

## 게임 서사에 대한 구조주의 신화론적 고찰

김대진

경상대학교 국어교육학과 박사과정 수료  
foggyzoo@daum.net

A study on game narratives in a structuralism mythologic perspective

Dae-jin Kim

Ph.D. Course, Dept. of Korean Language education,  
Gyeongsang National University

### 요 약

이 논문의 목적은 게임 서사를 구조주의 신화론의 관점에서 파악하여 기존의 서사문학과는 다른 게임의 서사성을 설명해 줄 이론적 근거를 마련하고, 신화가 게임 서사에 소재 이상의 어떠한 함의를 가지는가를 살피는 데 있다. 서사적 측면에서 게임과 신화의 연관성에 대한 연구들은 계속 있어 왔다. 그러나 그 연구들은 대부분 ‘영웅 서사’로서의 신화가 게임 서사에 어떻게 반영되었는지를 살펴보았다는 점에서 의미 있는 연구들이다. 이 글은 레비-스트로스(Lévi-Strauss)와 질베르 뒤랑(Gilbert Durand)이라는 두 구조주의 신화학자의 이론이 게임 서사와 어떠한 연관성을 가지는가를 살펴보았다. 그 연구 결과로서, 구조주의 신화론에서 끌어온 ‘재구성’과 ‘동시성’은 글말서사와는 다른 게임의 서사성을 설명해줄 수 있는 이론적 근거로서 자리 매김할 수 있으며, 입말문학으로서의 신화는 게임 서사에 잊혀진 구술성을 복원시킨다.

### ABSTRACT

This study examines how game narratives are analyzed in a structuralism mythology and make theoretical bases which can explain game narratives, and finds out the meaning of myths in game narratives. Many studies on the relationship between games and myth have been researched. However, these are meaningful in terms of how myths are reflected on narratives as a hero narrative. This article investigated the relationships between game narratives and the theories of Lévi-Strauss and Gilbert Durand who are structuralism mythologists. As a result, restructuring and synchronicity on the structuralism mythology can explain game narratives which are different from written language narrative, and myth, a spoken literature, is meaningful in that it restructures the forgotten orality in game narratives.

**Keyword** : structuralism, myth, mythology, narrative, restructuring, synchronicity, orality

접수일자 : 2009년 01월 02일  
일차수정 : 2009년 04월 03일  
심사완료 : 2009년 04월 23일

## 1. 들머리

양극점이 만나고 있다. ‘신화와 과학’, ‘상상계와 이성계’, ‘변방과 중심’이라는 두 대극이 만나고 있는 시대다. 그 만남으로 형성된 의미의 물줄기로 ‘신화와 게임’, ‘아날로그와 디지털’, ‘초월과 논리’가 합류하고 있다. 양극점은 저마다 독립하여 존재하지 않는다. 어떤 방식으로든 서로 관계를 맺고 있다. 상생과 상극의 관계가 연기법처럼 한 쌍으로 얹혀 있듯, 양극점은 이원적으로 구별되는 것이 아니라 동전의 양면처럼 함께 존재한다.

과거 인류는 과학과 상상력이라는 양극점의 공생관계를 인정하지 않은 채 선부른 과학주의적 자만심에 빠졌었다. 특히 상상력을 몽상이나 오독과 같은 철학적 오류의 주범으로 삼아버린 나머지 상상력의 날개를 꺾어버렸다. 그 결과 바슐라르(Gaston Bachelard)가 말한, 실증주의와 합리성으로 채워진 ‘살균된 세계’는 ‘히로시마 원폭과 아우슈비츠’라는 참혹한 역사적 과오를 저질렀다[1]. 하지만 후기 산업사회가 되면서, 근대의 합리적 이성에 대한 반성과 그 한계에 대한 성찰이 생겨나기 시작하였고 그 대안을 신화에서 찾으려 하였다[2]. 이러한 시대적 흐름에 대해 신화학자인 질베르 뒤랑(Gilbert Durand)은 『신화비평과 신화분석』에서, 20세기 초엽부터 이미지를 생산해내는 시청각 기술의 비약적인 발전이 인류 문명을 신화적 상상계로 끌어들이고 있다고 하였다[3].

이미지를 다루는 기술문화 산물 중 가장 근래에 등장한 것은 컴퓨터게임이다. 게임 제작에 필요한 이미지와 프로그래밍 기술은 신화 세계의 재현을 가능하게 한다. 머릿속에서만 그려지던 신화적 상상의 세계를 게임을 통해 볼 수 있고 온몸으로 체험하게 됨으로써 상상력은 제약의 옷을 벗게 되었다. 본래 상상력은 우리가 가지고 있던 이미지에 대한 선입견을 해방시키고 그 이미지들을 변화시키는 힘이다[4]. 그래서 우리를 초월하게 하고 신화와 같은 새로운 상상계와 대면하게 한다[5]. 이제 신화는 과거의 낡은 옷을 버리고 디지털이라는 새

옷으로 갈아입고서 게임 세대의 취향에 맞게 등장하였다. 게임 세대는 신화가 품은 거대한 상상의 은하수라는 놀이터에서 놀고 있다. 굳어 있던 상상력도 형형색색으로 빠르게 변화하는, 신화의 상징적 이미지처럼 자신의 몸을 움직이게 되었다. 그 결과 신화는 다시 살아 숨 쉬게 된다. 과거의 무명 시절을 벗고 새롭게 활동하게 된다.

본 연구는 양극점에 있는 신화와 게임[6]의 조우에 주목하여, 게임의 서사를 신화론의 측면에서 살펴보고자 한다. 기존의 서사문화와는 다른 게임만의 독특한 서사성에 대한 이론적 근거를 마련하기 위해, 신화론의 관점을 끌어와 서로 간의 연관성을 중심으로 살펴보고자 한다. 더불어 신화가 게임 서사에게 단순히 소재 이상으로서 어떤 의미를 지니는가도 검토해 보고자 한다. 그러기 위해 먼저 신화의 관점에서 게임 서사를 논의한 기존 연구들을 살펴본 후, 구체적인 논의를 계속해서 이어나가고자 한다.

## 2. 게임 서사에 대한 기존 연구

게임을 기존의 서사학의 잣대로 살펴보기에는 무리가 있다. 글말의 규칙을 가지고 전자말[7]의 문법성을 따지는 것이 그른 것처럼, 게임도 전통적 서사 담론과 비교해 볼 때 구현되는 매체와 형식 및 사유 면에서 확연히 다르다[8]. 정경란(2006)[9]은 새로운 디지털 매체가 자신만의 고유한 특징을 활용하여 독특한 표현 양식을 창출해내면서 기존의 표현방식에도 의존한다고 하였다. 박태순(2006)[10]도 전통적인 서사의 요소인 설정(setting), 인물(character), 활동(action)에서 활동이라는 요소를 게이머에게 맡기게 함으로써 전통적인 서사 이론만으로는 설명하기 어려운 부분이 생겼다고 하였다.

