

고전 <삼국지>의 현대적 수용과 변용의 양상

— 소설에서 만화와 소셜 게임 콘텐츠까지 —

조성면*

1. <삼국지>, 변용의 양상과 맥락
2. ‘읽는 삼국지’의 쟁점과 기대지평의 충돌
3. ‘보는 삼국지’의 양상과 텍스트 변용의 논리
4. ‘참여하여 만들어 나가는 삼국지’—디지털 삼국지와 문화콘텐츠로의 확장
5. 고전의 현대적 소통을 위하여

국문요약

<삼국지>는 아직 완성되지 않는 장르이다. 그리고 소설·만화·영화·게임 등 <삼국지>의 현대적 수용은 여전히 계속되고 있다. <삼국지>의 현대적 수용과 변용은 ‘읽는 삼국지’·‘보는 삼국지’·‘참여하여 만들어 나가는 삼국지’ 등 크게 세 갈래의 방향에서 진행되고 있다. ‘읽는 삼국지’는 소설 텍스트에서 발생한 판본사적 변화들로서 촉한정통론(蜀漢正統論)과 인물해석을 둘러싼 갈등 그리고 시대와 세대와 정치적 입장에 따라 달리 읽히고 쓰이는 특징을 보여준다. ‘보는 삼국지’는 주로 만화 텍스트에서 일어나는 변화로 요코야마 미스테루(横山光輝)와 고우영의 경우를 대표적 사례로 꼽을 수 있다. 이와 같이 활자 텍스트가 이미지 텍스트로 변화될 때 동원되는 방식이 바로 각색이다. 각색은 크게 원작 그대로의 각색(the literal adaptation)·비판적 각색(the critical adaptation)·자유각색(the free adaptation) 등으로 대별된다. ‘고우영 삼

* 인하대 BK동아시아한국학사업단 연구교수.

국지'는 원작의 기초와 틀을 유지하되 재해석과 전복을 시도하는 비판적 각색이 이루어진 복합형 텍스트라 할 수 있다. '고우영 삼국지'는 캐릭터의 재창조·시점의 변화·풍자·성적 요소의 가미 등을 통해서 날카로운 비판의식과 풍자정신을 보여줌으로써 큰 인기를 끌었다. '참여하여 만들어 나가는 삼국지'는 게임 콘텐츠에서 두드러지는바, 서사의 확대·변조·시점 전환·경전환·제의 전도와 같은 방식을 통해서 이루어진다. 여기에서 독자는 이제 '읽는 자'이기를 멈추고 스스로 새로운 작품을 만들어나가는 '작가'이며 '창조자'가 된다. 이때 유저들에 의해 생성되는 텍스트를 스크립톤(scripton)이라 한다. '코에이 삼국지'는 대표적 전략 시뮬레이션 게임으로 게이머의 참여에 따라 원작과는 다른 새로운 스토리와 서사가 생겨난다. 반면, 기존의 전략 시뮬레이션에 다중접속역할 놀이게임(Massive-Multiplayer Online Role Playing Game)의 특성이 가미된 '손바닥 삼국지' 같은 스마트폰용 소셜 게임들에서는 '코에이 삼국지'와는 달리 서사의 집단적 공유가 이루어진다. 이와 같이 장르와 미디어를 가로지르며 서사를 상황에 맞게 재맥락화하고 동시대와 소통하는 현재화는 〈삼국지〉 현재적 수용의 주요 양상들이라 할 수 있다. 물론 여기에는 출판사와 게임회사 등의 상업적 이해와 작가들의 자존심 그리고 독자들의 요구가 결합되어 있기는 하다. 그럼에도 이는 고전 텍스트들의 현대적 소통과 계승이라는 문제를 고려할 때 매우 중요한 의미를 지니는 문화적 현상이라 할 수 있다.

(주제어 : 삼국지, 서사변용, 소설, 만화, 게임, 콘텐츠, 현대적 수용)

1. <삼국지>, 변용의 양상과 맥락

<삼국지>는 아직도 완성되지 않은 ‘장르’이다. 그리고 <삼국지>의 현대적 수용은 여전히 진행 중이다. 천년의 베스트셀러라는 명성대로 <삼국지>는 소설의 형식을 넘어 설화·경극·연환도서·만화·영화·게임 등 다양한 형태와 방식으로 수용되고 있다. 미디어 기술의 발달과 새로운 인문환경에서 위축되고 고전하는 고전텍스트들에 비하면, <삼국지>의 이 같은 선전은 매우 이례적이다.

<삼국지>가 시대와 지역과 장르를 넘어 널리 수용되고 있는 것은 일차적으로는 텍스트 자체의 완성도 때문이겠지만, 끝없이 갱신되고 확장되어온 ‘삼국지 서사’의 갱신과 변용 또한 <삼국지>가 장수를 누리는 원동력이라 할 수 있다. 이는 한문학 고전 텍스트의 지속과 현대적 수용의 문제를 살피는 데 있어 좋은 참고 사례가 된다.¹⁾

소설 <삼국지>의 정식 이름은 『삼국지통속연의』이며, 동명의 사서(史書)인 진수의 <삼국지>와 배송지의 『삼국지주』 등 선행 텍스트들을 계승하면서 발전해온 연의물(演義物)이다. 한국과 일본에서는 ‘삼국지’로, 중국에서는 ‘삼국연의’로 지칭되는 <삼국지>는 후한 말에서 진초까지의 전쟁 및 역사적 사건을 다루고 있는 ‘오래된’ 서사이다. 그럼에도 <삼국지>는 시공을 초월하여 문화 환경이 바뀌고 미디어가 발달해도 위축되거나 소멸하는 것이 아니라 오히려 놀라운 적응력으로 발전하면서 동시대성을 확보해 왔다.

1) 근대 이전 시기 한국문학사에서 ‘삼국지의 전래·수용·이본·변용’에 대해서 종합적으로 살핀 대표적인 연구로는 이경선, 『삼국지연의의 비교문화적 연구』, 일지사, 1976; 이은봉, 『‘삼국지연의’의 수용 양상 연구』, 인천대학교 박사학위논문, 2006를 꼽을 수 있다. 고(전)문학사에서 ‘삼국지의 수용과 변용의 양상’에서 대해서는 위의 논의를 참고할 것.

〈삼국지〉판본의 역사는 끝없는 보완과 갱신과 변용의 역사였다. 인쇄 문화가 보편화하지 않았던 시대 〈삼국지〉는 그저 ‘낭송하고 듣는 텍스트’였으며, 인쇄술이 보편화한 후에는 ‘보고 읽는 텍스트’로, 멀티미디어 시대에는 ‘직접 참여해서 서사를 만들어 나가면서 즐기는 복합형 텍스트’로 변용 혹은 진화를 거듭해왔다. 사실 〈삼국지〉는 원본성이나 통상적인 작가의 개념을 전제로 축조된 텍스트가 아니었다.²⁾ 복잡하고 긴 판본의 역사가 보여주듯 그것은 적층과 변용을 거듭해온 누가적(累加的) 텍스트였다. 〈삼국지〉텍스트의 형성과 발전의 역사만 봐도 그렇다. 요컨대 그것은 진수의 〈삼국지〉를 시작으로 배송지의 『삼국지주』·『전상평화삼국지』·『이탁오 선생 비평 삼국지』·나관중의 『삼국지통속 연의』·모종강(毛宗崗) 부자(父子)의 〈삼국지〉로 이어진다. 근대 계몽기 이후 한국에서 산출된 텍스트만 해도 2004년 현재 소설과 실용서 등을 포함해서 무려 342종이 넘는다.³⁾ 여기에 근대 계몽기를 전후하여 개작과 축약 등을 거쳐 쏟아져 나온 방각본·구활자본·딱지본 등까지 고려하면, 〈삼국지〉는 소설 텍스트의 범위를 넘어서 그 자체가 하나의 독자적인 장르이며, 문화현상이라 해도 지나치지 않을 듯하다.

이 장구하고 복잡한 ‘삼국지 텍스트’의 저변에 흐르고 있는 중요한 특징의 하나는 바로 다시 쓰기(rewriting)이다. 이 다시 쓰기는 물론 텍스트의 자체의 논리 때문이라기보다는 독자들과 시대의 요구 때문이라 할 수 있다. 그리고 다시 쓰기는 이제 활자 텍스트의 차원을 넘어 다양한 장르에 걸쳐 몸 바꾸기(remaking)를 거듭하면서 이를 텍스트의 구성 원리로 구조화하고 있다.⁴⁾

2) 조성면, 『상품의 미학과 리메이크의 계보학: ‘삼국지’의 경우』, 『21세기 문학』, 2007년, 봄, 58쪽.

3) 조성면, 『한용운 삼국지의 판본상의 특징과 그 의미』, 『한국학연구』14집, 인하대 한국학연구소, 2005. 10, 81~87쪽.

이에 본고에서는 장르의 경계를 가로지르며 진화를 거듭한 '삼국지 서사'의 현대적 수용과 변용의 양상을 살피고, 여기에 더해 이 같은 <삼국지>의 변용의 원리와 방식이 무엇인지, 나아가 고전의 현대적 수용의 문제와 관련하여 어떠한 시사점을 얻을 수 있는지에 관해 세 개의 층위로 나누어 검토하고자 한다. '듣고 낭송하는 삼국지'—비록 『적벽가』나 『화용도』처럼 제한적이지만 구술성의 전통을 검토할 수 있다고 하더라도—는 검증할 방법도 마땅치 않은데다가 이미 많은 논의가 이루어졌고 또한 현대적 수용의 양상 문제를 살피는 것과 무관함으로 편의상 논의 대상에서 제외하고 주로 '읽는 삼국지'와 '보는 삼국지' 그리고 '직접 참여하여 만들어 나가는 삼국지'를 통해서, 요컨대 '삼국지 변용과 수용'의 양상 및 맥락을 정리하는 방식으로 수용과 변용의 문제를 드러내는 서술전략을 따르고자 한다.

우선 '읽는 삼국지'에서는 근대 이후 한국 현대어로 번역된 삼국지 판본의 변화 양상과 주요 쟁점을, '보는 삼국지'에서는 <삼국지> 주요 만화 텍스트들을, 끝으로 '참여하여 만들어 나가는 삼국지'에서는 컴퓨터 및 모바일 '게임 삼국지'를 주요 분석 대상으로 삼는다. 그리고 이 같은 분석의 결과를 바탕으로 시론의 차원에서 고전의 현대적 수용 및 현대화·대중화를 위한 제언을 덧붙이고자 한다.

2. '읽는 삼국지'의 쟁점과 기대지평의 충돌

<삼국지> 판본의 역사는 갱신의 역사였다. <삼국지>의 큰 흐름과 발

4) 조성면, 「상품의 미학과 리메이크의 계보학: '삼국지'의 경우」, 『21세기 문학』, 2007년, 봄, 58-59쪽.

전의 경로는 역사 고사(故事)에서 민간전설로, 설화와 연희 등의 습합을 거친 이후에 연의소설로 완성되어 나갔다고 말할 수 있다. 또 연의소설도 나관중·이탁오·모종강 등에 의해 새로운 판본으로 계속 분화 혹은 갱신되었고, 미디어의 발달에 따라 <삼국지>는 다양한 장르로 확장되어 나갔다. 여기서는 우선 판본사의 차원 곧 '읽는 삼국지'의 변용의 양상, 이른바<삼국지> 현대적 수용의 원인이 됐던 주요 쟁점이 무엇이었는가를 판본사의 맥락에서 검토하기로 한다.

