

중국과 서양 영웅 서사의 공통성과 변별성*

— 〈신농: 테이스트 오브 일루전〉과 〈스타워즈: 제다이의 귀환〉의 비교를 중심으로

유명퇴** · 임대근***

목 차

1. 서론
2. 중국과 서양 영웅의 비교
 - 1) 중국과 서양의 영웅상
 - 2) 영웅 서사의 구조: '영웅의 여정'
3. '영웅의 여정'의 단계별 해석
 - 1) 중국 영웅 신농의 여정
 - 2) 서양 영웅 루크 스카이워커의 여정
4. 중국 영웅의 서사문화적 함의
 - 1) 영웅 원형의 보편성
 - 2) 중국 영웅의 변별성
5. 결론

영웅 서사는 동서고금을 막론한 보편적 문화 현상으로서 다양한 문화와 지리적 경계를 넘어 인간의 기본 생활 경험과 심층 심리 욕구의 공통성을 나타낸다. 이 연구는 조지프 캠벨의 '영웅의 여정' 시스템을 기반으로 중국 영웅 서사의 특성을 탐색하고, 이를 서양 영웅 서사와 비교, 분석한다. 이를 위해 중국의 신농(神農) 이야기를 다룬 〈신농: 테이스트 오브 일루전〉(烈山氏: 2018)과 서양의 대표 영웅 서사인 〈스타워즈: 제다이의 귀환〉(Star Wars: Return of the Jedi: 1983)을 연구 대상으로 삼는다. 두 서

* 이 연구는 2024학년도 한국외국어대학교 교내학술연구비 지원에 의해 이루어진 것임. 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A6A3A04064633).

** 한국외국어대학교 글로벌문화콘텐츠학과 박사과정(제1저자)

*** 한국외국어대학교 융합인재학부 교수(교신저자)

사의 비교·분석을 통해 중국과 서양 영웅의 공통점과 차이점을 찾아내고, 결론적으로 중국 영웅 서사의 변별되는 특징을 밝힌다. 중국과 서양의 영웅 서사는 영웅의 품격을 형성하는 층위에서 대체로 같은 경향을 보인다. 이들은 도덕, 능력, 의지력에서 보통 사람보다 높은 수준에 존재한다. 그러나 중국의 영웅 서사는 영웅의 비범한 용기와 집단주의적 가치관 체계에서 ‘희생’이 도의적으로 숭고(sublime)한 문예 스타일을 강조하는 경향을 보인다.

키워드: 영웅 서사, 영웅의 여정, 문화 차이, 신농(神農), 중국 영웅

1. 서론

영웅 인물의 선택과 형성은 일종의 문화 현상이다. 영웅 인물의 형성과 승배는 집단적 심층 심리 욕구를 반영한다. 이런 욕구는 종종 무의식의 형태로 상존한다.¹⁾ 이러한 무의식에 기반한 수용자로서의 개인은 영웅 인물의 이미지를 상상하는 데서부터 욕구 충족을 위한 힘을 얻는다. 이런 집단적 무의식은 오늘날에도 여전히 존재한다.²⁾ 중국의 관객도 영웅 서사에 대해 지속적인 관심을 보여주었다. 특히 중국 애니메이션, 특히 신화 애니메이션은 최근 급속히 성장했다.³⁾

- 1) 송연옥, 「중국 애니메이션의 청년 영웅 서사: <신신방: 나타중생>을 중심으로」, 『중국소설논총』 제66호, 2022, 194쪽.
- 2) 중국애니메이션산업네트워크(China Animation Industry Network, 2022)의 통계에 따르면 지난 5년 동안 중국에서 영웅과 관련된 애니메이션은 전체 애니메이션 제작 건수에서 차지하는 비중이 18%에 달했고, 박스오피스 매출에서 차지하는 비중은 25%에 달했다. 중국 애니메이션 산업네트워크 참조.(<http://www.cnanime.net>) (검색일 2023.11.18.)
- 3) 중국 신화 애니메이션의 대표작에는 <서유기 대성귀환 西遊記之大聖歸來>(2015), <대어해당 大魚海棠>(2016), <백사: 연기 白蛇:緣起>(2019), <나타의 마동 강세 哪咤之魔童降世>(2019), <강자아 薑子牙>(2020), <신신방: 나타의 부활 新神榜:哪咤重生>(2021) 등이 있다. 이들은 대체로 흥행에 성공했다. <서유기 대성귀환 西遊記之大聖歸來>은 9

중국에서 영웅 애니메이션이 다수 제작되는 까닭은 독립된 문화 현상이 아니다. 그 이면에는 중국의 국가 정책 방향⁴⁾과 사회문화적 요구⁵⁾라는 두 가지 요인이 주된 동력으로 자리하고 있다. 그러나 ‘중국 영웅’만의 변별적인 이미지는 여전히 모호한 측면이 있고, 영웅 인물의 성장 과정과 항쟁 대상에 대한 설명이 서사적으로 깊이 있게 전달되지 않는다는 문제점이 제기되기도 한다. 중국 고유의 영웅 서사 모델은 아직 확립되지 않았다고 판단된다. 또 영웅을 일반화하려는 경향과 영웅 개념을 협소하게 간주하려는 경향도 있다. 무엇보다 관객이 보편적으로 인정하고 동의하는 완성형 서사 모델이 부족하다. 이 때문에 중국 관객은 대체로 영웅 캐릭터에 대한 상징성을 확인하지 못하고 그에 대한 자긍심을 갖기도 어렵다. 연구자들도 이를 학술 연구의 대상으로 간주하여 서구의 영웅 서사와 비교, 분석하거나 중국 영웅 이미지의 고유한 서사 모델을 정리하는 등 적극성을 보이지 못하고 있다.

이런 상황에서 지난 2018년 개봉한 VR 애니메이션 <신농: 테이스트 오브 일루전>(烈山氏: 1983, 이하 <신농>)은 기존과는 다른 혁신적인 서사 기법으로 주목을 받았다.⁶⁾ <신농>은 영웅의 이미지를 창조하면서 낮설게하기

역 5,600만 위안의 매출로 경이적인 애니메이션이 되었고, <나타의 마동 강세 哪咤之魔童降世>는 50억 3,600만 위안의 매출로 중국 애니메이션 박스오피스 1위 및 중국 영화 박스오피스 2위를 차지했다. 『2015-2021年中國動漫產業發展報告』. 中國傳媒產業發展報告. 2021(1), 166~172쪽.

- 4) 2019년에 중국공산당 중앙위원회 선전부는 ‘<나타의 마동 강세> 세미나’에서 정책, 자금, 인재 등의 측면에서 애니메이션을 지원하겠다고 분명히 밝히면서 이런 추세가 더 지속되리라는 전망을 갖게 했다. 영웅 서사 애니메이션에 대한 정책적 관심과 독려를 시진핑(習近平) 중국 국가주석이 강조한 “영웅은 민족의 가장 빛나는 좌표”라는 이념에 잘 부합한다. 중국에서는 이와 같은 정책 지원과 문화적 가치 제고라는 이중의 동력을 기반으로 영웅 서사 애니메이션이 다수 출현했고, 시장과 관객의 폭넓은 선택을 받았다.
- 5) ‘新華通訊’의 조사에 따르면 응답자의 86%가 국산 애니메이션 영화가 ‘봉신우주’(封神宇宙)를 만들어낼 수 있기를 기대한다고 답했다. 마블우주의 영웅은 이미 세계를 정복한 지 오래됐지만, 중국에는 아직 세계적인 영웅 IP가 나오지 않은 데 대한 반응이다. ‘新華通訊’ 홈페이지 참조 (<http://www.news.cn>) (검색일 2024. 05. 02.)
- 6) ‘중국의 영웅’을 더욱 생생하게 담아낸 애니메이션이라는 타이틀을 얻으며 대표적인

(defamiliarization) 기법을 사용하여 신농이라는 고대 영웅의 이미지를 재인식하게 한다. 또한 다양한 시각 언어를 통해 신농의 이미지를 현대 미학과 성공적으로 융합한다. 캐릭터는 여러 면에서 『산해경』의 내용을 따랐고, 성격은 ‘중국 영웅’의 여러 요소를 갖추고 있다. “창생을 구하라”는 숭고함은 할리우드의 수많은 마블 히어로에 뒤지지 않는다.

애니메이션은 목표 관객이 주로 아동층에 국한되어 극영화와 비교하면 대체로 시장 규모가 작다고 평가되기에, 더 많은 관객을 끌어들이기 위해 서사의 보편성을 강구할 필요가 있다. 이를 위해서 대중에게 친숙하면서 수용도가 높은 서사 기법을 활용해야 한다. <신농>은 주동인물 신농의 현대 영웅 이미지를 만들기 위해 서양의 세련된 영웅 서사 패턴을 활용한다. 이는 애니메이션의 특성을 반영한 결과다. <신농>의 중국 고유의 영웅 서사는 이미 고전의 반열에 오른 할리우드의 <스타워즈: 제다이의 귀환>(Star Wars: Return of the Jedi: 1983, 이하 <스타워즈>)와 비교, 분석한다면 유의미한 변별적 특성이 발견될 수 있다. 이 연구는 이런 배경에 따라 <신농>이 중국 영웅의 독특한 이미지를 구현하는 방법을 논의한다. 이런 논의가 영웅 서사 기반의 중국 애니메이션을 위한 이론적 근거를 제공할 수 있기를 기대한다.

2. 중국 영웅과 서양 영웅의 비교

영웅은 사회문화적 현상으로서 삶의 의지를 통해 역경에 부딪힌 인간이 사경을 헤쳐 나갈 때의 적극성에 존재론적 뿌리를 두고 있다. 본질적으로 인간이 존재하는 한 영웅 숭배는 영원히 존재할 것이다.⁷⁾ 다양한 사회와 문화 배

중국 영웅 애니메이션으로 꼽힌다. 제26회 영국 레인댄스영화제, 제75회 베니스국제영화제, 제23회 부산국제영화제 VR 시네마인 BIFF 부문 등 수십 개의 국제영화제 경쟁 부문에 진출했다. ‘人民網’ 홈페이지 참조 (<http://www.people.com.cn>) (검색일 2024. 05. 02.)

7) Joseph Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*. New York: Bollingen, 1949,

경에 기반을 둔 가치 체계와 역사 경험은 여러 유형의 영웅 이미지를 만들었다. 영웅은 추상적이고 뿌리가 없는 존재가 아니라 사회문화적 토양에서 자라난 구체적 산물이다. 토머스 칼라일(Thomas Carlyle)은 “영웅이란 단순한 개인이 아니라 집단적 가치와 정신적 신앙의 상징이며, 이들은 사회의 리더이자 모범일 뿐만 아니라 민족적 가치와 민족정신의 집중적인 표현”⁸⁾이라고 주장한다. 따라서 영웅의 행보는 단순히 개인의 행동을 보여주는 게 아니라 특정한 사회문화적 맥락에서 집단 구성원이 공유하는 가치를 반영한다.

