

동북아신화에서의 ‘옳, 또는 부정적  
존재들’에 대한 비교신화학적 이해  
- 부리아트 <게세르> 신화를 중심으로 -

최 원 오\*

차 례

1. ‘옳, 또는 부정적 존재들’이라는 것
2. ‘악, 또는 부정적 존재들’의 출현 과정에 대한 비교신화학적 이해
3. 맺음말을 겸하여: ‘악, 또는 부정적 존재들’의 은유화와 그 의미

국문초록

본 논문은 동북아신화에서 보이는 ‘악, 또는 부정적 존재들’의 기원과 그 의미를 비교신화학적 관점에서 살펴본 것이다. 특히 시베리아 바이칼 남동쪽에 위치한 부리아트에서 구비 전승된 <게세르> 신화를 중심으로 한국, 만족, 아이누 등의 자료와의 비교를 통해 주어진 문제를 고찰하였다. <게세르>는 티베트, 몽골, 부리아트 등지에서 전승되었거나 되고 있는 영웅신화 또는 영웅서사시의 하나로, 몽골의 <장가르>, 키르기스의 <마나스>와 함께 동북아 및 중앙아시아 지역의 신화적 세계를 잘 보여

\* 고려대학교 아세아문제연구소 HK연구교수

줄 수 있는 작품이다. 특히 부리아트의 <게세르>는 기존연구를 통해 고조선의 <단군신화>와의 유사성이 지적된 작품일 뿐만 아니라, 동북아의 샤머니즘적 세계관을 비교적 잘 간직하고 있는 작품으로 평가된다. 비교고찰 결과 동북아 신화에 보이는 ‘악, 또는 부정적 존재들’은 ‘자연’을 재인식하는 단계(자연의 파괴적 힘을 객관적으로 인식하는 단계→악, 또는 부정적 존재로 은유화하여 주관화하는 단계→악, 또는 부정적 존재의 세계를 구성하여 독자적 세계로 구축하는 단계)를 거쳐 규정된 것이며, 그것은 ‘인간’ 또는 ‘인간의 나라’를 설명해 줄 수 있는 장(場)을 마련하기 위한 수단으로써의 의미를 가졌다. 인간이 자연의 파괴적 힘을 배제한 채 살아갈 수 없는 것처럼 인간은 인간의 부정적 본성을 배제한 채 살아갈 수 없다. 그 결과 신화에서의, 인간적 본질을 성찰하기 위한 시도는 ‘자연의 재인식’이라는 방식을 통해 ‘악, 또는 부정적 존재들’을 형상화하는 것으로 제시되기에 이르렀다. 그 점에서 ‘악, 또는 부정적 존재들’이 인간처럼 일정한 지역의 땅을 지배하고, 인간처럼 생활하며, 인간처럼 사고하는 ‘인문적 존재’로 형상화 된 것은 그러한 인식의 극단적 표출이라고 하겠다.

주제어 : 동북아시아 신화, 비교신화학, 부리아트, 게세르, 악, 자연의 재인식

## 1. ‘惡, 또는 부정적 존재들’이라는 것

동북아 여러 민족의 신화를 읽다 보면 악마, 또는 괴물, 사악한 정령, 또는 마법사라고 명백하게 규정되기도 하고, 규정되지는 않지만 인간계를 위협하는 존재라는 점에서 볼 때 그리 긍정적 존재라고 판단되지 않는 다양한 신격들의 모습이 포착된다. 그런데 그 규정의 명백성 여부를

떠나 이들의 신화 내적 기능은 크게 어긋나지 않기에, 이들을 통칭하여 부를 수 있는 어떤 개념을 상정해 볼 것인가, 아니면 신화 문면에 다수 등장하는 악마나 괴물, 사악한 정령과 마법사라는 개념을 사용하여 개별적으로 이해할 것인가의 문제가 제기된다.

예를 들어 한국 본토의 창세신화에 등장하는 석가가 이런 경우에 해당한다. 석가는 최초의 창세신인 미륵에 이어 등장하는 창세신격인데, 처음 등장해서 한다는 것이 다짜고짜 미륵의 세상을 빼앗는 일부터다. 인세 창조에 아무런 기여를 하지 않았으면서도, 그 세상이 마치 자기의 세상인 것처럼 주장하는 것은 분명 탐욕의 극치다. 또한 인세의 주인을 가리기 위한 마지막 세 번째 ‘꽃 피우기’ 내기에서 속임수를 사용했으면서도 이겼다고 우기는 석가의 행위는 그야말로 뻔뻔하다. 그리고 그로 인해 미륵이 스스로 인세를 포기하면서 퍼붓는 저주, 또는 예언이 인세에 만연하게 될 부정적 현상과 관련되었다는 점에서, 인과 관계상 석가는 그러한 부정적 현상의 최초 원인자이다. 그렇다면 여기서 석가를 악마라 지칭할 것인가, 괴물, 사악한 정령, 또는 마법사라 지칭할 것인가? 아니면 새로운 개념으로 포섭할 것인가? 제주도 창세신화에 등장하는 소별왕은 그 규정이 조금 더 애매하다. 소별왕은 쌍둥이 형인 대별왕과 함께 복수의 일월을 조정하였다는 점에서는 창세신으로서의 긍정적 모습을 보여준다. 그러나 이후 대별왕이 이승을 차지하는 것에 대해 소별왕이 불만을 품어 내기를 제안하게 되고, 마지막 세 번째 내기에서 소별왕은 석가와 동일한 수법, 즉 속임수를 사용하여 결국 인세를 차지한다. 그 결과 대별왕은 소별왕에게 부정적 예언을 한 뒤 저승 세계로 물러나 저승의 주인이 된다. 그런데 석가에 비하면 소별왕의 부정적 속성이 그리 강렬한 것은 아니다. 그렇다면 소별왕을 또 뭐라 지칭해야 할 것인가?

여기서 우리가 고민해야 할 문제가 하나 더 있다. ‘악, 또는 부정적 존재들’로 총칭할 수 있는 것에는 인간 신격만 있는 게 아니라는 점이다.

인육(人肉)을 먹기 좋아하는 봉조(鵬鳥)나 이리처럼 조류나 포유류의 동물 신격 모습으로 등장하는 것이 있는가 하면, 모기나 파리처럼 인간의 피를 빨아먹기 좋아하는 곤충류와 같은 동물 신격 모습으로 등장하는 것들도 있다. 그렇다면 신화에서 이것들이 악마, 또는 괴물, 사악한 정령, 또는 마법사라는 명칭을 부여받고 있는가? 아니면 다른 이름으로 지칭되고 있는가?

그런데 보다 궁극적인 관점에서 보자면, 신화에서 왜 이런 것들이 지속적으로 등장하는 것일까, 즉 그 등장의 이유는 무엇일까, 그리고 어떻게 설정되어 있느냐 등에 대한 해명을 통해 이를 이해하는 것이 순서일 것이다. 왜냐 하면 신화 중에서도 특히 창세신화나 영웅신화에서는 선신(善神)에 대립되는 신격이 등장함으로써 서사가 전개되는 것이 기본이기 때문이다. 그것을 통해 인간계에 상반되고 모순되는 것들의 존재론적 타당성이, 그리고 그것들이 인간계에서 제거되고 극복되어야 할 것이라는 명분론적 타당성이 아울러 제공되는 것이다. 따라서 둘의 대립적 관계가 어떻게 설정되어 있는가의 양상을 살펴보는 작업은 ‘악, 또는 부정적 존재들’의 신화적 등장 이유를 합리적으로 설명해 줄 수 있는 방안이라고 할 수 있다.

이상의 몇 가지 질문에 답하기 위해서 본고에서는 특정 신화 자료를 준거로 하여 ‘악, 또는 부정적 존재들’의 출현 과정과 의미, 보다 정확하게는 동북아신화에서의 그 기원 및 당위성과 의미 등을 비교신화학적 검토를 통해 살펴보고자 한다.<sup>1)</sup> 여기서 필자가 선택한 신화 자료는 시베리아 바이칼 남동쪽에 위치한 부리아트에서 구비 전승된 <계세르> 신화이다.<sup>2)</sup> 아울러 <계세르> 신화를 비교신화학의 관점에서 살펴봄으

1) 만족, 아이누, 한국의 창세신화를 중심으로 ‘악’의 의미 및 공간 인식을 다룬 바 있다. 본고는 이 논의를 발판으로 전개된다. 최원오, 「창세(創世), 그리고 악(惡)의 출현과 공간 인식에 담긴 세계관」, 『우리말글』 제23집, 우리말글학회, 2001, 167-190쪽.

2) <계세르> 판본 중 부리아트 판본은 양민중 교수가 번역한 것이 있다. 본 글에서

로써 더 잘 이해할 수 있다고 사료되는바, 동북아 주변 민족인 제주도, 만족, 아이누 등에서 전승되는 자료를 함께 견뎌보기로 하겠다.

## 2. ‘악, 또는 부정적 존재들’의 출현 과정에 대한 비교신화학적 이해

<게세르>는 티베트<sup>3)</sup>, 몽골<sup>4)</sup>, 부리아트 등지에서 전승되었거나 되고 있는 영웅신화 또는 영웅서사시의 하나로, 몽골의 <장가르>, 키르기스의 <마나스>와 함께 동북아 및 중앙아시아 지역의 신화적 세계를 잘 보여줄 수 있는 작품이다. 1716년의 몽골 판본은 불교적 요소를 많이 가지고 있고, 티베트 판본은 불교적 요소와 세속적 요소를 골고루 가지고 있으며, 부리아트 판본은 샤머니즘적 요소가 강하다는 특징이 있다. 티베트 판본을 세속적 영웅서사시로 규정하려는 관점도 있지만<sup>5)</sup>, 여기에는 티베트 원시신앙인 뵤교의 요소가 다분히 들어 있다는 점이 고려되어야 한다. 뵤교는 한국의 무속처럼 샤머니즘과 관련된 티베트의 원시신앙이며, 그러한 뵤교의 신앙적 요소가 티베트의 <게세르>에는 다수 들어 있기 때문이다. 그러나 후에 티베트 정부가 라마불교를 받아들이면서 티베트의 <게세르>는 라마불교적 요소를 갖게 되었다. 따라서 정확하게 보자면 티베트의 <게세르>는 뵤교적 요소에 라마불교적 요소가 가미되면

---

는 양민중 교수의 번역본을 이용한다. 일리아 N. 마다손 채록, 『바이칼의 게세르 신화』, 양민중 옮김, 숲, 2008.

