

『周易』의 본질: 『周易』의 은유적 서술구조 측면에서

박상준

한국학중앙연구원 박사과정 수료, 철학 전공

sjbak@paran.com

I. 서론

II. 은유게임의 장(場), 『周易』

III. 게임규칙으로서의 『周易』의 은유

IV. 결론

I. 서론

『周易』¹⁾에 관한 학문적인 연구는, 동양적 사유전통으로서 『周易』의 세계관을 다룬 연구와 특정 역학자의 역학에 관한 연구로 거칠게 대별할 수 있다. 그런데 이러한 연구들이 범하기 쉬운 오류가 있다. 『周易』에 관한 논문을 쓰면서 『周易』 자체의 의미와 주석자의 역학을 구분하지 않고, 두루뭉수리하게 『周易』 일반에 해당되는 얘기로 치고 넘어가거나, 특정 역학에 관한 논문을 쓰면서 『周易』에 관한 일반적 얘기를 역학자의 특징을 논증하는 데 사용하기 쉽다는 게 그것이다.

모든 역학에는 역학자 특유의 철학이 반영되어 있다. 『周易』의 세계관을 연구하기 위해서 특정 역학자를 통할 수밖에 없다고 하더라도, 역학자

-
- 1) 논문에서 자주 등장하게 될 텍스트의 명칭에 관한 문제 몇 가지를 정리하고 넘어가자.
 1. 학계의 통례에 따라 『周易』을 괘상, 괘명, 괘효사와 『易傳』까지를 포함하는 텍스트의 명칭으로, 여기서 『易傳』을 제외한 것을 『易經』으로, 『易傳』 이후의 주석은 易學에 속한 것으로 구분해서 쓸 것이다. 논자가 『易傳』이라고 쓸 때는, 특히 경(經)으로서의 『周易』에 포함된 十翼을 가리킨다(주백근(저), 김학권(역), 『주역산책』(예문서원, 1999), 17-18쪽).
 2. 그러나 『周易』과 『易經』을 이렇게 구분하는 것은, 명실상부하지 않아 후학과 일반인들에게 혼란을 줄 우려가 있다. 경(經)으로서 『周易』이라는 책이 먼저 있었고, 이 책에 『易傳』이 삽입되어 근 2,000년을 함께 경으로 유통되었던 사실을 생각하면 학계의 통례에 무리가 있는 것은 아니다. 그러나 『周易』의 ‘周’자는 텍스트의 발생 시기가 드러나는 글자이고(‘周’자를 ‘두루 갖췄다’의 뜻으로 해석하기도 한다. 앞의 책, 25쪽), 『易經』의 ‘經’자는 텍스트의 권위와 가치를 나타내는 글자임을 생각하면, 두 명칭을 바꿔 부르는 게 타당하다. 즉 『周易』을 『易傳』을 제외한 주대(周代)까지의 텍스트를 담은 명칭으로 쓰고, 『易經』을 경에 포함되어 경의 지위를 누렸던 『易傳』까지를 포함하는 명칭으로 쓰는 것이다(이런 식으로 용어를 쓰는 학자들도 있다. 황태연은 『實證周易』(청계, 2008, 19쪽)에서 ‘주역은 주나라의 역이라는 뜻이다. 주역은 공자의 주석문인 십익과 합쳐서 역경이라고도 불리는 사서삼경 중의 하나로서 유교의 최고경전이다’라고 하고 있다. 물론 『易傳』과 『易經』을 제외한 『易經』이 갖는 이질성, 시원적 텍스트로서 『易傳』을 뺀 『易經』이 갖는 서지학적 가치에 초점을 맞추면 이런 식의 교통신리가 적절치 못한 면이 있다. 그러나 ‘經’이라는 권위는 텍스트에서 저절로 생겨난 것이 아니라 부여되는 것이다. 원래의 경에 이질적 텍스트가 묶여 하나의 경으로 유통된다고 하더라도, 최초의 경이라는 존재를 항상 부각시킬 필요는 없다.
 3. 논자가 앞으로 『易經』의 작자, 혹은 『易傳』의 작자라고 할 때의 ‘작자’는 특정인을 지칭하는 말이 아니다. 두 텍스트는 누대에 걸쳐 성립된 것으로 어느 한 사람에게 의한 일시의 저작이 아니다(텍스트 각 구성부분의 성립시기와 작자의 차이에 대해서는 『周易』에 대한 대다수 연구서에서 언급되는 바이다. 내용과 표현의 이질성에 대해서는 I. K. 슈츠스키의 『주역연구』(오진탁 역, 한겨레, 1988) 참조). 그럼에도 불구하고 ‘작자’라는 명칭을 쓰는 이유는, 『周易』이 경으로 성립된 이후, 마치 권위를 가진 한 사람의 저작과 같은 역할을 했기 때문이다.

특유의 것을 명확히 한계 지우고 논의해야 하며, 특정 역학을 연구하는 경우 역시 『周易』 자체의 것을 분명히 하는 데 많은 노력을 기울여야 할 것이다.

그러한 오류의 가능한 원인으로 텍스트의 불명료함을 들 수 있겠다. 이 ‘해소 불가능한 것’으로 보이는 불명료함이 연구대상으로서의 텍스트를 장악할 수 없도록 만들었으며, 이러한 한계의 고질화가 채 장악되지도 않은 텍스트에 대한 논문을 ‘어쩔 수 없이’ 생산하게 만들었을 수 있다. 즉 상대적으로 명료한 몇몇 괘효사(卦爻辭)의 의미와 철학적 해설(『易傳』과 역학)에, 인문학적 상상력을 동원하여 『周易』의 세계관을 논하거나, 역학자의 기존 철학사상과 해석방법에 대한 논설에, 의미가 명료한 몇 개 괘효사에 대한 해석을 결합해서 해당 역학자 역학을 논하도록 만들었을 수 있다는 것이다.

논자가 보기에 『周易』 괘효사는 은유에 의해 씌어진 텍스트다. 은유는 미학적 감동을 목적으로 하거나 사태의 본질을 효과적으로 전달하기 위해 사용하는 수사기법이다. 은유의 쌍을 구성하는 원관념과 보조관념 중 어느 하나는 그 개념이 명료한 말로 되어 있어, 표현하고자 하는 사태를 이해하는 실마리가 된다. 그러나 괘효사 경우 원관념과 보조관념이 모두 상징적인 기호와 상징적 언어로 이루어져 있기 때문에 미학적 감동도, 묘사되는 사태의 파악도, 성취하기가 쉽지 않다. 선가(禪家)에서 깨달음의 언어적 도구로 쓰이는 공안(公案)에 등장하는 선문답도 원관념과 보조관념의 구체성이 결여된 은유법을 자주 구사한다. 그렇지만 대개의 선문답은, 불교적 깨달음의 상태라는 분명한 지향점이 드러나기 때문에, 비록 명료하지 않지만 읽기를 지속해 나갈 정도의 미학적 감동과 인지적 이해의 동기가 발생한다. 그러나 괘효사 읽기에는 이러한 감동과 이해의 동기가 선문답에 비해 현저히 떨어진다.

이 논문은 『周易』의 서술구조가 갖는 이러한 특징에 착안해서, 『周易』이라는 텍스트의 은유구조를 분석함으로써 『周易』의 본질적 성격을 밝힐 것이다.

괘효사와, 괘효사에 대한 『易傳』의 해설, 주석자의 해설 사이에 존재하는 층차와 분기점에 대한 분명한 인식을 바탕으로 전개되는 논자의 논의는, 앞선 연구에서 주목되지 않았던 부분이다. 『周易』을 연구대상으로 하는 향후의 논의 마당에서 유용한 사례가 될 수 있으리라 생각한다.

II. 은유게임의 장(場), 『周易』

논자는 여기서, 『周易』의 본질이 비전(秘傳)의 점서나 지혜를 주는 철학서가 아니라 단지 은유게임의²⁾ 장에 지나지 않음을 주장할 것이다. 우선 전형적 수사법 은유에 대한 이론적 검토를 거쳐, 패효사 분석을 위한 틀을 마련하고자 한다.

1. 태생적 은유의 텍스트 『周易』

스페인의 철학자 호세 오르테가 이 가세트가, 니체가 지적한 신의 두 가지 실수-인간과 여성을 창조한 것-에 덧붙여, '멍청한 외과의사가 수술한 뒤 환자 뱃속에 수술도구 하나를 남겨놓고 봉합해 버린 것처럼 신도 그만 어이없이 실수로 인간의 머리에 창조행위에 필요한 은유라는 도구 하나를 남겨놓았다고 지적한 것처럼, 은유는 단순한 수사적 기법을 넘어선, 인간의 태생적 존재조건이다. 미국의 언어학자 조지 레이코프와 영문학자 마크터너는 아예 '인간은 은유로서 산다'고 결론짓는다.³⁾

은유는 그 목적에 따라 두 가지로 분류된다. 시적 은유(poetical metaphor)가 설득력과 미적 감동을 위해 선택적으로, 그리고 의도적으로 구사되는 반면, 근본적 은유(radical metaphor)는 인지적 목적을 위해 어쩔 수 없이 구사된다.⁴⁾ 시적 은유가 의사소통의 보조적 기법인 반면에, 인지적 목적의 은유는 사태를 이해하고 소통하기 위해 필수적이라는 말이다.

『易經』의 패효상과 패효사의 경우, 설득력과 문식 목적의 글쓰기라기 보다는, 정보의 표현이나 전달 목적의 언어사용에 훨씬 더 가까운 시기의 저작이므로, 사태를 이해하고 전달하기 위해 불가피하게 선택된 표현방법이라고 보는 것이 타당하다. 『易經』은 동양의 인문적 전통의 세계이해를 환원적으로 표현하고 있는 패효상과 그 기호의 의미가 일상의 사태로

2) 은유게임은 논자의 용어이다. 패효상과 패효사의 해석을 시도하는 모든 역학의 본질은, 패효상과 패효사의 은유적 의미를 창조적으로 확정하는 작업이라는 뜻으로 조성한 용어이다. II장 뒷부분의 논의를 통해 은유게임의 의미가 선명하게 드러날 것이다.

3) 김옥동, 『은유와 환유』(민음사, 1999), 91-93쪽.

4) 문덕수 편저, 『세계문예대사전』(교육출판공사, 1994), 579쪽.

