

# 서사무가의 콘텐츠 활용 유형과 스토리텔링 양상\*

정 제 호\*\*

## < 目 次 >

- |                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| I. 머리말                  | III. 유형별 스토리텔링 양상 및 전략 |
| II. 서사무가의 콘텐츠 활용 양상과 유형 | IV. 맺음말                |

**Key Words** : 서사무가(Shamanistic Epics), 스토리텔링(Storytelling), 장편소설 <바리데기>(novel <Balidegi>), 애니메이션 <오늘이>(Animation <O-Nu-Ri>), 웹툰 <신과 함께>(Webtoon <Along with the Gods>)

## < 要 旨 >

본고는 서사무가가 콘텐츠에서 활용된 양상을 살피고, 이를 유형으로 나누어 축적된 작품들의 경향성을 살피는 것을 목적으로 한다. 그동안 서사무가의 콘텐츠 활용 양상에 대한 여러 논의가 제출된 바 있지만, 이를 종합적인 시각에서 정리한 연구는 매우 부족하다. 때문에 본고를 통해 콘텐츠 활용 양상을 유형화하여 그동안의 경향을 보다 분명하게 정리하고자 한다.

이와 같은 유형 분류를 위해서는 먼저 서사무가의 특성부터 정리할 필요가 있다. 서사무가를 규정하는 여러 특성이 있지만, 그 중에서도 ‘서사’, ‘신’, ‘의례’는 가장 중요한 요소라고 할 수 있다. 이 요소들을 어떻게 활용하는지를 기준으로 서사무가의 콘텐츠화 유형을 분류하는 것이 의미 있는 작업이 될 수 있다고 생각한다. 다만 ‘의례’의 경우 실제적인 활용에서 대체로 생략되는 경우가 많아 ‘서사’와 ‘신’을 중심으로 유형화하는 것이 필요하다.

본고에서는 유형을 구체적으로 제시하기 위해 대표 작품을 기준으로 살피고자 하였다. 먼저 <바리공주>를 활용한 장편소설 <바리데기>는 작품의 창작에 있어 서사무가를 원작으로 하고는 있지만 그 내용은 전혀 다른 소설로 각색되었다. 원작의 큰 줄기를 따르되

\* 이 논문은 2014년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2014S1A5B4038127)

\*\* 단국대학교 일본연구소 전임연구원, 한국고전문학 전공

완전히 다른 공간에서 다른 내용으로 새롭게 소설을 완성시킨 것이다. 이 과정에서 <바리공주>의 주인공 바리공주가 갖는 신으로서의 성격 역시 탈각되어 현대사를 직접 겪는 한 명의 인간으로 새롭게 창작된다. <바리데기>와 같은 예는 ‘서사무가의 서사와 신을 모두 새롭게 변용하여 재창작한 경우’라고 할 수 있다.

두 번째는 애니메이션 <오늘이>가 있다. <오늘이>는 제주도에서 전승되는 서사무가 <원천강본풀이>를 원작으로 한 애니메이션이다. <오늘이>와 <원천강본풀이>를 비교해 보면, 서사 자체는 거의 동일하게 구성되어 있음을 쉽게 알 수 있다. 전개되는 서사와 그 과정 속에서 주인공이 만나는 인물, 그 인물과의 행위 등이 매우 흡사하다. 다만 <원천강본풀이>에서 신격으로 좌정하는 주인공이 <오늘이>에서는 행복을 찾는 동화 속 어린 아이로만 그려진다. 이런 <오늘이>는 ‘서사무가의 서사는 활용하고 신은 새롭게 변용하여 재창작한 경우’라고 정리할 수 있을 것이다.

마지막으로 웹툰 <신과 함께>를 예로 들 수 있다. <신과 함께>는 우리나라에서 전승되는 여러 서사무가를 소재적 원천으로 삼고 있다. 서사무가 속에 등장하는 신들을 그대로 등장시켜 하나의 흐름 속에서 엮어 내고 있다. 더욱이 ‘신화편’에서는 서사무가의 내용 역시 그대로 살려 하나의 작품으로 완성시키기까지 한다. 이런 <신과 함께>는 ‘서사무가의 서사와 신을 모두 활용하여 재창작한 경우’이다.

서사무가의 콘텐츠 활용 양상을 이렇게 크게 세 가지 유형으로 정리할 수 있다. 각각의 유형에 따라 스토리텔링 방식을 다르게 가져가면서 각 작품에 맞는 의미를 도출하게 되었다. 이렇게 서사무가는 현대 콘텐츠의 창작에 있어서 하나의 소재적 원천으로서 의미를 갖기도 하고, 해당 서사 전체가 그대로 현대 콘텐츠에 활용하여 재창작되기도 한다. 또한 서사무가의 독해를 통해 전달된 영감과 가치가 새로운 콘텐츠 제작으로 이어질 수도 있다. 이러한 서사무가의 활용이 보다 원활하게 이루어지기 위해서는 일정한 노력이 필요하다. 특히 아직 대중들에게 잘 알려지지 않는 작품에 대한 발굴이 필요하다. 또한 이러한 자료들을 일반 대중들이 쉽게 파악할 수 있도록 정리할 수 있는 작업의 선행 역시 반드시 필요하다 하겠다.

## I. 머리말

신화의 서사나 인물을 차용하여 새로운 콘텐츠로 제작하는 것이 일반화 되는 추세이다. 일례로 영화 ‘어벤져스(The Avengers)’<sup>1)</sup>에 등장하는 ‘토르(Thor)’는 북유럽 신화에 등장하는 신이다. 《에다(Edda)》에 의하면 토르는 아스 신족 가운데 가장 힘이 센 신으로, 오딘과 대지(외르드) 사이에서 태어난 아들이다. 신들의

1) 영화 ‘어벤져스’는 ‘어벤져스(2012)’와 속편인 ‘어벤져스:에이지 오브 울트론(2015)’가 제작된 상황이다.

서열상 오딘 다음이며 신들의 수호자로 자리한다.<sup>2)</sup> 이러한 북유럽의 신이 미국 할리우드(Hollywood)에 의해 블록버스터(Blockbuster) 영화 속 주인공으로 재탄생한 것이다.<sup>3)</sup> 신화 속 주인공이 영화를 통해 재탄생하게 되면서, 지구를 지키는 한 명의 영웅 캐릭터로서 관객들에게 수용되게 된다. 이렇게 토르가 등장하는 어벤저스는 1편과 2편 모두 흥행에 성공하여 약 30억 달러의 수익을 거두었으며, 토르가 단독으로 등장하는 ‘토르:다크 월드’ 역시 6억 달러 이상의 수익을 내기도 하였다. 언제부터 전승되었는지도 아득한 신화 속 주인공이 현시대 콘텐츠의 캐릭터로서 큰 인기를 거두고 있는 것이다.<sup>4)</sup>

서구 신화가 영화 등의 콘텐츠에 활용되고 있는 예는 너무도 많다. 특히 ‘그리스 신화’의 경우 영화, 만화, 소설 등 다양한 콘텐츠에서 직간접적으로 활용되고 있음을 쉽게 확인할 수 있다. 이러한 상황을 고려한다면, 신화는 현대 콘텐츠 제작에 있어 하나의 중요한 소재가 되고 있다고 보아도 될 것이다.

그렇다면 우리 신화의 경우는 어떠할까. 대체로 우리나라에서 ‘신화’의 범주 안에서 논의되는 것은 ‘건국신화’이다. <단군신화>, <주몽신화> 등이 여기에 속한다. 이런 신화의 내용이나 인물, 구조 등이 당금의 콘텐츠에서 다양하게 활용<sup>5)</sup>되고 있긴 하지만, 한계 역시 명확하다. 기본적으로 건국신화의 경우 작품 자체가 매우 소략하다. 그렇기 때문에 활용에 있어 좋은 재료라고 하더라도 양적 한계가 분명할 수밖에 없다. 또한 건국신화는 엄밀히 말해서 ‘신’을 다루기 보다는 ‘건국영웅’, ‘성씨시조’ 등을 다루고 있다. 때문에 주인공들의 행위나 업적 자체가 다른 여러 신화들의 그것보다 현실적인 차원에서 다루어질 수밖에

2) Snorri Sturlson, 이민용 역, 『에다 이야기』, 을유문화사, 2013, p.244  
 3) 물론 ‘토르’의 경우 마블(Marvel)사의 만화 캐릭터로 먼저 창작된 바 있다. 만화로 창작된 토르는 영화 ‘토르:천둥의 신(2011)’를 통해 영화화되었고, 후속편으로 ‘토르:다크 월드(2013)’가 개봉한 바 있다.  
 4) 실제로 마블 코믹스의 명예회장이자 원작자인 스탠 리(Stan Lee)는 “믿어 달라. 나는 의식적으로 종교적 주제를 내 이야기들 속에 삽입하려 시도하지 않았었다. 그러나 종교적이고 신화적인 주제들은 종종 극적으로 만화책들 속에 한데 얽혀 있는 것이 분명하다.”라고 말한 바 있다. 유용한, 「한국 현대소설에서 찾는 신화의 유산」, 『종교학연구』 32, 한국종교학연구회, 2014, p.25 재인용.  
 5) 여기에 대한 대표적인 연구로 이호은·권태효의 것을 참고할 만하다. 이호은·권태효, 「영웅신화 구조의 드라마 수용 양상: <주몽>, <선덕여왕>, <동이>, <시크릿가든>을 중심으로」, 『커뮤니케이션학연구』 21-3, 한국커뮤니케이션학회, 2013.

