

게임소설 연구

고훈*

1. 서론
2. 게임소설의 형성
3. 게임소설의 유형과 특징
4. 결론

국문초록

본 연구는 대중문학 장르 시장에서 급격하게 성장하고 있는 ‘게임소설’에 관한 연구다. 게임소설이 어떻게 발생했으며, 그 흐름을 살펴봄과 동시에 게임소설의 양상과 특징을 논하고자 한다. 게임소설은 인터넷과 게임산업이 발달한 대한민국에서 가능했던 장르로 기존의 판타지 소설이나 무협 소설의 특성과 게임 세대의 만남으로 성장할 수 있었던 장르다. 게임소설에 관한 본격적인 논의는 그리 많지 않기에 게임소설의 동향을 살펴봄으로써 대중문학 장르 연구에 기반을 마련하고자 한다.

게임소설의 등장 배경은 바로 게임 세대와 소설의 만남이다. 게임소설은 게임 세대를 독자층으로 흡수함으로써 급격한 성장을 이룰 수 있었다. 게임 유저들의 욕망을 대리만족한 것이 바로 게임소설이었다. 게임소설의 유형은 크게 ‘주인공의 위치’에 따라, ‘서사 진행방식’에 따라 구분할 수 있다. 이러한 분류가 최선은 아니지만 게임소설에 관한 최소한의 이해를 돕고 장르의 속성을 파악하기 위한 최소한의 작업을 위해 진행했다.

* 연세대학교 인문예술대학 강사

게임소설의 가장 큰 특징은 용어에서도 알 수 있듯이 게임과의 직접적인 관련성이다. 또 실제 게임의 묘사법을 그대로 사용한다는 점이다. 다른 특성으로는 다양한 변주가 가능하다는 것이다. 게임소설은 판타지 소설과 무협 소설의 영향을 받았다. 그래서 판타지 소설과 무협 소설로부터 자유롭지 못하다. 이러한 게임소설의 특징은 독자층과 작가층 진입의 장벽을 낮추었고 결과적으로 게임소설의 발달을 가져왔다.

게임소설은 이제 대중문학의 영역에서 확실한 자리를 차지하고 있다. 그러나 그 한계도 명확하다. 게임소설 진행방식의 반복적 활용이 바로 그것이다. 게임소설이 극복해야 할 한계점이 여기에 있다. 또 학문적 측면에서도 활발한 연구가 진행되어야 한다. 본 연구는 이러한 게임소설 장르에 관한 연구의 활성화 차원에서 논의를 진행한다는 의의를 지닌다.

(주제어: 게임소설, 게임산업, 대중문학, 판타지 소설, 무협 소설)

1. 서론

본 연구는 대중문학 장르 시장에서 급격하게 성장하고 있는 ‘게임소설’¹⁾에 관한 연구다.²⁾ 게임소설이 어떻게 발생했으며, 그 흐름을 살펴봄

1) 연구 대상인 ‘게임소설’은 소위 장르문학에서 ‘게임소설’, ‘게임 판타지 소설’ 등으로 불리는 것이다. 여기에서 ‘게임’은 TRPG (턴전앤드레곤)으로 시작해 MMORPG로 발전한 비디오·PC·모바일 RPG 게임 형식에 근미래의 과학기술이 결합 되어 캡슐이나 HMD(Head Mounted Display)를 이용해 가상의 공간에서 즐기는 것을 의미한다. ‘게임소설’은 이러한 가상현실 게임에서 플레이하는 내용을 담은 소설을 지칭한다.

2) 게임소설과 게임 판타지 소설은 구분되어야 한다는 것이 필자의 주장이다. 왜냐하면 그 서사 전개와 소재적 측면에서 게임이나 게임 시스템의 현실화나 문제가 분명하기 때문이다. 게임소설이라는 장르 안에서 게임 판타지가 존재한다고 볼 수 있겠다. 별도의 이야기지만 게임소설은 SF의 영역과도 접점이 있다. 그만큼 현재 대중문학 특히 일부에서 장르 소설이라 명명하는 부분에서 장르적 특성을 논하기에는 이미 거

과 동시에 게임소설의 양상과 특징을 논하고자 한다. 1998년 이영도의 〈드래곤라자〉를 기점으로 한국의 판타지 소설은 시작된다. 당시 판타지 소설은 PC 통신과 인터넷의 등장 및 도서대여점의 등장, 출판업계의 호황에 힘입어 폭발적으로 성장했다. 〈드래곤라자〉, 〈귀환병 이야기〉, 〈비상하는 매〉, 〈테로드앤데블랑〉 등으로 대표되는 이른바 1세대 판타지작품을 지나 배경을 바꿔 작품의 서사를 지속적으로 이어갈 수 있다는 장점을 지닌 ‘차원 이동물’을 중심으로 한 퓨전화가 시작된다. 이 퓨전화를 판타지 소설 2세대로 지칭할 수 있다. 이러한 대중소설의 퓨전화는 90년대 후반부터 2000년대 초중반까지 활발하게 진행되었다. 〈묵향〉, 〈소드앰퍼러〉, 〈극악서생〉 등이 퓨전화의 대표작이다. 이러한 퓨전화의 경향은 크게 4가지 정도로 나타난다. 무협 소설과 판타지 소설이 섞이는 ‘판무협’ 계열과 다른 차원으로 이동하여 벌어지는 이야기를 다룬 ‘차원 이동’ 계열, 그리고 판타지 소설의 배경을 지니고 있는 온라인게임이 섞이는 ‘게임소설’ 계열, 현대를 배경으로 하면서 판타지 소설이나 여러 장르의 요소를 섞는 ‘현대물’ 계열로 분류할 수 있다.³⁾ 이용희, 허만옥도 한국 판타지 소설의 흐름을 논의하면서 게임과 판타지 소설이 결합한 형태를 언급하고 있다.⁴⁾ 이러한 분류 방법들에서 공통적으로 볼 수 있

대하고 복잡하며 변화 예측 불가의 혼돈 양상을 보인다. 본 연구는 게임소설이라는 장르 안에 게임 판타지 소설이 하위 장르로 속한다는 전제하에 게임소설을 대상으로 논의를 전개한다.

3) 고훈, 『대중소설의 퓨전화-무협 소설과 판타지 소설의 퓨전화 양상을 중심으로』, 『대중서사연구』 19호, 2008, 230쪽.

4) “이차 세계가 톨킨이 추구하던 내적 리얼리티에서 벗어나 가상의 디지털 세계, 게임의 공간으로 변형된 것을 ‘3세대’로 나누었다.” - 이용희, 『한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구』, 한양대학교 석사학위 논문, 2018, 43쪽. “한국 판타지 장르문학 3세대 작가들은 게임과 판타지를 결합하였다는 특징을 보여준다. 따라서 3세대 작가는 게임 판타지로 다른 세대와 구분 지을 수 있다.” - 허만옥, 『한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구』, 『우리문학연구』 34권, 2011, 507쪽.