<삼국지>는 사대기서니 제일재자서(第一才子書)니 하는 별칭을 갖고 있다. 이는 삼국지』의 작품으로서의 우수성과 높은 인기를 보여주는 말이지만, 다른 측면에서 이는 <삼국지>가 독자와 시대의 새로운 요구라는 갱신과 변용의 압력에 항상적으로 노출돼 있다는 것을 의미한다. <삼국지>에 부과되는 압박의 내용은 무엇이겠는가. 그것은 유력한 출판 콘텐츠로서의 잠재력과 여기에서 비롯된 작가들의 경쟁의식 그리고 새로운 해석을 요구하는 독자들의 기대이다. 수많은 '삼국지 판본'들의 존재 자체가 바로 그 증거이다.

천만 부라는 기록적인 판매부수가 말하듯 현존하는 최고의 작품/상품은 '이문열 삼국지'이다. '이문열 삼국지'는 작품의 높은 완성도에 이 같은 판본사의 논리에 큰 혜택을 받은 텍스트이기도 하다. 이문열은 자신이 <삼국지>를 쓰게 된 이유와 동기를 밝히는 자리에서 시대와 세대가 달라졌음으로 『이제 삼국지』도 달라져야 했으며 자신이 아니더라도 결국에는 누군가의 손으로 이뤄질 작업이었다고 말한다.

세월이 가면 똑같은 내용이라도 표현하는 방식과 이해하는 태도가 달라진다. 이제 이 땅에서 번역되거나 재구성된 삼국지는 대개가 한 세대(世代) 가까이 오래된 것이 됐다. <삼국지>가 이 이상 더 읽혀서는 안 될 책이라면 모르되, 그게 아니라면 이 작업은 이 시대의 누군가는 해야 했다.⁵⁾

과연 <삼국지>는 시대와 세대에 따라서 변모되어 왔으며, 이것은 판본사의 존재가 입증하는 바이기도 하다. 이것은 <삼국지>가 강한 세대성과 동시대성을 갖는 텍스트임을 말해주는 것이다. 실제로 <삼국지>는 각 시대와 세대를 대변하는 대표판본들이 있었다. 방각본이나 구활자본을 제외하고 근대적인 형태의 <삼국지>가 시작된 시기는 1920년대 말이다. 이후, 10년을 주기로 새로운 <삼국지>들이 출현하였다. 가령 양백화가 <삼국지>를 『매일신보』에 1929년 5월 5일부터 1931년 9월 21일까지 총 859회에 걸쳐 『삼국연의』란 이름으로 번역, 연재함으로써 드디어 현대판 <삼국지>가 시작되었다.⁵⁾ ‘삼국지 신문연재소설 시대’를 연 양백화의 『삼국연의』를 필두로 10년 뒤인 1939년 11월 1일부터 1940년 8월 10일까지 281회까지 『조선일보』에 연재되다 신문의 폐간으로 연재가 중단된 ‘한용운 삼국지’⁶⁾, 그리고 바로 그 뒤를 이어 모던한 감각과 참신한 문체로 <삼국지>를 현대화한 ‘박태원 삼국지’(『신시대』, 1941. 4.~1943. 1)가 나왔다. 박태원의 월북으로 중단된 ‘박태원 삼국지’를 계승하여 완결지은 ‘최영해 삼국지’(1953), 나아가 ‘박종화 삼국지’(『한국일보』1963. 1.~1968. 5. 8)의 등장은 <삼국지>의 세대성과 동시대성을 잘 보여주는 예가 된다. 그리고 이를 전후하여 김동성·김동리·황순원·양주동·정비석이 쓴 <삼국지>와 모종강본을 가장 충실하게 번역한 ‘김구용 삼국지’가 나와 ‘이문열 삼국지’가 나오기 전까지의 공백을 메우며 판본의 춘추전국시대를 이어나갔다. 이런 상황에서 기왕의 <삼국지>와 다른 스타일의 새로운 텍스트가 출현했으니 그것이 바로 ‘이문열 삼국지’였다.

5) 이문열, 『삼국지를 평역하면서』, <삼국지>1권, 개정판 19쇄; 민음사, 2004, 8쪽.

6) 홍상훈, 『양건식의 ‘삼국연의’ 번역에 대하여』, 『삼국지연의 한국어 번역과 서사변용』, 인하대 한국학연구소 기초학문연구단 지음, 인하대 출판부, 2007, 192~93쪽.

7) 조성면, 『한용운 삼국지의 판본상의 특징과 그 의미』, 『한국학연구』14집, 인하대 한국학연구소, 2005, 10,

‘이문열 삼국지’(1988)는 의고적 문체와 고소설 특유의 과장된 수사로 일관하던 종래의 틀을 깨고 다양한 문헌을 바탕으로 세련된 문체와 합리적 해석을 덧붙인 ‘평역(評譯)’이라는 새로운 시도로 〈삼국지〉를 현대소설의 감각으로 재구성하는 한편, 여기에 합리적이고 날카로운 해석을 가하는 평역의 방식으로 독자들에게 큰 호응을 받았다.

그러나 이런 ‘이문열 삼국지’조차 갱신이라는 ‘삼국지 판본사’의 논리에서 비껴가지 못하고 있다. 이를 교묘히 활용하였지만, 그 자신도 이러한 갱신과 변용의 논리에 걸려들고 만 것이다. 즉 ‘이문열 삼국지’도 해석의 자의성과 오역 그리고 서사 왜곡으로 다시 갱신과 변용의 요구에 직면하는 사태를 맞게 된다.

‘이문열 삼국지’는 번역도 창작도 아닌 평역, 이른바 창작적 번역이라 할 수 있다. 창작적 번역으로서 평역은 재래의 텍스트에서 목격되는 과장된 수사나 불합리한 해석들을 과감하게 걷어내고 스토리를 합리적으로 재편하는 한편, 텍스트의 동시대성을 확보한다. 그러나 평역은 충실한 번역도 창작도 아니라는 점에서 또 정사도 허구도 아니라는 절충성과 자의성으로 인해 많은 논란을 불러일으키는 빌미를 제공하고 있다.⁸⁾ ‘이문열 삼국지’를 둘러싼 핵심 쟁점은 오역 문제와 유비와 조조에 대한 해석 곧 촉한정통론(蜀漢正統論)과 관련돼 있다. 이문열 삼국지뿐 아니라 존유억조(尊劉抑曹) 혹은 옹유반조(擁劉反曹)로 대변되는 촉한정통론은 현재뿐 아니라 과거에도 모든 〈삼국지〉 판본의 최대 쟁점이었으며, 판본의 계열과 태도를 결정짓는 최종심급이기도 하다.

유비 및 조조와 관련된 평가들, 이른바 인물(품성)론은 본래 인물에 대한 선호도와 취향의 문제였다. 이것이 〈삼국지〉 특유의 텍스트 이념인 촉한정통론으로 발전하였다. 조위(曹魏)를 정통으로 본 진수의 〈삼

8) 송강호, 『삼국지 번역비평의 오해와 진실』, 『작가들』 38호, 2011 가을, 248쪽.

국지)⁹⁾ 이후 가장 선구적으로 촉한정통론을 제기한 이는 습착치(習鑿齒)이다. 그가 『한진춘추(漢晉春秋)』에서 촉한을 정통론으로 보는 입장을 제시하면서 촉한정통론이 <삼국지>의 중심축으로 작동하기 시작하였다. 그리고 이것이 유비-조조 담론 곧 인물론이 정통론의 문제로 본격화하고 대세로 정착한 것은 남송대(南宋代) 와서이다. “北宋의 歐陽脩나 『資治通鑑』의 작가 司馬光은 曹魏를 정통으로 보는 반면, 朱熹는 『資治通鑑綱目』을 통해 이를 정면으로 부정¹⁰⁾하면서 조조와 손권을 부정하고 한 고조 유방에서 소열제(昭烈帝) 유비를 정통으로 보는 관점을 드러내고 있다.¹¹⁾ 촉한정통론이 <삼국지> 독법(讀法)으로 확고하게 자리 잡는 순간이기도 했다.

사실, 동아시아에서 <삼국지>는 단순히 즐거움과 오락이라는 개인적 읽기를 넘어서 ‘의(義)’가 ‘충(忠)’ 등 명분과 이념이 함께 혼합된 정치적 독서물이었다. 이런 점에서 유비와 조조는 단순한 인물이라기보다는 일종의 이념이고 상징이라 할 수 있다.

문학의 가치가 그러하듯 촉한정통론 역시 텍스트 내부에서 유래한 것

-
- 9) 진수의 <삼국지>가 조위 중심의 사서가 아니라 유비를 크게 배려하고 있었다는 주장도 있다. 이런 주장의 근거로 오의 손권은 이름을 그대로 사용하는 데 비해 유비를 선주(先主)로 지칭하고 촉지에만 <고천문>을 신고 있으며, 유비의 부인들을 황후(皇后)로 지칭하고 있는 점 등을 제시하고 있다. 박영철, 『삼국지와 삼국시대의 정통론에 대해서』, 『역사문화연구』38집, 한국외국어대학교 역사문화연구소, 2011, 2를 참고.
- 10) 김진공·이소영, 『삼국연의 다시 읽기(1)-曹操와 劉備, ‘三國 이야기’의 퇴적층에 새겨진 사회적 인식의 역사』, 『삼국지연의 한국어 번역과 서사변용 연구』, 인하대출판부, 2007, 62-63쪽.
- 11) 주자의 『자치통감강목』에 다음 같은 대목이 나온다. “서(書)에 이르길 어떤 황제위가 정통이란 말인가. 그런 고로 손권과 조조의 성명을 모두 기록하지 않은 것이다. 서에서 황제로 칭하고 황후를 세우고 태자를 세웠으나 정통과 다른 까닭에 모두 기록하지 않은 것이다(卽皇帝位何位正統也 故孫曹皆斥姓名 書稱皇帝立后立太子 皆不書皇 所以殊之於正統也).” 朱熹, 『資治通鑑綱目』卷十四, 『四庫全書珍本六集』八台北: 商務印刷書館, 1975, 61면.

이 아니라 텍스트 외부에서 주어지는 것 곧 ‘담론의 구성물’¹²⁾이다. 요컨대 금의 공세에 밀려 임안(항저우)으로 천도한 남송(南宋)은 북송(北宋)의 태조가 제위를 찬탈한 것과 위(魏)가 한를 멸망시킨 것을 유비관계로 읽었고, 그로 인해 남쪽으로 쫓겨 내려온 남송의 정치적 상황이 촉(蜀)과 유사하다는 상황인식이 주자의 해석과 맞물려 촉을 정통으로 보게 만들었다는 것이다.¹³⁾

그러나 이것은 광범한 민중적 독자들의 동의와 지지 없이는 성립되기 어려운 것이었다. 이 점에서 『전상평화삼국지(全相平話三國志)』는 매우 중요하다. 지치(至治) 연간(1321~1323)에 나온 대표적인 ‘삼국지 판본’인 『전상평화삼국지』는 출신이 한미한 유비 삼형제에 우호적이고 이들과 자신을 동일시하는 당시의 민중적 정서를 반영하고 있는 텍스트였다. 여기에 더해 이민족의 침략을 겪은 남송 시기나 청의 지배를 받고 있던 시기의 대표 판본인 ‘모종강 삼국지’ 등이 유비 삼형제를 중심으로 하는 ‘촉한정통론’을 표방함으로써 <삼국지> 특유의 세계관이 보다 확고하게 자리 잡는다.

