현대소설연구(제81호)
The Journal of Korean Fiction Research
http://doi.org/10.20483/JKFR.2021.03.81.041

# 한국 게임판타지 장르의 미시사 연구

이 융 희*

요약

본 연구는 한국의 장르 판타지 소설의 영역에서 독특한 하위범주를 형성한 '게임판타지' 장르군의 개념이 어떻게 변화하는지를 통시적으로 살펴보고자 한다. '게임판타지' 소설은 2003년 대여점을 기반으로 한 출판 소설에서 관습이 형성되어 2020년 웹소설 시장까지 다양한 방법으로 변용·재현되어 나타나는 일군의 소설 양식을 일컫는 명칭으로, 주로 컴퓨터 네트워크를 기반으로 한 MMORPG 게임의 양식이 소설에서 재현된 형태로 나타난다. 해당 장르는 온라인 게임에서 캐릭터 육성을 위하여 갖춰놓은 레벨 시스템 창이나 경험치, 아이템, 캐릭터의 능력을 직관적으로 보여주는 수치 개념 등을 장르적 관습으로 포섭하였고, 중세 유럽적인 가상의 시공간을 배경으로 한 신화적 세계관, AR 또는 VR이라고 부르는 가상현실 테크닉의 재현까지 다양한 방식으로 구현된다.

게임판타지라는 명칭에서 알 수 있듯, 해당 장르는 게임Game이라는 멀티미디어 형식과 개념에 의존할 수밖에 없다. 그렇다보니 게임판타지라는 관습이 장르 판타지 웹소설에서 활발하게 사용되고 있음에도 불구하고 게임판타지 관련 논의는 소수에 불과하며, 이 소수의 논의 역시 게임판타지가 무엇인지 그 개념을 정의하는 것에 그치고 만다.

본고에서는 게임과 소설이 융합되는 영역에서 변증법적으로 발생한 특정 관습을 규명하고 의미화하고, 이를 '게임판타지'라는 고유명으로서 호명하고자 한다. 이는 향후 게임과 게임적인 것을 배경으로 한 장르 텍스트를 독해할 때 해당 텍스트를 사회적 의미에서 살펴볼 수 있는 토대가 될 것이다.

주제어: 게임판타지, 게임, 웹소설, 판타지, 장르문학

* 청강문화산업대학교 웹소설창작전공 조교수

목차

1. 서론 : 한국 판타지 장르 탄생의 토대와 게임
2. 게임판타지 소설의 탄생과 변화
3. 결론

## 1. 서론 : 한국 장르 판타지 탄생의 토대와 게임

본 연구는 한국의 장르 판타지 소설 장에서 독특한 하위범주를 형성한 '게임판타지' 장르군의 개념이 어떻게 변화하는지를 통시적으로 살펴보고자 한다. '게임판타지' 소설은 한국에서 출간되는 장르 판타지 소설의 하위 범주로서 2003년 대여점을 기반으로 한 출판 소설에서 관습이 형성되어 2020년 웹소설 시장까지 다양한 방법으로 변용·재현되어 나타나는 일군의 소설 양식을 일컫는 명칭으로, 주로 컴퓨터 네트워크를 기반으로 한 MMORPG 게임의 양식이 소설에서 재현된 형태로 나타난다. 대상 텍스트에 대한 논의를 들어가기에 앞서 본고에서 사용하는 용어부터 정리하고자 한다.

한국 장르 판타지란 대문자 문학에서 일컫는 환상문학의 하위 범주로서, 현실의 질서와 다른 2차 세계를 기반으로 한 모험 서사군이 한국에서 소비되는 일련의 방식과 작품군을 일컫는다. 여기에서 사용되는 '판타지'는 정신분석 이론을 기반으로 한 욕망이나 충동과는 다른 것으로, 이 세상의 질서와는 다르고 이질적인, 그렇기에 '압도적인 기이함'을 시공간을 통해서 독자로 하여금 감각하게끔 하는 것이다. 이러한 정의를 정립한 사람은 J.R.R. 톨킨John Ronald Reuel Tolkein으로 내적 리얼리티를 갖춘 세계가 독자에게 '새롭고 신선한 시각', '탈출', '위안'등의 기능으로써 다가갈 수 있음을 주장하였다.[1] '장르 판타지'는 "장르란 반복되는 상황 속에서

1) 이융희, 「한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2018, 23-24면.

상호작용하는 수사학적 방식이 정형화된 것"[2]이란 구조주의 장르genre 이론에서 확장된 개념으로 상술한 톨킨의 경우처럼 특정 작품을 창작하기 위한 작가의 창작관이나 태도, 사회적 맥락과 콘텍스트를 제거한 사회적, 문화적 기호인 코드code를 통해 일종의 놀이로써 창작되는 작품군을 일컫는다. 이는 장르를 '일종의 계보학'이라고 이야기한 노희준의 분석처럼(노희준, 2018) 장르 판타지라는 명칭 속에는 작가가 구현한 환상 세계가 개별 작품의 창작이 아니라 독자적인 계보 속에서 누적된 정보의 집약체이며, 이러한 데이터베이스를 상호 공유하는 독자들에 의해 해석됨을 알 수 있다. 그렇기에 '장르'는 김준현의 분석처럼 '양식적 제약이 강하고 엄밀성이 높은 개념 외에도 실제로 언중들에 의해 '장르'와 유사한 개념으로 쓰이는 기호들을 포괄적으로 지칭하는 것'[3]이며 '한국 장르 판타지'란 언중이 사용하는 요소를 '한국'이라는 시공간에서 이루어지는 행위로써 제한한다는 뜻이다.

한국 장르 판타지에서 게임판타지라는 하위 범주는 온라인 게임에서 캐릭터 육성을 위해 갖춰놓은 레벨 시스템 창이나 경험치, 아이템, 캐릭터의 능력을 직관적으로 보여주기 위한 힘, 지능, 매력, 민첩성 등의 능력을 수량화한 장르소genremes를 핵심 코드로 사용하는 범주로서 임무 부여-수행-보상 획득으로 이루어지는 얻는 퀘스트 내러티브Quest Narrative 서사의 양식으로 구현되거나 중세의 유럽적인 가상의 시공간을 배경으로 한 신화적 세계관, 그리고 AR 또는 VR이라고 부르는 가상현실 테크닉의 재현까지 다양한 방식을 차용한다.

게임판타지라는 명칭과 정의에서 추론할 수 있듯 해당 장르는 '게임Game'이라는 멀티미디어 형식과 개념에 크게 의존한다. 그렇다보니 게임

2) 아니스 바와시, 메리 요 레이프 지음, 정희모, 김성숙, 김미란 외 옮김, 『장르 역사·이론·연구·교육』, 경진출판, 2015, 23면.

3) 김준현, 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」, 『현대소설연구』 74, 한국현대소설학회, 2019, 111면.

판타지라는 관습이 2021년 현재 장르 판타지 웹소설에서 활발하게 사용되고 있음에도 불구하고 게임판타지라는 별도의 시공간을 정의하기 위한 논의는 소수에 불과하며, 그 소수의 논의 역시 장르 판타지의 역사에서 게임판타지가 어떻게 이질적인지 기호적 차이를 주목하는 것에 그치고 만다. 고훈은 무협과 판타지, 게임 등 다양한 세계 퓨전화 양상을 분석하며 게임판타지 소설군을 '게임소설'이라 호명하며 가상현실 게임에 접속할 수 있을 정도로 발전된 근미래 현실세계의 배경과 유럽의 중세 무대로 옮겨가는 플레이어의 배치에 주목하였다(고훈, 2008). 허만욱은 '게임 판타지'라는 명칭을 통해 '모험'에서 '레벨업'으로 변한 서사의 동력과 죽음에서 자유로운 캐릭터 주목하였으며(허만욱, 2011) 김후인, 이민희, 한혜원은 해당 작품군을 '가상현실 게임소설'이라고 명명하며 해당 작품군이 모든 게임을 다루는 것이 아니라 '가상현실' 공간에서 일어나는 서사임을 구분해 밝히며, 가상현실 세계에서 이루어지는 모험 서사는 단순히 놀이가 아니라 재미노동labor of fun임을 지적했다(김후인, 이민희, 한혜원, 2018). 유인혁은 '게임 판타지'라는 장르명을 통해서 '노가다 플레이어'로 대표되는 대중의 영웅으로서 집단적 욕망을 대표하는 자기계발적 인물상에 집중하였다(유인혁, 2019).

상술한 연구들은 게임이라는 새로운 전달 매체가 장르 판타지와 합쳐지며 이전 판타지와 생겨난 유격에 주목하였으며 이것을 단순히 게임과 비게임의 이분법으로 살핀다면 마치 그 이전까지의 판타지 소설이 게임과 아무 관련이 없는 것처럼 여겨질 위험이 존재한다. 많은 연구들이 주지하듯 초기 한국 장르 판타지 소설 창작은 TRPG(Table Talk Role Playing Game)를 비롯한 다양한 게임의 감각을 서사화하는 것이 발단이었으며 게임에서 비롯된 수많은 요소가 소설 속에 녹아있다. 게임판타지의 핵심은 게임이라는 디지털 미디어가 아니라 디지털로 구현된 게임적 세계이다.

그렇기에 본고에서는 이러한 장르 관습을 공유하는 작품을 '게임판타지'라는 고유명으로서 호명하고자 한다. 이는 게임으로 소설을 읽는 작가-

독자는 텍스트의 세계상a world picutre[4]을 이해하기 위해 게임의 매체성과 게임적 세계인 한국 장르 판타지의 요소가 상호텍스트적으로 결합하여 새로운 주체를 만들어내는 것에 근거한다. 이렇게 만들어진 게임-판타지와 게임-판타지 속에 놓여진 주체는 순수한 게임도 아니고 순수한 판타지도 아닌, 게임과 판타지가 적극적인 장르 교섭을 통해 탄생한 개별적인 텍스트와 주체로 보는 것이 옳기 때문이다. 또한 게임판타지를 제외한 다른 장르 판타지의 하위 범주 이름이 '현대판타지'처럼 하나의 고유명으로서 작동하는 것을 보았을 때 '게임판타지'의 명칭이 따로 게임 소설이나 게임 판타지라는 별개의 명사를 나열한 것으로 볼 뚜렷한 근거가 없기 때문이다.

독자는 게임판타지 장르를 통해 현실의 게임 플레이의 경험에서 발생한 환상과 욕망을 해소하지만 그러한 행위는 아이러니하게도 소설 속에서 구현된 게임이 현실의 게임과는 다른, 게임적 요소만 가져온 시뮬라크르이기에 발생한다. 게임판타지는 게임인 동시에 판타지이고, 게임인 동시에 게임을 해킹하는 시도로 가득찬 균열이다. 본고는 초기 판타지의 형성부터 게임판타지의 탄생, 그리고 이후 게임판타지의 발전 과정을 대표작을 통해 게임과 인터넷 매체의 관계, 그리고 인터넷 매체를 바탕으로 창작된 게임판타지 소설에서 반영된 시대의 게임 인식 등을 함께 살펴보는 동시에 '게임판타지'라는 개별 장르를 계보화하여 해당 언중이 사용하는 '장르'로 입법하고자 한다.

4) 세계상a world picture은 하이데거가 근대의 본질이 무엇인지 설명하기 위해 이야기한 개념으로 중세와 달리 근대의 인간은 인간이 주체가 됨으로써 인간 그 자체의 본질이 변했으며, 인간은 세상 모든 존재자를 자기 자신에 근거하여 파악한다는 것에서 의미한다. 즉, 근대만이 이러한 '세계상'을 가질 수 있다. 세계에 대한 어떤 모사가 아니라 "존재자가 전체적으로 우리 앞에 세워져 있음, 즉 우리에게 표상되어 있음"과 더불어 우리 앞에 체계로서 서 있음을 의미하는 것이다. 이경옥, 「루이스 캐럴의 『이상한 나라의 앨리스』에 나타난 '세계상'의 와해」, 『영어연문학 연구』 제50권 3호, 한국중앙영어영문학회, 2008, 201-202면.