는 것이 바로 본 논의의 대상인 ‘게임소설’이다. 게임소설은 판타지 소설이 퓨전화를 거쳐 변모하면서 나타난 장르로 게임과 소설이 합쳐진 신생 장르다. 이 게임소설은 인터넷과 게임산업이 발달한 대한민국에서 가능했던 장르로 기존의 판타지 소설이나 무협 소설의 특성과 게임 세대의 만남으로 성장할 수 있었던 장르다. 지금까지 판타지 소설이나 퓨전화한 이른바 장르 소설에 관한 연구는 있었으나 게임소설에 관한 본격적인 논의는 그리 많지 않다. 게다가 연구자에게 이 신생 장르는 상당히 생소한 분야다. 그러나 이미 몇 년 전부터 대중에게 큰 인기를 얻고 있으며 출판 업계에서도 주목하고 있는 장르다.

“달빛조각사는 그의 5번째 작품입니다. 2005년에 떠오른 영감을 바탕으로 2006년부터 쓰기 시작했습니다. 재미있는 건 당시 여러 출판사가 계약을 꺼렸답니다. 2000년대 중반만 해도 출판업계에서 게임을 소재로 한 소설은 3000권도 안 팔리던 때라 ‘시장성이 없다’고 본 것이지요. 로크미디어란 출판사만 그에게 손을 내밀었고 첫 책이 2007년 나왔는데요. 이후 얘기는 잘 아시겠지요? 남 작가와 출판사 모두 웃을 수 있었답니다. 49권이 발간되는 동안 출판물로만 누적 매출액이 60억 원에 육박할 정도였으니까요.”⁵⁾

“8일 관련 업체에 따르면 최근 몇 년 사이에 판타지 소설과 무협지로 양분되는 장르문학 시장에 ‘게임소설’이 혜성처럼 등장해 출판업계에 비상한 관심을 모으고 있는 것으로 알려졌다.”⁶⁾

인용문에서 알 수 있듯이 게임소설은 2006~2007년 당시까지만 하더라도

5) 〈매출 30억 게임소설 뒤엔 글지옥과 매일 사투 사연이〉, 『매일경제』, 2017.8.20.

6) 〈게임 못하는 중고딩의 대리만족, ‘게임소설’을 아시나요?〉, 『ZDNet Korea』, 2010.6.8.

도 출판계는 물론 독자들에게도 주목받지 못하는 장르였음을 알 수 있다. 그러다가 출판 업계 및 대중의 선택을 받고 현재 급격하게 성장하는 장르다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 국내 웹소설 시장 규모는 2014년에 200억원 규모에서 지난해 4300억 규모로 급성장했다고 한다.⁷⁾ 웹소설 대표 플랫폼 중 하나인 ‘카카오페이지’ 누적 조회수 상위 5편을 살펴보면 3편(〈템빨〉, 〈달빛조각사〉, 〈나 혼자만 레벨업〉)이 게임과 관련한 소설임을 알 수 있다.

〈카카오페이지 누적 조회수 순위표〉⁸⁾



급성장한 웹소설 시장에서 높은 순위를 차지하고 있는 작품 중 다수가 게임을 소재로 한 이른바 게임소설이라는 점에서 게임소설은 대중성을 확보한 장르로 자리 잡고 있음을 확인할 수 있다. 이는 곧 게임소설이라는 장르 자체가 대중의 선택을 받을 수 있는 장르적 매력 존재한다는 의미이며, 그 의미를 파악하는 것으로 장르 자체의 특성을 파악할

7) 〈소설가는 ‘배움의 직업’ 옛말…연봉 4억, 판도 바뀐 웹소설〉, 『중앙일보』, 2019.8.26.

8) <https://news.joins.com/article/23561638>.

수 있다고 판단했다. 게임소설의 형성과 그 장르적 특성을 밝히기 위한 출발점으로서 게임소설 자체는 연구 대상으로서의 가치가 있다고 본다. 본 연구는 이러한 게임소설의 동향을 살펴봄으로써 대중문학 장르 연구에 기반을 마련하고자 한다. 아울러 이러한 기반이 마련된다면 게임소설 장르와 매체와의 관련성을 사회문화적 관점에서 깊이 있게 다룰 수 있을 것이며, 동시에 게임과 소설이라는 장르간 결합으로 형성된 게임소설의 미디어성에 관한 연구에도 많은 도움이 되리라 생각한다.

2. 게임소설의 형성

게임소설의 등장 배경은 바로 게임 세대와 소설의 만남이다. 여기서 게임 세대란 이른바 X세대와 N세대 이후의 세대를 말한다.⁹⁾ 대중소설의 퓨전화를 주도한 세대는 아동 청소년기부터 게임이라는 것에 익숙한 세대였다. 이들보다 조금 이른 X, N세대는 이른바 오락실 세대로 문구점 앞에서 혹은 전자오락실에서 게임을 즐겼다. 그 이후 세대는 PC를 통한 게임이나 가정용 게임기를 이용한 비디오 게임을 즐길 수 있었다. 당시 <마계촌>,¹⁰⁾ <골든엑스>¹¹⁾ 등 중세 기사나 마법사, 몬스터가 등장

9) X세대와 N세대 이후의 세대를 밀레니얼 세대 혹은 Y세대, Z세대 등 다양하게 지칭하고 있으나 이는 언론이나 기업에서 지칭하는 편의상의 용어일 뿐 명확하게 규정된 바는 없다. 본 연구에서는 편의상 이러한 용어를 사용할 뿐이며, 세대의 명칭이 중요한 것은 아니기에 이에 관한 정의는 내리지 않는다.

10) 1985년 캡콤에서 개발한 게임으로 엄청난 성공을 거둬 캡콤이 글로벌 기업으로 자리하게 하는데 큰 역할을 했다. 이후 완구 전문 회사 반다이에서 보드게임으로 제작했다. <대마계촌>, <초마계촌>, <극마계촌> 등의 후속작이 나왔다는 것에서도 인기를 짐작할 수 있다.

11) 1989년 SEGA에서 제작한 게임이다. 로버트 E 하워드의 원작 소설 <바바리안 코난>의 직접적인 영향을 받아 제작된 게임으로 <반지의 제왕> 등의 영향을 받은 판타지

하는 게임이 인기가 있었다. 이들 게임은 보드게임으로 제작되기도 했는데 80년 후반부터 90년 초반까지 청소년에게 큰 인기를 끌었다.



