

웹소설 <나 혼자만 레벨업>을 통해 본 한국형 영웅서사의 원형* - <주몽신화>와의 비교를 중심으로 -

김정희**

국문초록

본고에서는 <주몽신화>의 주몽에게서 발견할 수 있는 영웅으로서의 면모와 성장, 성취를 <나 혼자만 레벨업>의 성진우에게서도 찾아볼 수 있음을 밝히고자 하였다. 이를 위해 2장에서는 <나혼렙>의 서사구조와 각 단락소에서 나타나는 '성진우'의 과업과 해결 방식의 특징을 포착하였다. 3장에서는 <주몽신화>의 서사구조와 '주몽'의 과업 및 해결 방식을 <나혼렙>과 견주어 보면서 <주몽신화>의 서사적 원형이 <나혼렙>에서 어떻게 현현되고 있는가 확인하였다.

그 결과 두 작품은 '각성-성장(준비)-선택-성공'이라는 서사구조를 공유하고 있음이 드러났다. 또한 주몽과 성진우는 아버지의 부재나 낮은 사회적 지위, 주변부로 밀려나 배제되는 등의 문제 상황에서 벗어나, 월등한 힘을 드러내고 이로써 세력을 형성하며, 고귀한 혈통과 능력에 걸맞은 행적으로 새로운 판을 구성하는 과업을 수행하는 영웅임을 밝혔다. 이로써 <나혼렙>을 <주몽 신화>와 비교하여 <나혼렙>이 신화적 서사구조와 등장인물의 특성을 가지고 있음을 확인한 것이다. 또한 <나혼렙>은 <주몽신화>의 서사를 현대적으로 소화하고 있는 작품으로, <나혼렙>의 성진우는 주몽형 영웅으로 볼 수 있는 단서가 마련되었다.

주제어: 주몽신화, 나 혼자만 레벨업, 웹소설, 주몽형 영웅, 서사의 계보

* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2021S1A5B5A16078146). 2022년 11월 5일 겨레어문학회에서 「웹소설 <나 혼자만 레벨업>을 통해 본 한국형 영웅서사의 원형」이라는 제목으로 발표한 논문을 수정·보완하였음. 토론을 통해 더 나은 논문이 될 수 있도록 지도해주신 하은하 선생님께 사의(謝意)를 표함.

** 건국대학교 서사문화치료연구소 학술연구교수(Research Professor in Konkuk University Epic And Literarytherapy Research Institute)

접수일(2023년 3월 20일), 게재 확정일(2023년 4월 11일)

I. 서론

모바일이나 태블릿 PC의 등장 및 상용화는 대중의 콘텐츠 소비 양상에 지대한 영향을 미쳤다. 본고에서 주목한 웹소설 시장만 보아도 2013년부터 꾸준한 성장세를 보이다 최근(2020년) 들어서는 기존의 단행본 시장과 비견될 정도의 규모를 갖추게 되었다.¹⁾ 여기에 웹툰까지 더하면 웹 콘텐츠 산업은 명실공히 대중문화에서 상당한 비중을 차지하고 있다고 볼 수 있다. 이러한 성공에는 디지털 기기 보급으로 웹 콘텐츠 향유 환경이 조성되었을 뿐 아니라 여러 플랫폼을 통해 독자들의 흥미를 끄는 완성도 높은 작품들이 발표된 것도 큰 몫을 했다고 볼 수 있다. 웹 콘텐츠 시장의 확장을 견인한 간판 작품들 가운데 하나가 <나 혼자만 레벨업(이후 나혼렘)>이다.

웹소설 <나혼렘>은 카카오페이지에서 2016년 7월 25일부터 2018년 3월 13일까지 정식으로 연재된 작품이다.²⁾ 이후 카카오엔터테인먼트가 웹소설과 같은 내용의 웹툰도 연재하여 2021년 12월 29일에 완결하였다. <나혼렘>은 웹소설과 웹툰을 합산한 국내외 구독자가 700만 명이 넘고,³⁾ 누적 조회수는 142억 회에 달하며,⁴⁾ 누적 매출은 약 300억 원으로

1) 디지털 콘텐츠 이용자들이 가장 많이 이용하는 디지털 콘텐츠가 웹소설(73.6%)이고 그 다음이 만화(55.1%), 음악(53.7%)순으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 『2020 웹소설 이용자 실태조사』, 2020, 20쪽). 국내 웹소설 시장 규모는 2013년만 해도 100억 원대에 불과했으나, 불과 5년만인 2019년에 5,000억 원을 돌파했다. 2022년에는 6,000억 원 규모로 추산되며 단행본 시장의 규모가 7,132억 원 규모인 것을 감안하면 단시간 내 폭발적인 성장을 해왔다고 볼 수 있다(『웹소설 작가 20만명 시대…출판시장 넘본다』, 『이데일리』, 2022년 04월 01일자) 독자 중 66.7%가 ‘스마트기기로 감상하는 것이 편리해서’ 웹소설을 이용하게 되었다고 답변한 것을 보면, 디지털 기기의 상용화가 콘텐츠 시장의 판도를 바꾸는 데 큰 영향을 미쳤음을 짐작할 수 있다(한국콘텐츠진흥원, 『2020 웹소설 이용자 실태조사』, 2020, 31쪽).

2) 본편 이후 계시된 외전과 후일담의 업로드 기간까지 연재 기간에 포함하였다.

3) <나혼렘>은 동명의 웹소설과 웹툰이 모두 흥행에 성공한 작품으로, 대부분의 기사에서 웹소설과 웹툰의 누적 조회수 및 매출이 합산되어 있다. 웹소설이 먼저 발표된 후 웹툰이 뒤이어 발표되었고, 두 작품이 내용상에 큰 차이는 없다. 자료마다 발표 시점에 차

추산된다.⁵⁾ 웹소설은 완결 후 약 3년, 웹툰은 완결 후 약 1년이 지났지만 최근(2022년 10월)까지 여러 플랫폼에서 대표 웹소설로 자리잡고 있다.

이처럼 <나혼렙>은 디지털 콘텐츠 산업에서 ‘슈퍼 IP’⁶⁾라고까지 불린 흥행작이다.⁷⁾ 그 흥행세는 세계 시장으로 확장되고 있다. <나혼렙>의 웹툰은 북미와 일본 외에도 중국, 프랑스, 동남아 등 16개국에서 연재되고 있고,⁸⁾ 웹소설은 2018년 12월 21일부터 2019년 6월 24일까지 <Only I Level Up>이라는 제목으로 영문 웹소설 사이트 ‘Webnovel’에서 연재되었다. 2021년 2월에는 Yen Press에서 영어판 단행본이 출간되기도 하

이가 있는데, 그 규모를 짐작하는 데에는 무리가 없다고 판단된다. (『누적 매출 300억 찍은 레전드 웹툰 ‘나 혼자만 레벨업’, 연재 3년 만에 완결』, 『인사이트』, 2021년 12월 30일자)

- 4) 「나 혼자만 레벨업’ 장성락 작가 별세…향년 37세」, 『한경 라이프』, 2022년 07월 26일자.
- 5) 「카카오페이지 ‘나 혼자만 레벨업’, 매출 300억원 돌파」, 『한경 라이프』, 2020년 08월 03일자.
- 6) IP는 지식재산권(知識財産權, Intellectual Property Rights)의 약자로, ‘법령 또는 조약 등에 따라 인정되거나 보호되는 지식재산에 관한 권리(지식재산 기본법 제3조 제3호)’를 의미한다. <나혼렙>처럼 웹소설과 같은 제목으로 동일한 서사를 웹툰화한 경우, ‘단일 IP’ 또는 ‘원천 IP’의 활용 사례 등으로 표현한다. 한 기사에서는 <나혼렙>이 세계적으로 성공을 거두었다는 점을 들어 ‘슈퍼 IP’라고 표현하기도 하였다(『카카오엔터, 142억부 슈퍼 IP ‘나혼렙’ 일본 유명 제작사와 애니메이션화 확정』, 『이코노미스트』, 2022년 07월 11일자).
- 7) 디지털 콘텐츠 시장에서는 웹툰과 웹소설을 구분하기보다 ‘동일 IP’로 간주하며 동일 서사의 흥행 실적에 포함한다. 디앤씨미디어는 IR 레터에서 ‘소설의 탄탄한 스토리를 기반으로 제작된 만화’를 ‘노블코믹스’라고 하며, 이를 통해 ‘우수한 작품성 및 흥행성 보장’과 ‘IP 가치 제고 및 원작 매출 상승 효과 견인’ 등의 산업 효과를 거둘 수 있다고 하였다. 또한 <나혼렙>을 예로 들며 ‘검증된 웹소설 IP로 웹툰을 제작’하여 웹소설의 독자를 웹툰으로 흡수하고 IP의 가치를 제고하여 OSMU와 같은 산업화 로드맵을 구상하고 있음을 밝히고 있다(디앤씨미디어, 『IR 레터(8차)』, 디앤씨미디어, 2021.5.21, 15쪽).
이처럼 디지털 콘텐츠 산업에서 웹소설은 그 자체의 흥행만으로도 상업적 가치가 크지만, 웹툰화나 게임화 등 문화 산업 영역 전반에서 활용 가능하다는 점에서 큰 가능성을 지닌 장르로 각광받고 있다.
- 8) 「디앤씨미디어, ‘나 혼자만 레벨업’ 애니 제작 발표에 6%대 ↑」, 『머니S』, 2022년 07월 04일자.

였다. 일본에서는 플랫폼 픽코마에서 웹툰을 연재하였고, 인기에 힘입어 동 플랫폼에서 웹소설도 공개했으며⁹⁾ 조만간 애니메이션으로도 제작할 예정이다.¹⁰⁾ 이 밖에도 게임사 넷마블이 2022년 11월, 개발 준비 중인 게임 <나 혼자만 레벨업: 어라이즈>를 발표했는데, 대중의 호응도가 높아 발표 전부터 기대작으로 주목받고 있다.¹¹⁾ 이와 같은 사례들을 통해 <나혼렙>이 K-콘텐츠를 대표하는 서사로 입지를 다지고 있음을 알 수 있다.

본고는 <나혼렙>의 서사가 갖는 저력이 한국에 전승되어 온 문화 원형성에서 비롯되고 있음을 밝히고자 한다.¹²⁾ <나혼렙>은 성진우라는 20대 중반의 남자가 미상의 시스템에 의해 ‘플레이어’가 되는데, 이후 노력에 따라 능력을 향상시킬 수 있는 존재로 거듭나 새롭게 갖게 된 초월적 능력으로 세상을 구원한다는 내용으로 요약해 볼 수 있다.¹³⁾ <나혼렙>에서 성진우에 적용되는 능력 향상 시스템은 MMORPG 게임의 인터페이스를 연상시키며,¹⁴⁾ 이는 판타지 장르 웹소설에서 서사적 배경으로 흔하게 나

9) 카카오엔터테인먼트는 일본 내 자회사 ‘픽코마’를 통해 <나혼렙>의 웹소설과 웹툰을 유통하였다. 관련 웹사이트는 일본에서만 접속이 가능하여 현재 한국에서는 접속이 어렵다.

10) 「웹소설·웹툰 ‘나 혼자만 레벨업’ 日 애니메이션으로 제작」, 『게임메카』, 2022년 07월 04일자.

11) 「[지스타 2022] PC만 160여대 배치한 넷마블...‘지스타로 레벨업」, 『파이낸셜뉴스』, 2022년 11월 18일자.

12) 이는 작가가 의식적으로 한국의 문화 원형성을 전수하거나 수용했다는 의미가 아니라 한국인으로서 갖게 되는 문화 정체성의 형성에 원형이 되는 서사가 있고, 그 서사 가운데 하나가 <주몽신화>라는 점을 밝혀보고자 한다는 의미라 할 수 있다.

13) 본고에서는 <나혼렙>의 서사 분석을 위해 여러 출간 버전 중에 리디에서 제공하는 13권 단행본 버전을 대상 자료로 삼았다. 플랫폼에 따른 내용의 차이는 없고, 총 243화(외전 제외)의 내용을 확인하기에 단행본 버전이 더 낫다 판단하였다. 단행본은 총 13권(외전 1권 제외)에 145화로 정리되어 있다.