한국고전소설사에서 판소리·군담소설 등 파생장르들을 만들어내면서 소비되던 <삼국지>는 근대에 이르러서도 『無雙 諺文三國志』(1818)·『修正 三國志』(1912)·『刪修 三國志』(1913) 등 축역과 개작을 거친 구활자본 소설로 변모¹⁴⁾했고, 양백화·한용운·박태원 등을 거치면서 <삼국지>는 점차 근대문학으로 또 역사소설로 발전해 나갔다. 대체로 이

12) Tony Bennet, *Outside Literature*(London: Routledge, 1990), pp. 10~11.

13) “高宗以後 偏安江左 近于蜀 而中原魏地全于金 故南宋諸儒乃紛紛起而帝蜀。” 孟祥榮, 『意義的重建: 漫議‘三國演義’的敘事倫理和文化選擇』, 『明清小說研究』, 2000. 제2기, p. 77, 김진공·이소영, 앞의 글, 64면 재인용.

14) 『無雙 諺文三國志』와 『刪修 三國志』에 나타난 개작과 축약의 양상에 대해서는 이은봉, 앞의 논문, 118~132면을 참고.

들 판본은 모종강을 저본으로 하고 있으며 축한정통론의 입장을 고수하고 있었다. 이러한 '한국 삼국지 판본사'에 일대 지각변동을 일으킨 것은 바로 요시카와 에이지(吉川英治)의 <삼국지>였다. 요시카와 에이지의 <삼국지>는 일본어신문 『경성일보』에 1939년 9월 20일부터 1943년 9월 14일까지 연재되었다. 요시카와 에이지(吉川英治)의 <삼국지>는 본래 『추가이쇼교신포(中外商業新報)』에 1939년 8월 26일부터 1943년 9월 5일까지 연재된 것이었는데, 그 인기가 대단하였다. 『경성일보』의 <삼국지>는 『추가이쇼교신포』와 꼭 일주일의 시차를 두고 장장 4년에 걸쳐 연재된 것이었다. 요시카와 에이지의 <삼국지>는 국내 작가와 독자들에게는 하나의 충격이었다. 신성불가침이라 여겼던 <삼국지>의 권위가 깨졌으며, 조조에 대한 긍정적인 묘사 또한 일대사건이었다.

‘요시카와 삼국지’는 “무릇 천하는 합한 지 모래면 나뉘고 나뉘지 오래면 합한다”는 이른바 모종강식 춘추필법(春秋筆法)에서 벗어나 근대적인 문체와 세련된 인물묘사를 시도했을 뿐 아니라 유비가 황하강에서 차를 사고 황건적에게 사로잡혔다가 노승과 장비의 도움으로 죽을 고비를 넘기고 폐사에서 홍부옹을 만나는 로맨스와 모험을 가미하는 등 <삼국지>를 새로운 이야기로 탈바꿈시켜 독자들을 사로잡았다. 이제 <삼국지>는 유교적 명분론을 반복하는 장회소설에서 벗어나 다양한 버전의 근대적인 소설로 새롭게 태어나게 되었다.¹⁵⁾

축한정통론 같은 주자주의와 명분론에 기댄 화법과 독법에서 탈피하

15) ‘요시카와 에이지 삼국지’를 저본으로 한 주요 작가의 완역으로 서인국(평범사 1952), 방기환(학우사 1953), 김동리·황순원·허윤석(박영사 1958), 이원수(진문출판사, 1961), 김광주(창조사 1965), 이용호(백조 1966), 이인광(강우출판사 1969), 김용제·조성출(문우사 1974), 양주동(진현서관 1976), 정비석(민정사 1979), 이병주(금호서관, 1985) 등을 꼽을 수 있다. 인하대학교 한국학연구소 기초학문연구단, 『삼국지 한국어 역본 해제』(다인아트, 2005) 참고.

여 〈삼국지〉는 근대소설로 거듭났지만, 이와 동시에 인물과 스토리에 대한 재해석을 둘러싸고 ‘삼국지 판본’은 또 다시 요동치게 되었다. 〈삼국지〉의 탈중심화로 텍스트의 변용과 갱신은 피할 수 없는 대세가 되고 말았다.

그러나 유교적 세계관과 독서관행은 축한정통론을 부인하고 조조를 적극적으로 재해석하는 새로운 버전의 〈삼국지〉를 흥미롭게 읽고 수용했으며, 이 같은 화법과 입장이 완전한 동의를 얻은 것은 아니었다. 공교롭게도 박태원·최영해·박종화·김구용·황석영 등 국내 작가들의 손으로 만들어진 대다수의 〈삼국지〉는 축한정통론의 입장에 선 작품들이었고, 다소의 가감과 변경이 동반되기는 했으나 1980년대 중후반까지 국내에서 산출된 〈삼국지〉의 다수는 유비 중심의 전통적 독법과 화법을 따르는 경우가 훨씬 많았다. 이런 점에서 ‘이문열 삼국지’에 대한 독자들의 뜨거운 반응은 매우 이례적인 현상이었다고 할 수 있다.

〈삼국지〉현대적 수용의 또 다른 중요 양상은 번역과 창작 사이의 경합 그리고 인물에 대한 평가이다. 모본(毛本) 계열¹⁶⁾은 주로 충실한 번역과 유비 중심의 축한정통론에 대한 높은 충성도를, 요시카와본(吉川本)은 조조에 대한 재평가와 함께 작품의 변용과 재해석에 대해 개방적인 입장을 취하는 경향을 보인다.¹⁷⁾ 이와 같이 ‘현대 삼국지 판본’의 쟁점은 유비 삼형제를 중심으로 놓고 보려는 정통주의적 입장과 이에 반발하여 조조를 중심에 놓고 보려는 ‘새로운 삼국지’에 대한 열정이 대립, 경합하는 역사이기도 했다.

16) ‘모종강 삼국지’를 저본으로 한 주요 작가의 완역으로는 고유상(박문서관, 1911), 강의수(영창서관, 1928), 박태원(정음사, 1950), 최영해(정음사, 1953), 김동성(을유문화사, 1960), 박종화(삼성출판사 1967), 김구용(일조각 1974), 조풍연(계림출판사 1980), 김홍신(대산출판사 1999), 황석영(창비 2003) 등을 꼽을 수 있다.

17) 조성면, 『경계를 넘고 간극을 메우며』(깊은샘, 2009), 84쪽.

정치성의 개입이 필연적인 역사서에서 비롯된 까닭에 〈삼국지〉는 정치적 오락물로 소비되어 왔고, ‘삼국지 읽기와 쓰기’ 또한 정치적이었다. 촉한정통론의 형성에서 보듯 〈삼국지〉는 정치적 입장에 따라 인물과 사건에 대한 해석이 달라졌고, 심지어 촉한정통론과 인물론의 배후에는 계급적 갈등이 개입돼 있다. 가령 남송 시대의 위정자들은 민중적 독자들의 친유비 성향을 활용 혹은 조장하여 충과 의 같은 유교이념을 권장하고 권력의 정당성을 입증하려는 교화의 수단으로 썼고, 민중적 독자들은 여기에서 새로운 시대에 대한 꿈을 투사하고 비루한 현실에서 벗어나 위안을 얻고자 했다. 이와 같이 촉한정통론 및 유비에 대한 민중적 독자들의 열광적 지지와 감정이입의 배후에는 “부패하고 가혹한 신분제 사회에 대한 민중적 항의와 분노가, 즉 새로운 사회에 대한 열망이 깔려 있다.”¹⁸⁾ 지금의 관점에서 보면 용유반조와 존유억조는 남송 시대 이후 본격화한 체제내적 유교 이데올로기로 이것이 현대까지 지속된다는 것은 분명 퇴행적인 것이지만, 다른 한편에서 유비가 대변하는 가치—그것이 비록 허울에 불과한 것일지라도—인 근왕주의와 애민주의는 “전근대가 도달할 수 있는 최고의 민중주의일 수도 있”¹⁹⁾다는 점에서 ‘삼국지 읽기와 쓰기’는 양가적이고 복잡하다. 이처럼 삼국지 판본의 갱신과 변용에는 창의성과 정통주의 문제뿐 아니라 정치적 갈등과 민중적 꿈이 개입되어 있으며 따라서 〈삼국지〉는 이데올로기적인 텍스트이며, ‘삼국지 쓰기와 읽기’는 개별적일 뿐만 아니라 사회적 것이라 할 수 있다.

그런 〈삼국지〉가 민중적이고 진보적이었는가 하면, 반드시 그렇지도 않다. 아래와 같이 〈삼국지〉는 얼마든지 다른 방식으로 ‘호명’되고 ‘수용’되기도 하기 때문이다.

18) 조성면, 『경계를 넘고 간극을 메우며』, 깊은샘, 2009, 84면.

19) 조성면, 『경계를 넘고 간극을 메우며』, 깊은샘, 2009, 86면.

이제 나는 우리나라 소년, 소녀들을 위하여 내 나뭇의 〈삼국지〉를 엮게 되었다. 새 시대의 소년, 소녀란 무엇인가? 양단된 국토의 평화적 통일을 외치며, 나라의 위신과 부강을 위해 줄기차게 앞으로 나아가고 있는 대한민국의 내일의 일꾼들인 우리나라의 소년, 소녀들이 바로 여러분들이기 때문이다.²⁰⁾

이처럼 〈삼국지〉은 시대와 논자에 따라 다양한 방식으로 호명되어 왔다. 가령 시인 양성우가 “겨울공화국”이라 토로했던 신군부 철권통치시대 〈삼국지〉는 반공교육과 통일 그리고 청소년 교육의 차원에서 훈육의 텍스트로 호명되고 청소년 권장도서 변용된다. 위정자들은 체제 합리화와 유교이념을 전파하는 오락용 교화서로서 〈삼국지〉를 해석하고 수용했던 반면, 현실에 대해서 만족하지 못하는 독자들은 여기에서 새로운 사회와 신분상승에 대한 꿈이라든지 고단한 살림살이와 정치적 억압에 대한 불만을 해소하는 오락물로 다르게 읽고 받아들이는 이른바 기대지평(horizon of expectation)의 충돌이 〈삼국지〉를 둘러싼 독법과 해석의 차이를 만들어내고 있었던 것이다. 예컨대 박태원의 월북으로 생긴 공백을 메운 이른바 ‘최영해 삼국지’를 독자들은 반공주의의 서슬 아래 월북작가 박태원의 작품을 읽는다는 위반의 즐거움을 만끽하며 읽었다는 사실이라든지 조풍연의 경우처럼 〈삼국지〉남한에서는 반공 통일교육용으로 또 북한에서는 봉건적 학정에 대항에 일어난 민중적 저항과 항거를 일깨워주는 교화용 오락물로 〈삼국지〉를 권장하고 있었다는 것은 독법과 해석의 차이를 넘어선 기대지평의 충돌로 볼 수 있다.

이 점에서 ‘박태원 삼국지’는 문제적이다.²¹⁾ 지금까지 확인된 바에 따르면 북한에서 모종강을 저본으로 한 ‘박태원 삼국지’는 모두 3회에 걸쳐

20) 조풍연, 〈삼국지〉1권, 1980, 4면.

21) ‘박태원 삼국지’의 번역 및 판본에 대한 연구로 송강호, 『박태원 ‘삼국지’ 판본과 번역 연구, 『구보학보』5집, 구보학회, 2009를 참고.

