



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

박사학위 논문

신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략

- 제주신화 콘텐츠를 중심으로 -

The Storytelling Strategy of Myth Contents

- Focused on Jeju Myth Contents -

2015년 12월

승실대학교 대학원

문화콘텐츠학과

김진철

박사학위 논문

신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략

- 제주신화 콘텐츠를 중심으로 -

The Storytelling Strategy of Myth Contents

- Focused on Jeju Myth Contents -

2015년 12월

충실대학교 대학원

문화콘텐츠학과

김진철

박사학위 논문

신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략

지도교수 윤 준 성

이 논문을 박사학위 논문으로 제출함

2015년 12월

숭실대학교 대학원

문화콘텐츠학과

김 진 철

김진철의 박사학위 논문을 인준함

심사위원장 고일주 인

심사위원 양진건 인

심사위원 이재홍 인

심사위원 성정환 인

심사위원 윤준성 인

2015년 12월

승실대학교 대학원

목 차

국문초록	vi
영문초록	x
제 1 장 서 론	1
1.1 연구 배경 및 목적	1
1.2 선행 연구 검토	9
1.3 연구 범위 및 방법	15
제 2 장 스토리텔링을 통한 신화의 재조명	19
2.1 스토리텔링과 신화적 상상력	19
2.1.1 스토리텔링의 속성	19
2.1.2 신화 콘텐츠 스토리텔링의 개념	27
2.2 스토리텔링을 통한 신화의 변모 양상	33
2.2.1 신화의 환상적 세계의 구현	33
2.2.2 영웅 서사의 다양한 변주	36
2.2.3 입사식의 현대적 발현	38
2.2.4 신화적 원형의 상징적 수용	41
2.3 신화 콘텐츠 스토리텔링의 분석 이론	44
2.3.1 블라디미르 프로프의 민담의 구조	44
2.3.2 조셉 캠벨의 영웅의 여행 서사 구조	51

제 3 장 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 양상	61
3.1 제주신화의 현황	61
3.1.1 제주신화의 종류	61
3.1.2 제주신화의 콘텐츠적 의미	79
3.2 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 현황	84
3.2.1 동화의 제주신화 수용 양상	84
3.2.2 소설의 제주신화 수용 양상	90
3.2.3 만화/웹툰의 제주신화 수용 양상	96
3.2.4 애니메이션의 제주신화 수용 양상	102
 제 4 장 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략	 107
4.1 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략	107
4.1.1 제주신화의 서사 구조	108
4.1.2 제주신화의 영웅의 여행	128
4.1.3 제주신화 기반의 스토리 구성 전략	134
4.2 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략 적용 및 분석	138
4.2.1 웹툰 「신과 함께 - 저승편」 스토리텔링 분석	138
4.2.2 애니메이션 「고스트 메신저」 스토리텔링 분석	152
4.2.3 소설 「집으로 가는 길」 스토리텔링 분석	163
4.3 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링을 위한 제언	174
4.3.1 현재성의 투영을 통한 공감대 확보	174
4.3.2 원형성 유지를 통한 서사의 파생	177
4.3.3 신화 인물의 재해석을 통한 갈등의 강화	180
4.3.4 판타지적인 접근을 위한 통합적 세계관 구축	183

제 5 장 결 론	188
-----------------	-----

참고문헌	193
------------	-----

표 목 차

[표 2-1] 조셉 캠벨의 영웅의 여행	51
[표 2-2] ‘영웅의 여행’에 관한 캠벨, 보글러, 보이틸라의 장면 분석	60
[표 3-1] 제주신화의 구분	62
[표 3-2] 이수자의 본풀이 목록	63
[표 3-3] 제주도 신당 현황	70
[표 3-4] 「제주도 무속자료사전」의 당신본풀이 수록 현황	71
[표 3-5] 조상신본풀이 채록 현황	76
[표 4-1] 일반신본풀이의 중심 인물의 변화	111
[표 4-2] 제주신화의 인물 유형	129
[표 4-3] 제주신화의 영웅의 여행	130
[표 4-4] 보글러와 제주신화의 영웅의 여행 비교	133
[표 4-5] 제주신화 기반의 스토리 구성 전략	136
[표 4-6] 「신과 함께 - 저승편」의 주요 인물 분석	142
[표 4-7] 「신과 함께 - 저승편」의 스토리 구성 전략	150
[표 4-8] 「고스트 메신저」의 주요 인물 분석	154
[표 4-9] 「고스트 메신저」의 스토리 구성 전략	162
[표 4-10] 「집으로 가는 길」의 주요 인물 분석	166
[표 4-11] 「집으로 가는 길」의 스토리 구성 전략	172
[표 4-12] 「신과 함께 - 신화편」의 연관 관계 설정	185
[표 4-13] 제주신화의 중첩 공간	187

그림 목 차

[그림 2-1] 조셉 캠벨의 영웅의 여행	54
[그림 2-2] 크리스토퍼 보글러의 영웅의 여행	56
[그림 2-3] 스튜어트 보이틸라의 심리곡선	59
[그림 3-1] 인신론적 측면에서 본 열두거리 큰곳의 구조	69
[그림 4-1] 제주신화 기반의 스토리텔링 전략	137

국문초록

신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략

- 제주신화 콘텐츠를 중심으로 -

김진철

문화콘텐츠학과

승실대학교 대학원

최근 들어 신화는 이야기산업에서 경쟁력 있는 이야기를 만들어낼 수 있는 문화원형으로 활발히 논의되고 있다. 본 연구는 ‘신화의 섬’으로 불릴 정도로 많은 신화가 남아있는 제주신화를 연구 대상으로 하여 제주신화가 보여주는 서사적 특징을 중심으로 신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략을 고찰해 보았다.

먼저 2장에서는 스토리텔링으로 재조명되는 신화를 살펴보았다. 신화 콘텐츠의 스토리텔링은 신화를 그대로 답습하는 것이 아니라 오래전의 사고방식을 내포한 신화의 표층적, 심층적 요소들을 현 시대의 사람들이 공감할 수 있도록 전환하는 과정이다. 그래서 신화는 오랫동안 여러 장르와 결합하며 끊임없이 재생산되어 왔다. 오늘날 문화콘텐츠에서는 신화의 환상적 세계를 구현하거나, 영웅 서사의 다양한 변주가 이루어지고 있으며, 전통적인 입사식(入社式)을 현대적으로 발현하거나, 신화적 원형을 상징적으로 수용하면서 새로운 신화 콘텐츠가 지속적으로 창작되고 있다.

제주신화 콘텐츠의 분석을 위해 러시아 요정담의 형태를 분석한 블라디미르 프로프(V. Prop)의 연구와 세계 신화의 서사 구조를 영웅의 여행으로 정리한 조셉 캠벨(Joseph Campbell)의 연구를 정리하였다. 프로프는 공통적인 기능 분석을 통해 러시아 요정담의 기능을 31가지로 정리했는데, 다양한 민담의 기본 형태를 추론했다는 점에서 의의를 갖는다. 캠벨은 신화에서 겪는 영웅의 모험을 ‘분리 혹은 출발’, ‘시련과 입문의 성공’, ‘회귀와 사회와의 재통합’의 세 단계로 구분하고 각 단계마다의 영웅이 겪는 일련의 과정을 정리했다. 캠벨의 연구를 기반으로 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)는 영웅의 여행을 12단계로 정리하여 영화 시나리오의 창작론으로 정립하였다. 이러한 영웅의 여행 서사 구조는 세계적으로 나타나는 보편적인 이야기 구조이며, 실제 문화콘텐츠의 창작과 분석에도 자주 활용되고 있다. 따라서 신화 콘텐츠의 스토리텔링에서 영웅의 여행 서사 구조는 유효한 분석론으로 활용할 수 있다.

제3장에서는 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 양상을 살펴보았다. 제주신화는 신의 성격과 신화를 받아들이는 범위에 따라 일반신본풀이와 당신(堂神)본풀이, 조상신본풀이의 세 가지 유형으로 구분할 수 있다. 그중 일반신본풀이는 세계 신화에서 공통적으로 나타나는 세계 창조, 생명 탄생, 사후 세계, 영웅 서사, 운명론적인 요소들이 반영되면서도 제주신화만의 독특한 세계관을 보여주고 있어 주목받고 있다. 그리고 제주신화는 신성성(神聖性), 구술성(口述性), 환상성(幻想性), 제의성(祭儀性)의 특성을 보여준다. 신성성은 인물의 다양성을 발휘할 수 있다는 점, 구술성은 사건의 확장 가능성을 내포하고 있다는 점, 환상성은 일상적이지 않은 특별한 경험을 제공할 수 있다는 점, 제의성은 감정적인 공감을 통해 카타르시스를 느끼게 한다는 점에서 콘텐츠적 가치를 갖는다고 할 수 있다.

현재 제주신화를 소재로 동화, 소설, 만화/웹툰, 애니메이션 장르의 콘텐츠들이 창작되고 있다. 동화의 경우 대부분의 작품이 신화의 재현에 그치고 있다는 한계를 보여주고 있었으며, 소설의 경우 예술성을 강조하던 경향에서 판타지를 접목한 작품들이 나타나고 있었다. 만화/웹툰의 경우 웹툰 장르에서의 성과가 두드러지는데, 신화의 모티프를 활용해 현대적 요소를 접목시키는 경향이 주를 이룬다. 애니메이션의 경우 활발하지는 않지만 환상적인 신화 세계관의 영상화가 시도되고 있었다.

제4장에서는 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략을 살펴보았다. 먼저 일반신본풀이를 대상으로 프로프의 분석론을 활용하여 제주신화의 서사 구조를 34가지의 기능으로 정리하였다. 이렇게 도출한 제주신화의 기본 구조를 보글러의 영웅의 여행 서사 구조를 활용하여 제주신화의 영웅의 여행 서사를 ①결핍의 상황 ②탐색자의 탐색 ③잠재된 위협 ④영웅의 등장 ⑤시험과 결핍에 대한 인식 ⑥모험의 수락 ⑦특별한 세계로 진입 ⑧시련과 조연자와의 만남 ⑨대결 ⑩귀환 ⑪난제의 해결 ⑫보상과 신격화로 정리하였다.

또한 제주신화의 영웅의 여행 서사 구조를 스토리 구성 전략으로 확장시켜 ‘결핍의 세계 - 인식의 세계 - 대립의 세계 - 안정의 세계’로 구분하였다. ‘결핍의 세계’는 불완전한 세계에 대한 해석과 문제 제시 단계이며, ‘인식의 세계’는 문제 해결을 위해 요구되는 영웅상이 등장하는 단계, ‘대립의 세계’는 영웅과 반대 세력 간의 대립 양상을 보여주는 단계, ‘안정의 세계’는 결핍을 해소한 질서 회복을 가져오는 단계이다.

위와 같이 정리한 제주신화의 영웅의 여행 서사 구조를 강림 신화를 소재로 한 웹툰 「신과 함께」, 애니메이션 「고스트 메신저」, 소설 「집으로 가는 길」을 대상으로 적용하여 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략 분석이 가능함을 밝혔다.

이러한 논의를 마무리하며 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링을 위한 제언을 다음과 같이 네 가지로 제시하였다.

첫째, 제주신화의 스토리텔링에 있어 과거의 재현에 머무를 것이 아니라 현대적 요소와의 융합 또는 현대적 해석을 통해 새롭게 공감대를 확보하려는 전략이 요구된다.

둘째, 제주신화의 전통적인 요소에 대한 계승과 활용의 균형적인 접근을 위해 원형성의 유지를 통한 서사의 파생 전략이 요구된다.

셋째, 제주신화의 인물 재해석을 통한 갈등의 변화는 긴장감 있는 갈등관계를 만들어내는 흥미로운 스토리텔링 전략으로 활용할 수 있다.

넷째, 제주신화의 다양한 인물과 복잡한 사건들을 반영하기 위해서는 각 신화들의 연관성을 마련한 통합적인 세계관을 구축하는 것이 필요하다.

제주신화는 아직 가능성이 무궁무진한 이야기의 원형이다. 본 연구를 활용하여 차후 실제 콘텐츠 창작으로 이어져 제주신화를 소재로 한 경쟁력 있는 콘텐츠가 나타나기를 바란다.

ABSTRACT

The Storytelling Strategy of Myth Contents

- Focused on Jeju Myth Contents -

KIM, JIN-CHUL

Department of Culture Contents

Graduate School of Soongsil University

Recently, the myth is considered as a cultural archetype that can make competitive stories in the storytelling industry. This study focused on Jeju, called 'Island of Myth' because of so many myths, and examined the storytelling strategy in terms of contents values of Jeju myth.

First of all, in the second chapter, it examined the storytelling and the myth which are recently being reviewed. A storytelling of myth contents is a process not to follow but to change inner and outer elements of the myth for sympathizing the contemporaries. Therefore, the myth has been reproduced by being combined with various genres. Nowadays, the myth composes an imaginary world in cultural contents, or there are many variations of heroic narratives, and it reveals traditional original ceremonies or new myth contents have

been created instantly by adopting archetypes symbolically.

This study arranged the Vladimir Prop's study which analyzed the form of Russian fairy tale and Joseph Campbell's study that arranged the narrative structure of world's myth as an heroic travel. Prop classified Russian magical folk tales in 31 ways, and it is meaningful because it inferred various basic forms of the folktale. Campbell divided the heroic adventure into three as separation or start, ordeal and success of entrance, and reunion of return and society. Then, each stage is arranged as processes that heroes experience. Based on Campbell's study, Christopher Vogler arranged heroic adventures into 12 ways and established a creation theory of movie scenarios. This kind of heroic travel narrative structure is the universal story structure and it is used in the creation and analysis of real cultural contents. Thus, the heroic travel narrative structure in the storytelling of myth contents can be used as an effective theory for the analyses.

In the third chapter, this study examined storytelling aspect of the Jeju myth contents. The Jeju myth can be divided into three ways of General God Bonpuri, Dangshinbonpuri, and Josangshinbonpuri according to characteristics of the god and the acceptance range of the myth. Among them, Normal God Bonpuri provokes an attention because it reflects the world creation, birth, afterlife, heroic narrative, and fatal elements, revealing distinctive views of the world. Also, the Jeju myth shows features of sacredness, orality, fantasy, and rite. The sacredness feature makes the variation of characters, the oral feature has expanded probabilities of an accident, the feature of

fantasy offers special experiences, and rite features produce catharsis through emotional sympathies.

Nowadays, there are many fairy tales, novels, comics/webtoons and animations based on the Jeju myth. In the case of fairy tales, most works show the limitation of reappearance of the myth, and in the case of novels, there are many works with fantasy not with artistic values. The webtoon accomplished a great deal with contemporary elements by using motifs of the myth. The animation is not animated, but there are many attempts to visualize the imaginary myth world.

In the fourth chapter, this study examined the storytelling strategy of the Jeju myth contents. First, the Normal God Bonpuri is arranged as 34 ways for the narrative structure of the Jeju myth by using Prop's analysis. The basic style of the Jeju myth is applied in Vogler's heroic travel narrative structure, and arranged as ① circumstance of lack ②search for investigator ③latent treat ④ appearance of character ⑤consciousness to test and lack ⑥acceptance of adventure ⑦entry to the new world ⑧ordeal and meeting with adviser ⑨fight ⑩return ⑪solution of problem ⑫compensation and deification.

Also, this study suggests the division of 'the world of lack - the world of consciousness - the world of confrontation - the world of comfort' to expand heroic travel narrative structure of the Jeju myth onto the story composition strategy. The world of lack is the presentation of problem stage and interpretation about an imperfect

world. The world of consciousness is the stage that the hero appears to solve the problem. The world of confrontation is the stage that shows fights between hero and opposition power. The world of comfort is the stage that brings order recovery to solve the lack.

Likewise, <With the God> with motifs of Ganglim, animation <Ghost Messenger> and novel <Way to the Home> show that the storytelling strategy analysis of the Jeju myth contents is possible.

There are four proposals for storytelling of the Jeju myth contents.

First, in the storytelling of Jeju myth, the reappearance is necessary to get repetitive fusion with contemporary elements, or contemporary interpretations to have a new bond of sympathy.

Second, a derivation of narration is essential to protect and apply traditional elements of Jeju myth maintaining and conserving the archetype.

Third, the change of conflict with reinterpretation of Jeju myth characters can be used by interesting storytelling strategy which can make suspenseful conflict relations.

Fourth, there must be a strategy to build an integrated world view which has an interrelation with each myth for applying to various characters and complicated events of Jeju myth.

Jeju myth is an archetype which has infinite possibility. I hope many competitive contents with Jeju myth are coming out due to many studies which could use practical creations based on this study.

제 1 장 서 론

1.1 연구 배경 및 목적

신화(神話, myth)는 오랜 옛날부터 인류와 함께 해왔다. 신성한 존재의 이야기를 통해 초자연적인 현상이나 독특한 사물의 기원을 설명하는 신화는 구비전승(口碑傳承)되면서 오늘날까지 이어져 오고 있다. 신화는 과학의 발달과 이성적 사고의 보편화로 인해 허무맹랑한 이야기로 치부되기도 했다. 그러나 신화가 보여주는 원형적 상상력은 그동안 많은 이야기꾼들에게 창작의 영감을 제공해 왔다.

최근 들어 신화에 대한 관심은 문화콘텐츠 산업, 그 중에서도 이야기 산업¹⁾을 중심으로 활발히 논의되고 있다. 세계적으로 잘 알려진 그리스 로마신화의 이야기들은 「타이탄(Clash Of The Titans, 2010)」, 「퍼시 잭슨과 번개 도둑(Percy Jackson & the Olympians : The Lightning Thief, 2010)」과 같이 세계 영화 시장을 선도하는 미국 할리우드의 영화 소재로 활용되고 있으며, 판타지 소설 「반지의 제왕(The Lord Of The Rings, 1955)」과 「호빗(The Hobbit, 1937)」 등으로 유명한 J. R. R. 톨킨(John Ronald Reuel Tolkien)의 중간계 이야기는 북유럽 신화를 모티프로 하여 광대한 세계관을 만들어 내었다. 또한 환상의 마법 세계를 보여주면서 전 세계에 많은 독자를 보유한 조앤 K. 롤링(Joan K. Rowling)의 「해리포터 시리즈(Harry Potter, 1997-2007)」에도 신화적 요소가 다수 반영되어 있다. 이 밖에 표면적으로는 신화를 소재로 하지 않더라도 영웅의 모험, 이계 방문, 변신담 등 신화의 주요 모티프를 활용

1) 이야기 산업은 “상상력과 창의성의 원천인 이야기의 조사·발굴·기획·개발·창작·유통·거래 등과 관련한 산업 및 이야기를 기반으로 한 상품과 기법을 통해 부가가치를 창출하는 산업”으로 정의되고 있다. (한국콘텐츠진흥원, 『2014 이야기산업 실태조사』, 2014, p.12.)

한 이야기들은 끊임없이 새롭게 등장하고 있다. 이처럼 신화는 문화콘텐츠 시대의 경쟁력 있는 이야기를 만들어낼 수 있는 문화원형으로 주목받고 있다.

박기수는 신화의 콘텐츠화가 활성화되는 내적 요인으로 누대(累代)에 걸친 필터링 과정을 통하여 콘텐츠로서의 완성도를 보여준다는 점, 신화가 원천콘텐츠로의 독립된 브랜드를 가지고 있다는 점, 수직적 Multi Use를 활성화 시킬 수 있는 요소를 보유했다는 점, 대중성 검증 비용이 들지 않는다는 점을 꼽았다.²⁾ 이 중에 누대에 걸친 필터링의 과정을 통해 콘텐츠로서의 완성도를 보여준다는 평가가 주목할 만하다. 오랫동안 제의(祭儀)에서 구전으로 전해오던 신화는 제의와 분리된 뒤에도 시대에 따라 여러 장르와 결합하면서 끈질긴 생명력을 유지해 왔다. 그 과정에서 전승자의 기호에 따라 이야기 요소가 추가되거나 삭제되는 경향을 보이기도 한다. 이러한 누대에 걸친 필터링 과정이 반복되면서 신화는 사람들이 흥미롭게 느끼는 요소들이 주로 남게 되었다. 즉, 지금 우리에게 회자되는 신화는 여러 세대의 집단지성이 작용한 이야기의 정수(精髓)라 할 수 있다. 따라서 신화는 오랜 시간 동안 많은 사람들에게 검증받은 경쟁력 있는 이야기 소재이다.

또한 박기수는 외적 요인을 뉴미디어의 급성장과 서사적 상상력의 고갈로 제시했다.³⁾ 과거에는 하나의 미디어를 여러 사람이 공유하는 것이 일반적이었으나 디지털 기술의 급속한 성장에 따라 과거에 없던 다양한 미디어들이 등장했고 보편화되었다. 그 결과 데스크탑, 노트북, 태블릿, 스마트폰 등 여러 미디어를 혼자 사용하는 1인 다(多)미디어 시대가 되었다. 사람들은 다양한 미디어를 통해 이전보다 빠른 속도로 이야기를

2) 박기수, 「신화의 문화콘텐츠화 전환 연구」, 『한국문예비평연구』, 20권, 한국현대문예비평학회, 2006, pp.10-11.

3) 박기수(2006), 위의 글, p.11.

소비함과 동시에 끊임없이 새로운 이야기를 요구하고 있다. 사람들의 이야기에 대한 욕구를 충족시키기 위해 수많은 이야기들이 양산되고 있지만 이야기 소비 속도를 따라가지는 못하고 있다. 그러다보니 유사한 형태의 이야기들이 반복적으로 등장하고 있으며, 이에 대한 거부감으로 기존에 접하지 못한 참신한 이야기에 대한 요구가 많아지고 있다. 그래서 새로운 이야기 창작에 필요한 상상력에 대한 관심이 높아지게 되었고, 그런 점에서 오랜 시간 동안 소멸되지 않고 이어져 온 신화의 가능성에 대해 관심을 갖게 된 것이라 할 수 있다.

신화에 대한 관심의 부활은 시대적 트렌드인 디지털 문명의 등장과도 무관하지 않다. 20세기 이후 IT기술의 발달로 보편화되기 시작한 디지털 문화는 급격한 속도로 우리 생활 전반에 큰 영향력을 끼치고 있다. 최근에는 증강현실 또는 가상현실과 같이 실재하지 않는 사물과 공간을 디지털 기술로 구현하는 단계에 이르고 있다. 이것은 신화가 눈에 보이지 않는 세계를 이야기를 통해 보여준 것과 일맥상통한다.

또한 디지털 문화는 인문과 과학, 예술과 기술의 융합을 추구하고 있으며, 이에 따라 근대까지 사회 전반의 흐름을 주도하던 이성적인 인식, 과학적인 사고, 리얼리즘의 요소들에 벗어나 현실과 환상을 융합하면서 기존의 세계를 확장하려는 열망이 가속화되고 있다. 사실과 상상력을 결합하여 기존과 다르게 접근하는 팩션(faction)이 유행하는 것과 장르 문학으로 치부되던 판타지(fantasy)에 대한 관심이 높아진 것도 이러한 경향을 반영한 현상이다. 이런 흐름에서 “과거의 것, 잊혀진 것, 낯선 것, 변두리 세계에 존재했던 것”들이 재조명되고 있으며, 그 중 대표적인 것이 신화이다.⁴⁾

최근 영국의 케논게이트(Canongate) 출판사의 주도로 진행되는 ‘신화

4) 오세정, 「신화, 판타지, 팩션의 서사론과 가능세계」, 『한국문학이론과 비평』 제47집, 한국문학이론과 비평학회, 2010, pp.429-430.

다시 쓰기'의 시도는 주목해 볼만하다 '신화 다시 쓰기' 프로젝트는 각국을 대표하는 작가들이 각 나라의 신화를 오늘날의 관점으로 재해석하는 작품을 창작하는 것으로 "세계신화총서"라는 결과물로 발표되고 있다. 이 프로젝트에서는 '신화 다시 쓰기'가 옛날 조상들의 이야기에 그치는 것이 아니라 살아있는 신화로써 접근하기 위한 노력임을 강조하고 있다.

신화는 시대에 따라 다르게 기억되고 다르게 이해된다. 신화를 다시 읽고 다시 쓰는 작업을 통해 우리는 우리 자신의 시대를 앞선 시대와 연결시키는 동시에 분리시킨다. 새로운 시대의 새로운 인간은 언제나 새로운 신화 해석을 필요로 한다. 세계 각국의 대표적인 작가들이 다양한 지역, 다양한 시대, 다양한 신화들을 다시 쓰는 <세계신화총서>는 바로 지금, 이 시대를 살아가는 우리에게 유효한 신화를 창조하는 과정이며, 이것은 스스로를 인식하고 창조하는 인간의 가장 인간적인 작업이 아닐 수 없다.⁵⁾

위의 밑줄 친 부분에서 언급되듯이 신화는 시대에 따라 다양한 모습으로 재해석되어 왔다. 연극, 문학, 음악, 미술 등의 여러 장르와 결합하여 시대성을 반영하면서 지속적으로 재현되었을 뿐만 아니라 새로운 이야기가 창작되는데 기여했다. 그런 점에서 신화는 수많은 이야기의 원형으로서 중요한 역할을 담당해 왔다.

원형은 "보편적이고 반복적인 체험을 시간과 공간을 넘어 항상 재생할 수 있는 인간 속에 있는 가능성이며 그런 가능성을 지닌 틀"이다.⁶⁾ 따라서 이야기산업에서 원형으로서 신화의 의미는 이야기 창작에 중요한 모티프를 제공하는 스토리 뱅크일 뿐만 아니라 이를 통해 신화의 시대적 가치를 발견하는 과정이라 할 수 있다. 그러나 아직까지 우리나라에서

5) Karen Armstrong, 『신화의 역사』, 이다희 역, 문학동네, 2011. 표지글 인용

6) 정재서·전수용·송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008, p.327.

신화를 소재로 하는 스토리텔링의 성공 사례는 찾아보기 어렵다. 그 원인을 다음과 같이 살펴볼 수 있다.

첫째, 우리나라에는 현재 남아있는 신화가 많지 않다는 인식이다. 그리스로마신화는 이미 지금으로부터 2000년 전에 헤시오도스(Hesiodos)의 『신통기(Theogony)』, 오비디우스(Publius Naso Ovidius)의 『변신이야기(Metamorphoses)』, 호메로스(Homeros)의 『일리아드(Iliad)』, 『오디세이아(Odyseia)』 등으로 기록되면서 당시 전해지던 신화의 인물과 사건들을 풍부하게 기록할 수 있었다. 우리나라의 경우 『삼국유사(三國遺事)』에 기록되어 있는 단군신화, 주몽신화, 박혁거세신화 등의 건국신화와 처용과 같은 기이한 인물, 특이한 자연현상에 대한 기록 정도가 남아 있을 뿐 신화의 세계관을 보여주는 기록은 찾기 힘들다. 그 이유로 우리나라에 유학이 전파되면서 기이한 이야기를 터부시하게 된 것을 들 수 있다. 신화 또는 무속을 미신이라 여기면서 타파해야 할 대상으로 여겼고, 그래서 신화적 요소가 다수 포함되어 전해오는 무당들의 무가(巫歌)는 무속집단 내에서 폐쇄적으로 전승되었다. 그러다 보니 전승되는 과정에서 많은 부분이 소실되었을 것으로 추정된다. 또한 일제강점기의 민족혼을 말살하는 정책에 의한 전통 신앙의 꺾임과 근대에 이르러서 무속에 대한 관심이 줄어든 것도 신화에 대한 기록이 부족하게 된 원인 중 하나이다. 1950년대 이후에 이르러서 민속학자들의 노력으로 신화가 본격적으로 채록되기 시작하면서, 우리나라에도 다양한 신화가 존재하고 있다는 것이 점차 알려지게 되었지만, 그리스로마신화에 대한 관심과 비교했을 때 우리나라 신화에 대한 인식은 여전히 부족한 상황이다.

둘째, 신화를 역사의 일부로 접근하려는 경향이다. 예를 들어 고구려의 건국신화를 소재로 한 드라마 「주몽(2006-2007)」이나 가야의 건국신화를 소재로 한 드라마 「김수로(2010)」, 광개토대왕의 일생과 청룡, 백호,

현무, 주작의 사신(四神)이라는 요소를 결합한 드라마 「태왕사신기(2007)」 등은 우리나라 전통 신화를 소재로 한 콘텐츠들이다. 이 콘텐츠들은 각각 주몽, 김수로, 광개토대왕이 역경을 이겨내고 왕위에 올라 자신을 위협하는 적들을 물리치는 영웅성을 보여주고 있다. 이러한 점에서 전체적인 이야기 구조는 신화에서 보편적으로 나타나는 영웅의 모험담을 반영하고 있다. 그러나 각 콘텐츠의 내용을 살펴보면 신화적인 요소들이 상당 부분 삭제되거나 현실적인 요소로 전환되어 나타난다. 「주몽」의 경우 신화에서 천제(天帝)의 아들과 물의 신 하백의 딸로 각각 등장하는 해모수와 유화는 뛰어난 전투 능력을 가진 장수와 하백족 출신의 여자로 전환된다. 또한 주몽의 탄생에 있어서도 신화에서 나타나는 난생(卵生)의 요소는 중요하게 다루어지지 않는다. 오히려 고조선의 멸망에서 고구려 건국에 이르기까지 이어지는 한나라와의 대결, 부여와 고구려의 세력 다툼, 철기문명의 등장 등 역사적인 시선으로 신화를 해석하려는 경향이 강하게 나타난다. 「김수로」 역시 비슷한 전개를 보여준다. 신화에서 가야산의 산신으로 등장하는 정견모주와 천신 이비까지 역시 역사적인 인물로 전환된다. 여기서도 김수로왕의 신성성을 보여주는 난생(卵生)의 요소는 제거되어 있다. 이처럼 신화적 상징은 대부분 축소되거나 삭제되고, 이를 역사적 요소로 풀어내고 있다. 그나마 「태왕사신기」에서 청룡, 백호, 현무, 주작 등의 요소들을 살려 판타지적으로 풀어낸 것이 신화적 요소를 일부나마 유지한 사례로 볼 수 있다. 이렇게 신화를 소재로 하고 있지만 역사적 요소를 강화하면서 오히려 역사 콘텐츠로 해석되어버리는 것이 문제이다.

셋째, 신화를 옛날이야기로만 바라보는 점이다. 신화는 시대를 뛰어넘는 보편적 가치를 내포하고 있고, 삶에 대한 지혜와 통찰을 보여주기도 한다. 그래서 신화에 나타나는 수많은 원형 모티프를 활용해 오늘날에도

공감대를 얻을 수 있는 다양한 이야기를 만들 수 있다. 그러나 우리나라에서는 신화를 옛날이야기 정도로만 인식하는 경향이 있다. 우리나라의 신화 콘텐츠가 신화를 그대로 재현하는 동화책에 집중되는 것도 이러한 인식을 보여주는 사례이다. 이러한 고정관념은 신화의 원형 전달에는 유용하지만 반복적인 소비로 인해 박제화된 유물로만 머무르게 할 가능성이 높다.

위와 같은 이유들은 우리나라의 신화를 소재로 다양한 콘텐츠를 창작하는데 장애가 되고 있다. 이런 상황에서 제주신화를 주목할 필요가 있다. 제주신화는 ‘근본을 푼다’는 뜻의 ‘본풀이’로 불린다. 일반적으로 심방(굿을 진행하는 사람)이 굿을 할 때 불리던 무가(巫歌)의 형태로 전해진다. 본풀이의 내용은 한 인물이 태어나서 여러 난관을 극복하고 신으로 좌정하기까지의 내력담으로 구성되어 있다. 제주신화는 일반신본풀이, 당신(堂神)본풀이, 조상신본풀이로 구분되는데, 일반신본풀이는 제주도 전역에서 전승되는 신들의 이야기이고, 당신본풀이는 각 마을의 수호신과 관련하여 전해오는 이야기이다. 조상신본풀이는 집안에서 모시는 특별한 조상에 대한 이야기이다. 이처럼 제주도 전역에서 신화를 찾아볼 수 있으며, 현재까지 연구자들이 채록한 신화는 이본(異本)을 포함해서 수백 편에 이른다. 그래서 1만 8천의 신들이 살고 있다고 할 정도로 우리나라에서 다양한 신화의 원형이 가장 많이 남아있는 곳으로 인정받고 있다. 또한 일반신들의 이야기에는 세계의 창조와 생명탄생, 사후 세계 등 신화적 세계관을 보여줄 수 있는 요소들이 다수 포함되어 있다. 현재까지도 제의(祭儀)에서 불리는 살아있는 신화로서 신성성을 유지하고 있다는 것도 제주신화의 장점이다. 이렇듯 제주신화의 새로운 세계관과 개성 있는 인물, 독특한 사건, 환상적인 공간들은 스토리텔링을 통해 다양한 문화콘텐츠로 활용 가능한 잠재력을 내포하고 있다. 따라서 본 연구에서는

제주신화가 갖고 있는 잠재력과 콘텐츠적 가치에 주목하여 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략을 살펴보도록 하겠다.

1.2 선행 연구 검토

문화콘텐츠에 대한 관심이 높아지면서 신화 콘텐츠의 스토리텔링에 대한 연구도 다양하게 진행되어 왔다. 먼저 문화콘텐츠에서 신화의 가능성을 살펴본 연구로는 한국무속신화의 문화콘텐츠 활용방안을 점검한 최원오의 연구를 들 수 있다. 그는 “신화가 담고 있는 민족적 세계관, 서사의 전통에서 파악되는 신화소의 영향력, 집단의 구성원을 하나로 묶으려는 신화적 기능, 그리고 현재에도 우리의 삶에 중요한 시사를 던져주며 전승되고 있는 신화적 현재성 등은 문화콘텐츠의 시대에도 여전히 유효하다”⁷⁾고 하면서 한국 무속신화를 대상으로 스토리 창작을 위한 신화소를 추출해 내었다. 이 연구는 그동안 신화의 의미 분석이 주가 되었던 연구 경향에서 벗어나 신화를 활용한 콘텐츠 창작론의 측면에서 신화의 가능성을 살펴보았다는 점에서 의의를 갖는다. 보다 더 산업적인 측면에서 분석을 시도한 논의는 박기수의 견해이다. 그는 신화의 문화콘텐츠화 전환에 대한 연구를 통해 “문화적 방식으로 세계의 신비를 설명하거나 무수한 세월이 걸려낸 상징과 이야기라는 문화적 정수를 내포한다는 점에서, 문화적 역량을 바탕으로 재화적 가치를 창출해야 하는 문화콘텐츠와의 뚜렷한 상관성을 발견할 수 있다”⁸⁾고 했다. 그러면서 신화를 활용한 문화콘텐츠 유형을 ①신화 그 자체를 전환시킨 경우, ②신화의 구조나 소재를 활용한 경우, ③현재적 문제를 치유하기 위한 원형으로서의 활용으로 구분하고 신화를 활용한 문화콘텐츠 전환의 전제를 현재성으로 제시했다.⁹⁾ 이 연구는 신화의 문화콘텐츠화 유형을 제시하면서 신화의 활

7) 최원오, 「한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검 -스토리 창작을 위한 신화소 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로-」, 『한국문화논총』 제46집, 한국문화회, 2007, p.230.

8) 박기수(2006), 앞의 글, p.7.

9) 박기수(2006), 앞의 글, p.11.

용에 있어서 시대적인 가치 반영에 주목하는 계기를 마련했다는 점에서 의미가 있다.

또한 오세정은 “신화 스토리텔링에서 제시된 세계는 현실의 세계와 그와는 대칭적으로 존재하는 낯선 세계의 결합이며, 가능한 다양한 세계들 사이의 관계를 새롭게 형성시킨 세계”¹⁰⁾로 보고, 신화는 “세계와 인간에 대한 근원적 사유와 반성을 패턴화된 스토리텔링 방식으로 표현하고 있다”¹¹⁾고 정리했다. 이 연구는 기존까지 개별 콘텐츠에서 이루어지던 신화의 스토리텔링에 대한 연구를 서사론의 측면에서 접근을 시도했다는 점에서 중요성을 갖는다.

신화 콘텐츠의 스토리텔링 분석을 위한 방법론적인 측면의 연구도 진행되었다. 최민성¹²⁾은 조셉 캠벨(Joseph Campbell)의 영웅의 여행 서사 구조를 스토리의 원형적 연쇄체 구조로, 노스롭 프라이의 ‘신화 → 로망스 → 상위모방 → 하위모방 → 아이러니’로 이어지는 ‘내러샷기’ 이론을 계열체 구조로 분석하고 두 이론을 접목하여 표준적 스토리텔링 모델을 제시하였다. 이 연구는 실질적인 스토리텔링 모델을 도출했다는 점에서 차후 문화콘텐츠 스토리텔링 분석의 방법론으로 활용할 수 있는 가능성을 보여주고 있다.

앞선 연구들이 거시적인 측면에서 신화와 스토리텔링, 또는 신화와 문화콘텐츠의 관계를 고찰했다면, 콘텐츠를 중심으로 한 미시적인 연구들도 진행되어 왔다. 이러한 연구 경향은 세 가지로 구분할 수 있는데 먼저 콘텐츠에서 신화의 상징을 찾아내는 연구이다. 이 연구들은 개별 콘텐츠에서 신화의 원형적 상징이나 환상성, 신화적 모티프 등을 찾아내려

10) 오세정, 「뫼토스와 스토리텔링 : 한국 신화의 스토리텔링에 관한 서사학적 접근」, 『기호학 연구』 제34집, 한국기호학회, 2013, pp.162-163.

11) 오세정(2013), 위의 글, p.163.

12) 최민성, 「신화의 구조와 스토리텔링 모델」, 『국제어문』 제42집, 국제어문학회, 2008.

는 시도를 했다. 이민용¹³⁾은 영화 「지옥의 묵시록(Apocalypse Now, 1979)」의 신화적 요소를 살펴보았고, 홍은아와 김정호¹⁴⁾는 애니메이션 「천년여우(千年女優, 2001)」와 「파프리카(Paprika, 2006)」에 나타난 신화 이미지를 찾는 시도를 했다. 또한 안종혁¹⁵⁾은 일본 애니메이션 「센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し, 2001)」에 나타나는 신화적 기능을 찾아내었다. 또한 신화의 주요 서사적 특징인 영웅 서사 구조로 콘텐츠를 분석한 연구들이 많다. 이해원¹⁶⁾과 김수정¹⁷⁾은 디즈니 애니메이션을 대상으로, 임정식¹⁸⁾은 스포츠 영화를 대상으로, 안승범과 최혜실¹⁹⁾은 멜로 영화를 대상으로 신화의 영웅의 여행 서사 구조를 활용해 분석했다. 이 밖에 신화 퀘스트와 게임 퀘스트의 연관성을 살핀 한혜원²⁰⁾의 연구와 디지털 게임에서 계승, 변형되는 신화적 사고에 대해 살펴본 이동은²¹⁾의 연구는 디지털 게임과 신화의 상관성을 살펴보았다는 점에서 주목할 만하다.

-
- 13) 이민용, 「신화와 문화콘텐츠 : 게르만 신화와 영화 <지옥의 묵시록>을 중심으로」, 『혜세연구』 제18집, 한국혜세학회, 2007.
- 14) 홍은아·김정호, 「애니메이션 <천년여우>와 <파프리카>에 나타난 신화 이미지」, 『애니메이션연구』 vol.8 no.2 통권21호, 한국애니메이션학회, 2012.
- 15) 안종혁, 「애니메이션에 나타나는 신화적 기능 : 센과 치히로의 행방불명 중심으로」, 『디지털영상학술지』 Vol.1 No.1, 한국디지털영상학회, 2004.
- 16) 이해원, 「디즈니애니메이션의 영웅서사와 환상성 연구」, 박사학위논문, 세종대학교 일반대학원, 2015.
- 17) 김수정, 「12영웅여정단계 내러티브 분류에 기초한 애니메이션 분석」, 『애니메이션연구』 제11권 제3호, 한국애니메이션학회, 2015.
- 18) 임정식, 「스포츠영화의 영웅 신화 서사구조 수용과 의미」, 『인문콘텐츠』 제34호, 인문콘텐츠학회, 2014.
- 19) 안승범·최혜실, 「멜로영화 스토리텔링의 신화 구조 분석에 관한 시론」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012.
- 20) 한혜원, 「신화 퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 연구」, 『탐라문화』 34호, 탐라문화연구소, 2009.
- 21) 이동은, 「신화적 사고의 부활과 디지털 게임스토리텔링」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012.

다음으로는 신화의 콘텐츠 변용 양상을 다룬 연구이다. 이 연구들은 원형 신화와 콘텐츠의 인물, 사건, 배경 등을 비교하여 신화의 변용 양상에 대한 분석이 주를 이룬다. 대표적으로 북유럽신화인 ‘니벨룽겐의 반지’를 소재로 한 바그너의 오페라와 동일 신화를 소재로 하는 애니메이션, 게임 등의 변주 양상을 비교한 송희영²²⁾과 임병희²³⁾의 연구, 영국의 영웅서사시 ‘베오울프’를 소재로 하여 영화, 소설, 게임의 문화콘텐츠화 과정을 살펴본 신현욱·김용범²⁴⁾의 연구, 우리나라 영웅서사시인 이규보의 「동명왕편」을 소재로 하는 드라마와 오페라를 분석한 신현욱²⁵⁾의 연구, 단군신화와 바리공주신화의 문학적 변용을 분석한 임금복²⁶⁾의 연구 등이 있다.

신화 자료를 기반으로 문화콘텐츠화 방안을 제시한 연구들의 경우에는 대체적으로 우리나라 신화들의 문화콘텐츠화 활용 가능성을 탐색하는 연구들이 주를 이룬다. 김성호²⁷⁾는 단군신화를, 양지욱²⁸⁾은 삼국유사를, 방지영²⁹⁾은 김수로왕신화를, 이상대³⁰⁾는 발해 건국신화를, 채영희·황경

22) 송희영, 「바그너의 오페라와 북유럽신화의 게임콘텐츠화」, 『카프카연구』 제27집, 한국가프카학회, 2012.

23) 임병희, 「바그너의 오페라와 문화콘텐츠 : 『니벨룽겐의 반지』와 애니메이션」, 『독일문학』 제52권 1호, 한국독어독문학회, 2011.

24) 신현욱·김용범, 「영웅서사시 「베오울프」의 문화콘텐츠화 과정 연구」, 『한국문예창작』 제7권 제1호, 한국문예창작학회, 2008.

25) 신현욱, 「글로벌문화콘텐츠 창작소재로서 영웅서사시의 가치에 관한 연구 : 이규보의 「동명왕편」을 중심으로」, 박사학위논문, 한양대학교 대학원, 2012.

26) 임금복, 『한국신화 새롭게 쓰기』, 모시는 사람들, 2012.

27) 김성호, 「단군신화의 재해석을 통한 상호문화주의 기반 콘텐츠 기획에 관한 연구」, 박사학위논문, 한국외국어대학교 대학원, 2014.

28) 양지욱, 「문화콘텐츠의 개발과 적용 연구 : 「삼국유사」소재 스토리를 중심으로」, 박사학위논문, 선문대학교 대학원, 2014.

29) 방지영, 「「김수로왕 신화」의 문화콘텐츠 스토리텔링 방안 연구」, 석사학위논문, 단국대학교 대학원, 2010.

30) 이상대, 「발해건국 신화를 이용한 게임콘텐츠 요소 개발」, 석사학위논문, 군산대학교 대학원, 2008.

숙³¹⁾은 바리공주 무가를 대상으로 문화콘텐츠화의 가능성을 살폈다.

이상의 연구들은 신화의 스토리텔링을 통한 문화콘텐츠화의 의미 제시, 활용 방법 도출, 사례 분석 등을 통해 문화콘텐츠의 분석 및 창작의 영역에서 신화의 다각적인 활용이 가능함을 보여준다.

스토리텔링을 통한 제주신화의 문화콘텐츠화 양상에 대한 연구도 진행되어 왔다. 송태현³²⁾은 ‘자청비신화’를 중심으로 하여 문화콘텐츠화 현황을 조사하였다. 자청비신화의 독특성을 여성 영웅에서 찾고, 문학, 만화, 애니메이션, 상품 등으로 변화된 양상에 대한 분석을 시도하였다. 그러면서 신화의 디지털 콘텐츠화와 신화에 토대를 둔 문화예술창작을 과제로 제시하였다. 김동윤³³⁾은 소설 장르의 측면에서 자청비신화가 수용되고 있는 양상을 살펴보았다. 이석범의 「할로영산」, 현길언의 「자청비, 자청비」, 이명인의 「집으로 가는 길」, 한림화의 「자청비」를 대상으로 자청비신화가 어떻게 변모하고 있는지를 분석하면서 원텍스트에 대한 심층적인 이해와 민중성을 고려한 활용을 제안하였다. 조미라³⁴⁾는 단편 애니메이션 「오늘이(2008)」를 텍스트로 하여 신화적 상상력의 현대적 해석에 따른 작가의식의 반영 여부와 인류 보편의 주제화에 대한 내적 의미의 포함 여부 등을 중심으로 살펴보았다. 그리고 그 분석을 토대로 신화적 모티프를 바탕으로 한 애니메이션에 있어서 가장 중요한 것은 신화

31) 채영화·황경숙, 「바리공주 무가의 애니메이션화를 위한 스토리텔링 가능성 모색」, 『동북아 문화연구』 제11집, 동북아시아문화학회, 2006.

32) 송태현, 「신화와 문화콘텐츠 - 제주신화 ‘자청비’를 중심으로-」, 『인문과학연구』 제22집, 강원대학교 인문과학연구소, 2009.

33) 김동윤, 「현대소설의 제주설화 수용 양상 연구 - 자청비설화의 수용을 중심으로」, 『비평문학』 제31호, 한국비평문학회, 2009.

34) 조미라, 「애니메이션에 나타난 신화적 상상력 : 애니메이션 <오늘이>를 중심으로」, 『한국 콘텐츠학회논문지』, 제7권 제2호, 2007. 이 밖에 애니메이션 「오늘이」와 관련된 연구로는 이종호의 「서사무가 <원전강본풀이>와 애니메이션 <오늘이> 비교 연구」(『온지논총』 제27호, 온지학회, 2011.)와 김유진, 「원전강본풀이의 신화적 성격과 현대적 변용 양상」(『아동청소년문학연구』 제6호, 한국아동청소년문학학회, 2010.) 등이 있다.

적 소재가 가진 ‘보편성’의 주제를 현대적 시각으로 재해석하는 작가의식이라는 결론을 도출하였다.

이 밖에 강명주³⁵⁾는 <이공본풀이>의 현대적 콘텐츠화 양상을 동화와 웹툰의 사례를 통해 분석하였고, 김진철³⁶⁾은 <차사본풀이>의 문화콘텐츠 변용 양상을 동화, 소설, 웹툰, 애니메이션 콘텐츠를 대상으로 살펴보았으며, 이재숙³⁷⁾은 <백주또신화>를 활용한 연극의 공동창작의 과정을 정리하였다.

앞선 제주신화의 문화콘텐츠에 대한 연구들은 대부분 여러 장르의 콘텐츠와 제주신화를 비교하여 신화적 요소의 수용 양상을 살펴보는 연구에 치우쳤다. 이러한 연구들은 개별 신화의 현대적 활용 양상을 살펴보는 과정이라는 점에서 의미 있지만 거시적인 측면에서의 접근에는 이르지 못하는 한계를 보여주고 있다. 특히 신화는 문화콘텐츠에서 서사 텍스트로 다수 활용되고 있음에도 서사적 측면에 대한 종합적 고찰이 이루어지지 않고 있다. 따라서 본 연구에서는 제주신화의 서사적 측면의 분석을 통해 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략을 제시하고자 한다.

35) 강명주, 「<이공본풀이>의 현대적 콘텐츠화 樣相 研究」, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원 2015.

36) 김진철, 「제주신화 <차사본풀이>의 문화콘텐츠 변용 양상」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제 15권 제8호, 한국콘텐츠학회, 2015a.

37) 이재숙, 「제주 당신(堂神)본풀이 백주또신화의 공동창작 연극스토리텔링」, 석사학위논문, 제주대학교 사회교육대학원, 2015.

1.3 연구 범위 및 방법

제주신화는 일반신본풀이, 당신본풀이, 조상신본풀이 등 수백 편에 이르는 다양한 종류의 이야기들이 전해온다. 본 연구에서는 그 중에서도 문화콘텐츠의 소재로 자주 활용되고 있는 일반신본풀이의 신화들을 대상으로 한다. 일반신본풀이는 우리나라에서는 특이하게 세계의 창조를 비롯한 생명의 탄생, 저승 탐색 등의 내용을 포함하고 있어 콘텐츠화 가능성이 높은 신화이기 때문이다. 또한 제주신화를 소재로 하는 콘텐츠들은 대체로 2000년대 이후의 콘텐츠들을 대상으로 하고자 한다. 그 이유는 그 이전의 콘텐츠들의 경우 대부분 신화를 소개하는 것이 목적이어서 신화 서사를 재현하는데 그치고 있으며, 문화콘텐츠에 대한 관심이 본격화된 2000년대 이후의 콘텐츠들이 문화콘텐츠 측면에서 분석하기에 적합하다고 생각했기 때문이다.

신화 콘텐츠의 스토리텔링은 두 가지 측면에서 접근할 수 있다. 먼저 신에게 제사를 지낼 때 구술되었던 사설이라는 점에 주목하고, 신화의 제의적인 요소들을 고려하여 총체적으로 접근하는 것이다. 이러한 견해는 신화를 독립적으로 보기보다는 무속의례 내부의 요소로서 의미를 강조하는 경향이라고 할 수 있다. 또 다른 측면은 제의적인 요소 중에 상상력이 발휘된 독특한 이야기 요소를 신화로 보고, 다양한 콘텐츠로의 재생산 측면에서 접근하는 것이다. 이러한 견해는 신화의 확장성을 고려한 경향이라고 할 수 있다. 이 두 가지는 양면성을 갖는다. 제의적인 요소를 고려한 총체적인 접근은 신화를 원형에 가깝게 유지하려는 성격이 강하고, 확장성을 고려한 접근은 원형을 변형하여 차별성을 획득하려는 성격이 강하다.³⁸⁾ 신화 콘텐츠의 전통 계승과 차별성 획득은 두 가지 모

38) 신화를 문화콘텐츠화 하는 데 있어 일반적으로 무속의례 현장에서 활동하는 사람들은 원형성의 문제를 중요시하고, 산업 현장에서 활동하는 사람들은 경제적 측면을 중요시한다. 이 둘 간

두 중요하게 고려해야 할 사항이다. 전통적인 요소가 남아있지 않거나, 원형이 심각하게 파괴된 경우에는 신화와의 연관성을 찾을 수가 없다. 또한 원형의 유지에만 신경을 쓴 차별성이 없는 콘텐츠는 사람들의 흥미 유발에 어려움이 따른다.

본 연구에서는 이 두 가지 의견의 접점을 찾는 시도으로써 신화의 원형성을 고려하면서 콘텐츠 창작에 활용할 수 있는 전략을 도출해 내고자 한다. 따라서 제주신화에 대한 서사적 분석을 통해 제주신화가 보여주는 서사적 특징을 중심으로 신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략을 고찰해 볼 것이다. 이를 위한 연구 방법으로 러시아 요정담의 형태를 분석한 블라디미르 프로프(V. Prop, 이하 프로프)의 연구를 살펴볼 것이다. 프로프는 공통적인 기능 분석을 통해 러시아 요정담의 기능을 31가지로 정리했는데, 다양한 유형의 민담의 기본 구조를 추론했다는 점에서 의의를 갖는다. 민담은 구술로 전해지고, 다양한 이본이 존재한다는 점에서 신화와 유사한 속성을 가지고 있다. 따라서 프로프의 접근 방법을 활용하여 제주신화 역시 인물의 기능을 중심으로 기본 구조를 도출할 수 있을 것이다.

이렇게 도출해 낸 제주신화의 기본 구조를 문화콘텐츠에서 활용할 수 있는 서사 구조로 전환하기 위해서 조셉 캠벨(Joseph Campbell, 이하 캠벨)의 영웅의 여행 서사 구조를 살펴볼 것이다. 캠벨은 신화에서 겪는 영웅의 모험을 ‘분리 혹은 출발’, ‘시련과 입문의 성공’, ‘회귀와 사회와의 재통합’의 세 단계로 구분하고 각 단계마다 영웅이 겪는 일련의 과정을 정리했다. 또한 캠벨의 연구는 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler, 이하 보글러)에 이어져 ‘영웅의 여행 12단계’로 제시되었고, 이는 문화콘텐츠의 창작과 분석에 자주 활용되고 있다. 따라서 보글러의 영웅의 여

의 괴리를 좁힐 수 있는 합리적인 전략을 찾아내는 것이 중요한 화두이다.

행 서사 구조를 활용하여 제주신화 영웅의 여행 서사 구조를 정리할 것이며, 다양한 문화콘텐츠로의 창작을 위한 스토리 구성 전략에까지 확장시켜 고찰할 것이다. 그리고 실제 제주신화 콘텐츠 분석에 적용하여 활용 가능성을 검증할 것이다.

따라서 본 연구는 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략을 제시하는 것을 목표로 하며 다음과 같이 진행된다.

2장에서는 구전으로 전해오던 신화가 스토리텔링을 통해 재조명되는 과정을 검토하고자 한다. 스토리텔링의 속성을 통해 신화 콘텐츠 스토리텔링의 개념을 정의하고, 다양하게 변주되어 온 신화의 양상을 살펴본다. 또한 제주신화 콘텐츠의 분석을 위해 러시아 요정담의 형태를 분석한 프로프의 연구와 세계 신화의 서사 구조를 영웅의 여행으로 정리한 캠벨의 연구를 정리할 것이다.

3장에서는 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 양상에 대해 살펴보고자 한다. 이를 위해 현재까지 구전되는 제주신화의 종류와 특성을 정리하고, 콘텐츠적 가치를 살펴 볼 것이다. 그리고 제주신화를 소재로 한 콘텐츠들이 어떠한 양상을 보이고 있는지 분석할 것이다.

4장에서는 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략을 제시하고자 한다. 일반신본풀이를 대상으로 프로프의 분석론을 활용하여 제주신화의 서사 구조를 정리하고, 이렇게 도출한 제주신화의 기본 구조를 보글러의 영웅의 여행 서사 구조를 활용하여 제주신화의 영웅의 여행 서사를 정리할 것이며, 이것을 스토리 구성 전략으로까지 확장시켜 검토할 것이다. 이러한 논의의 결과를 강림신화를 소재로 한 콘텐츠에 적용하여 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략 분석에 활용 가능함을 밝힐 것이다. 또한 지금까지의 논의를 바탕으로 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링을 위한 종합적 제언을 하고자 한다.

5장에서는 지금까지의 논의를 정리하고 차후 과제를 살펴보겠다.

따라서 본 논문의 연구 방법은 “이론 검토 → 연구 대상 분석 → 분석
기준 설정 → 분석 및 적용 → 종합적 제언”의 순서로 진행된다.

