

일본문화 속의 요괴의 다양성과 이미지의 합의 연구

박희영*
hyp0723@hanmail.net

<目次>

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1. 들어가며 | 3. 설화와 모노가타리, 에마키(繪巻) 속의 '백귀야행' |
| 2. 요괴의 시대별 인식양상과 일본인과의 공존 방식 | 4. 현대 일본문화 속의 '백귀야행' 이미지 |
| 2.1 요괴연구의 시대별 흐름과 인식의 전환 | 5. 나가며 |
| 2.2 '백귀야행'의 상징적 의미와 요괴의 등장 방식 | |

主題語: 요괴(Yokai), 백귀야행(Hyakki Yagyō), 일본문화(Japanese Culture), 이미지(Image), 이계(Different Space)

1. 들어가며

오래전부터 일본인들에게 요괴란 어떠한 존재로 각인되어 왔으며 그들의 삶 속에 뿌리내리게 되었을까? 최근 실례로 일본과 한국에서 어린이들을 중심으로 선풍적인 인기를 이끄는 '요괴워치(妖怪ウォッチ)'¹⁾란 콘텐츠를 통한 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)의 완벽한 마케팅 전략을 보고 있다면, 요괴란 실로 우리 실생활 속에 다양한 형태로 위치하고 있음을 알 수 있게 된다. 이처럼 일본문화 속에서 요괴와 관련된 요괴문화는 더 이상 빼놓고서는 설명할 수 없는 중요한 것이 되었음을 반증하고 있음을 알게 된다. 이와 더불어 일본인들의 괴이, 괴기 현상과 요괴에 대한 끊임없는 관심이 만들어 낸 '요괴문화 붐'²⁾이라는 결과물이

* 대전대학교 창의미래인재대학 교양교육원 조교수

- 1) 요괴워치(妖怪ウォッチ)는 일본에서 2013년 7월 11일에 발매된 닌텐도 3DS 전용 게임소프트를 기반으로 시계와 만화를 비롯하여 애니메이션과 영화 등 다양한 형태로 파생된 문화콘텐츠의 하나이다.
- 2) 요괴문화 붐에 관한 설명을 추가하자면 "요괴와 그들의 문화에 대한 일본인들의 흥미와 관심이 증대함과 더불어 일본 각지에서 요괴와 관련된 행사 및 특별 기획전 등이 개최되면서, 요괴에 대한 그 관심의

창출하게 되었음을 확인할 수 있다.

하지만 현대 일본문화 속에서 이와 같이 주기를 이루며 불고 있는 ‘요괴문화 붐’이라는 미명하에 요괴를 단순히 흥미와 재미를 주는 희화화된 존재, 또는 문화산업적인 측면에서 부수적인 상품 콘텐츠와 캐릭터적인 존재로밖에 여기지 않게 되어, 부가가치 창출이라는 거대 자본의 논리에 의한 상업적인 도구에 하나로 인식되며 지나가고 있는 것은 아닌지 다시 한 번 생각해 볼 때라 생각한다. 즉 요괴라는 존재의 의미 찾기에서 요괴라는 존재의 도구적 쓰임새의 창출에만 머무르지 않고, 요괴문화의 이미지 원형에 대한 근원적인 탐색이 더불어 모색되어야 할 지금이 아닌지 조심스럽게 생각을 해본다. 본질을 보지 못한 채 지속적인 문화소비만을 통한 한계점을 맞이하기 전에, 다양한 형태와 방법을 통한 요괴 존재 자체에 대한 보다 구체적인 인식적 접근방법과 다양한 관점에서의 해석과 분석이 필요하다고 할 수 있다.

따라서 본고에서는 그러한 시도의 일환으로 오래전부터 이어져 온 ‘일본인들과 요괴의 공존 방식과 그 형태’를 중심으로 요괴에 대한 본질적인 의미의 단조를 만들고자 한다. 먼저 일본인들에게 시대별로 인식되어 왔던 요괴의 이미지와 그 흐름을 확인하여 기본적인 요괴관을 정리하고, 이를 통하여 일본인과 요괴의 접촉방식과 시간적, 공간적 특수성에 대한 논의를 이끌어 내고자 한다. 두 번째로 요괴를 집단적 접촉방식과 개별적 접촉방식으로 구분한다. ‘백귀야행(百鬼夜行)’³⁾이라는 특수한 요괴들의 등장방식과 교류 방식에 주목하여 이에 대한 분석을 통하여 ‘백귀야행’이 가져오는 의미와 변화를 찾아보고자 한다. 세 번째로 설화와 모노가타리(物語), 그리고 에미키(絵巻) 속에 등장하는 ‘백귀야행’의 이야기를 추출하여 그 쓰임새를 알아 볼 것이다. 마지막으로 현대일본문화 속에서 ‘백귀야행’의 다양한 모습과 이미지들을 애니메이션(「폼포코 너구리 대작전(平成狸合戦ぽんぽこ)」, 「센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し)」)과 만화(「백귀야행(百鬼夜行抄)」)를 통하여 여전히 그 존재의 의미를 증명하며 살아 숨 쉬고 있는 ‘백귀야행’의 현대적 변용과 이미지를 살펴보고자 한다.

폭은 그 어느 때보다도 뜨겁다고 할 수 있다. 그 뿐만이 아니라 다양한 일본문화의 요소들인 애니메이션, 만화, 영상 미디어 등을 통하여 요괴 캐릭터가 기하급수적으로 증대하는 등 문화 재생산과 파생이라는 측면에서 의미와 문화산업적 측면에서의 이용가치 및 그 활용도가 더욱 그 영역을 확장시켜 나가고 있다고 할 수 있다. 이와 같이 일본에서 사람들이 즐겨보는 문학작품, 만화, 영화, 애니메이션 등으로부터 그리고 다양한 캐릭터 상품과 그것에 의한 광고에 이르기까지 수많은 문화콘텐츠들이 요괴문화와 직간접적으로 밀접하게 관여 되어 있을 만큼” 요괴문화의 붐은 실로 대단하다고 할 수 있다. 중앙대학교 한일문화연구원 편(2005)『일본의 요괴문화』한누리미디어, pp.304-305

3) ‘백귀야행’이란 기본적으로 수많은 형태와 형상으로 등장하는 요괴들의 행렬을 의미한다. 본고와 관련한 ‘백귀야행’에 대한 구체적인 설명과 논의는 후술하기로 한다.

