

이방인의 상반된 의미작용으로서 성과 속의 기호학적 연구*

—한국의 <도깨비> 콘텐츠와 일본의 <요괴> 콘텐츠의
의미생산 과정을 중심으로—

표정옥**

I. 들어가며

II. <도깨비>와 <요괴>가 된 이방인의 성과 속의 양가성

III. <도깨비>와 <요괴>의 기호생산 과정과 의미의 미끄러짐

IV. <도깨비>와 <요괴>의 전시된 현실 욕망과 항체 이미지

V. 나오며

본 논의는 도깨비 기존 논의들을 기초로 하여 아직 자세히 논의 되지 않는 도깨비와 이방인의 관계를 살펴보고자 한다. 여기에서 말하는 이방인이란 시간의 개념과 밀접한 관계를 가지는 개념이다. 현재는 항상 새로운 시작이고, 그렇기 때문에 현재는 과거와 미래 사이의 한 순간이기 이전에 자기 자신을 새로운 시작으로 긍정하는 그 무엇이며 자아와 관계한다. 이방인으로서 문화에 등장한 요괴와 도깨비는 과거의 기이한 형상에 대한 과거의 기호가 아니라는 점이다. 바로 현대를 살아가는 현대인들의 '지금, 여기'의 사유물인 것이다. 붉은 악마의 기호는 다름 아닌 현대인의 도깨비에 대한 상징과 기호 작용이다. 신화가 고정된 것이 아니라 어느 특정한 상황에서 새롭게 의미작용 한다는 바르트의 사유를 비판적으로 생각해볼 때 우리는 우리시대가 만들어내는 일본의 요괴와 한국의 도깨비를 비교할 필요가 있을 것이다.

한국의 <도깨비>와 일본의 <요괴>는 현재 다양한 문화콘텐츠로 향유되고 있다. 이러한 콘텐츠를 대상으로 논의하고자 하는 것은 세 가

* 본 연구는 2010년 숙명여자대학교 교내연구비 지원을 받아 수행하였다.

** 숙명여자대학교 의사소통센터 조교수

지이다. 첫째, <도깨비>와 <요괴>가 된 이방인의 성과 속의 양가성을 살펴볼 것이다. 이러한 논의를 활용해 현대 문화 속에서 공포를 높이 화하고 있는 콘텐츠를 살펴볼 것이다. 이는 현대의 성과 속이 어떻게 변화되고 있는지 살펴보는 장이 될 것이다. 둘째, <도깨비>와 <요괴>의 생산과정에 나타난 여러 가지의 의미 양상을 살펴볼 필요가 있을 것이다. 즉 바흐친 식으로 이야기하면 도깨비에는 다성성이 들어있다. 기호학적인 표현으로 보자면 기표 안에서 기의가 미끄러지고 있는 셈이다. 셋째, <도깨비>와 <요괴>에는 전시된 현실 욕망이 치유의 항체 이미지로 나타나 있다는 점이다. 전시된 이미지들은 바로 매두사의 시선과 같은 인간의 시선일 것이다. 즉 무의식적인 공포를 도깨비로 현실화 시킨 다음 공포의 실체를 직접 확인하면서 대상은 더 이상 원래 가지는 공포의 의미를 가지지 못한다. 이러한 논의들은 이방인에 대한 상반된 기호작용을 펼치는 현대문화의 성과 속의 의미를 연구하는 것으로 모아질 것이다. <도깨비>와 <요괴>는 문화의 이방인에 대한 인식을 드러낸 것이라고 말 할 수 있기 때문이다. 이방인은 성과 속의 기호작용을 넘나들면서 도깨비와 요괴는 현대문화의 주인으로 재탄생하는 것이다.

주제어 : 이방인, 양가적 기호작용, 다성성, 성과속, 기호학, 문화콘텐츠, 한국<도깨비>, 일본 <요괴>

1. 들어가며

최근 문화는 점점 국경이 없어지고 있다. 보다 정확하고 엄밀히 말하자면 우리의 문화는 서양과 일본의 문화에 잠식되어 고유의 독창성을 잃어버리고 있다는 표현이 맞을 것이다. 그런데 현재 한류를 이끌었던 어른들의 문화와는 정반대의 현상이 어린이 문화에서는 그다지 사회적 주목을 받지 못한 채 그 몸짓을 공룡처럼 불리고 있었다. 이 점이 이방인으로서 도깨비와 요괴의 성과 속의 연구를 통한 문화의 비교연구가 절실히 필요한 부분이라고 하겠다. 현대 우리 어린이 문화에서 일본적인 상상력은

미야자키의 주인공 괴물인 가오나시(얼굴없음)처럼 슬쩍 우리 어린이들의 상상력을 지배하는 것을 목도하게 된다. 강제적인 문화의 식민지화는 저항의 대상이 되지만 이렇게 얼굴 없는 가오나시처럼 우리의 어린이 문화에서 주인공세를 하는 것은 공론화되어 저항하는 문화적 대상조차 되지 못한다. 그렇다면 어린이 문화이니까 대수롭지 않게 이대로 넘어가야 할 것인가. 끊임없이 계속되는 요괴 상상력의 문화적 잠식은 더 이상 묵과할 수 없는 지경에 이르렀다. <포켓몬스터>, <디지몬 어드벤처>, <탐블레이드>, <유희왕>, <베를 비드맨>, <이늬야사>, <바쿠간> 그리고 가장 최근에 새로 나온 닌텐도 게임까지 우리 어린이들은 일본적인 상상력으로 중무장을 하기에 이른다. 문제는 어린아이들이 향유 층이 되다 보니 비판적 수용이 전혀 일어나지 못하고 우리의 문화인지 타문화인지 전혀 알지 못한 채 무조건적으로 일본의 문화적 상상력을 채택한다는 것이다.

현재 어린이 문화 상상력의 근간을 이루는 가장 큰 줄기는 “몬스터적”인 상상력 즉 ‘요괴 상상력’ 이라고 하겠다. 달리 표현하면 요괴에 대한 성과 속의 그로테스크 상상력이라고 할 수 있는데, 요괴에 대한 일본의 특유한 상상력이 어린이 매체를 생산하는 창작 동력이 되고 있음을 보게 된다. 그러나 일제 강점기를 겪으면서 우리 문화속의 도깨비는 뿔을 하나 더 단 채 국적을 잃어버리고 있는 지경에 이르렀다. 실제로 우리 어린이들이 그리는 도깨비 중 상당수가 뿔을 두개 가진 일본의 도깨비라는 것에 문제의식을 가질 필요가 있다. 서구에서도 어린이가 애니메이션의 중요한 상상력으로 하이브리드(잡종성) 상상력을 차용하고 있음을 찾아볼 수 있다. <몬스터 주식회사> <몬스터 하우스> <꼬마유령 캐스퍼> 등 몬스터 상상력은 매우 활용도가 크다. 그러나 이렇게 디즈니가 제공하는 ‘몬스터 상상력’과는 다소 다르게 동아시아의 어린이 문화는 독특한 몬스터 상상력을 가진다고 하겠다. 따라서 문화와 역사학계에서는 한국, 일본, 중국이 서양의 문화벨트와

대적할만한 동양의 문화벨트 조성에 시급하게 대처해야 한다고 지적한다. 그러나 현재 어린이 문화매체의 흐름으로 보자면 일본의 요괴 문화 상상력이 동양 어린이 문화를 대표하는 것이 아닌가하는 우려마저 생긴다.

본 논의에서는 일본의 요괴와 문화적 파급력이 강한 우리문화의 도깨비를 한데 묶어 이방인들이 새로운 문화권에 유입되면서 성과 속의 기호작용을 거치는 과정으로 살펴보고자 한다. 왜 요괴와 도깨비와 요괴가 문화적으로 발생했을까 하는 질문에서 시작하고자 한다. 또한 왜 현대 과학의 시대에 더욱더 그 생성성은 높아지는 것일까 하는 논의로 사고를 진척하고자 한다. 도깨비와 요괴가 애니메이션, 게임, 놀이 공간, 공원, 박물관 등에서 더 자유롭게 생성되고 있는지 문화적 근거에 있는 상상력을 살펴볼 수 있을 것이다. 본 연구는 요괴와 도깨비 연구를 이방인으로서 성과 속의 양가성으로 살펴보는 장이 될 것이다. 현대 사회에서 만들어지고 있는 현대판 도깨비와 요괴들이 가지는 문화적 지형도를 살펴보고 그것이 가지는 의미를 살펴보는 것을 주목적으로 한다. 이는 '축제의 뛰어난 도깨비들의 신화성'¹⁾이라는 글에서 미처 깊이 있게 다루지 못한 도깨비들과 요괴들에 대한 현대문화 담론을 펼쳐보이고자 함이다. 이 연구는 도깨비들에 대한 기존 연구들을 토대로 아직 논의가 안 되었거나 더 심화시킬 수 있는 부분들에 집중하고자 한다.