제 2 장 스토리텔링을 통한 신화의 재조명

2.1 스토리텔링과 신화적 상상력

2.1.1 스토리텔링의 속성

오랜 옛날부터 인간은 자신이 알고 있는 흥미로운 사실들을 이야기를 통해 다른 사람들과 공유해 왔다. 원시시대 사냥터를 공유하기 위한 정보 전달에서부터 오늘날 Facebook에 공유되는 글에 이르기까지 사람들은 수많은 이야기들을 끊임없이 생산하고 향유해 왔다. 사람들 간에 이야기의 빠른 전달을 의미하는 ‘말 없는 말이 천리 간다’는 속담이나 자신만 알고 있는 비밀을 다른 사람에게 말하지 못해 병이 난 ‘임금님 귀는 당나귀 귀’와 같은 설화는 이야기에 대한 인간의 욕망을 잘 보여 주는 사례이다.

로버트 맥키는 인간의 이야기에 대한 욕구를 “삶의 어떤 모범을 포착하기 위한 인간의 근원적인 요구를 반영하는 것”³⁹⁾으로 보았다. 그래서 소설, 영화, 연극 등의 엔터테인먼트를 즐기는 행위가 현실에서 벗어나고자 하는 욕망의 표출이기 보다는 혼란스러운 현실에서 질서를 찾아내려는 진지한 노력이라는 것이다.⁴⁰⁾ 그래서 인간을 이야기하는 본능을 가진 ‘호모 나랜스(homo narrans)’로 설명하기도 한다.⁴¹⁾ 이렇게 이야기를 즐기는 인간의 본능에서 탄생한 것이 신화와 민담, 소설과 같은 것들이다.

39) Robert Mckee, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 고영범·이승민 역, 황금가지, 2002, p.23.

40) Robert Mckee(2002), 위의 책, pp.23-24.

41) 한혜원, 『호모나랜스』, 살림, 2010, pp.10-11.

오늘날은 전 세계를 연결하는 네트워크인 인터넷이 보편화되면서 시·공간의 제약이 사라졌다. 그리고 다양한 미디어의 등장으로 인해 매일같이 수많은 이야기들이 전파되고 있다. 사람들은 눈을 뜰 때부터 잠이 들 때까지 TV, 컴퓨터, 스마트폰 등을 이용해 영화, 드라마, 소셜, 뉴스 등을 접하는 것으로 이야기에 대한 호기심을 충족시키고 있다. 이런 상황에서 사람들의 이야기 소비 속도는 과거와 달리 비약적으로 빨라졌으며, 새로운 이야기에 대한 요구도 지속적으로 늘어나고 있다.

이에 따라 흥미로운 이야기를 만들어 내기 위해 이야기 창작에 대한 접근을 달리하려는 시도들이 나타나고 있다. 과거에는 창작자들의 예술적 영감에 의존하는 것을 당연하게 여겼다면, 창작 과정의 다양한 요소들을 고려하게 된 것이다.⁴²⁾ 이런 경향에서 주목받는 개념이 스토리텔링(storytelling)이다.

스토리텔링은 일반적으로 ‘이야기 말하기’, ‘이야기 하기’ 등으로 해석하는데, “이야기 양식을 통해 특정한 메시지를 전달하는 행위”⁴³⁾를 말한다. 그동안 스토리텔링과 관련한 연구들을 통해 스토리텔링의 개념에 대한 다양한 논의가 제기되었다. 그 중 이인화는 스토리텔링이란 용어가 확산되는 계기가 되었던 콜로라도의 ‘디지털 스토리텔링 페스티벌’에 주목하여 디지털 매체 환경에서 이야기하는 행위와 이야기 자체를 동시에 지칭하는 포괄적인 개념으로 보았다. 그리고 스토리텔링을 “사건 진술의 내용을 이야기라고 하고 사건 진술의 형식을 담화라고 할 때 스토리텔링은 이야기, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정이라는 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념”으로 정의하였다.⁴⁴⁾ ‘게임’이라는 단어를 통해

42) 이채영, 「원형서사의 스토리텔링 전환 전략 연구 - 춘향 원형서사를 중심으로 -」, 박사학위 논문, 중앙대학교 대학원, 2014, p.148.

43) 박치완 외, 『문화콘텐츠 입문사전』, 꿈꿀권리, 2013. p.80.

44) 이인화, 『스토리텔링 진화론』, 해냄, 2014, p.15.

즐기는 게임 자체와 ‘게임을 하는 행위’ 모두를 가리키는 것처럼 스토리텔링은 창작된 ‘이야기’와 ‘이야기 하는 행위’까지를 모두 포함한다는 것이다.

또 다른 견해에서는 스토리텔링의 단어 의미에 주목하고, ‘이야기(story)’와 ‘말하기(tell)’, ‘현재의 상황(ing)’의 합성어로 파악하여, ‘story’는 이야기의 속성인 서사구조를, ‘tell’은 ‘말하다’라는 의미의 구술성을, ‘ing’는 현재의 상황을 공유하는 현장성 또는 상호작용성을 말하는 것으로 설명하기도 한다.⁴⁵⁾

또한 산업적 측면에서 문화콘텐츠와의 관련성에 주목하는 경우도 있다. 김의숙·이창식은 문화 속에서 문학적 특성을 찾아내고 그것을 콘텐츠화하는 것이 문학콘텐츠라고 정의하고, 그 콘텐츠를 이야기로 풀어 말한 것이 스토리텔링이라 한다. 즉, 스토리텔링을 문화콘텐츠를 재미있고 생생한 이야기로 풀어 설득력 있게 전달하는 행위의 총체라고 보는 것이다.⁴⁶⁾

이상의 견해들은 스토리텔링을 조금씩 다른 시각에서 바라보고 있지만, 공통적으로 포함된 의미는 스토리의 전달자와 향유자 상호간의 소통을 강조한다는 점이다.⁴⁷⁾ 즉, 스토리텔링은 재미와 감동이 있는 이야기를 흥미로운 방법으로 향유자에게 전달하는 전 과정을 아우르는 의미라고 할 수 있다.

과거에는 이야기를 만들어 내는 창작자의 능력을 중요시 여겼으나 오늘날은 뛰어난 작품이라도 향유자들에게 선택을 받지 못하면 사장되고

45) 한교경, 『문화원형의 스토리텔링 전략과 분석』, 북코리아, 2013, p.95.

46) 김의숙·이창식, 『한국신화와 스토리텔링』, 북스힐, 2008, p.68.

47) 김맹하·장공남은 스토리텔링과 관련한 17명의 연구자들의 언급을 분석하여 스토리텔링의 의미를 파악하였는데, 소통(또는 전달)의 의미로 가장 많이 언급하는 것으로 나타났다. (김맹하·장공남, 「스토리텔링의 계보학적 고찰」, 『인문학연구』 제12집, 제주대학교 인문과학연구소, 2012, pp.178-180.)

만다. 그래서 스토리텔링에서는 창의적인 스토리와 더불어 향유자의 기호도 고려의 대상이 된다. 조나 사흐(Jonah Sachs)가 스토리를 “스토리텔러가 자신의 세계관을 대중에게 이해시키기 위해 만들어 낸, 인간의 커뮤니케이션의 한 유형”⁴⁸⁾이라고 한 것처럼 스토리텔링은 창작자와 향유자 상호간의 이야기를 통한 소통 과정이라고 할 수 있다. 소통이라는 것은 공감을 전제로 이루어진다. 결국 스토리텔링을 활용한다는 것은 하나의 이야기를 통해 창작자와 향유자 간의 공감을 기반으로 한 즐거운 대화의 시도라고 할 수 있다.⁴⁹⁾ 예를 들어 문학에서 스토리텔링은 작가와 독자의 문학작품 스토리를 통한 대화이고, 영화의 스토리텔링은 감독과 관객의 영화 스토리를 통한 대화이며, 상품은 판매자와 소비자 간의 상품 스토리를 통한 대화이다. 그런 점에서 흥미로운 이야기를 만들어 내는 스토리텔링 과정은 소통을 지속 가능하게 하고, 생명력을 부여한다는 점에서 매우 중요하다.

여기서 스토리는 사실이 중심이 되는 정보와는 다르다. 이인화는 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 스토리와 정보를 비교하여 정리한 스토리의 특성을 기반으로 스토리의 네 가지 속성을 원방성(遠方性), 기억유도성(記憶誘導性), 장기지속성(長期持續性), 화자성(話者性)으로 설명한다.

그에 따르면 스토리는 “먼 곳에서 일어나는 흥미로운 이야기”의 속성을 갖고 있는데 이것을 스토리의 원방성으로 정의한다. 사람들은 낯설고, 새로운 경험을 스토리에서 찾을 수 있기를 원하기 때문에 모든 스토리에는 비일상적인 요소가 존재하며, 시·공간적으로 일상생활에서 접할 수 없는 상황이나 인물, 행동 등을 다룬다는 것이다.⁵⁰⁾

48) Jonah Sachs, 『스토리 전쟁』, 김효정 역, 을유문화사, 2013, p.32.

49) 김영순의 경우에도 넓은 의미의 스토리텔링의 개념을 공감적 의사소통 행위로 파악했다.(김영순, 『스토리텔링의 사회문화적 확장과 변용』, 북코리아, 2011, pp.19-21.) 즉, 일방적인 전달이 아니라 상호소통을 중요시하는 것으로 최근 스토리텔링이 각광을 받는 것은 이러한 상호소통의 특징이 잘 드러나는 소셜미디어의 유행과도 밀접한 관련성이 있다고 보았다.

사람들이 비일상적인 이야기에 끌리는 것은 주변에서 일어나는 평범한 이야기에서 벗어나 특별한 체험을 원하기 때문이다. 누구나 경험하는 일상적인 이야기는 사람들의 흥미를 끌지 못한다. 예를 들어 「춘향전」에는 춘향의 탄생부터 죽음에 이르기까지 일대기가 모두 실려 있다. 그러나 춘향의 삶을 그대로 나열하지는 않는다. 작품의 내용을 보면 연령대별로 스토리 분량이 차이를 보인다. 가장 많은 분량을 차지하는 내용은 춘향과 몽룡의 사랑과 이별, 그리고 변학도에 의한 춘향의 고난과 암행어사가 된 몽룡과의 재회에 이르기까지 불과 1-2년의 이야기이다. 반면에 춘향과 몽룡이 혼인을 하고 자식들을 낳아 행복하게 살았다는 내용은 시간적으로는 수십 년에 이르지만 이야기 속에서는 단 몇 줄로 처리되고 있다.

남녀가 가정을 이루고 행복하게 사는 것은 주변에서 흔히 들을 수 있는 이야기이다. 하지만 춘향과 같이 신분의 차이를 뛰어넘어 사랑을 성취하는 내용은 주변에서 쉽게 찾아볼 수 없는 이야기이다. 이런 점에서 사람들은 춘향과 몽룡의 사랑의 성공 여부에 흥미로워한다. 둘 사이를 방해하는 장애물인 변학도는 극적인 효과를 높여주는 요소이다. 이처럼 스토리의 원방성이 보여주는 비일상성은 사람들의 흥미를 끄는 중요한 특성이라고 할 수 있다.

두 번째로 스토리는 “듣는 이에게 기억되고자하는 의도”를 갖는데 이것을 기억유도성으로 정의한다. 스토리는 사람의 경험을 기억하는 회상의 성격을 띠며, 이때의 기억은 의미가 삽입된 경험의 기억으로 작가는 이러한 경험의 기억을 통해 독자 역시 기억에 동참하도록 유도한다는 것이다.⁵¹⁾

인간은 자신의 경험을 스토리 형태로 재구성하여 기억한다. 따라서 이

50) 이인화(2014), 앞의 책, pp.16-18.

51) 이인화(2014), 앞의 책, pp.18-20.

야기를 만들어 내는 것은 기억의 조각들을 재구성하는 과정이다. 이 과정에서 자신이 경험한 사건에 대한 의도와 감정이 반영된다. 영화 「300(2006)」에서는 스파르타와 페르시아의 전쟁에 참여한 딜리오스가 훗날 자신의 경험을 사람들에게 들려준다. 그러나 이 스토리는 순수한 경험 그대로를 표현하고 있지는 않다. 스파르타 300명의 전사와 페르시아군 6만 명 사이의 전쟁의 결과는 수적 열세에 의한 스파르타의 패배로 귀결된다. 그러나 딜리오스에 의해 사람들에게 전달되는 스토리는 패배의 역사가 아니다. 수만 명의 적 앞에서도 죽음을 무릅쓴 스파르타 300명의 위대한 전사들의 영광스런 싸움이다. 그렇기 때문에 이 스토리는 스파르타 전사들의 자기희생적인 면모가 과장되게 표현된다. 딜리오스에 의해 재구성된 스파르타 병사들의 활약은 사람들에게 감정적인 기억을 유도한다. 결국 이 스토리를 통해 사람들에게 스파르타 군사들의 싸움은 단순한 패배가 아니라 영광스런 죽음으로 각인된다. 이처럼 스토리의 기억유도성은 경험의 재구성을 통해 특별한 감정으로 기억하게 만드는 요소라고 할 수 있다.

세 번째로 스토리는 “오랜 시간 전달 내용의 생명력과 유용성을 유지” 하는데 이것을 장기지속성으로 명명한다. 스토리는 오랫동안 진실이 응축되어 있는 이야기이며, 이러한 진실이 스토리에 생명력과 유용성을 유지시킨다는 것이다. 수천 년 동안 이어져 내려온 『일리아드』와 『오디세이아』가 오늘날까지 사라지지 않고 회자되고 있는 것은 이러한 인간의 진실이 반영되어 있기 때문이라고 말한다.⁵²⁾

오늘날까지 전하는 많은 옛날이야기는 인간의 삶에서 중요한 보편적 가치들을 전해준다. 그 사례로 유대인들이 지켜야 하는 율법을 기록한 탈무드를 들 수 있다. 탈무드에는 우화나 일화 등의 비격식적인 이야기

52) 이인화(2014), 앞의 책, pp.20-23.

가 실려 있다. 이 이야기들은 인간이 경험할 수 있는 다양한 상황에서 행해야 하는 행동들을 보여줌으로써 인간이 갖추어야 할 기본적인 소양에 대한 가르침을 전달한다. 강압적인 규율에 의해서가 아니라 스토리를 통해 삶의 자세를 체득하게 한다. 이러한 탈무드의 스토리는 만들어질 당시에 지켜야 할 규율들을 반영한 것이지만 현재에도 통용될 수 있는 내용이다.

즉, 스토리는 만들어질 당시의 현실을 반영하지만, 그 속에는 시대를 뛰어넘는 가치를 내포하고 있다. 사람들은 이러한 스토리를 통해 진실성을 깨닫게 되고, 그러한 깨달음을 후대에 전달하기 위해 전달자의 역할을 마다하지 않는다. 이런 과정을 거치면서 스토리에 들어있는 가치는 계속해서 진승된다. 따라서 스토리의 장기지속성은 스토리를 통해 인간으로서 갖추어야 할 지혜와 배려를 보여주며, 이러한 속성은 스토리에 생명력을 부여하는 요소라고 할 수 있다.

네 번째로 스토리는 “사건, 사물과 함께 그것을 체험한 사람의 흔적을 전달”하는데 이것을 스토리의 화자성이라고 명명한다. 스토리는 태생적으로 기존의 사건이나 텍스트를 모방하고 변형하는 이차성을 갖고 있으며, 그렇기 때문에 변형시키는 주체인 화자에 주목해야 한다는 것이다.⁵³⁾

흥미로운 스토리는 정체되어 있지 않고 다른 사람들에 의해 지속적으로 패러디되고, 각색되면서 또 다른 스토리로 변형된다. 이렇게 변형된 스토리들은 최초의 스토리를 접하면서 형성된 화자의 독특한 체험의 흔적이라고 할 수 있다. 고전소설 「춘향전」은 그동안 많은 작품으로 재탄생되어 왔다. 각 작품 중에는 고전소설을 그대로 재현하는 작품들도 있지만 독특한 시각을 보여주는 작품들도 있다. 예를 들어 드라마 「쾌

53) 이인화(2014), 앞의 책, pp.23-28.

결혼향(2005)」은 배경을 현대로 설정하면서 어려운 가정 형편 속에서도
꾸밈있게 살아가는 현대적인 춘향을 그리고 있고, 영화 「방자전(201
0)」은 방자를 유혹하는 팜프파탈의 춘향이 등장한다. 애니메이션 「신암
행어사(2004)」에서는 암행어사를 지키는 전사의 모습으로 춘향을 그리
고 있다. 이처럼 각각의 스토리는 춘향에 대한 나름의 독특한 해석을 보
여준다.

이렇게 스토리가 변형되는 이유는 동일한 스토리의 반복적 제시로는
사람들의 흥미를 유지하는데 한계가 있기 때문이다. 그래서 화자는 기존
의 스토리를 그대로 답습하지 않고 시대에 따라 새로운 관점을 제시하며
신선함을 제공한다. 따라서 스토리의 경쟁력 중에 하나는 얼마나 기존의
스토리와 다른 낯선 경험을 보여주는가 하는 것이다. 그런 점에서 화자
의 독특한 상상력은 기존의 스토리를 새롭게 바라보게 하고, 흥미로운
스토리로 전환시킨다. 즉, 스토리의 화자성은 다양한 상상력을 통해 스토
리의 재생산에 기여하는 요소라고 할 수 있다.

이인화는 지금까지 살펴 본 스토리의 네 가지의 속성이 “좋은 스토리
란 무엇인가에 대한 가치의 문제를 함축하고 있다”⁵⁴⁾고 말한다. 그래서
이 속성들은 전달자와 향유자 간의 공감을 통한 소통에 영향을 미치는
요소로써 작용한다. 스토리의 발생과 기억, 전달의 과정에서 좋은 스토리
는 이 네 가지 속성을 발현하여 향유자와의 긍정적인 공감을 시도한다.
이 속성들이 구현이 잘 될 경우 사람들의 스토리에 대한 욕망을 충족시
켜 대중의 호응도는 높아지지만, 그렇지 못할 경우에 스토리는 그대로
사장(死藏)된다. 그러므로 원방성, 기억유도성, 장기지속성, 화자성은 성
공적인 스토리텔링을 위해 스토리가 갖추어야 할 중요한 요소라고 할 수
있다.

54) 이인화(2014), 앞의 책, p.28.

2.1.2 신화 콘텐츠 스토리텔링의 개념

이야기를 통한 소통 방식은 인류의 역사와 더불어 발전되어 왔다고 할 수 있다. 대표적인 것이 신화이다. 신화는 “태초의 우주와 자연에 대한 인식과 이해를 담은 신성한 이야기”⁵⁵⁾로 설명한다. 여기에는 민족의 시조나 국가의 건국의 유래에 대한 내용도 포함된다. 사람들은 이러한 신화를 만들어 공유하면서 공동체의 결속을 다졌다.

신화의 특징은 세계의 형성과 생명의 기원, 자연 현상, 독특한 사건 등을 신과 관련한 이야기로 설명했다는 점이다. 반고라는 거인에 의해 하늘과 땅이 생겨나게 된 연유를 설명한 중국신화, 이미르라는 거인의 몸으로 세계가 형성된다는 북유럽신화 등은 난해한 과학적 지식이 동원되어야 하는 세계의 기원을 신으로 표상되는 거인의 해체와 관련된 간략한 이야기로 풀어내고 있다. 또한 신이 진흙을 이용해 인간을 만들었다거나, 하늘의 꽃밭에서 생명의 꽃을 통해 생명을 잉태하게 해 준다는 이야기들은 생명의 시원(始原)에 대한 해답을 이야기를 통해 파악하려는 시도였다. 사실과는 거리가 먼 이야기였지만 당시 사람들에게 진실로 믿게 만드는 그럴듯한 개연성을 갖추고 있었다.

이처럼 신화는 과학적 지식이 없었던 시대에 특별한 존재에 대한 이야기를 통해 세계를 이해하려는 나름의 소통방식이었다. 그러나 신화는 단순한 정보에 그치지 않는다. 이것은 앞서 살펴본 스토리의 네 가지 속성을 신화에서 찾아봄으로써 확인할 수 있다.

신화는 우리가 경험하지 못한 자연현상의 기원에 대해 설명을 한다. 그 이야기들은 인간이 도달할 수 없는 어딘가에서 펼쳐졌던 사건들이다. 그리스로마신화에서 최고신의 자리를 놓고 싸운 크로노스와 제우스의 대

55) 정재서·전수용·송기정(2008), 앞의 책, p.13.

결은 시기를 알 수 없는 먼 옛날에 벌어졌던 신들의 전쟁에 대해 풀어놓는다. 또한 신의 혈통을 가진 페르세우스가 어린시절 버림받았다가 우여곡절 끝에 메두사를 물리치고 다시 왕위를 되찾는 이야기, 트로이의 영웅 오디세우스가 10년 동안 집으로 돌아가지 못하고 표류하면서 겪는 일들은 비일상적인 이야기들이다. 사람들은 신화 속 영웅들의 비일상적인 갈등과 모험에 감동을 받고, 그들의 삶에 공감한다. 이것이 신화에서 볼 수 있는 원방성이다.

또한 신화는 공동체의 세계관과 가치관을 반영하고 있다. 그런 점에서 신화는 세대에서 세대로 전승되면서 기억을 유도한다. 신화에는 일반적으로 각 민족의 기원을 설명하는 내용이 등장한다. 하늘에서 환웅이 내려와 웅녀와 결합하여 낳은 단군이 고조선을 세웠다는 이야기나 하늘의 해모수와 지상의 유화와 결합하여 태어난 주몽이 고구려를 건국했다는 신화가 대표적이다. 이러한 신화들은 하늘의 자손이라는 의미가 결합되면서 자신들이 특별한 공동체임을 강조하는 기능을 한다. 공동체 안에서 신화 전달자는 향유자 역시 동일한 기억을 공유하기를 원한다. 이를 통해 공동체는 민족의 우월성이나 특별함을 후속 세대에까지 지속시킨다. 이 기억들은 인간이 경험한 순수한 기억이 아니라 그 공동체 안에서만 신뢰를 얻는 감정적인 기억이다. 즉, 신화를 통해 공동체 안에서 공유되는 의미 있는 기억을 유도하는 것이다. 이것이 신화에서 찾을 수 있는 기억유도성이다.

신화는 “그것이 속한 사회를 설명하고, 그 사회의 관심사와 가치관을 유포”⁵⁶⁾한다. 신화의 내용은 허구적인 내용이 대부분이지만 당시의 사회적, 역사적 배경 또는 생활 관습과 연관되는 경우가 많다. 여기에 그치지 않고 어느 시대에도 공통적으로 느낄 수 있는 인간의 감정 속에 용해된

56) 정재서·전수용·송기정(2008), 앞의 책, p.14.

현상과 본질 전체를 반영한다. 그리스로마신화에서 인간을 위해 불을 가져다준 죄로 코카서스산에서 영원한 고통을 받게 된 프로메테우스의 이야기는 불의 기원과 더불어 고고한 희생의 의미를 전달한다. 제주신화에서 이승 차지 대결을 하던 소별왕이 부정한 방법으로 승리를 거둔 탓에 소별왕이 다스리는 이승은 질서가 완전하지 않다는 이야기는 정당치 못한 승리의 부정적인 결과를 보여주고 있다. 또한 집안의 반대를 무릅쓰고 사랑을 이루려다 비극적인 죽음을 맞은 퀴라모스와 티스베의 이야기의 저변에는 죽음을 뛰어넘는 진실한 사랑의 감정이 깔려있다. 즉, 신화는 이야기를 통해 오랫동안 다음 세대에 계승된 공동체의 지혜를 전달한다. 이러한 공동체의 가치관이 후대에 전승되면서 신화는 시대를 뛰어넘어 생명력을 유지한다. 이것이 신화의 장기지속성이다.

그리고 신화는 구술성이 강하다. 입에서 입으로 전하는 구술성의 특징은 원형 그대로를 전달할 수 없다는 한계를 갖는다. 또한 오랜 시간에 걸쳐 전승되면서 최초 창작자가 누구인지 알 수 없다. 그리스로마신화의 원형이라 여기고 있는 『변신이야기』, 『신통기』, 『일리아드』, 『오디세이아』 등의 기록들도 사실은 오래전부터 구전으로 내려오던 이야기를 정리한 것이라 할 수 있다. 그래서 신화들 중에는 동일한 인물의 이야기가 다르게 전해오기도 한다. 아프로디테의 탄생에 대해 오비디우스는 크로노스가 우라노스의 성기를 잘라 던지자 거품 속에서 태어났다고 하고 있으나, 헤시오도스는 포세이돈의 딸이라고 설명하고 있다. 또한 중국의 여신 여와에 대한 이야기에서도 복희와 남매 사이로 인류의 시조라는 이야기가 있는 반면에 인간을 만든 거인 여성으로 묘사되기도 한다. 이와 같은 다양한 이본(異本)들은 신화를 전달하는 화자가 어떤 점에 주목하는가에 따라 기존의 이야기를 축소하고, 확장하면서 이야기에 변형을 가한 흔적이다. 따라서 신화는 화자에 따라 지속적으로 새로운 요소

가 반영되면서 또 다른 모습으로 거듭난다. 그런 점에서 신화는 화자에 따라 끊임없이 재생산된다고 할 수 있다. 이것이 신화의 화자성이다.

이처럼 신화는 좋은 스토리의 속성을 내포하고 있으며, 그런 점에서 성공적인 스토리텔링을 위한 소재로서 가능성을 갖고 있다.

그렇다면 신화 콘텐츠의 스토리텔링의 개념은 어떻게 정의해야 할 것인가? 조은하·이대범은 신화를 가장 오래된 스토리텔링으로 보고, 신화(myth)의 그리스 어원인 ‘mythos’에서 기원한 ‘신성한 서술’ 즉, 신성한 이야기를 신화라고 했다.⁵⁷⁾ 그리고 이러한 신화를 현대적인 매체에 적극적으로 수용하고 적용하는 ‘각색’의 과정을 ‘스토리-리텔링(story-retelling)’으로 보았으며, 각색은 원작에 충실하되 각색자의 창의적인 첨삭이 가능하다고 보았다.⁵⁸⁾ 신화는 오랜 시간동안 전해져 오면서 새로 만들어지고 사라지는 과정을 거치기 때문에 신화 자체에 매몰되어 해석하기 보다는 당대적 관점에서 신화를 이해하고, 자유롭게 매체에 적용하는 작업이 필요하다는 것이다. 이러한 개념은 신화의 공시적인 효용성 측면을 강조한 견해이다. 신화를 원형에 한정짓기 보다는 창작자들의 자유로운 활용을 긍정적으로 본다. 그러나 이 경우 신화에 내재된 문화의 정수를 제대로 반영하지 못한다는 한계가 있다.

이와 다른 견해로 이채영은 “신화와 민담이 고유 원형으로서 갖추고 있는 서사적 요소들로서 인물, 사건, 시공간, 그 세계를 움직이는 규칙 등은 그 시대의 문화적 상상력이 담겨 있고, 그 상상력은 단지 과거의 시공간에 머물지 않고 현대사회에서도 여전히 유효한 인간의 존재론적 본질을 함축하고 있다”⁵⁹⁾고 보았다. 그래서 신화와 민담 등에 나타나는 세계의 질서와 법칙들을 기반으로 표현양식과 문화기술을 활용한 스토리

57) 조은하이대범, 『스토리텔링』, 북스힐, 2006, p.8.

58) 조은하이대범(2006), 위의 책, pp.248-251.

59) 이채영(2014), 앞의 글, pp.87-88.

텔링이 이루어지면서 신화가 문화콘텐츠의 패러다임 속에서 새롭게 조명된다고 주장했다.⁶⁰⁾ 이러한 견해는 신화의 통시적인 상징성 측면을 주목하는 견해이다. 하지만 신화의 원형만을 강조하여 재현에 머무를 경우 창의적 상상력을 제한하게 되고, 이것은 단순히 동일한 신화 콘텐츠를 나열하는 것에 그치게 될 위험성을 갖고 있다.

여기서 박기수의 언급이 주목할 만하다. “신화가 문화콘텐츠에서 쓰임을 확대, 지속하기 위해서는 현재성에 대한 탐구와 전환 방식에 대한 연구가 요구”⁶¹⁾된다는 것이다. 따라서 신화를 소재로 한 문화콘텐츠는 현대적인 가치관과 사고방식, 세계관 등을 반영하면서 오늘날 사람들에게 공감대를 얻기 위한 노력을 해야 한다.⁶²⁾ 이것을 ‘현재성의 투영’이라 할 수 있다.

캠벨은 “어느 시대, 어떤 상황을 막론하고 사람이 사는 곳이면 어디에서든 인간의 신화에는 끊임없이 살이 붙어왔고, 이러한 신화는 인간의 육체와 정신의 활동에서 나타날 수 있는 모든 것에 대해 살아 있는 영감을 불어넣었다.”⁶³⁾고 말한다. 그래서 오늘날 신화를 현대적으로 다시 쓰려는 시도가 진행되는 것도 과거의 이야기라 할 수 있는 신화의 현대적 의미를 찾으려는 시도이다. 즉, 신화를 통해 인간의 삶에서 찾을 수 있는 원형의 모습을 마주하며, 이것으로 삶에 대한 보편적인 가치를 찾는 여정을 제공하는 것이다.

따라서 연구자는 신화 콘텐츠의 스토리텔링의 개념을 두 가지 견해에서 공통적으로 내포하고 있으면서 앞서 살펴본 스토리텔링의 속성과 연결할 수 있는 공감과 소통의 과정으로 해석하고자 한다. 즉, 신화 콘텐츠

60) 이채영(2014), 앞의 글, pp.87-88.

61) 박기수, 『문화콘텐츠 스토리텔링의 구조와 전략』, 논형, 2015, pp.127-128.

62) 김진철, 「웹툰의 제주신화 수용 양상 - 『신과 함께』 <신화편>을 중심으로 -」, 『영주어문』 제31집, 영주어문학회, 2015b, p.39.

63) Joseph Campbell, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 이윤기 역, 민음사, 1999, p.14.

의 스토리텔링은 신화를 그대로 답습하는 것이 아니라 오래전의 사고방식을 내포한 신화의 표층적, 심층적 요소들을 현시대에 공감할 수 있도록 전환하는 과정이다. 신화가 보유하고 있는 다양한 원형을 통해 나타나는 삶에 대한 성찰을 기반으로 하여 사람들과의 소통이 가능한 오늘날의 이야기로 재창조하는 것을 말한다고 할 수 있다.

2.2 스토리텔링을 통한 신화의 변모 양상

신화는 오랫동안 다른 장르들과 결합하며 끊임없이 재생산되어 왔다. 그리스시대에는 연극으로, 중세에 들어서는 미술로, 서사 장르가 유행하면서는 소설로, 최근에는 영화, 드라마, 만화, 애니메이션 등의 다양한 콘텐츠의 소재가 되었다. 여기서는 신화를 소재로 한 문화콘텐츠들을 중심으로 신화의 변모 양상을 살펴보도록 하겠다.

2.2.1 신화의 환상적 세계의 구현

신화 속의 공간은 현실 세계와는 다른 비일상적인 세계이다. 이 공간에서는 현실에서는 볼 수 없는 존재들이 자연스럽게 확보한다. 세계의 질서를 관리하려는 신들을 비롯해 인간보다 수십 배의 크기를 가진 거인들, 숲을 지키는 독특한 존재인 요정들, 인간과 유사하지만 마법을 통해 세계를 바라보는 마법사 등은 신화의 세계를 풍부하게 만든다. 신화 속의 공간은 신들이 사는 세계, 인간들이 사는 세계, 죽은 영혼들이 사는 사후 세계 등으로 구분된다. 이것을 잘 보여주는 신화가 북유럽신화이다. 북유럽신화에서는 신들의 사는 공간인 아스가르드와 인간들이 사는 중간세계인 미드가르드, 그리고 죽은 자들의 세계인 니플헤임이 있다. 이 밖에 요정들이 사는 알프헤임, 거인들이 사는 요툰헤임 등의 공간도 존재한다. 이처럼 북유럽신화는 현실 세계와는 전혀 다른 세계관을 기반으로 독특한 공간들을 제시한다.

신화의 환상적인 세계를 구현한 영화로 「타이탄」을 들 수 있다. 이 영화는 올림포스를 지배하는 신들의 왕인 제우스와 그의 형제이자 지하세계를 다스리는 지옥의 신 하데스 간의 전쟁에 인간들이 휘말리게 되

고, 제우스의 혈통인 페르세우스가 인류를 구하기 위해 나서 메두사와 크라켄, 하데스를 차례로 물리치고 세상을 구한다는 이야기이다. 「타이탄」은 그리스로마신화의 세계를 재현하고 있다. 올림포스의 제우스, 포세이돈, 하데스 등의 신들을 비롯하여 영웅 페르세우스, 괴물 메두사 등 신화 속 인물들이 전면에서 등장한다. 그리고 제우스와 하데스의 대립, 반인반신(伴人半神)인 페르세우스, 눈을 보면 돌로 변하는 메두사 등 신화의 요소들을 직접적으로 활용하였으며, 신화적 공간을 재현하여 상상 속의 세계를 구현해 내었다. 물론 이 영화는 신화의 이야기를 그대로 전하지는 않는다. 신화의 인물과 설정들을 차용해 새로운 이야기를 창작했다. 이러한 방법은 사람들에게 익숙한 기존의 신화를 반복하지 않고 서사를 확장하는 효과를 가져 온다. 또한 신들의 왕으로 알려진 제우스가 인간의 힘을 빌려 문제를 해결한다는 점에서 신화를 인간 중심으로 해석하는 새로운 접근 방식을 보여준다.

신화 세계의 또 하나의 특징은 공간의 연결성이다. 신들이 사는 세계와 인간들이 사는 세계, 그리고 죽은 자들의 세계가 다른 차원에 존재하는 것이 아니라 서로 이어져 있다. 그래서 시간이 오래 걸리고, 고통이 뒤따르긴 하지만 의지가 있으면 다른 공간을 방문할 수 있다. 대표적인 사례가 죽은 아내를 구하기 위해 저승을 찾아간 오르페우스이다. 살아있는 인간의 저승 방문은 세계의 질서에 반하는 일이지만 신화의 영웅들은 비밀의 문을 열 수 있는 능력을 보유하고 있다.

원형 신화에 나타나는 공간성의 강조와 그 문화적 의미는 오늘날 각종 문화콘텐츠와 스토리텔링 영역에서 상당히 유사한 형태로 발견된다.⁶⁴⁾ 신화를 소재로 하는 콘텐츠에서 이제 공간으로의 이동은 평범한 세계에 머물던 주인공이 우연한 기회에 평범하지 않은 미지의 세계로 진입하면

64) 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2011, p.37.

서 벌어지는 다양한 사건들을 다룬다. 그러나 이 공간에 진입하기 위해서는 현실 세계의 어디엔가 감춰져 있는 특별한 관문을 통과해야 한다. 그것은 일상 세계와 신화 세계의 경계이자 영웅으로서의 자격시험과 같다. 「해리포터」에서 9와 3/4 정거장으로 가는 기둥은 평범한 사람에게 는 지하철의 여느 평범한 기둥에 불과하다. 그러나 마법의 세계로 들어가기 위해서는 반드시 통과해야 할 문이다. 해리포터는 두려움을 극복하고 기둥을 지나 9와 3/4 정거장으로 가는 문을 통과함으로써 비일상의 세계에 발을 내딛게 된다. 「나니아 연대기 - 사자, 마녀 그리고 옷장 (The Chronicles Of Narnia : The Lion, The Witch And The Wardrobe, 2005)」에서도 낡은 옷장은 현실과 나니아를 연결하는 문이다. 주인공들은 이 문을 지나 나니아로 진입하면서 낯선 세계를 경험하면서 새로운 정체성을 획득하게 된다. 이렇게 신화적 특성을 갖는 환상적인 세계는 인물의 존재의 전환과 세계의 통합을 추구하는 장소성이 발현되는 공간으로 구현되고 있다.⁶⁵⁾

65) 오세정(2013), 앞의 글, pp.162-163.

2.2.2 영웅 서사의 다양한 변주

캠벨은 신화에 등장하는 영웅이 모험을 통해 ‘분리 - 입문 - 귀환’의 과정을 거쳐 성장하는 영웅의 여행 서사를 전 세계 신화에 나타나는 공통적인 현상으로 보았다.⁶⁶⁾ 이러한 영웅의 여행 서사는 오늘날 다양하게 변주되고 있다. 대표적인 영화로 조지 루카스(George Lucas) 감독의 「스타워즈(Star Wars)」 시리즈를 들 수 있다. 「스타워즈」는 캠벨이 신화에서 분석해 낸 영웅의 여행 서사 구조를 우주적 세계관으로 충실하게 재현한 영화이다. 출생의 비밀을 가지고 있는 루크 스카이워커가 제국군과의 싸움에 참여하게 되고, 오비완과 요다 등의 제다이들에게 교육을 받으며 최고의 전사로 성장해 악의 화신인 팰퍼틴 황제를 물리치고 우주에 평화를 가져오는 과정은 영웅이 모험에 뛰어들어 여러 고난을 거치면서 성장한 끝에 귀환하는 신화적 서사와 동일하다. 이처럼 「스타워즈」는 신화적 구조를 기반으로 하는 영웅 이야기를 통해 시대적 의미를 표출한 작품으로 볼 수 있다.

이러한 신화 속 영웅의 모습들은 최근 들어 애니메이션 특유의 풍자성으로 변주되기도 한다. 비범한 출생이던 영웅은 우리 주변의 평범한 인물로 변형되기도 하고, 위대하게만 보이던 영웅의 고뇌와 새로운 영웅의 모습을 보여주는 경우도 있다. 그 예로 「인크레더블(The Incredibles, 2004)」에서는 이름을 날리던 영웅이 은퇴를 한 모습이 그려진다. 사람들에게 인기 있는 영웅이었던 미스터 인크레더블은 자살하는 사람을 구해주었다가 죽을 자유를 방해했다는 이유로 더 이상 영웅으로 생활할 수 없다는 판결을 받는다. 영웅에서 퇴출된 인크레더블은 평범한 직장 생활을 하게 된다. 그러나 모든 것을 잘 해낼 것만 같은 영웅은 오히려 평범

66) 캠벨의 영웅의 여행 서사와 관련해서는 뒤에서 자세히 논의하겠다.

한 직장생활에 적응하지 못하고 해고당하기에 이른다. 평범한 사람이 하기 힘든 일들을 해내던 영웅과는 상반되는 낮은 영웅의 모습이다.

「메가마인드(Megamind, 2010)」에서도 독특한 영웅이 등장한다. 어릴 때부터 악당으로 키워진 메가마인드는 영웅인 메트로맨과의 대결에서 매번 패배하다 우연히 승리하면서 도시를 지배하게 된다. 그러나 메가마인드는 대결할 영웅이 사라진 현실에 무료함을 느끼게 되고, 메트로맨의 DNA를 이용해 자신과 대결할 영웅인 타이트탄을 만들어 낸다. 그러나 타이트탄은 자신의 통제에서 벗어나 자신보다 더한 악당으로 변하고 만다. 메가마인드는 자신이 만들어 낸 타이트탄과의 대결에서 승리하고 도시를 지킨다. 이 작품에서는 악당이었던 메가마인드가 도시의 영웅이 되는 독특한 양상을 보여준다. 또한 영웅이었던 메트로맨은 개인적인 삶을 회복하기 위해 악당인 메가마인드를 이용해 죽음으로 위장한다. 항상 남을 위해 희생할 것만 같았던 영웅이 자신을 위한 시간을 원하는 것도 역시 기존에 볼 수 없었던 영웅의 모습이다. 즉, 「메가마인드」에서는 개인적인 시간을 갖고 싶어 하는 영웅, 악당에서 출발해 도시를 구하는 영웅, 그리고 만들어진 영웅이 악당이 되는 모습으로 신화 속 영웅의 모습을 변형하고 있다. 따라서 신화 속 영웅의 모습이 고정적인 것이 아니며, 인물과 사건 등의 변수를 통해 다양한 영웅 서사로 파생될 수 있음을 보여준다. 이처럼 신화의 영웅은 전형적인 모습으로 계승이 되기도 하고, 다양한 모습으로 변주되기도 하면서 새로운 영웅의 모습을 보여준다.

2.2.3 입사식(入社式)의 현대적 발현

입사식은 공동체에 의해 보호를 받던 인물이 특정 시기가 되어 사회와 격리되는 시련과 고난의 경험을 통해 자신의 정체성을 자각하고 공동체의 일원으로 인정받는 성년식의 절차를 말한다. 이야기에서 입사식은 미성숙한 주인공의 성장담으로 나타난다. “비이성적 세계에서 던져진 이성적 존재”⁶⁷⁾와 같이 주인공이 겪는 시련은 부조리한 사회 구조, 외부로부터의 폭력, 내적인 부재 등 다양한 양상을 띤다. 주인공은 난관을 극복하거나 또는 극복에 실패하면서 입사식의 다양한 변이형을 보여준다. 이홍숙은 입사식의 이러한 변이를 “인간의 세계관이 신 중심의 세계관에서 인간 중심의 세계관이라는 것으로 옮겨 오면서 그 원형적 기능은 지속되지만 그것을 고정축으로 하여 역사적 가변성들이 덧붙여졌기 때문”⁶⁸⁾으로 보았다.

일본의 만화 작가 오쓰카 에이치(大塚英志)는 이것을 일상의 세계에서 산이나 동굴 등의 특별한 장소에 건너가 상징적인 죽음을 경험하고 다시 현실로 돌아오는 ‘갔다가 돌아오는’ 이야기 구조로 설명한다. 주인공이 ‘결여’의 상태에서 출발하여 비일상의 세계로 갔다가 다시 돌아옴으로써 ‘결여를 해소’하게 되는 것이다.⁶⁹⁾ 이런 점에서 오늘날 창작되는 이야기에서의 입사식은 낮선 세계로의 여행이 중요한 역할을 한다. 집을 떠나 다른 장소로 떠나는 여정은 자의든, 타의든 내적인 변화를 내포하고 있다.

애니메이션은 꿈과 미지의 세계를 통해 낮선 공간으로의 여행, 또는 잊고 있던 자연의 회복이라는 메시지를 통해 신화적 사고를 반영한다.

67) 김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009, p.97.

68) 이홍숙, 「현대소설의 신화적 연구」, 박사학위논문, 창원대학교 대학원, 2007, pp.57-58.

69) 大塚英志, 『스토리 메이커』, 선정우 역, 북바이북, 2013, pp.27-33.

이것을 잘 보여주는 사례가 일본 애니메이션의 거장 미야자키 하야오(宮崎駿)의 작품들이다. 미야자키 하야오 감독의 작품들은 환상적인 세계관과 더불어 제의적인 공간 배치로 신화적 요소들을 보여준다. 그의 대표작 중 하나인 「월령공주(もののけ姫, 2003)」는 태초의 자연 공간을 지키려는 신들과 숲을 이용해 편리한 생활을 하려는 인간들과의 대립을 통해 자연과 인간의 공존, 즉 신화적 세계와 현실 세계의 공존에 대한 고민을 보여주고 있다. 또한 자연의 신인 사슴신이 죽음으로써 자연이 다시 살아나는 모습은 삶과 죽음에 대한 분리가 엄격하지 않은 신화의 세계를 반영하고 있다.⁷⁰⁾

그의 또 다른 작품인 「센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し, 2001)」은 신화에 자주 등장하는 금기 모티프와 공간의 이동을 통해 성장하는 영웅 서사를 차용하고 있다. 치히로는 부모님과 함께 수상한 터널을 지나게 되는데 부모님은 신들의 음식을 먹고 돼지로 변한다. 금기를 어긴 대가를 받은 것이다. 이때부터 부모님을 구하기 위한 치히로의 모험이 시작된다. 치히로는 유바바의 온천장에서 일을 하면서 하쿠를 만나고, 잃어버린 하쿠의 이름을 찾아준다. 그리고 부모님을 인간으로 되돌아오게 한 후 일상 세계로 돌아온다. 낯선 공간에서 이름을 잃어버리는 것은 간접적인 죽음의 체험이자 새롭게 태어남을 의미한다. 그런 점에서 치히로의 모험은 신화 속 영웅의 성인식의 현대적 재현이라고 할 수 있다.⁷¹⁾

이러한 인물의 성장담은 디지털 게임의 스토리텔링에서도 활발히 활용되고 있다. 다수의 게임들이 인물과 퀘스트, 배경 등에 북유럽신화를 비롯한 다양한 신화의 요소들을 차용하고 있다. 고대 켈트 신화의 세계관과 스토리를 기반으로 하는 「마비노기(Mabinogi)」, 북유럽신화를 소재

70) 표정옥, 『현대문화와 신화』, 연세대학교출판부, 2006, pp.105-111.

71) 표정옥(2006), 위의 책, pp.116-123.

로 하는 「라그나로크(Ragnarok)」 등 다수의 게임에서 신화적 요소를 찾을 수 있다.⁷²⁾ RPG게임의 경우 각 단계마다 악을 물리치며 성장한다는 설정에서 신화의 입사식 서사와 유사성을 보인다. 또한 「월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)」와 같은 MMORPG의 경우 신화의 세계관을 차용하는 경우는 물론 선과 악의 대결을 통해 인물을 성장시키는 것과 같은 요소들을 통해 전형적인 신화의 구조를 게임에서 구현하고 있다. 게임 속 인물은 다양한 퀘스트를 수행하면서 게임 세계관의 일원으로 활약하게 되며, 이러한 과정을 통해 더욱더 강한 악의 세력과 대결할 수 있게 성장한다. 그러나 MMORPG의 유저들은 게임의 세계관이 제시하는 성장과정을 그대로 따르지는 않는다. 유저들 간의 다양한 커뮤니케이션을 통해 다선형적인 성장을 준다. 따라서 게임은 선형적 서사성을 띠는 신화와 달리 유저들의 동시다발적인 접속과 개인의 차별화된 게임 서사를 통해 비선형적이고, 다선형적인 방식으로 신화의 입사식을 변형하고 있다고 할 수 있다.

72) 이동은(2012), 앞의 글, p.108.

2.2.4 신화적 원형의 상징적 수용

서사적 측면에서 신화의 정체성은 반복적으로 나타나는 형식적인 구조인 원형에서 찾을 수 있다. 우리는 소설을 읽을 때나 영화를 볼 때 익숙한 형태의 이야기 구조를 금방 알아챈다. 신분이 낮은 여자가 신분이 높은 남자와 사랑에 빠지는 것을 두고 신데렐라 스토리를 떠올리는 것은 과거의 이야기에서 동일한 서사구조를 찾아내기 때문이다. 이렇게 여러 이야기에서 반복적으로 사용되고 있는 요소들을 이야기의 원형이라 할 수 있으며, 신화는 다양한 원형들을 내포한 이야기의 원천으로 인정받고 있다. 그러나 동일한 원형을 소재로 하면서도 다른 의미를 보여주는 경우가 있다. 인물의 전환, 사건의 재구성, 배경의 전환 등을 통해 원형과의 차별화를 시도하는 경우이다.

대표적인 사례로 북유럽신화의 ‘황금 반지’ 이야기를 들 수 있다. 인간의 욕망이 가져다주는 불행을 보여주는 ‘황금 반지’ 이야기는 여러 장르와 결합하면서 다양한 이야기로 확장되었다. 바그너의 오페라 「니벨룽겐의 반지(Der Ring des Nibelungen, 1876)」를 비롯해, 영화 「니벨룽겐의 반지(Ring of the Nibelungs, 2004)」, 애니메이션 「하록사가-니벨룽겐의 반지(Harlick Saga, ハーロック・サーガ, 1999)」, 게임 「니벨룽겐의 반지(1998)」, 소설 「반지의 제왕(1955)」 등의 콘텐츠들은 ‘황금 반지’ 이야기를 다양하게 변주한 콘텐츠들이다.⁷³⁾ 이 밖에도 많은 콘텐츠들이 ‘황금 반지’ 이야기를 기반으로 창작되었다. 즉, 신화를 원형으

73) <니벨룽겐의 반지>의 문화콘텐츠화와 관련해서는 송희영의 「바그너의 오페라와 북유럽신화의 게임콘텐츠화」(『카프카연구』 제27집, 한국카프카학회, 2012.)와 「<하록사가>와 <마법망치의 전설 토르> : 애니메이션에 나타난 북유럽신화와 바그너의 <니벨룽겐의 반지>」(『브레히트와 현대연극』 제28집, 한국브레히트학회, 2013.) 김경란의 「니벨룽겐 소재의 영화화」, (『독일언어문학』 제57집, 독일언어문학연구회, 2012.), 임병희의 「바그너의 오페라와 문화콘텐츠 : 『니벨룽겐의 반지』와 애니메이션」(『독일문학』 제52권 1호, 한국독어독문학회, 2011.) 등의 논문을 참고할 것.

로 하여 다양한 이야기 창작이 이루어진 것이다. 이 경우 영화 「니벨룽겐의 반지」와 같이 신화의 이야기와 상당 부분 유사하게 전개하면서 개인의 욕망 차원의 이야기를 차용하는 경우도 있지만, 소설 「반지의 제왕」처럼 반지로 인한 세계의 위기와 극복에 이르는 세계적 차원의 문제로 확장되기도 한다.

또한 신화의 대표적인 화소인 생명창조의 모티프를 새로운 시각으로 다루고 있는 콘텐츠들도 있다. 리들리 스콧(Ridley Scot) 감독의 「프로메테우스(Prometheus, 2012)」⁷⁴⁾는 신화의 대표적인 화소인 생명창조의 모티프를 다루고 있다. 영화에서는 신의 능력으로 여겨지는 생명창조의 비밀에 대한 인간의 욕망과, 인간의 한계로 여겨지는 죽음을 극복하려는 노력으로 나타난다. 프로메테우스는 인간에게 불을 가져다 준 죄로 제우스에 의해 코카서스 산에서 독수리에게 간을 쪼이는 형벌을 받는 신이다. 신들의 입장에서는 자신들의 비밀을 훔쳐간 존재이지만, 인간에게는 삶의 전환을 가져온 훌륭한 도구를 가져다 준 존재이다. 이 영화에서 프로메테우스호가 생명의 근원을 찾아 떠나는 행위는 신화 속의 프로메테우스의 행위와 동일하다. 과학이 비약적으로 발달했음에도 아직까지 밝히지 못하고 있는 생명의 비밀을 파헤치는 것은 인류에게 또 다른 세계의 문을 여는 것과 같다. 즉, 생명의 창조라는 비밀에 도전하는 인간의 모습을 통해 신화적 사고에 도전하는 인간의 모습을 그리고 있다. 이러한 생명창조 모티프들은 복제인간과 사이보그 같은 측면으로 확대 재생산되고 있다. 영화 「아일랜드(The Island, 2005)」와 같이 바이오 기술의 발전으로 나타날 수 있는 복제인간으로 인한 사회적 문제, IT기술의

74) 영화 「프로메테우스」는 인류 기원의 비밀을 알기 위해 외계인이 남긴 표식을 따라 한 행성에 도착한 프로메테우스호가 외계인과 조우하지만 사실 그 여정이 프로젝트를 지원한 CEO의 영생의 방법을 얻기 위한 계획이었다는 사실이 밝혀지고, 외계인은 인류가 이곳을 찾아온 것을 신에 대한 도전의 신호로 여겨 인류를 멸망시키려 지구로 떠나려던 찰라 우주선 선장의 희생에 의해 외계인을 막는다는 내용이다.

발전으로 인한 기계문명에 의한 지배의 문제를 다룬 영화 「매트릭스(The Matrix, 1999)」 등은 생명 창조 모티프와 과학기술의 맹신에 대한 비판적 시각을 결합한 사례라 할 수 있다.

베르나르 베르베르(Bernard Werber)의 작품들은 보다 근원적인 접근을 시도하는데, 그는 신의 존재에 대한 탐구의 과정을 보여준다. 「<타나토노트(Les Thanatonautes, 1994)」, 「천사들의 제국(L'Empire des Anges, 2000)」에서 「신(God, 2008)」에 이르기까지 베르나르 베르베르는 신화의 요소들인 사후 세계와 천국, 신에 대한 비밀을 파헤치는 작업을 시도한다. 이 작품들의 독특한 점은 비현실적인 신화의 세계를 과학적인 요소를 활용하여 탐구하는 모습을 보여주고 있다는 점이다. 의사로 등장하는 주인공 미카엘 팽송, 약물을 써서 간접 죽음을 체험하는 것, 죽은 후에 영혼이 우주의 어느 행성으로 가게 된다는 설정, 그리고 신들을 선발하는 아카데미 같은 행성이 존재하다는 상상력은 그동안 환상적으로만 접근하던 신화의 세계를 현실의 세계로 끌어내리는 접근 방식을 보여준다.

이처럼 신화의 원형적 상징은 현실 문제와 다양하게 결합하면서 신화의 세계관을 재구성하며, 인간의 근원적인 욕망과 사회현실 등을 반영하면서 오늘날의 이야기로 전환되고 있다.

2.3 신화 콘텐츠 스토리텔링의 분석 이론

2.3.1 블라디미르 프로프의 민담의 구조

신화 콘텐츠와 관련된 연구들은 신화의 서사에 나타나는 원형 모티프의 전환 가능성에 대한 분석이 주로 이루어졌다. 모티프는 요정담을 분석하는 민속 연구에서 처음 쓰였던 용어로서 스토리에 반복되어 나타나는 동일한 내용 요소를 뜻한다.⁷⁵⁾ 모티프는 여러 이야기에서 공통적으로 찾을 수 있는 요소이다. 예를 들어 드라마 「성균관 스캔들(2010)」처럼 여자 주인공이 남장을 하고 금남의 구역에 들어가 겪는 이야기는 「커피 프린스 1호점(2007)」과 「바람의 화원(2008)」, 애니메이션 「물란(Mulan, 1998)」, 고전소설 「홍계월전(洪桂月傳)」에서 이미 나타난다. 제주신화 <세경본풀이>에서도 여성인 자청비가 문도령을 따라 서당에 공부하러 가는 장면이 나타난다. 이 이야기들은 남장여자라는 하나의 요소로 묶을 수 있다. 이 작품들은 각기 다른 주제를 가지고 다른 스토리를 보여주고 있지만 여자가 자신의 정체성을 숨기기 위해 남장을 하고 남자들의 영역으로 진입한다는 점에서 동일한 유형의 이야기로 묶을 수 있다. 그런 점에서 이 이야기들은 남장여자라는 요소가 다양하게 변주되는 과정에서 새롭게 창작된 이야기라고 볼 수 있다. 이와 같이 하나의 모티프는 다양한 이야기로 변화가 가능하다.

이처럼 모티프는 오랫동안 반복되어 사용되면서 하나의 패턴으로 굳어진 양식이다. 이인화는 모티프에 대해 “어떤 이야기가 많은 사람들에게 반향을 일으킬 수 있을 만큼 강력한가를 설명하는 개념”이며, “평범하고 정상적인 안정 상태를 교란하는 유의미한 위반성을 이용해 하나의 흥미

75) 이인화(2014), 앞의 책, p.81.

진진한 서사를 전개시킬 수 있는 힘(서사 잠재력)”을 가지고 있다고 본다.⁷⁶⁾ 즉, 오랫동안 이야기에 반복된 모티프의 비일상적인 변화가 사람들에게 흥미를 유발하는 요소로써 작용한다.