2. 요괴의 시대별 인식양상과 일본인과의 공존방식

2.1 요괴연구의 시대별 흐름과 인식의 전환

앞서도 언급하고 있지만 오늘날에 이르기까지 오랜 기간 동안 괴기, 괴이에 대한 지속적인 관심과 이에 수반되는 ‘요괴문화 붐’이 있었지만, 이에 대한 구체적이고 실증적인 논증을 통한 요괴연구를 학술적으로 진행하는데 몇 가지 문제점을 내포하고 있었다. 첫 번째로 양적인 부분에서 말하자면 연구자의 수가 상당히 부족하다는 현실이다. 다시 말하자면 요괴연구는 현재로서는 아직 요원한 단계로 몇몇의 개별 연구자들의 관심에서 각각의 연구를 수집하고 정리하고 있는 단계에 머물러 있는 수준이라 생각해도 될 것이다. 하지만 대중문화를 이끌어 가는 수많은 사람들이 수궁하고 있듯이 양적인 부분에서는 그다지 많다고 할 수는 없지만, 거시적인 측면에서 요괴연구의 착실한 성과가 꾸준히 쌓여가고 있음은 분명하다고 할 수 있다. 두 번째로 연구자들 간의 인식적인 면에서의 충돌과 갈등도 요괴연구의 진척을 방해하는 하나의 요소로 자리매김하여 왔다는 것이다. 이는 전문적인 분야들 간의 여러 가지 사정과 환경이 상이하기 때문이라고 여겨지지만, 요괴에 대한 연구를 학술적인 분야의 대상으로 다루지 않고, 주술적이거나 초현실적인 존재 연구와 같은 환상적 개념으로 취급하려는 선행연구의 흐름이 있어 왔기 때문이다.⁴⁾ 지금까지의 연구는 문학으로서의 일본 괴기, 괴담물의 분야 속의 요괴와 일본 민속학 분야 속의 요괴라는 개별적인 장르로서 진척되어 있었다. 다시 말하자면 서로의 분야에 대한 깊은 이해와 상보적인 마인드가 아닌, 하나의 부수적인 연구형태로서 서로 인식되어 그 한계점을 지니고 있었다는 것이다.

이러한 학문적 토양에도 불구하고 최근에 이르러 일본 괴담물 속의 요괴들과 일본 민속학의 요괴들 간의 연구를 접목시켜 연구하고자 하는 환경이 점차 조성되기 시작하여 좋은 결실을 맺기 시작하였다. 최근 수년간의 일본 괴담물과 민속학의 요괴연구는 융합적 연구특징을 드러내며 새로운 인식이 괄목하게 성장하여 가고 있음을 보이고 있는 것은 주목할 만한 점이라 할 수 있다. 이와 같이 조성된 최근의 연구 분위기가 가져온 거시적인 관점에서의 일본인들의 시대별 요괴관을 정리해보면 다음과 같다.

일본인들의 요괴에 대한 시대별 인식을 나누어보면 다음과 같이 정리 할 수 있을 것이다. 고대 일본인들에게 요괴는 근원적인 공포와 두려움을 조장하여 고대인들의 삶과 생활에 위해를 가하는 존재로서 인식되어 퇴치해야할 대상으로 여겨지거나, 한편으로는 경외하고 숭배해

4) 중앙대학교 한일문화연구원편, 앞의 책, p.38

야할 대상으로서도 모셔지기 하였다. 그리고 나라(奈良)시대 이후 요괴라는 존재는 다양한 문헌에 갖가지 명칭으로 기록되기 시작하는데, ‘오니(鬼)와 모노노케(ものけ)’ 등과 같이 요괴라고 직접 언급하고 있지는 않지만, 지금의 요괴라는 의미로 사용되어 왔음을 확인해 볼 수 있다. 현재 일본인들이 인식하고 있는 요괴라는 명칭과 형상으로 분명하게 위치를 접하게 된 것은 헤이안(平安)시대 이후였다.



<그림 1> 백귀야행(百鬼夜行)

중세시대에 이르러 요괴는 그 명확한 실체를 알 수 없던 미지의 요괴에서 그 뚜렷한 실체를 구현하는 존재로 변화해가는 시기라 할 수 있다. 특히 음양사(陰陽師)와 무사들의 눈부신 활약이 눈에 띄던 시기라고도 할 수 있는데, 당시 유명했던 음양사로 아베노 세이메이(安倍晴明)를 들 수가 있는데, 당시 그의 활약은 일본인들의 마음 속에 자리잡은 요괴에 대한 불안과 두려움으로 인해 생기는 공포적 심상을 퇴치 가능한 존재라는 인식적 전환의 계기의 틀을 마련하여 주었다는 점에서 그 의의를 들 수 있을 것이다. 이러한 와중에 요괴들의 행렬인 ‘백귀야행’이라는 개념이 생겨나며 요괴는 광범위하게 확장되어 나가며 새로운 등장형태를 띠기 시작한다.

5) 아베노 세이메이(安倍晴明)는 일본 헤이안 시대의 조정 관리 겸 음양사이다. 헤이안쿄(平安京)의 귀족들은 음양도의 영향으로 갖가지 재액을 요괴나 원령의 저주라고 생각하여, 전염병의 신, 사악한 신이 침입하는 귀문을 꺼리고, 흉한 방향을 피하고자 했으며, 원령을 물리치기 위해 열심히 기도를 했다. 때마침 등장한 아베노 세이메이는 일찍이 천문학과 점성술을 습득하여 주술을 통한 요괴퇴치를 이룩하여 황실의 신임까지 얻게 되어 음양사 지위는 후대에까지 이르게 되었다고 전해진다.

2.2 ‘백귀야행’의 상징적 의미와 요괴의 등장방식

그렇다면 요괴는 언제 어디에서 어떠한 목적과 방식, 그리고 형태로 그 실체를 드러내고 있는 것일까 다시 한 번 짚고 넘어가고자 한다.

