

진보 없는 시대의 유토피아

- 타임루프 장르의 서사학적·기술문화적 맥락과 이데올로기 연구*

유인혁*

1. 들어가며
2. 타임루프 장르의 서사학 : 선택의 서사와 시간의 공간화
3. 타임루프 장르의 문화적 맥락 : 디지털 놀이의 서사화
4. 타임루프 장르의 이데올로기
5. 나가며

국문초록

이 연구의 목적은 한국 타임루프 장르의 문화적 의미를 파악하는 것이다. 한국에서 타임루프 장르는 2010년대 이후 본격적으로 재생산되고 있다. 이 형식이 탈근대적 조건의 시공간을 재현하고 있으며, 진보로 대표되는 근대적 시간관역사관을 부정하는 측면이 있음을 논증하고자 했다.

이러한 과정은 총 세 가지 상호연관적인 세부목표를 경유하여 수행되었다. 첫째, 이 연구는 타임루프 장르가 반서사학적 측면을 가지고 있다는 점을 강조했다. 즉 타임루프 장르가 연대기적인 시간성을 교란함으로써, 서사학적 차원을 '사건의 시간적 배치'에서 '사건의 공간적 배치'로 전환시키

* 이 논문 또는 저서는 2022년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임.(NRF-2022S1A5C2A02093521)

** 서울시립대학교 도시인문학연구소 연구교수

는 측면이 있음을 살펴보았다. 이때 나타나는 서사의 '다중분기구조'가 근대적 시간관역사관을 부정하는 효과를 가진다는 점을 조명했다.

둘째, 이 연구는 타임루프 장르가 '게임 형식의 서사화'의 성격을 가진다는 점을 보여주었다. 서사에서 동일한 텍스트의 다시읽기는 권장될 수는 있으나 필수적인 경험이 아니다. 그러나 놀이는 동일한 수행의 반복을 전제로 한다. 이러한 맥락을 참조할 때, 타임루프 장르는 비디오 게임의 '재시작'이나 '세이브/로드'를 서사적으로 변안한 형식으로 이해할 수 있다.

셋째, 이 연구는 타임루프 장르의 서사학적·기술문화적 맥락이 어떠한 이데올로기적 차원을 가지고 있는지 제시했다. 타임루프에서 시간성의 교란은 미래에 대한 전망을 갖기 어렵다는 현실인식과 연결되어 있다. 그리고 비디오 게임은 재시작을 통해 최소한의 기회를 제공하는 유토피아적인 세계로서 재현되고 있다.

이러한 서사는 현재 우리 사회의 증상이 '현실적인 플롯'으로는 적절히 다스려지지 않는 측면이 있음을 보여준다. 이러한 언설의 의미는 타임루프 장르에 आरो새겨진 욕망이 '비현실적'이며 따라서 현실도피적이라는 데 있지 않다. 오히려 타임루프 장르는 진보에 대한 전망을 갖기 어려운 환경 속에서, 불합리한 환경을 극복하기 위한 가망성과 기회를 상징적으로 요구하는 서사로 이해할 수 있을 것이다.

(주제어: 타임루프, 타임슬립, 다중분기구조 스토리텔링, 시간성의 교란, 진보의 부정)

1. 들어가며

타임루프 장르, 혹은 루프물(loop物)은 시간여행을 소재로 하는 SF의 하위장르 중 하나다. 영단어 루프는 고리를 뜻하는데, 여기서는 끝과 끝이

연결되어 무한반복 된다는 의미로 사용됐다. 이 장르의 주인공은 대개 특정한 시간대에 갇혀서, 몇몇 사건들을 반복적으로 경험하게 된다. 예를 들어 <사랑의 블랙홀>(1993)에서 필 카너즈는 성촉절(Groundhog Day)에 평추토니라는 도시를 방문했다가 폭설에 고립됐다. 다음날 눈을 뜬 필은 어제와 그대로 반복되고 있음을 깨달았다. 그리하여 성촉절에 생겼던 일들이 다시금 벌어지는 가운데, 오직 그만이 사건들을 다른 방식으로 경험하게 된다.