## 2. 게임판타지 소설의 탄생과 변화

### 1) 게임판타지 소설의 전개 과정

게임이 텍스트 문학 속으로 들어와 게임판타지라는 하나의 영토로서 구축되게 된 것은 한국 장르 판타지 소설의 태동기를 이끌었던 초기 작가군이 게임 문화와 굉장히 친연적인 것에 기인하며, 이를 확인하기 위해선 7-80년대 한국 게임 문화사를 함께 톺아보아야 한다.

일본에서 전자식 비디오 아케이드 게임이 타이토 테이블 등의 개조 기판을 통해 빵집, 다방 등에서 선보이기 시작한 것은 70년대 후반의 일이다. 이 시기 한국은 아직 비디오 게임을 자체 개발할 인력이나 기술이 없었고 해외의 기기를 수입, 영업해야만 했다. 그 과정에서 일본 오리지널 기판에 걸려있는 보호장치를 푼다거나 오락실 영업주들이 요구하는 수정 작업을 하는 등, 기술적 지원담당을 한 것이 세운상가의 오락기 제조업체들이었다. 다시 말하자면 세운상가의 전자오락기 제조업체들의 업무란 일종의 '해킹' 작업을 통해 복제품을 만드는 것이었다. 특히 당시 비디오 게임의 발전을 이끌었던 일본의 게임은 국내에서 '왜색'을 통한 정치적인 반일정서에 의해 직접 유통이 법적으로 금지되어 있었고, 이러한 비디오 게임의 불법 유통을 도맡은 것이 세운상가였다. 세운상가는 1970년대 후반부터 도색 잡지와 포르노 테이프, 수입 금지된 외국 헤비메탈 그룹의 LP 레코드판을 유통했고 80년대에 들어 PC부품과 게임기 역시 합법과 불법을 넘나들며 유통을 진행했다. 87년 용산 전자상가가 등장한 이후 세운상가와 용산 전자상가는 무단 복제 소프트웨어의 메카가 되었으며, 게임은 가장 인기 있는 불법 S/W가 되었다.[5)]

흥미로운 사실은 '왜색'을 금지했던 국가의 정책이 아이러니하게도 당

5) 남영, 「한국 게임 산업의 형성」, 중앙대학교 박사학위논문, 2009, 16면.

시 젊은 세대들의 게임 이용을 부추겼다는 사실이다. 80년대 중후반 이후 전두환 정부는 청소년에게 적합한 건전 프로그램을 개발하고자 전자오락실 양성화 정책을 세웠으나 현실을 고려하지 않은 구색 맞추기식 정책은 영세한 오락실들이 PC 제조업 등으로 전업하는 계기가 된다.[6] 특히 82년에 전격적으로 추진되는 교육용 PC 보급 사업은 이러한 패러다임 전환에 박차를 가했으나 정작 소프트웨어가 부재한 상황이었다. 이 자리를 채운 것이 MSX 게임 등 일본산 소프트웨어였다. 비디오 게임의 체험을 내면화한 아이들은 애플II 같은 개인용 PC가 등장했을 때 컴퓨터 게임과의 자연스러운 연결을 통해 PC를 거부감 없이 받아들였으며 PC 게이머 문화 역시도 상대적으로 빠르게 형성되었다. 이는 대학이나 연구소 연구원 등을 바탕으로 PC 플랫폼이 생겼던 해외의 경우와는 다른 한국만의 독특한 맥락이다. 이 시기는 유명한 RPG들이 등장한 시기이기도 하였는데 TRPG 게임의 오랜 전통을 계승한 RPG 장르를 정교하고 세련되게 발전시킨 〈울티마〉, 〈위저드리〉, 〈마이트 앤 매직〉 시리즈가 그러하다.

초창기 판타지 소설이 PC통신의 공간에서 창작되었단 사실은 주목에 값한다. 80년대 말부터 90년대 초까지 PC통신을 활용해 창작 작업을 진행하는 당시 10-20대의 청년들은 신문물을 받아들이고 향유하는 것에 거부감이 없는 얼리어답터이자 상술한 용산/세운상가 등을 통해 유통되던 서브컬처 문화에 익숙한 마니아Mania였다. 그들은 자신이 체험한 이국적 체험을 텍스트로 옮겨 재현하고자 했다. 이경영 작가는 자신의 중학교 시절 플레이한 게임의 감각을 소설로 구현하고 싶어 『가즈나이트』(1999)를 집필했다고 밝혔으며[7], 『하얀 로냐프 강』(1999)의 이상균 작가 역시 자신의 첫 소설은 온라인 게임인 〈울티마 온라인〉의 체험을 모방한 2차 창작

6) 나보라, 「'게임성'의 통사적 연구 : 한국 전자오락사의 이론적 고찰」, 연세대학교 박사학위논문, 2016, 197-199면.

7) 「〈판타지를 만든 영웅들〉 - 이경영 선생님을 만나다 (1편)」, 텍스트릿 (http://textreet.net/index.php?mid=board_KsZr90&page=2&document_srl=34657), 2019.

이었다고 회술했다. 이렇듯 초기 판타지 소설의 창작 과정에서 게임 체험이 계속 호명되는 까닭은 90년대 당시 한국에서는 장르 판타지 자료의 절대량이 부족했던 탓이다. 한국 근현대 문학의 상상력은 환상 문학의 분야에서는 뚜렷한 성과를 보여주지 않았다. 이는 20세기 한국 문학이 식민지와 분단 체험, 군부 독재 등과 같은 사회 상황을 통해 현실을 반영하는 리얼리즘 문학을 강요받았고 설득되어 왔기 때문이다. 이와 같은 사회적 분위기로 인해 예술에서의 환상은 도피와 사치, 부르주아적, 반사회적이라는 부정적 평가를 받아왔다.[8] 결국 당시 판타지에 대한 창작을 하고자 했던 아마추어 창작자들은 RPG 게임, 영화, 만화 등 다수의 매체에서 '판타지'라고 이름 붙은 모든 정보를 광적으로 수집하고, 동시에 그것을 자신의 목소리로 재매개하여 재현하는 통로가 되었다.

한국 장르 판타지 소설의 태동기를 이끌었던 '하이텔 환타지 동호회'의 회장이었던 성정훈은 웹진 거울에 기고문에서 당시 환타지 동호회 개설과 관련된 추억을 기술하는데 여기서 초기 판타지 소설의 창작자들이 게임 문화와 밀접한 연관을 가졌음을 유추할 수 있는 대목이 나온다. 해당 글에 따르면 환타지 동호회는 국내 장르 판타지의 개척과 한국형 판타지의 창출이라는 이념을 바탕으로 움직였으며, 당시 절반 이상이 10대, 1/3 정도가 20대였던 젊은 회원들이 주축이었다. 특히 이들이 서사와 주제의식만큼 열중했던 것은 '가상세계를 얼마나 풍성하게 만들어내는가?'하는 지점이었다. 이러한 경향은 그들이 주로 즐겼던 유희 형태인 '릴레이 소설 창작'에서 살펴볼 수 있는데 마스터 역할을 하는 사람이 가상세계의 주요 설정과 얼개를 짜면 여러 회원이 모여서 각자의 캐릭터를 만든 다음 마스터와 회원들이 서로 합의하에 릴레이 방식으로 서사를 연재하였다. 이러한 놀이의 형식은 TRPG(Table Talk Role Playing Game)의 영향을 무시할 수 없다. TRPG의 플레이 로그를 바탕으로 창작된 『로도스도 전기』

8) 최기숙, 『환상』, 연세대학교 출판부, 2003, 55-59면.

(미즈노 료)처럼 당시 청년들에게 지리상으로나 문화상으로 인접한 일본의 서브컬쳐 판타지는 서구에서 넘어온 판타지 설정을 자유롭게 사용할 좋은 예시가 되었다. 환타지 동호회에서 게임 문화는 점차 거대해져 93년에서 94년 무렵 환타지 동호회 내부에서는 TRPG 게시물을 모두 소화하기가 곤란해질 정도가 되었고, 환타지동 안에서 TRPG의 이야기가 트래픽을 너무 소모한다는 회의 안건에 따라 투표를 거듭해 RPG 동호회로 분리하기에 이른다.[9)]

크리스토퍼 보글러는 그의 저서 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』(2013)를 통해 영웅 신화의 원형을 분석하여 영웅 스토리의 12단계를 분류하는데 그 핵심은 일상 세계와 특별한 세계라는 두 공간이다. 영웅은 특별한 계기를 통해 지금 살고 있는 일상 세계를 벗어나 특별한 세계로 이동하고 그곳에서 업적을 세운 뒤 귀환한다. PC 통신 발달 이후 디지털 세계 역시도 이러한 '특별한 세계' 중 하나로 부상하였고, 비디오 게임이 익숙한 세대가 모험 서사의 공간을 디지털로 조형한 것은 필연적이다.

초기 판타지 소설에서 디지털 세계를 다루는 방법은 세 가지로 분류되는데 첫 번째는 소설의 무대가 오로지 주인공을 비롯한 인물들의 놀이 공간으로 작동할 뿐 여행의 공간이 아닌 경우, 두 번째는 디지털 공간이지만 게임으로 만들어진 세계가 아닌 경우, 세 번째는 놀이의 공간이자 게임으로 만들어진 세계인 경우이다. 첫 번째는 게임적 공간이 등장하지만, 그것이 가상현실 체험기기를 통해 탈脫-신체 하지 않는 경우를 일컫는다. 이러한 체험은 주인공이 게임을 진행하는 동안 그 게임 속 공간이 하나의 세계라고 여길 수 있는 하나의 당위성이 된다. 소설 『탐그루』(1998)는 영혼이 에뮬레이팅된 세헤라자드가 화자인 '비류'와 대화를 하고 마치 '소드 앤 매직' 시리즈의 이야기처럼 여겨지는 여행담을 이야기한다. 비류는 실제로 게임 '소드 앤 매직'의 프로게이머가 되긴 하지만 이들이 이야기하는

9) 「제 5호 :: 성정훈 :: 환타지 동호회의 역사 - 하이텔 편」, (http://readingfantasy.pe.kr/xe/index.php?mid=webspecial&document_srl=52881), 2004.

공간과 다루는 세계는 어디까지나 소재로서 제한된다. 두 번째는 가상의 디지털 공간으로 이동은 하지만 그것이 하나의 게임 공간이 아닌 경우다. 영화 〈주먹왕 랄프〉는 오락실의 디지털 공간을 다룬 소설은 그것이 분명 디지털 시공간에 대해서 다루고 있지만 '게임판타지 소설'의 형식에 맞는 텍스트로는 볼 수 없다. 세 번째는 놀이의 공간이자 게임으로 만들어진 세계다. 제작자 또는 제작사가 게임을 만들었고 플레이어는 그 게임의 공간으로 특정 형식을 빌려 접속하는데 클리셰로는 뇌파를 읽어내는 기계가 사용된다. 그리고 이렇게 접속한 공간에서 주인공은 가상의 신체를 얻어 여행을 떠난다. 이 세 번째 모델의 소설들이 게임판타지라는 장르군을 형성하게 된다.

### 2) 판타지 마니아와 RPG 플레이어 - 『옥스타칼니스의 아이들』

판타지 소설의 계보에서 등장한 최초의 게임판타지 소설은 보통 1999년 출간된 김민영 작가의 『옥스타칼니스의 아이들』을 꼽는다. 2006년 『팔란티어』라는 이름으로 개정된 이 책은 에브왐(EBWaM)이라고 불리는 멀티 세트, 전자기 뇌파 모듈레이터를 통해 가상현실 게임에 접속해서 모험을 떠나는 서사로 주인공 원철이 팔란티어라는 게임 공간에서 보로미르라는 캐릭터로 살아가며 일어나는 현실과 가상의 이중 서사에 집중한다. 이것은 후속 세대의 창작물이 보여주는 '고글을 통한 게임의 접속' 장면과 다르지 않다.

