

《서유기》를 통해 본 문화원형의 계승과 변용

송원찬*

<目 次>

1. 들어가는 말
2. 《서유기》의 콘텐츠 특성
 - 1) 《서유기》 이전의 서유기
 - 2) 열린 서사
3. 《서유기》의 계승과 변용
4. 나오는 말

1. 들어가는 말

최근 모든 문화는 산업화 과정 속에 문화콘텐츠라는 이름으로 상업적 시각이 더해져 재조명을 받고 있다. 문화콘텐츠라는 거대한 블랙홀에 상업적 성격의 영화, 공연, 애니메이션은 물론 전통적인 예술과 문화도 빨려들어 간다. 또 그 경계가 모호해지고 있다. 산업화의 물결은 거대하여 옳고 그름을 따지기도 전에 문화를 하나의 '상품'으로 만들어버리며 모든 분야의 기존 질서를 흔들어 놓고 있다. 작품에 대한 예술적 가치라는 이름으로 진행되던 기존의 평가 잣대와 자존심은 이미 흐릿해진지 오래고, 어느새 대중의 호응이 작품을 평가하는 절대 기준처럼 회자되고 있다. 콘텐츠의 가치는 자동차 수출로 대비되는 금전적 가치로 평가되는 것이 당연해지고 있다. 또한 배우의 연기력 보다는 티켓파워가, 가수의 가창력 보다는 관중동원력이 더 중시 받고 있다. 베스트셀러, 천만 영화처럼 문화는 사라지고 상업적 영향력만 남는 현상이 당연시되고 있다.

* 한양대학교 기초융합교육원 조교수

20세기 시와 소설로 대표되던 전통문학도 예외가 아니어서, 대중과의 소통에서는 그 문학적, 학술적 가치를 뒤로 하고 문화콘텐츠라는 틀로 재조명되고 있다. 또한 대중 서사의 중심은 소설에서 어느덧 시나리오, 영화, 애니메이션 등으로 넘어가고 있다. 문화계의 상업적 기류에 따라 전통적인 작품은 고유의 작품성을 넘어 이용 가능한 콘텐츠로 인식되어 다양한 형태로 활용되고 있으며, 장르 이동과 새로운 각색 등의 과정 속에서 전통 콘텐츠는 단순한 계승을 넘어 새로운 색채로 활용, 변용되고 있다. 관련 연구도 이러한 시대적 변화에 맞춰 기존 작품이 어떻게 활용되고 있는지를 분석하고 있다.

문화콘텐츠의 영향으로 OSMU(One Source Multi Use) 전략이 보편화되었고, 이로 인해 원천소스로 활용될 수 있는 이야기를 개발하는 작업의 중요성이 강조되고 있다.¹⁾ 그러나 새로운 원천소스를 만들어내는 것은 시간과 비용 그리고 불확실성으로 인해 어려움을 겪기 마련이다. 때문에 보다 손쉬운 방법으로 대중에게 익숙한 문화원형을 원천소스로 이용하여 재활용하고 있으며, 수많은 고전이 최고의 원천소스로 주목받고 있다. 따라서 전통적인 작품에 대한 평가도 작품성이나 역사적 가치보다 '어떻게 활용할 것인가'에 초점이 맞춰지고 있기도 하다.

중국은 유구한 역사, 거대한 영토와 수많은 인구를 가진 국가로 이에 걸맞게 수많은 서적과 유무형의 문화유산으로 대표되는 세계 최대의 문화 원형을 가진 나라로 평가되고 있다. 그 중에 많은 문화 원형은 원천소스로 활용되면서 현대적 콘텐츠로 제작되고 있다. 일반적으로 중국소설 연구자들은 《홍루몽》을 최고의 작품으로 꼽고, 동아시아에서 가장 인기 있는 소설은 《삼국지연의》이지만, 가장 대중적인 작품은 《서유기》라는 평가가 있다.²⁾ 즉, 다른 문화원형도 원천소스로 중국을 넘어 다른 나라에서 활용되고 있지만, 특히 《서유기》라는 원천소스는 눈에 띄는 정도로 광범위하게 인용, 활용되어 중국은 물론 일본을 필두로 한 동아시아와 동남아시아를 넘어 할리우드에서도 활용될 정도로 광범위하게 인정받고 있다.³⁾

1) 최수용, 〈손오공의 이야기가치와 문화콘텐츠적 활용양상 연구〉, 《인문콘텐츠》 제23호, 2011. 89쪽.

2) 송진영, 〈서유기 현상으로 본 중국 환상서사의 힘〉, 《中國語文學誌》第33輯, 2011. 157~158쪽.

3) 《서유기》는 서양에도 일찍이 번역되어 소개되었는데, 100년 이전부터 번역되었다. (李萍,

이러한 시대적 변화에 따라 많은 연구자들이 《서유기》와 그 문화콘텐츠적 활용에 주목하고 있다. 작품 《서유기》 자체를 연구하는 나선희, 서정희를 중심으로 송진영(2010), 정민경(2011), 최수웅(2011), 박종천(2012), 홍성초(2013) 등은 그 활용에 중점을 두어 연구 성과를 내고 있으며, 안창현(2013)은 박사논문에서 그 활용을 집대성하였다. 이러한 선행연구들은 대체적으로 《서유기》를 중심에 두고 그 서사의 계승과 활용에 중점을 두고 〈SF서유기 스타징가(1978)〉, 〈드래곤볼(1986)〉, 〈날아라 슈퍼보드(1990)〉 등 관련 작품과의 연관성을 자세히 분석하고 있다.