3) 티베트의 자료는 필자가 이미 검토한 바 있다. 본고에서 티베트 <게세르>에 대한 논의는 필자의 것을 참조한다. 최원오, 「동아시아 구비서사시 이론 구축을 위한 사례 점검(II)-티베트의 영웅서사시 <게사르>를 중심으로-」, 『구비문학연구』 제18집, 한국구비문학학회, 2004.6.

4) 1716년 몽골 목판본 <게세르>는 유원수 교수가 번역한 것이 있다. 유원수 옮김, 『몽골 대서사시 게세르 칸』, 사계절, 2007.

5) 양민중, 「부리아트 <게세르>서사시판본 비교연구」, 앞의 책, 448쪽 각주5번.

서 차츰 세속적 성격의 작품으로 변전하는 과정에 놓여 있는 것으로 보는 것이 타당할 것이다. 이에 비해 1716년 몽골 판본은 1630년대의 티베트 판본을 몽골어로 번역한 것이라 보는 입장이 있지만, 이러한 입장의 수용 여부를 떠나 현재 가장 불교적 색채가 강하게 드러나고 있다는 것은 부정할 수 없다. 또한 불교적 요소가 워낙 강하게 드러나다 보니 티베트 판본에서 종종 확인되는 세속적 요소의 빈도는 지극히 낮다. 요컨대 <계세르>는 그것이 범교이건, 샤머니즘이건, 라마불교이건, 그냥 불교이건 간에 신앙 및 종교와 무관하지 않다는 것을 알 수 있다. 그리고 샤머니즘의 색채가 강하게 드러나는 지점에 부리아트 판본이 있다면, 샤머니즘과 유사한 범교적 요소에 불교적 요소가 가미된 지점에 티베트 판본이 있고, 불교적 색채가 강하게 드러나는 지점에 위치해 있는 것이 1716년 몽골판본이라는 것을 알 수 있다.

본 논문의 의도가 여기에 있는 것은 아니지만, 세 민족의 <계세르> 신화 판본이 원시신앙 및 종교와의 관련 속에서 보여주는 이러한 도식을 <계세르> 신화의 발생학적 기원을 증명하기 위한 근거로 사용할 수는 없을 것이다. 그러나 동북아신화가 담고 있는 세계관을 해명하기 위해서는 아무래도 샤머니즘 요소를 풍부하게 갖고 있는 부리아트 판본을 대상으로 하는 것이 가장 적합하리라고 본다.<sup>6)</sup> 동북아 지역에서 제주도, 만주, 아이누 등 주목할 만한 신화를 다수 전승하고 있는 민족의 경우 모두 그 신화적 생산 배경이 샤머니즘, 또는 그와 유사한 원시신앙에 기초하여 있기 때문에, 비교를 통한 우리의 논의를 끌어가기 위해서는 적절한 선택이라고 할 수 있다.

그럼 이제 부리아트 <계세르> 신화에 초점을 맞춰 동북아신화에서의

6) 이와 관련하여 신화 생산의 배경이 되는, 시베리아 샤머니즘에 대한 설명이 선행되어야 할 것이다. 그러나 그렇게 하기에는 필자의 능력이 아직 갖춰지지 않았다. 그럼에도 그렇게 해야 한다면 샤머니즘과 신화 생산의 관계를 다뤄야 하는 문제, 즉 논제의 수정을 감내해야 하는 문제가 생긴다. 따라서 본고에서는 필자가 애초에 설정한 논제를 해명하기 위해 신화 내용의 분석에 더 치중한다.

‘악, 또는 부정적 존재들’의 기원과 그 의미를 비교신화학적 관점에서 살펴보기로 하자.

부리아트 <게세르> 신화의 전체 줄거리는 천계(天界; 上界)의 서쪽 선신과 동쪽 악신의 싸움, 패배한 동쪽 악신들의 조각난 신체가 인간계(人間界; 中界)에 떨어져 사악한 인간 마법사로 환생하여 인간계를 지배하는 과정, 인간계의 사악한 인간 마법사들을 퇴치하기 위해 천신 게세르가 인간 영웅 게세르로 태어나는 과정, 인간 영웅 게세르가 세 명의 아내를 맞이하는 과정, 인간 영웅 게세르가 사악한 마법사와 정령을 차례차례 물리치고 인간계에 평화를 되찾아주는 과정 등으로 구성되어 있다. 따라서 대강의 줄거리만 보자면 <게세르>에서의 ‘악, 또는 부정적 존재들’의 출현 과정에 대한 논의는 ‘선신과 악신의 싸움’에 대한 논의로부터 시작해야 할 것 같다.

부리아트 <게세르> 신화에 의하면, 태초의 우주는 “영원한 푸른 하늘, 후혜 문혜 텡그리를 중심으로 신들이 사는 하늘세계, 사람들이 사는 땅위의 세계 그리고 죽음의 세계를 관장하는 에를릭한의 영토인 지하세계로 나뉘어 조화로운 모습”<sup>7)</sup>을 하고 있었다. 수직적으로는 천계-하늘-신들의 세계, 인간계-지상-인간들의 세계, 지하계-지하-죽음의 세계로 분리되어 있는 것으로 인식한 셈인데, 이는 시베리아 샤머니즘의 보편적 공간 인식을 반영한 것이다. 그런데 여기서 특징적인 것은 천계가 선신들의 세계인 서쪽하늘, 그리고 악신들의 세계인 동쪽하늘로 다시 분리되어 있다는 점인데, 태초부터 선악의 공간이 하늘세계에 공존해 있었다는 설정은 이후 전개될 서사의 전개를 결정하는 중요한 요소가 된다. 그로 인해 인간계 역시 선악이 공존하는 공간이 되었기 때문이다. 즉 이 신화에서 인간계는 하늘세계의 ‘그림자’와도 같은 공간으로 설정되어 있는바, 인간계의 선악은 실제로는 신들의 선악이 인간계로 옮겨진 것일 뿐인 것이다.

7) 일리아 N. 마다손 채록, 위의 책, 44쪽.

천계와 인간계의 이러한 상동성의 발단은 천계에서의 신들의 싸움에서 비롯된다. 만약 천계에서 신들이 싸움을 벌이지 않았다면 인간계는 영원한 평화를 누렸을 것이다. 이 신화에서 인간계는 신들의 거주처인 천계와 별도로 존재하는 공간이 아니기 때문이다. 천계가 혼란스러우면 인간계도 마찬가지로 혼란스럽게 된다는 발상을 전제하고 있는 것이다. 너무 지나치게 인간계가 천계에 의지해 있는 것이 아닌가 싶을 정도로 천본주의(天本主義)를 드러내고 있는 이 신화에서 천계에서 벌어진 신들의 싸움은 오늘날 인간계가 왜 선악이 공존하는 공간이 될 수밖에 없었는가의 근원적 이유인 셈이다. 그렇다면 천계에서 신들은 왜 싸움을 벌였는가? 우리는 이 질문을 ‘신들은 왜 싸움을 벌일 수밖에 없었는가?’로 바꿔서 이해할 수 있을 것이라고 본다. 선악 세계의 공존 자체가 언젠가는 일어날 싸움을 내재하고 있는 것에 다름 아니기 때문이다. 따라서 전혀 발생하지 말아야 할 싸움이 발생한 것이 아니라 당연히 발생했어야 할 싸움이 발생한 것이라 할 수 있겠는데, 대개 그렇듯이 그 시작은 악신의 도발에서 기인한다.

인간계에 밝은 빛을 던져주는 하늘신 나란 둘라안 텡그리에게는 여러 자식이 있었는데, 그 중 유독 어여쁘게 여긴 자식이 나란 고훈—인간계에서의 게세르의 어머니—이라는 딸이었다. 그런데 나란 고훈이 병에 걸려 3년 동안이나 자리에 누워 일어나지 못하게 된다. 동쪽 하늘의 지도자 아타이 울란이 어두운 마법을 사용해 나란 고훈을 병들게 한 것이다. 만약 나란 고훈이 죽어 에를리한이 다스리는 지하계, 곧 죽음의 세계에 떨어지게 된다면 서쪽 진영에 속한 신들은 동쪽 진영의 신들에게 목숨을 구걸할 수밖에 없는 상황에 처하게 된다. 이에 만잔 구르메 할멈이 서쪽 하늘의 지도자 히르마스의 둘째 아들 벨리그테—인간계에서의 이름은 게세르—를 불러 나란 고훈의 병을 고칠 방법, 즉 해가 지배하는 세상의 끝자락에 사는 흰색 매를 상처 하나 나지 않게 생포해 와서 병든 나란 고훈의 가슴과 등에 새의 불타는 뜨거운 가슴과 등을 맞대면 병이

치료될 수 있다는 것을 알려주며, 그 일을 벨리그테가 하도록 부탁한다. 그리하여 벨리그테는 주어진 임무를 성공적으로 마쳐 나란 고힌의 병을 고치는 데 일조한다.