번역된 텍스트이다. 바로 세계의 실상에 대한 동양적 이해를 기호로 빗댄, 그 기호를 다시 상징적 일상으로 빗댄 인지적 은유의 텍스트이다.⁵⁾

2. 은유이론의 흐름: 유사성 유추행위의 역동성과 다양성 반영 과정

김옥동이 '아직도 풀리지 않은 수수께끼처럼 은유는 여전히 베일 속에 신비스러움을 감춘 채 그 실체를 드러내고 있지 않다'고 지적한 것처럼 논의진행에 필요한 은유 분석 도구를 얻어내기 위해서는 좀 더 치밀한 분석이 필요하다.

김옥동에 따르면 우리가 일반적으로 생각하고 있는 은유는 은유에 관한 가장 고전적인 전의(轉義)이론에 많은 영향을 받고 있다.⁶⁾ 전의이론이란, 연결어가 없이 'A는 B이다'의 형태로 본의(本意)와 유의(喻意)를 연결시키는 비유법의 한 가지로⁷⁾ 은유를 정의하는 이론이다. 『易經』 패효사의 서술 방식 역시, 이러한 전통적 전의이론에 완벽하게 부합한다.

그러나 이 전의이론에서 은유는, A를 B로 대체함으로써 A의 의미를 전달한다는 식으로 포괄적으로 정의될 뿐, 은유가 어떻게 가능한가라는 메커니즘의 문제와, 정작 은유를 통해 전달하려고 하는 것은 B와 통째로 등가적인 A가 아니라는 사실이 변별적으로 부각되어 설명되지 않는다.

비교이론 또는 유사성 이론은 전의이론이 중요하게 부각하지 않고 단지 '개념들의 통째로의 대체'로 정의한 은유이론을 수정하여, '유사성의 유추'에 초점을 맞춰 은유를 정의하고 있는 이론이다. 김옥동은, 아리스토텔레스가 천재의 징표로 꼽은 '유사성을 찾아내는 직관적 유추능력'을 은유라는 자물쇠를 여는 열쇠와도 같다고 하며, 대상이나 개념을 비교하여 유사성을 찾아내는 비유의 방식이 유사성이론에 따른 은유라고 말한

5) 패효사가 점을 쳤던 기록의 단순한 누적이거나 기호를 '번역'했다거나 '빗대었다'거나 하는 표현이 격에 맞지 않을 수도 있다. 그러나 패효사들 사이에서 관찰되는 연관성과 일부 체계적인 면을 본다면, 의도적인 갈무리와 편집행위가 있었음이 분명하다(『주역 산책』, 64-66쪽).

6) 김옥동의 앞의 책, 102쪽.

7) 문덕수 편저, 『세계문예대사전』(교육출판공사, 1994), 579쪽 참조. 김옥동이 위의 책에서 치환이론으로 설명하고 있는 전의이론은 아리스토텔레스에게서 유래한 가장 고전적이며 널리 통용되는 은유에 관한 정의이다. 은유에 관한 또 다른 연구자들에서는 전의이론, 대체이론 혹은 전의적 대체이론 등으로 불린다.

다.⁸⁾

문장 하나를 예로 들어보자. 치환(전의)이론과 유사성이론의 차이가 쉽게 드러난다. ‘임격정은 호랑이다’라는 문장이 있다. 이 은유는 치환이론에서 보면 임격정과 호랑이는 온전히 등가로서 치환되었다. 임격정은 호랑이고, 호랑이는 임격정이다. 물론 이 은유가 가능한 것은 임격정과 호랑이가 용감하다는 점에서 유사성을 갖고 있기 때문이며 이 유사성을 매개로 임격정이 호랑이로 치환되었다고 보는 것이다. 그러나 비교이론에서 보면 ‘임격정은 (단, 용감하다는 점에서) 호랑이와 같았다’는 뜻이 된다. 다시 말하면 치환이론에서의 유사성은 치환을 이끌어내기 위한 수단이지만, 유사성이론에서는 유사성은 은유에 참여하고 있는 두 개념이 맞대고 관계하고 있는 부분과도 같다.

그러나 유사성이론 역시 중요한 부분을 설명하지 못하는 한계를 지니고 있다. 정희경은 ‘유사성’이 단어의 기존 의미장 속에 포함되어 있는 한, 인지적으로 전혀 새로운 정보를 주지 못하는, 단지 장식적 가치만을 지니는 은유가 된다고 지적하고 있다.⁹⁾ 정희경의 논지를 따라 이해하면, 유사성이론은 전의이론과 마찬가지로 인지적 확장과 그에 따른 역동성을 담보하지 못하게 되는데, 그렇다면 이 장의 처음에서 지적한 태생적 존재조건으로서의 인지적 은유를 유사성이론은 설명하지 못하게 된다.

이제 『周易』을 은유게임의 장으로서 정의하기 위해 제한적으로 수용할 ‘상호작용 은유이론’에 대해서 살펴보자. 상호작용 은유이론은 유사성이론에서 부각되었던 유사성 유추행위의 역동성과 다양성이 적극적으로 고려된다. 우의적이거나 상징을 동반한 은유적 표현을 접했던 경험을 반추해 본다면, 하나의 은유적 표현이 이해하는 사람에 따라 매우 다른 의미로 수용될 수 있으며, 이러한 역동성을 담아내는 것은 은유이론이 당연히 갖추어야 할 미덕으로 보인다.

영국 문학이론가 리처즈(I. A. Richards)가 제안한 상호작용이론에 의하면, ‘A는 B이다’라는 은유에서 강조되는 의미는 B에 의해 치환됨으로써 강조되는 A의 의미도 아니며, A와 B의 공식적인 기존 의미장 안에 속해 있으면서 A와 B가 맞대고 있는 유사성의 의미도 아니다. A와

8) 김옥동, 앞의 책, 104쪽 참조.

9) 정희경은 유사성이론을 따로 언급하지 않고 전의적 은유이론으로 함께 다루고 있다. (정희경, 『은유, 그 형식과 의미작용』(서울대학교출판부, 2000), 28-32쪽). 김옥동도 유사성 은유이론은 크게 보아 치환이론의 갈래에 있다고 하고 있다.

B의 상호작용에 의해 생겨나는 제3의 관념이 바로 상호작용이론이 얘기하는 은유적 표현이 지향하는 의미이다. 이 점을 리처즈는, 의미란 화분에 담아놓은 식물과 같다고 말한다. 의미란 화분도 아니요, 화분에 들어 있는 흙도 아니요 어디까지나 화분 안의 흙 속에서 자라나는 한 그루의 꽃이라는 것이다. 언어가 무엇인가를 의미하는 것이 아니라 언어를 사용하는 사람이 그것을 의미한다고 잘라 말한다.¹⁰⁾ 정희경이 은유에 관한 일반적인 진술을 하면서, '대상을 창조하는 것은 관점'이라는 소쉬르의 지적을 인용하며 은유를 통해 묘사되는 것은 객관적 현실이 아니라, 관점에 따라 실체가 달라질 수 있는 개념적 대상임을 지적하고 있는 것¹¹⁾ 역시 위에서 언급한 상호작용이론의 요지와 부합한다. 이는 우리가 경험하는 '은유'라는 사태의 실재를 상호작용이론이 어느 정도는 성공적으로 반영해 주고 있음을 반증한다.

그런데 상호작용이론에서 독자(화자)적 관점에서 이해된 관념 A를 B로 이해(표현)하기 위해서는, 비록 기존 의미장 속의 유사성은 아니라도, A와 B사이에 모종의 실마리가 존재해야 한다. A와 B의 상호작용을 가능하게 하는 이것을 리처즈는 은유의 기반이라고 부르면서, 이 은유의 기반 역시 어디까지나 독자(화자)의 몫이라고 주장한다.¹²⁾¹³⁾

3. 은유이론의 기호학적 해석

논자가 상호작용이론에서 『周易』을 은유게임으로 정의하기 위해 주목

10) 김옥동의 앞의 책, 104-108쪽 참조.

11) 정희경, 앞의 책, 2장 참조.

12) 리처즈는 'A는 B'의 은유에서 A를 *teneur*(tenor), B를 의미를 실는다는 의미에서 *véhicule*(vehicle)이라고 명명한다. 우리말로 주의(主意)와 매체(媒體), 원관념 또는 원개념과 보조관념 등으로 번역한다. 논자는 주역의 은유를 분석할 때는 리처즈의 구도하에서의 의미와 동일한 의미로, 원관념과 보조관념이라는 용어를 사용할 것이다(김옥동, 앞의 책, 105쪽 참조).

13) 리코르(P. Ricoeur)는 상호작용이론을 비판하면서 '독자의 몫'에 상상력과 느낌의 차원을 도입했다. 그는 '상상력으로 하여금 사물의 본질을 들여다볼 수 있게 해주는 뛰어난 방식'이라고 은유를 설명하며 '상상력이란, 영감에 의해 새로운 종류의 유사관계를 창조하는 능력이며, 이 상상력에 의해 은유는 세계를 재구성하는 능력을 갖게 된다'고 말하고 있다(정희경, 앞의 책, 36쪽 참조). 그러나 리코르가 비판하는 지점은 상호작용이론과 배타적이지 않으며, 상호작용이론이 강조하는 관점과 독자의 몫의 의미에 대해 보다 심화된 이해를 제공하고 있다. 논자는 유사성의 유희행위에 리코르가 도입한 상상력의 개념을 주역의 은유체계를 분석하기 위한 은유이론에 포함할 것이다.

하는 것은 두 가지다. 하나는 리처즈가 독자의 몫이라고 주장한 ‘은유의 기반’에 관한 부분이며, 또 하나는 은유적 표현의 목적이, ‘원관념과 보조관념의 상호작용에 의한 제 3의 의미’라는 주장이다. 논자는 리처즈가 제안한 ‘은유의 기반’과 ‘제3의 의미’가 실제 은유적 표현을 접하고 이해하는 사태를 적실하게 반영하고 있는 개념이라고 생각하지만, 좀 더 구체적으로 설명할 필요가 있다고 생각한다. 그렇지 않고서는 은유를 구사하고 이해하는 메커니즘을 명확하게 규명할 수가 없으며, 이 논문에서 의도하는 바, 『周易』과 역학이 하나의 은유체계 안에 있으며, 그 은유체계 안에서 『周易』이 은유의 장을 제공한다고 주장하는 데 한계가 있다.

