

〈차사본풀이〉 스토리텔링 개발 전략 연구

The Study Establishes Development Strategies on Chasabonpuri

이창훈

제주대학교 국어국문학과

Chang Hoon Lee(mansto@hanmail.net)

요약

지역의 문화콘텐츠 중에서도 지역의 신화와 전설을 자원화하려는 노력들은 십 수 년 전 부터 활발하게 벌어져 왔다. 제주지역도 마찬가지로 다양한 설화자원을 콘텐츠 상품으로 개발하려 노력해 왔다. 하지만 아직까지 가시적인 성과를 내고 있는 지역은 거의 없고, 축제나 지역 행사에 마스코트로 개발되는 수준에 머물러 있을 뿐이다. 이는 지역에 문화콘텐츠 개발 인프라 부족, 지역의 문화자원에 대한 개발 계획 부재와 이에 대한 전략적 접근도 이뤄지지 않고 있기 때문이다. 이런 문제점을 바탕으로 이 글에서는 제주지역 신화자원의 개발 전략을 수립하고 이를 문화콘텐츠로 개발하기 위한 방안도 함께 모색해보고자 한다.

■ 중심어 : | 문화콘텐츠 | 차사본풀이 | 스토리텔링 | 제주설화 |

Abstract

Endeavors have been made for the last decades to make resources of local myths and legendary tales among local culture contents. Jeju as well has made efforts to develop diverse legendary tales as content products. However, there has yet to yield any visible outcome in any region, and they still remain as mascots only for festivals and/or local events. This is because there is a lack of culture content development infrastructure, and that there is absence of strategic approach to regional culture content development plans. Based on these problems, this study establishes development strategies for legendary tale resources focusing on Chasabonpuri, one of Jeju legendary tales, and explores as what types of popular culture contents it can be developed.

■ keyword : | Culture Contents | Chasabonpuri | Storytelling | Jeju Legendary Tales |

I. 서론

최근 10여 년 전 부터 지역의 문화자원을 콘텐츠 상품으로 개발하려는 시도가 각지에서 활발하게 일어나고 있다. 장성의 흥길동 테마파크, 경주의 신라밀레니엄파크, 제주도의 신화·역사 공원조성 등 대규모 테마파크 건설과 함께 지역 특색에 어울리는 콘텐츠를 개발하

여 춘천 애니메이션 박물관, 부천 만화축제 등을 개발하고 있기도 하다. 또한 지역의 문화자원을 상품화하기 위한 축제와 지역 설화 등을 개발하려는 움직임도 활발하게 일어나고 있다. 유명한 인물이나 유명 이야기 등도 그 지역의 콘텐츠 상품이 되는 것은 물론이다. 전남 장성의 '흥길동', 남원의 '성춘향', 완도지역의 '장보고'나 '이순신' 등 창작 작품 속 인물이나 역사 속 인물 할

접수일자 : 2016년 08월 22일

수정일자 : 2016년 09월 26일

심사완료일 : 2016년 09월 26일

교신저자 : 이창훈, e-mail : mansto@hanmail.net

것 없이 사람들의 귀에 익숙하다면 무엇이든 이를 상품화 하려는 시도가 일고 있는 것이다.

제주도 역시 타 지역과 마찬가지로 지역의 문화자원을 개발하기 위해 문화원형을 활용한 다양한 콘텐츠 스토리텔링 공모전(2009), 제주 스토리텔링 공모전(2005) 등 다양한 콘텐츠 관련 공모전을 통해 소재를 발굴하려 애쓰고 있다. 또한 제주 특산물을 상품화 한 ‘제주 마썸’ 브랜드와 초코렛, 제주말 관련 상품 등 지역의 특산물에 자체 개발한 캐릭터를 활용하고 있으며, 탐라문화제와 서귀포 칠십리 축제, 들불 축제 등 크고 작은 지역의 축제에서도 다양한 캐릭터를 활용하여 이를 알리는데 힘쓰고 있다. 최근 들어서는 이런 유형의 자원을 넘어 무형의 지원인 신화를 문화상품으로 개발해 보고자 하는 시도도 지속적으로 벌이고 있다. 하지만 아직 이렇다 할 성과는 나오지 않고 있으며 무엇을 어떻게 개발해야 할 것인지에 대한 방향조차 제대로 잡혀있지 않은 상태다.

이 글에서는 기존의 연구를 바탕으로 제주도 지역의 신화 중에서 영웅신화의 또 다른 형태인 〈차사본풀이〉를 중심으로 효과적인 콘텐츠 개발전략을 수립해 보고자 하는 목적에서 작성되었다. 저승사자 유래담을 담고 있는 〈차사본풀이〉는 타 지역의 저승사자 소재 설화와 내용면에 있어서 변별적 차이를 지니고 있으며, 이야기의 구성에서도 매우 흥미로운 구조를 지니고 있다. 지역의 설화자들이 많다고 해도 이를 콘텐츠상품으로 개발하기 어려운 경우가 대부분인데 〈차사본풀이〉는 그런 면에서 상당한 상품성을 지니고 있다고 할 만하다. 이 글에서는 〈차사본풀이〉의 이야기 구조와 세계관 분석을 통해 타 지역과의 변별적 특징을 살펴보고 이를 확장하여 콘텐츠 상품으로 서의 새로운 ‘강림’의 전형을 제시해 보고자 했다.

II. ‘저승사자’ 등장 설화의 특징

제주신화는 신의 성격과 신화를 받아들이는 범위에 따라 일반 본풀이와 당신본풀이, 조상신 본풀이로 구분한다. 일반 본풀이란 일반적인 자연사상이나 인문사상을 차지하고 있는 신들의 이야기요, 당신본풀이란 마을

수호신인 당신들의 내력담이며, 조상신 본풀이는 한 집안 또는 씨족의 수호신에 관한 이야기이다. 이중 일반신 본풀이에 해당하는 〈차사본풀이〉는 ‘저승사자’라는 독특한 소재 때문에 소설과 웹툰, 애니메이션 등 다양한 분야에서 소재로 사용되어 왔다. 하지만 대부분 저승사자인 ‘강림’의 캐릭터를 차용하는 수준에 머물고 있거나, 죽은 사자(死者)를 저승로 인도하는 차사(差使)로서의 기능적 전형에만 머물러있을 뿐, 이를 확장하여 다양한 형태로 변화하려는 시도는 아직까지 부족한 편이다.

〈차사본풀이〉는 주인공 ‘강림’이 원님의 명을 받아 저승의 염라대왕을 잡으러 가는 이야기로, 임무를 완수하여 이승의 억울한 죽음을 해결하고 마침내 인간차사가 되는 기원을 담고 있다. ‘저승사자’는 죽은 영혼을 저승으로 인도하는 인물로 죽음의 신이다. 설화의 속성이 인간의 삶과 밀접하게 연결되어 있기 때문에 ‘죽음의 신’은 수많은 민족의 신화 속에 다양하게 나타난다. 인도에서는 검은 물소를 타고 밧줄로 된 올가미를 들고 다니는 ‘야마’가 있고, 중국에는 염라대왕이 사후세계를 관장하는 죽음이 신이 되었으며, 고대 그리스에서는 ‘타나토스’가 죽음을 관장하는 신이었다. 서양의 저승사자인 그림리퍼(grim reaper)의 모습은 검은 망토를 걸쭉이 둘러쓰고 무시무시한 사슬낫을 든 그리스 신화 속 타나토스의 모습이다. 일본에서는 이치나미, 웨일스는 안쿠(Angeu), 리투아니아는 글리틴(Giltinė)이라는 사신이 존재한다. 이처럼 각 나라와 민족별로 저승사자의 모습은 각기 다르다. 우리도 저승사자를 떠올리면 ‘전설의 고향’에서처럼 검은 두루마기, 검은색 갓, 백색으로 얼굴화장 한 공포스러운 얼굴이 가장 먼저 떠오른다. 검은색 두루마기를 입은 저승사자의 모습은 한국인의 문화적 배경과 무의식 속에서 체험되고 또 재(再)체험을 거듭하면서 축적된 이미지[1]라 할 수 있다.

이렇듯 무서운 이미지의 ‘죽음의 사자’지만 제주 설화 속에 등장하는 저승사자 ‘강림’은 기존의 저승사자 이미지와는 조금 다르다. 〈차사본풀이〉 속에 등장하는 ‘강림’은 매우 인간적이고, 때론 어리숙하며, 때로는 대범한 영웅의 모습까지 보이는 입체적 인물이다. 이는 육지부에 존재하는 저승차사의 모습과 차이를 보인다.

