

기호학 연구 제73집

기호학 연구 제73집
Semiotic Inquiry No. 73



한국기호학회
Korean Association for Semiotic Studies

2023

차례

강수환 : 메타버스의 커뮤니케이션과 기호 작용에 관하여 - 〈로블록스〉를 중심으로	7
유정월 : 형식담의 인지서사학적 연구	45
이수진 : 디지털 게임의 사공간 기표와 루도토피아	67
이진 : How Shall We Find the Concord of Discord? - Bottom and <i>A Midsummer Night's Dream</i> as Deconstructors and Weavers in Bottomless World	89
임보람 : 이청준의 『신화를 삼킨 섬』에 나타난 아기장수 설화 인유와 치유공동체	117

메타버스의 커뮤니케이션과 기호 작용에 관하여

- <로블록스>를 중심으로

강수환*

【 차례 】

- I. 들어가며
- II. 개념 정리 및 이론적 배경
 - 1. 메타버스 개념 정리
 - 2. 이론적 배경
- III. <로블록스> 분석
 - 1. 메타버스로서의 <로블록스>
 - 2. 생성과 참여의 메타버스 놀이터
 - 3. 메타버스의 정보 세미오시스
 - 4. 메타버스, 자기 세계의 기록 가능성
- IV. 결론

국문초록

‘메타버스 로드맵’ 프로젝트가 발표된 지 15년이 더 지난 현재 다시금 메타버스를 둘러싼 논의가 뜨겁게 이루어지고 있다. 본 논문은 메타버스를 둘러싼 매체 기술적 조건이 (디지털) 기호의 커뮤니케이션과 기호 작용 방식에 어떤 효과를 가져왔는지를 살펴보기 위해 오늘날 대표적인 메타버스 서비스인 <로블록스>를 분석한다. 최초 메타버스로서의 <로블록스>의 특징을 살핀 후, 본 논문은 <로블록스>의 커뮤니케이션적 측면, 인간-기계 사이의 세미오시스 양상, 메타버스의 기록 가능성이라는 세 가지 지점을 중심으로 살핀다. 커뮤니케이션 차원에서는 그레마스의 행위소 모델을 적용하여, 표층 차원에서는 <로블록스>를 중심으로 하는 커뮤니케이션의 축과 욕망의 축 사이의 어긋남이 발견되지만 심층 차원에서는 이것이 어떤 효과를 만들어내는지를 분석했다.

* 단독저자, 인하대학교 문화콘텐츠문화경영학과 강사, xysnp@hotmail.com

그 결과 행위자에게 도달하는 메시지는 두 요인을 모두 포함하는 형태로 작용하고 있었다. 세미오시스 대목에서는 사용자와 컴퓨터가 스크린을 매개로 서로 마주하며 상호 기호 작용을 수행하는 양상을 살핀다. 이로써 메타버스에서 처리된 정보값은 재차 스크린을 매개로 (알고리즘에 따라) 사용자에게 제시됨으로써 사용자의 의식적/무의식적 선택에 영향을 끼치며 작용함을 파악할 수 있었다. 마지막으로 기록 측면에서는, <로블록스>가 제공하는 저작 도구인 ‘로블록스 스튜디오’를 분석하며 사용자가 메타버스의 문법과 구성 원리를 이해하는 것이 어떤 의미와 가능성을 담지할 수 있는지를 분석한다. 현재로서는 가능성의 차원으로 남아 있는 문제이기는 하나, 사용자는 <로블록스>가 제공하는 비교적 낮은 장벽의 저작 도구를 통해 소비를 넘어 자기 세계를 생성 및 참여할 수 있다. 이것은 세계에 대한 초월적 인식을 얻고 이를 토대로 세계를 새로 쓰는, 문자 그대로의 ‘메타-버스’에 가까워지는 효과로 이어질 가능성을 지닌다.

열쇠어 : 메타버스, 로블록스, 커뮤니케이션, 정보 세미오시스, 미디어, 기록

I. 들어가며

근래 ‘메타버스’(metaverse)가 기술·산업적 분야의 이슈로 떠오른 이후, 국내의 학계에서도 분과를 막론하고 이에 관한 관심이 비약적으로 증대되고 있다. 학술연구정보서비스(riss.kr)에서 메타버스를 키워드로 실시된 연구들을 검색하면, 2020년까지 불과 7편의 결과만 검색되었던 추이에 비해(한편 이마저도 몇몇은 ‘메타’라는 키워드를 포함하는 노이즈를 담고 있다) 2021년 435편, 2022년에는 1,248편으로 관련 논의가 폭발적으로 증대되고 있는 것을 확인할 수 있다. 잘 알려져 있다시피 메타버스라는 용어는 1992년에 발표된 닐 스티븐슨의 소설 『스노 크래시』*Snow Crash*에서 처음 사용되었다. 비교적 최근 각광 받는 연구 주제이나, 이 용어가 세계에 등장한 지는 어언 30년이 흐른 것이다. SF의 장르적 상상력을 형상화한 용어였던 메타버스는 어느덧 픽션을 넘어 우리의 현실·일상과 밀접히 관계하는 실체적 개념이 되었다.

메타버스를 향한 이와 같은 관심은 15년 주기로 반복되는 듯 보인다.

일반적으로 메타버스의 정의를 참조할 때, 스티븐슨의 소설 이외에 가장 우선적으로 인용되는 레퍼런스는 미국의 미래가속화연구재단Acceleration Studies Foundation(ASF)이 2006년 서밋을 개최하고 2007년에 발간한 바 있는 『메타버스 로드 맵』*Metaverse Roadmap*(John Smart et al. 2007)일 것이다. IT, 가상세계, 미래학 등등, 일군의 전문가들이 참여한 이 프로젝트의 첫머리에는 다음과 같은 질문이 제기된다. “비디오 게임이 웹 2.0을 만나면 무슨 일이 벌어질까요? 가상 세계가 이 행성의 지도와 만난다면? 시뮬레이션이 현실이 되고 삶과 비즈니스가 가상이 된다면? 가상 지구를 이용해 물리적인 지구를 탐색하고 아바타가 온라인이 된다면? 이것이 메타버스에서 일어나는 일들입니다.”¹⁾ 이들이 던진 화두에서 보듯, 『스노 크래시』가 발표된 지 15년이 지나 개최되었던 당시 프로젝트의 핵심에는 웹 플랫폼과 3차원 그래픽 기술을 연결하여 새로운 세계를 구현하려는 의도가 담겨 있었다. 더 구체적으로는 ‘가상 세계Virtual Worlds’ ‘거울 세계Mirror Worlds’ ‘증강현실Augmented Reality’ ‘라이프로깅Lifeloggging’이라는 “메타버스 미래의 네 가지 핵심 요소”를 기술적으로 구현할 수 있는 세계의 로드맵을 도모한 셈이다.²⁾

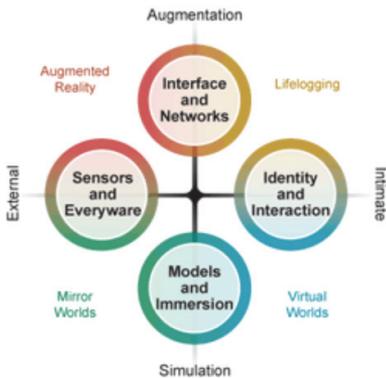
3D 그래픽 기술의 발전 위에서 현실과 가상의 융합을 주요 과제로서 구상했던 ‘메타버스 로드맵’은, 역설적으로 디지털 기술의 발전 방향에 따라 점차 관심을 잃기 시작했다. 이는 무거운 3D 그래픽 기술을 구현할 수 있던 개인용 컴퓨터Personal Computer 기반의 웹 플랫폼이 중심에서 비켜나고, 특히 스마트폰 등의 모바일 디지털 디바이스의 대중화에 따른 모바일 웹으로 중심축이 기울기 시작했던 것이 중요한 계기로서 작용했다. 초기의 인기를 유지하지 못하고 2010년 폐쇄된 바 있는 초창기 메타

1) John Smart et al., *Metaverse Roadmap: Pathways to the 3D web*, 2007. <https://www.metaverseroadmap.org/overview/>(최종 검색: 2022.11.21.)

2) ASF는 이때의 네 가지 요소를 재적/내재적 요소로 구분되는 x축과 증강/시뮬레이션으로 구분되는 y축, 이렇게 두 축으로 나누어 구분하면서, 이들이 서로 조합되었을 때 메타버스를 구현할 수 있다고 말한다. 아래 그림은..... *Ibid*, p.3. <https://www.metaverseroadmap.org/overview/03.html>(최종 검색: 2023.3.16.)

버스 게임 <세컨드 라이프>*Second Life*(2003)의 사례가 이를 보여준다. 게임의 표제처럼 사용자는 가상 세계에서 아바타를 통해 현실 제약을 떠난 ‘두 번째 삶’을 살 수 있었는데, 웹 플랫폼을 통해 전 세계인과 가상의 삶을 바탕으로 한 상호작용을 이루며 새로운 지평을 연 게임으로 평가되었으나 점차 이러한 디지털 세계 안에서의 글로벌 커뮤니케이션의 거점이 PC에서 모바일 디바이스로 이동하면서 이는 <세컨드 라이프>가 관심을 잃어가는 요인 중 하나로 기능하게 된 것이다.

그리고 ‘메타버스 로드맵’이 기획된 지 15년이 지난 현재 다시금 메타버스에 관한 논의가 뜨겁다. 이는 모바일 디바이스를 통한 상시적·일상적인 연결과 소셜 네트워킹이 가능한 매체적 환경이 보편화되고, 동시에 스마트폰과 같은 소형 컴퓨터에서도 그래픽을 비롯하여 메타버스 구현을 위해 필요한 디지털 기술력이 뒷받침된 것에 따른 결과라 할 수 있다. 이러한 상황을 고려하면서, 본 논문은 메타버스를 둘러싼 매체 기술적 조건이 (디지털) 기호의 커뮤니케이션과 의미작용 방식에 어떤 효과를 가져왔는지를 살펴보고자 한다. ‘기술 복제 시대’가 마련한 매체 조건이 예술작품을 대하는 우리의 감각과 수용 방식의 전환을 불러일으켰다는 고전적 논의를 굳이 경유하지 않더라도,³⁾ 우리는 매체·기술의 변화가 중



3) 발터 벤야민, 「技術複製時代의 예술작품」, 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완 편역, 민음사, 1983, 197~231쪽 참조.

전과 다른 문법의 기호를 생산하고 이것이 우리에게 전달되는 방식이 커뮤니케이션, 감각, 수용, 의미작용 등의 차원에서 영향력을 발휘한다는 사실을 알고 있다. 본 논문은 이러한 관점에서 메타버스에 접근하고자 한다.

이곳에서 구체적으로 다룰 메타버스 서비스는 바로 <로블록스>*Roblox*이다. 오늘날 대표적인 글로벌 메타버스로 지목되는 <로블록스>는, 2020년 기업공개 리포트에서 자사 플랫폼을 소개하며 ‘메타버스’라는 표현을 언급하기 시작한다.⁴⁾ <로블록스>는 ‘샌드박스’ 형태의 게임으로 익히 알려져 있다. 샌드박스란 게임이 공간과 기초적 설정 등은 제공하되 다만 게임이 특정하는 구체적 목표가 부여되어 있지 않아 사용자의 창의성을 극대화할 수 있는 게임 유형에 속한다. 이는 마치 모래 놀이터가 모래와 공간은 제공하지만 해당 모래로 어떻게 놀이해야 한다는 식의 규정을 부여하지 않는 형태와 유사하다 하여 붙여진 명명이다. <로블록스>가 제공하는 놀이 공간에서, 사용자는 마치 ‘레고lego’ 블록과 닮은 기본 캐릭터를 통해 다양한 세계관과 규칙을 공유하는 게임을 생성하며 이를 함께 즐긴다. <로블록스>는 이러한 특징을 바탕으로, 일일 사용자는 2021년 11월 기준 약 5,000만 가량으로 집계될 만큼 전 세계적으로 사랑받는 메타버스 게임으로 자리매김하고 있다.⁵⁾

<로블록스>가 메타버스로서 지닌 특징에 관해서는 본문에서 더 자세히 후술하겠으나, 특히 주목되는 특징을 꼽자면 단연 사용자들이 게임을 생성할 수 있다는 점에 있다. 2021년까지 사용자가 제작한 게임의 숫자는 무려 약 4,000만 정도로 추산되며⁶⁾ 현재는 이보다 더 많은 수의 게임

4) Roblox Corporation, “Registration statement on form S-1 - SEC.gov.,” 2020.11. <https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1315098/000119312520298230/d87104ds1.htm>(최종 검색: 2023.3.16.)

5) 로블록스 공식 블로그, 「데이터로 살펴보는 Roblox: 2021년 연간 리뷰」, 2022.1.26. <https://blog.roblox.com/ko/2022/01/데이터로-만나는-roblox-2021년-연간-리뷰/>(최종 검색: 2022.11.21.)

6) Brian Dean, “Roblox User and Growth Stats 2022,” *BACKLINKO*, 2022.10.10. <https://b>

이 생성 및 활성화된 상태이다. 사용자들이 게임을 새롭게 제작하고 생성하는 이유는 물론 일차적으로 재미를 위해서일 것이다. 샌드박스 형식의 게임인 <로블록스>에서 다른 사용자들과 놀이할 수 있는 나만의 고유한 게임을 창조하는 것은 그 자체가 재미 요소에 해당한다. 하지만 <로블록스>가 주목받은 것은 이러한 순수한 재미의 추구보다는, 특히 비즈니스적인 요인 때문이었다. 2020년 <로블록스> 측에서 제출한 증권거래위원회 자료에 따르면, 사용자들이 게임을 개발하여 벌어들인 수익은 약 3억 2,800만 달러로 추산된다.⁷⁾ 게임을 플레이하면서 경제적 활동도 함께 추구할 수 있다는 점은 <로블록스>가 강조하는 마케팅 포인트이면서 동시에 메타버스를 주목하는 다수의 언론 보도가 주목하는 지점이기도 하다.

경제적 차원에서 현실과 가상 세계의 영역이 결합하는 측면에 주목하는 것은, <로블록스> 이외에도 최근의 많은 메타버스 서비스가 지향하려는 바이기도 하다. 그럼에도 본 논문이 <로블록스>를 분석 텍스트로 삼은 이유는, 여타의 서비스 역시 사용자의 자체적 창작·제작을 지원하기는 하나 사용자에게 이를 부분적으로만 개방한다든지 또는 대부분 생산된 결과물이 사실상 전문 제작자들에 의한 것이라는 특징을 보이는 것에 반해, <로블록스>는 이러한 활동이 사용자 전반에서 조금 더 폭넓게 목격되는 까닭에서다.⁸⁾ 이렇듯 <로블록스>는 표면적으로는 기존의 일반

acklinko.com/roblox-users(최종 검색: 2023.3.16.)

7) Roblox Corporation, *Ibid.*

8) 특히 <로블록스>는 주사용층인 어린이·청소년 사용자가 게임 제작으로 수익을 거둔 사례를 내세우는데, 이는 <로블록스>가 다른 서비스에 비해 사용자와 개발자 간 거리가 그만큼 멀지 않음을 간접적으로 시사한다. “로블록스는 단순한 가상현실세계가 아닌, 그 자체로 하나의 ‘경제’가 됐다. 게임을 즐기던 청소년들이 로블록스 게임 개발자의 길로 접어들면서 이들의 성공 스토리가 화제다. (...) 그는 로블록스에서 만난 친구와 9세 때부터 게임 개발에 몰두, 고등학교 3학년이던 지난 2017년 이 게임을 내놓았다. 탈옥수와 경찰의 누적 이용자 수는 48억명으로, 게임 내 아이템 판매액은 연간 수십억원으로 추정된다. (...) 작년 한 해 127만명의 개발자가 벌어들인 평균 수익은 1만 달러(약 1300만원), 상위 300명은 10만달러(약 1억1300만원) 이상을 벌어들였다.” 안상현, 「전세계 초중생이 폭 빠진 게임, 로블록스 신드롬」, 『조선일보』, 2021.4.2.

디지털 비디오 게임과 크게 다르지 않아 보이나, 메타버스로서 분명 종전과는 다른 방식의 세계 참여를 요구하는 측면을 보여주고 있다. 이에 본 논문은 <로블록스>를 분석 텍스트 삼아 메타버스가 생성하는 기호의 의미작용과 커뮤니케이션의 방식이 종전의 가상세계의 그것과 어떤 차별점을 지니는지를 두루 고찰하는 것을 목표로한다.

II. 개념 정리 및 이론적 배경

1. 메타버스 개념 정리

<로블록스>가 지닌 메타버스로서의 특징을 짚어내기 위해서는 우선 메타버스 개념의 정의가 선행될 필요가 있다. 메타버스를 직역한다면 초월 또는 상위 세계 등으로 일컬을 수 있을 텐데, 그 점에서 메타버스는 용어는 (한 언어를 지시하는 초월 언어로서의 ‘메타언어’ 개념처럼) 한 세계의 의미와 구성 원리를 지시하는 초월적 세계라는 관념을 떠올리게 하는 측면을 지닌다. 하지만 주지하다시피 이러한 접근은 근래 논의되는 메타버스의 용례와는 거리가 멀다. 오늘날의 메타버스에 관한 논의는 ‘메타버스 로드맵’에서 다뤄진 기초적 정의에 기반을 두되, 여기에 추가로 사회적·경제적·문화적 활동 등이 중첩한 디지털 세계 공간을 가리키는 경우가 대다수이기 때문이다.

그렇지만 메타버스 개념의 정의와 합의에는 여전히 일부 불명확한 측면이 존재하는데, 이것은 비록 메타버스라는 용어가 등장한 시간 자체는 절대 짧지 않으나 그에 비해 정작 메타버스를 실제로 구현할 수 있는 기술적·매체적 조건 그리고 메타버스를 향한 대중적 관심이 구체적으로 가시화되기 시작한 것은 최근의 일이기 때문일 테다. 또한 윤현정 외의 말처럼 “허구적 상상력에서 출발한 메타버스는 디지털 시대의 현재를 진단하기 위해 등장한 용어가 아니라, 디지털 시대의 미래를 상상하고

전망하기 위한 용어로 사용”되어 온 맥락도 일부 지니고 있기에 시기마다의 디지털적 상황에 따라 메타버스의 의미는 유동성을 보이기도 했다.⁹⁾ 메타버스 개념을 정리하고 개념화하는 연구들이 국내에서 시시각각 제출되고 있는 것은 바로 이러한 이유에서겠다.

이와 관련하여 몇몇 주목되는 선행연구를 살펴보면, 한혜원(2008)은 네트워크 기술의 발전이 ‘가상현실’(virtual reality)을 넘어 ‘가상세계’(virtual world)를 구현할 수 있게 된 상황에 착목하여¹⁰⁾ 그 당시 많은 관심을 모았던 ‘메타버스 로드맵’의 논의를 참조함으로써 도래할 가상세계의 전망을 제시한 바 있다. 제출된 전망을 요약하자면 그는 메타버스가 추후 “차세대 문명 공간으로서의 가상세계”로 기능할 것이며, 더 자세히는 “자와 세계를 이해하고 표현하고자 하는” 차세대 사용자들이 참여하는 “물리적 공간인 동시에 정신적 공간이요, 실재하는 공간인 동시에 비실재하는 공간”으로서의 가상세계가 될 것이라 보았다.¹¹⁾

실제로 오늘날 메타버스는 현실의 하부구조를 단순 재현하거나 모방하는 것을 넘어서는 공간으로서 기능하려는 지향점을 담고 있는데, 한혜원의 논의는 메타버스에 관한 초기 연구임에도 이 지점을 정밀히 포착하고 예측해낸다는 점에서 주목할 만하다. 최근 발행되는 메타버스 관련 연구에서 공통적으로 발견되는 사항이 있다면, 대개 ASF가 제안한 메타버스의 네 가지 핵심 요소에 기초하여 메타버스 개념을 정의하되 여기서

9) 윤현정, 이진, 윤희영, 「메타버스 개념과 유형에 관한 시론: 가능세계 이론을 중심으로」, 『인문콘텐츠』(62), 인문콘텐츠학회, 2021, 62쪽.
10) 한혜원은 여기서 사이버스페이스를 둘러싼 여러 관점을 참조하여 가상현실과 가상세계를 엄밀하게 구분하는데, 이때의 핵심은 기존의 가상현실이 현실을 복제하여 이를 가상 속에서 인위적으로 재현하고 체험하게 하는 것에 주력했다면, 이후의 가상세계는 “현실을 복제하는 단계를 넘어서서 상상력을 통해 독자적인” 세계를 구축한다는 것이다. 이로써 현실을 모방하는 보조 도구에 지나지 않았던 기존의 기능과 역할을 넘어서, 가상세계에 구축된 ‘빈 공간’을 활용해 사용자들이 “자기를 표현하고 발견하는 대안적 장소”로 기능하는 것으로 나아가고 있다는 것이 그의 진단이다. 한혜원, 「메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구」, 『한국디지털콘텐츠학회논문지』 9(2), 한국디지털콘텐츠학회, 2008. 318쪽 참조.
11) 앞의 글, 322쪽.

그치지 않고 메타버스 안팎에서 활발한 “사회·문화·경제 활동이 이뤄진다는 점”을 추가적으로 강조한다는 점이다.¹²⁾ 예컨대 회의, 전시 관람, 콘서트, 선거운동, 군사 훈련 등이 메타버스에서 이루어지는 데서도 알 수 있듯, 메타버스는 단지 현실을 가상적으로 모방하는 것을 넘어 실제적인 사회·문화·경제 활동 전반을 수행하는 실체적 공간으로서 기능하고 있다.

한편, 일반적으로 메타버스를 기술적 관점에서 정의해 온 종전의 접근법을 전환하고자 하는 시도들이 인문·사회 분과에서 일부 발견되기도 한다. 송원철·정동훈(2021)은 메타버스의 주요 개념 및 기술적 측면 등을 면밀히 분석하되, 최종적으로는 ‘인간’에 더 무게추를 두는 관점 위에서 메타버스의 재개념화를 도모한다. 이를테면 커뮤니케이션, (생산, 소비, 거래 등 경제적 활동 일체를 포함하는) 현실/비현실에서의 경험, (현실적 경험을 극대화하는 의미에서의) 확장 현실이라는 세 가지 인간주의적 기준점 위에서 기왕의 메타버스 개념을 재고하려 한 것이다.

이것은 앞서 잠시 인용한 윤현정 외의 접근 방식과도 일면 포개어진다. 이들의 연구 역시 메타버스의 기술적 요인들을 분석하는 일도 분명 중요하나, 오늘날 메타버스에 관한 무수한 논의를 촉발케 한 계기는 무엇보다 “메타버스와 함께 하는 삶, 더 나아가 메타버스로 대체되는 삶이라는 시대적 요구”에 있으므로 ‘사용자의 경험적 측면’을 중심으로 메타버스를 고찰해야 한다는 인식 위에서 수행된 것이기 때문이다.¹³⁾ 인문·사회의 관점에서 메타버스가 우리의 삶, 정신, 사회 등과 어떻게 결부하는지를 따지는 일은 기술적 분석과 가능성을 논하는 것만큼이나 중요한 작업이다. 본 논문이 커뮤니케이션과 의미작용의 층위에서 메타버스를 살피려는 것은 바로 그러한 이유에서다.

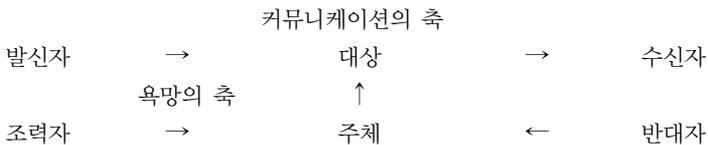
12) 김영대, 「인터넷 지고 ‘메타버스’ 뜬다」, *MIDAS* 12, 2020, 92쪽.

13) 윤현정 외, 앞의 글, 64쪽.

2. 이론적 배경

본 논문은 메타버스 개념 일반의 차원에서 <로블록스>를 살핀 이후, 메타버스를 둘러싼 매체 기술적 조건이 (디지털) 기호의 커뮤니케이션과 기호 작용 방식에 어떤 효과를 가져왔는지를 살펴보기 위해 <로블록스>의 커뮤니케이션 측면, 인간-기계 사이의 세미오시스 양상, 메타버스의 기록 가능성이라는 세 가지 지점을 중심으로 살피고자 한다. 이러한 분석을 위해 크게는 A. J. 그레마스의 ‘행위소 모델actant model’ 이론, 이시다 히데타카의 ‘기호의 역피라미드’ 모델, 프리드리히 키틀러가 「소프트웨어는 없다」(There is no software, 1995)에서 제기한 미디어론을 참조할 것이다.

그레마스의 행위소 모델은 텍스트 표층의 의미 구조를 분석하기 위한 모델로 잘 알려져 있다. 행위소 모델은 텍스트 전체에 걸쳐 분포되어 있는 행위자들의 기능을 구조적으로 연결함으로써 텍스트의 지향과 의미 작용의 생성을 파악하는 데에 용이한 모델이다. 행위소 모델은 여섯 기능에 따른 행위자들로 구성되어 있는데 ‘주체’ ‘대상’ ‘조력자’ ‘반대자’ ‘발신자’ ‘수신자’가 이에 해당한다.

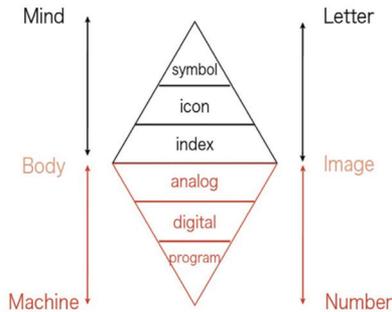


[표 1] 행위소 모델

표1은 그레마스의 행위자 모델 도식으로, 표에서 보듯 발신자에서 수신자로 이르는 상단의 축은 전달(커뮤니케이션)의 축, 주체에서 대상을 향하는 관계는 욕망의 축에 해당한다.¹⁴⁾ 그레마스의 위 이론을 적용하려는 이유는, 사용자(주체)가 <로블록스>라는 분석 텍스트에 참여하는 행

위 양상을 살피되, 한편으로는 이를 ‘커뮤니케이션의 축’과 ‘욕망의 축’이라는 양축에 근거하여 입체적으로 파악하기 위해서이기도 하다.

다음은 이시다 히데타카의 기호의 역피라미드 모델이다. 이시다의 커뮤니케이션 학자인 다니엘 부뉴의 ‘기호의 피라미드 모델’을 원용하되 여기에 현대 디지털 미디어의 상황을 반영하여 ‘기호의 역피라미드 모델’을 고안한다. 그가 제안한 모델은 아래 그림1과 같다. 여기서 상단의 삼각형은 부뉴가 고안한 모델이다. 그는 우리가 익히 알고 있는 퍼스의 지표, 도상, 상징 기호가 신체와 정신 사이에서 커뮤니케이션을 이루는 양상을 정식화하기 위해 위 피라미드 형태의 모델을 구상했다.¹⁵⁾



[그림 1] 부뉴의 ‘기호의 피라미드 모델’(상단)과 이시다의 ‘역피라미드 모델’(하단)¹⁶⁾

그는 지표에 해당하는 기호일수록 신체적·감각적 차원의 정보를 담은 이미지적 기호에 가깝고, 상징으로 향할수록 정신적·추상적 차원의 정보를 담은 문자적 기호 형태에 가깝다는 것을 의미하기 위해 다음과

14) A. J. 그레마스, 『의미에 관하여』, 김성도 역, 인간사랑, 1997, 376쪽.

15) 참고로 이때의 그림1은 부뉴가 작성한 기호의 피라미드 모델을 그대로 옮긴 것은 아니며, 부뉴의 설명에 기초하여 이시다가 이를 약간 변형한 것에 해당한다. 부뉴의 기호의 피라미드 모델에 관한 설명은 Daniel Bougnoux, *Introduction aux sciences de la communication*, La Découverte, 2001, pp.32~5에 자세하다.

16) 그림은 Ishida Hidetaka, “Body and Letters in the Age of New Media,” 『기호학 연구』 35, 한국기호학회, 2013, 41쪽에서 발췌.

같이 기호를 배치했다. 눈여겨볼 점은 부뉴가 피라미드의 가장 아랫면에 지표표를 배치했다는 것이다. 이것은 지표가 인간과 사물 사이의 감각적 접촉을 통해 가장 먼저 발생하는 기호에 해당하기 때문이다.¹⁷⁾ 가령, 손편지를 읽을 때 우리는 편지에 적힌 문자(상징) 기호를 읽고 정신적·추상적 차원에서 의미를 해독하기도 하나, 편지에 담긴 감각적 차원의 기호들, 이를테면 편지의 필체, 지웠다 쓴 흔적, 힘을 주어 쓴 곳과 그렇지 않은 대목 등등 지표에 해당하는 흔적 기호들로부터 의미작용을 수행하기도 한다.

이러한 지표 차원의 기호는 신체적·감각적 측면에서 대상과 마주하고 의미작용을 일으켜야 하는 까닭에 문자 기호에 비해 상대적으로 훨씬 더 많은 데이터양을 요구한다. 더 자세히는 미묘한 빛의 감각, 질감, 노이즈 등을 포함하는 흔적들을 기호로 담아내기 위해서는 높은 질적 수준의 화상, 영상, 소리 등이 요구되기 때문이다. 이 같은 이유로 일반적으로 커뮤니케이션은 상징 영역에서 성립해왔지만, 아날로그 미디어(대표적으로 사진, 축음기, 영화 등)의 출현으로 인해 “모든 현상을 촬영·녹음하여 영상과 음성의 물리적 흔적을 송수신할 수 있게” 된다. 이것은 “물리적·화학적 흔적이라는 의미에서 지표 기호의 커뮤니케이션”에 속하는데, 이렇듯 “미디어가 지표(흔적)의 커뮤니케이션을 가능하게 함으로써 신체 차원을 포함한 모든 기호를 전달할 수 있게” 되는 시기가 열린다.¹⁸⁾ 그 결과 기호의 커뮤니케이션은 정신에서 신체로, 문자에서 이미지로 확장되며, 이것이 재귀적으로 인간의 정신을 구성하는 동시에 이미지 또한 문자화되고 있음을 부뉴의 모델은 지시하고 있다.

이시다는 이러한 부뉴의 모델에 오늘날 디지털 미디어의 상황을 적용하여 그림1처럼 역피라미드 모델을 고안한 것이다. 아날로그 미디어가 흔적으로 포착하는 지표 차원의 기호를 컴퓨터는 디지털로 변환하여 이

17) *Ibid*, p.32.

18) 이시다 히데타카, 『디지털 미디어의 이해』, 윤대석 역, 사회평론, 2017, 94쪽.

것을 정보로 처리하고 있다. 이뿐만 아니라 컴퓨터는 변환한 데이터로부터 유의미한 정보값(픽셀, 형태, 색, 기록 날짜, 장소, 사용 이력 등등)을 추출·계산하기 위해 임의의 프로그램을 이용하여 정보처리를 수행하기도 한다. 최근 이러한 기술은 사용자가 이용한 영상 콘텐츠의 정보값을 컴퓨터가 특정 기준에 따라 계산 및 범주화하여 추천 알고리즘을 구성하는 방식으로 우리의 디지털 일상에서 흔히 접할 수 있게 되었다. 이시다는 바로 이처럼 컴퓨터가 기호를 디지털로 변환하여 정보처리를 수행하는 과정이 곧 인간의 세미오시스에 해당한다고 주장한 것이다. 본 논문은 이시다의 논의를 참조하여 사용자가 <로블록스>와 상호적으로 수행하는 정보의 세미오시스 양상을 고찰하고자 한다.

마지막으로 Kittler의 미디어론이다. 그는 「소프트웨어는 없다」라는 논쟁적인 글에서,¹⁹⁾ 우리가 단순히 소프트웨어를 통해 컴퓨터를 사용하는 것에 그치지 않고 기계와 직접 대응하는 코딩을 하거나 자체 소프트웨어를 창안하는 것으로 나아갈 필요가 있음을 주장했다. Kittler는 인텔, 마이크로소프트, IBM 등등, 거대 IT 기업들이 사용자에게 소프트웨어를 제공해 마치 우리가 컴퓨터를 쉽게 다룰 수 있도록 돕는 것처럼 보이지만, 실은 이 지점을 비판적으로 바라볼 것을 주문한다. 요컨대 이들은 그래픽 유저 인터페이스를 통해 사용자가 실제로 프로그래밍의 처리 과정을 볼 수 없게끔 감추고, 다만 소프트웨어 개발자가 설계한 방식에 따른 처리 과정을 표면적으로 볼 수밖에 없도록 만든다는 것이다. “여기서 남는 문제는, 일반적인 현대 미디어 기술이 그러하듯, 지각을 피하고자 명시적으로 꾸며진 표층들만을 인식한다는 것이다. 우리는 [컴퓨터에서 수행하는] 우리의 글쓰기가 무엇을 하는지 전혀 알지 못한다.”²⁰⁾

소프트웨어의 사용은 컴퓨터를 쉽게 조작할 수 있도록 돕지만, 동시에

19) 여기서는 Friedrich Kittler, *Literature, media, information systems*, Ed. John Johnston, Routledge, 1997 판본을 참조.

20) *Ibid*, p.148.

컴퓨터라는 매체 사용에 대한 사용자의 접근을 제한하는 효과도 지닌다는 것이다. 우리는 종종 소프트웨어를 사용하는 중에 프로그램 오류를 경험하는데, 이때 소프트웨어는 본 오류를 회사에 보고할 것인지를 묻는 서비스를 제공한다. 이 역시 겉보기에는 사용자의 편의를 배려하는 서비스인 듯하나, 키틀러의 관점에서 본다면 프로그램의 충돌, 문제, 오류 등을 해결하는 영역에서 사용자의 접근을 분리하는 조치에 해당하는 것이라 말할 수 있을 것이다.

이렇듯 우리는 컴퓨터라는 매체를 이용해 매 순간 무엇인가를 기록하나 실제 우리의 저작이 무엇을 수행하는지는 전혀 알지 못하는 상태가 더러 이루어진다. 키틀러는 이러한 간극이 커질수록 컴퓨터의 언어를 쓸 수 있는 집단과 그렇지 못한 집단 사이의 불균형이 커지는 시대가 도래할 것을 우려한다. 본 논문에서는 사용자가 <로블록스>와의 커뮤니케이션에서 수행하는 ‘저작’의 측면을 고찰하고 이로부터 메타버스의 가능성을 파악하기 위해 키틀러의 논의를 참조할 것이다.

Ⅲ. <로블록스> 분석

1. 메타버스로서의 <로블록스>

<로블록스>가 지닌 메타버스로서의 특징을 곧바로 분석하기에 앞서, <로블록스>가 거쳐온 역사를 조금 더 자세히 살펴보도록 하겠다. 단순한 형태의 블록 건축 게임이었던 <로블록스>가 현시점 대표적인 메타버스로 등극하게 된 이유를 파악하기 위해서는 로블록스의 발자취를 소략하게나마 살펴볼 필요가 있다. 아래는 2003년부터 2020년까지 로블록스의 연혁을 정리한 도표이다.

[표 2] <로블록스> 연혁(2003~2020)²¹⁾

년도	명칭	특이사항
2003	다이나블록스 베타 (Dynablocks Beta)	블록 형태의 건축 게임 형태로 브라우저에서만 호환
2004	다이나블록스 프로토타입 (Dynablocks Prototype)	.
2005	로블록스 프로토타입 (Roblox Prototype)	.
2006	로블록스 베타 (Roblox Beta)	사용자가 게임을 만들고 참여하는 방식이 도입되었고, 건축 이외에도 파괴 등 다양한 변형이 가능
2007	로블록스 HQ (Roblox HQ)	Robux 없이 로블록스 무료 카탈로그 아이템을 구입할 수 있는 TIX 추가
2008	로블록스 (Roblox)	로블록스 스튜디오에 옷, 표정 등을 생성하는 DECAL 기능 추가
2009		그룹 기능 생성으로 온라인 소셜네트워킹 가능
2013		매해 로블록스에 큰 영향을 끼친 게임, 인물을 선정하는 블록시 어워드(Bloxy awards) 개최
2014		안드로이드, ios, 윈도우폰, 윈도우, xBox 등 다매체 호환 서비스 가능
2016		TIX 삭제
2017		게스트 기능의 삭제로 회원으로 가입한 사용자만 플레이 가능
2018		모바일 로블록스 안정성 및 최적화 개편
2019		로블록스 사용자 수 10억 명 생성된 게임 수 1천만 돌파
2020		게임 내에서 영상을 구현할 수 있게 되어 게임 안에서 각종 행사 기획 및 참여가 가능해지기 시작

표에서 보듯이 <로블록스>는 처음부터 메타버스로서 출시되고 운영되었던 서비스는 아니었다. 2003년 베타 서비스로 시작되었던 <로블록스>는 2006년을 기점으로, 게임 제작 툴인 ‘로블록스 스튜디오’를 이용하여 사용자가 게임을 생성 및 등록하면 다른 사용자가 참여하는 현재의

21) 유튜브 로블록스 한국 공식 계정, 「로블록스의 변천사 2003-2020」, 2020.4.6. 참조.
<https://www.youtube.com/watch?v=74knlo2b-A> (최종 검색: 2023.3.16.)

포맷을 갖추기 시작한다. 특히 2013년 제정된 ‘블록시 어워드’를 통해 사용자의 흥미를 불러일으키는 게임 제작을 장려함으로써 위 포맷은 <로블록스>의 핵심 전략으로 자리매김하기에 이른다.

한편, 2014년은 <로블록스>의 기술적 분기점이라 할 수 있는데, 이때부터 PC의 브라우저뿐만 아니라 다양한 디지털 디바이스에서 <로블록스>의 호환 및 서비스가 이루어졌기 때문이다. 이는 <로블록스> 사용자의 외연이 확장되는 계기이면서 동시에 변화한 매체적 환경에 감응을 이루어낸 결과로, 이로써 <로블록스>는 폭발적인 확장 궤도에 접어든다. 특히 2018년 모바일 호환 서비스가 안정화됨에 따라 <로블록스> 사용자의 수는 급격히 증가하게 되었고, 2020년부터는 게임 내에서 영상을 구현하는 등의 새로운 기술들이 업데이트·도입되면서 이전보다 훨씬 더 다양한 실천 및 기획이²²⁾ 가능해지게 된다. 그리고 이 기술 구현을 성취해낸 2020년부터 <로블록스>는 자사의 플랫폼을 소개하면서 ‘메타버스’라는 용어를 사용하기 시작한 것이다.

<로블록스>는 미국 증권거래위원회(SEC)에 제출한 자료에서 자사의 서비스가 지닌 메타버스로서의 특징을 다음 여덟 가지 키워드로 소개하고 있다.²³⁾ 첫째는 정체성(identity)이다. 사용자는 <로블록스> 세계 내에서 정체성을 설정할 수 있으며, 아바타 등을 이용해 원하는 외형을 취할 수도 있다. 이것은 기존의 많은 게임이 사용자 간 상호작용을 위해 이미 보여 온 요소이기는 하다. 다만 <로블록스>는 게임이 제시하는 아이টে을 구입하는 것을 넘어, 사용자가 직접 아이টে을 제작하여 자기 정체성을 표현할 기회를 비교적 더 폭넓게 제공한다는 점에서 정체성 설정에 있어 더 큰 효능감을 제공하려는 특징을 지닌다.

22) 이를테면 시상식 무대처럼 꾸며진 <로블록스> 게임에 접속하여 ‘블록시 어워드’ 행사에 참여하거나, 축구장처럼 만들어진 게임에 입장하여, 실시간으로 진행되는 축구 경기를 관람하며 다른 사용자들과 함께 응원을 하는 등, 실제와 가상이 중첩된 다양한 기획·참여가 이루어지기 시작한 것이 그 예다.

23) Roblox Corporation, “Registration statement on form S-1 - SEC.gov.”

둘째 키워드는 친구friends이다. 여기서는 이미 현실에서 친분을 맺어 온 친구와 함께 <로블록스>를 즐기며 우정을 강화하는 것뿐만 아니라, 게임 안에서 상호작용을 이루는 가상의 친구들과 함께 <로블록스>라는 자체적 세계 속에서 소셜 네트워킹을 구현할 수 있다는 측면을 강조한다. 셋째는 몰입immersive으로 사용자들은 <로블록스>가 제공하는 고사양의 3D 그래픽 환경, 게임 내 세계관이 제공하는 현실감 등을 통해 해당 세계로부터 몰입감을 느낄 수 있다.

넷째는 어디든지anywhere이다. 이것은 <로블록스>가 모바일을 비롯한 대부분의 디지털 디바이스와의 호환성을 이루게 된 덕분에 사용자가 세계 어디서든 그리고 어떤 장비를 통해서든 <로블록스>에 접속할 수 있다는 점, 그리고 번역 패치 등을 통해 언어의 장벽을 낮추어 어느 문화권에서든 <로블록스>라는 세계를 즐길 수 있다는 점을 의미한다. 다섯째는 적은 마찰low friction인데, 이는 <로블록스> 사용자가 큰 마찰 없이 빠르게 이 세계를 플레이하는 것뿐만 아니라 제작 도구를 통해 새롭게 게임을 생성하고 함께 즐기도록 하는 구조까지 어렵지 않게 설계했음을 가리킨다. 이로써 사용자는 현실 세계와 <로블록스>의 세계 사이에서 큰 마찰 없이 자연스럽게 매개되는 효과를 얻을 수 있다. 여섯째는 콘텐츠의 다양함variety of content이다. 이것은 <로블록스>가 내세우는 자사의 특징으로, 사용자가 곧 개발자로 연결되는 일이 가능한 이곳에서는 사용자의 수와 성격이 크고 다양해질수록 콘텐츠의 양과 질 또한 다양해질 수 있게 된다.