우선 은유의 기반과 관련된 문제부터 살펴보자. 리처즈는 은유의 기반이 기존 단어의 의미 속에 포함되어 있지 않은 것이라고 했으나, 이 말은 은유의 기반이 기존 단어의 의미와 전혀 연관되지 않는다는 의미는 결코 아니다. 왜냐하면 독자의 관점에서 생산된 은유기반은 어떠한 원관념과 보조관념으로부터 주어지기 때문이다. 심지어 리처즈의 얘기와 달리, 은유의 기반이 단어의 기존 의미장 안에 포함되면 안 될 이유가 전혀 없다. 기존 단어에는 여러 가지 중의적, 우의적 의미들이 포함되어 있으며, 단어가 갖는 다양한 의미들 가운데 어느 하나의 의미가 공통의 유사성으로 선택될 수 있음은 당연해 보인다. 따라서 논자는 리처즈가 지적한 유사성, ‘은유의 기반’이 강조하는 것은 ‘은유의 효과’라는 측면에서, ‘좋은 은유’에 대한 타당한 강조로 받아들이는 것이 적절하다고 생각한다. 왜냐하면 원관념과 보조관념의 유사성이 기존의 대표적 의미에 가까우면 가까울수록 은유의 효과는 떨어지는 것이 사실이기 때문이다. 이렇게 은유의 효과가 떨어지는 비유는 얼마 지나지 않아 유명무실한 은유, 이른바 죽은 은유가 된다. 전형적인 예로 ‘책상 다리’라는 표현이 은유적 표현에서 일반적 표현으로 변모한 과정을 생각해 볼 수 있다. 이 비유에서 원관념은 감춰져 있다. 원관념은 ‘물체의 아래쪽에 붙어서 그 물체를 받치거나 직접 땅에 닿지 아니하게 하거나 높이 있도록 버티어 놓은 부분’의 의미를 갖는 단어일 것이다. 이 원관념을 ‘버티어 서고, 걷고 뛰는 일 따위를 맡아 하는 동물의 몸통 아래 붙어 있는 신체의 부분’이라는 의미의 ‘다리’라는 보조관념이 은유하고 있다. 이 원관념과 보조관념 사이에서 은유를 가능하게 하는 유사성의 기반은 ‘버팀의 속성’일 것이다. 그러나 이 버팀의 속성은 두 관념이 갖는 의미장 속에서

쉽게 드러난다. 따라서 이 은유가 유통된 지 얼마 지나지 않아 ‘다리’라는 단어는 두 관념의 의미를 모두 갖게 되었으며, 그로부터 더 이상 ‘책상 다리’는 은유적 표현이 아니게 된다.

은유적 기반을 은유적 효과에 대한 강조로 받아들이고, 두 관념의 의미와는 다른 어떤 것이라는 것을 고집하지 않더라도 문제는 남는다. 앞에서 행한 ‘책상 다리’라는 표현에 대한 분석에서 그 문제의 일단이 드러나 있다. 리처즈가 단지 은유적 기반이라고 한 것 - 그것이 기존 단어의 공식적 의미장에 속한 것이건 아니건 간에 - 두 관념으로 유추된 ‘유사성’ 의미를 좀 더 분석적으로 살펴볼 필요가 있다. 리처즈가 강조한 것은 원관념도 보조관념도 아닌 제3의 의미와, 그 제3의 의미를 가능하게 하는 은유적 기반으로서의 유사성인데, 우리는 이 유사성을 ‘통째’의 의미로 보아서는 안 된다. 만일 막연하게 통째의 의미로 생각한다면, 두 관념은 그 의미가 유사한 ‘유의어’나 ‘동의어’ 관계 수준의 관념이어야 할 것이다.

이 유사성은 통째로서의 유사성이 아니라, 각 관념이 갖는 의미를 구성하는 작은 단위 차원에서의 유사성이다. 이 점을 리처즈 역시 부인한 것은 아니지만, 리처즈가 강조한 것은 다만 은유의 기반이었던 것이다. 이 작은 단위 차원의 유사성을 지칭하는 개념을 가져오기 위해 이제 기호학에서의 은유에 관한 정의를 살펴보려고 한다. 다음은 야콥슨(R. Jakobson)의 은유에 대한 정의인데, 여기에 바로 위에서 논자가 얘기한 작은 단위 차원의 유사성을 지칭하는 개념이 등장한다.

“야콥슨은 절차(은유화)의 전형적 특성을 강조한다. 사실, 하나의 기호론적 실재를 다른 것으로 바꾸는 것으로서의 은유화는 대체의 모형이 존재한다는 것을 전제로 한다. 이러한 의미에서 적어도 하나의 공통된 의소(意素, seme)를 공유하고 있는 자연언어의 의소는 실제적으로 교체할 수 있는 용어들의 모형(패러다임)을 구성한다고 말해질 수 있다.”¹⁴⁾

기호학 사전에서 진술한 야콥슨의 은유에 관한 정의는 결국, 이미 검토한 바 있는 ‘치환 혹은 전의적 은유이론’에 속하는 것으로 보인다.

14) A. J. Greimas and J. Courtes(저), 천기석·김두한(역), 『기호학용어사전』(민성사, 1988), 217쪽. 이 인용문에는, 상호작용은유이론에서 유사성의 유추행위의 역동성과 다양성이 강조되었던 것처럼, 특정 기호가 은유로 비유되는 과정에 초점을 맞춘 은유화(metaphorization)라는 표현이 등장한다. 은유의 메커니즘이 갖는 역동성과 다양성을 생각할 때, 은유라는 정태적인 표현보다는 은유화라는 표현이 훨씬 적절해 보인다.

인용문 처음에서 '하나의 기호론적 실재를 다른 것으로 바꾸는 것'이라고 정의하고 있기 때문이다. 그러나 야콥슨의 기호학적 은유의 정의의 유용성은 리처즈를 비롯한 평론가들의 은유이론이 결여하고 있는 은유과정에 대한 분석의 지평을 넓혀주는 개념을 제공하는 데 있다.

야콥슨은 상호작용이론에서 리처즈가 제안한 은유의 기반으로서의 유사성을 '의소'라는 개념으로 표현하고 있다. 이 의소는 하나의 개념, 단어의 의미를 구성하는 의미의 단위이다.¹⁵⁾ 리처즈에 의하면 원관념과 보조관념의 기존 의미장에 속하지 않는, 즉 분리된 유사성이 강조되었으나, 야콥슨에 의하면 은유는 '원관념과 보조관념이 공유하고 있는 의소'를 통해서 일어나며, 사용 가능한 보조관념의 패러다임은 이 '의소'에 의해 결정된다는 것을 강조하고 있다. 즉 은유하려고 하는 원관념의 의소를 갖는 모든 관념이 가능한 보조관념의 목록을 구성한다는 말이다. 요컨대 야콥슨이 '은유화'에서 가장 강조하는 개념은, 리처즈가 얘기한 유사성과 같은 역할을 하는 것으로서, 두 관념이 완전히 혹은 유사한 정도로 공유하고 있는 의소다. 그러나 두 관념이 공유한다는 사실이 꼭 두 관념이 갖는 기존 단어의 의미장 안에서의 공유라고 하게 되면 은유가 갖는 역동성과 다양성을 해치게 된다. 따라서 논지는 야콥슨이 얘기한 공통의소의 범위를 두 관념의 기존 의미장을 포함하여 두 관념으로부터 '유추 혹은 상상 가능한 의소'¹⁶⁾의 범위로 해석, 적용하는 것이 타당하다고 생각한다.

상호작용 은유이론의 기본 전제를 제한적으로 수용하기로 하면서, 지금까지 두 가지 보완점을 제안했다. 하나는 은유기반으로서의 '유사성'이 반드시 원관념과 보조관념의 기존 의미 밖에 있어야 할 필요는 없다는

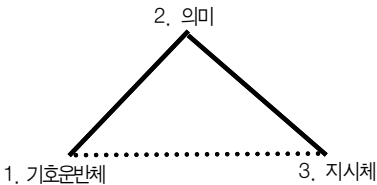
15) 의소(eme)는 의미자질로도 불리는 의미론의 핵심 개념으로서 시니피에를 분석하여 나온 더 이상 분해할 수 없는 최소의 의미단위를 말한다. 가령 포디어의 분석에 의하면 의자는 무정(無構)의 사물이라는 일반적 자질 외에 '앉기 위한 것', '다리가 있다', '일인용', '등받이가 있다'의 네 가지 의소로 이뤄져 있다(이정민·배영남, 『언어학사전』(박영사, 1993), 808쪽).

한편 의미소(sememe)는 의소의 총합 개념, 즉 하나의 낱말은 여러 문맥에서 여러 가지 뜻으로 쓰일 수 있다. 이들 각각의 의미를 변이의미라고 하는데 의미소란 이 변이의미들에 공통된 추상적인 뜻을 말한다(한글학회, 『국어학사전』(1995), 783-784쪽).

16) 공통의소의 추출과정에 리퍼트의 '상상력'을 수용한 것이다. 은유에 참여하는 공통의소를 논리적 유추작용의 결과만으로 보기 어렵다. 전혀 논리적으로 유추할 수 없어도, 오직 상상에 의해 공통의소가 추출될 수 있다. 물론 이러한 상상에 의해 선택된 의소가 적절할수록 그 은유의 신선도와 설득력은 배가 된다.

것이다. 굳이 그 소재를 지적하자면 원관념과 보조관념의 공식적인 의미장 안팎의 어디쯤에 유사성은 존재할 수 있다. 나머지 하나는 리처즈의 유사성 개념이 두 관념으로부터 벗어난 통째로서의 의미리는 인상을 줄 수 있기 때문에 야콥슨이 말한 ‘의소’라는 말을 차용하기로 한 것이다. 이 의소는 위에서 지적한 대로 두 관념의 의미장 안팎에서 유추, 상상된 것으로서, 기존 단어의 공식적인 의미장을 벗어나, 독자에 의해 얼마든지 외연과 방향이 확대되고 틀어질 수 있어야 한다. 그럼으로써만이 역동적이고 다양한 은유적 표현과 이해의 사태, 『周易』과 역학의 은유를 담아낼 수 있기 때문이다.

이제 논자가 상호작용이론을 제한적으로 수용하기 위해 주목하고 있다고 지적한 제3의 의미에 대한 보다 구체적 설명을 해보자. 이 제3의 의미는 소쉬르가 말한 ‘관점에 의해 창조된 대상’과도 같으며, 상호작용이론에서 말하고 있는 은유적 표현의 사태가 지향하는 목적이다. 관점에 의해 창조된 대상은, 실상 우리가 경험하는 세계 그 자체이며, 한 인간이 독보적 존재로서 그 세상에 참여하는 유일한 방식이기도 하다. 레미 드 구르몽은 ‘사람이 글을 쓰는 유일한 이유가 꼭 한 가지 있다면 그것은 자기라는 한 개성의 거울에 비쳐진 어떤 특수한 세계를 타인에게 제시하기 위한 것이다’¹⁷⁾라고 지적하고 있는데 이 말은 관점에 의해 은유된 사태의 중요성을 지적하는 맥락 속에서 나온 말이다. 논자는 이러한 ‘제3의 의미’가 갖는 의미론적 지위를 보다 분명하게 부각시키기 위해, 원관념 및 보조관념과 의미의 관계를 잘 드러내주는 기호학적 삼각형



모델(semiotic triangle)을 제시하고자 한다. 이 기호학적 삼각형 모델을 통하여 『周易』의 은유를 설명하기 위한 이론을 확정하고, 『周易』의 본질을 은유게임의 장으로 정의하는, 이 장의 마무리

작업을 시도하게 될 것이다.

