creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

언론정보학석사학위논문

동아시아의 초국적 텍스트 〈서유기〉의 한국 내 변용에 대한 트랜스텍스트성 연구

: 트랜스미디어 이론의 적용과 확장을 위한 시론

2022년 2월

서울대학교 대학원

언론정보학과

서 경 화

동아시아의 초국적 텍스트 <서유기>의 한국 내 변용에 대한 트랜스텍스트성 연구

: 트랜스미디어 이론의 적용과 확장을 위한 시론

지도교수 홍 석 경

이 논문을 언론정보학석사 학위논문으로 제출함
2021년 11월

서울대학교 대학원
언론정보학과
서 경 화

서경화의 석사 학위논문을 인준함
2021년 12월

위 원 장 박 승 관 (인)

부위원장 김 수 아 (인)

위 원 홍 석 경 (인)

국문초록

본 연구는 최근 부상하는 ‘트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)’ 개념에 대한 기존 연구들이 ‘현대’ ‘서구’라는 특정 시공간에 상대적으로 경도되어 있음을 인식하고, 이를 극복하고자 오랜 시간 향유되고 있는 동양의 텍스트인 〈서유기〉에 주목했다. 특히 〈서유기〉를 트랜스미디어의 관점에서 다각도로 접근하기 위한 방법으로 프랑스의 문학 이론가인 제라르 쥬네트(Gérard Genette)의 ‘트랜스텍스트성(transtextuality)’ 개념을 활용함으로써 트랜스미디어 연구의 저변 확대를 시도했다. 구체적으로는 1910년대부터 2020년까지 한국에서 등장한 〈서유기〉의 변용 텍스트들에 트랜스텍스트성을 적용해 공시적, 통시적 맥락에서 분석하고 논의했다.

이를 위해 첫째, 〈서유기〉를 구성하는 서사 요소들(187개)을 다섯 가지 범주(캐릭터, 장소, 사물, 모티프, 사건)하에 추출한 후 각 범주별로 변형 기준을 세웠다. 둘째, 이를 바탕으로 트랜스텍스트성 중 ‘상호텍스트성(intertextuality)’, ‘하이퍼텍스트성(hypertextuality)’, ‘아키텍스트성(architextuality)’ 개념을 활용하여 〈서유기〉와 21종의 변용 텍스트들 간 서사 관계의 통시적 변화 양상을 분석했다. 셋째, 트랜스텍스트성 중 ‘파라텍스트성(paratextuality)’ 및 ‘메타텍스트성(metatextuality)’ 개념을 활용하여 각 변용 텍스트가 외부 요소들과 가지는 공시적 측면을 살펴보았다. 마지막으로 앞서 도출한 결과들을 토대로 트랜스미디어 연구에 있어 트랜스텍스트성이 어떠한 방법론적 가능성을 가지는지 진단했고, 궁극적으로 트랜스텍스트성이 적용된 트랜스미디어 연구의 확장이 가지는 의의와 시사점을 다루었다.

연구 결과, 시간이 지날수록 변용 텍스트와 〈서유기〉 간의 서사 내적 관계가 느슨해지고 있었다. 1980년대 이전까지는 〈서유기〉와 강한 상호텍스트적 관계를 가진 반면, 1980년대 이후 점점 하이퍼텍스트적 관계가 등장하기 시작했고, 2000년대 이후의 변용 텍스트들에선 하이퍼텍스트적 관계가 주류적 양상으로 자리 잡았다. 즉 초기의 변용 양상이 〈서유기〉의 서사 구

성 요소들을 변형 없이 그대로 빌려 오는 것이었다면, 시대가 지날 수록 요소의 변형을 통해 텍스트 전체의 구조적 변화를 이끌어 내는 것이 주요한 변용 양상으로 자리 잡았고, 최근엔 이 관계가 장르적 차원에서 연결되면서 변용 텍스트와 〈서유기〉 사이의 관계가 점점 느슨해지고 있는 것이다.

특히 이 느슨해지는 서사 관계는 매체의 다기화와 궤를 같이하고 있었는데, 본 연구는 이를 콘텐츠의 범람 속에서 전통 콘텐츠가 살아남기 위한 방법으로 해석했다. 즉 수용자들이 매체가 바뀌어도 같은 이야기 세계를 공유하고 있음을 느끼도록 하면서 동시에 새로운 즐거움을 주어야 하는 현 문화 콘텐츠 산업에서, 전통 콘텐츠에겐 기존의 서사 요소를 변형하거나 새로운 요소들을 추가함으로써 수용자들에게 '익숙한 새로움'을 주는 것이 요구된다. 그럼에도 불구하고 〈서유기〉의 변용이 끊임없이 등장하고 있다는 점은 〈서유기〉가 여전히 그럴 만한 가치가 있는, 수용자들에게 소구력을 가진 콘텐츠라는 점을 보여준다.

한편 트랜스텍스트성을 적용함으로써 각각의 변용 텍스트를 둘러싼 텍스트 외적 환경, 즉 전경(全景)을 확인했다. 특히 최근에 생산된 일부 텍스트의 경우 수용 양상까지 논의에 끌어들일 수 있었다. 이렇게 개별 변용 텍스트를 둘러싼 외부 텍스트들은 당시 한국 사회상을 적극적으로 드러내고 있었는데, 중요한 것은 각 텍스트들이 서로 동떨어져 있는 것이 아니라 모두 '서유기'라는 하나의 거대한 이야기 세계를 구성하는 텍스트들이라는 점이다. 한국 내에서 〈서유기〉는 오랜 시간에 걸쳐 분해되고, 이 파편이 다른 텍스트들로부터 나온 파편을 비롯해 당시 한국의 다양한 사회 모습과 섞여 새롭게 조립된 변용 텍스트가 등장했다. 이렇게 등장한 텍스트들은 또 다시 분해와 재조립의 과정을 겪으며 하나의 복잡한 '서유기' 네트워크를 만든다.

'서유기'라는 하나의 네트워크이자 이야기 세계에서 각 변용 텍스트는 이 네트워크의 노드(node)이자 이야기 세계로 들어가는 입구 역할을 수행한다. 여기서 수용자는 흔히 원전이라 여겨지는 백회본(百回本) 〈서유기〉를 읽지 않아도 각 변용 텍스트를 충분히 즐길 수 있으며, 그 과정에서 '서유기' 이야기 세계는 더욱 확장한다. 즉 시간의 흐름과 함께 〈서유기〉와 그 변용 텍스트들은 하나의 거대한 트랜스미디어 스토리텔링을 구축하고 있는 것이다.

결론적으로 본 연구는 현대 문화 산업에서 부각되고 있는 트랜스미디어 스토리텔링이 이미 오랜 기간에 걸쳐 존재하고 있었으며, 트랜스텍스트성을 통해 텍스트가 그 주변을 이루는 수많은 다른 텍스트들과 어떠한 관계를 맺고 있으며, 더 나아가 해당 시대의 어떤 사회상, 생산 및 수용 양상들을 담고 있는지 보다 체계적으로 확인했다.

본래 〈서유기〉는 동아시아를 중심으로 오랜 시간 동안 공유되고 있는 동아시아의 초국적인 텍스트이다. 이는 판타지 장르 콘텐츠의 대부분이 서구에서 비롯되고 있는 현 상황에서 동아시아 판타지 스토리텔링의 가능성을 시사하고 있다. 따라서 동아시아 국가들의 〈서유기〉 변용 텍스트들이 서로 어떤 영향을 주고 받으며 성장했는지 살펴보는 작업이 뒤따라야 할 것이다. 특히 트랜스텍스트성을 활용한 탐색은 향후 동아시아 고유의 이야기 형식을 밝히는 데 있어 중요한 단초를 제공할 수 있을 것이라 기대된다.

주요어 : <서유기>, 트랜스미디어, 스토리텔링, 트랜스텍스트성, 변용
학 번 : 2019-20689

목 차

제 1 장 문제 제기 ····· 1

제 2 장 이론적 논의 및 선행연구 검토 ····· 5

제 1 절 트랜스미디어 스토리텔링의 시대 ····· 5

1. 트랜스미디어에 대한 논의 ····· 5
2. 트랜스미디어 스토리텔링 ····· 7
   2-1. 트랜스미디어 스토리텔링이란? ····· 7
   2-2. 국내외 연구 동향 ····· 15
3. 트랜스미디어 스토리텔링의 역사적 접근 ····· 17
4. 트랜스미디어 스토리텔링 개념에 대한 비판적 성찰 ····· 22

제 2 절 트랜스텍스트성으로의 확장 ····· 26

1. 유동하는 텍스트 ····· 26
2. 상호텍스트성을 넘어 트랜스텍스트성으로 ····· 30
   2-1. 상호텍스트성의 영역 확장 ····· 30
   2-2. 트랜스텍스트성의 다섯 가지 범주 ····· 32
3. 트랜스텍스트성의 연구 동향과 가능성 ····· 37
   3-1. 국내외 연구 동향 ····· 37
   3-2. 트랜스텍스트성의 가능성? ····· 39

제 3 절 고전 소설 <서유기> ····· 44

1. 고전 소설 <서유기>의 형성 및 국내 유입 ····· 44
   1-1. 중국에서의 형성과 발전 ····· 44
   1-2. 한국으로의 유입과 발전 ····· 45

2. 기존 연구 검토 및 비판 ····· 48
3. 소결론 ····· 54

제 3 장 연구 문제 및 연구 방법 ····· 56
제 1 절 연구 문제 ····· 56
제 2 절 연구 대상 ····· 57
제 3 절 연구 방법 ····· 59

제 4 장 트랜스텍스트성을 통해 본 <서유기>의 한국 내 변용 텍스트 ····· 77
제 1 절 서유기 세계로의 프리퀄 ····· 77
1. 이질적 회차의 활용 ····· 77
2. 흥미 본위를 위한 선택과 축약 ····· 86
3. 소결론 ····· 92

제 2 절 극장을 매개로 한 동아시아가 공유하는 판타지로서의 자리매김 (196~70년대 중심) ····· 94
1. (위장)합작영화를 중심으로 ····· 95
2. 극장 애니메이션을 중심으로 ····· 113
3. 소결론 ····· 120

제 3 절 시대상 반영 및 독자적인 콘텐츠 프랜차이즈 구축의 시작 (198~90년대 중심) ····· 124
1. 신문연재만화를 통한 시대상 반영의 시작 ····· 124
2. OSMU 전략을 통한 콘텐츠 프랜차이즈 구축의 시작 ··· 135
3. 소결론 ····· 152

제 4 절 다변화하는 매체 환경 속 <서유기>의 적극적 변형 (2000년대 이후) ····· **155**

1. 무협물에서 학원액션물로 ····· 155
2. 에듀테인먼트 콘텐츠로의 활용 ····· 166
3. '병맛 웹툰'의 형식을 통한 현실 풍자의 소재로 기능 ·· 173
4. 삼장의 여성화를 기반으로 한 K-로맨스 ····· 181
5. <서유기>의 예능화 ····· 185
6. 소결론 ····· 194

제 5 절 트랜스텍스트성의 변화가 지닌 의미와 가능성 ··· **197**

1. '서유기' 네트워크의 느슨해지는 연결고리 ····· 197
2. 시대를 비추는 또 다른 창 ····· 205
3. 트랜스텍스트성의 가능성 ····· 210

제 5 장 결론 및 제언 ····· **212**

제 1 절 연구의 요약과 의미 ····· **212**

제 2 절 연구의 한계 및 향후 연구를 위한 제언 ····· **218**

참고문헌 ····· **220**

Abstract ····· **242**

표 목 차

[표 1] 트랜스미디어 스토리텔링의 7가지 원칙 ····· 8
[표 2] 수용자 참여의 층위 ····· 14
[표 3] 서사(narrative) 개념에 대한 의견들 ····· 24
[표 4] 고전 소설 〈서유기〉의 한국 내 대중문화 콘텐츠 변용 텍스트 ····· 47
[표 5] 백회본(百回本) 〈서유기〉의 서사 구성 요소 목록 ····· 50
[표 6] 연구 대상 목록 ····· 58
[표 7] 트랜스텍스트성(transtextuality)의 종류 ····· 60
[표 8] <서유기> 속 44개의 사건과 내용 ····· 65
[표 9] 본 연구의 <서유기> 서사 구성 요소 목록 ····· 70
[표 10] 서사 구성 요소의 범주별 변형 기준 ····· 74
[표 11] 극영화 및 극장 애니메이션에 등장하는 여성 요괴와 변형 양상 ····· 121
[표 12] <고우영 서유기>(1980-1981)에서 드러나는 고우영식 변형 방식 ····· 127
[표 13] <날아라 슈퍼보드> 관련 콘텐츠 목록 ····· 136
[표 14] <갓 오브 하이스쿨> 관련 콘텐츠 목록 ····· 164
[표 15] <마법 천자문> 관련 콘텐츠 목록 ····· 168
[표 16] <신서유기> 관련 콘텐츠 목록 ····· 186
[표 17] 파라텍스트와 메타텍스트를 활용하여 파악한 각 시대별 사회상 및 텍스트의 생산/수용 양상 ····· 206

그 림 목 차

[그림 1] 국내 논문 출판 현황 ····· 16
[그림 2] 스토리텔링 개념도 ····· 23
[그림 3] 백회본 (百回本) 〈서유기〉의 서사 구성 요소들에 대한 방사형 트리 ····· 52
[그림 4] 본 연구의 <서유기> 서사 구성 요소 목록의 시각화 ····· 71
[그림 5] <당태종전>(1917)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 85
[그림 6] <손오공>(1922)의 표지(국립중앙도서관 소장) ····· 88
[그림 7] <언한문 서유기>(1913) 1권의 표지(좌)와 <언문 서유기>(1921) 1권의 표지(우) ····· 88
[그림 8] <손오공>(1922)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 91
[그림 9] <서유기(손오공)>(1962)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 97
[그림 10] <서유기>(1966)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 101
[그림 11] <손오공과 철선공주>(1967)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 102
[그림 12] <신서유기(손오공대전비인)>(1983)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 108
[그림 13] <손오공 홍해아대전>(1985)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 109
[그림 14] <손오공>(1968)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 116
[그림 15] <SF 서유기 스타징가>(1978-1979)의 손오공(좌)과 <손오공과 별들의 전쟁>(1978)의 손오공(우) ····· 118
[그림 16] <손오공과 별들의 전쟁>(1978)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 119
[그림 17] <고우영 서유기>(1980-1981)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 126
[그림 18] <서울 손오공>(1991-1997)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 132

[그림 19] TV애니메이션 <날아라 슈퍼보드>(1990-2001)의 각 시즌별 서사 구성 요소의 시각화 ····· 141
[그림 20] <날아라 슈퍼보드(1990-2001)의 손오공, 저팔계, 사오정 ····· 143
[그림 21] '날아라 슈퍼보드 환상서유기'의 YouTube 검색 결과 ····· 150
[그림 22] <반서유기>(2000-2002)의 서사 구성 요소의 시각화 ·· 157
[그림 23] <서유기 플러스 어게인>(2000-2003)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 159
[그림 24] <갓 오브 하이스쿨>(2011-)의 서사 구성 요소의 시각화(2021년 3월 기준) ····· 161
[그림 25] <마법 천자문>(2003-)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 169
[그림 26] 손오공(좌)과 혼세마왕(우) 캐릭터 디자인 ····· 171
[그림 27] 한자마법 표현의 예시(마법천자문 11권 95쪽) ····· 172
[그림 28] <이말년 서유기>(2013-2016)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 175
[그림 29] <후서유기>(2015-2019)의 서사 구성 요소의 시각화 ·· ····· 178
[그림 30] <서유기 리턴즈>(2011)의 서사 구성 요소의 시각화 ··· 182
[그림 31] <화유기>(2017-2018)의 서사 구성 요소의 시각화 ····· 183
[그림 32] <신서유기>(2015-)의 각 시즌별 서사 구성 요소의 시각화 ····· 191
[그림 33] <서유기>의 서사 구성 요소에 대한 연구 대상별 차용 비율 ····· 198
[그림 34] 연구 대상별 차용된 서사 구성 요소에 대한 변형 비율 ····· 199
[그림 35] 연구 대상들의 분포도 ····· 202

제 1 장 문제 제기

tvN에서 인기리에 방영 중인 예능 시리즈 〈신서유기〉는 2015년 온라인 플랫폼 네이버TV를 통해 처음 등장한 이후, 2020년까지 8개의 시즌을 선보였다. 제목에서도 알 수 있듯이 중국의 대표적인 고전 소설 중 하나인 〈서유기〉와 이를 모티프로 한 일본의 만화 〈드래곤 볼〉(1984-1995)을 합친 컨셉을 내세우고 있는데, 출연진들이 〈서유기〉와 〈드래곤 볼〉에 등장하는 인물들을 맡아 주어진 미션을 해결하고 흩어진 '용볼'을 모아 각자의 소원을 이룬다. 〈신서유기〉 시리즈는 잘못을 저질러 벌을 받게 되고, 목표를 달성하기 위해 주어진 고난을 헤쳐 나간다는, 우리에게 익숙하며 심지어 식상하게 느껴질 수도 있는 〈서유기〉의 줄거리를 그대로 차용했다. 그럼에도 불구하고 〈신서유기〉는 매 시즌이 방영될 때마다 큰 대중적 인기를 끌고 있으며 〈꽃보다 청춘 위너편〉(2017), 〈강식당〉(2017-2019) 시리즈, 〈아이슬란드 간 세끼〉(2019) 등 외전 프로그램들을 파생하고 있다.

이렇게 고전 소설 〈서유기〉를 소재로 하는 문화 콘텐츠의 생산은 비단 한국에서만 이루어지는 것이 아니다. 〈서유기〉의 본고장인 중국은 일찍이 1927년 무성 영화 〈반사동(盤絲洞)〉을 시작으로 1941년 동아시아 최초 장편 극장 애니메이션인 〈철선공주(鐵扇公主)〉를 제작했다. 또한 1986년 CCTV에서 제작한 드라마 〈서유기(西遊記)〉와 1995년 주성치 주연의 홍콩 영화 〈대화서유(大話西游)〉 시리즈는 당시 엄청난 인기를 누렸다. 뿐만 아니라 2017년 개봉한 애니메이션 〈신서유기: 몽키킹의 부활(西游记之大圣归来)〉은 중국의 역대 극장 애니메이션 중 최고 흥행을 기록하기도 했다.

일본에도 일찍이 〈서유기〉가 전래되었는데, 1953년 일본 대중문화의 거장이라고 불리는 만화가 테즈카 오사무(手塚 治虫)에 의해 만화 〈나의 손오공〉으로 각색된 이후 많은 대중문화 콘텐츠가 등장했다. 특히 토리야마 아키라(鳥山明)의 만화 〈드래곤 볼〉(1984-1995) 시리즈는 독자적인 세계관과 프랜차이즈를 만들어내면서 전 세계적인 인기를 구가했다.

이렇듯 탄생한지 수백 년이 지난 중국의 오래된 이야기인 〈서유기〉는 중국뿐만 아니라 한국과 일본을 중심으로 현재까지 다채롭게 변용되고 있다. 즉, 〈서유기〉는 시간과 국경을 초월하는 동아시아의 초국적인 텍스트로 자리잡은 것이다.

21세기에 들어 문화 콘텐츠 산업은 경제적, 문화적 파급효과가 큰 고부가가치 산업으로 여겨지게 되었다. 이에 따라 이야기를 전달하는 행위인 '스토리텔링'(storytelling)이 중요한 개념으로 부상했고 〈서유기〉와 같이 시공간을 공유하는 콘텐츠가 관심을 받게 되었다. 특히 '트랜스미디어 스토리텔링'(transmedia storytelling)이 학계와 산업계에서 주목 받기 시작했는데, 접두사 'trans-'에서도 짐작할 수 있듯이 트랜스미디어 스토리텔링은 매체를 초월하여 하나의 이야기 세계를 창조하는 데 방점을 두고, 이에 있어 수용자의 적극적인 참여를 강조한다는 특징을 가진다.

사실 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)에 의해 트랜스미디어 스토리텔링 개념이 정식으로 소개되기 전부터 이미 할리우드는 조지 루카스(George Lucas)의 오리지널 〈스타워즈(Star Wars)〉(1977-1983) 시리즈나 워쇼스키 자매(The Wachowskis)의 〈매트릭스(The Matrix)〉(1999-2003) 시리즈와 같이 현재 트랜스미디어 스토리텔링의 전범으로 일컬어지는 작품들을 생산해 왔다. 최근 국내에서도 〈미생〉(2014), 〈부산행〉(2016) 등 트랜스미디어 콘텐츠라고 평가되는 드라마와 영화가 생산되고, 해당 콘텐츠와 관련된 연구들(서성은, 2015; 이현중, 2018; 조희영, 2018; 허은희, 2020)이 이루어지는 것을 미루어 보아 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 국내의 학문적·산업적 관심 또한 높아지고 있음은 분명해 보인다.

그렇다면 트랜스미디어 스토리텔링은 과연 새로운 현상인가? 이와 관련하여 여러 선행 연구들(Freeman, 2016; Freeman & Gambarato, 2018; Richards, 2017; Scolari, 2014; Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014)은 트랜스미디어 스토리텔링을 필두로 한 트랜스미디어 현상이 젠킨스(Jenkins, 2006/2008)가 분석 대상으로 삼은 현대의 미디어 환경 이전에도 존재했다고 말한다. 스콜라리 등(Scolari et al., 2014)은 근대 이전 작품이 가진 트랜스미디어적 특성의 재발견을 '트랜스미디어 고고학(transmedia

archaeology)'이라 칭하며, 이를 통해 당시 사회의 생산 및 소비 관행을 재구성할 수 있고, 트랜스미디어 연구의 저변과 깊이를 확대시킬 수 있다고 강조했다.

본 연구 또한 트랜스미디어 현상이 결코 새로운 것이 아니며, 우리가 기존의 트랜스미디어 현상을 인지하고 있지 않았을 뿐이라는 점에 동의한다. 그러나 과연 기존의 트랜스미디어 스토리텔링이 제공하는 논의와 접근법만으로 과거의 이야기 문화를 온전히 설명할 수 있을까? 본 연구는 이에 대한 의문에서 출발한다. 예를 들어 현재 우리가 향유하고 있는 〈서유기〉 텍스트는 최초의 형태와는 완전히 다른 양상으로 각색, 확장, 재창조된 것이다. 앞서 언급했던 tvN 예능 〈신서유기〉(2015-)를 다시 생각하면 〈서유기〉의 등장인물을 차용하여 특정 목표 달성을 위해 여행을 떠나야 한다는 포맷만을 가져왔을 뿐이다. 게다가 시즌 3부턴 일본 만화 〈드래곤볼〉(1984-1995)의 캐릭터들을 추가했고, 시즌 5부터는 매 시즌마다 각기 다른 컨셉을 설정해 〈서유기〉의 캐릭터들마저 사라졌다. 또한 〈서유기〉를 개작하여 출판된 〈당태종전〉(1917)은 〈서유기〉의 원전이라 일컬어지는 백회본(百回本) 9~11회에 해당하는 '당태종입명고사'의 서사 전개를 그대로 가져오되, 당시 사회적 근간을 이루던 유교적 교훈을 강조하기 위해 특정 장면들을 더 구체적으로 표현하는 등 작가의 창의력과 개입이 두드러지는 걸 확인할 수 있다.

주목할 것은 비록 개작의 양상은 다르지만 〈신서유기〉(2015-)나 〈당태종전〉(1917) 모두 〈서유기〉라는 동일한 텍스트와 깊은 관계를 맺고 있으며, 동시에 당대의 사회, 문화, 정치 등 배경적인 맥락들이 서로 교차하는 위치에 놓여 있다는 점이다. 이러한 이중적인 이야기의 존재 방식의 변화 양상을 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 지금까지의 논의와 방법만으로 설명하기엔 충분하지 않아 보인다. 기존의 트랜스미디어 연구, 특히 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 논의에 있어 핵심은 매체의 변화와 수용자의 적극적 참여 양상인데, 〈당태종전〉과 같이 창작된 지 오랜 시간이 지난 작품에서 수용자의 적극적인 참여를 밝혀내기란 쉽지 않기 때문이다. 트랜스미디어가 단지 디지털 시대의 콘텐츠들을 대상으로 한 영역에

한정되는 것이 아니라 과거의 양상까지 포착하기 위해선 이 한계점을 극복해야 한다. 즉 트랜스미디어 연구의 이론적 지평의 확장이 필요한 것이다. 따라서 본 연구는 서사학적 측면으로 눈을 돌려, '트랜스텍스트성(transtextuality)'을 하나의 발전적 방법으로 제시하고자 한다.

프랑스의 문학이론가 제라르 쥬네트(Genette, 1982/1997)는 텍스트와 관계를 맺는 요소들과 해당 텍스트 간의 관계를 설명하는 확고한 이론을 구성하였고, 이를 '트랜스텍스트성(transtextuality)'이라고 불렀다. 쥬네트(Genette, 1982/1997)는 트랜스텍스트성을 추상성, 함축성, 전체성의 오름차순에 따라 다섯 가지 종류로 구분하고 이 다섯 가지 범주가 구체적으로 어떻게 적용될 수 있는지 다양한 문학 작품들을 가져와 설명했다. 하나의 텍스트와 이를 둘러싼 수많은 요소 사이의 관계를 설명한다는 측면에서 트랜스텍스트성은 트랜스미디어 연구에 있어 유용하게 쓰일 가능성을 내포하고 있지만, 이와 관련된 연구는 아직 초기 단계이며 국내 연구는 거의 전무한 상태이다. 본 연구는 트랜스미디어 연구에 있어 트랜스텍스트성의 분석이 텍스트의 공시적, 통시적 변화 양상을 설명하는 데 어떻게 유용한지 밝히고자 한다.

이를 위해 본 연구는 동아시아의 초국적 텍스트인 〈서유기〉에 대한 한국의 변용 양상을 트랜스텍스트성 개념을 활용해 분석하고자 한다. 이를 통해 한국의 것이 아닌 텍스트가 어떻게 국경을 넘어 오랜 시간 동안 우리의 일상 속에서 향유되어 왔는지, 그 유동적이고 역동적인 존재 방식과 변화 양상을 알아볼 수 있을 것이다. 이와 더불어 트랜스텍스트성이 트랜스미디어 연구에 어떠한 기여를 할 수 있는지, 더 나아가 서사학을 비롯한 텍스트 이론에 어떠한 시사점을 가지는지 고찰하고자 한다.

제 2 장 이론적 논의 및 선행연구 검토

제 1 절 트랜스미디어 스토리텔링의 시대

1. 트랜스미디어에 대한 논의

세계화의 흐름에 따라 디지털과 인터넷 기술이 발전하면서 무엇보다 가장 뚜렷한 문화적 변화는 전 지구적 플랫폼의 다양화일 것이다. 특히 컴퓨터와 인터넷의 등장은 장소와 시간에 관계없이 누구에게나 무한에 가까운 복제기술의 가능성을 열어 놓았다. 젠킨스(Jenkins, 2006/2008)는 디지털 시대에선 올드 미디어와 뉴미디어가 서로 이분법적으로 구분되거나 올드 미디어의 자리를 뉴미디어가 대체하는 것이 아니라 서로 충돌하면서 혼종적인 문화를 보여준다고 말했는데, 이를 가리켜 '미디어 컨버전스(media convergence)'라고 지칭했다. 그러나 젠킨스는 이러한 미디어 컨버전스 현상이 단순히 미디어 기술에서만의 변화를 의미하지 않으며, 미디어 기업과 소비자 간의 관계 또한 변화시킨다고 주장한다. 컨버전스 현상, 즉 미디어 간의 융합은 소비자가 미디어 기업이 생산하는 것을 일방적으로 수용하는 집단에서 벗어나 새로운 정보를 찾도록 유도하는데, 이 과정에서 생산자와 적극적으로 소통하기도 하며 때로는 직접 생산 활동에 참여하기도 함으로써 생산자와 소비자 간의 경계가 흐려지게 한다. 즉 참여 문화(participatory culture)의 시대가 열린 것이다.

이러한 배경적 맥락에서 등장한 '트랜스미디어(transmedia)'라는 용어는 킨더(Kinder, 1991)가 미디어 콘텐츠의 다중 플랫폼과 다중 양식의 확산을 설명하기 위해 처음 고안했지만, 젠킨스(Jenkins, 2006/2008)에 의해 본격적인 논의와 사용이 시작되었다. 젠킨스는 트랜스미디어 개념을 재도입하면서 디지털 시대에 생산되는 작품을 설명할 수 있는 하나의 미학적 기준으로

‘트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)’ 개념을 제시한다.

먼저 트랜스미디어에 대한 개념을 정의할 필요가 있을 텐데, 트랜스미디어 연구사는 아직 그 역사가 짧기에 개념 자체에 대한 논의가 현재까지도 분분한 상황이다. 특히 ‘크로스미디어(cross-media)’, ‘멀티미디어(multimedia)’[1], 인터미디어(intermedia) 등 다른 개념들과 종종 혼재되고 있으며 심지어 동의어로 잘못 쓰이기도 한다. 조윤경(2010)은 접두어 ‘트랜스(trans-)’에 대한 인문학적 고찰을 통해 다른 용어들과의 구별을 시도하는데, 접두어 ‘트랜스(trans-)’는 전이(transfer), 초월(transcend), 횡행(transverse) 등의 의미를 함축하고 있다. 즉 종단(縱斷)보단 횡단(橫斷)의 지향과 수평적이고 네트워크적인 이동이 내포되어 있는 것으로, 인문학적으로 접근했을 땐 학문들 간의 모든 경계가 허물어지는 탈학문적이고 혼종적인 지평을 설명하는 개념으로 활용이 가능하다(조윤경, 2010). 이를 미디어와 결합시켜 생각해보면 트랜스미디어는 단순히 매체들 간의 물리적 융합뿐만 아니라 콘텐츠의 내부와 외부의 구분을 초월하여 총체적인 변화를 이끌어내는 힘을 가졌다고 볼 수 있다.

특히 ‘크로스미디어(cross-media)’ 개념이 트랜스미디어와 가장 많이 혼동되고 있는데, 접두어 ‘트랜스(trans-)’와 달리 접두어 ‘크로스(cross-)’는 “다른 것을 향한 움직임의 표시”(Gambarato, 2013, p.83)를 바탕으로 매체가 서로 교차한다는 의미에 중점을 두고 있다. 대중문화 산업에선 성공적인 원천 콘텐츠를 각색하여 여러 매체를 통해 재전달하는 크로스미디어 전략, 혹은 OSMU 전략이라는 이름으로 널리 쓰이고 있다. 이 밖에 ‘인터(inter-)’가 최소 두 명의 행위자 간의 관계를 중시하여 각각의 행위자가 서로 다른 공간에 위치한 가운데 행위가 이루어지는 형태라면, ‘트랜스(trans-)’는 시공간적인 움직임을 강조하여 한 행위자가 다수의 공간을 주파하는 방식으로 전개된다는 의미적 차이점을 가진다(김기홍 등, 2016; Gambarato, 2013).

---

1) 멀티미디어(multimedia)는 텍스트, 그래픽 아트, 소리, 애니메이션, 비디오 등 여러 매체의 조합을 가리키는 단어다(Gambarato, 2013).

2. 트랜스미디어 스토리텔링

2-1. 트랜스미디어 스토리텔링이란?

그렇다면 여기에 '스토리텔링'이라는 단어를 덧붙인 '트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)'은 무엇인가? '스토리텔링' 개념에 대한 정의는 학자와 연구 영역마다 그 의견이 분분하다. 우선 최혜실(2007)은 스토리텔링을 가리켜 "이야기성, 현장성, 상호작용성이 강화된 오늘날의 이야기"(12쪽)라고 말하며 개념 정의에 있어 현대적 측면을 강조한다. 반면 데닝(Denning, 2005/2006: 류은영, 2009 재인용)은 스토리텔링을 "일어난 상황을 잘 짜인 스토리로 시각, 청각, 후각 등의 감각에 호소하며 감동적으로 전달하는 고대로부터 전승되어온 인류의 담화 예술 혹은 기술"(238쪽)이라고 말하며 스토리텔링의 전통적 측면을 강조하기도 한다. 류은영(2009)은 이를 종합하여 다음과 같이 정의한다.

> 구술적 전통의 예술로서, 사실적 및 허구적 사건을 시각이나 청각 등에 호소하며 실시간적으로 재연해 전달하거나 소통하는 시공간적 또는 다감각적 또는 상호작용적 담화 양식으로, 20세기말 이후 점차 서사적으로 기교화 되면서 정치, 경제, 사회 문화 전반, 특히 대중문화소비를 주도하는 미디어 및 엔터테인먼트 산업의 토대가 되고 있는 담화 기법으로 정의한다.(류은영, 2009, 245쪽)

이를 바탕으로 다시 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 논의로 돌아가면, 젠킨스(Jenkins, 2006/2008)는 이를 "세계를 만들어가는 하나의 예술"(43쪽)이라고 표현한다. 젠킨스는 미디어 컨버전스 현상의 결과로 나타난 세계 구축의 새로운 방식이며 수용자들의 적극적 참여에 의존한다고 말한다. 즉 디지털 시대에 사용되는 새로운 이야기 방법인 것이다. 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 그의 다음과 같은 설명은 트랜스미디어 스토리텔링 연구 초기에 있어 하나의 명제로 자리 잡았다.

트랜스미디어 스토리는 다양한 미디어 플랫폼을 통해 공개되며, 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 분명하고도 가치 있는 기여를 한다. 이상적인 형태의 트랜스미디어 스토리텔링에서, 각각의 미디어는 각자 최선의 역할을 수행한다. 즉 하나의 스토리가 영화로 소개되고, 텔레비전, 소설, 그리고 만화로 확장된다. 그 이야기의 세계는 게임 플레이를 통해 탐험될 수도 있고, 놀이공원의 명소로서 경험될 수도 있다. 각 프랜차이즈로의 진입은 자기 충족적이어야 한다. 영화를 보지 않고도 게임을 즐길 수 있어야 하며, 그 역도 마찬가지다.(Jenkins, 2006/2008, 149쪽)

이를 바탕으로 젠킨스(Jenkins, 2009, 2010)는 트랜스미디어 스토리텔링의 특징으로 다음 7가지 핵심 원칙을 제시했다.

표1. 트랜스미디어 스토리텔링의 7가지 원칙
(Jenkin, 2009, 2010을 참조해서 재구성)

1	**확산가능성과 탐구가능성** (Spreadability & Drillability)	'확산가능성(Spreadability)'이 콘텐츠를 공유할 수 있는 능력과 정도, 그리고 그 콘텐츠를 공유할 수 있는 동기를 부여하는 요소라면, '탐구가능성(Drillability)'은 자신의 관심을 사로잡는 이야기를 발견했을 때, 서사의 확장을 깊이 탐구할 수 있는 능력을 지칭한다.
2	**연속성과 다중성** (Continuity & Multiplicity)	일부 트랜스미디어 프랜차이즈들은 관련된 작품들의 일관성을 최대한 보장하기 위해 지속적인 연속성을 구축한다. 혹은 또 다른 재미를 위해 특정 캐릭터의 대체 버전이나 평행 우주 전략을 사용하기도 한다.
3	**몰입과 추출가능성**	

	(Immersion & Extractability)	몰입(immersion)의 상태에서 소비자는 이야기의 세계로 진입하는 반면, 추출(extraction)의 상태에서 소비자, 특히 팬은 이야기의 자원을 가져와 자신의 일상에 적용한다.
4	세계관 구축 (Worldbuilding)	서사적 핵심이 아닌 주변부로 확장해 가는 트랜스미디어 작품들은 이야기 세계를 더욱 풍부하게 묘사한다. 이러한 이야기 세계의 확장은 세계관 내 분포해 있는 다양한 이야기 요소들을 포착하고 분류하는 팬 행동들로 이어진다.
5	연속성 (Seriality)	트랜스미디어 스토리텔링은 단일 매체의 한 개의 서사를 여러 개의 개별적인 덩어리로 분해하기도 한다. 이러한 분해된 서사 덩어리들을 여러 매체에 확산시켜 순차적으로 공개함으로써 서사의 연속성을 확보한다.
6	주관성 (Subjectivity)	트랜스미디어 스토리텔링을 통해 확장된 작품들은 부차적 캐릭터나 제3자와 같은 새로운 눈을 통해 중심 서사를 탐구한다. 이러한 관점의 다양성은 팬들의 의견을 대변하기도 한다.
7	수행 (Performance)	트랜스미디어 스토리텔링은 팬들로 하여금 공인된 서사(캐논)의 일부가 될 수 있는 행위를 촉진하기도 한다.

이 밖에 트랜스미디어 기획자 필립스(Phillips, 2012)는 트랜스미디어 스토리텔링이 적용된 콘텐츠의 특성으로 (1) 다양한 미디어의 사용, (2) 통일된 스토리와 사용자 경험, (3) 매체 간 불필요한 중복 방지로 정의한다. 여기서 매체 간 불필요한 중복 방지는 OSMU 전략과의 중요한 구별점이다. 프래튼(Pratten, 2011)에 따르면 OSMU 전략을 사용하는 전형적인 미디어 프랜차이즈에 있어, 전체는 부분의 합보다 작거나 비슷하기에 수용자들은 불만족을 느끼게 된다. 그러나 트랜스미디어 스토리텔링은 파편화되어 있는 부분들이 모여 하나의 거대한 이야기 세계의 형성에 기여하거나, 수용자들이 그 틈을 메울 수 있게 직접 참여하도록 유도하기 때문에 부분의 합이 전체보다 크다고 할 수 있다. 또한 엘웰(Elwell, 2014)은 트랜스미디어 스토리텔링이 '통합적(integrated)', '분산적(dispersed)', '단편적(episodic)', '상호적(interactive)'인 특징을 가지고 있다고 말한다. 즉 트랜스미디어 스토리텔링과 이야기 세계관의 구축은 수용자와의 상호작용(interactive)이 가능하며 다수의 미디어 플랫폼에 걸쳐 분산되어 있는(dispersed) 단편적(episodic) 형식의 여러 이야기 요소들의 통합(integration)으로 이루어진다는 것이다(Elwell, 2014).

하지만 교육, 저널리즘, 스포츠, 액티비즘, NGO, 어트랙션 등 트랜스미디어 스토리텔링의 적용 분야가 급속도로 확대되어감에 따라 트랜스미디어 스토리텔링의 개념 및 조건들이 이전보다 완화되어가는 경향이 나타났다. 특히 최근 각색(adaptation)에 대한 논의들은 주목할 만하다. 기존의 트랜스미디어 학자들은 각색이 트랜스미디어 스토리텔링에 포함될 수 없다고 주장했다(Jenkins, 2011; Harvey, 2015). 그러나 데나(Dena, 2009, 2018)는 이러한 '각색 배제의 원칙(no-adaptation rule)'이 내세우는 근거인 '불필요한 중복(redundancy)'와 '다시 말하기(retelling)'가 경제적 측면과 미학적 선호 연구 측면에서 모두 비합리적이라고 말한다. 앞에서 논의한 바와 같이 미디어 컨버전스 시대의 트랜스미디어 스토리텔링은 미디어 기업들의 경제적 동기가 분명히 뒷받침하고 있으며, 동시에 새로운 미학적 기준으로 삼을 수 있다(Jenkins, 2006/2008). 이와 같은 맥락에서 볼 때, 최근 수많은 각색 작품이 등장하고 큰 인기를 끄는 이유는 그만큼 수용자들이 각색 작품에 가지

는 신뢰를 바탕으로 한 미적 흥미가 존재하며, 미디어 기업들 또한 이를 경제적 수단으로 적극적으로 활용한다는 것을 뜻한다. 따라서 각색을 '불충분한 중복'이나 단순히 '다시 말하기'라고 치부하며 트랜스미디어 스토리텔링의 원칙에서 제외하기엔 부적합한 측면이 있다. 젠킨스(Jenkins, 2016, 2017)도 초창기 트랜스미디어 이론가들의 각색 거부와 '연장(extension)' 기법에 대한 강조는 결국 연구가 본격화된 지 10년이 넘는 기간 동안 서사 각색 연구와 트랜스미디어 스토리텔링 연구 사이의 거리감을 발생시키는 부작용을 낳았다고 인정한다.

결국 트랜스미디어 스토리텔링 연구는 그의 성격에 따라 필수적으로 수반되는 다양한 형태들과 이와 관련하여 펼쳐지는 주장들에 대해 정확한 자세를 취하되, 더 넓은 분야의 이론들을 트랜스미디어 스토리텔링 논의 내로 끌어들일 수 있도록 확장성도 가져야하는, 이중의 태도가 필요하다(Jenkins, 2016). 그렇다면 트랜스미디어 스토리텔링만의 차별성을 획득하되, 열린 자세를 가질 수 있도록 하는 특징이자 조건으로 무엇을 상정할 수 있을까?

데나(Dena, 2018)는 트랜스미디어 스토리텔링이 다른 스토리텔링 전략들로부터 차별점을 가지기 위해서는 스토리텔링을 바라보는 패러다임에 있어 변화가 필요하다고 말한다. 특히 기존 논의들이 트랜스미디어 스토리텔링을 이야기의 '소비'가 아닌 '생산'과 '디자인' 측면에서 다루는 경향이 짙음을 지적했다(Pratten, 2015: Dena, 2018 재인용). 토스카(Tosca, 2015)도 트랜스미디어를 소비의 측면에서 설명해야함을 말하면서 '트랜스미디어적 욕망(transmedial desire)'을 강조한다. 수용자는 트랜스미디어를 통해 창조된 이야기를 더 경험하고 싶어 하고, 자신이 좋아하는 이야기 세계에 살고 싶어 하며, 더 나아가 이 이야기를 변형하고 싶어 하는 욕망을 가지고 있다는 것이다.

앞서 논의했다시피 디지털 시대의 미디어 컨버전스 문화에서 무엇보다 두드러지는 것은 수용자의 적극적인 참여다. 현 시대의 문화 소비자는 단순히 미디어 산업이 생산하는 것을 그대로 수용하는 데서 그치지 않고 개인적 의견은 물론이고 같은 생각을 가진 사람들끼리 직접 커뮤니티를 만들어 생산자에게 자신들의 의견을 피력하기도 한다. 또한 이를 넘어 원작을 기반으로

한 소설, 영상, 그림 등 '유저 생산 콘텐츠(user-generated contents)'를 만드는 '풀뿌리 미디어'의 제작자, 즉 프로슈머가 되는 것이 현 시대 문화 소비자들의 보편적 모습이다.

이상의 논의를 종합하면, 비록 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 개념과 특성에 대해 꾸준히 논의가 이루어지고 있으나, **(1) 매체의 다변화에 따라 서사가 확장**하고, **(2) 수용자의 적극적인 참여를 유도**한다는 보편적 특징을 이끌어 낼 수 있다.

1) 매체와 서사 확장의 전략

젠킨스(Jenkins, 2006/2008)는 트랜스미디어 스토리텔링을 일종의 "세계 구축의 기술"(168쪽)이라고 표현하는데, 매체와 서사의 확장은 세계 구축에 있어 핵심적 요소이다. 여러 플랫폼의 활용이라는 외연적 확장을 바탕으로 다양한 내연적 확장이 이루어지는데, 이와 관련해 부르다(Bourdaa, 2018)는 서사의 확장에 있어서 캐릭터 기반(character-based), 시간 기반(time-based), 세계 기반(world-based)의 세 가지 전략적 요소들을 제시한다. 이 세 가지 전략적 요소들의 결합을 통해 서사는 일관적으로 확장하고 수용자로 하여금 이야기에 더 깊이 빠져들게 만든다(Bourdaa, 2018).

우선 일관성을 지닌 캐릭터의 등장은 수용자들이 파편화된 개별 이야기들의 연결성을 인식하게끔 도와준다. 피어슨(Pearson, 2018)에 따르면 캐릭터의 (1) 정신적 특징과 습관적 행동, (2) 신체적 특징과 외모, (3) 말투와 대화, (4) 다른 캐릭터들과의 상호 작용, (5) 주변 환경, (6) 전기(biography)라는 여섯 가지 요소들의 조합에 의해 캐릭터가 형성되고, 수용자들이 이 요소들을 통해 동일성을 인식하게 된다. 특히 전기(biography)적 요소는 일반적으로 원작에는 드러나지 않지만 배경 이야기의 제공을 통해 채워지는 보충 요소로, 트랜스미디어 스토리텔링에 있어 수용자들의 깊은 참여를 끌어내는 요인으로 작용한다(Pearson, 2018). 동일한 요소를 지닌 캐릭터가 등장하는 작품들은 자연스럽게 같은 세계관에 속해 있다고 여겨지게 되고, 매체와 서사의 확장 과정에서 새롭게 등장하는 부차적인 캐릭터들은 이야기

세계의 깊이와 폭을 넓힌다.

트랜스미디어 스토리텔링에 있어 시간 기반(time-based) 전략은 두 개 이상의 에피소드들 사이에 발생하는 시간적 공백을 채워주는 서사 전략을 뜻한다(Bourdaa, 2018). 이는 다음 편까지의 공백 기간 동안 수용자들의 이탈을 방지하고 다음 편에 대한 기대를 고조시킨다.

마지막으로 시리즈가 끝나더라도 새로운 세계관을 제공함으로써 이야기의 생명을 연장시킬 수 있다. 이는 세계 구축 기술에 있어서 '가능 세계(possible worlds)' 이론과의 연결고리를 보여준다. 라이프니츠(Gottfried Leibniz)는 우주엔 무한히 많은 가능한 세계들이 존재하고, 인간들이 존재하는 세계는 그저 '실제'라고 부르는 세계라며 '가능 세계(possible worlds)' 개념을 제시하였는데, 그에 따르면 각각의 가능 세계 안에는 개별적인 속성이 있다(김희경, 2015). 이후 서사학자 라이언(Ryan, 1991)에 의해 가능 세계 이론은 서사학에 도입되는데, 트랜스미디어 스토리텔링에서 각각의 가능 세계는 개별적인 이야기 세계로 간주되고, 이 이야기 세계들이 결합해 더 큰 하나의 세계를 형성하는 기능을 한다(김희경, 2015). 예를 들어, 마블 코믹스(Marvel Comics)는 공식 작품 내에서 벌어지지 않은 일들이 발생했다는 가정하에 전개되는 '왓 이프(What If)' 시리즈를 꾸준히 출판하여 독자들의 지속적인 몰입을 유도하고 있다.

2) 수용자의 능동적 참여

젠킨스, 포드, 그리고 그린(Jenkins, Ford, & Green, 2013)은 매체 변화를 중심으로 한 콘텐츠의 '확산가능성(spreadability)'에 초점을 맞추면서 수용자의 적극적인 참여를 강조했다. 이들의 논의에 따르면 트랜스미디어 전략은 결국 수용자들의 관심을 얻고, 참여(engagement) 수준의 심화를 목표로 한다(Jenkins et al., 2013). 특히 경제적 동기가 강력하게 작동하는 현 디지털 시대 문화 산업에서 트랜스미디어의 전략은 이전의 전략들처럼 단순히 수용자의 관심을 유지하기 위해 노력하기보단, 유통이 용이한 매체들로의 확장을 통해 세계관 그 자체와 수용자 간의 접점을 넓힘으로써 수용자의

심도 깊은 참여(engagement)를 유도한다(Jenkins et al., 2013). 이런 확산성이 높은 미디어 환경 내에서 수용자들은 이를 이용하여 단순히 수용자의 위치에서 벗어나 소통의 매개자나 문화적 산물의 생산자로 위치하기도 한다.

즉 스토리텔링의 측면에서 트랜스미디어 스토리텔링 전략이 다른 전략과 가장 구분되는 지점은 수용자의 적극적 참여를 유도하는 것이라고 볼 수 있다. 트랜스미디어 스토리텔링의 다매체적, 단편적 특성이 수용자로 하여금 능동적으로 분산된 개별 이야기들을 재조립하고 재구성하도록 자연스럽게 이끌기 때문이다. 서성은(2015)은 프래튼(Pratten, 2011)의 논의를 바탕으로 다음과 같이 수용자 참여의 층위를 나눈다.

표 2. 수용자 참여의 층위(Pratten, 2011: 서성은, 2015에서 재인용)

참여의 영역 Stages of Engagement	발견 Discovery		경험 Experience	탐험 Exploration	
참여의 수준 Level of Engagement	주목 Attention	평가 Evaluation	애정 Affection	옹호 Advocacy	공헌 Contribution

참여의 영역은 크게 발견, 경험, 탐험의 영역으로 나눌 수 있고 각 영역마다 참여의 수준이 나뉜다. 주목, 평가, 애정, 옹호, 공헌의 순서대로 수용자 참여의 수준이 점점 높아진다고 할 수 있는데, 서성은(2015)은 경험 영역이 발견한 콘텐츠에 대한 “애정을 확인하는 구간이라면, 탐험 영역은 콘텐츠에 대한 애정 확인을 넘어서 적극적으로 옹호하고 공헌하는”(297쪽) 구간이라고 말한다.

2-2. 국내외 연구 동향

현재까지 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 논의는 주로 서구를 중심으로 이루어져 왔다. 이는 할리우드를 중심으로 이미 〈스타워즈(Star Wars)〉(1977-1983) 시리즈나 〈매트릭스(The Matrix)〉(1999-2003) 시리즈 등 트랜스미디어 스토리텔링이라고 일컬어지는 콘텐츠들이 제작되어 전 세계의 문화 시장을 점령해 왔기 때문이다. 젠킨스(Jenkins, 2006, 2009, 2010)의 연구들을 시작으로 개념화, 이론화 및 유형 연구(Bertetti, 2014; Evans, 2011; Gambarato, 2013; Phillips, 2012; Pratten, 2011; Ryan, 2013), 특정 콘텐츠를 바탕으로 한 사례 연구(Beil & Schmidt, 2015; Freeman, 2014; Harvey, 2015; Perryman, 2008), 방법론적 모델 개발 연구(Ruppel, 2012; Scolari, 2009; Scolari et al., 2014; Tosca & Klastrup, 2016) 등이 이루어졌다.

이 밖에도 트랜스미디어 스토리텔링의 다학제적 성격을 활용한 저널리즘 연구(Gambarato & Tárcia, 2017), 공간 및 미디어 이벤트 연구(Bacallao-Pinco, 2016; Saldre & Torop, 2012), 정체성 연구(Elwell, 2014), 기업 마케팅 연구 (Long, 2007), 교육 연구(Alper & Herr-Stephenson, 2013; Pence, 2011) 등 콘텐츠 이외의 분야와 접목하는 간학문적 연구도 활발히 이루어지고 있다.

프리먼과 감바라토(Freeman & Gambarato, 2018)는 그동안 트랜스미디어 스토리텔링 연구에서 가시적인 성과를 거둔 학자들의 연구들을 한데 모음으로써 트랜스미디어 스토리텔링 연구에 있어 중요한 지표를 제공하였다. 이들은 트랜스미디어 스토리텔링의 각 매체별 사례 연구와 세계 구축(world-building), 캐릭터, 장르 등 기법에 대한 연구 등 기존의 주류 연구 경향을 비롯해 트랜스미디어 스토리텔링의 고고학적·심리학적·종교적·정치적 접근 등 연구 지평의 확대를 도모했다. 무엇보다 트랜스미디어 스토리텔링을 방법론적으로 접근하는 데 있어 서사학적·존재론적·경험적·기호학적·질적 네크워크 등 다양한 방법론의 가능성을 제시했다는 점에서 의의가 있다(Freeman & Gambarato, 2018).

특히 스콜라리(Scolari, 2014)는 쥬네트의 서사학 이론을 활용해 트랜스미디어 스토리텔링을 고고학적으로 접근함으로써 19세기부터 20세기의 미디어 산업과 수용자 문화 간의 관계를 새롭게 조명하였다. 또한 20세기 문화산업의 창작물들을 트랜스미디어 스토리텔링의 맥락에서 바라봄으로써 트랜스미디어 스토리텔링이 단순히 서술적 관행일 뿐만 아니라 “20세기 대중문화의 기본 요소로 부상하면서 역사적 순간을 넘나드는 사회적 관습”(p. 72)이었음을 확인했다(Scolari et al., 2014).

국내에서는 한혜원(2006)이 트랜스미디어 스토리텔링 개념을 소개한 이후 2020년 4월을 기준으로 박사논문 15편, 석사논문 48편, 학술지 논문 120여편 정도의 직·간접적인 연구 결과들이 축적되었다. 한국교육학술정보원(RISS)에 등록된 논문 중 ‘트랜스미디어 스토리텔링’를 주제어로 제시한 논문들을 연도별로 정리하면 다음과 같다.

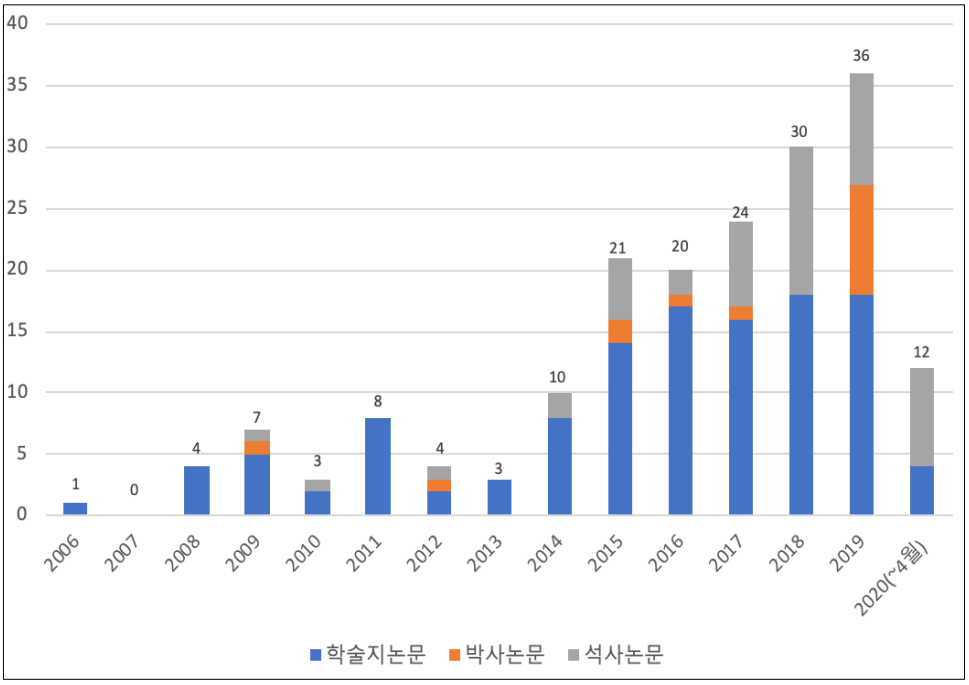


그림 1. 국내 논문 출판 현황

2006년부터 2014년까진 매년 10편 이하였던 출판 현황은 2015년부터 폭발적으로 늘어나 2019년 36편이 출판되어 매년 증가 추세를 보였다. 이는 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 국내 학계의 관심이 높아지고 있음을 보여준다. 연구 분야에 있어선 영화·드라마·음반·게임·웹툰 등 개별 콘텐츠들에 적용된 트랜스미디어 스토리텔링 전략 연구(김재규·이태구, 2017; 김지윤, 2017; 박태용·변정민, 2017; 서성은, 2015; 이동은, 2017; 이영수, 2014; 이준희·최유민, 2015; 정유경·조민선, 2019; 홍석경, 2020)를 중심으로 개념 및 유형에 대한 연구(김희경, 2018; 신동희·김희경, 2010; 윤혜영, 2019; 이상민, 2009; 장해라, 2019), 기업 광고 및 마케팅 활용 전략 연구(김신엽, 2015; 위의전·김성훈, 2019; 윤지수, 2015; 윤혜진, 2018; 최승희·조경식·최헌·이철영, 2015) 등이 이루어졌다. 또한 주목할 점은 한류 산업, 특히 K-pop 산업에서의 활용 전략과 이에 참여하는 팬덤의 적극적 수용 양상에 대한 연구(김수철·강정수, 2013; 민경원, 2018; 서성성, 2018; 이민하, 2019; 조민선·정은혜, 2019) 측면이 두드러지고 있다는 것이다.

그러나 대부분의 국내 연구는 2000년대 이후 제작된 최근의 콘텐츠들을 바탕으로 진행되고 있으며, 앞서 소개한 국외 연구에 비해 비교적 연구 범위가 좁다는 한계점을 가지고 있다. 김희경(2018)은 트랜스미디어 관련 국내 서적의 양적 미진함을 지적하며, 트랜스미디어 콘텐츠의 연구사, 장르별 기법과 프로세스, 다른 영역에서의 연구들이 필요하다고 강조했다.

3. 트랜스미디어 스토리텔링의 역사적 접근

그렇다면 트랜스미디어 스토리텔링을 중심으로 한 트랜스미디어 현상은 과연 이전 시대에는 없었던 새로운 현상인가? 과거에도 사람들은 이야기를 단순히 읽거나 듣는 것에 그치지 않았으며, 다양한 방법을 활용하여 다른 사람들에게 나름의 방식대로 전달하고 향유했다. 베르테티(Bertetti, 2018)는 트랜스미디어 스토리텔링의 관행이 전혀 새로운 현상이 아니라는 주장을 펼친다. 앞에서도 논의한 바와 같이 스콜라리 등(Scolari et al., 2014)은 트랜스미디어 스토리텔링을 미디어 산업이 공인한 작품인 '캐논(canon)'과 참여

문화의 결과로서 등장한 '팬덤' 간의 결합을 통해 이루어지는 매체와 서사의 확대로 보았다. 베르테티는 매체 및 서사의 확대와 수용자의 참여라는 트랜스미디어 스토리텔링 고유의 특징들을 종합해 '트랜스미디어성(transmediality)'이라 불렀다. 또한 그는 트랜스미디어 스토리텔링의 관행이 1900년대에 본격화되었으며 트랜스미디어성의 기원을 찾아 이 이상의 과거로 거슬러 올라갈 수 있다고 주장했다.

1900년대에 트랜스미디어 스토리텔링이 본격화된 이유에 대해 프리먼(Freeman, 2014, 2016)은 20세기 근대 문화 산업의 발달에서 그 배경을 찾는다. 프리먼에 따르면 산업화, 소비자 문화의 성장, 미디어 법과 정책의 발달이라는 세 가지 요인들로 인해 문화 산업이 발달해 자연스럽게 트랜스미디어 스토리텔링의 진화도 촉진되었다. 산업화 이후의 문화 산업의 시대에선 대규모 미디어 기업이라는 명확한 생산 주체가 등장하여 생산 및 소비와 수익 창출의 구조가 분명해진 것이다.

이런 관점에서 베르테티(Bertetti, 2018)는 미국의 작가 라이먼 프랭크 바움(L. Frank Baum)의 〈오즈의 마법사(The Wizard of Oz)〉(1900-1920) 시리즈가 최초의 트랜스미디어 프랜차이즈라고 말하는데, 원작 소설을 바탕으로 14편의 연작 소설, 뮤지컬, 코믹스, 아동문학, 영화, 연극, 엽서, 카드게임 등 다방면으로 이루어진 확장을 단순히 문학 작품의 변용이 아닌, 서사의 팽창이라고 보았다.

또한 스콜라리 등(Scolari et al., 2014)은 〈코난 더 바바리안(Conan the Barbarian)〉, 〈슈퍼맨(Superman)〉, 〈엘 에테르나우타(El Eternauta)〉 등 펄프 픽션[2]에서 출발하여 북·남미 지역 내에서 큰 인기를 끈 프랜차이즈들의 사례 연구를 진행해 1900년대 서구의 트랜스미디어성(transmediality)을 입증했다. 특히 아르헨티나의 언론인이자 작가였던 헥토르 저먼 외스터헬드(Héctor Germán Oesterheld)의 〈엘 에테르나우타(El Eternauta)〉(1957-1959)는 외계인의 지구 침입에 맞서는 공상 과학 이야기

2) 19세기 후반부터 20세기 중반까지 '펄프'라는 값싼 갱지를 이용해 출판된 픽션(fiction) 소설들을 가리킨다. SF, 탐정물, 미스터리, 로맨스 등의 장르들이 주를 이루었다.

임에도 불구하고, 군부 독재라는 당시 아르헨티나의 시대상과 작가의 저항 의식의 결합으로 인해 민중 저항의 아이콘으로 자리매김하였고, 주인공인 '후안 살보(Juan Salvo)'는 현재까지 아르헨티나의 각종 정치적 운동에 있어서 상징적 이미지로 쓰이고 있다(Scolari et al., 2014).

이를 바탕으로 저자들은 트랜스미디어 스토리텔링이 단순히 서사적 관행이 아니라 역사적 순간들을 가로지르는 사회적 관행의 일부라고 결론을 내린다. 즉 트랜스미디어 스토리텔링은 상업적 현상에 그치는 것이 아니라 당시 수용자들의 집단의식과 행동에 밀접한 관련이 있음을 유추할 수 있다(Scolari et al., 2014).

이 밖에도 에반스(Evans, 2011)와 피어슨(Pearson, 2009) 등 트랜스미디어 스토리텔링의 초기 연구들 또한 트랜스미디어 스토리텔링의 역사적 배경에 대한 연구가 필요하다고 강조했다. 그렇다면 트랜스미디어 스토리텔링을 역사적으로 접근할 땐 어떠한 방법을 취해야 하는가?

베르테티(Bertetti, 2018)는 텍스트 중심(text-centered), 제작 중심(production-centered), 수용자 중심(audience-centered) 등 세 가지의 접근법을 제시한다. 우선 텍스트 중심의 접근은 트랜스미디어의 확장 과정에서 서사가 조직되는 방식에 초점을 맞추고 있는데, 최근 연구들이 강조하는 세계 구축 및 확장에 있어서의 연속성뿐만 아니라 캐릭터의 분석에 집중하는 경향이 두드러진다. 현대의 트랜스미디어 스토리텔링이 세계 구축의 기술이라면, 이전 시대의 트랜스미디어 프랜차이즈는 '캐릭터 공유'라는 간단한 논리에 기초한 것이기 때문이다(Bertetti, 2018).

두 번째, 제작 중심의 접근은 다양한 형태의 트랜스미디어 스토리텔링을 산업 및 문화적 맥락과 연결시키는 것인데, 동시에 이것의 발전을 촉진시킨 사회·역사·경제·법적 조건들과 제작의 매커니즘을 탐구한다(Bertetti, 2018). 일군의 학자들(Jenkins, 2014; Johnson, 2013; Santo, 2015)은 지적 재산의 소유주들은 '라이센싱(licensing)'을 통해 생산 및 기반 시설과 유통 연결망에 대한 투자 없이 그들의 상품을 소비자들의 생활 속에 침투시킬 수 있었다고 말한다.

세 번째, 수용자 중심의 접근은 수용자의 역할과 미디어를 통한 경험, 트

랜스미디어 스토리텔링의 구성에 있어서의 참여 등에 초점을 맞춘다(Bertetti, 2018). 앞선 두 개의 접근법에 비해 수용자 중심의 접근법은 크게 활용되지 않고 있는데, 당시의 수용자들의 경험과 반응을 확인할 수 있는 방법에 한계가 있기 때문이다.

한편 스콜라리(Scolari, 2014)는 에스파냐의 작가 미겔 데 세르반테스(Miguel de Cervantes Saavedra)의 소설 〈돈 키호테(Don Quijote de La Mancha)〉(1605-1615)를 바탕으로 하여 19세기부터 20세기까지에 걸쳐 생산된 서사적·매체적 변용 텍스트들의 분석을 통해 트랜스미디어성의 역사적 접근에 대하여 새로운 시각을 제공한다. 스콜라리는 세르반테스의 〈돈 키호테〉를 원작(canon)의 위치에 두고, 이와 UGC(user-generated contents)라 일컬어지는 수용자의 생산물 사이에 '회색 지대(grey zone)'가 존재한다고 말한다. 이 회색 지대 안에는 원작에 대한 저작권료를 지불하지 않았지만 상업적 이윤을 추구하는 UGC, 미디어 산업에서 외면 받았지만 수용자들의 전유와 상업성의 회복을 기다리는 작품들이 위치한다(Scolari, 2014). 그의 연구는 회색 지대라는 개념의 도입을 통해 미디어 산업과 팬덤 문화의 역사적 관계를 트랜스미디어 스토리텔링의 맥락에서 새롭게 조명했다는 의의를 가진다. 과거에는 생산의 명확한 주체가 누군지 알 수 없는 경우도 빈번했으며 지금과 같이 저작권법이 강력한 힘을 발휘하지 않았기에 원작이 존재함에도 불구하고 이를 자유롭게 변형하여 수익을 창출할 수 있었다. 즉 모두가 소비자이자 생산자일 수 있었던 것이다. 따라서 그의 논지에서 보자면 저작권자를 찾을 수 없는 오래된 원작에서 출발하여 상업적 이윤을 추구하는 모든 변용 텍스트들은 회색 지대 안에 속한다고 볼 수 있다.

그렇다면 트랜스미디어 연구 영역에서 과거의 현상에 대한 설명이 필요한 이유는 무엇인가? 지금까지 학계와 산업에서 전반적으로 통용되던 트랜스미디어 개념은 디지털 시대 수용자의 표현력 증대라는 사회적 맥락에 집중해 왔다. 특히 문화 산업이 변화하는 디지털 문화에 발맞추기 위해 선택한 텍스트 생산 전략으로 개념화되고 있었다. 그러나 앞선 논의들을 고려하면 트랜스미디어 연구가 현재 디지털 문화 시대의 텍스트에만 머물러 있을 이유는 없으며, 이미 서구 학계에서는 이를 벗어나려는 시도가 포착되고 있다.

젠킨스(Jenkins, 2009, 2010)가 제시한 트랜스미디어 스토리텔링들의 까다로운 조건들을 디지털 문화의 특징에서 비롯된 이 시대의 고유한 특징으로 남겨둠으로써 시간적인 경계로부터 자유로워진다면, 트랜스미디어는 문화 생산과 수용을 바라보는 하나의 새로운 연구 패러다임이 될 수 있다.

스콜라리(Scolari, 2014) 또한 트랜스미디어 연구 영역이 시간적 경계를 넘어서야 함을 강조하는데, 사실 앞서 제시했던 젠킨스(Jenkins, 2009, 2010)의 7가지 원칙에 비추어 보면 미겔 데 세르반테스가 쓴 원작 소설 〈돈 키호테〉 자체는 트랜스미디어 스토리텔링 작품이라고 할 수 없다. 여러 매체에 서사가 분산되어 확산하지도 않았으며(seriality), 독자들로 하여금 적극적인 참여를 촉진한 사실도 확인할 수 없기 때문이다(performance).

> 그러나 연구자들이 〈돈 키호테〉의 세계에 들어가면, 그들은 문화생산의 다른 영역으로부터 온 서술적 확대와 압축을 발견할 것이다. 이것이 세르반테스의 모험담의 트랜스미디어적 차원이다. 〈돈 키호테〉의 트랜스미디어 서사 세계는 두어 권의 책에서 시작되지만, 결국 텍스트 시스템의 외행성(outer planet)에서 끝난다. 400년 동안 세르반테스의 걸작을 중심으로 거대한 산더미 같은 그림, 삽화, 연극, 노래 등 온갖 텍스트 자료가 탄생했다.(Scolari, 2014, p. 2392)

이는 본 연구의 연구 대상인 고전 소설 〈서유기〉에도 동일하게 적용된다. 트랜스미디어 연구의 시간적 확대는 특정한 시공간을 넘어서 소통하고 있는 텍스트의 생산과 소비를 설명하는 데 유용한 개념을 제공할 수 있다. 따라서 본 연구는 서구에 경도되었던 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 역사적 접근을 동양의 텍스트, 그 중에서도 오랜 시간 향유되고 있는 텍스트에 적용하고자 한다. 특히 시대마다 등장한 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트들을 트랜스미디어 개념 위에 둠으로써 각 텍스트들이 '서유기'라는 거대한 이야기 세계와 어떠한 관련을 맺고 있는지, 텍스트를 둘러싼 당대의 문화 생산과 소비 양상을 설명할 수 있는지 확인해 보고자 한다.

4. 트랜스미디어 스토리텔링 개념에 대한 비판적 성찰

지금까지의 논의를 통해 결국 기술 발전에 따라 자연스럽게 받아들였기에 따로 이름을 붙이지 않았을 뿐이지 트랜스미디어 스토리텔링은 이미 우리 일상과 여가 속에 깊숙이 자리 잡았다고 유추할 수 있다. 그러나 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 지금까지의 논의만으로 과거의 이야기 문화를 온전히 설명할 수 있을까?

우선 스토리텔링 개념에 대한 선행 논의들은 대체로 이야기와 관련된 모든 개념들을 스토리텔링 내에 환원시키며 스토리텔링 자체를 이야기의 원질로 규정하는 경향이 있다. 예를 들어 앞서 언급했듯이 스토리텔링을 가리켜 "이야기성, 현장성, 상호작용성이 강화된 오늘날의 이야기"(12쪽)라고 한 최혜실(2007)의 정의는 이야기와 스토리텔링을 동의어로 두고, 그 안에 서사(이야기성), 시공간(현장성), 행위자들의 의사소통(상호작용성)을 구분 없이 포괄한다.

김광욱(2008)은 이 점을 지적하며, 스토리텔링 개념은 "다양한 매체로 구현되는 현상에 총체적으로 접근"(263쪽)할 때 사용해야 하는 것이라고 말하며, 이 현상을 이해하기 위해선 스토리텔링을 구성하는 각 요소의 층위를 분명히 구별해야 한다고 주장한다. 김광욱은 스토리텔링을 "서사적 줄거리와 전승력을 갖춘 언술적인 것들의 집합"(265쪽)으로 재개념화하며, 스토리텔링의 구성요소로 '텍스트(text)', '주체들의 행위(narrating)', '시공간(champ)'을 제시한다. 즉 스토리텔링이 성립하기 위해선 주체인 화자와 청자가 일치하는 시공간 내에서 특정한 텍스트를 가지고 말해야 한다. 이를 도식화하면 다음과 같다.

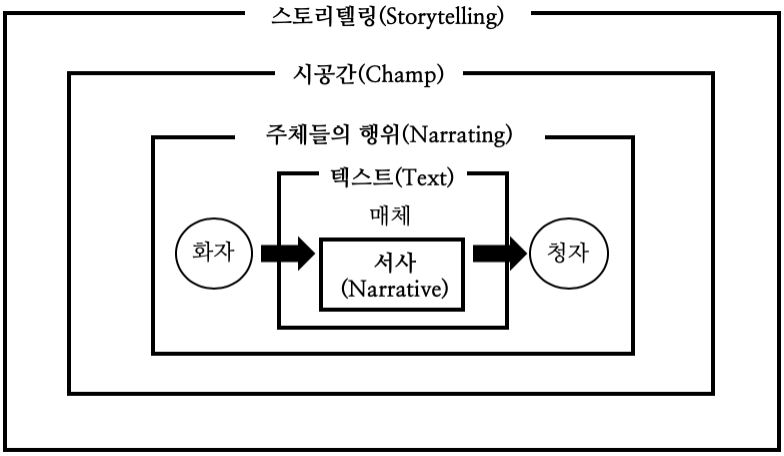


그림 2. 스토리텔링 개념도(김광욱, 2008, 269쪽 재구성)

여기서 텍스트는 서사와 매체의 결합인데, 김광욱(2008)은 이를 가리켜 "다양한 매체에 공통적으로 귀결되는 원질"(263-264쪽)로 개념화하고 스토리텔링에 있어 핵심적 요소로 제시한다.

스토리텔링의 핵심이라고 할 수 있는 서사에 대한 정의 역시 다양한데, 쥬네트(Genette, 1972: 류은영, 2009 재인용)는 "말이나 글을 통한 서사 텍스트 자체(narrative), 서사의 대상인 사실적이거나 허구적인 사건 혹은 사건 내용(story)"(244쪽)이라고 정의한 바 있으며, 프린스(Prince, 1987: 류은영, 2009 재인용)는 "하나 이상의 사실적 혹은 허구적 사건의 결과와 과정, 대상과 행위, 구조와 구조화로서의 상세한 이야기"(244쪽)라고 말했다. 이를 종합하여 류은영(2009)은 서사를 가리켜 "사실적 혹은 허구적 사건을 시간과 인과 구조에 따른 이야기 형식으로 구성 서술하는 담화 형식"(244쪽)이라고 정의 내린다.

한편 박민정(2006)은 서사 개념과 관련된 국내외 학자들의 입장들을 소개하는데, 이를 정리하면 다음과 같다.

표 3. 서사(narrative) 개념에 대한 의견들
(박민정, 2006, 34-38쪽을 인용하여 재구성)

조지형(1998)	하나의 사건 혹은 일련의 사건에 대한 글이나 말로 된 담론
한승희(2006)	시간적 흐름에 따라 순차적으로 일어난 일련의 사건들
MacIntyre(1985)	시인이나 극작가, 소설가의 전유물이 아니라 모든 인간이 삶을 이해하는 기본 원리이며, 인간은 이를 통하여 자아를 구성
Mink(1978)	일어난 사건들의 필연성을 보여주는 것이 아니라 그것들을 연결 짓는 스토리를 구성함으로써 사건들을 일관성 있게 종합하는 인식도구
Polkinghorne(1988)	일련의 사건들을 하나의 완결된 이야기 형태로 조직화하여 전체적인 이야기에 비추어 각각의 개별적인 사건에 의미를 부여하는 구조
Robinson & Hawpe(1986)	과거의 사건들을 특정한 형태로 구조화하고 관련지으면서 서로 이질적으로 보이는 사건들을 나름대로 종합하여 현실을 이해하려는 사고과정

위를 바탕으로 박민정(2006)은 “전통적인 과학적 사고방식으로는 명쾌하게 설명될 수도 온전히 이해될 수 없는 인간세상의 딜레마, 모순, 복잡성을 다루는 사고양상으로, 삶의 의미를 찾아가는 일련의 언어적, 상징적, 정신적 활동을 총칭하는 개념”(42쪽)이라고 종합한다. 따라서 텍스트는 이러한 원질적인 성격을 지닌 서사(narrative)와 이를 전달해주는 도구(매체)가 결합한 것으로, 스토리텔링 구조에 있어 핵심적 위치에 있다고 말할 수 있다.

이를 기반으로 다시 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 논의로 돌아가자. 그동안 트랜스미디어 스토리텔링을 위시한 트랜스미디어 연구는 주로 생산이나 소비 주체들의 행위 능력에 그 초점이 맞추어 진행되었는데, 수용자들의 적극적, 능동적 참여가 트랜스미디어 스토리텔링 개념의 핵심이기에 일견 이는 당연하다. 그러나 트랜스미디어 스토리텔링을 과거 텍스트에 적용시키면 그 한계가 분명히 드러나는데, 텍스트를 소비하고 적극적으로 생산하는 수용자들의 능동성을 포착하기 어렵기 때문이다. 앞서

언급했듯이 베르테티(Bertetti, 2018) 또한 이러한 한계를 인정하고, 트랜스미디어 스토리텔링을 역사적으로 접근하는 방법 중 하나로 텍스트 중심(text-centered)의 접근법을 우선적으로 제시했다. 본 연구 또한 텍스트 중심의 접근법을 중점에 두고자 한다.

그러나 기존 트랜스미디어 연구에서 사용하는 텍스트 접근법은 캐릭터 분석, 세계관 분석, 플롯 분석 등 단일한 서사체들을 분석할 때 썼던 것과 다르지 않으며, 다소 정태적인 성격에 머물러 있다. 이는 지금까지 이루어졌던 대부분의 트랜스미디어 연구가 동시대의 트랜스미디어 현상에 집중한, 즉 공시적 측면만을 바라보았기 때문이라고 사료된다. 하지만 트랜스미디어 현상이 과거에도 존재했음을 증명하고, 오랜 시간 동안 향유되어 온 텍스트를 그 증거로 삼기 위해선 변화가 필요하다.

본 연구의 분석 대상 중 하나인 tvN 예능 〈신서유기〉(2015-)를 예로 들어보겠다. 〈신서유기〉 시즌 1의 경우, 〈서유기〉로부터 등장인물과 욕망 달성을 위해 여행을 떠난다는 포맷을 가져왔다. 그러나 시즌 3부턴 일본 만화 〈드래곤볼〉(1984-1995)의 캐릭터들을 추가했다. 물론 〈드래곤볼〉 또한 〈서유기〉의 대표적 변용 텍스트이지만 동일한 텍스트라곤 할 수 없다. 즉 〈신서유기〉 시즌 3은 〈서유기〉와 〈드래곤볼〉이라는 비슷하지만 서로 다른 텍스트들이 해체되어 그 파편들이 모아져 만들어진 모자이크(mosaic)와도 같은 것이다. 심지어 〈신서유기〉 시즌 5부터는 매 시즌마다 각기 다른 컨셉을 설정해 〈서유기〉의 주요 캐릭터들마저 사라졌다.

따라서 〈서유기〉라는 텍스트는 오랜 시간 동안 분해되고, 그 파편이 다른 텍스트들로부터 나온 파편들을 비롯해 당시의 문화, 생활, 정치 등 사회 모습과 섞여 새롭게 조립된 텍스트를 낳았다. 또한 이렇게 탄생한 텍스트들은 또 다시 분해와 재조립의 과정을 겪으며 하나의 복잡한 '서유기' 네트워크를 만드는 것이다. 이로 인해 탄생한 수많은 변용 텍스트들은 우리를 '서유기' 네트워크(혹은 이야기 세계)로 인도하는 입구가 된다.

결론적으로 텍스트는 유동적이고 역동적인 힘을 가졌기 때문에

모자이크와도 같은 각각의 텍스트들을 기존의 텍스트 분석법으로만 바라보는 것에는 부족함이 있다. 〈그림 2〉로 미루어 보자면 그간의 트랜스미디어 연구는 스토리텔링의 전에 없던 역동성을 주창했으면서 정작 그 핵심에 있는 서사(narrative)를 중심으로 한 텍스트(text)는 전과 같은 정태적인 방식으로 바라보고 있던 것이다. 오랜 시간에 걸쳐 변화하는 텍스트의 역동적인 모습을 포착하기 위해선 텍스트를 바라보는 트랜스미디어 연구의 시각 또한 그에 맞춰서 유동적으로 확장 및 변형해야 한다. 따라서 본 연구는 트랜스미디어 연구에서 텍스트를 바라보는 발전적 방법으로 '트랜스텍스트성(transtextuality)'을 제시하고자 한다.

제 2절 트랜스텍스트성으로의 확장

본 연구는 최근 각광 받고 있는 트랜스미디어 스토리텔링 현상이 디지털 시대의 전유물이 아니라는 전제하에 오랜 시간 향유되었던 텍스트의 통시적, 공시적 변화 양상을 포착하고자 한다. 하지만 이를 위해선 지금까지 이루어졌던 대부분의 트랜스미디어 연구가 텍스트를 바라보았던 시각에서 벗어나야 한다. 기존의 트랜스미디어 연구가 사용했던 텍스트의 접근법들은 단일한 서사체들을 분석할 때 썼던 것과 다르지 않으며, 다소 정태적인 성격에 머무름으로써 텍스트의 역동적인 성격을 놓치고 있기 때문이다. 따라서 본 절을 통해 텍스트의 유동적, 역동적인 성격에 대해 논의하고, 이를 포착할 수 있는 방법으로 '트랜스텍스트성'을 제시하며 이것이 가진 가능성에 대해 제안하고자 한다.

1. 유동하는 텍스트: 바르트, 크리스테바를 중심으로

텍스트에 내재된 유동성에 주목하기 위해선 구조주의 및 후기구조주의의 서사 이론들에 대한 논의가 필요하다. 여기서는 특히 롤랑 바르트(Roland Barthes)와 줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)의 이론을 중심으로 전개하고

자 한다.

그 전에 본 연구는 후기구조주의(post-structuralism)가 구조주의(structuralism) 내에 이미 존재했던 자기 비판적 인식 표출의 연장선상에 위치한 입장이라고 본다는 점을 밝혀둔다. 포스트구조주의라고도 불리는 후기구조주의는 해체, 차이 등을 중시하는 그 성격 때문에 흔히 기존의 구조주의에서 벗어나 비판적이고 대립하는 입장을 지닌 것으로 여겨지기도 한다. 그러나 구조주의와 후기구조주의를 상반하는 위치에 두기에는 무리가 있다. 구조시학의 관점을 문학을 넘어 영상으로 확대하고자 한 시모어 채트먼(Seymour Chatman), 비평을 배제했던 구조시학을 다시 비평과 결합시키며 개별 텍스트의 특수성에 주목했던 제라르 쥬네트(Gérard Genette)와 S. 리몬-케넌(Rimmon-Kenan) 등 대표적인 구조주의 서사 이론가들은 후에 후기구조주의라고 간주되는 자기 비판적 인식을 이미 내재하고 있었기 때문이다(박진, 2014). 그리고 많은 이론가들이 구조주의와 후기구조주의를 넘나들었다는 점 또한 두 입장이 상반되는 것이 아니라는 점을 방증하는데, 대표적인 학자가 바로 롤랑 바르트이다.