일곱째는 경제economy로, 많은 언론, 경제지, 마케팅 영역이 <로블록스>를 메타버스로서 주목하는 핵심 요인에 해당한다. <로블록스>는 게임 내 화폐로 '로벅스Robux'라는 단위를 사용한다. 사용자는 로벅스를 구입해 게임 속 아이템을 사고 아바타를 꾸미는 등의 소비를 할 수 있는데, 만약 사용자가 로블록스 스튜디오로 제작한 게임 안에서 이러한 소비가 이루어졌을 때 이들은 게임에서 발생하는 수익의 약 24.5% 해당하는 수익을 로벅스로 지불받을 수 있다. 그리고 이 로벅스는 현실의 화폐

로 환전할 수 있다. 종래의 게임에서 사용자는 단순 소비만 가능한 구조에 놓였었다면, 이렇듯 <로블록스>는 사용자가 소비뿐만 아니라 수익도 창출하는 등 문자 그대로 ‘경제 활동’을 수행할 수 있다. 이러한 경제적인 순환 구조는 현실과 메타버스 양측 모두에 걸쳐 이어진다는 점에서 많은 주목을 얻을 수 있었다.

마지막은 안정성safety이다. 이것은 로블록스의 주요 사용자층이 어린이·청소년이라는 점을 염두에 두어 각별하게 사이버 범죄에 대응하는 안전 지침을 구축하고, 또한 이를 지속하여 갱신한다는 점을 가리킨다. 흥미로운 점은 이를 설정하고 논의하는 과정에서 현실의 (사이버 관련) 안전 법률뿐만 아니라 디지털 시민성, 디지털 리터러시, 디지털 윤리 등의 요인까지 메타버스 안에서 포괄적으로 적용하려 한다는 점에 있다.²⁴⁾

종합하여 메타버스로서 <로블록스>가 지닌 특징을 살펴보면, 여기에는 최근 주요하게 논의되고 있는 사회·문화·경제 활동의 측면이 망라되어 있을 뿐 아니라, 현실과 메타버스를 교차하는 법망·규범·시민성 등의 측면까지 포함하려는 시도가 반영되어 있음을 확인할 수 있었다. 이 지점에서 현실 세계와 가상 세계(게임)라는 기존의 이분법적 관념을 넘어서는 실제적 공간으로 기능하고자 하는 메타버스의 특징과 지향을 발견할 수 있다.

2. 생성과 참여의 메타버스 놀이터

지금까지 살펴본 내용을 종합한다면, <로블록스>는 메타버스 가운데서도 특히 생성과 참여에 바탕을 둔 세계에 해당한다고 말할 수 있겠다.

24) 참고로 <로블록스>는 서비스를 시행하는 여러 문화권에서 이러한 논의를 진행하는데, 이는 한국에서도 한 차례 개최된 바 있다. 로블록스 디지털 시민성 담당 부사장과 전국미디어리터러시교사연합(KATOM)이 주관하여 한국에서 어린이, 보호자, 교사를 초대해 가진 간담회가 대표적인 사례에 해당하겠다. 행사는 2022년 7월 14일(목) 16:00~17:30, 서울 한남동에서 개최되었다. ‘로블록스 디지털 시민성 담당’이라는 직함에서 알 수 있듯, 이들은 <로블록스>라는 메타버스를 단순 게임이 아닌 별도의 시민성 논의가 필요한 세계로 파악하고 있다.

가장 주목받은 요인인 ‘경제’ 역시 <로블록스> 세계 안에서 이루어지는 사용자들의 게임 제작(생성)과 플레이 및 소비(참여)에 의해서만 가능하다는 점에서 이것은 <로블록스>의 핵심적 바탕이라 할 수 있다. 눈여겨 볼 점은 이러한 생성과 참여가 ‘놀이’의 차원에서 발생하고 있다는 점이다. <로블록스>가 지금의 포맷을 마련한 2006년부터 차츰 강화되기 시작한 생성과 참여에 기초한 놀이적 속성은, 이것이 오늘날 메타버스로서 확장하는 데에 적지 않은 기여를 하게 된다.

윤현정 외는 <로블록스>를 정의하면서 이것이 일종의 ‘액자형frame-type 메타버스’로 범주화될 수 있다고 말했다. 이는 <로블록스>가 저작 도구를 활용하여 새로운 ‘텍스트 실제 세계Text Actual World’를 생성하고 참여하도록 만드는 ‘틀(액자)’로서 기능하는 측면을 지니기 때문이다.²⁵⁾ 틀을 제공하되 높은 자유도를 바탕으로 다양한 게임, 세계, 규칙 등의 생성과 참여의 경험을 제공하는 까닭에 여타의 샌드박스 플랫폼과 마찬가지로 <로블록스>는 “메타 게임적 ‘놀이터’로 기능”하는 성격을 지닌다는 것이 이들의 주장이다.²⁶⁾

<로블록스>를 일종의 ‘놀이터’로 보는 관점은 실제 <로블록스> 사용자의 경험과 진술을 미루어본다면 상당 부분 타당한 듯하다. 가령, 권보연은 <로블록스> 사용자와 인터뷰를 나눈 끝에, 그 역시도 <로블록스>의 생태계, 생성과 참여의 원리, 게임의 내적 논리 등을 제대로 이해하기 위해서는 무엇보다 ‘놀이’의 측면에 집중해야 한다고 제안한 바 있다.²⁷⁾ 오늘날 메타버스를 향한 다수의 언론 보도나 대중의 관심은 특히 현실과 가상 세계 사이에서 이루어지는 비즈니스적 측면에 집중된 편이고 <로블록스> 역시 이러한 자장에서 크게 벗어나지는 않는 편인데, 권보연은

25) 윤현정 외, 앞의 글, 68~70쪽.

26) 앞의 글, 69쪽.

27) 이와 관련한 글로는 권보연, 「어린이들이 <로블록스>를 좋아하는 이유가 진짜 궁금하세요?」, 『기획회의』 536호, 한국출판마케팅연구소, 2021; 「메타버스와 매직서클 사이의 어린이들」, 『창비어린이』 2022년 여름호 참조.

이러한 접근이 실제 로블록스의 주사용자층인 이들의 시선을 반영하기 보다는 <로블록스>라는 메타버스 바깥에 있는 기성세대의 관점에 기초한 것이라는 문제점을 짚는다.

이때 그는 <로블록스>를 바라보는 두 렌즈로서 ‘메타버스’와 ‘매직서클’을 구분하는데, 전자는 “‘현실’에 초점을 맞춘 관점으로 여기에는 ‘코딩을 포함한 콘텐츠 창작 기술, 크리에이터 이코노미, 엔터테인먼트로부터 생산성 영역까지 아우르는 게임화와 글로벌 비즈니스 성장에 관한 기대’가 포함되어 있다.²⁸⁾ 하지만 그는 실제 중학교 2학년 사용자인 자녀와의 대화로부터 “메타버스? 그딴 거 관심 없어. 애들은 게임하고 노는 데 관심 있지”라는 말을 듣게 되는데, 이렇듯 실제로 게임에 참여하는 어린이·청소년의 경험에서 핵심적인 요인은 ‘놀이play’에 가깝다. 권보연이 요한 하위징아의 ‘매직서클’ 개념을 통해 <로블록스>를 바라보고자 한 것은 위의 문제의식에서 기인한 결과이다.²⁹⁾

28) 권보연, 「메타버스와 매직서클 사이의 어린이들」, 30쪽.

29) ‘매직서클’은 놀이를 위한 특별한 약속이 유효하게 작용하는 시공간으로, 놀이가 단지 우연이나 본능의 산물이 아닌 인공적, 구조적, 내적 질서를 지닌 고유의 세계 속에서 생성 및 수행된다는 관점을 내포한다(요한 하위징아, 『호모 루덴스』, 이중인 역, 연암서가, 2018). 따라서 넓은 의미에서 권보연 역시 <로블록스>를 매직 서클의 속성을 지닌 일종의 ‘놀이터’로 바라본다고 말할 수 있겠다. 이때 한 가지 부기할 사항은, 디지털 게임 이론연구에서 매직 서클 개념을 적용하는 접근법에 대한 치열한 논쟁이 있었다는 사실이다. 제기된 비판의 상당수는 하위징아의 개념이 매직 서클과 일상 현실 세계를 분리하고 있으나 오늘날의 기술 조건에서 사실상 이 둘은 분리되지 않으며 상호 세계에 경험적으로 영향을 끼친다는 주장에 근거한다. 이에 비추어 본다면 권보연의 메타버스 대 매직서클이라는 이분법적 구분은 엄밀하지 못한 것이 사실이다. 하지만 하위징아의 논의는 “게임 세계가 어떻게 문화적 형태(예컨대 예술과 과학)를 생성하는지를 보여주기 위한” 목적에 있는 까닭에 이러한 식의 비판들은 다소간 논점 이탈에 해당한다는(Beuthan 2020, 172) 논박에서 보듯, 여전히 매직 서클 개념은 다소간의 시사점을 제공한다. 메타버스와 현실 세계는 쉽게 분리되지 않고 오히려 사회적·경제적·문화적 활동 등이 새롭게 중첩 및 생산된다는 점에서 외관상 메타버스는 분명 하위징아가 정식화한 매직 서클 이론에는 정확히 부합하지 않는 공간이다. 하지만 동시에 새로운 인류의 문화 형식을 만들어내는 첨단 매체로 주목된다는 점에서 하위징아의 통찰이 비판적으로 참조되어야 하는 공간이기도 하다. 이는 다소간 별도의 논증이 필요한 주제이므로 별론을 마련하기로 하고, 본 논문에서는 <로블록스>를 둘러싼 커다란 두 시선을 구분하기 위한 목적으로 권보연의 구분을 채택하기로 한다. 권보연이 매직서클 개념을 <로블록스>에 적용한 대목은 앞의 글, 28~29, 34~36쪽 참조.

결국 <로블록스>를 비즈니스적으로 주목해 온 일련의 관점, 그리고 이것을 (메타 게임적, 또는 매직 서클적) ‘놀이터’로 파악하는 관점 모두 집중하는 지점은 바로 ‘생성과 참여’다. 한쪽은 이들이 개발자로서 게임의 생성과 소비 참여를 만드는 양상에, 다른 한쪽은 ‘놀이하는 인간’으로서 (게임 제작뿐만 아니라 놀이로서의 규칙, 놀이, 세계관 등을 포함하는) 생성과 참여의 측면에 주안점을 두고 있는 것이다. 사용자가 어떤 입장에 서서 이 세계의 생성과 참여에 개입하는가에 따라 커뮤니케이션의 양상은 달라질 것이다.

재차 권보연의 구분을 빌리자면 (외부 기성세대의) ‘메타버스’의 경제적·기업적 측면을 강조하는 시선과 (주로 플레이하는 어린이·청소년층) 사용자 중심의 ‘매직 서클’로서의 관점, 둘 가운데 어디에 서 있는가에 따라 커뮤니케이션의 향방은 달라질 수 있겠다. 이러한 논의를 A. J. 그레마스가 고안한 행위소 모델에 적용해본다면 아래와 같은 형태가 될 것이다.



[표 3] <로블록스>의 행위소 모델

로블록스사는 사용자에게 <로블록스> 게임을 제작·제시하여 자사가 전하고자 하는 가치를 사용자에게 발신할 것이며, 사용자는 주어진 게임 <로블록스>를 탐색하는 과정에서 게임 내 여타의 사용자 등과 함께 조력과 길항을 거듭 이루면서 즐거움을 추구할 것이다. 하지만 발신자와 사용자가 장착하는 렌즈가 서로 다르다면 어떨까. 앞서 로블록스사가 SEC에 자료를 제출한 내용이나 여타의 보도자료를 미루어보았을 때, 이

들은 다소간 앞서 언급되었던 (경제적·기업적·개발자적 가치를 강조하는) ‘메타버스’의 렌즈 위에서 메시지를 사용자에게 발신하는 측면이 있다. 하지만 정작 다수의 사용자는 발신자가 전하는 메시지는 크게 개의치 않는 방식으로 대상을 욕망하고 즐거움을 추구하는 듯 보인다. 어떤 의미에서는, 커뮤니케이션의 축과 욕망의 축이 서로 맞물리지 못하고 어긋나는 듯한 모양새인 셈이다.

‘메타버스’적 시각으로 접근하는 입장에서는, <로블록스>가 게임을 즐기면서도 동시에 누구나 개발자가 되어 해당 메타버스 안에서 경제활동이 가능하다는 메시지를 사용자에게 전달하고자 한다. 이러한 커뮤니케이션의 구가는 <로블록스>뿐 아니라 이미 ‘유튜브 Youtube’ 등의 플랫폼에서 효과적으로 수행된 바 있다. 유튜브 또한 사용자에게 영상을 검색·시청할 수 있는 서비스를 제공하는 데서 그치는 것이 아니라 누구나 ‘크리에이터’가 되어 수익을 발생시킬 수 있음을 메시지로써 발신했다. 그리고 이러한 제안은 사용자의 욕망을 끌어내는 매력적 요소이자 대상을 추구하게끔 만드는 유인책이 되기도 한다. 그러나 이때도 물론 모든 사용자가 크리에이터(인플루언서)가 되고자 노력하는 것은 아니다. 오히려 사용자 가운데서는 그러한 창작적 측면에 노력을 기울이지 않는 경우가 대다수이다. 이 역시도 표면적으로는 발신자가 커뮤니케이션의 과정에서 전달할 메시지가 주체인 사용자의 욕망을 건드리는 방식으로 ‘대상’ 속에 포함되지 못했음을 지시하는 상황처럼 보인다. 하지만 유튜브와 <로블록스>는 모두 커뮤니케이션과 욕망의 양 축 사이의 어긋남에도 불구하고 해당 분야에서 가장 성공한 플랫폼으로 등극했다. 이것은 어떤 이유에서일까.

이때 한 가지 흥미로운 지점은, 비록 발신자가 전달하는 메시지가 주체의 공식적인 욕망의 일부로 채택되지 않는다고더라도, 이것은 증발되어 사라지지 않고 사용자의 참여 방식에 일정 영향을 끼친다는 데에 있다. 아래는 앞서 인용된 바 있는 청소년 로블록스 사용자의 또 다른 인터뷰이다.

“좋은 게임은 보통 추천이 80~90퍼센트 이상이야. 즐겨찾기 숫자도 높지. ‘캠핑’ ‘캠핑2’는 그렇지? 스토리 게임이라 맨 처음이 중요해. 그런데 ‘캠핑4’는 14퍼센트잖아. 이걸 ‘캠핑’ 째. 로고까지 따라 만든 거. 좋아서 따라 만들면 ‘팬 게임’이라고 써야 하는데, 아닌 척 속이는 거잖아. 이러면 절대 좋은 게임이 될 수 없어. 처음 만든 사람은 쉬웠겠어? 게임하는 사람들은 다 알아. 지킬 건 지켜야지.”³⁰⁾

비록 위 인터뷰는 다른 연구자와의 대답이므로 본 연구자의 의도에 부합하는 질적 인터뷰라 말할 수는 없으나, 이를 하나의 분석 텍스트 삼아 추가적인 독해를 수행한다면 다음 지점을 주목할 필요가 생긴다. 인터뷰에서 청소년 사용자는 <로블록스>에 등록된 여러 종류의 게임을 평가하면서 사용자 집단이 ‘좋아요’를 부여하는 이들만의 기준과 문화에 관해 말하고 있다. 사용자 집단 사이에서 인기를 얻고 있는 게임을 모방하여 제작된 게임의 경우 원작의 공헌을 밝히지 않고 감출 시 점수를 낮게 준다는 것이다. 하지만 <로블록스>의 특성상 스튜디오를 통해 제작된 게임의 각 속성을 지적 저작권으로 귀속시키거나 이들 권리를 엄밀히 다투기에는 난망한 점이 있다. 하지만 인터뷰에서도 보듯 사용자들은 비록 법적 차원에서 원작의 권리를 보호하기는 어렵더라도, 리뷰를 통해 낮은 점수를 부여하여 카피 게임들에게 자체적인 징벌을 내리고 있었다.

만약 이 사용자들이 단순 소비자였다면 기존의 인기 있는 게임의 포맷을 바탕으로 제작된 새로운 버전의 속편을 재밌게 즐기는 데서 그쳤을 것이다. 그러나 이들은 단순 소비에서 머물지 않고, 저작권을 가리기 어려운 조건임에도 원작과 표절을 구분함으로써 나름의 개발 윤리에 기초한 리뷰를 수행한다. 이로써 이들은 굳이 개발자가 아닌 사용자로서도 “좋은 게임”을 제작하는 데 기여하는 것이다. 즉, 개발자로서의 욕망을 수락하지 않은 사용자들 역시 다분히 수행적으로 해당 메타버스 내에서

30) 권보연, 앞의 글, 38쪽.

의 게임 제작에 직간접적으로 참여하게 되는 양상을 이 지점에서 확인할 수 있다.

이들의 평가는 마치 일종의 동료 평가(peer review)처럼 잠재적 동료로서의 질적 평가, 정서적 이입, 윤리적 가치 판단 등을 수행한다. 이렇듯 <로블록스>에서는 개발자와 사용자 간의 구도가 단순히 이분법적으로 양분되지 않는다. 제작사가 발신한 메시지(‘메타버스’로서 게임을 제작하는 재미, 경제적 활동의 추구, 코딩 기술의 학습 등등)는 사용자(주체)가 <로블록스>(대상)를 추구하는 과정에서 욕망하지 않더라도, 이들이 각 게임에 참여하며 즐거움을 추구하면서 치르는 평가·커뮤니케이션의 준거점으로 작용한다. 결국 로블록스를 생성과 참여를 바탕으로 둔 메타버스 놀이터라고 할 때, 이곳은 사용자가 호모 루텐스로서 참여하는 매직 서클적 공간이기도 하지만, 그럼에도 여타의 놀이터와 달리 ‘메타버스’로서의 생성과 참여의 메시지를 거부할 수 없는, 심층의 차원에서라도 이를 수락하여 이 세계의 구동에 주체가 기여하도록 만드는 공간이기도 한 것이다.

3. 메타버스의 정보 세미오시스

<로블록스>가 구현하는 일차적인 사용자 체험은 실질적으로 종전의 디지털 비디오 게임의 그것과 크게 변별되지는 않는다. 차이는 사용자들이 수많은 게임을 생성하고 참여하는 행위의 반복을 통해 세계를 팽창시키는 이곳 메타버스의 논리와 커뮤니케이션 원리에서 비롯된다. 앞에서 살폈듯 <로블록스>가 설계 차원에서 발신한 메시지는 모든 사용자에게(무)의식적 준거점으로 작용한다. 이로써 사용자는 제작된 게임을 단순 플레이하는 경우에도, 동료 집단으로서 각 게임을 평하고, 플레이하고, 즐기며 그들만의 특별한(플레이 및 개발) 문화를 생성하기에 이른다.

일반적으로 동료 평가와 같은 ‘리뷰’ 행위는 고도의 비평적 활동으로,

기호 차원에서는 상징-문자와 같은 추상적 영역을 중심으로 이루어지는 것으로 간주된다. 하지만 <로블록스>와 같은 메타버스 안에서 리뷰는 조금 다양한 방식으로 수행된다. 실제로 사용자 대부분은 전통적 방식으로 각 게임을 비평적으로 판단하고 평점을 부여하는 등의 작업을 수행하지 않는다. 오히려 사용자들이 수행하는 기호 작용은 신체 수준에서 즉각적으로 이루어지는 것에 가깝다. 특히 <로블록스>가 2014년부터 다매체 호환을 이뤄내고, 2018년부터 모바일 디바이스 호환이 안정화되면서 사용자는 모바일 스크린을 직접 터치하며 게임에 참여할 수 있게 된다. 즉, 접촉, 확대, 조정, 떨림 등등 다양한 감각적 반응을 신체 수준에서 만들어내며 <로블록스>와 반응하기 시작한 것이다. 실제로 이러한 터치스크린 방식의 인터페이스는 메타버스를 비롯한 오늘날 디지털 경험의 현실성·현장감을 실현하는 데 오래전부터 중요 요인으로 자리 잡아 왔으며, 이러한 작용의 상황을 이르러 로베르트 쥐테는 “촉각의 시대haptic age”라고 평했다.³¹⁾

언어화하지 않은 이들의 촉각적 반응 기호가 평가(리뷰)와 같은 고도의 추상적 행위로 연결될 수 있었던 것은, 이 반응 정보들을 일종의 기호 삼아 프로그램이 계산 처리를 수행했기 때문이다. 계산 처리된 정보는 인간이 해석하고 의미화하는 기호로 매개된다. 이처럼 촉각과 같이 신체 수준에서 송수신되는 기호의 커뮤니케이션이 오늘날 중요해지는 이유는, 이것을 데이터 삼아 컴퓨터가 계산 처리하여 유의미한 정보값으로 취하는 일이 기술적으로 가능해진 까닭에서다. 이시다 히데타카는 일찍이 인간의 신체적 차원의 기호 반응을 기계가 대신 의미화하여 처리하는 과정을 가리켜 ‘정보의 세미오시스’라 명명한 바 있다. 메타버스 안에서, 커뮤니케이션의 촉과 욕망의 촉이 어긋나더라도 중국에는 발신자의 메시지가 사용자에게 수렴될 수 있었던 이유 역시 아마도 이 지점에서 파악해볼 수 있겠다.

31) Robert Jütte, *A history of the senses: From antiquity to cyberspace*, Polity, 2005 참조.

이 경우에도 접촉면은 중요한 요인이 된다. ‘촉각의 시대’인 오늘날 이것을 수행하는 매개는 스크린에 해당한다. 인간과 기계 사이를 매개하는 스크린은 일찍이 아날로그와 디지털 세계가 혼재·교차하는 혼합 현실(mixed reality)을 발생시키는 인터페이스이자 플랫폼으로 주목받았다.³²⁾ 이시다는 ‘기호의 역피라미드 모델’은 바로 이 지점에서 적용될 수 있다. 이시다는 이 스크린을 접촉면 삼아 신체적·촉각적 접촉 행위를 통해 기계의 계산과 인간의 정신이 마주하는 세계가 도래했다고 말한다. 따라서 인간의 정신, 의식, 감각 등에서 발생하는 기호 작용과 패턴은 그것이 정보로 변환될 수 있는 것이라면 스크린 너머의 기계가 수행하는 정보처리 속에서 계산되며, 이는 재차 재귀적으로 인간을 향한 상호작용으로 이어진다.

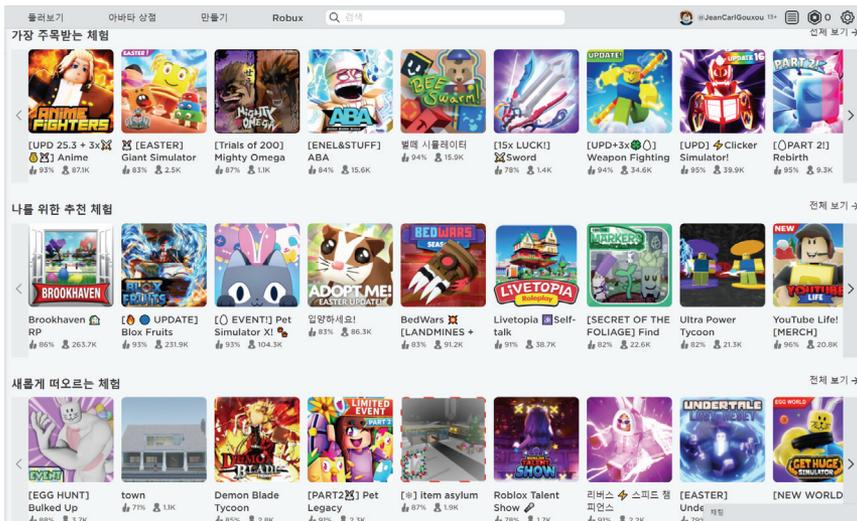
다시 앞에서 언급한 추천 알고리즘의 예를 거론한다면, 사용자는 스마트폰의 스크린을 통해 감각 차원의 기호들(직접적인 콘텐츠 게시, 실행을 위한 터치, 좋아요/싫어요 등의 평가 수행, 콘텐츠 시청을 위해 머문 시간 등등)을 생산하고, 컴퓨터는 이들을 정보 데이터로 계산 처리하여 사용자를 위한 추천 알고리즘을 생성·제시하며, 사용자는 다시 기계의 정보 세미오시스에 따라 제안된 추천 콘텐츠와 반응하면서 재귀적으로 의식을 형성하는 것이다. 인간의 정신과 기계의 계산이 인터페이스라는 접면을 통해 마주한다는 것은 이러한 의미다. 이러한 상황을 향해 이시다는 “*인터페이스로서의 우리 신체는 우리의 디지털 세미오시스의 보편적 해석소*”가 되었다고 진단한다.³³⁾

이처럼 사용자와 기계 사이에서 이루어지는 기호 작용의 양상은 <로블록스>에서도 발견된다. 그림2는 <로블록스>가 사용자에게 게임을 추천하는 화면이다. 이때의 추천은 단지 무작위로 이루어진 것이 아니라, 앞서 말한 컴퓨터의 정보 세미오시스에 따른 결과로서 사용자에게 제시

32) Paul Milgram, Fumio Kishino, “A taxonomy of mixed reality visual display,” *IEICE Transactions on Information Systems*, E77(12) Dec. 1994.

33) 강조는 원문, Ishida Hidetaka, *Ibid*, p.44.

된 것이다. 사용자가 어떤 게임을 오래 플레이했는가, 어떤 게임에 부정적/긍정적 평가를 남겼는가, 사용자의 친구 목록에 있거나 비슷한 속성을 공유하는 이들이 자주 플레이하고 좋은 평가를 남긴 게임은 무엇인가 등등, 사용자가 스크린을 마주하며 남긴 활동 정보를 계산하여 <로블록스>는 사용자에게 게임을 추천한다. 여기서 보다시피 사용자의 평가(리뷰)는 비평가 같은 상징적 차원의 기호 작용이나 별점을 남기는 등의 단순한 행위뿐만 아니라, 단순히 한 게임을 오래/짧게 플레이하는 것만으로도 이루어질 수 있다. 앞서 언어화하지 않은 사용자의 촉각적 반응 기호를 컴퓨터가 계산 처리하여 의미화한다고 기술했던 것은 바로 이러한 뜻이다.



[그림 2] <로블록스> 게임 추천 화면

한편, 이러한 정보 세미오시스는 (알고리즘에 따라 게임을 추천받는 등) 사용자 자신에게 작용할 뿐 아니라, 사용자와 직간접적으로 관계 맺는 다른 사용자의 추천 리스트에도 광범위한 영향을 끼친다.

이처럼 <로블록스>에서 이루어지는 사용자의 리뷰 행위는 대부분 플레이 과정에서 이루어지는 스크린과의 촉각적 상호작용으로부터 이루어지며, 이렇게 발생한 반응 기호를 컴퓨터가 계산 처리함으로써 재귀적으로 사용자의 취향 및 의식을 재구축하는 방식으로 인간-기계 사이의 커뮤니케이션은 이루어지는 것이다. 주체(사용자)가 비록 발신자가 전한 메시지를 욕망의 축에서 채택하지 않더라도 이 메시지가 휘발되지 않고 심층에서 <로블록스>라는 메타버스가 팽창하는 데에 작용하게 된 것도 이 때문이지 않을까. 즉, 사용자가 <로블록스>에서 의식적으로 추구하려는 바와 무관하게, 이들의 반응 기호들은 이 메타버스의 아키텍처에 따라 정보로 처리되어 이 세계를 추동하는 데이터로 활용되고, 동시에 이것이 재차 사용자의 (평가 기준, 게임의 선호 논리, 취향 등등을 포함하는) 의식과 관계했기 때문이 아니었을까. 이것이 메타버스 시대의 인간-컴퓨터가 수행하는 기호 작용의 양상이겠다.

4. 메타버스, 자기 세계의 기록 가능성

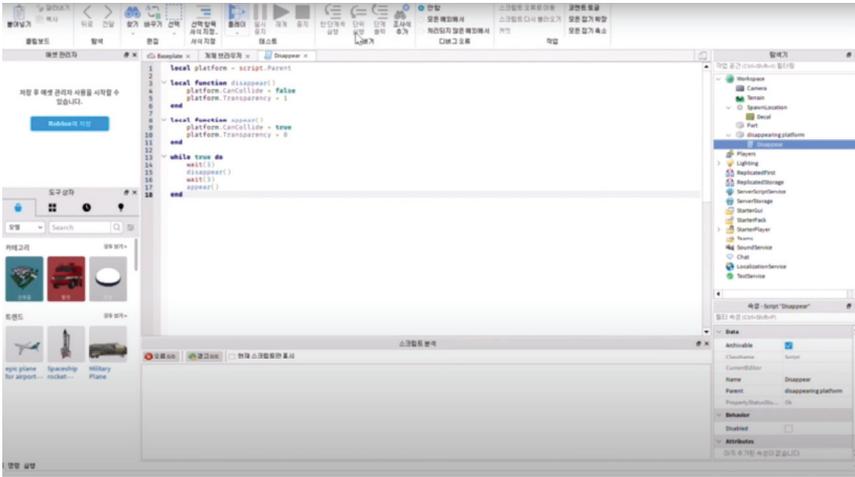
오늘날은 인간만이 기호 작용과 해석의 주체가 되는 것이 아니라, 컴퓨터 역시 우리의 신체를 일종의 인터페이스이자 해석체 삼아 디지털 세미오시스를 수행한다고 말할 수 있다. 하지만 기계가 인간의 기호 작용을 계산 처리하여 의미화하는 것에 반해, 인간이 기계의 세미오시스를 파악하거나 그 원리를 이해하지 못한 채 지금과 같은 상호작용을 이어간다면 컴퓨터로부터 해석의 주도권을 잃을지도 모른다는 불안을 야기할 수도 있다. 물론 정확히는 기계가 아닌 해당 기계 및 소프트웨어를 개발하고 통제권을 가진 이들에게 주도권을 양도하게 되는 상황일 텐데, 이것이 마냥 허황한 불안이라 말하기는 어렵겠다. 우리는 언어를 통해 세계를 해석하는 동시에 이를 바탕으로 세계를 다시 쓸 수 있는데, 그렇기에 과거 문자를 읽고 쓰는 능력은 권력의 형성에 있어 매우 중요한 요인으로 작용했다.

그렇다면 이러한 문제를 어떤 방식으로 대응할 수 있을까. 메타버스를 비롯한 디지털이 구현하는 세계를 멀리하면 되는 것일까. 물론 이것은 사실상 불가능한 대안이다. 그보다는 문자의 대중화·민주화가 세계의 구성 원리를 전환시켰듯, 메타버스라는 세계를 구성, 해체, 수립할 수 있는 언어와 문법을 파악하는 편이 더 현실적인 접근이 될 수 있을 것이다. 다시 말해서, 메타버스라는 용어가 나타내는 것처럼 이 세계를 지시하는 초월 세계에 대한 인식을 얻을 때 이 문제는 해소의 가능성을 열 수 있겠다.

지금까지 <로블록스>가 지닌 가장 큰 특징으로 사용자가 게임을 제작하고 이로써 경제적 활동을 추구할 수 있음을 여러 차례 지목한 바 있다. 이것은 ‘메타버스’로서 <로블록스>가 각광을 받은 지점이기도 하나, 여기서 주목하려는 사항이란 바로 사용자가 ‘로블록스 스튜디오’를 이용하여 스스로 이 세계의 일부를 저작writing할 수 있다는 점이다. 저작이라는 표현을 사용한 이유는 실제로 사용자가 이 세계를 구현하기 위해서는 일부 컴퓨터의 언어를 쓸 필요가 있기 때문이다. 로블록스 스튜디오는 몇몇 기본 템플릿을 제공하고 있으나, 기본 수준 이상의 게임 규칙·조건 등을 부여하기 위해 사용자는 추가적인 코딩 작업을 수행해야 한다.

<로블록스>는 ‘루아lua’라는 코딩 언어를 사용한다. 그림3은 로블록스 스튜디오를 이용하여 간단한 코딩을 수행한 화면이다. 기실 사용자에게 이러한 방식의 생성 권한을 부여하는 것은 <로블록스>만이 아닌 여러 메타버스 플랫폼 역시 이미 시도하는 바다. <로블록스>와 함께 대표적으로 언급되는 <마인크래프트>나 <제페토> 등도 사용자 주도의 생성이 가능한 플랫폼으로 지목할 수 있다. 그러나 몇 가지 차이가 존재한다. <제페토>는 로블록스 스튜디오의 기본 템플릿처럼 복잡하지 않은 물리 적용만이 가능한 수준인 까닭에 사용자가 생성할 수 있는 범위나 정도가 제한적이라는 문제가 있으며, 반면 <마인크래프트>는 파이썬python을 포함해 아이템별로 여러 개의 저작 도구가 필요하다는 점에서 사용자가 생성을 자유롭게 할 수 있기까지 난이도와 문턱이 다소 높은 편에 속한다.

하지만 <로블록스>는 단일 저작 도구인 로블록스 스튜디오를 사용한다는 점, 프로그래밍 언어로 사용되고 있는 lua도 비교적 가벼운 명령형/절차적 언어에 해당한다는 점에서 앞의 플랫폼과는 차별점을 지닌다. 또한 “개발자들이 Lua 코드를 쉽게 이해하고, 사용할 수 있게 도와주는 통합 개발 엔진, IDE를 제공하고 있어 개발이 용이하다”³⁴⁾ 장점도 있다.



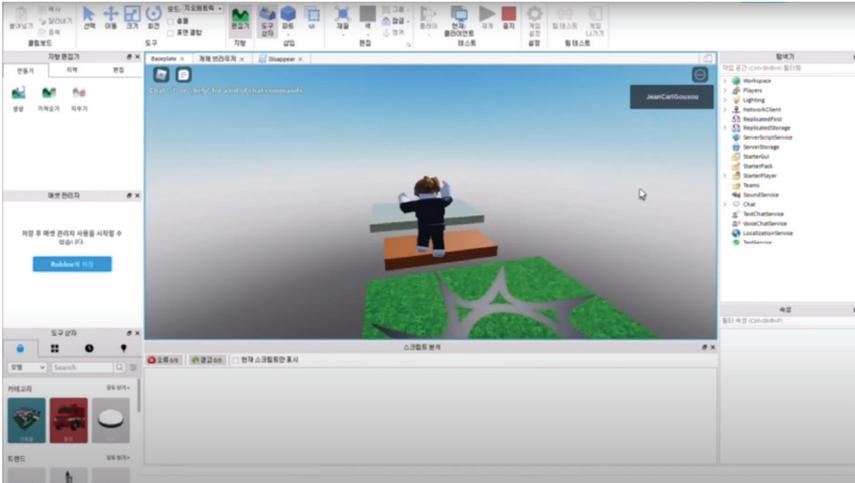
[그림 3] ‘로블록스 스튜디오’에서의 코딩 진행 화면

이처럼 비교적 쉽게 저작 도구를 익히되, 미리 제공된 템플릿 안에서 제한적 생성을 하는 것이 아닌, 프로그래밍 언어를 사용하여 세계를 새로 쓸 수 있다는 점이 눈에 띈다. 이것은 과거 게이미피케이션의 사례처럼 쉽고 재미를 추구하는 방식으로 <로블록스>라는 세계를 구성하는 언어 요소와 문법을 스스로 익히고 쓸 수 있는 경험을 제공하기 때문이다.

그림4는 그림3에서 작성한 코딩이 실제 <로블록스> 게임상에서 어떻게 구현되는지를 보여주는 화면이다. 사용자는 자신이 심층에서 작성한

34) 전준현, 「메타버스 구성 원리에 대한 연구: 로블록스를 중심으로」, 『영상문화』 38, 한국영상학회, 2021, 275쪽.

코딩이 어떤 방식으로 시각화되고 구현될 수 있는지를 코딩 과정에서 원할 때마다 시뮬레이션할 수 있다.



[그림 4] 해당 코딩이 구현하는 게임 화면

프리드리히 키틀러의 미디어론을 이 지점에서 적용해본다면 어떨까. 전술했다시피 키틀러는 컴퓨터의 언어를 읽고 쓰는 저작 능력에 따른 권력의 불균형 문제를 「소프트웨어는 없다」라는 글을 통해 주장한 바 있다. 키틀러의 우려는, 과거 문자라는 상징 기호를 다룰 수 있는 집단과 그렇지 못한 집단 사이의 간극이 지식과 권력의 차이를 발생시켰던 오랜 역사적 배경에서 비롯된 것이다.

문자 학습의 보편화는 이러한 지식·권력의 불균형 속에서 형성된 기존의 질서, 정신, 인식 등에 균열을 일으킨다. 문자 학습의 보편화를 우려했던 프리드리히 니체의 표현에서 이 점은 잘 드러난다. “모든 사람이 읽는 것을 배우게 된다면, 결국에는 쓰는 것뿐만 아니라 생각 자체도 썩고 말리라.”³⁵⁾ 니체는 문자의 대중화가 ‘시’로 표상되는 당대의 생각이

나 정신을 부패시킬 것이라 경고한다. 부패라는 니체의 진단에 동의하기는 어려울지라도, 그가 잘 통찰했듯 문자의 학습은 단순히 읽기에서 그치는 것이 아니라 쓰기로 이어지며, 이것은 별도의 글쓰기에 불과한 것이 아니라 (니체가 ‘위대한 정신’으로 파악한) 기존의 시와 작품들에 영향을 미치고 이를 새롭게 쓰는 효과를 일으킨다. 대중의 글쓰기가 수준 낮은 글쓰기를 양산하는 것에 그치는 게 아니라 시대의 “생각 자체”를 부패시키리라 니체가 진단한 이유도 여기에 있다.

“보편화된 알파벳 학습에 기초한 읽기는 문자를 지각하기에 앞서 글을 이어쓴다는 점에서 담론의 생산적 측면, 즉 저자 기능과 상관”하는 것이다.³⁶⁾ 문자 기호를 읽고 쓰는 능력이 보편화되고, 읽기라는 행위 자체가 ‘저자 기능’과 관계하는 조건 위에서, 우리가 목도한 것은 ‘저자의 죽음 La mort de l’auteur’이라는 현상이었다. 키틀러는 당시 컴퓨터라는 매체를 둘러싼 상황이 과거 문자 학습이 보편화되기 이전의 풍경과 비슷한 양상 위에 놓여 있다고 진단한 셈이다. 컴퓨터의 언어 기호를 다룰 수 있는 능력을 함양하고 있는지에 따라 사용자와 개발자 간의 불평등이 발생하지 않도록, 우리는 개발자가 제공하는 소프트웨어에 의존할 것이 아니라 컴퓨터라는 기계-매체에 직접 대응하는 프로그래밍 언어를 읽고 쓰는 방향으로 나아가야 한다는 것이 그의 주장이다.³⁷⁾

물론 <로블록스> 저작 도구에서 사용하는 코딩은 컴퓨터와 직접 대응하는 어셈블리어 차원의 코딩과는 거리가 멀며, 정작 키틀러 스스로도 자신의 이상을 실현하는 방식으로 코딩을 수행하는 것에는 부침을 겪었

35) 프리드리히 니체, 『차라투스트라는 이렇게 말했다』, 장희창 역, 민음사, 2004, 63쪽.

36) 프리드리히 키틀러, 『기록시스템 1800·1900』, 윤원화 역, 문학동네, 2015, 313쪽.

37) 한 가지 재밌는 일화로 키틀러는 종종 코딩을 통해 소프트웨어를 만들곤 했으나, 본인 역시 기계에 직접 대응하는 코딩 언어를 사용하기보다는 대개 컴파일러를 요구하는 C언어를 이용해 소프트웨어를 만들었다고 한다. 이것은 비록 “소프트웨어는 없다”고 말했으나 키틀러 스스로도 본인의 주장을 실현하기는 어려웠음을 보여주는 일화일 것이다. 하지만 알고리즘 통치성이 논의되는 현시점, 이상(理想)으로서 키틀러의 주장은 일정 귀담아들을 가치가 있다. 관련 내용은 Mark C. Marino, “Kittler’s Code,” *Critical Code Studies*, The MIT Press, 2020, pp.166~172을 참조.

다. 그렇지만 사용자가 표층에서 나타나는 그래픽 유저 인터페이스와 접촉하며 신체 차원의 기호를 생산해 컴퓨터에 계산·해석을 위임하는 것에 그치지 않고, 이 세계의 심층이 사실상 소스 코드로 구축되어 있음을 인식하며, 더 나아가 이것을 독해하고 스스로 쓸 수 있게 된다는 것은 남다른 의미를 지닌다. 비록 기계와 직접 대응하는 언어는 아닐지라도, 자신이 참여하는 세계를 구성하는 언어와 문법을 파악한다는 것은 어떻게든 ‘저자’의 기능과 상관하게 된다. 따라서 니체의 표현을 전유한다면, 이것은 기존의 사용자와 개발자로 이분화된 균형 관계를 부패시켜 새로운 가능성을 촉발시킬 수도 있는 문제가 된다.