이와 같은 모티프를 이채영은 마스터 플롯의 측면에서 설명하기도 한다. 시대를 초월하여 지속적으로 특징적인 사건의 골자를 공통되게 다루면서 전개되는 동류의 이야기들을 아우르는 개념을 ‘마스터 플롯(master plot)’이라고 총칭할 수 있다는 것이다.⁷⁷⁾ 따라서 <세경본풀이>의 자청비 이야기는 남장여자 모티프를 아우르는 마스터 플롯으로 볼 수 있다. 이처럼 신화의 모티프는 다양하게 변이형을 만들어 낼 수 있는 원형의 역할을 한다.

신화는 이러한 일련의 이야기군의 원형이 되는 모티프를 다수 내포하고 있다. 제우스가 여러 모습으로 변해 여인들과 관계를 맺는 것에서 다른 존재로 전환되는 변신 모티프를, 북유럽신화에서 불행한 운명을 맞게 되는 황금반지 이야기에서 반지 모티프를, 바리데기가 아버지의 병을 낫게 하기 위해 저승에 다녀 온 것에서 이계방문의 모티프를 찾을 수 있다. 즉, 신화는 오늘날 수많은 이야기가 보여주는 다양한 모티프의 원형을 내포하고 있기 때문에 다양하게 확장이 가능한 서사 잠재력을 보유하고 있다고 할 수 있다.

원형 모티프와 관련하여 주목할 연구는 프로프의 민담 분석론이다. 러시아 민담을 구조주의 입장에서 접근한 프로프는 이야기를 구성하는 반복적인 속성에 주목했다. 그의 작업은 다양한 내용과 형태를 보여주는 민담에서 변하지 않는 요소를 찾아내려 했다. 즉 민담의 구조적 원형을 도출하려고 한 것이다.

프로프는 러시아 요정담을 대상으로 구조주의적 측면에서 접근을 시

76) 이인화(2014), 앞의 책, pp.90-91.

77) 이채영(2014), 앞의 글, p.61.

도했다. 민담의 최소 단위를 기능으로 보고 그 기능의 배열 방식을 구조라고 보았다. 그리고 러시아 민담에 나타나는 공통적인 이야기 구조를 도출해 냈다. 이를 위해 아래와 같은 네 가지 문장의 사례를 들었다.

- 1) 임금님이 영웅에게 독수리를 하사한다. 독수리는 영웅을 나라로 데려간다.
- 2) 노인이 수첸코에게 말을 준다. 말은 수첸코를 다른 나라로 데리고 간다.
- 3) 마법사가 이반에게 작은 배를 준다. 배는 이반을 다른 나라로 데려간다.
- 4) 왕자가 이반에게 반지를 준다. 반지 속에서 젊은이가 나와 이반을 다른 나라로 데려간다.⁷⁸⁾

위의 서로 다른 이야기에서 추출해 낸 네 문장을 비교하면 각기 다른 내용이 전개되지만, 인물들의 행동에서 유사성을 발견할 수 있다. 임금님과 노인, 마법사와 왕자는 각각 영웅, 수첸코, 이반에게 무엇인가를 건네준다. 독수리, 말, 작은 배, 반지로 각기 다른 도구로 나타나지만 건네준다는 행위 자체는 동일하다. 또한 이것을 받은 영웅, 수첸코, 이반이 도구를 이용해 다른 장소로 이동하는 것도 동일하다. 프로프는 여기에서 증여자가 주인공에게 도구를 제공하는 공통적인 기능을 찾을 수 있다고 보았다.⁷⁹⁾

이처럼 프로프가 말하는 기능이란 ‘등장인물의 행위’에 의해 정의된다. 이러한 맥락에서 민담은 기능을 가진 인물들의 행위에 의해 사건이 진행된다고 보았다. 그래서 요정담에 등장하는 등장인물을 역할에 주목하여 다음과 같이 여덟 가지 인물 유형으로 분류하였다.

78) Vladimir Propp, 『민담형태론』, 황인덕 역, 예림기획, 1998, p.52.

79) 大塚英志(2013), 앞의 책, pp.42-43.

① 주인공 ② 가짜주인공 ③ 적 ④ 증여자 ⑤ 조력자 ⑥ 공주와 왕 ⑦ 파견자 ⑧ 추적자

여기서 ‘주인공’은 이야기의 중심 역할을 하는 인물을 말한다. ‘가짜 주인공’은 러시아 요정담의 특징적인 인물로서 주인공이 고생해서 적을 물리치고 공주를 구출할 때 주인공보다 먼저 본국에 돌아와서 공적을 가로채는 인물로 자주 등장한다. ‘적’은 주인공과 대척점에 서 있는 인물로 주인공의 목적을 방해하는 인물을 말한다. ‘증여자’는 시험을 통해 주인공이 필요한 특별한 능력을 갖추게 하는 인물을 말한다. ‘조력자’는 주인공의 행동을 도와주는 역할을 하는 인물을 말한다. ‘공주와 왕’ 중에 공주는 행방불명 또는 납치가 되어 주인공이 구해야 하는 대상에 해당하며, 왕은 공주가 납치된 것처럼 적에 의해 자신의 소유물에 피해를 입은 인물을 말한다. ‘파견자’는 납치된 공주를 구하라는 과제를 부여하여 주인공이 여행을 떠나게 만드는 인물이며, ‘추적자’는 주인공의 뒤를 쫓는 인물이다. 여덟 가지 인물은 하나의 이야기에 각기 다른 인물로 나타나는 경우도 있지만 한 인물이 상황에 따라 변화하면서 여러 인물의 기능을 수행하기도 한다. 프로프는 이상의 인물 구분을 기반으로 러시아 요정담의 이야기의 ‘기능’을 다음과 같이 31가지로 정리했다.

<프로프의 러시아 요정담의 31가지 기능>⁸⁰⁾

1. 가족의 한 사람이 집을 떠나 있다.(부재)
2. 금지명령이 주인공에게 내려진다.(금지)
3. 금지가 위반된다.(위반)
4. 적대자가 정보를 찾아내려 한다.(탐색)
5. 적대자가 희생물에 관한 정보를 얻게 된다.(정보 누설)
6. 적대자가 희생자, 혹은 그가 가진 것을 빼앗기 위하여 희생자를 속이려고 한다.(모략)
7. 희생물이 속임을 당하고, 그로 인해 엉뚱하게도 적대자를 도와주는 꼴이 되고 만다.(방조)
- 8-1 적대자가 가족 중의 일원에게 해를 끼치거나 상해를 입힌다.(가해)
- 8-2 가족 중의 한 사람에게 무엇인가가 결여되어 있거나, 그것이 무엇인지 갖기를 원한다.(결여)
9. 불운과 결여가 주인공에게 알려지고, 주인공이 요청이나 명령을 받아 출발을 허락받거나 파견된다.(중개)
10. 탐색자형 주인공이 대항하자는 데에 동의하거나, 대항할 것을 결의한다.(대항개시)
11. 주인공이 집을 떠난다.(떠남)
12. 주인공이 증여자로부터 시험되거나, 심문되거나, 공격받거나 하며, 이를 통해 주인공은 주구나 조력자를 얻는 발판을 마련한다.(증여자의 첫 번째 기능)
13. 주인공이 장차 증여자가 될 사람의 행동에 반응한다.(반응)
14. 주인공이 주구를 손에 넣는다.(주구의 증여)
15. 주인공이 그가 찾는 대상이 있는 곳으로 옮겨지거나, 인도되거나, 안내된다.(두 나라 간의 공간상 이동)
16. 주인공과 적대자가 투쟁에 돌입한다.(투쟁)

80) Vladimir Propp(1998), 앞의 책, pp.237-239. 인용

17. 주인공이 낙인찍힌다.(낙인찍힘)
18. 적대자가 패배한다.(승리)
19. 최초의 불행이나 결여가 해소된다.(해소)
20. 주인공이 돌아온다.(귀환)
21. 주인공이 추적당한다.(추적)
22. 추적으로부터 주인공이 구조된다.(구조)
23. 주인공이 몰래 집이나 다른 나라에 도착한다.(비밀리에 도착)
24. 가짜주인공이 부당한 요구를 해온다.(부당한 요구)
25. 난제가 주인공에게 주어진다.(난제)
26. 난제가 해결된다.(해결)
27. 주인공이 인지(발견) 된다.(인지)
28. 가짜주인공이나 적대자의 정체가 폭로된다.(정체노출)
29. 주인공에게 새 모습이 부여된다.(변신)
30. 적대자가 벌을 받는다.(처벌)
31. 주인공이 결혼을 하고 왕좌에 오른다.(결혼)

프로프는 요정담이 위와 같은 31가지의 기능을 중심으로 구성되며, 몇 가지 기능이 빠지거나 일부의 요소가 반복되면서 다양한 이야기 형태가 나타나지만 각 기능의 순서는 변하지 않는다고 보았다. 즉, 프로프는 러시아 요정담의 기능의 수는 31가지로 한정되어 있으며, 기능 순서는 고정적이고, 구조적인 측면에서 단일 유형에 속한다는 원칙을 추출해 내고 있다.⁸¹⁾ 프로프의 연구는 다양한 모티프와 변이형들로 이루어진 민담 장르에서 변하지 않는 ‘기능’이라는 요소를 중심으로 민담의 고정적인 형태를 추론했다는 점에서 의의를 갖는다.⁸²⁾

81) Vladimir Propp(1998), 앞의 책, p.237.

82) 채트먼은 프로프의 연구에서 “서사구조를 단순한 표피적 형태나 언어적 외관으로부터 분리시킬 필요성 등에 관한 깊은 시사를 얻을 수가 있다”고 하였다.(S. Chatman, 『이야기와 담론』, 한용환 역, 푸른사상, 2003, pp.13-14.)

신화는 민담과 유사한 성격을 가지고 있다. 다양한 인물과 형태를 보이지만 유사한 이야기가 반복적으로 나타나기도 한다. 그리고 신화의 신성성이 사라지면 전설을 거쳐 민담으로 변하는 경우가 많다. 그렇기 때문에 민담의 기능 요소가 신화에도 내포되어 있을 것으로 유추할 수 있다. 따라서 민담을 대상으로 한 프로프의 연구 방법은 신화를 대상으로도 적용할 수 있으며, 이를 통해 다양한 형태를 보이는 신화의 기본 구조를 도출해 낼 수 있다.

2.3.2 조셉 캠벨의 영웅의 여행 서사 구조

프로프가 러시아 요정담이라는 특정 대상을 통해 고정적인 서사 구조를 찾으려는 시도를 했다면, 캠벨은 전 세계 각국의 신화와 설화, 종교신화 등을 비교 분석하여 보편적인 신화의 이야기 구조를 찾으려는 시도를 했다. 그는 신화에 나타나는 공통된 이야기 전개의 패턴을 영웅의 모험담으로 유형화 했다.⁸³⁾

그는 영웅을 “일상적인 삶의 세계에서 초자연적인 경이의 세계로 떠나고, 여기에서 엄청난 세력과 만나고, 결국은 결정적인 승리를 거두고, 영웅은 이 신비스러운 모험에서 동료들에게 이익을 줄 수 있는 힘을 얻어 현실 세계로 돌아오는”⁸⁴⁾ 과정을 겪는 인물이라고 보았다.

그래서 신화에서 겪는 영웅의 모험을 ‘분리 혹은 출발’, ‘시련과 입문의 성공’, ‘회귀와 사회와의 재통합’의 세 단계로 구분했다. 그리고 각 단계마다의 영웅이 겪는 일련의 과정을 [표 2-1]과 같이 정리했다.

[표 2-1] 조셉 캠벨의 영웅의 여행⁸⁵⁾

구분	단계
분리 혹은 출발 (분리)	모험에의 소명
	소명의 거부
	초자연적인 조력
	첫 관문의 통과
	고래의 배
시련과 입문의 성공 (입문)	시련의 길
	여신과의 만남
	유혹자로서의 여성
	아버지와의 화해
	신격화 궁극적인 홍익(弘益)

83) 한교경(2013), 앞의 책, p.159.

84) Joseph Campbell(1999), 앞의 책, pp.44-45.

구분	단계
회귀와 사회의 재통합 (귀환)	회귀의 거부
	불가사의한 도주
	외부로부터의 원조
	회귀 관문의 통과
	두 세계의 주인
	살기 위한 자유

‘분리 혹은 출발 단계’에서 영웅은 평범한 삶에서 운명적인 소명을 받게 되면서 자신이 비범한 존재임을 알게 된다. 영웅은 소명을 수행하기 위해 초자연적인 조력자의 도움을 받아 낯선 세계로 떠난다. 세상으로부터의 출발은 여행의 시작이다. 첫 관문을 통과한 영웅은 고래의 배로 상징되는 재생의 영역에 들어간다.⁸⁶⁾

‘시련과 입문의 성공’ 단계에서 영웅은 시련을 맞이한다. 시련은 첫 관문의 문제를 심화시키고, 영웅은 장애를 뛰어넘으면서 몇 번의 예비적 승리를 거두게 된다. 그리고 여신과의 만남, 아버지와의 화해를 거쳐 신격화된다.⁸⁷⁾

‘회귀와 사회의 재통합’ 단계에서 영웅은 전리품을 가지고 귀환한다. 그러나 다시 한 번 위험에 빠지고, 우연한 도움에 의해 탈출에 성공하여 무사히 귀환한다. 영웅은 이 여정을 통해 사회 통합의 힘을 얻게 되고, 사람들에게 인정받는 영웅의 삶을 획득하게 된다.⁸⁸⁾

이렇게 영웅이 겪는 각각의 단계는 한 인간이 삶에서 필요한 깨달음을 얻고 가치 있는 인간으로 성장하는 통과 의례와 같은 과정이다. 캠벨은 이것을 원질신화(原質神話, monomyth)라 불렀다.⁸⁹⁾ 영웅은 이 과정을

85) Joseph Campbell(1999), 앞의 책, pp.51-52.

86) Joseph Campbell(1999), 앞의 책, pp.69-127.

87) Joseph Campbell(1999), 앞의 책, pp.128-252.

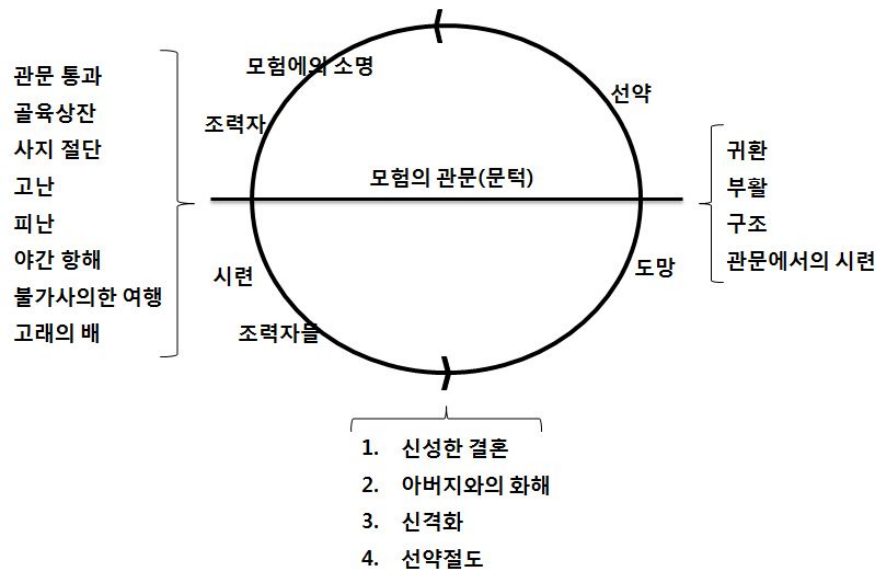
88) Joseph Campbell(1999), 앞의 책, pp.253-322.

89) 김윤아·이종승·문현선, 『신화, 영화와 만나다』, 아모르문디, 2015, pp.29-30.

통해 평범한 인물에서 영웅의 모습으로 변모한다. 영웅이 겪게 되는 일련의 과정을 캠벨은 다음과 같이 정리했다.

원래 살던 오두막이나 성에서 떠난 신화 속 영웅은 꾀에 빠지거나, 납치당하거나 자진해서 모험의 문턱에 이른다. 여기에서 영웅은 길을 안내할 그림자 같은 부정적인 존재를 만난다. 영웅은 이를 퇴치하거나 이 권능을 지닌 존재와 화해하여 산 채로 암흑의 왕국으로 들어가거나(골육상잔, 용과의 싸움 : 제물 헌납, 혹은 호부에 의지하여), 적대자의 손에 죽음을 당한다(의절, 고난). 이 문턱을 넘어선 영웅은 낯설면서도 이상하게 친숙한 힘에 이끌려 이 세계를 여행하는데, 경우에 따라 위협을 받기도 하고(시련), 초자연적인 도움을 받기도 한다(조력자). 신화적인 영역의 바닥에 다다르면, 영웅은 절대(絶大)한 시험을 당하고, 그 시험을 이긴 보상을 받는다. 이 승리는 세계의 어머니인 여신과의 성적 결합(신성한 결혼), 창조자인 아버지에게 의한 인정(아버지와의 화해), 그 자신의 신격화(神格化), 혹은 적대적인 능력이 그의 힘에 벽찰 경우에는 전리품의 가로채기(신부 훔치기, 불 훔치기)로 나타난다. 원래 이 승리는 자기의식의 확장이며, 존재와의 합일이다(깨달음, 변모, 자유). 마지막 단계는 귀환이다. 영웅이 그 권능의 축복을 받은 경우 전리품은 영웅을 보호한다(使者). 그렇지 못할 경우, 영웅은 도망치고, 부정적인 세력의 추격을 받는다(모습을 바꾸며 도주하기, 장애물을 피하며 도주하기). 귀환의 관문에서 초월적인 권능의 소유자는 뒤에 남아야 한다. 영웅은 혼자서 그 무서운 왕국에서 귀환한다(귀환, 부활). 그가 가져온 전리품(홍익)은 세상을 구원한다(불사약).⁹⁰⁾

90) Joseph Campbell(1999), 앞의 책, pp.316-317. 인용



[그림 2-1] 조셉 캠벨의 영웅의 여행⁹¹⁾

캠벨의 영웅의 여행 서사 구조는 미국의 영화감독 조지 루카스와 스티븐 스필버그(Steven Spielberg)의 작품에 영향을 준 것을 필두로 문화콘텐츠의 스토리 창작에 많은 영향을 끼쳤다.⁹²⁾

영웅의 여행 서사 모델을 스토리텔링에 접목시켜 문화콘텐츠의 창작론으로 활용하는데 기틀을 닦은 사람은 미국의 작가인 보글러이다. 그는 신화학의 이론이던 캠벨의 영웅의 여행 서사 구조를 영화 시나리오 창작의 서사 형식으로 발전시켜 문화콘텐츠로의 적용 가능성을 넓혔다. 그는 캠벨의 영웅의 여행을 영화의 스토리텔링 조건에 적용시켜 영웅이 겪는 모험의 과정에 따라 12단계로 변형하여 제시하였다.

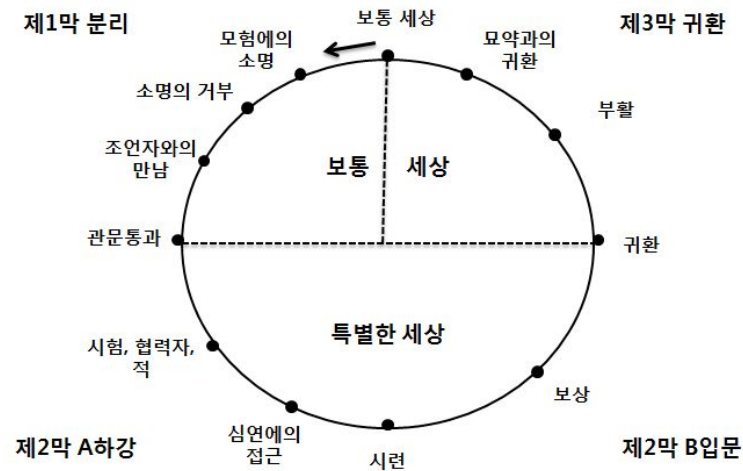
91) Joseph Campbell(1999), 앞의 책, p.315. 그림 인용

92) Christopher Vogler, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성 역, 무우수, 2005, p.41.

<크리스토퍼 보글러의 영웅의 여행>⁹³⁾

- ① 보통 세상(일상 세계, Ordinary World) : 관객들이 영웅을 만나고, 영웅의 야망과 한계를 알게 되고, 영웅을 받아들이고 동일시함으로써 영웅과의 유대감을 형성한다.
- ② 모험에의 소명(Call to Adventure) : 영웅은 떠밀려서 탐색의 여행에 오르거나, 또는 문제를 해결하라는 도전에 직면한다.
- ③ 소명의 거부(Refusal of the Call) : 영웅은 망설이거나 공포를 드러낸다.
- ④ 조연자와의 만남(Meeting with the Mentor) : 영웅은 확신, 경험, 지혜의 원천과 접촉한다.
- ⑤ 관문통과(Crossing the Threshold) : 영웅은 모험을 받아들이기로 하고 ‘특별한 세상’으로 들어간다.
- ⑥ 시험, 협력자, 적(Tests, Allies and Enemies) : ‘특별한 세상’에서는 무엇이 특별한가를 발견하도록 영웅을 이끌어주는 상황과 사람들.
- ⑦ 접근(Approach) : 실패하고 좌절한 세력들 또는 죽음의 세력들과 맞서 싸울 핵심이 되는 전투를 준비하는 단계.
- ⑧ 시련(Ordeal) : 이야기의 가장 핵심이 되는 위기로 영웅이 최대의 공포와 맞서고 죽음을 맞본다.
- ⑨ 보상(Reward) : 영웅이 다시 태어나서, 공포와 죽음을 극복한 데에 대한 보상을 만끽하는 순간이다.
- ⑩ 귀환(Road Back) : 영웅은 모험이 끝났음을 천명하고 ‘특별한 세상’을 떠나거나, ‘특별한 세상’에서 벗어나려다가 추격을 당한다.
- ⑪ 부활(Resurrection) : 고향으로 돌아오는 관문에서 영웅을 정화하고 속죄와 변신을 겪게 하는 클라이맥스를 이루는 시험.
- ⑫ 묘약과의 귀환(Return with the Elixir) : 영웅이 귀환하여 그가 여정에서 얻은 것을 나누고, 이로써 친구들과 가족, 공동체 그리고 세계가 득을 본다.

93) Stuart Voytilla, 『영화와 신화』, 김경식 역, 을유문화사, 2005, pp.9-10. 인용



[그림 2-2] 크리스토퍼 보글러의 영웅의 여행⁹⁴⁾

보글러는 영화 창작과 관련하여 캠벨의 영웅의 여행 서사를 접근하였다. 그래서 캠벨의 ‘분리 - 입문 - 귀환’의 과정을 영화의 3막 구조에 접목시켰다. 그리고 영웅의 모험이 미지의 장소를 경험하는 것뿐만 아니라 마음, 정신, 영혼 중의 하나를 찾아 떠나는 내부로의 여행을 통해 영웅을 성장하게 하는 ‘감정의 여행’으로 제시하여 영웅의 의미를 확장시키면서, 모든 스토리의 프로타고니스트(protagonist)는 여행을 하는 영웅으로 보았다.⁹⁵⁾

보글러는 이야기 안에서 등장 인물이 맡는 기능 또는 역할에 따라 영웅, 조언자(정신적 스승), 관문수호자, 전령, 변신자재자, 그림자, 트릭스터(장난꾸러기) 등 7개의 원형을 제시했다. 각 원형이 보여주는 기능은 다음과 같다.

94) Christopher Vogler(2005), 앞의 책, p.277. 그림 인용

95) Christopher Vogler(2005), 앞의 책, pp.52-53.

<보글리의 등장 인물의 기능>96)

① 영웅(Hero) : “봉사하고 희생한다”

: 영웅은 중심이 되는 인물로 자신에게 닥쳐온 여정에서 스스로 희생하는 역할을 한다.

② 조연자(Mentor) : “이끌어준다”

: 조연자는 영웅에게 동기와 통찰력과 수련을 제공함으로써 영웅이 의심과 공포를 극복하고 여정을 준비하도록 도와준다.

③ 관문수호자(Threshold Guardian) : “시험한다”

: 관문수호자는 영웅으로부터 특별한 세상과 거기에 감춰진 비밀을 수호하며, 영웅의 행위가 진심인지, 그리고 영웅이 과연 자격이 있는지를 시험한다.

④ 전령(Herald) : “경고하고 자극을 준다”

: 전령 원형은 과제를 제시하고 중대한 변화가 닥쳐오고 있음을 알린다. 그 원형은 어느 때든지 나타날 수 있지만, 대개는 여정이 시작될 때 나타나 모험에의 소명을 알린다.

⑤ 변신자재자(Shapeshifter) : “의의를 제기하고 속인다”

: 변신자재자는 등장인물의 의도와 충성도를 헛갈리게 만들어서 영웅을 잘못된 곳으로 유도한다.

⑥ 그림자(Shadow) : “파멸시킨다”

: 그림자는 우리의 가장 어두운 욕망, 우리가 알지 못하는 일깨워지지 않은 능력 또는 퇴짜 맞은 재능을 의미한다.

⑦ 트릭스터(Trickster) : “혼란을 일으킨다”

: 평지풍파 일으키기를 즐겨하는 그들은 재빠른 말 바꾸기나 기괴한 짓거리로 보통세상을 난장판으로 만들어버린다.

96) Stuart Voytilla(2005), 앞의 책, pp.42-46. 인용(각 인물에 대한 설명은 전체 내용 중 일부만 인용하였다.)

그러나 반드시 이러한 원형만 등장하는 것은 아니다. 보글러가 언급했듯이 이외에도 수많은 원형들이 존재한다. 하지만 대부분은 원형에서 변주되고 개량된 것에 불과하다.⁹⁷⁾ 또한 이러한 원형들은 고정적인 것이 아니다. 한 인물이 다양한 인물로 나타나기도 한다. 액션어드벤처에서는 영웅이 트릭스터의 가면을 쓰고 활약하기도 하고, 로맨틱 코미디에서는 조연자가 트릭스터의 역할을 하기도 한다. 이 밖에도 영웅을 돕던 조연자가 사실은 그림자로 나타나는 경우, 전령이 주인공을 속이는 변신자재자의 역할을 하는 것처럼 한 이야기 안에서 다양한 모습을 보여준다.⁹⁸⁾

캠벨의 이론이 전 세계의 신화적 사고를 이해해야 하는 반면에 보글러의 경우 누구나 이해하기 쉽고, 영화 장르와의 접목을 통해 문화콘텐츠적 요소를 반영하고 있기 때문에 문화콘텐츠의 여러 장르에서 서사 분석과 창작의 방법론으로 다양하게 활용되고 있다.

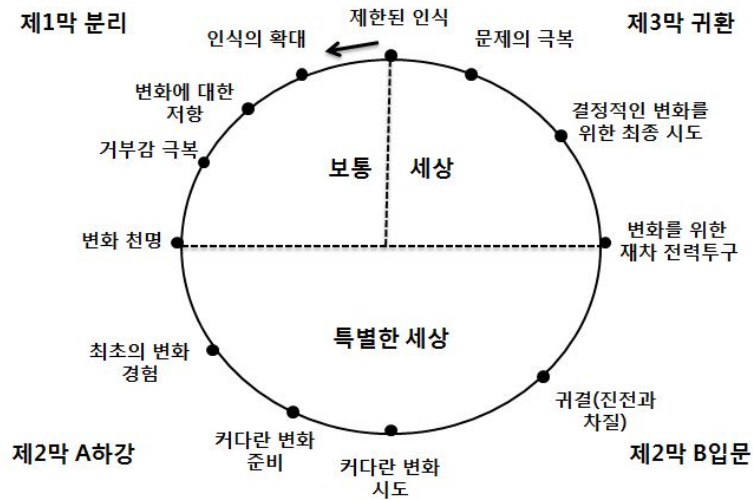
스튜어트 보이틸라(Stuart Voytilla, 이하 보이틸라)는 다양한 대중 영화의 장르들에서 영웅의 여행 서사 구조를 적용하여 분석을 시도하였다. 액션 어드벤처 영화, 서부 영화, 공포 영화, 스릴러 영화, 전쟁 영화, 멜로드라마 영화, 로맨스, SF영화 등에서 영웅의 여행 서사의 적용 사례를 제시하면서 다양한 장르에 활용될 수 있음을 증명했다.

또한 영웅의 여행에 있어서 물리적 여정뿐만 아니라 정서적이고 심리적인 여정도 매우 중요하다고 하면서 인물들이 ‘여정의 장면’들을 거치면서 취하는 행동과 결정을 따라 심리곡선이 나타난다고 보았다. 즉, 인물들이 겪는 경험이 이야기의 진전에 따라 일정한 단계를 거치면서 발전한다는 것이다.⁹⁹⁾ 그러면서 스튜어트는 영웅의 모험 12장면과 연계된 심리곡선을 정리했다.¹⁰⁰⁾

97) Christopher Vogler(2005), 앞의 책, pp.75-76.

98) Stuart Voytilla(2005), 앞의 책, p.46.

99) Stuart Voytilla(2005), 앞의 책, p.29.



[그림 2-3] 스튜어트 보이틸라의 심리곡선¹⁰¹⁾

보이틸라는 영웅의 여행 서사가 비범한 영웅이 등장하는 이야기뿐만 아니라 일상적인 인물이 등장하는 다양한 장르에서도 보편적으로 적용될 수 있다는 것을 보여줬다. 이를 통해 영웅의 여행 서사가 다양한 이야기에 나타나는 흥미로운 이야기 형식이라는 것을 증명했다.

이처럼 ‘캠벨 → 보글러 → 보이틸라’에 이르는 영웅 신화의 서사 구조 전환 과정은 ‘신화 구조의 일반화 → 시나리오 분석 및 창작 방법론으로의 전환 → 사례 적용에 따른 검증’에 이르는 과정을 보여준다. 캠벨이 신화에서 주요 서사 구조를 도출해 내고, 보글러는 그것을 콘텐츠의 생산에 맞추어 재구성하며, 보이틸라가 실제 증명하는 과정은 신화의 요소들이 어떻게 콘텐츠의 재생산에 활용될 수 있는지를 보여주는 좋은 사례이다. 안승범과 최혜실은 세 사람이 논의를 [표 2-2]와 같이 비교했다.

100) 이 심리곡선을 보글러는 ‘캐릭터 아크’라고 명명하고 있다.(Christopher Vogler(2005), 앞의 책, pp.298-299.)

101) Stuart Voytilla(2005), 앞의 책, p.30.

[표 2-2] ‘영웅의 여행’에 관한 캠벨, 보글러, 보이틸라의 장면 분석¹⁰²⁾

캠벨의 ‘원질신화’ 17단계		보글러의 ‘영웅의 여행’ 12단계		스튜어트 보이탈라의 ‘심리곡선’ 12단계	
출 발	영웅에의 소명	분리 (제1막)	일상 세계	분리 (제1막)	제한된 인식
	소명의 거부		소명		인식의 확대
	초자연적인 조력		거부		변화에 대한 저항
	첫 관문의 통과		정신적 스승을 만남		거부감 극복
	고래의 배	하강 (제2-A막)	첫 관문을 통과	하강 (제2-A막)	변화 천명
입 문	시련의 길		시험들		최초의 변화 경험
	여신과의 만남		접근		커다란 변화 준비
	유혹자로서의 여성	시련	입문 (제2-B막)	커다란 변화 시도	
	아버지와의 화해	보상		귀결(진전과 차질)	
	신격화				
홍익(弘益)					
귀 환	귀환의 거부	귀환 (제3막)	귀환의 길	귀환 (제3막)	변화를 위한 재차 전력 투구
	불가사의한 탈출		부활		결정적인 변화를 위한 최종 시도
	외부로부터의 구조				
	귀환 관문의 통과		영약을 가지고 귀환		문제의 극복
	두 세계의 스승				
	삶의 자유				

이상에서 살펴본 영웅의 여행 서사 구조의 전개 과정은 신화의 보편적인 구조에서 출발하여 원형성을 반영하면서도, 문화콘텐츠의 다양한 서사로 파생되는 확장성을 획득하고 있다는 점에서 신화 원형의 계승과 문화콘텐츠로의 효과적인 활용에 이르는 두 가지 측면을 모두 만족시키고 있다. 따라서 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 과정에서도 이러한 신화의 접근 방법을 활용할 수 있다.

102) 안승범·최혜실(2012), 앞의 글, p.93. 표 인용

제 3 장 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 양상

3.1 제주신화의 현황

3.1.1 제주신화의 종류

제주도는 지금도 심방에 의해 다양한 신화가 전해오는 곳이다. 마을마다 신을 모시는 당(堂)이 아직 남아 있어 다른 지역 보다 신화에 대한 보전이 이루어지고 있다. 제주신화는 대체로 굿을 할 때 심방에 의해 구술되는 서사무가(敍事巫歌)의 형태로 전해진다. 이것을 ‘본풀이’라 하는데, 한 인물의 출생에서부터 술한 고난과 역경을 이겨낸 후에 특별한 능력을 얻고 신으로 좌정하기까지의 이야기가 주를 이룬다.

제주신화는 오랫동안 심방 집단 내에서 구술로 전해졌으나 해방 이후부터 민속학자들이 지속적으로 채록, 정리하면서 문자화 되었다. 그래서 현재는 무속자료사전이나 당본풀이 연구, 각 마을의 무속신앙과 관련된 조사 기록들이 축적되어 제주신화를 접할 수 있는 기회가 많이 늘어났다. 대표적으로 제주의 굿과 신당을 연구하면서 심방들의 서사무가를 채록한 현용준의 『제주도 무속자료사전』¹⁰³⁾, 진성기의 『제주도 무가본풀이사전』¹⁰⁴⁾, 문무병의 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』¹⁰⁵⁾ 등을 꼽을 수 있다. 이 밖에도 최근에 제주대학교 탐라문화연구원에서 심방들의 구술을 채록한 자료들을 지속적으로 발간하고 있다.¹⁰⁶⁾ 이러한 제주신화

103) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 각, 2007.

104) 진성기, 『제주도 무가본풀이사전』, 민속원, 2002.

105) 문무병, 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 민속원, 2008.

106) 제주대학교 탐라문화연구원에서 조사 및 채록한 『서순실 심방 본풀이』(경인문화사, 2015), 『고순안 심방 본풀이』(경인문화사, 2013), 『양창보 심방 본풀이』(보고사, 2010), 『이용옥

는 신의 성격과 신화를 받아들이는 범위에 따라 일반신본풀이와 당신본풀이, 조상신본풀이로 구분할 수 있다.

[표 3-1] 제주신화의 구분¹⁰⁷⁾

구분	일반신본풀이	당신본풀이	조상신본풀이
신의 성격	일반신	마을수호신	집안수호신
신화의 공간적 전승 범위	제주도와 육지	제주도 마을	제주도 집안

현용준에 따르면 일반신본풀이는 일반적인 자연사상이나 인문사상을 차지하고 있는 신들의 이야기이고, 당신본풀이는 마을 수호신인 당신들의 내력담이며, 조상본풀이는 한 집안 또는 씨족의 수호신에 관한 이야기이다.¹⁰⁸⁾ 그래서 일반신본풀이는 제주도 전역에서 전승되며, 일부의 신화는 육지에서 전해오는 무가 또는 설화와의 연관성을 보이기도 한다.¹⁰⁹⁾ 당신본풀이는 당이 영향을 미치는 마을 안에서 주로 전승되며, 조상신본풀이는 조상을 모시는 집안 내로 전승 범위가 한정된다. 현재까지 채록된 각 본풀이의 내용을 통해 제주신화의 서사적 특징을 정리해 볼 수 있다.

3.1.1.1 일반신본풀이

일반신본풀이는 세계의 창조와 질서 형성, 생명의 탄생과 삶과 죽음 등 근원적인 자연현상이나 인문현상을 관장하는 신들에 대한 이야기이

심방 본풀이』(보고사, 2009) 등을 통해 현재까지 전승되는 제주신화의 양상을 파악할 수 있다.

107) 김헌선·현용준·강정식, 『제주도 조상신본풀이 연구』, 보고사, 2006, p.19.

108) 현용준, 『제주도신화』, 서문문고, 1996, p.278.

109) <천지왕본풀이>의 경우 함경도 함흥 지역의 <창세가>와, <이공본풀이>의 경우 불교의 이야기인 「안락국태자경」과, <세경본풀이>의 경우 중국의 고전소설을 수용한 「양산백전」 등과 유사성을 보인다. 이를 통해 일반신본풀이가 제주도 안에서 뿐만 아니라 우리나라 전역에서 전해오던 이야기임을 확인할 수 있다.

다.¹¹⁰⁾ 일반적으로 굿을 할 때 공통적으로 불리는 이야기들을 말하며, 대표적으로 열두본풀이를 꼽는다. 그런데 열두본풀이의 종류에 대해 연구자마다 다르게 정리한다. 그래서 일반신본풀이와 관련하여 열두 가지 이상의 이야기가 전해온다. 이수자는 앞선 연구자들이 채록한 자료들을 상호 비교하여 큰굿의 각 제차에서 불리던 본풀이를 정리하였는데,¹¹¹⁾ 이를 통해 일반신본풀이의 종류를 확인할 수 있다. 이수자가 정리한 본풀이 목록과 주요 내용은 [표 3-2]와 같다.

[표 3-2] 이수자의 본풀이 목록¹¹²⁾

본풀이	주요 내용
천지왕본풀이	천지창조의 원리와 질서 형성
(삼승)할망본풀이/마누라본풀이	산육신(産育神)의 내력
초공본풀이	무조신(巫祖神)의 내력
이공본풀이	꽃감관의 내력
삼공본풀이	복신(福神)의 내력
강님차사본풀이	인간차사의 내력
세경본풀이	농경신과 목축신의 내력
문전본풀이	가택신(家宅神)의 내력
칠성본풀이	재물신의 내력
멩감본풀이(스만이본풀이)	장수신의 내력
지장본풀이	운명을 극복한 내력
본향본풀이	마을수호신의 내력
군웅본풀이	군웅신의 내력
선양참봉본풀이(영감본풀이)	도깨비의 내력
조상본풀이	집안의 조상신 또는 수호신의 내력
원천강(원턴강)본풀이	계절신의 내력
세민황제본풀이	세민황제 신의 내력
황정승본풀이	황정승의 치병 내력

110) 송태현(2009), 앞의 글, p.138.

111) 이수자, 『제주도 무속을 통해서 본 큰굿 열두거리의 구조적 원형과 신화』, 집문당, 2004, pp.42-98.

112) 이수자가 정리한 본풀이 중 <본향본풀이>와 <조상본풀이>의 경우 이후에 이어지는 당신본풀이, 조상신본풀이와 동일하기 때문에 목록에서 제외하였다.

제주신화가 우리나라 신화 중 주목받는 이유는 세계적인 신화에서 공통적으로 나타나는 세계 창조, 생명 탄생, 사후 세계, 영웅 서사, 운명론적인 요소들이 반영되면서도 제주신화만의 독특한 세계관을 보여주고 있기 때문이다. 이러한 요소들이 잘 나타나는 것이 일반신본풀이다.

먼저 <천지왕본풀이>¹¹³⁾는 제주의 큰 곳에서 신들을 청할 때 가장 먼저 불리는 신화이다. 천지혼합(天地混合)에서 천지개벽(宇宙開闢), 일월성신(日月星辰)의 발생 등을 통해 세계가 질서를 갖추는 과정을 설명한다. <천지왕본풀이>의 천지개벽 모습은 그리스로마신화에서 카오스에서 가이아가 분리되는 것과 유사하다. 천지가 하나의 형태였다가 하늘과 땅으로 분리되었다는 것에서 보편적인 창조신화의 요소를 포함하고 있다. 이 밖에 하늘의 천지왕과 땅의 총맹부인의 결합으로 대별왕과 소별왕이 태어나고, 이승차지 대결을 통해 이승과 저승을 다스리게 되며, 이승의 질서를 세우기 위해 각각 두 개인 해와 달을 하나씩 떨어뜨린다는 요소들은 세계가 창조되고, 질서가 형성되는 원리를 설명해주는 역할을 한다. 즉, <천지왕본풀이>는 대별왕과 같은 질서 부여자가 등장하고 난제를 해결함으로써 인간 세상의 질서를 획득하는 과정을 보여준다고 하겠다.¹¹⁴⁾

113) <천지왕본풀이>의 줄거리는 다음과 같다. 태초에 혼돈으로 있던 천지에 금이 생겨 하늘과 땅이 분리되고, 하늘의 옥황상제 천지왕이 해도 둘, 달도 둘을 내보내 천지는 활짝 개벽이 되었지만 세상에 질서가 완전치 않았다. 천지왕은 질서를 바로잡을 자식을 얻기 위해 지상으로 내려와 악행을 저지르는 수명장자를 징치(懲治)하고 총맹부인과 천정배필을 맺은 후 하늘로 돌아온다. 천지왕과 총맹부인 사이에서 태어난 대별왕과 소별왕은 아버지를 찾아 하늘로 올라간다. 둘은 이승과 저승을 다스리는 권한을 두고 내기를 한다. 수수께끼 내기에서 패배한 소별왕은 꽃 피우기 내기를 제안하고, 대별왕이 잠을 자는 사이에 꽃을 바꿔치기 하는 속임수를 써서 승리한다. 결국 소별왕은 이승을, 대별왕은 저승을 다스리게 된다. 이승은 해와 달이 두 개씩 떠 있어 낮에는 덥고 밤에는 추워 사람들이 고통을 받고 있었고, 사람과 동물, 귀신의 구분이 없었다. 소별왕은 이승의 혼란을 바로잡기 위해 대별왕에게 도움을 요청한다. 대별왕은 두 개씩 떠 있는 해와 달을 활을 쏘아 하나씩 떨어뜨리고, 송피가루를 뿌려 새와 짐승이 말을 못하게 했으며, 무게를 달아 인간과 귀신을 구분하니 세상이 질서를 갖추게 되었다.(현용준(1996), 앞의 책, p.11-21.)

114) 강소전, 「<천지왕본풀이>의 의례적 기능과 신화적 의미」, 『탐라문화』 제32호, 탐라문화연구소, 2008, pp.268-278.

또 다른 신화인 <삼승할망본풀이>¹¹⁵⁾에서는 인간의 생명 탄생과 관련한 요소들이 나타난다. 삼승할망, 즉, 생불왕(生佛王)은 꽃을 통해 아이를 점지해 주는 신이다. 이 신화는 생불왕 자리를 두고 동해용왕 따님아기와 명진국 따님아기가 경쟁을 펼쳐 명진국 따님아기가 삼승할망으로, 동해용왕 따님아기가 구삼승할망으로 좌정하게 되는 내력을 설명한다. 위와 같이 명진국 따님아기가 대결을 통해 능력을 인정받아 인간의 생명을 관장하는 신이 된 내용은 다른 나라의 생명 탄생 화소와는 다른 면모를 보여준다. 메소포타미아신화에서는 신의 노동을 대신하기 위해 인류가 탄생되고, 중국신화에서는 거인 여와의 채찍질에 의해 인류가 탄생하는 등 이 신화들은 인류의 최초 등장에 대해 설명한다. 이와 달리 제주신화는 인간의 생명은 어디에서 오는가에 초점이 맞춰져 있다. 이것은 제주신화에 나타나는 독특한 공간인 서천꽃밭과도 연결되어 있다.

서천꽃밭과 관련된 이야기가 본격적으로 등장하는 신화가 <이공본풀이>이다. <이공본풀이>¹¹⁶⁾는 생명의 꽃밭인 서천꽃밭 꽃감관으로 임명

115) <삼승할망본풀이>의 줄거리는 다음과 같다. 동해용왕 따님아기는 부모에게 불효한 죄로 무쇠철갑에 갇혀 인간 세상에 쫓겨난다. 다행히 어머니의 도움으로 사람들에게 생명을 잉태시키는 생불왕의 역할을 수행하지만 아이를 어디로 낳게 하는지에 대한 지식이 없어 사람들을 고통스럽게 한다. 사람들이 이러한 사실을 천지왕에게 알리자, 천지왕은 명진국 따님아기를 생불왕으로 임명한다. 동해용왕 따님아기와 명진국 따님아기가 생불왕의 자리를 두고 다투게 되고, 천지왕은 꽃 피우기 내기를 통해 생불왕을 가리기로 한다. 명진국 따님아기는 사만 오천육백가지로 번성한데 반해 동해용왕 따님아기는 시들어가는 꽃 하나만 피어났다. 결국 명진국 따님아기가 생불왕, 즉 삼승할망의 역할을 맡게 되고 동해용왕 따님아기는 아이들에게 여러 질병을 주는 구삼승할망이 되었다.(현용준(1996), 앞의 책, pp.25-35.)

116) <이공본풀이>의 줄거리는 다음과 같다. 사라도령과 원강암이가 혼인을 하고 얼마 지나지 않아 사라도령이 서천꽃밭 꽃감관으로 임명된다. 함께 길을 떠난 원강암이가 임신으로 인해 더 이상 움직이지 어렵게 되자 제인장재 집에 종으로 팔고 떠난다. 제인장재는 원강암이에게 육체적 관계를 지속적으로 요구하지만 원강암이는 매번 핑계를 대며 번번이 거부한다. 제인장재는 원강암이가 할락궁이가 태어난 이후에도 자신의 요구를 번번이 거절하자 노예로 부린다. 15세가 된 할락궁이는 원강암이에게서 아버지가 사라도령임을 알아내고 서천꽃밭으로 아버지를 찾아 떠난다. 제인장재는 할락궁이가 도망을 치자 원강암이를 죽인다. 할락궁이는 자신을 잡으러 쫓아온 천리둥이와 만리둥이를 떡을 주며 따돌린 끝에 서천꽃밭에 도착한다. 아버지 사라도령과 만나 어머니의 죽음을 알게 된 할락궁이는 사라도령에게서 환생꽃과 멸망꽃을 받고 복수를 하기 위해 이승으로 내려간다. 제인장재 집으로 찾아가 할락궁이는 멸망꽃으로 제인장재 일가 친척들을 모두 죽게 한다. 그리고 환생꽃으로 어머니를 되살려 서천꽃밭에서 가족이 재회하고, 할락궁이는 꽃감관 자리를 물려받는다.(현용준(1996), 앞의 책, pp.63-73.)

된 사라도령의 이동 여정과 그의 아들인 할락궁이의 부친탐색 여정을 보여준다. 신화 속의 서천꽃밭은 생명의 꽃들이 자라고 있는 생명의 “본원적 공간”¹¹⁷⁾으로 인식되고 있다. 그곳에는 사람 수 만큼의 꽃들이 자라고 있으며, 이외에도 기쁨과 슬픔 등 인간의 감정을 조종할 수 있는 꽃들도 자라고 있다. 영화 「킹스맨(Kingsman: The Secret Service, 2015)」에서 특정 음파로 사람들의 폭력성을 조종한다면 서천꽃밭은 꽃을 보는 것만으로 행동은 물론 감정까지 조정이 가능한 것으로 그려진다. 뿐만 아니라 서천꽃밭에는 사람의 생명을 죽이거나, 죽은 사람을 되살릴 수 있는 힘을 가진 꽃들도 자라고 있다. 저승이 죽음의 근원이라면 서천꽃밭은 그에 비견되는 생명의 근원인 공간이다. 따라서 서천꽃밭은 지금도 신화의 세계 어딘가에 있음직한 환상적인 공간이다.

<이공본풀이>가 생명의 탄생과 관련이 있는 서천꽃밭을 소개하는 이야기라면 이와 반대로 죽음과 관련한 저승을 소개하는 이야기가 <차사본풀이>¹¹⁸⁾이다. <차사본풀이>는 강림이 염라대왕을 이승에 데려와야 하는 난제를 해결하고 저승사자가 되는 과정을 보여주는 이야기이다.

117) 이수자, 「무속의례(巫俗儀禮)의 꽃장식, 그 기원적 성격과 의미」, 『한국무속학』 14집, 한국무속학회, 2007, p.426.

118) <차사본풀이>의 줄거리는 다음과 같다. 옛날에 버무왕에게 세 명의 아들이 있었다. 어느 날 지나가던 스님이 세 아들을 보고 ‘15세에 단명할 것이다’라는 예언을 한다. 버무왕은 아들을 살리기 위해 절에 보내 액을 피하게 한다. 3년을 꼼짝없이 절에서 보낸 세 아들은 불공을 끝내는 마지막날 집으로 돌아오게 된다. 삼형제는 도중에 배도 고프고 힘도 들어서 스님이 절대로 들리지 말라던 과양땅의 과양생의 집에서 하루를 묵게 된다. 과양생의 처는 삼형제가 가지고 있는 재물이 탐이나 삼형제를 모두 죽이고 우물에 시체를 던져버린다. 얼마 후 과양생의 처는 시신을 몰래 버린 우물가에서 얻은 꽃이 변한 구슬을 삼키고 임신을 하여 세 아들을 낳는다. 세 아들은 머리가 아주 영특해 한낱한시에 과거에 급제를 한다. 급제 후 집으로 돌아온 아들 셋은 과양생의 처에게 절을 하다 동시에 죽어버리고 만다. 아들을 셋이나 잃은 과양생의 처는 억울함을 풀어달라고 매일같이 관아에 나가 김치원님에게 호소를 한다. 김치원님은 피를 내어서 부하 강림에게 저승의 염라대왕을 잡아오라는 명을 내린다. 강림의 열여덟 명의 부인 중에 첫째부인은 강림을 도와 저승길에 떠날 준비를 도맡아 한다. 강림은 저승길에서 첫째부인의 정성 덕분에 조왕신과 문전신의 도움을 받고 무사히 저승에 도착하게 된다. 염라대왕을 잡아 이승의 관아로 나가겠다는 약속을 받은 강림은 이승으로 돌아온다. 관아에 나타난 염라대왕은 과양생의 처 집의 우물에서 뼈를 찾아내 버무왕 삼형제를 살려내고, 과양생의 처의 죄를 밝혀내 벌을 준다. 그리고 저승까지 찾아온 강림의 능력을 높이 사 영혼을 데려가서 저승차사로 임명한다.(현용준(1996), 앞의 책, pp.87-129.)

<차사본풀이>에서는 죽음의 문제를 다룬다. 인간이 사후에 저승까지 편안히 도착하고, 그곳에서 다시 새롭게 잘 살 수 있기를 기원하는 의미가 담겨있다. 이러한 이계세계의 방문은 그리스로마신화의 오르페우스의 지하세계 경험이나 이집트 신화의 <사자의 서>와 같이 인간의 죽음 이후에 머무는 장소를 보여주고 있다는 공통점을 갖는다. 사후 세계는 오랜 옛날부터 사람들의 호기심을 자극하는 소재였다. 그러나 아직까지도 인간이 도달하지 못한 미지의 세계이며, 앞으로도 살아서는 경험할 수 없는 공간이기도 하다. 또한 저승은 이승에서의 행동들을 평가하는 장소로 그려진다. 평소에 어떠한 삶을 살았는가에 따라 인간으로의 환생이나 지옥에서의 징벌이냐가 결정되는 과정을 통해 삶에 대한 교훈을 제시한다. 그런 점에서 <차사본풀이>는 저승에 대한 인식과 죽음을 받아들이는 행위와 절차 등을 보여줌으로써 제주 사람들의 사후 세계에 대한 해석을 보여준다.

또한 제주신화의 신들은 전 세계 신화에서 공통적으로 찾을 수 있는 영웅 서사의 면모도 갖추고 있다. <이공본풀이>에서 할락궁이가 아버지를 찾기 위해 서천꽃밭으로 떠나는 여정이나 <차사본풀이>에서 강림도령이 이승의 문제해결을 위해 저승을 다녀오는 여정은 이계방문을 통한 인물의 성장담을 보여준다. 이러한 영웅담은 <세경본풀이>119)에서도 찾

119) <세경본풀이>의 줄거리는 다음과 같다. 어느 날 자청비는 빨래를 하러 갔다가 서당에 글공부를 하러 가던 하늘나라의 문도령을 만나게 된다. 자청비는 남장을 하여 문도령과 함께 글공부를 떠나 3년 동안 동고동락하며 지낸다. 문도령이 혼사문제로 집으로 돌아가게 되었을 때 자청비는 자신이 여자라는 것을 알게 한다. 그 후 자청비와 문도령은 부부의 연을 맺고 문도령은 하늘나라로 돌아간다. 어느 날 자청비는 집안의 종인 정수남의 꼬임에 빠져서 문도령을 만나러 가는 줄 알고 산으로 갔다가 겁탈당할 위험에 처하게 된다. 자청비는 임기응변으로 위험을 넘기고 정수남을 죽여 집으로 돌아온다. 하지만 일 잘하는 종을 죽였다고 집에서 쫓겨나고 만다. 자청비는 서천꽃밭을 찾아가 꽃감관의 사위 행세를 하면서 환생꽃을 구해 정수남을 살려 집으로 데려간다. 그러나 부모는 사람을 죽이고 살리기를 마음대로 한다고 해서 자청비를 다시 쫓아낸다. 그 후 자청비는 주모할머니의 수양딸이 되고, 문도령의 결혼 예물에 자신의 이름을 새겨 넣어 문도령에게 자신의 소재를 알린다. 그리고 문도령과 재회하여 정식으로 혼인을 하게 된다. 하늘나라 청년들이 자청비를 노리고 문도령을 죽이는 일이 발생하자 자청비는 다시 서천꽃밭을 찾아가 환생꽃을 얻어다가 문도령을 살린다. 그리고 하늘나라에 전쟁이 일어나자 직접 출전하여 멸망꽃으로 적을 무찌르는 큰 공을 세운다. 그 덕분에 자청비는 오곡의 씨앗을 받고

을 수 있다. 자청비는 시대적, 환경적 제약을 뛰어넘어 여성의 강인하고 적극적인 측면을 보여준다는 점에서 영웅적인 면모를 갖추고 있다. 자청비라는 인물은 남성성과 여성성을 동시에 보여주는 존재라 할 수 있다. 남장을 하고 남자들의 세계에서 지내고, 꽃감관의 사위가 되고, 전쟁을 승리로 이끄는 것들은 남성적인 면모를 보여주는 요소이다. 이에 반해 문도령에 대한 애절한 사랑은 여성적인 면모를 보여주는 요소이다. 금기를 위반하고, 이계공간을 드나들며 남자들이 해결하기 힘든 문제를 적극적으로 나서서 해결하는 자청비는 고전소설 「박씨전」의 ‘박씨’와 같은 인물의 원형이 됨을 알 수 있다.

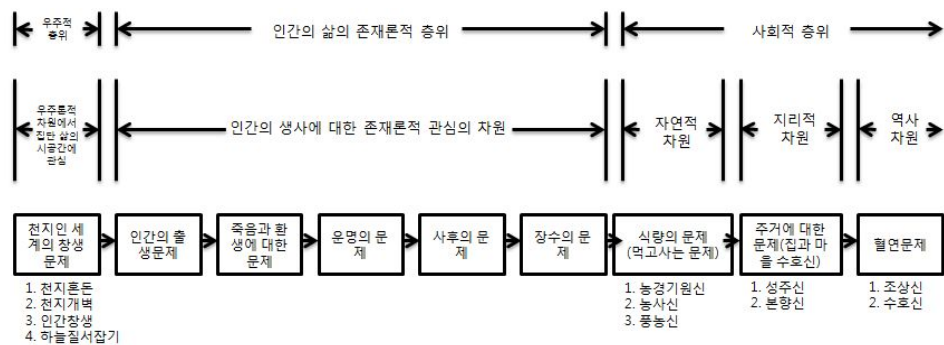
이 밖에도 <문전본풀이>에서는 어머니로 위장한 악인의 계락을 자식들이 파헤치고 어머니와 함께 가택신으로 좌정하는 이야기가, <삼공본풀이>의 스스로 복을 타고난 남편을 선택하여 부자가 된다는 발복(發福)의 이야기가, <멩감본풀이>에서는 저승사자에게 음식을 대접하여 수명을 사천년이나 늘린 영생의 욕망과 관련된 이야기를 보여준다.

