한국고전연구 37집/한국고전연구학회/2017/31~74쪽.
http://dx.doi.org/10.20516/classic.2017.37.31

구조적 스토리텔링을 위한 신화 구조의 적용 방안 연구

-캠벨(Joseph Campbell)의 원질신화(Monomyth)와 한국 무속신화의 구조를 중심으로-

조홍윤*

<차 례>

1. 서론
2. 캠벨의 원질신화에 기반한 스토리텔링 구조의 활용과 한계
3. 한국 무속신화의 서사구조를 통한 원질신화 구조의 보완 방안
4. 결론

〈국문초록〉

본 연구는 이야기산업의 시대를 맞은 구비문학 연구자로서, 스토리텔링 교육과 실제의 기획 · 창작에 활용될 수 있는 스토리텔링 구조를 제안하기 위한 것이다. 그 가능성을 모색함에 있어 주목되는 것은 신화의 서사구조이다. 신화는 인간 보편의 무의식적 기반인 원형이미지를 풍부하게 함유하는 동시에, 그 서사구조에 있어서도 보편적 인간 삶의 과정이 투영되어 있어 대중적 감응력을 담보하고 있는 것이다. 이에 본고에서는 신화의 보편성과 감응력을 온전히 살려낼 수 있는 구조적 스토리텔링의 원리를 신화의 구조에서 찾아보고자 하였다. 기실 신화의 구조에 착안한 스토리텔링의 원리란 전혀 새로운 것은 아니다. '캠벨-보글러'의 원질신화 구조가 이미 스토리텔링의 일반원리로 폭 넓게 활용되고 있는 상황인 것이다. 문제는 유력한 '캠벨-보글러' 모델이 도식적으로 남용되면서 그 본래적 기능을 상실해가고 있다는 점이다. 따라서 그 신화적 기능을 온전히 담보할 수 있는 구조적 차원의 보완책이 필요하다고 보았다. 이에 주목되는 것은 한국 무속신화의 골자를 이루는 '자기 발견-극복'의 서사구조이다. 이는 신화의 주인공이 어떠한 정신적 경험을 통

* 건국대학교 서사와문학치료연구소 전임연구원

해 자기 한계를 극복하고 존재적 완성을 얻어내는가에 초점을 둔 구조이며, 신화 주인공의 서사를 접한 향유자들이 그에 동조하여 어떠한 서사적 경험을 내면화하는지를 말하기 위한 구조이다. 이와 같은 '자기발견-극복'의 구조를 '캠벨-보글러'의 원질신화 구조와 병치함으로써, 신화의 보편성과 감응력을 온전히 담보할 수 있는 스토리텔링의 구조가 도출될 수 있으리라 보았다. 제시된 구조의 실효성에 대해서는 검증이 필요하겠지만, 추후의 과제로 남겨 보다 면밀한 검증이 이루어질 수 있도록 할 것이다.

주제어 스토리텔링, 문화콘텐츠, 스토리텔링 구조, 원질신화, 한국 무속신화

1. 서론

디지털미디어 사회로의 급격한 전환과 함께, 현대 사회 대중은 언제나 그 손에 휴대용 디지털디바이스를 들고 시간과 공간의 구애 없이 디지털 미디어 콘텐츠를 소비하게 되었다. 이제 대중은 언제 어디서든 가상의 디지털 세계에 접속한 채 생활하는 것을 보편적인 삶의 패턴으로 삼게 되었다. 미디어 콘텐츠에 대한 접근이 극도로 용이해지면서 폭발적으로 늘어난 대중의 수요에 맞추어, 영화, 드라마, 애니메이션, 게임, 웹툰, 웹소설 등, 다종다양한 이야기콘텐츠의 생산이 이루어지게 되고 그에 결부된 여러 부가가치 산업 또한 활력을 얻고 있다. 말 그대로 '이야기'를 중심축으로 대량 생산과 대량 소비의 메커니즘이 구현된 '이야기산업'[1]의 시대라 할 만하다.

1) 한국콘텐츠진흥원에서는 '이야기산업'에 대해, "상상력과 창의성의 원천인 이야기의 조사·발굴·기획·개발·창작·유통·거래 등과 관련한 산업 및 이야기를 기반으로 한 상품과 기법을 통해 부가가치를 창출하는 산업"으로 정의하고 있다(한국콘텐츠진흥원, 『2014 이야기산업 실태조사』, 2014, 12쪽).

구비문학자로서 주목할 만한 현상은 '새로운 스토리텔링' 소재 찾기의 일환으로 '신화'에 대한 관심이 높아지고 있다는 점이다. 디지털 문화는 인문과 과학, 예술과 기술의 융합을 추동하며, 근대 이후로 사회 전반의 흐름을 주도하던 이성적인 인식과 과학적 사고 및 리얼리즘의 추구에서 벗어나 현실과 환상을 융합하면서 기존의 세계를 확장하려는 열망을 가속화시키고 있다. 장르문학으로 치부되던 판타지(fantasy)에 대한 관심이 높아진 것도 이러한 경향을 반영하며, 이러한 흐름에서 '과거의', '잊혀진', '낯선', '세계의 변두리에 존재했던' 것들이 재조명되고 있는 바 그 중 대표적인 것이 신화라고 할 수 있다.[2] 스토리텔링의 소재로서 신화의 가치는 그 낯설고 새로운 형상들에만 있지 않다. 신화는 인간 보편의 원형, "보편적이고 반복적인 체험을 시공을 넘어 재현할 수 있도록 하는 인간 무의식의 이미지"들을 풍부하게 함유하고 있다.[3] 따라서 신화는 보편 대중의 공감을 얻을 수 있는 스토리텔링의 소재로서 적극적으로 그 활용가능성이 검토되고 있는 것이다. 신화를 통한 스토리텔링의 문제에 관하여 다양한 연구들이 제시되고,[4] 각 대학들에 '신화와 스토리텔링', '신화와 문

2) 오세정, 「신화, 판타지, 팩션의 서사론과 가능세계」, 『한국문학이론과 비평』 제47집, 한국문학이론과비평학회, 2010, 429~430쪽.

3) 정재서 · 전수용 · 송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008, 327쪽.

4) 이들 연구들의 관심은 주로 '활용 가능한 신화소는 무엇이며 어떠한 방식으로 전환가능한가', '신화의 스토리텔링 전환에 있어서 주안점이 되어야 할 것은 무엇인가', '성공적인 스토리텔링 콘텐츠가 어떠한 신화적 상징과 구조를 포함하고 있는가'하는 점이다. 대표적으로는 안종혁, 「애니메이션에 나타나는 신화적 기능 : 센과 치히로의 행방불명을 중심으로」, 『디지털영상학술지』 1권 1호, 한국디지털영상학회, 2004, 215~230쪽; 박기수, 「신화의 문화콘텐츠화 전환 연구」, 『한국문예비평연구』 20권, 한국현대문예비평학회, 2006, 5~22쪽; 이민용, 「신화와 문화콘텐츠-게르만 신화와 영화 <지옥의 묵시록>을 중심으로」, 『헤세연구』 제18집, 한국헤세학회, 2007, 157~180쪽; 최원오, 「한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검-스토리 창작을 위한 신화소 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로」, 『한국문학논총』 제46집, 한국문학회, 2007, 229~268쪽; 한혜원, 「신화 퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 연구」, 『탐라문

화콘텐츠’ 등을 명칭으로 한 교과목들이 개설되어 있는 것도 그러한 관심을 반영한 것이라 본다.

필자 또한 몇 차례 그러한 교과목을 담당하게 되었다. 신화란 무엇이며 어떠한 기능을 하는가에 대한 원론적 강의, 실제 신화자료의 감상과 분석, 다양한 신화 스토리텔링관련 연구들을 참고한 문제제기, 그 모두를 수렴한 스토리텔링 기획 발표의 구성으로 전체 수업을 진행하였는데, 이에 대한 학생들의 요구는 명료하다. 어려운 신화학 이론이나 원형 상징에 대한 정신분석학적 논리, 눈에 들어오지 않는 원문 자료, 신화 스토리텔링에 대한 다종다양한 선행연구들의 제언들 모두가 자신들을 혼란스럽게 할 뿐이라는 것, 그러니 실제의 스토리텔링 구현에 손쉽게 적용될 수 있는 구조나 원리를 알려달라는 것이었다. 그러한 요구가 이 글의 계기가 되었다. 이야기산업의 시대에 적실한 구비문학연구자의 역할이란, 스토리텔링 창작·기획과 교육의 현장에 실제적 원리로 활용될 수 있으면서도, 신화적 함의와 기능을 담보하여 신화적 체험을 가능하게 하는 스토리텔링 구조화 방안을 제시하는 것이 아닐까 생각하게 된 바이다.

화』 34호, 탐라문화연구소, 2009, 135~160쪽; 안승범·최혜실, 「멜로영화 스토리텔링의 신화 구조 분석에 관한 시론」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012, 89~103쪽; 이동은, 「신화적 사고의 부활과 디지털 게임스토리텔링」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012, 105~115쪽; 홍은아·김정호, 「애니메이션 <천년여우>와 <파프리카>에 나타난 신화 이미지」, 『애니메이션연구』 8권 2호(통권21호), 한국애니메이션학회, 2012, 79~100쪽; 오세정, 「뮈토스와 스토리텔링-한국 신화의 스토리텔링에 관한 서사학적 접근」, 『기호학연구』 제34집, 한국기호학회, 2013, 141~167쪽; 임정식, 「스포츠영화의 영웅 신화 서사구조 수용과 의미」, 『인문콘텐츠』 제34호, 인문콘텐츠학회, 2014, 165~188쪽; 김수정, 「12영웅여정단계 내러티브 분류에 기초한 애니메이션 분석」, 『애니메이션연구』 11권 4호, 한국애니메이션학회, 2015, 43~59쪽; 김진철, 「신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략- 제주신화 콘텐츠를 중심으로」, 숭실대학교 박사학위논문, 2015, 1~201쪽; 이혜원, 「디즈니애니메이션의 영웅서사와 환상성 연구」, 세종대학교 박사학위논문, 2015, 1~114쪽 등이 있다.

신화의 서사적 특성을 스토리텔링의 구조로 전환하기 위한 탐색은 기실 새로운 것은 아니다. 신화의 상징체계를 이해하기 위한 맥락으로써 캠벨(Joseph Campell)에 의해 제시되고, 보글러(Christopher Vogler)에 의해 스토리텔링의 원리로 다듬어진 원질신화(Monomyth)의 구조가, 이미 범용적 스토리텔링 구조화 원리로 활용되고 있는 것이다. 문제는 캠벨-보글러의 원질신화 구조가 도식적으로 남용됨으로써 유사한 내러티브를 양산해 낸다는 지적을 받고 있는 점이다. 대중문화의 가치 척도가 창발적 다양성에 있음을 고려하면,[5] 스토리텔링 구조화 원리로서 받고 있는 그 혐의는 매우 중대한 것이다. 또한 원질신화의 구조가 피상적이고 도식적인 신화 흉내 내기의 틀로 작용하고 있을 뿐이라면, 그 산출물이 신화가 지닌 본래적 기능과 감응력을 발휘할 수는 없으리라 본다. 이에 본고에서는 캠벨-보글러의 원질신화 구조에 대해 그 허실을 짚어보고, 향유자들로 하여금 신화적인 체험을 가능하도록 하는 신화 본연의 구조로서 그 보완책을 마련해 보고자 한다. 여기에는 필자의 오랜 관심 분야인 한국 무속신화의 서사구조가 반영될 수 있으리라 예상된다. 그리하여 그 구조 자체에 신화적 기능과 함의가 안배되어 있는, 원형적이고 보편적인 감응력을 통하여 대중일반의 신화적 체험을 가능하게 할 신화적 스토리텔링 구조로의 개선 방향을 찾아보고자 한다.

---

5) Max Horkhemer & Theodor W. Adorno, “The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception”, *Dialectic of Enlightenment*, 김유동 역, 『계몽의 변증법』, 문학과 지성사, 2001, 183~251쪽.

