



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

2021년 8 월

박사학위논문

『산해경』 속의 반인반수 신화 원형 분석과

캐릭터 개발을 위한 연구

조선대학교 대학원

신문방송학과

정재철

『산해경』 속의 반인반수 신화 원형 분석과
캐릭터 개발을 위한 연구

A Study on the Mythology - Archetype of Half-Human & Half-Animal
in <san hae gyung> and Development of Character

2021년 8 월 27일

조선대학교 대학원

신문방송학과

정재철

『산해경』 속의 반인반수 신화 원형 분석과
캐릭터 개발을 위한 연구

지도교수 김 성 재

이 논문을 신문방송학 박사학위 논문으로 제출함

2021년 4 월

조선대학교 대학원

신 문 방 송 학 과

정 재 철

정재철의 박사학위논문을 인준함

| | | | |
|-----|-------|----|-----------|
| 위원장 | 조선대학교 | 교수 | 박 선 희 (인) |
| 위 원 | 조선대학교 | 교수 | 이 희 은 (인) |
| 위 원 | 조선대학교 | 교수 | 김 재 경 (인) |
| 위 원 | 광주대학교 | 교수 | 최 병 진 (인) |
| 위 원 | 조선대학교 | 교수 | 김 성 재 (인) |

2021년 6 월

조선대학교 대학원

목 차

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| I 장 서 론 | 1 |
| 1절 연구 배경 및 목적 | 1 |
| 2절 선행연구 검토 | 5 |
| 1 신화 연구의 흐름 | 5 |
| 2 『산해경』 연구 동향 | 12 |
| 3절 연구 방법 및 구성 | 19 |
| | |
| II 장 신화 분류 및 인식 | 23 |
| 1절 반인반수 신화 분류 | 23 |
| 1 반인반수 신화 | 23 |
| 2 신화 분류 | 28 |
| 2절 반인반수의 신화 인식 | 31 |
| | |
| III 장 『산해경』 반인반수 신화 원형 | 39 |
| 1절 반인반수의 특성 | 39 |
| 2절 『산해경』 속 반인반수 | 54 |
| 1 인면조 신화 | 54 |
| 2 도깨비 신화 | 56 |
| 3 인어 신화 | 62 |
| | |
| IV 장 반인반수 캐릭터 | 64 |
| 1절 장르별 캐릭터 | 66 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| 2절 반인반수 캐릭터 | 75 |
| 3절 인면조 캐릭터 활용 사례 및 제안 | 81 |
| 4절 도깨비 캐릭터 활용 사례 및 제안 | 90 |
| 5절 인어 캐릭터 활용 사례 및 제안 | 101 |
| | |
| V 장 결 론 | 110 |
| | |
| 참고문헌 | 113 |
| 영문초록 | 119 |

【 표 목 록 】

<표 1> 프라이의 원형 분석 10
<표 2> 『산해경』 신화 분류 28
<표 3> 새 이미지를 가진 반인반수 43

【 그림 목록 】

| | |
|-------------------------------------|-----|
| [그림 1] 염제의 동상 | 46 |
| [그림 2] 미노타우로스 그림 | 46 |
| [그림 3] 반인반수 물고기 | 47 |
| [그림 4] 『산해경』 인어 | 50 |
| [그림 5] 치우 그림 | 60 |
| [그림 6] 치우의 조각상 | 60 |
| [그림 7] 『산해경』 과 <포켓몬스터> 캐릭터 비교 | 70 |
| [그림 8] 봉황의 이미지 | 76 |
| [그림 9] 영화 <드래곤 길들이기> | 76 |
| [그림 10] 드라마 <구미호 여우 누이뎐> | 78 |
| [그림 11] 드라마 <구미호 여우 누이뎐> | 78 |
| [그림 12] 영화 <미인어> | 80 |
| [그림 13] 영화 <괴물> | 80 |
| [그림 14] 『산해경』 인면조 | 83 |
| [그림 15] 평창올림픽 개막식 인면조 | 83 |
| [그림 16] 드라마 <도깨비> | 93 |
| [그림 17] 드라마 <도깨비> | 93 |
| [그림 18] 『산해경』 능어 | 103 |
| [그림 19] 드라마 <푸른 바다의 전설> | 103 |

국 문 초 록

본 연구는 동양 최고의 신화인 『산해경』 텍스트를 기반으로 수행된 연구로서 반인반수(半人半獸)의 상징성을 파악하고 이를 반영해 새로운 캐릭터를 제안하고자 한다. 이 연구는 『산해경』에 등장하는 반인반수를 중심으로 다음과 같이 두 부분으로 나뉘어 수행된다. 하나는 반인반수 신화 원형 분석을 통해 신화에 내재된 반인반수의 상징성을 파악하는 것이다. 다른 하나는 원형 분석을 통한 반인반수의 상징성을 캐릭터 개발에 반영하는 것이다. 이를 위해 본 연구는 먼저 거주 지역에 따라 하늘, 땅, 물에 사는 반인반수를 구분해 그 신화적 원형을 분석한다.

다음으로 본 연구는 캐릭터 활용 제안에 앞서 기존 반인반수가 문화산업을 통해 어떻게 활용되고 있는지 살펴본다. 이를 위해 평창 동계올림픽 개막식의 〈인면조〉, 드라마 〈도깨비〉, 드라마 〈푸른 바다의 전설〉이 반인반수 캐릭터 활용의 사례로 인용된다.

본 연구에서 제시된 새로운 캐릭터 제안은 신화적 상징성을 반영한 것으로서 반인반수의 기이한 외모적 특성뿐 아니라 이들의 내적 특성을 함께 고찰한다. 『산해경』에 나타난 반인반수의 신화적 상징성은 신화의 보편성과 개별성을 토대로 추론되며, 다음과 같은 캐릭터 개발과 활용이 제안된다.

첫째, 하늘에 거주하는 인면조는 게임 캐릭터로 활용될 수 있다. 이 캐릭터는 게이머를 대신해 아바타로 사용될 수 있으며, 이러한 인면조 캐릭터는 게임의 몰입도를 높일 수 있는 장치로 활용될 수 있다. 또한 인면조의 날개, 다리 등의 신체 기관은 게이머의 커뮤니케이션 수단으로 이용될 수 있다.

둘째, 땅에 거주하는 도깨비는 중화사상의 패륜적 반란자의 관점에서 벗어나 도전적 이미지를 갖는 영웅 캐릭터로 활용될 수 있다. 이는 『산해경』 신화에 나타난 치우의 저항적 이미지가 반영된 것이다. 또한 우리나라 도깨비는 해학적인 성격을 띠고 있기 때문에 유희적 캐릭터로 이용될 수 있다.

셋째, 물에 거주하는 인어 캐릭터는 지금까지 문화산업에서 활용되었던 캐릭터들의 여성적 이미지라는 한계를 극복하고 중성적 이미지의 캐릭터로 이용될 수 있다. 또한 인어 캐릭터는 인어의 다양한 신화적 상징성을 고려할 때 과거의 일회적이고 단편적인 스토리 전개를 뛰어넘어 장편 시리즈의 스토리 전개에 이용될 수 있다.

신화에 등장하는 반인반수 캐릭터는 그동안 문화산업의 영역에서 다양한 방법으로 활용되고 있지만, 반인반수의 상징성을 충분히 반영하지는 못했다. 따라서 반인반수를 활용한 캐릭터들이 문화산업 발전에 기여하기 위해서는 신화의 원형 분석을 통해 이들의 상징성을 충분히 파악하는 것이 중요하다. 이러한 맥락에서 반인반수의 신화적 상징성을 충분히 반영한 캐릭터 개발 제안은 앞으로 진행될 신화 연구의 활성화에 어느 정도 이바지할 것으로 기대된다.

I 장 서 론

1절 연구 배경 및 목적

신화는 오랫동안 인간의 허구적 상상의 산물로 여겨져 왔다. 그러나 신화를 창조한 인간의 상상력은 고달픈 현실을 위로해 줄 뿐 아니라 현실적인 삶의 결핍을 해소하는 수단으로 사용된다. 따라서 신화 해석은 한편으로 신화 창조 당시 인간이 처한 결핍 요인이 무엇인지 살펴보는 것이며, 다른 한편으로 이를 극복하려는 인간의 의지를 이해하는 것이라 할 수 있다. 예컨대 사후 세계 신화를 살펴보면 유한한 생명을 가진 인간은 죽음에 대한 공포와 두려움으로 살아간다. 그러나 인간은 신화를 통해 이상향과 같은 신화적 상상을 함으로써 죽음에 대한 공포를 극복한다. 따라서 인간이 나아가는 어느 곳이나 신화가 존재하고 있으며, 신화 속에서 인간의 극복 의지와 소망을 발견하게 된다. 그러나 신화는 구전(口傳)이라는 특성으로 인해 이야기 형태가 한곳에 머물거나 한 시대에 고정되지 않는다. 이러한 신화의 구비전승 특성은 문자가 일반화되기 이전의 상황을 보여주는 것으로서, 음성 언어의 전달력이 문자 언어에 의한 전승 효과보다 강력하다는 사실을 보여줌과 동시에 전승에 따른 공간적 확산과 시간적 경과에 따라 다음과 같은 특성을 띤다.

첫째, 신화는 시간 흐름에 따라 사실성이 증가한다. 초기 대부분 신화는 시공간을 초월한 가상(假像)의 이야기로부터 출발한다. 그러나 이러한 신화는 점차 시간이 흐름에 따라 추상성을 벗어나 구체화 되는 경향을 보인다. 신화의 사실적이고 구체적인 표현은 특정 사건과 관련된 인명, 지명 등을 좀 더 자세히 기술함에 따라 사실성을 높이는 전략으로 사용된다. 이에 따라 신화는 단순한 상상적 사고를 넘어 00왕 0년 등 구체적인 표현을 통해 마치 역사적 사실처럼 보인다.

이러한 신화의 사실성 추가는 건국 신화를 통해 흔히 나타나는 현상이다. 건국 신화에서 유독 사실성이 강조된 이유는 신화 자체가 공동체적 결속을 위해 창작되기 때문이다. 이처럼 신화의 사실적 표현은 공감적 분위기를 형성하고 집단 구성원의 유대감을 형성한다는 측면에서 중시되고 있다(김성호, 2014).

둘째, 신화는 시간의 흐름에 따라 변이(變移)가 일어난다. 신화 변이란 신화가 창작된 이후 시간이 흐르면서 신화 내용이 점점 은유적이고 상징적 표현으로 바뀌는 현상을 말한다. 특히 신화 변이는 신화 내용이 초창기 의도와 전혀 다른 형태로 바뀌에 따라 연구자들에게 어려움을 겪는 요소로 작용한다. 그러나 다른 한편으로 볼 때 신화 연구자들은 이러한 변이를 창조적으로 이해함으로써 신화적 상징성을 재해석하는 노력으로 이어진다. 따라서 신화 연구자들은 신화 변이에 대한 속성을 이해하고 표면적 의미뿐 아니라 신화 속에 숨겨진 시대 상황, 전승자 태도 등 신화 전반에 걸친 다양한 해석의 노력이 요구된다.

그러나 최근 들어 신화연구는 단순히 원문 해석이나 신화 자체의 내용 분석과 같은 판본 연구 수준에 머물지 않는다. 최근 신화연구 동향을 살펴보면 신화를 원천소스로 활용하기 위한 실질적 연구가 진행 중이다. 특히 북유럽 신화를 원천소스로 한 <반지의 제왕>, 『산해경』을 활용한 <포켓몬스터> 게임 등 원형을 활용한 콘텐츠들이 큰 성공을 거둠에 따라 신화연구는 문화산업 발전에 기여하고 있는 것으로 인정받고 있다. 따라서 본 연구는 동양 최고(最古)의 신화인 『산해경』 텍스트에 주목한다. 『산해경』은 익히 알려진 대로 천지 창조를 비롯하여 다양한 상징적 이야기로 가득하다. 예컨대 『산해경』 속에서는 신과 인간, 인간과 동물, 식물, 광물에 이르기까지 다양한 이야기가 소개되고 있으며, 이는 인간을 중심으로 한 상상 체계에 기초한 것이다. 이러한 신화들은 창작 당시 인간의 삶의 태도와 가치관을 엿볼 수 있는 자료로서, 『산해경』에 등장한 반인반수(半人半獸)를 중심으로 다음과 같은 두 가지 주제를 다룬다.

첫째, 『산해경』 원형 분석을 통해 반인반수가 지닌 신화적 보편성을 파악한다. 여기서 『산해경』 서술 구조인 지리적 속성을 반영하여 반인반수는 거주 지역에 따라 하늘, 땅, 물로 구분하고 이를 중심으로 연구된다.

둘째, 신화 원형 분석을 토대로 반인반수 캐릭터 활용에 대한 제안을 시도한다. 이때 반인반수 활용 전략은 이들의 외모뿐 아니라 내적 특성을 고려한 것으로서 반인반수가 지닌 초월적 능력과 함께 결핍된 능력을 중심으로 내적 특성을 분석한다.

위와 같은 두 가지 연구 문제를 해결하기 위해 이 연구는 기존의 반인반수 캐릭터 활용 사례를 분석한다. 이에 따라 하늘에 거주하는 반인반수로서 평창동계올림픽 개막식에 소개된 〈인면조〉, 땅에 거주하는 반인반수를 활용한 드라마 〈도깨비〉 그리고 물에 거주하는 인어를 소재로 다룬 드라마 〈푸른 바다의 전설〉이 그것이다. 이러한 사례들을 통해 기존 반인반수 캐릭터들이 지닌 신화 원형에 내재된 보편적 상징성을 토대로 매체 특성에 따른 문화 산업적 활용 특성을 살펴본다.

『산해경』은 동양에서 가장 오래된 신화 텍스트로서 총 150개의 환상 동물이 소개된다. 또한 반인반수에 관한 글과 그림은 동양인의 집단적 상상 체계를 이해하는데 도움을 주고 있다. 현재 전승된 『산해경』은 곽박(郭璞)이 주석을 단 편집본이며, 「산경」과 「해경」으로 나뉘어 총 18권으로 구성된다. 최초로 주석을 단 곽박은 『산해경』 주석의 의의를 다음과 같이 평가한다.

이 책은 7대에 거쳐 300년이 지난 뒤 잠깐 한대(漢代)에 그 모습이 나타났으나 머지않아 사라졌다. 그러나 『산해경』에 기술된 산천의 이름과 위치는 어긋나고 잘못된 곳이 많아 지금과는 사뭇 다른 것이 사실이다. 그러나 『산해경』은 지금까지 전해지지 않고 있어 마침내 소멸하기에 이르렀다.

『산해경』은 세상의 진리가 담긴 저서임에도 불구하고, 세상 사람들이 이것을 읽는 것은 슬픈 일이다. 나는 이것을 두려워하는 까닭에 『산해경』 주석을 달아 막힌 곳을 뚫고 길을 내고자 한다. 또한 주석을 통해 어두운 밤하늘에 다다른 길목을 표시하고자 한다.¹⁾

1) 곽박은 『산해경』의 최초 주석가로 알려져 있으며, 주석을 통해 신화 해석의 중요성을 강조하였다.

위를 통해 알 수 있듯, 『산해경』 주석자이자 편집자인 곽박은 신화 주석의 의의는 단순히 신화의 특정 사건만을 이해하는 수준에 그치지 않는다고 주장한다. 즉 신화분석의 진정한 의미는 당시 사회의 제도, 문화, 정치 상황 등을 종합적으로 이해하는 것이며, 더 나아가 신화가 지닌 본질적 의미를 찾는 노력이다.

따라서 본 연구는 『산해경』이 지닌 가치를 이해하고, 신화적 가치를 이용하기 위해 두 가지 작업을 수행한다. 하나는 신화 원형 분석을 통해 반인반수의 신화적 상징성을 이해하는 것이며, 다른 하나는 신화를 통해 분석된 상징성을 활용한 반인반수 캐릭터 개발을 제안하는 것이다. 본 연구의 이러한 노력은 곽박의 주장처럼 “어두운 밤하늘에 길목을 표시”하는 학문적 노력이라 할 수 있다. 또한 신화연구를 통한 새로운 캐릭터 제안은 우리나라 문화산업 발전에 기여할 것으로 기대된다.

2절 선행연구 검토

1 신화 연구의 흐름

일반적으로 신화가 가진 상상력은 언어적 진술을 통해 구체화 된다. 또한 신화는 구체화 된 언어 표현을 통해 추상성을 벗어날 수 있으며, 이를 통해 신화는 점점 사실적으로 전달된다. 다른 한 편으로 신화에 나타난 영웅적 행위나 극적 사건 등을 사실적으로 묘사한 신화는 당시 사회상을 들여다보는 데 중요한 자료를 제공한다. 그러나 신화는 위에서 지적한 대로 신화 변이가 일어나기 때문에 시대적 특수성과 맞물린 은유적 표현으로 인해 해석의 어려움에 봉착한다. 그러나 이러한 어려움에도 불구하고 신화 연구자들은 창조적 발상과 새로운 해석 방법의 적용을 통해 이러한 난제들을 점차 극복하고 있다.

신화연구는 일반적으로 원형(原形, original form) 연구와 원형(原型, archetype) 연구로 구분된다.²⁾ 전자는 사전적 의미에서 신화의 ‘본디의 꼴’에 관한 연구이며, 이는 발생 당시의 신화 형태를 연구하는 것으로써 신화에 직접 기술된 내용을 중심으로 원형(original form)을 분석한다. 그러나 후자는 주로 문화 정체성 또는 문화의 본질을 파악하기 위해 신화에 내포된 상징, 곧 신화 원형(archetype)을 분석하는 것이다. 이러한 원형연구는 최근에 이르러 문화산업의 원천소스로 활용되고 있으며, 다양한 장르와의 예술적 결합을 통해 창작 활동의 기반을 제공한다는 측면에서 실용적 연구라 할 수 있다.³⁾

2) 임서경(2012), ‘낙안읍성의 역사문화자원과 문화콘텐츠 개발 방안’, 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문.

3) 임서경 외(2009), 『지역 아이덴티티 브랜드 형성을 위한 이미지 유형과 경험 요인』, 한국콘텐츠학회 vol 9, pp. 637 - 646.

우리나라의 경우 문화 원형 연구는 1999년 ‘문화 산업진흥 기본법’ 제정을 통해 본격적 논의가 이루어졌다.⁴⁾ 문화산업 진흥법의 제정은 국가적 차원에서 문화 연구의 필요성과 활성화를 자극하는 계기가 되었다. 문화산업 진흥법의 또 다른 의의는 과거 학자마다 다르게 정의해 오던 문화 개념을 통합하는 계기를 가져온 것이며, 이로 인해 전통문화 정책 수립의 법적 근거를 마련했다는 것이다. 그러나 비교적 늦은 시기에 출발한 우리나라 문화 연구 전통과 달리 외국의 문화 연구는 신화연구를 중심으로 오랜 역사와 전통을 가지고 있다.

서양에서 고대 신화연구는 신화가 지닌 상징성을 이해하는 것이 아니라 신화 자체의 내용이나 성격을 규정하는데 집중한다. 이에 따라 서구의 모든 신화는 로고스(Logos) 신화와 뮈토스(Mythos) 신화로 구분된다. 이러한 신화의 이분법적 구분은 플라톤 철학의 영향을 받은 것으로서 18세기까지도 신화 해석에 강력한 영향을 미치게 된다.⁵⁾ 이를 구체적으로 살펴보면 로고스 신화는 신화 사건의 인과성이 매우 현실적이고 사실적 내용으로서 신화 가치가 높은 것으로 평가된다. 그러나 이에 반해 뮈토스 신화는 신화 자체가 상상에 기반한 것으로서 현실성이 매우 부족하고 허무맹랑한 상상적 이야기로 평가된다. 따라서 이러한 뮈토스 신화는 부조리하고 부도덕한 신화로 저평가된 반면, 로고스 신화는 매우 가치 있는 신화로서 이를 중심으로 연구가 진행되어야 한다는 학문적 풍토가 조성된다.⁶⁾ 특히 BC 6세기 무렵부터 시작된 이러한 연구 전통에 따라 뮈토스 신화는 오랫동안 가치 없는 신화로 평가됨으로써 연구 대상에서 제외된다. 그러나 최근 들어 뮈토스 신화는 예술적 영감의 활용, 콘텐츠를 통한 환상 분위기 조성 등 문화산업에 공헌하고 있는 것으로 재평가되고 있다.

18세기 신화연구는 고대 신화의 평가 기준인 ‘사실성’을 대신하여 ‘합리성’을 새로운 해석 기준으로 삼는다. 프랑스 철학자 폰트넬(Bernard Le Bovier de Fontenelle)

4) 차국환 (2013), ‘문화 원형을 활용한 도시브랜드 아이덴티티 구축에 관한 연구’, 광주대학교 대학원 박사학위논문.

5) 송병구 (2003), ‘뮈토스와 로고스’, 『종교와 문화』 (9), pp. 42-48.

6) 최수영 (2015), ‘로고스와 뮈토스: 철학과 문학 텍스트에 나타난 대리보충’, 고려대학교 대학원 박사학위논문.

은 그의 저서 『신탁사』에서 ‘고대 신탁’을 포함해 ‘그리스도 기적’과 같은 기독교 신화는 모두 비합리적 창작물로서 무가치한 것으로 평가한다.⁷⁾ 그는 신화란 과학적이고 이성적으로 설명할 수 없는 대표적 사례이며, 이에 따라 비합리적 산물인 신화 가치를 인정할 수 없다는 입장을 견지한다. 그러나 이러한 주장은 상상의 산물인 신화 가치를 제대로 이해하지 못한 편견에 불과하다. 즉 모든 자연 현상을 과학적으로 설명하려는 근대적 관점으로서 과학 맹신주의에 가깝다고 볼 수 있다.

19세기에 이르러 신화연구는 민족주의를 찬양하기 위한 수단으로 전락하고 만다. 이 시기에 이르러 서구 열강들은 강력한 군대와 무력을 이용해 식민 지배와 문화 말살 정책을 펼치게 된다. 이로 인해 강대국들은 자국의 건국 신화 등을 내세워 식민지보다 문화적으로 월등하다는 신화관(神話觀)을 앞세운다. 예컨대 일제 강점기에 일본이 우리나라에 자행한 단군 신화 왜곡 등 일련의 문화 말살 정책들은 모두 일본의 문화적 우월성을 홍보하려는 민족주의적 신화관이라 할 수 있다. 따라서 이 무렵 신화연구는 강대국의 민족 우수성을 홍보하기 위한 수단으로 전락했으며, 이로 인해 식민지 신화는 철저히 국가 통합의 방해 요소로 이해하고 이를 은폐하거나 왜곡시키는 등 문화 말살 정책이 시행된다.

그러나 20세기에 이르러 신화연구는 다양한 연구 방법론의 등장에 힘입어 신화연구의 황금기를 맞게 된다. 위에서 살펴본 대로 과거 신화연구는 문명국과 미개국을 나누는 기준으로 사용되거나, 심지어 신화 자체에 대한 왜곡과 조작으로 인해 신화적 본질과 가치를 잃어버린 시기라 할 수 있다. 그러나 이러한 신화 전통에 반대한 레비스트로스(Claude Lévi-Strauss)는 신화란 그동안 서구 열강들이 주장한 것처럼 문화의 우월성을 홍보하는 수단이 아니라 당시 한 사회가 작동하는 정신적 메커니즘을 보여주는 것이라는 새로운 신화관을 제시한다. 특히 신화연구는 당시 사회가 간직한 민족 신앙과 문화 관습의 존재 이유를 상징적으로 보여주는 것이라는 주장에 힘입어 신화연구는 새로운 국면을 맞게 된다.⁸⁾ 그의 저서 『슬픈 열대』는 1937 - 1938년 레비스트로스가 브라질의 원시 부족인 카두베오(Caduveo)족, 보

7) 조성애 (2010), ‘신화학적 분석과 신화비평(1)’, 『유럽 사회 문화연구소』 vol 4. pp. 107-110.

8) 레비스트로스(1998) 박옥출 역, 『슬픈 열대』, 한길 출판사, pp. 70-72.

로로(Bororó)족, 낭비크와라(Nambikwara)족, 투피-카와히브(Tupi-Kawahib) 족을 직접 체험한 문화 경험을 바탕으로 하고 있다. 그는 원시 부족과의 경험을 통해 문화란 민족 우월성을 비교하는 수단이 될 수 없다는 사실을 강조한다. 따라서 지금까지 열강에 의해 자행된 문화 기준인 문명국과 미개국이라는 이분법적 도식은 강대국에 의해 만들어진 허상이며, 이는 문화적 편견에 불과하다고 지적한다(조성애, 2010). 레비스트로스의 이러한 주장에 따라 신화란 당시 사회의 심층적이고 보편적 관계를 보여주는 구조라는 관점에 의해 새로운 신화연구가 시작된다. 이때 신화가 지닌 보편적 구조는 ‘이원적 대립 구조’를 통해 발견될 수 있으며, 이러한 구조는 신화 해석의 새로운 기반을 마련한 것으로 볼 수 있다. 따라서 이 연구는 이러한 관점을 받아들여 신화가 민족 신앙과 문화, 관습적 측면에서 이는 집단적 사고를 반영한 것으로 간주한다.

이 시기에 이르러 주목할 만한 사실은 프로이트(S. Freud)의 심리 분석적 방법으로 인해 새로운 신화연구가 출발 된다는 것이다. 프로이트는 무의식 개념을 신화에 도입함으로써 종전과는 전혀 다른 신화 해석을 제안한다. 그는 신화 해석의 단서를 ‘신화란 무의식이 투영된 결과’라는 측면에서 이해하고자 한다. 특히 융(C. G. Jung)은 프로이트의 이러한 주장에 일부 동의하고 있지만, 다른 한편으로 무의식 개념을 확장하여 개인 차원이 아닌 집단 차원으로 이해하고 ‘신화란 집단 무의식의 산물’이라고 주장한다. 특히 융의 이러한 주장은 현대적 신화연구에 가장 큰 영향을 끼친 것으로 볼 수 있다. 이에 따라 최근 신화연구는 신화에 반영된 개별적 사건들이 집단 무의식의 원형에 의해 결정화되었다는 점에 방점을 둔다.⁹⁾ 프로이트와 융의 무의식적 관점에 기반을 둔 신화연구는 지금까지 신화 내용이나 신화적 구조가 비과학적이라는 이유로 학문적으로 인정받지 못했다는 사실을 고려할 때 획기적인 변화를 가져온 것으로 볼 수 있다. 즉, 신화연구에서 집단 무의식에 의한 해석은 신화 내용의 주를 이루는 현상들 예컨대 초월적 현상, 꿈, 신들림, 초자연적 현상 등을 과학적 대상으로 인정하는 계기를 가져왔다.

9) 칼 구스타프 융(1996), 이은본 역, 『인간과 상징』, 열린책 들, p.79.

이로 인해 신화적 상상력은 단순히 망상 수준에 그치는 것이 아니라 집단 무의식이 투영된 결과로 이해하는 학문적 풍토가 조성된다.¹⁰⁾ 따라서 이 연구는 ‘신화는 집단적 무의식의 산물’이라는 점에 동의하고 『산해경』에 등장하는 반인반수가 집단적 무의식을 보여주는 것이며, 이를 중심으로 신화 원형을 분석하고자 한다.

프레이저(J. G. Frazer)는 신화가 종교적 제의(祭儀)와 관련된 것으로 본다. 그는 종교적 사건과 제의들은 모두 신화적 사건과 연관성을 갖는 것으로 해석하고 신화 사건과 종교의식을 비교한다. 그 결과 초기 기독교에서 행해지는 일련의 종교의식들은 모두 신화에 나타난 제의적 성격과 매우 유사한 모습이라는 사실을 발견한다. 예컨대 그의 저서 『황금가지』에 따르면 신성한 왕을 제물로 바치는 신화 원형은 기독교 핵심 사상인 예수의 속죄양 의식과 유사한 것으로 볼 수 있다는 견해이다.¹¹⁾ 그러나 그는 속죄양 의식에서 인간이 제물로 바쳐졌던 과거 의식과 달리 오늘날에 이르러 제물을 바치는 대속(代贖) 행위로 바뀌었다고 주장한다. 따라서 신화의 제의 성격이나 통과 제의(通過 祭儀, 주인공이 고통을 극복하는 과정)와 같은 일련의 행위는 이미 신화에 표현된 사실에 기반한 것으로 볼 수 있다.

노스롭 프라이(Northrop Frye)는 신화를 자연의 사계절을 모방한 결과라고 본다. 그의 저서 『비평의 해부』에 의하면 신화에 소개된 일련의 이야기들은 사계절을 중심으로 계절적 규칙성을 갖는다(조성애, 2010). 즉, 신화는 봄, 여름, 가을, 겨울과 같은 네 계절의 특성을 보여주고 있으며, 이를 반영한 신화구조 역시 역경의 시작, 극복과 승리, 승리로 인한 절정 등을 통해 일정한 순환적 형식을 갖게 된다.¹²⁾ 특히 이러한 계절적 변화는 신화 장르와도 밀접히 연관된다. 예를 들어 희극, 설화, 비극, 풍자 문학은 새벽, 정오, 황혼, 밤과 같은 시간적 순환과도 일치된 것이라 주장한다.

10) 김석(2019), 『프로이트 꿈의 해석: 마음을 이해하는 법』, 살림출판사, p. 68.

11) 조무석(1983), ‘GRAHAM GREENE의 作品에 나타난 罪와 恩寵’, 『우석대학교 논문집』 vol 5, pp. 132-135.

12) 노스롭 프라이(2000), 『비평의 해부』, 한길 그레이트북스, pp. 203-208.

〈 표 1〉 프라이의 원형 분석

| 하 루 | 계 절 | 인 생 | 인생의 상징성 | 문 학 장 르 |
|-----|-----|-----|-------------------|----------|
| 새벽 | 봄 | 청년 | 어둠, 죽음을 극복한 승리 | 희극 |
| 정오 | 여름 | 장년기 | 출발 - 모험과 위기 - 승리 | 설화 |
| 황혼 | 가을 | 노년기 | 승리의 절정 후 몰락 | 비극 |
| 밤 | 겨울 | 죽음 | 패배와 좌절로 인한 고통과 죽음 | 아이러니, 풍자 |

캠벨(J. Campbell)은 영웅 신화 구조를 분석한다. 그는 세계적으로 널리 알려진 영웅 신화들은 대부분 신화 구조가 유사하거나 동일 형태의 신화구조를 갖는 것으로 주장한다. 또한 대부분 영웅 신화는 신화 속 영웅이 처해 있는 상황이나 해결해야 할 문제들이 다름에도 불구하고 공통된 결말로 이어진다. 이에 따라 영웅이 경험하게 되는 성공적 모험은 생명의 흐름을 풀어 다시 한번 세계의 몸속으로 흘러들게 한다.¹³⁾ 즉 이러한 사실은 영웅 신화는 창작 당시 특정 사건을 해결하는데 머물지 않고 있으며, 현재 상황에서도 고난을 극복하려는 많은 사람에게 여전히 유효한 방식으로 영향을 미치고 있음을 보여준다.

캠벨의 영웅 신화구조는 '영웅의 출발 - 영웅적 행위 - 원 집단으로 귀환'이라는 일정 도식으로 이루어져 있다. 그러나 『산해경』 치우 신화와 비교해 볼 때, 이러한 구조는 전혀 다른 형태로 나타나기도 한다. 예컨대 『산해경』에 소개된 치우는 영웅적 행위에도 불구하고 원 집단으로의 귀환이 의도적으로 생략·축소되어 있다. 따라서 이 연구는 캠벨이 제안한 신화구조와 일치되지 않는 『산해경』에 소개된 일부 신화를 '비극적 영웅 신화'로 규정하고 이를 연구 대상으로 하고 있다.

13) 조지프 캠벨(1999), 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, pp. 55-57.

위에서 살펴본 대로 신화연구의 전통은 시대적 요구와 다양한 관점에 의해 형성되었다. 특히 20세기에 이르러 제안된 다양한 형태의 신화연구 방법은 신화연구에 도움을 주고 있지만, 다른 한편으로 볼 때 연구자의 목적에 따라 신화가 전혀 다른 관점에서 해석되고 있음을 알 수 있다. 이에 따라 본 연구는 신화연구의 다양한 방법 중 『산해경』 신화에 등장하는 반인반수 원형을 분석하는 데 적합한 방법을 취사 선택한다. 따라서 이 연구는 집단적 무의식의 산물로서 신화의 원형을 분석하고, 이를 투영한 새로운 캐릭터를 제안하고자 한다.

2 『산해경』 연구 동향

그동안 진행된 『산해경』 연구는 크게 두 가지 방향으로 진행되고 있다. 하나는 원문을 중심으로 한 판본 연구이다. 판본 연구는 초기 연구로서 대부분 텍스트에 충실한 해석을 목적으로 하고 있다. 다른 하나는 최근의 연구 경향으로서 신화를 활용한 문화 산업적 콘텐츠 개발을 목적으로 한다. 특히 콘텐츠 개발과 관련된 연구는 『산해경』 내용을 중시하는 것이 아니라, 신화를 어떻게 활용할 것인지에 대한 문제에 주목한다. 이에 따라 최근 대부분의 『산해경』 연구는 신화 원형을 토대로 영화, 음악, 공연, 미술 등 문화산업과의 연계를 목적으로 진행된다.

『산해경』 판본 연구를 살펴본 결과 『산해경』 판본 연구에서 가장 논란이 된 것은 저자 및 저작 연도에 관한 학문적 논쟁이다. 『산해경』에 대한 전통적 주장은 하나라 우왕(禹王)과 그의 신하 백익(伯益)에 의해 저술되었다는 설(說)이 일반적이다. 또한 당시 하나라의 지배 지역이던 구주(九州)의 특산물과 이곳의 문화를 상세히 기술했다는 주장 역시 ‘백익’ 저작설에 동의하고 있다. 이러한 견해는 전한 시대 유희(劉歆)에 의해 최초 제기된 이후, 후한 시대 왕충(王忠), 조엽(照葉) 그리고 『산해경』 최초 주석자 곽박(郭璞)에 이르기까지 대부분 학자들이 이에 동의한다. 그러나 남송의 주희를 비롯한 명나라 호응린과 같은 학자들은 『산해경』에 대한 전통적 저작설과 신화적 가치를 부인한다. 호응린에 의하면 『산해경』은 지리서 또는 신화적 성격을 지니고 있다는 사실 자체를 부정한다. 특히 그는 『산해경』이 전통적 사료로서 가치를 지닌 것이 아니라 오히려 소설과 같은 공상에 불과하다고 지적한다. 아래는 호응린의 주장을 요약한 내용이다.

『산해경』은 전국시대(戰國時代) 호기지사(好奇之士)들이 목천자전(穆天子傳)의 기록을 과장(誇張)한 것에 지나지 않는다. 또한 『산해경』은 고금어괴지조(古今語怪之祖)라고 칭(稱)하여 종래(從來)의 지리서(地理書), 박물지적(博物志的)

해석과는 전혀 들어맞지 않기 때문에 이는 전면 부정(否定)되어야 할 것이다. 따라서 『산해경』은 고대 소설(古代小說)의 최고 작품으로서 간주(看做)하는 것이 마땅하다.¹⁴⁾

호응린의 이러한 주장은 『산해경』의 성격을 어떻게 이해할 것이가에 대한 문제와 함께 『산해경』이 단일 저자인지 아니면 공동 저자인지에 대한 논란으로 이어진다. 이 연구는 『산해경』 저자가 '백익'이라는 사실에 전적으로 동의한다. 그러나 『산해경』은 동일 저자에 의해 기술된 것이 아니라 추가적 기술에 따른 저서라는 관점에 의해 연구된다. 이에 대한 근거는 『산해경』의 각 장들이 서로 다른 시기에 완성되었다는 사실이다. 총 18권으로 구성된 『산해경』의 완성 순서를 살펴보면 「산경」 5편, 「해외경」 4편, 「해내경」 4편의 순으로 저술된다. 그리고 이후 「대황경」 4편, 「해내경」 1편이 추가됨에 따라 현존하는 18권의 저서로 완성된다.¹⁵⁾ 따라서 『산해경』의 완성 시기가 다르다는 사실은 동일 저자에 의한 저서가 아니라 추가적 기술에 의한 저서로 보는 것이 타당하다.