이처럼 일반신본풀이에는 우주적 자연현상에 관련된 이야기에서부터 인간의 삶과 죽음과 같은 보편적 경험과 관련된 이야기, 최소 공동체인 가족의 위기와 극복, 개인의 운명과 욕망의 이야기에 이르기까지 다양한 요소들을 포함하고 있다.

이수자는 이러한 일반신본풀이의 세계관을 세 가지 층위로 살펴보고 있다. 첫 번째는 우주적 층위이다. <천지왕본풀이>에 나타나는 천지개벽과 이승과 저승의 질서 형성은 전 우주적인 질서를 이야기하며 이 세계의 태초의 기원을 설명한다. 두 번째는 인간의 삶의 존재론적 층위이다. 삼승할망본풀이에 나타나는 인간의 출생문제, 이공본풀이에 나타나는 죽음과 환생의 문제, 삼공본풀이에 나타나는 인간의 운명의 문제, 차사본풀

농경의 신이 되었다.(현용준(1996), 앞의 책, pp.142-182.)

이에 나타나는 사후의 문제, 멍감본풀이에 나타나는 장수의 문제 등은 인간의 생사에 대한 존재론적 관심을 반영하고 있다. 세 번째는 사회적 층위이다. 이것은 자연적인 차원에서의 식량의 문제, 지리적인 차원에서의 주거에 대한 문제, 역사적인 차원에서의 혈연 문제로 나타나는데 각각 농경신에 대한 이야기인 세경본풀이(풍농신에 대한 이야기인 칠성본풀이도 해당)와 가택신에 대한 이야기인 문전본풀이, 조상에 대한 이야기인 조상본풀이를 통해 살펴볼 수 있다.¹²⁰⁾



[그림 3-1] 인신론적 측면에서 본 열두거리 큰굿의 구조¹²¹⁾

이처럼 일반신본풀이는 우주적인 측면에서부터 인간의 존재론적 측면, 그리고 공동체적 측면까지를 모두 포함하고 있다는 점에서 거대한 세계관을 보여주고 있으며, 이를 기반으로 한 다양한 이야기의 원형으로서 서사적 가치를 갖는다고 하겠다.

120) 이수자(2004), 앞의 책, pp.317-324.

121) 이수자(2004), 앞의 책, p.322. 그림 인용

3.1.1.2 당신(堂神)본풀이

당신본풀이는 마을 수호신의 내력을 설명하는 이야기이다. 제주는 각 마을마다 수호신의 역할을 하는 신들이 존재했다. 이러한 신들이 좌정(坐定)하고 있다고 여긴 곳이 신당이다. 본향당, 일뿔당, 요드렛당, 할망당 등 신의 특성에 맞게 다양한 이름으로 불린다. 일반적으로 가족의 안녕을 빌고, 풍농(豐農)과 풍어(豐漁)를 기원한다. 마을마다 적게는 1-2개, 많게는 4-5개까지 존재하는 곳도 있어 제주도 전체로 보면 수백 개에 이른다. 제주전통문화연구소에서는 신당의 현황을 조사하여 문헌 또는 구전으로 전해오는 제주시권의 238개소, 서귀포권의 220개소의 당을 현재까지 정상적으로 모시는 곳과, 폐당이 된 곳, 멸실된 곳으로 구분하여 정리했다. 이 조사에 따르면 제주시권 170개소, 서귀포권 189개소의 당이 2009년까지 정상적으로 유지되고 있었다. 제주전통문화연구소에서 정리한 제주도 읍면단위의 당 분포 현황은 [표 3-3]과 같다.

[표 3-3] 제주도 신당 현황¹²²⁾

(2009년 기준/개소)

제주시	신당수	정상운영	서귀포시	신당수	정상운영
구좌읍	40	31	성산읍	41	33
조천읍	44	24	표선읍	25	21
우도면	10	7	남원읍	38	36
한경면	22	11	안덕면	22	18
한림읍	22	17	대정읍	20	16
애월읍	48	37	옛 서귀포시	74	65
추자면	9	7			
옛 제주시	43	36			
계	238	170	계	220	189

122) 제주특별자치도·제주전통문화연구소, 『제주신당조사 - 서귀포시편』, 2009, pp.507-517.

위의 각 당에는 마을에서 모시는 수호신들이 좌정해 있다. 현재 모든 당의 본풀이가 전해오지는 않지만 과거에는 당마다 신들이 마을에 좌정하게 된 내력담이 전해져 왔을 것으로 추정된다. 그런 점에서 수백 개의 당에서 수백 가지의 신화가 존재하고 있음을 유추해 볼 수 있다. 따라서 제주신화는 제주 전역에서 발생하고 전파되어 왔음을 알 수 있다. 현용준의 『제주도 무속자료사전』에는 70여 편에 이르는 당신본풀이가 수록되어 있어 각 마을 수호신의 내력을 살펴볼 수 있다.

[표 3-4] 「제주도 무속자료사전」의 당신본풀이 수록 현황¹²³⁾

지역	본풀이	지역	본풀이
옛 제주시	과양당본풀이	표선면	표선본향당본풀이
	내왓당본풀이		하천본향당본풀이
	궁당본풀이		세화본향당본풀이
	각시당본풀이		토산본향당본풀이
	칠머릿당본풀이		요드렛당본풀이
	세밋당본풀이		당나미문씨아기당본풀이
	다라쿿당본풀이		성읍 서낭당본풀이
	오드싱당본풀이		남원본향당본풀이
조천읍	신촌본향당본풀이	남원읍	위미 마매깃당본풀이
	신촌일뿔당본풀이		예촌본향당본풀이
	함덕본향당본풀이	옛 서귀포시	예촌보목효돈도평본향당본풀이
	가릿당본풀이		서귀동홍본향당본풀이
	당팻하르방당팻할망본풀이		칠성당본풀이
	선흘본향당본풀이		돈깃당본풀이
	노들당본풀이		호근본향당본풀이
	케평도본향당본풀이		열리본향당본풀이
	눈미불돛당본풀이		색달본향당본풀이
	드리본향당본풀이		중문본향당본풀이
	동북본향당본풀이		억머루당본풀이
	김녕큰당본풀이		강정월평본향당본풀이
구좌읍	케네깃당본풀이	안덕면	상창하르방당본풀이
	성세깃당본풀이		갑산창천일뿔당본풀이
	느므릿당본풀이		호근이므루요드렛당본풀이
	월정본향당본풀이		곤물당본풀이
	행원큰당본풀이		큰물당본풀이
	행원남당본풀이		ㄱ느락당본풀이
	한동본향당본풀이		사계개당본풀이

123) 현용준(2007), 앞의 책, pp.501-669.

지역	본풀이	지역	본풀이
성산읍	평대본향당본풀이		광정당본풀이
	세화본향당본풀이		동서광본향당본풀이
	종달리본향당본풀이		문수물당본풀이
	시흥본향당본풀이	대정읍	동문빛산짓당본풀이
	성산본향당본풀이		장수원당본풀이
	고성신양수산본향당본풀이	한경면	관포본향당본풀이
	온평신산본향당본풀이	한림읍	하원당본풀이
	삼달본향당본풀이	애월읍	지원당본풀이
	신평하천본향당본풀이		

당신본풀이의 서사는 지명과 신의 이름만 전해지는 경우에서부터 상당한 서사 구조를 갖추고 있는 본풀이까지 다양하다. 제주 전역에서 전승되는 일반신본풀이와 달리 전승범위가 마을로 한정되다 보니 당이 사라지거나 사람들이 자주 다니지 않는 당의 본풀이는 소실되는 경우도 나타난다. 민속학자들은 채록된 당신본풀이 중에 유사한 성격을 보여주는 당신본풀이를 유형화하는 작업을 시도했다.

먼저 장주근은 당신본풀이의 주요 요소를 ①남신의 용출, ②여신의 입도, ③좌정 경위, ④결혼, ⑤식성의 갈등과 별거, ⑥추방된 아들신의 무용담 등으로 보았다. ①과 ②에서는 남신은 섬 안에서 주로 태어나고 여신은 용왕국이나 강남천자국과 같이 외부에서 들어오는 경우가 많다고 보았다. ③에 있어서는 활을 쏘아서 좌정처를 정하는 경우가 대표적이라고 하였으며, 마을에 흥함을 주고 제물을 받으며 좌정을 알리는 경우가 많다고 했다. 또한 ④에서는 남녀신이 결합하는 것으로 나타나며 일부다처제의 요소가 적지 않다고 보았다. ⑤에서는 여신의 미식성과 남신의 대식성 등으로 인한 갈등이 별거로 이어지는 요소들이 자주 등장한다고 보았다. ⑥에서는 부모에게 버릇없이 행동했다고 바다에 버려지는 아들신이 용왕국에서 펼치는 해중무용담이 나타난다고 보았다.¹²⁴⁾

장주근은 이상의 요소의 결합 형태에 따라 당신본풀이를 네 가지로 유

124) 장주근, 『한국신화의 민속학적 연구』, 집문당, 1995, pp.122-128.

형으로 분류했다. 첫 번째는 기원형으로 서사성은 없어도 신의 근본이 어디라는 정도의 풀이가 나타나 있는 형태이다. 주로 ① 또는 ②의 입도의 내용으로 형성되었다. 이렇게 단순하게 전하는 신화도 중요한 의미를 갖는데 당의 기능과 연결되어 하나의 차별적인 인물을 형성하기 때문이다. 두 번째는 기원형보다 조금 더 자세한 내용이 보이는 기본형으로 ①과 ③의 결합 또는 ②와 ③의 결합으로 나타나는 본풀이이다. 세 번째는 성장형으로 남신과 여신이 머무를 마을이 결정되고, 남녀신의 결혼에까지 이르는 내용이 나타난다. ①, ②, ③, ④에 이르는 내용이 포함된 본풀이이다. 네 번째는 완성형으로 성장형의 내용에 ⑤와 ⑥이 추가되어 나타나는 본풀이이다.¹²⁵⁾ 이러한 분석을 통해 본풀이의 서사가 여러 모티프들이 결합되면서 확장되고 있음을 알 수 있다. 잘 알려진 완성형 당신본풀이로 소천국과 백주또의 이야기가 전하는 <송당본향당본풀이>¹²⁶⁾를 들 수 있다.

당신본풀이를 섬이라는 제주의 지리적 조건과 결부시켰을 때 문화적 교류 현상을 의미하는 요소들을 찾을 수 있다. 특히 <송당본향당본풀이>는 토착세력과 외부세력 간의 결합의 양상을 의미하는 내용을 보여준다. 제주는 지리적인 위치 상 대륙문화와 해양문화의 교차점으로 각각의 문화의 흔적이 다수 남아있다. 제주신화에서 두 세력의 결합은 혼인

125) 장주근(1995), 위의 책, pp.131-134.

126) <송당본향당본풀이>의 줄거리는 다음과 같다. 서울에서 태어난 백주또(금백주)는 송당마을의 사냥꾼 소천국과 결혼하여 아들 열여덟, 딸 스물여덟을 낳고 산다. 둘은 자식들을 먹여 살리기 위해 농사를 짓기로 한다. 어느 날 시주를 받으러 마을로 가던 스님이 소천국에게 점심밥을 달라고 해서 주었더니 모두 먹고 달아나 버린다. 배가 고프는 소천국은 밭을 갈던 소를 잡아 먹고, 남의 소까지 잡아먹어서 겨우 배고픔을 달랜다. 남의 소를 훔쳐 먹은 것에 화가 난 백주또는 그만 갈라서자고 하고, 소천국과 백주또는 따로 살게 된다. 일곱 번째 아들이 자라서 일곱 살이 되었을 때 아버지 소천국 무릎에 앉아 수염을 잡아당기고 가슴팍을 치니 불효자라고 석함에 담아 동해 바다에 띄워 버린다. 석함은 동해 바다 용왕국으로 향했고, 아들은 용왕의 셋째 딸과 혼인했는데, 식성이 과하다고 해서 쫓겨난다. 아들은 강남천자국에 도착해 난리를 평정하고 도원수가 되어 제주로 돌아온다. 소천국은 자신이 쫓아낸 아들이 돌아오자 달아나 당신이 되고, 어머니 백주또는 송당마을을 관장하는 신으로 좌정한다.(문무병(2008), 앞의 책, pp.108-109.)

을 매개로 상당히 평화롭게 진행된다. 이것은 <삼성신화>에서 제주도 땅에서 솟아난 삼신인과 바다를 건너온 벽랑국의 공주들이 혼인을 통해 결합하는 것으로도 확인할 수 있다. 평화적인 화합의 과정은 제주신화가 보여줄 수 있는 또 다른 특징이라고 하겠다.

현용준의 경우에는 당신의 유형을 해신계(海神系), 본향신계(本鄉神系), 칠일당신계(七日堂神系), 팔일당신계(八日堂神系)로 구분하고 각 본풀이들의 모티프를 비교하였는데, 그 결과 다음과 같은 18개 모티프들의 조합을 통해 본풀이가 형성되고 있음을 밝혔다.

<현용준의 당신본풀이 모티프>¹²⁷⁾

- A. 수렵(狩獵) 육식생활(肉食生活)을 한다.
- B. (농경(農耕) 권유 받고) 육식(肉食) 때문에 이혼한다.
- C. 죄 아닌 죄로(석함(石函)류에 담겨) 유배(또는 추방)된다.
- D. 용녀(龍女) 납치로 용왕국(龍王國)에 간다.
- E. 용왕의 막내딸(龍王末女)과 혼인한다.
- F. 식성(食性) 과다로 추방당한다.
- G. 용왕국(龍王國)의 주구(呪具)를 얻어 귀가한다.
- H. (외국의) 난을 평정하고 공을 세운다.
- I. 주구(呪具)를 써 부모의 눈을 어둡게 했다 뜨게 한다.
- J. 처가 돼지고기류(털, 내장)를 먹어 유배 또는 별거당하고, 또는 일곱 쌍둥이를 낳는다.
- K. 첩이 귀양 풀어 온다.
- L. 인신(人身), 바둑 또는 사신(蛇身)으로 자유 변신한다.
- M. 처제와 연애하여 같이 도망 온다.
- N. 활쏘기, 뽕개, 바둑 등으로 주종(主從), 형제 관계, 지역관장을 결정한다.

127) 현용준, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1992, pp.110-113. 인용

- O. 여신(女神)이 도망가다 남신(男神)에 팔목을 붙잡히자 깎아 버린다.(그 후 결혼한다.)
- P. 마음 없는 자에게 겁탈을 당하여 죽는다.
- Q. 외래색포(外來色布)에 사신(蛇神)이 병의(憑依)하여 와 재해를 준다.
- R. 여인의 원혼을 신격화한다.

위와 같은 요소들이 모두가 나타나는 것은 아니며 일부의 요소들이 결합하여 하나의 신화를 구성한다. 예를 들어 앞서 살펴본 <송당본향당본풀이>의 경우 A, B, C, E, F, H의 요소가 결합되어 나타나고 있음을 알 수 있다. 현용준의 연구 역시 제주신화가 다양한 모티프를 갖춘 하나의 기본형에서 조합과 변형을 통해 확장되고 있음을 보여주고 있다. 이것은 제주신화를 구조적으로 분석할 수 있는 가능성을 보여준다.

당신본풀이는 당이 있는 마을과 밀접한 관련성을 갖는다. 따라서 마을의 역사적 사건이나 인물의 이야기를 반영한 형태로 나타나는 경우도 있다. 그런 점에서 당신본풀이는 일반신본풀이 보다 지역 문화와의 연결성이 드러나는 공간친화(지향)적 신화라고 할 수 있다.

3.1.1.3 조상신본풀이

조상신본풀이는 특별한 능력을 가진 조상의 내력을 설명하는 신화이다. 조상신본풀이의 경우 씨족의 최초 조상의 이야기나 기이한 능력을 보여준 조상들을 후손들이 모시면서 가문의 수호신으로의 역할을 한다. 조상신본풀이는 대체로 집안에서 전해지기 때문에 제주도 내에서도 보편적으로 알려져 있지 않은 경우가 많다. 그 중에 제주의 고·양·부 성씨의 기원을 설명하는 <삼성신화>는 제주사람들이 보편적으로 인식하고 있는 신화에 해당한다. <삼성신화>의 경우 고을라·양을라·부을라 삼

신인이 땅에서 솟아나 탐라국을 세웠다는 이야기 구조를 볼 때 건국신화의 역할도 겸하고 있다. 김현선·현용준·강정식이 정리한 조상신본풀이 현황은 [표 3-5]와 같다.

[표 3-5] 조상신본풀이 채록 현황¹²⁸⁾

조상본풀이 목록	
나주 기민창조상본풀이	토산요드랫당본풀이
구실(슬)할망본풀이 (나주 김씨 집안의 조상)	칠성본풀이
광청아기본풀이	선홀 안택
고대장본풀이	뱀이야기
양이목스본풀이	피쟁이조상본
양씨아미본풀이	고도채비본
고전적본풀이	절터왓조상본
선씨일월본풀이	괴성정지관본
윤대장(尹大靜)본풀이	토산감목관본
이만경(李萬頃)본풀이	삼청동변씨조상본
안판관(安判官)본풀이	원당할망본
홍부일월(紅牌日月)본풀이	솔할망본
책불일월본풀이	영아릿부씨조상본
산신일월(山神日月)본풀이	열툰이 고정잇본
불도일월(佛道日月)본풀이	이췌조상본
고전적따님아기본풀이	이씨할망조상본
부대각본	윤동지군웅일월본
우렁이김씨조상본풀이	송당 김씨
우렁이신씨조상본풀이	조천 장터 김씨
눈미 와산 고씨댁 삼당클곳 조상본풀이	와산고씨
호근이막루 요드랫당본풀이	현시일월

조상신본풀이는 조상들 중에 특별한 능력을 보인 인물을 신으로 모시면서 그 신의 내력을 설명하는 신화이다. 조상신본풀이는 내용에 따라 ①남녀 이합·애정담 유형, ②강신·원사 유형, ③부군칠성 유형, ④영감(도채비) 유형 등으로 구분할 수 있다.

먼저 ①유형은 제주도에서 진상품을 싣고 육지로 떠난 남자가 처녀 또는 죽은 영혼과 함께 제주로 돌아오고, 이 처녀 덕분에 집안이 부를 쌓

128) 김현선·현용준·강정식(2006), 앞의 책, p.72-74. 표 인용. 중복되는 본풀이는 생략하였다.

게 되거나, 영혼의 원한을 풀어주어 부자가 된다는 내용이다. 대표적으로 <광청아기본풀이>와 <구슬할망본풀이>¹²⁹⁾가 해당한다. 여기서는 남자와 여자가 만나는 애정담이 핵심 내용이다. <구슬할망본풀이>가 처녀를 받아들이면서 집안이 일어나는 긍정적인 만남의 결과로 나타나는 반면에, <광청아기본풀이>는 원혼이 된 영혼이 함께 따라오는 부정적인 만남의 결과로 나타난다. 그렇지만 둘 다 집안의 부를 가져다준다는 점에서는 공통적이라고 하겠다.¹³⁰⁾

②유형은 신기를 보였던 조상이 가족에 의해 억울한 죽임을 당하면서 원혼이 되고 이로 인해 집안에 좋지 않은 일이 일어나자 무당을 불러 한을 풀어준 끝에 집안이 안정되고 조상신으로 모셔지게 되었다는 내용이다. 대표적으로 <양씨아미본풀이>가 해당한다. 집안에 억울하게 죽은 혼을 신으로 모시는 사례라고 할 수 있다.¹³¹⁾

③유형은 특정 인물이 뱀을 집안에 모셔서 부를 쌓게 되는 내용이 주를 이룬다. 제주에서 뱀은 집안의 곡식을 지키는 신으로 모셔졌다. 조상이 모신 뱀신이 집안의 부를 가져오자 이를 이어가기 위해 대대로 뱀신을 조상신으로 모신 것으로 보인다. 대표적으로 <나주기민창본풀이>가

129) ①유형의 대표적인 사례인 <구슬할망본풀이>의 내용을 요약하면 다음과 같다. 제주시 조천읍 신촌리에 김사공이 살고 있었다. 하루는 진상품을 바치러 서울을 다녀오는데 밤중에 서대문 밖에서 처녀가 울고 있는 것을 보았다. 처녀는 자신은 허정승의 딸인데 부모님의 눈 밖에 나 집에서 쫓겨났으니 도와달라고 부탁을 한다. 김사공은 허정승의 딸을 불쌍히 여겨 제주도로 데려온다. 허정승의 딸이 열여덟 살이 되자 해녀 일을 해보고 싶다고 나선다. 김사공이 해녀 기구를 차려주자 그날부터 바다에 들어 물질을 하기 시작했는데 얼마 후 상군 해녀가 되었다. 허정승의 딸이 켄 전복 속에서 진주가 많이 나와 부자가 된다. 그리고 허정승 딸과 김사공은 혼인을 하게 된다. 허정승 딸은 자신들이 얻은 진주를 임금에게 바치자고 했고, 김사공은 서울로 올라가 임금께 바쳤다. 임금은 김사공에게 동지 벼슬을 내리고, 허정승의 딸에게는 칠색 구슬을 선물로 하사하였다. 그 후 그녀를 구슬할망이라 부르게 되었다. 구슬할망에게는 딸만 아홉이 있었는데, 구슬할망은 제사와 명절, 굿을 할 때 상을 올리고, 풍악으로 간장을 풀어 달라고 했다. 그 후 구슬할망은 아홉 딸과 후손들에게 자손을 번창시켜 주는 조상이 되었다.(현용준(1996), 앞의 책, pp.260-264.)

130) 김헌선·현용준·강정식(2006), 앞의 책, pp.35-36.

131) 김헌선·현용준·강정식(2006), 앞의 책, p.36.

해당한다.¹³²⁾

④유형은 도깨비 신을 모시는 것으로 나타난다. 서울에서 태어난 도깨비 신들 중 막내가 제주에 와 좌정하는 것으로 나타나는데, 술과 음식을 즐기며 잘 모실 경우 풍요를 가져다주지만, 그렇지 못할 경우에는 부정할 일을 가져오는 신으로 전해진다.¹³³⁾

위 내용에서 알 수 있는 사실은 반드시 자신들의 직계 조상이 아니더라도 집안에 부를 가져오거나 도움을 줄 수 있는 신들을 조상신으로 모신다는 것이다. 뱀신과 도깨비 신들을 조상신으로 모시는 것이 그 예이다. 또한 조상신본풀이에 공통적으로 나타나는 특징은 육지와 제주도의 공간적 설정을 통해서 육지의 인물 또는 뱀과 같은 생물들이 제주에 들어와 좌정하면서 특정 집안에 부를 가져다준다는 점이다.¹³⁴⁾ 이러한 특징은 제주사람들의 척박한 현실과도 관련지어 생각할 수 있다. 농사를 제대로 지을 수 없는 척박한 땅에서 삶을 유지해야 했던 제주 사람들이 외부에서 온 특별한 인물이나 생물 등에 기대어서라도 가난에서 벗어나려 했던 의식을 반영한 것으로 해석할 수도 있다. 결국 조상본풀이는 집안의 부흥을 바라는 신화로서 현세의 발복을 기원하는 내용이 주가 된다고 하겠다.

132) 김헌선·현용준·강정식(2006), 앞의 책, p.36.

133) 김헌선·현용준·강정식(2006), 앞의 책, p.38.

134) 김헌선·현용준·강정식(2006), 앞의 책, p.38.

3.1.2 제주신화의 콘텐츠적 의미

이상에서 살펴본 제주신화는 일반신본풀이, 당신본풀이, 조상본풀이의 유형에 따라 내용적으로, 형식적으로 다양한 특성을 보여주고 있다. 이러한 제주신화의 특성들은 제주신화의 문화콘텐츠화를 시도하는데 긍정적인 의미를 제시한다.

먼저 제주신화는 양적인 측면에서 다른 곳에 비교하여 뒤지지 않을 정도로 다수의 신화가 존재한다. 앞서 살펴본 신화 목록만 하더라도 세 가지 유형을 합쳐 백 편이 넘는다. 이것도 일부에 지나지 않는다. 여기에 하나의 신화마다 구술자에 따라 다양한 이본들이 존재하기 때문에 현재까지 채록된 신화들은(비록 서사적 완결성이 부족한 것들이 포함되어 있다고 하더라도) 수백 편이 이른다. 따라서 우리나라에 신화가 남아있지 않다는 인식을 불식시킬 수 있는 것이 제주신화이다. 아직까지 상당한 양의 자료가 제주어로 채록되어 있기 때문에 일반인들이 읽기에는 쉽지 않지만 체계적인 표준어 작업이 이루어진다면 문화콘텐츠에서 활용할 수 있는 풍부한 신화 자료가 마련될 수 있다.

또한 제주신화에는 세계 신화에 보편적으로 나타나는 내용과 제주만의 독특한 내용이 공존한다. 앞서 살펴본 이수자의 정리와 같이 우주적 층위에서부터 인간의 삶의 존재론적 층위, 사회적 층위에 이르기까지 폭넓은 세계관을 보여주고 있다. 여기서 우주적 층위와 인간의 삶의 존재론적 층위는 세계 신화에 보편적으로 등장하는 신화소이다. 따라서 제주신화는 세계 신화들과 어깨를 나란히 할 수 있는 자격을 갖추었다고 할 수 있다. 그래서 우리나라의 신화 세계관을 기반으로 한 글로벌 콘텐츠를 만든다고 할 때 가장 먼저 고려되어야 하는 것이 제주신화이다.

그리고 제주신화는 여러 요소들의 다양한 결합의 양상이 나타난다. 당

신본풀이와 조상신본풀이 사례에서 보았듯이 제주신화의 서사 구조는 기본형을 중심으로 여러 모티프들이 결합되면서 다양한 신화를 만들어내고 있었다. 이러한 과정은 스토리 창작의 과정과 유사하다. 원형을 중심으로 유사한 서사가 변주되고 있는 것이다. 즉, 제주신화는 “동일한 형태를 유지한 채 반복하려는 ‘틀’로서의 원형(元型, Pattern)과 ‘본디 모양’으로서의 원형(原型, Archetype 또는 Originality)”¹³⁵⁾이라는 두 가지 성질을 모두 포함하고 있다. 그런 점에서 제주신화의 문화콘텐츠화는 “원형들이 발현하여 다양하게 변용되는 형상인 ‘원형적 표상’”¹³⁶⁾으로서 의미를 갖는다.

신화에는 공동체의 세계관과 가치관이 잠재되어 있다. 그러므로 신화를 소재로 한 문화콘텐츠는 전통문화를 재해석하는 일이다. 따라서 제주신화는 보존해야 할 문화원형에 그치는 것만이 아니라 전통문화를 창조적으로 계승하는 문화콘텐츠의 원형으로서의 의미를 내포하고 있다.

캠벨은 오늘날 신화에는 초월적 메시지를 받아들이는 신비주의적 기능(형이상학적-신비적 전망), 우주의 신비를 보여주는 우주론적 차원을 여는 기능(우주론적 전망), 사회의 질서를 일으키고 그 질서를 유효하게 하는 사회적 기능(사회적 전망), 특정한 상황에서 삶의 지표를 알려주는 교육적 기능(심리적 영역)이 있다고 보았다.¹³⁷⁾

이와 관련하여 제주신화의 콘텐츠적 의미는 다음과 같은 요소들에서 찾을 수 있다. 먼저 신비주의적 기능과 관련해서는 신성성을 들 수 있다. 심방들의 굿의 사설로 불리는 신화는 신성한 신들의 내력을 설명하는 내

135) 박은경, 「소설+영화+문화원형 : 문화원형 콘텐츠, 변주의 즐거움」, 『트랜스미디어 스토리텔링』, 이화여자대학교출판부, 2015, p.224.

136) 박은경(2015), 위의 책, p.223.

137) Joseph Campbell·Bill Moyers, 『신화의 힘』, 이윤기 역, 이끌리오, 2002, p.74-75. 캠벨이 완전한 신화의 기능으로 본 ‘형이상학적-신비적 전망’, ‘우주론적 전망’, ‘사회적 전망’, ‘심리적 영역’에 대해 자세한 설명은 『신의 가면 IV - 창작 신화』를 참고할 것.(Joseph Campbell, 『신의 가면 IV - 창작 신화』, 정영목 역, 까치글방, 2002, pp.726-743.)

용이다. 신화가 구전되면서 전설로, 그리고 민담으로 넘어가는 과정에서 가장 큰 변화는 신성성이 사라진다는 점이다. 따라서 신화는 전설이나 민담과 달리 신성성을 보유하고 있다는 점이 차별화 된다. 신화의 신성성은 대체적으로 인물의 자격을 통해 드러난다. 인간을 초월한 존재인 인물의 신성성은 이성적이고 과학적인 한계를 뛰어넘는 능력을 보여준다. 이것은 사실적인 영역에 머무르는 이야기의 범위를 넓힐 수 있는 장점이 있다. 따라서 제주신화의 신성성은 인물의 다양성을 발휘할 수 있다는 점에서 의미 있는 요소라 하겠다.

다음으로 제주신화의 우주론적 차원을 여는 기능과 관련해서는 환상성을 들 수 있다. 제주신화는 불특정한 시공간에서 펼쳐지는 이야기다. 즉, 현실에서는 만날 수 없는 상상의 세계이다. 이 세계는 하늘과 바다, 지하, 깊은 숲 속 어딘가에 초월적 존재가 머무르는 특별한 세계를 보여준다. 이 세계에서는 생명의 꽃이 자라고, 죽은 자들이 심판을 통해 환생을 꿈꾸는 비일상적인 사건들이 일어난다. 또한 이 세계들은 현실 세계와 이어져 있다. 그러나 인간이 사는 세계에서 멀리 떨어져 있는 곳으로 설정되는 초월적 세계는 아무나 갈 수 있는 곳이 아니다. 그 곳까지 이르는 길에는 험난한 고행이 기다리고 있다. 그 길은 인간의 한계를 시험한다. 시험에 통과하는 자만이 특별한 세계에 진입할 수 있다. 그래서 초월적 존재와 인간은 이질적인 두 세계를 왕래하며 서로에게 영향을 끼친다. 주인공들은 낯선 세계를 통해 자신의 능력을 발휘하는 모험을 한다. 이를 통해 평범하지 않는 세계와 사건을 경험을 하게 된다. 이처럼 제주신화는 현실에 한정되지 않는 폭넓은 세계관을 갖추고 있어 최근 각광을 받고 있는 판타지 영역으로 진출할 수 있는 가능성을 보여준다. 즉, 제주신화의 이계공간의 환상성은 일상적이지 않은 특별한 경험을 제공할 수 있다는 점에서 콘텐츠적 의미가 있다.

또한 사회적 기능에서는 구술성을 들 수 있다. 신화는 문자시대 이전에 등장하여 여러 세대에 걸쳐 입에서 입으로 전해졌다. 이것은 신화가 사회의 질서를 설명하는 역할을 해왔기 때문이다. 문자가 등장한 이후에도 구비전승의 방식은 오랫동안 유지되었다. 그러다보니 전승과정에서 변이형이 나타나게 된다. 판소리의 사설이 가창자에 따라 다양한 변이형이 나타난 것처럼 신화 역시 심방에 따라 부분적인 첨삭이 이루어지면서 여러 이본이 만들어졌다. 각각의 이본은 사건에 있어 다양한 변화를 보여준다. 이것은 사건의 유연성과 관련이 있다. 신화의 사건이 고정적이지 않다는 것은 창작자의 상상력이 개입될 여지가 있다는 것이며, 이를 통해 다양한 사건으로 발전할 수 있는 가능성이 있다는 것이다. 따라서 오랫동안 이어져온 제주신화의 구술성은 사건의 확장 가능성을 내포하고 있다는 점에서 의미 있는 요소라고 할 수 있다.

끝으로 교육적인 기능에서는 제의성을 들 수 있다. 의례의 사실로 불리던 제주신화는 태생적으로 제의적 요소를 내포하고 있다. 캠벨은 이러한 의례의 목적과 본성을 “공동체의 조화와 복지, 우주의 조화와 궁극적 본성을 공동체와 일치시키는 것, 그리고 개인의 사상과 감정과 욕망들이 우주적 환경의 의미 및 본질적 힘에 통합시키는 것”¹³⁸⁾으로 보았다. 즉, 제의에서의 신화는 제관의 입에서 구술되면서 제의에 참여한 사람들의 상처를 치유하고 정신적인 회복을 도와 삶의 방향성을 알려준다. 그래서 원형 신화는 특별한 절차를 겪는 주인공의 경험에서 통과의례의 요소를 제공한다. 제의에 참여하는 사람들은 특별한 세계를 체험하고 돌아오는 신화 속 인물의 여정에 감정이입이 되어 자신의 사회적 문제를 해결하거나 내적 성장을 이룬다. 이것은 사회와의 분리를 통해 이질적인 세계의 위험을 이겨내고 사회 구성원으로 인정받는 성인식의 절차에 비

138) Joseph Campbell, 『신의 가면1 - 원시신화』, 이진구 역, 까치글방, 2003, p.207.

견될 수 있다. 성인식이 사라진 오늘날 신화가 보여주는 통과의례 이야기는 향유자들에게 성인식을 간접적으로 체험하게 한다. 따라서 오늘날 까지 이어지고 있는 제주신화의 제의성은 감정적인 공감을 통해 카타르시스를 느끼게 한다는 점에서 콘텐츠적 의미를 찾을 수 있다.

3.2 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 현황

그동안 제주신화에 대한 개별적인 창작자들의 관심은 다양한 콘텐츠들의 등장으로 이어졌다. 이 콘텐츠들은 제주신화의 요소들을 나름의 방식으로 차용하면서 신화를 재해석하고 있다. 동화, 소설, 만화/웹툰, 애니메이션 장르를 중심으로 문화콘텐츠의 제주신화 수용 양상을 살펴보고록 하겠다.

3.2.1 동화의 제주신화 수용 양상

제주신화를 소재로 하여 가장 활발히 콘텐츠화하고 있는 장르는 아동들을 대상으로 하는 동화이다. 2000년을 전후로 전통문화에 대한 관심이 높아지면서 신화를 소개하는 동화책이 속속 등장하였고, 이런 분위기에서 그동안 잘 알려지지 않은 제주신화를 소재로 하는 동화책들이 다수 발간되었다. 그러나 대부분의 콘텐츠들이 원형 신화의 재현에 그치고 있다. 최근에는 그림과 결합한 그림책이 주로 발간되고 있는데, 서사 구조에 있어서 기존 신화와의 차이는 거의 나타나지 않는다. 이러한 경향은 동일한 이야기의 반복적 소비를 야기해 제주신화에 대한 관심을 떨어뜨리는 결과로 나타날 수 있다. 따라서 작가의 상상력을 가미해 원형 신화와의 차별성을 보일 수 있는 동화 콘텐츠 제작이 요구된다고 하겠다.

이런 점에서 주목할 만한 작품을 꼽아보자면 자청비를 종교적 구원자의 의미로 재해석한 현길언의 「자청비 자청비」¹³⁹⁾, 설문대할망을 통해 노인문제를 바라본 송재찬의 「제주도 할머니를 찾습니다」¹⁴⁰⁾, 딸씨앗

139) 현길언, 「자청비 자청비」, 계수나무, 2005.

140) 송재찬, 「제주도 할머니를 찾습니다」, 대교출판, 2004.

이라는 독특한 소재로 가족의 소통의 문제를 다룬 문선이의 「마두의 말씨앗」¹⁴¹⁾ 신화의 모티프를 현대적 배경으로 가져온 박재형의 「아버지를 찾아서」¹⁴²⁾를 들 수 있다. 이 중에 원형 신화를 창의적으로 활용한 두 작품의 내용을 살펴보겠다.

3.2.2.1 「마두의 말씨앗」: 부친탐색담의 현대적 변용

「마두의 말씨앗」¹⁴³⁾은 제주신화 이공본풀이를 모티프로 하고 있는 동화이다. 이 작품은 자신과 놀아주지 않는 아빠에 대한 미움으로 아빠를 바꾸고 싶다는 말을 자주하는 마두의 말이 씨앗이 되어, 마두가 원하는 아빠로 바뀌게 되면서 벌어지는 일을 다루고 있다. 「마두의 말씨앗」은 이공본풀이의 중심 서사인 부친탐색담과 이계방문담을 활용하여 이야기를 끌어가고 있다.

먼저 「마두의 말씨앗」에 등장하는 꽃감관은 아이들의 말에서 만들어진 말씨앗의 관리자이다. 신화에서는 사람의 운명과 생명에 관련된 꽃들만 등장하지만, 말씨앗이라는 소재를 통해 기존의 신화와 차별적인 요소를 보여주고 있다.

141) 문선이, 「마두의 말씨앗」, 사계절, 2007.

142) 박재형, 「아버지를 찾아서」, 네버엔딩스토리, 2011.

143) 「마두의 말씨앗」의 줄거리는 다음과 같다. 마두는 자신과 놀아주지 않는 아빠를 바꾸고 싶다는 말을 자주한다. 마두의 말이 씨가 되어 나타난 말씨앗 꽃감관은 마두가 원하는 대로 아빠를 바꿔주겠다고 한다. 마두는 자신과 잘 놀아주는 아빠를 원한다. 하지만 이 아빠는 하루 종일 놀아주기만 하고 경제력이 없어 먹을 것을 챙겨 주지 못하자 실망한다. 마두는 두 번째로 부자 아빠를 원한다. 이 아빠는 원하는 것은 뭐든지 사줬지만 간섭이 심해 실망한다. 마두는 세 번째로 자신의 말을 다 들어주는 아빠를 원한다. 이 아빠는 마두가 하는 대로 내버려두어서 마두의 생활은 뒤죽박죽이 된다. 여러 아빠를 경험한 마두는 원래 아빠로 돌려놓기 위해 꽃감관을 따라 서천꽃밭으로 떠난다. 하지만 아빠를 바꿀 때마다 아빠의 기억을 잃어 서천꽃밭의 아빠꽃들 중에 진짜 아빠를 찾는데 어려움을 겪는다. 마두는 아빠와 함께한 돌만의 추억과 얼 굴로 수많은 꽃들 중에 진짜 아빠를 다시 찾아낸다. 마두와 아빠는 집으로 돌아와 예전보다 훨씬 다정하게 생활한다. 그리고 마두는 말씨앗을 생각하며 말을 조심하게 된다.

사람들이 내뱉는 말에는 그 말을 던진 사람의 기운이 있거든. 그 힘은 끝없이 우주로 퍼져 나가. 그래서 어떤 말을 되풀이하다 보며 그 소리의 울림이 엄청난 힘을 얻어 씨앗이 만들어지는 거야. 그러면 그 말씨앗은 언젠가 싹이 트고 열매를 맺게 되는 거지. 그래서 말이 씨가 된다는 말이 생긴 거란다.¹⁴⁴⁾

말과 씨앗이라는 두 요소의 결합은 꽃밭에 필요한 씨앗이라는 소재와 말이라는 소재를 결합시켜 공감을 얻을 수 있게 한 장치이다. 누구나 말을 하지 않고는 살 수 없기 때문에 말하는 행위는 아이 뿐만 아니라 어른들에게도 해당되는 요소이다. 또한 최근 학생들의 무의식적인 언어폭력이 문제가 되고 있는 가운데 시의성을 보여주고 있다.

이 작품은 세 부분으로 나눌 수 있다. 첫 번째는 현실 세계이다. 마두의 마음에 들지 않는 아빠에 대한 원망이 나타나는 부분이다. 두 번째는 현실과 환상의 세계가 결합된 세계이다. 마두의 말로 인해 생긴 씨앗으로 아빠를 바꾸는 경험을 하는 부분이다. 세 번째는 환상 세계에서 펼쳐진다. 원래 아빠의 소중함을 깨닫고 아빠를 찾기 위해 아빠꽃밭을 방문하는 부분이다.

신화적 요소가 나타나는 부분은 세 번째인 아빠꽃밭을 방문하는 부분이다. 물론 아빠꽃밭을 방문하는 계기는 신화와는 다르다. <이공본풀이>에서 할락궁이는 제인장재에게 가족을 맡겨두고 떠난 아버지를 만나기 위해 길을 떠난다. 이 여정은 할락궁이에게 진정한 자아를 찾아가는 과정이다. 「마두의 말씨앗」에서는 불통의 관계였던 아버지와 자식 간의 관계 회복을 위한 과정이다. 그래서 부자관계를 확인하는 요소가 <이공본풀이>에서는 아버지가 남겨놓은 열레빗이지만, 「마두의 말씨앗」에서는 아버지와 아들의 추억이다. 여기서 「마두의 말씨앗」의 현대적인 의

144) 문선이(2007), 앞의 책, p.21.

미가 강하게 드러난다.

아빠꽃밭을 다녀온 마두는 현실세계로 돌아온다. 이 세계는 특별한 경험을 하기 이전의 세계와 동일하다. 그렇지만 마두는 이전과는 다르다. 말 한마디를 통해 나타날 상황을 인지하고 있기 때문에 이전과 다르게 함부로 말을 하지 않는다. 즉, 꽃밭을 방문하면서 성장한 모습을 보이는 것이다. 할락궁이가 부친탐색을 통해 꽃감관에 이른 것처럼, 자신의 아빠를 찾는 과정에서 성숙한 면모를 보여준다.

이 작품에서는 오늘날 아버지의 여러 모습이 등장한다. 잘 놀아주는 아빠, 돈이 많은 아빠, 참견하지 않는 아빠의 모습은 아이들이 좋아할 만한 모습이다. 그러나 이 아빠들과 함께 한 생활은 즐겁지만은 않다. 모두 들어주는 아빠는 가정을 이끌어가는 경제생활을 영위하지 못하고, 경제생활을 충족하는 아빠는 가부장적인 면모가 강하며, 마두의 말을 모두 들어주는 아빠는 마두의 생활을 돌봐주지 못한다. 각각의 아빠의 모습은 한쪽 면만 강조된 극단적인 사례를 보여주고 있어서 공감이 가지 않을 수도 있다. 하지만 마두가 모든 면을 만족시키는 아빠는 존재하지 않는다는 것을 깨닫게 되는 계기가 된다.

결말에 이르러 마두가 말씨앗 때문에 겪은 일들은 꿈을 꾸는 것으로 처리된다. 자세히 드러나지 않지만 아빠도 동일한 꿈을 꾸는 것으로 보인다. 이후 마두와 잘 놀아주는 아버지의 행동의 변화에서 그 사실을 유추할 수 있다. 즉, 이 동화는 아이들에게 하는 이야기이지만 어른들 또한 자신의 아이들에게 무관심 하지는 않았는지에 대한 반성을 하게 한다.

아이들에게 “최초의 타자이자 사회”인 가족은 기쁨을 함께 나누고 갈등으로 부딪히며, 힘들 때 의지하는 대상이다.¹⁴⁵⁾ 그런 점에서 작가는 부모와 아이의 관계 회복의 방법을 소통과 관심으로 제시하고 있다. <이공

145) 한혜원, 『아이의 마음을 훔치는 스토리텔링 전략』, 알에치코리아, 2012, pp.232-233.

본풀이>에서는 영웅적인 면모를 가진 활락궁이의 모험을 통해 가족의 회복의 과정을 보여주었다면, 「마두의 말씨앗」은 마두와 아빠의 행동의 변화를 통해 가족의 소중함을 일깨운다는 점에서 차이가 있다고 하겠다.

3.2.1.2 「제주도 할머니를 찾습니다」: 노인문제에 대한 화두 제시

「제주도 할머니를 찾습니다」¹⁴⁶⁾는 현대의 어느 도시에서 민혜네 가족이 우연히 만나게 되는 한 할머니와의 에피소드를 담담히 그려내고 있다. 이 작품은 아들들을 먹일 죽을 쑤다가 커다란 가마솥에 빠져 죽은 설문대할망 이야기와 역적으로 몰리지 않게 하기 위해 자식의 겨드랑이의 날개를 부모가 잘라야 했던 아기장수 이야기가 결합되어 있다. 즉, 자식들을 위한 부모의 희생과 자식의 미래를 가로막은 죄책감 때문에 자식의 곁을 떠난 부모의 심정을 그리고 있다.

이 작품의 특징은 최근 문제가 되고 있는 노인문제를 정면으로 다루고 있다는 점이다. 작가는 머리말을 통해 “저 먼 나라의 일이라고 생각했던 노인 문제가 이제는 우리 문제가 되었어요. 우리나라는 이미 2000년에 고령화 시대로 들어섰고, 2026년에는 노인이 전체 인구의 20%를 차지하는 초고령화 사회로 들어서게 될 것이라고 해요. 그렇게 된다면 지금보

146) 「제주도 할머니를 찾습니다」의 줄거리는 다음과 같다. 새 아파트로 이사를 가게 된 민혜네의 비워둔 집에 한 제주도 할머니와 개들이 몰래 들어와 살게 된다. 민혜는 호기심에 제주도 할머니를 몇 번 찾아가지만 만날 때마다 열병에 걸린 듯한 증상을 보이고 만다. 제주도 할머니는 평소에는 평범한 할머니처럼 행동하다가도 종종 설문대할망이 함께 있는 듯이 자신의 과거를 털어놓으며 한풀이를 한다. 민혜 아버지는 제주도 할머니를 만나면서 잊고 있던 어머니의 정을 느낀다. 그러던 중 제주도 할머니가 사라지자 민혜네는 제주도 할머니를 찾는다는 광고를 낸다. 그 광고를 보고 찾아온 진짜 아들에게서 제주도 할머니가 미국으로 떠나야 되는 아들에게 부담이 되고 싶지 않아 집을 나왔다는 이야기를 듣게 된다. 진짜 아들에게서 웬지 모를 친숙함을 느낀 민혜 아버지는 제주도 할머니에게 아들이 한 명 더 있었다는 사실에 보육원에서 자란 자신의 과거를 떠올린다. 두 가족은 제주도 할머니로 인해 친분을 쌓게 되고, 그 후 제주도 할머니가 살던 민혜네 옛집에 온천이 발견되면서 민혜네는 큰 부자가 된다.

다 더 심각한 문제들이 생기겠지요.”¹⁴⁷⁾라고 설명하며 노인문제에 대한 고민이 필요하다는 화두를 제시하고 있다. 노인문제는 사회적인 측면에서도 문제가 되지만 가족의 해체와도 관련이 깊다. 그런 점에서 작가는 노인문제를 가족의 입장에서 풀어내고 있다. 이렇게 시대적인 화두를 신화적 소재와 연결시키면서 시의성을 확보하고 있다고 하겠다.

「마두의 말씨앗」이 현실세계와 신화적 세계의 조화를 보여주고 있다면, 이 작품은 현실 세계를 벗어나지 않으면서 현실 세계 안에 신화적 공간을 마련하고 있다. 민혜네의 옛집은 평범한 일상 공간이었지만 제주도 할머니가 머물게 되면서 특별한 공간으로 재탄생한다. 이 공간은 제주도 할머니가 설문대할망을 만나는 곳이자 범상치 않은 개들이 머물게 되는 곳이다. 즉, 제주도 마을마다 신을 모시는 신당과도 같은 역할을 한다고 할 수 있다.

작품 속에서 설문대할망은 직접적으로 드러나지 않고, 제주도 할머니의 말을 통해서만 등장한다. 이것은 제주도 여자들의 정신세계 속에 자리 잡고 있는 신화적 인식을 표현한다. 따라서 설문대할망은 가족의 평안과 안녕을 비는 제주도 여성들이 모시는 신들의 모습을 대변한다. 이러한 요소는 제주도 할머니를 매개로 만나게 된 민혜네 아버지와 제주도 할머니의 아들 간의 혈연을 암시하는 장치를 마련함으로써 더욱 부각된다. 결국 「제주도 할머니를 찾습니다」는 사회적으로 문제가 되고 있는 노인문제의 해결을 점점 단절되고 있는 가족 간의 관계 회복에서 찾아야 한다는 점을 보여주고 있다.

이 작품은 신화를 현실 문제와 접목시켜 풀어내었다는 점에서 의의를 갖는다. 그러나 제주도를 만들었다는 창조신으로서의 설문대할망의 이미지가 드러나지 않는다는 점에서는 아쉬움이 남는다고 하겠다.

147) 송재찬(2004), 앞의 책, p.5.

3.2.2 소설의 제주신화 수용 양상

제주신화를 소재로 하는 소설 콘텐츠는 동화에 비해서는 활발하지 않지만 현재까지 다양한 작품이 창작되어 왔다. 주로 제주신화에서 모티프를 차용하여 예술성을 추구하는 접근이 이루어지는 경우가 많았다. 그래서 현실의 문제와 신화를 연결시키려는 시도가 돋보였다. 제주신화를 소재로 하는 소설 콘텐츠는 몇 가지 유형을 보여준다. 한림화의 「자청비」¹⁴⁸⁾에서 신화 속 인물인 자청비를 제주의 해녀와 연결시킨 것과 같이 신화 인물과 제주 사람들의 삶을 상징적으로 연관시키거나, 이청준의 「신화를 삼킨 섬」¹⁴⁹⁾에서 무속인의 삶을 통해 전통적인 무속문화와 현대문명의 갈등을 보여주기도 하고, 고은주의 「신들의 황혼」¹⁵⁰⁾에서 4·3사건을 이야기하면서 설문대할망의 신화를 이야기 한 것과 같이 제주의 역사적 사건과 신화를 연결지어 설명하기도 한다. 최근 주목해 볼 만한 것은 제주신화의 환상성을 강조한 작품들이다. 이 작품들은 예술적 접근에 머무르던 것에서 판타지 장르로의 확장 가능성을 보여주고 있다. 이석범의 「할로영산」¹⁵¹⁾은 제주신화의 환상적인 세계관을 연결하려는 시도이며, 김문의 「판타지 제주신화」¹⁵²⁾는 제주신화와 전설을 하나의 세계에서 다루려는 시도이다. 또한 「이탄국의 자청비」¹⁵³⁾의 경우 자청비라는 신화 속 인물을 차용해 로맨스 웹소설을 창작한 독특한 사례이다. 이중에 제주신화의 환상성을 보여주는 두 작품의 내용을 살펴보겠다.

148) 한림화, 「자청비」, 『꽃 한송이 숨겨놓고』, 한길사, 1993.

149) 이청준, 「신화를 삼킨 섬」, 열림원, 2003.

150) 고은주, 「신들의 황혼」, 문이당, 2005.

151) 이석범, 「할로영산」, 황금알, 2005.

152) 김문, 「판타지 제주신화」, 지식의 숲, 2011.

153) 김보람(플라워리), 「이탄국의 자청비」, 카카오페이지, 2014-2015 연재.

3.2.2.1 「할로영산」: 제주신화 세계의 통합적 재구성

이석범의 「할로영산」은 10편의 제주신화를 소설 형식으로 재구성한 작품이다. 이 작품은 소설로서의 완성도 보다는 제주신화를 소개하는 것에 주목적을 두고 쓰여진 작품이다. 작가의 머리말에 이러한 목적성이 잘 나타나 있다.

민속학자들은 신화를 채록하고, 신화학자들은 그 이야기들에서 문화적, 인류학적 상징을 읽어낸다. 명색 소설가인 내가 할 일은 그 이야기들을 보다 이야기답게 만들어내는 일일 것이다. 민속학자들에 의해 채록된 신화들은 각 편이 독립적인 성격을 지니고 있는데다 매 편 동일한 내용의 반복이 많아, 이야기들간 착종이 일어나기 쉽고 전체를 한 줄에 꿰어내기 힘들게 되어 있다. 그래서 나는 이 채록된 이야기들을 일정 부분 삭제하고, 첨가하고, 이어 붙여 각 편의 변별성과 함께 전체적인 연계성을 강화하는 데 주력했다.¹⁵⁴⁾

이처럼 제주신화 소개라는 목적이 명확하게 드러나 있는 작품이기에 제주신화의 서사를 대체로 그대로 따르고 있다. 그렇지만 작가의 의도에 따라 변화된 부분도 나타난다. 예를 들어 <자청비>에서는 문도령의 성격에 원전에는 나타나지 않는 바람기를 삽입하여 여색을 밝히는 문제적 인물로 설정하고 있다.

아들 문도령은 워낙 잘생긴데다 신녀들한테 관심이 많아 하늘궁전의 바람둥이로 소문이 나 있었다. 오늘은 동수왕 누이를 따라다니는가 하면 다음날은 서수왕 이모를 집적거리는 등 문도령을 싸고도는 술한 염문 때문에 문성왕이 골치를 앓았다. ¹⁵⁵⁾

154) 이석범(2005), 앞의 책, p.7.

이러한 설정은 이야기 내내 드러난다. 자청비를 만났을 때 “문도령이 누구인가. 미인을 발견한 터에 도저히 그대로 발길을 돌릴 수 없었다.”라고 한 것이나, 서천꽃밭 막내딸과 보름씩 오가며 살라는 자청비의 제안에 “바람둥이 문도령으로서야 마다할 이유가 없었다.”라고 하면서 바람둥이 문도령을 강조한다.¹⁵⁵⁾ 이것은 독자들에게 흥미를 유발하기 위한 장치로 보인다. 문도령이 자청비를 비롯해 서수왕 따님과 혼인 직전까지 이르고, 서천꽃밭 막내딸과 자청비 사이에서 보름씩 사는 상황에 대한 리얼리티를 살리기 위한 작가의 장치라고 할 수 있다.

그리고 <강림차사>에서는 강림이 저승에 가서 이승으로 데려오는 인물을 대별왕으로 설정하고 있다. 원전에서 염라대왕으로 나타나는데 이는 염라대왕과 대별왕을 작가가 동일한 인물로 설정한 것이다. 이것은 앞선 이야기에서 대별왕이 저승을 다스리게 되었고, 그렇기 때문에 저승의 왕이라고 여겨지는 염라대왕을 대별왕과 동일시 한 것으로 생각된다.

또 다른 차이로는 각 장의 시작마다 앞 이야기와 연결된 만한 내용들을 삽입하고 있다는 점이다. 예를 들어 <일문전 녹디생이>의 시작 부분에 자청비 신화에서 목축신으로 좌정한 정수남이가 천방지축이어서 민가의 울타리를 자주 넘어오자 이를 막기 위해 소별왕이 집을 지키는 가신들을 마련하기로 결정한 내용을 삽입한 후에 본격적으로 신화의 이야기를 전개하는 방식이다. 이것은 각각의 신화의 연결고리를 만들기 위한 작가의 노력이다. 이러한 장치들은 제주신화를 통합적인 세계관으로 재해석할 수 있는 가능성을 보여준다.