> 에브왐이란 인간의 모든 느낌과 생각이 대뇌 피질의 전기 신호로 나타난다는 사실에 착안하여 그 신호를 해독하려는 시도에서 출발한 장비이다. 즉, 'ㄱ'이라는 글자를 생각할 때의 뇌파는 이것, 'ㄴ'이라는 글자를 생각할 때의 뇌파는 이것, 이런 식으로 뇌파 신호를 풀어나갈 수 있다면 굳이 키보드로 치지 않아도 '송아지'라고 생각하는 것만으로 컴퓨터가 그것

을 '송아지'로 인식하게 할 수 있다는 것이다. 다시 말해서 다른 장비 없이 뇌로부터 직접 입력을 실현시키려 한 장치였다.

나아가서 최소한 이론적으로는, 역으로 전기 자극을 주어 대뇌 피질에 자장 변화를 유도함으로써 그 실제 감각을 느끼는 것처럼 착각하게 만들 수도 있었다. 즉, 눈을 감고 귀를 막고 있어도 자장에 의한 뇌파 조작만으로 영화를 보는 것 같은 환상을 일으킬 수 있다는 것이다.[10)]

이런 장면들을 보면 『옥스타칼니스의 아이들』이 왜 한국에서 게임판타지 소설의 초기 모델이라고 하는지 살펴볼 수 있는 동시에 설정에 대한 디테일한 설명을 반복하는 문장을 통해서 『옥스타칼니스의 아이들』은 특정한 장르 관습과 장르군을 형성하는 것에는 실패했음을 알 수 있다. 이는 몇 가지의 이유가 복합적으로 섞여 있는데 첫 번째는 앞서 이야기했듯 판타지 소설을 쓰는 사람들이 당시 발달 된 기술을 빠르게 습득해서 소비하던 얼리어답터이기 때문이다. 국내에서 게임의 인식이 발달하기 시작한 것은 〈리니지〉와 〈스타크래프트〉의 유행이 지난 99~2000년 사이의 일로, 온라인 게임 역시도 이러한 두 게임의 히트 이후에 보편화되기 시작하였다. 단적인 사례로 〈리니지〉의 성공 이전 온라인 게임 개발의 경우 97년은 3개, 98년엔 7개, 99년엔 9개에 불과하였으나 〈리니지〉 성공 이후 2000년에는 100개 이상의 게임이 기하급수적으로 개발되기 시작한다.[11)] 『옥스타칼니스의 아이들』이 출간되었을 시기는 아직 인터넷 보급이 보편적으로 이루어진 때가 아니었던 만큼 출판시장의 일반적인 독자들은 '온라인 게임'이라는 개념 자체를 잘 이해하지 못 하였다. 후일 개정판 『팔란티어』는 장르 판타지의 관습이 보편화된 2003년 이후인 2006년에 출간되었음에도 불구하고 장르 표기가 '장편 스릴러 소설'로 되어있는 것도 팔란티어가 게임이라는 소재를 차용했을 뿐, 게임판타지라는 장르군, 즉 창작

10) 김민영, 『팔란티어 1』, 황금가지, 2006. 이후 인용책 중 전자책 인용은 페이지 출처 생략.
11) 남영, 앞의 글, 133면.

을 위한 관습 구조를 만들지 못했음을 보여준다. 두 번째는 『옥스타칼니스의 아이들』의 서사 동력이 현실 세계에서 일어난 기묘한 살인사건이었고 게임 공간은 현실의 서사를 뒷받침하는 보조재에 불과했기 때문이다. 소설 속 에브왐을 통해 접속하는 가상현실 공간은 '플레이어'가 주도적으로 자신의 행동을 진행하기보다는 자신의 무의식에 맞춰 행동하는 또 다른 자아를 '목격'하는 것에 불과하다. 실제로 소설에서 게임 속 자아인 보로미르와 게임 밖 자아인 원철은 가끔 대화를 통해 이야기를 나누는 별개의 인격처럼 그려지며, 이러한 온/오프 인격의 분화는 소설에서 매우 중요한 장치로 작동한다.

> 특이하지 않은 일반적인 온라인 게임의 첫판과 다를 바 없는 내용이었지만, 원철을 흥분시킨 것은 이 모든 것이 자신이 아닌 '보로미어'로 겪은 일이란 점이었다. 보로미어로 접속을 해 있는 동안엔 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 등 모든 감각이 철저하게 팔란티어에 의해 제어되었다.[12]

그렇기에 『옥스타칼니스의 아이들』은 해당 시기의 다른 소설과 큰 배타성을 찾기 힘들다. 단순히 '게임'을 소재로 한 것으로 게임판타지라는 분류를 만들기엔 99년도에 출간된 소설 중 게임 스타크래프트를 다룬 소설이나, 동시대 게임 잡지에서 연재된 이문영 작가의 「울티마 온라인 여행기」 등과 변별점을 찾기도 힘들다. 그럼에도 불구하고 『옥스타칼니스의 아이들』이 게임판타지의 역사에서 주요한 이유는 소설 속 본문에서 게임과 판타지 소설에 대해 술회한 주인공 '원철'의 서술은 당시 판타지 소설 마니아들이 게임과 게임 속 공간을 어떻게 바라보았는지 알 수 있는 자전적 술회이기 때문이다.

> '팔란티어'는 톨킨(Tolkien)의 원전에 충실한 정통 판타지입니다.[13]

12) 김민영, 앞의 책.

원철은 그중에서 판타지 롤플레잉 게임을 가장 좋아했다. 두드려 부수는 아케이드나 머리 복잡한 시뮬레이션보다, 좀 느긋하면서도 스토리 요소가 있는 점이 마음에 들었다. 원래 원철이 판타지 롤플레잉 게임의 세계에 관심을 가지게 된 것은 고등학교 때 읽은 소설 때문이었다. 톨킨이란 사람이 쓴 『반지의 제왕(The Lord of the Rings』이란 장편 소설이었는데, 판타지 소설의 원조라는 광고 문구에 충동적으로 집어들었던 책이다. 중간대륙이라는 환상의 세계에 유럽 민담을 가미해 쓴 책으로, 엘프라는 요정족, 난쟁이 드워프 족, 영민한 마법사와 용감한 기사들이 주인공인 호비트 프로도를 도와 절대악인 악마 사우론과 그의 부하들인 오크, 트롤, 고블린 등의 괴물과 싸워 이긴다는 간단한 줄거리였다. 그러나 저자 톨킨은 문명의 때가 묻지 않은 환상의 세계와 아스라한 고대의 전설, 무시무시한 괴물들과의 싸움 등을 실감나게 표현하여 단번에 원천을 매료시켜 버렸다. 오염 물질에 찌든 서울의 공기와 대입 시험 준비에 눌려 있던 원철은 줄거리를 외워버릴 정도로 그 책을 읽고 또 읽었다.

거기서 멈추지 않고 그 후 같은 저자가 쓴, 중간 대륙의 바이블이라는 『실마릴리온(The Silmarillion)』을 구해 읽은 그는 한 인간의 무한한 상상력에 경외심을 느낄 정도로 감동을 받았다. 톨킨은 단지 자신의 상상력만으로 하나의 세계를 태초에서 현재까지, 그 모든 역사와 전설, 지리, 기후, 생물, 그리고 그 주민의 생활 습관까지 탄탄하게 '창조해' 내어 판타지 소설이라는 문학의 새 장르를 열었던 것이다. 이후 원철은 톨킨에 뒤이어 쏟아져 나온 테리 브룩스(Terry Brooks)의 『섀너러(Shanara)』 시리즈라던가 프리츠 라이버(Fritz Leiber)의 『랭크마(Lankhmar)』 전설 시리즈 등 다른 판타지 소설들도 틈틈이 구해 읽었으므로, 졸업 무렵에는 판타지 소설의 전문가가 되어 있었다.

그러므로 대학에 진학한 후, 그때까지 컴퓨터 게임이라면 시큰둥해하던 그가 판타지 롤플레잉 게임을 보고 눈에 번쩍 뜨인 것은 어쩌면 당연한 일이었다. 롤플레잉 게임이란 말뜻대로만 따지면 게이머가 자기 자신

13) 김민영, 앞의 책.

이 아닌 다른 무엇이 되어 그 역할을 해나가는 게임이고, 판타지 롤플레잉이란 판타지 소설의 내용들을 배경으로 한 롤플레잉이 된다. 그러므로 책에서 읽기만 하던 전사나 마법사의 역할을 게임 속에서나마 해볼 수 있다는 것은 판타지 소설 마니아인 원철에게 상당히 솔깃한 유혹이었다.[14]

본문에서 원철은 자신이 '게임의 마니아가 아니었다'고 술회한다. 그는 게임의 마니아가 아리나 판타지 소설의 마니아였고, 자신이 유일하게 마음을 붙일 수 있었던 게임은 '판타지 소설의 내용을 배경으로 한' 롤플레잉 게임뿐이며, 이러한 게임이 '톨킨의 소설'을 원전으로 하고 구현함으로써 소설의 감각을 재현하면 할수록 원철을 게임의 세계로 매료시킨다. 이러한 매료의 근간에는 톨킨뿐만 아니라 테리 브룩스와 프리츠 라이버의 소설 등을 틈틈이 구해 읽은 마니아로서의 삶이 존재한다. 즉, 『옥스타칼니스의 아이들』의 작가 역시 게임 체험을 근미래적 상상력으로 전유하여 서술한 것임을 추론 가능하다.

### 3) 게임 해킹과 히든피스 - 『유레카』, 『신마대전』, 『프로피티아 시티』

게임판타지 소설이 장르적으로 발아하기 시작한 것은 『옥스타칼니스의 아이들』 출간 이후 4년이 지난 03년 무렵부터이다. 03년 한 해 동안 『이디스』를 비롯해 『더월드』, 『이터널 월드』, 『러/판 어드벤처』, 『리얼 판타지아』, 『엘레멘탈 가드』, 『어나더 월드』 등 10여 종의 작품이 출판되며 게임판타지는 개별적 작품이 아닌 집단으로서의 작품군으로서 지위를 형성하게 된 것이다. 서브컬처의 소비자는 00년을 전후하여 전세계적으로 보급된 온라인 게임에 의해 게임 문화에 익숙해졌으며 게임을 적극적으로 창작의 소재로 삼았다. 94년 전격게임소설대상 1회 금상을 수상작인

14) 김민영, 앞의 책.

타카하타 쿄이치로의 『크리스 크로스』가 03년 출간되었고, 원인불명의 이유로 게임 세계에서 로그아웃을 할 수 없게 된 주인공 '츠카사'의 이야기를 다루는 애니메이션 〈.hack//sign〉 역시 02년 방영되었다. 그러나 이러한 작품보다 한국에서 게임판타지 장르의 직접적인 발아를 이끌어낸 사건은 손희준 스토리, 김윤경 작화의 만화책 『유레카』의 출간이었다. 00년 출간된 해당 만화는 이후 게임판타지 소설에서 참고한 기초 장르 관습을 다양하게 선보였는데 만화책 1권만 살펴보더라도 모뎀이 아니라 터미널을 통해 접속하는 주인공의 모습, 뇌파를 이용해 수면 모드로 접속할 수 있는 HMD 기계, MMORPG 공간에서 레벨을 올리고 게임을 플레이하는 메카닉 등만 보아도 향후 게임판타지 소설에서 종종 볼 수 있는 클리셰가 산재한다.

