

신화 스토리텔링에 관한 연구

박찬익
청운대학교 멀티미디어학과

A Study on Myth Storytelling

Chan-Ik Park
Dept. of Multimedia Science, Chungwoon University

요약 근래에 개봉된 많은 영화들이 신화를 모티브로 만들어지고 있지만 영화 속 일관된 세계관의 정립없이 흥미있는 요소만을 맥락없이 차용하는 경우가 많다. 이런 경우 이야기는 산만해지고 관객들의 흥미는 반감된다. 이런 추세에도 불구하고 신화를 원형으로 하는 스토리텔링의 활용에 대한 연구가 제대로 이루어져 있지 않다는 점에서 신화 원형 스토리텔링의 현대화에 본격적인 연구가 필요한 시점이 되었다. <토르 시리즈>와 게임 <라그나로크>를 보면 신화의 스토리텔링이 어떻게 기본을 유지하면서 변형될 수 있는지를 알 수 있다. 분석 결과를 토대로 다음과 같은 결론을 도출할 수 있었다. 현대의 문화 콘텐츠에서 신화의 스토리텔링이 수용되는 경우는 다음 4가지로 분류할 수 있다.

신화 원전의 스토리텔링을 충실히 따르면서 각색된 이야기를 만들어내는 경우, 원전 신화의 모티브만을 차용하여 새로운 이야기를 만드는 경우. 영화 <토르 시리즈>가 대표적인 경우다. 원전 신화의 내용과 상관없이 신화의 특정 모티브만을 차용한 경우. 토르와 로키가 등장하는 마블의 <어벤저스 시리즈>가 대표적인 경우다. 원전 신화의 스토리텔링을 수용하고 추가적으로 창작된 이야기를 덧붙이는 경우. 게임 <라그나로크>가 대표적인 경우다.

Abstract There are many reasons why myths are used in the cultural context. However, the primary reason is that myths tend to be a safe choice as they are guaranteed to be entertaining and connect people over the past thousands of years, and are also free from issues related to plagiarism. In particular, myths from Northern Europe are used in many parts of modern cultural content as they have a clear conflict between good and evil and present a universe with various tribes and worlds. This study analyzed the movie series of Thor and the game Ragnarok to investigate how myths are used in the modern cultural context. In the movie series of Thor and the game Ragnarok, it is possible to identify how myths are modified while keeping their basic storyline. The findings from the analysis can be summarized as follows.

Keywords : Storytelling, Norse Mythology, Myth Metamorphosis, Movie, Digital Game

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

신화와 설화는 현대 스토리텔링의 원형이다. 단순히 전해오는 옛날이야기가 아니라 끊임없이 재창조되고 변

형되는 살아있는 이야기다. 유럽의 중세 이후 르네상스 예술 작품들은 그리스·로마 신화에 나오는 이야기나 신화 속 인물들에게 영감을 받은 것들이 많았다. 이는 근대 문학작품이나 현대 영화에서도 예외가 아니다. 셰익스피어의 <로미오와 줄리엣>은 '피라모스와 티스베' 신화를 원형으로 한 작품이다. 할리우드 영화 <천국보다 아름다

본 논문은 2019년 청운대학교 교내 학술연구비에 의하여 수행되었음.

*Corresponding Author : Chan-Ik Park(Chungwoon Univ.)

email: butterfly9@chungwoon.ac.kr

Received November 23, 2020

Revised December 8, 2020

Accepted January 8, 2021

Published January 31, 2021

운)은 ‘오르페우스와 에우리디케’를, <미녀와 야수>는 ‘에로스과 프시케’를, <마이 페어 레이디>는 ‘피그말리온’ 이 야기가 원형이다[1]. 근래에 개봉된 스펙터클한 블록버스터 영화들의 대부분은 신화를 직접 소재로 삼거나 신화적 모티브에 영감을 받아 현대적 요소를 더한 스토리로 제작되고 있다. 특히 어벤져스 시리즈 같은 SF 블록버스터 영화들은 여러 신화적인 요소들을 자유분방하게 스토리에 녹여내면서 스스로 신화가 되어가기도 한다.

