

중국 신화 리이미재닝(Reimagining)

서사 전략과 수용자 반응

— 〈봉신 제2부: 전화서기〉와 〈나타 2: 나타지마동요해〉를 중심으로 —

심언허* · 박명진**

〈目次〉

- | | |
|---------------------------------|---------------------|
| I. 서론 | III. 시각 기호와 문화적 은유 |
| II. 서사구조 전략과 신화인물의 역할 기능 | 1. 신체-시각 기호와 문화적 은유 |
| 1. 〈봉신 2〉의 다선 서사와 〈나타 2〉의 단선 서사 | 2. 공간-시각 기호와 문화적 은유 |
| 2. 신화인물의 역할 기능 | IV. 수용자 반응과 문화적 협상 |
| | V. 결론 |

〈중문초록〉

本文以中國神話電影續作〈封神第二部：戰火西岐〉與〈哪吒之魔童鬧海〉爲研究對象，旨在考察當代中國神話電影在系列化與產業化進程中的‘再想像’(Reimagining)策略。研究綜合運用沃格勒‘英雄之旅’理論、普羅普敘事功能理論、文化符號學方法以及基於豆瓣短評的情感分析，構建‘敘事—符號—接受’三維分析框架，對兩部影片的敘事結構、文化變形機制與受衆接受特徵進行比較分析。研究發現，〈封神第二部〉以群像英雄、王朝更替和政治秩序爲核心，通過多線性史詩敘事強化歷史正當性、文化記憶與集體價值秩序；〈哪吒

* 영남대학교 중국언어문화학과, 석·박사과정생 : 제1저자

** 영남대학교 중국언어문화학과, 교수 : 교신저자

之魔童鬧海》則以個體成長、生命經驗和自我救贖爲中心，通過單線性成長敘事重構傳統神話中的命運觀念，突出主體意識、身份認同與反抗宿命的現代價值。在文化符號層面，〈封神第二部〉通過考古式視覺化、宗法性空間秩序和史詩化表達將神話轉化爲歷史敘事；〈哪吒之魔童鬧海〉則借助方言、幽默、青年亞文化感知和數字動畫美學解構神話權威，並生成現代身份話語。豆瓣短評的情感分析與詞雲分析進一步顯示，兩部作品分別形成了以集體記憶和個體身份爲核心的不同接受結構。本文認爲，兩部影片分別代表了中國神話電影再想像的兩種路徑，即歷史連續性與集體秩序的強化，以及個體敘事與現代主體意識的生成，爲中國神話電影的敘事創新、東亞神話內容研究和文化軟實力傳播提供了新的分析視角。

1. 서론

현재 중국 영화 산업의 지속적인 성장과 함께, 중국 신화 소재 영화는 창작과 산업의 양적 측면에서 괄목할 만한 발전을 이루고 있다. 이러한 흐름을 대표하는 작품으로는 〈나타 2: 나타지마동요해(那吒之魔童鬧海)〉와 〈봉신 제2부: 전화서기(戰火西岐)〉를 들 수 있다.¹⁾ 두 작품은 모두 봉신·

- 1) 두 작품은 봉신·나타 신화 및 소설 《봉신연의》를 기반으로 제작된 문화콘텐츠로, 비록 동일한 콘텐츠 유형은 아니지만 모두 흥행에 성공한 전작의 속편으로 제작되었고 동일한 날짜에 개봉하여 주목할 만한 흥행실적을 거두었다는 공통점을 지니고 있다. 따라서 본 논문은 두 작품에 공유된 신화 자원이 상이한 영상매체 및 산업 경로를 거치면서 재구성되는 양상을 비교·분석하였다.

작품명	〈나타 2: 나타지마동요해〉 (Ne Zha 2)(간칭 〈나타 2〉)	〈봉신 제2부: 전화서기〉 (간칭 〈봉신 2〉)
감독	자오쯔(餃子)	우얼산(烏爾善)
유형	애니메이션	영화
개봉	2025.01.29.(중국) / 2026.02.25.(한국)	2025.01.29.(중국) / 한국 미개봉
전작	〈나타지마동강세〉	〈봉신 제1부: 조가풍운(朝歌風雲)〉
원형	봉신·나타 신화	봉신·나타 신화

나타 관련 중국 신화와 고전소설 《봉신연의》의 세계관을 계승하지만 서사 전략, 시각적 표현, 문화적 재현 방식에서 새로운 시도를 보여줌으로써, ‘봉신 유니버스(封神宇宙)’²⁾의 구축과 산업의 확장을 동시에 견인하였다. 특히, 〈나타 2〉와 〈봉신 2〉는 높은 흥행 성적을 기록함으로써,³⁾ 신화 영화 장르의 상업적 가능성과 문화적 영향력을 동시에 입증하였다. 신화 영화 장르는 단순히 신화적 인물이나 소재만 등장하는 영화가 아니라, 신화의 세계관·인물·사건·상징 체계 등 주요 서사 자원을 활용하여 현대적 영상매체를 통해 미학적으로 재구성한 것이라 할 수 있다. 그러므로 실사 영화와 애니메이션을 포함하여 신화 영화는 신화적 질서와 신화 인물을 현대 사회의 가치 기준, 정체성 인식 및 문화산업의 논리 속에서 새롭게 의미화한 작품을 뜻한다.

〈나타 2〉와 〈봉신 2〉는 단순히 흥행 성적을 넘어, 중국 신화의 서사 자원이 애니메이션·영화 등의 매체 속에서 어떻게 재해석되고 재맥락화되는지를 보여주는 중요한 사례라고 할 수 있다. 글로벌 영상 산업 구조가 빠르게 재편되는 가운데, 이들 작품의 리이미징(Reimagining) 서사 전략과 수용자 반응에 관한 연구는 중국 신화 기반 영화의 영상화 전략과 수용양상을 이해하는 데에 도움이 될 것이다.

중국 신화 기반 영화에 대한 선행 연구는 다학제적 교차 속에서 크게 세 가지 방향으로 진행되었다. 첫째, 의례 공간과 상징 체계에 대한 인류학적 접근이다. 예를 들어, ‘성속 중첩 공간(聖俗 重疊 空間)’ 개념은 신화 영화 속 제례 장면이 성스러운 영역과 세속적 현실 세계가 교차하는 공간

- 2) ‘봉신 유니버스(封神宇宙)’는 MCU처럼 공식적 프랜차이즈로 구축된 시네마틱 유니버스는 아니지만, 《봉신연의》 및 관련 신화의 세계관·인물·상징 등을 공유·변형하는 신화적 문화공간이라는 인식이 점차 확대되고 있다. 따라서 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉는 서로 다른 영상매체 형식을 통해 공통의 봉신·나타 신화의 서사자원을 재생산하였다는 점에서 ‘봉신 유니버스’로 명명할 수 있다.
- 3) 흥행수익은 〈나타 2〉가 150억 7,600만 위안, 〈봉신 2〉가 12억 2,400만 위안. (2025년 3월, 중국 기준) 中國電影資料新息網(China Movie Database): https://www.zgdypw.cn/sc/sjbg/202504/03/t20250403_7404364.shtml 【검색일: 2026.07.10】

을 만드는 매개적 전환 장치로 기능하고 있음을 잘 설명해주고 있다.⁴⁾ 둘째, 산업 구조와 시장 메커니즘에 대한 접근이다. ‘헤드 효과(head effect)’와 ‘성수기 전략’ 및 IP 개발 논의는 신화 영화가 특정 개봉 시기와 자본 구조 속에서 집중적으로 소비되는 양상을 분석함으로써, 장르 영화의 산업화 및 시리즈화 경향을 이해하는 데 중요한 분석 틀을 제공하였다.⁵⁾ 셋째, 고전 서사의 현대적 변용에 대한 접근이다. ‘신화 IP의 현대적 변용’ 논의는 전통적 천명(天命) 서사가 현대적 가치와의 갈등과 집단적 다선 서사로 재구성되는 과정을 중심으로 신화 영화가 현실 담론과 결합하는 방식을 분석하였다.⁶⁾ 기존의 연구는 주로 단일 작품을 대상으로 문화산업, 공간, 서사 변용에 대해 분석하고 있어, 영화와 애니메이션 등 영상매체 간 차이점이나 시리즈화 과정의 특징을 이해하는 데에 다소 한계가 있었다.

이에 본 연구는 서로 다른 영상매체이면서 시리즈화 과정을 보여주는 속편 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉를 대상으로 하여 서사 구조, 인물 기능, 시각 기호를 유기적으로 연결하여 분석하였으며, 또한 텍스트 분석과 수용자 반응 사이의 대응 관계를 다루고자 하였다. 특히, 서사-기호-수용의 프레임 워크를 설정하고, 중국 신화 영화의 리이미제닝 전략을 영상매체 차이, 속편의 연속성, 수용 과정을 포괄하는 문화적 생산 현상으로 분석하고자 하였다. ‘리이미제닝(Reimagining)’은 기존 텍스트를 새로운 매체와 시대적

4) ‘성숙 중첩 공간’은 종교학자 미르치아 엘리아데(Mircea Eliade)의 이론으로 성(The Sacred)과 속(The Profane) 이론을 현대적인 공간론이나 영화적 연출론으로 확장한 개념이다. 馮智明·陳容娟, 〈人類學視野下的儀式空間研究——以賀州土瑤安龍儀式為例〉, 《廣西社會科學》, 2015, 30쪽.

