

# 한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검

- 스토리 창작을 위한 신화소 추출과 분류 및  
활용방안을 중심으로 -

최 원 오\*

차 례

- |                            |  |
|----------------------------|--|
| I. 문화콘텐츠의 시대, 왜 신화인가       | III. 스토리 창작 소재로서의 활용 방안 점검                     |
| II. 스토리 창작을 위한 신화소의 추출과 분류 | IV. 맺음말을 대신하여: 스토리 개발 소재로서 한국 무속신화의 신화소가 갖는 의미 |

## I. 문화콘텐츠의 시대, 왜 신화인가

주지하다시피 신화만큼 그 신화를 전승하는 집단의 세계관을 잘 반영하고 있는 스토리도 없다.<sup>1)</sup> 또한 신화가 갖는 신성성은 일반 스토리와

\* 서울시립대학교 국어국문학과 강사

1) 최근 이야기에 대한 관심을 영화 전문 잡지와 일간신문에서 다룬 바 있다. 그 중에는 신화 소재를 지적한 것도 있지만, 전반적으로는 이야기 문학 그 자체를 다루었다. 신화는 이야기 문학 중에서도 가장 오래된 것이고, 가장 원형적인 것이다. 따라서 문화콘텐츠의 소스로서 스토리를 얘기할 때, 신화를 가장 먼저 떠올릴 필요가 있고, 또한 그것의 이야기로서의 응용 가치를 고려해 볼 필요가 있다. “이야기의 원형을 찾아라: 신데렐라·오이디푸스·로미오와 줄리엣·오디세이의 영

는 달리 전승 집단을 하나로 묶어주는, 그리하여 질서를 유지시켜 주는 기능이 있다. <단군신화>, <주몽신화>와 같은 건국신화를, 정치 지배 집단 및 그들의 이데올로기를 정당화하고 있는 신화로 한정하여 이해할 수도 있겠지만, 이들 신화는 현재 우리 민족의 세계관을 반영한, 우리 민족을 하나로 묶어주는 스토리로서 엄연히 기능하고 있다. 신화는 본질적으로 그 전승 집단의 대소 여부에 따라 그 전승 범위 역시 결정될 수 있는 것이다.

신화는 신화시대의 산물이다. 역사 이전의 시대에 신화가 만들어졌다는 뜻이다. 인류의 가장 오래된 스토리텔링으로서 신화를 지목하는 것도 실은 그 생산적 시원이 오래되었음을 말한 것이다. 그러나 이 말이 신화가 신화시대에만 간혀 있는 서사임을 의미한 것은 아니다. <단군신화>, <주몽신화> 등이 고려, 조선을 거쳐 민족의식 담론의 한 가운데에 놓였던 것은, 신화가 현대에 이르러서도 여전히 유의미한 것임을 나타내주고 있는 것이다. 또한 신화는 서사의 전통 속에서 볼 때, 소설에 지대한 영향을 끼쳤다. 예컨대 한국 신화에서 영웅의 일대기 구조는 <홍길동전>, <유충렬전> 등의 영웅소설에, 삼대기(三代記) 구조는 삼대록(三代錄) 계통의 소설에, 변신 신화소는 <박씨전>, <금방울전> 등의 소설 형성에 근간이 되었다.

신화가 담고 있는 민족적 세계관, 서사의 전통에서 파악되는 신화소의 영향력, 집단의 구성원을 하나로 묶으려는 신화적 기능, 그리고 현재에도 우리의 삶에 중요한 시사를 던져주며 전승되고 있는 신화적 현재성 등은 문화콘텐츠의 시대에도 여전히 유효하다. 문화지식을 각종 디지털 미디어 기술의 발전에 따라 등장한 디지털 영화, 디지털 애니메이션, 컴퓨터 게임 등으로 표현하는, 즉 문화지식을 각종 디지털 미디어 매체로

---

화 속 변신”, 『씨네 21』 No. 607, 2007.; 한반도선진화재단·조선일보 공동기획, “이야기 산업이 곧 돈이다”(차기정부 10대 국정과제 <4>), A1면·A8면, 『조선일보』, 2007. 6. 21.

표현하는 것을 문화콘텐츠로 정의하려는 견해를 따르자면, 신화 역시 훌륭한 문화지식의 하나가 될 수 있는 것이다. 더욱이 문화콘텐츠 비평에 일찍이 몸담은 논자들이 가장 중요하게 지적하는 것 중의 하나가 디지털 미디어 매체에 적합한 ‘스토리 개발’이다. 그리고 이를 위해 인류 역사상 각종 스토리의 원형이 되었던 설화의 모티프 연구가 필수적임을 지적하고 있다. 그러나 이제까지의 상황을 볼 때, 문화콘텐츠를 비평하는 논문만 늘어나고 있지 실제로 이런 문제 제기에 대한 연구는 찾아볼 수 없다.

따라서 본고에서는 설화 중에서도 디지털 미디어 매체의 표현 양식에 가장 적합한 신화를 대상으로 ‘스토리 개발을 위한 신화소 추출과 분류 및 활용 가능성’에 대해 논의해 보고자 한다. 문화콘텐츠가 영국에서는 문화 창조 산업으로 이해되고 있듯, 디지털 문화 시대에 가장 중요한 것은 바로 민족적 정체성, 민족 고유의 상상력을 시각적, 공간적으로 표현해내는 것이 되는데, 신화야말로 이에 가장 부합하는 서사이기 때문이다. 그런데 논의에 앞서 몇 가지 언급하고 싶은 것들이 있다. 첫째, 본고의 작업은 학문적 차원에서의 신화소 추출 및 분류가 아니라서, 무속 신화의 신화소를 스토리 창작 소재로 활용할 때, 어떻게 도움을 줄 수 있을 것인가, 어떻게 이용할 수 있을 것인가를 염두에 두고 시도하는 작업이라는 점을 분명히 해둔다. 둘째, 그래서 추상적 수사를 동원한 장황한 설명이나 교시적 훈시보다는 실제의 텍스트를 중심으로 신화소를 추출하고 분류하는 과정을 자세하게 보여줄 것이라는 점. 이러한 작업은 자칫 백과사전식 나열로 비쳐질 수 있다. 그러나 본고의 초점이 어떤 문제점을 잡아 그것을 해결해가는 ‘문제중심의 작업’에 있는 것이 아니기에 취한 방법임을 말해 둔다. 셋째, 그렇다면 이러한 작업을 전문 학술잡지에 굳이 게재할 필요가 있는가라는 점. 일리가 있는 지적이다. 그러나 신화를 비롯한 설화의 모티프를 스토리의 창작 소재로 활용해야 한다는 인식은 절대적으로 공감하고 있으면서, 그것을 어떻게 해야 할 것인가에

대해서는 아무도 구체적 성과를 내놓지 않았으므로, 여러 면에서 부족하긴 하지만 문제제기의 차원에서 과감하게 소개하는 것임을 말해 둔다. 넷째, 따라서 본고를 집필한 필자도 분명히 인식하고 있듯, 독자 여러분들도 본고를 논문이라기보다는 모티프나 신화소를 스토리 창작 소재로 활용하기 위한 하나의 구체적 방안을 제시한 글 정도로 읽어주었으면 하는 바람이다. 또한 이 글이 촉발제가 되어 인문학의 각종 소재를 스토리 창작의 원천소스로 사용하기 위해 어떻게 분류하고 활용할 것인가에 대한 ‘구체적’ 논의도 이루어졌으면 한다.

## II. 스토리 창작을 위한 신화소의 추출과 분류

한 편의 민담이 몇 개의 특이하고 인상적 요소인 모티프(화소)로 구성되어 있듯, 한 편의 신화도 역시 몇 개의 특이하고 인상적 요소인 화소로 구성되어 있다.<sup>2)</sup> 이것을 우리는 신화소라 지칭한다. 또한 한 개의 모

2) 이에 대한 가장 체계적인 작업은 다음의 책에서 이뤄졌다. Anntti Aarne, *The Types of the Folktale*, Translated & Enlarged by Stith Thompson, FF Communications No. 184, 1973.; Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature 1-5*, Indiana University Press/1955-1957. Hans-Jörg Uther, *The Types of International Folktales*, FF Communications No. 284, No. 285, No. 286, 2004. 민담(요정담)의 모티프 그 자체에 대한 가장 진지한 논의는 프로프에 의해 진행되었고, 그의 작업은 이 분야의 연구자들에게 많은 영향을 끼쳤다. 국문번역서로는 다음의 책들이 있다. 블라디미르 프로프, 『민담형태론』, 유영대 옮김, 새문사, 1987.; V.Y.프로프 저, 『민담의 역사적 기원』, 최애리 역, 문학과지성사, 1990. 최근까지도 프로프의 이론이 지속적 관심을 받고 있다는 것은 다음의 책에서 알 수 있다. Peter Gilet, *Vladimir Propp and the Universal Folktale: Recommissioning an Old Paradigm —Story as Initiation*, Peter Lang, 1998. 한국의 경우, 다음의 책을 참조할 만하다. In-Hak Choi, *A Type Index of Korean Folktales*, Myong Ji University Publishing, 1979. 그러나 문화콘텐츠 산업에서 이러한 모티프 목록과 연구서를 이용하기 위해서는 새로운 관점에서의 논의가 요청된다. 아직까지는 다음의 책이 이러한 관점을 가장 잘 적용하고 있는 것으로

티프가 여러 민담에서 확인되듯, 신화에서도 한 개의 신화소가 여러 신화에서 확인된다. 민담은 흥미와 교훈을 위주로 한 구연이기에, 이것들을 배가시켜 줄 수 있는 모티프들이 차용되는 것이다. 그러나 신화는 신의 위대하며 신성한 행적을 전달하는 데 구연의 목적이 있기에, 이런 목적 하에서만 신화소들이 차용된다. 민담의 모티프, 신화의 신화소가 차용되는 이유가 비록 다르긴 하지만, 우리는 모티프나 신화소가 특정 서사에만 국한되어 존재하는 것이 아니라 구연자에 의해 의도적으로 선택되어 변용된 것이라는 점을 인정하지 않을 수 없다. 민담은 모티프의 총합이며, 신화는 신화소의 총합이라는 말이 온전히 부합하는 말은 아니지만 일면 타당성이 있다는 것을 부정할 수 없는 것은, 민담이나 신화를 분석할 때 모티프나 신화소에 초점에 두어 연구하는 학문적 경향 때문이다. 그리고 몇몇 모티프나 신화소는 소설의 형성에 지대한 영향을 끼친 것으로 판명되었다. 그런 점에서 모티프나 신화소의 정리·분석에 이 분야 연구의 상당 부분을 할애해야 한다는 것은 민담이나 신화의 분석뿐만 아니라 스토리의 개발이라는 차원에서도 매우 중요한 의미를 갖는다.<sup>3)</sup>

디지털 서사 환경 속에서 스토리는 소설이 가장 명확하게 보여준, 시간에 따른 서사 전개에만 더 이상 의존하고 있지 않다. 컴퓨터 게임의 스토리에서 특히 잘 드러나듯 공간에 따른 서사 전개가 더 중요하게 부각되

---

판단된다. 크리스토퍼 보글러 지음, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성 옮김, 재판; 무우수, 2005.

3) 이 점은 문화콘텐츠 분야의 개론서에서도 중요하게 지적되고 있다. 고옥·이인화의 지음, 『디지털 스토리텔링』, 1판 2쇄; 황금가지, 2004. 문화콘텐츠를 논의하는 사람들은 모두 이미지와 결합되어 제시되는 스토리텔링이 현대에 와서—각종 미디어 매체의 기술과 결합하여 나타나는 시각적 이미지—갑자기 나타난 것으로 이해하지만, 스토리텔링의 역사를 보면 그렇지 않다. 이미 구비서사시의 공연에서 그림 이미지는 널리 사용되어 왔었다. 인류가 이룩해낸 전통 스토리텔링에 대한 역사는 다음의 책에 잘 정리되어 있다. Anne Pellowski, *The World of Storytelling*, The H.W. Wilson Company, 1990.

