

제주신화 <차사본풀이>의 문화콘텐츠 변용 양상

Culture Contents Adaptational Aspects of Jeju Myth "Chasabonpuri"

김진철

제주대학교 스토리텔링학과

Jin-Chul Kim(jorsal@naver.com)

요약

본 연구는 제주신화 <차사본풀이>를 소재로 하는 문화콘텐츠를 분석하여 변용 양상을 살펴보고자 하였다. <차사본풀이>는 저승 여행을 통해 난제를 해결하고 저승사자가 되는 강림의 영웅 서사를 보여주고 있으며, 우리나라의 저승관이 잘 반영되어 있어 원형 서사로서 콘텐츠적 가치를 갖고 있다. <차사본풀이>를 소재로 한 문화콘텐츠들은 '영웅 서사의 충실한 재현'(저승사자가 된 강림도령), '인간화를 통한 서사의 비극적 전환'(집으로 가는 길), '전통과 현대적 요소의 융합을 통한 서사의 확장'(신과 함께), '시대적 트렌드를 반영한 독창적인 세계관'(고스트 메신저)의 특징을 보여주고 있었다. 이러한 분석을 통해 <차사본풀이>의 '저승을 방문한 영웅' 모티프가 다양하게 변형되면서 각 장르의 콘텐츠로 전환되고 있음을 알 수 있었다.

■ 중심어 : | 제주신화 | 차사본풀이 | 강림 | 문화콘텐츠 | 스토리텔링 |

Abstract

This study examined adaptational aspects by analyzing culture contents, which use Jeju myth "Chasabonpuri" as a writing material. "Chasabonpuri" has a heroic narration of Ganglim, who becomes the grim reaper by solving the serious problem through a journey to the world beyond. Also, it has a value as an archetypal narration because of its reflection on Korean world view of afterlife. Culture contents, which use "Chasabonpuri" as a writing material, have features of 'accurate reproduction of heroic narration' (Ganglim who becomes the grim reaper), 'tragic conversion of narration through humanization' (The way home), 'extension of narration through merging with traditional and modern elements'(Together with God), 'Unique view of the world that reflects the contemporary trend' (Ghost Messenger).

■ keyword : | Jeju Myth | Chasabonpuri | Ganglim | Culture Contents | Storytelling |

1. 서론

신화를 소재로 한 문화콘텐츠에 대한 관심은 영화, 애니메이션, 게임과 같은 문화산업을 중심으로 확대되어 왔다. 특히 북유럽 신화에 토대를 두고 있는 『해리 포터』, 『반지의 제왕』 등 판타지 콘텐츠의 성공은

우리나라에서도 옛날 이야기로만 치부되었던 신화를 문화산업의 관점에서 재조명하는 계기가 되었다. 그렇다면 왜 문화콘텐츠 시대에 신화가 주목을 받는 것일까. 박기수는 신화의 콘텐츠화가 활성화된 외적 원인으로 뉴미디어의 급성장과 서사적 상상력의 고갈을 꼽았다[1]. 다양한 미디어의 등장으로 많은 콘텐츠가 필요한

상황에서 참신한 스토리에 대한 요구는 증가하는 반면에 이를 충족시킬 수 있는 콘텐츠는 점점 찾기 어려워지고 있다. 이에 따라 독특한 상상력을 보여주며 오랫동안 이어져 온 신화의 가능성에 대해 주목하게 된 것이라 할 수 있다.

이렇게 문화콘텐츠의 소재로서 신화에 대한 긍정적인 인식이 높아지는 상황에서 제주신화를 주목할 필요가 있다. 제주는 '신화의 섬'으로 불릴 정도로 많은 신화가 남아있는 곳이다. 곳을 할 때 심방(무당)이 구술하는 형태로 전해지는 제주신화를 '본풀이'라 하는데, 한 인물의 출생에서부터 술한 고난과 역경을 이겨낸 후에 신으로서 능력을 얻고 좌정하기까지의 이야기가 주를 이룬다. 세상이 질서를 잡는 원리를 설명하는 개벽신화를 비롯해, 고·양·부 성씨의 시조 세 사람이 땅에서 솟아났다는 시조신화, 마을 수호신의 내력을 설명하는 당(堂)신화, 특별한 능력을 가진 조상신을 설명하는 조상신화 등 다양한 종류의 신화가 지금까지 전해온다[2]. 그래서 오늘날에도 곳에서 불리고 있는 살아있는 신화인 제주신화의 세계화를 위해 만화, 애니메이션, 게임, 영화, 드라마 등으로 스토리텔링이 필요하다는 주장이 제기되어 왔다[3].

신화에는 전승 집단의 세계관과 가치관이 잠재되어 있다. 그러므로 신화를 소재로 한 문화콘텐츠는 전통문화를 재해석하는 일이다. 이는 전통문화를 창조적으로 계승하는 일이라는 점에서 긍정적일 행위라 할 수 있다. 이러한 경향 속에서 제주신화를 소재로 한 문화콘텐츠가 다양한 장르에서 속속 등장하고 있다. 하지만 각 콘텐츠들은 작가의 의도에 따라 신화를 접근하는 양상에 있어서 차이를 보인다. 기존의 신화를 그대로 재현하기도 하지만, 일부 모티프만 차용해 전혀 새로운 이야기를 만들어 내기도 한다. 따라서 각 콘텐츠가 보여주는 신화의 접근 방식을 비교하는 것은 문화콘텐츠가 제주신화를 어떻게 계승하고 있는지를 살펴본다는 점에서 의미 있는 작업이다.

제주신화의 문화콘텐츠화와 관련 연구는 개별 신화의 OSMU 사례를 살펴보는 연구가 주로 이루어졌다. 송태현은 '자청비 신화'를 중심으로 신화와 문화콘텐츠의 현황에 대해 정리하여, '자청비 신화'의 독특성을 여

성 영웅 서사로 해석하고 문학, 공연, 만화, 애니메이션, 미술, 브랜드, 관광상품 등에 활용된 자청비 신화의 수용 양상을 분석하였다[4]. 또한 김동운은 현대소설의 여러 작품에서 '자청비 이야기'가 어떻게 수용되고 있는지에 대해 분석하고 그 의미를 밝히는 작업을 시도했다[5]. 이 밖에도 <원천강본풀이>를 소재로 하여 영상과 공연 매체로의 변용 양상을 살펴본 연구[6]와 <이공본풀이>를 소재로 한 동화책과 웹툰을 통해 현대적 콘텐츠화 양상을 분석한 연구[7]들이 진행되었다. 이러한 연구들은 제주신화의 콘텐츠적 특성을 밝히고, 각 콘텐츠의 신화 수용 양상과 그 의미를 정리했다는 데 의의가 있다.

