐과 어긋남을 행동경제학적 측면에서 논의하고자 한다.

II. 이야기하기에 나타나는 두 자아

체험과 기억, 그리고 기억과 자아의 관련성에 대해 흥미로운 개념이 바로 ‘경험자아’와 ‘기억자아’의 개념이다. 이는 행동경제학이 인간의 휴리스틱을 경험과 효용, 개인 정체성 차원에서 검토하는 과정에서 도출된 개념이다. 경험자아는 현재의 경험을 취급한다. ‘지금 어디가 아픈가?’라는 질문에 관여하는 자아인 것이다. 기억자아는 주로 상상을 취급한다. ‘오늘 전체적으로 어땠나?’라는 질문에 관여하는 자아이다. 경험자아가 ‘나’로서 행위자의 역할을 한다면, 기억자아는 ‘또 다른 나’로서 관찰자의 역할을 수행한다.[11]

경험과 경험에 대한 기억 사이의 혼동은 강력한 인지적 착각이다. 이런 혼동은 우리로 하여금 과거 경험이 엉망이었다고 믿게 만든다. 하지만 경험자아는 제 목소리를 내지 못한다. 기억자아는 가끔 틀리지만 점수를 매기

고 우리가 삶 속에서 배운 것을 지배하고 결정을 내린다. 이것이 바로 ‘경험자아’에 대한 ‘기억자아’의 폭압이다.

기억을 재생하는 이야기 구연은 이런 일련의 상황에 당연히 영향을 받을 것이고, 결과적으로는 개인의 체험과 개인의 기억 사이는 점점 벌어지게 된다. 내가 체험한 대로 나에게 기억되는 것이 아니라, 내가 체험했지만 기억의 경향성이 인도하는 대로 기억할 가능성이 높아지는 것이다. 이야기 구연은 한 개인의 경험과 기억을 즉흥적으로 단시간 내에 풀어나가는 과정이므로 휴리스틱과 이야기 구연이 만날 수 있는 가능성은 항상 열려 있다고 할 수 있다.

기억자아는 인생의 절정과 결말과 같은 대표적인 순간만을 기억하기에 실제 사실과 다를 수도 있다. 기억자아는 인생이라는 이야기를 재구성하고 미래를 참고하기 위해 그것을 보관한다. 나의 정체성은 기억자아가 되고 매일 생활을 하는 경험자아는 오히려 내게 낯선 사람처럼 느껴진다.

카너먼D. Kahneman은 경험자아와 기억자아의 관계를 다음과 같이 언급한다. “나는 고통을 받는 내 경험자아에 연민을 느끼지만 고통을 받는 타인이 느끼는 것보다 연민을 느끼지 않는다. 이상하게 들릴지 모르지만 나는 나의 기억자아이며, 내가 생활하게 해주는 경험자아는 내게 낯선 사람과도 같다.” 우리는 기억자아는 소중하게 대하면서 정작 경험자아에는 무관심하다.[12] 즐거운 여행지에서 가서 “남는 건 사진밖에 없어”라고 하는 말은 우리가 경험자아에 비해 기억자아를 얼마나 소중히 여기는지를 잘 알려 준다. 그만큼 우리는 기억자아를 자신과 동일시하는 경향이 있다.(표2)

표. 2 두 자아
 Table. 2 The Two Self

경험자아	기억자아
행위자	관찰자
지금-여기 체험	과거-미래 상상
본능, 감정	이성
체험하는 자아	통제하는 자아

여기서 주목할 것은 ‘글’보다는 ‘말’에 기억자아의 개입 가능성이 높다는 점이다. 글은 발신자와 수신자 사이에 공간적, 시간적 거리를 둘 수 있기에 경험을 가다듬고, 기억을 조정할 수 있는 가능성이 얼마든지 열려 있기 때문이다.