흥미로운 사실은 만화책 『유레카』는 게임 공간에서 일어나는 서사를 적극적으로 사용하여 게임 플레이의 감각을 재현하는 동시에 게임이라는 놀이의 구조를 해킹하는 '히든피스Hidden Piece'라는 개념을 제시하여 게임을 끊임없이 균열낸다는 점이다. 히든피스는 『유레카』의 4권부터 등장하는 손희준 작가의 창작 개념으로[15], 만화의 무대가 되는 게임 '로스트 사가'의 천재 개발자 숨겨놓은 비밀 조합을 일컫는다. 이 조합은 AI와 프로그래밍을 뛰어넘어 게임의 개발자조차 예상하지 못한 결과를 만들어내게 되는데 『유레카』에서는 인공지능 NPC가 자기희생 주문을 사용해 목숨을 내던진 플레이어의 시체를 보고 게임 시스템에서 정해놓은 한계를 넘어 혼자서 누구도 죽일 수 없었던 보스몹을 죽이는 것으로 묘사된다.

이러한 히든피스의 개념은 1977년 아타리에서 출시한 게임부터 꾸준히

15) 유레카의 스토리 작가 손희준은 소년만화적 감성을 구현하기 위해 만화적 표현으로 '히든피스'라는 용어를 창작해낸다. 잡지 인터뷰에서 그는 자신이 이스트 에그라는 표현을 몰랐기에 이런 용어를 창작했다고 밝히며, 만약 자신이 이스트 에그라는 용어를 알았더라면 '히든피스'라는 개념을 창작하지 않았을 것이라 술회하였다. 「『유레카』가 구현한 게임 판타지의 세계 - 손희준 작가 인터뷰」, 『기획회의 485호 - #대세는 게임소설 1』, 한국출판마케팅연구소, 2019, 44면.

이어져오는 게임 업계 전통 이스터 에그Easter Egg의 개념과 유사하지만 그 기능은 상이하다. 이스터 에그는 개발자가 게임과는 전혀 상관없는 크레딧 등을 게임 속에 숨겨놓은 것에 불과하다면 히든피스는 게임 속 가상 캐릭터에게 부재한 '죽음'의 개념을 주입하고 디지털 언어인 0과 1의 세계를 부순 뒤 불가능한 것을 가능하도록 뒤틀어낸다. 게임판타지가 선택한 것은 히든피스였다.

> 내가 홀로 사룡 암무를 제압할 수 있었던 이유가 바로 여기에 있다. 물론 그와 함께 내가 가진 무공이 더해지고 운까지 더해졌지만 그래도 이런 능력치가 없었다면 절대로 암무를 이기지 못했을 것이다.
>
> 내 기본 능력치는 에리두의 더블 마스터와 거의 대등하고, 오러의 수치는 트리플 마스터의 두 배에서 세 배에 이른다. 종합적인 능력치를 살펴보면 에리두의 트리플 마스터의 능력치까지 상회한다는 것을 충분히 알 수 있다.
>
> "후훗. 이스터 에그(The Easter Egg)라고 부르는 개발자의 농간이죠."[16]

03년 출간된 『더 월드』 1권의 7챕터 제목은 '이스터 에그(The Easter Egg)'로 캐릭터 육성을 할 때의 팁을 제시하고 있다. 이처럼 게임판타지 장르 창작을 이끌었던 일군의 작가는 '이스터 에그'라는 개념을 이미 숙지하고 있었다. 고수 캐릭터가 가지고 있는 노하우는 주인공의 서사를 약간이나마 풍성하게 했지만 한계가 뚜렷했다.

이러한 결과는 게임판타지의 작가와 독자들이 원하는 것은 게임의 구조, 놀이성을 재현하는 것을 넘어 게임에서 채우지 못한 욕망을 대리만족하는 것임을 알 수 있다.[17] '이스터 에그'를 가지고 왔을 만큼 현실 게임

16) 김현오, 『더 월드 1』, 자음과모음, 2003, 136면.

17) 독자의 욕망을 잘 보여주는 일례가 김원호의 소설 『다크 프리스트』(뿔미디어, 2007)에서 나온 '레벨 업을 하였습니다.'라는 메시지이다. 특별한 서사 없이 다섯 페이지 동안 120번 반복되는 '레벨 업을 하였습니다'라는 문장은 독자들에게 캐릭터의 모험이나 게임 세계의 조형을

에 충실한 무대 배경을 선택한『더 월드』,『러/판 어드벤처』등 초기 소설에서 일관적으로 느껴지는건 플레이어인 '나'의 권태로움이다. 문학의 가치가 현실을 재현하는 것에서 나아가 재현 너머를 지향하는 것처럼, 게임판타지라는 장르 역시 초기의 모습과는 다르게 장르가 성숙해지며 지향한 것은 게임 너머의 가치였고, 히든피스는 그러한 게임과 소설의 중심을 매개해주었다. 작가들은 더욱 히든피스와 '히든'이라는 요소를 집중했고, 게임은 게임판타지 속에서 더욱 해체되었다.

히든피스의 개념이 처음으로 게임판타지 소설에서 재현된 것이 언제인지 이야기하기엔 무리가 따르나 출간작을 기준으로 한다면 대략적으로는 04년에 출간된 김운영 작가의『신마대전』이 히든피스 개념을 이식한 첫 작품으로 추정된다.

> 2차 직업을 가진 캐릭이 순수 3차 직업을 선택하지 않고 다른 계열의 1차 직업을 선택할 수 있게 되는 경우가 있다. 이것을 혼합 기본 직업이라고 하고 이 직업은 혼합 3차 직업으로 가는 길목이다. 대부분 일종의 히든피스로 아무나 되는 것은 아니고 순수 3차 직업에 비해 훨씬 복잡한 조건을 만족시켜야 한다.
>
> 2-4) 혼합직업의 매력은 최후에 강력한 캐릭으로 성장할 수 있다는 것이다.
>
> 혼합직업은 일종의 히든피스이나 최강이 되기 전까진 오히려 약할 수 있다.
>
> 배틀마스터 : 네크로맨서와 더불어 2대 히든피스 직업, 공격계로써 공격력과 마도사의 마법력을 동시에 쓸 수 있다.
>
> 물론 극히 드물고, 같은 조합이라도 항상 되는 것이 아니라, 상급 기술 50%, 최상급 기술 10%, 유니크 기술 1%의 확률로 된다. 이것이 스킬 히든피스이다.[18)]

---

통해서 욕망을 충족시켜주는 것이 아니라 '레벨 업'이라는 인게임의 보상이 폭발적으로 이루어지는 그 자체를 시각적으로 전달하고 그 과정에서 쾌감을 전달한다.

『신마대전』의 소설 속에서는 이러한 '히든피스'라는 명칭이 직접 등장하지는 않지만 작품 말미에 수록된 설정집에서 적극적으로 사용된다는 점이 특징이다. 통상 설정집이라는 것이 작품 바깥에서 작가와 독자가 작품에 대해 설명을 공유하기 위한 가이드라인인 것을 상기하면 '히든피스'라는 개념을 당시 팬덤이 상당수 공유하고 있음을 추론케 한다.

『신마대전』의 무대는 세기창조사에서 만들어진 '신마대전'이다. '신마대전'은 여러 사람이 만들어낸 게임이 아니라 "게임계의 매드 사이언티스트인 선지은"이라는 인물에 의해서 만들어진 완벽한 세계로서 구현되는데 매드 사이언티스트가 세상을 만들어내는 방식은 '운영자'라는 프로그래머의 개입이 아니라 '신'으로서 설정된 AI들이 자발적으로 세계를 만들어내는 우연성, 그리고 패치가 필요 없을 정도로 자체적으로 추가 프로그래밍을 할 필요 없는 완결성이다.

> "신마대전은 새로운 서버 구축 방식에 의해 구현된 새로운 방식의 게임입니다. 이 게임에는 저희 운영자가 직접적인 영향을 미치지 못합니다. 왜냐하면 이 게임은 슈퍼 AI인 일곱명의 신에 의해 창조된 세계이기 때문입니다. 즉, 저희는 세계의 법칙과 세 명의 신선, 세 명의 악신, 그리고 한 명의 중립신을 만들고, 과거 3년 간 5000배의 속도로 세월을 경과시켜, 탄생 1만 5000년의 새로운 가상 세계를 창조한 것입니다."
>
> 사람들이 웅성대기 시작했다. 장 과장은 약간 뜸을 들여 사람들이 다시 조용해지기를 기다렸다가 설명을 계속했다.
>
> "물론 신들은 자신이 프로그램이라는 것을 자각하지 못합니다. 그들은 그들의 공간인 절대 신계에서 그들의 힘의 근원이자 창조 공간인 브리시아를 살피며 발전시킵니다. 운영자는 그들에게 있어 더 상위 차원에 있는 상급 신의 사자라고 인식되므로 운영자가 부탁하면 웬만한 것은 이루어지지만, 직접적인 코드 변환이나 능력치 변환, 또는 스킬의 추가 등은

18) 김운영, 『신마대전 3』, 자음과모음, 2004.

불가능합니다. 퀘스트도 NPC의 유전자 코드와 아이템에 입력되어 계승되어가는 기본적인 자동 발생 퀘스트 패턴에 의해 계속해서 변화하기 때문에 같은 퀘스트는 거의 없는 것입니다. 유저는 세계의 변화를 위해 상급 세계에서 보낸 상급세계의 시민들로 인식됩니다. 그렇다고 해서 특혜가 있는 것은 아니고, 결국 브리시아의 주민들과 같은 생활을 하게 되는 것입니다."[19]

결국 히든피스는 천재적인 개인, 인간에 의해서 만들어졌지만 인간이 알 수 없는, 컴퓨터의 언어로 만들어진 컴퓨터 세계에서 탄생한 버그와 같은 것이었다. 이러한 개념이 설정집을 벗어나 작품 내에서 구현된 것이 어느 시기부터인지 확실히 파악할 수는 없으나 06년도에 출간된 『프로피티아 시티』에서 '히든 시스템'이라는 형태로 변용된 흔적을 발견할 수 있다.

"설마 히든 시스템!"

김 팀장의 말이 끝나자마자 박 팀장은 프로피티아 시티의 유일한 보상 시스템이 생각났고, 그 극악한 시스템이 발동될 거라는 사실에 경악해야 했다.

프로피티아 시티 처음 개발 시에 여러 가지 퀘스트와 보상 설정 부분에서 많은 시간이 투자되었는데, 그 당시 사장을 제외하고 아무도 모르는 비밀리에서 만들어진 하나의 시스템으로 인하여 프로피티아 시티는 하나의 거대한 자아를 가진 세계로 바뀌게 되었다.

그로 인해 수많은 개발자들은 그 뒤로 프로피티아 시티가 스스로 발전해 나가는 모습에 경악을 해야만 하였다. 프로피티아 시티는 따로 관리하지 않아도 스스로 발전시키며 세계를 넓히는 것이었다.

또한 개발자들이 간섭할 수 없는 것들도 생기게 되었는데, 그것들 중 하나가 바로 히든 시스템이라는 보상이었다.[20]

19) 김운영, 앞의 책.

이처럼 게임판타지 소설의 작가들은 자신의 게임 세계를 현실에 존재하는 리얼한 게임과는 차별성을 둔, 2차 세계로 만들기 위해 의도적으로 게임성에 균열을 내는 등 다양한 방식을 강구하였다. 서버에 하나밖에 존재하지 않는 특별한 직업, 서버에 하나밖에 존재하지 않는 테이밍 몬스터, 서버에 하나밖에 존재하지 않는 퀘스트 등이 그 대표적 사례이다. 이러한 '유일성'은 플레이어에게 공평한 서비스를 제공해야하는 기존 MMORPG에서는 허락되지 않는 버그에 불과하다. 그러나 소설이라는 공간은 그러한 불공평함을 게임판타지라는 장르적 개연성으로 용인하였고 주인공에게 부여된 특별성은 독자들에게 훌륭히 환상을 제공했다. 버그와 기발한 플레이를 오가는 서사는 게임의 가장 근간을 이루는 '메카닉'요소의 제약을 해결하여 독자에게 자유도를 제공하는 동시에 노동으로서의 게임에 익숙한 플레이어-독자에게 "나도 저럴 수 있다면."이라는 환상을 충족시킨다.

