

콘텐츠의 원형 재현의 양상 연구

이재홍

송실대학교 문예창작학과
munsarang@ssu.ac.kr

A Study on Aspects of Reproduction of Contents Archetype

Lee, Jae Hong

Major in Creative Writing, school of Creative Arts, Soongsil University

요 약

스마트디바이스의 급속한 발전과 함께 디지털미디어적인 콘텐츠 소비속도가 매우 빨라지고 있다. 그로 인하여 다양한 이야기가 필요하게 되었고, 이야기를 창작하기 위해 문화 원형들의 재현이 많아지고 있다. 원형은 집단적 무의식 안에 내재된 행동이며, 상상과 경험에서 오는 전형적인 본보기인 만큼, 콘텐츠에 재현되는 원형이 왜곡되거나 변질되는 현상들은 민족 전통의 정체성까지도 위협할 수 있다. 본 논문은 원형 재현에 성공한 서양 콘텐츠와 원형재현에 실패한 국내 콘텐츠를 분석하고, 문화원형 재현의 실패에 따른 양상들을 파악하여, 향후의 스토리텔링 방법론을 고찰해 보았다.

ABSTRACT

With a rapid development of smart devices, the consumption of digital media contents has become much faster. As a result, there has been a rising demand for diverse stories, and cultural archetypes have been reproduced to create these stories. An archetype is an act inherent in collective unconsciousness. Since it is a prototype stemming from imagination and experiences, the distortion or deterioration of the archetype could even threaten the identity of national tradition. This study analyzed western contents which have been successful and domestic ones that have failed in the reproduction of their archetype, investigated aspects in the reproduction of cultural archetypes and reviewed future storytelling methodology.

Keywords : Contents(콘텐츠), Culture(문화), Archetype(원형), Reproduction(재현), Storytelling(스토리텔링)

Received: Jan. 13. 2016 Revised: Feb. 05. 2016
Accepted: Feb. 10. 2016
Corresponding Author: Lee, Jae Hong (Soongsil University)
E-mail: munsarang@ssu.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

문화체육관광부에서 발표한 자료(2015.12.15)에 의하면, 콘텐츠 산업 매출액은 100조원, 수출액은 57억 달러로 추정되고 있다. 문화 콘텐츠산업이 점차 대한민국의 핵심 산업으로 정착해 가고 있다는 의미다. 컴퓨터를 활용한 인류의 문화는 IT산업의 발전과 함께 풍성한 미디어시대를 열어 놓고 있다. 스마트 디바이스가 대중화되고, 클라우드 컴퓨팅과 빅데이터가 활성화되면서부터 콘텐츠분야는 더욱 더 화려하게 변신을 거듭하고 있다. 스마트 디바이스가 제 기능을 발휘할 수 있는 것은 기계적인 공간에서 콘텐츠가 자유롭게 숨 쉬고 있기 때문이다. 각종 IT관련 디바이스들은 완성도 높은 콘텐츠를 상시로 기다리고 있다. 따라서 각종 디지털 디바이스들은 콘텐츠가 제대로 제공되지 않으면, 기능을 발휘하지 못하게 되어, 결국에는 고철덩어리로 전락하게 되고 만다. 비디오 게임기를 처음으로 만들었던 아타리가 완성도 높은 게임소프트웨어를 제공받지 못하면서, 소비자를 잃고 산업적인 위기까지 초래했던 아타리쇼크(Atari Shock)[1]사태는 현대에도 큰 교훈으로 남아 있다.

지금 글로벌 콘텐츠세계에서는 디지털 기술의 발전 및 미디어의 융합 속도가 매우 빠르게 진행되고 있으며, 그 결과물은 창의력과 지식이 집약된 문화콘텐츠로 탄생되고 있다. 그래픽적인 완성도를 뒷받침해 주는 엔진이나 소프트웨어의 기술적인 사양이 높아지면서 서사적인 표현력 또한 크게 향상되고 있다.

디지털미디어시대에 활성화되고 있는 주요 콘텐츠들은 영화, 드라마, 게임, 애니메이션, 웹툰, 방송, 광고 등과 같은 대중적인 문화콘텐츠다. 21세기 지식 경제 핵심 산업인 문화콘텐츠는 콘텐츠를 향유하는 사용자의 감각을 즐거움으로 확장시키고 정서적인 만족감에 도달하게 하는 엔터테인먼트 가치를 창출하는 산업이다[2].

애플사(社)의 창업자 스티브 잡스(Steve Jobs)는 인문학(Liberal Arts)과 기술의 융합을 매우 중

시하였다. 기술과 인문학의 결합은 애플이 창의적인 제품을 만드는 비결이었다. 지금, 우리나라는 한류열풍과 함께 문화 콘텐츠산업에 주력하고 있다. 과거에는 문화산업계의 관심이 콘텐츠를 구현시켜 줄 기계의 발전에 온통 관심이 쏠려 있었지만, 기계적인 기술이 안정되고 있는 지금은 콘텐츠에 대한 관심이 증폭되고 있다. 그 이유는 콘텐츠의 수요가 많아졌기 때문이다. 천만관객을 동원하는 국내 영화, 한류의 열풍을 일으켜 온 드라마, 새로운 미디어 트렌드로 정착되고 있는 웹툰, 엔터테인먼트산업의 핵심인 게임 등이 지속적으로 성장하기 위해서는 완성도 높은 스토리가 필요하다. 따라서 각 스토리텔러들이나 기획자들은 킬러콘텐츠의 생산이 가능한 재료를 찾기 위해 혈안이 되어 있다.