5) ‘헤드 효과(head effect)’는 소수의 흥행 작품이 시장을 주도하는 현상을 의미하며, ‘성수기 전략’은 특정 개봉 시기에 관객 수요가 집중되는 산업적 특성을 활용하는 배급 전략을 가리킨다. 鄭煬·丁菁琳, 〈喜劇回歸與‘頭部效應’下的產業新圖景——2024年春節檔電影觀察與備忘〉, 《電影新作》, 2024, 97쪽.

6) 신화 IP의 현대적 변용은 전통 서사를 현대적 가치와 서사 구조에 맞게 재구성하는 과정을 의미한다. 季春芳, 〈〈哪吒2〉‘現象級成功’的‘文化密碼’〉, 《中國社會科學網》, 2025. https://www.cssn.cn/ysx/ysx_xksy/202502/t20250227_5849558.shtml 【검색일: 2026.04.10】

맥락에서 다시 구성한다는 점에서 각색(adaptation), 리메이크(remake), 재서술(retelling), 재해석(reinterpretation) 등과 관련되어 있다. 그러나 본 논문에서는 봉신·나타 신화의 세계관과 문화적 기억 등 핵심 요소를 선택적으로 계승하여 서사와 인물, 시각화 표현과 가치 체계를 동시대적으로 재구성하는 리이미징 서사 전략이, 영화와 애니메이션이라는 상이한 영상매체 형식 및 수용자 반응 속에서 어떠한 의미 차이를 생성하는지를 분석하고자 했다. 이것은 원천 텍스트가 다양한 영상매체를 통해 확장되고 변형되어 후속작을 생산하는 시리즈화 과정에 초점을 두고 있다는 점에서, 각색 이론 및 트랜스미디어 스토리텔링 연구와 어느 정도 접점을 지닌다.

특히, 본 연구는 서사-기호-수용의 프레임워크를 설정하여, 〈나타 2〉와 〈봉신 2〉의 서사구조 전략, 신체·공간의 시각 기호와 그 문화적 은유, 더우반(豆瓣電影) 단문 리뷰에 근거한 수용자 반응을 분석하였다. 첫째, 서사구조 측면에서 주로 크리스토퍼 보글러(Cristopher Vogler)의 ‘영웅의 여행’ 개념과 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)의 서사 기능 이론에 근거해, 상이한 영상매체로 실현된 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉의 서사구조 간 차이를 분석하고자 했다. 둘째, 시각 기호로 구현된 문화적 전환의 측면에서 문화기호학 이론을 중심으로 두 작품이 신화 원형을 현대적으로 재구성하는 방식과 문화적 은유를 생성하는 과정을 분석하고자 했다. 셋째, 수용자 반응의 측면에서 텐센트 클라우드 NLP 모델⁷⁾을 활용한 감성 분석을 통해 더우반 단문 리뷰에 나타난 정서적 경향과 주요 평가 담론을 고찰하고자 했다.

본 연구는 서로 다른 영상매체의 신화 영화 속편인 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉를 대상으로 매체의 특징에 따른 리이미징 전략을 비교·분석하였다. 특히 서사-기호-수용의 유기적 연계를 중심으로, 두 작품의 집단적 질서와 개인적 정체성 담론 및 텍스트와 수용의 대응 관계를 분석하였다.

7) 텐센트 클라우드 NLP는 대규모 텍스트 데이터를 대상으로 감성 분류를 자동화할 수 있는 자연어 처리 기반 분석 도구로, 수용자 리뷰 등 비정형 데이터를 효율적으로 처리할 수 있다는 점에서 본 연구에 활용되었다.

II. 서사구조 전략과 신화인물의 역할 기능

1. 〈봉신 2〉의 다선 서사와 〈나타 2〉의 단선 서사

《봉신연의》는 신마소설 유형에 속하는 중국 고전소설 작품으로, 상주(商周) 교체라는 역사적 사건을 둘러싸고 전개되는 강자아(姜子牙)를 비롯한 여러 영웅 군상의 서사시적 이야기를 통해 웅장한 천지 질서 재구축을 구상한 작품이다. 이 작품이 보여주는 ‘영웅의 여행(The Writer’s Journey)’⁸⁾ 서사는 개인 영웅의 성장에 그치지 않고, 천명·종교·정치의 상징적 의미를 내포하고 있으며, 봉신 의식에 내재된 신권 정치의 의미를 강조함으로써 집단 영웅주의와 도통 계승의 문화적 문법을 구현하였다.

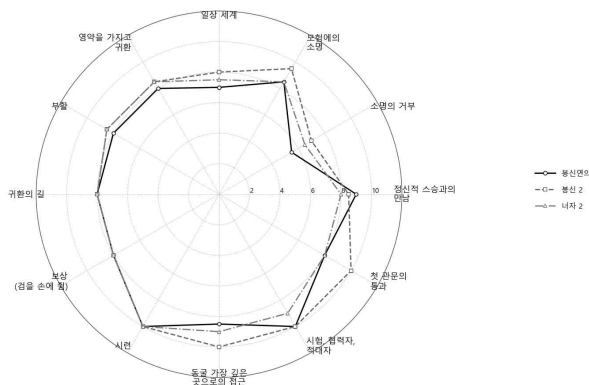
〈봉신 2〉는 원작의 서사시적 기초를 계승하면서도, 전쟁 속 영웅들의 형상과 복잡하게 얽혀있는 인물 간 관계망에 더욱 집중하였다. 이 실사 영화는 서사시적 다선 서사(Multi-linear Narrative)를 통해 서기(西岐)가 상나라 군대의 침공을 막아내는 험난한 과정을 영상매체로 재현했으며, 집단 의지와 가국정회(家國情懷: 가족·국가 공동체 의식)의 충돌을 부각시켰다. 특히, 진법(陣法)과 전투 장면에 대한 화려한 시각효과를 통해, 전쟁 장면이 여러 영웅들이 시련을 극복하고 위대한 성장을 이루어내는 중요한 장으로 기능하도록 하였다.

〈나타 2〉는 개인의 내적 성장과 자기 구원에 초점을 둔 성장 중심의 단선 서사(Single-linear Narrative)라는 서사구조의 특징을 보여주었다. 이 애니메이션은 전작 〈나타지마동강세〉에서 이어진 설정을 바탕으로, 천검 이후 육신이 소멸할 위기에 처한 나타가 태을진인의 가르침 아래 부활과

8) 보글러의 ‘영웅의 여행’ 개념은 조지프 캠벨(Joseph Campbell)의 ‘단일 신화’ 개념을 바탕으로 발전시킨 서사 모델로, 신화와 민담에 나타나는 보편적 서사 구조를 현대 대중 서사에 적용 가능하도록 재구성한 것이다. 크리스토퍼 보글러 저(함춘성 역), 《신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기》, 서울: 무우수, 2005, 135-310쪽.

육신의 재구성을 통해 정체성을 찾아가는 영웅의 내적 성장 여정을 심도 있게 그려내었다. 나타의 ‘영웅의 여행’은 개인의 심리적 갈등과 초월을 두드러지게 보여주었으며, 전통과 현대의 간극 속에서 자신만의 방식으로 문화를 수용하고 해석함으로써 자기 정체성을 확립하고 자아실현을 모색하는 개인의 성장을 담아내었다.

본 논문은 ‘영웅의 여행’이라는 서사 틀을 적용하여, 원전 작품 《봉신연의》를 비롯해 실사 영화 <봉신 2>와 애니메이션 <나타 2>의 이야기의 초점, 영웅 인물 형상, 문화 문법을 중심으로 서사구조 전략의 뚜렷한 차이점을 비교·분석하였다. 《봉신연의》는 역사와 천명에 대한 거시적 서사에 중점을 두고 출발했다면, <봉신 2>는 영화라는 영상매체를 통해 집단 전쟁과 정치 논리의 서사를 강조하였으며, 이와는 달리 <나타 2>는 나타의 애니메이션 캐릭터를 중심으로 개인 내면의 성장과 구원에 집중하였다. 이러한 다원적 서사 전략은 중국 신화 전통이 현대 문화 속에서 활발하게 변용되고 있음을 반영할 뿐만 아니라, 다양한 매체가 전통 신화를 현대적으로 재해석하고 혁신적으로 표현하는 다양한 경로가 될 수 있음을 보여주었다. 아래는 세 작품에 대한 ‘영웅의 여행 12단계’를 레이더 그래프로 만든 것이다.