『산해경』의 또 다른 학문적 논란은 「산경」과 「해경」의 신화 구조가 서로 상이하고 다른지에 대한 의문이다. 일반적으로 「남산경」 「서산경」 「북산경」 「동산경」 「중산경」 순으로 구성된 5권의 「산경」은 지리적 성격이 강하게 나타난다. 또한 「산경」의 서술 방식은 공통적으로 '南山經之首....'로 시작되고 있으며, 지역의 산신에게 제사하는 풍습을 소개하는 것으로 마무리된다는 사실이다. 특히 '又東南五十里.....'는 '다시 동남쪽으로 오십 리를 가면'이라는 뜻으로서 「산경」을 통해 반복적으로 나타난다. 그러나 「산경」의 이러한 표현은 실제 거리를 측량한 것이 아니라 중국을 중심으로 한 신화적 거리감에 불과한 것으로 볼 수 있다. 즉, 〈산경〉에 제시된 지리적 관점은 중화(中華)사상에 의한 것으로서 이러한 거리 구분은 중국 관점에 의한 심리적 거리감을 표현한 것으로 볼 수 있다(정재철, 2018).

14) 서경호(1992), '산해경 소고', 「중국문학」 vol 6, p. 159.

15) <https://cafe.daum.net/YOUTWO/Wkvj/470> 참고.

반면 「해경」은 신화적 성격이 강하게 나타난다. 「해경」의 서술 구조는 「산경」 달리 주변 국가들의 특이한 문화와 풍습 등이 비교적 자세히 기술된다. 특히 이러한 서술 특성은 「산경」과 비교해 볼 때, 반인반수와 같은 상상적 요인들이 빈번히 소개됨으로써 신화적 상상력에 의한 표현으로 볼 수 있다. 그러나 「산경」과 「해경」의 이러한 독특한 서술 구조는 『산해경』 창작자에 의해 의도된 것인지 아니면 기록 과정에서 우연히 발생한 것인지에 대한 선행 연구는 전혀 이루어지지 않고 있다. 그러나 본 연구자의 견해는 「산경」과 「해경」의 상반된 구조는 창작자의 의도가 반영된 결과로 이해한다. 왜냐하면 중국의 영향을 받은 우리나라 고전에 나타난 서술 구조를 살펴보면 이러한 의문을 어느 정도 실마리를 제공해 주기 때문이다¹⁶⁾. 예컨대 고려가요 「청산별곡」과 조선 시대 정철의 「관동별곡」을 살펴보면 이에 대한 의문을 해결하는 데 도움을 준다. 우선 「청산별곡」과 「관동별곡」은 저작 연도 및 창작자가 전혀 다름에도 불구하고 『산해경』 구조와 매우 유사한 구조로 전개된다. 즉, 전반부는 공간적 배경으로 산을 중심으로 하고 있으며, 후반부는 바다를 배경으로 하고 있다는 사실이다. 특히 산과 바다라는 공간적 구분은 『산해경』과 매우 유사할 뿐만 아니라 공간에 대한 태도 역시 매우 유사하다. 예컨대 「관동별곡」의 경우 산을 배경으로 한 전반부는 지리적 특성이 강조된다. 그러나 바다를 배경으로 한 후반부는 자유롭고 여유로운 낭만적 이미지와 신선과 같은 상상적 이미지가 강조되어 나타난다. 또한 「청산별곡」의 경우 ‘사사미 장대에 올라서奚琴(해금)을 허거를 드로라’¹⁷⁾ ‘조롱곳 누르기 매와 잡사와니, 내 엇디 하리잇고.’와 같은 표현은 매우 풍류적이고 여유로운 분위기를 보여준다.¹⁸⁾ 따라서 「청산별곡」과 「관동별곡」을 비교해 볼 때 산과 바다라는 공간적 구분, 이러한 공간 배경을 통해 나타난 분위기와 서술 태도 등은 창작자 의도에 의한 것으로 볼 수 있다. 따라서 「산경」과 「해경」의 구분, 이와 관련된 서술 태도 역시 창작자의 의도된 것이라 할 수 있다.

16) 『산해경』 선행연구 고찰 결과 「산경」과 「해경」의 구조적 차이가 어디서 온 것인지 아직 밝혀지지 않았다.

17) 현대적 표현으로 해석하면 ‘사슴이 장대에 올라가서 해금 타는 것을 듣노라’로 해석됨.

18) ‘조롱박꽃 같은 누룩 냄새가 매워, 이 향기가 나를 붙잡으니 어찌하겠는가’로 해석됨.

『산해경』 신화를 활용한 콘텐츠 연구 사례들을 살펴본 결과 최근 『산해경』 연구는 문화산업과 접목되어 수행된 것을 알 수 있다. 여기서 주목할만한 사실은 현대 문화산업에서 신화는 원천소스로 활용된다는 것이다. 이러한 사실은 대표적으로 스토리텔링 연구와 신화 활용 콘텐츠 연구에 관한 연구로 이어지고 있다. 다음은 이와 관련된 선행연구를 살펴본 내용이다.

① 스토리텔링 연구

최근 신화연구는 다른 장르와의 결합을 통해 새로운 콘텐츠 개발로 이어지고 있다. 스토리텔링 연구는 신화에 나타난 풍부한 지식과 자료를 활용한 실용적 연구라 할 수 있다. 일반적으로 스토리텔링 연구는 신화에 내재된 이야기 속성(story), 말하기 방식(tell), 현재 진행형(ing)의 관점을 중심으로 진행된다. 즉, 스토리텔링 연구는 신화와 관련하여 신화의 현장성, 서사성, 공간성에 주목하고 이를 활용하기 위한 전략이라고 할 것이다.¹⁹⁾ 이는 신화에 나타난 비밀상적 상황 또는 반인반수와 같은 특이한 대상들을 매우 효과적으로 처리할 수 있기 때문에 신화 활용연구에서 흔히 사용되는 방법이다.²⁰⁾

방지영(2010)은 ‘김수로왕 신화의 문화콘텐츠 스토리텔링 방안’에서 김수로왕 신화를 문화콘텐츠로 활용할 것을 제안한다. 김수로왕 신화는 민족 기원과 관련된 건국 신화로서 콘텐츠로 활용될 경우 민족의 정체성을 보여줄 수 있는 효과가 클 것이라는 주장이다. 그러나 위에서 지적한 대로 건국 신화를 콘텐츠로 활용될 경우 자칫 신화가 민족주의를 찬양하는 수단으로 전략할 가능성이 있다는 사실에 유념할 필요가 있다. 따라서 이러한 한계를 극복하기 위해서는 무엇보다 신화에 나타난 민족적 특수성을 강조하는 것보다 신화에 나타난 문화적 보편성을 통해 신화 왜곡을 방지하는 노력이 선행되어야 할 것이다.

19) 한교경(2013), 『문화 원형의 스토리텔링 전략과 분석』, 북 코리아, p. 95.

20) 김진철(2016), ‘신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략: 제주 신화 콘텐츠를 중심으로’, 숭실대학교대학원 박사학위논문.

고경리(2017)는 ‘스토리텔링을 활용한 초등 미술 수업 연구: 제주 신화를 중심으로’ 진행된다. 이 연구는 지역 신화를 활용한다는 측면에서 본 연구의 의도와 어느 정도 일치된다. 또한 신화가 전승된 제주 지역에 거주하는 학생을 대상으로 진행된다는 사실은 매우 인상적이다. 지역 학생의 경우 신화에 등장한 지명 등이 매우 익숙하기 때문에 이러한 활용은 매우 효과적이라 할 것이다. 또한 지역 신화를 대상으로 한 이 연구는 지역 문화자원 발굴 및 활용이라는 측면에서 의의를 갖는다.

조계선(2016)은 ‘스토리텔링을 활용한 한국어 글쓰기 교육 방안’을 제안한다. 이 연구는 한국에 거주하는 외국인들이 한국어 글쓰기를 배우는 데 힘들어하는 현실적 문제로부터 출발한다. 이 연구는 이러한 문제의 대안으로서 신화를 활용할 것을 제안한다. 예컨대 단군 신화와 여와 신화를 비교한 후 이를 중심으로 신화에 나타난 민족적 인식이 어떻게 다른지 서로 토론하게 한 후, 이를 근거로 문화적 차이를 글쓰기에 적용할 것을 제안한다. 이러한 신화 스토리텔링 교육은 외국인들의 글쓰기 능력뿐 아니라 토론을 통한 의사소통 방식을 배움으로써 말하기 교육에도 효과적일 것으로 판단된다.

위에서 살펴본 대로 스토리텔링을 통한 신화연구는 다양한 방식에 의해 진행되고 있다. 특히 이러한 연구들은 신화에 내재된 특성뿐 아니라 문화적 특성을 효과적으로 활용할 것을 제안함으로써 현장성, 서사성, 공간성에 주목한다. 그러나 이러한 노력에도 불구하고 자칫 신화 활용이라는 목적에 치우쳐 신화 전체의 맥락을 이해하지 못하고 신화를 수단화하는 오류에 빠지지 않도록 유의해야 할 것이다.

② 신화 활용 콘텐츠 연구

신화를 활용한 콘텐츠 활용 범위는 교육, 예술, 게임, 영화 분장 산업 등 비교적 폭넓고 다양한 범위에 걸쳐 있다. 이러한 연구들은 대부분 신화에 나타난 특성들을 콘텐츠에 활용할 것을 제안한다. 다음은 신화를 활용한 콘텐츠 사례 연구를 살펴본 내용이다.

김민경(2016)은 신화를 활용한 교육 콘텐츠 제작에 주목한다. 이 연구는 중국의 민간 신화를 활용한 중국어 교육의 효과성을 강조한다. 이는 지금까지 대부분 신화 교육이 건국 신화를 중심으로 이루어졌다는 사실을 고려할 때 획기적 변화라 할 수 있다. 또한 이러한 제안은 교육적 측면에서 다양한 민간 신화를 대상으로 하고 있기 때문에 신화 활용의 다양성을 제시한다는 점에서 의미가 크다.

황선미(2007)는 신화에 소개된 환상 동물 캐릭터를 게임 콘텐츠를 통해 활용할 것을 제안한다. 기존 콘텐츠 연구에서 이미 밝혀진 것처럼 게임 캐릭터는 게임 성과를 좌우할 만큼 중요한 요소다. 그러나 이 연구에서 제안된 게임 캐릭터는 단순히 시각적 재현에 머물고 있다는 한계를 가지고 있다. 특히 이러한 한계를 극복하기 위해서는 캐릭터의 외적 특성뿐 아니라 내적 상징성(원형)을 충분히 살릴 수 있는 활용 전략이 요구된다.

『산해경』에 등장하는 환상 동물을 대상으로 한 연구는 강환엽(2007), 손서평(2016), 소청청(2018)의 연구가 대표적이다. 소청청(2018)은 신화 캐릭터를 활용해 영화 분장에 적용할 것을 제안한다. 이러한 제안은 『산해경』에 소개된 캐릭터를 현대적으로 재해석한다는 측면에서 의의가 크다. 특히 연구의 독창성은 『산해경』에 소개된 총 8개의 캐릭터를 이론에 그치지 않고 직접 제작해 보여준 것이다.

손서평(2016)은 『산해경』에 등장하는 요괴 캐릭터가 우리나라와 중국의 게임산업에서 서로 다른 인식에서 사용된다는 사실을 연구한다. 또한 전통적 요괴 이미지의 조형 원리를 통해 현대적 캐릭터로 활용할 것을 제안한다.²¹⁾ 게임산업에 사용된 요괴 캐릭터는 사실성, 신뢰성과 같은 요인들이 중요하다는 사실을 강조한다. 그러나 우리나라 게임 캐릭터들이 외국 이미지를 그대로 차용하고 있는 문제를 지적하고, 이를 개선하는 방안으로서 민족 정체성을 보여줄 수 있는 캐릭터 개발을 촉구하고 있다. 이러한 제안은 캐릭터의 시각적 효과뿐 아니라 신화적 상징성을 통해 정체성을 보여줄 것이라는 본 연구와 일치된다. 또한 신화에 소개된 캐릭터들을 어떻게 활용하느냐에 따라 캐릭터 성격이 달라질 수 있다는 사실을 시사하는 것이다.

21) 손서평(2016), ‘한국과 중국 게임 속 요괴 캐릭터의 조형 분석 및 디자인에 관한 연구’, 공주대학교 대학원 박사학위논문.

강환엽(2007)은 <포켓몬스터> 게임이 『산해경』을 모티브로 하여 현대적 이미지로 변형된 사실을 밝혔다. <포켓몬스터>는 ‘주머니 속 괴물’이라는 뜻으로써 캐릭터들은 『산해경』에 소개된 환상 동물 이미지를 차용한 것이다. 특히 <포켓몬스터>에 사용된 캐릭터들은 잠증화된 것으로서 다음과 같은 특성을 띤다.

첫째, <포켓몬스터> 캐릭터는 군(群) 캐릭터를 형성한다. 군 캐릭터는 고정된 이미지를 탈피해 개별 형태가 아닌 집단 단위로 분류된 것이다. 특히 군 캐릭터에 의해 형성된 이미지는 진화와 변형을 반복한다. 이에 따라 캐릭터 개발 전략은 『산해경』에 소개된 환상 동물을 체계화하고 분류화하는 작업이 필요하다는 사실을 보여준다.

둘째, <포켓몬스터> 캐릭터는 중성적 이미지로 표현된다. 이 게임에 사용된 중성적 이미지는 남성과 여성이라는 이분법적 사고에서 벗어나 게이머들이 환상 동물 캐릭터에 쉽고 친근하게 접근할 수 있게 한다. 또한 중성적 이미지의 활용은 다양한 계층의 게이머들이 몰입할 수 있는 게임 환경 조성에 기여한다.²²⁾

셋째, <포켓몬스터> 캐릭터 이외에도 캐릭터와 관련된 배경과 소품 등이 효과적으로 사용된다. 특히 캐릭터의 활동 공간이 실제와 같은 분위기를 조성함으로써 사실성을 높이는 데 기여한다.

위에서 『산해경』 선행연구들을 살펴본 결과, 초기 『산해경』 연구는 주로 판본 연구가 주를 이루었다. 특히 판본 연구는 저자와 서술 구조 등 『산해경』 원본에 주목한 연구로 볼 수 있다. 그러나 최근 『산해경』 연구는 문화산업과의 연계를 목적으로 하고 있다. 따라서 이러한 연구들은 『산해경』의 풍부한 상상력을 활용하여 게임, 영화, 음악 등 문화산업 발전에 기여할 것으로 예상된다.

22) 강환엽(2001), ‘산해경과 포켓몬스터 캐릭터에 관한연구’, 홍익대학교대학원 석사학위논문.

3절 연구 방법 및 구성

본 연구는 『산해경』 신화에 등장하는 반인반수 원형(原型)을 분석하고, 이를 토대로 문화산업과 연계된 새로운 캐릭터를 개발을 목적으로 한다. 이에 따라 신화 원형을 분석하기 위해 다음과 같은 연구 방법이 고려된다.

첫째, 『산해경』 신화는 캐릭터의 원천소스로서 가치를 가지고 있다는 점에 주목한다. 일반적으로 문화산업은 예술성, 창의성, 오락성, 대중성과 같은 특징을 띠고 있으며 나아가 다른 산업과의 연계를 통해 부가가치를 높여준다(안창현, 2013). 특히 신화연구는 단순히 신화 스토리 분석과 같은 지역적 해석에 국한된 것이 아니라 신화구조를 활용한 문화콘텐츠, 캐릭터 개발, 게임 분위기 조성 등 다양한 요인들을 포괄적으로 다루어야 한다. 따라서 본 연구는 『산해경』에 등장하는 반인반수의 원형을 분석하기 위해 용의 집단적 무의식을 기반으로 신화 해석의 다양한 이론을 접목해 원형을 분석하고자 한다.

둘째, 『산해경』 신화는 매체의 활용에 따라 그 가치가 달라진다. 즉 매체 활용성이란 최근 트렌드인 원소스멀티유즈(OSMU)방식과 같은 사례로서 애니메이션, 영화, 음악, 캐릭터 등 매체의 전략적 연계를 포함하는 개념이다. 따라서 본 연구는 매체의 전략적 연계를 효과적으로 달성하기 위해 시각적 활용에만 국한되지 않고 모든 인간의 감각 기관에 적용될 수 있는 캐릭터 개발을 제안한다. 예컨대 가상현실 기술 적용, CG 적용 등을 통한 새로운 기술 매체의 활용이 그것이다.

셋째, 『산해경』 신화는 문화적 잠재성 측면에서 가치가 있다. 일반적으로 신화는 단순히 현실과 동떨어진 황당무계한 이야기로 치부될 수 있다. 그러나 본 연구는 신화 원형에 포함된 상징성은 현대에도 유용한 방식으로 활용된다는 사실에 주목한다.²³⁾ 예컨대 영웅 신화는 현대인들에게 자신의 미해결 문제를 어떻게 극복할 것인가

23) 김기덕(2007), 『한국 전통문화와 콘텐츠』, 북코리아 출판사, p. 24.

가라는 문제에 대해 여전히 유효한 방식으로 지혜를 제공할 수 있다. 따라서 본 연구는 신화를 인간 고난 극복 과정을 통해 얻은 지혜의 산물로 이해하고 이를 활용하기 위한 전략을 제안한다.

넷째, 신화 캐릭터는 문화산업을 통해 창조적 캐릭터로 재평가되고 있다. 문화산업에 적용된 캐릭터는 전통적 가치 및 재해석을 통한 현대적 가치를 동시에 보여준다. 따라서 캐릭터 활용 전략은 지금까지 인류 역사가 보여준 신화적 보편성에 기초한 것이지만, 다른 한편으로는 특정 시대를 대표할 만한 개별적 속성을 함께 고려하여 캐릭터를 제안한다. 안창현(2013)은 이러한 신화 특성이 문화산업에 기여하기 위해서는 원형성, 활용성, 잠재성을 구체적으로 실현할 것을 제안한다. 이에 따라 『산해경』의 원형성은 새로운 캐릭터를 개발하는 데 상상력의 원천으로 사용된다. 신화 활용성은 신화를 매체를 통해 구체화하는 전략으로서 영상 콘텐츠, 애니메이션, 게임 콘텐츠를 통해 캐릭터 활용을 제안한다. 신화의 잠재성은 캐릭터 개발 구상과 관련된 것으로서 신화 원형의 활용 가능성으로서 반인반수의 외모적 특성뿐만 아니라 내적 특성을 반영한 캐릭터를 제안한다. 신화 원형 분석을 위해 본 연구는 『산해경』에 등장하는 반인반수의 거주 지역에 따라 하늘, 땅 그리고 물로 분류하고 반인반수의 상징성을 파악한다. 다음은 본 연구에 활용된 신화 원형 분석 방법을 소개한 내용이다.

첫째, ‘신화는 집단적 무의식의 산물’이라는 융(Carl Gustav Jung)의 원형(archetype) 이론이 차용된다. 융에 의하면 모든 인간은 자신이 속한 집단에 의해 무의식적인 영향을 받는다.²⁴⁾ 집단 무의식의 결과로서 나타나는 그림자(shadow), 집단 무의식에 의한 성 역할에 영향을 받은 아니마와 아니무스(anima & animus)가 대표적 사례다. 본 연구에서는 『산해경』 신화에 나타나는 일련의 사건들은 이 신화 창작 당시 집단 무의식이 투영된 것으로 해석된다.

24) 칼 구스타브 융, 권오석 역(2007), 『무의식의 분석』, 흥신 출판사, pp. 78-82.

둘째, 캠벨(Joseph Campbell)의 영웅 신화 구조와 엘리아데(Mircea Eliade)의 통과 의례를 적용하여 영웅 신화 구조를 파악한다. 엘리아데에 의하면 통과 의례(rite of passage)란 ‘한 집단에서 다른 집단으로 이행하는 것으로서 사회적 변화를 동반하는 것이다.’²⁵⁾ 엘리아데가 제시한 통과 의례는 신화에 나타난 <고난 ⇒ 죽음 ⇒ 거듭 태어남>의 과정을 통해 설명된다(김성호, 2014). 이러한 견해는 캠벨이 제시한 영웅 구조와 거의 일치된다. 따라서 본 연구는 반인반수 도깨비를 중심으로 영웅 신화구조의 상징성을 파악하고자 한다. 그러나 앞서 지적한 대로 『산해경』에 소개된 ‘치우 신화’는 캠벨의 영웅 구조와 다른 형태를 띤다. 따라서 본 연구는 이러한 신화(비극적 영웅 신화)를 중심으로 민족적 차원에서 이해하고, 이를 중심으로 어떠한 민족 정체성으로 인해 비극적 영웅 신화가 형성되었는지 살펴보고자 한다.

셋째, 신화의 기호학적 해석 방법을 통해 신화 원형을 분석한다. 기호학적 연구는 언어를 강조한 소쉬르와 분석주의 관점의 퍼스 기호학으로 구분된다. 신화의 기호학적 해석은 신화에 내재된 의미를 기호학적으로 해석하는 데 유용한 방법을 제시한다. 소쉬르(Saussure)에 의하면 언어적 특성을 중심으로 볼 때, 신화에 사용된 언어는 랑그(langue)와 빠롤(parole)로 구분된다.²⁶⁾ 또한 기의와 기표로 상징되는 랑그와 빠롤은 개인적 언어와 집단적 언어에 의한 분류 기준과 동일한 개념으로 볼 수 있다. 그러나 이에 반해 퍼스(Charles Sanders Peirce) 기호학은 표상체, 해석체, 대상체 라는 개념을 통해 기호적 분석이 이루어진다.²⁷⁾ 이러한 견해는 본 연구에서 신화 원형 분석 과정에 그대로 적용된다. 즉, 반인반수의 외적 이미지 해석은 반인반수가 지닌 상징성을 중심으로 해석된다. 또한 반인반수가 지닌 내적 특성은 반인 성격과 반수 성격으로 구분하였으며, 이러한 구분은 신적 능력과 동물의 유한적 한계를 상징적으로 적용한 분류로 볼 수 있다. 따라서 본 연구는 반인반수 신화의 상징적 해석은 기호학적 특성에 의해 분류된 것이며, 이를 중심으로 언어적 상상력인 신화에 내재된 본질적 의미를 파악하고자 한다.

25) 미르치아 엘리아데 저, 이은봉 역 (1998), 『성과 속』, 한길 출판사, p.169.

26) 고영복(2000), 『사회학 사전』, 사회문화 연구소 출판사, pp. 240-246.

27) 제임스 야콥리슈카(2019), 이윤희 역, 『퍼스 기호학의 이해』, HUINE출판, pp. 93-96.

다음은 본 연구의 구성을 간략히 소개한 내용이다. 본 연구는 총 5장으로 구성되어 있으며, 각 장의 주제는 다음과 같다.

I장은 연구 배경 및 목적 그리고 연구 방법론을 소개한다. 이 장에서는 신화연구 전통을 살펴보고, 그동안 진행된 『산해경』 연구 동향을 파악하고자 한다. 특히 신화 연구 전통을 통해 그동안 사용된 방법론이 본 연구에서 어떻게 활용되고 있는지 간략히 기술된다.

II장은 신화 분류 및 반인반수 신화에 대한 국가적 인식이 어떻게 다른지 살펴본다. 특히 이 장에서는 신화 분류 기준으로서 거주 지역에 따른 분류 기준이 제안된다. 이러한 기준은 하늘, 땅, 물에 거주하는 반인반수로 분류된다. 또한 반인반수 신화에 대한 인식이 국가에 따라 다르다는 사실과, 이러한 인식 차이는 집단 무의식에 의한 산물이라는 측면이 논의된다.

III장은 『산해경』을 중심으로 반인반수의 일반 특성과 거주 지역을 중심으로 한 대표적 반인반수 사례를 통해 신화에 나타난 상징성을 파악하고자 하였다. 특히 『산해경』에 소개된 반인반수가 긍정적으로 수용된 이유를 언어적 특성, 인간과 반인반수의 식용 관계, 그리고 반인반수를 통한 미래 예측 능력을 중심으로 살펴보고자 하였다.

IV장은 반인반수 캐릭터의 실질적 활용을 제안한다. 이를 위해 인면조, 도깨비 그리고 인어를 중심으로 기존 활용 사례를 분석한 후, 캐릭터 제안과 함께 이에 대한 효과를 논의한다.

V장은 본 연구의 결론이다. 본 장에서는 반인반수 신화 원형연구를 통해 제시된 결과들을 종합적으로 제시하고, 반인반수의 신화연구와 관련된 연구자의 향후 과제를 제시한다.

II 장 신화 분류 및 인식

1절 반인반수 신화 분류

1 반인반수 신화

반인반수 신화는 동서양 신화를 막론하고 흔히 등장하는 신화적 소재이다. 그러나 그리스·로마 신화와 같은 서양 신화에서는 반인반수를 몬스터(monster)로 지칭한 반면, 우리나라를 포함한 동양 신화에서는 주로 요괴(妖怪)로 불린다.²⁸⁾ 그러나 동일한 동아시아 국가라 할지라도 반인반수는 서로 다른 관점에서 이해된다. 예를 들어 일본의 경우, 민속학자 야나기타 쿠니오(柳田國男)에 의하면 괴물이란 신의 위상을 잃어버린 형태로 규정한다. 즉 요괴란 인간이 보이지 않고 만질 수 없으며, 통제되지 않는 힘을 가진 모든 실체로 규정된다.²⁹⁾ 따라서 동양적 신화 사고에 의하면 요괴란 원래 신적 존재이지만 신의 위치를 잃어버린 형상으로 묘사된 것으로 볼 수 있다. 또한 초기 이들의 모습은 매우 공포스러운 존재로 그려진 것이 사실이지만, 최근에 이르러 요괴 이미지는 애니메이션 소재로서 자주 등장하고 있으며, 이에 따라 반인반수 이미지는 매우 다정하고 친근한 모습으로 그려지고 있는 것이 사실이다.³⁰⁾

28) 손서평(2016), 앞의 논문.

29) 김경혜(2018), '도깨비 설화의 신화적 성격 연구', 창원대학교대학원 박사학위논문.

30) 손서평(2016), 앞의 논문.

반면 우리나라의 경우 반인반수는 귀신(鬼神), 귀 것, 요괴, 요수(妖獸), 도깨비 등 반인반수는 다양한 이름으로 불리고 있지만, 이에 대한 학문적 논의는 제대로 이루어지지 않고 있다. 따라서 『산해경』에 소개된 반인반수는 다음과 같은 존재로 파악된다.

첫째, 요괴는 요(妖)의 속성과 괴(怪)의 속성을 함께 지닌 존재로 이해된다. 요라는 속성은 신, 귀신, 괴, 도깨비 등의 신적 능력을 보여주는 것이다. 그러나 괴(怪)는 ‘정상이 아닌 것’이라는 의미로서 이들의 유한적 한계를 상징한다. 따라서 요괴란 신, 귀, 도깨비와 같이 강력한 힘을 가진 존재, 곧 반인 성격을 지닌 존재이며, 정상적 범주를 벗어난 유한적 한계를 동시에 지닌 존재이다. 따라서 『산해경』에 등장하는 반인반수는 각기 다른 존재의 개별적 특성이 아니라 인간의 양면성을 의미하는 것으로 볼 수 있다. 그러나 반인반수와 요괴는 신화를 통해 나타난 모든 종류의 환상 동물을 포함한 개념이지만, 반인반수는 외적 이미지에서 동물과 인간이 결합된 특정 형태만을 지칭하는 것으로 볼 수 있다.

둘째, 반인반수는 고대인들의 가치관이 함축된 것으로 이해된다. 『산해경』을 살펴보면 수많은 환상 동물과 반인반수가 소개된다. 그러나 반인반수는 특별한 공간에 홀로 거주하는 것이 아니라 자연 속에서 인간과 함께 살아가는 존재로 그려진다. 예를 들어 『산해경』에 의하면 소요산에 거주하는 성성(猩猩), 유양산에 거주하는 녹축(鹿蜀)과 선구(旋龜) 단원산에 거주하는 유(類), 기산에 거주하는 박이(狢訖), 청구산에 사는 구미호 등이 대표적이다. 특히 반인반수의 외모는 인간과 일부 닮아 있는 것은 사실이지만 전체적 모습은 기괴하기 짝이 없다. 말 같은 생김새에 귀가 희고 호랑이 무늬에 붉은 꼬리를 가진 녹축, 양의 형상을 지니고 있으나 아홉 개의 꼬리와 네 개의 귀를 갖고, 등 뒤에 눈이 붙은 ‘박이’는 기괴한 외모를 가지고 있다. 따라서 반인반수의 기괴한 외모는 인간에 의해 창조된 이미지로서 당시 인간의 자연관을 반영한 결과다. 특히 반인반수와 인간의 식용 관계는 당시 인간이 자연을 어떻게 대했는지를 보여준다. 신화에 의하면 인간과 반인반수는 서로 잡아먹고, 잡아먹히는 식용 관계를 보여준다.

이러한 관계는 당시 고대인들의 생태적 관점을 그대로 보여주는 것이라 할 수 있다. 즉, 반인반수는 인간과 동떨어진 특별한 존재가 아니라, 자연 속에서 함께 살아가는 존재로 인식한 것이다. 따라서 반인반수와 인간은 약육강식의 생태계 원리에 구속된 존재라는 사실을 강조한다. 다음은 <해외동경> 편에 소개된 반인반수 천오에 대한 내용을 요약한 것이다.

군자국은 북쪽에 있는데, 군자국 사람들은 옷과 갓을 차려입고 칼을 차고 있으며, 짐승을 잡아먹는다. 두 마리 큰 범을 곁에 두고 부리며, 그곳 사람들은 양보하는 것을 좋아하고 다투지 않는다. 그곳에는 혼화초가 있는데, 꽃이 아침에 피고 저녁에 진다. 한 편으로 일러 말하기를 북쪽 조양곡에 사는 신을 천오라 부른다. 그는 수신이다. 또한 그 생김새를 살펴보면 여덟 개의 머리는 사람 얼굴이며, 여덟 개의 다리, 여덟 개의 호랑이 꼬리를 가지고 있다. 등은 누런 황색이고 이름을 천오라고 부른다. 또한 청구국 북쪽에는 네 개의 발과 아홉 개 꼬리를 가진 여우가 산다고 전해진다.

〈산해경, 해외동경〉³¹⁾

『산해경』에 의하면 천오는 인간의 얼굴을 하고 있지만 다른 부분은 동물의 형상을 하고 있다. 8개의 머리와 8개 꼬리를 가진 천오는 상상해 보면 기괴하기 짝이 없는 모습이다. 그러나 『산해경』에 의하면 천오는 기괴한 외모에도 불구하고 당시 인간으로부터 신(神)으로 대접받는다. 이러한 사실로 미루어 볼 때 고대인들은 천오와 같이 외모는 비록 인간과 다르다 할지라도 반인반수는 적대적 관계로 인식되지 않는다는 사실을 알 수 있다. 따라서 고대인들은 반인반수와 같은 외모를 지녔다 할지라도 모든 만물이 자연의 일부라는 인식을 가진 것으로 볼 수 있다. 또한 범신론적 인식은 타자와의 외모적 차이를 인정하고 이를 긍정적으로 수용하려는 태도에 의해 비롯된 것으로 볼 수 있다.

31) 정재서(2015), 『산해경』, 김영사, pp. 252-254.

셋째, 『산해경』 신화는 남성 중심 사회의 성격은 물론 모계(母系) 사회의 특성을 그대로 보여주고 있다. 대부분 신화는 남성 중심 사회의 특성을 반영한 것으로 볼 수 있다. 특히 남성 중심 신화는 모계 사회 이후의 상황을 중심으로 기록된 것으로서 가부장제의 확립과 더불어 강력한 국가의 성립과 관련된다. 이에 따라 남성 중심 신화의 주된 내용은 전쟁과 패권 다툼, 힘겨루기, 영웅담 등 대부분 무력에 의한 강력한 힘의 과시, 지배를 통한 계층 구조와 같은 사회적 인식에 기반한 것이다.³²⁾ 그러나 『산해경』 신화는 여성 중심 신화가 상당히 많은 부분을 차지한다. 예를 들어 인간을 창조한 것으로 알려진 여와(女媧) 신화, 곤륜산에 사는 서왕모 신화 등은 여성 중심적 신화다. 『산해경』 신화가 이처럼 여성 중심적이며, 모계 사회 특성을 비교적 온전히 보존하는 이유는 전승 주체가 무녀(巫女)였기 때문으로 추측된다. 즉 전국시대의 무녀들은 자신의 사회적 신분과 지위를 유지하기 위한 수단으로서 『산해경』을 수정 없이 전승 보존하였으며, 이를 통해 모계 사회적 특성을 반영한 신화를 온전히 전승할 수 있게 된 것이다.

넷째, 『산해경』 반인반수는 현대 콘텐츠로 활용됨에 따라 매체적 특성에 따라 다양한 형태로 변형된다. 『산해경』 반인 반수는 오래전부터 판타지 문학의 소재로 사용되어왔다. 특히 문학 소재로 사용된 반인반수는 당시 도가 사상의 확산과 함께 음양오행 그리고 불교의 인과응보 사상이 복합적으로 반영된 것으로 볼 수 있다. 즉 반인반수 신화는 문학 콘텐츠를 통해 선과 악의 전령으로 표현되고 있으며, 도교적 이상향을 표현하는 수단으로 사용된다³³⁾.

손서평(2016)은 중국의 기서로 알려진 『서유기』 역시 반인반수 캐릭터를 활용한 판타지 문학이라고 본다. 특히 이 시기에 이르러 반인반수는 인간 행위에 대한 심판자의 권한이 주어짐에 따라 인과응보 관점에서 신적 능력을 대신하고 선과 악을 심판하는 존재로서 표현된 특성을 갖는다. 또한 반인반수는 현대에 이르러 <로드스도 전기> <천국> <드래곤 퀘스트> 등 RPG 게임 또는 MMORPG(Masive Multi player Online Role Playing Game)의 소재로 사용되고 있다. 즉 게임 캐릭터로서

32) 정재서(2015). 앞의 책, pp. 132-137.

33) 손서평(2016), 앞의 논문.

반인반수는 신화적 환상성에 주목한 것이며, 이들의 신화적 특성을 반영한 결과다.

우리나라의 경우 반인반수는 다양한 장르를 통해 매력적 소재로 활용되고 있다. 예컨대 애니메이션으로 창작된 〈은비와 깨비〉는 도깨비라는 반인반수를 통해 선과 악의 전령으로 활용된다. 그러나 〈은비와 깨비〉의 경우 이러한 신적 능력은 인간 행위에 직접 개입하기보다 간접적 개입을 통해 신적 능력이 부여된다. 이러한 특성은 어린이를 대상으로 한 애니메이션 특성을 반영한 것이지만, 영화 〈신과 함께〉를 통해 소개된 반인반수는 사후 세계를 대상으로 스토리를 이끌어 가는 부수적 존재로 활용된다. 이러한 맥락에서 볼 때 반인반수는 다음과 같은 특성을 띤다.