게임에 대한 여러 연구들은 기존의 서사학의 관점에서 출발하여 괄목할만한 성과를 이루었다. 그것은 당시의 상황에서 게임의 차별적인 서사를 살피려는 최선의 방법이었다. 최혜실(1999)은 ‘디지털 서사(e-narrative)’라는 말을 사용하면서 기존의 서

사와 차별을 시도하였다[11]. 디지털 매체를 흡수한 서사에 맞는 새로운 서사문법의 개발을 주장하고 그 특징으로 양방향성(interactivity), 비선형성(nonlinearity), 통합성(audiovisuality)이라 하였다[12]. 이어서 연구의 범위는 게임의 서사성과 ‘디지털 스토리텔링’에 대한 것[13]으로 좁혀지는데, 특히 게임을 스토리텔링의 측면에서 연구할 것을 주장하였다. 기존의 서사학은 글말문학에 관한 것으로, 게임에 적용하기에는 무리가 있다는 것이다. 본래 이야기는 시작과 끝이 있으며 인과관계로 묶여진 것인데, 디지털 매체와 결합한 놀이의 서사성은 끝이 없으며 인과성과는 맞지 않는다는 것이다. 여기에 이정엽(2006)도 동참하여 게임의 놀이로서의 성격과 서사의 성격은 서로 길항관계에 있으며, 그 관계는 디지털 기술에 의해 보완할 수 있다고 하였다[14]. 이정엽은 게임의 개발에 절대적으로 필요한 것은 스토리이며 스토리의 원형이 되는 모티브의 연구가 필요하다고 역설하지만 신화에까지 접근하지는 못하였다[15].

이상의 두 연구는 게임의 서사를 신화가 아닌 스토리텔링의 측면에서 접근하여 그 특징들을 설명해낸 의미 있는 연구들이다. 이와는 달리 연구자는 기존의 글말 서사와 다른 모습을 지닌 게임의 서사를 신화론의 관점에서 살펴보고자 한다. 그러기 위해 논의의 순서상 먼저 신화가 반영된 게임 서사에 대한 기존 연구들을 살펴보면 다음과 같다.

신화를 게임에 적극적으로 접목시킨 시도는 김원보(2005)[16]의 연구에서 찾을 수 있다. 김원보는, 길항관계에 있는 놀이와 서사를 보완하는 것이 디지털 기술이라고 주장한 이정엽의 연구보다 한 걸음 더 나아간 입장을 보인다. 그는 놀이와 서사가 분리되기 이전에 결합된 것이 있으며 그것은 신화라고 하였다. 김원보는 신화를 놀이와 서사가 결합된 것으로 보는 가운데, 게임 형식에서 발견되는 신화적 논리는 신화 자체의 논리와 일치한다고 보았다. 그래서 신화적 시공간과 게임의 시공간은 서로 ‘유사성’이 있다고 하였다. 게임의 시간은 신화처럼 성스러운 시간이고, 일상적 시간으로부터

선택적으로 유리된 시간이며, 몇 번이고 반복할 수 있는 가역적인 시간이라고 하였다. 공간 역시 둘다 성스러운 공간으로서 통상적인 공간과 차별되는 곳이라 하였다. 이러한 그의 논의는 종교학자인 미르치아 엘리아데에 기대고 있다. 그래서 공간적인 측면에서 게임과 신화 사이의 공통점을 성스러운 곳으로 국한시켜 종교적인 면에 치중한 면이 있다. 게임의 서사 역시 신화와 유사성이라는 맥락에서 살펴보고 있었는데, 게임의 서사는 신화의 ‘소명영웅’이라는 원형적 모티브를 가지고 있고 그 모티브의 구체적인 사용처를 조셉 캠벨의 『천의 얼굴을 한 영웅(The Hero with a Thousand Faces)』이라고 밝히고 있다.

『천의 얼굴을 한 영웅』에 나오는 ‘영웅 서사’는 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)에 의해 『작가의 여행(The Writer’s Journey)』이라는 자신의 저서에서 12단계로 재구성되었다. 12단계의 영웅 서사를 가지고 게임 서사에 반영된 신화의 양상을 살펴본 기존의 두 연구가 있다. 노창현·이완복(2006)[17]은 ‘롤러코스터타이쿤3(RCT)’을 경험하고 그 게임에 12단계의 서사 구조가 어떻게 반영되는지에 관해 살펴보았다. 게임이 게이머의 경험에 의해 스토리가 만들어지므로 몇몇 단계는 경험할 수 없었지만 12단계가 상당히 게임스토리 전개에 적용 가능하다는 결과를 내놓았다. 배주영·최영미(2006)[18]는 12단계의 영웅 스토리텔링은 신화에서 그 뿌리를 찾을 수 있으며, 캠벨의 영웅 서사는 단순한 ‘그들’의 이야기가 아니라 ‘나’와 ‘우리’의 보편적인 성장 스토리의 일부이며 인간의 무의식을 사로잡은 것이라고 하였다. 특히 이 연구에서는 12단계를 ‘intro, 플레이, ending’라는 세 단계로 묶어서 살펴보았다. 그 중 세 번째 ‘ending’에 해당되는 11~12단계는, 영웅 서사에서는 결말에 해당되지만 게임 서사에서는 플레이어가 영웅이 되는 것보다는 플레이어의 지속적인 유도를 만들어내는 것이 중요해지는 단계라고 지적하였다.

이상의 두 연구는 ‘영웅 서사’로서의 신화가 게임 서사에 어떻게 반영되었는가를 살펴보았다는 점

에서 그 의미를 찾을 수 있다. 본고에서는 이와는 달리 신화에 대한 관점을 구조주의 신화론으로써 구체화 시키고자 한다. 그래서 앞장에서 밝혔듯이, 기존의 서사문학과는 다른 게임의 서사성을 설명해 줄 이론적 근거를 마련하고자 구조주의 신화론의 관점에서 둘 사이의 연관성을 중심으로 검토해 보고, 더불어서 신화가 게임 서사에게 소재 이상의 어떠한 함의를 가지는가도 살펴보고자 한다. 이어지는 3, 4장에서는 구조주의 신화학자인 레비-스트로스와 질베르 뒤랑의 이론을 살펴본 후, 두 신화론이 게임 서사와 어떤 관련성을 지니는가를 논의해 보고자 한다.

### 3. 구조주의 신화론과 신화적 사유

신화의 가치는 오랫동안 안개 속에 가려져 왔다. 신화에 대한 폼페는 안개만을 보고 말한 것이며 폼페의 주인공은 과학이었다. 과학은 신화를 생각이 만들어낸 무상(無常)한 것들이며 원본이 없는 복사된 이미지들로 구성된 화현(化顯)의 군락으로 취급하였다. 하지만 이제 과학은 신화를 둘러싼 안개를 헤치고 ‘이미지’를 다루는 기술로서 신화와 재회하였다. 그 재회의 구체적인 장소 중의 하나가 게임이다. 질베르 뒤랑은 신화의 편에서 이러한 재회를 진단한 신화학자이다. 뒤랑은 20세기가 사진·영화·비디오·텔레비전 등으로 재현되는 ‘비디오의 혁명’, ‘이미지의 폭발’ 속에 있으며, 그러한 현상의 도착적인 결과로서 신화가 이미지를 다루는 과학 기술을 등에 업고 귀환하고 있다고 하였다[19]. 그는 신화의 이미지가 단순히 시각적인 것이 아니라 ‘고백하기 어려운 무의식과 고백된 의식화 사이의 중개자’라고 표현함으로써 이미지에 대한 상징으로서의 지위를 부여하고자 했다. 그래서 ‘상징적 이미지’라는 표현을 하고 이미지와 상징 그리고 상상계를 복원시키려 하였다.