그런데, 이러한 콘텐츠들이 단순히 《서유기》를 계승 혹은 활용하기만 한 것이 아니라 다른 소스도 함께 사용했으며 또 나름 새로운 요소를 첨가하여 대중의 관심을 끌어내는데 성공하였다. 원천소스 자체로도 훌륭한 작품이지만, 상업적 관점에서 활용 가능한 원천소스를 강조하는 이 때 어떻게 변용하여 현대화 시킨 것인지를 살펴보는 것이 또 다른 의미가 있을 것으로 판단된다. 이에 이 논문에서는 ‘OSMU’의 《서유기》가 아닌 ‘MSMU’(Multi Source Multi Use)로의 《서유기》를 다루고자 한다. 문화콘텐츠의 흐름이 ‘OSMU’에서 ‘MSMU’로 넘어가고 있다면 이러한 시각의 분석도 필요하다고 보기 때문이다.⁴⁾ MSMU는 원래 하나의 원천소스가 다양한 분야에서 확장되어 활용할 것을 미리 대비하여 여러 형태의 소스로 만드는 일종의 맞춤형 제작을 의미한다. 이 개념이 형성되기 이전에 이미 탄생한 고대 작품인 《서유기》는 MSMU의 개념으로 탄생한 작품이 아니지만 작품 안에는 다양한 원천소스를 담고 있어 ‘MU[Multi Use]’의 관점으로 분석해볼 필요가 있어 보인다.⁵⁾ 다양한 원천소스를 담고 있기에 다양하게 활용되고 있으며, 이를 분석해보면 《서유기》의 생명력과 다양하게 활용되고 있는 이유를 살펴볼 수 있지 않을까 한다. 이를 위해 《서유기》가 어떠한 소스들의 조합으로 형성되고, 발전하

《西游記》海外“變形記”, 中國文化報社, 2013. 1. 8. 참조

4) “체험과 소통이 주목받으면서 문화콘텐츠의 제작방식과 마케팅에서도 변화의 바람이 불면서 성공적인 문화콘텐츠 기획, 제작, 마케팅을 위해서 ‘OSMU’에서 ‘MSMU’로 문화콘텐츠 전략이 확대되고 있다.” 한국문화콘텐츠진흥원 편, 『2007년 한국 문화콘텐츠산업 10대 전망』, 한국문화콘텐츠진흥원, 73-74쪽.

5) 결국 MSMU 개념을 차용하여 《서유기》가 담고 있는 다양한 멀티소스를 찾아보고자 한다.

였는지 살펴본다. 또 이 작품이 다양한 장르와 국가를 넘나들며 활용되는 현상과 이유를 변용에 중점을 두어 살펴보고자 한다. 《서유기》의 활용작품에 대한 분석에서는 현대화, 현지화, 현재화라는 개념을 도입하여 문화원형이나 원천소스가 어떻게 계승되고 변용되었는지 살펴보고자 한다.

2. 《서유기》의 콘텐츠 특성

《서유기》는 오승은(吳承恩)이라는 걸출한 한 작가의 역작이지만 기본적인 서사와 등장인물은 오랜 역사와 시대의 집약으로 형성된 집단창작 작품의 성격을 보여 준다. 따라서 자연스럽게 다양한 성격의 소스가 담겨져 있다. 또한 《서유기》는 동양의 판타지라고 불리는 신마소설로 다른 고대 소설에 비해 상대적으로 자유로운 상상력을 담고 있다. 이러한 특성은 이용 가능한 콘텐츠로써의 《서유기》를 더욱 빛나게 하는데 이에 대해 알아보려고 한다.

1) 《서유기》 이전의 ‘서유기’

오승은의 《서유기》를 기점으로 볼 때 《서유기》 이전의 ‘서유기’도 매우 풍성하여 이를 통합하여 ‘서유기류’⁶⁾라고 불러야할 정도이다. 《서유기》는 7세기 당나라 현장법사의 인도 탐방을 바탕으로 펼쳐지는 여행서사를 토대로 한다. 현장법사는 홀로 19년에 걸쳐 10여만 리 먼 길을 거쳐 인도까지 가서 불경을 구해오고, 이 여행 기록을 저술하니 《대당서역기(大唐西域記)》이다.⁷⁾ 이 책에는 본인이 보았거나 다른 사람에게 전해들은 138개국의 생활상, 역사, 지리와 종교 등이 담겨 있는데, 문화적으로 거대한 물줄기를 이룬 ‘서유기류’의 출발점이다. 현장법사의 고된 여행은 당시로는 매우 희귀한 일로, 그가 귀국할 때 장안(長安)이 들썩일 만큼 환영을

6) 《서유기》 출현 이전의 비슷하거나 유사한 모든 장르의 작품을 필자가 정의한 단어이다.

7) 첨원우 지음, 임흥빈 옮김, 《현장서유기》, 에버리치홀딩스, 2007. 16쪽 참고 정리. 현장의 여행기간에 대해서는 17년에서 19년까지 의견이 다양하다. 이 논문에서는 19년을 따른다.

받았을 정도로 화제가 되었다. 관심이 대중의 회자로 이어지면서 현장법사의 구도 설화(求道說話)는 불교를 넘어 다양한 서사형태로 전 사회로 퍼져나가게 되는데, 특히 민간에서는 이 이야기가 전설화, 설화화 과정을 거치게 된다. 그 결과 당(唐) 나라 때 이미 《대당삼장법사취경기(大唐三藏法師取經記)》 또는 《대당삼장취경시화(大唐三藏取經詩話)》와 같은 다양한 민간설화가 등장한다.⁸⁾ 이처럼 서유기 관련 서사가 《서유기》라는 소설로 정착되기 이전부터 매우 다양한 서사 형태로 인기를 얻었다.

《서유기》의 스토리 구조는 크게 나뉘어 ‘출발(Departure) - 입문(Initiation) - 귀환(Return)’의 3단계 스토리 단계로 되어 있는데, 이러한 구조는 다양한 지역의 신화와 구전설화에서 등장하는 익숙한 전개방법이다. 미국 신화학자 조셉 캠벨(Joseph Campbell)이 영웅모험 여정을 원질신화(monomyth)라 명명할 정도로 여행서사의 익숙한 원형구조이다.⁹⁾ 《서유기》도 이러한 익숙한 여행서사로 진행되어 대중에게 친숙하게 다가서고 있다.

서유기류 서사는 공연에도 활용되어 ‘서유희(西遊戲)’로 정착되는데, 원대(元代)에 〈당삼장서천취경(唐三藏西天取經)〉, 〈이랑신취사쇄마경(二郎神醉射鎖魔鏡)〉 등이 등장하고 명대(明代)에는 〈서유기잡극(西遊記雜劇)〉, 〈이랑신쇄제천대성(二郎神鎖齊天大聖)〉 등이 대표적이다. 이러한 공연 형태의 서유기 콘텐츠는 현대 경극과 인형극 등으로 그 전통이 이어지고 있다. 결론적으로 《서유기》는 현장법사의 인도 구도여행을 골간으로 하여, 오랜 역사와 시대를 거치면서 폭 넓은 계층의 참여와 여러 장르로의 이전 과정을 거치면서 형성된 대중소설이다. 따라서 다양한 멀티소스를 내포할 수밖에 없었던 것이다.

