

전통적 영웅이야기의 문화콘텐츠 개발 현황

오세정*

— <차 례> —

1. 머리말
2. 태곳적 영웅들의 귀환
3. 뤼토스로서의 영웅이야기
4. 세계간(間) 중간자, 매개자로서의 영웅
5. 디지털시대, 문화영웅의 예고된 활약

<국문초록>

이야기에 대한 문화적, 산업적 관심이 증대하고 있음은 주지의 사실이다. 오늘날 각종 문화 영역에서 가장 환영받고 있는 이야기는 ‘영웅이야기’이다. 다양한 문화콘텐츠 영역에서 영웅들은 끊임없이 소환되고 있다. 금세기 최고의 판타지이자 문화콘텐츠의 아이콘인 <반지의 제왕>의 영화 종결편의 제목 역시 ‘왕의 귀환’이다. 할리우드에서 가장 사랑받는 영화 역시 먼 미래를 배경으로 우주의 운명을 걸고 싸우는 <스타워즈> 시리즈이며, 여기서도 어김없이 중세 기사풍의 제다이들이 주인공으로 등장한다. 한국의 경우, 텔레비전 드라마에서 우리의 옛 제국인 ‘고구려’의 영웅이야기가 한창 주가를 올리고 있다.

근대로 접어들면서 시들해졌던 영웅들이 디지털 매체의 발전으로 새롭게 각광 받는 문화콘텐츠 영역에서 화려하게 부활하고 있다. 영웅이야기는 전형적인 스토리텔링의 패턴을 보여준다. 탄생-성장-투쟁-성공의 커다란 공식 속에서 영웅들은 주어진 시련을 극복하고 자신의 한계를 확장하며 새로운 세계를 여는 과업을 완수한다. 신화에서 비롯된 이 같은 이야기 구조는 인간들의 근원적 상상력의 결과물이며, 초시공간적으로 존재하는 보편적인 것이라 할 수 있다. 또한 영웅 캐릭터는

* 한양대학교 학부대학 조교수

두 세계의 속성을 모두 가지거나, 두 세계의 법칙 어디에도 지배받지 않는 양가성을 가진다. 경계에 존재하는 영웅들은 불안정한 세계에서 질서 잡힌 세계로 사람들을 인도하며, 병들고 생명력 찾아든 세계에 활기를 불어넣는 인물들이다. 오늘날 인쇄서사, 영화, 드라마, 만화, 애니메이션 등 각종 문화콘텐츠에서는 갈등과 위기의 시대를 구원할 다양한 영웅들을 생산하고 있다. 이들은 그저 이야기 속 주인공이 아니라 오늘날 디지털 시대의 문화영웅이다. 매체의 발전과 변화에 따른 새로운 문화콘텐츠를 양산하는데 있어서의 주역이자, 과거의 문화에서 새로운 문화로 이끄는 선구자가 바로 신화적 인물이거나, 그들의 속성을 부여받은 나루토, 해리포터 같은 영웅인 것이다.

주제어 영웅이야기, 영웅, 문화영웅, 신화, 문화콘텐츠, 스토리텔링, 원 소스 멀티 유즈, 워토스, 서사구조, 양가성, 매개자

1. 머리말

이야기에 대한 관심은 나날이 증대하고 있다. 잘 만든 이야기 한 편이 갖는 경제적 이익이나 산업적 효과, 문화적 영향력이 이미 세상에 입증된 바이다. 영화 한 편이 150만대의 자동차 판매 이익을 훌쩍 넘어서며, 드라마 한 편이 한류 붐을 만들어내기도 한다.¹⁾ 마법과 판타지를 다룬 이야기 책이 다양한 문화콘텐츠로 탈바꿈되어 다시 태어난다. 하나의 원천 콘텐츠로 다양한 콘텐츠를 만들어낸다는 개념의 ‘원 소스 멀티 유즈(one

1) 1992년 개봉되어 전세계적으로 흥행한 ‘쥘라기 공원’의 매출액은 8억 5000만 달러로 이는 당시 한국의 수출 1등 품목이었던 현대자동차 150만대 수출한 것과 같은 금액이다. 그해 현대 자동차의 실제 수출량은 64만대였다. 최근에는 <해리포터>의 저자 롤링이 벌어들인 수익이 한국의 간판 기업인 삼성전자의 수익과 비교되기도 한다. 일본에서의 한류붐의 주역은 드라마 <겨울연가>이며, 중국에서는 <대장금>이었다. 이런 드라마의 문화적 파위는 단순히 경제적 수익뿐 아니라 국가의 문화적 이미지를 제고 하는데 결정적인 기능을 한다.

source multi-use)'의 근원에 이야기가 그 위상을 공고히 하고 있다.

이야기는 각종 문화영역에서 게임, 영화, 드라마, 테마파크로 재탄생되거나 새롭게 개발된 콘텐츠의 원천이 되고 있다. 이 같은 현상은 문자 텍스트가 영상 텍스트로 장르간 전이되는 차원을 넘어서 광범위한 문화현상이자 산업전략으로 자리 잡았다. 이야기의 문화적, 산업적 가치와 디지털 시대에서의 창조와 재창작 가능성은 우리의 예상보다 훨씬 크며, 그 잠재력과 가능성은 거의 무한대로 열려있다.²⁾

이 같은 문화현상을 주도하는 이야기 중에 특히 과거, 입에서 입으로 전해지던 이른바 구술 이야기문학, 즉 설화(說話)가 새로운 무대의 주인공이 되고 있다. 문화원형 사업의 주된 대상으로 설화가 선택되며, 판타지 등 새로운 서사갈래의 근원설화가 되는 등, 오늘날 문화산업 현장에서 설화의 모티프나 각종 이야기 요소를 적극적으로 활용한 예를 흔히 볼 수 있다. 설화의 의의와 가치에 대한 재인식의 배경에는 전통적 이야기의 흡입력 때문이다. 보편성을 갖는 이야기의 메시지와 이야기 구조, 여기에 생산·전송과정의 특정한 맥락이 주요한 기능을 한다. 많은 서사학자들이 신화나 전설, 민담을 대상으로 이야기의 랑그를 찾고자 한 것은 설화에 대한 인식이 동질했기 때문이다.³⁾

2) 이른바 세상의 모든 것을 이야기하는 '디지털 스토리텔링'은 각종 문화산업 영역에서 키워드로 떠올랐다. 디지털 스토리텔링은 영화, 애니메이션, 게임, 방송 등에서 허구적 이야기를 바탕으로 디지털 콘텐츠들을 제작하는 엔터테인먼트 스토리텔링(entertainment storytelling)과 광고, 브랜드 이미지, 디지털 박물관 등에서 특정한 정보나 지식을 이야기로 풀어 재창조하는 인포메이션 스토리텔링(information storytelling)으로 대분할 수 있다. 후자의 경우는 산업과 더욱 긴밀하게 연결되어 있는 분야이다. 김탁환, 「고소설과 이야기문학의 미래」, 『고소설연구』 17, 한국고소설학회, 2004, 10쪽.

3) 레비-스트로스는 신화를 대상으로, 그레마스는 신화나 전설을 대상으로, 프로프를 민담을 대상으로 자신의 서사론을 펼치며 이야기의 문법이나 구조를 찾고자 했다. Claud Lévi-strauss, *Structural Anthropology*, Penguin Books, 1963. Vladimir Propp, *Morphology of Folktale*, University of Texas Press, 1968.

또한 설화는 일반적인 문학 텍스트와는 다른 메커니즘 속에서 전승되어 왔다는 것이 특징적이다. 문학이 문자 행위(독서 행위)를 전제로 한 예술활동이자 소통활동이라면, 엄밀히 말해 설화는 문학적 활동에서 벗어나 있다. 구비설화는 이야기관, 즉 이야기가 진행되는 현장 속에서 구연자(화자)와 청자가 상호관련을 맺으면서 존재한다. 또한 이야기의 창작과정은 기록 텍스트의 창작과정과 달리 집단적으로 이루어지며, 전승과정의 메커니즘을 함축한다. 창작과 독서로 구분되는 기록문학의 문학행위와 달리 설화는 창조, 전승, 소통, 향유의 전과정이 복합적으로 얽혀 있는 것이다.