『The Death of the Author』(1968), 『S/Z』(1970), 『From Work to Text』(1971) 등 68운동 이후 출간된 바르트의 저서와 에세이들은 독자의 독서 행위를 강조하면서 후기구조주의로의 전환을 분명히 보여준다. 특히 『S/Z』(1970/2015)에서 바르트는 오노레 드 발자크(Honoré de Balzac)의 『사라진느(Sarrasine)』(1831)를 분석함에 있어 '작품'이 아니라 '텍스트(texte)'라는 용어를 일관되게 사용함으로써 작품(work)에서 텍스트(text)로의 이행을 보여준다. 또한 이 저서에서 바르트는 다시 읽기를 통한 복수적 텍스트(le texte pluriel)의 증식을 강조했기에 본 연구의 이론적 기반을 위해 주목할 필요가 있다.

바르트(Barthes, 1970/2015)에 따르면 최초로 읽기(일차적 독서)를 넘어서 그 작품을 다시 읽는 행위는 텍스트의 근원으로 향하는 귀납적 회귀가 아니라 그 텍스트를 형성하는 복수적 텍스트, 즉 복수태를 만들어 낸다. 이를 통해 '고전'이라는 권위적 텍스트가 무너지고 수많은 복수적 텍스트가 증식한다(Barthes, 1970/2015). 이렇게 복수태들로 이루어진 텍스트의 네트

워크들은 상호작용의 즐거움으로 가득 차 있고, 텍스트 간의 우열이 없는데, 이 네트워크로 들어갈 수 있는 입구들은 그 복수태들의 수만큼이나 무궁무진하다(Barthes, 1970/2015). 바르트는 텍스트 위에 점층한 복수태들을 파악하는 작업이 바로 해석이라고 말하는데, 그에 따르면 "하나의 텍스트를 해석한다는 것은 그것에 어떤 특정 의미를 부여하는 것이 아니라, 그 반대로 그것이 이루어진 어떤 복수태를 감상"(77-78쪽)하는 것이다.

텍스트에 대한 바르트의 이러한 견해는 기묘하게도 앞에서 언급한 트랜스미디어 스토리텔링의 전제와 유사한 점이 있다. 물론 여기서 바르트가 말한 복수태들은 '하나의' 문학 텍스트 내에서 열리는 수많은 텍스트들의 네트워크를 가리킨 것이기에 '여러' 텍스트들의 네트워크를 강조하는 트랜스미디어의 정의와 동일하진 않다. 그러나 수많은 복수적 텍스트들이 얽혀있는 네트워크에 그만큼 다양한 문들이 동등한 위치에 놓여 있는 것처럼, 어떤 이야기 세계로 들어가기 위해선 수많은 문들이 있으며, 어떤 문을 열고 들어가도 그 이야기 세계를 향유하기에 부족함이 없다는 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 젠킨스(Jenkins, 2006/2008)의 정의는 단/복수의 차이만 있을 뿐 바르트의 복수태에서 진화 및 확장된 개념이라고 볼 수 있다. 이는 트랜스미디어 연구의 사유를 구성하는 근간이 결코 새로운 것이 아니며 이미 그 싹이 바르트의 철학에서부터 자라고 있었다는 점을 보여준다.

또한 바르트(Barthes, 1970/2015)가 독서와 글쓰기 행위의 가치를 중시하고 있으면서 동시에 텍스트의 분해를 통해 코드들을 체계화하고 이를 과학적으로 기술하고 있다는 점이 중요한데, 이는 그의 구조주의적 모습과 후기구조주의적 모습이 공존하고 있음을 드러낸다. 이는 일견 모순적인 모습으로 비춰질 수 있으나 역설적으로 바르트는 두 입장 모두를 채택하면서 텍스트 안에 내재된 역동성을 암시했다고 볼 수 있다. 바르트는 오노레 드 발자크(Honoré de Balzac)의 『사라진느(Sarrasine)』(1831)를 다섯 개의 코드들[3]을 통해 해부하는데, 각 코드는 개별적으로 작동할 때도 있고 여러 개가 복합적으로 작동하기도 한다. 여기서 주목할 것은 바르트가 다섯 개의 코드들 중 '문화적 코드'를 이데올로기의 일부로 바라보며 강력히 비판하고 있

3) 해석학적 코드, 의소적 코드, 상징적 코드, 행동적 코드, 문화적 코드

다는 점이다.

바르트(Barthes, 1970/2015)에 따르면 “모든 지식들, 이런 모든 저속한 표현들을 모으면, 괴물이 형성되고, 이 괴물이 이데올로기”(203쪽)이다. 또한 그에 따르면 “이데올로기의 단편으로서 문화 코드는 그것의 계급상 기원을 자연적인 준거로, 격언적인 확인된 사실로 전환시킨다”(203쪽). 이데올로기에 대한 바르트의 태도가 어쨌든지 간에 의미의 생산을 문화적 코드가 지배한다고 인정한 점은 텍스트가 이데올로기의 영향에서 벗어날 수 없다는 사실을 역설적으로 보여준다. 실제로 1970년 레몽 벨루르(Raymond Bellour)와의 대담에서 바르트는 문화적 코드를 가리켜 “준거들 전체이고, 담화가 의존하고 있는 한 시대의 전반적 지식”(390쪽)이라고 말했다.

한편 크리스테바는 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 영향 아래 텍스트의 역동성을 강조한다. 바흐친은 산문적 발화가 창조적 잠재력을 내재하고 있다고 보았으며 언어적 변화가 사회 변혁을 이끌어낸다고 생각했다(박진, 2014; Bakhtin, 1979/1986). 바흐친은 텍스트의 ‘응답 가능성’을 강조했는데, 다른 텍스트를 흡수하고 이에 대한 응답으로서 산출되는 텍스트가 그 사회에 참여한다는 것이다. 이러한 바흐친의 생각을 이어 받은 크리스테바(Kristeva, 1974/2000)는 바르트와 비교했을 때 텍스트의 사회적 실천 능력을 부각시키면서, ‘상호텍스트성(intertextuality)’ 개념을 도입한다. 크리스테바는 상호텍스트성을 통해 기호 체계(들)의 또 다른 기호 체계들을 향한 이동성, 의미화 실천(들)의 또 다른 의미화 실천(들)을 향한 전위 가능성을 강조했다(McAfee, 2004/2007).

> 모든 의미 실천이 다양한 의미화 체계들의 전위의 영역(상호텍스트성)이라는 것을 인정한다면, 우리는 그것이 지닌 언술 행위의 ‘장’과 지시된 ‘대상’이 결코 유일하고 완전하며, 그것 자체들에 일치하는 것이 아니라 항상 복수적이고, 파열되어, 탁상 모형이 될 수 있는 것이라는 사실을 이해하게 된다. 따라서 다의성 역시 세미오틱의 다가성과 다양한 세미오틱 체계에 소속된 결과처럼 나타난다.(Kristeva, 1974/2000, 66-67쪽)

즉 크리스테바는 의미화의 실천과 그 체계가 다중적인 충돌의 결과이기

때문에 결코 단일하고 고정된 의미를 생산하지 않는다고 보았고, 따라서 텍스트들 간의 복수적인 관계를 설명하기 위해 상호텍스트성 개념을 도입한 것이다(Kristeva, 1974/2000; McAfee, 2004/2007).

특히 크리스테바는 모든 텍스트는 그 작가의 독창적인 창작물이 아니라 공존하는 다른 텍스트들과의 유동적, 역동적인 관계에서부터 탄생되는 것이라고 말한다. 바르트 또한 모든 텍스트들은 상호텍스트적이라고 말함으로써 이에 힘을 실었다(González, 2019). 이와 같은 텍스트의 유동성과 역동성을 기반으로 한 상호텍스트성에 대한 논의는 제라르 쥬네트(Gérard Genette)의 '트랜스텍스트성(transtextuality)'으로 확장된다.

2. 상호텍스트성을 넘어 트랜스텍스트성으로

2-1. 상호텍스트성의 영역 확장: 에코를 중심으로

프랑스의 문학이론가 제라르 쥬네트(Gérard Genette)는 그의 저서 『Palimpsests: Literature in the Second Degree』(1982/1997)에서 앞서 다룬 크리스테바의 논의, 특히 텍스트들 간의 유동적인 관계를 내세운 상호텍스트성 개념을 '트랜스텍스트성(transtextuality)'이라는 개념으로 확장한다. 트랜스텍스트성에 대해 논하기 앞서 기호학자 움베르토 에코(Umberto Eco)의 이론을 짧게나마 다루며 시작하고자 하는데, 트랜스텍스트성의 단초라 할 수 있는 상호텍스트성을 문학이론을 넘어 대중문화의 영역으로 연결지었기 때문이다.

에코는 『열린 예술작품』(1962/1995)[4], 『매스컴과 미학』(1964/2009)[5],

---

4) "명시적이든 암시적이든 특정한 시학의 원리에 따라 생산된 모든 예술작품은 **모두** 본질적으로는 무수히 많은 독해방식에 열려있다. 특정한 취향이나 전망 또는 개인의 독특한 감상 때문에 각각의 독해방식은 작품에게 전혀 새로운 활력을 불어넣어준다."(Eco, 1962/1995, 69쪽)

5) "작품은 실질적인 사람들이 작품을 즐기고 감상하는 가운데 실현된다."(Eco, 1964/2009, 306쪽)

『이야기 속의 독자』(1979/2009)[6] 등 일련의 저작들을 통해 텍스트 실현에 있어 독자의 적극적인 참여를 강조했으며 텍스트는 독자들에게 다양한 의미를 제공하는 '열린' 텍스트라고 주장했다. 비록 후기 에코는 독자의 '모든' 해석이 옳을 순 없다는 방향으로 입장을 바꾸었지만 적어도 창작적인 텍스트는 항상 열려 있으며 다의성을 가졌다는 입장은 고수했다(Eco, 1992/2009).

특히 에코는 텍스트 화용론의 중요성을 강조하는데 자신의 지적 활동이 "수신자가 텍스트가 말하지 않는(그렇지만 가정하고, 약속하고, 암시하고, 내포하는) 것을 이끌어 내고, 빈 공간을 채우고, 텍스트 안에 있는 것을 그 텍스트가 유래하고 또 합류하는 상호텍스트성intertestualità의 조직과 연결시키는 협력적인 활동"(Eco, 1979/2009, 5쪽)을 다루고 있다 말하며 텍스트가 가진 상호텍스트성과 독자 사이의 역동적인 관계를 주장한다. 즉 하나의 텍스트는 '어떤' 독자가 '어떻게' 읽느냐에 따라 그 안에 얽힌 수많은 상호텍스트를 발견할 수 있는 열린 장인 것이다.

상호텍스트성에 대한 에코의 강조는 대중문화의 현장으로까지 나아간다. 작가로서의 그의 대표작인 『장미의 이름』(1980/2006)은 오컴의 윌리엄(William of Ockham), 로저 베이컨(Roger Bacon), 호르헤 루이스 보르헤스(Jorge Luis Borges), 알레산드로 만초니(Alessandro Manzoni), 아서 코난 도일(Arthur Conan Doyle), 찰스 샌더스 퍼스(Charles Sanders Peirce) 등 수많은 철학가, 문학 비평가, 작가들의 텍스트들을 상호텍스트로 다룸으로써 하나의 텍스트가 가진 무한한 상호텍스트성을 실증적으로 보여준 사례라고 할 수 있다(Capozzi, 1989).

이를 영화화한 장자크 아노(Jean-Jacques Annaud)가 영화 시작과 함께 "A PALIMPSEST OF UMBERTO ECO'S NOVEL"(Annaud, 1986, 0:01:02)이라는 문구를 삽입했다는 점은 주목할 만하다. '팔림프세스트(palimpsest)'는 귀한 양피지를 재활용하기 위해 기존의 텍스트를 긁어 지우

6) "텍스트란 게으른 장치로서, 말해지지 않았거나 소위 백지 상태로 말해진 공간들을 채우기 위한 과감한 협력적 작업을 독자에게 요구한다."(Eco, 1979/2009, 39쪽)

고 그 위에 다른 텍스트를 다시 쓰거나 고쳐 쓰는 행위를 표현한 개념인데, 서로 다른 시간대에 쓰인 텍스트들 사이의 상호연관성이 드러난다는 점에서 현대 문예학자들로부터 주목받았다(이시내, 2012). 영화 〈장미의 이름(The Name of the Rose)〉(1986)은 책과 비교했을 때 몇가지 차이점[7]이 있는데, 이는 감독 장자크 아노의 독자로서의 주관적 해석이 발현했다는 뜻이기도 하다. 즉 감독은 마치 양피지 위에 글을 덧쓰듯이 에코의 소설 위에 자신의 영상을 덧입힌 것이고 이를 영화의 시작과 함께 선포한 셈이다.

팔림프세스트(palimpsest)는 트랜스텍스트성을 다룬 쥬네트의 책 제목이기도 하다. 비록 쥬네트는 문학 이론가로서 트랜스텍스트성의 적용 대상을 문학 작품에만 한정시켰다. 그러나 에코와 장자크 아노가 증명하였듯이, 상호텍스트성을 비롯한 텍스트의 팔림프세스트는 다른 대중 매체에서도 동일하게 적용할 수 있을 것이다. 이는 〈서유기〉를 고전 소설의 영역을 넘어 대중매체라는 보다 포괄적인 영역에서 다루기 위한 방법으로 트랜스텍스트성을 채택하고자 하는 본 연구의 방법론적 타탕성이기도 하다.

2-2. 트랜스텍스트성의 다섯 가지 범주

쥬네트(Genette, 1982/1997)는 모든 텍스트는 다른 텍스트들과 드러나 있든, 드러나 있지 않든 간에 특정한 관계를 맺고 있다고 말하며 텍스트들 간의 상호성을 강조한다. 그는 트랜스텍스트성을 상위 개념에 두고 추상성, 함축성, 전체성의 오름차순에 따라 다섯 가지의 하위 개념을 그 밑에 위치시켰다.

---

7) 책엔 없었던 농민들의 반란이 추가되는 점은 감독이 가진 중세관이 반영되었으며, 아드소와 마을 소녀 간의 육체적 관계 장면과 타오르는 불의 장면의 교차 편집은 감독만의 표현 방식이라고 평가된다(최용찬, 2013).

1) 상호텍스트성(intertextuality)

앞서 언급했듯이 '상호텍스트성'이란 용어는 텍스트들 간의 역동성과 다성적 성격을 강조한 크리스테바에 의해 처음 쓰이기 시작했다. 쥬네트(Genette, 1982/1997)는 상호텍스트성이 텍스트가 다른 텍스트와 가지는 모든 관계라는 것에는 동의하지만 후술할 '하이퍼텍스트성(hypertextuality)'과의 구분을 위해 보다 제한적인 차원에 위치시킨다는 점에서 상호텍스트성의 범주 안에 하이퍼텍스트성까지 포함시킨 크리스테바와 차이를 둔다.

쥬네트(Genette, 1982/1997)의 상호텍스트성은 원천 텍스트의 요소를 변형 없이 직접적으로 가져오는 것을 말하는데, 쥬네트는 두 개 이상의 공존하는 텍스트 간의 '인용(quotation)', '표절(plagiarism)', '인유(allusion)'로 상호텍스트성을 세분화했다(Spalding, 1992).

또한 그는 상호텍스트성을 겉으로 명백히 드러나 있는지, 그리고 이를 드러내고자 하는 의도의 여부에 따라 나눌 수 있다고 말한다. 우선 '명시적 상호텍스트성(explicit intertextuality)'이란 2차 텍스트의 저자가 1차 텍스트로부터의 참조를 공개적으로 드러냄을 말하는데, '인용'이 여기에 해당된다. 한편, '함축적 상호텍스트성(covert intertextuality)'은 1차 텍스트를 명시적으로 드러내지 않음을 말한다. 여기서 2차 텍스트의 저자가 이를 의도적으로 숨길 것인지, 숨기지 않고 암묵적으로 드러내고자 할 것인지 여부에 따라 나눌 수 있다. 전자에 '표절'이 해당된다면, 후자는 '인유'를 가리킨다.

2) 파라텍스트성(paratextuality)

접두사 'para-'가 '옆에서'라는 뜻을 가진 것에서 알 수 있듯이 파라텍스트(paratext)는 어떠한 텍스트와 관련있는 모든 주변 텍스트들을 지칭한다. 여기서 중요한 것은 텍스트 본문에 의존하는 부차적인 성격을 지닌다는 것인데, 즉 텍스트 본문이 있어야 파라텍스트가 그 온전한 가치를 가진다(Spalding, 1992).

이러한 파라텍스트의 종류에는 제목, 부제, 필명, 서문, 헌사, 중간 제목, 주석, 에필로그, 광고, 프로모션, 시놉시스, 인터뷰 등이 있다(Genette, 1982/1997). 파라텍스트는 독자가 더 많은 것을 배우도록 이끌고, 결국 독자가 실제로 텍스트를 읽을지 그 여부를 결정하게 만들 수 있는 정보들을 제공한다(Ferrándiz, 2018).

파라텍스트는 '페리텍스트(peritext)'와 '에피텍스트(epitext)'로 구분할 수 있다. 페리텍스트는 제목, 부제, 필명, 서문, 헌사, 중간 제목, 주석, 에필로그 등 명백히 작품을 가리키고 작품에 소속되어 있는 반면, 에피텍스트는 인터뷰, 작가의 코멘트 등 공적인 것과 저자 서신 등 사적인 것을 가리키는데 광고, 프로모션, 시놉시스 등 편집자에 의해 생산될 수도 있다(Genette, 1982/1997). 페리텍스트가 텍스트 자체에 묶여있는 반면, 에피텍스트는 텍스트와 함께 출판되지 않고 다른 매체(뉴스, 매거진, 라디오, TV 프로그램 등) 차원에 위치할 수도 있는데, 특히 이와 같은 공간적 괴리는 에피텍스트의 시간적 괴리도 함께 수반한다(Genette, 1982/1997).

트랜스미디어 스토리텔링에 경제적 이윤 창출의 동기가 뒷받침하고 있다는 앞선 논의를 고려하면, 파라텍스트성을 활용한 접근은 트랜스미디어 전략을 활용한 텍스트가 어떻게 수용자들에게 소구력을 갖도록 설계되었는지 볼 수 있게 해 줄 것이다.

3) 메타텍스트성(metatextuality)

쥬네트(Genette, 1982/1997)에 따르면, 메타텍스트성은 "주어진 텍스트를 다른 텍스트에 통합하는 것을 말하는데, 통합된 텍스트는 반드시 인용될 필요가 없고, 때로는 명시되지 않고 발화되기도 한다"(p. 4). 즉 메타텍스트성은 텍스트가 다른 텍스트에 대해 비평(critic), 논평(commentary)하는 관계를 가리킨다. 예를 들어 성경에 대해 주해, 설명, 서술, 비판하는 수많은 텍스트들은 모두 성경과 메타텍스트적 관계를 맺고 있는 것이다.

특히 메타텍스트성은 1차 텍스트의 인기와 저자의 명성을 확립하는 데 영향을 주는데, 메타텍스트성의 부재는 1차 텍스트가 말할 것이 없는, 즉

매력이 없다는 점과 직결되기 때문이다(Genette, 1982/1997; Mirenayat & Soofastaei, 2015). 따라서 훌륭한 텍스트일수록 메타텍스트성과 분리할 수 없는 관계를 가지고 있다.

4) 하이퍼텍스트성(hypertextuality)

제라르 쥬네트(Gérard Genette)는 그의 저서 『Palimpsests: Literature in the Second Degree』(1982/1997)의 대부분을 하이퍼텍스트성의 분류와 그 예시에 할애하고 있다. 그에 따르면, 하이퍼텍스트성이란 텍스트 A(하이퍼텍스트, hypertext)와 그 전에 존재하는 원 텍스트 B(하이포텍스트, hypotext[8])와의 논평 없이 결합되는 관계를 말한다. 이는 일견 상호텍스트성(intertextuality)와 유사해 보이지만 하이퍼텍스트가 원 텍스트를 변형한다는 점에서 상호텍스트와 큰 차이를 가진다(Spalding, 1992).

또한 상호텍스트성과 달리 하이퍼텍스트성은 통시적인 관계로도 적용이 가능하며, 단순히 명시하는 것이 아닌 하이포텍스트가 하이퍼텍스트의 본질에 통합된다는 점에서도 차이점을 가진다. 하이퍼텍스트성에서 중요한 작업은 특정 텍스트의 생성에 어떠한 텍스트가 영향을 미쳤는지 확인하는 것이기 때문이다(Genette, 1982/1997; Mirenayat & Soofastaei, 2015).

대개의 하이퍼텍스트들은 여러 하이포텍스트들이 중첩되고 몽타주처럼 붙어져 만들어진 것이며, 원래 쓰인 글을 긁어내어 지우고 그 위에 다시 쓸 수 있는 양피지와 같은 것이다(Mirenayat & Soofastaei, 2015). 쥬네트(Genette, 1982/1997)는 하이포텍스트가 가진 의미는 하이퍼텍스트 없이는 불완전하다고 말하며, 하이퍼·하이포텍스트의 존재 자체가 과거와 현재를 관통하며 나타나는 표시임을 강조한다.

텍스트 A(하이퍼텍스트)와 텍스트 B(하이포텍스트) 간의 관계는 전적으로 텍스트 A에 의해 결정되는데, 쥬네트(Genette, 1982/1997)는 이 방식에 있

8) 후속 문헌, 즉 하이퍼텍스트의 출처 역할을 하는 초기 텍스트를 말하는데, 예를 들어 호메로스(Homer)의 『오디세이(Odyssey)』는 제임스 조이스(James Joyce)의 『율리시스(Ulysses)』의 하이포텍스트이다(Bronwen, 2006; Genette, 1982/1997).

어 크게 '모방(imitation)'과 '변형(transformation)'으로 나눈다. 모방이 '유사한 방식(genre)으로 다른 것(text)을 말한다'면 변형은 '같은 것(text)을 다른 방식(genre)으로 말한다'는 차이점을 가진다. 전자의 범주에 해당하는 구체적인 기법에는 '혼성모방(pastiche)'[9], '캐리커처(caricature)', '문학적 위조(forgery)'가, 후자에는 '패러디(parody)', '희화화(travesty)', '전위(transposition)'가 포함된다.

여기서 고려해야 할 점은 쥬네트가 제시한 위와 같은 하이퍼텍스트성의 방식들이 문학 작품만을 그 대상으로 고려하였기에 영상, 그림, 조각, 음악 등 다른 텍스트에 그대로 적용하기에는 무리가 있다는 것이다. 예를 들어 린다 허천(Linda Hutcheon)은 쥬네트의 하이퍼텍스트성 개념을 받아들이되, 위와 같은 분류 체계는 너무 엄격하다며 비판적인 태도를 취했다(White, 1993). 허천은 『패러디 이론(A Theory of Parody)』(1985/1992)에서 문학뿐만 아니라 영화, 음악, 조각, 회화 등 다양한 양식의 예술을 하이퍼텍스트적 변형의 예시로 들었는데, 쥬네트와 달리 이를 '패러디(parody)'라는 하나의 이름 아래 통합하고 패러디를 "차이를 가진 반복"(55쪽)으로 광범위하게 정의했다. 즉 쥬네트의 하이퍼텍스트성 개념을 현대의 다변화된 미디어 생태계에 적용하기 위해선 린다 허천의 사례와 같이 포괄적이고 느슨한 형태로 조작할 필요가 있다.

5) 아키텍스트성(architextuality)

아키텍스트성은 트랜스텍스트성의 다섯 가지 분류 중에서 가장 모호하고도 추상적인 개념이다. 쥬네트(Genette, 1982/1997)는 "보편적 또는 초월적 범주 유형의 담화, 발음의 양식, 특정 텍스트로 대표되는 문학 장르의 전체 집합"(p. 1)이라고 정의하는데, 특히 장르적 차원에서 맺어지는 암묵적인 관계라고 이해할 수 있다. 모든 텍스트는 장르적으로 어떠한 원형(archetype)

9) "타 작가의 작품으로부터 거의 변형됨이 없이 차용되는 것으로서 주로 구(句), 모티프, 이미지, 그리고 에피소드 등으로 구성된다. 표절과는 달리 표면상의 일관되고 고답의 세련된 효과를 지향한다."(Hutcheon, 1985/1992, 216쪽)

을 가지고 있으며 이를 매개로 같은 원형을 가진 텍스트와 연결되는 것이다(Jussila, 2013).

이 장르적 차원에서 맺어지는 관계란 어떤 텍스트와 장르 사이에 설정되는 규율적인 측면을 지칭한다. 즉 특정 장르에 속한 텍스트는 해당 장르가 가진 고정된 '코드'에 준하여 만들어진다(임헌, 2014). 이러한 장르 코드는 독자들이 어떠한 텍스트를 처음 접할 때 생기는 '기대(expectation)'와도 연결된다(Jussila, 2013). 예를 들어 새로 개봉한 영화의 장르가 추리라는 것을 아는 관객들은 그 영화가 어떤 미스터리한 사건이 발생하고 이를 해결하는 과정을 중심으로 전개될 것이라는 일종의 정해진 코드를 기대할 가능성이 높다.

비록 최근엔 고정된 장르 코드를 전복시켜 수용자들에게 새로움을 주는 텍스트들이 많이 등장하고 있지만 이 또한 창작자가 장르 코드를 인지하고 있기에 가능한 것이고 이러한 전복적인 형태가 또 다른 장르로 발전하여 정형화되는 경우도 있다.

3. 트랜스텍스트성의 연구 동향과 가능성

3-1. 국내외 연구 동향

국내에서 트랜스텍스트성에 대한 연구는 아직까지 미진한 상태이다. 한국교육학술정보원(RISS)에 등록된 국내학술논문 중 '트랜스텍스트'나 '트랜스텍스트성'을 주제어로 제시한 논문들은 2021년 10월 기준 약 20편에 불과하다. 범위를 조금 더 넓혀 트랜스텍스트성의 하위 범주 중 하나인 '파라텍스트성'을 주제로 다룬 국내 학술논문은 약 40편으로, 주로 그림책이나 문학 작품에서 드러나는 파라텍스트성을 활용한 교육 연구(권윤지·이조은·이연선, 2016; 신세니·조희숙, 2012; 유진현, 2016), 북디자인 개발 연구(엄인영·김병진, 2016), 원본과 번역본 간의 비교 연구(박사문, 2014; 선영아, 2007; 송희진·문철, 2014; 신세니·안지성, 2012; 신혜은, 2009; 오연주·김

금희, 2011; 최의식, 2011) 등이 이루어졌다.

그러나 트랜스텍스트성과 트랜스미디어 영역의 접목을 시도한 연구는 극히 적은데, 임헌(2014)은 지금의 탈근대적이고 디지털화된 시대의 보편적인 표상을 통틀어 '트랜스문화론'으로 지칭했다. 이와 더불어 임헌은 트랜스텍스트성을 트랜스문화론으로 확대 적용할 수 있는 방법적 가능성을 제시했다.

한편 지연숙(2011)은 상호텍스트성, 메타텍스트성, 하이퍼텍스트성을 활용해 '황릉묘'[10]라는 오브제이자 모티프가 고전 소설 텍스트들과 어떤 관계를 맺고 있는지 확인하였다. 여기서 파라텍스트성이 빠진 이유는 고전 소설이라는 시대적 한계 때문에 내부, 외부의 장치를 확인할 수 없었기 때문이라고 판단된다. 그러나 파라텍스트성은 근·현대 이후 나타나는 대중문화 텍스트에 적용하기에 적절한 방법이다. 김남혁(2015)은 이청준 작가의 1960년대부터 2000년대까지의 작품들을 파라텍스트성의 개념으로 분석해 그의 문학적 세계관이 통시적으로 어떻게 변화하는지 고찰했다.

국외 연구들은 트랜스텍스트성을 보다 구체적으로 소개하고 이를 영화(Pellicer, 2010) 드라마(González, 2019), 사전(Gouws, 2007), 그림책(Sacerdoti, 2019), 소설(Jussila, 2013; Miquel-Baldellou, 2017, 2019), 게임(Egliston, 2015), 번역(Tapodi, 2014) 등 다양한 분야에 적용했다. 특히 곤잘레즈(González, 2019)는 트랜스텍스트성의 방법적 활용이 텍스트들 간의 역동적인 관계를 조사할 수 있는 가장 유용한 분석 도구라고 말했다.

한편 본 연구와 가장 관련이 높은 연구들 중 하나로 앞서 언급한 스콜라리(Scolari, 2014)의 연구를 꼽을 수 있다. 스콜라리는 트랜스텍스트성을 방법적 틀로 활용해 19~20세기에 창작된 〈돈 키호테〉의 변용 텍스트들을 대상으로 연구를 진행했는데, 원작과 텍스트 간의 관계가 어떻게 형성되는지 확인하였다. 그러나 그 연구 대상에 있어 아우카(auca)라는 스페인 카탈루냐 지역에서 주로 향유된 종이 만화라는 매체에 한정되었다는 한계가 있다.

---

10) 중국에서는 실존 인물이었던 이비(二妃)의 사당을 가리키지만, 한국의 고전 소설에서는 "현숙한 여성들이 죽어서 이비(二妃)의 신하가 되는 사후세계"로 표현된다(지연숙, 2011, p. 141).

3-2. 트랜스텍스트성의 가능성?: 리쾨르가 강조한 구조주의와 해석학의 상호보완성을 중심으로

그렇다면 트랜스미디어 연구에 있어 트랜스텍스트성의 방법론적 활용은 어떠한 기여를 할 수 있는가? 이는 본고의 연구 문제 중 하나이기에 이 절에서 논의하기엔 다소 성급한 측면이 있지만 그 가능성을 미약하게나마 제시하고자 한다.

기존 연구들이 트랜스미디어 스토리텔링의 핵심적인 조건에 있어 매체 및 서사의 확장과 함께 가장 중시한 점이 바로 수용자의 능동적인 참여였다. 이는 비록 본 연구가 트랜스미디어 스토리텔링의 분석에 있어 구조주의적 입장에 기초한 방법론을 고수하고 있지만, 그렇다고 독자의 주체성을 강조한 현대 해석학과 같이 구조주의와 대립했던 사상을 완전히 외면할 순 없다는 것을 뜻한다. 따라서 학문을 넘나들며 메타 학문으로서의 위치를 갖고자 하는 트랜스미디어 연구의 이론적 확장을 위해선 궁극적으로 구조주의와 해석학 간의 융합이 필요하다.

1960년대 프랑스 학계에서 주체의 복원을 위해 구조주의에 대항하여 활발하게 이루어졌던 논쟁들 중 폴 리쾨르(Paul Ricoeur)와 클로드 레비스트로스(Claude Levi-Strauss)의 대담은 구조주의와 현대 해석학 간의 갈등을 보여준다(김종우, 2007). 그러나 이야기를 매개로 한 궁극적인 자기 이해를 추구했던 리쾨르는 구조 분석을 일방적으로 거부한 것이 아니라 해석학이 “잘 익은 지성”(Ricoeur, 1969/2012, 56쪽)이 되기 위해 필수적으로 거쳐야 할 단계로 여기며 구조주의와의 화해를 모색했다.

우선 ‘주체’에 대한 구조주의의 입장과 리쾨르의 입장을 논의해 볼 필요성이 있다. 구조주의가 부정하고자 한 ‘주체’란 데카르트적인 코기토에 바탕을 둔 사유를 누리는 인간 주체, 즉 중세적 사유에서 벗어나 이성을 기반으로 세워진 합리적 사유를 가진 이성적 주체를 가리킨다. 그러나 근대 이성의 중심지였던 유럽 대륙에서 발생한 두 차례의 세계대전은 이성과 합리성

을 만능적인 열쇠로 여겼던 근대인들의 주체중심적 사고를 붕괴했다. 이러한 사회적 배경에서 외부 현상과 관련 없는 순수한 언어현상을 주창한 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)의 구조언어학은 이후 다른 사유체계들과 연결되며 주체적 상황을 객관화하는 일련의 구조주의 열풍을 일으켰다.

자신의 철학을 주체가 스스로를 이해해야 한다는 반성 철학의 차원에 위치시켰던 리쾨르는 구조주의의 위와 같은 주체 배제를 비판한다(Ricoeur, 1986/2002). 구조주의의 출발점인 구조언어학에서 소쉬르는 랑그와 파롤을 분리시키며 랑그가 가진 체계에 집중했다. 리쾨르는 러시아의 언어학자 니콜라이 트루베츠코이(Nikolai Trubetzkoy)를 인용하며 언어학에서 일어난 이러한 혁명을 낱말 사이의 '관계'를 분석의 바탕으로 삼고 '체계' 개념을 통해 '일반' 법칙을 찾는다는 점에서 무게가 공시에 주어지게 된다고 정리했다(Ricoeur, 1969/2012). 리쾨르가 지적한 문제는 랑그와 언어의 공시성에 집중한 나머지 파롤, 발화의 주체, 통시성, 문화, 역사성 등이 무시된다는 점이다.

> (구조주의 관점은) 말하는 행위는 바깥 사항이며 개인의 수행 사항이라고 해서 배제할 뿐만 아니라, 자유로운 결합이며 새로운 언술이라고 해서 배제한다. (중략) 역사도 배제한다. 한 체계의 상태에서 다른 체계 상태로 가는 변화를 배제할 뿐만 아니라, 랑그가 만들어지는 가운데 문화와 사람이 생산되는 것도 배제한다.(Ricoeur, 1969/2012, 109-110쪽)

즉 리쾨르는 구조언어학을 위시한 구조주의가 과학적 객관성을 확보하기 위해 주체의 주관성과 역사성을 간과했고, 파롤이 지니는 풍부한 의미와 맥락들을 외면했다고 보았다(김동윤, 2009).

한편 리쾨르가 자신의 철학을 위치시키고 있는 해석학은 주체의 자기 이해를 중심에 둘 뿐만 아니라 통시성과 역사성을 강조함으로써 구조주의와는 분명히 대립적인 위치에 서 있다.

> 언어학은 먼저 공시이며 통시는 앞뒤 체계의 상태를 비교해야만 알아볼 수 있

는 것이다. 통시는 비교에서 나온다. 그래서 통시는 공시에 기댄다. (중략) 중요한 것은 통시가 공시에 반대되는 것이 아니라 종속된다는 점이다. 해석학에서 문제 삼는 것은 이 종속이다.(Ricoeur, 1969/2012, 58-59쪽)

해석에는 역사가 들어 있고, 역사는 전통의 침전물 같은 느낌을 준다. 우리는 전통 속에서 산다. 진공에서 해석하는 것이 아니라 전통을 밝혀내고 생생하게 유지하기 위해 해석한다.(Ricoeur, 1969/2012, 53쪽)

그러나 리쾨르가 말하는 해석학에 있어서의 주체는 구조주의가 반대한 데카르트식 코기토가 아니다. 리쾨르는 오히려 데카르트식 코기토가 "공허하다"(Ricoeur, 1969/2012, 45쪽)고 표현한다. 여기서 구조주의와 리쾨르의 해석학 각각이 주체를 바라보는 시각에서부터 화해의 가능성을 엿볼 수 있다. 언어적 매개물인 텍스트, 즉 '이야기'가 그 화해의 연결 고리이다.

리쾨르는 인간이 이성적 사유 능력을 가지고 있음에도 불구하고 과오를 저지르는 한계를 가진 존재라는 점을 인정하며 이에 집중해 텍스트를 매개로 하여 인간이 어떻게 스스로 이해하는지 설명하려 한다(양명수, 2017).

기호, 상징, 텍스트에 의해 〈매개〉되지 않는 자기 이해는 없다; 자기 이해는 궁극적으로 이러한 매개어들에 의해 응용된 해석과 일치한다. (중략) 자기를 이해한다는 것은 〈텍스트 앞에서〉 자신을 이해하는 것이며, 읽으러 온 자신과는 다른 자신의 조건들을 텍스트로부터 받아들이는 것이다.(Ricoeur, 1986/2002, 24-28쪽)

서술된 이야기, 즉 텍스트는 인간의 경험을 인간 그 자신에게 다시 보여주고, 인간은 이것의 해석 행위를 통해 자기 자신을 발견한다는 것이 그의 철학이다(Ricoeur, 1985/2004).

텍스트로 매개된 자기 이해를 자신의 철학으로 삼은 리쾨르는 결국 구조주의와 해석학 두 입장의 변증법적 발전 가능성으로 나아간다. "최소한의 구조 이해 없이 뜻을 찾을 수는 없다."(Ricoeur, 1969/2012, 85쪽)고 말한 리쾨르는 구조주의가 사용하는 과학적 방법론을 통해 텍스트가 그 자신을

외부 세계로 투영할 수 있는 힘, 그 내적인 역동성을 탐구함으로써 과학적 객관성을 확보할 수 있다고 생각했기 때문이다. 즉 현대 해석학이 비판받는 지점이기도 한 관념적 차원의 결과들을 가시적인 성과로 보여줄 수 있는 것이다.

> 해석학의 첫번째 과제는 텍스트 자체 속에서, 한편으로는 그 작품의 구조화를 주도하는 내적인 역동성을 탐구하는 것이고, 또 한편으로는 작품이 작품 자체를 작품의 외부로 투영할 수 있는 힘, 참으로 텍스트의 〈사물〉이라 할 수 있는 세계를 생겨 나게 하는 작품의 힘을 탐구하는 것이다. (중략) 텍스트의 이러한 이중작업을 재구성하는 것이 텍스트의 과제이다. (중략) 텍스트의 내적인 역동성을 부흥시키는 것, 또 내가 살 수 있는 세계를 표상하면서 작품을 작품의 외부로 투영하는 작품의 능력을 복원시키는 것이 해석학의 과제이다.(Ricoeur, 1986/2002, 28쪽)

김동윤(2009)은 이러한 리쾨르의 시각이 비단 현대 해석학의 발전뿐만 아니라 구조주의의 발전도 가져올 수 있다고 보았는데, 구조주의의 입장에선 현대 해석학의 시각을 취함으로써 그동안 구조 분석에 집중한 나머지 인문학적 가치가 결핍되어 있다는 비판을 타개할 수 있기 때문이다. 즉 구조주의와 현대 해석학의 상호보완적 관계가 형성되는 것이다.

리쾨르는 구조주의 서사 이론과 현대 해석학의 상보적 발전을 위한 방법들 중 하나로 바로 '상호텍스트성'에 주목했다. 리쾨르는 상호텍스트성을 통해 구조주의와 현대 해석학이라는 두 분야가 기존에 지닌 배타성을 넘어 새로운 소통 가능성이 열릴 수 있다고 보았다(김동윤, 2009). 상호텍스트성의 본질은 텍스트들이 서로 영향을 주고 받는 역동적인 관계를 맺고 있다는 점이다. 즉 이 역동적인 관계를 파악함으로써 구조주의 서사학의 입장에선 방법론에 치중한 나머지 결핍되었다고 비판받은 인문학적 가치를 되찾을 수 있고, 관념적 차원에만 머물러 있는 현대 해석학에겐 텍스트가 가진 심층적 의미 및 주체의 파악에 대한 과학적인 도구를 제공할 수 있다.

그렇다면 이 상호텍스트성을 포괄하여 텍스트들 간의 관계를 더욱 다채롭게 만들고 있는 트랜스텍스트성은 우리에게 무엇을 줄 수 있을까? 물론 트

랜스텍스트성은 낱말, 구문, 형태 등의 비교를 중심으로 하는 다분히 구조적인 성격을 가졌다. 하지만 앞서 리쾨르가 지적했듯이 주체적 상황을 객관화함으로써 주체의 주관성과 시간, 역사적 상황이 배제되는 전통적 구조주의 방법과 달리, 트랜스텍스트성은 특정 텍스트뿐만 아니라 그 주위를 둘러싼 다양한 주변 텍스트들까지 적극적으로 포섭함으로써 해당 텍스트가 위치하는 시간적, 역사적 배경을 논의에 끌어들일 수 있다.

지금까지 트랜스텍스트성을 적용한 기존 연구들은 이것이 가진 구조주의적 성격을 기반으로 하여 개별 작품이 그 시대의 다른 텍스트들과 어떠한 언어적 관련을 맺고 있는지 그 공시적 측면에 집중했다. 그러나 트랜스텍스트성에 대한 앞선 논의를 고려하면 공시적 측면과 더불어 통시적 측면에서 텍스트들을 비교할 수 있는 무궁무진한 길들이 열릴 것이라 기대한다. 또한 특정 텍스트를 둘러싼 주변 텍스트들 사이의 연결고리를 확인하는 데 유용한 수단이 될 수 있을 것으로 보이는데, 이는 특히 텍스트와 동시대를 살아가는 수용자의 주체성을 강조하는 현 트랜스미디어 스토리텔링 연구의 방법론으로 적용할 가치가 있다.

따라서 본 연구는 트랜스미디어 연구, 그 중에서도 트랜스미디어 고고학이라고도 불리는 시간의 흐름에 따른 텍스트와 주변 환경의 변화를 바라보기 위해 트랜스텍스트성 개념을 방법으로 사용한다. 이를 통해 각각의 텍스트들이 구성하고 있는 거대한 이야기 세계, 혹은 네트워크를 확인하는 한편, 각 텍스트를 둘러싼 당대의 문화적 생산과 수용 환경을 짐작하는 데 도움이 될 것이라 기대한다. 만약 트랜스텍스트성을 사용해 텍스트 내적(서사의 구조), 외적(생산과 수용) 양상의 확인이 가능하다면 이는 리쾨르가 추구했던 구조주의와 해석학 간의 상보적 발전, 즉 해석학적 구조주의(또는 구조주의적 해석학)의 실천을 위한 방법론적 가능성을 가졌다고 볼 수 있을 것이다.

제 3절 고전 소설 〈서유기〉

1. 고전 소설 〈서유기〉의 형성 및 국내 유입

1-1. 중국에서의 형성과 발전

중국 당대(唐代)의 고승인 현장(玄奬, 600~664)이 불경을 구하기 위해 서역을 거쳐 인도까지 다녀 온 역사상의 실제 사건과 인물을 소재로 한 고전 소설 〈서유기〉는 〈삼국지연의(三國志演義)〉, 〈수호전(水滸傳)〉, 〈금병매(金瓶梅)〉와 함께 4대기서로 꼽힌다. 현장(玄奬)은 자신의 취경(取經) 과정을 〈대당서역기(大唐西域記)〉[11]로 풀어내었는데, 이는 〈서유기〉에 등장하는 이색적인 소재들의 원형과 기반을 제공하였다(劉勇强, 1992/2008).

이후 〈서유기〉 이야기는 수백 년 동안 변화를 겪는다. 송대(宋代)에 와서 〈대당삼장취경시화(大唐三藏取經詩話)〉라는 당시 이야기꾼들의 대본이 등장하는데, 이것이 현재까지 우리가 향유하고 있는 백회본(百回本) 〈서유기〉의 원형이다(안창현, 2013; 劉勇强, 1992/2008). 이 역시 비록 줄거리 면에서 백회본(百回本) 〈서유기〉와 많은 차이점이 있지만 〈대당삼장취경시화(大唐三藏取經詩話)〉는 현장(玄奬)의 취경(取經) 이야기가 본격적으로 문학화되는 출발점이라고 볼 수 있다. 손오공의 원형인 후행자(猴行者)가 처음으로 등장했고, 이야기 또한 삼장법사에서 후행자(猴行者)의 활약으로 초점이 이동했기 때문이다(안창현, 2013).

고대 중국에서 소설과 희곡은 상호 간의 영향을 주면서 발전했다. 이 중 〈서유기 잡극(西遊記 雜劇)〉은 현존하는 최초의 완전한 형태의 취경 소재의 작품이다(劉勇强, 1992/2008). 잡극은 송원대(宋元代)에 유행한 고전극

---

11) 〈대당서역기(大唐西域記)〉는 총 12권, 10여만 자의 분량으로 138개의 나라와 지역을 돌아다니며, 지명과 지형, 국토와 도시규모, 농업, 자원, 화폐, 동·식물, 의복, 언어. 문화와 풍속 등 다양한 분야의 정보들을 담은 글이다. 현장이 구술하고 그의 제자 변기(辨機)가 기술한 것으로 알려져 있다.

의 형태로 송대(宋代)엔 골계를 위주로 했다면, 원대(元代)에 접어들면 구체적인 이야기의 연결에 방점을 둔 전통 무대극으로 변모했다. 이 시기의 잡극을 통해 이야기에 희극적, 세속적 요소 등이 가미되었는데, 특히 〈서유기 잡극(西遊記 雜劇)〉에서 취경단의 인물들과 그들의 개성이 확립되었다(劉勇强, 1992/2008). 하광녕과 한혜진(2018)에 따르면 민국시기까지 만들어진 잡극과 경극은 수백 편에 달한다.

중국의 독특한 소설 형식인 장회소설(章回小說)[12]이 자리 잡은 시기이기도 한 명대(明代)가 되면 드디어 장회체를 사용한 100회본이 등장하는데, 이것이 바로 백회본(百回本) 〈서유기〉이다. 현존하는 가장 오래된 백회본(百回本)은 세덕당본(世德堂本)[13] 〈서유기〉(1592)로 흔히 '세본(世本)'으로 불리며 지금까지 우리가 읽고 있는 고전 소설 〈서유기〉의 원전이라 할 수 있다. 이 밖에도 세본(世本) 이후 같은 명대(明代)에 간행된 이탁오선생비평본(李卓吾先牲批評本) 〈서유기〉는 세덕당본(世德堂本)과 같은 계열로 깊은 심미성과 높은 수준의 비평 의식을 드러내며 선본(善本)으로 자리 잡아 지금까지 널리 읽히고 있다. 세본(世本)의 작가에 대한 논란은 아직까지 계속되고 있으나 오승은(吳承恩)이라는 설이 통상적으로 받아들여지고 있다. 그러나 작가에 대한 논란을 떠나 고전 소설 〈서유기〉의 형성에 있어 가장 중요한 점은 〈서유기〉가 한 명의 독자적인 창작물이 아니라 수백 년의 시간에 걸쳐 많은 사람들의 상상력과 이야기가 적층된 결과물이라는 것이다.

1-2. 한국으로의 유입과 발전

고전 소설 〈서유기〉에 대한 국내 유입의 시초에 대해 정확히 알려진 바는 없지만 고려 시대부터 역관들의 외국어 학습지로 쓰인 〈박통사(朴通事)〉에 독음을 달고 언해를 한 〈박통사언해(朴通事諺解)〉에 직접적으로 언급된 것이 최초의 기록이다. 비록 현재까지 전해 내려오는 〈박통사(朴通事)〉의

12) 장(章) 또는 회(回)로 나누어 서술한 중국의 통속 장편소설을 가리킨다.
13) 명대(明代) 금릉(金陵)의 세덕당(世德堂)이라는 곳에서 책이 인쇄되었다는 점에서 이름이 유래했다.

원본이 없기 때문에 〈박통사언해(朴通事諺解)〉에 실린 〈서유기〉의 문장이 〈박통사(朴通事)〉에도 있었던 것인지는 불명확하나, 현존하는 〈박통사언해(朴通事諺解)〉의 집필시기가 고려 말로 추정되기에, 완성도 있는 이야기로서의 서유(西遊) 고사의 최초 유입은 적어도 고려 말 이전으로 추정되고 있다(민관동, 2006: 김지현, 2013 재인용).

백회본(百回本) 〈서유기〉에 대한 최초의 논평은 허균(許筠, 1569~1618)의 〈성소부부고(惺所覆瓿稿)〉에서 찾아볼 수 있으므로 16세기 말이나 17세기 초, 즉 세본(世本)이 출간한 지 얼마 안 되어 공식적인 유입이 있었다고 추측할 수 있다(김지현, 2013). 고전 소설 〈서유기〉에 대한 조선시대 문인들의 평가는 양면성을 지니고 있었다. 종교적 요소와 오락성, 유려한 문체에 대해 긍정적으로 바라보는 한편, 유교사상에 입각하여 마음을 흐트러지게 한다는 부정적 시각이 공존했으나 이런 부정적 시각을 가진 문인들도 작품의 미적 특징에 대해선 호평하고 있다(홍성초, 2013). 홍성초(2013)는 〈서유기〉의 전파가 조선시대 고소설 창작에 영향을 주었을 뿐만 아니라 문인의 의식 변화까지 이끌었다는 점에서 사회적 의의를 지닌다고 말한다.

고전 소설 〈서유기〉의 한글 번역 양상을 살펴보면, 최초의 번역본은 남아있지 않아 확실히 알 수 없고 현존하는 번역본 또한 많지 않다. 그러나 1762년 사도세자가 쓴 〈중국소설회모본(中國小說繪模本)〉에 '西遊記'라는 제목이 등장하고, 온양정씨(溫陽鄭氏, 1725~1799)가 필사한 것으로 알려진 〈옥원재합기연(玉鴛再合奇緣)〉 표지 안쪽에 존재했던 소설 목록으로 보아 18세기 후반에는 번역본이 존재했다는 것을 알 수 있다(민관동, 2006).

현존하는 완질의 번역본으론 영남대 소장본(12권 12책). 순천뿌리깊은박물관 소장본(20권 20책)이 있으며, 연세대 소장본(13권 9책), 계명대 소장본(28권 24책)은 비록 완질은 아니지만 상당히 온전한 형태로 남아있다(김영, 2016). 또한 구활자본[14] 〈셔유긔〉(1913) 등 광복 이전에도 번역본이 출간되었으나 대부분이 부분 번안이거나 축약본이었고 완전 번역은 광복 이후 1960년대에 이르러서야 등장했다(민관동, 2006).

고전 소설 〈서유기〉가 대중문화 콘텐츠로 본격적인 변용이 시작된 것 또

14) 국문 소설류를 신식 활판 인쇄기로 찍어 발행한 것을 이른다.

한 1960년대로 중국과 일본에 비해 비교적 늦게 시작되었다. 그러나 영화, TV 애니메이션, 만화, 게임, 웹툰 등 그 범위는 중국, 일본에 비해 결코 뒤처지지 않는다(Wall, 2019). 선행 연구들(가오페, 2015; 마원, 2017; 안창현, 2013)을 교차 확인하고 이를 바탕으로 연구자가 조사한 결과 현재까지 한국에서 제작된 대중문화 콘텐츠 목록은 다음과 같다.

표 4. 고전 소설 〈서유기〉의 한국 내 대중문화 콘텐츠 변용 텍스트

시기	제목	매체
1962	〈손오공〉	영화
1968	〈선화공주와 손오공〉	극장 애니메이션
1977	〈서유기〉	소설
1978	〈손오공과 별들의 전쟁〉	극장 애니메이션
1980	〈서유기〉	만화
1983	〈신서유기- 손오공대전비인〉	영화
1988	〈미스터 손〉	만화
1990	〈돌아온 손오공〉	영화
1990-2001	〈날아라 슈퍼보드〉	TV 애니메이션
1992	〈깔깔 손오공〉	만화
1994	〈서울 손오공〉	만화
1998	〈날아라 슈퍼보드-환상서유기〉	게임
2000	〈날아라 슈퍼보드 외전 : 사오정랜드 대소동〉	게임
2001	〈날아라 슈퍼보드 외전 2 : 격투 대소동〉	게임
2001	〈서유기 플러스 어게인〉	만화
2001	〈반서유기〉	만화
2002	〈날아라 슈퍼보드 외전 3 : 이오니아 브레이크〉	게임
2002	〈반서유기〉	만화
2003	〈마법 천자문〉	만화
2003	〈날아라 슈퍼보드 5 : 미스터 손과 하이드로 퀘스트〉	게임
2010	〈서유기전 온라인〉	게임
2011	〈갓 오브 하이스쿨〉	웹툰
2011	〈서유기 리턴즈〉	영화
2013	〈이말년 서유기〉	웹툰
2015-	〈신서유기〉	TV 예능
2017	〈화유기〉	드라마

2. 기존 연구 검토 및 비판

쑨위엔리(2017)에 따르면 〈서유기〉에 대한 국내의 연구는 1970년대부터 본격적으로 시작되었는데, 크게 비교문학, 주제 및 사상, 등장인물, 문화콘텐츠와 관련된 연구들이 주를 이루었으며 그 외에도 작품 내 공간, 구조, 사건에 대한 연구들도 진행된 바 있다. 특히 본 연구와 밀접한 관련을 가진 문화콘텐츠 관련 연구에는 캐릭터 디자인 연구(김강, 2010; 라서가, 2012; 풍리화, 2008), 원천소스로서의 콘텐츠 활용 전략 연구(송원찬, 2014; 박종천, 2016; 안창현, 2013), 영화나 애니메이션 등 각색 작품들에 대한 국가별 비교 및 사례 연구(가오페, 2015; 마원, 2017; 왕완, 2019; 하광녕·한혜진, 2018)들이 다수를 차지했다. 그러나 본 연구의 주제인 트랜스미디어나 트랜스텍스트성과 관련된 〈서유기〉의 국내 연구는 찾아볼 수 없었다.

몇몇 연구들은 〈서유기〉가 오랜 시간 동안 넓은 지역에 널리 향유될 수 있도록 만든 보편적 원리를 작품 분석을 통해 설명함으로써 동양 판타지 서사에 대한 가능성을 시사한다(김지현, 2013; 송진영, 2010). 김지현(2013)은 〈서유기〉가 동아시아뿐만 아니라 서구에도 번역되어 세계적으로 수용되고 있다는 점에 착안하여 이를 통해 〈서유기〉의 문학적 보편성을 규명한다. 김지현은 작품을 구성하고 있는 주요 구성 요소를 서사기법과 의식, 공간으로 보았는데, 이 구성 요소들이 철저히 중국의 것이되, 보편적 인간 정서와 괴리되지 않는 '중의적 다면성'을 지녔다고 분석했다. 한편 송진영(2010)은 〈서유기〉가 현대까지 다양하게 변용 및 향유되는 현상의 이유로 캐릭터 독창성, 여로(旅路)형 서사 구조, 환상을 통한 풍자와 비판을 꼽는다. 김지현과 송진영의 연구는 〈서유기〉가 환상 소설임에도 불구하고 우리가 살아가는 일상과 삶에 대한 통찰을 보여주는 문학적 보편성을 지녔으며, 이것이 대중문화 콘텐츠로 지속할 수 있는 기제로 자리 잡고 있음을 보여준다.

그러나 단순히 작품 분석만으로는 수백 년이 지난 지금까지 여러 매체를 거쳐 향유되고 있는 현상을 설명하기에는 부족해 보인다. 수많은 사람들이 〈서유기〉의 내용을 알고 있지만 이들 모두가 100회 분량의 방대한 고전 소

설을 완독했기에 그 내용을 아는 것이라고 생각하는 것은 무리이다. 누군가는 영화를 통해, 누군가는 만화를 통해 〈서유기〉라는 세계를 처음 접했을 것이다. 이제는 고전 소설 〈서유기〉라는 정태적인 원작에서 벗어나 오랜 시간 동안 수용자들을 '서유기'라는 광대한 이야기 세계에 입장시킨 수많은 '입구'들, 즉 변용 텍스트들로 그 초점을 맞춰야 한다.

한편 바바라 발(Barbara Wall)의 일련의 연구들은 〈서유기〉를 트랜스미디어의 관점에서 본 유일한 연구(Wall, 2019)이자, 트랜스텍스트성의 일부 범주들을 활용해 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트를 분석(Wall, 2014)했다. 우선 발의 2014년 박사학위 논문은 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트의 상호텍스트성과 하이퍼텍스트성을 분석했는데, 20세기 이전의 텍스트들[15]을 대상으로 하여 특정 캐릭터(손오공)나 사건이 차용되는 경우 〈서유기〉와 상호텍스트적 관계에 놓여있는 것으로 보았다. 그리고 한국 내 변용 텍스트들[16]이 특정 목표를 위해 〈서유기〉의 구조를 빌려온 경우 하이퍼텍스트적 관계에 있다고 보았고 그 목표의 유형을 풍자와 교육으로 구분했다. 이 연구는 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트가 가진 트랜스텍스트성을 분석했다는 측면에서 큰 의의를 가지나 상호텍스트성, 하이퍼텍스트성에 한정했고 분석 대상의 선정 기준이 불명확[17]하여 한국 내 변용 양상의 통시적인 변화를 설명하기엔 다소 부족한 측면이 있다.

발의 2019년 논문(Wall, 2019)에선 트랜스미디어의 시각이 더 강화되고 구조주의적 성격이 짙은 방법론이 사용되었는데, 변용 행위가 오랜 시간 동안 매체를 넘나들며 지속적으로 이어지고 있는 양상을 살펴보기 위해 롤랑 바르트의 다이내믹 텍스트 개념을 가져왔다. 바르트(Barthes, 1977: Wall, 2019 재인용)는 작품(work)이 정적(static)인 것이라면, 텍스트(text)는 동적

15) 〈적후행〉, 〈홍길동전〉, 〈창덕궁수리도감의궤〉, 〈청구영언〉, 〈해동가요〉, 〈박통사〉, 〈구운몽〉, 〈당태종전〉 등

16) 〈신역 서유기〉(이상우·김왕석, 1962~1963), 〈서역 판타지〉(조구, 1998), 〈SF 서유기〉(이인화, 2002), 〈Mr.손 직장에서 살아남는 기술〉(河月山, 2007), 블로그 연재 소설 〈신서유기〉(2007), 〈마법 천자문〉(시리얼, 2003~), 〈서유기〉(최인훈, 2008) 등

17) 예를 들어 〈Mr.손 직장에서 살아남는 기술〉의 경우는 중국 작가 허위엔샨(河月山)의 책을 번역한 것으로 한국의 변용 텍스트라고 볼 수 없다.

(dynamic)인 것이라고 말하며 작품에서 텍스트로의 이행을 강조했다. 발은 바르트의 이러한 생각이 젠킨스의 트랜스미디어 스토리텔링 개념과 맥락을 같이 한다고 보았다. 또한 발은 이를 바탕으로 〈서유기〉의 수많은 변용 텍스트들은 텍스트의 역동적 경험으로서 이해할 수 있다고 말했다. 즉 〈서유기〉 이야기는 하나의 원전으로 수렴할 수 없고, 다중의 텍스트들로 이루어진 움직이는 텍스트로 보아야 한다는 것이다. 따라서 발은 각 변용 텍스트들의 서사 구성 요소들을 비교하면서 이런 움직이는 역동성을 시각적으로 포착하는 방법을 제시했다. 우선 발은 백회본(百回本) 〈서유기〉를 구성하고 있는 요소들의 목록을 다음과 같이 제시했다.

표 5. 백회본(百回本) 〈서유기〉의 서사 구성 요소 목록[18]

캐릭터 (12가지)	오브제 (3가지)	장소 (6가지)	모티프 (6가지)
손오공 삼장법사 저팔계 사오정 백마 옥황상제 수보리 부처님 당태종 관음보살 우마왕 태상노군	여의봉 긴고아 불경	화과산 오행산 천상계 서역 당나라 뇌음사	변신 근두운 초자연적 능력 여행 요괴와 방해물 축지법
사건 (38가지)			
1. 대요천궁(大鬧天宮) 2. 취경(取經)단 만들기		20. 화염산 21. 금광사	

18) Wall, B. (2019). Dynamic texts as hotbeds for transmedia storytelling: A case study on the story universe of the journey to the west. *International Journal of Communication, 13*, p. 2123.

3. 삼장의 어린시절 4. 지하세계의 당태종 5. 대혼란 6. 제자 모집 7. 과부와 세 딸 8. 인삼과 9. 백골부인 10. 주자국 11. 금각대왕과 은각대왕 12. 검은 수탉의 나라 13. 홍해아 14. 흑강의 용왕 15. 차지국 16. 통천하 17. 독각시대왕 18. 여아국 19. 두 명의 손오공	22. 목선암(木仙庵)에서 시를 논하기 23. 소(小)뇌음사 24. 툴루오 마을 25. 주자국 26. 거미줄 동굴 27. 사타령 28. 비수 왕국 29. 끝없는 동굴 30. 달마가 왕국을 파괴 31. 불사조 32. 옥화 33. 금평부 34. 천축국 35. 대지주 구 36. 취경(取經) 37. 마지막 시련 38. 동(東)으로의 귀환

발(Wall, 2019)은 각 변용 텍스트에서 위 서사 구성 요소 목록 중 어떤 요소가 드러나는지를 시각적으로 확인하기 위해 백회본(百回本) 〈서유기〉를 〈그림 3〉과 같이 방사형 트리(radial tree)로 표현하였다.

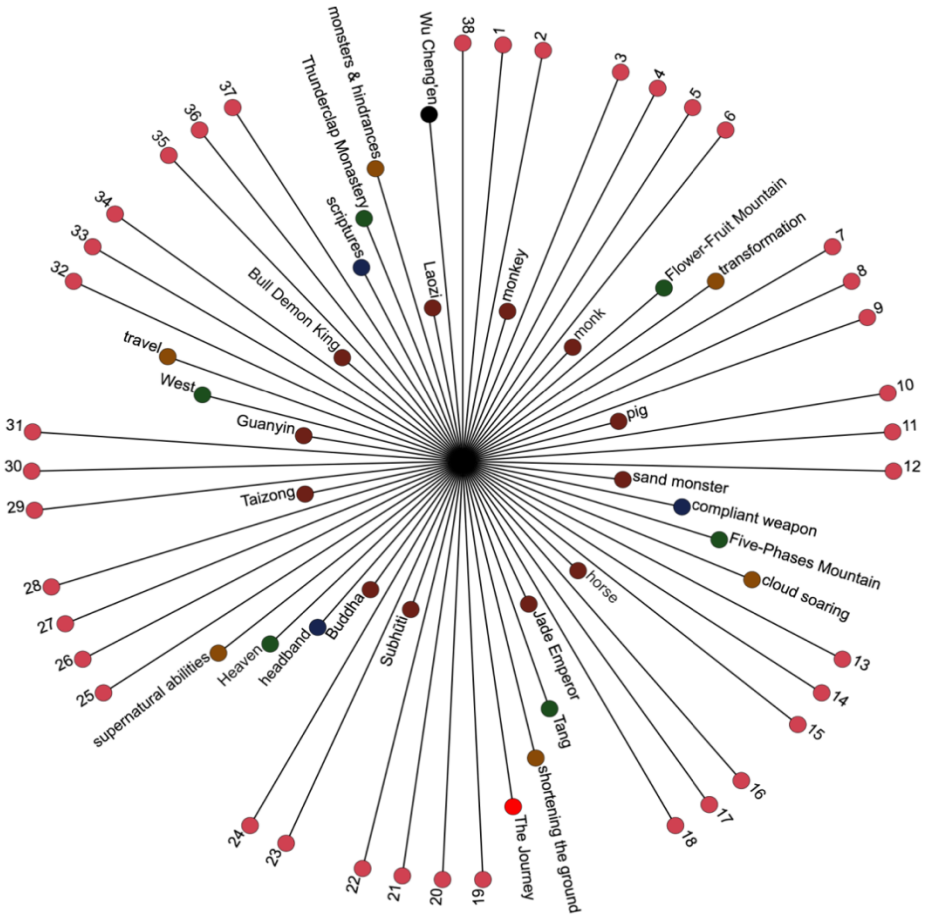


그림 3. 백회본(百回本) 〈서유기〉의 서사 구성 요소들에 대한 방사형 트리[19]

발(Wall, 2019)은 서사 구성 요소 목록(〈표 5〉)을 위 〈그림 3〉과 같이 시각화하였는데, 다섯 가지 범주를 색으로 구분한 후 중심으로부터 일정한 간격을 두어 그룹화했다. 예를 들어 갈색 노드(node)로 표현된 12가지의 캐릭터들은 중심으로부터 가장 가까운 위치에 모여 있다. 이어서 사물(파란색), 장소(초록색), 모티프(황토색), 사건(진홍색) 순서대로 중앙에 가까이 위치해있다.[20]

19) Ibid., p. 2124.
20) 〈그림 3〉에는 다섯 가지 범주와 더불어 제목(The Journey)과 작가명(Wu

이를 기준으로 발(Wall, 2019)은 웹툰 〈이말년 서유기〉, 드라마 〈화유기〉, 경천사 10층 석탑에 새겨진 〈서유기〉 조각, 서울 빛초롱 축제에 전시된 〈서유기〉 작품 등 총 6가지 변용 텍스트들을 대상으로 어떤 요소가 드러나고 있는지 방사형 트리를 통해 시각화했다. 이 방법은 우리에게 각 변용 텍스트들의 서사 구성 요소들이 어떻게 분포하고 있는지 그 양상을 보여주는데, 특히 시각화 자료를 제공함으로써 각 변용 텍스트들의 세계관이 본래의 세계관과 비교했을 때 어떻게 구성되어 있는지를 파악하는 데 용이하다.

그러나 발의 연구(Wall, 2019)에서 사용된 65개의 서사 요소들이 어떤 기준으로 선정되었는지 모호하며, 양적인 측면에서 〈서유기〉의 방대한 세계를 보여주기엔 한계가 있다고 보인다. 원작의 사소한 요소들이 부각되어 새로운 이야기가 창조되는 트랜스미디어 스토리텔링의 성격을 고려하면 서사 구성 요소 목록에 보충이 필요하다. 또한 발이 이론적 근거로 삼고 있는 텍스트의 유동성(다이내믹 텍스트)의 시각에서는 변용 텍스트들을 구성하고 있는 서사적 요소들이 텍스트 외적 요소, 예를 들어 다른 텍스트들과의 관계나 당시의 시대 등과 어떠한 관계에 놓여있는지를 고려해야 하는데, 그 고찰이 빠져있다. 발의 이론적 논의에서 핵심적으로 인용되는 바르트 역시 모든 텍스트는 상호텍스트적이라고 말하면서 이 점을 강조했다. 또한 바르트(Barthes, 1970/2015)는『사라진느(Sarrasine)』(1831)를 분석함에 있어서도 텍스트를 이루고 있는 내적 코드들을 외적 요소들과 연결시키면서, 텍스트는 결국 외부의 텍스트들이 중첩되어 직조된 결과물이라는 주장을 펼쳤다. 결국 텍스트 본문을 구성하는 서사 요소들의 분석만으로는 텍스트의 유동성을 포착하기 힘들다는 것이다. 따라서 본 연구는 발의 연구들(Wall, 2014, 2019)에서 드러난 방법론적 한계를 트랜스텍스트성의 적극적 활용과 연구대상의 확장으로 극복하고자 한다.

Cheng'en)이 추가로 포함되어 있는데, 본 연구에선 이 두 가지 요소는 고려 대상에서 제외하였다.

3. 소결론

종합하면, 본 연구에서는 트랜스미디어 현상을 역사적으로 접근하기 위한 발전된 방법으로 트랜스텍스트성 분석을 제시하고, 이를 고전 소설 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트들에 적용해 보고자 한다. 트랜스미디어 스토리텔링을 위시한 트랜스미디어 현상은 경제적 동기를 기반으로 하여 매체 및 서사의 확장과 수용자의 적극적 참여를 유도하고 있어 여러 분야의 학계와 산업계로부터 크게 주목받고 있다. 최근 서구 학계에서는 트랜스미디어 스토리텔링의 고고학적 접근을 통해 트랜스미디어 스토리텔링이 단순히 서사적 관행이 아니라 역사적 순간들을 가로지르는 사회적 관행의 일부라고 말하며, 당시 사회를 이해하기 위해서 트랜스미디어 현상을 역사적으로 접근하는 것이 필요하다고 역설한다.

그러나 텍스트를 접근함에 있어 지금까지 트랜스미디어 연구 영역에서 사용한 방법들은 주로 캐릭터 분석, 세계관 분석, 플롯 분석 등 단일한 서사체들을 분석할 때 썼던 것과 다르지 않으며, 정태적인 성격에 머물러 있다. 트랜스미디어 현상이 과거에도 존재했다는 점을 확립하기 위해선 텍스트의 유동성과 역동성에 초점을 맞춰야 한다.

따라서 본 연구는 트랜스미디어 연구에서 텍스트를 바라보는 방법으로 쥬네트의 '트랜스텍스트성(transtextuality)'을 제시하고자 한다. 바르트와 크리스테바가 주창한 텍스트들의 무한한 네트워크와 역동성을 바탕으로 만들어진 쥬네트의 트랜스텍스트성 개념은 텍스트들 간의 내적 관계뿐만 아니라 특정 텍스트를 둘러싼 수많은 외적 요소들과의 관계까지도 포착할 수 있는 유용한 분석 도구이다(González, 2019). 또한 더 나아가 리쾨르가 강조한 구조주의와 해석학 간의 상호보완적 발전을 위한 방법의 가능성까지 내포하고 있다.

그러나 국내 학계는 아직 '현대'의 '서구' 텍스트에서 사용된 트랜스미디어 스토리텔링 전략 분석에 치중하는 경향이 짙고, 다른 영역으로의 학문적 확대가 미흡한 실정이다. 학문의 중심이 특정한 방향으로 경도되어 있는 상황에서 본 연구는 동아시아의 초국적 텍스트인 〈서유기〉의 한국 내 변용

텍스트들을 트랜스텍스트성 개념을 활용해 분석하고자 한다. 〈서유기〉는 그 형성에 있어 특정한 작가의 독창적인 창작물이라기보단 오랜 시간 동안 다수의 상상력이 적층되어 탄생한 하나의 거대한 이야기 세계라는 점에서 트랜스미디어 스토리텔링 연구에 적합한 연구 대상이라고 할 수 있기 때문이다.

특히 본 연구는 방법론의 측면에 있어 상호텍스트성과 하이퍼텍스트성을 적용하고 〈서유기〉의 서사 구성 요소들을 범주별로 나눈 발의 선행 연구들(Wall, 2014, 2019)을 기반으로 한다. 이에 〈서유기〉와 각 변용 텍스트가 맺고 있는 서사 내적 관계를 상호텍스트성, 하이퍼텍스트성, 아키텍스트성을 통해 확인할 뿐만 아니라, 더 나아가 〈서유기〉의 각 변용 텍스트를 둘러싼 외적 요소들을 확인하고자 파라텍스트성과 메타텍스트성도 적극적으로 활용한다.

이를 바탕으로 트랜스텍스트성이 방법론으로서 트랜스미디어 연구에 무엇을 기여할 수 있는지, 더 나아가 기존 서사학의 영역에 어떠한 시사점을 가질 수 있는지 그 가능성을 타진해 보고자 한다.

제 3 장 연구 문제 및 연구 방법

제 1 절 연구 문제

본 연구는 지금까지의 논의를 바탕으로 다음과 같이 세 가지의 연구 문제를 도출한다. 트랜스미디어 스토리텔링을 역사적으로 접근하기 위한 방법론으로 트랜스텍스트성을 사용하기 위해 우선 변용의 통시적 측면을 본다. 이는 앞서 상정한 트랜스미디어 스토리텔링의 두 가지 조건 중 하나인 매체의 다양화에 따른 서사의 확장을 증명하기 위한 작업이라고도 할 수 있다.

따라서 시대 변화에 따라 등장한 한국 내 변용 텍스트들이 〈서유기〉와 어떠한 텍스트 내적 관계를 맺고 있는지 알아보고자 한다. 즉 각 변용 텍스트의 본문이 〈서유기〉의 어떤 서사 구성 요소를 어떻게 가져와 쓰는지, 그 구조적 변화 양상을 통시적으로 확인한다는 뜻이다. 따라서 연구 문제 1번은 다음과 같다.

1. 트랜스텍스트성을 통시적 관점에서 적용하여 분석했을 때, 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트들은 〈서유기〉와 어떠한 텍스트 내적 관계를 맺고 있는가?

1-1. 연구 문제 1번을 통해 알 수 있는 텍스트 내적 관계에 있어 시대 간 어떤 차이점이 존재하는가?

트랜스미디어 스토리텔링의 또 다른 조건은 수용자의 적극적인 참여이다. 이를 확인하기 위해 각 텍스트에 트랜스텍스트성을 적용하여 변용의 공시적 측면을 본다.

즉 각 변용 텍스트를 둘러싼 외적 요소들을 탐구함으로써 당대의 텍스트 생산 및 수용 양상의 측면에 있어 어떠한 새로운 모습을 발견할 수 있는지 알아보고자 한다. 따라서 연구 문제 2번은 다음과 같다.

2. **트랜스텍스트성을 공시적 관점에서 적용하여 분석했을 때, 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트와 관련된 동시대 외적 요소들은 당대의 텍스트 생산과 수용 양상의 측면에 있어 어떤 특성을 보여주는가?**
   2-1. **연구 문제 2번을 통해 알 수 있는 당시 텍스트 생산 및 수용 양상은 동시대 한국 사회의 어떤 모습을 드러내며, 이는 무슨 의미를 지니는가?**

위 연구 문제들로부터 도출된 결과들을 바탕으로 트랜스텍스트성이 트랜스미디어 연구에 어떠한 기여를 할 수 있으며, 더 나아가 트랜스텍스트성을 적용한 트랜스미디어 연구가 기존 서사학에 어떠한 시사점을 가질 수 있는지 고찰해 보고자 한다.

3. **트랜스텍스트성은 트랜스미디어 연구에 무엇을 기여할 수 있으며, 트랜스텍스트성을 적용한 트랜스미디어 연구는 기존 서사학에 어떠한 시사점을 가지는가?**

제 2 절 연구 대상

연구 대상 선정에 있어 우선 변용 텍스트의 경우 〈서유기〉가 한국에 처음 수용된 지 수백 년의 시간이 지난 만큼 번역본을 포함한 모든 변용 텍스트들을 보는 것은 현실적으로 불가능하다는 점을 인정한다. 따라서 본 연구에서는 다음과 같은 기준으로 연구 대상을 설정했다.

첫째, 단순 번역본은 연구 대상에서 제외했다. 물론 번역이라는 작업이 하나의 언어를 다른 언어로 옮기는 만큼 역자의 주관성이 들어가는 일종의 창작 텍스트라고도 할 수 있지만 번역본까지 다루는 것은 본 연구 목적과 실행가능성을 고려했을 때 적합하지 않다고 판단했다.

둘째, 〈서유기〉의 한국 내 문화콘텐츠를 다룬 선행연구들(가오페, 2015;

마원, 2017; 안창현, 2013)에 제시된 목록들을 교차검증한 목록(〈표4〉)을 바탕으로 연구자가 추가로 조사하였다.

셋째, 존재했다는 기록은 있지만 현재 유실되거나 서비스가 종료되어 연구가 불가한 텍스트들은 제외하였다.

넷째, 〈서유기〉와 관련된 국문학계의 선행연구들(김지현, 2013; 민관동, 2006; 서혜은, 2015)을 바탕으로, 비록 문화 산업이 본격화되기 이전의 텍스트이지만 〈서유기〉의 한국 수용에 있어 사료적으로 중요하다고 여겨지는 〈당태종전〉(1917)과 〈손오공〉(1922)을 연구자의 주관에 따라 추가하였다. 또한 비록 현재는 위장합작으로 판단되거나, 혹은 의혹을 받고 있지만 당시에는 합작영화로 향유되었던 영화들 또한 연구자의 주관에 따라 연구 대상에 추가하였다. 위 기준들로 연구 대상을 표로 정리하면 다음 〈표 6〉과 같다.

표 6. 연구 대상 목록

번호	년도	제목	종류(매체)	비고 (판본, 작가, 감독, 연재처 등)
1	1917	〈당태종전〉	소설	구활자본
2	1922	〈손오공〉	소설	구활자본
3	1962	〈서유기(손오공)〉	영화	김수용
4	1966	〈서유기〉	영화	임원식, 하몽화
5	1967	〈손오공과 철선공주〉	영화	최경옥, 하몽화
6	1968	〈선화공주와 손오공〉	극장 애니메이션	박영일
7	1978	〈손오공과 별들의 전쟁〉	극장 애니메이션	한헌명
8	1980	〈고우영 서유기〉	신문연재만화	고우영
9	1983	〈신서유기-손오공대전비인〉	영화	김종성, 진준량
10	1985	〈손오공 홍해아 대전〉	영화	김종성
11	1990	〈날아라 슈퍼보드〉	TV 애니메이션	〈미스터 손〉(허영만, 1988)이 원작

12	1991	〈서울 손오공〉	신문연재만화	신문수 1991년 〈소년조선일보〉 1994년 단행본 출판
13	2000	〈반서유기〉	만화책 ->웹만화	손태규
14	2000	〈서유기 플러스 어게인〉	만화책 ->웹만화	고진호
15	2003	〈마법 천자문〉	만화책	아울북
16	2011	〈갓 오브 하이스쿨〉	웹툰	박용제
17	2011	〈서유기 리턴즈〉	영화	신동엽
18	2013	〈이말년 서유기〉	웹툰	이말년
19	2015	〈후서유기〉	웹툰	최경민
20	2015	〈신서유기〉	TV 예능	시즌8 (2021년)
21	2017	〈화유기〉	드라마	tvN

한편 〈서유기〉와 각 변용 텍스트 본문 간의 내적 관계를 파악하기 위해서 본 연구는 2019년 출간된 솔 출판사의 〈서유기〉를 비교를 위한 대본(臺本)으로 사용하고자 한다. 이 번역은 〈서유기〉의 선본으로 여겨지는 이탁오 비평본 〈서유기교주〉를 저본으로 삼되 이탁오의 평점은 생략하고 본문만 번역했다. 다만 〈당태종전〉(1917), 〈손오공〉(1922)과 같은 일부 텍스트의 경우 좀 더 정확한 비교를 위해 구활자본 〈셔유긔〉(1913) 등 당시 유통되었을 것으로 생각되는 한글 번역본을 추가로 활용한다.

제 3 절 연구 방법

이 연구는 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트들을 대상으로 트랜스텍스트성을 다각적으로 적용함으로써 트랜스미디어 연구 영역의 확장을 시도하고

자 한다. 특히 한국 내 수용 및 변용되어 온 과정을 통시적, 공시적으로 살펴보기 위해 쥬네트(Genette, 1982/1997)의 트랜스텍스트성과 발(Wall, 2019)의 연구를 참조하여 본 연구에 알맞게 재구성했다. 우선 트랜스텍스트성에 대한 앞선 논의를 표로 간단히 요약하여 정리하면 다음과 같다.

표 7. 트랜스텍스트성(transtextuality)의 종류[21)]

트랜스텍스트성 Transtextuality	**상호텍스트성** Intertextuality	두 개 이상의 공존하는 텍스트 사이의 실질적 관계 : 인용, 표절 등
	파라텍스트성 Paratextuality	독자에게 텍스트를 매개하는 내부(peritext)와 외부(epitext)의 모든 장치 및 규범 : 제목, 부제, 필명, 서문, 헌사, 중간 제목, 주석, 에필로그, 광고, 프로모션, 시놉시스 등
	메타텍스트성 Metatextuality	원 텍스트와 연결성을 가지고 있는 논평들(commentary) : 리뷰글 등
	하이퍼텍스트성 Hypertextuality	원 텍스트 A(hypotext)와 텍스트 B(hypertext)를 논평 없이 결합하는 모든 관계 : 모방, 패러디 등
	아키텍스트성 Architextuality	장르적 차원에서 맺어지는 묵시적인 관계

21) Scolari, C. (2014). Don quixote of la mancha: Transmedia storytelling in the grey zone. *International Journal of Communication, 8*, p. 2390.

1단계. 〈서유기〉의 서사 구성 요소 추출하기

연구 문제 1번의 해결을 위한 기초 작업으로 〈서유기〉를 구성하고 있는 서사 구성 요소들의 추출이 이루어져야 한다. 이를 통해 각 변용 텍스트의 본문이 〈서유기〉의 어떤 서사 구성 요소를 어떻게 가져와 쓰는지 확인하고, 그 양상이 시대별, 매체별로 차이가 있는지 비교할 수 있기 때문이다.

이를 위해 본 연구는 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트를 트랜스미디어의 시각에서 분석한 유일한 선행 연구인 발(Wall, 2019)의 연구에서 제시된 서사 요소의 범주들을 활용하고자 한다. 발은 〈서유기〉를 구성하는 서사 구성 요소의 범주로 **캐릭터, 장소, 사물, 모티프, 사건**을 제시하는데, 본 연구에서는 발이 제시한 다섯 가지 범주를 유지하되 더 세밀하게 나누거나 일부 요소들은 수정했다.

우선 앞서 논의했듯이 현대의 트랜스미디어 스토리텔링이 세계관 구축의 기술이라면, 이전 시기의 트랜스미디어 스토리텔링은 '캐릭터' 공유라는 간단한 논리에 기초한 것이기에 역사적 접근에 있어서 캐릭터는 필수적인 서사 구성 요소이다(Bertetti, 2018). 또한 트랜스미디어 스토리텔링에 있어서 '장소'는 수용자들에게 인지가능성 향상과 더불어 텍스트가 안정적으로 팽창할 수 있도록 뒷받침해 준다. 특히 세계관(공간) 구축이라는 트랜스미디어 스토리텔링의 기본 명제를 상기하면 고전 소설의 변용을 살펴볼 때 도움을 줄 수 있다.

발(Wall, 2019)이 제시한 서사 구성 요소 목록(〈표 5〉)는 12가지의 캐릭터와 6가지의 장소를 선정하였는데, 〈서유기〉 진행에 있어 가장 핵심적인 요소들을 제시하되 그 외각에 있는 주변 인물과 장소들을 '사건' 범주로 통합시킨 경향이 있다. 이는 원작의 주변 요소들이 부각되어 새로운 이야기가 창조되는 트랜스미디어 스토리텔링의 특성을 간과할 위험이 있다. 따라서 본 연구는 캐릭터를 76가지, 장소를 48가지로 확장해 등장 순서를 기준으로 나열하였다.