고 있는 것이다. 시각적 효과를 중시하는 디지털 미디어의 속성상 이는 자연스런 방향으로 생각된다. 더욱이 시각적 효과를 극대화하기 위해서는 디지털 미디어에 의해서만 표현 가능한 공간, 즉 상상 공간에 대한 요구가 요청된다. 디지털 미디어로 표현되는 대개의 스토리 소스들이 신화나 민담 등에서 차용된 데에는 이러한 이유가 그 기저에 깔려 있다. 그래서 디지털 미디어 시대의 문화콘텐츠는 필연적으로 신화나 민담을 요구하게 된다. 공간을 중심으로 한 몇 개의 스토리들이 모여 거대한 스토리를 구성하는 디지털 스토리텔링의 방식은, 민담이나 신화가 각각 모티프, 신화소를 매개로 더 큰 스토리텔링을 구축하는 방식과 유사한 바, 민담이나 신화는 문화콘텐츠와 자연스럽게 결합될 수 있는 가능성을 이미 내재하고 있었던 셈이다. 특히 신화는 기록 서사의 대표적 양식인 소설의 자양분이 되었을 뿐만 아니라, 암각화, 벽화, 신상(神像) 등의 시각적 형태로서도 이미 제작되기도 했으며, 구비서사시라는 시청각적 연행 예술로서 향유되기도 했다는 점에서 볼 때, 신화는 이미 전통적 의미에서의 ‘문화콘텐츠’와 긴밀한 연결 고리로 맺어졌던 갈래이기도 한 것이다.

이러한 의의를 갖는 신화와 민담 중 본고는 신화에 초점을 맞춰 논의하고자 한다. 그러면 신화를 구성하고 있는 신화소를 어떻게 분류할 것인가가 문제이다. 그런데 추상적 분류안에 따라 신화소를 먼저 정리한다면 신화소가 서로 어떻게 기능하고 있는가, 또는 어떤 신화소가 특징적으로 사용되고 있는가를 간과할 수 있다. 따라서 한국 신화의 특징을 파악하는 데 소용될 수 있을 뿐만 아니라 스토리 개발에도 도움을 받을 수 있다는 점에서, 필자는 개별 신화를 구성하고 있는 신화소를 정리한 뒤, 추상적 분류 항목으로 재정리하는 방법을 취하기로 하겠다.<sup>4)</sup>

4) 이하에서 다루는 신화 출전에 대한 개별적 주석은 생략한다. 각각의 신화는 다음의 자료집을 참고하였다. 赤松智城·秋葉 隆, 『조선무속의 연구 상』, 심우성 옮김, 동문선, 1991.; 임석재, 『줄포무악(무형문화재조사보고서 제79호)』, 문화재관리국, 1970.; 현용준 저, 『제주도무속자료사전』, 신구문화사, 1980.; 김현선 지음, 『한국의 창세신화』, 길벗, 1994. ; 『손진태선생 전집 5』, 태학사, 1981. 이외에 일반인들

[창세신화]5)

**줄거리:** 천지개벽 시에 창세신(미륵)이 등장하여 일련의 창세행위, 즉 성신을 마련하고, 일월을 조정하고, 물과 불의 근원을 찾아내고, 인간을 창조한다 [일월을 조정하는 주체는 두 번째로 등장하는 창세신(석가) 또는 쌍둥이 형제이기도 하다]. 두 번째 창세신이 등장하여 첫 번째 창세신과 인세차지 경쟁을 벌인다[인세차지 경쟁의 주체가 쌍둥이 형제이기도 하다]. 세 번째 내기인 꽃피우기 내기에서 속임수를 쓴 신격(두 번째로 등장한 창세신, 쌍둥이 중 동생)이 인세를 차지하고, 정당한 대결을 한 신격은 저승을 차지한다 (잠을 자는 동안에 누구의 무릎 위로 꽃이 피어오르는가를 시험한다. 온잠을 자던 첫 번째 창세신의 무릎 위로 꽃이 피어오르자, 반잠을 자고 있던 두 번째 창세신이 그 꽃을 꺾어다 자기 무릎 위에 놓고 자기가 이겼음을 주장한다). 그 결과 인간 세상에는 악이 횡행하게 되었다[복수의 일월이 이러한 대결의 결과로 나타나기도 한다].

**신화명:** 창세가/생국/천지왕본풀이 등.

**캐릭터 관련 신화소:** 미륵, 석가, 천지왕, 대별왕과 소별왕 형제(쌍둥이6), 선문이와 후문이 형제(쌍둥이), 물·불의 근원을 아는 생쥐

**내용 관련 신화소:** 창세신의 거인적 면모, 복수의 일월 조정(해 한 개와 달 한 개로 성신 마련), 인간창조(황토로/별레가 자라서), 인세차지경쟁(동해 중에 줄을 매단 병을 띄워 놓고서 그 줄을 끊어지지 않게 하기, 여름에 강 얼리기, 꽃 피우기 내기/ 또는 수수끼기를 주고받기도 한다. 주로 자연의 이치에 대한 것이다. 예: 동지설달 설한풍에 모든 나뭇잎은 다 떨어지는데, 대나무 잎사귀는 왜 푸른가?), 부정한 신격의 인세 차지(의외의 결과), 창세신의 저주(그로 인해 인세에 악이 횡행하게 됨). 쌍둥이 형제의 대결, 악신

의 신화 이해를 돕기 위해 만든 필자의 다음 책을 참고할 만하다. 최원오, 『이승과 저승을 잇는 다리 한국신화』, 여름언덕, 2004.; 최원오, 『인간적인 너무나 인간적인 한국신화 2』, 여름언덕, 2005.

- 5) 줄거리 설명 중에 사용되는 ( )는 보충 설명을, [ ]는 동일 신화의 이본에 있는 내용을 소개하기 위해 사용된다.
- 6) 지상의 악신을 징치하기 위해 하강한 천지왕이 악신 징치에 실패한 뒤 지상의 여인과 혼인하여 낳은 아들들이다. 이들은 자라서 아버지를 찾아가 부자 관계를 확인한 뒤 아버지로부터 활과 화살을 받아 복수의 일월을 조정하고 인세차지 경쟁을 벌인다. 이후 인세를 차지한 동생이 지상의 악신을 징치하여, 악신을 해충으로 변신시킨다.

의 죽음과 해충으로의 변신.

**이야기의 전개:** 문제 상황 발생 1(복수의 일월, 물·불이 없음, 인간이 없음 등) → 문제 해결 1(성신·일월 조정, 물·불의 근원 찾기, 인간 창조 등) → 문제 상황 발생 2(두 창세신의 인세차지경쟁) → 문제 해결의 실패와 새로운 상황 발생(속임수를 쓴 창세신이 이승을 차지하게 됨)

**이야기의 가치:** 창조(분리·제거·진화 등을 통해서), 대결(능력 있는 자가 상대방의 잘못을 지적하고 사라진다).

[생산수호신화]

**줄거리 1:** 인세에서 옥황상제의 명령을 받아 삼신할망이 산모를 도와 아기를 무사히 출산하도록 하는 일, 즉 생불 노릇을 한다. 구삼신할망[동해 용왕의 딸로 부모에게 죄를 지어, 그 벌로 석함에 담겨 버려짐. 남해 용궁에 표착하자 용왕이 인세에서 생불 노릇을 하라고 명령함]이 와서 생불은 자신의 임무임을 말한다. 옥황상제의 명령으로 삼신할망과 구삼신할망은 꽃피우기 내기를 한다. 내기에서 이긴 삼신할망은 생불 노릇을 하고, 구삼신할망은 저승에서 죽은 아이들을 맡는다. 이후 삼신할망은 서천꽃밭을 만들어, 인간에게 아기를 접지해 줄 오색 꽃을 관리한다.

**신화명:** 명진국생불할망본풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 삼신할망, 구삼신할망, 옥황상제, 용왕, 오색 꽃[靑·白·赤·黑·黃色. 오색 꽃으로 인간세계에 아기를 접지함, 오색 꽃의 성질에 따라 아기의 운명이 좌우됨]

**내용 관련 신화소:** 용궁, 버려진 딸, 생불차지경쟁(꽃 피우기), 서천꽃밭

**이야기의 전개:** 문제 상황 발생(삼신할망과 구삼신할망이 생불을 주는 문제로 서로 다툼) → 문제 해결 방법의 제시(옥황상제가 두 여신에게 꽃 피우기 내기를 제안함) → 문제 해결(삼신할망의 승리) → 문제 해결 이후의 상황(서천꽃밭의 조성)

**이야기의 가치:** 대결(능력 있는 자가 이긴다).

**줄거리 2:** 고귀한 신분의 부부가 딸을 갖고 싶어 기차치성을 드린 결과 딸(당금애기, 자지명야기)을 갖게 된다. 부부가 집을 비운 사이 도술이 뛰어난 고승이 와서 딸에게 임신을 시킨 뒤 신물을 주고 사라진다. 이 사실을 알게 된 부부는 토굴을 파고서 그곳에 딸을 감금시킨다[임신하여 추방된 딸이 중을 찾아가 부부 상봉을 한 뒤 세쌍둥이를 낳기도 한다]. 딸은 토굴에서



세쌍둥이를 낳는다. 세쌍둥이가 자라서 아버지를 찾는다(친구들이 아버지가 없는 자식이라 놀렸기 때문에). 추방된 딸과 세쌍둥이는 중을 찾아가 부부·부자 확인과 상봉을 한다. 이후 세쌍둥이는 제석신(帝釋神: 生産守護神의 직능), 무조신(巫祖神: 壽福管掌神의 직능)으로 좌정한다.

**신화명:** 제석본풀이(당금애기)/초공본풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 고승, 당금애기, 자지명아기, 세쌍둥이(또는 셋부기 삼형제), 산천 선비, 제석신

**내용 관련 신화소:** 발원에 의한 임신, 도술에 의한 임신, 추방되는 미혼모, 세쌍둥이의 출산, 부친 탐색

**이야기의 전개:** 문제 발생 이전의 상황 → 문제 발생 1(딸의 임신. 허가받지 않은 임신)

⇒ 문제 발생 2(딸의 추방. 삼형제 출산) → 문제 발생 3(삼형제가 친구들로부터 아버지가 없는 자식이라는 욕을 듣는다) → 문제 해결의 시도(삼형제가 어머니와 함께 아버지를 찾아 나섬) → 문제 해결(재회) → 문제 해결 이후의 상황

⇒ 문제 해결(남편을 찾아감. 삼형제 출산) → 문제 발생 2(삼형제가 친구들로부터 아버지가 없는 자식이라는 욕을 듣는다) → 문제 발생 3(과거에 급제하나 산천 선비의 방해로 받는다) → 문제 발생 4(어머니가 죽는다) → 문제 해결의 시도(벼슬을 포기하고 어머니를 살리기 위해 무당이 된다) → 문제 해결(어머니를 살림) → 문제 해결 이후의 상황

**이야기의 가치:** 시련의 극복.

#### [농경신화]

**줄거리:** 자청비는 하늘나라 문도령의 연인이대[자청비는 첫눈에 문도령이 마음에 들어 남장(男裝)을 한 채 문도령과 같이 서당에서 동숙하며 공부하는 적극적 모습을 보인다]. 문도령이 하늘나라로 돌아간 뒤 자청비 집의 하인인 정수남이 우마(牛馬)를 잡아먹는 일이 발생한다. 정수남이 이로 인해 혼이 날까봐 계락을 꾸며 자청비를 유인하여 겁간하려고 한다. 자청비가 정수남을 죽인다. 이 일로 자청비는 집에서 쫓겨난다. 자청비가 서천꽃밭에서 부엉새를 잡아주는 공을 세우고, 황새곤간의 사위가 된다(황새곤간은 자청비의 남장 복색만 보고 그녀를 남자로 안다). 자청비가 생명꽃을 얻어와 정수남을 살린다. 사람을 죽이고 살리고 하는 괴이하다며 부모가 자청비를 다시 쫓아낸다. 청태국할망의 수양딸이 된 자청비는 청태국할망의 집에 찾아

오기로 한 문도령을 잘 대접하지 못한 일로 인해 쫓겨난다. 자청비가 선녀들을 도와주고 하늘나라로 올라간다. 자청비가 하늘나라에서 부여한 시험을 통과한 뒤 문도령과 결혼한다. 하늘나라 선비들이 자청비를 보쌌하기 위해 문도령을 죽인다. 자청비가 서천꽃밭에서 환생꽃을 가져와 문도령을 살린다. 하늘나라에 변란이 일어나자 자청비가 서천꽃밭에서 가져온 멸망꽃으로 난을 진압한다(이때 자청비는 남장을 한다). 자청비가 열두시만국과 오곡 씨를 얻어 문도령과 함께 지상으로 내려와 농경을 관장하는 신이 된다. 정수남은 목축신으로 좌정된다.

