일본 설화의 상상력 고찰

A study on imagination in Japanese folktales

日本の説話における想像力の考察

Hyunkuk Park

朴　　炫　国

개　요

인간은 이야기를 만들어서 전해왔다. 인간이 사는 곳에는 어느 곳이나 자신들에 관한 이야기나 자신들이 살고 있는 환경에 대한 이야기가 있다. 이것은 인간이 자신을 비롯하여 주위 환경에 대해서 품어온 의문에 대하여 답하는 형식을 지닌다. 이야기는 문자가 없는 오래전부터 입에서 귀로 세대에서 세대로 전해져 왔다. 이 이야기는 지역이나 환경, 민족에 따라서 조금씩 편차를 보인다. 이야기는 인간이 처한 환경 속에서 만들어지기 때문에 그 환경의 영향을 받을 수밖에 없다. 이러한 점에서 일본 이야기가 갖는 특징이 무엇이고 일본이라는 지역 환경 속에서 어떤 이야기가 만들어졌는가 하는 의문을 던질 수 있다. 이 글에서는 일본이라는 환경 속에서 어떤 내용의 이야기가 전해지고 있는가 하는 점에 초점을 맞추어 논의를 전개했다. 일본 이야기가 갖는 내용적인 특징은 사람에 따라서 달리 말할 수 있다. 이글에서는 일본 옛날이야기 가운데 지장보살, 동물담, 요괴, 잇슨보시, 라죠몽를 선택하여 이 이야기 속에 담긴 일본 이야기의 특징을 분석해 보았다. 일본이라는 상황 속에서 만들어져 전해온 이야기가 일본의 개성을 보여주고 있으면 나름대로 일본인의 사고 방식이나 사물에 대한 인식을 보여줄 것이라고 생각했기 때문이다.

주제어 : 일본 이야기, 지장보살, 동물담, 요괴, 잇슨보시, 라죠몽

Abstract

This article concerns Japanese folktales. These folktales specifically focused on the imagination through special characteristics. Tales about monks, animals, ghosts, mermaids, dwarves, and the Rajomon expresses the imagination well. These stories have the power to analyze the insightful imagination as a cultural symbol. These Japanese narratives show the primitive imaginative power and sophisticated imaginative power also.

Keywords : Japanese story, Chijangbosal, Animal story, Ghost story, Mermaid Story, Rajomon

概　要

人間は物語を編み伝承して來た。人間が住んでいる所にはどこに於いても、直接自分たちに関連する物語や自分たちが住んでいる環境に関連する物語がある。これは人間が自分自身を含め、周りの諸環境に対して抱いて来た疑問に対して自から返答する形式を持つ。物語は文字の無かった遠い昔から口から耳へ、世代から世代へと伝わって來た。このような物語は地域や環境、民族によって微妙な違いを見せる。物語は人間が接した環境の中で作られるので環境の影響を受けざるを得ない。このような観点から、「日本説話」の持つ特徴がどういうものであり、日本という地理的環境の中でどのような物語が作られたのかという疑問を発することができる。本論では日本という地理的環境の中でどのような内容の説話が伝わっているのかという点に焦点を合わせて論を進めた。日本の説話が持つ内容的な特徴については人によって異なる諸説が見られる。本論では日本昔話の中で、地藏菩薩、動物談、妖怪、一寸法師、羅生門などを選び、この説話の中に盛られている「日本説話」の特徴を分析して見た。日本という狀況の中で作られ伝承された説話が日本の個性を表しているのなら、そこから日本人の思考様式や物事に対する認識を発見することができると思ったからである。

キーワード：日本の昔話、地藏菩薩、動物談、妖怪、一寸法師、羅城門

1. 머리말

설화는 보통 신화, 전설, 민담으로 나뉜다. 설화는 오래 전부터 인간이 인간 주위의 자연 만물에 대해 품어온 의문에 대해서 스스로 묻고 스스로 대답하는 형식으로 우주의 생성과 운행의 비밀에 대해서 말하는 것이다. 이 속에는 과학적 증명이나 증거가 들어 있지는 않다. 사람들이 주위 환경에 대해서 의문에 사로잡힐 때 오늘날처럼 과학적 안목으로 이해한 것이 아니다. 오래 전 사람들은 인간과 주위 만물에 대해서 생명을 불어넣고, 그들과 동감하고, 그들과 인격적 교류가 가능하다고 생각하였다. 설화 속에는 과학적 사고방식이 아닌, 이야기를 처음 만들었을 당시 사람들의 상상력과 물활론의 시적 예지 (sapienza poetica) 가 들어있다.[1] 이러한 사고방식은 나라나 국경을 넘어 어떤 지역, 어느 시대의 설화이건 기본적인 것이라고 본다. 현대인들의 과학적이고, 경제적인 사고방식에 비추어 설화는 비현실적이고 비과학적으로 보일지 모르지만 기본적으로 설화는 비현실적이고, 비과학적일 수밖에 없다. 오히려 설화에 나타난 상상력은 비현실적이고 비과학적인 것이 당연하고, 기본적이다.

우선 일본에서 설화를 포함한 구승문예에 대한 구분이나 개념은 학자에 따라서 의견이 다양하고, 분류 기준에 따라서도 의견이 분분하다.[2] 사전에서 말하는 설화는 모노가타리 (物語) 즉 말로 전해오는 신화, 전설, 민화를 말한다. 그리고 무카시바나시 (昔話) 나 무카시카다리 (昔語) 는 이전부터 있었던 일, 경험한 일 등을 말하는 것이나 오래전부터 있었던 전설, 모노가타리를 말한다.[3] 석화 (昔話) 라는 말이 일본 문헌에 등장한 것은 1814 년에 간행된『골동집 (骨董集)』에서 부터라고 한다. 이후 1905 년 일본 문부성에서 각 초등학교에 동화 (童話) 수집을 지시하여 동화 (童話) 라는 말이 사용되기도 했다. 그 이후 일본에서 구비, 전설, 민담, 속화, 민화 등이 사용되었다. 석화 (昔話) 라는 말이 설화를 총칭하는 학술 용어로 정착된 것은 야나기타 쿠니오 (柳田国男) 가 1930 년 엮은 어린이용『일본석화집 (日本昔話集)』,『모모타로 (桃太郎) 의 탄생』등의 논문에서 비롯되었다고 본다.[4] 이 글에서는 일본어 석화 (昔話) 라는 말보다 이념 혼란을 피하기 위해서 설화라는 말로 통일해서 사용하고자 한다.