14) MMORPG의 시스템을 수용한 웹소설의 특징은 다음의 논문에서 잘 설명되어 있다. MMORPG는 ‘Massive Multiplayer Online Role Playing Game’의 줄임말이고, ‘대규모 다중사용자 온라인 롤플레이팅 게임’을 지칭한다. ‘롤플레이팅 게임(RPG, Role Playing Game)은 플레이어가 게임 시스템 속 캐릭터를 선택하고 게임 진행자 또는 운영자

타나는 설정이다. 게임 캐릭터처럼 성장이 가능하게 된 등장인물들은 ‘기존의 사회적 한계를 극복하는 전복적 주체’로 활약한다. 이로 인해 웹소설 속에서 게임과 현실이 혼재된 ‘혼합현실의 공간은 현대사회의 대안적 유토피아’가 된다.¹⁵⁾ 선행연구에서는 〈나혼렘〉에 대해 등장인물이 신체적 능력을 ‘업그레이드’하여 ‘비정상적 존재가’ 되지 않고서는 ‘사회의 계층구조를 초월하기 어렵다는 현실인식’을 반영하고 있다고 분석하였다.¹⁶⁾ 여기에서 〈나혼렘〉의 서사적 특징 두 가지를 간추려 보면, 하나는 무능력한 상태에 놓여 있던 등장인물이 전환점이 되는 사건을 계기로 비약적인 성장을 경험하게 된다는 것이고, 다른 하나는 새롭게 갖게 된 초월적 능력을 통해 현실세계와는 다른 ‘대안적 유토피아’를 건설한다는 것이다. 이는 〈주몽신화〉에서 주몽이 ‘시련을 겪으면서 자신을 단련하고 성장’시킨 ‘성장형 영웅¹⁷⁾’이고, 부여를 떠나 그 나름의 비전을 제시하며

(GM, Game Master)가 부여하는 퀘스트를 수행하면서 몬스터 사냥, 던전 탐사 등을 통해 캐릭터 레벨과 스킬 레벨을 올리며, 아이템을 습득하거나 캐쉬 상점 아이템을 구매하여 캐릭터를 보다 강하게 성장시켜나가는 스토리 중심의 게임이다. MMORPG는 이러한 RPG를 매우 많은 사람이 온라인 접속을 통해 동시에 플레이할 수 있는 게임을 말한다. MMORPG의 설정은 게임판타지 장르의 웹소설에서 공통적으로 활용되는 설정이다(강우규, 『인공지능 시대의 스토리텔링과 이야기 향유방식 -웹소설 <전지적 독자 시점>을 중심으로-』, 『문화와융합』 제43권(제5호), 한국문화융합학회, 2021, 604쪽).

15) 웹소설의 등장인물은 MMORPG 속 캐릭터처럼 미션 성공 경험의 정도를 수치화하여 능력을 향상시키는 점수로 환산하는데, 성실한 노력이 성장으로 귀결된다는 점에서 현실세계와는 대비되는 가상공간의 특징이 드러난다. 즉 웹소설 속 가상공간에서는 현실세계에서는 매울 수 없는 결핍을 노력을 통해 성취하는 것이 가능해지는 것이다. 이런 맥락에서 주체가 경험하는 세계는 ‘대안적 유토피아’로 제시된다(유인혁, 『한국 혼합현실 서사에 나타난 ‘디지털 사이보그’ 표상 연구 -웹소설을 중심으로-』, 『사이(SAI)』 제28권, 국제한국문학문화학회, 2020, 404-416쪽).

16) 유인혁, 위의 글, 421쪽.

17) (오세정, 「전통적 영웅이야기의 문화콘텐츠 개발 현황」, 『韓國古典研究』 제19호, 한국고전연구학회, 2009, 161쪽.) 또한 선행연구에 따르면 근래에 대중은 ‘성장형’ 영웅이 등장하는 서사를 선호하는 경향이 있다고 한다. 상업적으로 성공한 영웅서사물들을 대상으로 대중이 어떤 영웅서사에 더 호감을 갖는지 분석하여 도출한 결과이다. 영웅서사는 ‘결함이 많지만 이를 극복하기 위해 노력하는 모습’을 보여줄 때, ‘대중에게 매력적으로 다가갈 수 있으며 공감대를 이끌어 낼 수 있다’는 것이다(전영돈, 「영웅서사의 내적 성장형 캐릭터와 대중적 공감형성, -마블과 DC의 시네마틱 유니버스를 기반으로-」,

대안적 영토에서 ‘고구려’라는 국가를 건설한다는 점과 견주어 볼 수 있다. 본고에서는 이러한 착상에서 출발하여 <나혼렘>과 <주몽신화>의 서사적 관련성을 가늠해보고자 하였다.

<주몽신화>는 한국 신화의 근원에 해당하며 통시적 관점에서 조선의 소설, 현대의 무속 신화들에서도 그 서사적 원형을 발견할 수 있다. 조선의 ‘일대기 유형의 소설들은 대부분 영웅의 일생이라는 전기적 유형의 틀을 가지고 있고 이는 주몽의 일생에서 이미 규격화된 서사유형¹⁸⁾이며, <제석본풀이>와 같은 한국의 대표 무속 신화는 ‘<해모수신화>, <주몽신화>, <유리신화>를 합친 고구려 건국 신화’를 방불케 한다는 것이다.¹⁹⁾ 또한 국경은 나뉘었으나 민족의 바탕이 같은 북한이나 남한 모두에서 최근까지 주몽을 내세운 드라마나 영화, 만화 등을 창작하며 민족의 정체성을 형성하는 중요한 서사²⁰⁾로 재연하고 있다.²¹⁾

『한국콘텐츠학회논문지』 제20권(제1호), 한국콘텐츠학회, 2020, 370-375쪽.

- 18) 서대석, 「한국 신화의 역사적 전개」, 『구비문학연구』 제5권, 한국구비문학회, 1997, 33쪽.
- 19) 서대석은 「한국 신화의 역사적 전개」에서 한국 서사문학의 근원이자 원형으로서 <주몽신화>가 갖는 위상과 영향에 대해 밝히고, 「동아시아 영웅신화의 비교연구」에서 ‘영웅의 일대기로서 완벽한 서사구조를 갖추고 있’다고 하며 이를 토대로 서사적 특징을 ‘혈통, 능력, 功業의 성취, 신성 획득의 측면에서 검토’하였다(서대석, 위의 논문, 9-35쪽). 서대석, 「동아시아 영웅신화의 비교연구」, 『구비문학연구』 제11권, 한국구비문학회, 2000, 107-142쪽). 서대석으로부터 <주몽신화>가 한반도 영웅서사로서의 전형이자 원형이라는 논의가 출발하였으며 이를 기반으로 제출된 연구들에서 <주몽신화>와 동아시아 영웅 신화들의 상관성이 드러나기도 하였다.
- 20) 선행연구에서는 주몽이 고구려를 세운 과정에서 ‘고난 속에서도 자신을 잃지 않고 때를 기다려 독립하는 역량’을 보여주고 있고, 이는 민족의 정체성에 큰 영향을 미치는 서사가 되어 왔음을 밝혔다(정운채, 「우리 민족의 정체성과 통일서사」, 『통일인문학』 제47권, 건국대 인문학연구원, 2009, 5-28쪽). 또한 주몽을 ‘한국 민족의 역사적 자기대상’으로 볼 수 있으며, 여러 작가들이 민족이 고난에 처할 때마다 ‘한국의 집단 자기감이 가장 고양되었던 시기를 대표하는 인물’로 주몽을 소환하여 ‘한국인에게 이상적 자기를 제공하는 자기대상의 역할’을 수행하도록 하였다고 지적한 연구도 있다(김수연, 「주몽 관련 남북한 역사만화에 나타난 ‘집단 자기감’의 고양 방식」, 『동방문화비교연구』 제8권, 동방문화비교연구회, 2018, 13-17쪽).
- 21) 남한과 북한에서 ‘주몽’ 관련 작품들이 창작된 양상은 다음의 선행연구들을 참고하였

본 연구는 〈주몽신화〉의 서사 구조와 인물이 맞닥뜨린 문제 상황 및 해결 방식²²⁾ 등에 주목하면, 선행연구에서 시도된 바 있는, 〈주몽신화〉 중심의 서사 계보를 확장해볼 수 있다는 점에 착안하였다. ‘주몽’이라는 이름을 가진 인물이 등장하지 않아도 〈주몽신화〉가 가진 서사적 원형성이 문학을 통해 계승되고 있음을 밝혀보려는 것이다. 이로써 여전히 대중의 관심 속에 자리하고 있는 〈주몽신화〉의 서사적 맥을 확인하고, 〈나 혼자만 레벨업〉이 가진 서사의 저력이 한국 서사문학을 관통해 온 원형성에 기반하고 있음을 밝히고자 한다.

이를 위해 본고에서는 ‘일대기’를 중심으로 영웅서사의 구조를 파악하여 온 선행연구들²³⁾의 성과를 인정하지만, 현대 서사물들을 영웅서사의

다(임금복, 「새로 쓴 〈주몽 신화〉 연구」, 『돈암어문학』 제19호, 돈암어문학회, 2006, 196-233쪽; 최혜진, 「〈주몽〉 신화와 드라마적 상상력」, 『한국고전여성문학연구』 제15권, 한국고전여성문학회, 2007, 147-178쪽; 박재인, 「〈주몽신화〉의 “유화”에 대한 북한의 관점과 “양육(養育)”의 덕목에 대한 문학치료학적 고찰」, 『겨레어문학』 제49호, 겨레어문학회, 2012, 173-202쪽; 김수연, 위의 글, 9-34쪽).

- 22) 오세정은 주몽이 태어난 직후 ‘상서롭지 못한 일 혹은 괴이한 일이라고 해서 부정’되며 이로 인해 ‘처음에는 시련을 겪으면서 자신을 단련하’는 과정을 겪게 되고 결국 결핍을 극복하고 성장하는 영웅이라고 분석한 바 있다(오세정, 위의 글, 161-162쪽).
- 23) 영웅이 등장하는 서사에서 구조를 파악한 대표적 학자가 조지프 캠벨임은 주지의 사실이다. 전영돈은 조지프 캠벨이 파악한 영웅서사는 크게 ‘분리, 입문, 귀환’의 3단계로 이루어져 있고, 그 과정에서 불완전한 인물이 고난을 극복하며 완전한 인물로 거듭나는 ‘성장플롯’이 나타나며(전영돈, 「영웅서사의 내적 성장형 캐릭터와 대중적 공감형성, -마블과 DC의 시네마틱 유니버스를 기반으로-」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권(제1호), 한국콘텐츠학회, 2020, 366쪽), ‘영웅이 경험하는 모험의 사이클’은 총 17개의 여정으로 정리된다고 언급한 바 있다(전영돈, 「시대별 영웅서사의 스토리텔링 변화 연구」, 『디지털영상학술지』 제18권(제1호), 한국디지털영상학회, 2021, 86쪽). 이에 대해 이지영은 서양에서는 ‘영웅의 일생’을 틀로 하는 서사 구조가 탐색되었으나 이러한 틀이 동아시아 신화분석에는 유용하지 않아 우리 실정을 반영한 연구가 필요하다고 보았다. 이런 맥락에서 〈주몽신화〉의 구조를 살펴 보면 ‘출생, 성장기 어린시절, 성장지의 이탈, 건국과 후계자, 즉위 후 功業, 죽음과 능’ 등 여섯 개의 주요 단락으로 이루어져 있다고 정리하였다(이지영, 「동아시아 건국시조신화의 비교연구 -주몽·유리신화를 중심으로」, 『동아시아고대학』 제12권, 동아시아고대학회, 2005, 6-8쪽). 이승은은 〈주몽신화〉를 군담소설의 원형으로 파악하고 그 계보를 추적하는 서대석의 연구를 추가하여 한국에서는 ‘영웅서사의 구조와 특징에 대해서는 선행 연구를 통해 어느 정도 그 윤곽이 드러났다’고 하였다(이승은, 「영웅서사의 지속과 변주 -디지털 미디어

계보에 포함시키기 위해서는 기존과는 다른 관점에서의 접근이 필요하다고 보았다. 현대 서사물들에서 영웅서사는 더 이상 영웅의 일대기를 중심으로 전개되지 않기 때문이다. 현대 서사물들의 면면을 살펴보면 ‘탄생’ 시점보다 영웅으로서 ‘각성’하여 사회적으로 재탄생하게 되는 시점의 인과가 서사에서 더 중요하게 다루어지고 있다.

현대 서사물, 특히 웹소설에서 ‘각성’ 이전은 가혹한 현실의 무게에 짓눌린 평범한 인물이 특별한 계기를 만나 비범한 존재로 거듭나게 되는 설정이 빈번하게 등장한다. 비범한 존재가 된 인물은 물리적 힘과 지적 능력을 고루 강화해나감에 이진과는 질적으로 다른 존재로 성장한다. 그리고 그 다음으로 집단의 존립과 관련한 과업을 부여받으며 공적 존재로서 새로운 국면을 맞이하게 된다. 각성과 성장에 이르는 과정에서는 개인이 어떤 뛰어난 능력을 발휘한다 하더라도 사적 성취에 그치지만, 그 능력을 어떤 일에 발휘할 것인가를 선택하는 문제에 맞닥뜨리게 되면 개인은 존재 기반을 공적 영역으로 확장하게 된다. 뛰어난 능력을 가진 개인이 집단의 수호자가 되기를 선택하면서 비로소 영웅으로 거듭나게 되는 것이다. 이후에는 집단을 지켜내는 과업을 성공적으로 수행하였는가 하는 문제를 다루게 된다. 본고에서는 이러한 일련의 과정을 중심으로 ‘각성-성장(준비)-선택-성공’의 단락소로 영웅서사의 구조를 살펴보고자 한다. 영웅에게 새롭게 주어지는 과업과 성취의 과정에 주목하게 되면 현대 서사물인 <나혼렐>의 원류가 고전서사인 <주몽신화>에 있다는 점을 밝힐 수 있을 것이라 본 것이다.

