

설문대 신화의 의미분석과 수용자의 시각적 인식분석

— 기호학적 해석과 시각적 연구방법의 적용

김경호* · 최병길** · 이성은***

1. 서 론

제주국제자유도시 선도프로젝트로 '신화·역사 공원'이 추진 중에 있다. 오늘날 신화가 비로소 구체적인 형태로 재현되고 있는 것이다. 지금까지 신화(神話, myth)는 현대사회와는 무관한 옛 이야기 정도로 일반인들에게 받아들여져 왔다. 그러나 모든 사회가 자신들만의 '인간에 대한 이야기(human story)'를 가지고 있고, 현재도 그 이야기를 만들고 있다면, 신화는 현재의 이야기를 간접적으로 전달해 주는 오늘의 이야기인 것이다.

그리고 신화는 소중한 문화컨텐츠로써 이를 어떻게 활용하는가에 따라서 지역 사회에 문화적 정체성을 확립하는데 기여할 수도 있고, 이로 인해 경제적 부 또한 창출할 수도 있다. 하지만, 그 신화에 대한 접근이 단순히 재현하는 것과 같은 수준으로 진행된다면, 콘텐츠화되고 사업화된 신화상품은 본래 기능을 수행

* 제주대학교 관광경영학과 교수

** 제주대학교 관광경영학과 교수

*** 제주대학교 대학원 관광경영학과 박사과정

할 수가 없다.

신화가 제주의 소중한 문화자산으로, 앞으로 사업화되는 문화 콘텐츠 아이템으로 성공하기 위해서는 신화에 대한 폭넓은 이해가 필요하다. 본 연구는 이런 맥락에서 제주신화 중 설문대 신화를 대상으로 하였다. 우선, 오늘의 이야기로서 신화가 되기 위해서는 신화 자체 이야기 구조에 대한 이해가 필요하기 때문에 기호학(semiotic)이라는 학문적 도구를 이용하여 설문대 신화의 내용을 분석하였다. 그리고 오늘날 문화 수용자들이 신화를 어떻게 받아들이고 있는가 역시 신화의 재현에 있어서 중요한 문제이므로, 시각적 연구방법(visual methodology)을 이용하여 설문대 신화가 실제 의미 수용자들에게 어떻게 문화적으로 재생산(표현)되고 있는지를 파악하고자 하였다.

II. 설문대 신화의 이해

1. 신화의 개념구조

많은 신화들은 서로 경쟁하고 있고, 역사에 개입하는 성격(O'Connor 1986)으로 인해 새로운 분야 혹은 지리적인 지역에 정착하는 사람들에게 도움을 줄 수 있다. 그리고 신화는 신성화된 역사 이야기로서 그들이 거주하는 집단/사회가 현세의 세속적 존재가 아니라 운명적인 이유로 거주하게 되었다고 그들 스스로 생각하게끔 한다. 그리고 그런 신화적 이유는 그 집단 구성원들이 전반적인 신념을 획득하게 하고, 획득할 수 있는 총체성으로 파악하게 되는 전반적인 세계관을 형성할 수 있게 한다(Richards 1969: 172).

반면에 레스토랑 서비스 질에 대해 '이 식당은 이 지역에서 서비스가 제일 좋은 식당이다'는 식의 일상적인 이야기에서도 사람들은 신화를 인지하고 표현하고 있다. 사람들은 신화를 "개인이나 집단에 의해 일반적인 용어로 표현된 사실의

일반화 경향”으로 정의하고, 이런 신화는 지각을 조직화하고 개입하거나 경험을 연구하는 새로운 방법을 표현하는데 이용되고 있다(Johns and Tyas 1997 : 474).

이런 인간의 지각을 표현하는 신화의 성격은 신화의 개념을 이해하는데 매우 중요하다. 특히 관광분야 연구에 있어서 문화관광을 볼 때, 문화라는 것이 사람들의 전체 생활 자체를 다루는 것이고, 물질적이거나 정신적인 측면 모두를 다루고 있기 때문에, 신화라는 주제는 문화적 생활이나 제주와 같은 관광지 문화를 이해하는데 의미있는 시사점을 제시해 줄 수 있다.

1) 신화에 대한 접근체계

신화를 이해하는데는 두 가지 접근방식이 있다. 하나는 인류학적 접근이고, 다른 하나는 언어학적 접근이다¹⁾.

Hunter & Whitten(1976)에 따르면, 인류학적 신화 접근방식은 “그것을 이야기하는 사람들에 의해서 사실로 믿어지는” 이야기 유형으로 정의하고 있다. 달리 말하면, 이것은 원시 종교, 우주론(cosmology), 의례와 관련된 것들의 일환으로서 현존하는 사회적 관습 혹은 신념에 대한 정당성을 부여해 주는 기능을 하거나 그것들을 정의하고 유지하는 수단으로써 작용한다(Johns & Clarke, 2001). 그러나 신화에 대해 보다 유력한 시각은 개념적 도구로 작용한다는 것으로서, 이는 원시인들이 자연적 현상을 설명하기 위해 자신들의 경험에서부터 이미지를 사용하는 경우를 들 수 있다(Levi-Strauss, 1978). 이렇듯 신화적 사상은 인간에 있어 자연발생적인 과정(automatic process)으로서 신화는 사람들이 모르는 사이에 사람에게 생각을 하게 한다(Levi-Strauss, 1987: 3).

Levi-Strauss(1979)는 신화가 구조적으로 몇 가지 요소로 분석될 수 있고, 설명될 수 있는 일관된 관계를 갖는다고 제시하였다. 신화는 정설(orthodoxy)을 유지하기 위한 의미의 소유 집단을 표현한다. 즉 자신 스스로 문화가 되기 위하

1) 이 두 가지 접근방식은 사진같은 자료 내지 인터뷰 자료에 의해 고찰되고 기술될 수 있다(Johns & Clarke, 2001).

여 그 문화와 그 구성원들은 자신들의 기원을 확신해야 하고, 심지어 어느 정도에 있어서는 다른 집단 및 사람들에 대해 자신들의 우월성(superiority)을 부여하기도 한다(Levi-Strauss, 1978). 그러나 이것은 동시에 '개인적 소유물(individual property)'이 되는데, 한 집단의 구성원들도 동일한 신화에 대해 말하는 방식이 다르기 때문이다(Levi-Strauss, 1979).

둘째, 신화에 대한 언어적 개념은 신화를 “말하기의 한 유형(a type of speech)”으로 파악한다(Barthes, 1973). 하나의 기호는 기표(signifier, 언어의 개념)와 기의(signified)의 결합으로 고려된다. Barthes(1973)는 신화를 2차적 순서를 가지는 시스템으로 이해했는데, 외연적인 기호는 내포적 의미의 또 다른 수준의 기표가 된다. 이것은 Barthes(1973)과 Silverman(1983)에 의해 적용된 <그림 1>과 같이 나타낼 수 있다.

<그림 1> 신화의 언어적 개념

| 함축적 기표 Denotative Signifier | 외연적 기의 Denotative Signified | |
|--|--------------------------------|--|
| 외연적 기호 → 형식 = 내포적인 기표 Denotative Sign → "Form" = Connotative Signifier | | 함축적인 기의 → 개념 Connotative Signified → "Concept" |
| 내포적 기호 → 신화 Connotative Sign → "Myth" | | |

자료 : Barthes(1974:117), Silverman(1983: 14), Johns & Clarke(2001)

그러나 두 번째 순서의 기표는 실제 사진이 아니고, “그런 종류의 사진(pictures of that sort)”으로써 가치를 구체적으로 표현하고 있다. 그러므로 하나의 신화적 기표는 한 가지 유형의 패러다임에 대해 본래의 기표(여기서는 사진)를 축소시키는 메타언어이다. 결과적으로 신화적 개념은 수많은 가능한 기표들을 가질 수 있고, 반대로 언어적 기표는 오직 단일한 기의에 대응할 수 있게

된다(Barthes, 1973).