도깨비들에 대한 기존 연구들을 대략 살펴보면, 가장 대표적으로 김열규²⁾의 연구들을 주목해볼 수 있다. 그에 의하면 도깨비는 한국인의 콤플렉스이자 그림자이며 이드이고 집단무의식이고 얼터 에고(alter ego)이다. 즉 한국인은 도깨비와 등치되는 개념인

1) 표정옥. 2009. 『놀이와 축제의 신화성』. 서강대학교출판부, 217-238쪽.

2) 김열규. 2003. 『도깨비 날개를 달다』. 한국학술정보.

_____. 2008. 『기호로 읽는 한국 신화』. 서강대학교출판부.

_____. 2010. 『도깨비 본색, 불난 한국인』. 사계절.

것이다. 그는 또한 도깨비를 트릭스터로 정의하면서 그 기능이 축적적 성격을 가지고 있음을 피력하고 있다. 의인화된 그로테스크의 표상으로서 도깨비는 이질화의 기호작용을 한다. 송효섭³⁾은 도깨비 상상력의 생산과정에 세미오시스 즉 의미를 생산하는 과정을 살펴보고 그 상상력의 기호작용을 밝혔다. 그는 세미오시스로 도깨비를 정의하면서 도깨비의 예측할 수 없는 성질을 도깨비의 기호적 특성으로 풀어가는데 하나의 코드로 바라본 바 있다. 도깨비 논의를 현대문화인 난타와 연결하는 강은혜는 도깨비담의 유형을 신화에 근접한 유형, 신화로부터 벗어나려는 유형, 순수 민담화된 유형, 경험하는 이야기로서의 유형 등 네 가지로 유형화시킨 바 있다.⁴⁾ 또한 그는 도깨비 상상력의 문화적인 계승에 대해 상당히 진척된 논의를 제시하고 있다. 한국 난타의 원형을 두드리 도깨비 방망이의 원형에 연결시킴으로써 현대를 살아가는 우리의 삶 속에서도 도깨비의 원형적 상상력이 남아 있음을 각인시켜주는 흥미로운 논의를 선보이고 있으며, 도깨비의 공간론에 대해서도 관심을 보이고 있다. 그에 의하면 도깨비는 결손자이면서 원조자가 되는 양가성을 가진다. 김영희 역시 도깨비의 신성적인 긍정적 면모와 부정적 이미지를 양가적이라고 평가하고 있다⁵⁾. 김종대⁶⁾의 논의는 상당히 진척된 사고를 보여주고 있다. 그는 주로 도깨비와 관련된 민간 신앙에 대한 논의를 펼치고 있다.

3) 송효섭. 2004. 「도깨비 기호학」, 『기호학 연구』, 한국기호학회.

4) 강은혜. 2004. 「대장장이 신화와 야장의 체험」, 『한중인문과학 연구』12집, 한중인문학회, 181쪽.

_____. 2003. 『한국난타의 원형, 두드리 도깨비의 세계-도깨비 설화의 시학』, 예림기획.

_____. 2003. 「도깨비의 공간론-현실과 초월의 다리」, 『한국문화이론학회』20집.

_____. 1998. 「도깨비 설화의 전통과 현대소설」, 『계명어문학』4집, 계명어문학회.

5) 김영희. 2000. 「도깨비의 양가적 이미지 고찰」, 『한국 문학논총』제27집, 185-208쪽.

6) 김종대. 2004. 「도깨비를 둘러싼 민간신앙과 설화」, 인디북.

_____. 1997. 「민담과 신앙을 통해 본 도깨비의 세계」, 국학자료원.

_____. 1990. 「한국 도깨비의 유형 분류와 구조에 대한 시론」, 『민속학』23집, 민속학회, 1-33쪽.

본 논의는 이러한 기존 논의들을 기초로 하여 아직 자세히 논의 되지 않는 도깨비와 이방인의 관계를 살펴보고자 한다. 여기에서 말하는 이방인이란 레비나스⁷⁾의 시간의 개념과 밀접한 관계를 가지는 개념이다. 레비나스에 의하면 현재는 항상 새로운 시작이고, 그렇기 때문에 현재는 과거와 미래 사이의 한 순간이기 이전에 자기 자신을 새로운 시작으로 긍정하는 그 무엇이며 자아와 관계한다. 이방인으로서 문화에 등장한 요괴와 도깨비는 과거의 기이한 형상에 대한 과거의 기호가 아니라는 점이다. 바로 현대를 살아가는 현대인들의 ‘지금, 여기’의 사유물인 것이다. 붉은 악마의 기호는 다름 아닌 현대인의 도깨비에 대한 상징과 기호 작용이다. 신화가 고정된 것이 아니라 어느 특정한 상황에서 새롭게 의미작용 한다는 바르트의 사유를 비판적으로 생각해 볼 때 우리는 우리시대가 만들어내는 일본의 요괴와 한국의 도깨비를 비교할 필요가 있을 것이다.

한국의 <도깨비>와 일본의 <요괴>는 현재 다양한 문화콘텐츠로 향유되고 있다. 일본의 <요괴> 콘텐츠라 볼릴 수 있는 일본의 돗토리현의 <귀타로 요괴마을>과 <지브리 박물관>의 요괴 상상력을 살펴볼 수 있을 것이다. 한국에서는 도깨비를 활용하는 문화콘텐츠 즉, 공원, 마을, 박물관, 축제의 장소를 그 대상으로 살펴 볼 수 있을 것이다. 한국의 주요 대상은 전남 곡성의 <도깨비마을>, 전북 장수의 장안리 <도깨비축제>, 도깨비춤으로 유명한 <춘천 마임축제>, 제주도 <도깨비공원>, 안동<국제 탈춤 페스티벌>, 울산 <처용 문화제> 등을 탐방하면서 어떠한 이미지가 기호화되어 생산되고 있는지 그 실태를 조사하여 원형적 의미 구조를 밝히고자 한다.

이러한 콘텐츠를 대상으로 논의하고자 하는 것은 세 가지이다. 첫째, <도깨비>와 <요괴>가 된 이방인의 성과 속의 양가성을

7) 임마누엘 레비나스, 강영안 옮김, 2009, 『시간과 타자』, 문예출판사, 45-50쪽.

살펴볼 것이다. 이러한 논의를 활용해 현대 문화 속에서 공포를 놀이화하고 있는 콘텐츠를 살펴볼 것이다. 이는 미르치아 엘리아데⁸⁾의 성과 속의 개념에서 현대의 성과 속이 어떻게 변화되고 있는지 살펴보는 장이 될 것이다. 둘째, <도깨비>와 <요괴>의 생산과정에 나타난 여러 가지의 의미 양상을 살펴볼 필요가 있을 것이다. 즉 바흐친 식으로 이야기하면 도깨비에는 다성성이 들어 있다. 기호학적인 표현으로 보자면 기표 안에서 기의가 미끄러지고 있는 셈이다. 셋째, <도깨비>와 <요괴>에는 전시된 현실 욕망이 치유의 항체 이미지로 나타나 있다는 점이다. 전시된 이미지들은 바로 메두사의 시선과 같은 인간의 시선일 것이다. 즉 무의식적인 공포를 도깨비로 현시화 시킨 다음 공포의 실체를 직접 확인하면서 대상은 더 이상 원래 가지는 공포의 의미를 가지지 못한다. 마치 메두사가 바라보는 것이 화석이 되어버리는 것과 같은 심리적 기제가 작용하고 있다.⁹⁾ 이러한 논의들은 이방인에 대한 상반된 기호작용을 펼치는 현대문화의 성과 속의 의미를 연구하는 것으로 모아질 것이다. <도깨비>와 <요괴>는 문화의 이방인에 대한 인식을 드러낸 것이라고 말 할 수 있기 때문이다. 이방인은 성과 속의 기호작용을 넘나들면서 도깨비와 요괴는 현대문화의 주인으로 재탄생하는 것이다.

2. <도깨비>와 <요괴>가 된 이방인의 성과 속의 양가성

우리나라 <도깨비>의 문화적 원형은 <삼국유사>의 '비형랑과 도화녀'의 '비형'과 '처용랑과 망해사'의 '처용'이라고 할 수 있다. 김열규는 비형이라는 도깨비를 귀신과 인간의 중간자라고 말한

8) 미르치아 엘리아데, 이은봉 옮김, 2006. 『성과 속』, 한길사.