그러나 정작 심각한 문제는 그 후에 발생한다. 나란 고힌의 병이 치료되었다는 소식을 들은 동쪽 하늘의 지도자 아타이 울란이 밀사를 보내 동서 하늘의 중간 지점에 있는 사히다그산에 살며 동서 하늘 신들의 분쟁을 조율하는 판사 역할의 하늘신 세켄 세브텍을 자기편으로 끌어들이 천계를 지배하려는 음모를 꾸민다. 이것을 눈치 챈 벨리그테가 사히다그산으로 가서 아타이 울란의 첫 번째 밀사들을 물리친다. 그러자 아타이 울란은 두 번째 밀사로 자신의 세 아들을 보내게 되고, 벨리그테는 아타이 울란의 세 아들을 ‘최소한의 관용을 베풀어’ 지하계로 보내지 않고 인간계로 던져버린다. 이렇게 해서 아타이 울란의 세 아들은 하늘신으로서의 능력은 사라졌지만, 인간계에서 인간으로 환생하여 인간들을 지배하는 마법사 칸 사간 게렐, 샤라 게렐, 하라 게렐이 된다. 여기서 아타이 울란의 세 아들이 ‘하늘신으로서의 능력이 사라졌다’, ‘인간계에서 인간으로 환생했다’는 것은 결국 ‘하늘신의 죽음’을 의미하는 것이다. 지하계에 떨어지지 않았기 때문에 완전히 죽은 것은 아니지만, 이제 이들은 더 이상 하늘신은 아닌 것이다. 따라서 아타이 울란의 입장에서 보자면 복수를 위한 전쟁을 하지 않을 수 없다.

천계에서의 최대의 전쟁, 곧 히르마스과 아타이 울란의 전쟁은 이렇게 해서 시작된다. 아타이 울란은 먼저 추위를 부리는 3명의 하늘신, 어둠과 황혼을 지배하는 3명의 하늘신, 안개와 물을 직접 다스리는 하늘신을 보내 서쪽 하늘을 공격한다. 그러자 벨리그테는 3명의 바람신, 3명의 회오리바람신, 3명의 불꽃신을 보내 이들을 물리쳐 인간계에 내던져 버린다. 이어 서쪽 하늘의 지도자 히르마스과 동쪽 하늘의 지도자 아타이 울란 간의 최후의 일전이 벌어지나 어느 한 쪽도 상대방을 굴복시키지 못한다. 그래서 두 하늘신은 휴전을 제의하게 되는데, 그 휴전 동안에 히르

마스는 신들의 운명을 기록한 책을 펼쳐보고서 아타이 울란을 제압할 방도를 알아내게 된다. 그것은 바로 아타이 울란의 영혼이 신체의 어느 부분에 숨겨져 있는가를 알아내서 그곳을 공격하면 제압할 수 있다는 것이었는데, 그곳이 하필이면 아타이 울란의 발바닥이었기 때문에 히르 마스는 자신의 둘째 아들 벨리그테와 공조하여 아타이 울란을 물리치게 된다. 그리고 그의 세 아들이 그랬듯이 아타이 울란 역시 인간계로 내던져져 마법사 칸이나 사악한 정령이 된다. 그러나 아타이 울란은 인간계로 내던져질 때 사지와 머리가 분리되어 내던져졌기 때문에 그것들 각각이 인간으로 환생하여 마법사내지는 사악한 정령이 된다. 즉 머리통은 갈 돌메, 오른팔은 오르골리 사간, 왼팔은 쉬렘 미나타, 가슴은 아바르가 세젠, 오른발·왼발·왼쪽 종아리는 엔호보이 세 자매, 엉덩이는 엔호보이 세 자매의 막내 동생 로브소고이 만가트하이가 된다.

이런 식으로 선신들에 의해 인간계에 내던져진 악신들은 인간으로 환생하여 사악한 정령과 마법사가 되고, 그것은 인간계에 가뭄, 전염병의 창궐 등 온갖 종류의 불행을 가져온다. 그리고 이것 때문에 벨리그테는 인간 영웅 게세르로 태어나 이들 사악한 정령과 마법사를 물리치는 지난한 여정을 거치게 된다. 천계에서의 신들 간의 싸움이 인간계에서의 인간들 간의 싸움으로 변형된, 즉 신들 간의 대리전이 시작된 셈이다. 또한 이것은 인간 영웅의 출현론적 기원이 되는 것이기도 하다. 인간 영웅의 출현은 항상 신의 혈통 및 그에 준하는 혈통에서 비롯되어야 한다는 인식의 기원인 것이다.

이상의 서술에서 우리가 가질 수 있는 의문은 이렇다. 애초부터 동쪽 하늘의 악신들을 죽음의 세계인 지하계에 던져버렸다면 지상계에서의 예비된 싸움과 혼란은 없었을 것이라는 점이다. 그러나 벨리그테와 히르 마스는 그렇게 하지 않았다. 그렇다면 이것을 선신들이 악신들에게 ‘관용’을 베푼 것으로만 이해할 것인가? 우리는 이 부분을 창세신화의 관점에서 이해할 수 있으리라고 본다.<sup>8)</sup> 인간계에 ‘악, 또는 그와 유사한 부정

적인 것’이 없는 곳은 없다. 그것은 필연적이다. 따라서 그 필연적인 것들의 존재론적 당위성을 설명하기 위해서는 벨리그테와 히르마스가 보여주는 바처럼 ‘조금은 사려 깊지 못해 보이는’ 행동이 요구된다. 여기서 우리는 두 가지 중요한 사항을 정리할 수 있다: 첫째, 지상계에서의 ‘악, 또는 부정적 존재들’의 존재론적 기원은 태초의 신들 간의 싸움에서 찾아질 수 있다는 점이다. 둘째, 지상계에서의 ‘악, 또는 부정적 존재들’의 존재론적 당위성은 선신의 의도하지 않은 행위에서 찾아질 수 있다는 점이다.

‘악, 또는 부정적 존재들’의 존재론적 기원 및 당위성이 모두 하늘신들의 행위와 의도에서 비롯되었다는 점은, 앞서서도 지적했듯이 천본주의 세계관에 따른 것이라고 볼 수 있다. 그리고 그러한 천본주의는 천신숭배(天神崇拜)를 특징으로 하는 동북아 샤머니즘, 또는 그와 유사한 동북아의 원시신앙에서 보편적으로 확인되는 바이다. 여기서는 그러한 예로 만족(滿族)과 아이누, 제주도 등의 자료를 들어 그 보편성의 여부 및 더 진전시켜 논의될 수 있는 문제점들을 확인해 보기로 한다.

먼저 만족 신화로 <우처구우리본(천궁대전)>을 보자.<sup>9)</sup> 이 신화에서 태초에 가정 먼저 출현한 창세신은 아브카허허(하늘 여신)이다. 이어 아브카허허의 하신(下身)이 찢어지며 바나무허허(땅 여신), 상신(上身)이 찢어지며 와러두허허(별자리 여신)이 나타난다. 그리고 이들 세 여신은 영생영육(永生永育)하면서 공기, 구름, 우레, 골짜기, 샘물, 해, 달, 북두칠성, 여자, 하늘의 새, 땅 위의 짐승, 흙 속의 곤충 등을 만든다. 그런데 마지막으로 남자를 만들면서 문제가 발생한다. 평상시에 세 여신이 만물을 만들 때, 땅 여신 바나무허허가 잠에 굶아떨어져 깨지 못하는 경우가

8) 창세신화는 영웅신화와 필연적으로 연결될 수밖에 없는 지점을 공유하고 있다. 불완전한 인간계의 창조는 어쩔 수 없는 것이기에, 그것을 조정해야 할 임무를 띤 영웅의 출현까지를 얘기하지 않을 수 없다. 그런 점에서는 ‘인간 영웅’이라는 것도 창세신의 ‘창조물’이라고 볼 수 있을 것이다.

9) 富育光, 『薩滿教與神話』, 遼寧大學出版社, 1990.

많았다. 그래서 아브카허허는 자신의 몸과 와리두 여신의 몸에서 살 한 덩이를 뜯어내 머리가 아홉 개, 팔 여덟 개 달린 오친 여신을 만들어 바나무허허가 늘 잠을 못 자도록 하였다. 이 때문에 바나무허허는 늘 오친 여신을 성가시게 여기게 되었고, 헛김에 몸에 있던 큰 바위 두 개를 오친 여신을 향해 던지게 되는 일이 발생한다. 그런데 공교롭게도 바위 한 개는 오친 여신 머리의 외뿔이 되고, 다른 한 개는 오친 여신의 배 밑에 붙어 소소, 즉 남자 성기로 변한다. 이후 오친 여신은 뿔 하나에 머리 아홉, 팔 여덟 개가 달린 양성(兩性)의 기괴한 모양의 악마신 예루리로 변하게 된다. 즉 세 여신의 골육과 혼백을 갖고 있고, 아홉 개의 머리로 온갖 기술과 재간을 부리고, 스스로 생육하여 자신과 같은 무수한 신을 생산해 내고, 포악한 성품의 남성성까지 겸비한 천하무적의 악마신이 탄생하게 된 것이다. 이후 예루리는 아브카허허와 여러 차례의 싸움 끝에 아브카허허에게 “쌍방 누구든 도움을 받지 않고 이긴 자가 바로 하늘을 지배하는 어전다예(지배자)가 되어, 만물이 그에게 지배받고, 그에게서 창조되고, 그로부터 번식토록 하자는” 제안을 한다. 그 싸움의 결과 아브카허허는 예루리를 물리쳐 그를 밤에만 괴상한 소리를 내는 아홉 머리 악마새로 변하게 한 뒤, 다시는 하늘에서 소란을 피우지 못하도록 바나무허허 몸속의 맨 밀층, 즉 지하계에 파묻어 버린다. 그러나 예루리는 늘 몰래 나와서 독 있는 연기로 사람을 해치고, 종기(腫氣)와 천연두 등의 질병으로 생명을 죽이는 일을 한다. 또한 아브카허허와의 싸움 중에 예루리가 도망을 다니며 장독(瘴毒), 돌립병을 유발하는 악마의 기운을 인간계에 남겨두었기 때문에 늘 해악(害惡)이 된다.