《서유기》의 주인공은 현장법사의 분신인 삼장법사가 아닌 원숭이 손오공이다. 손오공은 말쑥꾸러기이자 마법을 쓰며 서사의 기본 줄기를 만들어가는 역할을 한다. 서양에서 《서유기》를 번역하는데 책 제목으로 원숭이를 앞세우는 경우가 적지 않을 정도로 손오공의 캐릭터는 절대적인 역할을 하고 있다.¹⁰⁾ 그런데 손오공의

8) 설화에서 소설에 이르는 과정은 나선희의 『서유기: 중국 고대인의 사이버스페이스』, 살림, 2005. 1장 1부~3부 참조.

9) 조셉 캠벨, 이윤기 옮김, 《천의 얼굴을 가진 영웅》, 민음사, 2007. 50쪽 참조.

이미지는 인도의 원숭이 장수 하누만(Hanumān)과 이미지가 일정 부분 중첩된다. 하누만은 힌두교의 대서사시 《라마야나(Rāmāyaṇa), 라마의 모험》에서 주인공 라마를 도와주는 원숭이 장수이다. 그는 수많은 원숭이들을 이끄는 존재로 악귀를 무찌르고, 악마의 도시를 불태우고, 히말라야 산에 날아가 약초를 구해오고, 바다를 한 번에 건너는 등 다양한 능력을 보여준다. 저절로 다재다능한 손오공 이미지와의 유사성이 떠오른다.

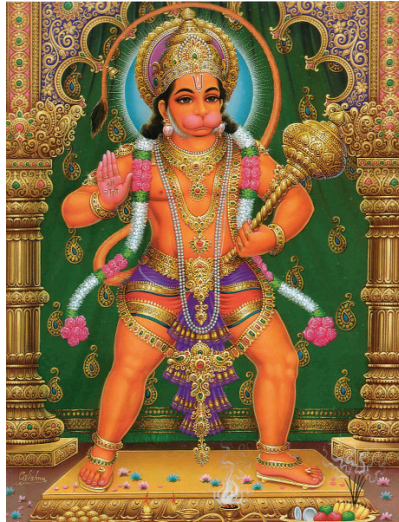


그림 1 하누만의 이미지

《서유기》가 중국을 중심으로 동북아시아에서 주로 애독되었다면, 《라마야나》는 인도를 중심으로 한 남부아시아와 동남아시아에서 많은 독자층을 형성하고 있다. 하누만도 해당 지역 사람들에게 매우 친근한 영웅이며, 그는 “바람의 속도로 날 수 있었을 뿐만 아니라 나무와 산을 뿌리째 뽑을 수 있는 힘”과 “마음먹은 대로 몸의 크기를 바꾸고 보이지 않게 할 수도 있”는 변신능력이 있고, 주인 라마에 대한 “아낌없는 헌신과 봉사”를 인정받아

10) 서양에 번역된 책의 제목은 ‘원숭이, 원숭이 왕, 원숭이모험기, 원숭이와 돼지, 원숭이와 돼지의 서역 여행’ 등 손오공이란 캐릭터를 앞세운 경우가 많았다.

‘불사의 몸’을 얻는다. 이처럼 하누만은 손오공과 유사한 점이 많은 캐릭터이다.¹¹⁾

하누만은 인도전역과 동남아시아에서는 가네쉬만큼 매우 대중적인 신으로 매우 높은 인지도를 보이고 있다. 손오공과 하누만의 직접적인 상관관계에 대해서는 아직 논쟁이 정리되지 않았지만, 캐릭터 이미지의 유사성에 분명히 존재하는 것으로 보인다. 인간과 흡사한 원숭이의 동물적 특성상 생태계에 원숭이가 존재하는 지역에 관련 전설이나 설화가 생겨나는 것은 매우 일반적인 상황이다. 때문에 원숭이 관련 설화는 광범위한 지역에 분포되어 있다. 《서유기》의 손오공이란 캐릭터가 하누만의 직접적인 영향을 받았다고 판단할 수 없다고 하더라도 《서유기》가 기본적으로 불교를 바탕으로 하고 있기에 자연스럽게 직간접적으로 불교설화나 인도신화가 삽입되었을 가능성이 높다고 하겠다. 결론적으로 《서유기》는 중국과 인도, 불교와 도교 등 지역과 시대를 뛰어넘는 다양한 소스가 하나의 서사로 집대성된 작품으로 광범위한 멀티소스를 담고 있다.

2) 열린 서사

중국 고대 서사의 기본 줄기는 역사 서사를 중심으로 이루어지고 있다. 중국 고대 소설은 많은 작품이 존재하지만, 대다수는 《삼국지연의》로 대표되는 역사소설이 차지하고 있다. 심지어 중국에서는 서구 서사의 출발점이라는 신화를 연구하는데 있어서도 상당수 역사서에서 그 흔적을 찾고 있는 실정이다. 이러한 지역적 특색으로 인해 중국의 소설의 기원과 발전에 대해서는 여러 가지 설이 존재하지만, 중국 고전소설을 논할 때 빠지지 않고 등장하는 것이 바로 ‘역사적 사실에 대한 보완적 역할(補正史之闕)’이 그 존재가치라는 개념이다.¹²⁾ 여기에 ‘역사가 문장보다 귀하다(史貴於文)’는 관념을 더하면 중국 소설의 역사적 성격이 드러난다

11) 최수웅, 손오공의 이야기가치와 문화콘텐츠적 활용양상 연구, 인문콘텐츠 제23호, 2011, 92쪽.

12) 洪性楚, 《朝鮮時代《西遊記》의 傳播와 影響 연구 — 文獻記錄과 “西遊記圖”를 중심으로》, 《中國語文論叢》第56輯 2013, 183쪽

하겠다. 결국 이러한 사회적 특성으로 보면 소설이란 고대에 가장 중요한 서사였던 역사기록을 보충하거나 역사를 모방한 장르라고 봐야할 것이다. 그만큼 중국 고대 소설에는 역사 서사의 영향이 깊다 하겠다.