예술의 한 갈래로서 설화 문학은 파격적일 수밖에 없다. 예술은 새롭고 아름답고 창조적인 세계를 추구한다. 따라서 이미 있는 것을 그대로 따라하는 것은 예술이 아니다. 예술은 본질적으로 늘 파격적일 수밖에 없다. 그리고 인간은 파격적인 현실 속에서 놀라게 되고, 감동하게 되고, 엑스타시를 경험하게 된다. 파격은 감동의 원천이고 미의 본질이기도 하다.[5] 수사학의 입장에서 보아 파격은 반전에 해당된다고 본다. 반전적 수식은 직관하는 감각에 호소하는 것이 아니라 만단 시경으로부터 뇌의 중추에 이르러 재현하는 상념에 호소하는 것이다. 반전적 수식은 감정을 고양시키는 측면에서 파격과 맞닿아 있다. 반전적 수식에는 반어법 (아이러니), 역어법 (파라독스), 경구법 (에피그램) 등이 여기에 해당된다.[6]

일본 설화는 일본에 전승되는 설화를 말한다. 일본 설화는 일본에서 자생적으로 만들어진 것도 있을 수 있지만 문화와 사람들의 교류와 이동 등으로 전해져 들어온 것에 일본의 현실이 투영된 것이 대부분이라고 할 수 있다. 일본 설화의 파격적 상상력은 두 가지로 나누어 살펴볼 수 있다. 하나는 설화가 가지고 있는 기본적 성격이다. 이것은 앞에서 지적한 것처럼 설화의 일반적인 현상일 수 있다. 두 번째는 일본 환경에서 새롭게 전개되어 덧붙여진 상상력이다. 이것은 파격적일 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 파격적이라는 말은 격식을 깨뜨린다는 것을 말한다. 여기서 격식은 격에 맞는 일정한 방식 즉 현실적인 규범화된 모습이다. 앞에서 말한 것처럼 현대인들의 과학적이고 경제적인 사고방식은 격식에 맞고 현실적인 모습이다. 그런데 설화에서 추구하는 세상은 그런 세상도 있고 그렇지 않은 세상도 있다. 여기서 파격적 상상력은 현실적 규범에서 벗어난 비현실적이고, 비과학적인 상상력 또는 그런 현실을 묘사한 것으로 정의하고자 한다. 일본 설화에 대해서 말한다고 하지만 인간의 문학적 상상력이 표현된 설화는 일본이라는 국경에 안주하지 않고 그것을 벗어나 설화의 일반적인 현실일 수도 있다.

이 글에서는 일본 설화에 자주 등장하는 개성적 등장인물을 중심으로 그들이 나타내는 일본 문화의 단면을 분석해 보고자 한다. 이 글에서 선정된 개성적 등장인물은 일본에 한정되지 않고 다른 문화권에서도 나타날 수 있다. 다만 이 글에서 등장인물은 일본 설화에 자주 등장할 뿐만 아니라 일본인들이 열광하는 주인공들이기도 하다. 이들의 선정은 절대적 가치 기준에 입각한 것이 아니고 필자의 자의적인 판단에 따랐다는 사실은 부정할 수 없다. 이 글에서 선정된 사물은 지장보살, 동물류, 요괴, 인어, 잇슨보시 (一寸法師), 라죠몽 (羅城門) 등이다. 다만 이들이 일본 설화에서 많이 등장하고 일본인들의 입에 자주 오르내리는 것은 분명하다. 필자는 이들이 일본 설화의 개성적인 면모를 드러낸다고 보고 고른 것이다. 이글에서는 이들 주인공이 일본 설화의 문맥을 중심으로 어떤 양태로 일본 문화의 맥락 속에 흡수되어 있고, 일본 문화의 실상을 구체화 시키는지 분석해 보고자 한다. 설화는 위에서 언급한 것처럼 객관적이고 과학적인 사실을 기술한 것이 아니다. 다만 설화를 처음 만들었을 당시 인간이 가졌을 것으로 생각되는 상상력이 발휘된 것이다. 이 글에서는 이것을 설화적 상상력이라는 말로 바꾸어 표현하고자 한다. 즉 인간과 우주가 교류하고 서로 교통했던 사람들의 물활론적 사고방식, 인간을 비롯한 모든 사물이 살아 있고 서로 인격적인 교류를 나눈다고 생각했던 당시로 거슬러 올라가서 설화를 만들었던 사람의 눈으로 지금 전해지고 있는 일본 설화를 분석해 보고자 한다.

2. 본론

1) 지장보살

일본 여러 곳에서 돌을 사람 모양으로 깎아 만든 지장보살을 많이 볼 수 있다. 지장보살은 원래 석가모니의 부탁을 받아 부처가 입멸한 후 미륵불이 나타날 때까지 육도 중생을 제도하는 보살이다. 일본 민간신앙에서 지장보살은 인간에게 행복을 가져다주고 죽은 영혼을 저승으로 안내해 주는 보살이다. 마을 입구나, 사찰 경내에서도 지장보살을 많이 볼 수 있고, 교통 사고나 기타 사고

로 사람이 죽은 곳에도 새로이 지장보살을 세워두는 것을 볼 수 있다. 지장보살이 있으면 유가족뿐만 아니라 지나다니는 행인도 지장보살 앞에 꽃을 놓거나 목에 붉은 색 스카프를 둘러놓기도 한다. 지장보살에 관련된 설화를 소개하면 다음과 같다.