본고는 드러난 차이보다 감추어져 있으나 공유되고 있는 바에 주목하고자 하였다. 이를 위해 문학 작품의 형상화된 걸면을 분석하여 ‘서사’의 차원에 도달할 때 발견할 수 있는 서사적 의미가 있다는 관점에서 논의를 전개하고자 한다.²⁴⁾ 영웅의 존재성과 관계성에 주목하여 분기되는 과업

시대의 영웅서사 <신의 탐>, 『고소설연구』 제49권, 한국고소설학회, 2020, 94쪽).

24) 신동훈은 ‘문학작품에 있어서, 그리고 인생에 있어서 존재와 관계는 서로 불가분의 관계 속에 서로를 규정한다고 할 수 있다. 존재의 속성에 따라 관계가 성립되고 변화하며

과 성취에 중점을 두면 과거와 현대를 아우르는 서사의 원형을 파악할 수 있다고 보는 것이다. <나 혼자만 레벨업>과 <주몽신화>의 서사에서 성진우와 주몽이 어떻게 영웅으로 거듭나는가, 스스로 어떤 존재가 되고자 하는가 하는 문제를 탐구하는 일이 이에 대한 새로운 가능성을 제공해줄 것이다. 본고에서는 이러한 관점에 기반하여 2장에서는 <나혼렙>의 서사 구조와 각 단락소에서 나타나는 ‘성진우’의 과업과 존재적 특징, 문제 해결 방식의 특징을 드러내고자 한다. 그리고 이어진 3장에서는 <주몽신화>의 서사 구조와 ‘주몽’의 과업과 존재적 특징, 문제 해결 방식을 <나혼렙>과 견주어 보면서 <주몽신화>의 서사적 원형이 <나혼렙>에서 어떻게 현현되고 있는가 확인해나가하고자 한다.

II. <나 혼자만 레벨업>의 서사적 특징

본격적인 논의를 위해 <나혼렙>의 내용을 시간의 흐름에 따라 정리한 줄거리를 제시하면 다음과 같다.

① 헌터 중에 최하급인 E급 헌터 성진우.²⁵⁾ 성진우의 어머니는 익면

관계적 경험을 통해 존재가 성립되고 변화한다’고 하며 ‘관계론’과 ‘존재론’을 아우르는 서사분석의 관점을 제시한 바 있다(신동훈, 「문학치료학 서사이론의 보완·확장 방안 연구 - 서사 개념의 재설정과 서사의 이원적 체계」, 『문학치료연구』 제38권, 한국문학치료학회, 2016, 32쪽).

- 25) 작품 배경 : 10년 전부터 지구에 게이트가 생성되기 시작함. 게이트가 생성되고 일주일 이 지나면 안에서 마수들이 쏟아져 나와 사람들을 학살함. 기존의 무기로는 마수를 물리칠 수 없고, 특별한 신체적 능력을 각성한 사람들만이 마수를 물리칠 힘을 가짐. 사람들은 그들을 헌터라 부름. 그때부터 헌터 조직이 만들어져 게이트를 맡아 처리함. 헌터에 따라 각성하는 능력의 종류와 정도의 차이가 커서 헌터의 등급을 나누고 관리하는 협회가 각 나라마다 설립됨. 협회는 게이트의 위험도에 따라 들어갈 수 있는 헌터의 등급을 정해서 관리함. 또한 헌터의 생존과 마수 퇴치의 효율을 위해 게이트 진입을 위해서는 항상 공격대의 구성이 필요했기 때문에 ‘길드’라는 민간 조직도 생겨남. 헌터는 레이드(게이트 공략)마다 목숨을 걸어야 할 만큼 위험한 일을 하지만 특별한 능력을 각성해야만 했고, 게이트에서 나오는 자원으로 고수익을 올릴 수 있으며, 사람들의 생명을 지키는 일을 하기 때문에 존경과 선망의 대상이 됨.

중이라는 병에 걸려 중환자실에 있음. 성진우는 어머니의 병원비를 마련하기 위해 헌터로 일함. 소방관이었던 아버지는 헌터로 각성하여 일을 하다가 10년 전 게이트 안에서 실종됨. 진우는 어머니와 여동생을 보살피기 위해 고등학교 졸업 후 4년 동안 헌터로 일했지만 잦은 부상을 입는 데다 기여도가 낮아 수익 분배를 거의 받지 못해 생활고에 시달림.

- ② 어느 날, 진우는 레이드에서 이중 던전 발견. 이중 던전은 희귀 현상으로 큰 보물이 나오기도 함. 진우, 공격대와 함께 이중 던전 진입. 이중 던전의 특이한 규칙에 당황한 헌터들은 우왕좌왕하는 사이 목숨을 잃음. 진우는 규칙을 파악하여 네 명의 헌터 목숨을 구했으나 다리를 잃음. 신전에 고립된 진우에게 <무력한 자의 용기> 퀘스트 수행과 플레이어가 되겠다는 메시지 도착. 진우는 수락하고 정신을 잃음.
- ③ 병원에서 깨어난 진우는 자신이 전과 다른 존재가 되었음을 깨달음. 헌터는 능력을 각성하고 나면 능력의 변화가 없으나 진우는 미지의 시스템 플레이어가 됨에 따라 퀘스트 수행으로 능력치를 향상시킬 수 있게 됨. 진우는 시스템의 퀘스트를 수행하여 급속도로 능력치를 올리고 게이트에도 들어가 경험치를 얻음.
- ④ 진우, 대기업 회장 아들 유진호와 우연히 한 공격대에서 만남. 진우는 몰래 경험치를 얻기 위해 공대원을 급구하는 공격대에 지원. 공격대가 진우를 희생시켜 돈을 벌려 하자, 진호는 목숨이 위태로운 상황에서 진우의 편에 섰. 진우는 자신을 죽이려 한 공격대를 전멸시키고 위기에서 빠져나옴. 그리고 진호를 첫 번째 동료로 받아들임.
- ⑤ 게이트는 최소 인원을 갖춰야 진입 허가를 받을 수 있음. 진우, 진호의 도움으로 유명 공격대 구성해서 게이트 공략. 레벨업을 통해 능력치가 오르자 전직 퀘스트가 생김. 진우, 퀘스트 수행 성공으로 언데드 군단을 다루는 <그림자 군주>라는 직업을 얻음. 진우는 죽은 대상의 영혼을 추출하여 그림자 군단을 만들 수 있게 됨. 이때

첫 번째 그림자 병사 <이그리트>를 얻음.

- ⑥ 진우, 백호 길드 공격대에 참여했다가 갑자기 고난도로 변환 후 잡기는 레드 게이트 경험. 진우, 대장인 A급 김철에게 외면당한 하급 헌터들을 구해 게이트 빠져나옴. 김철, 자만하다 그림자 병사 <아이언>이 됨. 진우는 또, 헌터스 길드의 공격대 공격력을 보려다가 우연히 공격대가 위기에 처하여 대신 싸워 구해냄. 그림자 병사 <어금니>를 얻음.
- ⑦ 진우의 아버지 일환, 미국의 게이트에서 등장. 헌터들과 대립 후 사라짐.
- ⑧ 진우, 자유로운 활동을 위해 재심사로 S급이 됨. 협회장으로부터 영입 제안을 받으나 싸우고 싶다며 거절. 협회장(고건희), 진우를 마음에 들어 함.
- ⑨ 진호는 대기업 회장인 아버지의 제안을 거절하고 진우와 길드를 만듦.
- ⑩ 진우, 퀘스트로 던전 악마성 공략 성공. 비약을 제조해 어머니를 치료함.
- ⑪ 한편, 일본은 한국에 던전 브레이크로 초도화된 제주도 수복을 돕겠다 제안. 그러나 일본, 한국 헌터들을 전멸시키고 일본 헌터들이 공을 세우게 하여 제주도를 차지할 속셈. 진우는 공격대에 참여하지 않고 건강을 회복한 어머니 곁에 남겠다 함. 그러나 한국 헌터들의 위기가 생중계되는 방송을 보고 바로 제주도로 감. 마수 대장에 의해 일본 헌터들 전멸. 진우, 혼자 힘으로 마수 토벌 성공하고 대장 <베르>를 그림자 병사로 삼음.
- ⑫ 미국의 헌터관리국은 진우 영입을 위해 진우에게 접촉, 능력을 업 그레이드해주는 쉘너 부인을 소개함. 그러나 쉘너 부인, 진우는 업 그레이드가 불가능하다며 한계가 없는 <왕> 그 자체라 함.
- ⑬ 진우, 퀘스트에 따라 이중 던전에 재진입하여 설계자를 만남. 진우가 나는 누구냐 물으니, 설계자는 과거 데이터를 보여줌. 진우는 천 마전쟁의 기억을 되찾고, 전쟁 속 그림자 군주와 한 몸이라 느낌.

그리고 두 개의 심장을 갖게 됨. 진우, 설계자 제거.

- ⑭ 제주도에서 S급 헌터 다수를 잃은 일본은 던전 브레이크로 초토화 됨. 진우, 홀로 일본의 던전 브레이크 해결. 진우는 일본에서 악마성의 불타는 도시들을 떠올리며 그런 일을 막기 위해 힘을 갖추어 왔다 다짐. 진우, 일본에서 아홉 군주 중 하나인 거인들의 왕 ‘레기아’를 죽임.
- ⑮ 진우는 미국에서 아버지 성일환을 공개 수배할 계획이라 듣고 미국으로 감. 그런데 진우와 동행했던 진호가 한국 출신 S급 헌터 황동수에게 납치. 진우와 진호를 살해하려다 진우가 해치운 공격대 대장이 황동수의 형이었던 것. 진우는 황동수가 소속된 미국 최강 길드의 대장 토마스와 결투하여 승리. 한편, 진우는 다른 헌터들에게 게이트에서 나온 아버지가 마수라면 직접 처단하겠다고, 마수가 아니라면 전세계를 적으로 돌려도 지키겠다 선언.
- ⑯ S급 헌터들이 의문의 변사체로 발견. 진우는 셀너 부인을 통해 군주들이 한 일임을 알게 됨. 그 사이 한국 협회장이 흑한의 군주에게 공격당함. 진우가 구하려 했으나 흑한의 군주는 도망가고, 협회장은 죽음.
- ⑰ 흑한의 군주는 강림해있는 군주 넷을 불러 그림자 군주의 강림을 알림. 그림자 군주는 파멸의 군주 용제처럼 강력한 힘을 감당할 그릇이 없어 강림하지 못함. 그러나 설계자를 통해 힘을 견딜 수 있는 인간을 선택, 성장시킴. 흑한의 군주는 그림자 군주가 힘을 되찾기 전 제거하자고 했고, 두 군주가 동의하여 진우를 해치울 계획을 세움.
- ⑱ 송곳니 군주가 인간을 학살하여 진우를 불러냄. 흑한의 군주, 역병의 군주 가세. 진우, 역병의 군주 해치웠으나 송곳니와 흑한의 협공에 심장 관통. 진우는 플레이어 사망 메시지와 함께 요구 조건 충족으로 패시브 스킬(알 수 없음), 검은 심장(진화) 발동. 진우는 죽음의 문턱에서 그림자 군주와 마주하고 그림자 군주의 역사를 알게 됨. 그림자 군주는 혼세의 군주들과 전쟁을 벌이던 지배자 즉, 신의

전사(아스본)였으나 전쟁을 끝내고 싶던 다른 지배자들의 반역으로 살해당함. 그러나 신은 홀로 자신을 지키려 동료들과 맞선 아스본에게 죽은 자들을 다스리는 힘을 줌. 아스본은 <그림자 군주>가 되어 군주들의 편에서 전쟁 참전. 그러나 군주들은 그림자 군주의 강력한 힘에 배신 감행. 그림자 군주는 위기에서는 빠져나왔으나 쇠약해짐. 그때 지배자들이 나타났으나 오히려 그를 존경한다며 용서해달라고 함. 그림자 군주, 자취 감춤. 그림자 군주는 지배자(수호 세력)도 아니고, 군주(파괴 세력)도 아닌 존재가 된 것. 지배자들과 군주들의 전쟁은 지속. 지배자들은 군주들에 초토화된 지구를 찾아내고 지구를 구하기 위해 신물 윤회의 잔을 통해 피해가 적은 시간선을 찾는 중. 그 중 하나에 그림자 군주가 진우를 통해 강림한 것. 그림자 군주는 둘 중 누가 무로 돌아가도 상관없다며 진우에게 선택하라 함. 진우는 기억을 그대로 가지고 인간들을 지키겠다 함. 그림자 군주, 기꺼이 무로 돌아감. 진우가 그림자 군주가 되자 시스템 소멸.