이러한 선행 연구들을 토대로 본 연구에서는 제주신화 <차사본풀이>를 중심으로 문화콘텐츠화 양상을 살펴보고자 한다. 평범한 이승의 존재인 강림이 저승사자가 되기까지의 내력담인 <차사본풀이>는 인간이면서 저승을 다녀온 강림이라는 독특한 캐릭터, 저승의 염라대왕을 이승으로 데려와야 하는 불가능한 사건 등이 보여주는 독특한 상상력 때문에 여러 장르에서 문화콘텐츠의 소재로 활용되고 있어 제주신화의 변용 양상을 살펴보는 데 적절한 사례라고 할 수 있다.

지금까지 <차사본풀이>와 관련된 문화콘텐츠 분야의 연구는 <차사본풀이>를 소재로 한 『신과 함께』의 내용 분석이 주를 이루었다. 이 연구들은 우리나라 전통 저승관과 『신과 함께』에 나타난 저승관을 비교하여 재해석된 저승관의 양상을 분석하고[8], 『신과 함께』에 반영된 무속신앙의 요소들을 정리하여 전통신앙과 비교하였으며[9], 문화콘텐츠의 원천소스로서 무속신앙의 활용 방안을 『신과 함께』의 사례로 점검[10]했다. 그러나 이 연구들은 <차사본풀이>의 원형 모티프가 어떠한 변형을 거쳐 문화콘텐츠화 되었으며, 이를 통해 각 콘텐츠가 어떠한 의미를 갖는지에 대한 분석에는 이르지 못하고 있다.

따라서 이 글에서는 <차사본풀이>를 소재로 하는 문화콘텐츠들이 어떻게 신화를 변형하고 있는지를 분석하고, 공통점과 차이점을 비교하여 <차사본풀이>의 변용 양상을 살펴보고자 한다.

II. 신화의 원형 모티프와 문화콘텐츠

신화가 보여주는 독특한 상상력은 오랫동안 수많은 예술가들에게 원형 모티프로써 창작의 영감을 제공해 왔다. 이러한 경향은 오늘날 문화콘텐츠 산업에서도 이어져 『해리포터』, 『반지의 제왕』과 같이 신화의 상상력을 참신한 스토리로 구현한 사례들이 등장했다. 그래서 신화의 문화콘텐츠화에 대한 접근은 문화콘텐츠의 원형 모티프로써의 가능성과 가치를 밝히는 작업이 주로 진행되어 왔다. 최원오는 “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 정체성 등이 문화콘텐츠 시대에도 유효하다[11]”고 보았다. 신화가 보여주는 캐릭터의 원형적인 모습은 과거 뿐만 아니라 현재에도 해당되는 가치를 내포하기 때문이다. 그렇기 때문에 신화를 소재로 한 문화콘텐츠는 오늘날의 사람들에게 공감을 얻을 수 있는 가능성이 있다.

그러나 우연적인 요소가 많은 신화의 원형만으로는 복잡한 플롯에 익숙한 오늘날의 사람들을 만족시키기 어렵다. 이런 점에서 신화의 문화콘텐츠화 과정에서는 기존 신화의 변형이 필수적으로 뒤따른다. V. Y. 프로프는 구전되어 오는 민담의 형태를 연구하면서 민담의 변형 유형을 수사적 변형, 논리적 변형, 역사적 변형으로 구분했다. 수사적 변형은 하나의 모티프가 그대로 복제되거나, 확대 또는 축소되는 경우를 말하고, 논리적 변형은 모티프가 제시하는 논리와 대응되는 논리(예를 들어 남자 주인공이 여자 적수를 모욕하는 경우, 여자 적수가 남자 주인공을 모욕하는 경우도 성립)를 보여주는 것을 말하며, 역사적 변형은 모티프들의 내용이 사회의 역사와 함께 변하는 것을 말한다[12].

이인화는 프로프의 변형을 <미녀와 야수> 모티프의 사례를 들어 설명한다. ‘고상한 야만인’ 모티프와 ‘미녀’의 요소가 결합한 ‘미녀와 야수’ 모티프의 원형은 잔드 M. L. 보몽의 동화 『미녀와 야수』에서 본격적으로 나타나는데, 장 콕토의 영화 『미녀와 야수』의 경우 야수에 대해 타락한 문명사회의 바깥에 있는 이상적인 남성상이 덧붙여진 수사적 변형이 나타나며, 찰스 부코스

키의 소설 『마을에서 가장 예쁜 처녀』에서는 야수를 사랑하지만 결혼을 하지 않고 자살하는 미녀라는 논리적 변형이 나타나면서 인간의 아이러니와 부조리를 보여주며, 69세 미녀 여성과 39세 야수 남성의 사랑을 다룬 마르시아스 심의 소설 『베개』에서는 25세의 연상을 사랑할 수 있는 시대적 인식의 변화를 반영한 역사적 변형이 나타난다는 것이다[13].

표 1. 모티프의 세 가지 변형[14]

변형 단계	모티프	변형 예시	변형된속성
이념형	고상한 야만인		
원형	미녀와 야수	잔드 M. L. 보몽의 동화 『미녀와 야수』(1756)	미녀가 야수를 사랑한다.
수사적 변형	미녀와 사랑스러운 야수	장 콕토 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.

각 작품들은 이러한 변형을 통해 독창성을 획득한다. 그러나 각 작품에서 ‘미녀와 야수’라는 요소는 변하지 않는다. 이렇게 변하지 않는 원형 모티프는 동일한 모티프를 공유하는 작품들 간의 연관성을 파악할 수 있는 고유한 특성으로 작용한다. 그런 점에서 동화 『미녀와 야수』는 동일 유형의 모티프를 보여주는 이야기군의 원형으로서 확장성을 내포하고 있다.

이와 같은 프로프의 변형 유형은 동일한 신화를 소재로 하는 문화콘텐츠의 분석에도 유효하다. 신화의 문화콘텐츠화가 신화 모티프의 재구성을 통해 흥미로운 콘텐츠를 만들어내는 것을 의미한다고 할 때 여러 콘텐츠에서 반복되는 신화 모티프의 변형 양상에 대한 분석은 각 콘텐츠 간의 연관성과 독창성을 밝히는 과정이며, 문화콘텐츠의 원형 모티프로써 신화의 가치를 확인할 수 있는 작업이 될 것이다.

III. <차사본풀이> 서사와 콘텐츠적 가치

<차사본풀이>는 저승에 있는 여러 왕들과 사자(死者)를 데려갈 차사(저승사자)를 불러 모시고 행하는 제

차인 시왕맛이 의례에서 불리던 본풀이이다. 인간이 사후에 저승까지 편안히 도착하고, 그곳에서 다시 새롭게 잘 살 수 있기를 기원하는 의미가 담겨있다. <차사본풀이>는 오랫동안 구전을 통해 전해져 왔다. 그래서 다양한 이본들이 존재한다. 장희철은 여러 이본들 중에 ‘안사인본’을 중심으로 7편의 자료를 화소별로 구분하고 상호 비교를 통해 <차사본풀이>의 원형을 추정하였다. 이를 기반으로 하여 <차사본풀이> 서사를 [표 2] 같이 정리할 수 있다[15].

