

영상 미디어에 나타난 무협소설 원형(原型)의 적용 사례 연구

영화 <존윅> 시리즈를 중심으로

A Case Study on the Original Model of Moo-hyup Novel in Image Media: Focusing on the Film <Johnwick> Series

고훈*

국문요약 본 연구는 액션 영화의 한 장르로 자리한 <존윅> 시리즈의 기저에 자리한 무협소설적 원형을 분석하고, 이 원형이 영상 미디어에 적용된 사례를 밝히는 작업을 진행하고자 한다. 이를 통해 무협소설이 전 세계적으로 대중에게 시사하는 보편적인 가치를 지니고 있음을 확인하고, 그 대중 서사적 전략 수단으로서의 활용방안에 관한 의의를 드러내고자 한다. 미국 할리우드에서 제작된 <존윅> 시리즈는 현대적인 배경을 채택하고 있지만, 그 기저에는 무협소설 속 가상공간인 '강호'를 현대적으로 재현하고 있다. 독자적인 세계관 설정을 통해 현실과 분리된 세계를 보여줌으로써 관객에게 비현실적 장면을 자연스럽게 받아들이도록 하며, 이를 통해 관객이 현실에 방해받지 않고 작품에 더 몰입할 수 있게 한다. 또, <존윅> 시리즈는 무협소설의 단골 주제인 사적 정의를 실행하는 주인공을 통해 '협의'를 실천하게 해 폭력적, 물리적 수단에 정당성을 부여한다. 이러한 존윅의 서사는 완성된 영웅의 서사이다. 주인공의 위엄은 소문으로 등장하고 진실성을 담보하기 위해 증거를 수반하게 된다. 이는 일종의 '고사(古事)'가 되고, 주인공의 서사에 몰입하게 하며 인물에 매료되게끔 한다. <존윅> 시리즈는 이러한 무협소설적 원형을 활용 및 변용하는 방식을 통해 대중적, 상업적 성공을 할 수 있었으며, 무협소설의 원형을 동양적 배경과 문화를 직접적으로 드러내지 않고도 성공한 사례를 잘 보여주고 있다는 의의를 지닌다.

핵심어 존윅, 무협소설, 강호, 사적정의, 협의, 영웅서사

- 차례**
1. 서론
 2. 관무불가침 세계관 '강호'의 재현
 3. 사적 정의와 완성된 영웅의 서사
 4. 무협소설 원형의 변용
 5. 결론

1. 서론

<매트릭스>의 스텐트 코디네이터를 맡았던 채드 스타 헬스키 감독이 2015년 <존윅>을 제작했다. 처음에는 B급 액션 영화로만 소비될 것으로 우려했으나 예상과는 달리 <존윅>은 미국에서 흥행수익 1위를 기록하기도 했으며 제작비의 4배 이상 이익을 거두며 흥행에 성공했다. 그리고 연이어 <존윅> 시리즈를 제작해 전 세계적으로 <존윅> 열풍을 불러일으켰으며,¹ 이제는 하나의 영화적 장르로

1 <존윅> 시리즈는 총 4편이고, 프리퀄 드라마 <콘티넨탈>이 있으며 애니메이션도 제작할 계획이다. 스피노프 작품 <발레리나>가 2025년 8월 개봉

자리할 정도로 성공했다. 본 연구는 이렇게 상업적 성공을 거둔 <존윅> 시리즈의 기저에 자리한 무협소설 원형(原型)을 분석하고 영화의 성공에 있어 어떤 역할을 했는지를 밝히는 작업을 진행한다. 이러한 작업을 통해 무협소설이 전 세계적으로 대중에게 시사하는 보편적인 가치를 지니고 있음을 확인하고, 그 대중 서사적 전략 수단으로서의 활용 방안에 관한 의의를 드러내고자 한다.

<존윅> 시리즈는 단순 액션 영화를 넘어선 그 작품만의 매력을 지니고 있었고, 그것이 대중을 자극하는 요소로 작용하면서 상업적 성공을 거둘 수 있었다. 은퇴한 전설적인 살인청부업자가 사적 복수를 위해 복귀하면서 벌어지는 사건을 다룬 지극히 단순하면서도 식상할 수 있는 이 영화의 줄거리는 전형적인 액션 영화의 서사 공식 중 하나였다. 기존 액션 영화와 차별점이 있다면 감독이 액션 영화 스타트 출신이기에 액션 시퀀스에 상당히 공을 들였고, 주연 배우 키아누 리브스가 적지 않은 나이에 몸소 액션을 담당해 화제를 불러왔다는 점이다. 실제로 키아누 리브스는 주짓수와 사격을 상당 기간 수련했으며 그가 수련하는 장면은 youtube나 SNS를 통해 공개되어 높은 조회 수를 기록했다.

<존윅>은 감독의 특기라 할 수 있는 액션에 모든 힘을 쏟아부으면서 액션 이외의 부분에서는 이미 완성된 이미지나 세계관을 빌려 부족함을 메우는 방식을 활용했다. 이러한 선택은 오히려 <존윅>의 세계관을 형성하는 데 일조했고, 관객은 그 세계관에 몰입해 작품을 감상하게 되었다. 이 세계관을 형성하는 밑바탕에 무협소설의 원형이 자리하고 있다. <존윅>에 자리한 무협소설적 요소는 크게 ‘세계관’, ‘서사’라는 측면에서 살펴볼 수 있다.