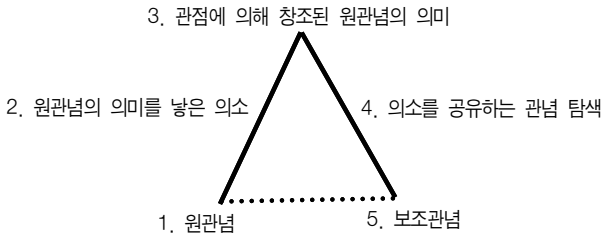
기호학적 삼각형 모델은 기호의 세 가지 상관물, 즉 기호 운반체, 의미, 지시체가 어떠한 관련성을 맺고 의미를 전달하게 되는지를 설명해

17) 필립 윌라이트(지), 金泰玉(역), 『은유와 실재』(한국문화사, 2000), 9쪽.

주는 모델이다.

이 도형에서 기호운반체는 말 그대로 의미를 실는 기호를 가리킨다. 지시체는 기호운반체가 지시하는 대상을 가리킨다. 그런데 기호운반체와 지시체 사이가 점선으로 처리되어 있다. 점선은 기호 운반체와 지시체 사이의 간접적 관련성을 나타낸다. 즉 기호운반체는 지시체를 바로 지시하는 것이 아니라, 의미를 거쳐 지시체를 지시하게 된다고 설명하는 모델이 기호학적 삼각형 모델이다.¹⁸⁾ 다시 말하면 특정 기호와 그 기호가 가리키는 대상 사이에는 관점에 의해 이해된 기호의 의미가 개입된다는 말이다. 상호작용은유이론에서 리처즈가 말한 제3의 의미가 원관념과 보조관념 사이에서 갖는 지위, 소쉬르가 말한 관점에 의해 창조된 대상이 갖는 의미론적 지위와 적절하게 들어맞는 구도가 아닐 수 없다.

이제 마지막으로 기호학적 삼각형 모델과 지금까지 검토하고 보완해 온 은유이론을 결합해서 정리해 보자.



지금까지 검토해 온 은유이론에 의하면, 우리가 특정 관념을 은유화하는 과정의 첫 단계는 대상, 즉 원관념에 대한 특정 관점의 이해이다. 그런데 원관념에 대한 이해에 ‘논리적으로 선행’하는 것은 그러한 이해를 담은 원관념의 공식적인 의미장 안팎에서 유추 또는 상상된 의소의 선택이다. 이렇게 선택된 의소의 실마리가 의미를 낳고, 그 의미를 비유적으로 설명하기 위해 동일한 의소를 공유한 관념을 탐색하게 된다. 즉 은유화 과정의 순서는 위 그림에 나타난 숫자 순서에 따른다. 요컨대 은유 또는 은유화란, 원관념과 보조관념의 공통 의소를 실마리로, 특정 관점에서의 원관념의 의미를 보조관념에 빚대어 표현하는 수사법이다.

18) 김성도, 『기호, 리듬, 우주 - 기호학적 상상력을 위하여』(인간사랑, 2007), 246-251쪽.

4. 은유게임의 장(場)으로서의 『周易』

‘은유게임’이라는 용어를 쓰려는 까닭부터 얘기해 보자. 앞에서 논자는 ‘은유화(metaphorization)’라는 말이 은유의 역동성과 다양성의 측면을 부각해 주기 때문에 은유의 특징을 더 잘 나타내준다는 말을 했다. ‘은유게임’이라는 용어는 ‘은유화’를 보다 적절한 용어로 생각하는 이유와 다르지 않다. 다만 ‘게임’이라는 용어를 부가한 것은 동일한 은유적 표현을 대상으로 서로 다른 은유화가 반복적으로 벌어지고 있는 易學의 은유화 사태를 부각해서 표현하기 위함이다.

논문의 나머지 부분에서 드러나겠지만, 『周易』이 제공하는 의미가 무엇이나에 대한 논자의 생각은, 과장하자면 ‘없다’이다. 『周易』은 흡사 쿵푸팬더¹⁹⁾ 결말 부분에 등장하는 ‘텅 빈 비전(秘傳)의 문서’와도 같다. 그러나 쿵푸팬더에 등장하는 문서가 난센스가 아닌 것처럼, 『周易』 역시 그렇다. 다만 논자가 지적하는 것은 리처즈가 주장한 독자의 몫이 『周易』에서는 너무 크다는 사실이다.

리처즈가 강조한 독자의 몫은 은유의 의미가 온전히 독자에 의해 결정된다는 말이 아니다. 만약 그렇다면 작자와 독자, 독자와 독자 간 소통이 자리할 곳은 없어지게 된다. 소통은 공동의 기반 없이는 불가능한 것이기 때문이다. 자신의 관점에 따라 글을 읽는 행위의 전제는 어디까지나, 작자의 의미에 대한 이해의 바탕 위에서 있는 것이다. 만약 작자의 의미를 이해하려는 노력을 기울이지 않고 온전히 독자의 몫만을 주장한다면, 이미 텍스트로서의 가치를 상실하게 되는 것이다. 『周易』에 대한 논자의 기본입장은 『周易』이 ‘작자의 의미’를 제공하지 않는다는 말이 아니다. 다만 『周易』에서는 작자의 의미가 상당 부분 감춰져 있고, 이 감춰진 부분은 온전히 독자의 몫으로 남는다는 사실이다. 그리고 이런 부분이 『周易』을 읽는 독자로 하여금 은유게임에 참여하는 결과를 낳게 한다는 것이 논자가 주장하려는 것이다.

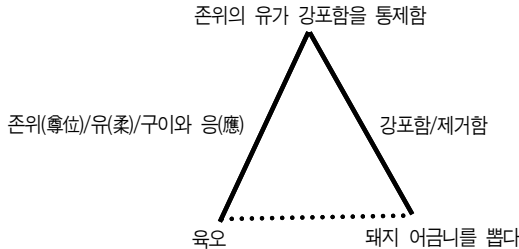
『周易』 대축괘(大畜 ䷙)의 효사 ‘六五豮豕之牙吉’과 『易傳』 「小象傳」의

19) 마크 오스본·존 스티븐슨 감독의 애니메이션(미국, 2008). 개인의 수양과 깨달음의 몫으로 수렴되는 동양학의 핵심 개념을 잘 잡아내고 있는 영화이다. 영화의 주인공인 곰은 ‘텅 빈 비전의 문서’를 보고 깨달음을 얻었지만, 욕심에 가득 찬 호랑이 전사에게, 비전의 문서는 그대로 텅 빈 문서였다.

‘六五之吉 有慶也’에 대한 세 가지 주석을²⁰⁾ 기호학적 삼각형 모델을 사용하여 분석해 보자. 각 주석자들이 원관념과 보조관념에서 유추한 의소와, 그 의소에 부여한 의미를 분석하면서 은유게임의 구체적 양상에 대한 설명을 시도해 보기로 하자. 동일한 은유적 표현에 대해서 의미가 전혀 다른 사태가 창조되는 게임의 현상이 드러날 것이다.

1) 왕필

“돼지 어금니는 제멋대로다. 사납고 통제하기 어려운 물건으로 구이를 말한다. 오희의 거처가 존위라 대축괘의 주가 되었으니, 구이가 강하게 튀어나오에 그 어금니를 거세할 수 있는 것이다. 유가 강건함을 통제하고 사나움과 강성함을 금하고 억누를 수 있으니, 어찌 그 존위 자리만 보존할 수 있는 정도겠는가? 장차 경사가 있을 것이다.”²¹⁾



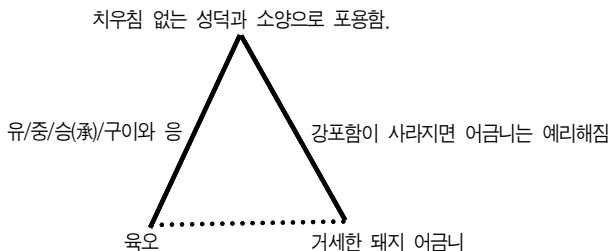
2) 주자

“구이가 이미 나아가니 제지하기가 초구처럼 쉽지 않다. 그러나 ‘유’로서 ‘중’에 거처하며 존위를 맡고 있기 때문에, 기회를 얻어 제지할 수는 있다. 그래서 상이

20) 왕필(王弼)과 주희(朱熹), 지옥(智旭)의 주석이다. 위진시대의 현학자 왕필과 주자학의 창시자 송대 주자 사이에는 약 900여 년의 간격이, 주자와 명말의 고승 지옥 사이에는 약 500년의 간격이 있다. 은유게임의 양상이 보다 잘 드러나도록 하기 위해서 시대적으로, 학문적으로 거리가 두드러진 주석자들을 선택했다. 무릅써야 할 단점도 있다. 왕필과 주자 주석의 권위가 상당했으므로, 그들로부터 의도적으로 벗어나려 할 수도 있었겠고, 앞선 해석에서 일정 부분 힘입은 바가 있었음은 분명하다. 특히 지옥의 경우, 폐효사 문법 구조에 대한 이해는 거의 주자를 따르고 있다. 폐효사의 문법 구조를 동일하게 파악하게 되면, 보조관념으로서 폐효사의 의소 선택에도 영향받지 않을 수 없다. 비록 다른 의미를 창출했다더라도, 부자유스런 상태에서 선택된 의소가 그 새로운 의미에 끼친 영향을 참작하지 않을 수 없다는 말이다.

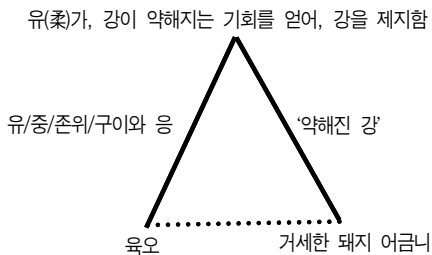
21) 豕牙橫猾 剛暴難制之物 謂二也。五處得尊位 爲蓄之主 二剛而進 能殫其牙。柔能制健 禁暴抑盛 豈唯能固其位? 乃將有慶也。 이하 왕필, 주자, 지옥의 원문과 해석은 漢文大系 『周易』(富山房, 昭和59); 金錫鑣, 『周易傳義大全譯解』(大有學堂, 1996); 王弼(저), 임채우(역), 『주역왕필주』(길, 1999); 智旭(저), 金吞虛(역), 『周易禪解』(教林, 1996)을 참고하였음.