하지만 말에 의한 구연상황에서는 경험과 기억, 발화와 반응 사이에 공간적, 시간적 거리를 확보할 겨를이 없다. 이런 상황에서는 경험자아가 제 목소리를 낼 가능성은 점점 떨어질 수밖에 없다. 이야기하기의 구연상황은 기억자아의 독무대이자 이른바 기억자아의 폭압이 실현되는 장이 될 가능성이 높다.

이런 예를 전쟁체험담에서 잘 찾아 볼 수 있다. 전쟁을 겪은 세대가 구연하는 전쟁 이야기에서 개인적으로 전쟁을 경험했던 경험자아 즉 ‘전쟁의 기억’은 이미 사라지고, 현재의 시간에서 집단에 의해 재편된 기억자아 즉 ‘기억의 전쟁’만이 살아 숨쉬고 있는 현장을 자주 경험할 수 있다.(표3) 다음 사례는 전쟁을 어려서 겪은 화자의 전쟁 체험담이다.

표. 3 이야기 구연 1
Table. 3 Storytelling 1

그때 우리나라에서 해군력도 아주 약했고. 해군 배도 별로 없었어. 경비정이라고 있었는데 지금 경비정에 비하면 경비정도 아니지. 그것도 불과 몇 척 없었어. 한 서너척 뿐이었거든. 그런데 아버지 배가 보통 어로 작업선인데 원양선이었거든. **배가 크니까 군인들이 배를 보고 큰 배를 보고 징발을 해가주고 보급선으로 만들어가지고 그래 그거 타고 왔다, 갔다하고. 딴 피난민에 비해서 굉장히 호강을 했지.** (중략)

[조사자 : 보급선이 다닐 때 위험하지 않았나요?] 작업선이니까. 전방에도 보편은 맨 앞에는 척후병이라고 통신병이나 제일로 먼저 앞으로 나가서 살피는 정보를 수집하는 척후병이 있고 제 이선에서 정보를 수집하고 작전을 어떻게 짤 것인가 정보를 제공하는 통신장비 부대가 있고 그 다음에 일반 부대가 있고 **그다음에 민간인들이 보급선이 있지. 위험이 없는 데만 해주지 위험한데는 안 해줘.** 보급도 식량같은 거나 탄약같은 거 전투하는 비행을 가지고 물자를 내려주는 건 몰라도대부분) 차량으로 운반해주지. 안전한데 해가주고. 일단 적에게 또 안 빼앗겨야 되니까 아무거나 그걸 해놓지는 못하거든. 그런 보급선이나 병원선도 있었는데 지금 해안 여객선 있지?(중략) 앞쪽에 십자가 앞뒤로 사방으로 붙이고 징발 해가주고 그때 병원선은 여객선으로 했으니까.

[구연정보]
김성호(남·1939년생) 구연,
조사일 : 2013년 7월 31일
조사자 : 김경섭, 김명수, 이원영, 박샘이

조사장소 : 경상남도 진주시 상봉동(화자의 자택)
『한국전쟁이야기집성』 7권, 박이정, 2017, 273~288.

6.25 전쟁 시 화자는 부친은 고향에서 큰 배로 장사를 했었는데 부친과 배가 국군의 보급품 수송선으로 징발되는 바람에 본의 아닌 바다 피난 생활을 하게 된다. 당시 남한의 해군력으로는 전쟁을 수행하기 어려우니까, 민간의 대형 어선을 징발한 것이다. 그런데 전쟁 상황에서 배에 있는 것이 오히려 안전하다는 부친의 판단 아래 어린 화자를 태워서 함께 다닌 모양인데, 부친의 판단은 매우 정확했다.