1) 중국과 서양의 영웅상

중국의 영웅 개념은 사회문화적 맥락과 역사적 배경의 영향을 크게 받았다. “현대적 영웅 개념이 아직 형성되지 않은 선진(先秦) 시기의 상고 신화에서 일컬어지던 소위 ‘영웅’은 실질적으로 자연에 대한 숭배 심리와 영웅 숭배의 복합체다.”⁹⁾ 한편 중국의 통일된 사회형태를 배경으로 그려지는 영웅적 이

283~290쪽.

8) Thomas Carlyle, *On Heroes, Hero-Worship, and The Heroic in History*. Chapman & Hall, 1841, 79~83쪽.

9) 선진 시대의 영웅 개념은 오늘과 다르다. 당시 단음절의 ‘영’ 과 ‘웅’ 은 각각 두 가지 다른 이미지를 나타냈다. 현재 우리가 쓰는 ‘영웅’ 이라는 단어의 기원은 서한 시대에 나타난다. 한영(韓嬰)의 『한시외전』(韓詩外傳)에는 “새와 짐승과 물고기는 여전히 가짜인데, 만승의 주인만 홀로 모르니, 세상의 영웅과 준사가 그들과 사귀면 어찌 문제가 일어나지 않겠는가!” (夫鳥獸魚猶相假, 而況萬乘之主而獨不知假此天下英雄俊士, 與之為伍, 則豈不病哉!)라는 말이 나온다. 동한(東漢)의 반표(班彪)는 『왕명론』(王命論)에서 ‘영웅’ 의 개념을 더욱 확장하여 ‘걸출한 인물’ (傑出人物)이라고 말했다. 이후 영웅의 정의는 더욱 자세하게 이어진다. 예를 들어 왕찬(王粲)의 『영웅기』(英雄記)는 영웅이 갖춰야 할 지혜(智)와 용기(勇)를 강조하면서 출신과 성패, 선악을 막론하고 이 특성을 모두 갖춘 사람을 영웅이라 부를 수 있다고 말한다. 류소(劉邵)의 『인물지』(人物志)는 “풀이 정교하고 빼어난 것은 ‘영’ 이고, 짐승 가운데 빼어난 것은 웅이다. 옛사람들은 문무가 뛰어난 것을 여기에서 따와 이름을 붙였다”(草之精秀者為英, 獸之特群者為雄, 故人之文武茂異, 取名於此)고 말한다. 劉志偉, 『英雄文化與魏晉文學』, 蘭州大學出版社, 2004, 76:54-10쪽 참조.

미지는 사회에 내재된 집단주의적 경향을 나타내며,¹⁰⁾ 일반적으로 민족과 대중의 이익을 대표한다고 간주된다. 이때 영웅은 사회 안정을 수호하는 책임을 지려고 한다. 전통적으로 중국의 영웅은 유가 사상의 영향 아래 있었다. 영웅은 종종 개인의 욕망을 억제하고 이익을 희생하여 집단의 발전을 촉진하는 모델로 여겨졌다. 즉, 개인의 이익이 집단의 이익을 초월해서는 안 된다는 인식이 강했다.¹¹⁾

20세기 이후 서양의 영향으로 중국의 영웅상은 큰 변화를 겪는다. 특히 1920년대 말, 서양의 ‘영웅 신화’가 도입되면서 중국의 영웅상은 서양의 영웅 신화 이론을 어느 정도 통합하기에 이른다. 당시 중국의 학자들은 영웅을 분석하면서 고대 그리스의 학자 에우헤메루스(Euhemerus)의 이론에 근거를 두었다. 이들은 “신화의 신이 고대 제왕이나 영웅에 대한 신격화에서 비롯되었다”고 주장한다.¹²⁾

이후 연구는 서양의 연구를 참조하여 중국 전통문화의 영웅상에 내재한 문화적 의미를 밝히는 시도를 보여준다. 특히 21세기 이후에는 “역사의 발전과 함께 거대 서사가 붕괴하고, 정보 통신 혁명으로 불리는 인터넷의 급속한 확장”,¹³⁾ 더불어 영상콘텐츠와 애니메이션의 급격한 발전에 힘입어 중국의 영웅에 대한 인식은 새롭게 변화하는 중이다. 이런 변화에 따라 동시대 중국의 영웅상은 다소 정형화된 서양의 영웅상보다 더욱 폭넓은 함의를 갖게 되었다. 중국의 영웅상은 단지 ‘용감한 행동’뿐만 아니라 인격, 가치, 문화를 깊이 있게 구현한다는 점에서 서양 영웅상과 비교된다. 동시대 중국에서 영웅은 ‘위대한 인격’의 상징이자 ‘영원한 가치의 구현자’를 가리킨다. ‘위대한 인격’이란 전투에서 승리했느냐에 의존하는 개념이 아니다. 현대 영웅의 개념은 고전 모델을 계승하고 혁신하는데, 고전 영웅의 핵심 가치인 민족과 국익을 위한 봉

10) 茅盾. 『中國神話研究初探』, 上海古籍出版社, 2005, 47쪽.

11) 羅興萍. 「論本土英雄概念的生成和流變」, 『江南大學學報』, 2008.

12) 茅盾. 위의 책, 16~18쪽.

13) 임대근, 「중국의 문학과 영화의 관계에 대한 시론」, 『중국학연구』 제20호, 2001, 367쪽.

사, 깊은 뿌리를 지닌 집단 본위 사상은 여전히 역사적 연속성을 유지하고 있다.¹⁴⁾ ‘영원한 가치’란 진선미라는 불후의 가치를 의미한다.¹⁵⁾

서양 문화에서 영웅도 역사-문화적 함의를 지닌다. 지암바티스타 비코(Giambattista Vico), 칼 마르크스(Karl Marx), 헤겔(G.W.F. Hegel) 등 철학자는 영웅시대를 인류의 초기, 특히 초기 그리스 사회를 대표하는 모종의 상징으로 간주한다. 이 시기 그리스 신화에 나타나는 반신반인의 영웅 인물은 인간 사회를 지배했고, 시대의 비극적 상징이 된 영웅 인물은 전설적인 성격을 갖는다. 이들의 행위와 운명은 당대 사회의 일반적 가치관과 이에 충돌하는 새로운 가치관의 대립 구도를 반영한다.¹⁶⁾

토머스 칼라일은 서양의 전통 영웅 개념을 더욱 발전시켜 “영웅은 위인”¹⁷⁾이라는 주장을 내세우며 영웅의 존재와 행보가 그가 처한 시대의 사회 변화에 긍정적인 영향을 미친다는 점을 강조한다. 그는 영웅 숭배를 주장하면서 영웅 인물이 시대정신을 대표하고 이끌어가는 “문화와 사회 진보의 동력”이라고 주장한다. 한편 조지프 캠벨은 “영웅에 대한 사회적 요구를 강조하며 사회에는 시대정신을 결집하기 위한 강력한 영웅 이미지가 필요하다”¹⁸⁾고 지적하면서, 영웅은 개인의 본보기일 뿐만 아니라 집단의 가치와 이상을 운반하는 매개라고 주장한다. 그는 또한 특정 문화에서 영웅 서사는 사회의 공통된 신념과 가치관을 형성하고 유지하는 기능을 수행한다고 말한다.

이처럼 영웅은 고전 시대의 ‘용맹한 전사’에서 현대 사회의 ‘위대한 지도자’로 함의가 변천해 온 개념이다. 이 용어가 표방하는 가치 역시 과거 ‘개인의

14) 郭精銳, 『中國神話與英雄傳說』, 暨南大學出版社, 2011, 206쪽.

15) 류즈웨이(劉志偉)의 견해는 우리에게 또 다른 통찰력을 제공한다. 그는 고전적인 ‘영웅’ 개념의 ‘영’과 ‘웅’이 자연의 식물과 동물에 상응한다고 언급하여 인간과 자연의 조화로운 관계를 암시하고 여기에 중국 문화의 ‘천인합일’(天人合一)의 핵심 개념을 반영하였다. 劉志偉, 『英雄文化與魏晉文學』, 蘭州大學出版社, 2004, 132쪽.

16) 나경수, 「동서양의 문화영웅 비교: 우신화와 프로메테우스신화를 대상으로」, 『남도민속연구』 제18호, 2009, 19쪽.

17) Thomas Carlyle, 위의 책, 59~61쪽.

18) Joseph Campbell, 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 2009, 113쪽.

용맹과 충성'에서 오늘날 '사회와 문화에 깊은 영향을 미치는 위인'으로 확장됐다. 영웅에 대한 이런 역사적 관점은 오늘날 서양의 전통적 영웅 개념에 대한 이해와 비평의 근간이 된다.¹⁹⁾ 현대 서양 문화는 오래도록 문화적 주도권을 가졌던 기독교와 유대교 가치의 영향으로 인간의 본질을 개인 중심으로 이해하는 인식이 지배적이다. 따라서 이런 서양 가치관에는 개인이 집단을 위해 희생하거나 막대한 대가를 치르는(또는 이를 장려하는) 모든 행위를 반인륜적이고 부도덕하다고 본다. 중국의 전통 영웅담에서 볼 수 있는 대의를 위한 자기희생의 행위는 서양 사회에서 일반적으로 인정하는 가치가 아니며, 서양 영웅의 전형적인 특징에서 벗어난다.

미국을 비롯한 서양 사회에서는 이야기, 연극, 영화 등에서 영웅의 이미지가 다수 형성된다. 특히 '슈퍼히어로'(superhero)는 보통 개별적 행동의 주역으로 그려지는데,²⁰⁾ 이는 개인의 능력이 법적, 사회적 규약과 제도를 초월할 수 있다는 믿음을 전제로 한다. 따라서 슈퍼히어로 캐릭터는 신화적 신념에 따라 민주사회의 틀 밖에서 행동한다.

예를 들어 <캡틴 아메리카>(Captain America)를 보자. 여러 영화에서 캡틴 아메리카는 팀의 일원이다. 그럼에도 그의 개인적인 신념과 결단은 서사를 풀어내는 정확한 스토리텔링의 열쇠가 되고, 그렇게 누적되는 캡틴 아메리카라는 영웅상은 개인의 책임과 더 높은 이상을 향한 투쟁에 대한 존중을 상징한다. 이들은 서양의 영웅상에서 중요한 주제다. 더 넓게 보면, 마블 시네마틱 유니버스(Marvel Cinematic Universe)의 영웅들은 대체로 도덕적, 윤리적 딜레마에 직면했을 때 개인의 힘과 의사결정에 의존하여 문제를 해결하도록 그려지며, 개인의 선택과 자유의지의 중요성을 강조하곤 한다. "이 세계의 영웅은 물론 때때로 다른 사람과 협력하지만, 궁극적인 선택과 행동은 자신의 가치와 신념을 따른다."²¹⁾ 따라서 서양의 영웅 캐릭터는 자기중심적이고 개인

19) Sidney Hook, *The Hero in History: A Study in Limitation and Possibility*, Hesperides Press, 2006, 18쪽.