⑴가난한 노부부가 살고 있었다.
⑵정월이 가까워 오자 할머니가 할아버지에게 그간 짠 베를 가지고 시장에 가서 설 쇨 물건을 사오라고 한다.
⑶할아버지가 시장에 가다가 길가에 세워진 지장보살이 눈 속에 파묻혀 있는 것을 보고 추워 보여 시장에 가면 삿갓을 사다가 씌워주겠다고 한다.
⑷할아버지가 시작에 가서 베를 팔아 삿갓을 샀으나 다섯 장밖에 사지 못한다.
⑸할아버지가 다섯 지장보살에게 삿갓을 씌워주고, 삿갓을 씌워주지 못한 지장보살을 들고 집에 온다.
⑹할아버지가 그 날 있었던 일을 말하자 할머니가 화를 낸다.
⑺다음날 할아버지가 길에서 가져온 지장보살의 코에서 쌀이 나와 그것으로 할아버지, 할머니 부부가 밥을 해 먹는다.
⑻할아버지가 없는 어느 날 할머니가 지장보살이 매일 먹을 쌀을 주는데 혹시 쌀이 나오는 코를 불 젓가락으로 쑤시면 더 많은 쌀이 나올 것이라고 생각하여 그렇게 한다.
⑼그 뒤 지장보살의 코에서는 더 이상 쌀이 나오지 않는다.
⑽그것은 욕심이 과해서 내린 벌이라고 한다.[7)]

추운 날 눈을 맞고 있는 지장보살을 불쌍히 여겨 삿갓을 사서 씌워주고, 집으로 가져오는 할아버지의 동정심은 일본인들이 지장보살에 대해서 갖는 마음을 표현한 것이다. 일본인들은 지장보살에 대해서 항상 깊은 생각을 가지고 있고 그것을 행동으로 잘 표현한다. 다만 할머니가 욕심을 내서 불 젓가락으로 코를 쑤시는 행위는 인간의 욕심의 표현일 것이다. 언급은 하지 않았지만 지장보살의 코를 쑤시는 공격적 행위는 금기이다. 이 금기를 깨뜨리는 할머니의 행동은 비난받아 마땅한 인간현실의 표현일 수도 있다. 금기의 파괴와 욕심이 부른 부정적 결과는 설화의 일반적인 모티브이다.[8)]

쌀이 나오는 구멍에 대한 이야기는 한국에서도 전해온다.[9)] 한국 설화에서는 지장보살이 아니고 꿈에 나타난 하얀 노인의 현몽으로 그곳을 찾아가서 사는데 쌀이 나오는 곳을 발견하게 된다. 고대 농경 사회에서 쌀은 지금의 현금과 같은 존재이다. 쌀이 나온다는 것은 돈이 나온다는 뜻이고 경제적인 대가를 노력 없이 얻는다는 것이다. 이것은 어쩌면 유토피아에 대한 인간의 염원이 설화를 만들어낸 모티프가 아닌가 한다. 일본에서 지장보살은 길모퉁이, 사찰 등에서 자주 볼 수 있는 친근한 신앙대상이다. 특히 교통사고 등으로 가족이나 친지가 죽으면 죽은 사람의 영혼을 위로할 목적으로 지장보살을 세우기도 한다. 지장보살은 죽은 사람의 영혼을 저 세상으로 안내하고 살아있는 사람의 풍요와 번영을 가져다는 주는 농경신으로 알려져 있다.[10)] 지역에 따라서 지장보살이 어린이 모습으로 변하여 모심기나 풀매기, 수확들을 도와주기도 한다.[11)]

2) 동물담

일본 설화에는 동물들이 많이 등장한다. 이야기의 내용은 동물의 울음소리나 형태나 습성의 유래를 설명하는 것도 있고 동물간의 갈등, 경쟁, 공동생활 등의 사회생활을 의인화하여 표현하는 것도 있다. 즉 동물들 간의 다툼, 풍자, 속이기 등이 있으며, 그밖에 동물과 인간 사이에 벌어질 수 있는 사건을 의인화한 내용도 있다.[12)] 왜 일본 설화에는 동물이 많이 등장하는가 하는 의문이 있을 수 있다. 아마도 일본의 자연 환경에 기인하는 것이 아닌가 한다. 높은 산과 숲이 많고,

지역에 따라서 다르지만 대체로 연중 포근한 날씨와 많은 비 등으로 야생동물이 생활하기에 적합하다. 야생 동물은 주로 가족단위로 생활하는 너구리, 원숭이, 곰, 멧돼지, 사슴 등이 있으며, 개, 고양이, 게, 여우, 뱀, 늑대, 닭, 학, 새, 물고기들도 많다.

일본 설화 가운데 동물이 많이 등장하는 것은 불교의 영향이라는 의견도 있다. 불교의 윤회사상에 의해서 인간도 동물로 태어날 수 있고, 현재의 동물도 언젠가 인간으로 태어날 수 있다는 생각이 깊다. 특히 진화론이 일본 과학계에서 주목을 받고 중요시되는 이유도 비슷하다고 할 수 있다.

쥐와 사람과 관련된 이야기를 소개하면 다음과 같다.

⑴옛날 할아버지와 할머니가 살고 있었다.
⑵할아버지가 어느 날 뜰을 쓸고 있는데 콩이 한 알 떨어져 있어 그것을 주워 이것은 쥐가 떨어뜨린 것이야 하면서 쥐구멍에 던져 넣었다.
⑶이튿날 쥐가 할아버지 앞에 나타나 지난 번 쥐구멍에 넣어 준 콩 잘 받았다고 하면서 은혜를 갚으려고 하니 같이 자신들의 집에 가자고 한다.
⑷쥐가 할아버지에게 자신의 꼬리를 잡고 눈을 감으라고 하여 그대로 했다가 눈을 뜨자 쥐의 집에 들어와 있었다.
⑸쥐 집에 들어가자 온갖 쥐들이 반겨하면서 쌀을 찧어 떡을 100 가지 이상 만들어 주어서 먹고 선물도 받아 같은 방식으로 쥐의 꼬리를 잡고 눈을 감았다가 뜨자 자신의 집에 돌아와 있었다.
⑹집에 돌아와 할머니에게 말하자 그 말을 옆집 욕심쟁이 할아버지가 엿들었다.
⑺욕심쟁이 할아버지는 일부러 콩을 가지고 직접 쥐구멍에 던져 넣었다.
⑻다음날 쥐가 나타나 욕심쟁이 할아버지에게 고맙다고 하면서 자신의 집에 가자고 했다.
⑼욕심쟁이 할아버지가 쥐 집에 도착하자 쥐들이 백이 되어도 이백이 되어도 고양이 소리는 들리지 않는다며 열심히 노래를 부르면서 쌀을 찧어 떡을 만들었다.
⑽욕심쟁이 할아버지는 고양이 소리를 내어 쥐들이 모두 도망을 가면 쥐 집에 있는 모든 곡식과 만들고 있는 모든 떡이 자신의 것이 될 것이라고 생각하여 야옹! 이라고 고양이 흉내를 내었다.
⑾고양이 소리에 모든 쥐가 도망을 가고, 갑자기 어두워져 욕심쟁이 할아버지는 어떻게 할 방도를 알지 못하고 죽고 말았다.[13]