이러한 문법은 <시간을 달리는 소녀>(2007), <소스코드>(2011), <옛지 오브 투모로우>(2014), <해피 테스데이>(2017) 등의 계보로 이어져 재생산됐다. 이 작품들은 모두 불명의 이유로 인해 특정한 시간에 갇힌 인물을 다룬다. 시간여행이 1회에 한정해 이루어지거나, 동일한 사건을 여러 차례 경험하지 않는 경우, 엄밀한 의미에서 타임루프 장르로 분류하지 않는다.¹⁾

2010년대 이후 한국에서도 타임루프 장르가 생산되고 있다. 현재 한국어로 창작된 타임루프 장르의 작품은 웹툰 <죽어도 좋아>(2015~2016)와, <10월 28일>(2017~2018), <살아남은 로맨스>(2021~연재중) 웹소설 『전생검신』(2016~연재중), 『해골병사는 던전을 지키지 못했다』(2017~연재중), 『SSS급 죽어야 사는 헌터』(2018~2020), 영화 <하루>(2017) 등이다. 여기서 파악할 수 있는 것은 특히 2015년 이후 타임루

1) 많은 SF의 하위장르가 그러하듯이 타임루프 역시 경계가 불분명한 측면이 있다. 원칙적으로 타임루프 장르는 시간이동이 반복되는 내용을 중심축으로 한다. 그러나 로버트 하인라인의 “All You Zombies”(1959)처럼 주인공이 여러 번 시간이동을 반복한 것으로 전제되지만, 실제 서사시간에서는 시간이동이 일어나지 않거나 한 차례만 일어나는 작품들이 존재한다. 이러한 작품들이 타임슬립 장르에 속해 있는지, 아니면 타임루프에 속해 있는지에 대해서는 독자들마다 의견이 다를 수 있다. 이 연구에서는 동일한 시간대가 여러번 반복되는 내용이 전개되는 텍스트만을 타임루프 장르로 한정하고 논의를 진행하겠다.

프 장르의 한국적 계보가 형성되고 있다는 점이다. 이것은 우선 <소스코드>(2011)나 <옛지 오브 투모로우>(2014)등 상업적으로 성공한 레퍼런스가 등장했기 때문으로 이해할 수 있다.

그러나 보다 근본적으로는 현재 시간적 상상력을 다루는 SF장르가 광범위하게 유행하는 현상과 접속해 있다. 2010년대 이후 한국 사회에는 과학적·초자연적 방법을 활용해 과거로 이동하는 타임 슬립²⁾, 그리고 종말 이후의 세계를 그리는 포스트-아포칼립스³⁾, 실제 역사와는 다른 방식으로 발전한 세계를 그리는 대체역사(alternate history)⁴⁾ 등이 동시적으로 창발하고 있다. 이는 시간적 상상력을 다루는 SF가 세계적으로 유행하는 상황과 무관치 않다. <인터스텔라>(2014), <엑스맨 : 데이즈 오브 퓨처 패스트>(2014)와 같은 시간이동 서사의 유행, 그리고 2010년 <워킹데드>의 흥행 이후 포스트-아포칼립스의 상상력이 전세계 대중문화에 침투한 상황 등은, 시간의 상상력이 대중문화의 트렌드로 안착했음을 암시한다.

이 글의 목표는 타임루프 장르를 중심으로, 이러한 문화현상의 여러 단면을 검토하는 것이다. 이 외중 타임루프는 다만 현재 유행하는 대중문화의 한 소재로 환원되는 것이 아니라, 현단계 자본주의 사회의 조건과 욕망

2) TV드라마 <닥터진>(2012)의 성공 이후, <나인: 아홉 번의 시간여행>(2013), <시그널>(2016), <달의 연인_보보경심 려>(2016), <터널>(2017) 등이 제작되었다. 또한 <남기힌 엘리트 만들기>(2008), <매지컬고삼스>(2013), <타임인조선>(2015) 등의 웹툰, 『리셋라이프』(2007), 『MEMORIZE』(2012), 『버림받은 황비』(2014), 『검을 든 꽃』(2016), 『무한 레벨업 in 무림』(2016) 등의 웹소설에서도 시간이동, 혹은 타임슬립의 상상력은 계속해서 확장되고 있다.