- ⑲ 아버지는 진우가 깨어날 때까지 군주들의 공격을 막아내고 소멸함. 지배자의 힘을 빌린 성일환은 아들에게 그림자 군주의 힘이 갖는 것을 알고 지배자의 편인지 아닌지 지켜보던 중. 진우는 송곳니 군주와 흑한의 군주를 소멸시키고, 군주들에게 반드시 대가를 치러야 할 것이라 선언.
- ⑳ 군주들은 전쟁에서 이기기 위해 지배자들 도착 전 지구를 공략하기로 함. 진우는 지배자들이 도착하기까지 홀로 맞서 시간을 벌기로 함. 진우의 군대에 전대 그림자 군주의 군단이 합류함. 그림자 병사 13만이 됨. 진우는 셀너 부인을 찾아 미래를 봐달라 했고, 셀너 부인은 하나를 희생해서 모든 것을 지킬 생각이냐고, 누구도 기억하지 못해 외로운 싸움이 될 거라 함. 진우는 거기까지 갈 수 있다는 말이냐고 오히려 기뻐함.
- ㉑ 용제, 지구에 도착. 진우는 용제가 있는 적진 한 가운데 침투하여

용제만 데리고 초토화된 땅, 일본으로 감. 그곳에서 용제와 격돌. 진우는 용제의 힘에 밀렸으나 거대한 힘의 격돌로 게이트가 생성되자 지배자들이 지구에 당도. 지배자들, 용제 제거.

- ② 진우, 지배자들에게 한 번 밖에 기회가 남지 않은 윤희의 잔으로 시간을 되돌려 달라 함. 군주가 된 진우는 시간을 되돌려도 기억과 능력을 가진 채 회귀 가능. 혼자 군주들이 지구에 도착하기 전, 차원의 틈새에서 해치우겠다 함. 천마전쟁을 이어받아 홀로 감당하겠다는 것. 지배자들, 이를 받아들임.
- ③ 회귀한 진우, 홀로 차원의 틈새에 들어가 군주들을 물리치고 전쟁 끝냄.

〈나혼렘〉의 서사에 대해 나무위키에서는 성진우의 제주도 마수 토벌을 기준으로 그전에 일어난 사건들을 1기로, 그 이후 일어난 사건들을 2기로 파악하고 있다.²⁶⁾ 이를 보면 1기에 포함되는 사건이 13개, 2기에 포함되는 사건이 7개로, 2기보다 1기가 차지하는 비중이 높다는 것을 알 수 있다. 이는 〈나혼렘〉의 서사적 정체성과도 관련된다. 제목에도 드러나듯, 이 작품은 한 인물의 ‘레벨업’ 즉, 성장 과정에 초점을 맞추고 있다. 특출

26) 나무위키는 〈나혼렘〉의 서사를 크게 두 부분으로 나누고 있다. ‘제주도 레이드’ 편을 포함한 내용까지를 1기, 그 이후를 2기로 보는 것이다. ‘제주도 레이드’는 성진우가 그간 해온 훈련의 성과로 다른 헌터들과 급이 다른 능력을 갖게 되었음을 드러내 보이는 사건이라 할 수 있다. 즉, 이 사건은 성진우가 인간의 경지를 넘어선 헌터라는 것이 알려지는 분기점이 된다. 여기에는 〈나혼렘〉 서사를 성진우가 인간들과 경쟁하며 성장해나가는 부분과 차원이 다른 힘을 기반으로 영웅적 성취를 이루어내는 부분을 구분하는 인식이 작용하고 있다고 볼 수 있다. 이는 〈나혼렘〉이 〈주몽신화〉와 공유하는 중요한 서사적 특징이라 할 수 있다. 나무위키를 공신력 있는 자료로 보기 어려움에도 이를 인용하는 이유는 이러한 나무위키의 서사 구분이 성진우의 영웅성에 대한 대중의 인식을 방증하는 자료로 삼는 데 무리가 없다고 판단했기 때문이다. 본고의 추후 논의에서는 대중이 인식하는 성진우의 영웅성은 〈주몽신화〉의 주몽에게서 발견할 수 있는 영웅성과 상통함을 밝히고자 하였다(나무위키 <https://namu.wiki/w/%EB%82%98%20%ED%98%BC%EC%9E%90%EB%A7%8C%20%EB%A0%88%EB%B2%A8%EC%97%85/%EC%A4%84%EA%B1%B0%EB%A6%AC> (검색일 2022년 10월 20일)).

난 능력이 없는 범상한 인물이 특별한 시스템에 의해 노력에 비례해 성장할 수 있게 되면서 걸출한 당대의 호걸들을 하나둘 제압해 나가는데, 그 과정에서 오는 쾌감이 이 작품의 묘미 중 하나라 할 수 있다. 또한 제목의 ‘나 혼자’는 중의적 의미로, 성진우가 다른 사람과 달리 시스템으로부터 선택되어 성장을 요구받는 유일한 존재이면서, 스스로 기존 세상으로부터 분리되어 나가기를 결정하여 자신의 힘에 기반해 새롭게 세를 형성해 나가는 존재임을 의미한다. 이처럼 〈나 혼자만 레벨업〉이라는 제목은 성진우의 성장과 인물의 특성에 대해 함의하는 바가 크다고 볼 수 있다.

앞서 언급한 바와 같이, 〈나혼렙〉의 서사 구조는 ‘각성-성장(준비)-선택-성공’의 서사구조로 분석해 볼 수 있다. (1)각성 부분은 정리한 내용에서 ①~②번에 해당하며, ‘E급 헌터로서의 고난과 ‘플레이어’로 거듭남’으로 요약할 수 있다. 성진우는 두 번의 부활로 질적 변화를 경험하는 인물이다. 각성 부분에서 일어나는 첫 번째 부활은 성진우에게 의사를 묻는 형식을 취하지만 실상 시스템이 성진우를 플레이어로 낙점하여 시스템으로 포섭하기 위해 강제하며 이루어진다. 플레이어가 되지 않으면 죽음을 받아들이라는 선택밖에 주지 않기 때문이다. 최약체로서의 죽음은 이전과는 질적으로 다른 존재, 즉 노력하면 노력한 만큼 성장할 수 있는 존재가 되는 분기점이 된다. 노력의 보상이 능력치로 착실하게 전환되며 성실하기만 하면 어제보다 강한 힘을 가질 수 있는 기회를 얻게 된 것이다. 이는 게임의 메커니즘을 연상시키는데, 작품 내에서도 시스템의 설계자에 의해 플레이어의 성장이라는 목표를 달성하기 위해 이러한 형식을 차용하고 있다는 것이 언급된다.²⁷⁾

각성 부분은 플레이어의 성장이 왜 필요한지, 시스템의 목적이 무엇인지, 시스템은 왜 성진우를 플레이어로 선택했는지에 대해서는 묻어두고, 성진우가 플레이어가 되며 E급 헌터에서 벗어날 수 있는 기회를 얻었다는 데 초점을 맞추고 있다. 플레이어로 각성하기 전의 성진우는 헌터이

27) 추공, 『나 혼자만 레벨업』, 12권 8화, 주)디앤씨미디어, 2018.

지만 헌터가 아닌 사람들과 능력의 차이가 거의 없다. 성진우는 헌터로서 능력이 미미한 탓에 공격대로 참여한다는 것 자체로 목숨을 내놓아야 하는 중압감을 감당하고 있는 인물이다. 그럼에도 불구하고 지키고 싶은 것, 지켜야 할 것을 위해 위험을 감내하며 살아간다. 성진우에게 쓰러진 어머니와 여동생을 지키는 일은 기겁게 감당해야 하는 소중한 책무이지만 고등학교를 갓 졸업한 20대 초반의 청년이기에 전심전력으로 매달려도 해결하기 어려운 책무이기도 하다. 그러나 성진우는 특유의 성실함과 강철같은 인내심으로 삶의 의지를 보여준다. 진우는 공격대로 참여하며 다른 헌터들에게 무시당하고 짐짝 취급을 당해도 가족을 부양해야 하는 책임을 다하기 위해 다시 게이트로 향한다. 그렇게 매일을 버텨낸 성진우에게 플레이어로 받아들이는 퀘스트인 ‘무력한 자의 용기’는 절박한 투쟁의 역사에 대한 보상이다. 플레이어로서의 각성을 촉발하는 이 퀘스트는 죽음을 누구보다 두려워함에도 불구하고 버텨내는 끈기함을 높이 평가하고 새로운 기회를 부여받을 자격이 있음을 인정한 결과이다. 그림자 군주는 성진우의 이런 면을 능력으로 인정한 것이다. 후에 그림자 군주는 ‘누구보다 죽음과 가까이 있으면서도 필사적으로 저항해온 것’을 지켜봐 왔다고, ‘나는 네 항쟁의 역사이며 네 저항의 흔적이고 고통의 보상이다’²⁸⁾라고 성진우를 후계자로 삼은 이유를 밝힌다.

(2)성장 부분은 정리한 내용에서 ③~⑫번에 해당하고, 이 부분은 ‘헌터로서의 성장’으로 요약할 수 있다. 초월적 능력을 지닌 특별한 존재로 품격을 갖추어 가는 준비 과정에 해당한다. 성진우는 각성의 조건이 된 성실함과 인내심을 동력 삼아 비약적인 속도로 성장해 간다. 여기에 성진우가 가지고 있던 다른 자질들이 진면목을 드러낸다. 각성 전의 성진우는 능력의 빈자리를 빠른 판단과 관찰력으로 대신 하며 생존해 온 인물이다. 노력이 성장의 잠재력으로 수렴되니 성진우가 본래 가지고 있는 이러한 특성들이 강한 힘을 가진 영웅의 자질로 재정립된다. 이때 성진

28) 추공, 『나 혼자만 레벨업』, 12권 6화, 주)디앤씨미디어, 2018.

우가 최약체 헌터로 보낸 4년의 시간은 빠른 성장에 대한 합리적 근거가 된다. 성진우는 전투에서 패배한 경험에서도 필요한 정보를 찾아내고 이를 통해 성장에 최적화된 활동 패턴을 구성하여 효율적으로 움직인다. 또한 문제가 발생해도 변수를 파악하고 빠르게 판단하여 대책을 찾아내 전략을 수정하는 순발력을 보여준다. 이처럼 성진우는 타고난 신체적 능력을 제외하고 다른 영웅적 자질은 이미 갖추고 있는 완성형 인물이라 할 수 있다.

실상 성진우는 시스템으로부터 이미 가지고 있는 자질을 발휘할 기회를 제공받은 것일 뿐이라 할 수 있다. 성진우의 영웅적 자질이 그림자 군주에게 후계자로 선택받은 이후 비로소 진가를 드러내기 시작하기에 성진우가 각성 이전에는 무능력했다고 간주되기 쉽다. 그러나 그림자 군주는 성진우가 가진 특별함 때문에 성진우를 후계자로 선택한 것이다. 즉, 각성 이전의 성진우는 능력이 없는 상태가 아닌, 발현되지 않은 잠재적 능력을 가진 상태라 할 수 있다. 그러니까 성진우의 성장은 본래 가진 자질들이 영웅적 과업을 수행하는 데 적합한 힘이 될 수 있도록 훈련하고 부족한 부분을 채우는, 영웅이 되기 위한 준비 과정을 의미한다 볼 수 있다.

이 부분에서 성진우는 ‘받은 만큼 돌려준다’, 또는 ‘악의는 악의로 갚는다’는 원칙²⁹⁾을 세운다. 여기에 강자로서 약자를 보호해야 한다는 강한 지향이 더해지며 약육강식의 논리로 약자들을 핍박하려는 존재들과 맞닥뜨리면 그 논리대로 응징한다. 마수들은 인간을 죽여야 한다는, 단순하고도 폭력적인 목적성을 가진 존재들이기 때문에 고민의 여지 없이 척결의 대상으로 간주한다. 성진우가 성장 과정에서 보이는 이 같은 행보는 일정 경지에 오른 후 내정되어 있는 정체성과 관련한 선택에서 어떤 존재가 되고자 하는가를 가늠할 수 있게 한다.

또한 이 부분에서 성진우가 가진 능력의 속성이 명확해진다. 성진우는 그 자신도 뛰어난 무력을 행사할 수 있을 뿐 아니라 그림자 군단을 거느

29) 추공, 『나 혼자만 레벨업』, 2권 1화, 주)디앤씨미디어, 2018.

릴 수도 있다. 능력치가 올라감에 따라 부릴 수 있는 그림자의 급과 수도 늘어난다. 그림자는 성진우와 마찬가지로 한 번 죽음에 이르렀다가 부활한 존재들이다. 성진우의 새로운 능력은 ‘그림자 군주’로 명명되며, 죽음에 이른 존재들을 부활시켜 복속시키는 힘이다. 이로 인해 성진우는 다른 헌터와 협력할 필요가 없다. 전투 횟수가 늘어날수록 그 세가 점점 커지는 군단을 보유하고 있기 때문이다. 성진우가 가진 능력의 전능함은 같은 헌터들 또한 보살펴야 하는 존재로 내려서게 한다. 이 또한 성진우가 선택하는 정체성, 그리고 달성해야 하는 과업의 속성과 관련이 있다.

(3) 선택 부분은, ‘초월적 능력으로 은둔의 수호자가 되기로 함’으로 요약할 수 있으며 정리한 내용에서 ⑬~⑰번에 해당한다. 이 부분에서는 세상의 운명을 결정할 수 있을 만큼 막강한 힘을 가지게 된 성진우가 그 힘으로 어떤 세상을 만들고자 하는가 하는 문제가 중요하게 다루어진다. 성진우가 승계한 힘은 죽음을 관장하는 신적 존재로부터 그 권능을 위임 받은 것이기 때문에 인간세계의 존망을 결정하는 위력을 갖는다. 이 부분에서 성진우는 자신에게 힘을 물려준 존재인 그림자 군주의 역사에 대해 알게 되며 왜 자신을 후계자로 정했는지 이해하게 된다.