〈그림 1〉 《봉신연의》·<봉신 2>·<나타 2> ‘영웅의 여행 12단계’ 레이더 그래프⁹⁾

〈그림 1〉에 따르면, 고전소설 《봉신연의》는 이야기와 서사구조의 완결성 측면에서 전반적으로 안정적인 균형을 유지하는 반면, ‘소명의 거부’, ‘동굴 가장 깊은 곳으로의 접근’ 등 단계가 비교적 약해 인물의 심리 묘사와 갈등 형성에서는 비교적 보수적인 경향을 보였다. 이에 비해, 〈봉신 2〉는 ‘첫 관문의 통과’, ‘시험·협력자·적대자’, ‘동굴 가장 깊은 곳으로의 접근’, ‘시련’ 등 주요 단계에서 두드러진 성과를 보이며, 전반적으로 강한 서사적 긴장과 주제 전달력을 바탕으로 집단 서사시를 지향하는 웅대한 다선서사 구조를 형성하였다. 반면, 〈나타 2〉는 감정 중심의 서사와 서사적 긴장감에서 뚜렷한 강점을 보였다. 특히 ‘증대한 시련’, ‘부활’, ‘영약을 가지고 귀환’ 등의 단계에서 감정적 긴장감이 효과적으로 구현되었다. 상대적으로 전반부에서는 서사 동력이 다소 약하게 나타났다. 세 작품 모두 ‘영웅의 여행’ 서사 패턴을 공유하고 있으나, 서사 전개 방식과 주제 전달 전략에 있어 각 매체마다 서로 다른 선택을 함으로써 서사의 깊이, 갈등의 배치, 감정 표현 방식 등에서 서로 다른 강조점을 보여주었다.

특히, 중국 신화 리이미징을 구현한 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉는 〈그림 1〉의 레이더 그래프를 통해 구체적인 서사구조 특징을 비교할 때, 각각 집단 서사시적 서사와 개인주의적 성장 서사가 대조를 이룬다. 〈봉신 2〉는 천교(闡教)와 절교(截教)의 이데올로기적 대립, 상주 왕조 교체라는 역사적 과정, 그리고 인물들이 직면하는 충성의 딜레마를 통해 다선적 서사가 병행되는 구조를 구축하며, 역사와 신화가 교차하는 서사 체계를 형성하였다. 이 작품에서 ‘부활’과 ‘귀환의 길’ 단계는 집단적 정체성과 전통 질서의 재구축을 강조하는 기능을 수행하였다. 이와 달리, 〈나타 2〉는 생존의 위기를 기점으로 해서 스승의 개입, 거울 구조의 대립, 자기 구원의 과정

9) 이 레이더 그래프는 서사 단계별 구현 정도를 정량적으로 비교하기 위해 ‘서사 완결성·심층성·갈등 강도·서사 추진 기여도’의 4가지 기준(각 0~2.5점, 총 10점)을 적용하였다. 평가는 동일 기준 하에 《봉신연의》 소설 원작, 영상 텍스트 및 백과 자료를 바탕으로 수행하였다. 다만, 본 그래프는 서사적 특징을 보조적으로 시각화하기 위한 도구일 뿐이며, 엄밀한 정량적 증거로 활용되지 않음을 밝힌다.

을 통해 개인의 정체성 재구성과 운명에 대한 저항을 강조하는 개인 성장 서사 중심의 단선 서사구조를 보여주었다. 또한, 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉의 서사구조와 시공간 구성에서 나타나는 차이점을 통해 현대 중국 신화 영화는 문화 문법의 전환을 이루어내는 서로 다른 두 가지 경로를 보여주었다. 〈봉신 2〉는 실사 영화로 문화적 연속성과 역사적 정당성의 재확인을 보여주는 것에 유리하였으며, 이와 달리 〈나타 2〉는 현실의 재현이라는 제약에서 벗어나 상징적으로 형상화된 캐릭터를 중심으로 개인 중심 서사를 통해 전통 신화에 새로운 의미와 가치 부여하는 것에 효과적이었다.

2. 신화인물의 역할 기능

〈봉신 2〉와 〈나타 2〉 두 작품은 신화 인물 기능의 관점에서 볼 때, 모두 신화 인물의 재구성을 시도하고 있으며, 더이상 원시 신화에서 보이는 초월적 이미지 고착화에 머무르지 않고 있다. 두 작품은 세속화의 재구성이라는 서사 전략을 통해 신성에서 일상으로, 상징에서 성격으로의 전환을 통해 현대 영화에서 중국 신화 리이미제닝 전략을 구현하였다. 이러한 재구성은 단순한 고대 서사 자원의 현대적 변용을 넘어, 인물의 역할 기능 체계 자체의 재편이라는 의미를 지닌다. 특히, 프로프가 제시한 ‘기능적 역할(functional roles)’ 개념은 신화 인물의 서사적 기능을 분석하는 데 유효한 이론적 틀을 제공하였다.¹⁰⁾ 〈봉신 2〉는 비록 세속화의 재구성을 추구했지만, 실사 영화의 특성에 기반을 두고 전통 신화 서사시의 장중한 서사 양식을 계승하면서, 신화 인물의 역할 간 구조적 중첩과 역사적 사명 의식을 강조함으로써 집단적 영웅 이미지를 중심으로 한 ‘군상형(群像型)’ 신화 인물을 재현하였다. 반면, 〈나타 2〉는 개인의 생존 경험과 심리적 전

10) 프로프는 러시아 민간 동화를 대상으로 ‘기능적 역할’ 개념을 제시하였는데, 민담 속 인물의 행위에 주목하여 31가지 서사 기능과 7가지 기본 역할 유형을 귀납하였다. 블라디미르 프롭 지음(안성훈 옮김), 《민담의 형태론》, 서울: 박문사, 2009, 25-30쪽.

환 과정에 보다 초점을 맞추어, 애니메이션 작품의 특성에 기반하여 인물의 역할 기능에 대한 해체적 접근을 시도하였다. 이 작품은 나타나 권위와 숙명에 대한 질문을 지속적으로 던지는 과정을 통해 개인 성장 서사를 완성하였다. 두 작품에 등장하는 대표적인 신화 인물인 강자아, 태을진인(太乙真人), 신공표(申公豹) 및 여성 인물에 대한 역할 기능을 비교·분석함으로써, 두 작품이 신화 인물의 세속화 재구성 과정에서 어떠한 분화 양상과 의미를 생성하는지 입체적으로 규명하였다.

〈표 1〉 신화 인물 역할 기능 재구성

		《봉신연의》	〈봉신 2〉	〈나타 2〉	기능 재구성
1	강자아	파견자	파견자/ 원조자	부제	초월적 파견자 → 서사 중 원조자 기능으로 분산
2	태을진인	증여자	증여자/ 원조자	증여자 (희극적 성격)	신성한 증여자 → 성장 보조 및 탈신비화된 증여자
3	신공표	적대자	적대자 (권력 경쟁자)	적대자/ 혼종	단일 적대자 → 구조적 권력 및 정체성 갈등 주체
4	여성 인물	탐색되는 인물	탐색되는 인물 (등선옥-정치 적 희생자)	탐색되는 인물 (은부인- 커리어우먼)	혼인/보상 대상 → 공동체 및 가족 질서의 핵심

현대 중국 신화 영화의 세속화 재구성 과정에서, 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉는 신화 인물의 역할 기능 전환에서 상이한 두 가지 문화적 경로를 보여 주었다. 강자아와 태을진인은 전통 도교의 신화 인물에서 영상매체를 통해 서사적 변형을 이루었다. 전자의 경우, 〈봉신 2〉에서 프로프의 기능적 역할 가운데 파견자 및 원조자 기능을 비교적 충실히 계승하며, 점복과 전략적 판단을 통해 선계 질서와 인간계 윤리의 균형을 유지하는 역할을 수행하였다. 이는 종법질서를 서사적으로 구현하는 규범적 매개자로 기능한다

고 볼 수 있다. 반면, 태을진인은 기존의 권위적 증여자 역할에서 벗어나, <봉신 2>의 원조자 역할이 추가되었고, 특히 애니메이션 <나타 2>에서는 희극적 성격을 지닌 탈신비화(demystification)를 거친 증여자로 재구성되었다. 쓰촨 방언을 활용한 대사와 탈권위적 태도는 도교적 권위의 신성성을 해체하며, 증여자 기능을 도덕적 교화에서 성장 보조와 기술적 지원으로 전환시켰다. 특히 영물 칠색보련(七色寶蓮)을 통한 육신 재구성 설정은 증여자의 역할이 윤리적 지도에서 기술적 훈련으로 이동하고 있음을 보여주었다. 이러한 신화 인물의 역할 기능 변화는 전통사회의 교화적 권위가 현대사회에서 탈신비화를 지향하는 경향을 반영하고 있다.