신화나 전설, 설화, 민담, 역사, 구비문학 및 고소설 등과 같은 우리의 전통 문화원형들은 문화콘텐츠산업의 원천소재로 가장 많이 활용되고 있다. 그리고 민족 전통의 숨결이 섬세하게 깃든 본래의 형태로 존재하는 원형들은 불변의 법칙이 내재되어 있다. 그럼에도 불구하고, 최근에 문화콘텐츠로 차용되는 원형들은 왜곡되거나 변질되거나 파괴되는 현상들을 빈번하게 보이고 있다.

본고에서는 원형의 의미를 살펴본 후, 해외와 국내 콘텐츠 원형 사례를 통해서 국내 콘텐츠의 문화원형 재현에 관한 문제점을 연구해보고자 한다.

2. 원형의 의미

고대 그리스어에서 유래된 원형(Archetype)이란 본디의 꼴을 의미한다. 그리고 문화라고 일컬어지는 집단의 구성원들이 지니고 있는 삶의 형태와 양식, 행동과 가치의식에 내재된 습관과 질서의 총체적 표현이다. 따라서 신화, 전설, 풍속, 종교, 정치, 경제, 관습, 도덕, 윤리, 제도, 언어, 문학, 예술, 종교 등에서 원형은 쉽게 발견된다.

원형은 예로부터 전래되는 상상과 경험에서 오

는 전형적인 본보기[3]라고 칼 구스타브 융(Carl Gustav Jung)은 주장하였으며, 구조적인 면을 형성하는 보편적 경향인 원형을 분석심리학의 개념에서 사용하기 시작하였다. 인간의 심리적 행동 유형인 원형은 본능과 연결되고 있으며, 외면으로 노출될 경우에는 행동이나 정서로 드러난다. 따라서 융은 개인의 의식적 행동이나 인식의 주체인 내적 인격체의 원형을 자아(Ego)에서, 외적 인격체의 원형을 페르소나(persona)에서, 여성의 마음속에 있는 이성목표 요소의 원형을 아니무스(animus)에서, 남성의 무의식속에 있는 여성적 요소의 원형을 아니마(anima)에서, 자아를 보완하는 작용을 가지는 원형이자 인간의 어둡고 파괴적인 원형을 그림자(Schatten)에서 파악하고 있다. 이와 같은 대표적인 원형 요소와 인간이 살아가며 경험할 수 있는 모든 요소는 집단무의식(collective unconscious)에서 기인되고 있다. 이 집단 무의식의 경험적인 내용은 타고난 심리적 행동유형으로서의 본능과 연결된 태고적 이미지(primordial images)로부터 온다. 그리고 원형이란 모든 인간의 정신에 존재하는 보편적이며 근원적인 핵이며, 그 핵은 태초에 인간들의 경험에서 드러나는 것이다. 그래서 융은 유전되는 것은 심리적 내용이 아니라 표현될 수 없는 근본적 구조라는 사실을 강조하기 위해 원형이라는 언어를 쓰기 시작[4]하였다.

일반적으로 신화, 전설, 설화, 민담 등은 시대, 국가, 문화권, 종족 등을 초월하여 한결같이 생각하고 느끼고 행동하고, 소통하는 보편적인 유형으로 드러나고 있다. 융이 제시하는 대표적인 원형으로는 인간세계에 존재하는 마법사, 파괴자, 지배자, 보호자, 영웅, 바보, 고아 등이 있다. 이러한 요소들은 인간의 의식상태, 성숙도, 환경요인에 따라 한 가지로 지배적으로 나타난다. 그 사례는 신화나 민담에 자주 드러나는 권선징악, 뱀이나 용을 무찌르는 영웅, 남녀사랑, 지혜를 지닌 현자, 계모에게 학대받는 여성, 자상한 어머니들과 같은 유형으로 나타난다[5].

여기에서 우리가 확실히 원형을 인식할 수 있는

것은 외형으로 드러낼 수 없는 무의식적, 정신적, 생리적인 구조에서 찾아낼 수 있으며, 굳이 형태적인 측면에서 인식한다면, 동물적인 본능과 같은 우리들의 감각에 의존할 수 있다. 원형은 다양한 민족의 신화, 예술, 꿈, 환상 등과 같은 이미지에서 발견되고 있으며, 인간들은 원형의 이미지를 통해 내면에 잠재된 열망과 무의식적 경향들을 표현하려 애쓴다. 우리 전통문화 속에 내재된 다양한 신을 비롯하여, 천하대장군, 지하여장군, 마술사, 마녀, 환생, 죽음 등의 이미지[6]가 우리의 전통 원형의 한 부분이다.

노드롭 프라이(Northrop Frye)는 신화의 원형구조를 목시적 이야기, 악마적 이야기, 유티적 이야기로 나누고 있다. 프라이가 논의한 원형의 대상은 신의 세계, 인간의 세계, 동물계, 식물계, 광물계, 불의 세계, 물의 세계로 분류하고 있다. 그리고 각 세계의 이미지는 목시적, 로맨스적, 상위모방, 사실적, 악마적 등으로 세분화시키고 있다. 이러한 신화의 원형을 작품에 차용하는 방법은 다양하다. 사실주의처럼 암시적인 직유 방법도 있겠지만, 신화처럼 암시적인 은유 방법도 있다. 예를 들어서 성서 창세기 39장에 나오는 포티팔(이집트왕 파라오의 신하인 시위대장)의 아내가 시동생을 유혹하여 사건이 발생하는 요셉전설은 하나의 잘못된 사랑의 원형으로 지금까지 남아 있다. 그리고 남성이 부친을 증오하고 모친에 대해서 품는 무의식적인 성적 애착에 대한 오이디푸스 콤플렉스도 역시 정신분석학적인 측면에서 하나의 원형으로 남아 있다[7]. 콘텐츠에 이러한 성서의 이야기나 신화의 이야기를 작품에 은유적으로 노출시킬 것인지, 직접적으로 노출시킬 것인지에 대해서는 스토리텔러의 원형 재현 방법에 따라 달라진다.