9) 김용석, 2010. 『메두사의 시선』, 푸른숲.

메두사의 시선은 과학의 탄생에 이해하게 한다고 말한다. 과학은 탄생에서부터 진리의 빛을 향한 욕망은 메두사의 눈을 갖고자 하는 욕망과 일치한다. 메두사의 시선은 진리의 빛을 통합하고 고정한다고 말한다.

다. 비형이란 존재는 이것과 저것, 여기와 저기의 중간적 존재라는 것인데, 무엇인가 서로 다른 것들이 맞닿아있는 곳에 자리 잡은 존재라는 것이다.¹⁰⁾ 처용 역시 우리의 기억공간을 채우는 도깨비의 원형에 속하는 인물이다. 축사의 의미를 가지고 대문이나 기와에 놓여지는 화상이 된 것으로 보아 처용은 도깨비의 원형이었을 것이다. 성과 속의 의미, 즉 공포와 두려움의 대상이자 친금함에 대한 상반된 기호작용을 보이고 있다는 것이다. 이근거를 이어령¹¹⁾의 논의에서 찾아보자. 그는 처용을 이야기하면서 속의 공간에서 성의 공간으로 승화한 인물이라고 평한다. 그는 <삼국유사>의 '처용랑과 망해사'의 연술은 현강왕과 처용의 동일한 서사가 반복되는 양상으로 보았다. 즉 현강왕과 처용은 놀이를 끝내고 돌아오다가 장애에 부딪친다는 것이다. 현강왕은 길을 잃고, 처용은 네 개의 다리 때문에 일상의 잠자리에 돌아갈 수 없게 된다는 것이다. 이러한 문제를 풀어내는 방법으로 춤과 노래가 결합되는데 현강왕은 동해용이 나타나 춤과 노래를 부르는 것으로 해결되고 처용의 춤과 노래는 역신의 말에 의해 덕으로 찬양된다는 것이다. 그래서 처용은 속에서 성으로 나아가는 종교적이고 초월적인 존재가 된다는 것이다.

그러나 우리가 주목할 것은 비형이나 처용은 둘 다 그 사회에 이방인이었다는 점이다. 이방인들은 자신이 속한 사회에서 쉽사리 융화되지 못하고 성과 속의 양가성의 그네 줄을 타야만 하는 것이다. 고대 그리스의 기이한 형상을 한 괴물들은 당시 페르시아 사람들의 야만성을 드러내기 위한 기호로 작용되었던 것이다. 그리스 신화에서는 성(聖)과 속(俗)의 경계만이 아니라 남녀의 성(性)의 경계까지 넘나들고 있다.¹²⁾ 이처럼 이방인은 다른 문화

10) 김열규, 2010. 『도깨비의 본색, 뿔난 한국인』, 사계절, 35쪽.

11) 이어령, 2006. 『이어령의 삼국유사 이야기』, 서정시화, 420-422쪽.

12) 국립중앙박물관 <그리스 신화전>에서 시타로스와 스프링크스를 보면서 설명부분을 인용한다.

권에서는 비정상적으로 속된 형상으로 그려지기도 하고 아마존의 전사들처럼 초월적인 힘을 가진 신성한 존재들로 그려지기도 하였다. <삼국유사>속의 비형의 경우, 자신이 인간의 자식임에도 불구하고 그는 철저하게 인간과 귀신의 존재로 살아가야 하는 철저한 이방인이었던 것이다. 어떻게 죽은 임금이 살아있는 여자와 함께할 수 있었고 귀신의 자식까지 낳을 수 있었는지 그리고 태어난 아들이 왜 이방인으로 혹은 귀신으로 살아야 하는지는 역사의 사실성과 너무나 밀착되어 있는 이야기이다. <도화녀와 비형랑>의 이야기는 <화랑세기¹³⁾>를 중심으로 다시 재편한 <색공지신 미실¹⁴⁾>이라는 역사 해설서를 통해 살펴볼 수 있다. <도화녀와 비형랑>의 역사와 이야기 사이에 드러난 비형의 탄생의 성스러움을 살펴보자.

임금은 이레 동안 그곳에 머물렀는데, 항상 오색구름이 지붕을 감싸고 방 안에 향기가 가득하였다. 그런데 이레 후 왕은 갑자기 종적을 감추었다. 도화녀가 이로 인해 임신하여 달이 차 곧 해산하려고 하자 천지가 진동하였다. 한 사내아이를 낳으니 이름을 비형(鼻荊)이라 하였다.

<삼국유사: 도화녀와 비형랑>

역사의 아이러니이지만 이렇게 비정상적으로 태어난 자식들은 하나같이 비범함을 가진다. <삼국유사>의 <도화녀와 비형랑>을 통해 역사의 이야기에서 단서가 될 만한 부분을 한 번 살펴보는 게 좋을 것이다. 진흥왕이 죽자 둘째 아들 금륜 태자가 진지왕이 된다. 진흥왕이 죽었을 때, 사도황후와 미실과 미실의 동생 미생과 미실의 남편 세종은 왕의 죽음을 일체 발설하지 않았다고 한다. 그들은 둘째 아들 금륜 태자를 왕으로 추대하기 전에

13) 김대문, 이종욱 옮김. 1999. 『화랑세기』. 소나무.

14) 이종욱. 2005. 『색공지신 미실』. 푸른역사.

미실과 먼저 정을 통하게 했으며 태자가 왕으로 즉위하면 미실을 왕후로 봉하기로 밀실계약을 해 놓기에 이른다. 그러나 전왕을 모신 미실이 황후가 될 수 없다는 신하들의 격렬한 반대여론을 핑계로 진지왕은 미실을 황후로 맞아들이지 않는다. 그러나 미실은 화랑들의 존경을 받고 있는 국선 문노를 자기편으로 영입하면서 문란한 진지왕의 폐위에 앞장서게 된다. 문노는 진지왕의 폐위에 가담한 후 아찬이라는 큰 벼슬을 받는다. 4년간 통치를 했던 진지왕은 어머니 사도왕후와 색공연인 미실에 의해서 쫓겨난 셈이다. 역사의 아이러니가 아닐 수 없다.

<삼국사기>에는 갑자기 폐위된 왕이 죽었다고 명기되어 있지만 <화랑세기>에 보면 3년간 굴에 갇혀 있다가 죽었다고 한다. 바로 <도화녀와 비형랑> 이야기의 비밀이 풀리는 지점이다. “이 해에 왕이 폐위되어 죽고, 그 후 2년 만에 도화녀의 남편 역시 죽었다. 열흘 남짓이 지난 어느 날 밤에 왕이 생시와 똑같은 모습으로 도화녀의 방에 와서 말하였다.”에서 폐위된 후 2년이라고 했으니, 사실은 유궁에 갇혀 있었던 때인 것이다. 진지왕은 갇혀 있던 유궁에서 잠깐 나오게 된다. 그리고 도화녀의 집으로 가서 도화녀와 이레 동안 머무는 것으로 유추해야 맞을 것 같다. 그래서 태어난 자식이 바로 귀신의 자식인 비형랑이다.

<삼국유사>에는 “한 사내아이를 낳으니 이름을 비형(鼻荊)이라 하였다. 진평대왕(眞平大王)은 아이가 매우 특이하다는 말을 듣고는 거두어 궁중에서 길렀다.”의 내용이 나온다. 세간에서 죽었다고 생각했던 왕은 아직 살아있었고 그 왕이 몰래 유궁을 빠져나가 도화녀를 만났고 비형랑이라는 아이를 얻은 것이다. 그래서 이미 세상에 없는 것으로 되어 있는 진지왕의 자식인 비형랑은 귀신의 자식이라는 해괴한 별명을 가지고 기구한 운명을 살아야만 했을 것이다. 그는 밤마다 왕궁담을 넘어 귀신들과 어울렸다. 진평왕은 그를 불러 귀신친구 중 유능한 인물을 정계에 등용시키기까지 한다.

왕이 비형랑을 불러 물었다.

“네가 귀신들을 거느리고 논다는 것이 사실이나?”

비형랑은 대답하였다.

“그렇습니다.”

<중략>

왕이 또 물었다.

“귀신들 중에서 인간 세상에 나와 정치를 도울 만 한 자가 있느냐?”

비형이 대답하였다.

“길달(吉達)이란 자가 있는데 나라의 정사를 도울 만합니다.”

왕이 말하였다.

“데려 오너라.”

이튿날 비형이 길달과 함께 나타나자, (왕은) 그에게 집사의 벼슬을 내렸다. 길달은 과연 충직하기가 세상에 둘도 없었다.