없다. 이러한 건국신화의 특성은 다양한 내용의 서사와 인물의 성격을 활용함에 있어서 어느 정도의 한계를 드러낼 수밖에 없다.

하지만 우리나라의 신화는 건국신화만 있는 것이 아니다. 무속의 영역에서 다양한 신화가 지금까지도 전승되고 있기 때문이다. 서사무가에 대한 관심은 일찍부터 있어 왔고, 여기서 더 나아가 최근에는 이러한 서사무가를 활용하여 콘텐츠로 제작하는 일 역시 찾아지고 있다. 이러한 추세에 발맞추어 서사무가가 다른 영역의 콘텐츠로 재창작되는 사례에 대한 연구 역시 어느 정도 축적되고 있다고 하겠다.<sup>6)</sup>

먼저 서사무가를 문화콘텐츠로 활용하기 위한 방안들이 최원오<sup>7)</sup>에 의해 정리된 바 있다. 이 연구는 향후 서사무가의 활용에 도움을 주기 위한 연구로, 논자는 다양한 신화소를 정리하여 제시하였다. 이후 연구들은 콘텐츠의 영역에서 활용된 양상에 대해 정리한 연구가 대체로 많다. 서사무가의 문화콘텐츠로서의 활용에 대한 연구는 크게 두 가지 흐름으로 정리할 수 있다. 이 두 가지 흐름은 단일 작품을 대상으로 한 연구와 여러 작품을 종합하여 장르 혹은 전체 영역을 대상으로 한 연구로 나눌 수 있다. 여러 유의미한 성과들이 제출되었지만, 비슷한 수준의 연구들이 반복된 경향도 있다. 우선 개별 작품에 대한 논의<sup>8)</sup>

6) 신화의 범주를 좀 더 크게 보자면, 거인설화나 마고설화 등 여러 구전신화들도 소중한 자료라고 할 수 있다. 이들에 대한 콘텐츠 활용 역시 고려해야 할 대상이지만, 본고에서는 서사무가에 초점을 맞춰 논의를 진행하고자 한다.

7) 최원오, 「한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검 -스토리 창작을 위한 신화소 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로-」, 『한국문학논총』 46, 한국문학회, 2007.

8) 서사무가의 활용 및 재창작에 대한 논의가 다양하게 이루어지고 있기 때문에 이를 모두 여기서 소개하는 것은 무리가 있다. 이에 본고에서 다루고자 하는 작품들에 대한 연구 성과만을 추려서 제시하도록 하겠다. 기타 작품에 관한 연구 중 중요하게 참고해야 할 논의는 본문에서 활용하고자 한다.

가. <바리공주>의 활용에 대한 연구

권유정, 「서사무가 <바리공주>의 현대소설로의 수용 양상 및 의미 연구」, 한국교원대학교 석사학위논문, 2011.

김환희, 「바리공주 이야기 속의 전통과 현대」, 『동화와번역』 2, 건국대학교 동화와번역연구소, 2001.

박현숙, 「무속신화 <바리공주>의 재창조에 관한 연구」, 건국대학교 석사학위논문, 2001.

심우장, 「구비문학의 현재적 의의 찾기」, 『어문연구』 59, 어문연구학회, 2009.

유요한, 「한국 현대소설에서 찾는 신화의 유산」, 『종교학연구』 32, 한국종교학연구회, 2014.

이윤미, 「황석영 소설의 샤머니즘 연구」, 숭실대학교 석사학위논문, 2014.

들이 주를 이루면서, 지엽적인 작품의 변용에만 천착한 연구가 반복되고 있는 경향이 있다. 물론 이러한 연구는 매우 소중한 성과이다. 하지만 이렇게 지엽적인 선에서의 비교가 반복되어 이루어지다 보니, 서사무가의 활용에 대한 전체적인 흐름을 읽어낼 기회가 없었던 것도 사실이다. 또한 종합적인 견지에서 장르 차원의 논의를 진행한 연구는 전래동화 수준의 영역에 초점이 맞춰진 경우)가

임금복, 「새로 쓴 '바리공주' 연구 -송경아, 장진영, 김선우 작품을 중심으로-, 『한국문예비평연구』 18, 한국현대문예비평학회, 2005.

조경은, 「황석영 소설에 나타난 고전문학의 변용 연구, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2010.  
채영희·황경숙, 「바리공주 무가의 애니메이션화를 위한 스토리텔링 가능성 모색, 『동북아문화연구』 11, 동북아시아문화학회, 2006.

함복희, 「설화의 문화콘텐츠화 방안 연구 -여성신화를 중심으로-, 『어문연구』 35-2, 한국어문교육연구회, 2007.

나. <원천강본풀이>의 활용에 대한 연구

김명옥, 「『원천강본풀이』를 재화한 <오늘이>에 나타난 서술전략과 문체 연구, 『동화와 번역』 22, 건국대학교 동화와번역연구소, 2011.

김민수, 「<원천강본풀이>의 현대적 변용 양상 연구, 한국교원대학교 석사학위논문, 2014.

김유진, 「『원천강본풀이』의 신화적 성격과 현대적 변용 양상, 『이동청소년문학연구』 6, 한국아동청소년문화학회, 2010.

이종호, 「서사무가 <원천강본풀이>와 애니메이션 <오늘이> 비교 연구, 『은지논총』 27, 은지학회, 2011.

조미라, 「애니메이션에 나타난 신화적 상상력, 『한국콘텐츠학회논문지』 7, 한국콘텐츠학회, 2007.

다. <신과 함께>에 활용된 서사무가에 대한 연구

강미선, 「웹툰에 나타난 신화적 상상력 -웹툰 「신과 함께」를 중심으로-, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 5, 가톨릭대학교 문화비즈니스연구소, 2011.

김진철, 「웹툰의 제주신화 수용 양상, 『영주어문』 31, 영주어문학회, 2015.

노혜영, 「웹툰 <신과 함께>에 나타난 희극성에 관한 연구 : 저승편을 중심으로, 서강대학교 석사학위논문, 2014.

박향아, 「『신과 함께 : 이승편』에 나타난 서사무가 활용 양상 연구, 제주대학교 석사학위논문, 2015.

유예, 「원천소스로서 무속신앙 활용방안 연구, 한양대학교 석사학위논문, 2015.

이명옥, 「신과 함께 : <저승편>에 드러난 갈등과 갈등해소 방식에 관한 연구, 서강대학교 석사학위논문, 2014.

이명현, 「『신과 함께』 신화편에 나타난 신화적 세계의 재편 -신화의 수용과 변주를 중심으로-, 『구비문학연구』 40, 한국구비문학학회, 2015

정수희, 「전통문화콘텐츠의 현대적 활용 : 웹툰 <신과 함께-이승편>을 중심으로, 『문화콘텐츠연구』 2, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2012.

9) 오정미, 「무속신화의 문학적 재창조 방안 연구, 건국대학교 석사학위논문, 2001.

대부분이었다. 이 역시 중요한 연구 시각이라 할 수 있다. 하지만 이후 더 많은 작품들에서 서사무가가 활용되었고, 동화 수준을 벗어난 창작물 역시 많이 제작되고 있는 상황이기 때문에 종합적인 측면에서의 정리가 다시 한 번 필요한 상황이라 할 수 있다.

게다가 단순하게 서사무가가 활용된 예를 정리하는 것만으로는 뚜렷한 성과라고 말하기 어려울 수 있다. 유사점과 차이점을 중심으로 한 단순 비교 결과 제시만으로는 서사무가의 활용 양상을 명확하게 이해할 수도 없고, 또한 이러한 활용의 미래를 점칠 수도 없기 때문이다. 이에 본고에서는 종합적인 입장에서 서사무가가 콘텐츠의 영역에서 활용된 사례를 분석하고, 이를 유형을 유형으로 제시하고자 한다. 여기에 더해 분석한 서사무가의 특성을 중심으로 앞으로의 활용에 대한 하나의 전망을 제시할 것이다. 이를 통해 우리 신화, 또 서사무가가 보다 활발하게 현대의 콘텐츠 영역에서도 수용될 수 있기를 기대한다.

## Ⅱ. 서사무가의 콘텐츠 활용 양상과 유형

문화콘텐츠 영역에서의 서사무가의 활용에 대해 논하기 위해서는 먼저 ‘서사무가’가 갖는 특성을 살필 필요가 있다. 서사무가가 갖는 여러 요소 중 어떤 점이 중점적으로 활용되고, 또 어떤 요소가 활용되지 않는지 파악해야 하기 때문이다. 또한 이러한 과정이 필요한 이유는 서사무가는 다른 장르들과 일정한 차이를 갖기 때문이다. 물론 각 장르는 각각의 특성을 갖는다. 다만 서사무가의 경우 특수한 환경에서 특별한 구연자에 의해 창작 및 전승되기 때문에 이 특성을 고려할 필요가 있다는 것이다. 서사무가가 갖는 특성은 다양하지만 크게 세 가지로 정리할 수 있다. 그 특성은 다음과 같다.