표 2. <차사본풀이> 서사

서사 단락	내 용
1	동경국 버무왕의 아들 3형제의 정명(定命)이 짊음
2	정명 연장을 위한 방법 듣고 집을 떠남
3	과양땅을 조심하라는 당부 받기 과양땅에 진입
4	3형제가 과양생이 부인에게 죽임을 당하고 연못에 던져짐
5	과양생이 부인이 연못에 핀 꽃을 꺾어다가 집에 걸어 놓았는데, 그 꽃을 비벼서 불에 태우니 구슬로 변함
6	구슬을 삼킨 과양생이 부인이 임신을 하여 3형제를 낳음
7	과양생이 부인의 3형제가 과거를 보러 가서 장원급제한 후 집에 돌아오자마자 이유 없이 죽음
8	과양생이 부인이 김치원님에게 억울한 죽음을 해결해 달라고 소지(所志)를 올림
9	김치원님이 소지를 해결할 방도로 강림에게 염라대왕을 잡아오라는 명령을 내림
10	강림이 큰 부인의 도움으로 저승을 향해 떠남
11	강림이 조왕신과 문전신의 도움으로 저승길을 통과함
12	이원사제의 도움으로 저승문에 다다름
13	강림이 저승에 들어가서 염라대왕을 붙잡음
14	먼저 가 있으면 뒤따라가겠다는 염라대왕의 말에 강림은 이승으로 돌아옴
15	강림이 이승에 돌아와 큰부인과 상봉하나 감옥에 갇힘
16	염라대왕이 이승에 나타나 버무왕 3형제를 죽인 과양생이 부인의 죄를 밝히고 모든 문제를 해결함
17	염라대왕이 강림의 혼을 빼앗아 저승차사로 삼음

* 장희철의 정리를 기반으로 연구자가 재구성 함

이상에서 확인할 수 있는 <차사본풀이> 서사는 ‘강림에게 불가능한 과제의 부여 → 강림의 저승 탐색 → 난제의 해결과 저승차사로 좌절’의 과정을 통해 인간 강림이 ‘저승 방문’과 ‘염라대왕 데려오기’ 라는 어려운 문제를 해결하고 저승차사로 변화하는 내용이다. 그래서 강진옥은 이 신화의 의미를 “낯선 세계의 여행에 관한 노정이자 자신의 내면을 향한 탐색의 여정이라고 할 수 있으며, 이를 통해 자신의 한계를 극복하고 존재의 전환[16]”을 이루는 성장 과정으로 해석한다. 이러한 서사는 세계의 다양한 신화에서 공통적으로 찾아볼 수 있

는 영웅 서사와 유사한 구조를 보여준다.

조셉 캠벨은 전 세계 각국의 신화를 비교 분석하여 원형적인 신화의 이야기 구조를 영웅의 모험담으로 제시했다. 그리고 “영웅은 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[17]” 과정을 겪는 인물이라고 했다. 신화 속 인물들은 통과의례처럼 일련의 과정들을 겪으며 영웅의 면모를 보여준다는 것이다. 캠벨의 영웅 서사 모델은 미국 할리우드의 영화감독 조지 루카스와 스티븐 스필버그 등의 작품에 영향을 줄 정도로 문화콘텐츠의 스토리 창작에 많은 영향을 끼쳤다[18]. 이와 같은 영웅 서사는 오랜 세월동안 무수히 많은 이야기에 반복적으로 사용되면서 사람들에게 흥미를 끄는 이야기 형식이라는 것을 증명해 왔다. 그런 점에서 강림의 영웅 서사는 문화콘텐츠 산업에서 주목할 만한 원형 서사라고 할 수 있다.

최원오는 <차사본풀이> 이야기의 가치를 탐욕으로 보고, 이 이야기에서 찾을 수 있는 신화소를 ‘단명, 영혼의 변신과 환생, 급사, 저승여행, 신들의 길 안내, 염라대왕의 재판’ 등을 꼽았다[19]. 이 중 가장 특징적인 신화소는 ‘저승여행’이다. <차사본풀이>는 <바리데기> 신화와 더불어 우리나라의 저승세계를 보여주는 대표적인 신화로 알려져 있다. 일흔 여덟 갈림길을 지나 행기못과 초군문을 거쳐 염라대왕이 다스리는 저승에 도착하는 저승길은 사후세계에 대한 제주 사람들의 인식을 반영하고 있다. 따라서 <차사본풀이>는 ‘저승여행’ 신화소를 기반으로 흥미로운 영웅 서사구조를 갖추고 있으며, 전통적인 가치관을 반영하고 있다는 점에서 문화콘텐츠의 원형 서사로서 가치를 찾을 수 있다.

IV. <차사본풀이>의 문화콘텐츠 현황

<차사본풀이>는 오늘날 흥미로운 이야기로 활용할 수 있는 잠재력을 가지고 있어 다양한 콘텐츠의 소재로 활용되었다. <차사본풀이>를 소재로 하는 콘텐츠들을 정리하면 [표 3]과 같다.

표 3. <차사본풀이>를 소재로 하는 콘텐츠 목록

분야	콘텐츠 목록
동화	『염라대왕을 잡아라』 (창비, 2000) 『저승사자가 된 강림도령』 (대교출판, 2004) 『저승사자 강림도령』, (한겨레아이들, 2005) 『저승사자가 된 강림도령』, (한림출판사, 2008) 『염라국 저승사자 강림도령』, (한겨레아이들, 2009) 『강림도령』, (웅진주니어, 2013)
소설	『집으로 가는 길』 (이명인, 2000)
웹툰	『신과 함께』 (주호민, 2010)
애니메이션	『고스트 메신저』 (스튜디오 애니멀, 2010)

<차사본풀이>는 동화, 소설, 웹툰, 애니메이션 등 다양한 장르로 변용되었다. 2000년 이후 신화에 대한 관심이 높아지면서 우리나라의 전통 신화들을 소개하는 동화 시리즈들이 다수 출판되었다. <차사본풀이> 역시 이 시기에 다양한 동화책으로 발간되었다. 그러나 이 작품들은 <차사본풀이>의 내용을 충실히 따르면서 아이들의 눈높이에 맞게 신화의 내용을 전달하는데 그쳤다. 그래서 서사 구조나 분량이 상당 부분 신화와 유사하다. 이것은 잘 알려지지 않은 제주신화를 소개하려는 교육적 목적이 강했기 때문이다.