3) <부산행>(2016)과 같은 영화나 넷플릭스 드라마 <킹덤>(2018)은 세계적으로 유행하고 있는 좀비-아포칼립스 장르의 한국적 버전을 선보였다. 한편 <감기>(2013), <설국열차>(2014) 등의 영화 역시 재난과 문명 붕괴라고 하는 상상력을 재생산하고 있다. 웹툰과 웹소설의 영역에서 포스트 아포칼립스 장르는 이미 주류로 자리 잡은 지 오래다.

4) 특히 대체 역사는 '팩션' 드라마 장르와 중첩되어 대중적인 인기를 끌었다. <구르미 그린 달빛>(2016), <철인왕후>(2020)가 대표적인 예다.

을 재현한 ‘인식적 지도’로 이해될 것이다.

이를 위한 분석은 세 가지 층위에서 복합적으로 이루어질 것이다. 2장에서는 타임루프 장르의 서사학적 특성에 대해 분석하겠다. 이를 통해 타임루프 장르가 일반적인 서사학을 따르지 않으며, 이는 근대적 시간의 개념을 넘어서는 측면이 있다는 점을 살펴보겠다. 3장에서는 이러한 서사학의 기술문화적 맥락을 추적하겠다. 더 자세히 말해 비디오 게임의 형식이 어떻게 새로운 서사적 상상력을 야기했는지 재구성할 것이다. 마지막으로 4장에서는 2장과 3장에서 살펴본 문제들의 이데올로기적 맥락을 검토할 것이다. 앞질러 말하자면, 타임루프 장르의 서사학과 시간성의 교란이 우리 시대 ‘진보의 상실’에 대한 전망을 표현하는 것이며, 비디오 게임은 이러한 파국에 대한 유토피아로서 참조되고 있다는 점을 보여주겠다.

2. 타임루프 장르의 서사학 : 선택의 서사와 시간의 공간화

타임루프의 문화적 의미를 파악하기 위해, 가장 먼저 살펴보고자 하는 것은 바로 서사학적 차원이다. 타임루프는 시간성을 교란하는 것을 내용적 특징으로 삼고 있다. 이때 타임루프의 서사학은 ‘사건들의 시간적 배치’라고 하는 서사담론의 일반적 원칙으로 환원되지 않는다. 이 장에서는 타임루프 장르의 서사학적 특성을 상세히 살펴봄으로써, 이러한 시간성의 교란이 일종의 ‘공간적 서사학’으로 파악되는 지점을 살펴보겠다. 나아가 이러한 서사학이 근대적 시간성을 부정하는 기능을 수행하는 지점을 탐색하겠다.

이러한 목표를 위해 타임슬립 장르와 타임루프 장르의 서사적 특징을

함께 살펴보겠다. 두 장르는 시간이동을 주요 소재로 활용한다는 점에서 유사하다. 그러나 타임슬립 장르에서 시간이동이 일회적으로 이루어지는 반면에 타임루프 장르에서는 시간이동이 여러 번 이루어진다.⁵⁾ 그리하여 타임루프 장르는 타임슬립 장르의 하위장르로 인식되면서도 독립적으로 분별되는 모습을 보여준다. 이러한 공통점과 차이점이 갖는 문화적 의미를 살펴보겠다.

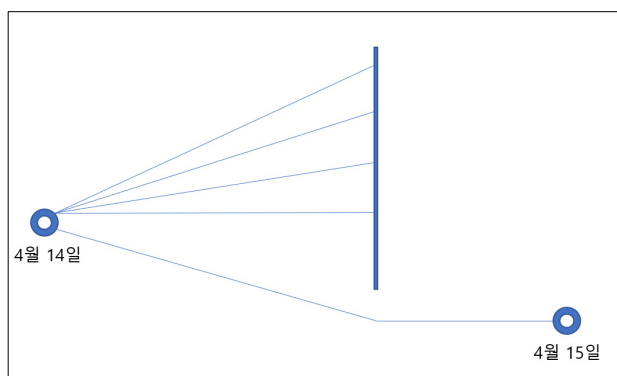


〈그림 1〉 〈백 투 더 퓨처 2〉의 '시간선'