신공표의 역할 재구성은 보다 심층적인 가치 전환을 보여주었다. <봉신 2>에서 그는 절교의 대변자로서 권력 경쟁자의 성격을 지닌 적대자(Villain) 기능을 수행하며, 선악 이분법에 기반한 고전적 서사 구조를 따랐다. 반면 <나타 2>에서는 정체성 불안을 내면화한 인물로 재형상화하였다. 선계 내부에서의 주변적 위치와 요족 혈통 사이에서 발생하는 분열은 그를 주체적 욕망과 적대자 기능을 동시에 지니는 이중적 존재로 만들었다. 이러한 혼종적 정체성은 현대사회에서 개인이 직면하는 정체성 위기를 은유적으로 표현하였다. 즉, 전통적 질서가 해체된 이후 악역의 동기는 단순한 권력욕이 아니라, 구조적 차별 속에서 같은 정체성을 지닌 사람들끼리 억압에 맞서는 정체성 정치의 딜레마에서 비롯된 것으로 전환되었다.

공주 또는 ‘탐색되는 인물’ 기능의 세속화 재구성 과정은 시대 담론의 변화를 더욱 선명하게 보여주었다. <봉신 2>에서 등선옥(鄧嬋玉)은 고전 신화에서 ‘홍안화수(紅顏禍水)’라는 비극 서사의 정치적 희생물이라는 서사 전통을 계승하면서도, 탐색되는 인물 기능의 새로운 변형을 보여준다. 그녀의 죽음을 둘러싼 장면에서 제시되는 십절진(十絕陣)의 파괴된 구리거울(銅鏡: 갑골문 ‘目’자가 새겨진 거울)은 원래 가부장적 시선의 상징물로 남성 중심의 권위적 질서가 물질로 전환된 것이었다. 여기에서 구리거울의 파괴는 전통 담론의 재구성을 통해 전쟁 미학을 표상하는 기호로 기능한다. 이에 반해, <나타 2>에서 은부인(殷夫人)은 탐색되는 인물 기능이 ‘커

리어 우먼'이라는 현대적 형상으로 재구성된 사례로, 육아와 직업 사이에서 발생하는 이중적 압박 속에서 전통적 '자애로운 어머니' 이미지가 현실적 삶의 조건에 따라 재의미화되는 과정을 보여주었다. 이는 여성 역할이 도덕적 이상형에서 사회적 실존의 문제로 이동하고 있음을 시사한다. 이처럼 두 작품은 신화 인물의 세속화가 단순한 서사 기능의 변화에 그치지 않고, 문화적 권력 구조가 스크린 위에서 재배치되는 과정임을 보여주었다.

또한, 프로프의 '기능적 역할'이라는 서사 이론 틀에 근거하여, <봉신 2>와 <나타 2>의 신화 인물 역할 재구성은 서사시의 집단 서사와 인물 중심 개인 서사의 근본적 분화를 잘 보여주었다. 예를 들어, 적대자에 해당하는 악한 은수(殷壽)와 무량선옹(無量仙翁)은 서로 다른 권력 비판의 방향성을 담아내었다. 은수의 경우, 신적 질서를 넘어서는 권력 욕망을 통해 상주 왕조 교체라는 역사적 필연성을 추동하며, 그의 폭정은 봉건 왕권이 지닌 구조적 모순과 소외를 드러내는 장치로 기능하였다. 반면 무량선옹은 연단술과 천원정(天元鼎)이라는 기술적 장치를 매개로, 현대적 규율 메커니즘이 생명 영역에 개입하는 양상을 은유적으로 표현하였다. 이는 권력이 신체와 생명을 대상으로 작동하는 '생명 정치(biopolitics)'¹¹⁾의 차원을 반영한 것으로 이해할 수 있다. 이러한 차이는 두 작품이 적대자 기능을 구성하는 방식의 차이로 이어지는데, <봉신 2>는 역사적 숙명론 속에서 나타나는 권력 소외의 문제를, <나타 2>는 기술 이성의 확장 속에서 이루어지는 생명 통제의 문제를 대비적으로 보여주었다.

<봉신 2>와 <나타 2> 두 작품은 신화 인물 역할 기능의 재구성을 통해 중국 신화 리이미제닝의 두 가지 서로 다른 현대적 실현 전략을 제시하였다. <봉신 2>가 실사 영화로서 고고학적 시선을 통해 집단 기억 속 권력의 상징적 이미지를 재현했다면, <나타 2>는 애니메이션 디지털 매체를

11) '생명 정치(biopolitics)'는 푸코가 제시한 개념으로 현대 권력이 인구의 건강, 신체 및 생명 과정에 대한 관리를 통해 사회 질서와 통치를 유지하는 방식을 의미한다. 미셸 푸코 지음(이규현 옮김), 《성의 역사 1: 지식의 의지》, 서울: 나남, 2010, 189-192쪽.

통해 개인적 경험의 극적 서사를 중심으로 전통적 역할을 현대적 가치 비판의 매개로 전환시켰다. 두 작품은 영상매체를 통해 세속화 재구성을 시도하는 공통의 방향성은 있었지만, 실제 서로 다른 영상매체를 통해 차별화된 리이미제닝 서사 전략을 보여주었다.

Ⅲ. 시각 기호와 문화적 은유

1. 신체-시각 기호와 문화적 은유

〈봉신 2〉와 〈나타 2〉의 시각 기호를 비교하기 위해서는 실사 영화와 애니메이션의 영상매체 간 차이를 우선적으로 고려해야 한다. 영화 〈봉신 2〉의 신체 이미지는 배우의 실제 신체를 기반으로 의상·분장·소품·특수효과 및 CG를 결합하여 구현하였다. 이때 신화적 신체는 현실성의 기반 위에 초현실적 형상을 덧입는 방식으로 재현되었다. 이에 반해 애니메이션 〈나타 2〉의 신체 이미지는 디지털 조작을 통해 형태·비례·표정·색채 등을 자유롭게 변형시킴으로써 인물의 감정과 정체성을 직접적으로 시각화하였다. 따라서 서로 다른 두 영상매체에서의 캐릭터 외형을 동일한 기준으로 분석하지 않고, 두 작품이 신화적 신체와 공간을 어떻게 서로 다른 방식으로 재구성하고 변화된 신화적 의미를 생성했는지 비교·분석하였다. 여기에서 영상매체의 차이는 신화 리이미제닝의 시각화 방식의 차별화를 형성하는 핵심 요인이라고 할 수 있다.

〈봉신 2〉와 〈나타 2〉는 신체를 시각 기호로 활용하는 방식에서 서로 다른 시각적 형상화 전략과 문화적 은유를 보여주었다. 예를 들어, 〈봉신 2〉에서 뇌진자(雷震子)의 날개 형상은 상어 지느러미의 형태를 차용하여 자연의 원초적 힘을 드러내는 동시에, 그 힘이 전통 예법 속에서 길들여지고 규범화되는 과정을 은유적으로 제시하였다. 이것은 자연 에너지가 사회

적 질서로 이식되는 과정을 시각적으로 형상화했다고 볼 수 있다¹²⁾. 또한, 은교(殷郊)의 삼두육비(三頭六臂) 법신(法身)은 슬픔·분노·평정심의 세 가지 얼굴을 통해 권력과 감정의 긴장 속에서 나타나는 다중적 심리상태를 시각화하였다.¹³⁾ 이러한 표현은 《예기·악기(禮記·樂記)》의 ‘애(哀)·락(樂)·심(心)’ 삼정론(三情論)과 상응하며, 감정의 분화와 조화를 동시에 지향하는 동아시아적 정서 구조를 반영하였다.¹⁴⁾

이에 반해 〈나타 2〉에서 건곤권(乾坤圈)의 재구성은 전통적 부권 상징에 대한 현대적 재해석을 보여주었다. 건곤권은 목걸이 형태에서 신체를 보호하는 팔찌로 전환되었는데, 이는 단순한 형식적 변화가 아니라 ‘징벌’ 기능과 함께 보호와 자기 통제의 의미를 복합적으로 담아내었다. 이러한 이중성은 심리학에서 논의되는 아버지 원형(paternal archetype)의 속성과도 연결된다.¹⁵⁾ 또한 〈나타 2〉에서 나타의 다크서클은 방사형 기호로 표현되고 있는데, 기존에는 부정적 낙인으로 인식되던 시각적 형상이 영화 속에서 오히려 저항의 상징이라는 정체성으로 그 의미가 재구성되었다. 이러한 ‘낙인’에서 ‘정체성’으로의 전환은 권력과 담론의 상호작용 속에서 주체가 형성된다는 점을 보여준다. 즉, 권력은 개인을 억압하는 동시에 새로

12) 우열산 감독은 인물 설정의 체계적 통일성을 강조하며, 뇌진자를 곤륜계 생물 체계 속에서 재구성하였다. 이에 따라 날개 구조 역시 기존 이미지와 차별화된 형태로 설계되었다. 站酷(ZCOOL), 末那工作室, 2024, <https://www.zcool.com.cn/work/ZNjU1ODkzMTY=.html> 【검색일: 2025.04.03】

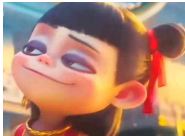
13) 우열산 감독은 항저우 로드쇼 및 인터뷰에서 해당 이미지 디자인이 은교 내면의 ‘비애·분노·책임감(장엄함)’이라는 삼중의 심리 충위를 시각화한 것이라고 밝혔으며, 이는 인물 내면의 모순을 외부로 표현한 것이라고 설명하였다. 新浪微博(Sina Weibo: weibo.com), <https://h5.video.weibo.com/show/1034:5131527713914937> 【검색일: 2026.07.07】

14) 《禮記·樂記》提出‘哀、樂、心’三情論，認為“凡音之起，由人心生也。人心之動，物使之然也。感於物而動，故形於聲；聲相應，故生變；變成方，謂之音”，強調情感由心而生，並通過禮樂的節制達到中和之境。胡平生·張萌譯注，《禮記》，北京：中華書局，2017，569-570쪽.