이와 달리 이명인의 장편소설 『집으로 가는 길』은 표면적으로는 신화와의 관련성을 찾기 힘들 정도로 많은 변주를 보여주는 작품이다. 부모의 과거로 인해 운명적인 사랑을 하게 된 이복남매의 러브스토리를 다루고 있는 이 작품은 ‘강림’이라는 등장인물에서 <차사본풀이>와 관련성을 찾을 수 있다. 소설이라는 장르적 특성 때문에 예술성에 보다 치중한 작품이라 할 수 있다.

주호민의 웹툰 『신과 함께』는 2010년부터 네이버 웹툰에 연재되었으며, ‘저승편, 이승편, 신화편’의 3부작으로 구성 되어있다. 저승사자인 ‘강림’을 주인공으로 하여 우리나라의 전통 저승관을 그려내고 있는 작품이다. 『신과 함께』는 <차사본풀이>의 서사를 기반으로 하면서도 현대적인 저승세계의 모습을 보여주며 서사를 확장하고 있다. 『신과 함께』는 ‘저승편’이 일본에서 리메이크 되어 『영 간간』에 연재되었으며, 중국에서도 2012년에 ‘QQ닷컴’에 연재되면서 우리나라 신화의 세계 진출이라는 성과를 거두었다. 이 밖에도 KBS에서 라디오드라마로 2013년 8월 한 달 동안 31화에 걸

쳐 방송되었고, 현재 영화와 뮤지컬 제작이 추진되고 있어 앞으로의 이야기 확장이 더욱 기대되는 작품이다.

『고스트 메신저』는 2010년 스튜디오애니멀에서 제작한 SF판타지 애니메이션이다. 디지털화된 세계에서 저승사자인 강림도령과 귀신을 보는 꼬마강림이 만나면서 일어나는 에피소드들을 다루고 있다. <차사본풀이> 서사와의 직접적인 연관성은 나타나지 않으나 저승사자와 강림이라는 캐릭터에서 연관성을 찾을 수 있다. 스튜디오애니멀에서는 『고스트 메신저』의 기본 스토리를 기반으로 1화와 2화 사이에 벌어진 사건을 다루는 『고스트 메신저 - 무제경전(霧堤鏡傳)』이라는 라이트노벨을 출시하기도 했다. 이 밖에 애니메이션에 등장하는 캐릭터들을 활용한 피규어, 펜시, 문구, 의류 등의 상품들을 제작하여 판매하고 있다.

문화콘텐츠의 OSMU가 “원천소스(One Source)의 창구 다변화와 장르 전환으로 이루어진다[20]”고 할 때 각 장르에 적합한 서사 양식으로서의 변형이 뒤따르기 때문에 각 장르의 콘텐츠들은 <차사본풀이>를 수용하는데 있어서 차별성을 띤다. 이러한 점에서 <차사본풀이>를 소재로 하는 각 장르의 대표 콘텐츠들의 변용 양상 분석은 제주신화의 재해석에 대한 다양한 시각을 보여줄 수 있다. 이를 위해 동화 『저승사자가 된 강림도령』, 소설 『집으로 가는 길』, 웹툰 『신과 함께』, 애니메이션 『고스트 메신저』를 대표 콘텐츠로 선정하였다.

『저승사자가 된 강림도령』은 다른 동화들과 달리 그림책 형식이어서 서사의 축약과 삭제로 통한 변형이 일어난다는 점에서, 『집으로 가는 길』의 경우 인간화된 신이라는 독특한 시각을 보여주고 있는 점에서, 『신과 함께』의 경우 네이버 웹툰으로 연재되는 동안 많은 독자들의 호응을 얻었으며, 한국만화영상진흥원에서 선정한 ‘한국 만화 명작 100선(2011)’에 선정되는 등 제주신화를 성공적으로 문화콘텐츠화한 작품으로 인정받고 있다는 점에서, 『고스트 메신저』의 경우 현대의 대표적인 특징인 디지털 세계관을 보여준다는 점에서 의미 있는 작품들이다. 다음 장에서는 이 콘텐츠들을 중심으로 <차사본풀이>의 변용 양상을 살펴보도록 하겠다.

V. <차사본풀이>의 문화콘텐츠 변용 양상

1. 영웅 서사의 충실한 재현 :

그림책 『저승사자가 된 강림도령』

『저승사자가 된 강림도령』은 앞서 살펴 본 <차사본풀이>의 서사를 대부분 그대로 따르고 있다. 버무왕 3형제가 정해진 운명에서 벗어나기 위해 집을 떠나지만 결국 과양생이 부인의 탐욕으로 인해 과양땅에서 죽음을 맞는 것과, 강림이 저승에 가서 염라대왕을 데려와 억울한 죽음을 해소하는 것까지 똑같은 구조로 진행되고 있다. 그러면서 주인공 강림이 ‘저승 방문’과 ‘염라대왕 데려오기’라는 난제를 해결하고 초월적 존재로 변화하는 과정을 통해 영웅적인 면모를 부각시키고 있다. 이 작품이 신화와 동일한 서사를 따르는 이유는 아동들을 대상으로 옛 이야기를 전달하는데 중점을 두고 있기 때문이다.

그렇지만 그림책의 독자가 아동임을 고려하여 일부 요소들은 삭제되거나 각색되고 있다. 특히 성(性)적인 묘사와 남녀관계에서 변화를 찾을 수 있다. <차사본풀이>에서는 강림의 비범한 면모를 열여덟 명의 부인을 두고 있다는 성적 능력의 우월성으로 설명하고 있다. 반면에 이 작품에서는 호랑이를 맨손으로 때려잡는 장사라고 외형적인 힘을 묘사하는 것으로 처리하면서, 강림의 첩살림에 대한 설명은 과감히 삭제하고 있다. 그림책의 독자를 고려할 때 이러한 각색은 일면 타당하게 여겨진다. 하지만 강림의 성적 능력에 대한 설명의 부재는 서사의 개연성에 영향을 미치고 있다. 신화에서는 강림이 첩의 집에서 생활하다가 원님의 비상소집에 늦은 것이 발단이 되어 어쩔 수 없이 저승행의 명령을 받아들이게 된다. 그러나 이 작품에서는 “강림도령은 광양 땅 임금님 앞으로 느닷없이 불잡혀 왔습니다[21].”라고 하여 단지 힘이 센 장사이기 때문에 염라대왕을 잡아올 인물로 발탁이 된 것으로 묘사되고 있다.

이와 같은 차이는 강림과 큰부인과의 에피소드에서도 나타난다. 원전에서 강림은 큰부인과 관계가 소원했으나 서사가 진행될수록 둘의 관계가 회복된다. 이것은 강림이 큰부인의 적극적인 도움을 받아 저승에 다녀오는 것이 결정적인 계기가 된다. 하지만 이 작품에서는

큰부인과의 갈등이 드러나지 않으며, 큰부인 역할도 원전 보다 상당히 축소되고 있다. 이런 점들은 오히려 힘센 장사로서 강림의 성격을 부각시키는 역할을 한다. 이렇듯 『저승사자가 된 강림도령』은 <차사본풀이>의 전체적인 서사를 유지하면서 강림의 영웅 서사를 충실히 재현하고 있지만, 일부 요소의 삭제제를 통해 강림의 남성성을 강화하는 방향으로 변형되고 있음을 알 수 있다.