쥐는 인간과 가까운 관계에 있다. 인간이 모아놓은 곡식을 먹어치우는 부정적인 역할을 하지만 이 이야기에서는 그 쥐가 인간에게 은혜를 갚는다는 내용이다. 동물도 인간에게 은혜를 갚는데 욕심쟁이 할아버지가 자신의 욕심에 눈이 멀어 파멸해 버리고 만다는 내용이다. 특히 처음 주인공이 쥐의 안내로 쥐의 세계에 들어가는 모습이 인상적이다. 할아버지와 할머니는 쥐의 말대로 눈을 감고 쥐의 안내를 받아 쥐의 공간에 들어간다. 그리고 나올 때도 같은 방식으로 인간 세계로 나온다. 이 이야기뿐만 아니라 일본의 다른 이야기에서도 인간이 인간계와 비 인간계를 넘나들 때는 거의 대부분 눈을 감았다가 뜨는 방식이 사용된다. 눈은 인간이 외부 세계를 이해하는 통로이다. 눈을 감으면 암흑이다. 인간이 눈을 감고 잠을 잘 때에는 암흑의 세계, 현실과 다른 무의식의 세계로 들어간다.[14] 특히 이집트의 새머리신상 호루스 신은 매 머리와 인간의 몸을 결합한 형태이다. 그런데 호루스 신이 부적으로 사용될 때에는 눈의 모습을 띠고 있다. 이 호루스의 눈 부적은 고대 이집트 지역의 힘과 수호의 상징이자 달과 해를 상징하기도 했다.[15] 불교에서 사용하는 악기 중 목어는 물고기 형태로 되어 있는데 이는 물고기가 늘 눈을 뜨고 있는 모습에서 중생이 항상 경계하여 부처의 계율을 지키라는 뜻이라고도 한다. 이처럼 눈은 여러 가지 상징적인 의미를 지니고 있다. 눈을 감고 뜨는 움직임으로 새로운 세계로 들어가는 것은 자연스러운 행동이라고 할 수 있다. 이 이야기에서 마음씨 착한 할아버지 부부는 쥐를 도와주고 쥐로부터 도움을 받아서 부자가 된다. 반대로 마음씨 나쁜 할아버지는 마음씨 착한 할아버지를 따라하다가 피해를 본다

는 줄거리이다. 마음씨의 좋고 나쁨이나 욕심의 유무, 선한 행실의 유무를 중심으로 서사가 진행되는 이야기는 많이 볼 수 있다. 쥐가 과연 그렇게 할 수 있느냐라는 의문에 앞서 쥐와 같은 미물도 자신을 도와주고 이익을 준 착한 노인에게 은혜를 잊지 않고 선한 것으로 갚는다는 교훈성을 강조한 내용이라고 볼 수 있다. 이러한 내용은 동물 보은담에 해당되는 이야기로 개, 고양이, 닭, 새 등이 등장한다.[16]

3) 요괴

일본 설화에서 빼놓을 수 없는 것이 요괴이다. 요괴는 설화에 그치지 않고 요즈음도 애니메이션으로 재생산되어 일본 문화의 특징으로 자리잡고 있다. 요괴는 인간 주위의 환경은 자연이든 인공물이든, 공포 즉 경계심과 불안의 대상으로 바뀔 가능성이 있다.[17] 그 공포심이 인간의 상상력을 동원하여 초월적 존재를 만들어내고 사람들이 공유할 수 있는 환상의 문화를 만들어 전달 계승한다. 공포와 관련된 초월적인 현상, 존재, 그것이 바로 요괴이다.[18] 요괴에는 여러 가지 종류가 있지만, 요괴는 인간 주위의 여러 동물들을 설화의 주인공으로 사용하던 인간이 현실 동물에 식상하여 새로운 형태로 만든 상상의 동물이다. 요괴는 한국의 도깨비와 비슷한 오니 (鬼) 를 비롯하여 캇파 (河童), 텐구 (天狗), 가키 (餓鬼), 이누가미 (犬神), 유키온나 (雪女) 등등 지역이나 시대에 따라서 여러 가지가 있다.[19] 이들은 인간과 동물이 결합한 형태를 띠는 것이 보통이다.

요괴가 등장하는 이야기는 이웃집 도토로, 쿠마노피짱 등이 잘 알려져 있다. 도깨비 즉 오니 (鬼) 모습을 소개하는 이야기를 소개하면 다음과 같다.

⑴어느 곳에 타이치 (太一) 라는 효자가 아버지와 같이 살았다.
⑵아버지가 병이 들어 타이치가 생활을 거들었다.
⑶섣달그믐 설을 지낼 돈이 없어 아버지가 옷을 주며 전당포에서 돈을 빌려 설빔을 사오라고 한다.
⑷타이치가 전당포에서 아버지 옷을 맡기고 돈을 빌린다.
⑸타이치가 시장에서 설 쇨 물건을 사려고 하는 중 오니 가면을 파는 곳이 있어 그것을 사고 만다.
⑹집에 와서 사정을 말하자 아버지가 노발대발하며 아들을 쫓아낸다.
⑺아들은 추운 겨울 잘 곳이 없어 헤매고 있는데 불이 밝은 곳이 있어 들어가서 잠잘 곳을 부탁한다.
⑻집 주인이 나와서 이곳은 도박을 하는 집인데 네가 장작불을 꺼지지 않게 지켜주면 허락하겠다고 한다.
⑼아들이 장작불이 잘 타게 지키는데 점점 생나무가 많아지면서 연기만 나고 불이 잘 타지 않는다.
⑽아들이 너무 힘들어 시장에서 사온 오니 가면을 얼굴에 쓰고 장작불을 지킨다.
⑾노름꾼들이 오니 가면을 쓴 아이를 보고 오니가 왔다고 하면서 모두 도망을 가버린다.
⑿오니 가면의 모습은 눈은 거울같이 빛나고, 붉은 입이 귀까지 찢어져 있고, 뿔까지 난 무서운 모습이다.
⒀노름판의 돈을 아들이 모두 정리하여 집에 와서 아버지에게 보인다.
⒁아버지는 노름판의 돈이라도 우리 것이 아니니 쓸 수 없다면서 내일 관청에 가서 신고하라고 한다.
⒂아들이 다음날 노름판의 돈을 가지고 관청에 가서 말하자, 보통 이런 돈은 아무도 모르게 자기 것으로 삼는데 이렇게 신고하니 모두 너에게 준다고 한다.
⒃아들이 아버지에게 있었던 일을 말하고 그 돈으로 설을 지내고 행복하게 잘 살았다고 한다.[20]

