

선묘설화의 트랜스(Trans)성과 트랜스(Trans)的 활용 연구

이 한 주*

- I. 서론
 - II. 선묘설화의 트랜스(Trans)성 분석
 - III. 선묘설화의 트랜스(Trans)的 활용
 - IV. 결론

국문초록

이 연구는 선묘설화에 내재한 캐릭터의 정체성 초월, 설화의 전달 매체인 미디어의 전환, 그리고 설화가 지역을 횡단하는 것에 주목했다. 이런 현상을 트랜스성이라 규정하고 선묘설화를 트랜스적인 문화콘텐츠로 활용할 방안을 모색하는 것이 본 연구의 목적이다.

선묘설화의 트랜스성은 세 가지로 분석했는데 첫째, 트랜스아이덴티티 측면에서 선묘의 정체성 초월과 표상의 변화. 둘째, 트랜스미디어 측면은 사람이 매개체인 설화가 책과 그림이라는 다른 형태의 미디어로 전환된 점. 셋째, 트랜스로컬리티 측면은 설화가 한·중·일을 넘나들면서 전

* 경북대학교 고고인류학과 강사 / l8724@naver.com

개되고 전해진다는 점이다.

위와 같은 트랜스성을 바탕으로 선묘설화의 트랜스적 활용 방안을 찾고자 했다. 트랜스적 활용은 먼저 트랜스아이덴티티 스토리텔링으로 선묘의 정체성을 현재의 이주 관점으로 재창조할 수 있다는 점. 그리고 헨리 젠킨스의 트랜스미디어 스토리텔링 원칙에 맞춰 설화가 미디어를 횡단하는 콘텐츠로 개발될 수 있다는 점. 마지막으로 선묘설화의 배경 지역을 하나의 로컬리티로 가정해 그 공동체 구성원에 의해 문화콘텐츠 개발과 향유 방안이 마련되어야 한다는 점을 제시했다.

관련 선행연구가 다분히 서사구조나, 설화의 원형, 역사적 고증 등에 치우쳤다면, 선묘설화를 문화콘텐츠 관점에서 분석하고 활용 방안의 단초를 제시한 것에서 본 연구의 차별성이 있다. 그리고 선묘설화의 트랜스성을 통한 트랜스적 문화콘텐츠 개발로 한·중·일 삼국의 교류와 지역 문화 활성화에 연결될 가능성을 찾고자 한 것에 의미가 있다.

◆ 주제어

선묘설화, 트랜스아이덴티티, 트랜스미디어, 트랜스로컬리티, 스토리텔링

I. 서론

21세기는 문화 활용과 문화콘텐츠 제작의 시대라 할 수 있다. 이런 현상이 특정 지역은 물론이고 국가 단위 또는 글로벌 규모로 문화가 콘텐츠로 개발되고 활용되는 양상을 보인다. 그리고 이러한 문화콘텐츠는 최신 기술, 산업 등과 융·복합되어 새로운 문화현상을 만들거나 문화 상품으로 개발되어 국가나 지역의 경제 활성화와 가치 제고에 큰 역할을 한다. 최근의 이런 흐름에 기인하여 지역마다 자신들의 지역적 특성과 문화적 자원을 바탕으로 문화콘텐츠를 개발하고 있으며 이를 통해 지역을 활성화하고자 부단한 노력을 하고 있다.

이와 같은 관점에서 본 연구는 경북 영주시 부석사에 전해오는 善妙說話가 한국뿐만 아니라 일본과 중국에도 전해 온다는 점에 주목했다. 선묘설화는 신라 시대 의상대사와 당나라 선묘낭자에 관한 이야기로 한·중·일 삼국에 공통으로 전해진 설화 관련 문화원형이자 문화자원이라 할 수 있다. 국제적인 문화원형을 삼국이 공통의 문화자원으로 인식하고 활용하는 것은 공동의 이익과 우정, 그리고 문화교류의 측면에서 매우 중요하다.

선묘설화는 신라 시대 고승인 의상대사와 당나라 출신인 선묘의 사랑애기와 부석사의 창건 설화가 얹힌 내용으로 영주 부석사에는 善妙閣과 善妙井, 浮石이 구체적인 관련 문화유산으로 남아 있으며 그 스토리는 영주지역에 지금까지 구전되어 오고 있다. 또한 선묘설화와 관련한 내용이 중국과 일본에 문헌과 그림의 형태로 전해져 오고 있는 국제적인 전설이자 문화원형이다.

이 연구는 선묘설화에 내재한 ‘트랜스(Trans)성’¹⁾을 분석하고 이를

1) 본 연구에서 지칭하는 ‘트랜스성’이란 접두사 ‘trans’가 여러 용어와 결합해 대중적, 제도적, 학술적 용어로 파생되는데 그 중 문화콘텐츠 분야에서 많이 쓰이며 선묘설화의 서사에 내재한 트랜스아이덴티티와 트랜스미디어, 트랜스코컬리티 등의 성질을 의미한다. 이 연구에서는 트랜스의 여러 속성 중에서 정체성, 미디어, 로컬과 결합해 나타나는 성질에 관해 의미를 한정해 쓰기로 한다.

문화콘텐츠로 개발하는 ‘트랜스(Trans)的’²⁾ 활용 방안을 모색하고자 한다. 최근의 문화콘텐츠는 하나의 문화원형 또는 원천 콘텐츠를 다양한 방식과 형태로 변용하고 다매체의 플랫폼을 통해 글로벌 영역에 확산하는 방식으로 제작되고 소비된다. 즉 트랜스미디어, 트랜스아이덴티티, 트랜스로컬리티 등의 변주가 대세라 할 수 있다. 선묘설화는 이러한 트랜스성을 모두 지닌 문화원형이며 국내는 물론 중국과 일본에서도 문화콘텐츠화가 가능한 문화자원이라 할 수 있다.

기존의 선묘설화에 관한 연구는 주로 설화의 話素와 내러티브 분석, 그리고 동아시아 문화교류 차원의 연구 등이 주를 이루었다. 20세기 후반에 이미 선묘설화의 연구가 활발히 진행되었으며 2010년대까지 이어진 연구는 텍스트 분석 위주로 이루어졌고 최근에 와서야 문화콘텐츠 개발 가능성 연구가 나오고 있다.³⁾

연구자가 관련 선행연구를 분석하며 선묘설화에 관해 주목한 것은 트랜스성이다. 선행연구는 텍스트 분석과 원형의 분석에 치우치고 있는데, 연구자는 선묘설화에 내재한 트랜스성을 세 가지 측면으로 나누어 분석하고 이를 토대로 트랜스적 활용 방안의 단초를 알아보고자 한다. 트랜스와 관련된 선행연구는 트랜스 어원, 트랜스와 결합해 다양한 용어로 파생되는 현상과 이에 관한 이론이 다수 있으나 본 연구의 차별성은 선묘설화의 속성 중 트랜스 한 면과 이의 활용을 모색하는 것에 있다.⁴⁾

트랜스적 활용은 최근 문화콘텐츠 개발의 흐름인데 이런 방식은 지역의 문화 다양성과 문화를 통한 지역 활성화, 나아가 탈국가적인 문화콘텐츠 개발 등을 가능케 한다. 이 연구는 위와 같은 목적과 필요성에 의해 기존 선묘설화 연구의 틀과 방향성을 넘어 문화콘텐츠 관점에서 문

2) ‘트랜스적’이라는 것은 본 연구에서 선묘설화의 트랜스성을 활용해 트랜스(한) 방식의 활용 방안을 찾고자 하는 것을 의미한다. 즉, 트랜스아이덴티티 스토리텔링, 트랜스미디어 스토리텔링, 트랜스로컬리티의 세 가지 측면으로의 활용 방안을 찾는 것이다.

3) 황쾌강(1980), 민영규(1994), 김홍철(1991), 조영록(2011), 김용의(2012) 등이 선묘설화 관련 국내 주요 연구 논문이며 상세한 내용은 본 연구 참고문헌의 해당 논문을 참고할 것.

4) 트랜스 관련 선행연구는 본고 II장 2절의 본문 내용과 연관해 참고할 것.

화원형의 분석과 이를 통한 활용을 탐색하고자 한다. 즉, 문화조월과 문화횡단, 초 매체 등이 내재한 선묘설화를 분석하고 이것의 문화콘텐츠화를 통해 지역의 문화융합 그리고 지역공동체 문화 형성의 가능성을 찾고자 한다.

II. 선묘설화의 트랜스(Trans)성 분석

1. 문화원형으로서의 선묘설화

문화원형은 역사의 과정에서 변형되기 전 원래의 모습이며, 다양하게 발현하는 문화적 현상들의 공통적 요소로서, 전형성과 함께 특정 지역과 민족적 특성을 나타내는 고유한 정체성을 동시에 지닌다고 할 수 있다. 즉, 문화원형이란 특정 민족이나 국가의 전통문화 가운데 타민족이나 타지역과 차별적 특징을 가지는 고유의 문화로 여러 가지 형태로 파생되었으나 그 본래의 형태에 해당하는 문화를 의미한다.⁵⁾

문화의 다양성과 경제적인 효용성이 강조되는 최근에는 문화원형을 통하여 문화콘텐츠를 개발하는 것이 문화를 통한 지역 활성화와 문화를 향유하는 문화수용자에게 모두 중요한 의미를 지닌다. 국내에서는 2000 년대에 들어오면서 전통문화를 활용한 문화콘텐츠가 개발되기 시작했다. 문화원형을 활용하여 문화콘텐츠로 개발할 수 있는 분야는 지역축제, 게임, 드라마, 음반, 공연, 영화 등 매우 다양하다.

이러한 문화콘텐츠는 전통문화와 창의성을 바탕으로 무한한 확장 가능성을 지니고 있다. 세계의 주요 국가는 정부 지원 아래 자국의 문화콘텐츠 개발을 적극 육성하고 있다. 이와 같은 패러다임에서 문화원형에 기반한 문화콘텐츠 개발의 중요성이 더욱 강조되며 문화원형의 문화콘

5) 김교빈, 「문화원형의 개념과 활용」, 『인문콘텐츠』 제6호, 인문콘텐츠학회, 2005, 7~22쪽.