2. 캠벨의 원질신화에 기반한 스토리텔링 구조의 활용과 한계

2.1. 캠벨의 원질신화

캠벨(Joseph Campbell)은 세계 여러 지역의 방대한 신화 자료를 검토한 결과 모든 신화에 서사적 뼈대를 이루는 보편적 기본 구조를 발견하고 이를 원질신화(Monomyth)로 명명하였다.[6] 그에 따르면 원질신화의 구조는 신화에만 국한 된 것이 아니다.

> "재미삼아 귀를 기울여보는 콩고 주술사의 잠꼬대 같은 주문이나, 점잖은 취미로 읽어보는 알 듯도 하고 모를 듯도 한 노자경구집(老子警句集)의 얇은 번역본이나, 이따금씩 깨드리고 보는 견고하기 그지없는 토마스 아퀴나스의 논법이나, 기괴한 에스키모 요정 이야기의 빛나는 의미나 그 내용면에 있어서는 별로 다른 것이 없다. 즉 변화무쌍한 듯하지만 실은 우리가 일상적으로 만나는 이야기의 일정한 패턴을 따르고 있는 것이다."[7]

인용된 대로, 원질신화에 대한 그의 관심은 신화에 국한된 것이 아니라 인류의 정신적 작용을 담아내고 있는 모든 텍스트를 포함하는 것이다. 심지어는 로고스(logos)의 표상으로 여겨지며 미토스(mythos)의 대척점에 놓일 법한 토마스 아퀴나스의 논법마저도 원초적이고 보편적인 이야기 패턴의 자장 안에 놓여 있다는 것이 그의 생각이다.

인류의 정신 작용에 의한 결과물들이 지닌 놀라운 유사성은 인간 무의식의 보편적 기반이라 할 수 있는 '원형(archetype)'의 작용에 의한 것으로 여겨진다. 일찍이 프로이트(S. Freud)에 의해 발견된 "개인 자신의 생활의 어떤 것으로도 그 존재를 설명할 수 없는, 인간정신의 토착적이고, 선천적이고,

---

6) Joseph Campbell, *The Hero with A Thousand Faces*, 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 2010, 13~55쪽.

7) 위의 책, 13쪽.

물려받은 형체들로 보이는 정신형태들", '고대의 잔재(archaic remnants)'는, 현대인에 의해 묘사된 꿈의 이미지와 원시 인류의 집단적 심상이 반영된 신화적 모티프들 간 유사성에 주목한 융(C. G. Jung)에 의해 "고대 인간 정신의 생물학적, 선사적, 무의식적 발전의 결과물"이자 인간 정신의 기초를 이루는 원시이미지(primordial image), '원형'으로 명명되었다.[8]

캠벨은 이처럼 고대로부터 현대에 이르기까지 인간 무의식의 집단적 기반이자 개인 정신의 근원적 토대로 작용하고 있는 원형에 의해 인류의 정신 작용 또한 보편적인 지향을 보이게 되었다고 본다. 그리고 그러한 보편적 정신 지향이 '원질신화'라는 서사적 거푸집이 되어 인간의 인식과 삶, 언어와 이야기 속에서 무한히 재현된다고 본 것이다. 그렇다면 원형에 의한 보편적 정신 지향의 구체적인 내용은 무엇이며, 그것이 어떻게 원질신화라는 프레임을 형성하는지 살펴볼 필요가 있다.

캠벨은 원질신화에 대하여 '인간의 삶'이라는 유사 과정의 오랜 반복을 통해 형성된 무의식적 패턴, 혹은 무수히 반복된 패턴의 무의식화 된 내용들이 신화 서사의 보편 구조로 승화된 것이라 본다. 따라서 원질신화의 구조는 인간 삶의 과정에 대응하며 '통과제의'의 형태를 띠게 된다. 집단에 따라 통과제의의 형태는 일정한 차이를 보일 수 있다. 그러나 인간의 성장과 발달에 대응하는 의식(儀式)이 '정체성의 변화'를 함의한다는 점은 동일하다. 따라서 구체적인 통과제의의 절차는 상이하더라도 모든 통과제의는 의미적 맥락에서 '출발(Departure) → 입문(Initiation) → 회귀(Return)'의 기본 구조를 지니게 된다. 이러한 통과제의를 통하여 인간은 세계와 자기 자신의 연속성을 발견하는 동시에 자기 자신의 과거와 현재의 모습은 물론 성취해야 할 미래의 모습까지, 그야말로 '자기'를 발견하게 된다. 이러한 기본 구조는 신화 주인공의 여정을 통해서도 똑같이 확

8) C. G. Jung, *Man and his Symbol*, 정영목 역, 『사람과 상징』, 까치, 1995, 75~76쪽.

인되며 신화 구조의 핵심적인 골격를 형성한다. 이것이 모든 신화와 이야기를 아우르는 원질신화의 구조이다.[9]

캠벨이 제시한 원질신화의 구조를 간단히 정리하고[10] 도표로 나타내면 다음과 같다.[11]

1. **분리 혹은 출발** 영웅은 평범한 삶 속에서 운명적인 소명을 얻게 되어 조력자의 도움을 통해 낯선 세계로 떠난다. 이 여행은 세상 밖으로의 여행인 동시에 자기 내면으로의 여행을 상징한다. 출발 이후 마주한 첫 관문(영웅이 극복해야 할 전체적 문제와 관련된)을 통과한 영웅은 '고래의 배'로 상징되는 재생의 영역에 들어간다.[12]
   (1) 모험에의 소명
   (2) 소명의 거부
   (3) 초자연적인 조력
   (4) 첫 관문의 통과
   (5) 고래의 배

2. **시련과 입문의 성공** 영웅이 맞이한 시련은 첫 관문의 문제를 심화시키고, 영웅은 장애에 맞서 몇 차례 예비적 승리를 거둔다. 그리고 여신과의 만남과 아버지와의 화해-존재적 문제의 근원에 해당하는 오이디푸스 콤플렉스의 해결-를 거쳐 신격화(존재적 변모) 된다.[13]
   (1) 시련의 길
   (2) 여신(Magna Matar)과의 만남
   (3) 유혹자로서의 여성

---

9) Joseph Campbell, 앞의 책, 13~55쪽.
10) 위의 책, 51~52쪽.
11) <그림 2-1>은 위의 책, 315쪽의 그림을 인용한 것이다.
12) 위의 책, 69~127쪽.
13) 위의 책, 128~252쪽.

(4) 아버지와의 화해

(5) 신격화(Apotheosis)

3. **회귀와 사회와의 재통합** 영웅은 선약(仙藥)-여정을 통해 얻은 신성한 힘의 정수이자 자기내면에서 발견한 힘-을 지닌 채 귀환하는 노정에서 다시 한 번 위험에 빠지지만, 외부(초자아)의 도움에 의해 탈출에 성공하여 귀환한다. 영웅은 이 여정을 통하여 사회 통합의 힘-존재적 완성을 위한 정신적 힘-을 얻게 되고 사람들에게 인정받는 영웅의 삶을 획득한다.[14]

(1) 회귀의 거부

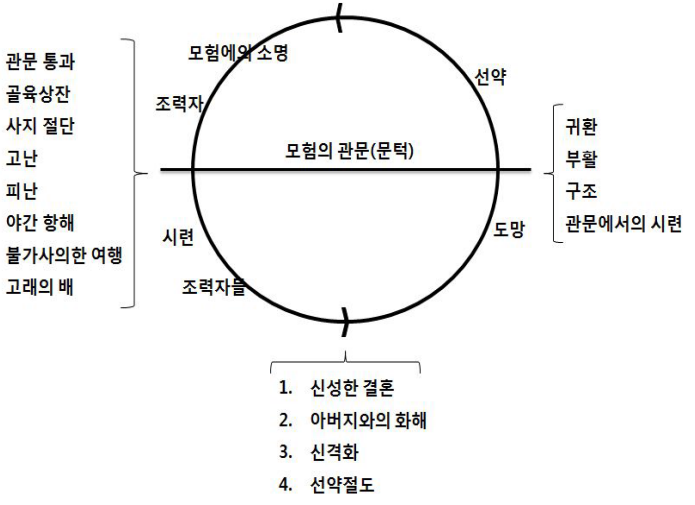
(2) 불가사의한 도주

(3) 외부로부터의 원조

(4) 회귀 관문의 통과

(5) 두 세계의 주인

(6) 살기 위한 자유



〈그림 1〉 원질신화의 영웅여정 구조

14) 위의 책, 258~322쪽.

캠벨의 말을 인용하여 이를 요약 정리하자면, “영웅은 일상적인 삶의 세계에서 초자연적인 경이의 세계로 떠나고 여기에서 엄청난 세력과 만나 결국은 결정적인 승리를 거두고, 이 신비스러운 모험에서 동료들에게 이익을 줄 수 있는 힘을 얻어 현실 세계로 돌아오는 것”이라고 할 수 있다.[15]

그런데 이러한 원질신화의 구조는 다름 아닌 인간 보편적 삶의 과정에 대한 무의식의 원형 심상에 의해 형성된 것이라 전술하였다. 말하자면 신화 속 영웅의 모습이 곧 보편적 인간의 상징이며, 신화 속 경이의 세계가 곧 인간이 살아가는 세계의 상징이고, 맞닥뜨리는 위험과 고난이 곧 인간 삶의 문제를 상징하며, 그에 대한 승리가 곧 그러한 문제에 대한 극복을 상징하는 것이다. 얼핏 이질적인 형상과 내용으로 구성되어 있는 신화가 보편적인 공감과 감동을 불러일으키는 힘은 그러한 구조적 특성에 기인하는 바가 크다. 의식의 층위에서는 낯선 형상들로 인한 신비를 체험하면서도 무의식의 층위에서는 인간 삶의 과정에 대한 원형을 통하여 다름 아닌 ‘나의 이야기’로서 공감될 수 있는 것, 그것이 신화가 지닌 구조적 힘이라고 할 수 있다.

2.2. 원질신화 구조의 활용과 한계

캠벨의 연구 이후, 신화가 지닌 구조적 힘에 주목하여 그것을 성공적인 스토리텔링의 원리로 받아들이고자 하는 움직임이 생겨나게 되었다. 정신적이며 영적인 영역을 강조하였던 캠벨의 저술은 저항정신과 히피문화로 조형된 70년대 미국 대중문화에 손쉽게 수용되었고, 곧 지대한 영향력을 발휘하게 된 것이다. 대표적으로는 루카스(George Lucas) 감독의 <스타워즈(Star Wars)> 시리즈(1977~1983)를 들 수 있는데, 3부작으로 된 시

15) 위의 책, 41~42쪽.

리즈의 구성 자체도 '1편 <스타워즈>(출발과 분리) → 2편 <제국의 역습(Empire Strikes Back)>(시련과 입문) → 3편 <제다이의 귀환(Return of the Jedi)>(회귀와 사회와의 재통합)'으로 되어 있다. 각 편의 서사 또한 캠벨이 제시한 영웅 여정의 단계별 도식에 따르고 있는 바, 시리즈 전체의 구성에서부터 각 작품의 세부 구성에 이르기까지 캠벨의 원질신화 구조를 적극적으로 반영하고 있는 것이다.[16]

그 외에도 영화 스토리텔링에 원질신화 구조가 적용된 사례는 무수하다. 영화 정보 전문 DB로 널리 알려져 있는 IMDb[17]는 그에 부합하는 영화 66편을 소개하고 있는데, <슈퍼맨(Superman)> 시리즈, <매트릭스(The Matrix)> 시리즈, <스파이더맨(Spider-man)> 시리즈, <다크나이트(The Dark Knight)> 시리즈, <반지의 제왕(The Lord of the Rings)> 시리즈 등 영웅서사에 해당하는 경우는 물론 <오 브라더(O Brother)>, <양들의 침묵(The Silence of the Lambs)>, <죠스(Jaws)>, <셰익스피어 인 러브(Shakespeare in Love)>, <델마와 루이스(Thelma & Louise)>, <주홍글씨(The Scarlet Letter)> 등 그 자체로 영웅서사로 이해하기 힘든 경우도 여럿 포함되어 있다.[18] 소개된 작품들은 모두가 세계적인 성공을 거두었던 바, 스토리텔링의 구조로서 원질신화가 지닌 힘과 가능성을

16) <스타워즈> 시리즈에 적용된 원질신화 구조에 대하여 보다 자세한 논의는, 김기홍, 「캠벨의 원질신화와 문화콘텐츠」, 『통일인문학』 제66집, 건국대학교 인문학연구원, 136~137쪽을 참조.