구술 이야기문학이 보여주는 형태적 측면과 내용적 측면의 보편성, 그리고 소통과정의 역동성은 오늘날의 디지털 환경 속의 각종 문화콘텐츠 향유과정과 닮아있다.⁴⁾ 인간의 욕망을 충족시켜주고, 흥미를 유발하여 몰입할 수 있는 이야기, 그리고 그 이야기를 다양한 형태로 수용하고 향유할 수 있는 오늘날 문화콘텐츠가 신화와 전설과 같은 과거의 구술 이야기문학을 다시금 소환시키고 재탄생시키는 것은 어쩌면 지극히 당연한 일인지 모른다.

오늘날 각종 문화 영역에서 가장 환영받고 있는 이야기로 ‘영웅이야기’를 들 수 있다. 이 영웅이야기는 태초의 이야기로 여겨지는 신화에서 출발하며, 신화적 상상력은 ‘영웅’에 집중해서 응축되어 있다. 본 논의는 영웅이야기가 각종 콘텐츠에서 개발된 사례를 중심으로 그 특징을 살피고, 어떤 특성이 현대의 문화콘텐츠에서 적극적으로 수용되는지를 살펴보고자 한다. 이 같은 작업은 전통적 이야기에 대한 현대적 유용성을 찾는 일

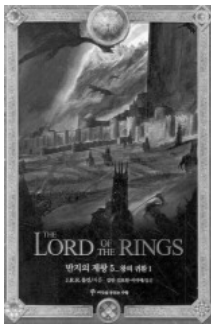
A. J. Greimas, "The Interpretation of Myth: Theory and Practice", Pierre Marranda, Ello Köngös Marranda ed., *Structural Analysis of Oral Tradition*, Pennsylvania University Press, 1971.

4) 오세정, 「이야기와 문화콘텐츠」, 『시학과 언어학』 11, 2006, 192~196쪽.

이며, 새로운 이야기문학 내지 이야기콘텐츠 창작·개발 방향을 모색하는데 있어서 예비작업이 될 것이다.

2. 태곳적 영웅들의 귀환

21세기 최고의 흥행대작으로 꼽히는 판타지 소설 『반지의 제왕』을 할리우드에서 3부작으로 영화화했다. 최종 완결편인 3부작 제목이 다른 아닌 ‘왕의 귀환’이다. 혼란의 시대, 그 시대를 평정할 정의롭고 용맹한 왕이 귀환함으로써 대서사시의 막이 내린다. 가공할 힘을 소유한 악의 무리와 싸우며 절대반지를 없애 세상을 구원할 영웅들의 모험을 다루고 있는 이 영웅서사는 1954년 톨킨 J. R. R. Tolkien에 의해 첫 선을 보인 후 각종 문화영역에서 재창작되었으며 세간의 관심을 끌었다.⁵⁾



* 판타지 소설 『반지의 제왕』의 표지



* <반지의 제왕> 영화포스터 * <반지의 제왕: 왕의 귀환> 게임 스크린 샷

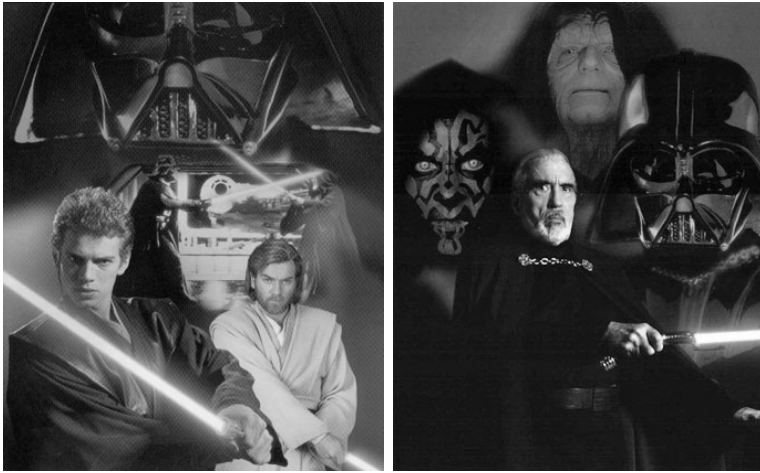


5) 톨킨의 <반지의 제왕>은 1954년 첫 출간된 이후 1억 권 이상 판매된 것으로 집계된다. 이 영웅서사는 이후 2001, 2002, 2003년에 피터 잭슨 감독에 의해서 3부작으로 영화화되었다. <반지의 제왕>은 게임으로 제작되기도 했다. 세계적 게임업체인 EA사에서 <반지의 제왕: 왕의 귀환>을 출시했다.

오늘날 다양한 문화콘텐츠 영역에서 공통된 화제는 바로 ‘영웅의 소환’ 일 것이다. 고대나 중세의 핏빛 전장에서 은퇴하고 이제는 우리의 기억 저편이나 머물 법한 과거의 영웅들이 최첨단 영상매체의 새로운 장 속에서 속속히 소환되고 있다. 텔레비전 드라마에서, 영화에서, 만화·애니메이션에서, 온라인 게임에 이르기까지 영웅들의 등장은 여전히 유효하며 진행형이다. <반지의 제왕>뿐 아니라, <그리스·로마 신화>의 영웅 아킬레우스를 주인공으로 한 <트로이>(볼프강 페터젠 감독, 2004), 페르시아의 대군과 싸우는 스파르타의 전사들을 다룬 <300>(잭 스나이더 감독, 2006) 등 고대 영웅의 이야기가 심심찮게 영화화되고 있다.

글로벌화된 지구, 이 지구촌의 리더격인 미국은 짧은 역사로 말미암아 자신들의 영광을 대변할 신화적 영웅의 이야기를 갖고 있지 못하다. 한때 ‘서부영화’가 미국 건국기 자신들만의 영웅을 창조하고 미화시키기도 했지만 그리 오래 가지 못했다. 장구한 세월과 전통이 배여있는 영웅상으로서 전통성이나 전형성을 획득하기에는 역부족이었다. 그래서 미국인들은 <그리스·로마 신화>나 중세 기사이야기에 등장하는 영웅들의 이야기 대신 미래판 영웅을 창조했다. 미국인이 가장 사랑하는 이야기, 1977년에서 개봉해서 2005년 완결된 총 6편의 시리즈물로 온 국민들에게 사랑을 받았던 영화 <스타워즈>가 바로 그것이다. 영화뿐 아니라 각종 캐릭터 사업과 영상 콘텐츠 사업으로 막대한 부가가치를 창출하고 있는 이 콘텐츠는 미국인들의 영웅에 대한 열망을 잘 보여주고 있다. 여기서 흥미로운 것은 과학기술이 고도로 발달한 최첨단 미래사회를 배경으로 주인공 제다이 기사들은 여전히 고대적 전사의 모습을 하고 있다는 점이다. 가공할 광선포와 최첨단 핵무기가 오가는 전쟁터, 하지만 <스타워즈>의 주인공들은 여전히 칼을 들고 싸운다. 신화와 전설, 중세 무용담에 등장하는 영웅을 원형으로 창조된 미래형 기사들 역시 원형적 영웅성을 고스란히 갖

고 있다.



* 영화 <스타워즈>의 주인공인 제다이 기사들과 그 적대자들의 모습

한국에서는 최근 고구려의 영웅들이 안방 텔레비전에서 부활했다. 저 광활한 고구려를 개국한 주몽, 부여를 멸망시키고 고구려를 정비한 대무신왕, 고구려의 영토를 최대로 확장시킨 광개토대왕, 고구려의 후손임을 자처하며 새로운 만주의 지배자가 된 발해의 대조영. 고구려는 한국인들에게 과거의 영예이며, 다시 회복하고 싶어 하는 잃어버린 제국이다. 한민족 역사상 가장 광범위한 영토를 지배했던 고대제국 고구려는 오늘날 한국인들에게 화려했던 과거에 대한 상징물이 되었으며 향수의 대상이자 자존심이기도 하다. 고구려에 대한 꿈과 환상은 고구려의 시조 주몽(동명왕)에 대한 관심을 불러일으킨다. 특히 중국과의 역사 분쟁으로 한민족의 과거사와 고토(古土)에 대한 관심이 커진 2006년, 주몽의 이야기를 다룬 드라마(<주몽>)는 방영 기간 동안 40%를 넘는 놀라운 시청률을 자랑하며, 이른바 국민 드라마로 시청자에게 사랑을 받았다. 2007년에는 고구려

최고의 정복군주인 광개토대왕을 신화적 판타지로 재현한 드라마(<태왕사신기>)가 제작되어 세인의 관심을 끌었다. 이후에도 고구려를 배경으로 한 영웅이야기는 안방극장에서 계속 되고 있다.⁶⁾



* 한국인의 영원한 영웅, 한국인들의 대하 장편 서사문학에 꼭 어울리는 두 주인공, 바로 고구려의 시조 주몽과 고구려의 전성기를 연 광개토대왕이다. 조선시대 궁중 비사나 여인들의 압투를 주로 다루던 텔레비전 사극이 2000년대 들어서는 고대 영웅들의 일대기에 많은 관심을 보이고 있다.

