

판타지 장르의 원천 콘텐츠로서의 고전설화 연구

고전설화 "만파식적"을 중심으로

A Study on Classic Tale as an Original Fantasy Contents Source -Focused on Classic Tale "Manpasikjuk"-

저자 (Authors)	조해진, 박영호 Hae Jin Cho, Young Ho Park
출처 (Source)	한국디자인문화학회지 16(3) , 2010.9, 565-577(13 pages) JOURNAL OF THE KOREAN SOCIETY DESIGN CULTURE 16(3) , 2010.9, 565-577(13 pages)
발행처 (Publisher)	한국디자인문화학회 The Korean Society Of Design Culture
URL	http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE06542273
APA Style	조해진, 박영호 (2010). 판타지 장르의 원천 콘텐츠로서의 고전설화 연구. 한국디자인문화학회지, 16(3), 565-577
이용정보 (Accessed)	삼성현역사문화관 183.106.106.*** 2021/08/08 10:33 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

판타지 장르의 원천 콘텐츠로서의 고전설화 연구

- 고전설화 '만파식적'을 중심으로 -

조 해 진 · 박 영 호*

한양대학교 국제문화대학 문화콘텐츠학과 강사

협성대학교 인문사회대학 문예창작학과 교수*

A Study on Classic Tale as an Original Fantasy Contents Source

- Focused on Classic Tale 'Manpasikjuk' -

Cho, Hae Jin · Park, Young Ho*

Lecturer, Dept. of International culture, college of international culture, Hanyang Univ.

Professor, Dept. of Creative Writings, college of human science, Hyupsung Univ.*

* 교신저자: 박영호/bumindang@hanmail.net/010-8344-8117

경기도 화성시 봉담읍 상리 14 협성대학교 인문사회대학 문예창작학과 박 영 호 교수연구실

투고일자:20100720, 심사일자:20100801, 게재확정일자:20100920

Journal of the Korean Society of Design Culture

한국디자인문화학회

목차

Abstract

국문초록

I. 서론

- I.1. 연구 배경과 필요성
- I.2. 연구 목적
- I.3. 연구 방법과 범위

II. 판타지 설화의 원형

- II.1. 스토리
- II.2. 캐릭터
- II.3. 신물

III. 《만파식적》에 나타난 판타지 요소 분석

- III.1. 스토리
- III.2. 캐릭터
- III.3. 신물

III.4. 만파식적의 서사적 특성

IV. 판타지 요소의 원형과 변형을 통한 《만파식적》의 콘텐츠 개발 가능성

- IV.1. 영화
- IV.2. 게임

V. 결론

Reference

Endnote

Abstract

There is tremendous popularity of 3D film these days because the success of 《Abatar》 which is made of 3D film. 3D TV is common used nowadays. at this point, the movie which represent dreams want to make the better fantastic and dreamy illusion. the fantasy genre become the center of the genre that is going to be the contents. the classic tale is the original contents which has very much fantastic subject. the classic tale has its own brand, and It has various element that could be changed other cultural content like movie, game, musical and the like. It has perfection of story line because it was told from generation to generation. that means the classic tale has popularity toward audiences. with all these reason, the classic tale must be studied for creation of fantasy genre contents.

The purpose of this study is that as mentioned, and try to have a new understanding of the classic

tale as very useful original contents.

This study observe the classic tale for that reason, and choose <Manpasicjuk> as a case. <Manpasicjuk> is one of famous story which was written in <Samkukyusa>. <Samkukyusa> is historic book which was written by il-yun who was well known monk in Korean history.

<Manpasicjuk> has prologue, main story, and epilogue in the whole story. and it has typical story line of the hero too. that is very important in the fantasy genre. and the characters who appear in the story has typical character too. these elements make it easy to adaptation of fantastic movie, game and the like. This kind of study should be study further more because of that reason.

국문초록

꿈의 재현이라는 ‘영화’는 보다 더 환상적이고 신비로운 영상을 만들어내고자 하는데 그 중심에 있는 장르가 바로 판타지다. 고전설화, 고전소설은 그러한 판타지성을 매우 강하게 지니고 있는 원천콘텐츠이다. 설화는 원천콘텐츠의 기본 요소인 독립된 브랜드를 가지고 있고, 수직적 멀티 유즈를 활성화시킬수 있는 다양한 요소를 보유하고 있으며, 대중성 검증의 비용이 거의 들지 않고, 누대에 걸친 필터링 과정을 통하여 콘텐츠로서의 완성도를 지니고 있다. 뿐만 아니라 설화를 문화콘텐츠 스토리텔링으로 구현할 다양한 미디어가 확보되었다는 점과 서사적 상상력의 고갈 의식이 고조되었다는 점도 설화의 원천콘텐츠로서의 가치를 극대화시키는 요인이다.

본 논문의 연구목적은 이와 같은 사실에 포커스를 두고 판타지 장르의 원천콘텐츠로서 고전설화를 재인식하고 원천콘텐츠로서의 고전설화의 가치를 발전시키기 위한 것이다. 연구의 방법은 기존 고전설화에 대한 연구결과를 수집, 정리하면서 그 중에서 ‘국문학’과 ‘역사학’에서 바라보는 시각은 배제하고 문화콘텐츠적 시각을 수용하는 방향으로 설정하였다. 고전설화는 범위와 종류가 매우 광범위하기 때문에 연구범위와 대상은 삼국유사에 실린 《만파식적》에 한정하였다. 그 결과 《만파식적》 설화는 프롤로그와 영웅의 모험담, 그리고 에필로그의 완전한 스토리를 갖추고 있음을 알 수 있었다. 그리고 서사구조에 있어서 전형적인 영웅서사의 구조를 취하고 있음을 드러냈다. 등장인물 또한 여타 영웅소설들에서 등장하는 인물들처럼 유형화된 모습을 보여주고 있다. 그리고 용과 신물이

등장함으로써 판타지성을 매우 높게 드러내주고 있다. 이러한 《만파식적》 설화는 원천콘텐츠로서 활용성이 충분하다는 것을 말해주고 있다. 그 예로 영화와 게임으로의 발전가능성을 제언했는데 이 부분은 앞으로도 계속해서 깊이있게 연구해야 할 과제로 남겨둔다.

Key Words

Archtype(원형), Fantasy(환상), Classic Tale (고전설화), Manpasikjuk (만파식적; 호국사상 기반의 신라시대 설화), Fantasy Movie, Game & Novel(판타지영화, 게임 & 소설), Samkukyusa (삼국유사; 신라, 고구려, 백제 3국의 유사를 모은 역사서).

I. 서론

I.1. 연구배경과 필요성

《반지의 제왕》의 작가 J.R.R. 톨킨은 《나무와 나뭇잎》이라는 글에서 판타지는 “인간에게 자연스러운 것이며 독자들은 판타지를 읽음으로써 친숙하던 것들에서 놀랍고 새로운 뜻을 발견할 수 있다”고 주장하였다. 그리고 판타지 동화를 “일어날 수 있는 가능성(Possibility)에 관한 이야기라기보다 일어나길 바라는 간절함 바램(Desirability)의 이야기”라고 하였다.

넓은 의미로 보면 사실 판타지는 모든 문학의 기본이 된다. Fantastic 이라는 말은 원래 ‘가상적이고 비사실적인 것’이라는 의미를 가진 라틴어의 Phantasticus 에서 유래했음을 감안해 볼 때 상상력에 근거하고 있는 문학 작품은 모두 근본적으로 환상 소설, 즉 판타지소설이라고 할 수 있다.