2. 인간화를 통한 서사의 비극적 전환 :

소설 『집으로 가는 길』

『집으로 가는 길』은 ‘강림’이라는 인물이 이야기를 이끌어가는 중요한 역할을 하고 있다. 앞서 살펴 본 『저승사자가 된 강림도령』이 신화의 서사를 재현하는데 치중했다면 『집으로 가는 길』은 과감한 서사의 변화를 보여준다. 소설의 주요 내용을 시간 순으로 간단히 정리하면 다음과 같다.

문홍로와 청비는 구덕혼사로 맺어진 서로 사랑하는 사이였다. 하지만 문홍로는 집안 사정이 어려워지자 아버지가 죽는 날 어머니 설씨와 함께 야반도주를 하게 되고 청비와 헤어지게 된다. 문홍로의 아이인 채운을 낳은 청비는 남편에게 버림받은 상국에게 의지하며 해녀로 살다가 물질을 하던 도중 죽음을 맞이하고 채운은 상국의 손에 길러진다. 수십 년 후, 문홍로는 서울에서 갈비집 사장으로 자리를 잡는다. 문홍로의 아들인 강림은 우연히 제주에 갔다가 이혼하고 고향에 내려와 있는 채운에게 운명적인 끌림을 느껴 제주에 정착한다. 강림과 채운은 서로 사랑하는 사이로 발전하지만 주변의 반대에 부딪힌다. 문홍로는 어머니 설씨가 죽자 유골을 뿌리러 제주를 찾았다가 채운이 자신의 딸임을 알게 된다. 이 사실을 알게 된 강림은 파리로 떠나고 문홍로는 채운과 함께 청비의 무덤을 찾아 비석을 세운다. 채운의 배 속에는 강림의 아기가 자라고 있다[22].

위에서 알 수 있듯이 이 작품의 가장 큰 특징은 신화 속의 캐릭터들을 평범한 인간의 모습으로 등장시키고 있다는 점이다. 갈비집 주인인 문홍로와 그의 억척스런 어머니 설씨 등의 모습은 우리 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있는 평범한 사람들이다. 이 설정은 강림의 성격에

도 변화를 주면서 원전과의 차이를 두드러지게 한다. <차사본풀이>에서 저승을 다녀오는 영웅적인 모습과 부인을 열어둬 명이나 둘 정도로 자유로운 연애관을 보여주던 강림이지만, 이 소설에서는 그림 그리는 것을 좋아하는 평범한 미술 선생님이자 채운과의 운명적인 사랑을 위해 자신의 모든 것을 적극적으로 내던지는 인물로 등장한다.

그리고 신화에서 인간의 한계를 넘어 저승사자라는 신의 영역에 도달하는 강림이 소설에서는 혈육이라는 운명의 굴레에 부딪혀 채운과 이별을 해야만 하는 비극적 결말을 맞게 된다. 이런 운명을 작가는 상국의 입을 빌어 모든 것이 죽은 청비의 뜻대로 이루어졌다고 말하고 있다. 채운과 강림의 제주행과 사랑, 그리고 문홍로의 방문으로 이어진 일련의 사건들이 모두 청비가 부녀 관계인 문홍로와 채운을 만나게 해주기 위해서였다는 것이다. 결과적으로 강림은 채운과의 만남을 통해 과거 연인이었으나 원치 않은 이별을 해야 했던 저승의 청비와 이승의 문홍로를 이어주는 역할을 했다[23]. 이것은 두 세계를 넘나드는 전통적인 저승사자의 역할을 작가가 재해석한 부분이라 할 수 있다.

이야기가 펼쳐지는 공간에 있어서도 원전에 나타나는 환상적인 공간이나 저승 세계는 나타나지 않고 인간들이 생활하는 평범한 공간이 주를 이룬다. 이것은 작가의 창작의도에서 그 이유를 찾을 수 있다. 작가는 문명의 발달로 인해 점점 박제화 되는 신들의 세계를 안타까워하면서 인간의 곁에서 본성을 잃지 않고 함께 살아 숨 쉬는 신들의 모습을 꿈꾼다고 했다[24]. 이러한 작가의 말처럼 이 작품에는 우리가 신으로 인식하는 대상들이 운명에 좌절하는 비극적인 인간의 모습으로 투영되어 있다.

결국 작가는 이 작품을 통해 인간의 삶 속에서 신들의 이야기를 풀어놓고 있다. 그런 의미에서 친숙한 장르인 소설에 신들의 이야기를 끌어들이면서 현대적인 해석의 가능성을 보여주고 있다. 하지만 김동윤이 지적 하듯이 서사의 과감한 변용으로 제주신화의 이야기가가 가지고 있는 맛깔을 희석시킨 부분은 아쉬운 점이라고 하겠다[25].

3. 전통과 현대적 요소의 융합을 통한 서사 확장 :

웹툰 『신과 함께』

『신과 함께』는 <차사본풀이>의 서사와 더불어 무속신화에 나타나는 저승이라는 요소와 현대적인 요소들이 결합되어 재구성된 콘텐츠이다. <차사본풀이>의 서사를 저승사자 강림의 과거 이야기로 반영하고(신화편), 주 내용은 현대를 배경으로 죽은 영혼이 저승의 시왕에게 재판을 받는 모습과 강림의 저승사자 활동에 초점을 맞추면서(저승편, 이승편) 기존의 <차사본풀이>의 서사를 계승하면서도 시대를 뛰어넘어 펼쳐지는 이야기를 보여주고 있다.

가장 먼저 발표된 ‘저승편’은 39세에 사망한 셀러리맨 김자홍이 저승 변호사 진기환의 도움을 받아 열 명의 저승시왕의 재판을 통과하면서 전생에 지은 죄를 평가 받고 환생에 이른다는 이야기와 군대에서 보초를 서다 우연히 총에 맞고 상관의 명령에 의해 암매장 된 유성연 병장의 억울함을 강림이 해결하고 저승으로 인도하는 이야기가 교차되고 있다. ‘이승편’에서는 집을 지키는 가택신들이 등장한다. 재개발 지역에서 강제 철거당할 위기에 처한 동현이네 집을 지키기 위해 용역업체에 맞서 싸우는 가택신들의 이야기와 죽음을 앞둔 동현 할아버지의 영혼을 저승으로 데려가기 위해 찾아온 강림이 이 사건에 얽히면서 벌어지는 일들을 그리고 있다. ‘신화편’의 경우 ‘저승편’과 ‘이승편’에 등장한 신들이 어떻게 신이 되었는지에 대해 설명해주는 프리퀼 형식의 이야기로 되어 있다. ‘대별소별전’, ‘차사전’, ‘할락궁이전’, ‘성주전’, ‘녹두생이전’, ‘강림전’으로 구성되어 있으며, 6가지 이야기가 오니버스 형식으로 되어 있다. 그중 ‘강림전’은 <차사본풀이>를 원전으로 하는 이야기이다[26].