이러한 과정이 코드화되며 게임판타지 소설은 점차 게임 플레이 그 자체에 대한 안티로 변모한다. 극악한 확률로 떨어지는 아이템과 단순 노가다 반복의 레벨업을 거부하고 빠른 레벨업, 고급 아이템의 습득을 강조하는, 게임을 모사하여 게임적 체험을 강조하는 동시에 게임을 균열 내며 대리만족하는 것을 중시하는 이중적 요소가 더욱 도드라지는 것이다. 물론 이렇게 시스템을 균열내는 것조차도 '게임'적 현상으로 해석 가능하다. 비디오게임의 원형들은 그것들을 개발한 연구자들이 공공의 목적을 위해 설립된 연구기관 소속이었음에도 불구하고 관련 연구의 일환으로서 그것을 개발한 것이 아니었다. 이러한 관점에서 볼 때 원시적인 비디오게임들은 일종의 해킹행위에서 탄생한 것이다. 그러니 1970년대에 등장하게 되는 상업용 비디오게임들은 공익을 위한 진지한 용도의 컴퓨터들을 내재적인 즐거움을 위해 오락적으로 전용했던 유희적 해커문화에 뿌리를 둔 셈이다. 이러한 방식에서 '히든피스'를 통해 시스템을 '해킹'하는 것은 게

20) 케이츠, 『프로피티아 시티 1』, 영상출판미디어, 2006.

임의 고유한 형식을 플레이어에 가까운 창작자-독자들이 마치 모드를 통해 게임의 세계와 시스템을 수정하듯 이루어진 작업이리라.

그러나 이러한 끊임없는 균열은 동시에 게이머인 독자들로 하여금 한 가지 질문을 마주하게 만든다. 디지털 게임은 일상과 분리되는 마법원 magic circle 안에서 발생할 때 플레이어에게 유희적 경험을 제공하며, 플레이어의 마법원에 대한 상상은 게임 내 독자적인 시간과 공간을 창조하고, 게임 세계와 일상 세계의 경험이 분리되어 있음을 전제로 하며[21] 이러한 가상의 공간은 디지털-매개(digital-mediated)된 인간이 무한한 자기계발 담론을 체현할 수 있는 유토피아적 공간으로 표상된다. 가상현실은 현실에서 희소한 '돈, 명예, 권력'이라는 사회생태학적 변인이 축소되고 개인의 노력을 가장 중심적인 동력으로 가져온[22] 공정한 사회이다. 히든 피스는 서사적 재미를 끌어내는 동시에 게임 속 캐릭터를 끊임없이 유토피아에서 끄집어내어 현실 세계로 낙하시킨다. 이러한 공정한 유토피아와 불공정한 버그 플레이의 사이에서 주인공은 '다크 게이머'라는 존재로 변모한다.

### 4) 청년 게이머의 탄생과 공정성을 위협하는 '다크게이머' - 『레이센』, 『달빛조각사』

초기 03년 작품군에서 주인공들은 대부분 결핍을 지닌 고등학생으로 조형되었다. 『이디스』의 주인공 '승진'은 대인 공포증으로 인해 현실 세계의 학업에 적응하지 못하고 도태된 학생으로 개학을 하고 5월이 되었음에도 '단 한 시간도 수업을 제대로 들어본 적 없'고, '반 아이들 이름은커

21) 김후인, 이민희, 한혜원, 「한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문지』 18(1), 한국콘텐츠학회, 2018, 58면.

22) 유인혁, 「한국 혼합현실 서사에 나타난 '디지털 사이보그' 표상 연구 - 웹소설을 중심으로 -」, 『사이間SAI』 28, 2020, 412-414면.

녕 얼굴도 모르고 우리 담임이 누군지도 통 모르'는 학생이다. 『더 월드』의 주인공 '유빈'은 워커홀릭 아버지에게 질려 어머니가 도망간 편부가정에서 살고 있으며 주변 인간관계가 삭막하다는 묘사가 지속된다. 『러/판 어드벤처』의 여자주인공 '세희'는 어렸을 적 부모님이 돌아가신 충격으로 실어증에 걸린다. 이러한 결핍은 00년대 한국 장르 판타지 소설에서도 높은 빈도로 나타나는 캐릭터 조형 방식이었으며 결핍의 해결은 2차 세계 Secondary World로 떠나 기존 신체의 죽음을 경험하고 동시에 초월적이고 마법적인 신체로 탈바꿈되는 해결된다. 초기 게임판타지 소설에서 게임은 이러한 마법의 공간과 동일한 지위를 지니는데, 『러/판 어드벤처』의 '세희'가 가상현실 게임 공간 속에서 후천적 실어증을 해결하는 것이 '영령 음성 시스템'이라는, 영혼과 관련된 초월적 시스템을 기반으로 한 것은 주목에 값한다.

그러나 초창기 게임판타지 소설과 그 이전 세대의 퓨전 판타지 소설 주인공이 동일하게 고등학생을 다루고 있음에도 불구하고 뚜렷하게 구별되는 것은 주인공들이 '고등학생'이라는 정체성으로 더 이상 스트레스를 받고 있지 않다는 점이다. 00년부터 02년까지 출간된 소설의 주인공들은 수능 제도의 억압으로 인한 학업 스트레스를 피하고자 가상의 세계로 넘어가는 '이상한 나라의 앨리스'적 서사구조를 가지고 있는 반면, 근미래의 세계에선 게임 관련 학과에서 수업을 듣거나, 게임을 잘하면 취업이 보장되는 학교를 다니는 등 '수능'이라는 제도에서 탈피한 채 자유로이 게임만을 즐긴다. 초기 90년대 판타지 소설을 즐기던 독자들이 대부분 10대에서 20대였던 것을 감안하면 그로부터 10년이 지난 03~4년도 사이, 독자들의 평균 나이대가 상승한 탓에 더이상 수능은 그들의 '현재' 스트레스가 아니게 되었으리라 추정된다.

이러한 '청년 게이머' 팬덤의 창작을 구체적으로 확인해볼 수 있는 작품이 『레이센』이다.

> 레이센에 등장하는 인물들은 현실 속에서의 친구들을 소재로 했습니다. 20대 중반에 겪는 고난과 역경보다는 작지만 즐거움이 되었던 시간들을 표현했습니다. 적어도 이 소설에서는 우리 친구들이 모두 즐겁길 바랍니다.[23]

『레이센』의 작가서문은 '26살'이 느끼는 작가와 친구들의 정체성을 소설로 구현하였노라 정확하게 밝혔다. 소설 속에서 주인공은 잦은 지각으로 아르바이트에서 잘렸고, 바로 그날 친구 역시 실직했다는 연락을 받는다. 다른 두 친구는 5년 동안 일했던 정비공장을 그만뒀고, 또 다른 친구는 이제 막 대학을 졸업하고 구직중이다. 그들은 스스로를 '백수군단'이라고 이야기하며 생계와 관련된 고민을 재미노동으로서 해결하기 위해 게임에 접속한다. 게임은 더 이상 놀이가 아니라 노동으로 변모했고 이후 2006년까지 나온 게임판타지 소설은 이런 욕망을 구현하는 시도의 변주였다.

신자유주의 이데올로기 아래에서 자본에 포섭된 게임은 게임의 공간을 노동의 공장으로 변모시킨다. 공장의 노동자들은 끊임없이 자기계발을 이룩하려고 노력한다. 이러한 '공정성'을 뒤흔드는 것은 다시 자본이고 대표적인 케이스가 '아이템 온라인 거래'였다. 온라인 게임이 활성화된 직후부터 함께 비대해진 게임 내 아이템 거래 시장은 주요한 사회 현상으로 주목받았으며, 06년 문화관광부·한국게임산업개발원에서 출간한 「게임백서」에 따르면 당시 아이템 거래 규모는 약 1조원 대에 달하는 것으로 온라인 게임 시장 규모에 필적되는 것이었다.[24] 소위 작업장이라 불리는 공간에서 비정상적인 게임 내 재화가 양산되었고, 이러한 재화는 공성전과 같은 거대한 이권 다툼에서 이득을 보기 위한 측에게 제공되었다. 자본이

23) 권태용, 『레이센 1』, 로크미디어, 2004, 4면.

24) 최성락, 「온라인게임 아이템거래 발생 원인 분석 - 리니지2 온라인게임을 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』 7(4), 2007, 126면.

자본을 낳는 생산 구조가 게임 속에서 재현된 것이다.[25)]

게임판타지 장르에서 이러한 현금거래를 바라보는 시선은 양가적이다. 아날로그 공간에서 가난하고 비루한 인생을 해결하기 위해 게임 플레이가 '돈'이 된다는 등식 자체는 환영하면서도, 레벨을 올리고 사냥을 하고 소셜 관계를 유지하는 '게임 플레이' 자체의 순수성을 훼손하고 게임의 목적을 오로지 '돈'으로만 두는 사람들을 '다크 게이머'라는 이름으로 호명한 것이다. 이러한 현상을 극명하게 보여준 소설이 『달빛조각사』이다.

『달빛조각사』의 주인공 이현은 조실부모하고 할머니와 여동생과 사는 소년가장으로 '가난'이라는 결핍을 주인공의 개성이자 특성으로 삼았다. 14세부터 아르바이트 자리를 전전했고 20세까지 착취만 당했다. 아버지의 사채 1억은 8년이 지나서 30억이 된 상태였다. 이현의 유일한 구원이자 취미는 출시한 지 17년이 지난 '마법의 대륙'이라는 게임이었으나 가상현실 기술이 발명된 직후 게임이 서서히 몰락하자 이현은 게임을 인터넷 거래 사이트에 올리고 30억 9천만원의 이득을 얻게 되었으나 곧바로 들이닥친 사채업자들에게 모든 돈을 빼앗기게 된다. 좌절을 경험한 이현은 게임이 돈이 된다는 것을 알게 되었으니 돈을 버는 '다크 게이머'가 되겠다는 선언을 통해 가상현실 게임 로열 로드를 시작한다.

'다크 게이머'라는 정체성을 전면에 내세운 주인공은 판타지 세계관으로 구성된 '게임'의 재미를 의도적으로 차단한다. 이현은 첫 접속 장면에서 다른 소설들이 자연스럽게 노출하던 튜토리얼 설명이나 세계관 관련 대사를 '스킵'해버리며 선언한다.

> '그래. 여기는 로열 로드. 가상현실의 세상. 그리고 내 직장이다.'[26)]

이현은 자신의 선언처럼 오로지 '노가다'라고 불리는 반복 작업을 통해

25) 최성락, 앞의 글, 133면.
26) 남희성, 『달빛조각사 1』, 로크미디어, 2007, 42면.

재미가 아닌 노동으로서의 게임을 끊임없이 재현한다. 게임에 적응하기 위해 바깥으로 나갈 수 없는 4주 동안의 튜토리얼 기간 동안 위드가 하는 건 그저 묵묵히 허수아비를 때리는 것이 전부다. 6시간을 두들겨서 힘 1이 오르고, 다시 5시간이 지나서 체력과 민첩 1이 오르는 동안 식음을 전폐한다. 소설 속에서 다른 게이머들은 그러한 행위를 '지겹고 힘든' 방법이라고 기피하는데 위드는 스스로 '천성적인 노가다 체질'이라며 이러한 행위 자체가 '재미있다'고 선언한다. 이것은 기존의 게임판타지 소설에서 보여주던 '게임'의 감각이 변화했다는 주장이기도 하고, 동시에 그 시대 게임을 좋아했던 독자들이 비로소 소설 속에 재현된 반복노동으로서의 게임을 마주하는 장면이었다.