이미지 혁명으로 태어난 게임에 대해 이 글에서는 구조주의 신화학자인 레비-스트로스와 질베르 뒤랑의 이론에 기대어 살펴보고자 한다. 신화론 중

에서도 구조주의 신화론을 게임에 끌어온 이유는, 구조주의가 신화와 게임에 대해 그 각각의 내부를 이루는 요소들의 관계와 체계를 중시 여기고 있어, 이러한 측면에서 구조주의 신화론이 계속해서 살펴볼 게임의 서사성을 정치하게 설명할 수 있는 실마리를 제공한다고 추정되기 때문이다. 소쉬르의 언어학 이론에서 출발한 구조주의는 요소들 자체를 설명하기보다 그것들이 모인 전체로서 파악하려 한다. 구조주의는 각각의 요소들이 개별적으로 인식될 수 있거나 고정되어 있는 것이 아니라고 보며, 서로 간의 관계와 기능에 따른 그 질서와 체계를 설명하려는 사상이다[20]. 게임의 경우, 스펙터클한 이미지와 개방된 서사로 구현될 수 있는 것은 그 내부에 수많은 조각글들의 관계들로 이루어진 스토리 맵[21]과 정교하게 배열된 프로그램들로 이루어져 있기 때문이다. 특히 게임을 제작하는 데 쓰이는 C++와 자바와 같은 객체 지향 언어는 객체 지향 프로그램(Object Oriented Program)을 만들고, 그 프로그램은 마치 레고의 조각처럼 독립된 작은 프로그램(객체)들의 집합으로 이루어져 있다. 따라서 이 프로그래밍에 필요한 기술은 ‘프로그램을 어떻게 잘 만드느냐’보다 ‘잘 만들어진 프로그램을 어디에 놓느냐’이다[22]. 그러므로 게임의 서사는 카오스처럼 무질서하게 산발적으로 진행되는 것이 아니라 정교하게 짜여진 구조 내에서 만들어지는 것이다.

두 신화학자도 신화 속에 내재된 구조와 그 질서를 밝혀내려 하였다. 레비는 『신화를 찾아서(Myth and Meaning)』에서, 신화는 전체적으로 파악해야 하며, 신화의 기본적인 의미는 사건의 순서에 따라서는 전달되지 않는다고 하였다. 특히 그는 음악의 악보를 신화와 비교하였는데, 신화는 선형적인 순서로 이해하기가 불가능하고 오케스트라 악보처럼 페이지 전체로서 파악해야 한다고 하였다. 왼쪽에서 오른쪽으로 그리고 동시에 위에서 아래로 또는 그 반대로 수직적으로 읽어야 하고, 신화에서 어떤 의미를 끌어내는 방법은 오직 신화를 오케스트라 악보처럼, 구절에서 구절로 쓰여진 것

으로 다루는 방법뿐이라고 하였다. 그래서 신화를 듣는 사람이나 음악을 듣는 사람의 마음 속에는 끊임없이 일어나는 일종의 재건축이 있다고 하였다[23].

이러한 재건축의 사유에 해당하는 오늘날의 구체적인 예로서 레비는 『야생의 사고(La Pensée Sauvage)』에서 ‘브리콜뢰르(bricoleur, 손재주꾼)’을 언급하였다. ‘브리콜뢰르’는 아무 것이나 주어진 도구를 써서 자기 손으로 무엇을 만드는 사람을 장인에 대비해서 가리키는 말이다. 그는 종전의 파손된 부품이나 만들다 남은 찌꺼기를 가지고 본래 모습을 재생시키는가 하면 완전히 새것을 만들어내기도 한다. 그래서 손재주꾼이 사용하는 도구와 재료는 계획에 따라 정해지는 것이 아니라 잠정적인 용도로 사용된다. 각 부품은 동일한 유형에 속하는 것이라면 어떠한 조작에라도 쓸 수 있는 ‘조작매체(opérateur)’이다. 레비는 신화적 사고가 그 구성이 잡다하며 광범위하고 그러면서도 한정된 재료로 스스로 표현하는 것이며, 사유 면에서 신화적 사고가 일종의 지적인 ‘손재주(브리콜라주)’와 유사성을 가지고 있다고 하였다[24]. 손재주꾼은 분해된 부품들을 가지고 재구성된 새로운 구조를 만든다. 부품들의 배열은 우연성과 법칙으로 이루어지며, 배열의 결과로서 재구성된 구조는 하나의 잠정적인 모델이다. 레비는 이러한 부품들이 신화를 구성하는 상징적 이미지에 해당한다고 하였다. 그는 신화의 이미지가 새롭게 생성된 것이 아니라 손재주꾼의 재료처럼 결합된 집합의 일부를 구성하고 있을 때 그 엄밀성을 찾을 수 있으며, 여러 가지 구조적 배열을 만들어낼 수 있는 한정된 변수를 가지고 있다고 하였다. 이처럼 레비는 신화를 언제나 모습을 바꿀 수 있는 잠재성을 지닌 구조로서 보았고, 구조를 이루는 요소들의 배열에는 어떤 구체적 논리와 체계가 있다고 하였다[25]. 그러므로 이 글에서는 레비의 신화론에 대해 앞서 언급한 ‘재건축’과 ‘재구성’이라는 단어에 주목하여 ‘재구성의 사유’로 부르코자 한다.

뒤랑은 『상상계의 인류학적 구조』에서 신화를

이루는 상징과 이미지들의 의미 체계에 주목하여 그 질서를 부여[26]하고자 했다. 레비의 구조주의는 역사주의가 지니는 의미를 피하고 무균상태의 형식적 구조 자체에만 주목함에 반해[27], 뒤랑은 인류학을 자신의 구조주의에 대한 뿌리로 삼고 그 관점에서 신화와 인간 세계를 파악했다[28]. 그는 레비의 구조가 단순한 형태임에 비해 자신의 구조는 역동성을 지닌 구조이며 그 역동성이 형태를 이해할 수 있게 해준다고 하였다[29]. 뒤랑은 상징적 이미지 자체가 많은 의미를 함축하고 있기에 내재적 역동성을 지니지만 그것만으로는 신화를 설명하기에 불충분하고, 상징들이 다발로서 엮여지는 외재적 역동성에 의해 하나의 이야기가 나온다고 하였다. 이때뒤랑이 가져온 개념이 융이 말한 ‘동시성(同時性, Synchronicity)[30]’이라는 원리이다. 동시성(同時性)은 한자어대로 풀이하면 ‘동일 시간성’이지만 본뜻은 인과율과 맞서는 ‘무인과적 연결 원리[31]’이다. 융은 동시성이 두 개 이상의 인과적으로 연결되지 않은 사건들의 시간적인 일치라는 의미로서 사용하였다. 이러한 동시성은 대립과 모순의 논리로 서로를 지우려 하기보다, 서로가 있음으로서 자신의 가치를 찾게 되는 연기(緣起)의 논리를 지닌다[32]. 연기관 동시적 상호관계를 뜻하며, 나아가 동일성과 상대성의 관계를 포함하는 말이다[33]. 그래서 상징적 이미지들은 소설의 플롯[34]처럼 반드시 원인과 결과의 자연스러운 연속으로 전개되지 않고 인과성을 벗어나 차이의 상관성을 인정한 채 비선형적으로 연결된다.