『신과 함께』의 특징은 전통과 현대적 요소를 융합하면서 기존의 서사를 확장하고 있다는 점이다. 원전인 <차사본풀이>가 강림이 저승사자가 되기까지의 이야기를 다루고 있다면, 『신과 함께』의 ‘저승편’과 ‘이승편’은 오늘날에 저승사자로 활동하는 강림의 모습이 주된 내용이다. 그렇기 때문에 이야기 곳곳에는 현대적인 요소들이 많이 반영되어 있다. ‘저승편’의 군 의사사 문제와 ‘이승편’의 재개발 지역의 강제 철거 현실은 오늘

날 사회적으로 이슈가 되는 문제들이다. 억울한 죽음을 당한 병사의 문제를 저승사자가 나서서 해결해주는 것이나 재개발로 인해 강제 철거 위기에 놓인 집을 가택 신들이 막기 위해 노력하는 모습은 인간의 힘으로 해결하기 힘든 오늘날의 사회적 모순을 비판하는 작가의 메시지를 보여준다고 할 수 있다. 이처럼 『신과 함께』는 신화의 원전의 재현에 그치지 않고 오늘날의 이야기를 적극적으로 반영하면서 현대인들도 공감할 수 있는 이야기를 구성하고 있다.

또한 『신과 함께』에서는 신화에서 구체적으로 다루지 않은 저승 공간의 모습을 10개의 지옥과 저승의 시왕들이 관장하는 곳으로 자세히 형상화하고 있다. 거기에 그치지 않고 현대의 문명을 반영한 저승의 모습을 그리고 있다. 예를 들면 죽은 사람의 영혼이 이승에서 저승으로 가기 위해 저승국 입국 서류에 서명을 하고, 저승행 지하철인 바리데기호를 타야 한다. 그리고 저승의 입구인 초관문을 하이패스로 통과하는 모습은 현실에서 고속도로를 통과하는 모습과 다르지 않다. 이 밖에도 저승 신문 ‘저승타임즈’, 저승 온라인 쇼핑몰 ‘G옥마트’, 저승 커피숍 ‘HELLBUCKS COFFEE’, 저승 호텔 ‘HOTEL HELLIFORNIA’, 저승 인터넷 ‘Joogle’ 등 이야기 곳곳에 현실의 모습을 반영한 흥미로운 설정을 통해 죽음의 공간으로만 여겨지던 저승을 친숙한 공간으로 전환시켰다. 저승의 현대화를 보여주는 대표적인 장치가 저승 변호사라는 설정이다. ‘저승편’에 등장하는 저승 변호사 ‘진기환’은 변호사 양성소 ‘지장법률대학원’을 졸업하고, 죽은 김자홍의 영혼을 변호하며 저승 세계의 이야기를 이끌어간다. 변호사가 의뢰인에 대한 변호를 하고, 판사가 판결을 내리는 장면들은 마치 현실의 재판 모습을 재현해 놓은 것처럼 보인다.

이처럼 『신과 함께』는 오늘날의 사회 문제를 반영하고, 전통적인 저승 세계를 현대적인 모습으로 변모시키고 있으며, 새로운 인물과 시·공간의 현대적 전환을 통해 신화의 서사를 확장하고 있다. 따라서 전통적인 신화의 가치관을 유지하면서도 신화를 현대적으로 재해석하고 있다는 점에서 의미 있는 작품이다.

4. 시대적 트렌드의 반영을 통한 독특한 세계관 : 애니메이션 『고스트 메신저』

『신과 함께』가 전통적인 저승관을 현대적으로 그려냈다면 『고스트 메신저』는 새로운 세계관을 보여준다. 1화에서는 악령을 퇴치하는 임무를 수행하던 저승사자 강림도령이 우연히 자신의 소울폰(악령을 디지털화하는 무기)에 갇히게 되고 영적 능력을 갖고 있는 12살 소년 꼬마강림의 손에 소울폰이 들어가면서 벌어지는 사건을 다루고 있다. 이후 발표된 2화에서는 소울폰에서 벗어나게 된 강림도령 앞에 저승사자들의 감찰 기관인 서천화랑부의 사라도령이 나타나 강림과 싸움을 벌이고, 둘의 싸움에 꼬마강림이 휘말려 명계로 이동하게 된다는 이야기이다.

『고스트 메신저』는 인물의 설정, 서사의 전개, 배경 등 전반적인 면에서 <차사본풀이>와 큰 차이를 보인다. 가장 두드러진 특징은 현실 세계에 디지털적인 요소를 결합시켜 디지털화된 영적인 세계를 그려내고 있다는 점이다. <차사본풀이>의 저승과 이승이 관념적으로 연결된 공간이라면 이 작품에서는 디지털 시스템으로 연결되어 있다. 『고스트 메신저』의 명계는 세계의 중심에 위치해서 에너지 순환과 정보 축적을 통해 세계를 안정적으로 유지, 관리하는 역할을 한다. 이 세계에서는 생명체가 죽으면 기억과 에너지가 분리되어 기억은 명계의 서버에 저장되고, 에너지는 다른 생명체로 들어가 새로운 생명이 태어난다. 이런 순환을 거스르려는 존재가 원한을 가진 영혼이 변한 악령들인데 그들을 퇴치하고 질서와 균형을 유지하는 자들이 저승사자인 고스트 메신저들이다[27]. 강림도령은 바로 이런 고스트 메신저의 역할을 수행하는 인물이다. 이처럼 이 작품에서는 전통적인 저승관에서 탈피해 디지털이라는 시대적 트렌드를 반영하여 독창적인 세계관을 설정하고 있다.

디지털 세계의 반영은 저승사자의 모습도 변모시켰다. 이승의 영혼을 저승으로 보내 질서를 유지한다는 점에서는 전통적인 저승사자의 역할과 유사하지만, 신화 속의 저승사자가 영혼을 저승까지 인도하는 안내자의 역할이 두드러지는 반면에, 이 작품에서 강림도령은 악령을 잡는 전사의 이미지가 강하다. 게다가 몸속에

내재된 트라우마가 폭주하게 되면 몽달귀로 변해버리는 불완전한 존재이다.