결국 「할로영산」은 제주어로 전해지는 제주신화를 좀 더 쉽게 접근할 수 있는 계기를 만들어주었다는 장점이 있지만 작품의 완성도면에서

155) 이석범(2005), 앞의 책, p.106.

156) 김동윤(2009), 앞의 글, p.109.

는 기존의 신화의 서사를 답습하고 있어 현재성의 투영이 부족하다는 점이 아쉽다고 하겠다.

3.2.2.2 「판타지 제주신화」 : 입사식의 치유적 해석

김문의 「판타지 제주신화」¹⁵⁷⁾는 여러 제주신화를 소재로 하여 판타지 세계를 구축한 작품이다. 제주신화 속 인물과 동일한 이름을 가진 퀘네기또라는 인물의 여정 속에 제주신화의 세계관을 결합시키고 있다. 이 작품에는 제주신화의 여러 이야기가 혼재되어 있는데, 대체적으로 <천지왕본풀이>, <삼승할망본풀이>, <초공본풀이>, <퀘네기또본풀이>, <설문대할망신화>, <삼성신화>를 중심으로 이야기가 진행되고 있다. 이 밖에 호종단전설과 김녕사굴의 뱀전설, 한라산 백록전설 등이 활용되었다.

퀘네기또는 할머니와 함께 사는 자폐아이다. 아버지가 10년 전에 고기를 잡으러 바다로 나간 후에 연락이 끊겼고, 엄마는 5년 전에 집을 나가 버렸다. 이러한 결핍을 가진 퀘네기또가 우연히 동굴을 통해 신화의 세계로 진입하면서 여러 신화의 이야기를 경험한 후 다시 현실 세계로 돌아오는 액자식 구성을 취하고 있다. 각 신화를 장마다 소개하는 「할로영산」과 달리 한 명의 주인공이 경험하는 사건을 통해 신화를 전달하는 방식을 취하고 있다. 또한 신화 속의 장면들을 작가의 상상력으로 구체

157) 「판타지 제주신화」의 줄거리는 다음과 같다. 자폐 증세를 갖고 있는 퀘네기또는 어느 날 만장굴에 갔다가 우연히 비밀의 문을 통해 신들의 세계로 떨어지게 된다. 퀘네기또는 커다란 새인 칼라빈카의 도움으로 신들의 세계를 돌아다닌다. 하늘과 땅을 가르고 한라산을 만든 설문대할망을 만나고, 백록과 선녀와 친구가 된다. 천지왕에게서 자신과 관련된 과거와 미래를 보게 된 퀘네기또는 소별왕을 도와 수명장자와 괴물들을 물리치라는 과제를 부여받는다. 퀘네기또는 소별왕과 함께 수명장자를 물리치고 이승의 질서를 잡는다. 그 후 삼신인과 벽랑국 공주의 혼인, 삼승할망과 마마신의 다툼, 노가단풍 아기씨와 젓부기 삼형제가 무당신이 되는 일들을 지켜본다. 퀘네기또는 용궁을 방문해 자신의 아버지가 이무기에게 잡혀먹었다는 사실을 알게 되고 복수를 다짐한다. 그리고 용궁의 군대와 칼라빈카의 도움을 받아 이무기를 물리치고 현실로 되돌아온다. 그 후 퀘네기또는 자폐 증세를 극복하고 김대별이라는 정체성을 찾아 일상적인 삶을 살게 된다.

적으로 재현해 내고 있다. 이런 점에서 「할로영산」 보다는 소설적인 구성에 가깝다고 할 수 있다.

이 작품의 독특한 점은 신들의 관계 설정을 통해 같은 제주신화임에도 분리된 세계로 인식되던 일반신본풀이와 당신본풀이, 조상신본풀이 간의 연결성을 마련하고 있다는 점이다. 예를 들어 일반신본풀이의 대표적인 인물인 천지왕과 당신본풀이를 대표하는 인물인 백주또의 관계를 사위와 장모 관계로 설정한 것이나, 하늘과 땅을 분리한 인물로 그려진 설문대 할망을 삼승할망의 할머니로 설정하여 혈연관계를 만든 것, 그리고 삼승할망과 고을라·양을라·부을라를 만나게 하는 것 등을 통해 삼성신화를 신화의 세계로 끌어들었다. 또한 호종단전설이나 김녕사굴 뱀전설을 적절히 차용하여 신화의 세계관을 전설의 공간까지 확장하고 있다.

퀘네기또가 만장굴을 통해 진입한 신화의 세계는 일상 세계와는 다른 낯선 세계이다. 퀘네기또는 이 세계를 경험하면서 자신의 과거를 되찾는다. 이것은 성인식과의 연관성을 찾을 수 있다. 아직 사회에 참여하지 못하는 미성인이 사회와의 분리를 경험하면서 간접적인 죽음을 체험하고, 고난을 이겨내어 다시 귀환한 후 사회의 구성원으로 인정받는 성인식의 과정과 비교할 때 퀘네기또가 신화적 시간을 체험한 후 성인으로서의 자격을 획득하고 사회구성원으로 자리를 회복하는 과정에서 유사성을 찾아볼 수 있다.

즉, 「판타지 제주신화」는 주인공이 일상 세계에서 신화의 세계로 ‘분리 - 입문 - 귀환’의 과정을 거치면서 자신의 정체성을 회복하는 과정이다. 이로 인해 자폐증에서 정상으로 돌아온다는 점에서 치유적 기능을 갖고 있는 신화의 제의적 요소를 반영하고 있다고 할 수 있다. 그러나 소설 형식을 취하고 있으면서도, 신화 원전의 서사 반복에서 크게 벗어나지 못하고 있고, 각 신화 간 연결의 개연성이 부족해 주인공과의 관련

성이 크게 드러나지 않는다는 점에서 아쉬움이 남는다.

3.2.3 만화/웹툰의 제주신화 수용 양상

만화/웹툰은 신화의 세계를 가장 잘 표현할 수 있는 장르임에도 불구하고 아직까지 많은 콘텐츠가 창작되지 못했다. 그 이유는 구술로 전해 오는 제주신화를 문자로 기록하려는 노력에 비해 이미지화하려는 노력이 부족했기 때문으로 볼 수 있다. 2000년대 후반 웹툰이 등장하면서 제주신화를 소재로 한 작품들이 창작되었는데 가장 먼저 발표된 작품은 김달림의 「돌아온 자청비」¹⁵⁸⁾이다. 이 작품은 쌀 개방으로 인한 농민들의 문제를 농경신 자청비의 신성성 회복의 여정을 통해 보여줌으로써 사회적 이슈를 이야기에 반영하였다. 다음으로 창작된 작품이 웹툰 「신과 함께」¹⁵⁹⁾이다. 이 작품은 신화의 세계관과 현실의 문제를 적절히 융합하여 흥행에 성공하면서 제주신화에 대한 관심을 불러일으키는 계기를 만들었다. 또한 다양한 장르로 OSMU가 시도되고 있으며, 일본과, 중국에 수출되는 등 제주신화의 콘텐츠화 가능성을 잘 보여준 작품이다. 그리고 특이하게 조상신본풀이를 소재로 한 「제주구슬할망」¹⁶⁰⁾은 구슬할망이라는 신화의 인물을 해녀문화와 연관시켜 흥미로운 이야기를 보여주고 있다. 최근 연재되고 있는 「야수의 노래」¹⁶¹⁾라는 작품은 제주신화에 한정되지 않고, 우리나라 옛날이야기에서 자주 접하던 신화의 인물들을 함께 등장시켜 우리나라의 전통 신화관을 보여주고 있다.

최근 각광을 받고 있는 웹툰 장르는 접근성이 용이하고 쉽게 이슈화되며, 타 장르로의 전환이 매우 활발하게 이루어지고 있다. 또한 이미지가 중심이 되기 때문에 제주신화의 환상적인 세계관을 보여주기에 적절하

158) 김달림, 「돌아온 자청비」, 다음 만화속세상, 2006-2007 연재.

159) 주호민, 「신과 함께」, 네이버 웹툰, 2010-2012 연재.

160) 이하림·김병관·민숙영, 「제주구슬할망」, 네이버 웹툰, 2009-2010 연재.

161) YOON리쿤, 「야수의 노래」, 레진코믹스, 2014-현재 연재.

다. 따라서 제주신화와 웹툰의 결합은 차후 제주신화의 확장 가능성을 내포하고 있다. 이를 위해 제주신화를 웹툰으로 표현한 두 작품을 살펴 보겠다.

3.2.3.1 상실한 신성성의 회복 : 「돌아온 자청비」

김달남의 「돌아온 자청비」¹⁶²⁾는 2006년 2월에 포털 ‘다음’에 연재하기 시작한 웹툰이다. 제목에서 알 수 있듯이 제주신화 중 ‘자청비’가 등장하는 <세경본풀이>를 모티프로 하고 있다. 이 작품은 자청비와 문도령의 이야기를 모티프로 쌀 개방 문제를 다루고 있다.

이 작품은 자청비가 신성성을 상실한 현대를 배경으로 한다. <세경본풀이>가 신으로서 자격을 얻는 자청비의 영웅적 서사가 중심인데 반해 이 작품에서는 자청비의 잃어버린 신성성을 회복하는 서사가 중심이 된다. 그래서 인물의 설정에서부터 변화가 일어난다. 원전의 서사는 자청비가 문도령을 기다리거나 찾아다니는 서사로 진행이 되지만, 이 작품에서는 문도령이 사라진 자청비를 되살리기 위해 오곡의 씨앗을 찾는다. 또한 자청비와 문도령 사이를 방해하던 정수남이는 개로 등장하면서 오히려 문도령을 적극 도와주는 인물로 그려지고 있다. 그리고 자청비의 환생인 연이는 농사의 중요성을 잃어버린 우리 사회를 상징하는 인물로 등

162) 「돌아온 자청비」의 줄거리는 다음과 같다. 어느 날 사람들은 쌀 맛을 잃어버린다. 문도령과 똥개 정수남은 쌀 맛을 되살리기 위해 오곡의 씨앗을 찾으려고, 사라진 자청비를 수소문한다. 그러던 중 정수남이 연이를 자청비로 생각하고 납치한다. 99번이나 남자에게 차인 과거를 갖고 있는 연이는 문도령을 보자마자 첫 눈에 반한다. 그래서 문도령의 마음을 얻기 위해 오곡의 씨앗을 찾는 것을 도와준다. 하지만 오곡의 씨앗이 자청비를 되돌아오게 하여 문도령을 빼앗아 갈 것으로 오해한 연이는 오곡의 씨앗을 숨긴다. 그러자 문도령은 힘을 잃고 사라진다. 연이는 문도령을 되살리기 위해 노력하면서 사람들이 농사에 대한 관심과 애정이 사라져 쌀 맛이 변하고, 농경의 신인 자청비가 사라지게 되었다는 것을 알게 된다. 그 후 연이는 농사를 지으며 농부들의 마음을 알아가게 되고, 농작물의 말을 알아들을 수 있게 되면서 자청비로 거듭난다. 그리고 문도령과 재회한다.

장한다.

이 작품의 주된 사건은 자청비가 사라지면서 쌀 맛이 없어지고, 쌀을 먹을 수 없게 되면서 나타나는 사건들이다. 매일 먹던 쌀의 맛이 변하자 사람들은 빵과 샌드위치 등으로 대체하지만 손이 떨리는 등의 신체적 변화가 나타난다. 그러나 사람들은 오곡의 씨앗을 찾아 자신의 욕망을 채우려고만 한다. 이것은 매일 먹는 쌀을 키워내기 위해 노력하는 농민들의 땀과 같은 소중한 것에는 무관심하고, 오로지 자신의 편의성을 중요하게 여기는 개인주의가 난무한 현실 세계를 반영한다.

연이는 그런 인식에서 벗어나 농심(農心)의 소중함을 깨닫는 인물로 그려진다. 즉, 오곡 씨앗의 진정한 의미를 깨닫는 유일한 사람인 것이다. 그래서 쌀이 없어지기 전에 오곡 씨앗을 모아야 하는 과제를 적극 수행한다. 스스로 문제를 해결하는 적극적인 여성의 면모를 보여주는 연이는 자청비의 화신이다. 사라져 버린 문도령을 다시 살려내는 것 역시 <세경본풀이>에서 자청비가 죽은 문도령을 살려내는 것과 동일하다. 결국 이러한 노력 끝에 연이는 자연과 소통하는 능력을 되찾게 된다. 즉, 오곡의 신인 자청비의 신성성을 회복하게 되는 것이다.

이 작품은 농경의 신이라는 자청비의 성격에 집중하고 있다. 그리고 우루과이라운드 등으로 피해를 보는 농가들의 상황을 암시하여, 우리나라 식생활에서 가장 기본이 되는 쌀을 재배하는 농심에 무관심해지고 있는 현 세태를 비판한다. 즉, 자청비의 신성성이 상실에서 회복에 이르는 과정을 시대적 상황과 연관시켜 재해석한 것이다. 이것을 잘 보여주는 인물이 연이이다. 연이는 농심의 소중함을 모르는 평범한 인물이었다가 농심을 깨닫게 되면서 자연과 소통이 가능하게 되고, 신으로서의 자신의 정체성을 회복하게 된다.

따라서 이 작품은 농경신(農耕神) 자청비의 신성성 상실을 통해 농업

의 위기 상황을 반영하고 있으며, 위기를 극복하기 위해서는 진정한 농심으로 상징되는 관심과 사랑이 필요함을 제시하고 있다.

3.2.3.2 사실성 강화를 통한 서사의 확장 : 「제주구슬할망」

「제주구슬할망」¹⁶³⁾은 2008년 실시된 물 스토리텔링공모전에서 대상을 수상한 작품을 웹툰으로 제작한 것이다. 원래는 시나리오 형식이었으나 약 1년간의 작업 끝에 웹툰으로 제작하여 네이버 웹툰에 2009년 12월부터 2010년 3월까지 연재되었다. 제주도 제주시 조천읍 신촌마을에 전해지는 구슬할망신화를 소재로 한 작품으로 서울에서 제주로 오게 된 허금실이 대상군이 되기까지의 이야기를 보여주고 있다.

이 작품은 원전과 비교했을 때 허금실과 김덕수의 만남, 허금실의 제주도 입도와 해녀물질 등을 제외하고는 대부분의 내용이 작가의 상상력으로 구성되었다. 그래서 이야기에 나타나는 인물의 대부분은 원전에 나타나지 않는 작가가 새롭게 등장시킨 인물들이며, 구체적인 사건들 역시 새롭게 삽입한 내용이다. 구슬할망신화의 주요한 신화소는 일천 근에 달하는 전복을 따 부자가 되고, 많은 진주를 발견하여 진상품으로 올렸더니 임금의 구슬을 하사했다는 내용이다. 즉, 부를 불러오는 재물의 신으로 구슬할망의 능력을 강조하고, 그에 따른 보상을 통해 독특한 능력을 가진 조상신으로서 좌정하게 되는 것이다. 그러나 「제주구슬할망」에서는 신기한 능력을 강조하기 보다는 어려운 현실을 부단한 노력으로 극복

163) 「제주구슬할망」의 줄거리는 다음과 같다. 제주 신촌에 사는 김덕수는 공물을 진상하러 서울에 갔다가 역적으로 몰린 허정승의 외동딸인 허금실을 우연히 만나 제주로 데려온다. 허금실은 신분을 숨기고 물질을 배우며 해녀 일을 하게 된다. 허금실이 물질을 한 이후부터 전복의 수가 늘어나자 대상군인 양만덕은 그녀가 풍요를 부르는 머쟁이임을 눈치채고 대상군의 자리를 그녀에게 물려주려고 마음을 먹는다. 하지만 대상군 자리를 노리는 김화련이 이를 알아채고 양만덕이 병으로 누워있는 틈을 타 독살을 시도하지만 실패한다. 양만덕이 깨어나자 김화련의 악행이 드러나 마을에서 쫓겨난다. 허금실은 김덕수와 혼인하고 능력을 인정받아 대상군이 된다.

하여 인정받기까지의 내용이 주를 이루고 있다. 현실감을 살린 역사드라마에 가깝다. 그런 점에서 등장인물이나 배경에서 사실적인 부분이 두드러진다.

그 중에 주인공 허금실은 풍요를 몰고 오는 신성성을 갖고 있는 인물이다. 백 년에 한 번 나올만한 ‘머쟁이(재수가 좋은 사람)’라는 설정으로 해산물을 많이 잡아오는 허금실은 바다의 풍요를 몰고 온다고 하는 영등할망의 성격과 닮아있다. 평범한 인간의 힘으로는 발생할 수 없는 자연적 변화는 신성성에 대한 징표이다. 따라서 허금실이 등장하면서 나타나는 바다의 풍요는 그녀의 직능을 암시한다.

또한 이 작품에서 드러나는 주요 갈등은 토착세력과 외래세력 간의 대결이다. 서울에서 신촌마을로 들어온 허금실은 외래세력을 대표하는 인물이다. 대상군인 양만덕과 마을 사람들은 허금실과 우호적 관계를 유지하는 세력들이다. 그에 반해 다음 대상군 자리를 노리는 김화린은 양만덕이 다음 대상군 자리를 허금실에게 물려줄 것을 알고 음모를 꾸민다. 즉, 대상군 자리를 놓고 허금실과 김화린이 벌이는 대결은 외래세력과 토착세력 간의 갈등을 암시한다. 제주신화에서는 토착신과 외래신이 혼인을 통해 평화로운 결합이 이루어지는 것으로 나타난다. 이 작품에서도 김화린의 암투로 인한 위기가 찾아오긴 하지만 마지막에 김화린의 반성으로 허금실과 화해를 하고 평화로운 결말로 마무리 된다.

결국 이 작품이 말하고자 하는 것은 구슬할망의 신성성 보다는 서로 다른 세력 간의 용서와 화해를 통한 평화이다. 오늘날의 사회 갈등은 김화린처럼 자신의 욕심 때문에 남을 인정하지 않으려는 것에서 비롯된다. 그러므로 서로를 인정하는 포용력이 필요하다는 것을 보여주고 있다.

또한 이 작품은 간략하게 제시된 신화의 서사를 구체화하고 있다. 허정승의 딸과 김덕수의 혼인으로 간략하게 처리된 신화의 서사를 김화린

과 같은 인물들을 새롭게 삽입하여 선과 악의 대결로 긴장감 있는 스토리로 구체화하고 있다. 이러한 노력은 구슬할망 신화의 서사를 풍부하게 하는 역할을 한다. 또한 신화에는 나타나지 않은 갈등 관계를 새로 설정하고, 증폭시키면서 흥미를 유발한다.

그러나 이야기의 내용이 허금실이 대상군이 되기까지의 이야기에 초점이 맞춰져 있어 구슬할망의 신성성이 잘 드러나지 않는다는 점은 아쉬운 부분이다. 특히 구슬할망으로 불리는 계기가 되는 이야기들을 마지막에 단 몇 줄로 제시하고 끝내고 있어 신화적 요소를 상당부분 희석시켰다고 할 수 있다. 그러나 다른 콘텐츠들과 달리 조상신본풀이를 소재로 하고 있어 일반신본풀이 이외의 제주신화의 활용 가능성을 제시했다는 점에서 의미가 있다고 하겠다.

3.2.4 애니메이션의 제주신화 수용 양상

애니메이션 장르에서는 제주신화를 소재로 한 콘텐츠들이 많지 않다. 이것은 침체되어 있는 우리나라의 애니메이션 산업의 영향과도 무관하지 않다. 제주신화를 소재로 하는 애니메이션도 상황은 다르지 않다. 그래서 대부분의 작품들이 10분 내외의 짧은 독립단편에 그치고 있는 실정이다. <원천강본풀이>의 이야기를 재구성한 이성강의 「오늘이」¹⁶⁴⁾, 자청비를 평화적 상징으로 해석한 전승일의 「하늘나무」¹⁶⁵⁾ 정도가 제주신화를 소재로 한 애니메이션이다. 주목할 만한 것은 「고스트 메신저」¹⁶⁶⁾인데 다른 콘텐츠와 달리 SF판타지 애니메이션으로 제작이 추진되면서 매니아층의 호응을 받는 작품이다.¹⁶⁷⁾

제주신화를 소재로 하는 애니메이션은 신화적 세계관을 재해석하여 각 콘텐츠가 나타내려고 하는 독특한 세계를 보여준다. 또한 애니메이션의 영상이미지들은 문자 또는 정지된 이미지에서는 전달되지 못하는 생동감을 느낄 수 있게 한다. 제주신화를 독특하게 수용한 애니메이션 두 작품의 내용을 살펴보겠다.

3.2.4.1 신화적 공간의 재현 : 「오늘이」

애니메이션 「오늘이」¹⁶⁸⁾는 <원천강본풀이>를 소재로 하여 제작된

164) 이성강, 「오늘이」, 2008.

165) 전승일, 「하늘나무」, 미메시스 스튜디오, 2003.

166) 스튜디오 애니멀, 「고스트 메신저」, 2010-현재.

167) 단순히 제주신화의 서사를 전달하려는 목적으로 재현에 그친 콘텐츠들은 제외하였다.

168) 「오늘이」의 줄거리는 다음과 같다. 오늘이는 ‘원천강’이라는 곳에서 ‘야’라고 부르는 학과 함께 살고 있었다. 어느 날 오늘이는 사람들에게 납치되었다가 배가 난파되는 바람에 어디인지 모르는 곳에 도착하게 된다. 오늘이는 원천강으로 돌아가기 위해 길을 묻고 다니면서 많은 책을 읽는 소녀, 비구름에서 벗어나지 못하는 구름동자, 꽃이 하나 밖에 피지 않은 연꽃, 많은 여

애니메이션이다. 신화적 공간인 원천강을 찾아 떠나는 오늘이의 여정을 통해 다양한 존재의 문제를 해결하는 오늘이의 면모를 보여주고 있는 작품이다.

제주신화의 <원천강본풀이>가 부모님이 계시는 원천강을 찾아가 자신의 정체성을 확인하고 사계절을 관장하는 신이 되는 것이 주요 내용이라면, 「오늘이」에서는 의도치 않게 ‘야’와 함께 생활했던 원천강에서 떠났다가 되돌아오면서 과거의 평화를 회복하고 얼어붙은 시간을 다시 흐르게 하는 역할을 하는 것으로 변형된다. 즉, 이 작품은 신화와 달리 자신이 행복하게 살던 곳으로 돌아오는 오늘이의 여정을 통해 자신의 근원에 대한 탐구를 보여주고 있다.¹⁶⁹⁾

원천강을 되돌아오려는 오늘이의 여정은 고독을 극복하기 위한 과정이다. 이것은 도중에 만나는 인물들을 통해 표현된다. 행복을 책에서 찾으려는 매일이, 꽃이 하나 밖에 피지 않는 연꽃, 항상 비를 몰고다니는 구름동자, 여러 개의 여의주를 갖고 있음에도 용이 되지 못하는 이무기 등은 진정한 자신을 찾지 못한 채 “집착과 욕심, 슬픔이라는 인간의 고독한 숙명”¹⁷⁰⁾에 매몰되어 있는 인물들이다. 오늘이 역시 원천강을 떠나면서 ‘야’가 없는 고독에 직면하게 된다. 그러나 오늘이가 다른 이들과 다른 점은 무엇이 자신의 행복을 가져다주는지를 잘 알고 있다는 점이다.

오늘이는 원천강으로 돌아오면서 ‘야’와 재회한다. 그리고 얼음 속에 있는 ‘야’를 되살려내어 평화로운 세계를 회복한다. 오늘이가 평화를 회복하면서 원천강의 얼어붙은 시간이 다시 흘러간다. 즉, 오늘이는 시간의 신으로서의 직능을 부여받고 있다는 것을 상징적으로 보여준다.

의주를 가졌음에도 용이 되지 못하는 이무기 등 각자의 고민을 갖고 있는 대상들을 차례로 만난다. 이들은 오늘이 덕분에 고민들을 해결하고, 오늘이는 다시 원천강으로 돌아와 ‘야’를 만나게 된다.

169) 조미라(2007), 앞의 글, pp.239-241.

170) 조미라(2007), 앞의 글, p.240.

그래서 다른 이들의 고민을 해결해 주는 과정에 있어서도 차이를 보인다. 신화에서는 오늘이가 원천강에 도착한 후 각 인물의 고민에 대한 해답을 알게 되고, 갔던 길을 되돌아오는 와중에 그들에게 답을 알려주는 것으로 해결한다. 그리고 그 덕분에 귀한 여의주를 얻게 된다. 이것은 문제해결을 통해 보상을 얻는 옛 이야기의 전통적인 서사가 반영되어 있는 것이다.

그러나 애니메이션에서는 이기심과 욕심을 버리고 타자를 위해 눈물 흘리고 희생할 때 비로소 행복을 찾을 수 있다는 주제를 드러낸다. 여러 개의 여의주를 가졌던 용은 오늘이를 구하기 위해 여의주를 포기하면서 용이 될 수 있었고, 하늘로 올라간 용이 불을 뿜자 얼어붙었던 원천강에 다시 생기가 돌기 시작했다. 그리고 용이 불을 끄기 위해 구름동자의 비구름을 빼앗아 가자 구름동자는 드디어 비구름에서 벗어나 연꽃에게 가게 된다. 구름동자가 하나 밖에 없는 연꽃을 꺾자 기다렸다는 듯이 많은 꽃들이 피어나고, 구름동자는 자신이 꺾은 연꽃을 타고 매일에게 도착한다. 그리고 매일리와 맺어지면서 행복을 찾게 된다.¹⁷¹⁾ 이처럼 순차적으로 고민들이 해결되는 과정은 연속되는 시간성을 상징한다.

결국 애니메이션 「오늘이」에서 주목한 점은 ‘행복’을 찾는 과정이다. 행복은 혼자만의 노력으로 이루어지는 것이 아니라 주변과 함께 할 때 얻을 수 있는 것이며, 독립적인 것이 아니라 연속적인 시간 속에서 얻을 수 있는 것이다. 따라서 계절의 순환이라는 신화적 요소를 시간성의 회복을 통해 행복의 의미를 통찰하고 있다는 점에서 독창성을 획득하고 있다.

171) 김유진(2010), 앞의 글, pp.394-395.

3.2.4.2 현실의 비인간성에 대한 상징적 유토피아 : 「하늘나무」

애니메이션 「하늘나무」¹⁷²⁾는 제주신화 <세경본풀이>의 자청비를 차용하고 있는 작품이다. 기계문명과 전쟁이 만연한 현실 속에서 평화를 갈망하는 소년을 통해 “반전(反戰)과 자유에 대한 희망”을 표현한 이 작품은 다수의 영화제에 초청되어 작품성을 인정받았다.¹⁷³⁾

「하늘나무」에 나타나는 배경은 기계가 돌아가는 공장이다. 이 공장에서 소년은 전쟁을 홍보하는 포스터를 계속해서 찍어낸다. 하늘에 전투기가 날아다니는 도시의 모습은 온통 회색 빛깔의 음침함을 보여준다. 도시 어느 곳에서도 자연의 모습은 찾아볼 수 없다. 이러한 배경은 인공적인 면모를 강조하는 역할을 한다. 기계로 상징되는 물질이 지배하는 사회, 회색의 건물로 보이는 인간성 상실의 공간에서 소년은 자청비가 살았다는 유토피아를 꿈꾼다.

소년이 그리는 자청비의 세계는 아름다운 꽃들이 피어있는 평화로운 세계이다. 그러나 자청비가 다리를 다친 봉황새를 고쳐주고, 봉황새를 타고 하늘나라로 가서 오랫동안 행복하게 살았다는 내레이션과 달리 영상을 통해 보이는 이미지는 무장한 말에 의해 죽음을 맞는 자청비의 모습이다. 이러한 반전은 냉혹한 현실세계를 적나라하게 보여준다. 평화를 유지하기 위해 전쟁을 해야 하는 아이러니한 현실은 생명의 가치를 소중하게 여기기보다는 수단으로 여기게 한다.

이런 상황에서 우연히 찾아온 작은 일탈은 그동안의 세계를 다르게 바

172) 「하늘나무」의 줄거리는 다음과 같다. 소년은 전쟁을 독려하는 포스터를 만드는 공장에서 페인트를 나르는 일을 한다. 매번 똑같은 일을 하던 소년은 어느 날 늦잠을 자게 되고, 페인트 나르는 일에 실수를 하게 된다. 그로인해 불완전한 포스터가 인쇄되고 만다. 소년은 그 포스터를 집으로 가져가 방에 붙여놓고 하늘나라에서 행복하게 살았다는 자청비의 이야기를 떠올린다. 하지만 자청비는 군대에 의해 불행한 죽음을 맞은 대상이다. 결국 소년은 공장의 옥상에 올라가 신화 속의 생명의 나무를 꿈꾸며 뛰어내린다.

173) 송태현(2009), 앞의 글, p.148.

라보게 한다. 늦잠을 자게 된 소년이 공장의 기계에 페인트를 제때 집어 넣지 못해 만들어진 불완전한 포스터는 오히려 인간미를 느끼게 하는 역할을 한다. 미완성 포스터를 자신의 방에 붙여놓고 감상하며 미소를 짓는 소년의 모습은 기계와 다름없던 삶과는 다르게 살아있음을 느끼게 한다.

오늘날의 현실은 「하늘나무」의 공장과 같다. 누구나 똑같은 시스템 속에서 똑같은 모습을 강요받는다. 성공의 기준도 획일화되어 있다. 마치 기계가 찍어내는 포스터가 만들어지는 과정과 동일하다. 또한 어렸을 때부터 내몰리는 경쟁 속에서 항상 전쟁과 다름없는 삶을 살아간다. 이처럼 「하늘나무」는 우리 사회의 현실을 투영한다.

비일상을 경험한 소년은 일상 세계의 전복을 꿈꾼다. 더 이상 포스터를 만들지 않는 것이다. 기계에 얽매어 살고 있던 것에서 벗어나 자청비와 같은 삶을 꿈꾸며 건물에서 뛰어내리는 선택을 한다. 수동적인 삶에서 적극적인 삶으로 전환된 것이다. 이때 소년의 뒤로 지나가는 생명의 나무 이미지들은 우리가 잃어버렸던 신화적 꿈과 환상을 의미한다. 소년은 꿈과 환상이 살아있는 신화적 세계의 회복을 꿈꾼다. 하지만 그러한 행동이 결과론적으로 실패할 것임을 우리는 알고 있다. 그것이 현실의 한계이자, 우리의 자화상이다. 결국 「하늘나무」는 우리가 꿈꾸는 이상적인 유토피아와 현실의 디스토피아를 대비시켜 현실의 부조리함과 비인간성을 비판하고 있다.

하지만 「하늘나무」에 나타나는 자청비의 이미지는 신화의 내용과는 전혀 다른 모습이다. 자청비의 특징인 여성 영웅적인 이미지라든가 남장 여자로써의 위트 있는 모습들은 나타나지 않는다. 사실 자청비의 신화에서도 전쟁과 관련된 내용이 등장한다. 자청비는 하늘 전쟁의 전면에 나서 멸망꼴으로 적군을 평정하는 성과를 올린다. 그런 점에서 반전을 상징하는 이미지로서는 맞지 않는 요소들이 있다는 점에서 아쉬움이 남는다.

제 4 장 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략

4.1 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략

지금까지 제주신화를 소재로 한 콘텐츠 분석의 접근은 개별 신화를 어떻게 반영했는지에 대한 접근 방법이 주로 이루어졌다. 이러한 연구 방법은 문화콘텐츠에서 신화의 장르별 수용 양상이나 신화의 인물, 사건, 배경 등의 변용 양상들을 살펴봄으로써 미시적인 분석을 가능하게 했으나 제주신화를 통합적으로 아우르는 거시적인 측면에서는 미진했던 것이 사실이다.

제주신화를 거시적인 측면에서 접근하기 위해 참고할 만한 좋은 사례가 앞서 살펴본 프로프의 민담 분석론과 캠벨과 보글러, 보이틸라로 이어진 영웅의 여행 서사의 측면에서 신화를 분석한 연구들이다. 이 연구 방법은 신화의 기본 구조를 도출하고, 보편적 서사 구조로 정리하여, 문화콘텐츠에 활용 가능한 형식으로 전환하였으며, 실제 다양한 적용이 가능함을 밝힌 바 있다. 이러한 방법은 신화의 서사적 원형을 반영하면서도 다양한 서사로의 확장이 가능함을 증명하였다. 따라서 본 연구에서는 프로프의 민담 분석론과 영웅의 여행 서사 구조를 기반으로 제주신화 고유의 서사적 특성을 반영한 서사 구조의 도출을 시도하고자 한다.

이때 분석 대상은 일반신본풀이¹⁷⁴⁾로 한정한다. 그 이유는 제주도 전역에서 전승되고 있는 신화이며, 다양한 이야기로 콘텐츠화 되고 있고, 제주신화의 세계관을 잘 보여주는 신화로서 다른 본풀이들보다 서사적 완성도를 갖추고 있기 때문이다.

174) 이후 언급에서의 제주신화는 일반신본풀이를 말한다. 특별히 강조해야 할 경우에는 구분하여 사용하였다.

4.1.1 제주신화의 서사 구조

각 본풀이마다 다양한 서사를 보여주고 있는 제주신화 서사 구조의 특징을 찾아내기 위해서는 제주신화의 기본 구조를 도출하는 과정이 필요하다. 제주신화 각 편의 서사는 내용상 전혀 다른 인물이 등장하고 인물이 겪는 사건에 있어서도 차이를 보이지만, 각 인물이 겪는 과정은 유사하다. 이것은 신들의 내력담이 대체로 출생에서부터 시작하여 여러 시련을 거쳐 신성성 획득에 이르는 동일한 과정을 설명하고 있기 때문이다.

민담의 속성을 공유하고 있는 제주신화는 기본 구조의 도출을 위해 프로프의 분석 방법을 활용할 수 있다. 프로프는 서로 다른 민담의 내용에서 인물의 기능에 의해 공통적으로 나타나는 요소들을 도출했다. 이처럼 제주신화에서도 인물의 기능이 반복적으로 나타나는 부분을 찾을 수 있다. 다음과 같은 예를 살펴보자.

- ① 대별왕은 총맹부인에게 천지왕이 남긴 박씨를 받고 그것을 심어 자란 줄기를 타고 아버지 천지왕을 만나기 위해 하늘로 올라간다.
- ② 할락궁이는 원강암이에게 사라도령이 남긴 징표인 얼레빗을 받고 아버지 사라도령을 만나기 위해 서천꽃밭으로 떠난다.
- ③ 강림은 큰부인의 계책과 도움을 받고 염라대왕을 데려오기 위해 저승으로 떠난다.

위의 세 문장은 각각 <천지왕본풀이>, <이공본풀이>, <차사본풀이>의 일부분이다. 내용적으로는 각기 다른 이야기이지만 인물들의 행위에 있어서는 유사성을 보인다. ‘총맹부인과 원강암이, 큰부인’은 각기 ‘대별왕과 할락궁이, 강림’에게 ‘박씨와 얼레빗, 계책과 도움’을 주고, 이것을

받은 ‘대별왕과 할락궁이, 강림’은 자신의 목적을 위해 특별한 세계로 떠난다. 이처럼 제주신화 역시 인물의 기능의 관점에서 일정한 서사 형태를 찾아낼 수 있다.

그러나 프로프가 역할에 따른 분류한 8가지 인물의 유형인 ‘주인공, 가짜 주인공, 적, 증여자, 조력자, 공주와 왕, 파견자, 추적자’들은 러시아 요정담을 통해 도출된 인물 원형으로 제주신화에 그대로 적용할 수 있는 인물 유형도 있지만 그렇지 못한 인물 유형도 있다. 일례로 요정담에서 주인공이 모험을 떠나는 것과 밀접한 관련성을 보이는 ‘공주와 왕’ 유형은 러시아 요정담에 명칭이 특화되어 있어 제주신화에는 적합하지 않아 전환이 필요하다.

먼저 프로프의 인물 유형과 동일하게 나타나는 것으로는 ‘주인공과 적, 증여자, 조력자, 파견자, 추적자’이다. 제주신화에서 주인공은 고난을 이겨내고 신으로 좌정하는 인물이다. 대표적으로 <천지왕본풀이>의 대별왕, <삼승할망본풀이>의 명진국 따님아기, <이공본풀이>의 할락궁이 등이 이 역할에 해당한다. 제주신화에서 ‘적(또는 적대자)’은 주인공의 결핍 해소를 방해하거나 대결을 벌이는 인물로 나타나는데 <삼승할망본풀이>의 동해용왕 따님아기, <이공본풀이>의 제인장재, <차사본풀이>의 과양생의 등이 해당한다. ‘증여자’의 경우 주인공에게 특별한 능력을 부여하는 역할을 수행하는데 <이공본풀이>의 사라도령과 <초공본풀이>의 주자선생 등이 해당한다. ‘조력자’의 경우 주인공이 문제를 해결하는데 도움을 주는 역할을 수행하는 인물로 <천지왕본풀이>의 총맹부인, <이공본풀이>의 원강암이, <차사본풀이>의 큰부인 등이 해당한다. ‘파견자’의 경우 주인공이 여정을 떠나게 만드는 계기를 제공하는 인물로 긍정적인 파견자와 부정적인 파견자로 나뉜다. 전자로는 <천지왕본풀이>의 총맹부인, <이공본풀이>의 원강암이가 해당하고, 후자로는 <삼공본풀이>의

부모와 <세경본풀이>의 부모, <차사본풀이>의 김치원님을 들 수 있다. ‘추적자’의 경우에는 자주 등장하지 않지만 <멧감본풀이>에서 수명을 늘려 도망다니는 주인공 사만이를 쫓는 저승사자의 경우를 들 수 있다.

제주신화에 그대로 적용하지 못하는 인물 유형은 ‘가짜 주인공, 공주와 왕’이다. 이야기 후반부에 주인공의 업적을 가로채는 역할을 하는 가짜 주인공에 해당하는 인물 유형은 나타나지 않는다. 주인공이 구해야 하는 대상이 되는 공주와 주인공에게 과제를 부여하는 왕의 경우에는 제주신화에서도 찾을 수 있지만, 오쓰카 에이지가 언급했듯이 공주는 주인공이 찾는 대상에 해당하기 때문에 ‘대상자’라는 용어를 쓰는 것이 더 적합해 보이며, 주인공에게 과제를 부여하는 ‘왕’의 경우에는 ‘과견자’에 더 적합한 유형이다.¹⁷⁵⁾ 제주신화에서 ‘대상자’는 두 가지 유형으로 나타나는데 첫 번째는 주인공이 특별한 능력을 획득하기 위해 찾아가는 인물이고, 두 번째는 주인공이 구해야 할 인물이다. 전자에 해당하는 인물로는 <천지왕본풀이>의 천지왕, <이공본풀이>의 사라도령, <차사본풀이>의 염라대왕 등이 있고, 후자에 해당하는 인물로는 <초공본풀이>의 자지맹왕 아기씨, <이공본풀이>의 원강암이, <문전본풀이>의 여산부인 등이 있다.

이와 달리 제주신화에만 나타나는 독특한 인물 유형을 찾을 수 있다. 제주신화에서는 주인공은 서사의 초반부터 등장하지 않고, 중반부에 이르러서야 등장하는 경우를 다수 찾을 수 있다. <천지왕본풀이>, <삼승할망본풀이>, <차사본풀이>, <초공본풀이>, <이공본풀이>, <문전본풀이> 등 일반신본풀이의 상당수의 신화에서 공통적으로 나타나는 현상이다. 그래서 주인공이 본격적으로 등장하기 전까지 주인공을 대신하는 중심 인물이 이야기를 이끌어 간다.¹⁷⁶⁾

175) 大塚英志(2013), 앞의 책, pp.45-46.

176) 로버트 맥키는 중간에 주인공이 바뀌는 사례로 알프레드 히치콕 (Alfred Hitchcock) 감독의

[표 4-1] 일반신본풀이의 중심 인물의 변화

신화	중심 인물의 변화	
천지왕본풀이	천지왕	→ 대별왕
삼승할망본풀이	동해용왕 따님아기	→ 명진국 따님아기
초공본풀이	자지맹왕 아기씨	→ 젓부기 삼형제
이공본풀이	사라도령	→ 할락궁이
차사본풀이	버무왕 삼형제	→ 강림
문전본풀이	남선비	→ 녹디생이

[표 4-1]에서 정리한 천지왕, 동해용왕 따님아기, 자지맹왕 아기씨, 사라도령 등은 실제 주인공에 앞서 주인공 역할을 하기 때문에 이러한 인물들이 수행하는 역할을 선행주인공이라 명명할 수 있다.

선행주인공은 프로프의 요정담 인물 중에 가짜 주인공과 비교할 수 있는데, 요정담에서 가짜 주인공은 이야기 후반에 주인공의 업적을 가로채는 역할이지만, 제주신화의 선행주인공은 이야기의 초반에 등장해 긍정적이든, 부정적이든 주인공이 등장하게 하는 계기를 만들어주는 인물로 나타나기 때문에 차이가 난다.

이 선행주인공은 서사가 진행되면서 주인공 등장 후에 다른 역할을 수행하는 인물로 전환된다. 예를 들어 <천지왕본풀이>에서 천지왕은 초반부에 총맹부인과 천상배필을 맺으면서 선행주인공의 역할을 수행하지만 주인공인 대별왕이 등장한 이후에는 대별왕이 찾아가야 하는 대상자이자, 대별왕에게 특별한 능력을 부여하는 증여자의 역할로 변화한다. 또한 <삼승할망본풀이>에서 선행주인공의 면모를 보여주는 동해용왕 따님아기는 주인공인 명진국 따님아기와 생불왕 자리를 두고 대결하는 적으

영화 「사이코」를 언급했다. 그는 이러한 형식은 관객들이 일시적 혼란을 겪는 과격적인 시도이며, 드문 경우로 나타난다고 했다. 하지만 제주신화에서는 이런 유형이 빈번하게 나타난다. 이런 점에서 제주신화 서사의 특징으로 볼 수 있다.(로버트 맥기(2001), 앞의 책, p.210.)

로 변화한다.

이상에서 제주신화의 등장인물의 역할에 따른 인물을 8가지 유형으로 분류할 수 있다.

- ① 주인공 ② 선행주인공 ③ 적 ④ 증여자 ⑤ 조력자 ⑥ 대상자 ⑦ 파견자
⑧ 추적자

제주신화 등장인물의 행위에 의해 파악되는 기능을 중심으로 일반신본 풀이를 대상으로 하여 제주신화의 ‘기능’을 다음과 같이 정리했다. 프로프의 31가지 기능을 기본으로 하되 제주신화와 관련된 항목들을 추출하여 재구성하였다.

(1) 선행주인공이 등장한다.(선행주인공 등장, a)

- ① 주인공이 아닌 다른 인물이 먼저 등장하면서 이야기가 시작한다. 이 인물은 초반부에 주인공과 같은 역할을 수행하고, 주인공이 등장한 이후에 증여자나 조력자 또는 적으로 변화하기도 한다.
- ② <천지왕본풀이>의 천지왕과 <삼승할망본풀이>의 동해용왕 따님아기, <차사본풀이>의 버무왕 삼형제 등은 이야기 시작과 함께 등장하여 이야기를 이끌어 가지만 주인공은 아니다. 선행주인공이 등장하는 방식 중에는 자식이 없던 부부가 명산대찰에 기원을 드리고 자식을 얻는 방법으로 나타나기도 한다.
- ③ <천지왕본풀이>의 천지왕의 경우 대별왕에게 특별한 능력과 임무를 증여하는 증여자로 전환되고, <삼승할망본풀이>의 동해용왕 따님아기는 주인공과 대결하는 적대자로 변모한다.

(2) 선행주인공이 부재의 상황에 처한다.(부재, b)

- ① 여기서의 부재는 가족의 부재, 질서의 부재, 재물의 부재 등 개인적인 것은 물론 사회적인 것까지 포함한다.
- ② <초공본풀이>의 자지맹왕 아기씨는 부모의 부재가 나타나는 경우이다. 또한 <삼공본풀이>의 경우 복(福)의 부재로, <차사본풀이>의 버무왕 삼형제는 정명(定命)의 부재로 나타난다. 이 경우는 개인적 부재라고 할 수 있다.
- ③ <천지왕본풀이>에서 해와 달이 두 개씩 떠 있고, 사람과 귀신의 구분이 가지 않은 이승은 질서가 부재한 상황이다. 이 경우는 사회적 부재라고 할 수 있다.

(3) 선행주인공에게 금지명령이 내려진다.(금지, c)

- ① 누군가에게 어떤 행동을 하지 말 것을 명령받는다. 특정 장소의 방문이 금지되거나, 부재하는 동안 집안에 아무도 들이지 말 것을 당부받는 것으로 나타난다.
- ② <차사본풀이>에서 버무왕 삼형제가 집으로 돌아가는(또는 집을 떠나는) 길에 과양땅과 과양생의 집에 들르지 말라는 충고를 듣는 것이 전자에 해당하고 <초공본풀이>에서 부모가 집을 떠나면서 자지맹왕 아기씨에게 아무도 집에 들이지 말라고 당부를 하는 것이 후자에 해당된다.
- ③ 문전본풀이의 경우 가난을 이기기 위해 남선비에게 쌀을 팔아오라고 하는 여산부인의 행동에는 ‘다른 길로 빠지지 말라’는 의미가 내포되어 있다. 이 경우 제언에 의한 금지가 나타난 것으로 볼 수 있다.

(4) 적대자가 선행주인공을 속이려고 한다.(모략, d)

- ① 적대자(또는 그에 상응하는 인물)가 선행주인공에게 접근하여 금지를 꾀할 것을 종용한다. 적대자는 친절을 베풀면서 선행주인공을 방심하게 한다. 적대자는 선행주인공이 가지고 있는 재물, 특별한 능력 또는 상태의 파괴를 노린다.

- ② <차사본풀이>의 과양생의 부인은 버무왕 삼형제의 재물을 노리고 친절하게 대접하여 망심하게 한다. <문전본풀이>의 노일제대귀의 딸 역시 남선비의 재물을 노리고 친절하게 접근하여 유혹한다. 이에 반해 <초공본풀이>의 주자선생¹⁷⁷⁾은 자지맹왕 아기씨의 순결을 노리고 접근한다.

(5) 금지가 위반된다.(위반, e)

- ① 주어진 금지는 대부분 깨진다. 금지의 위반은 스스로의 잘못으로 나타나는 경우(금지를 잊음), 적대자가 등장하여 금지를 어기게 하는 경우로 나타난다. 금지와 위반은 한 쌍으로 작용하며 이후 결여의 상태를 가져온다.
- ② <차사본풀이>의 버무왕 삼형제는 금지를 잊고 과양생의 집에서 하룻밤을 묵게 된다. <초공본풀이>의 자지맹왕 아기씨는 주자선생의 언술에 속아 부모의 당부에도 문을 열게 된다.
- ③ 적대자에 의해 금지가 위반되는 경우도 있는데 <문전본풀이>의 남선비는 적대자인 노일제대귀의 딸의 여색에 빠지는 것으로 금지를 위반한다.

(6) 문제를 해결할 인물이나 기술, 재물 등을 필요로 한다. 또는 적대자에 의해 무언가를 빼앗긴다.(결여, f)

- ① 선행주인공은 주어진 결여를 해결할 수 있는 인물이나 기술, 재물 등을 갖기를 원한다. 또는 누군가에게 빼앗기면서 결여의 상태가 되기도 한다.
- ② <천지왕본풀이>의 천지왕은 이승의 질서를 바로 잡을 인물을 필요로 하는 결여의 상태이다. <초공본풀이>의 자지맹왕 아기씨는 주자선생에게 순결을 빼앗긴 상태가 된다.
- ③ 가장 심각한 결여의 상태는 죽음이다. <차사본풀이>의 버무왕 삼형제는 과양생의 부인에게 재물과 목숨을 빼앗긴다. <문전본풀이>의 여산부인 역시 노일제대귀의 딸에 의해 죽임을 당한다.

177) 주자선생은 적대자는 아니다. 이후 아버지로서 역할을 하기 때문에 증여자로 볼 수 있다. 하지만 초반부에는 부정적인 인물로 등장하여 자지맹왕 아기씨가 집에서 쫓겨나는데 결정적 역할을 한다.

(7) 주구(呪具)를 손에 넣는다.(획득, g)

- ① 선행주인공은 자신의 문제에 도움이 될 만한 도구나 해결 방법, 특별한 능력을 얻는다. 선행주인공이 부정적 인물일 경우 좋지 않은 것들을 얻기도 하고, 이때 얻은 것들이 나중에 불리하게 작용하기도 한다. 선행주인공을 속인 적대자가 주구를 얻는 경우도 있다. 이 경우에도 적대자에게 불행을 가져오는 원인으로 작용한다.
- ② <천지왕본풀이>의 천지왕은 해와 달을 떨어뜨릴 인물을 얻을 길몽을 꾸다. 이 경우 물질적인 형태는 아니지만 문제를 해결할 수 있는 힌트로 작용한다. <삼승할망본풀이>에서 동해용왕 따님아기는 어머니의 도움으로 잉태하는 방법을 습득한다. 이 경우 주구는 특별한 능력에 해당한다. 차사본풀이에서 과양생의 부인은 세 아들 얻는다.
- ③ 선한 인물인 <천지왕본풀이>의 천지왕의 경우에는 이때 얻은 주구가 결여의 해소에 도움을 주지만, <삼승할망본풀이>의 부정적인 인물인 동해용왕 따님아기와 <차사본풀이>의 과양생의 부인은 획득한 주구 때문에 파멸을 맞는다.

(8) 누군가의 명령을 받아 출발을 허락받거나 파견된다.(파견, h)

- ① 결여를 해결하거나 금지의 위반에 따른 사건으로 인해 현재 있던 곳에서 다른 곳으로 떠나야 하는 상황이 된다. 이때 스스로 파견을 결정하여 출발하는 형태 또는 금지의 위반으로 쫓겨나는 형태로 나타난다.
- ② <천지왕본풀이>의 천지왕은 꿈에 나타난 귀인을 얻기 위해 총맹부인을 찾아 떠나는 것으로 스스로를 파견하는 인물이다. 이 경우는 탐색자형이다. 이와 달리 <삼승할망본풀이>의 동해용왕 따님아기는 불효로 인해 아버지에게 의해 용궁에서 추방 명령을 받는다. 이 경우는 피해자형이라 할 수 있다.

(9) 임무를 수락한다.(임무 수락, i)

- ① 파견된 임무를 수락한다. 파견과 연결되어 나타나는 기능으로 스스로 떠나는 경우에는 획득한 것을 이용하기 위해서이지만, 그렇지 않은 경우에는 버림을 받아 어쩔 수 없이 수락하는 경우로 나타난다.
- ② <천지왕본풀이>의 천지왕은 총맹부인과의 만남을 통해 귀인을 얻는 임무를 수락한다. 스스로의 선택에 의해 파견에 나서는 경우 수락이라고 보기에 어렵지만 명령을 내리는 자와 행동하는 자가 동일한 경우라고 할 수 있다. <이공본풀이>의 사라도령은 천지왕이 임명한 꽃감관 직무를 수락한다. 또한 <삼승할망본풀이>에서 용궁에서 쫓겨나게 된 동해용왕 따님아기는 자신의 의사와 상관없이 수락의 상황에 처하게 된다.
- ③ 이때 임무의 수락 여부는 개인의 감정과는 관계가 없다. 어쩔 수 없이 쫓겨난 강압적인 명령이라도 그 행위가 일어났을 경우 임무를 수락한 것으로 본다.

(10) 선행주인공이 출발한다.(출발, j)

- ① 파견에 대한 수락이 이루어지면 선행주인공은 목적지를 향해 출발한다.
- ② <천지왕본풀이>의 천지왕은 하늘에서 총맹부인이 있는 지상을 향해 출발한다. <이공본풀이>의 사라도령은 서천꽃밭을 향해 출발한다. <삼승할망본풀이>의 동해용왕 따님아기는 강압적으로 용궁에서 쫓겨나는 것을 출발로 볼 수 있다.

(11) 선행주인공이 이동한다.(공간 이동, k)

- ① 출발은 공간의 이동으로 구체화된다. 목적지가 확실한 경우도 있지만 막연한 경우도 있다.
- ② 능동적으로 임무를 수락한 경우 목적지가 뚜렷하다. <천지왕본풀이>의 천지왕은 지상의 총맹부인이 있는 곳으로 향한다. <이공본풀이>의 사라도령은 서천꽃밭을 목적지로 한다. 그러나 <삼승할망본풀이>의 동해용왕 따님아기가 석함에 담겨 바다를 떠돈 것처럼 자신의 의사에 반해 쫓겨나는 출

받을 할 경우 정해진 목적지 없이 떠돌게 된다.

(12) 누군가로부터 시험되거나, 심문되거나, 공격받는다.(시험, 1)

- ① 선행주인공 또는 적대자가 자신이 원하는 것을 얻거나 지키기 위해 또는 특정 관문을 통과하기 위해 시험, 심문, 공격을 받는다.
- ② 시험의 경우 능력을 증명하는 것이나 누군가를 찾아가는 것으로 나타나고, 공격의 경우에는 귀중하게 여기는 것에 대한 상실로 나타난다. 또는 의도치 않은 상황에 처하는 것으로 나타나기도 한다.
- ③ <천지왕본풀이>에서 총맹부인은 천지왕에게 수명장자의 악행을 알림으로써 천지왕을 시험한다. <삼승할망본풀이>에서 동해용왕 따님아기는 임박사의 부인에게 아기를 잉태하게 해줄 것을 요청받는다. <차사본풀이>의 과양생의 부인은 자식들이 과거에 금제하고 돌아와서 한 날 한 시에 죽는 공격을 받게 된다. <이공본풀이>에서는 사라도령이 원강암이의 임신으로 더 이상 이동할 수 없는 상황에 처한다.

(13) 시험, 심문, 공격에 대해 반응한다.(반응, m)

- ① 선행주인공 또는 적대자는 시험을 무사히 넘기지만, 때로는 실패하기도 한다. 공격을 받았을 때는 공격에 대한 반발심을 표출한다.
- ② <천지왕본풀이>의 천지왕이 수명장자를 처벌하는 것과 같이 선행주인공이 긍정적인 인물일 경우 시험은 무사히 통과한다. 그러나 부정적인 인물일 경우 <삼승할망본풀이>의 동해용왕 따님아기가 해산을 시키는 방법을 알지 못해 임박사 부인을 죽게 한 것처럼 실패로 귀결된다. 또한 <차사본풀이>의 과양생의 부인과 같이 김치원님을 찾아가 자식들이 죽은 원인 규명을 요청하면서 공격받은 것에 대한 반발심을 표출하는 것으로 나타나기도 한다. 이공본풀이에서 사라도령은 가까운 제인장재의 집에 원강암이를 종으로 팔아두고 가기로 한다.