이러한 뒤랑의 주장은 신화를 언어와 동류시키고 언어적 토대위에서 살펴본 레비와 다르다는 점에 토대를 둔다. 뒤랑은 신화에 기표가 있다면 그것은 상징으로서 존재하는 것이지 언어적 기호로서 존속하는 것이 아니라고 하였다. 그래서 뒤랑은 상징과 의미가 ‘一對一’의 연결이 아니라 ‘多對多’의 연결을 가지며 그래서 신화는 번역될 수 있는 기호체계가 아니라 ‘의미화의 다발’이라고 하였다. 그러므로 신화는 자신을 구성하는 상징적 이미지들이 동시적으로 엮일 때마다 마치 하이퍼텍스트 이야기

처럼 수많은 이야기들을 뽑아내며, 이러한 동시성으로 인해 신화는 변환적 역동성을 지니게 된다고 하였다. 그러므로 본고에서는 이러한 동시성에 주목하여 게임의 서사를 살펴보기 위한 뒤랑의 신화론을 ‘동시성의 사유’라고 부르고자 한다.

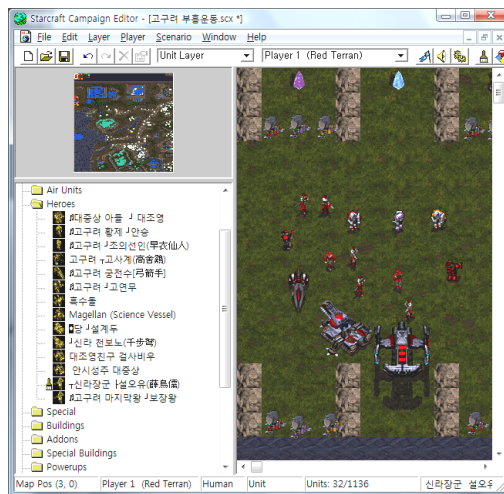
#### 4. 신화적 사유에서 본 게임 서사

앞장에서는 레비와 뒤랑의 신화론을 게임의 서사와 접목시키기 위한 선행 논의로서, 두 신화론을 각각 ‘재구성의 사유’와 ‘동시성의 사유’로 이름 지었다. 물론 이 사유명은 두 사람의 폭넓고 깊이 있는 신화론을 포괄하는 한 구절이 될 수 없다. 그들의 이론 중 게임의 서사와 연관성이 있다고 추측되는 가운데 그들의 신화론을 왜곡시키지 않고 서로 간의 차별성을 최대한 살리는 선에서 이름 지은 것이다.

레비의 ‘재구성의 사유’는 기존의 게임을 가지고 그 서사를 이루는 인물 및 아이템, 공간적 배경, 규칙 등 일련의 요소들을 재구성하여 새로운 게임의 서사를 만드는 요즘의 전자말세대의 사유와 연관이 있다. 본래 신화는 구비문학이기에 있는 그대로 보존되지 않고 여러 사람에 의해 구연(口演)되면서 조금씩 변화하며 전승(傳承)[35]되듯이, 기존의 일부 게임도 게임자의 손길에 의해 새로운 규칙을 얻으며 진화하는 모습을 선보인다. 게이머들은 제작자가 만들어놓은 여러 도구들을 자기 맘대로 선택하고 구성해서 전혀 다른 기분의 게임으로 만들어낸다[36]. 게임 세대라고도 일컫는 어린 세대들은 기존의 게임 규칙과 각본대로 놀기보다는 자신이 직접 게임을 만드는 것을 선호한다. 마치 ‘브리콜라주(손재주꾼)’가 자신의 한정된 재료를 가지고 새롭게 배열해서 새로운 구조를 만들 듯이, 그들은 상품으로 포장된 일률적인 게임보다는 기존의 규칙에 얽매이지 않고 불필요한 규칙은 과감하게 없애거나 자신만의 새로운 규칙과 선험적 지식을 곁들여 새로운 게임을 만들기를 좋아한다[37]. 그러면서 다른 사람들에게 공개하여 평가를 기다리

며 언제나 수정할 수 있는 마음의 여유도 잊지 않는다. 이렇게 만들어진 게임은 게임의 참여자들에게 예상 밖의 생생한 재미를 맛보게 하고, 실제로 게임이 진행되는 과정에서 ‘이럴 때는 이렇게 하면 된다’는 삶의 지혜도 배우게 해준다[38]. 이처럼 게임이 변화를 내포하는 전승의 길을 걷는 것은 게임세대들의 ‘재구성의 사유’를 반영하는 것이며 그런 측면에서 레비의 신화론과 밀접한 관련이 있다고 할 수 있다.

‘재구성의 사유’가 발휘된 구체적인 예로 먼저 「스타크래프트」의 유즈맵에 주목하고자 한다. 우리 나라 ‘e-스포츠’를 대표하는, 실시간 전략게임인 「스타크래프트」는 프로게이머와 프로게임단이 창단되는 등 여전히 최고의 인기와 판매량을 유지하고 있다. 그 이유 중의 하나는 「스타크래프트」의 서사가 고정되어 있지 않고, 유즈맵이라는 형태의 유연한 구조로 누구나 제작이 가능하기 때문이다. 이때 필요한 저작도구는 ‘스타크래프트 캠페인 에디터(Starcraft Campaign Editor)’라는 프로그램이다.



[그림1] 유즈맵으로 구현된 「스타크래프트」

[그림1]은 ‘HyperUnit-SCV’라는 아이디를 가진 한 게이머가 ‘고구려 부흥운동’이라는 제목으로 제작한 유즈맵으로, 그 서사적 배경은 ‘668년 그

후의 이야기, 당나라와 고구려 부흥군과의 혈전, 아직 고구려는 멸망하지 않았다'라고 'Scenario Properties'라는 메뉴에서 밝히고 있다. 이 유즈맵은 기존의 '테란'이라는 종족명에서 '고구려'와 '신라'로 개명된 3명의 플레이어와 '저그' 대신 '당나라'로 개명된 3명의 플레이어로 진행된다. 그 중 서사를 구성하는 인물들의 이름을 살펴보자면 다음과 같다. 파이어뱃(Fire Bat), 조종사, 고스트(Ghost), 골리앗(Goliath), 레이스(Wraith), 배틀크루저(Battlecruiser) 등 기존 유닛명 대신에 각각 고구려를 세운 '대조영', 고구려 보장왕의 서자 '안승(安勝)', 고구려 최강의 정예 부대인 '조의선인(朱依仙人)', 고구려 장군 '고사계(高舍鷄)', 서민 출신 용장 '흑수돌', 대조영의 의형제인 '걸사비우' 등 고구려사에 등장한 인물들을 채택하고 있다. 또한 시즈 탱크(Siege Tank)를 나당전쟁 때 매소성 전투에서 신라인들이 사용한 천보노(千步弩)라는 무기로 이름 지은 것도 특징적이다. 이러한 소재들은 이 유즈맵을 만든이가 게임 경험에서 잠시 벗어나 일상의 삶에서 얻은 지식들에서 비롯된 것이다. 그는 게임 밖에서 얻은 선험적 지식들을, '브리콜라주(손재주꾼)'가 새로운 구조물을 만들 때 다루는 한정된 재료처럼, 유즈맵을 제작하는 데 적극적으로 끌어와 구조적으로 재배열한다. 그러면서 고구려 부흥에 관한 역사의 한 장면을 자신이 나름대로 만든 게임으로서 재현한다. 게이머들의 이러한 활동은 커뮤니티[39]를 중심으로 매우 활발히 일어나고 있으며, 본고에서 소개한 맵 외에도 '[三國志]여포의 방랑!', 고구려\_평양성\_전투\_ver[1].t, 三國地血流戰[혈류전]v1.0, 흥노족의침공4[1].8ver, [6.25]한국전쟁\_미군개입0.3, 4차세계대전 프랑스사기맵!!, 임진왜란 운명의전쟁' 등이 있다. 그리고 제작된 유즈맵은, 본래 신화가 집단적 주체에 의해 변형되면서 전승되듯이, 다른 이들에 의해 새롭게 재구성될 수 있는 가능성을 지닌 채 웹으로 방생된다.