6) 고구려를 배경으로 한 사극의 본격적인 시작은 고구려의 시조 주몽을 다룬 <주몽>(2006. 5. 15~2007. 3. 6)에서 부터이다. 끝이어 <연개소문>(2006. 7. 1~2007. 6. 17), <대조영>(2006. 9. 16~2007. 12. 23), <태왕사신기>(2007. 9. 11~2007. 12. 5) 등이 2007년 한 해를 고구려 사극 붐을 일으킨 작품들이다. 이후 다소 사극열풍이 잦아졌지만, 2008년에는 <바람의 나라>(2008. 9. 10~2009. 1. 15), 2009년에는 <자명고>(2009. 3~)가 그 명맥을 잇고 있다. 최근 2~3년간 세간의 관심을 끈 고구려 사극에서 다룬 내용은 다양하다. <주몽>에서는 고구려 탄생 과정을, <연개소문>에서는 찬란했던 고구려의 멸망과 비운의 영웅을, <대조영>에서는 고구려 멸망 이후 그 유민들의 고구려 부흥을, <태왕사신기>에서는 고구려시기 최전성기를 구가했던 광개토대왕의 일대기를, <바람의 나라>에서는 고구려 체제를 정비하고 부여를 무너뜨린 대무신왕의 일대기를, <자명고>에서는 고구려 3대왕의 장자 호동왕자와 낙랑공주의 이야기를 다루고 있다.

3. 뮈토스로서의 영웅이야기

어느 시대에나 시련과 역경을 뚫고 적대자들과 싸워 당당히 승리한 영웅들은 존재한다. 근대 서사문학으로의 진입은 고대의 신화적 영웅과 중세의 낭만적 영웅들의 흔적을 지우는 과정이었다. 다시 말해 이야기의 주인공(hero)이 더 이상 전형적이며 신화적인 영웅(hero)이 아니라 현실 속 인간들로 바뀌게 된 것이다. 그런데 오늘날 탈근대 시대의 각종 문화영역에서는 근대의 영웅상을 지우고 다시 과거의 영웅들을 찾고 있는 듯하다. 이 같은 문화적 현상의 바탕에는 ‘신화’의 부흥, 혹은 ‘신화적 상상력’의 부흥이 자리잡고 있다. 신화, 즉 뮈토스(mythos)는 예전부터 전해오던 ‘전통적 이야기(tradition story)’를 의미하며, 또한 일정한 구조를 갖춘 ‘틀(frame)’을 의미한다.⁷⁾ 신화의 세계는 인간의 현실세계와는 너무나 동떨어진 세계 예컨대 천상, 지상, 지하, 바다 속 세계, 지옥을 보여준다. 또한 그 세계 속 인물들은 인간과 다른 형상을 띠기도 하며 인간이 할 수 없는 일을 해낸다. 그럼에도 불구하고 신화가 우리에게 친숙함을 주는 이유는 신화가 인간들이 품는 근원적 질문에 대해 해답을 알려주고, 정해진 구조 속에서 이야기되기 때문이다. 요컨대 신화는 인간들의 현실적 경험영역을 다루고 있지 않으면서도 인간들의 의문을 풀어주고, 인간들은 행할 수 없지만 동시에 행위 모델이 되는 신비로운 힘을 가진 매력적인 이야기인 것이다.

한국 서사문학의 최고의 영웅은 단연코 ‘주몽’일 것이다. 주몽은 절대적 권능을 소유한 신들과는 거리가 있는 영웅적 인물의 대명사이다. <그리스·로마신화>의 아킬레우스나 헤라클레스와 같은 영웅상을 우리는 <주몽신화>에서 찾을 수 있다.⁸⁾ <주몽신화>는 고구려 건국신화로 <단군신

7) Leez Green, 『신화와 점성학』, 유기천 역, 문학동네, 2000, 18쪽.

화>와 함께 우리 민족에게 가장 많은 사랑을 받아온 신화이다. <주몽신화>는 부여계 신화인 <해모수신화>, <해부루신화>, <금와신화>와도 관련을 가지며, 이후 백제 건국신화와도 직접적인 관련을 가진다. <주몽신화>는 천제(天帝) 혹은 천제의 아들이 인간 세상에 직접 강림해서 나라를 세우고 다스리는 유형의 신화들과는 차이가 있다. 이야기의 주인공 주몽은 인간 세상에서 태어나 처음에는 신군(神君)으로서 인정받지 못해 갖은 핍박과 시련을 겪게 된다. 주몽은 자신의 결핍과 주어진 난관을 극복하고, 경쟁자들과의 투쟁에서 승리하고, 마침내 스스로 나라를 세우는 인물이다.

한국의 건국신화들은 천상의 인물 혹은 그 자손들이 지상에 강림해서 건국(建國)과 치세(治世)를 하는 내용이다. 이 건국신화는 주인공의 성격에 따라 세 분류로 나눌 수 있다. 북방계 초기 신화인 <단군신화>나 <해모수신화>에서는 천제의 아들 혹은 천제가 인간세상에 직접 강림한다. 이 때 이들은 결혼 직전의 성인 남성으로 등장한다. <금와신화>에서 금와는 어린아이의 형상으로, <혁거세신화>나 <수로신화>에서는 하늘에서 강림한 알의 형상으로 세상에 처음 출현한다. 금와나 혁거세, 수로는 그 부모가 정확하게 드러나지 않는데, 하늘의 명이 있고 나서 지상에 출현했다는 점에서 인간들은 이들을 천상에서 강림한 신성한 존재로 받아

8) 혹자들은 ‘신화’를 신들의 이야기로 규정하기도 한다. 그런데 엄밀하게 말하면 신들의 이야기만으로 신화가 구성되지는 않는다. 많은 신화들은 신들을 이야기하지만, 더욱 중요한 것은 신들과 관계 맺는 인간들을 이야기한다. 정확히 말하자면 신화는 인간들의 관심사, 인간들의 근원, 인간들의 원초적 상상력을 담은 인간들의 이야기이다. 신화의 주인공들도 위계가 있으며, 성격상 분류가 가능하다. 영웅은 절대신격은 아니며, 일반적으로 신격과 인격 사이에 존재하는 인물이 대부분이다. 이와 관련된 내용은 아래 글 참고.

오세정, 「<대홍수와 목도령>에 나타나는 창조신의 성격」, 한국고전연구학회, 『한국고전연구』 12, 2005.

들이다. <주몽신화>와 <탈해신화>의 주인공인 주몽과 탈해는 인간세상에서 어머니가 직접 낳은 알을 깨고 나온 인물들이다.⁹⁾

환웅이나 해모수는 천상에서 직접 강림한 존재이므로 아무도 그들의 능력이나 정당성을 의심하지 않는다. 환웅과 해모수는 한국 신화에서 가장 강력한 신군(神君)의 모습을 하고 있다. 어미의 출산 과정 없이, 어린 아이나 알의 형태로 세상에 출현한 경우, 천상존재가 직접 강림한 경우보다 그 위세는 상대적으로 약하지만 지상의 인간들로부터 신성성을 인정받고 왕으로 추대과정에 아무런 장애나 문제가 없다. 반면 주몽과 탈해 같이 인간세상에서 어미가 직접 알을 낳는 경우에는 상서롭지 못한 일 혹은 괴이한 일이라고 해서 부정시된다. 심지어 사람들은 알을 버리기까지 한다. 따라서 건국의 주인공들은 인간 세상에 모습을 드러낼 때 이미 존재의 정당성이나 능력 면에서 차이를 노정하게 된다. 가장 신성성이 약한 주몽과 탈해와 같은 유형의 인물들은 처음에는 시련을 겪으면서 자신을 단련하고 성장시켜 나아가야 한다. 그런데 절대적 존재인 환웅과 해모수보다 주몽과 탈해와 같이 무언가 부족하고 결핍된 존재가 인간에게는 더욱 매력적으로 보인다.¹⁰⁾ 결핍이나 한계를 지닌 주인공은 시련을 마주하

9) 한국의 건국신화의 주인공들의 신성성과 특징에 대해서는 아래 글 참고.