필자는 줄고6)를 통하여 이미 “요괴와 일본인의 접촉양상은 이계(異界)에서만 발생하는 것이 아니라, 현실공간에서 이계로, 이계에서 현실공간으로 경계를 사이에 두고서 서로 넘나드는 구조를 교차하여 가지고 있다는 것을 확인 할 수 있었다. 따라서 이야기 속의 괴기성과 괴이성, 그리고 환성성은 산 자가 움직이는 현실공간 속의 상황과 이계의 존재인 요괴가 출현하는 장소와 그 상태에 의하여 결정되고 달라져 간다고 생각해 볼 수 있을 것이다. 이러한 현상은 비단 일본뿐만 아니라 동서양에서도 인간이 머물고 있는 공간에서는 현실공간과 이계가 설정되어 그 사이에는 다양한 경계”로 구분되어 있다는 것을 명확히 하고 있었다.

따라서 이렇게 구분지어진 경계 속에서는 온갖 형태의 장소에서 갖가지 요괴의 등장방식 및 인간과의 접촉과 교류의 양태가 만들어지기 나름이다.

한편 필자는 또 다른 줄고7)를 통하여 “요괴가 출현하는 장소는 대부분 정해져 있어서, 일반적으로 요괴는 그러한 곳에 출현하여 특정한 대상을 선별하지 않고, 불특정의 수많은 인간들을 대상으로 하여 자신의 목적을 요구하고 교섭하려고 한다. 주된 요괴의 출현 장소로 산속, 문, 길의 가두(辻), 다리, 고개, 해안가 등을 들 수 있는데, 고마쓰 가즈히코(小松和彦)에 의하면 이 중에서도 “산이나 바다 혹은 강은 이러한 이계인식의 여러 위상 가운데서도 가장 고차원의 위상을 차지하고 있으며, 산이나 바다나 강은 관념상의 이공간과 인간이 사는 현실 세계와의 경계에 닿아 있으며, 물리적으로도 사람들과 멀리 떨어져 있기 때문에, 수많은 ‘요괴’나 ‘마’가 숨어살며 활동하는 공간이 될 수 있었다”고 서술하였다.8) 또한 이러한 장소가 가지는 영적인 힘이 민간전승으로 남게 되어, 현대의 도시괴담 속에서도 여전히 회자되는 주요

6) 현실공간의 인간과 이계(異界)의 요괴와의 관계는 박희영(2010)「현실공간과 이공간(異空間)의 인식과 그 의미에 관하여」우게쓰 모노가타리(雨月物語)를 중심으로, 『일어일문학』제46집, pp.241-242에 자세 히 서술되어 있다.

7) 박희영(2013)「일본 요괴문화 원형 속의 여성 요괴 이미지와 상상의 계보-여성요괴 우부메(産女)를 중심으로」 『일어일문학』제60집, pp.205-206

8) 고마쓰는 공간 속에서 특히 조심해야 할 점으로 다음과 같이 “이처럼 공간적인 영역은 낮과 밤의 대립, 교대에도 결부되어 있다며, 낮에는 밝아서 모습을 드러내지 않았던 요괴가 밤이 되면 비일상적인 이계와 요괴공간으로 바뀌게 된다는 것이다. 요컨대 민속사회 속의 요괴와 마는 현세와 이계의 중간 지점에 나타나거나, 서식하고 있다. 인간사회의 내부에서 인간이 변신한 요괴도 이 영역으로 떠나거나 추방당함으로써 요괴나 마로서 존속하게 된다. 천상계나 지하계, 지옥과 같은 이계에서 생긴 요괴나 마가 출현하는 곳도 이러한 장소”라고 지적하며 요괴가 출현하는 장소로서의 요괴들이 서식하는 공간의 의미와 특징을 규정하고 있다. 고마쓰 가즈히코(2009)『일본의 요괴학 연구』민속원 pp.272-273

요괴의 출현장소로서 우리에게 끊임없이 다가오고 있는 것이다”라고 언급하며 고마쓰의 의견에 일정부분 동의하면서 요괴의 출현장소에 대한 인식을 분명히 하고 있었다. 그렇지만 본장에서는 이전의 논을 보다 확장하여 출현장소의 의미부여에만 한정을 두지 않고, 요괴들의 등장방식에 대한 이해까지 그 깊이를 더하고자 한다.

고대부터 전승되어 온 요괴의 등장방식은 개별적인 형태를 띠고 있었다고 할 수 있을 것이다. 즉 지금까지 요괴들이 등장하는 형식은 정해져 있었다고 할 수 있는데 다음과 같이 구분해 볼 수 있을 것이다.

첫 번째로 일부의 요괴들은 경계 안에서 표류하는 존재로서 이계의 공간에서 특정한 대상을 고르거나 목적으로 삼지 않고, 불특정한 인간들을 대상으로 개별적으로 등장하여 그들의 목적을 관철시키고자 하는 존재이다. 자신의 목적을 이루기 위하여 경계를 넘어서는 원령(怨靈)과는 다른 형태로 이공간의 경계 내에서 인간들에게 위해를 가하거나, 때로는 재물과 복을 가져다주는 역할을 수행하고자 하였다.

두 번째로 일부의 요괴들은 경계를 넘어서는 존재로서 이계라는 공간에서 인간들의 현실공간으로 넘어와 적극적으로 자신의 목적을 달성하기 위하여 개별적으로 등장하기도 한다는 것이다. 주로 요괴의 마성적인 성격을 드러내는 형태로 인간에게 재해를 가져다주는 것이 본래의 목적인 경우가 대부분이라 할 수 있을 것이다.

하지만 중세시대에 이르러 요괴들의 개별적인 등장방식을 떠나서 집단적인 형태의 등장방식이 보이기 시작하였다. 이러한 방식은 ‘백귀야행’이라는 중세시대부터 나타나기 시작한 집단적인 요괴의 행렬과 움직임 속에서 찾아 볼 수 있는데, 이러한 ‘백귀야행’의 상징적인 등장방식의 의미에 대하여서는 다음 장에서 집중적으로 살펴보고자 한다.