<화랑세기>에는 <삼국유사>에서 이야기하지 못한 역사적 사실을 기록하고 있다. 즉 죽은 진지왕의 자식들이 어떻게 살아가고 있는지 그 단서를 알 수 있는 부분이 나온다. 진지왕의 두 아들 중 첫째인 용수공은 진평왕의 딸 천명공주와 결혼을 한다. 아버지의 폐위로 성골에서 진골로 계급이 하락했고 그와 결혼한 천명공주 역시 지위가 하락하였다. 어려서 아버지 진지왕의 일을 잘 몰랐던 둘째 아들 용춘공은 다 자라자 그 사건을 개탄하고 문노의 제자가 되고 비형랑과 함께 낭도를 모았다고 한다. 화랑세기에는 비형랑을 용춘공의 서재라고 말하는 것으로 보아 그들이 같은 아버지의 다른 자식들임을 분명히 밝힌다.

금륜왕이 황란하였기 때문에 폐위되어 유궁(幽宮)에 3년간 살다가 죽었다. (용춘)공은 아직 어려 그 얼굴을 몰랐다. 지도태후가 태상태후의 명으로 다시 신왕(진평왕)을 섬기자 공은 신왕을 아버지라고 불렀다. 이 때문에 왕이 가엾게 여겨 총애하고 대우함이 매우 도타웠다. 자라자 곧 개탄하며 문노의 문하에 들어가, 비보랑을 형으로 섬기고 서제인 비형랑(鼻荊郎)과 함께 힘써 낭도를 모았다. 그러자 대중이 따랐고 3파가 모두 추대하고자 하였으므로, 서현랑이 위를

물려주었다고 한다.

김대문, 《화랑세기》 13세 용춘공, 1999, 141쪽, p153

죽은 진지왕의 자식인 용수공과 용춘공은 죽은 후에 가진 이복동생 비형랑이 함께 성장하였다는 것을 어렵지 않게 유추할 수 있다. 아버지의 폐위로 죽강한 아들들은 사촌지간인 진평왕이 공식적으로 보살필 수 있었지만 아마도 비형랑은 드러내놓고 보살필 수는 없었을 것이다. 자신의 출생과 성장이 모두 그림자처럼 혹은 유령처럼 운명 지어져 있다는 것이 비형랑에게는 참기 어려운 일이었을 것이다. 그래서 그는 스스로를 귀신들과 어울리는 이방인 같은 존재로 살고자 했다. 그렇다면 그가 밤에 나가서 함께 놀았던 사람들이 정말 귀신들이었을까. 아마도 당시 사회에서 이방인들로 살아야 하는 억울한 서자출신들이었을 것이라고 추측한다.

조선의 불행아인 허균이 서자들과 함께 가까이하면서 그는 결국 역모를 꾸민 서자들의 우두머리로 낙인찍혀서 능지처참 형을 받고 세상을 등지게 되었던 것을 환기하면 비형랑의 슬픔을 미루어 짐작할 수 있을 것이다. 비형랑이 자꾸 귀신들과 논다는 소문을 듣고 진평왕은 그를 불러 귀신 친구들과 함께 하룻밤 사이에 다리를 놓게 하는데, 아마도 매우 빨리 완성된 것을 하룻밤이라고 하지는 않았을까 싶다. 왕은 비형랑에게 친구 중 유능한 인재인 길달을 추천받아 정계에 등용시킨다. 그런데 비형랑이 친구 길달을 죽인다는 내용이 나와 또 호기심이 발동한다. “하루는 길달이 여우로 둔갑해 도망치자 비형은 귀신을 시켜 붙잡아 죽였다. 그래서 귀신들은 비형의 이름만 듣고도 무서워 도망쳤다.”라고 하는 이야기가 나온다. 비형랑은 세상 사람들에게 무서운 이름으로 기억되기에 이른 것이다. 귀신들이 무서워하는 비형랑은 귀신을 쫓는 문구가 되었다고 한다. 아웃사이더 이방인이 속

(俗)의 현실 세계에서 받아들여지지 못하고 결국 공포심을 불러 일으키는 성(聖)의 세계로 나아가고 있는 것이다.

그래서 귀신들은 비형의 이름만 듣고도 무서워 도망쳤다. 그때 사람들이 노래를 지어 불렀다.
성스러운 임금의 녀이 아들을 낳았으니,
비형랑의 집이 여기로세.
날뛰는 온갖 귀신들이여,
이곳에는 함부로 머물지 말라.

민간에서는 이 가사를 써 붙여 귀신을 쫓곤 한다.¹⁵⁾

김열규의 말대로 여기와 저기에도 속하지 못한 비형은 이방인으로서 성과 속을 오가다가 궁극적으로는 이 두 가지 속성을 모두 가진 양가성을 가진 도깨비의 원형이 되고 있다. 그리고 현대의 문화에까지 비형은 도깨비의 원형으로 전해지는 것이다. 처용 역시 도깨비의 원형을 가지게 되는 이방인이다. 그 역시 비형처럼 문화의 이방인이었다. 우리는 <삼국유사>에 나오는 ‘처용랑과 망해사’를 살펴볼 수 있다. 왕은 당시 물가에서 쉬고 있는데 구름과 안개가 캄캄하게 덮쳐 길을 잃었는데, 주위사람들에게 그 이유를 물었다. 당시 신하들이 왕에게 전한 이유는 다음과 같다.

“이는 동해에 있는 용의 변괴이니, 마땅히 좋은 일을 하여 풀어야 합니다.”

그래서 왕은 동해용을 위해 근처에 망해사라는 절을 짓게 하고 구름이 거친 포구의 이름을 개운포라고 하였다. 동해의 용은 매우 기뻐하면서 자신의 일곱 아들을 데리고 나와서 왕의 수레

15) 일연, 김원중 옮김, 2002, 『삼국유사』, 을유문화사.

앞에서 덕을 찬양하며 춤을 추었다. 그 중 한 아들이 바로 처용이라고 한다. 왕은 그를 서울로 데려와 정사를 맡겼고 미녀를 주어 아내로 삼게 하였다. 그런데 아내가 매우 아름다워 역신이 밤이 되면 몰래 와서 그의 아내와 자고 가는 것이었다. 처용이 밖에서 일을 하고 돌아와 보니 두 사람이 자고 있었다고 한다. 그것을 본 처용은 화를 내기는커녕 노래를 부르고 춤을 추었는데 역신은 처용의 그런 태도를 보고 얼른 도망을 갔다는 것이다.

동경(東京) 밝은 달에 밤새도록 노닐다가
 들어와 자리를 보니 다리가 넷이구나.
 둘은 내 것이지만 둘은 누구의 것인가.
 본래 내 것이지만 빼앗긴 것을 어찌하리.

이 노래를 듣자 역신은 “제가 공의 처를 탐내어 지금 범했는 데도 공이 노여워하지 않으니 감탄스럽고 아름답게 생각됩니다. 맹세코 오늘 이후로는 공의 형상을 그린 그림만 보아도 그 문에는 절대로 들어가지 않겠습니다.”라고 말하고 줄행랑을 쳤다고 한다. <처용랑과 망해사>이야기는 신화적인 환상성 뿐만 아니라 사회문화적인 자료로도 매우 요긴하다는 평가를 받고 있다. 마치 신라 말기 사회의 한 단면을 보여주는 영상처럼 선명하게 그려져 있기 때문이다. 참고로 현강왕 때는 신라가 망하기 일보직전의 상황이라는 것을 기억해보기로 하자. 우선, 서울의 정경을 살펴볼 수 있다. “제49대 현강대왕(憲康大王)대에는 서울로부터 동해 어귀에 이르기까지 집들이 즐비하게 늘어서 있고 담장이 서로 맞닿았는데, 초가집은 한 채도 없었다.”라고 묘사한다. 49대 현강왕은 875년에서 886년에 통치한 왕으로서 당나라 희종에 의해서 책봉된 왕이다. 당시 사회에서는 처용무가 유행했으며, 서울의 민가들은 모두 기와로 덮이고 사치와 환락의 시대였다고 하며 신라의 쇠퇴기가 시작되었던 때라고 전한다. 용해용의 아들

로 낯선 신라에 와서 적응하는 처용은 역신이라는 속(俗)의 세계와 대결한다. 그는 춤과 노래로 역신을 물리치면서 성(聖)스러운 의미를 부여받는다. 비형과 처용은 이방인으로서 살아가야하는 운명을 거친다. 비형은 길달이라는 친구를 죽이고 처용은 역신을 물리침으로써 성과 속의 양가적 의미를 마침내 획득하고 있는 것이다. 그러한 성과 속의 양가적 이미지는 도깨비의 원형 속에 그대로 남겨지고 있다. 도깨비는 이방인이 속과 성의 인식구조를 거치는 과정에서 만들어진 개념이라고 할 수 있다.