무협소설은 ‘협’의 개념에서 찾아보면 사마천의 『사

기』 ‘유협열전’이나 ‘자객열전’에서 그 기원을 찾을 수 있다.² 육조시대의 지괴소설을 거쳐 당나라 전기에 이르면 무협소설로서의 면모를 갖추기 시작한다. 송나라 화본(話本)이나 필기(筆記)를 거쳐 명나라 장회(章回)소설을 지나 청나라 협의, 공안소설에 이르게 되는데 1923년 평강불초생의 『강호기협전』을 기점으로 구과 무협이 시작된다. 1950년 이후 홍콩, 대만 등지에서 새롭게 등장한 무협소설을 신파 무협이라 하는데 이것이 우리가 일반적으로 인식하는 무협소설이다. 무협소설은 이른바 신파 무협 3대가 양우생, 김용, 고룡을 거쳐 와룡생, 온서안 등 여러 작가가 자신만의 독자적인 설정을 첨가하면서 ‘무협’이라는 하나의 원형(原型)을 마련했다. 오랜 시간에 걸쳐 점층적으로 형성된 무협은 하나의 서사 원형으로 완성되었고 소설만이 아닌 영화, 만화, 드라마, 애니메이션, 게임 등 다양한 콘텐츠 분야에 모티프를 제공하고 있다. 일반적으로 고대 중국의 왕조를 연상케 하는 배경과 중화풍 문화를 바탕으로 하는 무협소설은 ‘고장극(古裝劇)’이라는 용어에서도 짐작할 수 있듯이 고전 장르로만 인식하는 경우가 많다. 그러나 약 100년간 이어지고 있는 장르라는 점에서 무협소설은 강한 생명력을 지니고 있으며, 그 생명력의 원천에는 특정한 형식이나 양식이 자리하고 있음을 짐작할 수 있다. 본 연구는 이러한 점에 기인해 미국에서 제작한 현대 액션 영화 <존윅> 시리즈에 채택된 무협소설 원형의 적용 가능성에 주목하고 그 활용방식을 확인하고자 한다. 또한 이를 통해 무협소설 원형을 활용한 현대적 변용의 대중 서사적 성공 가능성을 드러내고자 한다.

<존윅>은 전술한 바와 같이 2015년에 제작된 영화로 존윅이라는 전설적인 암살자가 한 여자를 사랑하게 되고 은퇴한다. 그러나 부인은 곧 병으로 세상을 떠나게 되고, 부인은 자신이 죽은 뒤 절망할 존윅을 위해 사전(死前)에 강아지를 배달 예약을 한다. 존윅은 아내를 잃은 슬픔에서 벗어나 강아지를 돌보며 자동차 질주를 즐기는 단조로

했으며, 등장인물 ‘케인’을 주인공으로 한 영화도 2025년 제작에 들어갈 예정이다. 또, 2025년에는 <존윅> 시리즈 비하인드를 모아서 <웍 이스 페인>이라는 다큐멘터리를 제작하기도 했다. 아직 구체적인 계획은 없지만 <존윅> 5편의 제작 이야기도 나올 정도로 <존윅> 시리즈는 상업적 성공을 거뒀다. 이외에도 코믹스, 게임으로도 제작되었다.

2 전형준, 『무협소설의 문화적 의미』, 서울대 출판부, 2003, 25쪽.

운 생활을 한다. 어느 날 존윅의 자동차를 탈낸 러시아 마피아 두목의 아들이 자동차 판매를 제안하지만 존윅은 거절한다. 그날 마피아 두목의 아들과 부하들이 존윅의 집을 습격해 자동차를 탈취하고 그 과정에서 강아지를 죽인다. 분노한 존윅이 암살자의 세계로 복귀해서 벌이는 복수의 여정을 그리고 있다. 1편이 성공한 이후 암살자 세계에서 다시 벗어나려는 존윅과 그러한 존윅을 제거하려는 암살자 세계 최고위원회와의 대결을 그리는 내용이 4편까지 이어진다.

은퇴한 암살자가 모종의 이유로 다시 암살자의 세계로 복귀해 복수한다는 줄거리는 식상할 정도로 익숙한 서사로 많은 작품에서 다루고 있다. 이렇게 뻔한 내용을 가지고 세계적인 성공을 거둔 <존윅> 시리즈는 그것만이 가진 독특한 매력이 있음을 짐작할 수 있다. <존윅>은 흔한 줄거리에 무협소설의 원형을 장착해 <존윅>만의 독자적인 세계관을 형성하고, 여기에 주요 타겟층인 남성을 공략할 수 있는 요소를 첨가함으로써 성공을 거둘 수 있었다. 본 연구는 <존윅>에 자리한 무협 원형 기반의 세계관과 성공 요소를 살펴보고자 한다.

2. 관무불가침 세계관 ‘강호’의 재현

“와룡생은 무협에서 역사를 제거해버린 사람으로도 무협사에 의미가 있다. 그전까지의 무협소설들이 김용처럼 야담류의 역사라고는 해도 어쨌건 중국의 역사와 관련된 배경에서 이야기를 전개시킨 것에 반해 그는 역사적인 것은 아예 배제해버렸다. 그럼으로써 무협소설은 특정 시대로부터 자유로워져서 절반쯤 판타지 세계로 넘어가버렸다.

무림인들이 백주대낮에 칼들고 싸워도 포졸 하나 개입하지 않는 묘한 공간이 그렇게 해서 가능해졌다. 몇 천 명이 무리지어 전쟁을 방불케하는 사투를 벌여도 황제는 모른 척하는, 어찌보면 사건 전개하기가 편하기 짝이 없는 무협소설의

가상공간이 이로써 가능해진 것이다.”³

무협소설 작가 와룡생은 현재 무협소설계에서 법치처럼 활용하고 있는 9파 1방과 5대 세가의 체계를 도입했다. 또한, 무협소설 속 가상세계인 ‘강호’를 설정하는데 이는 실제 역사와 작품 속 공간을 완전히 분리해 무협소설만의 추상적인 공간을 마련했다. 이러한 설정은 무협소설작가에게 상상의 나래를 마음껏 펼칠 수 있는 토대를 마련했다. 무협소설 속에서는 수없이 많은 살상과 불법적 행위가 벌어지지만 정작 이를 해결하는 것은 문과나 무림맹과 같은 강호 속 집단이지 관(官)이 나서서 해결하는 경우는 거의 없다.⁴⁵