텐츠화는 21세기의 문화 주도 시대에 주요 축으로 역할을 할 수 있을 것이다.

또한 최근의 세계는 지역과 국가, 문화와 문화 간 통합과 통섭, 변화와 변종이 유행하는 문화융합의 시대이다. 지역 간, 국가 간의 문화적 경계가 사라지고 있으며 다양한 변종의 글로벌⁶⁾적인 문화가 만들어지고 있다. 이러한 흐름에 따라 동북아시아에 공통으로 내재한 문화를 하나의 문화현상으로 보는 관점이 필요하다.

‘선묘설화’라는 문화원형은 한·중·일 삼국에 공통으로 전해지고 있다. 이러한 삼국 공통의 문화원형을 통하여 각 국가나 지역의 문화적 공통성과 보편성을 확인하고 이에 따른 공동의 문화적 가치를 공유할 수 있으며 이를 바탕으로 지역별로 독특하고 고유한 문화를 발전시킬 필요성이 제기된다.

삼국 공통의 문화원형이자 글로벌 요소를 지닌 선묘설화를 국가별로 살펴보면 다음과 같다. 먼저 한국의 선묘설화는 경북 영주시에 구전되어 온 부석사의 창건 설화와 관련된 이야기로 신라 의상대사와 중국 선묘낭자 간의 사랑과 사찰 건립이 주된 내용이다. 선묘 낭자의 이야기는 우리나라의 문헌에는 전혀 전해지지 않고 의상대사의 당나라 유학 관련 기록만 삼국유사에 수록되어 있을 뿐이며 경북 북부지역에서 구비전승 설화의 형태로 내용이 전해 오고 있는데 그 내용은 다음과 같다.

의상대사가 당나라 유학길에 揚州의 州將인 劉至仁의 집에 신병 치료차 묵게 되었는데 그 집주인의 여식인 선묘가 의상을 사모하게 되었다. 의상이 이를 물리치자, 선묘가 의상의 영원한 제자가 되어 의상의 불법을 위하여 도움을 바치겠다고 하였다. 병이 나은 의상이 길을 떠날 때 선묘는 의상이 귀국할 때 꼭 들려달라는 부탁을 하였다.

그 후 의상이 장안 ‘지상사’에서 수학하던 중 당군의 신라 침공 첩보를 듣고 이

6) 글로벌(global)은 글로벌(global)과 로컬(local)의 합성어로 문화콘텐츠학 분야에서의 개념은 주로 로컬문화의 글로벌화를 의미한다. 글로벌의 특징은 지역적 특수성의 세계화이며 이는 보편성과 특수성이 융합되고 혼종화 되는 형태로 변화 발전하는 것이라 할 수 있다.

를 신라에 전하기 위해 급히 귀국하게 되었다. 귀국길에 의상이 유지인의 집에 인사차 들렀으나 선묘가 집을 비워 만나지 못하였다. 뒤늦게 소식을 들은 선묘가 법복과 여러 용품을 가지고 의상을 따라 登州 해안으로 갔으나 의상이 탄 배는 이미 떠나고 없었다. 그러자 선묘는 바다에 몸을 던져 용으로 변한 후 의상의 배가 무사히 신라로 갈 수 있게 하였다. 선묘용의 호위로 무사히 신라에 도착한 의상은 당의 침략계획을 알리고 신라는 난을 면하게 되었다.

그 후 의상이 영주 봉황산에 사찰을 건립하려 할 때 도둑의 무리 오백여 명이 산을 차지하고 있어서 이를 물리칠 방법을 고심하던 중, 용으로 변한 선묘가 지금의 무량수전 건너편에 있는 큰 바위를 공중으로 세 차례나 들어 올려 그들을 물리쳤다. 그 결과 바위를 들어 올렸다는 의미를 지닌 ‘浮石寺’를 창건할 수 있었고 이후 선묘용은 石龍으로 변하여 무량수전 밑에 들어가 앉았으며 부석사의 수호신이 되었다.⁷⁾

현재 부석사에는 선묘를 기리는 선묘각과 설화와 관련된 부석, 선묘가 용이 된 후에 드나들었다는 선묘정이 있으며 조선시대 때 가뭄이 들면 여기에서 기우제를 지냈다는 전설이 있다. 그리고 석룡이 무량수전 아미타불상 밑에 머리를 두고 S자 형태의 몸체로 꼬리 부분은 석등 아래까지 묻혀 있다고 하며 석룡의 꼬리로 보이는 석물이 실제 1967년 조사된 바 있다.⁸⁾

<그림 1> 부석사 선묘각, 부석, 선묘정



사진 출처: 연구자 직접 촬영

- 7) 위 내용은 부석사 포털사이트 홈페이지(www.pusoksa.org)에서 영주 부석사에 구비 전승된 창건 설화와 선묘설화, 그리고 삼국유사의 의상대사 관련 기록을 참고했다. 중국 기록인 찬녕의 ‘송고승전’의 내용과는 몇 가지 다른 부분이 있어 이와 관련한 내용은 추후 추가적 연구를 통해 상세히 밝힐 필요가 있다. (최종 검색일: 2024/12/1).
- 8) 김홍철, 「선묘룡 설화의 심층적 고찰」, 『반교어문연구』 3권, 반교어문학회, 1991, 87~124쪽.

중국의 선묘설화는 중국 북송대의 ‘贊寧’이라는 승려가 저술한 ‘宋高僧傳’에 기록이 전해 오고 있다. 선묘설화의 전체적인 줄거리는 부석사 창건 설화 속의 선묘설화와 큰 차이가 없으나 세부적인 면에서는 몇 가지 차이가 있다. 첫째, 의상이 머물던 선묘 낭자의 집에 관한 것으로 부석사에 전해오는 설화와 삼국유사에는 선묘의 집이 ‘양주’라고 하였으며 의상이 신병 치료차 머무른 것으로 전해 온다. 그러나 찬녕의 송고승전에는 의상이 머물던 선묘의 집을 ‘등주’에 있다 하였으며 의상이 병 때문이 아니라 결식하기 위해 선묘의 집에 들른 것으로 되어 있다. 둘째, 의상의 귀국과 관련해 부석사 창건 설화에는 당나라의 신라 침략 첩보를 알리기 위해 급거 귀국 하는 것으로 되어 있으나 송고승전에는 의상이 불법을 모두 깨우친 후 포교를 위해 귀국하는 것으로 되어 있다. 셋째, 부석에 관한 차이로 부석사 창건 설화는 선묘가 도둑의 무리를 물리치기 위해 현재의 무량수전 서쪽의 큰 바위를 세 번 들어 올렸다고 하였으나 송고승전에는 다른 豪門貴族 종파의 무리를 없애기 위해 선묘 스스로 큰 바위로 변해 공중에 떠 있었다고 되어 있다.⁹⁾

일본의 선묘설화는 ‘華嚴宗祖師繪傳’이라는 두루마리 형태의 그림에 내용이 실려 있다. 화엄종조사회전은 화엄종 조사인 의상과 원효의 전기를 그린 그림으로 현재 일본의 국보로 지정되어 있으며 교토의 도가노오에 위치한 ‘高山寺’에 전해 온다.¹⁰⁾ 고산사를 창건한 일본의 ‘明惠’ 스님이 중국의 송고승전을 토대로 13세기 무렵 두루마기 형태의 그림인 화엄종조사회전을 제작하도록 하였다. 총 6권 중 4권이 의상과 선묘의 내용이며 당시 일본의 잦은 전쟁으로 인해 남편을 잃은 부녀자들을 비구니로 받아들이면서 선묘의 정신을 본받게 하기 위한 목적의 교재로 제작한 것이다.

또한 두루마기 형태의 그림 외에 ‘善妙尼寺’와 ‘善妙神寺’를 만들어서 의상과 선묘를 신앙하는 사원으로 사용하였다. 현재 고산사에는 선묘설

9) 김홍철, 앞의 논문, 87~88쪽.

10) 김용의, 「동아시아에 확산된 의상과 선묘의 사랑 이야기」, 『일본어문학』 제54집, 한국일본어문화회, 2012, 332쪽.

화와 관련된 유적과 유물은 남아 있지 않으나 13세기에 제작된 선묘조각상과 화엄종조사회전이 교토박물관에 위탁 전시되어 있다.¹¹⁾ 화엄종조사회전의 내용은 선묘 남자가 용이 되어 의상의 배를 호위하였다는 것으로 끝이 나는데, 여기까지는 중국의 송고승전과 서사구조가 동일하다. 그러나 부석사 창건과 관련한 스토리는 전해지지 않는데 이는 그 후의 내용이 부석사 창건 설화로 이어지므로 일본의 고산사와 관계없는 내용이어서 굳이 뒷이야기를 그림에 넣지 않은 것으로 추측된다.

이상과 같이 한·중·일에 전해지는 선묘설화는 거의 유사한 서사 구조이다. 이는 세 나라의 문화적 특수성과 보편성을 동시에 보여주는 것으로서 공통의 글로컬 문화원형이자 공동 문화유산이라 할 수 있다.

〈그림 2〉 고산사의 화엄종조사회전과 선묘상



사진 출처: <https://blog.naver.com/choindy/222666928535>. (최종 검색일: 2024/12/1).

2. 선묘설화에 내재하는 트랜스적 속성

본 연구가 선묘설화에서 주목한 부분은 설화에 내재한 트랜스성이었다. 트랜스성은 전술했듯이 ‘trans-’의 여러 파생 용어 중에서 문화콘텐츠 분야에 주로 쓰이고 연구되는 트랜스아이덴티티와 트랜스미디어, 그리고 트랜스로컬리티로 한정해 지칭하기로 하며, 이 세 가지를 중심으로

11) 유홍준, 『나의 문화유산 답사기 2』, 창작과 비평사, 1999, 91쪽.

논의하기로 한다.