오세정, 『한국 신화의 생성과 소통 원리』, 한국학술정보, 2005.

10) 절대적 권능으로 자신이 뜻하는 바를 쉽게 이루는 신격보다는 시련을 극복하고 과제를 해결해 나가는 영웅이 우리에게 더욱 친근하며 감동을 준다. 이는 <그리스·로마신화>에서 제우스보다는 헤라클레스나 아킬레우스에게 더 많은 매력을 느끼는 것과 같은 이치이다. 영웅은 뛰어난 능력을 보여주지만, 그렇다고 해서 결코 전지전능하지는 않다. 영웅은 반드시 결핍을 가지고 있으며 약점을 가지고 있다. 아킬레우스는 신과 인간 사이에 태어났지만 분명 인간이며 따라서 불멸의 존재가 아니다. 고대 게르만 최고의 영웅인 지크프리트 역시 아킬레우스와 유사하다. 약수에 몸을 담가 창칼에 찔려도 죽지 않게 되었지만 나뭇잎 하나가 묻은 어깨죽지에는 약수가 닿지 않아 그에게 치명적 약점이 된다. 아킬레우스의 발뒤꿈치와 같은 지크프리트의 어깨죽지는 영웅의 약점이나 한계를 상징한다. 영웅의 이 같은 약점이나 한계는 이야기를 전개하는데

게 되고, 그것을 극복하고 더욱 성장해야하는 운명 속에 놓이게 된다. 영웅의 삶은 신화의 서사구조뿐 아니라 다른 서사갈래에서도 패턴화되어 강력한 영향력을 발휘한다.

<주몽신화>는 한국 서사문학의 주인공 중 가장 전형적인 영웅상을 잘 보여준다. <주몽신화>를 전하는 기록물은 다양하며, 그 내용도 기록물에 따라 약간씩 차이를 보인다. 가장 상세한 기록은 단연 이규보의 「동명왕편」인데, 이야기의 기본 골격은 『삼국유사 고구려조와 유사하다. 다만 고구려조에는 금와의 왕자에게 쫓겨 도강(渡江)해서 졸본지역에서 왕국을 세우는 과정이 간단하게 소개되고 있는 반면, 「동명왕편」이나 『삼국사기』에서는 주몽과 송양과의 쟁투과정이 상세하게 묘사되어 있다. 또한 「동명왕편」이나 『삼국사기』에는 주몽의 영웅적 자질이 부각되는 행적이 『삼국유사』에 비해서 상대적으로 많은 분량으로 묘사되어 있다. 기록에 따라 삽입되거나 누락된 부분이 있지만 이야기의 전체 골격은 유사하다고 볼 수 있다.

주몽의 일생을 간략하게 요약하면 ‘고귀한 혈통의 비정상적인 출생’(천제 혹은 천제의 아들 해모수와 하백의 딸 유화 사이에서 출생, 난생), ‘시련 극복과 과업 완수’(난생하자 버림받게 되고, 뛰어난 능력을 시기받아 마굿간지기가 됨, 졸본으로 도망, 졸본지역에서 경쟁자들과 다툼, 최종 승리하여 고구려를 건국함), ‘승천’(왕이 된 후 옥편만 남겨둔 채 하늘로 승천, 이후 태자가 왕위 계승)으로 정리할 수 있다. ‘출생’—‘성장·경쟁승리’—‘사후 이적’으로 정리되는 이 공식은 주몽뿐 아니라 다른 신화 속 영웅들에게 적용될 수 있다. 이처럼 영웅은 존재론적 자질에서부터 그들이 수행하는 역할이나 추구하는 목적, 그리고 죽음에 이르기까지 그 삶의 여정이 유사한 패턴을 보여준다. 이는 비단 건국신화에만 국한되는 것이 아니

있어서 결정적인 기능을 한다.

며 다른 갈래의 영웅이야기에서도 발견되며, 서구의 영웅이야기에서도 마찬가지이다.¹¹⁾

한국의 전통 이야기에 등장하는 영웅들의 일대기를 조동일은 고귀한 혈통과 비정상적 출생을 시작으로 성장과정을 거쳐 승리자가 되기까지를 7개 항목으로 정리했다.¹²⁾ 서구의 저명한 신화학자 조셉 캠벨(Joseph Campbell)은 신화의 기본적 이야기 구조를 12단계로 진행되는 영웅의 여행담 내지 모험담으로 정리했다.¹³⁾ 일상세계에서 탈출, 주인공에게 요청된 임무에 따라 갖가지 관문을 거치게 되고, 새로운 존재로 거듭나며 세

11) 주몽과 성격이 유사한 대표적 신화적 인물로 탈해를 들 수 있다. 탈해의 출신지는 정확히 어느 나라인지 알 수 없다. <삼국유사>에는 용성국(龍城國)의 왕자로 소개하고 있다. 용성국의 왕비가 알을 낳자 왕은 조상대대로 없던 일이라 하여 알을 국외로 내보내기로 한다. 알을 배에 띄어 보내자 까치들이 알을 보호했다. 탈해가 가락국(가야) 국왕인 수로에게 왕권을 놓고 싸움을 걸지만 패해서 신라로 도주했다. 신라에 도착한 탈해는 토함산에서 은거하다 좋은 집터를 찾아냈다. 호공의 집에 몰래 숲을 묻어 놓고 다음날 자신의 집안이 대장장이며 이 집터가 집안의 것이라고 하여 호공의 집터를 뺏는다. 신라에서 세력을 키운 탈해는 결국 국왕의 첫째 사위가 되고 이후 신라의 왕이 된다. 신라를 다스리던 탈해는 이후 동해의 용이 되어 나라의 수호신이 된다.

12) 조동일, 『한국소설의 이론』, 지식산업사, 1981, 288쪽.

(1)고귀한 혈통을 지니고 태어났다. (2)비정상적으로 잉태되거나 출생했다. (3)범인과는 다른 탁월한 능력을 타고 났다. (4)어려서 기아가 되어 죽을 고비에 이른다. (5)구출, 양육자를 만나서 죽을 고비에서 벗어났다. (6)자라서 다시 위기에 부딪혔다. (7)위기를 투쟁으로 극복해서 승리자가 되었다.

13) Christopher Vogler, 『신화, 영웅 그리고 시나리오쓰기』, 함춘성 역, 무우수, 2005, 53~71쪽.

1단계, 일상세계에서 주인공이 소개된다. 2단계, 영웅이 모험으로 요청받는다. 3단계, 영웅은 그 요청에 대해 망설이거나 주저한다. 4단계, 영웅이 정신적 지도자를 만나 지혜와 확신을 얻는다. 5단계, 영웅이 모험을 시작하고 특별한 세계(첫 번째 관문)로 진입한다. 6단계, 영웅은 시험, 적대자, 협력자를 통해 특별한 세계의 법칙을 발견한다. 7단계, 영웅이 모험의 심층, 동굴 가장 깊은 곳으로 접근한다. 8단계, 영웅은 가장 큰 시련(혹은 죽음)에 직면한다. 9단계, 영웅은 시련의 대가를 보상 받는다. 10단계, 영웅이 여행지를 떠나 귀환한다. 11단계, 영웅은 새로운 존재로 거듭난다(부활). 12단계, 영웅은 영약(전승품)을 가지고 복귀한다.

상에 전리품을 갖고 귀환하는 영웅의 이야기는 오늘날 각종 스토리텔링의 가장 확실한 원천 소스이자 전범이 되었다. 영웅이야기 구조가 신화에서 그 패턴이 완성되었지만¹⁴⁾, 중세의 로망스, 근대의 각종 서사문학, 오늘날 영화, 만화, 애니메이션, 컴퓨터게임 등에서 스토리텔링의 근간으로서 그대로 원용되고 있다. 스티븐 스피버그 S. A. Spielberg라는 금세기 최고의 이야기꾼의 영화적 상상력의 근간이 된 것이 바로 이 신화적 상상력이었다. 태초의 이야기가 21세기 가장 각광받는 영상 콘텐츠에 가장 잘 접목된 것이다. 그것이 가능한 이유는 신화의 구조나 패턴은 인간들의 근원적 상상력에 따른 것이며, 초시간적·초공간적으로 존재하는 인간의 의식세계의 산물이기 때문이다. 정신분석학적 입장에서 보자면, 영웅이야기 구조가 인간 주체의 '심리적 성장과정'을 반영하기 때문이다. 융 C. G. Jung의 관점에서 볼 때, 신화와 설화에서 발견될 수 있는 무수한 영웅이야기는 주체의 성장 과정의 집단 무의식을 반영하고 있는 것이다.¹⁵⁾ 동서양을 막론하고 시간적 간격을 넘어 유사한 구조를 보여주는 이 같은 신화적 세계는 최근 개봉된 미래세계의 영웅이야기에도 그대로 적용된다.