출판되었다. 첫 번째는 1959년부터 1961년까지 국립문학예술서적출판사에서 『삼국연의』 1권~3권이, 1962년부터 1964년 사이에 제4권~6권이 출판됨으로써 그의 삼국지 번역이 드디어 완료된다. 그리고 1989년 문예출판사에서 전4권 분량으로 출판된다. 흥미로운 것은 1959년 국립문학예술서적출판사에서 나온 판본에는 『홍루몽』 연구자로 알려져 있는 중국의 문예연구가인 주여창의 해설이, 그리고 1989년 판본에는 주여창의 해설이 빠지고 김왕섭의 해설로 대체되었다. 주여창은 위정자들이 <삼국지>를 활용하는 것을 “봉건통치자들이 저의 지위를 공고히 하기 위하여 백성들을 암매하게 만든대(愚民)는 것을 일종의 악독정책”이라고 평가하고 그러나 독자들과 인민들은 이를 “현실정치에 대한 준엄한 비평”²²⁾의 수단으로 나아가 “명, 청 양대의 농민기의(農民起義 전쟁 중)에 『삼국지연의』의 전술을 범례(範例)로 삼아서 학습, 운용”²³⁾하였다는 점을 드러내는 것으로 <삼국지>가 중층적이며 혁명적인 텍스트였음을 강조하고 있다. 반면, 1989년 문예출판사에서 나온 김왕섭이 해설에는 “삼국시기의 복잡한 사회현실을 재현하면서 반동적 봉건통치배들과 군벌들의 최행을 생동하게 폭로비판”하고 있다는 점을 긍정적으로 평가하면서도 “력사의 주체인 인민 대중이 역사를 창조”하는 역할이 간과되고, “영웅호걸이 문제를 결정하는 듯이 이야기되”는 비과학성과 영웅주의 사관에 대해서 비판한다.²⁴⁾ 이와 같이 <삼국지>는 관점과 입장에서 따라서 다르게 호명되고 읽혀 온 정치적 텍스트였던 것이다. 그리고 <삼

22) 주여창, 『전언(前言)』에서 대해서는 나관중 지음, 박태원 옮김, <삼국지> 10권, 깊은샘, 2008, 268쪽.

23) 주여창, 『전언(前言)』에서 대해서는 나관중 지음, 박태원 옮김, <삼국지> 10권, 깊은샘, 2008, 270쪽.

24) 김왕섭의 해설에 대해서는 라관중 지음, 박태원 역, 『삼국연의』 제1권, 평양: 문예출판사, 1989을 참고.

국지)에 나타난 기대지평의 충돌은 단순히 ‘읽는 삼국지’의 재해석과 다시 쓰기를 촉발했으며, 심지어는 원작을 넘어서 기존에 없었던 미증유의 새로운 〈삼국지〉를 꿈꾸는 방식으로 독자들의 요구와 열망은 끝없이 진화하고 확장되어 갔다.

3. ‘보는 삼국지’의 양상과 텍스트 변용의 논리

〈삼국지〉 판본 및 장르 변용과 수용은 선형적이거나 단선적이지 않다. 기대지평의 차이로 발생한 변용의 요구가 새로운 텍스트를 만들어 내고, 새로운 텍스트가 등장하자마자 그 또한 새로운 변용의 운명을 맞게 된다. 수용과 변용은 서로에게 원인과 결과로 작용하고 맞물리면서 복잡하고 다양한 텍스트들이 출현하는 결과를 낳게 된다.

〈삼국지〉는 구술 텍스트에서 문자텍스트로 이행한 것이 아니라 문자 텍스트에서 문자텍스트로 곧 역사(正史)에서 소설로 발전하고, 소설이 설화와 연희로 다시 소설로 이행하는 복잡한 경로를 가지고 있다. 예컨대 〈삼국지〉는 사서(史書)에서 시작하여 이것이 민간으로 흘러들어 ‘낭송하고 듣는 텍스트’로 발전하여 서사가 보다 풍성해 졌고, 여항에서 ‘낭송하고 듣는 텍스트’를 참고해서 나온 것이 『전상평화삼국지』라는 ‘보는 텍스트’이다. 상도하문(上圖下文)의 형식으로 구성된 『전상평화삼국지』는 그림과 글이 함께 어우러진 만화 혹은 삽화형 판본으로서 오늘날 〈삼국지〉의 원형으로 간주되는 모종강본 같은 ‘읽는 텍스트’보다 오히려 훨씬 더 앞서 있다. 뿐만 아니라 민간에서 유행하던 각종의 민화들과 연환도서(連環圖書)들까지 고려하면 ‘보는 삼국지’의 역사는 매우 길고 넓다. 여기에 ‘보고 듣는 텍스트’들인 청대(清代)의 경극(京劇) 〈삼국희(三

國戲)라든지 조선후기의 판소리 <적벽가> 등을 고려하면 '삼국지 텍스트'가 '듣는 텍스트'→'읽는 텍스트'→'보는 텍스트'→'참여하여 즐기는 멀티미디어형 텍스트'라는 선형적인 발전경로를 밟아오지 않았다는 점을 확인할 수 있다.²⁵⁾ 정리하자면 '보는 삼국지'와 '보고 듣는 연극형 삼국지' 등 다양한 장르와 자료들을 집대성하여 오늘날과 같은 '읽는 삼국지'의 체계를 만들어낸 이들이 바로 나관중과 모종강이다.

그러나 근대문학사에서 <삼국지>는 주로 '읽는 텍스트' 형태로 유통되고 또 소비되었다. 읽는 삼국지들이 서로 경합하고, '만화 삼국지'들이 본격화하는 사이 <삼국지>는 유성기용 레코드 드라마²⁶⁾로 제작되기도 하고, <로봇 태권 V>로 잘 알려진 김청기 감독은 1980년 <삼국지>를 애니메이션²⁷⁾으로 제작하기도 하였다. 이와 같이 <삼국지>는 이미 오래 전부터 다양한 장르로 변용되던 원소스멀티유스(OSMU)형 콘텐츠였던 것이다. 이 같은 <삼국지>의 풍부한 활용 가능성과 상품성이 만화로 확장되는 것은 자연스러운 흐름이었다.

한국 최초의 '삼국지 만화'는 1952년에 나온 김용환의 『코주부 삼국지』이다. 주먹코에 신체 비율이 맞지 않는 코믹한 캐릭터들이었지만, 근엄한 소설 일색이었던 <삼국지>가 해학적인 '만화'로 만들어졌다는 사실에 독자들이 아낌없는 성원을 보냈다. 그러나 한국전쟁기라는 현실적인 상황 등 여러 이유가 겹쳐져 『코주부 삼국지』는 조조가 추시 여인에게 빠져 방심하다 적장에게 쫓기는 장면에서 중단되고 말았다.²⁸⁾ 비록 미완

25) 근대 이전 한-중 양국에서 <삼국지>가 다양한 방식으로 유통되고 변용된 양상에 대해서는 김옥란의 『한-중 양국의 '삼국지'연의 장르 변모 양상』(인하대 대학원 한국학과 고전문학 박사학위논문, 2009.)을 참고할 것.

26) 허지영 감독이 1968년 성음사에서 20분 10장짜리 레코드 삼국지 드라마로 만든 바 있다.

27) 김청기 감독의 '삼국지'는 고우영 만화를 토대로 1980년 (주)서울동화에서 만든 82분짜리 애니메이션이다.

에 그쳤지만, 『코주부 삼국지』는 ‘삼국지의 만화화’라는 새로운 가능성을 보여주었다는 점에서 의미가 있다.

한국에서〈삼국지〉가 만화로 곧 ‘보는 삼국지’로 급격히 재편되기 시작한 것은 1975년부터이다. 요코야마 미쓰테루(横山光輝)의 『전략 삼국지』가 1975년 2월 『소년 중앙』에 『소년 삼국지』란 이름으로 연재되면서 〈삼국지〉는 만화텍스트로 적극 호명되기 시작하였다. 요코야마 미쓰테루의 60권짜리 『전략 삼국지』가 쯔우(潮) 출판사에서 단행본으로 출시된 것은 1974년 4월이다. 요시카와 에이지 본을 저본으로 한 이 만화의 인기는 가히 폭발적이었는바, 발행된 지 8개월만인 12월에 60권짜리 만화가 69쇄를 돌파했을 정도이다. 『전략 삼국지』가 완역된 것은 1989년으로 자유시대사에서 나왔으며, 그리고 다시 폭발적인 수요로 2002년 대현출판사에서 재출판되기에 이른다.²⁹⁾

‘고우영 삼국지는 이에 대한 대응으로 1975년 자유문화사에서 5권 분량의 단행본 만화로 나왔는데, 그림과 구성만 다를 뿐 작품의 주요 장면이나 전개는 요코야마 미쓰테루의 『전략 삼국지』의 서술체계를 그대로 계승하고 있다. 요컨대 유비가 황하강에서 차를 사기 위해 배를 기다리는 장면부터 시작하는 요코야마 미쓰테루 만화의 전개 방식을 그대로 차용하고 있다. 요시카와 에이지의 작품이 ‘삼국지 다시 쓰기’의 촉매역할을 했던 것처럼 요시카와 에이지를 저본으로 삼은 요코야마 미쓰테루의 『전략 만화 삼국지』는 김용환 이후 긴 휴면 상태에 빠져 있었던 ‘삼국지 만화화’의 기폭제가 되었다.

28) 김용환의 『코주부 삼국지』는 학생들을 대상으로 한 잡지 『학원』에 1952년 11월부터 1955년 3월까지 약 2년 반 동안 연재되었으며, 3권짜리 단행본 만화로 출판되었으나 완결되지 못하였다. 부천만화정보센터에서 2005년 재출판되었다.

29) 여기에 대해서는 조성면의 『경계를 넘고 간극을 메우며』(깊은샘, 2009.) 80쪽을 참고할 것.

모방에서 시작된 이른바 ‘고우영 삼국지’가 잠시의 습작을 거쳐 ‘한국 만화삼국지’의 간판으로 우뚝 선 것은 신문이라는 새로운 미디어와 만나면서부터다. 고우영은 고전에 대한 해박한 지식과 코믹한 화풍을 바탕으로 중국의 고전들을 신문에 연재하면서 큰 인기를 끌었는데, ‘고우영 삼국지’는 요코야마 미쓰테루의 모방하면서 쌓인 경험과 그동안 중국 고전의 신문연재를 통해 축적된 노하우가 결합되어 탄생한 대중문화의 걸작이다. <삼국지>는 『일간스포츠』에 1978년 1월 1일부터 1980년 7월 31일까지 790회에 걸쳐 연재되면서 당시 신문의 주요 구독자였던 직장인들과 대학생들 사이에서 큰 인기를 끌었다. 때마침 수도권 지하철의 개통으로 스포츠신문이 출퇴근용 오락물로 각광을 받으면서 대중적 인지도가 높은 <삼국지>는 다시 ‘고우영 만화 삼국지’로 성가를 높이게 되었다.³⁰⁾

‘고우영 삼국지’는 작품전체의 구성³¹⁾이나 내용 등예의 측면에서 모종강이나 요시카와 에이지와는 다른 독자적 재창작³²⁾으로 분류된다. 개성이 넘치는 익살스런 캐릭터들, 재치 있는 입담과 날카로운 풍자, 그리고

30) 고우영의 초기 고전 만화들은 모두 스포츠신문이라는 대중매체를 통해서 연재되었다. 『일간스포츠』에 1973년 6월 18일부터 1974년 5월 6일까지 271회에 걸쳐 연재된 『수호지』를 시작으로 <삼국지>, 1980년 8월 1일부터 1981년 7월 13일까지 288회 동안 연재된 『서유기』등을 꼽을 수 있다. 고우영의 고전 만화 연재에 대해서는 정병덕의 『중국 4대기서의 고우영식 변형에 관한 연구』(한양대 산업경영디자인 대학원 석사논문, 2010.) 56쪽을 참고할 것.