이에 앞서 트랜스 개념을 접두어와 파생 용어로 나누어 살펴볼 필요가 있다. 접두어 트랜스(trans-)는 먼저, 지리학적 용어와 결합하며 어느 한쪽에서 또 다른 쪽으로 통과하는 의미의 ‘가로지르다’, ‘통과하다’, ‘~너머’ 개념이며, 이쪽 세계와 저쪽 세계의 너머 다른 세계를 의미하는 ‘초월’의 세계, 그리고 형상이나 고유한 성질의 변화로 다른 속성 다른 사물이 되는 현상을 뜻한다. 즉, 횡단과 초월, 변화를 의미한다.¹²⁾

트랜스와 결합한 파생 용어는 일상 용어와 학문적 용어로 구분된다. 일상 용어는 ‘트랜스지방’, ‘트랜스젠더’ 등이 대중적으로 사용되며 이때의 트랜스 의미는 저차원적인 인식 체계의 사례로 볼 수 있다. 특히 이와 같은 용어는 부정적 어감과 배타적 인식 양상을 의미하는 것으로 주로 쓰였다.¹³⁾

트랜스에 관한 학문적 논의는 분과학문과 학제 간 연구에서 벗어나 탈학제적 연구 방법론이 제시되고 개발되고 있다. 트랜스미디어리티(transmediality), 트랜스컬추럴리티(transculturality), 트랜스디시플린(transdiscipline), 트랜스로컬리티(translocality) 등에 관한 사회적, 문화적 분야의 학문적 연구가 진행되고 있으며,¹⁴⁾ 특히 문화콘텐츠학 분야에서는 트랜스미디어(transmedia)와 트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling), 트랜스아이덴티티(transidentity), 트랜스아이덴티티 스토리텔링(transidentity storytelling) 등의 개념으로 확장되어 쓰이고 있다. 문화콘텐츠에서의 이런 개념은 세계 인식 체계를 횡단하고 초월하며 변화하는 것으로 보아, 지역과 문화, 문화 주체 간의 혼종성과

12) 조운경, 「접두어 ‘trans-’의 인문학적 함의-탈경계 인문학 Trans-Humanities 연구를 위한 개념 고찰을 중심으로」, 『탈경계 인문학』 제3권 제3호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2010, 6~10쪽.

13) 임대근, 「‘트랜스아이덴티티’의 개념과 유형: 캐릭터, 스토리텔링, 담론」, 『외국문학연구』 제62호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2016, 137쪽.

14) 김기홍·김신엽·김희경·남정은·박치완·신광철·신정아·유제상·임동욱·조소연, 『문화콘텐츠와 트랜스미디어: 어벤져스에서 오즈의 마법사까지』, 한국외국어대학교 지식출판원, 2016, 37쪽.

변화 가능성, 탈 정형성, 메타 세계관에 관한 논의와 콘텐츠 연구로 이어지고 있다.¹⁵⁾

선묘설화는 동아시아를 횡단하고, 이 세계와 저 세계를 초월하고, 인간에서 용으로 변화하는 정체성 초월, 탈 지역성, 탈 정형성 등의 트랜스 성질을 잘 보여주고 있다. 이런 트랜스적 속성의 구체적인 내용은 아래와 같이 세 측면으로 분석할 수 있다.

1) 트랜스아이덴티티 측면

트랜스아이덴티티는 국내에서 접두어 트랜스와 관련 파생어 연구 등을 거쳐 최근에 특히 문화콘텐츠 분야에서 스토리텔링과 연계해 논의되고 있다. 전술한 조윤경의 트랜스 접두어 연구와 맞물려 2016년에 임대근이 이 개념을 제시하면서 학문적 연구가 시작되고 확장되었다. 물론 이 용어는 임대근 이전에 샤론 코완(Sharon Cowan)이 ‘트랜스아이덴티티 정치학’ 개념을 제시하면서 시민권 전환에 따른 사회적, 정치적 정체성 전환에 관한 문제 제기에서 이미 다룬 바 있다.¹⁶⁾

임대근은 현재까지 전해지는 수많은 네러티브에 트랜스아이덴티티 즉 ‘정체성 전환’ 인물이 있으며, 이런 인물에 의해 스토리 구성이 이루어진다는 것을 전제로 이 개념을 제시하였다. 그는 트랜스아이덴티티 관련 스토리텔링에는 정체성이 변하는 인물이 존재하며 이런 캐릭터를 자의로 정체성을 바꾸고자 하는 인물과 외부의 강요로 인해 타의로 정체성을 바꾸어야 하는 인물로 구분하고 있다.¹⁷⁾

그리고 정체성 전환 인물 유형으로 특정 대당 관계에서 정체성이 전환되는 ‘정체성 역전’, 반드시 대당 관계는 아니고 다양한 방식으로 캐릭터의 사회적 정체성이 변환되는 ‘정체성 전치’, 대당 관계의 역전과 전치가 뒤섞여 발생하는 경우의 ‘정체성 횡단’, 전혀 다른 정체성으로 정체성

15) 임대근, 앞의 논문, 137~138쪽.

16) 임대근, 앞의 논문, 134쪽.

17) 임대근, 앞의 논문, 134~135쪽.

이 재맥락화되는 ‘정체성 초월’의 네 가지를 제시하고 있다.¹⁸⁾

또한 임대근은 후속 연구에서 서사체의 캐릭터 분석에 이어 캐릭터의 표상(representation)을 다섯 가지 유형으로 분류하고 있다. 네러티브에서 정체성을 변환한 인물은 對象永續性(object permanence)을 부인할 수 있는 표상을 제시해야 하며 그 표상으로 ‘服裝’, ‘變身’, ‘改名’, ‘覆面 같은 특정 도구 사용’, ‘특정 題材 활용’을 들고 있다.¹⁹⁾

그리고 임대근의 트랜스아이덴티티 개념과 유형 제시를 바탕으로 김소영은 임대근의 정체성 전환 유형이 캐릭터의 사회적 신분과 역할 위주의 외형적 정체성 전환에 치우친 점을 지적하며 ‘다중정체성’ 이론을 제시하였다. 김소영에 의하면 개인의 정체성은 소속과 역할, 외면적 성격 등의 ‘외적 관점’과 성품 및 환경이라는 두 가지 요소로 형성된 자아 인지 시스템의 ‘내적 관점’이 통합된 ‘다중정체성’을 지니며 이와 같은 관점에서 트랜스아이덴티티의 유형을 분석해야 함을 제시하고 있다.²⁰⁾

위와 같은 트랜스아이덴티티 개념과 관련해 본 연구에서는 임대근의 정체성 전환 인물 유형과 표상을 선묘설화의 서사구조와 선묘 캐릭터에 대입해 분석하고자 한다. 김소영의 다중정체성은 선묘설화 텍스트가 지닌 구조적이고 근원적 한계 즉, 자료의 한계와 선묘의 내면적인 내적 관점을 유추하기가 매우 어려운 점 등으로 본 연구에서는 참고만 하기로 한다.

선묘설화는 의상의 구법과 구도와 관련된 것이지만 서사체의 중심인물은 의상이 아니라 선묘라고 할 수 있다. 즉, 중심 캐릭터가 선묘이다. 선묘는 의상에 대한 자신의 구애가 통하지 않자, 그에게 귀의해 제자가

18) 임대근, 앞의 논문, 140~143쪽. 이와 관련해 정체성 횡단과 정체성 초월을 대당 관계가 아닌 연속체(continuum)로 볼 수도 있으나, 본 연구에서는 이와 관계없이 선묘의 정체성 변화에 주목하고자 한다.

19) 임대근, 「트랜스아이덴티티 인물형상의 표상들」, 『비교문학』 제81집, 한국비교문학회, 2020, 271~292쪽.

20) 김소영, 「다중정체성을 통한 트랜스아이덴티티의 확장: 영화 <홀리 모터스>를 중심으로」, 『외국문학연구』 제64호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2016, 78~80쪽.

되기를 맹세하고 이후 바다에 스스로 뛰어들어 용으로 변신해 의상의 배를 호위한다. 의상이 신라에 도착한 뒤에도 부석사 창건을 돕기 위해 바위로 변하거나 혹은 부석사를 수호하는 석룡으로 변했다. 이러한 서사 구조는 선묘의 정체성 전환을 잘 나타내고 있다. 선묘는 위 임대근의 분류에 따르면 정체성 전환 인물 유형 중 자신의 욕망에 의해 스스로 정체성을 바꾸는 자의적 전환 형상에 해당한다. 그리고 선묘가 용으로 변하는 것은 정체성 초월 유형에 해당한다. 남녀 간의 사랑 또는 사제 간의 사랑을 추구하던 선묘가 의상이 당나라를 떠나는 순간 기존 정체성을 완전히 초월해 용이라는 신적 존재로 정체성을 새롭게 전환한 것인데, 이는 평범한 인간인 여성에서 전능한 신격의 용으로 정체성의 재맥락화가 일어난 것이다.

그리고 부석사 창건 과정에서 바위로 변하거나 석룡으로 변했다는 부분은 선묘의 정체성이 다양한 방식으로 변하고 사회적으로 재맥락화되는 경우의 정체성 전치 유형으로 볼 수도 있다. 또한 본 연구에서는 언급하지 않았으나 김홍철에 의하면 선묘의 정체성을 항구 ‘선창가의 윤락녀’로 보는 견해가 있다고 하였는데, 이 역시도 비천한 신분에서 신격으로의 급격한 변화를 하는 정체성 초월의 형태로 볼 수 있다.²¹⁾

다음으로 선묘설화에 나타나는 인물 형상의 표상으로는 먼저 변신을 들 수 있다. 여기에서 변신은 동물에서 인간으로, 인간에서 신성한 동물 또는 영험한 신으로 신체 자체가 변하는 것을 뜻하는데 선묘는 평범한 인간에서 신적 능력을 지닌 용으로 신체가 변신했음을 보여준다. 이것은 평범한 여인이 불법과 사찰을 수호하고 나아가 호국을 위한 龍神으로 탈바꿈한 것을 잘 나타낸다.