17) '인터넷 영화 데이터베이스(Internet Movie Database, 약칭 IMDb)'는 영화, 배우, 텔레비전 드라마, 비디오 게임 등에 관한 정보를 제공하는 온라인 데이터베이스이다. 2014년 8월 1일을 기준으로 영화, 에피소드 정보 2,950,317건, 인물 정보 6,029,621건을 소유하고 있으며, 약 5,400만 명이 가입해 있다. 미국의 컴퓨터 프로그래머인 콜 니덤에 의해 1990년에 제작되었고, 1996년에는 영국에 '무비 데이터베이스 Ltd' 회사를 설립해 광고 대행, 라이선싱, 파트너십 등을 통해 수익을 창출했으며, 1998년에 아마존닷컴에 인수되어 DVD를 판매하는 데 정보를 제공하고 있다.

18) http://www.imdb.com/list/ls052754941/, 검색 일시: 2017.2.1. pm.7:45.

잘 보여주는 사례들이다.

이에 할리우드 메이저 영화사의 스토리 애널리스트였던 보글러(Christopher Vogler)는 캠벨이 제시한 원질신화의 영웅여정 구조가 지닌 가능성을 발견하고 그것을 다듬어, 영화스토리 구성상의 실패를 최소화하는 동시에 서사적 완결성을 높이기 위한 스토리텔링의 구조를 제안하기에 이른다.[19] 화소와 원형을 중심으로 제시된 기존 원질신화의 영웅여정 구조는, 실상 스토리 창작의 거푸집으로 제공되기보다 인간의 정신적 풍요와 완성을 위한 이야기 이해의 가이드라인 역할에 중점을 둔 것이었다. 따라서 거의 모든 이야기를 포괄할 수 있는 가능성을 열어두고, 상정될 수 있는 최대한의 완결적 구조를 설정하기 위해 엄밀한 순차성과 도식성을 띠지는 못한 것이었다. 보글러는 이를 영화의 3막 구조에 맞추어 12단계로 단순화 하는 동시에 보다 엄밀한 순차성과 도식성을 부여함으로써 손쉽게 활용 가능한 스토리텔링의 구조로 재탄생시킨 것이다.

보글러에 의해 다시 제시된 영웅여정의 구조를 간략하게 정리하고[20] 도표로 나타내면 다음과 같다.[21]

제1막

(1) **보통 세상**(Ordinary World) 관객들이 영웅을 만나 그의 야망과 한계를 알게 되고, 그와 공감함으로써 유 대감을 형성한다.

(2) **모험에의 소명**(Call to Adventure) 영웅은 떠밀려 탐색을 위한 여행길에 오르거나 문제 해결에의 도전에 직면한다.

---

19) Christopher Vogler, *The Writer's Journey*, 함춘성 역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무수, 2005, 35~38쪽.

20) 위의 책, 53쪽; Stuart Voytilla, 김경식 역, 『영화와 신화』, 을유문화사, 2005, 9~10쪽 참조.

21) Christopher Vogler, 앞의 책, 277쪽.

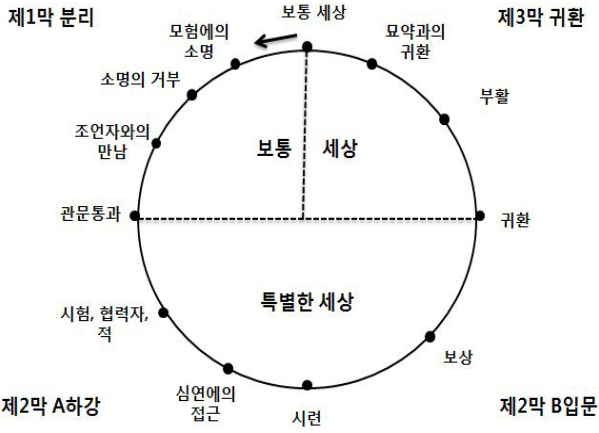
(3) **소명의 거부**(Refusal of Call) 영웅은 망설이거나 공포를 드러낸다.
(4) **조언자와의 만남**(Meeting with the Mentor) 영웅은 확신, 경험, 지혜의 원천에 접속한다.
(5) **관문 통과**(Crossing the Threshold) 영웅은 모험을 받아들여 '특별한 세계'로 들어간다.

제2막

(6) **시험, 협력자, 적대자**(Tests, Allies and Enemies) 영웅은 '특별한 세계'에서 그로 하여금 '특별함'을 발견하도록 이끌어가는 상황과 인물들을 만난다.
(7) **심연에의 접근**(Approach) 영웅은 죽음의 세력들–실패, 절망, 악 등등–과 맞서 싸우기 위한 전투를 준비한다.
(8) **시련**(Ordeal) 영웅은 극한의 공포와 맞서 실제적이거나 상징적인 죽음을 경험한다.
(9) **보상**(Reward) 영웅은 공포와 죽음을 극복하고 그에 대한 보상을 만끽한다.

제3막

(10) **귀환**(Road Back) 영웅은 모험의 끝을 천명하고 '특별한 세계'를 떠나거나, 떠나는 과정에서 추격당한다.
(11) **부활**(Resurrection) 영웅은 일상세계로 돌아오는 관문에서 정화, 속죄, 변신을 위한 시험에 직면한다.
(12) **묘약과의 귀환**(Return with the Elixir) 영웅은 귀환하여 여정의 획득물을 나누어 줌으로써 그를 둘러싼 세계를 이롭게 한다.



〈그림 2〉 보글러의 영웅여정 구조

신화 및 정신분석학의 지식 없이도 손쉽게 활용 가능한 보글러의 영웅여정 구조는 각종 영화아카데미의 교육용 스토리텔링 구조로 적극 도입되었고, 보글러는 대중문화 서사콘텐츠 기획 분야의 선구자로서 명성을 얻게 되었다. 또한 캠벨-보글러 모델의 스토리텔링 구조는 영화의 분석 및 응용을 위한 틀로 꾸준히 활용되어왔으며,[22] 이후로도 원질신화 구조의 적극적 활용을 위한 연구들이 지속되고 있다.[23] 지금에 이르러 영웅여정 구조는 주류 대중문화 창작의 관습으로 자리매김한 바, 일례로 세계적인 열풍을 일으키고 있는 '마블코믹스 슈퍼히어로 시리즈' 또한 캠벨-보글러의 영웅여정 구조를 적용한 것으로 보고된 바 있다.[24]

---

22) Antonio Sánchez-Escalonilla, "The Hero as a Visitor in Hell: The Descent into Death in Film Structure", *Journal of Popular Film and Television*, Vol.32(4), 2005, pp.149~146.

23) Sue Clayton, "Mythic Structure in Screenwriting", *New Writing*, Vol.4(3), 2007, pp.208~223.

24) Wilson Koh, "Everything old is good again: Myth and nostalgia in Spider-Man",

최근에 들어서는 캠벨-보글러의 영웅여정 구조를 스토리텔링 일반의 방법론으로 확산 적용하고자 하는 움직임도 일고 있다. 다큐멘터리 제작[25]에서부터 관광 상품의 개발[26], 심리치료의 영역[27]에 이르기까지 광범한 스토리텔링의 영역에서 적극적인 활용이 이루어지고 있는 것이다. 협의의 스토리텔링 영역이라고 할 수 있는 서사콘텐츠 분야를 포함하여 대중문화 전반을 아우르는 광의의 스토리텔링 영역까지, 스토리텔링의 일반 원리로서 활용되고 있는 것이 원질신화의 구조라 할 수 있다.

그처럼 스토리텔링의 표본 구조로서 전가의 보도처럼 활용되고 있는 원질신화이지만, 그 한계를 지적하는 목소리도 높다. 원질신화 스토리텔링 구조의 전도사였던 보글러 자신도 인지하였던 바, 일찍이 많은 헐리우드 영화비평가들이 원질신화의 구조를 영화 창작의 만병통치약쯤으로 여기고 작가들에게 먹이는 데 급급한 행태가 작가들의 창조성을 질식시켰으며 엇비슷한 졸작을 양산시켰노라 비판하여 왔던 것이다.[28] 캠벨의 저작에 감명을 받아 그것을 쉽게 적용 가능한 스토리텔링 구조로 전환·보급하고자 했던 보글러의 의도가, 창작자들로 하여금 원질신화 구조가 내포한 진정한 의미에는 무관심한 채로 그 표층적 구조만을 확대 재생산하

Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, Vol.23(5), 2009, pp.735~747.

25) Jouko Aaltonen, "Claims of hope and disaster: rhetoric expression in three climate change documentaries", *Studies in Documentary Film*, Vol.8(1), 2014, pp.61~75.

26) Marco Antonio Robledo & Julio Batle, "Transformational Tourism as a hero's journey", *Current Issues in Tourism*, 2015, pp.1~13.

27) Philip Dybicz, "The Hero(ine) on a Journey: A Postmodern Conceptual Framework for Social Work Practice", *Journal of Social Work Education*, Vol.48(2), 2012; Derek L. Robertson & Christopher Lawrence, "Heros and Mentors: A Consideration of Relational-Cultural Theory and The Hero's Journey", *Journal of Creativity in Mental Health*, Vol.10(3), 2015, pp.267~284.

28) Christopher Vogler, 앞의 책, 13쪽.

게 하는 부작용을 낳았다고 이해된다.[29] 원질신화 구조의 신화적 기능과 함의를 고려하지 않은 도식적 적용에 의해서는, 신비와의 조우, 보편적 공감과 정서적 정화, 내면적 성숙 등등, 신화적 체험을 가능하게 할 신화적 스토리텔링의 구현이 이루어질 수 없다. 결국은 보글러가 의도했던 '실패할 확률이 적은 완결성 있는 스토리텔링의 구현'도 요원한 일이 되는 것이다. 그리고 그러한 부작용이 이제 스토리텔링 전반의 영역으로 확장될 위험에 놓여 있는 상황이다.

근래 한국의 연구자들에 의해서도 캠벨의 원질신화에 기반한 스토리텔링 기획이나 콘텐츠 분석이 이루어지고 있지만, 역시나 원질신화 구조에 의해 발견되어야 할 신화적 기능과 함의에 대한 관심은 없이 다분히 도식적인 적용에 그치는 경우가 많다. 한국 신화의 서사콘텐츠화 방안을 연구한 모(某) 문화콘텐츠학 박사의 논문을 예를 살펴보면, 원질신화의 구조가 본디 신화에 바탕을 둔 것임에도, "한국 신화를 서사콘텐츠로 재구성함에 있어서 세계적인 스토리텔링의 일반 원리로 활용되고 있는 원질신화의 구조에 맞추어 가다듬는 방식이 주요하다."라는 결론이 맺어지기도 한다.[30] 유력한 방법론을 무비판적으로 적용하면서 전후의 맥락에 관심을 두지 않은 결과이며, 스토리텔링 구조로서 원질신화 적용의 현재를 여실히 보여주는 사례이다.

---

29) 김기홍, 앞의 논문, 141~146쪽 참조.

30) 김진철, 「신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략- 제주신화 콘텐츠를 중심으로」, 숭실대학교 박사학위논문, 2015.

3. 한국 무속신화의 서사구조를 통한 원질신화 구조의 보완 방안

전술한 바, 캠벨이 신화 이해를 통한 인류의 정신적 풍요를 위하여 일종의 가이드라인으로 제시하였던 원질신화의 구조는, 보글러를 거쳐 스토리텔링의 일반이론으로 경도(傾倒)되면서 표층 구조의 도식적 남용이라는 부작용을 낳았다. 문제는, 그러한 한계가 명백함에도 원질신화의 스토리텔링 구조를 적용한 성공작들이 심심찮게 세계적인 열풍을 일으키고 있다는 것, 그리하여 어느 정도 검증된 도구로서 스토리텔링 전반의 영역에 지대한 영향을 미치고 있다는 점이다. 그렇다면 그 한계를 지적하여 용도폐기를 주장할 것이 아니라, 개선하여 본래적 힘을 발휘할 수 있도록 하기 위한 고민이 실효적이라 생각된다.