31) 모종강의 120회 구성이나 200회의 소재목으로 분할된 요시카와 에이지와 달리 ‘고우영 만화 삼국지’는 1권 황건당·도원결의·십상시의 난과 네로 동탁, 2권 늑대 여포와 돼지 동탁·미녀 초선과 트리아앵글·파란만장한 간웅 조조, 3권 이각과 곽사·장비와 여포·조조와 과부·여포와 유비, 4권 기인 예형·관우·도사 우길·제갈량, 5권 모자초·선전포고·적벽대전·고육계, 6권 까치소리·18대 48·여우와 능구렁이·떨어진 큰 벌, 7권 용과 봉·낙봉파·유괴작전·백지수표·천자의 낙루, 9권 백기와 홍기, 황충과 엄안·멧돼지의 꿈·외로운 적토마, 10권 방황하는 혼령·칠보시·대단원 등으로 이루어져 있다. 고우영 <삼국지>(전10권, 애니박스, 2007.) 참고.

32) 인하대 한국학연구소 기초학문연구단, 『‘삼국지’ 한국어 역본 해제』, 인하대출판부, 2007, 336~37쪽.

독창적인 재해석은 〈삼국지〉의 현대적 수용과 변용의 모범적 사례에 해당된다. ‘고우영 삼국지’의 인기 비결은 독자적 재창작 혹은 비판적 각색에서 비롯되었다.

흔히 문학 텍스트를 게임이나 만화와 같은 이미지 텍스트로 전환하는 것을 각색(adaptation)이라고 한다. 편의상 각색은 원작 그대로의 각색(the literal adaptation)·비판적 각색(the critical adaptation)·자유각색(the free adaptation)으로 대별된다. 원작 그대로의 각색은 원작의 명성과 완성도에 의존할 때 동원되는 방식으로 원작에 대한 충실도가 높고 원본성을 지키고자 하는 보수적 태도를 보인다. 비판적 각색은 원작의 기조와 틀을 유지하면서 원작에 대한 재해석과 전복을 추구하는바 원작에 대한 동일성보다는 유사성에 관심을 갖는다. 각색자의 자존과 개성이 가장 잘 발휘되는 경우에 해당된다고 할 수 있다. 자유각색은 원작을 넘어 새로운 텍스트를 만들어내고자 하는 경우인데, 원작에 대한 자유도는 높지만 원작이 가지고 있는 장점을 포기해야 하고 작품의 정체성과 귀속의 문제가 발생할 수도 있다.³³⁾

〈삼국지〉를 저본으로 한 주요 그래픽 스토리텔링(graphic storytelling)³⁴⁾의 유형을 살펴보자면, 요시카와 에이지를 원작으로 한 요코야마 미쓰테루의 『전략 삼국지』와 이문열의 『평역 삼국지』(대현, 2001)를 원본으로 한 이희재의 『만화 삼국지』(아이세움, 2002)가 여기에 해당된다. 카와나베 류(川辺 優)의 만화 『폭풍 삼국지』(거산, 1998)과 대만 출신의 만

33) 각색의 패러다임과 특성에 대해서는 이형식·정연재·김명희 공저, 『문학텍스트에서 영화텍스트로』, 동인, 2004, 18~19쪽.

34) 그래픽 스토리텔링이란 이미지와 그림으로 스토리와 메시지가 전달되는 그래픽 노블과 만화 등의 서사물을 가리키는 말로 윌 아이스너(Will Eisner)가 창안한 용어이다. 여기에 대해서는 Will Eisner의 『그래픽 스토리텔링과 비주얼 내러티브』(조성면 옮김, 비즈앤비즈, 2009.)를 참고할 것.

화가 이학인의 『창천항로(蒼天航路)』(대원, 1999) 그리고 차이즈중(蔡志忠)의 <삼국지>(두성, 1991)는 자유각색에 가깝다.³⁵⁾

‘고우영 삼국지’는 비판적 각색을 기조로 하되, 자유각색을 가미한 복합형 텍스트라고 할 수 있다. ‘고우영 삼국지’는 ‘캐릭터의 재창조·풍자를 통한 시대상 반영·작가의 개입·성적인 요소의 가미·시점의 전환과 다변화’ 등을 통해 변형되고 있다.³⁶⁾

‘고우영 삼국지’가 인기를 모은 이유의 하나는 주요인물의 영웅적 면모만을 강조하던 고전 텍스트들과 달리 신화적인 영웅들을, 현실의 인간으로 코믹하게 풀어내고 있기 때문이다. 유비는 무능하고 우유부단하며 배포만 큰 ‘쪼다’로 묘사하고 있다. 특히 국구인 동승이 조조를 제거하기 위해 연관장을 돌리는 장면에서 고우영은 유비를 ‘덕’으로 위장했을 뿐 실제로는 조조를 자신의 정치적 명분으로 활용하는 야심으로 가득한 인물로 재해석한다.

35) <삼국지>의 만화화 현상 및 각색의 유형에 대해서는 조성면, 『‘삼국지’ 스토리텔링과 서사의 확장』, 『국제만화축제 컨퍼런스 자료집』, 한국만화영상진흥원, 2010. 9. 15, 47쪽.

36) ‘고우영 삼국지’의 변용의 양상 및 특징에 대해서는 아래 논문을 참고할 것.
정호웅, 『‘고우영 삼국지’와 ‘삼국지’의 서사 변환』, 『‘삼국지연’의 한국어 번역과 서사 변용』, 인하대출판부, 2007.

정병덕, 『중국 4대기서의 고우영식 변형에 관한 연구』, 한양대 산업경영디자인 석사 논문, 2010.



[그림 1] 유비가 연관장에 서명한 다음, 야심으로 가득 찬 자신의 내면을 드러내는 독백 장면(고우영, <삼국지> 3권, 애니박스, 2002, 165쪽)

유비는 자신의 의로움을 과시하기 위해 비밀결사에 가담한다. 고우영은 ‘읽는 삼국지’들의 통상적인 입장과 달리 유비의 독백과 논평적 해설이라는 작가의 개입을 통해서 유비에 대한 재해석을 시도하면서 ‘삼국지 텍스트’의 정치성을 드러낸다. 소설이라면 불가능하거나 부자연스러웠을 1인칭 주인공 및 전지시점의 공존이라는 만화의 자유로움을 활용하여 유비에 대한 새로운 해석과 함께 새로운 해석의 설득력을 만들어내고 있다. 뿐만 아니라 조조를 비열함과 기만한 정치적 카스리마와 인간적인 면모를 지닌 복잡한 인물로 그려내고 있으며, 다음과 같이 제갈량의 독백 장면을 끼워 넣기도 한다.

위와 같이 제갈공명 역시 유비를 군주로 올려놓은 충성스런 불세출의 역사적 인물로 남고 싶어 하는 야심가이자 관우에 대해서 라이벌 의식을 갖는 여성형 인물로 재탄생시킨다. 이런 부분들은 다른 텍스트에서는 찾아볼 수 없는 고우영 특유의 개성과 독자성을 보여주는 부분이다. 또한 파리나 일반 병사들을 등장시켜 지배 권력을 조롱하고 현실을 풍자하는 삼국지 탈영웅화와 함께 스토리에 대한 공감의 폭을 더욱 넓혀나간다. 특히 군생활 경험이 있는 한국남성들이라면 공감이 갈만한 이



[그림 2] 관우에 대한 공명의 속마음을 드러낸 부분으로 고우영이 독창적으로 재해석한 부분이다. 장면은 관우의 패배를 알고 있으면서도 그에게 형주성 사수의 명을 내린다. 위의 장면은 관우에게 부담을 느끼는 공명의 속내를 묘사하고 있는 대목이다. (<삼국지>9권, 95쪽)

야기를 적절하게 가미함으로써 독자들의 텍스트에 대한 몰입과 공감의 폭을 넓혀나가고 있다는 점도 눈여겨 볼 대목이다.

아울러 독자들이 ‘고우영의 만화 삼국지’에 열광하는 또 다른 이유는 바로 코믹한 풍자와 입담을 꼽을 수 있다. 예컨대 이각과 곽사의 난을 그린 장면에서 천자가 이각에게 대사마(大司馬)이 벼슬을 내리자 이각이 부하들에게 다음과 같은 명령을 내리는 장면을 그려 넣어 웃음과 실소를 자아내도록 한다.



[그림 3] 고우영의 재치 있는 입담과 유머를 잘 보여주는 장면이다. (<삼국지>3권, 37쪽)

또한 조조가 어리숙한 인물인 왕필을 허도의 경비 사령관으로 임명, 금위·길막·길목·경기·위황으로 하여금 쿠데타—만화에서 의도적으로 반란이 아닌 쿠데타라는 용어를 쓰고 있는 점에 주목해야 한다—를 일으키도록 유도하고 조조의 어림군이 쿠데타에 미리 대비하고 있다가 반란군을 전멸시키는 이야기를 등장시키고 있는바, 이 장면은 박정희 시대의 군사 쿠데타를 연상케 한다. 물론 연재 당시에 다음과 같은 민감한 용어와 장면들은 삭제되었다. 그러나 “쿠데타군은 차츰 반란군의 색조를 띠기 시작했다”³⁷⁾라는 당시로서는 매우 민감한 금기의 용어를 의도적으로 사용함으로써 연재 당시의 정치적 상황을 우회적으로 비판하는 등 작품 도처에서 권력의 부패를 풍자하고 날카로운 정치성을 드러내고 있는 것도 독자들의 공감을 이끌어낸 요인이었다고 할 수 있다.

‘고우영 삼국지’ 이후, ‘삼국지 만화화’와 각색은 ‘삼국지 판본사’를 넘어서 ‘삼국지 장르의 변용과 확장’의 주요한 흐름으로 자리를 잡게 되었다. 고우영 삼국지와 함께 독자들의 관심을 끈 주요 작품들은 차이즈중(蔡志忠)의 〈삼국지〉·요코야마 미쓰테루의 『전략 삼국지』·이희재의 『만화 삼국지』·카와나베 류(川辺 優)의 『폭풍 삼국지』·이학인의 『창천항로(蒼天航路)』·박봉성의 〈삼국지〉 등이다.

‘박봉성 삼국지’(우보, 2000)는 총29권으로 다양한 판본들을 참고하여 독자적인 구성과 체계를 갖추었으나 29권 ‘서천출병’까지만 발표되고 중단된 미완의 작품이다. 다만, 만화 본문의 사이사이에 주요 사건과 인물 그리고 연대(年代)와 지명 등에 대한 해설을 붙이고 있으며 각권의 말미에는 진수·배송지·나관중 등의 판본을 근거로 『삼국지 들여다보기』를 두어 독자들의 이해를 도왔다. 이 같은 방식은 후일 이희재나 ‘황석영 삼국지’(창비, 2003)를 저본으로 한 이충호의 만화에도 많은 영향을 주었다.