만족의 이 신화에서도 인간계에 발생한 ‘악, 또는 부정적 존재들’은 천계에 살고 있는 하늘신들 간의 싸움에서 비롯되었음을 보여주고 있다. 그리고 원래부터 선신과 악신이 있었던 것은 아니지만, 오친 여신이 악신 예루리로 변하면서 천계에서의 선신과 악신의 대결 구도가 설정되고 있다. 다만 선신과 악신의 공간이 명확하게 분리되어 있지 않고, 악신 예

루리가 패배하여 물러나게 되는 공간이 인간계가 아닌 지하계라는 점은 다르다. 그리고 부리아트 <게세르> 신화에서는 지하계가 죽음의 세계로, 비록 하늘신이라도 죽어서 그곳에 떨어지게 되면 다시는 환생이 불가능한 곳으로 설정되어 있음에 비해 만족의 이 신화에서는 그렇지 않다. 천계, 인간계, 지하계로 공간을 분리하여 인식하는 것은 유사하지만, 그 공간들 간의 넘나들이 다른 것이다. 즉 부리아트 <게세르> 신화에서는 주로 천계와 인간계의 넘나들이 초점이나, 만족의 <우처구우리본>에서는 천계, 인간계, 지하계의 넘나들이 초점이 되고 있다. 이는 지하계를 인식하는 것이 다른 데서 오는 결과라고 할 수 있다.

이 문제를 더 파악하기 위해서는 천계에서의 하늘신들 간의 싸움으로 인해 인간계에 큰 해악이 발생하게 되고, 그 해악을 없애기 위해 천계가 인간계에 개입하는 방식에 주목할 필요가 있다. 하늘신이 인간계에 개입하는 것은 서로 같으나 그 개입 방식은 현저한 차이를 나타내고 있기 때문이다. 부리아트 <게세르> 신화에서는 하늘신의 아들이 인간계의 인간 영웅으로 환생하여 문제를 해결한다. 이에 비해 만족 신화에서는 하늘 여신인 아브카허허가 예루리를 물리치고 난 뒤에 우주 모신(母神)이라는 더 상위의 신격이 되어 하늘과 땅을 지키고 있다가, 한 차례의 홍수 후에 살아남은 여자아이에게 신매[神鷹]인 쿤저러를 보내 젖을 먹여 인간계의 대사면으로 키운다. 이 최초의 인간 샤먼은 신계(神界), 수계(獸界), 영계(靈界), 혼계(魂界)를 모두 꿰뚫어보는 능력을 가졌으며, 세상의 모든 지혜로움, 총명함, 영리함, 기술을 가진 만능신이 되어 세상을 평안하게 하고, 그것을 만대에 유전토록 한다. 그리고 또 한 번의 홍수 후, 아브카언두리(하늘 낚신)가 나타나 인간계에 92명의 만니신-전쟁신, 화살신, 돌신, 천연두신, 절름발이신, 두통신, 흡혈신 등등-, 즉 영웅신을 내보낸다. 아브카허허가 아브카언두리로, 대사면이 만니신으로 바뀌긴 했어도 하늘신의 인간계 개입은 지속되고 있으며, 이들은 하늘신의 혈통상 계보에 연결되어 있는 자들이 아니라는 점도 유지되고 있음을 본다.

또한 만족 무속에서 만니신은 샤먼이 숭배하는 가신(家神)이라는 점에 유의해서 보면 최초 샤먼이나 그 이후에 등장하는 만니신이나 큰 차이는 없다. 만니신은 최초 샤만의 연장선상에 있는 영웅들이기 때문이다. 이는 대다수의 만족 신화가 이들 만니신의 위대한 업적을 내용으로 하는 것이라는 점에서도 분명하게 확인된다.

<아다거언두리>라는 신화를 예로 들어 본다. 윈터하라 마을 사람들은 아다거라고 하는 표범신을 마을수호신으로 모시고 있는데, 그 모시게 된 유래는 이렇다. 아다거의 어머니는 원래는 윈터하라의 아름다운 인간 처녀였는데, 18살 되던 해에 죽자 그녀의 부모가 딸을 자작나무 껍질에 싸서 나무에 매달아 놓고 하늘신께 받아달라고 기도를 드렸다. 그 후 그 처녀는 산중왕인 표범신에 의해 생명이 구원되어 그의 아내가 되었고, 하늘신은 이들 산중왕 부부를 하늘로 불러 산 어귀를 지키는 직책을 부여했다. 후에 부부는 천명을 받고 하늘로 올라갈 때, 아들 아다거에게 요괴를 물리칠 수 있는 표범가족을 남겨 주었다. 그 표범가족에는 백 송이의 검은 꽃그림이 있었는데, 한 송이마다 모두 요괴를 물리칠 수 있는 신비한 힘이 들어 있었다. 아다거는 그 표범가족에 있는 꽃을 이용하여 오즈강으로부터 리머수에 이르기까지, 우수리강으로부터 싸하련 지역에 이르기까지 예순세 곳에 있는, 악마 예루리의 수하들을 모두 물리쳤다. 아다거가 마지막 남은 검은 꽃 한 송이를 삼키고 하늘로 승천하라는 부모의 명령에 따르려고 할 때, 예루리의 잔당이 일으킨 수백 개의 빙산이 밀려와 마을을 덮쳤다. 고민을 하던 아다거가 마지막 남은 검은 꽃을 내던지자 검은 꽃에서 불이 일어나 빙산을 녹이고 예루리의 잔당들을 불에 태워버렸다. 하늘로 승천할 수 없게 된 아다거는 표범가족을 뒤집어 쓰고 표범으로 변하여 산속에 살면서 윈터하라의 마을수호신으로 좌정하였다.<sup>10)</sup> 여기서 아다거언두리는 만족 샤먼이 모시는 신위 중의 하나로, 하늘신과의 관계에서 보자면 ‘파견된 신’이라기보다는 ‘선택된 신’이

10) 傅英仁 搜集整理, 『滿族神話故事』, 哈爾濱: 북경문예출판사, 1985, 18-24쪽.

다. 즉 인간계의 인간들 중에서 샤먼적 체험을 한 특별한 사람이 선택되고, 그 사람은 자신이 획득한 특별한 능력을 사용하여 악마를 물리치고, 후에 그의 업적과 관련된 일을 맡아보는 신으로 좌정한다.

그 과정에서 두 가지 주목되는 것이 있는데, 첫째, 부리야트 <계세르> 신화에서는 계세르라는 한 영웅이 인간계에 마법사로 환생한 동쪽 악신들을 모두 물리치는 것으로 서사가 귀결되지만, 만족의 <우처구우리본>에서는 인간계의 샤먼신, 만니신이 최초의 하늘 여신 아브카허허가 상대했던 예루리 또는 그의 수하들과 대적함으로써 아브카허허의 임무를 계속해서 수행하는 것으로 서사가 진행된다. 둘째, <뒤룽거거>나 <타라이한마마> 등에서 잘 파악되듯 신통력이 대단한 늙은 이리를 물리치는 타라이한마마, 요괴봉새를 물리치는 뒤룽거거가 인간계에서의 임무를 수행하고 난 뒤에 백두산 신령의 밑으로 들어가 제자가 된다는 점—아브카허허 역시 예루리를 물리고 하늘 모신(母神)으로 좌정한다—이다. 백두산 신령은 아브카언두리의 제자이니, 아브카언두리를 정점으로 그 신적 위계가 수직선상으로 배열되고 있는 셈인데, 이러한 단계 이동의 이면에는 장기간의 수련과 업적을 통해 보다 상위 신격의 위계로 이동이 가능하다는 발상이 깔려 있다. 이에 비해 부리야트 <계세르> 신화에서는 계세르가 애초부터 인간계의 마법사를 제거하기 위해 파견되기 때문에, 그가 천신으로서의 능력을 발휘하기 위한 정해진 시간만이 필요할 뿐이다. 즉 상위 신격으로의 이동이 필요 없다. 이러한 두 가지 차이는 샤머니즘의 반영에 따른 것으로 볼 수 있다. 부리야트 <계세르> 신화가 비록 샤머니즘에 기반하여 있다고는 하지만, 그 자체가 샤먼을 주인공으로 한 신화는 아니다. 이에 비해 <우처구우리본>이나 기타 개별 영웅신을 내용으로 한 만족의 자료는 모두 샤머니즘에서 숭배되는 신이 주인공인 신화인 것이다. 때문에 천계, 인간계, 지하계를 인식하는 것이 다르게 나타날 수밖에 없다. 그리고 그 인식의 핵심에 지하계가 있다. 공간의 층위 및 그에 대한 인식 논리로 보자면 부리야트 <계세르>

신화는 천계와 인간계를 중심으로 서사를 진행하여 천계의 이치가 인간계에서 그대로 실현되면 되는 것이다. 그러나 만족의 <우치구우리본> 및 기타 신화들에서는 천계의 이치가 인간계에 실현된다기보다는 인간계의 영웅이 지하계의 악마에 맞서는 과정에서 어떤 문제에 부딪혔으며, 어떤 성과를 거두었으며, 그리고 그 성과는 어떤 식으로 인정되었는가가 핵심이다. 인간계에 실현되어야 할 천계의 이치가 전제되어 있지 않은 것이다.

이상의 내용을 통해볼 때, 다음과 같은 정리가 가능하다. 만족 창세신화 <우치구우리본>에서 파악되는 ‘지하계=악마의 거주공간’이라는 설정은 만족 샤머니즘에서 표출되는 상상력의 특징적 부분을 구성한다는 점이다. 그 점에서 부리아트 <계세르> 신화가 샤머니즘에 기초해 있더라도, 되도록이면 그것을 제거하려고 한 흔적을 ‘지하계의 배제’에서 찾을 수 있을 것이다. 그러다보니 ‘악, 또는 부정적 존재들’의 기원 및 당위성이 하늘신들의 싸움에서 찾아지는 것이기는 하지만, 부리아트 <계세르> 신화는 상대적으로 천계와 인간계의 관계를 강조하게 되고, 만족의 신화들에서는 인간계와 지하계의 관계를 중심으로 천계가 개입하는 것을 강조하게 되었다고 본다.