요괴 역시 인간과 다른 존재들을 이야기하는 과정에서 만들어진 이방인의 담론의 장이라고 할 수 있다. 고마쓰 가즈히코의 <일본 요괴학 연구¹⁶⁾>에 따르면, 요괴 역시 공포에 결부된 초월적 현상과 관계를 가지는 존재라고 한다. 명명된 모든 존재 즉 인간, 동물, 식물, 인공물 등이 모두 ‘산’이 될 가능성이 있고, 동시에 ‘요괴’가 될 가능성을 동시에 가진다. 고마쓰가 이야기한 요괴의 이야기 중에서 <헤이안 시대 교토의 공포 공간>이라는 곳의 요괴는 이방인의 개념과 매우 밀접하다. 중국의 수도를 모방한 헤이안시대의 교토는 귀족 중심의 도시공간인 코스몰로지를 이루면서 살았다. 이때 교토 사람들이 가장 무서워했던 공포공간은 교토 안팎과 밤의 공간이었다. 교토시내의 요괴인 오니의 <하세오조시>이야기를 살펴보면 오니라고 부르는 요괴가 사실은 이방인의 속(俗)과 성(聖)의 개념이 결합되면서 공포를 자아내고 있음을 알게 된다.

어느 날 황혼 무렵이었다. 기노 하세오가 궁궐에 가려고 하는데, 한 남자가 찾아와서 주사위로 내기를 하고 싶다고 한다. 흥미를 느낀 하세오가 이 남자를 따라 나서니 주작문에 도착했다. 이 문 누상에서 주사위 내기를 하는데, 남자가 몰려서 지게 되자 모습이 오니 형상으로 변했다. 결국 하세오가 이기자, 이 남자 즉 오니는 약속대로

16) 고마쓰 가즈히코, 박전열 옮김, 2009, 『일본의 요괴학 연구』, 민속원, 110-113쪽.

절세의 미녀를 건네주었다. 남자는 100일이 되기 전에는 절대로 미녀에게 손을 대거나 껴안으면 안된다고 하세오에게 약속을 하게 하였다. <중략> 100일이 지나면 정말로 완전한 여자가 되었을 터인데, 약속을 어겼기 때문에 녹아 사라져버린 것이다.

위의 내용으로 볼 때 헤이안 시대의 교토에 등장하는 이방인은 요괴로 동일시되었음직하다. 오니는 교토의 경계를 이루는 주작문에 살고 있었던 이방인인 것이다. 고마쓰의 이야기에 따르면 주작문은 당시의 사람들에게 있어서 궁궐과 그 외부와의 평면적인 의미에서의 경계임과 동시에 수직적으로는 이계와의 경계라고 말한다. 교토의 남쪽 입구에 높이 세워진 나성문과 웅천문도 모두 요괴가 출몰하는 공간으로 여겨졌다고 한다. 교토 주변의 문을 통과한 외부 사람은 일단 요괴로 오인되었을 것이고 요괴는 주로 경계의 공간인 문에 살고 있음을 볼 수 있다. 요괴는 교토를 들어가고자 한 이방인들을 지칭하는 의미라고 추측된다. 자신의 영역을 지키기 위해 외부의 공포를 만들어내는 과정에서 몬스터, 요괴, 도깨비가 등장했을 것이다. 영화 <빌리지>에서도 그러한 몬스터 만들기가 잘 드러난다. 마을의 내부 공간의 안보를 지키기 위해 혹은 외부로부터 자신들의 공간을 보호하기 위해 몬스터를 만들어내고 있다. 그 공포심을 이용해 마을은 더욱 단합하게 되는 아이러니가 펼쳐지고 있는 것이다.

공포심이 인간의 상상력을 동원해서 초월적 존재를 만들어내는 것이다. 인간의 내면의 어두운 것을 보여준다는 점에 있어서 서양의 몬스터와 같은 맥락으로서 도깨비와 요괴를 살펴볼 수 있다. 몬스터는 라틴어 보여주다(Monstere)에서 알 수 있듯이 인간의 내면의 어두운 것을 형상화해서 보여준다는 의미를 갖는다. 우리의 도깨비나 일본의 요괴나 서양의 몬스터들은 이질적인 요소들이 결합하고 있음을 알 수 있다. 특히 서양에서는 마녀, 이교도, 집시, 유대인, 흑인, 동성애자 등 문화의 이방인인 타자들에

게 붙여졌던 문화적 표상이 몬스터였다. 대극적인 것과 상반된 것 그리고 공존 불가능한 것들을 포괄하는 상징체로서 양 쪽에 입을 가진 뱀인 엠피스베나¹⁷⁾는 도깨비와 요괴의 양가성을 설명해주는 상징체가 될 것이다.

3. <도깨비>와 <요괴>의 기호생산과정과 의미의 미끄러짐

현대 우리나라의 <도깨비>나 일본의 <요괴>는 모두 생산성 있어서 다성적이라는 공통점이 있다. 그 다성성이란 현실에서 늘 새롭게 창조되는 성격을 가진다. 현재 한국의 축제 중 <춘천 마임축제>와 <장안산 도깨비 축제>에서는 도깨비 원형이미지에 대한 고민의 흔적을 볼 수 있는 작품들이 많이 전시되어 있었다. 실제로 도깨비가 다양하게 이미지화된 것을 찾아 볼 수 있다. 붉은악마를 불러들인 도깨비는 치우천황이다. 도깨비와 치우천황이 만나 현대인들을 묶어내는 과정에서 기호생산과정과 의미의 미끄러짐이 일어나고 있다. 애초에 붉은 악마는 기의를 먼저 가지고 있었다. 한국인의 붉은 옷과 함성이 먼저 있었고 그 후에 그것을 담아낼 기표인 <한단고기>의 치우천황이 낙점되었다.¹⁸⁾ 기표에서 기의로 가는 길은 무척 자의적이다. 또한 기의에서 시작되어 적당한 기표를 만들어내기도 한다. 특히, 도깨비의 의미화 과정과 기호화과정은 포스트모던 시대의 담론과 잘 어울린다. 리처드 커니¹⁹⁾의 말대로 우리는 포스트모더니즘의 등장으로 자아와 타자의 대립에 대해서 새롭게 사고할 의무를 가지고 있는 것이다. 도깨비의 의미형성 역시 가장 왕성하게 해석되어야 하는 시대인 것이다.

도깨비의 두드림을 현대의 공연<난타>와 연결시키는 강인해

17) 최정은. 2005. 『동물, 괴물지, 엠블럼-중세의 지식과 상징』. 휴머니스트, 116-121쪽.

18) 조규형. 2008. 『해체론』. 살림.

19) 리처드 커니. 이지영 옮김. 2004. 『이방인, 신, 괴물』. 개마고원, 24쪽.

는 대장장이 신화를 도깨비의 상상력으로 풀어가고 있다. 그는 한국인에게 있어 두두리 도깨비는 대장장이 신이었다고 주장한다. 도깨비와 같은 다양한 변형적 존재들은 불을 다스리면서 새로운 형상을 만들어내는 야장체험과 연관되어 있다는 것이다. 한국의 석탈해 신화를 두두리 도깨비의 상상력과 연결하고 있다. 이미 잘 알려진 대로 석탈해는 숯과 숯돌을 미끼로 호공의 집을 빼앗고 왕위에 오른 자이다. 또한 가락국의 김수로왕의 김(金)이 쇠를 뜻하는 것임을 예로 들고 있다. 도깨비도 두드리고 대장장이도 두드리는 것에서 유추한 것이다.

도깨비는 외다리, 거인, 난쟁이, 동자 등 다양한 형태를 함의하는 개념이다. 즉 하나의 기표 아래서 수많은 기의들이 미끄러지는 것이다. 라캉은 소쉬르의 기표와 기의의 자의성에 대해서 미끄러짐(sliding)이라는 용어를 사용한다. 의미를 나타내는 기의들은 이미지를 나타내는 기표들 밑으로 끝없이 미끄러진다는 것이다. 기표는 이미지이니 환유라고 할 수 있겠고 기의는 의미이니 은유라고 할 수 있겠다. 기호학에서는 은유가 환유 밑에서 끊임없이 미끄러진다고 보고 있다. 결국 도깨비로 보자면 도깨비의 이미지들 아래로 도깨비의 의미는 수없이 미끄러지고 있다는 것이다. 독자의 마음에서 어떤 은유가 하나의 의미 있는 기호가 되기 위해서 그 의미를 조달받은 근거는 환유이다. 김경용²⁰⁾은 의미작용의 궤도에 따라 기호작용이 은유에서 환유로 옮겨간다고 말한다. 궁극적으로 은유의 진의를 명시할 마지막 말을 환유에게 맡기는 절차가 진행된다는 것이다. 도깨비의 이미지는 여전히 많은 의미를 생산하고 있다고 볼 수 있다. 여전히 미끄러지고 있는 셈이다. <비보이> 역시 현대 문화의 도깨비의 기호화과정의 하나로 꼽을 수 있다. 도깨비춤이라는 기표 아래에서 수많은 그로테스크한 몸동작들이 미끄러지면서 의미를 채우고 있다. 서양의 프

20) 김경용, 2006. 『기호학의 즐거움』, 민음사, 174쪽.