3. 설화와 모노가타리, 에마키(繪卷) 속의 ‘백귀야행’

앞서도 간략히 언급하였지만 ‘백귀야행’은 심야에 다양한 요괴가 열을 지어서 마을에 집단으로 나타나 배회하거나 행진하는 행위인데, 여기에는 다양한 의미가 내포되어 있다. 『일본전기전설대사전(日本傳奇傳説大事典)』⁹⁾에 따르면 ‘백귀야행’에 대한 흥미로운 기술을 살펴 볼 수 있는데 “음양도(陰陽道)에서는 정월, 2월 첫 자일(子日), 3월·4월의 오일(午日), 5월·6월의 사일(巳日), 7월·8월의 술일(戌日), 9월·10월의 미일(未日), 11월·12월의 진일(辰日)을 들면서,

9) 鳥越文蔵 外編(1986)『일본전기전설대사전(日本傳奇傳説大事典)』角川書店, pp.745-746

이 날들을 ‘백귀야행’의 날로서 정하며, 이 날은 바깥출입을 삼가야 한다고 전하고 있다. 그 이유는 ‘백귀야행’을 만나게 되면 모두 죽음에 이르기 때문”이라고 한다. 도대체 어떠한 복잡한 연유로 인하여 이러한 의미가 유포되었는지, 그리고 어떠한 방식으로 이러한 재난을 피할 수 있었는지 당시 ‘백귀야행’의 형상을 기술하고 있는 몇몇 문헌들을 통하여 살펴보기로 하자.

먼저 『우지슈이모노가타리(宇治拾遺物語)』를 살펴보면, 모든 사람들이 존승다라니(尊勝陀羅尼)라는 존승불정(尊勝佛頂)의 공덕을 풀이하는 다라니라는 87구로 된 효험이 있는 이 주문을 외어서 ‘백귀야행’을 만났으면서도 요괴무리에게서 벗어나 난을 모면하여 몸과 마음이 안락해졌다는 이야기를 기술하고 있다. 그리고 『곤자쿠모노가타리슈(今昔物語集)』 속의 권14 제42 「존승다라니의 영험에 의하여 귀신의 난을 모면한 일(尊勝陀羅尼の験力によりて鬼の難を遁るる事)」의 이야기를 살펴보면 후지와라(藤原)의 장남이 걸어가는 도중에 ‘백귀야행’을 만났지만 유모에게 받은 존승다라니를 새겨 넣은 옷을 입은 덕택으로 마찬가지로 요괴의 난을 피할 수 있었다는 이야기를 확인할 수가 있었다.

또한 근세시대 우에다 아키나리(上田秋成)의 『우게쓰모노가타리(雨月物語)』의 한 편인 「붓포소(佛法僧)」에서도 ‘백귀야행’의 형상을 살펴볼 수가 있었다. 이 이야기는 도요토미 히데쓰구(豊臣秀次)가 분로쿠(文祿) 4년(1595년)에 반란을 꾀하였으나 실패하고 관백(關白)의 자리에서 물러난 후, 수하의 부하들과 함께 고야산(高野山)¹⁰⁾으로 쫓겨나 결국 할복하게 되었다는 히데쓰구의 비참한 최후의 이야기를 바탕으로 한 역사적 사실이 배경이다.

간단히 이야기하자면 본 작품의 중심인물은 무젠(夢然)부자와 히데쓰구 일행인데, 이계에서 나타난 ‘백귀야행’과 같은 히데쓰구의 무리로부터 간신히 살아 돌아온 이들 부자의 이야기라는 것이다. 여기서 오명을 뒤집어쓰고 할복한 히데쓰구는 무서운 한밤의 연회를 그려내고 있다. 이한창¹¹⁾에 의하면 히데쓰구 무리의 등장방식에 대한 다음과 같은 분석이 있는데

“본문에 나오는 불법승은 밤에만 우는 새로, 태평스런 낮의 세계와 수라들의 밤의 세계를 대비, 교차시키는 상징적인 존재인데 무젠의 ‘새소리에도 진언비발 성산의 울법 깊어라’라는 훗쿠(発句)를 계기로 히데쓰구를 비롯한 여러 원령들이 등장한다. 그리하여 무젠 부자는 깊은 밤 고야산 중에서 히데쓰구 일행의 원령들이 펼치는 초현실 세계를 경험하게 된다. 그리고 이들 원령들은 아마다 산주로의 ‘겨자씨¹²⁾를 밝힌 호마단에 아침은 밝아오느냐’라는 구와 함께 사라졌다”

10) 작품의 공간적 배경이 되고 있는 고야산은 신비함과 영험함으로 가득한 신성한 곳이다. 고야산은 진언종 고호(弘法)대사가 일으킨 진언종의 본거지이자 일본 미륵신앙의 중심지라 할 수 있다. 해발 1천미터를 전후로 하여 고원지대에 불교도사가 세워져 있다고 전해진다. 이곳은 고호대사의 영생과 명상으로 상징되며 사람들에게 널리 알려지면서 신성함으로 대변되는 장소로도 널리 알려져 있다.

11) 이한창(2008) 『우게쓰이야기(雨月物語)』 문학과지성사, p.111

12) 겨자씨를 태우는 것은 일체의 악업을 소멸하고 원령들을 행복시키기 위한 것으로 이 의식에 의해 악령들

고 기술하며 ‘백귀야행’의 무리로부터 벗어나게 되는 연유를 설명하고 있다. 앞서 기술한 작품들 속에서 ‘백귀야행’을 조우하게 되었을 때 모면하는 방식(경전을 외운다던가, 와카(和歌)를 읊는다던가)은 약간의 차이만 있을 뿐이지 근본적인 부분에 있어서 다르지 않음을 알 수 있게 된다.

마지막으로 근세시대에서 ‘백귀야행’의 시각적인 형태로 명확하게 살펴 볼 수 있는 중요한 자료가 있는데, 그것이 바로 『백귀야행에마키(百鬼夜行繪卷)』¹³⁾이다. 『백귀야행에마키』라는 것은 요괴들의 행렬인 ‘백귀야행’의 모습을 그려낸 여러 종류의 에마키들의 총칭으로 불린다. 무로마치(室町)시대부터 메이지(明治)시대까지 수많은 ‘백귀야행’의 모습을 형상화한 에마키가 제작되었다고 전해진다. 『백귀야행에마키』의 행렬에 등장하는 다양한 요괴들을 살펴보면, 동물을 비롯하여 우리주변에서 흔히 찾아 볼 수 있는 생활 도구인 우산, 냄비, 부산 등과 더불어 오랜 세월을 이겨내고 요괴가 되었다는 쓰쿠모가미(付喪神)의 모습도 찾아 볼 수 있다.¹⁴⁾



<그림 2> 『백귀야행에마키(百鬼夜行繪卷)』

이 물러나게 되었다고 한다.