(14) 첫 번째 결여가 해소된다.(해소, n)

- ① 선행주인공 또는 적대자의 목적이 달성되면서 첫 번째 결여가 해소되는 경우이다.
- ② <천지왕본풀이>의 천지왕은 자신이 목적인 대로 총맹부인과 천정배필을 맺는다. <이공본풀이>에서 사라도령은 제인장재의 집에 원강암이를 종으로 맡겨두고 다시 서천꽃밭으로 떠날 수 있게 된다. <삼승할망본풀이>에서 동해용왕 따님아기의 실수로 부인이 죽게 된 임박사는 천지왕에게 고발한다. 이로 인해 천지왕이 새로운 생불왕을 정하는 것으로 지상의 불안이 해소된다. <차사본풀이>에서 과양생의 부인의 집요한 요청에 시달리던 김치원님이 염라대왕을 모셔와서 원인을 알아보겠다고 함으로써 과양생의 부인의 문제가 일단 해소된다.
- ③ 이 부분은 선행주인공이 주인공 행세를 하는 마지막 단계이다. 선행주인공의 결여 해소는 영웅이 등장하는 계기로 이어진다.

(15) 선행주인공이 주인공을 위해 징표를 남긴다.(표식, o)

- ① 선행주인공은 다시 되돌아가거나 길을 떠나는데 주인공이 자신을 찾아올 수 있는 징표를 남긴다. 이 징표는 주인공이 자신의 정체성을 확인하고 증여자로 변한 선행주인공을 찾아갈 수 있는 계기가 된다.
- ② <천지왕본풀이>의 천지왕은 박씨를 남긴다. <이공본풀이>의 사라도령은 얼레빗 반쪽을 남긴다.

(16) 주인공이 등장한다.(주인공 등장, A)

- ① 주인공이 출생하거나 본격적으로 등장한다. 이제 선행주인공은 이야기의 중심에서 벗어나 증여자 또는 적대자로 전환된다.
- ② <천지왕본풀이>에서 천지왕의 자식이자 주인공인 대별왕이(적대자로 변하는 소별왕도 함께) 태어난다. <삼승할망본풀이>에서 새로운 생불왕 후보로 명진국 따님아기가 등장한다. <이공본풀이>에서 사라도령의 자식인 할락궁이가 태어난다. <차사본풀이>에서는 김치원님의 뛰어난 능력을 가

진 부하로 강림이 등장한다.

(17) 주인공은 태어날 때부터 결여를 갖고 있다.(결여, B)

- ① 주인공은 등장하면서부터 결여를 갖고 있다. 이때 결여는 가족(아버지 또는 부모)의 부재나 불완전한 환경들로 나타난다.
- ② <천지왕본풀이>의 대별왕과 <초공본풀이>의 젓부기 삼형제, <이공본풀이>의 할락궁이는 모두 아버지가 없는 상황에서 태어난다. 이러한 결여는 주인공이 시련을 겪는 원인으로 작용한다.

(18) 주인공이 누군가로부터 시험되거나, 심문되거나, 공격받는다.(시험, C)

- ① 주인공의 결여 상황은 끊임없이 주인공을 시험에 들게 한다. 시험은 신체적인 시험 또는 정신적인 시험으로 나타난다. 사회에서 인정받지 못하는 상황으로 나타나기도 한다.
- ② 가족의 부재로 인한 시험은 사회적 측면에서 나타난다. <천지왕본풀이>의 대별왕은 서당에서 아버지가 없다고 놀림을 받고, <초공본풀이>의 젓부기 삼형제는 아버지가 없다는 이유로 주변 사람들의 시기를 받아 과거 급제를 포기하게 된다. <이공본풀이>의 경우 할락궁이는 제인장재 집에서 계속해서 힘든 종살이를 하는 신체적 시험이 나타난다.

(19) 주인공이 시험, 심문, 공격에 대해 반응한다.(반응, D)

- ① 주인공은 외부의 시험과 심문 또는 공격에 대해 반응한다. 이때 적극적인 반응과 소극적인 반응으로 나타나는데, 자신의 결여를 인식하고 비밀에 대한 정보를 획득하기 위해 적극적으로 나서는 경우와 외부의 존재에 의해 수동적으로 반응하는 경우가 있다.
- ② <천지왕본풀이>에서 대별왕은 외부의 시험을 겪고 어머니 총맹부인에게 아버지의 정체를 밝혀줄 것으로 요구한다. <이공본풀이>의 할락궁이 역시 자신의 아버지가 누구인지 밝히기 꺼려하는 원강암이의 손을 뜨겁게 묶는 쿵에 넣으면서까지 정체를 알려달라고 요구한다.

(20) 정체성을 자각한 주인공은 변화를 가져올 주구를 획득한다.(획득, E)

- ① 시험이 정점에 이르면 주인공은 자신의 정체를 확인하게 된다. 그리고 선행주인공이 남긴 징표를 획득하거나 자신의 독특한 능력을 확인한다.
- ② <천지왕본풀이>에서 대별왕은 아버지 천지왕의 정체와 그가 남긴 박씨를 획득한다. <이공본풀이>에서 할락궁이 역시 아버지 사라도령의 정체와 그가 남긴 얼레빗을 획득한다.

(21) 주인공은 결여의 해결을 위해 파견된다.(파견, F)

- ① 자신의 능력을 확인한 주인공은 본격적으로 결여를 해결하기 위해 파견된다. 이 경우에도 자신의 목적을 위해 스스로 파견하는 경우와 외부에 의해 어쩔 수 없이 파견되는 경우가 나타난다.
- ② <천지왕본풀이>에서 대별왕은 아버지 천지왕을 만나러 가는 것을 스스로 결정한다. <이공본풀이>의 할락궁이 역시 아버지의 정체를 알고 스스로 제인장재의 집을 탈출하기로 결정한다. 이와 달리 <삼공본풀이>에서 가쁜장아기는 부모에 의해 집에서 추방당하고, <차사본풀이>의 강림은 김치원 님에 의해 저승에 다녀오라는 명령을 받는다. 이 경우는 외부에 의한 파견이라 할 수 있다.

(22) 주인공이 자신 앞에 놓인 임무를 수락한다.(임무수락, G)

- ① 주인공은 자신에게 주어진 임무를 수락한다. 이때 임무는 가족을 찾는 것, 부여받은 직무를 수락하는 것, 선택을 하는 것 등으로 나타난다.
- ② <천지왕본풀이>의 대별왕과 <이공본풀이>의 할락궁이는 아버지를 찾는 임무를 수락한다. <삼공본풀이>의 가쁜장아기와 <차사본풀이>의 강림은 외부의 압력에 의해서 내려진 출가와 저승 탐색의 임무를 수락할 수밖에 없다.

(23) 주인공은 자신이 머물던 세계를 떠난다.(출발, H)

- ① 임무를 수락한 주인공은 자신이 있던 곳을 떠나야 한다. 주인공의 출발 역시 스스로 떠나는 경우도 있지만 타인에 의해 어쩔 수 없이 출발하게 되는 경우도 있다.
- ② <천지왕본풀이>의 대별왕은 아버지가 남긴 박씨를 심어 줄기가 하늘까지 이어지자 그 줄기를 타고 집을 출발한다. <이공본풀이>의 할락궁이는 종살이를 하던 제인장재의 집을 떠난다. <차사본풀이>의 강림은 조력자(큰부인)의 도움을 받아 저승으로 떠난다. <삼공본풀이>의 가문장아기는 외부의 힘(가족들)에 의해 집을 떠나야 하는 상황에 처한다.

(24) 주인공은 머물던 곳에서 다른 곳으로 이동한다.(공간 이동, I)

- ① 주인공은 증여자가 남긴 징표나 도구를 이용하여 증여자 또는 적대자가 있는 곳으로 이동한다. 공간 이동은 주인공에게 또 하나의 시련이 되기도 한다.
- ② <천지왕본풀이>의 대별왕은 천지왕이 있는 하늘로 이동한다. <이공본풀이>의 할락궁이는 아버지를 찾아 서천꽃밭으로 이동한다. <차사본풀이>의 강림은 염라대왕이 있는 저승으로 이동한다. 이 경우 주인공은 정확한 목적지로 향한다. <삼공본풀이>의 가문장아기의 경우 자발적 출발이 아니기 때문에 목적지가 나타나지 않는다.

(25) 주인공은 시련을 겪는다.(시련, J)

- ① 자신이 머물던 세계를 떠난 주인공은 목적지에 도착할 때까지 시련을 겪는다. 이러한 시련은 평범한 존재가 통과할 수 없는 공간을 경험하는 것이나 수수께끼와 같은 문제가 주어지는 것으로 나타난다. 주인공은 시련을 이겨냄으로써 증여자를 만나거나 적대자와 대결할 자격을 획득하게 된다. 시련을 겪는 동안 조력자를 만나기도 한다.
- ② <이공본풀이>의 할락궁이는 사라도령이 있는 서천꽃밭으로 이동하는 동안 자신을 쫓아오는 천리둥이, 만리둥이를 따돌리고, 세 번에 걸쳐 물을

건넌다. <차사본풀이>의 강림은 염라대왕이 있는 저승으로 이동하는 동안 일흔여덟 갈림길을 만나고, 저승에 가지 못한 영혼들에 둘러싸이고, 행기물에 뛰어드는 시련을 겪는다. 이때 조력자인 일문전신, 이원사자들의 도움을 받아 시련을 극복한다.

(26) 주인공과 증여자 또는 적대자가 서로 인지한다.(인지, K)

- ① 증여자와 주인공의 만남은 서로의 존재를 인지하게 한다. 이때 증여자가 남긴 징표가 중요한 역할을 한다. 적대자와 주인공이 만나면서 서로 자신의 적을 확인하게 되는 경우도 있다.
- ② <천지왕본풀이>에서 대별왕은 천지왕과 만나 자식으로 인정받는다. <이공본풀이>의 할락궁이도 서천꽃밭에 도착해 징표인 열레빗을 보여주면서 자식으로 인정받는다. 이것은 선행주인공의 역할을 했던 증여자가 남겨놓은 1차 소임을 완수한 것이다. 증여자는 자신을 찾아온 주인공에게 본격적인 과제를 부여한다. <삼승할망본풀이>에서는 명진국 따님아기와 동해용왕 따님아기가 만나 서로 동일한 임무를 수행하고 있음을 확인한다. 이것은 투쟁의 원인 된다.

(27) 주인공과 적대자가 투쟁에 돌입한다.(투쟁, L)

- ① 증여자가 부여하는 본격적인 과제는 적대자와의 대결이다. 주인공은 증여자에게서 특별한 능력 또는 도구를 받아 적대자와 대결을 벌인다. 적대자는 주인공에게 시련을 주던 인물이나 결여를 해결하는 열쇠를 갖고 있는 대상으로 나타난다. 대결은 신체적인 대결보다는 지략 대결이나 변신 대결 등으로 나타나는 경우가 많다.
- ② <삼승할망본풀이>에서 명진국 따님아기와 동해용왕 따님아기는 생불왕 자리를 놓고 꽃피우기 대결을 벌인다. <이공본풀이>의 할락궁이는 사라도령이 준 멸망꽃을 가지고 어머니를 죽인 제인장재와 대결(사실은 복수에 가깝다)을 벌인다.

(28) 주인공이 승리한다.(승리, M)

- ① 주인공이 적대자와의 대결에서 승리한다. 주인공에 잠재되어 있던 능력이 발휘되거나, 증여자의 도움이 승리의 발판이 된다.
- ② <삼승할망본풀이>에서 명진국 따님아기는 동해용왕 따님아기와 꽃피우기 대결에서 승리한다. 이 경우는 주인공이 원래 보유한 능력을 부각시킨 대결이다. <이공본풀이>에서 할락궁이는 멸망꽃으로 제인장재 일가를 죽인다. 이것은 증여자가 준 도구를 이용해 대결에서 승리한 경우이다. <차사본풀이>에서는 강림이 염라대왕과의 변신 대결에서 승리하고, <문전본풀이>에서 녹디생이는 노일제대귀의 딸과 지략 대결에서 승리한다.

(29) 주인공이 귀환한다.(귀환, N)

- ① 대결에서 승리(또는 패배)한 주인공이 귀환한다. 이때 귀환 장소는 주인공에게 시련을 준 장소로 나타나기도 하고, 증여자와 재회를 위한 귀환으로 나타나기도 한다.
- ② <삼승할망본풀이>에서 명진국 따님아기는 동해용왕 따님아기와 서천서역국에서의 꽃피우기 대결에서 승리하고 생불왕의 직무 수행을 위해 이승으로 귀환한다. <차사본풀이>에서는 염라대왕에게 이승 방문 약속을 받은 강림이 이승으로 귀환한다.

(30) 난제가 주인공에게 주어진다.(난제, O)

- ① 주인공의 승리와 귀환으로 이야기가 종결되기도 하지만 주인공에게 마지막으로 해결해야 할 난제가 주어지기도 한다. 이 난제는 초반부의 결여와 밀접한 관련이 있거나 가족을 죽음에서 구해야 하는 상황으로 자주 나타난다.
- ② <천지왕본풀이>의 대별왕은 혼란스러운 이승의 질서를 세워야 한다. <이공본풀이>의 할락궁이는 죽은 어머니를 살려내야 한다. <차사본풀이>의 강림은 과양생의 부인의 자식들이 갑작스럽게 죽은 원인을 밝혀내야 한다.

(31) 난제가 해결 된다.(해결, P)

- ① 주인공은 자신의 뛰어난 능력 또는 증여자에게서 받은 도구, 다른 인물의 힘을 빌려 난제를 해결한다.
- ② <천지왕본풀이>에서 대별왕은 활을 쏘아 해와 달을 떨어뜨려 이승의 질서를 세운다. <이공본풀이>에서 할락궁이는 사라도령에게서 받은 환생꽃으로 죽은 어머니를 살려낸다. <차사본풀이>에서 강림은 염라대왕의 도움으로 과양생의 부인의 악행을 밝힌다.

(32) 적대자 또는 부정적인 인물의 정체가 폭로된다.(폭로, Q)

- ① 숨겨져 왔던 적대자 또는 부정적인 인물의 정체가 비로소 폭로된다.
- ② 이와 같은 경우는 제주신화에서 잘 나타나지 않으나 <차사본풀이>에서 강림이 데려온 염라대왕에 의해 버무왕 삼형제를 죽인 과양생의 부인의 정체가 폭로되는 경우와 <문전본풀이>에서 여산부인으로 위장한 노일제대귀의 딸의 정체가 폭로되는 것으로 나타난다.

(33) 적대자 또는 부정적 인물이 처벌 받는다.(처벌, R)

- ① 주인공을 방해하거나 장애가 되던 적대자 또는 부정적 인물이 처벌 받는다.
- ② <차사본풀이>에서 과양생의 부인이 버무왕 삼형제를 죽인 것에 대해 염라대왕에 의해 처벌받는다. <문전본풀이>에서 노일제대귀의 딸이 측간에 서 스스로 목숨을 끊는다.

(34) 주인공이 신성성을 획득하고 신격화된다.(신격화, S)

- ① 주인공이 모든 결여를 해결하고 신성성을 획득하여 신격화된다.
- ② <천지왕본풀이>의 대별왕은 저승을 다스리는 신이 되며, <삼승할망본풀이>의 명진국 따님아기는 생불왕이 된다. <이공본풀이>의 할락궁이는 아버지의 뒤를 이어 서천꽃밭의 꽃감관이, <차사본풀이>의 강림은 염라대왕에게 능력을 인정받아 저승사자가 된다.
- ③ 주인공과 대결을 했던 적대자 또는 부정적인 인물도 함께 신격화되는 경

우가 빈번하게 나타난다. <천지왕본풀이>에서 대별왕과 대결을 펼쳤던 소별왕은 이승을 다스리는 신이 되고, <삼승할망본풀이>에서 대결에 패한 동해용왕 따님아기는 구삼승(저승)할망이, <문전본풀이>에서 적대자로 등장한 노일제대귀의 딸은 측신(廁神)으로 좌정한다.

이상에서 정리한 제주신화의 34가지의 기능에서 나타나는 가장 큰 특징은 주인공 등장 전후로 “결여 - 획득 - 파견 - 임무수락 - 출발 - 공간이동”의 요소가 반복적으로 나타난다는 점이다. <천지왕본풀이>에서 천지왕이 혼란스러운 이승의 결여 상태를 해소하기 위해 현몽(現夢)을 획득한 후, 지상의 총맹부인에게 파견되는 임무를 수락하고, 천상에서 출발하여 지상으로 이동하는 과정은 이후 주인공 대별왕이 아버지가 없는 결여를 해소하기 위해 아버지가 남긴 징표인 박씨를 획득한 후, 아버지를 찾는 임무에 파견되는 것을 수락하여 하늘로 이동하는 과정으로 반복되어 나타난다. 이것으로 선행주인공과 주인공의 행위가 상당 부분 유사한 과정을 거친다는 것을 알 수 있다. 따라서 제주신화의 서사는 선행주인공과 주인공의 행위의 결합으로 이루어지고 있음을 파악할 수 있다.

선행주인공의 행위는 주인공이 등장하게 되는 원인으로 작용한다. 이것은 선행주인공이 주인공 등장 이후에 어떠한 역할을 수행하는가에 따라 성격이 달라진다. 주인공을 도와주는 증여자로 전환되는 경우에는 주인공에게 특별한 능력을 부여하는 대상을 등장시키기 위한 과정이고, 주인공과 대립되는 적으로 전환되는 경우에는 적이 만들어 놓은 부조리한 문제를 해결해야 하는 인물로써 주인공이 등장하게 된다. <차사본풀이>에서 과양생의 부인에 의해 촉발된 문제를 해결하기 위해 강림이 등장하는 것이 그 예이다.

이상에서 정리한 제주신화의 기능을 <차사본풀이>에 적용하면 다음과 같다.

동경국 버무왕에게는 삼형제가 있었다.(선행주인공 등장) 삼형제는 우연히 지나가던 스님에 의해 수명이 짧음을 알게 되어 집을 떠나 절에서 살게 된다.(부재) 어느 날 집으로 돌아가게 되었는데 스님으로부터 과양땅과 과양생의 집을 들리지 말라는 말을 듣는다.(금지) 삼형제는 과양땅에서 과양생의 부인의 친절함에 속아(모략) 집에 들러 밥을 얻어먹었다가(금지 위반) 죽임을 당하고, 물건들을 모두 빼앗긴다.(결여) 과양생의 부인은 삼형제의 시신을 버린 우물가에서 꽃을 얻고, 그 꽃이 변한 구슬을 먹은 후 삼형제를 낳았다.(획득) 삼형제는 과거시험을 보러 가서 동시에 급제를 하고 돌아온 후 과양생의 부인 앞에서 절을 하다 급사를 한다.(시험) 과양생의 부인은 김치원님을 찾아가 죽음의 원인을 밝혀달라고 한다.(반응) 김치원님은 부인의 도움을 받아 힘센 부하에게 염라대왕을 데려오라는 명령을 내리기로 한다.(해소) 김치원님의 부하 중에는 첩을 열 여덟 명을 데리고 사는 강림이 있었다.(주인공 등장) 김치원님은 강림의 잘못을 약점으로 잡아(시험, 반응) 염라대왕을 이승으로 데려오라는 명령을 내리고(파견) 강림은 어쩔 수 없이 승낙한다.(임무수락) 큰 부인의 도움을 받아 강림은 저승으로 떠나고(출발, 공간이동) 도중에 가택신과 이원사제의 도움(시련)으로 저승에 도착한다.(공간 이동) 염라대왕을 만난 강림은 변신술 대결 끝에(투쟁) 염라대왕을 제압하고 이승으로의 방문을 약속받는다.(승리) 이승으로 돌아온 강림은(귀환) 큰 부인과 회포를 풀지만 이웃의 고변으로 인해 관아에 잡히는 신세가 된다.(난제) 하지만 염라대왕이 관아에 등장해서 풀려나고(해결), 염라대왕은 과양생의 부인이 버무왕 삼형제를 죽인 것을 폭로하고(폭로), 벌을 내린다.(처벌) 염라대왕이 강림의 영혼을 데려가 저승차사를 삼는다.(신격화)

프로프가 하나의 요정담에서 31가지 기능이 모두 나타나지는 않는다고 한 것과 같이 제주신화 역시 위와 같은 요소를 모두 포함하고 있는 것은 아니다. 주인공이 초반부터 등장하여 이야기를 이끌어 가는 경우도 있고

(이 경우 주인공이 선행주인공의 역할을 하는 것으로 볼 수 있다), 일부의 요소가 생략되는 경우도 보인다. 또한 순서가 뒤바뀌는 경우도 있다. 그렇지만 이렇게 정리한 제주신화의 기본 구조를 통해 전체적인 형태와 등장인물의 기능을 파악할 수 있다는 점에서 의미 있는 분석이다.

4.1.2 제주신화의 영웅의 여행

앞서 정리한 제주신화의 기본 구조가 다양한 신화를 하나의 구조로 파악하기 위한 접근이었다면 제주신화의 스토리텔링을 위해서는 다양한 이야기로 확장될 수 있는 보편적인 서사 구조로의 재구성이 필요하다. 이를 위해 신화를 기반으로 한 스토리텔링 전략인 영웅의 여행 서사 구조를 활용할 수 있다. 보글러는 캠벨의 영웅의 여행 단계를 수정하여 12단계로 제시하였는데 각 문화에 맞게 이 모델을 고칠 수 있음을 제안했다. 즉, 영웅이 여행을 하는 것은 동일하지만 각 문화의 특징에 따라 여행의 양상은 달라질 수 있다는 것이다.¹⁷⁸⁾ 따라서 제주신화에 적합한 영웅의 여정을 그려볼 수 있다. 이것은 보편성을 기반으로 고유성을 획득하는 방법이라 할 수 있다. 그래서 앞서 도출한 제주신화의 기본 구조를 토대로 보글러의 영웅의 여행 서사 구조를 재구성하여 제주신화의 영웅의 여행 서사 구조를 정리하고자 한다.

먼저 제주신화 서사의 인물 유형을 보글러가 제시한 인물의 원형과 비교하여 각각의 역할을 정리할 수 있다. 그런데 앞서 기능에 따라 분류했던 제주신화의 인물 유형에서 독특한 인물 유형을 찾아낸 바 있다. 바로 선행주인공과 대상자이다.

선행주인공은 주인공, 즉 영웅이 등장하기 이전에 나타나 부재한 상황과 결여를 탐색한다는 점에서 탐색자로 명명하여 새로운 원형으로 제시할 수 있다. 탐색자의 경우 영웅이 등장할 수 있는 계기를 마련하는 역할이다. 긍정적 탐색자의 경우 장애를 해소시키며 영웅이 등장할 수 있는 환경을 마련해주며, 부정적 탐색자의 경우 사회의 질서를 파괴하면서 영웅이 등장하는 계기를 마련한다.

178) Christopher Vogler(2005), 앞의 책, p.50.

또한 앞서 대상자의 경우 주인공이 떠나는 목적이 되는 유형의 인물(대체로 주인공의 정체성을 확인해 줄 증여자로 나타남)과 영웅이 구해야 하는 인물(대체로 최초의 파견자로 나타남)로 나눌 수 있다고 했다. 전자는 영웅에게 도움을 주는 행위가 조연자와 유사한 성격을 갖는다. 하지만 후자의 경우에는 영웅의 도움을 받기 때문에 조연자와는 다른 성격을 갖는다. 따라서 수혜자로 명명하여 새로운 인물 유형으로 제시할 수 있다.

앞서 정리한 보글러의 인물 원형에 위의 두 가지 인물 유형을 더해 [표 4-2]와 같이 제주신화의 인물 유형을 9가지로 정리할 수 있다.¹⁷⁹⁾

[표 4-2] 제주신화의 인물 유형

인물	역할
영웅	모험을 통해 소명을 완수하고 성장하는 인물
조연자	영웅에게 모험에 대한 동기와 능력을 부여하는 인물
관문수호자	영웅의 자격을 시험하는 인물
전령	영웅에게 변화의 상황을 전달하는 인물
변신자재자	영웅을 혼란시키는 인물
그림자	영웅을 파멸시키는 인물
트릭스터	기괴한 행동으로 혼란스러운 변화를 가져오는 인물
탐색자	영웅을 소환하는 인물
수혜자	영웅의 도움을 받는 인물

179) 이해원은 “인물의 원형들은 영웅의 인격이 다분화된 양상으로, 영웅의 무의식을 반영하여 그 성장을 공동 목표로 하고 있다. 그러므로 사회적 욕망인 영웅이 성장하여 반사회적 욕망인 그림자를 극복하는 과정과, 이를 뒷받침 해주는 주변 인물들의 표현 역시 영웅의 여정과 함께 메시지를 강화시키는 주요 요소가 된다.”고 하면서 보글러의 영웅서사 인물 유형을 아래와 같이 정리했다.(이해원(2015), 앞의 글, p.41. 표 인용)

인물	역할	행위	영웅의 무의식
영웅	성장을 통한 소명의 완수	봉사, 희생, 성장	사회적 욕망
그림자	영웅을 방해, 파멸	욕망 표출	반사회적 욕망
조연자	영웅의 성장을 보조	조언, 협조	최상위의 도덕적 양심
전령	영웅에게 임무 전달	정보 전달, 경고	여정의 길잡이
관문수호자	영웅 성장을 촉진	의심 시험	욕망 억제의 이성
변신자재자	영웅을 혼란	이의제기, 거짓말	도피의 욕망
트릭스터	희극의 주체	재미	희화화

앞서 살펴보았듯이 제주신화의 서사의 경우 주인공이 등장하기 이전에 행동을 하는 선행주인공이 이야기에서 중요한 역할을 한다. 따라서 기존의 보글러의 영웅의 여행과는 다른 양상을 보인다. 앞서 정리한 제주신화의 34가지 기능을 반영하여 제주신화의 영웅의 여행을 [표 4-3]과 같이 정리할 수 있다.

[표 4-3] 제주신화의 영웅의 여행

제주신화의 34가지 기능		제주신화의 영웅의 여행
선행 주인 공	a.선행주인공 등장 / b.부재 / c.금지 / d.모략 / e.위반 / f.결여	결핍의 상황
	g.획득 / h.파견 / i.임무수락 / j.출발 / k.공간이동 / l.시험 / m.반응	탐색자의 탐색
	n.해소 / o.표식	잠재된 위협
주인 공	A.주인공의 등장 / B.결여	영웅의 등장
	C.시험 / D.반응	시험과 결핍에 대한 인식
	E.획득 / F.파견 / G.임무수락	모험의 수락
	H.출발 / I.공간이동	특별한 세계로 진입
	J.시련 / K.인지	시련과 조연자와의 만남
	L.투쟁 / M.승리	대결
	N.귀환	귀환
	O.난제 / P.해결 / Q.폭로 / R.처벌	난제의 해결
	S.신격화	보상과 신격화

(1) 결핍의 상황

이야기가 시작되면 평범한 일상 세계가 등장한다. 하지만 이 세계는 완전을 가장한 불완전한 세계이다. 이때 등장하는 탐색자는 스스로 또는 적대자에 속아 금지를 위반하면서 여러 가지 문제들이 표출된다. 즉, 사회적으로 질서 결핍의 상황이며, 개인적으로는 내적 결핍의 상황이다.

(2) 탐색자의 탐색

이러한 결핍을 인식한 탐색자는 자신이 직접 문제를 해결할 수 없음을 알고 있다. 그리고 우연히 문제를 해결할 수 있는 영웅의 실마리를 얻고 길을 나선다. 탐색자는 영웅과의 만남을 방해하는 장애물을 물리치는 시험에 도전해야 하

기도 한다. 이때 탐색자가 부정적 존재라면 완벽하지 않은 능력을 발휘하거나 악한 능력을 발휘하여 사회에 혼란을 가져온다.

(3) 잠재된 위협

탐색자의 노력에도 불구하고 위협은 완전히 사라지지 않고 잠재되어 있다. 탐색자는 장애물을 해소하여 영웅이 등장할 수 있는 환경을 만들어준다. 그리고 탐색자는 영웅의 탄생을 바라며 징표를 남기고, 영웅이 자각하여 자신을 찾아오기를 바라며 본인의 자리로 돌아간다. 이와 달리 부정적 탐색자에 의한 사회적 혼란은 해결사로써 영웅의 등장에 대한 분위기를 고조시킨다.

(4) 영웅의 등장

때가 무르익으면 비로소 영웅이 등장한다. 영웅은 자신의 특별함을 자각하지 못한다. 그래서 결핍을 내재한 평범한 인물, 또는 미성숙한 인물로 불완전한 모습을 보여준다.

(5) 시험과 결핍에 대한 인식

영웅은 자신에게 내재한 결핍을 인식하지 못하거나 무관심 하지만 특별한 시험을 겪으면서 서서히 결핍을 자각하게 된다. 아버지가 없는 현실을 놀리는 친구들, 하인으로 일을 해야 하는 상황 등 영웅에게 부여되는 정신적, 신체적 시험은 결핍에 대한 인식을 강화하며 영웅에게 변화를 요구하게 한다.

(6) 모험의 수락

결핍을 인식하게 된 영웅은 변화를 추구한다. 탐색자가 남기고 간 징표를 얻어 자신의 임무를 확인하고, 영웅은 비로소 모험에 파견되게 된다. 영웅은 자신의 임무를 수락하면서 현실 세계를 떠나게 된다. 이 모험은 스스로의 의지로 시작되기도 하지만 주변 인물에 의해 어쩔 수 없이 시작되기도 한다. 부모에 의해 쫓겨나는 상황이 그것이다. 긍정적인 부정적이든 영웅은 자신에게 부여된 임무를 수락하면서 변화를 추구하게 된다. 그것을 위해 영웅의 길에 나선다.

(7) 특별한 세계로 진입

영웅이 떠나는 길에는 특별한 세계가 존재한다. 이전에 머물던 세계와는 전혀 다른 곳이다. 그곳은 영웅이 이전에 만나지 못했던 다른 존재들이 사는 곳이며, 그들과의 만남을 통해 영웅이 성장하는 곳이다.

(8) 시련과 조연자와의 만남

영웅은 새로운 세계에서 다양한 시련을 겪는다. 그리고 시련을 이겨내면서 자신을 돕는 조력자들을 만난다. 시련의 끝에는 영웅에게 특별한 능력을 부여해 줄 조연자와의 만남이 기다린다. 이때 탐색자 역할을 수행했던 조연자라면 자신이 남긴 징표를 통해 영웅을 확인한다. 영웅은 조연자와의 만남을 통해 자신의 정체성과 적대자를 확실히 인지한다. 그리고 세계를 위협하는 그림자(적대자)와 맞서야 하는 운명을 받아들인다.

(9) 대결

영웅은 그림자(적대자)와의 대결을 펼친다. 영웅이 그림자를 물리치지 못하면 세계의 결핍은 지속된다. 그림자는 영웅의 자리를 빼앗으려고 하거나 부정하게 얻은 것을 놓치지 않으려고 속임수를 쓰면서 영웅을 위협한다. 영웅은 몇 번의 실패를 거듭하더라도 잠재되어 있던 능력을 발휘하거나 조연자에게 받은 도구 또는 능력으로 그림자를 제압한다. 영웅이 그림자를 물리침으로써 최초의 결핍이 잠시 해결된 것처럼 보인다.

(10) 귀환

그림자와의 대결에서 승리한 영웅은 귀환을 한다. 이때 귀환은 영웅이 최초에 출발했던 장소가 될 수도 있고, 조연자를 찾아가는 것으로 나타나기도 한다. 영웅의 귀환을 통해 이야기가 완전히 마무리될 수도 있다.

(11) 난제의 해결

그림자는 영웅과의 대결에서 패배하고 곧바로 사라지기도 하지만 마지막까지

횡포를 부리거나, 더 큰 위협을 숨겨놓기도 한다. 그것은 영웅이 마지막으로 해결해야 할 새로운 난제로 제시된다. 이 난제는 지금까지의 성공적인 여정을 뒤집을 만큼의 위험성을 내포하고 있다. 만약 영웅이 실패할 경우 최초의 결핍 상황보다 더 최악의 상황에 처할 수도 있다. 영웅은 최후의 전력을 발휘하여 난제를 해결하고 세계를 구한다.

(12) 보상과 신격화

난제를 해결한 영웅에게는 혜택이 기다리고 있다. 혜택은 영웅이 원하던 물질적인 것, 사회적 위치로 나타나기도 하고, 세계의 질서와 평화와 같은 보편적 가치의 획득으로 나타나기도 한다. 그리고 여정을 통해 성장한 영웅은 사회적으로 특별한 능력을 인정받아 신격화된다.

지금까지 정리한 제주신화의 영웅의 여행 12단계와 보글러의 영웅의 여행 12단계를 비교하면 [표 4-4]와 같다.

[표 4-4] 보글러와 제주신화의 영웅의 여행 비교

보글러의 ‘영웅의 여행’ 12단계		제주신화의 ‘영웅의 여행’ 12단계
분리 (제1막)	일상 세계	결핍의 상황
		탐색자의 탐색
		잠재된 위협
		영웅의 등장
	소명 거부	시험과 결핍에 대한 인식
하강 (제2-A막)	정신적 스승을 만남	모험의 수락
	첫 관문을 통과	특별한 세계로 진입
	시험들	시련과 조연자와의 만남
	접근	
입문 (제2-B막)	시련	대결
	보상	
귀환 (제3막)	귀환의 길	귀환
	부활	난제의 해결
	영약을 가지고 귀환	보상과 신격화

4.1.3 제주신화 기반의 스토리 구성 전략

앞서 살펴본 것처럼 보글러는 영웅의 여행을 이야기 구성의 3막 구조와 연계하여 설명하면서 ‘분리(제1막) - 하강(제2-A막) 입문(제2-B막) - 귀환(3막)’의 4단계로 구분하였다. 이것은 영웅이 세계와의 관계에 따라 분류한 것으로 볼 수 있다. 제주신화의 영웅의 여행 또한 이와 같이 구분이 가능하다.

먼저 결핍의 상황에서 탐색자가 탐색을 통해 잠재된 위협에 이르기까지의 여정은 불완전한 세계를 보여주는 ‘결핍의 세계’이다. 평범한 일상 생활에서 누구나 정신적, 물질적 결핍을 경험한다. 그러나 결핍에 대한 지각은 사람마다 다르다. 따라서 창작자의 시각에 따라 다양한 결핍의 양상이 나타난다. 창작자는 개인의 내적 결핍에 대한 문제를 제시하거나 공동체의 결핍에 대한 문제를 제시한다. 또는 국가적 결핍, 민족적 결핍의 문제, 더 나아가 우주적 질서의 문제로까지 확장될 수 있다. <세경본풀이>의 자청비가 문도령과의 사랑을 위해 남장을 하는 행위가 개인의 내적 결핍의 문제를 보여주는 것이라면, <천지왕본풀이>에서 해와 달이 두 개씩 떠서 사람들이 고통 받고 있다는 것은 우주적 질서의 문제이다. 물론 여러 가지 결핍이 동시에 제시되는 경우도 있다. 따라서 스토리 구성에서 ‘결핍의 세계’ 단계는 불완전한 세계에 대한 창작자 나름의 해석을 보여주며, 일상에 대한 사유를 통해 문제를 제기하는 단계라고 할 수 있다.

결핍의 세계에서 영웅이 등장하고 결핍에 대한 인식과 시험을 거쳐 모험을 수락하기까지의 여정은 영웅이 불완전한 세계와 모험을 인식하는 ‘인식의 세계’이다. ‘인식의 세계’ 단계에서 창작자는 제시한 결핍의 문제를 해결할 수 있는 인물을 등장시킨다. 이때 인물은 슈퍼히어로처럼 상

당한 능력을 갖춘 모습일 수도 있고, 잠재 능력만 있는 평범하거나 힘없는 인물일 수도 있다. 이 인물들은 앞으로의 스토리에서 제시되는 문제들을 해결할 해결사로서의 임무를 부여받는다. 창작자에 의해 해결사로 지목된 인물들은 여러 가지 시험을 경험하면서 세계의 결핍을 인식하고 영웅의 길로 나아가게 된다. 즉, 인식의 단계는 문제를 해결하기 위해 요구되는 인간상 또는 영웅상을 제시하는 단계라고 할 수 있다.

특별한 세계로 진입한 영웅이 시련을 거쳐 조연자와 만나고 그림자와 대결하기까지의 여정은 영웅 세력과 그림자 세력이 대립하는 ‘대립의 세계’이다. ‘대립의 세계’에서는 특별한 세계로 진입한 영웅이 특별한 자격을 획득하고, 자신을 위협하는 세력과 대결을 펼친다. 여기서 영웅을 위협하는 세력은 구체적인 외부의 적으로 나타나기도 하고, 내적인 고민으로 나타나기도 한다. 영웅은 대립의 세계에서 자신에게 없었던 능력을 얻거나 조력자와의 만남을 통해 성장한다. 영웅을 위협하는 적대세력 역시 속임수를 쓰거나 동료들을 집결시켜 힘을 키운다. 두 세력의 대립과 충돌은 스토리의 긴장감을 높인다. 그리고 대결의 결과로 영웅의 능력과 적대세력의 면모를 드러내는 역할을 한다. 이처럼 ‘대립의 세계’의 단계는 영웅세력과 적대세력 간의 다양한 대결 양상을 보여주는 단계라고 할 수 있다.

대결에서 승리한 영웅이 귀환 도중 난제를 해결한 후 보상을 얻고, 신격화되는 여정은 영웅이 결핍을 해소한 ‘안정의 세계’이다. ‘안정의 세계’ 단계는 이야기의 문제가 해결되고 질서를 회복하는 단계이다. 적대세력을 물리치고 귀환의 길에 오른 영웅은 다시 크나큰 난제에 마주친다. 이 난제는 적대세력의 궁극적인 모습일 수도 있고, 초반부에 제시된 근원적인 결핍일 수도 있다. 영웅은 난제를 해결하고, 결핍을 해소하여 비로소 영웅으로 인정받는다. 또한 영웅의 활약으로 세계는 질서를 회복하게 된

다. 이때 긍정적 결말일 경우에는 새로운 질서로 재편되는 것으로, 비극적 결말일 경우에는 기존의 부정적 질서가 유지되는 것으로 나타난다. 따라서 안정의 세계 단계는 최초의 결핍을 해소하고 창작자가 생각하는 새로운 질서의 세계를 제시하는 단계라 할 수 있다.

이렇게 제주신화의 영웅의 여행은 ‘결핍의 세계’ - ‘인식의 세계’ - ‘대립의 세계’ - ‘안정의 세계’의 4단계를 거친다. 이 같은 구분은 ‘발단 - 전개 - 절정 - 결말’의 스토리 구성 과정과 유사하다. 따라서 제주신화의 영웅의 여행에서 보여주는 4단계의 세계는 스토리 구성 방법으로 활용할 수 있다.

이상 살펴본 제주신화의 영웅의 여행 서사 구조에 따른 스토리 구성 단계와 각 단계의 스토리 구성 전략을 [표 4-5]와 같이 정리할 수 있다.

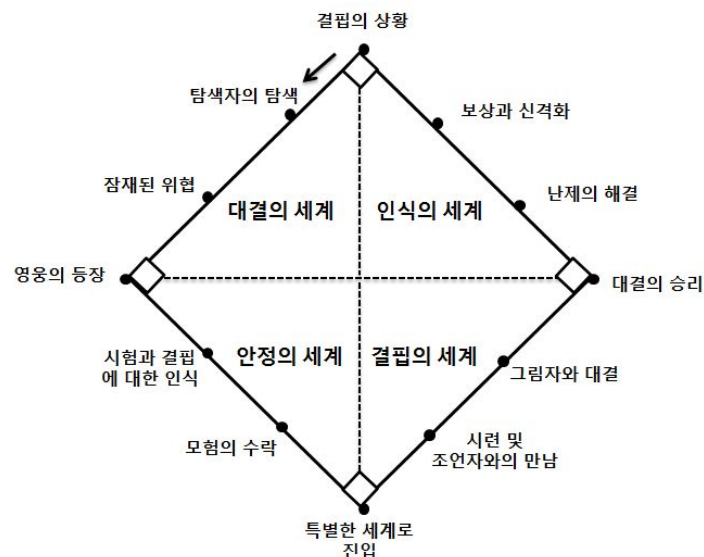
[표 4-5] 제주신화 기반의 스토리 구성 전략

스토리 구성단계	스토리 구성 요소	제주신화의 영웅의 여행
결핍의 세계	불완전한 세계에 대한 해석과 문제 제시	결핍의 상황
		탐색자의 탐색
		잠재된 위협
인식의 세계	문제 해결을 위해 요구되는 영웅상 등장	영웅의 등장
		시험과 결핍에 대한 인식
		모험의 수락
대립의 세계	영웅세력과 반대세력 간의 대립 양상	특별한 세계로 진입
		시련과 조연자와의 만남
		대결
안정의 세계	결핍을 해소한 세계의 새로운 질서	귀환
		난제의 해결
		보상과 신격화

스토리 구성 단계마다 인물의 목표는 달라진다. 결핍의 상황에서 영웅이 등장하기까지는 결핍의 제시와 영웅 소환이라는 목표가 탐색자에게 제시되고, 영웅이 등장한 이후부터 특별한 세계로 진입하기까지는 영웅

이 모험을 수락하는 것이 목표가 된다. 또한 특별한 세계 진입 이후부터 대결에서 승리를 거둘 때까지는 영웅으로서의 자각과 적대자의 퇴치가 목표가 되며, 대결에서 승리하고 난제를 해결하여 신격화되기까지는 사회적 질서의 회복이 목표로 부여 된다. 즉, 영웅이 수행해야 할 목표는 각 단계마다 변화하고 있다는 것을 알 수 있다.

보글러에 의하면 “각각의 막은 특정한 목적 내지 목표를 제시해서 영웅을 일정 경로를 따르게 한다”고 하며 “각 모서리는 영웅의 목표에 급격한 변화를 보여주는 지점”이라고 했다.¹⁸⁰⁾ 그래서 일반적인 영웅의 모험의 경우 원형으로 그려지지만 제주신화의 영웅의 여행은 마름모의 형태로 표현할 수 있다. 이상에서 살펴본 제주신화를 기반으로 한 스토리텔링 전략을 종합적으로 도식화하면 다음과 같다.



[그림 4-1] 제주신화 기반의 스토리텔링 전략

180) Christopher Vogler(2005), 앞의 책, p.31. 이러한 이유로 보글러는 영웅의 여행을 마름모의 형태로 제시하기도 했다. 그는 이 구조를 야구장 모양으로 보고, 야구에서의 주자를 삶의 메타포로 읽을 수 있다고 했다.

4.2 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략 적용 및 분석

지금까지 논의의 결과로 정리한 제주신화의 영웅의 여행 서사 구조와 스토리 구성 전략을 제주신화 중에 강림신화¹⁸¹⁾를 소재로 한 콘텐츠를 대상으로 적용해 활용 가능성을 검증하려 한다.

이를 위해 대상으로 선정한 콘텐츠는 웹툰 「신과 함께」, 애니메이션 「고스트 메신저」, 소설 「집으로 가는 길」이다. 「신과 함께」의 경우 전통과 현대를 적절히 융합하여 보여주고 있다는 점에서, 「고스트 메신저」는 디지털 문명의 요소를 반영하고 있다는 점에서, 「집으로 가는 길」은 인간화된 신을 그리고 있다는 점에서 각기 다른 시각을 살펴보기에 적합한 콘텐츠이다.

4.2.1 웹툰 「신과 함께 - 저승편」 스토리텔링 분석

4.2.1.1 「신과 함께 - 저승편」의 스토리

「신과 함께」는 제주신화 <차사본풀이>의 서사를 차용하여 전통문화에 나타나는 저승의 요소와 현대적인 요소들이 결합하고 있는 작품이다. ‘저승편’·‘이승편’·‘신화편’의 3부작으로 구성되어 있으며 네이버 웹툰에 연재되면서 알려졌다. 제주신화에 등장하는 강림이라는 인물을 중심으로 우리나라의 전통 저승관을 그려내고 있다. 그 중 가장 인기를 끌었던 「신과 함께 - 저승편」의 줄거리를 정리하면 다음과 같다.

181) 여기서 강림신화는 강림이 등장하는 신화의 의미로 사용되었다. 대표적으로 <차사본풀이>가 있다.

- (1) 39세의 나이에 죽은 김자홍은 저승사자의 안내로 저승행 열차인 바리데기호를 타고 저승으로 가서 저승의 국선변호사 진기한을 만난다.
- (2) 저승사자인 강림도령과 덕춘은 김자홍을 저승으로 보내는 도중에 도망친 원귀를 잡기 위해 뒤쫓아 간다.
- (3) 첫 번째 재판인 도산지옥에서 진광대왕이 마지막 2-3개 조를 한 번에 처리한다는 사실을 파악한 진기한의 작전으로 마지막 조에 들게 되어 김자홍은 무죄를 선고 받는다.
- (4) 김자홍과 진기한은 독사들이 우글대는 삼도천을 전기충격을 이용해 무사히 건너는데 성공한다.
- (5) 강림도령은 이덕춘의 능력을 이용해 원귀가 있는 곳을 알아내지만 덕춘이 원귀에게 잡히는 신세가 되고 만다.
- (6) 두 번째 재판인 화tang지옥에서 김자홍은 똥물에 튀겨질 위기에 처하지만 진기한의 최후변론으로 3일 동안 변수탕을 청소하는 것으로 결정된다.
- (7) 강림 일행은 원귀가 억울한 죽임을 당한 자신의 시체를 찾기를 원하는 것을 알게 되고, 자신의 능력을 이용해 시체를 찾는 것을 도와주기로 약속한다.
- (8) 업관에서 진기한과 잠시 헤어진 김자홍은 업관의 시스템을 통과하는 와중에 손과 발이 모두 잘린다.
- (9) 원귀인 유성연 병장은 야간근무를 서다 후임병의 실수로 총에 맞았고, 소대장이 은폐하기 위해 야산에 암매장을 한 것이었다. 그러나 유성연 병장은 바로 죽은 것이 아니라 하루 동안 살아있었다.
- (10) 진기한은 서천식물원에 숨어들어 땀살이꽃, 살살이꽃을 훔쳐와서 김자홍의 잘린 손과 발을 되살린다.
- (11) 세 번째 재판인 한빙지옥에서 부모 마음에 박힌 못으로 위협에 처하지만 진기한의 변론으로 위기를 모면한다.
- (12) 원귀는 시체를 찾고 저승으로 향하던 중 부대 앞을 지나다가 동료들의 거짓말로 인해 쫓겨나는 어머니의 모습을 보고 악령이 된다.
- (13) 김자홍 일행은 업강의 강을 건너다 아귀고래에 먹힐 위협에 처하지만 저

승으로 오던 지하철에서 내복을 선물한 할머니의 도움으로 무사히 건너게 된다.

(14) 김자홍 일행은 진기환이 서천꽃밭 살살이꽃으로 만든 기름을 온 몸에 바르고 살을 베는 검수림을 무사히 통과한다.

(15) 강림 일행은 악귀가 소대장을 해칠 것으로 생각해 밤새 지켰으나 오히려 다른 병사가 자살한다.

(16) 네 번째 재판인 검수지옥에서 말에 의한 죄에 대해 재판을 받지만 간신히 통과한다.

(17) 자살한 병사의 원귀를 쫓는 과정에 강림도령은 악령에게 붙잡힐 위기에 처하고 마침 해원맥이 등장하여 구해준다. 그리고 악령이 원귀를 죽이지 않았음을 알게 된다.

(18) 다섯 번째 재판인 발설지옥에서 아무런 죄가 나오지 않자 염라대왕은 상으로 진기환이 요구하는 트랙터를 빌려준다.

(19) 강림도령은 유성연 병장의 복수를 대신해주기 위해 염라대왕이 부여해 준 죽은 후 변호사를 선정할 수 없고, 각 지옥마다 가중처벌을 받는 낙인을 소대장에게 찍는다.

(20) 트랙터의 도움으로 강철구슬이 굴러다니는 철환소를 통과하고 여섯 번째 재판인 독사지옥에서 무죄를 선고 받는다.

(21) 강림도령은 유성연 병장이 어머니의 꿈 속에 들어가 작별인사를 할 수 있도록 도와준다.

(22) 일곱 번째 재판인 거해지옥에서 김자홍은 남에서 속은 일들이 많아 무사히 통과하고 인간으로 환생한다.

(23) 한을 풀고 저승행 열차를 탄 유성연 병장은 저승의 입구에서 진기한 변호사를 만난다.

이처럼 「신과 함께 - 저승편」은 현대를 배경으로 하면서 저승사자인 강림의 이야기와 저승변호사 진기환의 이야기가 교차되고 있다. 강림의 이야기가 사회적 이슈인 군대 의문사 문제를 다루면서 현재성을 반영하

는 내용이라면, 진기한의 이야기는 죽은 영혼이 거쳐야 하는 저승 재판을 통해 우리나라 전통적 세계관을 현대적으로 보여준다. 따라서 「신과 함께 - 저승편」에는 두 가지 이야기에 강림과 진기한 두 명의 영웅이 활약하고 있음을 알 수 있다. 여기서는 전통적인 세계관을 반영하고 있는 진기한의 이야기를 중심으로 살펴보겠다.

39세의 셀러리맨 김자홍의 영혼은 초군문으로 저승에 들어가 저승 변호사 진기한의 도움을 받아 도산지옥, 화타지옥, 한방지옥, 검수지옥, 발설지옥, 독사지옥, 거해지옥 등 7개의 지옥들을 통과하면서 전생의 죄를 심판받는다. 이 지옥들은 전통 무속신앙에 등장하는 지옥의 모습을 형상화하고 있다. 여기서 보여주는 저승은 현대 문명이 반영된 현대화된 저승이다. 고속도로처럼 뚫려 있는 길을 차를 타서 하이패스로 통과하며, 염라대왕이 컴퓨터를 배우고, 저승 커피숍인 Hellbucks, 저승 인터넷 시스템인 Joogle, 삼도천을 건너는데 사용되는 유람선 등은 현실을 패러디하여 저승을 익숙하게 느끼게 함으로써 부정적 인식이 강한 저승 세계를 친숙하게 재해석한다.¹⁸²⁾ 이 이야기의 독특한 요소는 저승 변호사이다. 영혼이 매 지옥을 지나갈 때마다 영혼을 변호하는 저승변호사의 존재는 현실의 재판의 모습을 떠올리게 한다.¹⁸³⁾ 결국 김자홍은 특별할 것 없는 평범한 삶을 살다가 결혼도 하지 못하고 이른 나이에 죽음을 맞았지만 진기한의 뛰어난 변호와 현세에서의 착한 삶이 저승에서 보답을 받아 인간으로 환생하게 된다. 이런 점에서 작가는 현실의 불합리함 속에도 진실한 삶을 살아야 한다는 메시지를 전통 신화의 저승관을 토대로 만화적 상상력을 활용해 전달하고 있다.

182) 강미선, 「웹툰에 나타난 신화적 상상력 : 웹툰 「신과 함께」를 중심으로」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 제5호, 가톨릭대학교 콘텐츠산업과 문화정책연구소, 2011, p.114.

183) 김진철(2015a), 앞의 글, p.92.

4.2.1.2 「신과 함께 - 저승편」의 영웅의 여행

이상의 내용을 보여주고 있는 「신과 함께 - 저승편」의 진기한의 서사를 제주신화의 영웅의 여행 서사에 적용하여 분석해 보겠다. 먼저 주요 인물의 원형을 정리하면 [표 4-6]과 같다.

[표 4-6] 「신과 함께 - 저승편」의 주요 인물 분석

인물	특성	인물 원형
진기한	저승의 변호사. 지장법률대학원 수석졸업 출신으로 국선변호인을 하는 독특한 이력의 소유자. 김자홍의 변호를 맡아 저승시왕의 심판을 통과할 수 있도록 돕는다.	영웅
김자홍	30대 샐러리맨. 과도한 직장업무로 인해 일찍 죽음을 맞은 영혼. 평범한 삶을 살았지만 진기한의 도움으로 저승시왕의 심판을 통과하고 인간으로 환생한다.	탐색자 /수혜자
강림도령	저승사자의 우두머리. 수명이 다한 인간의 영혼을 저승으로 데려온다. 김자홍의 영혼을 저승으로 인도한다.	전령
해원맥 /이덕춘	강림도령을 도와 인간의 영혼을 저승으로 인도하는 저승사자.	전령
저승시왕	저승에서 영혼의 죄의 유무를 심판하는 존재. 죄가 밝혀질 경우 형벌로 각 지옥을 경험하게 한다.	그림자 /관문수호자
염라대왕	저승시왕의 우두머리. 최초의 인간으로 대별왕과 함께 10개의 지옥을 설계한 존재.	그림자 /관문수호자 /변신자재자

저승변호사 진기한은 김자홍의 환생을 돕는 영웅적 면모를 보여준다.¹⁸⁴⁾ 남들보다 뛰어난 능력을 보유해 더 좋은 환경에서 활동할 수 있

184) 이 이야기에서 김자홍과 진기한 중에 영웅이 누구냐에 대한 논란이 있을 수 있다. 김자홍이 저승체험을 통해 죽음에서 삶으로의 전환으로 이룬다는 점에서 김자홍을 영웅, 그것을 돕는 진기한을 조연자로 해석할 수도 있다. 연구자는 김자홍이 내적 또는 외적인 성장을 보여주지 않

음에도 불구하고 평범한 사람들을 구하기 위해 좋은 조건들을 포기한 인물이다. 김자홍은 진기한이 등장할 때까지 이야기를 이끌어가는 탐색자이자, 진기한의 뛰어난 변호로 도움을 받는 수혜자이다. 이러한 김자홍을 저승으로 인도하는 역할을 하는 저승사자들은 죽음을 알리는 전령의 역할을 수행한다. 이 밖에 김자홍의 영혼을 심판하는 저승시왕은 각 지옥을 지킨다는 점에서 관문수호자로 볼 수 있으며, 영웅과 대결을 펼친다는 점에서 그림자의 역할도 수행하고 있음을 알 수 있다. 염라대왕은 저승시왕과 동일한 역할을 수행하지만, 김자홍 일행의 트랙터 개조를 도와주기도 하는 등 적대자의 면모와 조력자의 면모가 동시에 나타난다. 그런 점에서 변신자재자의 역할도 함께 수행하고 있음을 알 수 있다.

(1) 결핍의 상황

‘저승편’은 김자홍의 죽음으로 시작된다. 김자홍은 이승의 다른 이들과 달리 인간으로써 삶을 상실한 상황이다. 살아있는 사람들 속에서 죽은 영혼인 김자홍은 함께 할 수 없는 단절된 느낌을 받는다. 삶을 잃어버린 결핍의 상황인 것이다. 이러한 결핍의 상황에서 저승사자가 선행주인공인 김자홍을 찾아와 죽음을 통보한다. 저승사자는 전령으로서 김자홍의 삶에 급격한 변화, 죽음이라는 중대한 사건이 일어났음을 선언한다. 김자홍은 저승국 입국심사서에 서명을 함으로써 죽음의 세계로 진입한다.

(2) 탐색자의 탐색

김자홍은 저승행 지하철인 바리데기호를 타고 이승에서 저승으로 이동한다. 그곳에서 김자홍은 저승으로의 이동을 받아들이게 된다. 저승이라는 세계는 낯선 공간이다. 이제 김자홍은 저승사자를 통해 저승의 정보

는다는 점과 진기한이 평범한 김자홍의 영혼을 변호하면서 실력있는 변호사로 인정받게 되는 점 등을 고려하여 진정한 영웅을 진기한이라 보았다.