로테우스 신은 변형의 과정을 끝없이 만들어내는 도깨비와 같은 상상력을 가지는 신이다.

<제주 도깨비 공원>에는 2400여개의 도깨비가 만들어져 있다. 여기에 전시된 도깨비는 살아있는 것에서부터 무생물에 이르기까지 다양하다. 소리, 바람, 여자, 돌, 방망이, 우주, 연못, 심지어 현대문명의 대표적인 포크레인까지도 모두 도깨비로 만들어진다. 그리고 인간의 소망을 담을 수 있는 종소리도 도깨비가 되고 있다. 이 공원에 나오는 도깨비는 인간이 살아가는 모든 곳에 도깨비는 존재한다는 것을 보여주고 있다. 도깨비들은 인간과 함께 호흡하고 만들어지는 인간의 또 다른 자아인 얼터 에고라는 김열규의 말을 실증적으로 보여주고 있는 콘텐츠 공원이다. 도깨비 공원에는 큰 도깨비도 있지만 바위 위에 자그마한 도깨비들도 있다. 우락부락한 도깨비도 있지만 아주 착하게 보이는 도깨비도 있다. 도깨비 공원에서 생성되는 도깨비는 끝이 없다.

<춘천 마임축제>에서 생산되는 도깨비는 물과 불의 상징성을 보여준다. 입구에 걸린 빨간 천과 소원을 비는 파란 천은 도깨비들을 상징하는 도깨비불이다. 낮도깨비, 밤도깨비, 아이 도깨비, 처녀 도깨비 등 다양한 도깨비들은 하나같이 마임이라는 춤과 함께 기호화된다. <장수 도깨비 축제>의 도깨비인 치우천황은 마을의 안녕을 지켜주는 터주신과 수신의 역할을 한다. 도깨비는 옛이야기 속에서만 사람들의 소원을 풀어주는 고착화된 것이 아니라 현재에도 살아 움직이는 유기체와 같은 의미인 것이다. 인간의 욕망이 가장 억압되었던 조선 시대가 도깨비들의 전성시대라고 한다. 생활의 구속이 많았던 시절에 인간은 도깨비를 통해서 욕망을 분출하고자 하였다. 즉 도깨비는 당대의 시대적 욕망을 담아내는 기표인 것이다. 그곳에서는 수많은 기의가 미끄러져 내리고 있다.

현재 우리나라의 도깨비와 같은 상징성을 지닌 일본의 요괴 이미지는 다양한 문화 콘텐츠로 생산되고 있다. 예를 들어, 일본

돗토리현의 어촌도시 사카이미나토시는 역 주변에 ‘미즈키 시게루 로드’를 만들어 관광화 시키고 있다. 이 <요괴마을>은 만화가 미즈키 시게루(水木しげる)의 요괴만화『게게계의 귀타로(ゲゲゲの鬼太郎)』의 요괴 상상력들을 활용해 폐촌을 전 세계적으로 유명한 부촌으로 만들었다. 그곳은 수산업이 쇠퇴해가자 눈에 보이지 않는 가상의 요괴를 물고기 대신 관광 상품으로 개발하였다. 그 인근에는 애니메이션<명탐정코난>이 테마화되고 있다. 모두 요괴와 요괴설화를 대상으로 하고 있는 콘텐츠이다. 예를 들어 요괴마을에는 전화기에서부터 모든 건물이 요괴이미지를 담고 있다. 심지어 사람이 먹는 음식도 요괴처럼 만들어지고 있다. 요괴의 생성과정을 보면 무척 자의적이라는 것을 알게 된다. 예를 들면, 일찍 자고 일찍 일어나라는 의미의 요괴는 눈을 활용한다.

일본의 요괴를 활용한 애니메이션은 이루 헤아릴 수 없을 정도로 성황이다. 인기 애니메이션 <이누야샤>의 경우 요괴, 반요, 인간 등으로 세계를 삼등분한다. 이 반요는 요괴의 속성을 가지지만 인간에게 깊은 애정을 느낀다는 점이 흥미롭다. 요괴들의 성양 역시 선과 악으로 분명하게 갈리지 않는다는 점을 눈여겨볼 수 있다. 특히 지브리 스튜디오의 대표작들은 모두 요괴를 대상으로 하고 있다는 점이다. 미야자키 하야오가 만들어낸 <이웃집 토토로>의 토토로, <센과 치히로의 행방불명>의 가오나시와 하쿠, <월령공주>의 모로라는 멧돼지 신, <하울의 움직이는 성>의 괴물 하울, <벼랑위의 포뇨>에서 강의 요정인 포뇨 등은 모두 현대 문화가 만들어낸 요괴들이다. 그 요괴들은 하나같이 절대 선을 향해 움직이거나 절대 악을 위해 움직이지 않는다. 우리는 이러한 가치의 양가적 부분을 요괴의 양성성이라고 부를 수 있을 것이다. 일본인들에게 요괴는 우리에게 도깨비가 그러하듯이 사람들의 인식체계나 지식범위 안에서 도저히 납득할 수 없는 모든 것을 칭하는 개념인 것이다.

루스 베네딕트라는 미국의 학자는 이러한 일본 문화의 독특함을 <국화와 칼²¹⁾>에서 이야기하고 있다. 그는 일본의 신들의 성향이 선과 악의 성향을 동시에 가진다고 보았다. 그 근거로 일본인들이 가장 좋아하는 신이 아마테라스의 남동생인 스사노오 노미코토라는 것에 주목했다. 그는 누이인 태양의 여신 아카테라스 오미카미의 거실 지붕에 구멍을 내고 거꾸로 가죽을 벗긴 얼룩 망아지를 던져 암흑의 세계로 쫓겨난 악동 같은 신이다. 북유럽의 로키와 그리스 신화의 헤르메스를 연상시킨다. 그런데 아이러니하게 이 신은 일본에서 가장 사랑받는 신이다. 일본인들은 인간의 본성이 태어날 때부터 선하며 신뢰할 수 있다고 본다. 설령, 더럽혀졌다고 해도 인간의 본성은 그 더러움을 제거하고 다시 선으로 빛난다는 것이다. 일본의 요괴가 가지는 의미의 양가성과 기표의 미끄러짐은 스사노오에 대한 신화적 상상력에서 그 힌트를 얻을 수 있을 것이다. 세상에서 발생하는 괴이한 모든 일들에 요괴라는 이름으로 기표화 되지만 그것은 반드시 선과 악으로 가려지지 않는다는 점이다.

4. <도깨비>와 <요괴>의 전시된 현실 욕망과 항체 이미지

현대 문화에서 요괴와 도깨비를 자주 활용하는 이유는 인간이 소외되는 사이버 문화의 특성 때문일 것이다. 하이브리드화가 가속화 되는 문화와 국경이 사라지면서 발생하는 트랜스 컬처 현상은 요괴와 도깨비를 더욱 번성하게 한다. 요괴와 도깨비의 잡종성은 하이브리드를 추구하려는 인간의 전시된 욕망에 다름 아니다. 몬스터의 생성을 두고 엘리야테의 카오스와 코스모스로 이해하는 <포켓몬 마스터되기²²⁾>는 논리적으로 참고할 만 해 보인다. 성스러운 것을 신의 세계로 이해하고 속된 것을 아직 형태

21) 루스 베네딕트, 김윤식 외 옮김, 2008, 『국화와 칼』, 을유문화사, 254-255쪽.

22) 김윤아, 2003, 『포켓몬 마스터되기』, 살림, 24-35쪽.