위의 구연에서 알 수 있듯이 보급선은 철저한 보호 아래 운항되었기 때문이다. 이런 이유로 화자는 본의 아니게 6.25라는 절체절명의 상황에서 동해 남부 해안을 다니며 비교적 안전한 해상 피난을 한 셈이다. 여기까지는 남들이 겪지 않은 자신만의 전쟁 경험 즉 경험자아에 의한 ‘전쟁의 기억’이 구연되고 있다고 볼 수 있다. 반면 아래 자료를 살펴보면 다른 양상이 드러나게 된다.(표4)

표. 4 이야기 구연 2
Table. 4 Storytelling 2

[조사자 : 보급 식품은 어떤 게 있었습니까?] 그때 큰 배에 실으면 얼마 싣는지는 대강 모르겠는데 보통 1톤 트럭에 한 백 톤 정도는 안 실을까 배가 엄청나게 컸어. 쌀, 보리쌀. 군량미 보급이지 뭐,(중략) 특별한 건 없는 데 **나는 못가봤는데 아버지는 청진 원산까지 갔다 왔어.** [조사자 : 국가에서 훈장 줘야 되는 거 아닙니까?] **훈장감인데 나이가 많아서 전쟁 못가는 것만 해도 다행으로 생각했지.** 우리 사촌형은 전쟁 참가해서 죽었어. 거의 가면은 열 명 가면 일곱 여덟은 다 죽었어. [조사자 : 그래요 개인재산으로 큰 기여를 하신 거 같은데.]
그때는 국가를 위해서 그렇게 안하면 안 될 때야. 우리가 전쟁에 이겨 가지고 살아 남아야지. 중공군만 아니었으면 지금 중국하고 그거 하지만 **중공군만 아니었으면 우리나라 통일 됐거든. 통일 되었어. 그리고 그때 맥아더 장군이 우리나라에 총사령관으로 전쟁에 참여했는데 그때 중공이 압록강을 넘을 라고 만주에 집결을 했는 기라. 그걸 보고 뭐라고 했나 면은 폭격하자했거든. 근데 미국 대통령이 허락을 안했지. 그때 했으면.....** 지금이야 중공이 항공모함도 있지만 핵잠수함도 한다고 하지만은 그때는 아무것도 없었거든.

[구연정보] : 앞과 동일

전쟁의 와중에 ‘바다 피난’이라는 색다른 방식의 안전함으로 화자는 아무것도 몰랐지만, 그의 부친은 사정이 달랐다. 부친은 청진, 원산까지 다녀온 모양이다. 아마도 국군 복진 시 보급차원에서 거기까지 다녀왔을 것인데, 정작 화자 자신은 부친이 나이 탓에 전쟁터에 끌려가지 않은 것만도 다행이라 생각하고 있었다.

민간인 소유의 선박과 당사자의 기술까지 모두 징발된 상황이라 사실 그의 부친은 전쟁에 큰 공을 세운 셈인데 국가 차원의 보상은 별도로 없었던 것이다.

그런데 중요한 것은 여기서는 구석구석에 개인이 체험함으로써 구축되는 경험자아 즉 ‘전쟁의 기억’ 보다는, 전쟁이후 줄곧 지금까지 형성되고 구조화 되어 온 집단적인 경험에 의한 간섭이 등장한다. 이른바 기억자아에 의한 ‘기억의 전쟁’이 구현된 흔적이 보인다.

‘중공군, 맥아더, 만주폭격, 미국 대통령’ 등의 키워드는 그가 어린 나이에 특별하게 겪은 바다 피난과는 별다른 것들이고, 아이로써 전쟁을 경험한 경험자아의 입에서 나올 만한 이야기가 아니기 때문이다.

이야기 구연은 말 중심의 현장성, 즉흥성이 바탕이 되므로 경험자아와 기억자아의 괴리 현상은 여기에서 처럼 말로 하는 구연상황에서 빈번히 발생할 수밖에 없는 것으로 보인다. 이 전쟁경험담에서 한 개인의 경험자아를 발견할 수 없는 것은 아니지만 어린 꼬마의 생생한 경험보다는 현재의 기억자아가 전반적인 휴리스틱을 좌우하고 있다고 해도 과언이 아니다.

이야기하기의 행동경제학이 주목하는 지점이 바로 여기라 할 수 있다. 자신이 겪은 이야기를 개인의 경험대로 이야기하기보다는, 경험을 기억하고 재구조하며, 집단적인 숙고시스템을 거친 기억자아가 경험자아의 이야기를 재편하고 평가하는 현상이 나타나게 되고 기억자아가 경험자아를 압도하게 되는 것이다.