영화와 신화의 근본적인 친연 관계는 ‘이미지와 이야기의 절합’이라는 점에서 비롯된다. 수천년에 걸쳐 이루어진 조각조각의 시각 이미지들이 이야기를 이루는 신화는 필름의 조각들을 이어 붙여 하나의 이야기를 보여주는 영화의 기술적 방식과 비슷한 매커니즘을 갖는다[2]. 영화나 게임, 드라마 등의 문화 콘텐츠를 만드는 기본이 되는 스토리텔링에서 신화의 차용은 특별한 일이 아니지만 그렇다고 맥락없이 차용되는 것은 스토리의 전개가 산만하고 일관성이 없어져 관객이나 유저의 입장에서 이해할 수 없는 결말이 도출될 수 있다. 영화 <반지의 제왕>의 원작이자 판타지 문학의 역작으로 꼽히는 J. R. R. 톨킨의 <반지의 제왕>은 바그너의 오페라 <니벨룽겐의 반지>에서 영향을 받은 작품이다. <니벨룽겐의 반지>는 게르만 민족의 서사시를 재구성한 작품으로 북유럽 신화의 내용을 담고 있다. 요즘 극장가를 뜨겁게 달구고 있는 Marvel Studio의 어벤져스 시리즈도 이런 북유럽 신화의 계보를 잇는 작품이다. 많은 영화들이 신화의 스토리텔링을 차용하고 있지만 이론적인 정립은 아직 미흡한 상태다. 이에 본 연구는 기존의 영화와 게임에서 차용된 신화의 원형을 분석하고 흥행의 척도에 대입하여 현대적인 기준으로 신화의 스토리텔링을 분류하여 각 콘텐츠의 장르에 맞는 원형을 제시하고자 한다.

1.2 연구의 내용 및 방법

연구의 내용 및 방법에 있어서는 앞서 언급한 연구 목적에 따라 우선 다양한 국내외 영화의 스토리텔링 사례들을 바탕으로 신화의 차용을 살펴보고 영화나 게임에 활용되는 신화의 요소에 관하여 분석한다. 이를 위해 기존 연구된 논문들과 여러 사례들을 분석하여 흥행에 성공한 신화 원형의 스토리텔링 요소를 도출하고 그 결과를 신화 원형의 장르별로 구분하여 향후 신화 원형 스토리텔링을 적용하는 것에 대한 이론적 기준을 세운다.

국내외 연구 동향 및 선행 연구 조사에서는 신화의 스토리텔링에 대해 조사하고, 문화 콘텐츠에 적용된 신화 원형의 스토리텔링에 대한 사례를 조사 분석한다. 더불어

영화에 적용된 신화 원형 스토리텔링의 장르를 분류하고 분석한다.

분석 결과에 따른 적용 방법을 도출하여 새로운 콘텐츠에 적용할 수 있도록 이론적 근거를 만든다.

1.3 기대효과 및 연구 결과의 활용 방안

본 연구는 문화 콘텐츠 분야, 그중에서도 특히 영화에 차용된 신화 원형의 스토리텔링을 분석하여 향후 제작될 신화 원형 스토리텔링의 콘텐츠에 체계화 된 이론을 적용하여 흥행을 할 수 있는 콘텐츠 제작에 도움을 주는 것을 목적으로 한다.

연구 성과에 대한 기대 효과 및 활용방안은 다음과 같다.

콘텐츠 분야에서 신화 원형의 스토리텔링 차용에 대한 이론을 정립하고, 신화 원형 스토리텔링의 장르 분류 및 정립으로 영웅 시리즈 뿐만 아니라 다른 장르로의 활용을 모색한다. 장르별로 기승전결로 만들어지는 서사형 스토리텔링을 제시한다.

2. 본론

2.1 신화의 스토리텔링

고대의 신화 가운데 최근 들어 엔터테인먼트 산업에서 가장 각광을 받는 것은 북유럽 신화다. 북유럽 신화란 주로 게르만 민족의 신화를 말하는데 ‘운문 에다(구 에다)’와 ‘산문 에다(신 에다)’를 원전으로 한다. Blizzard Entertainment, Inc.의 <월드 오브 워크래프트> 게임에 나오는 주요 캐릭터들도 북유럽 신화에서 가져온 것이 많은데, 특히 판타지 문학에 큰 영향을 끼쳤다[1]. 북유럽 신화 외에도 세계 각국의 신화들은 소설은 물론이고 영화나 드라마, 게임과 같은 다양한 콘텐츠로 재가공되었다. 대표적인 것으로 <지옥의 묵시록>과 <마스크>, <트로이>, <토르 시리즈>, <신과 함께 1, 2> 등의 영화와 <센과 치히로의 행방불명>, <물란> 등의 애니메이션, 그리고 <워 크래프트>, <디아블로>, <라그나로크> 등의 컴퓨터 게임을 들 수 있다[3].