환상문학(Fantastic Literature)에 대한 정의는 그것을 연구한 이론가들의 수만큼이나 다양하다. 개괄적인 정의를 살펴보면 “초자연적 가공세계에서 일어난 사건이나 현실에 있을 수 없는 사건을 소재로 한 문학 작품¹⁾”을 말한다. 츠베탕 토도로프에 의하면 환상이라는 것은 세가지 조건이 충족되는 것을 요구한다. 첫째로, 텍스트가 독자에 대해서 작중 인물의 세계를 살아 있는 인간의 세계라고 생각하도록 하고, 그리고 말해진 사건에 관해서는 자연스런 설명과 초자연적인 설명 사이에서, 망설이게 하여야 한다. 둘째로, 작중의 한 인물이 이 망설임을 느끼고 있는 수도 있다. 그리하여 독자의 구실은 해당 작중 인물에 맡겨져 있는 것이며, 동시에 망설임 역시 텍스트 안에서 표상되게 마련이다. 즉 그 작품의 테마의 하나가 되는 것이다. 셋째로 그는 또 판타지를 불확실함과 망설임의 세계로 정의 한다²⁾. 판타지의 세계는 경이롭고 괴기스럽

다. 다시 말하면 자연법칙이 깨어지는 비자연적 세계이다. 하지만 경이롭고 괴기스러운 초자연적 세계가 불합리하거나 비이성적 세계는 아니다. 판타지세계는 그 세계 나름대로 지극히 합리적인 방법에 의해서 설명되는 세계이기 때문이다³⁾ 문학에서 판타지가 오늘날처럼 환영받기 시작한 것은 최근의 일이다. 오늘날 우리가 접하는 판타지라고 불리는 유형의 소설이 문학사에 등장한 것은 19세기 중반 이후라고 할 수 있다. 그리고 현재는 영상기술의 발달과 함께 판타지영화의 중요한 원천소재로서 판타지소설이 재인식되고 있다.

최근에는 ‘아바타’의 흥행성공으로 3D 입체영화에 대한 관심이 폭발적으로 늘어나고 있는 추세다. 이미 3D TV는 상용화의 단계에 접어들었다. 이런 시점에서 꿈의 재현이라는 ‘영화’는 보다 더 환상적이고 신비로운 영상을 만들어내고자 하는데 그 중심에 있는 장르가 바로 판타지다. 고전설화, 고전소설은 그러한 판타지성을 매우 강하게 지니고 있는 원천콘텐츠다.

설화는 인간의 역사와 함께 누대에 걸친 필터링 과정을 통해 숙성된 공동체의 이야기라는 점, 구술성에 기반을 두고 있기 때문에 향유자의 주체적 개입이 가능하여 적극적인 향유가 활성화된다는 점, 부분적/전면적인 취사선택이 용이한 까닭에 다양한 양상으로 대중매체와 결합하여 거점 콘텐츠화 할 수 있다는 점, 개개인이 우리라는 공동체의 구성원임을 확인케 해주는 공동의 문화적 유전자라는 점에서 이를 통한 공동체적 원형과 문화적 능력을 배양할 수 있다는 특성을 지닌다⁴⁾

설화의 상투적 관습성은 드라마나 영화 같은 대중매체에서 자주 지적되는 문제점이지만 그것 자체로 문제를 삼는 것은 의미가 없다. 왜냐하면 대중성 확보를 위해 대중들의 원형적 이야기 감각과 스토리 인식 능력에 부응하고자 한다면 전형성과 도식성, 예측 가능한 결말 등은 상당한 도움이 되기 때문이다. 대중들은 익숙한 것에 즐거워하고 약간의 변화에 재미를 느낀다.

원천콘텐츠는 독립된 콘텐츠로서 대중성을 검증 받아 이미 브랜드 가치를 확보한 콘텐츠를 말하는데, 수직적 멀티유즈⁵⁾를 활성화시킬 수 있는 요소들을 콘텐츠 내부에 포함하고 있어야만 한다. 일반적으로 원천 콘텐츠로서 활용되는 만화, 소설, 신화 등의 경우에서 확인할 수 있듯이 상대적으로 적은 비용으로 대중성 검증이 가능해야 하기 때문에, 그 자체 콘텐츠로서의 완성도를 확보하고 있어야한다⁶⁾.

설화는 원천콘텐츠의 기본 요소인 독립된 브랜드를 가지고 있고, 수직적 멀티유즈를 활성화 시킬 수 있는

다양한 요소를 보유하고 있으며, 대중성 검증의 비용이 거의 들지 않고, 누대에 걸친 필터링 과정을 통하여 콘텐츠로서의 완성도를 지니고 있다. 뿐만 아니라 설화를 문화콘텐츠 스토리텔링으로 구현할 다양한 미디어가 확보되었다는 점과 서사적 상상력의 고갈 의식이 고조되었다는 점도 설화의 원천콘텐츠로서의 가치를 극대화시키는 요인이다.

과거에서 부터 현재까지 우리는 많은 이야기들을 접하고 있다. 동화에서부터 심오하고 기발한 논법들까지 여러 종류의 글들이 있지만 의미나 내용면에서는 별로 다를 것이 없다. 즉, 이렇게 변화무쌍해 보이지만 우리가 일상적으로 접할 수 있는 이야기의 일정한 패턴을 따르고 있다. 이런 연구는 미국의 신화학자인 조셉 캠벨에 의해 체계화 되었고 그의 저서인 《천의 얼굴을 가진 영웅》과 《신화의 힘》에 잘 나타나 있다.

설화적 구조나 소재를 성공적으로 활용한 외국의 예를 보면 《해리포터》 시리즈나 《반지의 제왕》 시리즈를 비롯한 판타지물 등을 들 수 있다. 대부분 기독교 관련 설화나 북구 신화를 기반으로 판타지적 요소와 결합함으로써 그 환상성을 극대화한 경우다⁷⁾. 일본의 경우 《나루토》 《포켓몬스터》 《신비한 바다의 나디아》 《드래곤볼》 등 일본의 만화산업 융성에는 일본신화의 흥미로운 서사구조 기반이 되어 있다. 원형문화콘텐츠인 신화의 이용은 일본만화의 융성과 그 세계 시장 점령을 용이하게 하였던 것이다⁸⁾.

1.2. 연구목적

역사기록서인 ‘삼국유사’와 고전소설 ‘구운몽’ ‘금오신화’ ‘옥루몽’ ‘조신몽’ 등의 작품에서 볼 수 있듯, 우리나라의 환상문학도 오랜 전통을 가지고 있다. 대부분의 고전문학에서 발견되는 주인공의 ‘전기적 성격’과 ‘영웅적 서사’는 판타지의 주요 특징이다. 특히 신화와 전설, 민담을 수록하고 있는 《삼국유사》에는 성인의 탄생과 제왕의 창업에 따른 기이한 이야기들이 실려 있어 초기 문학사에서 환상과 관련된 원천적 자료를 풍부하게 제공하고 있다. 고소설에서도 환상적인 부분을 제거하면 이야기의 논리 자체가 성립되지 않을 정도로 그 역할은 지대하다. 고소설에서 보편적으로 발견되는 환상성은 문학의 정당한 소재이자 필수적인 구성 요소로서 간주되었다. 하지만 고전설화를 하나의 원천콘텐츠로 파악하고 거점콘텐츠를 활성화하는 방향으로의 연구는 아직 일천하다. 주지하다시피 기존의 고전설화, 그 중에서도 《만파식적》에 대한 연구는 문학사적, 역사적 의미 탐구에 집중되어 왔

던 것이 사실이다⁹⁾. 본고는 이러한 사실에 주목하면서 판타지 장르의 원천콘텐츠로서 고전설화에 나타나는 스토리 원형archtype을 분석하는 것을 연구목적으로 삼는다.

1.3. 연구방법과 범위

고전설화의 원형을 분석하기 위한 방법은 기존의 연구결과를 바탕으로 최근에 대중에게 소개된 영화, TV드라마 등의 작품을 수평적으로 비교분석해서 얻어지는 전형성과 유사성을 도출해내는 것으로 한다. 매체별로 상이한 스토리텔링 요소가 있는 바, 공통점이라 할 수 있는 스토리, 캐릭터, 신물(神物) 등이 비교대상이 되겠다. 그리고 그로 인해 얻어지는 결과물을 삼국유사에 수록되어 있는 고전설화인 《만파식적》에 적용해서 원형으로서의 가치를 확인해보고자 한다. 그리고 한걸음 더 나아가 원천콘텐츠로서의 고전설화의 가치와 활용방향에 대해 살펴보기로 한다. 다만, 보다 집중적이고 심화된 연구결과를 도출하기 위해 여러 문화콘텐츠 장르 중 영화와 게임, 두 장르에 한정한다.