이런 현상은 ‘이야기하기’가 개인이 실행하는 것이지만 창작이 아닌 전승의 맥락에 놓여 있기 때문이기도 하다.[13] 그 이야기가 설화와 같은 허구적 산물이든 개인의 경험이든 핵심적인 뼈대가 존재하겠지만, 이야기하기는 화자의 어림셈과 주먹구구식 더늠이 발생할 수 밖에 없고 이때 기능하는 것은 경험자아라기보다는 기억자아라 할 수 있다. 이런 측면은 현장성과 즉흥성을 기본 맥락으로 삼고 있는 ‘이야기하기’ 고유의 일그러짐이자 불일치라 하겠고, 이것이 바로 이야기하기의 행동경제학적 측면이라 하겠다.

III. 이야기하기에 나타나는 불일치

앞서 거론한 ‘불일치’의 현상을 좀 더 구체적으로 검토해 보기로 한다. 이는 경험자아와 기억자아의 문제와 그 성격이 조금 다르다. 하지만 불일치 현상 역시 이야기하기에 일반적으로 발생하는 어림셈(휴리스틱)과 오류들(편향) 때문이다. ‘불일치’ 현상은 바로 ‘서사 사건’ 즉 이야기하기에서 특히 주목되는 현상으로써 주로 화자와 이야기(서사된 사건) 사이의 불일치이다.

물론 이런 불일치 현상의 근간에는 이야기라는 구술 전승물이 정적인 장르가 아니라 동적인 장르이며, 개인적인 것이 아니라 집단적인 성격을 띠고 있기 때문이라는 점을 간과할 수 없다. 지금도 이야기는 만들어지는 과정 중에 있는 현재 진행형이라는 점을 염두에 둘 때, 갖가지 이야기의 의미 역시 이야기하기의 주체들인 화자와 청중에 의해 지속적으로 재창조 된다는 점을 명심해야 할 것이다.

‘이야기하기’에서는 화자의 주관적인 재단이 활발하게 그리고 지속적으로 이루어진다. 물론 이런 현상은 이야기가 이야기될 수 있는 주요한 특징이기에 가치 평가의 대상이 될 수는 없을 것이다. 문제는 수많은 이야기에서 발견되는, 이야기 내용과는 색다른 구연자의 해석을 어떤 방식으로 다룰 것인가에 있다고 하겠다.

다음에 소개하는 이야기는 앞서 거론한 화자와 서사된 이야기 사이의 ‘불일치’가 비교적 뚜렷하게 드러난다. 허구적인 설화의 성격을 띤 이야기이기에 편의상 줄거리를 순차적으로 제시하면 다음과 같다.(표5)

표. 5 이야기 구연 3
 Table. 5 Storytelling 3

- ① 한 선비가 서울로 과거시험을 보러 가다가 복채가 백 냥인 신점을 보게 된다.
- ② 점쟁이는 선비가 과거급제 하지만 죽을 고비를 세 번 넘겨야 성공 한다고 말한다.
- ③ 첫 번째 고비에서 점괘대로 여자의 유혹을 잘 뿌리쳐 죽을 고비를 넘긴다.
- ④ 우의정 이정승의 딸이 과부가 될 팔자라 선비로 하여금 액맥이로 삼아 죽이려 한다
- ⑤ 이정승의 반대에도 불구하고 안주인이 하인들을 시켜 액맥이 삼을 사람을 구해오라 하고 하인들은 그 선비를 잡아 대령한다.
- ⑥ 이정승의 딸과 하룻밤 동침을 한 선비는 하인들에게

잡혀가 죽을 운명에 처하게 되고 선비는 두 번째 점괘에서 알려준 대로 돈을 써 달아나게 된다.