13) 대표적인 작품으로 교토(京都) 다이도쿠지(大徳寺) 안의 신주안(眞珠庵)에 소장되어 있는 『백귀야행에마키』가 전해진다. 武光誠(2008)『怪談と日本人』リイ卜社, p.75

14) 이봉녀(2011)「일본 만화와 애니메이션의 원류인 『백귀야행에마키(百鬼夜行繪卷)』에 관한 연구」『한국엔터테인먼트산업학회논문지』제6권 3호, p.123

하지만 여기서 중요한 포인트는 『백귀야행에마키』는 헤이안 시대의 ‘백귀야행’ 본래의 모습과 의미를 담아내고 있지는 않다는 점이다. 단지 ‘백귀야행’이라는 형태의 이름만을 빌려왔을 뿐 요괴들의 다양성을 담아내어 표현하려고 하였던 그림이었던 것이다. 다양한 요괴들을 담아내려고 하였던 그 연유는 무엇보다도 요괴들을 시각화시키어 그것을 지켜보는 인간들의 눈을 즐겁게 하기 위한 하나의 장치로서 이러한 에마키들은 등장하기 시작하였던 것이다.¹⁵⁾

다시 말하자면 이처럼 근세시대 이르러서 일본 요괴의 등장방식과 존재자체의 대한 인식이 상당부분 바뀌기 시작하게 된다. 앞서 언급한 어두운 밤을 수많은 요괴들이 무리지어 행렬을 이루어 다니는 『백귀야행에마키』 류의 두루마리 그림들이 무로마치 시대에 등장한 이후 이러한 경향들은 급속하게 전국적으로 확산되어 갔으며, 마침내 근세시대의 도래와 더불어서 요괴문화의 최전성기를 맞이하기에 이른다. 이른바 요괴문화의 황금기의 개막이라 할 수 있을 것이다.

이시기 이러한 요괴문화 전성기를 맞이하게 된 근원적인 두 가지 요소를 찾을 수 있다. 첫 번째로 당시 일본인들 스스로가 요괴들을 창작하여 그들의 수를 비약적으로 증대시키고, 또한 출판, 인쇄술의 발달에 의한 대량출판은 요괴화집의 대중소비를 촉진시키는 계기를 마련하게 해 주었다는 점이다. 두 번째로 부를 손에 넣은 근세의 조닌(町人) 계층에 의한 문화의 소비와 향유는 요괴에 대한 시각과 인식 자체 또한 변모시키는 커다란 계기를 마련하게 된 점이다.

요괴는 더 이상 두려움과 공포를 유발하는 존재만이 아닌 회화와 웃음을 동반한 즐길 수 있는 유희의 대상으로까지 여겨지게 된 것이다. 이와 더불어 어두운 밤에 사람들이 모여 초에 불을 붙이고 괴담 이야기가 끝날 때마다 하나씩 불을 꺼나가는 형식을 취하는 ‘하쿠모노 가타리(百物語)’ 등의 유행은 이러한 움직임에 촉매제 역할을 하게 된다. 그리고 당시에 출간된 다양한 요괴화집 중에서도 도리아마 세키엔(鳥山石燕)에 의하여 그려진 『화도백귀야행(画图百鬼夜行)』이 가장 유명한데, 이것은 ‘백귀야행’의 정점을 보여주고 있는 일 단면이라 할 수 있을 것이다.

이외에도 서민의 놀이 도구에도 요괴가 등장하기 시작하였는데 요괴 그림이 들어간 주사위나 요괴 화투 등 요괴를 이용한 요괴 완구가 이시기 팔리고 있었다. 즉 근세시대 이전의 요괴가 단지 퇴치해야만 하는 두려움의 대상이었다면, 근세시대 서민문화 속에서 요괴는 두려운 존재의 이면 속에 감춰져 왔던 오락적 요소들이 강화되어, 요괴는 즐기는 대상이라는 인식적 경향이 나타나기 시작했다고 볼 수 있을 것이다.

15) 兵庫県立歴史博物館 京都国際マンガミュージアム(2010)『図説 妖怪画の系譜』河出書房新社, p.7

이러한 시대적 인식과 분위기에 의하여 ‘백귀야행’이 가져다주는 이미지 또한 변할 수밖에 없게 된 것이다. 개별적 요괴들이 경계를 넘어 인간에게 안겨 주었던 공포감의 몇 배의 효과를 집단적 요괴들의 등장형태였던 ‘백귀야행’은 인간들에게 각인시켜 온 것이다. 하지만 근세시대는 이마저도 유모러스한 유희와 흥미의 대상으로 만들어 버리고 만 것이었다. 실로 엄청난 변화라 하지 않을 수 없을 것이다.

4. 현대 일본문화 속의 ‘백귀야행’ 이미지

메이지 시대에 접어들면서 서양의 이성적이고 합리적인 성정에 기초한 인식들이 점차 확산되기 시작하였다. 이들의 영향은 지금까지 비이성적인 산물의 하나였던 요괴들의 존재 자체에 대한 부정과 배척이라는 새로운 인식의 틀을 설정하게 함으로써, 사람들로 하여금 더 이상 비일상적이고 비이성적인 존재들에 대한 흥미와 관심에서 멀어지게 만드는 단초를 만들게 된다. 학문적인 영역에서는 이노우에 엔료(井上円了)¹⁶⁾가 주창한 ‘요괴학’이 학문 영역에 등장하기도 하였던 공교로운 시기이기도 하였지만, 이것은 어디까지나 요괴에 대한 추종이 아닌, 요괴에 대한 철저한 과학적 사고에 의한 접근을 통한 인식세계에서의 제외를 바라던 근대 이성주의자의 요괴연구에 지나지 않았음을 오래지 않아 알게 된다.

하지만 현대에 들어서자 미즈키 시게루(水木しげる)의 <게게게 기타로(ゲゲゲの鬼太郎)>를 시작으로 하여 주기적으로 요괴 붐이 생성되기 시작하였다. 그 뒤를 이은 세대로서 미야자키 하야오(宮崎駿)가 등장하게 되는데 그의 작품인 「이웃집 도토리(となりのトトロ)」, 「원령공주(もののけ姫)」, 「센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し)」 등의 애니메이션은 현대 일본에서 요괴문화 붐과 조성¹⁷⁾에 막대한 영향과 결과물을 만들어 놓게 된다. 그렇다면 여기

16) 이노우에 엔료는 “요괴라는 존재는 일상적인 생각과 인식으로는 해독할 수 없는 괴이하고 불가사의한 것으로 인간의 공상 속에서 나온 산물로서, 어디까지나 과학을 중시하는 근대사회에서는 없어져야 할 존재”로 여기고 있었다.