- 가. 서사(줄거리)
- 나. 신(신성성)
- 다. 의례(굿)

서사무가가 갖는 특성 중 첫 번째는 바로 ‘가. 서사’이다. 장르명에서도 알 수 있듯이 서사무가는 무가 중 ‘서사성’을 갖는 것을 말한다. 일반적으로 무가는 서정무가, 교술무가, 서사무가, 희곡무가 등으로 분류한다.<sup>10)</sup> 이들 무가 중 아무래도 서사성을 갖는 서사무가가 콘텐츠의 활용에 있어서 활발하게 이용되곤 한다. 이야기를 중심으로 이를 개작 혹은 편집함으로써 새로운 창작물이 만들어지기 때문이다. 이는 고전소설, 설화 등 여러 고전 장르들이 콘텐츠에 활용되는 것과 같은 연장선에 있다고 하겠다. 서사무가는 ‘무속신화’라고도 불리는데, 두 용어 모두 서사성을 규정하고자 하는 의도가 있다. 이렇게 볼 때, 서사무가가 갖는 장르적 속성에서 ‘서사’가 갖는 의미는 크다고 하겠다.

물론 ‘서사무가’는 ‘무가’라는 장르적 속성 역시 중요하다. 아무리 서사라고 하더라도 외현적인 장르 범주는 무가라는 노래로 규정되기 때문이다. 다만 다양한 무가 중 서사무가는 노래라는 외현적 형태를 가지면서도 ‘서사’, 즉 신화로서의 가치를 갖는 유형이기 때문에 다른 무가 유형보다 서사에 방점이 찍힐 수밖에 없다. 특히 대부분의 콘텐츠가 서사를 중심으로 제작되기 때문에 더욱 서사를 중심으로 한 스토리텔링 양상에 주목할 수밖에 없다.

또한 서사무가는 구전된 이야기라는 특성을 함께 갖는다. 즉, 구비문학으로서 전승되며 현재까지 남아 있는 것이다. 하지만 구전으로 전승되는 특성이 콘텐츠에 반영된다고 보긴 어렵다. 새로운 콘텐츠나, 그 콘텐츠가 실현되는 매체적 특성에 맞게 변이되기 때문이다. 대체로 장르가 바뀌면서 바뀐 장르에 맞게끔 구성될 수밖에 없기 때문에 구전성 역시 크게 작용한다고 보기 어렵다. 이런 이유 때문에 더욱 서사에 초점을 맞출 수밖에 없다. 그럼에도 다른 서사 장르와 서사무가가 콘텐츠의 활용에 있어 차이를 보이는 것은, 서사무가는 신화이기 때문이다. 신화는 태초의 이야기이며, 원형성을 갖는 이야기로 평가된다. 더욱이 인간의 내면 깊숙한 곳에서 발현되는, 또 그것을 담고 있는 이야기로 받아들여진다. 이런 태초의 기록으로서 갖는 원형성에 주목할 수 있기에 다른 서사장르와 신화, 즉 서사무가가 갖는 차이는 분명하다. 더욱이 서사무가를 통해 인류 공통의 서사적 원천을 확인할 수 있기에 신화 속에 등장하는 공통의 상징 이용하고자 하는 욕구가 창작자들에게 발현될 수 있는 것이다.

10) 무가를 분류하는 기준은 다양하게 제시될 수 있지만, 일반적으로 문학 갈래의 입장에서 위의 4 분류를 활용하곤 한다. 강등학 외, 『구비문학의 이해』, 월인, 2002, p.330 참조.

두 번째는 ‘나. 신’이다. 무기를 규정하는 여러 요소 중 가장 중요한 것은 바로 ‘신성성’이다. 아무래도 무기는 신에 대한 혹은 신과 관련된 장르일 수밖에 없다. 특히 서사무가는 여러 유형의 신화 중 신에 대한 기술이 자세하게 드러나는 편이라고 할 수 있다. 서사무가 지역에 따라 ‘본풀이’ 혹은 ‘풀이’로 명명되는 경우가 많다. 이때의 ‘풀이’라는 용어는 신의 근본을 푼다는 뜻으로 주로 사용된다. 즉, 신이 태어나서 신격에 좌정(坐定)하고, 신능(神能)을 확보하는 과정이 서사무가 속에 나타난다는 것이다.

현대적 콘텐츠에서 이를 활용할 때 이 신, 그리고 신성성을 어떻게 활용할 수 있을지가 큰 관건이 될 수밖에 없다. 신을 빼고 이야기하기 어려운 것이 서사무가이기 때문이다. 그래서 현대적 콘텐츠로의 변용에 있어 서사무가를 활용할 때, 특수한 서사로서 스토리만 차용할 것인지, 아니면 본래 서사무가가 갖고 있는 신성성을 활용하는지에 따라 해당 콘텐츠는 다양하게 나타나게 된다.

기본적으로 우리나라에서 전승되는 대부분의 서사무가는 신을 중심으로 이야기가 전개된다. 모든 신화가 신에 대해 이야기하는 것 아니다. 하지만 우리 서사무가는 대체로 신의 ‘내력(來歷)’에 대해 설명하고 있는 것이 특징이다. 신을 중심으로 서사가 추동되는 양상을 보인다고 하겠다. 이때의 신은 새로운 콘텐츠에서도 작품의 주요 등장인물로서 제시될 수 있다. 신이 갖는 비범함과 특수성 등으로 인해 범인과는 다른 매력적인 캐릭터를 창출하게 된다. 신의 등장이 특히 중요한 이유는 다른 서사문학과의 차별성 드러낼 수 있기 때문이다. 그러므로 신의 존재는 분명한 변별 지점이 될 수 있다.

물론 그렇다고 해서 서사무가를 활용한 모든 콘텐츠가 신과 신성의 양상을 활용하는 것은 아니다. 서사무가가 갖는 이야기만으로도 특수성을 갖는 경우가 많기 때문이다. 이렇게 볼 때, 대체로 신의 활용에 있어서 이를 적극적으로 수용하고 활용한 작품과 신성성을 배제하여 일반인으로 변용한 채 활용한 작품으로 크게 나누어 살펴볼 수 있을 것이다.

세 번째는 ‘다. 의례’이다. 서사무가는 스토리를 갖는 하나의 이야기, 즉 신화이다. 하지만 이 신화는 특수한 환경에서 전승된다는 것을 잊어서는 안 된다. 특히 여러 나라의 신화들이 그 전승 맥락을 잃어버린 것에 비한다면, 우리의 신화는 무속의 현장에서 지금까지도 ‘살아 있다’는 특성을 갖는다. 물론 지역에

따라 전승의 약화된 것은 분명하다. 하지만 많은 신화들이 기록으로밖에 찾아볼 수 없는 것에 비하면, 우리의 서사무가는 굿을 통해 여전한 생명력을 확인할 수 있다.

이렇게 서사무가가 굿이라는 자장 안에서 불리고 전승된다는 특징은 매우 중요한 요소이다. 하지만 현재적 재창작에 있어 의례적 속성을 담아낸다는 것은 매우 어려운 일이다. 굿이라는 의례가 서사무가가 구연되는 일종의 매체라면, 새롭게 변화한 콘텐츠는 각각의 새로운 매체를 갖기 때문이다. 이런 이유로 의례 자체가 콘텐츠에 활용된 예시는 많지 않다.

이렇게 볼 때, 새로운 콘텐츠를 창작함에 있어 서사는 내용이자 줄거리로 활용되고, 신은 등장인물로서 활용된다. 하지만 의례는 일종의 외현적 배경이지만, 구체적으로 활용되는 양상을 살피기 어렵다고 할 수 있다. 아무래도 작품 속에 등장하는 내적 배경이 존재하기에, 그것이 전승되는 외적 배경, 콘텍스트적 맥락까지 고려할 수는 없는 것이 현실이다. 물론 굿 자체가 공연화되어 현대적 공연물로서 재탄생된 경우도 있고, 굿 자체를 활용하여 영화나 새로운 콘텐츠에 활용한 경우도 있다. 다만 서사무가의 활용에 있어서 의례적 속성은 대체로 생략되는 편이라 하겠다.

정리하자면, 서사무가를 둘러싼 여러 특성 중 가장 중요하게 다루어 질 수 있는 요소는 ‘서사’, ‘신’, ‘의례’이다. 다만 이 중 의례는 실제 활용에 있어서 구체적으로 다루어지기 어려운 환경적 요인이 있다. 때문에 주로 서사와 신을 중심으로 콘텐츠에 활용되는 양상을 보이게 된다. 이를 중심으로 본고에서는 크게 세 가지로 유형을 나누어 살펴보고자 한다. 해당 유형은 다음과 같이 나타낼 수 있다.