를 획득하지 못하는 카오스의 세계로 파악한다. 이 시대의 요괴와 도깨비는 원본 없는 이미지를 활용해 현실을 대체하고 있는 시물라시옹의 작용을 보인다. 그것들은 더 이상 공포의 심리를 대변하지 못한다. 원본 없는 이미지들은 전시됨과 동시에 화석화되고 만다. 마치 메두사가 바라보는 것들이 모두 돌로 변하듯이 요괴와 도깨비로 명명되는 순간 공포와 두려움을 표상하는 기의를 벗어나게 된다. 기표와 기의는 당초에 정해진 대로 움직이지 않고 미끄러지게 마련이다. 도깨비와 요괴의 기표는 기의 아래에서 미끄러지면서 대부분 놀이화되고 있다. 그래서 놀이동산에 전시된 도깨비와 요괴가 아무런 공포의 대상이 되지 못한다.

더 이상 공포와 두려움의 대상이 되지 못하는 요괴나 도깨비는 과연 현대문화에서 어떤 역할을 하는지에 대한 의미규명이 이루어져야 할 것이다. 고마쓰 가즈히코²³⁾는 새로운 요괴학을 이야기한다. 새로운 요괴학이란 인간이 상상하는 혹은 창조하는 요괴로 즉 문화현상으로서의 요괴를 연구하는 학문이다. 요괴라는 존재는 인간과의 관계를 생각하지 않고서는 그 형태나 속성을 관찰할 수 없으며 항상 인간과의 관계 안에서 즉 인간의 상상 안에서 존재한다는 것이다. 따라서 요괴는 인간이 자신을 객관화하면서 자신의 욕망을 전시하는 대상이 된다는 것이다. 도깨비 역시 그러하다. <비보이>가 시작된 나라보다 우리나라의 비보이들이 더 세계적으로 유명한 이유와 난타의 흥행은 우리 도깨비의 상징성과 결부되어 현실의 욕구가 전시되는 항체 이미지일 것이다.

도깨비의 다른 모습인 서양의 도깨비인 <슈렉>은 기표 아래에서 기의가 미끄러지는 것을 가장 잘 보여주는 포스트모던 문화이다. 여기에서 등장하는 슈렉은 오우거 괴물로 일종의 요괴이다. 그는 생김새부터 심상치 않게 보이지만 사람을 잡아먹는다거나 거친 성정을 가진 것은 아니다. 또 다른 캐릭터인 요정은 아

23) 고마쓰 가즈히코, 박전열 옮김, 2009, 『일본의 요괴학 연구』, 민속원, 16쪽.

름다울 것이라는 기존의 기표와 기의의 고정 관념을 미끄러지게 한다. 뚱뚱한 노파 요괴는 마음씨가 매우 사악하다. 요괴는 악의 개념을 넘어서고 있으며 요정은 선의 개념을 넘어서고 있는 것이다.

도깨비와 요괴는 하이브리드의 문화를 희화시키면서 중심과 주변을 해체하는 문화적 특성을 가진다. 즉 어느 것이 문화의 중심인지는 하이브리드화 되면서 희석되기 마련이고 그곳에서 중심과 주변은 해체될 수밖에 없는 것이다. 도깨비와 요괴의 다양한 등장에 있어서 하이브리드만큼 중요한 개념이 바로 트랜스컬처이다. 문화끼리 섞이면서 지금까지 경험하지 못한 문화의 교류가 일어나는 것이다. 이러한 트랜스컬처의 카오스를 가장 잘 보여주는 요괴를 창조한 사람이 바로 미와자키 하야오인 것이다. 그는 트랜스컬처의 상상력을 통해 다양한 요괴들을 창조해냈다. <센과 치히로의 행방불명>의 '가오나시'는 얼굴이 없는 근대 문명의 자화상을 보여준다. 닥치는 대로 문명을 빨아들이면서도 자신이 누구인지 모르는 가오나시는 트랜스컬처화 되어 가는 문화 간 흐름에서 자기의 정체성을 찾지 못하는 현대인들을 드러내는 표상인 것이다. <이웃집 토토로>의 '토토로' 역시 요괴이다. 너구리와 꿈을 닮은 이 요괴는 마음속에 간직한 고향을 떠올리게 하는 요괴이다. 가족이라는 것이 해체되어 가고 있는 현실을 되돌아보게 하는 표상인 것이다. 최근 <벼랑 위의 포뇨>의 물의 요괴인 물고기 포뇨는 인간과 자연의 관계를 보여주는 기표이다. 트랜스컬처의 시대에 예측할 수 없는 것들을 도깨비와 요괴로 표현하는 것이다. 현대는 미증유의 자연재해가 일어나고 있고 문명의 발달도 예측하기 힘들다. 그러니 카오스의 상상력이 더욱욱 현대인에게 공포감을 줄 수 있다.

그렇다면 요괴와 도깨비의 문화적 역할은 단순히 알 수 없는 것에 대한 공포를 가시화하는 차원에만 머무는 것일까. 규정될 수 없는 현대 문화의 공포를 도깨비나 요괴로 가시화 함으로써

전시된 공포를 놀이화하고자 하는 기제가 깔려있다. 질베르 뒤랑²⁴⁾은 향체 이미지라는 개념을 이야기하면서 이미지가 하나의 징후를 보여주는 단순한 역할로부터 치료를 담당하는 동인으로 작용한다는 것이다. 이 시대의 도깨비와 요괴는 향체 이미지이다. 그런데 도깨비와 요괴가 저절로 향체이미지가 되지는 못한다. 도깨비와 요괴가 놀이화됨으로써 향체 이미지를 획득하는 것이다. 예를 들어, 도깨비의 대표적인 기표인 치우천황은 붉은 악마라는 응원의 대리자가 되어 놀이화됨으로써 향체 이미지를 획득하는 것이다. 많은 응원객들은 붉은 악마의 로고에서 또는 붉은 악마의 함성에서 일종의 공동체의식을 가지게 된다. 그것은 현대의 고립된 사회를 이어주는 향체 이미지의 다름 아니다. 도깨비 이미지는 새롭게 기호화되면서 치우천황을 불러들이고 그 기호는 현대의 고립화된 사람들을 공동체로 이어주는 치유의 향체 역할을 하는 것이다. 역시 <춘천 마임 축제>와 <처용문화제>처럼 도깨비를 표방하는 축제들이 가지는 향체 이미지는 도깨비의 춤을 통해서이다. 다국화 되어가는 현대에서 마임과 도깨비춤은 하나의 고리로 이어지고 그것은 다문화화를 위한 소통의 장으로 나아간다. <비보이>들의 현란한 도깨비춤은 문화의 아웃사이더인 젊은이들을 문화의 중심부로 불러들이는 향체 이미지인 것이다. 또한 <난타>와 같은 두드림은 억압된 현대인의 마음을 확 트이게 해주는 향체 이미지인 것이다.

요괴 역시 놀이동산에서 혹은 테마공원에서 놀이화 되면서 향체 이미지를 획득한다. 예를 들어, <벼랑위의 포뇨>를 통해 쓰나미 같은 자연재해에 대한 공포를 가시화한다. 그리고 쓰나미의 살인적인 공포를 내면화하는 것이다. <하울의 움직이는 성>의 하울은 현대인의 나약한 마음을 대변하는 요괴인 것이다. 선과 악이 늘 공존하는 현대인들의 문화적 양가성을 보여주는 기표로서

24) 질베르 뒤랑, 진형준 옮김, 2000. 『상상력의 과학과 철학』, 살림, 48쪽.

하울은 의미가 있다. 도깨비와 요괴는 당대 문화 양식을 고스란히 담는다. 토테미즘의 야생적 사고가 인간 역사 전체에 걸쳐 다양하게 변주되면서 각 시대의 담론에 흔적을 남겼으며 각 시대의 문화 양식에 잔영을 드리우고 있다²⁵⁾는 말이 도깨비와 요괴의 사유에도 그대로 적용된다. 각 시대마다 만들어지는 도깨비와 요괴는 다르다. 그것들은 우리 시대의 문화적 담론을 그대로 담게 되는 것이다. 마치 토테미즘이 문화의 잔영에 남긴 그림자처럼 도깨비와 요괴들도 인간의 역사전체에 걸쳐 다양하게 변주되면서 각 시대의 담론을 담아내는 잔영을 드리울 것이다. 조선 후기 <전우치>와 <홍길동>과 같은 도술 소설이 발달한 데에는 필연적인 이유가 있을 것이다.