위 그림은 시간여행 장르의 고전인 〈백 투 더 퓨처 2〉에서, 브라운 박사가 시간여행으로 바뀐 시간선(timeline)의 존재를 설명하는 장면이다. 위의 선은 본래의 역사, 아래의 가지는 시간여행으로 인하여 바뀌어 버린 시간선을 뜻한다. 〈백 투 더 퓨처 2〉의 주된 내용은 이렇듯 잘못된 '현재'를 정당한 역사로 뒤바꾸는 모험에 다름 아니다. 이러한 시간선 분기는 타임

5) 이지용에 따르면 “『타임머신』 이후 시간여행에 대한 장르적 특징들은 확장을 거듭해 다양한 형태로 변형되었다.” 이는 SF적인 상상력이 자연과학에서 출발하여 ‘사회과학’의 영역으로 확장하는 양상을 보여준다. (이지용, 「한국 SF의 장르적 특징과 의의-근대화에 대한 프로파간다부터 포스트휴먼 담론까지」, 『대중서사연구』 25(2), 대중서사학회, 2019, 38쪽)

루프에서 아래와 같이 전환된다.



〈그림 2〉 〈죽어도 좋아♡〉 1부의 시간선

〈죽어도 좋아♡〉의 이루다는 4월 14일 백과장이 교통사고로 사망하는 것을 목격한 후, 그날 아침으로 되돌아온다. 이윽고 이루다는 자신과 백과장의 운명이 서로 연결되어 있어서, 그가 죽음을 당하면 불가사의하게도 자신이 4월 14일로 되돌아가게 된다는 사실을 발견하게 된다. 그래서 이루다는 백과장의 죽음을 막기 위해 하루를 되풀이하게 된다.

〈죽어도 좋아♡〉의 1부에서 4월 14일은 총 다섯 번에 걸쳐 반복됐다. 그것은 교통사고가 났던 최초의 시간선, 그리고 술에 취한 백과장을 도로로 피신시켰지만 맨홀에 빠져 추락사하게 되는 두 번째 시간선, 회사에 출근하지 않고 집에서 시간을 보내는 세 번째 시간선, 백과장을 직접 목 졸라 살해하는 네 번째 시간선, 그리고 마지막으로 백과장의 죽음을 막아 루프를 종결하게 되는 다섯째 시간선이다. 이 다섯 개의 서사는 이루다가 특정한 사건에서 어떠한 선택을 내렸는지에 따라 분기되고 있다. 그리하여 이 이야기는 ‘다중분기구조 스토리텔링’⁶⁾으로 명명할 수 있는 형태를 띠게 된다.

그림1의 (단일)분기구조와 그림2의 다중분기구조 스토리텔링은 공통점과 차이점을 가지고 있다. 우선 그것은 전통적인 서사학으로 설명할 수 없다는 공통점을 가지고 있다. 시모어 채트먼에 따르면 서사적 시간은 두 층위를 가진다. 하나는 원화 시간(story time)이며 다른 하나는 담론 시간(discourse time)이다. 여기서 원화 시간은 실제 사건들의 순서를, 그리고 담론 시간은 그것이 미적으로 제시되는 특별한 순서를 말한다.⁷⁾ 여기서 텍스트 내의 시간은 해체·재조립될 수 있지만, 서사의 최종심급에 존재하는 원화는 바뀌지 않는다. 그리하여 서사 내의 사건들은 연대기적으로 존재한다.