〈마계촌 비디오게임(좌)와 마계촌 보드게임(우)¹²⁾〉



〈골든액스(좌)와 마왕성의 결투(좌)¹³⁾〉

당시 청소년은 이러한 게임을 통해 판타지 소설의 배경이나 구성을 자연스럽게 체득할 수 있었고 이는 판타지 소설이 성공할 수 있는 요인 중 하나가 되었다. 마찬가지로 게임소설에서도 이들의 경험은 크게 작용했다. 어렸을 적부터 게임을 접하고 즐겨왔기 때문에 게임은 그들의 삶에 있어서 자연스러운 것이었다. 그런 그들에게 게임 진행 시스템을

세계가 반영된 게임이다. 한국에서는 〈황금도끼〉라는 이름으로 잘 알려져 있다. 인기를 얻자 2, 3편이 제작되었다.

12) 출처: <https://blog.naver.com/dwyer007/220797714545>.

13) 보드게임 〈마왕성의 결투〉는 닌텐도에서 1986년에 제작한 〈젤다의 전설〉을 보드게임으로 이식한 것이다. 당시 인기 있는 게임은 보드게임으로도 제작되었으며, 이 보드게임은 원작 게임과 함께 한국에서 큰 인기를 끌었다.

기반으로 서사가 진행되는 게임소설은 신생 장르임에도 낯선 장르가 아니었다. 게임소설은 게임 세대를 독자층으로 흡수함으로써 급격한 성장을 이룰 수 있었다.

게임은 유희거리이면서 놀이를 통해 대리만족을 느끼며 경쟁을 통해 성취감을 느끼게 하는 특징이 있다. 오락실 게임기에는 순위 시스템이 있고, 대전 격투 게임은 실시간을 통해 상대방과 경쟁을 하게 된다.

NO.	1	AU	24800
NO.	2	...	10000
NO.	3	...	10000
NO.	4	...	10000
NO.	5	...	10000
NO.	6	...	10000
NO.	7	...	10000
NO.	8	...	10000
NO.	9	...	10000
NO.	10	...	10000

〈오락실 게임기 랭킹 순위〉¹⁴⁾

Rank	Job	Percentage
1	아이템리스트	10.5%
2	마법사	9.3%
3	아이	8.6%
4	인크베이션리스트	8.5%
5	전사	5.2%
6	대문어벤져	4.1%
7	제노	3.7%
8	은월	3.5%
9	어린	3.2%
10	등원블라이드	3.1%
11	다크나이트	2.8%
12	대문술레이어	2.6%
13	캐논슈터	2.2%
14	윈드분재이커	2.2%
15	메르세디스	2.1%
16	카르티스	2.1%
17	루미너스	2.1%
18	화염드윈터	1.8%
19	소울마스터	1.7%
20	카이지	1.6%
21	위언	1.6%
22	보우미스터	1.5%
23	나이트워커	1.3%
24	엔젤릭바스터	1.3%
25	플레이 워저드	1.2%
26	퀵리더	1.1%
27	새도어	1.0%
28	스트라이커	0.9%
29	헝키니	0.9%
30	신궁	0.9%
31	화이퍼	0.8%
32	이코메이지(불,독)	0.7%
33	황룡메이지	0.7%
34	칭딘	0.6%
35	블래스터	0.5%
36	미하일	0.3%

〈메이플 스토리 직업 순위표〉¹⁵⁾

이와 같은 게임 속 경쟁은 디지털 미디어 정보통신 기술의 발전으로 가속화·광역화하게 된다. MMORPG의 경우 실시간 지역·국가·서버별 순위를 보여줌으로써 유저들 간의 경쟁을 유도한다. 이렇게 경쟁 구도 속에서 게임을 즐겨본 사람들은 모두 공감하는 부분이 있을 것인데 바로 자신의 게임 속 캐릭터가 강했으면 하는 욕망이다. 이는 아케이드나 슈팅 게임 장르에 비해 RPG 게임의 경우 더 크다.¹⁶⁾ 특정 임무를 수행하고

14) 출처: <https://cafe.naver.com/xbox360korea/662883>.

15) 출처: <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1349589>.

16) “게임에서의 성장은 캐릭터의 성장과 직결된다. 롤플레이 게임은 기존의 아케이드나 슈팅 게임 장르에 비해 캐릭터의 성장이 플레이어의 재미와 직결되는 장르이다.” -

그 보상을 받아 캐릭터를 성장시키고 캐릭터가 착용한 물품을 강화하거나 더 좋은 아이템으로 교체해야 캐릭터가 높은 레벨을 유지하기 때문이다. 반대로 높은 레벨의 캐릭터를 소유하고 있어야 퀘스트를 해결하기 쉽고, 다른 유저들과의 협동도 용이해지기 때문에 대부분의 유저들은 자신의 캐릭터를 성장시키는데 많은 시간을 할애한다. 거기에 게임회사는 PVP, 랭킹 시스템, 길드전, 공성전과 같은 경쟁 콘텐츠를 적극적으로 활용해 유저들의 경쟁심을 부추겼다. 유저들은 경쟁에서 유리한 입장에 서기 위해 일정 금액을 지불하고 유리한 조건을 할당받는 이른바 '현질을 하기도 하며, 좋은 옵션이 장착된 아이템을 구매하기도 한다. 그럼에도 많은 유저들이 현질을 하기 때문에 높은 랭킹에 들기란 쉽지 않고, 높은 랭킹의 캐릭터를 소유한 유저는 동경의 대상이 된다. 게임을 즐기는 유저들은 자신의 캐릭터가 남들과 다른 특별한 능력치를 지니거나 특별한 옵션이 부여된 아이템을 소유하기를 갈망한다. 가상현실 속에서 '나라는 존재를 특별하게 과시할 수 있는 것은 바로 '캐릭터'이기 때문이다. 현실에서는 평범한 존재를 다시금 새롭게 포장할 수 있는 기회가 게임 속 캐릭터로 발현되기 때문에 유저들은 자신들의 캐릭터를 육성하는데 많은 노력을 기울이고, 동시에 특별한 캐릭터를 꿈꾸는 것이다. 이러한 게임 사용자들의 열망을 대리만족시켜줄 수 있는 것이 바로 게임소설이었다. 게임소설 속 등장인물들은 다른 유저들과는 차별화된 캐릭터를 소유하고 그 캐릭터를 통해 가상현실 게임 속에서 게임을 주도하는 모습을 보여준다.¹⁷⁾ 그렇기 때문에 게임을 경험한 대중들은 게임소설에 쉽게 몰입할 수 있고, 작품

이진·장정운, 「디지털 게임의 성장 모티프 구현 연구-MMORPG를 중심으로」, 『한국HCI학회 학술대회 발표집』, 2008, 528쪽.