첫째, 고대인들은 반인반수를 통해 자연 질서를 이해하는 수단으로 활용된다. 고대인들은 반인반수와 같은 신기한 동물들이 자연 속에 존재할 것으로 상상한다. 또한 이러한 상상은 인간이 직접 경험할 수 없는 높은 산이나 깊은 바다와 같은 공간을 대상으로 하고 있다.

둘째, 현대에 이르러 반인반수의 활용은 과거 문학적 소재로만 활용된 한계를 벗어나 다양한 장르를 통해 구체화 된다. 현재 문화산업에 활용된 반인반수는 애니메이션, 게임, 드라마, 영화 등 다양한 매체를 통해 구현된다. 특히 반인반수의 매체적 활용은 AI 기술, 가상 현실 기술 등을 적용해 더욱 실감 나고 생동감 있게 표현되고 있다.

2 신화 분류

『산해경』에 소개된 반인반수 신화 특성을 파악하기 위해서는 무엇보다 신화 분류가 선행되어야 한다. 그러나 선행연구를 살펴본 결과 『산해경』 신화 분류는 연구자에 따라 임의적 방식으로 분류되기 때문에 이에 대한 절대적 기준이나 척도는 존재하지 않는다. 즉 이러한 사실은 『산해경』의 사건과 캐릭터들이 매우 다양하고 광범위하게 전개되기 때문에 단순 조건에 의해 분류 기준을 마련한다는 것이 쉽지 않다는 사실을 보여준 것이다. 그럼에도 불구하고 강병관(2003)은 그동안 진행된 『산해경』 연구를 종합하여 신화 분류를 시도한 바 있다. 따라서 본 연구는 이를 참고하여 『산해경』 신화를 다음과 같이 분류한다.

〈표 2〉 『산해경』 신화 분류³⁴⁾

| | 분류 기준 | 신화 분류 | 연구자 |
|---|-------|---|-----|
| 1 | 내용 별 | ① 創世神話, ② 自然神話, ③ 英雄神話, ④ 幽冥神話, ⑤ 神怪神話 | 宣廷珪 |
| 2 | 내용 별 | ① 天地創造와 人類創造 및 宇宙觀神話 ② 自然界神話 ③ 英雄神話 ④ 文化英雄神話 ⑤ 社會葛藤과 戰爭神話 ⑥ 再生神話 ⑦ 樂園과 幽冥世界神話 ⑧ 遠國異인과 神怪神話 | 李仁宅 |

34) 강병관(2003) 연구의 신화 분류를 참고하여 일부 수정하였다.

| | | | |
|---|------------|--|-----|
| 3 | 내용 별 | ① 天地 開闢神話 ②萬物의 由來神話 ③ 日月風雨 및 自然現象神話 ④ 神이나 民族英雄의 武功神話 ⑤ 幽冥世界神話 ⑥ 人物變形神話 | 茅 盾 |
| 4 | 내용 & 발전단계 | ① 自然神話 ② 英雄神話 ③ 神仙 世界와 人間 世界의 分列 神話 ④ 天災와 救世 神話 | 張光直 |
| 5 | 내용 별 | ① 人類의 自然現 現象에 대한 鬪爭神話 ② 人類 集團의 鬪爭 神話 ③ 自然 現象을 說明하는 神話 ④ 人類의文化創造 神話 | 譚達先 |
| 6 | 내용 & 발전 단계 | ① 天地 開闢과 人類起源 神話 ② 自然界 神話 ③射手 神話 ④ 人間과 自然의 鬪爭 神話 ⑤ 洪水와 治水 神話 ⑥ 社會矛盾 神話 | 馮天瑜 |
| 7 | 시대 별 | ① 開闢神話 ② 黃炎 神話 ③ 堯舜 神話 ④ 羿禹 神話 ⑤ 夏殷 神話 | 袁 珂 |
| 8 | 내용 별 | ① 宇宙觀 神話 ② 自然界 神話 ③ 巨人族과 幽冥世界 神話 ④ 帝俊과 羿神話 | 林錦花 |
| 9 | 내용 별 | ① 開闢 神話 ② 自然 神話 ③ 神怪 神話 ④ 動植物 神話 ⑤ 歷史 神話 ⑥ 風俗 神話 ⑦ 英雄과 傳奇 神話 | 林惠祥 |

<표 2>에 의하면 『산해경』 신화는 창제 신화, 자연 신화, 영웅 신화, 문화 기원 신화, 이인 신화, 낙원 신화, 유명 신화 등 7개 범주에 의해 구분된다. 그러나 본 연구에서는 반인반수 신화를 중심으로 거주 지역에 따라 구분하고자 한다. 즉 반인반수의 거주 지역은 물, 하늘, 땅을 기준으로 구분된 것이며, 이곳에 거주하는 반인반수를 대상으로 신화적 특성을 분석한다.

첫째, 땅에 거주하는 반인반수는 인간이 거주하는 지역과 유사하지만 『산해경』에 등장하는 반인반수는 인간의 발길이 닿지 않은 깊은 산이나 계곡 등에 거주한다. 그러나 육지에 거주하는 일부 반인반수는 인간과 함께 살아가는 존재로 묘사되기도 한다. 본 연구는 육지에 거주하는 반인반수 사례로서 치우 신화를 선택해 <도깨비>로 치환한다.

둘째, 물에 거주하는 반인반수로는 인어를 선택했다. 『산해경』에 나타난 인어는 공통적으로 인간의 상반신을 가지고 있으며, 하반신은 물고기 모양의 외형적 특성을 띤다. 그러나 신화 표현에 의하면 인어가 육지 사람들로부터 자신의 남편이나 아내로 받아들인다는 사실을 감안할 때 인어는 다른 반인반수와 달리 인간과 혼인 관계가 성립할 정도로 매우 친근한 존재로 인식된다. 그럼에도 불구하고 인어가 과연 생식 능력을 가진 존재인지에 관한 연구는 이루어지지 않았다. 이에 따라 본 연구는 반인반수 인어가 인간과 친근하게 묘사된 이유가 무엇인지 살펴보고, 인어의 신화적 의미를 분석하고자 한다.

셋째, 하늘에 거주하는 대표적 반인반수는 인면조다. 인면조는 사람 얼굴에 새의 날개를 가진 외형적 특성을 띤다. 그러나 신화에 소개된 인면조를 살펴보면 다리와 날개 형태가 각기 다른 모습으로 표현된다. 신화에 나타난 인면조의 다리는 1개부터 6개까지 다양하게 묘사되어 있다. 또한 인면조의 날개 역시 주로 맹금류의 날개를 가진 것이 사실이지만 이외에도 부엉이, 솔개, 독수리 등 서로 다른 형태의 날개를 가지고 있다. 따라서 본 연구는 인면조 신화의 상징성을 파악한 후 평창 동계올림픽 개막식에 소개된 인면조의 특성을 분석해 캐릭터로 활용될 수 있는 방안을 제안하고자 한다.

2절 반인반수의 신화 인식

본 절에서는 반인반수에 대한 국가적 인식이 서로 다르다는 사실에 주목하고 이러한 차이가 어디에서 유래한 것인지 살펴본다. 『산해경』 소개된 반인반수는 소의 머리에 인간 형상을 한 염제 신화, 대홍수 이후 인간 창조와 관련된 여와는 인간과 뱀이 결합된 형태로 나타난다. 그리스·로마 신화의 경우 상반신은 여자의 몸을 하고 있지만 하반신은 물고기 형상을 한 세이렌, 인간과 말이 결합된 켄타우로스 신화 등은 대표적 반인반수이다. 이러한 반인반수 신화는 동서양을 막론하고 오늘날까지 그대로 전승되고 있으며 전 세계적으로 널리 퍼져 있다.

신화에 등장하는 반인반수는 특이한 외모뿐 아니라 인간과 짐승의 성격을 반반씩 가지고 있다. 그러나 『산해경』의 경우 반인반수는 신적 능력을 가진 존재로 추앙받는 반면, 그리스·로마 신화에서는 인간에게 해악을 미치는 존재로 인식되고 있다(정재철, 2020). 여기서 반인반수에 대한 국가적 인식 차이가 발견되는데, 그 차이는 반인반수가 자연 질서를 따르고 있는 존재인지, 아니면 자연 질서를 파괴하고 무시한 존재인지에 따라 달라진다. 결론적으로 그리스·로마 신화에 나타난 반인반수의 경우 이들은 자연 질서를 파괴한 존재로서 인간은 이들을 비윤리적이며 부정적 존재로 인식된다. 그러나 이러한 특성은 반인반수의 외모에서 기인된 것이 사실이지만, 이들의 출생 과정과 밀접히 관련된다. 반인반수에 대한 신화 인식은 다분히 인간 중심적 관점에 의한 것으로서 당시 인간이 자연을 이해하는 태도를 통해 반인반수에 대한 인식으로 이어진다.

이인영(2005)은 『산해경』에 나타난 반인반수가 인간의 소망을 투영한 결과라고 본다. 예컨대 축룡(燭龍)과 구망(勾芒)은 『산해경』에 소개된 대표적 반인반수의 사례로서 축룡은 인간 성장의 욕구가 반영된 것으로 볼 수 있다. 축룡의 경우 뱀처럼 허물을 벗고 스스로 성장하는 특성은 인간의 성장 욕구를 반영한 것이지만, 그

러한 소망은 개인적 차원이 아닌 집단적 소망과 관련된다. 따라서 특정 집단의 지속적 성장 욕구가 축룡을 통해 나타난 것으로 볼 수 있다. 또한 집단적 소망을 투영한 반인반수는 탁월한 능력을 지녔기 때문에 이들은 신적 대상으로 숭배되고 있으며, 토템의 대상이 되고 있다. 또 다른 사례로서 인간 수명을 관장하는 것으로 알려진 반인반수 구망 역시 집단 전체의 소망에 영향을 미친 것으로써 신적 대상으로 추앙된다.

신현대(2011)는 반인반수가 이상 세계를 지향하는 소재로 사용된다고 본다. 역사적으로 볼 때 『산해경』에 내재된 사상은 자연 숭배 사상, 신선 숭배 사상, 인간의 불로장생 등 도교 사상과 밀접히 관련된다. 한대(漢代)와 위진시대를 거치는 동안 확고하게 자리 잡은 도교 사상은 반인반수와 같은 환상 동물을 이상향과 같은 추상적 대상을 구체화하는 기제(機制)로 작용된 것이다. 따라서 반인반수는 도교적 이상향을 표현하는 신화적 수단이며, 이에 따라 반인반수는 이상 세계에 대한 동경을 함축적으로 보여준 것으로 볼 수 있다.³⁵⁾ 이러한 사실로 미루어 볼 때 『산해경』 신화의 반인반수는 단순히 인간 상상을 표현한 것이 아니라, 기본적으로 도교적 이상향, 인과응보, 불로장생을 기대하는 현실적 인간 심리가 종합적으로 반영된 것으로 파악된다.

그러나 그리스·로마 신화의 경우 반인반수에 대한 부정적 인식이 어디서 유래한 것인지에 대한 연구는 그리 많지 않다. 단지 그리스·로마 신화에 나타난 반인반수는 악마적 형상을 하고 있으며, 이로 인해 인간에게 해악을 미치는 존재라는 사실을 강조하고 있을 뿐이다. 이에 본 연구는 미노타우로스의 부정적 인식은 집단적 무의식에서 유래한 것으로 본다. 예컨대 그리스·로마 신화에 의하면 미노타우로스는 인간과 소의 형상이 결합된 반인반수이다. 그러나 이러한 특이한 외모는 『산해경』 신화에 소개된 염제와 매우 흡사한 모습을 하고 있지만, 이에 대한 신화적 인식은 전혀 다르다. 특히 그리스·로마 신화에 나타난 이러한 부정적 인식은 반인반수의 출생과 관련된 것으로 볼 수 있다.

35) 신현대(2011), '산해경에 나타난 상상을 통한 이상 세계 표현', 홍익대학교대학원 박사학위논문.

우선 신화에 나타난 미노타우로스의 출생 과정을 살펴보자. 미노타우로스는 미노스 왕의 아내 파시파에와 흰 소로 변한 포세이돈 사이에서 태어난 것으로 알려져 있다. 그러나 이러한 출생은 반인반수 미노타우로스를 부정적으로 인식하는데 결정적 요인으로 작용한다. 즉 당시 사회 가치관에 의하면 신과 인간, 그리고 인간과 동물의 관계는 철저히 분리되어 있기 때문에 이로 인해 위계질서가 확립된 것으로 파악된다. 그러나 만약 이러한 위계질서를 파괴한 행위가 일어난다면 - 예컨대 신과 인간의 결합 또는 인간과 동물과의 결합이나 교접 등을 포함 - 이러한 행위는 절대 용납될 수 없으며, 더욱이 이로 인한 출생은 극히 부정적 산물로 인식되는 것은 당연하다.³⁶⁾ 성서에 의하면 ‘너는 짐승과 교합하여 자기를 더럽히지 말며 여자는 짐승 앞에 서서 그것과 교접하지 말라’는 구절 역시 이러한 당시의 위계질서를 보여주는 것으로서, 자연 질서를 파괴하는 일련의 성적 행위를 금기시한다는 사실을 보여준다³⁷⁾. 따라서 인간과 신의 교접에 의해 출생된 미노타우로스는 부정적 존재로 인식되는 것은 당연한 일이다. 이와 유사한 사례는 반인반수 판(pan)의 경우이다. 판은 신(神) 헤르메스와 인간에 의해 출생된 것으로 알려져 있다. 따라서 판의 출생 역시 신과 인간의 위계질서를 파괴한 행위로서 부정적 인식으로 이어진다.

또한 반인반수의 부정적 인식은 이들의 출생뿐 아니라 이들이 지닌 외모, 그리고 반인 반수적 성격으로 인해 이들의 부정적 인식은 더욱 각인된다. 예컨대 반인반수 판의 외모는 인간의 몸에 염소수염과 뿔을 가지고 있다. 그의 하체는 염소의 발과 갈라진 발굽, 그리고 뿔이 돌아난 외모를 가진 반인반수이다. 그러나 이러한 특이한 외모는 중세에 이르러 ‘악마’를 상징하는 대표적 형상으로 상징되기도 한다. 또한 반인반수 판은 그의 성격 역시 동물과 인간의 성격을 동시에 지닌 것으로 알려져 있다. 그러나 이러한 복합적 성격은 결국 판의 정체성 혼란으로 이어져 결국 파국으로 치닫는 요인이 된다.

36) 이인영(2005), ‘동서양 신화의 반인반수 테마 연구’, 「한국 카프카 학회」, VOL 13. PP, 242-245.

37) 레위기 18장 23절 참조. 성서에 의하면 이러한 구절은 레위기 20장 15절, 신명기 27장 21절에 의해 강조되고 있으며, 이는 인간과 짐승의 교접 행위 자체가 극히 부정적 산물임을 보여주는 것으로 해석된다.

또한 판이 자신의 성격을 제어하지 못하고 가끔 매우 사나운 성격을 보여주고 있기 때문에 인간은 판을 '악마적 성격'을 지닌 것으로 간주하는 계기가 된다. 위에서 살펴본 대로 판과 미노타우로스는 공통적으로 반인반수의 외모를 가지고 있다. 그러나 인간의 관점에 의하면 이들은 지극히 비정상적인 것으로서 극히 부정적 존재로 판단된다. 특히 이러한 관점은 당시 사회의 집단적 무의식을 보여준 결과이며, 반인반수는 계급적 질서를 무시한 부정한 산물로서 이들의 출생, 비윤리적 행위의 결과라는 점에서 부정적 인식이 부각 되고 있다.

그러나 이와 달리 『산해경』의 반인반수는 긍정적 인식에 기반한 것이 사실이다. 그러나 이러한 긍정적 인식이 어떻게 형성된 것인지에 대한 의문을 풀기 위해 본 연구는 인간과 반인반수의 관계를 언어 사용, 식용 관계 그리고 이들의 출현을 통한 미래 예측 기능을 중심으로 살펴본다.

첫째, 『산해경』에 나타난 인어의 언어는 인간과 소통하는 데 불편함이 없는 것처럼 나타난다. 이는 다른 지역의 반인반수와 비교하면 이러한 언어적 특성은 언어의 가장 큰 능력 중 하나로 볼 수 있다. 또한 인어가 사용하는 언어는 인간과 직접 대화할 수 있을 정도로 능숙한 것이며, 언어적 장벽이 전혀 느껴지지 않는다. 그러나 반인반수가 어느 정도 인간 언어에 대한 지식을 갖고 있으며, 또 어떤 이유로 이처럼 능숙한 인간 언어를 사용하는지에 대한 의문은 여전하다. 『산해경』에 의하면 인어의 경우 상업적 관계를 맺을 정도로 친숙한 존재이며, 이러한 과정에서 전혀 언어 소통의 문제가 발생하지 않는다. 그러나 다른 반인반수의 경우 인간 언어를 모방한 수준에 그치는 것으로 나타난다. 「산경」에 나타난 반인반수 언어를 좀 더 살펴보면 자신의 이름을 부르는 듯한 소리를 내는 환상 동물은 총 24종에 달하며, 32종의 환상 동물은 인간 언어를 직간접적으로 흉내 내는 것으로 나타났다.³⁸⁾ 또한 인간 행동을 흉내 내는 듯한 소리의 종류는 하품하는 소리, 고함치는 듯한 소리, 꾸짖는 듯한 소리, 방귀를 끼는 소리 등 다양하다. 그러나 반인반수가 단순히 인간 언어를 흉내 내고 있는지 아니면 인간 언어를 이해하고 사용한 것인지는 정확

38) 반인반수가 인간 언어의 일부를 사용하거나 흉내 내고 있다는 사실은 본 연구자의 연구 결과에 의한 견해이다.

히 알 수 없다. 그럼에도 불구하고 『산해경』에 등장한 반인반수는 인간 언어와 유사한 언어를 사용하고 있다는 사실은 분명하다. 인어의 경우처럼 인간 언어를 통해 인간과 직접 소통하고 인간과 관계를 맺는 것으로 나타나고 있다.

둘째, 인간과 반인반수의 관계는 식용 관계를 통해 인간과의 관계가 균형적 관계라는 사실을 보여준다. 인간과 반인반수와의 식용 관계는 두 가지로 구분된다. 하나는 인간이 반인반수를 식용하는 경우이고, 다른 하나는 반인반수가 인간을 잡아먹는 경우이다. 특히 이러한 식용 관계는 표면적으로 볼 때 반인반수가 인간과 동떨어진 특별한 존재가 아니라 생태계 속에서 인간과 밀접한 관련을 맺고 있다는 사실을 보여준다. 『산해경』에 의하면 인간이 이들을 잡아먹는 이유는 내적 치유 및 외적 치유를 목적으로 한다는 사실을 알 수 있다. 외적 치유는 인간의 병리적 현상을 완화하기 위한 목적이며, 내적 치유는 인간 심리 안정과 같은 개인적 차원에서 이루어진다. 그러나 놀라운 사실은 우리가 상상한 대로 반인반수를 잡아먹음으로써 나타나는 효능은 그리 크지 않다는 사실이다. 예컨대 반인반수를 식용한 인간에게 주어진 효능은 가려움증 제거, 의심이 사라짐, 두려움이 사라짐, 악몽에 시달리지 않는 등 극히 일상적이고 소소한 효능이다. 그러나 다른 한편으로 볼 때 의학이 발전하지 못한 당시에는 우리가 생각하는 이러한 사소한 증상들이 일상에 심각한 지장을 줄 만큼 큰 병으로 인식되었을 가능성도 있다. 따라서 반인반수의 식용 효능은 육체적 회복뿐 아니라 인간의 정신적, 심리적 안정에 도움을 준다. 예컨대 반인반수 식용은 심리적 기능 회복과 관련하여 의심, 두려움, 공포 등이 사라짐, 교만한 마음이 사라짐, 겸손한 마음을 갖게 되는 등 인격 수양과도 관련된 것으로 볼 수 있다. 따라서 인간은 반인반수를 식용함으로써 개인 심리 교정은 물론 집단적 공포로부터 심리적 위안을 받는 것으로 볼 수 있다. 그러나 이와 반대로 반인반수가 인간을 잡아먹는 경우가 있다. 이러한 식용 관계는 반인반수가 인간에 비해 월등하고 뛰어난 능력과 힘을 가졌다는 사실로 비추어 볼 때 당연한 것으로 생각된다. 반인반수가 인간을 잡아먹는 내용의 신화는 동서양 신화를 막론하고 기술된 내용이며, 이러한 스토리로 인해 반인반수에 대한 두려움은 더욱 커지게 된다. 그러나 『산해경』에 나타난 식용 관계는 일방적 관계로 해석되지 않는다.

반인반수와 인간의 식용 관계는 서로 동등한 관계에 의한 것이며, 이러한 관계는 서로 잡아먹거나 잡아먹히는 관계 설정을 통해 이루어진다. 이러한 균형적 식용 관계는 자연의 순환적 질서를 그대로 반영한 것으로 볼 수 있다. 즉 인간과 반인반수는 자연 생태계를 통해 함께 살아가는 존재이며, 양육강식에 의한 생태 원리가 적용되고 있음을 보여준다.

셋째, 반인반수 출현에 따른 미래 예측 능력과 관련된 것이다. 반인반수는 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 동물이 아니다. 그러나 『산해경』에서는 이러한 반인반수가 마치 흔히 목격되는 것처럼 표현되고 있으며, 심지어 이들의 모습을 마치 눈앞에서 본 것처럼 생생히 묘사된다. 『산해경』의 이러한 묘사는 반인반수가 실존하는 것이 아니라 상상에 의한 결과라는 사실을 반증하는 것이다. 특히 이러한 서술은 중화사상과도 밀접히 관련되어 있다.

『산해경』 반인반수를 분석한 결과 중국과 멀리 떨어진 지역일수록 반인반수는 더 자주 그리고 흔하게 목격된다. 이러한 사실은 중화사상에 의한 것으로써 중국과 이질적 문화를 가진 국가일수록 이러한 문화를 더 이상한 것으로 보려는 중화적 관점에 의한 것이다. 특히 이러한 관점은 『산해경』의 서술 태도와도 어느 정도 일치된 것으로 볼 수 있다. 『산해경』에 의하면 반인반수가 출현하면 머지않아 특정한 사회 변화가 일어날 것이라 믿는다. 예컨대 봉황이 나타나면 태평성대가 올 것으로 믿었고, 역산에 사는 ‘양거’가 나타나면 큰 전쟁이 날 것으로 믿었다. 또한 사람들은 ‘청경’이 나타나면 전염병이 돌 것으로 예측하였고, 태산에 산다고 알려진 ‘비’가 나타나면 큰 홍수가 일어날 징조라 믿었다. 그러나 이러한 믿음은 결국 주술적 믿음에 지나지 않는다. 특히 이러한 집단적 사고는 ‘징크스’와 같이 우연의 일반화 같은 경우로 볼 수 있다. 따라서 반인반수가 나타났기 때문에 이러한 일들이 발생된 것이 아니라, 오히려 어떤 일이 일어나기를 간절히 바라는 집단의 욕망이 투영된 결과 반인반수가 출현한 것처럼 표현된 것으로 보는 것이 타당하다. 다음은 『산해경』 <남차이경>에 소개된 ‘장우’에 대한 기록이다.

동남쪽으로 450리를 가면 장유산 이라는 곳이 있다. 특히 이곳은 초목은 자라지 않으나 물이 많은 곳으로 알려져 있다. 이곳의 어떤 짐승은 긴꼬리 원숭이 같은데 귀가 넷이다. 이름은 장우이며, 소리는 마치 인간이 신음하는 듯한 소리를 흉내 낸 소리를 낸다. 그러나 이 짐승이 나타나면 마을에 큰 홍수가 난다고 알려져 있다. <중략>

다시 동쪽으로 340리를 가면 요광산이다. 남쪽에서는 옥 그리고 북쪽에서는 금이 많이 난다고 알려진 곳이다. 특히 이곳에 사는 어떤 짐승은 마치 사람 같은데 돼지 갈기가 있고 동굴에 살면서 겨울잠을 잔다고 알려져 있다. 그러나 이 동물이 나타나면 온 고을에 큰 난리가 날 것을 미리 알려준 것으로 알려져 있다.³⁹⁾

위에 제시된 ‘장우’는 다른 반인반수에 비해 큰 능력이나 신비한 힘과 같은 존재는 아니다. 그러나 장우는 머지않아 큰 홍수가 일어날 것을 미리 예견할 수 있는 신비한 능력을 지니고 있다. 이러한 미래 예측 능력의 범위는 개인적 측면뿐 아니라 집단적 차원에서 예견된다. 예컨대 개인 차원의 미래 예견은 황조를 보면 ‘머지않아 사랑에 빠질 것이다.’와 같은 것이다. 그러나 이에 반해 집단 차원의 예지 능력은 사소한 것에서부터 온 나라에 전쟁이 일어나거나, 성안에 큰불이 일어나거나, 홍수, 가뭄 등 자연재해에 이르기까지 다양하게 나타난다. 그러나 반인반수가 출현함에 따라 실제 재앙이 일어났는지에 대한 인과성을 입증할 만한 역사적 자료는 전혀 없다. 따라서 반인반수 출현을 통한 미래 예측은 인간의 관점에서 볼 때 언제 닥칠지 모를 불행과 재난을 예측하고 이를 사전에 대비하려는 심리를 반영한 것으로 볼 수 있다. 또한 이러한 예지력을 가진 반인반수를 대하는 인간은 이들의 예견이 행복과 불행이라는 메시지를 떠나 모든 반인반수를 신성시하고 있으며, 긍정적 관점으로 대하고 있다.

위에서 지적한 대로 동일한 외모를 가진 반인반수라 할지라도 국가마다 이를 대하는 신화적 인식은 전혀 다르다. 이러한 사실은 반인반수가 개인적 차원이 아닌

39) 정재서 역주(1989), 『산해경』, p.58.

집단적 무의식으로 인해 판단된 것임을 알 수 있다. 그리스· 로마 신화를 통해 나타난 반인반수는 인간과 신의 계급적 질서를 무시한 부정적 산물이라는 집단 무의식을 반영한 것이다. 그러나 『산해경』에 소개된 반인반수는 인간과의 원만한 관계를 통해 긍정적 존재로 인식된다. 이처럼 민족에 따른 신화 인식의 차이는 당시 고대인들의 자연관과 사회적 가치 평가가 서로 다른 집단 무의식을 토대로 이루어진다는 사실을 보여준다. 특히 반인반수가 인간과 유사한 언어를 사용한다는 것, 인간과의 식용 관계, 미래 예측 능력 등은 서양 신화와는 다른 긍정적 인식을 보여주는 신화적 요소로 볼 수 있다.

Ⅲ 장 『산해경』 반인반수 신화 원형

1 반인반수의 특성

반인반수는 인간과 동물이 결합된 환상 동물이다. 『산해경』에서 이러한 결합은 인간과 동물, 동물과 동물, 동물과 식물 그리고 무생물에 이르기까지 다양한 형태로 이루어진다. 그러나 반인반수는 단순히 이질적인 것들과의 단순 조합에 그치는 것은 아니다. 장은진(2020)은 이러한 이질적인 것들의 결합을 신이(神異)로 규정하고, 반인반수와 같은 신이적 존재는 다음과 같은 특징을 지닌 것으로 이해한다.

첫째, 신이는 인간의 현실적 소망과 같은 보편적 특성에 기반한 것이다. 둘째, 인간의 보편적 소망은 신화 원형에 투영되고 있으며, 인간 상상력에 의해 익숙한 것과 낯선 것의 결합, 외적 특성과 내적 특성이 결합된 새로운 형태의 창조물이다.

그러나 반인반수와 같은 신이의 범주는 학자에 따라 다른 관점을 제시한다. 오세정(2006)은 신의 표상을 범주 대상으로 하고 있으며, 이에 따라 신성한 존재, 타자, 공간, 시간, 세계 법칙이라는 다섯 가지 특성에 따라 신이를 범주화한다.⁴⁰⁾ 이에 반해 장은진(2021)은 신이 범위를 신(神), 인간(人), 괴물(怪, 鬼), 물질(異, 物, 奇)로 구분하고, 신(神)과 이(異)라는 세계를 중심으로 구분한다. 이때 인(人)은 초인간계와 비인간계의 중간자적 역할로서 신의 범주는 외계인, 도깨비 등이 포함된다. 그리고 비인간계는 괴물, 요괴, 괴수 등이 포함된 것으로 볼 수 있다. 그러나 본 연구는 이러한 견해와 달리 반인반수는 신과 인간의 중간적 존재가 아니라 그 자체로서 하나의 범주라고 파악한다.

40) 오세정(2006), '한국 신화의 원형적 상상력의 구조: 신이에 대한 상상력의 범주와 신화의 사유 체계', 『한민족어문학』 vol 49, pp. 261-262.

이는 반인반수가 인간의 보편적 속성을 지닌 존재이며, 이와 더불어 동물의 원초적 본능을 소유한 존재로서 하나의 범주로 인정한 것이다. 한편 반인반수는 오랫동안 특이한 외모로 인해 문학적 소재나 회화적 소재로 사용되어왔다. 최근에 이르러 반인반수는 AI 기술, 증강 현실 기술에 힘입어 영상 콘텐츠를 통해 흥미로운 소재로 사용된다. 예컨대 <반헬싱>에 등장하는 늑대 인간, 영화 <고릴라>에 등장하는 심해 괴물 등이 그것이다. 외국의 경우 <혹성 탈출>에 등장한 유인원은 인간에 대적할만한 뛰어난 지능을 가진 반인반수로 묘사되고 있으며, <캐리비안의 해적>에 소개된 바다 괴물 역시 시청자로부터 극적 몰입 요소로 작용한다. 특히 반인반수 캐릭터의 공통점은 신화 원형을 토대로 창작된 것으로 볼 수 있다. 이러한 반인반수 캐릭터는 수용자들에게 정서적 교감을 나눌 수 있으며, 동물적 본성을 최대한 발휘해 해학적이고 공포 분위기를 조성하는 데 매우 효과적이다.⁴¹⁾

무엇보다 인간의 신화적 상상력에 의해 창조된 반인반수는 현실적 기초나 가능성이 없는 헛된 생각이나 공상과는 전혀 다른 뜻으로 해석된다. 『산해경』의 상상력은 고대인들이 자연을 이해하는 방식으로써 인류의 보편적 속성과 개별 민족의 특수성을 반영한 것이다. 신화에 나타난 반인반수는 실제로 존재하지 않지만, 인간의 상상력을 통해 인간과 결합된 형태로서 또 다른 상상력을 불러일으킨다. 특히 반인반수와 같은 신화적 상상력은 이질적인 것들의 결합뿐 아니라 자연 속에서 인간과의 관계를 보여준다. 『산해경』에 나타난 반인반수와 인간의 관계는 동양의 범신론적 사상에 기반하고 있으며, 이로 인해 반인반수는 인간과 경쟁의 대상이 되기도 하지만 때로는 신적 권위로서 승배의 대상이 되기도 한다. 이러한 신화의 상상력은 용이 주장한 것처럼 집단적 무의식으로서 이들의 개별성과 보편성을 동시에 보여준 것이라 할 수 있다.⁴²⁾ 즉 신화의 보편성이란 전 인류의 공통된 속성으로서 인간의 감정이나 심성과 관련된 것들이다. 예컨대 무한한 우주에 대한 동경, 삶의 고통에서 벗어나 자유롭고 싶은 소망, 죽음의 공포를 극복하고 불로장생하려는 소망 등

41) 유민지(2021), ‘문화콘텐츠로서 인어의 변용 양상과 영화 <세이프오브워드> 속 인어의 현대적 의미’, 충남대학교대학원 석사학위논문.

42) 염균(2021), 앞의 논문.

이 그것이다. 그러나 신화의 개별성은 이와 달리 민족의 독특한 자연환경, 문화, 정치 등의 영향에 의해 형성된 것으로서 민족 정체성과도 연관되어 있다. 따라서 본 연구는 하늘, 땅, 물에 거주하는 반인반수를 대상으로 이들의 신화적 보편성을 세 가지 측면에서 분석하고, 이들의 내적·외적 특성에 따라 신화적 상징성, 인간과 반인반수와의 식용 관계 그리고 이들의 출현을 통해 미래를 예측한 신화적 기능을 중심으로 반인반수 특성을 살펴보고자 한다.

『산해경』에 나타난 인면조의 보편적 특성은 인간이 고된 현실을 벗어나 마음껏 하늘을 날고 싶은 상상에서 비롯된 것이라 할 수 있다. 『산해경』에 의하면 인면조는 총 44종에 이른 것으로 분석된다. 그러나 이들은 거의 비슷한 외모에도 불구하고 능력에 따라 신적 존재, 인간, 그리고 반인반수라는 세 가지 형태로 구분되어 나타난다. 우선 신으로 대접받는 인면조는 총 35종으로서 가장 많은 것으로 나타난다. 특히 신으로 대접받는 인면조는 동방의 신으로 알려진 구강, 해신으로 알려진 우호, 그리고 경산에서 금고산에 이르기까지 각 산을 수호하는 29명의 산신(山神), 수양산에서 병산에 이르는 9명의 산신이 대표적이다. 이들은 인면조라는 외모에도 불구하고 신적 능력이 부여됨에 따라 산신, 바다의 신, 동방의 신으로 불리고 있으며 인간으로부터 극진한 대접을 받는 존재다.

이에 반해 새와 인간이 결합된 반인반수는 웅, 부혜, 인면효, 송사, 오색조, 차조, 반모를 포함한 총 7종에 이른다. 이들은 인간의 얼굴과 조류의 날개가 결합된 인면조이지만 탁월한 능력이나 권위가 부여되지 않는다. 이는 신화에 나타난 이들의 이미지는 단지 인간과 닮았다는 특성을 강조하는 것 이외에는 특별한 부가적 설명이 없다. 그러나 인면조는 눈, 귀, 발, 혀, 머리카락 등 인간 신체 일부를 닮은 것으로 나타난다. 예컨대 ‘웅’이라는 인면조는 사람 얼굴을 하고 있지만 네 개의 귀와 눈을 가졌다고 알려져 있으며, 노기산에 사는 ‘여호’라는 인면조는 원앙처럼 생겼지만 인간의 발을 가진 것으로 알려져 있다. 이처럼 『산해경』에 나타난 인면조는 특이한 외모에 주목하고 있을 뿐 특별한 능력을 가지고 있지 않다. 인면조의 또 다른 형태는 인간임에도 불구하고 이들을 마치 인면조인 것처럼 표현한 경우이다.

이러한 대표적 사례는 <환두국>과 <우민국>의 사례이다. 다음은 환두국과 우민국에 대한 『산해경』 내용을 요약한 것이다.

팔방조가 그 동쪽에 사는데, 이새가 사는 곳에 있는 물길을 청수하라고 한다. 팔방조는 사람 얼굴을 하고 있으며 다리가 하나 뿐이다. 환두국(獮頭國)이 그 남쪽에 있다. 이곳 사람들을 보면 얼굴은 사람 얼굴과 비슷하지만 새 부리가 달려있어 고기를 잡기에 좋다. 환두국이 비익조의 동쪽에 있다고도 하여 환주국 이라고 부르기도 한다. 환두국의 선조는 환두라는 사람에게 죄를 짓고는 부끄러운 나머지 스스로 남해에 몸을 던져 죽었다. 요 임금이 그를 불쌍히 여겨 그의 아들을 남해에 살게 하였으며, 그 자손이 번창하여 환두국이 되었다고 한다.