20) 서수정, 「현대 슈퍼히어로 지형도 연구: 일본 애니메이션과 미국 슈퍼히어로 영화를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제71호, 2023, 335~362쪽.

적인 목표를 위해 투쟁하면서 개인 본위 사상을 강하게 함양한다.

2) 영웅 서사의 구조: '영웅의 여정'

조지프 캠벨은 “모든 이야기가 내재한 이면 서사의 패러다임을 최초로 밝힌 학자”다. 주지하듯, ‘영웅의 여정’ 모델의 핵심은 “주인공이 보통 세계에서 출발해 일련의 모험과 성장을 거쳐 최종적으로 사명을 완수하고, 원점으로 돌아갈 때까지 의미 있는 여정을 밟는다는 것이다.”²²⁾ ‘영웅의 여정’은 출발, 소명, 거부, 조력, 귀환 등 3단계 및 17가지 세부 단계로 구성된다. 단계마다 주인공의 성장과 도전, 플롯 안의 다양한 힘이 미치는 영향을 보여주는 이론은 영화와 문학 분야에서 널리 쓰이고 있으며, “이야기의 구조를 해석하고 분석하는 강력한 도구로 간주 된다.”²³⁾ 그뿐만 아니라 이 모델은 서사의 창작과 관객의 감정적 참여에도 지대한 영향을 미쳤다. ‘영웅의 여정’ 모델에 가장 깊은 영향을 받은 할리우드 감독 조지 루카스(George Lucas)는 <스타워즈> 시리즈(1977~2019)가 ‘영웅의 여정’ 패러다임으로부터 영감을 받아 만들어졌다고 여러 차례 언급했다.²⁴⁾

프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)은 영웅 서사가 문화의 중요한 표징으로서 창작자와 관객이 세상을 이해하는 방식을 굴절시키고, 이를 통해 문화가 서사를 통해 구성되고 표현되며, 그 서사는 문화 구성원이 공유하는 상징적 경험의 세계를 창조하여 제공하고, 스토리를 통해 문화적 가치를 전달하며 강화한다고 강조한다.²⁵⁾ ‘영웅의 여정’의 서사 모델은 주인공의 성장과 모험, 궁

21) Sidney Hook, 위의 책, 27쪽.

22) Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wiese Productions, 2007, 33~36쪽.

23) Joseph Campbell, 위의 책, 65쪽.

24) 장일, 「고전적 내러티브의 현대적 변형: ‘스타워즈’ 시리즈를 중심으로」, 『통합인문학연구』 제13호 2021, 133쪽.

25) Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press, 1991, 47~49쪽.

극적인 자아 초월을 둘러싸고 구축된 이야기의 틀로, 이는 서사 구조일 뿐만 아니라 개인과 집단, 정의와 악, 질서와 혼란에 대한 사회 구성원의 인식과 태도에 깊은 영향을 미치는 이론틀이다. “이 모델은 문화를 일상생활 어디에나 존재하고 개인의 행동과 사고를 안내하는 기호로 구성된 의미-공유 시스템으로 간주한다.”²⁶⁾ 따라서 이 모델은 서사를 통해 서양 문화에서 익숙한 구조의 영웅주의와 개인의 투쟁에 대한 개념을 널리 확산시키며 이에 대한 대중적 인식을 강화하는 역할을 수행한다.

이 모델이 논란의 여지가 없지는 않다. 일부 학자는 캠벨의 접근 방식이 지나치게 거시적이고, 때로는 문화적이거나 역사적인 세부 사항을 무시할 가능성이 있다고 주장한다. 또 다른 학자들은 ‘영웅의 여정’이 일부 문화에서는 보편적으로 적용되지만, 모든 문화의 영웅 서사 모델을 완전히 대표하지는 못한다고 지적한다.²⁷⁾ 프레드릭 제임슨의 경우에는 ‘영웅의 여정’이 특정 사회 구조와 권력관계에 대한 암묵적인 수용을 암시할 수 있으며, 이러한 서사 구조가 더 깊은 사회적, 경제적 모순을 은폐하여 현상 유지 이데올로기에 봉사할 수 있다고 주장했다.²⁸⁾

따라서 중국과 서양의 영웅 서사에서 ‘영웅의 여정’을 비교하여 비평하고, 그 이면에 존재하는 동양과 서양의 영웅-문화 차이와 서로 다른 이데올로기

26) 이현승·송정현, 「조지프 캠벨(Joseph Campbell)과 크리스토퍼 보글러 (Christopher Vogler)의 ‘영웅의 여정(Hero’s Journey)’에 따른 <원천강본풀이> 서사 구성요소 분석」, 『동북아문화연구』, 67호 2021, 89쪽.

27) 데이비드 리밍은 캠벨의 일부 관점, 특히 영웅 여정의 보편성과 패턴화에 대한 묘사를 비판한다. 그는 문화의 다양성과 신화 창작에서 개인 경험의 중요성을 강조한다. David Leeming, *Myth: A Biography of Belief*, Oxford University Press, 2002, 53쪽. 월터 부르크터는 신화 연구에서 캠벨이 ‘영웅의 여정’의 단일 모델을 지나치게 강조하여 신화 이야기의 다양성과 복잡성을 간과했다고 비판한다. Walter Burkert, *Creation of the Sacred* Harvard University Press, 1998, 108~110쪽. 도나 하라웨이는 캠벨 모델의 성별 편견을 남성 영웅의 여정을 지나치게 강조하고 여성 캐릭터와 경력을 소홀히 한다고 비판한다. Donna Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Free Association Books, 1991, 167~169쪽.

28) Fredric Jameson, 위의 책, 1991, 112~117쪽.

를 드러낼 필요성이 제기된다. “영웅 서사의 기능은 단순히 이야기를 구성하는 게 아니라 문화적 표징으로서의 힘으로 작동한다.”²⁹⁾ 더욱 중요한 점은 영웅 서사가 특정 민족이 외부 세계를 대하는 태도와 가치관을 내재하고 있으며 이야기를 통해 이를 후세에 전달하고 유지하는 기능을 수행한다는 사실이다.

3. ‘영웅의 여정’의 단계별 해석

<신농>은 “신농이 백초를 맞본다”³⁰⁾라는 내용의 신화를 바탕으로 한 현대적 영웅 서사를 각색한 애니메이션으로, 신농이 약초를 찾던 중 독이 든 약초를 먹어 환각에 빠져 독극물로 변한 괴물과 싸우다 괴물을 물리치고 치료 속성을 얻는 이야기이다. 신화의 장르 서사화를 통해 원작의 주제를 현대적으로

29) 張洪友, 「英雄之旅의敘述動力與元化特質」, 『符號傳媒』, 2019(02), 200~213쪽.

30) 의약과 농업의 창시자로 추앙받는 신농은 『淮南子·修務訓』이라는 글에서 그 위업이 자세히 묘사되고 있다. 고대 사람들은 주로 “여초와 피를 먹고, 나무를 따고, 달팽이와 조개의 고기를 먹는 것”(茹草飲血, 采樹木之實, 食螺蚌之肉)과 같은 야생 자원에 의존했으며, 이러한 생활 방식은 종종 많은 질병을 유발했다. 신농의 출현은 이런 어려운 생활환경에 전환점을 마련했다. 문헌에는 “그러므로 신농은 백성들에게 백곡을 파종하는 것”(於是神農乃始教民播種百穀, 相土地之宜)을 가르쳤는데, 이는 신농이 고대 농업의 발전을 이끌었고 다양한 토양 조건에 따라 적절한 작물 재배를 지도했음을 나타낸다. 농업 외에도 신농은 의학에 상당한 기여를 했다. “백초의 맛과 썸의 단맛과 쓴맛을 음미하여 백성에게 지식을 주었다”(嘗百草之滋味、水泉之甘苦, 令民知所辟就)라는 구절은 백성에 대한 그의 이기심과 헌신을 보여준다. 치료 효과가 있는 약초를 찾기 위해 ‘하루에 70독’을 맞을 때까지 직접 맛을 보았다. 劉安, 『淮南子』「淮南子·修務訓卷十九」, 上海古籍出版社, 1993, 220쪽. 귀징루이는 “신농의 모습과 그가 국민을 위해 한 행동은 사실 고대 중국인들이 예언자와 선각자에 대한 존경과 탄복”이라고 했다. 郭精銳, 『中國神話與英雄傳說』, 暨南大學出版社, 2011, 205쪽. 또한 증젠은 “신농의 농업과 의약의 발전은 고대 중국 사회의 안정과 민중의 복지를 위한 견고한 토대를 마련했다”고 썼다. 鐘健, 『創世神話』, 中國社會出版社, 2008, 128쪽.

전환하였다.

중심 플롯은 서사적 각색을 통해 신농과 독약초의 대결로 바뀌는데, 이는 신화 속에 등장하는 중독의 위험에 직접적으로 직면하지 않고, 독을 보다 구체화한 괴물로 바꾸어 이항 대립적 대결 서사로 전화한 결과다. 이런 전화는 관객이 어려움을 이겨내는 영웅의 과정을 더 잘 이해하도록 돕고, 영웅의 성장이라는 이야기 라인을 돋보이게 만든다. 독약초를 구체적인 괴물 이미지로 변형시킴으로써 영웅과 그가 지닌 내면의 공포와 딜레마 사이의 대결을 부각하여 관객이 쉽게 받아들이고 이해할 수 있도록 한다. 이런 변화는 이야기를 더 박진감 넘치게 하고 스펙터클하게 만들면서 매력을 높인다. 이처럼 신농의 이미지를 새롭게 해석해, 더욱 현대적이고 친서민적이며 다양한 캐릭터로 만들어 냈다. <신농>이 지니는 전반적인 이미지는 더 이상 단정하고 장엄하며 법도가 있는 신화적 영웅이 아니라 인간미가 넘치고 희로애락의 보편적인 감정을 가진 현대인 서사로 변화한다. 또 주동인물 신농의 이미지 역시 신화와 전설 속에 등장하는 ‘건장하고 지혜로운 노인’ 이미지와는 달리 가냘프고 재치 있으며 우스꽝스럽게 바뀌는데, 이는 현대 관객의 미적 감각과 취향에 더 가까운 이미지로서 영웅의 보편적 가치와 문화적 공감을 강화하는 역할을 한다.

물론 신농은 반인반수 외형과 그의 손에 들려있는 황토 채찍(赭鞭)과 같은 신화 원전과 일치하는 많은 요소를 가지고 있다. 그럼에도 현대적 전환을 중국 영웅의 핵심 특성, 즉 ‘사회적 책임과 집단 이익에 대한 헌신’을 보여준다. <신농>의 영웅은 친근하며, 유머스럽고, 인간적인 약점도 가지고 있다. 이 애니메이션은 전통의 이야기를 존중하면서, 오래된 영웅 이미지와 고대 서사를 현대적 시각으로 재해석했다. 동시에 현대 영웅 서사에 걸맞은 새로운 융합적 영웅 서사를 형상화해 중국의 대표적인 영웅 애니메이션 가운데 하나로 손꼽힌다.