17) 게임소설 속 캐릭터는 게임 시스템의 오류, 게임 개발자의 의도된 계획에 따라, 외부의 초자연적인 힘 등에 의해 다른 캐릭터와는 다른 특별한 능력치나 아이템 혹은 직업 등을 갖게 된다.

속 캐릭터와 자신을 동일시하며 즐길 수 있다.

게임소설이 지닌 대리만족의 역할은 영웅소설의 이야기 구조가 지닌 본성과 무관하지 않다. 익히 대중들은 현실 속의 문제를 해결해줄 영웅의 등장을 원했고, 이를 잘 반영한 작품들은 당대의 독자들에게 인기를 얻을 수 있었다. 80년대 김홍신의 <인간시장>이 그 대표적 사례라 하겠다. 물론 그보다 훨씬 오래전 조선 시대에도 이런 작품들이 있었다. 조선 후기 영웅소설 혹은 군담소설이라 부르는 것들이다. 게임소설과 영웅소설의 이야기 구조를 비교해 보면 그 영향 관계를 쉽게 파악할 수 있다. 조선 후기 영웅소설은 [탄생-고난-수학-입공-혼인-부귀영화]라는 기본 이야기 구조를 지니고 있는데, 게임소설 또한 이러한 영웅소설의 이야기 구조에서 크게 벗어나지 않는다.¹⁸⁾ 이런 점은 불특정 다수의 선택을 받아야만 살아남을 수 있는 대중문화의 본질에서 비롯된 것이다. 즉 게임소설은 영웅소설의 기본 이야기 구조를 이어받았으며, 거기에 게임을 즐겨본 사용자라면 느꼈을 캐릭터 성장에 대한 기본적 욕망을 대리 충족시켜 줄 수 있는 내용을 담고 있었기에 현재 게임이라는 매체에 익숙한 독자들로부터 크게 사랑받을 수 있었다.¹⁹⁾ 즉 게임소설은 예로부터 전해오는 영웅소설의 서사구조와 현재 가장 대중적인 오락거리 중 하나인 게임의 특성이 결합된 장르물이며, 이러한 특성으로 인해 급

18) “탄생-고난-수학-입공-혼인-부귀영화라는 영웅소설의 기본 이야기 구조에 대입해서 살펴본 결과 게임소설의 경우 ‘탄생-고난-수학-입공’의 단락이 유사한 구조를 갖고 있음을 알 수 있었다. 이는 결국 게임소설도 대중소설의 한 갈래로 일종의 상업성을 지니고 독자들의 흥미를 유발하기 위해 가장 좋은 구조를 차용해서 이야기를 전개하고 있다는 것으로 볼 수 있다.” - 고훈, 『게임소설과 영웅소설의 서사구조 연구』, 『연민학지』 14권, 2010, 212쪽.

19) 네이버 웹소설 카테고리에서 ‘게임 판타지’로 검색을 하면 87건으로 분류되어 나오고, ‘게임소설’로 검색하면 무려 188건이 나온다. 물론 로맨스, 무협, 판타지와 비교하면 적은 숫자지만 ‘게임’이라는 매체와 결합된 새로운 양식의 소설이 자리 잡고 있음이 확연하게 드러난다.

성장하는 웹소설의 중심 장르로 자리잡고 있다.

아마 게임소설의 시작을 논의하는 데 있어 <옥스타칼니스의 아이들>이 최초라는 점에 이의는 없을 것이다.²⁰⁾ 물론 같은 시기 <탐그루>라는 작품도 있었다. 이 작품들을 시작으로 ‘게임소설’은 대중 문학계에 등장한다. 처음에는 판무협, 양판소 등의 용어가 난립하는 초기 판타지 소설의 한 부류로 인식되었고, 게임소설에 관한 대중들의 인식도 없었으며, 게임이라고 하는 매체의 저변화도 이뤄지지 않은 상황에서 작가의 상상력을 기반으로 한 가상현실이라는 배경에서 서사가 전개되는 장르에 불과했다. 당시 온라인게임이 상용화되지 못했던 시기라 큰 인기를 끌 수 있는 상황도 아니었고, <옥스타칼니스의 아이들>이 독자들의 흥미를 끌지 못했던 것도 게임소설이 주목받지 못했던 이유로 작용했다. 그랬던 것이 시간이 흐르고 기술이 발전함에 따라 성장하기 시작해 지금에 와서는 대중문학 시장에서 큰 몫을 차지하게 되었다. 처음에는 가상현실 게임이라는 소재를 바탕으로 배경을 전이해 서사를 전개하는 서술적 기법으로 사용되었다고 해도 무리가 아니다. 그 당시 가상현실 게임도 그렇거니와 게임이라고 하는 것조차도 대중들에게는 오락실게임이라는 인식이 강했다. 80년대 초반에서 90년대 초반까지 가정용 비디오 게임기가 보급되기는 했으나 지금처럼 키덜트와 같은 고정적이고 주체적인 소비자층이 형성되지 않은 상황에서 가정용 비디오 게임기는 대중화되지 못했다. 게다가 <울티마>나 <위저드리>로 대표되는 PC용 RPG 게임

20) 김성곤이 『왜, 지금 판타지인가: 판타지 소설이 주목받는 시대』(김성곤, 『왜, 지금 판타지인가: 판타지 소설이 주목받는 시대』, 『북페덱』 5호, 한국출판마케팅연구소, 2004, 29쪽)에서 언급한 이래로 판타지 소설을 연구한 연구자들은 대부분 『옥스타칼니스의 아이들』을 한국 판타지 소설의 시초로 보는데 이의가 없다. “게임판타지의 시초는 『옥스타칼니스의 아이들』로 보는 경우가 대부분이다.” - 구본혁, 『한국 장르판타지의 개념과 장르 관습』, 고려대학교 석사학위논문, 2014, 31쪽.