II. 판타지 설화의 원형

II.1. 스토리

러시아의 형식주의자인 블라디미르 프로프는 그의 저서인 《민담형태론》을 통해 러시아의 100여 편의 민담을 분석해서 일정한 형태를 추출하였다. 그는 유기체 구조의 형태론과 꼭 마찬가지로 민담의 형태에 관한 고찰이 가능하다고 했다. 민담 전체에 대하여 전적으로 완벽하게 고찰하는 것이 가능하다고 단언 할 수는 없지만, 이른바 마법담에 관해서는 엄격한 단어 그 자체의 의미로서의 마법담에 관한 형태론은 가능하다고 확인했다¹⁰⁾. 여기서 말하는 마법담은 본고에서 다루고 있는 판타지장르와 맥을 같이 하는 개념이다. 이런 마법담은 고전설화의 형태로 우리에게 존재한다.

고전설화는 오랫동안 여러 사람들에 의해 개작, 재창작되면서 전승되어 온 이야기다. 때문에 개작이 될 때마다 창작자 혹은 전승자에 의해 이야기는 조금씩 변형되기 마련이다. 이러한 변형은 전승자나 향유자의 주체적 개입으로 발생한다. 주체적 개입은 인기와 대중성에 기인하게 마련이다. 설화의 대중화 가능성이 높은 점이 바로 여기에 있다.

고전설화의 또 하나의 특징은 앞서 언급한 프로프

의 연구에서 보듯 동양과 서양을 막론하고 서사구조와 캐릭터에 있어서 일정한 형태의 틀을 유지하고 있다는 점이다. 이런 고전설화는 대표적인 판타지문학이라 할 수 있는데 판타지문학에는 톨킨과 루이스가 정리한 몇가지 관습이 존재한다. 이들의 이야기는 모험을 떠나다로 시작해서 집으로 돌아오다로 귀결된다¹¹⁾. 이는 우리나라 고전소설의 많은 부분을 차지하고 있는 영웅소설에서도 비슷한 양상으로 나타나고 있다. 우리나라 영웅소설의 특징한 패턴에 대해서는 일찍이 김용범 교수가 《영웅소설과 도교사상》에서 33편의 고전소설을 분석, 정리한 바가 있다. 그가 분석한 33편의 고전소설에서 나타나는 공식적인 발단구는 다음의 Table 1로 정리하였다.

Table 1. 고전소설(영웅소설) 발단부의 공식구

차례	내용	비고
1	무자부부의 근심	자식이 없어 (무언가에게) 자식을 얻기를 빌다
2	중개자의 권유 또는 예견	조력자, 혹은 예언자가 자식탄생을 돕다
3	기자정성	자식을 얻기 위해 어떤 일을 하다.
4	태몽의 현현	자식 출생을 예감하다.
5	주인공의 탄생	주인공이 탄생하다.

이런 발단은 거의 예외 없이 모든 영웅소설의 처음에 등장하는 공식구¹²⁾이다. 여기서 주목해야하는 것은 태몽과 기자모티브다. 이는 러시아 민담을 분석한 프로프의 형태론에는 등장하지 않는 한국 고전소설만의 특징인 것으로 볼 수 있다. 태몽과 기자모티브는 영웅의 탄생과 영웅의 모험에 직접적인 영향을 미치므로 서사구조에서 매우 중요한 요소라 하겠다. 역사적 사실을 배경으로 고구려 벽화에 그려진 네 가지 신물을 소재로 만들어져 대중들에게 크게 인기를 끌었던 TV드라마인 《태왕사신기》를 분석한 조미숙은 《태왕사신기》를 전형적인 영웅서사구조¹³⁾로 파악하고 다음과 같은 공식구조를 작품에 대입시켜 작품을 분석했다(Table 2 참조).

Table 2. 전형적 영웅서사구조

순서	내용
1	고귀한 혈통
2	잉태 및 출생의 비정상성
3	탁월한 능력
4	죽을 고비 등 시련을 겪음
5	조력자를 만나 죽을 고비를 벗어남
6	위기를 투쟁적으로 극복하고 승리자가 됨

미국의 영화학자이면서 작가인 크리스토퍼 보글러는 조셉 캠벨과 블라디미르 프로프에게서 영향을 받았다. 그는 자신의 책을 통해 모든 스토리는 신화, 민담, 꿈, 그리고 영화에서 보편적으로 찾아 볼 수 있는 몇 가지 구조상의 공통 요소로 구성되어 있다고 했고, 그것을 ‘영웅의 여행 The Hero’s Journey’라 통칭했다. 그는 영웅의 여행을 총 12단계¹⁴⁾로 구분했다 (Table 3 참조).

Table 3. 영웅여행의 12단계

진행무대	내용
첫 번째 무대	일상세계
두 번째 무대	모험에의 소명
세 번째 무대	소명의 거부
네 번째 무대	정신적 승승과의 만남
다섯 번째 무대	첫 관문의 통과
여섯 번째 무대	시험, 협력자, 적대자
일곱 번째 무대	동굴 가장 깊은 곳으로의 접근
여덟 번째 무대	시련
아홉 번째 무대	보상
열 번째 무대	귀환의 길
열한 번째 무대	부활
열두 번째 무대	영약을 지니고 귀환함

앞에서 살펴본 기존의 연구결과를 토대로 공통부분과 필수포함 부분을 추려내서 정리하면 한국적 판타지설화의 기본 공식은 다음과 같다(Table 4 참조).

Table 4. 한국적 판타지설화의 스토리 기본 공식(원형)

구분	단락	내용
배경	2차 세계 설정	현재와 구분되는 세계 설정
영웅의 여행	일상세계	영웅의 탄생 전과 탄생 직후 소개
	모험의 소명	2 차 세계에서 해결 해야 할 과제가 생김
	영웅의 탄생	주인공의 신화적 탄생
	영웅의 모험	과제 해결을 위한 여정
	시련 극복	시험, 시련을 통과함
	소명의 완수	과제 해결
	귀환	2차세계의 평화
결말	대단원	단힌 결말/

II.2. 캐릭터

모든 스토리에는 캐릭터가 등장한다. 캐릭터는 등장인물을 말하는데 사람들의 이야기가 되었건, 동물들이

등장하는 우화가 되었던 어떤 식으로든 등장인물은 존재하기 마련이다. 이러한 등장인물들은 맡은 바 역할에 따라 주인공과 주인공을 돕는 협력자, 그리고 적대자 등의 모습을 띤다.

조연이니 단역이니 하는 용어는 연극과 영화에서 사용되며, 소설에서는 프로타고니스트, 안타고니스트, 같은 말들이 사용된다. 프로타고니스트는 주동인물이나 주인공(hero)으로, 안타고니스트는 반동인물, 경쟁자, 적 등으로 불린다. 원래 프로타고니스트는 작가가 긍정하는 인물이었으며 안타고니스트는 부정적 인물이었으나 오늘날에는 1차적 인물, 2차적 인물이란 뜻으로 확대 사용되고 있다¹⁵⁾.

소설의 인물을 프로타고니스트와 안타고니스트로 대별할 수 있듯이 실제 인간들을 대상으로 하여 선과 악, 소극적인 것과 적극적인 것, 비관적인 것과 낙관적인 것, 사색적인 것과 행동적인 것, 지적인 것과 정적인 것 등과 같은 이항대립의 시각을 취하는 것은 가장 오래되고 상식화된 유형론이라고 할 수 있다¹⁶⁾. 영웅이 치르는 신화적 모험의 표준 궤도는 통과 제의에 나타난 양식, 즉 <분리>, <입문>, <회귀>의 확대판이다. 이 양식은 신화(神話)의 원형적 형태라고 할 수 있다. 즉, 영웅은 일상적인 삶의 세계에서 초자연적인 경이로운 세계로 떠나고, 여기에서 엄청난 세력과 만나고, 결국은 결정적인 승리를 거두고, 영웅이 신비스러운 모험에서, 동료들에게 이익을 줄 수 있는 힘을 얻어 현실세계로 돌아오는 것이다.

《민담형태론》에서 프로프(Vladimir Propp)는 모든 민담은 구조적으로 동질성을 지닌다는 결론에 도달했다. 그는 작중인물의 기능이란 측면에서 민담을 31가지로 나누어 볼 수 있다고 했고, 다시 이를 7가지 유형의 인물로 압축했다¹⁷⁾.