그렇다면 일반화의 시도와 관련하여 다음의 두 가지에 우리의 관심이 모아질 수 있지 않을까 한다: 첫째, ‘악, 또는 부정적 존재들’의 기원 및 당위성이 하늘신들 간의 싸움에 있는가의 여부이다. 둘째, 지하계가 악마의 거주공간으로써 강조되고 있는가의 여부 및 샤머니즘과의 관련성 여부이다.

이를 아이누와 제주도의 자료를 통해 검토해 보자. 아이누의 신화는 카무이 유카르, 오이나, 유카르 등의 구비서사시 갈래로 전승되는 작품을 통해서 파악된다. 카무이 유카르는 동물신이 주인공으로 등장하는 자료들을 지칭한다. 오이나는 넓게는 카무이 유카르에 속하지만, 보통은 아이누의 시조신인 아에오이나 또는 아이누락쿠르가 아이누 마을을 지

켜낸 공적을 찬양하고 그 덕화를 칭송하는 내용의 자료만을 지칭한다. 그리고 유카르는 인간영웅 포이야운페의 전쟁담을 소재로 한 내용의 자료를 지칭한다. 동물신, 시조신, 인간영웅을 주인공으로 한 이야기들이 카무이 유카르, 오이나, 유카르 등의 갈래로 전승되고 있는 것이다. 또한 카무이 유카르는 여성 투수(사면)들에 의해 전승되었는데, 이것이 문예적으로 세련화의 과정을 거치면서 등장한 것이 오이나와 유카르이다.<sup>11)</sup> 따라서 아이누의 구비서사시는 모두 아이누의 샤머니즘을 배경으로 하여 생산된 것으로 볼 수 있을 것이다.

그런데 위에서의 두 가지 정리 중 첫 번째, 즉 '악, 또는 부정적 존재들'의 기원 및 당위성이 하늘신들 간의 싸움에 있는가의 여부는 아이누의 신화에서 분명하게 확인되지 않는다. 선악의 대결구도를 중심으로 한 창세신화가 전승되지 않은 데서 그 이유를 찾을 수 있을 것이다. 다만 천계, 인간계, 지하계(또는 해저계)로 공간을 삼분하여 인식하였다는 점은 확인되기에, 그러한 공간 구분법에서 실마리를 찾을 수 있을지도 모르겠다. 이 점은 구체적인 자료를 검토하는 중에 다시 거론하기로 한다. 그에 비해 두 번째 정리는 어느 정도 살필 수 있을 것으로 생각한다. 신화의 주인공이 악마와 대결하는 자료가 다수 전승되고 있기 때문이다. 먼저 카무이 유카르 중 <집 수호신의 자서>를 보자.<sup>12)</sup> 이 자료에서 집의 수호신 치세코르 카무이는 자신이 머물고 있는 집의 주인인 현인신(現人神) 오키쿠루미가 병석에 눕게 되자, 그 원인이 운관(雲關) 뒤에 살고 있는 거마신 포로 니트네 카무이가 오키쿠루미의 호부(護符)를 탈취해 간 데에 있음을 안다. 이에 치세코르 카무이는 거마신이 살고 있는 곳으로 가서 거마신을 지하국으로 떨어뜨리고 호부를 되찾아 온다. 이

11) 최원오, 『동아시아비교서사시학』, 월인, 2001, 54-60쪽; Takako Yamada, *An Anthropology of Animism and Shamanism*, Budapest: Akadémiai Kiadó, 1999, p.50.

12) 久保寺逸彦 編著, 『アイヌ叙事詩 神謠聖傳の研究』, 岩波書店, 1977, 335-337쪽.

자료에서 주목되는 것은 거마신의 거주 공간이다. 즉 그 거주 공간이 ‘운관의 뒤’로 설정되어 있다는 점인데, 여기서 ‘운관’은 방위 개념이라기보다는 천계에서 구름이 몰려 있는 곳의 뒤쪽일 뿐이다.<sup>13)</sup> 아이누의 신화적 상상력 속에서 파악되는 악마의 거주 공간이 천계로 설정되어 있음을 볼 수 있는 것이다.

이 포로 니트네 카무이라는 거마신이 오이나에도 빈번하게 등장하는 것으로 판단해 보건대, 아이누의 신화에서 가장 대표적인 악마신이 포로 니트네 카무이라는 점은 분명해 보인다. 그리고 무엇보다도 아이누 민족 시조신의 유래와 업적을 내용으로 한 <시조신의 자서>에 의하면, 아이누 시조신 아이누락쿠르의 최초 적대자가 바로 거마신 포로 니트네 카무이다. 이 작품의 내용은 다음과 같다: 나를 정성스럽게 키우던 의붓누나가, 어느 날 나의 출생의 비밀을 알려 준다. ‘신이 인간 나라를 만들어 하늘에서 오프타테스케산으로 내려왔다가 두고 간 가래자루가 당느릅나무로 자랐다. 천연두신이 인간 나라를 보러 하늘에서 내려와 당느릅나무에서 쉬다 간 뒤 당느릅나무는 임신하여 아들을 낳았다. 당느릅나무가 아이를 안고 바람에 흔들리다가 오프타테스케산을 다스리는 여신인 자신에게 아이를 던졌다’는 것. 그리고 의붓누나는 거마신 포로 니트네 카무이가 인간마을을 갖고 싶어 선신들과 싸움이 일어났다는 것을 말하며 싸우러 가라고 한다. 이에 나는 악마신을 무찌르고 죽지만 하늘나라 늑대신의 여동생이 나를 살려낸다. 나는 늑대여신과 함께 의붓누나가 있는 성으로 돌아간다.<sup>14)</sup> 이 작품에서 거마신 포로 니트네 카무이는 인간 나라, 즉 아이누락쿠르가 다스리고 있는 나라를 빼앗고자 한다. 그리고 아이누락쿠르가 카무이 유카르에서는 오키쿠루미라는 이름으로 등장한다는 점을 고려하면, 포로 니트네 카무이의 신적 성격은 인간 나라를 호

13) 다른 자료에 의하면 이나우 부부신이 하늘에서 지상으로 내려오는 도중에 운관 뒤에 마을을 만들어 살고 있는 거마신에게 납치당하는 것으로 보아, 운관은 천계 공간을 구성하고 있는 한 지점임이 분명하다. 위의 책, 512쪽.

14) 위의 책, 493-509쪽.

시탐탐 노리는 데 있음을 알 수 있다. 그 노리는 대상이 차이가 있지만, 부리아트의 <계세르> 신화에서 동쪽 악신들이, 그리고 만족의 <우치구 우리본>에서 예루리가 천계를 차지하기 위해 대결을 벌였던 것과 같은 맥락에서 서사가 진행되고 있음을 볼 수 있는 것이다. 다만 아이누의 신화에서 포로 니트네 카무이가 지하계로 떨어지고 나서도 예루리처럼 인간계를 위협하는 악마로 지속적 활동을 펼치지 않는다. 그저 개별적인 자료에서 주인공의 적대자로 등장할 뿐인 것이다.

이러한 현상이 왜 나타나는가? 그것은 아이누 샤머니즘의 특수성에서 찾아야 할 것 같다. 아이누 샤머니즘의 세계를 가장 잘 나타내주는 자료가 바로 카무이 유카르인데, 자연신(주로 동물신)이 서사의 주요 등장인물이다. 즉 선신도 자연신이고, 악신도 자연신으로 등장하고 있다. 또한 악신은 자연계의 포악한 동물이나 악천후 등이 내재하고 있는 자연의 부정적 힘이 은유화되어 나타나고 있다 보니 그 수가 매우 다양하다. 이것이 오이나에서도 지속적으로 이어져 포로 니트네 카무이뿐만 아니라 개천에 거주하는 악마신 오오키가즈비,<sup>15)</sup> 큰 연못에 거주하는 잉어(포로 투쿠쉬스), 수달(에사만 니트네), 비룡(飛龍, 호야우 니트네)<sup>16)</sup>, 해저(海底)에 거주하는 기근(饑饉) 여마(女魔) 모쉬르 코르 후치<sup>17)</sup>, 산악(山岳)에 거주하는 악웅(惡熊) 등으로 다양하게 나타나고 있다. 한 마디로 말해서 아이누 신화에서는 악마가 단일화되어 나타나고 있지 않으며, 그들이 거주하는 공간 역시 단일화되어 있지 않다. 자연의 파괴적 힘이 자리하고 있는 곳이라면 어디든 악마가 거주하고 있는 공간으로 인식되고 있는 것이다.

아이누 신화에서 보이는 이러한 특징은 어쩌면 부리아트 <계세르> 신화와 통하는 것일지도 모르겠다. 특히 지하계의 공간 인식 개념이 발

15) 최원오 편역, 『아이누의 구비서사시』, 역락, 2000, 327-335쪽.

16) 이들 세 악마신에 대한 이야기는 <아이누락쿠르의 자서>라는 오이나에 나온다. 久保寺逸彦 編著, 앞의 책, 482-488쪽.

17) 위의 책, 53-535쪽.

전하지 않았다는 점, 인간계 중 자연의 파괴적 힘이 자리하고 있는 곳이 바로 악마신이 자리하고 있는 곳으로 인식되고 있다는 점 등에서 그렇다. 그렇다면 과연 그 유사성을 확인할 수 있을까? 아니면 ‘미리 가정한 유사점들’에서 출발하여 그 이상의 어떤 신화적 진실을 파악할 수 있는 않을까?

우선 첫 번째로 지적한 유사점을 보면, 부리아트 <게세르> 신화에서나 아이누 신화에서나 지하계는 악마가 죽어서 떨어지는 공간으로만 설정될 뿐, 악마의 활동 무대로써 크게 활성화되어 있지 않다. 물론 부리아트 <게세르> 신화에서 지하계에 거주하는 사악한 아홉 명의 알반(‘사악한 마법사’라는 뜻)이 게세르의 큰아버지 하라 소톤이 바친 제물에 응하여 나타나 게세르의 아내 야르갈란을 아바르가 세겐 만가트하이에게 보내버릴 방책을 하라 소톤에게 알려주기는 하지만, 이들 아홉 명의 알반이 게세르와 대적하는 상대로 설정되어 있지 않다는 점에서 지하계 공간에 근거한 선악 대결의 의미를 파악해내기는 어렵다. 그렇다면 두 번째로 언급한 유사점은 어떠한가?