- ⑦ 선비는 과거 시험에 급제하게 되고 좌의정 김정승의 사위가 된다.
- ⑧ 첫날밤 김정승의 딸인 신부는 목이 잘려 살해되고 선비는 살인범으로 몰린다.
- ⑨ 사형장에서 선비는 세 번째 점괘가 들어있는 봉투를 제시하고 임금은 봉투에 적힌 의문의 글자 해독 임무를 이정승에게 부여한다.
- ⑩ 봉투 안에 써 있는 ‘조일두미삼승’이란 문구를 해석하지 못해 이정승이 고민한다.
- ⑪ 이정승의 딸이 ‘조일두미삼승’을 ‘강칠삼’으로 해석하고, 강칠삼(김정승의 딸과 예전부터 정을 통했던 사람)은 김정승 집에서 오래 일한 하인으로 밝혀져 살인범을 잡는다.
- ⑫ 결국 이정승의 딸이 다시 선비에게 시집가게 된다.

[구연정보]

박철규(남 · 1924년생) 구연,

조사일 : 2006년 12월 20일

조사자 : 김중균, 김경섭, 심우장, 류호철

조사장소 : 충청북도 청주시(중앙공원)

『도시전승설화자료집성』 6권, 민속원, 2009, 114~127.

이 이야기에서 주인공인 선비의 위기가 세 번에 걸쳐 일어나고 이 과정에서 주인공은 죽을 고비를 연속으로 극복한다. 구연자에 의한 이야기의 재창조 과정에서 주인공이 위기를 겪게 되는 절차와 마지막에 범인의 이름 풀이 장면은 이런 종류의 수수께끼 이야기에서 보이는 다양한 화소를 모아 놓은 면모를 보이는 것이라 특기할 만하다.

이 이야기의 화자가 이야기 구연에 매우 능숙한 점을 감안한다면 살인 사건과 관련된 수수께끼 이야기의 종합판 격이라고 할 수 있다. 화자가 여러 종류의 이야기들을 다 알고 이들을 혼합했을 가능성이 얼마나 되는지는 확인할 수 없지만 여기서 이 이야기를 논의하는 것은 화자가 생각하는 이야기 해석의 문제 때문이다. 그는 이야기를 진행하다가 다음과 같은 발언으로 이야기를 끝낸다.(표6)

표. 6 이야기 구연 4
Table. 6 Storytelling 4

아, 그래가지고 인제 고향에 내려가서 인제 인사하고 취

직을 할라고 그라는다. 아, 이놈의 그, 그렇게 되니께 이정승이 그 사위 삼는다는겨. 또. 그렇잖어.

그 이정승은 먼저 그 딸하고 잔 집이여, 벌써 이미. 그 집이란 말이여. 근디 아무것도 모르지, 이놈도 모르고 서로 모르지. 아, 이놈이 장가라면 아주 겁이나는디 인저는 봉투지도 다 써먹고, 써먹어서 없지. 또 잘못되면 죽는겨. 그래 할 수 없이 글루 장가를 가는겨. 헌디 그 이정승 부인도 몰르고 아무도 몰라. 그 신부되는 사람도 인저 생각도 못했고. 예를 갖춰서 신방을 차리는다. 아, 저녁에 그 신방에 들어 이렇게 있는데. 여자가 얼굴을 들어서 쳐다봐, 신랑 얼굴을. 예전에 그런게 있었어?. 아 쳐다보더니만 죽두리를 자기 손으로 벗어서 ‘획’ 집어 내버리더니 “아이구 서방님”하고는 끌어 안는겨. 알아보고. 하루저녁 잔 사람이여.

[조사자: 같은 여자랑 두 번 결혼하네. 두 번] 아 생각해 보니까 그 여자여

아, 그래 붙잡고 올은겨. 올고서는 인연을 맺어가지고 그 여자도 부명에 간 거 그 다 때우고 오래 살고 그래서 아들, 딸 잘 낳고 벼슬하고 잘 살더라고.

그래 이 점이라는 게 그럴 때 필요한 거라고. 점 아니었으면 헛일이여.....