들은 PC 자체가 고가품이었기 때문에 그 수용층이 상당히 빈약했다. 판타지 소설 자체도 이러한 상황에서 크게 벗어나지 못했었다. 톨킨의 『반지의 제왕』도 그저 서양의 소설로만 인식되었을 뿐 요즘처럼 ‘판타지’라는 장르로 인식되진 못했다. 이러한 상황 속에서 인터넷을 활용한 MMORPG(다중접속온라인게임)가 등장하고 화려한 컴퓨터 그래픽을 사용한 할리우드 영화가 만들어지면서 ‘판타지’는 대중들에게 하나의 장르 용어로 인식되기 시작한다. 이와 동시에 기존에 자리 잡았던 판타지 소설계에서 가상현실 게임이라는 소재를 활용해 판타지 세계를 배경으로 한 작품이 나오게 된다. 바로 이것이 게임소설이다. <옥스타칼니스의 아이들>의 뒤를 이어 <달빛 조각사>, <아크>, <레이센>, <대장장이 지그> 등의 작품들이 상업적 성공을 거두면서 게임소설은 개별 장르로 인정받게 된다. 특히 <달빛 조각사>의 경우 2014년 기준 누적 부수 100만 권을 돌파했으며, 웹툰으로도 제작되었고 모바일 게임으로 제작될 정도로 성공을 거둔 그리고 게임소설을 대표하는 성공작으로 게임소설이 하나의 장르로 정착하는데 결정적인 역할을 한다.²¹⁾

3. 게임소설의 유형과 특징

본 연구는 게임소설이라는 장르를 이해하기 위한 기초작업을 수행하는 것을 하나의 목표로 삼고 있다. 그런 점에서 게임소설이라는 장르가 어떤 양상을 보이며 어떤 특징을 지니고 있는가에 관한 논의는 필요하다고 본다.

21) 게임소설 장르의 대표작인 <달빛 조각사>에 관한 구체적인 논의는 추후 과제로 진행하도록 하겠다.

3-1. 게임소설의 유형

게임소설의 유형은 크게 '주인공의 위치'에 따라, '서사 진행방식'에 따라 구분할 수 있다. '주인공의 위치'에 따른 유형은 대략 3가지로 구분할 수 있겠다. 물론 수없이 많은 작품이 나오기 때문에 작가의 역량에 따라 이러한 분류에서 벗어나는 작품도 있을 수 있고 중복되는 유형도 있을 수 있다. 그러나 대체로 천편일률적인 습작 방식이 답습되다 보니 넓게 보아 이 분류에서 크게 벗어나지 않는다고 하겠다.

첫 번째는 주인공이 가상현실 게임을 진행하는 캡슐 속에 위치하는 경우다. 즉, 게임 캡슐에 들어가 게임을 진행하는 것을 말한다. 이는 주인공이 게임 캐릭터를 운영해 게임을 진행하는 이야기가 주를 이루고 부가적으로 사용자의 현실 속 생활이 묘사된다. 게임소설의 대표적인 서사 진행방식이다. <달빛 조각사>²²⁾ <아크>²³⁾ <레이센>²⁴⁾ 등이 이에 해당한다.

두 번째는 주인공이 게임 속에 위치하는 경우다. 이는 가상현실 게임 속으로 주인공인 유저가 들어가게 되면서 벌어지는 이야기이다. 알 수 없는 힘으로 인해 현실 속의 인물이 자신이 진행하던 가상현실 게임 속 세상으로 들어가게 된다. 이미 영화나 애니메이션 중에는 이러한 설정이 있었기에 그리 낯선 이야기는 아니다. <만렙 뉴비>²⁵⁾ <픽미업>²⁶⁾ 같은 작품이 있다.

마지막으로 주인공이 현실 세계에 위치하는 경우다. 이는 현실에서

22) 남희성, <달빛 조각사>, 로크미디어, 2007.

23) 유성, <아크>, 로크미디어, 2008.

24) 권태용, <레이센>, 로크미디어, 2004.

25) 이등별, <만렙 뉴비>, KW북스, 2018.

26) 헤르모드, <픽미업>, 에이템포 미디어, 2018.

RPG 게임의 시스템이 작동하는 상황으로, 작품 속 배경이 현실 세계임에도 불구하고 특별한 힘에 의해 몇몇 사람들은 마치 게임 속 캐릭터처럼 눈앞에 상태창이 나타나고 생명력(HP), 특수능력 등이 표시되는 상태가 된다. 게임과 마찬가지로 외계인이나 괴물을 물리치면 그에 대한 보상을 얻어 성장하는 시스템이 적용된다. 〈바바리안〉,²⁷⁾ 〈자고 나니 세상이 게임으로 바뀌었다〉,²⁸⁾ 〈경험치가 계속 올라〉²⁹⁾와 같은 작품이 있다. 〈하룬〉³⁰⁾의 경우 첫 번째와 마지막이 뒤섞여 있는 양상을 보여주기도 한다.

이러한 유형은 게임소설의 발전 양상을 잘 보여주기도 한다. 처음에는 게임소설이라는 타이틀에 맞게 게임을 플레이하는 방식의 서술이 중심 서사였다면, 점차 주인공이 게임의 배경이 되는 세상으로 들어가지도 하고 게임의 시스템을 현실로 가져오기도 하는 방식으로 발전한다. 이는 게임소설이 지닌 제약에서 발생하는 문제를 해결하려는 방안이기도 하다. 여기에서 게임소설의 제약이란 게임소설 속의 캐릭터는 현실에서의 인간처럼 죽지 않는다는 것이다. 물론 게임 시스템상에서 생명력이 소진되면 캐릭터는 사망한다는 상태창이 발생한다. 그러나 이는 진정한 의미의 사망이 아닌 캐릭터가 일정 지점에서 부활하고 이어서 게임을 진행할 수 있다는 것을 말한다. 이 경우 캐릭터는 경험치의 하락이나 아이템의 분실 등의 페널티를 받게 된다. 게임 유저로서 자신의 캐릭터 성장에 방해가 되는 경험치 하락이나 아이템 분실은 큰 손실이겠지만 이러한 페널티는 앞으로의 게임 진행으로 얼마든지 만회가 가능하다. 결국 게임 캐릭터의 사망은 현실 세계의 죽음과는 거리가 있으며, 게임을 즐기는 유저도 현실의 죽음과는 확실히 구분해서 인식한다. 이

27) 성상현, 〈바바리안〉, 파피루스, 2015.

28) basso77, 〈자고 나니 세상이 게임으로 바뀌었다〉, 문피아, 2018.

29) 호종이, 〈경험치가 계속 올라〉, 디콘북, 2017.

30) 이현비, 〈하룬〉, 로크미디어, 2009.