앞선 논의들을 통해 확인했듯이 트랜스미디어 스토리텔링 콘텐츠를 제작

할 때 있어서 중요한 요소 중 하나로 '일관성'을 꼽을 수 있다. 아무리 외연적, 내연적 확장이 이루어지더라도 수용자가 같은 작품임을 인지하지 못 한다면 트랜스미디어 스토리텔링이라고 할 수 없기 때문이다. 그렇다면 고전소설이 오랜 시간 동안 향유되며 그 모습이 끊임없이 바뀜에도 불구하고 수용자들에게 같은 작품, 혹은 같은 세계관임을 인지시키는 서사적 요소는 무엇인가? 발(Wall, 2019)은 이 요소로 '모티프(motif)'와 '사물(object)'를 선정하여 분석했다.

'모티프'를 한 마디로 정의하기에는 쉽지 않다. 김용성(2006)에 따르면 서사 연구자들은 모티프를 "인간 정신의 현상들이기도 하고, 삶의 원규범이며 원형상"(44쪽)이라고 본다. 도식화된 견본으로서 독자들의 집단의식에 보존되며 되살아나거나 변형될 수도 있는 모티프는 독자들이 일관성을 인지하는 요소가 된다(김용성, 2006; 오민석, 2017). 미국의 민속학자 스티스 톰슨(Stith Thompson)은 모티프를 "이야기에서 전통을 유지하는 힘을 가진 가장 작은 요소"(Thompson, 1977, p. 415)라고 정의한 바 있으나 여러 국가들의 설화를 기반으로 추출된 모티프들의 색인을 편찬한 〈Motif-Indix of Folk-Literature〉(1932-1936)에선 그 정의를 보다 느슨하게 다루어 전통적인 이야기를 만드는 것이라면 무엇이든 모티프가 될 수 있다고 언급한다(Benson, 2003).

하나의 텍스트에서 모티프는 하나만 발견되기도 하지만 다수의 모티프가 복합적으로 나타날 수도 있는데, 최근 들어 본래의 이야기가 가지고 있는 중심적인 모티프들의 결합과 변형은 다층적 이야기를 생산할 수 있다는 점에서 문화콘텐츠 개발의 중요한 방식으로 여겨지고 있다(김요한, 2011; 이현민, 2020). 본 연구는 〈서유기〉에서 발생하는 모든 사건들의 작동기제를 최대한 포괄할 수 있도록 총 8개의 모티프(여행, 변신, 도술, 불로장생, 오욕(五慾), 속죄, 자비, 보상)를 선정했다.

'여행'과 '속죄'는 거시적 관점에서 〈서유기〉를 관통하는 모티프라고 할 수 있다. 전자의 경우 취경길 전체를 가리키기도 하지만 미시적 관점에선 손오공이 법력을 획득하기 위해 화과산을 떠나 곳곳을 돌아다닌 사건과 당태종이 저승으로 다녀온 사건 등에서도 핵심 모티프로 기능한다. 후자의 경

우 취경단을 결성토록 하는 핵심적 동기로 삼장을 도와 불경을 구하러 가는 기능을 수행한다.

'변신'과 '도술'은 자칫 같은 것으로 보일 수 있지만 톰슨(Thompson, 1932-1936)의 모티프 분류에 따라 전자는 'Transformation'(D0-D699)의 범주에 속하고 후자는 'Magic Powers and Manifestations'(D1700-D2199)의 범주에 속한다. 〈서유기〉에서 변신은 특정 캐릭터의 외형이 완전히 다른 모습으로 변화하는 것을 가리키는데 주로 변신할 수 있는 능력을 가진 신이나 요괴에서 찾아볼 수 있다. 신이 변신하는 경우는 주로 삼장 일행을 도와주기 위한 목적을 가졌으며, 요괴가 변신하는 경우는 역으로 삼장 일행을 방해하기 위한 목적이 크다. 다만 손오공에게 있어 변신 모티프는 좀 더 유연하게 기능하는데, 요괴를 막을 뿐만 아니라 천계에서 소동을 일으킬 때도 작동하기 때문이다. 도술은 신이나 요괴가 사용하는 초자연적인 힘으로 비를 내리게 하거나 바람이 불게 하거나 불을 내뿜는 등 마법적인 요소를 지칭한다.

'불로장생'과 '오욕(五慾)'은 거시적 관점에서 삼장의 취경길을 방해하는 모티프들이다. 삼장의 고기를 먹으면 불로장생한다는 설은 요괴들이 삼장을 납치하는 주요 계기로 취경길의 핵심적인 방해 요소이다. 그러나 미시적 관점, 특히 손오공의 시점에서 불로장생은 화과산을 떠나게 만든 내적 동기이며, 저승에 가 생사부를 고침으로써 결과적으로 천계와 전쟁을 벌이는 시발점이기도 하다. 오욕(五慾)은 불교의 용어로 다섯 가지 욕망(재물욕, 명예욕, 식욕, 수면욕, 색욕)을 가리킨다. 앞서 언급했듯이 삼장 일행을 방해하는 요괴들의 주요 동기는 불로장생에서 기인하지만 그 밖에도 오욕을 지나치게 추구함으로써 발생할 때도 있다.[22] 또한 이 오욕 모티프는 비단 요괴들에게만 작동하는 것이 아니라 삼장 일행의 내부에서도 작동함으로써 위험을 자초하는 기능을 수행하기도 한다.[23]

---

22) 〈서유기〉의 16회와 17회에 걸쳐 일어난 사건은 삼장법사의 금란가사를 본 노승과 요괴의 재물욕 때문에 기인한 것이다. 또한 54회와 55회에 걸쳐 일어난 사건은 삼장법사에 대한 서량녀국의 여왕과 전갈요괴의 색욕에서 비롯되었다고 할 수 있다.

23) 저팔계의 수면욕과 식욕 때문에 삼장법사를 제대로 지키지 못하여 납치되는

이렇게 취경길에서 일어난 대부분의 사건들은 주로 요괴의 공격에 의해서 발생하지만 일부 사건의 경우 부처의 뜻에 따라 어려운 이를 돕고자 하는 삼장법사의 '자비'에서 기인하거나 천계의 신이 요괴에게 '자비'를 베풂으로써 사건이 해결되는 경우도 있다.[24)]

'보상' 모티프는 취경단의 각 구성원이 여행의 끝에서 얻고자 하거나 실질적으로 얻게 되는 것을 가리키는데, 불경이라는 구체적인 사물이 될 수도 있지만 일행이 취경길을 통해 얻은 깨달음을 비롯해 부처로부터 공적을 인정받아 삼장법사는 전단공덕불, 손오공은 투전승불, 저팔계는 정단사자, 사오정은 금신나한으로 승격되는 것을 말하기도 한다.

한편 사물(object)은 추상적인 모티프를 구체적인 물질로 제시하는 일종의 부분집합이기도 하다. 사물들은 모티프와 달리 구체적인 물질로 제시되는 경우가 많기 때문에 시각적으로 제시하기 유용하여 수용자의 인지가능성을 높이는 데 중요한 요소가 된다. 특히 판타지 장르의 텍스트 내에서 이 사물들은 일상의 의미에서 분리되어, 환상적 성격을 띤 상징성을 부여받는다. 만약 불가사의한 능력이 없다면 여의봉은 그저 막대기이고, 긴고아는 머리띠에 불과할 것이다. 발(Wall, 2019)은 이 사물 범주에 여의봉, 긴고아, 불경 세 가지를 포함했다. 그러나 본 연구에서는 〈서유기〉에서 가장 자주 언급되는 사물 11가지를 선정함으로써 구성 요소 목록의 폭을 확장했다.[25)]

경우가 대표적이다.

24) 예를 들어 〈서유기〉의 36회부터 39회에 걸쳐 일어난 오계국에서의 사건은 죽은 오계국의 왕이 삼장법사의 꿈에 나타나 한을 풀어달라고 간청해 삼장법사의 자비심이 발동하여 시작된다. 또한 흑대왕, 홍해아 등 일부 요괴들은 관음보살이 자비를 베풀어 제자로 삼음으로써 사건이 해결된다.

25) 총 100회 중 얼마나 많은 회목들에 등장했는가를 기준으로 1순위부터 10순위까지 나열했다. 따라서 사건 범주에 들어갈 요소로 경전(78회), 여의봉(75회), 쇠스랑(48회), 근두운(46회), 항요장(25회), 긴고아(16회), 금란가사(11회), 마하반야바라밀다심경(8회), 구환석장(7회), 생사부(6회), 파초선(6회) 등 총 11가지(중복 포함)를 선정했다. 이중 근두운의 경우, 발(Wall, 2019)은 모티프의 범주에 두었다. 그러나 작중에서 근두운은 손오공이 주로 타고 다니는 이동 수단의 성격이 강하며 다른 캐릭터가 타고 다니는 구름과 구분되기 때문에 본 연구는 사물의 범주에 포함시키는 것이 적절하다고 판단했다.

마지막 범주로 '사건'을 선택했다. 이야기는 기본적으로 '사건'의 발생과 해결이라는 서사 구조를 통해 진행된다. 특히 〈서유기〉의 경우 '취경(取經)'을 위한 여행 중 겪게 되는 다양한 사건들을 통해 이루어지기에 각 변용 텍스트 내에서 순차적으로 일어나는 사건을 파악하는 것이 필요하다. 본 연구는 〈서유기〉가 에피소드적 전개 방식이라는 점을 이용해 총 100회의 내용을 크게 44개의 사건으로 구분했다. 각 사건을 간단하게 정리하면 다음과 같다.

표 8. 〈서유기〉 속 44개의 사건과 내용

사건 번호(해당 회)	내용
1번(1~2회)	돌에서 태어난 손오공이 수렴동의 왕이 되고 수보리조사로부터 술법을 배워 돌아와 혼세마왕을 물리침.
2번(3~7회)	손오공이 천계를 혼란스럽게 만든 죄로 석가여래에 의해 오행산에 갇히게 되는 내용으로, 일명 '대요천궁'으로 불림.
3번(8회)	관음보살이 경전을 구하러 서천으로 올 사람을 구하기 위해 당나라로 가다가 저팔계, 사오정, 용, 손오공을 만나 제자로 안배함.
4번(부록회)	삼장법사의 출신 배경을 다룸.
5번(9~12회)	당 태종이 저승에 다녀와 불교를 장려토록 하고 삼장법사로 하여금 경전을 가져오라는 명을 내리는 내용으로, 일명 '당태종입명고사'라고 불림.
6번(13회)	삼장법사가 겪는 첫 번째 고난으로 쌍차령에서 특처사, 웅산군, 인장군에 의해 납치되나 유백흠에 의해 구조됨.
7번(14회)	오행산에서 손오공을 만나 그를 제자로 받아들임.
8번(15회)	응수간에서 나타난 용을 물리치고 백마로 바꿈.
9번(16~17회)	관음선원에서 만난 노승이 삼장법사의 금란가사를 탐내 불을 지르지만 손오공이 불을 끔. 그사이 흑대왕에 의해 금란가사를 빼앗기지만 다시 되찾아 옴.
10번(18~19회)	오사장국 고로장의 사위로 둔갑한 저팔계를 제자로 거둠.
11번(20~21회)	황풍령에서 황풍대왕에 의해 삼장법사가 납치되지만 영길보살의 도움으로 물리침.

12번(22회)	유사하에서 사오정을 만나 제자로 거두고 그의 도움으로 유사하를 무사히 건넘.
13번(23회)	네 보살이 과부와 세 딸로 변신하여 일행을 시험해 저팔계가 곤욕을 치룸.
14번(24~26회)	오장관에서 손오공, 저팔계, 사오정이 인삼과를 몰래 먹다가 들통나 홧김에 인삼과 나무를 망가뜨림. 이 때문에 진원대선에게 붙잡혀 위기에 처하지만 관음보살 덕분에 인삼과 나무를 다시 살림.
15번(27~31회)	사람으로 변신한 요괴(백골부인)를 죽인 손오공을 오해한 삼장법사가 손오공을 내쫓음. 이후 황포요괴에 의해 삼장법사가 납치되자 저팔계의 회유로 돌아온 손오공이 요괴를 물리치고 삼장법사를 구출함.
16번(32~35회)	연화동에서 금각, 은각대왕에 의해 위험에 처하지만 손오공의 꾀로 인해 무사히 탈출하고, 이들의 원래 주인인 태상노군이 이들을 거두어 감.
17번(36~39회)	오계국 왕이 삼장법사의 꿈에 나타나 구원을 요청하여 일행이 가짜 왕을 물리치고 진실을 밝혀냄.
18번(40~42회)	홍해아가 삼장법사를 납치하지만 관음보살의 도움으로 삼장법사를 구출함. 홍해아는 관음보살의 제자가 됨.
19번(43회)	흑수하에서 악어요괴에 의해 삼장법사가 납치되지만 서해 용왕의 아들 마앙태자의 도움으로 삼장법사를 구출함.
20번(44~46회)	거지국에 도착한 일행은 승려들이 탄압받는 모습을 목격함. 이들을 구출하기 위해 손오공은 호력·녹력·양력 대선과 법력 대결을 펼친 끝에 세 대선이 요괴임을 밝혀냄.
21번(47~49회)	일행은 통천하 근처 마을 진가장네 사람들이 매년 영감대왕에게 아이들을 제물로 바치고 있음을 알게 됨. 이에 영감대왕을 속여 아이들을 구하지만 삼장법사가 잡혀갔고 관음보살의 도움으로 삼장법사를 구함. 통천하를 건너던 중 만난 늙은 자라와 약속을 함.
22번(50~52회)	삼장법사가 손오공의 말을 무시하고 홀로 공양을 구하다가 독각시대왕에게 납치됨. 태상노군의 도움으로 독각시대왕을 물리치고 삼장법사를 구출함.
23번(53~55회)	서량녀국에서 일어난 일련의 사건들. 서량녀국 근처

	자모하의 물을 마시고 삼장법사와 저팔계가 임신하여 낙태천의 물을 마심. 이후 서량녀국의 여왕으로부터 청혼을 받은 삼장법사가 간신히 도망치지만 전갈요괴에 의해 납치됨. 묘일성관의 도움으로 요괴를 물리치고 삼장법사를 구출함.
24번(56~58회)	손오공이 산적들을 죽이자 삼장법사가 다시 내쫓음. 그 사이에 가짜 손오공으로 변신한 요괴가 삼장법사를 공격함. 석가여래의 도움으로 진짜 손오공을 밝혀냄.
25번(59~61회)	화염산의 불길로 길이 막힘. 불을 끄기 위해 나찰녀로부터 파초선을 빌리려 하지만 아들인 홍해아의 사건 때문에 거절함. 손오공이 그녀의 남편인 우마왕의 모습으로 변신해 파초선을 빼앗지만 이를 알아챈 우마왕에 의해 다시 빼앗김. 우마왕과의 싸움 끝에 천군들의 도움으로 우마왕을 물리치고 파초선을 사용해 화염산의 불을 끔.
26번(62~63회)	제새국의 사위였던 구두충의 계략으로 불탑에 있던 보물이 사라지며 승려들이 탄압을 받음. 이를 알게 된 일행이 현성이랑군의 도움으로 구두충을 물리치고 보물을 되찾음.
27번(64회)	삼장법사가 우연히 노인들과 시를 읊으며 풍류를 즐기다 살구 선녀의 유혹으로 곤경에 빠짐. 손오공의 도움으로 무사히 탈출함.
28번(65~66회)	황미대왕이 가짜 소뇌음사를 세워 일행을 함정에 빠뜨림. 미륵불의 도움으로 탈출하게 됨.
29번(67회)	희시동에 도착한 일행이 커다란 구렁이를 물리치고 마을 사람들을 구함.
30번(68~71회)	손오공이 병에 걸린 주자국의 왕을 살림. 주자국의 왕비가 새태세란 요괴에게 납치되었다는 말을 듣고 요괴를 물리친 후 왕비를 구출함.
31번(72~73회)	삼장법사가 반사동의 거미요괴들에 의해 납치되어 손오공이 이들의 거처를 파괴하고 삼장법사를 구출함. 갈 곳이 없어진 거미요괴들이 스승인 다목요괴에게 찾아가고, 다목요괴가 삼장법사를 공격해 그의 목숨이 위태로워지게 됨. 손오공이 비람파보살의 도움으로 다

	목요괴를 물리치고 삼장법사의 목숨을 구함.
32번(74~77회)	사타동의 세 요괴에 의해 일행들이 납치됨. 손오공이 천군의 도움을 받아 탈출하여 석가여래에게 도움을 요청해 나머지 일행들을 구출함.
33번(78~79회)	비구국에 도착한 일행은 왕의 병을 고치기 위해 어린 아이들의 간을 뽑아야 한다는 명에 따라 아이들을 새장에 가둔 것을 목격함. 손오공이 토지신을 시켜 아이들을 지키도록 하자 도사로 변신한 요괴가 삼장법사의 간을 뽑아야 한다고 왕을 설득해 위험에 처함. 손오공이 요괴를 물리치고 남극성이 요괴를 거둬감.
34번(80~83회)	삼장법사가 흑송 숲에서 만난 미녀 요괴를 구한 후 선림사에 묵음. 미녀 요괴가 승려들을 잡아먹고 삼장법사를 납치해 유혹하지만 손오공이 요괴를 물리치고 삼장법사를 구출함.
35번(84~85회)	승려 1만 명을 죽이려는 멸법국에 도착하게 된 일행은 큰 나무 궤짝 안에 숨지만 들통 날 위기에 처하게 됨. 그러나 손오공이 기지를 발휘해 멸법국의 모든 사람의 머리를 깎음으로써 멸법국 왕은 잘못을 뉘우치고 불교를 받아들임.
36번(86회)	절악연환동을 지나다 남산대왕에 의해 삼장법사가 납치되지만 손오공이 남산대왕을 물리치고 삼장법사를 구출함.
37번(87회)	천축국 변방인 봉선군에 도착한 일행이 봉선군의 가뭄을 해결함.
38번(88~90회)	일행이 옥화현의 왕자들을 제자로 받아들여 도술을 가르치기 위해 머물던 와중, 요괴들에 의해 각자의 무기를 도둑 맞음. 태을구고천존의 도움으로 요괴를 물리치고 무기를 되찾음.
39번(91~92회)	천축국 근처 금평부에 머무르며 삼장법사가 한눈을 판 사이 코뿔소 요괴들에 의해 납치되나, 손오공이 이들을 물리치고 삼장법사를 구출함.
40번(93~95회)	사위국 공주가 삼장법사를 베필로 낙점하면서 강제로 혼인할 위기에 처함. 손오공이 태음성군의 도움으로 공주의 정체가 요괴임을 밝혀내고 삼장법사를 구출함.

41번(96~97회)	일행은 구원외의 집에 머무르며 극진한 대접을 받게 됨. 이후 구원외의 집을 떠난 사이 도둑들이 구원외의 집을 약탈하고 구원외를 살해함. 구원외의 아내는 이를 삼장의 짓이라는 거짓을 고해 일행이 위험에 처하지만 손오공이 기지를 발휘해 진실을 밝혀내고 구원외를 되살림.
42번(98회)	대뇌음사에 도착한 일행이 석가여래를 배알하고 경전을 얻지만 아난과 가섭의 장난에 속아 백지인 경전을 가져감. 이를 알게된 일행은 다시 대뇌음사로 돌아가 진짜 경전을 얻음.
43번(99회)	81개의 고난을 모두 채우기 위해 석가여래의 명으로 일행이 통천하에 빠지나, 늙은 자라가 구해줌. 그러나 삼장법사가 자신의 부탁을 잊은 것을 알게 된 늙은 자라가 일행을 다시 물에 빠뜨림. 간신히 물 밖으로 나오지만 경전 일부가 물에 젖음.
44번(100회)	당나라에 도착해 경전을 전달하고 다시 서천으로 되돌아온 일행은 부처로부터 공로를 인정받아 진인(眞人)이 됨.

따라서 본 연구에서 사용할 서사 구성 요소 목록을 캐릭터 76가지, 장소 48가지, 사물 11가지, 모티프 8가지, 사건 44가지(총 187개)로 대폭 확장시켰다. 본 연구에서 사용할 서사 구성 요소들을 정리하면 〈표 8〉과 같으며, 이를 발의 연구(Wall, 2019)와 같이 방사형 그래프로 시각화하면 〈그림 4〉와 같다.

표 9. 본 연구의 〈서유기〉 서사 구성 요소 목록

캐릭터			
1	손오공	39	홍해아
2	옥황상제	40	악어 요괴
3	수보리조사	41	마앙태자
4	혼세마왕	42	호력·녹력·양력대선
5	용왕	43	진가장네
6	칠대성(우마왕 제외)	44	영감대왕
7	명왕	45	늙은 자라
8	태백금성	46	독각시대왕
9	탁탑천왕	47	여의진선
10	나타태자	48	서량녀국 여왕
11	서왕모	49	묘일성관
12	태상노군	50	전갈요괴
13	관음보살	51	가짜 손오공
14	혜안(목차)	52	나찰녀
15	현성이랑진군	53	우마왕
16	석가여래	54	구두부마
17	아난과 가섭	55	목선암의 노인들
18	팔대금강	56	황미대왕
19	사오정	57	미륵불
20	저팔계	58	구렁이 요괴
21	백마	59	새태세
22	당태종	60	자양진인
23	삼장법사	61	거미 요괴들
24	인장군·웅산군·특처사	62	다목 요괴
25	유백흠	63	비람파보살
26	토지신과 산신	64	사타동 요괴들
27	노승과 승려들	65	흰 사슴과 하얀 여우
28	광목천왕	66	남극성
29	흑대왕	67	지용부인
30	오소 선사	68	멸법국 왕
31	황풍대왕	69	남산대왕
32	영길보살	70	봉선군수
33	네 보살	71	구령원성
34	진원대선	72	태을구고천존
35	백골 부인	73	코뿔소 요괴
36	황포 요괴	74	옥토끼
37	금각·은각대왕	75	태음성군
38	푸른 사자 요괴	76	구원외

장소			
77	화과산 수렴동	115	사타동
78	천계	116	비구국
79	용궁	117	진해선림사
80	유명계	118	멸법국
81	보타낙가산	119	절악연환동
82	오행산	120	봉선군
83	대뇌음사	121	옥화현
84	유사하	122	금평부
85	운잔동	123	사위국
86	당나라	124	지령현
87	쌍차령	**사물**	
88	관음선원	125	근두운
89	고로장	126	여의봉
90	황풍령	127	생사부
91	오장관	128	경전
92	백호령	129	금란가사
93	파월동	130	구환석장
94	보상국	131	긴고아
95	연화동	132	쇠스랑
96	칙사보림사	133	마하반야바라밀다심경
97	오계국	134	항요장
98	화운동	135	파초선
99	흑수하	**모티프**	
100	거지국	136	여행
101	통천하	137	변신
102	진가장	138	도술
103	금두동	139	불로장생
104	서량녀국	140	오욕
105	비파동	141	속죄
106	화염산	142	자비
107	파초동	143	보상
108	제새국		
109	목선암		
110	소뇌음사		
111	타라장		
112	주자국		
113	반사동		
114	황화관		

사건			
144	1번 (1~2회)	166	23번 (53~55회)
145	2번 (3~7회)	167	24번 (56~58회)
146	3번 (8회)	168	25번 (59~61회)
147	4번 (부록회)	169	26번 (62~63회)
148	5번 (9~12회)	170	27번 (64회)
149	6번 (13회)	171	28번 (65~66회)
150	7번 (14회)	172	29번 (67회)
151	8번 (15회)	173	30번 (68~71회)
152	9번 (16~17회)	174	31번 (72~73회)
153	10번 (18~19회)	175	32번 (74~77회)
154	11번 (20~21회)	176	33번 (78~79회)
155	12번 (22회)	177	34번 (80~83회)
156	13번 (23회)	178	35번 (84~85회)
157	14번 (24~26회)	179	36번 (86회)
158	15번 (27~31회)	180	37번 (87회)
159	16번 (32~35회)	181	38번 (88~90회)
160	17번 (36~39회)	182	39번 (91~92회)
161	18번 (40~42회)	183	40번 (93~95회)
162	19번 (43회)	184	41번 (96~97회)
163	20번 (44~46회)	185	42번 (98회)
164	21번 (47~49회)	186	43번 (99회)
165	22번 (50~52회)	187	44번(100회)

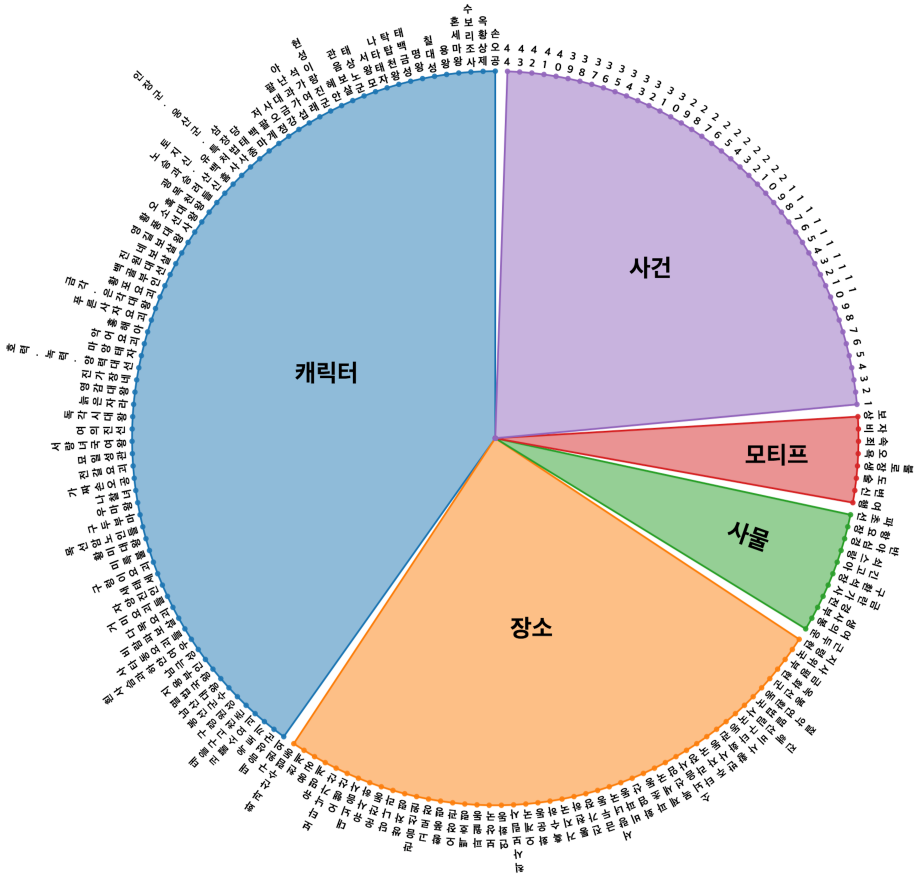


그림 4. 본 연구의 〈서유기〉 서사 구성 요소 목록의 시각화

2단계. 트랜스텍스트성을 활용해 변용 텍스트들의 통시적 변화 양상 분석하기

1단계의 작업을 바탕으로 각 텍스트들이 〈서유기〉와 맺고 있는 구조적 관계의 양상과 그 양상의 통시적 변화를 알아본다. 이를 위해 트랜스텍스트성을 활용하는데, 특히 트랜스텍스트성의 5가지 하위 범주들 중 상호텍스트성(intertextuality), 하이퍼텍스트성(hypertextuality), 아키텍스트성(architextuality)을 집중적으로 이용한다. 이 세 가지 범주가

〈서유기〉와 변용 텍스트의 본문을 일대일 대응 관계에 두었을 때 그 구조적 변용 양상을 설명하기에 적합하다고 판단했기 때문이다.

즉 각 변용 텍스트들이 앞서 추출된 〈서유기〉의 187개의 서사 구성 요소들 중 무엇을 어떻게 가져왔는지 알아봄으로써 '서유기'라는 하나의 거대한 이야기 세계와 각 변용 텍스트가 변형 없이 긴밀하고 직접적인 관계(상호텍스트적 관계: intertextual relationship)를 맺고 있는지, 변형적인 관계를 매고 있는지(하이퍼텍스트적 관계: hypertextual relationsihp), 혹은 추상적이고 개념적인 차원의 관계(아키텍스트적 관계: architextual relationship)를 맺고 있는지 확인한다. 또한 이를 바탕으로 도출된 결과들이 시대별, 매체별로 공통점이나 차이점이 있는지 살펴봄으로써 트랜스텍스트성의 관점에서 변용 텍스트들의 통시적 변화 양상을 알아본다.

여기서 어떠한 기준으로 서사 구성 요소가 변형되었는지 판단할 것이냐는 문제가 있다. 이는 특히 상호텍스트성과 하이퍼텍스트성 간의 사이에서 발생하는 문제인데, 쥬네트(Genette, 1982/1997)가 말한 대로 이 두 범주 간의 명확한 선을 긋는 것은 불가능하지만 적어도 어느 관계가 더 강하게 작동하는지는 판단할 수 있을 것이다.

발(Wall, 2014) 경우 변용 텍스트가 〈서유기〉의 특정한 요소들을 그대로 가져오거나 암시하고 있으면 상호텍스트성, 변용 텍스트가 〈서유기〉의 '구조적인 전체(structural whole)'가 변형된 결과라면 하이퍼텍스트성이라는 조작적 정의를 내렸다. 이는 쥬네트(Genette, 1982/1997)가 하이퍼텍스트의 전체는 하이포텍스트의 전체로부터 파생되는 대규모 작업이라고 언급한 것에서 기인한 것이다.

그러나 구조적 전체의 변형은 독단적으로 발생하는 것이 아니라 각 서사 요소들의 변형에서부터 출발, 영향을 받는 것이다. 즉 구조적 전체의 변형의 근거 마련을 위해 본 연구는 앞서 언급한 서사 요소의 다섯 가지 범주(캐릭터, 장소, 사물, 모티프. 사건) 등이 〈서유기〉와 비교했을 때 달라졌을 경우 그 요소가 변형되었다고 판단한다. 우선 캐릭터는 외양, 성격, 다른 캐릭터와의 관계, 행적을 기준으로 하여 이 중 하나 이상이 달라지면 변형되었다고 판단한다. 이는 피어슨(Pearson, 2018)이 제시한

트랜스미디어 스토리텔링 속 캐릭터 형성의 구성 원리에서 비롯된 것으로 각 변용 텍스트의 인물 변화를 살펴볼 때 효과적으로 사용가능하다.

두 번째, 특정 장소가 언급되어 본문에 등장한 경우 시간적 배경과 공간적 배경을 변형의 기준으로 삼고자 한다. 동일한 인물들에 의해 동일한 사건이 전개된다 하더라도 그 사건이 일어나는 장소가 위치한 시간적, 공간적 배경에 따라 수용자들에겐 다르게 받아들여질 것이다. 예를 들어 〈서유기〉에서 손오공이 갇혔던 오행산은 당나라 국경 인근에 위치한 것으로 정관 13년(639년)쯤 삼장법사가 이 산을 지나가다가 손오공을 풀어준다. 그러나 연구 대상 중 하나인 〈화유기〉(2017-2018)에서 오행산은 한국에 위치해 있으며 시간적 배경 또한 현대이다. 이는 동시대에 살고 있는 한국 시청자들과의 심리적 거리감을 해소함으로써 몰입하도록 도와주는 역할을 한다.

세 번째, 사물의 경우 그 외양과 기능을 기준으로 삼는데, 주요 사물의 외관과 기능은 그 텍스트의 구조적 목표와 관련되어 있기 때문이다. 예를 들어 연구 대상 중 하나인 〈마법천자문〉(2003-)에서 여의봉은 양 끝이 볼펜과 닮아 있으며 허공에 한자를 쓰면 그 뜻에 따라 마법이 구현되는 기능을 가지고 있는데, 이는 한자 교육이라는 텍스트의 목표와 맞닿아 있다. 따라서 〈서유기〉에서 추출한 주요 사물들의 외양이나 기능의 변형 확인은 곧 텍스트 전체의 구조적 변형의 근거로 삼을 수 있을 것이다.

네 번째, 모티프는 기능과 의미를 기준으로 삼는다. 인간의 삶에서 반복되는 일종의 전형이자 원형인 모티프는 인물의 행동에 동기를 부여하기도 하며, 크게 보면 서사가 특정한 방향으로 흘러 가도록 동력을 제공하기도 한다. 이러한 모티프가 본래와 다르게 작동한다면 텍스트의 전체적 구조에도 영향을 줄 것이라고 생각할 수 있다. 따라서 앞서 추출한 주요 모티프들이 각 변용 텍스트 내에서 어떻게 기능하는지 확인해 봄으로써 본래 〈서유기〉 내에서의 기능과 다르게 작동한다면 변형되었다고 간주하고자 한다.

다섯 번째, 앞서 범주 설정에 있어 말했듯이 〈서유기〉에서 '사건'이라 함은 손오공과 천계의 전투, 취경길에서 만나는 요괴들과의 싸움 등

외부와의 '갈등'이라고도 할 수 있다. 사건 범주에 포함되는 44가지의 사건들은 마지막 44번을 제외하면 모두 특정 발단을 통해 갈등이 시작되고 전개되며, 결국 손오공의 능력이나 다른 조력자의 도움을 통해 해결되는 과정을 포함하고 있다. 따라서 각 사건의 발단, 전개, 해결의 과정을 변형의 기준으로 삼고자 한다. 이를 표로 정리하면 다음과 같다.

표 10. 서사 구성 요소의 범주별 변형 기준

범주	기준
캐릭터	외양, 성격, 타 캐릭터와의 관계, 행적
장소	시간적 배경, 공간적 배경
사물	외양, 기능
모티프	기능, 의미
사건	발단, 전개, 해결

정리하자면, 우선 각 변용 텍스트가 〈서유기〉에서 어떤 서사 구성 요소들을 차용했는지 알아본 후, 위 기준을 바탕으로 각 서사 구성 요소의 변형 여부를 확인한다. 만약 차용된 서사 구성 요소의 과반수가 변형되었을 경우, 이를 하이퍼텍스트적 관계가 성립했다고 보고자 한다.

3단계. 트랜스텍스트성을 적용하여 변용 텍스트들의 공시적 영향 관계 확인하기

연구 문제 2번의 해결을 위해서, 트랜스텍스트성을 텍스트 분석 방법으로 채택한 대다수의 선행 연구들(김남혁, 2015; González, 2019; Jussila, 2013; Miquel-Baldellou, 2017, 2019; Pellicer, 2010; Sacerdoti, 2019)과 같이 트랜스텍스트성을 공시적으로 적용함으로써 각각의 텍스트가 외적 요소들과 어떠한 관계를 맺고 있는지 확인해 보고자 한다.

여기서 외적 요소들이란 연구 대상으로 선정한 텍스트와 비슷한 시기에 공존한 다른 외부 텍스트들(얽힌 일화, 비평, 광고, 패러디 등)과 해당 시대의 전반적인 사회상(정치, 경제, 문화 등)을 가리킨다. 따라서 이 단계에서

는 트랜스텍스트성의 5가지 하위 범주 중 파라텍스트성(paratextuality)과 메타텍스트성(metatextuality)을 중심적으로 활용하되 그 밖의 범주들 또한 필요시 적용한다.

김남혁(2015)의 경우 이청준 작가의 장르를 넘나드는 광대한 작품 세계를 전체적으로 살펴보기 위해 파라텍스트성을 집중적으로 활용하여 텍스트가 외부 텍스트들과 맺는 공시적 관계를 확인했다. 김남혁은 이 공시적 관계의 파악을 위해 이청준 작가의 산문, 습작기 작품, 강연문, 인터뷰, 대담, 심사평, 소감문, 동료 작가의 일기 등을 적극적으로 활용한다. 또한 이청준 작가의 특정 작품이 나온 시대의 중요한 사회상들을 배경적인 맥락으로 다룸으로써[26] 공시적 관점에서 텍스트들 간의 차이점을 제시한다(김남혁, 2015).

한편 곤잘레즈(González, 2019)는 트랜스텍스트성의 다섯 가지 범주 모두를 적극적으로 활용하여 미국 드라마 〈더 와이어(The Wire)〉(2002-2008)의 트랜스텍스트적 층위를 분석한다. 곤잘레즈는 트랜스텍스트성의 분석에 있어 〈더 와이어〉와 비슷한 시기의 다른 수사물(cop-shows), 하드보일드 장르의 탐정 소설 등을 외부 텍스트로 사용했고, 이를 바탕으로 더 나아가 디킨스(Dickens), 그리스 비극, 서부 갱스터 장르와의 암시적 관계(아키텍스트성: architextuality)까지 고찰했다.

본 연구 또한 위 두 연구들처럼 각 연구 대상 텍스트들이 등장한 시기와 근접한 시간대에 공존했던 외부 텍스트들과 당시의 사회상을 트랜스텍스트성의 차원에 위치시키고자 한다. 예를 들어 〈당태종전〉(1917)과 같이 분석 대상들 중에서도 오래되어 자료가 충분하지 않은 텍스트의 경우, 서지적 요소(간기, 제목, 표지, 책 크기 등), 공존하는 판본들과 같은 외부 텍스트들과 더불어 당대 조선 문화와 사회상이 배경적 맥락으로 제시될 수 있다. 이를 통해 해당 텍스트가 동시대의 외부적 요소들과 어떤 유기적 관계를 가지고 있는지 확인할 수 있으며, 더 나아가 그 텍스트를 만들도록 했던 사회적 기

26) 예를 들어, 제 1장에서『공범』(1967)과 『줄뺨』(1974)를 다루는 데 있어 각 시대의 군부 독재의 정권을 비교한다. 이를 통해 두 작품이 모두 군대와 기합을 소재로 다루고 있다는 공통점을 지니고 있음에도 불구하고, 전자가 자유의 이율배반을 성찰하고 있다면, 후자는 가짜 자유를 조장하는 권력에 대해 사유하고 있음을 도출한다(김남혁, 2015).

제를 파악함으로써 당시의 텍스트 생산과 수용 양상을 짐작할 수 있을 것이라 기대한다.

4단계. 트랜스텍스트성의 방법적 가능성 진단

위 연구 절차를 통해 〈서유기〉와 한국 내에서 장르와 매체를 넘나들며 오랜 시간 변용된 텍스트들의 입체적인 관계가 증명된다면, 이는 곧 트랜스미디어 연구 영역의 확장을 암시한다고 생각할 수 있다.

따라서 위의 세 가지 단계가 성공적으로 이루어진다면 마지막 단계로 트랜스미디어 연구, 특히 트랜스미디어의 역사적 접근에 있어 트랜스텍스트성이 어떠한 방법적 돌파구를 제시할 수 있는지 그 가능성을 우선적으로 진단한다.

또한 궁극적으로 트랜스미디어 연구에서 핵심적인 위치를 차지하는 독자의 주체성을 둘러싼 해소되지 않은 갈등인 구조주의와 현대 해석학 간의 갈등을 넘은 변증법적 발전을 트랜스텍스트성을 통해 모색할 수 있는지 그 가능성을 고찰한다.

이는 연구결과를 기반으로 하여 앞서 등장한 여러 서사학자들의 문헌을 재검토하거나 이론적 논의에선 미처 닿지 못한 연구자들의 문헌을 추가로 논의에 포함하면서 진행하고자 한다. 이를 통해 학제 간을 넘나드는 메타학문의 성격을 띤 트랜스미디어 연구 영역의 이론적 확장이 기존의 서사학에서 가지는 의의와 시사점을 논한다.

제 4 장 트랜스텍스트성을 통해 본 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트

제 1 절 서유기 세계로의 프리퀄

앞선 선행연구에서 다룬 대로 〈서유기〉는 최소 고려시대부터 국내에 들어와 향유되었고, 특히 한글 번역본의 경우 필사본, 방각본[27], 구활자본[28] 등 여러 형태로 간행된 것을 보아 당시 〈서유기〉에 대한 민중의 관심이 높았음을 짐작할 수 있다. 한편 〈서유기〉의 전파는 조선시대 고소설 창작에도 지대한 영향을 미쳤는데, 대표적인 작품으로 〈당태종전〉(1917), 〈손오공〉(1922)을 꼽을 수 있다. 〈당태종전〉은 경판본, 필사본, 구활자본 등 다양한 형태의 이본이 남아있고, 〈손오공〉의 경우 구활자본만이 전해 내려오고 있다. 〈서유기〉를 트랜스미디어 스토리텔링의 시점에서 통시적으로 접근하기 위해 본 연구는 오늘날 말하는 문화 산업이 본격화되기 이전에 등장한 텍스트인 〈당태종전〉과 〈손오공〉을 그 시작점으로 삼고자 한다.

1. 이질적 회차의 활용: 〈당태종전〉

〈당태종전〉은 운수선생과 경하용왕의 내기로 말미암아 갑작스럽게 죽게 된 당(唐)나라의 태종 이세민이 저승에 가 두루 구경하고 다시 소생하여 불법에 귀의한다는 내용으로, 인과응보와 권선징악, 윤회사상 등 불교의 교리와 충효사상과 같은 유교의 교리를 구현하고 있다.

대다수의 한국 고소설과 마찬가지로 〈당태종전〉 또한 작자와 연대가 미

27) 영리를 목적으로 제작된 판각본으로, “방각업자 곧 상업적 출판업자에 의해 제작된 판각본”(119쪽)을 가리킨다(정병설, 2010).
28) 20세기 초에 도입된 신식 연활자를 사용하여 출판된 것을 말한다.

상이기에 현존하는 이본들과 새로이 발견되는 이본들을 대상으로 그 생성 연대를 유추해야 하는 어려움에 놓여있다.[29] 그러나 본고에서는 경판 26장본[30]을 모본으로 하여 첨삭을 가하거나 일부 문장의 단어를 바꾸어 가다듬은 동미서시(東美書市)에서 1917년 재판된 구활자본을 연구 텍스트로 선정했다. 이 활자본은 현존하는 구활자본들 중 최고본(最古本)으로 '복선화음(福善禍淫)편'이 추가되었다는 점만 제외하면 다른 구활자본들과 내용이 거의 같고, 음운현상이나 고어형 표기만 다르게 나타나고 있어 선본(善本)이라고 여겨진다(김유진, 1991).

〈당태종전〉(1917)이 '백회본(百回本) 〈서유기〉'(이하 〈서유기〉) 중 9~12회를 직접적으로 가져와 개작한 것이라는 사실은 이미 널리 알려져 있다.[31] 본 연구에서 우선 주목한 부분은 〈서유기〉의 9~12회는 손오공과 삼장법사를 주축으로 한 취경단의 여행기가 핵심인 〈서유기〉의 큰 줄기와는 상당히 거리가 있는 이질적인 이야기라는 점이다. 물론 〈서유기〉의 일부 판본에선 삼장법사의 탄생 배경을 추가하여 다루는 경우도 있지만 단지 부록격으로 삽입되거나 1회에 불과하며 주인공인 삼장법사를 다룬다는 점에서 당 태종

---

29) 〈당태종전〉의 자세한 서지학적 정보는 본 연구의 목표와는 거리가 있어 각주를 통해 간단히 설명한다. 선행연구(김유진, 1991; 민관동, 2006; 서혜은, 2015, 2020; 유춘동, 2013; 이광훈, 2017; 전상욱, 2010; 정규복, 1998)를 연구자가 교차 확인하여 정리한 결과 현재 목판본(경판) 7종, 필사본 3종, 구활자본 9종이 남아있다.

30) 현재 국립중앙도서관이 소장하고 있는 경판 26장본에는 '大正9'(1920)이라고 적혀있지만 이는 일제의 출판법이 시행된 1909년 이후 붙여진 판권지이며, 사실상 그 이전부터 간행되어 오던 판본일 것이라고 추측된다(김유진, 1991). 특히 경판 26장본을 필사한 필사본 29장본(국립중앙도서관 소장)이 1888년도로 추정되기에 자연스레 경판 26장본 또한 적어도 1888년 이전에 간행되었을 것으로 생각된다.

31) 〈당태종전〉이 〈서유기〉의 번역인지, 번안(飜案)인지, 아니면 창작 작품인지를 둘러싼 논의가 계속 있었다. 정규복(2001)은 이 문제에 대해 "이재수, 정규복, 이상익은 대체로 번안으로 보았고, 이경선은 번역도 번안도 아니라고 보았으며, 김기동은 중국고설의 번안 작품임을 부정하려하고 있다"(281쪽)고 정리하며 "아직도 혼미한 상태인데 본인이 살펴본 바로는 번안에 가깝다고 보여진다"(281쪽)고 말했다. 이후 민관동(2006) 또한 〈서유기〉의 번역 양상을 살펴볼 때 〈당태종전〉을 〈서유기〉의 '번안본'으로 소개함으로써 이 논쟁은 일단락된 양상이다.

을 핵심 인물로 내세운 '당태종입명고사(9~12회)'와는 그 결이 다르다. 따라서 9~12회는 당 태종의 지옥 여행기라고 볼 수 있으며 삼장법사는 12회 후반부에 가서야 등장하고, 나머지 취경 일행(손오공, 저팔계, 사오정)은 등장하지 않는다.

〈서유기〉에서 양적으로 절대적인 비중을 차지하는 것은 취경(取經)단이 경전을 가지러 대서천으로 향하는 과정으로, 총 100회 중 13~98회를 차지하고 있다. 흥미로운 점은 등장인물의 입장에 따라 이 취경고사의 의미가 달라진다는 것이다. 주인공 손오공의 입장에서 취경길은 속죄의 길이다. 손오공은 뛰어난 능력을 가졌지만 오만한 성격 탓에 각종 사고를 치다가 석가여래에 의해 오행산에 갇히는 형벌을 받는다. 이후 석가여래의 명을 받아 속죄를 위해 삼장법사를 도와 취경길에 오르며 결국 새로운 인물(투전승불)로 거듭나는 전형적인 '돌아온 탕아'이다. 특히 전체 분량에서 가장 큰 비중을 차지하는 취경고사(13~98회)는 이전 회들(1~8회)까지 저질렀던 난동들에 대한 속죄의 과정이라고도 볼 수 있다.

그러나 〈서유기〉의 또 다른 주인공인 삼장법사의 입장에서 취경길은 중생구제와 자비라는 부처의 뜻을 이루기 위한 숭고스럽고도 희생적인 과정이다. 삼장법사에게 있어선 당 태종이 지옥에 다녀온 후 수륙대회를 열어 당시 이미 존경 받는 스님이었던 자신으로 하여금 설법을 행하게 만들고, 취경을 명하는 것이 〈서유기〉의 시작이다. 즉 취경고사를 손오공의 속죄 과정이 아닌 삼장법사의 숭고한 여정이라고 본다면 9~12회는 이 여정이 시작하도록 계기를 제시하는 일종의 '프리퀄(prequel)'적인 성격을 띠고 있다. 특히 〈당태종전〉(1917)은 이 일부 회들(9~12회)을 〈서유기〉로부터 분리해 독립적인 텍스트로 내놓음으로써 〈서유기〉의 프리퀄 역할을 수행한다.

일반적으로 프리퀄은 이야기의 시간상 본편보다 앞선 작품을 지칭하는데, 본편의 이야기가 왜 그렇게 흘러갔는지, 어떻게 시작하게 되었는지 등을 설명하며 이야기 세계를 확장함과 동시에 개연성을 부여한다. 또한 본편에선 비중이 적거나 아예 등장하지 않았던 캐릭터를 내세움으로써 수용자에게 새로움을 주는 한편, 결말이 본편의 시작과 곧바로 이어지거나 상당한 영향을 끼치는 등 본편과 연속성을 가짐으로써 수용자의 지속적인 참여를 유도한

다. 이에 비추어 볼 때 〈당태종전〉(1917)은 본래 적은 비중이었던 당 태종을 주인공으로 내세우고 마찬가지로 상대적으로 짧게 등장하는 경하용왕과 원수선생을 핵심적인 인물로 등장시킨다.

역으로 〈서유기〉의 주요 인물들인 손오공, 저팔계, 사오정 등의 등장을 비롯해 남은 회들의 내용을 간략하게 압축하여 제시함으로써 〈서유기〉와의 연결을 시도하는데, 여기서 작가의 창작이 드러난다. 〈서유기〉에서 저팔계, 사오정, 백마가 취경단에 각각 다른 방식으로 합류하는 것과 달리 〈당태종전〉(1917)에선 저팔계와 사오정의 합류는 요괴들을 이끌어 일행의 길을 막지만 손오공에 의해 패배하고 삼장법사의 제자가 된다는 단순한 방식으로 통일되었으며, 백마는 옥룡이 자의적으로 삼장법사를 태운다는 내용으로 간단하게 바뀌었다. 즉 취경단의 구성은 〈서유기〉로의 자연스러운 이행을 위한 연결고리론 필요하지만, 〈당태종전〉에선 중요한 부분이 아니기 때문에 작가에 의해 단순한 방향으로 변형되었다고 보인다.

〈당태종전〉(1917)이 〈서유기〉의 프리퀄 역할을 수행한다는 것은 〈당태종전〉의 파라텍스트적 층위에서도 찾을 수 있다. 본 연구에서 연구 대상으로 다룬 동미서시본을 보면 본문이 끝난 후 “삼졍법ᄉᆞ의 사젹을 자셔이 보시려ᄒᆞ거든 셔유긔을 보옵”(42쪽)이라는 문장을 확인할 수 있다. 이는 작가의 의도와는 무관하게 출판소 동미서시에서 자체적으로 추가한 일종의 홍보문구로, 당시 출판소가 〈당태종전〉을 삼장법사의 입장에서 〈서유기〉의 선행하며 직접적으로 관계를 갖고 있는 소설로 인식했다고 해석할 수 있다.

또한 텍스트상으로도 〈당태종전〉(1917)은 〈서유기〉와 긴밀하고 직접적인 관계, 즉 상호텍스트적 관계에 놓여있는 것으로 보인다. 동미서시본이 출간되었던 당시(1915년 초판, 1917년 재판)에 유통된 한글 번역본인 구활자본 〈셔유긔〉(1913)[32]와 비교해 보면 시간적(정관 13년), 공간적 배경(당나라

32) 3권 3책으로 1913년 1권과 3권은 박문서관(博文書館)에서, 2권은 조선서관(朝鮮書館)에서 발행되었다(박재연·이재홍, 2001). 현존하는 한글 번역본 중 비교적 완질로 남아있는 영남대 소장 국문 필사본 〈서유긔〉(20세기 초반 필사 추정)와 구활자본 〈셔유긔〉(1913)의 회차, 회목, 구성, 전개 등을 비교했을 때 대부분 일치하는 점을 미루어 보아 두 번역본은 같은 계열의 〈서유기〉를 저본으로 하였으며, 이 계열은 당시 대중적으로 유통되었던 것으로 보인다(김영, 2017).

장안성과 유명계)이 일치하고 등장인물 또한 일부 인물의 이름이 바뀌었을 뿐 역할 수행에 있어서 변화는 없다.[33] 사건 전개에 있어서도 앞서 언급한 취경단의 구성을 제외하면 구활자본 〈셔유긔〉의 9회, 10회, 12회와 흡사한 흐름을 가진다.

그러나 〈당태종전〉(1917)은 인과응보와 권선징악이라는 불교의 사상뿐만 아니라 충(忠), 효(孝), 예(禮) 등 유교의 윤리 의식을 강조하기 위해 작가의 창작이 더해진 부분 또한 상당하다. 특히 당 태종이 최 판관의 안내에 따라 명부(지옥)를 구경하는 부분을 꼽을 수 있는데, 당 태종이 최 판관에게 벌을 받고 있는 사람의 죄목을 물으면 최 판관이 답하는 형식이 반복적으로 제시된다.

① ᄉᆞ ᄅᆞᆷ의 ᄇᆡ를 갈ᄂᆞ 창ᄌᆞ를 집어ᄂᆡᄂᆡ 류혈이 낭ᄌᆞ ᄒᆞ거ᄂᆞᆯ 황뎨 문 왈, “져 죄인은 무ᄉᆞᆷ 죄를 지어 과ᄃᆡ 저리 ᄒᆞ나뇨?” 판관 왈, “져 ᄉᆞ ᄅᆞᆷ은 인간에 잇슬졔 의슐ᄒᆞ야 ᄉᆞ ᄅᆞᆷ의 병을 보ᄆᆡ **그 병인의 안ᄒᆡ를 통간ᄒᆞ야 병인을 죽게ᄒᆞᆷ**이, 비록 졔 죽인 거슨 아니나 원졍기죄ᄒᆞ면 살인ᄒᆞᆷ으로 동죄라 이러ᄒᆞᆷ으로 져러ᄒᆞᆫ 형벌을 밧ᄂᆞ이다.”(동미서시본, 1917, 12쪽)

② 여러 ᄉᆞ ᄅᆞᆷ들을 큰 ᄀᆞ마에 살무며 큰 안반을 놋코 약물을 **ᄲᅮ**리여 살녓다가 **ᄯᅩ** 죽이며 참혹ᄒᆞᆫ 형벌을 ᄒᆞ니 황뎨 문 왈, “져 **죄**인은 무삼 **죄**로 져리 ᄒᆞᄂᆞ뇨?” 판관이 “져 사ᄅᆞᆷ들은 셰상에 잇슬졔 벼살을 **ᄒᆞᆷ**이 츙량을 모히ᄒᆞ고 **량민을 살육ᄒᆞ며 님군을 그른ᄃᆡ로 가게ᄒᆞ며 현인을 멀니ᄒᆞ고 소인을 갓가이 ᄒᆞ며 지물을 탐ᄒᆞ고 불의지사를 만이 ᄒᆡᆼᄒᆞ얏기로** 이런 고초를 격고 녀러 겁이 지ᄂᆞ도록 세상에 **ᄉᆡᆼ**환치 못ᄒᆞᄂᆞ이다.”(동미서시본, 1917, 12-13쪽)

③ 젼곡과 음식을 **ᄊᆞ**하 놋코, ᄒᆞᆫ ᄉᆞ ᄅᆞᆷ이 몸이 열 아름은 ᄒᆞ고 입이 젹기가 바늘 구멍만ᄒᆞ야 음식을 먹고자ᄒᆞ나 입이 적어 못먹고 **ᄋᆡ**를 무슈이 쓰며 방황실

33) 원수성이 운수선생, 상량이 장상, 유전이 이춘영, 이취련이 한씨, 옥영공주가 창원공주, 현장법사가 홍인대사로 이름이 바뀌었다. 이중 현장법사가 ‘홍인대사’로 이름이 바뀐 것은 구활자본 〈셔유긔〉(1913)에서 현장법사의 스승이 ‘홍일대사’인 것을 미루어 보아 해당 계열(각주 20 참고)의 〈서유기〉에서 영향을 받은 것으로 짐작된다.

조ᄒᆞ거날 황뎨 무러 갈오ᄉᆞᄃᆡ, “져 사ᄅᆞᆷ은 엇지ᄒᆞ야 져러ᄒᆞ뇨?” 판관이 엿ᄌᆞ와 갈오ᄃᆡ, “져 ᄉᆞᄅᆞᆷ은 셰상에 잇슬제 **아젼이 되여 빅셩의 부셰를 바듬인 져근 말노 쥬고 큰 말노 바드며 형별을 혹독히 ᄒᆞ야 빅셩의 뇌물을 바다 욕심을 치우니,** 이럼으로 디부에 들어와 져러ᄒᆞᆫ 죄를 밧ᄂᆞ이다.”(동미서시본, 1917, 13쪽)

④ 혹 ᄉᆞᄅᆞᆷ을 칼노 찌르며 혹 도치로 치는ᄃᆡ도 잇스며 혹 ᄉᆞᄀᆞᆯ이 일신을 무려 혈육이 미란ᄒᆞ야 독창이 되야 신음ᄒᆞ는 소ᄅᆡ에 쵸녹지셩이하날에 ᄉᆞ못치니 참불인견이러라. 황뎨 그 연고를 무르시니 판관이 ᄃᆡ답ᄒᆞ야 갈오ᄃᆡ, “져 ᄉᆞᄅᆞᆷ들은 셰샹에 잇슬제 **탐남무도ᄒᆞ고 남을 모ᄒᆡᄒᆞ며 남의 혼인을 리간ᄒᆞ며 남의 지물을 모손케 ᄒᆞ며 남의 골육을 리간ᄒᆞ기를 조화ᄒᆞ기로** 이러ᄒᆞᆫ 앙화를 밧ᄂᆞ이다.”(동미서시본, 1917, 13쪽)

⑤ 무수ᄒᆞᆫ 남녀 죄인을 혹 허물도 벗기며 혹 눈도 쎄히며 혹 불로 지지며 혹 쇠ᄭᆞ치로 쑤시며 온갓 형별을 다ᄒᆞ니 초독지셩이 진동ᄒᆞ는지라. 황뎨 문 왈, “져 죄인들은 무ᄉᆞᆷ 죄로 져런 고초를 밧는요?” 판관이 “져 ᄉᆞ람들은 인간에 잇슬제 ㅇ일 **부모의게 불효ᄒᆞ며 동긔 간 불목ᄒᆞ며 ᄌᆡ들만 중히 아라 텬륜을 모르는 놈 간음ᄒᆞ고 ᄉᆞ특ᄒᆞ야** (중략) 이런 죄을 밧고 앙급ᄌᆞ손ᄒᆞᄂᆞ이ᄃᆞ.”(동미서시본, 1917, 14쪽)

⑥ ᄯᅩ ᄒᆞᆫ 곳을 다다르니 문에 써쓰되 오국지문이라 ᄒᆞ얏거날, 그안에 수십인이 쳘상 우해 칼을 쓰고 안ᄌᆞ는ᄃᆡ 무수ᄒᆞᆫ 귀죨들이 빅ᄀᆞ지로 독ᄒᆞᆫ 형별을 ᄀᆞᆺ쵸와 하로 낫즈로살녀다ᄀᆞ 천번을 죽이니그 죄인이 불승고쵸ᄒᆞ거늘 황제 문 왈, “져 ᄉᆞᄅᆞᆷ들은 무ᄉᆞᆷ 죄를 지엿관대 져 고쵸를 밧ᄂᆞ요?” 판관 왈, “이는 다 **력ᄃᆡ에 불츙ᄒᆞ야 님군을 그른 도로써 셤기며 나라를 망케ᄒᆞ는 오국지신이라 ᄒᆞ더라.**”(동미서시본, 1917, 14쪽)

이와 같이 이승에서 임금에게 불충하거나 부모에게 불효하거나 탐욕을 부리거나 다른 이와 간통을 하는 등 유교의 덕목과 위배되는 행동을 한 사람들이 지옥에서 얼마나 끔찍한 벌을 받고 있는지 일일이 나열함으로써 유교사상을 강조하고자 하는 작가의 의도를 확인할 수 있다. 또한 역으로 이승에서 유교의 덕목을 지킨 사람들은 극락왕생하는 모습을 보여 주기도 한다.

황제 그런 디옥을 다 구경ᄒᆞ시고 나오시다가 ᄒᆞᆫ 곳을 바라보시니 셔긔 ᄋᆡ ᄋᆡ ᄒᆞ고 향풍이 진진ᄒᆞ며 션악이 ᄌᆞ아진 가온대 여러 사ᄅᆞᆷ이 혹 ᄎᆡ교도라며 당번과 보기를 밧치고 무수ᄒᆞᆫ 션관이 옹위ᄒᆞ야 가거날 황제 무러 ᄀᆞᆯ아ᄉᆞᄃᆡ, "져런 ᄉᆞᄅᆞᆷ은 인셰에 무ᄉᆞᆷ 적션을 ᄒᆞ야 져 ᄃᆡ지 위의 거록ᄒᆞᆫ고?" 판관이 엿ᄌᆞ오ᄃᆡ, "져 사ᄅᆞᆷ들은 셰상에 잇슬 ᄯᆡ에 **님군를 츙셩으로 셤겨 나라를 ᄐᆡᆨᄉᆞᆫ박셕 갓치 ᄒᆞ고 어버이를 지효로 셤기며 형제를 무ᄋᆡᄒᆞ고 불샹ᄒᆞᆫ 사ᄅᆞᆷ을 구제ᄒᆞ며 ᄌᆡ물을 만이 헛터 빈곤ᄒᆞᆫ ᄉᆞᄅᆞᆷ을 구제ᄒᆞ며 흉년 지셰를 만나 류리ᄒᆞ는 ᄉᆞᄅᆞᆷ을 건지니 그 음덕을 입어 ᄉᆡᆼ환 츌셰ᄒᆞᆫᄌᆡ 만흔지라. 이러ㆍᄆᆞ로 일홈이 션젹에 치부ᄒᆞ야 몸이 션관되야 츌입녜좌ᄒᆞ며 금졍옥ᄋᆡᆨ을 먹어 여텬동슈ᄒᆞ고 상계에 쾌락을 누리ᄂᆞ니다.**"(동미서시본, 1917, 15쪽)

〈당태종전〉에서 부각되는 저승체험담의 불교적 전승은 고려시대 때부터 다양한 형태로 전승되어 왔지만 조선조에 들어와선 성리학자들에 의해 위축되었다. 그러나 불교는 이미 일반 평민들의 삶에 깊게 스며들었고, 이에 따라 저승체험담은 잡록, 야담, 소설 등 다양한 대중문화로 분화했다(소인호, 2009). 특히 조선 후기에 저승체험담은 〈당태종전〉처럼 유·불·도의 이념이 섞여 일상의 실천적 윤리를 강조하는 형태로 널리 향유되었다(김정숙, 2015; 신상구, 2018). 이러한 〈당태종전〉(1917)의 교훈적 성격은 파라텍스트적 층위에서도 확인된다. 우선 본 이야기가 모두 끝난 후 일종의 '작가의 말'의 성격을 가진 문장이 삽입되어 있다.

ᄃᆡ져 ᄉᆞᄅᆞᆷ의 **션악보응이 이 불경에 만니 잇슬 ᄲᅮᆫ 아니라 유도에도 잇셧ᄂᆞ니** (중략) **이글 보는 ᄉᆞᄅᆞᆷ은 어진 ᄉᆞ람은 더욱 어질고 악ᄒᆞᆫ ᄉᆞ람은 가히 증계ᄒᆞᆯ ᄇᆡ 되겟기로 대강 긔록ᄒᆞ야 후인을 보도록 ᄒᆞ노라.**(동미서시본, 1917, 42쪽)

작가가 직접 등장하여 불교뿐만 아니라 유교의 덕목을 강조하고 독자에게 선행을 권하는 해당 부분은 〈당태종전〉(1917)이 교훈적 목표를 가졌음을 보여준다.

그리고 동미서시본의 경우 총 72면으로 다른 구활자본 이본들의 면수의 두 배 가량 많다. 그러나 1면 42면까지만 〈당태종전〉(1917)의 본문이 실려

있고, 그 뒤에는 '복선화음편'이라는 큰 제목하에 짤막한 설화 38편이 각각의 개별적 제목과 함께 연속해서 실려 있다. 즉 '복선화음편'은 유교적 교훈을 짧은 이야기 형식으로 전달하고 있는 것으로 "오늘날 도덕 교과서에 실린 예화들과 같은 성격"(김유진, 1991, 112쪽)을 지닌다. 이는 동미서시본의 발행인으로 되어 있는 박건회에 의해 〈당태종전〉이 가진 교훈적 의미를 더욱 강조하고자 한 의도에서 비롯된 것으로 해석된다.

종합하면 〈당태종전〉(1917)은 서유기의 이야기 세계로 진입하는 '프리퀄' 격의 역할을 수행하면서 동시에 독자적인 창작 텍스트의 성격도 일정 부분 가지고 있다는 것이 트랜스텍스트성의 활용을 통해 확인되었다. 구체적으로 말하자면, 〈당태종전〉은 〈서유기〉의 당태종입명고사(9~12회)와 밀접한 관계, 즉 상호텍스트적 관계에 놓여 있으나 작가의 창작을 기반으로 유교적 색채를 더한 소설이라는 점이 서사 진행뿐만 아니라 파라텍스트적 층위에서도 확인되었다. 또한 출판사의 홍보문구를 통해 〈당태종전〉이 삼장법사의 입장에서 보는 〈서유기〉의 프리퀄 역할을 수행했음을 유추할 수 있다.

앞서 각 변용 텍스트들이 〈서유기〉의 서사 구성 요소들 중 무엇을 어떻게 가져오고 있는지 확인하기 위해 만든 〈서유기〉의 서사 구성 요소 목록(〈표 8〉과 〈그림 4〉)을 기반으로 하여 〈당태종전〉(1917)에서 사용된 서사 구성 요소들을 시각화하면 다음과 같다. 변형된 요소의 경우 붉은색으로 표시했다.

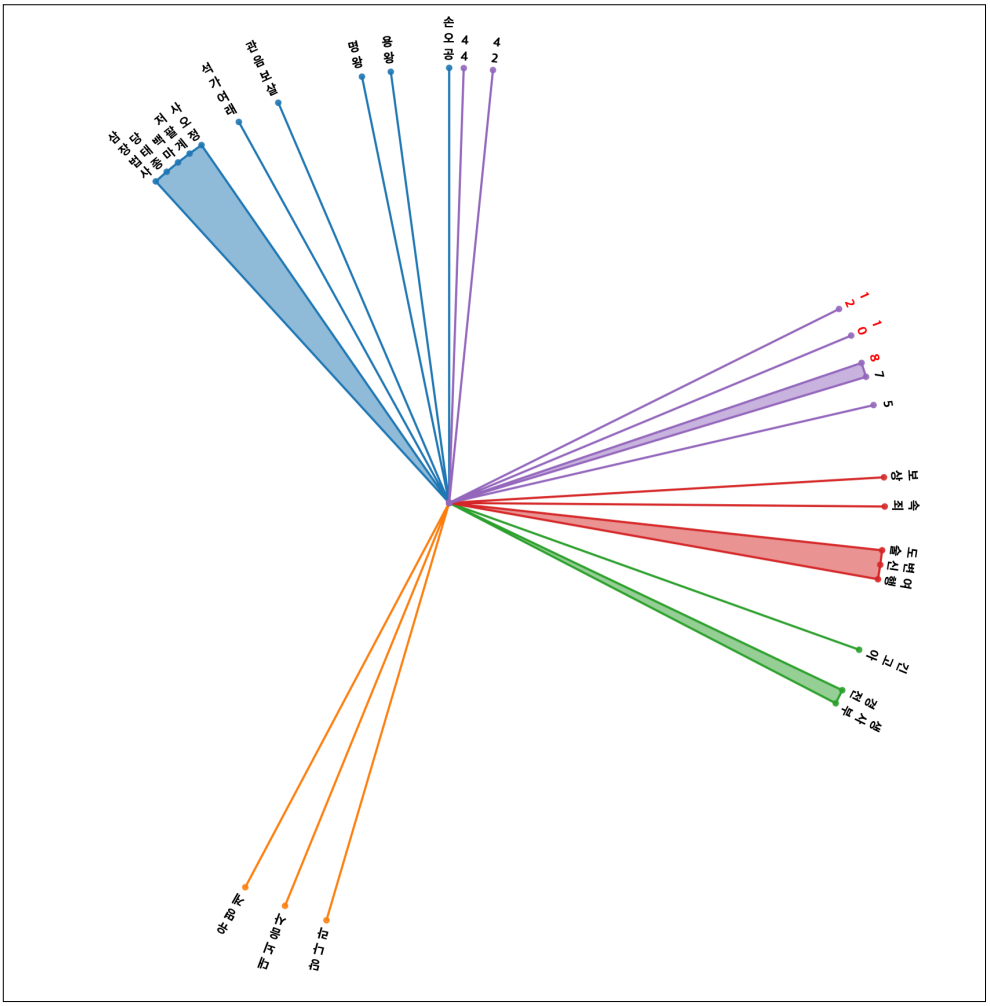


그림 5. 〈당태종전〉(1917)의 서사 구성 요소의 시각화

〈그림 5〉에서 알 수 있다시피 〈당태종전〉(1917)이 '당태종입명고사'라는 특정 부분에 집중함에 따라 해당 회들에 등장하는 캐릭터, 장소, 사건이 〈당태종전〉에서도 그대로 이용되고 있다. 또한 일부 사건들(저팔계, 사오정, 백마의 취경단 합류)을 제외하면 서사 요소가 〈서유기〉로부터 변형 없이 활용되고 있음을 알 수 있다.

2. 흥미 본위를 위한 선택과 축약: 〈손오공〉

〈손오공〉의 경우 현재까지 확인할 수 있는 이본은 대정 11년(1922) 12개사(회동서관, 동양서관, 박문서관, 덕흥서관, 한남서관, 정직서관, 대창서원, 광익서관, 영창서관, 한성서관, 광동서국, 광한서림)가 공동발행하고, 광문사에서 발매한 구활자본 뿐이다. 〈손오공〉은 "다색으로 인쇄된 표지를 갖추고 신식 연활자로 인쇄한 출판물"(구홍진, 2016, 16쪽), 일명 '딱지본[34]'의 형태로 출판 및 유통되었다는 특징을 꼽을 수 있다. 물론 앞서 살펴 본 〈당태종전〉(1917) 또한 딱지본이지만 〈손오공〉이 딱지본이라는 점은 〈서유기〉와의 연결성에 있어서 보다 중요하다.

최근 딱지본은 고소설의 대중화와 새로운 전성기를 이끈 주역이라는 평을 받고 있다(오영식·유춘동, 2018). 책의 내부를 보호하는 기능에 충실했던 기존의 제본 형식에서 벗어나 화려한 표지를 전면에 내세운 딱지본은 신식 활자 기술의 도입으로 인해 가능해진 대량생산이 소설 수용자층의 확대로 이어졌다는 점을 고려했을 때 고소설의 상업화라는 의미를 가진다. 딱지본이 '육전소설'이라고 불릴 만큼 원래 기재된 값보다 할인된 가격에 판매되었다는 사실 또한 이를 뒷받침해 준다. 이렇게 치열한 판매 경쟁 속에서 발매소들은 소비자들의 이목을 사로잡기 위해 표지를 화려하게 꾸민 것이다.

일견 〈손오공〉(1922)의 경우, 〈당태종전〉(1917)과 같이 재판의 흔적도 없고 잔존하는 이본 또한 구활자본 하나밖에 없으며 내용상으로도 작가의 창작이 크게 드러나지 않기 때문에 크게 주목할 필요가 없을지도 모른다. 그러나 본 연구는 〈당태종전〉이 삼장법사의 입장에서 보는 〈서유기〉에 대한 프리퀄이라면, 〈손오공〉은 손오공을 중심으로 한 〈서유기〉에 대한 프리퀄이자 동시에 당시 서민들을 위한 〈서유기〉의 요약본이라고 유추하는 바이다.

---

34) 책의 표지가 아이들이 갖고 노는 딱지처럼 울긋불긋하다는 데서 유래된 명칭으로 흔히 '구활자본 고소설'이나 '신소설'과 소설의 하위항목과 동의어로 사용되기도 하지만 딱지본은 일정한 물질적, 외형적 형태를 가진 책들을 일컫는 단어이기 때문에 구분해서 사용해야 한다(오영식·유춘동, 2018).

그 근거로 우선 〈손오공〉(1922)의 파라텍스트적 층위 중 표지를 제시할 수 있다. 〈손오공〉의 표지(〈그림 6〉 참조)를 보면 화과산 돌을 깨고 태어난 돌원숭이, 즉 손오공과 옥황상제의 명으로 이를 살펴보러 내려온 천리안과 순풍이의 모습을 확인할 수 있다. 흥미로운 점은 1913년 조선서관에서 발행된 한글 번역본인 〈諺漢文 西遊記〉(언한문 서유기)(1913) 1권의 표지와 1921년 박문서관 등에서 발매된 한글 번역본 〈諺文 西遊記 언문 셔유긔〉(1921)[35] 1권의 표지와 등장인물, 배경, 구도 등이 거의 동일하다는 점이다(〈그림 7 참조〉).

서유리(2018)에 따르면 비록 출판사가 상이해도 같은 딱지본 소설이라면 표지 그림이 공유되는 경향이 있었다. 〈그림 7〉의 〈언한문 서유기〉(1913)와 〈언문 서유기〉(1921)는 동일한 내용, 즉 〈서유기〉의 한글 번역본이기에 발행사가 상이해도 같은 표지를 공유하고 있는 것이다. 즉 〈손오공〉(1922) 또한 판매되었을 당시 적어도 외견상으로는 그때 유통되던 서유기의 한글 번역본들과 동류의 것으로 인식됐을 가능성이 높다. 그렇다면 결국 〈손오공〉은 단순히 〈서유기〉의 또 다른 한글 번역본인 것인가?

우선 〈손오공〉(1922)의 표지는 〈언한문 서유기〉(1913)와 〈언문 서유기〉(1921)의 표지들과 분명 동일한 배경과 인물, 구도가 사용되었지만 주인공 손오공이 중앙에 위치하고 있으며 천리안, 순풍이와 비교했을 때 확연히 크게 그려져 있다. 이는 1920년 당시의 회화 기법의 영향[36]도 있었을 것이지만 제목 또한 '서유기'가 아닌 〈손오공〉이라는 점도 함께 고려하면 주인공인 손오공을 보다 부각하고자 한 의도를 읽어낼 수 있다.

35) 재판본으로 1913년 7월 7일에 초판되었다.
36) 1910년대와 달리 1920년대에 들어 딱지본 소설책의 표지는 클로즈업 기법을 통해 주인공과 심정적 동일시를 유도하는 구성이 시도되었다(서유리, 2018)

그림 6. 〈손오공〉(1922)의 표지(국립중앙도서관 소장)

그림 7. 〈언한문 서유기〉(1913) 1권의 표지(좌)와 〈언문 서유기〉(1921)[37] 1권의 표지(우)

이는 텍스트를 들여다보면 더 분명히 알 수 있다. 〈손오공〉(1922)은 〈서유기〉의 전반부, 즉 손오공이 석가여래에 의해 오행산에 갇히기 전까지의 서사가 상세하게 전개되는데, 구체적으로 1~8회(손오공이 오행산에 갇히기까지의 이야기), 14~21회(천계의 우란분회, 관음보살의 취경단 안배), 98~100회(취경)의 내용을 46면의 분량으로 대폭 축약했다. 특히 이중 36면이 손오공이 오행산에 갇히기까지의 이야기를 담고 있는 반면 우란분회와 관음보살의 취경단 안배 부분은 약 9면, 취경과정과 취경의 내용은 1면도 채 안된다. 심지어 〈서유기〉의 또 다른 주인공이라 할 수 있는 삼장법사는 마지막 면이 되어서야 작가에 의해 언급되는 데에 그친다.

즉 백회본의 일부 회들을 번역한 〈언한문 서유기〉(1913)와 〈언문 서유기〉(1921)와 다르게 〈손오공〉(1922)은 특정 부분을 부각시키고 나머지는 축소 및 생략시킴으로써 이야기의 초점을 손오공의 개인 서사에 맞추고 있는 것이다.

〈손오공〉(1922)은 권선징악, 인과응보 등 윤리의식을 강조한 〈당태종전〉(1917)과는 달리 그야말로 주인공 손오공의 트릭스터(trickster)[38]적인 모습을 극대화한 흥미 본위를 다룬 텍스트라고 할 수 있다. 일찍이 윤태순(1980)은 〈서유기〉의 내용을 크게 손오공이 천계에서 소동을 일으킨다는 뜻의 '대요천궁', 당태종이 유명계에 다녀오는 '당태종입명기', 당삼장이 당태종의 명으로 경전을 얻기 위해서 서쪽으로 떠나며 겪는 '81난'의 세 부분으로 나누었다. '대요천궁'은 손오공의 신비한 탄생과 법력 획득, 용궁과 저승세계를 오가며 난동을 부리는 모습, 천계에서 이를 막고자 허울 뿐인 감투(필마온)를 주자 이에 화가 난 손오공이 스스로 '제천대성'에 올라 천계에서 난동과 반역을 일으키는 모습을 담고 있다. 즉 〈손오공〉은 신비한 능력을 이용해 지위 고하를 불문하고 난동을 일으킴으로써 독자들에게 웃음과 체제 전복에 기반한 카타르시스를 제공하는 손오공의 활약상을 중심에 둔 텍스트이기에 해당 부분을 상세히 서술한 반면, 〈서유기〉의 나머지 부분들

37) 재판본으로 1913년 7월 7일에 초판되었다.
38) 신화 등의 이야기에서 신과 자연계의 질서를 깨고 장난을 좋아하는 장난꾸러기 인물이다. 선과 악, 파괴와 생산, 현자와 바보 같은 완전히 다른 양면성을 겸비한 것이 특징이다.

은 압축했다고 유추할 수 있다.

〈손오공〉(1922)이 독자들에게 재미를 주기 위한 목적하에 각색되었다는 것은 〈손오공〉의 저작자로 나와 있는 이규용의 작품 세계에서도 드러난다. 이규용은 〈손오공〉뿐만 아니라 〈(초한풍진)홍문연〉(회동서관, 1916) 등 중국 소설을 개작하거나 〈영조대왕야순기〉(대성서림, 1929), 〈포도대장 장지항과 의도 일지매 실긔〉(대성서림, 1929) 등 역사적 소재를 바탕으로 한 신소설을 저술했는데, 그의 개작은 작품에 대한 독자들의 흥미를 유도하기 위해 대중성과 상업성을 갖추는 양상을 띠었다(박상석, 2009). 특히 그가 출판 시장 확대기에 매체의 요구에 따른 생계형 저술가였다는 점(박상석, 2009)은 손오공이 천계와 지상, 유명계를 오가며 난동을 피우는 트릭스터적인 성격을 부각시켜 독자들에게 재미와 흥미를 주기 위해 〈서유기〉 중에서도 대요천궁을 택했다고 짐작할 수 있다.

〈손오공〉(1922)이 〈서유기〉의 대중화를 위한 프리퀄 역할을 수행한 것은 경제적 측면에서도 확인된다. 〈손오공〉이 유통되던 1922년의 활자본 고전소설의 평균가격은 28.7전(최호석, 2017)인 반면, 〈손오공〉의 판권지에서 확인할 수 있는 가격은 20전으로 평균가격보다 훨씬 싼 값에 팔렸음을 알 수 있다. 한글 번역본인 〈언문 서유기〉(1921)의 경우 1921년 당시 평균인 29.9전보다 높은 30전~35전의 가격에 판매되었는데 총 3권을 모두 구매하면 총 105전이라는 거금이 들었다는 점을 고려하면 당시 〈서유기〉 전체를 구매할 경제적 여유가 없었던 일반 대중들[39]에게 〈손오공〉은 흥미 본위를 중심으로 한 각색과 초압축적인 축약 방식을 사용해 〈서유기〉의 대중화를 이끌었다고 유추할 수 있다.

종합하자면 〈손오공〉(1922)은 주인공 손오공의 트릭스터적 면모를 부각함으로써 손오공의 입장에서 본 〈서유기〉에 대한 프리퀄의 역할을 수행했다. 또한 이는 독자들에게 흥미를 유도해 상업성과 대중성을 잡기 위한 의도에서 기인했다고도 볼 수 있다. 특히 저렴한 가격에 판매함으로써 당시 〈서유기〉의 한글 번역본 전체를 구매하기엔 경제적 여유가 없던 일반 서민들에게 있어 값싼 요약본으로 기능했다고 해석할 여지가 있다.

---

39) 1921년 보통 인부의 1일 임금은 약 104전이었다(최호석, 2017).

한편 〈당태종전〉(1917)과 같이 〈손오공〉(1922)에서 사용된 〈서유기〉의 서사 구성 요소들을 시각화하면 다음과 같다.