이렇게 다양한 문화 콘텐츠에 신화의 원형이 차용되는 것은 문화 콘텐츠의 기본이 스토리텔링 기술이고 이 스토리텔링은 신화의 생성과 역사를 같이 한다고 봐도 무방하기 때문이다. 신화는 첨단 기법의 현대 스토리텔링이 등장하기 전부터 가장 오래된 역사를 가진 엔터테인먼트 기술이었다.

2.2 북유럽 신화의 스토리텔링

세계의 여러 신화들 중 특히 북유럽 신화는 다른 신화들과는 다른 뚜렷한 특징이 있다.

첫째, 선과 악의 대립 구조가 명확하다는 점이다. 이는 선과 악의 구분이 거의 없는 그리스 신화와 구별되는 점이다. 북유럽 신화의 원전에서는 선과 악이 구분되어 서로 싸움이나 전쟁을 통해 보물을 뺏고 빼앗기는데 초점이 맞추어져 있는데, 이는 고대 북유럽의 서사 시집 ‘에다’를 통하여 알 수 있다[4]. ‘에다(Edda)’는 아이슬란드의 시인이자 역사가, 정치가였던 스토리 스톨루손(Snorri Struluson, 1178-1241)이 쓴 젊은 세대를 위한 고시(古詩)의 감상법과 작시(作詩)법의 지침서라 할 수 있다[5].

바그너의 악극 ‘영웅의 노래’에서도 그 특징이 잘 드러나고 있다.

“오딘과 로키가 여행을 하고 있었는데, 어느 마을에서 실수로 호라이드마르라는 농부의 아들 중 하나를 죽이게 됐다. 농부는 이 신들에게 자신의 아들을 죽인 대가로 황금을 요구한다. 이에 로키는 황금과 보물을 가장 많이 가지고 있던 난장이 알베리히의 황금과 마법의 반지인 안드바라니우트를 빼앗아 농부에게 준다. 반지를 뺏긴 알베리히는 그 반지를 소유한 자는 누구라도 목숨을 잃게 될 것이라는 저주를 하게 된다. 결국 알베리히의 황금과 반지를 소유하게 된 농부는 두 아들에게 목숨을 잃게 됨으로써 저주의 희생자가 되는데 두 아들 중 하나는 황금과 반지를 동굴 깊숙이 숨겨두고 자신은 파프니르로 변해 동굴을 지킨다. 다른 아들은 반지를 빼앗기 위해 시구르드를 양자로 삼아 마법의 검 그람으로 파프니르를 죽이도록 한다.”

위 글은 ‘영웅의 노래’에서 유래한 ‘리벨룽겐의 노래’의 내용인데 마법의 반지와 황금을 서로 뺏고 빼기는 북유럽 신화의 특징을 찾아볼 수 있다[6].

둘째, 다양한 종족의 등장과 다양한 세계관을 들 수 있다. 판타지를 표방하는 문화 콘텐츠에 자주 등장하는 난쟁이족, 거인족, 요정, 신족, 용 등은 북유럽 신화의 특징이라 할 수 있으며 빛의 나라인 무스펠헤임, 어둠의 나라인 니플헤임, 중간계인 미드가르드, 인간계인 마나헤임, 신들의 세계인 아사헤임 등의 다양한 세계관 역시 북유럽 신화의 특징이다.

셋째, 주문이나 마법, 저주 같은 주술적인 요소를 들 수 있다. 북유럽 신화에서는 마법을 통한 변신과 마법의 검 등을 통해 등장인물에 다양한 변화를 주어 선과 악의 대립이나 미션의 수행들을 좀 더 역동적이고 세밀하게 묘사할 수 있다.

2.3 영화에서 차용된 신화의 스토리텔링

판타지 영화나 게임과 같은 문화 콘텐츠의 아이템은 신화와의 관계가 각별한데 이들 아이템들은 신화에서 직간접적으로 차용한 경우가 많다. 신화는 원초적인 본능들이 충돌하여 서사가 발생하는 경우가 많고 비유와 상징으로 표현하는 경우가 많은데, 갈등을 해결하는 요소와 캐릭터들의 능력을 향상시키는 도구로써 상징적 의미를 가진 아이템이 많이 등장한다.