그리고 특정한 제재를 활용하는 또 하나의 표상으로 ‘물’을 들 수 있다. 선묘가 의상을 따라 바다에 뛰어드는 장면이 있는데 여기에서 바다는 물을 상징한 것으로 볼 수 있다. 질베르 뒤랑에 의하면 물은 ‘순수성’과 ‘신선함’을 지니고 있으며 유기체를 다시 살아나게 한다고 하였다. 즉

21) 김홍철, 앞의 논문, 111쪽.

정화수는 ‘죄와 육체, 必死의 상황’을 뛰어넘어 다시 태어나게 하는 역할을 하며, 정화 의식, 새로운 탄생 등과 연관해 정체성 전환에 쓰인다.²²⁾

선묘가 바다에 뛰어들었으나 익사하지 않고 육체가 용으로 변신하는 상황 등은 평범한 사람이 신격으로 변화하고, 기존의 세계에서 새로운 세계로 향하는 분리를 뜻한다. 이런 현상은 선묘가 새로운 정체성으로 전환하는 것을 의미한다. 즉, 물에 빠져 죽음으로써 정화되고, 새롭게 신격으로 되살아남으로써 정체성을 초월했음을 보여주는 것이다. 이것은 선묘가 기존의 정체성에 머무르지 않고 새로운 정체성으로 향하고자 하는 욕망을 물이라는 매개로 실현한 것이라 할 수 있다.

2) 트랜스미디어 측면

2006년 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)가 트랜스미디어 스토리텔링은 다양한 미디어를 통해 다수의 콘텐츠가 하나의 세계관을 공유한 채 구현되는 것이라고 한 이후 국내의 트랜스미디어 관련 연구가 문화콘텐츠 분야를 중심으로 다양하게 진행되고 있다.²³⁾

헨리 젠킨스가 트랜스미디어를 스토리텔링과 결부시킨 점과 관련해 국내의 트랜스미디어 연구 초기에는 스토리텔링 위주로 진행되었으며, 이후 콘텐츠 위주의 트랜스미디어 연구와 디지털 기술 중심의 트랜스미디어 연구로 다변화되었다. 그러나 연구자에 따라 트랜스미디어 콘텐츠, 디지털미디어 스토리텔링 등과 같이 트랜스미디어의 개념이 혼용되고 있으며 아직 명확한 용어와 개념 정립이 되지 않은 양상을 보인다.

본 연구는 트랜스미디어의 다양한 개념과 이론이 있지만, 선묘설화와 관련해서 접두사 트랜스가 지닌 횡단과 변형, 초월의 의미를 현재의 미디어 관점이나 측면이 아닌 근대 이전의 미디어를 트랜스와 결합해 선묘설화가 지닌 ‘트랜스’ 한 미디어에 관해 분석하고자 한다. 현대의 미디어는

22) Gilbert Durand 저, 진형준 역, 『상상계의 인류학적 구조들』, 문학동네, 2011, 252~253쪽.

23) Henry Jenkins 저, 김정희원·김동신 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008, 149쪽.

출판물, 방송, 영화, 디지털 기기 등이 도구로서의 매개체이지만 과거에는 대부분의 미디어 즉, 매개체는 사람이었으며,²⁴⁾ 다른 한편으로는 책과 같은 典籍類, 그림 등을 들 수 있다. 인간이 문화와 사회를 갖게 되기 전부터 사람과 사람 사이에 정보 등의 무언가를 주고받는 매개체(medea) 역할을 한 것은 사람이었다. 신과 인간의 사이에서 이를 매개하는 제사장, 무속인, 사제 등이 여기에 해당하는 사람이었으며 이야기를 전해주는 이야기꾼, 구술자 등도 미디어(매개체)의 한 축을 담당했다.²⁵⁾

선묘설화가 국내에는 영주 부석사에 구전되어 오고 있으며 중국에는 송고승전이라는 책에 실려 있고 일본에서는 화엄종조사회전의 그림 형태로 그 내용이 전해진다. 즉, 설화를 담아내는 미디어가 사람과 책, 그림으로 서로 횡단하며, 변형되고, 결합하는 트랜스미디어 양상을 보인다.

선묘설화를 사람과 사람 간의 트랜스미디어 측면으로 보면 이 설화는 각각의 두 설화가 합쳐진 형태이다. 즉, 화소를 크게 둘로 볼 수 있는데 첫째는 선묘가 바다에 빠져 용이 되었다는 것과 둘째는 선묘가 호법용이 되어 부석사 창건을 도왔다는 내용이다. 두 설화는 별개의 공간에서 일어난 사건이지만 어느 시기에 하나의 설화로 합쳐졌을 것이다. 송고승전에 의해 문자라는 미디어로 트랜스 되기 전에는 불교의 호법용 설화나 중국과 한국의 민간 蛇龍 설화가 영향을 주고받았을 것으로 본다.²⁶⁾ 이는 여러 관련 설화가 하나의 설화로 합쳐지는 미디어 간의 결합을 통한 변형이며, 인간이 매개체인 미디어 사이를 넘나드는 횡단을 의미한다.

24) 국립국어원의 ‘표준대사전’과 ‘고려한국어대사전’에는 미디어를 “어떤 작용을 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것”이며 예로 “활자 미디어, 전파 미디어, 정보통신 미디어”와 “어떤 사실이나 정보를 담아서 수용자들에게 보내는 역할을 하는 매개체, 신문, 잡지, 서적, 라디오, 텔레비전, 인터넷 등”으로 설명하고 있고 Oxford 사전에는 “(신문, 텔레비전 등의) 매체, 대중 매체와 medium의 복수”이며, 그리고 medium은 “중간, 무언가를 전달하는 수단, 사람에게 정보를 주고받는 방법, 매개체, 무당, 의사소통과 정보 채널 또는 시스템, 출판과 방송” (2024년 12월 20일 네이버 검색) 등으로 되어 있다.

25) 김용찬, 「미디어, 흔들리는 개념」, 『한국방송학보』 34권 6호, 한국방송학회, 2020, 138쪽.

26) 김홍철, 앞의 논문, 90쪽.

즉, 미디어가 트랜스 되는 것을 알 수 있다.

그리고 이 설화는 구비전승되다가 찬영에 의해 문자 미디어로 트랜스 되는데, 이전까지는 사람이 매개체인 형태에서 비로써 도구로서의 매개체 유형으로 바뀐 것이다. 선묘설화가 책으로 트랜스미디어 되는 것은 송고승전이 유일한데 조영록은 이와 관련해 찬영이 중국 여주 향산의 ‘妙善觀音’ 전설을 참고해 주인공 이름을 ‘묘선’에서 ‘선묘’로 트랜스 하고 그 내용을 책으로 엮었을 것이라고 유추한다.²⁷⁾

또한 일본에는 송고승전을 그림 형태로 트랜스미디어 한 화엄종조사회전이 있는데, 선묘와 의상의 사랑 이야기를 각색하여 문장(詞書)에 싣고 있으며 그림은 매우 사실적으로 묘사되어 있다. 이는 현대적으로 보면 영상으로 트랜스미디어 한 것이라 볼 수 있다. 여기에서 흥미로운 점은 한국의 구비 설화나 중국의 송고승전과는 사뭇 다른 뉘앙스로 마치 애정 소설 같은 방식으로 선묘설화를 묘사했다는 것이다. 선묘의 노골적인 유혹이나, 의상이 그녀의 애원을 물리쳤다는 말 대신 ‘부득이해서 가 없게 여겼다’²⁸⁾라는 모호하고 여지를 남기는 기록을 함으로써 스토리의 변형을 보인다. 이런 점은 스토리의 확장으로 볼 수 있는데 이는 트랜스미디어를 통한 스토리텔링 유형과 유사하다. 그리고 설화의 내용 전개를 의상의 배가 신라에 당도한 것으로 마치는데, 이 역시도 일본의 고산사와는 직접적 연관이 없는 부석사 창건 설화 부분을 의도적으로 삭제해 남녀 간의 사랑에 포커스를 맞추는 스토리텔링으로 재구성한 것이다. 이런 스토리의 의도적 변형과 확장은 트랜스미디어를 통한 스토리텔링의 특징이라 할 수 있다.

국내에는 선묘설화를 문자나 그림 형태로 트랜스미디어 한 것은 전하지 않는다. 삼국유사나 삼국사기에 의상 관련 기록이 다수 있음에도 선묘 관련 기록은 전혀 찾을 수 없는데,²⁹⁾ 이는 의상에 대한 종교적인 추

27) 조영록, 「향산 묘선공주와 등주 선묘낭자- 관음·용신 설화와 한중 해양불교 교류」, 『동양사학연구』 제115집, 동양사학회, 2011.

28) 김홍철, 앞의 논문, 119쪽.

29) 김홍철, 앞의 논문, 123쪽.

양심 때문에 의도적으로 문자나 그림 형태의 미디어로 남기지 않았을 가능성이 있다. 그러나 사람을 매개체로 한 미디어의 형태는 그것이 송고수전에서 역으로 트랜스 되었든지, 구비전승되었든 간에 분석사에는 여전히 선묘설화가 ‘트랜스미디어’ 되고 있다.

3) 트랜스로컬리티 측면

문화콘텐츠 분야에서 로컬과 글로벌, 글로벌은 지역문화콘텐츠의 세계화와 연관해 많이 논의되면서 글로벌라이제이션(glocalization)과 글로컬(glocal) 문화콘텐츠 관련 연구도 활발히 진행되고 있다. 이런 양상은 지역에 관한 관점의 변화를 내포하고 있다. 이는 로컬의 경계와 정체성에 관한 변화에 주목하는 것으로 이런 변화 현상은 로컬리티(지역성 또는 지역정체성)가 트랜스 하는 것으로 볼 수 있다. 여기에서 트랜스는 경계를 넘나들고 해체해 지역과 지역성이 변하는 것을 의미하며 변화의 결과물로 로컬이 재구성되는데 이를 트랜스로컬리티 라고 할 수 있다.