기계문명이 접수한 세계, 인간을 구원할 새로운 영웅 네오는 최첨단 기계문명의 산물이며, 미래 세계의 존재이지만 신화 속 영웅의 모험담을 그대로 따라 움직인다. 다음은 영화 <메트릭스>의 줄거리를 캠벨의 영웅의 모험담 12단계에 대입한 것이다.¹⁶⁾

14) 캠벨은 융의 집단 무의식 개념과 전통적 의례 개념을 수용해서 자신이 정리한 '영웅의 여행(the hero's journey)'를 '원질(혹은 원형)신화(monomyth)'라고 칭했다. 서사학적 관점에서 보자면 이 원질신화는 신화 내지 영웅이야기의 '구조' 내지 '랑그'에 해당하는 것이다.

15) 현은령, 「애니메이션 시나리오의 영웅 서사적 원형과 변형에 관한 연구」, 한국디자인문화학회, 『한국디자인문화학회지』 14, 2008, 463쪽.

16) 한혜원, 『게임 스토리텔링-은하계의 뉴패러다임』, 살림, 2005, 68~73쪽. 여기 실린 내용을 일부 수정보완했다.



* 영화 <매트릭스>의 영웅 네오의 모험담

- 1단계 : 네오는 단조로운 일상을 견디기 위해 밤이면 해커가 되는 일개 회사원일 뿐이다.
- 2단계 : 네오는 모피어스로부터 진화를 받는다.
- 3단계 : 네오는 자신의 소명에 대해서 처음에는 거부 반응을 보인다.
- 4단계 : 모피어스가 네오를 단련시키고 목숨을 걸고 보좌한다.
- 5단계 : 네오는 자신의 운명에 따라 새로운 길을 가게 된다.
- 6단계 : 네오는 예언자 오라클을 만나 운명과 미래에 대해 이야기를 듣는다.
- 7단계 : 네오는 매트릭스 세계와 싸우기 위해 매트릭스 안으로 들어간다.
- 8단계 : 네오는 스미스 요원과 싸워 죽지만 자신이 구세주라는 사실을 트리니티의 사랑을 통해서 확인하고 부활한다.
- 9단계 : 네오는 트리니티의 진정한 사랑을 획득한다.
- 10단계 : 네오는 동료들이 있는 본거지로 무사히 귀환한다.
- 11단계 : 네오는 요원들을 물리칠 수 있을 만큼 강한 존재로 변신한다.
- 12단계 : 영화는 네오의 활약상을 보여주면서 새로운 세계에 대한 희망을 갖게 한다.

오늘날 각종 매체에서 활용되고 있는 스토리텔링의 이야기 구조적 특성은 (1)영웅 서사 중심의 선악 대립이 분명한 스토리텔링, (2)성장 서사가 중심인 인물 중심의 스토리텔링, (3)모험 중심의 스토리텔링의 세 가지 패턴을 들 수 있다.¹⁷⁾ 그런데 세 패턴은 각각 독립적이거나 서로 배타적이기 보다는 오히려 서로 잘 융합된다. 영웅은 반영웅, 즉 영웅의 적대자와 싸워야 하는 운명이며, 영웅이 자신의 과업을 성취하기 위해 모험을 해야하며, 그 과정에서 육체적·정신적으로 성장한다. 주몽, 헤라클레스, 네오의 이야기들에서 이러한 패턴을 어렵지 않게 찾을 수 있다.

17) 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2006, 126쪽.

4. 세계간(間) 중간자, 매개자로서의 영웅

살고 있던 곳에 떠나 모험을 마치고 귀환하는 영웅은 승리의 대가로 사람들에게 새로운 세계를 열어준다. 악마나 적대자를 제거함으로써 세상의 평화를 가져오기도 하며, 공주를 구출해서 왕과 백성들의 근심거리를 없애주기도 한다. 개인으로서 영웅은 이름다운 아내를 맞이하거나 부나 권력을 갖게 되거나 혹은 진정한 자아를 찾는 결실을 얻는다. 영웅의 행적에 따라 개인이나 집단은 과거와 구별되는 새로운 세계로 업그레이드되는 것이다. 새로운 문화를 창시하거나 문제를 해결하고 보다 나은 세계로 인도하는 인물을 문화영웅(cultural hero)라고 부른다. 그렇다면 누가 영웅이 될 수 있을까? 누구나 영웅이 되고자 하지만 아무나 될 수는 없다. 영웅의 기본 자질은 무엇일까?

주몽을 예를 들어보자. 주몽에게서 찾을 수 있는 특징적인 면은 무엇일까? 우선 가장 먼저 눈에 띄는 점은 그의 출생에 관한 것이다. 아버지 해모수와 어머니 유화는 인간이 아닌 신적 존재들이다. 그 사이에서 태어난 주몽은 당연히 신들의 후손이고 그 역시 신이어야 한다. 그런데 실상은 그렇지 않다. 주몽이 남다른 재주를 가졌다는 점은 주변 사람들이 인식하지만 해모수나 환웅, 혁거세, 수로와 같은 신군으로 대접 받지 못한다. 마굿간지기를 하는 주몽, 금와의 왕자들을 피해 도주하는 모습은 지극히 인간적인 면모를 보여준다. 하지만 동시에 주몽은 하늘을 향해 주문을 외어 강물을 건너고, 흰 사슴을 잡아 제사를 올려 비를 뿌리게 하는 주술적 능력을 보여주기도 한다. 주몽은 신일까? 인간일까?

주몽이 가진 이중적 성격은 또 있다. 그는 막강한 힘과 용맹함을 지닌 영웅의 면모를 갖추고 있다. 그와 동시에 무력이나 주술적 능력이 아닌 지혜로 상대방을 속이는 속임수꾼의 면모를 함께 지니고 있다는 점이 특

이하다. 주몽은 타인에 비해 탁월한 능력을 가져 활을 잘 쏘뿐더러, 전투에 능하며, 신과 통하여 주술적 능력을 보여주기도 한다. 반면에 이러한 위대한 능력을 가진 인물답지 않게 말을 얻기 위해 속임수를 쓰며, 경쟁자를 몰리치기 위해 도둑질까지 서슴지 않는다.

신화 속 인물의 이러한 이중적·모순적 성격을 가장 극단적으로 드러내는 것이 바로 ‘트릭스터(trickster)’이다.¹⁸⁾ 원래 트릭스터는 19세기 말부터 신화학에서 쓰이기 시작한 용어로, 뜻은 ‘사술(詐術)을 사용하는 신화적 인물’을 의미한다. 두드러진 특징으로는 신과 인간, 자연과 문화, 창조와 파괴, 혼돈과 질서, 총명과 우둔 등의 양의성(兩意性)을 띠면서 양자의 중간적 존재, 즉 매개자로서 활동하는 점을 들 수 있다.¹⁹⁾ 이 트릭스터의 면모를 가장 쉽게 찾아 볼 수 있는 한국적 인물의 경우로 탈해와 주몽이 꼽힌다. 신과 인간의 중간자, 따라서 트릭스터들은 프로메테우스처럼 신으로부터 인간에게 문화를 가져다주는 전달자, 즉 문화영웅의 면모를 가

18) 인간 속에 잠재되어 있는 비분화된 심성의 표현인 트릭스터는 ‘트릭을 쓰는 자’라는 뜻인데, 또한 ‘기쁨을 만드는 사람’이기도 하다. 고전문학에서는 장난꾼이라는 뜻을 지니는 트릭스터의 연원은 프랑스어 고어 ‘트릭을 부리다’, ‘슬쩍 속이다(triche)’에서 온 것으로 헤시오도스의 『시농기(Theogony)』에서 프로메테우스를 가리키는 말이라고 한다. 이것은 그리스어 계통의 고어 ‘kleptein(훔치다)’와 ‘phêlêtês(도둑)’의 번역에서 유래되었다. 한편 속여넘긴다는 말을 ‘doliên(기쁨을 주는 자)’로 묘사되는 포도주의 신 디오니소스와 소포클레스의 사티로스 연극(Ichneutai)에 나오는 헤르메스를 가리키는 말이기도 한다.