이계의 강력한 존재인 군주들은 인간세계에 강림하기 위해 자신이 가진 힘을 감당할 수 있는 인간을 선택한다.³⁰⁾ 다만, 그림자 군주나 용제는 그 강력한 힘을 감당할 수 있는 인간 그릇을 찾을 수 없어 강림이 어렵다. 그런데 그림자 군주는 인간을 단련시켜 자신의 강한 힘을 감당할 수 있도록 하는 시스템을 설계한다. 그리고 이 시스템을 통해 훈련할 인간으로

30) 추공, 『나 혼자만 레벨업』, 11권 9화, 주디앤씨미디어, 2018. <나혼레>에서는 지배자들과 군주들이 인간세계에 강림하는 방식에 차이가 있다고 설정하고 있다. 지배자들은 인간의 정신을 점령하지 않고 힘만 인간에 빌려주는 방식을 취하고, 군주들은 인간의 신체와 정신을 모두 점령하는 방식을 취한다. 지배자들의 힘을 빌리고 있는 존재들이 인류 최강 헌터로 불리는 자들이는데, 지배자들은 군주들처럼 인간을 점령하는 방식을 취하지 않기 때문에 인간을 통해 행사할 수 있는 힘이 제한적이다. 이에 반해 군주들은 직접 강림하는 방식이어서 본래 가진 힘의 대부분을 행사할 수 있다. 그래서 이계에서는 지배자들과 군주들의 힘이 비등하지만 인간세계에서는 헌터들이 군주들의 상대가 되지 않는다.

성진우를 선택한 것이다. 최약체 헌터인 성진우는 어머니와 여동생을 지켜야 한다는 사명감으로 던전에서 매번 죽을 위기를 간신히 면하면서도 다시 던전으로 향했다. 죽음이 주는 중압감을 오롯이 감당하고 있는, 누구보다 죽음에 대해 잘 아는 인간이 바로 성진우였다. 성진우의 강한 정신력이 그림자 군주를 불러들인 것이다.

그림자 군주는 지배자였지만 군주가 된 존재이다. 절대 신에 의해 창조된 천계의 존재들과 마계의 존재들은 패권을 잡기 위해 전쟁을 벌인다. 그러나 끝없는 전쟁에 지친 천계의 존재, 지배자들이 전쟁을 유도한 절대 신에 반기를 드는데, ‘아스본’만이 신의 사자로서 신을 지키기 위해 동족들과 맞선다. 신은 아스본에게 죽음을 관장하는 권능을 물려주고 마계의 존재인 군주로 부활하게 하였다. 아스본은 군주들과 함께 지배자들과 싸웠으나 군주들은 아스본을 군주로 인정하지 않았다. 결국 아스본은 군주들로부터도 배척당한다. 아스본은 신의 권능을 나눠 받은 강력한 존재이지만 지배자의 세계에도, 군주의 세계에도 속할 수 없는, 경계를 부유하는 존재가 된 것이다. 아스본은 자기가 속한 세계에서는 자기 자리를 찾지 못하고 헤매던 중 성진우를 발견한다.³¹⁾

성진우는 힘이 닿지 않아 버거워하면서도 누군가를 지켜야 한다는 강한 확신으로 자기 자리를 지킨다. 그림자 군주는 그런 성진우에 동화하기로 결정한다. 성진우에 강림하여 신체와 몸을 점령하는 것이 아니라, 성진우가 되기로 하며 ‘나는 너다’라는 선언을 실현하고 소멸한다. 성진우에게는 강력한 힘이 필요하고 그림자 군주에게는 존재의 명분이 필요한데, 합일을 통해 서로 원하는 바를 얻을 수 있게 된 것이다. 성진우는 인간 세계를 안전하게 지키기 위해 홀로 군주들과 맞서기로 결정하며, 그 시도의 성패는 다음 부분에서 드러난다.

(4) 성공 부분은, ‘이계의 위협으로부터 인간 세계를 지켜냄’으로 요약할 수 있고, 정리한 내용에서 ㉔~㉖번에 해당한다. 성진우는 시간을 되

31) 추공, 『나 혼자만 레벨업』, 12권 8화, 주)디앤씨미디어, 2018.

돌릴 수 있는 단 한 번의 기회를 사용하여 전장을 이계로 옮긴다. 그리고 군주들과의 전투에 누구도 끌어들이지 않고 자신의 힘과 세력만으로 전쟁에서 승리한다. 성진우는 누군가의 인정이나 감사와 같은 사회적 보상보다 인간세계의 안전과 보존을 우선하며 그 과업을 성공적으로 수행한다. <나혼렘>에서는 이 부분을 앞부분에 비해 간략하게 갈무리한다. 이는 세계를 구원하는 영웅이 어떻게 그 과업을 수행해내는가보다 평범한 인간이 어떻게 영웅으로 거듭나는가 하는 과정을 서술하는 데 더 비중을 두는 작품이기 때문으로 볼 수 있다.

이처럼 <나혼렘>은 위대한 힘을 계승한 인물이 세계의 구원이라는 대업을 목표로 삼는다는 점에서 영웅서사라 할 수 있다. 다음 장에서는 <나혼렘>이 <주몽신화>와 이 가진 서사적 특징을 공유하며 한국형 영웅서사의 계보를 잇고 있음을 밝히고자 한다.

III. <주몽신화>의 계승과 한국형 영웅서사의 특징

<주몽신화>는 전하는 문헌에 따라 다소 내용의 차이가 있으나,³²⁾ 본 고에서는 그 내용이 풍부하게 담긴 이규보의 『동명왕편』을 자료로 삼았다.³³⁾ 『동명왕편』은 고구려 건국 시조인 주몽과 아버지 해모수, 아들 유리의 이야기가 서술되어 있다. 주몽을 중심으로 그 내용을 정리해보면 다음과 같다.

① (부여왕 금와가 해모수의 아내 유화를 발견하고 데려다 별궁에 두

32) 서대석은 「고구려신화의 성립과 민족신화적 성격」에서 현전하는 여러 문헌을 비교하여 <주몽신화>의 내용 두루 살펴보고 오늘날에는 무속신화에서 그 흔적을 찾아볼 수 있다고 논하였다(서대석, 「고구려신화의 성립과 민족신화적 성격」, 『역사민속학』 제18호, 한국역사민속학회, 2004, 370쪽).

33) 이규보는 1193년 『구삼국사』의 내용을 주석문으로 인용하여 <주몽신화>의 내용을 5언 한시인 『동명왕편』으로 고쳐 썼다. 주몽과 관련한 내용이 풍부하다는 것이 특징이다(이규보 저, 『동명왕편』, 조현설 역해, 아카넷, 2019).

었다) 유화는 해를 품고, 왼쪽 겨드랑이로 알을 낳음. 금와는 알을 마구간에 버리게 하였으나 말들이 밟지 않았다. 깊은 산속에 버렸더니 짐승들도 알을 지킴. 금와는 알을 유화에게 돌려보냄. 곧 알에서 사내아이가 나옴.

- ② 유화는 사내아이를 기름. 주몽은 한 달 만에 파리 때문에 편히 잘 수 없다고 말함. 유화가 활을 주니 주몽이 쓰는 활은 빛나는 일이 없었음. 부여에서는 활을 잘 쓰는 이를 주몽이라 함.
- ③ 금와의 일곱 아들은 주몽의 재능을 시샘함. 왕자들과 주몽이 사냥을 나갔는데, 왕자들과 하인들 40여 명은 사슴 한 마리를 겨우 잡았으나 주몽은 사슴을 많이 잡음. 왕자들은 이를 시기하여 주몽을 나무에 묶고 사슴을 빼앗아 가버림. 주몽은 나무를 뽑은 후 버리고 돌아감.
- ④ 금와는 주몽에게 말을 기르게 하여 뜻을 시험함. 주몽은 어머니에게 천제의 자손으로 말이나 기르고 있으니 사는 것이 죽는 것만 못하다며 남쪽 땅으로 가서 나라를 세우고자 하나 어머니가 계셔서 못한다 함. 유화는 염려 말라며 장수가 먼 길을 나서는데 좋은 말이 있어야 할 것이라 함. 유화는 주몽과 마구간으로 가서 준마를 찾아줌.
- ⑤ 주몽은 준마의 혀에 바늘을 꽂아둠. 금와는 말들을 돌아보고 그 말을 주몽에게 하사함. 주몽은 말을 얻자 바늘을 뽑고 잘 돌봄.
- ⑥ 주몽은 오이, 마리, 협보를 얻음.
- ⑦ 떠난 주몽은 엄체수에 이르렀으나 건너려 하여도 띄울 배가 없어 낭패를 당함. 주몽은 하늘을 가리키며 탄식하며 이르기를, 천제의 손자, 하백의 외손인데 지금 난을 피하여 여기에 이르렀으니 하늘의 신이여 땅의 신이여 저를 불쌍히 여기시어 속히 배다리를 주소서라고 함. 주몽이 말을 마치고 활로 물을 치니 물고기와 자라가 다리를 만듦. 주몽은 추격병을 따돌리고 떠남.
- ⑧ 어머니는 주몽과 이별하며 오곡의 종자를 싸서 보냄. 주몽이 이별에 마음을 쓰다 종자를 잊어버렸는데, 주몽이 쉬고 있는 곳에 비둘

기 한 쌍이 날아옴. 주몽은 신모께서 잇은 종자를 보내신 것이라 하며 화살 한 대로 두 마리를 모두 잡아 종자를 찾아냄. 물을 뿜자 비둘기가 다시 소생하여 날아감.

- ⑨ 주몽, 형세 좋은 곳에 왕도를 엮.
- ⑩ 비류의 왕 송양이 사냥하다 주몽을 보고 누구냐 물음. 주몽은 천제의 손자이고 서쪽 나라의 왕인데 송양은 누구의 후손이나 물음. 송양은 선인의 후손으로 여러 대 왕 노릇을 하였다며 땅이 좁아서 두 왕이 나눌 수 없으니 나의 부용국이 되라 함. 주몽이 자기는 천제의 뒤를 이었으나 송양은 아니니 나를 따르지 않으면 하늘이 그대를 죽일 것이라 함. 송양은 주몽의 재주를 시험하고자 함. 활쏘기 시험에서 주몽이 승리함.
- ⑪ 주몽은 나라를 만들었으나 고각의 위익이 없어서 비류국의 사자가 나를 가볍게 여기는 것이라 함. 부분노는 천제의 명이니 무슨 일인들 이루지 못하겠느냐며 고각을 가져오겠다 함. 부분노는 비류국으로 가서 고각을 취해 왔고, 주몽은 오래된 것처럼 색을 어둡게 만듦. 송양은 와서 보고 감히 다투지 못하고 돌아감. 또, 송양이 도읍을 세운 선후를 따지려 하자 주몽이 썩은 나무로 기둥을 세워 천년 묵은 것처럼 만듦. 송양이 와서 보고 도읍의 선후를 다투지 못함.
- ⑫ 주몽이 우연히 흰 사슴을 잡음. 주몽은 사슴을 거꾸로 매달고 주문을 발하며 비류에 비를 내려 뒤덮지 않으면 놓아주지 않겠다고 함. 사슴이 울자 장맛비가 이레를 퍼부음. 비류국 백성들은 주몽이 설치한 갈대줄을 잡았고, 주몽이 채찍으로 물을 긷자 물이 멈춤. 송양은 행복함.
- ⑬ 검은 구름이 일어나고 수천 명이 일을 하는 소리만 들린 후 이레 만에 운무가 저절로 흩어지니 성곽과 궁실과 누대가 이뤄져 있음.
- ⑭ 주몽은 왕위에 앉은 지 열아홉 해, 승천하고는 다시 내려오지 않음.

앞서 성진우라는 핵심 인물을 중심으로 <나훈렘>의 서사 구조를 ‘각성

-성장(준비)-선택-성공'으로 파악한 바 있다. 이 구조는 주몽을 중심으로 하여 <주몽신화>에서도 확인할 수 있으며, 이는 영웅으로서 성장해나가는 단계와 관련이 있다.

'각성'은 주몽이 자신이 처해 있는 문제 상황에 대해 자각하고, 이전과는 다른 존재로 거듭나야겠다고 결심하는 부분에 해당한다고 볼 수 있다. 정리한 내용의 ①~④번이 여기에 해당한다. 정리한 내용에서는 생략하였지만 주몽의 아버지 해모수는 하늘에서 다섯 용이 끄는 수레를 타고 지상에 내려왔다가 다시 하늘로 돌아간 존재이다. 이는 해모수의 아들인 주몽이 인간과는 타고난 격이 다른 존재라는 것을 뒷받침하는 설정이다. 주몽의 특출난 혈통과 능력은 알에서 태어나 태어난 지 한 달 만에 말을 하고 파리를 쏘아 맞히는 무력을 보이는 것으로 드러난다. 이처럼 주몽은 애초부터 뛰어난 기량을 가진 인물이고, 이 사실을 적어도 유화나 금와의 왕자들은 이미 알고 있는 상황으로 형상화되고 있다. 그러나 주몽의 사회적 위상은 '마구간지기'에 불과하다. 주몽은 혈통이나 능력을 자신이 속한 사회로부터 인정받거나 대우받지 못하는 상황에 놓여 있다. 마구간지기가 될 수 없다는 주몽의 의지는 사회적으로 능력을 봉인 당한 상태, 즉 사회적으로 무기력한 상태에서 벗어나려는 시도로 이어진다.