경계는 근대국가의 성립 후 지역과 국가를 구분하고 종속하는 배타적 장벽으로 기능했으나 현재는 전 지구적 글로벌화에 의해 경계의 인식과 개념이 분절의 의미가 아닌 연결과 통로, 교류지로 재인식되고 있다. 그 현상으로 글로벌 시대의 국가는 완결성과 유일성을 가지지 않고 국경을 초월하거나 내부적으로 공간을 횡단하는 방식으로 탈 영역화가 진행되어 글로벌과 로컬이 혼재하는 다층적 구조로 변화하고 있다.³⁰⁾

위와 같은 인식에서 이해하면 트랜스로컬리티는 경계를 초월하는 탈경계이다. 기존의 경계를 넘는다는 것은 경계 자체를 허무는 것이 아니라 타자나 외부 지역, 외부 세계에 배타적으로 작용하는 부정적 요소의 경계를 무너뜨리는 것이다. 그리고 완전한 경계의 해체가 아닌 횡단하고 교류하는 혼종성으로 재구성됨을 의미한다. 여기에서 경계는 물리적인 경계뿐만 아니라 정체성의 경계도 넘어서는 탈경계이며 이를 통해 로컬

30) 이상봉, 「트랜스-로컬리티: 포스트모던의 대안적 공간정치」, 『21세기정치학회보』 제24집 3호, 21세기정치학회, 2014, 53쪽.

리티가 재구성된다.³¹⁾

선묘설화는 지역적 배경이 전근대 시기의 한·중·일로 선묘와 의상이 국가와 지역을 횡단하고 초월하면서 공간과 인물의 정체성이 변화하는 양상을 보인다. 국가나 지역의 경계가 근대 이후 명확해졌지만, 선묘와 의상의 시대에도 국가와 지역의 경계는 존재했다. 그러나 근대국가 형성 이후의 경계보다는 명확하지 않았을 것이며 그 성질도 다분히 모더니즘 사회보다는 다원적이고 중층적이었을 것이다, 다시 말하면 당시의 경계는 국경의 불명확성, 국민국가의 부재와 다민족 구성, 교류와 소통의 규제 미비 등에서 오히려 글로벌 사회인 지금보다 더 유연한 측면이 있다.

선묘설화에는 물리적 경계와 정체성 경계의 탈경계가 혼재되어 나타난다. 물리적인 경계의 탈경계를 볼 수 있는 구체적인 면은 의상의 당나라 유향과 중국 각 지역에서의 求道 활동, 여주 향산의 묘선관을 전설이 등주에서 선묘설화로 전치된 점, 선묘가 의상을 따라 용으로 변해 신라로 들어온 점, 일본의 교토 고산사에 설화가 전해진 점 등이다. 이런 상황이 설화와 현실을 통틀어 그 주인공들이 국경과 로컬을 횡단하고, 시공을 뛰어넘어, 물리적인 경계의 영향을 받지 않고 ‘트랜스 로컬’ 했음을 보여주는 것이다.³²⁾

정체성 경계의 탈경계는 지역(local) 별로 나눠서 볼 필요가 있다. 이는 각 로컬에 설화가 트랜스 되면서 선묘와 의상의 정체성이 지역적 특성에 따라 달라지고, 인물의 정체성 변화가 지역의 정체성 형성과 변화를 추동하기 때문이다. 먼저 중국의 경우는 향산의 묘선설화가 하남성에서 관음신앙과 연관되어 전해오다가 그 후 절강성 항주 지역으로 전파되면서 선묘설화의 원형이 되었을 것이라고 유추한다.³³⁾ 이것은 중국에서 당시에 민간설화의 주인공이 불교 설화의 주인공으로 정체성이 전이

31) 이유혁, 「토마스 킹의 경제적 사유와 북미 원주민의 트랜스로컬리티의 문제」, 『영어권 문화연구』 9권 3호, 동국대학교 영어권문화연구소, 2016, 142쪽.

32) 묘선관을 전설과 선묘설화의 관련성은 조영록의 가설을 따랐으며 자세한 내용은 조영록의 「향산 묘선공주와 등주 선묘낭자- 관음·용신 설화와 한중 해양불교 교류」, 『동양사학연구』 제115집, 동양사학회, 2011의 논문을 참고할 것.

33) 조영록, 앞의 논문, 178쪽.

되는 방식인데 이는 불교의 지역적 확산 과정과 관련지을 수 있다.

그리고 일본은 부녀자들을 비구니로 받아들이면서 선묘의 사랑과 희생정신을 국가와 종교에 대한 헌신으로 이어지도록 할 필요가 있었다. 그래서 선묘의 정체성을 신격화하고 선묘사와 선묘 조각상을 만들어 숭배했던 것이다.

한국에서도 선묘는 불교 포교를 위한 신으로 정체성이 바뀌었다. 부석사 창건 당시 이미 다른 종파의 무리가 자리 잡은 터에 사찰을 건립했던 점은 토착 종교가 성행했던 지역적 정체성이 불교 사상의 지역정체성으로 변한 것이라 할 수 있다. 선묘가 석룡으로 변신해 호법용이 되었다는 것과 사당을 부석사 경내에 건립해 신으로 모시는 점 등은 토착종교와 불교가 융합한 지역정체성의 혼종성을 보여주는 것이다.

III. 선묘설화의 트랜스(Trans)的 활용

선묘설화는 동아시아 삼국에 공통으로 전해오는 문화원형이다. 문화원형이 고유한 역사성과 보편성, 특수성 등의 문화적 요소들을 가진 原形이라 할 때 창조적 과정을 거쳐 새로운 가치를 지니는 것으로 개발한 결과물이 문화콘텐츠이다. 그리고 이러한 문화콘텐츠는 일반적으로 다양한 매체와 기술을 통해 만들어진다. 문화원형의 문화콘텐츠화는 원형의 보존과 활용이라는 양 측면을 동시에 만족시키는 관점에서 진행되어야 하며 창조적이고 경쟁력 있는 문화콘텐츠 개발을 위해서는 문화원형에 대한 이해력과 창조적 해석을 통한 개념 정립이 필요하다.

본 연구는 선묘설화에 내재한 트랜스성을 아이덴티티와 미디어, 로컬의 세 측면을 중심으로 분석했다. 이와 같은 분석의 목적은 문화콘텐츠로 활용을 모색하기 위함이다. 선묘설화는 정체성의 초월과 다른 미디어 형태로의 변환, 공간과 시간을 뛰어넘는 로컬리티를 보여준다. 이를 문화콘텐츠로 활용하는 방안은 매우 다양한 방식으로 연구하고 개발할 수

있을 것이다.

이 연구는 위와 같은 인식하에서 선묘설화의 트랜스성에 기반한 트랜스적 활용 방안에 대해 알아보고자 한다. 트랜스적 활용이란 앞에서 언급했듯이 트랜스아이덴티티 측면은 캐릭터가 중심이 되는 트랜스아이덴티티 스토리텔링의 개발이며 트랜스미디어 측면은 트랜스미디어 스토리텔링 전략이고, 트랜스로컬리티 측면은 새로운 지역 개념과 경계 설정을 통한 콘텐츠 개발이라 할 수 있다.

이런 활용에 대한 제시는 문화콘텐츠의 구체적인 방법 또는 특정 콘텐츠 제작에 관한 세밀한 내용이 아니라 트랜스적 문화콘텐츠 개발과 활용에 있어 원칙과 개요 정도의 제시임을 밝히며 이는 본 연구가 가진 한계라 할 수 있다.

1. 트랜스아이덴티티 스토리텔링을 통한 선묘의 정체성 재창조

트랜스미디어가 미디어를 넘나들며 이야기를 전달하는 방식에 관한 것이라면 트랜스아이덴티티 스토리텔링은 이야기 구성의 내부 요소 중 캐릭터의 변화에 주목한다. 즉, 스토리의 원리와 내용을 토대로 구성 방식을 주로 논의하고 캐릭터의 변화를 통해 다양한 문화적, 역사적, 사회적 문제를 해석하고 해결하는 방안을 찾고자 하는 것이다.³⁴⁾

임대근은 “트랜스아이덴티티 스토리텔링은 수많은 서사체에 트랜스아이덴티티 캐릭터인 정체성 전환 인물이 존재하며 그 인물 형상에 의해 이야기가 구성된다”라고 했는데 이는 많은 문화원형 스토리에 정체성 전환 관련 사건과 정체성이 변하는 인물이 존재한다는 의미이다.³⁵⁾

이러한 트랜스아이덴티티의 형상은 스토리의 내부에만 국한된 것이 아니라 서사를 뛰어넘어 현재적 인간의 삶에도 확장되어 나타나며 이는 기존 인식 체계의 균열과 변화를 일으키는 사회적 담론과도 연결된다.

34) 이종현, 「트랜스아이덴티티 스토리텔링의 영화 비평 방법론으로서의 가능성 모색」, 『글로벌문화콘텐츠』 제52호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2022, 295쪽.

35) 임대근(2016), 앞의 논문, 132쪽.

트랜스아이덴티티는 기존의 세계관 인식 체계에 의해 선천적으로 ‘규정된’ 정체성을 스스로 변화시키는 사람들의 스토리이며 이는 필연적으로 ‘규정되어진’ 정체성과 갈등과 대립을 불러온다. 그리고 트랜스아이덴티티는 스스로 ‘규정한’ 아이덴티티를 찾아가는 과정이며 ‘규정되는’ 인식 체계에 대항하는 스토리이다.³⁶⁾

결국 중요한 것은 서사 그 자체가 아니라 보편적 인간 모두가 자신에게 주어진 경계를 넘어서 스스로 정체성을 변화시키고, 그에 따른 사회 인식의 전환이나 인간에 대한 근원적인 관심에 대한 문제로 이어져야 한다는 것이다. 즉, 자아의 존재론적 인식과 정체성 변화의 가능성이 트랜스아이덴티티 스토리텔링과 문화콘텐츠 활용에 있어 근간이나 원칙이 되어야 할 것이다.