이 이야기는 요괴가 중심 내용은 아니지만 오니 가면 모습을 잘 말해주고 있다. 그리고 오니의 직접적인 힘이 작용한 것은 아니지만 오니 가면의 힘을 빌려 가난을 벗어나는 내용이라

고 할 수 있겠다. 여기서 오니는 인간이 아닌 동물 모습이고 요괴이기도 하다. 편의상 오니로 번역한 것뿐이다. 이 이야기에서 요괴의 가면이 나온다. 가면을 쓰는 행위는 본래의 자신의 모습이 사라지고 가면의 형상으로 다시 태어나는 것을 의미한다. 인간이 오니 즉 요괴의 가면을 쓰는 것은 더 이상 인간이기를 포기하고 가면의 오니로 성격과 행동이 바뀌는 것을 뜻한다. 따라서 노름판의 사람들은 오니 가면을 쓴 사람을 보고 놀란 것이 아니고 요괴 즉 오니를 보고 놀라서 도망친다.

이 이야기는 처음부터 마음씨 착하고 효성이 지극한 아들이 등장한다. 어쩌면 이야기의 결과는 이미 처음에서 설명하는 아들의 성격으로 예상할 수 있다. 그런데 갑자기 아들이 아버지 말을 어기고 자기가 좋아하는 가면을 사버리고 아버지로부터 꽃김을 당한다. 어쩌면 주인공이 위기에 처하게 된다. 그러나 착하고 성실한 주인공은 적극적으로 잘 곳과 일자리를 찾아서 나선다. 비록 좋은 곳은 아니지만 주인공 아들은 어려운 일도 마다하지 않고 밤에 노름판에 불을 때는 일을 맡는다. 일이 힘들 때 자기가 구입한 오니 가면을 쓰게 되고 그 결과 많은 돈을 얻게 된다. 그 돈을 가지고 집에 갔을 때 아버지는 다시 관청에 신고하도록 하고, 돈을 가져도 좋다는 인정을 받는다.

효성이 지극한 착한 아들, 어려운 일도 마다하지 않는 아들의 성실성, 그냥 얻은 돈을 쉽게 자기 것으로 삼지 않는 철저한 아버지 등등 이러한 여러 가지 좋은 것들이 결합되어 좋은 결과를 가져 온다. 표면적으로 선하고 진실하게 살면 굶어죽지 않고 어떤 도움으로든 성공할 수 있다는 도덕적인 사실을 말해주고 있다고 볼 수 있다.

4) 인어

일본 설화에서 자주 등장하는 것이 인어이다. 인어 역시 동물이 많이 등장하는 일본 설화의 변이형이 아닌가 한다. 즉 인어 역시 동물의 변형된 형태, 즉 요괴의 한 모습이라고 생각된다. 인어는 상체는 여자이고 하체는 물고기이다. 인어는 물에서 산다. 일본이 지형상 물에 둘러싸인 섬이기 때문에 평소에도 물고기를 즐겨 먹고, 물과 관련된 생활 습관을 많이 가지고 있다. 이러한 물 이야기에서도 한국 설화는 산이나 나무꾼 등이 주로 등장하지만 일본설화에서는 바다나 용궁, 어부가 많이 등장한다. 인어가 등장하는 이야기를 소개하면 다음과 같다.

⑴옛날 어느 마을에 네 집이 사이좋게 가족처럼 살고 있었다.
⑵어느 날부터 가끔 여승이 와서 마을 여기저기에서 불공을 드리곤 했다.
⑶어느 날 여승이 자기 집에 마을 남자들을 모시고 가서 보여주겠다고 한다.
⑷여승이 마을 남자들을 데리고 폭포 건너편에 있는 자기 집으로 안내한다.
⑸여승이 마을 남자들에게 인어 요리와 술을 대접한다.
⑹마을 남자들이 잠시 술에 취해 하룻밤 잠을 자다가 깨어 집으로 가려고 한다.
⑺여승이 선물이라며 상자를 한 개 씩 준다.
⑻마을 남자들이 집에 돌아오자 부인들이 어디에 갔다가 이제 오느냐며 이미 2, 3 년이 지났다고 한다.
⑼마을 남자들이 여승에게서 받아온 선물을 여자들에게 주었다.
⑽여자들이 선물을 펴보자 음식이 들어 있었다.
⑾여자들은 이 음식이 이상하다면서 음식을 화로에 던져버린다.
⑿어느 한 집에서 그 음식을 딸이 먹었는데 나이를 먹지 않고 예뻐지더니 사라져 버린다.
⒀아마도 그 집 딸은 인어 집에 갔을 것이라고 한다.[21]

일본 설화에서 인어는 일찍부터 등장한다. 가장 오래된 기록으로는『일본서기 (日本書紀)』의 기록으로 619 년 오사카에 사는 어부 그물에 인어가 잡혔다는 기록이 있다. 또한 쇼토쿠태자가 지금

의 시가켄 비와코 (琵琶湖) 에서 인어를 만났다는 기록이 있다. 이 기록에는 인어 모습이 구체적이지 않지만 서구와 교류를 통하여 반인 반어의 모습으로 확정된 것으로 보인다. 인어는 인간의 모습을 지난 물고기로 공포의 대상이다. 다만 인어 고기를 사람이 먹으면 사람이 10 대 전후의 고운 피부를 갖게 되고 영원히 죽지 않는다는 전설이 일반적인 유형이다.[22] 인어 전설은 일본에 전국적인 분포를 보이고 있다.