일본의 애니메이션들은 신화적 원형을 잘 활용하고 있다. 자연과 인간의 문제를 신화에서 차용하고 있는 <월령공주>, 금기의 유혹과 정체성을 신화적으로 다루고 있는 <센과 치히로의 행방불명>, 선과 악의 문제를 신화에서 차용하는 <하울의 움직이는 성> 등[8]이 그러하다.

신화나 전설에 드러난 인물, 사건, 배경은 술한 세월이 지난 지금까지도 무한 반복되듯이 이어지고 있다. 작가들은 그러한 옛 기록들을 자신의 작품에 재현하여 상징을 만들어내고, 은유와 비유를 만들어 내며, 이야기의 흐름을 희극적 움직임이나 비극적 움직임으로 유도하여 독자나 관객들을 이해시키고 설득시켜 작품의 가독력을 높이고 있다.

3. 해외 원형재현의 양상

글로벌 세계의 콘텐츠산업은 기술력에 있어서 매우 급속한 발전을 보이고 있다. 그리고 글로벌 세계의 콘텐츠를 지탱하는 경쟁력은 소재의 독창성과 탄탄한 스토리에 있다. 3D 특수효과로 지구촌을 열광의 도가니로 몰아넣은 <아바타(Avatar)>와 유럽 중세판타지를 그리고 있는 <반지의 제왕(The Lord of the Rings)>, <해리포터시리즈(Harry Potter Series)> 등이 그러한 사례다.

<아바타>는 인도신화에서 창작소재를 차용하고 있으며, <반지의 제왕>과 <해리포터>는 유럽과 아시아의 고대 중세 신화에서 창작소재를 차용하고 있다. 이러한 작품들은 전통적인 문화 원형을 창작의 핵심 재료로 활용하고 있는 만큼, 스토리텔링이 적극 개입되고 있다.

공전의 히트를 친 <아바타>는 극장 수익과 판권으로 33억달러(3조9,600억원)를 벌어들였다고 한다. 총제작비 4억4,000만달러(5,300억원)의 9배에 이르는 수익[9]이다. 영화의 제목인 <아바타>는 온라인상에서 플레이어를 대신하는 캐릭터를 일컫는 용어다. 작품의 소재는 세상을 구원하기 위해 환생하는 인도 신화에서 차용하고 있다. 산스크리트 아바타라(avatara)에서 유래한 아바타(Avatar)는 신이 언제나 자신들의 주변에 존재하며 자신들을 구원하고 있다는 힌두교의 신앙에서 비롯되는 구원의 상징이자 환생의 원형이다. 힌두교에는 3대신(브라흐마, 비슈누, 쉬바)이 있다. 인도인들이 열광하는 비슈누(Vishnu)[10]신은 세계를 창조하기도

하고 파괴하기도 하는 전지전능한 신이며, 세상의 질서를 유지하는 신이다. 비슈누의 7번째 아바타라인 서사시 라마야나(Ramayana)의 주인공인 영웅 라마(Rama)가 바로 영화<아바타> 주인공[11]의 원형이다. 영웅 라마는 도끼를 들고서 악마인 라바나(Ravana)를 정복하여 사회를 정화시키는 전사[12]로 그려지고 있다. 영화 <아바타>에서 위기에 처한 나비족을 구원하는 검푸른 피부색의 주인공은 신화 속의 '아바타라'의 원형을 배경 스토리에 삽입시키고 있다.

C. S. 루이스의 <나니아 연대기(The Chronicles of Narnia)>시리즈와 어슐러 르 쿨의 <어스시(Earthsea)>시리즈와 함께 세계 3대 판타지 소설로 꼽히고 있는 J.R.R. 톨킨의 소설 <반지의 제왕>은 4편의 영화로 만들어지면서 30억 달러가 넘는 수익을 올렸다. 그리고 조앤 롤링의 소설 <해리포터>는 영화로 만들어져 전 세계에서 약 60억 달러의 흥행 수익을 냈다[9]. 흥행에 크게 성공한 이 두 영화의 특징은 북유럽의 중세 신화를 배경으로 하는 탄탄한 원작이 있기 때문이다.

톨킨은 평소에 북유럽 신화와 전래동화, 카톨릭 교회 문화, 언어학 등을 관심 깊게 관찰하며, <반지의 제왕>을 집필하였다. <반지의 제왕>은 허구의 공간인 중간계(the Middle Earth) 제3시대 말의 역사를 세계관으로 구성하고 있다. 톨킨이 창조하는 세계는 달력, 문자와 언어, 캐릭터의 가계도까지도 탄탄하게 구축하고 있다. 톨킨은 노르웨이의 에다스(Eddas), 핀란드의 칼레발라(Kalevala), 아이슬란드 전설 등에 등장하는 신들의 이야기, 독일의 <니벨룽의 고난(Lay of the Nibelung)>과 같은 영웅담, 고대 영국의 서사시 <베어울프(Beowulf)> 등에서 스토리의 원형들을 차용[13]하고 있다. 캐릭터는 주로 북유럽신화와 켈트족 신화에서 획득된 호빗, 요정, 난쟁이, 오크, 정령이나 악령 등을 차용하였다. 특히, 요정이나 난쟁이는 주로 노르만과 독일의 신화에서 활용하였으며, '간달프'의 모습은 독일의 신 오딘의 방랑자의 모습에서 원형을 획득하고 있다. 작품 속의 요정들의 언

어(페냐)는 핀란드어를 원형으로 하고 있으며, 셰익스피어의 『맥베스(Macbeth)』에서 숲이 움직이는 장면을 자신의 작품에 차용하기 위해 고민하던 중에 나무종족을 창출해냈다[14]고 한다. 이렇듯이 톨킨이 <반지의 제왕>에 차용하고 있는 원형들은 북유럽의 다양한 전통문화들을 융합 및 스토리텔링하고 있다. 여기에서 중요한 사실은 톨킨이 창의적인 상상력으로 원형을 취하는 경우, 원형을 손상시키지 않고 차용 및 재현하고 있다는 것이다. 그리고 원형으로 인한 스토리의 변화가 이루어질 경우에는 새로운 보조 스토리를 만들어 원형을 지키고 있다. 이것이 톨킨의 스토리텔링의 힘이다.