선묘의 정체성 전환을 트랜스 로컬 측면으로 재해석하면 일종의 移住로 볼 수 있다. 자신이 속한 세계를 횡단하고 초월하여 물리적 탈경계와 정체성의 탈경계를 하고 있다는 점은 트랜스로컬리티에서 설명했지만, 이런 현상은 현재 한·중·일 삼국의 공간에서 동시에 벌어지고 있는 이주 현상과도 맥락적으로 유사한 측면이 있다. 선묘가 신라에 와서 용, 또는 신격으로 정체성이 변한 채 존재하는 것이나, 일본에서도 신으로 모시고 있는 것 등은 의상의 당나라 유학과 일본 불교에서 화엄종의 시조로 추앙받고 있는 것과 함께 모두 경계를 벗어나 이주를 했기에 나온 결과이다. 고대의 이런 이주가 현재까지 여전히 이어진다는 점은 문화콘텐츠 활용에 많은 시사점을 준다.

현재 한국은 농촌에 결혼 이주자가 많이 유입되고 있고, 노동 이주자도 농촌과 도시할 것 없이 증가하고 있으며 학업을 위한 유학 이주자도 급격히 늘어났는데 이 점은 일본과 중국도 예외는 아닐 것이다.³⁷⁾ 이런

36) 이종현, 앞의 논문, 298~300쪽.

37) 국내의 결혼 이민자는 법무부 통계 2022년 기준 169,005명이며(서영숙 2024, 1쪽) 국내 유학생 수는 교육부 2022년 기준 166,892명이고(서희 외 2024, 142쪽) 2022년 통계청 기준 비전문 취업자의 수는 277,544명이다. 2023년 한국 인구의 3.2%에 해당하는 164만여 명의 외국인이 국내에 있다.(임은진 2024, 2쪽) 위 해당 논문은 본 연구의 참고문헌을 참조할 것.

현상과 관련해 이주자는 자신이 떠나온 곳과 새로운 장소를 바탕으로 새롭게 정체성을 변화시키고 생성해 가는 과정을 거친다. 이러한 이주 현상은 낯설고 특수한 현상이 아니다. 물론 이주한 사회 체제에서 여전히 비주류와 소수자의 삶을 경계에서 불안정하게 살아가는 그들이지만 점차 확장된 공간과 변화된 정체성을 통해 경계와 장소에 대한 새로운 정체성을 만들어 갈 것이다. 사람과 문화가 어디에 속하는지는 중요하지 않다. 어떻게 장소에 안착해 자신의 문화와 정체성을 변화시키는지가 중요한 것이다.

선묘와 의상이 이주를 통해 탈경계를 하고 공간의 확장을 통해 새로운 정체성을 만든 것이 현대의 이주 현상에 의미하는 바가 크다. 우리 사회가 더 이상 국가나, 영토, 문화적 동질성 등으로 구획되지 않고 탈영토화, 초국적, 문화 혼종과 융합으로 가고 있는 여정에서 이주민의 정체성 변화와 정체성 역할은 필수적이다.

이와 같은 맥락에서 선묘의 이주성을 최근 전 세계에서 벌여지고 있는 이주 현상과 연결해 해석할 필요가 있고, 선묘의 정체성 전환에 관한 현대적 재해석은 문화콘텐츠 개발로 이어질 수 있을 것이다. 예를 들어 결혼 이주 여성상, 유학생 이주 여성상, 이주 노동자 등의 정체성을 지닌 캐릭터를 개발할 수 있고, 변화된 캐릭터를 중심으로 미디어 매개의 대중문화 콘텐츠와 교육용 콘텐츠를 제작할 수 있을 것이다. 이와 같은 트랜스아이덴티티 스토리텔링 기반의 문화콘텐츠 개발은 세계와 문화에 관한 인식 체계를 좀 더 다양하고 유연하게 해줄 것이다.

2. 트랜스미디어 스토리텔링 기반의 문화콘텐츠 개발

트랜스미디어 스토리텔링은 일관된 세계관을 구축한 스토리가 다수의 콘텐츠를 통해 다양한 방식의 이야기를 전개하며 확장되는 것을 말한다. 이때의 확장은 미디어의 분화, 스토리의 변주, 그리고 콘텐츠 사용자의 참여를 통해 이루어진다.³⁸⁾ 이는 동일한 세계관을 바탕으로 하되 각각의 미디어를 넘나드는 스토리가 완결성과 독립성을 지닌다는 면에서 스

토리의 변화나 세계관 구축 없이 단순한 미디어의 확장 방식인 OSMU와 구분된다.³⁹⁾

그리고 트랜스미디어 스토리텔링은 동일 텍스트 내에 다수의 텍스트가 있거나 상호 관련된 여러 서사가 내재하는 현상인 ‘급진적 상호텍스트성’과 독립된 미디어의 차별성과 고유성을 의미하는 ‘다중양식성(multimodality)’을 갖는다. 이와 연관되어 텍스트는 지속성과 강화성, 확장성을 띠며 이는 텍스트의 변화를 불러온다. 텍스트의 변화는 새로운 콘텐츠 창조와 원전의 유지라는 상호 배치되는 현상을 불러오지만, 동일한 세계관을 바탕으로 이야기를 추가 또는 확장하는 방식으로 다양하게 전개된다.⁴⁰⁾

선묘설화는 텍스트에서 이미 스토리의 변형 가능성과 미디어 전환을 보여주고 있다. 굳이 세계관을 새롭게 구축하거나 미디어 전환을 염두에 두지 않아도 될 만큼 트랜스미디어 스토리텔링의 요소를 갖추고 있다. 그러므로 이를 확장하거나 디지털 기술을 결합해 현대적인 세계관 구축과 다양한 미디어의 활용이 가능한 방식으로 지역과 국가를 초월하는 콘텐츠로 개발할 수 있다.

이와 관련해 헨리 젠킨스가 제시한 아홉 가지의 트랜스미디어 스토리텔링 원칙을 고려할 필요가 있다.⁴¹⁾ 이 원칙은 구체적인 것이 아니라 다양하게 해석될 여지가 있는 선언적 원칙이지만 본 연구에서는 이 원칙에 맞춰 선묘설화의 트랜스미디어 스토리텔링 방안을 찾고자 한다. 콘텐츠화 방안은 위 1절의 선묘 정체성 개발과 마찬가지로 구체적인 내용이 아니라 아래와 같은 원칙과 방향성 제시를 위주로 할 것이다.

첫째, ‘확산가능성(spreadability)’은 콘텐츠를 다수의 미디어로 확산하

38) Henry Jenkins 저, 김정희원·김동신 역, 앞의 책, 24쪽.

39) 김희경, 「트랜스미디어 스토리텔링의 생성 원리와 국내 연구 동향」, 『인문콘텐츠』 제50호, 인문콘텐츠학회, 2018, 324쪽.

40) 박기수, 「트랜스미디어 스토리텔링, 역동적 참여와 융합 그리고 공유의 즐거움: 콘텐츠 IP 비즈니스를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제62호, 인문콘텐츠학회, 2021, 45쪽.

41) 이하 본문의 헨리 젠킨스가 제시한 아홉 가지 원칙과 그 주요 내용은 Henry Jenkins 저, 김정희원·김동신 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008에서 인용하고 참고했음.

는 것이며, 콘텐츠 수용자가 스토리의 세계관 확장에 능동적으로 참여하는 것을 말한다. 즉, 수용자가 창작에 주체적으로 참여하는 방식이다. 선묘설화는 한·중·일에 공통으로 전하는 설화인데 그 속의 세계는 고대 동아시아이며 세계관은 불교 중심이라 할 수 있다. 이런 공간적 배경과 시대적, 사상적 배경은 스토리의 확산과 세계관의 확장에 매우 유리하다. 각국의 공간을 넘나들고 10세기부터 12세기까지 시간을 뛰어넘고, 종교적 세계관을 넘나들 수 있으며 이러한 시·공간의 초월을 현재 시점과 공간까지로 확장할 수 있다. 그리고 시·공간의 확장은 글로벌 콘텐츠 수용자에 의해서 스토리와 미디어가 더욱 심화하고 분화될 수 있을 것이다.

둘째, ‘천공성(drillability)’은 콘텐츠 서사를 사용자 스스로 유추할 수 있도록 여지를 남기는 것을 말한다. 즉, 스토리 결말을 의도적으로 단서만 보여주고 숨김으로써 사용자가 콘텐츠에 더욱 몰입하게 만드는 것이다. 선묘설화에서 선묘의 신분은 당시 당나라 유력자의 딸이라고 나오는데 이것은 여러 가지 해석과 유추를 가능케 한다. 그리고 선묘가 바다에 투신하는 것과 용으로 변신한 것, 부석사에서 석룡으로 변한 것, 일본에서 선묘니사에 모셔지고 신격으로 여겨지는 것 등에 관해 선묘가 추구한 진정한 목적이 무엇인지에 대한 상상의 여지가 풍부하다. 이런 점이 스토리 수용자의 천공성을 가능케 할 것이다.

셋째, ‘연속성(continuity)’은 시간이 지나더라도 스토리텔링의 구성요소인 캐릭터와 배경, 관련 사건 등이 일관성을 유지하는 것이다. 선묘설화를 바탕으로 문화콘텐츠를 만들고 이것을 트랜스미디어 스토리텔링하기 위해서는 선묘와 의상의 기본적 인물 유형이나, 성격, 발생한 사건 등이 일관되게 전개되어야 한다. 그리고 이런 스토리텔링에 관한 일관성은 관련 콘텐츠의 제작 장소 및 제작 시기와 상관없이 연속성을 저해하지 않아야 한다.

넷째, ‘다수성(multiplicity)’은 몇 개의 스토리가 다양하게 연속되지만 일관된 영역성을 지니는 것을 말한다. 여러 스토리가 동일한 세계관 안에서 다른 시간과 관점으로 쪼여져 전개되는 양상인데 세계관이 엉킬 수도 있다. 선묘설화의 배경은 당나라와 신라 그리고 시간을 뛰어넘어

일본에 걸쳐있다. 이런 점은 스토리텔링을 통한 세계관 확장에 중요한 요소이지만 스토리의 전개가 세계관을 무너뜨리지 않는 범위에서 진행되어야 한다.