TRPG의 서사도 '재구성의 사유'와 연관이여 살펴볼 수 있다. 게임 관련 전자기술이 고도로 발달한 오늘날, 전자매체의 도움 없이 참여자의 말과

머릿속 상상력으로만 진행되는 TRPG(Tabletalk Role Playing Game)가 여전히 존재하는 이유는 기술이 구현하지 못하는 인간의 유연한 사유와 무한에 가까운 게임의 자유도가 TRPG에서는 가능하기 때문이다. 연구자는 학생들을 대상으로 교육 현장에서 TRPG 만들기 수업을 실시한 적이 있다 [40]. 연구자는 TRPG를 제작하기 위한 소재들을 교과서에 수록된 글말 작품에 한정하지 말고 교실 밖에서 경험한 환타지 소설, 애니메이션, 영화, 만화, 게임 등에서도 적극적으로 끌어올 수 있도록 하였다. 그 결과 학생들은 여러 매체에서 끌어온 인물 및 공간적 배경, 필살기, 무기, 마법, 아이템 등을 유의미하게 재조합하여 TRPG 창작물을 선보였다. 다음은 2학년 3반 '문○○' 외 세 명의 학생들이 모둠토의를 통해 만든 것으로, '드래곤 로드'라는 TRPG 룰북의 일부이다.

줄거리 : 옛날 어느 평화로운 왕국이 있었다. 그 평화로운 왕국에 무시무시한 드래곤이 쳐 들어와 신전을 부수고 공주를 납치하였다. 왕이 공주를 구하는 사람에게 상금과 명예를 준다며 기사모집을 하였다. 그리고 많은 인구가 모였는데 길을 가다가 드래곤에게 전멸 당하고 가까스로 4명의 기사들이 남았는데...

공간적 배경 : 드래곤 로드(워프 존, 드래곤 로어), 천상 대륙(천계, 아테나 신전, 봉인의 구, 워프 존), 카르잔 왕국(숨겨진 신전, 교회), 휴먼 대륙, 엘프의 서식지(엘프의 숲, 던전), 갈라진 대지(마계, 마왕의 성, 워프 존),

천계 : 기사들이 천계에 도착하면 신들은 그들을 아테나 신전으로 안내한다. 그리고 기사들은 여태껏 있었던 일을 말하고 도움을 청한다. 그리고 기사들은 신들에게 힘과 여러 아이템들을 받게 된다. 그리고 워프를 타고 드래곤 로드로 가게 된다.

마법사 스킬

○파이어볼 : 불의 기운을 둥글게 공 모양으로

모아 적에게 날리는 기술 LV:15

○아이스프리즌 : 적에게 얼음을 떨어뜨리는 기

술 LV:18 [레벨이 높을수록 떨어지는 얼음의 개수 증가]

○ 텔레포트 : 가고 싶은 곳을 파티원과 함께 날아갈 수 있다. LV:20

○ 힐링 타워 : 일정시간 동안 체를 넣어주는 탑이 하나 생긴다. LV:16

위에 제시된 공간적 배경과 캐릭터 스킬들의 세부적인 내용들은 특정 게임을 그대로 모사(copy)한 것이 아니다. 예를 들어 천상 대륙(천계)을 이루는 ‘아테나 신전, 봉인의 구, 워프 존’은 교실 밖에서 게임을 비롯한 여러 서사물들의 경험이 맥락으로서 작용하여, 학생들의 경험적이고 인지적인 활동을 통해 구성한 것이다[41]. 구성된 소재들은 게임의 서사 구조를 이루지만 그 속에서 잠정적으로 있되 고정성을 띠지는 않는다. 그것들은 게임으로서 실행되면서 브리콜뢰르의 부품처럼 끊임없는 수정과 재배열의 과정을 거친다. 이 외에도 학생들은 TRPG 제작 시, 마법과 무기 같은 필살기 아이템들에 대해 자신이 어딘가에서 경험한 창작물에서 끌어와 ‘화염폭풍 · 불벼락 · 운석 · 홍염 · 얼음화살 · 성스러운 빛’과 ‘투지의 검 · 고리하늘 지팡이 · 미스릴 판금갑옷 · 대지의 삼각방패 · 타락한 용의 목걸이 · 순교자의 반지’ 등 갖가지 구체적인 이들을로서 조합하였다.

뒤랑의 ‘동시성의 사유’는 게임 서사를 경험하는 과정에서 일어나는 게이머들의 사유와 연관지어 살펴볼 수 있다. 게이머들은 일부 게임을 경험할 때 게임 서사의 전체와 부분, 부분과 부분을 함께 고려하며 체험한다. 이러한 사유는 흔히 ‘멀티태스킹 능력’이라고 불리는 것으로 디지털의 컨버전스 기술에 영향을 받은 것이며, 요즘 게임 세대들의 사유를 일컫는 대표적인 용어이기도 하다. 베이비붐 세대들이 보기에는 두세 가지 일을 한꺼번에 처리하는 이러한 사유가 정신없어 보일지 몰라도 게임 세대 입장에서는 그들보다 더 열심히 일하는 방법이다[42]. 아날로그 시대의 인간형은 한 우물을 파는 집중형이었다면, 디지털 시대의 인간형은 여러

우물을 동시에 파되 각 우물마다 일정 부분의 성과를 기대하는 집중적 분산형이라 할 수 있다[43]. 이러한 사유를 가진 게임 세대들은 게임의 서사를 선형적으로 체험하지 않는다. 선형적이라는 말은 단위를 끊어서 다룰 수 있다는 뜻이다. 그래서 쪼개진 부분들의 합은 언제나 전체와 동일하며, 하나의 이야기만을 담을 수밖에 없다. 이와 달리 게이머는 비선형적으로 얹혀지는 ‘동시성의 사유’로서 게임을 경험한다. 게이머는 게임이 품고 있는 개별적인 서사 요소들을 무인파격으로 연결해서 체험하며, 그 결과로서 자신만의 줄거리를 가진다. 또한 똑같은 게임을 체험한 여러 게이머들의 줄거리 모음담은 게임이 본래 의도한 줄거리와 동일하지 않게 된다. 그래서 동시성을 지닌 전체는 부분의 합과 다를 수 있으며, 하나의 이야기만을 담는 선형성에 비해 동시성은 풍부한 행태를 담는다[44]. 이처럼 게임을 체험하는 게이머들의 사유는, 뒤랑이 신화의 상징적 이미지들은 인과성을 벗어나 비선형적으로 연결된다고 하였듯이, 동시적으로 이루어지며 그러한 측면에서 뒤랑의 신화론과 밀접한 관련이 있다고 여겨진다.