최정은, 『트릭스터-영원한 방랑자』, 휴머니스트, 2005, 164쪽.

인간의 입장에서 볼 때, 프로메테우스는 제우스에게 트릭을 써서 인간을 구원한 인물이며 헤르메스는 이중적 복합적 성격의 장난꾼의 캐릭터가 강하다. 비안키는 헤르메스보다 프로메테우스가 좀더 ‘트릭스터답다’고 말한다.

Doty, “Hermes As Trickster”, *Mythical Trickster Figures: Contours, Contexts, and Criticism*, ed. by William J. Hynes and William G. Doty, Univ. of Alabama Press, 1993, p.221.

19) 김열규, 『한국문학사—그 형상과 해석』, 탐구당, 1996, 385~395쪽.

지는 것이다. 트릭스터의 양가성 내지 이중성은 여러 가지 양상으로 드러나지만, 서로 상반되는 가치가 공존하면서 문화적 창조성을 가진다는 공통 분모적 요인을 갖는다.²⁰⁾

이중적·양가적 속성은 경계적 특성과 일맥상통한다. 양가성은 결국 두 세계의 접합지점 내지 경계의 영역에서 나타나는 특성인 것이다. 인류학이나 문화 연구자들은 문화의 창조성 내지 창조력을 바로 이 경계성을 통해 설명하기도 했다. 대표적 인물로 리치Edmund Leach를 들 수 있다. 그는 신화나 제의에서 나타나는 중요한 문화적 특성으로 경계성을 강조한다. 경계는 두 세계가 전제되며, 두 세계가 만나는 접합지점이며, 두 세계의 배타성을 구획하는 지점이기도 하다. 따라서 경계 그 자체는 두 세계의 교집합이면서 동시에 모호한 영역이다. 각각의 세계의 법칙이 절대적으로 지배할 수 있는 영역이며, 따라서 이 경계는 혼돈의 영역이자 성스러운 영역, 금기의 영역인 것이다.²¹⁾

네덜란드 출신의 인류학자 게넵A. v. Gennep이나 영국의 인류학자 터너Victor Turner 역시 세계간 경계의 문화적 함의에 주목한 대표적 인물들이다. 게넵이나 터너는 공동체 내부에서 강력한 합의를 통해 상징적 의미와 효력을 산출하는 전통적이고 형식화된 행위인 의례rite나 제의ritual

20) 신화의 특성을 다른 두 세계의 양가성 내지 대립과 모순에서 찾는 경우가 종종 있다. 대표적으로 레비-스트로스는 신화가 대립되고 모순된 세계의 중재를 보여준다고 했으며, 엘리아데는 신화에 등장하는 '자아롭고 동시에 무섭고, 창조적이며 동시에 파괴적인' 양가성에 집중했다.

Claud Lévi-Strauss, *Structural Anthropology*, Penguin Books, 1963, pp.214~216.
Mircea Eliade, 『종교사개론』, 이재실 역, 까치, 1993, 390쪽.

인간 경험 세계 너머, 혹은 인간의 존재론적 바탕 그 원심에 존재하는 세계, 그 세계는 현실의 세계의 논리로 포착될 수 없는 것이다. 이러한 신화적 특성, 태곳적 상상력이 캐릭터에 집약되어 나타난 경우가 바로 트릭스터라 할 수 있다.

21) Edmund Leach, *Cultural and Communication : The logic by which symbols are connected*, Cambridge University Press, 1976, pp.35~36.

를 연구했다. 이들은 의례나 제의가 개인이나 집단에게 변화가 요구되는 시점에서 새로운 세계로의 진입 혹은 갱생이나 부활을 경계성을 통해 설명한다. 구질서(구세계)에서 신질서(신세계)로 넘어가는 과도기, 즉 리미널리티(liminality)는 세계간 전이를 함축하고 문화적 창조가 발생하는 원동력이 된다.²²⁾

신화의 주인공이 바로 이 경계에 존재하며, 이곳을 배회하는 인물이다. 신화의 주인공은 혼돈과 신성, 금기의 경계성을 응축해서 보여준다고 할 수 있다. 경계는 많은 불안정과 고비, 혹은 카오스에서 코스모스로, 무질서에서 질서로 이행하는, 즉 새로운 문화창조 내지 새로운 삶이나 세계를 여는 돌파구를 위해서 존재한다고 볼 수 있다. 문화창조는 이중성을 가진 문화영웅들에 의해서 이루어지는 것이다. 전근대 시절에는 세계의 변화 동력은 바로 영웅이며, 결국 세계사는 이러한 영웅들의 역사라는 인식²³⁾은 신화와 신화적 인물들에서 기인한다고 볼 수 있다.

근대가 도래함에 따라 다른 두 세계를 직접 왕래하고 새로운 문화를 창조하는 카리스마 넘치는 문화영웅은 점점 자취를 감추는 듯했다. 특히 영웅의 주도가 아닌 평범한 인간들의 이성적 합의와 실천을 통해 세계가 변화하기 시작했고 개아(個我)의 각성은 거대한 시대적 조류를 형성했다.²⁴⁾

22) Arnold van Gennep, *The Rites of Passage*, trans., Monika B. Vizdom & Gabrielle L. Caffé, University of Chicago Press, 1961.

Victor Turner, *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, Performing Arts Journal Publishing, 1982.

23) Thomas Carlyle, 『영웅숭배론』, 박상익 역, 한길사, 2003, 28쪽.

24) 영웅이 세상을 지배하고 변화를 주도한다는 영웅사관이 퇴색한 이유는 민주주의제도와 가치관이 확산되어 위대한 지배자나 영웅이 꼭 있어야 한다는 필요성을 느끼지 않게 되었기 때문이다. 또한 정보의 영역이 무너지면서 영웅의 신화화가 더 이상 힘들어졌기도 하다.

박지향, 『영웅 만들기: 신화와 역사의 갈림길』, 휴머니스트, 2008, 14쪽.

그런데 오늘날 탈근대사회, 혹은 디지털 시대를 맞아 사람들은 오히려 더욱 열렬하게 영웅을 찾고 있다. 거부할 수 없는 운명을 타고난, 두 세계의 양가적 속성을 모두 지닌 영웅은 모험을 통해 성장을 하고, 최후의 적을 물리치거나 시련을 극복해서 새로운 세계로 우리를 인도할 것이다. 영웅은 지금 이 순간 여전히 소환되고 있다.

흔히 위기의 시대가 영웅을 불러낸다. 위기라는 말은 기존의 질서가 깨어지고 혼란스러운 상태를 의미한다. 이는 다른 말로 새로운 질서가 아직 정착하지 않아 혼란스러운 것을 의미하는 것이다. 또는 평화적이고 이상적인 세계가 휘방꾼이나 악당의 출현으로 그 질서가 위협받거나 깨어진 것을 의미하기도 한다. 갈등과 위기의 시대를 구원할 영웅들, 현재의 세계에서 벗어나 새로운 세계 혹은 이상적이었던 과거로 돌아가길 꿈꿀 때 어김없이 우리는 영웅을 기다린다.



오늘날 각종 영상 콘텐츠에 등장하는 영웅들은 공통적인 특성이 있다. 고대의 신화적 영웅들은 신성 내지 신격의 혈통을 부계에서 물려받아 반신반인인 경우

가 많았다. 때로는 자연물이나 토템신의 혈통을 계승하기도 했다. 존재의 이중성 내지 양가성의 형태는 변했지만, 현대의 영웅들 역시 두 세계의 자질을 공유하는 주인공들이 등장한다. 대도시의 빌딩 숲을 누비고 다니며 악당과 싸우고 시민들을 구해주는 ‘스파이더맨’²⁵⁾은 인간과 거미의 결

25) 샘 레이미 감독의 <스파이더맨>은 2002년에 1편이 출시된 후 인기에 힘입어 2004년,

합체이다. 거미의 능력은 스파이더맨으로 하여금 세계의 질서를 수호하는 영웅의 임무 수행을 가능하게 해 준다. 어울리지 않는 두 세계의 자질을 공유하는 영웅들은 얼마든지 더 있다. 영화 <언더월드>²⁶⁾에는 뱀파이어와 늑대인간의 처절한 싸움의 역사를 보여준다. 인간들이 모르는 저 편에서 수백 년 간 진행된 뱀파이어와 늑대인간의 전쟁은 끝을 모른다. 두 종족은 결코 화해할 수 없는 철천지 원수지간이다. 두 종족의 싸움은 인간 세계에까지 영향을 미치고, 급기야 인간세계를 정복하려는 뱀파이어 괴수가 등장한다. 이러한 갈등과 위기의 시대를 종지부 찍을 영웅은 바로 두 종족간의 혼혈인간인 마이클이다. 두 종족의 피를 모두 나누어 가진 존재, 두 세계의 자질이 공존하는 인물이 결국 두 세계를 평정한다.