러한 인식은 긴장감 고조의 저하라는 한계를 지닌다. 이 한계는 게임소설이 단지 게임에 지나지 않는다는 것을 확인시켜주며, 이를 인지하는 순간 작품의 긴장감은 저하된다. 위기에 처한 주인공 캐릭터가 위기에 처했을 때 이를 극복하지 못하면 부활해서 다시 도전하면 되기 때문이다. 그렇기에 독자 또한 작품에 과몰입하지 못한다. 이는 게임소설에 있어서 큰 약점으로 작용한다. 이용희는 이 부분에서 ‘히든 피스’라는 개념을 제시하기도 한다.³¹⁾ 게임소설 상 죽음이 현실이 아니라는 점에서 오는 긴장감 저하를 숨겨진 미션이나 아이템 혹은 직업을 얻는 ‘유일성’으로 독자들에게 또 다른 대리만족을 준다는 것이다. 물론 ‘히든 피스’가 그러한 역할을 한 것에는 이견이 없다. 그러나 <달빛 조각사> 이후 히든 피스는 보편적 장르 코드로 자리매김하면서 초기에 지녔던 게임소설의 약점을 극복하는 요소로서의 역할을 제대로 수행하지 못한다. 이러한 한계를 극복하기 위해 작품에 어느 정도의 현실감을 부여하는 방안이 활용된다. 게임 세상 속으로 들어간 주인공은 더이상 게임 캐릭터가 아닌 하나의 생명체로 독자들에게 인식된다. 반대로 게임의 시스템을 적용한 현실의 게임화가 이뤄지면서 캐릭터는 문자 그대로의 생명력을 지니게 된다. 이 순간 독자들은 게임의 형식을 따르기는 하지만 기존의 게임소설 방식에서 벗어나 현실적 죽음이 존재하는 세계임을 인지하고 주인공의 위기상황에서 긴장감을 느끼게 된다.

서사 진행방식에 따라서는 4가지로 분류된다. 던전 돌파, 레이드 물(物), 아이템 제작·강화, RPG다. 던전 돌파는 말 그대로 던전이 주요 배경이다. 탐으로 묘사되는 예도 있다. 어떤 경우든 낮은 레벨의 단계부터 높은 단계까지 차례로 클리어하는 방식이다. <던전디펜스>³²⁾ <나 혼자만 레벨

31) 이용희, 『게임이 바꾼 판타지 세계』, 『비주류 선언』, 요다, 2019, 177-179쪽.

32) 유현화, <던전디펜스>, 영상노트, 2016.

업),³³⁾ 〈아군 잡아 레벨 업〉³⁴⁾ 등의 작품이 있다. 레이드 물은 앞서 언급한 현실에서 RPG 게임이 작동하는 경우에 많이 나타난다. 주로 외계 생명체나 마계의 생명체가 등장하는데 이는 게임 속 보스와 같은 강력한 존재라 게임 캐릭터 단독으로는 퇴치가 불가하다. 그래서 각각의 특수능력을 지닌 캐릭터들이 모여 힘을 합쳐 문제를 해결하는 내용이 주를 이루고 있다. 이는 MMORPG 게임에서 자주 등장하는 ‘보스 레이드’ 이벤트가 소설에서 차용되는 것으로 게임을 경험한 독자라면 너무나 익숙한 상황이다. 특히 보스급 몬스터 사냥이 매우 힘들다는 것을 잘 알고 있는 독자는 레이드 물을 통해 대리만족을 얻을 수 있다. 아이템 제작·강화는 캐릭터가 착용하는 아이템의 능력치에 따라 캐릭터의 능력이 좌우되는 경우가 많음에 착안한 진행방식이라 하겠다. 〈리니지〉나 〈WOW〉의 경우 아이템의 능력치가 아주 중요한 요소였기에 사용자들은 누구보다도 좋은 아이템을 소유하기 위해 수없이 많은 아이템 제작·강화를 경험해야 했다. 성공률이 극히 낮은 관계로 잦은 실패를 경험한 사용자들에게 높은 수준의 아이템 제작·강화도 일종의 로망인 것이다. 이런 점을 공략하는 것이 바로 아이템 제작·강화를 주요 소재로 하는 게임소설이다. 〈대장장이 지그〉,³⁵⁾ 〈템빨〉³⁶⁾ 등이 해당한다. RPG의 경우는 일반적인 게임소설의 진행방식이다. 진행 중간에 퀘스트나 이벤트로 던전 돌파나 레이드, 아이템 제작·강화 등이 포함되기도 한다.

지금까지 게임소설의 양상을 분류했다. 이러한 분류는 절대적이지는 않다. 지금도 끊임없이 새로운 유형이 등장하고, 유형간 혼종도 발생하기 때문이다. 최근 장르 소설에는 주인공이 읽던 소설책의 내용이 배경

33) 추공, 〈나만 혼자 레벨 업〉, 파피루스, 2016.

34) 시커님, 〈아군잡아 레벨 업〉, 문피아, 2017.

35) 강찬, 〈대장장이 지그〉, 파피루스, 2008.

36) 박새날, 〈템빨〉, 마루&마야, 2014.

이 되고 그 배경 속으로 들어가서 문제를 해결하는 ‘책빙의물’이라는 장르도 나온 상태이다. 그러나 본 연구에서는 현재 존재하는 게임소설들의 대략적인 분류를 ‘주인공의 위치’와 ‘서사진행방식’이라는 기준으로 분류했다. 앞서 서술한 바와 같이 게임소설이라는 장르 자체가 천편일률적인 작법이 답습되기에 대부분의 유형을 포함할 수 있다고 생각한다.

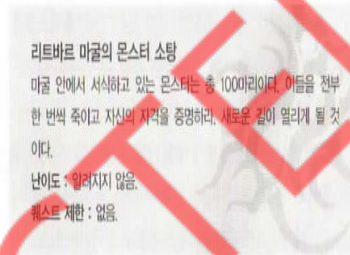
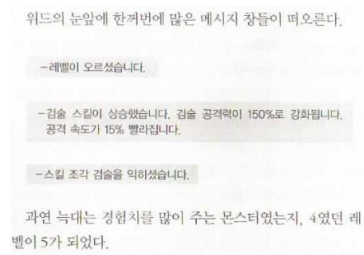
3-2. 게임소설의 특징

게임소설의 가장 큰 특징은 용어에서도 알 수 있듯이 게임과의 직접적인 관련성이다. 특히 온라인 게임문화와 이미지를 직접 차용한다. 게임에서 사용되는 채팅창, 팝업창, 길드, PVP, 현금거래, 영상 스트리밍 등이 그것이다. 게임의 시스템을 그대로 사용하는 게임소설은 이러한 부분을 적극적으로 수용하고 있다. 독자들 또한 게임 시스템과 게임문화에 익숙하기 때문에 게임소설이 수용한 부분을 아주 자연스럽게 당연하게 받아들이고 있다. 이것은 게임소설의 특징이면서 한편으로는 게임소설로의 진입장벽을 만들기도 했었다. 게임 시스템이나 문화에 익숙하지 않은 독자는 게임소설의 본질을 파악하기 힘들기 때문에 게임소설이 지닌 재미를 느끼지 못하기 때문이다. 그러나 현재 게임이 대중화된 상황 속에서 이것은 더이상 한계로 작용하지 않는다.