물론 <로블록스>의 조치가 사용자에게 메타버스의 구성 원리를 초월적으로 인식하도록 도와 디지털 시대의 ‘저자(또는 개발자)의 죽음’을 겨냥한 것이라 말한다면 이는 명백한 과장일 것이다. 당연히 여기에는 상업적인 의도가 포함되어 있을 것이다. “[코딩 학습에 도움이 된다거나 경제적 활동을 배울 수 있다는 등의] 그런 말을 해야 엄마 아빠가 게임을 하게 놔두니까 그러는”³⁸⁾ 것이라는 청소년 사용자의 견해처럼 부모 집단의 전향적 태도를 불러일으키기 위한 마케팅 전략일 수도 있고, 과거 독서 시장의 형성을 위해서는 문자를 읽고 쓰는 대중 집단의 존재가 전제되어야 했듯 코딩을 구사하는 개발 가능 집단을 형성하는 일이 로블록스사의 이해관계와 상관을 이룰 가능성도 얼마든지 추측해볼 수 있다. 그렇지만 로블록스사의 의도와는 무관히도, 해당 세계의 언어를 획득하는 일은 분명 무수한 가능성을 담는 계기가 된다. 이 측면을 우리는 단순히 기술과 개발의 논리에 맡기기보다는, 인문·사회적 관점에서 적극적으로 해석할 필요가 있겠다.

사용자가 스크린을 매개로 신체적·감각적 수준의 기호를 송수신하고 이를 통해 의식을 형성해온 종전의 기호 처리 방식을 넘어, 메타버스에서 세계를 함께 이어 쓰고 담론을 생산하는 참여 방식이 대중적으로 실

38) 괄호는 인용자. 권보연, 앞의 글, 32쪽.

현될 때, 메타버스는 그 이름이 의미하는 바처럼 자기 세계를 지시하는 초월적 세계로서 기능하게 되는 것이 아닐까.

IV. 결론

지금까지 메타버스 <로블록스>를 텍스트 삼아 커뮤니케이션의 측면, 인간-기계 사이의 세미오시스 양상, 메타버스의 기록 가능성 등에 관하여 살펴보았다. <로블록스>가 지닌 기술적·산업적·개발적 ‘메타버스’의 성격을 강조하는 관점과 놀이하는 인간으로서 참여할 수 있는 ‘매직 서클’의 성격을 취하는 관점에 따라 우리는 <로블록스>를 둘러싼 커뮤니케이션의 축과 욕망의 축 사이의 어긋남을 목격했다. 하지만 이 둘은 양자택일의 사항이 아닌 양측의 요인 모두를 포함하는 형태로 행위자에게 작용하며 그 메시지를 실현하고 있었다.

세미오시스 차원에서, 사용자는 <로블록스>를 플레이하며 홀로 기호 작용을 수행하는 것이 아니라, 오히려 자기 신체를 인터페이스 삼아 스크린을 매개로 감각적·신체적 차원의 기호를 생성하고, 이 기호를 컴퓨터가 데이터로서 계산·처리하는 정보의 세미오시스를 수행하는 양상을 살폈다. 그리고 이렇게 처리된 정보값은 재차 스크린을 매개로 (알고리즘에 따라) 재차 사용자에게 제시되면서 이들의 취향, 의식, 정서에 영향을 끼친다. 메타버스의 커뮤니케이션과 팽창은, 이렇듯 인간의 의식과 기계의 프로그래밍이 서로 마주하며 상호작용하는 방식으로 이루어지고 있었다.

마지막으로는 기록·저작 가능성의 측면을 살펴보았다. 메타버스 안에서는 리뷰와 같은 인간의 정신적 행위조차 신체적·감각적 차원의 기호 작용 안에서 이루어지고, 오히려 이를 정보로서 계산 처리하는 것은 컴퓨터의 프로그래밍 차원에서 이루어졌다. 대부분의 사용자는 <로블록스> 등의 소프트웨어를 이용하면서 기호를 송수신하며 기록을 남기지만

“우리의 글쓰기가 무엇을 하는지 전혀 알지 못”하는 상황에 놓여 있기 마련이다. 하지만 <로블록스>는 사용자가 비교적 쉽게 프로그래밍 언어를 사용하여 메타버스 세계 일부를 저작할 수 있도록 도구를 제공한다. 이는 소비자는 단지 이 세계의 소비자로 머무는 것이 아니라, 세계에 대한 초월적인 인식을 얻음으로써 자신이 생성·참여하는 세계의 문법과 원리를 파악하고 새로 쓸 수 있도록 만드는 가능성을 담지하는 요소이기도 하다.

글을 맺기 전 재차 덧붙여야 할 사항이 있다. 본 논문이 비록 기록 가능성의 차원에서 <로블록스>에 담긴 어떤 잠재성을 살피기는 했으나, 이것이 쉬이 긍정적 전망을 예고하는 주장으로 읽히는 것은 곤란하다는 점이다. 앞서 잠시 살핀 문자 교육의 대중화 사례에서 주목해야 할 것은 문자 기호를 매개로 삼는 담론 생산의 조건이 변화했음에 있지, 그 자체가 우리에게 긍정적인가 부정적인가를 가리는 것은 결국 사후적인 평가에 지나지 않는다. 메타버스 안에서 타진할 수 있는 세계의 기록 가능성이라는 측면도 이러한 관점에서 바라볼 필요가 있다.

일반적으로 어떤 사안의 긍정성이나 부정성을 논하려는 이유에는 이것이 우리 현실에 갖는 효용성을 판단하기 위한 목적이 담겨 있다. 효용의 판별을 유보하는 한편, 그럼에도 불구하고 위와 같이 메타버스의 가능성을 다각도로 타진해야 하는 것은 윤현정 외의 말처럼 메타버스는 그 자체가 “디지털 시대의 미래를 상상하고 전망하기 위한” 미래로의 지향을 담고 있는 개념이기 때문이다. 메타버스의 현재를 진단하고 가능성을 따지는 작업은 간접적으로나마 어떤 미래를 구상할 것인가를 묻는 일이기도 하다. 인문·사회적 관점에서 메타버스를 향한 질문과 탐색이 꾸준히 제기되어야 하는 이유도 바로 이곳에 있을 것이다.

참고문헌

- 권보연, 「어린이들이 <로블록스>를 좋아하는 이유가 진짜 궁금하세요?」, 『기획회의』 536호, 한국출판마케팅연구소, 2021.
- _____, 「메타버스와 매직서클 사이의 어린이들」, 『창비어린이』 2022년 여름호.
- 김영대, 「인터넷 지고 ‘메타버스’ 뜬다」, *MIDAS* 12, 2020.
- 윤현정, 이진, 윤희영, 「메타버스 개념과 유형에 관한 시론: 가능세계 이론을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 (62), 인문콘텐츠학회, 2021.
- 전준현, 「메타버스 구성 원리에 대한 연구: 로블록스를 중심으로」, 『영상문화』 38, 한국영상학회, 2021.
- 한혜원, 「메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구」, 『한국디지털콘텐츠학회논문지』 9(2), 한국디지털콘텐츠학회, 2008.
- 그레마스 A. J, 『의미에 관하여』, 김성도 역, 인간사랑, 1997.
- 니체 F., 『차라투스트라는 이렇게 말했다』, 장희창 역, 민음사, 2004.
- 벤야민 W., 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완 편역, 민음사, 1983.
- 키틀러 F., 『기록시스템 1800·1900』, 윤원화 역, 문학동네, 2015.
- _____, *Literature, media, information systems*, Ed. John Johnston, Routledge, 1997.
- 하위징아 J., 『호모 루덴스』, 이종인 역, 연암서가, 2018.
- 히데타카, I., 『디지털 미디어의 이해』, 윤대석 역, 사회평론, 2017.
- _____, “Body and Letters in the Age of New Media,” 『기호학 연구』 35, 한국기호학회, 2013.
- Arsenault D., Perron B., “In the frame of the Magic Cycle,” *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, 2009.
- Beuthan R., “Game and Art: On Adorno’s criticism of the “Magic Circle”,” 『철학논집』 63, 서강대학교 철학연구소, 2020.
- Bougnoux D., *Introduction aux sciences de la communication*, La Découverte, 2001.
- Jütte R., *A history of the senses: From antiquity to cyberspace*, Polity, 2005.
- Marino M. C., “Kittler’s Code,” *Critical Code Studies*, The MIT Press, 2020.
- Milgram P., Kishino F., “A taxonomy of mixed reality visual display,” *IEICE Transactions on Information Systems*, E77(12) Dec. 1994.
- Smart J., Cascio J., Paffendorf J., *Metaverse Roadmap: Pathways to the 3D web*, 2007.

안상현, 「전세계 초중생이 폭 빠진 게임, 로블록스 신드롬」, 『조선일보』, 2021.4.2.
Roblox Corporation, “Registration statement on form S-1 - SEC.gov.,” 2020.11.
_____, 「데이터로 살펴보는 Roblox: 2021년 연간 리뷰」, 2022.1.26.
_____, 「로블록스의 변천사 2003-2020」, 2020.4.6.

On the Communication and Semiosis of the Metaverse: Focusing on *Roblox*

Kang, Soo-Hwan

The “Metaverse Roadmap” project was revealed 2007, and now the topic of the Metaverse is once more in the spotlight. In order to understand the effect that the media-technological conditions on the metaverse have on the ways of communication and the semiosis of (digital) signs, this study examines *Roblox*, a representative metaverse service at the moment. At first, this paper reviews the characteristics of Roblox as metaverse, and then concentrates on three of them: the *Roblox* communication aspect, the semiosis between humans and machines aspect, and the writing possibilities in the metaverse. In the communication section, Greimas’ actantial model is applied to examine the effects of messages sent by Roblox Corporation as a sender in a deep structure. At this time, the message reaching the user was effecting in a form that included both factors. The aspect of the user and computer performing mutual semiosis while facing one another through the screen is discussed in the semiosis section. As a result, it was found that the information value processed in the metaverse affected and influenced the conscious/unconscious choices of the user (depending on the algorithm) by being presented to the user again through the screen. Finally, a writing tool offered by *Roblox* called “Roblox Studio” is examined in the writing part. This examines what significance and potential a user might have by comprehending the metaverse’s grammatical and compositional rules.

Keywords : Metaverse, Roblox, Communication, Informational Semiosis, Media, Writing

투고일: 2023. 03. 20./ 심사일: 2023. 04. 12./ 심사완료일: 2023. 04. 12.

형식담의 인지서사학적 연구*

유정월**

【 차례 】

- I. 서론
- II. 형식담의 직시장과 스키마
 - 1. 일상적 공간적 직시와 비일상적 지각적 직시
 - 2. 안과 밖의 직시 이동: 갑자기 나타나기
 - 3. 두 가지 이질적 스키마
- III. 결론: 서사성과 문화적 특수성

국문초록

본고는 인지서사학적 방법을 사용하여 형식담의 수용 과정에 작용하는 사고와 정서를 언어로 객관화하고자 하는 목적을 가진다. 인지서사학에서 독자는 특정 환경에 살고 있고, 몸과 마음을 가지는 실제 독자로 상정되며, 이러한 독자와 텍스트의 상호작용에서 서사성이 만들어진다고 본다.

형식담의 수용자는 구체적인 공간과 시간에 귀속되어 일정한 직시 중심을 가지고 직시 이동을 해야 하고, 이야기의 안과 밖을 가로질러 직시 이동을 해야 한다. 이때 수용자는 이야기의 세계에서 벗어나 거짓말이나 아기, 방귀 등 현실의 존재, 사물과 갑자기 조우하게 된다. 이는 직시 이동 이론으로 보았을 때 ‘갑자기 나타나기’와 관련이 있다. 수용자(청자)가 실제 삶으로 갑작스럽게 이동하면서, 허구 세계에 만들어졌던 직시장이 사라지거나 혹은 두 가지 직시장이 중첩되는 것이다. 본고에서는 이런 일련의 활동에 몸과 마음이 결합되어 있다고 본다. 형식담의 향유 과정은 우리의 신체적 경험을 이야기 향유의 정신적 경험에 투사하게 한다.

* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 인문사회분야 신진연구자지원사업의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2020S1A5A8041561).

** 단독저자, 홍익대학교 국어교육과 조교수, hulpooe@naver.com

형식담은 기존의 이야기와는 다른 비전형성을 보여주는데, 이를 통해 관습적 이야기의 서사성이 역설적으로 드러난다. 이야기는 안과 밖의 공간을 가지면서, 밖의 충격으로 파괴될 수 있는 공간, 최종적으로는 일종의 그릇의 도식(스키마)으로 생각된다. 마지막으로 본고는 이러한 서사성이 문화적으로 특수한 것으로 이해될 수 있음을 언급한다.

열쇠어 : 형식담, 인지서사학, 마음, 직시장, 직시 이동, 갑자기 나타나기, 스키마, 서사성

I. 서론

본고는 인지서사학적 방법을 사용하여 형식담의 수용 과정에 작용하는 사고와 정서를 언어로 객관화하고자 하는 목적을 가진다. 인지서사학은 인지주의가 서사 연구에 적용된 것으로, 인지주의의 기본적인 전제들을 공유한다. 그 전제 중 대표적인 것은 ‘마음’을 적극적인 정보처리과정으로 본다는 사실이다. 인지주의에서 마음은 단순히 입력된 정보를 출력하는 역할을 하는 게 아니라 적극적으로 정보를 수용, 평가, 재생산하는 역할을 한다. 이렇게 외부 정보에 대해 능동적으로 처리하는 마음에 대한 생각은 ‘체화된 인지(embodied cognition)’라는 개념에도 잘 드러난다. 이는 ‘마음’이 단지 뇌에 존재한다는 생각을 확장하여 ‘마음’을 구성하는 요소로 신체, 나아가 주변 환경까지를 포함하고자 하는 경향을 반영한다. 인지주의는 뇌-몸-환경 3자를 연결한다. 여기에 따르면 우리의 인지는 몸과 환경이 자연스럽게 작동하면서 오랜 시간 형성된 것이다.

‘담(談)’이라고 분류되는 것에서 알 수 있듯 형식담은 일종의 서사로 생각된다. 서사를 연구하는 학문으로 대표적인 것이 구조주의 서사학이다. 구조주의 서사학에서는 서사의 문법이 중요하였고 이는 텍스트 언어에 대한 분석으로 도출될 수 있다고 생각했다. 그러나 인지주의 서사학은 텍스트 자체가 아니라 텍스트와 독자의 상호 관계에 주목한다. 물론 구조주의 서사학 역시 독자에 대한 연구를 도외시한 것은 아니다. 수용

자에 대한 연구는 기존의 독자 반응 이론, 수용미학, 수용이론에서도 다루어졌다.¹⁾ 차이가 있기는 하지만, 이런 경향의 연구는 이상적이고 추상화된 독자, 암시된 독자(implied reader)를 상정한다. 이 독자는 텍스트에 난 길을 따라 추론적으로 형상화되는 것이기에 ‘독자’라는 이름을 가지고 있지만 텍스트 중심 읽기에 귀속된 독자이다.

반면 인지서사학에서 독자는 특정 환경에 살고 있으며 몸과 마음을 가지는 실제 독자이다.²⁾ 이들은 감정과 정서를 가졌다든 점에서 ‘체화된 존재’이다.³⁾ 유사한 환경에 살고 있는 독자들은 유사한 스키마(도식)를 가질 수 있기에 이들은 개별적 존재가 아니라 집단적, 문화적 성격을 가진다. 본 연구에서는 서사성 역시 텍스트에 구현되어 있는 것이 아니라 독자와 텍스트의 상호작용을 통해 만들어지는 것이라고 보며 문화마다 다를 수 있음을 전제한다.⁴⁾

기존 형식담 연구에서 하위 유형에 대한 세부적 통찰이 충분히 진행되었다.⁵⁾ 본 연구는 그러한 유형들의 차이들을 관통하는 공통점에 관심을

-
- 1) 독자 반응 이론에 대해서는 Lawrence Grossberg eds., *Cultural Studies*, Routledge, 1992, pp.52~69 참조.
 - 2) 독자를 추상화하고 도식화하는 것이 아니라 실제 독자를 염두에 둔다는 것이 중요하다. 그간 구조주의 및 포스트구조주의 기호학, 그리고 정신분석과 결합한 기호학은 독자와 텍스트의 상호작용에 관해 다양한 방식으로 접근하였다. 이러한 접근이 가지는 한계와 인지시학의 필요에 대해서 김청우는 다음과 같이 언급하였다. “그간의 접근들은 기호를 그러한 기호의 산출자 해석자인 인간과 무관하게 존재하는, 말하자면 ‘인간-신체 외부에서 발생하는 자율적인 사건’으로 여김으로써 도식화로 빠지게 되었으며 결과적으로 기호적 소통의 실체에 관해 적절한 설명을 제공하지 못했다. 심지어 화용론에서 중요하게 다루는 ‘맥락’조차 그 의미는 매우 제한적이다. 다시 말해 언어의 의미와 시의 이해에는 필연적으로 ‘신체’와 ‘인지’에 관한 고려가 있어야 함을 의미하며, 이는 인지시학(Cognitive Poetics)이 학문적으로 목표하고 있는 바이기도 하다.” 김청우, 「인지시학의 이론과 해석의 실제」, 『문화와융합』 44-2, 2022, 476쪽.
 - 3) 마음이 몸-세계와 깊이 연관되어 작용하는 것으로 이해할 때 마음은 더 이상 사변적 주체 내지는 추상적 자아로서 파악되지 않는다. 이러한 시각은 마음이 몸과 함께 인식 대상을 구성한다는 점에서 인식 대상에 대한 객관주의 실재론을 부인한다. 인지시학의 ‘체화된 인지’ 개념에 대해서는 송민정, 「몸-마음-내러티브의 만남: 체화된 인지의 내러티브적 이해 - ‘자연적’ 서사학을 중심으로」, 『헤세연구』 32, 한국헤세학회, 2014.
 - 4) 최용호, 『서사로 읽는 서사학: 인지주의 시학의 관점에서』, 한국외국어대학교출판부, 2009, 6쪽.

가진다. 인지주의 서사학에 따르면 청자가 어떤 스키마를 형식담의 소통 과정에 투사하느냐에 따라 형식담에 대한 이해는 달라진다.⁶⁾ 스키마는 학자에 따라 패턴, 프레임(틀)이라고도 한다. 이 용어는 일반적으로 대본화된(scripted) 활동, 서사적 구조, 일반적 지식 구조로 정의될 수 있다. 특히나 인지주의에서 스키마는 ‘신체화된 패턴’, ‘신체화의 중심성’을 가진다는 데에서 중요하다.⁷⁾

본 연구는 형식담이 무엇인가 정의하거나 세부 유형을 나누는 것이 아니라 그것을 수용하는 사람들의 마음속에 일어나는 일을 연구하고자 한다. 형식담에 대해 새로운 해석을 적극적으로 도출하기보다는,⁸⁾ 형식담이 그러한 의미를 가진다고 수용하게 되는 청자(독자)의 인지적 과정을 밝히는 것을 목적으로 한다. 청자의 인지적 과정을 다루면서 형식담의 서사성에도 주목하게 될 텐데, 형식담은 서사의 경계, 즉 서사와 서사가 아닌 것을 가름하는 지점에 있는 이야기 유형이기 때문이다.

-
- 5) 형식담에 대한 기존논의는 편의상 분류적 관점에서 이루어진 거시적 논의와 개별 작품에 대해 이루어진 미시적 논의로 나누어볼 수 있다. 이에 대한 정리는 유정월, 「형식담의 수용자와 공동체」, 『구비문학연구』 60, 한국구비문화회, 2021, 87~117쪽.
- 6) 라비노위츠(Rabinowitz)나 보드웰(Bordwell)은 서사의 소통에 대해 수용 국면에 초점을 맞춰 연구하면서 독자의 응답이나 재구성 능력을 중시하였다. 독자가 서사적 소통에 대해 어떤 프레임을 자신의 텍스트 읽기에 투사하느냐에 따라 텍스트 읽기에 대한 태도와 의미 이해의 방식이 다를 수 있다. 피터 스톡웰 저, 『인지시학개론』, 한국문화사, 2009, 104~107쪽.
- 7) 김경희, 『게슈탈트 심리학』, 학지사, 2000, 89쪽; 이동순, 「조태일 시의 인지시학적 연구」, 단국대학교 박사학위논문, 2010, 30쪽.
- 8) 김청우는 마가렛 프리만의 언급을 통해 이 점을 분명히 한다. 프리만은 인지시학에 관한 오해를 다음과 같이 지적한다. “인지시학은 특별한 접근 방법으로 인해 (그간 제기되지 않았던 새로운) 해석에 기여하는 또 다른 문학이론이 아니다. 오히려 인지시학은 문학작품이 창조되고 이해되는 인지과정을 드러냄으로써 해석하는 힘을 지니게 된다” 다시 말해 인지시학은 새로운 해석을 제기하는 ‘또 다른 수많은 문학이론 중 하나’가 아니라, 문학작품의 창작과 해석에 작동하는 ‘토대’를 밝혀냄으로써 그 의미의 본성을 이해하기 위한 시도인 것이다. 그렇기에 인지시학적 시 해석은 ‘새로운 해석’을 제시하지 않으며 오히려 기존의 해석을 두고 어떻게 그러한 해석이 가능할 수 있는가에 관심을 둔다. 김청우, 앞의 글, 482쪽.

II. 형식담의 직시장과 스키마

1. 일상적 공간적 직시와 비일상적 지각적 직시

허구적 서사는 그것이 길건 짧건 간에 수용자에게 정신 이미지를 불러 일으키고 그것을 움직이게 하고 그 이미지 내에서 돌아다니게 한다. 수용자는 화자나 등장인물의 입장이 되어 사건을 경험함으로써 이야기 속에 들어가 있는 느낌을 가질 수 있다. 수용자가 문학 텍스트를 읽을 때 허구 세계의 등장인물이 겪은 경험을 마치 자신이 겪는 것처럼 느낄 수 있는데, 이를 모형화한 것이 직시 이론(deictic theory)이다.

이야기 상황에서 청중은 화자의 눈과 입을 빌려 그의 시점, 언어, 태도를 통해 작품 속의 시간, 공간, 맥락을 이해하게 된다. ‘직시(dexis)’란 어떤 담화를 다른 담화로 전환시키는 정관사나 지시대명사 같은 단어들, 시제, 그 밖의 다양한 문법적, 어휘적 자질의 지시 혹은 명시 기능을 말한다. 이와 같은 장치들이 중요한 이유는 텍스트를 향유하는 과정에서 수용자가 현재 서술되거나 발화되고 있는 상황의 발화 주체와 시간 그리고 뉘앙스를 파악해야 하기 때문이다. 이 개념을 인지서사학에서 사용하게 된 것은 문학 텍스트가 화자나 서술자를 통해 중개된다는 잘 알려진 사실에 더해, 그 중개자(직시 중심)가 바라보고 있는 관점에서 사태를 파악하는 것이 가지는 효과를 짚어내기 위해서이다.⁹⁾

형식담의 수용자 역시 텍스트의 언어를 수동적으로 받아들이는 것이 아니라, 텍스트 안에서 사실상 어떤 역할을 하게 된다. 수용자는 정신적으로 구성된 이야기 세계 내에 인지적 위상을 가진다. 그는 문학 텍스트 안으로 이동된 직시 중심이기도 하다. 독자는 직시 이동(deictic shift)을 함으로써 사실상 등장인물 혹은 이야기 화자의 관점에서 사물을 보고,

9) 이정엽, 「인지서사학 관점에서 본 계임학 연구」, 『한민족어문학』, 71, 한민족어문학회, 2015, 521쪽.

그 관점으로부터 맥락을 구성한다. 이러한 직시 이동들이 만들어내는 세계를 하나의 직시장(deictic field)이라고 하는데¹⁰⁾ 이는 여러 가지 종류로 범주화가 가능하다.¹¹⁾ 먼저 형식담의 수용자가 텍스트 세계에 등장하는 인물, 시·공간적 배경 등을 중심으로 이야기 세계를 어떤 인지공간으로 형성하는가 살펴보도록 하겠다.¹²⁾

<이야기>

어떤 여자가 얘기럴 방에다 재워두고 발이로 일허로 나갔다가 일얼 다허고 집이로 와서 봉께 방에 재워났던 애기가 없어져서 여그저그 췌어보닌디 암만 췌어봐도 애기가 없어서 걱정허고 있닌디 어디서 애기 우넨 소리가 나서 그리 가봉께 커다런 이가 얘기럴 보듬고 배랑박(바람벽)에 붙어 있드랴. 그리서 이얘기여.¹³⁾

<이야기>의 직시 중심은 “어떤 여자”이며, 수용자는 그녀를 따라 직시 이동을 하게 된다. 이 이동은 짧은 시간(일을 하러 나갔다가 일을 다 하고 돌아오는 사이) 동안, 비교적 잦은 공간의 이동(방->발->방->기타 집

10) 지각적 직시나 공간적 직시, 시간적 직시, 관계적 직시, 텍스트적 직시 등이 있으며, 직시 이론에 대해서는 피터 스톡웰 저, 앞의 책, 82~109쪽 참조.
 11) 스톡웰은 츠빈과 휴이트의 직시 목록을 빌려오는데, 그것은 ‘누가’, ‘무엇’, ‘언제’, 그리고 ‘어디서’로 도식화된 것이다. 이 틀을 유지하면서 스톡웰은 ‘누가’, ‘무엇’에 해당하는 것을 ‘지각적(perceptual) 직시’로 묶고, ‘언제’를 시간적(temporal) 직시로, ‘어디서’를 공간적(spatial) 직시로 정리한다. 여기서 그치지 않고 관계적(relational), 텍스트적(textual), 합성적(compositional) 직시 자질을 추가한다. 스톡웰, 앞의 책, 110쪽. 스톡웰이 특별히 추가한 직시의 종류를 살펴보면 다음과 같다. 관계적 직시는 고유명사와 호칭명사, 평가적이고 판단적인 형용사구와 부사구 같은 것으로 사회적 공손과 양상 등을 표현할 수 있다. 텍스트적 직시는 제목, 장 제목 등 작가가 만들어 낸 요소들에 주의를 환기한다. 글쓰기, 인쇄, 창조 등과 관련되며 소설외적 목소리, 함축된 저자, 이야기 화자로서의 갑작스러운 이동을 포함한다. 합성적 직시는 외적 제시 요소로, 텍스트가 놓은 맥락(가령 교실), 문학적 관습 등을 말한다. 앞의 책, 106~107쪽.
 12) 직시어는 문맥에 따라 뜻이 달라질 수 있는 ‘이것, 지금, 여기, 나’ 등을 의미한다. 직시적 표현은 문맥에 의존하기 때문에, 문학 텍스트를 읽는 것은 이 모든 직시적 표현을 따라가기 위해 그 문맥을 창조하는 과정이다. 같은 책, 46쪽.
 13) 『임석재전집』 9권, 장성군 장성면 영천리 금산두한, 53쪽.

의 공간(“여그저그”)->바람벽)으로 두드러진다. 바쁘게 아이를 찾는다라는 서사의 상황은 잦은 이동을 그럴듯한 것으로 만든다.

마지막으로 바람벽에서 “여자”는 아이를 찾게 된다. 큰 이와 (작은) 아이, 큰 이가 업고 있는 (작은) 아이의 관계를 이해하기 위해서는 아무리 이가 크더라도 아이를 업을 수 없음을 알고 있어야 한다. ‘아이를 업고 있는 이’는 불가능한 직시 대상이다. 또 ‘이야기’와 ‘이야기’ 사이의 직시 관계를 이해할 수 있어야 한다. ‘이야기’는 이야기를 의미할 수도 있고, 업혀 있거나 옆에 있는, 화자나 청중이 아는 누군가의 아이를 지시하면서 이루어질 수도 있다. 후술하겠지만, 어떤 경우든 또 다른 종류의 직시 이동이 이루어진다. 이때 수용자는 아이를 실제 아이와 동일시하거나 혹은(이어서) ‘이야기’라는 추상명사로 동일시하는 이중의 직시 이동을 하게 된다.

<거짓말1>

한 사람이 밭 없는 자루를 개주구 한 고개를 넘어 가는데 가지 없는 낭구에 꼭지 없는 배가 열려서 이거를 많이 따서 밭없는 자루에 가득 넣어서 집이 와서 먹는데 암만 먹어도 배려 안 불러서 생각해보느꺼니 거짓뿌리드랬다.¹⁴⁾

이야기는 비교적 간단하다. 직시 중심은 “한 사람”으로 ‘고개를 넘다’라는 동사에서 알 수 있듯이 한 인물의 이동을 따라가면서 지각이 이루어진다. 인물은 고개를 넘어, 배나무를 보고, 배를 따서, 자루에 넣어 집으로 돌아온다. 공간적 직시 이동은 고개->배나무->집으로 단순하며, <이야기>에서 아이를 찾는 엄마의 이동처럼 일상적 반경 안에서 이루어진다. 이러한 직시 이동은 다른 옛이야기에 비해 잣다고도 할 수 있는데 아주 짧은(문장으로 치면 한 두 문장, 시간으로 치면 1분도 남짓) 언술에서 여러 번 이동이 이루어지기 때문이다.

14) 『임석재전집』 3권, 의주군 고관면 상고동 한명삼, 139쪽.

공간적 이동은 일상적인데 비해 어떤 사람이 맺는 직시 대상과의 관계는 예사롭지 않다. 밑없는 자루, 가지 없는 나무, 꼭지 없는 배, 먹어도 배부르지 않는 배까지. 앞의 형용구는 뒤의 명사를 가질 수 없다. 불가능한 대상을 “가지고”, “따서”, “넣어”, “먹는” 언술은, 그 대상과 관계를 설정할 수 없는 일련의 행위이기에 역시 불가능하다. <이야기>에서 이가 엮고 있는 아이를 찾은 것도 마찬가지이다.

<거짓말1>에서 수용자는 “거짓뿌리”의 ‘뿌리’를 어떤 식물의 뿌리로 상상하게 된다. 앞의 ‘배’라는 직시 대상을 참조하기 때문이다. 그러나 “거짓뿌리”는 거짓말을 의미하는 방언이기에 실재하는 뿌리가 아니다. 거짓뿌리를 실재하는 무언가를 대상으로 가질 수 없음에도 불구하고 일상적 공간에서의 직시 이동은 거짓뿌리를 마치 식물의 뿌리처럼 지각하도록 한다. 앞의 <이야기>처럼 여기에서도 직시 이동은 이중으로 보인다. 하나는 식물 대상으로의 이동이며 다른 하나는 거짓말이라는 추상적 대상으로의 이동이다.

<거짓말2>

물 없는 개천에 고기 한 마리가 빠데서 날 건데주시요 나를 건데주시요 하구 있으느꺼니 구멍쟁이 쇠경이 가서 보구 아 큰일 났다 고기레 개울에 빠뎠다구 과티느꺼니 귀먹어리레 이 소리를 듣구 날래 누가 가서 건데주어라구 하느꺼니 앓은뱅이레 뛰가서 내가 구해주겠다구 하멘 건딜라구 할 적에 상투 튼 중이 빨리 와서 고기를 건데서 녹디에다 노느꺼니 고기는 뚱다 뚱다 이저는 살았다 하멘 이리 뛰구 텔루루 뛰구 하다가 움물에 텀병 빠데서 사람들이 왁 움물에 모여들어와서 고기를 건딜라구 움물을 들다보느꺼니 새빨간 거짓말이 우굴우굴하구 있드래.¹⁵⁾

청자의 위치, 직시 중심은 한 명의 인물이기보다는 하나의 장소로 생각된다. 무언가가 빠지고 건져질 수 있는 것을 볼 수 있는 곳, 즉 개천

15) 『임석재전집』 3권, 의주군 고관면 상고동 유창돈, 141쪽.

근처가 될 것이다. 직시 이동은 비교적 한정되어 있어 물 안과 밖, 물가와 물속을 넘나든다. 공간 이동에 비해 직시 대상은 자주 교체된다(개천->물고기->소경(등장인물1)->얕은뱅이(등장인물2)->중(등장인물3)->물고기->물밖->물속->사람들(소경, 얕은뱅이, 중 포함)). 수용자는 한 장소에서, 바뀌는 등장인물을 따라 연속적 사건을 보게 된다. 개천에 빠진 대상(물고기)이 하나 있고, 구하는 주체 세 사람(귀머거리, 얕은뱅이, 중)이 있다. 이 이야기의 직시 대상들은 물 없는 개천, 익사하려는 물고기, 소리를 듣는 귀머거리, 뛰어나는 얕은뱅이 등으로 앞의 <이야기>나 <거짓말2>의 직시 대상들처럼 존재할 수 없는 사물들이다. 따라서 수용자가 급박함이나 긴장감을 느낀다면 그것은 정말로 물고기가 죽게 되는 긴급한 상황을 상상하여 이루어진 것이라기보다는 제한된 공간에 다양한 등장인물이 자주 교체되는 직시 이동의 효과라고 할 수 있다.

<이와 벼룩의 씨름2>

씨름 잘 하던 사람이 길을 가는데 여기여차 여기여차 하멘 씨름하던 소리가 나서 옳다 됐다, 어서 가서 씨름해서 소 한 마리 타자 하구 가는데 씨름판은 없었다. 허리춤이 근질근질해서 허리춤을 들테보느꺼니 니하구 베리디하구 씨름하느라구 여기여차 여기여차 소리하는데 나는 베리디한테 저서 깔려서 납작해졌다구 한다.¹⁶⁾

위 이야기 역시 일상적 직시장을 보여주지만 비일상적 직시 대상과 지각 대상을 가진다. 직시 중심은 씨름 잘하는 사람을 따라 이동하는데, 길->정지(씨름 소리 들리는 곳)->(직시 중심자의) 신체(허리)로 그 거리가 짧다. 이렇게 일상적인 공간으로 직시 이동을 하던 그가 자신의 허리춤에서 지각하는 것은 씨름을 하다가 벼룩에게 저서 납작해진 이의 모습이다. 이러한 직시 대상이 “여기여차” 소리를 내고 씨름을 한다는 것은 비일상적

16) 『임석재전집』 3권, 신의주부 미륵동 김춘덕, 151쪽.

지각이다. 일상적 직시 이동과 함께 이루어지기에 비일상적 지각은 더 특수한 것처럼 보인다.

형식담에서 비일상적 지각으로의 이동은 다소 갑작스럽다. 일반적인 옛이야기 시작의 정형구 가운데 “호랑이 담배피던 시절”은 상상적 혹은 환상적 직시 이동이나 직시 대상이 가능함을 보여주는 예고편이다. “옛날 한 시골 마을에서” 역시 허구적 직시 이동이나 직시 대상의 존재를 기대하게 한다. 그러나 형식담은 경험담이나 사실담과 같은 직시 중심을 가지고 직시 이동을 하기에 수용자들은 비일상적 지각에 대해 상대적으로 더 갑작스럽다는 감정을 가진다.

2. 안과 밖의 직시 이동: 갑자기 나타나기

형식담에서 일상적 공간으로의 직시 이동과 비일상적 지각 대상의 충돌보다 수용자에게 더 놀라움을 야기하는 것이 있다. 이들 이야기에는 텍스트 안에서 밖으로의 직시 이동이 나타난다. 텍스트 내부의 직시장에서 텍스트 외부로의 직시장으로의 변경은 ‘텍스트적 직시’라 명명할 수 있다. 형식담의 연행자가 이야기 중이라는 실제 상황을 환기시키기 때문이다.

앞서 <이야기>나 <거짓말>을 보면 “이야기”나 “거짓말”의 존재는 갑작스럽다. 그 아이가 ‘이야기’라거나, ‘거짓뿌리’, ‘새빨간 거짓말’이라는 언술이 발화되는 순간, 청자들은 이야기에서 현실의 아기로, 먹는 음식에서 거짓말로 직시를 이동시켜야 한다. 그리고 바로 이야기가 소통되는 현실 상황을 마주하게 된다. 옆에 있는 아이를 텍스트 내부의 아이와 동일시하는 직시 이동을 하거나(<이야기> 경우) 지금 하고 있는 말들이 일종의 거짓말이라는 소통행위 자체로 직시 이동을 해야(<거짓말>의 경우) 하는 것이다. <이야기>의 경우는 이 두 가지가 모두 이루어질 수도 있는데, 앞서 언급한 것처럼 이야기 속의 아이와, ‘이야기’와 ‘이야기’가 구술 상황에서는 동음이의어처럼 들릴 수 있기 때문이다. 이 경우 아거나

이야기, 거짓말이라는 직시 대상은, 이전의 직시 이동과는 다른 방식으로 직시 이동을 해야 조우할 수 있다.

<길로 길로 가다가>

길로 길로 가다가 돈을 한푼 주었네 주은 돈을 버릴까 그 돈 한 푼 가지고
떡을 하나 사가지고 묵고나이 똥이네. 돌아보이 친구네. 끼고 보이 방구네¹⁷⁾

앞의 이야기들과 달리 일종의 리듬감을 가지고 있기는 하지만, 여기에도 텍스트적 직시가 나타난다. 인칭대명사가 생략되어 있어 직시 중심이 명확하지 않은데, 그렇기 때문에 화자는 자신을 이야기 속에 바로 투입할 수 있다. 이 직시장에서도 지속적 이동이 관찰된다. 길을 가다가 돈을 줌과 떡을 사고 똥을 누고 친구를 만나고 방구를 낚는다. 이야기 내부의 공간적 이동은 길->바닥(돈)->가게(떡)->길(혹은 바닥. 배설이 가능한 곳)으로 짧은 수평이동과 함께 위와 아래, 앞과 뒤(‘돌아보이’)로 이루어진다. 이러한 일상적 직시 이동 뒤에 갑자기 “방구”가 나온다. 이런 종류의 이야기에 대한 연행 상황을 참조하면, 이 순간 유머러스하거나 장난기 있는 화자들은 실제 방귀를 끼거나, 입으로 등 방귀 소리를 모방하는 연행을 할 가능성이 있다. 이야기 내부의 방귀가 이야기 외부의 실제 방귀가 되면서 수용자는 현실로 갑자기 끌려나오는 텍스트적 직시 이동을 하게 된다. 이때 놀랍거나 흥미롭다는 감정은 이성이 아니라 몸으로부터 비롯된다.

특히 형식담 가운데 <거짓말> 이야기는 추상적 개념을 시각화한다. 더 세부적으로 보자면, 거짓말이 ‘우굴우굴’하다는 것은 거짓말의 횡수를, 새빨갳다는 것은 진실과 180도 거리에 있다는, 거짓말의 정도를 감각화한다. 거짓말을 색과 모양으로, 지각 대상으로 만들어 보여주는 것이다. 거짓말의 옛말인 ‘거짓뿌리’라는 것도 거짓말을 배처럼 씹어 먹을

17) 『임석재전집』 10권, 부산부 부산진공립보통학교 광화대, 85쪽.

수 있는 음식으로 형상화한 것으로, 이 역시 추상적 개념을 지각 가능한 대상으로 만든 경우에 해당한다. 수용자는 이야기의 세계에서 거짓말이나 야기, 방귀 등 현실의 존재, 사물과 갑자기 조우하는 것이다. 이는 직시 이동 이론으로 보았을 때 ‘갑자기 나타나기’와 관련이 있다. 수용자(청자)가 직시 중심을 실제 삶으로 갑작스럽게 이동시키면서, 허구 세계 내에 만들어졌던 직시장이 사라지거나, 수용자가 현실 공간으로 직시 이동을 하게 되는 것이다.

갑자기 나타나기는 형식담의 정보성을 특수하게 만든다. 일반적으로 정보성은 세 가지로 나누어 볼 수 있다. 1차성은 두드러지지 않은 사물과 행위들이다. 2차성은 예외적이거나 덜 있을 법한 사물이다. 3차성은 불가능하거나 매우 드문데, 이는 기존의 도식에 대한 도전으로 여겨지며 세계관이나 패러다임의 변화를 필요로 한다. 각각은 기존 도식과 관련을 가지는데, 1차성은 기존 도식을 보존하거나 강화하고 2차성은 새로운 사실을 기존의 사실에 첨가(증가)하며, 3차성은 도식을 수정하거나 쇠신한다.¹⁸⁾ 이야기 세계는 흔히 2차성의 정보를 가진다고 볼 수 있는데, “그러던 어느날”로 시작하는 정형구가 단적인 예다. 예외적이거나 드문 상황이 제시되면서 평범함에 특수함을 보충하는 식이다.

형식담은 이와 달라 일상적 직시 중심과 직시 이동의 연쇄로 구성된다. 점에서 2차성도 아닌, 1차성의 정보성을 가지는 것처럼 보인다. 그러나 행위의 대상이 되는 사물들에, 그것을 그것으로 존재하게 하는 핵심적 요소가 누락되었음을 고려하자. 이야기 세계의 행위들은, 일상적인 것처럼 보인다고 할지라도 현실에서 불가능한 사물들을 가지고 행해지는 것이기에 결국은 불가능하다(배를 먹는 것은 일상적이지만, 꼭지 없는 배를 먹는 일은 불가능하다). 이렇게 <거짓말>의 이야기 세계에는 3차성이 훌쩍려져 있다. 앞의 <이야기>에도 텍스트적 직시 이동이 나타난다. 대부분의 청자는 “어떤 여자가 애기털 방에다 재워두고 밧이로 일

18) 인지기론에서 정보성과 도식에 대한 설명에 대해서는 스톡웰, 앞의 책, 146쪽.

허로 나갔다가”처럼 이야기에 매개된 도입부에 대해 상황적 스크립트를 가진다. 주인공에게 어떤 일이 일어날 것임을 기대하게 될 것이고, 그것은 아이의 행방과 관련한 2차성의 사건일 것임을 기대한다. 가령 엄마가 없어진 아이를 찾았는데 날개가 돋아 천장에 붙어있었다는 ‘날개형’ <아기장수>는 흔한 이야기이다. 이렇게 아이를 예상 밖의 곳에서 찾았다는 예외적인 사건이 부가되는 것이 2차성이다. 이러한 종류의 이야기에 익숙한 청자들에게 <이야기>의 도입부는 하나의 (전형적 이야기 전개의) 스크립트를 구성하게 하지만, 실제 일어나는 일은 그것에 위배된다. 아기를 이가 업고 있다고 하고, 그 불가능한 아기가 여기 있는 이 아기라거나, 그 ‘이야기’라는 식으로 말하면서 일상적 틀뿐 아니라 이야기의 틀 자체가 파괴한다.