다섯째, ‘몰입(immersion)’은 동일 세계관을 바탕으로 형성한 스토리텔링을 다수의 미디어를 통해 지속적으로 수용자에게 제공해 스토리의 세계로 빠져들게 하는 것이다. 이에 의해 콘텐츠 수용자가 콘텐츠 세계관과 자신을 동일시하게 되는데, 게임에 몰입하는 것이 그 예이다. 그리고 트랜스미디어 스토리텔링은 디지털 기술의 발전과 그것을 구현하는 새로운 매체와 플랫폼을 기반으로 다양한 장르적 융합이 가능하다. 선묘와 의상의 스토리를 게임 등의 컨버전스 장르로 개발할 수 있는데, 이를 통해 수용자의 몰입을 유도하고 삼국 또는 글로벌 팬덤을 확보할 수 있을 것이다.

여섯째, ‘추출 가능성(extractability)’은 스토리텔링이 콘텐츠 수용자의 일상에 개입될 가능성을 뜻한다. 스토리 세계관에 영향을 받은 수용자는 자신의 현실 세계에 대한 인식 확장이나 캐릭터 관련 상품 구매 행위 등의 행위를 한다. 선묘설화를 콘텐츠로 접한 수용자는 캐릭터 피규어를 구매할 수도 있고, 설화의 배경 무대인 부석사와 고산사, 중국의 관련 지역을 답사하거나 순례할 수 있다. 그리고 선묘와 의상이 고대 삼국을 오갔던 해상 항로를 디지털 게임으로 체험할 수 있고 실제 배를 타고 성지순례 하는 것도 가능할 것이다.

일곱째, ‘세계 구축(worldbuilding)’은 콘텐츠와 연관한 시대적 배경, 지역과 공간, 문화적 배경 등의 요소들을 바탕으로 가상세계를 만드는 것이다. 이것은 다양한 미디어와 장르에서 스토리가 전개되지만 원 스토리와 연결성을 가지고 스토리와 미디어의 확장이 일어나야 한다는 것이다. 선묘설화는 동아시아라는 지역적 카테고리라 불교라는 종교적 카테고리, 현신과 사랑이라는 주제, 선묘와 의상의 신격화라는 스토리의 연결성이 있다. 이런 구성을 바탕으로 세계관을 구축할 수 있으며 그 방식은 디지털 시대를 통해 가능해진 확장성과 연결성, 이동성을 활용해 콘텐츠 생산자와 수용자 모두가 참여 가능한 형태로 할 필요가 있다.⁴²⁾

여덟째, ‘연쇄성(seriality)’은 구축된 세계관을 바탕으로 구성된 스토리를 다양한 미디어에서 구현하고 이어가는 방식이다. 즉, 원작의 스토리를 유지한 채 장르와 미디어, 플랫폼을 횡단하고 공유하는 개방적이고 혼종적인 양상으로 진행하며 여기에는 콘텐츠 수용자의 능동적 참여도 허용한다. 이같이 선묘설화가 문화콘텐츠로 활용되는 방향성은 장르와 미디어, 플랫폼을 넘나들고, 제작자와 수용자도 국가를 넘나들며 스토리를 전개하고 공유할 수 있도록 해야 한다.

아홉째, ‘주관성(subjectivity)’은 스토리의 캐릭터가 독자적인 활동으로 영역을 넓혀가는 것을 말한다. 원작 스토리의 조연이나 단역 캐릭터가 동일 세계관 안에서 다른 장르와 미디어로 확장되면서 스토리를 이끌어 가는 형태다. 영화의 스펀오프와 같이 원작에서의 조연이 확장된 스토리와 미디어에서는 주연으로 주체화되는 방식이다. 선묘설화의 주인공은 선묘라 할 수 있다. 그러나 스펀오프 방식의 콘텐츠에서는 의상 캐릭터가 서사의 중심 역할을 할 수 있고, 부석사에 법당 밑에 들어간 석룡을 불러내어 주인공 역할을 맡길 수도 있다. 그리고 일본에 남아 있는 선묘상을 활용하는 방식도 가능할 것이다.

이상과 같이 트랜스미디어 스토리텔링은 목적성과 지향점에 따라 다양한 스토리 변주와 미디어 전환이 가능하며 항상적으로 변화 가능성을 지니고 있다. 이런 특성을 바탕으로 선묘설화의 트랜스미디어 측면을 스토리텔링 하는 문화콘텐츠 개발 전략의 수립이 필요하다. 전략적 콘텐츠 개발은 현대적으로 재창조된 선묘나 의상 등의 전환된 정체성을 주인공으로 드라마, 영화, 공연, 게임, 웹툰 등의 대중문화콘텐츠 제작으로 이어질 수 있을 것이다. 이렇게 창작한 콘텐츠는 디즈니사의 마블 시리즈와 같이 미디어를 넘나들면서 동일한 세계관을 바탕으로 스토리를 확장하는 트랜스미디어 스토리텔링 방식이어야 한다.

42) 박기수, 앞의 논문, 46쪽.

3. 트랜스로컬리티를 통한 로컬의 재구성

트랜스로컬리티는 기존의 국가 개념과 지역의 의미를 넘어서는 글로벌화와 로컬화가 동시에 나타남을 의미한다. 혼재와 혼종성을 보이며 지역성과 지역정체성에 관한 탈경계와 탈영역을 수반해 다원화되고 중층화 하는 양상이다. 이것은 경계의 의미와 역할의 재설정을 통해 새로운 경계의 설정과 그에 따른 공간의 확장 또는 재구성을 가능케 한다.

현재의 국민국가를 기본으로 하는 국가 개념은 국경과 언어, 문화, 민족 등으로 다분히 배타적인 공간을 이루고 있다. 이런 공간구조는 역사적으로 이해관계에 따라 협력과 소통, 분열과 갈등을 반복해 왔다. 최근의 현상은 정치적 상황에 의해 갈등이 더 심화하는 상황인데 이것을 완화하기 위한 하나의 방안으로 기존 경계와 공간을 뛰어넘는 새로운 공간 구성이 필요하다.

선묘설화는 지역과 국가라는 공간을 초월하는 트랜스로컬리티를 보이는데, 이에 기반해 현재 국가의 경계와 공간 구성을 새롭게 설정할 필요가 있다. 즉, 국가 단위를 넘어서는 글로벌 공간과 지역 단위의 로컬 공간이 뒤섞여 있는 ‘중층적 공간’의 설정이 가능한데,⁴³⁾ 이런 중층적이고 다원적인 공간의 설정으로 지역 간 혼종과 융합을 바탕으로 국가 대신 지역중심의 새로운 로컬리티를 형성할 수 있을 것이다. 새로운 로컬리티는 횡단과 혼종의 문화를 가능케 하고 그에 따라 새로운 문화콘텐츠 개발로 이어질 수 있다.

본 연구는 선묘설화의 트랜스성을 바탕으로 지역성을 내포한 문화콘텐츠 개발을 위해서 假定的 이긴 하지만 새로운 지역 구성과 경계 설정을 제시하고자 한다. 이렇게 재구성된 중층적 공간은 국경이 경계가 되는 것이 아니라 선묘설화의 배경지인 한국의 경북지역과 중국의 산동성 지역, 일본의 교토지역을 하나의 로컬 단위로 설정할 수 있다. 이 지역은 설화의 배경지로써 공간을 공유하고, 역사를 공유하며, 종교를 공유

43) 이상봉, 앞의 논문, 57쪽.

하는 동일성을 지니고 있다. 이런 문화적, 역사적, 지리적, 종교적 동일성을 바탕으로 세 지역의 탈경계화와 재경계화를 통해 새로운 하나의 지역이자 중층적 공간을 구성하는 시도가 필요하다.

새롭게 형성된 중층적 공간은 지역 간 이동 및 이주와 관련해 물리적인 경계의 장벽을 제거하고 실질적이고 실천적인 트랜스 로컬이 되도록 해야 한다. 구체적으로는 세 지역을 아우르는 지역공동체 설립과 공동 활동, 학교나 연구기관의 공동 연구, 지역전문가의 통합 양성과 공동 활동, 축제 등의 지역공동체 문화 활동의 연계, 학교와 학생 간의 자유로운 학습 교류 등의 방안이 필요하다.

특히 새롭게 구성되는 로컬 단위와 로컬리티를 공고히 하기 위해서는 탈경계가 국경선과 내셔널리즘뿐만 아니라 문화적 측면에서 더욱 확고해야 한다. 문화적인 지역 공동체성은 공유할 수 있는 문화적 동질성과 함께 다양성과 혼종성을 중심으로 형성해야 하며, 공동체 구성원들이 문화를 매개로 새로운 관계를 맺고 이어갈 수 있도록 해야 한다. 그리고 관계성은 다시 로컬리티를 위한 문화콘텐츠 개발과 향유 방안의 마련으로 선순환되어야 할 것이다.

IV. 결론

선묘설화는 영주 부석사에 구전되고 있고 동일한 스토리가 미디어 형태를 달리해서 중국의 송고승전과 일본의 화엄종조사회전에 전해지는 국제적인 전설이자 문화원형이다. 이 연구는 선묘설화 스토리가 지닌 캐릭터의 정체성 초월, 설화의 담지체라 할 수 있는 미디어가 전환되어 현전하는 것, 그리고 설화가 국가와 지역을 횡단하고 뛰어넘어 이동한다는 것에 주목했다. 이런 복합적인 현상을 설화의 트랜스성이라 규정하고, 이를 바탕으로 트랜스적 문화콘텐츠로 개발할 수 있는 방향성을 모색하고자 했다.

본 연구는 선묘설화의 트랜스성을 세 가지로 규정해 분석했으며 그 내용은 문화콘텐츠 분야에서 주로 연구되는 트랜스아이덴티티와 트랜스미디어 그리고 지역문화와 관련된 트랜스로컬리티이다. 이러한 분석의 기준과 분석 결과의 도출은 트랜스적인 문화콘텐츠 개발 가능성을 알아 보기 위함이었다.