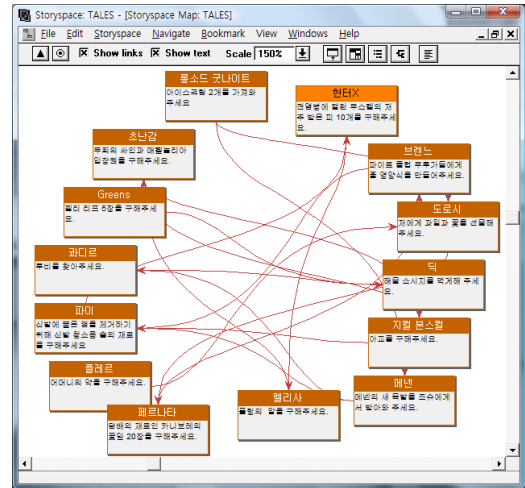
‘동시성의 사유’를 엿볼 수 있는 구체적인 예로 「스타크래프트」를 체험하는 게이머의 사유에 주목하고자 한다. 춘각을 다루는 게임의 성격상 게이머는 승리를 거두기 위해 전체와 부분, 부분과 부분을 번갈아 눈여겨보아야 한다. 우선 기본적으로 전체 지도를 보여주는 미니맵과 유닛들의 개별 행위가 벌어지는 현장, 즉 전체와 부분을 함께 지각해야 한다. 또한 튜툼이 미네랄 · 가스 · 유닛수 · 유닛들의 HP 수치 등도 주시해야 한다. 상대방이 아군의 본진을 공격할 때 수비를 하면서 상대방의 본진이나 멀티 기지를 공격 및 견제하는, 즉 부분과 부분을 함께 수행하는 활동도 해야 한다. 이러한 멀티태스킹으로 빠르고 복잡하게 만들어지는 여러 장면들은, 플레이를 지켜보는 제3자의 입장에서는 어지러워 보이고 각각이 상이하면서도 대립적으로 보일 수 있다. 그러나 그 장면들은 게임 서사의 측면에서는 공간으로서의 장소이고, 그 장소들은 게



이머의 사유 속에서 서로의 차이를 인정하며 공존한다. 또한 서로 얽힘(entanglement)의 가능성을 지닌 잠재적인 상태로 존재한다. 게이머가 서사로서 체험한 「스타크래프트」의 여러 장면들은 각각 떼어놓았을 때는 서로 연관이 없는 이질적인 것일 수 있으나, 게이머는 마치 ‘콜라주(collage)[45]’의 원리처럼 전(前)논리적인 동시성의 원리로 장소들을 선택해서 체험하며 자신만의 줄거리를 가진다. 「스타크래프트」를 흔히 가능성으로의 서사, 열린 서사라고 일컫는 것도 게이머의 ‘동시성의 사유’에서 연유된 것이다

MMORPG인 「테일즈위버」도 ‘동시성의 사유’와 관련지어 살펴볼 수 있다. 뒤랑이 신화를 구성하는 상징적 이미지들이 동시성에 의해 얽힘으로서 신화는 비선형적이며 역동성을 지닌다고 하였듯이, 「테일즈위버」서사를 구성하는 캐릭터, 행위, 사건, 배경, 퀘스트 등도 ‘동시성’의 원리와 밀접한 관련이 있다. 특히 퀘스트의 경우 「테일즈위버」는 마을마다 수많은 퀘스트들이 존재해 있는데, 「테일즈위버(Talesweaver)」의 뜻이 ‘이야기(Tales)를 엮는 사람들(weaver)’인 것처럼, 게이머는 각각의 퀘스트들을 원인과 결과의 선형적인 배열로 다루지 않는다. 게이머는 퀘스트들을 연기(緣起)시키는 권리를 가지고 있으며, 그 얽힘(entanglement)은 게임에 대한 네트워크화된 사유를 지니게 한다. 「테일즈위버」세계가 안고 있는 여러 마을 중 ‘나르비크’에는 모두 21개의 퀘스트가 있는데 그 일부만 소개하자면 다음과 같다. ‘아이스크림 2개를 가져와 달라는 룡소드 굿나이트’, ‘무희의 싸인과 매그놀리아 입장권을 구해 달라는 초난감’, ‘젤리 리프 5장을 구해달라는 그린즈’, ‘해물 소시지를 먹을 수 있게 해달라는 덕’, ‘루비를 찾아달라는 콰디르’, ‘어머니의 약을 구해 달라는 플레르’, ‘담배의 재료인 카니보레의 꽃잎 20장을 구해달라는 페르나타’, ‘야고를 구해 달라는 지켈 본스킬’ 등이다. NPC가 제공하는 각각의 퀘스트들은 정해진 순서 없이 게이머가 정한 유연한 순서에 의해 수행될 수 있다. 수행된 퀘스트들은 게이

머의 사유 속에서 연결됨으로서 나르비크 마을에 대한 공간적인 윤곽을 그리게 한다. 아래의 [그림2]는 하이퍼텍스트 저작도구인 ‘Storyspace’를 사용하여, ‘나르비크’ 마을 공간에 대한 게이머의 사유를 퀘스트를 중심으로 구현해본 것이다.



[그림2] 퀘스트를 중심으로, ‘나르비크’ 마을에 대한 게이머의 사유

위의 그림에서 ‘초난감’의 퀘스트 경우, 우선 NPC인 초난감은 나르비크의 ‘주점-매그놀리아 와인’에서 만날 수 있다. 그의 요구인 무희의 싸인을 받기 위해서는 무희에게 목캔디 1개를 줘야 하는데, 목캔디는 ‘잡화점-로슈의 만물상’에서 구입할 수 있다. 게이머는 주점과 만물상을 오가며 중간에 있는 ‘길드-새도우&애쉬’ 건물 뒤편에서 ‘페르나타’를 만날 수 있고, 근처에 있는 또 다른 주점인 ‘취한 흰 긴 수염 고래’에 들러 ‘지켈 본스킬’을 만날 수 있다. 이처럼 게이머는 하나의 퀘스트를 수행하는 도중 새로운 퀘스트를 그 사이에 개입시키거나, 여러 퀘스트들 중 하나를 우연히 선택함으로써 비선형적으로 퀘스트들을 만날 수 있다. 이러한 과정을 거치면서 게이머는 마을의 모습에 대한 자신만의 네트워크화된 그림을 가지게 된다. 그런데 어떤 퀘스트의 경우 그 목적을 달성하기 위해 탐색의 범위가 나르비크를 벗어나게 하여 게이머가 지닌 사유의 지도를 확장시켜주기도 한다. 예를 들어 어

머니의 약을 구해달라는 ‘플레르’의 경우, 우선 약의 제조법을 얻기 위해 ‘라이디아’라는 마을에 있는 ‘초록나무-마법상점’의 주인 ‘아이조움’을 만나야 하고, 그가 구하라는 재료인 레브 허브, 화이트베리 등을 얻기 위해 다시 ‘셀바스 평원’이나 ‘크라이덴 평원’, ‘축복의 던전’ 등을 거닐어야 한다. 이처럼 퀘스트들의 무인과적인 체험은 게이머로 하여금 「테일즈위버」 전체 세계에 대한 자신만의 사유 지도를 가지게 한다.

지금까지 살펴보았듯이, 게임 서사에는 두 신화론에서 끌어온 신화적 사유로서 설명할 수 있는 부분이 존재한다. 일부 게임의 예를 통해 게임 서사에 관여하는 게이머의 사유가 신화적 사유와 연관성이 있음을 살펴보았다. 그 점에서 재구성과 동시성은 기존의 글말서사와는 다른 게임의 서사성을 설명해줄 수 있는 이론적 근거로서 자리매김 할 수 있다. 이와 같은 파악이 가능한 이유는 게임과 신화가 모두 입말문학(口傳文學)으로서의 성격을 부분적으로 공유하기 때문이다[46]. 월터 J. 옹이 『구술문화와 문자문화』에서 전자 기술의 발달로 언어 표현이 전자(電子)의 방식으로 변환된 현시대를 ‘이차적인 구술성(secondary orality)’의 시대라고 하였듯이[47], 전자말로 이루어진 게임은 잊혔던 ‘일차적인 구술성’을 ‘이차적인 구술성’으로써 재현한 것이라 할 수 있다. 그러므로 신화는 선형성과 합리성으로 모든 것을 설명하려는 ‘문자성 사유’에서 벗어나, 재구성 및 동시성으로써 게임의 서사성을 설명해줄 수 있는 이론적 근거를 제공하고, 더불어 게임 서사에게 잊혔던 구술성을 복원시킨다는 점에서 소재 이상으로서의 의미를 지닌다[48].