그리고 각 등장인물의 범주에는 특유의 등장 형태가 있다. 그 형태는 일정한 유형을 이루고 있다. 각각의 범주는 등장인물을 행동 과정에 도입하기 위하여 일정한 수단을 사용한다. 그 형태를 살펴보면 먼저 악당은 사건 진행 과정에서 두 번 등장한다. 첫 번째 등장은 그가 바깥으로부터 (현장에 날아오거나, 누군가를 따라 몰래 오는 등) 갑자기 나타났다가 이내 사라진다. 그 두 번째 등장은 탐색된 인물로서, 늘 길 안내의 결과로서 이루어진다.

증여자는 주인공과 대체로 숲이나 오막살이에서 만나거나 혹은 들판에서 길에서 거리에서 우연히 만나게 된다. 주술적 조수는 주인공에게 선물을 주거나 혹은 그 자체가 선물로써 도입된다. 파견자, 주인공, 가짜 주인공, 공주는 발단 상황에서 도입된다. 가짜 주인공은 때때로 발단 상황에 열거되는 등장인물 사이

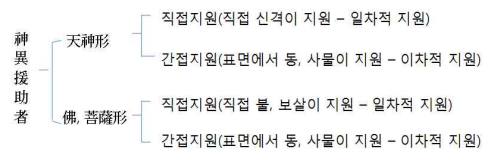
에 언급되지 않고, 뒤에 가서야 비로소 그의 존재가 드러난다. 이는 러시아 민담에서 거의 도식적으로 나타난다.

프로프가 러시아 민담을 대상으로 하여 7가지 인물 유형을 추출해 낸 것처럼, 고전 설화의 인물유형이 현대소설의 인물유형 분석작업에서 절대적인 기준까지는 될 수 없어도 많은 참고가 되는 것임은 부정할 수 없다¹⁸⁾. 등장인물의 유형화는 시대를 막론하고 일정한 형태를 보여주고 있다.

캐릭터를 분석하는데 우선 가장 중심에 있는 인물은 영웅 즉 주인공이다. 영웅소설의 주인공들은 현대소설의 주인공과는 달리 탄생의 과정에서부터 비범성을 부여받고 있다. 이러한 성격창조의 형태는 고전소설이 지니고 있는 로망스적 속성에 기인한다. 고전소설의 로망스적 속성은 주인공들의 신화적 유형의 전형적 표현에 나타난다¹⁹⁾. 영웅은 탄생 뿐만 아니라 그의 전생애에 걸친 행위에도 신명의 음조가 뒤따르는 것이 일반적이다. 이런 측면에서 볼 때, 고대인들은 영웅이 노력과 수행에 의해 창조되는 것이 아닌 생래적으로 타고난 인물이라는 인식을 가지고 있었음을 알 수 있다. 영웅은 보통사람과 달리 신명의 의지에 따라 천부적으로 타고나고 그러한 영웅의 일생은 미래가 예견되어 있다고 하는 운명론이 인정되었다²⁰⁾. 대부분의 판타지는 두 세계가 있다는 가정을 한다. 하나는 우리가 속해 있는 지루하고 일상적인 현실세계로서 경험과 상식이 통하는 세계이다²¹⁾. 다른 하나는 초자연적인 세계²²⁾로서 마법사, 마녀, 현자, 신성한 동물 등의 매개체를 통해서만 도달할 수 있다. 여기서 주목할 것은 매개체로 등장하는 마법사, 마녀, 현자, 신성한 동물 등과 같은 캐릭터들이다. 이런 캐릭터들이 판타지의 세계를 더욱더 환상적으로 만드는데 일조한다.

삼국유사에 나타나는 이들 조력자, 원조자의 형태를 분류한 결과를 살펴보면 다음 Table 5와 같다²³⁾.

Table 5. 삼국유사 설화에서 원조자의 조력양상



II.3. 신물(神物)

판타지의 특징은 먼저 이것이 현실 세계의 법칙을 깨뜨리는 이야기라는 것이다. ‘마술적이다, 초현실적이

다, 비현실적이다, 기적적이다'라고 말할 수 있는 요소가 있어야 한다는 것이다. 그 요소는 과학으로 증명할 수 없고, 논리로 설명할 수도 없어야 한다. 이런 특징을 잘 드러내주고 있는 도구가 바로 신물(神物)이다.

신물의 등장을 자연스럽게 하기 위하여 마술적 토템과 주문이 유효하며, 신성한 골, 왕과 왕비, 보석과 부귀, 마법사 등이 등장한다. 근육질의 힘세고 용감한 주인공은 여행이나 탐험에 나서 마술적인 힘을 지닌 비인간적인 존재에 대항하며 마침내 승리하고 원하던 보물(혹은 연인)을 얻게 된다. 이때 등장하는 보물이 신물인 경우가 많다.

물론 피터팬, 어린왕자, 이색적인 캐릭터, 외계에서 온 생명체 등 다양한 인물들 역시 소설 속의 주인공을 판타지 세계로 안내하는 역할을 한다. 또한 반지를 비롯하여 하늘을 나는 양탄자, 망토, 마법의 돌 등 여러 도구들 역시 주인공을 판타지 세계로 이끄는 요소들로 작용한다. 이러한 신물들은 우리나라 신화나 민담에서도 빠지지 않고 등장하는 요소이다. 대표적인 작품이 <태왕사신기>이다.

태왕사신기는 고구려의 태왕이 4개의 신물(주작, 백호, 청룡, 현무)의 도움을 받아 통일왕국을 세운다는 판타지드라마이다. 이 드라마는 4개의 신물을 타이틀로 내세우고 있다. 그만큼 드라마에서 신물이 가진 의미가 크다는 증거이다.

실제로 한국 판타지 소설들의 공통점은 주로 선과 악의 대립, 기사들의 결투, 용병, 사악한 용이나 마법사, 인간에게 간섭하거나 기도에 응하는 인격적인 신, 요정과 같은 환상적 생물, 마법과 주술 등이 존재하는 서양 중세풍의 환상공간에서 이루어진다는 것이다. 한국의 판타지가 소재주의적 명명에 가깝다는 지적은 바로 이런 특성에 기인한다²⁴⁾.

특정한 소도구는 판타지 구성에 필수불가결한 요소다. 특히 소도구에 신화적 힘을 불어넣은 신물은 판타지성을 더욱 부각시킨다. 대표적 판타지작품에 등장하는 신물을 정리하면 다음 Table 6과 같다.

Table 6. 판타지작품에 나타난 신물의 종류와 역할

제목	장르	신물	역할
반지의 제왕 1편(반지원정대)	소설	절대 반지	세상을 구원, 악으로부터 보호
해리포터 1편(마법사의 돌)	소설	마법사의 돌	영원한 생명, 악으로부터 보호
코난 - 더 바바리안	소설	마법의 신검	가장 강력한 철

베오 울프	소설	황금보검	괴물 퇴치
황금나침반	소설	황금나침반	절대 권력
퇴마록	소설	귀검	귀신 퇴치
전우치	영화	만파식적(피리)	세상 평화
태왕사신기	TV 드라마	주작, 백호, 청룡, 현무	태왕의 조력자

III. <만파식적>에 나타난 판타지 요소 분석

III.1. 스토리

신화와 절설, 민담을 수록하고 있는 <삼국유사>에는 성인의 탄생과 제왕의 창업에 따른 기이한 이야기들이 실려 있어 초기 문학사에서 환상의 풍부한 자료적 원천을 제공한다. 하나의 사물이 다른 사물로 변용될 수 있다는 변신모티프는 주로 건국 신화에서 다루어지며, 용과 같은 상상 동물도 상징적인 형태로 등장한다.

만파식적 설화도 다분히 건국신화적인 성격을 찾아볼 수 있다. <만파식적> 설화가 성립된 시기는 신라 신문왕 때이며 신문왕은 선대의 태조무열왕과 문무대왕의 뒤를 이어 통일신라의 기초를 굳건히 이룩한 인물이다. 한반도의 4분의 3을 차지하는 새로운 통일 국가를 형성하는 신문황 때는 새로운 국가 이념의 제시와 통일국가 수립의 영웅을 신성화하는 작업은 반드시 필요한 시점이라 할 수 있다²⁵⁾.