- 가. 서사무가의 서사와 신을 모두 새롭게 변용하여 재창작한 경우
- 나. 서사무가의 서사는 활용하고 신은 새롭게 변용하여 재창작한 경우
- 다. 서사무가의 서사와 신을 모두 활용하여 재창작한 경우

먼저 ‘가’는 서사무가의 서사와 신을 모두 새롭게 변용하여 재창작한 유형에 해당한다. 분명히 서사무가를 바탕으로 제작된 콘텐츠이지만, 작가의 상상력을

통해 서사와 신을 새로운 방식으로 제시하는 형태를 말한다. 이 유형은 황석영의 장편소설 <바리데기>(2007)를 중심으로 살펴보고자 한다. 다음 ‘나’는 서사무가의 서사를 활용하고 신은 새롭게 변용한 경우를 말한다. 이 유형은 대체로 서사는 원작을 그대로 수용하여 활용하면서도, 신의 신성성을 탈각(脫却)시켜 일반적인 등장인물로 활용하는 형태를 말한다. 이 유형은 이성강의 애니메이션 <오늘이>(2003)를 예로 활용할 것이다. 마지막으로 ‘다’는 서사무가의 서사와 신을 모두 활용하여 재창작한 유형을 말한다. 우리 무속에서 실제적인 의미를 갖는 서사무가의 서사와 신의 성격을 활용함에 있어 원작의 것을 최대한 살리는 방식으로 제작된 콘텐츠가 여기에 해당한다. 이 유형은 주호민의 웹툰 <신과 함께>(2010-2012)를 통해 논의를 진행하고자 한다.

### Ⅲ. 유형별 스토리텔링 양상 및 전략

본고에서는 서사무가가 현대적 콘텐츠로서 새롭게 활용된 예를 크게 세 가지로 나누어 살펴보고자 한다. 서사무가가 콘텐츠화된 작품의 수가 많은 만큼 모두를 다룰 수는 없다. 때문에 대중적으로 성공하여 인지도가 높으며, 활용에 대한 전형성을 갖는 작품을 중심으로 살펴보도록 하겠다. 본고의 목적은 콘텐츠 작품에 대한 소개보다는 유형에 대한 정리와 스토리텔링<sup>11)</sup> 양상을 살피는 것에 있기 때문에 전형성을 보인다고 평가할 수 있는 작품을 중심으로 살펴보고자 한다.

#### 1. 서사와 신을 모두 새롭게 변용하여 재창작한 경우

<바리공주><sup>12)</sup>는 우리나라에서 가장 대중적인 서사무가라고 해도 과언이 아

11) 스토리텔링(Storytelling)은 연구자들마다 조금씩 다르게 규정하고 있기에 어떤 하나의 분명한 개념으로 설명하기 어려운 형편이다. 다만 대체로 “이야기를 매체의 특성에 맞게 표현하는 것”은 공통적으로 갖고 있는 지점이라 생각된다. 본고에서 역시 스토리텔링을 원작을 새로운 콘텐츠나 매체에 맞게 표현하는 것에 초점을 두고 규정하고자 한다. 정창권, 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 북코리아, 2008, pp.36-37 참조.

12) <바리공주>는 각편에 따라 다양한 명칭으로 쓰이는데, 대체로 <바리공주>와 <바리데기>라는 명칭이 통용되고 있다. 지역에 따라 명칭이 나뉘기도 하기 때문에 어느 하나를 대표

니다. 다른 서사무가들이 대중적인 관심을 갖지 못하는 경우가 많은 것에 비해, 서사무가 중 최초로 중학교 교과서에 지문이 실리기도 했다. 더욱이 <바리공주>는 제주도를 제외한 한반도 전역에서 전승되는 무가이기 때문에 다른 작품들보다는 일찍부터 대중의 관심 하에 놓일 수 있었다. 이런 관심은 자연스럽게 <바리공주>에 대한 활용에 주목하게 하였다.<sup>13)</sup> 이로 인해 다양한 장르와 여러 분야에서 <바리공주>를 원작으로 삼은 문화콘텐츠 작품들이 창작될 수 있었다. 많은 작품이 있지만, 송경아의 소설 <바리> 3부작, 장진영의 희곡 <바리데기>, 김선우의 동화 <바리공주> 등이 대표적이다.<sup>14)</sup> 이들 작품과 함께 황석영의 작품 장편 소설 <바리데기> 역시 <바리공주>를 활용하여 새로운 작품 세계를 연 작품으로 평가받는다.

황석영은 서사무가 <바리공주>를 새로운 작품 창작의 원천으로 활용하였다. 하지만 황석영의 <바리데기>와 서사무가 <바리공주>는 분명한 차이를 드러낸다. 사실 <바리공주>라는 무가를 모르는 사람이 읽는다면 <바리데기>는 한 편의 현대소설이라고 할 수 있을 정도로 새로운 배경과 인물, 서사 전개를 보인다. 물론 그 커다란 줄기는 <바리공주>에 의탁(依託)하고 있지만, 작가가 만든 새로운 시대와 배경 속에서 작품은 새로운 힘을 갖는다.

서사무가의 주인공 ‘바리공주’는 <바리데기>를 통해 ‘바리’라는 새로운 캐릭터로서의 생명력을 부여 받는다. 이 두 주인공은 모두 거대한 흐름에 휩싸여 멀고 험한 노정을 겪는다는 공통점을 갖고 있다. 주인공이 겪는 이 노정은 <바리공주>와 <바리데기> 두 작품 모두에서 가장 중점적인 부분이라 할 수 있다. 특히 <바리공주>에서는 구약여행으로 대표되는 이 노정을 무사히 견뎌내고 성공적으로 부모를 살림으로써 바리공주가 신격으로 좌정하게 되는 내력을 제시한다. 즉, 한 명의 인물이 신의 자리에 오르는 통과례의 과정이 이 노정을 통해 드러난다 하겠다.

신화적 공간과 시간에서 전개되는 <바리공주>와 달리 <바리데기>는 우리 현대사의 한 가운데에서 시작된다. 신화적 시간은 분명한 어느 기점으로 표시할

명으로 규정하기는 쉽지 않다. 다만 본고에서는 현대소설 <바리데기>와 분명한 구분을 위해 <바리공주>를 대표명으로 활용하고자 한다.

13) 채영희·황경수, 앞의 논문; 함복희, 앞의 논문; 심우장, 앞의 논문.

14) 이들 작품에 대한 논의는 임금복의 연구를 주목할 만하다. 임금복, 앞의 논문.

수 없다. 신화의 시간을 가능할 수 없기 때문이다. 이에 비해 <바리데기>는 현대사의 우여곡절을 경험하는 인물로 나타나기에 분명한 시점이 작품을 통해 제시된다. <바리데기>에서 바리의 노정은 현대사의 거대한 흐름을 나타내기 위한 과정으로 쓰인다. 물론 <바리데기>에서도 바리의 꿈을 통해 서천서역국에 가기도 하지만, 이것은 작품의 주요한 노정이라 볼 수 없다. 바리가 북한을 탈출하여 중국으로, 또 런던으로 흐르는 과정 속에서 현대사의 중요한 사건들이 드러나게 된다. 이 과정을 직접적인 경험을 통해 겪은 바리는 현실 속의 주요한 문제들과 마주하게 된다. 소설 <바리데기>는 분명하게 무가인 <바리공주>를 차용하고 있다.<sup>15)</sup> 하지만 이 주요한 노정 자체를 완전히 새로운 형태로 제시함으로써 작품 외현에 드러난 서사무가로서의 형태를 지우고, 현대소설의 그것으로 탈바꿈한 것이다.<sup>16)</sup> 물론 그 내면의 심층적 의미는 원작과 맞닿는 지점이 있다 하지만, 작가의 손에 의해 새롭게 쓰였다고 해도 과언이 아닐 정도로 많은 부분에서 변개되어 나타나게 된다.

서사무가 <바리공주>는 바리공주가 신으로 좌정하게 된 내력을 제시함으로써 오구트의 주요 신격인 무조신의 신성과 망자천도라는 신능을 드러내는 것을 목적으로 한다. 이에 비해 현대소설 <바리데기>는 바리의 노정을 통해 드러난 현대사의 흐름에 거대한 역사적 사건들을 녹여내고 있다. 여기에 더해 우리 고유의 문학적 원천을 기반으로 세계 문학에 편입하고자 하는 작가적 의도가 함께 하고 있다.<sup>17)</sup> 이를 위해서 <바리데기>의 작가는 원작인 <바리공주>의 서사를 완전히 바꾸어 새롭게 재창작하게 되었다. 기본적인 구조나 인물의 성격 자체는 유사한 흐름을 유지하여 원작이 갖는 의미를 살리면서도 자신의 작품의 목적과 의도에 맞게 변용한 것이다. 이 과정에서 <바리공주>가 갖는 신의 신성성은 탈각되게 되었고, 그 외의 서사 내용 역시 현대사라는 배경적 요인에 맞게 변용되었다.

15) <바리데기>의 <바리공주> 수용 양상은 권유정의 연구를 통해 구체적으로 제시된 바 있다. 권유정, 앞의 논문, pp.38-72

16) <바리데기> 속에서 '바리'는 무당인 할머니에 의해서인지 여러 부분에서 신통력을 보여준다. 하지만 그 자체가 '신'이 될 수 있는 자질을 나타내는 것은 아니다. 현실 속에서의 필진성을 유지할 수 있을 정도의 능력일 뿐이다. 신화 속에서의 신과는 거리가 있다고 하겠다.

17) 황석영, 『바리데기』, 창비, 2007, p.298 참조.

이렇게 볼 때, 현대소설 <마리데기>는 서사무가의 서사와 신을 모두 새롭게 변주하여 재창작한 작품의 대표적인 예라고 평가할 수 있을 것이다.

