

## 신화를 소재로 한 애니메이션 <고스트 메신저>에 나타난 디지털 세계관의 양상과 의미

I. 들어가며

II. 신화 요소의 서사적 수용

III. 신화 요소와 디지털 문화의 결합 양상

IV. 디지털 세계관의 디스토피아적 상상력

V. 나오며

참고문헌

ABSTRACT

김진철

### 초 록

문화콘텐츠의 소재로 문화원형에 대한 관심이 높아지고 있다. 그 중 대표적인 것이 신화이다. 신화를 소재로 할 때 중요한 점은 원형 서사를 전환하는 스토리텔링 전략이다. 오늘날 인류의 필수 요소가 된 디지털 문화는 과거 아날로그 시대와 구분되는 새로운 사회문화적 현상이자 두드러지는 차별성이다. 그런 점에서 신화와 디지털 문화의 결합은 신화에 익숙하지 않은 오늘날의 사람들에게 공감을 얻을 수 있는 스토리텔링 전환 전략이다. <고스트 메신저>는 신화에 나타나는 이승과 저승의 세계관, 신화 속의 캐릭터, 저승차사의 다양한 요소들을 스토리에 반영하고 있다. 그리고 초월적 존재인 령(靈)을 물리적 형태인 데이터로 전환한 세계를 설정하였으며, 신화의 세계를 디지털 시스템으로 운영되는 세계로 재해석했고, 소셜폰을 통해 저장과 전송과 같은 디지털 문화를 반영하면서 향유자들이 신화의 세계를 낯설지 않게 받아들일 수 있도록 하였다. 또한 디지털 기술의 발달이 가져올 수 있는 도구화된 인간, 디지털 매체에 의존한 소통의 위형성, 복제로 인한 자기상실 등의 부작용을 통해 디스토피아적 시각을 상징적으로 그려내고 있다. 즉, <고스트 메신저>는 신화의 세계를 디지털 세계로 전환하는 스토리텔링 전환 전략을 통해 향유자와의 공감대를 형성하고, 디스토피아적 시각을 제시하면서 신화의 서사와 차별화된 세계관을 보여주고 있음을 알 수 있다.

주제어 : 고스트 메신저, 디지털 문화, 신화 콘텐츠, 스토리텔링, 디스토피아

## I. 들어가며

문화콘텐츠산업이 주목 받으면서 문화콘텐츠의 소재가 되는 문화원형에 대한 관심이 높아졌다. 그 중에서도 대표적인 것이 독특한 세계관을 보여주는 신화이다. 신화를 활용하여 콘텐츠를 창작할 때 중요한 점은 원전의 서사를 전환하는 스토리텔링 전략이다. 그 이유는 향유자들이 이미 알고 있는 신화와 동일한 정체성을 갖추면서도 새로운 콘텐츠만의 차별성이 드러나야 하기 때문이다. 이것은 신화의 문화콘텐츠화가 단순히 옛 이야기의 재현에 그치는 것이 아니라 원전에 대한 새로운 해석을 통해 당대의 사회문화적 요소를 반영하여 동시대의 사람들의 공감대를 얻는 것을 의미한다.<sup>1)</sup> 이러한 측면에서 박기수는 “신화가 어떤 역할로 특화되든 그것은 현재성을 기반으로 발현될 수밖에 없고, 현재성은 대중적 요구와 지지라는 전체를 갖는데, 대중성의 중심에는 얼마나 효과적인 향유를 구현할 수 있느냐가 있다”<sup>2)</sup>고 하면서 대중의 향유와 관련한 현재성을 강조했다.

예를 들어 웹툰 <신과 함께>는 무속신화의 저승관을 기반으로 이야기를 전개하면서도 현대화된 저승의 모습, 군대 의문사 문제, 재개발로 인한 철거민의 문제들을 반영하여 사람들의 공감대를 확보하고 있다. 이처럼 당대의 시대적 상황을 적절히 가미한 신화의 새로운 해석은 콘텐츠의 경쟁력 확보에 중요한 역할을 한다.

그렇다면 오늘날 가장 두드러지는 사회문화적 요소는 무엇일까. 20세기 이후 디지털 기술이 등장하면서 사회는 급속도로 변화를 맞았다. 컴퓨터와 네트워크로 대변되는 디지털 기술은 과거에는 없었던 새로운 시대적 특징이다. 사람들은 스마트폰을 사용해 인터넷에 접속하여 시공간에 구애받지 않고 다양한 소통을 한다. 차후 우리사회에 많은 영향을 끼칠 것으로 예견되는 VR, 사

1) 박기수, 「신화의 문화콘텐츠화 전환 연구」, 『한국문예비평연구』, 20집(2006, 8), pp.17-18.

2) 박기수, 『문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략』, 논형, 2015, p.127.

물인터넷, 홀로그램 등의 기술 역시 디지털 시스템을 기반으로 하고 있다. 그런 측면에서 현대인에게 익숙한 디지털 문화와의 접목은 전통적인 신화에 익숙하지 않은 오늘날의 사람들에게 공감받을 수 있는 스토리텔링 전환 전략 중 하나이다.

연구 대상인 <고스트 메신저>는 (주)스튜디오애니멀에서 제작한 SF판타지 애니메이션이다. OVA형태로 2010년에 1화, 2014년에 2화가 발표되었다. 또한 2014년에 1화와 2화를 통합하여 극장판으로 개봉이 되기도 했다. 우리나라에서는 흔치 않은 SF 상업용 애니메이션으로 주목을 받았다. <고스트 메신저>는 생명체들이 살고 있는 현상계와 생명체의 죽음과 에너지 전환을 통해 세계의 균형을 관리하는 명계, 그리고 현상계와 명계의 질서를 유지하는 고스트 메신저의 이야기를 보여준다.

윤영석은 <고스트 메신저>를 서브컬처 콘텐츠로 보면서 “21세기 한국사회가 컴퓨터, 인터넷, 스마트폰 등을 보편적으로 사용하고 있는 정보화시대를 맞이함에 따라 무속신화는 시대적 흐름과 그 시대에 살았던 인간들에 의해 계속 변천되므로, 저승세계에 정보화 사회의 요소가 반영된 것”<sup>3)</sup>으로 보았다. 이처럼 우리나라 신화에서 볼 수 있는 사후세계를 모티프로 하고 있으면서도 디지털 시스템으로 운영되는 세계를 보여주고 있다는 점에서 신화에 대한 새로운 시각을 디지털 문화와의 결합 양상으로 살펴볼 수 있는 텍스트로서 차별성을 갖는다.