삼국유사에는 총 3번에 걸쳐 <만파식적>에 대한 이야기가 썩여 있다. 먼저 '만파식적'의 유래에 대한 내용이 적혀 있는 부분은 [기이紀異]편 '만파식적²⁶⁾'조이다. 이 부분은 '만파식적'의 생성과정을 통해 문무왕과 김유신의 우국충정을 드러내고 있다²⁷⁾. 이는 앞서 언급한 것처럼 통일국가 수립의 영웅을 신성시하는 작업을 잘 보여주고 있다. 신문왕 때의 '만파식적' 이야기는 전체적인 '만파식적' 설화를 놓고 볼 때 일종의 프롤로그를 형성하고 있다. '만파식적'의 생성 원리, 기능을 말하고 있는 것이다.

본고에서 판타지장르의 원천콘텐츠로 '만파식적'을 주목하는 대목은 [탐상]편의 '백률사'조에 실린 '만파식적'에 관한 내용이다. 이 부분은 효소왕대의 '만파식적'에 관한 이야기를 다루고 있는데 이 부분이 전형적 영웅서사구조와 많이 닮아 있다. 그 내용을 간단히 기술해 보면 다음과 같다.

효소왕은 왕위에 오른 다음 대현 살찬의 아들 부례랑(夫禮郎)을 국선으로 삼았는데 안상(安常)과

특히 가까이 지내며 무리를 이끌었다. 그러던 중 말갈에게 포로가 되었는데 부레랑을 구해내려던 안상이 함께 잡혀갔다. 이와 함께 상스러운 구름이 천존고를 덮어 천존고에 보관되어 있던 신령스런 피리(만파식적)와 현묘한 가야금이 함께 사라졌다.

왕은 가야금과 피리를 찾는 자에게 상으로 1년 치 세금을 내리겠다고 신물을 찾으려 한다. 아들을 잃어버린 대현 살찬은 아내와 지극정성으로 백률사의 대비상(大悲像)에게 기도하는데 홀연 가야금과 피리가 나타나고 부레랑과 안상이 함께 모습을 드러냈다. 자초지종을 물으니 부레랑이 말하기를 ‘제가 잡혀가서 저 나라 대도구라 집의 목사가 되어 대오라니 들에서 짐승을 쳤습니다. 그런데 갑작스레 스님 한분이 모습도 단정하게 나타나 손에 가야금과 피리를 들고, ‘고향을 생각하느냐’면서 위로하였습니다. 제가 지도 모르게 풀어앉으며 ‘임금과 아버지를 생각하는 마음 지극하기가 어찌 말로 다 하겠습니까’라고 하자 스님이 나를 이끌고 바닷가에 이르렀는데 안상이 나타났습니다. 거기서 피리가 돌로 갈라져 나와 안상을 태우고 스님은 가야금을 타고 바다를 지나 여기에 왔습니다.’라고 했다²⁸⁾.

이 이야기에서 알 수 있는 역사적 사실은 효소왕 때까지 국선제도가 살아있었다는 것이다. 화랑의 우두머리인 국선이 적군의 포로가 되자 대비상의 도움으로 피리가 날아가 구해왔다는 것은 분명 판타지다. 역사적 사실과 판타지가 결합된 형태인 것이다. 설화는 판타지를 강조하기 위해 2차적 세계로 중국 땅을 배경으로 삼았다. 고전소설의 전개를 위해서는 우리나라 보다는 중국이란 배경 차용이 보다 효율적이었는지 모른다. 또한 이러한 설정을 통해서 작가는 독자를 현실에서 해방된 자유로운 공간으로 몰입시켰다²⁹⁾.

삼국유사에서 만파식적 이야기는 원성왕(785~798)편에 한 번 더 나온다.

왕의 아버지 효양 대간간은 조정의 만파식적을 전하여 왕에게 넘겨 주었다. 왕이 이것을 얻었으므로 하늘의 은혜를 두터이 받았고 그 덕이 멀리 빛났다. ..(중략)..“과인이 신기한 물건을 보고 돌려주려 합니다.” 왕은 저번처럼 사양하면서 은 3천냥을 그 사신에게 내려주었다. 금은 돌려주고 받지 않았다. 8월에 사신이 돌아가자 피리를 내황전 丙黃殿에 보관하게 하였다³⁰⁾.

이는 극에 있어서 에필로그 부분에 해당한다고 할 것이다. 정리하자면 신문왕대의 이야기는 배경, 설정 부분으로 프롤로그에 해당한다고 할 것이고, 효소왕대의 이야기는 본문으로, 원성왕대의 이야기를 에필로그로 본다면 ‘만파식적’설화는 온전한 이야기의 틀을 제대로 갖추었다고 할 것이다.

‘만파식적’설화를 앞에서 밝혀 본 판타지설화의 공

식구조에 대입시켜보면 다음 Table 7과 같은 결과를 얻을 수 있다.

Table 7. 한국적 판타지설화의 스토리 공식에 대입시켜본 ‘만파식적 설화’

구분	단락	만파식적에 나타난 내용	특징
배경	2차 세계 설정	바다 건너 말갈족의 땅	구체적 지명 없음
영웅의 여행	일상세계	국선 부레랑과 안상의 신라	구체적 언급 없음
	모험의 소명	천존고에서 ‘만파식적’ 사라짐	개인형이 아닌 국가형 소명
	영웅의 탄생	부레랑에게 임무가 부여	‘탄생’이 아닌 ‘임무 부여’형
	영웅의 모험	고향을 찾아가는 여정	개인의 목적과 공의 공존
	시련극복	바다 위 항해	구체적 언급 없음
	소명의 완수	‘만파식적’과 ‘가야금’ 회수	신물로부터 직접 도움받음
귀환	신물 회수와 평화	‘스님’의 조력 행위	
결말	대단원	단현 결말	해피엔딩

III.2. 캐릭터

삼국유사에는 ‘만파식적’과 관련한 이야기에 특별한 의미를 지닌 인물이 총 12명 등장한다. 3명의 왕을 비롯해서 여러 신하와 미물인 용(龍)도 한번 등장한다. 그 중 영웅서사의 면모를 갖춘 인물은 효소왕 편에 등장하는 부레랑(夫禮郎)이다.

그는 귀족으로 화랑의 우두머리인 국선이다. 그는 적대자에 의해 위기를 겪으며 신물을 이용해 문제를 해결한다. 전형적인 영웅(주인공)의 조건을 모두 갖춘 인물이다.

조력자는 여러 모습으로 나타난다. 대개 왕의 신하들이 조력자의 역할을 하지만 신문왕 편에는 용이 등장함으로써 판타지성이 두드러지게 나타나고 있다. 용은 ‘만파식적’을 설명하면서 신물임을 강조하는 역할을 하고 있다.

삼국유사의 설화에 등장하는 20 여 편의 설화를 대상으로 인물을 분석한 박중익에 따르면 신이원조자의

유형과 지원기능에 대하여 세 가지로 분류하고 있다. 첫째, 천신이 전면에서 직접 지원하는 천신형 신이 원조자는 주인공보다 상위에 처해 있으면서 주인공의 사건타개 내지 목적 실현에 절대적 지원을 하고 있다. 둘째, 천신이 배후에 있으면서 간접 지원하는 천신형 신이원조자는 주인공에게 원조할 때 중개자를 표면에 내세운다. 셋째, 불,보살형 신이원조자는 불승, 불자, 범인 등을 지원하고 있다³¹⁾. 이 분류에 따르면 ‘만파식적’의 원조자인 스님은 첫 번째 유형의 원조자라 할 수 있다.

‘만파식적’에 등장하는 주요 인물들을 유형별로 분류하면 다음 Table 8과 같다.

Table 8. ‘만파식적’에 나타난 인물 유형 분류

역할	이름	기능	특징
프라타고니스트	부레랑	주인공	귀족.
안타고니스트	말갈족 (이름 없음)	적대자	없음
트리타고니스트	안상	조력자	절대조력자
신이원조자	스님 (이름 없음)	원조자	신격 부여

III.3. 신물

‘만파식적’에 등장하는 신물은 크게 두개다. 피리인 ‘만파식적’과 이름이 없는 ‘가야금’이다. 이 두 가지가 모두 악기인 것과 관련하여 김남형은 ‘만파식적’이 통일신라의 정치 문화, 음악문화, 제사문화를 함축하고 있는 문화기호인 것으로 파악했다³²⁾. 그는 중국의 황중관 설화를 예로 들어 만파식적을 이해했는데 황중관 설화는 다음과 같다.