<차사본풀이>는 육지부의 저승차사계통 설화인 <짐가제굿>과 “서사의 대부분이 일치하지만, 후반부의 몇몇 국면에서 차이가 나타난다. 강림의 영웅적인 활약이 크게 확장되어 있고, 그가 인간차사로 좌정하기까지의 내력이 추가되어 서사가 풍성하게 구성[2]”되어 있기 때문이다. 또한 묘사되고 있는 사후 세계 역시 조금 다른데 육지부의 차사설화가 저승의 존재인데 반해 <차사본풀이>의 ‘강림’은 인간이면서 저승을 여행하는 존재로 나타나기 때문이다. 유형동은 <짐가제굿>무가와 <차사본풀이>를 비교하면서 그 차이를 저승의 존재만이 사후세계를 여행하는 <짐가제굿>과 달리 <차사본풀이>속 강림은 현실의 존재이면서도 저승을 여행하는 독특한 설정[2]이 담겨 있음을 지적한 바 있다.

육지부에 존재하는 저승여행담의 또 다른 형태는 ‘김치’를 주인공으로 하는 『해동이적』에 수록된 <김치현감설화>와 <김치설화>들이다. 『해동이적』에 수록된 <김치현감설화>는 ‘김치’를 영웅으로 묘사하고 있으며, <김치설화> 역시 <차사본풀이>와 서사내용에서 큰 차이는 없지만 구성방식에 있어 차이를 나타낸다. 구성면에서 “<김치설화-홍덕현감설화>는 현재의 시점에서 과거의 사건을 규명해가는 방식을 취하고 있기 때문에 역시간적 순서로 구성된다. 반면 <차사본풀이>는 <김치설화>의 서사내용을 해체하여 각각의 인물들을 주인공으로 하는 각각의 서사를 마련하여 서사의 시간을 순차적으로 재구성한다. 그에 따라 각자의 서사에서 주인공으로 활약하는 등장인물들은 <김치설화>와는 비교할 수 없을 만큼 사회적 위상이 상승되고 서사의 비중이 높아지면서 각각의 사연들을 펼쳐나가는 서사세계를 구축[3]”하고 있다. 이러한 차이점은 김치가 광해군

대의 실존인물이고, 홍덕현감과 제주판관을 역임했던 인물로 경서와 천문에 밝아 명망이 높았던 것도 한 몫한 것으로 보인다. “특히 제주판관 재임중에 여러 제도를 개편 정리하여 그 공으로 민군모두가 환영하고 뒷날 선정비를 세워 그를 기리기도 했다[4]”는 행적들이 <홍덕현감설화>나 <차사본풀이>에 주요인물로 등장하게 된 것으로 추측된다. 하지만 양반인 ‘김치’를 주인공으로 한 <김치설화>와 <김치현감설화>등은 사령인 ‘강림’이 주인공인 <차사본풀이>의 내용과는 근본적으로 차이가 있다고 할 수 있다.

또한 강림이 향하는 저승세계역시 천상, 천하, 지하의 수직적세계관이 아니라 수평적인 세계관으로 나타나는 데, 제주설화에 자주 등장하는 “서천서역국·저승·서천꽃밭 등은 일반적으로 생각되는 인간의 사후세계이거나 인간의 생사를 관장한다고 믿어지는 곳으로, 수직적 공간이동여행에서 나타나는 이계, 곧 인간에게 숭배되는 보편적인 신들이 거주한다고 믿어지는 천상계와는 다소 차이가 있는 공간[5]”이다. 이는 불교에서 말하는 사후세계[6]와도 명백하게 다른 모습이다.

이처럼 <차사본풀이>는 세계관이나 서사의 줄거리 등에서 타 지역의 다른 저승사자 등장 설화들과 차별을 보이며, 주인공 ‘강림’이 보여주는 인물의 개성과 영웅적 모험담 역시 다른 지역의 설화들과 큰 차이를 보인다. 이러한 <차사본풀이>의 변별적 특징으로 콘텐츠로서의 가치를 충분히 지니고 있으며 이를 개발하여 활용할 수 있는 자원으로서의 가치 또한 충분하다. 그럼에도 아직 <차사본풀이>를 본격적인 영웅담으로 바라보는 시도는 매우 드물다. 이 글에서 기존의 ‘저승사자’에 머물러 있는 ‘강림’을 ‘영웅’이라는 새로운 관점에서 바라보고자 하는 것은 이 때문이다.

III. <차사본풀이> 스토리텔링의 특징

<차사본풀이>는 광양생이 부부가 버무왕의 아들 삼

1 영웅으로 묘사되는 강림은 저승행이라는 현실 앞에서 자신의 한계를 인식하게 된다. 한계에 대한 인식은 자기성찰에 대한 계기를 제공해주었고, 부인을 비롯한 조력자들의 도움으로 저승여행을 수행하게 된다. 이 여행을 통해서 강림은 존재의 전환을 맞이하게 되는 것이다. ...반면 <짐가제굿>에 등장하는 사령형 인물들은 이러한 정체성의 변모를 이루지 못하는 것으로 보인다. 사령형 인물의 임무수행은 제례를 통해서 저승의 존재를 소환하는 것으로 묘사된다. 이러한 장면이 보여주는 의미는 명확하다. <짐가제굿>은 삶의 세계에서 죽음의 세계로의 여행을 허락하지 않는다는 것이다. 삶과 죽음의 경계를 넘나들 수 있는 것은 오직 저승의 존재뿐이며, 이승의 존재가 저승에 갈 수 있는 것은 죽음을 맞이했을 때 뿐이다. 손사령이 존재의 전환을 할 수 있는 것은 열시왕 사제에 의해 그의 혼이 저승으로 옮겨졌을 때이다.

2 불교에서는 사후의 세계를 명계(冥界)라 하는데, 이곳에 도달하기 위해서는 아주 험하고 옥졸들에게 철봉을 얻어맞는다는 사출산(死出山)을 지나야 하며, 또 산수뢰(山水賴)·강심연(江沈淵)·유교도(有橋渡)라고 하는 삼도(三途)의 하천도 건너야 된다고 한다.

형제를 죽여 금품을 빼앗은 후, 자신의 세 아들이 비명횡사하자 그 억울함을 김치원님에게 호소하는 과정의 1부 격인 이야기와 염라대왕을 잡아와 광양생이부부의 억울함을 풀어주고자 강림이 저승으로 향하게 되는 2부 격의 두 가지 이야기가 연결된 구조다. 1부의 이야기는 <짐가제>과 <차사본풀이>의 등장인물 이름만 ‘진가장’과 ‘광양생이’로 다를 뿐 그 내용은 대동소이하다. 차이를 보이는 것은 2부에 해당하는 이야기로 <짐가제>에서는 염라대왕의 등장 없이 짧게 결론을 내고 있으나 <차사본풀이>는 ‘강림’을 등장시켜 매우 흥미로운 이야기로 완성되어 있다. 이는 육지부의 다른 저승사자가 등장하는 자료들과도 차이를 보인다.

대부분의 “저승사자(차사)는 이승에서의 존재를 저승으로 데려간다는 인식이 있음을 바탕으로 반드시 죽음의 세계인 저승으로 데려가는 것이 아닌 천상계와 같은 곳으로 특정인을 인도하는 경우에도 저승차사를 보내 이계로 데려가는 것으로 나타난다[7]”. 대표적인 자료가 ‘성주굿 계통’의 무가인데 이들 대부분에 저승사자는 망자를 데려가는 신으로서의 기능에만 초점을 맞추고 있다. 비슷한 기능을 수행하는 “바리공주가 석가열에 시준님, 무장승 등을 만나 저승에 가는 방법을 얻고 재생에 필요한 약수를 얻어 이후, 이승과 저승을 연결시키는 존재가 되는 것과는 차이가 있다[7].”

이처럼 저승사자를 단순히 사자(死者)로 바라보는 시선은 바리데기처럼 망자를 지옥에서 구하거나 지옥에 빠지지 않도록 하는 구원자로서의 역할이 없다[8]는 오해로 나타나기도 한다. 성주굿 계통의 무가에 등장하는 군노사령형의 저승사자들이 뇌물을 받거나, 인간의 영혼을 잡아가는 과정에서 그들을 거칠게 대하고, 뇌물을 받고 온순해 지기도 하는 등[7] 부정적인 모습으로 등장하는 것도 이런 오해를 만든 하나의 이유일 수 있다. 하지만 <차사본풀이>속의 강림은 전혀 다르다.

인간으로 태어났으나 이계(異界)를 여행하고, 염라대왕을 붙잡아 억울한 이의 원한을 풀어주며, 이승의 질서를 어지럽히는 동방삭을 잡아 세상의 질서를 바로잡기까지 한다. 모습은 저승사자지만 영웅(英雄) 그 자체다. <차사본풀이>의 ‘강림’이 흥미로운 점은 일반적인 영웅(英雄)들이 갖추고 있는 전형성³조차 갖추지 않은

개성적인 캐릭터라는 점이다. 본풀이 속의 강림은 매우 인간적이며, 감성적이고, 어딘지 모르게 허술해 보이기까지 한다. 강림이 이계(異界)여행을 떠나는 도입부에는 이와 같은 강림의 면모가 잘 드러난다.