〈산해경, 해외남경〉

멸몽조의 동남쪽에는 우민국(羽民國)이 있다. 이 나라 사람들은 머리가 위로 길쭉하고 몸에는 새의 깃털이 나 있다. 어떤 사람들은 우민국이 비익조의 동남쪽에 있고 이 나라 사람들은 뺨이 길쭉하다고도 한다.

〈산해경, 해외남경〉

위에 소개된 환두국과 우민국은 특이한 사례로 볼 수 있다. 왜냐하면 환두국과 우민국은 분명히 인간이 거주하는 국가이지만, 신화에서는 이들을 마치 인면조인 것처럼 표현하고 있기 때문이다. 그러나 이러한 신화적 구성은 「해외 남경」 편에 독특한 서술 방식에서 비롯된 것임을 알 수 있다. 환두국과 우민국과 같은 표현은 「해외 남경」 편을 통해 이러한 표현이 계속되고 있기 때문이다. 예컨대 삼묘국, 질국, 교경국, 관홍국의 경우 이곳에 사는 사람들을 모두 환두국 사람들의 경우처럼 모든 구성원이 마치 특정한 형태를 닮은 것처럼 묘사되어 있다. 따라서 00국(國)과 같은 서술 방식은 창작자의 독특한 서술 방식으로서 집단적 형태로 표현하기 위해 서술된 것으로 파악된다. 또한 이러한 서술 방법은 용의 집단적 무의식처럼 개인이 아닌 집단적 단위를 중심으로 국가의 특성을 나열한 것으로 파악될 수 있다.

따라서 『산해경』에 나타난 인면조는 이들의 능력에 따라 신적 존재, 단순한 반인반수, 집단적 형태로 구분되고 있다. 다음은 인면조의 특성을 요약해 표로 제시한 것이다.

〈표 3〉 새 이미지를 가진 반인반수

| 구분 | 산해경 | 인간 + 새 | 날개 강조 | 神적 이미지 | 재생 및 환생 |
|----|------|----------|--------|-------------------|---------|
| 해경 | 남해경 | 옹(颯) | | 주 (鵠) | |
| | 해외서경 | 차조(鴛鳥) | | | |
| | 해외동경 | 구망(句芒) | | | |
| | 해외북경 | 우강(禺强) | 구봉(九凤) | | |
| | 대황서경 | 오색조(五色鳥) | | 우호 (禺號) 엄자(兪茲) | |
| | 대황남경 | | 환두(驪頭) | | |
| | 해내경 | | 조씨(鳥氏) | | |
| | 해외남경 | 우민국. 환두국 | | | |
| 산경 | 서산경 | 탁비(橐鬩) | 숙호(孰湖) | | |
| | 북산경 | 반모(般冒) | | | 정위(精鬼) |
| | 중산경 | | | 산신(山神) | |

위의 표를 통해 알 수 있듯 인면조의 외적 특성은 인간과 조류의 날개가 결합되어 있으며, 이들은 맹금류의 강한 날개를 가지고 있다. 이는 인간이 공간적 제약을 벗어나 마음껏 하늘을 날고 싶은 신화적 욕망을 반영한 것으로 볼 수 있다.⁴³⁾ 예컨대 이카루스 신화에 의하면 인간이 하늘을 날고 싶다는 욕망은 죽음과도 바꿀 수 있을 만큼 강렬한 소망이라 할 수 있다. 이에 따라 창조된 인면조는 인간에게 두 가지 영향을 미친 것으로 분석된다. 하나는 인면조는 신적 존재로서 인간에게 강력한 힘을 과시하는 것이며, 다른 하나는 인간은 인면조의 능력을 부러워하는 데 그치는 것이 아니라 이들을 잡아먹는 적극적 행위로 이어진다. 특히 인면조의 식용 행위는 반인반수 성격과도 어느 정도 일치된다. 즉 인면조가 하늘을 날 수 있는 능력을 가졌다는 사실은 반인 특성을 보여주는 것이며, 인간에게 식용된다는 사실은 이들의 유한적 한계를 보여주는 것으로 볼 수 있다.

그렇다면 인간은 왜 인면조를 잡아먹는 것인지 의문이 드는 것이 사실이다. 『산해경』에 의하면 고대인들은 '구여'라는 새를 잡아먹으면 종기가 치료되고 치질이 낫는다고 믿었다. 또한 사람 얼굴에 올빼미 모양을 한 '탁비'라는 새의 깃털을 지니고 있으면 천둥이 쳐도 두려움을 느끼지 않는다. '탁비'라는 인면조는 여름잠을 잔다고 알려져 있으며, 이로 인해 겨울에만 볼 수 있는 특이한 새로 알려져 있다. 이러한 사실로 미루어 볼 때 인간이 인면조를 잡아먹는 이유는 생존을 위한 먹거리와는 거리가 멀고 인면조가 지닌 유익한 능력이 인간에게 전이되기를 바라는 소망을 담고 있다. 곧, 인면조의 식용 이유는 인간이 제약된 공간을 극복하고자 하는 염원과 함께 불로장생을 누리하고자 하는 인간의 주술적 행위에서 비롯된 결과로 보는 것이 타당하다.

인면조의 출현이 미래를 예측한다고 알려진 가장 유명한 사례는 봉황(鳳凰)이다. 봉황이 나타나면 천하가 태평할 것이라는 믿음은 예로부터 잘 알려진 사실이다. 또한 『산해경』에 의하면 올빼미를 닮은 웅(類)이 출현하면 천하에 큰 가뭄이 들 것이라고 믿었고, 올빼미와 비슷하게 생긴 주(裾)라는 인면조가 나타나면 귀양 가는 선비가 많아질 것이라고 믿었으며, 차조라는 인면조가 나타나면 머지않아 나라가 망

43) 김윤아(2009), '요괴 캐릭터 연구', 『만화 애니메이션 연구』 vol. 16, p.147.

할 것이라고 믿었다. 그러나 돌이켜 생각해 보면 인면조와 같은 신기한 새 한 마리가 출현했다고 해서 이러한 일들이 일어날 것이라는 믿음은 전혀 과학적 증거로서 타당하지 않다. 그러나 고대인들은 인면조가 흔히 나타나는 것처럼 믿고 있으며, 그들은 인면조가 사회 현상을 미리 예견한 것이라는 강한 믿음을 가졌다는 사실은 놀라운 일이다. 이러한 신화적 믿음은 네 가지로 구분될 수 있다. 즉 인간에게 이로운 것과 해로운 것, 그리고 이들의 출현이 인간의 이익과는 무관한 것으로써 초월적인 것, 이들의 출현 자체가 신적 능력을 보여주는 것이다. 이러한 관점은 철저히 인간 중심적 관점에 의해 발생 된 것이다. 즉 인면조가 출현했다는 사실 자체가 중요한 것이 아니라, 이들의 출현을 통해 무엇인가 기대하고 있는 인간 심리가 중요한 기제로 작용한다. 예컨대 기득권 사람들은 봉황이 출현했다고 믿을 것이고, 이와 달리 당시 국가를 부정적 시각으로 바라보는 사람들은 ‘차조’와 같은 인면조가 출현할 것을 간절히 소망했을 것이다. 이처럼 인면조의 출현으로 인해 미래에 그러한 일이 발생할 것이라는 믿음은 다른 한 편으로 볼 때 사회가 그렇게 되기를 바라는 사람들의 간절한 마음을 표현한 것으로 볼 수 있다.

다음은 육지에 거주하는 반인반수를 중심으로 신화적 상징성을 살펴본 내용이다. 육지에 거주하는 반인반수는 인간 형태의 일부와 동물 즉 용, 소, 뱀, 물고기, 조류, 말 등의 결합을 통해 묘사된다. 그러나 특이한 사실은 동일한 외모에도 불구하고 신화적 인식은 전혀 다르다는 사실이다. 예컨대 동양 신화의 염제와 서양 신화의 미노타우로스를 비교하면 이러한 차이를 쉽게 발견할 수 있다.⁴⁴⁾ 신화에 의하면 이들은 모두 인간의 형상에 소가 결합 된 반인반수이다. 그러나 염제는 인류에게 농업 기술 및 의학을 전수한 위대한 신으로 추앙받는 반면 미노타우로스는 매우 포악한 성격으로 인해 인간에게 공포스러운 존재로 각인되고 있다. 또한 다이달로스 궁에 살면서 정기적으로 인간을 제물로 바치게 하고 제물로 바쳐진 청년과 처녀들은 끔찍하게 잡아먹는다.

44) 그리스어 미노타우로스(Μινώταυρος)는 ‘미노스의 황소’란 뜻이다. 그리스 로마 신화에 의하면 크레타 왕 미노스는 ‘포세이돈’과 약속을 어기고 하얀 황소를 희생물로 바치지 않는다. 이에 화가 난 포세이돈은 왕비 ‘파시파에’를 황소와 사랑에 빠지게 만들어 결국 왕비와 황소의 교접으로 인해 반인 반수 미노타우로스가 태어난다.

따라서 이러한 동서양 신화의 차별적 인식은 민족 관점에 의한 것으로서 반인반수의 개별 특성을 이해하는 데 중요한 자료로 활용된다.



[그림 1] 염제의 동상⁴⁵⁾



[그림 2] 미노타우로스 그림⁴⁶⁾

다음은 물에 거주하는 인어의 신화적 보편성을 살펴보면, 신화에서 대부분 인어는 인간 상체와 물고기가 결합된 것으로 나타나지만, 이와 반대로 물고기 모양의 상반신과 사람 형태의 하반신을 가진 인어도 존재한다. 특히 인어의 외모는 물고기와 사람, 물고기와 새, 물고기와 물고기의 결합 등 비교적 다양한 형태로 소개된다. 그러나 인어 신화는 주로 육지보다 섬과 인접한 항구 또는 섬 지역과 왕래가 잦은 곳에서 전승된다. 이는 인어가 주로 물에 거주하기 때문이다.

김민정(2020)은 인어는 나라에 따라 각기 다른 인식을 가진 것으로 본다. 예컨대 『산해경』 인어는 인간과 비교적 긍정적 관계를 맺는 상생 관계로 표현되고 있지만, 서양의 세이렌과 같은 반인반수는 인간을 파멸에 이르게 하는 무서운 존재로 묘사되고 있다.

장은진(2021)은 인어가 거주하는 물의 공간은 두 가지 특성을 가지고 있다고 본다. 하나는 물은 자유롭고 은밀하게 남녀가 사랑을 나누는 공간으로서 성(性)적 공간으로 파악되며, 다른 하나는 물은 생명의 무한한 공간으로서 풍요로운 어머니의

45) <https://blog.daum.net/pachunwangkang/15972243>

46) <https://blog.naver.com/apollonkim/221310710306>

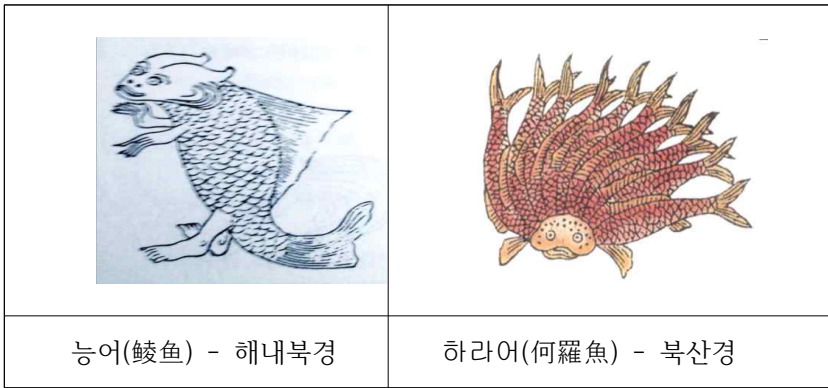
자궁과 같은 생명의 공간으로 파악된다. 특히 이러한 물의 공간적 해석은 인어가 주로 여성적 이미지라는 사실에 기인한 것으로 볼 수 있다. 그러나 이에 반해 『산해경』 신화에 나타난 인어는 사랑에 빠진다는 서양 신화와 달리 매우 수동적 모습으로 표현된다. 『산해경』 신화에서 인간은 아름다운 인어를 잡아다 자신의 연못에 가두고 키우면서 아내나 남편으로 삼았다. 이처럼 『산해경』 신화는 인어를 성적 대상으로 파악하고 심지어 이물교혼(異物交婚)의 대상으로 묘사한다.⁴⁷⁾

본 연구는 인어와 인간의 사랑은 결국 이물교접의 형태이기 때문에 이는 금지된 사랑에 불과하다는 입장을 취한다.⁴⁸⁾ 또한 이물교혼은 인어의 의지가 아닌 인간 의지에 따른 것으로 볼 수 있다. 왜냐하면 신화에 의하면 인어가 인간을 사랑해서 그들에게 다가 간 것이 아니라, 인간이 이들의 아름다움에 반해 인어를 강제로 가두고 자신의 소유로 만들고 있기 때문이다. 다음 그림은 『산해경』 신화에 소개된 물에 거주하는 반인반수를 소개한 내용이다.

| | |
|---|---|
|  |  |
| <p>적유(赤鱗) - 남산경</p> | <p>저인국(氏人國) 인어 - 해내남경</p> |

47) 송정화(2016), '인어의 상징적 의미와 문화적 수용: 산해경에서 경화록까지', 『한국 중어문학회 학술대회 자료집』, pp.261-265.

48) 오세정(2008), 앞의 논문. pp. 94-118.



[그림 3] 반인반수 물고기

『산해경』의 인어 이야기는 <산경>과 <해경>에서도 소개되고 있지만, 주로 <해경>에서 다양한 이야기가 전개된다. 이러한 특성은 신화의 전승 공간과 관련된 것으로, 인어의 거주 지역이 주로 바다라는 사실에 기인한다. 일반적으로 섬은 육지와 비교적 멀리 떨어져 있어 의약품이나 의료적 혜택이 현저히 낙후된 곳이다. 따라서 섬 지역 사람들은 반인반수 인어의 식용을 통해 다양한 증상을 치료하는 것으로 믿고 있다. 예컨대 그들은 하라어를 잡아먹으면 들창이 낫고, 뱀 꼬리에 날개를 가지고 있으며 소 울음소리를 내는 육(鯨)이라는 물고기를 잡아먹으면 중기가 낫는다고 믿었으며, 적유라는 인어를 잡아먹으면 움이 낫는다고 믿었다. 그 밖에도 그들은 ‘호교’라는 물고기를 잡아먹으면 치질이 완치된다고 믿었다. 이러한 인어의 식용 효능은 큰 병을 치료하기 위해서라기보다 오히려 사소한 병을 치료하기 위해서다. 예컨대 치질, 중기, 들창, 움 등은 단순한 증상일 뿐 생명에는 전혀 지장을 주지 않는 병이기 때문이다.⁴⁹⁾ 그러나 인어의 식용 효능은 다른 한 편으로 볼 때, 외적 치료가 아닌 수술적 치료를 위해 나타난다. 신화에 나타난 수술적 효능을 살펴보면, 지어(鯨漁)라는 반인반수 물고기를 잡아먹으면 미친병(정신병)을 고치고, 제어(鯨漁)를 잡아먹으면 의심증이 사라진다. 반인반수 인어를 잡아먹으면 똑똑하고 잘난

49) 정재서(2015), 앞의 책, p. 450.

척하는 마음이 사라지고, 제어라는 물고기를 잡아먹으면 쓸데없는 의심증이 사라진 것으로 알려져 있다. 그러나 이러한 효능은 병리적 증상을 완화하기 위해서라기보다 오히려 개인 정신의 수양과 같은 주술적 의미로 사용된다. 이외에도 제어와 같이 네 개의 발이 있고 어린아이의 울음소리를 낸다고 알려진 용후산에 사는 '결결수'를 잡아먹으면 어리석음 증세가 금방 사라지고, 붕어처럼 생겼지만 검은 무늬가 있는 윤어라는 물고기를 잡아먹으면 졸음을 참을 수 있고, 비어라는 물고기를 잡아먹으면 천둥 번개 등을 무서워하지 않게 되며, 염유어를 식용하면 가위에 눌리지 않는다고 전해진다. 이처럼 반인반수를 통한 식용 효능은 외적 치유보다는 주술적 성격으로서 인간이 평온한 삶을 유지하기 위한 것이다.

다음은 인어를 대하는 인간의 태도에 관한 내용이다. 『산해경』에 나타난 인어의 거주 지역은 다른 반인반수에 비해 비교적 다양한 곳에서 살고 있다. 인어는 우리에게 익히 알려진 것처럼 바다에 거주하기도 하지만, 높은 산이나 계곡에 이르기까지 다양한 공간에서 살아간다. 예컨대 인어는 죽산, 용후산, 조가산에서도 산다. 그러나 신화에 의하면 인간이 인어를 찾아 나선 것이 아니라, 오히려 인어가 스스로 인간이 사는 곳으로 스스로 찾아온다. 그러나 신화를 살펴보면 반인반수 인어가 나타났다 할지라도 이를 목격한 인간은 전혀 놀라거나 두려움을 갖지 않는 것처럼 보인다. 이러한 신화구조는 인어가 다른 반인반수와 달리 이물교혼의 대상일 정도로 친근하다는 사실을 보여준다.⁵⁰⁾ 다음은 『산해경』의 저인국 인어를 소개한 것이다.

하후계의 신 맹도는 '과' 땅을 다스리는 신이다. 이 신은 살아 있는 것을 잡아먹는 것을 좋아한다. 단산은 단양의 남쪽에 있으며 과 땅에 속한다. 알유는 약수 가운데 살며, 성성은 용의 머리를 하고 있지만 사람을 잡아먹는다. <중략>

저인국은 건목의 서쪽에 있다. 저인국 사람의 모양은 사람 얼굴에 물고기 몸을 하고 있으며 다리는 없다. 엄밀히 말하자면 가슴 위는 사람이지만 가슴 아래는 물고기이다.⁵¹⁾

『산해경』 <해내 남경>

50) 최성희(2016), '인어 설화의 현대적 진화: 바다에서 온 여인과 입센의 모더니즘', 『영미문학 페미니즘』, vol 6, pp 245-248.

저인국 사람들은 인어의 모습을 하고 있거나 닮은 것처럼 묘사된다. 『산해경』에 나타난 ‘저인국 사람들은 발이 없다.’는 표현으로 미루어 볼 때, 저인국 사람들은 해녀와 같은 생활을 한 것으로 추측된다. 해녀들의 경우 이들은 생계를 유지하기 위해 많은 시간 동안 물질을 하거나 해산물을 채취하면서 살아간다. 그런데 만약 누군가가 멀리서 이들의 광경을 목격한다면, 아마 해녀들은 발이 없다고 표현할 가능성이 있다. 이는 저인국 사람들의 삶의 방식을 낯선 타자의 관점으로 관찰한 결과 이들은 발이 없다고 표현한 것으로 볼 수 있다.



[그림 4] 『산해경』 인어

우리나라의 경우 인어에 대한 기록은 정약용의 <자산어보>를 통해 비교적 상세히 기록되어 있다. <자산어보>에 따르면 우리나라 인어의 종류는 다섯 가지로 구분된다. 제어(鯮魚), 예어(鯢魚), 역어(役魚), 교인(鮫人), 여인 인어의 구분이 그것이다. 특히 교인(鮫人)으로 불리는 인어는 『산해경』을 통해 다음과 같이 소개된다. 교인이라 불리는 인어는 여러 날 동안 자신이 짠 옷감을 팔기 위해 육지의 여관에 잠시 머문다. 그러다 그들이 다시 바다로 돌아갈 날이 되면 주인에게 접시를 가져다줄 것을 부탁하고 그 접시에 눈물을 흘린다. 그러면 머지않아 주인이 가져온 접시는 금새 인어의 눈물이 변하여 진주로 가득 쌓인다는 이야기이다. 교인이라는 인어의 특징은 인간과 상업적 관계를 이어갈 정도로 친숙한 존재로 묘사된다는 사실이다. 또한 인간과 소통할 수 있는 이유는 인어가 언어 능력을 갖춘 반인반수이 때문이

51) 예태일(2012) 서경호 역, 『산해경』, 안티쿠스 출판사, p. 266.

다. 인어의 언어 능력은 인간 언어를 모방하는 수준에 그친 다른 반인반수와 달리 인간과 완벽하게 소통할 수 있을 정도다. 이처럼 언어적 능력을 갖춘 인어의 변신은 인간이 인어를 이물교혼이라는 성적 대상으로 삼는 데 결정적 요인으로 작용한다. 다음은 인어를 이물교혼의 대상으로 삼고 있는 『산해경』 신화를 소개한 내용이다.

중국 어떤 지방의 인어는 무척 예뻐서 아름다운 여인과 같았고, 피부는 비늘이 없이 백옥처럼 희었는데, 술을 조금 마시면 복사꽃처럼 발그레하니 달아올랐다. 이런 아름다운 자태에 어울리게 머리 또한 치렁치렁하게 늘어뜨리고 키도 훗칠하니 컸다. 그래서 바닷가에서 홀로 사는 홀아비나 과부들이 이들을 잡아다가 연못에 가두고 아내나 남편으로 삼기도 했다. <중략>

남쪽 바다에는 교인이라고 부르는 인어들이 살았는데 그들은 베짜기를 잘 하였다. 그들은 물속에서 베를 짜는데 잠시도 일손을 놓는 법이 없었다. 그들은 가끔 물에서 나와 인가에 머물면서 여러 날 동안 옷감을 팔기도 했는데 바다로 돌아갈 즈음이 되면 여관집 주인에게 이제 돌아갈 때가 된 것 같으니 접시를 하나 가져다 주시오. 라고 말한다. 이윽고 주인이 접시를 가져오면 인어는 눈물을 쥐여 짜며 억지로 울어댔는데, 이때 흘린 눈물이 진주가 되어 접시에 가득하게 쌓였다.⁵²⁾

위에 소개된 교인 인어의 경우 자신이 직접 짠 베를 팔아 생계를 유지하는 등 인간처럼 노동을 통해 생계를 유지하는 것처럼 표현되고 있다. 또한 교인 인어는 반인반수임에도 불구하고 인간과 함께 여관에 머물면서 자신이 짠 베를 판매하기도 한다. 그러나 신화의 이러한 이야기 전개는 인어가 과연 얼마나 오래전부터 인간과 교류한 존재인지에 대한 의문이 생긴다. 이에 본 연구는 인간과 인어의 우호적 관계를 맺는 위의 신화 내용을 다음과 같이 분석하고자 한다.

52) 정재서(2015), 앞의 책, pp. 403-405.

우선 반인반수 인어의 거주 지역은 섬과 같은 지역에 거주하는 것으로 파악된다. 즉 인어는 육지와 어느 정도 멀리 떨어진 곳에 있으며, 이러한 지리적 특성과 함께 이들은 비교적 오랫동안 인간과 상업적 교류가 진행된 사실을 알 수 있다. 그러나 주목할 사실은 이러한 상업적 과정을 통해 육지에 거주하는 사람들과 혼인 관계가 이루어진다는 사실이다. 신화 내용으로 미루어 볼 때 이러한 관계는 일반적 관례라기보다 은밀하고 개인적으로 이루어진 것으로 보인다. 왜냐하면 대부분의 인어 신화가 인간과 사랑을 이루지 못한 비극적 사랑이라는 사실로 미루어 볼 때 인어와의 성적 결합은 금기된 것으로 볼 수 있기 때문이다. 또한 인어가 육지로 올라온다는 신화적 설정은 섬 지역 사람들과 육지 사람들은 비교적 오랫동안 교류가 이루어져 오고 있다는 사실을 보여준다. 따라서 이러한 사실로 미루어 볼 때 인어 신화는 섬과 육지 사람들의 상업적 교류를 표현한 것으로 볼 수 있다.

하늘, 땅, 물에 거주하는 반인반수의 보편적 특성을 살펴본 결과 반인반수는 다음과 같은 신화적 특성을 띤 것으로 나타난다. 첫째, 인면조는 하늘에 거주하는 대표적인 반인반수로 알려져 있다. 특히 이들의 상징성은 기본적으로 ‘인간이 고된 현실에서 벗어나 자유롭게 하늘을 날고 싶은 소망’이 투영된 결과다. 새와 인간이 결합된 반인반수는 날개, 부리, 다리 등을 통해 형상화되고 있으며, 이들은 조류의 특성인 날개가 강조된 것으로 나타난다.

둘째, 땅에 거주하는 반인반수의 두드러진 신화적 특성은 이들을 대하는 태도가 민족에 따라 다른 인식이 기반한다는 사실이다. 염제와 미노타우로스 신화에 나타난 것처럼 염제는 농업과 의학 기술을 전수한 유익한 신으로 숭배되지만, 이에 반해 미노타우로스는 인간에게 해악을 미치는 존재로 묘사된다. 이러한 사실은 집단적 무의식에 의한 결과로서 민족에 따른 인식적 차이를 설명하는 것으로 파악된다. 따라서 위를 통해 살펴본 것처럼 신화적 상징성은 인류가 가진 보편적 감정에 기초한 상징성과 민족이나 집단적 관점에 의해 형성된 개별적 특성이 혼합된 결과에 의한 것으로 파악된다.

셋째, 물에 거주하는 반인반수의 대표적 사례는 인어이다. 신화에 나타난 인어의 신화적 상징성은 이들이 인간과 상업적 관계를 형성할 정도로 친근한 존재로 그려진다는 사실이다. 특히 이들은 인간과 성적 대상으로 설정되어 있으며, 이러한 신화는 대부분 비극적 결말로 끝나게 된다는 사실이다. 특히 인어가 거주하는 물에 대한 신화적 상징성은 바다와 육지라는 지리적 한계를 의미할 뿐 아니라, 물은 남녀간 사랑이 이루어지는 성적 공간, 또는 어머니의 자궁과 같은 공간적 의미로 해석되어 진다.

2절 『산해경』 속 반인반수

1 인면조 신화

인면조 신화는 새처럼 더 먼 곳으로 자유롭게 날아가고 싶은 인간 소망을 함축적으로 보여준다. 이러한 인간 소망은 인면조와 같은 신화적 소재를 사용함으로써 더욱 구체화 된다. 『산해경』에 의하면 새와 결합된 반인반수는 총 17종에 이른 것으로 파악된다. 이러한 인면조의 구체적 형태를 살펴보면 올빼미와 결합된 형태 3종, 솔개와 결합된 형태 2종, 교청새와 결합된 1종, 그리고 나머지 11종은 온전한 새의 모습이 아니라 부리나 날개 등 조류의 신체 일부가 단순히 결합된 형태이다.⁵³⁾ 다음은 새와 인간이 결합된 인면조의 개별 특성을 정리한 내용이다.

첫째, 인면조의 날개는 하늘을 날고 싶은 인간 욕망을 상징적으로 보여준다. 자연 속에 살아가는 인간은 새를 보며 하늘을 날고 싶은 강한 욕망을 갖게 된다. 그러나 인간은 육체적 한계로 인해 하늘을 날 수 없다는 것을 깨닫고 신화를 통해 새와 인간이 결합된 인면조를 상상한다. 특히 인면조의 날개는 맹금류의 날개로서 이를 통해 더 멀리 이동하고 싶은 공간적 이동 욕망을 반영한 것으로 볼 수 있다.

둘째, 새와 관련된 인면조 신화는 토tem 신앙으로서 인면조를 통해 집단적 숭배를 상징적으로 보여준다. 위에서 지적한 대로 반인반수에 사용되는 새는 대부분 맹금류를 대상으로 하고 있다. 또한 이러한 새는 집단적 숭배 신앙과도 관련된다. 특히 신화에 나타난 인면조 변화 과정은 ‘동물 → 반인반수 → 인간(신) 형상’으로 변화된다. 이러한 반인반수의 변화 과정은 학자에 따라 다음과 같이 두 가지로 설명된다. 하나는 반인반수의 이러한 변화는 단지 인간 한계를 극복하려는 신화적 상상

53) 김선자(2000), ‘중국 변형 신화 전설 연구’, 연세대학교대학원 박사학위논문.

의한 것으로 분석한다. 즉 이러한 주장은 반인반수는 인간 소망이 신화에 투영된 결과로써 반인반수는 인간과 신의 중간 형태를 가진 불완전한 존재라고 판단하는 관점이다. 이에 반해 다른 관점은 반인반수는 인간과 신의 중간 형태가 아니라 ‘신성을 가진 사람의 진정한 모습 닮기’와 관련된 것으로서 형태화(anthropomorphism) 과정으로 설명한다. 특히 이러한 반인반수 관점은 본 연구의 견해와 어느 정도 일치된다. 즉 조류와 인간이 결합된 인면조는 단지 인간과 동물이 결합된 불완전한 존재가 아니라 오히려 인면조는 인간과 신의 모습을 닮아 가고 있는 신화적 과정으로 파악된다. 따라서 새와 인간이 결합된 인면조는 인간을 중심으로 한 상상의 결과이며, 인간이나 신이 가진 신성한 모습을 추구하는 것으로 볼 수 있다. 또한 인면조가 지닌 강력한 힘이 인간에게 전이되기를 바라는 간절한 소망이다.⁵⁴⁾

셋째, 인면조 신화는 인간의 거주 지역을 확장하려는 의지를 상징적으로 보여준다. 고대 인간은 제한된 거주 지역을 벗어나고 싶은 소망은 민족적 차원에서 볼 때 자신의 영토를 넓히고자 하는 소망과도 일치된다. 즉 자신의 부족이 더 넓은 영토를 확장하고 싶은 소망은 인면조 신화를 통해 투영된 것으로 볼 수 있다. 이에 따라 인면조 신화는 고된 삶을 벗어나려는 개인적 욕망뿐만 아니라, 더 넓고 많은 영토를 지배하고 싶은 집단적 소망을 인면조를 통해 투영한 것으로 볼 수 있다.

넷째 인면조는 반인과 반수적 성격을 동시에 지닌 존재이다. 반인 성격은 인면조가 가진 신적 능력이나 탁월한 능력이다. 예컨대 이러한 능력은 날개와 다리 등을 통해 구체적으로 나타난다. 예컨대 인면조 신화에 의하면 강한 날개를 가진 반인반수일수록 이들의 능력 또한 강력한 힘과 능력을 가진 것으로 묘사된다. 이러한 특성은 위에서 살펴본 대로 신으로 대접받는 인면조와 인간에게 식용되는 인면조로 구분되어 나타난다. 그러나 이에 반해 인면조의 반수적 성격은 이들이 지닌 유한적 능력이나 결핍 요소다. 예컨대 인면조라 할지라도 이들은 인간이나 자신보다 더 큰 힘을 가진 반인반수의 먹잇감이 된다는 사실은 이들이 반수 성격을 지닌 것으로 볼 수 있다. 이러한 사실로 미루어 볼 때 인면조는 절대적 존재가 아니라 반인반수 성격을 동시에 지닌 존재로 파악된다.

54) 이상일(1999), 『변신이야기』, 밀알출판사, p. 150.

2 도깨비 신화

우리나라에 전승된 도깨비는 전국에 걸쳐 널리 퍼져 있다. 신화에 나타난 도깨비의 외모를 살펴보면 머리에 뿔이 나 있고 몸 전체는 인간과 유사한 형태를 가진 반인반수이다. 이러한 도깨비 신화는 주로 권선징악이라는 주제에 의해 전개된 것이며, 다른 나라에 비해 매우 해학적이라는 특성을 띠고 있다. 예컨대 <흑부리 영감>에 등장한 도깨비는 인간처럼 좋은 목청을 가진 사람을 부러워하기도 한 나머지 어리숙한 존재로 그려지기도 하지만, 다른 한편으로 인간에게 징벌을 내리는 등 신적 권위를 가진 존재로 표현되기도 한다. 이처럼 우리나라 도깨비는 인간과 대결하기, 인간의 소망을 이루어 주기 등 다양한 능력이 있기 때문에 도깨비는 신적 능력과 함께 유희적 성격을 지닌 존재로 분석하였다. 다음은 도깨비의 형상으로 묘사되는 『산해경』의 치우에 대한 기록이다.

치우(蚩尤)는 구려족(九黎族)의 우두머리로 지금의 중국 산둥성 일대에 거주하는 민족으로 알려져 있다. 그의 형제 81명은 머리는 동(銅), 얼굴은 쇠로 된 무서운 형상을 하고 있었으며 모두 싸움에 능한 자들이었다. 치우의 형상은 여덟 개의 팔다리와 귀밑 털은 칼날 같고 머리에는 뿔이 돋아나 있다. <중략> 염제의 자리를 빼앗은 황제와 일으킨 전쟁이 바로 탁록 전쟁이다. 전쟁 초기 치우는 짙은 안개를 일으켜 황제 군대를 혼란에 빠뜨려 승기를 잡는 듯 했지만, 결국 황제가 발명한 지남(指南)거로 인해 전쟁에 패배한다. 결국 이로 인해 치우의 형제들이 모두 죽게 되고, 이후 포로로 잡힌 치우는 형틀에 묶여 처형된다.⁵⁵⁾

55) 정재서(2015), 앞의 책, pp. 217-225.

위의 내용은 탁록 대전에서 황제와 맞서 싸운 치우의 이야기를 소개한 내용이다. 그러나 특이한 사실은 치우의 모습이 우리가 익히 알고 있는 도깨비 형상을 닮았다는 것이다. 도깨비에 대한 기록은 『산해경』을 비롯하여 『포박자』 『회남자』 그리고 우리나라 『석보상절』 『삼국유사』 『금오신화』 『조선왕조실록』 등을 통해 비교적 많은 자료가 존재한다. 그러나 도깨비 신화는 한·중·일에 걸쳐 공통적으로 전승된 이야기임에도 불구하고 민족에 따라 서로 다른 관점에서 해석된다. 이러한 사실은 도깨비에 대한 민족적 차별성을 보여준 것으로서 도깨비의 기원인 괴(怪)의 변천과도 관련된 것으로 볼 수 있다. 도깨비의 변천을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 도깨비의 최초 기원은 풍운우뢰(風雲雨雷)와 같은 자연 현상을 일으키는 존재를 의미한다. 풍백, 운사, 우사 등과 같은 대상은 단순히 자연 현상을 의미하는 것이 아니라 도깨비의 최초 기원인 자연 현상과 관련된 도깨비이다. 예컨대 『산해경』 탁록 대전 부분을 살펴보면 ‘안개를 일으켜 황제 군대를 혼란에 빠지게 한다.’는 내용이 등장한다. 이때 안개를 일으키는 주체가 바로 구름 도깨비이다. 구름 도깨비 탁록 대전에서 안개를 일으키는(雲)의 활약을 그린 것이다. 이러한 관점에서 볼 때 치우는 풍백, 운사, 우사 도깨비들을 자기 수하로 거느리는 우두머리로 볼 수 있다. 둘째, 도깨비의 형태는 도철 형태로 변화된다. 이때 도철은 용(龍)의 한 종류로서 ‘용의 아들’로 묘사된다. 예컨대 우리나라 귀면와에 새겨진 용(龍) 문양은 도깨비 형상 즉 도철 문양을 형상화한 것으로 볼 수 있다. 또한 우리나라 수막새에 그려진 용 문양 역시 도철 형상으로서 이는 도깨비를 묘사한 것이다. 특히 도철로 묘사된 도깨비는 인간과 국가를 보호하는 벽사 기능을 수행하고 있으며, 이러한 특성으로 인해 도깨비는 신적 존재로 추앙받는다.⁵⁶⁾ 셋째, 『산해경』에 나타난 ‘이매망량’은 우리에게 익히 알려진 도깨비와 매우 유사하다. 이매망량은 치우의 81명의 형제를 지칭하는 것으로 볼 수 있다. 이들은 외형적으로 쇠로 된 이마, 머리에 단단한 뿔이 돋아나 있으며 모두 싸움에 능한 자이다. 이러한 사실로 볼 때, 이들의 외모가 도깨비와 닮았다는 사실은 분명하다. 다음은 이매망량에 대한 기록이다.