<거짓말>의 3차성이 이야기 세계에서 쉴 새 없이 드러난다면, <이야기>의 3차성은 결말에서 갑자기 나타난다. 평범한 일상 속에서 특별한 어떤 이야기가 구현되는 것이 아니라, 평범한 일상의 이야기에서 갑자기 이야기의 틀을 파괴하는 데 이르는 것이다. <이야기>와 <거짓말>의 수용자는 기대와 위배의 인지과정을 적극적으로 처리할 수밖에 없으며 이것이 처음부터 끝까지 유희였음을 알 수 있다. 일반적으로 옛이야기의 유희적 성격이 2차성의 형상화에서 올 수 있다면 형식담의 유희적 성격은 1차성에서 3차성으로 갑자기 정보성이 높아지는 충격과 놀라움으로 인해 마련된다.

이 이야기를 반복해서 듣는 청중을 상정할 때 형식담이 가지는 1차성과 3차성의 정보성은 효과적이다. 원칙적으로 이야기의 인지적 효과인 놀라움은 반복을 통해서 획득될 수 없다. 형식담에서는 같은 결론(새빨간 거짓말)에 도달한다고 하더라도, 새로운 상황의 도입이 손쉽게 가능하기 때문에 청중의 놀라움을 견인할 수 있다. 이야기의 직시 이동이나 직시 대상이 일상적이기에 고기를 잡거나 배를 따는 것은, 장을 보거나 눈에 가는 것으로 얼마든지 대체가능하다. 다시 한번 강조하자면, 이는

형식담이, 예외적인 사건인 2차성이 아니라, 일상의 행위인 1차성을 기반으로 하기에 가능하다. 지금까지의 이야기가 모두 거짓말이며 유희였다는 것을 밝히는 형식담은 재차(한 장소에서, 한 화자에 의해, 여러 번) 구연될 수 있다.

일반적으로 한 유형의 이야기가 연달아 구연되는 것은 특수한 연행 상황이다. 가령 <우렁각시> 이야기가 한 번 구연되었다면 앞의 이야기에 특별한 누락이나 변형이 있다고 생각되는 것이 아닌 이상, 후속되는 구연은 다른 종류의 이야기가 될 가능성이 높다. 그러나 <거짓말> 이야기는 연달아 구연이 가능하다. 한 명의 이야기꾼이 이야기를 다시 할 때에도 1차성의 상황만 바꿈으로써 수용자의 놀라움을 계속 야기할 수 있기 때문이다. 이렇게 중첩된 행위가 모두 거짓말임을 밝히는 구연 상황이 있다면, 그것은 청자를 반복해서 속일 수 있다.

3. 두 가지 이질적 스키마

앞서 형식담이 집 안과 밖, 고개나 개천의 위와 아래 등의 일상적 직시 이동을 하고 있음을 살펴보았다. 이 직시 대상은 물리적이고 구체적인 사물들이다. ‘형식담’은 그 명명에서부터 정신적인 것이라는 편견과는 달리, 실제로 이야기는 경험적, 육체적, 물리적 세계를 직시장으로 한다. 이러한 이야기 세계는 다른 옛이야기에서도 발견가능하다. 그러나 형식담에는 하나의 직시장 바깥에 또 다른 직시장이 있으며, 형식담은 또 다른 직시장으로의 특수한 직시 이동, 갑자기 나타나기와 텍스트적 직시 이동을 한다.

이러한 이동들을 보여주는 형식담의 스키마를 정리하면 어떻게 될까? 수평적 혹은 수직적 직시 이동은 아이를 찾거나 (배를 따거나 물고기를 잡는) 채집 같은 일상적, 물리적 도식을 사용하여 이해된다. 그러나 갑자기 나타나기, 즉 텍스트적 직시 이동 후 수용자는 다른 스키마를 가지고

로 바로 전환 되며, 앞에는 이런 이동을 위한 단서가 대부분 생략된다. 지식 이동이 있어야 함을 알아채기 위해서, 그것이 현실 세계의 어떤 것을 지시하는가 이해하기 위해서는 다소의 시간이 소요된다. 일반적인 이야기의 결말처럼 관습적으로 이해할 수 있는 것이 아니기 때문이다. 형식담은 둔사적 성격, 즉 연행을 그만두거나 사양하는 데 사용되는 특질을 가진다고 알려져 있다.²⁰⁾ 이야기 연행을 고사하거나 끝맺고 싶을 때 구연하기도 한다는 것이다. 한 명의 아동 청자를 가정한다면, 그는 다른 이야기들의 향유가 끝나고 나서야 형식담을 향유할 가능성이 높다. 형식담을 습득하기 위한 시간 자체가 지체되는 것은 아니지만, 형식담은 다른 이야기들의 습득과 비교할 때 뒤늦게 습득될 수 있다. 다른 이야기들에 비해 이해에 시간이 더 필요하고, 습득이 늦는다는 점에서 형식담의 인지과정은 비전형적이다.

형식담이 비전형성은 역설적이게도 이야기란 무엇인가에 대한 보편적 인식을 보여준다. 전형성을 깨뜨리는 비전형성으로 우리가 전형적이라 생각하는 것이 무엇인가를 드러내는 것이다. 형식담은 메타 설화, 즉 이야기에 대한 이야기이기도 하다.²¹⁾ 그렇다면 형식담을 통해 이야기가 무엇인지, 다시 말하면 수용자들이 이야기를 무엇으로 생각했는지 알 수 있다.

형식담의 도식 이동은 이야기가 그 안에 서로 다른 성격을 가지고 있

20) 조희웅은 형식담을 둔사적(遁辭的) 형식담과 누적적 형식담으로 대별하고 63가지 세부 유형을 더하였다. 또 그는 형식담의 특성을 여섯 가지 제시하였는데, 그 가운데 하나가 ‘둔사적’ 성격이다. 이는 이야기 밑천이 떨어졌음에도 억지 부탁에 못 이겨 이야기를 계속해야 할 경우를 말한다. 조희웅, 『한국설화의 유형』(중보개정판), 일조각, 1996, 21~23쪽. “둔사적 형식담은 이야기깃거리가 떨어졌을 때 조름에 못 이겨 내놓는 비장의 무기이다.” <형식담>, 『한국민족문화대백과사전』

21) 임재해는 같은 맥락에서 <이야기 주머니>와 <이야기 말뚝>과 같은 이야기들을 ‘메타구비설화’로 지칭한 바 있다. 임재해, 「메타구비문학과 민중의 설화 인식」, 『구비문학연구』 8, 한국구비문화학회, 1999. 그에 따르면 ‘옛말 한 말 그른 말 없다’고 하는 옛말은 ‘옛말에 관한 옛말’이다. ‘이야기 주머니 이야기’는 ‘이야기에 관한 이야기’이다. 이들 작품들은 연구자가 아닌 향유자 자신들의 관점을 드러낸다는 점에서 특히 주목할 필요가 있다고 보았다.

고, 이동이 가능하며 한번 이동하게 되면 비가역적이 되는 무언가, 이질적인 것들로 되어 있음을 보여준다. 이질적 세계 사이를 이동한다는 것은 이야기를 두 영역으로 공간화한다는 것이다. 하나의 세계 공간이 사라지거나 다른 세계 공간 나타난다. 이야기의 허구적 세계와는 다른 현실의, 언어를 소통하고 있는 세계가 나타나는 것이다. 구연을 그만두기 위해 형식담을 말한다면, 형식담에는 무언가 깨는 성격, 즉 이야기의 이야기다움을 파괴하는 성격이 있다고 할 수 있다. 형식담이 ‘반(反) 이야기’ 혹은 ‘탈(脫) 형식’으로서의 특성을 지적²²⁾하는 논의 역시 같은 맥락에 있다. 하나의 세계가 깨지는 것은 곧 두 번째 세계를 드러내는 것이다. 그렇다면 두 번째 세계와 단절함으로써 첫 번째 세계는 지탱될 수 있다. 이때 이야기는 지지되고 지탱되어야 하는 무언가로 생각되며, 하나의 완결된 공간처럼 인식된다. 그렇다면 이야기는 안과 밖의 공간을 가지면서, 밖의 충격으로 파괴될 수 있는 공간, 최종적으로는 일종의 그릇의 도식으로 생각될 수 있다.

Ⅲ. 결론: 서사성과 문화적 특수성

형식담이 서구와 우리나라에 보편적으로 존재한다고 해서 그것들이 만들어내는 가능 세계가 유사한 것은 아니며, 그것을 향유하는 수용자의 인지적 과정 역시 단일하게 모델화될 수 있는 것은 아니다. 형식담을 자연화²³⁾할 때 수용자가 기대고 있는 인지 프레임은 어떤 사람을 인성 모델로 하는가, 가치·규범·정상으로 생각되는 것은 무엇인가에 따라 좌우되며, 역사적·문화적으로 가변적일 수밖에 없다.²⁴⁾ 형식담의 인지 프레임

22) 이홍우 외, 「한국설화의 분류에 관한 제언: 형식담에서 유희담으로」, 『겨레어문학』 52, 겨레어문학회, 2014, 108쪽.

23) 이야기의 수용자는 자신의 향유 방식이 가치에 의해 조종되는 것이 아니라, 그런 방식으로 이야기를 향유하는 것이 자명하다고 여긴다. 플루터닉은 이를 ‘자연화’ 개념으로 설명한다. 이에 대해서는 Monika Fludernik, *Towards a 'Natural' Narratology*, Routledge, 1996 참조.

은 같은 설화 향유자 사이에서도 특수한 것일 수 있다. 앞서 언급한 ‘갑자기 나타나기’와 같은 직시 이동은 다른 설화들에서는 포착되지 않는다. 갑자기 나타남의 결과, 형식담은 시작하자마자 끝나기도 하고, 이야기 내적 세계가 합리적이지 않은 것처럼 보이기도 한다. 기존 설화를 읽을 때 독자들이 가지고 있는 스키마가 형식담에는 적용되지 않는다. 언어적 관점에서 형식담을 보자면, 형식담은 풍부한 서사성을 가진다고 하기도 어렵고, 보는 관점에 따라서는 서사가 아니라고 할 수도 있다. 형식담은 이야기의 패턴 자체에 도전하는 이야기들이기 때문에 이를 접하는 수용자들은 놀라움과 충격 같은 실질적인 감정 반응을 가진다.

형식담에서 이야기는 새빨간 거짓말, 혹은 거짓뿌리와 같은 것이다. 이는 의미 있는 비유인데 그것이 완전한 거짓말임에도 불구하고 새빨강 다거나 뿌리와 같다는 것으로, 실체가 있는 것처럼 언명되기 때문이다. 여기에는 일종의 모순이 존재한다. 실재할 수 없음과 그럼에도 실재하는 것으로 표현된다는 것 사이의 모순이다. 이 향유집단이 가지는 허구성에 대한 인식은 다른 향유집단의 그것과는 변별된다. 이야기에 대한 인지란 문화적, 시대적 산물이기 때문이다.

단적인 예로 조선시대 상층-남성과 같은 특정 향유 집단이 가진 인식은 이와 다르다. 옛이야기에 대한 메타적 언술은 아니지만 이덕무(李德懋; 1741~1793)는 “가공착허”라는 말로 소설에 대한 비평을 일별하고자 하였다. 그는 소설이 “빈 데다 시령을 매고 허공을 꿰뚫으며[架虛鑿空], 귀신을 논하고 꿈을 말[談鬼說夢]한다고 하였다.²⁵⁾ 이 역시 허구적 서사에 대해 메타적 성격을 가진다. 빈곳과 허공은 귀신과 꿈과 같은 소설 내적 형상들을 지시한다. 실재할 수 없는 것을 실재하는 것으로 그린다

24) 안스가 뉘닝·베라 뉘닝 편, 앞의 책, 368쪽.

25) 小說有三惑. 架虛鑿空, 談鬼說夢, 作之者一惑也.”李德懋, 『靑莊館全書』 권2, 嬰處雜稿. 이덕무는 소설에 세 가지 미혹한 점이 있다고 하였다. 첫 번째는 없는 것을 꾸며내어 귀신과 꿈을 이야기하는 것이고, 두 번째는 허황한 것을 도와 비천한 것을 고치하는 것이고, 세 번째는 탐과 시간을 허비하여 경전을 등한시하게 하는 것이다. 그에 따르면 소설을 짓는 것, 평하는 것, 읽는 것 모두가 해서는 안 될 일이다.

는 점에서 형식담의 인식과 맥락을 같이 하지만 이덕무의 언술은 서사를 쌓고 뚫는 과정으로 이해한다는 점에서 건축의 인지 프레임을 가진다.

앞서 언급한 것처럼 형식담의 향유자들에게 이야기는 빈 것이나 구멍과 같은 것이 아니라 현실의 개입으로 인해 깨어질 수 있는, 그러나 현실의 개입이 없는 한 견고한 하나의 그릇과 같이 이해된다. 또 이야기의 시작보다, 이야기의 끝이, 즉 이야기 세계 내적 지시를 통해 끝맺는 언술이 그릇을 그릇답게 만들고 있음을 형식담은 알려준다. 형식담이 역설적으로 보여주는 최소 이야기성이 있다면 그것은 현실 상황의 개입을 배제해야 한다는 것이다. 즉 이야기는 텍스트적 직시가 아니라, 같은 세계 내에서의 동질적 직시로 구성되는 것이 관습적으로 타당하다. 형식담은 그릇을 깨뜨리면서 그릇이 거기 있었음을 보여준다. 이는 안과 밖, 지속과 깨짐이라는 신체적 경험이 없다면 이해하기 힘들다.

‘형식담’이라는 용어는 오해를 불러일으킬 수 있다. 마치 이야기가 순수하고 논리적인 성격만을 가진다고 생각하게 한다. 그러나 형식담을 이해하기 위해서는 인공지능과 같은 인지가 아니라 인간의 체화된 인지가 필요하다. 구체적인 공간과 시간에 청자는 귀속되어 직시 중심을 가지고 직시 이동을 해야 하고, 이야기의 안과 밖을 가로질러 직시 이동을 해야 하며, 프레임 전환을 해야 한다. 이것들은 모두 몸과 마음이 결합된 활동이다. 형식담은 우리의 신체적 경험이 이야기를 향유하는 정신적 경험에 투사되고 있음을 단적으로 보여준다.

참고문헌

- 임석재, 『한국구전설화: 임석재전집』 3, 평민사, 1989.
_____, 『한국구전설화: 임석재전집』 9, 평민사, 1992.
_____, 『한국구전설화: 임석재전집』 10, 평민사, 1993.
- 김경희, 『계슈탈트 심리학』, 학지사, 2000, 89쪽.
김청우, 「인지시학의 이론과 해석의 실제」, 『문화와융합』 44-2, 2022, 475~496쪽.
송민정, 「몸-마음-내러티브의 만남: 체화된 인지의 내러티브적 이해- ‘자연적’ 서사학을 중심으로」, 『헤세연구』 32, 한국헤세학회, 2014, 281~309쪽.
유정월, 「형식담의 수용자와 공동체」, 『구비문학연구』 60, 한국구비문학회, 2021, 87~117쪽.
이동순, 「조태일 시의 인지시학적 연구」, 단국대학교 박사학위논문, 2010, 1~191쪽.
이정엽, 「인지서사학 관점에서 본 게임학 연구」, 『한민족어문학』, 71, 한민족어문학회, 2015, 511~535쪽.
이홍우 외, 「한국설화의 분류에 관한 제언: 형식담에서 유희담으로」, 『겨레어문학』 52, 겨레어문학회, 2014, 93~125쪽.
조희웅, 『한국설화의 유형』(증보개정판), 일조각, 1996. 21~23쪽.
최용호, 『서사로 읽는 서사학: 인지주의 시학의 관점에서』, 한국외국어대학교 출판부, 2009, 1~220쪽.
피터 스톡웰 저, 『인지시학개론』, 한국문화사, 2009, 104~107쪽.
Lawrence Grossberg eds., *Cultural Studies*, Routledge, 1992, pp.52~69.

A Study on the Cognitive Narratology of Formal Folktales

Ryu, Jeong-Wol

This paper aims to objectify thoughts and emotions that act in the process of accepting formal discourse in language using cognitive narrative methods. In cognitive narrative, the reader lives in a specific environment and is assumed to be a real reader with a body and mind, and it is believed that narrative is created in the interaction between the reader and the text.

The audience of formal discourse is attributed to a specific space and time, and must move face-to-face with a certain face-to-face center, and must move face-to-face across the inside and outside of the story. At this time, the prisoner suddenly encounters real beings and objects such as lies, babies, and farts, away from the world of stories. This is related to 'sudden appearance' in terms of direct movement theory. As the audience (the listener) suddenly shifts its focus to real life, the job market created in the fictional world disappears and the audience comes out into the real space. In this paper, all of these are considered activities that combine the body and mind. Formal discourse allows us to project our physical experience into the spiritual experience of enjoying the story. Formal stories show a typicality different from existing stories, which paradoxically reveals the narrative of conventional stories. The story is thought to be a space that has a space inside and outside, and can be destroyed by an external impact, and ultimately a kind of schematic of a bowl. Finally, this paper shows that this narrative can be understood as culturally special.

Keywords : Formal folktales, Cognitive narratology, Mind, Deictic field, Deictic shift, Sudden appearance, Schema, Narrativity

투고일: 2023. 03. 22./ 심사일: 2023. 04. 11./ 심사완료일: 2023. 04. 12.

디지털 게임의 시공간 기표와 루도토피아*

이수진**

【 차례 】

- I. 여는 말
- II. 디지털 게임의 공간 지각 방식
- III. 오픈월드 게임의 시공간 기표와 공간 경험
- IV. 토피아, 헤테로토피아 그리고 루도토피아
- V. 나오는 말

국문초록

이 글은 디지털 게임이 공간을 다루는 고유한 방식에 천착한다. 이 과정에서 첫째 영화와의 비교를 통해 디지털 게임의 메커니즘을 파악할 것이며, 둘째 루돌로지(Ludology) 관점에서 분석한 게임 공간의 핵심 특성과 스토리 관계를 살펴볼 것이며, 셋째 미셸 푸코의 헤테로토피아(fr: *hétérotopie*) 개념을 적용하여 현실 공간과 게임 공간의 관계에 관해 사유하게 될 것이다. 사진 또는 영화를 비롯한 전통적인 이미지 매체는 ‘그때-거기’에서 이미 발생한 사건 및 장면을 소환한다. ‘지금-여기’의 우리는 재현된 시공간의 바깥에 머무를 수밖에 없다. 반면 디지털 게임의 경우 우리는 마우스-키보드, 컨트롤러와 같은 인터페이스를 통한 물리적(physical) 조작 행위를 하기 마련인데, 이 조작이 가상공간 내에서 실질적 변화를 촉발한다. 이 특성을 주목하여 게임 공간을 ‘탐험 가능한 3D 가상공간(Navigable 3D Virtual Space)’으로 정의할 수 있다. 마치 우리가 ‘지금-저기’에서 실제 공간을 가로지르며 탐색, 탐험 또는 경험하는 것처럼

* 이 글은 2021년도 인하대학교의 지원에 의하여 연구되었음(INHA-66400).

이 글은 2022년도 한국기호학회 가을 학술대회 <Semiotic & Multiple Universes : 다변하는 시공간의 기표들>과 인문콘텐츠학회 20주년 기념 학술대회 <인문학의 경계, 콘텐츠의 접점>에서 발표한 내용을 수정 보완하였음을 밝힌다.

** 단독저자, 인하대학교 문화콘텐츠문화경영학과 부교수, jinara@inha.ac.kr

럼 여겨진다는 뜻이다. 이는 분명 우리 몸이 물리적으로 속하는 현실 공간과는 다른 종류의 공간이다. 영화의 공간이 현실 공간을 재현하는 일종의 미메시스에 더 가깝다면, 게임 공간은 무엇인가의 재현에 더해, 공간 내부에서 (가상의 몸을 통해) 움직일 수 있는 곳이다. 그곳에서는 바라볼 뿐만 아니라 행동한다. 직접 탐색하고 찾고 시도하고 그리하여 즐긴다. 이러한 상호작용의 경험은 지극히 주관적이며 사용자 각자에 따라 공간 경험이 달라질 수밖에 없다. ‘나’는 지금-여기, 토피아에 있지만 동시에 지금-저기, 게임 공간인 루도토피아에도 있다. 이 둘은 강력하게 연결된다.

열쇠어 : 디지털 게임, 가상공간, 오픈월드, 헤테로토피아, 루도토피아

I. 여는 말

크리스티앙 메츠(Christian Metz)가 1960-1970년대 정립한 영화기호학은 영화와 타 매체의 비교에서 시작되었다. “영화적 기표의 특성들 중에서 무엇이 영화를 문학 혹은 회화와 구별하게 만드는가?”¹⁾ 이 질문에 답하기 위해 메츠는 그 출발점으로 소설과의 같고 다름, 연극과의 같고 다름, 그림 또는 사진과의 같고 다름 등을 논한다. 영화를 영화 자체로 연구하기 시작한 시발점을 영화라는 매체가 탄생한 후 거의 70년이 지나서야 등장한 영화기호학으로 봐도 무방하다.²⁾ 우리는 영화의 표현 방식 및 작동 메커니즘³⁾ 그리고 관객이 영화를 보고 이해하는 지각 메커니즘을 살펴보면서 비로소, ‘이야기’라는 오랜 그리고 대단히 견고한 관점을 잠시 미뤄두고, 영화를 영화로 이해하는 ‘영화기호학’을 만날 수 있게 된 것이다.

1) 크리스티앙 메츠, 이수진 역, 『상상적 기표』, 문학과 지성사, 2009, 75쪽.

2) 영화기호학의 기여도에 관해서는 다음 글을 참고하기 바란다. 이수진, 「크리스티앙 메츠의 영화기호학」, 『한국 기호학의 최전선』, 한올아카데미, 2021, 66~91쪽.

3) 메커니즘에 주목한 것은 영화를 기계 장치로 간주하고 그 작동 원리를 파악하기 위해서이다. “수많은 거울들의 고리인 영화는 인간의 신체처럼, 정확히 작동하는 장비처럼, 사회 체제처럼, 깨지기 쉬우면서도 동시에 매우 튼튼한, 기계장치(mécannique)이다. 사실 영화는 실제적으로 위에서 열거한 그 모든 메커닉이다.” 메츠, 앞의 책, 87쪽.

베르나르 페롱(Bernard Perron), 에스펜 올셋(Espen Aarseth), 마크 J.P. 울프(Mark J.P. Wolf), 스테판 군첼(Stephan Gunzel) 등의 게임 연구자들은 게임을 내러티브 미디어로 간주하는 기존의 비평 경향이 매체의 원리와 특성을 적확하게 이해하는 데 적합하지 않다고 주장한다.⁴⁾ 다시 말해 서사학(Narratology)의 분석 방법론을 게임에 그대로 적용하는 것은 미디어의 고유한 특성을 배제한 채 표현에 담긴 내용만을 부각시킨다는 것이다.⁵⁾

이러한 맥락에서 1990년대 말부터 게임 연구에 ‘루돌로지(Ludology, 놀이학)’가 참조된다. 1940-50년대 유럽을 중심으로 부상한 루돌로지는 인류의 역사에 등장한 놀이 문화 전반을 고려하는 학문 범주이다. 요한 하위징아(J. Huizinga)의 『호모 루덴스』와 로제 카이와(Roger Caillois)의 『놀이와 인간』에서 제시된 개념들이 루돌로지의 초석이 되었다고 하겠다.⁶⁾ 루돌로지를 도입한 게임 연구자들은 스토리가 게임의 필수 조건이 아님을, 즉 ‘서사 없는 게임’도 분명 존재하는 사실을 상기시킨다. 게임 미디어를 이해하기 위해서는 오히려 인풋-아웃풋의 필연적 결합, 놀이로서의 게임 규칙, 시점, 시공간 등 콘텐츠의 구현 양상 또는 표현 형식과 밀접하게 연관된 층위를 고려해야만 한다.

이러한 게임 연구자들의 태도는 크리스티안 메츠가 영화기호학을 선언한 당시를 연상시킨다. 만약 <게임기호학>이 가능하다면, 그 출발점은 타 분야의 문화콘텐츠와 게임의 비교를 통해, 그 같고 다를 것을 주목하면서 서부터일 것이다.⁷⁾ 이 연구에서는 첫째 영상과의 비교를 통해 게임의 고

4) Gonzalo Frasca, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in *The Video Game Theory Reader*, ed. by Bernard Perron and Mark J. P. Wolf, London: Routledge, 2003, pp.221~236.

5) “국내에서도 이러한 내러톨로지의 영향을 받아 내러티브로서의 게임 혹은 게임의 내러티브적 특성에 초점을 맞춘 연구가 비교적 일관되게 나타나고 있다.” 윤태진, 나보라, 「디지털 게임의 마법: ‘주체’와 ‘호명’의 환상」, 『게임산업저널』 통권 10호, 2005, 61쪽.

6) Johan Huizinga, *Homo Ludens*, London: Routledge, 1949(first publication 1938). Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Paris: Gallimard, 1958.

7) 게임기호학을 도모하는 학자들의 연구를 크게 두 가지 경향으로 구분할 수 있다. 첫째 그레마스(Greimas) 기호사각형 도식을 적용하여 의미생성 과정을 추적하는 입장

유한 공간 지각 방식을 설명하고, 둘째 루돌로지에서 분석한 게임 공간의 특성과 스토리의 관계를 살펴보고, 셋째 게임 공간의 인문학적 의미를 고찰하게 될 것이다.

II. 디지털 게임의 공간 지각 방식

주지하다시피, 영화와 게임은 20세기에 들어서 등장했다. 19세기부터 발명되기 시작한 영사기, 카메라, 녹음기 등의 총체가 영화를 가능케 했고, 1960년대 그래픽을 다루는 소프트웨어가 본격적으로 개발되면서 컴퓨터로 이미지 작업을 할 수 있게 되었다. 요컨대 동시대 기술 환경에 크게 기대고 있는 영화와 게임은 그림, 음악, 소설 등의 전통적인 예술보다 훨씬 직접적으로 테크놀로지와 밀접하게 연관되어 있다.

1987년은 영화와 게임 분야에서 의미심장한 해이다. ‘복잡한 이미지의 빠른 고품질 렌더링을 위한 아키텍처’⁸⁾가 처음 소개된 해이기 때문이다. 시그래프(SIGGRAPH)에서 발표된 내용을 인용해보자.

레이즈(Reyes)는 루카스필름(Lucasfilm)에서 개발되어 현재 픽사(Pixar)에서 사용 중인 이미지 렌더링 시스템이다. 레이즈를 디자인할 때 우리의 목표는 복잡한 애니메이션 장면의 빠른 고품질 렌더링에 최적화된 아키텍처

이다. 이는 게임의 내용 차원 즉 서사 및 주제에 더 초점을 맞춘다. 국외에서는 프랑스어권 연구자인 세바스티앙 젬보(Sébastien Genvo)가 대표적이고, 국내에서는 ‘구조 생성기호학, 그래픽스, 게임’ 등의 열쇠어로 어렵지 않게 해당 연구들을 찾을 수 있다. 참고. Sébastien Genvo, “Understanding Digital Playability” in *The Video Game Theory Reader 2*, ed. by Bernard Perron and Mark J. P. Wolf, London: Routledge, 2009, pp.133~150. 둘째 게임의 표현 차원에 더 초점을 맞추는 경향인데, 미국의 게임 연구자 데이비드 마이어스(David Myers)가 대표적이다. 참고. David Myers, *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis*, New York: Peter Lang, 2003. 루돌로지를 적용하는 다수의 게임 연구자들이 마이어스의 입장을 공유하고 있다. 다시 말해 게임의 원리, 구조, 규칙, 표현 형식, 시공간 경험 등을 주목한다.

- 8) 여기에서 아키텍처란 알고리즘 및 데이터 처리 시스템의 집합을 의미하는데, 알고리즘으로 이해해도 무방하다.

었다. 빠르다는 것은 대략 1년 안에 장편 영화를 연산(Compute) 및 처리할 수 있다는 것을 의미한다. 고품질은 실사 동영상(Live Action Motion picture photography)과 거의 구별할 수 없음을 의미하며, 복잡하다는 것은 실제 장면처럼 시각적으로 풍부하다는 뜻이다.⁹⁾

디지털 기술이 도입되기 전에는, 영상으로 무엇인가를 표현하기 위해서 취하는 방법은 한 가지였다. 촬영하고 싶은 대상이 실제로 있어야 했다. 달려오는 기차가 있고, 이 실제 움직이는 기차를 카메라로 찍었다.¹⁰⁾ 만약 원하는 장소나 인물, 동물, 사물 등이 없다면, (무대 장치, 특수 분장, 특수 효과 등을 통해) 만들어서 있게 한 뒤, 그 실존하는 대상을 카메라로 녹화하는 방식이었다.¹¹⁾ 위의 인용문에서 언급된 실사 동영상이란 바로 이 전통적인 방식대로 촬영한 결과물을 지칭한다.

레이즈와 같은 이미지 렌더링 아키텍처가 등장하고부터, 오직 물리적 시공간에서 접하는 것들만을 촬영하던 작업 환경이 막을 내린다. <터미

-
- 9) Robert L. Cook, Loren Carpenter, Edwin Catmull, “The Reys Image Rendering Architecture”, *Computer Graphics* Volume 21 Number 4(Conference Paper in ACM SIGGRAPH Computer Graphics, August 1987), 1987, p.95.
- 10) 최초의 대중 상영 영화라고 간주되는 루미에르 형제의 <라 시오타 역에 도착하는 기차>(1895)는 편집 및 카메라 연출이 전혀 없어 영상기록물이라 할 만하다. 캐릭터, 서사, 편집, 특수 효과 등의 영화 연출이 등장한 멜리에스의 <달세계 여행>(1902)이 우리가 현재 알고 있는 바로 그 의미로서의 픽션 영화에 해당한다. 멜리에스는 “루미에르의 촬영 기사들이 현실 세계의 풍경들을 찾아 거리를 돌아다니는 동안, 자신의 스튜디오에 머물며 카메라 앞에 그럴듯한 무대 배경을 설치하고 인공적이고 기괴하고 엉뚱한 장면들을 만들어내기 위해 탐구했다. 그는 이러한 자신의 생각을 실현시키기 위해 무엇보다 기술 개발에 힘썼는데, 가령 화면의 명암, 이중인화, 화면 정지, 역 편집 등의 기술들은 비록 초보적 형태였지만 그가 고안해낸 소중한 영화 기술들이었다.” 김호영, 『프랑스 영화의 이해』, 연극과 인간, 2003, 62쪽.
- 11) 메츠는 일반적이고 평범한 촬영 작업 외에 추가적으로 특정 기술을 통해 얻어지는 결과를 ‘특수 효과’라 정의하는데, 디지털의 VFX와는 구별된다. 메츠의 정의에 따르면, 전통적인 특수 효과는 ‘카메라 앞에 놓이는 촬영 대상에 직접적으로 관여하는 효과로서, 전(前)영화적(fr: profilmique)인 기법들’, 가령 특수 분장, 스탠트 대역, 폭파 연출 등으로 촬영장에서 발생하는 단계를 말한다. 반면 VFX는 ‘포스트-영화적(fr: postfilmique)’이라 하겠다. 참고. 크리스티앙 메츠, 이수진 역, 『영화의 의미작용에 관한 에세이 2』, 문학과 지성사, 2011, 212쪽.

네이터 2>(*Terminator Judgment Day*, 1991), <쥬라기 공원>(*Jurassic Park*, 1993) 등과 같은 영화를 시작으로, 실사 부분과 디지털 합성 부분이 구별할 수 없을 정도로 ‘융합’되기에 이르고,¹²⁾ 2020년대에는 보편적이라 할 만큼 수많은 영상에 컴퓨터 그래픽스(Computer graphics, CG)와 컴퓨터 생성 이미지(Computer-generated imagery, CGI)가 포함된다. 흔히 3D 디지털 이미지라 통칭되는 위의 작업들은 모델링과 렌더링을 기반으로 한다. 모델링(Modeling)은 가상의 3차원 공간에 재현될 수 있는 객체(Object)를 점과 선, 면 등을 이용해 만드는 작업을 지칭한다. 형태, 색, 표면, 질감, 빛의 반사율, 투과율 등과 같은 특성이 표현되고, 객체 자체는 물리적/물질적으로 현실에 존재하는 사람, 사물, 자연과 매우 유사하도록 구성된다. 렌더링(Rendering)은 컴퓨터에 입력 및 저장된 3D 데이터를 기반으로 연산(Computing) 과정을 거쳐 이미지를 생성하는 것을 지칭한다.¹³⁾

오늘날에는 모델링과 렌더링에 기반한 CG/CGI 작업의 결과물들이 매우 자연스럽게 영상 및 게임 콘텐츠의 일부로서 자리매김하고 있다. 가령 <인셉션>(*Inception*, 2010)에서 도시의 지면이 반으로 접히는 장면을 떠올려보자. 원경에 위치한 땅과 건물이 서서히 솟아오르면서 근경에 있는 건물 위쪽으로 점점 가까워지다가, 완전히 땅이 반으로 접히자, 1분 전의 바닥이 지붕과 맞닿는다. <닥터 스트레인지>(*Dr. Strange*, 2016)에서는 시간을 거꾸로 돌리는 장면이 등장한다. 떨어졌던 물방울이 떨어지기 전 상태로 천천히 되감듯 돌아가고, 폭죽처럼 터졌던 광고 판 네온도 터지기 전으로 돌아간다. 또한 스트레인지 박사가 마법을 써서 포털을 열고 한 장소에서 다른 장소로 순식간에 공간 이동한다.¹⁴⁾ 이상의 시공

12) 1990년대 기술 환경과 디지털 영화의 발전 과정에 관해서는 다음 글을 참고하기 바란다. 윤나라, 「디지털 영상의 표현 층위 고도화와 기술 환경」, 『기호학연구』 70집, 2022, 123~155쪽.

13) Tomas Akenine-Möller et al., *Real-time rendering* (4th edition), London: Taylor & Francis, 2018.

14) 이 포털 씬은 <닥터 스트레인지>보다 9년 전에 소개된 게임 <포탈>(*Portal*, 밸브 코

간 연출은 모두 CG/CGI 기술 없이는 불가능한 장면이다.

여기에서 간략하게 영화 기표와 시공간의 관계를 짚고 넘어가려 한다. 영화는 실재를 이미지로 재현(re-present)하는 특성상, 현실 공간을 다른 종류의 공간 속에 맞춰 넣는 기표를 사용한다(ex. 파리라는 도시가 파리를 촬영한 이미지 기표에 담기는 것). 이때 각각의 프레임은 앞뒤 프레임들과 연쇄 반응을 일으키며 시간의 흐름 역시 재현한다. 다수의 영화는 시간상에 일련의 사건들을 배치하면서 ‘스토리텔링’한다. 즉 공간을 시간 속에 맞춰 넣으면서 이야기가 전개된다. 또한 영화적으로 이야기되는 사건은 영화 기표의 물리적 시간에 따라 왜곡될 수 있기 때문에(ex. 3시간 동안 벌어진 일을 3분에 보여주는 것), 시간을 시간 속에 맞춰 넣는 것이라고도 볼 수 있다.¹⁵⁾ 요컨대 전통적인 영화는 ‘그때-거기’에서 이미 발생한 사건 및 이야기를 이미지(+사운드) 기표를 통해 ‘지금-여기’의 우리 앞에서 되살리는 방식이기에, 시공간의 표현은 완결의 특성을 띠 수밖에 없다. 우리는 언제나 그 바깥에 머문다.

반면 디지털 게임은 물리적/물질적인 현존을 전제하거나 이에 종속되지 않는다. 게임의 핵심 구성요소는 실시간으로(Real-time) 상호작용하면서¹⁶⁾ 렌더링되는 이미지이고, 바로 이 이미지들이 가상(Virtual)공간을 축조한다. 주지하다시피 영화 관객은 지각한 것들을 기반으로 스토리 및 의미를 재구성한다. 게임의 경우, 인지적 재구성 외에 물리적 조작과 인풋-아웃풋의 상호작용이 더해진다. 키보드, 마우스, 게임 컨트롤러 등 다양한 입력 인터페이스를 통해 입력된 물리적 조작 및 제어(Control)가 게

퍼레이션, 2007)에서 먼저 등장했다. 포털을 열어 퀘스트를 수행하는 것이 핵심적인 게임 규칙이다.

15) 참고. 크리스티앙 메츠, 『영화의 의미작용에 관한 에세이 1』, 이수진 역, 문학과 지성사, 2011, 31~32쪽. 영화 기표와 서사의 시간에 관한 상세 설명은 다음 책을 참고하기 바란다. 이수진, 「내러티브의 형식과 서사의 시간」, 『웹툰과 영상의 기호학』, 커뮤니케이션북스, 2022, 85~93쪽.

16) 동시대 디지털 게임은 실시간 렌더링 기술을 이용하는데, 3D 이미지가 매우 빠른 속도로 계산되기 때문에, 게임 플레이어의 입장에서는 본인의 조작·제어 액션에 따라 (수많은 이미지로 구성된) 씬이 마치 실시간으로 진행되는 것처럼 보이게 된다.

입의 시공간 표현을 실시간으로 변화시킨다. 예를 들어 플레이어(Player)가 입력 인터페이스의 왼쪽 스틱을 앞쪽으로 밀면 게임 속 캐릭터가 전진하고, 오른쪽 스틱을 돌리면 캐릭터의 고개가 움직이고, 주변을 둘러보게 된다. 이때 현실에 있는 사용자의 물리적 조작 행위는 가상공간 속 캐릭터의 움직임과 일대일 관계에 놓이게 되고, 나의 캐릭터를 기준으로, 마치 실시간에 일어나는 일처럼, 공간이 재구축되거나 확장되는 듯한 인상을 받는다. 따라서 게임의 시공간 표현은 완결된 구조를 취하는 것이 아니라, 실시간 생성되는 ‘진행형’의 구조를 취한다.

현상학의 관점을 따르자면, 우리가 공간을 지각하는 과정에서 ‘현상적 장소(fr: lieu phénoménal)’로서의 신체가 중요하게 작용한다. 이 몸은 외부에서 관찰할 수 있는 객관적인 것이 아니다. 오히려 ‘가상의(fr: virtuel) 몸’이라 할 수 있는데, 주어진 임무와 상황에 따라 규정된다. 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)가 참조한 막스 베르트하이머(Max Werthemier)의 거울 방 실험¹⁷⁾에 따르면, 우리는 거울 속에 비춰진 공간을 지각할 때, 시각장(fr: champ visuel) 속에 위치한 거울의 몸을 기준점인 것처럼 행동한다고 한다. 피실험자는 거울에 반사된 방에서 제대로 움직이기 위해, 거울에 비친 가상의 몸을 기준으로 실재의 팔 다리를 움직인다. 그는 “스펙터클에 거주하는데, 바로 이때 공간적 층위(fr: niveau spatial)가 흔들리고 새로운 위치로 재정립된다.”¹⁸⁾ 위의 실험은 현실의 몸이 언제나 반드시 우선 순위에 놓이지 않는다는 것을 간접적으로 입증한다. 게임의 경우, 거울을 모니터 화면으로, 가상의 몸을 가상공간에 위

17) 이 실험에 따르면, 피실험자가 본인이 있는 방의 일부를 거울을 통해서만 보게 통제하고, 이 거울이 45도에서 직각을 유지한 채 비스듬히 방을 비추게 할 때, 피실험자는 우선 방이 비스듬해진다고 지각한다고 한다. 거울을 통해서만 움직이는 본인을 볼 경우, 마치 한 면에 기대어 걷는 것처럼 보이고, 문틀을 따라 떨어지는 물체는 비스듬히 떨어지는 것처럼 보인다. 그런데 십 몇 분 정도 이 광경이 유지되면, 피실험자는 위 아래 위치를 재조정하고 결국 마치 ‘뚝바로’ 걷거나 떨어지는 것처럼 동요를 일으킨다고 한다. Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, 2016 (Première parution en 1945), pp.292~293.

18) *Ibid.*, p.298.

치한 나의 캐릭터로 대체할 수 있을 것이다. 우리가 모니터 화면을 통해 가상공간을 시각적으로 인식할 때, 내가 조작하는 캐릭터를 기준으로 삼는 현상은 따라서 매우 당연하다. 다시 말해 우리는 이 가상의 몸을 통해 ‘지금-저기’의 게임 공간 내부에 머문다.

Ⅲ. 오픈월드 게임의 시공간 기표와 공간 경험

모든 디지털 게임은 공간에 관한 것이다.
이것이 디지털 게임의 존재 이유다.¹⁹⁾

주지하다시피 영화는 프레임들의 연쇄와 편집을 통해 시간적 흐름을 만든다. 따라서 ‘시퀀스의 스토리’로 분류된다. 이에 견주어, 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 게임을 ‘공간적 스토리’라 정의한다.²⁰⁾ 공간적 스토리는 선형적인 플롯 전개를 중요시하는 대신 공간 탐색을 우선시한다. (넓은 의미에서) 달성 목표 및 갈등을 동력으로 삼기도 하지만, 동시에 맵(Map)과 공간을 가로지르는 캐릭터의 움직임이 내러티브를 전개시키기도 한다. 또한 이 탐험 및 탐색 그 자체가 가상공간에 머무르는 목표로 자리매김하기도 한다.