강림이 동원 마당에 달려가 보니 이미 형틀이 준비되어 있었다. 강림의 목에는 곧 큰 칼이 썩워지고 곧 죽을 판으로 둘러 가는 것이다.

“원님아, 원님아. 강림은 이미 죽을 목에 들었습니다 마는 살아날 수 없습니까?”

“그러면 저승 가서 염라대왕을 잡아올 테나. 이승에서 목숨을 바칠 테나?”

원님의 호통에 열린 대답하는 것이,

“저승 가서 염라대왕을 잡아오겠소이다.”

이 말 한마디에 큰 칼이 벗겨지고 강림은 풀려났다. 그 대신 원님은 흰 종이에 검은 글을 써 내주며, 열린 저승에 가서 염라대왕을 잡아오라는 호령이었다.

‘이 일을 어찌하면 좋으리요?’

우선 목숨이 아까워 염라대왕을 잡아오겠다고 했지만 어떻게 염라대왕을 잡아온단 말인가. 눈앞이 캄캄해졌다[9].

부인이 열여덟이니 분명 대단한 인물일거란 ‘김치원님 아내의 말에 원님은 강림을 강압적으로 저승으로 보내려 한다. 살기위해 저승으로 가라는 임무를 받아들인 강림은 눈앞이 캄캄하다. 영웅(英雄)이란, “지혜와 재능이 뛰어나고 용맹하여 보통사람이 하기 어려운 일을 해내는 사람[10]”이며, 일상적인 삶의 세계로부터 초자연적인 경이로운 세계로 떠나고, 결국 결정적인 승리를 거두고 새로운 모험에서 얻은 힘을 가지고 현실세계로 돌아오는 인물들이다. 그런 면에 비춰 보면 강림은 우리가 상상하는 영웅의 모습과는 거리가 멀다. 하지만 이점이 강림을 더 매력적으로 보이게 만든다.

보글러는 영웅이 반드시 처음부터 끝까지 선한 인물이거나 줄곧 공감을 받는 인물이어야 하는 것은 아니며, 호감이 가는 인물이 아니더라도 이해하고 공감할 수 있는 견해나 관심으로 ‘동류의식’을 형성할 정도라면

3 보통의 인간과 다른 비범한 탄생, 엄청난 힘, 날개달린 장수와 같은 우리 서사무가나 고대서사시에 등장하는 ‘영웅’의 전형형을 말한다.

그것만으로도 충분하고, 때로 영웅이 비열하거나 경멸 받을 만한 행동을 할지라도, 우리가 그 영웅과 같은 배경, 주위환경, 동기를 가졌다면, 우리는 그가 처한 어려움을 이해할 수 있다[11]고 했다. “최근의 영웅들은 능동적 사고로 자신의 운명을 개척해 나가야 하며, 그 회생의 행위는 위험한 것 혹은 무거운 책무를 내포해야 한다. 여기에서 특히 관객과의 동일화를 위해 캐릭터는 결점을 포함하고 있으며, 그 결점은 캐릭터가 가진 결핍인 연약함, 불완전함이며, 이를 통해 관객에게 동일화를 확인할 수 있게[11]”하기 때문이다. 본풀이 속, 강림의 모습은 보글러가 이야기하는 인간적인 영웅의 모습 그대로다. <차사본풀이>에는 강림외에 다양한 캐릭터들이 등장하는데 제주도의 일반신격인 일문신, 조왕신과 저승의 인물들인 일직차사, 염라대왕 등 다양한 캐릭터와 흥미로운 화소가 풍부하게 포함되어 있다.

김치원님의 명을 받아 저승으로 떠나야하는 강림은 열여덟이나 되는 부인들을 찾아가 도움을 청한다. 하지만 아무도 그를 도와주지 못한다. 결국 한동안 찾아가지 않던 조강지처를 찾아가 강림은 그녀의 도움을 얻어 저승으로 갈 수 있는 방도를 찾아낸다. 이때 도움을 주는 캐릭터가 집안의 수호신들인 ‘조왕신’과 ‘일문신’이다. 성주군 계통의 무가들에도 조왕신과 일문신 등의 집안을 수호해 주는 신들이 집 주인을 저승으로 데려가지 못하게 훼방을 놓는 경우는 있으나 저승명부에 이름도 올리지 않는 사람을 적극적으로 저승으로 가는 길로 인도하는 경우는 매우 이례적이다. 등장 또한 매우 흥미롭다.

강림의 큰부인은 명주 전대(纒帶)를 남편 허리에 감아주며

“저승 초군문을 들어가기 전에 급한 대목이 닳치거든 이 명주 전대를 풀어헤쳐 보면 알 도리가 있을 것입니다.”

단단히 당부한다. 또 아무도 몰래 귀 없는 바늘 한 짝을 강림의 장옷 앞섶에 숨숨히 찔러 놓았다. (...) 강림이 남문 밖의 동산에 올라서니, 어느 것이 저승으로 가는 길인지 알 수가 없었다. 할 수없이 주저앉아 한참을 울었다. 우는 것도 한정이 있어 먹먹해 앉았다가 무심

코 앞을 보니 어떤 할머니가 보였다. 불 붙던 행주치마를 입고 꼬부랑 막대기를 짚고서 강림의 앞을 허울허울 걸어가는 것이었다. ‘저 할머니를 따라가서 길 옆으로나 비켜서도록 해야겠다.’ 강림은 그 할머니를 따라갔다. 쉽게 따라 넘을 수가 없었다. (...) 얼마를 걸어봐도 거리는 그만큼이었다. 할 수 없이 점심이나 먹고 가려고 생각하며 쉬려고하니, 할머니도 긴 한숨을 쉬며 길가에 앉는 것이었다.

‘저 할머니가 필연코 생인은 아니로구나.’

이렇게 생각하고 강림은 할머니 앞으로 가서 너뵈이 절을 했다[9].

강림이 조왕신과 조우하는 장면이다. 강림은 큰부인의 도움으로 저승으로 향하지만 길을 몰라 엉영 울고 있었다. 일반적인 영웅물에서는 상상할 수 없는 장면이다. 이때 먼발치에서 할머니가 나타나고, 무작정 할머니를 따라 길을 걷는다. 그러다 할머니의 비범함을 깨닫고 그녀에게 도움을 청하는 것이다. 우연처럼 보이지만 이미 정해진 필연이다. 이러한 미스터리만 인물과의 만남과 수수께끼 등의 흥미로운 진행은 문전신, 길토래비와의 만남 등 신화곳곳에 자주 나타난다. 특히 이원차사가 마지막 관문의 입구를 알려주지만 정작 관문을 통과할 저승 본매를 가져오지 않아 당황하는 장면은 긴장감을 쉽게 내려놓을 수 없을 정도로 흥미진진하다.

이처럼 <차사본풀이>에 적극적으로 활용되고 있는 관문통과 방식은 대중 콘텐츠의 스토리텔링에서 흔히 활용되는 방식이다. 영웅은 기본적으로 장애물을 극복하고 이를 통해 성장해 나아가며, 조력자의 도움과 스스로의 힘으로 장애를 극복해 나가기 때문이다. <차사본풀이>에서 강림은 인간이면서 저승으로 가야하는 난관에 봉착해 있다. 이 어려운 문제를 조력자들인 큰부인과 조왕신, 문전신, 이원차사의 도움으로 해결해 나간다. 조셉 캠벨은 영웅을 ‘스스로의 힘으로 복종(자기 극복)의 기술을 완성한 인간[12]’이라 했다. 스스로의 ‘힘’과 ‘자기 극복’, 이 두 가지가 영웅성을 정의하는 핵심인 것이다. 하지만 아직까지는 조력자의 도움만 받았을 뿐 강림 스스로의 힘은 보여주지 못하고 있다. 강림의 진정한 힘은 염라대왕과 대결하는 부분에서 발휘된다.

“어떤 놈이 나를 잡겠느냐!”