따라서 본 연구에서는 애니메이션 <고스트 메신저>를 대상으로 신화의 요소와 디지털 요소의 결합 양상을 살펴보고자 한다. 이를 위해 <고스트 메신저>에 수용된 신화적 요소를 찾아보고, 이것이 디지털 요소와 결합하면서 어떻게 변형되고 있는지를 분석하고자 한다. 또한 <고스트 메신저>의 디지털 세계관에 나타난 상징성을 도출하여 신화와의 차별화된 요소를 제시하고자 한다.

---

3) 윤영석, 「한국 서브컬처 콘텐츠에서 한국 신화에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 제41호(2015, 12), pp.569-570.

## II. 신화 요소의 서사적 수용

줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)에 의해 제기된 상호텍스트성은 “모든 텍스트는 선행하는 텍스트로 구성된다는 것을 의미”<sup>4)</sup>한다. 하나의 텍스트는 다른 텍스트들에 영향을 받기 때문에 텍스트 간의 관련성을 통해 파악할 수 있다는 것이다. 여기서 하나의 텍스트에 반영된 다른 텍스트의 요소들은 창작자의 문화적 체험의 복합체가 반영된 것이라고 볼 수 있다. 그렇기 때문에 상호텍스트성을 통한 분석은 “서사의 의미가 자기 자신이 유래한 문화와 맺고 있는 복잡한 관련성을 찾아내는 것”<sup>5)</sup>이라 할 수 있다. 이러한 측면에서 <고스트 메신저>가 신화의 서사를 어떻게 수용하고 있는지를 상호텍스트성의 측면에서 살펴볼 수 있다.

<고스트 메신저><sup>6)</sup>의 배경이 되는 세계는 현상계와 명계로 구분된다. 현상계는 생명체가 살고 있는 곳으로 모든 생명체는 정해진 수명이 끝나면 명계로 이동한다. 이러한 현상계와 명계의 구분은 우리나라 신화에 나타나는 이승과 저승의 요소를 반영하고 있다.

전통 신화에서 이승은 모든 생명체들이 살고 있는 생(生)의 공간이다. 그러나 이승의 존재들의 생명은 영원히 지속되지 않는다. 일정한 시간이 지나면 죽음의 과정을 거쳐 이승을 떠나야 하는 태생적 한계를 갖고 있다. 또한 이승은 선과 악이 공존하는 무질서한 세계로 묘사된다. 제주신화 <천지왕본풀이>를 보면 하늘을 다스리는 천지왕의 두 아들 대별왕과 소별왕은 이승을 관장하는 권리를 두고서 꽃피우기 내기를 한다. 이 때 소별왕이 꽃이 피지 않은 자신의 나무와 많은 꽃이 핀 대별왕의 나무를 바꿔치기 하여 승리를 하고 이승을 차지한다. 그래서 이승은 속임수와

4) H. 포터 애벗, 우찬제 외 역, 『서사학 강의』, 문학과지성사, 2010, pp.450-451.

5) H. 포터 애벗, 우찬제 외 역, 앞의 책, p.197.

6) 이하 <고스트 메신저> 관련 내용은 홈페이지(<http://www.ghostmessenger.co.kr>)와 1, 2화 설정집에 소개된 세계관과 캐릭터 소개를 참고하였다.

악이 난무하는 불완전한 세계로 설명한다.<sup>7)</sup>

이에 반해 저승은 이승과 대비되는 공간이다. 이승을 현세라고 한다면 저승은 내세라고 표현되며, 생명체가 죽음 이후에 다다른 사자(死者)의 공간이다. 우리나라 신화에서는 저승에 지옥이 존재한다고 설명한다. “지옥관념의 핵심은 현세 행위에 대한 사후 심판과 징벌에 있다.”<sup>8)</sup>고 하는 것처럼 지옥은 이승에서 어떠한 삶을 살았는가에 따라 죄의 유무를 심판하고 그에 따른 징벌을 한다. 제주신화에서는 저승에 ‘도산지옥, 화탕지옥, 한빙지옥, 검수지옥, 발설지옥, 독사지옥, 거해지옥, 철상지옥, 흑암지옥’ 등 10개의 지옥이 있고, 사람이 죽으면 3년 동안 이 지옥을 차례로 지나면서 이승의 죄를 심판을 받고 환생에 이른다고 설명한다.<sup>9)</sup>

앞서 언급한 대별왕과 소별왕의 이승차지 내기에서 대별왕은 정정당당히 대결에 임하고, 자신의 패배를 인정하였다. 그래서 대별왕이 다스리는 저승은 재력과 권력의 유무에 관계없이 공정하게 죄를 심판하는 공명정대한 세계로 나타난다. 즉, 제주신화에서의 저승은 생명체의 죽음과 환생을 관리하면서 이승과 저승의 질서를 유지하는 역할을 한다고 볼 수 있다.

<고스트 메신저>는 이러한 신화의 세계관을 반영한다. <고스트 메신저>의 현상계는 이승에, 명계는 저승에 대응되는 세계이다. 현상계는 평범한 인간들이 살아가는 세계이다. 전통 신화의 이승처럼 모든 생명체는 일정한 시간 동안만 현상계에 머물 수 있으며, 그 시간이 지나면 혼백은 명계로 이동하여 관리된다. 그러나 현상계에서는 명계로의 이동을 거부하는 악령들이 존재한다. 이 악령들은 현상계의 질서에 어긋나는 존재이다. 그래서 현상계는 이승처럼 불완전한 세계이다.

<고스트 메신저>의 명계는 네트워크 시스템으로 죽은 생명체

7) 현용준, 『제주도 신화』, 서문문고, 1996, pp.11-21.

8) 나희라, 「고대 한국의 지옥관과 저승관의 이해」, 『韓國文化』, 38집(2006, 12), p.185.

9) 현용준, 『제주도무속자료사전』, 각, 2007, pp.187-194.

의 혼백을 처리하면서 전체 세계의 균형을 유지한다. 즉, 명계는 신화의 저승처럼 죽은 혼백이 머무는 공간이자 세계의 질서를 유지하는 역할을 한다. <고스트 메신저>의 명계에서는 죽은 혼백에서 기억을 분리하여 정보로 치환하고 명계의 서버에 저장한다. 그리고 분리된 에너지는 다른 생명체 속으로 들어가면서 또 다른 생명을 잉태하게 된다. 죽은 영혼의 에너지가 다시 인간의 탄생에 관여하는 것은 신화에서 지옥의 심판이 끝난 후 다시 인간으로 환생하는 것과 관련이 있다. 인간이 죽으면 업보에 따라 심판을 받고 다음 생으로 환생한다고 알려져 있다. 환생을 통해 반복적인 생의 순환이 이루어지는 것이다. <고스트 메신저>에서 에너지의 순환은 이처럼 신화 속 환생의 요소를 내포하고 있다.