15) 칼 구스타프 융 편저(정영목 옮김), 《사람과 상징》，서울: 까치, 1995, 90-110쪽.

운 주체 형성을 촉진하는 생산적 기제로 작동한다는 푸코의 논의와 맞닿아 있다고 할 수 있다.¹⁶⁾ 따라서 나타의 다크서클은 사회적 편견을 오히려 ‘정체성’으로 전환시키는 시각 기호로 기능했음을 알 수 있다.

〈표 2〉 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉의 신체-시각 기호

작품 제목	신체 형상	구현 방식	시각 기호	문화적 은유
〈봉신 2〉	 뇌진자의 날개	배우의 실제 신체와 특수효과 및 CG의 결합	상어지느러미 형태의 날개	자연의 원초적 힘과 전통 예법에 의한 규범화
〈봉신 2〉	 은교의 삼두육비 법신	배우의 실제 연기와 동작에 특수분장 및 CG의 결합	슬픔·분노·평정심을 표현하는 삼두육비	권력과 감정의 충돌로 인한 다층적 심리 상태
〈나타 2〉	 건곤권	애니메이션 디지털 기술을 통한 형태 변형과 동적 효과	각성에 의해 목걸이가 금빛 팔찌로 변형된 건곤권	징벌·보호·자기통제의 복합성
〈나타 2〉	 나타의 다크서클	캐릭터디자인을 통한 형태·색채의 과장과 반복	방사형으로 강조된 다크서클	사회적 낙인에서 저항의 정체성으로 전환

이처럼 두 작품의 신체-시각 기호는 매체적 조건에 따라 서로 다른 방식으로 구현된다. 〈봉신 2〉는 배우의 실제 신체와 특수효과를 결합하여 신화적 형상에 물리적 현실성과 역사적 질감을 부여한 반면, 〈나타 2〉는 애니메이션

16) 미셸 푸코 지음(오성근 옮김), 《감시와 처벌: 감옥의 탄생》, 서울: 나남, 2020, 30-35, 250-270쪽.

의 디지털 변형과 과장을 통해 인물의 감정과 정체성을 가시화한다. 따라서 두 작품의 차이는 단순한 외형상의 차이가 아니라, 실사 영화와 애니메이션이 전통 신화를 현대적 시각 언어로 전환하는 방식의 차이로 이해할 수 있다. 이러한 차별적 구현 방식은 각각 집단적 질서와 역사성을 강조하거나 개인의 저항과 정체성 변화를 부각하는 문화적 은유의 생성으로 이어진다.

2. 공간-시각 기호와 문화적 은유

공간-시각 기호는 공간의 구성에서 영상매체 간 시각화 방식의 차이를 보여준다. 〈봉신 2〉는 실제 세트와 배우 동선의 미술적 설계와 시각효과의 기술을 결합하여 역사적 공간의 실제성과 규모를 강조하였다. 이와 달리, 〈나타 2〉는 디지털 애니메이션의 자유로운 공간 변형과 색채 대비를 통해 인물의 감정 및 정체성의 갈등을 시각화하였다.

공간 묘사의 시각적 형상화 측면에서, 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉는 서로 다른 미학적 지향을 보여주었다. 〈봉신 2〉는 ‘인간계-선계-저승’으로 이어지는 삼중 구조를 통해 수직적 권력 질서를 구축하며, 서기성(西岐城)과 그 주변 공간은 중첩 질서와 천명 관념을 시각적으로 재현하는 동시에, 역사적 전환기의 긴장감을 반영하였다. 이러한 공간의 시각 기호는 위계적 질서와 집단 중심의 세계관을 강화하고 있다. 반면 〈나타 2〉는 보다 유동적이고 탈중심화된 공간의 묘사를 보여주었다. 옥허궁, 진탕관, 해저연옥 등 다양한 공간은 시각 기호를 통해 개인의 성장과 정체성의 재구성을 상징하는 좌표로 기능하며, 사회적 변동 속에서 현대적 주체가 경험하는 정체성의 위기와 저항의 욕구라는 문화적 은유를 담아내었다. 이처럼 두 작품은 공간 층위의 설계를 통해, 한편으로는 전통 신화에 내재된 권력 구조를 재확인하면서도, 다른 한편으로는 현대적 관념에서 개인의 운명과 사회 규범을 재해석하는 이중적 서사 전략을 보여주었다.

앙리 르페브르(Henri Lefebvre)는 공간이 단순한 물리적 환경의 재현이 아니라 사회적 관계와 권력 구조의 산물이며, 사회 질서를 ‘생산’하고 ‘재

생산'하는 매개라고 보았다.¹⁷⁾ 이러한 관점에서 〈봉신 2〉의 서주 종묘를 본떠 만든 서기성의 공간 배치¹⁸⁾와 일사분란한 행군 대열의 시각적 형상화는 이 공간이 왕권의 절대적 통제력을 보여주는 시각 기호로 기능하게 하였다. 이에 반해 〈나타 2〉는 '수화공제(水火共濟)'라는 시각 기호를 통해 공간의 의미를 감각적으로 재구성하였다. 수화공제는 나타의 '불(火)'과 오병의 '얼음(水)'의 대립적 공간을 충돌과 화해의 공간으로 전환함으로써, 공간이 인물의 정체성 갈등과 관계 회복을 시각적으로 매개하는 기호가 되었다. 나타의 '불'은 저항과 해방을, 오병(敖丙)의 '얼음'은 규율과 통제라는 문화적 은유를 담아냈었다. 이러한 대비는 팔괘 사상을 현대적 감각의 언어로 전환한 것이라 할 수 있다. 이는 디지털 환경 속에서 성장한 Z세대의 감각 중심적 인식 방식과도 맞물리며, 신화 서사가 현대적 정서에 맞게 재수용되는 양상을 보여주었다. 결과적으로 공간은 단순한 배경을 넘어, 감정과 의미를 조직하는 시각 기호로 기능하면서, 해석의 여지를 주어 관객의 공감을 이끌어낼 수 있는 문화적 은유를 담아내었다.

〈표 3〉 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉의 공간-시각 기호

작품 제목	공간 형상	시각 기호	문화적 은유
〈봉신 2〉	 서기성 제사의례	종묘 공간 배치와 제사의례 현흑(玄黑)과 유금(鎏金)의 장엄한 색채	종법 질서와 천명 관념의 시각화
	 서기성 구조	삼중 공간구조 속 중심축과 행군 방진과 집단적 신체 질서	수직적 권력 질서와 집단 중심적 세계관

17) 앙리 르페브르 지음(양영란 옮김), 《공간의 생산》, 서울: 에코리브르, 2011, 102, 593-605쪽.

18) 楊寬, 《西周史》, 上海: 上海人民出版社, 2003, 54-58쪽.

작품 제목	공간 형상	시각 기호	문화적 은유
〈나타 2〉	 수화공제(共濟)	물(얼음), 불의 대비, 염홍(焰紅)과 전자(電紫) 색채의 충돌	저항과 규율, 정체성 충돌과 화해
	 옥허궁 기계 장치	선계 공간과 기계 장치의 결합, 기술화된 궁전 이미지	기술 이성과 규율, 권력에 의한 신화 권위의 재구성

특히, 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉는 색채의 활용 방식에서도 서로 다른 시각적 형상화 전략을 보여주었다. 〈봉신 2〉는 현흑(玄黑)과 유금(鑒金)의 대비를 통해 서사시적 장중함을 구축하였다. 현흑은 신비성과 고대적 권위를 상징하고, 유금은 신성성과 정통성을 강조함으로써, 두 색채는 영화가 지향하는 역사적 규모와 종법적 질서 의식을 시각적으로 강화하는 기능을 수행하였다. 반면, 〈나타 2〉는 염홍(焰紅)과 전자(電紫)를 중심으로 한층 더 감각적이고 동적인 색채 체계를 형성하였다. 염홍의 붉은색은 열정과 반항을, 전자의 자색은 미래지향성과 초현실성을 보여주었는데, 이러한 색채의 조합은 전통 신화의 권위적 이미지에서 벗어나 현대 젊은 세대의 정체성을 표현하는 시각 장치라고 할 수 있다. 다시 말해, 두 작품은 색채를 단순한 시각효과가 아니라 문화적 은유를 담아내는 기호 체계로 활용하여, 전통적 신화 서사를 현대적 서사로 바꾸는 미학적 전환을 보여주었다. 이를 통해 중국 신화가 단일한 의미에 고정되지 않고, 시대적 맥락 속에서 다층적으로 재구성되는 과정을 보여주었다.