황제가 영류에게 음률을 만들라는 명령을 내리자 영류가 대하의 서쪽에 있는 곤륜산의 북쪽 변속에서 나는 대나무 가운데 두께가 고른 것을 베어내어 그것을 불어 황중관을 만들었다.
황중관은 (하늘의 기운에 응하여 자연스레) 11월 동지에 소리가 난다고 한다³³⁾.

그 시대에 가장 문화적인 기호로 작용한 악기에 신물의 상징성을 부여함으로써 통일신라가 정치적, 사회적 통합의 수단으로 문화적인 수단을 이용했다는 주장에는 꽤 일리가 있다고 보여진다.

‘만파식적’의 형상과 기능에 대해 본문에서 말하고 있는 바는 다음과 같다.

산의 형세는 거북이 머리처럼 생겼고 그 위에

대나무가 한 그루가 있었는데, 낮에는 돌이 되고 밤에는 하나로 합쳐졌다. (중략) 왕은 궁궐로 돌아와 그 대나무로 피리를 만들어 월성 천궁고에 보관했는데 이 피리를 불면 적군이 물러가고, 병이 낫고, 가물 때는 비가 내리고, 장마 때는 비가 그치고, 바람이 그치고, 파도가 잠잠해졌으므로 만파식적이라 부르고 국보로 삼았다.

함께 등장하는 신물인 가야금에 대해서는 언급한 바가 없어 아쉬움으로 남는다.

III.4. 만파식적의 서사적 특성

‘만파식적’은 전형적인 영웅서사구조를 취하고 있음에 틀림없다. 하지만 그렇다고 해서 ‘만파식적’만의 특징이 없는 것은 아니다. 전형성과 더불어 변형성은 향유자에게 재미와 호기심을 불러온다. ‘만파식적’설화가 가진 특징을 살펴보면 첫째, 충효사상이다. 판타지물에 등장하는 서양의 관심은 개인 혹은 세상 전체이다.

<반지의 제왕>은 세상을 구하려는 이야기이고, <해리포터>는 ‘해리포터’라는 개인에 관한 이야기이다. 그와 달리 우리의 고전설화들은 대개가 ‘우리’의 의식과 맞닿아 있는 ‘국가’ 혹은 ‘부모’와 연관된 이야기이다. ‘만파식적’은 이 두 가지 주제가 잘 맞물려 있다. ‘만파식적’은 나라를 구하는 신물이고 ‘부레랑’은 부모에 대한 열렬한 흠모로 인해 ‘스님’의 감동을 이끌어내 고국으로 돌아오게 된다. ‘충효사상’을 충실히 표현해주고 있는 것이다. 둘째, 역사적 사실과 맞물려 있다는 점이다. 서양의 판타지물에는 신화와 전설은 존재하지만 역사적 배경은 드러나지 않는다. 민담에는 현재에 존재하는 증거물이 아예 없거나 아주 포괄적인 상황만 있는데 반해 전설에는 특정의 구체적인 증거물이 있다. 비록 이 증거물이 이야기가 만들어진 후에 지정된 것이라 할지라도 그 증거물로 인해 전설은 신빙성을 더한다. 전설도 이렇진대 역사적 사건과 인물이 담겨있는 이야기는 향유자들이 느끼는 찝찝성은 더 할 것이다. 한 이야기가 신문왕, 효소왕, 원성왕대를 통해 지속적으로 등장하는 것은 이야기에 담겨있는 내용이 단순한 이야기의 차원을 넘어서 역사적, 사회적 의미를 지니기 때문이다³⁴⁾. ‘만파식적’ 설화에 등장하는 구체적인 역사적 사건은 신라의 삼국통일이다. 그리고 설화에 등장하는 역사적 인물로는 신문왕, 효소왕, 원성왕을 비롯해서 신하인 파진찬 박승청, 일관 김춘질, 부레랑, 안상 등이다. 이들은 실제 사료에 등장하는 인물로 파악되고 있다. ‘만파식적’설화의 세 번째 특징은 이야기에 등장하는 두 개의 신물이 모두 악기라는 사실이다. 악기는 문화를 상징한다. 당대에

서 악기의 상징성은 지금보다 훨씬 더 할 것이다. 피리와 가야금을 통해 세상을 다스린다는 ‘만파식적’의 상징성은 문화국가를 지향하는 현재에도 공감을 얻기에 충분하다.

IV. 판타지 요소의 원형과 변형을 통한 <만파식적>의 콘텐츠 개발 가능성

IV.1. 영화

판타지영화를 보는 관객에게 중요한 것은 즐거리 자체는 아니다. 즐거리는 이미 영화관에 들어서기 전에 다 알고 스크린 앞에 앉을 수도 있다. 문제는 관객에게 불안이나 당황스러움, 공포나 이상한 세계에 대한 체험, 또는 기이한 인상을 얼마나 실감나게 느끼게 하느냐이다. 관객들에게 얼마나 환상의 세계를 현실적으로 받아들이게 하는가가 판타지의 성패를 결정하는 열쇠이다. 이럴 경우, 환상의 세계를 설정할 때 익히 잘 알려진 이미지들과 상징을 쓰는 일이 무엇보다도 중요하다. 익숙한 이미지와 상징은 관객으로 하여금 영화 속의 세계와 인물들, 그리고 사건들에 대해서 완전한 긍정도 부정도 할 수 없게 만드는 애매한 태도를 자아내게 하기 때문이다. <반지의 제왕>과 <해리포터>에 등장하는 인물들의 유형은 켈트족과 게르만족 신화에 등장하는 존재들로서 서양 사람들에게 지극히 익숙하다. 또 작품의 무대가 되는 세계 역시 유럽의 중세에 바탕을 두고 있기에 전혀 낯설지 않다. 이것이 이 두 작품이 성공할 수 있었던 배경이다³⁵⁾.

제 2차 세계대전 이후, 킹콩을 필두로 이런 과학적 디스토피아를 주제로 한 영화는 수없이 만들어졌다. 그러는 사이에 제작자도 관객도 지쳤다. 이제 무엇인가 긍정적이고 보다 낭만적인 이야기가 필요했다. 악몽이 아닌 아름답고 신기한 꿈이 필요했다. 한마디로 환상이 필요했다. 그렇다고 과학적 합리주의에 찌든 현대인들을 신화나 종교적 주제를 통한 구원의 이야기로 만족시키기는 어려웠다. 이런 시대적 요구에 기가 막히게 들어맞는 장르가 바로 판타지다³⁶⁾.

고전설화는 이런 판타지의 원천소스를 제공하기에 충분한 이야기 구조와 인물유형을 담고 있다. 앞에서 살펴본 <만파식적>은 이러한 관객의 요구와 창작자에게 필요한 서사구조를 완벽하게 갖추고 있다. 하지만 해결해야 할 과제는 분명히 있다. 진형성이 대중성을 담보하지는 않는다. 그렇게 영화관을 찾은 관객은 익숙함에서 오는 편안함과 동시에 새로운 것에 대한 기대를 갖는다. 이전 것과 다른 것이 없다면 지루해하고 따분해 한다. 익숙한 것과 낯선 것이 잘 조화되었

을 때 관객은 재미를 느낀다³⁷⁾. 익숙함과 낯설음 사이의 교묘한 줄타기가 필요한 시점이다.

IV.2. 게임

게임은 현실 참여적인 판타지이다. 게임을 하면서 인간은 판타지 세계 속에서 자기 역할을 실제로 담당하여 플레이하기 때문이다. 게임 속의 판타지는 ‘비현실적인’ 그리고 ‘현실 참여적인’ 두 가지 요소를 가지고 있다. 우선 게임은 재미있어야 한다. 게임에 참여해서 그 세계를 마음대로 변화할 수 있는지 아니면 게임의 이야기에 공감하게 하여 흥미를 유발시켜야 한다. 다시 말해서 현실을 잊게 하거나 이야기에 감명을 받게 해야 한다. 이것에 가장 부합하는 것이 바로 RPG 게임이다.³⁸⁾

판타지와 게임은 서로 분리될 수 없는 관계를 가진다. 판타지 없이 게임이 존재할 수 없고 게임 없이 판타지의 미래를 보장할 수 없다. 게임은 현실세계에서 일어날 수 없는 상상의 것들을 눈앞에 현실화 시켜준다. 우리는 영화의 세계를 단순히 수동적으로 밖에 받아들이지 못하지만 게임은 자신이 주인공이 되어서 직접 참여할 수 있다는 장점을 가지고 있다.