그래서 기표/기의를의 조합은 잠재적으로 풍부한 함축적 의미를 제공할 수 있지만, 신화는 복합적인 가능한 함축적 의미를 얻고 자신과는 다른 집단/사람을 억누르기 위하여 문화적 합의에 의해 생산된다. Barthes는 이것을 “형식”과 “개념”이라는 용어로 설명하고 있다. 형식은 연연적 기호(본연의 기표/기의를화된 조합의 의미)로 신화는 개념에 의해서 그 풍부함이 상당수 사라지고, 이데올로기적 내용은 표현하기 위해 납치되어 버린다. 그러나 모든 나머지 가능한 내포는 함축적 기표 내에 유지된다. Barthes에 따르면, 이것은 신화를 정의하는 의미와 형식 사이의 계속적인 숨바꼭질 놀이이다.

2) 신화의 성격

신화의 세계는 역동적이어서 신화적 개념은 계속 변화하고 역사에 의해 은폐되거나 변형될 수 있다. 신화의 형식은 단어 혹은 언어에 의해 제약받고, 사진, 인공 제작물, 행동과 얼굴 표현 등은 똑같이 유효한 효과를 갖는다. 신화의 또 다른 성격은 동기나 이데올로기를 통해서 항상 발생하게 된다. Barthes에 따르면, “언어에 있어서 기호는 변덕스럽지만, 반면에 신화적 의미는 절대 변화되는 법이 없다. 이것은 항상 동기화되는 부분으로 작용하고, 비우호적인 유추를 포함하고 있으며, 동기화되는 형식이 없는 신화는 없다”. 이런 동기부여의 특징으로 인해 신화는 항상 감정적인 가치를 소유하고 있어서, Labouvie-Vief(1984)는 신화를 논리와 상상 사이에 변증법적 관계를 표현하는 이성과 비교했다.

Levi-Strauss(1979)가 현대 사회에서 과도한 커뮤니케이션이 신화를 파괴해왔다고 주장하고 있는 반면, Barthes는 현대사회 도처에 있는 신화의 보편적 편재성(ubiquity)을 제시하고 있다. 이에 대해 Kim(1996)은 신문기사, 광고, 시, 소설, 사진, 영화, 텔레비전 뉴스, 스포츠, 교회나 사원에서의 설교에서 신화가 발견될 수 있다고 지적한다. Leymore(1975)는 현대사회에서 광고는 원시 사회의 신화와 같은 기능을 수행한다고 주장한다. Eco(1986)는 재구조화된 신화적 세계는 “도상적 재구조화, 완벽한 유사성”을 갖는 초현실(hyper-reality)이라고

규정하면서, 물리적인 것뿐만 아니라 신화적 세계에 대응하는 것 모두 실제에 대한 대체물로서 스스로 성립되는 것이 목적이라고 제시하였다.

Baudrillard의 초현실에 대한 관점은 여전히 매서운데, 디즈니 랜드는 '실제' 국가인 미국의 모든 것이라는 사실을 내색하지 않는 곳으로써, 실체는 더 이상 실체가 아니고 사실을 감추는 제3의 시뮬레이션 공간이라 주장하였다. 노동과 놀이에서 혹은 공공부분과 민간부분에서 모든 사람들은 이런 기호를 해독하고, 이것들에게 개인적 관점과 집단의 양식을 부여하고 있다(Baudrillard, 1991). Barthes의 신화에 대한 논의는 이런 전이를 대중 문화를 위한 모더니스트들의 경멸에서 대중문화에 대한 포스트 모더니스트들의 공정한 안정정책으로 변화되어 표현된 것이라는 것이다(Dekoven 1998).

신화를 초현실로 간주해온 관점은 또한 관광학자들의 관심을 받아왔다.

우선 Boorstin(1964)은 “의사 이벤트(pseudo-event)”라는 신화적 개념을 통해 Eco와 Baudrillard의 연구 이전에 관련 내용을 발표한 바 있다. 그 다음, Selwyn(1996)은 신화에 대해 보다 뚜렷한 언급을 하였는데, Levi-Strauss와 같이 그는 신화를 “지식적이고 감동적인 수준에서 ‘해결되는 것’처럼 보이는 방식과 같이 개인적 및 사회적 문제를 해결하는데 도움을 줄 수 있는 것으로 가정되는 이야기”로 정의하고 있다. 그는 신화의 부정적성을 자신 스스로 혹은 다른 사람들과 함께 의사소통하는 데 실패하고 소홀의 수단으로 이용되고 있는 점과, ‘과도 커뮤니케이션’ 되는 권력성을 또한 인정하고 있다. 그리고, Dann(1996)은 Levi-Strauss와 Barthes의 신화에 대한 견해를 동의하면서, 신화의 마술, 유토피아, ‘관광 언어’의 특징을 규명하였고, 정서적, 신화적, 영웅적, 이상에서 규명된 단편적인 특징 등을 되풀이하는 차원에서 제시하였다.

그러므로 신화는 일반적이나 암묵적으로 의사소통으로써 간주된다. 신화가 광고, 정보, 언론 매체 등에 의해서 만들어진다는 생각은 부르주아 이데올로기를 강요하거나 유지하려는 시도로서, Barthes와 Baudrillard 연구뿐만 아니라 관광 분야의 많은 연구자들의 연구주제를 확산시킨 주제이다. 그러나 모든 커뮤니케이션과 같이 신화는 또한 해독 과정을 의미하고, 위에서 논의된 바와 같이 개인은 잠재적으로 자신들이 좋아하는 것이 무엇이든지 간에 기표를 해석하는데 자유롭다. 그러므로 그들은 의도화된 메시지를 해석하는데 제약을 받지 않고 단

지, 어떤 것들이 신화의 형식처럼 작용할 수 있는 것이기 때문에, 무의식적인 행동처럼 비의도적인 “형식”을 포함하면서 해석될 수 있다.

2. 설문대 신화 의미 분석 : 기호학적 방법을 통한 텍스트 분석

1) ‘설문대 신화’의 통합체 분석

텍스트에 대한 통합체 분석은 텍스트를 어떤 종류의 이야기체를 구성하는 사건들의 연쇄로 보고, 사건들의 결과로서 텍스트를 분석한다. 한편 계열체 분석은 텍스트 속에 묻혀서 의미를 발생시키는 숨겨진 이항대립의 유형을 밝히는 것과 관계가 있다. 의미는 확립된 관계에 기반하고 있고 언어의 의미생산에서 가장 중요한 관계는 대립관계이기 때문에, 의미를 생성하는 데 주요하게 작용하는 이항대립들의 숨겨진 패턴을 찾는 것이 계열체 분석(조구관, 1993)이다. 통합체 분석은 그 텍스트의 명시적 의미를 보여주고, 계열체 분석은 함축적 의미를 보여준다고 할 수 있다(백선기, 1995).

계열체는 어떤 공통성을 지닌 기호 한 세트를 가리키며(김경용, 1994), 의미를 전달하기 위해 선택되는 기호단위들의 집합이며, 통합체는 선택된 기호들이 배합된 기호들의 연속체이자 의미를 구성하는 전체이다. 즉, 계열체는 선택되는 것이며 통합체는 조합된 것이라고 할 수 있다. 계열체의 선택에 따라서 전체 의미가 달라지므로, 의미해석에 있어서 계열체의 이해는 매우 중요하다.

본 연구는 설문대 할망 신화에 대한 논의자료로서, 대상자료는 제주대학교 탐라문화연구소(1990)가 발간한 「탐라문화총서(8), 제주도 부락지(Ⅲ)」에 실린 설문대 할망 신화로 선정하고 텍스트 분석을 실시하였다.

‘설문대 할망’은 제주도 여신 중 가장 많이 알려진 신이다. 이는 굉장한 거신(巨神)으로서 한라산을 베개 삼아 누우면 발이 바닷물에 잠겼다고 전해질 정도

다. 그는 또는 오백장군의 어머니라고도 하는데 그의 사망에 대해서는 두 가지의 얘기가 전한다. 그 하나가 '물장오리'에 빠져 죽었다는 내용이고, 또 하나의 얘기는 오백이나 되는 아들들의 죽을 꿇다가 가마솥에 빠져 죽었다는 것이다.