Ⅳ. 수용자 반응과 문화적 협상

‘문화적 협상(Cultural Negotiation)’은 전통 신화의 가치와 현대 수용자의 정서 및 평가가 조정·재해석되는 과정을 뜻한다. 이러한 관점에서 <봉신 2>와 <나타 2>는 전통 중국 신화를 현대적으로 재구성하는 서로 다른 경로를 보여주었다. <봉신 2>는 효(孝)·의(義)와 충(忠) 사이의 윤리적 갈등, 그리고 ‘가국정회(家國情懷)’에 내재된 권력의 긴장 관계 속 전통 가치가 현대적 정서와 직면하는 딜레마를 드러내었다. 반면 <나타 2>는 Z세대의 정체성 불안과 “내가 누구인지는 오직 나 스스로 결정한다(我是誰, 只有我自己說了算!)”라는 대사로 대표되는 반항적 서사를 중심으로, 개인이 숙명에 맞서 자기 정체성을 구축해 나가는 과정을 형상화하였다. 이처럼 두 작품은 모두 역사와 윤리에 대한 재인식을 요구하는 동시에, 현대적 문화 환경 속에서 전통 신화가 다양하게 재생산되고 변용되는 양상을 보여주었다.

구체적으로 살펴보면, <봉신 2>는 종법 윤리에 대한 역사적 재현을 통해 주례(周禮)의 질서가 반영된 공간적 배경을 구축함으로써, 수직적 권력과 윤리 체계를 바탕으로 전통 권위에 대한 절대적 수호를 강조하였다. 이에 반해, <나타 2>는 현대화된 한 인물이 사이보그 정체성(cyborg identity)¹⁹⁾을 실험하는 서사 전략을 통해, 개인의 자기 정체성에 대한 추구를 부각시켰으며, 수직적 권력 구조에 대한 저항을 드러내었다. 또한 <봉신 2>는 역사적 감수성을 지닌 관객층을 주요 수용자로 설정하여, 청동기 문양과 갑골문자의 디지털 복원을 통해 전통 문화의 요소를 시각적으로 강렬하게 재현하였다.²⁰⁾ 이와는 달리 <나타 2>는 주류문화와는 다른 젊은 세대의

19) 사이보그는 인공두뇌 유기체(cybernetic organism)로, 기계와 유기체가 결합한 잡종이며, 인간과 기계의 경계를 해체하는 개념이다. 이것은 신화 인물의 현대적 재구성을 해석하는 데 유용하다. 도나 해러웨이 지음(황희선 옮김), 《해러웨이 선언문: 인간과 동물과 사이보그에 관한 전복적 사유》, 서울: 책세상, 2019, 18-19쪽.

서브컬처(subculture)를 반영하여, 무형문화유산의 요소들을 동적으로 재구성하였다. 예를 들어, 동족(侗族) 대가(大歌)의 비장 공명 기법²¹⁾을 모방한 음향 표현은 전통 방식과 현대적 과학기술을 결합시켜 구현한 좋은 사례라 할 수 있다. 이를 통해 시각 기호의 재생산과 수용자와의 문화적 협상 과정에서 <봉신 2>와 <나타 2>가 서로 다른 전략을 채택하고 있으며, 동시에 최근 중국 신화 기반 영화가 다양한 문화적 역동성을 지니고 있음을 알 수 있다.

본 논문에서 다룬 수용자 반응은 2025년 4월 13일 더우반영화(豆瓣電影)에 게시된 <봉신 2>와 <나타 2>의 단문 리뷰를 수집하여 분석한 결과이다. 더우반의 ‘인기순(熱門)’ 상위 5페이지 내 리뷰 중 중복 및 본문이 없는 리뷰를 제외하고 작품별로 각 100건, 총 200건을 최종 표본으로 확정하였다. 이 자료는 무작위 표본이 아니라 공감 수가 높은 리뷰를 중심으로 구성되므로, 분석 결과는 전체 관객의 일반적 반응이라 보기는 어렵지만, 더우반에서 가시성이 가장 높은 리뷰에 담긴 수용자 반응을 해석한 것이라 할 수 있다. 감성 분석은 텐센트 클라우드 NLP를 우선 적용하여 긍정·중립·부정으로 분류하였다. 텍스트는 중국어 문장부호(。!?)를 기준으로 분할하고, API 입력 한도인 500자를 초과하면 추가 분할하였다. API 호출 실패 시 최대 3회 재시도한 뒤, 처리되지 않은 자료에 한하여 SnowNLP로 대체하였다. 분할된 텍스트의 최종 레이블은 다수결로, 신뢰도는 문장별 분석값의 평균으로 산출하였다. 분석 결과는 pandas, matplotlib 및 seaborn을 이용해 막대그래프·박스 플롯·바이올린 플롯으로 시각화하였다. 핵심 어휘는 jieba로 분절한 뒤 구두점과 불용어를 제거하여 출현 빈도를 집계하고, 이를 바탕으로 워드클라우드를 생성하였다. 상

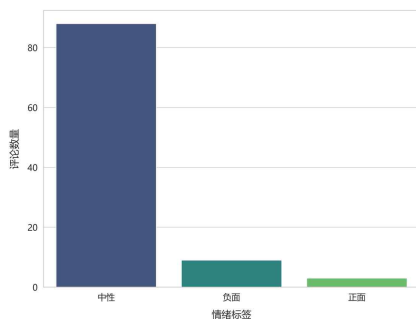
20) 周潔, <<封神第二部>讓我們重溫青銅之美>, 《新民周刊》2025年第7期. <https://www.xinminweekly.com.cn/shizheng/40years/2025/02/26/28623.html> 【검색일: 2026.07.09】

21) 魯佑文·妥崢, <數字時代的神話重生——〈哪吒2〉非遺傳播路徑發微>, 《華聲·傳播觀察》, 2025年第二期. <https://m.voc.com.cn/xhn/news/202503/28232507.html> 【검색일: 2026.07.09】

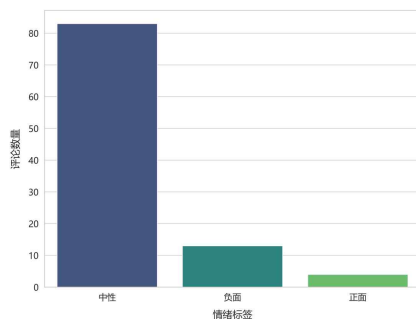
위 어휘는 원어와 빈도수를 함께 제시하였다. 원문 자료, 감성 분석 결과, 어휘 빈도 자료 및 전처리·분석·시각화 코드는 GitHub 저장소에 공개하여 분석 절차와 결과를 검증·재현할 수 있도록 하였다.²²⁾(〈표 4〉 참고)

〈표 4〉 단문 리뷰 수집 관련 기준

항목	내용
수집일	2025.04.13
수집 대상	더우반영화(豆瓣電影) 〈봉신 2〉·〈나타 2〉 단문 리뷰
수집 범위	작품별 상위 5페이지
정렬 기준	‘인기순(熱門)’—이용자의 공감 수가 반영된 순서
최종 표본	작품별 100건, 총 200건
제외 기준	중복 리뷰 및 본문이 없는 리뷰
감성 범주	긍정·중립·부정
공개 자료	리뷰 원문, 감성 분석 결과, 어휘 빈도 자료, 분석 코드



〈그림 2〉 〈봉신 2〉 감성 분석

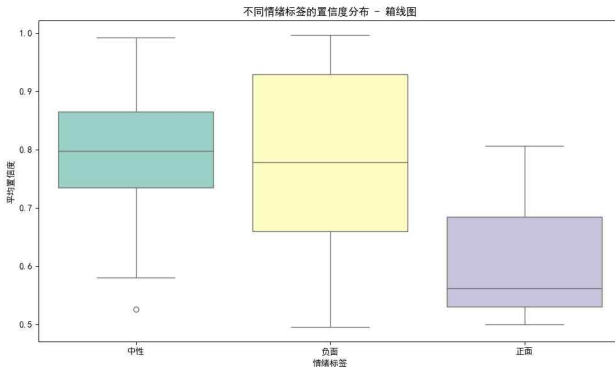
〈그림 3〉 〈나타 2〉 감성 분석²³⁾

22) 분석에 사용된 원자료, 감성 레이블링 결과 및 분석 코드는 다음의 공개 저장소에서 확인할 수 있다. GitHub : <https://github.com/xingenhe/the-Gods-II-Demon-Force-and-Ne-Zha-2> 【검색일: 2026.08.07】.