또한 『고스트 메신저』에는 저승사자인 강림도령과 인간이면서 영적인 능력을 보여주는 꼬마 강림, 이렇게 두 명의 강림을 등장시켜 기존에 없는 새로운 갈등 관계를 만들어 내고 있다. 둘 사이의 갈등의 원인이 되는 소울폰은 디지털 세계를 상징하는 아이템이다. 휴대폰의 형상을 갖고 있는 소울폰은 명계의 네트워크에 접속하여 소통하는 기능과 더불어, 영혼을 데이터화하여 저장하고 전송하는 역할도 한다. 또한 전투 시에는 무기 형태로 전환하거나 환수를 소환하는 기능도 있다. 즉, 소울폰은 명계와 현상계가 네트워크로 이어져 있음을 보여주는 매개체이다. 데이터를 저장하고, 전송하는 행위는 디지털 세계의 보편적인 행위이다. 이러한 행위가 영혼에까지 적용된다는 설정은 디지털의 요소를 죽음의 세계까지 확장시킨다. 그런 점에서 이 작품에서 보여주고 있는 명계, 즉 저승 세계는 영혼들을 재판하는 곳이 아니라 디지털 시스템을 처리하는 사무적인 공간에 가깝다. 영혼의 에너지를 순환시켜 세계를 안정적으로 유지하는 『고스트 메신저』의 디지털 생태계는 신화 속 저승의 모습 보다 영화 『매트릭스』의 가상 세계와 닮아있다.

『고스트 메신저』는 <차사본풀이>의 저승 세계와 디지털적인 요소들을 결합하여 독창적인 세계관을 보여주고 있다는 점에서 주목할 만한 작품이다. 하지만 강림도령이라는 캐릭터를 제외하고는 신화의 서사와 직접적인 연관성은 보이지 않는다. 강림도령을 짝사랑하는 바리공주와 그녀의 상관인 마고할미, 저승사자를 감찰하는 사라도령 등 다른 신화 속의 인물들도 등장하지만 대체로 캐릭터의 차용에 머물고 있다. 이런 점에서 『고스트 메신저』는 전통의 계승이라는 점에서는 한계를 보여주고 있다고 하겠다.

VI. 결론

지금까지 『저승사자가 된 강림도령』, 『집으로 가는 길』, 『신과 함께』, 『고스트 메신저』의 분석을

통해 각 콘텐츠가 <차사본풀이>를 어떻게 변형하고 있는지를 살펴보았다. 이러한 분석을 기반으로 <차사본풀이>를 소재로 한 각 콘텐츠들의 공통점과 차이점을 비교함으로써 <차사본풀이>의 OSMU에서 변하지 않는 고유성인 원형 모티프와 변형을 통해 나타나는 독창성을 정리할 수 있다.

먼저 공통점으로는 중심 캐릭터인 ‘강림’이 이승과 저승을 이어주는 역할을 하고 있다는 점이다. 원형에 해당하는 <차사본풀이>는 ‘이계방문’의 모티프에 전통적 사후세계인 ‘저승’, 인물의 영웅성이 결합되면서 ‘저승방문을 하는 영웅’의 모티프를 보여준다. 각 콘텐츠에서도 ‘강림’은 이승과 저승을 왕래하거나, 두 세계의 소통을 도와준다. 『저승사자가 된 강림도령』에서는 이승의 문제를 해결하기 위해 저승에 가서 염라대왕을 데려오는 행위로, 『신과 함께』에서는 죽은 영혼을 저승으로 인도하는 행위로, 『고스트 메신저』에서는 악령을 데이터화하여 명계로 전송하는 행위로 나타난다. 『집으로 가는 길』에서는 직접적인 행위로 나타나지 않지만 죽은 정비와 살아있는 홍로의 만남의 계기가 되었다는 점에서 두 세계를 이어주는 역할을 한다고 볼 수 있다. 이처럼 여러 콘텐츠로 변형이 이루어지는 과정에서 이승과 저승을 이어주는 ‘강림’ 캐릭터의 특성이 유지되는 것을 볼 때 <차사본풀이>의 ‘저승방문을 하는 영웅’의 모티프가 OSMU 과정에서도 변하지 않는 고유성이라고 할 수 있다.

각 콘텐츠의 차이점은 원형 모티프가 어떤 방식으로 변형되고 있는지를 프로포의 변형 단계와 연관시켜 분석할 수 있다. 따라서 <차사본풀이>의 고유성인 ‘저승을 방문하는 영웅’의 변형 양상을 살펴봄으로써 각 콘텐츠의 독창성을 도출해 낼 수 있다. 어린이를 대상으로 하는 그림책 『저승사자가 된 강림도령』에서는 강림의 부정적인 성격(많은 부인, 늦잠으로 인한 지각, 큰 부인과의 관계)은 축소되거나 삭제되고, 긍정적인 성격(힘이 센)이 강조된 장사의 모습으로 변형되면서 ‘저승을 방문하는 남성적인 영웅’의 모티프로 나타난다. 이것은 기존 모티프에 남성적인 장사의 요소가 더해진 수사적 변형이다. 원형 모티프는 『집으로 가는 길』에서 논리적 변형을 보여준다. 강림이 이계방문을 통해 죽음

의 위기를 극복하고 영웅의 면모를 획득하는 신화의 구조를 논리적 변형을 통해 이승과 저승을 이어주는 행위(죽은 청비와 살아있는 홍로의 만남)가 오히려 비극을 가져오는 것으로 변형하고 있다. 이것은 신화에 비극적인 인간의 모습을 투영한 것으로 독창성을 획득한다. 『신과 함께』, 『고스트 메신저』에서는 역사적 변형이 나타난다. 현대화된 저승에서 활동하는 『신과 함께』의 저승사자 강림의 모습과 디지털 기기를 사용하는 『고스트 메신저』의 저승사자 강림도령의 모습은 각각 시대적인 변화를 반영한다. 이를 통해 『신과 함께』는 현대화된 전통적 세계라는 독창성을, 『고스트 메신저』는 전통적인 신화와 현대적인 디지털 세계를 결합시킨 독창성을 보여준다. 이상의 논의를 [표 4]와 같이 정리할 수 있다.

표 4. <차사본풀이> 모티프의 변형 사례

변형 단계	모티프	변형 예시	변형된 속성
이념형	이계방문		
원형	저승을 방문하는 영웅	<차사본풀이>	영웅이 저승을 방문해 문제를 해결한다.
수사적 변형	저승을 방문하는 남성적인 영웅	『저승사자가 된 강림도령』	장사의 모습을 보여주는 영웅의 남성성
논리적 변형	이승과 저승을 이어주는 인간	『집으로 가는 길』	이승과 저승의 연결이 비극적 결말을 가져온다.
역사적 변형	이승과 저승을 이어주는 저승사자	『신과 함께』	현대화된 저승세계에서 활동하는 저승사자
		『고스트 메신저』	디지털 세계에서 악령을 퇴치하는 저승사자

지금까지 <차사본풀이>를 소재로 하는 문화콘텐츠들을 분석하여 <차사본풀이>의 원형 모티프는 무엇이고, 어떤 변형 양상을 거치는지 살펴보았다. 이를 통해 <차사본풀이>는 ‘저승을 방문하는 영웅’의 모티프를 중심으로 변형이 이루어진다는 것을 알 수 있었으며, 각 콘텐츠들은 이러한 모티프를 수사적, 논리적, 역사적으로 변형하면서 나름의 독창성을 보여주고 있었다.