56) 이택후(1992) 권덕주(역), 『중국 미학사』, 대한교과서 출판사, pp. 364-365.

이매망량이란 흔히 산속에 있는 요괴(妖怪)인 이매와 물속의 사는 요괴를 지칭하는 망량이 합해진 말이다. 또한 이매망량에서 이(魑)는 오래된 물건의 정(精) 또는 산신(山神)을 의미한다. 다른 한편으로 이(魑)는 용이 되지 못한 이무기를 이르는 말로 사용되기도 한다. 매(魅)는 사람 얼굴에 짐승을 뽐을 하고 있는 모형을 말한다. 매(魅)는 사람을 호리는 재주 즉 이매망량이 매력, 매료, 매혹적 존재라는 사실을 의미한다. 망량이란 산천과 목석에 사는 정령으로서 어린아이 같은 모습이며, 얼굴은 적흑색을 띠고 있다⁵⁷⁾.

위에 나타난 것처럼 이매망량은 산속의 요괴와 물속 요괴 모두를 합해 부르는 말로 사용된다. 이들은 인간에게 있어 매우 매력적 존재로 보이는 특성이 있다. 특히 이러한 도깨비의 매력은 사람을 호리는 재주이다. 또한 도깨비의 매력은 강인한 힘을 가졌음에도 불구하고 이러한 힘을 인간에게 함부로 사용하지 않는 것이며, 다른 하나는 선과 악을 구별할 줄 아는 지혜로부터 생겨난 것이다. 따라서 도깨비는 위에서 살펴본 대로 괴(怪)가 변화된 세 가지 형태이다. 즉 이러한 변화는 자연 현상을 일으키는 도깨비로의 변화이며, 다음으로 도철(용) 형상을 한 도깨비로의 변화이다. 그리고 마지막 변화는 이매망량과 같은 형태로 변화된 것이다. 따라서 치우는 자연 현상을 일으키는 도깨비와 이매망량 도깨비의 우두머리로 볼 수 있다.

다음은 치우의 저항적 모습에 나타난 신화 원형을 분석한 내용이다. 일반적으로 영웅 신화에 나타난 영웅이란 현실적 욕구를 직접 실현하거나, 불만족한 현실을 개선하려는 의지를 가진 인물을 말한다. 또한 사전적 의미에서 볼 때 영웅 신화란 ‘영웅의 출생, 성장, 활약 및 고난을 이겨내는 과정을 주요 내용으로 한 신화’로서 이들은 평범한 삶을 거부하고 현실적 능력을 뛰어넘는 강인한 의지를 가진 인물이다. 그러나 신화학자 라글란(L. Raglan)은 영웅 신화란 단지 일반 사람들이 실제 이야기에 등장한 인물을 영웅이라고 믿는 순간 신화 가치를 지닌다고 주장한다.⁵⁸⁾ 이러한 주장은 영웅 신화가 처음부터 존재한 것이 아니라 후세에 이르러 집단 구성원

57) 박희준(2002), ‘치우와 도깨비’, 『문화와 나 (겨울호)』, 삼성문화 재단 출판사.

58) 로버트 시걸(2017), 이용주 역, 『신화란 무엇인가』, 아카넷 출판사, p. 150.

의 현실적 필요에 따라 창조된 것이라 할 수 있다. 따라서 영웅 신화는 이를 공유하는 구성원들이 시대적 요구에 따라 생성되거나 소멸할 수 있다는 사실을 보여준다. 따라서 이러한 사실은 치우가 영웅적 행위에도 불구하고 비극적 영웅으로 전락하는 결정적 근거가 무엇인지 보여준다.

캠벨(J. Campbell)은 영웅 신화란 과거 역사적으로 존재한 사회적 제약과 금기에 맞서 싸운 대표적 경우이며, 이러한 행위의 결과로 보편타당하고 정상적인 형태로 환원시키는 남자나 여자의 이야기라고 정의한다.⁵⁹⁾ 즉 정상적 형태의 환원이란 과거 불합리한 관습이나 제도 등을 개선하기 위한 노력을 의미한다. 따라서 이러한 관점에서 볼 때 치우는 황제와 탁록 대전을 벌이는 등 전쟁 영웅임에 틀림 없다. 그러나 탁록 대전의 승자인 황제 관점에서 보면 치우는 영웅이 아니라 오히려 전쟁에 패배한 패자에 불과할지 모른다. 특히 이러한 승자 중심의 관점은 『사기』를 출발점으로 하여 치우에 대한 평가절하가 일어난다. 『사기』에 의하면 도개비의 왕으로 불린 치우는 단지 반란자에 불과하며, 치우는 소수 민족의 영웅일 뿐 중국 전체의 영웅은 아니라는 관점에 의해 서술된다. 특히 이러한 관점은 한나라 이후 전승된 불교 사상에도 그대로 반영되어 있다. 즉 불교 사상에 의하면 치우의 모습은 사천왕에게 짓밟히는 비참한 도개비로 격하되어 나타난다(이임정, 2006).

첫째, 치우는 일반적 영웅 신화와 달리 비극적 최후를 맞는 결말로 이루어진다. 일반적으로 영웅 신화는 구전과 문헌에 의해 전승된다.⁶⁰⁾ 그러나 주 나라에 이르러 본격적으로 구전으로 떠도는 이야기를 문헌으로 정착시키는 작업에 착수한다.⁶¹⁾ 당시 주 나라는 영웅 신화 등을 문헌으로 채록한 이유는 계급 사회의 정착, 부권제의 성립 등과 같은 사회 변혁에 따른 혼란을 미연에 방지하기 위한 목적에서 대대적으로 채록이 시작된다. 그러나 이 과정에서 오랫동안 구전된 모든 영웅 신화가 문헌으로 정착된 것은 아니다. 특히 문헌으로 정착된 영웅 신화는 사회적 필요에 의한 것으로서, 주류적 성격을 지닌 신화만이 채록의 대상이 된다. 그러나 이 과정

59) 로버트 시걸(2017), 앞의 책, p. 176.

60) 조동일(1997), '고전소설에 나타난 영웅인물의 유형과 형상화 연구', 충남대학교 대학원 박사학위논문

61) 홍윤희(2005), '중국 근대 신화담론 형성 연구', 연세대학교 대학원 박사학위논문.

에서 치우 신화는 결국 소수 민족을 대표하는 신화로 인정됨에 따라 철저히 왜곡된다. 특히 치우 신화의 모습이 도깨비와 닮았기 때문에 중국의 모든 도깨비 신화는 신적 권위가 박탈되어 결국 잡신으로 취급받게 된다.⁶²⁾

둘째, 치우 신화는 일반적 신화구조를 따르지 않는다.⁶³⁾ 일반적으로 중국의 영웅 신화는 일대기적 구성에 의해 전개된다. 일대기적 구성이란 영웅의 신비한 탄생, 유년 시절의 고난, 구원자의 등장과 양육, 영웅적 행위와 사회 복귀 그리고 영웅적 행위의 인정이라는 스토리 전개 방식이다. 이러한 신화구조는 캠벨이 제시한 영웅의 출발, 입문, 귀환이라는 구조와도 거의 일치된다.⁶⁴⁾ 그러나 치우 신화는 영웅의 출생과 사회 귀환이라는 신화적 구조가 의도적으로 생략되어 있다. 이러한 결과 치우 신화는 원 집단으로의 귀환이 이루어지지 못한다. 이는 영웅 신화 구조라는 관점에서 볼 때, 치우의 모든 영웅적 행위가 축소 또는 왜곡되어 있으며, 원집단의 귀환이 생략됨으로써 치우는 결국 비극적 영웅에 머물게 된다.



[그림 5] 치우 그림



[그림 6] 치우의 조각상

62) 조동일(2013), 『동아시아 구비 서사시의 양상과 변천』, 문학과 지성 출판사, pp. 105-157.

63) 정재서(2015)는 전쟁의 신으로 묘사된 치우의 모습이 각종 무기를 들고 있는 무서운 모습으로 묘사되어 있지만, 이는 승자인 황제에 의해 왜곡된 그림이라고 주장함.

64) Joseph Campbell(1996), 이윤기 역, 『세계의 영웅 신화』, 대원사, pp. 85-123.

예컨대 ‘아기 장수 신화’의 경우에도 이러한 신화구조는 그대로 적용되고 있다. 아기 장수는 태어나면서부터 일반 사람들과 다른 뛰어난 자질과 영웅적 면모를 갖추고 있는 것은 분명하다. 그러나 아기 장수는 끝내 자신이 성장한 원집단으로 귀환하지 못한 채 비극적 죽음을 맞게 된다. 이처럼 원 집단으로 귀환이 축소 또는 생략된 형태의 비극적 영웅 신화는 결국 소수 민족에게 인정받는 영웅이기 때문에 이를 폄훼하려는 의도로 볼 수 있다.⁶⁵⁾ 이러한 관점에서 볼 때 치우 신화는 철저하게 다수 민족의 횡포에 의한 왜곡된 신화로 볼 수 있다.

65) 정재철(2016), ‘아기장수 신화의 기호학적 해석’, 『인문사회 21』 vol 7(3), pp. 461-463.

2 인어 신화

물에 거주하는 반인반수 사례는 인어이다. 신화에 의하면 초기 인어는 남성 인어(Merman)와 여성 인어(Mermaid, Minne)로 구분된다. 『산해경』 신화에 의하면 남성 인어는 매우 추한 모습으로 표현된다. 또한 『산해경』 도첩에 나타난 남성 인어는 머리카락이나 수염이 듬성듬성 나 있어 매우 생소한 모습을 하고 있다. 그러나 현대에 이르러 인어 캐릭터는 남성 인어는 거의 찾기 보기 힘든 반면 아름다운 여성성이 강조된 여성 인어는 캐릭터로 널리 활용되고 있다. 다음은 신화에 나타난 인어의 특성을 살펴본 내용이다.

첫째, 『산해경』에 나타난 인어는 인간과 완벽하게 소통할 정도로 인간 언어를 사용한다. 신화에 나타난 인어의 모습을 살펴보면 인간과 상업적으로 교류하고, 심지어 여관에 머물 정도로 언어 구사가 능숙한 것으로 보인다. 그러나 특이한 사실은 인어가 자신의 의견을 얼마나 언어적으로 표현하는지에 대한 구체적 자료는 존재하지 않는다. 그러나 인어는 다른 반인반수에 비해 월등한 언어적 능력을 보인다는 사실은 틀림없다. 또한 이러한 인간 언어의 능숙한 사용으로 인해 인어는 사람들로부터 더욱 친근한 반인반수로 인정된다.

둘째, 인어는 반인반수임에도 불구하고 인간에게 성적 대상으로 인식된다. 인어가 인간에게 있어 교접 대상이라는 사실은 『산해경』 표현 중 반인반수 인어를 잡아다 자신의 연못에 키우면서, 남편이나 아내로 삼았다는 신화 내용으로 미루어 짐작할 수 있다. 그러나 이러한 표현은 앞에서 살펴본 대로 섬사람들과 육지 사람들의 상업적 활동이 이루어지는 동안 자연스럽게 혼인 관계가 성립하였다는 사실에 기초한 것으로서 이물교혼이라 할 수 있다. 또한 인어와 인간의 이러한 관계 형성은 정상적이고 우호적 관계에 의해 이루어진 것이 아니라, 육지 사람들에 의해 일방적으로 이루어졌다는 사실을 짐작할 수 있다.

셋째, 인어가 방값을 대신 한 것으로 알려진 진주의 상징성이다. 추측해 보건대 육지와 섬사람들의 무역이 이루어졌다면 섬 지역 특산물은 무엇일까 하는 의문을 갖게 된다. 이에 대한 답은 바로 진주이다. 돌이켜 생각해 보면 육지 사람들은 섬 지역에서 생산된 진주를 당시 최고의 교역 품목으로 인정했다는 사실을 알 수 있다. 따라서 진주는 무역품의 하나라는 사실과 함께, 진주는 인어의 눈물과도 밀접한 연관을 맺는 것으로 볼 수 있다.

넷째, 반인반수 인어는 반수 성격과 반인 성격을 동시에 지닌 존재이다. 신화에 의하면 인어는 물이나 육지를 자유롭게 왕래하는 것으로 표현된다. 또한 안데르센 동화 <인어 공주>의 경우처럼 물에 빠진 인간을 구해주는 등물 속에서 자유롭게 움직일 수 있다. 따라서 물고기와 같이 물에서 자유롭게 이동할 수 있는 능력은 반인 특성을 띠고 있다. 그러나 이에 반해 인어는 자신의 모든 사랑을 인간에게 바쳤음에도 불구하고 결국 인간으로부터 버림받는 가련한 여인의 모습으로 표현된다. 이러한 사실은 인어의 결핍 요인으로서 반수 특성을 보여준다.

IV 장 반인반수 캐릭터

일반적으로 신화는 특정 사건(plot), 그리고 사건의 인과성을 제공할 수 있는 시·공간적 배경(ground), 주체적으로 사건을 이끌어 가는 인물(Character)을 통해 스토리가 전개된다. 이에 따라 인물, 사건, 배경은 소설을 이끌어 가는 필수 요소인 것처럼 신화에서도 이러한 요소들은 중요한 역할을 하고 있다. 특히 캐릭터는 스토리를 이끌어 가는 주체이며, 사건이 전개되는 주인공으로서 이를 통해 주제 형성 및 분위기를 형성하는 중요한 요소로 작용한다. 그러나 소설의 경우 일반적으로 인간이 중심이 되어 사건을 이끌어 가지만 반인반수 신화는 인간이 아닌 반인반수에 의해 사건이 전개되는 특성이 있다.

소설에서 인물은(캐릭터) 분명한 목적에 의해 창조된 것이다. 예컨대 ‘효녀 심청’의 경우 심청이라는 캐릭터는 ‘효’를 직접 실천하는 인물이다. 그러나 효라는 주제를 좀 더 명확히 전달하기 위해서는 심청이라는 캐릭터 외에도 심청과 관련된 수많은 캐릭터가 필요하다. 이러한 사실로 미루어 볼 때, 캐릭터는 창작자 의도와 목적에 따라 다양한 형태로 창조될 수 있으며, 창의적 캐릭터일수록 명확한 주제를 전달할 수 있다는 사실을 보여준다. 이러한 관점에서 볼 때 반인반수 캐릭터는 이들의 두 가지 특성을 보여주기 위한 목적으로 창조된 것으로 파악된다. 하나는 반인반수 캐릭터를 통해 신적 능력과 같은 반인 특성을 보여주는 것이며, 다른 하나는 인간의 유한적 한계와 같은 반수 특성을 보여주는 것이다. 본 연구는 반인반수 캐릭터 활용을 제안하기에 앞서 우선 기존 사례를 통해 반인반수가 어떻게 활용되고 있는지 살펴보고자 하였다. 특히 이러한 목적은 새로운 캐릭터 활용을 제안하기 위한 것으로서, 기존 캐릭터 특성을 분석하는 것이 새로운 캐릭터를 창조하는데 효과적인 방법으로 판단했기 때문이다. 캐릭터 사례 분석은 거주 지역에 따른 분류로서 다음과 같이 진행된다.

반인반수 캐릭터의 외적 이미지는 인간과 동물이 결합 된 형태로 규정되며, 이를 중심으로 캐릭터의 시각적 효과를 중심으로 분석하였다. 그리고 이와 함께 캐릭터의 내적 특성 즉 반인과 반수 특성이 무엇인지 분석하고 이를 캐릭터에 활용하고자 하였다.

다음은 반인반수 캐릭터 활용 제안에 관한 내용이다. 반인반수 캐릭터의 활용 범위는 외적 이미지 활용과 내적 특성을 고려한 활용을 제안한다. 특히 외적 이미지 활용은 신화에 나타난 신화적 보편성에 초점을 맞추고 있으며, 하늘(인면조), 땅(도깨비), 물(인어)를 대상으로 하여 캐릭터 활용을 제안한다. 이에 반해 반인반수 캐릭터의 내적 특성 활용은 신화 원형에 나타난 반인과 반수 성격을 표현할 수 있는 캐릭터를 제안하고자 한다. 특히 본 연구의 캐릭터 제안은 영상 콘텐츠, 애니메이션, 게임 콘텐츠를 중심으로 제안된 것임을 밝힌다.

1절 장르별 캐릭터

『산해경』은 상상의 보고로서 과거부터 현재에 이르기까지 다양한 상상적 소재로 활용되고 있다. 특히 『산해경』의 반인반수 캐릭터는 현대에 이르러 문학, 연극, 영화, 공연, 미술 등 다양한 장르를 통해 판타지 소재로 사용되고 있다. 이에 따라 본 연구는 문학 콘텐츠, 게임 콘텐츠, 영상 콘텐츠를 중심으로 반인반수 캐릭터가 어떻게 활용되고 있는지 살펴보고자 한다. 다음은 위의 장르를 중심으로 반인반수 캐릭터의 활용 사례를 분석한 내용이다.

우선 문학 콘텐츠의 경우 반인반수 캐릭터는 가장 먼저 그리고 가장 오랫동안 활용된 장르다. 이로 인해 문학 텍스트에 나타난 반인반수는 많은 문학가는 물론 사상가들을 매료시켰으며, 이들에게 깊은 예술적 영감을 주고 있다. 예컨대 중국의 시인 도연명은 『산해경』을 읽은 후 예술적 감동을 <讀山海經>라는 시로 화답할 만큼 『산해경』에 깊은 감명을 받은 것으로 알려져 있다. 다음은 도연명의 시의 일부를 소개한 내용이다.

초여름 초목은 짙고 집 근처 나무들은 무성하네
 새들은 머물 곳 있어 즐겁고 나 역시 오두막을 사랑하네
 밭 갈고 파종을 마치니 책 읽기 좋은 시절이네
 외진 거리 수레 자국 떨어져 있어도 먼 곳에서 친구가 찾아오네
 즐거이 봄에 담근 술을 따르고 안주 삼아 밭에 채소를 따네.
 가랑비 동쪽에서 불어오고 시원한 바람이 불어오네.
 주목왕 전기를 두루 살펴보고 산해경 그림을 살펴보니
 즐겁지 아니한가. 66)

66) 도연명은 <讀山海經>를 통해 13수의 한시(漢詩)를 창작하였다. 위에 소개된 내용은 산해경을 읽은 후 감회를 서술한 첫 번째 시이다.

위의 한시는 도연명이 『산해경』을 읽은 후 감동을 직접 표현한 작품으로 알려져 있다. 그는 총 13편의 한시를 통해 『산해경』의 수많은 반인반수 캐릭터들이 자신에게 특별한 영감을 준 것으로 회상하고 있다. 또한 중국의 문학가 '노신'은 어린 시절 즐겨 읽었던 『산해경』은 자신의 문학 세계에 뿌리 깊이 자리 잡고 있으며, 지금도 여전히 자신에게 영감을 주고 있다고 스스로 고백한 바 있다. 이처럼 『산해경』 캐릭터는 시대와 장소를 막론하고 모든 사람에게 상상력을 제공하는 마중물이 되고 있다. 또한 현대에 이르러 『산해경』 연구 학자들은 서로 다른 견해를 제시할 만큼 풍부한 상상력을 지니고 있다. 이에 대해 『산해경』 최초 주석가로 알려진 광박은 '나는 아직도 『산해경』에 대해 많은 부분을 이해하지 못한다. 이에 따라 내가 알지 못한 부분은 '미상'으로 남겨 놓는다'고 말할 만큼 『산해경』의 상상적 깊이는 넓고 무한한 것이다. 그렇다면 이러한 『산해경』은 어떻게 전승된 것인지 역사적 과정을 살펴보기로 하자.

『산해경』은 <형성기 - 전승기 - 변영기 - 대중화>라는 네 시기로 구분된다.⁶⁷⁾ 우선 『산해경』 형성기는 고본이 완성된 시기부터 유희에 이르는 시기다. 이 시기 동안 특별한 사실은 『산해경』 원본으로 알려진 32권의 저서가 온전한 모습으로 보존되었다는 것이다. 그리고 반인반수 그림이 도집(圖集)과 함께 그려진 것으로 알려져 있지만 이에 대한 원본 확인은 불가능한 상태이다. 『산해경』 전승기는 남북조 시대부터 원나라에 이르는 시기이다. 이 시기에는 그동안 잠깐 사라졌던 <山海經圖>를 다시 복원하는 풍습이 있었으며, 주석이 첨가된 형태의 판본이 유행한 시기이다. 이후 명, 청 시대에 이르러 『산해경』 변영기에 접어든다. 이 시기에는 특별히 황실의 적극적 지원을 받은 것으로 알려져 있다. 특히 이러한 지원으로 인해 『산해경』에 대한 판본정리 및 교정 활동이 활발히 이루어진 시기이다. 이 무렵 학자들은 『산해경』을 대상으로 관심 있게 연구하였으며, 이러한 노력으로 인해 일반인에게도 『산해경』이 널리 보급되는 계기가 마련된다. 또한 민간에 보급되기 시작한 『산해경』은 일반인들에 의해 추가적 기술이 삽입되었기 때문에 많은 판본들이 나타난다.

67) 시이(2016), '산해경 콘텐츠의 OSMU 활용 방안 연구', 건국대학교 대학원 석사학위논문.

마지막으로 대중화 시기는 중화인민 공화국의 성립부터 현재에 이르는 시기이다. 최근에 이르러 『산해경』은 지리적 관점과 문화적 관점에 의한 중화론적 시각에서 벗어나 천문, 지리, 동식물, 광물, 문화 등 다양한 관점에 의해 학문적 연구가 진행되고 있다.

손서평(2016)은 『산해경』은 이미 오래전부터 판타지 문학으로서 자리 잡고 있으며 반인반수 캐릭터는 문학 텍스트를 통해 판타지 소재로 활용된 것으로 연구하였다. 특히 텍스트로 표현된 반인반수는 이를 접하는 사람들에게 지적, 정서적 감동을 선사하고, 현대에 이르러 다른 장르와의 결합을 통해 원천소스로 활용된 사실을 강조하고 있다. 예컨대 <반지의 제왕>은 북유럽 신화를 원천소스로 한 것이며, J.R.R 톨킨의 ‘반지의 제왕’은 소설 『호빗의 모험』을 원천소스로 활용하고 있다는 것이다. 이처럼 단순한 상상력에 의해 출발된 반인반수는 활자화 된 인쇄 매체를 통해 더욱 정교한 이미지로 전달되고 있다.

이후 반인반수 캐릭터는 판타지 문학의 대대적 성공에 힘입어 영상 콘텐츠로 제작된 경우이다. 예컨대 『호빗의 모험』을 영화로 각색한 ‘반지 원정대(2001)’, ‘두 개의 탑(2002)’, ‘왕의 귀환(2003)’ 등 영화 시리즈가 그것이다. 또한 우리나라의 경우 <신과 함께>는 지하 세계 신화를 모티브로 하여 사후 심판이 이루지는 사후 세계 정면을 생생하게 보여준다. 이처럼 영상 콘텐츠를 통해 소개된 반인반수 캐릭터는 신화적 기록을 바탕으로 시각적으로 재현한 것으로 볼 수 있다. 그러나 영상 콘텐츠에 나타난 신화적 캐릭터들은 신화를 모티브로 하고 있을 뿐 텍스트의 신화 스토리를 그대로 따르지 않는다. 영화 <창궐>에 나타난 ‘야귀(夜鬼)’ 캐릭터는 밤이라는 특정 시간, 그리고 소리에 민감하다는 또 다른 영상적 특성을 지닌 새로운 캐릭터로 볼 수 있다. 이처럼 문학 콘텐츠는 인간의 상상에 기반한 캐릭터가 주를 이루고 있는 것에 반해 영상 콘텐츠에 나타난 반인반수 캐릭터는 즉각적이고 시각적 효과를 중시하는 캐릭터로 활용되고 있다.

다음은 게임 콘텐츠의 반인반수 캐릭터를 분석한 내용이다. 게임 콘텐츠를 통해 반인반수 캐릭터가 가장 효과적으로 활용한 사례는 <포켓몬스터> 게임이다. <포켓몬스터> 게임은 『산해경』에 소개된 총 150 여종의 캐릭터를 현대적으로 재해석한

것이며, 이는 신화 캐릭터 활용의 새로운 가능성을 보여준 사례로 손꼽히고 있다. <포켓몬스터>에 활용된 반인반수 캐릭터의 특징을 살펴보면 다음과 같다.




첫째, <포켓몬스터> 게임은 군(群) 캐릭터로 형성되어 있어 반인반수의 체계적 분류가 가능하다. 익히 알려진 대로 『산해경』은 150여 종의 환상 동물이 소개되어 있다. 그러나 이러한 수많은 캐릭터는 어떤 기준에 의해 어떻게 분류할 것인지에 대한 문제는 신화학자들의 가장 큰 고민 중 하나다. 그러나 <포켓몬스터> 게임은 이러한 문제를 군 캐릭터라는 아주 단순한 방법으로 해결하고 있다. 즉 포켓몬 게임에서는 다양한 캐릭터들을 개별적 존재로 인식하지 않고, 단순 규칙에 따라 집단적 단위로 이해하는 방식이다. 이러한 분류 방식은 반인반수를 하나의 그룹으로 인식하기 때문에 매우 효과적 방식으로 활용된다. 예컨대 게임에 적용된 군 캐릭터는 일정 법칙에 따라 진화와 변형이 반복하기 때문에 게임 사용자들은 자신의 캐릭터가 앞으로 어떻게 진화할 것인지 예측할 수 있다. 특히 이러한 캐릭터 진화 방식은 게임 사용자를 좀 더 적극적 유저(user)를 끌어들이는 데 일조(一助)한다.

둘째, <포켓몬스터> 캐릭터는 가상의 공동체를 형성할 수 있도록 도와준다. 가상의 공동체란 인터넷을 매개로 한 온라인 공동체를 이르는 말이다. 특히 현대 게임들을 개인적으로 즐기는 개별적 차원에서 벗어나 집단적 형태로 게임이 진행되는 경우가 많다. 이러한 게임 특성은 공통의 취미, 가치관을 공유한 개인들을 연결하는 강력한 동기가 되고 있으며, 이를 통해 형성된 가상 집단은 강한 결속력을 보여준다. 특히 <포켓몬스터> 게임은 반인반수 캐릭터를 매개로 한 가상 집단으로서 자신과 비슷한 캐릭터를 가진 사람들과 공동체를 형성할 수 있다. 특히 캐릭터를 중심으로 결합된 가상 공동체는 인터넷을 매개로 자유로운 의사소통, 평등한 교류를 진행하는 장점을 지닌다.

셋째, <포켓몬스터> 캐릭터는 은유적으로 민족 정체성을 보여준다. <포켓몬스터> 게임에 사용된 캐릭터는 외모적으로 볼 때 민족적 정체성과 거리가 먼 것으로 보이는 것이 사실이다. 그러나 게임 캐릭터들을 자세히 살펴보면 캐릭터가 활동하는 배경, 캐릭터에 부착된 소품, 게임의 배경, 음악 등은 모두 특정 민족의 문화를 은유적으로 보여준 것이라 할 수 있다.




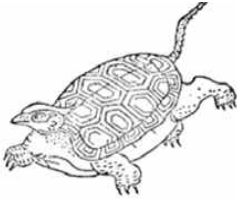







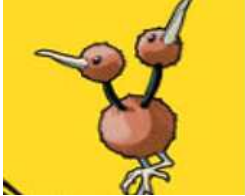
흔히 <포켓몬스터> 게임은 아동을 대상으로 한 게임처럼 보이지만 이는 독점적 인기를 얻기 위한 전략에 불과한 것으로 볼 수 있다. 즉 초기 일본의 게임들은 직접적으로 자신의 문화적 코드를 내세워 마케팅 전략을 펼쳤지만, <포켓몬스터> 게임은 이와 달리 은유적 방식으로 마케팅 전략이 이루어졌다는 사실을 보여준다(주수정, 2019).⁶⁸⁾ 특히 이러한 은유적 기법은 예컨대 의상, 장식품, 이들이 지닌 소품 등을 활용하는 방식이며, 이는 성인보다 어린이들을 대상으로 한 캐릭터 전략이라는 사실을 알 수 있다.





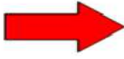

넷째, <포켓몬스터> 캐릭터는 중성적 이미지로 표현되어 있다.⁶⁹⁾ 중성적 이미지의 캐릭터는 과거와 현재의 병치, 그리고 남성과 여성성에 대한 평등적 이미지를 실현한 결과이다. 특히 반인반수 캐릭터가 자연과 인간의 결합, 그리고 상상과 현실의 조화를 보여주는 것이다. 특히 중성적 캐릭터는 차별과 불평등으로 가득 한 현실 세계를 비판하고 새로운 세계를 지향한다는 점에서 의의가 크다. 다음은 『산해경』에 등장하는 반인반수 캐릭터가 포켓몬스터 게임을 통해 어떻게 변형되고 있는지 알아보기 위해 각각의 캐릭터를 비교한 그림이다.

| <산해경> 캐릭터 | | <포켓몬스터> 캐릭터 |
|---|---|--|
|  |  |  |
| 제 강 | | 해피너스 |

68) 주수정, 조규현(2019), '포켓몬스터 게임 콘텐츠 속 폭력적, 선정적 요소에 관한 소고', 「글로벌 문화콘텐츠학회」 vol 19(1), pp 231-232.

69) 강환엽(2001), 앞의 논문.

| | | |
|---|---|--|
|  |  |  |
| <p>인면효</p> | | <p>윈디</p> |
|  |  |  |
| <p>선구</p> | | <p>라푸</p> |
|  |  |  |
| <p>구미호</p> | | <p>나인테일</p> |
|  |  |  |
| <p>유</p> | | <p>두두</p> |

| | | |
|---|---|--|
|  |  |  |
| <p>삼신국</p> | | <p>괴력몬</p> |
|  |  |  |
| <p>형 천</p> | | <p>시라소몬</p> |

(그림 7) 『산해경』 과 <포켓몬스터> 캐릭터 비교⁷⁰⁾

위의 그림은 『산해경』 신화의 캐릭터들이 <포켓몬스터> 게임을 통해 어떻게 변형되었는지를 잘 보여주는 자료이다. 본 연구자는 위의 그림을 통해 <포켓몬스터> 캐릭터는 다음과 같은 특성을 가진 것으로 분석하였다.

첫째, <포켓몬스터> 캐릭터는 간결하고 매력적 요소로 표현된다. 장은진(2020)은 매력적 캐릭터란 기존 인물의 평이함을 뛰어넘는 신선함, 그리고 인간 보편성에 기초한 신화적 원형을 가진 캐릭터라고 정의하였다. 이러한 관점에 볼 때 <포켓몬스터> 캐릭터의 가장 큰 매력은 간명함이다. 위의 그림에 나타난 것처럼 <포켓몬스터> 캐릭터는 매우 간결한 이미지로서 캐릭터의 특징 부분만을 강조하고 있다. 또한 불필요한 부분의 묘사는 최대한 생략되기 때문에 매우 단순한 캐릭터로 보인다. 이는 캐릭터를 세밀하고 완벽하게 묘사하는 데 집착하는 것이 아니라 핵심 요소를

70) 강환엽(2001) 논문을 참고하여 캐릭터 이미지를 재구성 한 것임.

강조하는 캐릭터 특성이다. 예컨대 형천 캐릭터를 변형한 시라소문은 머리가 잘린 형천의 모습을 간결하면서도 강한 이미지로 표현하고 있다. 특히 이러한 캐릭터 전략은 ‘진리는 간단하다.’는 말처럼 캐릭터의 간결성을 통해 강한 메시지를 전달하는 효과적 수단으로 사용되고 있다.

둘째, 〈포켓몬스터〉 캐릭터는 마치 살아있는 듯한 생동감 있는 표현을 강조한다. 위에서 지적한 대로 캐릭터의 간결함은 인면효, 선구, 구미호, 유의 경우에서도 분명하게 나타난다. 〈포켓몬스터〉 캐릭터와 『산해경』 캐릭터를 비교하면 가장 눈에 띄는 것은 캐릭터의 표정이다. 즉, 『산해경』 캐릭터는 반인반수를 단순히 묘사하는 수준에 그치고 있는 반면, 〈포켓몬스터〉 캐릭터는 이들의 발랄한 표정이 느껴진다. 예컨대 윈디는 호랑이의 신체적 특성이 분명히 나타나 있고, 표정 역시 늙름하고 호기로운 기상이 느껴진다. 또한 구미호를 변형한 나인 테일 역시 아홉 개의 꼬리가 심플하게 표현되어 있으며 간교한 여우의 표정이 생생하게 드러난다.

셋째, 〈포켓몬스터〉는 입체적으로 구성된 창조적 캐릭터다. 이때 입체적 캐릭터란 무(無)의 상태에서 유(有)를 창조하는 것을 의미하는 것은 아니다. 창조적이고 입체적 캐릭터란 익숙한 것과 익숙한 것의 조합을 통해 이전에 없던 전혀 새로운 형태의 캐릭터를 재창조하는 것을 뜻한다. 그러나 입체적이고 창조적 캐릭터를 만드는 일은 그리 쉬운 일은 아니다. 예컨대 우리나라에서 만들어진 수많은 드라마의 캐릭터들이 지속적으로 반복된다는 사실을 보더라도 입체적 캐릭터를 만드는 일은 쉬운 일만은 아니다.

그러나 장은진(2017)은 입체적 캐릭터란 작가적 상상력으로서 인간의 보편적 속성을 다시 재배치하는 것이라 주장한다.⁷¹⁾ 예컨대 〈별에서 온 그대〉는 ‘한 노인이 인어를 잡았다.’라는 평범한 한 구절에 의해 영감을 받아 창작된 것으로 알려져 있다. 즉, 고기를 잡은 것은 누구나 경험할 수 있는 보편적 경험이다. 그러나 노인은 단순히 고기를 잡은 것이 아니라 인어를 잡았다는 상상은 입체적 캐릭터를 만드는 상상의 기초가 된다. 이처럼 창조적 캐릭터란 보편적 원형을 재해석하는 창조적 상

71) 장은진(2017), ‘한중 인어 설화의 현대적 변용과 신화적 상상력: 韓<푸른바다의 전설>과 中<미인어>를 중심으로’, 『글로벌 문화콘텐츠』, p. 194.

상과 관련된 것으로 볼 수 있다. 다른 한편으로 볼 때 입체적 캐릭터란 신화의 전통적 사고를 전환하는 것과 관련된 것으로 볼 수 있다. 즉 입체적 캐릭터란 인물의 행위라는 측면에서 볼 때 이들을 행동하게 하는 근본적 원인이 무엇인지 살펴보는 것이다.⁷²⁾ 예컨대 이러한 행동의 근원은 지극히 개인적 차원의 복수일 수 있고, 다른 한 편으로 운명처럼 인간에게 닥친 불행을 극복하는 과정이다. 그러나 입체적 캐릭터가 추구하는 본질적 의미는 ‘눈은 눈으로 응징’하는 보복적 차원이 아니라 화합과 상생적 이미지로 전환되는 것을 의미한다. 따라서 입체적 캐릭터란 인물 행위 자체가 상생과 화합을 지향하려는 목적에 의해 형성된 것으로 볼 수 있다.