또한 다른 매체와는 달리 게임은 사람과 매우 인터랙티브한 관계로 상호 발전 해 왔다. 이러한 게임에서 사람들의 막연한 상상, 소설 속에서만 존재하는 것들을 가시화 하는 작동원리가 판타지인 것이다. 판타지 문학은 게임과 접목이 되어서 다양한 형태로 표출이 되었으며, 판타지 문학과 게임, 더 나아가서는 애니메이션과 영화까지 서로 상호 보완적인 위치에서 많은 발전을 하였다. 게임의 발전과 시작에 있어서 판타지 문학은 많은 소스를 제공하고 시나리오를 제공하여서 게이머들의 상상력을 자극하였다.³⁹⁾

톨킨의 이차세계를 게임으로 체계화한 것이 컴퓨터를 쓰지 않는 롤플레이 게임 "던전스 앤드 드래곤스"(1974)이다. TPRG(Tabletalk Role Playing Game)로 불리는 이 게임은 순전히 "반지의 제왕"에 나오는 각 등장인물인 호비트, 드워프, 엘프, 고블린, 드래곤이라는 캐릭터가 되어 미들어스의 세계를 체험할 수 없을까 하는 동기에서 만들어졌다.

여러 번의 시행착오 끝에 게임의 플레이어들이 각 등장인물의 역할을 담당하고, 게임 마스터라고 하는 진행자가 설정하는 룰 또는 주사위의 눈 방향에 따라 용을 퇴치하거나 보물을 탈환한다는 목적을 향해 게임을 진행하는 것입니다. 그러한 진행 방향을 설정해주는 게임의 룰북이나 설정집은 톨킨의 세계관과 종족관을 절대적인 준거로 삼았음을 볼 때 판타지설화

와 게임의 상호보완적 작용은 명확하다고 하겠다.

1981년 개인용 컴퓨터가 광범위하게 보급되자 "울티마"와 "위저드리아"라고 하는 대표적인 게임이 나왔으며, 이 두 게임을 바탕으로 일본식으로 변형시킨 "드라곤퀘스트"와 "파이널 판타지" 시리즈가 합세하면서 "반지의 제왕"을 응용한 롤플레이게임은 전 세계적으로 발흥하게 되었다.

이런 점에서 볼 때 롤플레이게임은 기본적으로 독자가 직접 참가하는 판타지의 응용판이라고 할 수 있다. 또한 치밀하고 장대한 역사관, 논리적이면서 합리적인 설명, 다양한 관점을 보이는 세계관, 현실과 전혀 연결되지 않는 완벽한 이차세계의 창조, 그리고 그룹을 구성하는 각 캐릭터의 독립적인 개성을 가진 "반지의 제왕"을 게임으로 경험한 게임자들은 이 작품의 열렬한 추종자로 만드는 독특한 문화 현상까지 만들었다. 한국의 경우 '드래곤 라자'가 온라인게임으로 서비스되고 있는데 이 게임의 원작은 이영도 작가의 소설 <드래곤 라자>이다.

기존 전투 위주로 된 온라인 게임과는 달리 사회적 성격을 구현하여 온라인상에서 가상 사회 구현을 목표로 한다. 예를 들어 게임을 위한 캐릭터를 만들 때 해당 캐릭터에게 직업과 직업관련 기술을 지정하여 게임을 진행하면서 기술을 익히고 그를 통해 직업 활동으로 수입을 얻고 레벨을 올릴 수 있도록 되어 있다. 물론 기존의 온라인 게임처럼 여러 지역을 돌아다니며 강력한 적들과 전투를 벌일 수도 있으며 마음에 맞는 사람들끼리 길드를 구성하여 활동할 수도 있다. 또한 소설에 등장하는 자이판, 바이서스 양국 간의 대립을 게임의 배경으로 하고 있어 여기서 벌어지는 국가 간의 전투나 길드간의 전투 등의 다양한 이벤트들이 벌어진다. 게임의 판타지성을 소설에서 빌려온 대표적인 케이스라 하겠다.

'만파식적' 역시 온라인 롤플레이게임의 요소를 두루 갖추었다. 현실과 구분되는 이차세계, 용의 등장, 신물의 사라짐과 그것을 구하려는 퀘스트가 존재한다. 그리고 다양한 캐릭터들은 온라인 게임으로 확장하기에 충분한 원천콘텐츠라 하겠다.

V. 결론

판타지장르의 유행과 확산은 사이버 공간의 대중화와 같은 시대의 변화와 더불어 영상기술의 발달 등이 가져온 거역할 수 없는 시대의 흐름이다. 이런 시점에서 고전설화는 우리에게 분명한 의미를 던져준다. 설화가 의미가 있는 것은 그것이 사실이기 때문이 아니라, 지금 이곳에서 아직 유효한 진실이기 때문이라는

카렌 암스트롱의 말처럼⁴⁰ 고전설화는 첨단 과학시대에 살고 있는 우리에게도 분명한 의미로 다가온다. 누대에 걸쳐 전승되면서 향유자 중심으로 변형된 스토리 구조와 미지의 세계(과거를 포함한)에서 벌어지는 영웅들의 활약상은 판타지를 구축하는데 충분하다. 더욱이 고전설화는 유형적인 민담의 구조, 영웅서사구조처럼 일종의 유형화된 틀을 갖추고 있어 전형성을 확보하고 있다. 이런 전형성에 시대적 분위기와 담론을 담아내는 변형성을 추가한다면 대중성 확보에 매우 유리한 입장을 가질 수 있다.

본고는 이러한 점에 주목하면서 판타지장르의 원천 콘텐츠로서 고전설화의 가능성에 대해 살펴보았다. 그 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 고전설화는 판타지소설의 원형적 스토리 구조를 가지고 있다. 이는 보다 많은 고전설화가 원천콘텐츠로서 역할을 할 수 있다는 점을 시사한다. 둘째, 고전설화에 나타나는 인물들은 대개 역사적 사실위에 존재하는 인물이기 때문에 대중성 확보에 보다 유리한 위치에 설 수 있다. 한국의 대중들은 현실세계와 완전히 동떨어진 이야기보다는 허구라 할지라도 역사적 배경과 바탕위에 실존 가능성이 있는 인물을 더 선호하는 경향이 있다. 지속적으로 제작되는 TV 사극 드라마의 경우를 보면 알 수 있다⁴¹. 셋째, 판타지장르에서 빠질 수 없는 신물 또한 고전설화 속에는 담겨져 있다. 앞서 살펴본 《만파식적》의 경우에도 '피리'와 '가야금'이 신물로 등장한다. 이는 우리나라만의 고유한 신물의 형태이고 다른 고전설화에도 특징적인 신물들이 다양하게 등장한다. 이데 대한 연구는 지속적으로 이루어져야 할 것으로 본다. 넷째, 만파식적에서도 드러나듯 우리나라 고전설화 즉 판타지물의 주요한 특징 중 하나는 충효 사상이 근간을 이루고 있다는 점이다. 이는 세계적 보편정서인 권선징악의 차원을 한발 넘어선 주제의식이다. 이런 한국 판타지의 특징을 잘 이해하고 적용할 때에 한국적 판타지는 대중성 확보에 성공을 거둘 것이다.

그 다음으로 《만파식적》의 거점콘텐츠화 가능성에 대해서 살펴보았다. 먼저 영화의 경우는 전형적 영웅서사구조를 바탕으로 프롤로그, 영웅의 여행, 에필로그까지 나타나는 《만파식적》의 완성된 스토리는 영화화에 최적화된 구조이다. 게임의 경우도 《반지의 제왕》이 여러편의 게임으로 발전적 확산을 이루었던 《만파식적》 또한 게임으로 전환되어 롤플레이 게임으로 제작될 가능성을 확인해 보았다. 하지만 본 연구에서는 그 가능성을 확인한 것에 그쳤을 뿐이다. 본격적인 전략적 논의는 지속적으로 이루어져야 하고 이 부분은 다음의 연구과제로 남겨 놓는다.