이 밖에도 이 신화의 이야기가 많이 전하지만 거의가 그 지방의 지형이나 특수성 등에 관련된 것이다. 그러나 공통적인 내용은 그 할망신이 명주 백동으로 자기의 속옷을 만들어주면 욕지까지 다리를 만들어 주겠다고 해서, 제주 사람들이 명주를 있는 대로 모았지만 안타깝게도 99동 밖에 되지 않아 결국 이 할망신은 다리를 만들어 주지 않았다는 것이다.

그런데 성산읍 오조리에서만 특이하게 전해지는 것이 있으니, 그 할망이 식산봉과 일출봉에 양 발을 딛고서 소섬을 빨랫돌 삼아 바닷물에 빨래를 했다는 내용의 것이다. 또 일출봉에 '바농상지돌'이 있는데 그 곳에 앉아 바느질을 했다고도 전한다.

설문대 할망에 신화 사설(narrative)에 대한 통합체 분석을 실시한 결과, 전체적인 신화 내용의 서술은 시간적 흐름을 가지고 있고, '설문대 할망의 등장(A) → 소원요구(B) → 소원의 좌절(C) → 설문대 할망의 죽음(C-1)'과 같은 의미구조를 갖는다.

〈표 1〉 설문대 신화의 통합체 분석

| 구 분 | 내 용 | 모티브 분석 |
|-----|---|--|
| A | 옛날 아주 먼 옛날 설문대 할망이라는 거대한 여신이 있었다. 설문대할망은 치마에 흙을 담아와 제주도를 만들고, 다시 흙을 일곱 번 떠놓아 한라산을 만들었다. 한라산을 쌓기 위해 흙을 옮기던 중 치마의 터진 부분으로 새어나온 흙이 360여 개의 오름이 되었다. | 모티브 1 - 도입 : 거녀여신의 등장과 제주자연의 창조자로서 설문대 할망 |
| A-1 | 설문대 할망은 키가 크서 한라산을 엉덩이로 깔고 앉아 한쪽 다리는 관탈섬에 디디고 한쪽 다리는 대정읍 앞 바다에 있는 섬인 마라도에 디더서 구좌읍 우도섬을 빨래돌 삼아 빨래를 했다 | 설문대 할망의 커대한 신체에 대한 서술이 제주도 내 자연환경과 비교, 그 지방의 지형이나 특수성 강조 |

| 구 분 | 내 용 | 모티브 분석 |
|-----|---|--|
| B | 설문대 할망에게 한 가지 소원이 있었다. 몸이 워낙 거대하고 키가 크다보니 옷을 변변히 입을 수가 없었다. 그래서 제주 백성들에게 소원을 말하였다. 명주 옷감으로 속곳을 하나 만들어 주면 육지까지 걸어서 갈 수 있게 다리를 놓아주겠다고 했다. | 모티브 2 - 중간: 설문대 할망의 고민과 소원과 제주도민과의 약속 |
| B-1 | 그 속곳을 만드는 데는 명주 100동이 필요했다. 육지까지 다리를 놓게 되면 풍랑에 배가 뒤집혀 사람이 죽는 일도 없고 제주섬이 망망대해에 고립되어 살지 않아도 될 것이었다. | 설문대 할망의 소원과 대비되는 도민들의 소원 - 변방의 고립된 섬사회의 태생적 한계를 극복해 보려는 의지표현 |
| C | 제주 사람들은 명주를 있는 대로 모았지만 안타깝게도 99동 밖에 되지 않아 결국 이 할망신은 다리를 만들어 주지 않았다 | 모티브 3- 결말 : 실패로 끝난 설문대 할망의 소원, 변방의 고립된 섬이라는 현실인식의 재확인 |
| C-1 | 1) 키자랑 놀이를 하다 '물장오리'에 빠져 죽었다. 2) 오백이나 되는 아들들의 죽을 끓이다가 가마솥에 빠져 죽었다. | 1) 설문대 할망의 허망한 죽음, 2) 먹을 것이 없어 허덕이던 제주 사람들의 삶을 반영 |

자료 : 연구자 작성

이런 의미구조 분석을 통해 화산회토의 척박한 땅을 살아가는 사람들의 가난하고, 바다로 둘러싸인 좁은 땅에서 '모자람'의 자연적, 지리적 조건을 합리화하기 위한 방안으로 설문대 할망이라는 거녀 창조신화를 탄생시켰다는 것을 알아낼 수 있다. 그리고 설문대와 제주 사람들의 거래 내역의 구체적인 수치인 100과 99에 대한 의미는 신선의 사는 땅이 온전한 수 100이 아닌 99계곡이기 때문에, 하나의 부족함의 이미지를 통해 못사는 사람들의 삶을 변명한 것으로 파악할 수 있다.

즉, 설문대 신화의 전반적인 의미가 자신들의 삶의 합리화 방향으로 전개되고 있음을 확인할 수 있다. 처음 태초부터 생긴 부족과 가난은 제주 사람들인들 어

떻게 하겠는가, 적극적이고 능동적인 사고보다는 불모지를 안고 살아가는 사람들
들은 염세적이며 수동적일 수밖에 없었다.

2) '설문대 신화'의 계열체 분석

이항대립은 낮과 밤, 해와 달, 남과 여와 같이 상반되는 개념을 묶어놓은 것으로, 잘 알 수 없는 여러 가지 가능한 이원항들로 분리하여 실재상태를 파악할 수 있게 해주며, 불필요한 정보를 걸러 버리고 필요한 정보만 걸러주는 여과장치 같은 것이다(김경웅, 1994). 이항대립은 의미생산의 기초가 되며 구조적인 기능을 통해 전체 의미를 해석해내는 수단이 된다.

이 신화의 내용에서 의미를 낳는 '대립항'들을 중심으로 분석해 보면, 중심이 되는 '지배소'들은 '설문대 할망, 제주도내 지형, 제주 사람, 명주웃감 99동, 다리' 등이다. 그리고 대립항을 통해 알 수 있는 것은 설문대 할망의 소원과 제주 사람들의 소원의 가치가 교환될 수 있을 정도로 제주도민에게 육지와와 다리는 여신도 해결해 주지 못하는 절대적인 한계요소로 인식하고 있었다는 점과 결국 변방의 고립된 섬이라는 현실인식의 재확인시켜주는 구도라는 점이다.

〈표 2〉 설문대 신화에서의 계열적 대립구조

| 이항 대립 구분 | 설문대 할망 | 제주도 자연 지형 |
|-------------|-------------------------|---|
| 외연적 의미 | 거대한 여신 | 규모가 작음 |
| 함축적 의미 | 여신인 설문대 할망의 거대한 신체 | 제주의 자연지형은 관탈섬, 우도, 마라도 등 심지어 한라산까지 거대한 설문대 할망에게는 상대적으로 규모가 작은 자연지형임 |
| 이항 대립 구분 | 명주웃감 100동 | 제주도민(이 모은 명주웃감 99동) |
| 외연적 의미 | 온전한 수 100 | 화산토의 척박한 땅을 살아가는 사람들 (불완전한 수 99) |
| 함축적 의미 | 혈벗음을 완전히 벗어나고 싶은 욕망을 상징 | 설문대 할망의 욕구를 충족시켜 줄 수 없는 제주 사람들의 한계를 상징 |

| 이항 대립 구분 | 명주옥감 100동 | 다리 |
|-------------|----------------|--|
| 외연적 의미 | 온전한 수 100 | 연결 |
| 함축적 의미 | 설문대 할망의 소원의 대상 | 설문대 할망의 소원의 교환대상, 육지와 연결되어 섬이라는 고립된 환경을 벗어나고 싶은 제주도민의 절실한 소망의식을 반영한 의미요소 |

자료: 연구자 작성

3. 문헌으로 살펴본 설문대의 의미

1) 강진옥(1993)의 ‘마고할미’ 분석에서의 설문대 할망 해석

거인설화는 우리나라 전역에서 볼 수 있는 것으로 이 중 ‘마고할미’라 불리는 여성은 여러 형태의 설화 속에서 창조형 거인, 산신, 퇴치 대상인 부정적 마녀 등으로 다양하게 형상화되고 있다(강진옥, 1993). 이들 자료 중 거인 여성이나 산신관계 설화의 서술방식은 그 인물들이 행했던 특정한 사건이 단편적인 형태로 설명되고 있고, 이 양상은 우리나라 전역에서 발견되는 마고할미 관계 설화의 일반적인 양상과 통하는 것이다.