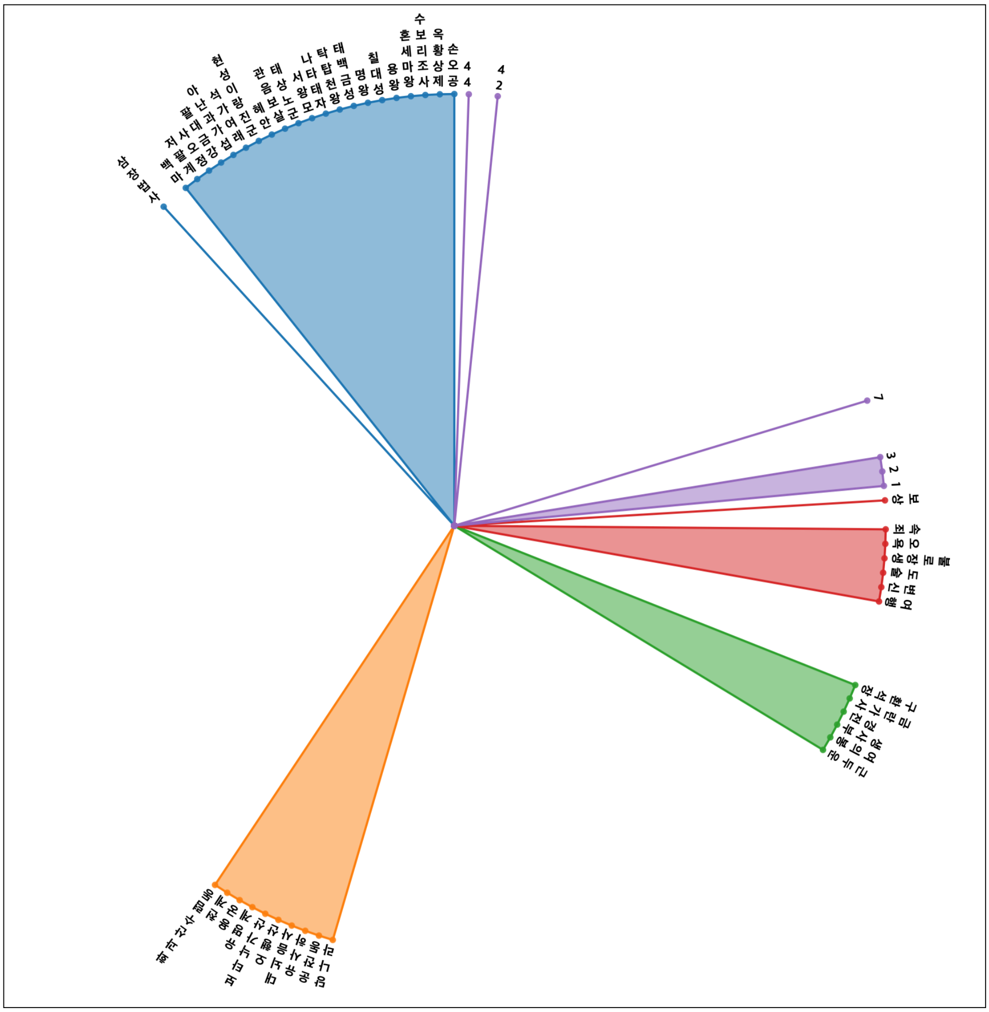


그림 8. 〈손오공〉(1922)의 서사 구성 요소의 시각화

〈그림 8〉에서 알 수 있다시피 〈서유기〉의 초반부(1~8회)에 등장하는 캐릭터, 장소, 사물, 사건들이 〈손오공〉(1922)에서 변형 없이 그대로 등장하고 있다. 특히 〈서유기〉의 핵심 모티프들은 모두 이용되는 반면, 사건의 경우

중간부인 81난의 사건들은 전부 제외되고 종결부(98~100회)의 사건만 등장하고 있음이 보이는데, 이는 〈손오공〉이 〈서유기〉의 요약본이라는 점을 한 번 더 보여준다.

3. 소결론

본 절을 통해 〈당태종전〉(1917)과 〈손오공〉(1922) 두 텍스트 모두 각 텍스트가 집중하고 있는 특정 회들의 서사 구성 요소들을 변형 없이 그대로 가져오고 있음을 알 수 있다. 이는 〈서유기〉와 두 텍스트가 긴밀하고 직접적인 관계, 즉 트랜스텍스트성의 시각에서 보면 상호텍스트적 관계(intertextual relationship)에 놓여있음을 알려준다. 다만 〈당태종전〉은 〈서유기〉와의 자연스러운 연결을 위해 일부 사건이 변형된 반면, 〈손오공〉은 변형된 요소가 없다는 점을 미루어보아 〈손오공〉이 〈서유기〉와 좀 더 강한 상호텍스트적 관계에 놓여있다고 할 수 있다. 이는 표지, 발매소의 홍보 문구 등 파라텍스트의 층위에서도 확인 가능했다.

특히 〈당태종전〉(1917)과 〈손오공〉(1922)은 각각 삼장법사와 손오공이라는 두 핵심 인물의 입장에서 〈서유기〉의 시작점을 달리 제시하고 있는데, 이는 두 텍스트들이 출판 문화가 대중적으로 활성화된 시기에 대중들을 '서유기'라는 이야기 세계로 인도하는 일종의 '프리퀄'과 같은 역할을 했다고 유추된다.

앞서 언급했듯이 〈당태종전〉(1917)과 관련해 경판본, 필사본, 활자본 등 다양한 형태의 이본들이 존재하고 이중 경판본과 구활자본은 상업성과 대중성을 겨냥하는 성격이 짙다는 점을 고려하면 당시 〈당태종전〉이 상당한 인기를 구가했을 것이라고 짐작할 수 있다. 이와 다르게 〈손오공〉(1922)은 구활자본으로만 전해 내려오고 있는 실정이다. 현존하는 이본의 다양성으로 당시의 인기를 판단하는 것은 무리가 있지만 〈당태종전〉의 판권지에 재판된 흔적이 남아있는 것을 보면 두 작품 사이의 인기에는 어느 정도 차이가 있었을 것이라고 유추할 수 있다. 비슷한 시기에 동일한 작품에서 출발한 두 변용 텍스트들 사이의 인기의 차이를 결정지은 요소는 무엇일까?

〈당태종전〉(1917)에 대한 대중의 선호 요인을 명확히 밝히기 어렵지만 다음과 같이 두 가지 요인을 유추할 수 있다. 첫째, 앞서 언급했듯이 조선 후기에 널리 읽히던 유·불·도가 서로 결합된 성격을 띤 저승체험담의 형식이 〈당태종전〉에서 고스란히 드러난다. 조선 후기 저승체험담에 대한 국문학계의 연구들(김정숙, 2015; 서혜은, 2020; 소인호, 2009; 신상구, 2018)에 따르면 이러한 유·불·도가 결합된 저승체험담은 급변하던 당시 사회를 반영[40]하며 대중성을 확보했다. 이는 파라텍스트의 층위에서도 확인되는데, 일상에서의 선행을 보여주는 '복선화음'의 삽입과 소설 말미에 작가가 직접 등장하여 선행을 강조했다.

둘째, 주인공인 당 태종이 당시 조선 사회 대중들에게 있어 '유명 인사'였다는 점이다. 당시 조선 후기에 걸쳐 〈설인귀전〉, 〈울지경덕전〉 등 고구려-당 전쟁의 주요 인물들이 주인공으로 등장하는 소설이 다수 간행되어 널리 읽혔다(서혜은, 2017). 당 태종 또한 고구려-당 전쟁의 핵심적인 인물이었으며, 〈당태종전〉과 유사한 계열의 이본으로 제주도에 한정하여 구전된 〈세민황제본풀이〉도 있는데 여기서 당 태종(이세민)은 신격화되어 묘사된다. 당 태종은 강력한 왕권 통치를 기반으로 안정적인 사회 질서를 유지하였는데, 조선 후기 혼란했던 상황에서 왕도정치를 통해 사회 안정을 원했던 당시 대중들의 염원(서혜은, 2017)이 〈당태종전〉의 선호에 영향을 주지 않았을까 조심스럽게 유추해 볼 수 있다.

그렇다고 〈손오공〉(1922)의 가치가 〈당태종전〉(1917)보다 낮다고 말할 순 없다. 앞서 말했다시피 〈손오공〉은 독자들의 흥미를 끌도록 특정 회들을 선택 및 축약한 것으로 〈서유기〉의 프리퀄 역할과 요약본 역할을 동시에 수행했다. 이는 표지, 저작자 이규용의 작풍 등 파라텍스트의 층위에서도 확인되었다. 특히 경제적 측면에서 〈서유기〉의 한글 번역본을 구매하기 힘들었던 서민들이 부담 없이 〈서유기〉의 내용을 접할 수 있도록 함으로써 〈서유기〉의 대중화에 기여했을 것이라고 짐작할 수 있다.

---

40) 특히 서민들을 대상으로 일상에서의 덕목을 강조하며, 이에 대한 대가로 극락왕생을 얻는다는 조선 후기 저승체험담은 당시 선음즐교, 동학, 증산도와 같은 신흥 종교로 이어질 정도로 대중들 사이에서 파급력이 강했던 도교의 권선서(勸善書)의 구조와 유사하다(김정숙, 2015).

한편 본 절은 표지, 판권지에 제시된 작가와 가격, 발매소의 홍보문구, 부록(복선화음) 등 각종 서지 사항들을 파라텍스트의 범주에서 다룸으로써 〈서유기〉와 변용 텍스트, 그리고 당시 사회 간의 연결고리를 탐색했다. 이는 트랜스미디어를 역사적으로 접근하는데 있어 잔존하는 자료의 양이 극히 제한적인 상황에서 트랜스텍스트성이 가진 유용성을 보여준다.

제 2 절 극장을 매개로 한 동아시아가 공유하는 판타지로서의 자리매김(196~70년대 중심)

일제의 출판탄압의 강화, 한국전쟁 등으로 인해 〈당태종전〉(1917)과 〈손오공〉(1922) 이후 1960년대 이전까지 〈서유기〉의 변용 텍스트는 자취를 감추었다. 다만 아동용 도서과 신문을 중심으로 한 일부 회들의 번역 작업이 계속 이루어졌다. 그러나 앞서 번역 텍스트는 본 연구의 주제와는 거리가 있다는 판단에 따라 분석 대상에서 제외하였기 때문에 본 연구는 1960년대부터 다시 등장하는 〈서유기〉의 변용 텍스트들을 살펴보고자 한다.

1960년대 경제 개발의 구호 아래 도시화가 진행되었고 교통, 통신, 교육, 대중 매체 등이 발달하기 시작하면서 본격적인 대중문화가 시작되었다. 박정희 정권 시기 신문, 잡지, 라디오, TV 등의 매체가 행정적으로 정비되기 시작하고, 1970년대에 이르러선 이런 대중 매체들을 통해 대중들이 직접 문화를 소비하는 시스템이 자리잡은 것이다(송은영, 2011).

특히 1960년대 한국 영화 산업은 영화법의 제정과 함께 양적, 질적 성장을 이루며 전성기로 평가되기도 하는데(박지연, 2001; 이영일, 1969), 〈서유기〉의 변용 또한 영화와 극장 애니메이션을 매개로 하여 다시 재개되었다.

1. (위장)합작영화를 중심으로

대중문화가 본격화된 1960년대 이후 〈서유기〉의 한국 내 변용 양상은 대개 홍콩과 대만 등 중화권과의 합작영화 형태를 통해 이루어졌다. 1960~70년대는 홍콩 영화에 대한 폭발적 수요가 있었는데, 당시 정권는 과도한 폭력성을 이유로 홍콩 영화의 수입을 강력하게 규제했다. 이에 한국의 영화제작사들은 홍콩 영화에 대한 관객들의 수요를 충족시키기 위해 홍콩, 대만 등 중화권의 영화 제작사들과 적극적으로 합작을 진행했다. 그러나 이는 제작 여건상 결코 쉬운 일이 아니었고 한국의 영화 제작사들로 하여금 이미 완성된 영화를 수입하여 한국의 합작영화 기준에 맞추어 재촬영하거나 교묘히 편집하는 '위장합작'이라는 편법을 사용하게 만들었다.

196~70년대 제작된 〈서유기〉의 변용 영화는 〈서유기(손오공)〉(1962), 〈서유기〉(1966), 〈손오공과 철선공주〉(1967)로 총 세 편이다. 안태근(2012)의 분류에 따르면 〈서유기(손오공)〉은 정식합작영화로 인정되지만, 〈서유기〉, 〈손오공과 철선공주〉는 위장합작영화로 분류된다. 1960년대부터 20여년간 위장합작영화는 큰 비중을 차지하고 있었음에도 불구하고 편법과 부도덕하다는 비판하에 한국영화사에서 '흑역사'로 치부되어 현재까지도 관련 연구 또한 미약한 상태이다. 안태근은 위장합작영화를 총망라하며 한국영화사에서 지워야할 존재라고 강도 높게 비판했다.

그러나 유경철(2012)은 이에 반대하며 부당한 편법과 관련되어 있음은 사실이나 이를 단순히 당시 영화인들의 부도덕한 행위로 치부해서는 안 되며 당대 한국 영화계의 현실로 인식하고 배경과 원인을 탐구해야 한다고 주장했다. 더 나아가 초국적 관점에서 합작영화를 다국적 문화권을 형성하는 작업으로 보고 확장된 자국영화의 단초로 보기도 했다. 송아름(2019, 2020) 또한 (위장)합작영화에 대한 부정적 인식을 비판하며 이 (위장)합작영화들이 분명 검열을 거친 합법적인 절차를 통해 국가의 승인을 받은 것이라는 점에 초점을 맞추었다. 특히 위장합작영화를 국가의 흥행과 수출이라는 국가적 목표와 영화 산업의 성장에 대한 열망과 수익창출이라는 영화 제작사들의 목표가 맞물린 결과라고 주장했다.

따라서 위장합작영화들을 '한국 내' 변용 텍스트라 보기엔 부적절 할 수 있지만 (위장)합작영화 문화가 초기 한국 영화 산업의 큰 부분을 차지한 것은 사실이다. 또한 해당 텍스트들이 가진 트랜스텍스트성을 분석함으로써 〈서유기〉와 가진 텍스트 내적 관계뿐만 아니라 당시 한국 영화 산업의 현실을 엿봄으로써 텍스트 생산 양상을 살펴볼 수 있을 것이라고 판단하였기에 본 절에서 다루고자 한다.

앞서 언급했듯이 〈서유기(손오공)〉(1962)은 이 시기 〈서유기〉의 변용 텍스트들 중 유일하게 정식합작영화로 분류되는데, 이 당시 경향신문의 기사에 따르면 기술적인 부분을 보완하기 위해 홍콩의 자유영화공사와 협력하여 녹음을 제외한 모든 제작 과정을 홍콩 현지에 위치한 자유영화공사 스튜디오에서 진행했다("극영화 「서유기」 자유중국서 촬영", 1962).

〈서유기(손오공)〉(1962)은 삼장법사를 잡아 먹으려는 홍해아와의 사건(18번), 파초선을 둘러싼 나찰녀 및 우마왕과의 사건(25번)을 중심으로 진행된다. 본래 홍해아는 우마왕과 나찰녀의 아들로, 홍해아 사건은 나찰녀가 손오공에게 원한을 품는 계기로 작용하기에 변용 텍스트들에서 두 사건은 같이 다루어지는 것을 쉽게 볼 수 있다. 이 영화의 경우 사건(화염산과 파초선)에서 변형이 생기는데, 사건의 진행에 있어 우마왕의 또 다른 부인인 옥면공주의 비중이 늘어나고[41], 우마왕이 나찰녀와 홍해아의 설득에 의해 잘못을 뉘우치고 삼장법사에게 용서를 구한다는 결말로 끝난다. 그러나 이 하나의 변형을 제외하면 〈서유기〉의 해당 회들에 등장하는 서사 요소들을 그대로 가져왔다는 점에서 〈서유기〉와 〈서유기(손오공)〉은 상호텍스트적 관계가 강하다고 할 수 있다.

41) 옥면공주 역을 맡은 배우가 당시 한국 유명 스타인 김지미였는데, 이 영향을 받은 것으로 보인다.

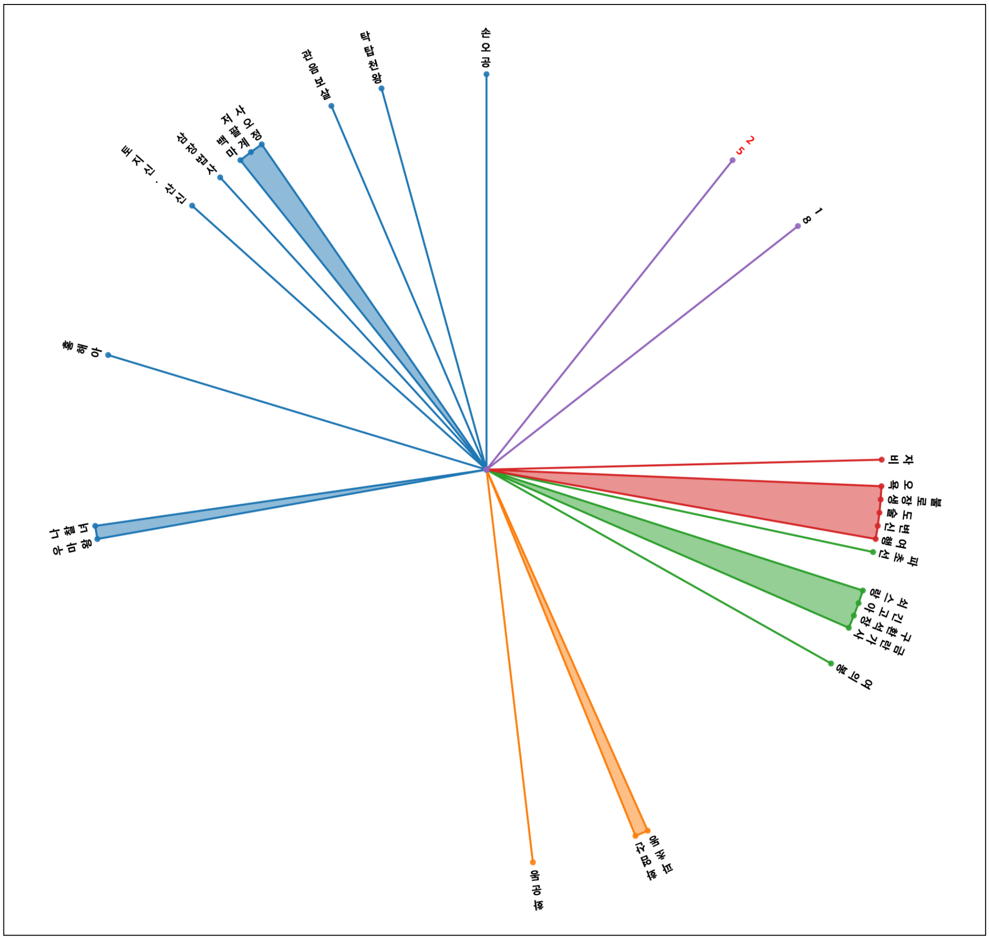


그림 9. 〈서유기(손오공)〉(1962)의 서사 구성 요소의 시각화

한편 이 영화의 파라텍스트와 메타텍스트적 측면에서 주목할 만한 점들이 발견되는데, 우선 정부의 영화 기업화 정책과 함께 등장한 ‘한양영화공사’의 첫 번째 작품이라는 점을 짚을 필요가 있다. 특히 한양재단을 등에 업은 한양영화공사가 창립된 시기의 동아일보 기사와 옥면공주 역을 맡았던 배우 김지미의 구술채록문을 통해 체계적 시스템과 대규모 자본력을 바탕으로 전문적인 영화 제작사로 성공하겠다는 한양영화공사의 강한 의지를 확인할 수 있다.

동사에서는 태평로에 시설한 한양라보와 제휴하는 한편 **연내로 왕십리에 대규모의 스타디오와 칼라·라보를 세울 준비**를 서두르고 있다. 연**간 이십 편 제작을 목표하고 발족한 한양영화사에서는 우선 향항 로케 중인 「손오공」(김수용 감독)**, 조남사작 「하늘과 땅 사이」(이성구)를 제작이 착수하였다. (중략) 「한양」의 출발은 국산영화제작계에 새로운 기운을 조성할 것으로 짐작되는데 이는 **작년까지도 군소 푸로로 무질서를 극하던 제작자가 진일보 중기업 씨스팀을 마련하는 현상을 보여주는 예**로서 관심된다.(“『한양영화사』 창립 연간 20편 제작 계획”, 1962, 4면)

김지미: 이 한양영화사는 지금 한양대학 작고하신 김연준 선생님이 영화사를 자기가 좀 해보시겠다 해서 만든 영화사예요, 이게. 거기에서 자기네가 그런 기획을 세워서 할 적에는 **그냥 조그만 소작품보다는 그래도 대작을 자기네는 할 수 있는 여러 가지 능력이 있으니까 그런 거를 하자 해서** 이거를 했는데.(배수경, 2019, 86쪽)

한양영화공사는 공격적인 기획력과 관객 취향에 부응하는 영화를 제작했는데, 〈서유기〉를 창립 후 첫 작품으로 고른 데에는 여러 이유가 있었겠지만 당시 한국 영화계의 유행을 고려하지 않을 수 없었을 것이다. 1962년 한국 영화계에선 직전 해에 개봉했던 〈연산군(장한사모편)〉(1961)과 〈임꺽정〉(1961)의 흥행에 힘입어 사극 영화가 크게 인기를 끌었다. “국산영화의 연간 생산량의 3·40 퍼센트를 차지한 사극 붐은 제작규모와 스크린의 대형화를 조장”(“복고조의 연예계”, 1962, 4면)한다는 당시 동아일보의 기사는 상반기에 예정된 대표적 사극 영화로 〈서유기(손오공)〉(1962)을 꼽았다. 즉 사극 영화는 흥행 가능성이 높지만 그 제작비에 있어 현대물에 비해 훨씬 큰 비용이 들어간다는 점에서 탄탄한 자본력으로 발족한 한양영화공사의 구미를 당겼다고 생각된다.

한편 동아일보는 “서양사극이 성서 스토리를 배경으로 엮어지고 있는 것과는 대조적으로 한국의 사극은 거의가 불교 스토리를 배경으로 한다”(“새로운 불교영화”, 1962, 4면)며 당시 홍콩에서 제작 중이던 〈서유기(손오공)〉(1962)을 그 대표적인 예시로 들었다. 이는 서양에서 흔히 다루어지는 성서 소재와 비교될 정도로 국내에서 불교 소재의 입지가 단단했으며, 비록

〈서유기〉가 중국의 것이지만 한국 사극의 범주에서 다룰 정도로 이미 널리 대중화되었다는 것을 보여준다.

이와 함께 한양영화공사가 감독으로 당시 대표적인 문예영화 감독이었던 김수용을 고용했다는 점도 짚어야 하는데, 문예영화는 영화의 소재를 인기 소설이나 대중에게 잘 알려진 문학작품에서 빌려오기 때문에 영화나 관객 사이에 교류되는 감성의 폭을 좁힐 수 있다. 이러한 문예영화의 대표적 감독이었던 김수용을 감독으로 고용한 점은 〈서유기〉가 가진 대중적 인지도를 적극 활용하겠다는 한양영화공사가 의지를 보여준다.

또한 당시 업계의 후발주자였던 제작사에서 창사 첫 작품에 약 1억 환의 비용을 들인 것[42]은 당시 1960년대 초 영화 한 편을 제작하여 홍보 및 상영하기까지 평균 3,500만 환으로 추산됨과 비교할 때 막대한 금액이다("시급한 국가의 육성책", 1961). 이는 〈서유기〉가 비단 중국뿐만 아니라 국내에서도 대중적인 인지도를 가진 '보증수표' 콘텐츠였다는 점을 시사한다.

그러나 동시에 그만큼의 수익을 벌어야 했으므로 한양영화공사는 영화 홍보에 적극적으로 나섰다. 당시 신문 기사들을 살펴보면 제작 시기부터 "극영화 「서유기」 자유중국서 촬영"(경향신문, 1962년 2월 21일), "최무룡씨 향항에 손오공 현지 로케"(경향신문, 1962년 2월 22일), "배우 5명 향항에"(경향신문, 1962년 2월 23일) 등 홍콩 현지 촬영뿐만 아니라 최무룡, 김지미, 김희갑 등 당시 유명 스타들이 촬영을 위해 홍콩으로 출국한다는 내용까지 기사로 다루어질 정도로 홍보에 열을 올렸다. 또한 개봉 전후로 게재된 신문 광고에서도 홍콩 현지 촬영[43]을 비롯해 대규모의 촬영[44]과 호화

---

42) 〈서유기(손오공)〉(김수용, 1962) 계약서에 따르면 한국 측이 전체 비용의 3할, 홍콩 측이 7할을 부담했다(「서유기」의 계약서, 1961).

43) "국제도시 향항 올로케!"(한양영화공사, 1962.04.30., 1962.10.22.)

44) 1962년 3월 17일 동아일보 4면 전단광고는 '현지통신'이라는 컨셉으로 〈서유기(손오공)〉의 한국 측 배우들이 홍콩 촬영에 대한 소감과 함께 영화의 장점들을 언급하며 홍보하고 있다. 예시로 손오공 역을 맡은 김희갑은 "그 규모가 워낙 큰데다가 (중략) 원체 대규모의 촬영이라 정신이 아리숭 하지만..."(한양영화공사, 1962.03.17.)이라 하거나, 저팔계 역을 맡은 양훈은 "국제 수준에 조금도 손색 없는 손오공 영화가 되리라 자부합니다."(한양영화공사, 1962.03.17.)라며 영화의 규모를 홍보한다.

출연진[45]이라는 점을 홍보에 적극적으로 활용했다.

정식합작영화인 〈서유기(손오공)〉(1962)과 다르게 〈서유기〉(1966)와 〈손오공과 철선공주〉(1967)는 신필름과 쇼브라더스의 대표적인 위장합작영화다. 〈서유기〉는 삼장법사가 취경길에 올라 손오공, 저팔계, 사오정이 차례로 취경단에 합류하는 과정(7, 8, 10, 12번)과 네 보살 이야기(13번)를 담고 있다. 특히 본래 취경단의 의지를 시험하기 위해 인내심을 시험하는 역할을 하는 네 명의 보살들이 영화에선 취경단을 유혹하여 해치기 위한 요괴로 역할이 변형된다는 점이 두드러진다.

45) "국제호화배역으로 완성한 대망의 영화 「손오공」"(한양영화공사, 1962.03.19), "한중최고호화 황금배역"(한양영화공사, 1962.10.22), "한중 최고의 인기스타가 베푸는 웃음잔치!"(한양영화공사, 1962.10.23.)

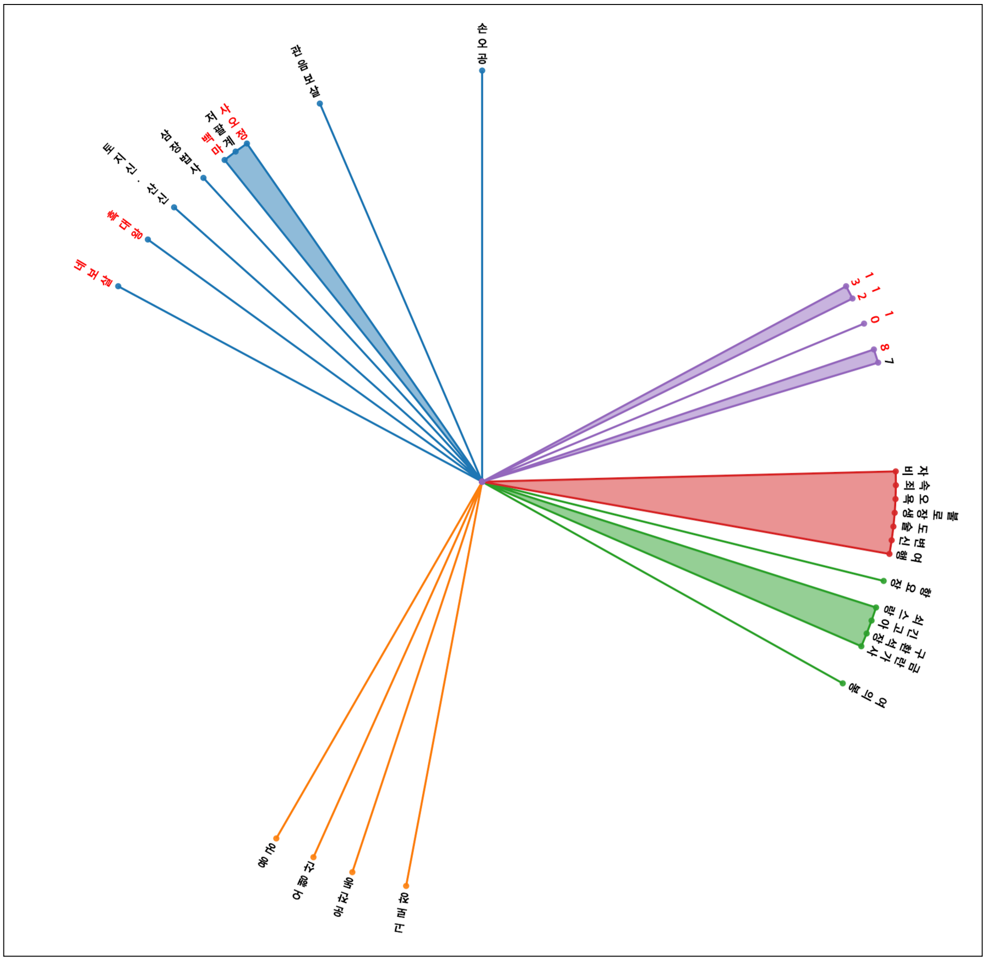


그림 10. 〈서유기〉(1966)의 서사 구성 요소의 시각화

〈손오공과 철선공주〉(1967)는 〈서유기〉(1966)의 후속작으로, 파초선을 둘러싼 철선공주(나찰녀)와 우마왕과의 사건(25번) 및 백골부인 사건(15번)을 다루고 있다. 이 영화의 경우 백골부인이 아름다운 자매로 외형이 바뀌어 일행들을 유혹하는 방식으로 외형적 변형이 이루어졌다. 특히 15번 사건의 해결을 위해 손오공이 백골자매의 어머니로 변신해 잠입한다는 점에서 〈서유기〉의 금각·은각 형제 사건의 해결 방식을 빌려와 변형하였다.

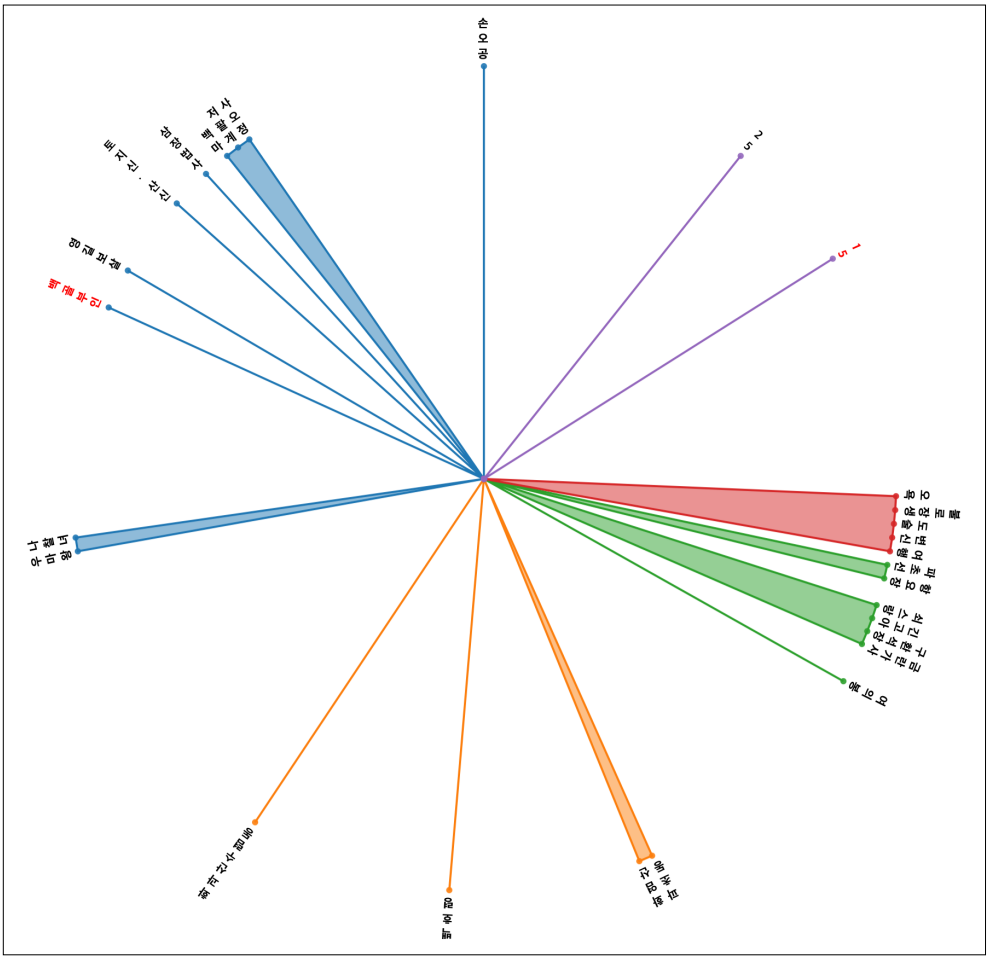


그림 11. 〈손오공과 철선공주〉(1967)의 서사 구성 요소의 시각화

한편 이 두 텍스트 역시 〈서유기(손오공)〉(1962)과 마찬가지로 파라텍스트와 메타텍스트적 층위에 놓인 텍스트들을 통해 당시 한국 영화계를 엿볼 수 있다. 1963년 개정된 영화시행령에 따르면 수입할 수 있는 외화의 편수는 한정되어 있었고, 국산영화를 해외에 수출하거나 영화제에서 수상해야 일정량의 외화를 수입할 수 있었다. 외화에 대한 관객의 수요를 현실적으로 맞추기 어려웠던 영화사들은 국산영화로 인정되어 수입 할당을 받을 수 있는 합작으로 자연스럽게 눈을 돌리게 된다.

그러나 외국과의 합작은 자본, 기술, 언어, 문화 등의 현실적 문제들 때문에 쉽지 않았다. 이는 당시 영화인들의 구술채록문에서 잘 드러난다. 신필름의 전속배우로 활동한 홍성중은 "'아세아의 감독은 신상옥' 이러지만은 촬영소의 모든 기구는 홍콩에 있었단 말이죠. **안양의 우리 촬영소는 협소해요. 조그맣죠.** 근데 거기는 산을 몇 개씩 두르고 있는 그런 촬영소니까 전부 거길 가길 원했던 거예요."(공영민, 2015, 12-13쪽)라고 회고한다.

최초의 합작영화인 〈이국정원〉(1958)에 출연한 배우 윤일봉 또한 "합작하자 하면은 **저쪽에서 요구하는 게 우리가 맞추질 못하니까** 그런 스케일의 작품이 계속 될 수가 없었지."(공영민, 2015, 34쪽)라고 말한다. 이는 당시 정부 행정기관도 인지하고 있던 것으로 보이는데, 공보국 영화과장으로 재임했던 이성철도 다음과 같이 당시 한국 영화계에선 진정한 의미의 합작이 물리적으로 어려웠다고 진술한다.

> 이성철: 자본이 우선하고, 고 다음에 기능의 합작, 모든 영화기능의 모든 거를 발휘해야 되죠, 합작 상대방이 서로. 그런 것이 진정한 합작이라고 볼 수 있는데 그런 거이 기울죠, **우리가 수준이 얕으니까, 그 당시에. 그게 물리적으로 아마 어려웠었던 일이 있었던 거 아닌가 싶어요,** 한다 하더라도. (공영민, 2014, 57쪽)

이렇게 합작영화 제작이 쉽지 않은 환경에서 〈서유기〉(1966), 〈손오공과 철선공주〉(1967) 두 영화의 한국 측 제작사인 '신필름'은 자본 출자와 주연배우의 혼성이 상당한 정도면 합작 허가를 내릴 수 있다는 있다는 당시 영화법의 모호한 점을 파고들었다. 이미 완성되어 동남아시아 영화 시장에 배급까지 마친 홍콩 쇼브라더스의 영화 속 손오공과 보살이 등장하는 장면을 한국의 배우 박노식과 최은희가 별도로 재촬영하여 편집하는 방식을 사용했다. 이 또한 해당 영화들과 관련되었던 영화인들의 구술채록문을 통해 구체적으로 드러나는데, 당시 신필름의 제작부장이었던 박행철과 편집감독이었던 오성환은 다음과 같이 진술한다.

> 공영민(채록연구자): 네. 그 〈서유기〉랑 〈철선공주〉에 대해서 좀 선생님께서 아시는 부분이 있으세요? 그 영화들이 흥행은 되게 잘 된 거 같은데.

박행철: 우리는 그 영화 들어와서 알았어. 감쪽같이 몰랐고. 어, 몰랐고. 들어와서 “아, 박노식이가 촬영을 한다. 홍콩영화 촬영을 한다”만 얘기를 들었지, 그 다음에 또 “안양촬영소에서 촬영한다”는 얘기만 들었지, 그게 어떻게 어디서 해진다는 얘길 일체 없었으니까. (중략) 그럼, 임원식 다 쉬쉬하고. 왠고 하니, 그 영활 분석을 해 가지고 딱 콘틸 짜서 박노식이 요렇게 눈 깜짝 놀래는 장면, 뭐 요런 것만 해 가지고 와서 고거만 찍었으니까 지금도 이거 (손으로 카메라를 가리키며) 마찬가지로 벽에다 놓고 찍었으니까 모르지.
공: 아, 그럼 이거는 예산과 관련해서 딱히 제대로 진행절차를 밟아서 한 것도 아니네요.
박: 아이, 그럼.
공: 그냥 그 촬영분만, 박노식 선생님 촬영분만.
박: 그럼, 응.(공영민, 2014, 35-37쪽)

오성환: 〈서유기〉, 합작이라 그러는데, 다 지나간 이일이니까 말하지만 이건 위장합작이라고 봐야지. 이 편집을 내가 했는데.
이정아(채록연구자): 〈서유기〉를요?
오: 그럼. 편집할 것도 없었어. 이건 뭐냐면, 홍콩에 〈서유기〉 작품이 있어요. 그 영화에서 손오공 역할을 맡은 고 카트만 새로 찍어서 집어넣은 거야. 그러니깐 〈서유기〉 1, 2편을 내가 한 걸로 알고 있는데, 이를테면 거 손오공이 분장을 원숭이처럼 하는 거 아니에요. 클로즈업 하면 누군지 알지만 심지어 바스트 샷만 빠져도 그게 누군지 잘 모를 정도예요. 더더군다나 발광하는 영화 아니에요? 손오공이 가만히 있어? 손오공 역할을 박노식씨가 맡는 걸로 해가지고 합작으로 하는 거예요. 그러니깐 박노식 씨가 손오공 의상을 갖다가 입고 액션을 고대로 하는 거야. 그래야 맞을 거 아냐, 앞뒤가. 그러니까 영화 전체에 한 백 카트 정도나 바꿨을까? 그래 바꿔 갖고 집어넣고, 거기다. 그리고 홍콩에 보내가지고 프린트 떠온 거라고. 그렇게 해가지고 원판을 우리가 안 가지고, 안 주지 그쪽에서. 러쉬만 떠가지고 온 거야. 그러니까 러쉬를 같이 최경옥 감독하고 보면서 저 카트는 얼굴이 보이지? 저건 대형화면에 가면 누군지 알겠는데. 그러면 떼. 이를테면 몇 번째 1번 카트 그 다음에 또 뭐 이렇게 다 메모를 해가지고. 그렇게 해가지고 영화 전체에 한 백 카트 정도나 됐을까? 그 러쉬를 보고 박노식 씨를 고대로 시킨

거라고. 연기를. 촬영소에서 아마 영사기를 틀어 놓고 했겠지. 이렇게 하면 이렇게 하고. 그렇게 해가지고 고 길이를 러쉬를 떠가지고 그 러쉬 필름에다 고걸 집어넣는, 표시해서 보내면 홍콩에서 원판을 우리가 보낸 원판하고 같이 해서 저희들이 붙여가지고 다시 우리가 녹음 넣었으니까, 우리말로 녹음 넣어 보내면 거기서 프린트 떠 오고. 그게 소위 그 합작영화라는, 위장합작이지.(이정아, 2013, 102-103쪽)

이: 67년도 영화로 넘어가서요, 선생님. 그 〈손오공과 철선공주〉. 〈서유기〉의 2편이라고 이것도 같은 방식으로 촬영된 건가요?
오: 똑같은 거지. 그 연기자 그대로.
이: 1편 이후에 2편이 만들어진 걸 보면 1편도 흥행이 나쁘진 않았나봐요?
오: 우선 제작비가 안 든 영화 아니에요? 촬영 하루에 다 끝내가지고, 그 다음에 녹음 넣어서 보내가지고 현상해주면, 그 프린트 갖다 영업을 한 거니까 이건 완전히 사기지. (웃음) 이제 맘놓고 얘기 하지만.(이정아, 2013, 107쪽)

익명투서로 이 일이 밀고되어 신필름의 대표 신상옥은 사기 및 관세법 혐의로 입건됐다.[46] 그러나 한 달 후인 그해 8월, 신필름은 2백여만 원의 벌금형만 받고 정상적으로 〈서유기〉(1966)를 개봉했다.[47] 그 이유는 위장합작 논란이 불거지자 공보부 영화과에서 작성한 보고서 〈합작영화에 대한 문제점 연구〉(공보부, 1966)에서 찾을 수 있다.

공보부의 해당 보고서(1966)는 〈서유기〉(1966)가 제작의 동시성 없이 이미 상영된 외국 영화에 부분 화면만 편집했고, 한국측 배우의 혼성출연이 적다는 점을 문제로 삼았다. 그러나 보고서는 이것보다 기존의 영화법이 "합작영화의 요식행위만을 규제했을 뿐 화면구성비율, 제작의 동시성, 이중촬영"(6쪽) 등에 대한 상세한 법령과 행정 관례가 없다는 문제를 우선해서 지적했다.

---

46) "16일 오전 (중략) 영화 서유기를 감독한 영화감독 신상옥씨를 사기 및 관세법 위반 혐의로 입건하고,"("신상옥씨 입건", 1966, 7면)
47) "9일 검찰은 (중략) 「신필름」에 대해 곧 벌과금 2백 10만원을 추징키로 결정했다."("벌과금 2백만원 추징하기로 결정", 1966, 8면)

이를 바탕으로 보고서는 해당 영화가 합작영화로 인정하지 않는 경우와 인정하는 경우를 나누어 그 이유를 기술했는데, 후자를 주목해야 한다. 이 중 핵심적인 것은 “합작영화로서 요식행위를 완비”(8쪽), “주연역의 2인 출연 금지는 불가하다는 법령예규가 없”(9쪽)음, “신필림과 쇼 브라더즈사가 법부에서 동 영화를 합작영화가 아니라고 할 경우 행정소송제기를 한다면 정부가 승소한다고 단정하기 어”(9쪽)려움 등의 이유들로 이 사건의 근본 원인인 법적 미비를 인정해 버리면 공보부의 위상을 해치는 일이 될까 우려하는 기색이 짙음을 알 수 있다. 결국 보고서는 토론 결과 해당 영화를 “합작영화로 인정하지 않을 수 없다”(10쪽)고 하며 사건을 제작 양식과 관객에 대한 도의상의 문제로 일축시켰다.

그렇게 상영허가를 받은 신필름은 1966년 8월 9일 조선일보에 신상옥 대표의 해명을 겸한 홍보글을 게재했다.

> 「서유기」 제1부 국내상영이 약속보다 늦어진데 대하여 팬여러분에게 깊은 사과와 정중한 해명의 글월을 올립니다. (중략) **사리에 눈이 먼 나머지 같은 동업자를 얼토당토않은 모략중상으로 파멸시키려고 상무와 기업전법 중에도 가장 졸렬하고 비겁한 익명투서로 일을 꾸며 부득기 그 상영이 늦어졌던 것입니다.** 이제 「서유기」의 상영허가가 나왔음으로 (중략) **이 모든 것이 오로지 관계당국의 공정한 처리**와 여러분의 뜨거운 성원과 신「필림」을 믿고 아껴주시는 여러분의 뒷받침에서 비롯되었음은 물론이려니와 앞으로도 끊임없는 채찍질을 보태주시기 바랍니다.(“문제의 명작! 역사적 대개봉에 앞서”, 1966, 8면)

강조 부분에서 알 수 있듯이 신필름 측은 위장합작 사건을 익명으로 투고한 자에게 동업자 정신이 없는 비열한 자라는 식의 책임을 돌리며 영화는 아무런 이상이 없다고 강조함과 동시에, 이를 관계당국(공보부)의 공정한 처리가 증명했다고 말했다. 즉 당시 유행한 위장합작영화의 문화는 비단 비도덕한 개인의 문제에 그친다기 보단 정책의 미흡함으로 오점을 남기지 않기 위한 정부기관의 묵인하에 이루어진 것이다.

이러한 위장합작의 경향은 한국영화의 침체기였던 1980년대까지 이어졌

다. 비록 이 절이 한국영화산업의 시작점이자 (위장)합작영화가 성행하였던 196~70년대에 초점을 맞추었지만 196~70년대에 성행했던 위장합작영화 문화의 끝 무렵에 등장한 〈신서유기(손오공대전비인)〉(1983), 〈손오공 홍해아 대전〉(1985)을 이 시기의 연장선상에서 추가로 살펴보고자 한다.

안태근(2012)은 〈신서유기(손오공대전비인)〉(1983)의 경우 속리산 문장대에서 촬영했으나 합작 기준 미달의 영화이기에 위장합작영화로 추정하고, 〈손오공 홍해아 대전〉(1985)은 위장합작 여부에 대한 스태프와 출연자의 주장이 엇갈리는 영화라고 정리하며 이 영화들에 대한 자료 조사가 추가적으로 필요하다고 말했다. 현 시점에서 〈신서유기(손오공대전비인)〉은 한국의 '한진흥업'과 대만의 '뢰문전영기업'의 정식합작영화라고 보여지는데, 이 영화에 참여했던 한진흥업 제작부장인 안정무의 구술채록문이 이를 뒷받침하고 있다.

> 배수경(채록연구자): 〈신서유기〉 같은 경우에는 김종성 감독이 홍콩 가서 만든 건가요?
> 안: 네. 이거는 김종성 감독하고 연출부하고 스크립터하고 촬영 퍼스트만 따라갔어요. 지금 SBS에 가 있는 김종영 촬영감독인데 그때 당시 퍼스트 김종성 감독하고 연출부 아이하고 스크립타하고 한 다섯 명이서 홍콩 들어가서 〈신서유기〉 손오공을 찍은 거로 알고 있거든요. 여기서 우리는 한국 배우가 윤희하고 남자배우 둘하고 세 명이 간 거로 알고 그리고 전 스탭들도 이건 안 들어갔거든요. 이거 홍콩에서 다 찍은 거에요.
> 배: 이 작품은 홍콩이랑 합작이었던 거고요?
> 안: 예. 이거는 확실한 합작이고. (배수경, 2014, 77쪽)

〈신서유기(손오공대전비인)〉(1983)은 〈서유기〉의 백골부인 사건(15번), 거지국 사건(20번), 반사동의 거미 요괴 사건(31번)를 직접적으로 가져오되 각 사건들에서 등장하는 주요 요괴들(백골부인, 녹력·양력대선, 거미요괴)의 외형이나 성격에서 변형이 생겼다. 특히 녹력·양력대선의 경우 손오공에게 패한 후 도망쳐 거미요괴, 비인국 박쥐대왕을 찾아가 삼장일행을 곤경에 빠뜨리는 역할을 수행하는데 이 과정에 있어 코믹한 캐릭터로 변형되었다는

점이 두드러진다. 사건의 진행에 있어서도 거미 요괴 사건의 경우 거미 요괴가 삼장에게 청혼하고 삼장에게 마술을 건다는 점에서 변형이 가해졌다고 할 수 있다.

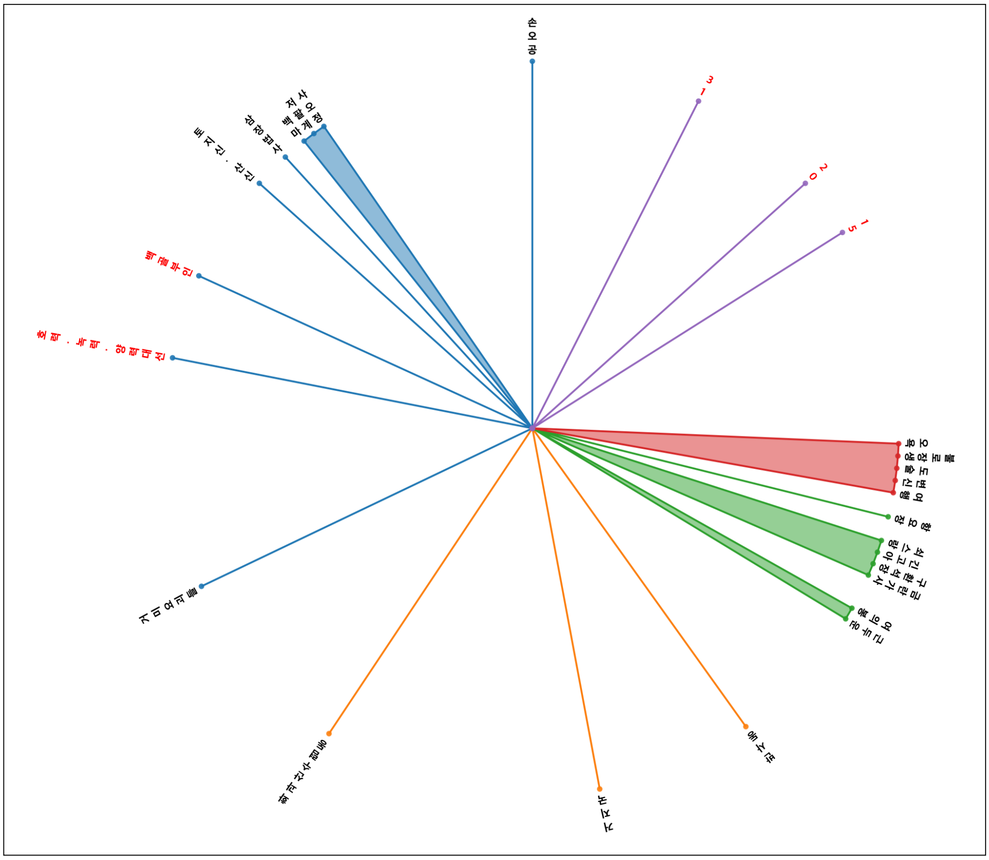


그림 12. 〈신서유기(손오공대전비인)〉(1983)의 서사 구성 요소의 시각화

같은 감독이 연출한 〈손오공 홍해아 대전〉(1985) 또한 〈서유기〉 중 나찰녀와 우마왕과의 사건(25번), 서량녀국과 전갈요괴 사건(23번)을 직접적으로 가져왔고, 백골부인 사건(15번), 통천하와 영감대왕 사건(21번), 지용부인 사건(34번)은 각각 삼장의 오해로 손오공이 쫓겨난다는 발단 부분, 마을의 동남·동녀가 제물로 바쳐지고 있다는 발단 부분, 지용부인이 삼장법사에게 사람고기로 만든 만두를 먹이려는 전개 부분만 가져왔다.

직접적으로 가져온 회들을 살펴보면 캐릭터와 사건에 있어 변형을 주었는데, 우선 캐릭터의 경우 나찰녀, 우마왕, 전갈요괴 등 주요 요괴들의 외형과 성격에 변형이 생겼다. 나찰녀는 불로장생의 욕망이 강한 성격으로, 우마왕은 애처가로 바뀌었다. 또한 전갈요괴의 경우 본래 여우였던 것으로 외형적인 부분에서 변형이 일어났고 지용부인의 행적과 결합한 것으로 보인다. 사건의 경우, 나찰녀와 우마왕과의 사건은 손오공이 홍해아로 변신해 우마왕을 물리친다는 점, 전갈요괴 사건은 묘일성관 없이 손오공이 직접 해결한다는 점에서 갈등의 해결 방식에 변형이 생겼다.

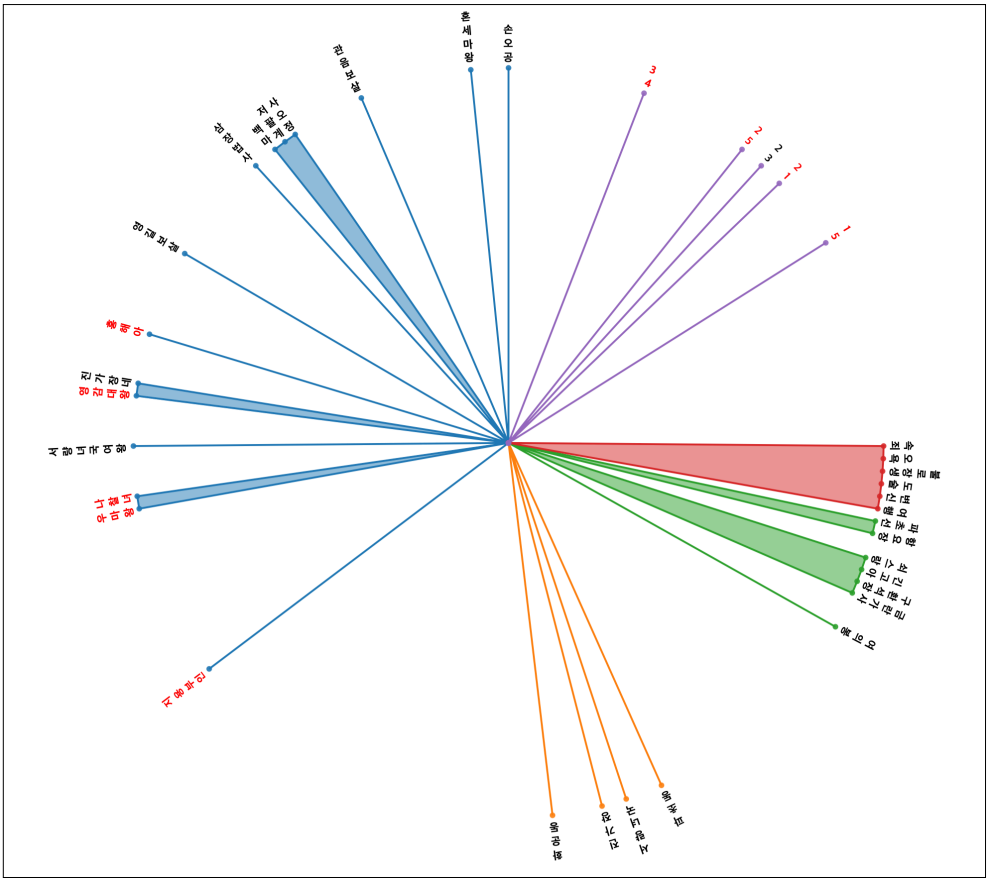


그림 13. 〈손오공 홍해아대전〉(1985)의 서사 구성 요소의 시각화

여기서 눈여겨보아야 할 것은 1960년대부터 20년간 한국 영화에서 큰 부분을 차지했던 (위장)합작영화 중 〈서유기〉를 소재로 한 영화가 유달리 많다는 점이다. 즉 왜 하필 〈서유기〉를 선택했냐는 것이다.

우선 1960년대부터 1980년대까지 이어져 온 서유기 소재의 (위장)합작영화들의 경우 모두 유사한 플롯을 취한다는 점을 짚어야 한다. 지금까지 다룬 5편의 (위장)합작영화들은 모두 대요천궁, 당태종입명기 등 〈서유기〉의 전반부라 할 수 있는 부분들을 과감히 생략하고 '81난' 중 일부 사건들을 가져와 시간의 흐름대로 나열하는 단순한 에피소드식 구조를 취하고 있다. 결말 또한 서천에 당도하는 것이 아니라 불경을 구하기 위해 계속 길을 나아간다는 열린 결말을 채택하거나 나래이션으로 대체한다. 그리고 5편의 영화 모두 적대자로 등장하는 요괴들이나 사건에 변형이 있긴 하지만 그 비율이 낮으며,[48] 서사 전체의 흐름에 있어 〈서유기〉의 구조에 영향을 주지 않고 그대로 따라가고 있다. 특히 1980년대 두 편의 영화의 경우 다음 3절에서 다룰 다른 매체를 기반으로 한 1980년대 변용 텍스트들과 비교했을 때 변형 비율의 정도가 현저히 낮다.

이를 통해 영화산업이 급격히 성장하던 시기, 〈서유기〉를 소재로 한 극영화들은 〈서유기〉 중 관객의 흥미를 끌 만한 사건들을 중심으로 큰 변형 없이 시각적으로 그대로 구현하는, 즉 '실사화'하는 데 초점이 맞추어져 있었다는 점을 알 수 있다. 〈서유기〉의 81난은 주인공(취경단 일행)과 적대자(요괴) 간의 대립 구도가 확연하게 드러나고, 사건들이 서로 독립적이기에 영화 제작자들의 입맛에 따라 취사선택하기 좋다. 다만 당시 한국 영화 제작사들은 시각적 요소들을 구현할 특수효과 등의 기술력이 약했던 반면, 중화권(홍콩, 대만)의 영화사들은 대형 스튜디오와 체계적 시스템을 가졌는데, 이 점은 (위장)합작영화의 단골 소재로 〈서유기〉가 자리매김하는 데 영향을 줬다고 짐작할 수 있다.

---

48) 후술하겠지만 여기서 변형 비율이란 각 변용 텍스트가 〈서유기〉의 서사 요소들을 가져올 때 변형된 요소의 비율이 얼마큼인지를 말한다. 〈서유기(손오공)〉(김수용, 1962)은 약 3.6%, 〈서유기〉(임원식·하몽화, 1966)는 약 25.8%, 〈손오공과 철선공주〉(최경옥·하몽화, 1967)는 약 7.1%, 〈신서유기(손오공대전비인)〉(김종성·진준량, 1983)은 약 18.5%, 〈손오공 홍해아 대전〉(김종성, 1985)은 약 25%이다.

또한 이미 대중에게 널리 알려진 작품이라 공을 들여 시나리오를 각색하지 않아도 당시 검열을 비교적 손쉽게 통과할 수 있었을 것이다. 〈서유기〉(1966)의 한국 측 감독인 임원식의 구술채록문은 왜 하필 (위장)합작영화의 소재로 〈서유기〉가 애용됐는지 짐작할 수 있게 해준다.

> 임원식: 외화쿼터 하는데 돈이 필요하니까. 그러니까 외화쿼터는 없고 외화는 들어오고 중국영화, 권격영화 들어오면 흥행이 잘되고 그러니까 유혹을 받는 거죠. 그래서 회사 어려운거를 좀 모면하자. 그래서 돈 몇 푼 주고 한국 사람하고 바꿔치기 촬영하고 이름만 한국감독 이름 붙이고 들어온 것이, 그래서 제 이름도 한두 번 빌려준 적이 있었다, 그거 뭐.(배수경, 2016, 132쪽)

즉 당시 관객의 수요를 맞추기 위해 외화를 들여오고자 했지만 정부의 정책으로 외화를 쉽게 들여올 수 없었던 영화사들은 이를 충족시킬 수 있는 합작영화로 눈길을 돌렸다. 그러나 앞서 말했듯이 합작은 여러 방면에서 결코 쉬운 일이 아니었고, 한국 정서와 맞지 않는 시나리오는 흥행은 물론 검열도 쉽게 통과하지 못 했을 것이다.

> 이성철: 근데 아시다시피 우리나라가 배타성이 있잖아요, 민족적 배타성이라는 게 있어 가지고. 사실 또 그렇게 안 어울리는 게 많았고, 또 그 드라마도 그런 어울리는 걸 억지로 만들어 봐야 관중에게 어필할 수가 있느냐 하는 그런 게 있다고요.(공영민, 2014, 21-22쪽)

> 임원식: 신필름에서 영화를 보고 한국 정서에 맞고 한국하고 합작을 했다 하는 명분을 세울 만한 내용, 명분을 세울 만한 배역이 있을 때 합작이라고 명색을 붙여서 제작을 합니다.(배수경, 2016, 129쪽)

그러나 이를 모두 충족시켜 줄 수 있는 것이 바로 '서유기'였다. 〈서유기〉는 중국의 작품이지만 이미 오랜 시간 다양한 번역서를 통해 대중적 인지도가 탄탄했기 때문에 이국적인 매력을 주면서도 동시에 친숙함도 주었기 때문이다. 또한 전 연령층이 보기에도 적합하다는 특성은 방학을 겨냥한 가

족용 영화의 소재로서 매력적이라고 할 수 있다. 본 절에서 다룬 영화들의 신문 광고를 살펴보면 공통적으로 “연일 만원 사례! 전 가족이 즐길 수 있는 명화!”(한양영화공사, 1962.10.24), “어린이들 학생들 벌써부터 센세이션의 초점!”(신필름, 1966.07.09.), “할아버지 대부터 널리 애독해 온 사상최장기 베스트·셀러 색채대형영화화!”(신필름, 1966.07.14.), “방학선물의 최고봉!”(신필름, 1967.07.18.), “우리들이 선택하고 부모님이 보여 주시는 손오공 2편!”(한진흥업주식회사, 1985.12.21.) 등 전 연령층을 겨냥한 문구들을 확인할 수 있다.

실제로 이 당시 서유기 소재의 (위장)합작영화들은 대체로 상업적인 성공을 거둔 것으로 보인다. 특히 〈신서유기(손오공대전비인)〉(1983)의 경우 약 175,000명으로 집계되는데, 〈적도의 꽃〉(1983)를 제외하고 당해 10만 관객을 넘긴 유일한 한국 영화다. 그밖에 관객 수에 대한 구체적 기록이 남아 있지 않은 1960년대 (위장)합작영화들도 구술채록문을 참고했을 때 대중들로부터 인기를 끌었으리라 짐작 가능하다.[49]

> 공영민(채록연구자): 아까 말씀드렸던 〈손오공〉이라던지 〈철선공주〉같은 경우가, (중략) 그 영화만 두 편이 있는데요, 고게 좀 문제가 됐었는데 그럼에도 불구하고 흥행은 어느 정도 됐었던 거 같더라고요.
> 김형종[50]: 그렇죠. 그때는 합작이라 그러면 중국영화다 그러면 (웃음) 무조건 다.(공영민, 2015, 18-19쪽)

> 김종래[51]: 정책적인 이유가 첫째예요. 어떻게든지 우리 영화인으로서는

49) 앞서 명시했듯이 본 절은 논의의 초점을 텍스트 생산 양상에 맞추었다. 그러나 당시 〈서유기〉를 소재로 한 (위장)합작영화들이 상업적인 성공을 거두었다는 점을 제시함으로써 수용 양상을 분명히 제시할 수 있는 자료가 부족한 상황에서 당시 대중들에게 ‘서유기’라는 이야기가 소구력을 가진 콘텐츠였을 것이라는 점을 단편적으로나마 시사하고자 한다.
50) 영화 배급업자로 1965년 협동흥업에 입사해 1970년대엔 대원영화, 재개봉관 직배사무소 등에서 근무했다.
51) 영화 감독으로 1960년대 초반 신필름 전속 촬영부로 입사하여 1966년 쇼브라더스와의 합작영화 〈대폭군〉(임원식·하몽화, 1966)의 촬영을 위해 홍콩에 다녀왔

새로운 화면, 외국 영화가 아닌 우리가 찍은 새로운 화면을 추구하기 위해서 나가려고 했고 또 제작자들 입장에서는 정부에서 지원 시책이 있어서 혜택을 입기 위해서 했고 그런 것들이 함께 어울러져서 이루어졌다고 나는 생각해요. 뭐 면밀히 데이타를 내라면 난 모르겠지만. 그렇게 당시에 시대적인 것과 영화인들의 어떤 돌파구 이런 것들이 작용을 해서 하게 됐고. 독불장군은 없다고 생각해요. 서로 왕래하고 교역을 하고 이런 것들과 마찬가지라고 생각해요.(배수경, 2014, 48쪽)

이러한 (위장)합작영화들의 흥행은 쿼터로 인해 골머리를 앓았던 영화 제작사들에게 일종의 재정적 돌파구로 여겨졌고, 정부 또한 이를 인지하고 있었으나 일정 부분 묵인했음이 김형종과 김종래 등 당시 영화인들의 구술채록문을 통해 다시 한번 확인된다.

결국 〈서유기〉의 변용에 있어서 중화권과의 (위장)합작영화 형태는 정부의 영화 정책과 검열, 영화제작자들의 수익 창출 의지, 한국 영화 제작의 미진한 환경, 중화권 영화들에 대한 관객들의 수요 등 여러 환경적 요소가 복잡하게 얽혀 작동한 결과물임을 보여준다.

2. 극장 애니메이션을 중심으로

196~70년대 정부의 영화 정책으로부터 영향을 받은 건 비단 극영화뿐만이 아니었다. 1960년대 후반은 영화산업이 포화상태에 이르고 TV가 보급됨에 따라 극영화 및 실사영화가 점차 쇠퇴하기 시작한 때이다(문재철, 2009). 따라서 영화 제작사는 이를 타개할 방안으로 새로운 소비자층을 발굴해야 했는데 바로 아동·청소년 관객이었다. 또한 당시 비수기였던 여름 시즌의 공백을 여름방학을 이용해 극복할 수 있다는 점은 영화 제작사들이 아동·청소년을 겨냥한 애니메이션에 관심을 가지도록 이끌었다(문재철, 2009). 한편 1967년 실시된 '스크린쿼터제'는 외국영화의 수입 편 수를 규제하고 상영 또한 일정 비율을 국산 영화로 채우도록 했는데, 이 또한 한국

다.

애니메이션이 양적으로 성장하는 계기를 마련했다.

1968년 1월 1일 서울 시민회관과 전국 7개 극장[52]에서 개봉한 〈손오공〉(1968)은 한국 최초의 장편 애니메이션으로서 큰 흥행을 거두었던 〈홍길동〉(1967)을 제작한 세기상사의 두 번째 애니메이션으로 한국 애니메이션 최초로 시네마스코프를 통해 상영되었다. 이때 신문에 게재된 〈손오공〉의 광고 8건을 살펴보면 "홍길동보다 넓은 화면! 아름다운 색채!"(세기상사, 1967.06.17.), "홍길동을 만든 한국만화영화의 총본산 세기상사의 제2탄!"(세기상사, 1967.12.26.), "넓직한 대형화면에서 펼쳐지는 「손오공」의 무궁무진한 재주!"(세기상사, 1967.12.29.) 등 직전 흥행작 〈홍길동〉에 이은 세기상사의 두 번째 영화라는 점과 넓은 화면(시네마스코프)에서 볼 수 있다는 것을 반복적으로 강조하고 있다.

특히 이 시기에는 〈홍길동〉(1967), 〈호피와 차돌바위〉(1967), 〈흥부와 놀부〉(1967), 〈홍길동 장군〉(1969) 등 전래동화나 설화에서 소재를 찾는 경우가 많았다는 것이 하나의 특징이라고 할 수 있는데, 이는 관객들에게 익숙한 소재를 선택함으로써 위험부담을 줄이고 흥행을 도모하겠다는 상업적인 이해와 무관해 보이지 않는다. 즉 이제 막 시장이 형성되려는 불안정한 상황에서 큰 제작비를 투자할 때, 어느 정도 흥행을 보장받을 수 있는 대중적인 소재인 고전 소설, 전래동화가 제작진들에게 선택된 것은 당연한 수순이었다. 〈서유기〉가 이 시기에 극영화뿐만 아니라 초창기 한국 장편 애니메이션의 소재로 선택된다는 것은 비록 한국 고유의 콘텐츠는 아니지만 동아시아가 공유하고 있는 대중적인 콘텐츠라는 점을 시사한다.

1967년 12월 19일자 조선일보 기사를 보면, 이 애니메이션은 본래 "크리스마스 대목을 노려 공개"하고 했던 것으로 보인다("만화영화 「손오공」 크리스마스에 개봉", 1967). 상영이 다음 해로 미루어진 것에 대해 허인욱(2002)은 두 가지 이유를 제시했는데, 1968년이 원숭이 해라는 점을 이용한 홍보 목적과 제작기간의 부족을 꼽았다. 그러나 〈손오공〉(1968)의 당시 심의자료들을 보면 검열신청서가 12월 20일에 제출, 검열합격증이 12월 30

52) 부산(국제극장), 의정부(문화극장), 대구(국제극장), 대전(대전극장), 전주(코리아 극장), 광주(동아극장), 목포(평화극장)

일에 교부되었음을 알 수 있다. 비슷한 시기에 개봉한 애니메이션들을 살펴보면, 〈홍길동〉(1967)이 신청부터 합격까지 4일, 〈호피와 차돌바위〉(1967)는 3일, 〈황금철인〉(1968)은 5일, 〈홍길동 장군〉(1969)는 1일 등 대체로 일주일이 채 걸리지 않았다. 이와 비교했을 때 10일이란 기간은 검열합격까지 상대적으로 굉장히 긴 기간이다.

즉 검열과정 중 어떠한 이유로 합격증 교부까지 시간이 지체되어 예기치 않게 개봉일을 미룰 수 밖에 없었을 것이라고 생각된다. 다만 허인욱(2002)이 제시한 후자의 이유, 즉 제작기간의 부족도 당시 애니메이션 제작의 어려운 환경을 고려하면 일리가 있다고 보인다. 이는 세기상사의 애니메이터였던 한성학 회고와 영화 잡지 〈영화TV예술〉의 1967년 8월호에 게재된 세기상사 방문기를 통해 알 수 있다. 특히 후자로 인용한 잡지의 경우 〈손오공〉(1968)이 한창 제작 중이던 현장을 담고 있다는 점에서 주목할 만하다.

> 이 작품은 낙후된 카메라 기술과 짧은 제작 일정으로 필요한 컷을 다 그리지 못해 나래이션과 오버랩으로 장면을 연출하는 등 완성도가 떨어져 흥행에는 성공하지 못했다.(애니메이툰, 1999: 허인욱, 2002, 47쪽 재인용)

> 제작비와 제작기간의 악조건을 극복하지 않으면 안 될 만화영화는 한국영화계에서는 좀체 힘든 작업임에 틀림없다. (중략) 흑백 '스탠다드'로 제작한 「홍길동」보다 '컬러시네스코'인 「손오공」이 더많은 그림이 필요하고 제작비와 인원의 노력이 두배나 든다고 한다. (중략) 74분짜리 「손오공」을 만드는 촬영소에서는 빈틈없는 기획으로 지난 4월에 착수하여 8월 개봉을 앞두고 작업에 정진하고 있다. (중략)「홍길동」을 만들 땐 미리 녹음해다가 그림의 동작에 매치시켰는데 「손오공」에서는 '아프트 레코딩'으로 일을 진행하고있다.(윤익삼, 1967, 80-81쪽)

즉 원래 상영 목표는 여름방학 대목을 노린 8월이었지만 인용문에서도 알 수 있듯이 컬러 시네마스코프로 제작되어 장기간의 제작시간과 비용이 요구되었고 이 때문에 상영이 계속 미루어졌을 것이라고 생각된다.

〈손오공〉(1968)의 온전한 필름은 현재 유실된 상태이지만 가장 근접한 필름은 현재 한국영상자료원에서 소장 중인 51분 분량이다. 손오공은 저팔

계, 사오정과 함께 삼장법사를 모시고 경전을 구하러 천축으로 가는 길에 도적들, 황풍요괴(11번), 용녀[53](21번) 등의 적들을 차례로 만나 곤란을 겪지만 관음보살의 뜻에 따라 이를 이겨내고 끝내 목적지에 이른다는 내용이다.

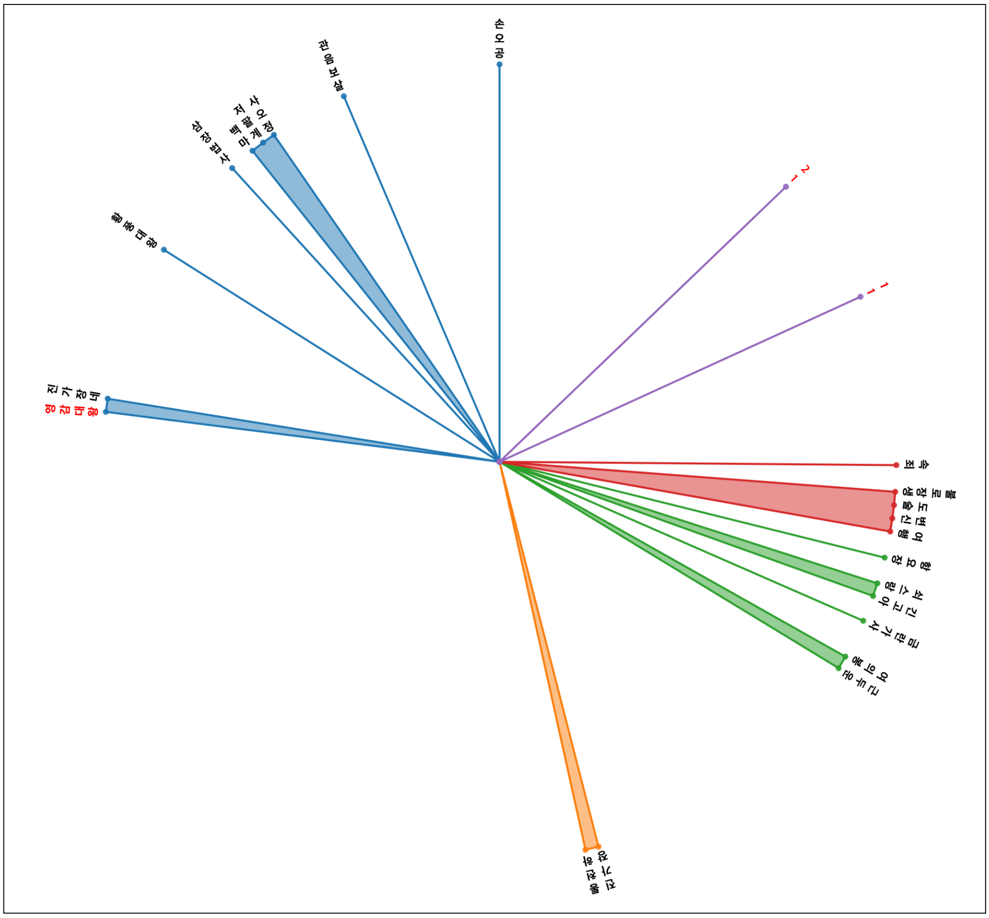


그림 14. 〈손오공〉(1968)의 서사 구성 요소의 시각화

이 애니메이션도 앞서 언급한 극영화와 같이 〈서유기〉의 일부 회차들을 시간의 흐름에 따라 나열하여 제시하고, 요괴의 외형과 사건 흐름에 있어

53) 통천하를 건너는 부분에서 등장하는 요괴인 영감대왕을 여성화한 캐릭터이다.

변형이 있었다는 점만 제외하면 기존의 〈서유기〉의 요소들을 그대로 가져왔다. 즉 앞선 5편의 극영화들이 제작에 있어 여러 특수효과 등 시각적 기술을 사용해 '실사화'에 초점을 맞춘 것과 같이 〈손오공〉(1968) 또한 당시 한국에서 태동했던 장편 애니메이션 제작 기술을 통해 서유기를 '애니메이션화' 하는데 초점을 맞춘 것이다.

그러나 이와 같은 양상은 1970년대에 이르러선 사뭇 달라진다. 1970년대는 박정희 정권이 이전보다 더 강압적인 통제 정책을 시행하면서 문화계 전반의 검열 강도도 강화되어 한국 영화사의 쇠퇴기라고 일컬어진다(공영민, 2004). 특히 이 시기에는 수출 주도형 산업화라는 기조하에 영화를 예술작품보단 수출용 상품으로 인식하는 경향이 더욱 짙어졌다. 한국 애니메이션 제작사들은 이 정책하에 외화벌이의 수단으로써 미국과 일본 스튜디오로부터 제작 과정 중 일부분을 수주하는 OEM 산업, 일명 '하청 생산 기지'의 역할을 하게 된다.

자연스럽게 한국의 애니메이션의 스타일 또한 이에 영향을 받게 되었는데, 허인욱(2002)은 1978년부터 일본 및 미국 애니메이션을 표절하는 현상이 두드러졌다고 말한다. 특히 이 시기에 제작된 한국 애니메이션은 일본의 SF 장르 애니메이션로부터 큰 영향을 받았는데(문재철, 2009), 〈손오공 별들의 전쟁〉(1979) 또한 그중 하나이다. 이 애니메이션은 〈은하철도 999〉(1977-1981), 〈우주해적 캡틴 하록〉(1977-1979), 〈천년여왕〉(1981-1983) 등으로 유명한 '마쓰모토 레이지'(松本零士)의 작품 〈SF 서유기 스타징가〉(1978-1979)라는 TV 방영작의 디자인 측면으로부터 영향을 받은 것으로 보인다.

김성욱(1998)은 모작, 심지어는 제목까지도 TV 방송 제목을 그대로 따서 버젓이 극장에 옮긴 작품이라 말하면서 비판하나 자세히 살펴보면 줄거리상 차별성을 가지고 있으며 일부 캐릭터(저팔계, 사오정)의 외형이 상당히 흡사하지만 〈SF 서유기 스타징가〉(1978-1979)에선 둘 다 외계 행성 출신의 기계인간이고 레이저 총을 쓰는 반면, 〈손오공과 별들의 전쟁〉(1979)에선 지구 출신의 인간들로 삼지창과 철퇴를 사용한다는 점에서 차별점을 가진다. 특히 주인공 손오공의 경우 〈SF 서유기 스타징가〉는 근육질의 몸에 전투복

을 입었지만 〈손오공과 별들의 전쟁〉에선 흰색 바탕에 검은 줄무늬가 들어간 한국 전통의 도복을 입은 소년의 모습으로 그 외형에서부터 차이가 난다. 또한 〈SF 서유기 스타징가〉에선 오로라 공주가 삼장법사의 역할을 맡지만, 〈손오공과 별들의 전쟁〉에선 삼장법사가 그대로 등장함으로써 종교적 색채를 지운 〈SF 서유기 스타징가〉와 달리 불교적 색채를 그대로 드러낸다.

즉 〈서유기와 별들의 전쟁〉(1979)은 〈SF 서유기 스타징가〉(1978-1979)로부터 장르적, 디자인적 측면에서 일부 영향을 받았지만 기존에 한국에서 향유되던 〈서유기〉의 변용 양상을 상당 부분 유지한 텍스트로 보인다.

그림 15. 〈SF 서유기 스타징가〉(1978-1979)의 손오공(좌)과 〈손오공과 별들의 전쟁〉(1978)의 손오공(우)

아래 〈그림 16〉에서 보이듯이 〈손오공과 별들의 전쟁〉(1979)은 동시대 다른 변용 텍스트들과 다르게 서사 요소의 변형 비율이 50%로 확연히 크다. 그러나 변형된 서사 요소들 중 황풍대왕이 오리온 행성에서 사는 광풍대왕이라는 우주 괴물로 변형된 것만 제외하면 나머지 요소들의 변형은 SF 장르와 무관하다. 캐릭터의 변형을 살펴보면 손오공, 저팔계, 사오정은 인간의 모습으로 바뀌었고, 삼장법사는 외형은 스님의 모습 그대로지만 유약한 성격에서 진취적인 성격으로 변형되었다. 사건의 경우 〈서유기〉로부터 손오공, 저팔계, 사오정이 취경단에 합류하는 부분들을 가져왔는데, 비록 손오공이 길을 가는 도중 우연히 마주쳐 싸우다 형제의 의를 맺게 되는 것으로 그 과정은 바뀌었지만 모두 지구에서 일어나며 SF 장르적 요소와는 무관하다.

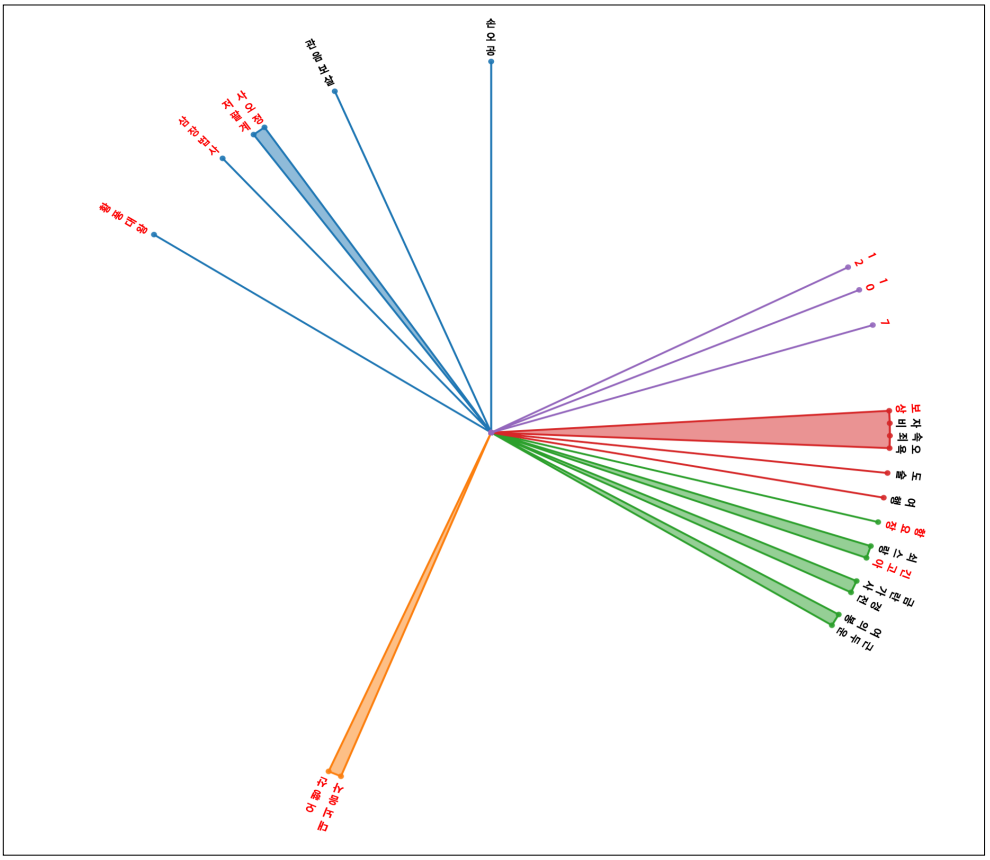


그림 16. 〈손오공과 별들의 전쟁〉(1978)의 서사 구성 요소의 시각화

즉 〈손오공과 별들의 전쟁〉(1979)은 이전까지 등장한 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트와 달리 SF 장르의 특징이 두드러지며, 차용한 서사 요소들 중 절반 가량이 변형됨으로써 〈서유기〉와 하이퍼텍스트적 관계(hypertextual relationship)에 놓인 최초의 변용 텍스트라고 할 수 있다. 그러나 이 양상을 자세히 들여다 보면 〈서유기〉로부터 차용된 서사 요소들의 변형이 SF 장르와는 큰 관련을 갖진 않는다는 점 또한 알 수 있다.