북유럽 신화는 이미 수많은 영화와 애니메이션, 그리고 게임 속에 깊숙이 들어와 있다. 북유럽 신화의 대표적인 캐릭터는 오딘, 토르, 로키, 발키리, 헤임달 등을 들 수 있다. 아이템의 경우 토르의 망치인 мол니르, 오딘의 창 궁니르 등이 있다.

본 연구에서는 이런 여러 문화 콘텐츠 중에서 영화 <토르>와 컴퓨터 게임 <라그나로크>를 선정하였는데, 이들 대상은 판타지 액션 장르라는 점과 북유럽 신화의 서사 구조를 차용한 점, 그리고 시리즈로 제작되었다는 공통점을 가진다. 영화 <토르>는 미국 마블 코믹스의 만화 <천둥의 신 토르>를 원작으로 만들어진 헐리우드 영화다. 2011년 <토르: 천둥의 신>과 2013년 <토르: 다크월드>, 2017년 <토르: 라그나로크>가 개봉되었고, <토르>시리즈와는 별개로 주인공 토르는 <어벤져스 시리즈>에 지구를 지키는 어벤져스의 일원으로 등장하기도 한다.

<토르>의 원작 만화의 아스가르드는 북유럽 신화의 원형을 모티브로 위대한 신의 능력과 마법이 혼재하는 고대 사회로 묘사되지만 영화에서는 신들의 세계가 아닌 월등히 발달한 외계 문명으로 아스가르드를 그리고 있다. 아스가르드인들 또한 신이 아닌 신처럼 보이는 외계 종족들로 설정되어 있다. 스토리 구성상의 허점에도 불구하고 세 편의 영화는 북유럽 신화의 스토리텔링을 전반적으로 차용하는데, 1편에서는 영웅들의 몰락과 신에게 받은 시련을 극복하고, 2편에서는 여러 세계를 떠돌며 감당할 수 없는 거대한 힘과 맞서는 주인공의 모습을 그렸다. 3편에서는 파멸의 예언을 피하려는 듯한 노력과 신들이라도 운명을 벗어날 수 없는 모습을 그리고 있다.

Marvel Studio에서 제작한 <토르 시리즈>는 신화 원전의 내용보다는 신화 속 인물들이나 아이템을 시각화시킨 점에 더 초점이 맞추어져 있는 것 같지만 신화속 이야기들을 중간중간 녹여 낸 스토리텔링을 차용하고 있다. 다음의 그림들은 영화 <토르 시리즈>를 원전 신화와 비교하여 분석한 것이다.



Fig. 1. Charaters of the movie Thor

오딘은 신들의 우두머리이자 왕이다. '산문 에다'에서는 다른 신이 아무리 강해도 오딘이 모든 것을 다스리며 모든 신은 그를 아버지처럼 섬긴다고 표현했다. 오딘은 또한 전사들을 수호하는 전쟁의 신이다. 그가 마법의 창 '궁니르'를 던지면 싸움이 시작되는데 '궁니르'는 절대 목 표물을 놓치는 일이 없다고 한다.

오딘은 그림이나 문학작품에서 한쪽 눈이 없는 애꾸의 모습으로 그려지는데 그가 자신의 눈 하나와 지혜를 맞 바꾸었기 때문이다. 오딘이 지혜의 원천인 '미미르의 샘 물'을 마시려고 할 때 미미르는 그 대가로 오딘의 눈 하나를 요구한다. 이에 오딘은 주저없이 자신의 눈 하나를 내주고 지혜의 샘물을 원하는 만큼 실컷 마실 수 있었다. 지혜를 구하고자 한쪽 눈을 버린 오딘의 모습은 후대의 많은 문학작품과 예술 작품에서 경외롭게 그려진다.

그림 1의 1에서 알 수 있듯이 영화 속 오딘의 모습은 '궁니르'를 든 애꾸의 모습으로 그려진다.