<고스트 메신저>의 주요 캐릭터인 강림도령, 바리낭자, 마고, 사라도령 등은 우리나라 무속 신화에 등장하는 신들을 모티브로 하였다. 먼저 고스트 메신저인 강림도령은 제주신화 <차사본풀이>에 등장하는 강림차사를 모티브로 하고 있다. 신화에서 강림도령은 기이한 사망 사건의 원인을 알아내기 위해 저승을 방문하여 염라대왕을 이승으로 데려오는 임무를 수행하고, 이 일로 염라대왕에게 능력을 인정받아 저승차사로 발탁된다.<sup>10)</sup> 이후 일직차사, 월직차사와 함께 죽은 사람의 영혼을 저승으로 인도하는 역할을 수행한다. <고스트 메신저>에서 악령을 퇴치해 명계로 보내는 강림도령의 설정은 이러한 강림차사의 역할을 반영한 것이다. <고스트 메신저>에는 꼬마강림이라는 또 한명의 강림이 등장한다. 강림은 영적인 능력을 타고난 아이로 령(靈)을 볼 수 있는 눈을 가졌다. 이러한 설정은 저승을 다녀온 강림차사가 두 세계의 존재를 경험한 인물이라는 것을 차용한 것으로 볼 수 있다.

강림도령의 직속상관으로 명계를 관리하는 세성편전의 지휘관인 바리낭자는 바리데기 신화에서 차용한 캐릭터이다. 신화에서 바리데기는 일곱 번째 딸로 태어나 부모에게 버림받았다가 병에 걸린 아버지를 위해 저승에 가서 약수를 구해온 뒤 무조신(巫

---

10) 현용준(1996), 앞의 책, pp.87-141.

祖神)이 된 인물이다. 바리데기는 죽은 영혼을 저승으로 인도하는 역할을 한다고 알려져 있다.<sup>11)</sup> 따라서 바리낭자가 죽은 영혼들을 관리하는 명계의 세성편전에 근무하는 것은 이러한 바리데기 신화의 요소를 반영한 것이다.

염라대왕 직속부대 서천화랑부의 고스트 메신저인 사라도령은 제주신화 <이공본풀이>의 사라도령 캐릭터를 차용했다. 신화속 사라도령은 저승에 위치한 서천꽃밭을 관리하는 꽃감관으로 임명된 인물이다. 서천꽃밭은 생명을 잉태하게 하는 꽃을 비롯해 다양한 기능을 가진 꽃들이 자라고 있다. 죽은 사람을 살릴 수 있는 뽕살이꽃, 숨살이꽃, 살살이꽃, 환생꽃도 있으며, 징벌을 하는 웃음웃을꽃, 싸움싸울꽃, 악심꽃도 존재한다.<sup>12)</sup> 서천화랑부라는 명칭은 사라도령이 꽃감관으로 있는 서천꽃밭의 요소를 반영한 것이며, 사라도령이 고스트 메신저를 감찰하는 역할로 등장하는 것은 신화속 서천꽃밭에 징벌의 꽃들이 자라고 있는 것에서 연관성을 찾을 수 있다.

명계 최상위 기관에서 관리 업무를 하는 마고는 거인여성 신화인 마고할미 신화에서 차용한 캐릭터이다. 이러한 유형의 신화에서 마고는 산이나 섬, 하천 등의 지형을 창조하는 여신으로 나타난다.<sup>13)</sup> 신화에서 마고할미는 창조신의 성격이 주로 나타날 뿐 저승과의 관련성은 나타나지 않는다. 따라서 <고스트 메신저>의 마고는 은퇴한 고스트 메신저로 명계의 최상위 기관에서 관리 업무를 담당하는 것으로 등장한다.

이 밖에 아직 <고스트 메신저>의 스토리에 등장하지 않았지만 차후 업데이트 될 예정인 케네깃또, 원천강이는 각각 제주신

11) 김의숙·이창식, 『한국신화와 스토리텔링』, 북스힐, 2008, pp.302-316.

12) 현용준(1996), 앞의 책, pp.63-73.

13) 송화섭은 마고할미 신화를 거석운반형, 산 이동형, 산악좌정형, 지형 창조형, 해양수호형, 거인배설형, 선약제조형으로 분류하였다.(송화섭, 「한국 마고할미 고찰」, 『역사민속학』, 27집(2008, 7), p.146.) 마고할미 신화의 유형인 제주도의 설문대할망 신화에서 설문대할망은 흙을 쌓아 한라산을 만들고, 발가락으로 섬에 구멍을 뚫어 동굴을 만드는 등 제주도 지형을 창조하는 성격의 신으로 나타난다.

화 <레네깃당본풀이>, <원천강본풀이>에서 차용한 캐릭터이다. 특히 <고스트 메신저>의 염라대왕의 경우 현상계 인간 중에 최초로 명계에 온 소녀로 설정되어 있다. 염라대왕과 관련된 신으로 알려진 인도의 신 야마(Yama)는 최초로 태어난 인간이자, 최초로 죽은 인간으로 죽은 후에 사후 세계에 처음으로 도착한 인간이라고 한다. 야마는 지옥을 관리하고, 죽은 자의 죄를 심판하는 신으로 나타난다. 이러한 성격은 우리나라 신화 속 염라대왕에도 동일하게 나타난다. 이런 점에서 염라대왕 캐릭터와의 유사성을 찾을 수 있다.<sup>14)</sup> 이처럼 <고스트 메신저>의 주요 캐릭터들은 우리나라 신화의 캐릭터들을 차용하고 있으며, 신화에서 나타나는 요소들을 활용하여 각 캐릭터의 특성을 살리고 있음을 알 수 있다.

<고스트 메신저> 캐릭터	설정	관련 신화 캐릭터	특성
강림도령	악령을 물리치는 고스트 메신저	강림 (차사본풀이)	저승차사 / 영혼을 저승으로 인도
꼬마강림	비범한 영적 능력을 타고난 아이		
바리낭자	세성 편전의 총 지휘관	바리데기 (바리데기 신화)	영혼을 저승으로 인도
사라도령	염라대왕 직속 부대인 서천화랑부의 엘리트 고스트 메신저	사라도령 (이공본풀이)	서천꽃밭의 꽃감관
마고	명계 최상위 기관에서 관리 업무를 담당	마고할미 (마고할미 신화)	창조신

14) 이은구, 『인도의 신화』, 세창미디어, 2012, pp.88-90.