강림은 ‘이때다!’ 생각하는 순간, 봉황새 같은 눈을 부릅뜨고 삼각 수염을 거스르고, 구리쇠 같은 팔뚝을 걷어붙이고 우뢰같이 소리를 지르며 달려들었다. 한 번을 펼쩍뛰며 몇 놈을 메다치니, 삼만 관속이 간 데 온 데 없었다. 두 번을 펼쩍 뛰며 메다치니 육방하인이 간 데 온 데 없었다. 세 번째 펼쩍 뛰며 가마채를 힘껏 잡아 흔들어들며 가마 문을 열어젖히고 보니, 염라대왕이 두 주먹을 불끈 쥐고 앉아 벌벌 떨고 있는 것이었다. 강림의 호통소리가 또 한 번 울리더니, 염라대왕의 손목엔 수갑이 채워지고, 발엔 차꼬가 기워지고, 몸에는 밧줄이 감겼다. 강림의 역센 발걸이 염라대왕의 잔등이에 떨어졌다. 실로 순간의 일이었다.

“강림아, 강림아, 밧줄을 조금만 늦추어 달라. 인정(신에게 올리는 제물) 많이 걸어 주마[9].”

강림은 타고난 완력으로 염라대왕을 지키고 있던 삼만 관속을 물리치고 염라대왕을 잡는데 성공한다. 그것도 호령 세 번에 염라대왕을 호위하던 삼만 관속과 육방하인들을 메다꽂고 염라대왕을 벌벌 떨게 만든 것이다. 실로 엄청난 위력이다. 자신의 능력을 스스로 증명한 영웅에게 남은 것은 능력을 마음껏 펼칠 일 뿐이다. 하지만 강림이 속한 세상은 능력을 제대로 발휘할 수 없다. 강림이 사령이라는 낮은 신분의 인물이기 때문이다. 강림이 영웅으로 자신의 능력을 발휘하기 위해선 기존의 세상을 뒤엎거나 그 세계에서 벗어나는 길 뿐이다.

“영웅담에 있어 캐릭터의 세계관과 캐릭터가 속한 세계의 사회질서는 내러티브의 중요한 요소[13]”다. 영웅은 스스로의 힘으로 변화를 주도해 가는 인물이다. 이 과정에서 필요하다면 자신이 속한 세계도 부수거나 바꿔나갈 수 있어야 한다[14]. 스스로 세계의 주인이 되던가, 새로운 세계를 창조해 내는 것이다. 〈차사본풀이〉속의 강림은 세계를 바꾸지 못하고 탈출하여 영웅담을 완성한다. 염라대왕의 부름을 받아 저승의 차사가

되는 것이 그것이다. 이는 자신의 영웅됨을 알아보지 못하는 기존 질서에 대한 반항이며 새로운 질서에 대한 갈증이기도 하다. 이처럼 〈차사본풀이〉는 기존의 저승사자가 등장하는 어떤 설화보다 다양하고 흥미로운 이야기를 담고 있으며, 그 활용도 또한 매우 높다.

IV. 〈차사본풀이〉를 활용한 콘텐츠

〈차사본풀이〉의 서사구조와 등장인물, 주인공의 캐릭터는 콘텐츠 스스로서 활용도가 매우 높은 편이다. ‘죽음’ 혹은 ‘사후세계’를 소재로 하고 있는 작품들에서 활용하기 쉽고, 퇴마물이나 기타 이계(異界)물에서의 활용가치 또한 높기 때문이다. 때문에 이미 다양한 작품속에 〈차사본풀이〉의 등장인물이나 서사구조가 직접적으로 활용되고 있다. 〈차사본풀이〉의 내용이 직접적으로 언급되거나 등장인물의 이름이 작품 속에 등장하는 것들은 주호민의 웹툰 〈신과 함께〉, 애니메이션 작품 〈고스트 메신저〉, 소설 〈집으로 가는 길〉 등이 있으며, ‘저승사자’의 이미지나 역할을 작품에 등장시키는 작품들로 웹툰에서 양세준의 〈서복의 저승사자〉와 샨이의 〈203호 저승사자〉 등이 있다. 그 외에도 단순히 저승사자를 작품에 등장시키는 작품들은 일일이 거론하기 어려울 정도로 많다.

주호민의 작품 〈신과 함께〉[14]는 ‘저승편’, ‘이승편’, ‘신화편’ 3부작으로 구성되어 있으며 네이버에 웹툰을 연재하면서 대중적으로 많이 알려졌다. 이 작품은 저승사자인 ‘강림도령’이 죽은 ‘김자홍’을 저승으로 인도하는 과정에서 벌어지는 이야기를 소재로 삼고 있는데, 강림이 도망친 원귀를 쫓는 내용과 ‘김자홍’이 저승으로 가서 다양한 지옥을 거치면서 이를 통과하는 관문통과 방식의 내용으로 구성되어 있다. 이 작품은 ‘저승사자’와 관련된 ‘짐가제곳’계통의 서사무가와 〈차사본풀이〉를 적절하게 활용하여 작품의 소재로 사용하고 있다. 그러면서도 특히 관심을 끄는 것은 작품 속에 등장하는 ‘강림도령’, ‘서천꽃밭(서천식물원)’, ‘뽕살이 꽃’, ‘살살이 꽃’ 등 〈차사본풀이〉에 등장하는 인물과 장소, 소재 등을 폭넓게 작품에 활용하고 있다는 점이다. 〈차사본풀

4 이에 대해 권도경은 “한국 고전영웅서사원형의 대표격은 두 가지가 될 것이다. 하나는 신화적 영웅서사이고, 다른 하나는 민중적 영웅서사이다. 전자는 영웅의 일생으로 불리운 영웅의 일대기다. 〈바리공주〉와 같은 무속신화나 〈주몽신화〉와 같은 건국신화에 기원을 두며, 조선조 영웅소설로 이어져온 계열이”라고 했다.

이>를 본격적으로 활용한 작품은 매우 드물기 때문에 주호민의 작품은 그 의의가 크다고 하겠다.

이 작품에 등장하는 강림은 일직차사 ‘혜원맥’과 일직차사 ‘이덕춘’을 부리는 조장격의 인물로 등장한다. 혜원맥과 이덕춘은 ‘차사’이면서 강림이 위기에 빠지면 그를 구하는 경호원 역할까지 겸하고 있다. 이 작품에 등장하는 강림은 ‘사자(使者)’라는 자신의 임무에 충실한 인물이면서 지상을 어지럽히려는 악령을 퇴치하여 지상의 질서를 바로잡기 위해 노력하는 인물이기도 하다.

이는 <차사본풀이>속의 강림이 인간세상을 어지럽히는 동방삭을 잡아들여 인간세상의 질서를 바로잡으려는 모습과 닮아 있다.

“네가 가서 동방삭을 잡아온다면 한 달을 돌려주마.”
 염라대왕의 분부를 받은 강림은 묘책을 생각했다. 곧 이승에 내려와서 숲을 몇 알 얻어왔다. 가장 사람의 왕래가 많은 길가 시냇물에 술을 담그고 바드득바드득 씻기 시작했다. 며칠간을 계속 씻고 있으니 어떤 건장한 사내가 지나가다 보고 묻는 것이었다.

“너 어째서 숲을 앓아 씻느냐?”

“검은 숲을 백 일만 씻으면 백탄(白炭)이 되어, 백 가지 약이 된다 하길래 씻습니다.”

“이놈아 저놈아. 동방삭이 삼천 년을 살아도 그런 말 듣기가 처음이다.”

‘옳지, 요즘이로구나!’ 하며 강림은 날쌔게 달려들어 밧줄로 묶어 놓았다.

“어떤 차사가 와도 나를 잡는 차사는 없더라마는, 삼천년을 살다보니 강림이 손에 잡히는 구나. 어서 저승으로 가져[9].”

강림이 염라대왕의 명을 받아 잡으러 가는 동방삭은 인간세계의 질서를 어지럽히며 삼천년을 살아온 인물이다. 게다가 이미 여러 차사들을 보냈지만 번번이 실패만 거듭한 대단한 능력의 소유자이다. 염라대왕의 명을 받은 강림은 지상에 내려와 숲을 씻는 묘책을 마련하여 동방삭을 잡아들이는데 성공한다. 염라대왕을 때려잡던 완력뿐만 아니라 지혜까지 겸비한 인물로서의 ‘강림’의 능력이 드러나는 대목이다.



그림 1. 주호민, 신과함께, 애니박스, pp.17~18, 2012.

이 처럼 <차사본풀이>속 강림은 <짐가제국>계통의 무가에 등장하는 사령형의 저승차사보다 ‘영웅’으로서의 면모가 두드러진다. 실제 주호민의 『신과 함께』에 등장하는 강림은 인간계를 어지럽히던 동방삭을 잡아 세상의 질서를 바로잡던 강림의 모습과 닮아 있다. 『신과 함께』의 강림역시 세상의 질서를 어지럽히던 원귀를 잡아들여 세상의 질서를 바로잡는 ‘영웅성’을 강조하고 있는 것이다. 거기에 나름의 방식으로 ‘정의’를 구현하려 애쓴다. <저승편>에 등장하는 원귀를 잡은 강림이 모든 사건의 원인제공자가 소대장이라는 사실을 밝혀 내고 그에게 “중(重)”<그림1>[15]⁵자의 형벌을 내리는 것이 그것이다.