17) 박희영(2014) 「일본요괴문화 속의 요괴 이야기의 궤적과 그 의미-슈텐동자(酒呑童子)이야기를 통하여-」 『일본근대학연구』 제44집, p.114에 의하면 “이러한 최근의 20-30년 사이에 활성화 된 요괴문화 붐으로 인하여, 앞서도 언급하였지만 일본에서는 사람들이 즐겨보는 문학작품, 영화, 만화, 애니메이션, 연극에서 그리고 각종 캐릭터 상품과 그로 인한 광고에 이르기까지 많은 내용물들이 요괴문화와 직간접적으로 밀접하게 관련을 맺으며 대량으로 생산, 소비되기 시작하였다. 특히 일본의 요괴문화 붐이 가져온 산업적 파급효과는 실로 막대하다 할 수 있는데, 게임, 애니메이션, 만화, 판타지 영화, 관광, 그리고 키홀더나 머그컵 등의 소품에서 수백 종의 요괴 캐릭터가 들어간 상품에 이르기까지 다양한 일본문화 콘텐츠 속에서 요괴문화의 자취와 그 흔적을 쉽게 찾아 볼 수 있는 시대가 도래 하게 된 것이다”라고 서술하며 현대 요괴문화의 문화콘텐츠로서의 역할 다양성의 의미와 기능을 설명하고 있다.

서 이러한 현대 요괴문화 붐의 일고 있던 이시기에 ‘백귀야행’은 어떠한 형태와 이미지로 현대 일본 요괴문화 속에서 나타나고 있는지 살펴보고자 한다.

먼저 첫 번째로 일본의 애니메이션 「폼포코 너구리 대작전(平成狸合戦ぽんぽこ)」¹⁸⁾에 나타나는 ‘백귀야행’의 현대적 이미지를 살펴볼 수 있다.

신도시 개발 속에서 너구리는 자신들의 서식지가 침해당하는 과정을 겪게 된다. 다양한 방법을 동원하여 인간들에 맞서 싸우게 되지만, 결국 그들의 시도는 모두 실패로 끝맺게 되고, 너구리들은 각자의 삶을 자신들만의 방식으로 살아가기로 결정하게 된다. 이러한 스토리 구조를 가지고 있는 본 작품에서 인간들에 저항하는 방식의 일환으로 사용하는 ‘백귀야행’의 행렬을 이용하여 인간들의 터전인 현실세계의 공간, 도시에서 위력과시를 하는 모습을 살펴 볼 수 있다. 헤이안 시대의 일본인이었다면, 두려워하며 모두 놀라 숨기에 급급했을지 모를, 또는 그들이 물러나도록 경문을 암송했을지 모를 그러한 장면에서 현대의 일본인들은 그들의 모습을 지켜보면서 두려움에 떨거나 공포에 몸을 움츠리지 않는 것이다. 더 이상 현대 일본인들에게 ‘백귀야행’은 극복해야 대상이 아니었던 것이다. 현대 일본인들에게 ‘백귀야행’은 즐기며 바라보는 오락과 유희의 대상 그 이상도 그 이하도 아니었던 것이다. 여기서 오랜 기간 동안 자리매김하여 왔던 전통적 이미지의 ‘백귀야행’은 사라지고 새로운 이미지, 즉 현대적 변용이 된 ‘백귀야행’이 등장하게 되는 것이다.¹⁹⁾ 너구리들에게 최후의 수단이자 인간에 대한 마지막 반격이었던 ‘백귀야행’의 실패는 결국 너구리, 즉 현대 요괴들의 마지막 행로를 암시해주는 복선과도 같은 중요한 역할을 하고 있었음을 알 수 있게 된다. 자연의 소중함을 일깨우고 그와 더불어 사는 존재들에 대한 관심과 보호를 주제로 하는 「폼포코 너구리 대작전」에서 ‘백귀야행’이 이러한 목적과 의도 속에서 설정된 하나의 장치였는지는

18) 1994년 스튜디오 지브리에서 제작한 극장용 애니메이션으로, 감독은 다카하타 이사오(高畑勲)이다. 도시화와 더불어 진행되는 개발은 자연을 침해하게 되고, 그 속에서 살아가던 너구리들이 자신들의 서식처가 침해당하는 과정에서 다양한 둔갑술을 사용하며 인간들의 자연파괴에 대해 나가는 모습을 그려내고 있다.

19) 김운아(2008)「요괴들의 퍼레이드, 죽음의 행진」『작가세계』제79호, p.326에서 김운아는 「폼포코 너구리 대작전」의 “백귀야행”의 행렬의 모습에 관하여 다음과 같이 “퍼레이드는 동일시를 목적으로 하는 시선이 아닌 바라보는 시선을 상징하는 성격을 가지므로 슬플 이유가 없다. 거리를 가진 시선의 대상은 절대로 위협적이지 않다. 두려움을 구경하고 즐길 수 있게 된다면 그것은 더 이상 두려움이 아니다. 그래서 퍼레이드를 하는 너구리들은 시선의 주체를 즐겁게 해주는 구경거리가 될 뿐이다. 주지하다시피, 주체가 타자를 극복하는 방식은 <동화> 혹은 <계거>이다. 너구리 타자는 인간 주체를 위협하지만 그들의 위협은 동화적 방식으로 해소되고 남은 것은 더 이상 저항하지 못하는 너구리 타자의 애환과 슬픔이다. 이미 현대 사회는 너구리들의 둔갑을 믿지 않는다. 그들이 전시하는 요괴들의 세계는 시각적 즐거움의 대상이고 흥겨운 스펙터클로 소비된다. 이는 벽사의 의미로 해석되기보다는 삶과 죽음을 뒤섞어 요괴로 형상화되는 죽음과 관련된 이질적 존재에 대한 두려움을 무화시키는 것으로 보인다. 백귀야행의 현대적 변용은 스펙터클로만 남아 즐겁고 소비적인 것이 되고 있다”고 언급하며 마찬가지로 ‘백귀야행’의 변용된 이미지에 주목하고 있다.