또 실제 게임의 묘사법을 그대로 사용한다는 점이다. 장르의 정체성인 동시에 게임소설의 주요 서술 방법이기도 하다. 이는 게임소설의 빠른 연재 속도와 출판 속도와의 연관성이 있다. 작가는 빠른 연재, 출판 속도에 맞추기 위해 대략 하루에 A4지 5장 분량을 써야 한다고 한다.³⁷⁾

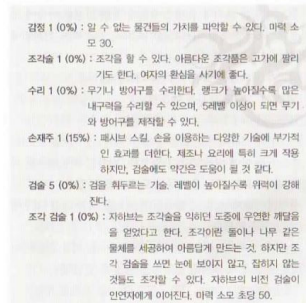
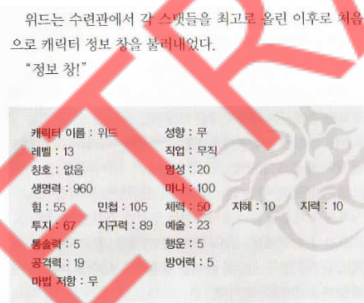
37) <“신혼여행 가서도 썼다” 13년 통런 웹소설 ‘달빛조각사’ 남희성 작가>, 『중앙일보』, 2019.8.11.

이런 상황에서 채팅창이나 팝업창의 활용은 분량의 부담을 줄일 수 있는 효과적인 수단이다.



〈달빛 조각사에 등장하는 메시지와 퀘스트 창〉³⁸⁾

그리고 등장인물의 상태, 능력, 행동 등을 묘사하는 경우에도 활용된다.



〈달빛 조각사 정보, 스킬 창〉³⁹⁾

이러한 방법을 사용할 경우 게임을 접해 본 독자의 경우 즉각적으로

38) (좌)남희성, 〈달빛 조각사〉 1권, 로크미디어, 2007, 134쪽. (우)남희성, 〈달빛 조각사〉 1권, 로크미디어, 2007, 183쪽.

39) (좌)남희성, 〈달빛 조각사〉 1권, 로크미디어, 2007, 180쪽. (우)남희성, 〈달빛 조각사〉 1권, 로크미디어, 2007, 185쪽.

등장인물의 상황이 이해된다. 더불어 빠른 몰입감을 선사한다는 장점도 지닌다. 그러나 한편으로는 이러한 방법이 독자들의 불만 요인으로 작용하기도 한다. 특정 작가의 경우 이를 과도하게 활용해 단순히 페이지 늘리기도 하기 때문이며,⁴⁰⁾ 게임을 접한 경험이 적은 독자의 경우 이러한 게임소설의 특성이 익숙하지 않기 때문에 공감하지 못하기도 한다.

다른 특성으로는 다양한 변주가 가능하다는 것이다. 게임소설은 게임이라는 장르의 성격이나 법칙만 준수한다면 별다른 설명 없이 작품의 설득력을 얻을 수 있다. 그렇기 때문에 다양한 이야기를 할 수 있다는 장점이 존재한다. 즉, 작품 속 개연성과 현실성의 부합 여부를 굳이 따지지 않아도 된다는 말이다. 게임소설은 세기말 상황, SF, 밀리터리, 영지개척물, 대체역사물 등 다양한 설정이 가능하다. 이는 장르적 팝진성에 관대하다는 말로 요약 가능하겠다. 하지만 게임소설의 기반인 ‘게임’ 자체의 장르가 한정적이다 보니⁴¹⁾ 결국, 게임소설도 한정적인 이야기에 머물 수밖에 없다는 한계를 지니기도 한다.

게임소설은 판타지 소설과 무협 소설이 대중들의 인기를 얻은 이후에 등장한 장르다. 판타지 소설과 무협 소설의 퓨전화 이후 게임이라는 장르가 대중들에게 익숙해진 상황과 게임 업계의 발전, 게임 세대의 성장 및 저변화가 이뤄지면서 성장 발판을 마련한 장르이다. 그렇기 때문에 판타지 소설과 무협 소설로부터 자유롭지 못하다. 즉 판타지 소설과 무협 소설의 영향을 받았다. 게임소설은 판타지 소설의 요소인 서클, 드래

40) 김원호 작가는 <다크 프리스트>에서 약 30여 회에 이르는 상태창의 나열로 10여 페이지를 늘렸다.

41) 게임을 크게 나누면 RPG, FPS, AOS, RTS로 분류할 수 있다. RPG는 일반적인 롤플레이팅 게임을 말하며, FPS는 1인칭 슈팅 게임이다. AOS는 온라인 대전 전략 시뮬레이션 액션 롤플레이팅 게임으로 최근 가장 유명한 게임인 ‘리그 오브 레전드(일명 ‘롤’)가 대표작이다. RTS는 실시간 전략 시뮬레이션(Real-time strategy)의 약자로 ‘스타크래프트’가 대표작이다.

곤 오크 오우거와 같은 판타지 이종족의 활용, 소드마스터와 같은 직업관이나 세계관을 차용하고 있다. 이는 판타지 소설의 클리셰를 도입함으로써 독자들에게 익숙함을 준다. 기존 독자들은 판타지 소설과 무협 소설을 통해 이러한 클리셰 사용에 친숙함을 느낀다. 그렇기 때문에 기존 독자층 유입을 용이하게 하기 위해서도 판타지 소설과 무협 소설의 클리셰를 활용한다. 또한 작가나 독자 모두 판타지 소설과 무협 소설에 익숙한 세대이며, 결정적으로 한국에서의 판타지 소설의 뿌리가 게임에서 왔다는 점이 가장 크다.⁴²⁾

위의 내용을 요약하면 다음과 같다. 게임소설의 특징은 첫째, '게임'과의 직접적인 연관성이다. 게임 시스템을 소설 전반에 사용하고 있다는 것이 장르 정체성을 드러내고 있다. 또한 이는 빠른 연재와 출판에 맞추기 위한 편법으로 등장한 결과물이기도 하다. 둘째, 다양한 변주가 가능하다는 것이다. 게임소설은 여러 장르와 혼종이 쉽게 가능하며, 다양한 파생 장르를 탄생할 가능성이 무한하다. 이 특징은 미디어 또는 장르 간 중첩 및 해체라는 현대적 특성과도 긴밀하게 연결되어 있다고 보인다.⁴³⁾

이러한 게임소설의 특징은 '게임'이라는 장르에 익숙했던 독자층과 작가층 진입의 장벽을 낮추었고, 다양한 변주 가능으로 다양한 작품이 많이 등장할 수 있었으며 이는 결과적으로 게임소설 장르의 발달을 가져왔다.