신화를 어떻게 변형할 것인가에 대한 선택은 작가의 취향이나 의도에 따라 달라질 수밖에 없다. 그렇기 때문에 신화의 원형을 지키면서 사람들에게 흥미를 끄는

스토리를 창작한다는 것은 매우 어려운 작업이다. 하지만 신화를 창의적으로 변주하는 것 못지않게 원형성을 유지하여 오랫동안 전해온 신화의 가치를 제대로 전달하는 것도 중요하다. 이런 점에서 비교적 성공적으로 제주신화를 문화콘텐츠화 했다는 평가를 받는 웹툰 『신과 함께』의 사례는 많은 시사점을 준다. 『신과 함께』가 사람들에게 호응을 얻었던 것은 전통적인 신화의 세계를 재구성하면서도 그 틀을 크게 벗어나지 않았고, 저승의 재판 이야기를 통해 삶과 죽음이라는 보편적인 명제를 다뤘으며, 군의문사와 재계발과 같은 현실적인 이슈를 함께 제시하여 현대적인 가치들을 놓치지 않고 있었기 때문이다.

그런 점에서 제주신화에 대한 관심을 이끌어내면서, 다양한 콘텐츠로의 확장이라는 두 가지 측면을 모두 만족시키기 위해서는 시대에 맞는 신화의 재해석과 현대적인 전환이 균형 있게 이루어져야 한다. 즉, 통시적인 가치와 공시적인 가치를 모두 충족시킬 수 있어야 신화의 원형성을 유지하면서 많은 사람들이 공감할 수 있는 콘텐츠로의 확장이 가능할 것으로 생각된다.

이 글은 제주신화 <차사본풀이>를 소재로 한 다양한 분야의 문화콘텐츠 사례를 통해 변용 양상을 살펴보고, 그 의미와 과제를 정리했다는 것에 의의가 있다. 향후 각 콘텐츠를 대상으로 제주신화의 변용 양상에 대한 집중적인 연구가 이루어진다면 제주신화의 문화콘텐츠화에 대한 체계적인 방안을 도출해 낼 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 박기수, “신화의 문화콘텐츠화 전환 연구”, 한국 문예비평연구, 제20권, pp.10-11, 2006.
- [2] 현용준, *제주의 신화*, 서문문고, p.276, 1996.
- [3] 허남춘, “제주문화의 세계화를 위한 방안 연구”, 탐라문화, 제44호, p.63, 2014.
- [4] 송태현, “신화와 문화콘텐츠 - 제주신화 ‘자청비’를 중심으로-”, 인문과학연구, 제22집, 2009.
- [5] 김동윤, “현대소설의 제주설화 수용 양상 연구 - 자청비설화의 수용을 중심으로”, 비평문학, 제31

호, 2009.

[6] 김민수, <원천강본풀이>의 현대적 변용 양상 연구, 한국교원대학교 석사학위논문, 2014.

[7] 강명주, <이공본풀이>의 현대적 콘텐츠화 樣相 研究, 중앙대학교 석사학위논문, 2015.

[8] 강미선, “웹툰에 나타난 신화적 상상력 - 「웹툰 신」과 함께를 중심으로”, 디지털콘텐츠와 문화정책, 제5권, 2011.

[9] 정수희, “전통문화콘텐츠의 현대적 활용 - 웹툰 <신과 함께-이승편>을 중심으로 -”, 문화콘텐츠 연구, 제2호, 2012.

[10] 유예, 원천소스로서 무속신앙 활용방안 연구 : 웹툰 <신과 함께> 분석을 중심으로, 한양대학교 석사학위논문, 2015.

[11] 최원오, “한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검 -스토리 창작을 위한 신화소 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로-”, 한국문학논총, 제46집, p.230, 2007.

[12] V. Y. 프로프, 최애리 옮김, 민담의 역사적 기원, 문학과지성사, p.18, 1990.

[13] 이인화, 스토리텔링 진화론, 해냄, pp.93-94, 2014.

[14] 이인화, 스토리텔링 진화론, 해냄, p.93, 2014.

[15] 장희철, <차사본풀이> 연구, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문, pp.2-24, 2004.

[16] 강진옥, “<차사본풀이> 연구 : 강림(姜林)의 지승여행과 존재전환을 중심으로”, 한국고전연구, 제25집, p.24, 2012.

[17] 조셉 캠벨, 이윤기 옮김, 천의 얼굴을 가진 영웅, 민음사, pp.44-45, 1999.

[18] 크리스토퍼 보글러, 함춘성 옮김, 신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기, 무우수, p.41, 2005.

[19] 최원오, “한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검 -스토리 창작을 위한 신화소 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로-”, 한국문학논총, 제46집, p.247, 2007.

[20] 박기수, “서사를 활용한 문화콘텐츠 간 One Source Multi Use 활성화 방안 연구”, 한국언어문

화, 제36집, p.227, 2008.

[21] 송언, 정보영, 저승사자가 된 강림도령, 한림출판사, p.16, 2008.

[22] 이명인, 집으로 가는 길, 문이당, 2000.

[23] 김동윤, “현대소설의 제주설화 수용 양상 연구 - 자칭비설화의 수용을 중심으로”, 비평문학, 제31호, p.121, 2009.

[24] 이명인, 집으로 가는 길, 문이당, pp.5-6, 2000.

[25] 김동윤, “현대소설의 제주설화 수용 양상 연구 - 자칭비설화의 수용을 중심으로”, 비평문학, 제31호, p.121, 2009.

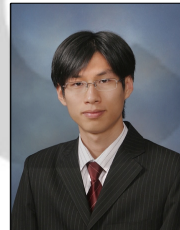
[26] <http://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=119877>

[27] <http://www.ghostmessenger.co.kr>

저 자 소 개

김진철(Jin-Chul Kim)

정희원



- 2011년 8월 : 제주대학교 스토리텔링학과(사회교육학석사)
- 2014년 8월 : 숭실대학교 문화콘텐츠학과(박사수료)
- 2012년 3월 ~ 현재 : 제주대학교 스토리텔링학과 강사

• 2014년 6월 ~ 현재 : 제주대학교 탐라문화연구원 특별연구원

<관심분야> : 스토리텔링, 문화콘텐츠, 신화콘텐츠, 역사콘텐츠