조앤 롤링(Joanne Rowling)의 <해리포터>는 현대와 중세의 시공간을 오가며 선과 악의 대결을 펼치는 판타지소설이다. 작품 내에는 중세 유럽의 신화와 전설, 영국의 전통가족 및 전통학교 등을 원형으로 차용하고 있다. 그 다양한 문화 원형들은 총 7권의 <해리포터>시리즈로 완간되었다. 롤링은 작품을 통해 상상력의 결과가 무한한 부를 창출해낸다는 실 사례를 구체적으로 보여주고 있다.

<해리포터>는 신화에서 영웅의 성장과 선악의 대립, 고전적인 마법의 파격과 서스펜스적인 이야기들을 끌어들이고 있다. 특히, 북유럽의 신화에서 나오는 환상의 괴물인 트롤(Troll)의 원형은 다양하다. 트롤은 <반지의 제왕>과 같은 판타지물에서는 인간을 잡아먹는 매우 거칠고, 사나운 괴물로 묘사되고 있다. 그러한 반면에 <해리포터>에 등장하는 트롤은 커다란 덩치와 낮은 인지능력, 햇빛에 닿으면 돌로 변하는 원형성을 통해 거인처럼 큰 덩치에도 불구하고 우둔하기 짝이 없는 괴물로 묘사되고 있다. 이러한 현상은 해석의 차이에서 오는 원형성의 결과다. <해리포터4> “불의 잔”에서 쿼디치 월드컵에 등장하는 레프러콘(Leprechaun)은 아일랜드의 민화에서 황금을 숨긴 곳을 가르쳐 주는 작은 노인 요정이다. 레프러콘은 비록 사용할 수 없는 가짜 금화이지만, 금화를 만들어내는 역할을 하고 있다. 그리고 유럽의 신화 및 전설에서 제일 사납고, 위험하기로 악명이 높은 드래곤인 헝가

리안 폰테일(Hungarian Horntail), 고대부터 중세에 이르기까지 상상의 동물인 바실리스크(basilisk), 죽은 뒤 다시 태어나는 것을 끊임없이 되풀이한다는 전설의 ‘불사조(phoenix), 사람의 머리와 사자의 동체를 가지고 고대 오리엔트 신화에 나오는 괴물 스펅크스(Sphinx) 등을 비롯하여, 유니콘, 인어, 캔타우로스, 피렌체, 노움, 늑대인간, 마법, 지팡이, 빗자루, 요정 등은 모두 유럽의 신화와 전설 속에 살아 숨 쉬고 있는 판타지 캐릭터들이다.

특히, 그리스로마시대 신화 중에서 페르세우스가 메두사의 머리를 자루에 담고 투명인간이 되는 모자도 <해리포터>에서 쉽게 눈에 띄는 재현사례다. 그리고 교감선생님으로 등장하는 미네르바 맥고나갈(Minerva McGonagall)의 경우, 미네르바는 로마 신화에서 지혜의 신으로, 그리스 신화에서는 전쟁의 신으로 그려지고 있다. 때로는 강인한 이미지, 때로는 자상하고 현명한 이미지는 신화의 원형과 작품의 캐릭터가 통일성을 이루고 있다. 또한, 점술교사인 사이빌 트릴로니(Sibyl Trelawney)도 그리스 로마신화의 정신 장애를 가진 요정 시빌을 원형으로 취하고 있다. 이렇듯이 <해리포터>에는 북유럽의 신화와 고대 그리스신화가 다양하게 차용되고 있다. 신화를 하나의 문화 원형이자, 한 민족의 집단 의식 혹은 무의식 세계를 형성하는 공동의 인식이라고 본다면, 판타지소설은 신화에 드러나는 문명이나 문화의 원형과 같은 상상의 세계 속으로 독자를 이끌어 가는 역할을 하고 있다. 그래서 신화와 판타지는 불가분의 관계를 맺고 있다[15]. 톨킨이나 롤링의 문학은 그들의 문명 속에 내재된 문화원형들을 무한한 상상력의 세계로 정착시키고 있다. 작품에 차용되는 원형은 스토리텔링으로 파괴되는 것이 아니며, 그 원형을 핵으로 삼아 또 다른 형태의 문화코드를 창출해 내고 있다.

이상과 같이 <아바타>, <반지의 제왕>, <해리포터>의 캐릭터, 배경, 사건 등에 차용되고 있는 신화의 원형들은 작품에 재현되는 과정에서 원형이 변질되거나 파괴되지 않고 원형의 이미지가 그대로 작품에 녹아들어 통일성을 유지하고 있는 양상을

확인할 수 있었다.

4. 국내 원형재현의 양상

전지전능한 능력을 지닌 신화적인 원형을 취하는 스토리텔링은 무한한 상상력을 요구하는 판타지로 이어진다. 판타지가 가장 필요한 스마트미디어 시대에 한국 정통 판타지물이라고 할 수 있는 작품이 드물다. 그 이유는 유럽중세판타지를 접목하고 있는 국적불명의 판타지물들이 봇물을 이루고 있기 때문이며, 한국형 판타지 생태가 미숙하기 때문이다. 최근에 스마트미디어콘텐츠가 활성화되는 사회적 분위기와 맞물리면서 신화, 전설, 설화 등과 같은 전통 문화가 픽션(Faction)형태로 영상화되고 있다.