창조여신으로 관념화된 마고할미의 행위는 제주도의 지형을 만들었다는 것과 같이 창조의 행위를 담당한 거인 여성의 모습을 보여주는 것이다. 설문대의 창조행위도 단편적인 사건으로서 특정한 지형하고만 연결되고 있는데 이것이 설문대의 창조행위와 관련한 내용을 서술하는 유일한 태도가 아닐 것이라는 단서는 할망에 관한 전승 중에서 그 행동을 회화화하여 서술하고 있는 자료를 통해서 유추할 수 있다. 예를 들면, 한라산을 배게 삼아 누우면 발이 바다에 잠겨 물장난을 했으며, 오줌을 누어 지형이 바뀌었다는 것 등이다.

실제로 거인신화는 원래 천지개벽신화였으나 신성성이 상실하면서 전설 민담

으로 변이 되었다는 장주근의 지적(1964)을 비롯하여 거인설화가 한때 신화였음을 인정하는 지적들은 이미 존재해 왔다.

대상신격을 신성시하는 신앙관념은 신화를 전승시키는 중요한 근거로, 특정 신격의 신성성은 그 신격에 대한 신앙 관념이 더 이상 존재하지 않을 때 상실될 수 있다. 제주도 설문대 할망이 승양의 대상이 되었다는 사실은 「표해록」(영조 47년, 1771년)에 기록된 내용을 근거한 것이다. 이 자료에 따르면 영조 때까지 설문대가 제주도민에게 신앙적 대상으로 숭앙되었음을 알 수 있다.

그러나 설문대 신앙이 뚜렷한 형태로 존재하고 있지 않은 상황에서 오늘날 관련 자료에서 그 성격이 변모된 이유는 특별한 외경감 없이 서술되는 할망의 부분적인 창조행위나 회화화한 현재 설문대 전설은 인물에 대한 신성성이 상실된 이후에 나타날 수 있는 변모의 한 예이다. 설문대 관련 자료에 반영되어 있는 할망의 다양한 모습은 이미 제주도민에게 신앙관념이 약화되면서 생겨난 현상으로서 신성성 상실의 결과로 나타난 변화이다. 신성성을 상실한 이후 설문대 할망에 대한 서술시각도 이전의 인물이 지니고 있던 속성을 바탕으로 다양하게 변화되었다. 몸이 컸다는 거인 모티프는 설문대가 행했다는 창조행위와 결합되어 여러 행태로 변모된다. 배설물이 산이나 언덕 등의 지형을 이루었다는 상상이나, 속옷을 매개로 한 지형 조성과 중단, 죽음에 관한 부분 등에서 보여지는 인물의 회화화는 이와 같은 변모의 한 양상이라 할 수 있다(강진옥, 1993).

현존 이야기 속에서 특정 지역의 특정 지형을 창조했다고 말해지는 부분은 원래 그 인물이 지녔을 창조행위라는 속성이 축소된 형태로 계승된 것으로 보인다. 창조에 관한 상상의 근원이 자신을 둘러싸고 있는 세계의 근원에 대한 의문에서 비롯되었다면 구체적인 자연물과 그것들이 소속되어 있는 우주에 대한 의문으로 확대되었을 것이다. 창조의 주역으로 형상화된 설문대의 창조범위는 당연히 인간의 상상 가능한 영역전반에까지 확대될 수 있었을 것이므로 설문대는 세계를 창조한 대모신으로 관념되었을 것이며 따라서 원래의 설문대 신화는 그 같은 내용을 형상화했을 것으로 추측할 수 있다.

현재 전승되는 각 편 속에 자리하고 있는 여성 거인들의 창조행위와 관련된 단편적인 모티프들은 그 인물들이 원초적으로 가졌을 우주창조 행위의 한 과정으로 볼 수 있는 단편적인 현상들로서, 이 여신들과 관련한 근원적인 우주창조

의 기억은 상실한 채 그 마지막 단계의 흔적만을 설명하고 있는 것이다. 이 점은 마고할미의 창조행위에서도 동일한 것이다. 설문대가 마고할망으로도 불린다는 것(현용준, 1976)은 마고할미가 창조형 거인여성을 지칭하는 대명사처럼 사용되었음을 말해준다.

2) 의미 변화의 원인 유추

설문대 할망은 '영등할망', '뒷할망', '산신할망'과 같은 단어 '할망'이 사용되었던 것을 통해 볼 때, 여신의 의미를 가지고 있었으나²⁾, 생물학적인 할머니의 의미도 가지고 있었다³⁾.

조선 시대를 거치면서 유교적 관점이 전 사회를 지배하던 상황에서 '여신'이란 존재는 당시 지배 계급에게 혐과해야 할 대상이 되었을 것이다. 삼성혈이 제주에 본래 내려오던 모혈신앙에 따라 칠성(蛇)에 제사를 지냈던 일종의 당(堂)이었지만, 탐라가 고려에 복속되고 조선시대 유교신앙에 따라 당시 지배층이었던 고, 양, 부씨 가문의 선조가 탄생한 '신성스러운 곳'으로 탈바꿈했다는 제주지역 문화 학자들의 의견은 설문대 신화의 의미 변화에 대한 이해에 길잡이가 되고 있다.

-
- 2) · 영등할망: 음력 2월을 영등달이라 부르고, 영등달은 영등신(영등할망)이 2월 초 우도(연평리)에 상륙하여 수림리까지 갈 동안 기간에 있는 부락에서는 집집마다 나무 장대를 세우고 색채 비단을 달아서 신을 말자 제신을 즐겁게 하고 밤에는 연등불을 켜므로 이 제를 영등굿이라 하여 초하루에 시작하여 보름에 끝난다.
- 김녕리 뒷할망: 사신(蛇神)의 정령으로 안할망으로도 불린다.
 - 각 마을 할망당: 무속신앙이 되고 있는 당으로 가족의 안녕을 기원하고 질병을 낫게 해달라고 빌던 곳이다.
 - 산신할망: 자식낳기를 기원할 때 찾는 신이다.
- 3) · 내월 하가리 독할망: 인근 마을 연하지 아적들의 약탈을 막아내다 숨진 할머니를 고려왕조 25대 충렬왕(1275-1309) 시기 벼슬을 내리고 제주향교에 제신으로 받들었다.
- 점복할망: 잠수질을 잘한 우소 연평리 출신으로 하우일동에 살던 정씨 할망으로 우도 개척 초기의 잠수(해녀)였다.
 - 한림 협재리 홍씨 할망당: 1549년 금산공원 출입구쪽에 자리했던 함. 1967년 금산공원내 방갈로 건립하면서 폐당이 되었다.

즉, 조선 영조 때까지 제주의 자연을 창조했던 신앙적 존재였던 설문대에 실제 평범한 인간으로써 여성의 의미가 부가되었고, 신앙적 의미를 강등시키고자 했던 사회 구성원들이 존재했었다라고 유추할 수 있다. 그리고 실제 이렇게 계속 강등되어온 설문대 신화를 듣고 소비하는 사람들이 세대를 거듭할수록, 그 이야기의 본연의 의미보다는 신화 전승의 주된 역할을 담당하는 기능적 의미로서의 언어에 의해 할망의 '할머니'에 대한 의미 역시 부각되었다고 본다.

III. 설문대 신화 수용자의 시각적 인식 분석 설계

1. 시각적 연구기법(visual research)

시각적 연구기법은 단순하게 보이지만, 학술적 비학술적 연구자들에 의해서 시각 인류학(visual anthropology)이나 시각 사회학(visual sociology) 분야에서 시도되기 시작한 연구방법이다(Banks, 2003). 현재 사회학 및 심리학 연구에서 시각화 자료를 수반하는 연구경향이 점차 증가하고 있을 뿐만 아니라 역사학 및 영화학과 같은 잘 알려진 시각적 연구분야에 사회학적 관점에서 다뤄지고 있기도 하다.