<존윅>은 미국과 세계 각국을 배경으로 하는 작품으로 현대적인 배경을 채택하고 있지만, 자세히 살펴보면 무협소설 속 가상공간인 강호를 현대적으로 재현한 것임을 알 수 있다. 존윅이 자신의 집을 습격한 러시아 마피아를 처치한 후 이웃의 신고로 방문한 경찰은 시체가 있음에도 알아서 처리하겠다는 존윅의 말에 순순히 돌아간다. 심지어 존윅이 어떤 인물인지도 알고 있어서 암살자의 세계로 복귀했냐고 물어보기까지 한다. 감독은 이 장면을 통해 <존윅>은 현실 세계와 분리된 암살자만의 세계가 존재함을 관객에게 명확하게 보여준다.⁶ 또, 일종의 중립지대라 할 수 있는 콘티넨탈 호텔에 들어가는 장면에서도 암살자의 세계에서만 통용되는 금화를 제시해야만 출입할 수 있는 장면을 연출해 현실에서 분리된 또 다른 세계가 있음을 확신시킨다.

2편 <존윅 리로드>에서는 국제 암살자 연합회에서 운

3 좌백·진산, 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드 6: 무협』, 북바이북, 2016, 63쪽.

4 정동보, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001, 28~33쪽 참조.

5 물론 관에 소속된 관리, 환관, 수사관, 금의위 등이 등장하기도 한다. 그렇지만 이들은 각자의 목적이 있어 강호로 나오게 된 것인지 강호에서 벌어진 범죄 사건을 국가적 차원에서 해결하려는 것은 아니다.

6 이후 뉴욕 도심에 있는 러시아 마피아 비밀창고인 성당 내부와 외부에서 대낮에 총격전을 벌이는데도 경찰은 전혀 출동하지 않는다.

영하는 상황실이 등장한다. 배경이 2010년대 후반임에도 상황실은 1960년대 전화국을 연상케 하는 교환 시스템과 구식 컴퓨터나 타자기를 사용한다. 현실과 완전히 동떨어진 그들만의 시스템을 운영한다는 설정은 〈존윅〉의 세계관을 더욱 공고하게 하는 역할을 한다. 이는 〈존윅〉의 세계관 속에 그들만의 규칙이 존재하며 이것은 현실 세계의 법률과 같은 영향력을 지닌 것으로 작품 속 세계의 질서의식을 표현하고 있다. 1편에서 보여줬던 분리된 세계관은 2편에서 더욱 강조된다. 뉴욕 거리와 지하철역에서 존윅과 존윅을 노리는 암살자들이 총을 쏘고 칼을 휘두르며 생사를 건 대결을 펼치는 동안 주변 사람들은 이들을 전혀 신경 쓰지 않고 제각기 갈 길을 가는 모습을 보여준다.⁷

1편 말미에 이르면 국제 암살자 연합회의 불문율을 어긴 존윅은 공식적으로 파문을 당하게 된다. 뉴욕 콘티넨탈 호텔의 운영자인 윈스턴은 개인적 친분을 이용해 존윅에게 1시간의 유예를 준다. 이 소식을 전하는 공간은 뉴욕 센트럴 공원이다. 이때 윈스턴의 지시에 따라 일반인인 줄 알았던 수십 명의 행인이 일순간 암살자로 돌변하는 모습을 통해서도 암살자만의 세계가 존재한다는 사실을 명확하게 연출한다. 파문을 당한 존윅이 남은 1시간 동안 도망치는 장면에서도 존윅이 지나는 곳마다 암살자들이 지켜보는 모습은 ‘인재강호(人在江湖)’ 즉 강호에 속하고자 하면 그곳이 곧 강호라는 무협소설 속 강호의 개념을 영상으로 잘 드러낸다.

〈존윅〉 4편에서 보여주는 파리 개선문 회전 교차로에서 벌어지는 총격전과 액션 장면은 〈존윅〉의 관무불가침 세계관을 더욱 명확하게 보여준다. 많은 차량이 왕래하는 대로이자 관광명소인 파리의 개선문 교차로에서 총격전이 벌어지고 차량이 부서지는 등의 사고가 장시간 연출됨

7 권총의 경우 소음기를 사용했기 때문에 소리를 듣지 못했다고 할 수도 있지만 실제로 소음기를 사용해도 격발음은 상당히 크다고 한다. 맨몸 격투의 경우 주변 기물이 부서지고 피가 흐름에도 행인이 인식하지 못한다는 것은 납득하기 어렵다. 이렇게 낯설지만 철저하게 현실과 배제된 세계가 존재한다는 것을 연출함으로써 관객은 현실과 분리해서 〈존윅〉의 세계를 인식하게 되는 것이다.

에도 공권력은 전혀 개입하지 않는 모습을 보여준다. 그리고 그러한 상황을 지켜보는 관객은 이미 현실과는 별개로 〈존윅〉만의 세계관이 있다는 것을 1편부터 인지했기에 4편까지 전개되는 비현실적 장면을 자연스럽게 받아들이게 된다. 이렇게 현실과 작품 속 세계관을 명확하게 분리하면서 관객은 현실에 방해받지 않고 작품에 더 몰입할 수 있다.⁸ 〈존윅〉 시리즈는 1편부터 철저하게 현실과 분리된 무협 기반의 가상 세계관을 관객에게 주입해 ‘친숙함과 도식화’를 완성한다.

일반적으로 무협소설 속 세계는 실제 역사와는 분리된 공간이다. 또한 무협소설의 공간에서는 현실과는 다른 법칙이 존재하는 곳으로 현실과는 완전히 별개의 세상임을 독자는 인지하고 작품을 접한다. 강호의 정의는 완벽히 ‘힘의 논리’로 좌우되고, 문과 간 혹은 개인 간 분쟁은 무림 고수의 중재나 당사자 간의 생사 대결로 해결된다. 명망 높은 무림고수는 중재에 나서 상호간 일정 정도 양보하는 것을 중용하며, 이를 듣지 않고 고집을 부리면 그 고수의 체면을 상하게 하는 일이기에 고수가 직접 나서서 힘으로 해결하는 방식이다. 물론 이러한 힘의 논리를 정당화하는 것은 무협소설의 특징인 ‘협’이다.⁹ 무협소설 속 폭력과 범죄 행위는 협의를 실천하는 인물을 통해 정당성을 획득하며, 독자는 이를 납득하고 인정한다.