이러한 노력은 충실히 보답을 받는다. 수련소 교관과의 친밀도를 올린 위드에게 교관이 왕실에서 나타났다는 의문의 조각사를 찾아달라고 퀘스트를 준다. 당시 게임판타지 소설의 양이 차차 늘어나면서 독특한 직업, 또는 스킬을 통해서 캐릭터의 개성을 확보하려는 건 게임판타지 소설의 유구한 전략이었다.

상술한 바에서 확인할 수 있듯 『레이센』을 지나 『달빛조각사』의 성공은 게임판타지라는 장르를 단 작품이 어떻게 성공하는가를 보여준 사건인 동시에 과도기로서 게임판타지 속 게임의 정체성을 확인할 수 있는 사건이기도 하다. 『달빛조각사』는 분명 게임판타지라는 장르를 폭발적으로 견인하며 2020년 완결까지 오랫동안 인기를 구가하였다. 그러나 이 작품에서 조금 멀리 떨어져 나와 '게임판타지'라는 거대한 흐름에서 작품의 요소를 뜯어본다면 게임에 대한 인식, 그리고 플레이어에 대한 인식은 복잡하고 통일되지 못한 과도기적 상태임을 해석 가능하다. 모든 유저들은 공정히 거래해야 한다는 새로운 시대의 가치 속에서, 그럼에도 불구하고 현실의 자본을 통해 인터넷 자본을 거래하는 '현질'을 혐오하면서 음지의 문화로 치부하고, 그 속에서도 게임사에서 제공하는 '히든'이라는 요소를 통해 남들이 누리지 못하는 능력을 마음껏 펼치는 것은 공정성 안에서 경쟁

으로 용인받는 기묘한 상황이 펼쳐져 있는 것이다.

『달빛조각사』 이후 출간된 대본소 게임판타지 소설은 공정한 경쟁을 추구하는 '게이머'로서의 정체성과 영웅서사를 기반으로 한 '특이성'을 추구하는 서사문학의 정체성의 끊임없는 다툼이었고, 어느 쪽에 더 중점을 주느냐에 따라서 작품의 주제의식을 분류할 수 있다. 그러나 이러한 경쟁은 게임의 매체가 변화하면서 자연스럽게 소멸되고 만다. 바로 스마트폰의 등장, 그리고 인게임 앱 결제 시스템의 보편화다.

### 5) 자본과 매체, 놀이와 소설의 결합 - 『뽑기로 강해진 SSS급 헌터』, 『BJ대마도사』

결제와 소비를 일원화한 멀티태스킹 머신 스마트폰의 발명은 다양한 콘텐츠에 큰 영향을 선보였고, 게임과 소설은 그중에서도 가장 큰 변화를 맞은 영역이었다. 소설과 만화는 각각 웹소설과 웹툰이라는 형상으로 스마트폰에 최적화되었고 게임 역시 모바일과 결합하여 매출 1조를 넘기는 게임들이 속속 등장하며 디지털 콘텐츠 시장의 최강자로 자리매김하였다. 스마트폰을 기반으로 한 영상 플랫폼, 금융 시스템 등의 발달은 게임과 관련된 다양한 산업을 변모시켰다. 소설에서 구현된 대표적인 정경은 두 가지로 인앱 결제가 가능한 모바일 게임의 등장과 게임방송의 유행이다.

디지털 게임에서 유료 결제를 통해 게임 내부의 캐릭터나 콘텐츠의 영향을 만들어내는 방식은 이전에도 존재하였다. 가장 대표적인 케이스가 DLC(Downloadable contens)로, 추가 캐릭터를 해금하여 플레이를 할 수 있게 하거나, 특정 시나리오 등을 구매해서 게임을 플레이하는 방식이었다. 즉, 기존의 담론에서 유료 결제 콘텐츠는 게임의 플레이의 바깥에서 게임의 플레이를 보조하는 용도에 불과했으며, 앞서 '다크 게이머'라는 요소들을 통해 살펴볼 수 있듯 부분유료 이후의 플레이는 다분히 반칙적인 측면, 일종의 치팅 플레이처럼 받아들여졌다.[27] 그러나 이경혁은 이러한

시각은 현실에서 자본주의 대중문화의 소비상품으로 존재하는 디지털게임의 플레이를 상품 속성으로부터 완전히 분리하여 설명하는 것에 불과하다고 지적한다. 디지털게임의 플레이는 항상 이 콘텐츠가 상품이라는 전제 하에 작동했으며 인앱 결제 방식의 구매 역시도 보편적인 게임 플레이의 영역으로 편입되고 동시에 게임과 게이밍의 본질과 맞닿아 있다는 것이다.[28]

그렇다보니 게임을 위한 마법원과 그 바깥을 놀이의 구조로 선을 그었던 게임 인식, 그로 인해 촉발된 불/공정 경쟁에 대한 전제들은 점차 사라지기 시작한다. 점차 게임과 현실 세계의 균형은 사라지고, 둘의 명확한 구분이 몰입을 만들고 몰입을 통해 재미가 이루어지며, 공평함이 게임 세계의 질서를 보장하고 놀이를 보장한다는 명제 역시도 희미해졌다. 상업적 매커니즘이 궁극적으로는 게임시공간의 경계를 흐리면서 플레이어의 몰입감을 손상시킨다는 주장 역시도 그 힘을 잃기 시작한다.[29] 이러한 상황을 가속화하는 것이 스마트폰이다.

스마트폰은 멀티태스킹 머신으로, 게임과 결제, 그리고 가상 현실에서 살아가는 '나'가 모두 결합된 플랫폼-기계였다. 과거의 놀이, 그리고 거기서 파생된 게임이 결제하는 시스템을 게임 바깥의 '현실'로서 자리매김한 것과 달리, 초연결시대의 연결 매체인 스마트폰은 가상의 '현실'과 게임이라는 두 시공간을 끊임없이 교차시킨다. 디지털자본과 국가, 기업이라는 레이어는 게임을 단순히 한 명의 플레이어가 몰입해 서사를 진행하는 유희에서 놀이노동playbour의 개념으로 변화시킨다. 그렇다보니 멀티플레이 게임에서 구체화되는 양상은 숙련도의 대결이 아니라 게임시공간 밖의 현실 재화로 무한한 경쟁이 이루어지는 자본 간의 경쟁이 된다.[30]

27) 이경혁, 「게임 아이템 구입은 플레이의 일부인가」, 연세대학교 석사학위 논문, 2020, 7면.
28) 이경혁, 위의 글, 8면.
29) 이경혁, 위의 글, 24-25면.
30) 이경혁, 위의 글, 101면.

이렇듯 게임 내 아이템 및 자본을 재화로서 인식하고 서버에 자신의 숙련도를 누적하는 형상으로서 인앱 결제를 플레이 일부로 받아들인 플레이어들의 경험은 그대로 게임판타지 소설에서 구현된다. 특히 이러한 구현은 인쇄매체를 기반으로 한 대본소 소설보다 모바일 게임의 체험을 공유하는 웹소설 층에서 보다 다양한 방식으로 구현되는데 이는 웹소설의 소비 감각과 동일하다. 웹소설은 스마트폰을 통해 인앱 결제를 통해서 재화를 충전하고, 해당 재화를 통해 온라인의 가상 텍스트를 소비 또는 소장하는 방식이기 때문이다. 이러한 동일성이 웹소설 시장에서 모바일 게임을 구현하고, 다시 그 모바일 게임이 단순히 게임을 플레이하는 것을 넘어서 현실과 겹쳐진 형태로 구현된다. 특히 '게임판타지'라는 장르의 틀조차 붕괴시키고 '현대판타지'의 형태로 변모시키며 그 과정에서 '게임'의 의미가 새롭게 모색되는 건 주목에 값한다. 게임 플레이의 능력으로 가상의 재화를 얻고 그로 인해 게임이 대접받는 세상 속에서 성공을 거둔다는 과거의 구조와 달리, 현대 웹소설에서 게임은 현실을 살아가기 위한 구체적인 수단으로 변모하기 때문이다.

가장 대표적인 예시가 문피아에서 2018-9년 연재되어 큰 성공을 거둔『전지적 독자 시점』이다. 작품에서는 소설의 주요 캐릭터인 '유중혁'이 가상세계에서 뛰어난 능력을 발휘할 수 있는 까닭이 주어진 상황을 냉철히 판단하고 신묘한 수로 돌파할 수 있는 '프로게이머'의 경험 탓이라고 이야기한다. 이것은『전지적 독자 시점』의 특수한 상황이 아니다. 게임 플레이의 경험을 살려 가상세계의 삶을 익숙하게 극복해나가는 서사는 '빙의물'이라고 불리는 하위 범주에서도 종종 목격되는 플롯으로, '게임'의 능력이 현실의 생존과 직결될 수 있을 정도로 '현실'을 게임과 유사하게끔 느끼는 감각이 독자와 작가 사이에 어느 정도 보편적으로 관습화되었음을 알 수 있다.

문피아에서 2017년 연재되어 2018년 12월 31일 완결난 삼편잡가 작가의『뽑기로 강해진 SSS급 헌터』는 앞서 인앱 결제, 그리고 현실과 게임의

경계가 서서히 융합되는 지점을 잘 드러낸 소설이다.

주인공 진정도는 어웨이커라는 과정을 통해 자신의 능력을 각성한다. 능력을 각성한 자신의 눈앞에는 독특한 능력이 표기된다.

> 이름: 진정도
> 보유 마나 : 7
> 근력: 15 체력: 17 반사신경: 27 마나 감응도: 13
> 탤런트
> 〈소통〉, 〈게임〉, 〈인내〉[31]

진정도의 세계는 마치 게임의 그것처럼 자신의 능력이 수치로 계량되고, 자신의 능력 역시도 명문화된, 사람이 물화된 세계라 할 수 있다. 이러한 세계에서 구현된 '게임'은 마치 게임의 세계 속에서 게임에 대해 이야기하는 메타적 서사처럼 보인다. 특히 자신의 능력을 발휘하자 세상이 '홀로그램 창'을 통해서 표기하는 메시지는 독자로 하여금 더욱 '게임' 플레이의 감각이 소설로 구현되고 있음을 이야기한다.

> 띠링!
> 홀로그램 창이 나타났고,
> 〈하루에 한 번 최초의 정보 뽑기는 마나를 소모하지 않습니다!〉
> "...이거 설마."
> 어디서 많이 보던 문구다. 정확히는 비슷한 문구를 많이 봤다.
> "뽑기 *X망겜*?"
> 〈게임〉 탤런트가 영향을 준 게 확실했다.[32]

31) 삼편잡가, 「1. 어웨이커(Awaker) (2)」, 『뽑기로 강해진 SSS급 헌터』, JC미디어, 2017.
32) 삼편잡가, 「스킬 (1)」, 『뽑기로 강해진 SSS급 헌터』, JC미디어, 2017, 인용자 기울임 비속어 수정.

주인공 앞에 나타난 문구는 모바일 게임의 유저라면 쉽게 마주할 수 있는 보편적 문장이다. 현금 결제 없이 무료로 인앱 재화를 구매할 수 있다는 프로모션 문구로, 캐릭터는 끊임없이 '망겜'이라는 표현과 〈게임〉 탤런트의 영향을 언급하면서 이 장르가 '현대판타지'처럼 보이지만 '게임'이라는 요소에 막대한 빚을 진 게임판타지의 연장임을 자기언명하고 있다. 흥미로운 것은 바로 뒤이어 전개되는 서사다. 주인공은 자신의 마나를 투자하여 이후 6번의 뽑기를 반복했고, 그러한 과정에서 어떠한 죄의식이나 죄책감을 느끼지 않는다.