서사 요소의 절반이 변형되었다는 점은 역으로 절반은 그대로 유지된다는 점을 뜻한다. 특히 극 중 절대적인 비중을 차지하는 손오공과 그와 관련된

사물(근두운, 여의봉)은 변형 없이 그대로 사용됨으로써 오히려 전통적인 〈서유기〉의 모습을 유지하는 데 기여하고 있다. 이는 〈손오공과 별들의 전쟁〉이 〈SF 서유기 스타징가〉(1978-1979)를 표절한 아류작이 아니라 독립적인 텍스트로 구분할 수 있는 변별점으로 작용하기도 한다는 점을 시사한다.

그럼에도 불구하고 〈손오공과 별들의 전쟁〉(1979)이 일본 애니메이션의 영향을 강하게 받았다는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 〈손오공과 별들의 전쟁〉의 장르를 SF로 결정짓는 요소들(우주, 외계 행성, 우주 괴물, 외계별의 공주, 우주선, 첨단 무기 등)이 〈독수리 5형제〉(1972-1980), 〈은하철도 999〉(1977-1981) 등 한국에 수입되어 큰 인기를 끌었던 일본 SF 애니메이션의 요소들과 흡사하기 때문이다.

이는 당시 한국 애니메이션 산업이 수출증대를 위한 OEM 산업을 중심으로 이루어져 있었고, 일본 제작사의 하청을 주로 받으며 이 과정에서 일본 애니메이션의 디자인과 스타일을 자연스럽게 습득하게 되었기 때문이라고 보인다. 게다가 극장용 애니메이션은 철저히 산업물로 취급 받았는데, 아동을 겨냥해 방학 특수를 노리는 만큼 제작 기간이 짧았고 이 '납기일'을 맞추기 위해서 디자인은 중요한 고려사항이 아니었다(이지은, 2010). 따라서 OEM 산업을 통해 일본 원청업체의 모델 패키지를 가지고 있었던 한국 하청업체가 일본 애니메이션으로부터 장르를 비롯해 디자인 및 스타일의 측면에서 영향을 받는 것은 당연한 수순이었을 것이다.

이러한 측면을 고려했을 때, 〈손오공과 별들의 전쟁〉(1979)은 OEM 산업 중심이었던 당시 한국 애니메이션의 제작 환경 속에서 일본 SF 애니메이션과 장르상 맺어진 암묵적인 관계, 즉 아키텍스트적 관계(architextual relationship)를 맺고 있다고도 할 수 있다.

3. 소결론

본 절을 통해 정부의 주도하에 대중 매체가 본격화되기 시작하던 196~70년대부터 〈서유기〉의 변용 또한 궤를 같이 하고 있었음을 확인할

수 있었다. 특히 당시 영화법 제정하에 기업, 산업화가 진행된 영화와 극장 애니메이션을 중심으로 변용이 이루어졌는데, 이 시기의 경우 주목할 만한 특징을 세 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 극영화와 애니메이션 모두 1960년대 이전의 변용 텍스트들과 달리 일부 캐릭터와 사건에 변형이 있음을 확인했다. 특히 〈손오공과 별들의 전쟁〉(1978)은 〈서유기〉로부터 차용한 서사 요소들 중 절반이 변형됨으로써 동시대 다른 변용 텍스트들에 비해 상대적으로 〈서유기〉와 하이퍼텍스트적 관계에 놓였다고 할 수 있다. 그러나 이를 제외한 나머지 텍스트들의 변형 비율은 극히 낮으며, 〈서유기〉와 비교했을 때 각 변용 텍스트의 전체적인 구조(주제, 장르 등)에서 큰 변화를 찾을 수 없었다. 즉 변형된 서사 요소들이 텍스트 구조에까지 변형을 줄 정도로의 영향은 없었다는 것이다. 따라서 이 시기의 변용 양상은 예외가 있긴 하지만 〈서유기〉와 여전히 상호텍스트적 관계가 깊다고 정리할 수 있다.

그러나 이 시기 텍스트에서 변형된 요소가 인물, 그 중에서도 요괴(적대자)를 위주로 변화가 있었다는 점은 주목할 만하다. 특히 여성형 요괴들이 등장하거나 본래 남성형이었던 요괴의 성별이 바뀌기도 했는데, 주로 일행을 유혹하여 위험에 빠뜨리는 아름다운 여성의 외형을 갖추고 있다. 이는 일반 대중을 겨냥한 대중문화가 본격화되면서 여성의 성상품화 또한 본격적으로 이루어졌음을 드러내기도 한다. 특히 임무를 수행해야 하는 남성 주인공을 방해하는 매력적인 '요물', 즉 '우리'와는 다른 존재로 타자화한다는 점은 관객에게 공포와 동시에 매혹을 전달하는데, 이는 〈서유기〉의 6~70년대 변용 텍스트들이 판타지 장르로서 갖춰야 하는 비일상성을 여성의 성적 대상화와 타자화에서 찾고 있음을 알 수 있다.

표 11. 극영화 및 극장 애니메이션에 등장하는 여성 요괴와 변형 양상

제목	연도	등장하는 여성 요괴	변형양상
서유기(손오공)	1962	나찰녀	변형 없음(**매혹적인 여성**)
서유기	1966	과부와 세 딸	본래 일행의 불심을 시험하기 위한 4명의 보살 → **일행을 유혹**하여 잡아먹기 위해 매혹적인

			여성으로 변신한 요괴들
손오공과 철선공주	1967	철선공주(나찰녀)	변형 없음(**매혹적인 여성**)
		백골자매(백골부인)	여성, 노인 등 여러 모습으로 변신하는 해골 요괴 → **일행을 유혹하기 위해 젊고 아름다운 자매**로 변형됨.
손오공	1968	용녀(영감대왕)	남성형 요괴(영감대왕) → **여성형(용녀)**으로 성별이 전환됨.
신서유기 (손오공대전비인)	1983	백골부인	비인국 박쥐대왕의 부하
		거미요괴들	전갈요괴와의 특징이 혼합[54]되어 **아름다운 외형을 가진 거미요괴가 삼장과 결혼**하고자 삼장에게 미약을 먹임.
손오공 홍해아 대전	1985	나찰녀	**매혹적인 여성**으로 손오공에 대한 복수심이 큼. → **외형은 동일**하나 불로장생에 대한 욕구가 두드러짐.
		서량녀국 여왕	변형 없음(**아름다운 여성**)
		여우요괴(전갈요괴)	**삼장을 납치하여 결혼하고자 하는 매혹적인 여성**으로 본래 모습은 전갈 → 본래의 모습은 **여우**

둘째, 극영화와 극장 애니메이션을 통한 변용 텍스트들은 각각 해당 매체들이 본격화되던 시기에 생산된 것으로, 〈서유기〉가 이미 대중적인 인지도가 높은 흥행 보증 수표의 성격을 가지고 있었다는 점을 보여준다. 이는 각 변용 텍스트의 파라텍스트들을 통해 확인 가능했는데, 〈서유기〉(1962)는 한양영화공사의 첫 번째 작품이었으며 극장 애니메이션 〈손오공〉(1968)은 〈홍길동〉(1967)을 제작한 세기상사의 두 번째 작품이자 최초로 시네마스코프로 상영된 작품이다. 산업 초창기에 〈서유기〉가 자주 활용된 것은 〈서유기〉가 안정적인 수익을 넘어 제작사가 시장 내에서 자리 잡을 정도의 흥행을 기대할 수 있는 콘텐츠 파워를 가지고 있었다는 점을 시사한다.

셋째, 극영화의 경우 텍스트 내외적으로 중화권과 직접적인 영향 관계에

54) 본래 〈서유기〉에서 삼장법사에게 반해 결혼하고자 일을 꾸민 것은 전갈요괴였다.

놓인 반면, 극장 애니메이션의 경우 상대적으로 일본의 SF 애니메이션과 밀접한 장르적 영향하에 놓여있음을 확인할 수 있었다.

우선 극영화에서의 변용 양상의 경우, 196~70년대 당시 영화계에 성행했던 중화권과의 (위장)합작영화 문화가 지배적이었다. 그러나 이는 비단 당시 영화 제작자들의 비도덕적 행태에서 기인한 것으로 단정지을 수 없음이 각종 파라텍스트(기사, 신문 광고, 검열 서류)와 메타텍스트(구술채록문)를 통해 확인되었다. 이 시기 (위장)합작영화들은 허술한 영화 정책과 검열로 인한 손해를 피하기 위한 영화제작사의 상업적 욕구뿐만 아니라, 수출 주도 산업화의 목표하에 영화 및 애니메이션을 경제적 수단으로 바라 본 당시 정권의 묵인, 외국영화에 대한 관객의 수요가 복합적으로 맞물리면서 이루어졌다고 볼 수 있다.

극장 애니메이션의 경우도 서류를 중심으로 모든 것이 처리되는 영화 정책 때문에 이에 맞춰 개봉일을 변경하는 등 역시 검열로부터 큰 영향을 받았다. 특히 수출 주도의 경제 성장 정책의 일환으로 1970년대 한국 애니메이션 산업이 미국과 일본 제작소의 하청 기지 역할을 하면서 일본 애니메이션을 표절하는 양상이 짙어졌다. 〈손오공과 별들의 전쟁〉(1979)도 표절 논란에 휩싸였는데, 표절이라기엔 캐릭터의 특징과 서사 전개가 확연히 다르고 〈서유기〉에서 기반한 서사 요소들은 SF 장르와 무관하며, 오히려 전통적인 〈서유기〉 서사를 유지하는 데 기여하고 있음이 확인되었다. 표절 논란이 계속되는 것은 당시 유행했던 일본의 SF 애니메이션들과 장르적으로 밀접한 관계에 놓여 있기 때문이라고 할 수 있는데, 따라서 이 관계를 아키텍스트적 범주에 둘 수 있을 것이다.

이 시기 중화권과 일본으로부터 직·간접적인 영향을 받은 한국 내 〈서유기〉의 변용 양상이 위장합작논란과 표절 논란으로 점철된 것은 부정할 수 없는 사실이다. 그러나 이는 오히려 역설적으로 〈서유기〉가 그런 위험을 감수할 만한 가치가 있는 소구력 있는 콘텐츠, 즉 동아시아 내에 널리 퍼져 공유되는 초국적인 판타지로 자리매김하고 있었음을 보여주기도 한다.

제 3 절 시대상 반영 및 독자적인 콘텐츠 프랜차이즈 구축의 시작(198~90년대 중심)

1. 신문연재만화를 통한 시대상 반영의 시작

1980년대 정치적 민주화를 위한 저항과 탄압이 격돌하면서 문화적 측면에서도 정권 주도의 소비지향적 대중문화와 대항적이며 진보적인 성격이 강했던 민중문화운동으로 양분화되었다(김창남, 2010). 특히 제5공화국은 대규모의 자본을 바탕으로 한 대중문화를 정권 안정의 수단으로 활용했는데, 컬러TV의 보급(81년), 프로야구 출범(82년), 아시안게임(86년)과 서울 올림픽(88년) 등이 대표적인 결과물이다.

이 시기에 등장한 〈서유기〉의 변용 텍스트는 주로 일간 신문에 연재되는 칸만화를 매개로 하였는데, 당시 급변하는 한국 사회와 문화를 반영하기 시작했다는 것이 공통적인 특징이다. 〈고우영 서유기〉(1980-1981)는 1980년 8월 1일부터 1981년 7월 13일까지 스포츠 신문인 『일간스포츠』에 연재된 만화로 작가인 고우영은 일찍이 같은 신문에서 〈고우영 수호지〉(1975), 〈고우영 삼국지〉(1978-1980) 등의 중국 고전을 소재로 연재해 큰 인기를 끌었다.

여기서 스포츠 신문라는 매체에 주목할 필요가 있다. 스포츠와 연예를 주로 다루는 스포츠 신문은 그 내용상 기존 언론과 달리 이미지가 풍부하고 비언어적 텍스트를 중심에 두었다(황혜진, 2016). 또한 가판에 진열되어 독자들이 직접 구매하는 방식인 스포츠 신문은 독자들의 눈길을 끌기 위해 가판대에서 배치되었을 때 눈에 가장 잘 띄는 1면을 적극적으로 활용해야 했다(황혜진, 2016). 1969년 한국일보의 자매지로 창간되어 1985년 『스포츠조선』이 등장하기 전까지 유일한 스포츠 신문이었던 『일간스포츠』는 독자들의 지속적인 흥미를 끌기 위해 만화 연재를 택했는데, 그것이 바로 고우영의 만화였다. 1972년 〈임꺽정〉을 시작으로 〈수호지〉(1973-1974), 〈일지매〉(1975-1977), 〈삼국지〉(1978-1980), 〈서유기〉(1980-1981) 등 일련

의 만화들은 『일간스포츠』의 인기를 폭발적으로 늘리는 계기가 되었다.

> 성인만화, 소설, 컬럼 등의 연재는 일간스포츠가 고정독자를 확보해 계절을 타지 않고 정착하는데 크게 기여했다. 1972년 연재를 시작한 고우영의 '임꺽정'에 이어 최일봉의 '괴력주유천하', 강철수의 '청년만세' 등 성인만화가 이어졌다. 그러나 역시 독보적인 위치를 차지한 고우영의 위트 넘치는 대사와 그림이 최고의 인기를 끌었고 1974년 11월부터 '일지매', '삼국지', '서유기', '열국지', '초한지' 등으로 이어지며 일간스포츠의 성장과 함께했다.(한국일보30년사 편찬위원회, 1984, 738쪽)

『일간스포츠』와 고우영 만화의 만남은 비단 스포츠 신문의 성장뿐만 아니라 '성인' 수용자들을 독자층으로 발굴함으로써 한국 만화 산업에 긍정적인 변화를 이끌었다. 당시 만화는 어린이들이나 보는 것으로 여겨졌고 출간 전에 사전 검열까지 받아야 했으나 스포츠 신문을 통한 만화 연재는 성인용이기에 사후 검열이 가능했고 연재물인 만큼 안정적으로 수입을 거둘 수 있었기 때문이다(김경호, 2019; 황혜진, 2016). 즉 『일간스포츠』를 통한 고우영 만화의 성공은 '성인만화'라는 새로운 영역의 기틀을 세움으로써 한국 만화계가 발전할 수 있는 활로를 제공한 것이다.

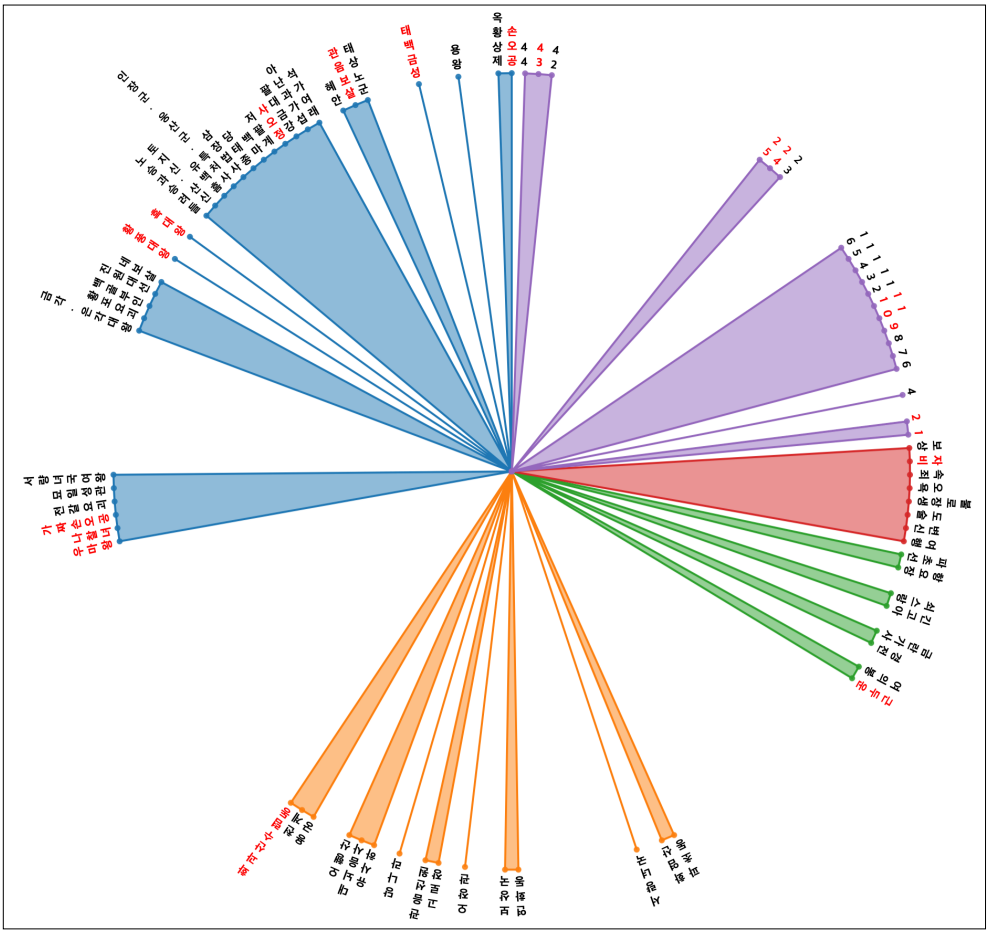


그림 17. 〈고우영 서유기〉(1980-1981)의 서사 구성 요소의 시각화

고우영은 〈삼국지〉, 〈수호지〉, 〈초한지〉와 같은 중국 고전을 자신만의 독특한 창작 기법을 통해 재해석함으로써 큰 인기를 얻었다. 〈그림 17〉에서도 알 수 있다시피 다른 변용 텍스트들에 비해 〈서유기〉의 서사 요소들을 상당 부분 가져옴으로써 기존 〈서유기〉의 진행 순서를 충실히 따라가고 있으나 이전 시기에 비해 서사 요소들의 변형이 다수 보이는데, 여기서 작가의 독특한 변형 방식이 드러난다.

고우영식 변형 방식에 대해 〈고우영 삼국지〉(1978-1980)를 연구한 정병덕(2010)은 ① 고우영식 캐릭터 재창조, ② 풍자를 통한 시대상의 반영, ③

현재적 관점으로의 서사 진행, ④ 스토리 전개과정에 작가가 개입, ⑤ 성적인 요소의 삽입으로 특징지었는데, 〈고우영 서유기〉(1980-1981) 또한 이러한 특징이 거의 그대로 보인다. 〈고우영 서유기〉에서 드러나는 각 특징들의 일부 예시를 들자면 다음과 같다.

표 12. 〈고우영 서유기〉(1980-1981)에서 드러나는 고우영식 변형 방식

특징	예시
① 고우영식 캐릭터 재창조	- 삼장법사 : 열반의 경지에서는 남녀의 구분이 사라진다는 의미로 여성적인 외모와 말투(“어마마마...”, “어마!” 등)를 가지게 됨. - 사오정 : 반도대회에서 술잔을 깨뜨린 벌로 하계에 내려왔는데, 사오정이 주정뱅이라는 점을 부각시켜 혀가 꼬인 발음을 특징으로 가지게 됨.
② 풍자를 통한 시대상의 반영	- 사오정의 방해로 강을 건널 방법이 묘연하자 저팔계가 “어디...삼삼한 요정 같은 곳에 가서... 천천히 상의하죠.”라는 대사를 함. 저팔계는 여색을 밝히고 유흥을 즐기는 캐릭터인데, 요정은 기생이 있는 술집으로 당시 고위급 정치인 인사들이 접대부를 두고 정치와 관련된 의논을 할 때 자주 찾던 장소였음. - 사오정의 목걸이로 만든 보트를 타고 강을 건널 때 삼장법사가 “천천히 몰아라. 유류파동이 극심한데 가솔린을 아껴야지. 이란·이라크 전쟁 때문에 앞으로 더욱 기름값이 오를 모양이더라. 산유국끼리 싸우다니… 정신없는 친구들 아닌가!”라고 하며 1980년 발발한 이란-이라크 전쟁을 풍자함. - 서량녀국에서 고급품을 몰래 갖고 출국하려다가 걸린 저팔계 때문에 일행이 감옥에 갇히게 되는데, 이를 통해 1980년대 크게 만연했던 고급 사치품 밀수와 고세율을 피하기 위한 여행자 밀수를 풍자함.
③ 현재적 관점으로의 서사 진행	- 〈서유기〉의 시간대와 당시의 시간대(1980년대)가 혼융됨 : ・ 손오공의 거주지가 ‘동승신주 오래국 팔계북도 화과시 수렴동 307번지’로 나옴.

	· 천군들의 외형이 군 헌병대로 묘사됨. · 길을 가던 도중 봄이 되자 “창경원 밤 벚꽃놀이[55]도 시작 됐겠네.”라고 말하는 저팔계. - 현대적 사물의 등장 : · 근두운의 외형이 초음속 제트기로 변함. · 옥황상제가 손오공의 생성 과정과 행적을 알아보기 위해 컴퓨터를 사용함. · 여의봉은 본래 신안 앞바다의 보물선에 실려 있던 것으로 여의봉의 무게 때문에 가라 앉았음. · 천군이 여의봉을 빼앗기 위해 크레인과 포크레인을 동원함.
④ 스토리 전개과정에 작가가 개입 **→ 제4의 벽을 넘나듦**	- 손오공의 외형을 묘사할 때 “허위대는 결코 크지 않아서 지난 번에 삼국지를 그린 고 모씨보다도 작고...”라며 작가가 언급됨. - 삼장법사의 어머니인 은온교가 자살하자 빈칸을 남겨두며 독자의 생각을 서술하라고 하는데, 그 밑에 누군가가 말풍선으로 “월급에서 빼고 줘라!”라고 외침. - 초고속 보트로 일행이 유사하를 건너가는 모습 한 컷이 10칸 정도의 분량을 차지하는데, 이를 두고 삼장법사가 “인간들이 차츰 편하게만 살 궁리를 하고 노력은 안해. 이 칸을 봐도 그렇지. 공연한 여백이 얼마나 아까운가?”하자 사오정이 “월급이 적다고 투정 하나봐요.”라고 맞받아침.
⑤ 성적인 요소의 삽입	- 천계에 쳐들어간 손오공이 실로폰으로 음악을 키자 선녀들이 옷을 벗고 알몸으로 춤을 춤. - 요괴가 미녀로 변장해 음식을 가져다 주며 “다른 것도 드릴 수 있어요.”라며 유혹함. - 서량국에 취경단 일행이 도착하자 여성의 가슴 형상을 띈 조형물에서 초인종 소리가 남. - 늘어나는 여의봉을 보고 얼굴을 붉히는 서량국의 세관 여원(“좋은...물건을 가지고 계시군요.”). → 여의봉을 남성기에 빗댄 것. - 전갈요괴가 자신의 몸매를 부각하며 삼장법사를 유혹함.

다만 〈고우영 서유기〉(1980-1981)는 〈고우영 삼국지〉(1978-1980)의 특징과 비교했을 때 몇 가지 차이점이 있는데, 우선 스토리 전개과정에 작가가 직접 개입하기 보단 등장인물의 입을 빌려 관객에게 작가의 생각을 전달하며 제4의 벽을 넘나들고 있는 양상이 강하다는 것이다. 이는 스토리 전개과정에 직접적으로 영향을 주지 않고 다만 텍스트 내 세계에 몰입한 독자들의 주의를 흩뜨리며 웃음을 유발한다.

중요한 것은 〈고우영 서유기〉(1980-1981)에서 당시 한국 사회에 대한 비판과 풍자가 확연히 축소되었다는 점이다. 바로 전작인 〈고우영 삼국지〉(1978-1980)는 검열에 의해서 크게 피해를 입었는데, 연재 당시뿐만 아니라 1979년 우석출판사에서 연재 때 삭제된 부분을 되살려 출판하기로 한 단행본도 폭력과 선정성을 이유로 100여 페이지가 삭제 및 수정되었다. 이 때문에 본래 10권으로 예정되었던 단행본은 5권으로 축소되어 출판됐고 2002년이 되어서야 무삭제 완전판으로 나올 수 있었다. 고우영은 작가의 말을 통해 초판본을 앵벌이에 빗대었다.

> 아이는 당시 군용트럭 비슷한 것에 깔려 팔, 다리, 몸통이 갈가리 찢기는 사고를 당하게 된다. 아비 되는 내가 애통했던 것은 당연한 일이겠지만 그보다 더 절통했던 것은 그 불구가 된 아이를 병원에 데려가 치료해줄 엄두를 못 내고 24세의 청년이 되기까지 길거리에서 앵벌이를 시켰다는 사실이다.(고우영, 2002, 작가의 말)

이렇게 검열의 칼날에 의해 크게 상처를 입은 〈고우영 삼국지〉(1978-1980) 이후 바로 연재한 〈고우영 서유기〉(1980-1981)는 당국의 검열을 어느 정도 고려하지 않을 수 없었을 것이다. 작중에서 고우영은 삼장의 목소리를 빌려 “천축국은 아직도 멀었을까? (중략) 그래야 이 지리하고 재미없는 만화도 끝이 날텐데... 내 고생보다 바로 그것이 걱정이

---

55) 창경원은 1983년 폐쇄되기 전까지 서울의 가장 큰 유원지이자 유일한 동물원으로 관광객이 붐볐다. 창경원은 일제가 벚꽃을 심은 1924년부터 밤 벚꽃축제를 시작했는데, 1984년 일제 잔재를 청산하기 위한 창경궁 복원 공사가 시작되면서 사라졌다(공항진, 2013).

야."(2006, 3권 120쪽) 라며 자신의 만화에 대한 불만을 드러내고 있는데, 이는 어느 정도 검열 때문에 자신의 생각을 마음껏 표현할 수 없었던 상황에 대한 불만이 영향을 주지 않았을까 유추된다.

대신 〈고우영 서유기〉(1980-1981)는 시대를 그대로 반영하는 것에 더 초점이 맞추어져 있는데, 특히 당시 화제가 되었던 스포츠 이벤트들을 많이 가져왔다. 예를 들어, 손오공이 흑풍요괴를 물리치기 위해 고심할 때 한국 여자 탁구 국가대표 선수들의 퍼레이드가 지나가는데, 이는 1973년 제32회 세계탁구선수권대회에서 이에리사, 정현숙 등의 여자탁구가 우승을 거둔 것에서 가져왔다. 이 퍼레이드를 보고 아이디어를 얻은 손오공이 여의봉을 탁구라켓으로 변신시켜 "코리아식 스매싱이다!"(2006, 2권 25쪽)라며 흑풍요괴를 탁구공으로 맞혀서 죽인다. 또한 손오공이 우리끼리 싸우면 안 된다며 화난 저팔계를 달래자 저팔계가 "세계 탁구 선수권대회 결승전에서도 우리끼리 싸우더라 뭐!"(2006, 2권 106쪽)라며 당시 한국 스포츠에 대한 자부심을 드러낸다.

이 밖에도 저팔계가 손오공을 놀릴 때 "김철호 선수는 왼쪽 주먹 한 방으로 세계 챔피언이 됐는데..."(2006, 2권 106쪽)라고 하며 1981년 WBC 수퍼 플라이급 세계 챔피언이 된 김철호 선수를 언급하거나, 인삼 나무를 부순 죄로 철창에 갇힌 취경단 일행을 보고 청풍과 명월이 "역발산 장사도 그 문은 못 깨뜨려!"(2006, 2권 152쪽)라며 1980년대 한국 프로레슬링 스타였던 역발산을 언급하는 등 당시 한국 스포츠와 관련된 여러 유명 인물들을 서사 진행에 간접적으로 등장시킨다.

이렇듯 〈서유기〉를 매개로 한 시대반영적인 변용 양상은 196~70년대의 변용 텍스트들에선 찾기 힘들었던 시도로 〈서유기〉를 현실과 동떨어진 타국의 판타지가 아니라 한국 사회 내부에 배치시킴으로써 대중의 일상과 결부시켰다. 이후에 등장하는 다수의 변용 텍스트들은 이러한 〈서유기〉의 한국화 경향을 이어 받았다.

『일간스포츠』라는 매체의 특성상 〈고우영 서유기〉(1980-1981)가 성인을 대상으로 한 만화였던 것과 달리 아동과 청소년을 대상으로 한 전통적 명랑만화[56]의 계열을 따른 변용 텍스트도 등장했는데, 신문수의 〈서울 손오

공〉(1991-1997)이 대표적이다.

1990년대 한국의 대중문화는 대량 소비문화를 위시한 본격적인 문화의 시대로 나아가게 된다. 일상에 기초하고 기존의 질서를 거스르지 않는 통합적인 가치를 추구한 명랑만화는 197~80년대 월간 소년잡지와 소년신문을 통해 황금기를 맞이했으나 1990년대 급격한 사회 변화에 따라 권위에 도전하는 부조리 개그 만화가 인기를 얻으며 점차 쇠퇴했다(박인하, 2012). 또한 1990년대 〈드래곤볼〉(1984-1995)을 중심으로 한 일본 만화가 불법적으로 유통되며 큰 인기를 얻음에 따라 『아이큐점프』, 『소년점프』등 일본식 주간 만화 시스템을 도입한 잡지 만화가 등장했는데, 이에 적응하지 못한 전통적인 명랑만화 작가들은 소년신문 등에서 명맥을 유지할 수 밖에 없었다(박인하, 2012).

〈서울 손오공〉(1991-1997) 또한 이러한 배경에서 탄생했는데 1991년 3월 1일부터 1997년 10월 25일까지 『소년조선일보』 에서 총 2006회 분량으로 연재되었으며, 1991년 9월 3일부터 『중학생조선일보』 창간 3주년을 맞이해 동일한 내용을 〈신출귀몰 Mr. 손오공〉 으로 제목만 변경하여 동시에 연재했다. 또한 1994년에는 3년 간의 연재 분량을 묶어 3권의 단행본으로 출판했으며, 1996년에는 단행본에 이어지는 후속격으로 연재 내용 중 일부 에피소드를 묶어 총 2권의 단행본을 〈미스터 손오공〉이란 제목으로 출판하기도 했다.

신문에서 두 단행본의 에피소드들이 시간의 공백 없이 바로 이어짐과 달리 단행본에선 앞서 출판된 〈서울 손오공〉의 내용 이후 일행이 잠시 서울을 떠나 있다가 다시 돌아왔다는 설정이 〈미스터 손오공〉 초반에 추가된다. 즉 일간 연재라는 신문 만화와 달리 출판 사이의 시간적 공백이 있는 단행

---

56) '명랑'이란 단어는 밝고 경쾌한 우스개를 지칭하는데 해방 이후 창간되기 시작한 잡지에 실리게 된 우스개만화가 대중성을 얻으며 1950년대부터 명랑만화라는 용어가 쓰이게 되었다(박인하, 2012). 윤장원(2010)은 명랑만화를 "현대의 "유머(humor)", "카툰(cartoon)" 또는 "개그(gag)" 장르 만화와 유사하나, 70-80년대 전성기를 누렸던 특정 작가들의 만화"(160쪽)라고 정의하기도 한다. 박인하(2012)는 명랑만화의 특징을 ① 전형적 캐릭터, ② 갈등상황에 대한 보편적 방법으로 대처를 통한 서사구조, ③ 당대적 상황을 장르의 전형으로 활용, ④ 일상성으로 정리했다.

본 만화의 경우 서사 진행에 있어 시간적 공백을 설명하여 독자들을 납득시킬 수 있는 설정이 추가로 요구되는 것이다.

한편 197~80년대 명랑만화의 황금기를 이끈 작가 중 한명인 신문수는 일상성이라는 명랑만화의 문법을 유지하되 과장된 행동을 통한 웃음보다 스토리 내용에 집중했는데, 특히 일상 속 사건을 해결하는 과정에서 생기는 웃음을 추구했다(윤장원, 2010). 즉 “허무맹랑한 이야기속의 소소한 일상을 담은 마치 시트콤 같은 재미 연출”(163쪽)에 집중한 것이다.

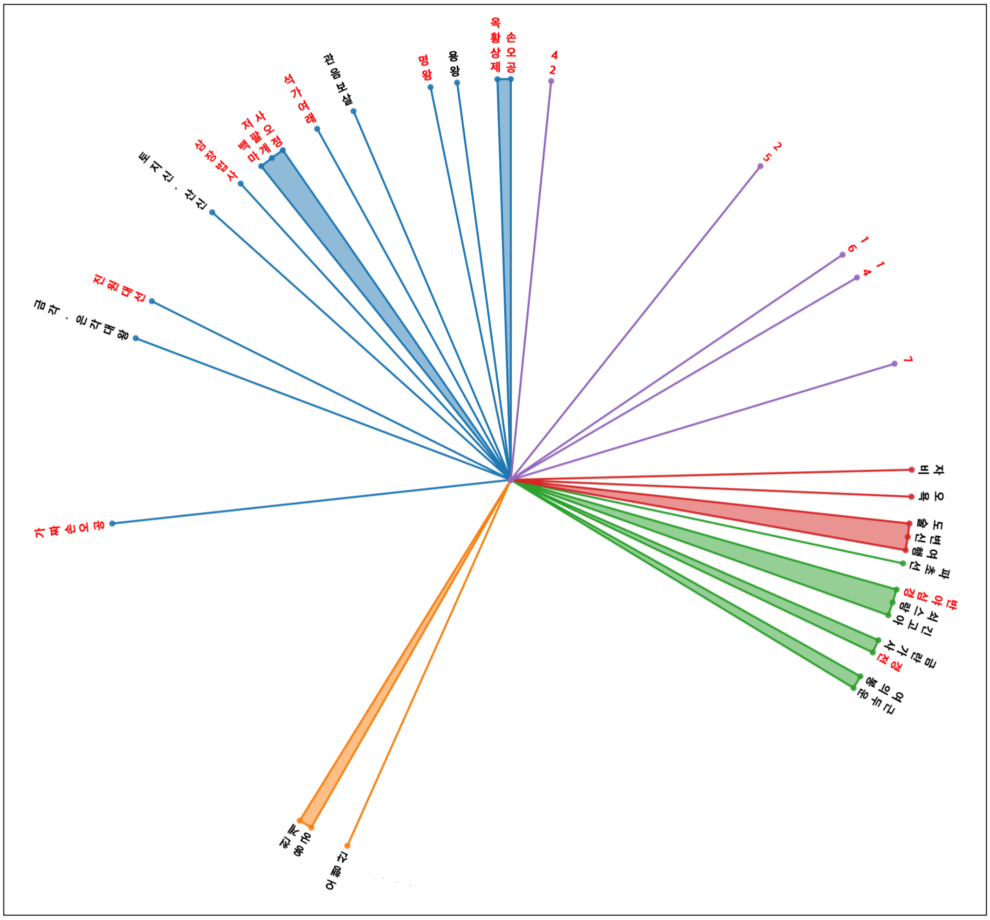


그림 18. 〈서울 손오공〉(1991-1997)의 서사 구성 요소의 시각화

〈서울 손오공〉(1991-1997)에서도 신문수 작가의 특징이 잘 드러난다.

〈서울 손오공〉은 삼장을 비롯한 손오공 일행이 불경을 구하다 불의의 사고로 인해 현재 시점의 서울에 불시착하게 되고, 여기서 '촉새'를 비롯한 친구들을 만나 겪는 일들을 다루고 있다. 〈고우영 서유기〉(1980-1981)의 캐릭터들과 달리 〈서울 손오공〉(1991-1997)의 캐릭터들은 아동 및 청소년을 주요 독자층으로 설정한 만큼 보다 천진난만하고 순수하며, 선행을 실천하는 아동 및 청소년의 외형을 가지고 있다. 심지어 서사가 진행되면서 삼장법사는 죽고 어린이로 환생한다. 즉 작가는 어른의 지시나 통제 없이도 먼저 나서서 선행을 실천하는 모범적인 어린이를 보여줌으로써 『소년조선일보』의 주요 구독층인 아동·청소년에게 선행을 권장했다. 이는 만화의 파라텍스트적 층위에서도 확인되는데, 『소년조선일보』의 1991년 3월 1일 1면에 게재된 연재 시작을 알리는 기사엔 다음과 같이 작가의 말이 실려 있다. "그 손오공이 삼장법사를 따라 가지 않고 서울에 나타났으니 얼마나 소란스러울까? 그러나 손오공은 말썽만 부리는 손오공이 아니라 도술로 악을 물리치고 가난하고 불우한 이웃을 도우며 맹활약을 벌여, 소년조선 독자들을 즐겁게 해줄 것입니다."(신문수, 1991, 1면)

한편 〈서울 손오공〉(1991-1997)은 개구리 소년 사건, 94년 미국 월드컵, 남북대립, 링 린포체 방한, 북한과의 교류 등 당시 국내외에서 발생한 일들을 소재로 쓰면서 사회상을 반영하고 있다. 중요한 건 비극적인 사건들의 경우, 손오공의 능력을 빌려 해피엔딩으로 결말을 바꾸는 등 작가가 적극적으로 개입하고 있다는 것이다. 예를 들어 연재 당시 전국적으로 수사 중에 있던 개구리 소년 사건의 경우 손오공이 천상으로 올라가 옥황상제의 도움을 받아 소년들을 무사히 구출한다는 내용으로 이어졌으며, 르완다 대학살을 소재로 다룰 땐 손오공이 근두운을 타고 르완다로 가 위험에 처한 어린이를 무사히 구하기도 한다.

이렇게 〈서울 손오공〉(1991-1997)을 구성하는 대부분의 에피소드는 손오공의 신출귀몰한 능력에 의해 해결되는데, 손오공을 전면에 내세운 제목도 함께 고려한다면 작가가 다른 캐릭터에 비해 손오공에게 무게를 더 실어줌을 알 수 있다. 이 배경에는 당시 전통적인 명랑만화의 쇠퇴기를 극복하고자 하는 작가의 의지가 작동하고 있었는데, 〈서울 손오공〉의 단행본 속

‘작품 해설’을 살펴보면 다음과 같은 작가의 말을 확인할 수 있다.

> 나는 지금까지 30여 년 동안 어린이 신문과 잡지에 만화를 그려 왔습니다. 얼마 전, 이웃 어린이에게 요즘 어떤 만화가 재미있느냐고 물어 보았더니 그 어린이는 서슴없이 근래 무단 복사 출판되고 있는 일본 만화의 제목을 줄줄이 대는 것이었어요. 참으로 놀랍고, 슬프고, 안타까웠습니다. 물론 외국 만화라 해서 무조건 나쁘다는 것은 아닙니다. 우린 어린이들은 우리의 생활 양식, 우리의 문화, 그리고 우리의 정서에 맞는 만화를 보고 자라야 된다는 말이지요. (신문수, 1994, 233쪽)

> 이 이야기는 지금으로부터 약 450년 전에 중국에서 씌어진 것으로, 처음에는 삼장법사의 이야기가 중심이 되어 씌어졌으나 손오공의 신출귀몰하는 도술과 활약이 재미있어 결국 손오공이란 원숭이가 주인공이 되어 버리고 만 것입니다. 만화는 어린이 여러분에게 문한한 상상의 세계를 펼쳐 줍니다. 이 상상의 세계를 펼쳐서 만약 손오공이 우리가 살고 있는 현재의 서울에 나타난다면 어떤 재미있는 일들이 벌어질까 생각해 보았지요. 이렇게 해서 새롭게 꾸며진 것이 ‘서울 손오공’ 입니다. (중략) 이제는 눈을 돌려 우리 만화를 사랑할 때입니다. (중략) 그 동안 우리 만화의 내용과 수준은 높아졌고 만화에 대한 인식도 달라진 것입니다. 어린이 여러분들이 우리 만화를 아끼고 사랑해 줄 때 더욱더 좋은 만화가 여러분의 상상력을 한껏 키워 줄 것입니다.(신문수, 1994, 233-234쪽)

앞서 언급했듯이 일본 만화가 불법적 유통 경로를 통해 인기를 얻으면서 전통적인 명랑만화가 쇠퇴하게 되었고, 이에 명랑만화 작가들은 이러한 ‘한국 만화’의 위기를 타개해야 하는 상황에 놓였을 것이다. 따라서 작가는 모든 연령층에 널리 알려진 〈서유기〉를 통해 이를 극복하려고 시도했음이 드러난다.

특히 위 인용문은 손오공의 캐릭터성에서 극복 가능성을 본 것을 암시하는데, 작가는 각종 도술을 발휘하며 장난스러운 면모를 가진 손오공의 캐릭터성이 본래 삼장법사를 중심으로 한 〈서유기〉에서 손오공을 주인공의 위치까지 올려 놓았다고 보았기 때문이다. 따라서 작가가 손오공의 캐릭터성

을 당시 한국 사회에서 발생한 각종 사건들과 결부시킴으로써 주요 독자층(아동 및 청소년)의 흥미를 돋구고자 했음을 알 수 있다.

2. OSMU 전략을 통한 콘텐츠 프랜차이즈 구축의 시작

198~90년대 〈서유기〉 변용의 또 다른 양상은 독자적인 미디어 믹스를 구축함으로써 〈서유기〉를 소재로 한 콘텐츠 산업화가 본격적으로 시작되었다는 것인데, 역시 만화가 그 출발점이라 할 수 있다.

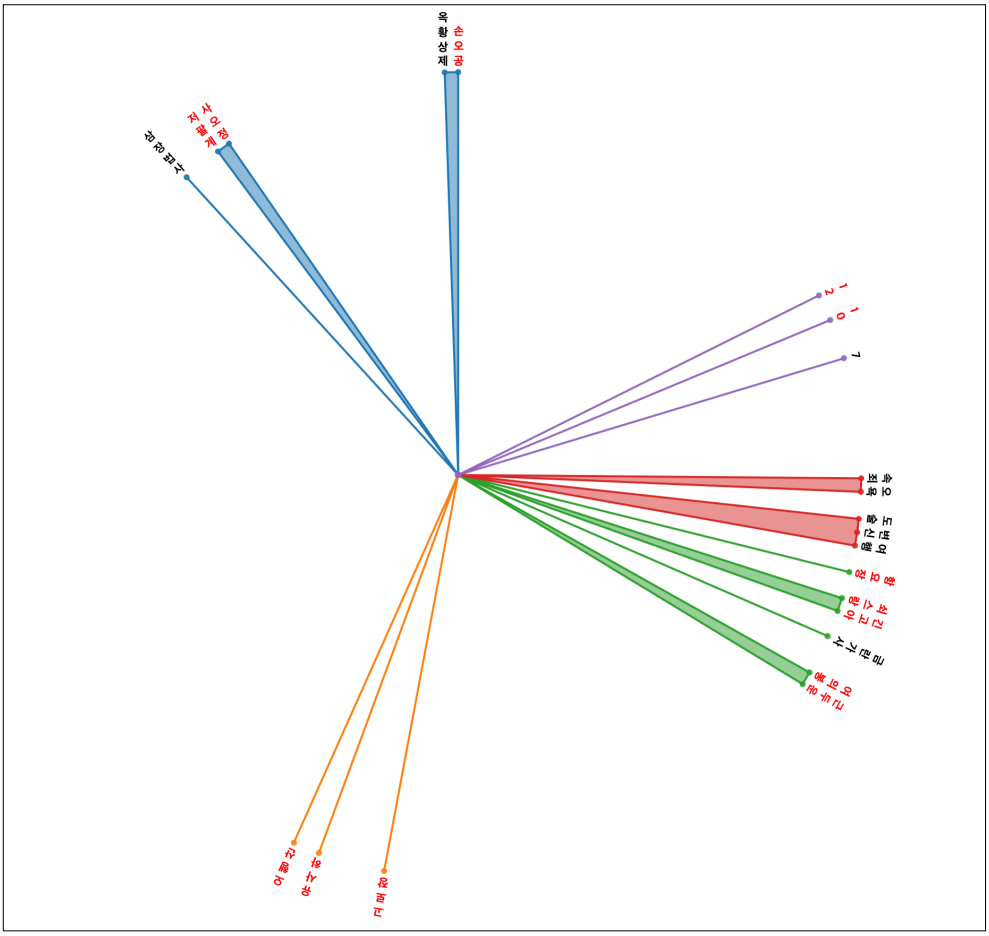
앞서 언급했듯이 1990년대는 일본식 잡지 연재 시스템을 빌려 온 『아이큐점프』, 『소년점프』와 같은 저렴한 주간 만화 잡지가 인기를 끌었다. 이로 인해 『소년중앙』, 『보물섬』, 『만화왕국』과 같은 기존의 월간 만화 잡지는 점점 설 자리를 잃고 폐간의 수순을 밟았다. 허영만의 〈미스터 손〉 시리즈는 이렇게 만화계의 흐름이 바뀌던 시기에 등장한 텍스트로 월간 만화 잡지와 주간 만화 잡지 두 곳의 시스템을 모두 겪어 본 만화라고 할 수 있는데, 1부 〈미스터 손〉(1988-1989)과 2부 〈미스터 손-날아라 슈퍼보드〉(1989-1990)는 『만화왕국』에서, 3부 〈슈퍼보드〉(1992-1993)는 『아이큐점프』의 별책부록으로 연재됐다.

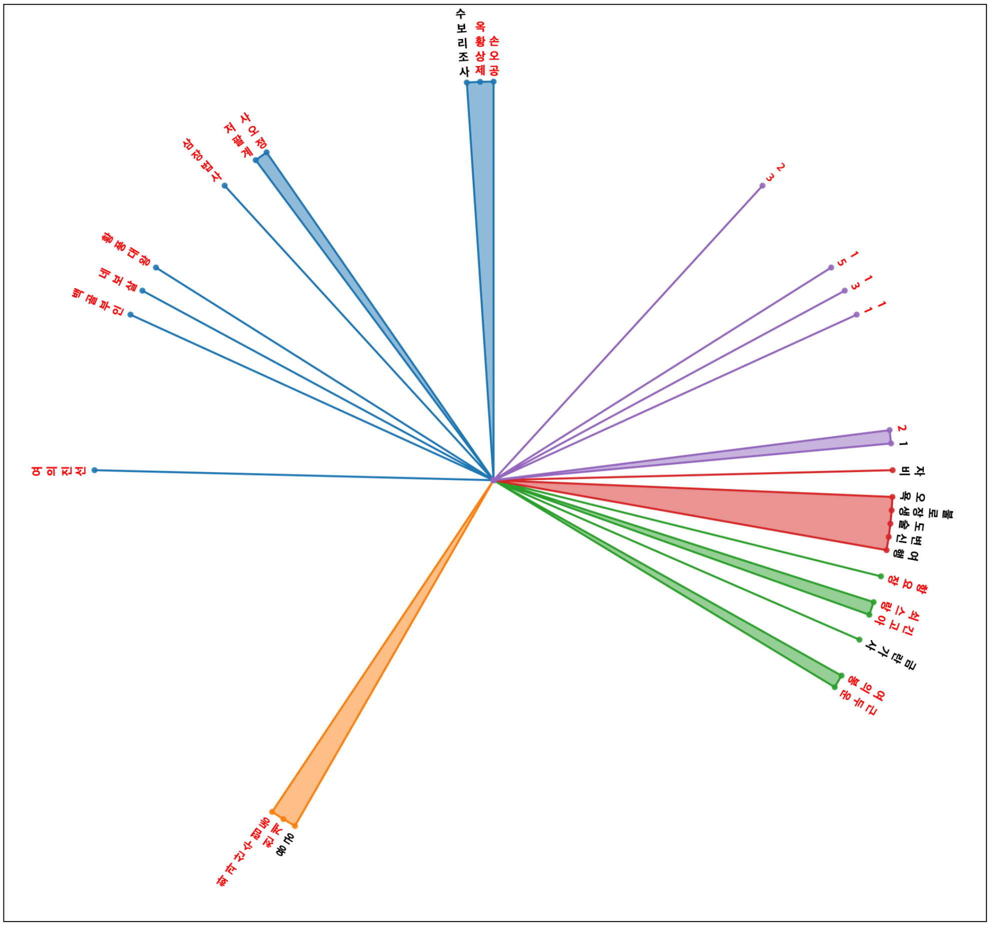
이를 원작으로 한 애니메이션 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)는 1990년 KBS에서 첫 방영된 후 최고 시청률 42.8%라는 경이적인 기록을 가지고 있는데, 현재까지도 한국의 대표 애니메이션 중 하나로 손꼽히고 있다. 여기엔 기술의 발전이 뒷받침하고 있었다. 1990년대에 들어서 2D 애니메이션이 디지털화를 통해 역동적인 동작을 이전보다 더 자연스럽게 구현할 수 있게 됨에 따라 TV 애니메이션이 인기를 끌면서 애니메이션을 글 형식으로 풀어낸 영상소설, PC게임 등 여러 파생 콘텐츠가 탄생했다. 즉 〈날아라 슈퍼보드〉를 기점으로 〈서유기〉의 변용 텍스트가 하나의 매체에서만 머물지 않고 다른 매체로 확장하기 시작함으로써 독자적인 콘텐츠 프랜차이즈를 구축하기 시작한 것이다.

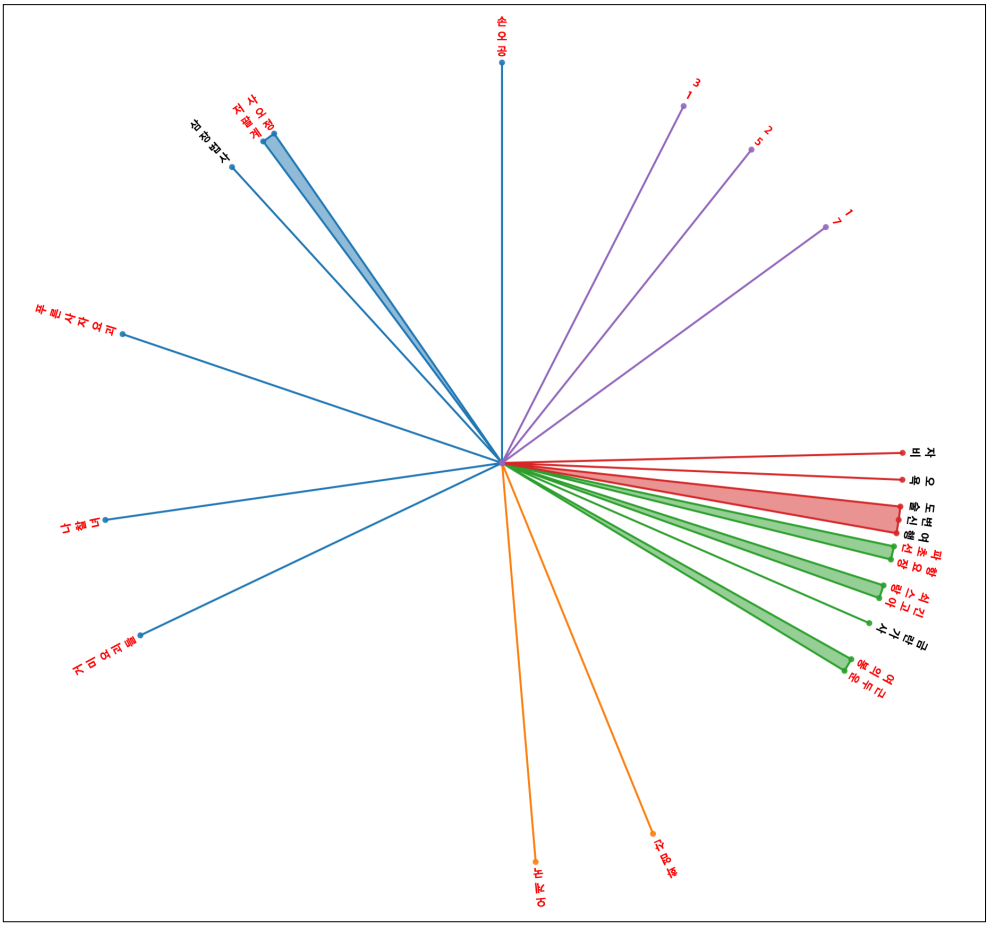
표 13. 〈날아라 슈퍼보드〉 관련 콘텐츠 목록

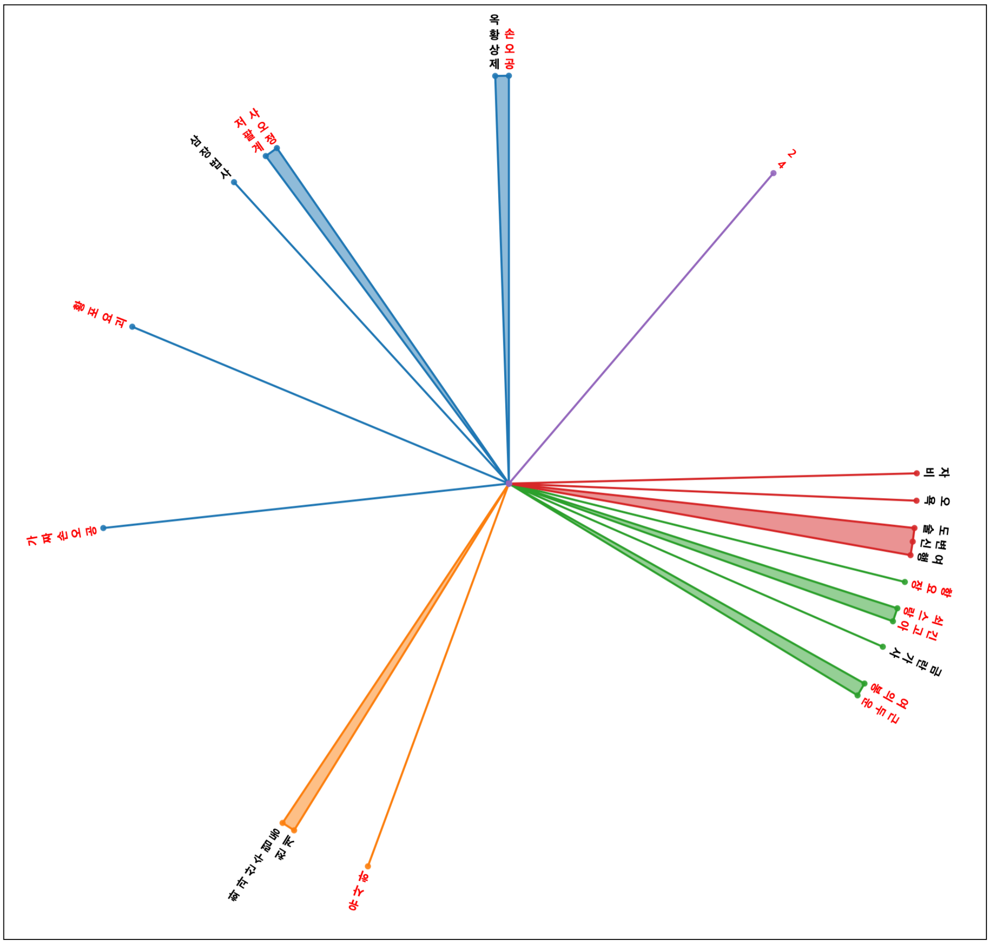
매체	제목	연도	출판사/제작사
만화	〈미스터 손〉	1988-1989	만화왕국
	〈미스터 손 2부-날아라 수퍼보드〉	1989-1990	만화왕국
	〈슈퍼보드〉	1992~1992	아이큐점프
영상소설	(S.F 손오공전) 슈퍼보드	1993	파랑새
TV애니메이션	〈날아라 슈퍼보드〉 1기	1990	한호흥업
	2기	1991-1992	한호흥업
	3기	1992-1993	한호흥업
	4기	1998	한호흥업
	5기	2001-2002	한호흥업
PC게임	날아라 슈퍼보드: 환상서유기	1998	KCT 미디어
	날아라 슈퍼보드 외전: 사오정랜드 대소동	2000	KCT 미디어
	날아라 슈퍼보드 외전2: 격투 대소동	2001	KCT 미디어
	날아라 슈퍼보드 외전3: 이오니아 브레이크	2002	KCT 미디어
	날아라슈퍼보드 5: 미스터 손과 하이드로 퀘스트	2003	한호흥업, 한국 후지쯔

『만화왕국』, 『아이큐점프』에서 연재된 원작 만화의 경우 3부작이라고 볼 수 있는데, 허영만의 〈미스터 손〉(1988-1989)은 손오공이 미로라는 소녀와 함께 여행을 다닌다는 내용이지만, 단 10회 분량만 연재되고 바로 2부 〈날아라 슈퍼보드〉(1989-1990)가 시작한다. 손오공의 개인서사를 제외하면 여기부터의 내용이 TV 애니메이션 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)의 내용이 된다. 방송용으로 문제가 될 소지가 있는 일부분을 삭제하여 제작된 TV 애니메이션은 1990년 처음 방송되어 2001년까지 5시즌, 총 54화 분량으로 방영됐다. 본 연구는 이 미디어 믹스들 중 가장 대표격이라 할 수 있는 이 TV 애니메이션을 주요 분석 대상으로 선정했다. 각 시즌별로 〈서유기〉에서 가져온 서사 요소들을 시각화하면 다음과 같다.


손오공
옥황상제
서왕모
지혜로운
고행하고
송오공
눈매가
옥황
선녀
눈사람
마법사가
모두
자유롭게
1
0
2
1
7
원래
상상
이렇게


수보리조사
옥황상제
손오공
사오정
저팔계
삼장법사
황풍대왕
백골부인
여의진선
23
15
13
11


상이하게
ㅁ ㅡ
ㅎ ㅎ
ㄴ ㅡ
전
동
는
대신
요롭
표출할
행할
서로
문서
문자
모두
개나
이해
사용하
지
사이
전혀
자음과
후음
나열
목소리
사용
이해
대응


옥황상제
손오공
사오정
저팔계
삼장법사
황포요괴
가짜손오공
자비
오욕
도술
변신
여행
쇠스랑
긴고아
금란가사
여의봉
근두운

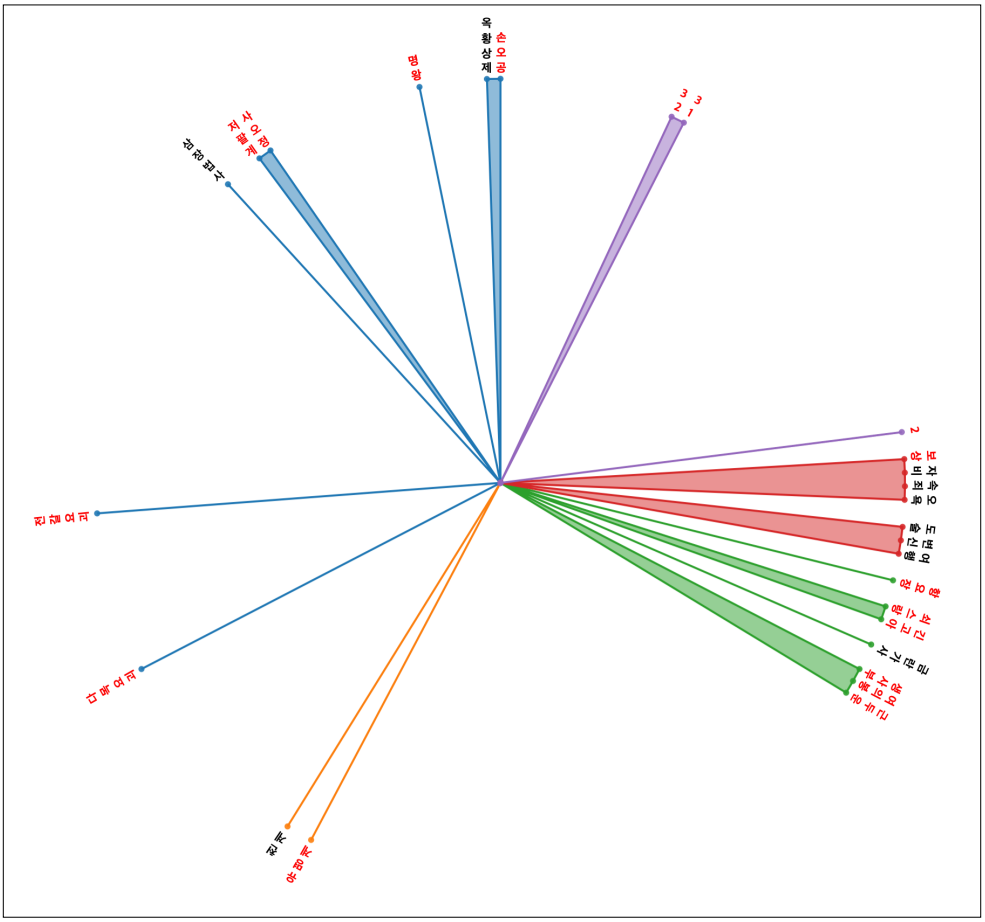


그림 19. TV애니메이션 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)의 각 시즌별 서사 구성 요소의 시각화

(순서대로 시즌1(1990), 시즌2(1991-1992). 시즌3(1992-1993), 시즌4(1998), 시즌5(2001-2002))

196~70년대의 변용 텍스트들과 비교했을 때 서사 구성 요소들의 변형이 차지하는 비중이 5개 시즌 모두 절반 이상을 넘어가기 시작했다.[57] 이 요인

57) 시즌1은 약 59%, 시즌2는 약 68%, 시즌3은 약 71%, 시즌4는 약 55%, 시즌5

으로는 첫째, 캐릭터의 내·외적 측면의 변화와 둘째, 현대적 배경으로의 공간 변화를 꼽을 수 있다.

우선 후자의 경우 에피소드가 진행하는 장소 모두가 현대적인 공간인 것은 아니지만, 1990년대 한국을 짐작케 하는 공간을 배경으로 한 에피소드들을 상당수 찾아볼 수 있다. 예를 들어 손오공이 살던 화과산 수렴동은 1990년대 한국 도시 모습으로 변형되어 있거나[58] 저팔계가 마을 주민 홍씨의 딸과 강제로 혼인하려다 손오공에게 혼이 나는 사건 또한 현대식 호텔을 연상케 하는 건물에서 진행된다. 이 밖에도 놀이동산, 게임랜드 등의 현대적인 공간에서 이야기가 진행되는데, 이러한 시간적, 공간적 배경의 변형은 〈서유기〉와의 하이퍼텍스트적 관계를 이루는 기초가 된다고 할 수 있다.

그러나 무엇보다 중요한 것은 전자, 즉 캐릭터의 내·외적 측면의 변형이다. 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)에서 등장한 캐릭터들은 개성적인 외모와 동작, 말투, 사물들을 가지고 있는데, 이는 비단 〈서유기〉와의 텍스트적 관계가 하이퍼텍스트의 층위에서 형성된다는 것을 보여줄 뿐만 아니라, 상품미학적 특성이 적극적으로 반영되어 〈날아라 슈퍼보드〉 자체가 하나의 콘텐츠 프랜차이즈로 자리 잡는 데 핵심적인 역할을 수행했다.

는 63%가 변형되었다.

58) 수렴동의 모습이 어떻냐는 원숭이의 질문에 손오공은 “이 밑은 20세기 낙원이야. 아파트, 가스레인지, 테레비젼, 비디오도 있어.”라고 대답한다.

그림 20. 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)의 손오공, 저팔계, 사오정

취경 일행 중 손오공, 저팔계, 사오정 3인방은 〈서유기〉 속 본래의 성격을 최소한으로 유지하되, 저마다 개성적인 특징을 부여받음으로써 시청자들에게 친숙함과 새로움을 동시에 제공한다.

① 미스터 손(손오공) : 제천대성에서 '미스터 손'이라는 친근한 영어식 이름으로 바뀌었으며, 장난스러움, 정의로움, 강한 집념을 가진 성격을 유지하되 그 수위는 주요 시청자층인 아동·청소년층을 고려하여 조절되었다. 변신술이나 분신술 등 각종 도술을 부릴 때 "치키치키 차카차카 초코초코초"라는 특유의 주문을 외우는 미스터 손은 외양의 경우 검은 민소매에 흰 바지와 무릎 보호대를 찼으며 긴고아 대신 헬멧을 쓰는 남아의 모습으로 바뀌었다. 그리고 근두운 대신 슈퍼보드를 타고 여의봉 대신 쌍절곤을 들고 다니는데, 그 기능들은 〈서유기〉와 동일하다. 이렇게 동일한 기능을 가진 사물의 외형적인 변형은 〈서유기〉와의 연결고리를 유지하되, 현대에 맞게 재

창조됨으로써 하이퍼텍스트적 관계를 강화시킨다.

② 저팔계 : 〈서유기〉에서와 동일하게 오만하고 식탐이 많으며 여자을 밝히는 성격을 가지고 있지만 역시 그 수위가 조절되었다. 미스터 손과 마찬가지로 외형 또한 현대적으로 변모했다. 폭주족을 연상케 하는 의상과 선글라스를 쓰고 다니며, 바주카포를 주요 무기로 사용하는데 이는 저팔계의 호전적이면서도 거친 이미지를 부각시킨다. 한편 "~셔"이라는 말투를 자주 사용하며, 밉상인 이미지를 이용해 "나는 나는 저팔계, 왜 나를 싫어하나. 나는 나는 저팔계, 도대체 모르겠네."라는 가사의 따라 부르기 쉬운 경쾌한 테마곡을 가지고 있는데, 이를 통해 기존 저팔계의 이미지에 〈날아라 슈퍼보드〉만의 독창적이면서도 아동친화적인 이미지가 덧씌워진다.

③ 사오정 : 제자 3인방 중 외양과 성격이 가장 크게 변화한 캐릭터이다. 보라색의 주름지고 뾰족한 이를 가진 괴물의 형상을 가진 사오정은 호시탐탐 슈퍼보드를 탐내고 뿅망치를 무기로 들고 다니며, 입에서 독나방이 나오기도 한다. 특히 큰 모자를 쓴 탓에 귀가 잘 안 들려 남의 말을 알아듣지 못해 엉뚱한 행동을 할 때가 많다는 점은 사오정의 핵심적인 특징으로, 〈날아라 슈퍼보드〉의 주요한 개그 요소로 자리 잡았다.

〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)만의 개성적인 캐릭터는 대중들에게 큰 인기를 끌었고 완구류와 팬시용품, 게임 등 각종 파생 상품의 개발로 이어졌다. 이는 1990년대 소비주의 시대가 본격적으로 도래하면서 애니메이션이 이윤 창출을 위한 상업적 수단으로 인식되었다는 점과 관련된다. 이제 캐릭터는 군사 정권하에 국가 이데올로기를 재현하는 역할을 맡았던 196~70년대와 달리, 소비자의 소유 욕구를 자극함으로써 자신이 속한 애니메이션의 상품 가치를 증대시켜야 하는 새로운 역할을 부여받게 된 것이다(최윤선, 2009). 또한 〈날아라 슈퍼보드〉는 대만, 독일, 중국, 필리핀 등에 수출되었는데, 이전까지 중국 및 일본 등 다른 국가로부터 〈서유기〉 관련 콘텐츠를 수입하기만 했던 한국이 처음으로 수출하기 시작한 출발점으로도 볼 수 있다.

이러한 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)의 캐릭터 중심의 인기는 비단 상품적인 측면에서만 나타난 것이 아니라 당시 한국이 처한 사회·경제적 상황

을 풍자하는 데 사용되기도 했다. 이 중심엔 사오정 캐릭터가 있는데, 본래 사오정은 과묵하며 점잖으며 어른스러운 성격을 가진 탓에 손오공과 저팔계에 비해 주목을 거의 받지 못한 캐릭터이다. 그러나 〈날아라 슈퍼보드〉를 통해 그 양상이 완전히 뒤집혀 가장 큰 인기를 가진 캐릭터로 거듭났으며 현재까지도 '사오정'하면 가장 먼저 떠오르는 이미지로 자리 잡았다. 특히 귀가 잘 안 들린다는 특징 때문에 말귀를 잘 알아듣지 못하는 사람을 지칭하는 대명사로 쓰이고 있는데, 주목할 점은 1990년대 후반 '사오정 시리즈'라는 일종의 신드롬까지 일으켰다는 것이다.

1980년대 이후 '참새 시리즈', '최불암 시리즈', '덩달이 시리즈' 등과 같은 일련의 단편 유머 시리즈가 유행이던 와중, 1990년대 후반에 등장한 사오정 시리즈는 동문서답하는 사오정의 특징을 일상 생활에 접목시켰다. 특히 1997년 IMF 외환 위기로 인한 경제 위기 속에서 기업은 파산하거나 구조 조정을 감행해야 했고, 국민들의 생활은 급격하게 힘들어질 수 밖에 없었다. 이러한 고용불안과 가정경제의 붕괴 등으로 암울해진 일상 속에서 동문서답으로 인해 생기는 썰렁함을 내세우는 사오정 시리즈는 당시 신세대를 중심으로 폭발적인 인기를 끌었는데, 이와 함께 인터넷 시대가 도래하며 등장한 PC통신은 사오정 시리즈의 확산을 견인했다. PC통신의 이용자들은 유머란을 통해 "하루에도 수십 건씩 생산, 유통"(김은남, 1998)했다. 한창 인기를 끌었던 1998년 8월 경 PC통신 서비스 중 하나였던 하이텔의 유머란에 사오정 시리즈만 4백여 건이 올라왔다는 당시 기사는 사오정 시리즈의 인기를 보여준다(박중현, 1998). 당시 신문에 게재된 논평기사들을 살펴 보면 사오정 시리즈의 인기 비결을 IMF 외환 위기와 연결시키고 있음을 알 수 있다.

> 올해 최고로 히트한 사오정 만담 시리즈는 IMF 시대를 사는 우리의 모습을 투영하고 있다. 엉뚱하게 딴소리만 하는 사오정은 남이 하는 말에 귀를 막아버리고 이웃에 대한 배려보다는 자기 몫을 챙기기에 바쁜 각박한 현실을. 민초들의 원성에 귀를 막고 정쟁이나 일삼는 정치가들, 구조조정보다는 살아남기에만 바쁜 우리 기업들의 모습이다. 사오정 시리즈는 대화의 단절과 끊어진 인간관계를 고발한, 98년의 사오정판 희곡 '고도를 기다리며'였다. (조선일보,

1998)

‘사오정 정부’ ‘사오정 국회’라는 말이 유행하는 것도 이 같은 맥락에서이다. 여려 번 당적을 바꾼 정치인 박찬종씨는 신세대로부터 ‘사오정 정치인‘ 이라는 불명예스러운 별명을 얻기도 했다. PC통신 이용자 김준모씨는 ‘국민의 말에 귀 기울이지 않는 정치인들에게 먼저 사오정 시리즈를 들려주어야한다‘ 고 주장한다. (중략) 레스토랑에 간 사오정 친구들은 ‘나는 콜라’ ‘나는 주스’라며 각각 다른 메뉴를 주문한다. 그러나 맨 나중에 주문하는 사오정은 ‘여기 커피 셋이요“라고 제멋대로 일축할 뿐이다. 국회가 다시 열리고 노.사.정이 얼굴을 맞대도 이들이 민의에 제대로 귀를 기울이지 않는 한 미래는 비관 적일뿐이다. ‘한국 사회에 만연한 의사 소통부재를 직접적인 방식으로 조롱한 최초의 유머 시리즈‘라고 평가 되는 사오정 시리즈는 결국 이 같은 현실을 경고하고 싶었던 것이 아닐까. (김은남, 1998)

이러한 유행어 가운데에서도 가장 백미는 이른바 `사오정 시리즈'. `남의 뜻을 제대로 알아듣지 못하고 동문서답하는 사람'들을 가리키는 `사오정'은 ＩＭＦ를 불러 들이고도 책임회피의 딴소리를 늘어놓는 위정자와 재벌, 양심의 소리를 외면하고 진실에 귀먹은 지식인 등 무책임이 만연한 우리사회의 어두운 모습을 풍자한 대표적인 유행어였다. (매일경제, 1998)

즉 사오정 시리즈의 인기는 IMF로 각박해진 한국 사회의 계층, 세대 간 의사소통의 부재와 국민의 목소리를 회피하는 정치권에 대한 풍자로부터 기인한 것이다.

이런 사오정 시리즈가 특정한 작가가 아닌 PC통신이라는 공동의 사이버 공간을 통해 특정할 수 없는 수많은 이용자들로부터 생산되었다는 점은 인터넷을 기반으로 한 수용자의 적극적 참여라는 현대 이야기 문화의 초기 형태라고 할 수 있다. 비록 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)의 공식 캐논(canon)은 아니지만 수용자가 단지 수동적으로 이야기를 향유하는 것을 넘어 캐릭터를 적극적으로 활용해 새로운 이야기를 생산한다는 점에서 사오정 시리즈는 서유기라는 거대한 네트워크의 하나의 노드(node)인 것이다. 따라서 사오정 시리즈는 〈날아라 슈퍼보드〉의 하이퍼텍스트이자 동시에 〈서유

기〉의 하이퍼텍스트라는 다중적이고 유동적인 위치에 놓인다.

〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)의 1기부터 3기는 삼장법사 일행이 세상을 어지럽히는 악의 무리들을 부적에 봉인해 세상 끝으로 가 천길 땅 속 아래에 가둔다는 목표하에 여러 마을을 돌아 다니는 '여행' 모티프를 가지고 있다. 4기의 경우도 천상의 감옥에서 탈출한 미칠왕을 잡아들이기 위해 길을 떠나며, 5기 또한 일행의 실수로 생긴 지지웩을 물리치기 위해 생명의 나무를 찾아 떠난다. 이러한 여정 속에 삽입된 에피소드들은 단순히 오락적인 재미뿐만 아니라 환경보호, 교통안전, 게임중독, 비만예방 등 각종 교육적인 메시지를 곳곳에 배치하고 있는데, 이중 특히 환경보호 담론과의 연결이 두드러진다.

5기(2001)의 경우 환경 오염이 심각한 메카시티의 폐수에서 지지웩이라는 괴물이 탄생하고, 이 괴물을 물리치기 위해 삼장법사 일행이 생명의 나무를 향해 떠난다. 이 과정 중 곳곳에서 환경보호를 강조하는 요소를 확인할 수 있는데, 여행 중 등장하는 요괴들을 봉인하기 위해 사용되는 도구가 부적(1~3기), 타임컵(4기)에서 '생명의 가지'라는 다분히 환경친화적인 것으로 바뀌었으며 등장인물의 대사는 환경보호의 메시지를 직접적으로 담고 있다.

예를 들어 1화에서 삼장법사가 "메카시티처럼 망하지 않으려면 평소에 자연을 깨끗이 보존해야하 하느리라."라고 하거나, 8화에서 염라대왕이 지지웩의 정체를 가리켜 "타임캅에 갇혀있던 요괴들과 메카시티의 공해물질들이 단순히 합쳐진게 아니야. 그 속엔 인간들이 쓰레기를 버릴 때의 마음까지 들어가있다. 자연은 어떻게 돼도 좋다는 그런 나쁜 마음까지도 말이야."라고 하는 장면들은 환경보호의 중요성을 직접적으로 강조하는 부분이다.

이와 같이 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)와 환경보호 담론 간의 밀접한 관계는 20여 년이 지난 현재까지도 활용되고 있다. 2020년 SK이노베이션은 유튜브 플랫폼을 통해 자사의 친환경 사업을 홍보하는 기업 PR 영상을 공개했다. 2020년 10월 20일에 게시된 〈슈퍼보드 일행의 친환경 모험이 시작됐다!-'It's time to Act', 2020 날아라 친환경 슈퍼보드편〉은 2021년 7월 17일 기준 약 1,350만의 조회수와 1천개가 넘는 댓글, 3천개가 넘는 좋아

요 등 대중들로부터 큰 호응을 받았으며, '제29회 국민이 선택한 좋은 광고상'에서 디지털 부문을 수상했다. 해당 광고는 〈날아라 슈퍼보드〉의 일부 장면을 재편집 및 재녹음하였는데, 오프닝에 등장하는 유명 가사인 '치키치키 차카차카 초코초코초'를 '치키치키 차카차카 착한 기술로'로 개사하거나 삼장법사 일행이 타고다니는 차를 SK이노베이션의 친환경 기술이 탑재된 차로 소개하였다.

여기서 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)는 방영할 당시 주요 시청층이었던 아동·청소년이 자가용을 구매할 정도의 경제적 능력을 갖춘 주요 소비층으로 성장한 것을 고려한 전략적 선택일 뿐만 아니라 SK이노베이션이 최근 주목 받고 있는 ESG[59] 경영 활동을 하고 있다는 점을 보다 친근한 방식으로 소비자에게 전달함[60]으로써 기업의 이미지에 긍정적인 영향을 주기 위한 목표를 위해 새롭게 재탄생한 것이다. 즉 이 광고는 기존의 텍스트가 기업 홍보라는 특정 목적에 맞추어 변형한 것으로 〈날아라 슈퍼보드〉와 상호텍스트적이면서도 동시에 하이퍼텍스트적인 관계를 맺고 있으며, 〈서유기〉와도 하이퍼텍스트적 관계에 놓여 있다고 할 수 있다.

또 한 가지 주목할 점은 PC게임으로의 변용이다. 총 5개의 PC게임이 발매되었는데 이중 1998년 출시된 〈날아라 슈퍼보드 : 환상서유기〉(1998)(이하 '〈환상서유기〉')는 현재까지 국산 RPG의 명작이라는 평가를 받고 있다. 허영만의 만화 〈미스터 손〉(1988-1989)과 TV 애니메이션 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)를 비롯해 〈서유기〉의 주요 등장인물과 설정을 반영했지만 게임 스토리가 전개되면서 만화와 애니메이션에는 없던 등장인물들이 추가되고 새로운 설정들이 더해졌다는 점, 최종 악당이 옥황상제였고 결국 옥황상제를 물리친 후 미로 공주가 황제의 자리에 오른다는 결말 등은 이 게임을 독립된 텍스트로 만들었다. 또한 게임 진행 중 등장하는 외딴 집의 주인

---

59) 환경(Environment), 사회(Society), 경영(Governance)의 약자로 기업이 환경보호, 사회공헌 활동, 법과 윤리를 준수하는 경영 활동을 하는 것을 지칭한다.

60) "임수길 SK이노베이션 밸류크리에이션 센터장은 "국민께 환경·사회·지배구조 경영을 위한 그린밸런스 2030을 재밌게 전달할 수 있어 기쁘다"면서 "앞으로도 ESG 경영 활동을 보다 쉽게 알리기 위해 노력할 것"이라고 밝혔다."(이수민, 2020)

으로 〈스타워즈〉 시리즈의 주인공 '루크 스카이워커'가 등장하거나, 폐광 맵에서 석탄차를 탈 때 〈인디아나 존스〉의 테마곡이 BGM으로 나오거나, 전투 상황 시 나오는 BGM이 당시 인기 그룹 H.O.T의 'We are the future'의 전주를 따오는 등 당시 유행하던 여러 대중문화 요소들을 오마주, 패러디하였다.

중요한 것은 발매된 지 20년이 지난 현재까지도 특정 매니아층들을 중심으로 플레이될 뿐만 아니라 이 매니아들이 적극적으로 게임 '생산'에 참여하고 있다는 점이다. 〈환상서유기〉(1998)를 비롯한 다양한 고전게임들은 도스(Disk Operating System, DOS)나 옛 버전의 Windows를 운영 체제로 써야 구동이 가능해 현재 보편적으로 사용되는 운영 체제에선 쉽게 접근할 수 없었다. 그러나 '두기'라는 유저는 현재의 운영 체제에서도 고전게임을 실행할 수 있도록 직접 런처 프로그램을 제작했는데, 이를 통해 국내 고전게임 플레이어들은 훨씬 자유롭게 고전게임을 즐길 수 있게 되었다. 해당 프로그램을 설치하고 각종 고전게임을 다운받을 수 있도록 개설된 웹페이지는 2021년 9월 11일 기준 총 1,300만 회의 방문 수, 일일 접속자 수는 26,000이 넘을 정도로 활발하게 이용되고 있다.

이렇게 수용자(유저)의 적극적인 주도하에 고전게임에 대한 접근성 개선은 유저 간의 소통이 극대화된 현 인터넷 환경과 결부되어 단순 게임 플레이를 넘어 유저가 직접 생산에 참여하는 양상도 만들었다. 그 대표적인 예시가 바로 〈환상서유기〉(1998)이다. 〈환상서유기〉는 발매된 지 오랜 시간이 지났음에도 '국산 RPG 명작'으로 손꼽히고 있는데, YouTube에 해당 게임을 검색하면 게임 유튜버들이 직접 플레이하는 실황 영상, 스토리만을 편집한 영상, 공략 영상 등 수많은 관련 영상을 볼 수 있다.