캠벨은 분명 장르와 미디어, 문화와 인종의 경계를 초월한 이야기들의 유사성에 관심을 지니고 있었다. 그러나 그가 관심을 둔 일은 그 유사성의 기반이 되는 서사구조의 추출을 통해 완결적이며 성공적인 이야기의 형식을 도출하는 것이 아니었다. 그는 인간 보편적으로 내재한 정신적 본질과 그것을 감추고 있는 상징체계를 밝혀 전하고자 하였으며, 서사적 유사성의 기반이 되는 구조 속에서 그 맥락을 발견하고자 하였던 것이다. 그러한 의도는 원질신화의 구조를 제시하였던 그의 저술에서 첫머리에 배치된 프로이트의 인용에 그대로 드러난다.

> 종교 교의에 녹아들어 있는 진리는 대개가 변형된 데다 체계적으로 위장되어 있기 때문에 많은 사람들이 이것을 진리로 알아보지 못한다. 이는 우리가 아이를 상대로 갓난아기는 황새가 물어다준다는 이야기를 들려주는 상황과 흡사하다. 우리는 이 큰 새가 무엇을 의미하는지 알고 있다. 따라서 이

> 경우, 우리는 상징으로 분식된 진리를 말하고 있는 셈이다. 그러나 아이는 알아듣지 못한다. 아이는 우리가 말하는 내용 중 변형된 부분만을 알아듣고는 속았다고 생각한다. 우리는 어른에 대한 아이들의 불신과 면역성이 종종 이러한 부정적 인상에서 유래한다는 사실을 경험을 통해 할고 있다. 우리는 아이들에게 이야기를 들려줄 때 진리의 상징적 분식을 피하고 아이들의 지적 수준에 맞추어 사건의 진상을 알게 하는데 인색하지 말아야 한다는 것도 알게 되었다.[31]

다시 말해 "신화의 형태로 가려져 있는 진리를 밝히는 것"이 그의 궁극적인 목적이었다.[32] 여기서 진리란 "존재의 신비"로서 그 앞에 선 인간의 경외감을 이끌어 내고, "우주론"으로서 광대한 세계 속의 자신을 자각하게 하며, "사회의 질서"로서 한 개인을 집단에 유기적으로 통합시키고, 궁극적으로는 "개인을 그 자신의 심리라는 현실의 질서에 입문시켜서 그를 그 자신의 영적 풍요와 자각으로 안내"할 수 있는 정신적 깨달음이다.[33] 이로써 우리는 "우리에게 주어진 이 삶을 이 특정한 상황에서 어떻게 살아낼 것인가 하는 문제"에 대하여 해결의 실마리를 얻을 수 있는 것이다.[34] 그리고 그 모든 신화적 체험을 가능케 하는 맥락적 이해 기반이, 인간 삶의 과정을 이루는 심층 구조이자 인간의 정신이 만들어 낸 이야기들의 심층 구조, '원질신화'인 것이다.

따라서 원질신화의 구조가 스토리텔링을 위한 구조적 틀로 전환되어

---

31) Sigmund Freud, *The Future of an Illusion*, (James Strachey et. al. (trans.),) The Hogarth Press, [1927]1961, pp.44~45; Joseph Campbell, 앞의 책, 5쪽에서 재인용.

32) Joseph Campbell, *The Masks of God(Occidental Mythology)*, 정영목 역, 『신의 가면 Ⅲ: 서양신화』, 까치, 2004, 595쪽.

33) 위의 책, 592~593쪽.

34) Joseph Campbell & Bill Moyers, *The Power of Myth*, 이윤기 역, 『신화의 힘』, 고려원, 1992, 81~82쪽.

궁극적인 힘을 발휘하기 위해서는, 보편적 인간으로 하여금 신화적 체험을 가능케 하는 그 본래적 기능이 담보되어야 한다. 그러한 기능적 측면이 구조적 차원에서 미리 고려된다면, 적어도 스토리텔링 생산자들의 도식적 남용에 의해 알맹이가 빠져버린 결과물이 끝없이 반복 재생산 되는 상황을 미리 방지할 수 있으리라 본다. 그렇다면 남은 문제는 그 향유자들로 하여금 신화적 체험을 가능케 하는 신화의 구조는 무엇이고, 그것을 어떻게 원질신화의 영웅여정 구조와 결합시켜 스토리텔링의 구조적 틀로 삼을 수 있는가 하는 것이다.

이에 주목하게 되는 것은 한국 무속신화의 서사구조이다. 캠벨이 원질신화의 구조적 맥락을 통해 궁극적으로 도달하고자 했던 목표가, 신화적 원형 상징체계의 이해를 통한 '존재적 신비의 체험', '인간을 둘러싼 세계와 사회의 모습, 그 속에 놓인 자기의 발견', '세계와 사회의 질서 인식 및 그에 유기적으로 연결된 자신의 역할 자각', 궁극적으로는 '개인의 정신적인 자각과 성숙을 통해 현실이라는 세계와 삶이라는 문제 상황을 극복할 수 있는 힘을 얻는 것'이라면,[35] 그러한 목표에 부합하는 신화적 기능이 가장 두드러지는 것이 바로 한국의 무속신화인 것이다.

엘리아데(Mircea Eliade)는 신화적 상징이 무엇에 응답하고 있는가 하는 물음에 대하여, "자연스럽게 생성되고 전해진 상징이나 신화의 의례는, 인류의 역사적 상황만을 밝히는 것이 아니라 언제나 인간의 한계상황을 나타내고 있다."고 답한다.[36] 여기서 말하는 '한계상황'이란 거대한 세계 속에 놓인 작고 나약한 인간의 존재적 위치에 대한 인식이며, 다사다난한 인간 삶에 대한 통찰의 결과이다. 신화의 향유자들은 자신들의 한계를 절

35) 이는 캠벨이 제시한 신화의 4가지 핵심 기능을 풀어 설명한 것이다(Joseph Campbell, 앞의 책, 2004, 592~593쪽).

36) Mircea Eliade, *Images et Symboles*, 이재실 역, 『이미지와 상징』, 까치, 1998, 40쪽.

감하면서, 그것을 극복하기 위한 정신적 해결의 길을 궁구하는 가운데 신화를 탄생시켰던 것이다. 그러한 고민의 과정들은 특히 한국의 무속신화에 뚜렷이 나타난다. 대다수의 한국 무속신화는 한계적 존재인 인간이 그 인간적 한계에 맞부딪혀 절망하면서도, 그것을 극복하기 위해 말할 수 없는 고난의 여정을 감당하고, 종국에는 신성한 존재로의 변모를 이루는 과정을 이야기하고 있는 것이다. 대표적 무속신화인 <바리데기>가 그러하거니와 <세경본풀이>, <원천강본풀이>, <이공본풀이>, <당금애기> 등 대다수의 무속신화가 그러하다. 평범한 우리와 다르지 않은 주인공들이 인간적인 한계에 절망하고, 그것을 극복할 수 있는 길을 찾아 나아가 존재적 완성을 이루어가는 이야기가 도도하게 펼쳐지곤 한다. 이러한 점에서 캠벨이 신화의 기능 중에서도 가장 핵심이 되는 것으로 보았던 '개인의 정신적인 자각과 성숙을 통한 문제 상황의 극복'에 관하여 가장 확실하게 기능할 수 있는 것이 한국의 무속신화이며, 그러한 기능을 담보하는 것이 한국 무속신화의 서사구조라고 할 수 있는 것이다.

이에 착안하여, 필자는 향유자들로 하여금 스스로의 문제를 발견하도록 하고 그것을 극복할 수 있는 힘을 담보하는 한국 무속신화의 구조에 대하여 연구한 바 있다. 신화의 향유자들이 개인 내면의 정신적 얽힘인 콤플렉스의 문제를 공동체적 신화제의를 통하여 풀어낼 수 있었던 구조적 원리를 드러내고자 했던 바 소기의 성과를 거두었다고 본다. 지면상의 여건을 고려하여 그 전체를 자세하게 설명하는 것은 무리가 있다고 보고, 그 중 핵심을 이야기하자면 다음과 같다.[37]

37) 보다 자세한 논의는 조홍윤, 「콤플렉스 치유의 관점에서 본 한국 무속신화 연구」, 건국대학교 박사학위논문, 2015, 1~265쪽 참조.

한국 무속신화의 대립구조: 이상/현실, 이상의 서사/현실의 서사[38]

한국 무속신화에서 언제나 핵심적인 대립을 이루는 것은, 주인공이 놓인 부정적 '현실'과 그에 대비되는 '이상'이다. 주인공이 놓인 현실의 문제 상황은 주인공으로 하여금 부정적인 정서적 경험을 누적시키고 부정적 자기 인식을 내면화하도록 한다. 이에 주인공은 '추방' 혹은 '이탈'의 과정을 거쳐 자신이 놓인 현실을 떠나 문제 상황을 극복하고 이상적 존재성을 얻기 위한 여행을 떠난다. 각각의 문제와 극복의 과정에는 차이가 있으나 결과적으로 주인공들의 서사는 '현실'과 '이상'으로 대변되는 대립적인 두 계열의 의미소를 중심축으로 하여 구성되게 되는 것이다.

이는 엘리아데가 말한 '성(聖, sacré)/속(俗, profane)'에 대응한다. '성'과 '속'은 인간의 실존적 본질을 이루는 두 가지의 경험 양식이자, 인간 존재의 다른 두 측면, 인간을 둘러싼 세계 안에 합일 된 두 극단으로 이해된다. 그리고 성과 속이라는 두 가지 대립적이고 극단적 양태가 하나의 사물, 세계, 인간 존재를 구성한다는 측면에서 이를 '대극의 합일(coincidentia oppositorum)' 구조라 한다.[39] 신화의 역할은 세속적인 인간을 성스러운 시공간으로 인도하여, 세속적 인간의 삶이 성스러운 경험을 통해 대극합일을 이루도록 하는 매개체이다. 이때 신화를 통한 성현(聖現, hiérophanie)의 체험이 인간 정신의 대극합일을 추동할 수 있는 것은, 신화의 서사 그 자체도 성/속의 대극합일 구조를 이루고 있기 때문이다. 한국 무속신화의 기반을 이루는 '현실/이상'의 대립구조가 주인공의 문제발견과 극복의 과정을 이끌어가는 중핵으로 작용하고 있는 것도, '속'에 해당하는 '현실의 서사'와, '성'에 해당하는 '이상의 서사'가 이루는 대

38) 위의 논문, 185~187쪽.

39) Mircea Eliade, *The Sacred snd the Profane, The Nature of Religion*, 이동하 역, 『성과 속』, 학민글방, 1995 2003, 11~15쪽.

극의 합일구조에 의한 것이다. 그러므로 바로 그 '현실의 서사'와 '이상의 서사'가 대립하고 합일해가는 과정이 신화의 순차구조를 이루게 된다.

이에 대해 한국의 신화 중에서도 가장 원형적인 인간 삶의 존재적 문제를 다루고 있다고 판단되는 <원천강본풀이>의 실례를 들어 설명해본다. <원천강본풀이>의 첫 장면은 아무도 없는 '적막한 들'에 홀로 존재하는 주인공의 모습이다.[40] 이는 광막한 세상 한 가운데 홀로 던져져 한 세상을 감당해야 하는 인간 존재의 근원적 고독을 상징한다.[41] '부모도 없고', '이름도 없고', '태어난 날도 모르는 채' 완전한 혼자의 몸으로 광야를 걷고 있는 주인공의 모습은, 삶 가운데 때때로 완전히 혼자된 듯한 고독감에 몸서리치곤 하는 보편적 인간의 모습을 형상화하고 있는 것이다. 그처럼 <원천강본풀이>의 주인공 오늘이가 놓여 있는 부정적 '현실'이란 인간으로서 필연적으로 마주하게 되는 근원적 '고독'이며, 오늘이가 추구해야 할 '이상'은 '고독의 해결'이 될 것이다. 이 양 극단이 <원천강본풀이>의 서사를 추동하는 핵심 대립구조를 이룬다.