이렇고, 점이 길하다고 할 뿐 크다고 하지는 않았다.”²²⁾



3) 지옥

“‘분’은 거세한 돼지다. 거세하면 강포함이 없어지나 어금니는 굳고 예리해진다. 유가 중위를 얻어 상현을 높이고 아래 건에 응하니, 타고난 성덕이 치우침이 없고 기른 것 역시 폭넓다. 이렇게 ‘자리(自利)’가 성취되기에, 천하에 군림할 수 있어 선악 모든 무리가 내 도야에 들게 하지 않음 없다. 그러므로 거세한 돼지의 어금니와 같은 것이다.”²³⁾



게임의 양상을 설명하기 위해 대축괘 육오 효사를 선택한 이유는 없다. 다른 괘효사의 은유게임 양상 역시 이것과 크게 다르지 않다. 효사에 주어진 『易傳』의 설명은 ‘육오의 길함은 경사가 있다는 것이다’ 외에는 없다.²⁴⁾ 그러나 주자와 지옥, 왕필이 ‘육오’에서 선택한 의소들은 이미 다른 괘효사에 대한 『易傳』의 은유화 과정에서 제안되었던 것들이

22) 陽已進而止之 不若初之易矣. 然以柔居中而當尊位 是以得其機會而可制. 故其象如此 占雖吉而不言元也.

23) 獷狴也. 狴則不暴而牙仍堅利也. 柔得中位 尊上賢而應下乾 性德既無偏頗 所養又復周足. 自利成就 可以君臨天下 舉天下之善惡衆庶 無不入吾陶冶. 故如獷豕之牙.

24) 다른 효사에 대한 『易傳』의 해설에서도 은유화 과정에 대한 자상한 설명이 없는 경우가 많다. 대개 폐사에 대한 해설인 「象傳」과 「大象傳」에 많이 포함되어 있다.

다. 이러한 현상은 다른 괘효사에 대한 주석들에서도 마찬가지다. 즉 특정 괘효사에 대해서 『易傳』이 별다른 해설을 내놓지 않더라도, 이미 사용된 의소의 목록들은 주석가들이 의소를 선택하는 기준이 된다. 이것은 괘효상의 기호학적 단순성과 체계성에서 기인한 불가피한 현상이다. 주역의 괘효상에서 기호학적으로 변별되는 의소의 가능한 목록은 그다지 많지 않기 때문에 굳이 매 괘효사마다 『易傳』의 새로운 제안을 기다릴 필요가 없다는 말이다.

그러나 괘효상에서 유추할 수 있는 의소의 목록들이 소략하고, 그 소략한 목록에서 선택되는 의소의 종류가 다 엇비슷하다고 제가의 은유화 결과 역시 엇비슷한 것은 결코 아니다. 논자가 보기에 『易傳』의 해설, 그 해설 속에 제안된 의소들과, 의소에 부여된 일상적 의미들은 '게임이 가능한 정도'로만 제시되어 있다. 『易傳』에서 제안된 의소 가운데 서로 다른 의소가 선택되는 것은 다반사이며, 경우에 따라 새로운 의소를 창조하기도 하며, 심지어 『易傳』에서 제안된 의소를 변형하여 사용하기도 한다.²⁵⁾

먼저 왕필이 행한 의소의 유추 작업부터 살펴보자. 유추된 의소들은 '육오분시지아'라는 은유적 표현에 대한 서로 다른 해석을 낳는 역할을 하는 것으로서, 우리가 앞서서 은유이론에서 살펴보았듯이, 의미의 창조 작업에 시간적으로나 논리적으로 분명히 선행하는 작업이다. '육오', 즉 대축괘의 다섯 번째 효라는 원관념의 기호에서 왕필이 유추한 의소는 존위/유/구이와의 호응이다.²⁶⁾ 왕필은 보조관념 '분시지아'에서 돼지 어금니를 강포함의 상징으로 보고, '강포함'이란 의소와 '제거함'이라는 의소를 유추했다. 왕필은 '육오분시지아'라는 표현의 의미를 창조하기 위해, 양 관념 간 의소의 일치를 염두에 두고 이러한 의소들을 선택했던 것이다. 물론 소상전의 설명, '경사가 있다는 것'은 이 의소들의 선택

25) 새로운 의소의 창조와 변형작업 대부분은 상수학자들로부터 나왔다. 현대 성행했던 상수학자들이 창안한 괘효해석방법들은 '뜬금없는 상상력'의 소산이 아니다. 의리학자들의 비판처럼, 의리를 벗어난 공허한 노력이 아니라는 것이 논자의 생각이다. 상수학자들이 의식했던 안 했던, 그러한 작업들은 6획괘의 괘효상에서 유추 가능한 것들을 찾아내어 적용하려는 노력이며, 그러한 노력은 '은유게임'의 규칙이 허용하는 합당한 노력이다.

26) 제5위가 군왕의 지위의 의미를 갖는다는 것, 여섯 개의 효에서 세 효를 건너뛰는 효 사이에는 특별한 호응관계가 있다는 것 등은 다른 괘효사에 대한 『易傳』의 해설에서 제안된 의소들이다.

작업이 지향하는 의미가 충족해야 할 전제조건이다. 왕필은 선택한 의소들 사이의 유사관계를 이렇게 결정했다. '구이와의 적대적 호응관계' 속에서 발휘되는 '존위에 처한 음의 공능'을 '강포함'을 '제거하다'라는 의소와 연관 지었다. 모든 괘효사에 대한 역학자들의 해석작업의 요체가 이렇다. 주석자의 작업 양상은 『易傳』의 해설을 충족하고 이용하면서, 괘효상의 기호학적 변별요소들과 괘효사의 의소들을 연관시키는 것이다. 그럼으로써 연관된 두 의소들이 공통으로 수렴하는 제3의 의미를 창조하는 것이다. 바로 이것이 역학의 정의이며, 역학이 은유게임인 까닭이다. 여하튼 이러한 유사성의 유추, 상상 행위를 거쳐 왕필이 결정한 의미는 도해에서 보듯 '존위의 유(柔)가 강포함을 제압하는 사태'이다. 왕필의 다른 괘효사의 해석에서도 '존위에 있는 '음'이 가진 권력에 대한 찬사는 자주 나타난다. 주석자들이 괘효상의 기호에서 변별적 의소를 유추하고, 유추한 의소에 의미를 부여하는 것을 시작으로 하는 해설 작업은 결코 가치중립적인 작업이 아니다. 주석자들의 세계관은 의소들의 선택과 이어지는 괘효사의 해석에 절대적인 영향을 끼친다. 앞의 은유이론에서 인용한 소쉬르의 말처럼 대상을 창조하는 것은 관점이기 때문이다. 도가철학이 꿈꾸는 '무위자연'의 세계는 '무위'의 권력에 의해 통치되는 정치세계에 대한 꿈으로 유비되었으며, 이 정치세계에 대한 꿈이 '존위에 처한 육오의 공능'에 찬사를 보내게 하고 있는 것이다. 『易傳』의 해설을 다시 들춰보자. '경사가 있다는 것이다!' 왕필에게 '육오분시지야'의 의미는 부드러운 군왕의 권력이 강포하게 날뛰며 일을 도모하는 세력을 제압하는 사태이다. '왕필에게 있어' 어찌 기쁜 일이 아니겠는가!

주자는 왕필과 다른 의소를 선택한다. 당연한 이치다. 관점이 다르니 다른 의소를 선택할 수밖에 없다. 왕필은 '존위'와 '유(柔)'의 의소를 유추하면서, 존위에 있는 유의 공능에 찬사를 보내는 사태를 창조했지만, 주자가 육오에서 유추한 대표적 의소는 외괘(外卦) 중간에 있다는 뜻으로 서의 '중(中)'이다. 왕필이 존위에 있는 음을 강조했지만, 주자는 존위와 함께 존위보다 더, 가운데 있는 음을 강조한다. 또한 왕필의 경우 돼지의 어금니는 강포한 돼지의 상징이었으나, 주자의 경우에는 거세를 통해 저절로 줄어든 강포함의 상징으로 '어금니'를 보고 있다.²⁷⁾ 왕필이 육오와

27) 원래 돼지의 성질은 강포하고, 돼지어금니는 그 강포한 성질의 상징인 모양이다. 그러나 왕필이 어금니에서 유추한 의소는 강포함이었고, 그 강포함을 제거한다는 의미에서

적대적 호응관계에 놓인 구이와 강포한 돼지의 성질로서의 어금니를 연관 지었듯이 주자 역시 어금니의 상징을 구이와 연관 지었다. 그러나 주자의 ‘어금니’는 강포한 돼지 성질의 상징이 아니라 강포함이 없어진 순한 어금니다. 이것은 왕필과 주자가 창조하려는 사태의 초점을 전혀 다른 곳으로 몰고 가게 한다. 왕필은 존위의 유가 그 위대한 공능으로 강포한 구이를 제압하는 통쾌한 사태를 창조했다. 그러나 주자는 중에 거쳐해서 자신을 잘 보존하고 있는 육오가, 마침 존위에 있기도 하고, 구이의 힘도 저 스스로 약해지는 기회에, 겨우 구이를 통제할 만하게 되는 사태를 창조했다. 이러한 주자의 해석 역시 주자의 세계관과 밀접한 연관이 있는 것으로 보인다. 다른 패효사의 해설에서도 ‘음’에 대한 제한적 신뢰는 자주 목격되는 사실이다. 주자는 기본적으로 진취적이고 적극적이며 굳건하게 작위(作爲)하는 ‘양’에 대한 긍정적 시각을 갖고 있다. 그런데 이런 구이를 왕필과 동일하게 ‘음’이 제제를 가한다. 그러나 그 제제를 가하는 사태가 왕필의 그것과 동일할 수 없다. 주자에게 있어 내과나 외과의 ‘가운데 자리에 처함’은 자신의 성질이나 능력을 지나침이나 모자람이 없이 가장 건전한 상태로 발휘할 수 있는 상태를 견지하는 것으로 자주 이해된다. 그러니까 주자는 ‘음’이 자기의 성질과 본분을 벗어나지 않으면서 존위의 자리에 있으니, 구이의 세가 약해지는 틈을 타서 제제할 정도는 된다고 생각하고 있는 것이다. 정리해 보자. 소상전에서 ‘경사가 있는 것이다’라고 했다. 주자는 이렇게 덧붙이고 있다. ‘길하다고 할 뿐 크다고는 하지 않았다’ 왕필에게는 지극히 기쁜 일이었던 사태가 주자에게는 봐줄 만한 정도의 사태로 이해되고 있는 것이다.