이처럼 <나혼렙>과 <주몽신화>에서 '각성'은 한 영웅이 이전에 자리하고 있던 비천한 사회적 위상에서 벗어나 도약을 시도하는 계기가 마련되는 부분이라 할 수 있다. 성진우는 살고 싶다는 절박함이 극에 달한 절체절명의 순간에 '플레이어'로 부름을 받는다. '플레이어'가 된다는 것은 그림자 군주의 후계로 각성하여 그에 걸맞은 능력을 갖추고 한 집단을 통솔하는 힘의 정점에 올라서야 한다는 새로운 과업을 부여받는다라는 것을 의미한다. 성진우는 신적 존재로부터 부름과 선택을 받고, 이에 응답하며 새로운 존재로 각성하게 된 것이다.

주몽도 이와 같은 문제 상황을 공유하고 있다. 주몽에게 마구간지기가 되라는 금와의 명은 천신의 후손임을 부정하는, 즉 존재의 본질을 부정당하는 공적 선언에 해당한다. 주몽은 신적 존재의 후손이라는 혈통의

부름에 응답하는 과업과 맞닥뜨리게 된 것이고, 마구간지기가 됨을 거부하면서 천신의 후손으로 살고자 하는 승계의 의지를 보인다고 할 수 있다. 새로운 존재가 되기를 결정한 성진우와 주몽에게는 성장이라는 새로운 과업이 주어진다.

‘성장(준비)’은 대업을 이루기 위해 필요한 능력을 정비하고 세력을 갖추는 등 준비 단계에 해당한다고 볼 수 있고, 정리한 내용의 ⑤~⑧번이 여기에 해당한다. 이 부분에서 드러나는 주몽의 능력을 살펴보면, 첫째로 준마를 얻고, 둘째로 오이, 마리, 협보와 같은 부하를 두고, 셋째로 업체수에서 물고기와 자라로 하여금 다리를 만들게 하고, 넷째로 유화에게 종자를 받고, 다섯째로 죽은 비둘기를 소생시키는 것이다. 주몽이 이전에 보인 능력은 뛰어난 기량을 과시하는 데 그치는 것이었다면 이 부분에서는 주변에 영향을 미칠 수 있는 능력을 보인다는 것이 이전과 다른 점이라 할 수 있다.

첫째와 둘째는 기동력과 지휘 체계를 갖춘 세력을 형성하며 영웅으로서의 위상을 다질 수 있게 하는 능력이라 할 수 있다. 이는 <나혼렘>에서 성진우가 ‘그림자 교환’으로 원하는 장소로 순간 이동하고, 비룡 ‘카이셀’을 얻어 기동력을 얻는 설정과 상통한다. 또한 주몽이 오이, 마리, 협보를 부하로 두는 것처럼 성진우도 이그리트, 아이언, 베르 등과 같은 부하들을 두어 자신이 지휘할 수 있는 군단을 만들고 체계를 갖춘다.

셋째, 넷째, 다섯째는 신적 존재로부터 특별한 권능을 물려받았고 이를 자신의 능력으로 행사할 수 있음을 드러내는 행위라 할 수 있다. <주몽신화>에서 물고기나 자라가 속한 자연의 영역은 인간이 영향을 미칠 수 없는 신의 영역이다. 주몽은 자연에 속한 존재들에게 명령을 내리며 신의 후손으로서 지배력을 가지고 있음을 드러낸다. 주몽과 마찬가지로 성진우도 인간이 아닌 자연의 존재들, 곰이나 개미 등에게 지배력을 발휘하는 모습을 보여준다. 또한 주몽은 죽은 비둘기를 소생시키는 능력을 보여준다. <주몽신화>에서는 주몽이 가진 여러 능력 가운데 하나로 비중이 작게 다루어지는 데 비해 <나혼렘>에서는 성진우에게 승계된 권능의

핵심적 능력으로 비중 있게 다루어진다. <주몽신화>에서 주몽이 유화로부터 생명을 길러낼 수 있는 씨앗을 넘겨받는 것은 <나혼렙>에서 성진우가 이계의 파괴자들로부터 생명이 뿌리내릴 수 있는 땅을 지켜내려는 의지를 갖는 것과 관련하여 볼 수 있다. 물론 성진우의 이러한 의지는 위협적인 존재가 등장한 이후 표면화되기 때문에 겉으로 드러난 부분에 주목하면 결이 다르게 보이지만, 어떤 영웅이 되려 하는가, 즉, 생명을 길러내고 지키는 영웅이 되고자 하는 문제를 짚어지려 한다는 점에서 상통한다.

‘성장’에서는 이처럼 영웅으로서 갖추어야 하는 능력과 자질을 드러내는 과정이 나타난다. 이 부분에서 드러낸 영웅의 능력은 다음 단계의 과업을 성공적으로 수행해낼 만한 저력이 있다는 신뢰와 개연성을 갖게 하는 전제 조건이 된다. 이 부분에서 영웅은 어떤 능력을 가지고 있고, 그 능력을 어떻게 사용하고, 그 능력으로 무엇을 할 수 있는가를 드러낸다. 즉, 영웅이 가진 능력의 속성과 사용 방법 및 영향력 등을 구체화하여 세계에 영향을 미칠 수 있는 존재로 질적 도약을 이루어냈음을 입증하는 것이다. 다음 단계에서는 영웅이 이 능력을 통해 이루려 하는 대업이 무엇인가가 드러난다.

<주몽신화>에서 ‘선택’은 주몽이 국가의 수장으로서 활동 영역을 확정하고 대업을 실행에 옮기는 부분이라 할 수 있고, 이는 정리한 내용에서 ⑨번에 해당한다. 왕도를 확정하는 행위는 활동과 소유의 영역을 구축하고 그 영역에 속한 존재들을 통치하며 생사여탈권을 행사할 수 있는 사회적 위상을 점한다는 것을 의미한다. 개인이 영웅으로 추앙받기 위해서는 첫째, 뛰어난 능력, 둘째, 집단적 공익을 위한 목표 설정, 셋째, 목표의 달성, 넷째, 추앙하는 집단의 존재 등 네 가지 조건을 갖추어야 한다.³⁴⁾ <주몽신화>와 <나혼렙> 두 작품에서는 공통적으로 ‘각성’과 ‘성장(준비)’ 부분에서 영웅이 가진 뛰어난 능력이 드러나고, 이어지는 ‘선택’ 부분에

34) ‘영웅은 뛰어난 능력을 개인적 권익보다 집단적 공익을 위하여 발휘하고 성공하여 집단으로부터 추앙을 획득한 존재’라고 보았다(서대석, 위의 글, 2000, 108쪽).

서 영웅이 그 능력으로 어떤 목표를 달성하기 위해 움직이는가 하는 문제를 다룬다. 영웅의 영역을 구축하고 안과 밖을 구분하는 경계를 명확히 하는 행위는 경계의 안쪽에 속하는 존재들의 생존권 보장과 관련되는 공익 추구의 목적성을 갖는다 할 수 있다. 이처럼 주몽이 국가의 건립을 통해 자기가 속한 집단의 안정화를 도모하는 과업을 수행한다고 보면, 이는 성진우가 세계의 안전을 위해 투신하는 과업을 설정하는 것과 상통한다고 볼 수 있다. 또한 주몽과 성진우는 공공의 이익을 실현하는 목적을 가지고 움직이며 자신이 속한 집단에서 추앙받는 존재라는 점에서 영웅의 네 가지 조건에 부합하는 인물들이다.

〈주몽신화〉에서 ‘성공’은 주몽이 세운 고구려가 송양이 통치하는 비류와 대립하여 승리하는 내용이 포함되고, 정리한 내용의 ⑩~⑭번이 여기에 해당한다. 이 부분에서는 영웅이 세계의 수호자로서 스스로에게 부여한 사회적 역할을 수행하는 데 성공하는가 하는 문제가 다루어진다. 이 부분에서 주몽이 송양과 대립하여 자기 영역을 지키기 위해 주도권을 두고 다투는 것은 성진우가 군주들과 대립하여 세계를 안전하게 수호하기 위해 분투하는 것과 상통한다. 그리고 대결에서 승리를 거두며 자신이 지키고자 한 세계를 성공적으로 지켜낸다고 하는 영웅적 행위의 최종 결과를 공유한다.

또한 주몽이 송양과의 대결에서 세 가지의 문제를 해결하는 방식은 성진우가 이계의 존재들과의 대결에서 승리를 거두기 위해 동원하는 방식과 견주어 볼 수 있다. 우선 주몽은 송양과 일대일로 무력을 맞대어 누가 더 뛰어난가를 겨루는데, 이는 성진우가 용제와 일대일로 무력을 겨루는 것과 동일한 서사적 맥락을 형성한다고 볼 수 있다. 이처럼 영웅의 힘 대결은 영웅이 그 뜻을 세우고 관철하는 서사에서 중요한 요소로 다루어진다. 주몽이 송양에게 압승을 거두는 데 비해 성진우는 용제와 쉽게 우열을 가리지 못하고 팽팽하게 맞선다는 점에서 차이가 있기는 하지만 이는 소설이 극적 긴장감을 유발하여 독자의 흥미를 유발하는 서술 방식의 차이에서 기인한다 볼 수 있다. 성진우는 이 팽팽한 대결에서 승기를 잡기

위해 세계 수호의 의지를 가진 절대적 존재들, 지배자들과 소통을 시도한다. 그리고 결국 지배자들의 도움으로 용제를 제압해낸다. 주몽도 송양과의 대결에서 흰 사슴을 통해 하늘에 자신의 요구를 전하게 하고 하늘의 힘을 동원하여 상대를 제압한다. 주몽과 성진우는 모두 신적 존재의 후계라는 점을 활용한 전략을 구사하고 이는 상대를 제압하는 주요한 요인으로 작용한다. 마지막으로 주몽이 고각으로 송양과 정통성을 거루는 사건에서는 부하의 활약이 두드러지는데, 이는 성진우의 부하들이 용제와의 전투에서 활약하는 장면과 견주어 볼 수 있다. 즉, 능력 있는 부하를 두고 있고 그 부하의 활약이 승리에 기여한다는 것이다.

이상의 내용을 토대로 두 작품에서 공통적으로 나타나는 서사적 특징을 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 성진우와 주몽은 자신이 속한 집단에서 주변부로 밀려나 있으며, 상대적으로 낮은 사회적 위치를 점하고 있다. 성진우는 생계를 유지하기 위해 헌터일을 하고 있지만 헌터 가운데 가장 등급이 낮다. 능력이 곧 계급인 사회에서 동료들은 모두 진우보다 강한 힘을 가지고 있고, 그 힘을 진우에게 과시하려 할 뿐이다. 동료들은 진우를 동료로 인정하지 않고 같이 일해야 하는 상황이 발생하면 거부감을 드러낸다. 이는 <주몽 신화>에서 왕자들이 주몽에게 높은 사회적 지위를 과시하며 억압하고 주몽에 거부감을 드러내는 태도를 보인다는 점에서 <나혼렙>의 헌터들과 다르지 않다. 바꾸어 말하면, 성진우와 주몽이 처한 사회적 어려움이 다르지 않다는 것이다. 다만 성진우와 주몽이 속한 사회의 권력 구조에 차이가 있는데, 성진우는 능력이 곧 권력인 사회에서 능력이 부족한 존재라 무시당하는 반면, 주몽은 지위가 곧 권력인 사회에서 지위가 낮은 존재라 무시당한다는 점에서 차이를 보인다. 그러나 성진우와 주몽이 사회의 주변인으로서 겪는 문제 상황의 본질은 다르지 않다고 볼 수 있다.

둘째, 주몽이 신적 존재인 천부지모(天父地母)로부터 초월적 능력을 물려받은 것처럼 성진우도 신적 존재인 그림자 군주로부터 초월적 능력을 부여받았다. 주몽이 난생(卵生)이라는 것은 신성한 힘의 후계라는 증

표이고, 때가 되면 스스로 알을 깨고 세상으로 나오는 특별한 존재라는 것을 의미한다. 즉, 주몽의 난생은 주몽이 신성한 혈통을 계승함과 동시에 특별한 능력을 지닌 자라는 증표이다. 또한 주몽이 인간세계에서 이질적인 존재라는 것을 의미하기도 한다. 이를 성진우와 대비하여 보면, 성진우는 시스템에 의해 플레이어로 각성하며 존재 양식의 질적인 변화를 경험한다. 즉, 성진우는 인간세계 밖의 신적 존재로부터 잠재적인 능력이 인간의 경지를 초월할 수 있도록 기획된 것이다. 성진우는 ‘홀로 게임 인터페이스에 연결’되어, ‘그렇지 않은 사람들을 압도하는’³⁵⁾데, 이 표현을 주몽에 적용해보면, 다른 인간들과는 다르게 홀로 신의 세계와 연결되어 있어 그렇지 않은 사람들을 압도하는 인물이라 할 수 있다. 주몽이 알을 깨고 나오는 것과 마찬가지로 성진우도 결국 시스템을 깨고 나가 초월적 존재의 의지를 계승한 존재로 거듭난다. 다시 말해, 시스템은 성진우가 지상에 속한 존재이면서 신적 세계와 연결되어 있다는 것을 의미하는데, 이와 같은 존재의 속성이 주몽과 상통한다.