1. 중국 영웅 신능의 여정

캠벨의 관점에 따르면 “영웅은 모험의 과정에서 종종 딜레마나 도전이 형상화된 상징적 괴물들과 대결해야 한다.”³¹⁾ <신농>에서 신농의 ‘중독’ 서사를 뚜렷한 이미지를 갖춘 괴물과의 전투 서사로 창조한 결과는 바로 이런 응용이다.

또한, 움베르토 에코(Umberto Eco)는 “텍스트 의미의 구성은 끊임없이 변화하고 문화적, 역사적 배경에 의해 제한된다.”³²⁾고 강조했다. 따라서 <신농>이 고대 신화 영웅을 현대적으로 해석했을 때 그 본질은 문화와 시대 사이에 이뤄진 서사적 대화였다.

캠벨의 ‘영웅의 여정’ 모델에서는 영웅이 일상 세계에서 출발해 비범한 신비의 영역으로 들어가 일련의 모험과 도전을 거쳐 마침내 귀환하는 과정을 자세히 설명한다. 이 모델은 크게 ‘출발’(Separation), ‘입문’(Initiation), ‘회귀’(Return)³³⁾의 세 부분으로 나뉘며, 17개의 특정 단계로 더 세분화된다. 여기서는 캠벨의 ‘영웅의 여정’ 모델을 기반으로 <신농>의 서사를 분석한다.

(1) 제1막: 출발

캠벨의 ‘영웅의 여정’ 중 ‘출발’ 단계는 종종 ‘모험에의 소명’에서 시작되며, 부름의 전형적인 장면은 일반적으로 ‘계몽’의 발단을 나타내는 어두운 숲이나 거대한 나무에서 시작된다. 이 단계는 신데렐라의 ‘어머니 찾기’ 이야기 시작과 같은 각국의 민간 서사의 초기 줄거리와 비슷하여 신농의 탐색과 성장을

31) Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*. Bollingen Foundation Inc, 1949, 84~89쪽.

32) Umberto Eco, *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Indiana University Press, 1979, 76쪽.

33) Joseph Campbell, 위의 책, 64~137쪽.

위한 발판을 마련한다.

-
1. 모험에의 소명(The Call to Adventure): 신농이 계곡 숲에서 다양한 약초를 찾으면서 모험이 시작된다. 이는 약초를 탐구하기 위한 신농의 열망을 통해 이뤄지면서 그를 미지의 영역으로 몰아넣는다.
 2. 소명의 거부(Refusal of the Call): 해당 내용 없음
 3. 초자연적 조력(Supernatural Aid): 신농이 독이 있는 식물을 시험하여 미지의 영역에 떨어지면서 위협에 처한다. 이때 신비한 조력자가 나타나 신농이 깨어날 수 있도록 도와준다. 조력자는 중요한 순간에 결정적인 도움을 제공하여, 신농에게 힘을 부여하는 한편 올바른 길을 안내하여 여정을 계속할 수 있도록 한다.
 4. 첫 관문의 통과(Crossing the First Threshold): 첫 번째 임계 통과는 신농이 환상에 빠진 순간으로, 알려진 세계에서 미지의 영역으로 들어간다. 이 단계는 일반적으로 영웅이 미지의 도전과 위협에 직면해야 함을 의미한다.
 5. 고래의 배(Belly of the Whale): 신농이 괴물에 의해 18층 지옥으로 끌려간다. 신농은 처음부터 끝까지 괴물에 시달리며 싸우는데 이 과정에서 육체적 고통(괴물에게 시달림) 뿐만 아니라 정신적 고통도 경험한다. 캠벨의 이론에서 ‘고래의 배’는 영웅이 외부 세계에서 격리되어 깊은 자기 탐구를 해야 함을 의미한다. 신농에게 이 단계는 괴물과의 싸움 과정에서 나타나며, 여정 중 가장 위험하지만, 대전환을 맞이하는 중요한 순간이다.
-

‘영웅의 여정’은 전통적인 세계로부터의 이탈에서 시작되어 미지와 도전으로 가득 찬 특수한 영역으로 진입한다.³⁴⁾ 여정의 초기 단계에는 종종 ‘소명의

거부'가 포함되는데, 이는 영웅이 알려지지 않은 모험 여정에 종종 망설임과 저항을 나타내는 대목이다. 그러나 신농의 여정에는 이 과정이 명확하게 나타나지 않는다. 그 이유를 추측해 보면, 중국 사회에서 영웅에 대한 기대와 인식은 용기와 결단력이라는 고도로 부여된 특질을 바탕으로, 회피보다 직접 도전하는 적극성과 진취성으로 발현되기 때문이다. 이러한 차이는 문화적 가치관에서 비롯되며, 중국 영웅 서사는 종종 개인의 사회적 책임과 헌신을 강조하기 때문에³⁵⁾ 영웅 캐릭터가 본격적인 여정을 앞두고 머뭇거리며 위축되는 상황을 이야기 요소로 삼을 수 없었다.

(2) 제2막: 입문

캠벨의 '영웅의 여정' 중 '입문' 단계에서는 영웅이 본격적으로 시련의 길에 오른다. 이 단계는 영웅의 여정 중 도전과 변신의 일환으로 부여된다. "이 단계의 영웅은 미지의 경계를 넘어 혼돈과 어려운 환경 속에서 질서와 의미를 찾아야 한다."³⁶⁾ 신농은 독약초의 약성으로 인해 '18층 지옥'에 빠지고, 여기서 일련의 시험을 거치게 된다. 이러한 시련은 영웅 서사 중 가장 인기 있는 부분이며, 영웅 서사에서 매우 중요한 부분이다.

6. 시련의 길(The Road of Trials): 영웅의 여정에서 '시련의 길'은 일련의 도전과 장애물로, 영웅은 이를 통해 자신의 능력을 증명해야 한다. 신농의 주요 시련은 괴물과의 싸움이다. 이는 물리적, 심리적 한계에 대한 테스트이자 신농의 내적 성장의 중요한 부분이다. 괴물을 물리치고 환상에서 벗어나 정상 세계로 돌아갈 방법을 찾아야 하는데, 이 단계는 여정 중 가장 위험한 여정

34) Joseph Campbell, 위의 책, 41~46쪽.

35) 경령·이종한, 「중국 주선율(主旋律) 영화에 나타난 영웅의 이미지에 대한 연구: 〈특수 부대 전량2〉를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제56호, 2019, 377~394쪽.

36) Joseph Campbell, 위의 책, 83~90쪽.

의 시작이다.

7. 여신과의 만남(The Meeting with the Goddess): 해당 내용 없음
 8. 유혹자로서의 여성(The Woman as Temptress): ‘유혹자로서의 여성’은 영웅이 직면한 유혹을 상징하며, 영웅을 길에서 벗어나게 할 수도 있다. 신농의 여정에서 매우 화려하지만, 독이 있는 식물의 외양은 신농을 강하게 유혹한다. 이를 여신(요부)의 유혹으로 간주하면, 그 결과 신농에게 심각한 타격을 주지만, 동시에 다음 여정을 추진하도록 한다.
 9. 아버지와의 화해(Atonement with the Father): 해당 내용 없음
 10. 신격화(Apotheosis): 캠벨은 이 단계를 영웅에게 내적으로 발현되는 변화를 통해 더 강한 힘이나 지혜를 얻는 것으로 본다. 신농이 괴물과 싸웠고 마침내 치료 속성을 얻은 경험은 ‘신명처럼 받음’의 단계로 볼 수 있다. 이 단계는 성장과 변신을 보여주며, 외적 도전(괴물을 물리치는 것)뿐만 아니라 내적(자기인지)의 성장과 지혜의 향상을 이뤄낸다.
 11. 홍익(The Ultimate Boon): 신농은 투쟁 후에 치료 속성을 얻는데, 이를 그의 최종적인 ‘궁극의 은사’라고 볼 수 있다. 이 단계는 영웅이 어떤 형식의 중요한 성과나 지혜를 얻었음을 나타내며, 이를 통해 공동체를 행복하게 한다. 신농은 결국 미스터리한 조력자의 도움으로 괴물을 물리치고 현실 세계로 귀환하는 데 성공한다. 그리고 약효의 비밀을 풀어 식물의 약효를 얻게 되는 것도 큰 성과다.
-

여기서 주목할 점은 이 애니메이션에서 표현된 ‘유혹자로서의 여성’, 즉 ‘요부’에 대한 서술적 특징이 외적인 유인(독약초의 아름다운 외양)일 아니라 “영웅의 내면세계에 대한 도전과 시련의 투영이라는 점이다.”³⁷⁾ 이는 유혹이

단지 이미지화된 여성상일 뿐만 아니라 아름답고 독성이 있는 꽃을 통해 은유적으로 표현되기 때문인데, 중국 영웅 서사의 ‘요부’ 이미지는 서양 영웅 서사의 ‘마녀’나 ‘요부’ 이미지와는 다른 경우가 많다. 서양의 영웅 서사는 유혹을 형상화해 호-불호, 선-악의 대립을 명확히 드러내는 경향이 있다. 반대로 중국 영웅 서사에서 ‘요부’의 이미지는 종종 영웅이 극복해야 하는 내적인 욕망, 탐욕 또는 두려움과 같은 인간 본성의 약점을 상징화하기 위해 더 많이 사용된다.

(3) 제3막: 귀환

캠벨의 ‘영웅의 여정’에서 영웅은 모험의 종착점에서 모종의 힘을 지닌 ‘전리품’을 얻는 경우가 많고, 그 힘을 지역 사회나 국가로 가져와 증대하고 긍정적인 변화를 가져올 책임을 갖는다.³⁸⁾ 이를 통해 영웅은 개인적 차원뿐 아니라 사회적 차원에서도 긍정적인 역할을 수행하며 사회 전체의 복지를 끌어올린다.

12. 귀환의 거부(Refusal of the Return): 해당 내용 없음

13. 불가사의한 탈출(The Magic Flight): 영웅이 어떤 초자연적인 힘이나 지혜를 사용하여 탈출하거나 문제를 해결한다. 신농은 선천적으로 약물의 독성을 식별하는 능력과 반투명한 배를 가지고 있으며, 괴물이 바로 그 식물의 변이체라는 점을 깨닫고 괴물의 눈을 공격함으로써 물리친다.

14. 외부로부터의 구조(Rescue from Without): 신농은 환상에서 괴물에 시달리며

37) Mircea Eliade, *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. Harcourt Brace, 1959, 35~37쪽.

38) 서성은·강지원, 「영웅서사 콘텐츠와 글로벌 스토리텔링 전략: 웹툰 〈좁비가 된 나의 딸〉을 중심으로」, 『한국게임학회』 제21호, 2021, 99~111쪽.