〈존윅〉도 무협소설과 같은 힘의 논리가 지배하는 모습을 보여준다. ‘최고 회의’라는 보이지 않는 손과 같은 강력한 기구가 존재하며, 작품 속 등장인물은 그 최고 회의의 명령에 절대적으로 복종한다. 불복종하는 경우나 그들의 법칙에 어긋나는 행동을 하는 경우 심판관을 보내 명령을 하달하며, 또 그에 따른 처벌을 진행한다. 〈존윅〉 세계관 속 암살자는 모두 최고 회의에 절대복종해야 한다. 이를 어길 시 ‘파문’이 선고되고 현상금이 걸리며 모든 암살자의 목표가 된다.

8 다시 말해 현실성이나 필진성과 같은 것에서 자유로울 수 있다.

9 협에 관해서는 다음 장에서 논의를 진행하고자 한다.

이는 마치 무협소설 속에서 무림맹에 의해 강호 공적으로 몰려 쫓기는 상황과도 같다. 천라지마가 펼쳐지며 시도 때도 없이 추격자와 싸우고 쫓기는 상황이 펼쳐진다. 조여오는 포위망을 뚫고 탈출하는 존위의 활약과 그 과정에서 보여주는 도심 속 액션은 관무불가침의 무협소설 속 강호의 재현을 통해 정당성을 확보한다. 여기에 한정된 시간에 정해진 장소까지 난관을 극복하고 도달해야 하는 일종의 게임 시스템과 같은 변용을 활용하고¹⁰ 다양한 개성을 지닌 추격자 이미지를 보여줌으로써 관객의 흥미를 유도하는 전략을 구사한다.

무협소설은 외부 세계와 분리된 공간인 ‘강호’를 설정함으로써 현실성을 약화하고 환상성을 강조해 무협소설이 지닌 특유의 장르적 특성을 강화하는 역할을 한다. 작가는 이러한 강호를 배경으로 환상적인 세계관을 펼치고, 독자는 강호라는 완성된 이미지를 통해 작품에 더욱 몰입할 수 있다. <존위>은 이러한 무협소설의 ‘강호’라는 세계관을 재현함으로써 의도적으로 관객에게 현실적 경험과의 단절을 시도한다. 무협소설의 원형을 활용한 세계관 설정은 ‘친숙함’을 바탕으로 별도의 설명 없이 즉각적으로 작품을 이해하게 하는 동시에 이러한 무협소설 설정에 익숙한 충성 관객층을 확보했다.¹¹

3. 사적 정의와 완성된 영웅의 서사

무협소설 장르명에서 ‘무’는 무술이나 무공, 무예를 의미한다. ‘협’은 좌백 작가가 설명한 바에서 확인할 수 있듯

이 “약자를 돕고 옳지 않은 일을 미워하는, 그리고 약속한 일은 반드시 하는, 그 결과 자신이 죽게 될지라도 하고야 마는 것”이다,¹² ‘협’은 납득하기 어려운 지점도 있고 현재는 찾아보기 힘든 개념이기에 독자의 이해를 구하기보다는 화려하고 멋진 액션 장면에 치중할 수밖에 없는 현실적인 문제도 있다. 일부 연구자는 이 ‘협’을 ‘사적 정의’로 설명하기도 한다.¹³ 법의 체계에서 해결하지 못하는 개인적인 문제를 물리적인 힘을 빌려 해결하는 이야기가 무협소설에 자주 등장하는바 일견 타당성 있는 설명이다.¹⁴ <존위>은 이러한 무협소설의 단골 주제인 사적 정의를 실행하는 주인공을 통해 존위가 단순한 전직 암살자에 그치지 않고 ‘협의’를 실천하는 협객으로 인식하게끔 함으로써 폭력적, 물리적 수단에 정당성을 부여한다.

1편에서는 세상을 떠난 부인이 선물한 강아지를 죽이고 자신의 유일한 애장품인 자동차를 강탈한 러시아 마피아 두목의 아들에게 복수하는 이야기가 주된 줄거리이다. 악당은 단순히 강아지 한 마리와 자동차 때문에 이런 일을 하느냐고 어이없어하지만 존위에게 강아지는 특별한 의미였다. 자신이 죽은 뒤 삶의 의욕을 잃을 것을 우려해 부인이 준비한 선물이었다. 삶의 의욕을 잃었던 존위가 다시 살아야 할 이유였던 강아지를 잃은 것은 부인과 사별한 것만큼의 상실감을 준 것이다.

존위에게 유일한 취미는 자동차였다. 존위의 자동차는 미국 포드사 머스탱 모델로 정확한 명칭은 포드 머스탱 보스 429이다. 미국 자동차의 대표 모델인 머스탱은 미국을 상징하는 차량이며 미국에서 인지도가 제일 높은 모델이

10 4편에 등장하는 계단 대결 장면과 건물 안에서 벌이는 COB 전투 장면을 부감(俯瞰)으로 처리한 것에서 게임 시스템의 차용을 볼 수 있다.

11 <존위> 4편은 월드와이드 박스오피스 흥행수익 약 4억 200만 달러를 기록했다. 이는 1~3편보다 흥행한 기록이며 그만큼 <존위> 시리즈가 성공했음을 보여주는 지표라 하겠다. 이미 1970년~80년대 홍콩에서 제작된 무술영화는 브루스 리와 성룡을 필두로 동서양에 널리 알려졌고, 무협적 요소를 자연스럽게 체득하게 했다. 충성 관객층이 확보되었다는 근거로는 시리즈마다 늘어나는 관객수와 시리즈에서 노출된 총기류 및 관련 피규어나 상품의 인기에서 확인할 수 있다.