그림1의 2, 토르는 오딘과 대지의 여신 프림 사이에서 태어났다. 오딘의 아들이지만 북유럽 신화에서 그가 차지하는 비중은 오딘에 버금간다. 토르는 천둥의 신이며 타고난 장사에 힘을 증폭시키는 허리띠까지 소유하고 있어 아스가르드의 어떤 신도 감히 토르에게 대항하는 자가 없었다. 하지만 토르의 진정한 힘은 몰니르라고 불리는 망치에 있다. 무엇이든 때려 부수며 어디로 던져지더라도 다시 토르의 손에 돌아오는 최고의 무기다. 그렇지만 이런 무서운 이미지에도 불구하고 토르는 전쟁과는 거리가 먼 농업의 신이자 농부들의 수호신이다. 영화에서 토르의 모습은 그림에서 알 수 있듯이 몰니르를 휘두르며 전쟁에 앞장서는 용감한 전사로 그려진다. 원전 신화와는 다르게 농업이나 농민과의 관계를 보여주지는 않지만 무고한 지구인들을 지키려고 애쓰는 모습에서 농부들을 지키는 원전 신화의 모티브를 보여주고 있다.

그림 1의 3, 로키는 북유럽 신화에서 가장 흥미로운

인물이다. 신들과 동급으로 취급되지만 엄밀하게 말하면 순수 거인의 혈통이다. 그럼에도 로키가 오딘이나 토르와 같이 행동하는 경우가 많으며 신들이 중요한 의제를 의논하는 회의에 빠짐없이 참석한다. 로키가 신들과의 관계를 맺게 되는 것은 '산문 에다'에서 술을 마신 로키가 오딘에게 형제의 의를 맺을 것을 기억하느냐고 묻는 것에서 유추할 수 있는데, 아마도 오딘이 여행 중에 우연히 로키와 만나게 되고 그의 재주에 반해 의형제를 맺고 신들과 비슷한 존재로 대접을 해준 것이라 추론할 수 있다[6].

영화에서는 오딘의 양아들이자 토르의 의형제로 설정되었지만 실제로는 오딘과 의형제를 맺은 사이다. 북유럽 신화의 원전에서도 사건이 있는 곳에 로키가 있다고 할 정도로 사건과 사고를 몰고 다니는 인물인데 영화에서도 그런 캐릭터의 특성을 잘 나타내고 있다. 그림 1.4, 헤임달은 아스가르드의 수문장으로 이그드라실의 아홉 세계를 감시하면서 아스가르드와 미드가르드를 잇는 무지개 다리 비프뢰스트를 지키는 역할을 한다. 헤임달도 여신 처럼 몇 개의 보물을 가지고 있는데 갈라드라고 하는 불나팔과 비프뢰스트의 열쇠이기도 한 호프논이라는 검이 바로 그것이다. 헤임달은 라그나로크가 시작될 때 가장 먼저 징조를 알아채고 이 갈라르를 불어 전쟁의 시작을 알린다. 원래 원전 신화에서 헤임달은 오딘의 아들이지만 영화에서는 그 어떤 혈연관계도 언급이 없다.

그림1의 5는 발키리인데 발키리는 오딘의 시중을 드는 무장 여전사다. 전장에서 용맹하게 싸우는 자를 선택하여 그의 영혼을 인도하는 역할을 한다. 오딘은 신들의 최후의 전쟁이라 할 '라그나로크'를 예견하고 인간세계인 미드가르드의 영웅들이 죽으면 발키리들을 보내어 그들의 영혼을 발할라 성으로 이끌고 와 '라그나로크'를 대비한다. 발키리는 전쟁의 여신으로 평상시에는 발할라에서 전사들을 접대하다가 인간계인 미드가르드의 전쟁에서 용감한 전사자가 생기면 그들의 영혼을 아스가르드로 데리고 오는 임무를 맡고 있다[7]. '산문 에다'에 기록된 초기 발키리는 일부러 전쟁을 일으켜 살 자와 죽을 자를 결정하는 귀신으로 묘사되지만 후대에 창작된 영웅 서사시에는 처녀, 고귀한 품성 등 인간적인 면이 묘사되고 영웅들과 사랑에 빠지기도 한다. 발키리는 빼어난 미모와는 달리 매우 사납고 용맹스러운 여전사로 묘사된다. 영화에서는 오딘에게 충성하는 모습을 보이지는 않지만 싸움에 있어서만은 토르에게도 맞설만큼의 전투력을 가졌다. 원전 신화의 발키리를 표현했다기 보다는 오딘이 죽고 아스가르드가 멸망한 이후 유랑하는 전사 출신의 싸움꾼으로 발키리의 이름과 이미지만을 차용한 경우다.