오르골리 사간: ‘빨이 난 흰색 짐승(사슴 또는 산양)’이라는 뜻.

갈 들메: ‘활활 타오르는 불꽃’이라는 뜻.

아바르가 모고이: ‘거대한 뱀’이라는 뜻.

아바르가 세겐 만가트하이: ‘헤아릴 수 없이 많은 머리통을 가진 현명한 뱀’이라는 뜻.

로브소고이: 몽골식 이름으로 ‘검은 색의 만가트하이’라는 뜻.

쉬렘 미나타: ‘쇠로 만든 채찍을 휘두르는 마법사’라는 뜻.

위에 제시된 마법사들은 게세르가 인간계에서 대결하는 주요 적대자들이다. 이들은 천계에서는 동쪽 하늘의 지도자 아타이 울란을 정점으로 한 수직적 위계 체계를 구성하였으나, 인간계로 떨어져 사악한 정령이나

마법사로 변신한 뒤에는 이들 간에 어떤 위계 체계가 구성되었음을 보여주는 요소가 전혀 나타나고 있지 않다. 또한 이들의 이름이 의미하는 것에서 알 수 있듯이 자연의 파괴적 힘이 은유화되어 사악한 정령이나 마법사로 등장하고 있음을 볼 수 있다. 그 중에서도 타이가 숲의 주인으로 여겨지기도 하는 오르골리 사간, 재앙과 질병을 몰고 오는 정령이라고도 하고 언제나 늑대 등의 사나운 짐승으로 변신이 가능한 정령이라고도 하는 쉬렘 미나타는 그러한 부정적이며 파괴적인 자연의 힘이 은유화된 대표적 예라고 할 수 있을 것이다.<sup>18)</sup>

그렇다면 아이누의 신화에서처럼 부리아트 <게세르> 신화에서도 인간계 중 자연의 파괴적 힘이 자리하고 있는 곳을 악마의 거주 공간으로 설정하고 있는가? 부리아트 <게세르> 신화에서 사악한 정령이나 마법사들이 거주하는 공간은 '샤라이드'(순결하지 못한 저주의 땅), '샤라 달라이'(노란색 바다. 사악한 기운을 가진 마법사와 정령들이 모여 사는 곳), 타이가, '호닌 호토'(사악한 괴물들이 사는 곳), '삶과 죽음의 경계를 지나 죽음의 세계 깊숙한 곳' 등으로 다양하게 제시되고 있다. 그런데 부리아트 <게세르> 신화에 의하면, 쉬렘 미나타가 거주하고 있는 '삶과 죽음의 경계를 지나 죽음의 세계 깊숙한 곳'을 제외한 나머지 공간(땅, 바다, 타이가)은 모두 '호닌 호토'이거나 그 주변부에 자리 잡고 있는 곳들로 인식되고 있다. 이런 점에서 보면 부리아트 <게세르> 신화에서의 사악한 정령이나 마법사가 자연의 파괴적 힘이 은유화된 것들이기는 하지만, 그것들이 위치해 있어야 할 공간은 '호닌 호토'라는 추상적이고 한정적인 느낌을 주는 이름에 묶여 있다. 개천, 연못, 산악, 해저라는 다양한 자연 지리적 공간에 비해 호닌 호토라는 거주 지역 명칭으로 단일화

18) 부리아트족의 타일라간 샤먼 의식에 의하면 세계는 선과 악의 수많은 정령으로 가득 차 있고, 산·숲·강·호수·별·해·달 등에도 정령이 있으며, 이들은 제각기 신성(神性)을 가졌거나 에젠(ežen: 지배자)이라고 불리는 자신의 정령을 가지고 있었다고 한다. 투구토프, 부리아트족의 「타일라간」, V.디오세지·M.호팔 외 지음, 『시베리아의 샤머니즘』, 최길성 옮김, 민음사, 1988, 273쪽.

됨으로써 인문 지리적 공간의 느낌이 짙게 드러나고 있는 것이다. 그럼 쉬렘 미나타가 거주하고 있는 ‘삶과 죽음의 경계를 지나 죽음의 세계 깊숙한 곳’은 어떠한가? 보다 정확하게 말하자면 쉬렘 미나타가 거주하고 있는 공간은 ‘죽음 저편의 세계’인데, 이곳은 자연 지리적 공간도 인문 지리적 공간도 아니다. 그곳은 생명의 세계(인간계)도 죽음의 세계(지하계)도 아닌 전혀 새로운 세계이다. 그곳에서 쉬렘 미나타는 지상의 인간들에게 고통을 주고 죽은 자의 영혼을 뿔박하는, 즉 인간계와 지하계에 모두 관여하여 고통을 주고 있다. 그래서 부리아트 <게세르> 신화에서는 게세르가 물리쳐야 할 마법사 중 가장 강력한 마법사로 등장하고 있다. 이런 점들을 고려해 보건대, 쉬렘 미나타가 거주하는 ‘죽음 저편의 세계’는 부리아트 샤머니즘에서 배태된 종교 지리적 공간으로 파악할 수 있을 것이다.

부리아트 <게세르> 신화에 보이는 ‘죽음 저편의 세계’는 천계, 지상계, 지하계 중 지하계에 가깝지만 지하계는 아니다. 흔히 ‘죽음의 세계’로 표상되는 ‘지하계’ 그 자체는 아닌 것이다. 그러나 ‘땅 속’에 있다고 인식하는 점에서는 통하는 면이 있다. 부리아트 샤머니즘 신화에서 종교 지리적 공간으로 설정되어 있는 ‘죽음 저편의 세계’ 역시 ‘땅 속’에 있기 때문이다. 그렇지만 두 세계는 전혀 다른 세계이다. 천계에도 선신의 세계와 약신의 세계가 있고, 인간계에도 게세르가 거주하는 세계인 하탄과 정령과 마법사들이 거주하는 호닌 호토가 있듯이 지하계에도 대립적 공간이 설정되어 있을 뿐인 것이다. 그런 점에서 부리아트 <게세르> 신화에서 파악되는 종교 지리적 공간인 ‘죽음 저편의 세계’는 좀 특별한 시사점을 준다. ‘죽음 저편의 세계’를 주목함으로써 우리는 부리아트 <게세르> 신화가 천계, 지상계, 지하계라는 수직적 삼분 공간, 그리고 각각의 세계는 수평적으로 이분된 대립적 공간으로 구성되어 있음을 파악할 수 있기 때문이다.

그런데 이것을 아이누의 신화, 특히 오이나에 적용하여 보면, 우리는

일면의 유사성을 파악할 수 있다. 그 단초는 인문 지리적 공간의 결여에서가 아니라, 종교 지리적 공간의 파악 가능성에 있다. 운관 뒤쪽의 마을에 거주하고 있는 포로 니트네 카무이, 해저에 거주하는 기근 여마 모쉬르 코르 후치의 존재가 그 단서를 제공하고 있다고 하겠는데, 운관이나 해저는 각각 천계와 해계(海界)에 있다고 간주되는 종교 지리적 공간으로 볼 수 있는 것이다. 특히 해저는 지하계<sup>19)</sup>와는 별개의 공간으로, 아이누의 특수한 자연 지리적 환경 속에서 상상된 공간이라고 할 수 있겠는데, 부리야트 <게세르> 신화에서 ‘죽음 저편의 세계’가 아홉 개의 강을 건너야만 다다를 수 있는 곳이라는 점에서 그 특별한 세계는 우연하게도 모두 ‘물’과 상당한 친연성을 갖고 있다. 또한 포로 니트네 카무이는 최초로 아이누의 시조와 대결한 악마신이고, 해저의 여마 모쉬르 코르 후치는 한자로 표현하자면 국모(國姥)로 표기되는 것에서 알 수 있듯 나라를 위협하는 강력한 악마신의 이미지를 갖고 있다. 이것은 마법사 중의 가장 강력한 마법사 쉬렘 미나타와 공유하는 속성인 것이다.

따라서 자연의 파괴적 힘이 악마신으로 형상화되는 데 있어서 그 거주 공간이 아이누의 오이나 신화에서는 자연 지리적 공간으로, 부리야트의 <게세르> 신화에서는 인문 지리적 공간으로 설정되는 차이는 있다.<sup>20)</sup> 그러나 그와는 별도로 종교 지리적 공간으로 간주될 수 있는 공간을 상호 공유하고 있고, 그곳에는 예외 없이 가장 강력한 악마신이 거주

19) 오이나 <아에오이나신의 자서>에서 아에오이나신은 인간계에 피해를 주지 않기 위해 이 악마신을 지하국으로 떨어뜨려 지하국에서 전투를 벌인다.

20) 부리야트의 <게세르> 신화에 대응되는, 아이누의 유카르에서는 자연의 파괴적 힘이 형상화된 악마신이 인문 지리적 공간에 거주하는 것으로 바뀐다. 예를 들면, <코탄 우툰나이>에서 인간 영웅 포이야운페는 혈친(血親)의 복수를 위해 전투에 뛰어들어 이민족과 치열한 싸움을 벌이는데, 이들 이민족은 ‘레퐀쿠르(바다 건너의 사람들이 사는 땅)’라는 고정된 이름으로 불린다. 아이누 민족이 아닌 이민족이 사는 땅을 ‘레퐀쿠르’라 칭한 것이다. 아울러 레퐀쿠르에는 파코르 카무이라는 악마신, 쿠루이세라는 벌레 비슷한 괴물 집단도 거주하는 공간으로 설정되고 있다.