## 2. 서사는 활용하고 신은 새롭게 변용하여 재창작한 경우

<오늘이><sup>18)</sup>는 <마리이야기>, <천년여우 여우비> 등을 연출한 이성강 감독이 제작한 단편 애니메이션이다. <오늘이>는 시카고 국제 아동 영화제 및 자그레브 국제 애니메이션 페스티벌에서 수상하는 등 애니메이션 업계에서 호평을 받은 작품으로 유명하다. 애니메이션에서 여러 신화를 활용하곤 있지만, 우리의 서사무가를 활용한 작품이 뚜렷한 성과를 거두지 못한 상황에서 <오늘이>는 대중적인 성공을 거둔 작품으로 지금까지도 주목받고 있다.

특히 이 <오늘이>는 제주도에서 전승되는 서사무가 <원천강본풀이>를 바탕으로 만들어진 이야기라는 점에서 세간의 관심을 끌었다. 제주 지역은 서사무가의 보고(寶庫)라고 평가받을 정도로 많은 신화가 지금까지 전승되는 곳이다. 다만 <원천강본풀이>는 ‘특수본풀이’<sup>19)</sup>로 그 전승 맥락이 끊겨 현재는 본래적 의미를 찾기 어려운 작품이다. 그렇기 때문에 다른 제주도 서사무가보다는 대중적 인지도가 떨어진다고 할 수 있다. 이렇게 대중에게 생소했던 <원천강본풀이>가 애니메이션 <오늘이>의 성공으로 인해 다양하게 콘텐츠화 되는 양상도 보인다. 이야기책 형태의 제작뿐만 아니라 연극, 뮤지컬, 발레 등의 형태로도 제작되는 등 콘텐츠 활용의 중요한 예로 볼 수 있을 정도로 다양한 작품과 장르로 변용된 바 있다.<sup>20)</sup> 이렇게 다양한 양상을 보일 수 있는 것은 <원천강본풀이>가

18) <오늘이>는 그림책과 VCD를 함께 판매하는 형태인 ‘한국대표애니메이션 그림책’ 시리즈로 발간돼 책과 영상이 모두 존재한다. 김유진 앞의 논문, p.393

19) ‘특수본풀이’라는 용어는 제주도 서사무가를 분류하는 용어이지만, 사실 적합한 용어라고 보기 어렵다. 이 용어만으로 분류된 무가들의 특성을 드러내지 못하기 때문이다. ‘특수본풀이’는 용어의 정립에서부터 분류된 유형군의 특성을 함축적으로 표현하고자 한 것이라기보다는 ‘일반신본풀이’, ‘당신본풀이’, ‘조상신본풀이’로 유형을 나눈 후 여기에 속하지 않는 무가들을 모아놓은 합에 불과하다. 하지만 이들 무가들은 전승에 있어서 서사를 제외한 관련 정보들을 알 수 없기 때문에 별다른 유형으로 분류하는 것 역시 어려운 상황이다. 이에 용어의 부적합함을 인지하면서도 수정 없이 ‘특수본풀이’로 계속해서 명명하고 있다. 진성기, 『탐라의 신화』, 평범사, 1980, p.132 참조.

20) <원천강본풀이>의 콘텐츠 활용 양상은 김민수의 정리를 참고할 만하다. 김민수, 앞의

다른 무가와 달리 “한 폭의 하늘 동화 같은 신화”, “환상과 신비의 분위기를 아련하게 살려낸 신화” 등<sup>21)</sup>으로 평가될 정도로 그 내용 자체가 콘텐츠로서의 변용에 어울리는 작품이기 때문이다.

<원천강본풀이>는 박봉춘본<sup>22)</sup>과 조술생본<sup>23)</sup> 두 편의 각편이 전승된다. 이 중 조술생본은 내용 자체가 완전히 다르고 ‘오늘이’가 등장하지 않는다. 때문에 감독은 박봉춘본을 중심 바탕으로 애니메이션 <오늘이>를 제작했다는 것을 알 수 있다.

<오늘이>는 <원천강본풀이>의 주인공인 ‘오늘이’의 이름에서 제목을 딴 것이다. 실제로 <원천강본풀이>와 <오늘이>는 모두 ‘오늘이’라는 한 명의 소녀를 주인공으로 한다. 주요 줄거리는 이 소녀가 부모국인 원천강을 찾아가는 이야기로 구성되어 있다. <원천강본풀이>는 부모를 찾기 위해 원천강을 찾는 이야기이다. 이에 비해 <오늘이>는 행복을 찾기 위해 고향인 원천강으로 되돌아가는 귀향 서사이다. 신화에서 부모탐색 모티프는 자주 등장하는 요소이다. 신성한 부모를 찾는 행위로, 또 그 과정으로 신으로 좌절하게 되는 전개를 보인다. <원천강본풀이> 역시 이러한 탐색을 통해 오늘이가 옥황의 신녀로 좌절하는 신화 구조를 제시한다.

이에 비해 <오늘이>는 행복을 위해 자신의 고향을 찾아가는 오늘이의 여정을 그리고 있다. 공간으로서 원천강을 찾는 것은 동일하지만, <오늘이>가 서사무가 처럼 신의 좌절담을 담고 있는 것이 아니기에 ‘행복’이라는 새로운 요소를 첨가한 것이다.<sup>24)</sup> 행복을 찾기 위해 원천강이라는 고향을 찾아가는 과정을 그리고 있는 내용이 <오늘이>인 것이다.

이렇게 <오늘이>는 <원천강본풀이>와 일정한 차이를 보인다. 하지만 전체적

논문, pp.9-11

21) 신동훈, 『살이있는 우리 신화』, 한겨레신문사, 2004, p.122

22) 赤松智城·秋葉隆, 심우성 역, 『조선무속의 연구』 上, 1991, pp.292-299

23) 진성기, 『제주도무가본풀이사전』, 민속원, 1991, p.614

24) 이 행복 찾기는 <원천강본풀이>가 설화 <구복여행>과 유사성을 갖는다는 점에서 연관이 있다. <구복여행>은 복을 찾기 위한 여행으로, 이 여행 과정에서 겪는 일이 <원천강본풀이>의 여정과 유사성을 보인다. 두 작품의 내용적인 비교는 정제호의 연구를 참고할 만하다. 정제호, 「관북지역 <바리공주>의 ‘죽음’에 대한 고찰」, 『한국무속학』 25, 한국무속학회, 2012, pp.17-18

인 내용은 <원천강본풀이>를 그대로 따르고 있다고 해도 과언이 아닐 정도로 유사한 양상을 보인다. 두 작품의 서사에서 가장 중요한 부분인 주인공의 여정 자체는 원작의 것을 거의 그대로 살리고 있다고 해도 과언이 아니다. <오늘이>에서 주인공이 원천강을 찾아 가는 노정에서 만나는 매일이, 연꽃, 이무기, 구름 이 등은 <원천강본풀이>에 등장하는 장상, 연꽃나무, 천하대사, 매일이와 동일하다. 또한 오늘이를 돕는 학의 존재 역시 <원천강본풀이>와 <오늘이>에 모두 동일하게 등장하는 요소이다. 두 작품 모두에서 오늘이는 원천강을 찾아가며 여러 사람을 만나 가는 길을 도움 받고, 그들의 문제를 해결해주는 인물로 등장한다. 가장 핵심적인 ‘길 묻기’와 ‘보상으로 문제 해결해주기’의 구조가 동일하게 쓰이고 있는 것이다. 또한 이 과정에서 욕심에 대한 경계 등을 드러내고 있는 점 역시 공통적으로 나타난다.

<오늘이>는 원작인 <원천강본풀이>의 서사를 가져와 그 전개를 거의 그대로 쓰면서도 애니메이션에 맞게 활용하고 있다고 평가할 수 있다. 기본적으로 여행담이라는 <원천강본풀이>가 갖는 힘을 적극적으로 활용한 콘텐츠라고 할 수 있을 것이다. 다만 앞에서도 언급한 것처럼 신격 좌정담을 행복 찾기 여행으로 주제를 변경한 것 정도가 차이라 하겠다. 이 차이로 인해 <오늘이>는 <원천강본풀이>처럼 신으로 좌정하는 것이 아니라 오늘이가 학(鶴) ‘야아’와 해후하고 히를 저편으로 날아가는 환상적인 결말의 형태로 마무리 짓는다. 사실 <원천강본풀이>에서 오늘이가 구체적으로 어떤 신으로 좌정하는 지는 알 수 없다.<sup>25)</sup> <원천강본풀이>는 ‘특수본풀이’로 분명한 신격과 의례가 남아 있지 않기 때문이다.<sup>26)</sup> 이런 상황에서 감독은 <오늘이>에 <원천강본풀이> 서사를 적극적으로 활용함으로써 새로운 장르의 주제로 콘텐츠화 한 것이다. 의례나 신격에 대한 고려가 구체적으로 정립되지 않았기에 그 활용이 좀 더 자유로울 수 있었다고도 평가할 수 있다.