특히 오픈월드(Open-World)는 공간적 스토리라는 정의에 걸맞은 게임 형식이다. 이는 2000년대 들어 기술 발전과 함께 증가하기 시작했으며, ‘매우 광활하고 방대한’ 가상세계를 배경으로 아이템,²¹⁾ NPC, 캐릭터, 공

19) Espen Aarseth, “Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games”, in *Cybertext Yearbook 2000*, ed. by Markku Eskelinen and Raine Koskimaa, Jyväskylä: Research Centre for Contemporary Culture, 2001, p.161.

20) Henry Jenkins, “Game Design as Narrative Architecture”, in *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, ed. by Noah Wardrip-Fruin and Harrigan, Cambridge, MA: MIT Press, 2004, p.121.

21) 파밍(Farming)은 캐릭터의 능력을 성장시킬 목적으로 공간을 탐색하면서 아이템을 모으는 행위를 뜻한다. 오픈월드의 배경이 <레드 데드 리DEMPTION 2>(Red Dead Redemption 2, Rockstar Games)처럼 미국의 서부 시대일 경우 들짐승과 새를 사냥하

간 등과 상호작용할 수 있고 자유도가 높은 편이다. 오픈월드 게임은 (내러티브의 전개에 따라 세계관을 구현하는) 다양한 공간들을 비교적 자유롭게 넘나들 수 있다. 이는 오픈월드의 고유한 특성으로서, 반드시 강제된 시간 순서대로만 특정 지역 및 장소를 방문할 수 있는 게임 형식과 차별화되는 지점이다.²²⁾ 이러한 맥락에서 플레이어가 원한다면 내러티브의 선형적인 진행으로부터 벗어나 광활한 가상공간을 탐험할 수 있다.

1. 내비게이션 공간과 자유 시점

오픈월드의 특성 즉 공간 이동의 자유도를 주목한 루돌로지는 ‘내비게이션 공간’²³⁾ 개념을 제안한 바 있다. 캐릭터는 “거의 공간 전체를 다니며 그 지형과 풍토를 살피고 그 원리와 비밀을 알아내야 한다. (.....) 공간을 가로지르는 움직임은 플레이어가 서사를 진행시킬 수도 있게 하지만, 그 자체만으로도 가치가 있다. 그것은 플레이어가 주변 환경을 탐험하는 하나의 방식이기 때문이다.”²⁴⁾ 가상공간 내에서 행하는 내비게이션

거나 물고기를 낚시하는 파밍이 주를 이룬다. <어쌔신 크리드 발할라>(Assassin's Creed Valhalla, Ubisoft Montreal, 2020)처럼 영국의 이교도 대군세 시기가 배경일 경우에는 수도원을 점령하여 보물을 탈취하거나, 요새에 진입하여 은화를 즐기기도 한다. <호라이즌 포비든 웨스트>(Horizon Forbidden West, Guerrilla Games, 2022)처럼 포스트-아포칼립스 장르일 경우에는 폐허가 된 도시에서 부서진 조각 및 유물을 모은다. 파밍을 통해 수집한 아이템들은 무기를 업그레이드하거나 외형을 커스터마이징(Customizing)하는데 사용된다.

- 22) 오픈월드 게임의 레벨 디자인 차원에서 (반 강제적으로) 같은 지역을 다시 방문하게 만드는 경우가 있다. 그러나 첫 탐색에서 갈 수 없었던 방이나 막혀 있었던 문 등이 두 번째 탐색에서 접근 가능한 곳으로 변화하면서 같은 지역이지만 다른 경험을 가능하게 한다.
- 23) Navigation은 항법, 길찾기, 탐색 등으로 번역이 가능하다. 이 글에서는 플레이어가 직접 공간 구석구석을 살펴보고, 단서를 좇아 건물 내·외부, 지하, 지상, 고층, 언덕, 바다, 평야, 사막, 숲 등 매우 넓은 세계, 즉 오픈월드에서 길을 찾아가는 과정 등을 부각시키기 위해 ‘탐색’이란 번역을 사용한다. 레프 마노비치의 용어를 따르자면 ‘Navigable 3D Virtual Space’다. Lev Manovich, *Software Takes Command*, New York: Bloomsbury Academic, 2013, p.63.
- 24) 레프 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004, 316~317쪽.

은 한 장소에서 다른 장소로, 한 지역에서 다른 지역으로 이동하는 과정에서, 지형을 관측하고 방위와 위치를 파악하여 이동 방향을 판단하는 행위를 지칭한다.

영화에서 재현되는 공간은 주로 ‘그때-거기’에 놓여 있던 카메라 위치에 따라 포착된다. 예를 들어 <헤어질 결심>(박찬욱, 2022)에서 해준이 서래의 행동을 망원경을 통해 훑쳐보는 장면을 떠올려보자. 우리는 그 망원경 프레임으로 경계 둘러쳐진 할머니의 방을 본다. 이 부분에서 ‘카메라 동일시’가 매우 직접적으로 발생한다. 카메라 렌즈를 통해 지각한 대상을 관객이 마치 거기에서 망원경을 직접 들여다보는 것처럼 지각한다는 뜻이다. 물론 이 망원경을 통해 서래를 보는 해준의 시선에도 동일시한다. 달리 말한다면, 카메라 동일시가 기본적인 출발점이고, 거의 동시적 또는 즉각적으로 인물 동일시가 일어난다고 하겠다.

스크린이라는 시각장 안에서 무엇을 어떻게 보는가 하는 시선의 문제는 봐야 할 대상과 방식을 관객에게 제공하는 문제와 상통한다. 관객은 카메라에 동일시할 수밖에 없다. 카메라는 관객이 현재 보고 있는 것을 이전에 이미 보았기 때문이다. 화면 안에서 피사체 위치를 배치하는 작업, 이 피사체를 포착하는 프레임링(fr: cadrage) 등과 밀접하게 연관된 카메라의 위치는 곧 관객이 무엇을 어떻게 보는지와 일맥상통한다.²⁵⁾

영화를 볼 때 우리 각자가 자발적으로 또는 ‘임의로(arbitrarily)’ 카메라가 보여주지 않는 다른 곳을 보기란 매우 어렵다. 프레임 속에 물리적으로 부재하는 것은 당연히 눈으로도 지각할 수 없기 때문이다. (이 글에서 논의하는 문제는 실질적으로 청각과 시각을 통해 지각하는 물리적 층위에 관한 것이다. 1차적 지각 대상을 근거로 그 이상을 ‘상상’하는 2차적 지각은 논외로 한다.) 반면 게임을 플레이할 때 우리는 캐릭터를 움직이게 하면서 시선을 임의로 움직일 수 있다. 게임 실현에 사용되는 가상 카메라는 캐릭터의 머리 쪽에, 눈높이에, 또는 어깨 가까이에 위치할 때가 많다.

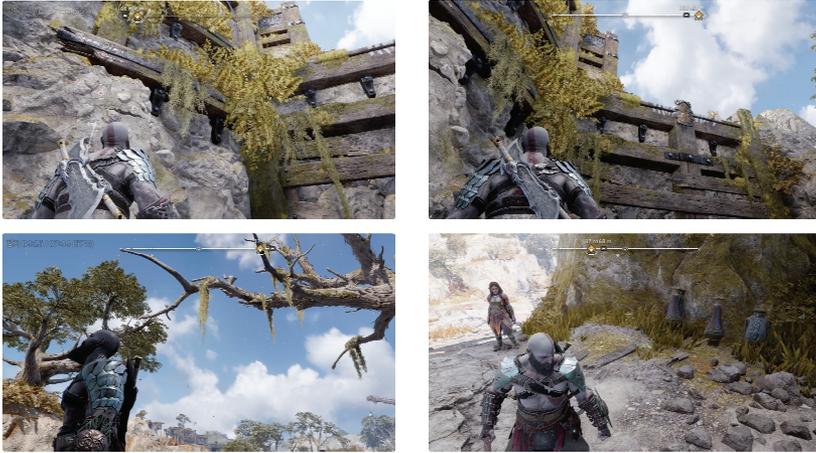
25) 참고. 크리스티앙 메즈, 『상상적 기표』, 84쪽.

특히 싱글플레이(Singleplay)²⁶⁾ 오픈월드 게임은 1인칭 시점을 강조하는 FPS(First-Person Shooter)와 ‘유사 1인칭’이라고 할 수 있는 3인칭 시점의 게임이 주를 이룬다. 여기에서 1인칭 시점이란 가상 카메라가 캐릭터의 눈 위치에서 보여주는 장면과 연관된다. 캐릭터가 보는 것과 그 캐릭터를 조작하는 플레이어가 보는 화면이 일치한다. 캐릭터의 얼굴을 직접 볼 수 없으며, 고개를 숙이면 본인의 팔다리를 보는 식이다. 3인칭 시점은 캐릭터의 근처에서 캐릭터를 매우 가깝게 따라가는 시점과 연관된다. 캐릭터의 뒤통수, 어깨, 등허리를 비롯한 제반 움직임이 보인다. 1인칭 시점이건 3인칭 시점이건, 물리적으로 캐릭터의 시각장이 곧 카메라의 시각장이고, 따라서 플레이어는 카메라 동일시를 경험할 수밖에 없다.

예를 들어 <갓 오브 워 라그나로크>(God of War Ragnarök, SIE Santa Monica Studio, 2022)의 중요 캐릭터인 크레토스를 플레이하는 순간을 떠올려보자. 새삼 말할 것도 없이, 우리는 크레토스(=가상의 몸)가 놓인 지점에서부터 인풋 인터페이스 조작을 통해 플레이한다. 게임 패드의 스틱을 앞으로 밀면 크레토스가 앞으로 걸어가는 식이다. 이때 인풋 값에 따라 실시간으로 렌더링되는 이미지들은 마치 구체적 공간 속에서 캐릭터가 이동하는 것처럼, 그리고 시선을 움직이는 것처럼 상호작용한다. 물론 기준점은 크레토스의 몸이다. 즉 크레토스가 볼 법한 시각장이 펼쳐진다. 캐릭터의 시점은 한 각도로 또는 한 지점에 고정되지 않고, ‘전방위적으로(a-directional)’ 움직인다. 이와 같은 특성을 ‘자유 시점(Free Look)’²⁷⁾이라 지칭할 수 있다.

26) 이 글에서는 플레이스테이션, 엑스박스 등의 콘솔 게임 중에서도 오픈월드 게임, 그 중에서 특히 스토리-중심 게임(Story-driven 또는 Narrative-driven game)을 주목한다. 또한 게임의 매 플레이마다 완결된 내러티브를 갖으며 플레이동안 한 명의 플레이어만 참여하는 싱글플레이 형식으로 국한한다.

27) Stephan Schwingeler, “Playing with Sight”, in *Ludotopia : Spaces, Places and Territories in Computer Games*, ed. by Espen Aarseth, Stephan Günzel, Bielefeld: transcript Media Studies, 2019, p.50.



[그림 1] 자유 시점의 사례 :
시선 방향을 임의로 바꿀 때마다 변화되는 시점 및 시각장

기술적으로 자유 시점을 구현한 게임은 영화가 공간을 이미지로 재현하는 방식과 다르다. 영화에서 공간의 이미지는 실시간으로 생성(*generated*, 生成)되지 않기 때문이다. 영화는 ‘그때-거기’를 특정 카메라 시점으로 녹화한 후 스크린에서 재생(*reproduced*, 再生)한다. 이 글 서두에서 사용한 표현을 재차 사용한다면, 관객은 공간의 바깥에 머문다. 반면 게임 플레이어는 (가상의 몸을 통해) 캐릭터와 함께 공간 속에 위치한다. 플레이어는 원하는 방향으로 시점을 자유자재로 이동할 수 있으며, 그에 따라 주변 환경의 이미지들이 실시간으로 자동 생성된다. 디지털 게임에서 “시각의 피라미드는 사용하는 사람에 따라 움직이고 변화한다. 이미지와 상호작용하는 동안 그 시점은 매우 역동적으로 달라진다. 무수히 많은 다양한 시점의 이미지들이 생성된다.”²⁸⁾ 이는 현실공간의 재현이라기보다는 가상공간의 시뮬레이션에 해당한다. ‘지금-저기’에서 우리는 관람자가 아니라, 참여자이자 행동하는 자이다.

28) Stephan Schwingeler, *op.cit.*, p.51.

2. 시각적 단서와 공간의 서사화

동시대 디지털 게임에서는 이미지 또는 풍경으로만 된 부분과 실제 이동하고 탐색할 수 있는 부분이 혼재한다.²⁹⁾ 전자는 회화, 사진, 영화 등의 전통 예술 장르에서 접하는 것으로서, 물리적, 기하학적, 자연적, 건축적, 지형적 등의 공간을 구성하는 다양한 구성요소들을 2차원으로 추상화하여 시각적인 완성도를 높이는데 목표를 둔다.³⁰⁾ 후자는 게임을 비롯한 인터랙션 콘텐츠에서 접하는 것으로서, 3차원 이미지를 통해 공간을 시뮬레이션하는 데 목표를 둔다. 전자든 후자든, 우리는 이미지를 통해 접하는 공간의 기능 및 의미와 그 안에 담긴 이야기를 읽어내기 마련이다. 다시 말해 촬영된 배우의 움직임은 통해 추상적·간접적으로 경험하든, 캐릭터를 직접 움직이면서 상호작용을 통해 가상적·직접적으로 경험하든, 우리는 공간을 서사화한다는 뜻이다.

“오픈월드 게임의 방식은 공간을 새롭게 서사화(Narrativise)하는 방식이다.”³¹⁾ 사건이 고정된 순서대로 수직적 또는 직선적으로 진행되지 않고, 플레이어 각자 원하는 순서대로 임의로 공간을 탐색하면서 수평적으로 분산되어 있는 세부 이야기들을 재구성할 수 있기 때문이다. 내비게이션을 기반으로 한 참여자의 자발적이고 임의적인 움직임이 공간을 활성화시키는 매우 중요한 원동력이다. 또한 게임 콘텐츠의 스토리와 상관없이 플레이어 본인의 플레이 취향과 숙련도에 따라 플레이 경험을 물리적 환경에 투사하면서, 각자의 이야기를 구성할 수 있기도 하다.³²⁾

29) 동시대 게임일수록 탐색 공간이 더 확장되는 경향이 있다. <GTA V>(Grand Theft Auto V, Rockstar North, 2013), <젤다의 전설 브레스 오브 더 와일드>(ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Nintendo, 2017) 등과 같은 오픈월드 게임 콘텐츠에서 고도화된 물리 엔진의 도입 및 즉각적인 상호작용이 중요한 구성 요소로 자리 잡았다.

30) 시공간을 평면으로 추상화한 결과물과 이미지에 관한 논의는 빌렘 플루서의 『사진의 철학을 위하여』를 참고하기 바란다. 빌렘 플루서, 윤종석 역, 『사진의 철학을 위하여』, 커뮤니케이션북스, 1999, 5~9쪽.

31) Sebastian Domsch, “Space and Narrative in Computer Games”, in *Ludotopia*, p.103.



[그림 2] 시각적 단서의 사례 :
상호작용할 수 있는 곳을 노란색으로 표시

오픈월드 게임에서 공간을 서사화하는 가장 기본적인 표현 형식은 공간 속에 시각적 단서(visual clues)를 배치 및 포함시키는 것이다. 예를 들어 [그림 2]와 같이 등반할 수 있는 건물 외벽에 노란색 문양이 새겨져 있거나, 무기를 이용해 상호작용할 수 있는 곳에서 빛이 나는 식이다. 또는 문에 빨간 페인트가 묻어 있다거나, 점프해서 잡을 수 있는 손잡이는 초록색이라든가 하는 방식으로 색을 이용해 접근성을 암시한다. 이외에도 주변 환경을 조사할 수 있는 경우라면, 단서가 되는 부분에 물음표를 띄우거나, 특정 표시를 하기도 한다.³²⁾

영화나 소설의 작가는 우리에게 정보를 제공함에 있어 높은 수준의 지배력을 행사한다. 반면 게임 디자이너는 게임 공간 전체에 걸쳐 정보를 분배하는 그 서사적 과정에 지배력을 행사한다. 게임처럼 탐험이 가능한 서사 구조와 열린 결말을 갖는 경우, 스토리와 관련된 핵심적인 정보는 다양한 세부 공간들 속에 내재되어 있다. [...] 게임 세계는 일종의 정보 공간이 된다.³⁴⁾

32) 게임플레이와 개인화된 경험의 관계에 관해서는 다음 논문을 참고하기 바란다. 이수진, 「디지털 게임의 디제시스적 환상과 파생실재」, 『기호학연구』 70집, 한국기호학회, 2022, 161~165쪽.

33) 이 외에도 게임에서 매우 익숙하고도 일반적인 시각적 단서로는, 방향을 지시하기 위해 모니터 상단 중앙에 위치한 그래픽과 체력 상태를 알리기 위해 모니터 하단 좌측에 위치한 그래픽 등이 있다. 하지만 이는 게임 인터페이스 분야에 속하므로 이 글에서는 다루지 않기로 한다.

34) Henry Jenkins, *op.cit.*, p.113.

플레이어는 게임을 즐기기 위해서는 공간 속에 포함된 시각적 단서들을 읽을 줄 알아야, 즉 그 의미를 해석할 줄 알아야 하며, 그 시각적 단서들을 따라 그 다음 행위를 플레이함에 따라 전후에 무슨 일이 발생할지 예측할 수 있어야 한다. 이 과정에서 공간을 서로 연결하는 인과가 생겨나고, 수평적 관계는 선형을 따라 전개되는 수직의 관계로 재설정된다. 내비게이션 공간에서 헤매지 않고 앞으로 나아가는 추동력을 만들어내는 것이다. ‘지금-저기’에서 우리는 해석자이자 행동하는 자이다.

IV. 토피아, 헤테로토피아 그리고 루도토피아

게임 공간과 같은 3차원 가상공간을 탐색하고, 그 안에서 해석하고 행동하는 ‘나’는 현실 공간인 지금-여기에 있다. 내가 있는 곳을 ‘토피아(topie)’라고 부르기로 하자.³⁵⁾ 이는 영화 관객에게도 마찬가지로 적용된다. 지금-여기에 해당하는 극장의 관객석, 다시 말해 투명한 제4의 벽 앞에 앉아 그 너머를 관람하는 우리가 있는 곳은 토피아이다. 오늘날에는 영화를 극장에서만 볼 수 있는 것이 아니니, 방 안 모니터로, TV 화면으로도 충분한 미디어 환경을 고려하면, 극장의 관객석 대신 집을 토피아로 설정해도 괜찮을 것이다.

하지만 우리는 토피아에 갇혀 있는 것이 아니라, 토피아에 있는 것과 동시에 다른 곳에 있기도 하다. ‘나’를 통해 다른 곳들과 연결되기 때문이다. 토피아에 속하지만 거기에만 종속되지는 않는다. ‘나’라는 “작은 유토피아적 알맹이로부터 꿈꾸고 말하고” 나아가고 상상한다.³⁶⁾ 영화의 경우, 극장 또는 영화관을 헤테로토피아(hétérotopie)라 해석할 수 있다.

35) 토피아는 엄밀히 보자면 존재하지 않는 용어이다. ‘유토피아(utopie)’에서 부정을 뜻하는 접두어 ‘u’를 뺀 것인데, 푸코는 ‘토피아’라는 용어를 사용함으로써 유토피아와의 관계 속에서 몸이라는 장소를 현상학적으로 서술하려는 의도를 드러낸다. 참고 : 미셸 푸코, 이상길 역, 『헤테로토피아』, 문학과 지성사, 2014, 28쪽.

36) 앞의 책, 37쪽.

헤테로토피아란 각종 장소들 중에서 유독 ‘다른 종류의 장소’를 지시하는 것으로, 실제로 위치를 갖는(localisé) 유토피아를 일컫는다. 어린 시절 기억을 떠올려보면, 위치를 갖는 유토피아들, 즉 헤테로토피아에 우리도 가봤다는 것을, 경험했던 장소임을 깨닫게 된다.

그것은 당연히 정원의 깊숙한 곳이다. 그것은 당연히 다락방이고, 더 그럴듯하게는 다락방 한가운데 세워진 인디언 텐트이며, 아니면 부모의 커다란 침대이다. 바로 이 커다란 침대에서 아이들은 대양을 발견한다. 거기서는 침대보 사이로 헤엄칠 수 있기 때문이다. 이 커다란 침대는 하늘이기도 하다. 스프링 위에 뛰어오를 수 있기 때문이다. 그것은 숲이다. 거기 숨을 수 있기 때문이다. 그것은 밤이다. 거기서 이불을 뒤집어쓰고 유령이 되기 때문이다. 그것은 마침내 쾌락이다. 부모가 돌아오면 혼날 것이기 때문이다.³⁷⁾

어린 시절의 침대에 비견할 만한 장소를 사회 안에서 찾는다면, 좀 더 제도화되어 있는 영화관을 생각할 수 있다. 영화관에서 우리는 일상에서 잠시 벗어나 환상 속으로, 상상 속으로, 저 먼 우주로, 대자연으로, 완전한 폐허 속으로 빠져든다.

대다수의 관객에게, 영화는, 완전히 사회적이지만 한 삶에서 벗어난, 일종의 ‘저장소’ 혹은 울타리로 둘러싸인 곳이다. 사회적 삶에 의해 영화가 받아들여지고 규정되는 것이긴 하지만 말이다. 영화관에 간다는 행위는 일과 중에 혹은 주중에 떳떳이 말할 수 있는 스케줄로서 다른 행위들처럼 합법적인 행위이다. 하지만 그 행위가 일과 중 차지한 위치는 사회적 삶이라는 넓은 천에 뚫린 ‘구멍’과도 같으며, 좀 더 광적인 어떤 것으로 열려 있는, 나머지 시간에 하는 행위들보다는 좀 덜 승인된 어떤 것으로 향하는 ‘빈 시간’이다.³⁸⁾

37) 같은 책, 13~14쪽.

38) 크리스티앙 메즈, 『상상적 기표』, 106쪽. 메즈가 영화 관람 및 영화관을 설명할 때 사용한 ‘빈 시간’이란 표현은 푸코가 헤테로토피아의 원리 중 ‘시간의 분할(découpage)’이라고 설명한 부분과 일맥상통한다. 즉 “그것은 우리가 대칭적으로 헤테로크로니아(hétérochronie)라고 이름 붙일 수 있는 것을 향해 열린다. 헤테로토피아

영화의 물리적 메커니즘을 고려할 때, 영화 관객은 이미지와 사운드로만 현존하는 상상적 기표를 응시한다. 이때 토피아-헤테로토피아의 관계는 물리적으로 분리되어 있다. 스크린 또는 모니터에 재현된 헤테로토피아는 ‘내’가 있는 토피아와 기능적으로 다른 형태이다. 실시간 상호작용이 불가능하며, “한쪽은 현실이고, 다른 한쪽은 지각적으로 구성되는 것이다. 거기에는 강력한 단절이 있다. 관객에게 영화는 매우 가까우면서도 결정적으로 접근할 수 없는 바로 ‘거기’에서 전개된다. (...) 참여는 결코 생각할 수 없는 순수한 훑쳐보는 자로서”³⁹⁾ 관객은 지금-여기, 토피아에 홀로 있다.

반면 게임을 비롯한 3D 가상공간의 경우, 토피아-헤테로토피아의 관계는 물리적으로 연결되어 있다. 스크린 또는 모니터에 존재하는 헤테로토피아는 ‘내’가 있는 토피아와 기능적으로 유사한 형태이다. 실시간 상호작용이 가능하며, 한쪽은 현실이고, 다른 한쪽은 지각적으로 구성되면서 동시에 ‘내’ 몸을 대신하는 가상의 몸은 가상공간 안에서 실제로 움직인다. 거기에는 강력한 연결이 있다. 플레이어에게 게임은 매우 가까우면서 접근할 수 있는 바로 ‘지금-저기’다. 플레이어는 지금-여기, 토피아에 있으면서 동시에 헤테로토피아에 있다.

V. 나오는 말

공간 개념은 디지털 게임 연구의 가장 중요한 주제 중 하나다.⁴⁰⁾ 게임 연구자들은 “게임과 공간의 변증법적인 얽힘에 관한 적절한 표현으로

는 사람들이 전통적으로 시간과 완전한 단절 속에 있을 때 제대로 기능하기 시작한다.” 푸코, 앞의 책, 53쪽.

39) 메츠, 앞의 책, 104쪽.

40) “모든 디지털 게임은 공간에 관한 것이다. 이것이 디지털 게임의 존재 이유다.” Espen Aarseth, “Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games”, in *Cybertext Yearbook 2000*, ed. by Markku Eskelinen and Raine Koskimaa, Jyväskylä: Research Centre for Contemporary Culture, 2001, p.161.

루도토피아⁴¹⁾를 제안한 바 있다. 영화의 공간이 현실 공간을 재현하는 일종의 미메시스에 더 가깝다면, 디지털 3D 가상공간은 무엇인가의 재현에 더해, 공간 내부에서 (가상의 몸을 통해) 움직일 수 있는 곳이다. 그곳에서는 바라볼 뿐만 아니라 행동한다. 직접 탐색하고 찾고 시도하고 그리하여 즐긴다. 이러한 경험은 지극히 주관적이며 사용자 각자에 따라 공간 경험이 달라질 수밖에 없다. 가상공간의 “구조는 주체의 움직임과 감정에 반응한다. 현실의 물리적 공간 안에서 움직이는 배회자(fr: flâneur)의 경우 이러한 변형은 지각 안에서만 일어나지만, 가상공간을 내비게이션하는 경우에는 공간은 사용 주체의 거울이 되어 문자 그대로 변화할 수 있다.”⁴²⁾ 이제 더 이상 시뮬레이션 기술로 만들어진 헤테로토피아, 다시 말해 ‘루도토피아’를 현실과 복제의 프레임으로, 진짜와 가짜의 프레임으로 폄훼할 것이 아니라, ‘다른 종류의 현실’로 받아들일 때이며, 이 인정과 수용의 과정을 통해, 더 확장된 문화예술의 경험을 할 때이다.

41) Espen Aarseth, Stephan Gunzel(ed.), *Ludotopia : Spaces, Places and Territories in Computer Games*, Bielefeld: Transcript Verlag, 2019, p.7.

42) 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 341쪽.

참고문헌

- 이수진, 「크리스티앙 메츠의 영화기호학」, 『한국 기호학의 최전선』, 한울아카데미, 2021, 66~91쪽.
- _____, 「디지털 게임의 디제시스적 환상과 파생실재」, 『기호학 연구』 70집, 2022, 157~182쪽.
- 레프 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004.
- 미셸 푸코, 이상길 역, 『헤테로토피아』, 문학과 지성사, 2014.
- 빌렘 플루서, 윤종석 역, 『사진의 철학을 위하여』, 커뮤니케이션북스, 1999.
- 크리스티앙 메츠, 이수진 역, 『상상적 기표』, 문학과 지성사, 2008.
- AARSETH. Espen, “Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games”, in *Cybertext Yearbook 2000*, ed. by Markku Eskelinen and Raine Koskimaa, Jyväskylä: Research Centre for Contemporary Culture, 2001, pp.152~171.
- DOMSCH. Sebastian, “Space and Narrative in Computer Games”, in *Ludotopia : Spaces, Places and Territories in Computer Games*, ed. by Espen Aarseth, Stephan Günzel, Bielefeld: transcript Media Studies, 2019, pp.103~123.
- FRASCA. Gonzalo, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in *The Video Game Theory Reader*, London: Routledge, 2003, pp.221~236.
- JENKINS. Henry, “Game Design as Narrative Architecture”, in *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, ed. by Noah Wardrip-Fruin and Harrigan, Cambridge, MA: MIT Press, 2004, pp.118~130.
- MANOVICH. Lev, *Software Takes Command*, New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- MERLEAU-PONTY. Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, 2016 (Première parution en 1945).
- SCHWINGELER. Stephan, “Playing with Sight”, in *Ludotopia, : Spaces, Places and Territories in Computer Games*, ed. by Espen Aarseth, Stephan Günzel, Bielefeld: transcript Media Studies, 2019, pp.41~60.

Spatial Signifiers in Digital Games and Ludotopia

Lee, Soo-Jin

This article attempts a Semiotic study on the Spatial Signifiers in Digital Games. Since traditional movies consist of reproduction events or scenes that have taken place elsewhere in the past, a spectator always remain outside this space represented on the screen. On the other hand, the various simulations, including 3D digital games, adopt spatial signifiers of an interactive form. A player (or participant) manipulates his avatar with a joystick, mouse, keyboard, handle, etc. We play by way of embodiment, mobilizing our own sensory and motor organs.

Due to the nature of digital Open-world games in the 2020s that implement with 3D simulation technology an extremely vast and *Navigable Space*, it is impossible to fully understand this space from a traditional perspective. Moreover, as today's games are programmed and designed with a high level of fidelity, the Hyperreal built in the digital Open-world games of the 2020s will be more embodying and experience-based.

This technology, which allows us to experience *Being there*, takes into account the individual phenomena that we each encounter on a phenomenological level. In today's advanced world of simulation technology, we see the coexistence of the *Topia* in which our body actually exists, and the *Heterotopia* (or *Ludotopia*) in which we experience a virtual body. This study will draw attention to this point.

Keywords : Simulation, Open-World, Navigable Space, Heterotopia, Ludotopia

투고일: 2023. 03. 15./ 심사일: 2023. 04. 09./ 심사완료일: 2023. 04. 12.

How Shall We Find the Concord of Discord?*

– Bottom and *A Midsummer Night's Dream* as Deconstructors
and Weavers in Bottomless World

이진**

【 Contents 】

- I. Introduction
- II. A Brief Summary of *A Midsummer Night's Dream*
- III. Looking at Meaning in *A Midsummer Night's Dream* by means of Deconstruction and Semiotics
 - 1. Relevant Theories
 - 1) Derrida and Loosening Signifieds and Signifiers
 - 2) Keir Elam and His Semiotic Approach to Theater and Drama
 - 3) Robert E. Innis and Representation as a Self-recognition
 - 2. *A Midsummer Night's Dream* in view of Deconstruction and Semiotics
 - 1) Bottom as a Deconstructor and a Weaver
 - 2) Whose Dream Is It? Bottom's Dream and the Seamless, Opened/Closed Structure of Imagination
- IV. Conclusion/Epilogue

* This article was born out of the directed study with Professor SunHee Kim Gertz. I would like to express my deepest gratitude to Professor Gertz for her wonderful teaching, insightful comments, and generous supports. I am also thankful to anonymous reviewers for their generous and thought-provoking feedback.

** 단독저자, 명지대학교 영문학과 조교수, jinlee@mju.ac.kr

셰익스피어(William Shakespere)의 희곡 『한여름 밤의 꿈』(*A Midsummer Night's Dream*)에 등장하는 Nick Bottom은 신체가 변하기도 하고 아테네의 귀족 계급, 노동자 계급, 그리고 요정 등 다양한 세계를 경험하는 유일한 인물이다. Bottom은 직공, 배우, 그리고 요정 여왕의 연인으로서 남다른 경험을 하게 되는데, 이를 통해 자유롭게, 대담하고, 유머가 넘치면서도 복잡한 태도를 보이게 된다. 배우로서, 그리고 희곡을 대하는 한 독자로서, Bottom은 작가/독자, 배우/관객과 같은 관습적인 경계를 허문다. 결과적으로 그는 본인이 배우로 역할을 맡은 『피라모스와 티스베』(*Pyramus and Thisbe*)의 장르를 바꾸며 비극/희극의 장르의 경계마저도 허물게 된다. 게다가, 『한여름밤의 꿈』을 통해, Bottom은 상상/현실의 경계를 허물며 극 중에 발생하는 여러 불협화음들을 화합으로 이끄는 데 일조한다. 그의 이름과 직업이 나타내듯이, 그는 극에서 중요한 기초이자 직공으로 불화로 보이는 이야기들과 세계들을 조화롭고 연합하도록 만든다. 이러한 Bottom을 해석하기 위해서는 기호학적인 접근이 매우 유용하지만 현재까지 『한여름밤의 꿈』을 기호학적으로 해석한 연구는 많지 않다. 본 논문에서는 데리다(Jacques Derrida)의 해체주의적 접근을 바탕으로 연극과 희곡에 대한 케어 일람(Keir Elam)의 기호학적 분석, 그리고 로버트 이니스(Robert E. Innis)의 자아 인식으로서의 재현이라는 개념을 통해 Bottom이 『한여름밤의 꿈』에서 보여주는 특별한 태도와 역할을 분석한다.

열쇠어 : 한여름 밤의 꿈, 데리다, 케어 일람, 로버트 이니스, 해체주의, 연극 기호학, 재현

I. Introduction

In Shakespeare's *A Midsummer Night's Dream*, Nick Bottom is a very interesting character. He is the only one in the play who was physically transformed and who experienced all the different worlds, such those of the Athenian nobility, the mechanicals, and the fairies. Due to his experience as a weaver, an actor, and the Fairy Queen's beloved with an ass's head, Bottom shows his free and daring, mirthful, and complex attitudes in all the worlds. As an actor and a reader, he deconstructs the

conventional borders between author and reader, actor and audience.¹⁾ As a result, he changes the genre of the play *Pyramus and Thisbe* and deconstructs the conventional opposition between tragedy and comedy. Furthermore, through *A Midsummer Night's Dream*, he also deconstructs the opposition between imagination and reality and on the whole weaves the discordances among the different stories into concord. Like his name and occupation, he becomes a significant bottom (foundation) and a weaver²⁾ who makes the seemingly discordant stories and worlds concordant and united.

While semiotic reading of *A Midsummer Night's Dream* would be helpful to understand Bottom's unique characteristics, only a few articles have taken such approach to the play. Drawing upon rhetorical and semiotic theories, SunHee Kim Gertz discusses how the tensions between dramatic and performance texts create authorial audiences in *A Midsummer Night's Dream*.³⁾ Sabrina Mazzali-Lurati explores the semiotic-communicative structure in the hypertextual transpositions of *A Midsummer Night's Dream* produced by BBC Education in 1996.⁴⁾ Bernard Dauenhauer challenges Derridean and Barthesian notions of

1) My reading of Bottom as deconstructing these conventional borders has drawn upon SunHee Kim Gertz's illuminating article, "Authorial Audiences in Shakespeare's *A Midsummer Night's Dream*," *Semiotica* 106:1/2, 1995, pp.153~70.

2) David Marshall points out the mechanicals' occupations as follows: "[A]ll of the mechanicals are concerned with some form or manner of joining. Carpenter, joiner, weaver, bellows mender, tinker, tailor; their occupations enact the preoccupations of *A Midsummer Night's Dream*. Two construct or put together, two mend and repair, one weaves and one sews. All join apart or mend what has been rent, broken, or sundered." Marshall, David, "Exchanging Visions: Reading *A Midsummer Night's Dream*," *ELH* 49:3, 1982, p.562.

3) Gertz, 1995.

4) Mazzali-Lurati, Sabrina, "Here is the Author! Hyperlinks as Constitutive Rules of Hypertextual Communication," *Semiotica* 167:1/4, 2007, pp.135~68.

“author” and “text” by examining the 1980 staging of *A Midsummer Night’s Dream* at the University of Georgia.⁵⁾ In this article, I will use Derrida’s deconstructionist approach, Keir Elam’s semiotic analysis of theater and drama, and Robert E. Innis’s notion of representation as a self-recognition to understand Bottom’s attitudes and roles in *A Midsummer Night’s Dream*.

II. A Brief Summary of *A Midsummer Night’s Dream*

The play, written in 1594-1595, contains five acts in two different locations, Athens and the woods outside Athens, as it follows two pairs of young lovers trying to sort out their relationships, a group of amateur actors who also belong to the working class, as well as two older pairs of lovers, Athens’ Theseus and his bride-to-be Hippolyta, as well as the Fairy King and Queen. The play begins with Theseus, Duke of Athens, looking forward to his upcoming marriage to Hippolyta. His happiness is disrupted when his servant, Egeus complains that this daughter will not marry Demetrius, but prefers Lysander. Lysander and Hermia plan to elope. Helena, who loves Demetrius, learns of their plan and decides to report this to Lysander. They all survive in the woods, where the King and Queen of Fairies argue over the possession of a young boy.

The young Athenian lovers have gone through difficulties and discordances throughout the play. From the beginning, because of her love of Lysander, Hermia would be put to death or forced to live the austere single life as a nun forever if she refuses to wed Demetrius

5) Dauenhauer, Bernard, “Authors, Audiences, and Texts,” *Human Studies* 5, 1982, pp.137 ~46.

whom she does not love at all. On the other hand, Helena loves Demetrius who loves not her but Hermia. Helena has to put up with disgrace as a lady because her wooing Demetrius does not conventionally belong to a female role. What is worse, in the woods, due to Puck's mistake not theirs, the four lovers find themselves mismatched without knowing the reason. Though they are well-matched and happy in the end, their experience in the play is both tragic and comic on the whole.

The older lovers, Theseus and Hippolyta do not seem to be only happy and in concord with each other. As Theseus says, he “wooed [her] with [his] sword” and “won [her] love doing injuries to [her]” (1.1.16-17). Thus, Hippolyta will marry someone who was once an enemy and she still might have bitterness in her heart. David Marshall points out that “Hippolyta speaks only once in the first scene” and “she doesn't speak again until the fourth act.”⁶⁾ Also, in contrast to Theseus's impatience to marry her, Hippolyta does not show “any sign of either happiness or willingness.”⁷⁾ Furthermore, from Theseus' saying to Philostrate that “Stir up the Athenian youth to merriments, / Awake the pert and nimble spirit of mirth, / Turn melancholy forth to funerals; / The pale companion is not for our pomp” (1.1.12-15), Marshall infers that Theseus says thus because “he has heard and seen a mournful melancholy in his bride-to-be, not a happy willingness.”⁸⁾

Likewise, from the beginning, the fairy couple, Oberon and Titania, argue with each other. Oberon is jealous of the changeling boy whom Titania does not surrender to him. While arguing for the boy, they

6) Marshall, p.548.

7) Ibid., p.548.

8) Ibid., p.549.

accuse each other of infidelity. To resolve their conflict—to get the changeling boy from her Oberon makes her fall in love with another creature and puts up with another kind of her infidelity. On the other, Titania is charmed and in love with Bottom by the love potion.

In contrast to the lovers, the mechanicals do not seem to have any problem with their lovers. Without knowing the Athenian lovers' difficulties, they work hard in order to celebrate the Athenian lovers' nuptial day and entertain them. While rehearsing *Pyramus and Thisbe*, Bottom is translated and beloved by the fairy queen, Titania. By means of Bottom, Titania and Oberon get along again in the end and the newly weds can have a good time in their wedding day.

III. Looking at Meaning in *A Midsummer Night's Dream* by means of Deconstruction and Semiotics

1. Relevant Theories

1) Derrida and Loosening Signifieds and Signifiers

Although Derrida's essay on "Différance" is not specifically related to theater, there are aspects that are relevant here. The theater presents what is written in the dramatic texts, "what is presently denied, the possible that is presently impossible."⁹⁾ When the dramatic text is translated/transformed into theater, we have to acknowledge that the "original" characters or the "original" production created by the author is not necessarily present and what we see on stage is just one of the possible productions that has in

9) Derrida, Jacques, "Différance," *Literary Theory: An Anthology*, ed., Julie Rivkin and Michael Ryan, Blackwell Publishing, 2004, p.279.

all likelihood never been and will never be identical to the “original.” The original signified is presently impossible and differed. In this sense, the verb “to differ” that Jacques Derrida defines in his essay “Différance” can help to understand the staged reality of the theater.

The verb “to differ” [*différer*] seems to differ from itself. On the one hand, it indicates difference as distinction, inequality, or discernibility; on the other, it expresses the interposition of delay, the interval of a spacing and temporalizing that puts off until “later” what is presently denied, the possible that is presently impossible...

In the one case “to differ” signifies nonidentity; in the other case, it signifies the order of the same. Yet there must be a common, although entirely different [*différente*], root within the sphere that relates the two movements of differing to one another.¹⁰⁾

Differed meaning and text can be explained in terms of the relation between the signified and the signifier. In “Différance,” Derrida explains how the signified (the concept part of language) does not coincide with the signifier (the “material or physical image” of language).¹¹⁾ Based on the Saussurean idea of the arbitrariness of signs and the differential character of signs, Derrida argues as follows:

The first consequence to be drawn from this is that the signified concept is never present in itself, in an adequate presence that would refer only to itself. Every concept is necessarily and essentially inscribed in a chain or a system, within which it refers to another and to other concepts, by the systematic play of

10) Ibid., p.279.

11) Ibid., 2004, p.285.

differences. Such a play, then—différance—is no longer simply a concept, but the possibility of conceptuality, of the conceptual system and process in general.¹²⁾

Thus, in general, the signified is not necessarily embedded in the signifier, but has a loose relationship with it. Furthermore, the signified of one word can become the signifier of another, the signified of which could become the signifier of another, etc. When we apply this pattern to other kinds of signs such as those in theater, the infinite chain of signifiers and signifieds also occurs: the signifier of the dramatic text (the performance) is differed and does not exactly correspond to the dramatic text, the signified created by the author. In this way, we can infer that *Pyramus and Thisbe* never appeared in any play exactly identical to the *Pyramus and Thisbe* created by Ovid.¹³⁾ The mechanicals' *A Tedious Brief Scene of Young Pyramus and His Love Thisbe* in *A Midsummer Night's Dream* is a hyperbolic version of this theatrical truth.