12 좌백·진산, 『협소설 작가를 위한 장르 가이드 6: 무협』, 북바이북, 2016, 19쪽.

13 이주영, 「1960년대 한국 무협지 연구: 김광주와 와룡생을 중심으로」, 고려대 석사학위논문, 2019, 40쪽.

14 무협소설에서의 ‘협’은 사적 정의로만 설명되는 것은 아니며, 나라의 위기에 분연히 떨쳐 일어나는 영웅호걸의 이야기나, 추리무협 계열에서는 사적 정의와는 거리가 있는 ‘협’의 이야기도 존재한다. 하지만 여기에서는 ‘협’에 관한 정의를 내리려는 것은 아니기에 ‘사적 정의’에서의 협에 한정해 논의를 진행한다.

다.¹⁵ 1969년식 모델인 보스 429는 수많은 머스탱 모델 중에서도 1세대 머스탱의 대표 모델이며 전설적인 모델로 희귀 자동차로서 경제적 가치도 높다. 이러한 희귀 자동차를 소유하고픈 욕심에 마피아 두목의 아들은 존윱의 집에 침입해 자동차를 강탈한다. 타인이 소유한 귀한 물건을 탈취하는 과정에서 사건이 발생하고 은원관계가 성립하는 서사는 무공비급, 기보(奇寶), 보물의 쟁탈과 관련한 무협소설 서사 유형 중 하나로 <존윱>은 이를 변용한 것으로도 볼 수 있다.

근처 공항 활주로에서 스텐트에 가까운 주행을 하는 것을 유일한 취미로 삼았던 존윱의 희귀 자동차를 탈취하고, 존윱에게 삶의 의지를 가져다준 부인의 선물인 강아지를 무참히 죽인 악당의 행동은 단순한 절도나 살생이 아니라 존윱에게서 삶의 의지와 전부를 앗아간 행위였다. 그러기에 존윱은 어렵게 은퇴한 살인청부업자의 세계로 다시 복귀하는 것이다. 삶에 대한 의지와 유일한 취미인 자동차의 상실은 큰 절망감으로 다가올 수 있다.¹⁶ 이를 극복하고 응징하기 위해 살인자의 세계로 복귀한 존윱의 행동은 ‘사적 정의’의 실천이며 동시에 ‘협’을 실천하는 협객의 모습인 것이다. 자동차나 총기를 다룬다는 점에서 <존윱>을 서부극의 변형으로 보는 관점도 있을 수 있다.¹⁷ 소재적인

측면에서 서부극과의 연관성을 찾을 수도 있겠지만 전술한 바와 같이 현실과 완벽하게 분리된 세계관의 활용과 사적 정의로서의 ‘협’의 개념이 자리한다는 점에서 <존윱>은 서부극과 차별점을 지닌다.

<존윱>에서 보여주는 영웅의 서사는 성장형이 아니라 완성형이라는 점에 특징이 있다. 무협소설에서 전설 속 고수의 이야기가 객잔이나 시장에서 매화자(賣話者)에 의해 독자에게 설명되듯 영화 속에서 존윱은 자신이 얼마나 대단한 인물인지 스스로 이야기하지 않는다. 주변 인물의 행동과 말을 통해 관객은 자연스럽게 존윱이 얼마나 대단한 인물인지 알게 되고 그러한 인물의 행보를 기대하게 된다.¹⁸ 이러한 설정도 일종의 무협소설적이다. 실력이 뛰어난 인물에 관한 사건은 사람들의 입을 통해 사건에서 ‘이야기’로 자리한다. 이것은 ‘~하더라’라는 말을 통해 소문으로 등장하고 일종의 진실성을 담보하기 위해서 증거를 수반하게 된다.¹⁹ 존윱의 무용담도 마피아의 입을 통해 순식간에 연필로 사람을 죽일 수 있는 엄청난 실력의 해결사라는 ‘꾸스(고사, 古事)’가 된다. 단순한 소문에 불과했던 것이 소문을 뒷받침하는 증거물과 합쳐지는 순간 소문은 실감나게 되고 일종의 ‘팝진성’을 지니게 된다. 그리고 관객은 그러한 존윱의 이야기를 듣고 그 세계관 속에서 존윱의 서사에 몰입하고 존윱이라는 인물에게 매료된다.²⁰ 한편

전설처럼 회자하는 존윱의 연필에 관한 액션 장면을 2편에서 연출함으로써 존윱의 이미지가 허상이 아닌 실재했

15 1950년대 후반에서 1960년대 초반 사이 미국 젊은이 사이에 머슬카 문화가 성행하는데, 경제 호황과 맞물려 너도나도 자동차를 구매하고, 구매한 자동차를 자신의 취향에 맞게 개조하는 일도 많았다. 이때 유럽 자동차와 뚜렷하게 구분되는 개성 있는 포니카나 머슬카가 등장하게 되고 미국인에게 머스탱이라는 이미지가 자리를 잡게 된다. 이때 머스탱의 최전성기를 대표하는 모델이 바로 보스 429로 미국 머슬카와 자동차 문화의 상징이다.

16 미국인이 자동차에 갖는 애정은 우리가 생각하는 것보다 더 크다. 영화 속에서도 자동차에 관한 애정이 자주 드러난다. <트랜스포머>(2007)에서도 성인이 된 아들에게 아버지가 자동차를 선물하는 장면이 등장하고, <백투더퓨처>(1985), <논나>(2025)와 <노바디>(2021) 등 여러 영화에서도 등장인물이 자동차를 애지중지하는 모습을 자주 접할 수 있다.