72) 장은진(2020), 앞의 논문.

2절 반인반수 캐릭터

신화에 나타난 반인반수 캐릭터는 인간 욕망을 신화적 상상으로 표현한 것이다. 그러나 반인반수는 하늘, 땅, 물에 거주하는 지역 특성에 따라 이들의 외모나 내적 특성은 전혀 다르게 나타난다. 그러나 거주 지역에 따른 특성은 이들이 능력 차이를 보여주는 것이 아니라 인간의 욕망이 지역에 따라 다르다는 사실을 보여준다. 이러한 사실을 중심으로 본 절에서는 거주 지역에 따른 반인반수 캐릭터가 각종 매체를 통해 어떻게 활용되고 있는지 살펴보고자 한다.

하늘에 거주하는 반인반수 인면조의 활용 사례이다. 인간과 새가 결합된 인면조는 <반헬싱> <신과 함께> 영화를 통해 하늘에 거주하는 인면조가 소개되어 있다. 영화 <반헬싱>에서 인면조는 인간을 잡아먹는 강력한 힘을 가진 요괴로 표현되어 있다. 그러나 드림웍스에서 제작한 애니메이션 <드래곤 길들이기>는 반인반수 인면조가 인간에게 훈련되고 키워진다는 상상력에 의해 창조된 영화이다. 총 20부작에 걸쳐 제작된 이 영화에 나타난 인면조 캐릭터의 특성은 다음과 같다.

첫째, 인면조 캐릭터는 인간의 결핍을 채워주는 요소다. 이 영화에 등장하는 주된 캐릭터는 인간 ‘히킵’과 상상의 동물인 드래곤 ‘투스리스’이다. 그러나 이들은 모두 결핍을 가진 존재다. 즉 히킵은 모든 사람들에게 “커서 뭐가 될지”라는 말을 들을 정도로 허약하고 나약한 존재이다. 또한 드래곤 ‘투스리스’ 역시 자신을 죽이려는 인간에게 눈물을 보일 정도로 나약한 존재로 그려진다. 그러나 <드래곤 길들이기>의 메시지는 단호하다. 즉 결핍을 가진 두 개체가 협력할 때 진정한 힘이 발휘된다는 메시지다. 이러한 사실은 새로운 인면조 캐릭터를 제시한 것으로 볼 수 있다. 왜냐하면 인간과 드래곤이 협력하는 순간 이들은 새로운 개체인 완벽한 인면조가 되기 때문이다. 특히 이러한 사례는 『산해경』을 통해 확인 할 수 있다. 『산해경』에 의하면 인면조는 완전체와 불완전체로 구분된다⁷³⁾.

완전체란 그 자체로서 인면조가 형성된 경우이며, 이와 달리 불완전체란 서로 다른 개체가 결합될 경우 완전한 인면조가 되는 경우이다. 예컨대 구여, 탁비, 웅, 부혜, 기여 등은 완전체에 가깝다. 그러나 소려 청려, 봉황, 상사, 황오와 청문과 같은 새는 불완전체라고 할 수 있다. 즉 이들은 암수가 한 몸이 되었을 때 비로서 완벽한 이름으로 불리기 때문이다. 예컨대 봉황(鳳凰)은 수컷을 봉 암컷은 황이라 부르며 암수가 하나로 모여질 때 비로서 봉황이 될 수 있다. 또한 상사라는 새 역시 암수가 한 몸이 되었을 때 비로서 상사라고 부른다. 이처럼 인간인 히킵과 드래곤 투슬리스는 둘의 개체가 결합할 때만 비로서 진정한 인면조가 될 수 있다. 따라서 이러한 인면조 캐릭터는 불완전한 것들과의 결합을 통해 새로운 힘이 생겨난다는 신화적 메시지를 보여준 것으로 볼 수 있다. 또한 이러한 캐릭터는 신화를 현대적으로 재해석한 결과로 볼 수 있다.



[그림 8] 봉황의 이미지



[그림 9] 영화 <드래곤 길들이기>⁷⁴⁾

땅에 거주하는 반인반수 중 가장 오랫동안 캐릭터로 활용된 사례는 구미호이다. 『산해경』에 의하면 구미호는 청구국에 사는 것으로 알려져 있으며, 이들은 꼬리가 아홉 개 달린 외모적 특성이 기술되어 있을 뿐 내적 특성에 대한 자세한 기

73) 인면조의 완전체와 불완전체의 구분은 본 연구자의 견해이며, 이는 인면조의 형성 방법에 따른 속성에 의해 구분된 개념이다.

74) <https://www.netflix.com/kr/title/80039394>

록은 나타나지 않는다. 이에 반해 우리나라 전설에 나타난 구미호는 여우처럼 영특한 요괴로서 무덤을 파헤치거나, 살아 있는 짐승의 간을 빼 먹는 등 매우 섬뜩한 이미지로 표현된다. 그러나 이는 <전설을 고향> 드라마에 의해 각인된 이미지에 불과하다. 우리나라 구미호를 영상 콘텐츠 제작한 사례는 1977년 <전설의 고향>을 필두로 시작된다. 이후 천년호(1978), 구미호 여우 누이뎌(2010), 내 여자친구는 구미호(2010), 구가의 서(2013), 간 떨어지는 동거(2021) 등 최근에 이르기까지 반인반수 구미호는 열풍처럼 수많은 구미호 관련 영상물이 제작되고 있다. 특히 2010년 제작된 <여우 누이뎌>은 그동안 전통 서사에 의한 구미호 캐릭터를 전혀 다른 관점으로 전환했다는 점에서 콘텐츠적 의의를 크다. 이에 본 연구는 땅에 거주하는 구미호를 중심으로 드라마 <여우누이뎌>⁷⁵⁾에 나타난 캐릭터 특성을 살펴보고자 한다.

<여우 누이뎌>에 나타난 구미호 캐릭터는 우리나라 최초로 강한 모성애를 지닌 구미호로 표현된 작품이다. 드라마 <여우 누이뎌>에 나타난 캐릭터의 파격성은 두 가지로 볼 수 있다. 하나는 그동안 다수 콘텐츠들이 이물교혼이라는 신화적 특수성을 부수적 장치로 사용하고 있는데 반해 이 드라마는 단순히 요괴와 인간의 이물교혼에 머물지 않고 반인반수가 자신의 딸을 낳는다는 파격적 설정이 이루어진다. 또한 이러한 파격성은 오로지 자신의 딸을 인간의 위협으로부터 구해야 한다는 절박한 어머니의 심정을 절절히 보여주는 캐릭터다. 이러한 캐릭터 설정은 반인반수가 한 세대로 끝나지 않고 다음 세대로 연결하는 고리 역할을 수행하고 이는 반인반수 캐릭터의 세대교체를 예고한다.

드라마 <여우 누이뎌>에 나타난 또 다른 파격성은 반인반수 구미호가 스스로 문제를 해결하기 위한 강한 의지를 가진 주체적 존재로 표현된 것이다. 신화에 의하면 반인반수는 인간의 관계를 통해 거의 수동적 존재로 그려진 것이 사실이다. 예컨대 안데르센의 동화 <인어 공주>에 사례가 그러하다. 인어는 자신이 사랑하는 왕자가 다른 여자와 결혼하기 전 스스로 물에 몸을 던지게 된다.

75) 드라마 <여우 누이뎌>은 2010년 7월부터 2010년 8월까지 여름 특집 미니시리즈로서 총 16부작으로 제작된 드라마이다.



〔그림 10〕 드라마 <구미호 여우 누이뎌>⁷⁶⁾ 〔그림 11〕 드라마 <구미호 여우 누이뎌>



이는 전통적 신화에 나타난 여성의 희생적 이미지다. 그러나 <여우 누이뎌>의 구미호는 외부적 환경에 굴하지 않고 자신의 의지를 보여줌으로써 불굴의 의지를 가진 여성 캐릭터로 창조된 것으로 볼 수 있다. 이처럼 <여우 누이뎌>에 나타난 구미호는 전통 신화를 통해 요구된 단편적 캐릭터에서 벗어 주체적 캐릭터로 표현되고 있으며, 모성애를 지키기 위해 인간 세계로 스스로 뛰어드는 능동적 캐릭터로 표현된다는 특성을 보인다.

다음은 물에 거주하는 반인반수 인어 캐릭터의 특성을 살펴보고자 한다. 신화에 나타난 인어는 상반신은 인간의 몸이지만 하반신은 물고기를 닮은 모습이다. 특히 1837년 창작된 안데르센의 동화 <인어 공주>는 전 세계적으로 흥행하였으며, 이로 인해 인어를 대표하는 캐릭터로 자리 잡고 있다. 최근에는 반인반수 인어는 애니메이션, 뮤지컬, 영화, 드라마, 회화 등 모든 장르를 불문하고 인어는 창조적 캐릭터로 활용되고 있다. 본 절에서는 물에 거주하는 대표적 반인반수인 인어 캐릭터를 분석하기 위해 흔히 B급 코미디 영화로 알려진 주성치 감독의 <미인어>를 통해 캐릭터 특성을 살펴보고자 한다.

2016년 제작된 <미인어>는 일명 B급 코미디 영화로 알려져 있다. B급 코미디란 1920년대 할리우드에서 시작된 것으로서 B급 감성 영화로 불리기도 한다. B급 영화의 기원은 1929년 대공황 시기로 거슬러 올라간다. 당시 영화 제작비가 부족한

76) <https://program.kbs.co.kr/2tv/drama/2010gumiho/pc/index.html>

영화사들은 자구책으로 작은 예산을 투입해 연습용 영화를 찍는 것에서 유래된 것이다.⁷⁷⁾ 저예산으로 제작된 B급 영화는 일반 상업영화를 상영하기 전후에 동시에 상영함으로써 일반인들이 두 편의 영화를 감상할 수 있는 ‘더블 빌’ 전략을 구사한다. 그러나 B급 영화가 비록 저예산으로 제작된 것은 사실이지만 영화 수익이나 영화의 질이 떨어지는 것은 결코 아니다. 역사적으로 볼 때 1920년대 후반부터 시작된 B급 영화는 초창기 상업영화와 경쟁하지 못했지만, 60 - 70년대 이르러 호러 패러디를 계기로 B급 영화의 황금기를 맞게 되었으며, 현재에도 실험적 정신을 담은 영화로서 인정받고 있다.

B급 영화의 대표적 성공 사례는 <극한 직업>과 <킹스맨, 2015>이다. 이 영화는 1600만 관객을 동원하였으며, <킹스맨, 2015>의 수익은 무려 3,532만 달러에 이를 정도로 높은 흥행성을 보여주었다. 또한 주성치 감독의 <미인어>는 B급 영화로서 감독 특유의 유머 코드를 통해 인어 특유의 유머를 통해 사회 문제를 신랄하게 비판하는 소재로 활용된다. 특히 <미인어>에 나타난 인어가 사회적 문제를 비판하는 캐릭터로 사용된 사례는 흔치 않다. 우선 미인어의 줄거리는 살펴보면 다음과 같다.

주인공 류현은 플레이보이 기질이 강하고 돈밖에 모르는 재벌이다. 그는 좀 더 많은 수익을 내기 위해 인간의 손이 닿지 않는 청정지역 ‘청라만’을 관광지로 개발하려고 계획한다. 그러나 이곳은 오래전부터 인간을 피해 인어들이 사는 곳이다. 청라만을 개발한다는 소식에 위협을 느낀 인어들은 가장 예쁜 인어인 ‘산산’을 선발해 그녀를 육지로 보내 류현을 암살할 계획을 모의한다. 그러나 육지에 올라온 인어 산산은 우여곡절 끝에 인간인 류현과 사랑에 빠지게 된다.

이 영화에서 인어는 인간의 무분별한 개발을 비판하는 캐릭터로서 캐릭터 자체가 강력한 메시지를 전달하는 역할을 하고 있다. 즉 영화를 통해 메시지 전달자로 사용된 인어는 신화적 상상을 시각화한 캐릭터와는 전혀 거리가 멀다. 즉 영화에 사용된 인어 캐릭터는 사회 문제의 고발자이며, 자연 파괴를 통해 이익을 추구하는 현대사회를 냉소적으로 바라보는 관찰자 캐릭터다. 그러나 B급 영화인 <미인어>는 사회적 메시지를 직접 전달하지 않는다. 다만 해학적이고 풍자적 수법을 통해 B급

77) <https://blog.naver.com/kbrnews/221943714206> 참조.

영화 특유의 감성으로 메시지를 전달하는데 충실한다. 이러한 사례는 봉준호 감독의 영화 <괴물>에서도 잘 나타난다. 즉 영화 속에 나타난 괴물은 한 마디의 대사도 주어지지 않는다. 그러나 환경오염으로 인해 변종 된 괴물 캐릭터는 그 자체만으로도 환경 문제를 비판하고 경고하는 강력한 메시지 성격을 지닌 것으로 볼 수 있다.



[그림 12] 영화 <미인어>⁷⁸⁾



[그림 13] 영화 <괴물>

본 연구는 거주 지역에 따른 반인반수 캐릭터 즉 하늘의 인면조, 육지의 구미호, 물에 사는 인어를 중심으로 캐릭터 특성을 살펴보았다. 연구 결과 이들은 모두 전통적 이미지에서 벗어나 새로운 메시지를 전달하는 수단으로 활용되고 있음을 알 수 있다. 특히 이러한 새로운 캐릭터들은 『산해경』과 같은 전통 신화의 반인반수적 특성을 유지하고 있지만, 새로운 관점에 의해 재해석된다. 특히 현대적 캐릭터들은 캐릭터 자체가 관찰자임과 동시에 메시지 전달자로 활용됨에 따라 현대적 욕망을 묘사함과 동시에 이러한 욕망을 강력히 비판하는 역할을 수행한다.

78) <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=127383>

3절 인면조 캐릭터 활용 사례 및 제안

『산해경』에 소개된 인면조는 하늘에 거주하는 대표적 사례이다. 일반적으로 인면조는 인간과 새가 결합된 반인반수로서 하늘을 날고 싶은 인간 소망을 신화적으로 표현한 것이다. 흔히 인면조는 인간의 얼굴에 새의 몸통을 가진 것으로 알려져 있다. 예컨대 <반헬싱> <독수리 오형제> 등은 신화에 등장한 인면조를 영상 콘텐츠로 제작한 경우이다. 그러나 『산해경』에 소개된 인면조가 실제로 문화산업에 활용된 대표적 사례는 2018년 평창올림픽 개막식 공연에 활용된 인면조로 볼 수 있다. 2018 평창 동계 올림픽은 우리나라 최초로 열린 동계올림픽으로서 세계적 관심을 불러일으켰다. 하나 된 열정(Passion, Connected)을 슬로건으로 내건 평창 동계올림픽은 총 92개국에서 2,920명의 선수가 참가하여 역대 최고 동계올림픽으로 기록되고 있다. 특히 평창 동계올림픽 개막식에 사용된 문화 공연은 전 세계적으로 찬사를 받은 공연으로 본 연구는 신화 원형에 나타난 인면조의 보편적 특성과 이를 활용해 개막식에 사용된 인면조 캐릭터의 특성을 분석하고자 한다. 다음은 『산해경』에 나타난 인면조에 관한 내용을 정리한 것이다.

남산 이경의 첫머리는 거산이라는 곳이다. 서쪽으로 유흥에 이르고 북쪽으로 계비, 동쪽으로 장우가 보인다. 영수가 여기에서 흘러나와 적수에 흘러든다. 이곳의 어떤 짐승은 생김새가 돼지 같은데 닭 발톱이 있으며 그 소리는 개 짖는 소리를 한다. 이름을 이력이라고 하는데 이것이 나타나면 토목 공사가 많아진다. 어떤 새는 생김새가 올빼기 같은데 사람의 손을 가지고 있다. 이름을 주라고 하는데 이새가 나타나면 고을에 귀양 가는 선비가 많이 생긴다.⁷⁹⁾

79) 정재서 역주(1985), 앞의 책, p. 58.

『산해경』에 의하면 인면조는 흉조(凶鳥)와 길조(吉鳥)로 구분된다. 즉 흉조란 인간에게 불길함이나 나쁜 소식을 상징적으로 보여주는 새이며, 길조는 인간에게 기쁨이나 즐거움 등 긍정적 미래를 암시하는 새로 알려져 있다. 우리나라의 경우 까마귀와 까치는 대표적 흉조와 길조로 알려져 있다. 예컨대 까마귀가 나타나면 불길한 일이 생길 것으로 여겨졌으며, 까치가 울면 반가운 손님이 올 것으로 믿은 사례이다. 그러나 중국의 경우 붉은 까마귀는 태양을 의미하는 것이며 금색 까마귀는 효를 의미하는 것으로서 우리나라와는 다른 의미로 사용되기도 한다. 이처럼 동일한 종류의 새라 할지라도 민족과 지역에 따라 달리 해석되는 것은 흔한 일이다. 이러한 관점에서 볼 때, 평창 동계 올림픽 개막식에 소개된 인면조는 길조로 알려진 인면조를 활용한 경우로 볼 수 있다. 다음은 평창올림픽에 소개된 인면조 캐릭터의 특성은 살펴본 내용이다.

첫째, 인면조는 각 방향을 지키는 신화적 수호신과 연관되어 있다. 『산해경』에 의하면 중국을 중심으로 한 전통 방향은 동서남북 그리고 중앙이라는 다섯 가지 방향으로 구분된다. 그러나 개막식 공연에서는 이러한 중화사상에 의한 다섯 방향의 전통적 구분을 거부하고 전 세계적으로 통용된 네 방향을 기준으로 하고 있다. 즉 개막식 공연에 사용된 방향은 중앙을 제외한 동서남북이라는 네 방향에 의한 일반적 기준을 따르고 있다. 신화에 의하면 각 방향에는 이곳을 담당하는 수호신이 존재한 것으로 알려져 있다. 예컨대 백호, 청룡, 현무, 주작과 같은 환상 동물이 그것이다. 이러한 사실로 미루어 볼 때 평창 동계 올림픽 개막식 공연은 중화사상에 의한 방위 개념을 거부한 것으로서 전 세계적으로 합의된 네 방향을 상징적으로 보여준 것으로 볼 수 있다.

둘째, 개막식에 소개된 인면조 캐릭터는 신화적 상징성을 전달하는 메시지로 사용된다. 위에서 살펴본 대로 『산해경』에 나타난 인면조는 하늘을 날고 싶은 인간 소망을 투영하고 있을 뿐 아니라 인면조의 출현을 통해 미래를 예측한 것으로 알려져 있다. 즉 개막식 공연에 소개된 인면조는 이들이 나타남으로써 머지않아 태평성대가 올 것이라는 신화적 메시지를 보여준 것으로 해석된다. 포박자(抱朴子)에 의하면 인면조는 천세(千歲)와 만세(萬歲)로 구분되고 있으며, 이들이 나타나면 머지

앓아 태평성대가 도래할 것으로 믿고 있는 길조이다. 특히 이러한 신화적 믿음은 평창올림픽 개막식에 소개된 인면조 캐릭터를 통해 분명한 메시지로 전달되고 있다. 즉 인면조는 전 세계가 올림픽을 계기로 머지않아 태평성대가 올 것이라는 신화적 메시지가 그것이다. 특히 인면조는 올림픽의 슬로건 처럼 ‘하나 된 열정’을 상징적으로 보여주는 것이라 할 수 있다. 아래 그림은 『산해경』 인면조와 평창올림픽 개막식에 소개된 인면조를 함께 소개한 그림이다.



[그림 14] 『산해경』 인면조



[그림 15] 평창올림픽 개막식 인면조⁸⁰⁾

셋째, 인면조 캐릭터는 인간의 욕망을 시각적으로 표현한 결과로 볼 수 있다.⁸¹⁾ 일반적으로 신화에 나타난 모든 캐릭터는 인간 욕망을 상징적으로 보여주는 수단으로 사용된다. 이러한 인간 욕망은 집단 기억과 관련된 것으로 볼 수 있다. 즉 집단 기억이란 과거 자신을 포함한 사회의 모든 구성원이 겪은 과거의 경험으로서 트라우마와 같은 아픈 상처이다.

80) <http://www.olympic.org/pyeongchang-2018>

81) 김은영(2015), ‘미디어 콘텐츠의 재매개와 디지털 서사의 변주’, 이화여자대학교대학원 박사학위논문.

그러나 집단 기억은 다른 한편으로 이러한 집단적 아픔을 극복하고 또 다른 미래를 소망하는 것을 의미한다. 이러한 집단 기억은 두 가지 측면에서 인간 소망을 보여 주고 있다. 하나는 과거에 미해결된 문제를 재해결하려는 욕망이며 다른 하나는 다가올 미래를 긍정적으로 대비하려는 욕망이다.⁸²⁾ 이러한 관점에서 볼 때 인면조는 집단 기억을 시각화한 것으로 볼 수 있다. 특히 인면조 캐릭터는 과거와 미래에 대한 집단적 소망을 함축적으로 보여준 것으로써 이는 인류가 아픈 과거의 경험을 극복하고 다시 새로운 미래가 전개되기를 소망하는 신화적 믿음과 관련된 것이다.

넷째, 인면조 캐릭터는 신화적 소재를 현대적으로 재생산한 문화콘텐츠이다. 평창 올림픽의 인면조는 관람객들에게 문화적 충격으로 다가온 것이 사실이다. 이는 인면조의 외형적 모습이 기이할 뿐 아니라, 새와 인간이 결합된 형태로서 기존 캐릭터와 차별성을 지니고 있기 때문이다. 그러나 인면조는 오래전부터 신화적 상상력을 통해 전해져 온 것이 사실이다. 이에 창작자는 그동안 신화적 상상에서 머물던 인면조를 시각적 캐릭터로 보여줌으로써 새로운 문화적 창조물로 표현했다는 점에서 칭송받아 마땅하다. 다시 말해 인면조의 창작자는 신화에 나타난 언어적 상상에서 그치는 것이 아니라 이러한 상상을 문화적 표현으로 창조한 것으로 볼 수 있다. 특히 이러한 노력은 신화 상상력을 제한한 것이 아니라, 오히려 상상력을 확대한 것으로서 콘텐츠 산업에 기여하고 있는 것으로 인정된다. 본 절에서는 인면조 캐릭터를 통해 신화적 상상력이 캐릭터를 통해 어떻게 반영되었는지 살펴보았다. 다음은 이러한 활용 사례를 중심으로 인면조 캐릭터가 게임 콘텐츠를 통해 어떻게 활용될 수 있을 것인지를 중심으로 다음과 같이 제안하고자 한다.

첫째, 인면조는 게임 콘텐츠를 통해 현대인들의 욕망을 표현하는 수단으로 활용할 것을 제안한다. 일반적으로 게임 콘텐츠는 일정 수준의 기능이나 요구된 임무를 완수하면 화면 전환이 이루어진다. 이때 장면 전환은 단순히 게임 배경이 바뀌는 것 외에도 장면 전환을 통해 게임자에게 미션 완수에 대한 또 다른 기대감으로 심어주는 역할을 한다. 사용자에게 있어 장면 전환이란 비록 인터넷 공간이지만 미지

82) 태지호(2014), '문화 기억으로서 향수 영화가 제시하는 재현 방식에 관한 연구', 『한국 언론학회』 vol 57(6), p 418.

의 또 다른 세상으로 이동하고 싶은 상상적 경험을 실현하는 것으로 볼 수 있다. 따라서 게임 사용자의 이동 욕구는 인면조 캐릭터를 통해 실현될 수 있다. 예컨대 전투 게임이나 자신의 영토를 확장하는 전략 게임의 경우 인면조 캐릭터는 효과적으로 활용될 수 있다. 즉 게임을 통해 사용된 인면조 캐릭터는 하늘을 날고 싶은 신화적 욕망을 시각적으로 표현한 것으로서 인간 욕망을 실현하는 수단으로 사용된다. 이에 따라 인면조는 인간 소망을 시각적으로 표현하는 효과적 수단으로 사용될 수 있다. 둘째, 인면조 캐릭터의 날개를 통해 게임 기능 강화에 활용할 것을 제안한다. 신화에 의하면 인면조는 강한 날개는 주로 맹금류의 날개를 가진 것으로 알려져 있다. 또한 이러한 날개는 인면조에 따라 다른 형태를 가지고 있는 것으로 알려져 있다. 따라서 이러한 인면조의 각기 다른 날개는 게임 캐릭터를 통해 활용될 수 있을 것으로 판단된다. 즉 게임 사용자의 수준이 높아짐에 따라 인면조의 날개 역시 더욱 강한 날개로 변하는 형태로 진화된다. 이에 따라 게임 이용자가 더 강한 날개를 갖게 되는 게임 구조를 통해 게임 몰입도를 높이는 데 효과적으로 사용될 수 있으며, 인면조 날개를 통해 게임 완성도를 탄탄하게 하는 데 도움을 줄 것이다.

셋째, 인면조 캐릭터를 통해 게임 환경을 개선할 수 있는 요소로 활용할 것을 제안한다. 신화에 의하면 인면조의 다리는 1개에서 6개까지 다양한 모습으로 나타난다. 특히 인면조의 이러한 특성을 게임 캐릭터에 적용할 경우 인면조가 가진 다리 수에 따라 게임의 공격 능력 또는 수비 능력의 기능을 수행하는 것으로 설정될 수 있다. 예컨대 인면조의 다리 수가 적을수록 게임 특성상 공격 또는 방어 능력이 낮아지며, 이와 반대로 인면조의 다리가 많을수록 공격이나 방어 기능이 높아지는 장치로 사용된다.

넷째, 인면조 캐릭터를 통해 변화적 이미지로 활용할 것을 제안한다. 신화에 의하면 인면조의 외적 이미지 변화는 '동물 → 반인반수 → 인간(신) 형상'으로 외모적 형태가 바뀌게 된다. 특히 이러한 외적 이미지 변화는 위에서 살펴본 대로 '신성한 사람 모습 닮기'라 할 수 있다. 따라서 이러한 외적 변화는 게임 캐릭터를 통해 시각적으로 표현될 수 있다. 예를 들어 게임 경험치에 따라 게임 레벨이 높아질수록 인면조의 날개뿐만 아니라 자신의 인면조 캐릭터가 변화된 것으로 표현된다. 즉 이

때 인면조 캐릭터는 날개의 진화에 따라 점점 완전한 형태로 진화되게 시각화하는 것이다. 이러한 캐릭터 활용 전략은 인면조의 외적 이미지 변화가 신화에 나타난 동물 → 반인반수 → 인간(신)의 외모적 형상으로 바뀌는 신화적 변화 과정을 적용한 것으로 볼 수 있다.

다섯째, 인면조 캐릭터의 소리를 통해 게임의 커뮤니케이션 수단으로 활용할 것을 제안한다. 인면조의 소리는 위에서 살펴본 대로 크게 세 가지로 구분된다. 즉 ‘자기 이름을 부르는 듯한 소리, 인간 행동 일부를 흉내 내는 듯한 소리, 사람 말을 이해하고 이에 응답하는 소리 형태’가 그것이다. 특히 이러한 인면조의 소리는 게임을 통해 유용한 방식으로 사용될 수 있다. 예컨대 인면조의 소리는 적군과 아군을 구별하는 것으로서, 이는 게임을 통해 언어적 전략으로 활용될 수 있다. 즉 게임을 통해 인면조의 소리는 다음과 같이 구분된다. 첫째, 적에게는 들리지 않지만, 게임에서 자신의 동지나 친구에게만 들리는 소리이다. 이는 흔히 컷 말과 같은 형태이며, 개인과 개인 간 커뮤니케이션 수단으로 활용된다. 둘째, 게임에 참여하는 모든 사용자가 들을 수 있는 소리이다. 이러한 형태는 모든 게임자에게 전달되는 특성을 가지고 있으며 이를 통해 공유된 커뮤니케이션 수단으로 활용된다. 셋째, 특정 게임 사용자만 들을 수 있는 형태의 소리이다. 이러한 소리는 게임 사용자의 개인적 친분을 높여주는 데 사용될 수 있다. 따라서 게임에 사용된 소리는 개인과 개인 간 정보 교환이나 더 나아가 팀으로 구성된 구성원들에게 유대감을 줌으로써 게임을 통한 공동체 형성하는 데 기여할 수 있다. 특히 이처럼 다양한 커뮤니케이션 방식을 통해 게임 사용자는 게임에 더욱 집중하는 요소로 작용될 수 있으며, 이를 통해 개인과 집단의 효율적 의사소통 수단으로 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

다음은 인면조 신화에 나타난 반인반수 특성을 활용한 제안이다. 신화에 의하면 인면조의 내적 특성은 하늘을 날 수 있는 능력인 반인 특성과 인면조라 할지라도 인간에게 잡아먹히는 반수 특성을 보여준다. 이에 따라 본 연구는 인면조의 이러한 내적 특성을 다음과 같이 활용될 것을 제안한다.

첫째, 인면조가 가진 특성을 활용하여 게임 콘텐츠에서 아이템 획득과 같은 긍정적 기능을 높이는 위한 방법으로 활용될 수 있다. 일반적으로 게임 이용자는 긍정

적 기능 즉 새로운 아이템의 획득, 캐릭터 변화 등을 통해 자신의 캐릭터가 돋보이기를 원한다. 또한 자신의 캐릭터가 타인보다 월등한 능력을 지남에 따라 특별한 존재로 인식되기를 바란다. 따라서 인면조의 반인 특성은 게임 사용자의 이러한 욕구를 반영할 수 있으며, 이에 따라 캐릭터에 특별한 능력을 부여하는 긍정적 장치로 활용될 수 있다. 예컨대 MMORPG(massive multiplayer online role playing game)게임을 통해 이러한 활용 제안은 유용한 방식으로 사용될 수 있을 것이다. MMORPG 게임은 다수의 게임 사용자가 온라인을 통해 동시에 플레이하는 방식으로 진행된다. 또한 게임 플레이 과정에서 특정 사용자에게 인면조의 반인 능력이 부여됨에 따라 상대방 정탐 기능의 향상 또는 적의 공격에서 벗어나 안전한 공간으로 이동할 수 있는 능력을 부여하는 것이다. 이때 이러한 능력은 신화의 경우처럼 강한 날개를 가질수록 비행 능력이 향상된다. 그러나 이에 반해 낮은 단계의 사용자는 이러한 능력이 제한되는 특성을 갖는다. 따라서 게임 사용자는 인면조의 강한 날개를 가질수록 비행 능력 등이 상승하는 게임 구조이며, 강한 날개를 가질수록 상대방 공격으로부터 자신을 보호하는 기능 역시 향상된다. 따라서 사용자는 얼마나 강한 날개를 가졌느냐에 따라 공격과 수비 능력이 좌우되는 캐릭터 특성을 보여준다.

둘째, 인면조의 반수 특성을 활용하여 게임의 부정적 행위를 징벌하는 수단으로 활용할 것을 제안한다. 최근 온라인 게임은 상대방에 대한 욕설, 모욕, 그리고 성적 비하 등 부정적 행위가 자주 발생 되고 있다. 특히 이러한 행위는 게임 사용자들에게 신뢰적 관계를 무너뜨리는 부정적 요인으로 작용한다. 이에 따라 이러한 부정적 행위를 방지하기 위해 인면조의 반수 특성을 활용할 것을 제안한다. 예를 들어 게임을 통해 상대방에 대한 불손한 언어 사용, 모욕 등과 같이 타인에게 불쾌감을 줄 만한 사건이 발생된 경우 화면 캡처와 같은 방법을 통해 근거 자료를 사이트 관리자에게 제출한다. 이를 접수한 게임 관리자는 메뉴얼에 따라 적절한 조치가 이루어진다. 이때 이러한 조치는 인면조의 반수 특성을 적절히 활용하면 효과적일 수 있다. 예컨대 게임 사용자가 강력한 아이템이나 능력을 소유하고 있다 할지라도, 이러한 능력은 부정적 행위로 인해 일시 정지되는 기능이 추가되는 방식이다. 특히 게

임 기능을 통해 일시 정지된 게임 사용자는 신화에 나타난 반수 특성에 의해 자신보다 약한 캐릭터에게 잡아먹히는 구조이다. 따라서 이러한 기능 설정은 사용자의 부적절한 행위를 징벌하기 위한 목적으로서 일정 시간 계속된다. 이처럼 인면조의 내적 특성을 활용한 제안은 긍정적 측면과 부정적 측면을 통해 동시에 이루어질 수 있다. 즉 인면조의 반인 특성은 게임 기능의 향상으로 이어질 수 있는 반면, 반수 특성은 자신의 게임 캐릭터 기능이 일시 정지됨에 따라 자신보다 약한 개체라 할지라도 이들에게 잡아먹히는 식용 관계를 통해 부정 사용자에게 대한 징벌 기능을 수행하는 데 효과적일 것으로 기대된다.

본 절은 게임 캐릭터를 통해 인면조의 활용 방안을 제안하였다. 특히 반인반수 인면조의 외적 이미지는 게임 캐릭터를 통해 날개, 다리 등을 통해 게임의 긍정적 기능을 중심으로 활성화 방안을 제안하였다. 또한 인면조의 내적 특성을 활용하여 반인 성격은 게임 기능의 원활한 역할 수행을 위한 장치로 활용하고, 반수 성격은 게임 사용자의 부적절한 행위에 대한 징벌로 활용할 것을 제안하였다. 이러한 제안은 인면조 캐릭터와 관련하여 다음과 같은 효과로 줄 것으로 예상된다.

첫째, 게임 이용자들에게 캐릭터에 대한 기대감을 높일 것으로 예상된다. 일반적으로 MMORPG와 같은 게임은 개인적 흥미를 충족함과 동시에 불특정 다수와의 게임 진행을 통해 유대감을 형성하는 데 도움이 된다. 특히 인면조 캐릭터는 개인적 욕망뿐 아니라 집단적 욕구를 충족하기 위한 효과적 장치로 활용될 것으로 기대된다. 즉 인면조의 날개나 다리 등을 통해 개인적 취향에 맞는 캐릭터를 만들 수 있으며, 인면조의 소리 등을 통해 집단적 의사소통이 이루어지는 데 도움을 줄 것이다. 둘째, 인면조 캐릭터 활용은 쾌적한 게임 환경을 만드는데 기여할 것으로 예상된다. 특히 인터넷 게임은 불특정 다수에 의해 게임이 진행된다는 사실을 감안할 때 게임 사용자가 불미스러운 일이 발생하지 않도록 미리 방지하는 기능을 갖고 있다. 또한 이로 인해 게임 사용자는 타인과 함께 취미를 공유하는 가상 공간으로 자리 잡을 수 있을 것이다.

셋째, 게임 캐릭터를 통해 인면조는 문화적 상대성을 이해하는 데 도움을 줄 수 있을 것이다. 문화 상대주의란 상대방 문화에 대해 서로 다른 특성을 지닌 문화임

을 인식하고, 더 나아가 문화적 편견을 해소하는 일이다. 인면조 캐릭터는 게임을 통해 다양한 공간을 이동함에 따라 게임 사용자는 다양한 문화적 환경을 경험할 수 있게 된다. 예컨대 〈문명〉 게임의 경우처럼 서로 다른 문화적 공간을 경험함에 따라 게임 사용자는 자연스럽게 문화 상대성을 체득할 수 있을 것으로 판단된다. 따라서 이러한 가상 공간의 경험은 문화 체험의 간접 경험으로서 다양한 문화적 이해를 가능하게 할 것으로 예상된다.