While the mechanicals clumsily deal with how to perform *Pyramus and Thisbe* without any possibility of making the audience believe that the lion and death in the play are real, the audience can see the process of the performance being differed from the original text.

BOTTOM. I have a device to make all well. Write me a prologue, and let the prologue seem to say we will do no harm with our swords, and that

12) Ibid., 2004, pp.285 ~ 86.

13) Some scholars like Madeleine Forey argue that Shakespeare were familiar with Golding's rendition of the 'Pyramus and Thisbe' episode. Forey, Madeleine, "Bless Thee, Bottom, Bless Thee! Thou Art Translated!: Ovid, Golding, and 'A Midsummer Night's Dream,'" *The Modern Language Review* 93:2, 1998, p.324. We can infer that the mechanicals' 'Pyramus and Thisbe' is deferred from Golding's text which is also deferred from Ovid's text: there are at least two layers of intertextual meaning.

Pyramus is not killed indeed; and for the more better assurance, tell them that I, Pyramus, am not Pyramus but Bottom the weaver. This will put them out of fear. (3.1.15-20)

BOTTOM. Nay, you must name his name, and half his face must be seen through the lion's neck, and he himself must speak through, saying thus, or to the same defect: "Ladies"—or "Fair ladies—I would wish you"—or "I would request you"—or "I would entreat you—not to fear, not to tremble; my life for yours. If you think I come hither as a lion, it were pity of my life. No, I am no such thing; I am a man as other men are." And there indeed let him name his name and tell them plainly he is Snug the joiner. (3.1.35-43)

We find it laughable that they are ignorant of the custom that "we enjoy being brazenly lied to" and "welcome for the sake of pleasure what we know to be untrue."¹⁴⁾ However, what the mechanicals do is important in the view of Semiotics and Deconstruction. The mechanicals show that the referents or the signifieds in *Pyramus and Thisbe* do not coincide with the signifiers, that is, with the mechanicals themselves as well as with their language. Obviously, Bottom who acts Pyramus is not Pyramus, and Snug who acts a lion is not a lion. However, to the audience of *A Midsummer Night's Dream*, Bottom is also not Bottom and Snug is also not Snug: they are actors. We can see the infinite chain of signifiers and signifieds: an actor is a signifier of Bottom who is also a signifier of Pyramus. Thus, meaning is constructed while interplaying with various contexts.

For Derrida, writing is the "free play"¹⁵⁾ and "the endless displacement

14) Greenblatt, Stephen, "Shakespeare and the Exorcists," *Literary Theory: An Anthology*, ed., Julie Rivkin and Michael Ryan, Blackwell Publishing, 2004, p.607.

15) Derrida explains his notion of "free play" in his essay, "Structure, Sign and Play in the Discourse of the Human Sciences." Derrida, Jacques, *Twentieth-Century Literary*

of meaning which both governs language and places it forever beyond the reach of a stable, self-authenticating knowledge.”¹⁶⁾ Thus, deconstruction is “a way of reading” and “challenging interpretations of texts based upon conventional notions of the stability of ... language and meaning.”¹⁷⁾ In this sense, Bottom and Shakespeare’s *A Midsummer Night’s Dream* read and write *Pyramus and Thisbe* in their own ways and challenge the stability of the authorial meaning and the conventional interpretations of texts.

2) Keir Elam and His Semiotic Approach to Theater and Drama

As we have observed, in theater, the two movements of the dramatic text and the performance differing to one another are so obvious that we cannot consider them as the same texts. In this situation, Keir Elam’s semiotic analysis of plays provides us with useful ways of looking at the dramatic text and the performance. Elam separates the performance from the dramatic text. For him, “the dramatic text is more or less constant,” whereas “the performance text varies in crucial aspects, from theaters to staging to acting.”¹⁸⁾

In the performance text, “semiotic factors are intensified” and everything on the stage can have significance and show connotations in a relation.¹⁹⁾ As an example, SunHee Kim Gertz shows that the mirror used by the monarch in the fourth act of Shakespeare’s *Richard II* can signify

Theory: An Introductory Anthology, ed., Vassilis Lambropoulos and David Neal Miller, State University of New York Press, 1987, pp.35~58.

16) Rabkin, Gerald, “The Play of Meaning: Text/Theatre/Deconstruction,” *Performing Arts Journal* 7:1, 1983, p.48.

17) Habib, M.A.R, *A History of Literary Criticism and Theory: From Plato to the Present*, Blackwell Publishing, 2008, p.649.

18) Gertz, SunHee Kim, *Chaucer to Shakespeare, 1337-1580*, Palgrave, 2001, p.122.

19) *Ibid.*, pp.122~23.

not only all mirrors, but also “a whole complex of secondary signs,” such as these: “tragedy brings an individual to self-reflection, kingship is merely an image, and life is a shadowy reflection of greater forces.”²⁰⁾ In the same way, when Bottom and other mechanicals try to signify themselves not as Pyramus, Thisbe, a Wall, the Moonshine, a Lion but as Bottom, Flute, Snout, Starveling, and Snug, due to the connotations in relations to theater, each becomes another kind of a character and a text such as, “the wittiest partition” (5.1.166) and “a very gentle beast” “of a good conscience” (5.1.226) to the Athenian audience. Also, the mechanicals, especially Bottom, can connote those who have an eye for seeing the whole with various viewpoints rather than parts. In contrast to the Athenian nobles, they care not only about Pyramus and Thisbe, but also the wall, the lion, and moonshine²¹⁾ which, if the Athenian nobles were directors, would have been overlooked. Moreover, Bottom is the one who sees first both the text and the context (the audience’s possible response) and says that Pyramus’ killing scene will never please. Also, viewing the drama on the whole, beyond linearity, he lets the audience know the whole plot before the beginning of the play.

Thus, depending on their relations to various contexts, the objects in theater can have various signifieds.²²⁾ Furthermore, from Elam’s analysis, it can be inferred that “the worlds of text convey relations to ... our world.”²³⁾ For example, one’s reporting only some selected part of events and “putting them together” can reflect one’s own viewpoint “with certain

20) Ibid., 2001, p.123.

21) Connected to the next section, this can be viewed as reflection of their occupations and class—they are familiar with objects and nature. Also, in the fairy world, materials such as, honey, grains, and peas, interest Bottom more than the fairy queen does.

22) Gertz, 2001, p.124.

23) Ibid., p.122.

goals in mind.”²⁴⁾ This can be elaborated more with Robert E. Innis’s “representation” in the next section.

3) Robert E. Innis and Representation as a Self–recognition

Robert E. Innis’s concept of “representation” can supplement the inference in the former section that “the worlds of text convey relations to our world.”²⁵⁾ When we see how the original, referents, or the signifieds, are represented in the representation, we can also observe the viewpoint and relations to the world. Through perspectives and relations, the worlds of text have certain meanings to us and in our world. As Innis explains:

Aristotle connected imitation with the joy of recognition. “Recognition conforms and bears witness to the fact that mimetic behavior makes something present. However, this does not imply that when we recognize what is represented, we should try to determine the degree of similarity between the original and its mimetic representation” (Gadamer 1986, p.98). Nevertheless, Gadamer goes on to assert that “the essence of imitation consists precisely in the recognition of the represented in the representation” (p.99) without any advertence to a “real” distinction between representation and the represented. They share, in Langer’s sense, the same logical form. Imitation, in Gadamer’s analysis, reveals “the real essence of the thing”; representation is intrinsically connected with recognition, that is, the cognition of something *as* something. This process of “cognizing as” is part of a process of self-recognition, of developing familiarity with the world and hence with ourselves ... Self and world are correlative; neither the self nor the world is a thing or stable substance. They are meaning fields.²⁶⁾

24) Ibid., p.122.

25) Ibid., p.122.

26) Innis, Robert E., “Dimensions of an Aesthetic Encounter,” *Semiotic Rotations*, ed., SunHee Kim Gertz, Jaan Valsiner, and Jean-Paul Breaux, Charlotte, IAP, 2007, pp.132

Likewise, in *A Midsummer Night's Dream*, the mechanicals' *Pyramus and Thisbe* reflects their views on and relations to our world. They generate "meaning fields." They translate the original tragedy *Pyramus and Thisbe* into a "tragical mirth" and "lamentable comedy."²⁷⁾ They see not just simple meaning "tragedy" but also silly and humorous material in *Pyramus and Thisbe*. Nonetheless, for them, life is not a simple text which has only one meaning. They kept trying to adjust the text to their audience. In other words, they find out multi-layered-meanings in life, comic materials even in tragical situations. This echoes and dovetails with both the tragic and comic aspects of experience of the characters in *A Midsummer Night's Dream*.

2. *A Midsummer Night's Dream* in view of Deconstruction and Semiotics

1) Bottom as a Deconstructor and a Weaver

Bottom deconstructs the boundaries between the conventional roles of author and of reader. The conventional role of reader is considered to find out the original meaning embedded in the text regardless of other aspects such as what it means to various readers. Thus, the authorial intention and meaning are regarded as intact and stable. In contrast to this literary convention, it seems that Bottom and other mechanicals do not care about the author's original intention or privilege. Bottom not only reads *Pyramus and Thisbe* but also (re)writes a new version of *Pyramus and Thisbe* conforming to their and the audience's circumstances. Considering the

~33.

27) Their misunderstanding of the word "comedy" sets up a concordance of tragedy, as viewed by the mechanicals, being seen as a comedy, as viewed by the nobles.

context in which they will present the play—in front of the Athenian nobles including ladies—the concern that they will be hanged if they offend or scare the audience makes Bottom suggest writing a prologue that “seem[s] to say” that they will do no harm and that it is just a play, not a reality. Also, Bottom (and Quince) put(s) new roles into the play such as the Wall, the Lion, and the Moonshine and give(s) them their speeches, which is absent from “the original script.” Becoming both the reader and writer of the play, Bottom deconstructs the dichotomy between author and reader and weaves them together.

In addition, Bottom deconstructs the conventional borders between actors and audience. In the literary convention, there are certain invisible borders between actors and audience in theater. Thus, even when the audience responds to actors, the actors do not usually respond to the audience directly. Rather, they often pretend that they cannot hear anything from the audience. In contrast to this convention, when performing *Pyramus and Thisbe* in front of the nobles, Bottom and the other mechanicals respond to the audience directly without any hesitation. They are so sensitive and responsive to the audience that they change and improvise lines and actions as they see the need. For example, even when Pyramus and Thisbe are “dead” and expected to be motionless and speechless, Bottom (and Flute) suddenly start(s) up and say(s), “No, I assure you, the wall is down that parted their father” (5.1.347-48) in response to the audience’ comments. Furthermore, Bottom even asks the audience directly if they want to see the epilogue or a Bergomask dance. To these actors, the audience also talks and responds, which leads the audience to exist as some actors in the play. As a result, Bottom sees the status of the audience almost as equal to that of the author or to the

actors of the play; indeed, he weaves the actors and the audience together and makes them a new (interpretive) community²⁸) during the play.

Likewise, while deconstructing some literary conventions, the borders between actor and audience, and the boundaries between the roles of author and of reader, Bottom challenges another literary convention, the opposition between tragedy and comedy. Conventionally, these tragedies dealing with especially the death of the protagonists are not supposed to be funny and laughable. Even if there are some laughable and mirthful aspects in the tragedies, they are not supposed to be made during or right after the death. Bottom does not seem to misunderstand that the play has to have tragic elements. Rather, in Act 1, Scene 2, after given the role of Pyramus, he is anxious to make the audience lament and cry.

QUINCE. You, Nick Bottom, are set down for Pyramus.

BOTTOM. What is Pyramus? A lover or a tyrant?

QUINCE. A lover, that kills himself most gallant for love.

BOTTOM. That will ask some tears in the true performing of it. If I do it, let the audience look to their eyes. I will move storms; I will condole in some measure. (18-23)

In spite of and/or due to his seriousness about what he is doing in the theater, he creates a lot of laughter not only before the death of Pyramus and Thisbe but also in the middle of and right after the death scene.²⁹)

28) This term, “interpretive community,” is from Stanley Fish’s essay, “Interpretive Communities.” Fish, Stanley, “Interpretive Communities,” *Literary Theory: An Anthology*, ed., Julie Rivkin and Michael Ryan, Blackwell Publishing, 2004, pp.217 ~221. It seems that along with Bottom the audience begins to understand the creative role of readers (audience). When Hippolyta says, “This is the silliest stuff that ever I heard,” Theseus responds, “The best in this kind are but shadows; and the worst are no worse, if imagination amend them” (5.1.209-11).

Thus, Bottom questions and deconstructs the conventional assumption of the incompatibility of tragedy and comedy and weaves them together in one drama.

Bottom's representation of Ovid's *Pyramus and Thisbe* reflects his relations to and his viewpoints on the world in *A Midsummer Night's Dream*. First, his deconstructing the borders between authors and readers, and actors and audience dovetails with his experience in various worlds. Among all the characters, Bottom is also the only one who experienced three different kinds of worlds—Athenian civil society, the fairy world, and the literary/imaginary world. In addition, Bottom is the only one who is transformed to an ass. Compared to others, Bottom's experience itself does not recognize limitations of borders between different worlds. We can infer that if one has been able to cross several borders, which was not possible for others, then one would think it less difficult to cross another kind. Indeed, though foreshadowed from the beginning of the play, Bottom's free attitude toward crossing borders becomes more active and direct after he experiences the fairy world than before. Before the translation, he does not think of disturbing the audience with his own voice. Rather, he gets Peter Quince to write a prologue that "seem[s] to say" thus and thus in Act 3, Scene 1. Saying that "let the epilogue *seem to say* ..." can imply an indirect speech, less activeness and less directness than saying that "let the epilogue *say*." After transformation, he directly talks to the audience without hesitating, which seems not to have been in the script and also which induces the audience's

29) In the dramatic text, it is not clear whether the audience laughs during and right after the death scene. The movie production, *A Midsummer Night's Dream*, directed by Adrian Noble can be helpful to observe the laughable and humorous aspects even in the middle of and right after the death scene.

participation in the play.

Furthermore, how Bottom directs *Pyramus and Thisbe* dovetails with how he views the worlds in a nonlinear fashion and from multiple perspectives. A good Aristotelian plot has to be linear, so that the audience can feel pity and fear on their journey from exposition to climax to denouement. However, contrary to this, in *Pyramus and Thisbe*, Bottom performs in a nonlinear manner: in the beginning of the play, he lets the audience know the whole plot through the prologue; also, regardless of the elapsed time in the play, he shows the same action twice, once in his foreshadowing speech, another in his performance.

THESEUS. The wall, methinks, being sensible, should curse again.

PYRAMUS. No, in truth, sir he should not. "Deceiving me" is Thisbe's cue:
she is to enter now, and I am to spy her through the wall. You
shall see, it will fall pat as I told you. Younder she comes.

[Enter *Thisbe*] ...

PYRAMUS. I see a voice. (5.1.181-91)

Even though he already said to the audience what would happen to him, Bottom pretends ignorance and surprises when Thisbe appears. Thus, the audience would be able to view the circumstances happening in the drama on the whole while having a sense of going back and forth in a non-linear system of time, which, according to Augustine, could be related to viewpoints of God.

Experiencing a changeless present, the divine is simple, pure and constant, attitudes which Augustine extols. Likewise attributable to this changeless present, God knows all that has happened, is happening, and will happen all at once, in

his limitless—timeless— ‘present.’ Indeed, time in and of itself belongs to and, actually, *defines* the mortal world, the world we live in, which is characterized by variety, complexity, mutability and lack of permanence, attributes which Augustine deems we should tame as much as possible.³⁰⁾

The analogy to the divine is not exact, but it suggests that Bottom has escaped simple, linear time. In fact, we do not have any clear evidence that Bottom achieved that insight into nonlinear time from his experience in the fairy world, since even Oberon and Titania, the king and the queen of fairies, show a sense of being in linear time and they are not omniscient: Oberon does not know that Puck will mistake Lysander for Demetrius; Titania does not know why she was in love with Bottom and has to ask Oberon about it. However, though limited, the fairy king and queen know more about the past, the present, and the future than mortals do. In addition, from Bottom’s reflection after waking from the fantastic experience, nonlinearity in his experience in the fairy land transcends ordinary human senses.

BOTTOM. I have had a most rare vision. I have had a dream, past the wit of man to say what dream it was. Man is but an ass if he go about to expound this dream. Methought I was—there is no man can tell what. Methought I was—and methought I had—but man is but a patched fool if he will offer to say what methought I had. The eye of man hath not heard, the ear of man hath not seen, man’s hand is not able to taste, his tongue to conceive, nor his heart to report, what my dream was. I will get Peter Quince to write a ballad of this dream. It shall be called “Bottom’s Dream,” because it hath no bottom; and I will sing it in the latter end of a play, before the Duke. Peradventure, to make it the more gracious, I shall sing it at her death. (4.2.203-217)

30) Gertz, 2001, pp.20~21.

Moreover, Bottom's representing *Pyramus and Thisbe* as a tragicomedy reflects his multiple perspectives—his views on life as a tragicomedy. When his head is translated into an ass head and other mechanicals fled from him, he says boldly that he will sing and not stir. Even when he knows his transformation, he considers his hairy face as “marvelous” and himself as “a tender ass” (4.1.24-25). While the other mechanicals view him as pitiful, Bottom does not view himself as pitiful at all. Also, for some people, entering fairies and not being able to come back home³¹⁾ can be tragic, but Bottom seems to enjoy the life while he is in the fairy land.

In fact, as a human being, it is not easy for one to say to oneself or someone else that “you can think it rather comic” while encountering the death of one's beloved. When we have hardships and difficulties, we often find them neither enjoyable nor comic at all. However, if they have passed away long ago, one can remember some funny or comic aspects in their past lives. From our own experience, we know that life is not simply tragic or comic, but both. I think we can understand Bottom in that sense. He might be able to view tragic situation as “tragical mirth” when putting himself beyond the linear time frame and somewhat detached from the situation, as an actor does.

These views on life and on the world as tragicomedy can become the common ground that echoes and dovetails with the discordances throughout

31) About “the theme of a nymph wooing a reluctant boy” in Ovid, Walter F. Staten, Jr. points that “[Ovidian] women forcibly detain somewhat reluctant lovers” and “boast of supernatural power.” Staten, Jr. Walter F., “Ovidian Elements in *A Midsummer Night's Dream*,” *The Huntington Library Quarterly*, 26:2, 1963, p.175. Likewise, when Bottom first meets Titania and says that he wants to know the way to get out of the woods, Titania answers, “Out of this wood do not desire to go. / Thou shalt remain here, whether thou wilt or no. / I am a spirit of no common rate. / ...And I do love thee. Therefore go with me” (3.1.146-50), which implies that he might not be able to come back home forever.

A Midsummer Night's Dream. To some extent, the discordances between lovers are resolved happily after the woods scene: ill-matched young lovers become all well-matched by Puck's antidote; Titania surrenders the changeling boy to Oberon, who, then, releases her from the charm by an antidote and the two once again get along well; Hippolyta seems to be more cheerful on her nuptial day. However, there are still other kinds of discordances—each story of the different groups of lovers plus Bottom's episode in the woods lack unity as a whole in a drama and discord one another. To end *A Midsummer Night's Dream* with well-united lovers' stories, at this moment, in Act 5, Scene 1, we need something to unite all the stories. For this, reflected in *Bottom's Dream* and the vague ending of both plays, Bottom's viewpoints in a nonlinear fashion and from multiple perspectives, his ability to see things on the whole deconstruct those discordances and disparities among the different stories and weave them in concord. This will be discussed in the next section.

2) Whose Dream Is It? *Bottom's Dream* and the Seamless, Opened/Closed Structure of Imagination

As both literature and “dream,” *Bottom's Dream* has much in common with the imagination. By definition, imagination is:

1. b. An inner image or idea of an object or objects *not actually present* to the senses; often with the implication that the idea *does not correspond to the reality of things*. Also: the action or an act of forming such an image or idea.
3. The mental consideration of future or potential actions or events.
(“imagination,” my italics)

Thus, in terms of deconstruction and semiotics, the imagination consists of pure signifiers and no substance/signified corresponding to each signifier. This relates to when Bottom wakes from his “dream” (i.e. his fantastic experience in the fairy land). By means of Oberon’s treatment, Bottom finds out (or recognizes) no reality, substance, and signified corresponding to his experience and considers the experience just a dream. Since he cannot reveal his experience/dream as reality, he decides to (get Peter Quince to) write a ballad of the dream. On the way from his experience to his dream, from reality to imagination/literature, he loses the origin or the center³²⁾ of his experience/dream—the fairies, including Oberon, at this point, no longer exist as authentic origins or centers; they become but visions with no substance. As quoted earlier in page 106, he says that his dream (and his ballad) has no bottom,³³⁾ that is, no foundation, no origin, no center. Thus, at least for him, literature is analogous to the imagination.

Parallel to Bottom’s journey from experience to dream, from reality to imagination (literature), the Athenian young lovers enter the imaginary sphere from reality when they consider their experience as dreams.³⁴⁾

32) Derrida discusses “center” in “Structure, Sign and Play in the Discourse of the Human Sciences.”

33) The definition of “bottom” includes “the lowest part of a material thing; the surface of an object on which it stands or rests; the underside, the base”; “A thing on which something is built or rests; a foundation.” “Bottom,” *The Oxford English Dictionary*, 2023. Oxford English Dictionary, 17 March 2023, <<https://www.oed.com/view/Entry/21923?rskey=idDA9G&result=1&isAdvanced=false#eid>> Bottomless means “[t]hat has no bottom”; “[w]ithout a firm foundation, baseless.” (“bottomless”).

34) After their experience in the woods, they view things as (indistinguishably) both real and imaginary in “parted eye.” When Demetrius says, “These things seem small and undistinguishable,/Like far-off mountains turned into clouds,” Hermia concurs: “So methinks,/And I see these things with *parted eye*,/When everything seems double” (4.1.186-89, my italics).

Also, the Athenian lovers enter the imaginary realm from reality when they are in the theater. Since there is no center in imagination and literature, the “free play” begins when *Pyramus and Thisbe* starts.

In addition, the problematic endings of both plays blur the boundaries between reality and imagination, and thus between the different stories of lovers (including those of Bottom and of Pyramus and Thisbe). First, when Thisbe and Pyramus are “dead” and Bottom asks whether the audience wants to see the epilogue or “hear” a Bergomask dance, Theseus chooses not the epilogue but the dance. If we are reminded of Bottom’s having said that he will “sing” *Bottom’s Dream* in the latter end of a play before the Duke, and of his asking to the nobles whether they prefer to “hear” the dance, *Bottom’s Dream* might have been translated into some part of *Pyramus and Thisbe* or into the dance. Thus, the boundaries between Bottom’s dream (or fantastic experience) and the play *Pyramus and Thisbe* are blurred again.

Furthermore, along with *Bottom’s Dream* and Puck’s epilogue, *A Midsummer Night’s Dream* weaves those discordances and disparities among the different stories into a seamless dream, a connected whole drama. While the epilogue is left and the dance is being performed, the clock strikes twelve. At this moment, people go through a transition from theater to bed, from one kind of imagination to another with Theseus’ words, “Lovers, to bed, ‘tis almost fairy time” (5.1.359). After the Athenian lovers and the mechanicals exit, Puck and the other fairies enter. Until now, we would have no doubt that the Athenian lovers and Bottom were influenced by the fairy land and afterwards returned to Athenian reality. We are very familiar with this way of regarding some unrealistic experience as just a dream or fantasy. However, in the epilogue, Puck paradoxically subverts this system

of reason, which opposes imagination and reality.

PUCK. [To the audience]

If we shadows have offended,
Think but this, and all is mended,
That you have but slumbered here
While these visions did appear.
And this weak and idle theme,
No more yielding but a dream,
Gentles, do not reprehend.
If you pardon, we will mend.
And, as I am an honest Puck,
If we have unearned luck
Now to scape the serpent's tongue,
We will make amends ere long;
Else the Puck a liar call.
Give me your hands, if we be friends,
And Robin shall restore amends. [*Exit.*] (5.1.417-33)

While talking directly to the audience, as “an honest Puck,” rather than as an actor, he calls all the fairies, Athenian nobles, and mechanics “we shadows.” At this moment, what was once considered “reality” turns out to be a shadow and imagination, and the boundaries between the fairy land and the Athenian world are blurred. In addition, if the audience is offended by the play, Puck asks them to think it but a *dream*. This can be problematic if we are reminded of what Oberon and Puck did to the young lovers and Bottom. If we think it just a dream, it seems that we are beguiled by Puck and Oberon. On the other hand, if we consider it a “reality,” it seems unreasonable to believe the fairies

and the play *A Midsummer Night's Dream* to be real. Puck's last words are analogous to the problem when we believe in a liar's saying that "Everybody lies." Trapped in imagination, in this bottomless world, we find neither way lead us outside of this imaginary land, like Bottom warned by Titania, "Out of this wood do not desire to go. / Thou shalt remain here, whether thou wilt or no" (3.1.146-47). At this moment of imagination, the "free play" occurs again. The center is floating between reality and imagination, which, somehow, echoes Theseus' saying, "The lunatic, the lover, and the poet/ Are of imagination all compact" (5.1.7-8). Thus, those discordances and disparities among the different stories are melted and weaved in concord.

IV. Conclusion/Epilogue

No epilogue, I pray you; for your play needs
no excuse. Never excuse; for when the players are all
dead, there need none to be blamed. (5. 1. 351-53)

Bottom did a great work in *A Midsummer Night's Dream*. He deconstructs conventional boundaries between author and reader, actor and audience, tragedy and comedy, and imagination and reality, and weaves them together. Bottom's directing *Pyramus and Thisbe* embodies the theatrical truth about the staged reality of the theater, reflecting the infinite chain of signifiers and signifieds in Derridean terms and the performance different from the dramatic text in Elam's view. Furthermore, as Innis's notion of "representation" and Gertz's reading of Elam can suggest, Bottom's stage production reflects his views on and

relations to the world: he perceives multi-layered meanings in life, thereby translating tragic situations to “tragical mirth.” These views on life and on the world as tragicomedy bring forth a common thread that weaves the discordances throughout *A Midsummer Night’s Dream*. Thus, as a bottom of the play, he deconstructs all the discordances and disparities among the different stories and weaves them in concord. Importantly, the boundaries between *Bottom’s dream* and the play *Pyramus and Thisbe* are blurred when *Bottom’s Dream*, which is a ballad about his fantastic experience in the fairy land, seems to have been incorporated into the dance in *Pyramus and Thisbe*. Last but not least, the boundaries between the fantastic worlds in the play *A Midsummer Night’s Dream* and our world are challenged when Puck calls all the other characters “we shadows” and asks us to think what we have just seen but a dream if we are offended by the play. While *Bottom’s Dream*, apart from Oberon, has no center nor acknowledges itself as a result or product of previous center, Oberon³⁵⁾ even though it was initiated by him, we, like Puck, only have to conclude that the players are all “dead,” all “shadows,” imaginations and dreams. Then, “there need none to be blamed” and we “have but slumbered here while these visions did appear” (5.1.418-21).

35) I paraphrase and apply to the play, the words about “difference” in Habib’s *A History of Literary Criticism and Theory: From Plato to the Present*. Habib, p.664. Also, this problem, though not exactly, but to some extent, reflects Derrida’s dilemma—he had to “employ the very language of metaphysics to criticize it.” Habib, p.656.

참고문헌

- “Bottom,” *The Oxford English Dictionary*, 2023. Oxford English Dictionary, 17 March 2023, <<https://www.oed.com/view/Entry/21923?rskey=idDA9G&result=1&isAdvanced=false#eid>>
- “Bottomless,” *The Oxford English Dictionary*, 2023, Oxford English Dictionary, 17 March 2023, <<https://www.oed.com/view/Entry/21929?redirectedFrom=bottomless#eid>>
- Dauenhauer, Bernard, “Authors, Audiences, and Texts,” *Human Studies* 5, 1982, pp.137~46.
- Derrida, Jacques, “Différance,” *Literary Theory: An Anthology*, ed., Julie Rivkin and Michael Ryan, Blackwell Publishing, 2004, pp.278~99.
- _____, “Structure, Sign and Play in the Human Sciences,” *Twentieth-Century Literary Theory: An Introductory Anthology*, ed., Vassilis Lambropoulos and David Neal Miller, State University of New York Press, 1987, pp.35~58.
- Fish, Stanley, “Interpretive Communities,” *Literary Theory: An Anthology*, ed., Julie Rivkin and Michael Ryan, Blackwell Publishing, 2004, pp.217~221.
- Forey, Madeleine, “Bless Thee, Bottom, Bless Thee! Thou Art Translated!: Ovid, Golding, and ‘A Midsummer Night’s Dream,’” *The Modern Language Review* 93:2, 1998, pp.321~29.
- Gertz, SunHee Kim, *Chaucer to Shakespeare, 1337-1580*, Palgrave, 2001.
- _____, “Authorial Audiences in Shakespeare’s A Midsummer Night’s Dream,” *Semiotica* 106:1/2, 1995, pp.153~70.
- Greenblatt, Stephen, “Shakespeare and the Exorcists,” *Literary Theory: An Anthology*, ed., Julie Rivkin and Michael Ryan, Blackwell Publishing, 2004, pp.592~620.
- Habib, M.A.R, *A History of Literary Criticism and Theory: From Plato to the Present*, Blackwell Publishing, 2008.
- Innis, Robert E., “Dimensions of an Aesthetic Encounter,” *Semiotic Rotations*, ed., SunHee Kim Gertz, Jaan Valsiner, and Jean-Paul Breaux, IAP, 2007, pp.113~134.
- “Imagination,” *The Oxford English Dictionary*, 2023, Oxford English Dictionary, 17 March 2023, <<https://www.oed.com/view/Entry/91643?redirectedFrom=i>>

magination#eid>

Marshall, David, "Exchanging Visions: Reading *A Midsummer Night's Dream*," *ELH* 49:3, 1982, pp.543~75.

Mazzali-Lurati, Sabrina, "Here is the Author! Hyperlinks as Constitutive Rules of Hypertextual Communication," *Semiotica* 167:1/4, 2007, pp.135~68.

Rabkin, Gerald, "The Play of Meaning: Text/Theatre/Deconstruction," *Performing Arts Journal* 7:1, 1983, pp.44~60.

Shakespeare, William, "A Midsummer Night's Dream," *Shakespeare Four Comedies*, ed., David Bevington et al., Bantam Books, 1988, pp.163~241.

Staten, Jr. Walter F., "Ovidian Elements in *A Midsummer Night's Dream*," *The Huntington Library Quarterly* 26:2, 1963, pp.165~78.

How Shall We Find the Concord of Discord?:
Bottom and *A Midsummer Night's Dream* as Deconstructors
and Weavers in Bottomless World

Lee, Jin

In Shakespeare's *A Midsummer Night's Dream*, Nick Bottom is the only one in the play who was physically transformed and who experienced all the different worlds, such those of the Athenian nobility, the mechanicals, and the fairies. Due to his experience as a weaver, an actor, and the Fairy Queen's beloved with an ass's head, Bottom shows his free and daring, mirthful, and complex attitudes in all the worlds. As an actor and a reader, he deconstructs the conventional borders between author and reader, actor and audience. As a result, he changes the genre of the play *Pyramus and Thisbe* and deconstructs the conventional opposition between tragedy and comedy. He also deconstructs the opposition between imagination and reality and on the whole weaves the discordances among the different stories into concord. Like his name and occupation, he becomes a significant bottom (foundation) and a weaver who makes the seemingly discordant stories and worlds concordant and united. While semiotic reading of *A Midsummer Night's Dream* would be helpful to understand Bottom's unique characteristics, only a few articles have taken such approach to the play. In this article, I will use Derrida's deconstructionist approach, Keir Elam's semiotic analysis of theater and drama, and Robert E. Innis's notion of representation as a self-recognition to understand Bottom's attitudes and roles in *A Midsummer Night's Dream*.

Keywords : *A Midsummer Night's Dream*, Jacques Derrida, Keir Elam, Robert E. Innis,
Deconstruction, Semiotics of theatre and drama, Representation

투고일: 2023. 03. 17./ 심사일: 2023. 04. 11./ 심사완료일: 2023. 04. 12.

이청준의 『신화를 삼킨 섬』에 나타난 아기장수 설화 인유와 치유공동체*

임보람**

【 차 례 】

- I. 들어가며
- II. 무덤과 섬: 죽음의 인유 공간
- III. 날개와 용마: 추락과 상승의 인유 복합체
- IV. 삼킴과 울음소리: 인유의 치유 가능성
- V. 나가며

국문초록

이 글은 이청준의 『신화를 삼킨 섬』(2003)을 아기장수 설화를 인유(allusion)한 텍스트로 읽어가면서, 두 텍스트가 만들어내는 은유적 통합(metaphorical union)이 해석상의 확장을 이루어가는 과정을 치유의 관점에서 살펴보고자 하였다. 이 목적은 다음의 궁극점에서 출발했다. 작가 이청준은 왜 아기장수 설화를 인유하여 소설을 구성했는가? 프롤로그와 에필로그에 한국에서 전승되는 보편적인 아기장수 설화의 서사를 나누어 배치하고, 소설의 중심 서사에는 왜 제주도에서만 전승되는 아기장수 설화를 배치했는가? 두 설화를 통한 대비의 효과는 무엇인가? 이 물음에 대한 답을 인유를 통해 구하면서, 설화의 인유가 주제화에 어떻게 기능하는지 고찰하면서 논의를 진행했다.

본론에서는 인유된 텍스트(아기장수 설화와 제주도 아기장수 설화)와 인유하는 텍스트(『신화를 삼킨 섬』)에서 나타나는 다양한 이미지가 서로 충돌하여 은유적 통합을 이루어가는지 과정을 세 측면에서 논의하였다. 각 이미지를 ‘무덤과 섬’, ‘날개와 용

* 이 논문은 2022년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2022S1A5C2A02092628).

** 단독저자, 강원대학교 인문과학연구소 전임연구원, jinjjaworld@naver.com

마’, ‘삼김과 울음소리’로 나누어 살펴보면, 이 복합 이미지들이 인유적 공간(allusive space)을 형성하고, 인물 행위의 의미를 맥락화하고, 마지막으로 주제화에 기여하면서 독자를 치유의 관점으로 이끄는 과정을 밝혀보았다.

열쇠어 : 이청준, 신화를 삼킨 섬, 아기장수 설화, 제주도, 인유, 치유공동체

I. 들어가며

이 글은 이청준의 『신화를 삼킨 섬』(2003)을 아기장수 설화를 인유(allusion)한 텍스트로 읽어가면서, 두 텍스트가 만들어내는 은유적 통합(metaphorical union)이 해석상의 확장을 이루어가는 과정을 치유의 관점에서 살펴보고자 한다.¹⁾ 이 목적은 다음의 궁금증에서 출발했다. 작가 이청준은 왜 아기장수 설화를 인유하여 소설을 구성했는가? 프롤로그와 에필로그에는 한국에서 전승되는 보편적인 아기장수 설화의 서사를 나누어 배치하고, 소설의 중심 서사에는 왜 제주도에서만 전승되는 아기장수 설화를 배치했는가? 두 설화를 통한 대비의 효과는 무엇인가? 이 물음에 대한 답을 인유를 통해 구하면서, 이 인유가 주제화에 어떻게 기능하는지 고찰하고자 한다.

『신화를 삼킨 섬』의 공간 배경은 제주도이고, 시간 배경은 제3공화국의 몰락 이후부터 5·18 광주항쟁이 일어나기 직전의 시간(1979.10.~1980.5.)이다. 중심 서사는 4·3 양민학살사건(1948) 피해자들의 넋을 위로하는 씻김굿의 진행 방식을 취한다.²⁾ 작가는 서사의 흐름을 “매듭-씻

1) 이 글에서의 ‘인유’는 앨런 H. 파스코가 정의한 문학 속에서 발생하는 인유인 ‘문학적 인유’이다. 이 글은 인유는 텍스트에 의해 나타나야만 하고 그것의 의미에 통합되어야만 한다는 그의 주장을 받아들여, 작가가 『신화를 삼킨 섬』에서 인유의 요소들을 직접적으로 사용했다고 가정하면서 그 요소들을 읽어내어 그 증거를 찾는 작업을 수행하고자 한다. Allan H. Pasco, *Allusion: A Literary Graft*, Rookwood Press, 2002. p.6.

2) 소설은 제주도의 역사 씻기기 사업을 핵사건으로 하여 제주 역사의 상처에 대한 위로와 치유를 바탕으로 서사를 추동해간다. “유사 이래 우리 제주도는 저 몽고군의 내침에서부터 근현세로는 2만여 명의 아까운 인명이 희생된 1947,8년 전후의 4·3환

김-풀이의 굿마당의 이미지”³⁾로 구축하면서, 아기장수 설화를 비롯해 다양한 제주도 설화들을 인유하면서 해원의 서사를 추동시켜나간다.⁴⁾ 이러한 의도에서 상처와 아픔, 치유와 위로의 구조가 서사를 이해하는 데 있어 필수적인 기호학적 소통과정임을 알 수 있다.

주지하다시피 한반도에 공통으로 전해지는 아기장수 설화는 지역마다 내용의 차이가 있다. 하지만 아기장수가 지배계급에 의해 역적으로 몰려 구원자로서 임무를 수행하지 못하고 죽음을 맞게 된다는 스토리는 공통적이다.⁵⁾ 프롤로그와 에필로그에서 인유된 아기장수 설화의 스토리도 이러

란에 이르기까지 수많은 외침과 내부 분란을 겪었고, 감당할 길 없는 난국 속에 이루어야 할 길 없는 도민들의 희생이 있어왔습니다. 뿐만 아니라 그 불의하고 억울한 희생자들의 수많은 원혼은 아직도 편안히 눈을 감지 못한 채 이 제주 산화와 구천을 떠돌고 있어, 우리 후인들을 무한히 부끄럽고 죄스럽고 불안하게 하고 있습니다. 이에 우리는 작금 거국적으로 펼쳐지는 역사 씻기기 사업을 계기로 오늘 이 같은 모든 의문사와 행방불명 무주고혼들을 위한 위령과 진혼의 자리를 마련하여 이 섬 선인들의 원한을 말끔히 해원시켜드리고, 그럼으로써 우리 전 도민 후인들의 삶의 안녕과 발전을 도모코자 하오니, 간절히 기원하옵건대 천지신명께서는 그 뜻을 거두어 오늘의 행사를 무사히 잘 치르고 소기의 목적을 달성할 수 있도록 허락해주시고 보우해주시옵소서.” 이청준, 『신화를 삼킨 섬』, 문학과 지성사, 2011, 336쪽. 이후부터는 쪽수만 표기하겠음.

- 3) 한순미, 「역사적 물음을 구조화하는 이미지의 위상학—이청준의 『신화를 삼킨 섬』을 중심으로」, 『현대문학이론연구』 39, 2009, 237쪽.
- 4) 정요선, 고종민, 추만우는 초점 화자로서 서사를 이끌어간다. 고종민과 추만우의 아버지는 4·3사건을 체험한 1세대이다. 고종민은 아버지의 고향인 제주도를 찾아온 재일 교포로 민속학을 연구하며 4·3사건에 관심을 둔다. 추만우는 제주 터주 당골 추심방의 아들로 무업을 이어받는 인물이다. 정요선은 육지부 무당의 아들로 국가에서 계획한 4·3 역사 씻기기 사업에 참여하기 위해 제주도를 찾아온다. 작가는 이들 중에서 외지인인 정요선과 고종민의 시선으로 제주도의 비극성을 강조하면서 씻김굿의 의미를 밝혀간다. 중심 사건인 4·3 역사 씻기기 사업을 중심으로 줄거리를 살펴보면 다음과 같다. 1980년대 신군부가 지배하는 상황에서, 육지 무당인 유정남과 그의 아들 정요선은 큰당집이 주관하는 4·3 ‘역사 씻기기’ 사업을 맡아 물에서 제주로 건너온다. 이들은 4.3사건의 희생자 목록에서 굿거리 일감을 찾지만 청죽회와 한얼회의 편 가르기에 치진 제주 사람들은 누구도 굿을 하려 들지 않는다. 큰당집 지부 사람인 도청 문화진흥과 이과장의 주선으로 유정남은 한라산에서 발견된 혼백의 굿을 치르기로 하고, 위령제의 마지막 행사로 굿판을 벌이기로 한다. 한라산 유골을 둘러싸고 편 가르기가 벌어지고, 위령제 행사에서는 유골함 탈취극이 벌어진다. 유정남은 위령제 굿판을 끝내고 정요선과 함께 그의 아버지가 묻힌 소록도 만령당으로 향한다.
- 5) 이청준은 「비화일교」, 「지판의 소」, 『신화를 삼킨 섬』, 「아기장수의 꿈」 등에서 아기

하다. 이와 달리 중심 서사에서 인유된 제주도 아기장수 설화에서는 아기 장수가 겪는 구체화된다. 이 설화에서는 아기장수 자리에 고려시대 실존했던 인물인 김통정과 김방경이 위치한다.⁶⁾ 두 장수의 도술 겨루기와 무훈담이 중심 스토리가 되고, 구원자로서의 역할을 그들 자신이 포기하는 장면이 강조된다. 이처럼 두 설화에서 아기장수는 신격화되기 어려운 모습으로 형상화되었지만, 그럼에도 『신화를 삼킨 섬』에서 아기장수는 제주도민들에 의해 신의 자격을 지닌 모습으로 형상화된다. 이 과정에서 다양한 인유들이 활용된다. 즉, 프롤로그와 에필로그, 중심 서사에서 활용되는 설화의 다양한 서사소(敘事素)와 이미지들은 서로에게 영향을 미치면서, 병행 인유(parallel allusions)로서 인유의 기능을 명확히 하는 역할을 한다.⁷⁾ 여기에 덧붙여 인유된 신화들, 예를 들어 제주도의 서사무가인 해정리 ‘변심방 뱀당신’, 예송리 본향당신 ‘초감제 본풀이’ 등과 육지부 씻김굿의 무가 등은 수사적 상황인 굿판에서 활용된다.