**신화명:** 세경본풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 문도령, 자청비, 정수남, 청태국할망, 선녀, 자청비를 보쌌하려는 삼천 선비, 서천꽃밭, 환생꽃·멸망꽃

**내용 관련 신화소:** 남장(男裝), 지상 여자와 천상 남자의 결혼, 천상여행, 속임수로 장가들기, 결혼을 전제로 한 시험, 보쌌, 하늘에서 가져온 오곡

**이야기의 전개:** 문제 발생 이전의 상황 → 문제 상황 발생 1(연인과 이별하는 여주인공) → 문제 발생 2(여주인공을 겁탈하려는 자의 출현, 여주인공의 살인 및 추방) → 문제 해결 2(겁탈자를 소생시킴) → 문제 발생 3(재추방) → 문제 상황 1의 해결 시도와 실패(연인을 알아보지 못한 여주인공) → 문제 해결의 재시도와 성공(결혼을 전제로 한 시험의 부여와 통과) → 문제 발생 4(여주인공을 보쌌하려는 삼천 선비들, 남편의 죽음) → 문제 해결 4(남편을 소생시킴) → 문제 발생 5(변란) → 문제 해결 5(변란 진압) → 문제 해결 이후의 상황(오곡을 가지고 지상에 내려옴)

**이야기의 가치:** 사랑, 여성의 무용(武勇).

[질병신화]

**줄거리 1:** 각시손님이 대동강을 건너 조선에 오다가 사공에게 모욕을 당한다. 각시손님이 사공 및 사공의 자식들을 모두 죽인다(한 명만 남기고). 각시손님이 자신을 모욕한 장자의 외동아들을 죽인다. 장자의 외동아들은 손님신을 따라다니는 막둥이가 된다. 장자 부부는 재산도 잃어 거지가 된다. 그러나 장자 집 유모였던 노고할미는 손님신을 잘 대접해 부자가 된다. 손님신을 잘 대접한 사람은 복을 받고, 잘 대접하지 못한 사람은 화를 입는다.

**신화명:** 손님굿

**캐릭터 관련 신화소:** 각시손님, 각시손님을 육보인 뱃사공, 노고할미, 손님신을 모욕하는 김 장자, 막둥이(김 장자의 아들 철현이가 죽어 손님신들의 막

등이가 된다)

**내용 관련 신화소:** 인간의 태도에 따라 화복을 주는 천연두신(손님신), 자식보다 재산을 중요시하는 부모(특히 아버지)

**이야기의 전개:** 문제 상황 발생 1(뱃사공이 각시손님을 모욕함) → 문제 해결 1(각시손님이 뱃사공 및 뱃사공의 자식들을 죽임) → 문제 상황 발생 2(김장자가 손님신들을 모욕함) → 문제 해결 2(각시손님이 김장자의 외아들 철현을 죽임) → 문제 해결 이후의 상황(노고할미는 부자가 되고, 김장자는 거지가 됨)

**이야기의 가치:** 숭배(신에 대한 인간의 태도가 화복을 부른다).

**줄거리 2:** 병신의 몸으로 출생한 두 형제는 부모가 죽자 부모가 불공을 드리고 자신들을 낳았던, 절을 찾아간다. 가는 길에 늪에서 생금을 발견한다. 두 형제에게 행패를 부리던 불목하니에게는 뱀으로 보일 뿐이다. 두 형제가 그 생금으로 부처를 도금하자 부처님이 두 형제를 고쳐준다. 이후 두 형제는 저승에서 인간의 영혼을 맡은 신이 된다.

**신화명:** 숙영랑·앵연랑 신가

**캐릭터 관련 신화소:** 숙영, 앵연, 거북이·남생이 형제, 불목하니

**내용 관련 신화소:** 발원에 의한 임신, 이유 없는 불행한 출생, 보는 이에 따라 달리 보이는 생금

**이야기의 전개:** 문제 상황 발생 1(태어날 때부터 병신인 형제, 부모의 죽음) → 문제 해결의 시도(부모가 발원을 드린 절을 찾아감) → 문제 상황 발생 2(불목하니, 삼친 승려들의 방해) → 문제 해결

**이야기의 가치:** 숭배(진실로 신을 경배한 자는 복을 받는다).

[복 관련 신화]

**줄거리 1:** 어떤 소녀(오늘이)가 부모를 찾아 나선다. 가는 도중 동자, 연꽃나무, 큰 뱀, 선녀들의 도움으로 부모가 있는 곳으로 가는 길을 알게 된다. 그에 대한 보답으로 소녀는 동자(장상), 연꽃나무, 큰 뱀이 안고 있는 문제[동자: 왜 밤낮으로 글을 읽어야 하며, 성 밖을 나갈 수 없는가? 연꽃나무: 왜 윗가지에만 꽃이 피고 다른 가지에는 꽃이 피지 않는가? 큰 뱀: 야광주를 셋씩이나 물어도 왜 용이 되지 못하는가]의 원인을 알아다 주겠다고 말한다(선녀들이 안고 있는 문제, 즉 바가지에 구멍이 뚫려 있었기에 물을 퍼올리지 못하는 문제는 즉시 해결된다). 부모로부터 동자, 연꽃나무, 큰 뱀이

안고 있는 문제의 원인을 알게 된 소녀는 돌아오는 도중에 그들이 안고 있는 문제의 원인을 알려준다(동자: ‘매일’이라는 소녀와 부부가 되면 만년 영화를 누릴 것이다. 연꽃나무: 윗가지의 꽃을 따서 처음 만나는 사람에게 주면 다른 가지에도 꽃이 만발할 것이다. 큰 뱀: 처음 만나는 사람에게 야광주 두 개를 주면, 용이 되어 승천할 수 있을 것이다). 소녀가 연꽃나무와 큰 뱀을 처음 만난 사람이었기 때문에, 소녀가 연꽃과 야광주 두 개를 갖는다. 그 결과 소녀는 신녀(神女)가 된다.

**신화명:** 원천강본풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 오늘이, 밤낮으로 글을 읽어야 하는 동자, 여의주를 두 개 물고 있는 뱀, 바가지에 구멍이 뚫려 있어 물을 퍼내지 못하는 선녀

**내용 관련 신화소:** 버려진 딸(부모로부터의 격리), 부모탐색, 구복여행, 소녀에게 길을 알려주는 동자·연꽃나무·뱀·선녀, 원천강

**이야기의 전개:** 문제 상황 발생(태어날 때부터 고아인 소녀) → 문제 해결의 시도(소녀가 부모를 찾아 나선다. 아울러 부탁받은 다른 문제도 함께) → 문제 해결(부모와의 재회. 부탁받은 문제의 원인을 알아내다) → 문제 해결 이후의 상황(부탁받은 이에게 문제의 원인을 알려주다)

**이야기의 가치:** 복(복은 자신 안에 내재되어 있거나 자신의 행위 여하에 따라 결정된다), 보은.

**줄거리 2:** 어느 날 부부(강이영성, 흥운소천)가 세 딸을 불러 누구 덕에 사느냐고 묻는다. 첫째와 둘째(은장아기와 뇨장아기)는 부모의 덕에 산다고 말하지만, 셋째 딸(가문장아기)은 자기 덕에 산다고 말한다. 화가 난 부부가 셋째 딸을 내쫓는다(그 과정에서 셋째에게 호의를 보이지 않는 첫째와 둘째 언니는 각각 지네, 버섯으로 변신된다). 이후 셋째 딸은 마를 팔아 생계를 꾸려가는 집의 셋째 아들과 결혼하여 부자가 된다(첫째와 둘째는 ‘셋째 딸’에게 호의를 보이지 않는다. 마를 파낸 곳에 생금이 있으나, 셋째 아들은 생금인 줄 모른다). 셋째 딸이 거지잔치를 연다. 눈이 멀고 거지가 된, 셋째 딸의 부모도 그 거지잔치에 온다. 부모는 자신들이 버린 딸과 옛날 얘기를 나누다가, 그 얘기 상대가 자신들이 버린 딸이라는 것을 알고 깜짝 놀라, 그 결과 눈을 뜨게 된다.

**신화명:** 삼공본풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 강이영성, 흥운소천, 은장아기, 뇨장아기, 가문장아기, 마를 캐어 생계를 꾸려가는 삼형제

**내용 관련 신화소:** 버려진 자식(부모로부터의 격리), 적대자의 변신, 셋째 딸·셋째 아들(末子 중심), 생금인 줄 아는 여성과 모르는 남성(문화적 격차), 거지잔치, 충격으로 인한 개안(開眼).

**이야기의 전개:** 문제 상황 발생 1(셋째 딸이 부모로부터 버림을 받는다) → 문제 상황 발생 2(버려진 셋째 딸은 부자가 되었으나, 그녀의 부모는 맹인 거지가 된다) → 문제 해결의 시도(거지잔치를 베푼다) → 문제 해결(부모를 만나 눈을 뜨게 한다)

**이야기의 가치:** 복(내 복에 산다).

[영웅신화]

**줄거리 1:** 발을 갈던 남편이 배가 고프다며 남의 소를 잡아먹자, 아내가 이혼을 요구한다. 이혼 당시 아내는 임신 중이었는데, 후에 아이가 태어나자 남편을 찾아간다. 그러자 아이가 아버지의 수염을 잡아당기고 기슴을 짓누른다. 그 죄로, 석함에 담긴 채 바다에 버려진 아이는 용궁에 표착한다. 용왕의 셋째 딸과 결혼한 후 대식성(大食性) 때문에 용궁에서 쫓겨난 부부는 천자국에 표착하여, 마침 그곳에 일어난 변란을 진압한다[머리 아홉 달린 장수가 변란을 일으킨다]. 귀환하는 아들을 본 부모는 겁이 나고 무서워서 도망가다가 죽는다. 괴너깃또와 그의 부모는 일정한 곳에 좌정한다.

**신화명:** 퀘네깃당본풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 소천국, 백주님, 퀘네깃또, 용왕, 용왕의 셋째 딸(첫째와 둘째는 석함을 열지 못 한다), 머리 셋 달린 장수, 머리 넷 달린 장수

**내용 관련 신화소:** 어린 나이에 버려진 아들(부모로부터의 격리), 용궁, 천자국, 사람과 용녀(龍女)의 결혼[첫째와 둘째는 주인공에 의해 거부된다], 사위의 대식성, 버린 자식의 귀환 소식을 듣고 무서워 도망가다 죽게 되는 부모

**이야기의 전개:** 문제 상황 발생 1(부부가 갈라선 뒤 아들이 태어난다) → 문제 상황 발생 2(그러나 그 아들이 아버지의 수염을 잡아당기고 기슴을 짓누르다 버려지게 된다) → 문제 상황 발생 3(아들이 들어 있는 석함이 용궁에 표착한다) → 문제 상황 발생 4(용왕의 딸과 결혼하나 대식성으로 인하여 장인으로부터 버림을 받는다. 버려지는 사위 부부) → 문제 상황 발생 5(사위 부부가 들어 있는 석함이 천자국에 표착한다) → 문제 상황 발생 6(때마침 그곳에는 변란이 일어난다) → 문제 상황 발생 7(변란을 진압하고 귀향하나 부모는 버린 아들이 무서워 반기지 못한다) → 문제 해결(부모는

죽고, 아들은 마을신으로 좌정한다)

**이야기의 가치:** 무용(武勇), 자립.

**줄거리 2:** 제주도에 목사로 부임한 양 목사가 중앙 정부에 백마 백 필을 진상하는 일을 수행하지 않는다. 이 일로 중앙 정부에서 파견된 금부도사가 제주도에 와 양 목사의 목을 베자 양 목사의 몸이 바다로 떨어져 용으로 변신된다. 양 목사가 죽기 전에, 백마 백 필을 진상하기 위해 고생하는 제주도민의 참상을 금부도사에게 말한다. 금부도사가 양 목사의 말을 임금께 전한다. 제주도 민은 백마 백 필을 중앙 정부에 진상하는 일을 모면한다. 그 후 양 목사는 양씨 후손들의 조상으로 받들어진다.

**신화명:** 양이목사본풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 양이목사(처음에는 백마 백 필에 대해 사적인 욕심을 보이나, 나중에는 제주도민의 입장에서 정부와 대결함. 전형적 영웅상의 변형에 해당), 금부도사

**내용 관련 신화소:** 중앙 정부의 정책에 반항하는 지방 관리, 주인공의 죽음과 변신

**이야기의 전개:** 문제 상황 발생(목사가 백마 백 필을 횡령한다) → 문제 해결의 시도와 주인공의 죽음(금부도사가 그 횡령건을 수사한다. 목사는 제주도민의 참상을 인식하고 금부도사에 맞서다 죽는다) → 문제 해결

**이야기의 가치:** 희생(집단을 위한 희생은 숭배되어야 한다).

[애정신화]

**줄거리:** 바람운이 고산국과 결혼한다. 바람운은 고산국의 동생은 서로 애모하는 마음을 갖는다. 마침내 바람운과 고산국의 동생은 고산국 몰래 도망간다. 이후 고산국이 바람운과 동생을 찾아와 이들을 죽일 작정으로 공격을 한다. 그러나 도술 경쟁에서 진 고산국이 동생에게 성을 ‘지’로 바꾸라고 한 뒤, 다른 마을로 가 좌정한다. 바람운과 지산국도 고산국이 좌정한 곳과 겹치지 않은 마을에 좌정한다. 때문에 이 두 마을 사람들은 서로 혼인을 할 수 없다.