그리고 시각화 자료는 시각적 기록이 연구자에 의해서 생산되고, 시각적 문서가 연구에 영향을 받아서 생산된다는 점에서 사회과학에 두 가지 면에서 관심을 끌고 있다. 그러나 최근 몇 년 동안 이런 관찰자와 피관찰자 사이의 이분법은 허물어지고 있고, 제3의 시각적 기록 혹은 보다 정확한 표현으로써 통합적인 표현(collaborative representation) 방식이 등장하고 있다(Banks, 1995).

방법론적으로 사회 및 문화 생활 분야를 기록하기 위하여 사진, 영화, 비디오 등을 이용하는 것은 정직하고 확실한 방법으로 간주되어 왔다. 19세기 후반 이후 사진술은 단지 인류학자들에 의해서만 인류의 과학적 연구를 제공하는 그 분야의 연구 사명의 일환으로서 "인종유형"을 기록하거나 특별한 사회에 의해 생

산된 물질 문화의 측면을 기록하기 위해 이용해 왔다.

이미지는 기록된 이야기 보다 명백하지는 않은 반면, 서류철, 비디오 및 사진은 현실의 직접적인 기호화가 아니라 여전히 현실의 재현을 나타내고 있다는 점에서 색인할 수 있는 관계를 형성하고 있다. 그러므로 시각 사회학 및 인류학 분야 학자들은 시각 매체에서 이중적인 관점을 채택하고 있다. 그러나 이들은 예술 작품에 특정 설계 모티프의 의미를 표현하고 있는 시각 표현에 대한 내용에 관심을 가지고 있다.

대부분의 인류학 혹은 예술사회학에서의 연구들은 두 가지 흐름에서 진행되었다(Coote and Shelton 1992; Fyfe and Law 1988). 여전히 사진을 이용해서 보다 섬세하고 유동적인 표현은 아마도 실행하기 다소 어려워졌다. 모든 시각적 표현은 생산될 뿐만 아니라 사회적 맥락에서 소비된다. 영화, 비디오와 같은 유사한 표현과 매우 유사한 외형을 띠오르게 한다. 많은 청중들은 사설의 형태, 플롯의 발전, 선-악의 구성 등의 일정한 기대를 심사하도록 하게 된다. 시각 인류학과 시각 사회학 내에서 최소한의 통합적 계획은 어떤 다른 이유 없이 마을 혹은 이웃에 사진 혹은 영화를 구성하는 준-신화 계획(semi-mythical project)이 된다. 시각 인류학자와 시각 사회학자는 종종 직접적으로 자신들의 정보 혹은 주제를 다양한 시각적 텍스트 생산에 통합시키고 있다.

2. 사진자료의 이용: 이미지 수집

사진은 문화적 재생산의 가장 기계적인 형태로서, 사진에서 묘사된 것은 구체적이고 특정 시점의 시간-공간에 있는 세계에서 분명히 드러나는 것들이었다. 그런 물체와 그것의 재현은 사진에서 연계되는데, 물체에서 반사된 빛은 필름 표면에서 화학적으로 변화를 일으키고, 암실에서는 그에 수반하는 처리가 진행된다.

사람과 그들의 사진에서의 재현간에 초창기의 연계는 단지 지시적이었을 뿐만 아니라 상징적이었다. 이런 선택적 재생산은 다양한 미디어에서 나타났지만, 전

통적으로 그림 전체 혹은 부분의 재생산에서 장식된 실용적 물건 - 예를 들면, 티-타올, 접시, 시계, 벽지 등 - 에서 많이 나타난다.

이와 같은 점에서 볼 때 시각화 연구(visual research)는 또한 사진을 이용하여 문화텍스트로서 이용되고 있다. 그래서 본 연구는 해설적 나레이티브나 상징적 분석, 시각적 콘텐츠의 특성에 근거한 콘텐츠 분석을 수행하기 위한 시각적 기준(criteria)을 이용하고 있다. 그리고 웹사이트, 서적, 잡지 등에서 설문대 신화와 관련 있는 사진, 그림 등의 이미지를 <그림 2>와 같이 수집하였다.

<그림 2> 설문대의 이미지 수집



자료 : <http://www.jeuu.sports.or.kr> 자료 : <http://www.jeuuara.co.kr> 자료 : 제주도(2004), 제주관광매뉴얼



자료 : <http://www.jeuuedunet.org> 자료 : 제주도(2004), 제주관광매뉴얼 자료 : <http://www.jeuu.sports.or.kr>

자료 : <http://www.jejusamda.com>자료 : <http://www.jejusamda.com>

3. 이미지 선택

설문대 신화에 대한 이미지를 수집한 이후, 이 신화에 대한 응답자들의 인식을 확인하기 위한 설문조사를 위해 아래와 같은 2개의 이미지를 분석 대상으로 선정하였다. 아래 그림 중에서 왼쪽의 이미지는 화백 박재동이 그린 그림으로써 설문대 할망을 40대 여신으로 묘사하고 있다. 오른쪽 이미지는 1998년 79회 제주 전국체육대회 당시 성화대로 제작되었던 설문대 형상으로써 설문대 할망을 70대 정도의 할머니로 표현하고 있다.

2004년 5월 4일 제주에서 활동 중에 있는 화가 박경훈과의 인터뷰에서 그는 설문대 이미지가 70대, 80대 할머니의 이미지가 아니라 40대 건강미를 갖춘 여신의 이미지로 표현되어야 한다고 주장했다. 설문대 신화와 그 이미지를 지각하는 많은 수용자들이 이와 같은 주장에 대해 동의할 수도 있고, 그렇지 않을 수도 있다고 보지만, 위에서 수집된 8개의 설문대 이미지 중 가장 큰 차이를 나타내는 것은 설문대 신화에 등장하는 설문대의 '나이'를 40대 정도로 그린 박재동의 이미지와 나머지 이미지들이었다. 이와 같은 두 개로 구분되는 이미지는 이미지의 차이가 명확하게 나고 있기 때문에, 설문대 신화에 대한 수용자들의 인식을 파악하는데 있어서 효과적인 분석도구로 이용될 수 있다고 판단하였고, 분석대

상 이미지로 설정하였다.

〈그림 3〉 분석 대상 이미지의 선정



자료 : 박재동 화백







자료 : <http://www.jeu.sports.or.kr>

4. 두 신화 이미지를 이용한 설문지 설계

설문대 할망의 이미지가 40대 여신의 이미지로 인식되고 있는지 혹은 그렇지 않은지를 확인하기 위하여, 〈표 3〉과 같이 두 가지 유형의 설문지를 설계하였다. 〈설문지 1〉에서는 그림에 대한 설명이나 이미지 해설을 문자로써 제시하지 않았고, ‘아래 두 그림이 공통적으로 나타내는 것은 무엇이라고 생각하십니까?’, ‘두 그림 중에서 어떤 그림이 더 마음에 드십니까?’와 같은 2개 문항으로 질문하였다.

그러나 〈설문지 2〉는 ‘아래 두 그림은 공통적으로 설문대 할망을 나타내고 있습니다. 어떤 그림이 설문대 할망을 더 잘 나타내고 있다고 생각하십니까?’와 같이 그림에 대한 해설을 문자로 제시하였다. 그리고 설문조사는 2004년 5월 10일부터 5월 12일 사이에 제주대학교 관광경영학과 및 관광개발학과 학생 100명을 대상으로 실시했고, 표본추출방법은 무작위편의표본추출법(random convenience sampling)을 이용하였다.