현실의 재화가 소설 속에서만 유효한 마나로 은유되긴 하였으나, 다른 누구도 갖지 못한 특수한 능력을 통해 공정한 경쟁 사회에서 자신만 앞선 정보들을 선점하며 특혜를 누리는 초기 '히든피스'나 '현금거래'의 구조는 변화가 없다. 그럼에도 오히려 독자들은 댓글을 통해 주인공이 얻는 정보가 얼마만큼의 가치를 가지고 있는지, 그리고 그 정보를 통해 어떤 사건을 펼쳐보일 것인지의 서사에만 집중한다.

게임의 요소는 주인공의 능력에만 국한되지 않는다. 괴생명체들이 등장하는 던전 속에서 드워프라는 환상종과 조우한 주인공은 자신의 성장을 위해 아이템을 놓고 그들과 승부하게 된다. 의기양양한 모습으로 드워프가 가져온 것은 TV와 조이스틱, 그리고 LOL이라고 불리는 게임이었고, 주인공은 프로게이머였던 전직을 살려 해당 퀘스트를 성공적으로 완수한다.

> 한국인.
>
> 그리고 프로게이머.
>
> 다른 나라(?) 사람들이 게임으로 한 판 붙자고 하는데 빼는 건 자존심이 용납하지 않았다.
>
> 저 선민사상에 찌든 난쟁이 놈들을 박살 내고 말리라!
>
> (중략)

정도가 프로게이머로 활동했던 그 게임.
레전드 오브 레전드. 통칭 LOL.
바로 그 게임이었다.[33]

이처럼 웹소설에서 게임-현실이라는 이분법은 점차 붕괴되고, 게임이라는 공간에서 구현될 것이라 믿었던 디지털 민주주의에 대한 환상 역시도 붕괴되었다. 히든피스와 다크 게이머라는 개념 두 가지를 혼용하며 공정성에 대한 집착과 함께 이분화되었던 과도기적 고민은 게임판타지 소설에서 보이지 않는다. 오히려 우리가 목격하는 것은 게임의 바깥, 게임을 바라보는 자들까지 소설 속에서 적극적으로 구현하며 시장으로서의 게임, 그리고 직업으로서의 게이머라는 성숙해진 문화이다.

앞서 살펴본 것처럼 스마트폰의 발달과 인앱 결제로 인한 게이머의 인식 변화는 현실과 게임을 복합적으로 섞어놓은 게임-판타지의 공간을 구현하는 데 성공하였다. 그렇다면 그 반대의 극단은 어떠할까. 게임과 게임을 직업으로 하는 프로게이머의 삶이 산업 시장에서 기업을 바탕으로 한 직군으로서, 그리고 생존을 바탕으로 한 '삶'이 구현된 게임 문화라면 다른 한편으로는 온라인 공간에서 보다 극단적인 놀이 문화로서의 '게임 보기'의 문화가 존재한다. 바로 온라인 영상 플랫폼에서 이루어지는 게임 방송과 스트리밍 서비스이다.

강신규, 원용진, 채다희에 따르면 게임 '하기'에서 게임 '보기'가 독립된 경험으로 부각된 것은 e스포츠로부터였다. 1990년대 후반 PC방을 중심으로 한 오프라인 대회에서 시작해, 게임 전문 방송 채널의 등장과 함께 전문화, 체계화된 e스포츠는 얼마 지나지 않아 대표적인 '보는 게임'의 문화로 자리잡았다.[34] 이같은 보기 문화는 이후 게임을 소재로 한 인터넷 개

33) 삼편잡가, 「보물던전 (2)」, 『뽑기로 강해진 SSS급 헌터』, JC미디어, 2017.
34) 강신규, 원용진, 채다희, 「메타/게임(meta/game)으로서의 게임 보기 - 전자오락 구경부터 인터넷 게임방송 시청까지」, 『한국방송학보』 33(1), 한국방송학회, 2019, 6-7면.

인방송으로 옮겨갔다. 유튜브, 트위치, 아프리카TV 등 다양한 영상 플랫폼에서 대도서관, 양띵, 머독, 대정령 같은 스트리머들이 게임 플레이를 공유하기 시작했고, 이를 통해 후원이나 트래픽 수익을 거두며 새로운 산업의 형태로서 대중에게 알려지기 시작했다. 이제는 유튜브를 비롯한 다양한 플랫폼에서 게임을 '하는' 행위 뿐만 아니라 '보는' 행위 역시도 하나의 문화로서 형태를 갖추었다. 세 연구자가 주목한 부분도 이 지점이었다. 그들은 기존의 메타게임metagame의 유형이 게임과 게임 외부의 복잡다단한 매개 활동을 오롯이 살피기 어렵다고 지적한다. 사람들은 게임을 하지 않는 동안에도 온·오프라인에서 게임에 대해 토론하거나 전략을 공유하고, 직접 혹은 방송을 통해 다른 사람이 게임 하는 것을 보기도 하며 프로게이머나 크리에이터의 마법원 속으로 동참한다.

인터넷 게임방송의 시청은 크리에이터와 시청자가 끊임없이 교류하는 공간이다. 그들은 게임을 시청하는 동시에 크리에이터를 시청한다. 크리에이터와 캐릭터는 물리적으로 분리되어 있고, 그렇기에 시청자는 방송 속 출연자(진)와 게임 캐릭터의 역할 역시 분리하여 인식한다. 이전까지의 플레이어, 또는 프로게이머가 방송의 대상이자 객체였다면, 크리에이터는 방송의 대상이지만 스스로 방송을 이끌어나가는 해석의 주체가 된다. 이러한 크리에이터에게 요구되는 덕목이란 친근감 있는 소통 능력을 통해 공감을 형성하는 것이며 개별 시청자의 취향에 맞춰 게임 텍스트를 선택하고 시청자가 원하는 바를 채워주는 것인 동시에 시청하는 사람들의 채팅내용을 적극 수용하며 함께 게임을 즐기고 생방송 안에서 긴급 상황에 대처하는 능력 등이다.[35] 시청자는 방송을 훌륭하게 이끌어내는 사람에게 후원금을 전달함으로써 방송에 대한 관심을 표명하고, 또는 직접 방송 내외부에 참여함으로써 콘텐츠를 풍성하게 이끌어낸다.

문피아 플랫폼에서 매년 진행하는 대한민국 웹소설 공모대전의 5회 대

35) 강신규, 원용진, 채다희, 앞의 글, 30-31면.

상이 『천재의 게임방송』(하이엔드, 2019)인 것은 시사하는 바가 크다. 『신이 내린 방송천재』(JHK서랍, 2019)나 『추억팔이 BJ의 회귀방송』(RUT, 2019), 『귀환자의 게임 라이프』(라이온, 2020) 등 인터넷 게임방송을 바탕으로 한 다양한 작품이 등장한다. 이들이 구현하는 것은 과거 '다크게이머'라는 형상으로 어설프게나마 구현했던 게임과 생업, 놀이노동의 완벽한 구현이다. 이들은 게임에서 재화를 얻고 거래함으로써 수익을 얻는 것이 아니라 게임 행위 그 자체가 노동이 되고, 수익이 발생한다. 때로는 게임의 보스를 클리어하지 못 한 채 수백 번 트라이하는 것이 수익을 창출하기도 하고, 또는 수십 시간을 기계처럼 쉼 없이 플레이하는 것만으로도 수익을 창출하기도 한다.

즉, 게임판타지 소설은 게임이 현실 속으로 침투하여 혼합된 현실 속에서 '게임'이라는 요소 자체를 메타적으로 소용하고 게임이 무엇인지 탐색하며 그 공감대를 찾는 소설과, 반대로 현실이 완전히 게임의 구조를 잠식하여 유흥으로서의 놀이는 모두 없어진 채 오로지 신자유주의 경쟁이 심화된 시장이라는 극단으로서 재현되는 것이다.

디다트 작가는 평소에도 게임적 요소를 잘 활용한 『마운드 위의 절대자』, 『솔플의 제왕』 등을 창작하였으며, 특히 2018년부터 2020년까지 연재한 『BJ대마도사』는 게임방송과 자본, 기업간의 관계를 잘 조망하고 있다. 소설 주인공 미다스는 번개를 맞아 인게임 속에서 남들이 볼 수 없는 퀘스트 정보나 아이템 드랍 정보 등을 볼 수 있게 된다. 『BJ대마도사』는 그 능력을 바탕으로 승승장구하며 게임의 퀘스트를 해결하는 동시에 '라이징 스타'라는 채널에서 라이브 방송을 통해서 시청자들과 끊임없이 소통하고 그를 통해 노동하는 콘텐츠 크리에이터로서의 면모가 반복 조명된다.

> "새로운 손님도 오셨으니 분위기 좀 바꿀까요?"
> 그렇기에 미다스는 다시 한 번 판을 바꾸었다.

"풍경 좀 바꿔봅시다."

말과 함께 미다스가 움직였다.

(중략)

이제는 어느새 3만 명을 넘긴 시청자들이 채팅을 홍수처럼 쏟아내기 시작했다.

[갓키 님이 5달러를 후원했습니다.]

[럭키짱최고다 님이 3천 엔을 후원했습니다.]

[럭키팬1호 님이 20유로를 후원했습니다.]

[BJ대마도사팬1호 님이 1원을 후원했습니다.]

그와 동시에 후원 러시 알림이 뒤를 이어 터졌다.

[아즈모 님이 10,000달러를 후원했습니다.]

개중에서도 아즈모는 모두를 무색하게 만드는 강렬한 흔적으로 자신의 등장에 마침표를 찍었다.

모두가 흥분을 주체하지 못하는 모습을 보였다.

'해냈다.'

물론 이 상황에서도 가장 흥분해 미칠 것 같은 건 다름 아니라 미다스였다.

'처음으로 관중 앞에서 해냈다.'[36]

주인공 미다스는 게임 내 퀘스트를 그저 달성하는 것 외에도 어떻게하면 관중을 만족시킬 수 있을지 끝없이 고민한다. 그리고 그러한 만족의 대가는 '5달러', '3천 엔', '20유로', '1원', '10,000달러'라는 전 세계 규모의 자원으로 충족된다. 방송과 노동이 결합된 이 기묘한 시장 속에서 살아남는 게이머의 삶, 그리고 그 속에서 최고가 되기 위해 끝없이 달리는 게이머의 서사는 신자유주의 시대에 새롭게 태어난 게임판타지의 양상이라 할 수 있다.

36) 디다트, 「Live (4)」, 『BJ대마도사』, KW북스, 2018.

## 3. 결론

한국 장르 판타지 소설에서 '게임'이라는 형식은 PC통신이라는 공간 속에서 복잡하게 교직되던 매체들 사이에서 태어난 관습이다. 여기에는 아직 네트워크의 개념이 사회에 보편적으로 인식되기도 전, 비디오 게임의 경험을 내면화한 젊은 창작자들이 게임적 체험을 소설에 녹여내려는 노력부터, 게임에 대한 대중의 보편적 인식만을 바탕으로 작가가 독자적 세계를 구축해 자신의 서사를 풀어놓는 이야기까지 다양하게 공존한다.