역사 서사는 분명 흥미로운 서사이지만, 다루기 쉽지 않은 민감한 서사이기도 하다. 역사 서사를 그대로 보여주는 역사서조차도 크고 작은 논쟁에서 자유롭지 못하는데, 이를 활용한 재연과 창작, 그리고 변용에는 더욱 큰 논쟁이 따르기 마련이다. 비근한 예로 사극으로 대표되는 역사의 콘텐츠화는 그 상상력을 더하는 과정에서 언제나 왜곡논란이나 진위논란에서 자유롭지 못하다. 이러한 논쟁은 결국 가치관의 충돌로 그 옳고 그름을 떠나 창작자나 제작자를 원치 않은 논쟁에 휘말리게 한다.

과거는 오래된 미래라는 말이 있듯이 역사의 해석에는 언제나 현재 가치관이 중요한 잣대로 작용한다. 중국의 예로 보더라도 남송의 명장 악비(岳飛)는 한족의 영웅으로 추앙되어 칭송되었으나, 최근 중화민족이란 개념이 주목받은 후 그의 위상은 다소 애매모호해졌다.¹³⁾ 이처럼 역사 서사의 활용에는 위험이 동반된다. 평소 느끼지 못하던 역사의 무게를 실감하거나, 국가나 민족이라는 보이지 않던 벽이 철벽으로 작동하기도 한다. 때로 역사를 둘러싼 과거와 현재, 국가와 국가, 민족과 민족 사이의 마찰은 콘텐츠 자체를 삼켜버릴 정도로 날카롭고 심각해지기도 한다. 중국 고대 서사의 대다수를 차지하는 역사 서사의 현대적 활용이 어려운 이유이기도 하다.

이렇게 다루기 힘든 까다로운 역사 서사에 비해 동양의 판타지라고 평가 받는 신마소설(神魔小說)인 《서유기》는 상대적으로 유연한 활용이 가능한 장점을 가지고 있다. 《서유기》도 당나라 실존 인물인 현장법사를 모티브로 한 캐릭터인 삼장법사가 등장하고, 중국에서 인도까지 이어지는 역사적 지리공간을 활용하고 있지만, 역사 논쟁과 같은 첨예한 마찰에는 거리가 있는 자유로운 서사이다. 오히려

13) 과거 악비는 조선 사신의 연행록 기록에 등장할 정도로 유명했던 충신의 상징이었다. 여기서 그는 한족의 영웅이었다. 그러나 중화민족이란 개념이후 그의 국가에 대한 충성은 여전히 강조되고 있지만, 한족의 영웅의 이미지는 희석되고 있다. 민족 영웅의 상징성은 다소 약화된 것이 사실이다.

“지금 《서유기》 때문에 오히려 이 용감하고 신념에 찬 위대한 승려는 본래 지니고 있던 광채를 잃게 되었다.”¹⁴⁾라는 평가가 있듯이 소설의 서사가 역사의 서사를 압도한다. 이처럼 《서유기》는 역사의 부담에서 자유로운 서사로 활용에 용이한 콘텐츠로 평가된다. 또한 신마소설이라는 분류에 맞게 다양한 상상력을 더하고 있어 다양한 변용에도 열린 서사이기도 하다.

열린 서사이기에 서사 자체는 물론 주요 등장인물의 캐릭터를 마음대로 각색해도 전혀 문제가 되지 않는다. 주인공인 손오공(孫悟空)에 어떠한 성격을 부여해도 용납된다. 〈최유기〉처럼 귀엽고 천진난만해도 손오공이고, 〈SF서유기 스타징가〉처럼 까칠해도 손오공이고, 〈드래곤볼〉처럼 착하고, 진중해도 손오공이다. 또한 원숭이도, 사람도, 사이보그도, 외계인도 모두 손오공이다. 삼장법사는 더욱 변화가 심해서 꽃미남이 되기도 하고, 여성이 되기도 하지만, 참여한 마찰은 없다. 역사 서사의 증력에서 자유로운 《서유기》의 특성은 중국 고대 상상의 힘을 입증하는 것은 물론 자유로운 활용과 변용에도 열려있는 대표적인 작품을 만들어 내고 있다.

3. 《서유기》의 계승과 변용

《서유기》가 출현한 명대는 문학과 관련하여 두 가지 사회적 특징이 존재하는데, 하나는 출판업의 상업적인 성행이고, 또 하나는 신마소설의 유행이다. 이 시절 출판과 인쇄의 발달과 함께 본격적인 편집자들이 출현했고, ‘힘들여 농사짓는 것보다 책을 가져다 파는 것이 낫다’라는 풍문이 돌 정도로¹⁵⁾ 성행하였다. 이처럼 《서유기》는 다양한 출판 콘텐츠가 필요했던 시기에 출현하였기에 문학적 성과이외에도 상업적 고려도 함께 했다고 볼 수 있다. 또한 대략적인 통계에 의하면 명대의 현존하는 白話 중장편 章回小說은 거의 80여 부에 달하는데, 그 중 신마소설이

14) 유용강 저, 나선희 역, 《《서유기》 즐거운 여행 - 《서유기》 새로운 해설》, 차이나하우스, 2008, 22쪽.

15) 나선희 《서유기 고대 중국인의 사이버스페이스》, 살림, 2005, 45쪽.

총수의 37.5%를 차지한다고 한다.¹⁶⁾ 당시의 신마소설에 대한 수요가 적지 않았음을 알 수 있는 통계로, 이 정도의 비율은 역사소설이 압도적으로 많은 중국 고대 소설에서 놀라운 비율이라 하겠다. 오승은이 평생을 정리하여 노년에 완성한 《서유기》는 이러한 시대적 상황과 잘 어울렸기에 대중의 호응을 받으며 광범위한 인기를 얻게 된다.