Reference

[1] 고운기, 「우리가 알아야 할 삼국유사」, 현암사, 2002.
 [2] 김남형, 「만파식적 설화의 역사적 의미」, 한국학논집 38집, 2009.
 [3] 김용범, 「도교사상과 영웅소설」, 문학아카데미, 1991.
 [4] 박기수, 「삼국유사 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구」, 한국언어문화, 2007.
 [5] 박종익, 「삼국유사 설화의 소고」, 한국언어문학, 1994.
 [6] 박종익, 「삼국유사 설화의 인물 소고」, 한국언어문학, 1994.
 [7] 블라디미르 프로프, 「민담형태론」, 새문사, 2007.
 [8] 서유석, 「만파식적 설화의 건국신화적 의미 연구」, 경희대학교 인문학연구소 인문학연구, 2005.
 [9] 안지나, 「판타지소설의 이데올로기 연구 - 드래곤라자를 중심으로」, 대중서사연구 17호, 2007.
 [10] 유재원, 「신화로 읽는 영화, 영화로 읽는 신화」, 까치, 2006.
 [11] 장장식, 「만파식적 설화의 연구」, 국제어문, 1986.
 [12] 조남현, 「소설신문」, 서울대학교 출판부, 2008.
 [13] 조미숙, 「문화콘텐츠로서의 역사드라마와 신화 - 드라마 <태왕사신기>의 가능성」, 겨레어문학, 2008.
 [14] 조해진, 「한국영화 장르의 법칙」, 국학자료원, 2010.
 [15] 츠베탕 토도로프/이기우역, 「환상문학 서설」, 한국문화사, 1996.
 [16] 카렌 암스트롱/이다희 역, 「신화의 역사」, 문학동네, 2005.
 [17] 크리스토퍼 보글러 지음/함춘성 옮김, 「신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기」, 무우수, 2005.
 [18] 하정룡, 「교감 역주 삼국유사」, 시공사, 2003.
 [19] <http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=705&docId=8807> 2010년 8월 13일

Endnote

1) <http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=705&docId=8807> 2010년 8월 13일
 2) 츠베탕 토도로프/이기우역, 「환상문학 서설」, 한국문화사, p.133, 1996.
 3) 만일 작품에 초자연적인 요소가 등장하는데 그것이 이야기 끝에 이르러 자연법칙으로 설명된다면 그것은 '기괴'장르에 속하게 된다. 반면 초자연적인 요소가 자연법칙으로 설명되지 않은 채 남게 된다면 그것은 '경이'장르에 속한다. - 츠베탕 토도로프/이기우역 「환상문학 서설」, 한국문화사, p.275, 1996.

4) 박기수, 「삼국유사 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구」, 한국언어문화, p.146, 2007.
 5) 영화, 드라마, 만화 등의 문화콘텐츠 매체를 말한다.
 6) 박기수, 「삼국유사 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구」, 한국언어문화, p.148, 2007.
 7) 위의 책 p.154
 8) 조미숙, 「문화콘텐츠로서의 역사드라마와 신화 - 드라마 <태왕사신기>의 가능성」, 겨레어문학, pp.581~582, 2008.
 9) 삼국유사 소개 만파식적 선행연구 일람

저자	발표연도	논문제목	학술지
김영태	1973	만파식적설화고	동국대논문집
서정범	1975	방언에서 본 만파식적과 문무왕릉	민속학회
황폐강	1975	한국불교설화 연구	일지사
김상현	1981	만파식적설화의 형성과 의의	한국사연구
황수영	1984	신라범종과 만파식적 설화	신라문화
장장식	1986	만파식적설화의 연구	국제어문
두창구	1990	만파식적고	민속학회
윤철중	1991	만파식적 설화 연구	성균관대학교
김영숙	1992	만파식적 설화의 전승과 시적 변모 양상	서경문화사
한기호	2001	만파식적 설화 연구	연민학지
이구의	2002	만파식적에 나타난 신이성고	어문학
안병국	2003	만파식적 설화의 문단 구분과 용의 정체	자하어문논집
서유석	2005	만파식적 설화의 건국 신화적 의미연구	인문학연구
박진태	2008	만파식적 설화의 서사구조와 역사적 의미	국어교육

10) 블라디미르 프로프, 「민담형태론」, 새문사, p.5, 2007.
 11) 황치복, 「판타지문학의 성서적합의와 풍유-C. S. 루이스의 나니아연대기」, 문학과 종교 p.7. 2008.
 12) 김용범, 「도교사상과 영웅소설」, 문학아카데미, p.56, 1991.
 13) 조미숙, 「문화콘텐츠로서의 역사드라마와 신화 - 드라마 <태왕사신기>의 가능성」, 겨레어문학, p.586, 2008.
 14) 크리스토퍼 보글러 지음 / 함춘성 옮김, 「신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기」, 무우수, pp 135~310, 2003.

15) 조남현, 「소설신문」, 서울대학교 출판부, p.236, 2008.
 16) 위의 책, p.248.
 17) 블라디미르 프로프 「민담형태론」, 새문사, PP 99~100, 2007.

1	악한	the villain
2	기증자	the donor, provider
3	조력자	the helper
4	찾는 대상과 그녀의 아버지	the sought n her father
5	발송자	the dispatcher
6	영웅	the hero
7	가짜 영웅	the false hero

18) 위의 책, p.262.
 19) 김용범, 「도교사상과 영웅소설」, 문학아카데미, p.76, 1991.
 20) 박종익, 「삼국유사 설화의 소고」, 한국언어문학, p.147, 1994.
 21) 톨킨이 말한 1차세계다.
 22) 톨킨이 말한 2차세계다.
 23) 박종익, 「삼국유사 설화의 인물 소고」, 한국언어문학, p.146, 1994.
 24) 안지나, 「판타지소설의 이데올로기 연구 - 드래곤라자를 중심으로」, 대중서사연구 17호., p.221, 2007.
 25) 서유석, 「만파식적 설화의 건국신화적 의미 연구」, 경희대학교 인문학연구소 인문학연구. p.123, 2005.
 26) ‘만파식적 万波息笛’을 글자대로 풀이하면 ‘거센 물결을 잠재우는 첫대(피리)’라 할 수 있다-하정룡, 「교감 역주 삼국유사」, 시공사, p.203, 2003.
 27) “선대 임금이 지금 바다용이 되어 삼한을 수호하고 있습니다. 더군다나 또 김유신공은 33천의 한 분으로 지금 인간에 내려와 대신이 되었사온 바 두 분 성인은 덕행을 같이하신지라 성을 지키는 보물을 내리시려는 것 같사오니 만약 폐하께서 해변으로 나가 보신다면 반드시 값으로 칠 수 없는 큰 보물을 얻을 것이외다” - 삼국유사 본문 중에서. 하정룡, 「교감 역주 삼국유사」, 시공사, p.204 2003.
 28) 고운기, 「우리가 알아야 할 삼국유사」, 현암사, pp.191~192, 2002.
 29) 김용범, 「도교사상과 영웅소설」, 문학아카데미, p.37, 1991.
 30) 고운기, ‘삼국유사 기이 원성대왕’편 - 「일연과 삼국유사의 시대」, 월인, p.65, 2001.
 31) 박종익, 「삼국유사설화의 인물 소고-신이원조자를 중심으로」, 한국언어문학, p.159, 1994.
 32) 김남형, 「만파식적 설화의 역사적 의미」, 한국학논집 38집, p.173, 2009.

33) 위의 책, p.185.
 34) 장장식, 「만파식적 설화의 연구」, p.128, 2001.
 35) 유재원, 「신화로 읽는 영화, 영화로 읽는 신화」, 까치, p.320, 2006.
 36) 위의 책, p.319.
 37) 조해진, 「한국영화 장르의 범칙」, 국학자료원, pp.288~289, 2009.
 38) 이유선, 「판타지 소설의 이해」, 역락, p.349, 2009.
 39) 위의 책, pp.350~351.
 40) 카렌 암스트롱/이다희 역, 「신화의 역사」, 문학동네, pp.16~17, 2005.
 41) 《동의보감》, 《거상》, 《이산》, 《주몽》 그리고 《대장금》에 이르기까지 역사드라마의 주인공들은 하나같이 역사적으로 실존했던 인물이다. 그리고 그런 드라마는 대체로 성공을 거두었다.