○ <원천강본풀이>의 핵심 대립구조
현실(俗) / 이상(聖) = 고독 / 고독의 해결

한국 무속신화의 순차구조: 이상과 현실의 대립과 합일 과정[42]

한국 무속신화의 주인공은 언제나 심각한 현실의 문제 상황에 직면해 있으며, 그로인해 현실적 자기 존재성(상황, 관계, 자질)에 대한 부정적 인식을 지닌다. 그러므로 문제의 해결을 위해 타의적 · 자의적인 여행을 시

40) "옥갓튼계집애가적막한드를에웨로히낫타나니" 아키바 다카시 · 아카마쓰 지죠, 『조선무속의 연구』 상, 동문선, 1991, 292쪽.
41) 신동흔, 『살아있는 우리신화』, 한겨레출판, 2007, 122쪽 참조.
42) 조홍윤, 앞의 논문, 187~192쪽.

작하게 되는 데, 주로 문제 상황의 이유가 되는 현실의 부정적 자기 존재성에 대비될만한 이상적 존재성을 얻기 위함이다. 주인공은 여행의 과정을 통하여 문제 해결에 필요한 실마리들을 발견해 간다. 중요한 것은 그와 같은 문제 해결의 실마리들이 동떨어진 외부에 존재하는 것이 아니라 이미 주인공에게 주어져 있었던, 본래적 자기 존재성이라는 점이다. 즉 부정적 자기 존재성으로 인한 '현실'을 극복하기 위한 이상적 존재성, 신화의 논법으로 이야기할 때 '신성'이라고 이야기할 수 있는 것들은, 주인공이 여행하는 신성의 공간에 한정적으로 존재하는 것이 아니라 그가 떠나온 현실 안에 이미 감추어져 있던 것이다. 주인공은 여행을 계기로 부정적 현실에 가려진 자기의 이상적 존재성을 발견하고, 이상적 공간인 신성계(神聖界)에 진입하는 과정에서 그것을 온전한 자기의 것으로 확신하게 된다. 그렇게 문제 해결의 실마리를 발견하고 확신을 얻은 주인공들은 이상의 공간에 머무르는 것이 아니라 다시 현실의 공간으로 복귀하여 현실의 삶을 문제없이 살아낸 이후 신직에 좌정(완전한 존재성 발현)한다. 이것이 한국 무속신화 속 주인공들이 자기의 문제를 발견하고 극복해 나가는 공통된 과정이며, 한국 무속신화가 지닌 공통의 순차구조라 할 수 있다. 이를 간단하게 정리하면 다음과 같다.

한국 무속신화의 순차구조

A. 부정적 자기 존재 발견과 현실 이탈
B. 이상적 자기 존재 발견
C. 이상적 자기 존재 확신
D. 이상적 자기 존재성을 통한 현실 문제 해결

주인공의 현실 복귀가 이루어지고 현실의 문제가 온전히 해결되거나 현실의 삶을 충분히 살아낸 이후에 신으로 좌정할 수 있다는 것은 의미심

장하다. 한국의 무속신화가 그 서사를 통해 말하고자 하는 것은, 본래 지니고 있던 존재적 가치, 즉 신성을 발견하고 획득하는 것보다, 그렇게 획득된 존재성을 통해 현실의 삶을 살아내는 것이 중요하다는 의미일 수 있다. 이는 신화의 서사가 저 너머 신성공간에 대한 희구를 위한 것이 아니라, 현실의 온전한 인간 삶을 위한 깨달음을 위한 것임을 의미한다. 이로써 주인공의 '현실의 서사'는 곧 '이상의 서사', '신성의 서사'가 된다. '이상의 서사'를 추구하는 것이 '현실의 서사'를 버리는 것이 아니고, '현실의 서사'를 온전히 함으로써 '이상의 서사'로 만들어가는 것이다. 부정적 자기 인식에 가려졌던 본디의 존재적 가치를 발현하며 현실의 삶을 사는 것, 그것이 한국의 무속신화가 내포한 대극 합일의 원리인 것이다.

그렇다면 그와 같은 순차구조에 따라서 <원천강본풀이>의 주인공 오늘이의 문제는 어떠한 해결의 흐름을 보이게 되는지 살펴본다. 'A. 부정적 자기 존재 발견과 현실 이탈' 순차는, 들판에 홀로 놓여있던 오늘이가 뭇 사람들을 만나는 과정을 통해 문제적 자기 존재성을 발견하고, 그 해결을 위해 백씨 부인을 만나 부모의 소재를 알게 됨으로써 이루어진다. 기이하게도 들판을 홀로 배회하는 소녀를 만난 사람들은 그 정체를 묻게 되고, 소녀는 "나는 성명도 모르고 아무것도 모릅니다."라고 답한다. 이에 사람들은 '오늘 난 것과 같다.'는 뜻으로 '오늘이'라는 이름을 지어준다.[43] 오늘이가 홀로 있을 때에는 이름을 묻거나 불러줄 이가 존재하지 않았다. 그러므로 그녀는 이름이 없어도, 부모를 알지 못해도 그것이 문제라 생각할 수 없었다. 그러던 중에 사람들과 관계맺음으로써 비로소 자신의 존재적 문제를 인지한다.[44] 실상 인간의 고독에는 주위를 둘러싼 타인과의 관

43) "나는강님드를에서소사낫슴니다, 성이무엇이며일음이무엇이냐, 나는셩명도몰으고아모것도몰음니다, 이러저러사람사람들이, 너는나흔날을몰으니, 오날을나흔날로하야일음을오날이라고하라" 아키바 다카시 · 아카마쓰 지죠, 앞의 책, 292쪽.

계가 전제된다. 홀로 존재할 수 없어 무리를 이루어 사는 것이 인간이기에, 그 무리에서 외따로 떨어진 자신을 발견하게 될 때에 비로소 고독의 문제를 인식하게 된다. '고독'이라는 자신의 문제를 인지하지 못하다가 관계맺음을 통하여 그것을 인지하게 되는 오늘이의 모습은, 보편적 인간에게 있어서 '고독'의 문제가 내포한 관계적 특성을 온전하게 드러내고 있는 것이다.

비로소 '고독'한 상황에 놓인 문제적 자기 존재를 발견한 오늘이는 그 해결을 위해 백씨부인의 조언을 얻는다. 그리고 "너의 부모는 원천강에 있다."는 답을 얻고서 중대한 선택의 기로에 놓인다.[45] 고독한 존재로서의 현실을 그대로 살아갈 것인가, 부모를 찾아 혼자가 아님을 확인할 것인가. 주어진 부정적 '현실'에 안주할 것인지, 현실을 떠나 고독의 해소라는 '이상'으로 나아갈 것인지의 기로에서 오늘이는 '이상'을 위한 여행을 선택한다. 이로써 오늘이의 서사를 이루는 첫 번째의 순차가 이루어진다. 이는 오늘이가 '고독한 존재'라는 문제적 자기 존재성을 발견하고 그 해결을 위해 부정적 현실을 떠나는 과정이다.

A. 부정적 자기 존재 발견과 현실 이탈 = 고독한 자기 존재의 발견과 그 해결을 위한 여행

---

44) "적막한 들을 지나 세상과 조우하며 비로소 자신을 돌아보게 되는 오늘이, 적막한 들에 놓여있을 때에는 자신의 성이나 이름, 나이에 대해 궁금하게 여길 이유가 없었지만, '너는 누구냐?'라고 물어오는 사람들을 통해 자신을 돌아보게 되었을 때에는 부모도 없이, 이름도 나이도 모르는, 과거와 완전히 단절되어 버린 자신을 발견하게 되었을 것이다." 조홍윤, 「<원천강본풀이>의 서사에 나타난 '시간'의 의미 연구」, 『남도민속연구』 제23집, 남도민속학회, 2011, 418쪽.

45) "백씨 부인이 오늘이가 부모를 찾을 수 있는 최초의 단서를 제공하게 되면서, 그 만남은 오늘이에게 부모를 찾기 위한 여행을 시작할 것인지, 아니면 그대로 멈추어진 현재의 삶을 살아갈 것인지에 대한 선택의 순간이 되었다." 위의 논문, 419쪽.

‘B. 이상적 자기 존재 발견’의 순차는 원천강을 향한 여로에 존재하는 여러 고립자들, ‘장상’, ‘매일’, ‘연꽃’, ‘뱀’, ‘궁녀’와의 조우에 의해 이루어진다. 각각의 고립자는 오늘이가 원천강을 찾아가는 이정표의 역할을 담당하는 바, 그들 각각의 형상이 표지하는 것은 오늘이가 해결해야 할 고독의 일면이라 할 수 있다. 따라서 그들의 ‘고립’이 표상하는 의미를 통해 오늘이가 발견한 고독의 문제에 대한 해결책, 그녀가 발견하고 성취해야 할 이상적 존재성의 의미를 짚어볼 수 있겠다.

‘장상’과 ‘매일’은 각각 ‘별층당’에 앉아 언제나 책을 읽으면서도, 그러한 자신의 삶에 의문을 품고 있다. 그들은 오늘이에게 원천강에 가는 길을 알려주며, “원천강에 가거든 왜 내가 책만 읽어야 하는지 이유를 알아 오라”며 부탁한다.[46] 이들이 책을 읽고 있다는 것은 특정한 문제의 해결을 위한 해결책의 탐색에 몰두하고 있는 과정으로 이해된다. 삶의 과정에서 어떠한 문제에 직면하게 될 때, 그 문제에 지나치게 몰두한 나머지 주변과 단절된 채 자신만의 공간에 갇히게 되는 경우가 흔하다. 직면한 문제의 해결이 어려워 혼자만의 몰두가 깊어질수록 스스로를 고립시켜 고독 속에 던져 넣기 쉬운 것이다.[47] 그렇다면 장상과 매일의 고립은 어떻게 해결되는가. 그 둘이 만나는 것만으로 그들의 고립은 해결된다. 혼자서는 아무리 궁구해도 답을 알 수 없던 문제가 누군가의 조언을 통해 의외로 쉽게 해결되는 경험을 종종 하게 된다. 결국 어려운 삶의 문제를 해결하기 위해서는 관계를 단절하고 스스로 고립되기보다, ‘관계맺음’을 통해 해결함이 옳다는 것을 장상과 매일을 통해 깨닫게 되는 것이다. 그렇다면 장상과 매일을 만남으로써 오늘이가 발견하는 해결책은 ‘고독의 해결을 위

46) “원텬강에가거든, 웨 내가밤낫글만닑어야하고, 이셩밧그로외출치못하는지, 그리유를 물어다가전하야줍시오” 아키바 다카시 · 아카마쓰 지죠, 앞의 책, 293쪽.

47) 조홍윤(2011), 앞의 논문, 420~422쪽 참조.

한 적극적 관계 맺음의 자세'라고 할 수 있으며, 이는 그 자신이 이미 실천하고 있는 방법이다. 이미 오늘이는 고독의 해결을 위한 원천강행을 위해 여러 존재들과 관계 맺음을 시도해가며 그 길을 찾아가고 있는 것이다.

'연꽃'과 '뱀'은 가진 것을 놓아버리지 못해 고립된 존재를 표상한다. 연꽃은 상가지 위에만 꽃이 피고 나머지 가지에는 꽃이 피지 않는다는 문제를,[48] 뱀은 여의주를 셋이나 물고도 용이 되지 못하고 있다는 문제를 안고 있었다.[49] 그런데 그 해결책은 상가지에 핀 그 한송이의 꽃을 꺾어버리는 것, 입에 문 여의주 셋 중에 둘을 버리는 것이다. 연꽃의 경우는 가진 것이 너무 적어서 집착하고 있었다면, 뱀은 가진 것이 너무 많아서 그에 대한 집착을 버리지 못하고 있었다. 살아가다 보면 관계 맺음의 대상을 위해 때때로 자신이 가진 것들을 포기해야 할 때가 있다. 그러한 때에 우리는 가진 것이 너무 적다는 이유로, 혹은 많이 가지고 있는 현 상황을 포기할 수 없어서 아무것도 내려놓지 못하는 경우가 많다. 자신이 가진 것을 나누고, 또 남이 가진 것을 나누어 받는 것이 인간의 삶을 이루는 관계맺음의 원리일진대, 아무것도 포기하지 못하고 나누어 주지 못하는 삶은 고독으로 귀결될 뿐이다. 따라서 연꽃과 뱀을 만남으로써 오늘이가 발견하게 되는 의미는 '가진 것의 포기와 나눔의 자세'라고 하겠다. 이 또한 오늘이가 이미 실천하고 있는 것이다. 아무것도 가진 것이 없는 오늘이지만, 조우하게 되는 고립자들 마다에게 자신이 줄 수 있는 도움을 적극적으로 주고자 하는 자세를 발견할 수 있는 것이다.