영화 <토르 시리즈>는 북유럽 신화의 스토리텔링 기법을 수용한 것을 확인할 수 있다. <토르 시리즈>는 북유럽 신화를 기반으로 만들어진 이야기지만 등장인물인 '토르'와 '로키'는 신화와 전혀 연관이 없는 <아이언맨>, <캡틴 아메리카>, <어벤저스> 시리즈에도 연결되어 또 다른 파생을 하면서 진화한다는 점이 신화의 스토리텔링이 현대의 문화 콘텐츠에서 새로운 변곡점을 맞이했다고 할 수 있다[8].

2.4 게임에서 차용된 신화의 스토리텔링

디지털 게임의 스토리텔링이 전혀 연관이 없어 보이는 신화적 개념의 복제라고 판단하는 첫 번째 이유는 게임의 스토리텔링이 신화나 또는 유사 신화의 모티브를 재생산해 낸 결과물이라는 점이다. 많은 게임들이 북유럽 신화를 비롯한 다양한 신화의 서사에 직접적으로 영향을 받았다. <라그나로크>와 <마비노기>는 북유럽 신화의 세계관 및 스토리를 기반으로 하였고, <월드 오브 워크래프트> 역시 북유럽 신화에 등장하는 종족들을 원형으로 하여 플레이어 캐릭터 종족을 구성하고 있다[9].

디지털 게임 <라그나로크 온라인>은 이명신의 동명만화 <라그나로크>를 원작으로 그라비티에서 제작한 MMORPG다. '라그나로크'라는 용어 자체가 '신들의 전쟁', 혹은 '신들의 종말'을 뜻하는 신화 속 용어다. 원작만화의 배경인 북유럽 신화를 기반으로 하였고 때문에 게임에도 역시 북유럽 신화에 관련된 용어나 아이템이 다수 등장한다. 또한 여러 신과 종족들이 등장하는데 대부분 북유럽 신화의 세계관과 일치한다. 중요 신은 오딘과 전쟁의 여신 프레이야, 그리고 신들을 위해 봉사하고 신들의 영역인 발할라를 수호하는 전사인 발키리가 등장한다. 그리고 적대 세력은 스스로 신이라 칭하는 마왕 모로크와 그 추종자들이 있다.

<라그나로크>의 모든 에피소드들의 주인공은 플레이어인데 플레이어는 룬 미드가르드 왕국의 모험가로 설정된다. 각 종족들은 원전 신화속의 종족들과 신들의 전쟁 이후 새롭게 설정된 새로운 세계관이 추가되면서 게임에 어울리는 독특한 종족들이 추가 되었다.

인간족은 인간계인 미드가르드에는 여러 종족이 살고 있지만 대부분이 인간이다. 신들과 마족과의 전쟁이 끝나고 1,000년 후가 배경이며 전쟁 이후 미드가르드 왕국이 건국되고 이어 대통령제를 채택한 슈발츠발드 공화국이 배경이다.

우탄족은 거대한 어머니 나무를 섬기는 종족이며 미드가르드의 외딴 숲속에 거주한다. 우탄족 마을은 움발라인

데 움발라 깊숙한 곳에 죽은 자들의 세계인 니플헤임이 존재한다고 한다.

도람족은 고양이 모습을 한 종족으로 항구도시 라자나가 그들의 근거지다. 도람족 전사들은 귀여운 모습과 달리 그들만의 독특한 전투 방법을 구사하는데 그 위력이 매우 무시무시하다고 전해진다.

라플레족은 애쉬 바쿰에 살고 있는 요정족이다. 세계수 리그드라실을 수호하는 종족으로 세계수 나뭇가지에 집을 짓고 살고 있다. 거인족의 후손인 사파족과는 사이가 좋지 않았지만 마왕 모로크가 부활하면서 사파족과 화해하고 모로크에 맞선다.

사파족은 애쉬 바쿰의 또 다른 종족인데, 거인족의 후손으로 키가 무척 크다. 광석 위에 도시를 짓고 살고 있으며 모로크와의 전쟁을 위해 평소 사이가 좋지 않던 라플레족과 화해하고 모로크와의 마지막 결전을 준비한다.

게임 <라그나로크>는 북유럽 신화의 세계관을 차용했지만 신화의 끝인 최후의 전쟁 라그나로크 이후의 새로운 세계를 만들어 낸 것을 알 수 있다.

MMORPG의 특성상 신화의 신들보다는 지명이나 종족들의 이야기를 인간족의 입장에서 다루고 있다.