**신화명:** 서귀본향당본풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 바람운, 고산국, 지산국

**내용 관련 신화소:** 형부와 처제의 사랑, 도술 경쟁, 금지된 혼인

**이야기의 전개:** 문제 발생 이전의 상황(바람운과 고산국의 결혼) → 문제 발

생(형부와 처제의 사랑) → 문제 해결의 시도(고산국이 바람운과 그녀의 여 동생을 추적하여 도술 경쟁을 펼침) → 문제 해결 시도의 실패와 새로운 상황으로의 귀결

**이야기의 가치:** 불륜(불륜의 사랑은 자매를 갈라놓는다).

[가정신화]

**줄거리 1:** 동풍에 쓰러진 성들을 재건축하기 위해 남편(황우양)이 천하궁에 올라가게 된다[자신을 잡아가려는 차사에 대항하지만, 조왕신의 도움을 받은 차사에 의해 결국 천하궁에 올라가겠다고 약속한다]. 이때 어찌할 바를 모르는 남편을 위해 부인이 온갖 장비를 마련해 준다. 천하궁으로 가는 도중 남편은 어떤 남자(소진랑)의 청으로 옷을 서로 바꿔 입는다. 황우양의 부인이 남편의 옷을 입은 남자에게 납치된다. 황우양의 부인을 납치한 남자가 부인에게 동침을 요구하나 부인은 기지로 위기를 넘긴다. 남편이 돌아와 자신의 부인을 납치한 남자를 징치(소진랑은 장승으로, 소진랑의 처는 서낭의 줄개로, 소진랑의 자식들은 산짐승으로 변신됨)하고 부인을 되찾는다[이때 남편은 새로 변신하여 소진랑의 거소에 잠입한다]. 이후 남편은 성주신, 부인은 자신이 된다[가정의 부귀공명, 자손 창성을 마련해 준다].

**신화명:** 성주본가

**캐릭터 관련 신화소:** 황우양, 황우양의 부인, 황우양을 데려가려는 천하궁의 사자, 천하궁의 사자에게 황우양을 잡아갈 방법을 알려주는 조왕신, 남의 부인을 탐내는 소진랑

**내용 관련 신화소:** 남편의 문제를 해결하는 여성, 기지를 발휘하는 여성, 옷 바꿔 입기, 강제로 남의 부인 납치하기, 변신술로 적대자의 거소에 잠입하기, 적대자의 징치와 변신.

**이야기의 전개:** 문제 발생 이전의 상황 제시(동풍에 천하궁의 성이 무너진다) → 문제 상황 발생 1(남편이 천하궁의 성을 재건축하기 위해 가야 한다. 부부의 생이별) → 문제 상황 발생 2(부인이 어떤 남자에게 납치된다) → 문제 해결(부인을 납치한 사람을 징치한다) → 문제 해결 이후의 상황

**이야기의 가치:** 정약(남의 부인을 탐내지 마라).

**줄거리 2:** 남편이 본 부인을 소박(한꺼번에 일곱 아기를 낳았기 때문에)하고 후실장가를 든다[장사를 하러 간 곳에서 여인의 핏에 빠져 침을 두는 경우도 있다]. 본 부인의 일곱 아들(일곱 쌍둥이)이 장성한 뒤 아버지를 찾아간

다. 첩[노일저대귀일의 딸로 명시되기도 한다]은 전실 자식들을 없애기 위해 피병을 부린다. 첩이 자신의 병을 고치기 위해서는 일곱 아들의 간이 필요하다 고 말한다. 막내의 기지로 첩의 피병이 밝혀지고, 첩은 징치된다[죽은 어머니가 금사슴이 되어 나타나 일곱 아들을 돕기도 한다]. 이후 일곱 형제는 신비한 새(괘새)의 도움을 받아 서천꽃밭에 가서 환생꽃을 가져와 어머니를 회생시킨다[일곱 형제의 어머니는 그들이 아버지를 찾아가는 동안에 죽는다. 또는 첩에게 죽임을 당하기도 한다. 이 경우 첩은 본처의 옷으로 같이입은 뒤 본처의 자식들 앞에 나타나 친어머니인 척 한다. 남자는 첩과 사는 동안 맹인이 되었기 때문에 이를 알지 못 한다]. 일곱 형제는 칠성이 된다[또는 門神이 되기도 한다].

**신화명:** 칠성풀이/문전본풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 천하궁에 사는 칠성님, 지하궁에 사는 옥녀, 계모, 금사슴이 되어 나타난 어머니, 일곱 쌍둥이를 도와준 신비한 새(괘새), 남선비, 여산부인, 노일저대귀일의 딸(남선비의 첩)

**내용 관련 신화소:** 일곱 쌍둥이의 출산, 부친탐색, 옷 바꿔 입기, 자식보다 후실을 위한 남편, 전실 자식에 대한 후실의 간악한 태도(일곱 쌍둥이의 간만이 자신의 병을 낫게 할 약이라고 말하도록 점쟁이에게 사주), 막내의 기지(末子 중심의 가족관), 환생꽃, 서천꽃밭

**이야기의 전개:** 문제 상황 발생 1(소박) → 문제 상황 발생 2(자식들이 아버지를 찾아감. 자식들과 격리되는 어머니) → 문제 상황 발생 3(전실 자식을 없애기 위한 첩의 간계) → 문제 1, 3의 해결(첩은 징치되고 죽은 어머니는 소생된다) → 문제 해결 이후의 상황

**이야기의 가치:** 징악(전실 자식을 홀대하지 마라), 효.

**줄거리 3:** 구덕혼사(아기를 구덕에 얹혀 키울 때 미리 서로 약혼시키는 일)로 맺어진 두 사람이 15세가 되자 결혼한다. 신랑이 서천꽃밭의 꽃 감관(監官)으로 가게 된다. 신랑은 도중에 발병이 난, 임신한 신부를 어떤 장자 집에 종으로 판다(신부의 요청으로). 장자가 종으로 산 신부와 동침하려고 하나 신부는 기지로 위기를 모면한다. 신부는 아들(할락궁이)을 낳는다. 이후 장자는 이들 모녀에게 힘든 일만 시킨다. 아들이 자라 아버지에 대해 묻는다. 장자가 아버지를 찾아 탈출한 자를 추격한다(신선이 준 백사슴이 도망치자 백사슴을 찾아오겠다는 핑계로 할락궁이가 도망가자 장자는 천리동이 개·만리동이 개를 시켜 할락궁이를 추격한다). 서천꽃밭에서 아버지를 만난 아



들은 환생꽃·싸움꽃·웃음꽃·살인하는 꽃 등을 가져와 장자 가족을 멸살한다. 그리고 꽃으로 죽은 어머니를 환생시킨다. 남편과 아내는 재회하고, 아들은 아버지의 뒤를 이어 꽃 감관이 된다.

**신화명:** 이공본풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 고승, 원강도령, 원강암이, 할락궁이, 남의 부인을 탐내는 김 장자, 하루에 천 리·만 리를 달릴 수 있는 개, 신선, 백사슴

**내용 관련 신화소:** 발원에 의한 임신, 구덕혼사, 아내를 다른 사람에게 줌으로 팔기, 부친탐색, 서친꽃밭, 환생꽃·싸움꽃·웃음꽃·살인하는 꽃.

**이야기의 전개:** 문제 발생 이전의 상황(구덕혼사) → 문제 발생 1(부인을 남에게 줌으로 팔다) → 문제 발생 2(주인이 그 부인과 동침하려다 실패하고 해결하기 힘든 과제를 계속 부여한다) → 문제 해결의 시도 1(그 부인의 아들이 탈출하여 아버지를 찾아간다) → 문제 해결의 시도 2(아들이 아버지와 재회하여 여러 종류의 꽃을 얻다) → 문제 해결(그 꽃으로 주인을 징치하고 죽은 어머니를 소생시킨다) → 문제 해결 이후의 상황

**이야기의 가치:** 징악(남의 부인을 탐내지 마라), 효.

**줄거리 4:** 남의 부인을 탐낸 어떤 사람이 내기 장기를 두어, 그 부인을 빼앗는다. 부인을 빼앗긴 남자는 외딴 섬에 갇히게 되나 학의 도움으로 섬을 빠져 나온다(이 남자가 학의 새끼를 돌봐 주었기 때문에 어미 학이 그 사람을 도와준 것이다). 이후 부인을 빼앗긴 남자는 거지가 된다. 부인이 자신을 빼앗아온 남자에게 거지잔치를 열어달라고 부탁한다(이 부인은 남편과 헤어진 후 웃지 않는다. 그러나 거지잔치를 열어주면 웃겠다고 약속한다). 부인을 빼앗긴 남편이 거지잔치에 참여한다. 그러자 부인이 구슬 옷을 내던지며 그 옷을 입을 수 있는 사람만이 자신의 낭군이 될 것이라고 말한다. 부인을 빼앗긴 남편은 그 옷을 입었다·벗었다 할 수 있었지만, 부인을 빼앗은 남편은 옷은 입었지만 벗질 못해서, 결국은 술개가 된다. 두 사람은 재회하여 살다가 죽은 후 일월신이 된다.

**신화명:** 일월노리푸념

**캐릭터 관련 신화소:** 궁산선비, 명월각시, 남의 부인을 탐내는 배 선비, 보은하는 새(학)

**내용 관련 신화소:** 내기 장기로 남의 부인 빼앗기, 거지잔치, 구슬옷(특별한 옷), 적대자의 징치와 변신, 죽어서 해와 달인 된 부부.

**이야기의 전개:** 문제 발생 이전의 상황(예쁜 부인을 두게 되다) → 문제 발생

1(부인을 남에게 빼앗기다) → 문제 발생 2(그리고 외딴 섬에 갇히다) → 문제 해결과 문제 발생 3(섬에서 나왔으나 거지가 되다) → 문제 발생 1의 해결책 제시(거지잔치. 구슬옷을 입어보라) → 문제 1, 3의 해결(부인을 빼앗은 사람은 구슬옷을 벗지 못해 술개가 된다) → 문제 해결 이후의 상황  
**이야기의 가치:** 징악(남의 부인을 탐내지 마라).

**즐거리 5:** 결혼 후 첫날밤도 치르지 못하고 신랑이 죽는다(신랑의 할아버지가 탐재살민(貪財殺民)한 죄가 원인이 신화의 후반부에서 밝혀진다). 신부의 통곡에 옥황상제가 황금산 성인에게 그 연유를 알아보도록 한다. 성인은 신부에게 남편을 만나볼 수 있는 방법을 다음과 같이 차례로 알려 준다: 정화수를 떠 놓고, 첫날밤에 입었던 옷을 입고, 혼자서 삼 일간 기도하기. 머리카락으로 삼천 마디 노끈을 꼬아 공중에 걸어 놓은 뒤, 두 손바닥에 구멍을 뚫고 그 노끈에 손바닥을 끼워 삼천 동녀가 힘을 다하여 올리고 내려도 아프다는 소리를 하지 않기. 참깨·들깨·아주까리 닛 말로 기름을 짜서 그 기름이 다 없어지도록 손을 적서 말린 뒤, 열 손가락에 불을 붙여 그 불로 불전에 발원하기. 연장 없이 길 닦음 하기. 그러나 남편과의 만남은 이뤄지지 못 한다(신랑이 신부를 알아보지 못했기 때문에). 마지막 만남에서 신부를 알아본 신랑이 신부에게 우리는 죽어 저승에서야라 잘 살 수 있을 것이라고 말한다. 비로소 죽는 방법을 알게 된 신부는 남편이 알려준 대로 해서 죽는다. 신부는 저승에서 신랑을 만나 비로소 무한한 즐거움을 누린다. 후에 들은 망령을 위해 하는 곳에서 제사를 받는 신이 된다.