이 이야기에서 보이는 것처럼 인어고기는 불로장생의 영약으로 인정되고 있다. 일본에 분포하는 인어 이야기는 한국 동해와 면한 와카사만 부근과 오키나와가 유명하다. 그리고 일본 내륙 지방에서는 위에서 언급한 대로 시가켄 비와코가 유명하다. 비와코는 둘레 길이가 200 킬로미터가 넘는 호수이기 때문에 바다와 같다고도 말한다. 일본 사람들 역시 인어 이야기의 태생지가 일본이라고는 주장하지는 않는다.[23] 다만 인어 고기의 신비성을 생각하면 인어 역시 바다와 가까운 남방계 설화로 보인다.

5) 잇슨보시 (一寸法師)

일본 이야기 가운데 잘 알려진 모모타로 (桃太郎) 가 있다. 모모타로와 비슷한 제목의 이야기로는 우라시마타로 (浦島太郎), 유비타로 (指太郎), 잇슨보시 (一寸法師), 타케모노 이야기 등이 있다. 이들은 대부분 아기가 없는 집에서 작은 모습으로 태어나 시련이나 역경을 통과하여 거인이 되어서 악령이나 적을 무찌르고 성공하는 내용이 대부분이다. 이 이야기는 주로 축소지향의 일본 문화를 소개하는데 많이 이용되기도 한다. 물론 그런 뜻도 있지만 설화라는 측면에서 백마 타고 오는 초인을 기다리는 여인 모티브나 어렵고 힘든 상황에서 그것을 극복해줄 거인이나 대인이 나타나기를 대망하는 모티브의 설화라고 본다.

잇슨보시 이야기를 소개하면 다음과 같다.

⑴노부부가 아이가 없어서 항상 스미요시의 신에게 아기 점지를 기원했다.
⑵할머니가 아기를 낳았는데 키가 잇슨, 한 치 (一寸) 였는데 아무리 해도 크지 않아서 이름이 잇슨, 한 치 (一寸) 였다.
⑶어느 날 잇슨이 무사가 되기 위해서 서울에 가겠다고 한다.
⑷그는 밥그릇을 배로 삼고, 젓가락을 노로 삼고, 바늘을 칼 대신 차고, 보릿대를 칼집으로 삼아 여행을 떠났다.
⑸서울에 가서 크고 멋진 집을 보고 그 집에서 일하겠다고 하여 그 집에서 일한다.
⑹주인 집 딸과 신사 참배하러 갔는데 오니가 딸을 잡아가려고 왔다.
⑺잇슨이 딸을 보호하려고 하자 오니가 잇슨을 먹어버린다.
⑻잇슨이 오니의 배속에서 바늘로 배를 찌르자 오니가 잇슨을 토해낸다.
⑼잇슨이 작은 방망이를 휘두르며 자신의 몸을 키워 6 척 (182 센티미터) 이 된다.
⑽잇슨이 주인집 딸과 결혼하여 부자로 행복하게 살았다고 한다.[24]

주인공들은 거의 모두 자식이 없는 환경에서 주워오거나 태어나서 처음 너무 작아 실망하거나 포기하지만 점점 커지면서 신통력을 발휘하고 결국 거인이 되어 어려움을 극복하고 성공한다는 내용이다. 인간은 민족에 따라서 몸무게나 키 다르다. 그러나 보통 보다 너무 작으면 난쟁이라고 하고, 너무 크면 거인이라고 한다. 난쟁이나 거인은 보통 인간과 달리 초자연적인 힘을 지닌 신의 대리인이나 신의 사자로 여겨 경외와 숭배의 대상이 되기도 했다.[25] 일본 설화에서는 난쟁이나 난쟁이보다 더 작은 몸집으로 태어나 어려운 과정을 거쳐 큰일을 해내는 경우를 많이 볼 수 있다.

이처럼 난장이에 대한 신성성은 일본 축제와도 관련되어있다고 할 수 있다. 일본 축제에서는 거의 대부분 10 세 전후의 어린이의 얼굴을 하얗게 화장 시키고 화려한 옷을 입혀서 치고 [稚児] 라

고 하여 신, 혹은 신의 사자의 역할을 담당시킨다. 설화에서 작은 주인공들이 등장하여 큰일을 성취하거나 축제에서 어린이가 신의 사자로 취급되는 것은 성인 인간을 보통 사람으로 취급하고 성인보다 작은 어린이를 신성시하거나 특별히 취급하는 습속이 만들어낸 결과로 보인다.[26]

6) 라죠몽 (羅城門)

라죠몽은 일본에서 유명한 라죠몽의 오니가 나오는 곳으로 유명하다. 라죠몽은 현재의 나라시 (奈良市) 에 해당하는 곳으로 일본 헤이안 (平安) 시대에 도성으로 지어진 헤이안쿄 (平安京) 의 남쪽 정문이다. 헤이안쿄의 북에는 주작문이 주작대로를 통해서 이어져 있었다. 이 층으로 된 누각은 천도한 뒤 무연고 주검을 버리는 곳으로 전락하여 그곳에 유명한 오니가 등장한다. 그런데 이 라죠몽은 지을 때부터 여러 가지 불가사의한 일이 일어나 신비감을 더해준다. 라죠몽에 관련된 우다텐노 (宇多天皇) 의 간표노고유이카이 (『寬平御遺誡』) 나 우지다이나곤모노가타리 (『宇治大納言物語』) 나 요츠기모노가타리 (『世継物語』) 일화를 소개하면 다음과 같다.

⑴칸무텐노가 목수에게 라죠몽의 높이를 다섯 치 (寸) 낮게 하라는 명을 내린다.
⑵칸무텐노가 다시 라죠몽을 방문하자 목수가 이미 다섯 치 낮게 했다고 말했다.
⑶목수의 말을 듣고 칸무텐노가 후회했다.
⑷칸무텐노가 후회하는 것을 보고 목수가 실신해버린다.
⑸칸무텐노가 목수가 실신한 이유를 묻자 목수는 텐노의 말을 듣지 않았다고 고백한다.
⑹칸무텐노는 목수의 죄를 묻지 않았다고 한다.[27]

이처럼 랴쇼몽은 지어질 때부터 여러 신비한 일이 생기는 등 우여곡절을 겪다가 역사적인 소용돌이 속에서 여러 가지 신비의 대상이 되고 일본 여러 곳에 라죠몽이 생기기도 한다.[28] 라죠몽은 유메마쿠라바쿠 (夢枕獏) 의 소설 음양사 (陰陽師) 나 쿠로자와 감독의 영화 라쇼몽 (羅生門) 등의 모티브로 더욱 유명해졌다.