를 습득하려 한다. 이승과는 다른 저승의 상황을 상징적으로 보여주는 요소가 내복이다. 저승의 추위를 상징하는 내복을 통해 이승과의 차이를 드러낸다.

(3) 잠재된 위협

저승에 도착한 김자홍은 자신처럼 죽음을 맞은 수많은 영혼들과 함께 하게 된다. 그리고 그들을 마중 나온 변호사들을 목격한다. 저승의 판결에 변호사들이 필요하다는 것은 앞으로 통과해야할 여정이 순탄치 않을 것임을 암시한다. 이러한 잠재된 위협 앞에서 김자홍은 자신을 이끌어줄 누군가를 간절히 바라게 된다. 자신의 결핍을 해결에 줄 영웅을 소망하는 것이다.

(4) 영웅의 등장

모든 영혼들이 정류장을 빠져나가 혼자 남은 김자홍에게 구세주처럼 저승 변호사 진기한이 나타난다. 진기한은 김자홍의 험난한 여정을 구원해 줄 영웅이다. 여기서 김자홍은 탐색자의 역할에서 영웅의 도움을 받는 수혜자로 전환된다. 진기한은 다른 변호사들이 말기 싫어하는 국선 변호를 맡을 정도로 정의감이 강한 자발적 영웅이다.

사실 진기한은 이미 성장해 있는 영웅의 모습이다. 이야기의 후반부에 밝혀지지만 지장법률대학원을 수석으로 졸업할 만큼 뛰어난 능력을 가졌음에도 좋은 조건을 마다하고 국선 변호에 뛰어든 존재이다.

(5) 시험과 결핍에 대한 인식

이렇게 뛰어난 능력을 가지고 있으면서도 진기한은 아직 실전 변호를 해본 적이 없는 초보 변호인이다. 즉, 실전의 실력 검증이 결핍되어 있는

것이다. 그래서 영웅적 능력이 잠재되어 있으면서도 창문도 없는 사무실에서 공과금을 걱정해야 하는 처지이다.

이럴 때 그에게 주어진 임무가 김자홍의 변호이다. 그러나 김자홍은 아주 평범하게 살아온 인물이다. 특별히 잘난 것도 그렇다고 악한 것도 아닌 그의 삶은 진기한에게는 난감한 상황이다. 초보 변호인에게 닥친 시험인 것이다.

(6) 모험의 수락

그럼에도 불구하고 진기한 변호사는 변호를 수락한다. 영웅이자 초보 변호사 진기한에게 주어진 임무는 평범한 김자홍의 영혼을 저승시왕의 재판관을 무사히 통과시켜 인간으로 환생하게 하는 것이다. 김자홍의 평범한 삶은 오히려 진기한의 영웅의 능력을 돋보이게 할 수 있는 기회이다. 만약 김자홍이 누구나 인정할 만큼 착한 삶을 살았다면 변호사의 능력과 관계없이 인간으로 환생이 가능할 것이고, 악인이었다면 아무리 변호사의 능력이 좋아도 지옥의 형벌을 피할 수 없을 것이기 때문이다.

그런데 김자홍은 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 유형의 인물이다. 평범하게 학교를 나와 취직을 하고, 직장생활을 하다가 죽음을 맞이했다. 어린시절 슈퍼에서 사탕을 훔쳐보기도 하고, 극진한 효자도 아니었으며, 직장에서는 업무와 상사에게 시달리는 평범한 삶이다. 이러한 김자홍의 삶은 진기한에게 도전의식을 불러일으킨다.

(7) 특별한 세계로 진입

모험을 수락한 영웅에게는 험난한 길이 예정되어 있다. 바로 도산지옥부터 시작되는 저승시왕들의 재판이다. 환생과 지옥형의 갈림길에서 김자홍의 악행은 가리고, 선행을 부각시켜야하는 쉽지 않은 상황이다. 특히

이미 김자홍의 삶이 기록을 통해 정보가 축적된 상황에서 결과를 바꾸기란 쉽지 않다. 여기에서 진기한의 영웅성이 본격적으로 발휘된다. 이후에는 저승시왕으로 상징되는 그림자의 대결과 조연자의 만남이 반복적으로 제시된다.

(8) 시련과 조연자와의 만남

영웅의 힘만으로는 모험을 통과하기 힘들다. 진기함과 김자홍이 저승의 관문을 통과하는 와중에 조연자와의 만남이 일어난다. 지하철에서 내복을 사준 할머니가 삼도천에서 위험에 빠진 김자홍 일행을 도와주고, 염라대왕의 도움으로 더욱 강한 기계를 만들어 어려운 장애물을 통과할 수 있었다. 영웅의 면모를 가진 진기함도 포기하려던 순간마다 나타나는 이러한 도움들은 비록 저승이라도 노력하는 자에게 기회를 주는 공간임을 드러낸다.

(9) 대결

진기함은 도산지옥, 화당지옥, 한빙지옥, 검수지옥, 발설지옥, 독사지옥, 거해지옥을 지키는 저승시왕들과 김자홍의 죄를 두고 지략 대결을 벌인다. 관문수호자이자 그림자인 저승시왕과의 대결, 그리고 지옥과 지옥 사이에 존재하는 업관과 같은 장애물들도 존재한다. 이 대결들은 진기함에게 매번 벼랑 끝의 시험과도 같다. 한 번이라도 실수하면 그대로 영웅을 파멸시킨다. 그리고 단계가 높아질수록 그림자와의 대결 더욱 힘들어진다. 진기함은 뛰어난 변호 능력으로 지옥과 장애물을 무사히 통과한다. 도산지옥에서 마지막 조에 들어간 계획, 한빙지옥의 죄수 포화 상황을 미리 파악하여 전략을 짰 것, 업관에서 손발이 잘릴 것을 예상해 서천식물원에서 특별한 꽃을 구해온 것, 검수지옥의 칼날을 무마시키는 기름

등 각 지옥을 통과할 때마다 진기한 변호사가 보여준 기지(機智)들은 남들과 다른 접근 방법을 보여주는 진기한만의 영웅적 능력의 승리이다.

(10) 귀환

진기한의 도움으로 각 지옥을 통과한 김자홍은 인간으로 환생하여 이승으로 돌아올 수 있는 자격을 획득한다. 진기한은 자신의 첫 변호인인 김자홍에 대한 변호를 무사히 마치고 귀환의 길에 오른다.

(11) 난제의 해결

여기서는 새로운 과제가 주어지는 난제는 나타나지 않는다.

(12) 보상과 신격화

김자홍은 지옥을 모두 통과한 보상으로 인간으로 환생하여 이승으로 귀환하게 된다. 그리고 평범한 영혼이 인간으로 환생하는 것에 결정적 역할을 한 진기한은 염라대왕이 탐낼 정도로 뛰어난 변호사로서 능력을 인정받게 된다. 이러한 여정을 통해 진기한은 저승의 최고 변호사로 신격화된다.

4.2.1.3 「신과 함께 - 저승편」의 스토리 구성 전략

(1) 결핍의 세계 - 죽음의 세계 진입을 통한 삶의 결핍

「신과 함께 - 저승편」의 결핍의 문제는 삶과 죽음의 문제로 나타난다. 어떻게 살아야 할 것인가에 대한 문제의식을 삶이 결핍된 죽음의 공간을 통해 보여준다. 그래서 이야기는 평범한 셀러리맨 김자홍 앞에 저승사자가 등장하면서부터 시작된다. 저승사자는 죽음에 이르러서야 불

수 있는 죽음을 상징하는 존재이다. 죽음이 팽배한 저승 세계는 삶의 결핍이 극대화된 공간이다. 이곳은 영혼들이 환생을 통해 삶을 회복하기 위해 저승의 시왕들의 심판을 받는 곳이다. 하지만 인간의 영혼은 저승의 시왕 앞에서 연약한 존재이다. 인간이 한 행동을 모두 꿰뚫고 있는 저승 세계에서 인간의 영혼은 발가벗겨진 채로 던져지게 된다. 죽음은 김자홍을 한 번도 경험하지 못한 낯선 세계인 저승으로 이끈다. 따라서 김자홍이 경험하는 저승 세계는 우리가 당연하게 생각하는 삶의 충만함이 상실된 공간에서 삶의 결핍을 극복하려는 여정의 시작으로 제시된다.

(2) 인식의 세계 - 신분은닉형 영웅

김자홍의 삶에 대한 결핍을 해소하기 위해서는 저승의 지옥을 통과하게 할 수 있도록 도와줄 수 있는 능력을 갖춘 인물이 요구된다. 그래서 등장한 인물이 진기한이다. 하지만 진기한은 저승의 국선변호사이다. 낡은 건물에 사무실을 마련하고, 월세와 공과금을 걱정해야 하는 진기한의 상황은 평범한 변호사에 지나지 않는다. 그러나 사실 진기한은 지장법률대학원을 수석으로 졸업한 인재이다. 200년 만에 나타난 신장형 변호사¹⁸⁵⁾로 모두의 기대를 한 몸에 받지만 그 모든 것을 뒤로하고 졸업식 전날 떠난다. 그리고 평범한 국선변호사가 된다. 진기한의 이러한 행동은 자신의 신분을 감추고 활약하는 영웅의 모습이다. 배트맨과 슈퍼맨과 같은 영웅들은 자신의 정체가 드러나는 것을 막기 위해 평범한 회사원 행세를 하고, 돈 많은 재벌집의 망나니 아들처럼 행동한다. 이렇게 자신의 본래의 신분을 숨기고 다른 신분으로 위장하는 영웅들을 신분은닉형 영웅이라 할 수 있다. 진기한 역시 신분은닉형 영웅에 해당한다. 진기한이 김자홍의 변호를 수행하기로 결심한 것처럼 신분은닉형 영웅의 모습은

185) 작품 속에서 가장 뛰어난 능력을 보유한 저승 변호사를 부르는 말이다.

대의를 위해 희생하는 것으로 나타난다.

(3) 대립의 세계 - 관문통과형 대립

진기한은 각기 다른 저승을 지나는 과정에서 저승시왕과의 대결이 반복된다. 저승시왕들은 김자홍의 일생에서 죄를 찾아내어 벌을 주려고 하는 적대세력으로 진기한과 대척점에 있다. 진기한과 김자홍 대 저승시왕의 대결에서 진기한 일행이 한 곳이라도 통과하지 못하면 김자홍은 지옥에 떨어지고 인간으로의 환생의 가능성은 줄어들며, 진기한의 도전은 실패로 끝이 난다. 실패를 할 경우 김자홍은 악한 영혼처럼 지옥에 빠지고 진기한은 평범한 변호사로서 능력을 인정받지 못하게 된다. 따라서 진기한은 자신의 영웅성을 증명하기 위해서는 대결에서의 승리가 필수적이다. 진기한 일행은 도산지옥, 화tang지옥, 한빙지옥, 검수지옥, 발설지옥, 독사지옥, 거해지옥을 차례로 통과하며 대결을 벌인다. 그래서 진기한 이야기의 대결 양상을 관문통과형이라 할 수 있다.

(4) 안정의 세계 - 환생을 통한 우주적 질서의 순환

진기한의 도움을 받은 김자홍은 인간으로 환생을 하게 된다. 즉, 진기한은 이야기의 최초의 결핍을 해소하고 자신이 원하던 세계의 질서를 획득한 것이다. 인간의 죽음의 과정을 거쳐 다시 삶을 얻는 것은 불교에서 말하는 윤회(輪廻)의 과정이다. 이것은 우리나라 무속신앙이 보여주는 우주적 질서라고 할 수 있다. 그런데 이야기 속에서는 이승에서의 삶이 저승의 심판에 영향을 미친다. 결국 저승에서의 삶의 회복을 위해서는 이승에서의 삶이 중요하며, 남을 속이지 않고 도우며 사는 삶의 자세가 우주적 질서에까지 영향을 미친다. 따라서 안정의 세계에서는 진기한의 영웅적 행위를 통해 삶의 결핍을 해결하면서 우주적 질서의 안정을 보여

준다고 하겠다.

이상 「신과 함께 - 신화편」을 제주신화 기반의 스토리 구성 전략을 통해 [표 4-7]과 같이 정리할 수 있다.

[표 4-7] 「신과 함께 - 저승편」의 스토리 구성 전략

스토리 구성단계	스토리 구성 요소	제주신화의 영웅의 여행
결핍의 세계	죽음의 세계 진입을 통한 삶의 결핍	김자홍의 죽음으로 인한 삶의 결핍
		김자홍의 저승 탐색
		담당 변호사의 부재
인식의 세계	신분은닉형 영웅	국선 변호사 진기한 등장
		김자홍의 평범한 삶에 대한 인식
		진기한의 변호 수락
대립의 세계	관문통과형 대립	영혼 심판 시작
		저승시왕과의 반복적인 재판 대결 할머니 등의 조력자와의 만남
안정의 세계	환생을 통한 우주적 질서의 순환	환생 결정
		의뢰자의 환생과 저승 최고의 변호사로 신격화

「신과 함께 - 저승편」의 스토리 구성 전략의 특징을 살펴보면 먼저 탐색자와 영웅의 분리가 일어나지 않는다는 점이다. 제주신화에서 탐색자는 영웅을 소환하고서는 원래의 자리로 되돌아간다. 하지만 이 작품에서는 결말에 이르기까지 영웅과 동행하며 수혜자로 전환되고 있다.

또한 영웅세력과 적대세력의 반복적 대립이 나타나고 있다는 점이다. 이 양상은 RPG 게임에 주로 나타나는 대결과 유사하다. 적대세력과의 반복적인 대결을 통해 성장하는 게임 서사와의 관련성을 엿볼 수 있다.

그리고 마지막으로 영웅에게 주어지는 난제의 과정이 나타나지 않는다는

점이다. 이것은 진기한이 신분은닉형 영웅이라는 점과 연관지어 생각해 볼 수 있다. 난제는 사회적 문제로 제시되는 경우가 많기 때문에 난제의 해결을 통해 영웅성은 사람들에게 드러나게 한다. 진기한은 김자홍을 인간으로 환생시키는 영웅성을 발휘했지만 다시 낯은 사무실로 되돌아가 자신의 영웅성을 숨기며 신분은닉형 영웅으로써의 정체성을 유지해 나간다고 볼 수 있다.

4.2.2 애니메이션 「고스트 메신저」 스토리텔링 분석

4.2.2.1 「고스트 메신저」의 스토리

2010년 스튜디오 애니멀에서 제작한 판타지 애니메이션 「고스트 메신저」는 귀신을 볼 수 있는 영적 능력을 타고난 꼬마강림이 악령을 퇴치하는 메신저인 강림도령의 소울폰을 우연히 습득하게 되면서 벌어지는 일을 다루고 있다. 「고스트 메신저」는 유아용 애니메이션이 주를 이루는 우리나라의 애니메이션 시장에서는 특이하게 12세 이상 청소년을 대상으로 하는 SF 애니메이션이다. OVA형태로 제작된 「고스트 메신저」는 마니아층을 중심으로 많은 관심을 끌었다. 2010년 1화 DVD가 출시되었고, 2014년에 2화 DVD가 출시되었다. 또한 2014년에 1화와 2화를 연결한 극장판도 개봉했다. 「고스트 메신저」는 강림 신화의 저승사자 모티프를 현대의 디지털 요소와 결합시킨 작품이다. 예술적으로 신화를 접근한 단편애니메이션들과는 달리 SF적인 요소를 강조한 상업적인 애니메이션이라는 점에서 차별성을 갖는다. 「고스트 메신저」 1화의 줄거리를 정리하면 다음과 같다.

- (1) 영혼(령)을 볼 수 있는 지닌 꼬마강림은 할아버지와 단둘이 살고 있다.
- (2) 꼬마강림은 친구를 통해 우연히 소울폰을 손에 넣는다. 소울폰 안에는 고스트 메신저 강림도령과 그가 퇴치한 강아지 악령이 갇혀 있다.
- (3) 고스트 메신저인 강림도령은 현상계에서 악령 퇴치 임무를 수행하던 중 뜻하지 않게 자신의 소울폰 안에 갇혀버린 것이다.
- (4) 강림도령은 꼬마강림에게 자신을 소울폰에서 꺼내줄 것을 부탁하지만, 꼬마강림은 그의 말을 무시해 버린다.
- (5) 꼬마강림은 소울폰을 가지고 놀다가 강림도령이 절대 풀어주지 말라고 경

고한 강아지 악령들을 풀어준다.

- (6) 어미 악령의 부름을 받은 강아지 악령들이 난폭해져 문제가 발생하자 꼬마강림은 어쩔 수 없이 강림도령을 꺼내준다.
- (7) 강림도령은 강아지 악령들을 뒤쫓아 간 끝에 어미 악령을 발견하고, 결계 안에서 어미 악령과 대결을 펼친다.
- (8) 함부로 들어갈 수 없는 결계 안으로 들어온 꼬마강림이 결정적인 순간에 강림도령이 놓친 소울폰을 이용해 어미 악령을 퇴치한다.
- (9) 강림도령이 방심한 사이에 꼬마강림에 의해 다시 소울폰에 갇힌다.

「고스트 메신저」의 경우 기존의 <차사본풀이>의 서사를 새롭게 재창조 하고 있다. 명계와 현상계의 구분, 그리고 저승사자라는 기본적인 설정을 제외하고는 전혀 다른 서사가 진행된다. 가장 큰 차이는 현실 세계에 디지털적인 요소를 결합시켰다는 점이다. 「고스트 메신저」의 디지털 세계는 매트릭스의 가상 세계처럼 에너지를 얻기 위한 세계이다. 「고스트 메신저」의 세계는 명계와 현상계로 나뉘며, 현상계의 중심에 명계가 위치하여 세계를 관리하고 유지하는 역할을 수행한다. 이 세계의 에너지원은 생명체이다. 생명체가 죽으면 기억과 에너지를 분리한 후 명계에 마련된 서버에 기억을 저장하고, 남은 에너지가 새로운 생명을 탄생시키는데 사용된다. 이 세계에서 활약하는 「고스트 메신저」는 이러한 순환을 거부하는 악령들을 디지털화하여 명계로 보내는 역할을 한다.¹⁸⁶⁾ 「고스트 메신저」가 사용하는 소울폰, 명계의 감시 시스템과 같은 요소들은 디지털 문명을 극대화한 장치들이다.

「고스트 메신저」에는 저승사자인 강림도령과 영(靈)을 볼 수 있는 꼬마강림을 비롯해 강림도령의 상관인 바리공주와 마고할미, 저승사자를 감찰하는 사라도령 등 <차사본풀이> 이외의 다른 신화 속의 인물들을

186) 「고스트 메신저」 홈페이지(<http://www.ghostmessenger.co.kr>)를 참고하였다.

기준이 성격과 다르게 설정함으로써 기존의 신화와의 차별화를 꾀하고 있다. 이렇게 볼 때 「고스트 메신저」는 <차사본풀이>의 저승사자와 저승 세계의 모티프만을 가지고 또 다른 세계관으로 새로운 이야기를 만들어낸 재창조의 사례라고 할 수 있다.¹⁸⁷⁾

4.2.2.2 「고스트 메신저」의 영웅의 여행

이상의 내용을 보여주고 있는 「고스트 메신저」의 서사를 제주신화의 영웅의 여행 서사 모델에 적용하여 분석해 보겠다. 먼저 주요 인물의 원형을 정리하면 [표 4-8]과 같다.

[표 4-8] 「고스트 메신저」의 주요 인물 분석

인물	특성	인물 원형
강림도령	강한 힘이 잠재되어 있는 저승사자. 염라대왕과 계약을 맺고 고스트 메신저가 되었다. 악령을 퇴치하다가 뜻하지 않게 소울폰에 갇힌다.	영웅
꼬마강림	보통 사람들 눈에는 보이지 않는 귀신을 일상적으로 접한다. 우연히 소울폰을 손에 넣었다가 강림도령을 만나게 된다.	탐색자 /변신자재자
바리낭자	언제나 강림도령이 일으킨 문제를 수습해주는 강림도령의 직속상관으로 세성편전(명계)의 지휘관을 맡고 있다.	전령 /조언자
마고	바리낭자의 상관으로 명계를 관리한다.	전령

강림도령은 디지털 세계의 고스트 메신저이자 영웅이다. 소울폰이라는

187) 「고스트 메신저」의 경우 아직 2화까지 밖에 진행이 되지 않았기에 기존의 서사와의 차이점을 분석하기에는 이른 감이 있다. 그러나 제시된 세계관과 인물 설정 등을 통해 기존의 <차사본풀이>와는 다른 세계관을 보여주고 있음을 확인할 수 있다.

디지털 문명의 도구를 가지고 악령을 퇴치하는 강림도령의 모습은 저승사자의 역할과 동일하지만 시대에 맞게 변화된 모습이다. 탐색자로 등장하는 꼬마강림은 귀신을 보는 특별한 능력을 갖고 있는 인간이다. 이 능력 때문에 다른 아이들과 잘 어울리지 못해 항상 외로움이 내재되어 있다. 그러나 꼬마강림의 호기심은 우연히 얻게 된 소울폰을 통해 고스트 메신저를 만나는 계기를 마련한다. 귀신을 보는 능력과 강림이 쳐 놓은 결계를 통과하는 등의 능력은 잠재되어 있는 꼬마강림의 신성성을 보여준다고 하겠다. 그러나 꼬마강림은 강림도령을 소울폰에 가두고 꺼내주지 않는 악한 면모를 보이기도 한다. 따라서 꼬마강림은 변신자재자의 역할도 함께 수행한다고 하겠다. 이 밖에 명계를 지키는 바라나자와 마고는 고스트 메신저들에게 정보를 제공하고 명령을 내리는 역할을 한다. 즉, 전령의 역할과 조연자의 역할이 공존한다고 하겠다.

(1) 결핍의 상황

이야기는 영혼을 보는 눈을 가진 꼬마강림의 등장으로 시작된다. 꼬마강림은 할아버지와 단둘이 살면서 골동품 가게를 운영하고 있다. 아직 어린 꼬마강림에게 부모가 부재한 상황은 가족에 대한 정이 부족한 내적 결핍의 상황이다. 더불어 꼬마강림의 영혼을 보는 능력은 무서운 아이라는 고정관념 때문에 친구들과의 거리감을 느끼게 하는 요소로 작용한다. 남들과 다르다는 것으로 인해 소외되는 꼬마강림의 상황은 사회적 결핍을 보여주고 있다.

(2) 탐색자의 탐색

그러던 중 꼬마강림은 반 친구가 의뢰한 물건인 소울폰을 획득하게 된다. 저승사자가 사용하는 소울폰은 이승과 저승을 연결하는 장치이다. 일

반 휴대폰과 비슷하면서도 조금 차이가 있어 보이는 소울폰은 꼬마강림의 호기심을 불러온다. 꼬마강림은 소울폰의 사용방법을 알아내려고 한다. 그러다 우연히 소울폰이 영혼을 저장할 수 있는 장치라는 것을 알게 된다. 이처럼 탐색자의 탐색은 새로운 정보를 습득하여 다음 단계로 진행이 되는 계기를 마련 한다.

(3) 잠재된 위협

꼬마강림의 손에 들어간 소울폰으로 잠재된 위협에 빠진다. 소울폰에는 저승사자가 퇴치한 악령들이 저장되어 있기 때문이다. 꼬마강림은 소울폰을 장난감처럼 가지고 놀다가 결국 악령들을 풀어주고 만다. 악령들은 풀려난 악령들 때문에 언제 어디서 발생할지 모르는 위험이 도사리는 상황이 된다. 소울폰을 불완전하게 사용하는 꼬마강림의 행동은 이후 문제적 상황을 발생시킨다.

(4) 영웅의 등장

꼬마강림은 소울폰에 간혀 있는 강림도령을 발견한다. 이처럼 영웅인 강림도령의 등장은 소울폰을 매개로 이루어진다. 고스트 메신저인 강림도령은 악령을 잡아 명계로 보내는 저승사자이다. 그렇기 때문에 강림도령은 꼬마강림에 의해 벌어진 문제적 상황을 해결할 수 있는 영웅이다. 강림도령의 등장으로 꼬마강림은 수혜자로 전환된다. 강림도령은 자아를 잃으면 몽달귀가 되는 결점을 가지고 있으면서도 저승사자의 역할을 수행하면서 공동체적 질서를 유지하려는 집단 지향의 영웅으로 나타난다.

(5) 시험과 결핍의 인식

악령과 싸우던 도중에 실수로 소울폰에 갇히고만 강림도령은 소울폰 밖으로 나가기 위해서는 꼬마강림의 도움을 받아야 함을 인식한다. 이것은 자신의 결핍의 상태를 인식하는 것이다. 결국 스스로 나올 수 없음을 알게 된 강림도령은 소울폰을 다룰 수 있는 꼬마강림에게 도움을 요청하지만 꼬마강림은 강림도령을 풀어주지 않고 소울폰 안에 계속 가둬놓는다. 그렇게 강림도령의 시험은 계속된다. 더불어 저승사자가 없는 결핍의 세계도 지속된다.

(6) 모험의 수락

모험의 수락은 꼬마강림이 풀어준 악령들이 폭주하는 일이 발생하면서 시작된다. 불완전한 능력에 따른 실수로 인해 일어난 사건 때문에 꼬마강림은 혼란에 빠진다. 꼬마강림은 결국 문제를 해결하기 위해 강림도령을 소울폰에서 꺼내 줄 수밖에 없게 된다. 강림도령은 꼬마강림 때문에 생긴 문제를 해결하기 위해 꼬마강림에게서 소울폰을 되찾아 악령들을 퇴치하러 떠난다. 고스트 메신저로의 복귀이자 영웅으로의 부활이다.

(7) 특별한 세계로 진입

강림도령은 악령들을 퇴치하기 위해 그들이 모여 있는 공사장으로 진입한다. 이것은 특별한 존재를 만나기 위한 공간의 이동이다. 그리고 강림도령은 결계를 치면서 다른 세계와 차단한다. 이제 강림도령과 악령이 있는 세계와 외부세계는 단절된 공간이 된다.

(8) 시련과 조연자와의 만남

강림도령에게 시련은 시험과 동일한 순간에 일어난다. 소울폰 안에 갇힌 순간부터 시련의 시작이다. 이 시련은 기존의 조연자인 바리남자와의

단절까지 이어진다. 강림도령은 적대자와의 대결을 통해 새로운 조언자를 만나게 되는데 바로 꼬마강림이다. 꼬마강림은 강림도령이 쳐 놓은 결계를 자연스럽게 통과한다. 평범하지 않은 꼬마강림은 강림도령을 도와줄 잠재적 조언자로 변한다.

(9) 대결

강림도령은 세계의 질서를 혼란스럽게 하는 그림자인 악령과 대결을 벌인다. 소울폰을 자유자재로 사용하여 악령과 대치하는 강림도령은 저승사자로서 영웅적 면모를 발휘한다. 이 대결은 저승사자로서 역할을 유지할 수 있느냐를 결정하는 중요성을 띤다. 만약 강림도령이 패배할 경우 악령에 의한 혼란은 건잡을 수 없게 된다. 치열한 대결 끝에 무난히 강림도령이 승리 하는 듯했지만, 마지막 순간 악령의 몸부림에 꼬마강림이 위협해진다. 꼬마강림은 떨어진 소울폰을 들고 악령을 처치한다. 꼬마강림이 결계 안으로 자연스럽게 들어올 수 있는 것과 악령을 퇴치하는 능력을 보여준 것은 꼬마강림이 평범한 인간 존재가 아님을 제시하는 단서이며, 강림도령과 꼬마강림 간의 유사성을 보여주는 것이라 할 수 있다.

(10) 귀환

악령을 물리친 강림도령은 결계로 단절되어 있던 세계에서 임무를 마치고 현실 세계로 돌아온다. 실질적인 공간 이동은 나타나지 않지만 결계가 쳐진 공간과 결계가 해제된 공간은 성격이 다르다. 따라서 결계의 공간에서 현실의 공간으로 돌아오는 것을 귀환의 길로 볼 수 있다.

(11) 난제 해결

그러나 소울폰은 다시 꼬마강림의 손으로 넘어간 상태이다. 강림도령

은 손 써볼 새도 없이 소울폰에 다시 갇히는 신세가 된다. 영웅 앞에 주어진 난제가 부정적으로 해결되는 독특한 상황이다.

(12) 보상과 신격화

결국 강림도령의 결핍은 잠시 해결되었다가 다시 원점으로 돌아온다. 이것은 「고스트 메신저」가 시리즈물이기 때문에 보이는 특징이라고 할 수 있다. 보상은 오히려 소울폰을 다시 손에 넣은 꼬마강림에게로 향했다고 할 수 있다. 꼬마강림은 소울폰을 제대로 다룰 수 있게 되면서 이전보다 높은 능력을 가진 존재가 된다. 대신 강림도령은 두 세계의 혼란을 막고 균형을 유지했다는 보상을 얻는다.

4.2.2.3 「고스트 메신저」의 스토리 구성 전략

(1) 결핍의 세계 - 소외된 존재의 사회적 결핍

고스트메신저의 결핍의 세계는 특별한 존재에 대한 사회적 문제로 나타난다. 꼬마강림은 귀신을 볼 수 있는 능력을 가졌다. 하지만 이 능력 때문에 친구들과 어울리지 못한다. 다른 아이들에게 꼬마강림은 두려움과 부러움이 공존하는 존재이다. 영화 「엑스맨(X-Men, 2000)」에서 돌연변이들에 대한 인간들의 부정적인 시선 때문에 사건이 발생하듯이 소수의 존재들이 사회 공동체의 벽을 깨기는 쉽지 않다. 「고스트 메신저」에서도 영혼을 볼 수 있는 특별한 능력을 보유한 꼬마강림이 공동체에서 소외당하는 현실을 보여준다. 또한 꼬마강림은 부모가 부재한 상황이다. 더구나 어머니가 귀신에게 잡혀간 트라우마를 갖고 있다. 이렇게 꼬마강림은 개인적 결핍과 사회적 결핍을 복합적으로 내포한 인물로 등장한다. 그 중 가장 문제가 되는 결핍은 자신을 그대로 인정해 주는 사

람이 없다는 점이다.

(2) 인식의 세계 - 이계연결형 영웅

꼬마강림의 삶의 결핍을 해소하기 위해서는 꼬마강림의 독특한 능력인 령(靈)을 보는 능력을 인정해 줄 인물이 필요하다. 그러한 영웅의 역할을 수행하는 것이 고스트 메신저 강림도령이다. 고스트 메신저인 강림도령은 이승에서 활동하지만 저승과 소통하며 이승의 영혼을 저승에 보내는 인물이다. 즉, 이승과 저승 두 세계에 걸쳐진 인물이다. 이와 같은 인물은 영화 「콘스탄틴(Constantine, 2005)」에서 찾을 수 있다. 콘스탄틴은 현실과 지옥을 방문할 수 있는 독특한 능력을 가진 인물로서 두 세계의 경계를 깨뜨리려는 지옥의 악령들을 퇴치한다. 이처럼 두 세계를 인식할 수 있는 인물들을 이계연결형 영웅이라 할 수 있다. 강림도령이 바로 이계연결형 영웅에 해당한다. 이계연결형 영웅은 두 세계의 균형을 위해 수호자의 역할을 하는 것으로 나타난다. 강림도령은 꼬마강림처럼 령(靈)을 볼 수 있는 존재이다. 꼬마강림의 입장에서는 자신과 동일한 유형의 인물을 만나면서 새로운 삶의 실마리를 찾는 계기가 된다.

(3) 대립의 세계 - 균형과 균열의 대립

「고스트 메신저」의 대립의 세계에서는 두 세계의 질서를 지키려는 강림도령과 순환을 거부하는 악령 간의 대립이 나타난다. 강림도령은 악령들을 퇴치하여 명계로 보내야 하고, 악령들은 령의 상태로라도 이승에서의 삶을 지속하려 한다. 강림도령은 악령들을 퇴치하면서 자신의 영웅성을 증명하게 된다. 디지털 문명에서의 균형은 현상계와 명계의 생명 에너지 순환이 제대로 이루어지게 하는 것이다. 따라서 강림도령은 에너지 순환의 균형을 위해 꼭 필요한 인물이다. 하지만 꼬마강림은 우연히

습득한 소울폰에 갇힌 강림도령을 꺼내주지 않는다. 이것은 강림도령과 꼬마강림의 대립이다. 이러한 대립은 강림도령이 나오지 못하는 상황이 지속될수록 균열의 심화를 가져온다. 따라서 대립의 세계에서는 강림도령과 꼬마강림 간의 대립, 강림도령과 악령, 꼬마강림과 악령과의 대립을 통해 삼각대립의 구조를 보여주고 있다고 하겠다.

(4) 안정의 세계 - 현상계와 이계세계의 균형 유지

강림도령이 소울폰으로 악령을 퇴치한 것으로 두 세계의 균형은 유지된다. 균열의 위험을 가져오는 악령은 명계로 전송되었고, 두 세계는 다시 안정을 찾는다. 이것은 우주적 차원에서의 현실계와 명계의 균형을 이룬 것이다. 여기에 강림도령과 꼬마강림 사이에서의 대립에 따른 난제가 다시 드러나는데, 결국 꼬마강림이 소울폰을 차지하면서 강림도령은 다시 소울폰에 갇히는 신세가 되는 것으로 안정의 세계로 접어든다. 겉으로는 안정의 모습이지만 강림도령이 소울폰에 갇힘으로써 사실은 결핍의 세계로 다시 되돌아 간 것이다. 이것은 「고스트 메신저」 시리즈의 다음 이야기를 위한 복선이 된다. 따라서 안정의 세계에서는 강림도령의 영웅적 행위를 통해 두 세계의 균형을 유지하는 것을 보여주고 있다.

이상 「고스트 메신저」를 제주신화 기반의 스토리 구성 전략을 통해 [표 4-9]와 같이 정리할 수 있다.

[표 4-9] 「고스트 메신저」의 스토리 구성 전략

스토리 구성 단계	스토리 구성 요소	제주신화의 영웅의 여행
결핍의 세계	소외된 존재의 사회적 결핍	귀신을 보는 꼬마강림의 소외된 삶
		꼬마강림의 서울폰 탐색
		악령이 풀려남
인식의 세계	이계연결형 영웅	저승사자 강림도령 등장
		서울폰에서 탈출하지 못함
		악령의 폭주와 강림도령의 복귀
대립의 세계	균형과 균열의 대립	악령 퇴치를 위해 단절된 공간 구축
		바리데기와 교신 불가
		꼬마강림의 도움으로 악령을 물리침
안정의 세계	현실계와 이계세계의 균형 유지	단절된 공간에서 현실 세계로 귀환
		강림도령이 서울폰에 다시 갇힘
		세계의 균형이 유지됨

「고스트 메신저」의 스토리 구성의 특징은 악령을 물리치면서 세계의 균형을 위협하는 문제는 해결이 되지만 서울폰에 갇히는 강림도령의 개인적 결핍은 해소되지 않는다는 점이다. 즉, 개인적인 결핍과 사회적인 결핍이 분리되어 제시되고 있음을 알 수 있다. 따라서 사회적 결핍의 해소가 반드시 개인적 결핍의 해소로 이어지는 것은 아니라는 것을 알 수 있다.

또한 「고스트 메신저」에서는 영웅이 성장하는 모습은 나타나지 않는다. 영웅인 강림도령은 이미 저승사자로서 능력을 겸비한 인물로 등장한다. 앞서 「신과 함께」의 진기한과 유사한 양상의 영웅이다. 그래서 진기한이 김자홍의 영혼을 도와주듯이 강림도령 역시 자신이 보유한 능력으로 수혜자인 꼬마강림을 성장시키는 인물형이라고 할 수 있다. 이것은 이계를 연결하는 영웅의 특성과 관련하여 생각할 수 있는데, 두 세계를 자유롭게 왕래하면서 하나의 세계에서 고립되어 있는 인물들을 구하는 영웅의 모습으로 파악할 수 있다.

4.2.3 소설 「집으로 가는 길」 스토리텔링 분석

4.2.3.1 「집으로 가는 길」의 스토리

이명인의 「집으로 가는 길」은 제주신화의 여러 인물들을 인간으로 설정하여 등장 인물로 내세운 장편소설이다. ‘강림’을 중심으로 한 채운과의 사랑과 숨겨진 가족사를 통해 전개되는 이야기이다. 이 작품과 제주신화와의 관련성은 등장 인물의 이름에서 찾을 수 있다. <세경본풀이>의 문도령과 자청비에서 차용한 문홍로와 청비, 설문대할망 신화에서 차용한 설씨, <차사본풀이>에서 차용한 강림, <서귀포본향당본풀이>에서 차용한 상국 등의 이름에서 신화의 서사를 반영하고 있음을 알 수 있다. 이 작품은 <세경본풀이>의 문도령과 자청비의 이야기를 근간으로 하면서도 강림이라는 인물이 이야기를 이끌어가는 중요한 역할을 하고 있다. 「집으로 가는 길」의 서사를 정리하면 다음과 같다.

- (1) 강림이 청비를 닮은 해녀 그림을 가져온 후부터 홍로 주변에는 좋지 않은 일이 계속 일어난다.
- (2) 무병(巫病)으로 인해 청비의 얼굴만 그리는 채운은 남편과 이혼하고 제주로 돌아온다.
- (3) 30년 전 홍로와 청비는 구덕혼사를 맺은 사이로 미래를 약속했지만, 홍로는 아버지가 죽자 집안의 빚 때문에 어머니 설씨와 함께 제주도를 몰래 떠난다.
- (4) 홍로의 아이를 가진 청비는 상국과 함께 살면서 채운을 낳고, 아이를 위해 무리하게 물질을 나갔다가 죽는다. 상국은 청비를 자신의 딸처럼 키운다.
- (5) 강림은 우연히 보게 된 채운의 그림에서 웬지 모를 낯익은 느낌을 받아

제주로 이주하고, 채운의 집에 하숙을 하면서까지 적극적인 관심을 보인다.

- (6) 강림의 끈질긴 구애에 채운은 마음을 연다. 하지만 옆에서 둘의 관계가 가까워지는 것을 지켜보는 상국은 마음이 썩 내키지 않는다.
- (7) 채운의 전 남편 수영이 아이를 데리고 찾아와 재결합의 내색을 보이지만 채운은 거절한다.
- (8) 어머니 사라의 병환으로 서울에 간 강림은 채운과의 결혼에 자신의 확고한 결심을 알린다. 그 모습을 보는 홍로는 불안감을 느낀다.
- (9) 채운은 아이에 대한 그리움 때문에 전 남편의 집을 찾아가 아이를 몰래 훔쳐보면서 엄마로서 자신의 존재를 깨닫는다. 그리고 강림의 아이를 임신했음을 알게 된다.
- (10) 홍로는 제주에 내려와 채운을 만난다. 그리고 30년 전 죽은 아버지를 몰래 묻은 곳을 찾아가지만, 완전히 바뀌어 버린 환경에 찾지 못하고 허망함을 느낀다.
- (11) 홍로는 채운의 차고 있던 칠팔굴 조개목걸이에서 과거 자신이 청비에게 선물했던 목걸이를 떠올린다.
- (12) 홍로가 제주를 다녀오고 나서 얼마 후 어머니 설씨가 죽자, 홍로는 설씨의 유골을 고향인 제주에 가서 뿌린다.
- (13) 홍로는 강림에게서 그림 속 주인공이 채운의 어머니라는 충격적인 사실을 듣는다.
- (14) 홍로는 조개껍데기 목걸이와 상국과의 대화를 통해 자신과 청비가 부너지간임을 확인한다.
- (15) 강림은 파리로 떠나고, 홍로와 청비는 삼매봉에 올라 청비가 보고 싶어했던 별을 함께 본다.

이 작품에서 강림은 자신의 진정한 사랑을 성취하려는 인간이다. 그는 채운과의 사랑을 성취하기 위해 직장을 옮기고, 채운의 집에서 하숙을 하며 가까워지려고 노력한다. 강림의 채운에 대한 사랑은 무의식 중에

채운이 그린 청비의 그림을 보게 된 것이 발단이 되어 사랑으로 발전된다. 하지만 조건이 맞지 않는 둘의 사랑은 순탄치 않게 반대에 부딪힌다. 채운이 이혼녀임을 알게 된 강림의 가족들은 반대자가 되어 둘 사이를 가로막는다. 채운의 어머니나 다름없는 상국 역시 반대자로서 채운이 전남편과 재결합하기를 더 원한다. 결정적으로 홍로와 채운의 부녀 관계가 밝혀지고, 강림과 채운이 이복남매란 사실이 드러나면서 강림이 원했던 사랑은 이루어지지 않고, 둘은 이별을 맞이한다.

이 작품은 신화 속의 인물인 강림, 홍로, 설씨 등의 인물들을 인간화시켜 등장시키는 것이 특징이다. <차사본풀이>에서 강림은 저승에 가서 염라대왕을 불러오고, 이승과 저승을 왕래하는 저승사자가 되는 등의 영웅적인 모습을 보여준다. 거기다 부인을 열여덟 명이나 둘 정도로 연애편에 있어서도 자유로운 인물이다. 하지만 「집으로 가는 길」에서의 강림은 그림 그리는 것을 좋아하는 평범한 미술 선생님의 모습이다. 여자에 관심이 없던 강림은 우연히 만난 채운과 함께 있기 위해 제주로 떠나고, 그녀가 이혼의 경력과 아이가 있음을 알면서도 사랑을 고백한다. 즉, 채운과의 운명적인 사랑을 성취하기 위해 적극적으로 행동하는 인물이다.¹⁸⁸⁾

이처럼 신화와 소설에서의 강림의 성격은 상반된다. 신화에서는 인간의 한계를 넘어서 신의 영역에 도달한 강림은 이 작품에서 혈육이라는 운명의 굴레에 부딪혀 비극적 결말을 맞게 되는 영웅으로 그려지고 있다.

188) 김진철(2015a), 앞의 글, p.91.

4.2.3.2 「집으로 가는 길」의 영웅의 여행

이상의 내용을 보여주고 있는 「집으로 가는 길」의 강림의 서사를 제주신화의 영웅의 여행 서사에 적용하여 분석해 보겠다. 먼저 주요 인물의 원형을 정리하면 [표 4-10]과 같다.

[표 4-10] 「집으로 가는 길」 주요 인물 분석

인물	특성	인물 원형
강림	문홍로의 아들. 채운을 그림을 통해 알게 된 후 운명처럼 사랑하게 된다. 하지만 이복남매이란 사실을 알고 그녀를 떠난다.	영웅
채운	청비와 문홍로의 딸. 이혼 후 제주에서 강림을 만나 새로운 사랑을 시작하지만 강림과의 인연으로 홍로와의 혈연관계가 밝혀진다.	탐색자 /수혜자
문홍로	청비와의 인연을 뒤로하고 제주도를 몰래 떠나 살다 아들 강림에 의해 딸 채운을 만나게 된다.	탐색자 /그림자
청비	문홍로가 제주도를 몰래 떠난 뒤 채운을 낳아 혼자 기른다. 물질에 하다 죽음을 맞는다.	전령
설씨	문홍로의 어머니. 남편이 죽자 빚에 대한 부담으로 아들 문홍로와 함께 야반도주한다.	그림자
상국	청비가 죽은 후 채운과 함께 살며 어머니 역할을 한다.	변신자재자

강림은 채운에 대한 맹목적인 사랑을 추구하는 영웅으로 묘사된다. 한 여자만을 사랑하는 순정남의 면모를 보여준다. 기능면에서도 불가능한 난제를 해결하는 강림의 영웅성은 삭제되고, 그동안 만나지 못한 부녀의 만남을 돕는 가교 역할을 한다. 그리고 운명에 좌절하여 사랑에 실패하게 되는 영웅이다. 이러한 영웅의 수혜를 받는 것이 채운이다. 채운은 자신이 홍로의 딸임을 알지 못하다가 강림에 의해서 알게 된다. 문홍로는 결혼을 반대하는 것으로 또한 강림과 채운의 관계를 근친으로 만드는 인

물이라는 점에서 그림자의 역할을 수행한다고 볼 수 있다. 죽은 청비는 채운의 몸을 빌려 자신의 얼굴을 드러내는 전령관 유형의 인물이라 하겠다. 이 밖에 홍로의 어머니 설씨도 문홍로를 도와 그림자의 역할을 수행한다. 채운을 어릴 때부터 딸처럼 키운 상국은 강림과의 관계를 지지하다가 전 남편에게 돌아갈 것으로 요구하기도 한다. 즉, 변신자재자의 성격을 보인다고 할 수 있다. 이상의 내용을 보여주고 있는 「집으로 가는 길」의 서사를 제주신화의 영웅의 여행 서사 구조에 따라 분석해 보겠다.

(1) 결핍의 상황

탐색자로 등장하는 홍로의 일상 세계는 평온한 듯하다. 고깃집 사장으로 안정적인 삶을 영위하는 것처럼 보이는 홍로에게는 숨기고 있는 과거사가 존재한다. 제주도 출신이면서도 목포 출신으로 사람들을 속여야 하는 현실은 내적 결핍의 상황이다. 또 다른 탐색자 채운 역시 무병에 걸려 이혼을 했다. 아이마저 남편에게 넘기고, 삶의 의욕을 찾지 못하는 결핍을 보여준다.

(2) 탐색자의 탐색

채운이 무병에 걸려 그린 그림은 매번 한 사람의 얼굴이다. 마치 누군가에게 전달되어야 하는 그림처럼 동일하다. 그 그림 중 하나가 강림을 거쳐 홍로에게 전달되는데, 홍로는 그 해녀 그림에 불안을 느낀다. 그것은 자신의 결핍과 관련성이 느껴지기 때문이다.

(3) 잠재된 위협

잠재적 위협은 홍로의 과거사로 드러난다. 과거 연인 관계였던 홍로와 청비의 이별, 청비 혼자서 낳은 홍로의 딸 등의 과거사는 아무도 말을

꺼내진 않지만 미래의 어느 순간에 밝혀질 비밀로 잠재된 위협이다.

(4) 영웅의 등장

강림은 채운의 해녀 그림을 본 뒤에 알 수 없는 낯익음에 이끌려 제주도도로 전근을 선택하는 결정을 하면서 채운의 삶의 지루함을 극복하게 해 줄 인물로 등장한다. 강림은 부모님의 말이면 순종하지만 진실한 삶을 찾기를 원하는 고독한 영웅에 해당한다. 그리고 공통의 과거사를 갖고 있는 홍로와 청비를 의도치 않게 이어줄 영웅이다.

(5) 시험과 결핍에 대한 인식

채운을 따라 제주도로 내려간 강림은 자신이 원하던 삶의 중요한 부분이 사랑임을 인식한다. 그리고 채운을 향한 마음을 표현하지만 이혼녀에 아이도 있는 채운은 강림과 거리를 두려고 한다. 채운의 불확실한 태도는 강림에게 시험으로 다가온다.

(6) 모험의 수락

강림은 채운의 마음을 얻기 위해 채운의 집 다락방에 하숙으로 들어간다. 강림에게는 사랑을 쟁취하기 위한 시도이다. 강림에게는 채운의 마음을 얻는 것이 모험과 다름없다. 그런 점에서 하숙을 하는 것은 본격적인 도전에 나선 행위이다.

(7) 특별한 세계로 진입

결국 강림과 채운은 사랑에 빠진다. 아이가 있는 이혼녀와 미혼남의 사랑이 시작된다. 그리고 둘은 결혼을하기로 약속한다. 하지만 홍로와 채운의 관계를 알지 못하는 둘은 앞으로 폭로될 진실을 향해 특별한 세

계로 진입을 한 것이다.

(8) 시련과 조연자와의 만남

강림은 채운과의 결혼을 위해 가족들을 설득해야 하는 시련을 맞이한다. 그러나 가족들은 강림과 채운의 결혼을 탐탁지 않게 여긴다. 결국 강림과 가족들은 영웅과 그림자로서 대립하게 된다. 또한 채운은 전 남편과의 사이에서 낳은 아이에 대한 미련으로 괴로워한다. 하지만 강림의 도움으로 인해 위기를 넘긴다.

(9) 대결

강림과 가족들은 충돌한다. 둘의 충돌은 공존할 수 없는 결과를 낳는다. 강림은 결국 결혼을 선언해 버린다. 가족들은 강림을 말릴 수 있는 방안을 찾지만 실패한다. 결국 홍로는 30년 만에 고향을 찾아 채운을 만나기로 한다.

(10) 귀환

고향에 귀환한 홍로는 강림이 눈치 채지 못하게 아버지를 몰래 묻은 곳을 찾아가지만 변화한 환경 때문에 찾지 못한다. 채운을 만난 홍로는 채운의 소개목걸이를 보며 청비에게 건네던 자신의 낫익은 소개목걸이를 떠올린다. 그 후 설씨의 죽음으로 홍로는 다시 한 번 제주도 운명의 귀환을 하게 된다.

(11) 난제의 해결

난제였던 불안의 원인이 비로소 밝혀진다. 홍로는 청비가 남긴 소개목걸이와 상국과의 대화를 통해 채운이 자신의 딸임을 확인하게 된다. 강

림은 배다른 누이인 채운과의 결혼을 포기하고 해외로 떠난다. 난제는 해결이 되었지만 영웅에게 부정적인 영향을 미친다.

(12) 보상과 신격화

영웅은 자신을 희생하여 아버지와 딸의 혈육을 찾아준 것으로 보상 아닌 보상을 받게 된다. 강림과 채운의 사랑에 대한 보상은 채운이 잉태하고 있는 아기라고 할 수 있지만, 제대로 된 보상은 아니며, 이야기는 열린 결말을 보여주면서 끝이 난다.

4.2.3.3 「집으로 가는 길」의 스토리 구성 전략

(1) 결핍의 세계 - 숨겨진 비밀로 인한 결핍

「집으로 가는 길」에서는 숨겨진 비밀로 인한 결핍의 문제를 보여준다. 홍로와 설씨에게 현재의 평온한 삶은 자신들이 숨겨온 비밀에서 기인한다. 안정적인 것처럼 보이는 현실은 빗을 피해 고향을 도망쳐 나온 홍로와 설씨의 밝힐 수 없는 과거를 숨기면서 얻을 수 있었던 것들이다. 하지만 그 대가로 가족들에게조차 고향에 대해 함구해야 하고, 부녀 사이에 해당하는 홍로와 채운이 서로를 모른 채 부재 상황 속에서 살아가야 하는 결핍의 세계에 처한다. 그리고 이 비밀은 언제 밝혀질지 모르는 불안정한 세계를 만든다. 또한 이러한 비밀의 피해자인 채운은 자신도 모르게 청비의 그림을 그리는 무병에 걸려 이혼을 하게 되고, 가족과 떨어져 지내야 하는 상황에 처한다. 즉, 숨겨진 비밀은 비밀과 관련된 사람들에게 결핍을 가져다주는 불행의 씨앗과도 같다.

(2) 인식의 세계 - 관습도전형 영웅

숨겨진 비밀을 해소할 영웅으로 등장한 인물이 홍로의 아들 강림이다. 숨겨진 비밀을 밝히기 위해서는 지금까지 유지되어온 질서를 깨뜨리는 과정이 요구된다. 즉, 관습에 도전하는 영웅의 모습이다. 드라마 「성균관 스캔들」에서 여성의 몸으로 남장을 하고 여자들이 들어갈 수 없는 성균관에서 생활하는 것과 같이 기존의 관습에 도전하려는 영웅들을 관습도전형 영웅이라 할 수 있다. 「집으로 가는 길」에서 강림이 바로 그러한 역할을 수행한다. 강림은 이혼의 경험과 자식까지 있는 채운과의 결혼을 결심한다. 강림의 가족 입장에서는 관습적으로 반대할 수밖에 없는 결혼이다. 이와 같이 관습도전형 영웅은 사람들의 고정관념을 뛰어넘는 행위를 하는 것으로 나타난다.

(3) 대립의 세계 - 관습의 유지와 파괴의 대립

대립의 세계에서는 관습을 유지하려는 세력과 파괴하려는 세력 간의 대결의 양상을 보인다. 관습을 유지하려는 세력은 결혼을 반대하는 강림의 가족들이다. 조건이 좋지 않은 채운과의 결혼을 거부하면서 관습을 유지하려 한다. 관습을 파괴하려는 세력은 강림과 채운이다. 관습보다 본질적인 사랑에 중요한 가치를 두고 강림의 가족들과 대립한다. 두 세력 간의 대립은 항상 관습을 파괴하려는 세력이 외로운 싸움을 하게 된다. 강림과 채운도 조력자 없이 자신들의 사랑을 이루려고 한다.

(4) 안정의 세계 - 숨겨진 비밀의 폭로와 영웅의 비극적 패배

「집으로 가는 길」에서는 결국 숨겨진 비밀이었던 채운과 홍로의 부녀 관계가 폭로되면서 강림과 채운과의 관계가 관습적 난관에서 근친이라는 금기로 강화된다. 결국 강림은 금기의 벽에 부딪혀 채운과의 결혼

을 포기한다. 사회적 금기에 의해 영웅이 비극적 패배를 맞는 것이다. 그래서 관습에 도전하는 영웅의 패배로 관습은 유지되고, 안정을 찾는다. 영웅은 실패한 공간에 머물 수 없다. 그래서 강림은 해외로 떠나는 선택을 하게 된다. 그렇지만 영웅의 도전은 무의미하게 끝나지 않고, 미래를 위한 변화의 조짐을 남겨놓는다. 그것은 채운의 배 속에서 자라는 강림의 아기와 홍로와 채운의 부녀관계 확인으로 보여준다고 하겠다.

이상 「집으로 가는 길」을 제주신화 기반의 스토리 구성 전략을 통해 [표 4-11]과 같이 정리할 수 있다.

[표 4-11] 「집으로 가는 길」의 스토리 구성 전략

스토리 구성단계	스토리 구성 요소	제주신화의 영웅의 여행
결핍의 세계	숨겨진 비밀로 인한 결핍	과거를 숨겨야 하는 홍로의 결핍 이혼녀에 무병이 걸린 채운의 삶의 결핍
		한 사람의 얼굴만 그리는 채운 강림이 가져온 그림으로 인한 홍로의 불안함
		사랑하는 청비를 두고 제주를 떠나야 했던 홍로의 과거사
인식의 세계	관습도전형 영웅	강림의 제주행
		강림과 채운의 만남
		강림의 채운에 대한 적극적 구애
대립의 세계	관습의 유지와 파괴의 대립	강림과 채운의 결혼 약속
		강림 가족의 결혼 반대
		강림과 가족의 충돌
안정의 세계	숨겨진 비밀의 폭로와 영웅의 비극적 패배	홍로의 제주 귀환
		홍로와 채운의 부녀관계가 밝혀짐
		떠나는 강림과 딸을 찾은 홍로

「집으로 가는 길」의 스토리 구성 전략의 특징은 먼저 홍로와 채운이라는 두 명의 탐색자가 등장하고 있다는 점이다. 이것은 다른 사람을 영웅으로 해석해도 동일하게 나타난다. 홍로를 영웅으로 했을 때는 강림과 채운이, 채운을 영웅으로 했을 때는 홍로와 강림이 탐색자의 역할을 한다. 그런 점에서 볼 때 세 명의 인물의 비중이 동일하게 그려지고 있다는 것을 알 수 있다.