03년을 전후하여 형성된 게임판타지 장르의 관습은 2020년 현재 웹소설 시장에서 가장 활발하게 사용되는 코드이다. 게임 속 플레이어의 수치를 표기하는 시스템창을 장르의 핵심 장르소로 가져온 '헌터물', MMORPG의 보스 몬스터 사냥을 장르의 이름으로 언명한 '레이드물', 온라인 게임 방송의 체험을 서사화한 'BJ물'과 같은 분류부터 규칙을 기반으로 하고 가변적이고 수치화할 수 있는 결과를 가지며 '퀘스트'를 바탕으로 이루어지는 노력과 보상의 체계는 더없이 게임적이지만 동시에 게임을 균열내는 해킹 행위, 히든피스라는 게임 균열적 요소, 버그 역시도 적극적으로 장르의 요소로 끌어안았다.[37]

김후인, 이민희, 한혜원이 "MMORPG 게임 플레이어로서의 경험은 향후 다른 매체나 콘텐츠의 서사를 구축하는 과정에서 재매개remediation"[38]라고 분석한 것처럼 게임판타지 소설은 게임 플레이어가 경험한 체험을 끊임없이 서사로서 재현하는 것이며 이 안에는 당시 게임 플레이어들이 느꼈던 게임의 감각과 게임 플랫폼, 미디어의 감각이 그대로 재현된다. 이

37) 기출간된 웹소설 중에서는 은휼T작가의 「히든피스 헌터」나 신광호 작가의 「히든피스 다 내꺼」 같은 소설처럼, '히든피스'라는 요소만을 개별 코드로 가지고 와 제목으로 내세운 작품도 존재한다. 이러한 경향은 '히든피스'라는 요소는 이제 게임판타지 장르에서 벗어나 자신이 속한 세계를 균열내고 공정한 경쟁이라는 환상을 부수는 개별 코드로서 기능함을 알 수 있다.

38) 김후인, 이민희, 한혜원, 앞의 글, 56면.

때 소설은 더이상 소설로만 읽히는 것이 아니라 디지털 미디어와 게임이라는 문화지형도 안에서 끊임없이 교차하며 창발된 무언가로서 독해된다.

게임판타지에 대한 분석 과정에서 개별 요소를 해체하여 의미를 파악하고 분석하는 연구는 조금씩 이루어지고 있으나 한국 장르 판타지의 역사에서 분화된 게임판타지라는 고유명, 그리고 그 미시사를 분석한 연구는 미비하다. 게임 소설이라는 용어가 무색할 정도로 한국 문화지형도에서 게임 그 자체가 어떻게 한국에 유입되었고 누구에 의해 발전했는지까지 균형적으로 근간을 살펴본 연구는 찾아보기가 힘든 실정이며, 상술한 '헌터물', '레이드물', 'BJ물' 등 다양한 하위 범주의 발생 역시도 과거의 맥락과 어떻게 이어붙을 수 있는지에 대한 고민 없이 그저 하나의 현상이자 사건으로 논의될 뿐이다. 이는 장르를 개별적인 형상으로 이야기할 수는 있겠으나 계보적으로 논의할 수 없게 된다.

그렇기에 본고에서는 문학의 방법론뿐만 아니라 사회학적인 시각을 견지해 다소 유물론적인 방법을 매개하고자 하였다. 단순히 '게임'이라는 요소만을 가져온 것이 아니라 '게이머'로서의 독자가 느끼는 감각을 재현하고자 했고, 이것이 단순히 한 번 반짝거리고 매개되며 사라진 것이 아닌, 『달빛조각사』라는 과도기를 거쳐 웹소설 시장까지 연속적으로 이어지는 것을 이야기하고 싶었다. 특히 최근 웹소설 시장에서 사용되는 게임판타지 장르를 대본소와 연속성을 가지고 분석하여 2000년대 초기의 게이머와 2020년의 게이머가 비슷한 형상으로 재현된 게임을 동일한 방식으로 플레이하고 있는지 감각적인 부분을 살펴보는 것이 중요했다. 사회를 바라보는 유저들의 시선이 변화한 것처럼 게임을 접근하는 유저들의 감각 역시도 변화했다. 이러한 지점을 포착하지 못한다면 결국 장르의 관습을 규명하는 것은 성공할 수 있을지언정 그 장르를 만들어낸 독자들의 목소리를 모조리 거세하는 것이 될 것이다. 다소 엄밀하지 못한 형태로 장르를 정의하고, 개별 작품에 대한 치밀하고 정치한 분석이 부족할지언정 보다 많은 작품을 거시적으로 다루려 했던 까닭이 여기에 있다.

본 연구에서 집중한 것은 『달빛조각사』라는 작품의 아우라를 덜어내는 것이었다. 많은 연구가 『달빛조각사』라는 작품의 성공과 그 작품이 이룩한 장르 문법에 집중하고 있으나, 남희성 작가가 인터뷰에서 밝혔듯 그 이전에도 이미 게임판타지는 장르적으로 관습이 형성되어 있었다.[39] 그럼에도 그 이전 작품들의 논의는 연구 단계에서 종종 생략되곤 하였는데, 대본소 텍스트가 점차 소실되는 이때, 이러한 연구를 누적하지 않을 경우 게임판타지 장르 자체가 한국 장르 판타지 소설에서 개별 창작자의 작가적 시도로 탄생한 예외적 존재이자 마치 게임의 버그적 형상으로 남지는 않을까 우려스러웠다. 가급적 초기 작품은 텍스트를 전부 다루지 못 하더라도 해당 시기의 경향성을 언급하며 대부분의 작품을 이야기하고자 노력했고, 『달빛조각사』를 전후해서는 시기별 경향을 대표할 수 있을법한 특이작을 선정하여 '게임판타지'라는 미시사 전반적인 흐름을 살펴볼 수 있도록 노력하였다. 과거 종이책 시절 작품은 대부분 유실된 탓에 전자책을 바탕으로 한 연구가 많았다. 가급적 출처 표기를 비롯한 다양한 원전 텍스트의 가치를 고려하면 향후 연구에서는 이러한 부분을 덧붙여 가야 할 것으로 사료된다.

웹소설 산업이 발달함에 따라 웹소설 내부에서 소용되는 텍스트들의 장르는 점차 성숙해지고 발달할 것이며 웹소설과 장르문학의 연구자들은 새로운 질문과 마주할 것이다. 클래스101, 스터디파이 등 다양한 강의 구독 플랫폼의 발전과 함께 글쓰기 산업은 단순히 '글을 쓴다'가 아니라 '글'과 관련된 상품을 판매하는 것으로 변화하고 있다. 다양한 작가들이 자신의 목소리로 노하우를 공유하기 위해 시장으로 나오고 있고, 과거 도제식 형태의 음지화된 교육은 서서히 아카데미의 영역으로 변모될 것이다. 이

39) 기획회의 잡지의 인터뷰를 보면 남희성 작가와 출판사는 이미 게임판타지 장르가 무엇인지 인지한 상태에서 대화를 나눴으며, 그것을 '장르'로서 인지하고 있다. 「『달빛조각사』는 어떻게 탄생했는가 – 남희성 작가 인터뷰」, 『기획회의 485호 - #대세는 게임소설 1』, 한국출판마케팅연구소, 2019, 36면.

런 상황에서 연구자들이 실제 노하우를 가진 현장의 산업인력과 구분되는 지점은 해당 장르의 기원과 의미를 세심하게 접근하여 규명할 수 있다는 점이고, 이를 위해 시장에서 사용되는 용어를 학술 담론장에 입법시키고, 개별 작가의 작가론, 개별 관습의 창작론들을 보다 미학적인 담론으로 활성화시켜야 한다. 본고에서 적극적으로 학술논의를 가져오기 보다는 텍스트의 해석만으로 현대사회에서 소비되는 다양한 서브텍스트의 기원을 찾아 입법시키는 것은 분명 논의가 헐거울 수밖에 없는 부족한 작업이었으리라. 본 연구는 후속 연구를 위한 기반을 다지기 위한 것에만 충실하였으며 텍스트 분석이나 논증의 과정에서 미비한 영역은 향후 연구의 과제로 남겨두고 정진하고자 한다.

# | 참고문헌 |

## 1. 자료

권태용, 『레이센 1』, 로크미디어, 2004.
김민영, 『팔란티어 1』, 황금가지, 2006.
김운영, 『신마대전 3』, 자음과모음, 2004.
김현오, 『더 월드 1』, 자음과모음, 2003.
남희성, 『달빛조각사 1』, 로크미디어, 2007.
디다트, 『BJ대마도사』, KW북스, 2018.
삼편잡가, 『뽑기로 강해진 SSS급 헌터』, JC미디어, 2017.
손희준 글, 김윤경 그림, 『유레카』, 학산문화사, 2000.
케이츠, 『프로피티아 시티 1』, 영상출판미디어, 2006.

## 2. 논문

강신규, 원용진, 채다희, 「메타/게임(meta/game)으로서의 게임 보기 - 전자오락 구경부터 인터넷 게임방송 시청까지」, 『한국방송학보』 33(1), 한국방송학회, 2019.
고 훈, 「대중소설의 퓨전화 - 무협소설과 판타지소설의 퓨전화 양상을 중심으로」, 『대중서사연구』 14(1), 대중서사학회, 2008.
김준현, 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」, 『현대소설연구』 74, 한국현대소설학회, 2019.
김후인, 이민희, 한혜원, 「한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문지』 18(1), 한국콘텐츠학회, 2018.
나보라, 「'게임성'의 통사적 연구 : 한국 전자오락사의 이론적 고찰」, 연세대학교 박사학위논문, 2016.
남 영, 「한국 게임 산업의 형성」, 중앙대학교 박사학위논문, 2009.
노희준, 「플랫폼 기반 웹 소설의 장르성 연구」, 『세계문학비교연구』 64, 세계문학비교학회, 2018.
유인혁, 「노동은 어떻게 놀이가 됐는가? : 한국 MMORPG와 게임 판타지 장르소설에 나타난 자기계발의 주체」, 『한국문학연구』 61, 동국대학교 한국문학연구소, 2019.
_____, 「한국 혼합현실 서사에 나타난 '디지털 사이보그' 표상 연구 - 웹소설을 중심으로 -」, 『사이問SAI』 28, 2020.
이경옥, 「루이스 캐럴의 『이상한 나라의 앨리스』에 나타난 '세계상'의 와해」, 『영어영

문학연구』 제50호 3권, 한국중앙영어영문학회, 2008.
이경혁, 「게임 아이템 구입은 플레이의 일부인가? : 납금방식의 변화에 따른 '게임 플레이' 개념의 확장 연구」, 연세대학교 석사학위논문, 2020.
이융희, 「한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2018.
허만욱, 「한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 34, 우리문학회, 2011.

「『달빛조각사』는 어떻게 탄생했는가 – 남희성 작가 인터뷰」, 『기획회의 485호 - #대세는 게임소설 1』, 한국출판마케팅연구소, 2019.
「『유레카』가 구현한 게임 판타지의 세계 – 손희준 작가 인터뷰」, 『기획회의 485호 - #대세는 게임소설 1』, 한국출판마케팅연구소, 2019.

**<Abstract>**

# A Study on the Microhistory of Korean Game-Fantasy Genere

Lee, YungHee

This study attempts to examine how the concept of the "Game-Fantasy" genre group, which formed a unique subcategory in the realm of genre fantasy novels in Korea, changes from time to time. 'Game-Fantasy' novel is a name that refers to a group of novel styles that have been transformed and reproduced in various ways from published novels based on rental stores in 2003 to the web fiction market in 2020. They are mainly based on computer networks. The style of the MMORPG game appears in a form reproduced in a novel. The genre includes the level system window, experience, items, and numerical concepts that intuitively show the ability of the character, etc., which are equipped for character development in online games, as a genre custom. It is implemented in a variety of ways, from fictional universe, to the representation of a virtual reality technique called AR or VR.

As the name of Game-Fantasy suggests, the genre has no choice but to rely on the multimedia format and concept of game game. Therefore, despite the fact that the convention of game fantasy is actively used in fantasy web novels, there are only a few discussions related to Game-Fantasy, and these few discussions only define the concept of what Game-Fantasy is.

In this paper, a specific custom that occurred dialectically in the area where games and novels are fused is identified and made meaning, and

this is called the proper name'Game-Fantasy'. This will serve as the basis for examining the text in a social sense when reading genre texts based on games and games in the future.

Key words: Game-Fantasy, Game, Web Novel, Fantasy, Genre Literature

투 고 일 : 2021년 1월 3일 심 사 일 : 2021년 2월 19일–3월 2일
게재확정일 : 2021년 3월 11일 수정마감일 : 2021년 3월 15일