[구연정보] : 앞과 동일

조사 당시 이후 자료집을 낼 때 이 이야기의 부제로 <백 냥짜리 점>이 적당한 것으로 잠정 결정한 바 있다. 과거 길에 본 점이 선비를 살린 결정적 구실도 했지만, 가장 중요한 역할은 마지막 위기에서 어려운 난제를 해결한 여인이 담당했기 때문이기도 하다.

하지만 정작 이 이야기를 구연한 화자의 마지막 발화를 염두에 둔다면 이 이야기에 보이는 선비의 기지나 여인의 지혜 같은 것들은 중요하지 않게 된다. 이 이야기의 화자인 박철규 할아버지가 내린 이야기의 핵심은 바로 ‘점복’에 있기 때문이다. 앞서 제시한 화자와 이야기 내용의 ‘불일치’가 실현된 것이다. 화자가 마지막에 결론적으로 말한 부분은 이야기의 주제와는 동떨어진 것이 사실이다.

그렇다면 이 이야기의 경우, 이야기가 담고 있는 주제와 화자가 생각하는 주제 사이에 상당한 거리가 존재한다고 하겠다. 이 경우 이야기의 화자는 조사자들이 보기에는 이야기의 주제와 전혀 동떨어진 것을 강조한 셈이지만, 정작 이야기 연행의 현장에서는 그의 그런 실수가 실수로 여겨지지 않는다. 그의 이야기에 폭 빠

져 있는 청중들은 그가 내린 결론적인 언사에 모두 고개를 끄덕일 뿐이다.

이야기는 그런 식으로 다른 사람의 입을 통해 반복될 것이다. 반면 박철규라는 화자 개인의 콘텍스트를 세밀히 검토할 필요도 생긴다. 그의 생애에 있어서 짐복의 문제가 상당히 중요한 부분을 차지하고 있다면 본래의 이야기 내용과는 다른 해석을 내리게 되는 이유가 좀 더 효과적으로 언급될 수 있을 것이다.

그런데 이야기하기의 현장에서는 이런 상태로 전송되는 수많은 이야기가 존재할 수 있다. 그렇다면 이야기의 전송 맥락에서 화자의 역할이란 우리가 생각하는 것보다 훨씬 중요한 요소를 내포하고 있다고 하겠다.

가령 비교적 잘 짜여 안정된 서사적 틀거리를 지닌 이야기라 할지라도 화자에 의한 구연 과정에서 위의 이야기와 같은 문제가 발생한다면 어느 지점에 가서 전혀 색다른 판본이 생성될 가능성이 농후해 진다. 그런 현장을 확보하여 제시하는 것은 어렵지만 수많은 설화의 화소들이 이리저리 재배치되어 현장에서 진행되는 것을 염두에 둔다면, 이야기의 전송 맥락에서 화자와 이야기 내용의 어긋남 내지는 불일치는 매우 중대한 사안임에 틀림없다. 문제는 이야기에 내재해 있다고 우리가 믿고 있는 ‘서사된 사건(이야기 내용)’만이 중요한 것이 아니라, 그것을 현장에서 구연하고 전달하는 연행 주체 즉, 화자도 그만큼 중요한 것이라는 데 있다.

나아가 이야기하기에서 창조자이자 전달의 주체인 화자가 발휘하는 휴리스틱은 이야기 내용과의 불일치를 불러 일으켜 새로운 판본의 이야기들이 탄생하게 하는 구실을 한다고 할 수 있다. 이야기하기의 현장에서 일반적으로 설정할 수 있는 이러한 현상은 행동경제학에서 거론하는 휴리스틱과 편향의 개념으로 더욱 정교하고 세밀한 연구가 가능하리라 판단한다.