퀘네깃또	고스트 메신저로 많은 공적을 세우고 일선에서 물러나 있음	퀘네깃또 (퀘네깃당본풀이)	김녕마을 본향신
원천강이	명계와 현상계의 경계에 있는 삼도천의 수호자	오늘이 (원천강본풀이)	원천강을 돌보는 계절의 신
염라대왕	명계 최초로 기술부를 설립하고 모든 시스템을 디지털화한 장본인	염라대왕	지옥을 관장 / 발설지옥 을 담당

표 1. <고스트 메신저>와 신화 캐릭터 비교<sup>15)</sup>

<고스트 메신저>에서 중요한 역할을 수행하는 고스트 메신저는 현상계에 혼란을 일으키는 존재인 악령들을 명계로 보내 현상계와 명계의 질서를 유지하는 존재들이다. 악령들은 현상계와 명계의 질서를 어지럽히는 존재로 현상계에 영향을 미치면서 세계의 균열을 일으킨다. 고스트 메신저는 이들을 퇴치하고 세계의 안정을 유지한다. 이들은 신화 속 저승차사와 같은 역할을 한다. 저승차사는 이승에서 죽음을 맞이한 영혼을 인도하여 저승의 세계로 안내한다. 뿐만 아니라 이승에 미련을 두고 머무르며 문제를 일으키는 원혼들을 처리하는 역할을 한다.

또한 신화에서 저승차사는 각기 역할이 구분되어 있다. 직접 영혼을 데려오는 역할을 하기도 하고, 저승을 관리하는 역할을 하기도 하며, 사람의 운명이 기록된 명부를 관리하는 차사도 있다. 영혼을 데려오는 차사들도 죽는 상황에 따라 각기 다른 차사들이 담당한다. 이러한 저승차사의 역할 분담은 마치 회사에서 각 부서에 따라 자신이 맡는 영역과 역할이 구분되는 것과 유사하다.

<고스트 메신저>에서도 직접 악령과 싸우는 역할을 수행하는 강립도령, 정보의 관리를 담당하는 바리공주, 감찰을 담당하는

15) <고스트 메신저> 캐릭터 설명은 홈페이지(<http://www.ghostmessenger.co.kr>)의 캐릭터 소개 내용을 일부 인용

사라도령 등 고스트 메신저마다 각자의 임무가 주어진다. 이것 역시 신화 속 저승차사의 역할 분담의 요소를 반영한 것이라 할 수 있다. 이처럼 <고스트 메신저>는 신화 속의 다양한 요소를 수용하여 이야기를 형상화 하고 있음을 알 수 있다.

### Ⅲ. 신화 요소와 디지털 문화의 결합 양상

#### 1. 영적인 세계의 디지털화

제작사인 스튜디오애니멀은 <고스트 메신저>의 세계관을 소개하면서 “고스트 메신저 세계관의 가장 큰 특징은 영적인 세계의 디지털화이다. 한국 전통적인 저승세계관에 최첨단 기술을 접목했고, 그 모든 혁명의 중심에는 령의 디지털화라는 원천기술이 존재한다.”<sup>16)</sup>라고 내세울 정도로 령(靈)이라는 초자연적인 존재를 디지털 요소와 결합하여 물질적인 형태인 데이터로 치환시킨 것이 가장 큰 특징이다. <고스트 메신저>의 현상계에 존재하는 생명체들은 생명이 끝나면 명계로 이동한다. 명계에서 생명체는 기억과 에너지로 분리된다. 생명체의 기억은 데이터로 전환된다. 신화에서 살아 있을 때의 모습이 유지되는 것과는 다른 모습이다.

디지털 형태로 전환된 영혼들은 명계의 서버에 저장된다. 명계의 서버에는 모든 영혼들의 정보가 보관되어 있다. 신화에서는 사람의 수명을 모두 기록해 놓은 명부가 있는데, <고스트 메신저>에선 이러한 정보들이 모두 명계의 서버에 저장되어 관리되는 것으로 바뀌었다.

---

16) <고스트 메신저> 홈페이지, <http://www.ghostmessenger.co.kr>



그림 1. 고스트 메신저에 의해 죽은 자의 령이 데이터로 변하는 장면<sup>17)</sup>

정보를 물질적인 형태로 데이터화하여 저장하는 것은 우리가 디지털 파일을 생성하여 컴퓨터에 저장하는 행위와 동일하다. 또한 데이터화된 령과 령의 기억을 명계의 서버에 저장하고 관리하는 것은 사람들이 필요한 자료를 파일 형태로 서버에 보관하는 것과 같다. 영혼이라는 초자연적 존재를 디지털화했다는 점에서 <고스트 메신저>의 세계는 현실 보다 디지털 기술이 더욱 가속화된 디지털 생태계를 보여준다.

신화의 요소	디지털 문화의 반영	고스트 메신저의 요소	관련 내용	현실 세계의 요소
영혼	데이터화	령의 데이터화	영혼을 물질적 형태로 전환	파일 생성
사람의 운명을 기록한 저승의 명부	데이터화	명계 서버	영혼의 기억을 저장	서버에 파일 보관

표 2. <고스트 메신저>의 디지털 문화 반영 양상 1

## 2. 명계의 디지털 시스템과 네트워크

<고스트 메신저>의 명계는 디지털 시스템으로 운영된다. 명계의 디지털 시스템을 최초로 구축한 존재는 현상계에서 명계에

17) <고스트 메신저> 극장판 (Ghost Messenger, 2014) 캡처

최초로 도착한 소녀인 얀라대왕이다. 얀라대왕은 명석한 두뇌로 명계에 기술부를 설립하여 명계의 모든 시스템을 디지털화한 장본인으로 설정되어 있다.

명계의 중요한 역할은 세계의 중심에서 현상계와 명계의 에너지의 순환과 정보의 축적을 관리하는 세계 관리 기구의 역할을 수행하는 것이다. 현상계에서 죽은 생명체의 기억과 에너지를 분리하고 기억을 저장하며, 에너지를 순환시켜 새로운 생명체가 태어나게 하는 일련의 과정이 명계에서 관리된다. 명계가 보여주는 디지털 시스템은 공장이나 컴퓨터에서 자동으로 처리되는 시스템을 연상시킨다.