〈표 3〉 두 가지 유형으로 설계된 설문지

| 〈설문지 1〉 | 〈설문지 2〉 |
|--|--|
| 1. 아래 두 그림이 공통적으로 나타내는 것은 무엇이라고 생각하십니까? | 1. 아래 두 그림은 설문대 할망을 공통적으로 나타내고 있습니다. 어떤 그림이 설문대 할망 전설을 더 잘 나타내고 있다고 생각하십니까? ① 그림 1 ② 그림2 |
| 2. 다음 두 그림 중 어떤 그림이 더 마음에 드십니까? ① 그림 1 ② 그림2 | 2. 위와 같은 답을 한 이유는? |
| <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>〈그림 1〉</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>〈그림 2〉</p>  </div> </div> | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>〈그림 1〉</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>〈그림 2〉</p>  </div> </div> |
| 3. 출생지 : ① 제주 ② 제주 이외 | 3. 출생지 : ① 제주 ② 제주 이외 |

IV. 분석 결과

1. 설문조사 결과

표본으로 선정된 100명 중 〈설문지 1〉과 〈설문지 2〉에 각각 50명씩 응답하도록 하였고, 빈도 분석을 실시한 결과 〈표 4〉와 같이 나타났다. 〈설문지 1〉은 '설문대 할망'이라는 제시어 조건을 주지 않은 것으로써, 첫 번째 질문인 '두 그림이

공통적으로 나타내는 것은 무엇입니까?’라는 질문에는 전체 50명 중 12명(24%)이 ‘설문대 할망’이라 하였고, ‘(제주도) 신화’라는 응답이 9명(18%), ‘할머니’라는 응답이 7명(14%), ‘여성(강한 여성, 50-60대 여성, 옛날 제주여성 포함)’이라는 응답이 6명(12%)로 나타났고, ‘제주 상징’이란 대답이 2명, 그밖에 무응답을 포함한 기타 의견이 14명(28%)으로 ‘고대사회, 도구, 제주 상징, 삼신할머니, 제주이미지, 지역고유문화’ 등의 의견을 1명씩 제시하였다.

〈설문지 1〉에서 두 그림의 공통적인 주제를 묻는 문항 다음에 제시된 ‘두 그림 중 어떤 그림이 더 마음에 드십니까?’에 대한 질문에서는 ‘그림 1(여신 이미지)’이 35명(71.4%), ‘그림 2(할머니 이미지)’가 14명(28.6%)으로 나타나 그림 1인 여신 이미지를 선호하는 것으로 나타났다. 설문지 1에서 성별은 남성이 30명(60%), 여성이 20명(40%)이었고, 출생지는 제주출신이 32명(64%), 제주 이외출신이 18명(36%)으로 나타났다.

〈표 4〉 두 개로 설계된 설문지의 조사결과 비교

| 설문지 1(n=50) | | | 설문지 2(n=50) | | |
|---|-------------|----------|---|--------|----------------|
| 1. 아래 두 그림이 공통적으로 나타내는 것은 무엇이라고 생각하십니까? | 설문대 할망 | 12명(24%) | 1. 아래 두 그림은 설문대 할망을 공통적으로 나타내고 있습니다. 어떤 그림이 설문대 할망 전설을 더 잘 나타내고 있다고 생각하십니까? | ① 그림 1 | 13명 (26.5%) |
| | (제주도) 신화 | 9명(18%) | | | |
| | 할머니 | 7명(14%) | | | |
| | 여성 | 6명(12%) | | ② 그림 2 | 36명 (73.5%) |
| | 제주의 상징 | 2명(4%) | | | |
| | 무응답 및 기타 의견 | 14명(28%) | | | |

| 설문지 1(n=50) | | | 설문지 2(n=50) | | | |
|---------------------------------|-------------------------|------------|--------------------------|-------------------------|---------------------|-----|
| 2. 다음 두 그림 중 어떤 그림이 더 마음에 드십니까? | ① 그림 1 여신 이미지 | 35명(71.4%) | 2. 위와 같은 답을 한 이유는 무엇입니까? | ① 그림 1 여신 이미지 | 할머니 같아서 | 14명 |
| | | | | | 실제 · 사실 · 현실적 표현 | 12명 |
| | | | | | 한라산과의 조화 | 3명 |
| | | | | | 기타의견 | 8명 |
| | ② 그림 2 할머니 이미지 | 14명(28.6%) | | ② 그림 2 할머니 이미지 | 신화 및 전설이라는 상상의 이미지 | 3명 |
| | | | | | 생동감 있고, 상상(가상)의 이미지 | 3명 |
| | | | | | 부드럽고 활력 있는 이미지 | 2명 |
| | | | | | 기타의견 | 5명 |
| 3. 성별 | ① 남성 | 30명(60%) | 3. 성별 | ① 남성 | 21명(42%) | |
| | ② 여성 | 20명(5) | | ② 여성 | 29명(58%) | |
| 4. 출생지 | ① 제주 | 32명(64%) | 4. 출생지 | ① 제주 | 42명(84%) | |
| | ② 제주 이외 | 18명(36%) | | ② 제주 이외 | 8명(16%) | |

〈설문지 2〉에서는 설문지에 있는 두 개의 이미지에 대한 설명을 제시어를 통해 '아래 두 그림은 설문대 할망을 공통적으로 나타내고 있습니다. 어떤 그림이 설문대 할망 전설을 더 잘 나타내고 있다고 생각합니까?'라는 문항으로 질문하였다. 응답 결과 '그림 1(여신 이미지)'가 설문대 할망을 잘 표현했다는 응답이 13명(26.5%), '그림 2(할머니 이미지)'가 설문대 할망을 잘 표현했다는 응답이 36명(73.5%)으로 나타나 '그림 2'를 두 배 이상 많이 선택하였다.

'그림 2'를 선택한 이유를 묻는 질문에는 '할머니 같아서'라고 응답한 경우가 14명(28%)으로 가장 많았고, '실제적이어서(3명)', 사실적으로 묘사되어서(3명), 잘 표현되어서(3명), 현실적으로 보여서(3명)와 같이 '그림 2'가 실제적이고 사

실적 내지 현실적으로 잘 표현되었기 때문에 응답한 응답자가 12명(24%)로 그 뒤를 이었다. 그 밖에 '그림 2'가 잘 표현되었다는 이유 중 기타 의견으로는 '한라산과 잘 조화되어서, 거인 이미지를 표현해서'등과 같이 나타났다. '그림 2'가 설문대 할망 신화로서 잘 표현되었다는 이유로는 '설화 및 전설이라는 상상의 이미지에 적합해서'가 3명(6%), '생동감이 있고, 상상·가상의 이미지'라는 의견이 3명(6%), '부드럽고 활력있는 이미지'라는 의견이 2명(4%), 기타의견이 5명(10%)였다. 그리고 <설문지 2>의 응답자 특성은 남성이 21명(42%), 여성이 29명(58%)이고 제주출생이 42명(84%), 제주 이외 출생이 8명(16%)이었다.

<설문지 2>의 분석결과는 설문대 할망에 대한 제시어가 '여신으로서 설문대'가 아닌 '할머니로서 설문대'를 선택하게끔 하는데 영향을 미칠 수 있음을 보여주고 있다. 즉, <설문지 2>의 분석결과로 볼 때, 이 설문지의 응답자의 73%가 '설문대 할망을 잘 표현한 이미지'로서 '그림 2'를 선택하고 있는 것이다. 이는 이미지에 대한 언어로된 설명이 제시되어 있지 않은 <설문지 1>에서 어떤 그림이 더 좋은가에 대한 선호 이미지 분석 결과 여신 이미지로서의 설문대인 '그림 1'이 약 70% 정도 선택된 것과 대비되고 있다.

그리고 이와 같이 '설문대 할망'이라는 제시어로 인해서 발생하는 차이인지 다른 변수들의 개입으로 인해 발생한 결과인지를 검토하기 위하여 추가적으로 출생지 및 성별에 따라 <설문지 1>에서는 선호하는 그림에 대한 인식이 다른지, <설문지 2>에서는 '설문대 할망 신화로서 잘 표현된 그림'에 대한 인식이 차이가 있는지를 교차분석(cross tabulation)을 통해 살펴보았다.

<표 5>과 같은 교차분석 결과, 출생지에 따라서 <설문지 1>에서는 제주 이외 출생지 거주자가 여신의 이미지인 '그림 1'을 선택하는 비율이 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 그러나 <설문지 2>에서는 제주 출생 응답자와 제주 이외 출생 응답자가 '설문대 할망 신화가 잘 표현된 그림으로' 두 개의 이미지를 선택하는 비율에는 큰 차이가 없었다.