하고 있다는 인식을 상호 공유하고 있다. 이것은 부리야트 <게세르> 신화와 아이누의 오이나 신화가 공통된 신화적 상상력에 토대를 두고 있음을 말해줄 뿐만 아니라, 이들 신화의 배경인 샤머니즘의 유사성을 말해주는 것이기도 하다. 다만 부리야트의 <게세르> 신화에 정확하게 대응될 수 있는 아이누의 유카르에서 부리야트 <게세르> 신화에서 파악되는 삼분된 수직적 공간, 이분된 수평적 공간의 교직(交織)이 확인되지 않는다는 점에서 그 유사성이 ‘완벽한 의미에서의 유사성’이 아니라는 것은 지적되어야겠다. 카무이 유카르나 오이나 형태로 전승되는 아이누의 신화가 천계에서의 선신과 악신의 대결에서 ‘악, 또는 부정적 존재들’의 기원 및 당위성을 찾고 있지 않기에, 이들 갈래를 기반으로 하여 형성된 유카르에서도 선악의 공간 인식과 구분이 정치하게 체계화되지 않았던 것이다.

다음으로 제주도의 사례를 <천지왕본풀이>를 통해 보기로 한다. <천지왕본풀이>에 의하면 인간계의 악은 천지왕의 쌍둥이 아들 대별왕과 소별왕 때문이다.<sup>21)</sup> 신들 간의 싸움에서 ‘악, 또는 부정적인 존재들’의 기원 및 당위성을 찾는다는 점에서 부리야트 <게세르> 신화, 만족의 <우처구우러본>과의 유사성이 확인되고 있는 것이다. 그러나 제주도 신화에서 대별왕과 소별왕이 선신과 악신으로 분명하게 규정되고 있지 않다는 점에서는 차이가 있다. 그럼에도 불구하고 대별왕과 소별왕을 선신과 악신으로 규정지을 수는 있다고 본다. 만족의 <우처구우러본>에서 예루리가 악신으로서의 이름을 날리기 시작한 첫 사건은 별자리여신 와러두허허의 자작나무 주머니를 빼앗으려는 것이었다. 그 자작나무 주머니를 손에 넣어 별자리를 마음대로 조종하면 마음대로 먹고 자고 할 수 있을 뿐만 아니라 자신의 몸을 마음대로 감출 수 있어 아브카허허에게 충분히 대항할 수 있었기 때문이다. 이처럼 세상—그 세상이 천계이건 인간계이건—을 자기 뜻대로 하고 싶은 욕망은 악신의 근본적 속성이다.

21) 현용준 저, 『제주도무속자료사건』, 신구문화사, 1980, 35-43쪽.

따라서 제주도의 <천지왕본풀이>에서 인간계를 차지하기 위해 속임수를 쓰는 소별왕의 욕망은 악마 예루리의 그것과 상당히 닮아 있다고 할 수 있다. 즉 소별왕은 제주도 신화에서 파악되는 악신인 것이다.

소별왕이 인간계를 차지하게 되면서 인간계에는 ‘악, 또는 부정적 존재들’이 출현할 것이라는, 대별왕의 저주성 예언이 선포된다. 이것은 여러 가지 문제를 생각해 보게 한다. 첫째, 대별왕과 소별왕이 천계의 천신들이 아니라 천신과 인간계의 여인이 결합하여 출생한 반신반인(半神半人)의 신들이라는 점인데, 이것은 <천지왕본풀이>와 거의 유사한 내용을 전승하고 있는 몽골의 경우를 참조해 볼 때, 풀릴 수 있는 문제라고 본다. 몽골의 신화에서는 최초의 창세신들이 대별왕과 소별왕의 역할을 대신하고 있기 때문이다. 제주도의 <천지왕본풀이>에서는 천지왕을 일컫는 옥황상제(玉皇上帝)라는 도교신(道教神)이 신화 속에 등장함에 따라 대별왕과 소별왕의 신적 위상이 변모되었다고 볼 수 있는 것이다. 따라서 이들은 원래에는 천계에 거주하는 최초의 창세신이었을 것으로 보는 것이 타당하다. 둘째, 선신이 악신을 물리치지 못하고 저승으로 물러난다는 점인데, 이 문제는 제주도 신화의 가장 특징적인 것 중의 하나를 드러내는 것이 아닐까 한다. 대별왕과 소별왕은 처음부터 이승과 저승이라는 공간을 두고, 누가 이승을 다스리고 누가 저승을 다스릴 것인가 하는 내기를 한다. 그만큼 이승과 저승이라는 공간이 비중 있게 설정되어 제시되고 있다. 그에 비해 천계나 지하계는 전혀 중요한 공간으로 인식되고 있지 않다. 제주도 신화 <천지왕본풀이>에는 부리아트 <계세르> 신화나 만족의 <우처구우리본>에서처럼 선신과 악신이 ‘천계’를 차지하기 위해 대결하는 양상이 없고, 인간계의 인간 영웅이 악마를 제거하기 위해 지속적으로 천계와 소통하는 일도 없다. 또한 선신에 패한 악신이 인간계로 떨어지고 나서 인간계에 끊임없이 발생할 악의 화신으로 활동하고 있지도 않기에 지하계나 그에 준하는 세계, 즉 ‘죽음 너머의 세계’나 ‘해저 세계’가 나오고 있지도 않다. 셋째, 악신이 인간계의 지배자가

되었기 때문에 이후 부정한 본성을 가진 인간들이 출현하게 되었다는 점인데, 이것은 몽골의 자료나 제주도의 자료가 일치점을 보이는 부분이다. 악신의 모습이 파괴적 자연의 힘(자연적 악)이 은유화된 형태로써 제시되고 있는 것이 아니라 인간의 부정적 본성(도덕적 악)이 은유화된 형태로써 제시되고 있는 것이다. 이는 소별왕의 악마적 이미지나 악신적 이미지를 상대적으로 약화시켜 인식하게끔 만드는 요소라고 할 수 있을 것이다.

제주도의 <천지왕본풀이>가 보여주는 이러한 특징을 부리아트의 <게세르> 신화에 견주어 보면, 최초의 선신과 악신이 대결하였기 때문에 인간계에 ‘악, 또는 부정적 존재들’이 있게 되었다는 점에서는 유사하다. 그러나 나머지 부분들에 있어서는 현저한 차이를 보여주고 있다. 특히 이승과 저승을 두고 누가 어디를 차지할 것인가를 다투는 것은 유사한 내용을 보이고 있는 몽골 자료에서도 확인되지 않는 점이다. 이는 악의 기원이 비롯된 공간을 천계에 두지 않으려는 데서 만들어진 설정이라고 본다. 천계는 이미 도교 계통의 최고신 옥황상제(천지왕)가 자리 잡고 있는 것으로 설정되었기 때문에 그에 따른 재설정 결과 대별왕과 소별왕은 이승과 저승을 두고 다투게 된 것이다. 선신이 머물 곳과 악신이 머물 곳이 필요했던 것이다.

이제까지의 비교신화학적 논의를 종합해서 부리아트의 <게세르> 신화가 보여준 특징을 정리해 보면 다음과 같다.

- ① ‘악, 또는 부정적 존재들’의 기원을 최초 선신과 악신의 대결에서 찾는 점은 만족, 제주도과 유사하다.
- ② 악신이 선신에게 패배하여 인간계로 떨어지거나 내몰린다는 점에서 만족과 유사하다.
- ③ 천계-인간계-지하계의 수직적 공간 구분과 관련하여 악신(또는 악마)이 거주하는 공간은 각각의 세계의 수평적 거리에 위치하여 있는 특

정 공간—종교 지리적 공간—으로 설정되어 있는데, 아이누에서 거의 무시해도 될 정도의 유사성이 확인될 뿐, 대체적으로는 부리아트 <게세르> 신화만의 특징으로 지적될 수 있다.

④ 자연의 파괴적 힘이 은유화된 형태가 악마나 사악한 정령이고, 그것의 거주 공간은 자연 지리적 공간에서 인문 지리적 공간으로 변모되어 왔다. 전자는 만족과 유사하고, 전자와 후자 모두는 아이누와 유사하다.

⑤ 인간계에 대한 천계의 개입은 제주도, 아이누, 만족에서 확인되거나 천본주의의 지속적 실현이라는 관점에서 보자면 부리아트 <게세르> 신화가 그것을 가장 강렬하게 표방하고 있다.

### 3. 맺음말을 겸하여: ‘악, 또는 부정적 존재들’의 은유화와 그 의미

2장에서 정리한 바에 의하면 부리아트 <게세르> 신화에는 만족, 제주도뿐만 아니라 아이누와만 공유하고 있는 신화적 상상력도 있고, 만족, 아이누와만 공유하고 있는 신화적 상상력도 있으며, 아이누와만 공유하고 있는 신화적 상상력도 있다. 또한 부리아트 <게세르>만 갖고 있거나 강렬하게 표방하고 있는 신화적 상상력도 있다는 것을 확인할 수 있다. 따라서 여기서는 결론을 겸하여 부리아트 <게세르> 신화만의 특징이라고 생각되는 부분, 즉 ‘천계-인간계-지하계’로 삼분된 수직적 공간과 각각의 공간이 다시 수평적으로 이분화되어 선신과 악신의 공간, 즉 선악의 공간으로 나뉘는 것에 대해 그것이 갖는 의미를 살펴보고자 한다.

부리아트 <게세르> 신화에서 확인되는 수직적 공간과 수평적 공간의 교직은 한 공간이 순전히 선신의 공간만도, 악신의 공간만도 아니라는 것을 말해준다. 그것은 선악이 항상 충돌하는 공간이라고 보는 것이 정

확할 것이다. 그 공간에 존재하는 선악이라는 것도 마찬가지다. 애초부터 선과 악으로 나뉘었다기보다는 그것은 애초에는 하나였거나 하나에서 기원하였다. 그 하나라는 것은 바로 선이다. 즉 악의 뿌리는 선에 있는 것이다. 부리야트 민속에서는 서쪽 선신의 지도자 사간 히르모스와 동쪽 악신의 지도자 아타이 울란의 조상이 ‘영원한 푸른 하늘’인 후에 문해 텡그리라고 여기고 있다. 선신의 지도자와 악신의 지도자가 형제간이라는 뜻이니, 선신과 악신이 애초부터 따로 존재하였다고 여기지 않았음을 알 수 있는 것이다. 이는 만족의 <우처구우리본>이나 제주도의 <천지왕본풀이>에서도 확인되듯 상당히 보편성을 갖고 있는 신화적 상상력인 셈이다.