《서유기》는 세상에 출현한 이후 다양한 형태로 계승, 변용되어 오늘날에 이르고 있다.¹⁷⁾ 《서유기》를 계승, 변용한 작품은 일일이 열거하기조차 힘들 정도로 다양하다. 캐릭터를 모방하거나 서사를 차용하거나 또 작품의 일부분을 모티브로 삼은 후대 작품은 너무 방대하여 한 번에 모아 논하기 힘들 정도이다. 활용된 장르도 매우 다양하여 번역을 기본으로 공연¹⁸⁾, 만화, 애니메이션, 영화, 드라마, 게임 등 매우 다양하다.¹⁹⁾

또한 《서유기》를 활용한 지역으로 보아도 중국에만 머물지 않고 동아시아와 동남아시아는 물론 할리우드에도 진출할 정도로 광범위하다. 그런데 《서유기》의 활용에 한 가지 특이점을 살펴볼 수 있는데, 이는 지역적 특징으로 중화권과 비중화권의 《서유기》가 일정한 차이를 보인다는 점이다. 이러한 특성은 우선 《서유기》를 보는 자세의 차이에서 기인하는 것으로 추측된다. 또한 작품 활용에 있어서 나타나기 마련인 현지화, 현대화, 현재화 과정에서 차이가 발생하는 듯하다.

누구나 알다시피 《서유기》는 중화권에서 ‘사대명저(四大名著)’라는 타이틀에 맞게 높이 추앙되고 있는 작품이다. 그러다보니 중화권에서는 아무래도 단순히 이용 가능한 콘텐츠로 보기 힘든 측면이 존재하는 듯하다. 중화권의 《서유기》는 영화, 드라마, 애니메이션, 게임 등 다양한 형태로 존재하는데, 대체적으로 원형의 이미지를 충실히 계승하고 있다.

16) 胡勝 著, 《明清神魔小說研究》, 北京, 中國社會科學出版社, 2004, 2쪽.

17) 이 논문에서 계승은 원형의 모습을 있는 그대로 살리려고 한 작품이고, 변용은 모티브로 삼아 다른 작품을 만든 경우를 의미하지만, 아직 명확히 성립된 개념은 아니다.

18) 공연도 다양한데, 크게 전통공연과 현대적 공연으로 나누어 볼 수 있다.

19) 엄밀히 말해 《서유기》가 아니라 ‘서유기류’라고 해야 할지 모른다. 예를 연극 같은 경우 《서유기》출현 이전에 등장했으며, 또한 현대 대만의 인형극 같은 경우는 《서유기》는 물론 ‘서유희(西遊戲)’의 영향도 적지 않아 보인다.

그 중에 애니메이션 제작이 특별히 눈에 띄는 정도로 많은데, 중국 정부의 전통문화에 대한 교육적 목적이 동반된 이유 때문인 듯하다.²⁰⁾ 이를 살펴보면 중국에서는 1920년부터 《서유기》를 애니메이션으로 방영하기 시작하여 최근까지도 다양한 버전과 형태의 애니메이션을 계속 제작되고 방영되고 있다. 심지어 연령별로 나누어 제작할 정도로 다양한 《서유기》 애니메이션이 존재한다. 주요작품을 알아보면 〈철선공주(鐵扇公主, 1941)〉, 〈대묘천궁(大鬧天宮, 1961)〉, 〈인삼과(人蔘果, 1981)〉, 〈서유기(1982)〉, 〈금후향요(金猴降妖, 1984)〉, 〈손오공대묘무저동(孫悟空大鬧無底洞, 1988)〉, 〈서유기(1999)〉 등이 있다. 대만에서도 〈파이어 볼(2004)〉이 방영되었다.²¹⁾ 이와 같은 원형의 계승의 분위기는 학술적 연구로도 이어지고 있으며, 중국에서는 심지어 《서유기》를 넘어 현장법사의 여행, 그 역사에 자체를 주목하고 있기도 하다.

《서유기》가 변용된 예는 대체적으로 비중화권에서 발생한다. 외국 문학작품으로써의 《서유기》는 그 가치를 떠나 재미있는 작품 혹은 이용 가능한 원천소스로 받아들여지고 있다. 따라서 《서유기》를 그대로 재연하기도 하지만, 현지화, 현대화, 현재화 과정을 거치면서 다양한 새로운 요소와 결합되는 경우도 많다. 또 《서유기》를 활용한 작품이라고 하지만, 《서유기》는 단순한 모티브만 제공하고 다른 소스를 활용하여 전혀 이야기를 하는 경우도 허다하다. 《서유기》를 활용한 많은 작품 중에 광범위한 대중적 인기를 얻은 〈SF서유기 스타징가〉, 〈드래곤볼〉, 〈날아라 슈퍼보드〉를 중심으로 패표적인 변용의 예를 살펴보고자 한다.

〈SF서유기 스타징가(1978)〉

〈SF서유기 스타징가〉는 이름에서 보이듯 《서유기》의 SF화를 실현하고 있다. 기본적으로 《서유기》의 무대를 서역에서 우주로 옮겨 우주여행이라는 새로운 이야기를 만들어내고 있다. 그런데 조금 자세히 살펴보면 《서유기》를 계승하기보다

20) 중국의 콘텐츠는 사전제작과 사전심의를 거쳐야 방영되기에 일정 부분 중국 정부의 의도가 반영되었다고 봐야 할 것이다.

21) 정민경, 〈디지털시대 《서유기(西遊記)》의 교육적 변용 - 《마법천자문》을 중심으로〉, 《디지털콘텐츠와 문화정책》, 2011. 67~68쪽 참고하여 보충함.

는 변용하고 있음을 알 수 있다. 우선 여행의 목적이 다르다. 불경을 찾아가는 구도(求道)의 과정이 아니라 대왕성에 있는 여왕의 빛이 힘을 잃어 우주의 생물들이 괴물로 변해가자 우주의 평화를 위해 여왕을 대신할 오로라 공주가 대왕성으로 모험을 떠난다는 이야기이다. 《서유기》가 희망의 여행이라면, 〈SF서유기 스타징가〉은 불행의 여행이다.

캐릭터의 이미지도 분명히 《서유기》를 차용하였지만 일정부분 새로운 색채를 가미하여 변용한다. 이름부터 우리말로 ‘장공오(장쿠고)’, ‘돈팔계(돈하카)’, ‘사



그림 2 〈SF서유기 스타징가〉 포스터

정오(사쥬고)’ 등으로 노골적으로 비틀어 바꾸고 있다. 또한 캐릭터 자체도 변형되어 손오공은 사이보그가 되고, 삼장법사는 〈잠자는 숲속의 공주〉에서 차용된 오로라 공주가 된다.(그림2 참조) 이로 인해 구도의 색채인 《서유기》와 전혀 다른 분위기가 연출된다.