셋째, 주몽과 성진우는 모두 특출난 신체적 능력과 하늘의 힘을 빌린 초월적 능력, 지휘관으로서의 능력을 보여준다. 주몽은 명궁으로, 개인적 기량면에서도 뛰어난 전사이다. 이는 성진우도 마찬가지로, 굳이 세를 과시하지 않아도 최강 헌터들을 제압하는 기량을 보여준다. 또한 주몽이 수중 생물들에게 요구하여 다리를 놓게 한다거나 흰 사슴을 협박하여 홍수를 내는 등 초월적 능력을 발휘하는 것처럼 성진우도 신의 영역인 죽음을 힘의 원천으로 삼는다. 이처럼 주몽과 성진우는 인간이 아닌 존재들과 소통하며 뜻대로 부리는 권능을 보여준다. 또한 주몽이 송양과의 전투를 승리로 이끌어 지휘관으로서 능력을 증명하는 것처럼 성진우도 용병술로 적을 제압하며 전략적 지휘관으로서 뛰어난 모습을 보인다.

넷째, 주몽이 어머니 유화와의 관계를 중요하게 여기는 것처럼 성진우도 어머니와의 관계를 중요하게 여긴다. 주몽이 떠나기 전 유화를 찾아

35) 유인혁, 위의 글, 416쪽.

가자 유화는 자기 걱정은 하지 말라고 하면서 원래 있던 자리를 지키고 아들을 떠나보낸다. 이와 같은 모습은 성진우의 어머니에게서도 나타나는데, 성진우가 용제와의 전투를 치르기 위해 떠나기 전에 찾아가자 그 자리에서 아들의 무사를 기원하겠다고 하며 자리를 지키겠다는 의지를 보인다. 홀어머니를 떠나기 어려워하는 아들과 그 아들을 격려하며 보내주는 어머니의 전형이 주몽과 유화에게서 발견되며 이러한 모습이 성진우와 어머니의 관계에서도 나타난다고 볼 수 있다.

이처럼 아버지가 부재한 상황에서 홀어머니를 한편으로 의지하고 또 한편으로 지키는 아들의 모습은 한국의 서사문학에서 흔하게 나타나는 설정이다. 어머니와의 관계는 주몽과 성진우가 어떠한 각오로 영웅의 사명에 임하는가, 그 비장한 각오를 부각시키는 서사적 장치로 기능한다. 주몽과 성진우는 홀어머니를 두고 홀로 나아가야 하는 상황에서 어머니에 대한 애뜻함을 드러내지만 이 애뜻함은 영웅의 과업을 수행하는 데 장애물이 되지 않는다. 오히려 어머니와의 애뜻한 이별 후에는 주저하거나 머뭇거리지 않으며 스스로 정한 길을 올곧게 나아가는 모습을 보여준다. 이는 부모를 섬기는 마음이 부모로부터 분리해 나가야 한다는 두려움에서 기인하는 것이 아니라 부모의 안위에 대한 걱정에서 비롯되는 것임을 방증한다.

또한 주몽과 성진우가 아버지의 부재를 견디며 살아가는 방식에도 공통점이 나타난다. 주몽은 아버지 찾기 이야기가 없고, 성진우는 아버지 찾기 이야기가 있다는 점에서 차이가 나타난다고 볼 수도 있다. 그러나 <나혼렙>에서 성진우가 아버지를 찾는 내용 역시 부모의 안위를 걱정하는 자식으로서의 지극한 마음에서 비롯되는 것이다. 아버지와 대면해서 청산해야 할 문제가 있기 때문에 또는 아버지로부터 물려받아야만 하는 권위 또는 자산이 있기 때문에 아버지를 찾는 것이 아니다. 바꾸어 말하면, 성진우의 아버지 찾기는 성진우의 인간미를 드러내는 사건이기는 하지만 영웅으로서의 과업을 수행하는 데 결정적인 영향을 미치는 사건은 아니다.

서사에서 성진우 아버지의 역할이 차지하는 비중도 이를 뒷받침한다. 성진우 아버지는 지배자들의 대리자로서 아들 성진우와 지배자들을 협력하게 하는 메신저 역할을 수행하는 데, 이 사건은 성진우의 각성이나 성장에 영향을 미친다고 볼 수 없다. 즉, 성진우에게 아버지의 부재는 극복해야만 하는 문제로 인식되지 않는다는 것이다. 이는 주몽 또한 마찬가지이다.

주몽은 아버지와 대면하려 노력하지 않지만 천손이라는 점이 필요한 때에는 당연한 사실로 언급한다. 주몽에게 아버지로부터 물려받은 힘과 능력은 아버지에게 그 자격을 입증해야 승계받을 수 있는 것이 아니다. 즉, 주몽은 천손의 후계로서 상속받은 힘이 외부의 승인을 거쳐야만 발휘할 수 있는 것이 아니라 이미 자신에 소속되어 있는 힘이라고 간주한다. 이와 같은 점들을 고려했을 때, 주몽은 아버지의 부재에 크게 영향을 받는 인물이라고 보기 어렵다. 성진우가 그런 것처럼 주몽 역시 자기 영역을 구축해 나가는 데 아버지로부터의 인정이 필요하지 않다. 아버지에게 물려받을 것이 더 있다고 여기지 않으며, 이미 물려받은 것들을 어떻게 발휘할 것인가 하는 문제는 그 자신에게 주도권이 있는 문제로 취급되고 있는 것이다. 이는 주몽과 성진우가 아버지를 찾아 그 영향력 아래로 들어가는 것을 목표로 삼지 않고 자기 영역을 개척해 나가는 것을 목표로 삼는다는 것을 통해서도 짐작해 볼 수 있다.

다섯째, 주몽이 부여를 떠나 새로운 활동 영역을 모색하는 것처럼 성진우도 원래 살던 세계가 아닌 새로운 활동 영역을 개척한다. 즉, 거점의 이동 또는 탈출이 나타난다. 주몽이나 성진우는 살아온 세계에서 핍박받아온 시간이 있음에도 그 세계의 멸망을 바라며 공격성을 드러내는 모습은 보이지 않는다. 주몽은 부여를 떠나기 전 우두머리로서 태를 갖추고 있음에도 기존의 세계에서 적을 찾지 않고 밖으로 움직인다. 이로써 주몽의 이동에서 두 가지 의미를 읽을 수 있다. 주몽의 이동은 기존 세계를 무너뜨리지 않고 보존하겠다는 의지이면서 동시에 기존 세계에서는 기량을 펼칠 수 없기에 그럴 수 있을 만한 터로 옮겨가겠다는 의지를 표명하

는 것으로 볼 수 있다. 성진우는 기존 세계의 수호를 사명으로 삼는데, 이를 위해 신적 존재의 도움을 받아 기존 세계가 전쟁의 영향으로 파괴되지 않도록 전쟁터를 기존 세계 밖으로 이동시킨다. 이동의 목적이 기존 세계의 보존과 기량을 감당할 새로운 터전을 모색하는 데 있다고 본다면 주몽과 성진우의 행동 방식에는 상통하는 부분이 있다 할 수 있다.

여섯째, 주몽이 오이, 마리, 협보 등을 수하로 두며 대업을 함께 할 동료료를 모아 독자적 세력을 형성하는 것처럼 성진우도 영웅적 행위를 하기에 앞서 독자적인 세력을 갖추는 모습을 보여준다. 세력 형성과 관련한 서사가 〈주몽신화〉에서는 간략하게 서술되는 데 비해 〈나혼렙〉에서는 비중 있게 서술된다. 다만 두 서사 모두에서 독자적인 세력 형성이 사회적 존재인 영웅으로 성장하는 과정에서 반드시 갖추어야 할 조건으로 제시되고 있다는 점에서 공통적이다.

일곱째, 주몽과 성진우는 권력의 정점에 오른 존재가 되며 사회적 위상의 반전을 이루어내는 인물들이다. 이는 공공의 목적을 수행하며 이를 대리할 수 있는 자격을 갖춘 존재가 된다는 것을 의미한다. 주몽은 인세를 통치하는 왕이 되고 성진우는 이계를 평정한 왕이 된다는 점에서 차이가 있다. 그런데 이는 두 서사가 시대적 배경을 달리하는 데서 발생하는 차이로, 영웅이 막강한 힘을 가진 존재가 된다는 의미론적 결과에 영향을 주는 차이는 아니라고 볼 수 있다. 구성원의 생존권을 보장하는 공공의 목적을 수행함에 있어서 고대에는 국가를 건설하여 든든한 울타리를 제공하는 것이 합당하다면 절대악이 상정되어 있는 가상의 세계에서는 절대악을 평정하는 것이 합당한 결말이라 할 수 있다.

여덟째, 〈주몽신화〉의 주몽도 해모수가 이루지 못한 무언가를 성취하는 인물이고, 〈나혼렙〉의 성진우도 그림자 군주 아스본이 이루지 못한 무언가를 성취하는 인물이다. 주몽과 성진우는 앞서 실패한 신적 존재의 후계로, 선대가 실패한 과업을 성공적으로 수행하는 영웅이라는 공통점이 있다. 해모수는 오룡거를 타고 내려와 부여의 옛도읍을 거점 삼아 통치를 하다가 유화를 만난다. 그러다 유화의 아버지 하백에 의해 유화와

함께 가죽 주머니에 갇히게 되는데, 거기에서 혼자 빠져나가 하늘로 돌아간 후 다시 내려오지 않는다.³⁶⁾ 이후 해모수가 직접적으로 현신하는 모습은 나타나지 않는데, 여기에서 〈나혼렘〉의 그림자 군주의 모습을 겹쳐볼 수 있다.

해모수는 인간세계를 오가며 통치하던 일을 어느 순간 그만둔다.³⁷⁾ 해모수는 인간세계에 대한 통치를 시도하다가 하늘로 돌아가 다시 모습을 드러내지 않는다는 점에서 애초에 세운 뜻을 완성하지 못한다고 볼 수 있다. 그림자 군주는 무언가를 지키기 위한 전투를 계속하며 싸운다는 행위를 반복하지만 왜 싸워야 하는가 하는 명분을 잃은 존재이다. 그래서 분명한 명분을 가진 성진우를 후계로 선택하고 권능을 물려준 후 다시 모습을 드러내지 않는다. 그리고 그들의 후계인 주몽과 성진우는 해모수가 하려다 다 못한 일, 그림자 군주가 하려다 다 못한 일을 완성한다. 이처럼 주몽과 성진우는 신적 존재의 권능뿐 아니라 그들이 이루지 못한 뜻 또한 계승하여 이루어내는 인물이라는 공통점이 있다.

이상의 여덟 가지 지점을 통해 〈주몽신화〉가 시대를 넘어 〈나혼렘〉의 서사와 상통하는 지점을 탐색해보았다. 성근 논의이지만 본고의 시도가 한국 서사문학의 서사 계보를 탐색하는 연구의 밑거름이 될 수 있기를 기대한다.

IV. 결론

지금까지의 논의를 통해 〈주몽신화〉의 주몽에게서 발견할 수 있는 영웅으로서의 면모와 성장 과정, 성취를 〈나혼렘〉의 성진우에게서도 찾아볼 수 있음을 밝히고자 하였다. 〈주몽신화〉의 서사가 신적 존재의 권능

36) 이규보 저, 『동명왕편』, 조현설 역해, 아카넷, 2019, 67-99쪽 참고.

37) 이 부분의 의미 맥락이 이보다 더 자세하게 서술된 자료가 발견되지 않았고 본고의 논의는 해모수가 떠나서 다시 돌아오지 않는다는 것이 무엇을 의미하는지에 초점을 맞추고 있지 않기 때문에 드러난 상황 맥락으로 해모수의 행위를 이해하고자 한다.