## 5. 마무리

게임과 신화라는 양극점은 전자 기술의 도움으로 만나고 있다. 평행한 듯 보이지만 결국엔 만나게 되는 비유클리드의 두 직선처럼, 게임과 신화는 서로의 차이를 인정하면서 공생한다. 과학은 꿈꾼 것만을 연구할 수 있다는 바슐라르의 지적처럼, 전

자 기술의 발달로 태어난 게임에게 신화적 상상계는 게임의 꽃을 피우는 텃밭과 같다. 역으로 신화는 게임의 지지와 재조명을 받으면서 게임의 서사성을 해명해줄 수 있는 실마리를 제공한다.

이 글은 글말서사와는 차별화된 게임의 서사성을 설명해 줄 이론적 근거를 마련하고자 기존 연구들이 선점한 ‘영웅 서사’의 관점이 아닌 구조주의 신화론의 관점에서 양자간의 연관성을 중심으로 살펴보았다. 레비-스트로스와 질베르 뒤랑이라는 두 구조주의 학자의 신화론에서 게임 서사와 연관성이 있을 것이라 생각되는 부분을 ‘신화적 사유’로서 이끌어내고 그것을 실제 게임 사례에 적용시켜 그 관련성을 살펴보았다. 그 결과로서 재구성과 동시성은 게임의 서사성을 설명해줄 수 있는 이론적 근거로서 자리매김 할 수 있고, 신화는 게임 서사에게 잊혔던 구술성을 복원시켜준다는 점에서 소재 이상으로서의 의미를 찾을 수 있었다.

지금까지 연구자는 게임의 서사를 설명하기 위해 신화의 구조를 끌어와 둘 사이의 연관성을 중심으로 살펴보았는데, 그것은 게임의 하드웨어와 소프트웨어에 비유하자면 이야기의 생성과 체험에 해당되는 후자에 관한 것이다. 게임이 넓은 의미에서 이야기의 한 형태이지만 표현 수단으로서 전자 매체에 의존하고, 기존의 많은 연구들이 그러한 매체 기술에 주목하여 괄목할만한 성과들을 이루어내었듯이, 게임은 전자 매체라는 하드웨어를 떠나서 제대로 파악할 수 없다. 연구자는 이러한 매체가 하나의 사유로서 네트워크를 계승한다는 점에서 ‘상즉(相卽)·상입(相入)’, 즉 연기(緣起)의 논리를 설파하는 ‘화엄적 사유’와 연관성이 있을 것이라 추정되며, 이것에 대한 논의는 후속 연구로 미뤄두고자 한다.

## 참고 문헌

- [1] 송태현, 『상상력의 위대한 모험가들』, 살림, p.186-187, 2007.
- [2] 이미 19세기와 20세기 초반에 문헌학과 역사학, 고고학, 민속학, 인류학의 결실들이 신화에 대한 관심을 유도해왔던지라, 이러한 경향은 당시 상

- 황으로 볼 때 아주 자연스러운 것이었다. 김현자, 『신화, 신들의 역사 인간의 이미지』, 책세상, p.4, 2004.
- [3] 질베르 뒤랑, 유평근 뒤침, 『신화비평과 신화분석』, 살림, pp.19-20, 1998.
- [4] 바슐라르는 이미지들의 변화, 곧 이미지들의 저예기치 않은 결합이 없다면 상상력은 존재하지 않는 것이며, 상상하는 행위 또한 없는 것이라고 하였다. 가스통 바슐라르, 정영란 뒤침, 『공기와 꿈』, 이학사, pp.19-21, 2003.
- [5] 가스통 바슐라르, 김병욱 뒤침, 『불의 정신분석』, 이학사, p.166, 2007.
- [6] 본격적인 논의 전개에 앞서 용어 사용에 관한 부분을 정립하고자 한다. 이 글에서는 ‘컴퓨터게임’을 지칭하는 말로서 ‘게임’이라는 용어를 사용하며, 게임을 크게 ‘온라인’과 ‘오프라인’으로 나누었을 때 ‘온라인’ 게임에 한정해서 논의를 전개하고자 한다. 그리고 TRPG의 경우 컴퓨터를 사용하지 않지만 컴퓨터로 진행되는 RPG의 모태이고 여러 사람들이 한 자리에 어울려 진행된다는 점에서 ‘온라인’ 게임으로 간주하고자 한다.
- [7] 본 연구에서는 논의의 전개를 위해 ‘전자말’이라는 용어를 사용한다. 흔히 사용되는 ‘통신 언어’, ‘매체 언어’, ‘디지털 언어’와 유사한데, 그 뜻은 ‘전자를 부려서 입말과 글말과 영상까지 싸잡아 주고받는 말’이다. 그래서 게임은 전자말로 구현되는 것이며, 다른 말로 ‘전자말놀이’라고 부를 수도 하나 이 글에서는 논지의 용이한 전개를 위해 ‘게임’이라고 부른다.
- [8] 안동준, 「전자말 시대의 문학교육」, 『배달말』 26호, p.139, 2000.
- [9] 전경란, 「컴퓨터 게임 스토리텔링의 이해와 분석」, 교육 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, p.59, 2006.
- [10] 박태순, 「컴퓨터게임의 서사와 장르의 상관관계에 관한 고찰」, 『한국게임학회 논문지』 제6권 제2호, p.23, 2006.
- [11] 최혜실, 「디지털 서사의 미학」, 최혜실 편, 『디지털 시대의 문화 예술』, 문학과 지성사, pp.245-246, 1999.
- [12] 최혜실, 「디지털 서사(e-narrative)의 현황과 전망」, 『한국현대문학연구』 제8집, p.35, 2000.
- [13] 최혜실, 「게임의 서사구조」, 『현대소설연구』 16, pp.365-383, 2002.
- [14] 이정엽, 「컴퓨터 게임 스토리텔링의 원리: 놀이와 서사」, 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, pp.81-97, 황금가지.
- [15] 이정엽, 「디지털 스토리텔링의 역사와 장르」, 앞의 책, p.47.
- [16] 김원보, 최유찬, 『컴퓨터 게임과 문화』, 이룸, pp.29-50, 2005.
- [17] 노창현, 이완복, 「게임스토리에 나타난 영웅의 모험의 12가지 단계 분석」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 제6권 제6호, pp.104-108, 2006.
- [18] 배주영, 최영미, 「게임에서의 ‘영웅 스토리텔링’ 모델화 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제6권 제4호, pp.109-115, 2006.
- [19] 질베르 뒤랑, 진형준 뒤침, 『상상력의 과학과 철학』, 살림, pp.38-39, 1997. 질베르 뒤랑, 유평근 뒤침, 앞의 책, pp.19-24.
- [20] 구조주의가 학자에 따라 각각각색의 성격을 지닌 것은 사실이지만, 구조주의라는 묶음을 만들기 위해 사유체계와 사상의 공통분모가 있는 것은 사실이다. 그 공통분모는 레비-스트로스가 갈파한 바와 같이 ‘체계(體系)’라는 개념이다. 그 체계 안에서 ‘하나의 요소의 변형’은 필연적으로 다른 요소의 변형을 동반하게 하는 성질을 지니고 있다. 김형효, 『구조주의의 사유체계와 사상』, 인간사랑, p.487, 2000.
- [21] 스토리 맵(story map)은 게임의 제작 과정에서 게임의 시나리오를 시각적으로 도식화해서 순서도처럼 표현한 것이다. 연구자는 학생들을 대상으로 교육 현장에서 게임시나리오를 순서도의 형태로 창작하도록 시도한 적이 있다. 자세한 논의는 「게임시나리오의 서사교육적 활용 방안」(2005)을 참고하기 바람.
- [22] Java의 경우 객체만 존재하고 각각의 객체 간의 상호작용을 통해 새로운 프로그램이 수행된다. 김대진, 「전통문화를 재매개한 전자말놀이의 의미」, 『배달말교육』 제28호, p.73, 2007.
- [23] 레비-스트로스, 이동호 뒤침, 『신화를 찾아서』, 동인, 1994, 85-94쪽. 레비-스트로스, 김진욱 뒤침, 『구조인류학』, 종로서적, pp.204-207, 1983.
- [24] 레비-스트로스, 안정남 뒤침, 『야생의 사고』, 한길사, p.89, 2007.
- [25] 레비-스트로스, 앞의 책, p.95.
- [26] 뒤랑은 상상력의 소산인 이미지와 상징을 ‘분열형태 구조·신비 구조·종합 구조’라는 세 구조와 ‘낮과 밤’의 두 체제의 틀 속에서 분류하였다. 송태현, 앞의 책, pp.64-65.
- [27] 이재실, 「질베르 뒤랑의 상형구조주의와 신화방법론」, 『외국문학』 가을호 제10호, 열음사, p.154, 1986.
- [28] 20세기 초까지 직선적인 역사성을 강조하는 역