히어로물의 출발점이라 할 수 있는 허리우드의 애니메이션히어로 물들은 대부분 “히어로가 선한사람들의 영웅으로서 악당들에 맞서 싸우는 형태를 취한다. 이러한 서사구조 속에 히어로는 악당의 폭력에 상응하는 폭력을 행사하여 악당을 제압하는 관습적 경험을 관객들에게 제공[16]”하는 구조를 띄고 있다. 이는 만화를 비롯한 대중적인 장르에 거의 대부분 나타나는 전형적 특징이기도 하다. 대중스토리텔링의 특징은 첫째, 극명한 선악의 대결구도. 둘째, 캐릭터 중심의 스토리텔링. 셋째, 전형성을 지닌 인물의 활용. 넷째, 다양한 컨벤션과 클리셰의 활용 등[17]에 있다. “만화의 문체는 개인의 자유로운 선택처럼 보이지만 결국 장르의 문법과 밀접

5 죽어서 변호사를 선임할 수 없고, 가중처벌을 받게 되는 작품의 설정.

한 상관관계가 있다. 어떤 문체의 선택은 어떤 특정한 세계관의 선택과 동의어[18]이기 때문이다.

대중들에게 “재미있었다는 반응을 끌어내기 위해서는 궁극적으로는 도식성의 틀을 유지하면서도 그 전개에 서는 자기 나름대로의 개성과 스타일에 근거를 둔 변화의 묘미를 보여주어야[19]”한다. 이것이 컨벤션과 클리셰의 활용이다. 또한 대중문학 대부분은 캐릭터 중심 스토리다. 그렇게 때문에 캐릭터의 개성적인 특징이 무엇보다 중요하다. 이는 캐릭터의 외모뿐만 아니라 그가 지닌 내면적인 성격, 가치관 등도 포함된다.

“고급문학의 경우는 설사 우리가 별로 탐탁지 않게 생각하는 주인공이라도 우리에게 그 인물의 내면세계로 때로는 거의 강제적으로 참여시키는 힘을 행사하는 반면, 대중문학의 경우는 우리가 절대적으로 동일시하고 싶은 인물에 한해서만 감정이입[19]하게 된다. 그렇기 때문에 대중예술 장르에서 캐릭터는 무엇보다 중요하다. 그로 인해 이야기는 플롯중심 보다 캐릭터 중심 [20]6으로 흘러가게 되기 마련이다. 주호민의 작품 『신과 함께』에서 강림이 현대와 된 모습으로 등장하는 것도 대중들에게 설득력있는 인물로 비춰지기 위한 현대화 과정에서 이루어진 변형이다.

에이원 엔터테인먼트에서 2014년 극장판으로 개봉한 애니메이션 <고스트 메신저>[21]역시 비슷한 이유도 매력적인 캐릭터를 창조해 냈다. <고스트 메신저>는 인간세계를 어지럽히는 악령들과 싸우는 고스트메신저들의 이야기를 그리고 있는데, 이 작품역시 염라대왕과 계약을 맺고 고스트 메신저가 된 ‘강림’을 등장시키고 있다. 그외에도 ‘사라도령’, ‘마고할미’, ‘원천강이’등 제주 신화와 관련된 캐릭터들이 다양하게 등장한다. 이 작품에 등장하는 강림은 [그림 2]와 같이 미소년이다. 본래의 서사구조와 다르지만 대중들에게 매력적으로 보이기 위해 취사 선택된 캐릭터 이미지인 것이다.

대중문화콘텐츠에서는 이처럼 콘텐츠를 활용하여 상품으로 만들기 위해 대상이 되는 원천 소스의 내용을 완벽하게 구현했느냐에 초점을 맞추지 않고 ‘얼마나 매력적인 이야기와 캐릭터로 창조 할 것인가?’에 초점을

둔다. 그렇게 때문에 결과물을 볼 때에도 이런 관점에서 바라볼 필요가 있다.



포마 강림(좌)과 강림도령(우)

그림 2. 〈고스트 메신저〉

주호민의 『신과 함께』나 에이원 엔터테인먼트의 <고스트 메신저>에 등장하는 ‘강림’의 캐릭터는 ‘신사’와 ‘미소년’으로 원전의 모습과 전혀 다르다. 문화원형백과와 문화콘텐츠진흥원에서 <차사본풀이>와 관련한 정보에 활용하고 있는 강림의 이미지와 비교해 보면 그 차이가 확연하다.



그림 3. 콘텐츠 진흥원(좌)과 문화원형백과(우)에 등장하는 ‘강림’ 이미지

[그림 2]의 강림과 [그림 3]의 강림이 이렇게 큰 차이를 보이는 것은 콘텐츠에 접근하는 방식에 차이가 있기 때문이다. [그림 2]는 상업성을 지닌 콘텐츠의 결과물로 대중들에게 매력적인 캐릭터로 다가가기 위한 결과물인 반면, [그림 3]은 자료를 설명하기 위한 이미지형상이기 때문이다. 그러므로 [그림 3]을 콘텐츠 상품이라 부르는 어렵다.

이처럼 <차사본풀이>를 콘텐츠로 스스로 활용하거나 단순히 설화속의 캐릭터를 활용한 콘텐츠 상품들은 작품속의 등장인물을 매력적인 캐릭터로 재탄생시키고, 이야기를 그에 어울리게 변형시킨다. 이 과정에서

6 플롯 중심이야기에서는 사건의 결말에 관심을 갖지만 캐릭터 중심 이야기에서는 주인공의 운명에 더욱 관심을 가지게 된다.

원형의 이야기가 사라지고 캐릭터만 남게 되는 경우도 흔하게 발생한다. 이를 비판적으로 바라보면 원형을 파괴한다는 오해를 살 수 있다. 하지만 콘텐츠를 개발하여 이를 상품화 하는 과정에서 이야기를 변형시키고 때론 원형마저 사라지는 현상들을 비밀비재하게 나타난다. 이는 대중미디어의 본질이 캐릭터스토리텔링에 있기 때문이며, 그 특성상 설화의 서사보다 작품 속 캐릭터가 더 크게 강조되기 때문이다. 그러므로 <차사본풀이>를 콘텐츠로 개발하려면 원전의 서사보다 작품 속 '강림'을 어떻게 매력적인 캐릭터로 개발 할 수 있을까를 연구하는 것이 올바른 접근 방법이라 할 것이다.

V. 차사본풀이의 콘텐츠 스토리 개발 전략

이 글에서는 앞서 타 지역의 저승사자가 등장하는 설화들과 <차사본풀이>의 변별적 특징을 살펴보았다. 그 결과 <차사본풀이>속의 '강림'은 차사가 등장하는 다른 설화들과 다르게 강림의 영웅성을 강조하고 있음을 확인했다. 그와 더불어 콘텐츠를 개발함에 있어 원전의 서사보다는 원전의 등장인물들과 주인공의 캐릭터를 보다 중점적으로 개발하는 것이 적합함도 확인했다. 그러므로 <차사본풀이>의 콘텐츠를 개발하려면 '저승사자'에 머물러 있는 '강림'을 영웅의 관점에서 바라보고 이를 상품화 할 수 있는 전략을 수립할 필요가 있다.

1. '강림'의 캐릭터 개발 방향

일반적으로 '영웅'은 재지(才智)와 무용(武勇)이 뛰어난 사람[22]이거나 '지혜와 재능이 뛰어나고 용맹하여 보통 사람이 하기 어려운 일을 해내는 사람[10]'을 말한다. '고대서사시에서의 영웅은 '작품의 주인공을 일컫는 용어로 사용되면서 『길가메쉬』, 『일리아드』, 『롤랑의 노래』 등과 같은 초기의 영웅 서사시에서 찬양되는 특정한 인물들을 지칭하는 용어로 사용되기도 했다. 이들은 대부분 귀족의 신분으로 자신이 속한 공동체 전체의 보존을 위해 싸웠다[22].' 하지만 <차사본풀이>속의 '강림'은 귀족도 아니며, 자신이 속한 공동체를 구해내는 인물도 아니다.

강림을 '영웅'으로 보는 것은 평범하던 강림이 영웅의

면모를 갖추어 가는 과정 때문이다. 호색하던 강림이 염라대왕을 잡아오라는 원님의 황당한 명을 받아 저승으로 가야 하는 상황에 놓이는 강림의 모습은 준비되지 않은 평범한 인물이 뜻밖의 여정을 떠나면서 벌어지는 영웅설화의 일반적인 구조를 연상시킨다. 20세기 최고의 신화해설자이자 미국의 신화종교학자인 '조셉 캠벨'은 그의 저서 『천의 얼굴을 가진 영웅』[12]에서 영웅의 모험을 출발, 입문, 귀환 세 개의 장으로 나누어 [표 1]과 같이 소개했다. 이는 다양한 나라의 신화소에 나타나는 영웅설화의 특징을 분석한 글로써 강림의 이야기도 이와 흡사한 구조를 띄고 있다.