그렇다면 그 최초의 ‘선’이란 것은 무엇을 은유화한 것인가? 그것은 부리야트 <게세르> 신화에서의 최고신 ‘영원한 푸른 하늘’ 후에 문해 텡그리의 이름에서 파악될 수 있지 않을까 한다. 바로 ‘자연’이다. 그리고 그 ‘자연’을 구성하고 있는 요소 중에 악천후 같은 것은 인간계에 결코 긍정적으로 작용하지 않는다. 그런데 신화에서 ‘악, 또는 부정적 존재들’이란 다른 것이 아니다. 바로 그러한 악천후가 은유화되어 형상을 띠고 나타난 것이 악신이거나 악마이기 때문이다. 부리야트 <게세르> 신화에서도 천계의 동쪽에 거주하던 악신들이 인간계에 떨어져 악마나 사악한 정령으로 변신하게 되자 인간계에는 다음과 같은 자연적 현상이 나타나는 것으로 설명하고 있다.

바로 이때 지상세계에 극심한 가뭄이 찾아왔다. 모든 나무들의 가지가 바싹 말라붙어 시들어갔고, 초원을 가득 채웠던 영원히 푸른 풀들은 본색을 잃고 누렇게 변했다. 강물은 바닥을 드러내 보였고 샘물의 발원지에서조차 습기가 사라진 채 건조한 흙먼지가 일었다. 지상의 그 어디에서도 목을 축일 샘물을 찾기가 어려워졌다.

아무리 많은 가축과 금은보화를 준다고 해도 깨끗한 물 한 그릇 구하기가 하늘에 있을 별을 따기보다 어려웠다. 사람들은 여위어갔고, 지상

에는 불행한 인간들을 덮치는 온갖 종류의 전염병이 창궐했다.<sup>22)</sup>

따라서 부리야트 <게세르> 신화에 등장하는 사악한 정령이나 마법사는 자연의 파괴적 힘이 은유화되어 나타난 것이라 할 수 있다. 그리고 이들 사악한 정령이나 마법사는 ‘자연’의 현상 그 자체는 아니라는 점에서 ‘상상된 것’이라고 볼 수 있다. 어찌 보면 사악한 정령이나 마법사 등의 악마는 인간의 상상력에 의해 ‘발명된 것’으로도 볼 수 있는 것이다. 그러나 필자는 이를 ‘재인식된 것’이라는 관점에서 파악할 필요가 있다고 본다. 그것은 다음의 두 가지 이유 때문이다. 첫째, 부리야트 <게세르> 신화에서 악의 축은 선의 축만큼이나 수직적, 수평적 공간의 교직 체계를 정교하게 잘 보여주고 있다. 즉 자연의 파괴적 힘을 단순한 악마로 인식하는 것이 아니라, 나름대로의 체계적인 조직 체계를 갖추고 있는 것으로 인식하고 있다. 이는 이미 ‘1차적으로 상상된 것, 인식된 것, 또는 발명된 것’을 재인식하여 체계화한 데서 가능했다고 할 수 있을 것이다. 둘째, 사악한 정령이나 마법사의 거주공간이 자연 지리적 공간을 뛰어넘어 인문 지리적 공간으로 변모되고 있다. 사악한 정령이나 마법사 등의 악마 거주처가 자연 지리적 공간 개념(또는 종교 지리적 공간 개념)으로 설명되는 차원과 인문 지리적 공간 개념으로 설명되는 것은 엄연히 다르다. 이는 신화 생산의 배경이 되는 애니미즘이나 샤머니즘의 요소를 간직하면서도, 그것을 벗어나려는 시도에서 생산된 인식이라고 생각되기 때문이다. 따라서 이 두 가지 점을 고려하여 정리하면, 부리야트 <게세르>에서 확인되는 자연의 재인식화 과정은 ‘자연의 파괴적 힘을 객관적으로 인식하는 단계→악, 또는 부정적 존재로 은유화하여 주관화하는 단계→악, 또는 부정적 존재의 세계를 구성하여 독자적 세계로 구축하는 단계’가 될 것이다.

악마나 사악한 정령(또는 ‘악, 또는 부정적 존재들’)을 ‘자연을 재인식

22) 일리아 N. 마다손 채록, 앞의 책, 76쪽.

한 결과 산출된 독자적 대상이나 세계'로 이해함으로써 신화는 진정한 의미에서 '인간' 또는 '인간의 나라'를 이야기할 수 있는 장(場)을 마련하게 되었다. 인간이 자연의 파괴적 힘을 배제한 채 살아갈 수 없는 것처럼 인간은 인간의 부정적 본성을 배제한 채 살아갈 수 없다. 그 인간을 성찰하기 위한 시도가 '자연의 재인식'이라는 방법을 통해 악마나 사악한 정령을 형상화한 셈이다. 악마나 사악한 정령이 인간처럼 일정한 지역의 땅을 지배하며, 인간처럼 생활하며, 인간처럼 사고하는 '인문적 존재'로 그려지고 있는 데서 우리는 그 점을 명확하게 파악할 수 있다. 악마나 사악한 정령은 자연의 파괴적 힘뿐만 아니라 인간의 파괴적 힘까지 은유적으로 지시하게 되는 대상으로 정립되어 온 것이다. 이런 식으로 악마나 사악한 정령이 재인식되면서 '인간' 또는 '인간의 나라'는 더욱 돋보일 수 있게 되었다. 18세기 유럽이 조선을 상상하고 발명함으로써 문명과 야만의 구분을 기획하였듯이 악마나 사악한 정령이 등장하는 신화, 특히 부리아트의 <게세르> 신화가 그 첨단을 보여준 바처럼 '인간' 또는 '인간의 나라'는 특정 이데올로기-평화와 조화를 추구하는 이데올로기로써의 천본주의-가 실현되는, 실현되어야 할 대상이 된 것이다.

## 참고문헌

- 일리아 N. 마다손 채록, 『바이칼의 게세르 신화』, 양민중 옮김, 숲, 2008.
- 양민중, 「부리야트 <게세르>서사시판본 비교연구」, 『바이칼의 게세르 신화』, 숲, 2008.
- 유원수 옮김, 『몽골 대서사시 게세르 칸』, 사계절, 2007.
- 최원오 편역, 『아이누의 구비서사시』, 역락, 2000.
- 최원오, 『동아시아비교서사시학』, 월인, 2001.
- 최원오, 「창세(創世), 그리고 악(惡)의 출현과 공간 인식에 담긴 세계관」, 『우리말글』 제23집, 우리말글학회, 2001, 167-190쪽.
- 최원오, 「동아시아 구비서사시 이론 구축을 위한 사례 점검(II)-티베트의 영웅서사시 <게사르>를 중심으로-」, 『구비문학연구』 제18집, 한국구비문학회, 2004.6, 513-560쪽.
- 현용준 저, 『제주도무속자료사건』, 신구문화사, 1980.
- V.디오세지M.호팔 외 지음, 『시베리아의 샤머니즘』, 최길성 옮김, 민음사, 1988.
- 富育光, 『薩滿教與神話』, 遼寧大學出版社, 1990.
- 傅英仁 搜集整理, 『滿族神話故事』, 哈爾濱: 북경문예출판사, 1985.
- 久保寺逸彦 編著, 『アイヌ叙事詩 神謠聖傳の研究』, 岩波書店, 1977.
- Takako Yamada, *An Anthropology of Animism and Shamanism*, Budapest: Akadémiai Kiadó, 1999.

<Abstract>

The Understanding of ‘Evil or Negative Beings’ in  
Northeast Asian Mythology by the Viewpoint of  
Comparative Mythology  
- Focusing on the myth *Geser* in Buryat -

Choi, Won-Oh

This study examined the origins and meanings of ‘evil or negative beings’ observed in Northeast Asian myths from a viewpoint of comparative mythology. For this purpose, we answered questions raised from comparison of myth *Geser* transmitted orally in Buryat located to the southeast of Lake Baikal in Siberia with materials from Korea, Manchuria, Ainu, etc. *Geser* is one of heroic myths or heroic epics transmitted in Tibet, Mongol, Buryat, etc., and together with *Jangar* in Mongol and *Manas* in Kyrgyz, it represents well the mythological world of Northeast and Central Asia. In particular, *Geser* in Buryat has been reported to be similar to the *Myth of Dangun* in Gojoseon by previous research, and is considered a work that preserves the shamanistic world view of Northeast Asia. Through the comparative analysis, we found that ‘evil or negative beings’ observed in the myths were defined through the stages to recognize ‘nature’ anew (stage of recognizing the destructive power of nature objectively → stage of subjectivizing nature by metaphorizing it into evil or a negative being → stage of constructing a separate world with evil or negative beings), and they had a meaning as a means of

laying a ground for explaining ‘humans’ or ‘the human world.’ Like humans cannot live with excluding the destructive power of nature, they cannot live with excluding the negative nature in them either. Accordingly, attempts to reflect the human nature recognized ‘evil or negative beings’ through ‘re-perception of nature.’ In this sense, it is the extreme expression of the recognition to describe ‘evil or negative beings’ as ‘humanistic beings’ who rule the land of a specific area like humans, live like humans, and think like humans.

Key Words : Northeast Asia Mythology, Comparative Mythology, Buryat, *Geser*, Evil or Negative Beings, Re-perception of Nature

- 논문접수 : 2010년 3월 10일
- 심사완료 : 2010년 4월 10일
- 게재확정 : 2010년 4월 15일