이렇게 볼 때, <오늘이>는 원작인 <원천강본풀이>의 서사를 거의 그대로 가

25) 김혜정은 <원천강본풀이>의 신을 ‘사계(四季)를 다스리는 시간 관리 신’으로 추론하기도 하였다. 김혜정, 「제주도 특수본풀이 <원천강본풀이> 연구 -‘신명’에 대한 재고를 중심으로」, 『한국무속학』 20, 한국무속학회, 2010, p.273

26) 강권용은 <원천강본풀이>을 신성성을 많이 상실하고 세속화된 이야기로 평가하기도 하였다. 강권용, 「제주도 특수본풀이 연구 : <원천강본풀이>, <세민황제본풀이>, 허궁애기본풀이」를 중심으로, 경기대학교 석사학위논문, 2002, p.61

저다 썼음을 확인했다. 물론 차이도 있지만, 이는 새로운 작품의 주제를 구현하기 위한 장치일 뿐이다. 핵심이 되는 내용 자체는 원작의 것을 살려 쓰는 형태로 활용했다. 다만 그 과정에서 신격좌정담의 주인공인 ‘신’을 환상적 동화 속의 주인공인 ‘아이’로 바꿈으로써 신성성은 탈각시키고, 환상성만 가져가는 양상을 보여준다. 신화적 내용과 분위기를 차용하면서도 그 속에 신성을 탈각함으로써 동화의 환상성을 확보하는 형태로 제작되었다고 하겠다. 이런 직접적인 콘텐츠로의 활용이 가능했던 것은 애니메이션이라는 장르가 갖는 주요한 특징인 영상미가 자리하고 있기 때문이다. 서사무기를 새롭게 변용하는 것보다는 그 세계를 애니메이션이라는 매체 속에서 구체적으로 구현하는 것에 더 초점을 맞췄다고 하겠다. 즉, 서사무기에서 보여주는 세계의 구체적인 구현이 더 중요할 수 있다는 것이다. 또한 <원천강본풀이>가 제주 지역에서만 전승되는 무가이기 때문에 대중적인 인지도가 낮았던 것도 하나의 이유일 수 있다. 생소한 내용을 잘 전달하는 것만으로도 큰 힘이 될 수 있기 때문이다. <원천강본풀이>의 내용 자체가 잘 구성한다면 충분히 매력적으로 대중들에게 수용될 수 있다고 작가는 판단했기에 최대한 직접적으로 서사를 활용하여 콘텐츠를 제작했다고 할 수 있을 것이다.

### 3. 서사와 신을 모두 활용하여 재창작한 경우

<신과 함께>는 포털사이트 네이버에서 연재된 웹툰으로 ‘저승편’, ‘이승편’, ‘신화편’으로 구성되어 있다. 웹툰 <신과 함께>는 우리 무속문화와 무속신들을 등장시켜 서사를 전개함으로써 전통문화를 활용한 현대 콘텐츠의 좋은 사례로 꼽히고 있다. <신과 함께>는 무속문화와 함께 군대, 재건축 등 사회적인 문제 등을 함께 다루면서 대중의 큰 지지를 받은 작품이다. 그 결과 제10회 독자만화대상, 2011 부천만화대상 우수이야기만화상, 2011 대한민국콘텐츠어워드 대통령상 등 다양한 부분에서 수상의 영광을 누리기도 하였다. 특히 잘 다루어지지 않는 우리 무속문화를 적극적으로 활용하면서, 전통문화와 현대 콘텐츠의 결합 부분에서 긍정적이고 성공적인 사례로 여겨지기도 한다. 2015년에 단행본으로 출간되었을 뿐만 아니라, 일본에서 리메이크되고, 현재 영화로까지 준비 중일 정도로 많은 인기를 누리고 있다.

가장 먼저 연재된 ‘저승편’은 김자홍이라는 주인공이 저승에서 ‘사십구재’의 기간 동안 재판받을 이야기로 구성되어 있다. 소시민인 김자홍이 죽어 저승에서 겪은 이야기를 중심으로, 재판을 위해 자신이 생애동안 한 일을 되돌아보는 형태로 전개된다. 이 저승편에는 <천지왕본풀이>에 등장하는 ‘대별왕’을 비롯하여, <차사본풀이>의 ‘강림도령’, ‘일직차사’, ‘월직차사’, <이공본풀이>의 ‘할락궁이’ 등이 등장한다. 적극적으로 서사무가의 신들을 차용하여 서사를 구성한 것이다.

이러한 무속신의 활용 양상은 ‘이승편’에서 더 구체적으로 드러난다. 이승편은 재건축 지역에 머물고 있는 가정신들을 중심으로 서사가 추동되는 양상을 보인다. 한 가정, 즉 집을 중심으로 내용 전개가 이루어지다보니 우리 무속의 여러 가정신들이 다양하게 등장하는 모습을 보여준다. <성주풀이>의 성주신인 황우양, <문전본풀이>의 문전신인 녹두생인, 조왕신인 여산부인, 측신인 노일제대 등이 등장한다. 서사무가 속 신들이 웹툰의 등장인물로서 자신들의 신격을 드러내는 것이다. 작가는 여러 가정신들에게 일정한 역할을 부여함으로써 서사 전개에 있어 주요한 역할을 하는 하나의 캐릭터로서 힘을 부여한다.

이렇게 적극적으로 무속문화를 이용한 작가는 ‘신화편’에서는 아예 내용 자체를 서사무가로 구성한다. <천지왕본풀이>의 서사를 중심으로 활용하여 ‘대별소별전’을 구성하였고, <이공본풀이>를 중심으로 ‘할락궁이전’을 만든다. 이후 ‘녹두생이전’은 <문전본풀이>, ‘강림전’은 <차사본풀이>를 바탕으로 제작되었다.<sup>27)</sup> 즉, 신화편은 아예 서사무가를 기반으로 해당 이야기를 약간씩만 변용하여 웹툰으로 구성한 것이다. 서사무가의 줄거리 자체가 웹툰을 구성하는 기본 줄기이자 서사로 활용되었다고 하겠다.

웹툰 <신과 함께>는 대체로 우리의 서사무가를 적극적이고 직접적으로 활용하는 양상을 보인다. 덕분에 서사무가에 익숙하지 않은 사람들도 웹툰을 통해 보다 손쉽게 접할 수 있는 환경이 조성되었다. 더욱이 <신과 함께>가 갖는 중요성은 서사무가의 본질을 지키면서 콘텐츠로 활용했음에도 많은 대중들의 지지를 받았다는 것이다. 이로 인해 우리 서사무가가 하나의 신화이자, 현대 콘텐츠

27) 원작과 <신과 함께>의 내용 비교는 김진철의 논의를 참고할 만하다. 김진철, 앞의 논문, pp.42-53

의 소재적 원천으로도 큰 힘을 갖는다는 것을 확인했다고 할 수 있다.

<신과 함께>에는 우리나라 전역에서 전승되는 여러 서사무가가 혼용되어 있다. 작가는 서사무가에 대한 이해를 바탕으로 적절하게 웹툰의 전개 안에서 신화와 신을 활용하고 있다. 다른 콘텐츠 작품들이 대체로 신성성을 탈각시켜 줄거리적인 측면만을 활용하는 것에 비한다면, <신과 함께>는 서사무가에 등장하는 신 자체를 주인공이자 주요 등장인물로 삼음으로써 서사무가를 다른 어떤 작품보다 직접적으로 활용하였다. 서사무가를 콘텐츠의 원천으로 활용함에 있어서 본래의 성격과 내용을 최대한 살리는 방식으로 이용되었다고 평가할 수 있다.

이상으로 서사무가의 콘텐츠 활용 양상에 대해 살펴보았다. 대체로 서사무가는 그 서사와 신격을 활용함의 정도에 따라 크게 세 가지 유형으로 나누어 살펴 수 있었다. 이렇게 볼 때, 서사무가의 주요 요소 중 서사와 신은 현대 콘텐츠에서도 일정하게 활용되었다고 하겠다. 다만 의례의 경우 현대 콘텐츠에서 구체적인 활용 양상을 확인하기 어려운 편이다. 물론 굿 자체는 현대적 공연이나 새로운 콘텐츠로서 활용되고 있다. 다만 서사무가, 즉 신화를 중심으로 재창작된 콘텐츠들에서는 그 무가가 구연된 맥락까지 모두 포괄하진 못한 듯하다. 아무래도 소설, 애니메이션, 웹툰 등과 같이 전달되는 방식 자체가 달라지면서 ‘굿’이라는 콘텍스트적 맥락까지 포괄하긴 어렵기 때문이다. 결국 서사무가의 활용에 있어서 의례적인 측면은 다소 소홀하게 다루어질 수밖에 없고, 대체로 서사를 중심으로 이용하면서 신, 그리고 신성을 주제나 장르에 맞게 활용하고 있다고 정리할 수 있을 것이다.

#### IV. 맺음말

이상의 논의를 통해 서사무가가 콘텐츠로 활용된 유형과 각각의 사례를 간단하게 살펴보았다. 세 편만으로 콘텐츠에 활용되고 있는 서사무가의 전체적인 양상을 모두 살피는 것은 무리가 있지만, 그럼에도 중요한 유형과 경향을 확인할

수 있었다고 생각된다. 이를 통해 자신이 원하는 주제나 방향에 따라 스토리텔링 전략을 구체화할 수 있는 방안을 확인할 수 있을 것이다. 다만 앞에서도 언급한 바처럼 서사무가가 전승되고 구현되는 의례를 재창작된 콘텐츠에서 활용한다는 것 어려운 일이다. 하지만 서사무가와 의례 완전히 떼어놓는 것 역시 어려운 일이다. 의례의 본질을 완전히 벗어나서 콘텐츠화한다면 비판의 여지를 남길 수 있기 때문이다. 서사무가가 구현되는 의례는 곳 자체가 공연화되거나 다른 공연에서 활용되는 형태로 변용될 가능성이 높다. 그렇기에 서사무가의 활용에 있어서는 의례를 탈각하고 이용하되, 그 본질적 의미는 담아낼 수 있어야 할 것이다.