과 과업을 계승하고 다른 집단과의 대결에서 승리하며 독자적인 자기 영역의 구축을 성공적으로 수행하는 영웅서사의 전형이라는 관점에서 접근한 것이다. 본 연구는 우리나라 서사문학에서 〈주몽신화〉가 차지하는 중요성은 거듭 강조되어 왔으나, 정작 오늘날의 작품들에서 〈주몽신화〉의 서사 명맥을 탐색하는 논의는 많지 않아 그 중요성에 비해 〈주몽신화〉가 잊히고 있는 것 아닌가 하는 문제의식에서 출발하였다. 〈나혼렙〉 역시 활발히 연구된 작품은 아니기에, 작품 분석을 통해 그 서사적 의미를 탐색하는 시도가 이루어졌다는 데 의의가 있다고 볼 수 있다.³⁸⁾

본고에서는 〈주몽신화〉와 〈나혼렙〉의 서사적 상동성을 서사 구조와 인물의 특성, 당면한 문제와 해결 방식 등을 중심으로 논하였다. 그 결과 두 작품이 ‘각성-성장(준비)-선택-성공’이라는 공통적 서사 구조에 기반하고 있음을 입증하였다. 또한 주몽과 성진우가 아버지의 부재나 낮은 사회적 지위, 주변부로 밀려나 배제되는 등의 문제 상황에서 벗어나, 월등한 힘을 드러내고 이로써 세력을 형성하며, 고귀한 혈통과 능력에 걸맞은 행적으로 새로운 판을 구성하는 과업을 수행하는 영웅적 인물임을 드러냈다. 구조적 측면에서, 각성, 선택은 각각 성장, 성공과 인과 관계를 이룬다. 각성에서 인물은 위기를 새로운 인물로 변화할 기회로 전환하고, 그 변화의 결과로 이전과는 다른 능력을 가진 존재로 성장해나간다. 이어 선택에서 인물은 어떤 존재가 될 것인가 스스로 결정하고 장차 이를 과업의 방향성을 선택하며, 그 결과는 성공에서 다루어진다. 정리하면, 본고에서는 〈주몽신화〉와의 비교를 통해 〈나혼렙〉이 신화적 서사 구조와 등장인물의 특성을 가지고 있다는 것을 드러내고자 하였다. 나아가 〈나혼렙〉은 〈주몽신화〉의 서사를 현대적으로 소화하고 있는 작품으로, 〈나혼렙〉의 성진우는 주몽형 영웅으로 볼 수 있는 단서가 마련될 수 있기를 기대하였다.

38) 물론 이는 2023년 4월을 기준으로 한 것이다. 〈나혼렙〉은 한국 웹소설을 대표하는 작품이기에 추후 논의가 활발해질 것이라 기대한다.

물론 <나혼렙>이 <주몽신화>와 상통하는 부분만 있는 것은 아니고, 다른 점도 있다. 우선 주몽은 탄생담이 있는데, 성진우는 탄생담이 없다. 물론 주몽의 신이한 탄생담이 주몽에 대한 사회적 평가에 영향을 미치는 것은 아니고, 서사 내에서 신이한 탄생이 고귀한 혈통을 가리키는 지표라는 것을 신경 쓰는 인물은 주몽과 유화밖에 없다. 가령 왕자들이 주몽의 무예 실력을 시기한다는 서술은 있어도 주몽이 고귀한 혈통을 가진 것을 두려워하거나 경계한다는 서술은 없다. 주몽의 혈통은 신적 존재로부터 부여받은 능력을 드러낼 때 주위에 영향을 미치는 힘으로 작용하기 시작한다. 이는 성진우가 그림자 군주의 후계자로서 능력을 드러내면서 존재감을 갖기 시작하는 것과 마찬가지로 볼 수 있다. 즉, 이는 신화와 현대 웹소설이 갖는 형식상의 차이에 그치며 탄생담이 없더라도 신적 존재의 후계자라는 점이 전달되는 것이 더 중요하다고 볼 수 있다.

둘째, 각 단락소별 서술 비중에 차이가 있다. <나혼렙>에서는 성진우의 ‘성장’이 차지하는 비중이 큰 데 비해 <주몽신화>에서는 이 부분이 소략하다. 또 <주몽신화>에서는 주몽이 영웅적 과업을 성취하는 ‘성공’이 차지하는 비중이 큰 데 비해 <나혼렙>에서는 다소 소략하게 다루어지고 있다. 이러한 차이는 두 서사가 각각 영웅서사에서 초점을 맞추고 있는 부분이 다르기 때문에 발생한다고 볼 수 있다. <나혼렙>은 영웅으로서 성장해나가는 과정에 중점을 두고 있다면, <주몽신화>는 영웅적 행위의 성취와 영웅으로서 입지를 다지는 과정에 중점을 두고 있기 때문이다.

셋째, 주몽은 국가를 건설하는 데 주안점을 두는 영웅이라면, 성진우는 인간세계를 피폐하게 하는 전쟁을 종식하는 데 주안점을 두는 영웅이라는 점이 차이로 할 수 있다. 이러한 차이가 발생하는 이유는 주몽과 성진우가 각각 대립하고 있는 적의 속성이 다르기 때문이다. 성진우의 적인 용제는 파괴를 목적으로 하는 절대 악의 화신이라면, 주몽의 적인 송양은 주몽이 도읍을 정하고자 하는 영토의 주인이다. 이로 인해 주몽은 정복 전쟁을 벌인 약탈자의 혐의를 받기도 한다. 그런데 성진우가 주몽 처럼 영토 획득과 통치를 목표로 삼는 것은 아니지만 결국 상대를 본거지

에서 몰아내 세력을 와해한다는 점에서 행위의 결과는 같다고 볼 수 있다. 즉, 주몽과 성진우는 모두 다른 집단과의 경쟁에서 승리하며 공적 이익을 성취하는 영웅이라는 공통점이 있다는 것이다. 주몽과 성진우가 영웅으로서 달성하는 업적에 차이가 나타나는 이유는 시대가 영웅에게 요구하는 과업이 다르기 때문으로 볼 수 있다.

〈주몽신화〉에서 보여주는 국가 건설은 오늘날에 큰 의미를 갖지 못한다. 〈나혼렙〉에서 말하는 오늘날 의미를 갖는 영웅적 행위란, 범인류적 차원에서 인간의 생존권과 안전을 보장하는 것이라 할 수 있다. 덧붙여 〈주몽신화〉에서 주몽은 통치와 수호를 구분하지 않지만 〈나혼렙〉에서 성진우는 이를 구분한다. 〈나혼렙〉은 성진우를 통해 인간의 생존권과 안전의 보장을 자기 사명으로 여기면서도 통치는 관심 밖인 영웅상을 보여준다. 성진우는 진취적인 영웅은 아니다. 정의의 문제를 논하는 영웅도 아니다. 다만 영웅적 행위의 대가나 보상을 바라지 않으며, 사람들의 추앙을 의식하거나 원하지 않는다는 것을 행동 준칙으로 삼고 있는 인물이다. 이는 〈나혼렙〉의 서사가 영웅에게 요구하고 있는 덕목이라 할 수 있다. 이를 통해 영웅은 위대한 행위를 하면서 대가나 보상을 바라지 않아야 완성되는 존재라는 의미를 전달하고 있는 것이다. 성진우는 죽음을 원천 삼아 전례 없이 막강한 파괴력을 가진 존재이면서도 생명 존중을 최우선의 가치로 삼는 역설적 영웅상을 보여준다. 이는 현대인이 소망하는 영웅상이 투영된 결과라고 볼 수 있다.

참고문헌

- 강우규, 「인공지능 시대의 스토리텔링과 이야기 향유방식 - 웹소설 <전지적 독자 시점>을 중심으로 -」, 『문화와융합』 제43권(제5호) 통권 81호, 한국문화융합학회, 2021.
- 김수연, 「주몽 관련 남북한 역사만화에 나타난 ‘집단 자기감’의 고양 방식」, 『동방문화비교연구』 제8권, 동방문화비교연구회, 2018.
- 디앤씨미디어, 『IR 레터(8차)』, 디앤씨미디어, 2021.
- 박재인, 「<주몽신화>의 ‘유화’에 대한 북한의 관점과 ‘양육(養育)’의 덕목에 대한 문학치료학적 고찰」, 『겨레어문학』 제49호, 겨레어문학회, 2012.
- 서대석, 「고구려신화의 성립과 민족신화적 성격」, 『역사민속학』 제18호, 한국역사민속학회, 2004.
- 서대석, 「동아시아 영웅신화의 비교연구」, 『구비문학연구』 제11권, 한국구비문학회, 2000.
- 서대석, 「한국 신화의 역사적 전개」, 『구비문학연구』 제5권, 한국구비문학회, 1997.
- 신동훈, 「문학치료학 서사이론의 보완·확장 방안 연구 -서사 개념의 재설정과 서사의 이원적 체계」, 『문학치료연구』 제38권, 한국문학치료학회, 2016.
- 오세정, 「전통적 영웅이야기의 문화콘텐츠 개발 현황」, 『韓國古典研究』 제19권, 한국고전연구학회, 2009.
- 유인혁, 「한국 혼합현실 서사에 나타난 ‘디지털 사이보그’ 표상 연구 -웹소설을 중심으로-」, 『사이(SAD)』 제28권, 국제한국문학문화학회, 2020.
- 이규보 저, 『동명왕편』, 조현설 역해, 아카넷, 2019.
- 이승은, 「영웅서사의 지속과 변주 -디지털 미디어 시대의 영웅서사 <신의 탑>」, 『고소설연구』 제49권, 한국고소설학회, 2020.
- 이지영, 「동아시아 건국시조신화의 비교연구 -주몽·유리신화를 중심으로」,

- 『동아시아고대학』 제12권, 동아시아고대학회, 2005.
- 임금복, 「새로 쓴 〈주몽 신화〉 연구 -서정주·송수권·윤금초·이광수·송하춘 작품을 중심으로-」, 『돈암어문학』 제19권, 돈암어문학회, 2006.
- 우리 민족의 정체성과 통일서사
- 전영돈, 「시대별 영웅서사의 스토리텔링 변화 연구」, 『디지털영상학술지』 제18권(제1호), 한국디지털영상학회, 2021.
- 전영돈, 「영웅서사의 내적 성장형 캐릭터와 대중적 공감형성, -마블과 DC의 시네마틱 유니버스를 기반으로-」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권(제1호), 한국콘텐츠학회, 2020.
- 정운채, 「문학치료학의 서사 및 서사의 주체와 문학연구의 새 지평」, 『문학치료연구』 제21권, 한국문학치료학회, 2011.
- 정운채, 「우리 민족의 정체성과 통일서사」, 『통일인문학』 제47권, 건국대 인문학연구원, 2009.
- 최혜진, 「〈주몽〉 신화와 드라마적 상상력」, 『한국고전여성문학연구』 제15권, 한국고전여성문학회, 2007.
- 추공, 『나 혼자만 레벨업』 1-13권, (주)디앤씨미디어, 2018.
- 한국콘텐츠진흥원, 「2020 웹소설 이용자 실태조사」, 한국콘텐츠진흥원, 2020.
- 「웹소설·웹툰 ‘나 혼자만 레벨업’ 日 애니메이션으로 제작」, 『게임메카』, 2022년 7월 04일자.
- 나무위키, <https://namu.wiki/w/%EB%82%98%20%ED%98%BC%EC%9E%90%EB%A7%8C%20%EB%A0%88%EB%B2%A8%EC%97%85/%EC%A4%84%EA%B1%B0%EB%A6%AC>
- 「디앤씨미디어, ‘나 혼자만 레벨업’ 애니 제작 발표에 6%대 ↑」, 『머니S』, 2022년 7월 4일자.
- 「웹소설 작가 20만명 시대…출판시장 넘본다」, 『이데일리』, 2022년 4월 1일자.

「카카오엔터, 142억부 슈퍼 IP ‘나혼렘’ 일본 유명 제작사와 애니메이션화 확정」, 『이코노미스트』, 2022년 7월 11일자.

「누적 매출 300억 찍은 레전드 웹툰 ‘나 혼자만 레벨업’, 연재 3년 만에 완결」, 『인사이트』, 2021년 12월 30일자.

「[지스타 2022] PC만 160여대 배치한 넷마블…‘지스타로 레벨업」, 『파이낸셜뉴스』,

2022년 11월 18일자.

「‘나 혼자만 레벨업’ 장성락 작가 별세…향년 37세」, 『한경 라이프』, 2022년 7월 26일자.

「카카오페이지 ‘나 혼자만 레벨업’, 매출 300억원 돌파」, 『한경 라이프』, 2020년 8월 3일자.

〈ABSTRACT〉

**Study of Korean Hero Stories Prototype
– Through Comparison between Web Novel –**

Kim, Juong-Hee

This study attempted to reveal that the aspect of hero, growth, and achievement that can be found in Jumong From <Jumong myth> can also be found in Sung Jin-woo of web-novel <Solo Leveling>. In Chapter 2, the story structure and motif of <Solo Leveling> were analyzed to capture the characteristics of Sung Jin-woo's task and solution method. In Chapter 3, <Jumong Myth> and <Solo Leveling> were compared and analyzed. Through this, pointed out the characteristics of how the story prototype of <Jumong Myth> was implemented in <Solo Leveling>. As a result, it was revealed that the two stories share the structure of 'awakening-growth (preparation)-choice-success'. In addition, the following heroism is common in the deeds of Jumong and Sung Jin-woo; △Escape from problems such as being pushed out of the periphery due to the absence of a father or low social status △Reveal superior abilities and form force △Perform the task of constructing a new composition with actions suitable for noble bloodline and ability. <Solo Leveling> is a work that modernizes the story of <Jumong Myth>, and Sung Jin-woo can be seen as a Jumong-type hero.

Key Words : Jumong Myth, Solo Leveling, Web-novel, Jumong-type
Hero, Story Genealogy