'궁녀'의 경우는 천상의 존재로서 죄를 지어 지상에 고립된 이들이다.

---

48) "삼월이나면꼿이되는대, 상가지에만피고, 달은가지에는아니피니, 이팔자를물어줍소" 아키바 다카시 · 아카마쓰 지죠, 앞의 책, 294쪽.

49) "달은베암들은, 야광주(夜光珠)를하나만물어도, 룡(龍)이되여승텬을하는대, 나는야광주를, 셋이나물어도룡이못되고잇스니, 엇떤면좃켓는가무러다주시오" 위의 책, 294쪽.

그들은 웅덩이의 물을 퍼내는 과업을 완수해야 천상으로 돌아가게 되는데, 깨진 바가지로 물을 퍼낼 수 없어 울고 있다.[50] 결론부터 말하자면, '구멍난 바가지를 막는다'는 현재의 과제는 무시한 채, '물을 다 퍼내고 천상에 올라간다'는 미래의 성취에만 집중하고 있는 상황이다. 그에 오늘이가 바가지를 막아줌으로써 물을 퍼낼 수 있었던 궁녀들은 감사의 표시로 오늘이를 대동하여 천상에 오른다. 미래의 성취에 대한 집착으로 현재의 관계와 현재의 삶을 망가뜨리는 일은 우리 삶에 흔히 있는 일이다. 그에 미래의 성취에만 집착한 궁녀들이 고립자로서의 현재를 살아가게 되는 것도 같은 맥락으로 이해할 수 있겠다. 그렇다면 '궁녀'와의 만남을 통해 오늘이가 발견하게 되는 의미는 '현재의 관계, 현재의 삶에 집중하는 자세'라고 할 수 있다.

이상으로 'B. 이상적 자기 존재 발견'에 해당하는 오늘이의 서사, 고립자들과 조우하며 발견되는 고독의 문제에 대한 해결책들을 하나씩 짚어보았다. 이를 정리하면 다음과 같다.

B. 이상적 자기 존재 발견
- 장상 · 매일과의 만남 = 고독의 해결을 위한 적극적 관계 맺음의 자세
- 연꽃 · 뱀과의 만남 = 가진 것의 포기와 나눔의 자세
- 궁녀와의 만남 = 현재의 관계, 현재의 삶에 집중하는 자세

오늘이의 'C. 이상적 자기 존재 확신'은, 아버지와의 만남을 통해 원천

50) "그리하야앞으로앞으로가다보니, 아닌게아니라시녀궁녀가늣겨울며잇는데, 그리유를 무르니, 그리유는달은게아니라, 전일에는그들이하날옥황시녀엿섯는데, 우연이득죄하야, 그물을푸고있는바, 그물을다-퍼내기전에는, 옥황으로올나갈수가없는데, 아모리풀야하야도푸는박아지에, 큰구멍이쓸버저잇기까닭에, 족음도물을밧그로퍼낼수가업는것이엿다" 위의 책, 295쪽.

강[51]을 둘러보고 여러 고립자들과의 만남을 통해 품게 된 의문들을 이해하게 됨으로써 가능해진다. 이야기 속에서는 표면적으로 그 모든 답을 아버지의 말을 통하여 얻는 것으로 표현된다. 그러나 이에 대해서는 보다 상징적인 측면의 시각이 필요하다. 오늘이가 여행의 과정에서 여러 고립자와 조우하며 얻게 된 '고독의 문제에 대한 고민들'을 끝없이 궁구하는 가운데 얻게 된 이해인 것으로, 그것을 세계의 위대한 진리를 상징하는 '아버지'의 이미지로 대치하고 있는 것으로 볼 필요가 있다. 그러한 이해의 내용을 정리하면 다음과 같다.

C. 이상적 자기 존재 확신 = 고독의 문제와 그 해결에 대한 이해
- 적극적 관계 맺음의 자세에 대한 이해
- 포기와 나눔의 자세에 대한 이해
- 현재의 관계, 현재의 삶에 집중하는 자세에 대한 이해

'D. 이상적 자기 존재성을 통한 현실 문제 해결'은 원천강으로의 여정에서 만난 고립자들에게 그들의 의문에 대한 답을 전해주는 과정으로 나타난다. 이러한 과정은 그녀가 고독의 문제와 해결의 길에 대해 이해한 그대로를 실천하는 과정이라고도 볼 수 있다. 오늘이의 여정 자체가 여러 고립자들과의 관계 맺음을 통해 이루어지고, 고립자들의 도움을 통해 원

51) '원천강'은 사계절이 한 곳에 모여 있는 형상으로 제시된다. 하나의 시공간에 '사계절의 순환'으로 표상되는 '영원'이 존재한다는 것에서, 원천강을 '순간/영원'의 대극 합일이 이루어지는 시간의 근원점인 것으로 이해할 수 있다. 그에 원천강의 문을 열어본 오늘이가 여러 고립자들의 운명을 이해할 수 있게 되는 것도, 그녀가 과거, 현재, 미래에 이르는 모든 시간을 관장할 수 있는 원천강의 주인이 되었다는 것을 의미한다. 조홍윤, 「서사무가를 통해 본 한국 신화의 시간인식체계 연구」, 『겨레어문학』 제52집, 겨레어문학회, 2014, 289~292쪽; 김혜정, 「제주도 특수본풀이 <원천강본풀이> 연구」, 『한국무속학』 제20집, 한국무속학회, 2010, 256~258쪽 참조.

천강에 도달한 오늘이가 그들의 부탁을 완수한다는 것 자체가 그들과의 관계 맺음을 온전히 하는 것이었다. 또한 고립자들의 도움을 받아 원천강에 가서 얻은 답을 다시 나누어 주는 것은 가진 것을 나눔으로써 관계를 만들어가고 고독의 문제를 해결한다는 깨달음의 맥락과 일치한다. 그리고 이상적 신성공간인 원천강에 머물지 않고, 지상의 현실세계로 복귀한다는 것이 현재의 관계와 현재의 삶을 중시하는 오늘이의 모습을 보여준다고도 볼 수 있다. 따라서 오늘이의 '현실 복귀' 과정이 의미하는 것은 '고독의 문제에 대한 이해의 실천'이라고 하겠다. 이러한 과정을 통해 오늘이는 '고독'이라는 부정적 자기 존재태를 극복하고, 우주적 소통의 존재로서 '현실의 서사'와 '신성의 서사'의 대극 합일을 이루게 된 것이다.

D. 이상적 자기 존재성을 통한 현실 문제 해결 = 고독의 문제에 대한 이해의 실천

한국 무속신화의 수용구조: 대극합일의 서사체험을 통한 존재적 인식의 변화[52]

신화 주인공의 입장에서는 '현실'과 '이상', '현실의 서사'와 '이상의 서사'를 동시에 인지하는 것이 불가능하다. 부정적 현실이 눈앞에 놓여있을 때에는 그에 매몰되어 아득한 절망에 빠졌다가, 이상적 가능성을 발견하면서는 저 하늘 높은 곳으로 상승하면서, 그렇게 현실과 이상, 현실의 서사와 이상의 서사를 종횡하는 것이 신화 주인공이다. 그러나 제의를 통하여 신화 주인공의 서사를 체험하는 이들은, 그 안에 구현된 두 층위의 서사, 현실의 서사와 이상의 서사를 동시에 인지한다. 따라서 신화의 수용자들은 자신과 전혀 다르지 않은 존재성을 지닌 주인공의 형상에서 자신의

52) 조홍윤(2015), 앞의 논문, 197~200쪽.

모습을 발견하지만, 그로 인해 절망에 빠지지 않는다. 그와 같은 모습을 보여주는 주인공이 사실은 엄청난 존재적 가치를 지닌 존재, '신성한 존재'라는 사실을 인지하고 있는 것이다. 그러하기에 제의 참가자들은 주인공들이 형상을 통해 자신의 모습을 발견하고 스스로의 문제를 인지하지만, 신화의 주인공들이 그러한 문제를 극복하는 과정을 통해 자신들의 문제를 극복해낼 가능성 또한 발견하게 되는 것이다.

신화의 수용자들은 현실의 서사 속에서 허우적거리는 주인공이 이미 이상의 서사를 살아가고 있다는 사실을 인지함으로써, 현실의 삶 가운데 고통을 겪고 있는 자신의 삶이 사실은 이상적 삶을 풀어가는 과정이라는 인식을 내면화한다. 부정적 존재성을 보여주던 주인공의 안에 이상적 존재성이 깃들어 있었음을 확인함으로써, 자기 자신에게도 부정적인 자기 인식에 가려진 이상적 존재성이 분명 존재하고 있다는 인식을 내면화한다.

삶의 문제들로 인해 부정적인 자기 존재성 인식에 매몰되어 있던 수용자들은, 각 신화 주인공들의 서사를 통해, '부정적 자기 존재 발견과 현실 이탈 → 이상적 자기 존재 발견 → 이상적 자기 존재 확신 → 이상적 자기 존재성을 통한 현실 문제 해결' 의 서사적 단계를 추체험하면서, 신화의 주인공들이 문제해결의 단서가 되는 표지들을 발견하고 획득하여 현실로 복귀하는 과정에 동참한다. 이때 신화의 주인공들이 '이상적 자기 존재 발견' 단계에서 문제 해결의 단서들을 발견하는 것에 반해, 서사 체험의 당사자들은 주인공이 거치는 서사의 전 단계를 통해 자신의 문제와 그 해결의 방법을 발견하게 된다. 신화 서사의 추체험을 통하여 자신만의 존재적 가치, 부정적 자기 인식을 극복할 수 있는 존재적 확신을 얻은 감상자들은 삶의 현장으로 돌아와 자기 존재로서의 삶을 살아가게 됨으로써 자신의 문제를 극복할 수 있는 인지적 해결책과 정신적 힘을 얻게 되는 것이다. 이는 신화 서사의 대극 합일 원리가, 신화 수용자의 삶을 통하여 확장

구현되는 원리라고 할 수 있다.

그렇다면 앞서 살펴 본 <원천강본풀이>의 서사는 어떠한 방식으로 수용되었는가. <원천강본풀이>는 관련 제차가 남아있지 않아 그 정확한 사용처를 확인하기 어려운 특수본풀이 중 하나이다. 그러나 여러 논의를 통하여 무속인들의 입무의례(入巫儀禮)에 사용되었을 것으로 보는 견해가 주를 이룬다.[53] 이는 '고독의 문제와 그 해결의 과정'이라는 서사적 맥락에서 살펴보아도 납득할 수 있는 견해이다. 무속인의 삶을 준비하는 이들이 우선적으로 해결해야할 문제 중 하나가 바로 고독의 문제인 것이다. 무업을 수행한다는 이유만으로 경원되고 멸시받는 것이 무속인의 삶이다. 그들에게 있어서 필연적일 수밖에 없는 고독의 문제를 풀어내고 무속인으로서의 숙명을 감당하기 위한 정신적 준비의 과정은 필수적일 수밖에 없다. 그 과정에 오늘이의 서사가 구송되었던 것은 바로 그러한 이유이다. 경원과 멸시의 시선을 감당해가면서 각자의 문제에 봉착하여 자신을 찾아드는 모든 사람들과 긍정적인 관계를 맺어야 하며, 그들의 삶을 위하여 평범한 한 인간으로서의 자기 삶을 포기해야만 한다. 그렇게 모진 현실로 주어진 고독한 무속인의 삶을 살아내기 위해, 자신과 관계 맺는 모든 대상들을 품어 안는 자세가 필요함을, 그럼으로써 오히려 숙명적 고독에서 벗어날 수 있다는 깨달음을 <원천강본풀이>의 서사를 통해 내면화 하는 것이다.