IV. 고찰 및 결론

이야기 또는 이야기하기는 어떤 결과물이 아니다. 근래에는 모든 텍스트를 결과물로 보지 않고 상호적이고 소통적인 것으로 파악하려는 경향이 짙지만, 이야기는 일부러 그런 경향에 맞춰 다룰 필요가 없다. 원래부터 이야기하기는 그 과정 자체가 텍스트이기 때문이며, 따라서 이야기하기는 구연하는 사람, 구연된 이야기는 물

론 그 맥락까지도 통합된 텍스트로 취급해야 한다. 이야기하기의 이런 특성 때문에 이야기는 일본의 변화가 극심한 양상을 드러낸다.

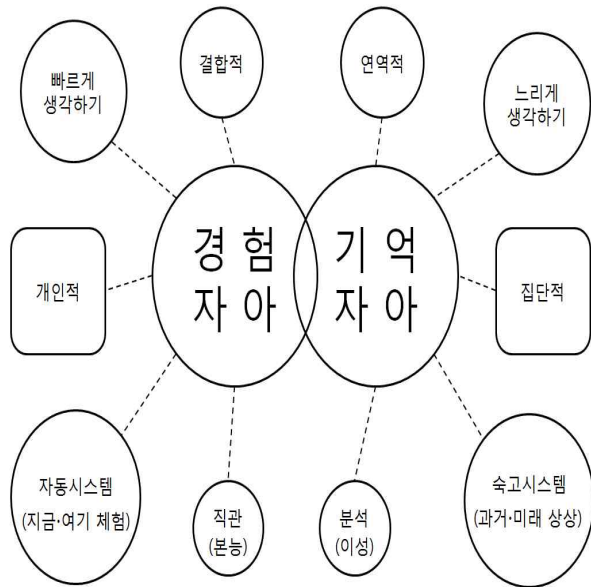
그러므로 이야기 내지는 이야기하기에 대한 연구는 완벽한 서사의 이상에 얼마나 부합한가를 따지는 것과는 거리가 멀 수밖에 없다. 이야기는 항상 자기 자신을 형성하는 과정 중에 있기 때문이며, 그 과정 자체가 중요한 분석 대상이 된다고 할 수 있다. 이야기의 이런 속성은 짧은 말로 인생과 삶의 국면을 표현하는 속담이나, 언어 민속의 성격으로 놀이의 맥락에서 행해지는 수수께끼를 염두에 둔다면 쉽게 이해할 수 있다. 속담, 수수께끼의 전송과정에는 여러 가지 휴리스틱과 편향이 내재되어 있으며 현재 진행형의 성격이 있는데,[14] 이런 속성은 이야기의 전송과정에도 동일하게 내포되어 있기 때문이다.

흔히 말로 전송되거나 글로 전해온 이야기들에는 인간이 지표로 삼아야 할 숭고한 교훈이 들어 있을 것으로 생각하고 그런 식으로 해석해 왔다. 수많은 세월을 거쳐 아직까지도 특정 이야기가 남아 있을 수 있는 이유로 설화에 순진무구한 교훈성이나 도덕성이 내포되어 있을 것으로 생각하는 것이다.

하지만 실제 이야기 구연 현장에서 전달되는 이야기들은 세련되고 정제된 것들 보다는, 왜곡되고 변질된 채 전송되는 이야기들이 더 많은 것이 사실이다. 거기다가 구연자의 엉뚱한 해석까지를 텍스트 범주에 포괄시킨다면 문제는 더 복잡해진다. 이 글은 그 동안 우리가 설화를 읽으면서 지나치고 말았던 부분들을 행동경제학적 관점으로 점검함으로써, 설화 읽기 내지는 해석에 새로운 관점을 제시하고자 했다.

‘경험자아’와 ‘기억자아’는 행동경제학에서 인간의 지각과 판단에 대해 오랜 실험과 분석 끝에 고안한 개념이다. 경험자아와 기억자아는 우리 속에 있는 두 자아로서 누가 틀리고 맞고의 문제가 아니라, 우리가 행하는 휴리스틱과 편향의 결과로서 추출되는 모습인 것이다. 이들의 기능을 간단하게 나타내면 다음과 같다.(그림1)

그림 1. 경험자아와 기억자아의 기능
Fig 1. Functions of experienced self and memorial self



그간의 구비문학, 이야기하기 내지는 설화에 대한 연구는 이야기 안에 존재하는 주체들의 관련성을 연구하는 것이 주된 방법이었다. 이유는 주지하다시피 이야기 연행의 현장성을 보존하여 연행 현장의 여러 요소들이 텍스트 의미에 어떤 방식으로 기여하게 되는지를 밝히기 어려웠기 때문이다.