<고스트 메신저>에서 현상계의 존재가 죽음에서 환생에 이르기까지의 과정은 신화에서처럼 10개의 지옥을 모두 통과한 끝에 이루어지는 것이 아니라 디지털 시스템에 의한 에너지의 순환을 통해 이루어진다. 이런 점에서 현상계는 세계의 유지를 위해 에너지를 지속적으로 제공하는 하나의 가상 세계와도 같다. <고스트 메신저>에서는 이러한 일련의 과정을 디지털 시스템으로 운영되는 세계로 그려내고 있다.

디지털 시스템의 요소를 잘 보여주는 것이 바리공주가 근무하는 세성편전이다. 얀라성 내부에 있는 세성편전은 명계의 정보를 관리하는 곳이다. 이곳의 오퍼레이터들은 스크린으로 정보를 확인하고 디지털 시스템에 접속하여 현상계와 명계의 막대한 정보를 처리한다. 세성편전의 오퍼레이터들이 일을 처리하는 모습은 신화 속 저승에 나타나는 초월적 존재의 모습보다는 현실 세계에서 디지털 기기를 사용해 업무를 처리하는 사무적인 행위와 더 가깝다. 그렇기 때문에 오늘날의 사람들에게 더욱 친숙하다.

<고스트 메신저>의 디지털 시스템의 중심에 있는 것이 얀라넷이라는 네트워크 시스템이다. 얀라넷은 명계 내부는 물론 현상계와 명계를 디지털 시스템으로 연결한다. 얀라넷에 접속하면 령(靈)에 대한 다양한 정보를 검색할 수 있으며, 정보의 전송과 다운로드도 가능하다. 얀라넷을 이용해 명계의 네트워크와 접속하고 정보를 검색하는 행위는 우리가 포털 사이트를 이용해 정보를

찾고, 이메일로 필요한 정보를 전송하고 다운로드하는 것과 동일하다. 이상의 내용에서 <고스트 메신저>의 명계에서 보여주는 디지털 시스템은 오늘날 우리가 일상적으로 접하는 디지털 문화와 유사하다.

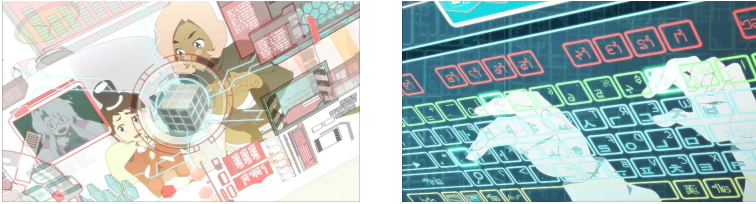


그림 2. 세성편전의 디지털 시스템(좌)과 강림도령의 비밀공간의 디지털 시스템(우)<sup>18)</sup>

신화의 요소	디지털 문화의 반영	고스트 메신저의 요소	관련 내용	현실 세계의 요소
이승의 죄를 심판하는 저승	디지털 시스템	세계 관리 기구 명계의 얀라궁	에너지 순환과 정보 축적 관리	자동화 시스템
죽은 영혼의 관리	디지털 시스템	세성편전	현상계와 명계의 정보처리	디지털 인터페이스를 이용한 정보 처리
이승과 저승의 연결	네트워크	얀라넷	명계의 정보 검색 및 전송, 다운로드 가능	인터넷 사이트의 다운로드와 업로드

표 3. <고스트 메신저>의 디지털 문화 반영 양상 2

18) <고스트 메신저> 극장판 (Ghost Messenger, 2014) 캡처

### 3. 디지털 인터페이스 - 소울폰

고스트 메신저가 엮라넷을 이용할 때 사용하는 장치가 소울폰이다. 소울폰은 휴대폰 형태의 무기로써 명계와의 통신에 사용되며, 영혼의 저장과 전송을 비롯해 위급 시에는 무기로 활용할 수 있는 아이템이다. 소울폰은 주변의 영체를 감지하는 내비게이션, 령(靈)을 데이터화하여 소울폰에 저장하는 카메라, 위급상황에서 무기를 소환할 수 있는 기능들이 탑재되어 있다. 고스트 메신저들은 소울폰을 통해 엮라넷에 접속하여 명계와 교신을 하고 업무를 처리한다. 소울폰을 이용해 강림도령과 바리낭자, 꼬마강림과 주고받는 문자들은 SNS를 이용하는 사람들의 모습과 닮았다.



그림 3. 강림도령(좌), 바리낭자(중), 사라도령(우)의 소울폰<sup>19)</sup>

신화에서 저승차사들은 사람이 죽을 날짜와 시간이 적힌 적패지를 들고 찾아온다. <고스트 메신저>에서는 적패지 대신 세성편전에서 보내주는 악령의 정보가 소울폰에 GPS로 표시된다. 또한 저승차사는 이름을 세 번 부르는 것으로 혼을 데려가지만 고스트 메신저들은 소울폰의 카메라로 사진을 찍는 행위를 통해 악령을 저장하고 명계로 전송한다.

악령의 위치를 알려주는 소울폰의 내비게이션은 자동차 운전 시에 사용하는 내비게이션을 이용해 위치 정보를 확인하는 것과 같다. 악령을 사진 찍는 행위로 저장하고 이를 명계로 보내는 것은 스마트폰으로 사진을 찍고 공유하는 행위와 유사하다. 저장과 전송은 디지털 문화에서 가장 두드러진 행위이다. 인터넷으로 연

19) <고스트 메신저> 극장판 (Ghost Messenger, 2014) 캡처

결되는 디지털 세계에서는 정보를 저장하고 전송을 통해 소통한다. 즉, 고스트 메신저들은 밧줄로 영혼을 묶어서 저승으로 인도하는 전통적인 모습에서 실시간으로 악령을 주고받는 디지털 시대의 네트워크 특징을 반영하고 있다.

이외에도 소울폰을 이용해 강림 도령이 두꺼비를 소환하는 것, 사라도령이 뱀을 소환하는 것 역시 불러오기와 다운로드 등으로 대변되는 디지털 문화의 특징들이다. 또한 강림도령이 악령과의 싸움을 하기 위해 친 결계는 부적에서 디지털 장막으로 전환되었으며, 꼬마강림이 명계로 이동하게 되는 차원 이동의 문 역시 네트워크 시스템을 이용한 이동으로 나타난다.