생명의 위험에 처했을 때 미스터리한 조력자의 도움을 받아 능력을 되찾는다. 이 단계에서 영웅은 여정에서 사명을 이어가기 위해 중요한 지원을 받는다.

15. 귀환 관문의 통과(Crossing the Return Threshold): 괴물과의 싸움에서 승리하여 치료 속성을 얻게 된 신농은 현실 세계로 돌아온다. 이 과정은 '귀환 임계점의 통과' 과정으로 볼 수 있다. 이 단계는 영웅이 변신을 완수하고 얻은 지식이나 힘을 가지고 돌아올 준비를 함을 의미한다. 신농의 여정에서 괴물의 격파와 환상의 소멸은 혼란과 무지의 해소, 깨달음과 질서의 회복을 상징하며, 이를 통해 영웅은 현실의 본질을 볼 수 있다.
16. 두 세계의 스승(Master of Two Worlds): 신농이 환상의 세계에서 혼란과 공포, 무지를 상징하는 괴물을 물리친 것은 그 세계 질서의 재건에 해당한다. 신농은 얻은 귀중한 약물을 가지고 현실 세계로 돌아갈 때 실제 활용 가능한 의약 지식을 가져와 사회의 의학 진보와 발전을 돕게 되고, 약초를 얻었을 뿐만 아니라 초자연적인 힘도 체험하며 신농은 '두 세계의 주인'이 된다.
17. 삶의 자유(Freedom to Live): 어려운 모험과 도전, 죽음과 부활을 거쳐 평범한 삶으로 돌아가 어렵게 얻은 마음과 물질적 성과와 자유를 누리는 순간, 이 단계의 영웅은 그간의 두려움과 한계를 넘어 현재를 살아가는 법을 배우고 그 배운 것을 삶에 자유롭게 적용할 수 있다. 신농이 자신의 경험을 통해 새로운 힘과 지혜를 얻었다는 것은 새로 얻은 능력과 지식을 자유롭게 사용할 수 있는 '삶의 자유'를 얻었다는 뜻이다.

<신농>에 나타나는 신농의 영웅 여정은 기본적으로 캠벨의 '영웅의 여정' 모델과 일치하지만, 구현되지 않은 단계(소명의 거부, 여신과의 만남, 아버지와의 화해, 귀환의 거부)도 있다. '영웅의 여정' 모델이 인간 공통의 심리와 경험을 반영한다고 인정하면,³⁹⁾ 상이한 문화적 배경에 따른 서사적 관습과 영

39) 한우, 「캠벨 영웅 신화론에 의한 애플 성공신화 분석」, 『콘텐츠문화』 제9호, 2017, 151~210쪽.

웅의 전형성에 현저한 차이가 나타날 수밖에 없다. 이런 차이는 각 사회의 역사, 종교, 구조, 가치관에서 비롯된다. 이들은 영웅 서사의 구조와 내용에 영향을 미친다. 이 때문에 모든 영웅 서사가 ‘영웅의 여정’의 단계에 완벽하게 부합하지는 않는다. <신농>은 중국 문화와 역사에 깊이 뿌리를 두고 있는 영웅 서사이기 때문에 일부 요소가 캠벨의 모델과 완전히 일치하지 않는다.

2. 서양 영웅 루크 스카이워커의 여정

<스타워즈: 제다이의 귀환>은 <스타워즈> 본편 3부작의 마지막이자 스타워즈 시리즈 6편 중 하나이다. 3부작의 절정이라고 할 수 있는 이 영화는 대서사시와도 같은 스토리를 완성할 뿐만 아니라 영웅 서사를 소재로 한 영화의 중요한 혁신을 대표하는 작품이다. 이 영화는 시리즈의 핵심 서사적 요소를 계승해 루크 스카이워커(Luke Skywalker)라는 영웅의 여정을 중심축으로 삼아 개인의 성장과 집단항쟁이라는 이중적 주제를 부각하고, 루크의 내적·외적 충돌 해결에는 복잡한 도덕적 의제와 깊은 가족 콤플렉스를 담아낸다.⁴⁰⁾

이야기의 결말에서 루크는 개인적인 영웅 여정을 완성할 뿐만 아니라 그의 아버지 아나킨 스카이워커(Anakin Skywalker)를 어둠으로부터 빛으로 인도하는데, 주적의 이런 변화는 구원과 재탄생이라는 주제를 상징한다. 영화는 루크를 포스의 밝은 곳으로 데려오는 것을 영화 전체를 관통하는 주요 단서로 삼아 명암이 대비되는 궁극적인 전투를 전개한다. ‘성장’과 ‘복귀’로 서사 플롯의 전체적인 틀을 짜고, 위협을 받아 고향을 떠나/정보를 캐내어 악당을 이기고/초능력을 얻어 고향으로 돌아간다는 3단식 이야기 구조를 채택해 캠벨의 ‘영웅의 여정’ 서사 구조를 답습한다.⁴¹⁾

40) 장일, 「고전적 내러티브의 현대적 변형: [스타워즈] 시리즈를 중심으로」, 『통합인문학 연구』 제13호, 2021.

41) 안승범, 「<스타워즈> 오리지널 트릴로지의 빌런 활용 전략 연구: 시리즈 서사는 어떻게 연장되는가?」, 『인문콘텐츠』 제62호 2021, 199~221쪽.

“대부분의 성공적인 영화, 드라마 및 소설은 문화적 배경에 관계 없이 종종 특정 핵심 서사 패턴을 따른다.”⁴²⁾ 영웅 서사는 관객이 개인의 정체성과 사회적 소속감을 찾을 수 있는 방법을 제공한다. 이때 ‘영웅의 여정’ 모델은 개인의 성장에 대한 은유일 뿐만 아니라 문화적 교류와 공감의 가교가 되기도 한다. 주동인물 루크의 역할 설정, 도전, 복귀와 같은 핵심 노드는 캠벨의 ‘영웅의 여정’ 모델에서 영감을 받았지만, 동시에 현대 문화와 정서적 요소를 통해 광범위한 매력을 구축한다. 주인공 루크의 행적을 ‘영웅의 여정’ 모델을 통해 서양 영웅 서사의 전개 방식을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 제1막: 출발

<스타워즈>에서 루크는 새로운 도전에 직면하게 된다. 은하제국(Galactic Empire)과 다크 베이더(Darth Vader)는 더 강력한 ‘데스스타2’(Death Star II)를 건설한다. 한 솔로(Han Solo)는 악명 높은 악당인 자바 더 헛(Jabba The Hutt)에게 포로로 잡혀 있다. 이러한 상황은 ‘영웅의 여정’ 중 ‘소명’ 단계를 촉발하는 동력으로 작동한다. 루크는 다시 여정을 시작하게 된다.

1. 모험에의 소명(The Call to Adventure): 루크는 새로운 도전에 직면하고, 은하 제국과 시스 다크 베이더가 더 강력한 데스스타2를 건설하자 사악한 세력은 레아(Leia)공주가 이끄는 저항군(Rebels)을 다시 위협한다. 이 사건들은 영웅적인 모험의 소명을 구성하며 루크를 다시 여정에 오르게 한다.
2. 소명의 거부(Refusal of the Call): 루크는 가족에 대한 책임감 때문에 떠나기 싫어한다. 그 망설임은 내면의 어두운 면과 미래의 불확실성에 맞서는 심리 싸움을 촉발한다. 루크는 어둠의 세력을 다시 마주하면 미지와 위협으로 가

42) 안승범, 위의 논문.

득 찬 길이 열릴 것임을 알고 있다.

3. 초자연적 조력(Supernatural Aid): 루크는 다고바(Dagobah)로 돌아가 요다(Master Yoda)의 지도를 구하는데, 제다이는 루크의 진짜 혈통을 폭로한다. 오비완(Obi-Wan)의 출현은 초자연적인 원조를 제공해 루크의 여정을 이어가게 한다.
 4. 첫 관문의 통과(Crossing the First Threshold): 루크는 제다이 훈련을 시작하며 평범한 사람에서 제다이로 바뀌는 시작을 알린다. 이것은 영웅이 도전에 대처할 준비가 되어 있다는 것을 보여주는 여정의 전환점이다.
 5. 고래의 배(Belly of the Whale): 루크와 친구들은 레아를 데스 스타에 넣기 위해 자신의 아버지, 즉 다스 베이더와 마주하고 악한 세력의 화신인 쉬브 펄퍼틴(Sheev Palpatine) 황제에 맞서야 한다.
-

‘주인공의 일상은 갑작스러운 사건(일반적으로 ‘위기’나 ‘발견’)에 의해 깨진다. 모험의 소명에 대한 루크의 초기 반응은 망설임과 저항이었다. 그는 미지에 대한 두려움과 가족에의 책임감에 대한 애착을 보인다. 이런 상황에 대해 캠벨은 많은 고대 신화와 이야기 속의 영웅이 초기 저항감을 경험한다고 지적하며, 이는 편안한 지역에서 벗어나 알려지지 않은 도전에 직면하는 인간의 보편적인 태도를 나타낸다고 설명한다.⁴³⁾ 루크의 이러한 망설임은 칼 융(Carl Jung)의 심리 분석 이론에 설명된 ‘내면적 충돌’을 반영한다. “사람들은 종종 잠재의식의 깊은 ‘그림자(The Shadow),”⁴⁴⁾ 즉 내면에 알려지지 않고 억압된 부분을 탐색하기 두려워한다. 그래서 이 단계는 영웅이 자기 내면에 있는 두려움과 불확실성과 싸워야 한다는 점을 보여주며, 성장과 자아실현을

43) Joseph Campbell, 위의 책, 47쪽.

44) C.G. Jung, *Archetypes and the collective unconscious*. In C. G. Jung, *The collected works of C. G. Jung* Vol. 9, Part 1, Princeton University Press, 1969, 34~38쪽.

향한 필수 코스가 된다.

(2) 제2막: 입문

루크의 시련은 제국군과 다스 베이더라는 외부 도전과 자신의 정체성에 대한 수수께끼라는 내적 탐구로 이원화된다. 이들 시련은 ‘그저 모든 게 불확실했던 젊음이’에서 ‘제다이 기사’로 어떻게 성장하느냐에 매우 중요한 요인들로 작동한다. 이 이중의 시련은 일련의 외적 사건에 대한 것일 뿐만 아니라 영웅의 개인적 용기, 책임감, 정체성이라는 가치의 측면에서 내면의 성장을 깊이 있게 구현하여 후속 여정의 토대를 마련하는 중요한 역할을 한다.