〈표 5〉 출생지에 따른 교차분석

| 출생지 \ 선호 | 〈설문지 1〉 | | 〈설문지 2〉 | |
|------------|------------------------|-----------------|------------------------|-----------------|
| | 그룹 1 여신 이미지 | 그룹 2 할머니 이미지 | 그룹 1 여신 이미지 | 그룹 2 할머니 이미지 |
| 제주 | 20 63.5% | 12 37.5% | 10 23.8% | 32 76.2% |
| 제주 이외 | 15 88.2% | 2 11.8% | 3 42.9% | 4 57.1% |
| Chi-Square | $\chi^2=3.603, p=.055$ | | $\chi^2=1.117, p=.266$ | |

그리고 〈표 6〉과 같이 성별에 따라서 〈설문지 1〉에서 선호하는 설문대 이미지 선택에 차이가 있는지, 〈설문지 2〉에서 설문대 신화로 잘 표현되었다고 생각한 이미지 선택에 차이가 있는지를 살펴보기 위해 교차분석을 실시한 결과, 〈설문지 1〉과 〈설문지 2〉에서 모두 성별에 따른 선택에서의 차이가 발생하지 않았다.

〈표 6〉 성별에 따른 교차분석

| 성별 \ 선호 | 〈설문지 1〉 | | 〈설문지 2〉 | |
|------------|-----------------------|------------|------------------------|-------------|
| | 그룹 1 | 그룹 2 | 그룹 1 | 그룹 2 |
| 남성 | 21 72.4% | 8 27.6% | 9 42.9% | 12 57.1% |
| 여성 | 14 70.0% | 6 30.0% | 4 14.3% | 24 85.7% |
| Chi-Square | $\chi^2=.034, p=.551$ | | $\chi^2=1.117, p=.266$ | |

2. 문화적 재생산에서의 시사점

문화연구에 있어서 어떤 특정 법칙이나 실증적인 일반화는 있을 수 없다. 그 이유는 문화는 생활 방식, 기호, 표현 방식의 문제이기 때문이다. 또한 문화는 사회적인 행동(social action)으로서, Clifford Gertz에 따르면, 문화라는 생각은 사회활동가와 사회이론가 모두의 영역에서 계속적인 해설을 행하는 활동 맥락 안에 존재한다(Jenks, 1993). 이것은 문화를 관찰하기가 매우 어렵다는 것을 반증하는 것으로, 동시에 '시간'에 따른 진행과정 역시 파악하기가 쉽지가 않다. 즉, 우리가 생활(인생)을 경험하는 동안에 우리는 부분적으로나마 문화를 이해할 수 있는 것이다.

신화적인 생각은 인간에게 매우 자연발생적인 과정이기 때문에 신화는 부지불식간에 사람들 사이에서 형성된다. 이런 신화의 특성이 확인되었는데 응답자들은 설문대 신화에 대한 표현에 있어서 두 가지 다른 스타일을 비슷하게 생각하고 있었다. Johns & Clarke(2001)이 주장했던 것처럼, 신화를 이해하는데 있어서 문화인류학적인 접근이다.

〈설문지 1〉에 있는 두 개의 그림은 설문대 할망 전설에 대해 서로 다른 방식으로 표현된 것임에도 불구하고, 다수의 응답자들이 그 두 개의 서로 다른 이미지를 설문대 신화 내지 그것과 관련된 것으로 생각하고 있었다. 이 결과는 '설문대 할망'이라는 제시어가 주어지지 않은데 원인이 있다고 여겨진다. 그리고 〈설문지 1〉의 응답자는 그림 1에서 여신의 이미지로 여겨지고 있는 설문대 할망의 이미지를 선호하고 있다.

신화는 세대에 걸쳐서 그 가치를 전달하게 되는데(Enstam, 1986), 그 주요 내용은 제주지역 주민사회에서 여전히 남아있기도 하다. 반면에 어떻게 그런 전이(여신의 의미에서 할머니의 의미로의 전이)가 발생되어 왔는가? 이 질문에 답하기 위해서 우리는 신화가 전달되는데 있어서 중요한 기능을 하는 '언어형식(language format)'에 주목할 필요가 있다.

두 가지 유형의 설문지 분석결과 신화 전달의 문제와 연관된 흥미로운 사실을 발견할 수 있다. 신화의 언어적 개념은 말하는 방식(유형)과 관련이 있기 때문에

(Barthes, 1973), 〈설문지 2〉에서 응답자들은 기표(signifier)로 작용하는 제시어(설문대 할망)로 인해서 그 두 개의 이미지를 설문대 신화로 생각하고 있는 것이다. 결과적으로 하나의 신화적 개념은 많은 기표를 취할 수 있어(Barthes, 1973), 그 신화의 형태(form)인 언어가 가진 의미 역시 〈그림 1〉과 같은 구조를 통해 볼 때 변화될 수 있다.

신화 구조의 형식은 상당히 언어 중심적이고, 이때 언어는 세대에 걸쳐서 신화를 전승시키는 역할을 한다. 〈설문지 2〉의 응답자들은 주로 설문지에 제시된 '설문대 할망'이라는 제시어에 의해서 할머니 이미지의 설문대를 선택했는데, 이것이 신화 전승에 있어서 언어가 가지고 있는 역할을 보여주고 있는 것이다. 이때 응답자들은 신화의 내용에 대해서 '진지한' 고민을 하면서 그 표현이 잘 되었는가를 평가하기 보다, 설문지 제시어에서 설문대 할망을 표현하고 있다라는 '언어'에 의해서, 할머니 이미지로 표현된 설문대 그림이 그 신화를 잘 표현하고 있다고 생각하고 있는 것이다.

문화는 사회적 행동이고 사람들의 계속적인 해석적 행동(표현)이라는 상황(context) 내에 위치하게 되기 때문에, 신화는 그 신화가 유지되어 온 지역사회 전반에 걸쳐 공유되고 합의되어 왔다. 설문대 신화의 경우, 앞서 언급한 설문대 신화의 본연의 이야기가 전승되어 왔었음에도 불구하고, 그 이야기(스토리)와 형식은 세대를 거듭하면서, 그 신화에 대한 표현은 박재동에 의해서 그려진 40대 여신의 이미지에서부터 대다수의 할머니 이미지 형태까지 다양하게 나타나고 있는 것이다.

이처럼 설문대 신화와 같은 문화현상이 어떻게 재생산되고 있는지에 대한 문제는 시각적 자료(visual materials)와 언어를 이용하여 분석하였다. 본 설문조사의 결과는 시각적 연구방법(visual methodology)에 의미있는 시사점을 제공할 수 있다. 그러나 시각적 자료를 이용하는 시각적 연구방법은 시각 이미지의 전이 과정을 설명해야 하는 과제를 가지고 있다.

그러므로, 신화의 전이 과정을 이해하기 위해서 연구자는 "어떻게 이야기(스토리)가 만들어 졌는가, 누가 신화의 사설을 만들었고, 만들어 왔는가, 그리고 그들의 의도는 무엇인가"와 같은 질문을 던지며 해석해야 한다. 어떤 사람에 의해서 생산된 시각적 자료는, 신화에 관심을 갖는 사람이 누구이고 그의 목적은 무

엇인가에 의존하게 된다. 설문대 신화와 같은 이야기가 표현될 때는 사회적, 문화적, 역사적 맥락에 영향을 받기도 하지만, 그 이미지 생산자(송신자)가 누구인가가 매우 중요하다.