**신화명:** 도랑선배 · 청정각씨 노래

**캐릭터 관련 신화소:** 도랑선비, 청정각씨, 옥황상제, 고승

**사건 관련 신화소:** 첫날밤도 치르지 못하고 죽은 신랑, 할아버지가 지은 죄가 손자에게 미침(결혼 시에), 천상에까지 들린 신부의 통곡, 저승에 있는 신랑을 만나려는 이승의 신부, 손에 가해지는 엄청난 고통을 참아낸 신부(죽은 신랑을 만나기 위해 치러야 하는 대가), 이승신부를 알아보지 못하는 저승 신랑, 사후 세계에서 행복한 삶

**이야기의 전개:** 문제 상황 발생(첫날밤을 치르지 못하고 신랑이 죽다) → 문제 해결 방법의 제시(고승에 의해) → 문제 해결의 시도와 실패 1 → 문제 해결의 시도와 실패 2 → 문제 해결의 시도와 실패 3 → 문제 해결(사후 세계에서 행복하게 살다)

**이야기의 가치:** 사랑, 고통, 행복.

## [저승신화]

**줄거리 1:** 단명할 운명의 삼 형제에게 고승이 단명을 극복할 방법(장사를 해야 단명의 위기를 벗어날 수 있다)을 제시한다. 삼 형제가 장사를 하기로 하고 행상차림으로 과양상의 집에 들렀다가, 부인이 준 독주를 마시고 모두 죽는다. 과양상 부부가 삼 형제의 시신을 연못에 던진다. 연꽃에서 구슬로 변신한 삼 형제가 최종적으로는 과양상의 세 자식으로 환생하여 과거에 급제하지만 모두 급사한다. 원님이 강임을 저승에 파견하여 염라대왕을 잡아 오도록 하여 문제를 해결한다(강임이 저승에 가게 되는 임무를 부여받았을 때 어찌할 바를 모른다. 그때 그의 본처가 온갖 물건을 마련해 준다). 신들의 길안내를 받아 저승에 가서 염라대왕을 이승에 모셔와 사건을 해결한다. 단명할 운명의 삼 형제는 모두 환생하고, 강임은 염라대왕의 사자가 되어 죽은 이의 영혼을 저승으로 압송하는 저승차사의 직책을 맡는다[강임의 첫 임무는 저승사자를 피해 삼천 년 동안 이승에서 살고 있는 동방삭을 잡아 오는 것인데, 기지를 발휘하여 그 임무를 완수한다. 한편, 동방삭을 잡으러 갈 때 까마귀가 인간의 수명을 적어놓은 적패지를 이승 사람들에게 전달하게 되는데, 도중에 그것을 잃어버린다. 그래서 까마귀가 마음 내키는 대로 인간의 수명을 말했기 때문에 사람들이 순서 없이 갑작스레 죽게 되었다는 내용이 덧붙여지기도 한다].

**신화명:** 차사본풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 강임, 남편의 문제를 해결하는 여성(강임의 본처), 강임의 열여덟 첩, 과양상 부부, 김치원님, 조왕신, 길나장, 염라대왕, 단명할 운명을 타고난 삼형제, 고승, 인간이 죽을 때를 결정한 까마귀, 삼천년을 산 동방삭, 적패지를 먹은 구렁이

**내용 관련 신화소:** 단명, 영혼의 변신과 환생, 급사, 저승여행, 신들의 길안내, 염라대왕의 재판.

**이야기의 전개:** 문제 발생과 문제 해결의 방법의 제시 1(단명할 운명/장사를 하면 단명이 극복된다) → 문제 발생과 문제 해결의 방법 제시 2(단명할 운명의 삼형제가 죽임을 당하다, 그 삼형제가 환생한 뒤 자신들을 죽인 사람들의 자식으로 태어나 과거 급제 뒤 급사한다./염라대왕만이 이 문제를 해결할 수 있다.) → 문제 해결(염라대왕이 급사의 원인을 밝히고 죄인을 단죄한다) → 문제 해결 이후의 상황(주인공에게 저승차사라는 새로운 직책이 부여된다) → 과제 부여(동방삭을 잡아와라) → 과제 해결

**이야기의 가치:** 탐욕(탐욕과 죽음의 상동성).

**줄거리 2:** 해몽[주인공이 잡초 속에 뒹굴던 백년해골을 집으로 가져와 잘 모신다. 이 해골의 지시이기도 하다]을 통해 자신의 죽음을 미리 알게 된 사람이 죽음을 예방할 방도를 알게 된다. 자신들이 잡아가야 할 사람의 음식을 받아먹은 저승사자들은 다른 사람(우마장자)을 잡아가려다 잡아가지 못하고 장자가 타고 다니던 말을 대신 잡아간다[저승사자가 명부(命簿)를 고치기도 한다]. 이렇게 해서 자신의 죽음을 미리 알게 된 사람은 연명(延命)하게 된다[죽게 될 운명의 사람은 호의적 인물이 아니기도 하다. 그러나 나중에는 착한 인물로 바뀐다].

**신화명:** 사만이본풀이/장자풀이

**캐릭터 관련 신화소:** 사마장자, 우마장자, 사만이, 사마장자가 타고 다니던 말, 백년해골(해골승배신앙과 관련)

**내용 관련 신화소:** 죽을 때를 미리 안 사람, 저승사자를 접대해 죽음을 모면한 사람, 이승 사람의 수명을 기록해 놓은 저승의 명부(命簿)

**이야기의 전개:** 문제 발생 이전의 상황 제시(백년해골의 발견 및 그에 대한 승배와 같은) → 문제 발생(죽음의 예고) → 문제 해결의 방법 제시(저승사자에게 음식을 접대하라) → 문제 해결(연명) → 문제 해결 이후의 상황(주인공 성격의 변화)

**이야기의 가치:** 보은, 회개.

**줄거리 3:** 금기를 어기고 결혼한 왕이 여섯 딸을 연달아 낳는다. 아들을 바라는 마음에 기차치성을 드리지만 일곱 번째에도 딸을 낳자, 왕은 일곱 번째 딸을 버린다. 날짐승과 신(비리공덕 할아버지·할머니)들이 버려진 딸을 구조한다. 그 후 왕은 불치병에 걸리는데, 저승에 있는 약수만이 그 병을 고칠 수 있다. 버려진 딸은 신들의 길안내를 받아 저승에 가지만, 약수를 지키는 신(무상신선)에게 물 길기, 불 때주기, 결혼해서 자식을 낳아주기 등을 하며 9년을 함께 살아야 약수를 가져갈 수 있다. 9년 후 돌아온 버려진 딸은 이미 죽은 부모[또는 아버지]를 회생시킨다. 버려진 딸은 죽은 이의 영혼을 저승으로 천도하는 신직을 맡는다.

**신화명:** 바리공주(또는 바리데기, 칠공주)

**캐릭터 관련 신화소:** 바리공주, 오구대왕 부부, 여섯 언니들과 그녀들의 신랑, 무상신선, 비리공덕 할아버지·할머니 부부, 학

**내용 관련 신화소:** 금기를 어긴 결혼, 발원을 통한 임신, 날짐승과 신들의 도움(보호, 길안내), 태어나자마자 버려지는 아기(부모로부터의 격리), 불치병

(하늘이 짐지한 자식을 버렸기 때문에), 서천세계, 약수, 남장(男裝), 저승여행, 대가를 전제로 한 길안내, 대가를 전제로 한 결혼(약수를 지키는 신과의 결혼), 죽은 부모의 회생

**이야기의 전개:** 금기 제시(운수가 좋은 해에 결혼해야 한다) → 금기를 어겨 문제 상황 발생 1(운수가 좋지 않은 해에 결혼한다. 계속된 딸의 출산) → 금기를 어겨 문제 상황 발생 2(일곱 째 딸을 버리고 불치병에 걸린 부모) → 문제 해결의 방법 제시와 문제 상황 발생 3(저승에 있는 약수만이 불치병을 고칠 수 있다. 그러나 아무도 약수를 가져오려 하지 않는다. 여섯 언니들의 의도적 회피) → 문제 해결의 방법 제시와 문제 상황 4(일곱 째 딸이 약수를 가져와야 한다. 저승여행. 약수를 얻으려면 약수를 지키는 신과 결혼하여 아들을 낳아야 한다) → 문제 해결(약수를 지키는 신과 결혼하여 아들을 낳는다. 약수를 가져와 부모를 소생시킨다) → 문제 해결 이후의 상황(부모의 회개: 외손봉사를 통해 딸도 후사를 이을 수 있는 자식으로 인정함)

**이야기의 가치:** 효, 회개.

이제까지 한국의 무속신화를 중심으로 주요 작품들의 줄거리와 거기에서 파악되는 신화소 및 이야기의 가치, 그리고 작품의 구성과 관련하여 이야기의 전개 등을 정리하여 보았는데, 스토리 창작을 위한 신화소의 추출 및 분류의 기초 작업에 해당하는 것이라고 보면 되겠다. 이제 여러 신화소를 일정한 기준에 따라 재정리해 보고자 하는바, 이는 한국의 무속신화를 토대로 한 스토리의 개발에 기여할 수 있을 것이라 생각한다.

여러 신화에 산재해 있는 각종 신화소를 어떻게 분류·정리할 것인가는 연구자가 어떤 기준을 적용하느냐에 따라 달라진다. 그러나 그 기준이 어떤 것이건 다루고 있는 대상의 본질을 잘 드러내주는 것이어야 한다는 데 있어서는 이견이 있을 수 없다. 그 점에서 한국 무속신화 전체가 보여주고 있는 본질적 특성이 우선적으로 고려될 필요가 있다고 본다. 필자는 그 본질적 특성을 다음과 같이 생각한다: 신화의 내용은 인간의 현실적 삶과 밀착되어 구성되어 있다. 또한 신화는 특정한 시간대

의 삶이 아닌 전 시간대에 걸친 인간의 삶을 보여주고 있다. 다시 말해서 탄생에서 죽음까지 인간이 겪어야 할, 또는 그 시간대에 발생할 수 있는, 또는 그 시간을 거치면서 회구하게 되는, 인간사의 제반 문제가 신화에 녹아들어 있는 것이다. 그러므로 인간의 전체적 삶을 시간에 따라 영·유아기, 아동·청년기, 성년기, 중년기, 노년기 등으로 나누고, 이것을 기준으로 하여 여러 신화소를 정리하는 것은 한국 무속신화의 실상을 고려한 분류안이 될 것이라 생각한다. 다음으로 이들 신화소는 각종 스토리를 개발하기 위한 소재로 이용되기에 용이하도록 분류·정리될 필요성이 있다. 그런데 보편적 의미에서의 스토리란 무엇인가? 신화역시 스토리이듯, 그것은 기본적으로 인간(주로 주인공 캐릭터)의 일대기적 삶이나 특정 연령대의 한정된, 또는 그러한 시기에 벌어질 수 있는 삶의 단면들을 다루는 것이 아닌가? 이야기의 시·공간이 아무리 달라진다고 하더라도, 비록 이야기 속의 캐릭터가 인간이 아니더라도 우리가 향유하는 이야기에서 ‘인간의 삶’은 필수적으로 암시되는 것이다. 따라서 한국 무속신화의 특성뿐만 아니라 스토리 그 자체의 속성을 고려해보더라도, 시간에 따른 인간의 삶(주인공 캐릭터, 보조 캐릭터 포함)을 기준으로 무속신화의 신화소를 정리하는 것은, 이후 무속신화나 그 신화소들을 자료로 하여 각종 스토리를 창작할 때 유용하리라 생각한다. 신화나 신화소를 가져와 스토리를 창작한다고 해서 그것이 창작이 되는 것은 아니고, 그 밑바탕에 깔려 있는 의미를 얼마나 잘 이해하고 가져오느냐가 관건이다. 그 점에서 아래의 분류는 인간의 삶의 각 시기마다에서, 우리의 신화는 무엇에 초점을 두었는가를 분명하게 우리에게 알려주며, 그 시간적 삶의 과정을 전체적으로 살펴보게 함으로써 스토리 창작에 강력한 시사점을 준다.

▶ 영·유아기(0-6세)와 관련된 신화소

**출생:** 세쌍둥이의 출생/일곱 쌍둥이의 출생/이유 없는 불행한 출생

**신격:** 아기를 점지하는 삼신할망과 아기에게 질병을 주는 구삼신할망

**대결:** 아기를 점지하기 위해 여신이 생불차지경쟁을 하다  
**점지:** 오색 꽃(靑·白·赤·黑·黃色)으로 아기를 점지한다  
**장소:** 서천꽃밭에 사는 삼신할망과 저승에 사는 구삼신할망  
**문제:** 구덕혼사, 태어나자마자 버려지는 아기  
**인간 창조:** 창세신이 흙으로 사람을 빚음, 벌레가 자라서 인간이 됨.