오늘날 많은 영화들이 화려한 세계의 이면에 관심을 보인다. 변화한 도시의 암울한 뒷골목에서는 무슨 일이 일어날지 알 수 없다. 그 암흑의 세계 속에는 사람들의 피를 빨아 먹는 흡혈인간, 뱀파이어가 활동 중이다. 뱀파이어에게 피를 빨리는 순간, 인간은 그들의 노예가 된다. 인간의 세계는 건잡을 수 없는 혼란에 빠지게 된다. 뱀파이어가 온 도시를 장악할 지경에 이르게 되고, 인간들은 그들의 하수인으로 전락하게 된다. 이때 인간과 인간의 세계를 구원할 영웅이 등장한다. 영화 <블레이드>²⁷⁾의 주인공 블레이드는 초인간적인 무공을 과시하며 총과 칼, 맨주먹으로 뱀파이어들을 초토화시킨다. 아무리 강력한 무기로 무장한 뱀파이어도, 레슬링 선수

2007년에 후속편이 제작되었다. 원작은 1961년 스탠 리(Stan Lee)의 만화이다.

26) 렌 와이즈먼 감독, 1편은 2003년, 2편은 2006에 개봉하였다. 2009년에는 전편들과 다른 연출진과 배우들이 등장한다. 이 3편은 전편들의 내용을 바탕으로 전시대 이야기를 다룬 프리퀄 영화이다.

27) 스티븐 노링턴 감독의 1편이 1998년 개봉해 성공하자 이후 주연 배우는 그대로 둔 채 감독만 교체되어 현재 3편까지 개봉했다. 영화의 흥행과 스토리, 캐릭터의 인기에 힘입어 2006년에는 총 13부작의 텔레비전 드라마로도 제작되었다.



같은 집체만 한 뱀파이어도, 대장급 슈퍼 뱀파이어도 블레이드 앞에서 무릎을 꿇는다. 그는 도대체 어떤 존재이기에 이 같은 능력을 가졌을까? 블레이드는 태어나기 직전 산모가 뱀파이어에게 물려 그들의 피를 물려받은 이른바 인간과 뱀파이어의 혼혈아이다. 두 세계의 자질을 한 몸에 담고 있는 블레이드는 인간보다, 뱀파이어보다 강한 존재이며 두 세계의 갈등을 종식시킬 수 있는 구원자인 것이다.

헐리우드 블록버스터에서만 이 같은 혼혈 영웅을 찾을 수 있는 것은 아니다. 만화와 애니메이션의 나라 일본에서 각종 매체에서 막강한 위용을 자랑하는 영웅이 있다. 최고의 닌자로 거듭나기 위해 혹독한 연마를 하고 난제를 해결하고 있는 슈퍼 영웅 '나루토'가 바로 그다. 1999년 일본의 <주간 소년점프>에서 연재를 시작한 뒤 선풍적 인기를 끌어 현재 40권이 넘는 단행본으로 출시되었다. 발행부수가 천만 부가 넘을 것으로 추정된다.

이야기의 줄거리는 다음과 같다. 나뭇잎 마을 12살 고아 우즈마키 나루토는 닌자 학교의 문제아였다. 이런 나루토에게도 꿈이 있었는데 바로 닌자 마을의 수장인 호카게의 이름을 이어 최고의 닌자가 되는 것이다. 말

썩꾸러기 나루토는 좋은 스승을 만나 নিজ 수업을 착실히 받아가며 경쟁자들을 제압하고 점차 훌륭한 닌자로 거듭난다. 그런데 그런 나루토를 보는 마을 사람들의 시선은 차갑기만 하다. 왜냐하면 예전에 닌자 마을을 공포로 떨게 했던 ‘괴물 구미호’가 있었는데 이 괴물을 퇴치하기 위해 당시 갓난아이였던 나루토의 몸에 구미호를 봉인시켰기 때문이다. 즉 나루토에게는 거대한 악의 힘이 숨어 있는 것이다. 이후 나루토는 자신의 운명을 알고 좌절하지만 이루카 선생의 인도로 다시 꾀꾀하게 살아간다.

나루토는 최고수의 닌자는 아니지만 무한한 잠재력을 가지고 있으며 위기의 순간에는 자신도 모르는 내면의 힘이 솟아 적들을 물리친다. 나루토의 끝없는 힘과 능력의 근원은 봉인된 악의 힘이다. 악마의 자식인지 위대한 닌자의 후손인지 알 수 없는 모호한 정체성, 나루토 역시 두 세계의 중간자로서의 자질을 갖고 있다. 금세기 최고의 판타지 문화의 대표주자 <해리포터>의 주인공 해리 역시 나루토와 유사한 성격을 보여준다. 마법사 해리는 당대 최강의 악의 마법사 볼드모트의 공격을 받고 살아난 유일한 존재인데, 이때 볼드모트의 일부 능력이 그에게 흡수된다. 게다가 흥미로운 점은 최강의 마법사인 볼드모트와 해리 둘 다 마법사와 머글(마법을 쓸 수 없는 일반인) 사이에 태어난 혼혈이라는 공통점이 있다.

5. 디지털 시대, 문화영웅의 예고된 활약

나루토나 해리포터는 그저 이야기 속 주인공이라고 할 수 없다. 그들은 오늘날 디지털 시대의 문화영웅이다. 과학기술의 급격한 발전과 다양한 매체의 출현은 과거와는 질적·양적으로 다른 문화콘텐츠를 양산하게 되었다. 불과 10여 년 전만 하더라도 사람들이 접할 수 있는 문화콘텐츠는

문학작품이나 예술공연, 영화 등이 고작이었고, 만화나 애니메이션, 게임과 같은 분야는 저급 문화로 취급받아 공식 문화로 인정받지 못했다. 20세기 후반부터 문화산업의 개념이 달라지고, 문화기술(CT) 영역이 새로운 테크놀로지로 각광받게 되었다. 이 같은 시대에 새로운 문화콘텐츠를 양산하는데 있어서 주역, 과거의 문화에서 새로운 문화로 이끄는 선구자가 바로 나루토나 해리포터 같은 영웅인 것이다.

2007년 한국의 한 유명 게임 개발업체에서 현직 개발자 100명을 대상으로 게임 개발에 도움이 되는 작품들을 부분별로 설문조사를 한 적이 있다. 영화부분에서는 <반지의 제왕>, <메트릭스>, <스타워즈>, <해리포터>와 같은 영웅들의 활약과 모험을 그린 작품들이 순위에 들었다. 만화 부분에서도 영웅들에 대한 지지도는 변함이 없었다. 우주 최고 전사 손오공의 모험을 그린 <드래곤볼>, 액션 활극 <베르세르크>, 해적 루피의 모험을 그린 <원피스>, 좌충우돌 농구천재 강백호의 <슬램덩크>, 최고의 닌자를 꿈꾸는 <나루토>. 텔레비전 부분에서는 당시 최고 시청률을 자랑했고 관련 콘텐츠 생산에 도화선이 된 <주몽>이 1위를 차지했다.²⁸⁾

오늘날 성공한 이야기는 다양한 매체의 새로운 콘텐츠로 재생하고 있다. 이른바 원 소스 멀티 유즈가 되는 것이다. <해리포터>이야기가 성공을 거두자 영화로, 게임으로 제작되었다. 일본 만화 <나루토>는 만화에 이어 애니메이션, 각종 게임과 캐릭터 상품 등으로 재탄생하고 있다. 주몽이나 해리포터, 나루토가 이 같은 문화콘텐츠 분야에서 환영받는 문화영웅이 될 수 있는 이유는 그들이 가진 캐릭터의 매력과 영웅의 모험담과 같은 이야기 구조 때문이다.

특히 디지털 시대의 새로운 문화산업의 핵심 아이콘이라 할 수 있는 게

28) <http://www.gamedonga.co.kr/gamenews>. 김동현, '개발자가 말하는 개발에 필요한 콘텐츠는?', <게임동아>, 2007.1.4.