이는 보편적인 인간의 삶에서도 마찬가지의 의미를 지닌다. 자신을 고독하게 만드는 대상들을 적극적으로 품어 안음으로써 숙명적인 고독의 문제에서 벗어날 수 있다. 거대한 삶의 문제에 직면했을 때, 자기 안으로 숨어드는 것이 아니라 타인과의 관계 맺음으로 그 문제를 공유함으로써

53) 강권용, 「제주도 특수본풀이 연구: <원천강본풀이>, <세민황제본풀이>, <허궁애기본풀이>를 중심으로」, 경기대학교 석사학위논문, 2002, 38~43쪽.

고독의 문제에 매몰되지 않고 자신의 문제를 해결할 수 있는 길이 된다. 가진 것을 포기하고 나눔으로써 타인을 돕고 그러한 도움이 자신에 대한 도움으로 돌아오도록 하는 것이 고독한 삶을 벗어나는 길이다. 성취를 위해 현재의 관계, 현재의 삶을 제쳐둘 것이 아니라, 오히려 현재의 관계를 돌아보고 현재의 삶을 충실하게 살아가는 것이 고독에서 벗어나 성취를 향해 나아가는 길이 된다. 수용자들은 오늘이가 원천강으로의 여정을 통해 그러한 해답을 찾아가는 과정에 동참한다. 오늘이와 고립자들의 형상을 통해 고독한 상황에 놓여 있던, 혹은 여전히 그러한 상황에 놓여 있는 자기 자신의 모습을 발견한다. 그리고 오늘이가 고독의 문제를 해결할 방법을 찾아 그 자신과 고립자들의 문제를 해결해내는 모습을 목격하며, 자신이 이미 지니고 있는 것만으로 운명적 고독과 싸울 수 있는 자세와 그것을 추동하는 정신적인 힘을 내면화 할 수 있다. 인간이기에 고독의 문제는 필연적일 수밖에 없으나, 인간이라면 누구나 취할 수 있는 자세를 내면화함으로써 충분히 극복될 수 있는 문제임을 확인하고, 자신의 고독에 맞설 수 있는 용기와 힘을 얻게 되는 것이다.

이처럼 한국의 무속신화는 그 수용자들로 하여금 '자기발견-극복'의 신화적 체험을 가능하게 하는 구조적 원리를 뚜렷이 보유하고 있다. 이에 그러한 한국 무속신화의 서사구조를 캠벨-보글러의 원질신화 구조와 결합함으로써, 원질신화 구조의 제안자인 캠벨이 의도한대로 '개인의 정신적인 자각과 성숙을 통해 현실이라는 세계와 삶이라는 문제 상황을 극복할 수 있는 힘을 제공하는', 그리하여 '신화적인 기능과 함의를 담보하여 신화적 체험을 가능하게 할' 신화적 스토리텔링의 구조가 마련될 수 있으리라 본다.[54] 그 구체적인 얼개는 다음과 같다.

54) 한국 무속신화의 서사구조를 그대로 스토리텔링의 구조에 적용하는 것에 대하여, 스

우선은 기존 사건의 진행 단계 중심으로 제안 된 캠벨-보글러의 원질신화 구조를 그대로 사건 진행의 순차구조로 둔다.[55] 그에 더하여 서사적 기능의 단계를 덧붙이도록 하는데, 사건의 진행에 따라 주인공이 어떠한 경험을 하게 되는가를 나타내는 한국 무속신화의 순차구조를 병렬 배치하여 구체적인 사건의 흐름이 신화적 대극합일의 구조를 벗어나지 않도록 안배한다.[56] 이에 더하여 스토리텔링의 수용자가 어떠한 경험을 하도록 고려되어야 하는지, 그에 대한 내용을 각 순차에 따라 안배함으로써 구조적 스토리텔링에 의한 수용자의 신화적 체험이 담보될 수 있도록 고려한다. 이를 간략하게 다음과 같이 정리하여 나타냄으로써 장황한 설명을 피한다.

〈표 1〉 신화적 스토리텔링의 구조

<table>
<tr><th colspan="2" rowspan="2">사건의 진행 단계
(캠벨-보글러의 원질신화 구조)</th><th colspan="2">서사적 기능의 단계</th></tr>
<tr><th>주인공의 경험 내용
(한국 무속신화의 순차구조)</th><th>수용자의 경험 내용
(한국 무속신화의 수용구조)</th></tr>
<tr><td rowspan="2">출발
(1막)</td><td>1. 보통 세상</td><td rowspan="2">1. 부정적 자기 존재 발견과 현실 이탈</td><td rowspan="2">수용자는 주인공이 처한 문제와 그에 대응하는 주인공의 모습이 현실의 자기와 다르지 않음을 발견하고, 자기 자신의 문</td></tr>
<tr><td>2. 모험에의 소명</td></tr>
</table>

토리텔링의 구조와 서사구조에 대한 구분 없이 논의가 이루어지고 있다는 시각이 있을 수 있다. 이에 대하여 필자는 양자의 본질적인 차이는 그것이 기획단계에서 적용되는가(스토리텔링 구조), 완성된 이야기콘텐츠의 구조적 맥락으로 드러나는가(서사구조)의 차이가 있을 뿐이라고 본다. 따라서 양자를 엄밀히 구분해야 할 필요성이 있다고 보지는 않는다.

55) 이때에는 캠벨이 제시했던 영웅여정 구조 보다는 보글러에 의해 다듬어진 것을 활용한다. 이는 캠벨 식의 정리가 신화와 정신분석학에 대한 이해가 충분하지 않은 상황에서는 활용이 어렵다는 판단에 의한 것이며, 보글러가 제안한 구조가 더 폭넓게 활용되고 있다는 점, 사건의 진행만을 놓고 보았을 때에 보글러의 구조는 캠벨의 그것에 충실한 것이라는 점을 고려한 것이다.

56) 제시된 한국 무속신화의 순차구조 안에, 이미 '이상/현실'이라는 대립구조가 설정되어 있으므로 따로이 대립구조를 안배하지는 않는다.

	3. 소명의 거부		제에 대해 객관적으로 인지한다. 또한 서사의 진행을 통하여 주인공의 문제가 해결될 것임을 짐작하고, 자신의 문제 또한 해결 가능할 것이라는 희망을 얻는다.
	4. 조언자와의 만남		
	5. 관문 통과		
입문 (2막)	6. 시험, 협력자, 적대자	2. 이상적 자기 존재 발견	여행 중 주인공이 발견하게 되는 문제 해결의 실마리들, 인지하지 못했던 본래적 자기의 이상적 존재성들이, 수용자 자신이 인지하지 못하고 있던 자신의 이상적 존재성과 다름 아님을 발견해 간다. 또한 그것을 자기 존재성으로 확신하지 못하고 주저하는 주인공에게 안타까움을 느끼며 그것을 확신할 필요성을 강하게 동기화한다.
	7. 심연에의 접근		
	8. 시련	3. 이상적 자기 존재 확신	결정적 사건을 통해 발견된 자기 존재성을 확신하게 되는 주인공의 모습을 보며, 수용자들은 주인공을 통해 목격한 자신의 이상적 존재성을 다시 한 번 강하게 확신한다.
	9. 보상		
회귀 (3막)	10. 귀환	4. 이상적 자기 존재성을 통한 현실 문제 해결	주인공이 스스로 발견한 자신의 이상적 존재성을 통해 현실의 문제를 해결하는 모습을 보며, 수용자는 주인공을 통해 발견한 자신의 문제들도 마찬가지의 맥락을 따라 해결될 것으로 믿는다. 이러한 믿음과 주인공이 보여준 서사적 행보는 일상으로 돌아간 수용자들이 자신의 문제를 해결해나가는 정신적 힘과 방법이 된다.
	11. 부활		
	12. 묘약과의 귀환		

이러한 스토리텔링 구조의 활용에 있어서, 원질신화 구조 기반의 '사건의 진행 단계', 그 중에서도 12단계의 세부 구조는 엄밀히 지켜지지 않을 수 있다. 실상 원질신화의 구조는 수많은 서사 자료들을 두루 살핀 캠벨에 의해, 신화 이해의 맥락을 제공하기 위한 '가장 완결성 높은' 서사구조로서 제안된 측면이 크다. 자세히 살펴보면 원질신화 구조가 그 세부 단계에 있어서까지 모든 이야기에 모두 부합하는 것은 아니며, 자연적으로 형성된 많은 이야기들은 대개, 제시된 원질신화 구조에서 몇몇 세부 단락들이 결여되어 있다. 실제로 앞에서 예를 들었던 <원천강본풀이>의 경우

를 보더라도, 원질신화의 세부 단계에 대응하는 몇몇 단락들을 찾기 어려운 것을 확인할 수 있을 것이다. 따라서 실제의 스토리텔링에 있어서는 제시된 세부 단계에 무리하게 끼워 맞추는 설정은 불필요하다고 본다. 제시된 세부 단계들은 완성도 높고 입체적인 서사를 구성하기 위한 제안의 차원에서 받아들이되, 상황에 따라서 적용과 생략이 가능하다고 보면 된다. 다만, 원질신화 구조의 진정한 심층구조라 할 수 있는 '출발-입문-회귀'의 전체 틀은 엄밀히 지켜질 필요가 있다. '출발-입문-회귀'의 3단 구조야말로 통과제의의 구조에 대응함으로써 인간의 삶의 과정에 대응하는 핵심이며, 수용자로 하여금 제시된 스토리텔링 산출물을 '나의 이야기'로 공감하게 할 수 있는 유사성의 기반이 되기 때문이다.

한국 무속신화의 순차구조에서 착안하여 병렬 제시된 '서사적 기능의 단계'가 오히려 신화적 스토리텔링의 핵심적인 기능을 담당하고 있다. 주인공에 이입된 수용자들이 주인공의 서사적 행보를 따라 신화적인 자기 발견과 극복의 체험을 내면화 할 수 있도록 하는 것이 바로 '서사적 기능의 단계'로 제시된 4단계 구조인 것이다. 이에 제시된 4단계 모두를 엄밀히 적용할 필요가 있다. 더하여 각각의 단계에 대응하는 수용자들의 경험 내용이 적절하게 고려된다면, 보편적이고도 공감적인 스토리텔링을 통해 수많은 수용자들의 신화적 체험을 가능하게 할 신화적 스토리텔링이 가능할 것이다.

주의할 점은 제시된 스토리텔링의 구조가 실제의 스토리텔링에서 꼭 그러한 순서대로 구현되어야 하는 것은 아니라는 점이다. 스토리텔링 산출물의 형태나 장르적 특성, 구성의 묘에 따라서 각각의 순차가 복합되거나 전복되어 나타날 수도 있다. 일례를 들어 '추리물'의 경우에는 '부정적 자기 존재 발견'이 모든 순차의 마지막에 나타남으로써 반전의 카타르시스를 주는 경우가 비일비재하다. 그러한 것처럼 스토리텔링의 효과를 극

대화할 수 있는 순차적 안배가 필요할 때에 그 표층적인 순차구조에 변화를 주는 것은 얼마든지 가능한 일이다. 위에 제시된 순차구조는 어디까지나 '심층의 구조'로서 스토리텔링의 산출물이 온전히 수용된 상태에서 드러나는 맥락을 의미한다. 만약 이러한 점이 고려되지 않고 제시된 순차구조를 고정된 표층구조로 여기게 된다면, 이는 비슷한 구조의 스토리텔링 결과물을 무분별하게 양산하는 부작용을 낳게 될 것이다.

이로써 어설프게나마, 수용자들로 하여금 신화적인 체험을 가능하도록 할 신화적 스토리텔링의 구조를 제안하였다. 이는 순수한 제안의 단계이며, 이러한 구조의 적용이 실제로 가능한지, 실제로 신화적 기능을 지닌 참신한 스토리텔링 콘텐츠의 생산에 기여할 수 있을지 등의 여부에 대해서는 검증의 과정이 필요하리라 본다. 그러한 검증의 과정은 스토리텔링 교육에서의 활용, 성공적인 스토리텔링 콘텐츠에 대한 적용 분석 등의 형태로 추후의 연구를 통해 진행될 것이다. 이와 같은 '어설픈 몸부림'이 이야기산업의 시대를 맞이한 한 문학연구자의, 스토리텔링 기획과 교육의 현장에서 자신의 역할을 찾기 위한 진지한 고민으로 긍정될 수 있기를 바랄 뿐이다.