▶ 아동·청년기(6-20세)와 관련된 신화소

**임신:** 도술에 의한 임신(타의에 의한 임신. 신격에 의한 직접 임신)  
**유기:** 이유 없이 버려진 자식/어린 나이에 버려진 아들(허가받지 못한 아들의 특정 행위 때문에)/추방되는 미혼모(허가받지 못한 임신 때문에)  
**탐색:** 버려진 아이가 부친 또는 탐색하다  
**문제:** 단명(수명)할 운명의 아이/천연두신(질병)이 찾아옴/추방(부모로부터의 격리)/남장(男裝)[서당에 다니기 위해, 약수를 구하러 가기 위해, 자신의 신분을 속이기 위해]  
**형제:** 막내(셋째, 일곱째)가 중요한 역할을 한다/쌍둥이  
**이계여행:** 천상(아버지를 만나기 위해, 연인을 만나기 위해/오곡)/저승(부모를 살릴 약수를 구하기 위해)/서천꽃밭(아버지를 만나기 위해/환생꽃을 구하기 위해)/용궁(표착→結婚)/천자국(표착→戰功)/원천강(부모를 만나기 위해)  
**여행결과:** 부친과의 재회/연인과의 재회/오곡/약수/환생꽃/멸망꽃/싸움꽃/웃음꽃/살인하는 꽃/결혼/전공(戰功)/부모와의 재회·구복(求福)

▶ 성년기(20-40대)와 관련된 신화소

**결혼:** 지상 여자와 천상 남자의 결혼/사람과 용녀(龍女)의 결혼/속임수로 장가들기/결혼을 전제로 한 시험/금기를 어긴 결혼/대가를 전제로 한 결혼/저승에 있는 신랑을 만나려는 이승의 신부  
 결혼에서 중요시되는 형제: 셋째 딸/셋째 아들/용왕의 셋째 딸  
**문제:** 아내를 다른 사람에게 줌으로 팔기/내기 장기로 남의 부인 빼앗기/강제로 남의 부인 납치하기/남장(男裝)[적을 물리치려 갈 때]/보쌈/천상에까지 들린 신부의 통곡(첫날밤에 신랑이 죽어서)/첫날밤도 치르지 못하고 죽은 신랑/할아버지가 지은 죄가 손자에게 미칩(결혼 시에)/이승신부를 알아보지 못하는 저승신랑/사위의 대식성/금지된 사랑(형부와 처제의 사랑)  
**능력:** 생금인 줄 아는 여성과 모르는 남성/기지를 발휘하는 여성/남편의 문제

를 해결하는 여성(본처)/손에 가해지는 엄청난 고통을 참아낸 신부(죽은 신  
랑을 만나기 위해 치러야 하는 대가)

▶ 중년기(40-60세)와 관련된 신화소

**만득자:** 발원에 의해 만득자를 임신하다(자의에 의한 임신. 신격의 허가를 받  
은 임신)

**죽음과 회생:** 죽을 때를 미리 안 사람/저승사자를 접대해 죽음을 모면한 사  
람/죽은 부모의 회생

**아버지와 계모:** 자식보다 재산을 중요시하는 부모(특히 아버지)/버린 자식의  
귀환 소식을 듣고 무서워 도망가다 죽게 되는 부모/자식보다 후실을 위하  
는 남편(때로는 상황을 전혀 파악하지 못한 남편)/전실 자식에 대한 후실의  
간악한 태도

▶ 노년기(60세 이후)와 관련된 신화소

▶ 기타

**창세신의 모습:** 거인신

**창세신의 창세행위:** 복수의 일월 조정

**창세신들의 대결:** 인세차지경쟁

**창세신들의 대결 결과:** 부정한 신격의 인세 차지, 창세신의 저주(인세에 악  
이 횡행함)

**변신:** 악신의 죽음과 해충으로의 변신/영혼의 변신과 환생/적대자의 변신/주  
인공의 죽음과 변신/적대자의 징치와 변신/변신술로 적대자의 거소에 잠입  
하기

**죽음:** 염라대왕의 재판/인간이 죽을 때를 결정한 까마귀/삼천년을 산 동방삭/  
이승 사람의 수명을 기록해 놓은 저승의 명부(命簿)/사후 세계에서 행복  
한 삶

**인간과 신·자연물과의 관계:** 소녀에게 길을 알려주는 동자·연꽃나무·  
뱀·선녀/보은하는 새(학)/날짐승과 신들의 도움(보호, 길안내)/신비한 새  
의 도움

**특별한 동물:** 하루에 천 리·만 리를 달릴 수 있는 개/물·불의 근원을 아는  
생쥐/금사슴

**특별한 인물:** 중앙 정부의 정책에 반항하는 지방 관리/고승(高僧)



**특별한 물건:** 구슬옷, 백년해골, 생금(보는 이에 따라 달리 보이는)

**특별한 행위:** 옷 바꿔 입기

**특별한 사건:** 충격으로 인한 개안(開眼)/급사/불치병(하늘이 점지한 자식을 버렸기 때문에)

**특별한 잔치:** 거지잔치

위에 정리한 한국 무속신화의 신화소 분류에 따르면 다음과 같은 몇 가지 특징을 지적할 수 있을 것으로 본다.

첫째, 대개의 신화소들이 아동·청년기, 성년기에 집중되어 있다. 이들 시기가 우리의 삶에서 가장 중요한 시기이고, 가장 중요한 일들이 벌어질 수 있는 시기라는 것을 고려하면, 이는 당연한 현상이다.

둘째, 아동·청년기의 신화소 중 다수는 버려진 아이들의 문제와 관련이 있다. 아들인 경우 아버지의 미움을 사거나, 딸인 경우 허가받지 못한 임신 때문에 쫓겨나고 있다. 그 점에서 이 시기는 부모와 자식 간의 문제가 집중적인 문제로 부각되는 때이자, 부모의 폭력이 자식에게 일방적으로 행해질 수 있는 때임을 말해주고 있다.

셋째, 부모에 의해 버려진 아들이나 딸은 위대한 공을 세운다. 즉 이들은 나중에 전쟁에서 공을 세우고, 하늘나라에서 오곡을 가져오고, 저승에서 약수를 가져오는 등의 위대한 성취—개인이 아닌 타인을 위한 성취라는 점에서 더욱 큰 가치를 갖는다—를 이룩한다.

넷째, 성년기에는 결혼이나 가족과 관련된 신화소가 집중되어 있다. 결혼의 경우 막내와 막내의 결혼 및 무엇인가를 전제로 한 결혼이 부각되고 있다. 가족의 경우에는 부인이 다른 남자에게 납치되는 또는 동침을 강요받는 상황이 집중적으로 부각되고 있다. 가정 만들기와 가정 지키기가 이 시기의 가장 주요한 문제라는 것을 말해주고 있는 것이다.

다섯째, 성년기에는 부부 간의 문제가 초점화되어 있다. 이때 남편은 종종 해결할 수 없는 문제 봉착하게 되는데, 그것을 해결하는 또는 그로 인해 고통을 받는 주체는 부인이다.

여섯째, 중년기는 기자치성, 죽음, 재산, 첩 등의 문제와 관련되어 있다. 특히 첩과 관련하여 남편은 자식보다는 첩의 편을 드는 것으로 설정되어 있다. 이는 새로운 가정 만들기에서 생겨날 수 있는 필연적 문제라 할 것이다. 신화에서는 이 문제가 자식(특히 막내아들)에 의해 해결되고, 원래의 가정이 회복되는 것으로 그리고 있다. 이 과정에서 본처는 반드시 '죽음-재생'의 과정을 거치게 된다. 이 시기는 부부 간의 수평 관계, 부모와 자식 간의 수직 관계가 모두 문제되는 때다.

이상에 정리한 특징들은, 분명하게 그 해당 시기에만 일어나는 것들이라고는 할 수 없다. 예컨대 첩과 전실 자식 간의 갈등은 성년기에서도 일어날 수 있는 문제다. 그렇다고 해서 위에서 정리한 특징들이 틀렸다고 생각되지는 않는다. 어느 시기에 더 보편적으로 일어날 수 있는 일인가를 고려하면, 이러한 논란은 큰 의미를 갖지 않는다. 문제는 이러한 특징들이 우리 삶의 진행에 따라 어떤 일정한 관계의 패턴을 보여준다는 데 있다. 아동·청년기에는 부모와 자식 간의 수직 관계 속에서 발생하는 자식의 유기라는 문제가 주목되는데, 이는 자식에 대한 부모의 일방적 횡포를 의미하기도 한다. 이어서 성년기에는 가정 만들기과 가정 유지하기라는 수평 관계 속에서 발생하는 남녀, 부부의 문제들이 주목된다. 그러다가 중년기에는 부부라는 수직 관계와 부모와 자식이라는 수평 관계가 동시에 주목되고, 이러한 관계 속에서 발생하는 문제는 자식에 의해 해결된다. 이처럼 가족 관계는 우리의 삶이 진행됨에 따라 '수직→수평→수직+수평 관계'의 모습을 보여주며, 그러한 진행 속에서 부모와 자식 간의 관계는 부모에서 점차 자식으로 그 중심축이 옮겨지는 양상을 보여준다. 따라서 한국 무속신화의 신화소들을 원천 자료로 하여 스토리가 개발될 때, 이러한 특징들은 충분히 숙고되어야 할 것이다.

### Ⅲ. 스토리 창작 소재로서의 활용 방안 점검

2장에서는 문화콘텐츠 분야에서의 스토리 개발 시 참조할 수 있는, 한국 무속신화의 신화소들을 정리하고 분류하였다. 본 장에서는 그 정리·분류된 신화소를 가지고 스토리 개발을 구체적으로 어떻게 할 수 있는가에 대해 논의하고자 한다.

이야기에서 모티프나 신화소는 이야기를 구성하는 최소한의 이야기 단위다. 하나의 모티프나 신화소로도 독립적인 이야기를 구성할 수 있는 경우는, 특히 구전설화에서 빈번하게 확인된다. 물론 설화 그 자체를 소재로 한 소설의 창작도 있을 수 있다. 이 경우 설화는 창작된 소설의 관점에서 보면 모티프 역할을 했다고 볼 수 있다. 그러나 엄밀한 의미에서 보면, 그것은 모티프 역할을 한 것은 아니다. 근원설화를 구성하고 있는 여러 모티프의 해체와 재구성 등을 통해 새로운 이야기가 탄생된 것일 뿐이기 때문이다. 이야기의 연구에서나 창작에서나 모티프가 중요하다고 지적하는 것도 따지고 보면 이러한 관점을 밑바탕에 깔고 있다.

따라서 우리는 스토리가 창작되는 과정을 다음과 같이 상정해 볼 수 있을 것이다.

M1	→ OS1 →	NS1 → ……
M1+M2	→ OS2 →	NS2 → ……
M1+M2+M3	→ OS3 →	NS3 → ……
M1+M2+M3+M4	→ OS4 →	NS4 → ……
⋮	⋮	⋮

(M=motif or mytheme, OS=original story, NS=new story)

그러나 위의 도식은 매우 단순하여, 특히 신화소를 활용한 스토리의 창작 과정을 온전하게 설명해주지 못한다. 모티프나 신화소가 모여 하나의 스토리를 구성하는 것은 맞지만, 하나의 스토리가 새로운 스토리의

창작 소재로서 기능을 할 때, 거기에 새로운 모티프나 신화소가 추가될 수 있음을 간과하고 있기 때문이다. 따라서 위의 도식은 다음과 같이 재상정되어야 할 것이다.