37) 고우영, 〈삼국지〉8권, 애니박스, 2002, 162쪽.

‘삼국지 만화화’의 또 다른 특징은 요시카와 에이지·이문열·황석영처럼 기성 문인의 작품을 토대로 만들어지는 파생 텍스트이기 때문에 저본이 무엇이냐에 따라 만화의 지향과 태도가 결정된다는 사실이다. 이것은 글과 그림이 결합된, 그러면서도 스토리 작가와 원화 작가가 다른 경우가 많은 만화의 장르적 관행을 따른 것이기도 하다. 최근에는 유비를 말을 타고 초원을 질주하며 탁현의 청년들에게 신망을 받는 협객형의 인물로 그린 기타카타 겐조(北方謙三)의 작품을 바탕으로 한 무협 만화풍의 하승남 <삼국지>³⁸⁾가 출시되는 등 <삼국지>의 만화화와 텍스트의 확장은 지금도 계속되고 있는 상황이다.

4. ‘참여하여 만들어 나가는 삼국지’

— 디지털 삼국지와 문화콘텐츠로의 확장

<삼국지>는 이제 읽고 보는 선형적 텍스트를 넘어 직접 참여하여 즐기고 만들어가는 형성의 텍스트로 발전한다. 유비·조조·손권은 텍스트의 중심인물이 아니라 그저 선택의 빈도가 높은 주요 캐릭터이며 게이머의 아바타일 뿐이다. 독자는 ‘읽는 자’이기를 멈추고 ‘쓰는 자’로 발전하였으며 이제 ‘새로운 삼국지들’을 만들어가는 창조자(유제)가 된다. 유저의 능력과 노력에 따라 여포가 천하의 주인이 될 수도 있고, 마속이라고 해서 천자에 오르지 못할 이유가 없다. 184년 십상시의 전횡과 황건적의 난에서 시작하여 호뢰관 싸움·관도대전·적벽대전·이릉전투 등의 대형전쟁들을 거쳐 공명의 북벌이 이어지고, 280년 마침내 진(晉) 무제 사마염에 의해 천하가 통일되는 선형적인 ‘정통 삼국지’는 적어도

38) 기타카타 원작, 하승남 그림, 『삼국지 1』, 형설 Life, 2012 참고.

사이버 공간에서는 존재하지 않는다. 디지털 미디어와 결합된 〈삼국지〉는 하이퍼텍스트문학처럼 작품의 재해석이나 각색을 넘어서 세상에 존재하지 않았던 무수한 자기만의 ‘삼국지들을’ 만들어내면서 읽히거나 보지 않고 소비된다.

디지털 시대로 진입하면서 이제 〈삼국지〉는 읽거나 보는 차원을 넘어서 ‘소비하고 즐기는’ 새로운 변용의 형식으로 변모하게 된다. 김영하의 단편소설 『삼국지란 이름의 천국』은 ‘소비하고 즐기는 삼국지’ 이른바 ‘참여하여 만들어 나가는 삼국지’와 ‘읽는 삼국지’의 길항과 상호작용을 잘 보여주는 사례이다. 그의 이 문제적 단편은 ‘삼국지 게임’을 소재로 한 소설로서 소셜연의이 게임으로 변용되고 게임이 다시 소설의 대상이 되는 복잡한 경로와 순환적 변용의 양상을 보여준다. ‘삼국지 게임’을 소설의 대상으로 삼고 있다는 사실도 흥미롭지만, 새로운 삼국지에 대한 열망이 각색과 변용을 넘어서 전혀 새로운 형태의 서사로 변신하고 있다는 점도 주목할 만한 부분이다.

장비의 공격이 시작되자마자 제갈량도 사마의를 향한 총공세에 들어갔다. 사마의의 저항은 거셌다. 그러나 이미 늦었다. 사마의는 생포되었다. 즉각 목을 베도록 지시했다. 일세를 풍미한 지략가 사마의가 그렇게 사라졌다.³⁹⁾

장비가 사마의를 공격하고, 사마의가 제갈량에게 사로잡혀 참수를 당하며, 여포와 마초가 싸운다는 일은 역사적 사실도 아닐 뿐만 아니라 연의로서 〈삼국지〉와도 다르다. 여포가 참수된 것은 서기 198년으로 ‘모종강본 삼국지’의 ‘제19회 조조는 하비성 아래서 군사를 몰살하고 여포는 백문루에서 목숨을 잃다’에 해당하며, 사마의가 병사한 것은 251년으로

39) 김영하, 『삼국지란 이름의 천국』, 『호출』, 문학동네, 1997, 150쪽.

‘제108회 정봉은 눈 속에서 단병으로 이끌고 싸우며 손준은 은밀히 계책을 세우다’에서 벌어진 일이다. 마초는 유비가 관우 복수전인 ‘이릉전투(彝陵戰鬪)’에서 패하고 백제성에서 눈을 감기 일 년 전에 이미 세상을 떠났다. 따라서 사마의가 생포되었다든지 여포와 마초가 형주성에서 싸우는 일은 완전한 허구이다. 물론 “즉각 목을 베도록 지시했다”는 간접 화법의 문장을 보면 스토리를 이끌어가는 이질적인 목소리 곧 모든 사건을 조종하는 작가 아닌 이질적인 존재 곧 화자—작품에서는 인공의 낙원 ‘삼국지 게임’에 빠져 사는 샐러리맨—의 목소리를 확인할 수 있다. 이것은 이제 단순히 일방통행식(一方通行式) 텍스트 수용에서 벗어나 아예 독자가 직접 작품 속으로 뛰어들어 스스로 이야기를 만들어나가는 형태로 <삼국지> 수용 및 스토리텔링에 변화가 일어나고 있음을 보여주는 한 지표이다.⁴⁰⁾

‘읽는 삼국지’에서의 변용은 유비-조조에 대한 해석·서사의 분절화·플롯의 재구성 등을 바탕으로 한 다시 쓰기였고, ‘보는 삼국지’에서의 변용은 스토리의 기반이 되는 저본의 교체·인물의 재창조·풍자나 성적 요소의 가미 등 주로 각색의 차원에서 이루어졌다. 그러나 ‘게임 삼국지’에 빠져 사는 샐러리맨을 다루고 있는 김영하의 단편소설 『삼국지란 이름의 천국』에서 나타나듯 변용은 이제 다시 쓰거나 각색을 넘어 서사에 직접 참여하여 새로운 서사를 새롭게 재구성하는 방식으로 발전하게 되었다. ‘참여하여 만들어 나가는 삼국지’는 디지털 기술의 발전에 의존

40) 『삼국지』를 소재로 게임들의 특성과 스토리텔링의 변화에 대해서는 아래 논문을 참고할 것.

김유중, 『삼국지와 컴퓨터게임: 고에이(KOEI)사의 ‘삼국지’ 게임 시리즈를 중심으로』, 『한중인문학연구』16집, 2005. 12

장두영, 『역사 시뮬레이션 ‘삼국지’의 스토리텔링 연구』, 『대중서사연구』20호, 2008. 12.

하고 있는 게임에서 나타나는 바, 디지털 삼국지의 변용은 서사의 확대·변조·시점 전환·배경전환·주제의 전도⁴¹⁾같은 방식을 통해서 이루어진다.

‘참여하여 만들어 나가는 삼국지’ 곧 ‘게임으로서의 삼국지’는 플랫폼과 장르를 고려하여 분류하면, 전략 시뮬레이션·역할놀이게임(Role Playing Game)·아케이드·콘솔·모바일 등으로 분류⁴²⁾할 수 있으며, 최근에는 스마트폰 게임으로 또 소셜 게임으로 변모하였다. 2012년 4월 현재 안드로이드 스마트폰의 마켓(플레이 스토어)에는 <손바닥 삼국지>·<삼국지 천하제패2>·<삼국지 영웅전설2>·<삼국지 디펜스> <모바일삼국지2>·<삼국지 히어로즈 게임>·<푸시 삼국지>·<피망삼국지>·<모바일삼국지>·<삼국지 경마>·<삼국지 복불복> 등 삼국지를 소재로 한 게임들이 출시되어 있으며, <중국어 삼국지 시리즈>와 <퀴즈 삼국지> 등 학습용 에듀테인먼트 앱들도 개발되어 있음을 확인할 수 있다.

‘삼국지 게임’들은 그 유형과 플랫폼에 따라 작동방식이 변용의 방식이 달라진다. 전략시뮬레이션과 RPG에서는 배경 및 시점의 전환 그리고 서사의 확장이 일어나며 콘솔과 아케이드에서는 대개 스토리가 극도로

41) 서사의 변용 양상과 형태에 대해서는 Frank Évrard, *Fait Divers et Littérature*, Paris: Éditions Nathan, 1997, 『잡사와 문학』, 최정아 옮김, 동문선, 2004, 90쪽.

42) 삼국지를 기반 스토리(back story)로 삼고 있는 게임 유형 및 게임은 ① 전략 시뮬레이션: 소셜 삼국지, 삼국지 배틀 필드/공명전/신삼국지/삼국지 2000/삼국 군영전1~4/승룡 삼국지/적벽대전/삼국장군전/공명전/조폭 삼국지/워크 삼국지/삼국지 천명/삼국지/삼국천하/삼국지1~11(코에이 시리즈), ② RPG: 랑그릿사 밀레니엄/삼국지 조조전/삼국패업/삼국지 온라인/환상 삼국지/삼국지 조자룡전1~2, ③ 아케이드 게임(액션): 위리어 오브 페이트/나이즈 오브 벨류어/퀴즈 삼국지/삼국지 풍운천하/삼국지 호텔로/삼국지 무장쟁패 1~2, ④ 콘솔게임: 결전1~2/진삼국무쌍1~4/삼국지 전기 1~2, ⑤ 모바일/스마트폰 게임: 모바일 삼국지, 손바닥 삼국지 외 23종이 있다. ‘삼국지 게임’의 양상에 대해서는 조성면의 『컴퓨터 게임 ‘삼국지’와 스토리텔링』(『대중서사연구』16, 대중서사학회, 2006. 12.) 267쪽에서 상론한 바 있다.

단순화하면서 스토리의 변조와 주제의 전도가 일어난다. 삼국지 게임의 대명사로 꼽히는 코에이(KOEI)사의 전략시뮬레이션 게임 <삼국지 시리즈 1~11>와 스마트폰용 게임으로 전략시뮬레이션과 소셜 게임을 결합하고 있는 <손바닥 삼국지>는 한 예이다.

코에이 삼국지는 1985년 1이 개발 출시된 이후, 계속 업데이트되어 현재 11이 나와 있고 12가 개발 중에 있다. <삼국지 10>의 경우에는 황건동란·시랑군림·군웅할거·관도대전·적벽염상·영웅대결(축한 건국과 삼국대립)·승상출사(공명의 중원원정) 등 7개의 시나리오가 있다. 게이머는 이 중 하나의 시나리오를 선택하고 제시되어 있는 유비 삼형제 외에 760명의 장수들 가운데 1인을 골라 게임을 즐기면 된다. 시나리오 및 캐릭터 선택에 따라 그리고 게이머의 능력과 취향에 따라 게이머들이 경험하는 서사는 완전히 달라진다.⁴³⁾ 잘 알려진 대로 <삼국지>의 압권이라 할 적벽대전은 조조의 50만 대군이 형주의 유표와 오의 손권을 치기 위해 공격해오자 신야성과 장판교 싸움 등으로 위기를 넘긴 유비가 손권과 동맹을 맺고 주유·방통·공명 등의 활약에 힘입어 화공으로 조조군을 무찌르고 삼국 정립의 발판을 만든다는 내용이다. 그런데 필자가 ‘모종강본 삼국지 40회~50회’에 해당되는 <적벽대전>을 소재로 한 <시나리오 5-적벽염상>을 선택하고 아바타로 조조를 선택하여 게임을 진행하자 다음과 같이 기왕의 적벽대전과는 전혀 다른 새로운 서사를 경험하게 되었다.