《서유기》를 활용하였으나 변용하였기에 캐릭터나 인물관계도 새로운 변형이 일어난다. 구도하려는 삼장법사의 대역인 오로라 공주는 승려와는 전혀 다른 모습으로 가련한 여인이다. 또한 제자들에게 설교하는 삼장법사는 없고, 아름다운 자태로 마음을 설레게 하는 것이 그녀의 가장 큰 무기이다. 심지어 그녀는 비키니를 입기도 하는데, 일본 특유의 현지화 과정이라 하겠다. 또한 손오공과 오로라공주 사이에 일정한 러브라인도 등장하는데, 사이보그의 슬픈 첫사랑으로 그려진다. 이러한 러브라인은 동시대 일본 애니메이션인 〈은하철도 999〉의 철이와 메텔과 비슷한 부분으로 일본 애니메이션에서 자주 사용하는 갈등 요소이다. 마지막 회에는 대왕성에 홀로 남은 오로라를 뒤로하고 눈물을 흘리며 “사랑해”를 말하는 주인공의 모습에서 《서유기》의 손오공은 찾아볼 수 없다. 이처럼 스토리의 결말도 주인

공이 깨달음을 얻는 해피엔딩이 아니라 우주의 평화를 위해 희생을 감수하는 오로라공주와 이별을 감내하는 주인공을 그리는 비극이다. 희생을 감수하는 비극적인 결말은 잔인한 복수를 다룬 한국영화 〈오로라 공주(2005)〉의 모티브가 되기도 한다.(그림3 참조)



그림 3 영화 〈오로라공주〉의 오로라공주 스티커가 등장하는 장면. 스티커는 딸의 복수를 위한 연쇄 살인의 단서로 등장한다.

〈SF서유기 스타징가〉의 변형과정에 현대화, 현지화, 현재화 과정을 살펴볼 수 있는데, 《서유기》가 얼마나 다양한 소스와 자유롭게 결합할 수 있는지를 보여주고 있다. 〈SF서유기 스타징가〉는 당시 일본의 《서유기》 열풍과 우주에 대한 열광이 합쳐져 만들어진 작품이다. 이 시기에 일본에서는 닛폰 TV에서 드라마 〈서유기〉가, TBS에서는 인형극 〈서유기〉가 방영되었다. 또한 비슷한 시기에 〈우주해적 캡틴하록(1978)〉, 〈안녕, 우주전함 야마토 - 사랑의 전사들(1978)〉, 〈은하철도 999(1978)〉 등이 방영되어 우주 열풍이 불었음을 보여준다.²²⁾ 현대화 과정에서 우주와 사이보그를 끌어들이고, 현지화 과정에서 비키니 오로라공주와 러브라인이 등장하고, 현재화 과정에서 《서유기》와 SF를 결합시킨 것으로 보인다.

결론적으로 〈SF서유기 스타징가〉는 그 이름에서 보이듯 분명 중국 고전소설인 《서유기》를 활용하고 있다. 캐릭터의 형성이며 여행을 떠나 모험을 연속적으로 펼

22) 위키피아 백과사전 참조 정리.

치는 구조며 모두 《서유기》에서 모티브를 얻고 있다. 또 스토리 중간에 우마왕(牛魔王)이 등장하기도 한다. 그러나 전체적인 형태로 보면 활용보다는 변용에 방점을 찍은 작품으로 볼 수 있다. 전체적인 스토리 전개나 변형된 캐릭터에서 고전소설《서유기》속 원형적 모습이나 정신은 찾아보기 힘든 것이 사실이다.

〈드래곤볼(1986)〉

토리야마 아키라(鳥山明)의 〈드래곤볼〉은 1984년부터 《주간 소년 점프》에 10년 동안 연재된 만화를 기본으로 한다. TV 애니메이션은 후지 TV에 방영되었고, 토에이에서 극장판 애니메이션을 만들었고, 할리우드에서는 실사 영화를 만들기도 했다. 〈드래곤볼〉은 연재가 진행됨에 따라 다양한 이야기가 구성되는데, 《서유기》와의 동일성은 초반 부분 스토리에 약간 비칠 뿐 전혀 다른 줄거리가 진행된다. 〈드래곤볼〉은 한마디로 여러 서사를 차용하여 결합한 작품이며, 오히려 고전소설《서유기》의 원천소스는 거의 비중을 차지하지 못하고 있다.

그 내용을 살펴보면 숲속에서 뛰어 놀던 원숭이 손오공은 보름달이 되면 괴물로 변하는 존재이다(늑대인간 차용). 지구가 아닌 우주에서 온 존재(슈퍼맨 차용)이며 꼬리를 잡으면 힘이 빠지는 약점(슈퍼맨 차용)이 있다. 또한 손오공은 괴물로 변한 상태에서 자신을 길러준 할아버지를 죽이는 비운의 주인공이기도 하고, 여의 주인공 드래곤볼 7개를 모아 할아버지를 되살리려고 한다(불을 모으는 아이디어는 〈난소사토미 팔견전〉에서 차용). 이처럼 다양한 원천소스를 분석해보면 자연스럽게 〈드래곤볼〉과 《서유기》의 거리가 멀다는 것을 알 수 있다.

〈드래곤볼〉은 손오공이라는 《서유기》의 전형적인 캐릭터를 앞세웠기에 당연히 《서유기》를 활용하고 있다고 해야 한다. 그러나 앞서 말한 것처럼 〈드래곤볼〉은 《서유기》에 얽매이지 않고 다양한 원천소스를 집대성하여 활용하고 있다. 때문에 애니메이션 〈드래곤볼〉과 《서유기》의 동일성은 주인공 손오공 캐릭터를 제외하면 거의 찾아볼 수 없다²³⁾는 결론이 도출될 정도이다. 그래서 심지어 과연 《서유기》

23) 안창현, 《문화콘텐츠원천소스로서 《서유기》의 구조분석과 활용전략연구》, 한양대학교 문화콘텐츠학과 박사논문, 2013. 128쪽.