4. 결론

미디어 정보 통신 기술과 게임산업이 만나면서 게임 시장의 규모가

42) 한국 판타지 소설의 시작이라고 하는 이영도의 <드래곤라자>의 경우 작품의 기본 설정을 <던전앤드래곤>에서 가져왔다.

43) 이에 관한 논의는 추후 과제로 남긴다.

커지고 상업적 부가가치가 높아지면서 게임 자체에 관한 관심도 높아졌었지만, 게임의 서사 즉 스토리텔링에 관한 관심도 더불어 높아졌다. 대중들도 게임에 익숙해지고 게임의 시스템을 활용한 OSMU를 자주 접하게 되었다. 최근 드라마 〈알함브라 궁전의 추억〉에도 가상현실 게임 시스템이 등장한 것을 보면 대중들이 게임이라는 장르를 확실히 인식하고 있음이 분명하다.



〈tvN 드라마 ‘알함브라 궁전의 추억과 드라마 속 게임 시스템 화면〉

위의 화면에서도 볼 수 있듯이 플레이어가 가상현실 게임을 플레이하는 모습을 시청자들이 유저의 시점에서 볼 수 있도록 구성하고 있다. 외국의 경우 이러한 시점의 영화가 제작된 사례도 있지만, 큰 대중적 관심을 얻지는 못했다. 한국도 외국과 크게 다르지 않았다. 이 작품의 경우 주연 배우와 시나리오의 영향도 무시할 수는 없겠지만 게임 시스템을 시각적으로 직접 구현해 작품 전반에 내세웠다는 점에서 의의가 있다고 본다. 이러한 전략은 시청자가 이러한 게임 시스템에 거부감을 느끼지 않고, 혹 거부감을 느끼더라도 게임 시스템이라는 자체를 이해할 수 있는 정도로 게임이 대중화되었음을 시사하는 것으로 생각한다.

이제 대중은 게임을 플레이하고 시청하고 플레이어의 이야기를 읽기까지 한다. 게임소설은 이제 대중문학의 영역에서 확실한 자리를 차지하고 있다. 그러나 아쉬운 점도 존재한다. 게임소설 서사 진행방식의 반복적 활용이 바로 그것이다. 독자들은 이미 게임의 시스템에 대해서 잘 이해하고 있다. 그러므로 일반적인 RPG 게임 형식의 이야기 진행은 식상하기 그지없다. 작가의 변주가 있다고는 하지만 [퀘스트 수락-수행-보상-레벨업]이라는 RPG 게임의 진행방식에는 변화가 없기 때문이다. 앞서 언급한 <달빛 조각사>도 10년이 넘는 시간에 걸쳐 이야기가 진행되다 보니 지루하다는 평가를 받고 있다. 게임소설은 게임의 시스템을 빌려 대중들이 원하는 이야기를 해야만 지속적으로 생존·발전할 수 있다. 독자들은 게임을 진행하는 캐릭터의 행동을 읽고 싶은 것이 아니라 캐릭터를 통해 대리만족을 얻고 싶어 하는 측면이 강하다. 여기서 대리만족이란 게임을 통해 얻지 못한 캐릭터 성장의 쾌감일 수도 있고, ‘히든 피스’를 얻는 즐거움일 수도 있으며, 그 외의 것일 수도 있다. 게임소설의 서사 진행방식의 다양한 변주와 변화가 남겨진 과제라 하겠다.

또한, 학문의 영역에서 아직도 게임이나 게임소설 등은 주된 연구 분야가 아니다. 연구자 개인의 관심사에 편중된 상황이다. 전술한 바와 같이 게임소설에서는 현재 혼종 양상이 두드러지고 있다. 이러한 혼종 양상의 원인과 플랫폼과의 연관성이나 영향 관계에 관한 연구도 필요하다. 이러한 연구 결과가 축적된다면 대중문학 그 안에서도 게임소설에 관한 연구는 체계적으로 자리잡고 명징한 논의가 활성화될 수 있을 것이다. 본 연구는 게임소설의 본질과 형성 및 특성에 관한 장르 연구를 통해 향후 연구의 기초를 쌓는다는 의의를 지니며, 게임소설 장르에 관한 연구의 활성화 차원에서 논의를 진행한다는 의의를 지닌다.

참고문헌

1. 기본자료

남희성, 『달빛 조각사』 1권, 로크미디어, 2007.

2. 논문과 단행본

고 훈, 「대중소설의 퓨전화 - 무협 소설과 판타지 소설의 퓨전화 양상을 중심으로」, 『대중서사연구』 19호, 2008, 225-254쪽.

_____, 「게임소설과 영웅소설의 서사구조 연구」, 『연민학지』 14권, 2010, 187-215쪽.

구분혁, 「한국 장르판타지의 개념과 장르 관습」, 고려대학교 석사학위논문, 2014.

김후인 · 이민희 · 한혜원, 「한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문지』 18, 2008, 55-63쪽.

이용희, 「게임이 바꾼 판타지 세계」, 『비주류 선언』, 요다, 2019, 168-183쪽.

_____, 「한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구」, 한양대학교 석사학위 논문, 2018.

이진 · 장정운, 「디지털 게임의 성장 모티프 구현 연구 - MMORPG를 중심으로」, 『한국HCI학회 학술대회 발표집』, 2008, 527-533쪽.

허만욱, 「한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 34권, 2011, 485-514쪽.

Abstract

A study on game novel

Ko, Hoon (Yonsei University)

Since This study is about game novel, I'm going to discuss the flow and features of game novels. Game novels developed in Korea, the game industry developed and made it possible. Fantasy novels, Muhyeop novels, and the generation of games met, so game novels could develop. By looking at the trends of game novels, I want to lay the foundation for the study of popular literature genre.

The reason behind the emergence of game novels is the meeting of the game generation and the novel. The types of game novels can be distinguished according to the 'location of the main characters' and 'the narrative style'. It is not the best, but it is the minimum work to identify the genre. The biggest characteristic of game novels is their connection to games. It also uses the system of the real game. Another characteristic is that a variety of variations are possible with other genres. Game novels were influenced by fantasy novels and Muhyeop novels.

Game novels now hold a solid place in the realm of popular literature. But the limits are also clear. It is the repeated use of game novel progression. Here are the limitations that game have to overcome. In addition, active research should be carried out. This study is intended to promote research on these game novel genres.

(Keywords: Game novels, game industry, popular literature, Fantasy novels, Muhyeop novels)

논문투고일 : 2019년 10월 9일

심사완료일 : 2019년 11월 4일

수정완료일 : 2019년 11월 12일

게재확정일 : 2019년 11월 15일