그림 4. 소울폰의 내비게이션(좌), 촬영을 통한 악령 저장(중), 명계로 가는 차원의 문(우)<sup>20)</sup>

신화의 요소	디지털 문화의 반영	고스트 메신저의 요소	관련 내용	현실 세계의 요소
적폐지	자동화	소울폰의 내비게이션	영혼의 위치 확인	GPS
밧줄로 영혼을 포박	디지털 프로그램	소울폰의 카메라	영혼의 저장	사진 찍기
영혼을 저승으로 인도	네트워크	소울폰의 엠티넷	영혼의 전송	파일 전송

표 4. <고스트 메신저>의 디지털 문화 반영 양상 3

이상에서 <고스트 메신저>는 신화의 요소에 데이터화, 디지

20) <고스트 메신저> 극장판 (Ghost Messenger, 2014) 캡처

털 시스템, 자동화, 디지털 프로그램, 네트워크 등의 디지털 문화를 반영하여 향유자가 경험하는 요소들과 연관성을 확보하고 있음을 알 수 있다. 이것은 현재성을 확보하여 디지털 문화에 익숙한 향유자의 공감대를 얻기 위한 전략이라고 할 수 있다.

#### IV. 디지털 세계관의 디스토피아적 상상력

오늘날 인류의 필수 요소가 된 디지털 기술은 과거 아날로그 시대와 구분되는 새로운 사회문화적 현상이자 두드러지는 차별성이다. 1980년대 퍼스널 컴퓨터의 보급과 1990년대 인터넷의 등장으로 촉발된 디지털 기술의 보편화는 2000년대 휴대폰과 스마트폰이 대중화 되면서 사람들의 삶에 많은 변화를 가져왔다. 산업 혁명으로 나타난 기계문명이 인간의 물리적인 한계를 극복하는데 도움을 주었다면, 디지털 기술은 시공간에 구애받지 않는 사람들 간의 소통을 가능하게 했다.

그래서 디지털 유목민을 뜻하는 “디지털 노마드” 라는 용어가 생겨나기도 했다. 디지털 노마드(Digital Nomad)는 디지털 기기를 이용해 장소에 구애받지 않고 일을 하는 사람들을 가리키는 말이다. 사람들이 일을 할 때 사무실이라는 고정적인 자리의 개념에서 벗어나 개인이 자유로운 장소를 선택할 수 있다는 것을 의미한다. 이것을 가능하게 한 것이 인터넷과 디지털 기기들이다.<sup>21)</sup> 사람들은 이제 시공간의 제약을 넘어 어디서든 업무를 보고, 다른 사람들과 소통하며, 직접 만나지 않고서도 SNS를 통해 폭넓은 네트워크를 구축한다. 이제 디지털 기술이 없는 사회는 상상할 수 없을 만큼 사람들은 디지털 문화에 체화되었다. 니콜라스 네그로폰테가 “21세기에는 사람과 이야기하는 것보다 기계와 이야기하는 시간이 더 많아 질 것”<sup>22)</sup>이라고 말한 것처럼 우

21) 심혜련, 「디지털 노마드와 유비쿼터스」, 『인문학연구』, 38집 (2009, 8), pp.74-75.

22) 니콜라스 네그로폰테, 백옥인 역, 『디지털이다』, 박영물출판사, 1995, p.139.



리는 일상에서 디지털 기술 매체를 이용한 소통을 익숙하게 받아들이고 있다.

그러나 디지털 기술의 발달은 부작용에 대한 우려를 야기하기도 한다. 인간의 삶의 긍정적 가치가 구현된 이상향을 의미하는 유토피아(Utopia)의 반대되는 개념인 디스토피아(Dystopia)는 부정적인 현실의 문제로 말미암아 맞게 되는 암울한 사회를 표상하는 용어이다. 독재 정부로 인한 개인의 감시와 통제, 거대 기업의 횡포로 인한 부의 독재, 자본과 결합한 생명공학 기술 등이 디스토피아의 관점들이다. 이러한 디스토피아는 전체주의적인 시스템에서 개인의 삶이 억압받는 사회로 표현된다.<sup>23)</sup>

조지 오웰의 소설 『1984』<sup>24)</sup>에서는 빅브라더로 상징되는 정부의 감시와 통제로 개인의 신념이 상실되는 상황을 그리고 있으며, 영화 <아일랜드><sup>25)</sup>에서는 복제 인간의 개발로 인해 벌어질 혼란스러운 상황을 보여준다. 또한 영화 <아이 로봇><sup>26)</sup>에서는 인간이 만들어낸 인공지능 시스템이 인간을 통제하려는 시도를 보여준다. 이처럼 기술의 발달이 가져오는 부정적인 영향에 대한 인식을 <고스트 메신저>에서도 찾을 수 있다.

현상계와 명계의 자동화 시스템으로 인해 에너지원으로 전락해버린 인간, 네트워크의 단절로 인해 나타나는 소통의 부재, 디지털 복제로 발생하는 자기상실의 문제들은 <고스트 메신저>가 보여주는 디지털 세계의 부작용이다.

## 1. 도구화된 인간

<고스트 메신저>의 현상계는 생명체가 살고 있는 곳으로 모든 생명체는 정해진 수명이 끝나면 명계로 이동한다. 이러한 현

---

23) 전혜숙, 「유토피아와 디스토피아의 경계-바이오아트와 생명개입」, 『서양미술사학회논문집』, 41집(2014, 8), p.291.

24) 조지 오웰, 김기혁 역, 『1984』, 문학동네, 2009.

25) <아일랜드> (The Island, 2005)

26) <아이, 로봇> (I, Robot, 2004)

상계와 명계의 구분은 우리나라 신화에 나타나는 이승과 저승의 요소를 반영하고 있다. 우리나라 신화에 나타나는 저승은 이승에서의 삶에 대해 심판을 받는 곳이다. 10개의 지옥을 차례대로 지나면서 각 지옥에서 심판하는 죄의 유무를 확인하고, 그에 따라 죄값을 치른다. 이 때 심판의 기준은 정의롭게 살았느냐하는 것이다. 남에게 피해를 준 적이 있으면 죄가 가중되고, 남을 도운 일이 많으면 인간으로 환생할 가능성이 높아진다. 따라서 신화에서의 죽음은 개인이 이승에서 행한 주체적인 삶의 결과이다. 저승의 시왕들은 그러한 삶에 대한 공정한 평가를 통해 다음의 생(生)을 결정한다.

이와 달리 <고스트 메신저>에서 보여주는 인간은 삶과 죽음을 반복하면서 세계의 안정을 위한 에너지를 제공한다. 인간이 갖고 있는 에너지는 현상계와 명계의 에너지 순환 시스템을 유지하는 역할을 담당한다. <고스트 메신저>에서 인간이 환생을 통해 현상계와 명계를 왕래하는 것은 세계를 지탱하는 에너지를 추출하기 위한 과정에 지나지 않는다. 여기서는 인간이 이승에서 어떠한 삶을 살았는가는 중요하지 않다. 철저히 시스템에 의해 죽음과 환생이 자동적으로 처리된다. <고스트 메신저>들은 이러한 자동화 시스템이 오류가 나지 않도록 관리하는 관리자의 역할에 치중한다. 여기서 에너지 제공자로서 인간의 도구적인 성격이 드러난다.