4. 결론

본 연구는 본격적인 이야기산업의 시대를 맞은 문학전공자, 그 중에서도 '이야기' 그 자체를 연구의 영역으로 하는 구비문학전공자로서 자기 역할을 찾기 위한 고민의 일환이다. 스토리텔링 기획의 현장에서, 스토리텔링 교육의 현장에서 적용 가능한 스토리텔링의 원리를 제시하는 것이야말로 그러한 문학자가 감당해야 할 궁극적인 역할이라는 생각이 이와 같

은 거대한 연구주제에 겁도 없이 손을 대도록 한 계기라 할 수 있다. 특히 관심을 두게 된 것은 신화적 스토리텔링에 관한 것이다. 신화의 신비한 형상들이 새로운 스토리텔링의 소재에 목마른 기획자들의 관심을 모으고 있는 상황에서, 신화적인 소재들을 단순 차용하는 것에 그치는 사례들이 많은 아쉬움을 주고 있다. 이에 단순한 차용의 차원에 그치는 것이 아니라 신화적 원리에 기반을 둔, 그리하여 보편 대중에게 공감과 깨달음의 신화적 체험을 가능하게 할 스토리텔링의 원리를 제안해보고자 한 것이 본 연구의 의도이다.

이때 관심을 두게 된 것은 원질신화의 구조이다. 캠벨에 의해 제안되고 보글러에 의해 스토리텔링의 원리로 다듬어진 원질신화의 구조가, 이미 헐리우드 영화 스토리텔링을 비롯한 스토리텔링 전반의 영역에서 적극적으로 활용되고 있는 것이다. 그런데 신화와 신화적 상징체계를 이해하기 위한 맥락으로써 원질신화의 구조를 제안 했던 캠벨의 의도와 달리, 보글러 이후 널리 보급된 원질신화의 구조는 도식적인 적용으로 인해 비슷비슷한 서사를 양산해 내는 스토리텔링의 거푸집으로 전락한 상황이다. 이에 그러한 도식적 남용의 폐해를 개선하고 캠벨이 의도했던 대로의 본래적 신화의 기능을 담보할 수 있는 스토리텔링 구조로의 개선이 필요한 상황이라 보았다. 이에 '자기발견과 극복'의 신화적 체험을 구조적으로 담보하고 있는 한국 무속신화의 구조를 병렬 배치하는 방안으로써 '신화적 스토리텔링의 구조'를 새로이 제시해 보았다.

이는 구조로 인한 폐단을 구조로 극복한다는 한계를 지니고 있음이 분명하다. 그러나 새로이 제시 된 구조는 표층적으로 어떠한 서사 배치가 이루어져야 할 것인가에 대한 원리이기보다, 서사의 주인공과 그 주인공을 바라보는 수용자들이 어떠한 내적 경험을 이루어갈 것인가에 초점을 둔 '내적 구조'라는 차이가 있다. 이를 통해 각 국면에 어떤 이야기를 배치

할 것인가에 초점을 둔 캠벨-보글러의 구조가 표층적으로 같은 이야기를 끝없이 재생산해 내던 한계를 분명히 넘어설 수 있으리라 본다. 보다 나은 스토리텔링 구조화 원리에 대하여 끝없이 고민하고 조금이라도 더 나은 길을 제시하기 위한 노력, 그야말로 이상적인 스토리텔링의 원리를 제공하기 위해 더딘 한 걸음을 끝없이 내딛는 노력이 이야기 산업의 시대를 맞은 문학연구자가 감당할 몫이 아닐까 한다.

아직 신화적 스토리텔링의 구조는, 그 적용가능성과 실효성이 검증될 필요가 있는 순수한 제안의 단계에 머물러 있다. 많은 걱정이 있을 수 있고, 여러 한계도 짐작되는 바가 있으리라 본다. 그에 대하여는 추후 실제 스토리텔링 기획에의 적용, 스토리텔링 교육에의 적용을 통해 명확한 검증 및 보완이 필요하리라 보고, 그러한 과정은 추후의 과제로 남겨둔다.

참고문헌

강권용, 「제주도 특수본풀이 연구: <원천강본풀이>, <세민황제본풀이>, <허궁애기본풀이>를 중심으로」, 경기대학교 석사학위논문, 2002, 1~93쪽.

김수정, 「12영웅여정단계 내러티브 분류에 기초한 애니메이션 분석」, 『애니메이션연구』 11권 4호, 한국애니메이션학회, 2015, 43~59쪽.

김진철, 「신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략- 제주신화 콘텐츠를 중심으로」, 숭실대학교 박사학위논문, 2015, 1~201쪽.

김혜정, 「제주도 특수본풀이 <원천강본풀이> 연구」, 『한국무속학』 제20집, 한국무속학회, 2010, 251~277쪽.

박기수, 「신화의 문화콘텐츠화 전환 연구」, 『한국문예비평연구』 20권, 한국현대문예비평학회, 2006, 5~22쪽.

신동흔, 『살아있는 우리신화』, 한겨레출판, 2007, 1~334쪽.

안승범 · 최혜실, 「멜로영화 스토리텔링의 신화 구조 분석에 관한 시론』, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012, 89~103쪽.

안종혁, 「애니메이션에 나타나는 신화적 기능 : 센과 치히로의 행방불명을 중심으로」, 『디지털영상학술지』 1권 1호, 한국디지털영상학회, 2004, 215~230쪽.

오세정, 「신화, 판타지, 팩션의 서사론과 가능세계」, 『한국문학이론과 비평』 제47집, 한국문학이론과비평학회, 2010, 429~453쪽.

오세정, 「뮈토스와 스토리텔링-한국 신화의 스토리텔링에 관한 서사학적 접근」, 『기호학연구』 제34집, 한국기호학회, 2013, 141~167쪽.

이동은, 「신화적 사고의 부활과 디지털 게임스토리텔링」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012, 105~115쪽.

이민용, 「신화와 문화콘텐츠-게르만 신화와 영화 <지옥의 묵시록>을 중심으로」, 『헤세연구』 제18집, 한국헤세학회, 2007. 157~180쪽.

이혜원, 「디즈니애니메이션의 영웅서사와 환상성 연구」, 세종대학교 박사학위논문, 2015, 1~114쪽.

임정식, 「스포츠영화의 영웅 신화 서사구조 수용과 의미」, 『인문콘텐츠』 제34호, 인문콘텐츠학회, 2014, 165~188쪽.

정재서 · 전수용 · 송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008, 1~367쪽.

조홍윤, 「<원천강본풀이>의 서사에 나타난 '시간'의 의미 연구」, 『남도민속연구』 제23집, 남도민속학회, 2011, 409~436쪽.

조홍윤, 「서사무가를 통해 본 한국 신화의 시간인식체계 연구」, 『겨레어문학』 제52집, 겨레어문학회, 2014, 283~304쪽.

조홍윤, 「콤플렉스 치유의 관점에서 본 한국 무속신화 연구」, 건국대학교 박사학위 논문, 2015, 1~265쪽.

최원오, 「한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검-스토리 창작을 위한 신화소 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로」, 『한국문학논총』 제46집, 한국문학회, 2007, 229~268쪽.

한국콘텐츠진흥원, 『2014 이야기산업 실태조사』, 2014, 1~347쪽.

한혜원, 「신화 퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 연구」, 『탐라문화』 34호, 탐라문화연구소, 2009, 135~160쪽.

홍은아 · 김정호, 「애니메이션 <천년여우>와 <파프리카>에 나타난 신화 이미지」, 『애니메이션연구』 8권 2호(통권21호), 한국애니메이션학회, 2012, 79~100쪽.

아키바 다카시 · 아카마쓰 지죠, 『조선무속의 연구』 상, 동문선, 1991, 1~504쪽.

Antonio Sánchez-Escalonilla, "The Hero as a Visitor in Hell: The Descent into Death in Film Structure", *Journal of Popular Film and Television*, Vol.32(4), 2005, pp.149~146.

C. G. Jung, *Man and his Symbol*, 정영목 역, 『사람과 상징』, 까치, 1995, 75~76쪽.

Christopher Vogler, The Writer's Journey, 함춘성 역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무수, 2005, 1~448쪽.

Derek L. Robertson & Christopher Lawrence, "Heros and Mentors: A Consideration of Relational-Cultural Theory and The Hero's Journey", *Journal of Creativity in Mental Health*, Vol.10(3), 2015, pp.264~277.

Joseph Campbell & Bill Moyers, *The Power of Myth*, 이윤기 역, 『신화의 힘』, 고려원, 1992, 1~428쪽.

Joseph Campbell, *The Hero with A Thousand Faces*, 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 2010, 1~504쪽.

Joseph Campbell, *The Masks of God(Occidental Mythology)*, 정영목 역, 『신의 가면 Ⅲ: 서양신화』, 까치, 2004, 1~640쪽.

Jouko Aaltonen, “Claims of hope and disaster: rhetoric expression in three climate change documentaries”, *Studies in Documentary Film*, Vol.8(1), 2014, pp.61~75.

Marco Antonio Robledo & Julio Batle, “Transformational Tourism as a hero's journey”, *Current Issues in Tourism*, 2015, pp.1~13.

Max Horkhemer & Theodor W. Adorno, “The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception”, *Dialectic of Enlightenment*, 김유동 역, 『계몽의 변증법』, 문학과 지성사, 2001, 1~398쪽.

Mircea Eliade, *Images et Symboles*, 이재실 역, 『이미지와 상징』, 까치, 1998, 1~224쪽.

Mircea Eliade, *The Sacred snd the Profane, The Nature of Religion*, 이동하 역, 『성과 속』, 학민글방, 1995 2003, 1~261쪽.

Philip Dybicz, “The Hero(ine) on a Journey: A Postmodern Conceptual Framework for Social Work Practice”, *Journal of Social Work Education*, Vol.48(2), 2012, pp.267~284.

Sigmund Freud, *The Future of an Illusion*, (James Strachey et. al. (trans.),) The Hogarth Press, [1927]1961, pp.44~45.

Sue Clayton, “Mythic Structure in Screenwriting”, *New Writing*, Vol.4(3), 2007, pp.208~223.

Wilson Koh, “Everything old is good again: Myth and nostalgia in Spider-Man”, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Vol.23(5), 2009, pp.735~747.

http://www.imdb.com/list/ls052754941/

ABSTRACT

A Study on the Application of Myth Structures for Structural Storytelling

Cho, Hong-youn

The purpose of this study is to suggest a storytelling structure applicable to storytelling education and actual planning and creation as a researcher of oral literature in this age of story industry. What needs to be focused on to figure out that possibility is myth's narrative structure. Myth guarantees sensitivity from people as it contains archetypical images, the universal basis of humans' unconsciousness, richly and also reflects the universal processes of human life in terms of its narrative structure, too. Therefore, this study is going to find out the principles of structural storytelling that can reflect myth's universality and sensitivity entirely from myth's structure. As a matter of fact, it is not totally new to figure out storytelling principle grounded on myth's structure. The monomyth structure developed by 'Campbell-Vogler' is already widely used as the general principle of storytelling. But the problem is that as the prevalent 'Campbell-Vogler' model is abused schematically and currently losing its original function. Accordingly, this author sees that it is needed to devise measures to secure its mythical function entirely in the aspects of its structure. What needs to be focused on here is the narrative structure of 'self-discovery-overcoming' which forms the gist of Korean shamanic myths. The structure focuses on how the main character of a myth overcome his or her own limitations through mental experience and gets to accomplish completeness. It is a structure to tell how those encountering the narrative of the myth's main character come to agree on that and internalize that narrative experience. Putting that 'self-discovery-overcoming' structure along with the monomyth structure of 'Campbell-Vogler', it would be possible to draw a storytelling

structure that can fully secure the universality and sensitivity of a myth. It will be needed to verify if the structure suggested here would turn out to be valid enough, and this researcher will conduct close examination on that afterwards as a follow-up task.

Key Words storytelling, cultural contents, structure of storytelling, monomyth, korean shamanic myths

논문투고일 : 2017.03.31
심사완료일 : 2017.05.04
게재확정일 : 2017.05.15