17 <존윱3: 파라벨름>에서 총기를 조립하는 장면은 서부영화 <The Good, The Bad, The Ugly>(1966)의 오마주가 나온다는 점에서 서부극과의 연관성도 찾을 수 있다. 그러나 총기 액션 영화이기에 다양한 총기류가 등장하며 총기를 조립하는 유명장면을 오마주한 것일 뿐이다. <존윱> 시리즈에는 무협영화나 한국의 액션 영화 장면 오마주도 있다는 점에서 다양한 장르의 액션 장면을 차용한 것으로 봐야 한다.

18 <존윱> 1편에서 술집에서 연필 한 자루로 남자 3명을 죽였다는 이야기를 마피아 두목이 언급하면서 ‘바바 야가’ 또는 ‘부기맨’으로 불리는 무시무시한 인물이라는 설명을 한다. 또, 존윱의 집을 방문한 시체 처리하는 사람은 모자를 벗고 공손하게 인사하며, ‘레드 서클’ 클럽의 문지기는 존윱이 자신을 살려주었다는 사실에 매우 고마워하고, 이탈리아 마피아 두목은 존윱이 찾아오자 자살한다. 이렇듯 <존윱> 시리즈에서는 존윱의 명성이 이미 널리 퍼졌으며 등장인물들은 존윱이 전설적인 인물이라는 것에 동의하고 그를 경외하는 모습을 보여줌으로써 존윱이 얼마나 대단한 인물인지를 관객에게 지속해서 어필한다.

19 문현선, 『무협』, 살림출판사, 2004, 87쪽.

20 존윱의 매력은 관련 상품 판매에서도 확인된다. 존윱이 사용한 총기를 에어소프트건으로 판매했는데, 존윱의 전설에 등장하는 연필이 세트로 구성된 것에서 존윱의 이미지가 완성되어 상품화되었음을 알 수 있다.

음을 드러내며 존위의 서사를 완성한다.

이렇게 등장인물의 언행을 통해 존위가 얼마나 대단한 인물인지를 설명하면서 관객의 몰입을 유도하지만, 한편으로는 은퇴하고 나이 먹은 주인공의 노쇠한 모습을 보여줌으로써 안쓰러움과 안타까움을 통해 감정이입을 하게끔 하는 전략은 뛰어난 능력을 지님에도 고군분투하는 영웅을 통해 인간미를 보여주고 더욱 긴장하게끔 하는 효과를 가져온다.²¹ ‘장강(長江)의 뒷물이 앞 물을 밀어낸다.’라는 고사처럼 절대강자나 천하무적의 고수도 세월의 흐름 속에서 노쇠하는 모습을 통해 관객의 감정이입을 유도한다.

4. 무협소설 원형의 변용

〈존위〉은 액션영화 장르로 일반적으로 이러한 장르의 주요 관객층은 남성이다. 〈존위〉은 남성이 선호하는 소재를 가득 담은 일종의 종합선물세트라 할 수 있다. 은퇴한 킬러의 복수, 개를 키우면서 자동차를 즐기는 여유로운 남성의 삶, 불의에 맞설 힘을 지닌 남자, 전설이 되어버린 남자, 핑음을 내뿜는 아메리칸 머슬카와 총기 액션, 무협소설의 세계를 기저로 한 현실과 분리된 그들만의 세계, 해결사들이 모여 휴식을 취하는 중립지대 호텔, 와인을 설명하듯 총기를 소개하는 건물리에, 양복 형태의 맞춤형 방탄복 등이 남성 관객을 겨냥한 요소라 하겠다. 이러한 남성 취향의 소재를 무협소설적 요소와 적절하게 섞음으로써 호불호가 최대한 갈리지 않는 작품으로 성공할 수 있었다. 이러한 〈존위〉에는 전술한 바와 같은 관무불가침의 세계관이나 영웅의 서사 외에도 다양한 무협소설적 요소를 변용하고 있다.

무협소설 속에 등장하는 여러 클리셰 중 하나는 힘을 숨기고 있는 신체적 결함을 지닌 고수의 등장이다. 청대 오진담의 〈고녀비파기〉에서 비롯된 것으로 시각장애, 외팔이, 곱사등이, 왜소증 등이 대표적인 신체적 결함을 지닌 고수의 유형이다.²² 이러한 신체적 결함을 지닌 존재는 겉으로 보기에는 초라하고 연약해 보이지만 실제로는 엄청난 실력을 지닌 고수인 경우가 대부분이다. 그래서 강호에서는 노인과 여자 그리고 어린아이를 조심하라는 격언이 통용된다. 〈존위〉에서도 그러한 클리셰를 따르고 있다. 〈존위〉 2편에는 언어장애를 지닌 ‘아레스’라는 캐릭터가 빌런으로 등장한다. 2편 마지막 결전 장면은 이소룡의 〈용쟁호투〉의 유명한 거울방 대결 신을 오마주하고 있는데, 〈용쟁호투〉의 마지막 악당도 한쪽 팔이 의수라는 점에서 거울방이라는 배경 외에도 신체적 결함을 지닌 악당과의 대결이라는 공통점을 보여주고 있다. 〈존위〉 4편에는 전직 해결사인 케인이 등장한다. 그는 해결사를 은퇴하기 위해서 자신의 눈을 희생한 인물이다. 그는 시각장애인임에도 총을 피하고 여러 해결사와 대결하면서도 막강한 전투력을 자랑함으로써 신체적 결함을 지닌 고수의 모습을 분명하게 드러낸다. 이렇듯 신체적 결함을 지닌 고수 캐릭터를 존위의 대척점에 배치함으로써 무술영화나 무협소설에서 볼 수 있는 클리셰를 변용해 활용하고 있다.