또한 영웅이 새로 태어나거나 다른 곳에 있는 존재가 아니라 현재 함께 살아가고 있는 인물이다. 다만 자각하지 못했을 뿐이다. 그래서 강림은 탐색자인 채운과의 만남을 통해 영웅의 길을 걷게 된다. 강림은 채운과의 만남을 통한 행복의 상태에서 홍로의 과거사로 인해 불행의 상태로 전환된다. 즉, 아무것도 모르던 상태에서 인식을 통해 불행의 상태로 바뀌는 형태로 마이클 티어노가 제시한 “복합 비극”에 해당한다.¹⁸⁹⁾

그리고 탐색자인 홍로가 결말에 이르러 중심 인물로 복귀하고 있다는 점이 특징이다. 은밀한 과거사를 간직한 홍로가 제주로 귀환한 이후의 이야기에서 홍로가 중심 인물로 부각되면 주인공의 역할을 한다. 과거사가 폭로된 이후에는 이런 경향이 더욱 강화된다. 이것은 관습에 패배한 영웅의 상황과 관련된다. 패배한 영웅은 더 이상 주인공의 역할을 수행하지 못하고 자리를 내주는 것으로 나타난다. 이러한 양상은 비극적 결말을 보이는 장르나 콘텐츠에서 주로 나타나는 형태라고 볼 수 있다.

189) 마이클 티어노는 아리스토텔레스가 『시학』에서 구분한 네 가지 비극을 영화에 적용하여 ‘복합 비극’, ‘고통의 비극’, ‘성격 비극’, ‘스펙터클 비극’으로 정리했다. ‘복합 비극’은 주인공이 인식의 전환(모름에서 앎으로)을 통해 운명의 변화를 겪는 것을 말하고, ‘고통의 비극’은 육체적·정신적 고통을 수반하는 것을 말하며, ‘성격 비극’은 인물의 개성과 특징을 강조하는 것이며, ‘스펙터클 비극’은 시각적으로(음향의 효과도 포함하여) 강렬한 느낌을 보여주는 것을 말한다. (Michael Tierno, 『스토리텔링의 비밀』, 김윤철 역, 아우라, 2008, pp.79-84.)

4.3 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링을 위한 제언

앞서 살펴본 제주신화 스토리텔링 전략을 기반으로 이야기 산업에서 제주신화 콘텐츠 스토리텔링의 활성화를 위한 제언을 다음과 같이 제시하고자 한다.

4.3.1 현재성의 투영을 통한 공감대 확보

제주신화와 같이 알 수 없는 옛날을 배경으로 하는 이야기들은 과거의 사고가 반영되어 있어 오늘날의 사람들이 공감하기 힘든 요소들이 많다. 이러한 간극을 없애기 위해서는 현재성의 투영이 필요하다. 이러한 전략은 신화 인물의 현대적 묘사, 현대적 사건의 반영, 현대적 배경으로의 전환 등으로 나타난다. 또한 현대적 가치를 상징적으로 반영하여 드러내기도 한다. 그러나 현재성은 단순히 현재의 요소들을 반영하는 것에 그치는 것이 아니다. 바흐친이 소설의 현재성을 “체험되는 것으로서의 시간, 그 시간과 과거의 관계, 그 시간이 언제나 지향하는 가까운 미래의 가치 등에 대한 감각”¹⁹⁰⁾이라고 본 것에서 미루어볼 때 현재성은 현재의 체험과 과거와의 관계, 그리고 미래의 전망을 함께 투영하는 것이라고 할 수 있다. 따라서 현재성의 투영은 현실 세계에 대한 작가의 해석을 기반으로 한다. 현실 세계를 과거와 현재의 괴리, 불완전한 정체성, 부조리한 현실, 새로운 질서에 대한 욕구 등 공감할 수 있는 결핍된 세계로 해석하고 이야기에 투영함으로써 공감대를 확보하는 것이다. 이것은 앞서 살펴본 스토리 구성 전략에서 ‘결핍의 세계’에서 자세히 표현되어야 할 요소이다. 현실의 문제 또는 변화에 대한 작가적 시각의 표출이다.

190) Gary Saul Morson·Caryl Emerson, 『바흐친의 산문학』, 오문석·차승기·이진형 역, 책세상, 2006, p.712.

「신과 함께」의 경우는 현대화된 저승의 모습을 통해 과거와 현재의 괴리감을 좁힌다. 전통적인 신화의 공간이 아니라 오늘날 인간들이 사는 공간과 크게 다르지 않다. 저승에서 사용하는 지하철, 자동차, 유람선과 같은 첨단 운송수단, 커피숍, 호텔 등의 휴게시설, 인터넷과 컴퓨터 등의 디지털 시스템, 변호사가 있는 재판 과정 등은 오늘날의 사람들이 거부감 없이 받아들일 수 있는 장치들이다. 이처럼 신화와의 거리감을 극복하고 친숙함을 느낄 수 있는 현대적 요소들은 공감대를 획득하는데 중요한 역할을 한다.

그리고 오늘날 사람들의 고민과 사회문제를 반영하여 시대성을 획득할 수도 있다. 앞서 살펴본 「돌아온 자청비」의 농사에 대한 무관심, 「제주도 할머니를 찾습니다」의 노인문제, 「마두의 말씨앗」의 부모 자식 간 소통의 부재 등은 오늘날 대부분의 사람이 마주하는 사회문제에 해당한다. 이처럼 당대의 부조리한 사회 구조를 비판 또는 풍자적으로 다루면서 고리타분한 옛날이야기가 아닌 바로 지금 우리의 이야기로 의미를 획득한다.

이와 더불어 시대를 뛰어넘는 보편적 가치를 신화 콘텐츠에 담아내는 전략도 중요하다. 「신과 함께 - 신화편」은 원형 신화의 이야기를 그대로 반영하고 있지만, ‘대별소별전’에서 사람들이 힘을 모아 해를 떨어뜨리는 행위를 통해 보여준 인간 자존에 대한 인식이라든지, ‘할락궁이전’에서 보여주는 가족의 소중함에 대한 깨달음, ‘녹두생이전’에서 녹두생이가 보여주는 이타적인 삶, 그리고 ‘강림전’에서 외모지상주의에 대한 비판과 같은 요소들은 비단 과거뿐만 아니라 오늘날에도 유효한 가치들이다. 이처럼 원형 신화에 대한 단순한 재현이 아니라 오늘날의 사람들이 추구해야 하는 보편적 가치로 재해석하는 것도 사람들의 공감을 얻을 수 있는 방법이다.

현대적 요소의 반영이 중요한 이유는 시대적 특징을 신화 콘텐츠로 발현하여 현재성을 획득하기 위해서이다. 「고스트 메신저」에서 디지털 요소를 반영하여 세계관을 구성한 것이 대표적인 사례이다. 「고스트 메신저」가 보여주는 디지털 세계는 신화와 가장 멀게 느껴지는 과학기술을 접목시킨 것이다. 즉, 아날로그적 세계관에 디지털 문화를 융합하여 새로운 세계관을 제시한다. 이러한 세계관은 과거와 가장 차별화되는 특징인 디지털 요소를 가장 잘 반영한다. 소셜폰을 통한 저장과 전송의 행위는 이제는 보편화된 스마트폰을 이용한 디지털 시대에 가장 빈번하게 일어나는 현상들이다. 이러한 요소의 적용 과정이 신화 콘텐츠의 현재성을 드러내는 방법이다.

따라서 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링에 있어서 과거의 재현에 머무를 것이 아니라 지속적인 현대적 요소와의 융합 또는 현대적 해석을 통해 새롭게 공감대를 확보하려는 전략이 요구된다고 하겠다.

4.3.2 원형성 유지를 통한 서사의 파생

제주신화를 어떻게 차용 또는 변형할 것인가에 대한 선택은 창작자의 의도와 목적에 따라 결정된다. 포터 애벗(H. Porter Abbott)이 매체 간의 각색에서 각색자는 “원하는 것을 훔쳐오고 나머지는 버린다”¹⁹¹⁾고 언급한 것처럼 신화의 원형을 그대로 유지하면서 흥미로운 이야기를 만들어 내는 것은 쉽지 않은 일이다.

신화를 소재로 한 콘텐츠는 작가의 상상력이 개입될수록 원형성을 상실하는 문제가 발생한다. 이것은 문화원형을 소재로 하는 콘텐츠에 늘 따라다니는 문제이다. 특히 역사적 사건을 다룬 팩션(faction) 장르에서 자주 볼 수 있는데, 드라마 「기황후(2013-2014)」에서 기황후에 대한 인물 묘사가 역사적 평가와 차이가 나면서 논란이 되었던 것이 그 사례이다. 신화 역시 사실적인 요소로 인식되지 않음에도 불구하고 이러한 논란에서 자유롭지 못하다. 이것은 채록된 신화를 고정된 원형으로 바라보는 시각이 많기 때문이다.

이러한 시각은 창작자들의 자유로운 창작을 방해하는 요소이다. 그래서 창작의 자유를 강조하는 사람들은 원본의 변형을 부정적으로 평가하는 시각을 비판한다. “원본에 손을 대지 않겠다고 하는 것은 각색의 가능성을 거세한 것과 같다”¹⁹²⁾고 까지 말하기도 한다. 하지만 신화를 창작의 의도와 목적에 맞게 변주하는 것과 더불어 신화의 의미와 가치를 함께 전달하는 것도 필요한 일이다. 따라서 더들리 앤두르(Dudley Andrew)의 말처럼 “각색에 있어서 성공 여부는 ‘충실하게 옮겼나’가 아니라 ‘나름의 풍부한 내용을 지니고 있는가’”¹⁹³⁾에 따라 판단해야 한다.

191) H. Porter Abbott, 『서사학 강의』, 우찬제·이소연·박상익·공성수 역, 문학과지성사, 2010, p.217.

192) 박은경(2015), 위의 책, p.229.

193) Dudley Andrew, 『영화 이론의 개념들』, 김시우 외 역, 시각과 언어, 1995, p.146.

이것은 스토리 구성 단계에서 ‘인식의 단계’에 나타나는 인간상 또는 영웅상의 문제와 연결된다. 사실 스토리를 그대로 재현하지 않는 이상 동일한 신화 속 인물과는 차이를 보이게 된다. 문제는 왜 신화 속 인물이 등장하게 되었으며, 과연 스토리가 요구하는 합당한 인간상으로 그려져 있는가 하는 것이다.

이러한 논의를 프로프는 민담의 변형의 유형을 예로 들어 살펴볼 수 있다. 프로프는 원형 모티프가 변형되는 양상에 따라 수사적 변형, 논리적 변형, 역사적 변형으로 구분했다. 수사적 변형은 원형 모티프가 확대, 유지 축소되는 경우, 논리적 변형은 원형 모티프의 논리와 대응되는 논리가 제시되는 경우, 역사적 변형은 사회, 역사적 변화에 따라 나타나는 변형을 말한다.¹⁹⁴⁾

프로프의 원형 모티프는 원형 모티프의 속성을 유지하면서도 의도에 따라, 상황에 따라, 주변 환경에 따라 변형 양상을 설명할 수 있다. 자청비신화는 ‘신분을 뛰어넘는 사랑’이라는 모티프를 보여준다. 이 원형 모티프는 「돌아온 자청비」에서 신성성을 상실한 자청비가 농사에 대한 사랑을 통해 인정을 받고 신성성을 회복하는 변형이 이루어진다. 이것은

194) Vladimir Propp, 『민담의 역사적 기원』, 최애리 역, 문학과지성사, 1990, p.18. 이인화는 프로프의 모티프의 세 가지 변형 유형을 ‘고상한 야만인’이란 요소에서 시작한 ‘미녀와 야수’ 모티프가 ‘미녀와 사랑스러운 야수(영화 「미녀와 야수」)’로 수사적 변형이, ‘야수를 사랑하지만 자살하는 미녀(소설 「마을에서 가장 예쁜 처녀」)’로 논리적 변형이, ‘64세의 미녀와 39세의 야수(소설 「베개」)’로 역사적 변형이 나타난다고 설명했다.(이인화(2014), 앞의 책, pp.93-95. 표 인용)

변형 단계	모티프	변형 예시	변형된 속성
이념형	고상한 야만인		
원형	미녀와 야수	잔드 M. L. 보몽의 동화 『미녀와 야수』 (1756)	미녀가 야수를 사랑한다.
수사적 변형	미녀와 사랑스러운 야수	장 콥토 감독의 영화 <미녀와 야수>(1946)	이상적인 남성상으로서의 야수
논리적 변형	야수를 사랑하지만 자살하는 미녀	찰스 부코스키의 소설 「마을에서 가장 예쁜 처녀」 (1967)	미녀가 야수와 결혼하려다가 자살한다.
역사적 변형	64세의 미녀와 39세의 야수	마르시아스 심의 소설 「베개」 (2000)	늙은 미녀가 젊은 야수를 사랑한다.

주체와 객체가 뒤바뀐 논리적 변형의 형태이다.

「하늘나무」에서는 역사적 변형이 나타난다. 공장이 상징하는 기계문명의 폭력은 현대 사회에 등장한 시대적 변화를 반영한다. 전쟁을 독려하는 포스터 공장에서 벗어나려는 소년은 하늘나라에 살고 있는 자청비를 동경하는 형태의 사랑으로 나타난다. 이를 통해 자청비에 대한 사랑은 평화에 대한 사랑으로 전환되고 자청비의 이미지는 인류가 추구해야 할 가치로 승화되는 독창성을 보여준다.

이처럼 여러 콘텐츠로 변형이 이루어지는 과정에서도 사랑의 성취와 관련된 자청비의 특성이 유지되는 것을 볼 수 있다. 또한 사람들이 밥맛을 잃어버릴 때 농사에 대한 사랑으로 농경신이 되는 연이, 기계문명에 매몰된 소년이 상상하는 평화로운 자청비의 모습은 스토리의 결핍에 합당한 인물로 등장하고 있다. 따라서 신화 콘텐츠의 스토리텔링에서는 원형의 속성에 대한 분석을 통해 원형을 반영하면서도 여러 가지 변형 방법을 통해 다양한 파생을 시도하는 전략이 필요하다고 하겠다.

4.3.3 신화 인물의 재해석을 통한 갈등의 강화

제주신화는 오랫동안 구전되어 오면서 이야기 요소들이 축소 또는 삭제되어 필요한 요소들만 남아있는 경우가 많다. 또한 신으로 좌정하기까지의 내력담이 대부분이어서 인물 간의 갈등이 간략하게 처리된다. 인물의 갈등은 이야기의 긴장감을 유지하고 흥미로운 사건을 유발한다. 그런 점에서 갈등의 강화는 경쟁력 있는 이야기 창작을 위해 중요한 요소이다.

갈등의 강화는 인물의 욕망을 구체화하는 것에서 시작된다. 노드롭 프라이(Northrop Frye)는 “이야기라는 측면에서 보면 신화는 우리가 상상할 수 있는 인간 욕망의 극한에 가까운 또는 그 극한에 있는 행위의 모방”¹⁹⁵⁾이라고 했다. 따라서 신화에 등장하는 인물의 욕망을 구체화하는 것은 갈등 관계를 강화하는 역할을 한다. 특히 주인공인 프로타고니스트(protagonist)와 적대자인 안타고니스트(antagonist)의 욕망은 공존할 수 없는 배타성을 보여주기 때문에 전체 이야기를 관통하는 대립의 중심 역할을 한다. 그리고 이러한 욕망의 대립이 강화될수록 이야기의 긴장감은 높아지고 인물 행동의 타당성을 획득한다. 또한 인물의 내면에서 벌어지는 양면성의 갈등에 대한 구체적인 표현 역시 인물에 생동감을 부여한다.¹⁹⁶⁾

이것은 스토리 구성 단계의 ‘대립의 세계’와 연관된다. 대립의 양상을 보여주는 ‘대립의 세계’에서는 영웅세력과 적대세력 간의 갈등이 클수록 긴장감을 높일 수 있다. 따라서 신화 콘텐츠의 성공적인 스토리텔링을 위해서는 인물의 재해석을 통해 흥미로운 갈등을 만들어 내는 것이 중요

195) Northrop Frye, 『비평의 해부』, 임철규 역, 한길사, 2000, p.269.

196) 외부의 적대자에 의한 외적 갈등과 주인공의 내적 갈등을 함께 보여주는 경우가 인물을 보다 생생하게 보여줄 수 있는 스토리라고 할 수 있다.(David Howard-Edward Mabley, 『시나리오 가이드』, 심산 역, 한겨레신문사, 1999, pp.54-55.)

하다. 여기에는 신화 인물의 성격을 변화시켜 갈등을 유발하거나 새로운 인물을 등장시켜 갈등을 강화하는 전략으로 드러낼 수 있다.

성격을 변화시키면 인물의 이미지가 전환되고, 그에 따라 갈등 양상도 변하게 된다. 뱀파이어의 경우 인간의 피를 빨아먹는 존재로 묘사되어 악마적인 이미지가 강했으나, 최근 「트와일라잇(Twilight, 2008)」에서와 같이 인간에게 해를 끼치지 않는 뱀파이어로 등장하면서 오히려 동경의 대상으로 그려지고 있다. 이 같은 성격의 변화는 기존의 인간 대 뱀파이어의 갈등을 ‘인간 + 착한 뱀파이어’ 대 ‘악한 뱀파이어’의 갈등으로 전환하면서 차별화된 갈등을 보여준다. 「돌아온 자청비」에서 남자에게 99번 퇴짜를 맞은 20대의 여성인 연이를 자청비의 화신으로 설정한 것도 진지한 성격으로만 등장하는 제주신화 인물의 성격을 변화시킨 사례라고 할 수 있다.

특히 악인형 인물의 재해석은 선한 인물이 주로 돋보이는 제주신화에 새로운 갈등을 제시할 수 있다. 그런 점에서 수명장자 인물에 대한 새로운 접근을 주목할 필요가 있다. <천지왕본풀이>에서 수명장자는 인간들을 수탈한 죄로 천지왕에 의해 징벌을 받고 사라지는 인물로 간단히 그려진다. 이와 달리 「신과 함께」에서는 짐승들을 길들이는 이승의 왕으로서 신을 위협할만한 능력을 갖춘 인물로 재해석된다. 이러한 설정은 하늘을 다스리는 천지왕의 아들들과 인간을 굴복시킨 수명장자의 대결이라는 갈등 요소로 부각된다.

또한 「야수의 노래」에서 수명장자는 과거 신들과 전쟁을 일으킨 야수들의 왕으로서 「해리포터」의 볼드모트와 같은 존재로 그려지고 있다. 그래서 수명장자를 중심으로 하는 야수 세력과 신들을 중심으로 하는 세력 간의 대결이라는 설정이 새로운 긴장감을 불어넣는 역할을 한다. 따라서 제주신화에 등장하는 노닐제대귀의 딸이나 과양생의 부인, 제

인장재 등의 악인형 인물들을 새롭게 재해석 할 경우 보다 흥미로운 갈등을 만들어낼 수 있다.

또한 새로운 인물의 등장은 안정된 일상 세계를 불안정한 세계로 변화시키는 갈등을 만들어낸다. 이러한 전략은 「배트맨(Batman)」 시리즈와 같은 영웅이 주인공으로 등장하는 시리즈물에서 자주 활용된다. 이 영화들은 매번 새로운 악당이 등장하여 새로운 갈등 양상을 보여준다. 결말은 영웅이 승리하는 것으로 동일하게 끝이 나지만 새로 등장하는 인물이 어떠한 갈등을 야기해 내는가에 사람들은 몰입하게 된다. 이처럼 제주시민의 인물의 재해석을 통한 갈등의 강화는 긴장감 있는 갈등관계를 만들어 내는 스토리텔링 전략으로 활용할 수 있다.

4.3.4 판타지적인 접근을 위한 통합적 세계관 구축

세계관은 인물이 활동하는 시공간을 말하는 개념이다. 이는 사회적인 관습이나 문화적 규범까지를 포함하는 의미이다. 따라서 세계관은 사회적 가치와 의미, 질서와 행동 규범들을 제시하여 인물의 행동과 사건의 발생에 영향을 미친다. 제주신화의 다양한 인물과 복잡한 사건들을 반영한 스토리텔링을 위해서는 통합적 세계관의 구축이 선행되어야 한다.¹⁹⁷⁾ 이것은 세계의 질서를 제시하는 것으로 스토리 구성 단계 중 ‘안정의 단계’와 관련된다.

앞서 이석범이 「할로영산」이라는 작품에 언급했듯이 제주신화는 각편이 독립적인 성격이 강하다. 일부 신화들을 제외하고 상호 간의 연관성을 찾기 힘들다. 특히 천지개벽과 생명의 탄생, 죽음 등의 근원을 설명하는 일반신본풀이와 마을의 수호신의 내력을 설명하는 당신본풀이, 조상신들의 내력을 설명하는 조상신본풀이는 신화의 내용만으로는 상호 간의 연관성이 거의 없다시피 하다. 현재 구술로 전해오는 신화만으로는 통합적 세계관을 짜임새 있게 구성하는 것은 불가능에 가깝다. 그러다 보니 인물 간의 갈등이 부족하고, 이야기 확장에 어려움이 따를 수밖에 없다. 제주신화를 소재로 하는 상당수의 콘텐츠가 신들의 내력담을 그대로 재현하는 동화책에 몰리는 현상은 이러한 어려움을 보여주는 단적인 예이다. 이런 점에서 경쟁력 있는 스토리텔링을 위해서는 통합적 세계관을 마련하는 것이 급선무이다. 이재홍은 “세계라는 것은 현재 이어지는 시간과 공간의 형태로 만들어지는 평면적인 것이 아니며, 역사적 시간과

197) 헨리 젠킨스는 스토리텔링이 하나의 세계를 창조하는 중요한 기술로 활용되고 있다고 보았다.(Henry Jenkins, 『컨버전스 컬처』, 김정희원·김동신 역, 비즈앤비즈, 2008. pp.168-169.) 이러한 견해는 자칫 연구자가 주장하는 ‘신화 콘텐츠의 스토리텔링을 위해 세계관을 구축해야 한다’는 말과 반대되는 의미로 오해될 수 있다. 하지만 스토리텔링을 통해 하나의 세계가 형성되면 이 세계를 기반으로 다양한 스토리텔링이 가능하다. 따라서 제주신화의 통합적 세계관 구축에도 스토리텔링은 중요한 역할을 한다.

공간의 형태로 만들어지는 입체적인 것이다. 그러므로 세계를 설정할 경우에는 ‘현재’의 상황묘사에만 급급하지 말고, ‘역사’의 문제로 확대시켜서 묘사해보는 것이 바람직하다”¹⁹⁸⁾고 했다. 이것을 신화의 세계관에 적용시키면 신들의 계보를 밝히거나 연대기 등의 구축을 의미한다.¹⁹⁹⁾

그리스로마신화의 경우 제우스가 중심이 되는 올림포스의 신들의 세계와 인간 세계가 공존하면서 서로에게 영향을 미치고 있는 세계관을 보여준다. 그리고 이러한 세계관이 바탕이 되어 지속적으로 이야기들이 재생산된다. 예를 들어 파리스의 심판, 영웅 아킬레우스의 죽음, 아가멤논의 비극적인 가족사, 오디세우스의 모험 등의 이야기들은 모두 트로이전쟁을 중심으로 펼쳐지는 이야기들이다. 오디세우스의 이야기는 한 인물이 집을 떠난 뒤 신들의 저주에 의해 집에 돌아오지 못하고, 고향에서는 사내들이 그의 아내를 호시탐탐 노리고 있는 상황에서 우여곡절 끝에 고향에 돌아와 적을 물리친다는 간단한 줄거리에 신과 관련된 다양한 인물들이 등장하는 삽화들(거인섬 방문, 마녀 키르케, 세이렌의 유혹 등)의 삽입되면서 세계관이 확장된다. 이것은 아리스토텔레스가 말한 삽화의 삽입으로 볼 수 있는데, 간단한 플롯에 다양한 삽화를 삽입함으로써 풍부한 서사를 확보하는 것이다.²⁰⁰⁾ 이처럼 그리스로마신화는 신에서 인간, 그리고 다시 신에 이르는 연관성 속에서 이야기가 끊임없이 이어지는 통합적 세계관을 보여준다. 이러한 세계관은 풍부한 이야기 소재를 제공하기 때문에 다양한 콘텐츠로의 재해석이 빈번하게 나타나고 있다.

신화적 요소들을 활용하여 독창적인 세계관을 구축한 사례들은 판타지

198) 이재홍, 『게임 스토리텔링』, 생각의 나무, 2011, p.81.

199) 양지혜는 제주의 독특한 형태의 숲인 곳자왈을 소재로 게임 스토리텔링을 활용한 세계관 설계를 시도하였다. 이처럼 각 분야의 세계관이 구축되고, 이러한 세계관들을 자연스럽게 연결할 수 있다면 제주의 자연, 신화, 역사 등을 아우르는 제주문화의 총체적 세계관을 구축할 수 있을 것이다.(양지혜, 「게임 스토리텔링을 활용한 곳자왈 세계관 설계 연구」, 석사학위논문, 제주대학교 사회교육대학원, 2015.)

200) Aristoteles, 『시학』, 천병희 역, 문예출판사, 2002, pp.106-107.

계열의 작품들이 다수를 차지한다. 대표적인 작품이 「반지의 제왕」이다. 「반지의 제왕」은 중간계에서 벌어지는 인간과 요정, 난쟁이, 호빗 등의 선한 세력과 사우론으로 대변되는 악한 세력의 장대한 대결이 펼쳐진다. 하지만 이 이야기는 중간계 세계관의 일부분이다. 톨킨은 「실마릴리온(The Silmarillion, 1977)」을 통해 음악을 통한 세계의 창조, 요정과 인간의 탄생, 선과 악의 싸움의 시작과 관련된 내용들을 설명한다. 즉, 탄탄한 세계관을 기반으로 「반지의 제왕」과 「호빗」 등의 이야기를 구성한 것이다.

또한 「신과 함께」의 경우 인물 간의 연관관계를 통해 각 신화를 연결하면서 통합적인 신화 세계의 구축을 시도하고 있다. 「신과 함께 - 신화편」은 4가지의 제주신화를 소재로 하면서 동일한 인물을 다른 이야기에 등장시키는 방법을 통해 각 편의 이야기를 연결하는 장치를 마련하고 있다.

[표 4-12] 「신과 함께 - 신화편」의 연관 관계 설정²⁰¹⁾

구분	등장 인물	등장 내용
대별소별전	‘할락궁이전’의 사라도령	소별왕의 꽃 피우는 것을 도와줌
할락궁이전	‘대별소별전’의 천지왕	사라도령을 꽃감관으로 임명
녹두생이전	‘할락궁이전’의 할락궁이	생명꽃을 줌
	‘대별소별전’의 천지왕	연못 물 마르게 해줌
강림전	‘할락궁이전’의 천년장자 막내딸	과양생의와 동일 인물
	‘대별소별전’의 염라마사	이승의 문제해결
	‘녹두생이전’의 녹두생이	강림의 저승길 안내

201) 김진철(2015b). 앞의 글, p.57. 표 인용

이를 통해 「신과 함께 - 신화편」은 옴니버스 방식으로 이야기가 제시되지만 하나의 세계관에서 펼쳐지는 이야기로 인식되고 있다. 즉, 제주의 독립적인 신화들을 통합하려는 작가의 의도적 장치이다.

비단 제주신화에 한정될 것이 아니라 우리나라의 전통 신화관과 연계를 꾀하는 전략도 요구된다. 이러한 시도를 한 것이 웹툰 「야수의 노래」이다. 「야수의 노래」의 세계관은 인간계와 신계로 구분된다. 인간계는 인간과 관련된 공간인 저승과 이승으로 되어 있고, 신계는 온전한 신의 공간인 천계, 지하국, 용궁으로 되어 있다. 인간계의 이승은 인간이 살고 있는 곳이며 인간이 죽으면 저승으로 간다. 저승은 다시 극락과 중간계, 지옥으로 나뉘며, 중간계의 다른 말은 ‘시왕국’이라고도 한다. 시왕국 동쪽에는 바리공주가 있는 동대산이 있어 저승의 관문 역할을 한다. 북쪽으로는 오늘이의 원천강, 동쪽으로는 사라도령의 서천꽃밭이 있는 곳이다. 신계는 인간계를 둘러싸고 존재하는 형태이다. 하늘에는 천지왕이 사는 천계가 있고, 지하로는 지부사천대왕이 사는 지하국이 있다. 바다에는 온 세계의 물로 통하는 곳에는 사해용왕의 용궁이 있다.²⁰²⁾ 이처럼 「야수의 노래」는 제주신화 뿐만 아니라 우리나라의 전통적인 신화의 공간을 함께 활용하여 체계화시키려는 시도를 하고 있다.

제주신화에서도 통합적인 세계관을 마련할 수 있는 가능성을 엿볼 수 있다. 일반신본풀이의 내용들은 대부분 단일 인물의 내력담 중심으로 서술되어 스토리 간의 상호 연관성은 찾아보기 어렵다. 하지만 [표 4-13]과 같이 여러 본풀이 속에 공통적으로 등장하는 공간이 존재한다.

202) <http://blog.naver.com/yasusing/220197890659> 참조.

[표 4-13] 제주신화의 중첩 공간

본풀이의 공간	공간의 성격	관련 본풀이
서천꽃밭	인간의 생명을 관장하는 꽃들이 자라는 곳	삼승할망본풀이, 이공본풀이, 세경본풀이, 문전본풀이
주천강 연화못	저승으로 가기 위한 관문	차사본풀이, 지장본풀이, 세경본풀이, 문전본풀이
하늘 (천제석궁)	옥황상제가 살고 있는 곳	천지왕본풀이, 삼승할망본풀이, 초공본풀이, 세경본풀이
저승	염라대왕이 살고 있는 곳	차사본풀이, 멩감본풀이
서천서역국	서천꽃밭으로 가기 위해 거쳐가야 하는 곳	삼승할망본풀이, 세경본풀이
동개남 은중절	자식을 점지해 달라는 기원을 하기 위해 방문하는 곳	이공본풀이, 차사본풀이, 지장본풀이, 세경본풀이

이렇게 하나의 공간이 여러 신화에 걸쳐 나타나는 것은 신화시대의 사람들이 특정 공간에 대해 동일하게 인식했다는 증거다. 또한 이렇게 공통적으로 등장하는 공간이 여러 신화에 나타난다는 것은 사람들이 공유했던 통합적인 공간체계가 존재한다는 것으로 볼 수 있다. 결국 신화시대 사람들은 제주신화를 하나의 세계로 형상화하여 공유했을 것임을 생각해 볼 수 있다. 따라서 제주신화 속의 중첩되는 공간을 매개로하여 분절된 제주신화들을 하나의 공간체계 안에 연결할 수 있는 실마리를 찾을 수 있다.

이처럼 통합적인 세계관은 제주신화의 다양한 이야기를 전달하고 새로운 이야기를 재생산할 수 있는 기반이 된다. 그런 점에서 제주신화의 연관성을 보여주는 통합적인 세계관을 구축하는 것이 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링에 있어서 반드시 필요한 전략이라고 할 수 있다.

제 5 장 결 론

신화는 신성한 존재의 이야기를 통해 초자연적인 현상이나 독특한 사물 등의 기원을 설명한다. 이야기 산업에서의 신화는 오랜시간 전승된 집단지성의 정수라는 점에서 주목을 받고 있으며, 디지털 매체의 다양화로 새로운 이야기에 대한 필요성이 높아지면서 참신한 이야기의 소재로 주목받고 있다. 그러나 우리나라의 신화는 원형 신화가 부족하다는 인식, 신화를 역사적으로 해석하려는 태도, 신화를 옛날이야기로만 바라보는 시각 등의 이유로 그리스로마신화나 북유럽신화 등에 비해 문화콘텐츠적 접근이 활발하게 이루어지지 못했다. 그런 점에서 우리나라에서 원형 신화가 가장 많이 남아있는 제주도의 신화를 주목할 필요가 있다. 따라서 본 연구는 제주신화가 갖고 있는 콘텐츠적 가치에 주목하여 신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략을 살펴보는 것을 목적으로 하였다.

신화는 단순히 옛날 사람들이 주고받았던 정보에 그치는 것이 아니라 사람들의 감정의 변화를 유발하는 스토리의 요소를 내포하고 있다. 그래서 좋은 스토리의 속성인 원방성, 기억유도성, 장기지속성, 화자성 등의 요소를 신화에서 찾을 수 있다. 사람들은 어디인지 모르는 곳에서 펼쳐지는 신화 속 영웅들의 비일상적인 갈등과 모험에 감동을 받고, 그들의 삶에 공감한다. 이것이 신화에서 볼 수 있는 원방성이다. 또한 신화는 공동체의 세계관과 가치관을 반영하고 있다. 그런 점에서 신화는 세대에서 세대로 전승되면서 기억을 유도한다. 이 기억들은 인간이 경험한 순수한 기억이 아니라 그 공동체 안에서만 신뢰를 얻는 감정적인 기억이다. 이것이 신화에서 찾을 수 있는 기억유도성이다. 그리고 신화는 공동체의 가치관이 후대에 전승되면서 시대를 뛰어넘어 생명력을 유지한다. 이것이 신화의 장기지속성이다. 끝으로 신화를 전달하는 화자가 어떤 점에

주목하는가에 따라 기존의 이야기를 축소하고, 확장하면서 이야기에 변형을 가한다. 그런 점에서 신화는 화자에 따라 끊임없이 재생산된다고 할 수 있다. 이것이 신화의 화자성이다. 이처럼 신화는 좋은 스토리의 속성을 내포하고 있으며, 그런 점에서 성공적인 스토리텔링을 위한 소재로서 가능성을 갖고 있다.

이런 점에서 신화 콘텐츠의 스토리텔링을 신화를 그대로 답습하는 것이 아니라 오래전의 사고방식을 내포한 신화의 표층적, 심층적 요소들을 현 시대의 사람들이 공감할 수 있도록 전환하는 과정으로 정의했다.

신화는 오랫동안 다른 장르들과 결합하며 끊임없이 재생산되어 왔다. 연극으로, 미술로, 문학으로 표현되었으며, 20세기 이후에는 영화, 드라마, 만화, 애니메이션 등의 다양한 콘텐츠의 소재가 되었다. 그래서 신화의 환상적 세계를 구현한 사례, 영웅 서사의 다양한 변주하고 있는 사례, 전통적인 입사식(入社式)을 현대적으로 발현하고 있는 사례, 신화적 원형을 상징적으로 수용하는 사례를 통해 문화콘텐츠에서 지속적으로 재조명되고 있는 신화의 양상을 살펴보았다.

그리고 제주신화 콘텐츠의 분석을 위해 러시아 요정담의 형태를 분석한 블라디미르 프로프의 연구와 세계 신화의 서사 구조를 영웅의 여행으로 제시한 조셉 캠벨의 연구를 정리하였다. 프로프는 러시아 요정담을 ‘주인공, 가짜주인공, 적, 증여자, 조력자, 공주와 왕, 파견자, 추적자’의 인물들의 행위에 의한 기능으로 파악하고 31가지의 기능을 정리했는데, 다양한 민담의 기본 형태를 추론했다는 점에서 의의를 갖는다. 또한 캠벨은 신화에서 겪는 영웅의 모험을 ‘분리 혹은 출발’, ‘시련과 입문의 성공’, ‘회귀와 사회와의 재통합’의 세 단계로 구분하고 각 단계마다의 영웅이 겪는 일련의 과정을 정리했다. 캠벨의 연구를 기반으로 보글러는 영웅의 여행을 12단계로 정리하여 영화 시나리오의 창작론으로 정립하였

다.

이러한 영웅의 여행 서사 구조는 세계적으로 나타나는 보편적인 이야기 구조이며, 실제 문화콘텐츠의 창작과 분석에도 현재까지 자주 활용되고 있다. 따라서 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략 도출의 유효한 방법론으로 활용할 수 있었다.

연구 대상이 되는 제주신화는 일반신본풀이와 당신본풀이, 조상신본풀이의 세 가지 유형으로 구분할 수 있는데, 그 중 일반신본풀이는 세계적인 신화에서 공통적으로 나타나는 세계 창조, 생명 탄생, 사후 세계, 영웅 서사, 운명론적인 요소들이 반영되면서도 제주신화만의 독특한 세계관을 보여주고 있어 주목받고 있다. 그리고 제주신화에서 찾을 수 있는 신성성은 캐릭터의 다양성을 발휘할 수 있다는 점, 구술성은 사건의 확장 가능성을 내포하고 있다는 점에서, 환상성은 일상적이지 않은 특별한 경험을 제공할 수 있다는 점, 제의성은 감정적인 공감을 통해 카타르시스를 느끼게 한다는 점에서 콘텐츠적 가치로 정리하였고, 이런 점에서 제주신화는 경쟁력 있는 원형 이야기로의 가능성을 보여주고 있었다.

이러한 제주신화를 소재로 한 동화, 소설, 만화/웹툰, 애니메이션 장르의 콘텐츠들의 특징을 살펴보았는데, 동화의 경우 대부분의 작품이 신화의 재현에 그치고 있다는 한계를 보여주고 있었지만, 현실의 문제를 반영하여 신화를 재해석한 작품들도 찾을 수 있었다. 소설의 경우 예술성을 강조하던 경향에서 판타지를 접목한 작품들이 나타나고 있었다. 만화/웹툰의 경우 웹툰 장르에서의 성과가 두드러지는데, 신화의 모티프를 활용해 현대적 요소를 접목시키는 경향이 주를 이룬다. 애니메이션의 경우 활발하지는 않지만 환상적인 신화 세계관의 영상화가 시도되고 있었다.

이상의 논의를 기반으로 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략을 살펴보았다. 먼저 일반신본풀이를 대상으로 프로프의 분석론을 활용하여 제주

신화의 서사 구조를 분석하였다. 제주신화의 인물 유형은 ‘주인공, 선행 주인공, 적, 증여자, 조력자, 대상자, 파견자, 추적자’로 구분할 수 있었다. 특히 주인공이 등장하기 전에 나타나는 중심 인물인 선행주인공은 제주 신화에 나타난 독특한 인물 유형이라 할 수 있다. 이러한 인물들의 행위를 중심으로 제주신화를 ‘선행주인공 등장 - 부재 - 금지 - 모략 - 위반 - 결여 - 획득 - 파견 - 임무수락 - 출발 - 공간이동 - 시험 - 반응 - 주인공의 등장 - 결여 - 시험 - 반응 - 획득 - 파견 - 임무수락 - 출발 - 공간이동 - 시련 - 인지 - 투쟁 - 승리 - 귀환 - 난제 - 해결 - 폭로 - 처벌 - 신격화’의 34가지 기능으로 정리하였다.

이렇게 도출한 제주신화의 기본 구조를 보글러의 영웅의 여행 서사 구조를 활용하여 제주신화의 영웅의 여행 서사를 ①결핍의 상황 ②탐색자의 탐색 ③잠재된 위협 ④영웅의 등장 ⑤시험과 결핍에 대한 인식 ⑥모험의 수락 ⑦특별한 세계로 진입 ⑧시련과 조언자와의 만남 ⑨대결 ⑩귀환 ⑪난제의 해결 ⑫보상과 신격화로 정리하였다.

또한 제주신화의 영웅의 여행 서사 구조를 스토리 구성 전략으로 확장시켜 ‘결핍의 세계’ - ‘인식의 세계’ - ‘대립의 세계’ - ‘안정의 세계’로 구분하였다. ‘결핍의 세계’는 불완전한 세계에 대한 해석과 문제 제시 단계이며, ‘인식의 세계’는 문제 해결을 위해 요구되는 영웅상이 등장하는 단계, ‘대립의 세계’는 영웅세력과 반대세력 간의 대립 양상을 보여주는 단계, ‘안정의 세계’는 결핍을 해소한 새로운 질서를 제시하는 단계이다.

이상의 전략을 강림신화를 소재로 한 웹툰 「신과 함께」, 애니메이션 「고스트 메신저」, 소설 「집으로 가는 길」을 대상으로 적용하여 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략을 활용한 콘텐츠 분석이 가능함을 밝혔다.

이러한 논의를 마무리하며 제주신화 콘텐츠의 스토리텔링을 위한 제언을 다음과 같이 네 가지로 정리하였다.

첫째, 제주신화의 스토리텔링에 있어서 과거의 재현에 머무를 것이 아니라 지속적인 현대적 요소와의 융합 또는 현대적 해석을 통해 새롭게 공감대를 확보하려는 전략이 요구된다.

둘째, 제주신화의 전통적인 요소들을 계승과 활용의 균형적인 접근을 위해 원형성의 유지를 통한 서사의 파생 전략이 요구된다.

셋째, 제주신화의 캐릭터 재해석을 통한 갈등의 변화는 긴장감 있는 갈등관계를 만들어내는 흥미로운 스토리텔링 전략으로 활용할 수 있다.

넷째, 제주신화의 다양한 캐릭터와 복잡한 사건들을 반영하기 위해서는 각 신화들의 연관성을 마련한 통합적인 세계관을 구축하는 것이 필요하다.

본 연구는 제주신화를 소재로 한 다양한 장르의 문화콘텐츠 사례들을 정리하였으며, 스토리텔링을 위한 전략의 기반을 마련했다는 것에 의의가 있다. 하지만 연구 대상이 일반신본풀이에 한정된다는 한계를 갖는다. 차후 당신본풀이와 조상신본풀이를 포함하여 논의가 된다면 보다 발전된 제주신화의 스토리텔링 전략이 정립될 수 있을 것으로 여겨진다. 그리고 또 한 가지 아쉬운 점은 보다 다양한 콘텐츠의 분석에까지는 이르지 못하고 있다는 점이다. 보이틸라의 시도와 같이 다양한 장르로의 적용 가능성을 살핀다면 앞으로 문화콘텐츠의 분석 및 창작의 방법론으로 폭넓게 활용이 가능할 것으로 생각된다.

신화에 대한 관심이 높아질수록 제주신화의 스토리텔링에 대한 요구는 더욱 늘어날 것이다. 본 연구가 제주신화를 기반으로 한 경쟁력 있는 콘텐츠의 등장에 조금이나마 기여할 수 있기를 바란다.

참고문헌

1. 자료

<동화/소설>

- 고은주, 「신들의 황혼」, 문이당, 2005.
- 김 문, 「판타지 제주신화」, 지식의 숲, 2011.
- 문선이, 「마두의 말씨앗」, 사계절, 2007.
- 박재형, 「아버지를 찾아서」, 네버엔딩스토리, 2011.
- 송재찬, 「제주도 할머니를 찾습니다」, 대교출판, 2004.
- 이석범, 「할로영산」, 황금알, 2005.
- 이청준, 「신화를 삼킨 섬」, 열림원, 2003.
- 한림화, 「자청비」, 『꽃 한송이 숨겨놓고』, 한길사, 1993.
- 현길언, 「자청비 자청비」, 계수나무, 2005.

<만화/웹툰>

- 김달림, 「돌아온 자청비」, 다음 만화속세상, 2006-2007 연재.
- 김보람(플라워리), 「이탄국의 자청비」, 카카오페이지, 2014-2015 연재.
- 이하림·김병관·민숙영, 「제주구슬할망」, 네이버 웹툰, 2009-2010 연재.
- 주호민, 「신과 함께」, 네이버 웹툰, 2010-2012 연재.
- _____, 「신과 함께 - 저승편」, 애니북스, 2010.
- _____, 「신과 함께 - 이승편」, 애니북스, 2011.
- _____, 「신과 함께 - 신화편」, 애니북스, 2012.
- YOON·리쿤, 「야수의 노래」, 레진코믹스, 2014-현재 연재.

<애니메이션>

스튜디오 애니멀, 「고스트 메신저」, 2010.

이성강, 「오늘이」, 2008.

전승일, 「하늘나무」, 미메시스 스튜디오, 2003.

2. 국내논저

<단행본>

김영순, 『스토리텔링의 사회문화적 확장과 변용』, 북코리아, 2011.

김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009.

김윤아·이종승·문현선, 『신화, 영화와 만나다』, 아모르문디, 2015.

김의숙·이창식, 『한국신화와 스토리텔링』, 북스힐, 2008.

김현선·현용준·강정식, 『제주도 조상신본풀이 연구』, 보고사, 2006.

문무병, 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 민속원, 2008.

박기수, 『문화콘텐츠 스토리텔링의 구조와 전략』, 논형, 2015.

박치완·김정희·김기홍·김성수·김평수·구모니카·유제상·임준철·
조소연·홍종열, 『문화콘텐츠 입문사전』, 꿈꿀권리, 2013.

이수자, 『제주도 무속을 통해서 본 큰굿 열두거리의 구조적 원형과 신
화』, 집문당, 2004.

이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2011.

_____, 『스토리텔링 진화론』, 해냄, 2014.

이재홍, 『게임 스토리텔링』, 생각의 나무, 2011.

임금복, 『한국신화 새롭게 쓰기』, 모시는 사람들, 2012.

장주근, 『한국신화의 민속학적 연구』, 집문당, 1995.

- 정재서 · 전수용 · 송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008.
- 제주특별자치도 · 제주전통문화연구소, 『제주신당조사 - 서귀포시편』, 2009.
- 조은하 · 이대범, 『스토리텔링』, 북스힐, 2006.
- 진성기, 『제주도 무가본풀이사전』, 민속원, 2002.
- 표정옥, 『현대문화와 신화』, 연세대학교출판부, 2006.
- 한교경, 『문화원형의 스토리텔링 전략과 분석』, 북코리아, 2013.
- 한국콘텐츠진흥원, 『2014 이야기산업 실태조사』, 2014.
- 한혜원, 『호모나랜스』, 살림, 2010.
- _____, 『아이의 마음을 훔치는 스토리텔링 전략』, 알에치코리아, 2012.
- 현용준, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1992.
- _____, 『제주도신화』, 서문문고, 1996.
- _____, 『제주도 무속자료사전』, 각, 2007.

<논문>

- 강명주, 『<이공본풀이>의 현대적 콘텐츠화 樣相 研究』, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원, 2015.
- 강미선, 「웹툰에 나타난 신화적 상상력 : 웹툰 「신과 함께」를 중심으로」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 제5호, 카톨릭대학교 콘텐츠산업과 문화정책연구소, 2011.
- 강소전, 「<천지왕본풀이>의 의례적 기능과 신화적 의미」, 『탐라문화』 제32호, 탐라문화연구소, 2008.
- 김경란, 「니벨룽겐소재의 영화화」, 『독일언어문학』 제57집, 독일언어문학연구회, 2012.

- 김동윤, 「현대소설의 제주설화 수용 양상 연구 - 자청비설화의 수용을 중심으로」, 『비평문학』 제31호, 한국비평문학회, 2009.
- 김맹하·장공남, 「스토리텔링의 계보학적 고찰」, 『인문학연구』 제12집, 제주대학교 인문과학연구소, 2012.
- 김성호, 「단군신화의 재해석을 통한 상호문화주의 기반 콘텐츠 기획에 관한 연구」, 박사학위논문, 한국외국어대학교 대학원, 2014.
- 김수정, 「12영웅여정단계 내러티브 분류에 기초한 애니메이션 분석」, 『애니메이션연구』 제11권 제3호, 한국애니메이션학회, 2015.
- 김유진, 「원천강본풀이의 신화적 성격과 현대적 변용 양상」, 『아동청소년문학연구』 제6호, 한국아동청소년문학학회, 2010.
- 김진철, 「제주신화 <차사본풀이>의 문화콘텐츠 변용 양상」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제15권 제8호, 한국콘텐츠학회, 2015a.
- _____, 「웹툰의 제주신화 수용 양상 - 『신과 함께』 <신화편>을 중심으로 -」, 『영주어문』 제31집, 영주어문학회, 2015b.
- 박기수, 「신화의 문화콘텐츠화 전환 연구」, 『한국문예비평연구』, 20권, 한국현대문예비평학회, 2006.
- 박은경, 「소설+영화+문화원형 : 문화원형 콘텐츠, 변주의 즐거움」, 『트랜스미디어 스토리텔링』, 이화여자대학교출판부, 2015.
- 방지영, 「「김수로왕 신화」의 문화콘텐츠 스토리텔링 방안 연구」, 석사학위논문, 단국대학교 대학원, 2010.
- 송태현, 「신화와 문화콘텐츠 - 제주신화 ‘자청비’를 중심으로-」, 『인문과학연구』 제22집, 강원대학교 인문과학연구소, 2009.
- 송희영, 「바그너의 오페라와 북유럽신화의 게임콘텐츠화」, 『카프카연구』 제27집, 한국카프카학회, 2012.
- _____, 「<하록사가>와 <마법망치의 전설 토르> : 애니메이션에 나타

- 난 북유럽신화와 바그너의 <니벨룽겐의 반지>」, 『브레히트와 현대연극』 제28집, 한국브레이트학회, 2013.
- 신현욱, 「글로벌문화콘텐츠 창작소재로서 영웅서사시의 가치에 관한 연구 : 이규보의 「동명왕편」을 중심으로」, 박사학위논문, 한양대학교 대학원, 2012.
- 신현욱·김용범, 「영웅서사시 「베오울프」의 문화콘텐츠화 과정 연구」, 『한국문예창작』 제7권 제1호, 한국문예창작학회, 2008.
- 안승범·최혜실, 「멜로영화 스토리텔링의 신화 구조 분석에 관한 시론」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012.
- 안종혁, 「애니메이션에 나타나는 신화적 기능 : 센과 치히로의 행방불명 중심으로」, 『디지털영상학술지』 Vol.1 No.1, 한국디지털영상학회, 2004.
- 양지욱, 「문화콘텐츠의 개발과 적용 연구 : 「삼국유사」 소재 스토리를 중심으로」, 박사학위논문, 선문대학교 대학원, 2014.
- 양지혜, 「게임 스토리텔링을 활용한 곳자왓 세계관 설계 연구」, 석사학위논문, 제주대학교 사회교육대학원, 2015.
- 오세정, 「신화, 판타지, 팩션의 서사론과 가능세계」, 『한국문학이론과 비평』 제47집, 한국문학이론과 비평학회, 2010.
- _____, 「뫼토스와 스토리텔링 : 한국 신화의 스토리텔링에 관한 서사학적 접근」, 『기호학연구』 제34집, 한국기호학회, 2013.
- 이동은, 「신화적 사고의 부활과 디지털 게임스토리텔링」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012.
- 이민용, 「신화와 문화콘텐츠 : 게르만 신화와 영화 <지옥의 묵시록>을 중심으로」, 『해세연구』 제18집, 한국해세학회, 2007.
- 이상대, 「발해건국 신화를 이용한 게임컨텐츠 요소 개발」, 석사학위논문

- 문, 군산대학교 대학원, 2008.
- 이수자, 「무속의례(巫俗儀禮)의 꽃장식, 그 기원적 성격과 의미」, 『한국무속학』 14집, 한국무속학회, 2007.
- 이재숙, 「제주 당신(堂神)본풀이 백주또신화의 공동창작 연극스토리텔링」, 석사학위논문, 제주대학교 사회교육대학원, 2015.
- 이종호, 「서사무가 <원턴강본푸리>와 애니메이션 <오늘이> 비교 연구」, 『온지논총』 제27호, 온지학회, 2011.
- 이채영, 「원형서사의 스토리텔링 전환 전략 연구 - 춘향 원형서사를 중심으로 -」, 박사학위논문, 중앙대학교 대학원, 2014.
- 이혜원, 「디즈니애니메이션의 영웅서사와 환상성 연구」, 박사학위논문, 세종대학교 일반대학원, 2015.
- 이흥숙, 「현대소설의 신화적 연구」, 박사학위논문, 창원대학교 대학원, 2007.
- 임병희, 「바그너의 오페라와 문화콘텐츠 : 『니벨룽의 반지』와 애니메이션」, 『독일문학』 제52권 1호, 한국독어독문학회, 2011.
- 임정식, 「스포츠영화의 영웅 신화 서사구조 수용과 의미」, 『인문콘텐츠』 제34호, 인문콘텐츠학회, 2014.
- 조미라, 「애니메이션에 나타난 신화적 상상력 : 애니메이션 <오늘이>를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제7권 제2호, 2007.
- 채영희·황경숙, 「바리공주 무가의 애니메이션화를 위한 스토리텔링 가능성 모색」, 『동북아문화연구』 제11집, 동북아시아문화학회, 2006.
- 최민성, 「신화의 구조와 스토리텔링 모델」, 『국제어문』 제42집, 국제어문학회, 2008.
- 최원오, 「한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검 -스토리 창작을

- 위한 신화소 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로-」, 『한국문학논총』 제46집, 한국문학회, 2007.
- 최홍근, 「신화적 소재의 영화적 변용」, 『한국학연구』 제19집, 고려대학교 한국학연구소, 2003.
- 한혜원, 「신화 퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 연구」, 『탐라문화』 34호, 탐라문화연구소, 2009.
- 홍은아·김정호, 「애니메이션 <천년여우>와 <파프리카>에 나타난 신화 이미지」, 『애니메이션연구』 vol.8 no.2 통권21호, 한국애니메이션학회, 2012.

3. 국외논저

- 大塚英志, 『스토리 메이커』, 선정우 역, 북바이북, 2013.
- Abbott, H. Porter, 『서사학 강의』, 우찬제·이소연·박상익·공성수 역, 문학과지성사, 2010.
- Andrew, Dudley, 『영화 이론의 개념들』, 김시우·곽동훈·김소연·이순진 역, 시각과 언어, 1995.
- Aristoteles, 『시학』, 천병희 역, 문예출판사, 2002.
- Armstrong, Karen, 『신화의 역사』, 이다희 역, 문학동네, 2011.
- Campbell, Joseph, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 이윤기 역, 민음사, 1999.
- _____, 『신의 가면 I - 원시신화』, 이진구 역, 까치글방, 2003.
- _____, 『신의 가면 IV - 창작 신화』, 정영목 역, 까치글방, 2002

- Campbell Joseph · Moyers, Bill, 『신화의 힘』, 이윤기 역, 이כל리오, 2002.
- Chatman, Seymour, 『이야기와 담론』, 한용환 역, 푸른사상, 2003.
- Frye, Northrop, 『비평의 해부』, 임철규 역, 한길사, 2000.
- Howard, David · Mabley, Edward, 『시나리오 가이드』, 심산 역, 한겨레신문사, 1999.
- Jenkins, Henry, 『컨버전스 컬처』, 김정희원 · 김동신 역, 비즈앤비즈, 2008.
- Mckee, Robert, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 고영범 · 이승민 역, 황금가지, 2002.
- Morson, Gary Saul · Emerson, Caryl, 『바흐친의 산문학』, 오문석 · 차승기 · 이진형 역, 책세상, 2006.
- Propp, Vladimir, 『민담의 역사적 기원』, 최애리 역, 문학과지성사, 1990.
- _____, 『민담형태론』, 황인덕 역, 예림기획, 1998.
- Sachs, Jonah, 『스토리 전쟁』, 김효정 역, 을유문화사, 2013.
- Tierno, Michael, 『스토리텔링의 비밀』, 김윤철 역, 아우라, 2008.
- Vogler, Christopher, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성 역, 무우수, 2005.
- Voytilla, Stuart, 『영화와 신화』, 김경식 역, 2005.

4. 웹사이트

<http://blog.naver.com/yasusing>

<http://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113581>

<http://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=119877>

<http://ghostmessenger.co.kr>

<http://lezhin.com/comic/yasusing>