불분명하지만, 분명한 것은 더불어 살아가는 자연 속의 존재 중에는 바로 비밀상적인 존재인 요괴까지도 포함한 함의를 지니고 있다는 점일 것이다. 이러한 시각 속에서 「폼포코 너구리 대작전」의 너구리, 요괴들을 바라보는 것도 흥미로운 일이라 여겨진다.

두 번째로 너무나도 유명한 애니메이션 「센과 치히로의 행방불명」 속에 나타나는 요괴들의 행렬 ‘백귀야행’의 이미지를 살펴보도록 하자.

우연히 이계의 세계로 들어서게 된 치히로는 온천장의 종업원 일을 하며 밤이 되면 목욕을 하러 몰려드는 다양한 요괴들을 접하게 된다. 그들과의 관계 속에서 이계라는 경계에서의 탈출과 부모님을 구하고자하는 다양한 행위가 펼쳐지게 된다. 이 애니메이션에 관한 주요 논점은 한가지로 한정할 수는 없지만 본장에서는 ‘백귀야행’의 이미지에 초점을 맞추어 논을 전개하고자 한다. 이 온천장이라는 이계의 공간 속에서 온갖 요괴들은 목욕을 하기 위하여 일련의 행렬을 만들며 움직이는 장면이 등장한다. 마치 ‘백귀야행’의 모습을 연상시키는 요괴들의 집단적인 움직임이라 할 수 있을 것이다. 이 장면에서 ‘백귀야행’의 이미지와 의미는 인간들에게 공포와 두려움을 보여주기 위한 행렬도 아니었고, 그들 요괴만의 목적을 관철시키기 위한 의도된 행위도 아님을 쉽게 알 수 있게 된다. 그렇다면 과연 본 작품의 감독인 미야자키 하야오는 어떠한 계산된 연출 속에서 이러한 이미지를 삽입시키려 한 것일까?

이것에 대하여 서술하고 있는 김윤아의 의견²⁰⁾을 살펴보면

“미야자키 하야오가 만들어낸 백귀야행의 장면은 공포와는 무관하게 완벽한 마쓰리의 흥겨움을 시각화한다. 여기에는 요괴 이미지의 장악을 통해 지배력을 행사하려는 벽사의 의도나 요괴들의 원한과 동일시하며 슬픔을 공유하는 것을 통한 죽음과의 화해보다는 요괴로 시각화되는 죽음의 공포를 완전히 탈각한 시각적 즐거움만이 남아 있다. 백귀야행은 전시되고 소비되는 대상으로 존재할 뿐이다”

라고 언급하며 공포와는 전혀 관계없는 ‘시각화된 즐거움과 소비’의 시선으로 ‘백귀야행’의 행렬을 해석하고 있다. 이 의견에 기본적으로 동의는 하고 있지만, 미야자키 하야오 감독의 여러 편에 걸쳐 제작된 작품 군들의 연출의도를 유추해 보았을 때, ‘시각화된 즐거움과 소비’적 시선만이 아닌, 일본 고유의 ‘백귀야행’의 이미지를 물론 그 성격과 의미는 현대적 변용을 통하여 이미 바뀌었지만 다시 한 번 반추해 보고자 하는 감독 스스로의 의도가 녹아들어가 있는 것은 아닐까 생각해 본다. 어찌됐건 본 작품에서도 ‘백귀야행’은 본래의 전통적인 이미지와는 다른 형태로 해석되고 사용되고 있음이 분명하다는 것이다.

20) 김윤아(2008)「요괴들의 퍼레이드, 죽음의 행진」『작가세계』제79호, pp.327-328

마지막으로 살펴보고자 하는 작품은 만화 「백귀야행(百鬼夜行抄)」이다. 본 작품에 이르러서 ‘백귀야행’은 완전히 본래의 요괴들의 행렬이라는 기본적인 이미지조차 사라지게 되고, 단지 다양한 요괴들을 각각의 에피소드에 등장시키기 위해 차용되고 있을 뿐이라는 것이다. 하지만 이 또한 현대적 의미에서의 ‘백귀야행’의 또 다른 변용된 해석과 사용이라는 입장에서 그 의미와 의의가 있다고 할 수 있을 것이다.

이와 같이 현대적 의미로 변용된 ‘백귀야행’의 이미지를 애니메이션과 만화를 통하여 살펴 보았는데, 결국 중요한 포인트는 ‘백귀야행’ 자체가 가지고 있었던 전통적인 이미지 자체는 소멸되었을지는 모르지만, 오랜 세월이 지난 지금 현대에도 ‘백귀야행’의 이미지는 어떠한 형태로든 소비되고 사용되며, 여전히 그 존재감을 드러내고 있다는 점이다.

5. 나가며

요괴에 관심을 두고 연구를 하면 할수록 그 속에 담겨져 있는 문화적 원형과 함의를 찾아나가는 것이 그리 쉽지 않은 지난한 작업임을 새삼 체험하게 된다. 현대적 측면에서 요괴란 그 자체로서도 충분히 의미가 있다고 할 수 있을 것이다. 하지만 그것을 관통하는 통시적인 측면에서의 시각과 인식이 선행되지 않는다면, 요괴 그 자체는 지금도 앞으로도 양적인 면에서의 팽창에 머무를 뿐, 내적 발전을 동반하지 못한 미숙한 성장에 멈춰서고 말 것이다.

오랜 기간 지속적으로 이어져온 ‘요괴 붐’ 속에서 우리가 잠시 놓치고 있는 것은 없는 것인지, 아니면 지나치게 문화산업적인 측면에서 성장이라는 도취감에 빠져 콘텐츠의 질적인 성숙이 없는 저급 캐릭터의 양산에 치중하고 있는 것은 아닌지 한번 되돌아 볼 시기가 여겨진다.

따라서 본고에서는 ‘백귀야행’이라는 요괴들의 일련의 행렬을 통시적인 관점에서 살펴보고 정리하면서, 요괴들의 이미지의 변화양상을 도출해 내고자 하였다. 이를 통하여 ‘백귀야행’의 기존의 이미지와 의미를 개별적 요괴와 집단적 요괴의 측면에서 재해석 해보고자 하였고, ‘백귀야행’만의 상징적인 의미를 이끌어내고자 하였다. 집단적 요괴의 역할과 그 기능이 또한 어떠한 형태로 시대와 더불어서 변용되어 가는지도 함께 분석하고자 하였다. 중세로부터 이어져 온 두려움과 공포의 대상인 ‘백귀야행’을 오래된 문헌들을 통하여 확인하였고, 현대에 이르러 시각화된 즐거움과 유희의 대상으로서의 ‘백귀야행’도 살펴볼 수 있었다.