이처럼 문과 관련된 설화가 유명해지는 것은 인간이 문에 대해서 가지고 있는 상상력이 작용한 것으로 보인다. 문은 서로 다른 두 공간을 연결하는 통로이자, 서로 다른 공간을 구별해 주는 역할을 한다. 문은 새로운 세계에 들어가는 입구이면서 출구이도 하다. 따라서 문은 신화적으로 중요한 역할을 한다. 문에 대한 인간의 상상력과 현실성이 만들어 낸 것이 문에 대한 주술성이다. 따라서 인간은 문에 여러 가지 주술적인 장식을 덧붙이기도 한다. 문지방에 붙이는 부적이 그것이다.

한국이나 일본에서 부적을 써서 문지방에 붙이는 것은 동일하다. 주로 병을 막거나 재액이나 재난으로부터 집안에 사는 가족을 보호하고자 하는 주술적 심성의 발로라고 하겠다. 즉 문은 안과 밖을 구분하는 가시적 시설이면서 동시에 안과 밖을 이어주는 통로이고 안을 지켜주는 마지막 보루이다. 따라서 사람들은 문을 테마로 주술적 의미를 부여하여 부적을 붙이고 안에 사는 가족을 보호하고자 했다. 삼국사기에 나오는 처용가에서도 역신이 처용의 모습을 보면 더 이상 그 집에 침입하지 않는다고 하여 문지방에 처용 그림 즉 부적을 붙이기도 했다고 한다.[29]

문에 대한 주술적인 상상력은 한국이나 일본뿐만 아니고 성경에도 나온다. 출애굽기에서 모세가 이스라엘 사람을 이집트에서 구해 오기 위해서 마지막으로 행한 것이 이집트 집안의 처음 출생한 장자나 처음 출생한 가축을 죽이는 것이다. 그런데 양피를 문설주에 바른 이스라엘 집안만은 그 재양을 피한다.[30] 또한 시베리아 지방에서는 집마다 창문 장식이 다르다. 그것은 그 집에 살던 사람이 죽은 뒤 제사 밥을 먹기 위해서 그 집을 방문할 때 그 창문 장식을 보고 찾아가기 때문이라고 한다.

문이 지닌 여러 가지 주술적인 상상력은 다양하다. 다만 일본 설화에서는 라죠몽 (羅城門) 의 형

태로 표현된 것이라고 보인다.

3. 마무리

이 글에서는 일본 설화 가운데 일본 성격이 강하면서 파격적인 상상력을 담은 설화를 몇 편 선정하여 살펴보았다. 이 밖에도 다리, 샘, 우물 등 신화적인 성격이 강한 대상들에 대한 이야기도 많이 있다. 물은 인간의 신화적 상상력과 연결되어 있다. 인간은 물을 통해서 만족이나 포만감을 느끼고 물속에서 평안함을 추구한다. 그리고 물로 더러움을 씻는다는 의미에서 물은 부정을 씻고 신성한 세계로 인도하는 기능을 수행하기도 한다. 따라서 인간 환경에 있는 물을 어떤 식으로든지 활용하여 이야기로 표현한다. 따라서 물과 관련된 이야기는 어느 지역이나 있기 마련이다. 다리, 샘, 우물은 물을 공통으로 하는 공간이면서 서로 다른 두 세계를 이어주는 역할을 한다. 다리는 현실적 수평으로 두 세계를 이어준다면, 샘이나 우물은 수직적으로 물속의 세계와 인간의 현실 세계를 이어준다. 일본 설화에서도 물과 관련된 이야기는 많이 전승되고 있으며 단순히 물을 소재로 한 이야기에 그치지 않고, 주술적 심성이 확산되어 주술 행동으로까지 확대된다. 물과 관련된 이야기는 주로 전설로 정착되었다. 이치조 모도리바시 (一条戻橋), 신센엔 (神泉苑), 카나와 (鉄輪) 의 우물 등이 있다.

설화는 인간의 상상력과 주변 환경과의 인격적 교류를 통하여 만들어낸 것이다. 인간의 상상력은 과학적이고 경제적인 원리를 거부한다. 인간과 동물, 식물 등 주변 모든 만물이 인격을 통하여 서로 교류하고 자극을 받는다. 이때 주로 사용되는 문학 수사는 은유이다. 인간의 과학적이고 경제적인 시각으로 봤을 때 이야기는 파격적일 수밖에 없다. 이 파격적 특징은 지역이나 환경에 따라서 인간과 주고 받는 교류의 형태나 내용이 달라질 수 있다. 그래서 지역별로 개성을 지닌 설화는 얼마든지 생산 전승이 가능할 것이다.

그렇다면 일본 설화가 가진 파격적인 상상력과 서사적인 특색이 무엇인가 하는 의문에 도달한다. 지장보살, 동물담, 요괴, 인어, 잇슨보시, 라죠몽 등 위에서 언급한 설화들은 일본 설화의 내용적인 특징을 나타내는 것이다. 이들 설화의 내용을 꿰뚫는 파격적인 상상력은 비현실성, 즉 인간의 과학적이고 현실적인 생각을 뛰어 넘는 초월적인 상상력이다. 이 초월적인 상상력은 처음 원시인들이 지녔던 우주와 인간이 공존하고 인격적인 교류를 행했던 은유의 세계이기도 하다. 이러한 상상력은 일본에만 국한되지 않고 설화의 일반적이고 보편적인 것이다. 다만 일본 문화 속에서 나타난 표현으로서 지장보살, 요괴, 인어, 잇슨보시, 라죠몽 등이라고 할 수 있다.