이러한 어려움 속에서도 서사무가의 활용은 계속해서 증가하고 있는 추세라고 할 수 있다. 기본적으로 여러 신화들은 현대의 디지털 환경, 영상매체의 발전과 판타지 문화의 성장 등과 맞물려 오히려 가장 현대적인 문화 영역에서 새롭게 재생되고 있다. 소설, 영화, 드라마, 만화, 애니메이션, 게임 등에서 신화에 대한 수요와 관심은 나날이 증대하고 있는 추세다. 문화콘텐츠의 보고로 신화를 바라보는 입장에서는 신화의 상징 세계는 문화적 창조력의 원천<sup>28)</sup>이 된다. 그 무구한 보고를 활용하고자 하는 의지는 계속해서 성장할 수밖에 없다고 하겠다.

하지만 서사무가의 활발한 활용을 위해서, 더 나아가 성공적인 활용을 위해서는 보완되어야 할 지점 역시 분명하다. 먼저 서사무가의 활용을 위해서 기본적으로 서사무가 자료에 대한 체계적인 정리가 필요하다. 여러 연구사업을 통해 신화 자료를 정리하고 있지만, 서사무가의 경우 여전히 정리가 부족한 상황이다. 또한 정리가 이루어진 부분도 체계적인 정리라고 보기 어려운 부분도 많다. 특히 문화콘텐츠의 영역에서 손쉽게 서사무가를 활용할 수 있도록 돕는 선행 작업들이 이루어져야 할 것이다. 서사무가는 ‘구전’으로 이루어졌고, 지역적 특성을 갖기 때문에 일반인들이 일차 자료에 접근하기 어렵다. 이런 어려움은 서사무가를 활용함에 있어 걸림돌이 될 뿐이다. 일반인들도 손쉽게 활용할 수 있도록 서사무가를 줄거리 차원에서, 세부 신화소 차원에서, 인물 및 도구 등 등장요소 차원에서 정리할 필요가 있다. 이를 통해 창작자들이 필요에 따라 활용할 수 있는 환경이 조성되어야 한다. 이와 같은 연구는 단일 연구자가 하기

28) 오세정, 『설화와 상상력』, 제이앤씨, 2008, pp.241-317 참조.

어려운 작업이기 때문에 연구사업을 통해 준비할 필요가 있다.

이러한 연구와 함께 잘 알려지지 않은 서사무가 자료에 대한 적극적인 발굴과 소개도 필요하다. 많은 서사무가가 콘텐츠의 영역에서 이용되고 있지만, 여전히 생소한 작품도 많이 존재한다. 특히 성공한 작품을 본 따 제작하는 콘텐츠가 많다보니 기존에 활용된 서사무가들이 반복되어 쓰이는 경우가 많다. 이런 상황에서 아직 대중적으로 잘 알려지지 않은 서사무가를 적극적으로 알리는 노력도 필요하다. 예를 들어 제주도에서 전승되는 <삼두구미본><sup>29)</sup>은 주요한 소재적 원천으로 활용될 수 있다. <삼두구미본>은 머리가 셋에 꼬리가 아홉 달린 지귀(地鬼)에 대한 신화로, 우리나라에서 쉽게 찾기 어려운 악귀를 그린 서사무가이다. 괴물 캐릭터나 귀신 캐릭터를 활용하는 콘텐츠에서 적극적으로 활용할 수 있는 예라 하겠다. 하지만 대중적 인지도가 낮아 아직까지는 콘텐츠의 영역에서 활용되지 못하고 있다. 특히 <삼두구미본>의 경우 특수본풀이로 <원친강본풀이>처럼 구체적인 신격과 의례에 대해 분명하게 알려진 바가 없다. 그래서 콘텐츠로 자유롭게 활용함에 있어 부담도 덜하다. 이러한 작품들을 계속해서 발굴하고, 보다 정확하면서도 쉽게 이용할 수 있는 형태로의 제공이 이루어져야 할 것이다.

서사무가의 콘텐츠적 활용은 계속해서 성장하고 있는 과정에 있다고 할 수 있다. 이 과정 속에서 단순히 콘텐츠의 성공만이 중심이 되는 것이 아니라, 서사무가가 우리의 소중한 신화 자료라는 인식 자체가 대중들 사이에 조성될 수 있다는 점이 중요하다. 우리 신화 자료의 분명한 양상과 의미를 확인할 수 있는 방법들이 직접적인 서사무가 강독과 공부를 통해서도 가능하겠지만, 잘 구현된 콘텐츠를 통해 간접적으로나마 확인할 수 있다면 그것 역시 큰 의미가 될 수 있다. 활발한 서사무가의 활용을 통해 양질의 콘텐츠를 생산하고, 더 나아가 우리 신화의 중요성도 확인할 수 있는 계기를 마련하기를 기대하며 본고를 마치고자 한다.

29) <삼두구미본>은 이춘자본과 문창현 필사본 두 편의 각편이 전승되고 있다. 진성기, 앞의 책; 문정현, 『풍속무음』 下, 경신인쇄사, 1994. 추가적으로 설화의 형태로 채록된 각편도 있지만, 서사무가의 경우 두 편이 전부이다. <삼두구미본>에 대한 각편 전승현황은 현승환의 연구를 참고할 만하다. 현승환, 「제주도 본풀이와 민담의 교섭 양상 -삼두구미본을 중심으로-」, 『탐라문화』 35, 제주대학교 탐라문화연구소, 2009, pp.10-11

【参考文献】

- 강권용, 「제주도 특수본풀이 연구 : <원천강본풀이>, <세민황제본풀이>, 허궁애기본풀이>를 중심으로」, 경기대학교 석사학위논문, 2002, pp.1-85
- 강등학 외, 『한국 구비문학의 이해』, 월인, 2002, pp.1-530
- 강미선, 「웹툰에 나타난 신화적 상상력 -웹툰 「신과 함께」를 중심으로」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 5, 가톨릭대학교 문화비즈니스연구소, 2011, pp.89-115
- 권유정, 「서사무가 <바리공주>의 현대소설로의 수용 양상 및 의미 연구」, 한국교원대학교 석사학위논문, 2011, pp.1-112
- 김명옥, 「「원천강본풀이」를 재화한 <오늘이>에 나타난 서술전략과 문체 연구」, 『동화와 번역』 22, 건국대학교 동화와번역연구소, 2011, pp.33-59
- 김민수, 「<원천강본풀이>의 현대적 변용 양상 연구」, 한국교원대학교 석사학위논문, 2014, pp.1-136
- 김유진, 「「원천강본풀이」의 신화적 성격과 현대적 변용 양상」, 『아동청소년문학연구』 6, 한국아동청소년문화학회, 2010, pp.375-402
- 김진철, 「웹툰의 제주신화 수용 양상」, 『영주어문』 31, 영주어문학회, 2015, pp.37-62
- 김혜정, 「제주도 특수본풀이 <원천강본풀이> 연구 -‘神明’에 대한 재고를 중심으로」, 『한국무속학』 20, 한국무속학회, 2010, pp.251-277
- 김환희, 「바리공주 이야기 속의 전통과 현대 -무속신화의 동화화가 지닌 여러 문제점에 관한 고찰」, 『동화와번역』 2, 건국대학교 동화와번역연구소, 2001, pp.33-76
- 노혜영, 「웹툰 <신과 함께>에 나타난 희극성에 관한 연구 : 저승편을 중심으로」, 서강대학교 석사학위논문, 2014, pp.1-60
- 박하야, 「『신과 함께 : 이승편』에 나타난 서사무가 활용 양상 연구」, 제주대학교 석사학위논문, 2015, pp.1-80
- 박현숙, 「무속신화 <바리공주>의 재창조에 관한 연구 : 구비문학을 통한 아동 교육과 관련하여」, 건국대학교 석사학위논문, 2001, pp.1-133
- 신동훈, 『살이있는 우리 신화 : 우리 신들의 귀환을 위한 이야기 열두 마당』, 한겨레신문사, 2004, pp.1-334
- 심우장, 「구비문학의 현재적 의의 찾기 : <슈렉>과 <바리공주>의 비교를 중심으로」, 『어문연구』 59, 어문연구학회, 2009, pp.137-160
- 오세정, 『설화와 상상력』, 제이앤씨, 2008, pp.1-338
- 오정미, 「무속신화의 문학적 재창조 방안 연구 : 창세신화, 바리공주, 세경본풀이를 중심으로」, 건국대학교 석사학위논문, 2001, pp.1-104
- 유 예, 「원천소스로서 무속신앙 활용방안 연구 : 웹툰 <신과 함께>분석을 중심으로」, 한양대학교 석사학위논문, 2015, pp.1-55
- 유요한, 「한국 현대소설에서 찾는 신화의 유산 : 황석영의 『바리데기』와 신경숙의 『엄마를 부탁해』를 중심으로」, 『종교학연구』 32, 한국종교학연구회, 2014, pp.28-48
- 이명옥, 「신과 함께 : <저승편>에 드러난 갈등과 갈등해소 방식에 관한 연구」, 서강대학교 석사학위논문, 2014, pp.1-93