임의 경우, 신화적 영웅에 대한 의존도는 상당히 크다. 신화 속 영웅 여정의 도식은 디지털 게임 개발자에게 있어서 효과적이고 잠재적인 서사구조로 적극적으로 활용되고 있다.²⁹⁾ 게임 속 서사 층위 중 가장 손쉽게 영웅이야기를 활용할 수 있는 기반 스토리back story뿐 아니라, 이상적 스토리ideal story와 우발적 스토리random story에서도 마찬가지이다. 성장과 모험을 통해, 퀘스트를 수행하는 영웅들의 이야기는 신화와 설화 속에서만 존재하는 것이 아니라, 오늘날 유행하는 각종 온라인 게임의 캐릭터에서 찾아 볼 수 있다.³⁰⁾

신과 인간, 마법사와 인간, 난자와 악의 화신 등 다른 세계의 자질을 한 몸에 지닌 영웅들은 처음에는 어리고 미숙하지만 점점 성장하고 있으며, 그들의 능력의 끝은 과연 어디까지일까, 지켜보는 이들로 하여금 호기심을 버릴 수 없게 한다. 그들은 안락하고 편안한 집에서 나와 조력자를 만나고, 적대자를 만나며, 새로운 능력을 얻고, 신비한 보물을 찾고, 격렬한 전투를 경험하게 된다. 그리고 이어지는 최후의 전투, 영웅의 승리와 그 전리품, 그리고 영웅의 무사 귀환과 공동체의 구원. 영웅의 행보는 결코 사람들의 기대를 저버리지 않을 것이며, 그들의 부활을 멈추지 않을 것이다.

영웅사관에 대한 비판, 영웅주의의 허상, 영웅에 대한 미화와 숭배 등 영웅이 낳는 부작용도 분명히 존재한다. 하지만 확실한 것은 영웅이야기

29) 한혜원은 글래스너의 경우를 대표적 사례로 들고 있다.

A. S. Glassner. 『인터랙티브 스토리텔링: 21세기 픽션을 위한 테크닉』, 김치훈 역, 커뮤니케이션북스, 2006.

한혜원, 「신화 퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 연구」, 탐라문화연구원, 『탐라문화』 34, 2009, 142쪽.

30) 오세정, 「모험, 퀘스트, 새로운 존재로의 변신」, 오길주 외, 『옛이야기와 에듀테인먼트 콘텐츠』, 제이앤씨, 2008.

는 현재까지 인간이 발견한 가장 재미있는 이야기형식 중 하나이며, 영웅은 오랫동안 만인에게 사랑받아 온 매력적인 캐릭터임은 확실하다. 영웅 이야기를 활용한 새로운 콘텐츠의 창작은 지속될 것이며, 따라서 영웅 이야기를 어떻게 개발, 재창조할 것인가에 관심을 가지고 논의할 필요가 있다. 영웅을 주인공으로 캐스팅하고 영웅이야기 구조에 그대로 대입한 시나리오로 제작한 콘텐츠가 능사는 아닐 것이다. 전통적 영웅의 본산인 신화와 설화에 대한 연구, 다양한 매체 영역의 특성과 그에 부합하는 스토리텔링의 개발, 영웅 캐릭터에 대한 확장된 논의가 진행되어야 할 것이다. 이 글은 현대의 각종 문화콘텐츠 영역에서 각광받고 있는 영웅과 영웅이야기에 대한 논의에 그쳤다. 한국의 전통이야기, 신화와 설화에서 찾아볼 수 있는 영웅상의 성격, 영웅이야기의 특성을 분석하고 이를 활용할 수 있는 전략을 수립하는 일은 차후 과제로 남긴다.

참고문헌

○ 국외 논저

- A. J. Greimas, "The Interpretation of Myth: Theory and Practice", Pierre Marranda, Ello Köngös Marranda ed., *Structural Analysis of Oral Tradition*, Pennsylvania University Press, 1971, pp.81~121.
- A. S. Glassner. 『인터랙티브 스토리텔링: 21세기 픽션을 위한 테크닉』, 김치훈 역, 커뮤니케이션북스, 2006.
- Arnold van Gennep, *The Rites of Passage*, trans., Monika B. Vizendorn & Gabrielle L. Caffé, University of Chicago Press, 1961.
- Christopher Vogler, 『신화, 영웅 그리고 시나리오쓰기』, 함춘성 역, 무우수, 2005.
- Claud Lévi-strauss, *Structural Anthropology*, Penguin Books, 1963.

- Edmund Leach, *Cultural and Communication : The logic by which symbols are connected*, Cambridge University Press, 1976.
- Leez Green, 『신화와 점성학』, 유기천 역, 문학동네, 2000.
- Marranda ed., *Structural Analysis of Oral Tradition*, Pennsylvania University Press, 1971.
- Mircea Eliade, 『종교사개론』, 이재실 역, 까치, 1993, 390쪽.
- Thomas Carlyle, 『영웅숭배론』, 박상익 역, 한길사, 2003.
- Victor Turner, *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, Performing Arts Journal Publishing, 1982.
- Vladimir Propp, *Morphology of Folktale*, University of Texas Press, 1968. Claud Lévi-Strauss, *Structural Anthropology*, Penguin Books, 1963.
- William J. Hynes and William G. Doty, *Mythical Trickster Figures: Contours, Contexts, and Criticism*, ed. by Univ. of Alabama Press, 1993.

○국내 논저

- 김동현, '개발자가 말하는 개발에 필요한 콘텐츠는?', <http://www.gamedonga.co.kr/gamenews>, <게임동아>, 2007.1.4.
- 김열규, 『한국문학사—그 형상과 해석』, 탐구당, 1996.
- 김탁환, 「고소설과 이야기문학의 미래」, 『고소설연구』 17, 한국고소설학회, 2004, 5~28쪽.
- 박지향, 『영웅 만들기: 신화와 역사의 갈림길』, 휴머니스트, 2008.
- 오세정, 「<대홍수와 목도령>에 나타나는 창조신의 성격」, 한국고전연구학회, 『한국고전연구』 12, 2005, 271~303쪽.
- 오세정, 「모험, 퀘스트, 새로운 존재로의 변신, 오길주 외, 옛이야기와 에듀테인먼트 콘텐츠」, 제이앤씨, 2008, 113~133쪽.
- 오세정, 「이야기와 문화콘텐츠」, 『시학과 언어학』 11, 2006, 173~205쪽.
- 오세정, 『한국 신화의 생성과 소통 원리』, 한국학술정보, 2005.
- 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2006.
- 조동일, 『한국소설의 이론』, 지식산업사, 1981.
- 최정은, 『트릭스터-영원한 방랑자』, 휴머니스트, 2005.
- 한혜원, 신화 퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 연구, 탐라문화연구소, 탐

라문화』 34, 2009, 135~160쪽.

한혜원, 『게임 스토리텔링-은하계의 뉴패러다임』, 살림, 2005.

현은령, 「애니메이션 시나리오의 영웅 서사적 원형과 변형에 관한 연구」, 한국디자인문화학회, 『한국디자인문화학회지』 14, 2008, 458~466쪽.

ABSTRACT

The Development Status of the Cultural Contents of the Traditional
Stories of Hero

Oh, Se-Jeong

Today, the importance of stories and storytelling is increasing day by day. It is a matter of common knowledge that in the area of cultural contents the stories are very important. Stories themselves that are the cultural contents and the form and the source to be used in the development of cultural contents. The cultural contents of the story as the stories of hero are the most actively being used. From the myth as the beginning of story to the movies, comics, animation, games, and various contents of modern culture, we could meet many heroes. At first, the hero was a hero in every story.

Once in the trend of the development of democracy and the development of rational thinking, people did not want heroes. But in an era of crisis and conflict, surely the hero has emerged and always people have been waiting for the hero save themselves. The hero of the stories show the common pattern: birth, growth, conflict, success. And the stories have the structure of adventure and quest. That is a universal desire and the result of the mythic-archetypal imagination of the people. Heroes can travel the two different worlds and overcome the laws of the each worlds. The marked feature of the heroes, the ambivalent character is the driving force to change the world and to create a culture. People have the chance to enter the new and energetic world from the old and dead world by the heroes. Heroes are not just main character in stories, but cultural hero in today's digital age.

Key Words stories of hero, hero, cultural hero, myth, cultural contents, storytelling,
one source multi-use, mythos, narrative structure, ambivalence, mediator

논문투고일 : 2009. 3. 31
심사완료일 : 2009. 4. 29
게재확정일 : 2009. 5. 15