일본 설화의 구체적인 개성이나 상상력과 관련된 표현은 설화 내용 보다는 일본어의 기록이나 기술 형태에서 더 구체적일 수 있다. 일본 설화 구연에서는 의성어나 의태어 표현이 많고, 실명 이름이 많이 등장하고 의성어나 의태어 표현 역시 두 번 이상 반복되는 것이 많다. 이들에 대한 논의는 다음 기회로 미루고자 한다.

注

1) 테렌스. 호옥스, 오 원교 역, 『구조주의와 기호학』, 신아사, 1984 재판, 12.
2) 柳田国男, 『口承文芸史考』, 中央公論社, 1947, 折口信夫, “民俗学”, 『日本文学大辞典』, 新潮社, 1934.
3) 西尾實外 2 人編著, 『岩波国語辞典』 第 3 版, 岩波書店, 1980, p. 1066.
4) 関敬吾, 『日本の昔話－比較研究序說』 日本放送出版協会, 1977, 63-66.
5) 河在昌, 『美学의 諸問題』, 원광대학교 출판부, 1979, p. 166.
6) 朴沆植, 『修辞学』, 현대문학사, 1976, pp. 478-513.
7) 稲田浩二, 『日本の昔話』 上, 笠地蔵, 筑摩書房, 1999, pp. 46-48 .
8) 崔来沃, 『韓国口碑伝説의 研究』, 一朝閣, 1984 重版, pp. 110-111.
9) 정상박. 유종목, 『韓国口碑文学大系』 8-8 경상북도 밀양군편 (2), 한국정신문화연구원, 1983. pp. 72-77.

10) 朝倉治彦外 3 人共編, 『神話伝説事典』, 東京堂出版, 1988, 23 版, pp. 233-234, 282-283.
11) 朝倉治彦外 3 人共編, 위의 책.
12) 朝倉治彦外 3 人共編, 위의 책. p. 330.
13) 稲田浩二, 앞의 책. 鼠の浄土, pp. 87-90 .
14) 任東権 외, 『韓国文化 상징사전』 동아출판사, 1992, pp. 175-178.
15) 아침나무, 『세계의 신화』, 삼양 미디어, 2009. 7, pp. 250-259.
16) 朝倉治彦外 3 人共編, 앞의 책. p. 329.
17) 박전열, " 요괴생성의 메커니즘과 문화 산업 ", 『일본의 요괴문화 그 생성 원리와 문화 산업적 기능』, 한누리 미디어, 2005, pp. 9-25.
18) 小松和彦, 『妖怪学新考　妖怪からみる日本人の心』, 小学館, 2000, pp. 125-126.
19) 임찬수, " 가면무극 속에서 춤추는 오니 (鬼) ", 『일본의 요괴문화』, 한누리미디어, 2005, pp. 90-104.
20) 稲田浩二, 앞의 책, 鬼の仮面, pp. 119-124.
21) 稲田浩二, 앞의 책, 人魚料理, pp. 39-42.
22) 西尾實外 2 人編, 『岩波國語辭典』 第 3 版, 1980, p. 842.
23) 朝倉治彦外 3 人共編, 앞의 책, p. 353.
24) 朝倉治彦外 3 人共編, 앞의 책, 一寸法師, pp. 67-68.
25) 아지자. 올리비에리. 스크트릭 공저, 장영수 옮김, 『문학의 상징. 주제 사전』, 청하, 1989, pp. 41-49.
26) 朝倉治彦外 3 人共編, 위의 책. pp. 302-303.
27) 朝倉治彦外 3 人共編, 위의 책, 라죠몽 (羅城門), p. 463.
28) 志村有弘, 『羅城門の怪－異界往来奇譚』, 角川選書, 2003, pp. 12-16.
29) 一然, 『三国遺事』 巻第二 紀異第二, 処容郎 望海寺
30) 『성경』, 출애굽기, 12 장.

참고문헌

小松和彦, 『妖怪学新考　妖怪からみる日本人の心』 (東京 : 小学館), 2000.
金鎭国, 『韓国文学과 存在論』 (서울 : 예림기획), 1998.
西尾實外 2 人編著, 『岩波国語辭典』 第 3 版, 岩波書店, 1980.
増田早苗, 『日本昔話の霊性』 (東京 : エンデルレ書店), 2002.
宮家準, 『宗教民俗学』, 東京大学校出版会, 1990.
朴銓烈, 『「門付け」の構造－韓日比較民俗学の視点から (日本民俗学研究叢書)』 (東京 : 弘文堂), 1989.
朴沆植, 『修辞学』 (서울 : 현대문학사), 1976.
佐々木高弘, 『民話の地理学』 (東京 : 古今書院), 2003.
関敬吾, 『日本の昔話 - 比較研究序説』 (東京 : 日本放送出版協会), 1977.
招村裕子, " 日本昔話における果樹のイメージ ", 『昔話－研究と資料－』 32 号, 日本昔話学会, 2004. pp. 178-198.
宋孝燮, 『解体의 説話学』 (서울 : 서강대학교 출판부), 2009.
朝倉治彦外 3 人共編, 『神話伝説事典』 (東京 : 東京堂出版), 1988, 23 版.
黄地百合子, 『日本の継子話の深層』 (東京 : 三弥井書店), 2005.
稲田浩二, 『日本の昔話　上』 (東京 : 筑摩書房), 1999.
稲田浩二, 『日本の昔話　下』 (東京 : 筑摩書房), 1999.
아지자·올리비에리·스크트릭 공저, 『문학의 상징·주제 사전』, 장영수 옮김 (서울 : 청하), 1989.
아침나무, 『세계의 신화』 (서울 : 삼양 미디어), 2009. 7.
柳田国男, 『日本の昔話』 (東京 : 三国書房), 1941.
任東権 외, 『한국문화상징사전』 (서울 : 동아출판사), 1992.
중앙대학교 한일문화연구원 편, 『일본의 요괴문화 - 그 생성원리와 문화산업적 기능』, (서울 : 한누리미디어), 2005.
志村有弘, 『羅城門の怪－異界往来奇譚』 (東京 : 角川選書), 2003.
崔来沃, 『韓国口碑伝説의 研究』 (서울 : 一朝閣), 1984 重版.
테렌스·호옥스, 『구조주의와 기호학』, 오원교 옮김 (서울 : 신아사), 1984 재판.
河在昌, 『美学의 諸問題』 (익산 : 원광대학교 출판부), 1979.