그만큼 이야기 전승의 주체인 화자나 청중을 연구에 포함시키는 것이 쉽지 않았다는 것이고, 이는 곧 현장론적인 설화 연구의 어려움을 반증하는 것이기도 하다. 반면 행동경제학적 관점에서 경험자아와 기억자아의 상관관계로부터 이야기하기에서 나타나는 여러가지 편향과 불일치를 점검해 본 결과 유의미한 논의들을 도출할 수 있었다.

문자로 된 텍스트에 대한 분석과는 별도로 살아 숨쉬는, 말로 전승되는 이야기하기 분석이 얼마나 독자적으로 진행되었는가 하는 문제는 항상 제기되어 왔다. 본고 역시 한계가 있겠지만, 여기서 언급하고자 하는 것은 이야기하기를 동적인 것으로 간주하고 내·외부의 주체들이 어떤 방식으로 텍스트 의미 산출에 기여하는지를 행동경제학적 관점에서 논의하여 이야기 해석에서 간과되어 왔던 부분들을 점검하는 것이었다.

이야기가 화자에 의해 구연되는 것임을 염두에 둔다면, 이야기 텍스트에서 단지 읽히는 의미만이 아닌 만들어진 의미도 존중되어야 한다. 말로 구술하는 행위

뿐만 아니라 글로 기술하는 행위 모두가 위에서 언급한 두 자아에 의해 텍스트가 형성되는 과정이기 때문이다.

이런 점을 염두에 두고 본고에서는 그간 본격적으로 논의되지 않았던 이야기하기의 전승 주체가 이야기 내용과 어떤 역동적인 관계를 맺고 있는지를 행동경제학적 관점에서 살펴 그간의 설화 읽기에서 누락되거나 축소되었던 지점들을 재검토하고자 했다.

References

- [1] HH Kong, Studies on the Application of Behavioral Economics to Design Process, Journal of Digital Design, 14(1):191-200, 2014.
- [2] JS Kwak, Behavioral Economics and Marketing, Excellence Marketing for Customer, 43(9):43-49, 2009.
- [3] SW Kwak, JS Park, The Dynamic Relationship between Behavioral Traits and Economic Decision Making, Korean Management Consulting Review, 15(3):121-132, 2015.
- [4] JS Shim, MJ Kim, Bureaucrat's Judgment and Decision Making: Heuristics and Biases, Korean Public Management Review 20(2):33-68, 2006.
- [5] KH Lee, KJ Kim, Korean Culture and Behavioral Economics, Journal of Culture Industry, 14(1):91-101, 2014.
- [6] Richard Bauman, Verbal Art as Performance, Waveland Press, 1-150, 1984.
- [7] M. L. Pratt, Toward a Speech Act Theory of Literary Discourse, Indiana University Press, 1-256, 1977.
- [8] HS Song, A Narratological Significance of Storytelling Today, The Society of Poetics & Linguistics, 18:163-180, 2010.
- [9] HZ Kim, The Orality of Experience story and Folktales, Journal of Korean Oral Literature, 4:113-142, 1997.
- [10] Barbara A. Babcock, Reflexivity : Definition and Discriminations, Semiotica 30(1/2):2-10, 1980.
- [11] 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.
- [12] Daniel Kahneman, 『Thinking Fast and Slow』, Kimyoungsa, 1-555, 2012.
- [13] 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.

- [14] 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.

※ 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국
연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임
(NRF-2017S1A5A8019125)

This work was supported by the Ministry
of Education of the Republic of Korea
and the National Research Foundation
of Korea (NRF-2017S1A5A8019125)