4절 도깨비 캐릭터 활용 사례 및 제안

본 절에서는 땅에 거주하는 도깨비를 중심으로 이러한 캐릭터들이 기존 매체를 통해 어떻게 활용되고 있는지 살펴보고, 이를 중심으로 캐릭터 활용을 제안하고자 한다. 우선 본 연구는 『산해경』에 소개된 도깨비와 드라마 〈도깨비〉 사례를 통해 도깨비 캐릭터가 어떻게 활용되고 있는지 살펴보고자 한다.

『산해경』에 등장하는 대부분 이야기는 신비하고 몽환적 분위기를 일으킨다. 기서(奇書)로 알려진 『산해경』은 상상 동물, 인간, 그리고 다양한 신들을 소개하고 있으며, 이들의 관계를 통해 이야기가 전개되고 있기 때문이다. 특히 반인반수와 같은 이야기는 고대인들의 신화적 산물로서 이러한 상상은 인간을 중심으로 한 자연 또는 신과의 관계를 보여주는 것으로 추측할 수 있다. 그러나 신화 상상력은 망상과 같은 허무맹랑한 이야기에 그치는 것이 아니라 반인반수를 마치 현실에 존재하는 것처럼 사실적으로 묘사하려는 경향이 강하다. 이러한 사실에 대해 고마쓰 가즈히코(2005)는 요괴 이미지의 변천을 다음과 같이 설명한다. 처음 요괴(妖怪)란 중국에서 사용된 말로 이상한 일을 지칭하는 뜻으로 사용되었다. 그러나 일본으로 전파된 이후 ‘요괴는 형태가 보이지 않는 불가사의한 현상’을 이르는 말로 확대 해석된다.⁸³⁾ 특히 중세 이후 일본의 요괴 이미지는 다시 한번 이미지 전환이 이루어진다. 즉 초창기 요괴 이미지는 주로 공포나 불안을 조성하여 이들이 인간을 위협하는 존재로 인식되었으나, 이후 요괴 이미지는 순화 과정을 거쳐 ‘불가사의한 존재’라는 이미지가 강조된 것이다. 이러한 변화는 단순히 외적 이미지 변화는 물론 내적 특성의 변화를 가져온다. 요괴가 공포와 불안을 조성하는 캐릭터에서 친근한 캐릭터로 변화된 것은 스토리 전반에 걸쳐 변화가 일어난다는 것을 상징적으로 보여준다.

83) 고마쓰 가즈히코 (2005), 『일본의 요괴문화 그 생성원리와 문화 산업적 기능』, 한누리 미디어, pp.31-32.

첫째, 문학 텍스트에 나타난 초창기 도깨비 캐릭터는 판타지적 요소가 강조되고 있다. <도깨비> 신화는 『산해경』을 비롯하여 많은 문헌을 통해 전승된다. 이러한 문헌은 중국의 경우 『산해경』을 포함해 회남자(淮南子), 포박자(抱朴子) 등에 기술되어 있으며, 일본은 에도시대 중기 니시카와 죠켄(西川如見)의 저서 『괴이변단 怪異辨斷』을 통해 도깨비가 소개된다.⁸⁴⁾ 우리나라의 경우 도깨비 신화는 『삼국유사』, 『금오신화』, 『성호사설』, 『월인석보』 등을 통해 비교적 자세히 소개되어 있다. 다음은 우리나라 『한국 민족 대백과 사전』에 소개된 도깨비 내용을 간략히 소개한 것이다.

도깨비는 불을 켜고 다니는 등불 도깨비, 굴러다니는 달걀 도깨비, 명석 도깨비, 홀이불 도깨비 등과 같이 그 모양과 생김새에 따라 여러 가지 종류가 있다. 그러나 도깨비는 사람이 죽은 다음 그 영혼이 변해서 되는 귀신과는 달리, 도깨비는 나무·돌 등의 자연물이 변해서 되고 산과 들에서 흔히 나타난다. 또한 도깨비를 만나는 사람에 따라 도깨비의 종류도 달라진다. 도깨비는 자연물이나 사람이 쓰던 물건이 변하여 도깨비가 되는 경우가 많다. 예컨대, 밤길을 가다가 도깨비가 나타나 심술을 부리기에 쫓겨 굴로 묶어 놓고 다음 날 가보았더니 흰 빗자루 하나가 묶여 있었다는 이야기나, 나그네가 밤길을 가다 아름다운 여인을 만나 하룻밤을 보내고 아침에 깨어보니 부지깥이 하나를 안고 누워 있었다는 이야기가 그러하다. <해동잡록 海東雜錄>에 의하면 도깨비는 산과 바다의 음령(陰靈)한 기운이며, 풀·나무·흙·돌의 정기가 변해서 된 것이라 한다. 옛 문헌에 망량은 물 도깨비·산 도깨비·등은 목석괴(木石怪)를 가리킨 것이고, 양매(魍魎)는 다리가 하나인 도깨비, 이매(魍魎)는 산속의 이기(異氣)에서 생긴 도깨비를 가리킨 것이다.⁸⁵⁾

위에서 살펴본 것처럼 도깨비는 한·중·일 신화를 통해 등장하는 소재이며 동아

84) 황완택(2017), ‘일본 문화콘텐츠 속의 요괴 연구’, 한양대학교 대학원 박사학위 논문.

85) 한국 정신문화 연구원(2001), 『한국 민족 문화 대백과 사전』, 동방미디어. pp 205-210.

시아 전역에 걸쳐 전승된 신화이기도 하다. 한, 중, 일 도깨비는 외모적 차이와 이들을 대하는 인간의 태도 역시 전혀 다르게 나타난다. 특히 우리나라 도깨비는 다른 나라 도깨비에 비해 특별히 유희적 존재로서 도깨비가 강조된다. 예컨대 신화 내용에 나오는 먹고, 마시며, 춤추고 즐기는 도깨비의 모습이 그것이다. 또한 도깨비 캐릭터는 신적 능력과 유한적 한계를 동시에 지닌 반인반수적 존재로 표현되고 있다. 예컨대 <도깨비감투> <도깨비방망이> 신화에 나타난 도깨비는 인간 소망을 이루어 주는 도깨비는 신적 능력을 가진 존재이며, 이를 통해 인간을 징벌하는 심판자로 표현되기도 한다. 그러나 『산해경』에 나타난 도깨비는 이들이 가진 권위는 철저하게 무시되고 있으며, 단지 도깨비는 사귀(邪鬼)나 요사스러운 잡신으로 취급받는다. 이러한 현상은 앞에서 지적한 대로 탁록 대전에서 황제에게 패배한 치우의 이미지를 폄하한 것으로 파악된다. 일본의 경우 도깨비는 요괴 이미지로서 시간의 흐름에 따라 점점 다정하고 친근한 이미지로 인정되고 있지만, 여전히 도깨비는 괴상한 이미지를 지닌 요괴에 불과하다. 그러나 우리나라의 도깨비는 다른 나라와 달리 매우 다양한 형태로 그려진다. 도깨비 형태도 다양할 뿐 아니라 이들이 가진 내적 특성 역시 신적 권위를 가진 도깨비와 인간적 한계를 가진 도깨비가 모두 소개되어 있다.

다음은 드라마 <도깨비>의 특성을 살펴본 내용이다. <도깨비>는 신화적 모티브로 창작된 것은 사실이지만 현대적 특성이 강하게 깔려 있다.⁸⁶⁾ 또한 드라마 <도깨비>의 서사 구조 역시 신화와는 전혀 다른 내용에 의해 각색된 것이다. 따라서 이러한 특성은 신화에 나타난 도깨비 캐릭터와는 상당한 차이를 보이는 것이 사실이다. 다음은 이러한 사실을 중심으로 드라마 <도깨비>에 나타난 캐릭터 특성을 살펴본 내용이다.

86) tvN에서 제작된 드라마로 2016년 12월 2일 -2017년 1월 21일까지 방영되었으며, 20.5%의 시청률을 기록함.



[그림 16] 드라마 <도깨비>⁷⁷⁾



[그림 17] 드라마 <도깨비>

드라마 <도깨비>는 독특한 스토리 구조를 통해 다음과 같은 특성을 보여준다. 첫째, 도깨비는 반인반수의 고정된 이미지를 탈피해 창조적 이미지로 표현된 것으로 볼 수 있다. 『산해경』을 비롯한 많은 문헌에 의하면 도깨비는 시대에 따라 많은 변화를 겪게 된다. 우리나라의 경우 도깨비 신화가 처음 등장한 것은 삼국시대이며, 이후 민간에 전승된 도깨비 신화는 해학적 이미지와 신적 이미지가 혼재된 형태로 나타난다. 예컨대 <흑부리 영감과 도깨비>에서는 인간에게 속아 넘어가는 어리숙한 이미지로 표현되며, 인간의 노랫소리에 흥미를 갖고 좋은 목소리를 자신의 것으로 만들려는 도깨비는 욕망을 가진 존재로 볼 수 있다. 이에 반해 <씨름하는 도깨비>는 인간과 함께 놀이를 즐기고 인간과 경쟁하기를 좋아하는 이미지로 표현된다. 특히 이러한 도깨비 캐릭터는 유희적 존재를 가진 도깨비를 상징적으로 보여준다. 이에 따라 드라마 <도깨비>는 신화에 나타난 신적 권위와 유희적인 도깨비 이미지를 현대적 의미로 재해석하고 영상 콘텐츠를 통해 이러한 캐릭터 특성을 표현한 것으로 볼 수 있다.

둘째, 드라마 <도깨비>는 반인반수의 활동 공간에 대한 재해석이 이루어진다. 신화에 등장하는 도깨비는 밤이라는 특정 시간에만 활동한 것으로 알려져 있다. 또한 이들은 요란스럽게 함께 모여 떠들고 인간에게 심술을 부리기도 한다. 그러나 드라

77) <http://program.tving.com/tvn/dokebi>

마 〈도깨비〉에서는 이러한 신화적 요소를 거부하고 새로운 캐릭터로 설정되고 있다. 즉 드라마에 나타난 도깨비 캐릭터는 시골이나 한적한 산길과 같은 신화적 공간을 각색하여 도시라는 독특한 공간 배경을 설정하고 있다. 또한 신화에 나타난 도깨비는 밤에만 활동하는 것으로 표현되어 있지만, 드라마에서는 도깨비의 시간적 제약을 무시하고 낮과 밤 모두 활동하는 것으로 설정되어 있다. 따라서 이러한 파격적 설정은 신화에 나타난 시공간적 의미를 재해석한 것으로 볼 수 있다.

셋째, 드라마 〈도깨비〉는 신화에 나타난 반인 반수적 특성을 재수용한 것으로 볼 수 있다. 도깨비는 일반적으로 신적 능력과 유한적 한계를 동시에 지닌 존재로 묘사된다. 이러한 특성은 드라마 〈도깨비〉에 그대로 반영된 것으로 볼 수 있다. 즉 자신의 인간 신부가 위험에 처할 때 시공간을 무시하고 즉시 달려가 인간을 돕는다는 스토리는 신화에 나타난 도깨비의 신적 능력을 반영한 것이다. 그러나 도깨비 스스로 자신의 삶에 대해 회의를 느낀다는 스토리 전개는 마치 도깨비가 인간처럼 자신의 삶에 만족하지 못하고 이로 인해 방황하는 인간으로 묘사됨에 따라 이는 유한적 한계를 반영한 것으로 볼 수 있다. 따라서 드라마에 사용된 도깨비 이미지는 신화 원형에 내재된 인간 욕망과 한계를 바탕으로 이를 각색한 새로운 형식의 스토리라고 할 수 있다.⁸⁸⁾ 도깨비가 자신의 불멸의 삶을 거부하고, 자신의 진정한 삶의 의미를 찾는 스토리 전개는 현대적이고 창의적 발상으로 평가된다.⁸⁹⁾

다음은 드라마 〈도깨비〉 속에 신화적 요소가 어떻게 반영되고 있는지 살펴본 내용이다. 첫째, 드라마 〈도깨비〉의 경우 신화 원형에 내재된 반인 반수적 특성을 현대적으로 표현한 것으로 볼 수 있다. 예를 들어 도깨비 신부가 차에 치여 죽을 위기에 처했을 때 도움을 주는 장면이나, 도깨비 신부가 주인공을 그리워하며 도깨비를 마음속으로 부를 때 어김없이 도깨비가 나타나는 것과 관련된다. 즉 이러한 설정은 도깨비가 신적 이미지를 지니고 있다는 사실을 보여주는 것이다. 그러나 이에 반해 반수적 이미지는 도깨비가 현대적 문물인 핸드폰을 제대로 사용하지 못한다는 이야기의 설정은 도깨비 역시 인간처럼 한계를 가진 존재라는 사실을 보여준다. 그

88)강은해(1985), '한국 도깨비담의 형성, 변화 구조에 관한 연구', 서강대학교 대학원 박사학위논문.

89)정진희(2009), '한국 도깨비 동화의 형성과 변형 양상 연구', 한양대학교 대학원 박사학위논문.

러나 도깨비가 핸드폰이나 자동차와 같은 현대적 문명을 다루지 못한다는 설정은 드라마의 흥미를 유발하는 유희적 존재로서의 도깨비를 보여준다. 따라서 드라마 <도깨비>는 인간의 한계를 뛰어넘는 신적 이미지와 인간 세상에 적응하지 못한다는 한계를 흥미롭게 보여준 것이다.

둘째, 드라마 <도깨비>는 현대적 창작물임에도 불구하고 신화의 전통 사상인 불교의 윤회 사상에 기반한 것이다. 드라마에 의하면 도깨비 김신은 원래 뛰어난 무신(武臣)으로 전쟁에 큰 공을 세운 인물이지만 어린 왕은 김신을 질투한 나머지 그를 죽이게 된다. 그러나 도깨비로 환생한 주인공은 평생동안 자신의 등 뒤에 칼이 꽂힌 채 살아간다는 스토리이다. 따라서 이러한 스토리는 전통 신화의 기본 요소인 불교적 윤회 사상을 적용한 것이다. 또한 이외에도 도깨비와 함께 동거하는 저승사자, 그리고 메밀을 좋아하는 도깨비, 저승사자로부터 생명을 지켜 준 삼신 할매 등은 모두 전통적 신화 소재를 그대로 활용한 경우이다(장은진, 2020). 드라마 도깨비는 위에서 살펴본 대로 전통 신화 요소가 활용되고 있는 것은 사실이지만 다른 한편으로 현대적 이미지를 활용함으로써 복합적 이미지를 보여주고 사례이다.

다음은 위에서 살펴본 반인반수 도깨비의 활용 특성을 중심으로 새로운 형태의 캐릭터 활용을 제안하고자 한다. 본 연구는 도깨비 캐릭터를 중심으로 드라마와 같은 영상 콘텐츠를 대상으로 캐릭터 활용을 제안한다. 우선 본 연구를 통해 나타난 도깨비 신화의 보편성은 정리하면 다음과 같다. 첫째, 『산해경』에 나타난 반인반수 도깨비는 탁록 대전에서 황제와 맞서 싸운 치우 형상과 닮았다. 둘째, 도깨비 신화 구조는 일반 영웅 신화와 달리 원 집단으로의 귀환이 생략되어 있다. 이는 도깨비는 영웅적 행위가 강조되어야 함에도 불구하고 비극적 최후를 맞는 결말로 마무리되는 신화구조와 연관된다. 셋째, 도깨비는 문헌으로 정착되는 과정에서 민족적 편견이 개입된 것으로서 이는 승자 중심의 역사관에 의해 왜곡된 사례다. 넷째, 도깨비는 유희적 모습과 존엄한 심판자의 모습 등 다양한 모습으로 표현된다. 즉 이러한 도깨비의 다양한 모습은 결국 민족 정체성을 보여주는 것으로서 반인반수에 대한 차별적 인식과도 관련된다. 따라서 본 연구는 이러한 도깨비의 신화적 보편성을 최대한 활용하여 도깨비 캐릭터를 다음과 같이 활용할 것을 제안한다.

첫째, 반인반수 도깨비 캐릭터를 불굴의 의지를 가진 도전적 캐릭터로 활용할 것을 제안한다. 본 연구에서 제안한 도전적 캐릭터란 현실에 비추어 볼 때 두 가지 의지를 가진 캐릭터다. 하나는 부정적 현실을 개선하려는 의지를 가진 캐릭터이다. 이러한 캐릭터는 현실 문제를 외현화하고 이를 비판적으로 수용하려는 의지적 캐릭터다. 다른 하나는 현실의 결핍을 발견하고 이를 치유하려는 집단적 의지를 가진 캐릭터이다. 도전적 캐릭터란 부정적 현실을 개선하려는 의지이며, 다른 한편으로 현실적 문제로 인해 소외된 사람들을 보듬고 이들의 아픔을 치유하려는 공동체적 의지를 가진 캐릭터다. 이러한 관점에서 볼 때 도깨비 치우는 염제의 자리를 무력으로 빼앗은 황제에게 저항한 대표적 인물로서 도전적 캐릭터로 볼 수 있다. 또한 치우의 저항적 모습은 현실 문제를 비판적으로 수용하려는 의지를 보여준다.⁹⁰⁾ 신화에 나타난 치우는 그의 형제인 이매망량 도깨비 81명과 함께 싸우는 강인한 모습은 현실적 결핍으로 인해 고통받는 사람들과 함께 싸우는 도전적 캐릭터의 면모를 갖추고 있는 것으로 판단된다. 이에 따라 신화에 나타난 치우의 모습은 현대적 매체를 통해 도전적 의지를 가진 캐릭터로 재해석 될 수 있을 것으로 기대된다.

둘째, 신화에 소개된 도깨비를 유희적 캐릭터로 활용할 것을 제안한다. 최근 드라마와 영화들을 살펴보면 주인공은 빈틈없고 완벽한 영웅적 모습으로 표현되고 있으며, 이러한 완벽한 능력은 성공적 결말을 만드는 필수 요소로 작용한다. 그러나 MCU(Marver Cinematic Univers) 마블 시네마틱 유니버스에서 제작된 일명 마블 코믹스 영화는 영웅 캐릭터들은 천편일률적인 영웅 캐릭터를 거부하고 이전과 전혀 새로운 모습으로 표현되고 있다⁹¹⁾. 이들은 비록 영웅이라 할지라도 대부분 결점을 가지고 있으며, 보통 사람처럼 실수하고 좌충우돌하는 캐릭터로 그려진다. 그러나 이러한 캐릭터는 영웅의 이미지를 무너뜨릴 것이라는 우려와 달리 시청자들에게 유희적 존재로서 각광 받고 있다.⁹²⁾

90) 안창현 (2013), '문화콘텐츠 원천소스로서 <서유기>의 구조 분석과 활용 전략 연구', 한양대학교대학원 박사학위논문.

91) <http://marvel.com/> 참조.

92) 이지행(2017), '한국 환타지 드라마의 현재: 초인과 타임슬립 모티프의 명암', 「문학과학」 vol 90. p. 301.

신화에 의하면 도깨비 캐릭터 역시 마블의 영웅처럼 유희적이고 좌충우돌하는 캐릭터로 묘사되어 있다. 특히 이러한 유희적 요소는 한국 도깨비만의 특징으로 어리숙하지만 누구에게나 친근감을 줄 수 있는 이미지를 갖고 있다. 따라서 도깨비 캐릭터를 유희적 캐릭터로 표현함으로써, 시청자들에게 여유롭고 넉넉한 웃음을 주는 캐릭터로 활용할 것을 제안한다.

셋째, 도깨비 캐릭터를 사회 통합적 이미지로 활용할 것을 제안한다. 일반적으로 영웅 신화는 사회 통합을 목적으로 한 것이다(김성호, 2014). 신화에 나타난 영웅은 대부분 시대적 요구에 따라 형성된 것으로 볼 수 있다. 이러한 사실로 미루어 볼 때 과거 도깨비는 중화사상에 의해 민족의 차별적 의식을 보여주는 수단으로 사용되었다. 그러나 현재 도깨비는 이러한 이미지를 탈피해 사회 통합이라는 새로운 기능을 수행할 수 있을 것으로 기대된다.⁹³⁾ 특히 신화에 나타난 우리나라 도깨비는 다른 나라와 달리 해학성과 유희적 이미지가 강하기 때문에 이러한 보편적 정서를 통해 사회 통합 기능을 위한 수단으로 사용될 수 있을 것으로 예상된다. 예컨대 철저하게 악을 집행하는 도깨비의 신화 이미지를 활용한다면 사회 정화기 능뿐 아니라, 이로 인해 카타르시스를 경험할 수 있게 할 것이다. 따라서 도깨비 캐릭터를 통한 현대적 이미지는 사회 정의를 실천하는 이미지를 부각함으로써 사회 문제를 지적하고, 이를 해결할 수 있는 캐릭터로 활용할 것을 제안한다.

넷째, 도깨비 캐릭터가 입체적 캐릭터로 활용될 것을 제안한다. 신화에 의하면 도깨비는 유희적 모습, 심판자 모습, 인간과 경쟁하는 모습 등 다양하게 표현된다. 특히 이러한 신화적 다양성은 영상 콘텐츠를 통해 활용 가능성이 높을 것으로 평가된다. 즉 드라마와 영화 등과 같은 영상 매체를 통해 도깨비는 스토리 성격에 따라 다양한 모습으로 변형될 수 있기 때문이다. 예컨대 어린이를 대상으로 한 도깨비 캐릭터는 활기 있고 생동감 넘치는 유희적 이미지로 표현할 수 있으며, 성인을 대상으로 한 도깨비 캐릭터는 준엄한 심판자 이미지로 표현하는 것이다. 그러나 입체적 캐릭터는 단순히 하나의 성격만을 보여주는 캐릭터를 의미하지 않는다. 본 연구는 이러한 입체적 캐릭터를 외모와 내적 특성이 결합된 양면적 특성에 따라 반인

93) 이임정(2006), 앞의 논문.

반수적 성격을 적용한 캐릭터를 제안한 것이다. 도깨비의 반인반수 특성은 다음과 같이 활용된다.

우선 도깨비의 탁월한 능력인 반인 특성을 구체화하는 수단으로 ‘도깨비방망이’ 등을 활용할 것을 제안한다. 신화에 의하면 ‘도깨비방망이’는 인간 소망을 이루어 주는 신적 도구로 사용된다. 또한 ‘도깨비방망이’는 인간에 대한 심판자 권위의 상징으로 사용되기도 한다. 따라서 ‘도깨비방망이’는 반인 성격을 구체적으로 보여주는 도구로 활용되기에 충분하다. 예컨대 드라마의 경우 주인공이 처한 극한의 상황에서 탈출할 수 있는 도구 또는 다른 한 편으로 타인이 곤경에 처했을 경우 이를 구원할 수 있는 도깨비의 신성을 표현하는 수단으로 사용된다. 따라서 ‘도깨비방망이’는 반인 성격을 표현할 수 있는 도구로 활용한다면 극적 분위기 반전, 그리고 이야기 전개에 인과성에 도움을 줄 것으로 판단된다. 그러나 ‘도깨비 방망이’는 흥미진진한 사건 전개를 위해 일시적으로 적대 인물에게 빼앗기거나 특정 인물이 우연한 계기를 통해 얻게 된다는 스토리 설정을 제안하고자 한다. 이는 드라마 스토리 전개를 통해 신적 능력을 지닌 ‘도깨비방망이’의 소유자가 일시적으로 바뀌게 함으로써 시청자로부터 또 다른 흥미를 유발할 수 있는 장치로 사용될 수 있다. 따라서 이러한 신화구조를 캐릭터에 적용한다면 도깨비방망이를 소유한 인물은 평범한 인물에서 특별한 인물로 전환되는 계기가 되고, 이로 인해 현대인들의 가치관을 상징적으로 보여주는 데 효과적 수단으로 사용될 수 있다. 예컨대 평범한 어떤 인물이 ‘도깨비 방망이’를 소유함으로써 겪게 되는 이야기를 상상해 보자. 매일처럼 반복된 일상을 되풀이하는 특정 인물이 도깨비방망이를 일시적으로 소유하면서 엄청난 혼란을 겪게 될 것이다. 그러나 머지않아 특정 인물은 도깨비방망이가 특별한 능력이 있다는 사실을 알게 되면서 에피소드를 겪게 된다. 이로 인해 처음에는 도깨비 방망이가 ‘물질적 환락’을 가져오는 것으로 여겼지만 결국 도깨비방망이로 인해 나락으로 떨어진다는 스토리이다. 이처럼 도깨비방망이는 반인 성격을 보여주는데 효과적으로 사용될 수 있다.

이에 반해 도깨비의 반수 표현 방법은 ‘도깨비 뿔’을 활용하는 것이다. 신화에 의하면 도깨비 뿔은 동물의 형상에서 기인 된 것으로 볼 수 있다. 그러나 신화연구에

서는 도깨비 뿔이 무엇인 상징하는 것인지에 대한 연구는 전무하다. 『산해경』 신화에 의하면 반인반수가 가진 뿔은 염소, 양, 소, 사슴 등 다양한 형태로 나타난다. 그러나 이러한 뿔이 어떠한 능력과 결부된 것인지에 대한 설명은 전혀 없다. 그러나 본 연구는 도깨비 뿔을 반수 특성으로 이해하고, 도깨비의 뿔을 캐릭터의 능력이나 기능을 제한하는 것으로 활용할 것을 제안한다. 예를 들어 드라마를 통해 나타난 도깨비 캐릭터는 인간의 능력을 넘어선 다양한 능력을 보여준다. 그러나 이에 반해 도깨비 뿔은 캐릭터의 절대적 약점으로 사용된다. 이는 도깨비의 절대적 약점인 뿔을 활용함으로써 극적 흥미를 유발하는 장치로 사용하기 위한 목적이다. 예컨대 도깨비는 절대적 능력으로 인해 신적 능력을 가진 존재로 대접받는 반면 ‘도깨비 뿔’은 약점을 가진 도깨비로서 시청자로부터 극적 반전을 불러오는 계기가 된다. 특히 이러한 반전으로 인한 비극적 결말을 암시하는 소재로 사용될 수 있다. 이와 유사한 사례는 성경에 소개된 삼손의 경우이다. 삼손은 도깨비처럼 강력한 힘을 가지고 있지만, 다른 한편으로 자신의 머리카락을 자르면 힘을 잃게 된다는 극단적 한계를 동시에 지닌다. 특히 이러한 한계는 데릴라의 끈질긴 유혹을 거부하지 못한 결과로 인해 비극적 최후를 맞게 된다는 것이다. 이처럼 도깨비의 뿔은 삼손의 머리카락처럼 유한적 한계를 보이는 소재로 사용함으로써 새로운 스토리를 창조하는 데 도움을 준다.

본 절에서는 신화에 나타난 도깨비의 보편적 특성을 통해 영상 캐릭터로 활용할 것을 제안하였다. 특히 도깨비 본 연구는 ‘도깨비방망이’와 ‘도깨비 뿔’을 통해 신화에 나타난 도깨비의 반인 반수적 성격을 보여주는 장치로 활용할 것을 제안하였다. 따라서 본 연구의 이러한 제안은 다음과 같은 효과를 줄 것으로 예상된다.

첫째, 도깨비 캐릭터를 활용함으로써 콘텐츠의 다양성 소재를 제공할 것으로 예상된다. 현대 콘텐츠 산업은 다양한 캐릭터 발굴과 이를 어떻게 활용할 것인가에 따라 성패가 좌우된다. 특히 모든 시청자가 공감할 수 있는 신화적 보편성을 활용한 캐릭터 전략은 새로운 문화 상품 개발로 이어질 수 있는 계기를 마련할 것으로 예상된다. 예컨대 <도깨비> 소재의 드라마나 영화 등 영상 매체의 성공이 이루어질 경우 이러한 효과는 영상 매체에만 국한되지 않고 이와 관련된 음반 산업, 의류 산

업, 유아 캐릭터 산업 등에 지대한 영향을 미칠 것으로 판단된다. 따라서 도깨비 캐릭터의 활용은 문화산업 전반에 걸쳐 동반 성장 기회를 제공할 것으로 예상된다.

둘째, 도깨비의 활용은 민족 정체성을 홍보하는 기회가 될 것으로 판단된다. 신화에 나타난 도깨비 캐릭터는 한. 중. 일을 중심으로 가장 친숙한 동양적 소재다. 그러나 도깨비의 유희적이고 해학적 이미지는 우리나라 도깨비만이 지닌 민족 정체성에 기인한 것으로 볼 수 있다. 따라서 이러한 도깨비 캐릭터의 활용은 우리나라 사람들의 여유로움과 일상을 즐기는 유희적 모습을 보여주는 계기가 될 것이다. 특히 유희적 도깨비 캐릭터의 활용은 의상, 소품 등을 통한 은유적 기법을 통해 정체성을 보여주는 효과적 수단으로 활용될 것이다.

셋째, 도깨비 캐릭터를 통해 다양한 문화 소비층을 확보할 것으로 예상된다. 일반적으로 도깨비는 친근한 이미지, 공포 이미지, 신적 이미지 등 복합적 이미지를 지닌 것으로 알려져 있다. 특히 이러한 캐릭터의 복합적 이미지는 남녀노소를 불문하고 다양한 소비층을 유인하는 데 있어 매력적 요소로 작용할 수 있다. 예를 들어 애니메이션으로 제작된 〈은비와 깨비〉의 경우 한국적 도깨비 캐릭터는 친근하고 포근한 이미지를 통해 다양한 계층으로부터 인기를 얻은 것이 사실이다. 이처럼 도깨비가 가진 판타지 이미지와 로맨스 분위기를 복합적으로 활용한다면 성인층을 대상으로 큰 인기를 얻을 것으로 예상된다. 따라서 도깨비의 친근한 이미지, 판타지적 이미지, 유희적 이미지 등 복합적 이미지를 지닌 도깨비 캐릭터를 발굴함으로써 다양한 소비층을 유인하는 데 도움을 줄 것으로 기대된다.

5절 인어 캐릭터 활용 사례 및 제안

반인반수 중 물에 거주하는 대표 사례는 인어이다. 인어(人魚)는 여성(Mermaid)과 바다(Mere)의 합성어로서 흔히 바다의 젊은 여성, 또는 바다 소녀를 이르는 말로 사용된다. 그러나 신화에 등장하는 인어는 여러 가지 이름으로 불리고 있다. 즉 남성 인어는 Merman, 여성 인어는 Mermaid로 불린다. 또한 이들의 외형적 모습은 상반신은 인간의 모습을 하고 있지만, 이에 반해 하반신은 물고기가 결합된 형태를 하고 있다. 이외에도 신화에 나타난 인어는 상반신은 인간의 모습을 하고 있으며 몸의 일부 아가미나 꼬리 비늘 등 신체 일부가 물고기를 닮아 있는 경우도 있다. 다음은 『산해경』에 소개된 인어를 소개한 것이다.

다시 동북쪽으로 150리를 가면 조가산이다. 무수가 여기에서 나와 동남쪽으로 형수로 흘러들며, 그 속에는 인어가 많이 산다. 능어(陵漁)는 사람의 얼굴에 팔다리가 있고, 몸은 물고기인데 바다 한가운데 사는 물고기로 알려져 있다.

용어(龍魚)라는 물고기는 언덕 개울가에 살고 있는 것으로 알려져 있으며, 이 물고기의 생김새는 잉어와 같다. 사람들은 흔히 이 물고기를 용어 또는 하(鰕)라고 부른다.⁹⁴⁾

『산해경』에 의하면 인어의 명칭은 능어(陵漁), 별어, 하(鰕) 등은 지역과 특성에 따라 다른 것으로 나타난다. 즉, 인어의 외모는 거의 유사하지만 인어가 거주하는 지역은 매우 다양한 곳에서 서식하는 것으로 알려져 있다. 이러한 사실은 인어가 특별한 존재라기보다 오히려 흔히 목격되는 반인반수라는 점을 시사한다. 인어 캐

94) 정재서 역주(1985), 앞의 책, p.127.

릿터는 흔히 동화, 애니메이션, 드라마, 영화, 게임 캐릭터 등 비교적 광범위하게 활용된다. 특히 1837년 안테르센에 의해 창작된 <인어 공주>는 지금까지 꾸준히 사랑받은 동화로서 전 세계인들에게 인어 이미지를 가장 확실하고 인상 깊게 각인 시킨 콘텐츠라 할 수 있다. 그러나 본 연구는 인어 캐릭터를 소재로 한 드라마 <푸른 바다의 전설>을 대표적 사례로 살펴본다. 여기서 인어 캐릭터의 가장 큰 특징은 인간과 소통 가능한 존재로 표현된다는 사실이다. 특히 인어는 인간과 감정을 공유할 수 있는 존재로 그려지고 있으며, 다른 반인반수와 달리 매우 친근감 있는 캐릭터로 표현되고 있다. 다음은 <푸른 바다의 전설>에 나타난 인어 캐릭터의 특성을 정리한 내용이다.

첫째, 인어 캐릭터는 여성성이 강조되고 있으며, 이로 인해 미적 이미지가 강조된 것으로 볼 수 있다. 초창기 『산해경』 신화에 의하면 인어는 남성 인어와 여성 인어로 혼재된 형태로 나타난다. 그러나 현대에 이르러 남성 인어는 괴이한 모습으로 인해 사라진 반면, 여성 인어는 아름다운 외모를 더욱 강조하는 추세이다. 특히 이 드라마에 소개된 인어는 인간의 말에 속아 지구 반 바퀴를 헤엄쳐 올 정도로 순진 무구한 인어로 표현되고 있다.

둘째, 이 드라마에 나타난 인어 캐릭터는 『산해경』 신화에 나타난 불교의 환생과 인과응보라는 신화구조와 전통적 신화구조를 따른다. 이 드라마의 대략적 스토리는 다음과 같다.

허준재는 원래 재벌가의 아들이었다. 그러나 새엄마의 괴롭힘으로 인해 무작정 집을 가출한 후 영악한 사기꾼으로 살아간다. 그러던 어느 날 세상 물질 모르고 때로는 엉뚱하면서도 늘 발랄한 세화를 만나 겪게 되는 에피소드를 다룬 이야기이다. <중략>

그러나 이들의 만남은 과거 조선 시대 김담령과 심청이라는 이름으로 만난 적이 있는 사이이다. 이들은 조선 시대 고을 수령과 인어로 만난 인연을 가지고 있으며, 이러한 인연으로 인해 현재의 만남으로 이어졌다는 가정에 기반한 이야기이다. 특히 이러한 발상은 불교적 환생 그리고 순환적 세계관 사상이 밀바탕에 자리하고 있다.

위에 소개된 드라마 <푸른 바다의 전설>은 우리나라 <어유야담>에 소개된 신화를 각색한 것으로 알려져 있다. 특히 인어와 인간의 만남, 그리고 이들의 이루어질 수 없는 사랑이라는 스토리는 신화적 구조를 따르는 것으로 볼 수 있다. 또한 드라마에 나타난 것처럼 인어와 인간의 만남은 과거부터 이어져 온 운명과의 같은 것이다. 즉, 이들은 조선 시대 인어를 바다에 풀어 준 사또와 인어의 인연으로 만난 인연을 드라마로 각색한 것이다. 특히 이러한 인연과 만남은 신화에 나타난 불교적 인연으로서 환생과 같은 신화구조를 그대로 따르고 있다. 특히 전통 사상인 환생과 인연이라는 신화적 구조를 활용한 것으로 볼 수 있다.