3. 결론

본 논문은 신화가 현대의 문화 콘텐츠에서 어떤 방식으로 차용되는가를 알아보기 위해 영화 <토르 시리즈>와 게임 <라그나로크>를 분석하였다.

신화가 문화 콘텐츠에 차용되는 이유는 여러 가지가 있지만 가장 큰 이유는 신화가 수천년을 지나면서 재미와 감동이 검증된 소재라는 점에서 안전한 선택일 수 있고 또한 표절 등의 문제에서도 자유로운 이점이 있다.

특히 북유럽 신화는 선악의 대립 구조가 분명하고 다양한 종족들이 존재하고, 다양한 세계가 공존하는 우주관을 가지고 있어서 현대 문화 콘텐츠에 다양하게 수용할 수 있는 여지가 많다.

영화 <토르 시리즈>와 게임 <라그나로크>를 보면 신화의 스토리텔링이 어떻게 기본을 유지하면서 변형될 수 있는지를 알 수 있다. 분석 결과를 토대로 다음과 같은 결론을 도출할 수 있었다.

현대의 문화 콘텐츠에서 신화의 스토리텔링이 수용되는 경우는 다음 4가지로 분류할 수 있다.

첫 번째로는 신화 원전의 스토리텔링을 충실히 따르면서 각색된 이야기를 만들어내는 경우가 있으며 두 번째

로는 원전 신화의 모티브만을 차용하여 새로운 이야기를 만드는 경우. 영화 <토르 시리즈>가 대표적인 경우다.

세 번째로는 원전 신화의 내용과 상관없이 신화의 특정 모티브만을 차용한 경우. 토르와 로키가 등장하는 마블의 <어벤져스 시리즈>가 대표적인 경우다.

네 번째로는 원전 신화의 스토리텔링을 수용하고 추가적으로 창작된 이야기를 덧붙이는 경우가 있는데. 게임 <라그나로크>가 대표적인 경우다.

위에 열거한 4가지 경우가 신화의 스토리텔링을 수용한 문화 콘텐츠의 재창조라고 할 수 있다. 영화에서 가장 많이 적용되는 사례는 첫 번째와 두 번째의 경우고, 게임에서 많이 적용되는 것은 세 번째와 네 번째의 경우다. 본 연구는 신화의 서사 구조가 영화와 디지털 게임에 어떻게 전승되고 변형되었는지에 대한 분석을 통해 신화의 서사와 미디어의 상상력이 만나 다양한 결과물을 만들 수 있다는 것을 확인할 수 있었다.

References

- [1] J. Y. Ko, How the myth melted into the <Avengers>, Sisa In, 2015
<https://www.sisain.co.kr/news/articleView.html?idxno=23195> (accessed May. 15, 2015)
- [2] Y. A. Kim, J. S. Lee, H. S. Moon., Myth, meet with the movie, p.344, Amormundi Publishers, 2015.
- [3] M. Y. Lee, (2007). *Mythos und' culture contents*, *Hesse-Forschung* 18, 157-180
- [4] M. H. Han. (2010). *Visualization research based on hero tale stories in a fantasy movie*, *Journal of Digital Contents Societ*, 11(2), 185-194
- [5] H. S. Lim, Y. Y. Choi. & K. W. Kim. (2004). *Edda*. Seoul : Seoul National University Publishing.
- [6] S. W. Choi. (2012). *Nordic Mythology tour*. Paju Gyeonggi-do : Seahemunjip Publishing.
- [7] H. Y. Song, "Wagners Oper, Nordische Mythologie und das Computerspiel", *Franz Kafka*, No.27, pp.167-186, June. 2012.
- [8] D. E. Lee, "A study on Homology between Game Storytelling and Mythology", *Humanities Contents*, No.27, pp.105-115, Dec. 2012.
- [9] M. Y. Lee, "Hypertext, Interactivetext and Germanic Mythology", *Korean Germanistik*, Vol.61, No.1 pp.137-116, Mar. 2020.
DOI: <https://doi.org/10.31064/kogerm.2020.61.1.137>

박 찬 익(Chan-ik Park)

[정회원]



- 1987년 2월 : 서울산업대학교 시각디자인학과 (미술학사)
- 1994년 2월 : 홍익대학교 산업디자인학과 (미술학석사)
- 2000년 3월 ~ 현재 : 청운대학교 멀티미디어학과 교수

<관심분야>

Storytelling, VR, AR, 3D Animation, CG