흥미로운 것은 〈환상서유기〉(1998)에 대해 '비운의 걸작'이라는 반응이 주를 이룬다는 점이다. 이는 게임 제작 당시 IMF의 여파로 그래픽이나 스토리, 세계관 설정 등의 측면에서 부분적으로 미완성인 상태로 발매되었기 때문이다. 약 7시간 분량의 게임 스토리 진행 과정을 편집 없이 올린 한 YouTube 영상의 댓글을 인기순으로 나열하면 "이 게임이 제일 슬픈건, 앞으로도 제대로 된 계승작이나 후속작 없이 '비운의 명작'으로서 재평가만

받을 것이라는 사실.”(조*장, 2021)이라는 댓글이 첫 번째로 보인다. 또한 이 밖에도 “솔직히 IMF때문에 미완이라고 해도, 앵간한 게임보다 퀄 높고 언제든 추억삼아 플레이해도 또 재밌고 새로운 게임같아요.”(범*래, 2020), “더빙, 캐릭터 초상화 없이도 재밌는 rpg를 만들 수 있다는 산 증인”(비*뀌, 2021) 등의 댓글들이 상위권에 있다.

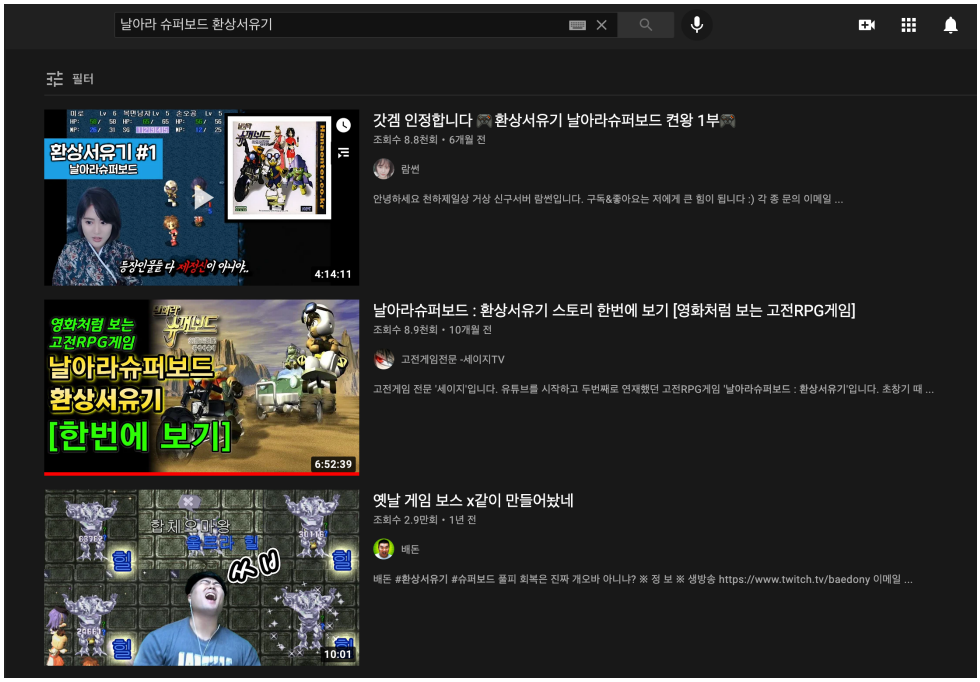


그림 21. ‘날아라 슈퍼보드 환상서유기’의 YouTube 검색 결과

그러나 아이러니하게 미완성된 명작이라는 점은 오히려 고전게임 매니아들이 적극적으로 생산에 참여할 수 있는 길과 명분을 제시해 주었다. ‘마이티문’이라는 유저는 자신의 블로그에 플레이 중 발견할 수 있는 보물상자의 위치를 찾는 공략을 올리기 시작했는데, 2018년부터 직접 에디터 프로그램을 개발해 〈환상서유기〉(1998)의 단점으로 꼽히던 밸런스 문제의 개선 작업을 시작하여 현재까지 이어가는 중이며 모바일 버전 또한 제작 중에 있다. 또한 ‘이탄현’이라는 유저는 2017년 〈환상서유기〉의 결말 이후의 내용

을 다룬 '환상서유기 이터널'이란 제목의 후속작 제작에 착수하며 그 제작 과정을 자신의 블로그에 연재하고 있는 중이다.[61] 제작 일기의 첫 번째 글을 발췌하면 다음과 같다.

> 환상서유기를 처음 접한건, 92년생인 내가 초등학교 2~3학년때 쯤이었다. 자주 놀러가던 친구 집에서 친구가 재밌는 게임 샀다고 자랑하며 보여준 그 게임에 사로잡힌 나는 (중략) 어머니께 간곡히 청햐여 그 쥬얼CD(환상서유기)를 만원에 구입을 했다. (중략) 방학이 찾아오면 늘 방학의 시작과 끝은 환상서유기였다. 그렇게 엔딩을 보기를 십여번... 그렇게 환상서유기에 대한 애착도 계속 커져갔다. 환상서유기 팬들 사이에서는 아주 유명한 마이티문 님의 여러 발견을 통해 좀 더 환상서유기를 재미있게 즐길 수 있게 되었고, 마이티문 님의 헤드기어 벗기기 라는 글을 보고 나서 손오공의 헤드기어를 벗긴 채 전투를 할 수는 없을까 하는 마음에 포토샵으로 머리와 몸통을 떼어 붙이는 노가다 작업을 한 적이 있었다. 그러나 결과는 대 실패. (중략) 누군가가 환상서유기를 리메이크 하거나 후속작으로 만들어 주기를 바라고 바랬다. 망해버린 회사, 흩어져버린 제작자들은 지금 무얼 하며 지내고 있을까? 이제는.. 누군가가 해주길 바라며 언제까지고 기다리고 있기 보다는 직접 내가 만들어보자 라는 생각을 하게 되었다. (이탄현, 2017)

위 글은 어떻게 수용자가 텍스트를 만나 생산자로도 거듭나게 되는지를 잘 보여준다. 처음엔 단순히 〈환상서유기〉(1998)에 애착을 가진 게임 플레이어였지만 인터넷을 기반으로 한 다른 플레이어와의 소통과 기술의 발전은 일반 유저 또한 의지만 있다면 자신이 좋아하던 게임의 '생산'에 직접 참여할 수 있게 된 것이다. 이는 인터넷 기술을 바탕으로 수용자의 적극적 참여가 활발해지고 있으며, 더 이상 생산자와 수용자 간의 구별의 무의미해지는 현대 대중문화의 양상을 명확히 보여주고 있다.

---

61) 2021년 내로 완성될 예정으로 2021년 7월 19일과 27일 예고성 글이 블로그에 게시되었다. 해당 글에 따르면 1, 2부로 나뉘는데, 1부는 기존 캐릭터별 개별 에피소드들로 이루어져 있고 2부는 이 캐릭터들이 힘을 합쳐 헤쳐나가는 이야기로 구성된다고 한다.

3. 소결론

본 절을 통해 1980~90년대에 걸쳐 등장한 한국 내 〈서유기〉 변용의 중심에는 신문과 만화 잡지 등 인쇄 매체를 매개로 한 만화가 있었음을 확인할 수 있었다. 특히 각 인쇄 매체의 성격과 타겟 독자층에 따라 변용 양상에도 차이가 있었다. 또한 소비지향적인 대중문화의 시대로 접어들면서 OSMU 전략이 사용된 독자적인 프랜차이즈 콘텐츠가 등장하였는데, 큰 파급력을 보이며 현재까지도 영향을 미치고 있었다. 이 시기의 특징을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 각 변용 텍스트와 〈서유기〉 간의 서사적 관계에 있어 하이퍼텍스트성이 본격적으로 등장했다. 즉 〈서유기〉의 서사 구성 요소들이 그대로 사용되는 것이 아니라 변형되어 사용되었는데, 각 매체의 성격과 주요 독자층에 따라 그 변형 양상이 달라졌다.

우선 〈고우영 서유기〉(1980-1981)가 연재된 『일간스포츠』는 독자들의 지속적인 관심을 유지하기 위해 눈에 잘 띄는 1면에 일간 연재 만화를 배치하였다. 스포츠 신문은 스포츠나 연예를 주요 소재로 다루었고 성인 독자층을 타겟으로 하였는데, 이러한 매체의 경향성이 〈고우영 서유기〉에도 반영되었음을 알 수 있었다. 한편 〈서울 손오공〉(1991-1997)이 연재된 『소년조선일보』는 아동 및 청소년 교육을 목적으로 하기 때문에 건전한 일상을 다루는 전통적 명랑만화가 주로 실렸다. 당시 일본 만화가 불법적으로 유통되며 자리를 잃기 시작했던 명랑만화 작가들은 소년신문을 통해 명맥을 유지할 수 있었다. 두 만화에서 나타난 손오공의 모습은 각 연재처의 특징이 만화에도 영향을 주었음을 확연히 드러낸다. 〈고우영 서유기〉의 손오공은 성인이며, 성격이 괴팍하고 사고를 일으키기 좋아하며 다소 폭력적인데 비해 〈서울 손오공〉의 손오공은 밝고 명랑하며, 장난스럽긴 하지만 선행을 실천하는 어린이의 외형을 가졌다.

둘째, 두 텍스트 모두 당시의 급변하던 한국 사회와 문화를 반영했다는 공통점을 가졌다. 〈고우영 서유기〉(1980-1981)의 경우 1980년대 국제적인 스포츠 대회에서 한국 선수들의 펼친 활약상을 주로 다루었다. 또한 고우영

작가 특유의 시대 풍자가 반영되었는데 〈고우영 삼국지〉(1978-1980) 등 전작들에 비해 그 정도는 확연히 줄어들었다. 이 배경에는 검열의 경험에서 비롯된 우려가 자리잡고 있었음이 인터뷰나 작가의 말 등 파라텍스트를 통해 암시되었다. 〈서울 손오공〉(1991-1997)은 1990년대 국내외에서 일어난 각종 사회, 문화 이슈들을 반영했는데, 비극적인 사건들(개구리 소년 사건, 르완다 대학살 등)의 경우 손오공의 능력에 기대어 아직 진행 중인 사건임에도 불구하고, 작가가 자의적으로 사건을 해결하는 양상을 보였다. 이는 주 독자층인 어린이와 청소년에게 희망적인 메세지를 전달하는 것이 1차적 목표이겠지만, 파라텍스트(작가의 말)를 통해 작가가 손오공이 가진 초월적인 능력을 〈서유기〉의 핵심 요소로 두었기에 가능했던 것임을 짐작할 수 있다.

셋째, 독자적인 콘텐츠 프랜차이즈가 구축됨으로써 〈서유기〉를 소재로 한 콘텐츠 산업화가 본격적으로 시작되었다. 역시 인쇄 매체인 만화로부터 시작했는데, 이 경우 일본식 잡지 연재 시스템에서 빌려 온 주간 만화 잡지인 『만화왕국』과 『아이큐점프』가 그 중심에 있었다.

『만화왕국』에서 연재된 〈미스터 손〉(1988-1989)을 원작으로 제작된 TV 애니메이션 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)는 KBS 2TV에서 첫 방영된 후 최고 시청률 42.8%라는 경이적인 기록을 가지고 있는데, 현재까지도 한국의 대표 애니메이션 중 하나로 손꼽히고 있다. TV 애니메이션이 인기를 끌면서 애니메이션을 글 형식으로 풀어 낸 영상소설, PC게임 등 여러 파생 콘텐츠가 탄생했다. 즉 〈날아라 슈퍼보드〉를 기점으로 〈서유기〉의 변용 텍스트가 하나의 매체에서만 머물지 않고 다른 매체로 확장하기 시작함으로써 독자적인 콘텐츠 프랜차이즈가 구축되기 시작한 것이다.

특히 캐릭터의 내·외적 측면의 변형이 큰 역할을 했는데, 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)에서 등장한 캐릭터들은 개성적인 외모와 동작, 말투, 사물들을 가지고 있다. 이는 비단 〈서유기〉와의 텍스트적 관계가 하이퍼텍스트의 층위에서 형성된다는 것을 보여줄 뿐만 아니라, 상품미학적 특성이 적극적으로 반영되어 〈날아라 슈퍼보드〉 자체가 하나의 콘텐츠 프랜차이즈로 자리잡는 데 핵심적인 역할을 수행했음을 알 수 있다.

이러한 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)의 캐릭터 중심의 인기는 비단 상품적인 측면에서만 나타난 것이 아니라 당시 한국이 처한 사회·경제적 상황을 풍자하는 데 사용되기도 했다. 이 중심엔 사오정 캐릭터가 있는데, 크게 주목 받지 않았던 이전과 달리 귀가 잘 안 들린다는 특징이 큰 히트를 치며 인기 캐릭터로 자리 잡았다. 이러한 맥락에서 1990년대 후반 등장한 '사오정 시리즈'는 신드롬을 일으켰는데, 이를 둘러싼 메타텍스트(기사 및 사설 등)를 통해 이 신드롬엔 IMF로 각박해진 한국 사회의 계층, 세대 간 의사소통의 부재와 국민의 목소리를 회피하는 정치권에 대한 풍자가 기인하고 있음을 알 수 있었다.

또한 PC게임으로의 변용을 주목할 만한데, 중요한 것은 발매된 지 20년이 지난 현재까지도 특정 매니아층들을 중심으로 플레이될 뿐만 아니라 유저 간의 소통이 극대화된 현 인터넷 환경과 결부되어 이 매니아들이 적극적으로 게임 '생산'에 참여하고 있다는 점이다. PC게임인 〈환상 서유기〉(1998)의 팬 유저들은 플레이와 공략 공유를 넘어 직접 에디터 프로그램을 개발해 게임에 적용하고, 모바일 버전을 제작 중이거나, 심지어 게임 결말 이후의 내용을 다룬 후속작을 직접 제작하는 중이다.

이 유저들이 게임과 관련하여 작성한 글(일종의 메타텍스트)들은 어떻게 인터넷을 기반으로 한 현대의 콘텐츠 환경이 수용자가 생산자로도 거듭날 수 있도록 영향을 주는지를 잘 보여준다. 즉 더 이상 생산자와 수용자 간의 구별의 무의미해지는 현대 대중문화의 양상을 명확히 보여주고 있는 것이다.

넷째, 이와 같이 〈서유기〉와 각 변용 텍스트들 간의 하이퍼텍스트성의 부각이 매체 변용과 함께 본격화되었다는 점도 주목해야 한다. 1990년대 소비시대로 변하면서 문화 콘텐츠가 산업적 관점에서 매력적인 대상으로 포착되었고 매체 변용은 하나의 콘텐츠를 통해 다양한 측면에서 수익창출을 도모할 수 있도록 하는 주요한 전략으로 자리잡았다.

이러한 문화 산업의 발전 속에서 하이퍼텍스트성이 두드러지는 변용 텍스트가 전국민적인 인기를 끌었다는 것은 〈서유기〉가 가진 문화콘텐츠적 파워을 다시 한번 증명하지만 동시에 〈서유기〉와 같은 전통적인 콘텐츠가 변

화 속에서 살아남기 위해서는 그에 맞춰 끊임없이 변화하려는 노력이 요구된다는 점을 보여준다.

특히 매체 변용을 통해 파생되는 각종 텍스트들은 〈서유기〉와 직·간접적인 형태의 관계를 맺고 있었다. 예를 들어 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)의 하이퍼텍스트인 사오정 시리즈는 〈서유기〉와도 하이퍼텍스트적 관계를 맺고 있으며, SK이노베이션의 ESG 경영을 홍보하는 광고는 〈날아라 슈퍼보드〉와 상호텍스트적 관계를 맺지만 동시에 〈서유기〉와 하이퍼텍스트적 관계를 맺고 있었다. 즉 매체가 다변화하면서 〈서유기〉와 변용 텍스트들 간의 관계가 점점 하나의 복잡한 네트워크를 구성하고 있음을 알 수 있다.

제 4 절 다변화하는 매체 환경 속 〈서유기〉의 적극적 변형(2000년대 이후)

1. 무협물에서 학원액션물로

만화 시장이 고부가가치 산업으로 인정받으며 대중문화 콘텐츠로 자리잡은 1990년대부터 2000년대 초까지 〈용비불패〉(1996), 〈열혈강호〉(1994), 〈협객 붉은매〉(1992)와 같은 무협물이 만화 시장에서 큰 인기를 끌었다. 무협물이란 “칼과 창 등의 전통 ‘무(武)’를 사용하여 ‘협의정신(俠義精神)’을 발현하는”(강내영, 2013, 175쪽) 장르라고 이해할 수 있다. 무협물은 주인공이 살고 있는 공동체가 위험에 빠지게 되고, 주인공은 고난과 역경을 겪지만 조력자들의 도움을 통해 무술의 고수가 되어 악당을 물리쳐 공동체의 평안을 되찾는다는 일정한 공식(formula)를 가지고 있다(강내영, 2013). 2000년대가 열리며 등장한 〈서유기〉의 변용 텍스트 또한 이런 무협물에서 출발하였다.

〈서유기〉의 한국 내 변용이 무협물에서 나타난 이유로는 우선 주요 캐릭터인 손오공이 가진 특징이 무협물의 주인공으로 적합하기 때문이다. 무협물의 주인공은 대개 뛰어난 무술 실력, 혹은 잠재력을 가졌지만 각성이 필

요하거나 온전히 사용할 기회가 없다. 그러나 여정이 지속되며 점점 강해지는 적들을 만나고 주인공은 이 과정에서 조력자들을 만나 고난을 극복하고 성장하여 궁극의 목표를 달성한다. 손오공 또한 비록 범접할 수 없는 능력을 타고 났으나 각종 난동을 피운 죄로 오행산에 갇히게 된다. 이후 삼장법사을 도와 서천을 향해 가면서 강한 요괴들을 만나 고초를 겪지만 여러 신선과 보살, 천계의 도움을 받아 물리치며 결국 서천에 당도하여 성불하게 된다. 이렇게 무협물의 주인공으로서 부합하는 서사를 가진 손오공의 특징은 〈서유기〉가 무협물로 변용되는데 일조하였을 것이다.

〈반서유기〉(2000-2002)는 2000년 『아이큐점프』에 연재된 후 서울문화사에서 총 10권의 단행본으로 출판된 만화로 절에서 쫓겨나 길을 떠나게 된 삼장이 사오정, 저팔계 그리고 손오공을 만나 고난을 극복하고 진정한 친구가 되어 세상을 구한다는 점에서 무협물의 공식을 따르고 있다. 그러나 〈서유기〉와의 관계에 있어서 〈반서유기〉는 비틂이 두드러지는 패러디적 성격을 가졌다. 〈반서유기〉의 삼장은 용모가 단정하고 온화하며 올바른 성격을 가진 〈서유기〉의 삼장과 정반대로 돈을 좋아하고 콧물을 흘리며 사고만 치는 말썽쟁이로 나온다. 주지스님은 삼장을 쫓아내기 위해 천축으로 가 '불견'을 구해오라는 가짜 명령을 내리는데, 이는 〈서유기〉의 핵심 소재인 불경을 패러디한 것으로 삼장이 길을 떠나는 이유를 제공할 뿐 그 이상의 역할을 수행하지 않는다.

또한 〈반서유기〉(2000-2002)에서 삼장은 손오공, 저팔계, 사오정과 만나 천축으로 향한다는 〈서유기〉와 동일한 줄거리를 갖고 있으나 손오공의 경우 삼장과 동행하는 이유가 강한 자를 만나 힘을 겨루고 싶다는 욕망, 사오정과 저팔계는 금전적 욕망으로부터 나온다는 점에서 〈서유기〉와 차별점을 가진다. 그리고 〈서유기〉의 핵심적인 사물인 여의봉은 〈반서유기〉에서는 쉽게 부서지고, 오행산에 깔려 있던 사람이 사실 손오공이 아니었다는 반전 등은 원작을 패러디함으로써 〈서유기〉의 내용을 알고 있는 독자들에게 웃음을 준다.

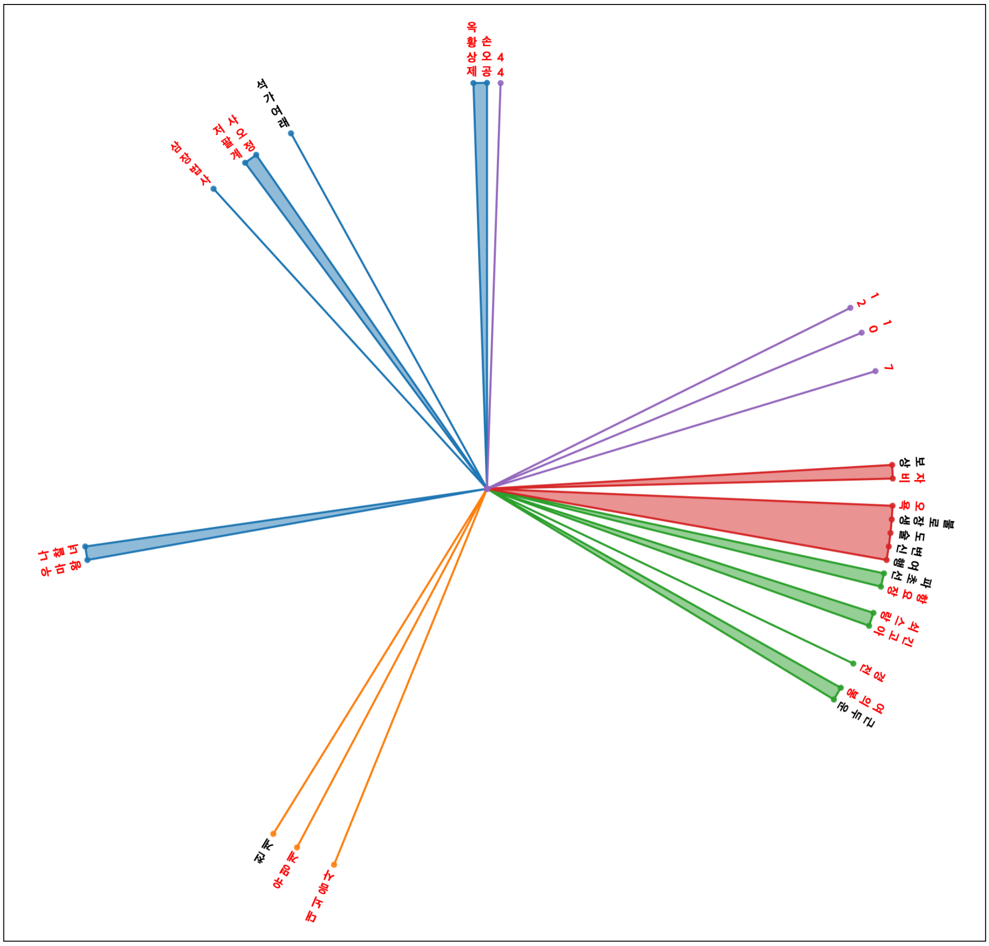


그림 22. 〈반서유기〉(2000-2002)의 서사 구성 요소의 시각화

이렇게 무협물로서의 장르 전환과 더불어 〈서유기〉의 서사 구성 요소를 다수 패러디하는 〈반서유기〉(2000-2002)는 〈서유기〉와 하이퍼텍스트적 관계에 놓여있다고 할 수 있다. 그러나 〈반서유기〉는 동시에 〈서유기〉의 또 다른 하이퍼텍스트인 일본 만화 〈드래곤볼〉(1984-1995) 시리즈와도 하이퍼텍스트적 관계에 놓여있다.

여러 난관을 거쳐 천축에 도착한 일행은 우마왕이 개최하는 '천축최강자전'에 참여하게 되는데, 대회명에서 알 수 있듯이 〈드래곤볼〉(1984-1995) 시리즈에서 핵심적인 사건이 일어나는 '천하제일무술대회'에서 차용한 것으

로 유추된다. 또한 〈드래곤볼〉 시리즈의 손오공과 〈반서유기〉(2000-2002)의 손오공 모두 보다 더 강한 힘에 대한 순수한 욕망을 가졌다는 점에서 〈반서유기〉는 〈드래곤볼〉로부터 영향을 받았다고 할 수 있다. 그러나 〈드래곤볼〉 시리즈와는 달리 〈반서유기〉는 '천축최강자전' 시합 도중에 손오공이 제천대성으로 각성하면서 천계를 구하러 떠난다는 점에서 차별점을 가진다.

〈서유기 플러스 어게인〉(2000-2003)은 삼양출판사의 만화 잡지『코믹엔진』을 통해서 연재되었는데, 중도에 잡지가 폐간되고 같은 출판사에서 총 10권의 단행본으로 출판되었다. 무협물의 요소와 학원물의 요소(10대 남성 주인공, 학교 배경)가 혼합되었다고 할 수 있는 이 만화는 현대 한국을 배경으로 하여 왜소하고 허약해 괴롭힘을 당하기 일쑤였던 고등학생 옥환이 불의의 사고를 겪은 후 손오공으로 각성하고 겪는 일련의 이야기를 다루고 있다. 우선 고등학교를 배경으로 괴롭힘과 왕따를 당하던 주인공이 힘을 얻게 되어 일진과 싸우거나 요괴를 물리치는 내용을 담은 초반 내용[62]은 학원 액션물의 특징을 보여준다.

그러나 전생의 손오공이 인간 사회를 지키기 위해 옥황상제에 맞서 반기를 일으켰으며 삼장법사, 저팔계, 사오정 등이 그를 믿고 따르며 목숨을 바쳐 의(義)를 지켰다는 배경 내용 등은 무협물의 특징이라고 할 수 있다. 또한 삼장법사가 '나오미 준'이라는 여성으로 환생해 저팔계의 후손인 '샹드리에 박'과 로맨스를 형성하고, '홍해아'가 여성으로 나와 저팔계의 또 다른 후손인 샹드리에 박의 형과 섹슈얼한 관계를 가진다. 두 여성 캐릭터 모두 신체 부위를 부각시키는 의상과 연출이 두드러지는데, 이는 성인 독자들을 대상으로 한 남성향 무협물의 전형적인 특징이라고 할 수 있다.

한편 절대적 존재인 석가여래가 손오공의 주요 적대자로 등장한다는 점을 주목할 필요가 있는데, 비단 〈서유기 플러스 어게인〉(2000-2003)뿐만 아니라 후술할 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-), 〈마법천자문〉(2003-)과 같이 석가여래나 옥황상제 등 절대적 존재에게 잠시나마 반항하지만 결국 자신의 죄를 인정하고 복종하는 〈서유기〉의 손오공과 달리, 지속적으로 적대적인 긴

62) 단행본 기준 1권(부활)부터 2권(자각)까지의 내용

장감을 유지하거나 심지어 반란을 일으켜 끝까지 맞서 싸우는 대립 구도를 가진 변용 텍스트들이 2000년대 들어 본격적으로 등장했다.

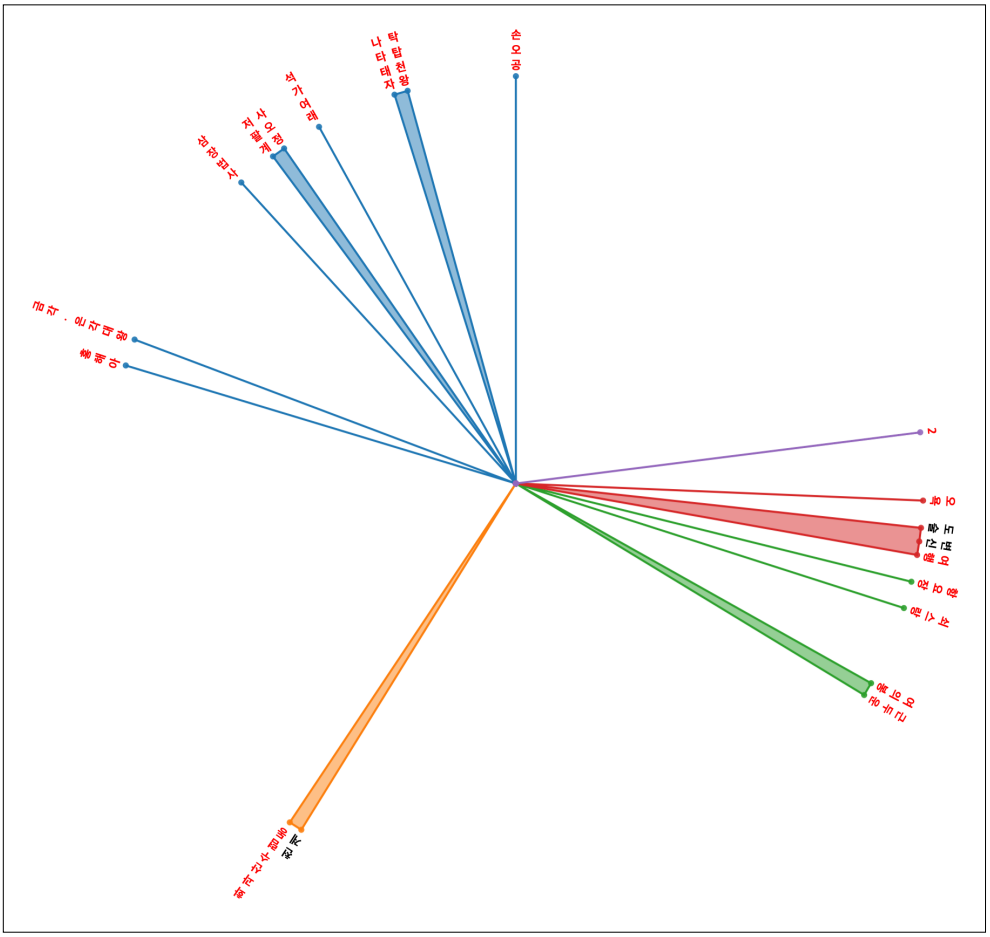


그림 23. 〈서유기 플러스 어게인〉(2000-2003)의 서사 구성 요소의 시각화

〈그림 23〉에서도 알 수 있다시피 〈서유기 플러스 어게인〉(2000-2003) 또한 〈서유기〉로부터 차용한 서사 구성 요소들의 변형이 주를 이룸으로써 〈서유기〉의 하이퍼텍스트라고 할 수 있다. 이는 앞서 언급한 것처럼 시대가 현대 한국으로 바뀌고 무협물과 학원 액션물이 혼합된 형태로 장르가 전환된 영향에서 기인한다. 그러나 여기서 주목할 점은 〈서유기〉의 지배적 코드

인 불교 및 도교 사상 대신 한국 전통 신화인 단군 신화가 자리한다는 것이다.

〈서유기 플러스 어게인〉(2000-2003)에서 세계의 창조주는 환인이며, 각성한 손오공에게 근두운을 전달하는 이는 단군 신화에서 구름을 관장하는 신하인 '운사(雲師)'이다. 또한 핵심적인 사건들이 진행되는 장소는 단군이 하늘에 제사를 지냈다는 전설이 내려오는 마니산 참성단이다. 이 밖에도 손오공이 과거 옥황상제에게 맞서 반기를 일으킬 때 내세웠던 명분은 '홍익인간'이며, 비밀스럽지만 중요한 인물로 등장하는 고등학생 '한얼'의 정체가 사실 전생에 손오공의 절친이었던 환웅이라는 사실 등은 〈서유기 플러스 어게인〉이 비단 〈서유기〉뿐만 아니라 단군 신화와 상호·하이퍼텍스트적 관계에 놓여있다는 점을 보여준다.

위의 두 텍스트가 잡지 연재 도중, 혹은 완결 후 단행본으로 출간된 출판만화라는 점과 달리 인터넷 플랫폼에 기반하는 웹툰인 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)은 '네이버 웹툰' 플랫폼을 통해 현재 연재 중에 있다. '네이버 웹툰'은 2019년 기준 국내 웹툰 트래픽의 60% 이상을 차지하고 있는 주요 연재처인데, 이런 대형 플랫폼에 힘입은 〈갓 오브 하이스쿨〉은 2020년 7월 기준 누적 조회수가 38억이 넘어가며 '네이버 웹툰'을 대표하는 웹툰 중 하나로 자리 잡았다.

우승하면 무엇이든 소원을 들어주는 갓 오브 하이스쿨, 일명 G.O.H라는 격투기 대회에 저마다 소원을 가지고 참전한 고등학생들과 주인공 진모리의 이야기를 담고 있는 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)은 소년만화의 요소가 지배적인 텍스트이다. 이는 연재처인 '네이버 웹툰'의 주요 독자층이 10~20대로 이루어져 있다는 점을 고려했을 때 해당 세대를 공략하기 위한 하나의 전략으로 볼 수 있다. 실제로 이 밖에도 '네이버 웹툰'에는 유사한 장르의 웹툰들이 많으며, 연재 요일별 인기순으로 정렬하면 상위권을 차지하고 있다.[63]

---

63) 2021년 7월 21일 기준 〈갓 오브 하이스쿨〉은 금요웹툰 2위이다. 같은 학원 액션물인 〈외모지상주의〉는 금요웹툰 1위, 〈프리드로우〉는 토요웹툰 2위, 〈싸움독학〉과 〈약한영웅〉은 각각 일요웹툰 1위와 3위에 자리하고 있다.

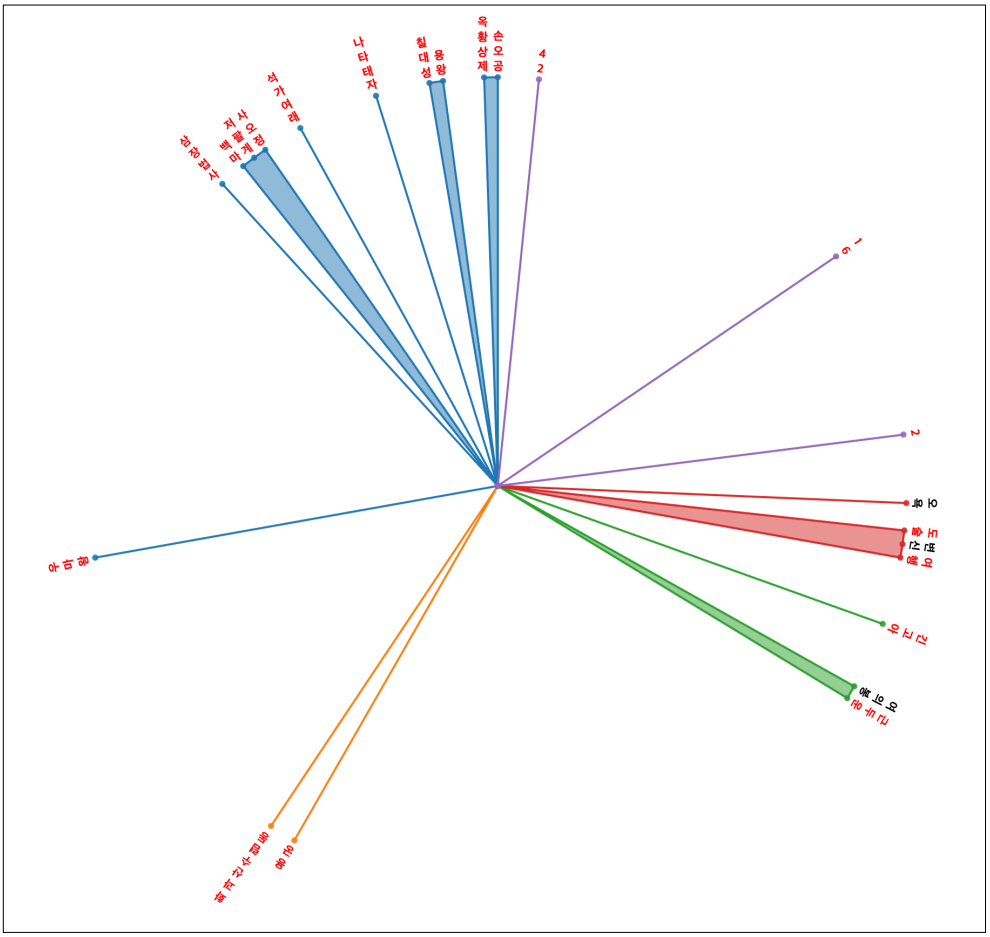


그림 24. 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)의 서사 구성 요소의 시각화
(2021년 3월 기준)

〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)은 앞서 다룬 2000년대 초반의 무협물과 학원 액션물의 계보를 잇는 소년만화로 보인다. ‘G.O.H’라는 전세계 고등학생들을 대상으로 개최되는 격투대회을 통해 평범한 고등학생이었던 ‘진모리’가 제천대성 손오공으로 각성하며 더욱 강한 적을 만나 성장한다는 서사 구조를 비롯해 태권도, 택견, 태극권 등 전통 무술 실력이 서사 진행에 있어 핵심 요소이자 각 캐릭터의 개성적 요소로 작용한다는 점은 앞서 언급한 무협물과 학원 액션물의 특징이 강하게 남아있음을 보여준다.

또한 2000년대 초반의 변용 텍스트가 보여주었던 〈드래곤볼〉(1984-1995)로부터의 영향도 잔존하고 있음을 알 수 있는데, ① '천하제일무술대회'를 연상케 하는 'G.O.H' 대회, ② 우주와 비현실적인 공간으로 확장되는 세계관, ③ 더 강해지는 적들의 등장 및 이들과의 결투로 인해 발생하는 '파워 인플레'[64] 등이 이를 뒷받침한다. 또한 작가 박용제의 인터뷰를 살펴보면 〈드래곤볼〉로부터 형식적인 측면에서 영향을 받았음을 알 수 있다.

> **데뷔작인 [쎈놈]과 현재 연재작인 [갓 오브 하이스쿨](이하 [갓오하]) 모두 철저한 액션물이다. 원래 이 장르를 좋아했나.**
> 아무래도 가장 먼저 펼쳐 본 만화책이 [드래곤볼]인 세대니까.
> (중략)
> **그런 면에서 [갓오하]는 정말 한계를 두지 않는 액션을 보여주고 있다. 시나리오가 먼저였던 건지, 아니면 [드래곤볼]의 손오공 대 셀 같은 액션을 구사하고 싶던 건지 궁금했다.**
> 후자다. (중략) 그래서 재밌는 건 뭘까 고민하다가 과거 내가 보던 [드래곤볼]처럼 그때그때 상황이 변화면서 극으로 달려가는 소년 만화의 재미를 보여주고 싶었다.
> **액션뿐 아니라 스토리도 거침이 없는?**
> 끊임없이 강자가 나오고 주인공이 그들을 꺾는 재미로 눈을 돌리게 된 거지. (중략) 물론 고민은 했다. 소위 '무투전'이라고 해서 적당히 캐릭터가 깔리고 토너먼트로 꺾고 올라가는 일본 [소년 점프]식 공식을 그대로 해도 될까 그런데도 묘하게 마음이 끌렸다. 탄탄한 시나리오보다는 주인공이 계속 위기를 겪으면서 그걸 넘어가는 카타르시스를 보여주고 싶었다.(위근우, 2013)

그러나 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)만의 고유한 변용 특징으로는 전 세계

---

64) 'Power'와 'Inflation'의 합성어로 서사가 진행될수록 강해지는 주인공과의 밸런스를 맞추기 위해 등장하는 캐릭터들(주로 적대자)의 힘이 강해지고, 이를 극복해야 하는 역할이 주어진 주인공은 더욱 강해지기 때문에 그 정도가 과해지는 현상을 일컫는다. 〈드래곤볼〉 시리즈의 경우 초반에는 단순히 무술을 겨루는 정도였지만 시간이 지날수록 행성을 부수고 인류가 절멸하는 등 그 스케일이 커졌다.

의 각종 신화들을 상호텍스트의 층위로 가져왔다는 것이다. 〈갓 오브 하이스쿨〉은 〈서유기〉에 등장하는 석가여래, 옥황상제, 나탁뿐만 아니라 한국 신화(환웅), 인도 신화(가루다, 시바), 그리스로마 신화(제우스, 헤라, 아테나, 포세이돈, 하데스, 아틀라스, 헤라클레스, 헤파이스토스), 북유럽 신화(오딘, 토르, 발키리) 등 전 세계의 여러 신화들에 등장하는 신들을 직접 가져와 주인공 진모리(손오공)와 대척점에 둔다. 연재 초·중반(1~4부)은 진모리가 제천대성 손오공으로 각성하여 G.O.H 대회에서 활약하는 내용이다. 반면, 각성 후 신들과의 대결을 그리는 5부는 부제부터 북유럽 신화에서 신들의 몰락하는 사건을 뜻하는 '라그나로크'로 주인공인 진모리(손오공)로 인해 위에서 언급한 각 신화들에 등장하는 신들이 몰락한다는 것을 암시한다.

한국 독자들의 경우 일찍이 〈만화로 보는 그리스 로마 신화〉(2002-2010)를 통해 그리스 신화에 익숙했고, 최근 대중적으로 큰 인기를 끈 '마블 시네마틱 유니버스(MCU)'에 등장하는 '토르'의 트릴로지 시리즈를 통해 북유럽 신화와도 친숙하다. 특히 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)의 주요 독자층인 MZ세대들은 위 텍스트들과 같이 자랐다고 해도 과언이 아닐 정도로 친숙하기 때문에 5부부터 각종 신화들이 혼합되며 세계관이 확장함에 따라 등장하는 수많은 이국의 신들을 이해해야 하는 일종의 임무를 무리 없이 수행할 수 있는 것이다.

이와 더불어 독자들은 초월적인 존재들과의 결투에서 이기고 성장함으로써 신적 존재에 가까워지는 평범한 고등학생 진모리(손오공)를 자연스럽게 응원하게 되는데, 이는 독자들로 하여금 마치 손오공이 한국을 대표하는 영웅(신)처럼 느끼도록 유도한다는 점에서 흥미롭다. 비단 손오공의 한국화는 앞서 다룬 1980년대 변용 텍스트(〈고우영 서유기〉(1980-1981), 〈서울 손오공〉(1991-1997))에서부터 시작했지만 처음부터 초월적인 힘을 가진 존재로 등장한 반면, 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)의 경우 평범한 한국 고등학생으로 재탄생하여 태권도를 주요 기술로 사용하는 '진모리'로 한국화가 이루어졌다. 한국의 고등학생이 절체절명의 상황에서 제천대성 손오공으로 각성해 신들에 대항하는 모습은 평범한 존재가 신적 존재와 대등하게 맞선다는 점에서 독자에게 체제 전복에 기인한 카타르시스를 준다.

한편 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)은 웹툰뿐만 아니라 TV 애니메이션, 웹소설, 모바일 게임 등 디지털 기반의 다양한 매체들을 통해 여러 방식으로 향유되고 있다.

표 14. 〈갓 오브 하이스쿨〉 관련 콘텐츠 목록

매체	제목	연도	비고
웹툰	갓 오브 하이스쿨	2011~	522화 / 단행본 2권
웹소설	갓 오브 하이스쿨 - 이클립스	2015	네이버 웹소설 / 윤영기
TV애니메이션	갓 오브 하이스쿨	2020	애니플러스/13화
모바일 게임	갓 오브 하이스쿨	2015	모바일
	2021 갓 오브 하이스쿨	2018	
	로스트사가	2009	콜라보
	히어로 칸타레	2019	콜라보 / 진모리, 유미라, 박일표

〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)은 OSMU 콘텐츠라기보단 트랜스미디어 콘텐츠에 가까워 보인다. 우선 앞선 이론적 논의에서 상정한 트랜스미디어 스토리텔링의 두 가지 조건 중 하나인 매체의 다변화에 따라 서사가 확장되는 양상을 분명하게 보이고 있다.

웹소설 〈갓 오브 하이스쿨 - 이클립스〉(2015-2016)는 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)의 핵심 사건인 G.O.H 대회에 초대받지 못하여 실의에 빠진 고등학생 강대협을 조명하며, 웹툰에선 등장하지 않는 단체(셰도우)와 인물들을 중심으로 다루고 있어 웹툰을 보지 않아도 이해하는 데 어려움이 없다. 또한 모바일 게임의 경우 주인공 삼총사(진모리, 유미라, 한대위)를 매개로 다른 콘텐츠에 등장하는 캐릭터와의 콜라보레이션이 두드러진다.

예를 들어 IO엔터테인먼트가 개발한 모바일 게임 〈로스트사가〉(2009-)는 200명이 넘는 용병 중에 플레이어가 원하는 용병을 골라 전투에 참여하는 대전액션형 게임이다. 〈로스트사가〉는 모종의 사건으로 인해 시간의 균형이 붕괴되면서 서로 다른 세계관에 존재하던 영웅들이 '로스트사가'라는 또 다른 세계로 모였다는 설정을 사용한다. 따라서 선택할 수 있는 용병들은 삼국지의 관우, DC 코믹스의 조커, 마피아, Marvel 코믹스의 호크아이, 홍길동 등 공간과 시간에 상관 없이 각종 대중 매체에서 등장하는 캐릭터들로

이루어져 있다. 〈로스트사가〉는 2012년 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)과 캐릭터 라이선스 계약을 맺어 주인공 삼총사를 용병으로 등장시켰다. 즉 이런 콘텐츠 제휴를 통해 〈로스트사가〉의 유저들 중 〈갓 오브 하이스쿨〉을 본 적 없는 유저들은 새롭게 등장한 용병인 주인공 삼총사를 탐색하며 자연스럽게 〈갓 오브 하이스쿨〉의 세계관을 접하게 된다. NgelGames에서 개발한 〈히어로 칸타레〉(2019-) 또한 마찬가지로 서로 다른 세계관의 영웅들이 한 공간에 모여 전투를 벌이는데, 다만 '네이버 웹툰'에서 연재되는 웹툰[65]만을 대상으로 한다는 점에서 〈로스트사가〉와 변별점을 가진다.

트랜스미디어 콘텐츠의 또 다른 조건인 수용자의 참여 또한 보이는데, 네이버 웹툰 댓글창을 통한 독자들의 의견 표출을 대표적으로 꼽을 수 있다. 예를 들어 518화와 519화에서 주인공 진모리가 등장하지 않고 특정 전투씬이 길어지자 독자들은 댓글과 평점을 통해 불만을 터뜨렸다. 평점의 경우 9점이었던 517화와 달리 518화와 519화는 각각 6.81점, 6.14점으로 떨어졌다. 댓글을 살펴보면 "이제 진모리좀 나오게 합시다 여의 뽑다 내 머리까지 다 뽑히겠네"(518화, 2021.06.17)라는 댓글이 9,558개의 좋아요를 받으며 베스트 댓글로 올라와 있고 다른 댓글들 또한 부정적인 반응을 보이고 있다. 그러나 520화(2021.07.01.) 마지막 컷에서 진모리가 다시 등장하자 평점은 9.5점으로 회복하였고 "마지막에 등장 안했으면 욕 씨게 박을뻔~"이 16,538개의 추천을 받아 베스트 댓글에 올랐고 "민심 떡상 '500배'"(10,850개의 추천), "여론이 잠시 꺼졌다"(10,356개의 추천) 등이 그 뒤를 이으며 독자들의 불만이 어느 정도 가라앉음을 보여 주었다. 이러한 독자들의 직접적인 의견 표출이 작가에게 있어서 향후 스토리의 전개 방향을 결정하는 데에 영향을 미칠 것이라는 점은 충분히 예상 가능하다.

이와 더불어 각종 외국어로의 번역을 통해 해외 팬덤이 구축되며 다국적인 수용자들의 유입도 확인할 수 있었다. 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)은 '네이버 웹툰'의 공식 외국어 변역 및 연재 플랫폼인 'WEBTOON'을 통해 영어, 중국어, 태국어, 인도네시아어, 일본어, 프랑스어, 스페인어 등으로 번역

65) 〈로드 오브 다이스〉, 〈갓 오브 하이스쿨〉, 〈신의탑〉, 〈열렙전사〉, 〈노블레스〉, 〈화이트 블러드〉 등

되어 해외 팬덤을 구축했으며, 해외 독자들은 Reddit 사이트의 '갓 오브 하이스쿨' 전용 스레드(thread)를 통해 향후 전개에 대한 추리, 작화나 서사에 대한 비판, 팬픽 및 팬아트 등을 서로 공유한다.

지금까지의 내용을 종합하면 2000년대에 들어 등장한 변용 텍스트들은 〈서유기〉의 서사 구성 요소들을 적극적으로 변형하기 시작했는데, 그 첫 번째 양상으로 무협물에서 시작해 학원 액션물로 이어지는 장르적 줄기를 확인할 수 있었다. 특히 만화라는 공통된 양식을 가지되, 잡지 및 단행본에서 웹툰으로 그 물질적 매체가 이동했다는 점은 2000년대 이후 인터넷의 급속한 발달이 가져온 만화 산업의 변화가 〈서유기〉의 변용 양상에서도 확인된다는 사실을 보여준다.

그리고 이런 무협·학원액션 장르의 변용 텍스트가 〈서유기〉와 하이퍼텍스트의 위치에 놓일 뿐만 아니라, 〈드래곤볼〉(1984-1995) 시리즈, 단군 신화, 인도 신화, 그리스로마신화, 북유럽 신화 등 다양한 국가들의 텍스트들과 상호·하이퍼텍스트적 관계를 가지고 있음을 확인할 수 있었다. 이는 하나의 텍스트가 다양한, 심지어 서로 다른 국가에서 탄생한 텍스트들의 요소들이 혼재되어 있는 모습을 가지고 있다는 점을 보여준다. 특히 〈서유기〉에 등장하는 여러 도·불교의 신을 비롯한 판타지적 요소들은 각국의 신화들과 보다 자연스럽게 융화되는 역할을 수행했을 것이다.

한편 가장 최근의 변용 텍스트인 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)의 경우 〈반서유기〉(2000-2002), 〈서유기 플러스 어게인〉(2000-2003)과 달리 매체의 확장에 따른 서사의 확장이 이루어짐을 확인했다. 또한 댓글, 커뮤니티 등을 통한 독자들의 적극적인 참여가 작품의 방향에도 영향을 주었을 것이라고 보인다는 점에서 트랜스미디어 스토리텔링의 조건을 충족시킨다. 즉 〈갓 오브 하이스쿨〉은 트랜스미디어 전략을 차용한 콘텐츠의 성공 사례로 꼽을 수 있다.

2. 에듀테인먼트 콘텐츠로의 활용

두 번째로는 교육적 목표를 위한 활용을 꼽을 수 있다. 특히 에듀테인먼

트로의 변형이 두드러지는데, 에듀테인먼트란 에듀케이션(education)과 엔터테인먼트(entertainment)의 합성어로 “사용자가 놀이를 즐기는 과정에서 스스로 교육의 효과를 얻을 수 있도록 고안된 콘텐츠”(문화관광부, 2007, 317쪽)라고 정의할 수 있다. 에듀테인먼트는 교육환경의 변화에 따라 학습자들이 지식을 좀 더 쉽고 재미있게 배우는 것을 추구하게 되면서 그 중요성이 부각되었는데, 오락적 요소를 배치함으로써 학습의 대한 동기와 몰입을 유도한다는 점에서 주목받고 있다(서진우, 2012) 일찍이 〈서유기〉는 아동용 도서로 널리 읽혔는데, 광복 이후 본격적으로 번역이 이루어졌지만 완역(完譯)보단 아동을 대상으로 하는 부분 번역이 주를 이루었다(민관동, 2006). 이에 교육을 목적으로 한 〈서유기〉의 활용이 자연스럽게 이루어졌는데 〈마법천자문〉(2003-)은 단순히 교육용 소재를 넘어 ‘재미있는’ 교육의 소재, 즉 에듀테인먼트 콘텐츠로 〈서유기〉가 활용된 대표적 예시라고 할 수 있다.

2003년 ‘아울북’에서 출간된 학습만화 〈마법천자문〉(2003-)은 2021년 3월 기준 50권까지 출간되었고 53권 완결로 예정되어있다. 출간 후 1년 만에 200만 부, 2014년엔 2,000만 부 이상의 판매를 기록한 〈마법천자문〉은 삼성경제연구소가 뽑은 ‘2004년 10대 히트상품’으로 선정된 유일한 문화상품이며, 2006년 한국 교육산업대상에 선정되었다. 이러한 흥행엔 2000년대 초반 출판계에 불었던 ‘학습만화 붐’이 기인하고 있다.

1970년대 전집 형태로 출판되기 시작한 학습만화는 처음엔 독자층으로부터 외면 받았지만 1980년대 긴 글보다 단순함과 과장을 통해 재미있게 읽을 수 있는 만화가 교육열을 가진 부모들로부터 주목 받기 시작했고, 〈먼나라 이웃나라〉(1987-1993)의 성공은 대중들에게 학습만화를 각인시킨 계기가 되었다(박정희, 2009). 그러다 2000년대 이후 〈마법 천자문〉(2003-), 〈만화로 보는 그리스로마신화〉(2002-2010), ‘살아남기’ 시리즈, ‘Why?’ 시리즈 등이 수천만 부 이상의 판매를 돌파하며 학습만화는 전성기를 맞이하였고 현재까지도 그 인기를 유지하고 있다. 〈마법 천자문〉(2003-)의 경우 OSMU 전략을 적극적으로 활용했는데 이와 관련된 콘텐츠들을 정리하면 다음과 같다.

표 15. 〈마법 천자문〉 관련 콘텐츠 목록

매체	제목	연도	비고
만화책	마법천자문	2003-	(기존판) 1~44권 (개정판) 45~50권
	마법천자문 단어마법	2011- 2014	총 20권
	마법천자문을 찾아라	2011	총 4권
	마법천자문 과학원정대	2012	총 30권
	마법천자문 사회원정대	2012- 2013	총 10권
	마법천자문 수학원정대	2012- 2014	총 10권
	마법천자문 직업원정대	2013- 2014	총 6권
	마법천자문 영문법원정대	2013	총 5권
	마법천자문 비밀의 사전	2009- 2012	총 4권
영화	마법천자문 - 대마왕의 부활을 막아라	2010	감독 윤영기
TV애니메이션	마법천자문	2011	2개 시즌 (시즌 1 - 2011 시즌 2 - 2015)
게임	마법천자문 DS	2009	닌텐도 게임
	마법천자문 DS 2 - 최후의 한자마법	2011	
	마법천자문 한자배틀	2013	아케이드
	마법천자문 한자영웅전	2014	모바일 게임
소설	마법천자문 혼세마왕전	2014	작가 박이정
드라마	마법천자문	2014	KBS 2TV 방영, 24부작
체험형 전시	마법천자문 체험전	2007- 2008	코엑스
	마법천자문 키즈테마파크	2013- 2018	일산

출판 초기부터 현재까지 극장판, 애니메이션, 게임, 소설, 드라마, 체험형 전시 등 적극적인 매체의 확장이 이루어지고 있지만, 서사 확장의 측면에서 볼 때 원작 만화책의 내용을 각 매체에 맞게 약간의 각색을 더하거나 그대로 재현하고 있다. 예를 들어 영화 〈마법천자문 - 대마왕의 부활을 막아라〉(2010)는 대개 1~2시간의 정해진 시간 동안 서사가 완성되는 영화 매체

의 특성에 알맞게 전체 분량 중 일부분(1권~6권)으로 축약하고 각색을 더했다. TV 애니메이션도 일부 요소와 설정만 바뀌었을 뿐 만화 내용의 줄거리를 그대로 따라간다는 점에서 서사의 확장이라고 보긴 어렵다. 따라서 ‘마법천자문’ 시리즈는 트랜스미디어 스토리텔링이 적용된 콘텐츠라기보단 OSMU 전략을 이용한 콘텐츠라고 보는 것이 적합하다.

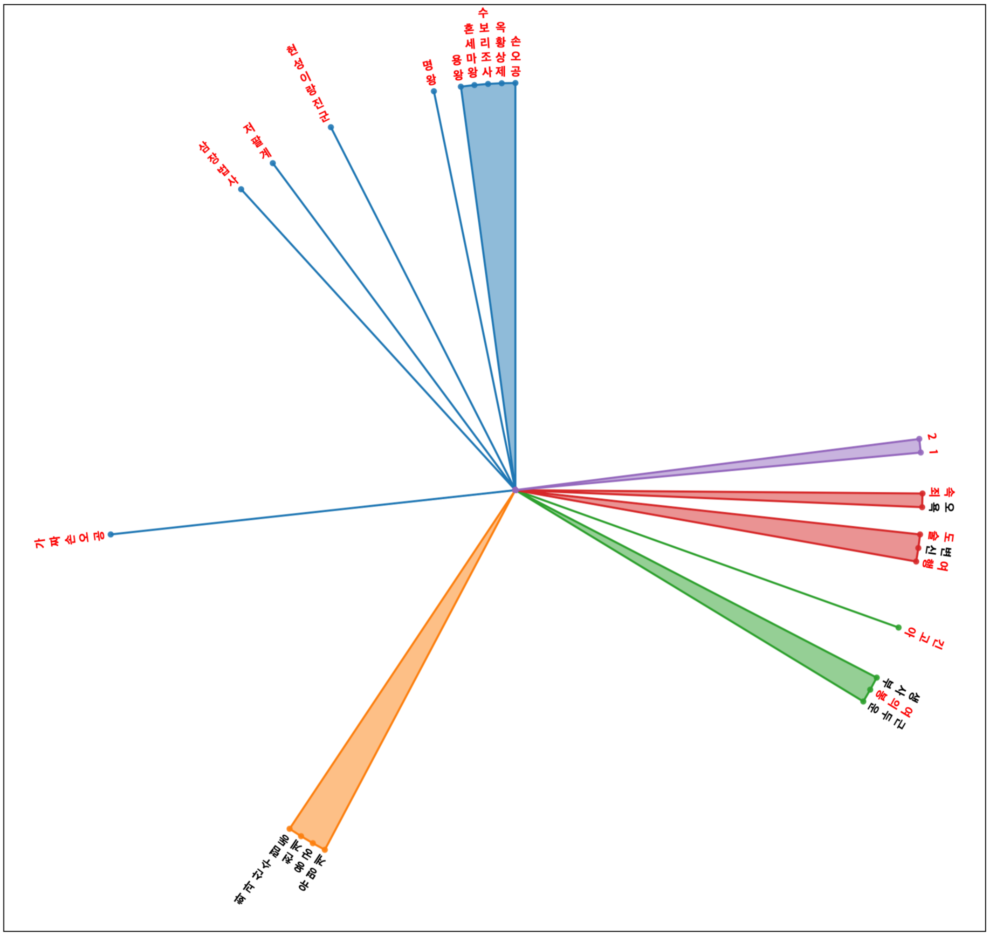


그림 25. 〈마법 천자문〉(2003-)의 서사 구성 요소의 시각화

본 연구에서는 만화책 〈마법천자문〉(2003-)을 분석했다. 〈마법천자문〉의 내용은 크게 두 개의 시즌으로 나눌 수 있는데 1부(1권~21권)는 손오공이

한자마법을 배우며 동료들과 함께 천자패에서 사라진 한자들을 찾아 대마왕을 물리치는 내용을 담고 있으며, 2부(22권~)은 광명계라는 또 다른 차원의 세계로 모험을 떠나는 손오공 일행의 이야기를 다루고 있다.

서사 구성 요소를 살펴보면 손오공, 삼장, 옥황상제, 수보리조사, 혼세마왕 등의 캐릭터와 화과산 수렴동, 천상계, 용궁, 유명계 등의 장소들이 차용되었는데, 이 요소들은 〈서유기〉에선 비교적 초반부에 등장한다. 〈마법천자문〉(2003-)에서도 초반에 세계관을 구성하는 데 있어 이 요소들이 이용되었고 이후에는 새로운 장소에서 이야기가 진행되는 점을 미루어보아 〈서유기〉는 〈마법천자문〉이 독자들에게 친숙하게 다가갈 수 있도록 윤활제 역할을 수행했다고 할 수 있다. 특히 2부부턴 기존에 등장했던 주요 캐릭터들을 제외하곤 〈서유기〉와의 접점이 거의 보이지 않는다.

흥미로운 점은 〈서유기〉에선 초반에 짧게 등장하여 손오공에 의해 퇴치되는 혼세마왕의 비중이 〈마법천자문〉(2003-)에서는 그저 악역에 머무르지 않고 입체적이며 극적인 스토리텔링를 보여주는 매력적인 인물로 등장한다는 것이다. 혼세마왕은 옥황상제의 손자인 천세태자가 기억을 잃은 것이었으며 여읜 줄 알았던 그의 부모에 대한 비극적인 이야기가 2부의 핵심 서사로 진행되면서 혼세마왕은 주인공인 손오공과 함께 〈마법천자문〉의 핵심적인 축을 담당하는 주연의 위치까지 올라섰다.

캐릭터 디자인에 있어서도 손오공을 비롯한 대부분의 캐릭터가 3등신의 아동형인 반면, 혼세마왕은 8등신의 미남형으로 독자층으로부터 손오공을 뛰어넘는 큰 호응을 이끌어냈다. 이는 2014년 〈마법천자문 혼세마왕전〉이라는 소설의 출판으로도 이어졌다.

그림 26. 손오공(좌)과 혼세마왕(우) 캐릭터 디자인

한편 〈마법천자문〉(2003-)의 서사 구성 요소의 변형은 한자교육이라는 목표하에 이루어진다. 예를 들어 〈서유기〉의 '여의봉'은 '여의필'로 불리는데, 이름에서 알 수 있듯이 한자마법을 실행하기 위한 붓으로 그 역할이 변형되었고, 그저 사물인 여의봉과 달리 여의필은 3대 현인 중 한명이 봉인되었다는 설정을 가지고 있다. 중요한 것은 기존 학습만화가 만화와 학습이 따로 편집되는 형식을 택했던 것과는 다르게 〈마법천자문〉은 주인공들이 한자마법이라는 도술을 씀으로써 자연스럽게 한자를 등장시켜 스토리텔링 속에 녹여내 독자들의 흥미를 유도한다는 것이다.

보통 12페이지 정도로 이루어진 한 회의 구성에서 1-2자 정도, 매권마다 총 20~21자 분량의 한자를 학습할 수 있도록 하는데, 한자의 뜻을 설명하는 것이 아니라 주인공 일행을 중심으로 서사가 진행되는 순간마다 시각적으로 등장시킴으로써 총체적인 이미지로 기억하게 만든다. 예를 들어 적과 싸우던 중 적을 작게 만들기 위해 허공에 '소' 자를 쓰고 "작아져라, 작을 소!"라고 소리치면 마법이 실행되는데, 이렇게 등장하는 한자는 진분홍색과 흰색 아웃라인의 형태로 표현된다. 이런 시각적인 특징이 부각된 타이포그래피가 반복적으로 등장하고 때때로 칸을 벗어날 정도로 글자 크기가 큰 경우도 있다. 칸은 만화의 기본 구성 요소이자 최소 단위로 마치 영화의 카메라 프레임처럼 특정 장면을 포착하는데, 윤곽선을 통해 다른 칸들로부터 자신만의 고유한 영역을 형성한다. 한자가 이러한 칸의 윤곽선을 넘어서고 심

지어 다른 칸까지 침투하는 연출은 자연스럽게 독자의 시선을 집중시키고 기억에 보다 오래 남는 효과를 가진다.

그림 27. 한자마법 표현의 예시(마법천자문 11권 95쪽)

특히 연재 초반엔 쉬운 한자를 위주로 한 글자씩만 등장한 반면, 서사가 진행되면서 주인공 손오공의 능력이 성장함에 따라 단어 마법, 사자성어 마법 등 고차원적인 마법이 등장해 고난도의 한자를 쉽게 학습할 수 있도록 점층적으로 구성되고 있다. 또한 매권 말미에 '마법의 한자를 잡아라', '다시 알아보는 마법의 한자', '달라진 부분을 찾아라' 등 만화에서 소개된 한자들을 직접 써보거나 한자를 활용한 문제들을 풀도록 하는 부록이 있다. 여기서 주요 캐릭터들이 다시 활용되는데, 대사를 통해 힌트를 주거나 직접 써보도록 유도하는 등의 역할을 수행함으로써 학습만화로서의 임무를 다하고 있다.

즉 〈마법천자문〉(2003-)은 에듀테인먼트 콘텐츠로서 대중들에게 친숙한

〈서유기〉의 서사 구성 요소들을 적극적으로 활용하되, 그 중에서도 비교적 초반에 등장하는 요소들을 위주로 가져와 세계관 설계에 활용했다. 특히 혼세마왕과 같이 〈서유기〉에서 비중이 적었던 캐릭터에게 극적인 서사를 부여함으로써 전혀 다른 매력적인 캐릭터로 재창조하는 모습을 확인할 수 있었다. 이는 현대 문화 콘텐츠 산업이 전통 콘텐츠를 활용하는 하나의 방법, 즉 주변부에 위치했던 캐릭터를 새롭게 부각시키는 전략을 구사한 예라고 할 수 있다. 또한 한자 학습이라는 목표하에 서사 구성 요소들을 변형시켰으며, 만화라는 시각적 매체가 가진 특징들을 활용함으로써 교육적 효과를 증대시켰다.

3. '병맛 웹툰'의 형식을 통한 현실 풍자의 소재로 기능

2000년대 이후 등장한 변용 텍스트의 세 번째 양상은 '병맛 웹툰'의 소재로 기능하였다는 점이다. 이러한 병맛 웹툰의 형식을 갖춘 변용 텍스트들은 이야기 곳곳에 작가 고유의 '병맛 코드'를 배치하여 웃음을 유발할 뿐만 아니라 서사성과 개연성을 부여한다. 특히 이러한 병맛 웹툰에서 유발되는 웃음은 단순히 '병맛'이 지닌 특징, 즉 어처구니 없고 형편 없음에서 나오는 웃음과 더불어 현재 한국 사회에서 발생하는 여러 이슈와 갈등을 풍자하는 데서 나오는 웃음이라고 할 수 있다. 특히 최근 2010년대 중후반을 기점으로 촉발된 한국 내 젠더 갈등에 대한 작가들의 상반된 시각이 〈서유기〉라는 동일한 소재의 변형을 통해 드러났다는 점을 발견했다.

2000년대 후반 및 2010년대 초반에 걸쳐 등장하여 널리 사용되기 시작한 '병맛'[66]이라는 단어는 현재까지도 각종 대중문화 콘텐츠에서 웃음을 유발하는 코드를 가리킬 때 널리 사용되고 있다(박재연, 2019). '병맛'은 같은 시기 인터넷을 기반으로 새롭게 등장한 매체인 웹툰과 만나 '병맛 웹툰'이라는 하나의 장르가 생길 정도로 웹툰과의 강한 유착을 가지게 되었다.

---

66) '병신 같은 말'의 줄임말로, 온라인 커뮤니티인 '디시인사이드'에서 처음 등장했다.

병맛 웹툰에 대한 기존 연구들(권경미, 2016; 김수환, 2011; 홍난지·박진우, 2014)은 공통적으로 병맛 웹툰의 대표적인 작가로 꼽히는 이말년의 대표작 〈이말년씨리즈〉(2009-2012)를 분석했는데, 우선 서사의 측면에서 병맛 웹툰 속 병맛 요소들이 가지는 예측 불가능성이 기존의 서사 텍스트가 가지는 예측 가능한 전통적인 개연성을 파괴함으로써 독자에게 웃음을 유발한다고 보았다(홍난지·박진우, 2014). 그러나 박재연(2019)은 〈이말년씨리즈〉가 장기간 연재되며 다수의 에피소드가 체계적으로 진행되었고, 일부 에피소드를 예시로 들며 오히려 작가가 개연성을 확보하기 위해 노력했다며 서사성이 결여되었다는 주장에 반박했다.

이렇듯 병맛 웹툰의 '서사성'을 두고 서로 대립하는 입장 속에서 '누구나 아는' 서사 구조를 가진 〈서유기〉 변용 텍스트가 병맛 웹툰에서도 등장했다는 점은 상당히 흥미로운 부분이다. 병맛 웹툰의 대표격이라고 여겨지는 작가인 이말년은 〈서유기〉를 소재로 하여 2013년부터 2016년까지 네이버 목요 웹툰에서 〈이말년 서유기〉(2013-2016)를 연재했다. 이 웹툰은 '이말년이 〈서유기〉라는 좋은 차에 무임승차한다! 원작을 알아도 스포일러를 할 수 없는 만화!' 라는 홍보 문구에서 알 수 있듯이, 〈서유기〉의 전개 과정을 대부분 담아 내면서도 병맛 요소를 활용해 〈서유기〉가 가진 전통적인 개연성을 해체하고 파괴한다는 점에서 서사적 측면에서 이중적인 성격을 가졌다.

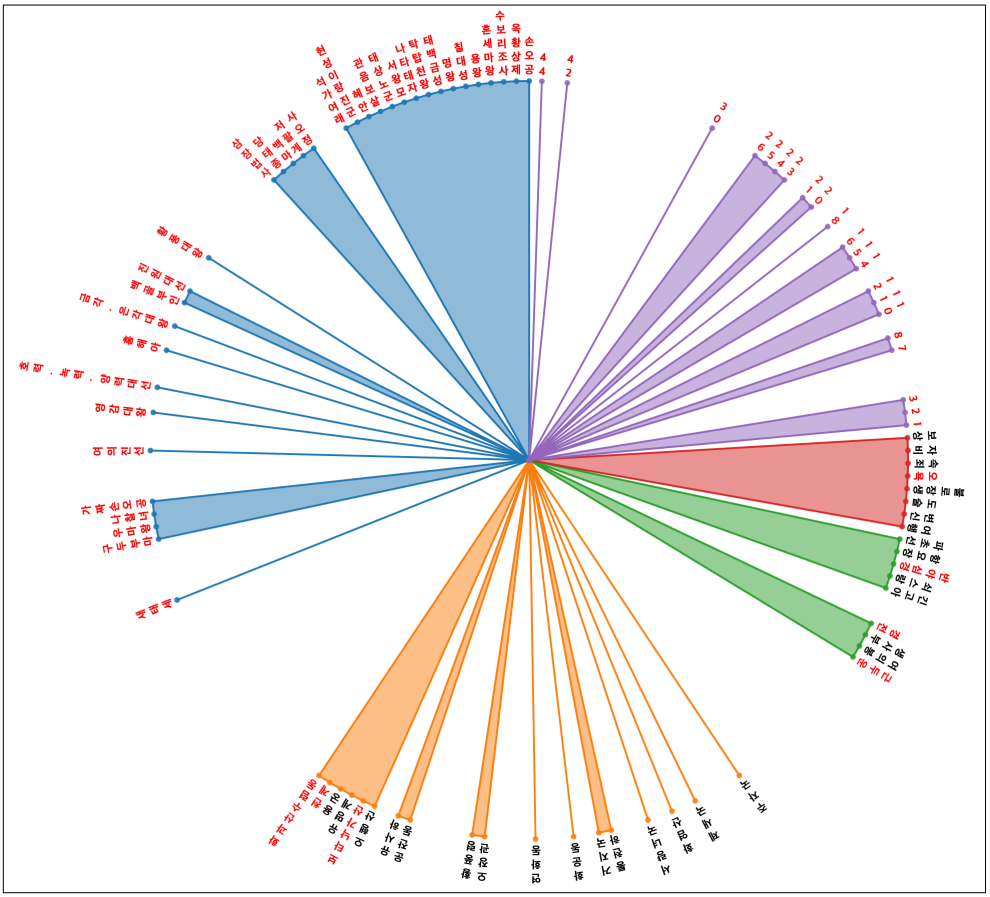


그림 28. 〈이말년 서유기〉(2013-2016)의 서사 구성 요소의 시각화

〈그림 28〉에서 알 수 있다시피 〈이말년 서유기〉(2013-2016)는 그 어느 변용 텍스트보다 〈서유기〉로부터 많은 서사 구성 요소들을 가지고 오는데, 이는 〈서유기〉의 전개 과정을 충실히 담아내고 있음을 뜻한다. 그러나 동시에 〈이말년 서유기〉는 병맛 웹툰답게 이 요소들을 '병맛스럽게' 변형한다.

그러나 이렇게 병맛스럽게 변형된 요소들이 해체하고 파괴하는 것은 널리 알려진 〈서유기〉의 서사성과 개연성이지, 웹툰 자체 내에선 오히려 서사성과 개연성을 유지시키는 역할을 한다. 대표적인 예시로 〈서유기〉에선 초반에 등장하여 손오공이 없는 틈을 타 화과산 수렴동을 점령하지만 곧 손오공에 의해 퇴치되는 혼세마왕이 〈이말년 서유기〉(2013-2016)에서는 세계관이

혼란할 때마다 갑작스럽게 부활하거나 강해져서 의도치 않게 각종 사건들을 해결하는 '데우스 엑스 마키나'의 역할을 하고 있다. 즉 작가는 〈서유기〉의 에피소드식 구성을 그대로 따라가되, 각 사건을 마무리 짓고 다음 사건으로 넘어가야 하는 중요한 분기점에 병맛 요소를 배치해 〈서유기〉의 구성을 왜곡시킴으로서 병맛 웹툰으로서의 성격을 공고히 하는 것이다.

병맛 코드가 병맛 웹툰의 서사와 개연성을 제공하는 것은 독자 반응에서도 확인된다. 이말년의 만화는 흔히 '기-승-전-와장창!'으로 요약되기도 하는데, 예를 들어 2화 '화과산 수렴동' 편은 손오공이 혼세마왕을 물리치고 수렴동의 왕이 되며 훈훈하게 끝나는 듯 했지만 '돌싱'을 '돌숭이'[67]로 오해하여 듣고 부하 동물들을 때리며 분위기가 반전되는 것으로 끝나는데, 이 컷에는 '와장창'이라는 문구가 들어간다. 해당 편의 'BEST 댓글'을 보면 "역시 마지막은 와장창이었어", "이말년 씨리즈 상 다음컷은 와장창이야!", "다음화 예상 : 와장창 다다음화 예상 : 와장창 다다다음화 예상 : 와장창..." 등의 반응을 확인할 수 있는데, 이는 작가 특유의 전개 방식을 독자들도 유추하며 기대하고 있음을 보여준다.

한편 홍난지와 박진우(2014)는 〈이말년씨리즈〉(2009-2012)의 서사 분석을 통해 이말년 작가의 고유한 병맛 코드가 가진 특징 중 하나로 정치·사회 풍자를 꼽고 있는데, 이는 〈이말년 서유기〉(2013-2016)에서도 그대로 나타난다. 단순히 유머의 요소로서 사용하는 경우도 있지만[68], 서사 전개에 직

---

67) 〈이말년 서유기〉의 손오공은 '돌숭이'라고 불리는 것을 싫어하는데, 이는 〈서유기〉의 손오공이 원숭이나 필마온으로 불리는 걸 싫어한다는 점과 일치하며, 이러한 양상은 다른 변용 텍스트들에서도 쉽게 찾아볼 수 있다.

68) 4회 '수보리조사' 편에서 수보리조사가 신선술에 통달했음에도 대머리인 것에 대해 수보리조사는 "그래...막강한 부와 권력을 구축한 전두환도 대머리는 피하지 못했지..."라는 자조적인 대사를 통해 웃음을 유발한다. 또한 59화 '슈퍼용왕로봇' 편에서는 용왕의 셋째 아들 옥룡을 만나 결투를 벌이는데, 옥룡이 용궁 로봇의 조종석을 타며 조종석이 머리가 아니라 하반신에 설치되어 이유에 대해 설명한다. 이때 옥룡은 지상고가 최대한 낮은 곳에 "조종석이 위치하게 되면 쾌적한 조종 환경이 보장되어 근무효율이 상승, 사회적으로도 굉장히 유익"하게 된다며 일련의 '창조경제' 공격들을 퍼붓는다. 이에 대해 손오공은 "생각해 보니까 창조경제 킥이나 그냥 킥이나 창조경제 싸대기나 그냥 싸대기나 당췌 변별력이 없잖아." 라는 반응

접적으로 영향을 주는 경우도 다수 찾아볼 수 있다. 예를 들어 21화 '공무원 손오공' 편에서 손오공은 벼슬을 받아 천계에서 일하게 되는데, 이때 손오공은 "일단 직장 초년생이 되니 어리버리 이등병이 되어버린다"라는 설명과 함께 한국의 사회 초년생으로 묘사된다. 지구를 구한 공로로 천상계에 채용되었지만, 알고보니 정직원 T/O가 모두 찼다는 이유로 인턴직으로 채용된 손오공은 아침마다 사무실을 청소하고, 화분에 물을 주거나 휴지통이나 비우는 등의 잡일만 하는 신세가 된다. 손오공이 사수 대리에게 "이거 몇개월 하면 정규직 되기나 합니까?"라고 물어보자 "원래 공기관 인턴이라는 게 거의 그래요. 없던 자리 억지로 만들어낸거라."는 대답이 돌아온다.

이는 당시 본격적으로 확대되기 시작했던 공공기관 청년인턴을 풍자한 것인데, 2010~2013년 청년인턴의 정규직 전환율은 평균 18%에 불과했다(이장현, 2014). 또한 해당 회차가 연재되던 2014년 4월 초 나온 기사는 "업무 특성상 청년인턴제를 운용하는 게 부적절하다는 반론도 만만찮다. 한 인사담당자는 "고도의 전문성이 요구되는 기관의 경우 인턴을 뽑아도 딱히 활용할 방안이 부족하다"며 "청년인턴으로 생색내기보다는 정규직 신입 공채를 늘리는 게 실질적인 효과를 발휘할 것"이라고 덧붙였다."(이장현, 2014)라며 청년인턴제의 허점을 지적하기도 했다. 결국 마지막까지 커피 심부름을 시키자 참다 못한 손오공은 대요천궁을 일으키게 된다. 즉 손오공이 천계에 반기를 들 정도로 현재 한국 사회에서 청년이 겪는 각종 취업난과 부조리함이 심각함을 병맛 코드 속에 녹여 풍자함과 동시에 〈이말년 서유기〉(2013-2016)의 서사를 전개하고 있는 것이다.

〈이말년 서유기〉(2013-2016)가 한창 연재 중이던 2015년, 올레마켓(현 KTOON)에서 연재가 시작된 최경민 작가의 웹툰 〈후서유기〉(2015-2019)는 〈서유기〉의 모든 취경 과정이 끝나고 20년이란 세월이 지난 후의 새로운 모험을 다루고 있다. 〈후서유기〉 또한 병맛 웹툰으로서 병맛 요소들을 서사 내에 적극적으로 끌어들이고 있다.

을 보인다. 이는 당시 박근혜 정부의 창조경제 활성화 정책을 풍자하는 것으로 독자들에게 웃음을 유발한다.

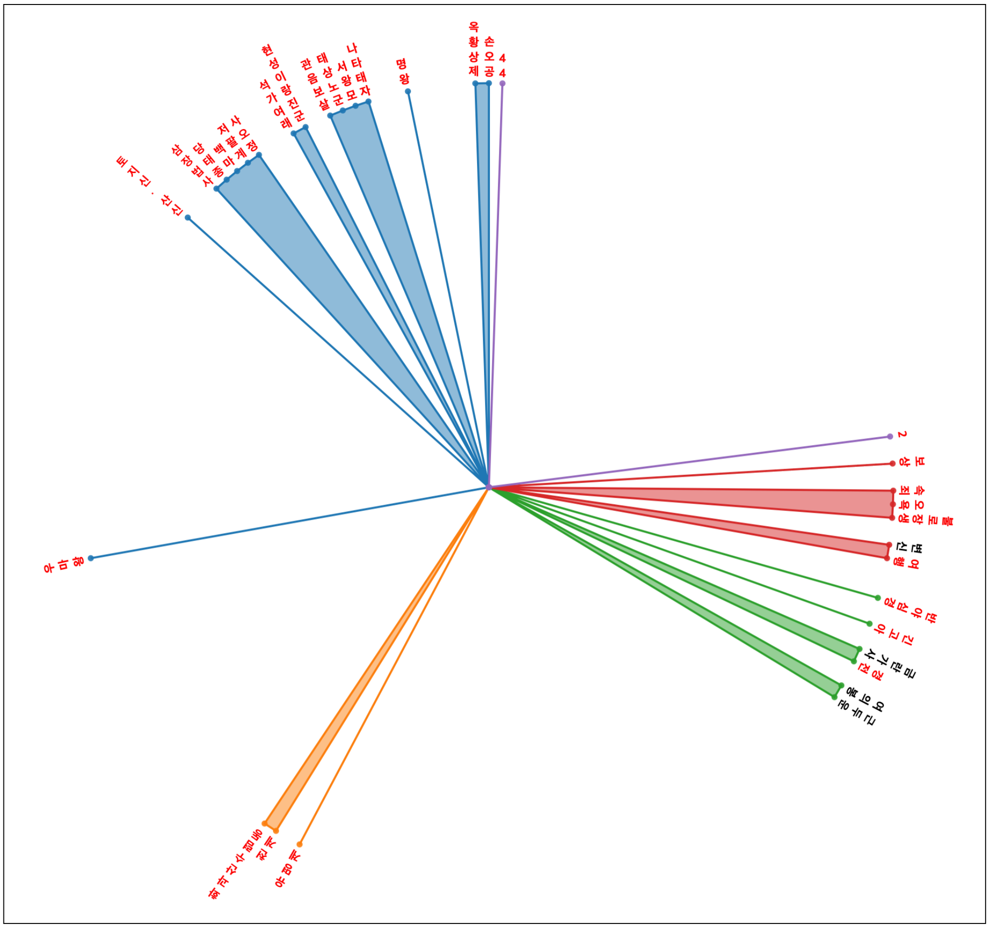


그림 29. 〈후서유기〉(2015-2019)의 서사 구성 요소의 시각화

20년 후의 이야기를 다루는 만큼 〈서유기〉의 주요 캐릭터를 위주로 차용했는데, 대부분의 캐릭터가 병맛스럽게 변형되었다. 그러나 전체연령가인 〈이말년 서유기〉(2013-2016)와 다르게 〈후서유기〉(2015-2019)는 '19금' 웹툰으로서, 개연성을 구축하는 병맛 코드의 핵심은 성적 요소라고 할 수 있다. 예를 들어 저팔계는 천축 여행이 끝난 후 천계에 복직했지만 온갖 성희롱을 일삼다가 다시 지옥으로 떨어졌고, 손오공은 마조히스트로 나와 화과산 통치는 뒷전으로 미뤄두고 성적 쾌락을 좇다가 왕위에서 쫓겨난다.