<시나리오 5—적벽염상과 조조를 선택한 이후에 전개된 게임서사의 경로>⁴⁴⁾

43) 시나리오 5 <적벽대전>과 인물로 조조를 선택한 결과, 필자는 다음과 같은 서사를 경험하였다. <모종강본 삼국지> 40~50회에 해당되는 이야기가 다음과 같이 변용되었다. <모종강본 적벽대전 40~50회>와 <삼국지 10>의 <적벽염상>을 선택하여 전개된 서사의 변용양상에 대해서는 조성면의 앞의 논문 273~278쪽을 참고할 것.

(1) 관도전투에서 원소를 물리친 조조는 하북의 대부분을 수중에 넣는다. 원소에 의지하고 있던 유비는 형주의 유표에 의탁하고 신야로 간다. 손책이 요절하고 손권이 뒤를 잇는다. 조조는 남쪽을 공략하고자 한다. 적벽대전이 시작된 것이다.

(2) 현재가 조조에게 승상에 직책을 내린다. 조조는 신야의 유비군을 괴멸시킨다.

(3) 조조가 이끄는 제2군단에게 양평을 공략하라는 명령이 내려온다. 통치도시를 수준으로 변경하고 손권을 공격하기 위한 준비를 하게 된다. 허창과 장안을 중심으로 하후연이 이끄는 제3군단을 편성하고 장노를 공격하도록 명령한다.

(4) 몰락한 유비 세력의 인사들을 등용한다. 조운·관우·장비를 영입하는 데는 실패했지만 다른 유비 휘하장수들 등용에는 성공한다.

(5) 손권의 근거지인 건업에 첩보전을 개시, 오의 군세를 파악한다. 동시에 주막에서 가비능의 일기토 신청을 받아들이고 승리한다. 가비능을 등용하고 조조의 명성이 더욱 높아진다.

(6) 전쟁보다는 내실을 다지면서 다양한 전술을 폈다. 시상에 있던 유비, 관우, 장비에게 술을 대접하고 보물을 나눠주며 회유, 유비와 장비를 등용하는데 성공한다. 관우는 설전 일기토로 제압하였다. 이간계로 유표 군을 약화시켰다.

(7) 군단의 재배치를 통해 통치도시를 평원으로 옮기고 제2군단에게 유표를 공략하라는 명령을 내렸다. 제3군단이 장노군을 멸망시킨다. 조조는 도시를 순방하면서 휘하 장수들과의 담화를 통해 친밀감을 높이는데 주력하였다.

(8) 조조의 명령으로 제3군단은 서북의 도시들을 공략하고, 진류땅을 순방하던 중 이벤트가 생겨난다. 설전(舌戰) 일기토에서 승리한 조조는 최앵과 결혼한다.

(9) 진류땅에서 제갈군, 제갈량과 방통을 만난다. 제갈공명에게 태평청량도를 선물로 주면서 회유작전을 펴고 공명을 등용한다. 방통도 휘하에 두는데 성공한다.

(10) 유표에 대한 이간전술로 위연의 충성도를 낮추고 요립의 배반을 이끌어냈으며, 주민을 선동하여 치안을 크게 낮추는 공작을 계속하였다. 제2군단이 유표와 형주를 흡수하는데 성공하였다. 서서와 등지를 등용하는데 성공하고, 제2군단을 시켜 손권을 공격하라 명한다.

(11) 제3군단이 초나라를 점령하고 제2군단은 압도적인 군사력으로 손권의 항복을 받아냈다. 현재로부터 양위를 받는 이벤트와 국호(國號)를 선택하는 이벤트로 조조가 황위에 오르고, 국호를 '주'라 정했다.

(12) 조조와 최앵과의 사이에서 아이가 태어나고 이름을 조유라 지었다. 이를 기념하여 무술대회를 개최했고, 장비가 우승한다. 드디어 유장, 등지 등 잔당

44) 위의 서사는 조성면, 위의 논문을 바탕으로 재구성한 것이다.

을 소탕하고 천하통일에 성공한다. 통일왕조는 오랫동안 변창한다.

<삼국지 10>의 시나리오 5번 <적벽염상>에서 조조를 선택하는 순간, <삼국지>는 스토리의 시점과 주제가 바뀌며 새로운 서사가 전개되는 변용이 발생했다. 이 순간에 생성된 텍스트를 바로 스크립톤(scripton)이라 한다. 가령 게임 개발자들이 원천소스(back story)를 바탕으로 만들어낸 텍스트가 텍스트톤(texton)⁴⁵⁾이라면, 게이머들의 참여와 실행을 통해서 생성되고 이들에 의해 탄생된 서사가 스크립톤이라는 것이다. 물론 이 스크립톤은 다중들에게 의해 생성되기는 하지만 타인들과 공유할 수 없는 주관적인 경험적 서사이며, 또한 사용자들의 경험과 상상 속에서만 존재하는 가공의 텍스트라는 점에서 이는 독자들의 독서행위와 같은 참여에 의해 만들어지는 베르크(werk)의 개념과 유사하다.⁴⁶⁾

그런데 최근에 출시된 '삼국지 관련 소셜게임'들, 예컨대 웹 포탈 네이버의 <소셜 삼국지>와 스마트폰 게임 <손바닥 삼국지>에서는 스크립톤이 함께 공유되고 서사가 널리 확장되고 있다는 점에서 흥미롭다. 최근 안드로이드 스마트폰 플레이 스토어에서 인기를 끌고 있는 전략 시뮬레이션 게임 <손바닥 삼국지>에는 게이머들이 문파를 구성하여 게임을 즐기고 경험과 서사를 공유할 수 있도록 제작된 소셜 네트워크 게임이다. 소셜 네트워크 게임(Social Network Game)은 "페이스북이나 트위터 같은 소셜 네트워크 서비스(SNS)를 이용하는 사람들이 서비스 안에 연결된 사용자들과 같이 하는 게임"으로 "사용자 사이에 친밀감이나 동질성이 높다"⁴⁷⁾는 특징이 있다. 소셜 게임은 쉽고 단순한 것이 특징으로 주

45) Espen Aarseth, *Cybertext*, John Hopkins press, 1997, pp. 62-63.

46) 차봉희, 『수용미학』, 문학과지성사, 1988, 18쪽.

47) 김정훈, 「소셜 네트워크 게임 동향과 플랫폼」, 『주간기술동향』1501호, 2011. 6. 24, 14쪽.

제의 전도 곧 주제가 단순화가 발생하며 기존의 게임들과 달리 비동기식(asynchronous)으로 약간의 조작만으로도 게임이 가능하며 시간과 장소의 구애를 받지 않고 틈틈이 게임을 진행할 수 있다. 〈손바닥 삼국지〉와 같은 소셜 게임에서의 변용은 정찰·전투 등의 다양한 퀘스트를 통한 서사의 변조와 확대가, 그리고 주로 1인칭 시점에서 진행되는 아케이드 게임과 달리 3인칭 제한적 전지시점을 활용한 변형시점이 활용된다.⁴⁸⁾ 즉 전투상황이나 게임의 진행상황을 올림퍼스 시점에서 바라보는 하지만 게임의 전반을 지배하거나 통제할 수 있는 것은 아니라는 점에서 제한적 전지시점이라 할 수 있다. 이 같은 전지성과 비전지성의 교차는 게이머의 참여도와 몰입감을 높이는 요인으로 작동한다. 당연한 말이지만, 결핍된 부분이 있거나 부족한 부분이 있다면 이를 보완하기 위해 더욱 더 집중하고 몰입하게 되기 때문이다. 동시에 높은 레벨에 도달하려는 유저들 간의 경쟁 촉진, 프로그램과 문파 사이의 전투와 전리품의 획득, 그리고 각기 다른 서사 배경⁴⁹⁾에 축성 및 방어시설의 건설과 ‘한 잔 하기’ 같은 사교⁵⁰⁾ 및 모병(募兵)과 양병(養兵) 같은 다양한 요소와 변수의 도입을 통해서 게이머는 다양한 서사를 즐기면서 만들어갈 수 있다.⁵¹⁾ 뿐만 아니라 소셜 게임의 특성상 게임을 통해 게이머들 간에

48) 게임의 시점 문제에 대해서는 아래 글을 참고할 것.

Jeannie Novak, 『게임학이론(Game Development Essentials)』,김재하 옮김, 청문각, 2006, 158쪽.

49) 〈손바닥 삼국지〉의 서사배경은 오나라의 미인으로 잘 알려진 소교 캐릭터의 안내에 따라 동한(東漢) 말기에서 관도대전·화소방과·적벽대전 중 하나를 선택하고 인물 설정을 설정하여 게임을 진행하면 된다. 여기에 ‘부분전장’이라고 해서 메인 서사 이외에 황건의 난·동탁 토벌·협천자령제후(協天子令諸侯)·원술칭제·관도대전 등이 있으며, 대다수의 진행 경과와 정보는 〈편지〉라는 항목을 통해서 게이머에게 전달된다.

50) 〈손바닥 삼국지〉에서 장수들을 확보하기 위해서는 〈한 잔 하기〉와 같은 사교의 과정을 거쳐야 하며, 이는 소셜 게임의 특성을 잘 보여주고 있는 사례라 할 수 있을 것이다.

서로 친분을 쌓을 수 있고 온라인 인맥을 넓힐 수 있다는 점에서 기왕의 전략시뮬레이션들과는 다르다. 이는 <삼국지>를 기반으로 한 게임 <삼국지>를 보완하고 변형시킨 것으로 기존의 전략 시뮬레이션에 다중접속 역할놀이게임(Massive-Multiplayer Online Role Playing Game)의 속성을 부여했기 때문이다. 특히 변용을 거쳐 개별화한 서사가 이번에는 다시 집단화하고 널리 공유된다는 점에서 서사변용의 폭과 양상이 다르다는 점을 특징으로 꼽을 수 있다. 이와 같이 '삼국지 게임'의 변용 또한 시장 상황과 유저 그리고 미디어 환경과 테크놀로지의 변화에 따라 끝없이 변화하고 변용되고 있는 상황이다. 따라서 '참여하여 만들어 나가는 삼국지', 디지털 삼국지의 변용 또한 여전히 지속되는 진행형의 현상이라 할 수 있다.

5. 고전의 현대적 소통을 위하여

<삼국지>는 초시간적 서사라 할 수 있다. '천년의 베스트셀러'라는 말대로 지금 이 순간에도 <삼국지>는 다양한 장르들을 가로지르면서 읽히고 생산되며 또 소비되고 있기 때문이다. 또 여기에 첨단 미디어 기술이 가세하면서 <삼국지>는 시간과 공간을 제약에서 벗어나 언제 어디에서든지 즐길 수 있는 유비쿼터스형 서사가 되었다. 앞서 검토한 바와 같이 <삼국지>가 이토록 오랫동안, 그리고 광범하게 생산되고 소비될 수 있었던 것은 비단 작품 자체의 완성도나 매력 때문만은 아니다. <삼국지>가 시간을 잇는 불멸의 서사로서 그 명성과 생명력을 유지하는 비결은, 다시 쓰기와 몸 바꾸기라는 갱신과 변용이 뒷받침되어 있기 때문이다.