5. 나오며

문화의 충돌에서 이방인은 성과 속의 뒤섞인 개념으로 존재한다. <비형>과 <처용>의 이방인의 지위가 속의 세계를 거쳐 성의 세계로 진입하였음을 보았다. 그들은 그러한 과정에서 도깨비의 원형적 상상력으로 작용하고 있음을 첫 번째 논의에서 살펴보았다. 그 과정에서 이방인은 성과 속을 동시에 가지기도 하고, 선과 악을 동시에 가지기도 하는 양가적 속성을 보여주고 있음을 살펴보았다. 현대의 하이브리드 문화와 트랜스컬처의 문화 흐름은 더 많은 문화 이방인들을 양상하고 있으며 예측할 수 없는 문화 충돌과 아노미를 불러온다. 문화의 잡종화인 하이브리드는 각국의 신화 이미지를 자유롭게 혼합시키는 동력으로 작용하고 있고, 우리는 알수 없는 미지의 것을 표현하기 위해서는 도깨비와 요괴의 기호과정을 거치게 되었다. 또한 포스트모더니즘의 문화적 흐름인 중심과 주변의 해체와 의미의 전복현상이 도깨비와

25) 김현주. 2009. 『토테미즘의 흔적을 찾아서』, 서강대학교출판부, 24쪽.

요괴를 만들어내는 데 유용하게 작용하고 있다. 공포와 불확실한 것에 대한 불안으로 만들어지던 도깨비와 요괴는 이제 더 이상 공포의 대상이 되지 않고 문화의 표층에서 유희의 대상이 되고 있다. 이렇게 전시된 인간의 공포와 욕망의 기호화된 이미지인 도깨비와 요괴는 항체 이미지로 나아가고 있음을 밝혔다. 문화의 공간인 축제, 놀이동산, 애니메이션, 공연 등 다양한 형태로 현대인의 공포가 전시된다. 전시된 이미지들은 더 이상 공포와 불안을 자극하지 않고 치유하는 역할을 담당하고 있는 것이다.

■ 연구 대상 콘텐츠

축제 :

<춘천마임축제>, <장안산 도깨비 축제>, <안동 국제 탈춤 페스티벌>
<울산 처용문화제>

테마공원:

<일본의 요괴마을>, <일본의 지브리 스튜디오>와 관련된 애니메이션
<한국 곡성 도깨비 마을>, <한국 제주도 도깨비 공원>

■ <요괴와 도깨비>에 관한 참고문헌

- 강은혜. 2003. 『한국난타의 원형, 두두리 도깨비의 세계 - 도깨비 설화의 시학』. 서울: 예림기획.
- 고마쓰 가즈히코, 박전열 옮김. 2009. 『일본의 요괴학 연구』. 민속원.
- 기호학연대. 2002. 『기호학으로 세상읽기』. 소명.
- 김경용. 2001. 『기호학의 즐거움: 기호학으로 읽는 예술, 대중문화, 실천』. 민음사.
- 김경용. 2006. 『기호학의 즐거움』. 민음사.
- 김대문 · 이종욱 옮김. 1999. 『화랑세기』. 소나무.
- 김열규. 2003. 『도깨비 날개를 달다』. 파주: 한국학술정보.
- 김열규. 2008. 『기호로 읽는 한국문화』. 서강대학교 출판부.
- 김열규. 2010. 『도깨비 본색, 뽀얀 한국인』. 사계절.
- 김용석. 2010. 『메두사의 시선』. 푸른숲.
- 김윤아. 2003. 『포켓몬 마스터 되기』. 서울: 살림.
- 김종대. 1997. 『민담과 신앙을 통해 본 도깨비의 세계』. 국학자료원.
- 김종대. 2004. 『도깨비를 둘러싼 민간신앙과 설화』. 인디북.
- 김종대. 2005. “한국의 도깨비 일본의 요괴.” 『일본의 요괴문화』. 한누리 미디어.
- 김현주. 2009. 『토테미즘의 흔적을 찾아서』. 서강대학교출판부.
- 루스 베네딕트, 김윤식 외 옮김. 2008. 『국화와 칼』. 을유문화사.
- 리처니 커니, 이지영 옮김. 2004. 『이방인, 신, 괴물』. 개마고원.
- 미르치아 엘리아데. 2006. 『메피스토펠레스와 양성인』. 서울: 문학동네.
- 미르치아 엘리아데. 2006. 『신화, 꿈, 신비』. 도서출판 숲.

- 미르치아 엘리아데, 이은봉 옮김. 2006. 『성과 속』. 한길사.
- 보르헤스. 1994. 『상상 동물 이야기』. 까치글방.
- 송효섭. 2003. “도깨비는 어떻게 생겨나는가: 발생기호학의 관점에서.” 『한국학논집』 제30집. 계명대한국학연구원.
- 송효섭. 2004. “도깨비의 기호학”. 『기호학연구』.
- 송효섭. 2009. 『해체의 설화학』. 서강대학교출판부.
- 아이작 아시모프. 2006. “제5장. 신과 인간의 중간자, 반신과 괴물 이야기.” 김대웅 옮김. 『신화 속으로 떠나는 언어이해』. 웅진지식하우스.
- 엠마누엘 레비나스, 강영안 옮김. 2009. 『시간과 타자』. 문예출판사.
- 오오노야스마로, 권오영·권정 옮김. 2007. 『고사기 상, 하』. 고주원.
- 유강희. 2004. 『깨비깨비 왕도깨비』. 세시.
- 이어령. 2006. 『이어령의 삼국유사 이야기』. 서경시학.
- 이인식. 2002. 『온가족이 함께 읽는 신화상상동물 백과사전』. 생각의 나무.
- 이재성. 2005. “일본 대중문화에 나타난 요괴 이미지.” 『일본의 요괴문화』. 한누리미디어.
- 이종욱. 2005. 『색공지신 미설』. 푸른역사.
- 정재서 역주. 2006. 『산해경』. 민음사.
- 정재서. 2004. 『이야기 동양신화1, 2』. 황금부엉이.
- 정재서. 2005. “중국적 상상력으로 보는 일본문화산업 속의 요괴 모티프.” 『일본의 요괴 문화』. 한누리미디어.
- 조규형. 2008. 『해체론』. 살림.
- 조영경. 2006. 『괴물들의 세계』. 채우리.
- 주강현. 2007. 『주강현이 우리문화1-도깨비에서 장승까지』. 아이세움.
- 중앙대학교 한일 문화연구원. 2005. 『일본의 요괴문화』. 한누리미디어.
- 질베르 뒤랑. 2007. “제1부. 동물의 모습을 한 상징들.” 진형준 옮김. 『상상력의 인류학적 구조들』. 문학동네.
- 최인학 편저. 1999. 『한, 중, 일 설화비교 연구』. 민속원.
- 최정은. 2005. 『동물, 괴물지, 엠블럼-중세의 지식과 상징』. 휴머니스트.
- 표정옥. 2009. 『놀이와 축제의 신화성』. 서강대학교출판부.
- 허우성. 2000. 『근대 일본의 두 얼굴』. 문학과 지성사.

A Semiotic Study about the Sacred and the Profane
as a Double-edged Semiosis of Outsiders:
Focusing on the Semiotic Interpretation of Japanese
'*Yōkai*' and Korean '*Doggaebi*' contents

Pyo Jung Ok

Assistant Professor

Communication Development Center, Sookmyung Women's University,

This article examines the relationship between outsiders(이방인), Korean '<*Doggaebi*>' and Japanese '<*yōkai*>', based on the previous studies. Outsiders is the concept related to the time. The Present is always a new beginning. Japanese '<*yōkai*>' contents and Korean '<*Doggaebi*>' contents are a present semiosis rather than a past semiosis of the grotesque beings. Japanese *Yogai* and Korean *Doggaebi* was born with Cultural immigrants. They are the contemporary inventions by modern people. Critically considering Barthes's argument that myth is not a fixed thoughts, but a transformative thought, we may need to compare Japanese '<*Yogei*>' contents with Korean '<*Doggaebi*>' contents.

Japanese '<*Yogei*>' contents and Korean '<*Doggaebi*>' contents are enjoined with various cultural contents. This article examines three aspects. First, the double-edged semiosis of outsiders is examined through the lens of the sacred and the profane. Through this, we will discuss the ludism of modern cultural fear. Second, we need to look into the various aspects of the process of creating Japanese '<*Yogei*>' contents and Korean '<*Doggaebi*>' contents. In this course of producing, we can see that they have polyphony, namely in that the signified '<*Yogei*>' and '<*Doggaebi*>' are sliding into the signifier. Thirdly, Japanese '<*Yogei*>' contents and Korean

<Doggaebi> have the curing antibody images of modern cultural wound. Outsiders Japanese <Yogei> and Korean <Doggaebi> are reborn beyond the semiosis of the sacred and the profane and played with media.

Key Words : outsiders, double-edged semiosis, polyphony, the sacred and the profane, semiotics, cultural contents, Korean <Doggaebi>, Japanese <Yogei>