픽션(Faction)은 팩트(fact)와 픽션(Fiction)을 합성한 신조어다. 역사적인 사실 혹은 실존인물에 대한 이야기를 스토리텔러의 상상력으로 재해석하는 대중문화의 한 조류다. 영화 <광해, 왕이 된 남자>, <관상>, <황산벌>, <실미도>, <역도산> 등, TV드라마 <해신>, <불멸의 이순신>, <바람의 화원>, <야인시대> 등이 대표적인 픽션 작품들이다. <광해, 왕이 된 남자>는 조선왕조실록 광해군 일기에 나타난 한 구절이 모티브가 되어 제작되었다. 행방이 묘연해진 광해의 15일간의 시간에 또 한 명의 광해가 왕 역할을 하게 된다는 픽션으로 관객들의 상상력을 자극하는 이 영화는 조선왕조실록의 한 부분을 원형으로 취하고 있다.

픽션이 그러하듯이 문화 콘텐츠의 생명력은 원형적 상상력(archetypal imaginations)에 있다. 그 상상력을 가장 많이 유발시켜 주는 부분은 역시 신화의 세계다. 우리나라의 신화 속에 드러난 문화의 원형들은 대개 건국신화(기록신화)와 무속신화(구술신화)[16]로 나뉜다. 기록신화는<단군신화>, <해모수신화>, <혁거세신화>, <수로신화>, <주몽신화>, <탈해신화> 등과 같이 국가 건국이나 국왕의 즉위 내용을 다루고 있다. 기록신화의 특징

은 인간의 세계와 구별되는 신비성과 인간적인 한계를 넘어서는 초월성을 지니고 있다. 구술신화는 무속종교에서 숭배의 대상이 되는 신들의 본풀이를 다루고 있으며, 종교적인 특성을 지니고 일반 민중 속에서 전래되고 있다. 대한민국 전 지역으로 확산되어 있는 전승신화인 <바리공주>나 <당강애기>, 제주지역의 전승신화인 <이공본풀이> 등[17]이 그 사례다.

일반적으로 디지털문화콘텐츠에 차용되는 소재는 신성성과 판타지성이 강한 문화 원형에서 획득된다. 예를 들어 신성성은 <단군신화>의 환인의 아들 환웅의 존재성, <주몽신화>의 해모수와 유화의 존재성을 의미하며, 판타지성은 <단군신화>의 곰의 인간변신과 단군출산이라는 신화성, <주몽신화>의 알에서 태어난 주몽의 주술력에 대한 신화성을 의미한다. 이밖에 지상과 천상을 넘나드는 거주 공간의 자유성, 우주현상을 제어하는 절대적 존재성, 예언자적 능력, 변신술, 주술적 능력 등은 신성존재에 대한 스토리텔링의 상상력이 극대화되는 요소들이다. 완성도 높은 우리 신화의 재현 스토리텔링이 가능해진다면, 판타지 측면에서 충분히 서구신화들을 능가할 수 있는 작품을 기대할 수 있다. 하나의 작은 사례에 불과할 수도 있지만, 우리의 신화에도 서구의 판타지처럼 신과 인간 사이의 소통을 이어줄 수 있는 신성한 동물과 신성한 식물들이 존재하고 있다. <창세가>에서 물불의 근원을 미륵에게 전해주는 생쥐, <단군신화>에서 인간이 되고자 갈망하는 곰과 호랑이, 그리고 인간으로 변하는 곰, <이공본풀이>이나 <바리공주>에 나오는 사람을 부활시킬 수 있는 약수 혹은 꽃, <주몽신화>에서 희생 제물로 바쳐지는 흰 사슴 등이 대표적인 사례다. 이와 같이 신화에 내재된 원형들은 이 시대의 미디어콘텐츠 개발을 위한 창의적 상상력으로 바로 직결되고 있다. 이처럼 풍부한 신화적 판타지 원형들은 우리들의 매우 고귀한 문화유산이다. 따라서 문화 원형을 이야기로 차용할 경우에는 원형이 지닌 이미지를 승화시켜나갈 수 있는 스토리텔링에 주의를 기울여야 한다. 그 이유는 원형

자체가 우리 전통문화의 숨결이기 때문이다.

그럼에도 불구하고 콘텐츠 개발 과정에서 의식적으로든 무의식적으로든 발생하는 원형의 파괴현상은 우리들의 무의식 세계에 고정되어 온 존재적 실체의 변질로 연결되고 있다. 애니메이션 <신암행어사(2004)>와 <홍길동 2084(2011)>, 드라마 <장옥정, 사랑에 살다(2013)>, 영화 <마담뽕덕(2014)> 등을 그 사례로 들 수 있다.

<신암행어사>의 장르는 SF와 어드벤처가 가미된 판타지다. 과거에 공전의 히트를 쳤던 만화 <신암행어사>를 원작으로 한·일 합작 영화가 만들어졌다. 줄거리는 평화로운 낙원을 꿈꾸던 나라 주신이 패망한 후, 왕의 특사였던 암행어사(특수경찰)들 중에서 단 한 사람의 암행어사(문수)가 남게 되어 '팬텀 솔저'라는 주신의 특수부대와 함께 악이 지배하는 혼돈의 세상을 처단한다는 내용[18]이다. 이 작품의 핵심 모티브는 <춘향전>이다. 몽룡은 암행어사의 꿈을 이루지 못하고 춘향을 구해달라는 유언을 남기고 살해당한다. 춘향은 연인인 몽룡의 호위무사가 되기 위해 검술을 익혀, 거대한 검과 철퇴손으로 적들을 제압하는 무사가 된다. 방자는 문수의 부하가 된다. 그 외에 다양한 문화 원형 캐릭터들이 등장한다. 북부여 시조 해모수, 궁예의 부하였던 아지태, 조선의 과학자 장영실, 고구려의 재상인 을파소, 신라의 고승인 원효, 화랑 김원술, 평강공주, 홍길동 등과 같은 화려한 역사적 인물들이 작품의 캐릭터로 재현되고 있다. 안타깝게도 이 작품에서는 어느 캐릭터도 고전 소설의 원형적 이미지를 지키고 있는 캐릭터는 없다. 특히 고전 소설 <춘향전>에 등장하는 기생의 딸 춘향은 고을의 사또로부터 갖은 희유를 당하면서도 신분울 초월한 사랑을 지켜내는 조선시대에 신분상승을 하는 여성의 원형적 이미지를 지니고 있다. 이러한 춘향을 무사로 변신시키는 것은 완벽한 원형파괴다.