결론적으로 이러한 분석을 통하여 요괴 이미지는 변용되고, 새로운 형태로 변모할 수밖에

없다는 판단에 이르게 되었다. 시대와 더불어 변한다는 것은 요괴 이미지의 퇴색을 의미하는 것은 아니었다. 본래의 요괴에게 새 시대에 걸 맞는 새로운 생명력을 주입하는 자연스러운 과정이라 볼 수 있을 것이다. 다만 이러한 과정 속에서 한 가지 간과해서는 안 될 것이 있다. 요괴가 변한 것이 아니라 그것을 향유하고 소비하는 현재 우리 자신이 변했다는 점이다. 앞으로도 요괴의 다양한 형태로의 향유와 소비 가능성은 무한히 열려 있을 것이다. 그러한 가능성의 성패는 앞으로 우리들의 요괴에 대한 올바른 연구와 가치 활용 여부에 따라서 판가를 날 것으로 여겨진다. 요괴를 연구하고 이용하는 자들의 보다 성숙된 자세가 어느 때보다 요구되는 시기라 할 수 있을 것이다.

【參考文獻】

- 고마쓰 가즈히코(2009)『일본의 요괴학 연구』민속원
 김윤아(2008)「요괴들의 퍼레이드, 죽음의 행진」『작가세계』제79호
 중앙대학교 한일문화연구원 편(2005)『일본의 요괴문화』한누리미디어
 이한창(2008)『우게쓰이야기(雨月物語)』문학과지성사
 박희영(2010)「현실공간과 이공간(異空間)의 인식과 그 의미에 관하여」『우게쓰 모노가타리(雨月物語)』를 중심으로」『일어일문학』
 _____(2013)「일본 요괴문화 원형 속의 여성 요괴 이미지와 상상의 계보-여성요괴 우부메産女(우부메産女)를 중심으로」『일어일문학』제60집
 _____(2014)「일본요괴문화 속의 요괴 이야기의 궤적과 그 의미-슈텐동자(酒呑童子)이야기를 통하여」『일본 근대학연구』제44집
 이봉녀(2011)「일본 만화와 애니메이션의 원류인 『백귀야행에마키(百鬼夜行繪巻)』에 관한 연구」『한국엔터테인먼트산업학회논문지』제6권 3호
 武光誠(2008)『怪談と日本人』リイド社
 鳥越文蔵 外編(1986)『일본전기전설대사전(日本傳奇傳説大事典)』角川書店
 兵庫県立歴史博物館 京都国際マンガミュージアム(2010)『図説 妖怪画の系譜』河出書房新社

논문투고일 : 2015년 09월 10일
 심사개시일 : 2015년 09월 20일
 1차 수정일 : 2015년 10월 08일
 2차 수정일 : 2015년 10월 14일
 게재확정일 : 2015년 10월 19일

〈**요**旨〉

일본문화 속의 요괴의 다양성과 이미지의 함의 연구

본고에서는 ‘백귀야행’이라는 요괴들의 일련의 행렬을 통시적인 관점에서 살펴보고 정리하면서, 요괴들의 이미지의 변화양상을 도출해 내고자 하였다. 이를 통하여 ‘백귀야행’의 기존의 이미지와 의미를 개별적 요괴와 집단적 요괴의 측면에서 재해석 해보고자 하였고, ‘백귀야행’만의 상징적인 의미를 이끌어내고자 하였다. 집단적 요괴의 역할과 그 기능이 또한 어떠한 형태로 시대와 더불어서 변용되어 가는지도 함께 분석하고자 하였다. 중세로부터 이어져 온 두려움과 공포의 대상인 ‘백귀야행’을 오래된 문헌들을 통하여 확인하였고, 현대에 이르러 시각화된 즐거움과 유희의 대상으로서의 ‘백귀야행’도 살펴볼 수 있었다.

결론적으로 이러한 분석을 통하여 요괴 이미지는 변용되고, 새로운 형태로 변모할 수밖에 없다는 판단에 이르게 되었다. 시대와 더불어 변한다는 것은 요괴 이미지의 퇴색을 의미하는 것은 아니었다. 본래의 요괴에게 새 시대에 걸 맞는 새로운 생명력을 주입하는 자연스러운 과정이라 볼 수 있을 것이다. 다만 이러한 과정 속에서 한 가지 간과해서는 안 될 것이 있다. 요괴가 변한 것이 아니라 그것을 향유하고 소비하는 현재 우리 자신이 변했다는 점이다. 앞으로도 요괴의 다양한 형태로의 향유와 소비 가능성은 무한히 열려 있을 것이다. 그러한 가능성의 성패는 앞으로 우리들의 요괴에 대한 올바른 연구와 가치 활용 여부에 따라서 판가름 날 것으로 여겨진다. 요괴를 연구하고 이용하는 자들의 보다 성숙된 자세가 어느 때보다 요구되는 시기라 할 수 있을 것이다.

**Studies on Implications of Diversity and Image of the Yokai
inside the Japanese Culture**

In this paper, we examine a series of organized procession of Yokai called ‘Hyakki Yagyō’ in diachronic perspective, and It sought to derive changes of images of Yokai. Through this ‘Hyakki Yagyō’ was reinterpreted in an existing image and meaning of the individual Yokai in terms of the collective Yokai. The role of collective specter and its function is also going to analyze with the transformation In addition to the times in any form. On the subject of fear and fear leads from the Middle Ages to ‘Hyakki Yagyō’ was confirmed through the old literature. As a subject of fun and playfulness visualized in the modern we could look at the ‘Hyakki Yagyō’.

Finally The Yokai image is analyzed by the transfiguration, which leads to the judgment that was bound to be transformed into a new form. It varies with age was not meant to be fading Yokai images. To the original Yokai it will be seen as a natural process of injecting new vitality befitting the new era. But it would not be overlooked in this process. Yokai are not changed. Currently we have changed ourselves to consume it. Consumption potential in various forms of Yokai will be infinitely open. The more mature attitude of those who study and use of Yokai will be considered when the demand than ever.