-
6. 시련의 길(The Road of Trials): 루크는 다고바에서 요다를 만나 포스에 대한 깊은 학습을 시작한다. 그가 은하제국에 대항하는 투쟁에 가담하면서 시련이 시작되는데, 특히 자바에게 포로로 잡힌 한 솔로와 다른 동료들을 구출하기 위해 노력할 때 맞닥뜨리게 되는 일련의 도전이 그의 용기와 지혜, 리더십을 시험하게 된다.
 7. 여신과의 만남(The Meeting with the Goddess): 루크는 레아가 여동생이라는 사실을 알게 되면서 자신의 신상에 대한 인식뿐만 아니라 가족이나 개인의 사명에 대한 이해가 깊어지게 된다.
 8. 유혹자로서의 여성(The Woman as Temptress): 황제 쉬브 팰퍼틴(Sheev Palpatine)은 루크를 은하제국에 끌어들여 그의 힘을 이용해 저항군을 멸망시키려 한다.
 9. 아버지와의 화해(Atonement with the Father): 루크는 다스 베이더와의 싸움에서 그가 자신의 아버지라는 사실을 알게 된다. 결국 다스 베이더와의 대치에서 가족의 진실이 밝혀질 뿐만 아니라 개인적 성장과 영웅의 여정의 중요
-

한 순간이인 부자간의 화해를 이끌어낸다.

10. 신격화(Apotheosis): 루크는 아버지 다스 베이더와의 대치 속에서 아버지를 살리려는 시도를 한다. 이는 생명과 가족관계에 대한 깊은 이해와 동정이 발현되는 순간이다.
11. 홍익(The Ultimate Boon): 루크의 궁극적인 은사는 자신의 신분에 대한 수용이자 은하제국을 무너뜨리는 전쟁에서 벌이는 활약상이다. 데스스타 전투에서의 승리, 아버지의 장례식에서의 작별 등을 통해 루크는 은하계에 평화를 가져다주었을 뿐만 아니라 견습생(파다완)에서 제다이 마스터로의 개인적인 변신을 완성한다.

루크가 다고바(Dagobah)에서 수련할 때 요다는 힘을 전달하고 지혜의 참 뜻을 밝혀준다. 이런 사제 관계는 서양의 영화에서 자주 논의되는 주제인 지식, 지혜, 권력의 전달을 포괄하면서 영웅의 성장에 전형적인 요소로 활용된다.⁴⁵⁾

(3) 제3막: 귀환

은하제국과의 결전, 부자간의 화해, 그리고 데스스타의 멸망 등과 같은 일련의 사건들을 거치면서 루크는 물리적, 정신적 측면에서 현저한 변화를 겪으

45) 가령 현대 판타지 장르를 확립했다고 일컬어지는 <반지의 제왕> 시리즈(2001~2003)에서 간달프(Gandalf)가 프로도(Frodo Baggins)를 지도하는 사례(간달프는 안내자로서 프로도가 반지의 중요성과 위험성을 이해하도록 도울 뿐만 아니라 도덕적, 정신적 측면에서도 그를 지지한다), <해리포터> 시리즈(1997~2007) 시리즈에서 덩블도어(Dumbledore)가 해리를 지도한 사례(덩블도어는 해리에게 마법 지식과 기술을 전수할 뿐만 아니라 용기와 우정, 희생의 가치를 포함한 더 깊은 진리를 이해하도록 이끈다) 등이 이에 해당한다. 이처럼 영웅은 종종 현자와의 교제를 통해 자신과 외부 세계에 대한 더 깊은 이해를 얻는다.

며 ‘영웅의 여정’ 모델 중 ‘귀환’ 단계에 접어든다.

12. 귀환의 거부(Refusal of the Return): 아버지 다스 베이더 및 황제와의 결전을 거치며 은하제국에 대한 대승리를 이룬 루크는 평범한 삶으로 돌아갈지 말지를 결정해야 했고, 은하계에서의 자신의 역할에 대한 깊은 성찰과 제다이로서의 책임을 고찰하는 과정에서 그는 평범한 삶으로 돌아가기 어렵다.
 13. 불가사의한 탈출(The Magic Flight): 루크는 제국에 대항하는 데 중요한 역할을 하고 악에 대항하기 위해 힘을 사용한다.
 14. 외부로부터의 구조(Rescue from Without): 루크는 제국과의 최종 전투에서 한 솔로, 레아 공주 등 많은 동료들의 도움을 받았다. 특히 결정적인 순간에 아버지 다스 베이더는 루크에게 힘과 지지를 보내 황제 팰퍼틴을 물리치는데 크게 도움을 준다.
 15. 귀환 관문의 통과(Crossing the Return Threshold): 루크가 아버지 다스 베이더와 최종 대치하고 황제 팰퍼틴과 결전을 벌였던 순간은 그가 평범한 무사에서 영웅으로 신분이 전환되는 순간이다. 루크는 ‘귀환 임계점의 통과’ 단계를 완료하고 영웅으로서 얻은 지혜나 힘을 가지고 돌아올 준비를 한다.
 16. 두 세계의 스승(Master of Two Worlds): 루크는 결국 평범한 세계와 포스의 깊은 세계를 이해할 수 있는 성숙한 제다이가 된다. 이렇게 영웅은 일상 세계에서 생활하면서도 초자연적 세계의 지혜를 터득할 수 있다.
 17. 삶의 자유(Freedom to Live): 루크는 데스스타를 파괴하고, 은하계에 새로운 희망을 주며, 과거의 두려움과 의심에 사로잡히지 않고 굳건한 내면을 지닌 지혜로운 지도자가 된다. 이런 변화는 삶의 자유를 얻는 핵심, 즉 영웅이 여정을 통해 새로운 삶의 목적과 자기 주도적 능력을 얻음으로써 가치를 생성한다.
-

캠벨은 “영웅은 그 개인의 적을 정복했을지 모르지만, 그의 궁극적인 목표는 개인을 넘어 지역 사회 전체 또는 더 넓은 인간세계를 위해 봉사하는 것”⁴⁶⁾이라고 말했다. 즉 영웅의 궁극적인 목표는 개인의 모험과 변신을 통해 사회 전체에 이바지하는 것이다. 루크와 다스 베이더, 제국 사이의 최종 싸움은 단순한 물리적 충돌로 볼 수 없다. 이것은 외적 투쟁을 넘어선 더 깊은 수준의 도덕적 투쟁이다. 서양 영웅 서사에서 이러한 대립은 종종 개인(자아)과 사회적 기대 간의 충돌, 혹은 내면의 도덕적 구속과 외부의 유혹 사이의 충돌로 나타나는데, <스타워즈>의 루크 역시 그러하다. 루크는 유혹에 저항하고 자신의 원칙과 가치관을 유지하기로 선택하는데, 이야말로 서양 영웅 서사의 핵심이다. 즉 개인이 도전과 충돌의 과정에서 어떻게 도덕적 입장을 지키는지, 나아가 “행동을 통해 어떻게 더 넓은 사회와 문화 환경에 영향을 미치는지”⁴⁷⁾와 같은 부분이 그것이다. 정의를 지키고 포스의 긍정적인 면을 택하는 루크의 결정은 유혹 앞에서 개인의 신념과 도덕 원칙을 지키는 행위가 승리한 것으로 볼 수 있다. 서양 문화는 개인의 도덕적 딜레마 속에서 자주적인 선택을 강조한다. 이런 내면적 도덕 투쟁은 인물을 긍정적으로 형상화할 뿐만 아니라, 더 넓게는 사회 가치관과 도덕 기준의 변증법적 관계를 드러내기도 한다.

4. 중국 영웅의 서사문화적 함의

<신농>과 <스타워즈>처럼 문화적 배경이 다른 서사도 영웅의 구조에서 일정한 유사성을 보이는 현상을 ‘단일 신화’(Mono-myth)⁴⁸⁾라 부른다. 이러한 초문화적, 초시대적 공감의 구현은 ‘영웅의 여정’ 구조가 지닌 보편성에서 알

46) Joseph Campbell, 위의 책, 119쪽.

47) 변정심, 「고대 그리스 폴리스(Polis) 형성 과정에서 영웅 숭배의 역할」, 『서양고대사연구』 제26호, 2010, 145~186쪽.

48) Joseph Campbell, 위의 책, 3~10쪽.

수 있듯이 다른 문화의 공통성을 드러낸다. 오늘날 할리우드로 대표되는 영웅 서사의 주류 작법은 서양 문화 체계에서 전형적인 ‘서양식 영웅’을 만들어 냈다. 그 영웅주의는 고대 그리스 시대부터 시작된 서양 문학, 즉 인간의 원초적 욕망을 긍정하는 데 뿌리를 두고 있다. 서양 문화의 영웅은 뿌리 깊은 자기 의지와 자의식의 표현을 보여줌과 동시에 뚜렷한 약점과 결함을 드러낸다. 영웅의 핵심 원동력은 집단과 국가에 대한 개인·민중의 의무보다는 자발적 감정이다.

그러나 중국 문화는 도덕적 영웅을 통해 거시적인 공적 의무를 이행하고 집단과 사회에 대한 사회나 집단에 대한 책임을 완수하도록 요구한다.⁴⁹⁾ “중국의 영웅은 인·의·충·효의 유교적 도덕규범을 따르고 사생취의(捨生取義)의 정신을 가져야 한다.”⁵⁰⁾ 이런 문화적 맥락에서 중국 문화콘텐츠에는 독특한 영웅 미학의 비극이 짙게 배어난 ‘비극적 서사’가 생겨났다. 그러나 이 때문에 영웅 인물이 유형적이고 도식화된 나머지 관객이 영웅의 정신과 내면 깊이 들어가거나 더 큰 동질감을 느끼기 어렵게 만들기도 한다.

1. 영웅 원형의 보편성

<신농>과 <스타워즈: 제다이의 귀환>의 서사는 모두 캠벨의 영웅 여정과 비슷한 구조를 따른다. 이들은 문화적 맥락과 표현 형식, 세부 요소가 모두 다르지만, 구조적 유사성을 통해 인류 공통의 심리적 패턴과 문화적 요구를 드러냈다. 칼 융의 집단 무의식 개념은 행동 패턴으로서의 본능 및 이와 관련된 원형을 잘 설명한다. 여기서 “원형이란 무의식적 현상으로 원시 이미지의 모본으로, 패턴, 이미지, 스토리 등을 포함한다.”⁵¹⁾ 원형은 인간 보편의 정신 현상이나 감정 체험에서 공통성과 반복성을 반영하는 구체적 형식이다. 칼 융

49) 費孝通, 『鄉土中國』, 上海人民出版社, 2013, 73쪽.

50) 陳耀南, 『中國文化對談錄』, 廣西師範大學出版社, 2004, 64~67쪽.

51) C.G. Jung, 위의 책, 37~42쪽.

은 집단 무의식에 존재하는 보편적 원형을 강조하는데, 그 원형은 다른 문화와 시대의 신화와 전설, 서사에서 반복해서 나타난다.