애니메이션 <홍길동 2084>의 공간적 배경은 나노칩으로 통제가 가능한 2084년의 울도시티라는 미래도시다. 황폐화된 도시에서 홍길동을 비롯한 산적들의 무리가 악의 세력과 대결해 나간다는 스

토리다. 여기에서도 고전소설에 내재된 홍길동의 원형은 완벽하게 파괴되어 나타난다.

그리고 드라마 <장옥정, 사랑에 살다>도 원형이 파괴된 작품이다. 조선왕조 제19대 숙종의 후궁인 장희빈은 매우 부유한 환경[19]이었던 것으로 전해지고 있음에도 불구하고, 작품에서 장옥정은 신분이 낮은 침방나인이고, 조선 시대 패션디자이너로서 자신의 인생을 개척해나가는 여성의 삶을 그려내고 있다.

영화 <마담뽕덕>[20] 또한, 고전소설 <심청전>에서 캐릭터만 차용하고 있을 뿐, 스토리는 물질주의로 뒤엎힌 현대사회의 암울한 가족사의 한 부분을 다루고 있다. 이렇듯이 우리들의 문화 콘텐츠들의 캐릭터 원형 차용 문제는 단순히 캐릭터의 이름을 빌려 오는 수준일 뿐, 작품에 전통 문화의 원형을 녹이거나 그에 따른 상징성을 부여해 스토리의 변화를 꾀하는 일은 찾아 볼 수 없다.

5. 원형 재현의 방법론적 고찰

술한 세월 동안 심리적 내면세계에 잠재되어 온 기억의 흔적이나 집단무의식적인 형태로 남아 있는 형질(形質)들이 창작이라는 수단으로 변질되고 변형된다면 그 가치는 불품없이 전락하고 만다. 따라서 스토리텔러들은 긴 세월의 풍파 속에서도 변함없이 유지되어 온 유무형의 산물들에 내재된 형질들만큼은 철저하게 보호해야 한다.

원형은 인류가 오랜 세월 동안 축적해 온 삶의 본질이다. 그 원형에는 유일성, 보편성, 태고성, 자아성, 생명성, 영혼성, 주체성 등이 고집스럽게 잠재되어 있다. 그렇기 때문에 원형을 재현하는 스토리텔러의 상상력은 퇴색된 원형의 가치를 유추해석해내는 작가적 통찰력이다. 그리고 스토리텔러의 창의력은 원형의 근본을 깨트리지 않고 태고의 집단무의식을 이 시대에 유연하게 접목시키는 작업이다. 상상력과 창의력에 개연성을 결부시킨 스토리텔링은 때로 작가적 가치관의 농도에 따라 원형이 새로운 산물로 태동하기도 하고, 원형의 본질이 훼손되기도 한다.

재현은 문화의 원래 형태 회복 혹은 고고학적 복원(archaeological reconstruction)[21]차원에서 복원 (Restoration)을 의미하지는 않는다. 문화 속에 내재된 원형들을 취하는 것은 그냥 복원을 하는 것이 아니라 창작을 위한 픽션(Fiction) 세계로의 차용이다. 원형의 차용은 이미 창작된 원작을 활용하여 새롭게 재구성하는 리메이크(remake) 수준으로 할 수도 있고, 특정 작품의 소재 혹은 문체를 훔쳐 내어 새로운 장르로 창작하는 패러디(parody)수준으로 할 수도 있고, 선배 창작인들의 창작 재능 및 업적에 감명받아 캐릭터성이나 일부 사건, 공간적 배경 등을 본떠 표현하는 오마주(hommage)수준으로 할 수도 있다. 특히, 우유(愚喻), 우의(寓意), 풍유(諷諭)의 뜻으로, 추상적인 개념을 직접 표현하지 않고 다른 구체적인 대상을 이용하여 비틀기 형식을 취하는 알레고리(allegory)[22]는 원형의 재현에 매우 민감하게 활용되고 있다. <이슈우화>에서 표면적으로는 동물세계를 드러내는 이야기지만, 내면적으로는 인간세계를 보이며 풍자와 교훈을 주는 원관념과 보조관념의 원형 문제다.

원형의 재현은 한결같이 모방과 창작의 경계선에서 혼란을 거듭하고 있다. 모방(Mimesis)의 사전적 의미[23]는 다른 것을 본뜨거나 본받는 것, 관찰된 타인의 행동을 재연하는 것을 의미한다. 플라톤과 아리스토텔레스는 모방을 자연의 재현이라고 말했다. 모든 예술적 창조를 모방 형태로 보는 플라톤은 그림, 시, 음악, 춤, 조각 등의 기예를 모방이라는 한 개념으로 묶어서 생각하였다[24]. 르네상스 이후의 예술방식에 절대적인 영향을 끼쳐 온 모방은 예술이 자연을 모방한다는 아리스토텔레스의 <시학>에서 유래한다. 아리스토텔레스는 예술가는 일시적인 것이 아니라 영원한 사상과 행동과 감정을 모방한다고 보았고, 모방을 대상, 매체, 방식으로 구분하였다. 모방의 대상은 행위를 하는 인간들로 보았으며, 고상한 행위를 모방하면 비극이 연출되고, 비열한 행위를 모방하면 희극이 연출된다고 보았다. 그리고 모방의 매체를 언어로 보았으며, 매체가 언어이면 문학이요, 매체가 물감이면

그림으로 보았다. 또한, 모방의 방식은 서술체(narration) 혹은 담화(discourse)로 보았다[25]. 여기에서 고상한 행위의 모방을 하면 비극이 연출되고, 비열한 행위를 모방하면 희극이 연출된다는 아리스토텔레스의 말은 바로 원형을 차용했을 때의 타당한 상징의 발현을 의미한다. 모방은 창조의 어머니라는 말처럼, 모방의 문제는 바로 인간과 자연과 역사를 재현하는 하나의 방법론이다.