흥미로운 점은 〈이말년 서유기〉(2013-2016)와 〈후서유기〉(2015-2019)

모두 〈서유기〉에서 삼장이 임신하는 사건을 공통적으로 빌려와 젠더 갈등을 다루고 있지만, 변용 양산에 있어 작가의 시각 차이에 따라 다르게 나타났다는 것이다.

〈이말년 서유기〉(2013-2016)의 113~115화까지는 삼장 일행이 자모하 강물을 마시고 임신을 하는 사건을 다루고 있다. 이 자모하 마을은 '남혐 분위기'가 만연하여 남자들을 내쫓고 여자들만 사는 동네로, 아이를 낳을 수 없는 문제가 생긴다. 그러자 여의진선이라는 신선이 와서 임신하는 강물을 만들어 주었는데, 여의진선과 마을 여성들은 일행들을 향해 "한심한 남자벌레들", "여성에게만 더욱 엄격근엄진지하게 외모의 잣대를 대는 너희 남자벌레들!"이라며 줄곧 화를 내는 모습만을 보인다. 이에 대해 손오공은 "뭔가 단단히 빡쳐있어서 대화가 안되는데"라거나, 삼장은 "이렇게 서로 미워하고 저주하는 건 부처님이 바라는 모습이 아닐터인데..."라는 반응을 보인다. 또한 마을 여성들이 남성들과 단합하여 삼장을 물리치려는 행동을 취하자 여의진선은 "이 남자 놈들을 미워하란 말이야!!", "남자놈을 공격하지 않는 것들은 내가 죽여버릴테다!" 라며 같은 마을 여성들을 공격하는 모습을 보이기도 한다.

해당 에피소드가 연재된 2016년은 '강남역 살인사건'을 계기로 한국 사회 내에 여성혐오 담론이 본격적으로 부상하던 해이다. 또한 그 직전 해인 2015년엔 온라인 커뮤니티 '디시인사이드' 내 생긴 '메르스 갤러리'를 모태로 하는 '메갈리아' 사이트가 등장하며 젠더 갈등이 수면 위로 떠올랐다. 당시 메갈리아 사이트는 래디컬 페미니즘의 노선을 걸으며 여성혐오적인 발언을 성별만 바꾸어 그대로 재현하는 '미러링'과 외적인 꾸밈 노동에서 벗어남을 말하는 '탈코르셋'을 강조했다.

이러한 사회적 맥락에서 〈이말년 서유기〉(2013-2016)의 해당 에피소드에 등장하는 여의진선은 메갈리아 회원을 빗댄 캐릭터로 보인다. 그러나 여의진선과 적대적인 관계인 남자 주민들은 전통적 가부장제의 중장년 한국 남성으로 표현되고 있다. 즉 한국의 젠더 갈등의 주체를 메갈리아 회원의 주요 유저인 2~30대 여성과 기성 세대 남성 간의 문제로 설정함으로써 정작 현실에서 핵심적인 주체 중 하나라 할 수 있는 2~30대 남성들은 해당

갈등과 무관하게 된다. '병맛' 만화답게 해당 사건은 여의진선이 삼장을 좋아하게 되는 어처구니 없는 결말로 마무리 된다. 해당 에피소드는 젠더 갈등 자체를 쓸모 없는 소모적인 싸움인 것처럼 축소시켜 버리고 '이유 없이 화나 있는 남성 혐오자'로 돌려 표현하면서 당시 페미니즘의 부상에 배경이 된 사회적 맥락들은 무시하거나 소거하는 양상을 보인다.

한편 〈이말년 서유기〉(2013-2016)와 비슷한 시기에 연재를 시작한 〈후서유기〉(2015-2019)의 경우 똑같이 삼장의 임신 사건을 다루고 있지만 전혀 다른 태도를 취한다. 관음보살의 농간으로 임신하게 된 삼장의 임신과정, 출산 및 육아의 과정을 중점적으로 다루는데, 삼장이 아이를 낳기 싫다 하자 손오공, 저팔계, 사오정의 가부장적 반응은 출산에 있어 여성의 선택이 없다는 것을 풍자하고 있다. 이 밖에도 낙태, 코피노, 직장내 성희롱 등 여성 인권과 관련된 한국의 이슈들을 신랄하게 풍자하고 있다. 작가의 2017년 시즌 2 연재 후기와 2019년 완결 후 연재 후기는 〈후서유기〉가 젠더 이슈를 대하는 관점을 더욱 확실히 보여준다.

> 캐릭터들이 어떤 행동을 하였을 때 처하는 상황들은 대부분 현 시대와 어떤 접점이 있는 경우가 많고, 전 그 상황을 이용해 현 시대를 풍자하려고 합니다. 그래서 우리 시대에서 일어나는 일들을 많이 알수록 후서유기와의 접점을 많이 찾을 수 있기 때문에 뉴스라거나 SNS를 자주 뒤져봅니다. (가끔은 오히려 후서유기가 평화롭게 느껴질 때도 있습니다.)(최경민, 2017)

> 성평등적인 부분에 신경을 쓰게 된 계기는 삼장이 아이를 가지게 되면서 부터 본격적으로 고민하기 시작했던 것 같아요. (중략) 그렇게 생각하고 나니 자연스레 성역할과 성차별에 대한 주제로 에피소드가 많이 나왔던 것 같습니다. 전 개그 장르만큼 당대에 영향을 크게 받는 장르는 없다고 생각합니다.(최경민, 2019)

> 후서유기가 연재되는 내내 우리 사회가 그 어느 때보다 많은 변화를 겪고 있었고, 기존의 가치관들이 무너지고 전복되어가고 있었습니다. 그러다보니 후서유기를 하는 내내 저 역시 기존에 가졌던 가치관이나 생각들에 많은 변화가 있었고, 그것이 작품에 많은 영향을 주었습니다. 다행히 후서유기라는 작품 특

성상 그런 사회문제와 제 고민들을 녹여내기 용이했었던것 같습니다.(최경민, 2019)

두 병맛 웹툰이 한국 내 젠더 갈등을 향하여 취하고 있는 상반된 태도에 대한 깊이 있는 논의 또한 의미 있겠지만, 이는 본 연구의 목표에선 다소 벗어나기 때문에 여기서 줄이도록 하겠다. 중요한 점은 한국 내 젠더 갈등을 〈서유기〉라는 동일한 소재를 통해 풀어나가는 동시대에 등장한 두 텍스트가 서로 다른 태도를 취하고 있다는 사실이다. 이는 탄생한지 수백 년이 지난 지금까지도 〈서유기〉가 현 사회적 이슈에 관한 작가의 생각을 본인이 원하는 방식으로 전달하기에 여전히 충분한 전달력을 가진 매력적인 콘텐츠임을 다시금 증명하고 있다.

4. 삼장의 여성화를 기반으로 한 K-로맨스

네 번째, 삼장의 여성화를 통한 판타지 로맨스 장르의 한류 드라마로 변형을 시도하는 유형을 발견할 수 있다. 기실 삼장의 여성화는 〈SF서유기 스타징가〉(1978-1979) 등 일본의 〈서유기〉 변용 텍스트들의 두드러지는 특징이라고 할 수 있으며 그간 한국 내 변용 텍스트에서도 심심치 않게 찾아볼 수 있었다. 앞서 논의한 〈후서유기〉(2015-2019)에서도 삼장의 생물학적 성별은 남성이지만 사회적 성별은 여성임이 은연 중에 드러나 있고 손오공의 아이를 낳았다. 〈마법천자문〉(2003-)과 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-), 〈서유기 플러스 어게인〉(2000-2003)에서도 삼장이 여성으로 등장한다.

2011년 개봉한 영화 〈서유기 리턴즈〉(2011) 또한 삼장법사가 여성으로 등장하여 손오공과 로맨틱한 관계를 형성한다. 이 영화는 KBS 2TV 〈개그콘서트〉(1999-2020)의 '달인' 코너 3인방(김병만, 한민관, 류담)이 각각 손오공, 사오정, 저팔계로 출연한 아동용 영화로, 배경이 현대 한국으로 바뀌었고 아이들이 우연히 발굴된 취경단의 힘을 얻어 우마왕, 금각은각, 백발마녀 등을 차례로 물리친다는 단순한 서사 구조를 가지고 있다. 그러나 주요 관객층이 아동인 만큼 삼장법사와 손오공 사이의 로맨스는 잠시 등장할

뿐 중심적으로 다뤄지진 않는다.

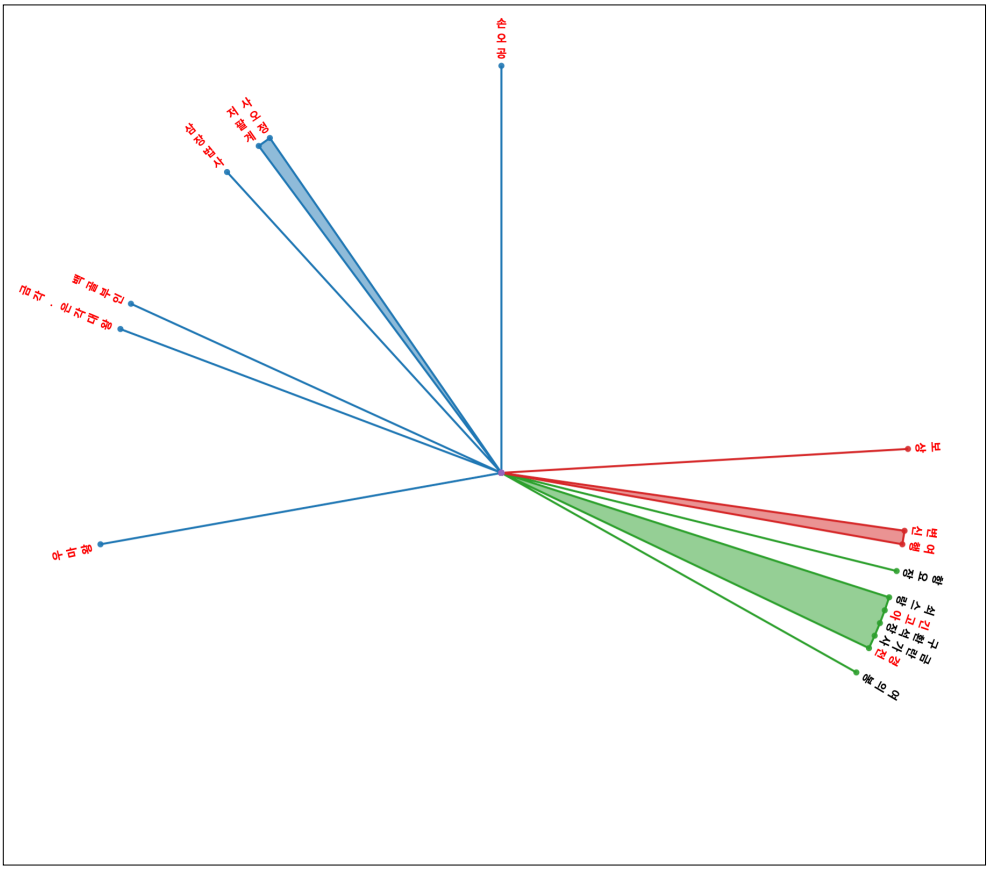


그림 30. 〈서유기 리턴즈〉(2011)의 서사 구성 요소의 시각화

그러나 가장 최근의 변용 텍스트 중 하나라고 할 수 있는 tvN 드라마 〈화유기〉(2017-2018)는 단순히 삼장이 여성으로 나오는 것을 넘어 손오공과 삼장의 로맨스가 핵심적인 주제이며 이를 판타지 로맨스 장르의 한류 드라마로 풀어냈다는 점에서 주목할 만하다. 〈화유기〉는 한국의 대표적인 로맨틱 코메디 작가인 홍자매가 집필을 맡았고 한류 스타인 이승기의 제대 후 첫 복귀작으로서 큰 관심을 받았는데, 특히 글로벌 SVOD 서비스인 Netflix와 제작 단계서부터 회당 50만 달러의 독점 판권 계약을 체결하며 ‘Korean

Odyssey'라는 제목을 통해 전 세계로 동시 유통되었다(국회상임위원회, 2021). 이는 2016년부터 본격적으로 아시아 시장에 진출한 Netflix가 널리 알려진 〈서유기〉를 소재로 하며 한류 스타가 등장하는 〈화유기〉를 아시아 시장 확보에 적합한 콘텐츠로 인식했음을 보여준다.

〈화유기〉(2017-2018)에서 손오공은 천계의 신선으로 살다가 방자한 성격 탓에 오행산에 갇히게 된다. 그러다 우연히 요괴를 볼 수 있는 능력을 가진 어린 진선미(삼장)의 도움으로 오행산을 탈출하게 되는데 손오공은 도망치기에 급급해 진선미를 지켜주겠다는 약속을 어긴다. 시간이 흘러 진선미는 요괴 보는 능력을 가진 부동산 대표가 되었고, 손오공과 다시 만나 악귀들을 퇴마하며 서로 사랑에 빠지게 된다.

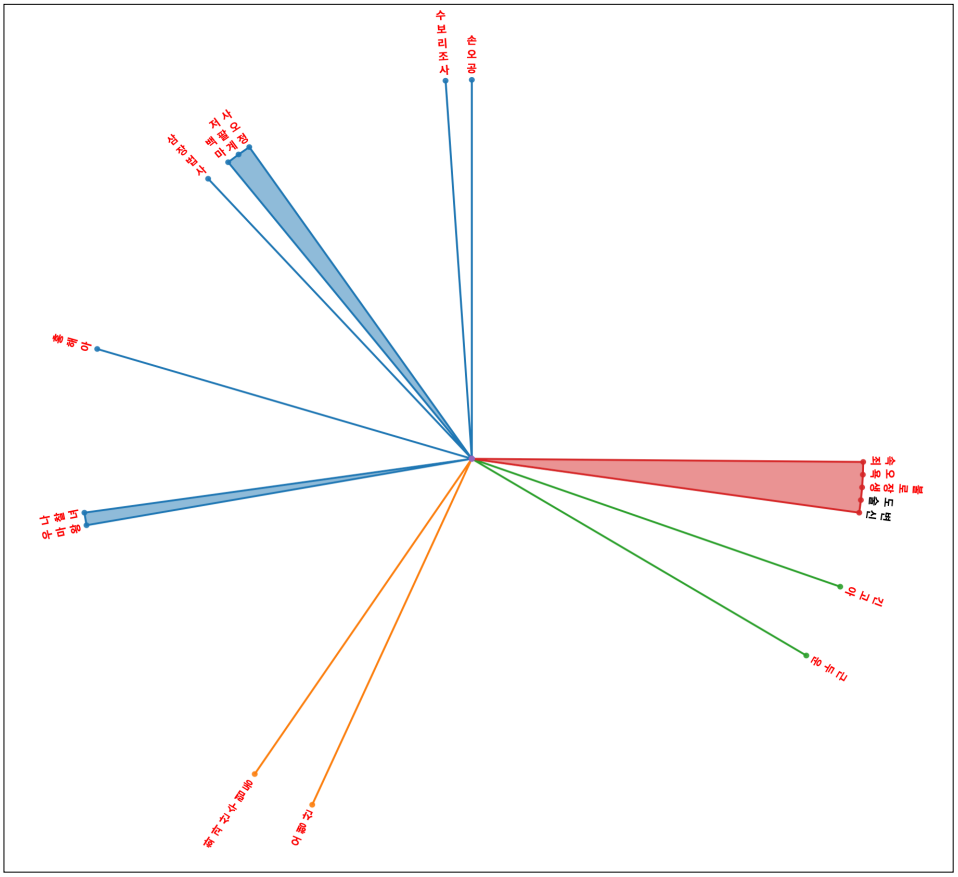


그림 31. 〈화유기〉(2017-2018)의 서사 구성 요소의 시각화

중요한 것은 서사 구성 요소들의 변형이 전적으로 손오공과 삼장의 로맨스를 위해 이루어진다는 것이다. 예를 들어 긴고아의 경우 팔찌 형태의 '금강고'로 바뀌는데, 손오공을 통제할 수 있는 족쇄라는 역할은 똑같지만 금강고의 경우 이를 채운 주인을 강제로 사랑하게 만드는 기능을 한다. 극 초반 손오공은 본래 진선미(삼장)를 잡아 먹으려 하지만 진선미가 손오공에게 금강고를 채워 강제로 사랑에 빠지게 됨으로써 이들의 로맨틱 코메디스러운 관계가 본격적으로 시작한다. 저팔계와 사오정 등 기존의 취경단 일행들은 주로 이들의 관계 진전과 이를 가로막는 갈등 해결을 위한 조력자 역할을 수행한다. 또한 기존엔 손오공과 형제의 우애를 맺었다 적대자의 관계가 된 우마왕 또한 천계에서 죄를 짓고 윤회의 굴레에 빠진 나찰녀를 구하기 위한 헌신적인 역할을 수행하며 손오공의 조력자 역할과 동시에 서브 로맨스를 구축하고 있다.

최근 한류 드라마의 중요 경향 중 하나는 정통 로맨스를 추구하기보단 장르물인 동시에 로맨스적인 요소가 추가되는 복합적인 성격을 띤다는 점인데, 〈별에서 온 그대〉(2013-2014)와 같이 외계인을 등장시켜 판타지를 로맨스와 융합하거나, 〈태양의 후예〉(2016)처럼 군인을 등장시켜 전쟁 블록버스터와 휴머니즘을 지향하는 로맨스 등이 대표적 예시이다. '절대낭만 퇴마극'이라는 〈화유기〉(2017-2018)의 대표 홍보 문구를 통해서도 알 수 있듯이, 〈화유기〉는 삼장법사를 여성으로 바꿔 손오공과의 로맨스를 전면에 내세우는 동시에 이들의 사랑을 진전시키기도 하고 방해하기도 하는 핵심 동력으로 동양적 퇴마의 요소(목각귀, 색정귀, 환혼시, 식충, 독취 등)를 배치했다. 귀신을 볼 수 있는 능력을 삼장에게 부여하고, 손오공으로 하여금 이들의 공격으로부터 삼장을 보호하는 수호자 역할을 부여함으로써 퇴마극 전형의 공포, 스릴러적 요소와 한국 멜로 드라마의 클리셰와도 같은 '백마 탄 왕자'[69]를 동시에 재현하고 있는 것이다.

삼장의 여성화를 통한 손오공과의 러브라인의 근원은 일본 서브컬쳐의 영향 외에 어디서 찾을 수 있을까? 이는 〈서유기〉의 취경길 중 만나는 여러

69) 극중 손오공은 대기업의 총수인 사오정의 후계자로 등장하기도 한다.

요괴들을 물리치는 주요 역할을 손오공이 담당하고 있다는 점과 이 과정에서 삼장은 뚝심 있게 취경을 향해 나아가지만 신체적으로 허약한 탓에 요괴들에게 납치당하거나 손오공으로부터 일방적인 보호를 받는다는 점에서 비롯된 것이라고 볼 수 있다. 이 과정에서 손오공은 삼장의 통제하에 인격적으로 성숙해지면서 일종의 구원을 얻게 된다. 이러한 캔디형 성격의 여성을 통해 '나쁜 남자'였던 남자 주인공이 인격적으로 성숙해지고 구원을 얻는 서사는 한국형 로맨틱 코메디의 클리셰와도 같다. 특히 본래 삼장법사가 〈서유기〉에서 미남으로 묘사된다는 점은 삼장의 여성화가 보다 무리 없이 수용되도록 윤활제 역할을 했을 것이라고 짐작 가능하다.

5. 〈서유기〉의 예능화

마지막으로 예능 프로그램으로의 변형을 확인할 수 있는데, 이는 가장 최근의 변용 중 하나인 tvN 예능 프로그램 〈신서유기〉(2015-)를 가리킨다. 〈신서유기〉는 2007년 KBS 2TV에서 방영된 예능 〈1박2일〉(2007-)을 시작으로 한 '나영석 표' 예능 세계관의 중심에 있는 프로그램이다.

나영석PD와 〈1박2일〉의 원년 멤버들의 조합으로 2015년 시작된 〈신서유기〉(2015-)는 기존 예능 프로그램과 달리 인터넷 플렛폼 네이버TV에서 방영한 '웹 예능'으로 출발했다. 시즌 1의 경우 총 23편을 편성했는데, 시즌 1이 종료된 2015년 10월 2일 기준 총 조회수가 5천만을 돌파해 웹예능임에도 불구하고 큰 성공을 거두었다. 시즌 2까지 네이버TV와 이를 방송심의기준에 맞게 편집한 TV판을 tvN에서 동시 방영하던 〈신서유기〉는 시즌 3부터는 기존 예능 체제에 맞게 tvN에서 방영하되, 비하인드 스토리 등은 네이버TV나 유튜브 채널인 '채널 십오야'에 올리며 매체를 넘나들며 시청자들과 소통했다.

뿐만 아니라 촬영 도중 실시간으로 라이브 방송을 통해 시청자들의 직접적인 참여를 이끌어낸다. 예를 들어 시즌 8의 경우 '채널 십오야'를 통해 "실시간으로 멤버들에게 엄청난 상(혹은 벌)이 있을 예정입니다. 상(혹은 벌)이 궁금하다면 들어와 주세요. 요괴들의 운명, 여러분들의 손에 달려있습

니다.”라고 공지한 후, 30분간의 짧은 라이브 시간 동안 채널에 입장한 시청자 수가 5만 명이 넘을 경우 저녁 식사를 할 수 있는 미션을 진행했다. 저녁 식사 미션은 〈신서유기〉(2015-) 시리즈에서 역할 정하기 미션, 기상 미션, 점심 식사 미션, 용볼 미션과 함께 자주 수행되는 미션 중 하나로 멤버들의 저녁 식사 여부를 시청자들이 결정할 수 있도록 함으로써 시청자들의 적극적인 참여를 유도한다.

또한 〈신서유기〉(2015-)는 외전 격의 예능 프로그램들을 통해 세계관 확장을 도모한다. 출연진 중 한 명인 송민호가 일명 ‘송가락 사건’을 통해 얻은 기회로 본인이 속해있는 아이돌 그룹인 WINNER의 멤버들과 함께 여행을 떠나거나(〈꽃보다 청춘 위너편〉(2017)), 은지원과 이수근이 팀미션 중 뽑기를 통해 아이슬란드 여행 상품에 당첨돼 아이슬란드로 떠나게 되는(〈삼시세끼-아이슬랜드 간 세끼〉(2019)) 등 〈신서유기〉 시리즈의 작은 사건으로부터 시작되어 정규 예능으로 편성되는 예능의 세계관 확장이 이루어지고 있는 것이다.

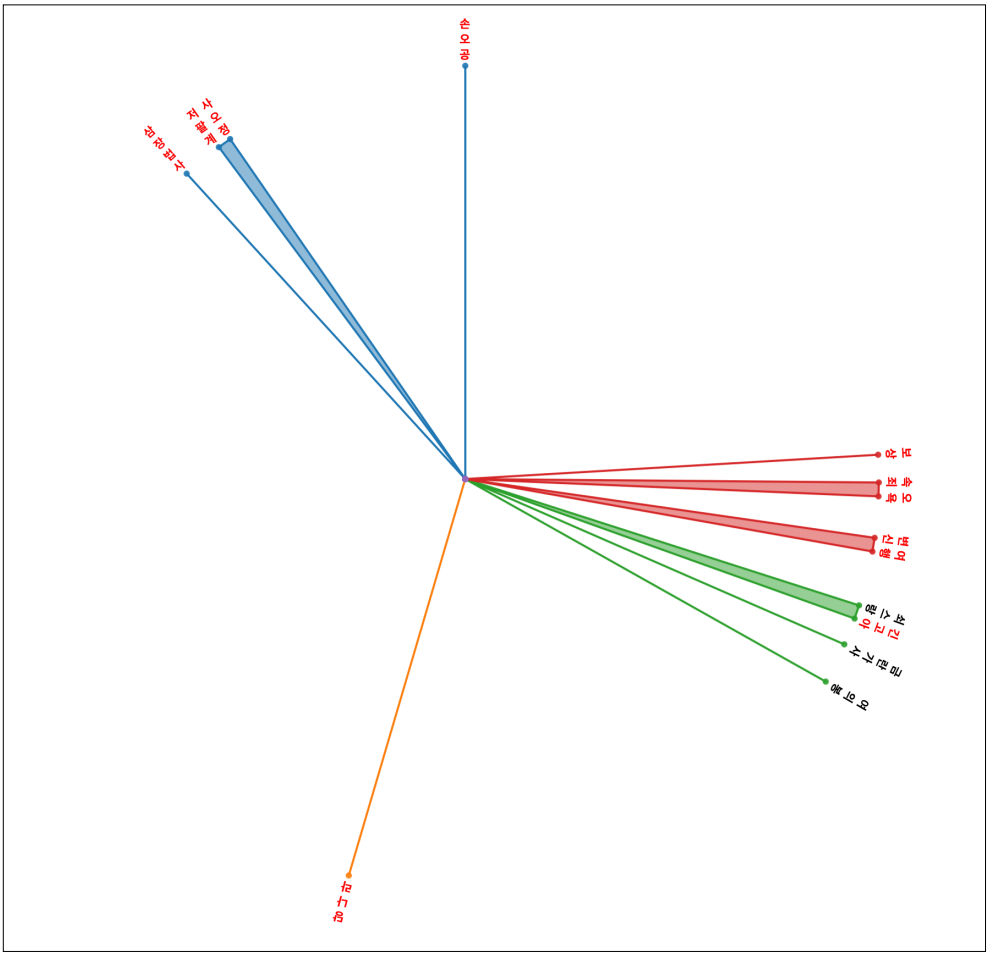
이러한 외전 격 예능들은 〈신서유기〉(2015-)를 본 시청자라면 더욱 재밌게 즐길 수 있는 요소들을 곳곳에 배치하고 있으나 〈신서유기〉를 보지 않은 시청자라도 내용을 이해하는 데 전혀 무리가 없다. 즉, ① 매체를 넘나들며 세계관이 확장되고 어떠한 프로그램을 먼저 봐도 문제가 없으며, ② 이 과정에서 시청자들의 적극적인 참여가 이루어진다는 점에서 〈신서유기〉 시리즈는 예능의 트랜스미디어화라고 할 수 있다.

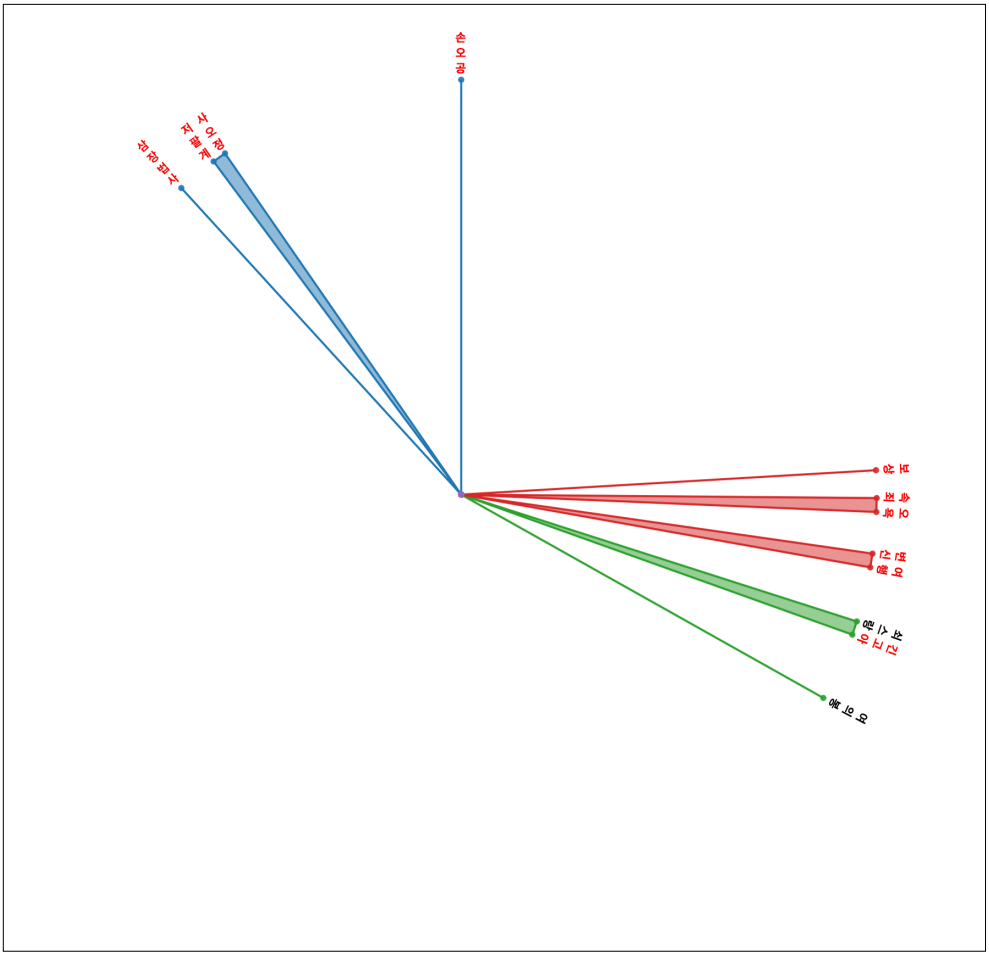
표 16. 〈신서유기〉 관련 콘텐츠 목록

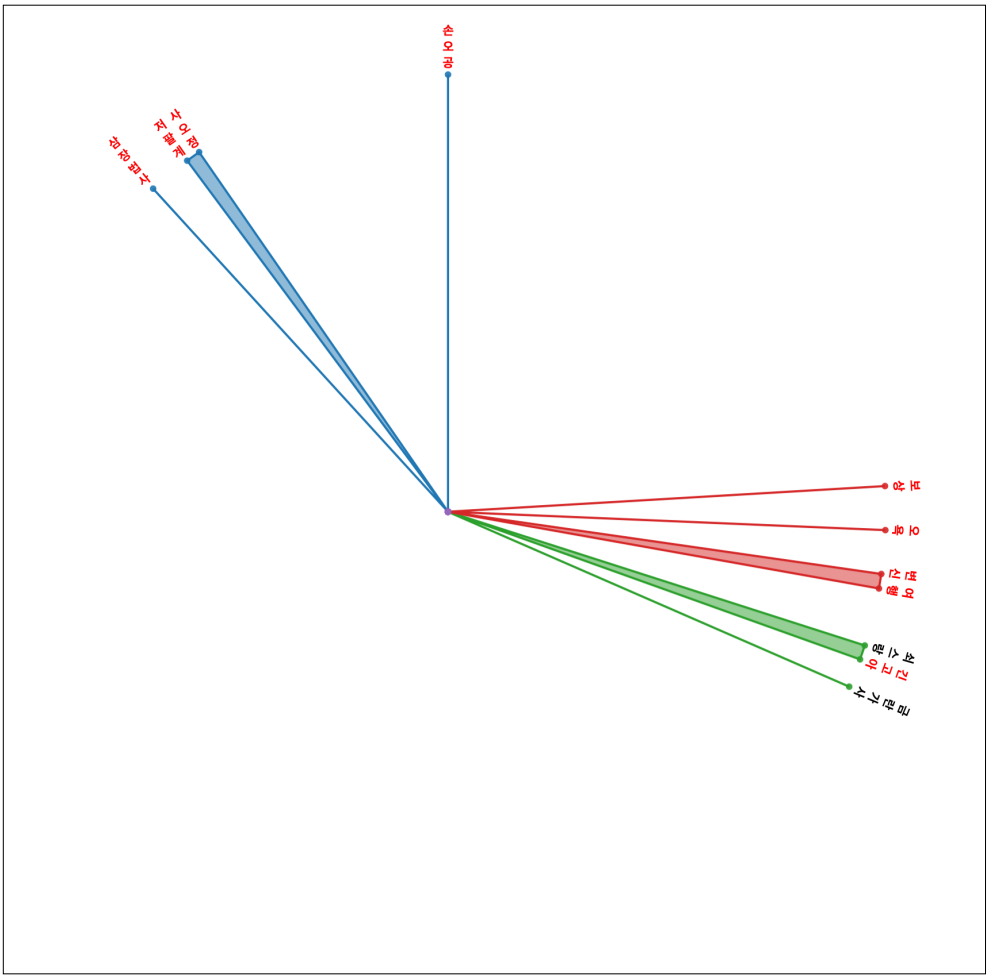
	제목	연도	비고
정규	시즌 1	2015	총 5화 / 네이버TV, 16년 4월 TV 편성
	시즌 2: 언리미티드	2016	총 9화
	시즌 3	2017	총 10화
	시즌 4: 죽음의 묵시록	2017	총 11화
	시즌 5: (귀)신과 함께	2018	총 5화
	시즌 6: 거봉거봉거봉거봉	2018	총 4화
	시즌 6.5: 슬기로운 삼시세끼	2018	총 3화
	시즌 7: 홈커밍	2019	총 11화
	시즌 8: 옛날 옛적에	2020	총 11화

외전	꽃보다 청춘 위너편	2017	총 4화
	강식당 1	2017	총 6화
	강식당 2	2019	총 6화
	강식당 3	2019	총 5화
	삼시세끼 - 아이슬란드 간 세끼	2019	총 10화
	삼씨네세끼	2020	총 10화 / 삼시세끼 - 아이슬란드 간 세끼의 외전
	나홀로 이식당	2020	총 11화 / 강식당 시리즈의 외전
	뒤돌아보지 말아요	2021	총 5화 / 삼씨네세끼의 외전
	스프링 캠프	2021	총 16화 / TVING 단독 공개

제목에서 알 수 있듯이 〈신서유기〉(2015-)는 〈서유기〉를 기반으로 한다. 우선 시즌 1의 촬영지는 시안(서안), 즉 당나라 장안성이다. 또한 각종 미션 끝에 도착한 마지막 목적지는 자은사 대안탑으로 실제 현장법사가 경전을 가져와 모신 곳이다. 그러나 시즌이 진행될수록 〈서유기〉와의 관계는 점점 느슨해진다.


쇼이핑
지불 지
고려하고
상표
홍콩
면세점
사스템
인터넷
면세점
요우예
힘
쇼핑


산 오 랑
수 이 정
저 폐 계
스 테 슈 라
국
등 포 동
대 다
명 의
서 시 영
다 만 다 아
요 모 예


수학
사이
적분
수료증서
보고
오늘
모두
열심
사람
만든
나서

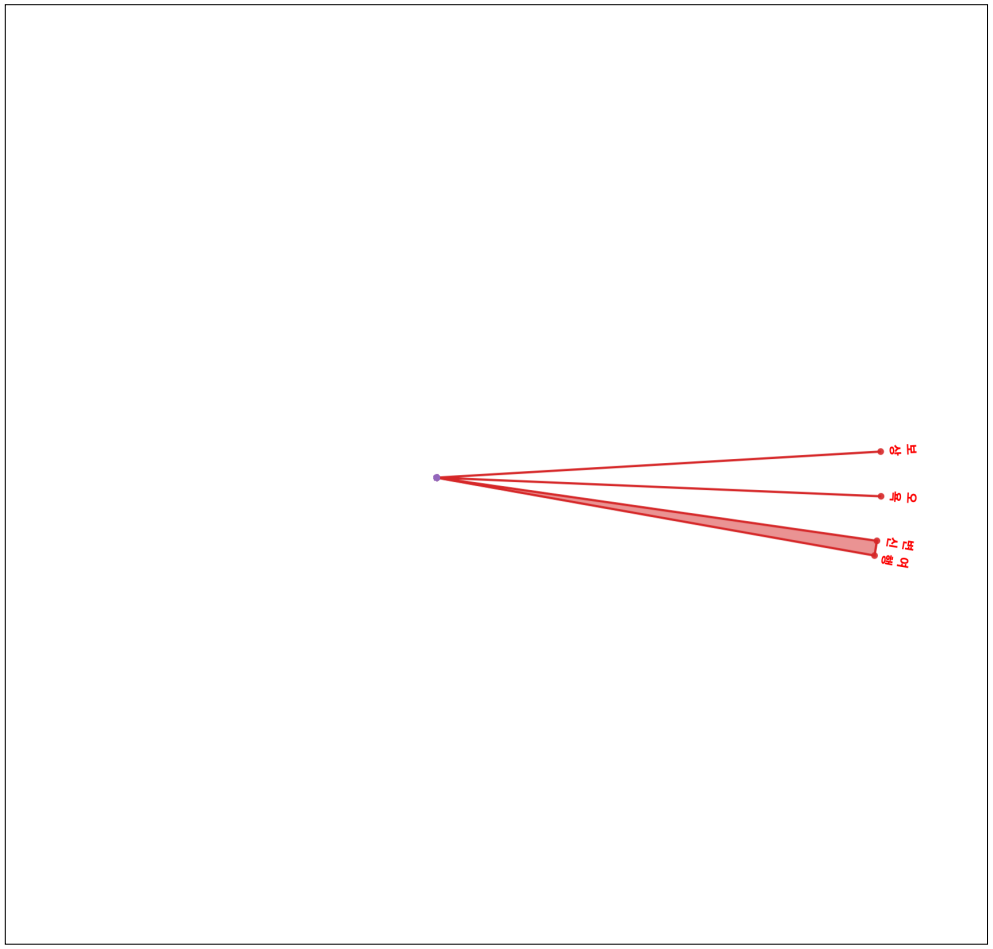


그림 32. 〈신서유기〉(2015-)의 각 시즌별 서사 구성 요소의 시각화
(순서대로 시즌 1(2015), 시즌 2(2016), 시즌 3-4(2017), 시즌 5-8(2018-2020))

심지어 시즌 5(2018)부터는 기존 캐릭터들마저 사라진다. 흥미로운 점은 다른 요소들은 모두 사라지더라도 〈서유기〉의 주요 모티프들(여행, 변신, 속죄, 오욕, 보상)은 여전히 남아 있다는 것이다. 시즌 1(2015)의 출연진인 강호동, 이승기, 이수근, 은지원은 〈1박 2일〉(2007-)을 함께 했던 멤버이고

일명 나영석 사단이라 불릴 정도로 유명한 조합이다. '형들이랑 다시 한번 뭉쳐보고 싶다'라는 이승기의 말로 인해 〈신서유기〉(2015-)가 시작되었다는 인터뷰와 나영석PD의 주요 분야가 여행 프로그램이라는 점을 고려하면 기획단계부터 1박2일 멤버들과의 '여행'을 목표로 했음을 짐작할 수 있다.

또한 당시 멤버 중 한 명인 이수근이 불법도박으로 인해 자숙기간을 갖고 복귀한 첫 예능이 〈신서유기〉(2015-)인데, 시즌 1에서 멤버들이 〈서유기〉에 등장하는 각 캐릭터의 역할을 맡을 때 이수근이 손오공을 맡은 이유도 여기에 있다. 이 밖에도 메인 MC인 강호동은 2011년 탈세와 부동산 투기 의혹이 있었고, 은지원은 음주운전 경력을 가지고 있었다. 즉 〈신서유기〉의 출연진은 이승기를 제외하고 각자 잘못이나 흠을 가지고 있던 상황이었기에 '속죄'라는 〈서유기〉의 모티프를 차용하기 적절했던 것이다.

〈신서유기〉(2015-)가 가지고 있는 또 하나의 특징은 분장, 즉 '변신'에 있다. 매 시즌의 첫 화마다 멤버들은 각 시즌의 주제에 맞는 캐릭터로 분장해야 하는데, 캐릭터별로 분장 난이도가 천차만별이라 대개 캐릭터 선택권을 두고 게임을 한다. 시즌 1의 경우 멤버들은 각자 〈서유기〉의 캐릭터를 맡아 그에 맞게 분장했다.

시즌 5 이후 서유기 캐릭터들이 모두 사라짐에도 불구하고 여행, 변신, 오욕, 보상이라는 〈서유기〉의 주요 모티프들은 〈신서유기〉를 진행하는 데 있어 여전히 남아있다. '오욕' 모티프의 경우 멤버들의 식욕이 프로그램을 이끄는 주요 기제로 작용한다. 멤버들이 각종 미션들을 수행하는 이유는 맛있는 식사를 즐기기 위해서이기 때문이다. 따라서 〈서유기〉에선 오욕이 일행을 위험 상황에 빠뜨리는 요소였지만 〈신서유기〉에선 서사를 구동시키는 역할을 수행한다는 점에서 변형되었다고 할 수 있다. 또한 '보상' 모티프의 경우 미시적인 시점에선 미션을 성공함으로써 만찬을 즐기는 것이고 거시적인 시점에선 모든 용볼을 모으면 이루어 준다는 소원을 지칭한다.

한편 〈신서유기〉(2015-)는 〈드래곤볼〉(1984-1995), 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001) 등 다른 변용 텍스트들과도 강한 상호텍스트성을 가진다. 특히 매시즌의 최종 목표는 용볼을 모두 모아 멤버들의 소원을 이루는 것으로 〈드래곤볼〉의 설정을 그대로 가져왔다고 할 수 있다. 특히 멤버들은 시

즌 3과 4에서 무천도사, 부루마, 크리링, 피콜로 등 〈드래곤볼〉 시리즈의 캐릭터들로 분장하기도 한다.

사실 이러한 시각적 요소들은 시청자들에게 〈서유기〉에 대한 어느 정도의 지식을 요구하는 것이기도 하다. 〈신서유기〉가 〈서유기〉의 대표적 변용 텍스트인 〈드래곤볼〉 시리즈의 캐릭터와 설정을 가져왔음을 인지하고, 더 나아가 각 캐릭터가 어떻게 생겼으며 '용볼'이 어떤 기능을 하는지 등에 대한 사전 지식이 있어야 〈신서유기〉를 충분히 즐길 수 있기 때문이다. 이는 역으로 제작진이 〈서유기〉와 〈드래곤볼〉 시리즈가 한국에서 이미 충분히 보편적이며 시청자들이 이런 요소들을 인지할 것이라고 전제할 만큼 이 텍스트들이 가진 대중적 보편성을 보여준다.

또한 앞서 언급했듯이 시즌 5부터는 〈서유기〉의 일부 모티프만 남게 되는데, 이 빈자리를 채우는 서사 요소들이 흥미롭다. 시즌 5(2018)의 부제는 '(귀)신과 함께'로 캐릭터 또한 저승사자, 강시, 처녀귀신, 드라큘라, 가오나시(요괴), 처키(부두 인형에서 유래함) 등 동·서양의 전통적인 귀신들이 등장한다. 시즌 7(2019)의 컨셉은 '동·서양의 도사'들로 무릎팍도사, 간달프, 지니, 배추도사, 무도사 등 각종 대중문화 텍스트들을 통해 널리 알려져 있는 도사 캐릭터들로 변장한다. 시즌 8(2020)의 경우 부제인 '옛날 옛적에'에서 짐작할 수 있듯이 멤버들이 한국의 고전 소설인 〈흥부전〉과 〈별주부전〉의 등장인물을 맡아 변장한다.

따라서 시즌 6(2018)을 제외하면 〈서유기〉의 캐릭터가 빠진 자리를 귀신(요괴), 도사, 고전소설 속 캐릭터들이 채우고 있는 것이다. 〈서유기〉는 삼장 일행이 각종 요괴(적대자)들을 물리침에 있어 여러 도사(조력자)들의 도움을 받는 고전 소설이다. 즉 취경단이 〈서유기〉의 핵심적인 인물들이긴 하나, 각종 요괴나 도사 또한 〈서유기〉를 구성하는 데 필수적인 요소라는 것이다. 따라서 시즌 5(2018)와 시즌 7(2019)은 겉보기엔 〈서유기〉와 전혀 상관이 없어 보이지만 〈서유기〉의 필수적 구성 요소인 요괴, 도사를 동·서양 대중문화의 아이코닉한 캐릭터들로 대체한다. 이는 시청자들에게 신선함을 주는 동시에 〈신서유기〉의 본질인 〈서유기〉와의 괴리감을 최소화 시키는 효과를 가져온다. 또한 시즌 8(2020)의 경우 원숭이, 돼지 등 동물이 의

인화되어 등장하는 〈서유기〉와 같이 고전 소설이라는 큰 분류에 속해있는 의인 소설들(〈흥부전〉과 〈별주부전〉)을 가져옴으로써 새로움과 익숙함을 동시에 불렀다고 할 수 있다.

덧붙이자면 전자(시즌5, 7)의 경우 동양 판타지라는 장르, 후자(시즌8)의 경우 동물의 의인화가 이루어지는 의인 소설이라는 장르로 〈서유기〉와 연결되었다는 점에서 시즌 5, 6, 8은 〈서유기〉와 아키텍스트적 관계에 놓였다고 볼 수 있을 것이다.

6. 소결론

본 절을 통해 2000년대에 들어 인터넷을 중심으로 매체가 다변화하는 환경 속에서도 〈서유기〉의 변용은 지속적으로 이루어졌을 뿐만 아니라 다채로운 양상을 띠었음을 알 수 있었다. 특히 각 서사 구성 요소의 변형이 주류적 양상으로 자리 잡으면서 〈서유기〉는 소재로 쓰일 뿐 그대로 구현되는 것이 아닌, 특정 장르로부터의 영향하에 텍스트의 전체적인 구조가 바뀌는 경향을 확인할 수 있었다. 2000년대 이후 생산된 모든 변용 텍스트들을 확인하는 것은 현실적으로 무리였지만 거칠게나마 다섯 가지 양상으로 나누어 볼 수 있었다.

첫 번째, 무협물에서 학원 액션물로 이어지는 장르적 흐름을 확인할 수 있었다. 이는 손오공 캐릭터가 가진 성격과 서사적 행보가 1990년대부터 유행한 무협물의 주인공으로서 적합했기 때문이다. 또한 〈드래곤볼〉(1984-1995)의 영향도 두드러졌는데, 각 변용 텍스트로부터 〈드래곤볼〉과의 상호텍스트성이 확인되었다.

그러나 인터넷의 발달과 함께 웹툰이 만화 향유를 위한 주요 매체로 정착하면서, 인터넷에 대한 접근성이 높은 1~20대의 선호도가 높은 학원 액션물로의 장르상 흐름이 보였다. 이 경우 무협물의 요소들과 주요 독자층인 1~20대를 겨냥한 학원 액션물의 요소들이 혼재되어 있었다. 특히 최근의 변용 텍스트 중 하나인 웹툰 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)은 매체의 확장에 따른 서사 확장과 수용자의 적극적인 참여가 확인됨에 따라 트랜스미디어

스토리텔링의 성공 사례라고 볼 수 있다.

또한 이 계열의 변용 텍스트들은 〈서유기〉와 하이퍼텍스트의 위치에 놓일 뿐만 아니라, 단군 신화, 인도 신화, 그리스로마 신화, 북유럽 신화 등 다양한 국가들의 신화 텍스트들과 상호·하이퍼텍스트적 관계를 가지고 있다는 것을 확인했다.

두 번째, 〈마법천자문〉(2003-)으로 대표할 수 있는 에듀테인먼트로의 활용이 두드러졌다. 2000년대 초 출판계에 불었던 학습만화 붐에 힘을 얻은 〈마법천자문〉은 출간 후 1년 만에 200만 부, 2014년엔 2,000만 부 이상의 판매를 기록하며 대표적인 에듀테인먼트 콘텐츠로 자리잡았다. 〈마법천자문〉 만화책은 한자 교육이라는 목표하에 서사 구성 요소들을 이에 맞추어 변형했고, 만화가 시각적 매체로서 가진 특징들을 최대한 활용함으로써 교육적 효과를 증대시켰다. 특히 〈서유기〉에서 주변부에 위치했던 캐릭터에게 매력적인 외형과 극적인 서사를 부여함으로써 새롭게 부각시키는 전략을 구사했는데, 이는 현대 문화 콘텐츠 산업이 전통 콘텐츠를 활용하는 방법 중 하나를 보여준다.

한편 〈마법천자문〉(2003-)은 인기 프랜차이즈답게 영화, TV 애니메이션, 드라마 등으로 매체가 확장되었다. 그러나 만화책의 내용을 충실히 따르는 방향으로 각색이 이루어졌고 수용자의 적극적 참여가 확인되지 않는다는 점에서 OSMU 전략이 사용된 콘텐츠라고 할 수 있다.

세 번째, '병맛 웹툰'의 소재로 기능하였다. 이러한 병맛 웹툰의 형식을 갖춘 변용 텍스트들은 이야기 곳곳에 작가 고유의 '병맛 코드'의 배치를 통해 웃음을 유발할 뿐만 아니라 서사성과 개연성을 획득했다. 이러한 병맛 코드는 단순히 '병맛'의 효과, 즉 어처구니 없고 형편 없음에서 나오는 웃음과 더불어 현재 한국 사회에서 발생하는 여러 이슈와 갈등을 풍자하는 기능을 수행하고 있었다.

특히 〈이말년 서유기〉(2013-2016)와 〈후서유기〉(2015-2019) 간의 비교를 통해 최근 2010년대 중후반을 기점으로 촉발된 한국 내 젠더 갈등이 공통적으로 드러났으며, 〈서유기〉 속 '삼장의 임신'이라는 동일한 사건의 변형을 통해 젠더 갈등을 바라보는 작가들의 상반된 시각이 투영되었다는 점

을 알 수 있었다.

네 번째, 삼장의 여성화를 통해 판타지 로맨스 장르의 한류 드라마로 변형이 이루어졌다. 삼장의 여성화 자체는 일본 서브컬쳐에서 비롯되어 이전에도 심심치 않게 찾아볼 수 있었다. 그러나 tvN 드라마 〈화유기〉(2017-2018)의 경우 단순히 삼장이 여성으로 나오는 것을 넘어 손오공과 삼장의 로맨스가 핵심적인 주제이며 이를 판타지 로맨스 장르의 한류 드라마로 풀어냈다. 〈화유기〉는 동양 요괴 및 퇴마 설정을 적극적으로 차용해 장르물과 로맨스가 혼재된 최근 한류 드라마의 특징을 잘 드러낸다.

또한 〈화유기〉(2017-2018)가 당시 아시아 시장에 본격적으로 진출하기 시작했던 Netflix와 독점 판권 계약을 체결하며 전 세계로 동시 유통되었다는 점은 아시아 시장에 있어 한국 콘텐츠의 영향력을 보여줌과 동시에 〈서유기〉라는 소재가 이미 보편적으로 널리 인식되어 있어 문화 할인율이 낮은 '안전한' 소재임을 방증한다.

마지막으로, tvN 예능 〈신서유기〉(2015-)를 통해 〈서유기〉의 예능화를 확인할 수 있었다. 〈신서유기〉는 '나영석 표' 예능 세계관의 중심에 있는 프로그램인데, 본편에서 등장하는 각종 사건들을 외전 격 예능 프로그램으로 발전시키며 서사를 확장했다. 특히 서사 확장에 있어 네이버TV, 유튜브 등 온라인을 기반으로 하는 여러 채널들을 적극적으로 활용했다. 또한 미션 진행에 시청자들이 실시간으로 개입해 영향을 주기도 한다는 점에서 〈신서유기〉는 트랜스미디어 스토리텔링이 예능으로 구현된 사례라고 할 수 있다.

한편 〈신서유기〉(2015-)는 초기엔 〈서유기〉의 캐릭터, 장소, 모티프 등을 가져왔지만 시즌이 지남에 따라 〈드래곤볼〉(1984-1995), 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001) 등 〈서유기〉의 다른 변용 텍스트로부터 요소들을 빌려왔고, 시즌 5 이후엔 〈서유기〉의 일부 핵심 모티프들만 남았음을 확인했다. 즉 점점 〈서유기〉와 거리를 두는 방향으로 변화한 것이다. 그러나 이 빈자리를 귀신(요괴), 도사, 의인화된 동물 등 〈서유기〉와 유관한 범주의 요소들로 채웠다. 이는 시청자들에게 신선함을 주는 동시에 〈신서유기〉의 본질인 〈서유기〉와의 괴리감을 최소화 시키는 효과를 가져왔다.

제 5 절 트랜스텍스트성의 변화가 지닌 의미와 가능성

1. ‘서유기’ 네트워크의 느슨해지는 연결고리

본 연구는 고전 소설 〈서유기〉와 한국 내 변용 텍스트들 간의 서사 관계를 알아보기 위해 각 변용 텍스트가 〈서유기〉의 서사 구성 요소들 중 어떤 요소를 차용했고 어떻게 변형시켰는지 그 양상을 살펴보았다. 〈서유기〉의 서사 구성 요소에 대한 각 변용 텍스트의 차용 및 변형 비율을 계산하니 〈그림 33〉, 〈그림 34〉와 같은 두 가지 그래프를 얻을 수 있었다.

여기서 차용 비율은 전체 187개의 요소 중 각 변용 텍스트가 차용하고 있는 요소의 비중을 퍼센티지(%)로 계산한 것이다. 변형 비율은 각 변용 텍스트가 차용한 요소 중 본래와 달리 변형된 요소의 비중을 퍼센티지(%)로 계산한 것이다.

물론 각 변용 텍스트에 따라 차이는 있지만, 〈서유기〉의 서사 구성 요소에 대한 차용 비율의 변동은 시간의 흐름에 따라 약간의 감소 추세를 보이지만 거의 미미한 데 비해, 차용한 요소들에 대한 변형 비율은 뚜렷한 증가 추세를 보였다.

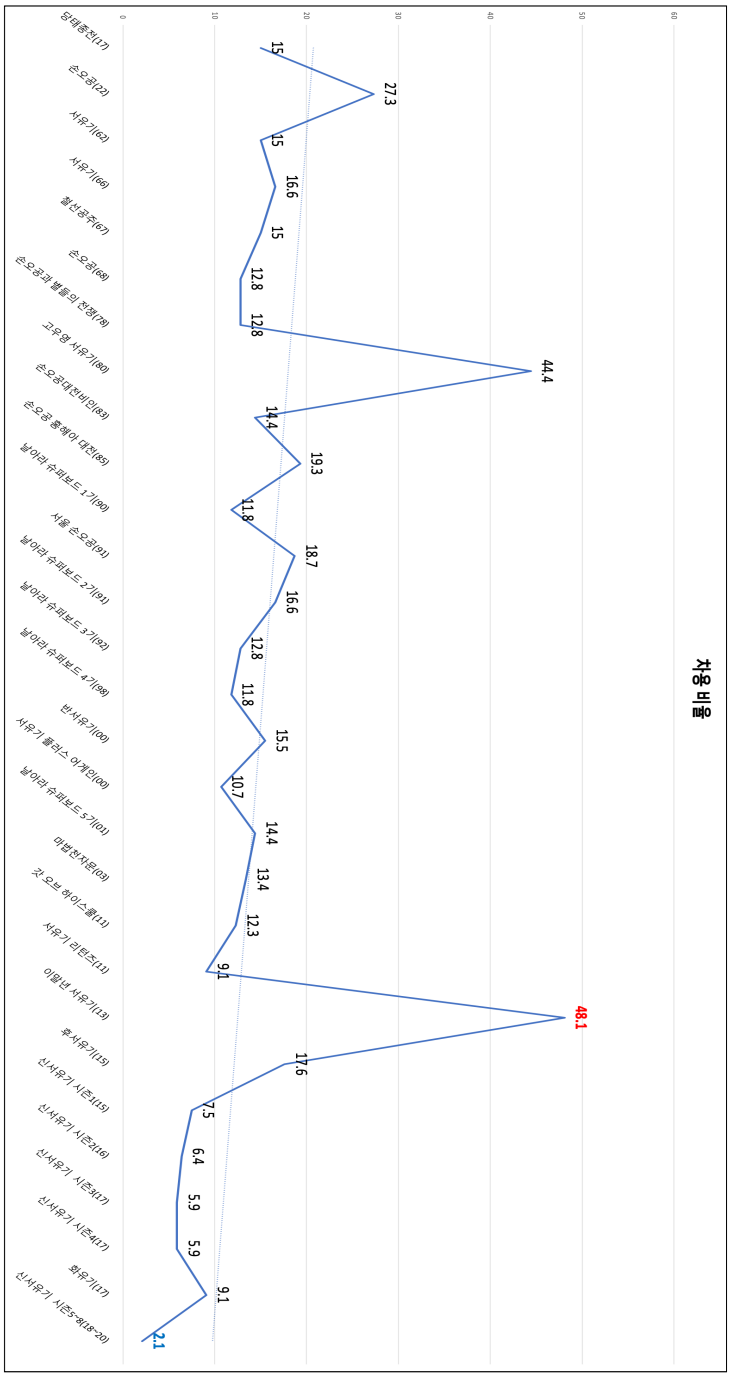


그림 33. 〈서유기〉의 서사 구성 요소에 대한 연구 대상별 차용 비율

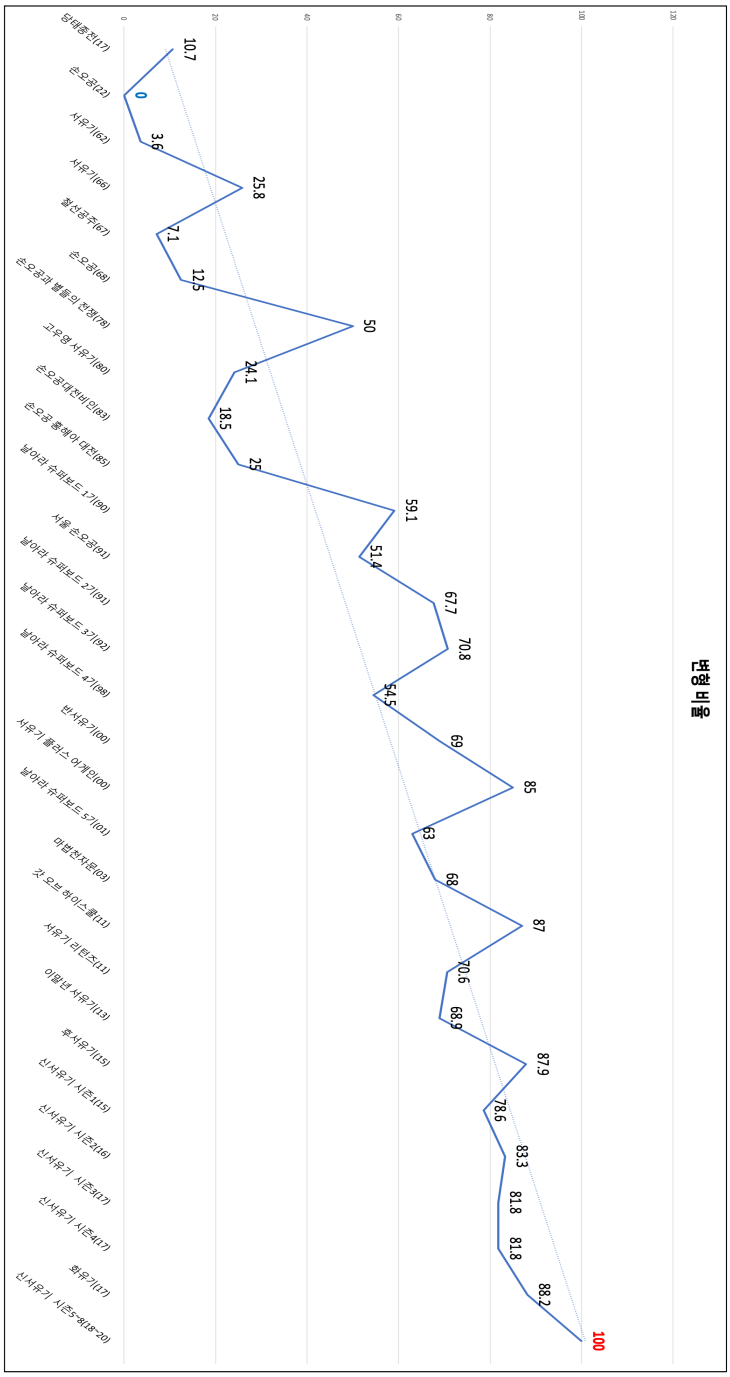


그림 34. 연구 대상별 차용된 서사 구성 요소에 대한 변형 비율

이를 토대로 〈그림 35〉과 같이 연구 대상들을 시대별 범주로 묶은 후, x축을 차용 비율, y축을 변형 비율로 둔 사분면 위에 위치시켜 보았다. 각 축의 중심값은 각 기준의 평균값으로 두었다.[70]

1960년대 이전 텍스트들의 경우 차용 비율은 평균이나 그 이상이었지만 변형 비율은 평균보다 훨씬 이하에 위치해 있었다.

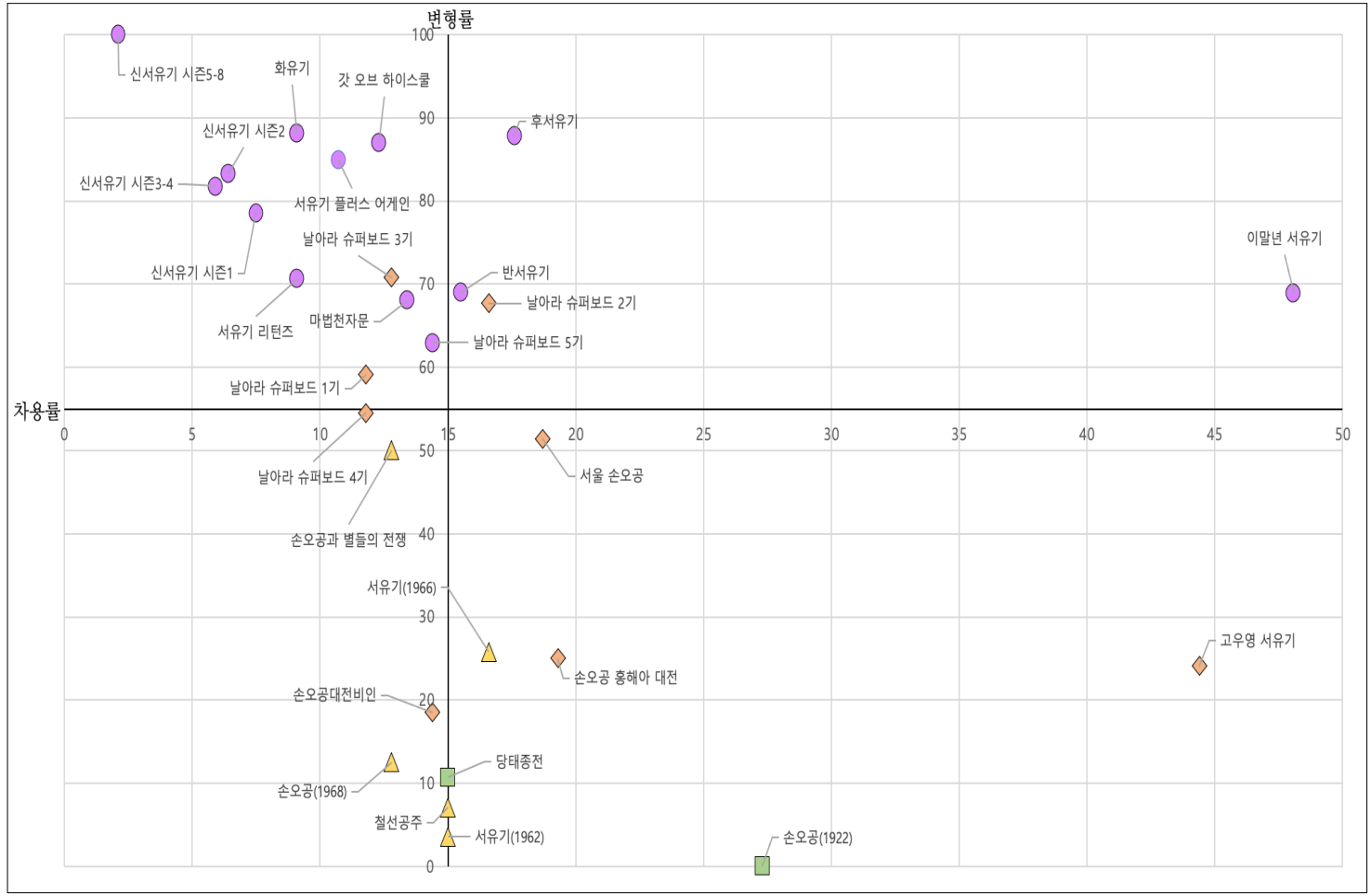
196~70년대 텍스트들의 경우 역시 차용 비율은 평균에, 변형 비율은 평균 이하에 모여있으나 1960년대 이전 텍스트에 비해서 비교적 골고루 분포하고 있었다.

198~90년대 텍스트들의 차용 비율의 경우 대부분의 텍스트들이 평균 근처에 모여있으나 일부 텍스트(〈고우영 서유기〉(1980-1981))가 최대값에 근접할 정도로 높은 비율을 보였다. 변형 비율도 대개 평균 근처에 모여있으나 일부 텍스트들(〈신서유기-손오공대전비인〉(1983), 〈손오공 홍해아 대전〉(1985))은 평균보다 훨씬 이하의 값을 보였다. 이를 통해 198~90년대의 변용 텍스트들은 〈서유기〉의 차용과 변형에 있어 일종의 과도기를 겪은 것으로 유추할 수 있다.

2000년대 이후에 등장한 텍스트들의 경우 차용 비율은 최소값에서 최대값까지 넓게 분포되어 있으나 주로 평균 이하에 모여있었다. 그러나 변형 비율에 있어서는 모두 높은 값을 보이며 평균 이상에 밀집하고 있음을 확인할 수 있었다.

---

70) x축은 차용 비율의 전체 평균값인 15, y축은 변형 비율의 전체 평균값인 55을 축 값으로 설정했다.


변형률
차용률
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0
0
5
10
15
20
25
30
35
40
45
50
신서유기 시즌5-8
화유기
갓 오브 하이스쿨
신서유기 시즌2
후서유기
신서유기 시즌3-4
서유기 플러스 어게인
날아라 슈퍼보드 3기
이말년 서유기
신서유기 시즌1
반서유기
날아라 슈퍼보드 2기
마법천자문
서유기 리턴즈
날아라 슈퍼보드 5기
날아라 슈퍼보드 1기
날아라 슈퍼보드 4기
서울 손오공
손오공과 별들의 전쟁
서유기(1966)
고우영 서유기
손오공 홍해아 대전
손오공대전비인
당태종전
손오공(1968)
철선공주
서유기(1962)
손오공(1922)

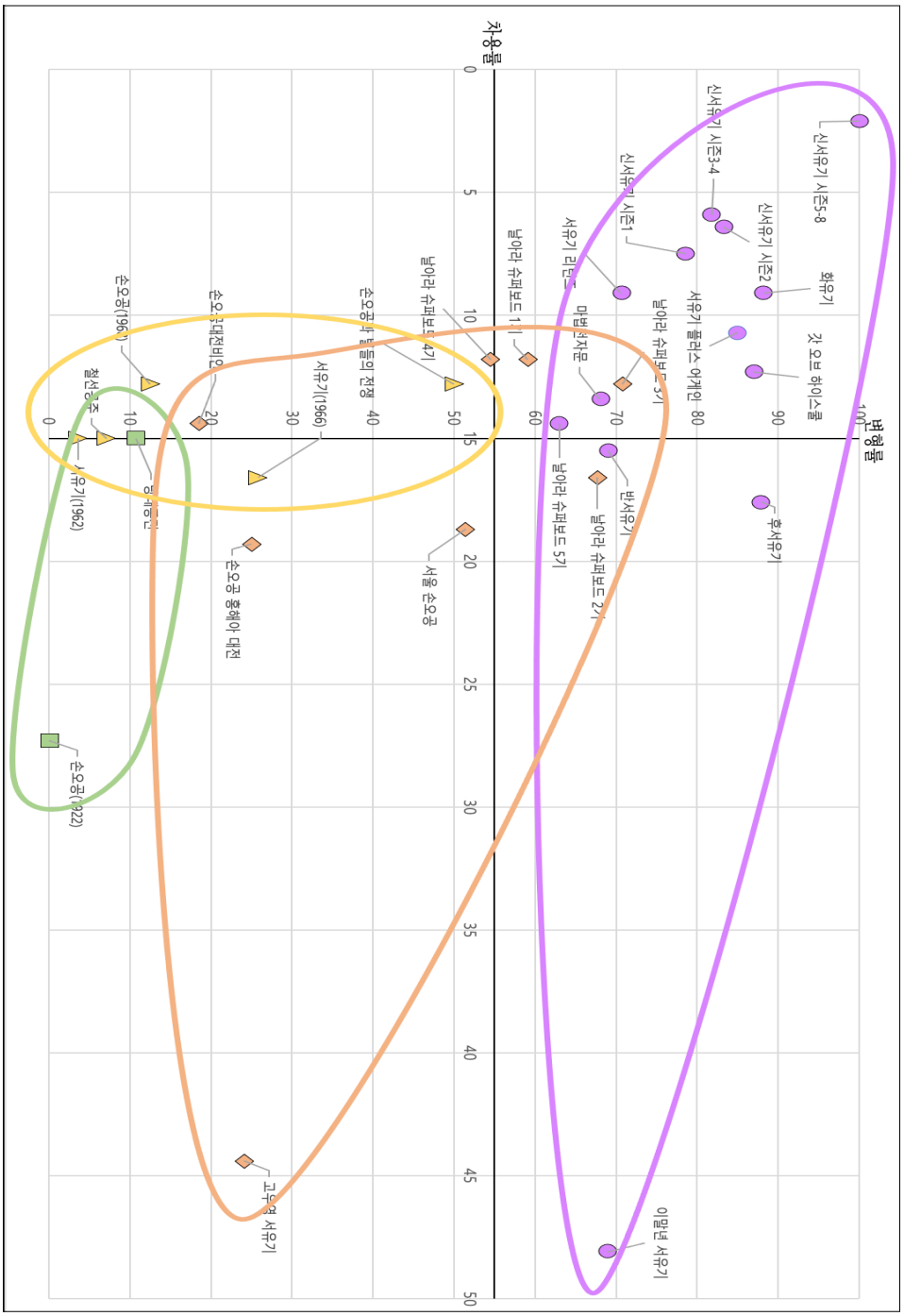


그림 35. 연구 대상들의 분포도[71]

지금까지의 분석을 종합하면 상대적으로 초기에 등장한 텍스트들은 〈서유기〉의 서사 구성 요소들을 변형 없이 그대로 차용함으로써 강한 상호텍스트적 관계를 가졌지만, 시간의 지남에 따라 점점 변형 비율이 높아지면서 〈서유기〉와 하이퍼텍스트적 관계에 위치하는 변용 텍스트들이 등장하기 시작했다. 특히 2000년대 이후의 변용 텍스트들은 〈서유기〉로부터 차용한 서사 구성 요소들의 대부분을 변형시킴으로써 하이퍼텍스트적 관계가 주류를 차지했다.

이 중 가장 최근의 변용 텍스트 중 하나인 tvN 예능 〈신서유기〉(2015-)의 경우 초반에 비해 시즌이 진행될수록 핵심 모티프만 남음으로써 차용 비율은 가장 낮은 편에 속했지만 변형 비율은 가장 높은 편에 속했다. 특히 후반 시즌들의 경우 〈서유기〉와 아키텍스트적 층위의 관계를 맺고 있는 것을 확인할 수 있었다.

앞선 이론적 논의에서 다루었듯이 상호텍스트성-하이퍼텍스트성-아키텍스트성의 순대로 추상성, 함축성, 전체성 등이 강해진다. 다시 말해 변용의 초기에는 〈서유기〉와 긴밀하고 직접적인 관계를 가졌지만 시간이 흐를수록 변형적인 관계가 주를 이루게 되었고, 최근엔 점점 이 관계가 추상적이고 함축적인, 즉 '느슨한' 관계를 가지는 형태로 발전되고 있다는 것이다.

텍스트 간의 관계가 느슨해지는 현상이 OSMU, 트랜스미디어 스토리텔링 등 다매체를 기반으로 한 콘텐츠 전략으로의 발전과 함께 이루어졌다는 점에 주목할 필요가 있다. 미시적인 관점에서 20여 개의 변용 텍스트들을 개별적으로 살펴보면 대개 OSMU 전략을 사용했고 트랜스미디어 스토리텔링을 적용한 것은 극소수이다. 그러나 거시적 관점에서 변용 텍스트들은 매체를 달리 하지만 각각 '서유기'라는 거대한 네트워크의 노드로 기능하고 있다고 볼 수 있다. 다른 말로 하면 각 변용 텍스트는 '서유기' 이야기 세계로 이끄는 출입문 역할을 수행함으로써 더 넓은 시각에서 볼 때 트랜스미디어 스토리텔링이 구현되고 있으며, 〈서유기〉의 변용이 계속되는 한 이는 현재 진행형으로 확장되고 있는 거대한 이야기 세계라는 것이다.

---

71) 범례 표시는 다음과 같다. ① 1960년대 이전 : 초록색 사각형, ② 196~70년대 : 노란색 삼각형, ③ 198~90년대 : 주황색 마름모, ④ 2000년대 이후 : 보라색 원

앞선 이론적 논의에서 트랜스미디어 스토리텔링의 성립 조건을 크게 ① 매체의 확장과 함께 어떤 텍스트를 접해도 충분히 즐길 수 있어야 한다는 것과 ② 이 과정에서 수용자의 적극적인 참여가 유도되어야 한다고 상정했다. 백회본(百回本) 〈서유기〉의 내용은 잘 모르는 수용자라도 애니메이션 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)나 드라마 〈화유기〉(2017-2018) 등 개별적인 변용 텍스트를 즐기는 데 전혀 문제가 없다는 점에서 ①의 조건이 성립한다고 할 수 있다. 조건 ②의 경우에 대해 본 연구는 각 변용 텍스트의 '작가 혹은 생산자'가 결국 '서유기' 이야기 세계의 '독자 혹은 수용자'에서 출발한다고 주장하는 바이기에 성립 가능하다고 보는데, 이에 대해선 후술하도록 하겠다.

다시 ①로 돌아가면, 시간이 지날수록 변용 텍스트와 〈서유기〉와의 관계가 느슨해지는 것은 〈서유기〉 같은 오랜 전통을 가진 콘텐츠가 살아남으려면 서사 구성 요소들을 직접적으로 가져옴으로써 독자가 바로 인식할 수 있도록 하는 것보단, 오히려 요소의 변형을 통해 관계를 느슨히 하고 새로운 요소들을 추가함으로써 독자들에게 '익숙한 새로움'을 주는 것이 중요하다는 사실을 보여준다.

여기서 매체의 변용은 수용자들에게 '익숙한 새로움'을 주어야 한다는 전통 콘텐츠가 가진 의무의 중요성을 강화한다. 매체의 변용을 적극적으로 활용하는 콘텐츠 전략들—OSMU부터 트랜스미디어 스토리텔링까지—은 현대 문화 콘텐츠 산업에 있어 성공을 위한 선택이 아닌 필수 요소가 되었다. 이를 위해 콘텐츠 제작자들은 수용자들에게 서로 다른 매체를 오가는 노력을 하도록 유도해야 한다. 매체가 바뀌어도 같은 이야기 세계를 공유하고 있다는 점을 수용자들이 알아차리게 하면서, 동시에 매체를 오고 간 노력이 헛되지 않도록 충분히 새로운 즐거움을 주어야 하는 이중적인 의무에 놓여 있는 것이다.

특히 〈서유기〉와 같이 이미 수용자들에게 오랜 시간 향유되어 익숙한 전통적 콘텐츠가 수많은 콘텐츠가 범람하는 트랜스미디어 스토리텔링의 시대에서 살아남기 위해선 수용자들에게 새로운 즐거움을 주어야 하기에, 이 과정에서 기존의 〈서유기〉와의 관계는 느슨해질 수 밖에 없는 것이다. 그러나

이는 역설적으로 동양의 모험 판타지인 〈서유기〉가 현대의 수용자들에게도 여전히 소구력을 가진 콘텐츠라는 점을 증명하기도 한다.

2. 시대를 비추는 또 다른 창

작품이 그 사회와 가지는 관계에 대해 움베르토 에코는 『대중문화의 이데올로기』(1978)에서 "작품을 어느 역사적 시대의 단순한 자료로 볼 수 있으며, 다른 한편으로는 사회적 요소를 미학적 해결의 설명 요소로 볼 수도 있다"(Eco, 1978/2009, 49쪽)고 말했다. 또한 그는 "작품의 구조에 대한 연구는 어느 사회 또는 최소한 어느 문화의 상황에 대해 새로운 빛을 던져준다"(50쪽)며 텍스트 구조에 대한 분석이 텍스트 내적 조직을 객관적으로 제시할 뿐만 아니라, 당시의 문화와 사회를 통찰하기 위한 필수적인 단계라고 보았다. 이러한 생각을 바탕으로 에코는 프랑스의 작가 외젠 쉬(Eugene Sue)의 『파리의 비밀(Les Mystères de Paris)』(1842)을 분석했는데, 텍스트의 서사 구조뿐만 아니라 동시에 작가 외젠 쉬 개인의 일대기를 추적함으로써 당시 사회와 문화가 작품의 구조에서 어떻게 드러나고 있는지를 살펴보았다.

롤랑 바르트 또한 『S/Z』(1970/2015)에서 『사라진느(Sarrasine)』(1831)의 분석을 통해 텍스트의 구조와 당대의 이데올로기가 분리되어 생각될 수 없다고 봄으로써 텍스트가 가진 역동성을 암시했는데, 이는 앞선 이론적 논의에서 이미 다루었던 부분이기도 하다. 에코는 해석학과 구조주의적 방법 간의 상호보완의 가능성을 폴 리쾨르와 제라르 쥬네트가 구상했다고 말하면서, 바로 바르트의 『S/Z』가 해석학과 구조주의적 방법을 융합하려 한 유일한 연구라고 언급했다(Eco, 1968/2009). 즉 해석학자인 폴 리쾨르와 구조주의자인 제라르 쥬네트가 만나는 지점이 바르트의 구조주의와 후기구조주의가 공존하는 곳, 즉 구조 분석을 통해 당시 시대를 바라 볼 수 있다는 생각이 자리 잡고 있는 바로 그 지점인 것이다.

흥미로운 점은 쥬네트가 제시한 트랜스텍스트성을 통해 구조 분석과 더불어 당시 사회와 문화 또한 확인할 수 있었다는 사실이다. 본 연구에선 상호

텍스트성, 하이퍼텍스트성, 아키텍스트성을 통해 각 변용 텍스트와 〈서유기〉 간 서사 내적 관계의 통시적 변화를 확인함과 더불어, 파라텍스트성과 메타텍스트성을 활용해 각 변용 텍스트가 향유된 당시 사회의 모습, 더 나아가 수용 양상을 확인하고자 했다.

기존의 수용 연구의 입장에서 최근 등장한 텍스트들과 달리 시간을 거슬러 올라갈수록 해당 텍스트의 수용 양상을 파악하는 것이 쉽지 않은 것이 사실이다. 특히 〈당태종전〉(1917)이나 〈손오공〉(1922) 같이 1900년대 초반의 텍스트들에 대한 수용 양상을 파악하는 것은 거의 불가능에 가깝다고 할 수 있다. 그러나 본 연구는 각 변용 텍스트들의 메타텍스트와 파라텍스트의 활용을 통해 부분적으로나마 이를 확인할 수 있었다. 이를 시대별로 정리하면 다음과 같다.