〈존위〉 시리즈는 무협영화를 활용하는 전략을 구사하기도 한다. 〈존위〉에 등장하는 사무라이, 닌자와 같은 설정은 와패니즘으로 비판받을 소지가 있다.²³ 그러나 그것은 일종의 찬바라 영화와 같은 일본도를 활용한 칼싸움 장면이나 닌자와 같은 완성된 이미지의 차용에 지나지 않는다.²⁴ 〈존위〉 3편에는 일본 닌자 캐릭터인 제로와 그의 수하들이 등장한다. 초밥집과 닌자라는 설정은 와패니즘으

²² 양수중, 안동준·김영수 역, 『무림백과』, 서지원, 1993, 160~162쪽.

²³ 정순영은 〈월간 리뷰〉(2023)에서 “존위 3, 4편은 과묵한 색감에 친숙하고 짙은 배경과 와패니즈(Wapanese) 경향이 강하다”라고 평하고 있으며 많은 관객도 왜색이 짙다는 점을 지적한다. 정순영, 「정순영의 Film Music」, 『월간리뷰』 September, 2003, 158쪽.

²⁴ 이러한 예로 영화 〈킬빌〉이나 애니메이션 〈닌자거북이〉 등이 있다.

²¹ 3편에서 최고위원회에 의해 처단당하는 존위는 바워리 킹의 도움으로 목숨을 건진다. 4편이 시작되면서 등장한 존위의 수련장면은 강력한 고수의 복귀와 더불어 강렬한 복수가 시작됨을 암시한다.

로 보일 수 있지만 실상 제로의 수하들은 인도네시아 전통 무술인 실랏을 구사한다는 점에서 일본풍에서 벗어나 있다. 또한 제로와 그 수하 역할을 맡은 배우는 액션 영화 특히나 무술영화를 통해 동양 무술을 구사하는 캐릭터로 이미지가 완성된 배우라는 점에서 단순히 일본풍을 보여주는 것이 아닌, 서양인의 시각에서 동양의 문화를 활용하는 방식으로써의 완성된 이미지 차용의 일례이다.

영상 매체인 영화라는 점에서 시각적 이미지는 중요한 요소 중 하나이다. 무협소설의 원형을 활용하고 있지만 원형을 그대로 사용하기보다는 대중에게 익숙한 방식으로 변용하는 방식을 택한 것이다. 아무래도 서양에서 인식하는 동양의 이미지는 ‘일본’을 중심으로 한 문화가 강력하게 작용한 면이 있으며, 초밥·닌자·일본도 등의 소품 사용이 동양적 분위기 연출에 용이하다는 점에서 활용된 측면이 강하다. 또, 1970년대 전후 홍콩의 무협영화와 일본의 사무라이 영화에 영향을 받은 세대에서 영화감독이 등장했던 탓도 없지 않다. 실제로 <킬빌>의 쿠엔틴 타란티노, <존윅>의 채드 스타헬스키는 자신이 홍콩과 일본의 무술영화에 많은 영향을 받았다고 밝힌 바 있다. 결국 영화라는 영상 매체의 특성상 완성된 이미지의 차용이 필요했고, 이를 쉽게 완성할 수 있는 것은 일본풍이 강한 소품이나 캐릭터의 활용이었다. 이러한 완성된 이미지의 차용은 3편에 등장하는 무기인 쌍절곤, 2편 마지막 대결 장면에서도 확인된다.²⁵

1990년대 미국 동부의 힙합 분야를 주도한 우탱 클랜이 자신들이 거주하는 뉴욕을 샹오림(소림)이라 칭하고 자신들의 클랜 명을 ‘무당’이라고 한 것은 당시 미국을 비롯한 서양의 젊은이들 사이에서 유행한 무협영화의 영향을 보여주는 것이기도 하다. 이러한 무협영화의 영향 관계에 기인해 무협영화의 원전이 되는 무협소설의 원형을 활용한 점은 <존윅>의 대중적·상업적 성공 전략 중 하나라 하

겠다.

와룡생이 정립한 무협소설의 원형 중에는 9과 1방과 5대 세가가 있다. 무협소설을 접하는 독자는 소림사, 화산파, 무당파와 같은 문파 소속의 인물이 등장해서 각자 고유한 무공을 펼치는 것에 익숙할 것이다. <존윅>에서는 9과 1방 중 하나인 ‘개방’에 해당하는 조직을 등장시킨다. <존윅>에서 뉴욕의 뒷골목을 장악하고 정보를 유통하는 바워리 킹 일당은 개방과 같이 뉴욕 곳곳에 포진해 정보를 모으고 감시한다. 수집한 정보는 해킹이나 도청을 피하고자 전서구를 활용한 고전적 방식으로 전달한다. 최고위원회에 대항한 존윅을 도왔다는 이유로 처벌을 받은 바워리 킹은 존윅을 살리고 존윅을 빌어 최고위원회에 복수하고자 한다. 든든한 조력자를 얻은 존윅은 힘을 회복하고 최고위원회에 복수를 감행한다. 일반적으로 무협소설 속에서 개방은 정보전에 강하고 강호 곳곳에 개방 방도가 존재해서 정보망을 활용한다는 설정으로 등장하는데, 바워리 킹과 부하들이 거지나 부랑자라는 점과 뉴욕 곳곳에서 존윅을 도와주는 모습은 개방과 유사성을 보여준다. 이러한 점에서도 <존윅>이 지닌 무협소설 원형의 변용을 다시금 확인할 수 있다.

<존윅>은 무협소설의 세계관인 강호를 재현했는데, 무협소설 세계관이 지닌 은원관계에 관한 강호의 법칙도 활용하고 있다. <존윅>에서 다른 사람의 도움을 받은 자는 그 대가로 마커(동전에 피로 지문을 찍어 조력자에게 주는 것)를 남기고 그것을 제시한 사람에게는 그가 원하는 무엇이든 들어줘야만 한다. 은원관계에 철저한 강호의 법칙을 그대로 보여주는 것이다. <존윅>은 ‘마커’라는 표식을 활용해 무협소설의 은원관계를 변용함으로써 <존윅>만의 세계관을 더 확고하게 했다.²⁶

<존윅>은 무협소설의 원형을 활용했지만, 그것을 표면

25 쌍절곤은 이소룡이 사용해서 세계적으로 알려진 무기이며, 2편의 거울 방 대결은 이소룡의 <용쟁호투>에서 나오는 유명한 장면의 오마주이다.