지옥의 경우 역시 왕필과 주자의 거리 이상으로 새로운 의미를 창출하고 있다. 우선 지옥이 육오에서 유추한 의소는 주자와 마찬가지로 ‘유중’이 중요한 역할을 한다. 지옥은 여기에 위에 있는 양효를 받들어 있다는 의미로서 ‘승(承)’의 의소와 함께 왕필과 주자도 선택한 구이와의 호응의 의소 역시 선택한다. 그러나 지옥이 상징한 구이와의 호응관계는 왕필과

‘분’을 제거하다라는 동사로 해석했다. 반면에 주자는 거세한 돼지의 바뀐 기질이 어금니의 예리함을 둔하게 만들기 때문에, 효사의 어금니에서 저절로 약해진 강포함의 의소를 유추한 것인데, 이러한 자상한 설명은 주자의 주석에는 드러나 있지 않고 정이천의 주석에 잘 나타나 있다. 주자와 정자의 주석을 연달아 편집한 『周易傳義大全』을 보면, 주자는 정이천의 주석에 동의하는 부분에 대해서는 별도의 설명을 달지 않은 듯하다.

주자와 전혀 다르다. 구이의 굳건한 양을 끌어안는다는 의미의 긍정적 호응의 의미로서 구이와의 응의 의소를 선택한 것이다. 주자에게 있어 존위와 함께, 구이를 제제할 수 있게 해주는 중요한 능력이었던 ‘유중’의 의소는 지옥에게 있어서 상구를 숭상하고(承) 구이를 수용할 수 있는 부드럽고 치우침이 없는 능력의 의미를 부여받는다. 결국 대축괘 육오 효사에서 창조해 낸 의미는 완전히 새롭게 된다. ‘치우침 없는 성덕과 소양으로 포용함!’이 어찌 기쁜 일이 아니겠는가!

지금까지 논자가 얘기하는 은유게임이 구체적으로 어떠한 양상으로 전개되는지 대축괘의 육오 효사를 예로 들어 살펴보았다. 동일한 은유적 표현을 대상으로 하면서도, 세 명의 주석자는 전혀 다른 효사의 해석, 전혀 다른 맥락의 경사(慶事)를 얘기하고 있다. 누누이 강조하지만, 『周易』의 진의가 무엇인가 하는 문제에 대한 답은 전적으로 역학자 자신에게 달려있다. 위에서 보았듯이 그 가능성은 다양하게 열려 있다. 『周易』을 읽는 누군들 또 다른 의소를 선택하고, 또 다른 의미를 왜 창출할 수 없겠는가? 문제는 다만, 읽는 이가 지닌 ‘관점의 보편성과 적절성’, 그리고 다음 장에서 지적할 게임의 규칙을 준수하고 있는가의 문제뿐이다. 여하튼 이러한 면에서 『周易』을 읽는 행위는, 전혀 비유적이지 않은 의미에서 은유를 완성하는 게임이다. 『周易』의 의미를 이해하는 것이 아니라 창조하는 게임인 것이다. 『周易』은 바로 이 은유게임의 장(場)을 제공하고 있을 따름이다.

III. 게임규칙으로서의 『周易』의 은유

『周易』을 바탕으로 한 모든 易學이 은유게임의 기록이며, 이와 같은 맥락에서 모든 『周易』 읽기 역시 은유게임에 참여하는 것이라고 해서, 누구나 당장 게임을 할 수 있는 것은 아니다. 게임에는 규칙이 있기 마련이며 규칙을 먼저 익혀야 한다.

이미 앞장의 논의 가운데, 『周易』의 은유가 게임규칙의 역할을 하고 있음이 일부 드러났을 것이다. 은유게임이란 『周易』을 읽는 독자, 멀리로는 역학자의 은유화 과정에 다름 아니다. 그런데 일반적인 은유적 표현 읽기에서는 새로운 독자적 의미 창출을 위한 은유화 과정이 온전히 독자의 몫이 됨에도 불구하고, 왜 『周易』 읽기에서는 규칙이 요구될

수밖에 없었는지, 그 규칙이 은유화 과정에서 하게 되는 역할은 무엇인지에 대한 논의가 이 장에서 이어질 것이다. 설명을 위해 표를 하나 제시해 보자.

『周易』과 易學의 은유체계도

은유체계		원관념	은유화 과정		보조관념		
1차 은유	주역	세계	세계문법이해 →	음양의 대대와 변역	암호화(coding)로서의 은유화 →	연탁의 선분 기일배법 세계실상의 상징 도안	64괘(기호)
2차 은유		64괘(기호)	세계문법의 적용 →	(게임의 규칙) 의소의 구체화	복호화(decoding)로서의 은유화	일상(日常)의 상징	괘명 패사 효사
3차 은유	(게임의 양상) 의소의 선택, 강조/변형/창조			상징적 일상의 해석		역전	
*4차 은유	역학					주석	

이 표는 은유게임의 규칙을 부각시켜 설명하기 위해 작성한 은유체계도이다. 논자는 『周易』이라는 텍스트의 생성부터, 易學의 주석 작업에 이르기까지를 하나의 은유체계로 설명하기 위해 은유의 층차를 구분했다. 우선 각 층차의 은유에 대한 설명을 한 다음, 게임규칙에 대한 논의를 이어나가 보기로 하자.

1차 은유는 『周易』이라는 텍스트의 생성과정에서 일어났던 은유화작업을 지칭한다. 논자는 ‘원관념과 보조관념에서 유추된 공통의 의소를 매개로 원관념을 보조관념에 빚대어 표현한 것’으로 은유를 정의했다. 1차 은유에서의 원관념은 세계 그 자체이며,²⁸⁾ 보조관념은 64괘의 패상이다. 기호학적 삼각형을 통해 설명한 은유화 과정의 순서에 따라 1차 은유의 과정을 설명해 보자. 패상을 창안한 최초의 작자는 세계 그 자체에서 ‘상대적인 두 요소의 대대(待對)와 변역(變易)’이라는 특징을 파지했다. 이 ‘상대적인 두 요소의 대대와 변역’이 바로 세계 그 자체로부터 유추한 의소의 역할을 한다. ‘최초의 작자’는 이 의소를 공유하는 보조관념을 기호로 표현하기에 이른다. 먼저 이어지고 끊어진 두 선분을 만들고, 이 두 선분이 번갈아 엮여가며 변화하는 패상을 기획한다. 그럼으로써

28) 『繫辭傳』, 4장. “仰以觀於天文 俯以察於地理.”

최초의 작지는 동양적 세계 실상의 의미, 즉 '상대적인 두 요소가 대대하면서 변역하는 세계의 모습'이라는 의미를 창조하게 된다.²⁹⁾ 논지는 이 1차 은유과정의 특징을, 보조관념인 패상이 갖는 극도의 상징성을 반영하여 위 표에서 '암호화로서의 은유화'라고 표현했다.

패상과 함께 『易經』을 구성하는 패명, 패효사의 창작(혹은 편집) 과정을 지칭하는 것이 2차 은유이다. 2차 은유부터는 거꾸로 64패의 패상이 원관념의 역할을 하게 된다. 64패상의 기획에 반영된 음양의 대대변역이라는 세계문법을 담은 구체적인 일상을, 패효사라는 상징적인 표현에 담아 은유한 것이 바로 2차 은유이다. 2차 은유의 보조관념인 패효사의 창작자(편집자)가 행한 은유화 작업의 첫 단계는 6획패의 패상으로부터 의소를 추출하는 일이었을 것이다. 패상으로부터 의소를 추출하고 그 의소를 공유하는 보조관념, 즉 패효사를 창작, 선택하는 것이 은유화 과정의 전형임은 지적인 바다. 그런데 패상이 연탁(連栞)의 선분이 6획으로 중첩된 기호였으므로, 여기서 유추 가능한 의소는 기호학적으로 변별되는 요소들일 수밖에 없다. 즉 특정 패를 구성한 연탁의 선분이 어떻게 배합되어 있는지, 한 패의 안에서 하나의 선분이 몇 번째 위치하고 있는지 따위들의 요소에 일상의 의미를 부여한 것들이 의소로서 고려되었을 것이다. 여기에 『易傳』의 「象傳」과 「設卦傳」에 소개된 3획패의 다양한 물상(物象)들이,³⁰⁾ 패효사의 창작과 편집시기에 사용되고 있었다면, 그것

29) 「繫辭傳」에 '一陰一陽之謂道'라는 말이 등장한다. 세계가 존재하기 위해서 음과 양 두 상반되는 작용이 상호계기하면서 바뀌어야 함을 말하고 있다. 달리기 하는 사람의 예를 들어보자. 달리는 사람이 존재하기 위해서는 끊임없는 근육의 수축과 이완작용이 반복되어야 한다. 폐는 끊임없이 수축이완하면서 들숨과 날숨을 반복해야 한다. 하나의 근육, 폐는 지속적으로 상반되는 두 작용을, 기다렸다는 듯이 자신을 통해 교체 구현해야 달리기를 할 수 있다. 이 상반되는 두 작용이 음과 양이다. 요컨대 음과 양 두 작용이 끊임없이 '대대'하면서 계기하고 '변역'해야 한다는 것이다. 두 다리를 생각해 보자. 오른다리와 왼다리가 나란하기만 해서 는 일보도 전진할 수 없다. 오른 다리와 왼다리가 서로 앞서거나 뒤서거나 그 역할을 바꿔야 운동을 진행할 수가 있다. '일음일양'이란 바로 세계가 운행하는 문법이다. 이 문법이 말해주는 것은, 하나의 사물이 생존하기 위해서, 그리고 사물과 사물의 관계가 빚어내는 하나의 사태가 존속하기 위해서는 음과 양이라는 상반된 두 작용이 끊임없이 번갈아 계기해야 한다는 것이다. 이러한 세계 실상은 은유한 것이 바로 64패다. 소강절의 가일배법(加一倍法)은 '일음일양'이라는 세계문법을 적용하여 음양 두 효로부터 시작해서 64패로의 진행과정을 지적인 표현이다.