표 1. 조셉캠벨의 '영웅의 여정'

<제1장. 출발> 영웅의 소명, 소명의 거부, 초자연적인 조력, 관문의 통과, 고래의 배.
<제2장. 입문> 시련의 길, 여신과의 만남, 유혹자로서의 여성, 아버지와의 화해, 신격화, 홍익(弘益).
<제3장. 귀환> 귀환의 거부, 불가사의한 탈출, 외부로부터의 구조. 귀환 관문의 통과, 두 세계의 스승, 삶의 자유모험.

'출발'단계에서 과양생의 소(所)를 해결하기 위해 염라대왕을 잡아와야 하는 상황에 처하는 장면은 '영웅의 소명'단계에 해당하고, 본처의 도움으로 초자연적인 조력을 받아 저승길로 향하게 되는 부분과 이 과정에서 조왕신, 일문신, 길토래비(이원차사)의 도움을 받는 과정 등은 '초자연적인 조력'과 '관문의 통과'에 해당한다. 이원차사(길토래비)의 도움으로 저승으로 향하는 관문인 '행기못'에 도착한 강림이 행기못을 통해 저승으로 들어서는 장면은 '관문을 통해 새로운 세계로 향하는 것'이고, 영웅의 행적을 통해 염라대왕을 잡고 다시 이승으로 돌아온다. '입문'의 과정을 거치고 있는 것이다. 마지막으로 다시 이승으로 돌아온 강림이 하옥되었다가 염라대왕 덕에 목숨을 건지게 되고, 저승으로가 차사가 되는 과정은 '귀환'을 거친 영웅이 귀환한 곳에서 버려져 신세계로 떠나게 되는 것을 말한다. 차이점이라면 이승과 저승이 연못을 중심으로 수평적으로 이어지는 동양판타지의 기본적인 수평적 세계관뿐이다.

강림은 저승사자라는 공포스러운 이미지를 가지고

있지만 정명(定命)을 어기고 인간계를 어지럽힌 ‘동방삭’을 잡아들여 인간계를 바로잡으려 애쓴다. 이처럼 〈차사본풀이〉에 등장하는 강림의 전체적인 이미지는 ‘영웅’이다. 그러면서도 기존의 전형성과 거리가 있는 새로움을 보여준다. 과거의 영웅이 불굴의 의지로 스스로 영웅의 길을 개척해 나아간 것에 비해, 최근의 영웅들은 우리와 흡사한 평범한 모습으로 나타나는데 강림은 과거의 영웅보다 최근의 영웅상과 닮아 있는 것이다. 이러한 변화된 영웅상은 대중들이 항상 “영웅을 원하지만, 동시에 그 영웅이 불완전한 모습(자신의 모습과 닮아 있는)을 보여주길 바라[23]”기 때문에 나타난 현상이다. 이러한 대중들의 관심이 반영된 결과물이 헐리우드의 ‘슈퍼 히어로’물들인데 이런 헐리우드의 ‘히어로’들도 최근에는 그 성격이 크게 변화하고 있다.

과거의 헐리우드식 ‘히어로(Hero)’는 악당들로부터 선한 사람들을 지키는 역할의 단순한 임무를 수행하는 캐릭터들이었다. 과거의 헐리우드 슈퍼히어로들이 정의의 위해 생각없이 폭력을 휘둘렀다면 최근의 헐리우드 영웅들은 끊임없이 자기 정체성에 대해 고민하는 ‘지극히 인간적인 영웅’, ‘고뇌하는 영웅’으로 변모하고 있는데 〈차사본풀이〉속의 강림은 변모하고 있는 최근의 헐리우드식 ‘히어로’의 성격을 많이 지니고 있는 것이다.

2. 새로운 영웅의 출현

흔히 저승사자라면 무섭고, 흉측한 모습을 떠오르기 쉽다. 2004년 공전의 히트를 기록했던 일본 만화 『데스 노트』속의 저승사자 ‘루크’역시 이런 흉측한 모습을 하고 있다. 작가인 테케시 호바타(Takeshi Obata)는 까마귀의 날개를 단 ‘루크’라는 저승사자의 캐릭터를 창조해냄으로써 공전의 히트를 기록했다. ‘강림’은 루크와 같은 저승사자지만 그보다 인간적이고, 해학적이다. 이러한 강림의 해학적인 모습은 기존의 저승사자가 지닌 ‘공포’와 ‘두려움’을 넘어서는 새로운 캐릭터로서의 가능성과 가치를 지닌다. 이를 활용하여 새로운 영웅상을 제시하고 이를 개발하는 것도 충분히 가능한 일이다.

히어로물들의 대표작이라 할 수 있는 ‘〈슈퍼맨〉,〈아메리칸 이글〉’등 헐리우드 슈퍼히어로들은 히어로와 악

당이 갈등 관계를 형성하여 서로 싸움을 벌이다 결국 히어로가 승리한다는 전통적인 서사구조를 띠고 있다. 이러한 전통구조는 미국의 국가적 특징을 담고 있다. “신생국가인 미국에서 전통과 신화의 부재는 국가적 콤플렉스였을 것이다. 그런데 양차 세계대전을 겪으면서 비약적인 산업발달과 경제성장을 이룬 미국은 대중문화의 성장 또한 함께 맞이하게 되는데, 그 중심엔 만화와 영화가 있었다.(…) 만화는 슈퍼히어로 장르를 통해 현대적 신화를 창조했고, 영화는 서부극 장르를 통해 미국적 영웅을 만들어냈다. 슈퍼히어로 만화, 서부극 영화는 짧은 영화, 신화의 부재라는 국가적 콤플렉스를 해소시키며 폭발적인 인기를 누렸다[23].” 절체절명의 위기로부터 세계를 구하는 미국식 슈퍼히어로들은 그들이 행사하는 폭력에 대해 어떠한 내적고민이나 외적고민도 하지 않는 완전무결한 영웅을 만들어 낸 것이다.

이와는 다르게 같은 히어로지만 지나친 폭력과 비호감으로 대중들에게 공포의 대상이 되는 특이한 영웅들이 있다. 슈퍼맨과 같이 영웅성을 지니고, 영웅의 길을 걷지만 자신이 속한 사회에서 철저하게 부정되는 영웅을 최근의 헐리우드 ‘히어로’물에서는 ‘다크 히어로’ 혹은 ‘안티 히어로’라고 부른다. 다크히어로들도 우리가 흔히 아는 슈퍼맨이나 아메리칸이글 같이 악당들로 부터 자신이 속한 사회를 구원하는 인물들이다. 그렇지만 슈퍼맨류의 히어로들이 법과 정의의 편에서 사회정의를 구현하려는 반면, 다크히어로들은 자신의 방식으로 정의를 구현하려 한다. 마블(Marvel)의 ‘데어데블’이나 DC코믹스의 ‘배트맨’이 대표적이다.

데어데블과 배트맨의 이미지는 우리가 흔히 아는 영웅의 이미지와는 거리가 멀다. 데어데블만 보더라도 붉은 슈트에 충혈된 눈, 이마에 솟아난 두 개의 빨 등 마치 악마를 연상시키는 모습을 하고 있다. 인기 캐릭터 배트맨 역시 박쥐라는 비호감 가면을 뒤집어쓰고 가면 위로 솟아오른 두 개의 빨이 인상적이다. 이들 다크 히어로 들은 악당들을 상대하는 방식에서도 차이를 보인다. 기존의 슈퍼 히어로(슈퍼맨이나 캡틴아메리카 등)들이 법의 테두리 안에서 악당들을 상대하는 반면, 다크히어로들은 그들의 방식으로 악당들을 처벌하고 때

론 악당들을 죽이기까지 한다. 그로인해 이들 다크 히어로들은 영웅이지만 그들이 속한 사회에서 환영받지 못한다. 2016년 개봉된 <배트맨 대 슈퍼맨:저스티스의 시작>에서 배트맨과 슈퍼맨이 서로 목숨 걸고 싸웠던 이유도 이들의 상반된 영웅 캐릭터 때문이었다. <차사본풀이> 속에 등장하는 '강림'도 영웅이지만 그가 속한 사회에서 환영받지 못한다는 측면에서 이들 다크히어로들과 닮아 있다.