유사한 세계관을 보여주는 영화로 <매트릭스><sup>27)</sup>가 있다. 이 영화에서는 인간이 기계 문명과의 전쟁에서 패배하고 기계의 활동 에너지원으로 사육당하는 모습을 충격적으로 보여준다. 기계 문명이 인간을 사육하기 위해 만들어낸 <매트릭스>는 인간에게 실제와 같은 현실 속에서 살고 있다고 인식하게 하는 최첨단 디지털 시스템이다. <고스트 메신저>의 현상계도 이와 유사한 세계이다. 이러한 세계관은 디지털 문명의 발전이 가져오는 비인간성을 보여주는 요소이다. 이처럼 <고스트 메신저>의 에너지 순환

---

27) <매트릭스> (The Matrix, 1999)

시스템은 인간의 도구화를 상징적으로 보여준다.

## 2. 디지털 매체에 의존한 소통의 위험성

신화에서 저승사자는 사망 예정인 자의 명부를 가지고 이승으로 내려온다. 그리고 죽은 자의 영혼을 데리고 직접 저승으로 인도한다. 이에 반해 <고스트 메신저>의 디지털 세계 구축의 기반이 되는 것은 얀라넷이다. 현상계의 고스트 메신저와 명계의 관리자들은 얀라넷을 통해 정보를 교환하고, 명령을 전달한다. 영혼까지도 네트워크를 통해 전송한다. 그러나 현상계에 있는 강림도령과 명계에 있는 마리공주는 네트워크에 접속하는 소울폰에 문제가 생기자 소통이 단절된다. 이러한 네트워크의 단절은 명계의 자동화 시스템에 문제를 야기한다.

오늘날 디지털 기술의 발전을 상징하는 것은 인터넷을 기반으로 한 네트워크 시스템이다. 인터넷이 보급되면서 사람들은 과거와 달리 시공간의 한계를 뛰어넘어 소통이 가능하게 되었다. 또한 스마트폰의 등장은 비대면적 소통의 일상화를 가속화 했다. 사람들은 디지털 네트워크를 통해 일상적인 소통을 즐긴다. 카카오톡, 페이스북, 인스타그램과 같은 소셜미디어를 통해 상대방의 일거수일투족을 실시간으로 확인할 수 있다. 손으로 쓴 편지 대신 E-메일을 보내는 것을 당연하게 여기고, 주변 사람들의 전화번호를 기억하는 대신에 휴대폰에 저장해 놓고 사용한다. 이러한 디지털 매체의 의존성은 소통의 위기를 초래하기도 한다. 휴대폰을 분실하거나 어딘가에 두고 왔을 때 연락처를 알지 못해 주변과 소통이 단절되는 경우를 우리는 흔하게 경험한다. 또한 자동차의 내비게이션이 길을 잘못 안내하여 절벽에서 떨어질 뻔 했다는 일화들은 디지털 매체의 맹신에 대한 위험성을 상징적으로 보여주는 사례이다.

이처럼 디지털 네트워크에 의존하는 소통은 단절과 오류의 위험성을 내포하고 있다. <고스트 메신저>에서 강림도령이 명계와의 소통이 단절로 됨으로써 벌어지는 일련의 사건들은 디지털

매체에 문제가 생길 경우 발생할 수 있는 소통의 단절을 보여주는 장치라고 할 수 있다.

### 3. 복제로 인한 자기상실

<고스트 메신저>에서 소울폰은 고스트 메신저들의 필수 도구이다. 자신만의 소울폰으로 명계와 소통을 하며, 처치할 악령에 대한 정보를 얻는다. 즉, 소울폰은 자신이 고스트 메신저임을 증명하는 역할을 한다. 그러나 강림도령은 악령과 전투 중에 자신의 소울폰에 갇힌 후 소울폰을 꼬마강림에게 빼앗기고 만다. 꼬마강림은 처음에는 우연히 소울폰을 손에 넣었지만 강림도령의 존재를 알고서도 소울폰을 넘겨주지 않는다. 강림도령은 고스트 메신저로서의 역할을 수행하지 못하게 되고, 오히려 꼬마강림이 악령을 물리치는 고스트 메신저의 역할을 대신한다. 강림도령과 꼬마강림의 신분이 뒤바뀌는 순간이다.

제주신화 <문전본풀이>에서도 신분 도용의 모티프가 나타난다. 노일제대귀일의 딸이 자신의 남편인 남선비를 찾으려온 여산부인을 물에 빠뜨려 죽인 뒤 여산부인 행세를 한다. 노일제대귀일의 딸이 여산부인의 신분을 도용한 것이다. 남선비의 집으로 찾아간 그녀는 자신의 정체를 의심하는 남선비의 일곱 아들을 죽이려고 하지만 막내 녹두생이에 의해 계략이 발각되자 측간에서 목을 매어 죽는다.<sup>28)</sup> 이처럼 제주신화에서 타인의 신분을 도용하는 행위는 실패로 귀결된다.

그러나 디지털 기술의 발달은 개인의 신분 증명을 디지털 정보에 의존하게 만들었다. 네트워크에 저장된 정보와 동일하지 않으면 자신이 누구인지 증명할 수 없다. 이것은 반대로 디지털 정보와 동일하기만 하면 타인에 의한 도용이 가능함을 암시한다. <고스트 메신저>에서 꼬마강림이 강림도령의 소울폰을 다루는데 있어서 아무런 제지를 받지 않는 것처럼 말이다.

---

28) 현용준(1996), 앞의 책, pp.182-199.

현대에는 디지털 기술로 모든 정보를 디지털 저장 장치에 기록해 놓는 일이 많아졌다. 특히 개인정보가 들어있는 공인인증서는 디지털 세계에서 자신의 신분을 증명하는 분신과도 같다. 공인인증서의 정보만 있으면 인터넷을 통해 대부분의 정보에 접근할 수 있다. 이로 인해 개인정보를 빼돌리는 행위는 디지털 기술이 보편화된 현대 사회에 등장한 부작용이다.

개인 정보의 유출은 대부분 디지털 기술로 이루어진다. 기업 사이트 해킹으로 다수 회원의 개인정보가 유출되기도 하고, 개인의 컴퓨터에 무단 접속하여 개인정보를 탈취하기도 한다. 디지털 장치의 보안을 위해 지문 인식 또는 홍채 인식과 같은 신체 정보를 등록하게 할수록 개인 정보 유출의 위험도 함께 높아진다. 이처럼 강림도령과 꼬마강림의 신분 전환 에피소드는 디지털 기술로 인한 신분 도용의 문제를 표상한다.