- 사주의가 인간학을 강조해왔다면, 뒤랑은 ‘동시성’으로서 새로운 인간학의 인식론적 토대를 마련하였다. 송태현, 앞의 책, pp.105-106.
- [29] 형태는 정지성, 정태성 등으로 정의 되며, 구조는 변환적 역동성을 내포한다. 레비가 신화를 언어와 동류시하고 신화의 상징적 구성물들을 음소와 동일시하였지만 레비는 이를 거부한다. 질베르 뒤랑, 진형준 뒤침, 『상상계의 인류학적 구조들』, 문학동네, 81, p.552, 2007.
- [30] 레비도 ‘동시성’에 대해 『야생의 사고』에서 언급하고 있다. 그러나 레비는 그의 관심분야인 토테미즘 체계를 설명하기 위한 용어로서 통시성과 함께 동시성을 끌어오고 있는데 반해, 뒤랑은 동시성 자체에 대한 심도 있는 논의를 펼치고 있다. 예를 들어 뒤랑은 동시성에도 신화 내부의 동시성과 신화와 신화 사이의 동시성이라는 두 종류가 있으며, 둘 다 반복의 의미를 지니고 있다고 하였다. 레비-스트로스, 앞의 책, 115, 140, 339쪽. 질베르 뒤랑, 앞의 책, p.555.
- [31] 한국용어연구원 C. G. 용 저작 번역위원회, 『원형과 무의식』, 숲, 2006, 368쪽. C. G. 용 외, 이창일 외 뒤침, 『자연의 해석과 정신』, 청계, pp.47-48, 2002.
- [32] 그 대표적인 예가 하이퍼텍스트 이야기이다. 하이퍼텍스트 이야기를 이루는 여러 조각글들은 비인과성의 논리로 이어진다. 선택 사항으로 갈려진 여러 조각글들 중, 선택 받은 것만이 의미를 부여받고 그렇지 못한 것은 모순된 것으로서 무의미하게 사라지는 것이 아니다. 그것은 다시 읽혀질 수 있는 잠재성을 지니며, 선택 받은 조각글과 동등한 연기의 끈을 지니는, 언제나 유의미한 이야기의 조각이다. 김대진, 「저작도구를 활용한 전자말 문학교육 현장 연구」, 『문학교육학』 제27호, pp.263-264, 2008.
- [33] 강종원, 「정보문화시대의 지향점 : 연기(緣起) 패러다임」, 『東國思想』 제29호, 1998, p.289.
- [34] 이야기를 시간의 연속에 따라 정리된 사건의 서술이라고 할 때, 플롯은 역시 사건의 서술이지만 인과 관계를 강조하는 서술이다. E. M. Forster, 이성호 뒤침, 『소설의 이해』, 문예출판사, p.96, 1993.
- [35] 조동일 외, 『口碑文學概說』, 일조각, p.3, 1993.
- [36] 게임은 탄생하자마자 수많은 게이머들에 의해 변형되고 수정된다. 게이머들의 능동적인 개입을 통해 게임을 진화시킨다. 박상우, 『게임, 세계를 혁명하는 힘』, 씨엔씨미디어, p.142, 2000.
- [37] 김학진 외, 『디지털 편, 재미가 가치를 창조한다』, 삼성경제연구소, p.45, 2007.
- [38] 마츠나가 노부후미, 이수경 뒤침, 『작은 소리로 아들을 위대하게 키우는 법』, 21세기북스, p.23, 2007.
- [39] <http://www.intothemap.com> 참조.
- [40] 이 수업에 대한 구체적인 연구는 「전통문화를 재매개한 전자말놀이의 의미」, 『배달말교육』 제28호(2007)와 「전자말 문학교육의 현장학습 원리 개발」, 『중등교육연구』 제19집(2007)에 제시되어 있음.
- [41] 이러한 입장을 표명하고 있는 교육철학으로서 ‘구성주의’를 들 수 있다. ‘관련성 있게 한다’는 생각은 구성주의적 교수의 보편적인 첫 번째 원칙이다. 재클린 브룩스 외, 추병환 외 뒤침, 『구성주의 교수·학습론』, 백의, p.65, 2005.
- [42] 존 백 & 미첼 웨이드, 이은선 뒤침, 『게임 세대 회사를 점령하다』, 세종서적, p.122, 2006.
- [43] 김용섭, 『디지털 신인류』, 영림카디널, p.141, 2005.
- [44] 스티븐 스트로가츠, 조현욱 뒤침, 『동시성의 과학, 싱크』, 김영사, p.73, 2005.
- [45] 예를 들어 신문기사, 사포, 벽지, 인쇄물 등의 재료로 만들어진 콜라주 작품은 이질적이면서도 쓸모 없는 재료들에게 의미를 부여하고, 그것들을 연결시켜 의미 있는 메시지를 만들어 낸다. 김대진, 앞의 논문, p.72.
- [46] 최혜실(2006)은 디지털 세대들의 언어변화가 구술성의 정신구조와 많이 닮았다고 하였다. 최혜실, 『문화 콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, p.78, 2006.
- [47] 월터 J. 웅, 이기우 외 뒤침, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, pp.204-207, 2000.



김대진 (Dae-jin Kim)

2005년 8월 경상대학교 국어교육과 석사  
2008년 8월 경상대학교 국어교육학과 박사 수료  
현재 진주동명중학교 국어 교사로 재직 중

관심분야 : TRPG, CRPG, 게임 시나리오, 게임의 교육적 적용