M1	→ OS1	→ NS1+NM1	→ ……
M1+M2	→ OS2	→ NS2+NM1+NM2	→ ……
M1+M2+M3	→ OS3	→ NS3+NM1+NM2+NM3	→ ……
M1+M2+M3+M4	→ OS4	→ NS4+NM1+NM2+NM3+NM4	→ ……
⋮	⋮	⋮	⋮

(M=motif or mytheme, OS=original story, NS=new story, NM=new motif or mytheme)

이런 과정을 거쳐 스토리 창작의 소스로서 신화소가 활용된다고 볼 때, 2장에서 정리한 한국 무속신화 신화소의 분류는 어떻게 이용될 수 있을까? 여기서 잠깐, 인간의 삶에서 중요한 요소들, 가령, 탄생, 성장, 결혼, 성취, 전쟁, 사랑, 죽음과 같은 요소들이 무속신화 속에서 보다 더 구체적인 역할을 하고 있기에, 이러한 요소에 따라 신화소를 분류했으면 이용하기에 더 용이하지 않았을까 하는 생각을 해본다. 그러나 이럴 경우, 신화에서 특정 신화소가 특정 시기 인간의 삶을 묘사할 때 자주 사용되고 있다는 것, 그리고 그것이 담고 있는 의미 등을 간과할 수 있다. 또한 결혼, 성취, 전쟁, 사랑이니 하는 것들은 완결된 스토리를 통해서 전달해야 하는 주제와 관련이 깊다는 점에서 이런 것들은 완결된 작품을 분류할 때만 의미를 갖는다. 사랑을 예로 들어볼 때, 영·유아기, 아동·청년기, 성년기, 중년기, 노년기의 사랑을 과연 ‘사랑’이란 두 글자로 묶을 수 있을까? ‘사랑’이라는 단어로 묶을 수는 있을 것이다. 그러나 삶의 각 시기에 보여주는 그 사랑의 양상과 의미는 같을 수가 없다. 따라서 스토리 창작 소스라는 점을 전제하고 신화소를 분류할 때는 이런 점을 고려할 필요가 있다. 물론 신화가 아닌 다른 서사물을 대상으로 분류

할 때는 거기에 맞는 분류 방안이 있겠지만 말이다

자, 그럼 위에 제시한 도식에 따라 앞에서의 신화소 분류가 어떻게 활용될 수 있을지, <바리공주>를 예로 들어 생각해 보자. 2장의 논의에서 알 수 있듯 <바리공주>는 15개 이상의 신화소를 근간으로 하여 한 편의 완결된 이야기를 구성하고 있다. 이 중 몇 개의 모티프만을 가지고 새로운 스토리를 창작해낼 수 있을 것이다. 또한 <바리공주> 자체를 스토리 창작의 소재로 하여 전혀 다른 스토리를 창작해낼 수도 있을 것이다. 그러나 어떤 경우이건 주인공 캐릭터의 설정에 따라 모티프의 활용 정도나 가치가 달라진다. 스토리에서 주인공 캐릭터가 차지하는 의미가 제일 중요하기 때문이다. 따라서 주인공 캐릭터의 설정에 따라 앞에서 분류한 신화소 분류는 효과적으로 이용될 수 있을 것이다. 예컨대, 새롭게 창작된 스토리 내에서 바리공주의 아동·청년기를 묘사하고자 한다면, 아동·청년기에 관련된 신화소 중 특정 신화소를 취함으로써, 원래의 <바리공주>와는 다른 분위기의 스토리를 창작해낼 수 있다. 한편, <바리공주>에서 선택한 몇 개의 특정 신화소를 가지고 스토리를 창작할 때, 거기에 삶의 시기에 따라 분류한 신화소들 중에서 몇 개의 특정 신화소를 끄집어내어 추가함으로써 독특한 캐릭터를 주인공으로 한 스토리를 창작해낼 수 있다. 이러한 논의를 반영하여 스토리의 창작 과정을 도식화하면 다음과 같이 나타낼 수 있을 터인데, 이는 아무래도 완결된 스토리 보다는 몇 개의 특정 신화소를 활용하여 보다 자유롭게 스토리가 창작될 때 더 유용성이 있을 것으로 본다.

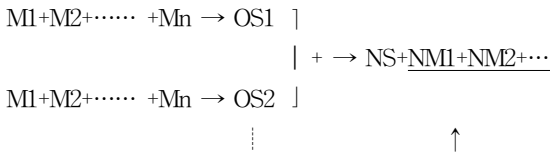
M1+M2+…… +M15 → OS → NS1+NM1+NM2+…

↑  
 삶의 각 시기에 따라 정리된 신화소들 : 주인공 캐릭터의 성격 창조  
 NM1, NM2, NM3, NM4, NM5, NM6, NM7 ……

M1+M3+M7+ → NS2+NM1+NM2+…

(M=motif or mytheme, OS=original story, NS=new story, NM=new motif or mytheme)

여기에 무속신화에서 파악되는 캐릭터를 추출하고, 유사 캐릭터를 갖고 있는 신화를 통합하여 스토리가 창작되는 경우를 가정하여 볼 때도 역시 삶의 각 시기에 따라 정리된 신화소들은 주인공 캐릭터의 성격을 창조하기 위해 효과적으로 활용될 수 있다. 그러나 이 경우 스토리의 창작 과정은 보다 복잡해진다.



삶의 각 시기에 따라 정리된 신화소들 : 주인공 캐릭터의 성격 창조  
 NM1, NM2, NM3, NM4, NM5, NM6, NM7 ……

(M=motif or mytheme, OS1=original story 1, OS2=original story 2, NS=new story, NM=new motif or mytheme)

이상에서 살펴본 바와 같이, 삶의 각 시기에 따라 정리한 신화소 분류는 그 자체로서 의의를 갖기보다는 스토리 창작과 연계될 때, 특히 스토리의 가장 중요한 요소라 할 수 있는 주인공 캐릭터의 성격을 창조할 때 의의를 갖는다. 따라서 이러한 신화소 분류가 스토리 창작에 기여하려면 무속신화에서의 캐릭터 신화소에 대한 논의가 별도로 덧붙여져야 할 것이다. 그럼으로써 보다 창의적이면서도 완결된, 보다 다양하면서도 심오한 스토리가 창작될 수 있을 것이기 때문이다.

주지하다시피 신화에서의 주인공 캐릭터는 신화를 성립시키는 가장 중요한 신화소다. 신화는 바로 그 주인공 캐릭터에 대한 이야기이기 때문이다. 그런데 미디어 매체를 수단으로 하는 문화콘텐츠 분야에서도 주인공 캐릭터는 여전히 중요성을 갖는다. 전통 스토리에서의 주인공 캐릭터는 문자로 묘사되면 그뿐이었지만, 미디어매체를 통한 스토리에서는 주인공 캐릭터의 시각적 이미지가 다른 부가가치를 창출할 수 있는 요

소로 작용하기 때문이다. 또한 전통 스토리에서는 시간을 중요시하였지만, 미디어매체를 통한 스토리에서는 공간의 비중이 훨씬 중요해졌다. 공간은 미디어 매체가 그 장점을 발휘할 수 있는 가장 적절한 요소이기 때문이다. 미디어 매체의 기술이 발전하면서, 우리가 상상하는 모든 것들이 시각적으로 재현 가능해진 것이다. 따라서 문화콘텐츠로 활용하기 위한 스토리를 창작할 때, 주인공 캐릭터와 그 주인공 캐릭터가 활동하는 공간에 대한 설정은 필수적으로 함께 고려되어야 한다.

이런 점들을 고려하여 2장에서 정리한 내용을 토대로 몇 개의 캐릭터 신화소를 예시해 보기로 한다.

(1) 대결형 캐릭터

▶ 공간을 차지하기 위해 대결하는 캐릭터

**이름:** 미륵 대 석가/대별왕 대 소별왕/선문이 대 후문이

**이미지:** 거인 대 거인, 착한 성격 대 악한 성격, 탐구형 대 도전형

**획득 대상:** 이승(인간 세계)

**대결 공간:** 이승(인간 세계)

**대결 방식:** 지혜, 지식, 기술의 대결(물리적 대결이 아님)

**대결 과정:** 악한 성격의 캐릭터가 문제 제기를 하면서 대결이 계속 진행됨  
 정도를 고집하는 캐릭터와 술수를 사용하려는 캐릭터의 계속된 충돌

**대결 결과:** 악한 성격의 캐릭터가 이승을 차지함(의외의 결과)

**관련 신화소:** 거인신, 물·불의 근원을 아는 생쥐, 인세차지경쟁, 부정한 신격의 인세 차지, 창세신의 저주와 그로 인한 악의 횡행

**관련 신화:** 창세신화

▶ 특정 분야의 일을 차지하기 위해 대결하는 캐릭터

**이름:** 삼신할망 대 구삼신할망

**이미지:** 할머니 대 할머니, 심사 숙고형 대 도전형(반항형)

**획득 대상:** 생불(아기 점지, 출산, 15세까지 양육)

**대결 방식:** 꽃 피우기(생산 능력의 시험)

**대결 공간:** 천상

**대결 과정:** 심판의 등장(옥황상제)

**대결 결과:** 결과에 승부. 삼신할망은 서천꽃밭에, 구삼신할망은 저승에 거주

하게 됨

**관련 신화소:** 삼신할망, 구삼신할망, 용궁, 버려진 딸, 생불차지경쟁(꽃 피우기), 서천꽃밭, 오색 꽃

**관련 신화:** 명진국생불할망본풀이

(2) 문제해결형 캐릭터

▶ 난제를 해결해 줄 대상(사람, 물질, 장소 등)을 직접 찾아나서는 캐릭터

**이름:** 바리공주/강임 차사/남생이와 거북이

**이미지:** 길러주지는 않았지만 자신을 낳아준 부모를 위해 희생·순종하는 캐릭터, 순진하지만 지혜롭고 용기 있는 캐릭터

불구로 태어난, 그러나 서로 도움 줄 아는 착한 성격의 형제

**난제:** 불치병에 걸린 부모/원인 불명의 사망 사건/불구(본인들의 문제)

**임무:** 약수를 구해오는 것/염라대왕을 잡아오는 것/부모가 자신들을 낳기 위해 발원한 절을 찾아가는 것

**수행 공간:** 저승/저승/절

**수행 과정:** 날짐승과 신들의 도움, 대가 지불/본처의 도움, 신들의 도움/대가 지불(생금)

**방해물:** 약수를 지키는 신(긍정적 방해물)/과양생 부부, 동방삭/불목하니, 삼천 중

**성공 여부:** 성공

**대가:** 영혼을 저승으로 천도하는 신/저승차사/온전한 몸

**관련 신화소:** 단명, 고승, 영혼의 변신과 환생, 급사, 순식간에 문제를 해결하는 여성(본처), 저승여행, 신들의 길안내, 염라대왕의 재판/ 금기를 어긴 결혼, 발원을 통한 임신, 날짐승과 신들의 도움(보호, 길안내), 어린 나이에 버려진 딸, 불치병, 약수, 저승여행, 대가를 전제로 한 결혼, 죽은 부모의 희생 / 발원을 통한 임신, 이유 없는 불행한 출생, 보는 이에 따라 달리 보이는 생금

**관련 신화:** 바리공주/차사본풀이/앵연랑·숙영랑신가

▶ 가족 구성원의 결손을 해결하려는 캐릭터

**이름:** 일곱 쌍둥이(구체적으로 이름이 제시되지 않음)

**이미지:** 지혜로운 아이들(특히 막내)

**임무:** 부친탐색, 이미 죽은 모친을 희생시키기

**대상:** 아버지(1차), 어머니(2차)



**수행 공간:** 천상, 서천꽃밭/서천꽃밭

**수행 과정:** 계모의 간계에 빠지나 이를 극복해 나가는 과정의 반복, 금사슴의 도움

**방해물:** 계모(또는 노일저대귀일의 딸), 점쟁이

**성공 여부:** 성공

**대가:** 칠성신으로 좌정/문신으로 좌정

**관련 신화소:** 일곱 쌍둥이의 출산, 부친탐색, 옷 바꿔 입기, 자식보다 후실을 위하는 남편, 전실 자식에 대한 후실의 간악한 태도, 막내의 기지, 서천꽃밭, 신비한 새의 도움, 환생꽃

**관련 신화:** 칠성풀이/문전본풀이

(3) 애정추구형 캐릭터

**이름:** 바람운 · 고산국 · 지산국/자청비/청정각시

**이미지:** 감성적 성격/적극적 성격/어떤 고통이라도 받아들이는 성격

**애정 대상:** 바람운/천상에 있는 문도령/저승에 있는 신랑

**애정 방식:** 한 남자를 사이에 둔 자매간의 애정 행각(삼각관계)

남장을 하고서 접근, 문도령에게 소식이 없자 직접 문도령이 있는 천상으로 올라감

자신의 손에 가해지는 가혹한 고통을 참으며 저승에 있는 신랑을 만나고자 함

**방해물:** 혈연 · 혼인 관계/정수남, 연인의 부모가 제시한 과제, 삼천선비/성급함(신랑을 보자마자 신랑의 손을 잡으려고 하는 행동), 저승의 법도

**애정 공간:** 한라산/천상, 서천꽃밭/이승과 저승의 경계

**애정 결과:** 자매가 혈연의 연을 끊음/결혼/사후세계에서 행복한 삶을 누림

**관련 신화소:** 형부와 처제의 사랑, 도술 경쟁, 금지된 혼인/남장(男裝), 지상 여자와 천상 남자의 결혼, 천상여행, 속임수로 장가들기, 결혼을 전제로 한 시험, 보쌈, 서천꽃밭, 환생꽃 · 멸망꽃/첫날밤도 치르지 못하고 죽은 신랑, 할아버지가 지은 죄가 손자에게 미침(결혼 시에), 천상에까지 들린 신부의 통곡, 고승, 저승에 있는 신랑을 만나려는 이승신부, 손에 가해지는 엄청난 고통을 참아낸 신부, 이승신부를 알아보지 못하는 저승신랑/사후 세계에서 행복한 삶