타임슬립의 스토리텔링에서는 정확히 반대의 일이 발생한다. 여기에서 교란되어 있는 것은 바로 원화 시간이다. 타임슬립에서는 미래가 과거에 우선하고, 결과가 원인에 우선하는 타임 패러독스가 종종 벌어진다. 이때 담론 시간의 사건들은 연대기적 순서가 헝클어져 있기 때문에 개연성을 가진다. 즉 원화 시간의 불가능성이 플롯을 형성하는 것이다. 이렇듯 타임슬립은 원화 시간을 교란하여 일종의 반서사를 구축한다는 특징을 가진다.⁸⁾

그림1의 분기구조와 그림2의 다중분기구조 사이에는 차이 역시 존재한

6) 임대희와 변민주는 타임루프 장르의 플롯 형식을 설명하기 위해 '다중분기구조'라는 용어를 제안했다. 이는 "동일한 사건이 중복되고 반복되어 새로운 사건으로 변주되어 재창조되는 비선형 비서사적" 스토리텔링 구조를 말한다. 또한 임대희와 변민주는 이러한 스토리텔링이 하이퍼텍스트의 구조와 유사성을 가진다는 점을 지적했다. (임대희·변민주, 「영화의 비선형성 비서사적 스토리텔링 연구 -〈나비효과〉, 〈엣지 오브 투모로우〉의 다중분기구조를 중심으로」, 『한국과학예술포럼』 25호, 2016, 358쪽)

7) 시모어 채트먼, 『원화와 작화』, 최상규 역, 예림기획, 1998, 80쪽.

8) 시간의 상상력을 다루는 SF 장르에서, 일반적인 '서사학'이 교란된다는 주장에 대해서는 엘레나 고멜을 참조. Elana Gomel, *Postmodern Science Fiction and Temporal Imagination*, Bloomsbury Publishing, 2010, p.14.

다. 그것은 바로 분기의 빈도다. 그림1에서 시간선은 두개뿐이다. 하지만 [그림2]에서는 복수의 시간선이 그려지고 있다.⁹⁾ 이러한 도해는, 분기구조의 주인공이 한차례 시간을 되돌리지만 다중분기구조의 행위자는 여러 번 시간을 되돌린다는 정황을 압축하고 있다.

이러한 형식적 차원은 두 서사의 내용적 차이를 반영한다. 타임 슬립 장르에서 시간여행은 대체로 과거를 교정하는 일과 연관되어 있다.¹⁰⁾ 예를 들어 <백 투 더 퓨처 2>에서 마티와 브라운 박사는 타임머신을 훔친 밥을 막아 역사를 올바르게 되돌리기 위해 동분서주한다. 로버트 하인라인의 「여름으로 가는 문」(1956)에서는, 주인공이 과거로 되돌아가 자신의 발명품에 대한 권리를 지켜낸다.¹¹⁾

9) [그림2]에서는 4월 14일의 하루의 분기만을 정리했지만, 그 이후 일어나는 ‘루프’들을 시간선에 따라 정리하면 훨씬 복잡한 도표를 그리게 될 것이다.

10) 이것은 시간여행 장르의 일반적 성격이지만, 다른 서사적 방향성을 가진 작품들 또한 생성될 수 있다. 예를 들면 박명진은 한국 시간여행 모티브의 드라마가 미래에 대한 지식을 바탕으로 과거를 바꾸는 것이 아니라, “현재의 개인적인 선택과 노력”을 강조하는 측면을 지니고 있음을 발견했다. 즉 “일반적인 시간여행 모티브의 서사 전략”은 종종 패러디되거나 극복될 수 있다. (박명진, 「타임머신/시간여행 모티브 드라마에 나타난 자기 계발 이데올로기- 텔레비전 드라마 <미래의 선택>을 중심으로」, 『한국극예술 연구』 47, 한국극예술학회, 2015, 279쪽) 최지운 역시 한국 타임슬립 소재 드라마들이 ‘지나간 시간을 후회하며 이를 되돌리고자 하는 욕망의 구현’을 재현하면서도, 동시에 ‘현재에 충실하라’는 메시지의 전달을 추구하는 측면이 있음을 지적했다.(최지운, 「2010년대 한국 타임슬립 드라마 연구- 유형과 함의를 중심으로」, 『스토리앤이미지텔링』 17, 건국대학교 스토리앤이미지텔링 연구소, 2019, 308~312쪽)