이 글은 ‘인유’를 ‘문학적 인유’로서, 인유된 텍스트에서 잘라내어 인유

장수 설화를 자주 다루어왔다. 그는 이 작품들에서 설화에 나타난 다양한 상징적 이미지를 해석소로 활용한다.

- 6) 인유된 제주도 설화를 요약하면 다음과 같다. 고려조 때의 일이다. 이 나라 어느 마을에 한 과부가 살고 있었는데, 과수택은 지렁이가 밤마다 사람으로 변해 찾아와 잠자리를 같이하고 간 것을 알게 됐지만, 그럴수록 그 지렁이가 징그럽고 끔찍스러워 그만 무참하게 죽여버리고 말았다. 마침내는 외모부터가 그지없는 옥동자를 하나 낳았다. 그런데 놀랍게도 그 아이의 온몸에 번쩍번쩍 비늘이 덮여 있고, 양쪽 겨드랑이 밑에선 조그만 날개들이 돌아나고 있었다. 과수택은 몹시 겁이 났지만, 그것을 자신의 운명이라 여기고 일체 그런 사실을 숨긴 채 정성껏 아이를 길렀다. 김통정은 도탄에 빠진 백성을 구하려는 삼별초의 우두머리가 되었다. 하지만 끝내 관군의 세력을 이기지 못하고 남은 군졸들과 이 제주도로 건너왔다. 어느 해에 김방경 장군이 거느린 고려군이 김통정을 잡으러 갔다. 김방경은 칼을 빼어 그 틈새로 김통정의 목을 찔러 베어냈다. 그리고 피를 흘리며 땅바닥으로 떨어져 나뉘는 김통정의 머리가 다시 몸으로 달라붙지 못하도록 젓가루를 뿌려 두었다. 김방경 장군은 김통정의 아내를 붙잡아다 뱃속에 든 아이를 찾아냈다. 그리고 그 어미와 아이를 함께 태워 죽이니 매 새끼 아홉 마리가 죽어 떨어졌다. 요약은 다음을 참조하였다. 주지영, 「‘신화’와 ‘전설’ 콘텐츠의 소설적 변용과 의미화 전략-이청준의 『신화를 삼킨 섬』을 중심으로, 『구보학보』 제19호, 구보학회, 2018, 564~565쪽.

7) op.cit, p.20.

한 텍스트에 접목하여 새로운 저장의 내부 공간을 형성하는 방식의 내재적 기능으로 정의한다.⁸⁾ 정리하면, ‘인유’는 독자에게 특별한 텍스트적 기호를 해석하는데 필요한 정보를 제공하여, 해석과 그 결과의 과정을 고려하게 하는 장치로서 기능한다.⁹⁾ 이 인유가 분석 개념으로 활용되기 위해서 전제되어야 할 것은, 파스코가 강조했듯이 텍스트를 해석의 과정으로 이끌어 가면서 인유의 해석 지점들에 정당성을 부여하게 하는 독자의 능력이다.¹⁰⁾ 이상으로 이 글은 작가 이청준이 인유의 해석과정을 가능하게 하는 ‘인유 복합체’(allusive complex)를 형성해가는 독자의 능력을 전제하고 있다고 가정하며¹¹⁾ 설화의 인유가 서술 장치로서 기능하고 있는 양상들을 밝혀보고자 한다.¹²⁾

이어지는 본론에서는 인유된 텍스트(아기장수 설화와 제주도 아기장수 설화)와 인유하는 텍스트(『신화를 삼킨 섬』)에서 나타나는 다양한 인유의 이미지가 서로 충돌하여 ‘은유적 통합’(metaphorical union)¹³⁾을 이루어가는지 과정을 세 측면에서 논의할 계획이다. 인유의 이미지를 ‘무덤과 섬’, ‘날개와 용마’, ‘삼김과 울음소리’로 나누어, 이 각 이미지들이 인유적 공간(allusive space)¹⁴⁾을 형성하여, 상승과 추락의 인유 통합체를

8) op.cit, p.12.

9) Ibid., p.5.

10) “(독자에게) 인유는 인지되어야 한다. (...) 인식할 수 없는 인유는 제 기능을 하지 못한다. 만약 인유가 두 개의 독립적인 지시 대상(referents) 사이의 관계로 구성되는 것이라면, 그 관계는 분명히 인쇄된 텍스트로 국한된 범위 안에만 머무르지 않는다. 오직 독자만이 인유의 발생을 가능하게 하는 그 관련성을 밝힐 수 있다.” Ibid, p.18.

11) 인유의 해석 과정을 가능케 하는 것은 ‘인유 복합체’(allusive complex)로서 인유의 이미지들이 텍스트에 의해 다른 패턴으로 재형성될 때, 생성되는 이미지의 패턴이다. Pasco, op.cit, p.80.

12) 이소연 역시 『신화를 삼킨 섬』에 등장하는 다양한 신화에 적극적인 의미를 부여하며 이 신화를 소설의 미학적 ‘장치’로 이해한다. 이소연, 「이청준의 『신화를 삼킨 섬』에 나타난 신화적 리얼리즘 양상 연구」, 『한국문학논총』 74집, 한국문화회, 2016, 227쪽.

13) 은유적인 통합은 독자의 마음에서 발생하는 의미의 중요성을 확장한다. Ibid, p.6, p.58.

14) 인유적 공간은 독자의 읽기의 과정에서 생성되는 마음의 장소(metal place)로서, 그것을 발생시키는 언어의 지배력을 벗어나 존재한다. 왜냐면 독자가 해석해가는 자유-유희(free-platy)에서 발생하기 때문이다. Ibid., pp.40~47.

형성하고, 인물들의 행위를 맥락화하여 상처와 치유의 구조를 제시하면서, 치유공동체의 가능성을 어떻게 실현하고 있는지 천착해 내려고 한다.

II. 무덤과 섬: 죽음의 인유 공간

『신화를 삼킨 섬』의 서사적 공간인 제주도는 역사적으로 수많은 침략과 내부 분란을 겪었고, 이로 인해 수많은 도민이 희생되었다. 이 비극의 역사는 세 층위에서 인유적 뒷받침을 얻어 서사적 공간인 제주도를 인유공간(allusive space)으로 이동시킨다. 이 이동을 가능하게 하는 것은 첫째, 아기장수 설화에서의 무덤 이미지 둘째, 제주도 아기장수 설화에서 김통정이 제주도로 들어와 건설한 해상왕궁 이미지 셋째, 작가이청준이 인용했다고 직접 밝힌 「4·3사건 희생자 목록」¹⁵⁾ 문건이다.

첫째, 무덤 이미지는 프롤로그와 에필로그에서 나타난다.

① 그런데 일은 그것으로 끝이 아니었다. 부부가 아이를 바위틈 속에 생매장하고 돌아와 석 달하고 아흐레째 백 날을 하루 앞둔 날이었다. 이런저런 뒷소문이 번진 끝에 뒤늦게 수상한 낌새를 알아차린 관가 군졸들이 일이 그렇게 된 줄 모르고 마을로 아이를 잡으러 몰려왔다. 그리고 이미 아이가 죽어 뒷산에 묻었다는 말을 들곤 그 아비를 앞세워 무덤까지 찾아갔다. (8) (밑줄 강조는 인용자)

② ‘큰당집’사람들이 미리 그렇게 여관을 잡아준 탓이리라. 섬 터주 당골 추 심방네 집은 생각보다 멀지 않았다. 정요선이 그의 어머니 유정남과 그녀의 신딸 오순임 등과 함께 들어 묵고 있는 제주시의 서쪽 변두리 여관에서 도보로 반 시간 남짓 거리, 며칠 전 일행 세 사람이 육지부 남쪽 끝 녹동 포

15) 작가는 “『4·3은 말한다』(제민일보) 일부”를 “줄작을 위해 읽고 참고했을 뿐 아니라 더러는 원문과 유사하게 혹은 그대로 인용했음을 밝”혔다. 이청준, 『신화를 삼킨 섬』, 문학과 지성사, 2011, 391쪽. 이후부터는 쪽수만 표기하겠음.

구로부터 완도와 청산을 거쳐 열 시간 가까운 긴 뱃길과 심한 멀미 끝에 초주검 꼴로 배를 내린 제주항 서쪽 교외 지역 용두리 해변가 한 작은 언덕뼈기에 그의 초옥이 납작 올라 앉아 있었다. (9)

③ 관과의 군졸들이 아버를 앞세워 찾아간 바위는 다시 옛날처럼 틈새가 닫혀 있어 아이의 무덤은 흔적을 찾을 수가 없었다. -아이의 무덤이 어디 있느냐? 어떻게 이 바위 속에 아이를 묻었던 말이냐! 네 말이 사실이라면 이 바위 속을 갈라 보일 방법이 있겠구나. 그 방법을 말하여라. (388)

위의 인용문 ①은 프롤로그에 해당하며, 아기장수가 부모에 의해 생매장을 당하고 군졸들에게 다시 죽임을 당하기 직전까지의 상황을 보여준다. 인용문 ②는 소설의 첫 장에 해당하는 서사의 시작 부분이다. 육지에서 4·3 역사 씻기기 사업에 참여하기 위해 제주도로 오기까지의 상황을 주인공 정요선의 시선으로 서술하는 부분이다. ③은 에필로그에 해당하는 장면이다. 소설은 ①과 ③사이에 ②를 끼워넣은 모습으로 구성된다. 이러한 구성방식으로 인해 ②에 해당하는 서사적 공간인 제주도의 이미지는 인유된 ①과 ③에서 나타나는 무덤의 이미지에 자연스럽게 연결된다. 여기에 제주도 아기장수 설화에서 나타나는 궁궐과 해상왕궁의 이미지가 덧붙여 지면서 제주도 이미지의 비극성이 증폭된다.

김통정은 자라면서 더욱 재주가 비범하여 활을 잘 쏘는 것은 물론 하늘을 날아다니는 도술까지 곧잘 부려 마침내는 큰 장수로 자라 도탄에 빠진 백성을 구하려는 삼별초의 우두머리가 되었다. 하지만 그는 끝내 관군의 세력을 이기지 못하고 궁지에 몰리게 되어 육지를 버리고 남은 군졸들과 함께 진도를 거쳐 이 제주도로 건너왔다.

제주도로 들어온 김통정은 첫 상륙지 군항리에서 마땅한 진 터를 찾아 산속으로 올라가다 항바들이라는 요지를 발견하여 그곳에 안팎의 토성을 쌓아 두르고 궁궐을 함께 지어 스스로 ‘해상왕국’이라 칭하였다. 그리고 이후부터 이 제주 섬을 다스리며 백성들에게 세금을 거둬들이되 돈이나 쌀이 아니라

반드시 잿가루 닷 되와 빗자루 한 자루씩을 바치게 하였다. (171-172)

비범하게 탄생한 김통정은 도탄에 빠진 백성을 구하려는 삼별초의 우두머리가 되었지만, 그의 세력을 두려워한 관군에 쫓겨 제주도로 건너온다. 그는 항바들이라는 요지를 발견하여 궁궐을 지어 자신이 가진 힘을 권력을 유지하는 데 사용한다. 도민들에게 세금을 수탈하면서 해상왕국으로 칭하며 이 요지를 절대적 왕권의 상징으로 만든다.

설화에서 인유된 무덤, 궁궐, 해상왕국 등의 이미지는 인유된 「제주 4·3 사건 희생자 목록」 문건에서 나타나는 이미지와 충돌하면서 은유적 통합을 이루어간다. 이 통합의 과정에서 부각되는 것은 시간성이다. 서사의 층위에서 고려 몽고군의 침입, 4·3 양민학살의 역사와 설화의 시간들이 지속적으로 출현하면서, 서로 엉키고 이어지면서 독자에게 서사적 현재의 시간과 혼재되도록 한다. 이 시간 속에서 4·3사건 희생자 목록에서 형상화된 희생자들은 무덤으로 은유된 바위 속에서 죽어가는 아기장수, 섬의 외부와 내부세력의 착취와 차별 구조의 밑단에서 고통받는 제주도민들의 모습과 결합된다.

① 토벌대는 끝내 우리 집까지 불을 지르러 왔고, 나는 겁에 질려 덮어놓고 살려줍사고 비는데, 순간 총알이 내 옆구리를 뚫었다. 딸아이를 업은 채 쓰러지는 나를 보고 아홉 살 난 아들이 비명을 지르며 내게로 달려들었고, 토벌대는 그 아이를 향해 다시 총을 쏘았다……(…)

바깥일을 마치고 막 집으로 들어서려는데 별안간 토벌대가 들이닥쳐 총을 쏘아대고 집에 불을 놓았다. 나는 마침 식구들 맨 뒤 끝에 처져 따라오다가 급히 문 뒤로 몸을 숨기고 있었는데, 그들이 가고 난 뒤 안마당으로 들어가보니, 앞서 가던 식구들은 이미 다 숨져 있고, 한 살배기 여동생 하나만 불길 속 마루 위 애기 구덕 속에서 울고 있었다. (청죽회 조사자료, 제주일보 자료실) (43-44)

② 하지만 줄지에 바위가 갈라지고 세찬 햇빛과 바깥바람이 뒤흔들자 장졸들은 일시에 움직임을 멈추고 힘없이 스러져 갔고, 장수의 모습을 하고 꿰어앉은 아들은 반쯤 쳐들린 머리와 무릎을 마저 펴 올려 일어서지 못하고 하늘이 무너지듯한 큰 한숨소리와 함께 그대로 무너져 내려앉으며 주위를 시뻘건 핏물로 물들였다. (389)

①은 죄의계열인 청죽회와 제중일보의 조사 취합자료인 「제주 4·3사건 희생자 목록」 문건이다. 이 문건에는 우익 토벌대에게 학살된 민간인들의 진술이 기록되었으며, 육지부 무당들에게 굶을 맡길 희생자 명단이 적혀 있다. 에필로그에 해당하는 ②에서는 우람한 장수의 모습으로 변한 아기장수가 관졸들에 의해 두 번째 죽임을 당하는 상황이 서술된다. 죽어가는 아기장수는 “하늘이 무너지는 듯한 큰 한숨 소리와 함께 그대로 무너져 내려앉으며 주위를 시뻘건 핏물로 물들”인 모습으로 형상화된다.

소설의 구성 순서에 따라 이해하면, ①에서 토벌대에게 죽임을 당한 한 가족의 모습에서 환기되는 다양한 이미지들, 즉 집을 태우는 붉은 “불길”, 토벌대가 쓴 총을 맞고 흘리는 피 등의 이미지는 ②에서 아기장수가 흘리는 “시뻘건 피”의 이미지와 통합되어가면서 제주도의 비극성을 강조한다. 『신화를 삼킨 섬』이 5·18 광주항쟁 직전의 시간을 서사적 시간으로 삼고 있다는 점을 고려해볼 때, 따라서 붉은 이미지의 인유들은 제주도의 비극성을 광주까지 이끌고 간다. 그래서 이 이미지들을 생산한 주체인 토벌대나 신군부 등이 행사했고 또 행사할 파괴력을 예감하게 한다.

하지만 이처럼 “국가 중앙 권력에 의한 제주도 섬 주민의 전면적 ‘희생’ 쪽으로 이끌고 가는”(41) 「제주 4·3사건 희생자 목록」 문건의 결과는 제일 교포인 고종민에게 의구심을 갖게 한다. 그는 문건을 “매번 첫 페이지부터 다시 훑어 내려가곤 하는 자신을 알 수 없”(40)다고 고백하면서, “이 섬에 무장대의 책임으로 기록될 희생자는 하나도 없”(46)는지 의문을 갖는다. 이에 대한 답은 목록 명단 앞에 표시된 “^”, “#” 부호에서 실마리를 찾을 수 있다. ^부호는 진혼굿을 치러준 이름이고, #부호는

특히 유념해서 진혼굿의 대상자로 골라야 하는 이름을 의미한다. 목록이나 부호들은 희생자의 아픔과 그에 대한 위로를 취사선택하는 방식을 보여주면서 4·3의 원인은 단일하게 국가권력의 방식에 대한 비판의식을 보여준다. 따라서 여러 인유들은 독자가 역사를 읽어낼 수 있는 기회와 시야를 제공한다.

Ⅲ. 날개와 용마 : 추락과 상승의 인유 복합체

인유된 아기장수 설화와 제주도 아기장수 설화 등에서 형상화된 아기장수와 용마의 모습은 날개의 이미지와 통합돼가면서 상승과 추락의 이미지 패턴을 생성해간다. 이 패턴은 인유의 해석 과정을 가능케 하는 ‘인유 복합체’로서 서사적 주체인 심방들의 태도와 행위를 맥락화하는 데 기여한다.

① 뒷산의 용마 바위에 오랜 치성을 드린 끝에 마침내 소원하던 옥동자를 낳았다. 그런데 아기가 놀랍게도 두 어깻죽지 밑에 접힌 날개를 달고 있었다. (7)

② 그런데 놀랍게도 그 아이의 온몸에 번쩍번쩍 비늘이 덮여 있고, 양 쪽 겨드랑이 밑에선 조그만 날개들이 돋아나고 있었다. (...) 제주도로 들어온 김통정은 (...) 제주섬을 다스리며 백성들에게 세금을 거둬들이되 돈이나 쌀이 아니라 반드시 쟈가루 닛 되와 빗자루 한 자루씩을 마치게 했다. 뿐더러 그 쟈가루를 토성 위에 잔뜩 뿌려두었다가 그를 쫓아오는 조정의 관군이 멀리 바다 위에 나타나기만 하면 날랜 말 꼬리들에 빗자루를 달아매고 채찍을 세차게 휘둘러 성벽 위를 내달렸다. 그러면 먼바다 위의 배에서는 먼지 안개가 자욱한 섬의 모습이나 방향을 제대로 가늠할 수 없어 번번이 그대로 물러갔고, 김통정 장군은 위세가 더욱 높아졌다. (...) 어느 해에 김방경 장군이 거느린 고려군이 김통정을 잡으러 갔다. (...) 그러자 머리가 뒤로 젖혀진 김통정의 온몸을 감싸고 있던 쇠갑옷 목 비늘에 틈새가 벌어졌고, 그 순

간 모기로 변해 있던 김방경은 칼을 빼어 그 틈새로 김통정의 목을 찢러 베어냈다. 그리고 피를 흘리며 땅바닥으로 떨어져 나뉘는 김통정의 머리가 다시 몸으로 달라붙지 못하도록 잿가루를 뿌려두었다. (171-175)

위의 인유된 텍스트에서 보듯이 ①아기장수 설화와 ②제주도 아기장수 설화에서 아기장수와 김통정은 모두 날개를 달고 태어났다. 서사 전개에서 두 장수의 날개 이미지는 서로 다른 모습으로 형상화된다. ①에서는 날개의 이미지가 두드러지지 않지만, ②에서는 날개의 이미지가 하늘로 상승하는 이미지에서 땅으로 추락하는 이미지로 형상화된다.

①에서 아기장수는 접힌 날개를 달고 태어났지만 얼마 지나지 않아 바위에 갇혀 죽음을 당했기 때문에 단 한 번도 날개를 펼치지 못한다. ②에서 김통정은 태어나자마자 날개들이 돌아났다. 뛰어난 도술로 삼별초의 우두머리가 되었지만, 그의 힘을 두려워한 관군을 피해 제주도로 들어간다. 앞서 언급했듯이 제주도에서 그는 날개를 펼쳐 자신의 절대왕국의 “성벽 위를 내달”리며 위세를 드높인다. “성벽 위를 내달”리며 위세를 드높인다. 하지만 김방경이 그를 잡으러 제주에 왔을 때, 김통정은 날개를 펼쳐 도망가다가 김방경의 칼에 찢려 피를 흘리며 땅바닥으로 떨어진다. 여기에서 날개의 추락 이미지는 용마의 이미지와 결합하면서, 상승의 이미지로의 전환 가능성을 얻는다.

아기장수 설화에서 용마는 아기장수의 유일한 조력자로, 그의 죽음을 유일하게 애통해한다. 이와달리 인유된 제주도 아기장수 설화에서는 아기장수를 돕는 용마가 등장하지 않는다. 그 이유는 중심 서사에서 어머니가 두 아들에게 자신의 태몽에 관해 이야기하는 장면에서 유추해 볼 수 있다.

“내가 너를 가질 때 흰 용마가 날개를 접고 내 품으로 안겨드는 꿈을 꾸었더라. 날개를 접은 용마였기 망정이지 날개를 펴고 나는 용마였다면 네가 제명에 못 죽을 큰 불행을 당할 태몽이었지 뭐냐. 원래 기운은 비범하지

만, 그건 우리 당주님께서서 네게 그 기운을 조용히 잘 다스려 이 일을 이어받
게끔 운명을 점지해주신 것이다.”(69)

어미는 결국 큰아이를 단념하고 철이 아직 덜 든 작은아이에게 소망을
옮겨 실었다.

“내가 너를 가질 때 용마가 흑단 같은 날개를 압전히 접고.”(70)

추 심방 어머니는 첫째 아들인 추 심방이 자신의 무업을 이어받기를
원했다. 그래서 어린 추 심방에게 흰 용마가 나온 꿈을 들려주며 심방이
될 것을 요구했지만 그는 이를 단호히 거부했다. 어머니는 어쩔 수 없이
둘째 아들에게 검은 용마가 나온 꿈을 이야기하면서 무업을 이어받기를
요구했지만, 그도 형과 마찬가지로 어머니의 청을 거부하고 산으로 도망
갔다. 이 당시에는 무장대와 토벌대 간의 무력 충돌로 인해 수많은 주민
이 목숨을 잃었다. 추 심방은 많은 토벌대가 산에 숨어 있었기 때문에,
산에서 생활하는 동생이 늘 걱정이었다. 어느 날 그는 아우를 보고 산에
있었다는 이유로 누명을 쓸까 봐 서둘러 그에게 자수를 권한다. 하지만
그의 권유를 따라 경찰서에 간 아우는 다시는 돌아오지 않았다. 그 후 추
심방은 동생에 대해 속죄하는 마음으로 어머니의 무업을 이어받는다.

태몽에서 등장한 용마는 흰색과 검은색의 대립적 이미지로 형상화된
다. 이 색의 대립은 당시 상황을 고려할 때 좌우 이념의 대결을 상징하
는 것으로 볼 수 있다. 하지만 이 대립은 서사에서 특정한 사건을 발생
시키지 않는다. 용마의 이미지는 아기장수 설화에서 용마의 이미지와 통
합되면서, 의미를 지닌다. 추 심방에게 용마는 아우의 죽음을 떠올리게
하며 홀로 생존했다는 죄책감을 느끼게 하고, 아기장수 설화에서의 용마
는 구세주인 아기장수를 태우지 못하고 떠나야 하는 비참한 존재이자 고
된 현실을 견어내기 위해 기다리고 믿어야만 하는 존재이다. 그래서 서
사에서 추 심방을 포함해 제주 심방들에게 용마는 대립적 이미지로 포섭
될 수 없으며, 대립을 넘어서 속죄와 애도의 대상이 된다. 그래서 심방들

은 한얼회와 청죽회 어느 쪽에도 뜻을 두지 않고 침묵한다. 4·3사건 희생자 목록에 편이 갈려서 이름이 적힌 혼백은 씻기지 않고, 편이 밝혀지지 않은 혼백들만 씻기고자 한다. 이는 “어떤 차가운 아집의 갈등과 대립”(153) 구도에서 그 어느 편도 들지 않고 섬사람들만의 자생적인 공동 운명체를 꾸려나가하고자 하는 바람에서 비롯된다.

추 심방 어머니의 꿈속에서 용마는 모두 “날개를 접은” 모습으로 형상화된다. 날개의 접힘은 날개를 다시 펼칠 수 있음을 전제한다. 용마는 아기장수의 추락을 도와주는 조력자로서, 날개의 하강 이미지를 상승 구도로 변이시키면서 추락과 상승의 패턴을 형성한다. 이 인유적 이미지들의 체계는 신내림을 받고 평생 무당으로서 살아야 할 운명에 놓인 해정리 뱀 강신인 변 심방의 딸 금옥에게도 형성된다. 금옥은 심방이 되지 않기 위해 어머니가 모시는 구령이 신을 절대 받아들이지 않고, 제주도를 떠나고자 한다. 그래서 외지에서 섬을 찾아온 정요선에게 자신을 데리고 제주도를 떠나달라고 부탁한다. 하지만 결국 신병을 앓게 되어 신을 받아들인다.

- 옛날에 하늘을 아버지로 땅을 어머니로 하여 귀하게 태어난 상제님의 자식 하나가 있었는데, 위인이 자꾸 천상의 영화를 마다하고 어머니의 땅으로 내려갈 생각만 하고 지냈다. 아버지 상제님이 이를 괘씸히 여겨 결국 그 별로 그에게 여자의 모습을 주어 이 막다른 제주 섬으로 쫓아 내려보냈다. (108)

변 심방이 모시는 암신령은 상제(上帝)의 자식으로 태어났지만, 천상의 영화를 마다하고 땅으로 내려가고자 했다. 아버지가 이를 괘씸히 여겨 “그 별로 그에게 여자의 모습을 주어 이 막다른 제주 섬으로 쫓아 내려보냈다.” 더욱 운이 없게도 신은 흥측스러운 뱀의 모습이 되는 별을 받았다. 변 심방은 이 버려진 “거지 귀신들”(108)을 받아들여 신으로 받들고, 또 그녀의 딸인 금옥도 그 신을 받아들인다. 이처럼 하늘에서 제주 섬으로 추락한

신들에게 믿음을 구하고 동시에 자신과 비슷한 처지의 신의 운명을 위로한다. 이 과정에서 심방들은 추락한 신의 이미지를 상승의 이미지로 변화시킨다.

IV. 삼김과 울음소리 : 인유의 치유 가능성

『신화를 삼킨 섬』에 통합된 여러 인유들은 주제화를 이끄는 동력으로 작용하며, 그것의 의미는 에필로그 마지막 부분에서 서술된 다음의 문장으로 수렴된다.

“하지만 사람들은 끝내 그 구세의 영웅 이야기를 잊지 못했고, 언제부터인지 그 아기장수와 용마가 다시 태어나기를 기다리기 시작했다. 그 이야기 속의 꿈과 기다림이 없이는 아무래도 세상을 살아갈 수가 없었기 때문이다”
(389-390)

2장과 3장의 논의를 참고하면, “이야기 속의 꿈과 기다림”은 도민들이 아기장수와 용마를 받아들여 그들의 아픔을 풀어 주겠다는 의지로 볼 수 있다. ‘신화를 삼킨 섬’의 제목에서 유추해보자면, 무엇을 삼킨다는 것은 자신과 이웃의 아픔을 삼켜주며 자신을 치유하는 일이 될 수 있다. 이 삼김의 이미지는 청각적 이미지를 통해 인유적 뒷받침을 얻는다.

① 그리고 그때 어디선지 다시 슬픈 말 울음 소리가 세 번 울리더니 갈라진 용마 바위 뒤쪽에서 눈부신 날개를 단 용마 한 마리가 불쑥 솟구쳐 올라 뒀산 너머 하늘로 멀리 사라져갔다. 새로 태어날 장수를 태우러 왔다가 주인을 만나지 못한 용마였다. (204-205)

② 하고 보니 그 분위기에 어울리지 않게 뒤늦게 터져 나온 김상노씨의 느닷없는 통곡 소리는 차라리 물색없는 이변에 가까웠달까. 그렇듯 망자들

의 혼령이 떠나가고 굶판이 다 기울 때까지도 그는 마치 남의 곶을 구경하듯 갈수록 더 텅텅한 얼굴을 하고 앉아 있었다. 하지만 그건 여태 자신의 슬픔을 안으로 눌러 삼키려 안간힘을 쓰고 있었던 탓인지 모른다. 아닌 게 아니라 그 할머니에 대한 상노 씨의 회한은 그렇듯 깊었을 법도 하였다. 그래 그는 아직도 다른 사람들처럼 그 혈육들의 혼령을 쉽게 떠나보낼 수가 없었는지요. 한동안 출판을 이끌던 유정남이 드디어는 그 멍청스런 꼴을 하고 앉아 있는 김상노씨까지 한데 끌어들일 양으로 그의 어깨를 부추겨 일으키려 했을 때였다.

“할무이이! 아이고 우리 할무니이!”

김상노 씨가 졸지에 그 유정남의 품으로 고꾸라져들며 치맛자락을 부여 쥐고 통곡 소리를 터뜨리기 시작했다. (중략)

유정남이 그 상노씨의 등을 어루만지며 짐짓 우스개 조로 달래려 했지만, 위인은 그렇듯 뒤늦게 복받쳐 오는 슬픔을 어찌하지 못했다. (중략)

“그래, 울어, 실컷 울어! 기주 씨는 이제사 긴 세월 집안 귀신들 가위놀림에서 풀려난 게야. 그래 인제서 눈물이 나고 통곡이 터져 나온 게야. 그러니 실컷 울고 소리쳐서 마음속 어둠을 시원하게 다 씻어내어!” (369-370)

프롤로그인 ①에서 용마는 세상을 구원해줄 영웅을 태우기 위해 아기장수를 찾았지만, 결국 죽은 아기장수를 보고 눈물을 흘리며 떠날 수밖에 없었다. “슬픈 말 울음 소리”는 아기장수의 죽음과 영웅이 탄생하지 못하는 시대적 비극에 대한 슬픔을 의미한다. 이 용마의 울음의 이미지는 4·3 역사 씻기기 사업의 하나로 마련된 씻김굿의 한 장면인 ②에서 나타난 기주 김상노 노인의 통곡 소리와 연결되어 다른 의미를 얻는다.

김상노 노인은 씻김굿의 대상인 4·3 희생자 가운데 한 명의 유족으로 가족과 이웃의 죽음을 목도하고 유일하게 살아남은 인물이다. 그는 과거에 경험했던 죽음의 광경을 잊으려고 했다. 그 강한 의지는 그를 침묵하게 했고, 표정을 짓지 못하게 했다. 그 강한 의지는 그를 표정 없는 얼굴로 침묵하며 살도록 했다. 그는 굶의 현장에서도 “굶판이 다 기울 때까지도 그는 마치 남의 곶을 구경하듯 갈수록 더 텅텅한 얼굴을 하고

앉아 있”을 뿐이었다. 하지만 그는 죽은 망자와 마주하고 그의 죽음을 받아들이고 나서야 침묵을 깨고 울음을 터뜨리면서 망자의 영혼을 향해 용서를 빌었다. 씻김굿판에서 “무녀는 죽은 망자나 그 일족뿐만 아니라 이날의 굿청 사람들을 비롯해 이 섬 모든 사람들의 죽음과 삶을 함께 씻”(361)졌다. 이 굿판에 참여한 이 과장, 양 교수, 고종민은 유정남의 신들의 노랫소리, 김상노의 통곡 소리를 들으면서 일종의 카타르시스를 경험한다.¹⁶⁾ 유정남이 김상노의 내면에 쌓여있던 상처를 목소리로 재현하자, 그동안 감정을 보이지 않고 침묵하던 그는 눈물을 흘린다. 그가 슬픔을 보이며 자신을 치유하는 모습에서 굿판에 참여한 사람들도 알지 못할 감정을 경험한다. 굿판의 소리들은 죽음과 삶을 함께 씻기면서 김상노가 다시 삶을 이어가도록 한다. 가족과 이웃의 원통한 죽음을 씻기고, 그들의 그 죽음에서 홀로 살아남았다는 죄의식을 씻김으로써 김상노 노인은 다시 살아갈 수 있다.

죽음 인식을 삶의 문제로 이동시키는 주제적 차원의 수사방식은 아기장수 설화의 배치와 관련된다. 인유된 설화의 서사는 죽음을 경계로 나누어졌다. 프롤로그에서 아기장수는 죽었다가 에필로그에서 또 한 번 죽는다. 이 죽음의 이미지는 아기장수 설화와 『신화를 삼킨 섬』을 관통한다. 리프톤에 따르면 인간은 죽음과 맞닿아 있는 존재라는 사실을 마주하는 과정에서 죽음 이미지들을 갖게 되고, 이 죽음 인식을 통해 죽음의 공포에서 벗어나려는 삶의 몸짓을 보여줄 수 있다.¹⁷⁾ 그는 『단절된 연결』에서 “우리는 심상으로 살고 있다”라고 말하며 인간이 자기 주변의 세계와 자신이 연결되어 있음을 이미지로서 감각한다고 설명한다. 인간은 이미지를 상징화하는 과정에서 세계를 구조화하고 그 안에서 자신과 세

16) 작가는 수사적 상황인 굿판에서 인용한 제주도의 서사무가들은 아기장수설화와 수사적인 방식에서 다르게 활용된다. 신화는 수행적 차원에서 굿판에 참여한 작중인물들의 감정을 끌어내기 위해 활용된다. 이와 달리 아기장수 설화는 작가에 의해 직접적으로 서술되고, 제주도 아기장수 설화는 주인공 고종민에 의해 줄거리 형태로 서술된다.

17) Ibid., p.3.

상과의 연결을 지속화하기 때문에¹⁸⁾ 만약 죽음으로 인한 고통 때문에 자신이 세상과 연결되어 있다는 감각을 잃게 된다면, 삶의 연속성을 주장할 수 있는 긍정적인 이미지들을 모아야 한다고 말한다.¹⁹⁾

이 사유에 따르면, 2장 ‘무덤과 섬: 죽음의 인유 공간’에서 살펴보았듯이 죽음의 이미지는 인유의 공간을 형성하면서, 아기장수 설화의 다양한 이미지를 모으는 과정을 추동한다. 즉, 독자는 인유의 공간에서 경험한 죽음의 이미지들에 대한 기억들을 통해²⁰⁾ 아기장수 설화에서 삶을 회복할 수 있는 긍정적인 이미지를 추론해 낼 수 있으며, 이 기억의 움직임이 『신화를 삼킨 섬』의 주제를 이끌어갈 수 있다. 따라서 독자는 독서의 과정을 통해 비극적인 역사로 세상과 단절되어 살아온 제주도민들이 죽은 아기장수를 기다리는 것은 세상과 연결되기 위한 치유의 몸짓이라는 것을 깨닫게 된다.²¹⁾

V. 나가며

이 글은 『신화를 삼킨 섬』에 나타난 아기장수 설화를 작가에 의해 고안된 인유적 텍스트로 보고, 이 인유의 해석 과정을 가능케 하는 인유 복합체의 형성 과정을 추적해 보았다. 이로써 인유의 이미지가 다른 패턴으로 재형성되며 어떠한 이미지 패턴을 생성하는지, 그래서 주제화에 기여하며 “중심적인 의미를 소통하기 위한 주요 장치”²²⁾로 활용되는 양상을

18) 리프톤은 이 과정을 ‘형성적 상징화’로 정의한다. op.cit, pp.18~25.

19) Ibid., pp.179~199.

20) Pasco, op.cit., p.96.

21) 세 명의 주인공이 이 곳에 참여한 이후에 보이는 변화는 자신을 찾아가는 모습으로 나타난다. 나환자였던 아버지가 소록도에서 죽고 자신은 미감이 출신이었던 정요선은 자연스럽게 자기 뿌리에 대한 알 수 없는 끌림을 느낀다. 고정민도 마찬가지다. 일본으로 귀화한 아버지가 “이미 계엄령까지 선포한 한국 군부”의 정치판에 대해 우려하며 귀국을 중용하는 편지에도 그는 이 섬 문화와 섬사람들의 삶에 자신도 알 수 없는 애정이 싹트고 있다고 답한다. 추만우 역시 심방인 아버지의 뜻을 받아 무업을 잇기로 한다.

살펴보고자 했다. 인유된 설화들에서 도출되는 아기장수, 무덤, 날개, 용마 등의 이미지들이 서로 결합하고 작중인물들의 발화, 서사적 상황, 서술 등에 관여하면서 인유의 결합, 인유의 복합체 등을 이루는 양상을 살펴보았다. 이 과정에서 각 이미지들이 서사적 공간을 인유적 공간으로 변모시키고, 상승과 추락의 인유 통합체를 형성하면서 인물 행위의 의미를 맥락화하는 양상을 밝혀냈다. 이를 통해 인유의 활용이 치유의 공동체의 가능성이라는 주제로 어떻게 실현되었는지 천착해 내고자 했다.

아기장수 설화의 인유는 독자들이 아기장수의 죽음의 불가피성과 강하게 대면하게 하여 제주도의 비극성을 형성하는 원천으로 작용했다. 그리고 독자들에게 이 죽음의 교훈을 일반화하여 아기장수와 용마와 비슷한 처지에 놓여있다는 사실을 깨닫도록 조장하였다. 이 인유는 주제의 전개를 지원하면서, 독자가 자신 안에서 아기장수 설화를 다시 읽을 수 있는 관점을 제공했다. 이러한 경험은 아기장수의 죽음의 이미지에서 다시 삶을 회복할 수 있는 긍정적인 이미지를 추론해 낼 수 있게 한다.

‘신화를 삼킨 섬’이란 소설의 제목에서의 ‘섬’은 고립과 단절을 제시하는 은유가 아니다. 신화를 삼키는 섬의 은유는, 독자에게 비록 버림받은 신이지만 그럼에도 그들은 신들의 세계에 존재했었다는 사실을 상기시키면서 신들의 세계로의 이행을 기다리고 꿈꿀 것을 요구한다. 누군가의 죽음을 받아들이는 사유는 그 죽음이 있기 전 그의 삶의 모습 안에 있던 자신을 위로하는 일의 다름 아니다. 아기장수에 대한 죽음의 이해는 아기장수와 그 장수를 기다리는 자신을 이해하고 위로하는 일이다. 따라서 인유는 치유의 공동체로 이행할 수 있는 힘이 된다.

22) Ibid., p.20.

참고문헌

이청준, 『신화를 삼킨 섬』, 문학과 지성사, 2011.

이소연, 「이청준의 『신화를 삼킨 섬』에 나타난 신화적 리얼리즘 양상 연구」, 『한국문학논총』 74집, 한국문학회, 2016.

임철호, 「아기장수설화의 전승과 변이 - 아기장수설화와 홍길동전」(1), 『구비문학연구』 제3집, 한국구비문학회, 1996.

주지영, 「‘신화’와 ‘전설’ 콘텐츠의 소설적 변용과 의미화 전략-이청준의 『신화를 삼킨 섬』을 중심으로」, 『구보학보』 제19호, 구보학회, 2018.

한순미, 「역사적 물음을 구조화하는 이미지의 위상학-이청준의 『신화를 삼킨 섬』을 중심으로」, 『현대문학이론연구』 39, 현대문학이론연구학회, 2009.

Allan H. Pasco, *Allusion: A Literary Graft*, Rookwood Press, 2002.

Robert Jay Lifton, *The Broken Connection*, New York: Simon and Schuster, 1979.

An Allusion to Agijangsu's tale and Healing Community in Lee Chung-jun's <The Island that Swallowed Myths>

Im, Bo-Ram

This article tried to examine the process in which the integration of the allusion created by the two texts achieves an interpretative expansion by reading Cheong-Jun Lee's <The Island that Swallowed Myths>(2003) as a text alluding to the tale of the baby heroine from the perspective of healing.

This purpose started from the following curiosity. Why did author Lee Cheong-jun compose a novel by alluding to the tale of the baby heroine? Why did he place the narrative of the universal baby longevity handed down in Korea in the prologue and epilogue, and place the baby longevity tale handed down only in Jeju Island in the central narrative of the novel? What is the effect of the contrast through the two tales? While seeking an answer to this question through allusion, I discussed how the allusion of a tale functions in the subjectization.

In the main body, the process of achieving metaphorical integration through the collision of various images appearing in the alluded text (Agijangsu's tale, Agijangsu's tale in Je-Ju Island) and the alluded text (<The Island that Swallowed Myths>) was discussed in three aspects. By dividing each image into 'tomb and island', 'wings and dragon horse', and 'swallowing and crying', these complex images form an allusive space, contextualize the meaning of the character's actions, and finally While contributing to thematicization, the process of leading readers to the point of view of healing was revealed.

Keywords : Lee Cheong-Jun, The Island That Swallowed Myths, Agijangsu's tale, Je-Ju Island, Allusion, Healing Community

투고일: 2023. 03. 25./ 심사일: 2023. 04. 09./ 심사완료일: 2023. 04. 12.

한국기호학회 회칙

제1장 총칙

제1조 본회는 한국기호학회라 칭한다.

제2조 본회는 본부를 서울특별시에 둔다. 지역별로 지회를 둘 수 있다. 지회 설치에 관한 세칙은 별도로 정한다.

제2장 목적

제3조 본회는 기호학의 연구와 보급 및 그에 따른 아래의 사업을 수행함을 목적으로 한다.

- 1) 학회지 발간
- 2) 연구 발표회, 세미나, 강연회, 공동 연구
- 3) 교재, 사전, 연구 도서의 발간
- 4) 국제 기호학회와의 교류
- 5) 연구 문헌 수집
- 6) 기타 위의 사업과 관련되는 업무

제3장 회원

제4조 본회의 회원은 정회원·명예회원으로 구성된다.