## V. 나오며

이상에서 <고스트 메신저>가 신화의 저승관을 기반으로 디지털 요소들을 결합하여 오늘날의 시대성을 반영한 디지털화된 사후 세계를 그려내고 있음을 확인 할 수 있다. 비물질적 존재인령(靈)에 디지털 요소를 반영하여 물질적 요소인 데이터 형태로 전환하고 있는 점, 디지털 시스템이 구축된 명계의 모습을 통해 네트워크가 일상화된 모습을 보여주는 점, 스마트폰이라는 디지털 인터페이스로 인한 소통 등에서 향유자에게 익숙한 디지털 문화의 요소를 찾을 수 있다.

이러한 요소들을 통해 향유자는 전통적인 사후 세계의 모습보다 <고스트 메신저>의 사후 세계를 더욱 흥미롭게 받아들일 수 있다. 이처럼 <고스트 메신저>가 보여주는 신화와 디지털 요소의 결합은 신화를 과거의 유물로서만이 아니라 새로운 시각으로 받아들일 수 있는 기회를 제공한다.

굿판에서 불리던 무속신화는 신으로 좌정하기까지의 이야기를 통해 세계의 질서에 대한 인식을 돕고, 신의 근본에 대한 이

해를 기반으로 축원(祝願)을 기원한다.<sup>29)</sup> 따라서 무속 행위에서 불리는 신화의 내용에는 부정을 치유하는 긍정적인 가치를 추구하기 위한 내용들이 반영되어 있기 마련이다.

이와 달리 <고스트 메신저>는 디지털 기술이 가져올 수 있는 위험성을 통해 SF 장르에서 자주 나타나는 디스토피아적 시각을 보여주고 있다. 세계의 유지를 위한 에너지원으로 전략한 도구화된 인간, 디지털 매체에 의존하는 소통의 단절이 보여주는 위험성, 타인에 의한 자기상실 등의 요소들은 디지털 기술의 발달이 가져올 수 있는 부작용을 상징한다. 이러한 요소들은 향유자에게 디지털 기술의 발달로 인한 사회 변화와 이로 인해 맞닥뜨릴 수 있는 현실의 위험을 직시하게 한다.

따라서 <고스트 메신저>는 신화의 세계를 디지털 세계로 전환하는 스토리텔링 전환 전략을 통해 향유자와의 공감대를 형성하고, 디스토피아적 시각을 제시하면서 신화의 서사와 차별화된 세계관을 보여주고 있음을 알 수 있다.

---

29) 현용준(1996), 앞의 책, pp.278-279.

## 참고문헌

- 김의숙·이창식, 『한국신화와 스토리텔링』, 북스힐, 2008, pp.302-316.
- 니콜라스 네그로폰테, 백옥인 역, 『디지털이다』, 박영물출판사, 1995, p.139.
- 박기수, 『문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략』, 논형, 2015, p.127.
- 이은구, 『인도의 신화』, 세창미디어, 2012, pp.88-90.
- 조지 오웰, 김기혁 역, 『1984』, 문학동네, 2009.
- 현용준, 『제주도 신화』, 서문문고, 1996, pp.11-21, 63-73, 182-199, 278-279.
- \_\_\_\_\_, 『제주도무속자료사전』, 각, 2007, pp.187-194.
- H. 포터 애벗, 우찬제 외 역, 『서사학 강의』, 문학과지성사, 2010, p.197, pp.450-451.
- 나희라, 「고대 한국의 지옥관과 저승관의 이해」, 『韓國文化』, 38집(2006, 12), p.185.
- 박기수, 「신화의 문화콘텐츠화 전환 연구」, 『한국문예비평연구』, 20집(2006, 8), pp.17-18.
- 송화섭, 「한국 마고할미 고찰」, 『역사민속학』, 27집(2008, 7), p.146.
- 심혜련, 「디지털 노마드와 유비쿼터스」, 『인문학연구』, 38집(2009, 8), pp.74-75.
- 윤영석, 「한국 서브컬처 콘텐츠에서 한국 신화에 대한 연구」, 『만화에 니메이션연구』, 제41호(2015, 12), pp.569-570.
- 전혜숙, 「유토피아와 디스토피아의 경계-바이오아트와 생명개입」, 『서양미술사학회논문집』, 41집(2014, 8), p.291.
- <고스트 메신저> 1,2화 설정집
- <고스트 메신저> 홈페이지, <http://www.ghostmessenger.co.kr>
- <고스트 메신저> 극장판 (Ghost Messenger, 2014)
- <매트릭스> (The Matrix, 1999)
- <아이, 로봇> (I, Robot, 2004)
- <아일랜드> (The Island, 2005)

## ABSTRACT

### **The aspect and meaning of the digital world view in the anime <Ghost Messenger> based on myth**

Kim, Jin-Chul

Interests to cultural prototype as a material of cultural contents are getting more increasing nowadays. One of them is myth. The important thing when you are dealing with the myth as the material that how to convert prototype narratives. Today, digital culture is becoming one of the essential elements of mankind, that is a new sociocultural phenomenon and distinguishing differentiation from the past analogue era. In this regard, the combination of mythology and digital culture is effective strategies for transforming storytelling that can resonate with people who are not familiar with myths. <Ghost Messenger> puts the view both of this world and underworld, mythical characters, and various elements of the Grim Reaper into the story. And combines them with digital elements. <Ghost Messenger> sets the world that the transcendental soul exists as physically transferred data form. and reinterprets the traditional mythology world into the digitally operated world. Soul-Phone from this anime reflects the digital culture such as storage and transmission, and helps enjoying audiences accept the unfamiliar world of myth. And also It symbolically shows dystopian viewpoints through side effects can caused by digital technology development, such as the instrumentalization of human being, the risk of communication through digital media, and ego-loss caused by duplication, etc. In conclusion, <Ghost Messenger> forms



a consensus with the audience through the transformation strategy of storytelling that converts the world of myth into the digital world. And it reflects the dystopian view and shows a differentiated world view from the narrative of myth.

Key Words :Ghost Messenger, digital culture, mythical content, storytelling, dystopia

김진철  
제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과 강사  
(63196) 제주특별자치도 제주시 동광로7길 28  
jorsal@naver.com

논문투고일 : 2017.11.01.

심사종료일 : 2017.12.08.

게재확정일 : 2017.12.08.