앞장에서 살펴보았던 <신암행어사>에는 대부분 문화 원형에서 차용된 캐릭터들이 등장하고 있다. 콘텐츠의 스토리텔링은 사건, 배경, 인물[26]의 융합으로 이루어지는 만큼, 작가는 사건과 배경에 어떤 캐릭터의 원형을 융합[27]시켜야 합리적인 통일성이 갖추어지는지 정도는 생각해야 한다. 따라서 몽룡, 춘향, 방자, 문수, 해모수, 아지태, 장영실, 을파소, 원효, 김원술, 평강공주, 홍길동 등과 같은 캐릭터들의 원형에 드러난 개성과 특성을 감안하여 자신의 작품에 차용했어야 된다.

영화 <아바타>의 나비족의 위기를 구원하는 역할을 하는 주인공이 인도 신화의 아바타라의 원형을 작품에 이입시키고 있는 방법론을 숙지해야 한다. 우리의 작가들이 그와 같은 스토리텔링 방법론을 인지했다라면 <신암행어사>에서 춘향을 무사로 변신시키는 우를 범하지 않았으리라 생각된다. 즉, 픽션작품의 흥행을 위해 원형의 이미지가 훼손되어서는 안 된다는 의미다.

정밀한 스토리텔링을 요구하는 디지털 콘텐츠는 양적 성장을 위해 질적인 면에서도 완성도를 높여줘야 한다. <마담뽕덕>의 작품화를 위해 차용한 고소설 <심청전>의 심청을 이 시대의 보편적 효의 원형[28]으로 만들기 위해 문화콘텐츠의 캐릭터로 재현하고자 하였다면, 어떤 유형의 콘텐츠로 재현하느냐에 따라 캐릭터의 개성은 달라지겠지만, 최소한 한국 문화의 확산이라든지, 민족문화주의적 관심이라든지, 인류의 효의 보편적인 원형재현이라든지, 스토리텔러가 지향하는 가치척도의 기준은 제대로 녹여내야 한다.

원형이란 우리들의 민족적인 집단 무의식의 발

현이며, 본능과 연결된 태고적 이미지를 의미하는 아주 원초적이고 기본적인 문화의 뿌리이며 문화의 근본이다. 따라서 우리가 활용하고 차용하고 재현하는 문화원형들은 민족의 존재성과 자아의 존재성 까지도 내재된 매우 보배로운 민족정신과 같은 산물들이다. 그렇기 때문에 민족 전통 문화의 정점에서 있는 신화와 전설, 설화와 민담 등에 나타나는 인물, 사건, 배경은 훼손이 되지 않는 선에서 재현되어야 한다. 특히, 역사적 사건, 역사적 인물, 역사적 배경의 원형은 반드시 지켜야 한다. 원형들은 국가의 긍지며, 자존심이다. 자칫 훼손하게 되면 국가적 정체성마저 혼돈으로 빠질 우려가 있다.

6. 결론

이상과 같이 문화 콘텐츠의 원형 재현의 문제점에 대하여 연구해 보았다. 콘텐츠는 다양하고 원형의 문제는 방대하다. 그러한 만큼, 영화, 드라마, 애니메이션, 웹툰, 광고, 게임 등과 같은 콘텐츠들을 모두 논문에 끌어 들일 수 없었기 때문에 대표적인 몇 작품을 중심으로 원형의 재현양상을 살펴 보았다. 그 결과, 논문을 통해 문화의 원형을 이해하기 위해 용의 심리학적 측면에서 태고적의 집단 무의식에 내재되어 있는 유무형적인 형태의 본질을 헤아려 볼 수 있었다.

유럽 중세풍의 판타지들은 전통적인 문화 원형을 창작의 핵심 재료로 활용하고 있는 만큼, 상상력과 창의력을 일으키는 스토리텔링이 적극 개입되고 있다. 따라서 인도신화에서 창작소재를 차용하고 있는 <아바타>, 유럽과 아시아의 고대와 중세 신화에서 창작소재를 차용하고 있는 <반지의 제왕>과 <해리포터>를 중심으로 완성도 높은 해외 원형재현의 양상을 살펴 보았다. 그들의 문명 속에 내재된 원형들은 작품에서 무한한 상상력을 불러일으키는 또 하나의 문화코드로 정착되고 있음을 느낄 수 있었다.

그리고 국내 원형재현 양상은 애니메이션 <신암행어사>와 <홍길동 2084>, 드라마 <장옥정, 사랑

에 살다(2013)>, 영화 <마담뽕> 등을 통해 살펴 보았다. 그 결과, 우리나라의 영화, 드라마, 애니메이션 등에서 전통문화 원형들이 다양한 모티브로 차용되고 있지만, 대중매체가 지니고 있는 흥미본위 상업성에 중심을 두고 연출되는 문화원형들은 우리들의 무의식 세계에 잠재되어 온 원형성을 보존하지 못하고 변형 및 훼손시키고 있다는 것을 확인하였다. 판타지 문학이 성공적으로 정착된 유럽에 비하여, 우리나라는 판타지적인 요소가 강한 신화와 전설 설화와 민담 등이 넘쳐나고 있음에도 불구하고, 판타지에 대한 낮은 인식 때문에 원형의 재현 또한 매우 열악한 환경이다.