26 존윅이 로마노 마피아 조직에 도움을 요청하는 장면에서도 ‘표식’과 문신에 낙인을 찍는 장면을 연출해 은원관계를 명확하게 연출하는 것을 볼 수 있다.

적으로 드러내지 않고 기저에 배치하는 전략을 택했다. 이러한 전략은 무협소설에 관한 정보가 없어도 <존윅> 시리즈를 감상하는 데 방해가 되지 않게 한다. 무협소설에 관한 지식을 지닌 관객은 <존윅>이 지닌 무협소설 원형을 발견하는 즐거움에, 그렇지 않은 관객은 그 나름으로 <존윅>을 감상할 수 있다. 이러한 점에서 <존윅>은 무협소설 원형을 변용한 전략을 구사해 대중적·상업적 성공을 모색했고, 하나의 액션 장르로 자리하는 성공을 거뒀다.

5. 결론

<존윅> 시리즈는 독자적인 세계관과 현실적인 액션으로 액션 영화의 한 갈래를 완성했다고 평가받으며 대중적 성공을 거뒀다. 본 연구는 이러한 대중적 성공에는 무협소설의 원형이 자리하고 있음을 확인하는 작업이었다. 지금까지 분석한 바와 같이 <존윅>은 관무불가침 세계인 '강호'의 현대적 재현을 통해 <존윅> 시리즈만의 고유한 세계관을 형성할 수 있었고 이는 대중의 지지를 받았다. 또한 사적 정의를 실현하는 주인공의 서사를 통해 무협소설 속 '협'의 개념을 말하고 있으며, 이미 완성된 영웅의 서사를 활용함으로써 주인공의 매력을 돋보이게 하는 전략을 활용하고 있다. 이밖에도 9과 1방의 하나인 '개방'과 같은 집단을 등장시켜 대중의 흥미를 자극하고 있으며, 신체적 결합이 있는 고수의 등장과 같은 여러 무협소설 원형을 변용하는 전략을 사용하고 있음을 확인할 수 있었다. 이러한 방식은 <존윅>의 대중적·상업적 성공 요인 중 하나로 작용했다. 또, 무협소설의 원형을 동양적 배경과 문화를 직접 드러내지 않고도 성공한 사례를 잘 보여주었다는 의의를 지닌다.

지금까지 영상 미디어에 나타난 무협소설 원형의 적용 사례를 <존윅> 시리즈를 중심으로 살펴보았다. <존윅> 시리즈는 무협소설 배경인 강호를 재현한 가상 세계를 통해

친숙함과 도식화를 완성했고, 사적 정의를 실현하는 주인공을 통해 협의를 실천하게 해 폭력적, 물리적 수단에 정당성을 부여했다. 존윅의 서사는 완성된 영웅의 서사로 일종의 고사(古事)가 되고 주인공의 서사에 몰입하며 인물에 매료되게끔 한다. 이밖에도 9과 1방의 하나인 '개방'이라는 단체를 활용하고, 신체적 결합을 지닌 고수를 등장시켜 무협소설의 클리셰를 보여주며, 강호의 은원관계를 표현하는 방식 등 여러 무협소설 원형을 변용해 대중의 관심을 유도하는 전략을 구사했다. 이러한 전략은 무협소설 원형이 시간이 흘렀음에도 장르적 전통을 다양하게 변용함으로써 아직도 대중적·상업적 활용 가치가 유효함을 <존윅> 시리즈를 통해 증명했다.

연구대상인 <존윅> 시리즈가 영화 장르이기에 음악이나 구도 등 다각도로 조명하는 연구가 필요하지만, 여기에서는 대중 서사적 관점에서 살펴보는 것에 한정했다. 남은 연구는 추후 과제로 남긴다.

참고문헌

1. 기본 자료

- <존wick>(2015)
<존wick: 리로드>(2017)
<존wick 3: 파라벨름>(2019)
<존wick 4>(2023)

2. 단행본 및 논문

- 문현선, 『무협』, 살림출판사, 2004.
양수중, 안동준·김영수 역, 『무림백과』, 서지원, 1993.
이주영, 「1960년대 한국 무협지 연구: 김광주와 와룡생을 중심으로」, 고려대 석사학위논문, 2019.
전형준, 『무협소설의 문화적 의미』, 서울대 출판부, 2003.
정동보, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001.
좌백/진산, 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드 6: 무협』, 북바이북, 2016.

3. 기타 자료

- 정순영, 「정순영의 Film Music」, 『월간리뷰』, September, 2003.

Abstract

A Case Study on the Original Model of Moo-hyup Novel in Image Media

Focusing on the Film <Johnwick> Series

Ko, Hoon | Yonsei University Mirae Campus

This study analyzes the archetypal structure of the Korean Moo-hyup (martial chivalric) novel underlying the John Wick film series and examines how its narrative framework is adapted within visual media. The research argues that Moo-hyup fiction embodies universal values and offers a globally resonant narrative strategy. Although John Wick, a Hollywood production, is set in a modern urban context, it reinterprets the Gangho—the autonomous, morally coded world central to Moo-hyup novels. By constructing an independent universe detached from reality, the series allows audiences to accept hyper-stylized violence as natural and to immerse themselves in its mythic logic. Moreover, through the protagonist's enactment of private justice, the film reconfigures Hyup-eui (the code of righteousness) as a legitimizing moral principle behind violent acts. The hero's aura, sustained through reputation and rumor, transforms into a form of "modern mythology." Ultimately, John Wick demonstrates how the Moo-hyup narrative prototype can achieve both artistic immersion and global commercial success without explicit reference to its East Asian origins.

Keywords Johnwick, Moo-hyup novel, Gangho, private justice, Hyup-eui, Hero narrative