설문대 신화에 대한 이미지 표현을 수집하고, 가장 분명한 차이를 보이는 두 개의 이미지를 대상으로 한 설문조사 결과는 '왜 40대 여신 이미지로 표현하고자 했고, 왜 할머니 이미지로 표현하고자 했는가'에 대해서 생각하게 한다. 박재동에 의해 표현된 여신 이미지의 설문대 이미지는 박재동 화백이 가지고 있는 제주 문화의 정체성과 그의 표현 의도가 담겨져 있다. 즉, 그 여신 이미지의 설문대를 통해서 그 이미지를 '문화적으로 소비하는' 지역주민과 대중들이 할머니로서의 설문대가 아닌 '여신'으로서 설문대로 인식하게 하고 싶다는 생산자의 의도가 담겨져 있는 것이다. 반면에 할머니 이미지의 설문대는 상대적으로 신화 사설 해석을 기반으로 한 표현이라기 보다 '설문대 할망'이라는 언어적 표현을 중심으로 재현한 것으로 사료된다. 신화 구조의 형식은 언어에 의해서 전승되기 때문에 이 표현 또한 부정할 수 없는 문화적 재현이라 볼 수 있지만, 문화 정체성을 찾아나가고, 새롭게 전승하고자 하는 적극적 의미는 전자보다 약할 수밖에 없다고 본다.

V. 결 론

언어는 신화에서 기능으로서의 역할을 함에도 불구하고, 실제 신화의 내용보다 더 많은 영향력을 가진 것으로 이해될 수 있다. 상당수 인류학자들은 사람들이 사용하는 언어가 문화 정체성을 변화시킬 수 있다고 주장한다. 이런 맥락에서 볼 때, 신화를 해석하는 사람들의 역할과 이들의 문화적 재생산으로서의 표현은 지역문화의 정체성을 설정하고 합의하는 과정에서 핵심적인 부분 중 하나라 본다.

그러나 설문대 신화의 표현에서 보듯, 문화 재생산과 표현을 나름대로 의미있

게 하는 것은 매우 어려운 일이다. 우선 문화라는 것이 관찰하기가 매우 어렵고, 또한 '시간'에 따라 문화가 어떻게 진행되는지 역시 파악하기가 쉽지가 않기 때문이다. 이 과정에서 시각적인 연구방법은 실제 문화적 재생산과 표현이 물질적으로 나타나고, 그것을 사람들이 인지하게 되기 때문에 파악하고 관찰하기 어려운 문화현상을 이해하는데 도움을 줄 수 있다.

그러나, 본 논문은 문화 전반에 대한 개념 고찰과 시각적 연구방법에 대한 문헌을 충분히 검토하지 못했고, 실증 조사에 있어서도 이미지 지각 차이를 보다 확실하게 파악할 수 있도록 조사를 통제하는 데 한계를 가질 수밖에 없었다.

문화를 계속적으로 만들어지는 과정으로 본다면, 독특한 문화 혹은 고유한 문화는 인위적이고 역설적이게도 고유하지 않은 것일 수 있다. 그러므로 문화를 바라보는 관점 역시 다른 사회의 상이한 문화요소를 수용할 수 있는 유연성(flexibility)을 가져야 한다. 그리고 문화를 이해하는 노력을 지나치게 문헌에 의존할 것이 아니라 현재 문화 수용자들에게 이미지와 같은 시각적 자료를 활용하여 연구해 보는 방법론적 확대 역시 지속적으로 고려되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강진옥(1993), "마고할미 설화에 나타난 여성신 관념", 『한국민속학』 25, pp.3-45.
- 장주근(1964), 「한국의 신화」, 성문각
- 제주대학교 탐라문화연구소(1990), 「제주도부락지(III)」, 『탐라문화 총서』 8, p.434.
- 제주도(2004), 「제주관광메뉴얼」, 도서출판 각.
- 현용준(1976), 「제주도전설」, 서문문고 220.
- Banks, M.(1995). Social Research Update, sociology at Surrey, University of Surrey.
- Barthes, R.(1973). Mythologies. London: Paladin.
- Baudrillard, J.(1988). Selected Writings. Cambridge: Polity Press.
- Baudrillard, J.(1990). Seduction. Basingstoke: Macmillan Education.
- Boorstin, D. J.(1964). The Image: A Guide to Pseudo Events in America. New York: Harper.
- Bourdieu, P.(1971). Systems of education and systems of thought. In M.F.D. Young(Ed.), Knowledge and Control. London: Collier-Macmillan.
- Coote, J. and A. Sheton, 1992.(eds.) Anthropology, art and aesthtic. Oxford: Clarendon Press.
- Dann, G.(1996). The Language of Tourism: A Sociolinguistic Pespective. Wallingford: CAB International.
- Dann, G.(1996). The People of Tourist Brochures. In The Tourist Image: Myths and Myth-Making in Tourism, T. Selwyn, ed., pp. 61 82. Chichester: Wiley.
- Dekoven, M.(1998). Modern Mass to Postmodern Popular in Barthes Mythologies. Raritan, 18(2):81-98.
- Eco, E.(1986). Travels in Hyperreality. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich.
- Robinson & P. Bonface(1999), myth of the Discourse of Texas, Tourism

- and Cultural conflizt", CAB. Walling food.
- Etulain, R. W.(1998). Myths and the American West: An Introduction. Journal of the West, Vol.37, No.2, pp.5-9.
- Fyfe, G. and J. Law.(1988). (eds.) Picturing power: visual depiction and social relations. London: Routledge.
- Hunter, D. E., and P. Whitten.(1976). Encyclopaedia of Anthropology. New York: Harper & Row.
- Jenks, C.(1993). Culture. Routledge: NY, London.
- Johns, N. & Clarke V.(2001). Mythological Analysis of Boating Tourism, Annals of Tourism Research, Vol.28, No.2, pp.334-359.
- Johns, N., and P. Tyas.(1997). Customer Perceptions of Service Operations: Gestalt, Incident or Mythology? Service Industries Journal 17:474-488.
- Labouvie-Vief, G.(1984). Logic Self-Regulation from Youth to Maturity: A Model. In Beyond Formal Operations Late Adolescent and Adult Cognitive Development, M. L. Commons, C. Armon and F. A. Richards, eds., pp. 188 205. New York: Praeger. Langholz
- Leymore, V. 1975 Hidden Myth: Structure and Symbolism in Advertising. London: Heinemann
- Le'vi-Strauss, C.(1978). Myth and Meaning. London: Routledge.
- Le'vi-Strauss, C.(1979). The Raw and the Cooked: Introduction to a Science of Mythology, vol.1. New York: Octagon.
- Le'vi-Strauss, C.(1983). From Honey to Ashes: Introduction to a Science of Mythology, vol. 2. Chicago: Chicago University Press.
- O'Connor 1986; Robinson & P. Bonface(1999), myth of the Discourse of Texas, Tourism and Cultural conflizt", CAB. Walling food.
- Richards 1969; Robinson & P. Bonface(1999), myth of the Discourse of Texas, Tourism and Cultural conflizt", CAB. Walling food.
- Schorer 1960; Robinson & P. Bonface(1999), myth of the Discourse of Texas, Tourism and Cultural conflizt", CAB. Walling food.
- Selwyn, T.(1996). Introduction. In The Tourist Image: Myths and

Myth-Making in Tourism, T. Selwyn, ed., pp. 1-32. Chichester: Wiley.

Silverman, K.(1983). The Subject of Semiotics. New York: Oxford University Press.

<http://www.jejuara.co.kr>

<http://www.jejuedunet.org>

<http://www.jejudamda.com>

<http://www.jeju.sports.or.kr>

Analysis of Seolmundae Myth's Meanings and Its Visual Perception by Sign Receivers

: Application of semiotical analysis and visual method

Kim, Kyoung-Ho · Choi, Byoung-Gil · Lee, Sung-Eun

〈Abstracts〉

A myths & history theme park as one of the 7 leading projects in Jeju Free Int'l City is launched. Actually myths are the story of long time ago as well as of nowadays. And myth can be reviewed and written by photographic or interview data presented. So, for good understanding of myth, it is necessary to review it by some ways, including semiotic, visual methods and survey, and so on. And this article aims to understand the Seolmundae myth in Jeju, Korea, using the visual methodology, to review its representation as the response of the myth image in the cultural reproduction perspective.

In survey about two different style image, respondents responded differently between type 1(questionnaire of no 'given words' condition) and type 2(questionnaire of 'given words' condition). Respondents of type 2 influenced by the given word, so they took the image as a well-expressed image about Seolmundae myth. On the other hand, type 1 respondents choose the 40s-aged goddess image as a preference image. because there was no given word(Seolmundae Halmang) in the type 1 questionnaire.