11) 안상원은 한국 웹소설의 “회귀 모티프를 가장 강력하게 추동하는 정동은 바로 ‘후회’이며(중략) 그 순간으로 돌아가서 다른 선택을 할 수는 없을지 상상”하려는 욕망을 반영한다고 분석했다. (안상원, 「한국 웹소설의 회귀 모티프 연구」, 『한국문학이론과 비평』 22(3), 한국문학이론과비평학회, 2018, 283쪽.) 권경미는 “회귀한 인물은 과거를 반추하며 잘못을 하나하나 바로잡고 자신을 죽음에 이르게 한 비밀에 근접”해 나간다는 점에서, 회귀물 서사가 일종의 원한의 서사의 성격을 가진다고 정리했다.(권경미, 「로맨스 판타지 웹소설의 신계급주의와 서사 특징- 책빙의물과 회귀물을 중심으로」, 『인문과학』 84, 성균관대학교 인문학연구원, 2022, 127쪽)

타임루프 장르의 주인공 역시 시간여행을 통해 잘못을 교정한다. 다만 그는 타임슬립 장르의 주인공보다 혼란한 상황 속에 있다. <백 투 더 퓨처 2>나 「여름으로 가는 문」의 주인공들은 무엇이 옳은 선택인지 확신할 수 있다. 그것은 과거와 다른 선택이다. 그러나 타임루프의 주인공은 그러한 확신을 전혀 가질 수 없다. 예컨대 <죽어도 좋아♡>의 이루다는 매번 다른 선택을 내리고, 다시금 실패한다. 그녀는 자기 결정에 대한 아무런 확신이 없는 상태에서, 선택지에 따른 효과와 변수들을 탐색해야 한다.

다중분기구조의 이야기에서 주인공의 선택이 갖는 중요성이나 역할은 (단일)분기구조의 그것보다 훨씬 강화되어 있다. 여기서 주체의 선택은 실로 서사의 형성원리 자체가 된다. 각각의 선택이 새로운 이야기들을 파생 시킴에 따라 독자들은 선택에 따라 분기되는 여러 이야기‘들’을 따라가는 방식으로 독서를 하게 되기 때문이다. 다시 말해 타임루프 장르에서 선택의 행동은, 타임슬립 장르에서보다 훨씬 그 중요도가 강화되어 있다.

이러한 다중분기구조의 스토리텔링 속에서 서사학의 공간성이 강화된다. 타임루프에서 서사는 ‘사건들의 공간적 배치’에 따라 이루어졌다고 말할 수 있을 정도이다. 서사의 시간적 차원이 고정되어 있기 때문에, 사건은 주인공이 어디로 이동하여 어떠한 선택을 하는지에 집중되는 것이다.

이것은 타임루프의 서사가 왕왕 길찾기의 형식을 띠게 되는 큰 이유이다. <옛지 오브 투모로우>를 예로 들자면, 주인공 케이지는 늘 하루라고 하는 정해진 시간 동안 어디에 갈 것인가를 선택해야 한다. 그는 자신이 배속된 소대에 남을 수도 있고, 리타를 찾아가 훈련을 받을 수도 있다. 혹은 런던에서 독일로 날아가거나 프랑스로 이동하여 전투를 벌일 수도 있다. 여기서 케이지가 선택하는 목적지는 정확히 서사의 한 분기가 된다. 그리고 관객들은 케이지의 선택과 이동을 따라서 서사를 수용하게 된다. 정리하자면 선택에 따라 분기되는 스토리텔링의 구조는 서사의 존재론을 ‘사건

들의 시간적 배치'가 아니라 사건들의 공간적 선택으로 전환시키는 성격을 가지고 있다.