영웅 원형은 그중 하나로 용기나 성장에 대한 인류의 보편적인 열망을 구현한다. 특히 영웅 원형은 특정 문화나 시대의 산물일 뿐만 아니라 인류 공통의 심리적 경험의 일부이다. 영웅 인물에 대한 칭송은 중국과 서양의 영웅 서사의 공통 주제다. 영웅은 인류를 무지에서 벗어나게 하고 부정적인 세력과 싸우는 등, 고대부터 올곧은 정신과 의지를 상징했다. 이런 영웅 원형은 대체로 주인공이 시련과 도전에 직면하여 내적 성장과 정신적 각성을 실현하는 이야기를 포함하며, 나아가 원형 이미지의 다양한 변형 가능성을 제공한다. 따라서 성공적인 작품은 반드시 유사한 원형 의미를 갖게 된다. 세밀한 인물과 이야기는 문화와 환경에 따라 다를 수 있지만 도전, 모험, 승리, 귀환과 같은 영웅 서사의 기본 구조는 유사한 형태로 귀결된다.

2. 중국 영웅의 변별성

중국과 서양의 영웅 서사는 각 문화의 고유한 감정과 가치관에 따라 영웅에게 독특한 변별적 이미지를 부여한다. <신농>과 <스타워즈>에 나타난 ‘영웅의 여정’은 중요한 몇 단계에서 문화 차이로 인한 특수성을 보여준다. 이는 우발적이거나 특정한 상황에 따른 게 아니라 각각의 문화적 가치관이 직접 투영된 결과다. 캠벨은 ‘영웅의 여정’ 모델은 보편적인 서사구조이지만 서로 다른 문화는 그 특유의 가치관과 철학에 따라 구조를 형성한다고 말한다.⁵²⁾ 따라서 서로 다른 문화권의 영웅 서사의 일부분은 각자 다른 요소를 반영하며 영웅의 변별성을 드러낸다.

(1) 소명을 거부하지 않는 영웅

52) Joseph Campbell, 위의 책, 4~10쪽.

〈신농〉에서 신농은 미지에의 탐구와 약초에 대한 지식 추구에 직면한다. ‘영웅의 여정’의 시작 부분인 ‘소명의 거부’ 단계가 없을 정도로, 신농에게는 망설임이나 두려움이 거의 묘사되지 않는다. 대신 그는 용감하게 도전을 받아들이고 다양한 약초 경험을 시도하며 목숨을 걸고 괴물과 싸워 나간다. 이는 중국 문화의 지혜와 집단 가치 추구가 영웅 이미지에 투영된 결과다. 중국의 전통문화는 겸손, 근면, 집단주의를 강조하는데, 그 영향으로 중국의 영웅 인물은 더 높은 집단 목표를 달성하기 위해 개인의 희생을 아끼지 않는 모습을 강하게 드러낸다.⁵³⁾ 이에 비해 〈스타워즈〉의 루크 스카이워커는 여정의 시작 부분에서 뚜렷한 망설임과 거부의 태도를 보인다. ‘소명의 거부’는 사실 미지에 대한 개인의 두려움과 현 상황에 대한 만족을 드러낸다. 루크의 모험은 오비완(Obi-Wan)의 격려와 가족의 상실 등 외부적 환경변화에 강하게 추동되면서 여정에 나서게 된다. 이런 서사는 개인의 선택과 자기 결정의 가치를 강조하면서, 영웅 서사를 서양적으로 해석한 결과다. 핵심적인 차이는 중국의 영웅 서사가 내적 동력과 집단에 대한 책임감을 강조한다는 점이다. 즉 신농의 이미지는 외압에 의해 만들어진 게 아니라 지식과 복지를 추구하는 내적 동기에서 비롯된다. 반면 루크로 대표되는 서양 영웅은 영웅의 잠재력과 책임감을 유발하기 위해 외부 자극이나 상당한 개인적 손실을 필요로 삼는다.

(2) 중국 영웅의 ‘비인격적 여신과의 만남’

‘여신과의 만남’ 단계는 ‘영웅의 여정’의 특별한 부분이다. ‘여신’의 구체적 표현은 이야기마다 다를 수 있다. 그러나 여신은 언제나 지식과 지혜, 유희과 계시를 상징한다. 이 단계에서 영웅은 일종의 형식적인 ‘망명과 환생’을 경험하는데, 여신은 바로 그 과정의 촉매제 역할을 담당한다.

53) 교웨이·장동열, 「중국 애니메이션 영웅 전형의 형상 변화 연구: 〈나타·마동강세(那吒·魔童降世)〉(2019)와 〈나타노해(那吒鬧海)〉(1979)의 캐릭터 비교 분석을 중심으로」, 『만화에니메이션연구』 제57호, 2019, 57~79쪽.

<스타워즈>에서는 레아 공주가 여신의 역할을 맡는다. 레아의 외모, 즉 형식은 일련의 변화를 겪는다. 때로는 유혹으로, 때로는 인도로, 때로는 영웅에게 굴레를 돌파하도록 명령한다. 레아는 감각적 모험의 절정에 도달하는 길잡이이며, 영웅의 내재된 힘과 잠재력을 깨우친다. 레아는 루크가 자신의 정체성을 깨닫도록 끊임없이 조력하고, 사명을 받아들이도록 격려하면서 도움을 준다.

<신농>의 ‘여신과의 만남’ 단계는 구체적 인물로 표현되지 않고, 독초로 나타난다. 독초는 신농의 여정에서 핵심 요소이자 비인격적 ‘여신’으로서 서사를 발전시키는 동인이다. 이는 데이비드 보드웰이 언급한 서사 동인(narrative causality) 개념과 부합한다. 그는 인물, 사물, 배경 등 모든 요소가 서사를 움직이는 요소가 될 수 있다고 본다.⁵⁴⁾ <신농>의 독초는 서사의 추진 동력으로서 신농의 관심을 끌면서 일련의 도전과 충돌의 토대를 마련한다. 독초는 은유적이고 비인격적인 ‘여신’으로 표현되면서 의미를 창출한다. 캠벨에 따르면 “세상의 어떤 유혹도, 어떤 즐거움을 줄 수 있는 것도 ‘여신’의 존재를 예고할 수 있다”.⁵⁵⁾ 독초에는 인간의 감정이나 의지는 없지만 신농을 위기의 길로 이끌며 영웅의 용기와 지혜를 불러일으킨다. 영웅은 ‘여신과의 만남’ 이후 점진적으로 그것을 알아가면서 신비로운 미지의 대상과 직접적인 대화를 통해 각성하고 변화한다. 특수한 ‘여신과의 만남’은 중국식 ‘영웅의 여정’ 모델로 볼 수 있다. 즉 영웅의 성장은 반드시 ‘선지자’의 계시를 통해서만 이뤄지지 않으며, 영웅이 계시를 얻는 과정(‘재생’의 과정)에서 위험과 수확의 공존을 강조한다. 이는 ‘영웅의 여정’에서 구체적인 ‘여신’ 캐릭터를 필요로 하지 않을 수 있다는 점을 보여준다. 식물이나 동물, 자연 현상과 같은 서사의 특정한 요소가 영웅의 성장을 이끄는 중요한 역할을 할 수 있다. 여신을 대체하는 이런 요소도 역시 영웅의 자기 발견과 초월을 매개한다.

54) David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press, 2002, 89쪽.

55) Joseph Campbell, 위의 책, 96~98쪽.

(3) 중국 영웅의 '비인간형' 대적자

〈스타워즈〉에서 루크와 아버지 다스 베이더 간의 관계는 전체 서사의 핵심이다. 다스 베이더는 루크의 아버지일 뿐만 아니라 '권위'이기도 한데, 이런 관계의 존재는 루크가 결국 자신의 출신과 아버지의 권위에 대한 이중의 도전을 받아들여야 한다는 사실을 의미한다. 다스 베이더가 어두움을 버리고 루크를 구하며 제국의 팽퍼틴 황제를 죽이는 과정에서, 루크는 아버지의 구원을 목격함으로써 '아버지와 화해'를 이룬다. 전통과 규칙, 기존 질서를 상징하는 '아버지'로서의 다스 베이더 이미지는 루크가 성장하면서 직면해야 할 도전, 즉 권력, 통제, 개인의 두려움과 연결된다. 루크와 다스 베이더의 갈등과 화해는 영웅의 여정에서 개인이 권위를 초월하고 자신을 이겨내야 한다는 주제를 보여준다.

〈신농〉에서는 영웅의 여정이 다소 다른 양상을 나타낸다. 신농의 여정에서 도전과 초월은 권위에 대한 부정으로 드러나지 않는다. 그것은 자연을 이해함으로써, 약초에 대한 지식을 습득함으로써, 괴물을 물리치고 약성을 얻음으로써 결국 자연계(독초와 괴물)와의 조화로 이뤄진다. 즉 중국 영웅은 주로 자연물에 대항하면서, 화해의 대상도 자연 질서로 형상화된다. 여기서 '아버지'는 더 이상 권위와 억압이 아닌 지혜, 사회 질서, 자연 법칙 등이 된다. 결국 자연과의 대항 및 화해가 신농의 여정에서 핵심이다. 이는 비대항적인 인식과 성장 경로를 대표한다. 이런 구조는 자연에 순응하고 세계의 법칙을 인지해야 한다는 점을 강조하는 중국 문화의 가치와 맞물려 있다. 이처럼 중국의 영웅은 이데올로기의 산물인 인간형 대적자를 지나치게 강조하지 않는다.⁵⁶⁾ 중국의 영웅 이미지는 대립과 파멸에 의존하지 않고 이해와 수용, 융합을 주도하는 인격에 기초한다.

56) 謝選駿, 『神話和民族精神』, 山東文藝出版社, 1987, 86쪽.

(4) 중국 영웅의 변별성

일반적으로 영웅은 ‘여정’이 끝나면 특정한 계시나 보물을 얻은 뒤 원래의 ‘보통’ 세계로 돌아가는 문제에 직면한다. 영웅은 모험을 완성하면 전리품을 가지고 돌아와야 한다. 그 전리품은 공동체를 부흥하게 할 수 있지만, 영웅은 종종 그 책임을 거부한다.⁵⁷⁾ ‘귀환의 거부’로 불리는 이 단계는 영웅이 비범한 여정을 마치고 다시 일상으로 녹아드는 데 대한 망설임과 거부감을 강조한다.

<스타워즈>에서 루크는 현실로 돌아오는 결정을 앞두고 개인의 욕망과 두려움에 시달린다. 루크의 망설임은 힘을 잃을지도 모른다는 우려에서 비롯된다. 그의 선택은 은하계 전체에 중대한 영향을 미치지만, ‘귀환의 거부’라는 단계에서 집단의 이익은 주된 고려 요인이 아니다.

“영웅의 개인적 선택과 내면의 발악은 종종 집단적 책임감”⁵⁸⁾ 즉 개인의 자유의지가 매우 중시된다. <신농>에서는 ‘귀환의 거부’가 확연히 다른 양상을 나타낸다. 신농의 ‘여정’은 개인의 정체성 추구보다는 미지의 세계에 대한 탐구에 더욱 중점을 둔다. 신농은 여정 중에도 본래의 세계와 격리되지 않는다. 따라서 그의 ‘귀환’은 책임감과 사회적 대의라는 약속을 따른 것이다. 이는 영웅의 소외와 고독이 아니라 개인의 성취를 통해 사회의 진보를 도모한다는 이념을 강조한다.