- 이명현, 「《신과 함께》 신화편에 나타난 신화적 세계의 재편 -신화의 수용과 변주를 중심으로」, 『구비문학연구』 40, 한국구비문학학회, 2015, pp.167-192
- 이윤미, 「황석영 소설의 샤머니즘 연구 : 『손님』, 『바리데기』를 중심으로」, 숭실대학교 석사학위논문, 2014, pp.1-132
- 이종호, 「서사무가 <원뿔강본푸리>와 애니메이션 <오늘이> 비교 연구」, 『온지논총』 27, 온지학회, 2011, pp.193-230
- 이호은·권태효, 「영웅신화 구조의 드라마 수용 양상 : <주몽>, <선덕여왕>, <동이>, <시크릿가든>을 중심으로」, 『커뮤니케이션학연구』 21-3, 한국커뮤니케이션학회, 2013, pp.59-75
- 임금복, 「새로 쓴 '바리공주' 연구 -송경아, 장진영, 김선우 작품을 중심으로-」, 『한국문예비평연구』 18, 한국현대문예비평학회, 2005, pp.259-292
- 정수희, 「전통문화콘텐츠의 현대적 활용 : 웹툰 <신과 함께-이승편>을 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』 2, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2012, pp.69-98
- 정제호, 「관북지역 <바리공주>의 '죽음'에 대한 고찰」, 『한국무속학』 25, 한국무속학회, 2012, pp.7-42
- 정창권, 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 북코리아, 2008, pp.1-184
- 조경은, 「황석영 소설에 나타난 고전문학의 변용 연구 : 『심청, 연꽃의 길』과 『바리데기』를 중심으로」, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2010, pp.1-87
- 조미라, 「애니메이션에 나타난 신화적 상상력 : 애니메이션 <오늘이>를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 7, 한국콘텐츠학회, 2007, pp.237-245
- 진성기, 『제주도무가본풀이사전』, 민속원, 1991, pp.1-922
- 진성기, 『탐라의 신화』, 평범사, 1980, pp.1-269
- 채영희·황경숙, 「바리공주 무가의 애니메이션화를 위한 스토리텔링 가능성 모색」, 『동북아문화연구』 11, 동북아시아문화학회, 2006, pp.5-33
- 최원오, 「한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검 -스토리 창작을 위한 신화소 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로-」, 『한국문학논총』 46, 한국문학회, 2007, pp.229-268
- 함복희, 「설화의 문화콘텐츠화 방안 연구 -여성신화를 중심으로-」, 『어문연구』 35-2, 한국어문교육연구회, 2007, pp.141-165
- 현승환, 「제주도 본풀이와 민담의 교섭 양상 -삼두구미본을 중심으로-」, 『탐라문화』 35, 제주대학교 탐라문화연구소, 2009, pp.7-40
- 황석영, 『바리데기』, 창비, 2007, pp.1-301
- 赤松智城·秋葉隆, 심우성 역, 『조선무속의 연구』 上, 1991, pp.1-394
- Snorri Sturlson, 이민용 역, 『에다 이야기』, 을유문화사, 2013, pp.1-274

■ 접수일 : 2017년 06월 30일  
 심사개시 : 2017년 07월 18일  
 심사완료 : 2017년 07월 30일  
 게재결정 : 2017년 08월 17일

〈要旨〉

叙事巫歌의 콘텐츠 활용의 類型과 스토리텔링의 樣相

本稿は、叙事巫歌がコンテンツとして活用された様相を探り、これを類型化して、蓄積された作品の傾向性を求めることを目的とする。これまで叙事巫歌のコンテンツ活用の様相に関する様々な議論がなされたが、これを総合的な視点からまとめた研究は相当不足している。したがって、本稿を通じてコンテンツ活用の様相を類型化し、これまでの傾向をより明らかに整理しようと思う。

このような類型分類のためには、まず叙事巫歌の特性からまとめる必要がある。叙事巫歌を規定する色々な特性があるが、そのなかでも「叙事」「神」「儀礼」は最も重要な要素と言える。これらをどう活用するかを基準に叙事巫歌のコンテンツ化の類型を分類することが意味ある作業になると考える。ただ、「儀礼」の場合、実際的な活用からほとんど省略される場合が多く、「叙事」と「神」を中心に類型化することが求められる。

本稿では、類型を具体的に提示するため、代表たる作品を基準に探ろうとした。まず「バリ姫」を活用した長編小説「バリデギ」は、作品創作において叙事巫歌を原作としてはいるが、その内容は全く違う小説に脚色された。原作の大筋に従うものの、完全に異なる空間における異なる内容を持つ新たな小説を完成させたのである。この過程で、「バリ姫」の主人公であるバリ姫の持つ神としての性質もまた脱却され、現代史を目の当たりにする一人の人間として新たに創作される。「バリデギ」のような例は、「叙事巫歌の叙事と神を皆新たに変容して再創作した場合」と言える。

第二は、アニメ「オヌリ(O-Nu-Ri)」がある。「オヌリ」は、済州島に伝承される叙事巫歌「袁天綱本払い」を原作としたアニメである。「オヌリ」と「袁天綱本払い」を比較してみると、叙事自体はほとんど同じく構成されていることが分かる。展開する叙事とその中において主人公が会会う人物、その人物との行為などが非常に似ている。ただ、「袁天綱本払い」で神格に居座る主人公が、「オヌリ」では幸せを求める童話の中の子供として描かれる。このような「オヌリ」は、「叙事巫歌の叙事は活用し、神は新たに変容して再創作した場合」とまとめることができよう。

最後に、ウェヴトゥーン「神とともに」を例として挙げられる。「神とともに」は、韓国で伝承される様々な叙事巫歌を素材的な源泉としている。叙事巫歌の中に登場する神たちをそのまま登場させ、一つの流れの中で結びつけている。さらに「神話編」では、叙事巫歌の内容もまたそのまま生かせ、一つの作品に完成させたりもする。この「神とともに」は、「叙事巫歌の叙事と神を皆活用して再創作した場合」である。

叙事巫歌のコンテンツ活用の様相は、以上のように大きく三つの類型にまとめることができる。それぞれの類型によってストーリーテリング方式を異なるように用いながら、各作品に相応しい意味を引き出すようになった。このように叙事巫歌は、現代コンテンツの創作において一つの素材的な源泉として意味を持ったり、該当の叙事全

体がそのまま現代のコンテンツに活用され再創作されたりもする。また、叙事巫歌の読解を通じて伝わった靈感と価値が新たなコンテンツ制作に意味を持つかもしれない。こうした叙事巫歌の活用がより円滑になるためには、一定の努力が必要である。特に、まだ大衆たちに知られていない作品の発掘が必要である。また、このような資料を一般の人たちが容易く把握できるように整理する作業も必要なのである。

### Application Types of Using Contents and Strategy of Storytelling in Shamanistic Epics

It has the purpose that Shamanistic Epics was used in the contents and we have to find out the tendency of being scaled products with divided some kind of aspects. However, we need to organize Shamanistic Epics's characteristic firstly to divide up parts like this. There are some characteristics which defined Shamanistic Epics, but 'Narrative', 'God', 'Ritual' are the most important aspect. But, in the case of 'Ritual' there are occasions which was erased on the actual activity, it has to stereotype in the middle of 'Narrative' and 'God'.

It was going to check out the main work to present aspects concretely. First, the novel <Balidegi> that <Baligongju> was utilized is based on Shamanistic Epics in creating works, it was far different story. It was completed the new novel completely with the different story in the different place despite following the origin story. In this step, Baligongju who is main character in <Baligongju> newly created someone who breaks up the characteristic as the god, directly experienced modern history. <Balidegi> is recreated using narrative and God of Shamanistic Epics.

Secondly, there is called Animation <O-Nu-Ri>. <O-Nu-Ri> is an animation based on <Woncheongangbonpuri> which was said in JeJu. Compared between <O-Nu-Ri> and <Woncheongangbonpuri>, we can know nearly same style story. The two works has some chemistries that following story, someone who character met, the activity between them. But, the main character who was thought some kind of god presents the child who finds out happiness in the children's story. This kind of <O-Nu-Ri>, it was said to be case that utilities narrative of Shamanistic Epics and recreated using god newly.

Lastly, there is an example Webtoon <Along with the Gods>. <Along with the Gods> is based on stories of some Shamanistic Epics which were passed in Korea. It shows some gods who appear in Shamanistic Epics, so it can make one flow of the story. Additionally, in the 'Volume of Myth', it also was perfected aliving Shamanistic Epics's story. <Along with the Gods> is a case that recreated using narrative and god together.

We can organize three aspects as these story about characteristic contents activity of Shamanistic Epics. We need to effort regularly to make easier Shamanistic Epics's utility. Especially, we need to find out works which do not be still unpopular works. Also, we have to do precedence work surely so that the public check out these stuff.