셋째, 인어 캐릭터를 부각하기 위한 전략으로서 환상적 배경을 활용하고 있다. 현대 영상 콘텐츠는 증강 현실 기술, 디지털 그래픽 기술(CG)의 발달로 인해 그동안 상상에서 머물던 대상을 시각적으로 표현할 수 있게 한다. 특히 반인반수를 대상으로 한 영상 캐릭터는 이들에 대한 시각적 묘사뿐 아니라 구체적 배경 그리고 반인반수의 사실적이고 역동적 움직임을 자유자재로 표현할 수 있게 도와준다. 특히 <푸른 바다의 전설>은 이러한 현대적 기술을 적용함에 따라 인어 캐릭터를 실감나게 표현하고 있으며, 환상적 분위기를 조성하여 바닷속 풍경을 사실적으로 표현한 것으로 볼 수 있다. 아래 그림은 <푸른 바다의 전설> 중 한 장면을 소개한 내용이다.



[그림 18] 『산해경』 능어



[그림 19] 드라마 <푸른 바다의 전설>⁹⁵⁾

95) <https://programs.sbs.co.kr/drama/blueseas/main>

다음은 인어의 반인반수 특성을 분석한 내용이다. 우선 인어의 반인 특성은 드라마를 통해 나타난 것처럼 인간과 자유롭게 교류할 수 있는 특별한 존재로 묘사된다. 특히 이러한 능력은 인어의 탁월한 언어 소통 능력, 그리고 물과 육지라는 공간을 자유롭게 넘나드는 인어의 신화적 능력에서 비롯된 것이다. 그러나 이에 반해 인어의 반수적 특성은 비극적 결말로 이어지는 스토리와 연관된다. 특히 드라마에 나타난 비극적 결말은 인어가 여성이라는 이유로 인해 운명처럼 받아들여야 하는 현실적 절망과도 관련된다. 신화에서 이러한 특성은 인어의 눈물과도 유사한 것으로 볼 수 있다. 즉, 인어가 흘린 눈물은 결국 비극적 결말을 강조하는 장치임과 동시에 『산해경』 신화에 나타난 진주의 상징성과도 어느 정도 관련된 것으로 볼 수 있다. 이러한 신화적 모티브는 <푸른 바다의 전설>에서 여인 인어의 이루지 못한 사랑과도 일맥상통한 것으로 볼 수 있다.

다음은 애니메이션 장르를 통한 인어 캐릭터의 활용 방안을 제안한 것이다. 특히 인어 캐릭터의 활용 제안은 『산해경』 신화 원형에 나타난 보편적 상징성을 중심으로 이를 활용하기 위한 제안이다.

첫째, 인어 캐릭터를 통해 타자와의 상생과 화합의 이미지로 활용할 것을 제안한다. 타자와의 소통과 상생은 신이적 캐릭터의 공존, 그리고 신이 캐릭터와 인간과의 공존을 의미한다. 그러나 본 연구는 이러한 의미를 확장하여 이질적 캐릭터의 통합을 통해 새로운 캐릭터를 형성할 것을 제안한다. 신화에 따르면 강력한 힘을 가진 반인반수라 할지라도 이들은 각기 반수적 특성 즉 결핍 요인을 가지고 있다. 그러나 이러한 결핍 요인은 반인반수의 치명적 약점으로 작용하는 것이 아니라 오히려 함께 공존하고 살아가는 존재라는 사실을 보여주는 것이다. 예를 들어 인어는 이들의 능력을 통해 인간을 보호해주고, 인간은 이들과의 공존을 통해 함께 살아가는 신화적 모습이다.

둘째, 인어 캐릭터를 통해 생태 질서가 회복되는 과정을 유희적으로 표현할 것을 제안한다. 생태적 순환이란 인어와 다른 동물과의 생태적 관계를 보여주는 것을 의미한다. 특히 이러한 특성은 애니메이션과 같은 장르를 통해 주 시청자인 어린이들에게 생태 환경을 교육하는데 긍정적 영향을 미치게 될 것이다. 이러한 사실을 감

안 할 때 인어 캐릭터는 다음과 같이 표현할 것을 제안한다. 첫째 인어 캐릭터를 중심으로 수중 생태계를 신화적 상상으로 묘사하는 것이다. 이는 주 시청자인 어린이들에게 자연스럽게 바닷속 생태를 이해하게 할 수 있으며, 바닷속 생태 환경을 통해 공동체적 삶의 모습을 보여 줄 수 있기 때문이다. 둘째 바닷속과 같은 배경을 통해 '유희적 요소'를 추가할 것을 제안한다. 유희적 요소는 사실적 생태를 반영한 것이지만, 이러한 생태를 사실적으로 묘사하는 것은 아니다. 예컨대 작은 물고기를 잡아먹는 장면은 사실적 생태계를 묘사한다. 그러나 불가사리와 같은 다른 동물이 큰 물고기의 정신을 혼란하게 하여 극적으로 작은 물고기가 극적으로 살아나는 것은 유희적 설정이다. 이는 애니메이션 <툰과 제리>와 유사한 것으로 볼 수 있다. 즉 생태계의 사실성은 고양이인 톰이 제리(쥐)를 잡아먹는 것이다. 그러나 유희적 상상은 이와 반대로 제리가 톰을 골탕 먹이는 것으로 묘사된 것과 유사하다. 이처럼 인어 캐릭터는 바닷속을 유희적 공간으로 표현하는데 기여할 수 있을 것으로 판단된다.

셋째 인어와 관련된 신이물을 활용할 것을 제안한다. 신화에 의하면 인어 스토리는 인간과 상업적 교류가 이루어지는 존재, 물속에 빠진 인간을 위기에 구해주지만 결국 비극적 사랑으로 인해 소멸되는 존재로 그려지고 있다. 그러나 이러한 인어 스토리는 익히 알려진 것으로써 시청자들로부터 호기심을 불러일으키기에 충분치 않다. 따라서 인어 스토리는 현대적 이미지에 의해 재창조 될 필요성이 있다. 예컨대 <캐리비안의 해적>과 같은 경우 이에 대한 새로운 스토리의 실마리를 제공해 준다. 익히 알려진 것처럼 <캐리비안의 해적>이 다양한 스토리로 전개 될 수 있는 이유는 잭 스페로우 선장을 중심으로 한 복잡한 인물 관계에 의해 비롯된 것이며, 등장인물 이외에도 다양한 소품 사용을 통해 새로운 스토리 개발이 이루어진 것으로 볼 수 있다. 따라서 이러한 사실로 미루어 볼 때 반인반수 인어 스토리는 인물 및 소품을 통해 새로운 스토리가 창조될 수 있다는 사실을 보여준다. 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째 등장인물을 통해 새로운 스토리를 창조하는 경우이다. <캐리비안의 해적>의 해적은 인어의 경우처럼 바다를 배경으로 스토리가 전개된다.

<캐리비안의 해적>에서 등장인물은 잭 스페로우 인물을 중심으로 세 가지 형태로 구분된다. 하나는 잭에게 끝까지 충성하는 인물이며, 다른 하나는 잭을 배신하는 인물이다. 이외에도 관객이 전혀 예상치 못한 의외의 인물이 그것이다. 즉 이 영화가 새로운 스토리가 전개될 수 있는 이유는 의외의 인물 즉 입체적 인물이 설정되어 있기 때문이다. 즉 입체적 인물이란 사건 전개에 따라 성격이 교차적으로 변하는 인물이다. 예컨대 바다의 여신 ‘칼립소’와 9명의 해적 영주 중 싱가포르의 해적 ‘사오 팽’의 존재가 그것이다. 특히 이 두 인물은 입체적 인물로서 때로 잭을 돕기도 하지만 때로 배신함으로써 스토리의 다양성을 줄 수 있는 인물이다.

둘째 <캐리비안의 해적>이 4편의 시리즈로 이어질 만큼 풍부한 스토리를 갖게 된 결정적 이유는 다양한 소품이 활용되고 있기 때문이다. 예컨대 잭이 소유한 ‘마법의 나침반’ 해적 영주들이 소유한 ‘스페인 금화’ 그리고 ‘검은 수염의 칼’ ‘갈릴레이의 일기장’ 등과 같은 역사적 사실에 기반한 소품이 활용된다. 위에서 살펴본 것처럼 <캐리비안의 해적>은 바다를 배경으로 한 해적 이야기라는 단순한 스토리에 불과하다. 그러나 사건에 따른 적절한 인물의 배치, 그리고 다양한 신화적 소품을 활용함으로써 다양하고 풍부한 스토리를 갖게 된다. 따라서 반인반수 인어 스토리가 지속적 콘텐츠로 활용되기 위해서는 무엇보다 인어를 중심으로 한 다양한 인물의 활용, 그리고 인어와 관련된 신화적 소품을 활용함으로써 현대적 스토리를 지속적으로 창조할 수 있을 것이다.

위에서 살펴본 대로 반인반수 인어 캐릭터는 창작자 의도에 따라 전혀 다른 성격을 표현될 수 있다. 특히 반인반수 캐릭터를 다정하고 따뜻한 분위기로 묘사함에 따라 문화소비자로부터 긍정적 캐릭터로 인식된다는 사실은 이미 확인한 바 있다. 이에 따라 인어 캐릭터를 통해 다양한 계층의 선호도를 높이는 데 도움을 줄 수 있다. 예컨대 중성적 이미지의 활용, 그리고 AI 기술 등을 활용한 환상적 분위기를 조성 및 사실적 표현을 통해 인어 캐릭터를 생동감 있게 표현하는 것이 중요하다. 다음은 반인반수 인어의 내적 특성을 활용한 제안이다.

신화에 나타난 인어는 내적 특성으로서 반인과 반수 성격을 동시에 지닌 존재로 파악된다. 즉 물과 육지를 자유롭게 왕래하며, 인간과 자유로운 의사소통이 이루어

진다는 사실은 반인 특성을 보여준 것이다. 그러나 인간에 대한 사랑이 결국 비극적으로 끝난다는 것은 반수적 성격에 해당된다. 이에 따라 이러한 반인 반수 특성을 중심으로 다음과 같이 활용할 것을 제안한다.

첫째, 인어가 지닌 반인 특성은 활용하여 인간과 상생적 관계를 형성하는 구조를 제안한다. 신화에 나타난 인어는 인간과 상업행위를 하는 등 비교적 친근한 이미지를 지니고 있다. 또한 인어는 육지에 사는 사람들에게 그들의 부부가 되기도 한다. 따라서 이러한 특성은 인간과 인어가 소통 가능한 존재로 표현하는 데 도움이 된다. 특히 이러한 반인적 능력의 활용은 인어 캐릭터를 상생적 이미지로 표현하는 데 도움을 줄 것이다. 예컨대 현재까지 인어를 대상으로 한 대부분 스토리는 인간과의 관계를 통해 버림받은 비극적 여인을 표현하는 데 그친 것이 사실이다. 그러나 본 연구는 이러한 인어 스토리를 확장하여 인어가 아이를 낳는다는 스토리 설정을 제안한다. 특히 인어가 아이를 낳는다는 상상적 스토리는 또 다른 측면에서 이야기의 계속성을 의미하는 것으로 볼 수 있다. 즉, 인간과 인어 사이에서 태어난 아이는 영화 <아쿠아 맨>의 경우처럼 이들이 지닌 특별한 능력으로 인해 새로운 스토리에 의해 또 다른 형태의 이야기가 전개되는 데 도움을 준다. 특히 이러한 상상력은 애니메이션 장르 등을 통해 구체화됨으로써 주 시청자인 어린이들에게 생태적 다양성을 인식시켜줄 것이다.

둘째, 인어의 반수적 특성에 관한 전략이다. 안테르센의 동화 <인어 공주>는 사실 전 세계인들에게 강력하게 인어 이미지를 심어 준 것이 사실이다. 그러나 <인어 공주> 스토리는 문화 수용자로부터 인어에 대한 동정과 안타까운 감정을 불러일으킨다. 따라서 이러한 신화구조는 반수적 특성을 통해 또 다른 효과를 가져다 줄 수 있을 것으로 판단된다. 즉 인어의 반수 특성으로서 '진주'와 같은 신화적 장치를 활용할 것을 제안한다. 신화에 의하면 '진주'는 인어가 방값을 대신해 주인에게 지불한 것이다. 다른 한 편으로 진주는 인어의 눈물로부터 만들어진 것이라 할 수 있다. 따라서 신화에 등장한 '진주'는 반인 특성을 지닌 소재로서 인간 욕망을 비판하는 소재로 활용 될 수 있다. 예컨대 인어로부터 그동안 많은 도움을 받은 인간이 경제적 위기에 처하게 된다. 그런데 이를 지켜본 인어가 귀한 진주를 주면서 생각지 못

한 행운을 얻게 된다. 그러나 인간은 이에 만족하지 못하고 계속하여 진주를 줄 것을 요구하게 됨에 따라 결국 인어로부터 얻은 ‘진주’가 자신의 삶을 파괴한다는 스토리로 활용될 수 있다.

반인반수 인어에 관한 대부분 콘텐츠는 인어의 외적 신비감과 아름다움에 초점을 맞추어 전개된 것이 사실이다. 그러나 인어가 지닌 내적 특성에 주목한다면 기존 콘텐츠와 전혀 다른 새로운 산물로 활용될 수 있다. 즉 ‘진주’를 통해 인간 욕망의 비판, 그리고 인간과 인어를 통해 태어난 인어를 중심으로 기존 스토리와 전혀 다른 형식으로 전개될 수 있다.

본 절에서는 반인반수 인어 캐릭터를 활용할 수 있는 방안을 제안하였다. 특히 디지털 기술 아날로그 표현과 대비된 것으로서 새로운 매체의 적용과 표현 방식의 변화를 의미한다. 이러한 변화는 최첨단의 기술 적용을 통해 실현 가능할 뿐만 아니라 사실성과 허구성을 동시에 전달하는 수단으로 사용된다. 특히 디지털 서사의 적용으로 인해 예상되는 반인반수의 캐릭터 활용 효과는 다음과 같다.

첫째, 반인반수 인어와 같은 환상 소재를 사실감 있게 표현하여 콘텐츠 몰입 효과를 높일 수 있다. 이러한 디지털 서사 방식의 적용은 캐릭터를 사실적으로 표현하게 할 수 있는 장점을 가지고 있다. 이러한 장점으로 인해 문화소비자는 실제와 비슷한 배경과 캐릭터 행위에 대해 공감하게 될 것이다. 또한 이러한 사실은 소비자 측면에서 볼 때 공감적 이해를 기반으로 콘텐츠 몰입 경험을 제공할 수 있을 것이다. 최근 실사에 가까운 애니메이션의 흥행은 영화의 사실적 묘사가 관객 몰입도에 영향을 미친 결과로 이해해도 좋을 것이다.

둘째, 반인반수 캐릭터의 활용을 통해 공간 배경과 같은 부수적 장치들에 대한 관심을 높여 줄 것이다. 최근 <반지의 제왕>과 같은 콘텐츠 흥행은 그동안 부수적 장치로 인식되던 언어, 배경, 의상, 문자 등을 철저히 고증하고 이를 표현한 결과이다. 특히 그동안 고전물의 경우 역사적 고증이 부족하여 소비자들로부터 비판의 대상이 된 것이 사실이다. 그러나 <반지의 제왕>과 같은 콘텐츠들은 배우들의 의상, 언어, 역사적 관련성 등을 철저히 고증하여 재현함으로써 관객들로부터 큰 호응을 얻고 있다.

따라서 디지털 서사 방식의 적용으로 인해 부수적 장치들에 대한 관심은 물론 이에 대한 고증연구가 활발히 이루어질 것이다. 그리고 이러한 노력은 역사, 철학, 의상, 지리학 등에 관한 연구를 활발히 진행하는 원동력이 될 것으로 판단된다.

셋째, 콘텐츠의 기본 구조 변화를 가져올 것으로 예상된다. 본 연구에서 지적 한 대로 그동안 대부분 콘텐츠는 전통적 서사에 의해 창작된 것이 사실이다. 또한 전통적 서사구조에 얽매임으로써 스토리의 단순화를 가져왔다. 즉 콘텐츠의 표현 방식이 한정적으로 이루어지고, 닫힌 결말로 인해 제한적 창작이 이루어졌다. 그러나 디지털 서사의 적용으로 인해 비선형적 구조와 열린 결말을 자유롭게 표현할 수 있는 계기를 마련하였다. 즉, 이러한 매체 변화는 기존의 구조를 벗어나 좀 더 창의적 공간으로 활용할 수 있는 가능성을 보여준다. 따라서 현대적 기술은 다양한 매체로의 전환을 가능하게 하고, 이를 통한 전통 서사 구조의 변화를 가져올 것으로 기대된다.

본 절에서는 영상 기술의 발달에 따른 캐릭터 활용 가능성을 살펴보았다. 특히 매체와 기술 발달은 과거 뉴미디어가 등장함에 따라 올드미디어의 단점을 보완해 준 것처럼 새로운 자극제가 될 것으로 기대한다. 또한 이러한 변화는 반인반수 캐릭터를 일회적 또는 소모적으로 사용한 한계를 벗어나 새로운 기술적 매체를 통해 상생적 이미지를 보여줄 것으로 기대된다.

V 장 결 론

문화산업은 경험재(experience product) 성격을 띤다.⁹⁶⁾ 문화소비자들은 자신의 고유한 감각으로 문화콘텐츠를 평가하며, 이러한 경험은 소비로 이어진다. 신화와 같은 무형 콘텐츠가 경험재로 인식되기 위해서는 무엇보다 소비자를 위한 감각적 호소 전략이 선행되어야 한다. 따라서 본 연구는 동양 최고 신화집인 『산해경』에 등장하는 반인반수의 신화 원형을 분석해 새로운 캐릭터로 활용할 것을 제안한다. 이 연구는 반인반수를 거주 지역에 따라 하늘, 땅 그리고 물에 거주하는 상상 동물로 분류하고, 이에 대한 반인반수의 신화적 상징성을 파악하고자 하였다. 또한 반인반수의 신화 특성은 외적, 내적 특성을 고려한 것으로서 다음과 같은 특성을 띤다.

첫째, 반인반수 신화는 인간 상상에 의한 것으로서 반인반수가 인간과 상생적 존재임을 보여준다. 『산해경』에 의하면 반인반수는 특별한 존재가 아니라 자연의 일부로 인식한다. 또한 반인반수가 인간과 친근한 관계를 형성하는 것은 인간과 유사한 언어 사용, 식용 관계, 반인반수의 출현을 통한 미래 예지력에 의한 것으로 볼 수 있다. 즉, 반인반수가 인간과 유사한 언어를 사용하는 것은 인간과 교류하는 존재라는 사실을 의미하는 것이며, 인간과의 식용 관계는 반인반수 역시 경쟁과 화합이라는 생태계 원리를 보여준 것이다. 그러나 인간이 반인반수를 식용하는 신화적 상상력은 인간의 외적·내적 치유를 소망한 것으로 볼 수 있다. 또한 이러한 신화적 상상은 불로장생을 바라는 인간의 간절한 소망이 신화 속에 투영된 결과로 볼 수 있다. 이와 더불어 반인반수의 출현을 통해 인간 사회를 예측할 것이라는 신화적 상상은 철저히 인간 중심의 관점을 반영한다. 이는 반인반수와 같은 신성한 존재의 출현을 바라는 사회적 기대와 안정적 미래를 염원하는 집단적 믿음을 보여준다.

96) Laurel, Brenda(1993), Computers As Theatre, Addison-Wesley, 브렌다로렐(Laurel, Brenda)는 그의 저서를 통해 콘텐츠는 이야기 구조와 흐름에 따라서 경험하게 되는 '경험재'라고 설명했다.

본 연구는 『산해경』 신화의 반인반수 원형을 분석하고, 평창동계올림픽에 등장했던 〈인면조〉, 드라마 〈도깨비〉와 〈푸른 바다의 전설〉의 사례를 참고해 하늘의 인면조, 땅에 거주하는 도깨비 그리고 물에 사는 인어가 어떤 캐릭터로 개발되고 있는지 살펴보고, 이를 통해 문화산업에 활용될 수 있을지를 제안한다.

하늘에 거주하는 반인반수 인면조 캐릭터는 다음과 같은 특성을 지닌다. 새와 인간이 결합된 인면조의 신화적 상징성은 날개를 통해 자유롭게 날고 싶은 인간 소망과 관련된다. 또한 이러한 신화적 상징성을 띠고 있는 인면조 캐릭터는 게임 콘텐츠에서 다음과 같이 활용될 수 있다.

첫째, 인면조의 날개와 다리는 게이머가 비상(飛上)하는 환상을 일깨울 수 있다. 둘째, 인면조의 다양한 소리는 게이머의 의사소통을 강화하기 위한 수단으로 사용될 수 있다. 또한 인면조 캐릭터를 이용한 징벌적 게임 규칙 설정은 게임을 방해하는 부정적 요소를 사전에 방지할 수 있기 때문에 우호적 게임 환경을 조성하는데 효과적일 것이다.

다음으로 땅에 거주하는 도깨비 캐릭터의 특성을 살펴보면 다음과 같다. 『산해경』 신화에 등장하는 도깨비의 원형은 한국, 중국 그리고 일본에서 서로 다르게 인식된다. 중국의 경우 치우는 반란을 일으키는 패륜적 수괴에 해당되지만, 다른 국가에서는 도전적 의지를 보여준 영웅을 상징하는 캐릭터에 해당한다. 이러한 사실은 도깨비 캐릭터가 민족에 따라 다르게 활용되고 있음을 보여준다. 특히 우리나라에서 도깨비 캐릭터 활용을 제안할 때 ‘도깨비 방망이’는 전지전능한 도깨비의 신적 능력을 상징하지만, ‘도깨비 뿔’은 반수적 특성으로서 도깨비의 약점을 상징하는 것으로 볼 수 있다. 이러한 도깨비 특성은 문화산업 분야에서 인간 욕망과 함께 무분별한 욕망을 경계하는 교훈적 수단으로 활용될 수 있다.

마지막으로 물에 거주하는 반인반수 인어 캐릭터 제안과 관련된 것이다. 인어는 일반적으로 동서양의 수많은 신화에서 주로 여성 이미지로 묘사된다. 그러나 『산해경』 신화의 원형을 분석한 본 연구에서 인어 캐릭터는 여성적 이미지에서 벗어나 중성적 이미지로 활용될 수 있음을 제안한다.

이러한 활용 가능성은 인어가 성에 국한된 이미지를 탈피함으로써 문화산업 영역에서 더욱 풍부한 스토리를 전개하는 데 도움이 될 수 있기 때문이다. 또한 『산해경』에 등장하는 인어는 인간과 소통할 수 있는 언어를 사용해 인간과 협업할 수 있는 원형을 가지고 있기 때문에 인어 캐릭터는 애니메이션과 웹툰 장르와 같은 장르를 통해 어린이들에게 유쾌하게 소통하는 유희적 대상으로 활용될 수 있다. 또한 인어 캐릭터는 모든 생명체가 함께 살아가는 공동체라는 생명 인식을 심어주는 데 효과적일 것이다.

본 연구는 『산해경』에 등장하는 수많은 반인반수 중 인면조, 도깨비 그리고 인어라는 세 가지 반수반수 신화 원형을 분석하였다. 그리고 이러한 신화 원형을 적용하여 문화산업의 핵심 캐릭터로 활용할 것을 제안한 연구이다. 그러나 이 연구가 문화산업에 활용될 수 있다는 것을 보여주는데 매우 제한된 연구에 불과하다. 그럼에도 불구하고 중국의 가장 오래된 신화에서 우리의 전통문화에 내재한 원형을 찾아내 이를 문화산업에 응용하려는 시도는 의미 있는 일로 여겨진다. 그러기에 본 연구를 계기로 디지털 시대의 문화산업에 활용될 수 있는 좀 더 다양한 신화연구가 계속되기를 기대한다.

【 참 고 문 헌 】

- 고마쓰 가즈히코 (2005), 『일본의 요괴문화: 그 생성원리와 문화 산업적 기능』, 한누리 미디어 출판사.
- 고영복(2000), 『사회학 사전』, 사회문화 연구소 출판사.
- 김기덕(2007), 『한국 전통문화와 콘텐츠』, 북코리아 출판사.
- 김석(2019), 『프로이트 꿈의 해석: 마음을 이해하는 법』, 살림출판사.
- 김윤아(2009), ‘요괴 캐릭터 연구’, 「만화 애니메이션 연구」 vol 16.
- 김지혜(2014), ‘김은숙 드라마의 스토리텔링이 갖는 환상성 연구’, 「문학과 영상」 vol 15(3).
- 노스럽 프라이(2000), 『비평의 해부』, 한길 그레이트북스.
- 노인식(2009), ‘국내 MMORPG 게임산업의 성장방안 연구’, 「한국게임학회」, vol 6.
- 레비스트로스(1998) 박옥출 역, 『슬픈 열대』, 한길 출판사.
- 로버트 시걸(2017) 이용주 역, 『신화란 무엇인가』, 이카넷 출판사.
- 미르치아 엘리아데(1998), 이은봉 역, 『성과 속』, 한길 출판사.
- 민관동(1999), ‘중국 고전소설에 나타난 죽음의 세계’, 「한국중국소설학회」 vol 10.
- 박지훈(1990), ‘송대의 화이론 연구’, 이화여자대학교 박사학위논문.
- 박희준(2002), ‘치우와 도깨비’ 「문화와 나(겨울호)」, 삼성문화재단 출판사.
- 서경호(1992), ‘산해경 소고’. 「중국문학」 vol 6.
- 송병구(2003), ‘뫼토스와 로고스’, 「종교와 문화」 Vol 9.
- 송정화(2016), ‘인어의 상징적 의미와 문화적 수용: 산해경에서 경화록 까지’, 「한국중어문학회 학술대회 자료집」.
- 에드먼드리치, 신인철 역(1996), 『성서의 구조인류학』, 한길 그레이트북스 출판사.
- 예태일(2008), 서경호 역, 『산해경』, 안티쿠스 출판사.
- 오세정(2008), ‘구비설화의 상상력과 지역적 특성’, 「우리말 학회」 vol 4.

- 오세정(2006), '한국 신화의 원형적 상상력의 구조: 신이에 대한 상상력의 범주와 신화의 사유체계', 「한민족어문학」, vol 49.
- 이명현(2007), '이물 교혼담에 나타난 여자로괴의 양상과 문화콘텐츠의 변용: 구미호 이야기를 중심으로', 「우리 문학 연구」 vol 21.
- (2011), '영화 구미호 가족에 재현된 구미호와 주체와 타자의 문제', 「다문화 콘텐츠 연구」 vol 10.
- 이상일(1999), 『변신 이야기』, 밀알 출판사.
- 이우혁(2003), 『치우 천왕기』, 들녘 출판사.
- 이인영(2005), '동서양 신화의 반인반수 테마 연구', 「한국 카프카학회」 vol 13.
- 이장원(2017), '게임 미학의 확장: 복잡성, 개방성, 불확실성을 중심으로', 숭실대학교 대학원 박사학위논문.
- 이지행(2017), '한국 환타지 드라마의 현재: 초인과 타임슬립 모티프의 명암', 「문학과학」 vol 90.
- 이택후(1992), 권덕주 역, 『중국 미학사』, 대한교과서 출판사.
- 임서경 외(2009), '지역 아이덴티티 브랜드 형성을 위한 이미지 유형과 경험 요인', 「한국콘텐츠학회」 Vol 9.
- 장은진(2017), '한중 인어설화의 현대적 변용과 신화적 상상력: 韓 〈푸른바다의 전설〉과 中 〈미인어〉를 중심으로', 「글로벌 문화콘텐츠」, vol 31.
- (2013) 『동아시아 구비 서사시의 양상과 변천』, 문학과 지성 출판사.
- 조무석(1983), 'GRAHAM GREENE의 作品에 나타난 罪와 恩寵', 「우석대학교논문집」 Vol. 5.
- 조성애(2010), '신화학적 분석과 신화비평(1)', 「유럽사회 문화연구소」 vol 4.
- 조지프 캠벨(1999), 이윤기 역, 『세계의 영웅 신화』, 민음사.
- 정재서 역주(1989), 『산해경』, 김영사.
- (1994), 『不死의 신화와 사상』, 민음사 출판사.
- (2015), 『이야기 동양신화』, 김영사.
- 정재철(2016), '아기장수 신화의 기호학적 해석' 「인문 사회 21」 vol 7(3).

- 제임스 야콥리슈카(2019), 이윤희 역, 『퍼스 기호학의 이해, HUINE 출판사.
- 주수정, 조규현(2019), ‘포켓몬스터 게임 콘텐츠 속 폭력적, 선정적 요소에 관한 소고’, 「글로벌 문화콘텐츠학회」 vol 19(1).
- 최성희(2016), ‘인어 설화의 현대적 진화: 바다에서 온 여인과 입센의 모더니즘’, 「영미문학 페미니즘」 vol 6.
- 칼 구스타프 융(1996) 이은본 역, 『인간과 상징』, 열린책들.
 - - - (2007), 권오석 역, 『무의식의 분석』, 홍신 출판사.
- 태지호(2014), ‘문화 기억으로서 향수 영화가 제시하는 재현 방식에 관한 연구’, 「한국 언론학회」 vol 57(6).
- 피터버크(2012), 강상우 역, 『문화 혼종성』, 이음 출판사.
- 한교경(2013), 『문화 원형의 스토리텔링 전략과 분석』, 북 코리아 출판사.
- 한국 정신문화 연구원(2001), 『한국 민족 문화 대백과 사전』, 동방미디어.
- Joseph Campbell(1996), 이윤기 역, 『세계의 영웅 신화』, 대원출판사.

【 학 위 논 문 】

- 강은혜(1985), '한국도깨비담의형성, 변화와 구조에 관한연구', 서강대학교대학원 박사학위논문.
- 강환엽(2001), '산해경과 포켓몬스터 캐릭터에 관한 연구', 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 김경혜(2018), '도깨비 설화의 신화적 성격연구'. 창원대학교대학원 박사학위논문.
- 김선미(2013), '스토리텔링을 활용한 효과적인 고등학교 중국어 교수학습방안', 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 김선자(2000), '중국 변형 신화 전설 연구', 연세대학교대학원 박사학위논문.
- 김은영(2015), '미디어 콘텐츠의 재매개와 디지털 서사의 변주', 이화여자대학교대학원 박사학위논문.
- 김진숙(2018), '칼 용의 원형개념에 대한 철학적 연구', 전북대학교 대학원 박사학위논문
- 김진철(2016), '신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략: 제주 신화 콘텐츠를 중심으로', 숭실대학교대학원 박사학위논문.
- 손서평(2016), '한국과 중국 게임 속 요괴 캐릭터의 조형 분석 및 디자인에 관한 연구', 공주대학교 대학원 박사학위논문.
- 시이(2016), '산해경 콘텐츠의 OSMU 활용 방안연구', 건국대학교대학원 석사학위논문.
- 신현대(2011), '산해경에 나타난 상상을 통한 이상 세계 표현', 홍익대학교대학원 박사학위논문.
- 안창현 (2013), '문화콘텐츠 원천소스로서 <서유기>의 구조 분석과 활용 전략 연구', 한양대학교대학원 박사학위논문.
- 유민지(2021), '문화콘텐츠로서 인어의 변용 양상과 영화 <세이프오브워드> 속 인어의 현대적 의미'. 충남대학교 대학원 석사학위논문.

- 유제상(2013), '원형이론을 활용한 콘텐츠 구성요소 분석 틀에 관한 연구', 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤유석(2009), '역사 문화자원의 소통과 스토리텔링 방안연구 :자서전 『백범일지』의 서사를 중심으로', 한국외국어대학교 박사학위논문.
- 이임정(2006), '한중일 도깨비 얼굴무늬 비교연구', 홍익대학교대학원 석사학위논문.
- 이진이(2015), '일상에 내재 된 무의식과 욕망의 시선에 관한 연구', 부산대학교대학교 대학원 박사학위논문.
- 임서경(2012), '낙안읍성의 역사문화자원과 문화콘텐츠 개발 방안', 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문
- 조동일(1997), '고전소설에 나타난 영웅 인물의 유형과 형상화 연구', 충남대학교 대학원 박사학위논문.
- 장은진(2020), '한국 TV 드라마의 신이 캐릭터 연구:2010년 이후 방영된 드라마를 중심으로', 고려대학교대학원 박사학위논문.
- 정진희(2009), '한국 도깨비 동화의 형성과 변형 양상연구', 한양대학교대학원 박사학위논문.
- 최수영(2015), '로고스와 뫼토스: 철학과 문학 텍스트에 나타난 대리보충', 고려대학교대학원 박사학위논문.
- 황완택(2017), '일본 문화콘텐츠 속의 요괴 연구', 한양대학교대학원 박사학위논문.
- 홍윤희(2005), '중국 근대 신화 담론 형성 연구', 연세대학교 대학원 박사학위논문.

【인터넷 홈페이지】

<http://www.mct.go.kr>

<http://www.kocca.kr>

<http://www.museum.go.kr/>

<http://www.olympic.org/pyeongchang-2018>

<https://www.netflix.com/kr/title/80039394>

<http://program.tving.com/tvn/dokebi>

<https://blog.daum.net/pachunwangkang/15972243>

<https://blog.naver.com/apollonkim/221310710306>

<https://programs.sbs.co.kr/drama/blueseas/main>

<https://cafe.daum.net/YOUTWO/Wkvj/470>

Abstract

Jeong Jae-Cheol

This study was conducted based on the text of 'San hae kyong' the best myth in the East, and aims to identify the symbolism of half human & half-animal beings and propose a new character by reflecting it. This study is conducted in two parts, focusing on the half-human & half- animal in the 'San hae kyong' One is to identify the symbolism of the half-human & half- animal within the myth through the archetypal analysis of myth. The other is to reflect the symbolism of the half-human & half- animal through analysis in character development. To this end, the study first analyzes the mythical archetypes of half-human & half- animal beings living in the sky, land, and water according to their area of residence.

Next, this study examines how the existing half-human & half- animal population is being utilized through the cultural industry prior to the character utilization proposal. To this end, the opening ceremony of the Pyeong chang Winter Olympics 'human-face bird', the drama 'Goblin' and the drama 'Legend of the Blue Sea' are cited as examples of using half-human & half- animal characters.

First, the 'human-faced bird' can be used as a game character. The character can be used as an avatar instead of a gamer, and such a human-faced character can be used as a device to increase the immersion of the game. Body organs such as 'human-faced bird' wings and legs can also be used as a means of communication for gamers.

Second, the goblin can be used as a hero character with a challenging image away from the perspective of a fashionable rebel in Chinese thought. This reflects the resistant image of 'Chiu' in the myth of the 'San hae kyong'. Also, Korean goblin can be used as a humorous character because it has a humorous personality.

Third, water-dwelling mermaid characters can be used as neutral characters, overcoming the limitations of feminine images of characters that have been used in the cultural industry so far. Also, mermaid characters can be used for the story development of a feature series beyond the one-off and fragmentary story development of the past, considering the various mythological symbolism of mermaids. Half-human & half - animal characters in mythology have been used in various ways in the field of the cultural industry, but they have not fully reflected the symbolism of half-human & half- animal beings.

Half-human & half-animal characters in mythology have been used in various ways in the field of the cultural industry, but they have not fully reflected the symbolism of half-human & half - animal beings. Therefore, it is important to fully grasp the symbolism of characters using half-human & half-animal through the prototype analysis of mythology in order to contribute to the development of the cultural industry. In this context, the character development proposal, which fully reflects the mythological symbolism of half human & half-animal beings, is expected to contribute to the revitalization of future mythological research.