그림 4. 데어데블(左)과 배트맨(右)

안티히어로가 등장하는 작품들 중에서도 대표작이라 할 수 있는 <배트맨 나크나이트>(2008)에는 안티히어로의 정체성을 표현하는 중요한 대사가 나온다. “이 작품에서 영화 속 인물의 대사 속에 자주 등장하는 단어는 ‘무법자(not in law)’이다. ‘Out law(무법자의 직접어)’가 아니라 ‘Not in law’라는 단어의 사용은 흥미로운데, 이는 ‘배트맨’이 법의 테두리를 벗어난 out law의 상태가 아니라 기존의 법질서(in law)를 따르지 않는다는 쪽에 더욱 가깝기 때문이다[24].” 이처럼 최근의 헐리우드 작품들 속에 등장하는 영웅 캐릭터들은 과거 슈퍼맨과 같이 완전무결한 영웅상은 찾아보기 어렵다. 과거의 완전무결했던 영웅들도 최근에 와서는 자신들의 정체성에 대한 고민을 시작하고 있으며, 서사에서 선악의 구분조차 모호해 지고 있다.

2010년 개봉되었던 애니메이션 <메가마인드>는 이런 최근의 헐리웃 애니메이션의 경향을 잘 보여준다. 이 작품의 주인공 ‘메가마인드’는 원래 악당으로 ‘메트로맨’과 대결하던 캐릭터였다. 그런데 대결도중 실수로 ‘메트로맨’이 죽자, 대결 상대가 없어진 메가마인드는

스스로 자신과 대적할 영웅캐릭터 ‘타잇탄’을 만들어 낸다. 하지만 ‘타잇탄’이 자신의 사랑을 받아주지 않은 ‘로산느’를 납치한다. 결국 ‘로산느’을 구하기 위해 자신이 원치 않던 히어로가 된 ‘메가마인드’가 ‘로산느’를 구출한다는 이야기다. 줄거리에서 알 수 있듯 이작품의 주인공은 도대체 누가 선이고 누가 악인지조차 불분명하다. 2016년 개봉예정인 <수어사이드 스쿼드>는 아예 슈퍼맨이나 배트맨 등의 슈퍼 히어로물들에 등장했던 악당들만을 모아 이들을 주인공으로 한 영화까지 만들었다. 이처럼 최근의 히어로들은 ‘안티히어로’이거나, 안티히어로로 성격으로 변하고 있으며, 선과 악의 경계가 까지도 모호해 지는 경향을 띄고 있다.

<차사본풀이>속의 ‘강림’은 저승사자라는 어두운 이미지를 가지고 있으며, 서사의 내용에 있어서도 안티히어로의 세계관과 특징을 고스란히 담고 있다. 이를 전략적으로 개발하여, 새로운 상품화전략을 구상할 필요가 있다.

3. 스토리텔링 전략의 중요성

앞서 언급했던 것과 같이 지역의 문화자원을 콘텐츠로 개발하려는 움직임은 십 여 년 전부터 활발하게 전개되어 왔다. 하지만 아직까지 가시적인 성과를 내고 있는 곳은 매우 드물다. 이는 지금까지의 콘텐츠 개발 방식이 공공자원으로서의 단순 캐릭터 개발에 머물러 있어 활용가치가 전혀 없거나, 지역 내에 콘텐츠 전문기업이나 관련인력들이 부족하고, 인프라가 갖춰져 있는 곳이라 할지라도 상품화를 시킬 만한 자원에 대한 정보가 부족한 것도 한몫하고 있다. 다시 말해 개발 가능성을 갖춘 업체는 정보가 부족하고, 문화자원을 보유하고 있는 지자체는 관련 개발인프라가 부족한 상황이다. 때문에 타 지역에서 상품화에 성공한 문화콘텐츠를 따라하기 급급하고, 무분별하게 축제만 양산하고 있는 상황이다. 지금까지의 콘텐츠 개발 방식이 사람들을 지역으로 끌어 모아 먹거리와 볼거리를 판매하는데 머물렀다면, 앞으로의 콘텐츠 개발은 지역의 문화자원을 상품화 하고 이를 판매하는 방향으로 개발하는 것이 바람직하다. 제주도의 신화자원을 개발하고 이를 상품화해야 하는 것은 이와같은 인식의 바탕위에서 이루어져

야 한다.

제주도의 신화자원은 매우 다양하다. 하지만 설문대와 자청비, 영등 등의 신들을 제외하고 알려져 있지 않은 것들이 대부분이고, 그나마 이들조차도 대중적으로 확산되어 있다고 보기 어렵다. 지역의 신화나 전설 등을 상품화 해려는 시도는 여러 지역에서 공통적으로 벌어지고 있으나 아직까지 이렇다 할 성과는 나타나지 않고 있다. 이는 앞서 언급한 것과 같이 신화를 개발할 수 있는 보유인프라의 문제와 관련 업체의 정보부족 등이 가장 큰 이유이다. 지금까지 지역의 설화자원을 활용한 콘텐츠 개발은 주로 관광상품과 연관된 캐릭터와 마스크트 개발에 머물러 있었다. 드물게 지역의 문화콘텐츠를 문화상품으로 개발하기 위한 만화공모전이나 스토리텔링 공모전들이 이벤트 형식으로 벌어지고 있지만 실제 이를 상품화 한 경우도 거의 없다.

이처럼 지역의 문화자원개발은 아직까지 축제나 공모전과 같은 이벤트에 머물러 있으며 본격적인 자원의 개발단계에 이르지 못하고 있다. 당연히 지역의 문화자원을 개발할 전략이나 개발 계획도 저의 없다시피 하다. 지금까지 지역의 문화상품으로 이를 캐릭터 상품까지 확대 생산된 사례가 없는 것은 상품화 할 수 있는 업체가 대부분 지역보다는 중앙에 위치해 있으며, 이들이 지역의 문화콘텐츠에 관심이 부족한 이유가 가장 크다. 또 다른 이유로 이들이 접근할 수 있는 콘텐츠 관련 자료도 매우 단편적이라 실제 이를 상품화 하는데 많은 모험이 따르고 있기 때문이기도 하다. 지역의 설화자원에 관한 정보를 아카이브 형태로 개발하여 접근이 용이하게 해야 한다는 주장[25]은 이런 이유 때문이기도 하다.

지역의 설화자원을 활용하기 원하는 업체가 쉽고 편하게 자원에 접근할 수 있는 아카이브를 만들고 이를 활용하게 할 수 있게 할 때에도 문화원형을 그대로 제시하는 것은 무의미 하다. 특히 제주지역의 경우 원형의 대부분이 지역의 방언으로 기록되어 있어 이를 읽기 어렵고, 한문으로 된 경우 접근성조차 제한되기 때문이다. 그러므로 무엇을, 어떻게 활용하게 할 것인가에 대한 전략적인 접근에 대한 고려가 필수적이다. 지역의 '영웅'설화가 우선적이 고려대상이 되는 것은 '영웅'설

화가 가지고 있는 대중성 때문이다. 대중의 '영웅'에 대한 갈증과 호기심은 지금까지 수많은 콘텐츠 상품을 양산할 수 있는 기반이 되어왔다. 때문에 지역의 영웅설화를 우선적으로 개발하는 것을 고려해 봐야 한다.

〈차사본풀이〉는 앞서 살펴본바와 같이 '지상-저승-지상-저승'의 세계가 반복적으로 등장하는 판타지의 세계관을 가지고 있다. 여기에 조금은 어수룩하지만 영웅적인 면모를 가진 '강림'이 인간으로서의 처음으로 저승 사자가 되는 기이한 모험담을 담고 있다. 이처럼 〈차사본풀이〉의 이야기는 독특한 세계관과 개성적인 등장인물을 주인공으로 하고 있으며, 전통적인 '영웅담'의 구조까지 가지고 있다. 또한 '강림'은 캐릭터의 성격에 있어서도 최근의 대중문화 스토리텔링에서 창조되고 있는 개성적인 캐릭터로 개발될 가능성까지 가지고 있다. 이러한 특징들만으로도 작품이 지니는 가치와 '강림'이라는 캐릭터가 지닌 상품성은 뛰어나다 할 수 있다. 때문에 이를 적극적으로 활용할 수 있는 방안을 모색하는 것이 중요하다. 가치는 만들어 질수도 있지만 만들어 낼 수도 있는 것이다. 지금까지 콘텐츠 개발에 대한 아무런 고민없이 주먹구구식으로 접근해왔지만 앞으로의 개발은 장기적인 전략을 세우고 이를 차곡차곡 실천해 나아가는 방향으로 개발되어야 마땅하다. 이를 위해서 자원의 우선순위를 정하고, 상품성을 높일 전략적 접근이 필요한 시점이다.