51) Jeannie Novak, 김재하 옮김, 『게임학이론』, 청문각, 2006, 193쪽.

동시대와 소통하면서 쟁점과 의미를 찾아내고 이를 개선해 나가는 노력 이 〈삼국지〉를 ‘지금 여기’의 서사로 현재화하는 비결일 것이다. 이런 〈삼국지〉의 변용과 활용은 비단 오늘에 국한된 현상은 아니었다. 조선 시대 완역·개작·축약 등의 다양한 판본(혹은 이본)⁵²⁾들을 포함하여 경극이나 판소리⁵³⁾ 같은 연희들 나아가 〈삼국지〉를 활용한 조선시대의 『삼역총해(三譯總海)』나 『팔세아(八世兒)』같은 청어(淸語) 학습교재들은 〈삼국지〉 변용과 갱신의 유구함과 광범함을 잘 보여준다.

중국발 동아시아의 고전 〈삼국지〉의 현대적 변용의 양상은 ‘읽는 삼국지’와 ‘보는 삼국지’ 그리고 ‘직접 참여하여 만들어 나가는 삼국지’로 나누어 살펴볼 수 있다. ‘읽는 삼국지’에서는 인물에 대한 재해석이 이루어지고 또 서로 다른 읽기 방식과 기대지평이 충돌하면서 다양한 판본이 산출되었다. ‘보는 삼국지’에서는 만화와 같은 그래픽 스토리텔링을 예로 들 수 있는데, 각색과 함께 캐릭터의 재창조와 시대상의 반영 그리고 시점의 다변화 등을 통해서 변용이 이루어지고 있었다. ‘직접 참여하여 만들어 나가는 삼국지’는 디지털 스토리텔링으로서 게임서사가 대표적이다. 여기에서는 서사의 확대·변조·시점 전환·배경전환·주제의 전도 등을 토대로 제한적 전지를 통한 몰입감을 높여주고 전투·정찰·양병·건설·사교(한 잔 하기)·문파 가입 및 문파간의 대결 등 다양한 퀘스트를 결합하여 게이머들에게 풍부하고 다채로운 서사를 경험할 수 있도록 함으로써 서사의 확장이 이루어진다. 이와 같이 장르와 미디어의 경계를 가로지르며 서사를 상황에 맞게 재맥락화하고 동시대와 소통하는 텍스트의 현재화야말로 〈삼국지〉의 현대적 수용의 기반이라 할 수 있다.

52) 이은봉, 『삼국지연의의 수용 양상 연구』, 인천대 국문과 박사논문, 2006 참고.

53) 김옥란, 『한-중 양국의 삼국지연의 장르 변모양상』, 인하대 한국어문학과 박사논문, 2009 참고.

물론 <삼국지>라는 이 예외적이고 특이한 특권적 서사의 변용과 갱신을 [한문]고전의 현대적 수용을 모범적 사례로 일반화하기는 어렵다. 그러나 고전이 현재와 소통하지 않고 현대적 의미를 확보하지 못한다면 그것은 더 이상 고전이 아닌 흘러간 과거의 골동적(骨董的) 텍스트에 지나지 않게 된다는 점에서 <삼국지>의 다양한 변용과 현대적 수용의 방식은 좋은 참고 사례가 될 수 있을 것이다. 특히 문화적 맥락과 미디어 환경이 달라진 상황에서, 고전텍스트들의 현재화는 그리 녹록한 과제는 아니다. 그러나 전통적 문학 유산이 뒷받침되어야 오늘과 내일의 풍요를 확고하게 보장받을 수 있다는 점을 고려하면, 고전 텍스트의 가치와 중요성은 더 이상의 첨언이 필요치 않을 것이다. <삼국지>의 변용과 현대적 수용의 양상이 잘 보여주고 있듯 원본의 가치와 장점을 잘 유지하고 지켜나가는 한편, 동시대와 소통하는 다양한 방법론을 모색하고 구축하는 뜨거운 노력이 절실하다. 이런 점에서 <삼국지>의 다양한 수용의 양상을 검토하고 살피는 작업의 인문학적 의미는 결코 가볍다 할 수 없다.

참고문헌

1. 기본자료

- 고우영, <삼국지> 전10권, 애니북스, 2007.
기타카타 원작, 하승남 그림, <삼국지 1>, 형설 Life, 2012.
라관중 지음, 박태원 역, <삼국연의> 제1권, 평양: 문예출판사, 1989.
박태원, <삼국지> 전10권, 깊은샘, 2008.
이문열, <삼국지> 전10권, 개정판 19쇄, 민음사, 2004.
조봉연, <삼국지> 전5권, 계림출판사, 1980.

2. 국내·국외 논저

- 김영하, 『삼국지란 이름의 천국』, 『호출』, 문학동네, 1997.
김유중, 『삼국지와 컴퓨터게임: 고에이(KOEI)사의 '삼국지' 게임 시리즈를 중심으로』, 『한중인문학연구』16집, 2005. 12, 87~111쪽.
김정훈, 『소셜 네트워크 게임 동향과 플랫폼』, 『주간기술동향』1501호, 2011. 6. 24, 13~16쪽.
김진공·이소영, 『삼국연의' 다시 읽기(1)-曹操와 劉備, '三國 이야기'의 퇴적층에 새겨진 사회적 인식의 역사』, 『삼국지연의 한국어 번역과 서사 변용』, 인하대출판부, 2007, 55~95쪽.
박영철, 『삼국지와 삼국시대의 정통론에 대해서』, 『역사문화연구』38집, 한국외국어대학교 역사문화연구소, 2011, 2, 115~158쪽.
송강호, 『박태원 '삼국지' 판본과 번역연구』, 『구보학보』5집, 구보학회, 2009, 59~239쪽.
_____, 『삼국지 번역비평의 오해와 진실』, 『작가들』38호, 2011 가을, 248~262쪽.
이경선, 『삼국지연의의 비교문학적 연구』, 일지사, 1976.
이은봉, 『삼국지연의의 수용 양상 연구』, 인천대학교 박사학위논문, 2006, 1~169쪽.
이형식·정연재·김명희 공저, 『문학텍스트에서 영화텍스트로』, 동인, 2004.
인하대학교 한국학연구소 기초학문연구단, 『삼국지 한국어 역본 해제』(다인아트, 2005)
장두영, 『역사 시뮬레이션 '삼국지'의 스토리텔링 연구』, 『대중서사연구』20호, 2008. 12, 169~200쪽.
정호웅, 『고우영 삼국지와 '삼국지'의 서사 변환』, 『한국언어문화』30호, 2006. 8, 2, 271~294쪽.
조성면, 『한용운 삼국지의 판본상의 특징과 그 의미』, 한국학연구』14집, 인하대 한

- 국학연구소, 2005. 10, 75~97쪽.
- _____, 『컴퓨터 게임 '삼국지'와 스토리텔링』, 『대중서사연구』16호, 대중서사학회, 2006. 12, 273~275쪽.
- _____, 『상품의 미학과 리메이크의 계보학: '삼국지'의 경우』, 『21세기 문학』, 2007년, 봄. 58~72쪽.
- _____, 『경계를 넘고 간극을 메우며』, 깊은샘, 2009.
- _____, 『'삼국지' 스토리텔링과 서사의 확장』, 『국제만화축제 컨퍼런스 자료집』, 한국만화영상진흥원, 2010. 9. 15, 45~71쪽.
- 주여창, 『전언(前言)』에서 대해서는 나관중 지음, 박태원 옮김, <삼국지>10권, 깊은샘, 2008, 253~276쪽.
- 차봉희, 『수용미학』, 문학과지성사, 1988
- 홍상훈, 『양견식의 '삼국연의' 번역에 대하여』, 『삼국지연의 한국어 번역과 서사변용』, 인하대 출판부, 2007, 182~203쪽.
- 朱熹, 『資治通鑑綱目』卷十四, 『四庫全書珍本六集』八, 台北: 商務印刷書館, 1975
- Aarseth, Espen, Cybertext, John Hopkins press, 1997.
- Bennet, Tony, Outside Literature, London: Routledge, 1990.
- Eisner, Will, 조성면 옮김, 『그래픽 스토리텔링과 비주얼 내러티브』, 비즈앤비즈, 2009.
- Évrard, Frank, 최정아 옮김, 『잡사와 문학』, 동문선, 2004.
- Novak, Jeannie, 김재하 옮김, 『게임학이론』, 청문각, 2006.

Abstract

Acceptance and Transfiguration of *Romance of Three Kingdoms* in Modern Korea
— From literary texts to social network games —

Cho, Sung-Myeon(Inha Univ.)

Romance of Three Kingdoms has not yet been completed the text. In Korea as well as 'East Asia, the oriental saga is continued to accept as modern cultural contents: fiction, comics, film, and computer games etc. Acceptance and transfiguration of *Romance of Three Kingdoms* in Modern Korea proceed in three directions: the first is at the level of literary texts as reading(hereafter Reading *Romance of Three Kingdoms* abbreviated in RR), the second is at the level of comics as watching(watching *Romance of Three Kingdoms* in WR), and the third is at the level of cyber text as gaming(*Romance of Three Kingdoms as a Game* in GR). The case of RR occurred within edition and renewal of the novel-text, surrounding controversies on the interpretation of main characters and political legitimacy of the new nation ShǔHàn(蜀漢) established by Yu-Bee(劉備) and his men. The WR reflected aspects of the graphic text like Yokoyama Mitsuteru's the comics based on the Romance of Three Kingdoms. It is the Adaptation that the methodology was mobilized when print-text is going to be converted into image or graphic text. Commonly adaptation divided into three types: the literal adaptation, the critical adaptation, and the free adaptation. Popular Cartoonist Go Woo-Yeong's could be said to define compound text depended on the critical adaptation that reinterpreted and overturned the original version. His comics gained popularity from white collar workers and college students. Because the creative artist tried to conjugate and to introduce recreation of figures, change of viewpoint, insertion of sexual elements based on sharp criticism and witty lines. As GR shows, there are so many changes same as expansion & modulation of the narrative, switching of viewpoint, transition of background, and the overthrow of the subject in computer games. Now, Readers have developed and changed from passive reading-people to interactive creating-author through participating in game as a user. It could be said Scription

generated text by readers' reading. The Koei Game is the representative strategic simulation game to be made story & narrative of new types depending on the participation of players. The other hand, collective sharing is done in the lately strategic simulation game <Palm Three Kingdoms> for smart phones unlike the last strategic simulation games, being added to the characteristics & elements of Massive Multi-player Online Role Playing Game. Like this the re-mediated & updated of *Romance of Three Kingdoms* may be presented acceptance and transfiguration of it, which can be defined the mainly aspects of that. Of course commercial interests, such as publishers and game companies and reader's demand are involved in them. Nevertheless, this may say that it is the important thing as looking at the phenomenon of the acceptance and transfiguration of *Romance of Three Kingdoms* in the contemporary popular culture.

(Key Words : Romance of Three Kingdoms · narrative· transfiguration · comics
· game-cultural contents·updated acceptance)

투고일 : 2012년 4월 25일 투고

심사일 : 2012년 5월 10~23일 심사

수정보완일 : 2012년 6월 8일 수정제출

게재확정일 : 2012년 6월 11일 게재확정