23) 〈그림 2〉와 〈그림 3〉은 동일한 수집 기준에 따라 확보한 더우반 단문 리뷰를 대상으로 감성 분석을 수행한 결과이다. 감성 범주는 긍정·중립·부정으로 구분하였으며, 각 범주의 빈도는 pandas로 집계하고 matplotlib과 seaborn을 활용하여 막대그래프로 시각화하였다. 이러한 시각화를 통해 감성 레이블의 댓글 수를 비교함으로써 각 작품에 대한 관객 반응의 전반적 분포를 확인할 수 있었다.

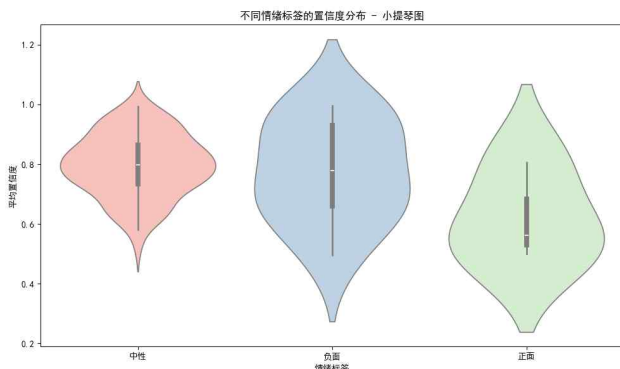
위 그림에서 확인할 수 있듯이, <봉신 2>와 <나타 2>의 더우반(豆瓣電影) 단문 리뷰 감성 분석 결과에서는 중립 감성이 가장 높은 비중을 차지했고, 다음으로 부정 감성이 뒤를 이었다. 원본 코퍼스를 종합적으로 검토해 보면, 텐센트 NLP 모델이 해당 유형의 텍스트를 분류하는 과정에서 일정한 ‘중립 편향(neutral bias)’이 존재할 가능성을 추정할 수 있다. 이는 미묘한 감정 표현이나 복합적 정서를 충분히 반영하지 못하고 중립 범주로 수렴되는 경향과 관련이 있는 것으로 보인다.

또한 박스 플롯(box plot)과 바이올린 플롯(violin plot)을 통해 감성 신뢰도(confidence)의 분포 양상을 분석한 결과, 감성 분류의 변동성과 집중 경향을 한층 더 입체적으로 확인할 수 있었다. 신뢰도 분포의 변동성과 집중 경향은 후속 시각화 결과를 통해 확인하였다.



〈그림 4〉〈봉신 2〉 감성분석 박스 플롯²⁴⁾

24) 〈그림 4〉는 〈봉신 2〉의 단문 리뷰를 대상으로 감성 레이블별 평균 신뢰도를 박스 플롯으로 시각화하였다. 상자 내부의 중앙선은 중앙값을, 상자의 범위는 사분위 범위를 나타내며, 수염(Whisker)은 사분위 범위를 기준으로 확장된 값의 범위를 나타낸다. 이를 통해 긍정, 중립, 부정의 감성별 분류 신뢰도(confidence)의 집중 경향과 변동 폭을 비교할 수 있다.



〈그림 5〉〈봉신 2〉 감성분석 바이올린 플롯²⁵⁾

〈봉신 2〉의 박스 플롯을 살펴보면, 중립 리뷰의 신뢰도(confidence) 중앙값이 가장 높고 그 분포 또한 비교적 집중되어 있어, 모델이 중립 감정을 안정적으로 식별하고 있음을 확인할 수 있었다. 반면, 부정 리뷰의 신뢰도는 그 분포 범위가 가장 넓게 나타나며, 상한은 1.0에 근접하고 하한은 0.5 수준까지 확장되어 있었다. 이는 일부 텍스트에서는 부정 감정이 명확하게 포착되는 반면, 다른 일부에서는 감정 판별이 모호하게 이루어지고 있음을 시사한다. 긍정 리뷰의 경우 전반적인 신뢰도 수준이 낮고, 중앙값 또한 다른 감정 유형에 비해 현저히 낮게 나타나, 모델이 긍정 감정을 식별하는 데 있어 상대적으로 낮은 확신도를 보이고 있음을 확인할 수 있었다. 바이올린 플롯(violin plot)은 이러한 분포의 밀도를 한층 더 명확하게 드러냈다. 중립 리뷰는 특정 구간에 밀집된 분포를 보이며, 부정 리뷰는 높은 신뢰도 영역에서 국소적인 밀도 피크를 형성하여, 일부 부정 감정이 높은 확신으로 식별되었음을 보여주었다. 이에 반해 긍정 리뷰는 전

25) 〈그림 5〉는 〈봉신 2〉의 감성 분석 결과의 평균 신뢰도 분포를 바이올린 플롯으로 시각화하였다. 바이올린 플롯은 각 감정 범주별 신뢰도 값의 밀도 구조를 보여주며, 특정 신뢰도 구간에 데이터가 얼마나 집중되어 있는지를 확인하는 데 유용하다. 따라서 이것은 박스 플롯에서 확인하기 어려운 분포의 비대칭성 및 밀집 양상에 대한 정보를 보완해 줄 수 있다.

체적으로 그 분포의 밀도가 낮고 분산되어 있어, 해당 감정이 데이터 내에서 상대적으로 덜 두드러질 뿐만 아니라 모델의 판단 역시 일관성이 제한적임을 보여주었다.

종합적으로 볼 때, 데이터셋에서 중립 및 부정 감정이 상대적으로 높은 빈도로 나타나며, 모델 역시 이들 감정을 식별하는 데 있어 비교적 높은 신뢰도를 보였다. 반면 긍정 감정은 표현 빈도와 특징적 패턴이 충분히 두드러지지 않아, 모델의 식별 신뢰도가 낮게 나타나는 경향을 보였다. 이러한 결과는 관객들이 <봉신 2>를 평가하는 과정에서 중립적이거나 비판적인 정서가 우세하게 나타나고 있다고 해석할 수 있다.

<나타 2>의 박스 플롯을 살펴보면, 부정 리뷰의 신뢰도가 전반적으로 가장 높고 분포 또한 비교적 집중되어 있어, 모델이 부정 감정을 보다 안정적으로 식별하고 있음을 확인할 수 있었다. 중립 리뷰는 중앙값이 비교적 높은 편이지만 변동 폭이 크게 나타나, 감정 표현이 상대적으로 모호하게 분포되어 있음을 시사한다. 반면 긍정 리뷰는 신뢰도 수준이 전반적으로 낮고 분포 또한 넓게 확산되어 있어, 모델의 식별 신뢰도가 상대적으로 낮은 경향을 보였다. 바이올린 플롯을 통해 분포의 밀도 구조를 살펴보면, 부정 감정은 높은 신뢰도 구간에 밀집된 형태를 보이며, 중립 감정은 비교적 완만한 분포를 나타냈다. 이에 비해 긍정 감정은 밀도 분포가 분산되어 있어 뚜렷한 집중 경향을 보이지는 않았다.

종합적으로 볼 때, <나타 2>의 단문 리뷰에서는 부정 감정 표현이 보다 일관되게 나타나며 모델의 식별 신뢰도 또한 높은 반면, 긍정 감정은 표현의 분산성과 함께 낮은 신뢰도를 보였다. 이는 관객의 긍정적 평가가 상대적으로 신중하거나 유보적인 경향을 보이고 있음을 반영하는 결과로 해석할 수 있다.

한편, 수집한 <봉신 2>와 <나타 2>의 더우반 단문 리뷰에 대해 워드클라우드 분석을 진행하였다. 이 과정에서 고빈도 무의미 단어가 시각적 결과를 왜곡하는 문제를 해결하기 위해, 코퍼스에 대해 품사 태깅(part-of-speech tagging)을 수행하였다.²⁶⁾



〈그림 6〉〈봉신 2〉워드클라우드



〈그림 7〉〈나타 2〉워드클라우드

〈봉신 2〉의 워드클라우드를 살펴보면, ‘등선옥(鄧嬋玉)’, ‘은교(殷郊)’, ‘봉신(封神)’, ‘여장군(女將軍)’ 등의 어휘가 큰 글씨(높은 출현 빈도)로 나타나, 관객들이 배우의 연기와 인물 형상화에 집중적으로 주목하고 있음을 확인할 수 있었다. 특히 등선옥에 대한 관심이 두드러지게 나타났다. 이외에도 ‘줄거리(劇情)’, ‘특수효과(特效)’, ‘마가사장(魔家四將)’과 같은 키워드가 두드러져 관객들이 서사 구성과 시각 효과에 대해서도 적극적으로 평가한 것으로 보인다. 이를 통해 〈봉신 2〉의 수용자 반응이 인물 중심의 해석과 함께 서사적 완성도 및 시각 효과에 대한 평가로 확장되고 있음을 알 수 있었다.