**관련 신화:** 서귀본향당본풀이/세경본풀이/도랑선배 · 청정각시노래

여기서는 비록 몇 가지 주인공 캐릭터만 제시하였지만, 이러한 주인공

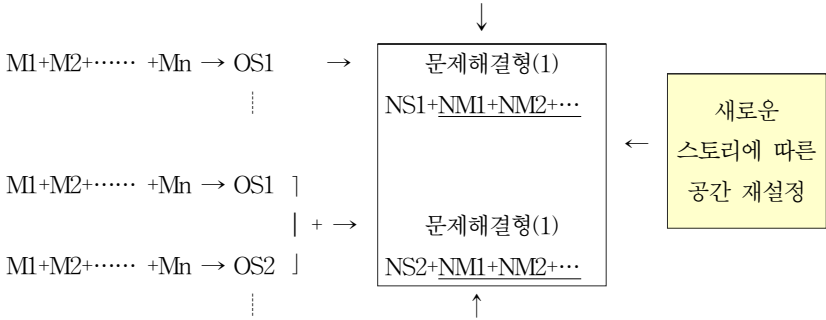
캐릭터들은 그 구체적 정황만 바뀔 뿐 현재까지 인간이 만들어낸 각종 스토리에서도 쉽게 확인된다. 신화에서 마련된 주인공 캐릭터의 군상들이 이후의 스토리에서 어떻게 확인되고 있는가를 확인하고 정리해야 할 의의가 여기에 있다. 이 관점에서 본다면 새로운 주인공 캐릭터는 하나도 없다. 이전의 주인공 캐릭터에서 진화 중에 있는 주인공 캐릭터만 있을 뿐이다. 따라서 우리는 신화로부터 시작하여 현대의 각종 서사물에 이르기까지의 총체에서 파악되는 각종 캐릭터(주인공 및 여러 부수적 캐릭터들)의 정리를 통하여 각종 캐릭터가 어떻게 변모되어 왔는지를 밝힐 수 있을 것인바, 그것은 스토리 구성의 보편적 원리를 밝혀내는 작업이 되기도 할 것이다.<sup>7)</sup>

이런 문제를 풀어가는데 있어서 우리가 고려해야 할 점이 있다. 여기에서 정리한 주인공 캐릭터가 허구의 스토리 내에만 존재하는 것은 아니라는 점이다. 우리의 실제적 삶에서도 이러한 주인공 캐릭터의 존재를 확인하기는 어렵지 않은 것이다. 이 점을 고려해 볼 때, 문제의 초점은 결국 주인공 캐릭터들이 움직이는 공간에 있다는 것을 깨닫게 된다. 여기에 대결형 주인공 캐릭터가 한 쌍이 있다. 이들이 궁중에 있는지, 관부(官府)에 있는지, 학교에 있는지, 감옥에 있는지 등에 따라 스토리는 달라질 것이다. 또한 그 공간이 고대에 속하는지, 중세에 속하는지, 현대에 속하는지, 미래에 속하는지, 또는 가상공간에 속하는지 등에 따라서도 역시 스토리는 달라질 것이다. 따라서 주인공 캐릭터와 공간은 밀접한 관계 속에서 정리되어야 할 뿐만 아니라 스토리 창작 시의 중요한 체크 포인트가 되어야 할 것이다. 이러한 논의를 고려하여 무속신화의 신화소를 활용한 스토리 창작의 보다 정치한 과정을 추가하여 제시하면 아래와 같다.

7) 이러한 작업이 다음의 책들에서 일부 진행되기도 하였다. David J. Burrows, Frederick R. Lapedes, John T. Shawcross ed., *Myths & Motifs in Literature*, The Free Press, 1973.; Jane Garry and Hasan El-Shamy ed., *Archetypes and Motifs in Folklore and Literature: A Handbook*, M.E.Sharpe, 2005.

<문제해결형(1) 주인공 캐릭터를 중심으로 한 스토리 창작 과정의 예>

주인공 캐릭터 신화소들 : 주요 캐릭터의 선택  
 대결형(1), 대결형(2), 문제해결형(1), 문제해결형(2), 애정추구형...



삶의 각 시기에 따라 정리된 신화소들 : 주인공 캐릭터의 성격 창조  
 NM1, NM2, NM3, NM4, NM5, NM6, NM7 ……

(M=motif or mytheme, OS1=original story 1, OS2=original story 2,  
 NS1=new story 1, NS2=new story 2, NM=new motif or mytheme)

이제까지 무속신화의 신화소를 활용하여 어떻게 스토리를 창작할 수 있는가를, 아주 단순한 예로부터 조금은 복잡한 예에 이르기까지 제시하여 보았다. 그 중 오리지널 스토리를 활용하여 새로운 스토리가 창작되는 경우, 신화소의 분류가 과연 스토리 창작에 도움이 될 수 있는가에 의문을 표할 수도 있을 것이다. 그러나 오리지널 스토리를 활용하여 스토리를 창작한다고 해서 오리지널 스토리에 들어 있는 모든 신화소가 활용되는 것은 아니다. 그것들 중 어떤 것은 삭제되기도, 변용되기도, 대치되기도 할 것이며, 거기에 새로운 신화소가 추가되기도 할 것이다. 결국 어떤 경우라도 신화소의 문제에서 벗어날 수 없다는 얘기다. 또한 앞서도 지적했지만, 스토리 창작에 있어서 주인공 캐릭터의 독창적 창조는 아무리 강조해도 지나치지 않다. 이때 구체적으로 정리되고 분류된 ‘삶의 각 시기에 따른 신화소들’과 ‘주요 주인공 캐릭터 신화소들’이 적극적

으로 활용될 수 있을 것이다.

#### IV. 맺음말을 대신하여: 스토리 개발 소재로서 한국 무속신화의 신화소가 갖는 의미

민담에서의 모티프나 신화에서의 신화소는 문학에 있어서 유전자와도 같다. 특정 모티프나 신화소는 시대를, 민족을 초월하여 분명하게 나타나고 있으며, 여타의 모티프나 신화소들도 알게 모르게 문학의 요소로서 작용해 왔다. 그러므로 인류의 유전자지도처럼 문학지도가 만들어진다 면 그 기본 단위는 모티프나 신화소가 되어야 함은 물론이다. 의식적이건 무의식적이건 비슷한 모티프나 신화소가 계속해서 사용되어 왔다는 것은, 문학 유전자가 우리의 의식·무의식 속에 남아 있는 결과인 것이다. 따라서 모티프나 신화소를 정리하고 분류할 필요성은 절실하게 요구된다.

여기서는 한국 무속신화의 일부를 대상으로 각 신화별로 줄거리 및 각종 신화소 등을 정리한 뒤, 그것을 이용한 스토리 창작의 활용 방안은 무엇이겠는가에 초점을 맞춰 논의하였다. 특히 삶의 각 시기에 따라 신화소를 정리함으로써 스토리에 있어 가장 중요한 요소인 주인공 캐릭터의 창조에 도움을 주고자 하였다. 또한 주요 주인공 캐릭터 신화소를 아울러 정리함으로써, 보다 독창적인 스토리 창작의 가능성을 점검하였다. 그 점에서 여기서의 신화소 정리·분류는 학문적 성격이 있기보다는 신화소를 활용한 스토리 창작의 활용에 초점이 맞춰져 있다. 다시 말해서 스토리 창작을 염두에 둔 신화소 정리와 분류에 초점을 맞추었다는 얘기다. 그러나 오랫동안 고민해온 문제임에도 불구하고, 여기서의 제안은 영성한 밑그림에 지나지 않다. 관련 전공자들에 의해 이러한 시도가 앞으로 지속적으로 이루어져 보다 완전한 견해로 제출되기를 바란다. 그것

은 신화가 갖는, 특히 문화콘텐츠와 관련하여 신화소가 갖는 스토리 개발 소재로서의 의미가 특별하다는 것을 주지하고 있을 것이기 때문이다.

예를 들어, <바리공주>에서 ‘태어나자마자 버려지는 아기’ 신화소나, <제석본풀이>에서 ‘추방되는 미혼모’ 신화소는 현실적으로도 매우 민감한 문제를 담고 있다. 그런데 현실의 민감한 사안들을 신화적 상상의 세계에서 펼쳐내 보임으로써, 그것은 우리에게 낯선 대상으로 존재하게 된다. 소위 거리를 두고, 객관적으로 음미할 만한 대상, 즉 비판적 대상이 된다. 따라서 한국 무속신화의 신화소, 또는 신화 그 자체를 문화콘텐츠와 관련된 스토리 개발 소재로 사용하기 위해서는 이러한 의미를 먼저 숙지해야 할 것이다. 그 점에서 신화소의 정리와 분류를 넘어, 그 의미까지를 체계적으로 분석한 연구서 또는 참고서가 나올 날을 기대해 본다.

주제어 : 무속신화, 문화콘텐츠, 신화소, 스토리 개발, 스토리텔링, 문학 유전자, 캐릭터, 공간

## 참고문헌

### <국문>

- 고옥·이인화 외 지음, 『디지털 스토리텔링』, 1판 2쇄; 황금가지, 2004, 1-249쪽.
- 김헌선 지음, 『한국의 창세신화』, 길벗, 1994, 1-506쪽.
- 『손진태선생 전집 5』, 태학사, 1981, 1-321쪽.
- 임석재, 『줄포무악(무형문화재조사보고서 제79호)』, 문화재관리국, 1970, 395-645쪽.
- 赤松智城·秋葉 隆, 『조선무속의 연구 상』, 심우성 옮김, 동문선, 1991, 1-394쪽.
- 최원오, 『동아시아비교서사시학』, 월인, 2001, 1-414쪽.
- 현용준 저, 『제주도무속자료사전』, 신구문화사, 1980, 1-969쪽.
- 블라디미르 프로프, 『민담형태론』, 유영대 옮김, 새문사, 1987, 1-177쪽.
- V.Y.프로프 저, 『민담의 역사적 기원』, 최애리 역, 문학과지성사, 1990, 1-452쪽.
- 크리스토퍼 보글러 지음, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성 옮김, 재판; 무우수, 2005, 1-447쪽.
- “이야기의 원형을 찾아라: 신데렐라·오이디푸스·로미오와 줄리엣·오디세이의 영화 속 변신”, 『씨네 21』 No. 607, 2007.
- 한반도선진화재단·조선일보 공동기획, “이야기 산업이 곧 돈이다”(차기정부 10대 국정과제 <4>), A1면·A8면, 『조선일보』, 2007. 6. 21.

### <영문>

Anne Pellowski, *The World of Storytelling*, The H.W. Wilson

- Company, 1990, pp.1-253.
- Anntti Aarne, *The Types of the Folktale*, Translated & Enlarged by Stith Thompson, FF Communications No. 184, 1973, pp.1-588.
- David J. Burrows, Frederick R. Lapedes, John T. Shawcross ed., *Myths & Motifs in Literature*, The Free Press, 1973, pp.1-470.
- Hans-Jörg Uther, *The Types of International Folktales*, FF Communications No. 284, No. 285, 2004, pp.1-619/pp.1-536.
- In-Hak Choi, *A Type Index of Korean Folktales*, Myomg Ji University Publishing, 1979, pp.1-353.
- Jane Garry and Hasan El-Shamy ed., *Archetypes and Motifs in Folklore and Literature: A Handbook*, M.E.Sharpe, 2005, pp.1-319.
- Peter Gilet, *Vladimir Propp and the Universal Folktale: Recommissioning an Old Paradigm —Story as Initiation*, Peter Lang, 1998, pp.1-170.
- Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature 1*, Indiana University Press, 1955, pp.1-554.
- Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature 2*, Indiana University Press, 1956, pp.1-517.
- Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature 3*, Indiana University Press, 1956, pp.1-519.
- Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature 4*, Indiana University Press, 1957, pp.1-499.
- Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature 5*, Indiana University Press, 1957, pp.1-567.

<Abstract>

Putting Korean Shamanistic Myths into  
Culture Contents

- Focused on Mytheme Arrangement,  
Classification and Utilizing Method for  
Storytelling -

Choi, Won-Oh

This paper is consist of two parts: the former part is arranging summary and mythemes in Korean shamanistic myths, and the later one is discussing the utilizing methods of the mythemes for new story writing. I propose that the mythemes classified by the time of life—babyhood, childhood, youth, adult, etc.—are useful to creating main characters in story writing. Also I arranged main character mythemes in Korean shamanistic myths and discussed its usefulness for creating story writings.

Finally I argued that the mythemes are literal genes that composed all stories like myth.

Key Words : Shamanistic Myth, Culture Content, Mytheme, New  
Story Writing, Storytelling, Literal Gene, Main  
Character, Background