클리포드 기어츠(Clifford Geertz)는 ‘두터운 묘사’(thick description)라는 개념을 제시하면서 “문화가 사람들의 세계관과 행동 패턴을 구성하는 일련의 의미 있는 기호 시스템”이라고 말한다.⁵⁹⁾ 중국 문화에서 영웅 서사의 기호는 종종 집단의 가치, 사회적 책임과 밀접하게 관련된다.

57) Joseph Campbell, 위의 책, 171~172쪽.

58) 김경현, 「서양고대세계의 개인숭배」, 『서양고대사연구』 제26호, 2010, 105~144쪽.

59) Clifford Geertz, *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. Basic Books, 1973, 103쪽.

루크의 여정으로 대표되는 서양의 영웅 서사는 외부 세력과의 충돌을 중심으로 이뤄진다. 이런 충돌은 영웅이 외부 세계의 도전에 대처하기 위해 새로운 질서를 세우려는 노력이다. 이 경우 ‘영웅의 여정’은 종종 세속 권력의 충돌과 초월적으로 연결된다. 즉 개인의 노력과 모험을 통해 세계를 재구성하고, 현존하는 사회에 대한 인간의 불만을 위무하며 새로운 질서를 재생하고, 개인적 가치의 자기실현에 대한 정신적 욕구를 충족하는 것이다.

반면 <신농>은 사회 및 자연과의 조화로운 공존을 강조한다. 막스 베버(Max Weber)가 정리한 ‘도’(道)⁶⁰⁾에 걸맞게 세계의 영원한 통치 질서,⁶¹⁾ 즉 “조화 속에서 생겨난 공동생활의 사회적 요구”에 부응하고, 또 세속 권력의 고정된 질서에 경건하게 복종해야 한다는 뜻이다. 이런 문화적 배경에서는 영웅이라도 사회 질서에 복종하고, 사회 체계에서 자신의 지위를 찾아내며, 사회적 역할을 잘 수행하는 것이 조화로운 ‘도’가 된다.

5. 결론

‘영웅의 여정’ 서사는 영웅의 행동에 대한 서술일 뿐만 아니라 사회 질서에 대한 상상력과 가치 지향을 심층적으로 드러낸다. 영웅의 기획과 설정에는 통일된 서사 구조(패턴)가 필요하다. 특히 영웅 인물의 창작 과정에는 명확한 행동 동기가 수반되어야 하며, 매체와 장르별 관객의 상상과 기대를 충족시켜야 한다. 동시에 사회적 가치관이 요구하는 영웅의 이미지와 연결되어야 한다. 영웅 인물과 합리적 서사의 긴밀한 결합은 ‘영웅’이 사회적 인정을 받는 중요한 근거가 된다. 따라서 영웅 서사의 창작을 위해서는 원형(신화) 이야기

60) Max Weber, *The Religion of China. Confucianism and Taoism*. Cyrus R. Pangborn. *The Journal of Asian Studies*, 1965, 310~338쪽.

61) Max Weber, *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*, 1978.(G. Roth & C. Wittich, Eds.), University of California Press. (Original work published 1922), 24~37쪽.

의 속박에서 벗어나 현대 사회의 요구를 캐릭터에 통합하면서 관객이 공유하는 보편적 관심사를 고려해야 한다. ‘영웅의 여정’ 모델은 전 세계에 보편적으로 존재한다. 그 구체적인 표현은 무궁무진하지만, 서사의 패턴은 대체로 유사하다. 여정의 가장 중요한 특징은 영웅 캐릭터의 성장 과정이다. 구체적인 사건과 다양한 조연과 악역은 영웅을 새로운 이야기로 인도하면서 성장의 근거를 마련한다.

서양의 서사에서 영웅은 일반적으로 질서가 부재한 상황을 배경으로 모험, 대항, 충돌을 통해 새로운 질서를 재건하는 인물로 묘사된다. 서양의 영웅 서사는 종종 주체-객체의 이원적 대립이라는 문화적 사고를 기반으로 하며, 대립과 정복의 행동 패턴이 반영된다. 중국 서사에서 영웅의 행위는 사회 질서나 도덕 관념과 밀접하게 연결되어 도의와 책임, 질서와 도덕의 유지를 강조한다. 이는 주체와 객체를 일원적으로 사고하는 중국적 사상과 전통의 문화적 기초를 바탕으로 영웅 서사를 구현한 결과다.

參考文獻

- 조셉 캠벨, 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 서울: 민음사, 2009.
- 陳建憲, 『神祇與英雄: 中國古代神話的母題』, 新華出版社, 1994.
- 郭精銳, 『中國神話與英雄傳說』, 暨南大學出版社, 2011.
- 李玉潔, 『中國古史傳說的英雄時代』, 科學出版社, 2010.
- 劉安, 『淮南子』, 上海古籍出版社, 1993.
- 劉志偉, 『英雄文化與魏晉文學』, 蘭州大學出版社, 2004.
- 茅盾, 『中國神話研究初探』, 上海古籍出版社, 2005.
- 周曉明, 『先秦神話英雄研究』, 西北師範大學出版社, 2007.
- 鐘健, 『創世神話』, 中國社會出版社, 2008.
- Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wiese Productions, 2007.
- C.G. Jung, *Archetypes and the Collective Unconscious*, Princeton University Press, 1969.
- Joseph Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*, Bollingen, 1949.
- Max Weber, *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*, University of California Press, 1978.
- Thomas Carlyle, *On heroes, hero-worship, and the heroic in history*, London: James Fraser, 1841.
- Umberto Eco, *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*, Indiana University Press, 1979.
- Sidney Hook, *The Hero in History: A Study in Limitation and Possibility*, Hesperides Press, 2006.
- 경령·이종한, 「중국 주선율(主旋律) 영화에 나타난 영웅의 이미지에 대한 연구: <특수부대 전량2> 를 중심으로」, 『만화애니메이션 연구』 제56호, 2019.
- 교혜이·장동열, 「중국 애니메이션 영웅 전형의 형상 변화 연구: <나타·마동강세(那吒·魔童降世)>(2019)와 <나타노해(那吒鬧海)>(1979)의 캐릭터 비교

- 분석을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제57호, 2019.
- 나경수, 「동서양의 문화영웅 비교: 우신화와 프로메테우스신화를 대상으로」, 『남도민속연구』 제18호, 2009.
- 변정심, 「고대 그리스 폴리스(Polis) 형성 과정에서 영웅승배의 역할」, 『서양 고대사연구』 제26호, 2010.
- 서수정, 「현대 슈퍼히어로 지형도 연구: 일본 애니메이션과 미국 슈퍼히어로 영화를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제71호, 2023.
- 서성은·강지원, 「영웅서사 콘텐츠와 글로벌 스토리텔링 전략: 웹툰 〈좀비가 된 나의 딸〉을 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』 제21호, 2021.
- 송연옥, 「중국 애니메이션의 청년 영웅서사: 〈신신방: 나타중생〉을 중심으로」, 『중국소설논총』 제66호, 2022.
- 안승범, 「〈스타워즈〉 오리지널 트릴로지의 빌런 활용 전략 연구: 시리즈 서사는 어떻게 연장되는가?」, 『인문콘텐츠』 제62호, 2021.
- 이현승·송정현, 「조지프 캠벨(Joseph Campbell)과 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)의 ‘영웅의 여정(Hero’s Journey)’에 따른 〈원천강 본풀이〉 서사 구성요소 분석」, 『동북아문화연구』 제67호, 2021.
- 임대근, 「중국의 문학과 영화의 관계에 대한 시론」, 『중국학연구』 제20호, 2001.
- 위칭룡·최동혁, 「애니메이션 〈원펀맨〉의 영웅서사에 대한 비교 연구」, 『애니메이션연구』 제18호, 2022.
- 장일, 「고전적 내러티브의 현대적 변형: ‘스타워즈’ 시리즈를 중심으로」, 『통합인문학연구』 제13호, 2021.
- 한우, 「캠벨 영웅 신화론에 의한 애플 성공신화 분석」, 『콘텐츠 문화』 제9호, 2017.
- 曹小卉·馬華·劉可欣 等, 「中國動畫民族化道路演進」, 『當代動畫』, 2019.
- 盧斌·牛興偵·劉正山, 「全球電影產業發展報告 (2019)」, 『社會科學文獻出版社』, 2019.
- 羅興萍, 『論本土英雄概念的生成和流變』, 『江南大學學報』, 2008.
- 孫平·丁玎, 「2020年中國動漫產業發展報告」, 『中國傳媒產業發展報告』, 2021.

- 於麗娜, 「約瑟夫·坎貝爾英雄冒險神話模式淺論」, 『世界宗教文化』, 2009.
- 張洪友, 「英雄之旅的敘述動力與元化特質」, 『符號傳媒』, 2019.
- 張可依, 「淺談中西方神話反映出的文化差異」, 『中華少年』, 2015.
- 褚亞男, 「傳統文化資源與動畫創新策略研究: 以20世紀80年代中國動畫電影為例」, 『當代動畫』, 2019.
- 新聞出版廣電總局網站, <http://www.gov.cn>
- 2015-2021年中國動漫產業發展報告, <http://www.cnanime.net>
- 2019年中國動漫產業投資研究報告, <http://www.dongman.gov.cn>

Abstract

Commonalities and differences between Chinese and Western hero Narratives

– focusing on *Shennong: Taste of Illusion* and *Star Wars: Return of the Jedi*

Liu Minglei · Great Root Woods

Heroic narratives are a universal cultural phenomenon, transcending both ancient and modern times, and crossing numerous cultural and geographical boundaries, reflecting the commonality of basic human life experiences and deep psychological needs. Drawing upon Joseph Campbell's "Hero's Journey" framework, this study delves into the characteristics of Chinese hero narratives and compares them with their Western counterparts. To achieve this, the Chinese narrative "Shennong: Taste of Illusion"(2018), depicting the story of Shennong, is juxtaposed with the Western narrative "Star Wars: Return of the Jedi"(1983). Through a comparative analysis of these narratives, commonalities and differences between Chinese and Western heroes are identified, thereby illuminating the distinctive features of Chinese hero narratives. While both Chinese and Western hero narratives exhibit a similar tendency in character development, Chinese narratives tend to accentuate the extraordinary courage of heroes and the moral elevation of 'sacrifice' within a collectivist value system.

Key words : Heroic Narrative, Hero's Journey, Cultural Differences, Shennong, Chinese Heroes

투 고 일 : 2024. 4. 10. / 심 사 일 : 2024. 4. 15.~ 2024. 5. 15. / 게재확정일 : 2024. 5. 20.