표 17. 파라텍스트와 메타텍스트를 활용하여 파악한 각 시대별 사회상 및 텍스트의 생산/수용 양상

시대	특징
1960년대 이전	- 〈당태종전〉(1917)의 본문이 끝난 후 〈서유기〉의 구매를 유도하는 문장은 출판소에 의해 삽입된 문장으로 보이는데, 〈당태종전〉이 〈서유기〉의 프리퀄 격 역할을 수행했음을 짐작할 수 있다. - 〈당태종전〉(1917) 내 작가의 덧붙이는 말, 발행인 박건회에 의한 '복선화음편' 삽입 등을 통해 〈서유기〉의 '당태종입명고사'가 가진 불교·도교적 사상에 유교적 색채를 덧입힘으로써 조선 후기 유·불·도의 통합적 사상이 텍스트 형성 과정에 상당한 영향을 끼쳤을 것으로 예상된다. - 당시 당 태종이 주도한 고구려-당 전쟁의 주요 인물을 주인공으로 내세운 다른 소설들(〈설인귀전〉, 〈울지경덕전〉 등)이 널리 생산되었으며, 심지어 제주도에서 구전된 〈세민황제본풀이〉에서 당 태종은 신격화되기도 했다. 이를 미루어 보아 조선 후기 혼란한 정국에서 당 태종과 같은 강력한 왕도 정치를 통해 사회 안정을 바랐던 당시 대중들의 요구가 있었을

	것이라고 유추할 수 있다. - 〈손오공〉(1922)의 표지를 통해 〈서유기〉의 번역본과 동류의 것으로 취급될 여지가 있지만 주인공 손오공을 보다 부각시키고 다른 부분을 축소함으로써 손오공의 개인 서사에 초점이 맞춰졌음을 알 수 있다. - 〈손오공〉(1922)의 저작가 이규용의 다른 작품들은 이규용이 역사적 소재를 활용한 흥미 본위의 작품 세계를 추구했음을 보여주는데, 특히 생계형 저술가였다는 점은 〈손오공〉 또한 대중들에게 널리 읽히기 위해 쓰여진 흥미 본위의 텍스트임을 보여준다. - 당시 유통되던 활자본 고전 소설의 평균 가격과 비교했을 때 〈서유기〉 번역본이 고가라는 점과 이에 반해 〈손오공〉(1922)은 저가였다는 점은 경제적 여유가 없던 일반 대중들에게 〈손오공〉이 〈서유기〉의 대중화를 유도하는 요약본의 역할을 수행했을 가능성을 시사한다.
196~70년대	- 196~70년대를 중심으로 하여 1980년대까지 이어진 〈서유기〉의 변용 영화들은 당시 한국 영화계를 범람한 중화권과의 (위장)합작영화 문화를 보여줌과 동시에 〈서유기〉가 수익성을 보장하는 소재로 인식되었음을 뒷받침한다. - 유일한 정식합작영화인 〈서유기〉(1962)에 대한 기사들과 배우 김지미의 구술채록문, 당시 흥행했던 영화 목록들은 새롭게 발족한 한양영화공사의 첫 번째 영화의 소재로서 〈서유기〉가 가진 장점들을 보여준다. - 위장합작영화인 〈서유기〉(1966)와 〈손오공과 철선공주〉(1967)과 관련된 당시 스탭들의 구술채록문, 기사, 검열 관련 서류 등은 위장합작의 과정을 상세하게 드러낸다. 또한 당시 작성된 공보부 보고서는 위장합작 문화가 비단 특정 제작자의 부도덕만으로 치부할 것이 아닌, 당시 영화 정책의 미흡함을 숨기기 위한 정부의 묵인이 뒷받침하고 있음을 드러냈다. - 196~70년대의 검열 정책은 한국 애니메이션의 양적 성장

	의 계기를 마련하기도 했지만 동시에 제작 환경이 어려운 제작사의 발목을 잡기도 했다. 한국 애니메이션 최초로 시네마스코프를 통해 상영된 〈손오공〉(1968)의 검열 관련 서류, 기사, 잡지 인터뷰 등을 통해 모종의 이유로 검열 합격이 늦어졌으며, 이는 당시 한국의 애니메이션 제작사의 열악한 제작 환경과 맞물려 개봉 시기가 늦춰져 본래의 기획 의도와 엇나가게 되었음을 알 수 있다.
198~90년대	- 〈고우영 서유기〉(1980-1981)는 전작들에 비해 고우영 작가 특유의 사회 풍자가 축소되어 있었다. 단행본에 삽입된 작가의 말, 인터뷰 등을 통해 당시 검열로 인해 전작들이 삭제 및 수정을 겪었고, 이것이 〈고우영 서유기〉를 그릴 때도 영향을 미쳤음을 짐작할 수 있다. - 〈서울 손오공〉(1991-1997)의 단행본에 실려 있는 작가의 말과 기사를 통해 당시 일본 만화의 인기로 명랑만화가 쇠퇴하는 상황에서 작가는 널리 알려진 〈서유기〉를 통해 명랑만화의 회복을 시도했고, 특히 손오공의 캐릭터성에서 그 가능성을 보았음을 알 수 있다. - 〈미스터 손〉(1988-1989)을 원작으로 시작된 TV 애니메이션 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)는 전국적인 인기를 끌었는데, PC통신을 기반으로 등장한 '사오정 시리즈' 및 이와 관련된 당시 기사 및 사설들은 IMF로 각박해진 한국 사회의 단면을 보여주고 있다. 한편 〈날아라 슈퍼보드〉의 하이퍼텍스트인 PC게임 〈환상 서유기〉(1998) 관련 유튜브 영상, 댓글, 팬들의 블로그 및 커뮤니티는 인터넷을 기반으로 수용자가 수용의 위치를 넘어 생산의 영역까지 적극적으로 개입하고 있는 현 대중문화의 양상을 보여준다.
2000년대 이후	- 본 연구는 2000년대 이후 등장한 변용 텍스트의 양상을 다섯 가지로 정리했는데, 그 중 하나가 무협물에서 학원액션물로 장르적 흐름이 이어졌다는 것이다. 특히 여기에는 일본 만화 〈드래곤볼〉(1984-1995)의 영향이 막강했는데, 이는 웹툰

	〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)의 작가 인터뷰를 통해 뒷받침되었다. 또한 댓글, Reddit 커뮤니티를 통해 인터넷 환경을 기반으로 독자들의 직접적인 의견 표출이 텍스트의 서사 전개에도 영향을 미친다는 점을 알 수 있었다. - 〈이말년 서유기〉(2013-2016)와 〈후서유기〉(2015-2019)는 병맛 코드를 통해 웃음을 유발하는 병맛 웹툰이다. 특히 두 웹툰 모두 〈서유기〉의 특정 사건을 활용해 한국 내 젠더 갈등에 대한 작가의 생각을 드러냈는데, 서로 다른 입장을 취하고 있었다. 특히 〈후서유기〉의 작가 인터뷰는 급변하는 한국 사회, 특히 페미니즘과 관련된 이슈들이 텍스트의 서사 전개와 자신의 작풍에 크게 영향을 끼쳤다는 점을 보여준다. 이는 역으로 최근 한국 사회 내에서 젠더 갈등이 핵심적인 문제로 대두되고 있다는 것 또한 드러낸다. - tvN 드라마 〈화유기〉(2017-2018)의 기사, 특히 글로벌 SVOD 서비스인 Netflix와의 독점 판권 계약 관련 기사는 Netflix가 2016년 본격적으로 시작한 아시아 진출의 교두보로서 한류 콘텐츠를 선택했으며, 〈서유기〉를 소재로 하며 한류 스타가 등장하는 〈화유기〉가 아시아 시장의 초기 고객 확보에 적합한 콘텐츠로 인식했음을 보여준다.

정리한 바와 같이 구조주의적 방법이라 할 수 있는 트랜스텍스트성의 활용을 통해 텍스트 내적 구조 바깥의 것, 즉 당시 사회와 문화, 더 나아가 텍스트의 생산 및 수용 양상의 일부 또한 확인할 수 있었다. 이 중 수용 양상의 확인은 독자의 반응을 중요하게 삼는 현대 해석학과 깊은 연관을 가진다. 따라서 트랜스텍스트성의 적극적 활용은 앞선 이론적 논의에서 다룬 바와 같이 리쾨르가 주창한 구조주의와 현대 해석학 간의 상호보완에 대한 실현 가능성을 제공한다.

3. 트랜스텍스트성의 가능성

본 연구는 지금까지의 연구 결과를 바탕으로 트랜스미디어 연구에 있어서 트랜스텍스트성이 가진 가능성을 제시하고자 한다.

우선 앞서 언급했듯이 트랜스미디어 스토리텔링의 두번째 조건은 '수용자의 적극적인 참여'이다. 본 연구는 각 변용 텍스트의 작가가 결국 거대한 '서유기' 이야기 세계의 독자의 입장에서 출발했다고 본다. 즉-최소한 〈서유기〉의 변용 텍스트들의 경우-모든 작가들은 작가이기 전에 〈서유기〉, 혹은 〈서유기〉의 변용 텍스트들의 독자로 출발한 것이다. 이는 일견 당연해 보이지만 작가와 독자 간의 구분이 무의미하다는 점에서 수용자의 적극적인 참여라는 트랜스미디어 스토리텔링의 핵심 조건을 자연스럽게 충족시키고 있음을 증명한다.

본 연구에서 다룬 변용 텍스트 중 많은 작가들은 어릴 적부터 〈서유기〉를 읽었고, 자신의 텍스트를 접할 다른 독자들 또한 그럴 것이라는 전제하에 〈서유기〉가 가진 대중성에 어느 정도 기대고 있었다. 1990년대 후반 이후부터는 비단 〈서유기〉뿐만 아니라 〈서유기〉의 하이퍼텍스트인 〈드래곤볼〉로부터 영향을 받은 텍스트가 많았고, 일부 작가의 경우 인터뷰를 통해 〈드래곤볼〉(1984-1995)로부터의 영향을 직접 인정하기도 했다.

즉 〈서유기〉를 비롯해 수많은 변용 텍스트들의 집합은 하나의 거대한 트랜스미디어 스토리텔링을 구축하고 있는 것이다. 이 거대한 트랜스미디어 스토리텔링의 네트워크 속에서 트랜스텍스트성은 이 이야기 세계가 어떻게 서사적으로 조직되어 있는지, 그 네크워크를 보다 세밀하게 살펴볼 수 있는 도구(상호텍스트성, 하이퍼텍스트성, 아키텍스트성)를 제공할 뿐만 아니라 해당 텍스트가 만들어지고 향유된 시대의 사회와 문화, 혹은 더 나아가 수용 양상까지 보여주는(파라텍스트성, 메타텍스트성) 유용한 방법임을 각 변용 텍스트의 분석을 통해 알 수 있었다.

트랜스텍스트성을 설계한 쥬네트 스스로가 인정했듯이 이 다섯개의 층위는 칼로 자르듯이 분리되는 것이 아니라 서로 겹치는 부분이 크기 때문에 방법론으로써 모호한 측면이 있다는 점은 주지의 사실이다. 그러나 이는 역

으로 방법론으로써의 트랜스텍스트성이 가진 유연성을 보여준다. 쥬네트 본인도 당시 영화라는 새로운 매체가 등장하면서 이미 하이퍼텍스트성의 범주를 세밀하게 구분지었던 상태였음에도 불구하고 영화를 추가 변수로 넣어 수정했다. 앞선 이론적 논의에서 잠시 다룬 린다 허천은 쥬네트의 구분이 너무 경직되어 있다며 쥬네트가 제시한 하이퍼텍스트성의 수많은 하위 요소들을 패러디 범주로 통합했던 것 또한 트랜스텍스트성이 방법론으로서 가진 유연성을 보여주는 사례라고 할 수 있다.

다시 말해서 비록 트랜스텍스트성이 방법론으로서 모호한 측면은 여전하지만, 오히려 매체가 다기화되고 관련 학문들 또한 그 경계를 넘나들며 서로 대화하는 관계로 변화함에 따라 얼마든지 수정과 변형의 가능성을 가지고 있는 것이다.

특히 트랜스미디어 스토리텔링이 부각되고 있는 현대 문화 산업에서 매체를 넘나들며 복잡해지는 텍스트가 그 주변을 이루는 수많은 다른 텍스트들과 어떠한 관계를 맺고 있으며, 더 나아가 해당 시대의 어떤 모습과 수용 양상들을 비추고 있는지 트랜스텍스트성을 통해 보다 체계적으로 확인할 수 있다. 즉 트랜스텍스트성은 트랜스미디어 스토리텔링의 작법을 분석할 수 있도록 통찰력을 제공해주는 것이다.

제 5 장 결론 및 제언

제 1 절 연구의 요약과 의미

최근 트랜스미디어 스토리텔링 개념이 부상함에 따라 이에 대한 다양한 차원의 연구가 이루어졌다. 그러나 본 연구는 기존 연구들이 현대 서구라는 특정 시공간에 상대적으로 경도되어 있음을 인식하고, 이를 극복하고자 오랜 시간 향유되고 있는 동양의 초국적인 텍스트에 주목했다. 특히 방법론에 있어 제라르 쥬네트의 트랜스텍스트성(transtextuality) 개념을 적용함으로써 트랜스미디어 연구의 저변 확대를 시도하고자 했다. 따라서 본 연구는 1910년대부터 2020년까지 한국에서 등장한 〈서유기〉의 변용 텍스트들을 트랜스텍스트성을 적용해 공시적, 통시적 맥락에서 분석하고 논의했다.

우선 각 변용 텍스트가 〈서유기〉와 맺고 있는 텍스트적 관계의 통시적 변화를 살펴보기 위해 트랜스텍스트성 중 상호텍스트성(intertextuality), 하이퍼텍스트성(hypertextuality), 아키텍스트성(architextuality)을 중심으로 적용하여 시각화를 시도했다. 다음으로 파라텍스트성(paratextuality)과 메타텍스트성(metatextuality)의 공시적 적용을 통해 각 텍스트를 둘러싼 외적 요소들을 살펴봄으로써 한국의 시대별 사회문화적 양상을 논의에 적극적으로 끌어들였다. 이러한 과정에서 '서유기'라는 거대한 이야기 세계의 한국 내 변용이 한국의 사회문화 및 미디어 환경의 변화와 맞물려 끊임없이 진화하고 있음을 알 수 있었다. 본 연구는 이를 바탕으로 트랜스미디어 연구에 있어 트랜스텍스트성이 가지는 방법론적 이점과 더 나아가 이러한 트랜스미디어의 역사적 접근이 가진 서사·텍스트학적 함의와 가능성을 고찰하고자 했다.

〈서유기〉의 한국 내 변용이 활발해진 것은 문화 산업이 본격화되기 시작한 1960년대부터라고 할 수 있지만, 〈당태종전〉(1917)과 〈손오공〉(1922) 등 1910년대부터 이미 〈서유기〉의 변용이 시작되었다. 이 시기의 변용 텍

스트들은 경판본, 구활자본 등 상업성을 겨냥한 출판 매체를 매개로 하였는데, 당시 조선 사회의 시각이 은연 중에 드러나 있긴 하지만 〈서유기〉와 강한 상호텍스트적 관계에 놓여 있음을 확인했다. 특히 당시에 유통되던 번역본인 구활자본 〈셔유긔〉(1913)과 비교했을 때 등장인물, 배경, 사건이 일치했으며 심지어 일부 문장은 토씨 하나 틀리지 않고 그대로 가져오고 있었다. 이 시기의 텍스트들은 〈서유기〉의 특정 사건을 집중적으로 다루면서 동시에 나머지는 간략하게 축약하는 서술방식을 택했고, 〈서유기〉와 연결되어 있음이 파라텍스트적 층위에서도 직접적으로 드러났는데, 이를 통해 본 연구는 해당 변용 텍스트들이 〈서유기〉에 대한 일종의 프리퀄 역할을 수행했다고 보았다.

대중 매체의 발전과 함께 문화 산업이 본격화된 196~70년대에 들어서는 정부의 강력한 검열하에 영화법이 제정되면서 영화나 극장 애니메이션을 중심으로 한 변용 텍스트들이 등장했다. 영화의 경우 여전히 〈서유기〉와 강한 상호텍스트적 관계에 있었는데, 홍콩 및 대만과의 (위장)합작영화 형식으로 변용이 이루어졌으며 요괴의 성별 등 일부 요소의 변화를 제외하면 기존 〈서유기〉의 특정 사건을 그대로 실사화하는 데 초점이 맞추어져 있었다.

반면 극장 애니메이션의 경우 동시대의 극영화들과 달리 서사 구성 요소들의 변형을 통한 SF 장르로의 전환 등 텍스트 전체 구조의 변형을 보여주고 있었다. 따라서 극장 애니메이션의 경우 실사 영화와 비교했을 때 상대적으로 하이퍼텍스트적 관계에 놓여있음을 알 수 있었다. 특히 중화권의 직접적인 영향을 받은 실사 영화와 달리 극장 애니메이션은 일본 애니메이션 특유의 SF 장르와 간접적인 영향 관계에 놓여 있었다. 이러한 한국의 〈서유기〉 변용에 있어 드러나는 혼종적인 양식은 당시 한국 대중문화가 자기 자신만의 독자성을 찾아가기 전 과도기적 단계라고 할 수 있지만, 동시에 역설적으로 〈서유기〉가 동아시아 내에 널리 퍼져 공유되는 초국가적 판타지로 자리매김하고 있었음을 보여준다.

198~90년대에 이르러선 변용 텍스트와 〈서유기〉 간의 하이퍼텍스트적 관계가 본격적으로 두드러지기 시작했다. 즉 서사 구성 요소들의 변형을 기반으로 한 텍스트 구조상의 변형이 본격화된 것이다. 우선 한국 사회상을

밀접하게 끌어들인 변용 텍스트들이 등장했다. 이러한 변용 텍스트들은 주로 일간지 신문에서 칸만화로 연재되었는데, 신문의 성격 및 주요 독자층에 따라 서유기의 변용 양상이 달라졌다. 특히 청소년 신문에 연재된 변용 텍스트의 경우 명랑만화의 문법을 따랐으며 시대 반영과 함께 교육적 성격이 두드러졌다.

또한 이 시기를 시작으로 〈서유기〉가 문화 콘텐츠 산업에 본격적으로 활용되기 시작했다. 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)는 그 시작점으로서 만화잡지, 영상소설, TV 애니메이션, PC게임, 캐릭터 굿즈 등 OSMU 전략이 적극적으로 활용되었다. 이러한 독자적인 콘텐츠 프랜차이즈 구축의 핵심에는 캐릭터가 자리 잡고 있었다. 주요 캐릭터의 내·외적 변형을 통해 기존의 〈서유기〉에서 등장하는 캐릭터와는 다른 매력을 이끌어냈고, 곧 이것이 인기의 원동력으로 작용한 것이다.

그리하여 2000년대에 들어서게 되면 〈서유기〉와의 하이퍼텍스트적 관계가 변용 양상의 주류로 자리 잡았다. 변용 양상을 크게 다섯 가지로 나누어 볼 수 있는데, ① 무협물에서 학원액션물으로 이어지는 장르상의 변화, ② 한자교육을 위한 에듀테인먼트 소재로의 활용, ③ 병맛 웹툰의 형식을 통한 현실 풍자의 소재로 기능, ④ 삼장의 여성화를 통한 한국형 판타지 로맨스 장르로의 변화, ⑤ 리얼리티 예능 소재로의 활용이 그것이다.

이 중 가장 최근의 변용 텍스트라고 할 수 있는 〈갓 오브 하이스쿨〉(2011-)과 예능 〈신서유기〉(2015-)의 경우 OSMU 전략을 넘어 트랜스미디어 스토리텔링 전략이 적용된 성공 사례라고 할 수 있다.

특히 예능 〈신서유기〉(2015-)는 시즌이 진행될수록 〈서유기〉의 핵심 모티프만을 차용함으로써 두 텍스트 간의 관계가 느슨해지고 있음이 보였는데, 이 느슨해진 관계 사이를 동서양의 귀신(요괴) 및 도사, 의인소설 등 〈서유기〉와 장르적 관계, 즉 아키텍스트적 관계에 놓여있는 텍스트들이 채우고 있었다. 즉 예능 〈신서유기〉의 후반 시즌들은 〈서유기〉와 아키텍스트적 관계에 놓여있는 것으로 트랜스텍스트성의 다섯 범주 중에서 가장 추상적인 영역에 놓여있는 아키텍스트성에 대한 실증적인 예시라고 할 수 있다.

위와 같이 본 연구는 시대의 흐름에 따라 변화하는 〈서유기〉의 한국 내

변용 텍스트를 트랜스텍스트성의 관점에서 분석하였는데, 종합하면 먼저 시간이 지날 수록 변용 텍스트와 〈서유기〉 간의 서사 내적 관계가 느슨해지고 있음을 발견했다.

1980년대 이전까지는 〈서유기〉와 강한 상호텍스트적 관계를 가진 반면, 1980년대 이후 점점 하이퍼텍스트적 관계가 등장하기 시작했고, 2000년대 이후의 변용 텍스트들은 대개 하이퍼텍스트적 관계가 주류를 차지했다. 다시 말해 초기의 변용 양상이 〈서유기〉의 서사 요소들을 변형 없이 그대로 빌려 오는 것이었다면, 시대가 지날수록 서사 요소의 변형을 통해 텍스트 전체의 구조적 변화를 이끌어 내는 것이 주류적 변용 양상으로 자리 잡았고, 최근엔 이 관계가 장르적 차원에서 연결되면서 변용 텍스트와 〈서유기〉 사이의 서사 내적 관계가 점점 느슨해지고 있는 것이다.

특히 이 느슨해지는 관계가 OSMU, 트랜스미디어 등 매체의 다기화와 궤를 같이하는 것이 흥미로운데, 본 연구는 이를 콘텐츠의 범람 속에서 전통 콘텐츠가 살아남기 위한 방법이라고 해석했다. 즉 수용자들이 매체가 바뀌어도 같은 이야기 세계를 공유하고 있음을 느끼도록 하면서 동시에 새로운 즐거움을 주어야 하는 현 문화 콘텐츠 산업에서, 전통 콘텐츠에겐 기존의 서사 요소를 변형하거나 새로운 요소들을 추가함으로써 수용자들에게 '익숙한 새로움'을 주는 것이 요구된다. 그런데도 〈서유기〉의 변용이 끊임없이 등장하고 있다는 점은 〈서유기〉를 활용하는 제작자들에게 위와 같은 노력이 요구됨에도 불구하고 여전히 그럴 만한 가치가 있는, 〈서유기〉가 과거부터 현재까지 꾸준히 수용자들에게 소구력을 가진 콘텐츠라는 점을 보여준다.

한편 트랜스텍스트성을 적용함으로써 변용 텍스트가 〈서유기〉와 맺고 있는 서사적 관계 뿐만 아니라 각각의 변용 텍스트를 둘러싼 텍스트 외적 환경, 즉 전경(全景)을 확인했다. 특히 최근에 생산된 일부 텍스트의 경우 수용 양상까지 논의에 끌어들일 수 있었다. 1960년대 이전 시기의 변용 텍스트의 경우에는 표지, 간기, 출판자의 부연 설명, 부록 등의 파라텍스트를 통해 당시 〈서유기〉가 가진 대중성뿐만 아니라 도·불 사상이 중심인 〈서유기〉에 조선 사회의 사상적 배경인 유교의 색채를 덧입혀 교훈적 기능을 강

화하고자 하는 시도를 확인할 수 있었다.

196~70년대의 경우, 이 시기에 등장한 실사 영화와 애니메이션의 파라텍스트(홍보포스터, 감독의 인터뷰, 검열 신청서 등)와 메타텍스트(신문 기사, 잡지 평론 등)는 현재 한국 영화사에서 흑역사로 치부되며 외면받고 있지만 한국 영화 제작 초기에 분명히 유행했던 제작 관행인 위장합작이 단순히 제작사의 욕망이 낳은 것이 아닌 영화 산업의 성장을 노린 당시 정권의 목표와 맞아 떨어진 결과임을 보여줬다.

198~90년대 등장한 신문만화의 경우 같은 시기에 게재된 기사, 작가의 인터뷰, 단행본에 기술된 서평 등을 통해 〈서유기〉가 가진 대중성이 특히 아동·청소년의 윤리 교육에 있어 유용한 원천으로 작용하고 있음을 알 수 있었다. 1990년대 〈날아라 슈퍼보드〉(1990-2001)는 〈서유기〉가 문화 콘텐츠 산업의 원천으로 활용되는 본격적인 계기를 마련했는데 주요 캐릭터들을 중심으로 등장한 상품이나 파라텍스트(사오정 유머 모음집, 신문기사, 홍보문구)는 당시 소비주의 시대가 본격적으로 도래하면서 OSMU 전략이 적극적으로 활용되기 시작했음을 보여준다.

2000년대 이후에는 인터넷의 발달에 따라 파라텍스트와 메타텍스트가 더욱 풍부해졌는데, 특히 인터넷을 기반으로 한 콘텐츠들이 기하급수적으로 많아지면서 수용자들의 반응을 직접적으로 확인하는 것이 가능해졌다. 그중에서도 2010년 이후 웹툰을 매개로 한 변용 텍스트 내에 내재된 젠더 갈등과 이에 관한 파라텍스트와 메타텍스트는 최근 한국 사회에서 젠더 갈등이 핵심적인 이슈로 부상하고 있는 만큼 문화콘텐츠에 있어서도 중요하게 다뤄지고 있음을 뜻한다.

이렇게 각 개별 변용 텍스트를 둘러싼 외부 텍스트들은 당시 사회를 적극적으로 드러내고 있었는데, 중요한 것은 각 텍스트들이 서로 동떨어져 있는 것이 아니라 모두 '서유기'라는 하나의 거대한 이야기 세계를 구성하는 텍스트들이라는 점이다.

결국 '서유기'를 하나의 거대한 네트워크이자 이야기 세계로 보았을 때, 각 변용 텍스트는 이 네트워크의 노드이자 이야기 세계로 들어가는 입구 역할을 수행한다. 여기서 수용자는 흔히 원전이라 여겨지는 백회본(百回本)

〈서유기〉를 읽지 않아도 각 변용 텍스트를 충분히 즐길 수 있으며, 그 과정에서 '서유기' 이야기 세계는 더욱 확장해 나간다. 즉 시간의 흐름과 함께 〈서유기〉 및 변용 텍스트들은 하나의 거대한 트랜스미디어 스토리텔링을 구축하고 있는 것이다.

이처럼 트랜스미디어 스토리텔링을 역사적으로 접근하는 데 있어 본 연구는 트랜스텍스트성이라는 새로운 방법을 사용했다. 특히 트랜스텍스트성의 다섯 가지 층위를 적극적으로 활용하면서 텍스트를 둘러싼 통시적, 공시적 차원을 다각도로 살펴보게 해주는 도구로 사용했다.

그 결과, 하나의 이론적 틀로 텍스트의 내·외적 양상, 즉 특정 텍스트가 다른 텍스트와 어떤 서사적 관계를 맺고 있는지 확인가능했을 뿐만 아니라 동시에 그 텍스트를 둘러싸고 있는 당시의 사회, 정치, 문화 등의 전경(全景)들을 볼 수 있었는데, 이는 분명 트랜스텍스트성이 가진 방법론적 장점일 것이다. 특히 트랜스텍스트성은 이러한 텍스트의 내·외적 양상이 시대의 흐름에 따라 어떻게 변화하는지를 볼 수 있게 해줌으로써 트랜스미디어를 역사적으로 접근하기 위한 효과적인 도구로 기능했다.

한편 트랜스텍스트성이 이전의 텍스트 분석 방법들과 달리 연구자의 필요에 따라 유동적으로 변모할 수 있다는 장점을 발견했다. 트랜스텍스트성을 구성하고 있는 다섯 가지 층위들은 그 경계가 뚜렷하기보단 흐릿하고 각 층위 자체도 명확하기보단 모호한 성격이 강하다. 특히 하이퍼텍스트성이나 아키텍스트성과 같이 상대적으로 추상적인 개념의 경우엔 더욱 그러하다.

그러나 트랜스미디어를 역사적으로 접근할 때 무엇보다 요구되는 것은 유동적인 시각과 자세이다. 예를 들어 〈당태종전〉(1917)과 같이 자료의 양과 접근에 있어 한정적인 과거 텍스트의 경우 표지나 당시 인쇄 관행이었던 간기(刊記) 등을 파라텍스트의 영역에서 적극적으로 다룬 반면, 〈이말년 서유기〉(2013-2016)나 〈후서유기〉(2015-2019) 같은 최근의 텍스트의 경우에는 작가의 인터뷰를 파라텍스트의 차원에서 다루었다. 즉 트랜스텍스트성의 모호한 성격이 오히려 시대의 흐름에 따라 접근할 수 있는 다양한 자료들을 유연하게 포괄하는 역할을 수행했다.

제 2 절 연구의 한계 및 향후 연구를 위한 제언

본 연구는 고전 소설 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트들을 트랜스텍스트성을 이용해 분석했다. 그러나 분석대상의 제한과 방법론으로 인해 일정 부분 한계를 가지고 있음을 밝힌다.

〈서유기〉는 오랜 시간에 걸쳐 아시아 전역에 널리 수용된 텍스트로 그만큼 변용 텍스트의 수 또한 막대하다. 한국에서도 수백 년의 시간 동안 향유되었으며 그 영향을 받은 텍스트를 모두 헤아리긴 거의 불가능에 가까울 것이다. 따라서 절판이나 서비스가 종료되어 확인할 수 없어 불가피하게 분석대상에서 제외한 텍스트들이 있었다. 또한 연구자의 미흡함으로 미처 확인하지 못한 변용 텍스트의 존재 가능성도 인정하는 바이다. 또한 지금도 〈서유기〉의 변용은 현재 진행 중이기 때문에 이 변용 텍스트들에 대한 지속적인 관찰과 분석이 필요할 것이다.

한편 본 연구는 몇 가지 기준을 세워 연구 대상을 설정했는데, 이 과정에서 번역 텍스트들이 배제되었다. 번역 텍스트가 하나의 언어를 다른 언어로 옮기는 작업인 만큼 역자의 주관성이 들어간다는 점에서 일종의 변용이라고 볼 수 있다. 따라서 〈서유기〉의 번역 텍스트에 트랜스텍스트성을 적용하는 작업을 통해 당시 사회 및 문화에 대한 보다 더 내밀한 통찰을 얻을 수 있을 것이라 기대되며, 이는 후속 연구의 몫으로 남겨둔다.

본 연구는 트랜스미디어 스토리텔링을 역사적으로 접근하기 위한 방법으로 트랜스텍스트성 개념을 사용했다. 트랜스텍스트성이 트랜스미디어 연구 영역에 등장한 건 비교적 최근의 일로 이를 동양의 텍스트에 적용한 선행연구 또한 적었다. 따라서 방법론 설계에 있어 객관성을 확보하기 위해 노력했지만 분명 한계가 존재했다. 본 연구에 사용된 서사 구성 요소들의 범주 및 목록을 비롯해 이 요소들에 적용한 변형의 기준 등은 다른 연구자들의 관점에 따라 충분히 바뀔 수 있을 것이다. 그리고 본 연구에서 변형, 혹은 변형되지 않았다고 판단한 요소가 다른 연구자들에겐 다르게 보일 여지 또한 충분하다. 본 연구는 트랜스미디어 연구에 있어 트랜스텍스트성을 방법론으로 적용한 시론적 성격의 연구라는 점을 다시 한번 알리고자 하며,

방법론으로서의 트랜스텍스트성을 보다 섬세하게 다듬어 적용하는 것이 향후 과제라고 할 수 있다.

과거부터 현재까지 통시적인 연구를 진행하면서 본 연구에서는 자세하게 다루지 못했으나 후속 연구의 몫으로 둘 만한 흥미로운 현상들을 발견했다. 예를 들어 고전 PC게임의 팬들은 그들의 인터넷 커뮤니티를 기반으로 단순한 플레이어로서의 역할을 넘어 생산자의 역할까지 적극적으로 수행하고 있었는데, 이는 현재 한국의 대중문화에서 팬덤의 참여 양상이 어떻게 이루어지고 있는지 새롭게 발견할 가능성을 제공한다.

마지막으로 본 연구는 〈서유기〉의 한국 내 변용 텍스트만을 분석 대상으로 삼았지만, 〈서유기〉는 동아시아 3개국을 중심으로 오랜 시간 동안 공유되고 있는 동아시아의 초국적인 텍스트이다. 더불어 최근에는 영화 〈포비든 킹덤〉(2008), 드라마 〈손오공: 새로운 전설〉(2018-2020) 등 서구권 국가에서도 〈서유기〉의 변용 사례가 등장하고 있다. 이는 판타지 장르 콘텐츠의 대부분이 할리우드에서 비롯되고 있는 현 상황에서 동아시아 판타지 스토리텔링의 가능성을 시사하고 있다.

따라서 동아시아 국가들의 〈서유기〉 변용 텍스트들이 서로 어떤 영향을 주고 받으며 성장했는지를 살펴보는 작업이 뒤따라야 할 것이다. 특히 이를 위한 연구 방법으로써 트랜스텍스트성은 텍스트 내 반복되는 서사 구성 요소의 탐색과 더불어 텍스트 외부의 환경도 살피는 효과적인 도구로 사용할 수 있다. 즉 트랜스텍스트성을 활용한 동아시아의 초국적 텍스트에 대한 지속적인 탐색은 향후 동아시아 고유의 이야기 형식을 밝히는 데 있어 중요한 단초를 제공할 수 있을 것이라 기대된다.

참 고 문 헌

가오페 (2015). 〈1960년대 한중일 『서유기』 관련 애니메이션 비교 연구: 캐릭터가 갖는 민족적 특징을 중심으로〉. 상명대학교 대학원 석사학위 논문.

강내영 (2013). 중국 무협영화의 장르 변천과정 연구 : 〈용문객잔〉 시리즈를 중심으로. 〈중국문화연구〉, 22호, 171-207.

경향신문 (1962, 2, 21), 劇映畵「西遊記」自由中國서 촬영. 〈경향신문〉, 4면.

경향신문 (1962, 2, 22). 崔戊龍씨香港에 孫悟空 現地 로케. 〈경향신문〉, 3면.

경향신문 (1962, 2, 23). 俳優 5名香港에. 〈경향신문〉, 3면.

고우영 (2002). 〈고우영 삼국지〉. 파주: 애니북스.

고전게임전문-세이지TV (2020, 10, 23). 〈날아라슈퍼보드 : 환상서유기 스토리 한번에 보기 [영화처럼 보는 고전RPG게임]〉 [비디오]. https://www.youtube.com/watch?v=NuBdV453YGM

공보부 (1966). 〈합작영화에 대한 문제점 연구〉.

공보부 (1967). 〈국산영화 "홍길동(장편만화영화)" 상영허가〉.

공보부 (1967). 〈장편만화영화 '호피와 차돌바위' 검열〉.

공보부 (1968). 〈국산영화 "황금철인" 검열합격〉.

공영민 (2004). 6-70년대 한국 애니메이션의 위치 - 〈홍길동〉에서 〈똘이장군〉까지. 〈영상예술연구〉, 5권, 289-309.

공영민 (2014). 박행철 제1차 구술채록문: 신필름과 합작영화. 한국영상자료원. Retrieved 11/03/21 from https://www.kmdb.or.kr/history/talk/2539

공영민 (2014). 이성철 제1차 구술채록문: 합작영화와 영화 행정. 한국영상자료원. Retrieved 11/03/21 from https://www.kmdb.or.kr/history/talk/2541

공영민 (2015). 윤일봉 제1차 구술채록문: 합작영화와 해외 경험. 한국영상

자료원. Retrieved 11/03/21 from https://www.kmdb.or.kr/history/talk/2526
공영민 (2015). 김형종 제1차 구술채록문: 1960~1970년대 재상영관과 합작영화. 한국영상자료원. Retrieved 11/03/21 from https://www.kmdb.or.kr/history/talk/2525
공영민 (2015). 홍성중 제1차 구술채록문: 영화계 입문부터 홍콩 쇼브라더스 시절까지. 한국영상자료원. Retrieved 11/03/21 from https://www.kmdb.or.kr/history/talk/2532
공항진 (2013, 4, 16). [취재파일] 창경원 밤 벚꽃놀이를 아시나요? 〈SBS 뉴스〉. Retrieved 10/24/21 from https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1001737235
광성영화사 (1962). 〈합작영화제작인정신청서〉 및 이에 포함된 〈서유기(손오공)〉(1962)의 계약서.
구홍진 (2016). 〈딱지본 소설의 출판문화 연구〉. 부산대학교 대학원 석사학위 논문.
국회상임위원회 (2021). 문화콘텐츠의 OTT 활용 및 정책방안. Retrieved 10/24/21 from https://cst.na.go.kr:444/cst/reference/reference03.do?mode=view&articleNo=667988&article.offset=0&articleLimit=10
권경미 (2016). 일상툰의 소시민성과 병맛툰의 경계 너머 내러티브. 〈인문과학〉, 62호, 273-300.
권윤지·이조은·이연선 (2016). 그림책 『파도야 놀자』의 파라텍스트 의미 연구. 〈어린이문학교육연구〉, 17권 4호, 1-28.
김강 (2010). 〈한·중·일 만화 캐릭터디자인 연구 : 〈서유기〉〈삼국지〉〈수호지〉 중심으로〉. 충남대학교 대학원 석사학위 논문.
김경호 (2019). 〈국내 스포츠신문의 변천과 사회이론적 해석〉. 한국체육대학교 대학원 박사학위 논문.
김광욱 (2008). 스토리텔링의 개념. 〈겨레어문학〉, 41호, 249-276.
김기홍·김신엽·김희경·남정은·박치완·신광철·신정아·유제상·임동욱·조소연

(2016). 〈문화콘텐츠와 트랜스미디어: 어벤져스에서 오즈의 마법사까지〉. 서울: 한국외국어대학교 출판부.
김남혁 (2015). 〈파라텍스트 이청준〉. 서울: 케포이북스.
김동윤 (2009). 구조주의 서사학과 현대 해석학의 변증법적 만남 가능성 연구 - 폴 리쾨르의 텍스트 서사 이론과 해석학을 중심으로. 〈텍스트언어학〉, 27권, 189-214.
김성욱 (1998). 한국애니메이션의 문제점. 문성기·김성욱·한동진·김상수·김호진 (편), 〈한국 애니메이션은 없다〉 (65-106쪽). 서울: 예솔.
김수철·강정수 (2012, 10월). 〈대중음악(K-pop) 산업에서의 트랜스미디어 전략〉. 2012년 가을철 정기학술대회 〈특별세션〉 동아시아대중문화와 크로스미디어/트랜스미디어 전략.
김수환 (2011). 웹툰에서 나타난 세대의 감성구조: 잉여에서 병맛까지. 〈탈경계인문학〉, 4권 2호, 101-123.
김신엽 (2015, 5월). 〈브랜드 마케팅의 트랜스 미디어 스토리텔링에 관한 연구〉. 한국콘텐츠학회 2015 춘계종합학술대회.
김영 (2017). 중국소설 《西遊記》 번역본의 조선후기 유통에 관한 연구. 〈중국어문논역총간〉, 40호, 95-122.
김요한 (2011). 현대 예술 및 문화: 같은 소재, 다른 이야기 - 모티프 변형을 통한 문화콘텐츠 스토리 개발. 〈브레히트와 현대연극〉, 24호, 395-412.
김용성 (2006). 〈현대소설작법〉. 서울: 문학과지성사.
김유진 (1991). 「당태종전」 연구. 〈청람어문학회〉, 4권 1호, 90-187.
김은남 (1998, 8, 13). 답답한 세상 조롱하는 사오정의 '딴소리'. 〈시사저널〉. Retrieved 10/25/21 from https://www.sisajournal.com/news/articleView.html?idxno=115579
김재규·이태구 (2017). 쿵푸팬더 시리즈의 트랜스미디어 스토리텔링 구조 연구. 〈영상문화콘텐츠연구〉, 12권, 193-206.
김정숙 (2015). 조선시대 저승체험담 속 죽음과 환생의 이념성. 〈한국어문학국제학술포럼〉, 29권, 115-142.

김종우 (2007). 1960년대 프랑스에서의 구조주의 논쟁에 대하여 - 사르트르, 리쾨르, 뒤랑의 구조주의 비판. 〈프랑스학연구〉, 40권, 97-121.
김지윤 (2017). 트랜스미디어 스토리텔링 사례 연구 -〈Why So Serious?〉를 중심으로-. 〈커뮤니케이션 디자인학연구〉, 61권, 434-442.
김지현 (2013). 〈『서유기』의 수용양상과 문학적 보편성〉. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
김창남 (2010). 〈대중문화의 이해〉. 파주: 한울아카데미.
김희경 (2015). 〈트랜스미디어 콘텐츠의 세계〉. 서울: 커뮤니케이션북스.
김희경 (2018). 트랜스미디어 스토리텔링의 생성 원리와 국내 연구 동향. 〈인문콘텐츠학회〉, 50호, 319-332.
대영동화촬영소 (1967). 〈호피와 차돌바위〉(1967)에 대한 〈영화검열신청서〉.
동아일보 (1962, 2, 15). 復古調의 演藝界. 〈동아일보〉, 4면.
동아일보 (1962, 2, 24). 새로운 佛敎映畵. 〈동아일보〉, 4면.
동아일보 (1962, 3, 18). 『漢陽映畵社』創立 年間 20篇製作計劃. 〈동아일보〉, 4면.
동아일보 (1966, 7, 18). 申相玉씨 立件. 〈동아일보〉, 7면.
동아일보 (1966, 8, 9). 罰科金 2百萬원 追徵하기로決定. 〈동아일보〉, 8면.
라서가 (2012). 〈게임 캐릭터 컨셉 디자인 연구: 〈신서유기〉를 중심으로〉. 동국대학교 대학원 석사학위논문.
류은영 (2009). 내러티브와 스토리텔링 : 문학에서 문화콘텐츠로. 〈인문콘텐츠〉, 14호, 229-262.
마원 (2017). 〈2010년대『서유기』각색 영화의 스토리텔링 구조 분석 및 성공 전략에 관한 연구: 〈서유기: 모험의 시작〉, 〈몽키킹: 영웅의 귀환〉, 〈몽키킹2: 서유기 여정의 시작〉을 중심으로〉. 건국대학교 대학원 석사학위 논문.
매일경제 (1998, 12, 21). '98년 유행어, 어떤 것이 있나. 〈매일경제〉. Retrieved 10/25/21 from https://www.mk.co.kr/news/home/view/1998/12/86058/

문재철 (2009). 한국 애니메이션과 영화정책의 관계에 대한 연구: 60년대 후반부터 80년대 초반까지. 〈한국콘텐츠학회논문지〉, 9권 6호, 72-81.
문화공보부 (1967). 〈장편만화영화 “손오공” 검열합격〉 및 이에 포함된 〈손오공〉(1968)의 영화검열합격증.
문화공보부 (1969). 〈35mm 만화영화 “홍길동장군” 검열합격〉 및 이에 포함된 이에 포함된 〈홍길동 장군〉(1969)의 영화검열합격증.
문화관광부 (2007). 2006 문화산업백서. Retrieved 11/03/21 from https://www.korea.kr/archive/expDocView.do?docId=33823
민경원 (2018). 〈방탄소년단 트랜스미디어 스토리월드 구축 전략〉. 한양대학교 대학원 석사학위 논문.
민관동 (2006). 西遊記의 國內流入과 板本 硏究. 〈중국소설논총〉, 23권, 215-240.
박민정 (2006). 내러티브란 무엇인가?: 이야기 만들기, 의미구성, 커뮤니케이션의 해석학적 순환. 〈아시아교육연구〉, 7권 4호, 27-47.
박사문 (2014). 그림책 번역비평의 한 사례 연구 -『고래가 보고 싶거든』을 중심으로-. 〈동화와 번역〉, 28권, 85-120.
박상석 (2009). 번안소설 『백년한(百年恨)』 연구. 〈연민학지〉, 12권 1호, 73-107.
박인하 (2012). 한국 명랑만화 장르의 형성과 발전 연구. 〈애니메이션연구〉, 8권 4호, 43-61.
박재연 (2019). ‘병맛’ 담론의 형성과 담론의 작동방식. 〈대중서사연구〉, 25권 3호, 143-180.
박재연·이재홍 (2001). 〈셔유긔(조선시대 번역고소설 총서 3)〉. 서울: 이회문화사.
박정희 (2009). 학습만화의 표현형식과 유용성 연구 -〈마법천자문〉을 중심으로-. 〈조형미디어학〉, 12권 3호, 85-94.
박종천 (2016). 〈서유기〉의 신화적 콘텐츠 변용 양상 연구 - MSMU의 콘텐츠 융합 최적화 전략. 〈종교문화연구〉, 26호, 49-76.
박중현 (1998, 8, 27). 사이버유머계 황제 「사오정」, 소재 바닥...쫓겨날

신세. 〈동아일보〉. Retrieved 10/25/21 from https://www.donga.com/news/Culture/article/all/19980827/7372359/1

박지연 (2001). 1960년대 한국영화 정책과 산업의 명암 : 김수용 감독의 영화경력을 중심으로. 〈영상예술연구〉, 1권, 167-185.

박진 (2014). 〈서사학과 텍스트 이론 : 토도로프에서 데리다까지〉. 서울: 소명.

박태용·변정민 (2017). 대중음악의 트랜스미디어 스토리텔링 전략 연구: 해외 대중음악 사례를 중심으로. 〈문화와 융합〉, 29권 4호, 67-100.

배수경 (2014). 김종래 제1차 구술채록문: 1966년 신필름의 한홍 합작영화 촬영을 위해 쇼브라더스에 가다. 한국영상자료원. Retrieved 11/03/21 from https://www.kmdb.or.kr/history/talk/2535

배수경 (2014). 안정무 제2차 구술채록문: 1970년대 후반과 1980년대 초반 한진흥업의 합작영화들. 한국영상자료원. Retrieved 11/03/21 from https://www.kmdb.or.kr/history/talk/2935

배수경 (2016). 임원식 제3차 구술채록문: 1960~1970년대 신필름과 쇼브라더스, 세기상사를 넘나들며 감독으로 활동하다. 한국영상자료원. Retrieved 11/03/21 from https://www.kmdb.or.kr/history/talk/1122

배수경 (2019). 김지미 제2차 구술채록문: 1960~1965년, 최고의 배우로 대우받다. 한국영상자료원. Retrieved 11/03/21 from https://www.kmdb.or.kr/history/talk/3011

서성성 (2018). 〈트랜스미디어 스토리텔링 기반 팬덤을 활용한 마케팅 전략 연구 :아이돌 그룹 EXO의 사례를 중심으로〉. 성균관대학교 대학원 석사학위 논문.

서성은 (2015). 트랜스미디어 스토리텔링으로서 〈미생〉의 가능성과 한계. 〈한국어문학회〉, 128호, 277-308.

서유리 (2018). 딱지본 소설책의 표지 디자인. 오영식·유춘동 (편), 〈오래된 근대, 딱지본의 책그림〉 (605-612쪽). 서울: 소명출판.

서진우 (2012). 〈『마법천자문』 시리즈의 에듀테인먼트 스토리텔링 연구 -

매체에 따른 변화 양상을 중심으로 -〉. 단국대학교 대학원 석사학위 논문.
서혜은 (2015). 조선 시대 〈서유기〉의 개작 양상과 그 소설사적 의미. 〈어문론총〉, 65권, 91-117.
서혜은 (2017). 고전소설 속 여·당 참전 중국인의 형상화 방식과 시대적 의미. 〈한국고전연구〉, 36호, 77-114.
서혜은 (2020). 경판 중국 번안소설의 대중성 연구. 〈민족문학사연구〉, 72호, 13-43.
선영아 (2007). 불어학 : 텍스트의 안과 밖 -역주(譯註)에 대한 두 가지 생각. 〈불어불문학연구〉, 71호, 377-400.
세기상사 (1967). 〈홍길동〉(1967)에 대한 〈극영화 상영허가신청서〉.
세기상사주식회사 (1967). 〈손오공〉(1968)에 대한 〈문화만화영화 검열신청서〉.
세기상사주식회사 (1967, 06). 〈映画의 王者『世紀商事』의 豪华 라인·엎!〉 [광고]. 동아일보, 7면.
세기상사주식회사 (1967, 12). 〈세기 상사의 제2탄!〉 [광고]. 조선일보, 5면.
세기상사주식회사 (1967, 12). 〈온 가족에게 꿈과 모험을!〉 [광고]. 경향신문, 8면.
세기상사주식회사 (1968). 〈황금철인〉(1968)에 대한 〈영화검열신청서〉.
세기상사주식회사 (1969). 〈홍길동 장군〉(1969)에 대한 〈문화영화검열신청서〉.
소년조선일보 (1991, 3, 1). 새봄·새학기 맞아 '만화 2편' 오늘부터 새로 연재. 〈소년조선일보〉, 1면.
소인호 (2009). 저승체험담의 서사문학적 전개 - 초기소설과의 관련 양상을 중심으로 -. 〈우리문학연구〉, 27권, 103-130.
소재영·민병삼·김호근 (1996). 〈한국의 딱지본〉. 파주: 범우사.
송아름 (2019). 자가당착에 빠진 '절차'로서의 영화검열-1970년대 (위장)합작영화들의 검열과정을 중심으로. 〈한국극예술연구〉, 64호, 153-188.
송아름 (2020). 합작영화: 제도로 정착시킨 '한국'영화. 〈씨네포럼〉, 35호,

9-49.
송원찬 (2014, 11월). 〈《서유기》를 통해 본 문화원형의 계승과 변용〉. 한국중국어교육학회 학술대회.
송은영 (2011). 1960~70년대 한국의 대중사회화와 대중문화의 정치적 의미. 〈상허학보〉, 32권, 187-226.
송진영 (2010). 서유기 현상으로 본 중국 환상서사의 힘. 〈중국어문학지〉, 33권, 157-177.
송희진·문철 (2014). 우리나라 그림책의 프랑스 번역판의 파라텍스트 변형 연구-판형과 제본, 표지, 면지, 종이 재질을 중심으로-. 〈기초조형학연구〉, 15권 6호, 267-281.
신동희·김희경 (2010). 트랜스미디어 콘텐츠 연구: 스토리텔링과 개념화. 〈한국콘텐츠학회논문지〉, 10권 10호, 180-189.
신문수 (1994). 〈서울 손오공〉. 서울: 대교출판.
신상구 (2018). 한국 저승체험담의 서사문학적 전개와 이념적 형상. 〈국제언어문학〉, 40호, 23-49.
신세니·안지성 (2012). 포스트모던 그림책의 번역에서 나타난 파라텍스트의 변형 연구. 〈유아교육연구〉, 32권 3호, 73-100.
신세니·조희숙 (2012). 포스트모던 그림책 파라텍스트의 특성 연구. 〈유아교육연구〉, 31권 4호, 31-58.
신필름 (1966, 07). 〈西遊記〉 [광고]. 경향신문, 8면.
신필름 (1966, 07). 〈韓國의 7月은 孫悟空 上陸의 달!〉 [광고]. 조선일보, 4면.
신필름 (1967, 07). 〈☆더위를 잊읍시다!시원한 바람타고 구름타고 챠.챠.챠‼★家族同伴으로 즐기는 여름 放學! 여러분의 손오공(孫悟空)이 나왔읍니다‼〉 [광고]. 동아일보, 5면.
신혜은 (2009). 그림책 번역시 나타나는 제목의 변형과 그 이유. 〈어린이문학교육연구〉, 10권 2호, 223-249.
쑨위엔리 (2017). 〈한국의 『서유기』 판본과 연구 현황〉. 성신여자대학교 대학원 석사학위 논문.

안창현 (2013). 문화콘텐츠 원천소스로서 『서유기』의 구조분석과 활용 전략 연구. 〈인문콘텐츠〉, 29호, 247-249.
안태근 (2012). 〈한국 합작영화 연구 -위장합작영화를 중심으로-〉. 한국외국어대학교 대학원 박사학위 논문.
양명수 (2017). 〈폴 리쾨르의 해석과 갈등 읽기〉. 서울: 세창미디어.
엄인영·김병진 (2016). 파라텍스트 개념 확장을 통한 북 디자인의 발전 가능성 연구. 〈커뮤니케이션 디자인학연구〉, 55권, 68-78.
오민석 (2017). 〈현대문학이론의 길잡이〉. 서울: 시인동네.
오승은 (2019). 〈서유기〉. 홍상훈·신주리·이소영·최형섭·홍주연 (역). 서울: 솔출판사.
오연주·김금희 (2011). 우리나라 그림책의 일본 번역판 연구: 표지와 저작권지를 중심으로. 〈어린이문학교육연구〉, 12권 2호, 101-120.
오영식·유춘동 (2018). 〈오래된 근대, 딱지본의 책그림〉. 서울: 소명출판.
왕완 (2019). 〈Reserach on the cultural creativity on the adaptation of journey to the west in east asia〉. 중앙대학교 대학원 박사학위 논문.
위근우 (2013, 01, 10). 박용제 - "[갓 오브 하이스쿨]의 스페셜리스트가 되고 싶다". 〈네이버캐스트: 웹툰작가〉. Retrieved 11/03/21. from https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3575836&cid=59121&categoryId=59121
위의전·김성훈 (2019). 뉴미디어 환경에서 트랜스 브랜딩 스토리텔링 전략에 관한 연구: 구글과 네이버 비교 분석을 중심으로. 〈한국디자인문화학회지〉, 25권 1호, 307-318.
유경철 (2012). 위장합작영화의 재이해를 위한 제언 - 한·홍 합작 무술영화를 중심으로. 〈중국학논총〉, 38호, 291-321.
유진현 (2016). 소설 해석 교육에서 파라텍스트의 활용 가능성 탐색 -이청준의 『씌어지지 않은 자서전』을 중심으로-. 〈국어교육〉, 152호, 147-177.
유춘동 (2013). 남산도서관 소장 고소설의 서지적 연구. 〈열상고전연구〉, 37권, 487-507.

윤익삼 (1967, 7, 31). 만화영화 푸로덕슌. 〈영화TV예술〉.
윤장원 (2010). 한국 명랑만화 작가별 캐릭터 표현 연구 -캐릭터 디자인 요소 분석을 중심으로-. 〈조형미디어학〉, 13권 2호, 157-166.
윤지수 (2015). 기업 문화마케팅에서의 트랜스미디어 스토리텔링 기법 적용. 〈문화예술경영학연구〉, 8권 1호, 61-78.
윤혜영 (2019). 트랜스미디어에 대한 개념적 고찰. 〈한국콘텐츠학회논문지〉, 19권 11호, 644-652.
윤혜진 (2018). 뉴미디어시대의 브랜드스토리텔링을 위한 패키지디자인 활용방안에 관한 연구: 트랜스미디어 스토리텔링을 중심으로. 〈커뮤니케이션 디자인학연구〉, 65권, 140-153.
이광훈 (2017). 〈隋唐故事 관련 활자본 고소설의 연원과 형상화 연구〉. 숭실대학교 대학원 박사학위 논문.
이동은 (2017). 게임 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링 전략 연구 〈워크래프트〉를 중심으로. 〈한국게임학회 논문지〉, 17권 5호, 143-150.
이민하 (2019). 트랜스미디어 스토리텔링을 활용한 브랜드 마케팅 : 방탄소년단의 브랜딩 전략을 중심으로. 〈한국엔터테인먼트산업학회논문지〉, 13권 3호, 351-361.
이상민 (2009). 트랜스미디어 스토리텔링의 개념과 특성. 〈한국콘텐츠학회논문지〉, 9권 12호, 193-200.
이수민 (2020, 12, 9). SK이노베이션, PR 캠페인 '날아라 친환경 슈퍼보드' 호평. 〈서울경제〉. Retrieved 10/25/21 from https://www.sedaily.com/NewsView/1ZBM8C1RQQ
이시내 (2012). 팔림프세스트로서의 텍스트 - 볼프강 쾨펜의 소설 『야콥 리트너의 땅굴로부터의 수기』를 중심으로. 〈독어교육〉, 55권 55호, 263-291.
이영수 (2014). 멀티버스에 기반한 마블코믹스의 트랜스미디어 스토리텔링 연구. 〈애니메이션 연구〉, 10권 4호, 189-209.
이영일 (1969). 〈한국영화전사〉. 서울: 삼애사.
이장현 (2014, 4, 7). "생색내기" 청년인턴, 정규직 전환은 '겨우…'. 〈아시

아경제〉. Retrieved 10/24/21 from https://www.asiae.co.kr/article/2014040710364242652
이정아 (2013). 오성환 제2차 구술채록문: 편집인으로서 수련기와 신필름에서의 활동기. 한국영상자료원. Retrieved 11/03/21 from https://www.kmdb.or.kr/history/talk/2920
이준희·최유민 (2015). 확장형 트랜스미디어 스토리텔링을 위한 세계관 디자인 연구: 구름빵의 사례. 〈디자인학연구〉, 28권 4호, 165-173.
이지은 (2010). 〈한국애니메이션 디자인 스타일 변천사 연구 - 1950년대 후반에서 1980년대 중반까지 해외 애니메이션의 영향을 중심으로 -〉. 중앙대학교 대학원 박사학위 논문.
이탄현 (2017, 01, 24). 〈0. 제작을 시작하며 느낀 감정〉. Retrieved 11/03/21 from https://blog.naver.com/lcm9837/220919406867
이현민 (2020). 〈한국 TV 드라마의 이류연애담(異類戀愛譚) 모티프의 변용 양상 연구 : 2000년대 이후 드라마를 중심으로〉. 고려대학교 대학원 박사학위 논문.
이현중 (2018). 트랜스미디어 스토리텔링으로서의 〈부산행〉, 〈서울역〉의 확장 가능성. 〈인문학연구〉, 38호, 177-206.
임헌 (2014). 트랜스문화론의 변주 (Ⅰ). 〈프랑스어문교육〉, 47권, 83-120.
장해라 (2019). 트랜스미디어 콘텐츠의 향유방식 연구. 〈인문콘텐츠〉, 54호, 319-324.
전상욱 (2010). 한글방각소설 신자료 고찰. 〈열상고전연구〉, 31권, 143-167.
정규복 (1998). 〈唐太宗傳〉의 異本에 대하여. 〈모산학보〉, 10권, 309-325.
정규복 (2001). 〈한국문학과 중국문학〉. 서울: 국학자료원.
정병덕 (2010). 〈중국 4대기서의 고우영식 변형에 관한 연구 - 〈고우영 삼국지〉를 중심으로〉. 한양대학교 대학원 석사학위 논문.
정병설 (2010). 조선 후기 한글 방각소설의 전국적 유통 가능성에 대한 시론. 〈다산과 현대〉, 3호, 115-133.
정유경·조민선 (2019). 한국 학원물 콘텐츠의 트랜스미디어 스토리텔링 연

구: 환상 모티프를 중심으로. 〈만화애니메이션연구〉, 55호, 365-394.
조민선·정은혜 (2019). 한국 아이돌 콘텐츠의 트랜스미디어 스토리텔링 연구-EXO와 BTS를 중심으로. 〈인문콘텐츠〉, 52호, 223-246.
조선일보 (1961, 5, 12). 時急한 國家의 育成策. 〈조선일보〉, 4면.
조선일보 (1966, 8, 9). 問題의名畵! 歷史的大開封에 앞서 人事의 말씀. 〈조선일보〉, 8면.
조선일보 (1967, 12, 19). 만화영화「孫悟空」크리스마스에 開封. 〈조선일보〉, 8면.
조선일보 (1998, 12, 23). [송년특집] 98 말말말…IMF한파에 썰렁한 '사오정' 한몫. 〈조선일보〉. Retrieved 10/25/21 from https://www.chosun.com/site/data/html_dir/1998/12/23/1998122370083.html
조윤경 (2010). 접두어 'trans-'의 인문학적 함의 : 탈경계 인문학 Trans-Humanities 연구를 위한 개념 고찰을 중심으로. 〈탈경계 인문학〉, 3권 3호, 5-27.
조지형(1998). '언어로의 전환'과 새로운 지성사. 안병직 외 (편), 〈오늘날의 역사학〉. 서울: 한겨레신문사.
조희영 (2018). 국내 영상콘텐츠에 적용된 트랜스미디어 스토리텔링 연구: 웹툰 활용을 중심으로. 〈한국엔터테인먼트산업학회논문지〉, 12권 3호, 309-322.
지연숙 (2011). 고전소설 공간의 상호텍스트성. 〈한국학연구〉, 36권, 141-165.
최승희·조경식·최헌·이철영 (2015). 트랜스미디어 스토리텔링 전략에 기반을 둔 인터랙티브 광고캠페인 사례와 의미에 대한 탐색적 고찰. 〈디지털디자인학연구〉, 15권 2호, 853-863.
최용찬 (2014). 화면 위에 쓴 새로운 중세 - 「장미의 이름」(1986)에 재현된 장미의 상징성과 상징문화를 중심으로. 〈한국사학사학보〉, 29호, 363-397.
최윤선 (2009). 〈한국 애니메이션 캐릭터의 조형성 변화 연구〉. 홍익대학교

대학원 박사학위 논문.
최의식 (2011). 파라텍스트 분석에 의한 번역비평 시론. 〈프랑스학연구〉, 57권, 195-234.
최혜실 (2007). 〈문화산업과 스토리텔링〉. 서울: 다할미디어.
최호석 (2017). 〈활자본 고전소설의 기초 연구〉. 서울: 보고사.
풍리화 (2008). 〈중국 전통 소설 `서유기` 의 캐릭터 디자인 표현방법에 관한 연구〉. 동서대학교 대학원 석사학위논문.
하광녕·한혜진 (2018). 애니메이션 캐릭터에 나타난 민족성의 차이: 한중일 '서유기' 손오공을 예로. 〈조형디자인연구〉, 21권 4호, 275-296.
한국일보30년사편찬위원회 (1984). 〈한국일보 30년사〉. 서울: 한국일보사출판국
한승희(2006). 내러티브 사고의 장르적 특징에 관한 고찰. 교육과정연구, 24권 2호, 135-158.
한양영화공사 (1962, 03). 〈孫悟空〉 [광고]. 동아일보, 4면.
한양영화공사 (1962, 10). 〈国際豪華配役으로 完成한 待望의 映画「孫悟空」爆笑,冒険,스릴의잔치.東南亞映画市場을 制圧할 金岦甲 一生一代의 名演!!〉 [광고]. 조선일보, 2면.
한양영화공사 (1962, 04). 〈空前絶後! 古紀의 苦! 古紀의 浪漫! 「西遊記」遂 映画化!〉 [광고]. 동아일보, 4면.
한양영화공사 (1962, 10). 〈孫悟空〉 [광고]. 동아일보, 8면.
한양영화공사 (1962, 10). 〈古紀의 꿈! 「西遊記」遂 映画化!〉 [광고]. 경향신문, 6면.
한진흥업주식회사 (1985, 12). 〈*손오공 2편이 나왔다!!〉 [광고]. 소년조선일보, 2면.
한혜원 (2006). 트랜스미디어 스토리텔링. 〈디지털콘텐츠〉, 11권, 52-58.
허은희 (2020). 〈부산행〉과 〈서울역〉에 나타난 트랜스미디어 콘텐츠의 속성과 한계: '가능 세계'의 멀티미디어적 확장을 중심으로. 〈한국멀티미디어학회논문지〉, 23권 8호, 1118-1127.
허인욱 (2002). 〈한국 애니메이션 영화사〉. 서울: 신한미디어.

홍난지·박진우 (2014). 병맛만화의 서사 구조에 관한 연구: 개연성 파괴를 통한 재생성을 중심으로. 〈애니메이션연구〉, 10권 3호, 149-168.

홍석경 (2020). 〈BTS 길 위에서〉. 서울: 어크로스.

홍성초 (2013). 朝鮮時代 ≪西遊記≫의 傳播와 影響 연구 ㅡ 文獻記錄과 "西遊記圖"를 중심으로. 〈중국어문논총〉, 56호, 183-208.

황혜진 (2016). 고우영의 만화 〈놀부뎐〉의 서사 변용 양상과 흥부전의 수용 문화. 〈고전문학과 교육〉, 33호, 5-44.

劉勇强 (1992). *奇特的精神漫遊 :〈〈西遊記〉〉新說*. 臺北市: 錦繡. 나선희 (역) (2008). 〈『서유기』-즐거운 여행〉. 서울: 차이나하우스.

Alper, M., & Herr-Stephenson, R. (2013). Transmedia play: Literacy across media. *Journal of Media Literacy Education*, *5*(2), 366-369.

Annaud, J. J. (Director). (1986). *The name of the rose* [Film]. Mainz-Lerchenberg: ZDF.

Bacallao-Pino, L. M. (2016). Transmedia events: Media coverage of global transactional repertoires of collective action. In B. Mitu & S. Poulakidakos (Eds.), *Media Events* (pp. 189-206). London, UK: Palgrave Macmillan.

Bakhtin, M. M. (1986). *Speech genres and other late essays* (C. Emerson & M. Holquist, Trans.). Austin: TX: The University of Texas. (Original work published 1979).

Barthes, R. (1970). *S/Z*. Paris, FR: Seuil. 김웅권 (역) (2015). 〈S/Z〉. 고양: 연암서가.

Barthes, R. (1977). *The death of the author* (S. Heath, Trans.). London, UK: Fontana Press. (Original work published 1968).

Barthes, R. (1977). *From work to text* (S. Heath, Trans.). London, UK: Fontana Press. (Original work published 1971).

Beil, B., & Schmidt, H. C. (2015). The world of the walking dead-transmediality and transmedial intermediality. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, *10*(1), 73-88.

Benson, S. (2003). *Cycles of influence: Fiction, folktale, theory*. Detroit, MI: Wayne State University Press.

Bertetti, P. (2014). Toward a typology of transmedia characters. *International journal of communication*, *8*, 2344-2361.

Bertetti, P. (2018). Transmedia archaeology: Narrative expansions across media before the age of convergence. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The routledge companion to transmedia studies* (pp. 263-271). Abingdon, UK: Routledge.

Bourdaa, M. (2018). Transmedia storytelling: Character, time, and world-the case of battlestar galactica. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The routledge companion to transmedia studies* (pp. 133-140). Abingdon, UK: Routledge.

Bronwen, M. (2006). *Key terms in semiotics*. London, UK: Continuum.

Capozzi, R. (1989). Palimpsests and laughter: The dialogical pleasure of unlimited intertextuality in The Name of the Rose. *Italica*, *66(4)*, 412-428.

Dena, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. Unpublished doctoral dissertation, University of Sydney, Sydney, Australia.

Dena, C. (2018). Transmedia adaptation: Revisiting the no-adaptation rule. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The routledge companion to transmedia studies* (pp. 195-206). Abingdon, UK: Routledge.

Denning, S. (2005). *The leader's guide to storytelling: Mastering the art and discipline of business narrative*. San Francisco. CA: Jossey-Bass. 안진환 (역). 〈스토리텔링으로 성공하라〉. 서울: 을유문화사.

Eco, U. (1962). *Opera aperta: Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Milano, IT: Bompiani. 조형준 (역) (1995). 〈열린 예

술작품〉. 서울: 새물결.

Eco, U. (1964). *Apocalittici e integrati*. Milano, IT: Bompiani. 윤종태 (역) (2009). 〈매스컴과 미학〉. 파주: 열린책들.

Eco, U. (1968). *La struttrua assente*. Milano, IT: Bompiani. 김광현 (역) (2009). 〈구조의 부재〉. 파주: 열린책들.

Eco, U. (1978). *Il superuomo di massa*. Milano, IT: Bompiani. 김운찬 (역) (2009). 〈대중문화의 이데올로기〉. 파주: 열린책들.

Eco, U. (1979). *Lector in fabula*. Milano, IT: Bompiani. 김운찬 (역) (2009). 〈이야기 속의 독자〉. 파주: 열린책들.

Eco, U. (1992). *Interpretation and overinterpretation*. NY: Cambridge University Press. 손유택 (역) (2009). 〈작가와 텍스트 사이〉. 파주: 열린책들.

Egliston, B. (2015, May). *Playing across media: Exploring transtextuality in competitive games and esports*. DiGRA Conference, Lüneburg, Germany.

Elwell, J. S. (2014). The transmediated self: Life between the digital and the analog. *Convergence*, *20*(2), 233-249.

Evans, E. (2011). *Transmedia television: Audiences, new media, and daily Life*. Abingdon, UK: Routledge.

Ferrándiz, R. R. (2018). A genettian approach to transmedia (para)textuality. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The routledge companion to transmedia studies* (pp. 447-454). Abingdon, UK: Routledge.

Freeman, M. (2014). The wonderful game of oz and tarzan jigsaws: Commodifying transmedia in early twentieth-century consumer culture. *Intensities: The Journal of Cult Media*, *7*, 44-54.

Freeman, M. (2016). *Historicising transmedia storytelling: Early twentieth-century transmedia story worlds*. Abingdon, UK: Routledge.

Freeman, M., & Gambarato, R. R. (2018). *The routledge companion to transmedia studies*. Abingdon, UK: Routledge.

Gambarato, R. R. (2013). Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations. *Baltic Screen Media Review*, *1*(1), 80-100.

Gambarato, R. R., & Tárcia, L. P. T. (2017). Transmedia strategies in journalism: An analytical model for the news coverage of planned events. *Journalism Studies*, *18*(11), 1381-1399.

Genette, G. (1972). *Figure Ⅲ*. Paris, FR: Seuil.

Genette, G. (1992). *The architext: An introduction* (J. E. Lewein, Trans.). Berkely, CA: University of California Press. (Original work published 1979).

Genette, G. (1997). *Palimpsests: Literature in the second degree* (C. Newman, Trans.). Lincoln, NE: University of Nebraska Press. (Original work published 1982).

González, J. Á. (2019). 'Wiring' The Wire: Transtextual layers and tragic realism in The Wire. *The Journal of Popular Television*, *7*(3), 279-297.

Gouws, R. (2007). A transtextual approach to lexicographic functions. *Lexikos*, *17*(1). 77-87.

Harvey, C. (2015). *Fantastic transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. London, UK: Palgrave Macmillan.

Hutcheon, L. (1985). *A theory of parody: The teachings of twentieth-century art forms*. Champaign, IL: University of Illinois Press. 김상구 외 (역) (1992). 〈패러디 이론〉. 서울: 문예출판사.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. New York, NY: NYU Press. 김정희원·김동신 (역) (2008). 〈컨버전스 컬처: 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌〉. 서울: 비즈앤비즈.

Jenkins, H. (2009, Dec 12). *The revenge of the origami unicorn: Seven*

principles of transmedia storytelling. Retrieved 5/10/20 from http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Jenkins, H. (2010, June 21). *Transmedia education: the 7 principles revisited*. Retrieved 5/10/20 from http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html

Jenkins, H. (2011, July 31). *Transmedia 202: Further reflections*. Retrieved 5/10/20 from http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Jenkins, H. (2016). *How a transmedia strategy enriches story*. Retrieved 5/10/20 from https://ko.coursera.org/lecture/transmedia-storytelling/henry-jenkins-how-a-transmedia-strategy-enriches-a-story-oJHbb

Jenkins, H. (2017). *Adaptation, extension, transmedia*. Retrieved 5/10/20 from https://lfq.salisbury.edu/_issues/first/adaptation_extension_transmeida.html

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York, NY: New York University Press.

Johnson, D. (2013). *Media franchising: Creative license and collaboration in the culture industries*. New York, NY: NYU Press.

Jussila, P. (2013). *Transtextuality in Michael Cunningham's The Hours with Relation to Mrs. Dalloway by Virginia Woolf*. Unpublished master's thesis, *University of Oulu, Oulu, Finland*.

Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: From muppet babies to teenage mutant ninja turtles*. Berkely, CA: University of California Press.

Kristeva, J. (1974). *La révolution du langage poétique*. Paris, FR: Seuil.

김인환 (역) (2000). 〈시적 언어의 혁명〉. 서울: 동문선.

Tosca, S., & Klastrup, L. (2016). The networked reception of transmedial universes: An experience-centered approach. *MedieKultur: Journal of media and communication research*, *32*(60), 107-122.

Long, G. A. (2007). *Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. Unpublished doctoral dissertation, Massachusetts Institute of technology, Cambridge, MA.

MacIntyre, A. (1985). After virtue: A study in moral theory. London, UK: Duckworth.

McAfee, N. (2004). *Julia Kristeva*. Abingdon, UK: Routledge. 이부순 (역). 〈경계에 선 줄리아 크리스테바〉. 서울: 앨피.

Mink, L. O.(1978). Narrative form as a cognitive instrument. In R. H. Canzry & H. Kozicki (eds.), *The writing of history: Literary form and historical understanding*. Madison, WI: University of Wisconsin Press.

Miquel-Baldellou, M. (2017). Are you being serious, Frankenstein?: Transtextuality and postmodern tenets in Peter Ackroyd's 'The Casebook of Victor Frankenstein'. *Complutense Journal of English Studies*, *25*, 191-207.

Miquel-Baldellou, M. (2019). Retracing Edgar Allan Poe's tales in Stephen King's short fiction. *The Edgar Allan Poe Review*, *20*(2), 289-304.

Mirenayat, S. A., & Soofastaei, E. (2015). Gerard Genette and the categorization of textual transcendence. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, *6*(5), 533-537.

Pearson, R. (2009, June). *Transmedia storytelling in historical and theoretical perspective*. Paper presented at the meeting The Ends of Television.

Pearson, R. (2018). Transmedia characters: Additionality and cohesion in transfictional heroes. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The routledge companion to transmedia studies* (pp.148-156). Abingdon, UK: Routledge.

Pellicer, J. (2010). Bridging worlds: Transtextuality, montage, and the poetics of Babel. *Mexican Studies/Estudios Mexicanos*, *26*(2), 239-249.

Pence, H. E. (2011). Teaching with transmedia. *Journal of Educational Technology Systems*, *40*(2), 131-140.

Perryman, N. (2008). Doctor who and the convergence of media: A case study in transmedia storytelling'. *Convergence*, *14*(1), 21-39.

Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*. New York, NY: McGraw-Hill Education.

Polkinghorne, D. (1988). *Narrative knowing and the human science*. Albany, NY: State University of New York Press.

Pratten, R. (2011). *Getting started with transmedia storytelling: A practical guide for beginners*. Scotts Valley, CA: CreateSpace

Pratten, R. (2015). *Getting started with transmedia storytelling: A practical guide for beginners* (2nd Ed.). Scotts Valley, CA: CreateSpace

Prince, G. (1987). *A dictionary of narratology*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Richards, D. (2017). Historicizing transtexts and transmedia. In B. W. L. Derhy Kurtz & M. Bourdaa (Eds.), *The rise of transtexts: Challenges and opportunities* (pp. 29-46). Abingdon, UK: Routledge.

Ricoeur, P. (1969). *Le conflit des interprétations: Essais d'herméneutique*. Paris, FR: Seuil. 양명수 (역) (2012). 〈해석의 갈

등〉. 파주: 한길사.

Ricoeur, P. (1984). *Temps et recit, tome 1: L'intrigue et le recit historique*. Paris, FR: Seuil. 김한식·이경래 (역) (1990). 〈시간과 이야기 1: 줄거리와 역사 이야기〉. 서울: 문학과지성사.

Ricoeur, P. (1985). *Temps et recit, tome 3*. Paris, FR: Seuil. 김한식·이경래 (역) (2004). 〈시간과 이야기 3: 이야기된 시간〉. 서울: 문학과지성사.

Ricoeur, P. (1986). *Du texte à l'action: Essis d'herméneutique II*. Paris, FR: Seuil. 박병수 (역) (2002). 〈텍스트에서 행동으로〉. 서울: 아카넷.

Robinson, J. & Hawpe, L. (1986). Narrative thinking as a heuristic process. In T. R. Sarbin (ed.). *Narrative psychology*. Greenwood, NY: Praeger Publishers.

Ruppel, M. (2012). *Visualizing transmedia networks: Links, paths and peripheries*. Unpublished doctoral dissertation, University of Maryland. College Park, MD.

Ryan, M. L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington, IN: Indiana University Press.

Ryan, M. L. (2013). Transmedial storytelling and transfictionality. *Poetics Today*, *34*(3), 361-388.

Sacerdoti, Y. (2019). A transtextual hermeneutic journey: Horst Rosenthal's Mickey au camp de Gurs (1942). *European Comic Art*, *12*(1), 21-40.

Saldre, M., & Torop, P. (2012). Transmedia space. *Crossmedia innovations: Texts, markets, institutions*, 25-44.

Santo, A. (2015). *Selling the silver bullet: The lone ranger and transmedia brand licensing*. Austin, TX: University of Texas Press.

Scolari, C. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication, 3*, 586-606.

Scolari, C. (2014). Don quixote of la mancha: Transmedia storytelling in the grey zone. *International Journal of Communication, 8*, 2382-2405.

Scolari, C., Bertetti P., & Freeman, M. (2014). *Transmedia archaeology: Stortelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan.

Spalding, E. J. (1992). *Transtextuality in popular music on commercial radio*. Unpublished doctoral dissertation, Simon Fraser Universtiy, Burnaby, Canada.

Stam, R. (2005). Introduction: The theory and practice of adaptation. In R. Stam & A. Raengo (eds.). *Literatur and film: A guide to the theory and practice of film adaptations*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.

Tapodi, Z. (2014). Translation and transtextuality. *Acta Universitatis Sapientiae, Philologica*, *6*(1), 45-51.

Thompson, S. (1977). *The Folktale*. Oakland, CA: University of California Press.

Tosca, S. (2015). We have always wanted more. *International Journal of Transmedia Literacy*, *1*, 35-43.

Wall, B. (2014). *Transformations of Xiyouji in Korean intertexts and hypertexts*. Unpublished doctoral dissertation, Ruhr-Universität Bochum, Bochum, Germany.

Wall, B. (2019). Dynamic texts as hotbeds for transmedia storytelling: A case study on the story universe of the journey to the west. *International Journal of Communication, 13*, 2116-2142.

White, A. M. (1993). *Text and palimpsest: Hypertextuality in the later novels of Juan Marse*. Unpublished doctoral dissertation, University of Stirling, Scotland, UK.

Abstract

Exploring the Transtextuality of *Journey to the West*'s Korean Transformations

: For the Application and Expansion of Transmedia Research

Seo Kyunghwa

Department of Communication

The Graduate School

Seoul National University

In this study, the researcher noted that research on the recent concept of "transmedia storytelling" is biased toward certain times and spaces commonly referred to as "modern" "west," and focused on a major East Asian text, *Journey to the West*, to overcome this. *Journey to the West* has been enjoyed for many generations. In particular, the researcher used the concept of "transtextuality" suggested by Gérard Genette, a French literary theorist, as a means to approach *Journey to the West* from the perspective of transmedia to expand the foundations of transmedia research. To be more specific, the researcher analyzed and discussed transformed texts of *Journey to the West*

that appeared in South Korea from the 1910s to 2020 in synchronic and diachronic contexts using transtextuality.

For this purpose, first, 187 narrative elements were extracted from *Journey to the West* and were divided into five categories (characters, places, objects, motifs, and episodes). This was followed by the establishment of criteria for the transformation of each category. Second, this was used as the basis to utilize "intertextuality", "hypertextuality", and "architextuality," which are types of transtextuality, to analyze the tendencies of diachronic change in the narrative between *Journey to the West* and the 21 transformed texts that were examined. Third, the concepts of "paratextuality" and "metatextuality," which are also types of transtextuality, were utilized to examine the synchronic aspects between the transformed texts and external elements. Finally, the findings of these analyses served as the basis to examine the methodological possibilities of transtextuality in the studies of transmedia, ultimately discussing the implications and meanings of the expansion of the studies of transmedia to which the concept of transtextuality has been applied.

As a result, it was found that the relationship within the narrative of *Journey to the West* and its transformed texts loosened over time. Until the 1980s, the relationship in the context of intertextuality with *Journey to the West* was strong. However, a hypertextual relationship began to emerge at the beginning of the 1980s. This has become the mainstream tendency in transformed texts since the 2000s. That is, if the initial tendency of text transformation was to borrow the narrative elements of *Journey to the West* without transformations, the transformation of the narrative elements was

increasingly used to cause a structural change in the entire text over time. Recently, this relationship reflected the perspective of the genre, loosening the relationship between the transformed texts and *Journey to the West*.

In particular, this loosened narrative relationship is aligned with the diversification of media. In this study, the researcher interpreted this as a means for traditional content to survive the current deluge of content. In today's cultural industry, the audience should be entertained while feeling that it shares the same story world even though the media has changed. Under these circumstances, it is necessary to make changes to existing narrative elements or add new elements to traditional content to provide the audience with "familiar novelties." Despite this, the fact that transformed texts of *Journey to the West* continue to appear is evidence that *Journey to the West* is still valuable and appealing to audiences.

Meanwhile, the landscape—the external environment—of each transformed text was confirmed by applying the concept of transtextuality. In particular, it was possible to draw aspects of the reception of certain recently produced texts into the current discussion. As such, the external texts that surround individual transformed texts reflect South Korean society at that time. What is important here is that these texts are not isolated from one another but are a part of the larger story world that is *Journey to the West*. In South Korea, *Journey to the West* has been deconstructed for a long time, and the fragments from this process have mixed with the fragments of other texts as well as the contemporary situation in South Korean society, resulting in a new transformed text. Such novel texts underwent the process

of disintegration and reassembly again, creating a complicated network of *Journey to the West*.

In this story world of *Journey to the West*, each transformed text is a node of this network and serves as an entrance to the story world. Here, the audience does not need to read the original version of the text to enjoy the transformed texts. In this process, the universe of *Journey to the West* expands further. That is, along with the flow of time, *Journey to the West* and its transformed texts establish a massive "transmedia storytelling."

In conclusion, this study indicates that transmedia storytelling, which is emerging in the modern cultural industry, has long existed. This study also shows the relationships of a text with surrounding texts through the concept of transtextuality and how they reflect their time and aspects of their contemporary reception.

Originally, *Journey to the West* was a transnational text that has been shared mainly in East Asia for many generations. This shows the possibility of East Asian fantasy storytelling today when most of the genre content originates from the west. Therefore, further studies are mandated to examine how the transformed texts of *Journey to the West* in East Asian countries interacted and influenced one another as they developed. In particular, an exploration utilizing transtextuality appears likely to yield important clues for identifying the original East Asian storytelling formats in the future.

keywords : Journey to the West, Transmedia, Storytelling, Transtextuality, Transformation

Student Number : 2019-20689