30) 3획패의 다양한 물상들의 의소는 3차 은유인 『易傳』에서부터 광범위하게 사용된다. 패에 딸려 편집된 「大象傳」은 이러한 물상의 의소만으로 역경의 은유를 해석하고 있다. 역학에서는 물상을 두 종류로 나눈다. 가령 간(艮)패에는 산, 그침의 이미지가 있고, 감(坎)패에는 물, 험함의 이미지가 있는데, '그침', '험함'의 종류를 의(義)라고 하고

들도 의소로서 고려되었을 수 있다. 여하튼 6획괘의 괘상에서 유추한 의소를 공유하는 보조관념으로서, 괘효사의 상징적 일상들이 창작, 선택 되었을 것이다.

3차 은유는 『易傳』에서 행한 은유화 작업이다. 3차 은유부터는 1, 2차 은유와 성격이 다르다. 앞선 두 층의 은유가 보조관념을 새로이 만들어내는 작업으로서의 전형적인 은유화 과정이었다면, 3차 이상의 은유는 이미 존재하는 은유적 표현, 즉 괘효상과 괘효사의 짝을 이해하는 과정에서 행해졌던 은유화 작업이다. 따라서 3차 은유화 작업부터는 의소를 선택하는 과정이 보다 상세히 드러나게 된다. 이 과정이 바로 앞절에서 인용한 효사의 주석에 잘 드러나 있다.

4차 이상의 은유는 2차 은유의 소산인 『易經』과 3차 은유의 소산인 『易傳』의 이해과정에서 행해진 은유화 작업을 말한다. 논자가 표에서 ‘3차 은유’라고 쓴 것은, 이 층의 은유화 작업이 비단 역학자들의 주석뿐 아니라, 우리들의 『周易』 읽기, 가령 점괘를 뽑아 특정 괘효사를 음미하는 과정까지를 포함한다는 의미이다. 이 층의 은유화 작업 역시 3차 은유화의 작업과 뚜렷이 구분되는 특징이 있다. 2, 3차 은유화 과정의 결과물이 『周易』이라는 이름의 경(經)에 담겨 권위를 지니고 있었으므로, 2, 3차 은유화 과정에서 드러난 의소와 의미들을 철저히 지키면서 행해진 은유화 작업이 바로 4차 이상의 은유화 작업이다. 그러나 2, 3차 은유화 과정에서 드러난 ‘의소’와 ‘의미’들이 구체적이고 분명하지가 않았으므로, 4차 이상의 은유화 과정의 전개는 필연적으로 2, 3차 은유화 과정에서 드러난 의소들을 선택적으로 강조하거나, 변형하기도 하고, 창조하기도 하는 양상으로 전개된다.

이 4차 이상의 은유화 작업에서 2차 은유화 작업까지의 성격을 지적하여, 표에 ‘복호화로서의 은유화’라고 적었다. 1차 은유화 작업에 ‘암호화’의 이름을 붙인 것과 상대적으로, 암호화된 64괘상을 일상으로 풀어내는 작업의 성격을 갖는다는 의미이다.

이미 논자가 게임의 규칙이라고 하는 것이 무엇인지 드러냈을 것이다. 게임의 규칙은 『易經』이 성립한 2차 은유화 작업부터, 『易傳』, 즉 십익(+翼)의 은유화 작업까지 드러난 ‘의소와 의소에 부여된 일상의 의미’들이다.

산, 물의 종류를 상(象)이라고 한다. 흔히 ‘상’을 이용해 괘효사를 해석하는 것을 취상설이라 하고, ‘의’를 사용하여 괘효사를 해석하는 것을 취의설이라고 부른다.

앞에서 논자는 게임에는 규칙이 필요하고, 규칙을 익히는 것이 게임의 순서임을 지적했다. 『周易』을 읽기 위해 규칙을 익힌다는 의미는 『周易』의 은유에 대한 최소한의 작자적 의미를 이해하는 것을 말한다. 이 최소한의 작자적 의미에 대한 이해가 없는 읽기 행위는 성립할 수 없고, 이해 불가능한 텍스트는 더 이상 텍스트가 아니다. 『周易』의 작자적 의미를 파악하는 것, 『周易』이 구사하는 은유의 메커니즘을 이해하는 것은 동양문화의 전통으로부터 무언가를 길어 올리려는 사람에게 필수적인 과정이다.

대상과 패효사만으로는 텍스트로서의 가치를 상실했을지도 몰랐을 『易經』이 담론의 중심에 서게 된 것은 오직 『易傳』의 공이다. 그러나 패효사 자체 내에 작자의 의미를 이해하는 실마리가 되는 은유화 과정이 전혀 드러나지 않는 것은 아니다. 또한 독자가 도저히 그 의소를 유추해 낼 수 없을 정도의, 상징적 표현만으로 채워진 것도 아니다. 동일한 구조로 반복되는 패효사를 읽다보면, 동일하거나 유사한 표현, 동일한 기호학적 변별성을 가진 패효의 패효사 간의 공통점들은 분명히 있다. 이를 통해 독자는 작자의 은유화 과정을 조금이나마 이해하고 자신의 의미를 창작해낼 수는 있겠다. 그러나 그러한 작업이 가능하거나 의미 있게 여겨지지 않는 이유는, 패효사 가운데 일부만이 그러한 독자의 읽기를 허용할 뿐더러, 그것만으로는 전체 패효사들 사이의 관계에 대한 유의미한 해석을 내놓기가 어렵다는 점 때문이다. 『易傳』의 출현으로 비로소 체계적 읽기 시도가 가능한 것으로 여겨졌고, 논자가 앞절에서 선택한 세 명의 주석가들 역시 『易傳』에서 행한 은유화 작업을 규칙으로 삼아 자신들의 은유화 작업을 시도하고 있는 것이다.

그러면 2차 은유, 패효사의 어떤 부분이 게임규칙으로서 불완전했고, 『易傳』을 요청할 수밖에 없었는지 좀 더 자세히 살펴보기로 하자.

잠시, 앞에서 예로 들었던 대축패 효사를 떠올려 보자. ‘원관념 A(六五)는 보조관념 B(豮豕之牙)이다’의 구조이다. 어느 패사나 효사를 뽑아도 이러한 구조는 동일하다. 육오는 음효 또는 양효 여섯 개가 중첩된 한 패에서 아래에서부터 다섯 번째 있는 음효라는 뜻으로 모든 효사의 첫머리에는 같은 방식의 명칭이 등장한다. 다음에 이어지는 ‘분시지야’는 육오라는 기호를 비유한 상황이다. 이렇게 기호를 비유한 상황은 상징적 사물이나 사태, 보다 상징성이 덜한 일상적인 것으로 제공되기도 한다. ‘분시지야’는

상징으로 제시된 상황표현의 전형적인 예이다. 원관념인 기호의 명칭과는 달리, 보조관념으로서의 상황은 모든 패효사에 등장하는 것은 아니다. 이 경우 효사의 나머지 부분에 혼재되어 있거나 암시되어 있다. 끝으로 나오는 ‘길’은 비유한 상황에 대한 판단술어인데 이 판단술어는 앞의 분석에서 살펴보았듯이 은유화 과정에 직접 개입하지 않는다. 판단술어 역시 모든 패효사에서 등장하는 것은 아니며, 판단술어 자체가 은유적 표현으로 제시되는 경우도 많다. 이 경우 상황과 마찬가지로 패효사의 다른 부분에 혼재되어 있거나 암시되어 있다. 그리고 대추패 육오 효사에는 명시적으로 드러나 있지 않으나 모든 패효사에는 ‘지침’에 관한 부분 또한 포함되어 있다. 이 역시 패효사의 나머지 부분에 명시적, 혹은 암시적으로 포함되어 있다.

패효사 은유의 구조와, 내용에 관한 이러한 특징은 주역 읽기에서 왜 독자의 몫이 커질 수밖에 없는지, 왜 주역이 은유게임의 장을 제공하는 결과를 초래하게 되는지에 대한 이유를 암시해 주고 있다. 논자가 정리한 은유이론의 최종 결론에 따르면 독자는 제시된 은유적 표현 속에서 ‘유사한 의소’를 유추 혹은 상상함으로써(물론 대개의 은유적 표현의 경우 독자가 상상한 의소는 작자가 이미 한 은유화 과정의 그것에서 크게 벗어나지 않는다) 은유적 표현이 지향하는 의미를 획득하게 된다. 그러나 ‘육오분시지아’라는 효사의 구조를 보라. 유추와 상상의 능력을 발휘할 기회가 원천적으로 차단되어 있다는 사실이 금세 드러난다. ‘아래에서부터 다섯 번째에 놓여 있는 음효’에서 우리가 유추할 수 있는 기호학적인 변별요소로서의 의소가 과연 몇 가지가 되겠는가? 설령 다섯 번째 자리(五位), ‘음’ 등의 의소들을 선택한다고 하더라도, 이 의소와 유사한 의소를 ‘거세한 돼지’의 상징에서 유추해 낼 수 있겠는가?³¹⁾ 리퀴르가 강조한 상상력을 동원해도 불가능한 일일 것이다. 그렇다면 어떠한 의소를 유추해서 연관 짓기 위해서 어떻게 해야 하겠는가? 상식적

31) 모든 패효사가 이렇게 막막한 것은 아니다. 만약에 그렇다면, 주역 읽기라는 작업은 아예 불가능했을 것이며, 논자가 앞에서 지적한 대로, 오로지 독자의 몫만 존재하는 텍스트로서, 그 존재가치를 잃어버렸을 것이다. 가령 정치인들이 흔히 인용하는 건괘의 첫 번째 효사인 ‘初九潛龍勿用’의 경우에는 초구의 기호학적 의소인 ‘맨 아래’ ‘진취성(양)’을 ‘잠겨 있는 용’의 상징에서 쉽게 유추할 수 있다. 이렇게 용이하게 유추된 의소는 ‘사회적, 혹은 정치적으로 열세에 놓여 있거나, 아직 성숙하지 않은 진취적 기상의 사람, 그래서 선부르게 행동에 나서서는 안 되는 상황에 놓여 있는 사람’이라는 의미를 역시 용이하게 끌어내게 한다.

으로, 패효상에서 추출된 기호학적 의소들에 다양한 일상의 의미를 부여하는 작업이 선행되지 않으면 안 된다. 그러나 기호학적 의소에 아무리 다양한 일상의 의미를 부여한다 하더라도, ‘분시지아’라는 상징에서 일치시킬 의소를 유추해 내는 일은 여전히 어려운 일임에 분명하다. 이 불가능에 가까운 은유화로서의 패효사 읽기의 어려움은, 패효사 창작시에 보다 가까운 시대에 산다고 해서 용이한 일이 아니었을 것이다. 주석서들의 방대한 양, 그리고 제각기 서로 다른 견해들이 이러한 가능성이 현실이었음을 반증해 준다.