반면, 〈나타 2〉의 워드클라우드를 살펴보면, ‘나타(哪吒)’, ‘줄거리’, ‘특수효과’, ‘신공표(申公豹)’, ‘부권(父權)’, ‘어머니(母親)’ 등의 어휘가 핵심 위치를 차지하고 있어, 관객들이 인물 간 관계뿐만 아니라 가족 서사와 사회적 담론에 높은 관심을 보이고 있음을 확인할 수 있었다. 특히 ‘부권’,

- 26) 워드클라우드 분석에서는 의미 기여도가 낮은 어휘를 제외하고 의미 중심의 핵심 어휘를 보다 효과적으로 추출하기 위한 전처리 단계를 진행하였다. jieba.posseg.cut을 활용하여 각 어휘에 품사를 부여한 후, 명사(n)와 형용사(a)에 해당하는 어휘만을 선별하여, 분석 대상을 의미 중심 어휘로 제한하였다. 또한 불용어(stopwords) 필터링을 적용하여 的, 了, 是, 在, 和, 也, 就, 都, 而, 与, 为, 到, 要, 及, 或, 但, 被, 并, 等과 같은 기능어를 제거하였으며, 의미 기여도가 낮은 단일 문자 토근 역시 함께 제외함으로써 핵심 어휘의 가시성을 높였다. 이를 통해 워드클라우드의 해석력을 높일 수 있었다.

‘어머니’와 같은 키워드는 전통적 가족 구조와 현대적 정체성 문제를 둘러싼 사회적 담론에 대한 관심을 반영한 것이다. 이를 통해 〈나타 2〉의 수용자 반응이 개인의 성장 서사를 넘어 사회·문화적 담론에 대한 평가로 확장되고 있음을 확인할 수 있었다. 한편 ‘저속함(低俗)’, ‘지루한 구간(屎尿)’과 같은 부정적 의미의 어휘 역시 함께 나타나고 있어, 일부 서사 완성도나 표현 방식에 대한 비판적 수용도 병존하고 있음을 볼 수 있다.

종합적으로 볼 때, 〈봉신 2〉는 인물 형상과 서사 완성도를 중심으로 수용되는 경향을 보이는 반면, 〈나타 2〉는 가족 관계와 사회적 인식 변화를 둘러싼 사회·문화적 담론을 중심으로 수용되는 경향을 보였다.

V. 결론

중국 신화 영화 중 최근 ‘봉신 유니버스(封神宇宙)’ 구축과 문화산업의 확장을 견인하는 대표작은 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉이다. 본 논문은 두 작품을 중심으로 ‘서사-기호-수용’의 3차원 분석 프레임워크를 설정하고, 서사 전략, 시각 기호, 온라인 수용자 반응을 비교·분석하였다.

첫째, 서사의 측면에서 〈봉신 2〉는 집단 서사시적 다선 서사(Multi-linear narrative)를 통해 다층적인 영웅 군상과 권력 관계망을 통해 상주(商周) 교체라는 역사적 전환을 재현하며, 정치적 질서와 가치 충돌을 통해 역사적 정당성을 강화하였다. 〈나타 2〉는 개인 성장 중심의 단선 서사(Single-linear narrative)를 통해, 개인의 생명 경험과 내적 전환을 중심으로 성장과 자기 구원의 서사를 전개하며, 자아 인식의 재구성을 통해 전통 신화의 현대적 주체화를 구현하였다.

둘째, 기호의 측면에서는 〈봉신 2〉와 〈나타 2〉 두 작품은 시각 기호와 서사 전략을 통해 전통 문화의 현대적 변용을 실현하였다. 시각 기호는 신체-시각 기호와 공간-시각 기호를 통해 문화적 은유의 전환을 담아내었

다. 〈봉신 2〉는 전통적 이미지와 고고학적 공간 구조를 활용하여 신화를 역사적 서사로 재구성하는 반면, 〈나타 2〉는 신화의 권위적 담론을 해체하고 숙명론에 대한 현대적 성찰을 제시하였다. 두 작품의 이러한 차별성은 전통 문화에 대한 재현 방식이 단순한 계승을 넘어, 동시대적 감수성과 결합하는 방식의 차이로 확장되고 있음을 보여주었다.

셋째, 수용의 측면에서는 더우반영화 ‘인기순(熱門)’ 상위 단문 리뷰에 나타난 데이터를 중심으로 감성 분석과 어휘 빈도 분석을 통해 두 작품에 대한 온라인 수용 경향을 살펴보았다. 분석 결과, 〈봉신 2〉에서는 인물 형상과 서사 완성도에 관한 평가가, 〈나타 2〉에서는 가족 관계와 정체성 담론에 관한 평가가 상대적으로 두드러졌다. 다만, 수용자 반응의 분석 결과는 추출한 데이터에 근거해 분석한 것으로 전체 관객의 반응으로 일반화하기에는 한계가 있다.

<참고문헌>

- 도나 해러웨이 지음(황희선 옮김), 《해러웨이 선언문: 인간과 동물과 사 이보그에 관한 전복적 사유》, 서울: 책세상, 2019.
- 미셸 푸코 지음(오생근 역), 《감시와 처벌: 감옥의 탄생》, 파주: 나남, 2020.
- 미셸 푸코 지음(이규현 옮김) 《성의 역사 1: 지식의 의지》, 서울: 나남, 2010.
- 블라디미르 프롭 지음(안성훈 옮김), 《민담의 형태론》, 서울: 박문사, 2009.
- 앙리 르페브르 지음(양영란 옮김), 《공간의 생산》, 서울: 에코리브르, 2011.
- 칼 구스타프 융 편저(정영목 옮김), 《사람과 상징》, 서울: 까치, 1995.

크리스토퍼 보글러 저(함춘성 역), 《신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기》, 서울: 무우수, 2005.

馮智明·陳容娟, 〈人類學視野下的儀式空間研究——以賀州土瑤安龍儀式為例〉, 《廣西社會科學》, 2015.

胡平生·張萌 譯注, 《禮記》, 北京: 中華書局, 2017.

季春芳, 〈〈哪吒2〉“現象級成功”的“文化密碼”〉, 《中國社會科學網》, 2025.

魯佑文·妥崢, 〈數字時代的神話重生——〈哪吒2〉非遺傳播路徑發微〉, 《華聲·傳播觀察》, 2025.

許仲琳 編, 《封神演義》, 北京: 人民文學出版社, 2007.

楊寬, 《西周史》, 上海: 上海人民出版社, 2003.

鄭煬·丁菁琳, 〈喜劇回歸與“頭部效應”下的產業新圖景——2024年春節檔電影觀察與備忘〉, 《電影新作》, 2024.

周潔, 〈〈封神第二部〉讓我們重溫青銅之美〉, 《新民周刊》, 2025.

豆瓣電影, <https://movie.douban.com/subject/30181250/>

豆瓣電影, <https://movie.douban.com/subject/34780991/>

華聲·傳播觀察, <https://m.voc.com.cn/xhn/news/202503/28232507.html>

騰訊雲自然言語處理(NLP), <https://cloud.tencent.com/product/nlp>

新民周刊, <https://www.xinminweekly.com.cn/shizheng/40years/2025/02/26/28623.html>

站酷(ZCOOL), <https://www.zcool.com.cn/work/ZNjU1ODkzMTY=.html>

中國電影資料新息網(China Movie Database), https://www.zgdypw.cn/sc/sjbg/202504/03/t20250403_7404364.shtml

中國社會科學網(China Social Sciences Net), https://www.cssn.cn/ysx/ysx_xksy/202502/t20250227_5849558.shtml

<Abstract>

This study compares *Creation of the Gods II: Demon Force* and *Ne Zha II* to examine narrative strategies of reimagining in contemporary Chinese mythological cinema. Using Vogler's hero's journey, Propp's narrative functions, cultural semiotics, and sentiment analysis of Douban reviews, it constructs a 'narrative-sign-reception' framework. The analysis shows that *Creation of the Gods II* develops a multi-linear epic narrative centered on collective heroes and political order, emphasizing historical legitimacy and cultural continuity, whereas *Ne Zha II* adopts a single-linear growth narrative focused on individual experience, self-redemption, and resistance to fate, highlighting modern subjectivity. The two films also differ in semiotic transformation: the former reconstructs myth as historical epic through archaeological visuality and hierarchical space, while the latter deconstructs mythological authority through humor, youth-oriented sensibility, and digital animation. The study concludes that contemporary Chinese mythological cinema both inherits and creatively transforms traditional cultural resources through modern narrative, visual symbols, and industrial reception mechanisms.

Key Words : 봉신 2(*Creation of the Gods II: Demon Force*), 나타 2(*Ne Zha II*), 중국 신화 영화(Chinese mythological cinema), 리이미재닝(Reimagining), 서사 전략(narrative strategy), 시각 기호(visual sign), 수용자 반응(audience response)