를 활용한 작품이라고 해야 할지 의문이 들기도 한다.²⁴⁾

여기서 《서유기》와 〈드래곤볼〉의 관계를 좀 더 주목해볼 필요가 있다. 〈드래곤볼〉이 선풍적인 인기를 끌었지만, 작품 초기에는 작가가 계약에 의해 어쩔 수 없이 작품을 연재해야 할 정도로 인기가 떨어졌다고 한다. 그런데 〈드래곤볼〉의 초반 내용은 《서유기》의 현대적 변용으로, 서유기의 색채가 그대로 느껴진다. 출판사의 압력과 주변의 권유로 《서유기》에서 벗어나 새로운 이야기를 전개하면서 인기가 치솟았고, 연재가 계속되었다. 현지화 과정에서 《서유기》를 차용하였으나 그 그림자에서 벗어났기에 성공한 사례라 하겠다.

결론적으로 〈드래곤볼〉은 〈SF서유기 스타징가〉보다도 더 고전소설 《서유기》와의 거리가 더 멀다고 하겠다. 오히려 작품 구상 단계에서 대중의 인지도를 높이기 위해 대중에게 익숙한 캐릭터를 차용한 정도로 판단되고, 〈드래곤볼〉의 인기는 《서유기》와 차별화되는 변형으로 나름대로의 현재화에서 성공했기 때문이다.

〈날아라 슈퍼보드(1990)〉

〈날아라 슈퍼보드〉는 한국에서 TV로 방영한 애니메이션으로 허영만의 만화 《미스터 손(1989)》를 기본으로 한다. 1990년 이후 40%를 넘나드는 시청률을 자랑하며 인기를 얻었다. 특히, 말귀를 못 알아듣는 사오정이라는 ‘한국적 캐릭터’는 ‘사오정 신드롬’을 불러오면서 지금도 다양한 영역에서 활용되고 있다. 〈날아라 슈퍼보드〉는 기본적으로 고전소설 《서유기》를 활용하고 있는데, 원형의 현대화, 현지화, 현재화를 보여주는 좋은 예라 하겠다.

〈날아라 슈퍼보드〉는 기본적으로 《서유기》의 캐릭터와 서사를 원형에 맞춰 차용하면서도 〈날아라 슈퍼보드〉만의 다양한 새로운 특성을 부여하여 현대적 감각을 이식시키는데 성공한다. 또한 캐릭터와 아이템의 변화는 한국이란 지역과 군사정권이라는 시대적 영향으로 생겨난 한국 특유의 명랑만화라는 가볍고 경쾌한 분

24) 안창현은 《서유기》의 연속적인 대결구도를 〈드래곤볼〉이 차용하고 있다고 주장한다. 이러한 주장은 좀 더 논의가 필요해 보인다. 연속적인 대결 구도가 《서유기》의 고유한 성격인지 정의가 필요해 보인다. 예를 들어 한국의 설화 〈바리공주〉만 보아도 모험과 연속적인 대결 구도가 나타나기 때문이다.

위기와 부합하게 각색되어 한국적 특색을 만들어내고 있다. 현지화의 성공적 안착이라 하겠다. 또한 현재적 관점에서는 사오정 캐릭터를 주목해볼 수 있다. 이처럼 《서유기》를 재해석하여 원작의 독자는 물론 새로운 관객의 시선을 모으는데 성공한다.

〈날아라 슈퍼보드〉는 현대화, 현지화, 현재화 중에서 현지화에 눈에 띄는 성과를 보여주고 있다. 현지화 과정을 좀 더 살펴보면 〈날아라 슈퍼보드〉는 ‘어린이 명랑만화²⁵⁾’라는 당시 한국 정책당국의 요구에 맞춰 아기자기한 귀여움을 기본으로 캐릭터가 재구성되고, 슈퍼보드라는 제목에서 알 수 있듯 주변에서 쉽게 접할 수 있는 아이템으로 변화한다. 그렇게 《서유기》의 손오공의 여의봉, 저팔계의 삼지창과 같은 일부 낯선 아이템은 쌍절곤, 비주카포로 변형되고, 타고 다니는 말은 자동차로 변형되어 대중 친근감을 높이고 있다. 여의봉이나 근두운이 《서유기》의 대표 아이콘일지 몰라도 《서유기》에 익숙하지 않은 관객의 호기심을 끌기에는 낯설게 보일 수 있기 때문이다. 이러한 제작진의 현지화 전략은 《서유기》에 익숙하지 않은 신세대에 대한 배려로 판단되는데, 관객을 중심으로 재구성한 매우 영리한 선택이라는 점은 높은 시청률이 증명한다.

결론적으로 〈날아라 슈퍼보드〉는 고전소설《서유기》를 새로운 관점으로 분석하여 현대화, 현지화, 현재화하고 있다.《서유기》 속에 등장하는 고대의 마법적 장치를 현대의 과학적 아이템이나 현재의 생활 속 도구로 바꾸고, 또한 《서유기》를 한국적 형태로 변용하여 한국에서 뜨거운 반응을 얻는다. 그럼에도 불구하고 원천소스 《서유기》에 나름대로 충실하려는 노력도 겸비하고 있다.

4. 나오는 말

〈불란(1997)〉과 〈쿵푸팬더(2008)〉는 중국의 원천소스이지만 할리우드에 의해 현대 상품화되어 세계화되었다. 중국의 반발도 있었으나 세계 대다수 사람들은 북

25) 주로 어린이를 대상으로 그리는 만화로 전 연령을 함께 볼 수 있는 만화를 말한다.

조(北朝)시대 민가 〈목란사(木蘭辭)〉는 몰라도 할리우드의 〈물란〉은 기억할 것이다. 〈쿵푸팬더〉는 인기에 힘입어 시리즈가 만들어지고 게임으로 확장되었다. 이처럼 20세기 문화의 힘이 비평이라면 21세기 문화콘텐츠의 힘은 활용에 있다. 원형에 국가나 민족이 있을 수 있으나, 활용과 변용에서는 국가나 민족이 없다. 따라서 이러한 원형을 다룰 때 열린 자세가 필요해 보인다. 박물관에 박제된 유물은 소중한 하지만, 현재에 활용되지 않으면 생기를 잃기 마련이다. 특히, 현재 주목받는 상업적 성격인 원천소스나 콘텐츠적 관점에서는 더욱 그렇다.