바로 여기에서, 『易經』을 통한 담론을 형성하기 위해서 『易經』의 독자들이 자기 의미를 보다 용이하게 창조해 낼 수 있는 장치의 필요성이 대두된다. 『易經』이 텍스트로서의 가치를 유지하는 길이기도 한 이것은 바로 패효사 자체에 결여된 ‘작자의 의미에 대한 합의된 보충설명’의 요청이며, 이 요청을 『易傳』으로 해결하고 있는 것이다. 『易傳』의 십익(+翼)이 한대에 경에 포함되어 『周易』이라는 텍스트 안에 같이 편집되기 시작한 이유, 반대 증거의 제기에도 불구하고 공자의 저작이라는 설이 끊이지 않는 이유는 바로 ‘작자의 의미’에 대해 합의하기 위해 경(經)의 지위와 성현의 권위가 필요했기 때문이다. 바꿔 말하면 『易傳』이 공자나 그 문하의 저작이기 때문에 경(經)에 편입되었을 가능성은, 십익 내 텍스트 간의 이질성을 비롯하여, 제기된 서지학적 제기된 문제를 볼 때 설득력이 없다는 것이다. 일부 패효사와 ‘요청된 텍스트’ 『易傳』에서 드러난 의소, 그리고 이 의소에 부여된 일상적 의미를 게임의 규칙으로 한, 은유게임으로서의 주석사가 비로소 시작되는 것이다.

IV. 결론

『周易』은 처세의 책략이나 삶의 지혜를, 소수의 영명한 사람들에게만 넘지시 알려주는 비전(秘傳)의 책이 아니라 그 의미를 온전히 개인의 몫으로 남겨둔 책이다.³²⁾ 논자가 시도한 『周易』과 역학의 은유체계에

32) 이 표현에는 어느 정도 수사학적 과장이 있다. 논자가 ‘온전히 개인의 몫으로 남은 의미’라고 한 것은 『周易』이 주는 의미의 회의적 상대성을 주장하는 게 아니다. 제가(諸家) 역학을 관통하는 의미는 분명히 있으며, 그것은 『周易』의 특징이자 동양문화의 특징으로 우리가 암묵적으로 알고 겪고 있는 것들이다. 논자가 주장하는 것은 다만,

대한 설명을 통해 이 점이 분명히 드러났으리라 생각한다. 지금까지의 논의를 간략히 정리해 보자.

『周易』은 세계 실상에 대한 동양적 관점의 이해(원관념)를 기호(보조관념)에 빚댄, 그 기호(원관념)를 다시 상징적 일상(보조관념)에 빚댄 은유의 텍스트이다. 은유적 표현에서 작자와 독자의 소통 가능성과 표현의 질은, 작자가 선택한 의소의 의미론적 성격에 달려 있다. 적당한 인지적 이해와 미학적 감상의 동기를 부여하는 은유에서 우리는 신선함과 설득력을 얻는다. 그러나 『易經』이 구사하고 있는 은유에서 이러한 이해의 가능성은 매우 넓게 열려 있다. 소위 '감춰진 은유'이다. 『易傳』의 작자를 포함한 역학자의 주요 작업은 이 감춰진 의소를 확정하고 『易經』의 은유를 완성하는 일이었다. 이 작업은 앞에서 살펴보았듯이 사실상 새로운 은유를 창조하는 일이며 이러한 점에서 『易經』을 읽는 행위는 그대로, 은유를 완성하는 게임이다.

『易經』의 진의를 파악하기 위해 선택 가능한 의소의 범위가 너무 넓다는 것은, 『易經』의 의미에 관한 담론을 형성할 수 없다는 점에서 치명적이다. 게임이 가능해지고 『易經』의 진의에 대한 소통이 이뤄지기 위해서는 권위를 동반한 안내가 필요했다. 그 역할을 담당한 것이 『易傳』이다. 경(經)으로서의 『周易』에 이 『易傳』이 포함되면서 『易傳』에서 제안하고 있는 의소와, 의소에 부여된 일상의 의미, 패효사의 해석은 이후의 역학, 즉 은유게임에서 규칙의 역할을 담당한다. 이러한 의미에서 『周易』은 은유게임의 장(場)이며, 『易傳』을 포함한 『周易』 자체의 은유는 게임의 규칙이다.

주역점이 있다.³³⁾ 『周易』의 성격으로 가장 많이 알려져 있는 것이 점서로서의 성격인데, 점서로서의 『周易』의 성격, 점치는 행위에 대해 적잖은 오해가 있다. 은유게임의 장을 『周易』의 본질로 주장하는 논자의 맥락에서 '주역점 치는 행위'는 점치는 자가 행하는 은유게임과 다르지 않다. 즉 점치는 자는 일련의 점법을 통해 선택한 패효사를 읽고 자신이 결정할 문제를 숙고하게 되는데, 이는 자기가 고민하는 문제 상황의

독실한 읽기를 바탕으로 한 개인적 번역행위를 통하지 않고서는 그 의미 지평의 성취가 불가능하리라는 것이다. 물론 개인적 번역 각각에는 저마다의 색채가 있기 마련이며, 그 색채가 바로 제가 역학의 특징이자 나름의 세계관들이다.

33) 『繫辭傳』에 그 점법의 일단이 나와 있고, 주자가 『易學啓蒙』에서 점법의 체계를 정리했다.

범주에서 궤효사를 은유화하는 것에 다름 아니다. 이때의 은유화 작업은 표현만 다를 뿐, 고민의 시간에 종교의 경전을 읽고 생각하며 자기화하는 하는 묵상과 기도의 과정과 결코 다르지 않다. 그 묵상과 기도의 과정에서, 점치는 사람은 자기 관점의 보편성을 가로 막는 사욕을 제거하고 제대로 된 은유화 작업의 결과를 얻게 된다. 그리고 점치는 행위의 마지막, 묵상의 결과를 겸허하게 수용하고 따르는 일이 남는다.

이렇게 『周易』의 성격을 은유적 서술구조의 측면에서 파악하는 것은, 『周易』에 대한 비평적 시선 가운데 하나, 그 이상의 가치가 있다. 왜냐하면 은유게임으로서의 『周易』 읽기는, 서론에서 지적했듯이, 『周易』 연구 상 노정될 수 있는 오류에 대한 긴장감을 유지하게 해주기 때문이다. 즉 은유게임의 현장으로 『周易』을 바라봄으로써, 『易經』과 『易傳』 그리고 주석자의 해설 사이에 존재하는 층차와 분기점에 대해 분명히 인식할 수 있게 되고, 이것은 『周易』을 연구대상으로 하는 논의 마당을 보다 생산적인 것으로 만들어줄 수 있을 것이기 때문이다.

참 고 문 헌

- 金錫鎮, 『周易傳義大全譯解』 上·下. 大有學堂, 1996.
- 김성도, 『기호, 리듬, 우주 - 기호학적 상상력을 위하여』. 인간사랑, 2007.
- 김육동, 『은유와 환유』. 민음사, 1999.
- 문덕수 편저, 『세계문예대사전』. 교육출판공사, 1994.
- 王弼, 임채우 옮김, 『주역왕필주』. 길, 1999.
- 이정민·배영남, 『언어학사전』. 박영사, 1993.
- 정희경, 『은유, 그 형식과 의미작용』. 서울대학교출판부, 2000.
- 주백근 외, 『주역산책』. 김학권 역, 예문서원, 1999.
- 『周易』. 漢文大系 16, 富山房, 昭和59(1984).
- 智旭, 金吞虛 역, 『周易禪解』 1·2·3. 教林, 1996.
- 한글학회 엮음, 『국어학사전』. 한글학회, 1995.
- 황태연, 『實證周易』. 창계, 2008.
- A. J. Greimas and J. Courtes, 천기석·김두한 옮김, 『기호학용어사전』. 민성사, 1988.
- Iulian K. Shchutskii, 오진탁 역, 『주역연구』. 한겨레, 1988.
- 필립 윌라이트, 金泰玉 역, 『은유와 실재』. 한국문화사, 2000.

국 문 요 약

은유란 원관념과 보조관념에서 유추된 의소(意素)를 매개로, 원관념을 보조관념에 빗대어 표현하는 수사법으로 『周易』의 전형적인 서술구조와 같다. 『周易』은 세계의 실상에 대한 동양적 관점의 이해(원관념)를 기호(보조관념)로 빗댄, 그 기호(원관념)를 다시 상징적 일상(보조관념)으로 빗댄 은유의 텍스트이다.

그러나 『易經』의 은유는 소위 '감춰진 은유'로서 그 이해의 가능성이 매우 다양하게 열려 있다. 그 이유는 원관념과 보조관념이 대부분 상징으로 채워져 있기 때문이다. 따라서 『易傳』의 작자를 포함한 역학자의 주요 작업은 감춰진 의소를 확정하고 『易經』의 은유를 완성하는 일이었다. 이 작업은 사실상 전혀 새로운 은유를 창조하는 일이다. 『易經』의 진의가 무엇인가 하는 문제의 답은 역학자 자신에게 달려 있으며 그 가능성이 다양하게 열려 있다는 점에서, 『易經』을 읽는 행위는 전혀 비유적이지 않은 표현으로 게임, 은유를 완성하는 게임이다. 『易經』의 의미를 이해하는 것이 아니라 스스로 창조하는 게임이다.

한편 『易經』의 진의에 대한 이해의 폭이 너무 넓다는 것은, 『易經』의 의미에 관한 담론을 형성할 수 없다는 점에서 치명적이었다. 게임이 가능해지고 『易經』의 진의에 대한 소통이 이뤄지기 위해서는 권위를 동반한 안내가 필요했다. 그 역할을 담당할 것이 『易傳』이다. 경(經)으로서의 『周易』에 이 『易傳』이 포함되면서 『易傳』에서 제안하고 있는 의소와, 의소에 부여된 일상의 의미, 패효사의 해석은 이후의 역학, 즉 은유게임에서 규칙의 역할을 담당한다. 이러한 의미에서 『周易』은 은유게임의 장(場)이며, 『易傳』을 포함한 『周易』 자체의 은유는 게임의 규칙이다.

투고일 2009. 10. 12.

수정일 2009. 12. 2.

게재 확정일 2009. 12. 7.

주제어(keyword) 은유게임의 장(The fields of metaphor game), 은유게임(metaphor game), 은유게임의 규칙(The guidance for metaphor game), 은유화(metaphorization)