원형은 인류가 진화의 과정을 거치면서 지금에 이르기까지의 오랜 세월에 축적된 경험으로 나타나는 인류의 삶의 본질이기 때문에, 재현을 위한 스토리텔링에서는 유무형의 산물들에 내재된 형질(形質)인 원형을 철저히 보호해야 한다. 절대로 변질 될 수 없는 역사와 민족 전통 문화의 정점에서 있는 신화와 전설, 설화와 민담 등에 나타나는 인물, 사건, 배경 역시 재현이란 형태로 훼손이 되어서는 안 된다는 사실 또한 해외 콘텐츠의 재현 스토리텔링을 통해 느끼는 부분이다.

우리의 문화 원형들은 국가 형성의 뼈대며, 혼이다. 자칫 훼손되면 국가적 정체성마저 혼돈에 빠질 우려가 있다. 문화콘텐츠의 창작은 어디까지나 픽션에 의해 이루어지는 만큼, 보호된 원형을 중심으로 충분히 리메이크, 패러디, 오마주, 알레고리 등의 형식으로 재현 스토리텔링될 수 있다. 이러한 방법들이 100조원의 규모로 성장하고 있는 우리나라 문화콘텐츠산업의 질과 양을 높이는 길이며, 미래의 문화융성장국으로 가는 길이라고 사료된다.

REFERENCES

- [1] yeong-han Kim, "Nintendo's story", Korea Economic Daily, p.109, 2009.
- [2] Media Culture Education Research Association, "The birth of the cultural

- content”, dahil Media, p.135, 2005.
- [3] Adrian Urvan, Translator Hee-Jin Cho, “I love the psychologist”, Malgeul Bitnem, p.38, 2007.
- [4] American Society of psychoanalysis, Translator Jae-Hoon Lee, “Psychoanalytic terms & concepts”, Korea Institute of Psychotherapy, 2002.
- [5] Sang-Jun Kim, “Read movie by myths Reading as a human being movie”, Published by Sejong Books, p.237, 1999.
- [6] Gum-Man Lee, “Developmental psychology and faith education”, Christian healing Ministry researcher, p.199, 2000.
- [7] Northrop Frye, Translator Cheol-Gyu Lim, “Anatomy of Criticism”, Hangilsa, pp.179-337, 1982.
- [8] Jeong-Ok Pyo, “Modern culture and mythology”, Yonsei University Press, pp.105-186, 2007.
- [9] Journalist Kyoung-min Lee, “The alchemy that opens the national sustainable development”, etnews, 2013.06.26.
- [10] An editorial department, “World religions look at the Scriptures, Traditional culture study group”, p.846, 2001.
- [11] Journalist Jin-soo Kim, “Alter ego of the reborn God trying to rescue the world”, Kwangju Daily, 2013.3.18.
- [12] Kwang-Heum Jeong, “Indian mythology and religion”, Salim, p.72, 2006.
- [13] Gregory Beth hem, Translator Yeon-soon Choi, “Reading The Lord of the Rings as a philosophy”, Yirum, p.350, 2003.
- [14] Wikipedia, “The Lord of the Rings”, Naver, 2015.12.12.17:53
- [15] Sung -Kon Kim, “Read a new cultural of fusion era”, Literature & Thought, p.180, 2003.
- [16] Se-Jeong Oh, “The structure of the archetypal imaginations in Korean myths”, Hanminjok Emunhak 49, pp.231-266, 2006.12.
- [17] Se-Jeong Oh, “Principle of communication and generation of Korea myth”, Korea Information Society, 2005.
- [18] Director Tae-Geun Ahn, Samura George, “New Amhengosa”, Production Committee, 2004.
- [19] Naver Knowledge Encyclopedia, ‘Hui-Bin Jang’, Doosan Encyclopedia, 2016.1.8.
- [20] Ga-heum Baek, “Madame Bbandeok”, Neo fiction, 2014.
- [21] An editorial department, “Dictionary of Korean archaeology”, National Research Institute of Cultural Heritage, 2002.
- [22] Mi-Hyang Lee, Features of the historical novel of Tae-Won Park. Deep well, p.281, 1995.
- [23] Naver dictionary, ‘imitation’, Glossary of psychology, 2014. 4.
- [24] Sang-Sub Lee, “The historical development of literary theory”, Yonsei University Press, 1985.
- [25] Jung-ja Park, “134 puzzle pieces found in Manet’s picture”, Giparang, p.139, 2009.
- [26] Jae-Hong Lee, “A Study on the Direction of Storytelling for the Activation of Serious Games”, Journal of Korea Game Society Vol. 14, No.5, pp.183-192, 2014.
- [27] Jae-Hong Lee, “A Study on Direction of Convergence Education through The Crisis of The Humanities Majors”, Journal of Korea Game Society Vol. 15, No.4, pp.207-216, 2015.
- [28] Young-ok Kim 4 others, “Asian women crossing the border”, Ewha Womans University Press, p.367, 2009.



이재홍(Lee, Jae Hong)

약 력 : 1984 숭실대학교 전자공학과(학사)
1987 숭실대학교 국어국문학과(석사)
1990 東京대학교 종합문화연구과(연구)
1992 東京대학교 종합문화연구과(석사)
1998 東京대학교 종합문화연구과(박사수료)
2010 숭실대학교 국어국문학과(문학박사)
2016 - 현재, 숭실대학교 문예창작학과 교수
한국게임학회 회장
콘텐츠분쟁조정위원회 조정위원

관심분야: 디지털스토리텔링, 게임기획, 콘텐츠