중국의 고전소설 《봉신연의(封神演義)》는 한국에서 그다지 지명도가 없었던 작품이었다. 일부 전문가가 그 높은 가치를 칭송했지만 번역본조차 제대로 없는 박물관에 박제된 작품이었다. 그런데 일본의 애니메이션 〈봉신연의(1999)〉가 유행한 이후 오히려 원작의 지명도가 오르면서 원작 번역본이 관심을 받기도 했다.²⁶⁾ 이처럼 시대는 원천소스와 응용소스가 공생하는 시대에 접어들었다. 《서유기》와 같은 작품을 ‘MU’의 관점으로 분석해야할 이유도 여기에 있다. 이제 더 이상 ‘원천소스에서 응용소스로’라는 단방향 흐름만 존재하지 않는다. 유명 소설을 드라마로 만들지만, 드라마가 흥행하면 원작 소설이 다시 주목 받는 시대를 살고 있다. 이처럼 쌍방향 시대에는 오히려 드라마를 통해 원작 소설을 알게 되기도 한다. 즉, 응용소스가 원천소스의 관심을 일으킬 수 있는 시대에 접어들었기에 다양한 변용이 오히려 문화원형의 가치를 높이는 결과로 이어지고 있다.

《서유기》는 중국 고대 사대기서 중 하나로 신마소설의 대표작이다. 그 문학적 성취는 대단하여 많은 사랑을 받았으며 수많은 아류작을 만들었다. 그런데 문화콘텐츠적 관점에서 《서유기》는 수많은 활용 가능한 원형으로 원천소스의 하나일 뿐이다. 때문에 문화콘텐츠의 관점에서 《서유기》의 영향력이나 그에 대한 관심은 현대 콘텐츠 제작이나 새로운 창작에 도움을 주느냐에 집중될 가능성이 높다. 따라서 《서유기》의 영향력 연구도 마치 모든 것이 《서유기》에서 온 것 같은 논의에서

26) 1992년 한국에서 《봉신연의》의 번역본이 처음 출판될 때 봉신연의라는 이름이 대중에게 생소하다고 《선불영웅전(仙佛英雄傳)》이란 이름으로 출간되었다. 그만큼 대중의 관심에서 벗어난 작품이었다. 그런데 2000년 이후 일본 애니메이션이 국내에 유행하자 《봉신연의》로 이름이 바뀌어 재출간되었다. 지금은 관심에 힘입어 다양한 번역서가 존재한다.

벗어나 《서유기》의 어떠한 요소를 활용 혹은 변용했는지에 그 디테일에 주목해볼 필요가 있다. 태양 아래 새로운 것은 없다고, 모든 문화는 서로 영향을 주고받기 마련이다. 때문에 문화원형을 지켜야할 소중한 가치로 보면서도 이용 가능한 원천 소스라는 열린 접근이 이루어져야 새로운 콘텐츠 활용 가능성을 탐구할 수 있을 것으로 보인다.

〈參考文獻〉

- 나선희 《〈서유기〉 고대 중국인의 사이버스페이스》, 살림, 2005.
- 안창현, 《문화콘텐츠원천소스로서 《서유기》의 구조분석과 활용전략연구》, 한양대학교 문화콘텐츠학과 박사논문, 2013.
- 천원우 지음, 임홍빈 옮김, 《현장서유기》, 에버리치홀딩스, 2007.
- 유용강 저, 나선희 역, 《〈서유기〉 즐거운 여행 -〈서유기〉 새로운 해설》, 차이나하우스, 2008.
- 최수용, 〈손오공의 이야기가치와 문화콘텐츠적 활용양상 연구〉, 《인문콘텐츠》제23호, 2011.
- 송진영, 〈서유기 현상으로 본 중국 환상서사의 힘〉, 《中國語文學誌》第33輯, 2010.
- 洪性楚, 〈朝鮮時代《西遊記》의 傳播와 影響 연구 — 文獻記錄과 “西遊記圖”를 중심으로〉, 《中國語文論叢》第56輯, 2013.
- 박종천, 〈〈서유기〉 콘텐츠의 MSMU 양상에 대한 연구 - 만화와 애니메이션을 중심으로〉, 한국만화애니메이션학회, 학술대회자료집, 2012.
- 정민경, 〈디지털시대 《서유기(西遊記)》의 교육적 변용- 《마법천자문》을 중심으로〉, 《디지털콘텐츠와 문화정책》, 2011.
- 胡勝 著, 《明清神魔小說研究》, 北京, 中國社會科學出版社, 2004.
- 조셉 캠벨, 이윤기 옮김, 《천의 얼굴을 가진 영웅》, 민음사, 2007.
- 李萍, 〈《西游記》海外“變形記”〉, 中國文化報社, 2013. 1. 8. (http://epaper.ccdy.cn/html/2013-01/08/content_88098.htm)

〈Abstract〉

This study explores modern appropriations of the popular Chinese classic, *《Xiyouji(Journey to the West)》*. Long before the term “culture contents” came into vogue, Chinese classics have been exploited for cultural archetypes or original sources. *《Xiyouji》* is an exemplary case, being used for a variety of performing fields including puppet shows, dramatic performances and animations. The source power of *《Xiyouji》* transcends the national boundary as the novel attracts (re)creative forces in Korea, Japan and America.

The paper adopts the framework of MSMU (Multi-Source Multi-USE) in its attempt to examine the nature of the source power of *《Xiyouji》*. In doing so, the paper focuses on and utilizes the concepts of modernization, localization and contemporization. Roughly speaking, *《Xiyouji》*'s appropriations in China tend to stress the continuity and inheritativeness with the original source whereas those in non-Chinese cultures tend to highlight the reformulative aspects of their appropriations. Both local and international appropriations of *《Xiyouji》* are discussed with examples pertinent to the topic of the paper.

關鍵詞 : 《서유기》, 신마소설, 문화콘텐츠, MSMU, 계승, 변용

이 논문은 2015년 1월 15일에 접수되어 2015년 2월 5일에 심사가 완료되고 2015년 2월 15일에 게재가 확정되었음