- 1) 정회원은 기호학에 관심이 있는 대학의 전임교수와 박사 학위 소지자 및 박사과정에 재학 중인 전공자로서, 본회의 취지에 찬동하고 회원 2명 이상의 추천을 받아 이사회

결의로 입회하되 일정 금액의 입회비를 납부해야 한다.

- 2) 명예회원은 기호학 분야에서 현저한 공적이 있거나 본 회의 발전에 기여한 인사로 하고 명예회장을 둘 수 있으며 이들은 이사회에서 추대한다.

제5조 본 회의 회원은 다음의 권리와 의무를 가진다.

- 1) 정회원은 학회의 모든 행사와 사업에 참여할 권리를 가지며, 일정액의 연회비를 납부할 의무를 가진다.
- 2) 명예회원은 본 회의 자문에 응하거나 재정적 지원을 하며 총회에 출석하여 의견을 진술할 수 있다.
- 3) 회원은 본인의 희망에 의하여 탈퇴할 수 있으며, 이사회의 결의에 의하여 제명될 수 있다.
- 4) 회원이 본 회의 명예를 훼손하는 경우에는 이사회에서 그 자격을 박탈할 수 있다. (단, 이사회 요구는 이사회 재적 과반수로 결정한다.)

제4장 총회

제6조 총회는 본 회의 최고 의결 기관으로서 다음의 사항을 의결한다.

- 1) 임원 선출
- 2) 회칙 개정
- 3) 예산·결산의 승인
- 4) 사업 계획의 승인

제7조 총회는 정기 총회와 임시 총회로 한다.

제8조 정기 총회는 연 1회 개최한다.

제9조 임시 총회는 회원 3분의 1 이상의 요청, 또는 이사회 결정 및 회장이 필요하다고 인정할 때 회장이 이를 소집한다.

제10조 총회는 회원 과반수의 출석으로 성립되고, 그 결정은 출석 회원 과반수로 정한다. 가부 동수일 때는 회장이 이를 결정한다.

제5장 임원

제11조 본 회의 임원은 다음과 같다.

- 1) 회장 1명
- 2) 부회장 2명
- 3) 이사 10명 이내
- 4) 감사 1명

제12조 임원은 총회에서 선출하고 그 임기는 2년으로 한다.

제13조 회장은 본 회를 대표하고 본 회 사업 전반을 총괄하며, 부회장은 회장을 보좌하고 회장 유고시 이를 대리한다.

제14조 이사 중에서 총무·섭외·편집·학술·재무·정보이사를 둔다.

제15조 총무이사는 각종 문서의 보관·수발 및 조직·연락 기타 본회의 제반 사무를 담당한다.

제16조 섭외이사는 언론홍보를 포함한 본 회의 대내외 교류 관계는 물론 학술발표자의 섭외와 학회지 등록 및 관리 업무를 담당한다.

제17조 편집이사는 학회지의 편집과 발간에 관련된 업무를 담당한다.

제18조 재무이사는 본 회의 재정 및 회계 업무를 담당한다.

제19조 학술이사는 본 회의 학술진흥재단 지원신청 업무를 포함한 학술활동에 관련되는 업무를 담당한다.

제20조 정보이사는 본 회의 웹 사이트의 제작 및 운영을 담당한다.

제21조 국제이사는 외국 유관기관과의 국제교류를 담당한다.

제22조 연구이사는 각종 학술모임의 조직과 운영 및 한국기호학회 학술총서의 기획을 담당한다.

제23조 교육이사는 기호학 관련 교육 및 강연 프로그램 개발을 담당한다.

제24조 감사는 본 회의 사업 전반과 제반 사무 및 경리 등 일체 업무를 감사하며 이를 총회에 보고한다.

제6장 이사회

제25조 이사회는 회장·부회장 및 이사로 구성되며, 회장이 그 의장이 된다.

제26조 이사회는 다음과 같은 본 회의 중요 사업을 기획·심의·의결·집행한다.

- 1) 사업 계획 수립 및 예산·결산의 심의
- 2) 학술 활동에 관한 제반 사항
- 3) 연구발표회(연례발표회·월례발표회) 및 강연회 개최
- 4) 기호학 학회지 및 연구 도서의 발간
- 5) 외국과의 학술 교류
- 6) 각종 연구 문헌의 수집과 관리
- 7) 회원의 자격에 관한 사항
- 8) 기타 학회 활동 전반에 관한 사항

제27조 이사회는 총회에 모든 사업을 보고하고 그 승인을 받아야 한다.

제28조 이사회 내에 집행부를 두어 실무를 수행하게 한다. 집행부는 회장·부회장·총무이사·섭외이사·편집이사로 구성된다.

제7장 학회지

제29조 본 학회에서 발간하는 학회지는 『기호학 연구』라 칭한다.

제30조 본 학회에서는 편집위원회의 심사를 거친, 회원들이 투고한 논문들을 묶어 『기호학 연구』를 발간한다.

제8장 편집위원회

제31조 본 위원회는 『기호학 연구』의 편집과 출판에 관한 모든 업무를 담당한다.

제32조 본 위원회의 위원장은 회장이 임명한 편집위원장이 맡는다.

- 위원장은 7인 내외의 편집위원을 제청하여 이사회의 승인을 받는다.
- 제33조 편집위원의 임기는 2년이며 연임할 수 있다. 또한 이 기간 동안 활동의 독립성을 보장한다.
- 제34조 학회지에 게재를 신청한 모든 논문은 심사위원 3인 이상의 심사를 거친다.
- 제35조 본 위원회는 그 활동 사항을 이사회에 보고해야 한다.
- 제36조 학회지 편집과 발간에 관한 기타의 구체적인 사항에 관해서는 별도의 편집위원회 규정을 둔다.

제9장 연구 및 출판 윤리위원회

- 제37조 본 위원회는 본 학회의 연구 및 출판 윤리에 관련된 업무를 담당한다.
- 제38조 본 위원회는 위원장 1인과 10인 이내의 상임위원과 임시 위촉위원을 둔다.
- 제39조 본 위원회의 임기는 당연직 구성원인 위원장과 상임위원은 직책임기를 따르고 임시위촉위원은 해당 사안의 심의 종결 후 자동으로 임기가 만료된다.
- 제40조 본 위원회는 그 활동 사항을 이사회에 보고해야 한다.
- 제41조 학회의 연구 및 출판 윤리와 관련된 구체적 사항은 별도의 연구 및 출판 윤리위원회 규정과 연구 및 출판 관련 윤리 규정을 둔다.

제10장 연구분과

- 제42조 본 학회는 각 분야의 연구를 활성화하기 위해, 다음과 같은 분과를 둘 수 있다.
- 1) 문학 기호학 8) 종교 기호학
 - 2) 언어 기호학 9) 철학 기호학

- 3) 연극 기호학 10) 신화 기호학
- 4) 음악 기호학 11) 문화 기호학
- 5) 시각 기호학 12) 커뮤니케이션 기호학
- 6) 건축 기호학 13) 영화 기호학
- 7) 광고 기호학 14) 기타

제43조 각 분과에는 간사 1인을 두고 그의 주도 하에 주례발표회/월례발표회 등의 연구 활동을 한다.

제11장 자산 및 회계

제44조 본 회의 재정은 다음의 재정으로 충당한다.

- 1) 회원의 회비: 입회비 1만원, 연회비 3만원
- 2) 찬조금 및 기부금
- 3) 다른 기관으로부터의 연구 조성비
- 4) 사업 수익금

제45조 본 회의 회계 연도는 1월 1일부터 동년 12월 31일까지로 한다.

제46조 본 회의 예산·결산은 전체 이사회의 의결·감사의 감사를 거쳐 총회의 승인을 받아야 한다.

제12장 부칙

제47조 본 회칙에 규정되지 않은 사항은 이사회의 결의에 따른다.

- 제48조
- 1) 본 회칙은 2001년 1월 10일부터 발효한다.
 - 2) 본 회칙은 2005년 6월 1일부터 발효한다.
 - 3) 본 회칙은 2007년 1월 1일부터 발효한다.
 - 4) 본 회칙은 2013년 5월 1일부터 발효한다.
 - 5) 본 회칙은 2015년 1월 1일부터 발효한다.
 - 6) 본 회칙은 2021년 4월 1일부터 발효한다.

한국기호학회 『기호학 연구』 편집위원회

- 제1조 본 위원회는 한국기호학회 『기호학 연구』 편집위원회라 부른다.
제2조 본 위원회는 한국기호학회 안에 둔다.
제3조 본 위원회는 본 학회의 학회지인 『기호학 연구』의 발간을 목적으로 한다.

1. 위원회의 구성과 임무

- 제4조 본 위원회의 위원장은 회장과 이사진이 협의하여 회장이 임명한다.
제5조 편집위원회는 위원장이 위촉하는 분야별 약간명으로 구성되며, 편집이사는 당연직으로 편집위원이 된다. 간사를 둘 수 있다.
제6조 본 위원회는 학회지에 투고된 논문을 심사할 심사위원 선정을 비롯하여 학회지 편집에 관한 모든 업무를 주관한다.
제7조 본 위원회의 위원장은 본 위원회를 대표하고 업무를 총괄하며, 편집이사는 학회지 발간과 관련된 제반 업무를 담당한다.
제8조 본 위원회의 위원은 박사학위 소지자로 연구 업적이 탁월한 회원 가운데서 선정한다.
제9조 위원장을 제외한 위원의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.
제10조 본 위원회는 『기호학 연구』를 3월 30일, 6월 30일, 9월 30일, 12월 30일에 발간한다.

2. 논문 심사위원회의 구성

제11조 심사위원은 다음의 자격을 갖춘 학회의 회원 가운데서 편집 위원회에서 선정하고 학회 집행부의 승인을 받아 위촉한다.

- 1) 박사학위 소지자
- 2) 해당 분야의 연구 업적이 탁월한 자

제12조 학회의 회원이 아니더라도 투고된 논문의 연구 분야의 전문가인 경우 편집위원장이 심사위원으로 위촉할 수 있다.

심사 규정

(편집위원회 규정에 정함)

3. 논문 심사 절차와 기준

제13조 논문 심사는 예심과 본심으로 이루어진다.

제14조 본 위원회는 예심을 담당하며, 투고된 논문의 주제 영역과 형식 요건을 검토한 후 접수 여부를 결정한다.

제15조 본심은 각 논문마다 본 위원회가 위촉한 3인의 심사위원이 맡는다.

제16조 본심의 심사위원은 심사 대상 논문에 대해 다음의 항목을 기준으로 분석 평가한다.

- 1) 본 학회지의 성격에 맞는가
- 2) 논문 제목은 내용과 부합하는가
- 3) 초록은 적절한가
- 4) 연구 목적과 방법, 내용이 서로 부합하는가
- 5) 연구 자료 및 인용은 신뢰할 만하고 정확하게 활용되고 있는가
- 6) 논문은 체계적으로 구성되고 논리적으로 서술되어 있는가

- 7) 내용 분석이나 해석에 응용된 방법론이 참신하거나 타당성이 있는가
- 8) 연구 내용은 독창성이 있는가
- 9) 연구 결과의 기여도는 어느 정도인가
- 10) 참고문헌은 적절한가

제17조 본심의 심사위원은 위 평가 내용을 종합하여 다음과 같이 판정을 내리고, 이 심사 결과를 학회의 소정 양식(별첨 1)에 따라 편집위원회에 보고한다.

- 1) 무수정 게재: 80점 이상
- 2) 부분 수정 후 게재: 70~79점
- 3) 수정 후 재심사: 60~69점
- 4) 게재 불가: 59점 이하

제18조 1), 2)항에 해당하는 논문은 소정의 절차(수정 논문에 대한 교정지 제출과 편집위원회의 수정 사항 확인)를 거쳐 당호의 『기호학 연구』에 게재하며, 3)항에 해당하는 논문은 재심의 결과에 따라 당호 혹은 다음호에 게재할 수 있다. 이때 다음호 게재를 희망하는 논문은 편집 과정상의 필요한 절차대로 진행 후 다시 투고한다. 끝으로 4)항에 해당하는 논문은 반송한다.

제19조 심사 결과에 이의가 있는 투고자는 자료를 갖추어 본 위원회에 소명할 수 있으며, 본 위원회는 이에 대해 재심 여부를 결정하고 해당 분야 전문가에게 재심을 의뢰해야 한다.

4. 편집회의

제20조 본 위원회는 본 규정에 명시되지 않은 편집상의 세부 사항을 심의 결정한다.

제21조 편집 회의는 과반수 이상의 출석으로 성립하고, 그 결정은 출석 위원 과반수로 한다.

제22조 본 규정은 기호학회의 이사회에서 제정하여 재적 이사 과반수의 찬동으로 개정할 수 있다.

부칙

- 제23조
- 1) 본 규정은 2000년 6월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 2) 본 규정은 2005년 6월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 3) 본 규정은 2007년 1월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 4) 본 규정은 2012년 1월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 5) 본 규정은 2013년 1월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 6) 본 규정은 2013년 6월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 7) 본 규정은 2015년 6월 1일부터 효력을 지닌다.
 - 8) 본 규정은 2016년 3월 30일부터 효력을 지닌다.
 - 9) 본 규정은 2019년 12월 8일부터 효력을 지닌다.

투고 규정

1. 투고 자격

- 1) 투고는 한국기호학회 회원에 한한다.
- 2) 한국기호학회 회원이 아니더라도 편집위원회가 위촉한 필자는 투고 가능하다. 단, 학회원의 자격인 석사 이상의 학력이나 그에 준하는 연구경력을 갖추어야 하며, 혹은 전문 연구기관에 소속된 자이어야 한다.
- 3) 본 학술지에 투고되는 논문은 기호학과 관련된 분야로 이전에 다른 학술지, 저서 등에 발표된 적이 없는 글이어야 한다.

2. 게재 조건

- 1) 동일 호에 1인 1편의 논문만 게재할 수 있다.
- 2) 다른 논문집에 이미 발표된 논문의 재수록은 허용치 않는다.
- 3) 2회 이상 연속 게재는 불허한다(2회까지는 허용). 단, 편집위원회에서 논문 투고를 의뢰했거나 허용한 경우는 예외로 한다.
- 4) 제출된 원고는 편집위원회에서 위촉한 3인 이상의 심사위원들에 의한 심사를 거친다. 심사 결과 심사위원이 수정을 요청할 경우, 원고 제출자는 이에 응하거나 납득할 만한 답변을 서면으로 해야 한다. 심사 결과 게재 불가 판정을 내렸을 경우, 또는 수정 제의에 대한 답변이 없을 경우 편집위원회는 원고 게재를 거부할 수 있다.

3. 원고 규격

다음 사항들은 명시된 통일안에 따라 작성하고, 그 밖의 사항은 관례에 준한다.

1) 편집구성

- ① 제목, 필자명, 국문초록(국문 주제어 포함), 본문, 참고문헌, 영문초록(영문 주제어 포함), 기타 외국어초록(기타 외국어 주제어 포함) 순으로 구성한다.
- ② 분량은 200자 원고지 120매 내외로 한다. 150매를 넘지 못한다. 150매를 넘는 경우 편집위원회에서 게재 여부를 결정한다.
- ③ 용지 크기: A4(210×297)
- ④ 용지 여백: 위 20, 머리말 15, 왼쪽·오른쪽 20, 제본 0, 아래쪽 15, 꼬리말 15
- ⑤ 글자 모양: 바탕체, 장평 100, 자간 0
- ⑥ 글자 크기: 제목 15, 장 제목 12, 절 제목 11, 본문 10, 각주·인용 9
- ⑦ 문단 모양: 왼쪽 0, 오른쪽 0, 첫줄 보통, 본문 줄 간격 160, 각주·인용 줄 간격 130, 문단 위·아래 0
- ⑧ 주석은 각주로, K. L. Turabian 방식을 원칙으로 한다. 참고 및 인용 논저의 제시는 다음의 예를 따른다.
 - 이도흠, 「서울의 사회문화적 공간과 그 재현 양상 연구」, 『기호학 연구』 25, 한국기호학회, 2009, 69쪽.
 - 이어령, 『신화 속의 한국 정신』, 문학사상사, 2007, 109~110쪽.
 - 움베르트 에코, 『일반 기호학 이론』, 김운찬 역, 열린책들, 2009, 23~24쪽.
 - A. J. Greimas, *Sémantique Structurale*, Larousse, 1966, p.153.
 - Maire-Laure Ryan, “Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction”, *Poetics Today* 12:3, 1991, p.555.

- Charles Hartshorene & Paul Weiss, ed., *Collected Papers of Charles Sanders Peirce 2*, The Belknap Press of Harvard University Press, 1965, pp.7~12.
 - 바로 앞 주와 동일한 논저일 경우, 같은 책(저서일 경우) 혹은 같은 글(논문일 경우), 외국 논저인 경우 Ibid.로 쓴다.
 - 이미 인용한 논저 사이에 다른 논저가 있을 경우, 앞의 책(저서), 앞의 글(논문), 외국 논저인 경우 Op. cit.로 쓴다.
- ⑨ 참고문헌에는 국내논저, 국외논저, 기타(각종 자료나 웹사이트 출처) 순으로 한다.
 - ⑩ 참고문헌에는 간행물에 실린 논문일 경우 시작 페이지와 끝 페이지를 밝힌다.
 - ⑪ 논문의 본문에서 소제목에 붙이는 번호 표시는 I, 1, 1), (1)의 순서로 한다.
 - ⑫ 국문초록과 영문초록(기타 외국어초록)에는 각각 5~10개의 주제어(Key Word)를 명시해야 한다. 국문초록은 글자 수(띄어쓰기 포함) 800~1,500자, 영문초록(기타 외국어초록)은 200~500단어 분량으로 작성한다. 이때 국문초록은 초록과 주제어로 구성되며, 영문초록은 영문제목, 투고자 명(Hong, Gil-Dong의 형식에 따라 표기), 초록, 주제어 순으로 작성한다.
 - ⑬ 논문초록은 국문과 영문을 필수로 하되, 필요에 따라서 기타 외국어 초록을 추가할 수 있다. 단, 이 경우 초록 검수 및 분량은 영문초록 작성 방식을 따른다.
 - ⑭ 논문의 첫 번째 각주에는 투고자의 역할(제1저자, 제2저자, 교신저자 등을 반드시 표기한다), 소속(학교 및 학과, 단 학교 소속이 아닐 경우 단 체명)과 직위(교수, 부교수, 조교수, 강사, 박사 후 연구원 등 구체적인 직위를 기록한다. 만약 논문 저자가 현재 소속이 없는 미성년자의 경우 최종 소속, 직위, 재학년도를 기록한다), 이름, 이메일을 기록한다.

2) 기타

- ① 논문투고는 3월 5일, 7월 5일, 11월 5일에 마감하며 학회지는 매년 4월 30일, 8월 30일, 12월 30일 연 3회 간행한다.
- ② 논문 투고 시 제1저자와 공동 저자 및 교신저자를 구분해서 명기한다.
(통상 저자가 2명 이상일 경우 제일 앞에 명기한 저자가 제1저자로 간주됨)
- ③ 기타 모든 체제는 최근호에 준하고, 기타 편집상의 사안은 편집이사 또는 담당 편집위원에게 문의한다.
- ④ 게재가 확정되면 반드시 학회 차원에서 영문 초록에 대해 원어민 감수를 진행하며, 이를 위해 추가 편집비가 부여될 수 있다.
- ⑤ 심사를 통해 게재가 확정된 논문이라 할지라도 편집규정을 준수하지 않을 경우, 반려 혹은 다음호로 게재가 연기 될 수 있다.

4. 원고제출

- 1) 논문 게재 희망자는 투고 마감일 전까지 제출한다. 양식은 학회 홈페이지를 통해 확인한다.
- 2) 원고는 ‘한글’ 워드프로세스(윈도용)로 작성하여 필자가 책임 교정한 후 메일로 송부한다. 제출된 원고는 반환하지 않는 것을 원칙으로 한다.
- 3) 본 학회지에 투고하고자 하는 회원은 투고년도 및 직전년도 학회비를 완납해야 하며, 투고와 동시에 다음 계좌로 심사비 6만원을 송금한다.

송금계좌: 송태미 (국민은행 758401-04-225383)

- 4) 마감일자: 3월 5일, 7월 5일, 11월 5일
- 5) 발일행자: 4월 30일, 8월 30일, 12월 30일
- 6) 제출처: <https://semiosis.jams.or.kr>

편집이사 : 윤인선 (한밭대) storyforwish@gmail.com

편집위원회 : koreasemiotic@hanmail.net

5. 논문 게재료는 심사비 포함 편당 전임 15만원, 비전임 10만원이며 (단, 타 기관의 연구비를 지원받은 경우는 전임 30만원, 비전임 20만원), 편집용지 25매를 초과하는 논문에 대해서는 별도의 추가 게재료 (조판 기준으로 초과 쪽수 당 1만원)가 부과된다.

한국기호학회 연구 및 출판 윤리위원회 규정

한국기호학회는 우리의 삶과 문화, 우리가 만든 예술 텍스트들은 물론 사회현상과 자연의 대상에 이르기까지 이를 하나의 텍스트로 놓고 분석하여 그 질서와 구조를 규명하고 의미를 해석하며 발신자와 수신자 사이의 소통을 연구하는 데 목적을 둔다. 본 학회 회원은 학술 연구자로서 준수해야 하는 도덕적 의무와 사회적 책무를 성실하게 이행한다. 그리고 자신의 연구가 진리 탐구라는 학문의 목적에 부응하고 인류의 행복과 사회의 진보에 공헌할 수 있는 것을 보람으로 삼는다. 회원은 학술 연구를 수행하고 연구 논문을 발표할 때 연구 및 출판 윤리를 준수함으로써 연구의 가치를 서로 인정하고 연구결과를 공유할 수 있어야 하며, 이는 기호학 분야의 바람직한 학술적 발전을 위해 필수적이다. 기호학 분야의 연구 논문을 공정하고 엄격한 심사를 통해 선정·게재하는 전문 학술지인 『기호학연구』를 정기적으로 발간하는 일은 본 학회의 설립 목적을 달성하기 위한 가장 중요한 사업 가운데 하나이다. 수준 높은 학술지의 발간을 통하여 기호학의 발전에 이바지하기 위해서는 연구 논문의 저자는 물론 학술지의 편집위원과 심사위원이 지켜야 할 연구 윤리규정을 확립할 필요가 있다. 또한 학술지가 출판되었을 경우 준수되어야 할 기본적인 출판 윤리 규정 역시 확립할 필요가 있다. 이에 연구 및 출판 윤리위원회 규정을 제정하여 모든 회원들이 연구 논문의 작성과 학술지의 편집과 출판을 위한 윤리를 확립하는 지표로 삼고자 한다.

제1장 연구 및 출판 윤리위원회 규정

제1조 (위원회의 설치) 본 학회 회원의 규범 준수와 성실 의무를 심사하기 위하여 본 학회 내에 연구 및 출판 윤리위원회를 설치한다.

제2조 (위원회의 구성) 위원회에 다음과 같은 임원을 둔다.

1. 위원장 : 1인
2. 위원 : 10인 이내
3. 간사 : 1인

제3조 (위원의 선출) 위원장은 전직 회장이 상임위원은 전·현직 총무이사과 편집이사가 당연직으로 하여 구성하고, 필요한 경우 위원장이 해당분야 전문가 약간명을 임시로 위촉할 수 있다.

제4조 (위원의 임기) 당연직 구성원은 직책 임기를 따르고, 임시 위촉위원은 해당 사안의 심의 종결 후 자동으로 임기가 만료된다.

제5조 (위원회의 임무) 위원회는 회원의 연구 및 출판 윤리 의무의 위반 행위를 심사하여 그 처리 결과를 이사회에 보고한다.

제6조 (윤리 위반 사례) 위원회의 심사에 부의할 위반 사례는 다음과 같다.

- 1) 회원으로서의 품위와 관련된 사항
 - (1) 일반 국민에게 요구되는 법률이나 규정을 위반하여 사법적 제재를 받은 경우
 - (2) 부당한 인사 개입이나 연구비의 부정 집행 등 연구자로서의 윤리를 위반하여 물의를 일으킨 경우
 - (3) 회원의 품위와 관련된 판정은 일반 국민과 학계의 자정 요구에 준하되, 여론의 개입 등 부당한 전제에 의하여 결정하지 않는다.
- 2) 연구 결과의 도덕성과 관련된 사항
 - (1) 자신 또는 타인의 연구 결과를 도용하여 새로운 연구 결과로 위조, 변조, 표절한 경우
 - (2) 자신의 연구 결과를 드러내기 위하여 기존의 연구를

의도적으로 폄하하거나 은폐한 경우

(3) 기타 연구의 개시와 과정, 결과에 있어 심각한 도덕적 결함이 있다고 판단한 경우

(4) 연구 결과의 도덕성 판정은 연구의 진행 및 결과의 정직성과 효율성, 객관성을 기반으로 하여 결정한다.

3) 출판 과정 및 결과의 도덕성과 관련된 사항

(1) 논문에 표기된 저자가 실제 연구 과정에서 수행한 역할과 일치하지 않은 경우, 혹은 연구 과정에 참여하지 않은 자에게 저자의 역할을 부여한 경우

(2) 연구물의 중복 투고 및 게재 혹은 이중 출판한 경우

(3) 본 학술지에 게재된 논문을 학회의 허가 없이 다른 저작물에 활용하는 경우

제7조 (심사 절차) 위원회의 심사는 다음과 같은 절차를 따른다.

1) 위원회의 심사 개시는 위원회, 또는 회장의 심사 요청에 의하여 이루어진다. 심사 요청이 접수되면 위원장은 즉시 위원회를 소집해야 한다.

2) 위원회는 제기된 안건에 대한 논의를 통하여 자체 내의 심사 또는 외부 심사위원의 참여 여부 등 해당 안건의 심사 절차를 결정하되, 심사의 진행에 영향을 끼칠 수 있는 위원은 심사에서 제외한다.

3) 위원회는 연구자의 연구 결과에 대한 충분한 검토를 거쳐 연구 윤리위반 여부를 결정한다. 위원회는 필요시 해당 연구자, 제보자, 문제가 제기된 논문의 심사위원 등을 면담 조사할 수 있다.

4) 위원장은 위원 과반수의 참석과 참석 위원 과반수의 찬성으로 안건의 처리를 결정하며, 해당 연구자와의 협의를 통하여 그 결과에 대한 본인의 소명 기회 부여를 검토한다.

5) 본인의 소명은 심사위원회의 비공개회의를 통하여 이루어진다. 위원장은 해당 연구자에게 심사 경과를 충분히 설명하고, 소명을 위한 요청 자료를 준비하여 회의에 참석하도록

록 통보한다.

- 6) 심사위원장은 해당 연구자의 소명 이후 심사위원회 결정의 반복 여부를 최종 결정하여 이사회에 보고한다. 반복 여부의 결정은 위원 과반수의 참석과 참석위원 과반수의 동의로 이루어진다.
- 7) 심사위원은 회원의 신분이나 진행 사항 등을 외부에 공개해서는 안 된다.

제8조 (심사 결과의 보고) 위원회는 심사 결과를 즉시 이사회에 보고하여야 한다. 보고서에는 다음 각 호의 사항이 반드시 포함되어야 한다.

- 1) 심사의 위촉 내용
- 2) 심사의 대상이 된 부정행위
- 3) 심사위원의 명단 및 심사 절차
- 4) 심사 결정의 근거 및 관련 증거
- 5) 심사 대상 회원의 소명 및 처리 절차

제9조 (징계) 위원회는 심사 및 면담 조사를 종료한 후 징계의 종류를 결정한다. 징계의 종류에는 다음과 같은 것들이 있으며, 중복하여 처분할 수 있다.

- 1) 제명
- 2) 논문의 직권 취소 및 인용 금지
- 3) 학회에서의 공개 사과
- 4) 회원으로서의 자격 정지

제10조 (소명 기회의 보장) 연구 및 출판 윤리규정 위반으로 판정된 회원에게는 충분한 소명의 기회가 주어져야 한다.

제11조 (조사 대상자에 대한 비밀 보호) 연구 및 출판 윤리규정 위반에 대해 학회의 최종적인 징계 결정이 내려질 때까지 윤리 및 출판 위원들은 회원의 신원을 외부에 공개해서는 안 된다.

제12조 (후속 조치) 운영위원회는 심사위원회의 보고서를 검토한 후 다음과 같은 조치를 취한다.

- 1) 회장은 운영위원회의 결정에 따라 심사위원회의 결정을 즉시 시행한다.
- 2) 심사 결과가 합리성과 타당성에 문제가 있다고 판정할 경우, 운영위원회는 심사위원회에 재심, 또는 보고서의 보완을 요구할 수 있다. 운영위원회의 요구는 구체적인 이유를 적시한 서류로서만 이루어진다.

제13조 (행정사항)

- 1) 이 규정에 명시되지 않은 것은 위원회의 결정에 따라 시행한다.
- 2) 위원회의 회의 내용은 반드시 문서로 작성하여 이사회에 보고한다.
- 3) 학회는 위원회의 원활한 운영을 위하여 필요한 재정적 지원을 한다.
- 4) 한국연구재단과 관련된 행정 절차는 ‘학술지 등재제도 관리지침’에 의거하여 진행한다.

제2장 연구 관련 윤리규정

제1절 저자 준수 연구윤리규정

제1조 (표절, 위조, 변조 금지)

- 1) 저자는 자신이 행하지 않은 연구나 주장의 일부분을 자신의 연구 결과이거나 주장인 것처럼 논문이나 저술에 제시하지 않는다. 타인의 연구 결과를 출처와 함께 인용하거나 참조할 수 는 있을지라도, 타인의 창의적인 아이디어, 이론, 모델, 연구 결과 등을 원전 출처를 밝히지 않은 채 자신의 연구 결과이거나 주장인 것처럼 제시하거나 그 중 일부 문장이나 단어를 변조하여 제시하는 것은 표절에 해당된다.
- 2) 저자는 존재하지 않는 연구자료 등을 허위로 만들거나(위조),

연구 과정 등을 인위적으로 조작 또는 임의로 변형·삭제함으로써 연구내용 또는 결과를 왜곡(변조)하지 말아야 한다.

제2조 (인용 및 참고 표시)

- 1) 저자가 공개된 학술 자료를 인용할 경우에는 정확하게 출처를 기술하도록 노력해야 하고, 상식에 속하는 자료가 아닌 한 반드시 그 출처를 명확히 밝혀야 한다. 사적인 접촉을 통해서 얻은 자료의 경우 그 정보를 제공한 연구자의 동의를 받은 이후라야 인용할 수 있다.
- 2) 저자가 다른 사람의 글을 인용하거나 다른 사람의 생각을 참고할 경우에는 각주를 통해 인용 및 참고 여부를 밝혀야 하며, 이러한 표기를 통해 어디까지가 선행연구의 결과이고, 어디서부터 본인의 독창적인 생각이나 주장이나 해석인지를 알 수 있도록 명기해야 한다.

제2절 편집위원 준수 연구윤리규정

제3조 편집위원은 투고된 논문의 게재 여부를 결정하는 책임을 지며, 저자의 독립성을 존중해야 한다.

제4조 편집위원은 학술지 게재를 위해 투고된 논문을 저자의 성별, 나이, 소속 기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과 무관하게 논문의 수준과 투고 규정에 근거하여 처리해야 한다.

제5조 편집위원은 투고된 논문의 평가를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단 능력을 지닌 심사위원에게 의뢰해야 한다. 심사 의뢰시에는 저자와 친분이 있거나 적대적인 심사위원을 피함으로써 객관적인 평가가 이루어질 수 있도록 노력한다. 단, 같은 논문에 대한 평가가 심사위원 간에 현저하게 차이가 날 경우에는 해당 분야 제3의 전문가에게 자문을 받을 수 있다.

제6조 편집위원은 투고된 논문의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 논문의 내용을 공개하지 않는다.

제7조 편집위원은 심사위원의 투고 논문심사와 관련한 문제제기 등의 사항이 발생할 경우, 윤리위원회에 신속히 알리고 적절히 대응하여야 한다.

제3절 심사위원 준수 연구윤리규정

제8조 심사위원은 학술지의 편집위원이 의뢰하는 논문을 심사규정이 정한 기간 내에 성실하게 평가하고 평가 결과를 편집위원에게 통보해 주어야 한다. 만약 자신이 논문의 내용을 평가하기에 책임자가 아니라고 판단될 경우에는 편집위원에게 그 사실을 통보하여야 한다.

제9조 심사위원은 심사의뢰 받은 논문을 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분 관계를 떠나 객관적 기준에 의해 공정하게 평가하여야 한다. 충분한 근거를 명시하지 않은 채 논문을 탈락시키거나, 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 논문을 탈락시켜서는 안 되며, 심사 대상 논문을 제대로 읽지 않은 채 평가해서도 안 된다.

제10조 심사위원은 심사의뢰 받은 논문이 이미 다른 학술지에서 출판되었거나 중복심사 중이거나 혹은 기타 문제를 발견하였을 때에는 편집위원에게 해당 사실을 알려야 한다.

제11조 심사위원은 전문 지식인으로서의 저자의 독립성을 존중하여야 한다. 평가 의견서에는 논문에 대한 자신의 판단을 밝히되, 보완이 필요하다고 생각되는 부분에 대해서는 그 이유를 설명해야 한다. 정중하고 부드러운 표현을 사용하고, 저자를 비하하거나 모욕하는 표현은 하지 않아야 한다.

제12조 심사위원은 심사 대상 논문에 대한 비밀을 지켜야 한다. 논문 평가를 위해 특별히 조언을 구하는 경우가 아니라면 논문을 다른 사람에게 보여주거나 논문 내용을 놓고 다른 사람과 논의하는 것도 바람직하지 않다. 또한 논문이 게재된 학술지

가 출판되기 전에 논문의 내용을 인용해서는 안 된다.

제3장 출판 관련 윤리규정

제1조 연구 결과물 작성에 관한 출판윤리규정

- 1) 논문에 표기되는 저자는 자신이 실제로 행하거나 기여한 연구에 대해서만 저자로서 업적을 인정받으며 그 내용에 책임을 진다.
- 2) 논문에 표기되는 저자의 역할은 실제 연구 과정에서 수행된 역할과 반드시 일치해야 한다. 연구와 무관한 자를 추가할 수 없으며, 수행한 역할과 다른 지위를 부여할 수 없다.
- 3) 저자의 역할과 순서는 상대적 지위에 관계없이 실제로 연구를 수행하고 기여한 정도에 따라 공정하게 정해져야 한다. 특정 직책에 있다고 해서 제1저자, 교신저자, 공동저자의 지위를 얻을 수 없다.
- 4) 연구 및 논문 기술 과정에서 직접적인 기여가 없거나 낮은 경우 저자로 포함하기보다는 각주나 서문 등에서 내용을 밝힌다.

제2조 연구 결과물 활용에 관한 출판윤리규정

- 1) 저자는 국내외를 막론하고 이전에 출판된 자신의 연구물을 새로운 연구물인 것처럼 투고하거나 출판해서는 안 된다.
- 2) 게재 예정이거나 심사 중인 연구물을 다른 학회나 단체 등에 중복하여 투고해서는 안 된다.
- 3) 본 학술지에 게재된 논문의 일부나 전체 논문을 사용하여 다른 출판물에 활용할 경우 반드시 사전에 본 학회의 허가를 받아야 한다.

제4장 연구 및 출판 윤리 규정 시행지침

제1조 (연구 및 출판 윤리규정의 개정)연구 및 출판 윤리규정의 개정 절차는 본 학회의 규정 개정 절차에 준한다.

부칙 이 윤리 규정은 2008년 1월 1일부터 시행한다.
이 윤리 규정은 2014년 9월 1일부터 시행한다.
이 윤리 규정은 2017년 12월 1일부터 시행한다.
이 윤리 규정은 2020년 1월 1일부터 시행한다.
이 윤리 규정은 2019년 12월 8일부터 시행한다.
이 윤리 규정은 2021년 4월 1일부터 시행한다.

한국기호학회 임원

명예회장 : 김현자(이화여대), 전성기(고려대), 신현숙(덕성여대),
송효섭(서강대), 박인철(연세대), 송기정(이화여대),
김성도(고려대), 박여성(제주대), 이도흠(한양대),
오장근(국립목포대), 최용호(한국외대)

회 장 : 송치만(건국대)

부 회 장 : 박지선(건국대), 김수환(한국외대)

감 사 : 오세정(충북대)

편집위원장 : 전형연(국립목포대)

총무이사 : 태지호(안동대)

분과 상임이사

편집이사 : 황인순(덕성여대)

재무이사 : 백일(건국대)

교육이사 : 윤예영(충북대), 이서라(아주대)

섭외이사 : 김민형(한국외대), 윤인선(한밭대)

국제이사 : 송태미(한국외대)

정보이사 : 박영주(인하대)

연구이사 : 김보현(충북대), 강지연(서원대)

학술이사 : 김정희(선문대), 김정경(인천대)

비상임 이사 : 이윤희(한국외대), 이선화(영남대),

박수진(전남대), 김상원(인하대)

편집위원 : 고경남(한국외대, 인류학), 김수환(한국외대, 러시아 문화/로트만 기호학),
김휘택(중앙대, 프랑스어학/텍스트학), 박여성(제주대, 독문학/텍

스트언어학), 이수진(인하대, 문화콘텐츠/이미지기호학),
이윤희(한국외대, 퍼스 기호학), 이찬웅(이화여대, 철학/영상미학),
오세정(충북대, 국문학/구비문학), 윤인선(한밭대, 국문학/글쓰기),
전형연(국립목포대, 광고홍보/커뮤니케이션학), 태지호(안동대,
역사학/문화콘텐츠)

해외편집위원

Massimo Leone (이탈리아 토리노대학)

Anne Henault (프랑스 소르본대학)

Paul Cogley (영국 미들섹스대학, 세계기호학회 회장)

Hamid Reza Shairi (이란 테헤란 국립대학)

Jose Enrique Finol (베네수엘라 줄리아대학)

연구윤리 위원회

최용호(한국외대), 이수진(인하대), 태지호(안동대),

윤인선(한밭대), 황인순(덕성여대)

Korean Association for Semiotic Studies

<Honorary President>

Kim, Hyeon-Ja (Ewha Women's U)
Jeon, Seong-Gi (Korea U)
Shin, Hyun-Sook (Duksung Women's U)
Song, Hyo-Sup (Sogang U)
Park, In-Chul (Yonsei U)
Song, Gi-Jeong (Ewha Women's U)
Kim, Sung-Do (Korea U)
Park, Yo-Song (Jeju National U)
Lee, Do-Heum (Hanyang U)
Oh, Jang-Geun (Mokpo National U)
Choi, Yong-Ho (Hankuk U of Foreign Studies)

<President>

Song, Chi-Man (Konkuk U)

<Vice-President>

Park, Ji-Seon (Konkuk U)
Kim, Soo-Hwan (Hankuk U of Foreign Studies)

<Internal Auditor>

Oh, Se-Jeong (Chungbuk National U)

<Chair of Editorial Board>

Jeon, Hyeong-Yeon (Mokpo National U)

<Secretary General>

Tae, Ji-Ho (Andong National U)

<Executive Board>

– Public Relation

Kim, Min-Hyoung (Hankuk U of Foreign Studies)

Yoon, In-Sun (Hanbat National U)

– Journal Edition

Hwang, In-Soon (Duksung Women's U)

– Research

Kim, Jeong-Hee (Sunmoon U)

Kim, Jong-Kyoung (Incheon National U)

– Treasurer

Baek, Il (Konkuk U)

– Information

Park, Young-Ju (Inha U)

– Internal Affairs

Song, Tae-Mi (Hankuk U of Foreign Studies)

– Investigation

Kim, Bo-Hyun (Chungbuk National U)

Kang, Ji-Yeon (Seowon U)

– Education

Yun, Yae-Young (Chungbuk National U)

Lee, Seo-Ra (Ajou U)

<General Board>

Lee, Yun-Hee (Hankuk U of Foreign Studies),

Lee, Sun-Hwa (Yeungnam U), Park, Su-Jin (Chonnam National U),

Kim, Sang-Won (Inha U)

– Editor

Koh, Kyung-Nan (Hankuk U of Foreign Studies), Kim, Soo-Hwan (Hankuk U of Foreign Studies), Kim, Hui-Teak (Chungang U), Park, Yo-Song (Jeju National U), Lee, Soo-Jin (Inha U), Lee, Yun-Hee (Hankuk U of Foreign Studies), Lee, Chan-woong (Ewha Women's U), Oh, Se-Jeoung (Chungbuk U), Yoon, In-Sun (Hanbat National U), Jeon, Hyeong-Yeon (Mokpo National U), Tae, Ji-Ho (Andong National U)

– Editor Abroad

Massimo Leone (Università degli Studi di Torino, Italy)

Anne Henault (Université la Sorbonne, France)

Paul Cogley (Middlesex University, UK / IASS president)

Hamid Reza Shairi (National Univ. of Tehran, Iran)

Jose Enrique Finol (Universidad del Zulia, Venezuela)

– Research ethics committees

Choi, Yong-Ho (Hankuk U of Foreign Studies)

Lee, Soo-Jin (Inha U)

Tae, Ji-Ho (Andong National U)

Yoon, In-Sun (Hanbat National U)

Hwang, In-Soon (Duksung Women's U)

기호학 연구 제73집

2023년 4월 30일 인쇄

2023년 4월 30일 발행

발행인 / 송치만

발행처 / 한국기호학회

편집·인쇄 / 한국학술정보(주)(☎ 031-940-1007)

<http://www.kstudy.com>

학회지 표지·로고 디자인 / 박영원

한국기호학회

05029 서울특별시 광진구 능동로 120

인문학관 연구동 408호

☎ 02-450-3393

<http://semiotic.cafe24.com>