선묘설화에서 선묘는 주인공 캐릭터라 할 수 있는데 임대근의 분류에 의하면 정체성 초월과 정체성 전치가 일어난 것으로 볼 수 있다. 용으로 변신한다든지 바위나 석룡으로 변하는 것이 선묘의 트랜스아이덴티티 측면이라 할 수 있다.

그리고 이런 스토리는 사람이 매개체가 되어 구전되는 것과 인쇄물인 책 또는 일종의 영상 미디어로 볼 수 있는 그림 방식으로 전환되어 전해진다. 이런 근대 이전의 미디어 전환 방식을 지금의 관점으로 보면 트랜스미디어인 것이다.

또한 선묘설화는 지역과 연관해 물리적 경계와 정체성 경계의 탈경계가 혼재하는 트랜스로컬리티를 보인다. 물리적인 경계의 탈경계는 의상의 당나라 유학과 중국 각 지역에서의 구도 활동, 여주 향산의 묘선관음 전설이 등주의 선묘설화로 전치된 점, 선묘가 의상을 따라 용으로 변해 신라로 들어온 점, 일본의 교토 고산사에 설화가 전해진 점 등이다. 정체성 경계의 탈경계는 지역에 따라 중국에서는 민간설화의 주인공인 묘선이 불교 설화의 선묘로 전이되고, 일본에서는 선묘의 정체성이 신격으로 격상되었으며 한국에서도 선묘가 불교 포교를 위한 신으로 정체성이 바뀐 점을 들 수 있다.

위와 같은 트랜스성 분석 결과를 토대로 본 연구는 트랜스적 활용 방안을 찾고자 했다. 트랜스적 활용은 트랜스아이덴티티 스토리텔링의 개발과 트랜스미디어 스토리텔링 전략, 로컬의 재구성을 통한 지역문화콘텐츠 개발이라 할 수 있다.

먼저, 탈영토화, 초국적, 문화혼종과 융합을 선묘의 이주성이란 시각으로 재해석해 최근의 국제적 이주 현상과 연결하면 새로운 아이덴티티를 창조할 수 있다고 보았다. 이렇게 변형한 선묘의 정체성을 스토리텔

링 하면 좀 더 다양한 문화콘텐츠 개발이 가능할 것이다.

그리고 헨리 젠킨스의 트랜스미디어 스토리텔링 원칙을 선묘설화에 맞춰 미디어를 초월하고 횡단하는 방안을 찾고자 했다. 트랜스미디어 스토리텔링의 개발은 다소 원론적이긴 하지만 스토리 변주, 미디어의 전환과 변화 가능성을 바탕으로 해야 할 것이다.

또한, 긍정적이지만 중층적 공간 구성을 제시했다. 선묘설화의 배경 지역을 하나의 공간 단위로 설정해 새로운 로컬리티(지역정체성)을 형성하고, 세 지역의 탈경계화와 재경계화로 하나의 지역이자 중층적인 로컬의 구성 가능성을 제기했다.

이 연구는 선묘설화의 트랜스성과 트랜스적인 문화콘텐츠 개발의 가능성에 대해 고찰한 것이다. 기존 연구가 다분히 서사구조나 설화의 원형, 역사적 고증 등에 치우쳤다면⁴⁴⁾ 설화를 문화콘텐츠 관점에서 분석하고 활용 방안을 제시하고자 한 점에서 본 연구의 차별성이 있다.

그러나 문화콘텐츠 개발 방안의 제시가 포괄적이고 원론적인 수준이라는 한계를 지닌다. 설화의 어느 부분을, 어떤 장르로, 어떤 미디어를 통해서, 어느 지역에서, 어떻게 구체적인 문화콘텐츠로 개발할 것인가에 대한 세밀하고 실천 가능한 방안을 제시하지 못했다. 추후 연구는 선묘설화의 트랜스성에 기반한 구체적인 콘텐츠 개발에 관한 논의로 이어질 필요가 있다. 구체적이고 실천할 수 있는 문화콘텐츠 개발은 한·중·일 삼국이 공동으로 개발하는 방식이 바람직하며 이로써 삼국이 협력과 공존의 가능성을 높일 수 있을 것이다.

※ 이 논문은 2025년 01월 31일에 투고 완료되어
2025년 02월 24일부터 03월 12일까지 심사위원이 심사하고,
2025년 03월 13일 편집위원회에서 게재 결정된 논문임.

44) 황폐강(1980), 민영규(1994), 김홍철(1991), 조영록(2011), 김용의(2012) 등의 연구가 여기에 해당하며 자세한 내용은 본 연구 참고문헌의 해당 논문을 참고할 것.

참고문헌

- 김교빈, 「문화원형의 개념과 활용」, 『인문콘텐츠』 제6호, 인문콘텐츠학회, 2005, 7~22쪽.
- 김기홍·김신엽·김희경·남정은·박치완·신광철·신정아·유제상·임동욱·조소연, 『문화콘텐츠와 트랜스미디어: 어벤저스에서 오즈의 마법사까지』, 한국외국어대학교 지식출판원, 2016.
- 김소영, 「다중정체성을 통한 트랜스아이덴티티의 확장: 영화 <홀리 모터스>를 중심으로」, 『외국문학연구』 제64호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2016, 73~91쪽.
- 김용의, 「동아시아에 확산된 의상과 선묘의 사랑 이야기」, 『일본어문학』 제54집, 한국일본어문학회, 2012, 323~340쪽.
- 김용찬, 「미디어, 흔들리는 개념」, 『한국방송학보』 34권 6호, 한국방송학회, 2020, 115~150쪽.
- 김홍철, 「선묘를 설화의 심층적 고찰」, 『반교어문연구』 3권, 반교어문학회, 1991, 87~124쪽.
- 김희경, 「트랜스미디어 스토리텔링의 생성 원리와 국내 연구 동향」, 『인문콘텐츠』 제50호, 인문콘텐츠학회, 2018, 319~332쪽.
- 박기수, 「트랜스미디어 스토리텔링, 역동적 참여와 융합 그리고 공유의 즐거움: 콘텐츠 IP 비즈니스를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제62호, 인문콘텐츠학회, 2021, 37~55쪽.
- 서영숙, 「한 결혼이주여성의 사회적 주체성 형성 경험에 관한 자문화기술지」, 전남대학교 박사학위논문, 2024.
- 서희·김현하·저우웨통·박창언, 「제한 중국 유학생의 진로개발역량 교육요구도 분석」, 『국제교류와 융합교육』 제4권 제3호, 한국국제교육교류학회, 2024, 141~162쪽.
- 안창현·유제상·이건웅·임동욱·정지훈, 『새로운 문화콘텐츠학』, 커뮤니케이션스박스(주), 2017.
- 유흥준, 『나의 문화유산 답사기 2』, 창작과 비평사, 1999.

- 이상봉, 「트랜스-로컬리티: 포스트모던의 대안적 공간정치」, 『21세기정치학회보』 제24집 3호, 21세기정치학회, 2014, 51~73쪽.
- 이유혁, 「토마스 킹의 경제적 사유와 복미 원주민의 트랜스로컬리티의 문제」, 『영어권문화연구』 9권 3호, 동국대학교 영어권문화연구소, 2016, 141~174쪽.
- 이종현, 「트랜스아이덴티티 스토리텔링의 영화 비평 방법론으로서의 가능성 모색」, 『글로벌문화콘텐츠』 제52호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2022, 289~307쪽.
- 임대근, 「‘트랜스아이덴티티’의 개념과 유형: 캐릭터, 스토리텔링, 담론」, 『외국문학연구』 제62호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2016, 131~145쪽.
- 임대근, 「트랜스아이덴티티 인물형상의 표상들」, 『비교문학』 제81집, 한국비교문학회, 2020, 271~292쪽.
- 임은진, 「블렌디드 러닝을 활용한 이주 노동자 대상 한국어 교육방안 연구」, 상명대학교 박사학위논문, 2024.
- 조영록, 「향산 묘선공주와 등주 선묘낭자- 관음·용신 설화와 한중 해양불교 교류」, 『동양사학연구』 제115집, 동양사학회, 2011, 177~205쪽.
- 조윤경, 「접두어 ‘trans-’의 인문학적 함의-탈경계 인문학 Trans-Humanities 연구를 위한 개념 고찰을 중심으로」, 『탈경계 인문학』 제3권 제3호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2010, 5~27쪽.
- Gilbert Durand 저, 진형준 역, 『상상계의 인류학적 구조들』, 문학동네, 2011.
- Henry Jenkins 저, 김정희원·김동신 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008.

Abstract

A Study on the Trans-Tendency of the Seonmyo Folktale and Its Trans-Utilization

Lee, Han-ju*

This study focused on the transcendence of identity, media transformation, and regional crossing within the Seonmyo narrative, defining these phenomena as "trans-tendency."

The trans-tendency of the Seonmyo narrative was analyzed from three perspectives: first, in terms of trans-identity, the transcendence of Seonmyo's identity; second, in terms of trans-media, the transformation of the narrative into other forms of media; and third, in terms of trans-locality, the transmission of the narrative across different regions.

Based on this analysis, the study aimed to explore trans-utilization strategies for the Seonmyo narrative. Firstly, it suggested that Seonmyo's identity could be reimagined through the lens of modern diaspora. Secondly, it emphasized the narrative's potential for trans-media expansion and its development as a cultural content. Lastly, it proposed reconstructing the regional background of the Seonmyo narrative into a unified locality.

This research sought to analyze the trans-tendency of the Seonmyo narrative and explore its potential for trans-cultural content development. While previous studies have largely focused on narrative structures or archetypes, this study is distinguished by its approach of analyzing the Seonmyo narrative from a cultural content perspective

* Kyungpook National University Instructor

and proposing.

keywords :

Seonmyo folktale, trans-identity, trans-media, trans-locality, storytelling.