VI. 결론

지금까지 〈차사본풀이〉를 중심으로 신화를 콘텐츠 상품으로 개발할 때 전략적인 접근이 필요함을 논의해 보았다. 전략적 접근이란, 원전의 상품성과 가치를 발견하고 가능하다면 이를 활용할 수 있는 방안까지 모색해 보는 것이다. 지금까지 신화는 원전의 학문적 가치는 많이 연구되어 왔지만 상품으로서의 가치에 대해서는 제대로 된 연구가 이루어 지지 않고 있다. 제주신화의 보고(寶庫)임에 분명하다. 하지만 그 많은 보물 중 무엇을 먼저개발하고, 어떻게 개발할 것인지에 대한 방향설정은 누구도 하지 못하고 있다. 이런 취사선택의

문제는 한정된 자본을 가지고 개발을 해야 하는 지자체 입장에서 매우 중요할 수 밖에 없다. 이런 중요성에도 불구하고 이에 대한 전략적 접근은 지금까지 제대로 이루어지지 않고 있다. 그 때문에 지금까지의 콘텐츠 개발은 지역 축제에서 사용할 단순한 마스코트 개발에 머물거나, 지역의 자원을 활용한 문화콘텐츠 공모전이라는 모호한 이름하에 벌어지는 일회성 이벤트에 머물러 왔다.

<차사본풀이>는 제주지역의 신화중에서도 매우 흥미로운 영웅신화다. '저승사자'라는 특이한 소재와 '강림'이라는 개성적인 인물, 문전신과 조왕신, 이원차사, 동방삭, 염라대왕 등 이계와 인간계의 다양한 캐릭터들까지 등장하며 캐릭터의 활용도도 매우 높은 편이다. '저승과 이승'을 번갈아 가며 오가는 판타지의 세계관은 물론이거니와 수수께끼와 다양한 관문 통과 방식 등, 현대 대중문화 스토리텔링에서 요구되는 이야기 방식까지 지니고 있다. 그만큼 폭넓은 활용이 가능한 원전이다. 그럼에도 아직 이렇다 할 관심은 부족한 상태다. 지금까지 <차사본풀이>를 소재로 한 문화상품은 웹툰으로 주호민의 『신과 함께』가 유일하며, 애니메이션 <고스트메신저>는 강림의 캐릭터와 세계관을 차용한 정도고, 이명인의 소설 『집으로 가는 길』은 등장인물 이름정도만 작품에서 활용하고 있을 뿐이다. 그나마 <차사본풀이>가 활발하게 활용되고 있는 분야는 동화와 아동 학습만화 정도인데 이 분야에서는 원전에 충실한 해석을 통한 이야기 소개를 목적으로 하는 수준에 머물러 있을 뿐이다.

지역의 신화를 콘텐츠로 개발하는 데는 많은 제약이 따른다. 또 신화라는 것이 원천소스로서의 가치는 무한하지만 이를 가공하여 상품화하는 것은 매우 힘든 작업이다. 지금까지 신화가 콘텐츠로 변모하는 과정은 글을 바탕으로 하는 문학작품으로 표현되거나, 그림을 바탕으로 하는 만화와 애니메이션으로 표현되거나, 아니면 기술의 진보와 함께 디지털 정보로 바뀌는 정도였다. 하지만 이 과정을 거쳐 변환된 콘텐츠들도 세계관이나 캐릭터를 차용하는 수준에 머물거나 단순히 신화의 내용을 소개하는 수준에 머물 뿐이었다. 그나마 최근 들어 지역의 문화콘텐츠에 대한 관심이 고조되며 이를 소

재로 한 다양한 작품들이 발표되고 있지만, 특정지역의 소재가 특정작가에게 선택되어 작품화된다는 것은 그저 우연일 정도로 어렵다. 그렇기 때문에 이를 적극적으로 홍보하고 전략적으로 접근해야 할 필요가 있다. 더 나아가 가능성 있는 콘텐츠와 결합시켜 보다 대중적인 매체들의 접근을 활성화 시킬 방안도 함께 연구 되어야 한다.

이 글에서 <차사본풀이>의 콘텐츠 화를 '영웅담'에 두고, 이를 '다크히어로'와 연관시켜 해석한 것은 전형화 되어 있는 캐릭터에 새로운 생명을 불어 넣어 다양한 해석을 해본 것에 불과하다. 하지만 이러한 다양한 해석을 통해 단순화 하고, 때론 전형화 되어 있는 지역의 문화콘텐츠를 새롭게 바라볼 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다. 기존의 신화를 새로운 시각으로 바라보고 이를 상품화 할 수 있는 다양한 방안을 모색해 보는 것은 새로운 상품으로의 개발 가능성에 대한 모색이다. 새로운 시도와 새로운 시각을 통해 제주 신화를 새롭게 바라보고, 이를 통해 제주의 신화가 보다 다채로운 모습으로 활용될 수 있기를 기대해 본다.

참고 문헌

- [1] 한국민족대백과, <http://encykorea.aks.ac.kr/>
- [2] 유형동, "〈짐가제긋〉무가의 서사 지향과 기능-〈차사본풀이〉와의 비교를 통해서," 동아시아 고대학회, 제39집, pp.89-112, 2015.
- [3] 강진옥, "〈차사본풀이〉의 서술구조와 의미지향-〈김치설화〉와의 비교를 중심으로," 비교민속학, 제43집, pp.187-225, 2010.
- [4] 강진옥, "〈김치(金織)설화〉의_존재양상과_〈차사본풀이〉의_형성_문제," 비교민속학, 제41집, pp.327-356, 2010.
- [5] 권태효, "무속신화에 나타난 이계여행의 양상과 의미," 한국 구전신화의 세계, 지식산업사, 2005.
- [6] 홍법원 편집부, 김관용 감수, 불교학 대사전, 홍법원, 1988.
- [7] 권태효, "무속신화에 나타난 죽음 인도신, 저승차

사의 인물 형상화 양상,” 일본학연구, 제46호, pp.125-154, 2015.

- [8] 류정월, "무속신화의 젠더화된 죽음관과 의무의 두 가지 방식-〈바리공주〉와 〈차사본풀이〉를 중심으로," 여성문학연구, 제35호, pp.66-99, 2015.
- [9] 현용준, *제주도 신화*, 서문당, 2005.
- [10] 네이버국어사전, <http://krdic.naver.com/>
- [11] 크리스찬 보글러, 함춘성 역, *신화, 영웅 그리고 시나리오쓰기*, 비즈앤비즈, 2014.
- [12] 조셉캠벨, 이윤기 역, *천의 얼굴을 가진 영웅*, 민음사, 2014.
- [13] 김은주, 김재용, "애니메이션 <해피피트>에 나타난 안티히어로 캐릭터 분석-라캉의 상징계를 중심으로," 디지털디자인학연구, 제11호, pp.525-533, 2011.
- [14] 권도경, "한국고전영웅서사원형의 재생산과 코리안 슈퍼히어로물의 탄생, 그리고 헐리우드 슈퍼히어로물과의 서사코드적 차이," *Comparative Korean Studies*, 제22권, pp.139-172, 2014.
- [15] 주호민, *신과함께*, 애니박스, 2012.
- [16] 우경훈, 권형준, "히어로 애니메이션 영화의 장르변화 연구," 한국디자인문화학회지, 제18호, pp.209-221, 2013.
- [17] 이창훈, *소설의 만화변용기법*, 부연사, 2010.
- [18] 요모타 이누히코, 김이랑 역, *만화원론*, 시공사, 2000.
- [19] J. G 카웰티, 박석봉 역, "도식성과 현실도피와 문화," *대중문학의 이론*, 동연, 2000.
- [20] 이창훈, *만화스토리작법*, 부연사, 2015,
- [21] <http://ghostmessenger.co.kr>
- [22] 문학비평용어사전 <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530571&cid=41799&categoryId=41800>
- [23] 김수, *할리우드 슈퍼히어로 영화의 영웅성 변화 연구*, 동국대학교 영상대학원, 석사논문, 2011.
- [24] 안정아, "슈퍼 히어로의 안티 히어로적 독법," *글로벌 창의문화연구*, pp.205-207, 2015.
- [25] 이창훈, "설화 원형의 캐릭터 개발 방안 연구," *영주어문*, 제32집, pp.31-54, 2016.

저 자 소 개

이 창 훈(Chang Hoon Lee)

정회원



- 2006년 2월 : 제주대학교 국어국문학과(문학사)
- 2008년 2월 : 제주대학교 국어국문학과(문학석사)
- 2010년 2월 : 제주대학교 국어국문학과(문학박사 수료)

▪ 2015년 3월 ~ 현재 : 제주 한라대학교 간호학과 교양강사

<관심분야> : 문화콘텐츠, 만화, 애니메이션, 스토리텔링