이러한 서사 속에서는 서사학의 차원과 더불어 시간의 표상 역시 공간화된다. 더 정확히 말해 타임루프의 서사 속에서는 근대적 시간의 개념이 무화된다. 시계라고 하는 기계 장치가 강력하게 표현하는 것처럼, 근대적 시간이란 “단선적으로 연결되는 과거와 미래 개념”¹²⁾을 보여준다. 이러한 시간성(temporality) 속에서 시간은 미래를 향해 일정한 속도로 흘러가는 것으로, 결코 멈추거나 되돌릴 수 없는 것이다. 그런 의미에서 시간교란과 관련된 SF 일반은 시간성을 부정하는 것을 근간으로 한다. 즉 시간은 되돌릴 수 있고(타임 슬립), 뒤바뀔 수 있으며(대체역사), 끝나기도 한다(포스트 아포칼립스). 이러한 형식 속에서 시간은 경로를 수정 가능한 공간처럼 전유되어 있다. 그리고 타임루프는 이러한 공간화가 가장 급진적인 형태로 형상화된 형식이라고 말할 수 있다. 타임루프에서 시간은 일종의 감옥이다. 이 장르에서 주인공의 목표는 시간적 유희를 벗어나기 위한 올바른 길을 찾는 것이다. 그는 일종의 무시간 속에서 계(界) 내부를 거의 무한정 탐색한다.

정리하자면 타임루프 장르는 급진적이면서 일탈적인 서사담론과 시간 개념의 변화를 보여주고 있다. 여기서 진정 심오한 문제는 이러한 서사가 새로운 것이라는 데 있지 않다. 중요한 것은 이러한 시공간의 상상력이 어떠한 문화적 맥락을 가지고 있으며, 그것의 효과는 무엇인지 규명하는 것이다. 앞으로 이어지는 두 장을 통해 바로 그러한 차원을 살펴보겠다.

12) 데이비드 하비, 『포스트모더니티의 조건』, 구동희 역, 한울, 2008, 295쪽.

3. 타임루프 장르의 문화적 맥락 : 디지털 놀이의 서사화

2장에서 우리는 타임루프 장르가 일종의 반서사라는 점을 확인했다. 타임루프 장르는 서사의 구성 원리인 시간성을 왜곡하고 있다. 이 장르의 주인공은 역사적 시간을 경험하지 않으며, 대신 폐쇄된 시공간을 끊임없이 탐험한다. 요컨대 타임루프 장르의 주인공은 시간성 너머의 감옥에 갇혔다.

3장에서는 이러한 서사관습의 기술문화적 맥락을 살펴보겠다. 여기서 나는 타임루프 장르의 반서사적인 특성이 문자 텍스트와 다른 전통에 영향을 받았다고 주장할 것이다. 결론을 당겨 말하자면, 타임루프 장르는 비디오 게임이라고 하는 뉴미디어 문화상품의 경험과 불가분의 관계를 맺고 있다.

타임루프 장르는 뉴미디어 환경에 직간접적으로 영향을 받았다. 엄격한 의미에서 타임루프 장르의 텍스트가 탄생한 것은 1993년(《사랑의 블랙홀》)의 일이다. 그리고 이 장르는 2010년대 와서야 본격적으로 유행하기 시작했다. 본래 SF는 문화산업 및 과학기술의 발달에 민감하게 반응하는 장르다. 다만 타임루프 장르는 소재 뿐 아니라 그 형식적 차원에서도 새로운 미디어 스토리텔링의 차원을 수용했다.¹³⁾ 앞서 타임루프 장르의 서사적 특징으로 제시된 ‘다중분기구조 스토리텔링’은 본래 뉴미디어 텍스트들의 서사구조를 분석하는 가운데 출현한 개념이다. 하이퍼텍스트 구조의 인터넷 페이지들이나 비디오 게임의 주인공들의 상호작용적 수행은 그 적

13) 비디오 게임이 현대 대중문화의 서사양식에 영향을 미치는 것은 타임루프 장르 바깥에서도 이루어지고 있다. 이용희는 현재 웹소설에서 “비디오 게임의 경험을 내면화한 젊은 창작자들이 게임적 체험을 소설에 녹여내려는 노력부터, 게임에 대한 대중의 보편적 인식만을 바탕으로 작가가 독자적 세계를 구축해 자신의 서사를 풀어놓는 이야기” 등이 광범위하게 나타나고 있음을 밝혔다. (이용희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『현대소설연구』 81, 한국현대소설학회, 2021, 75쪽)

절한 예이다.¹⁴⁾ 인터넷의 하이퍼텍스트 환경에서 ‘독서’는 복잡하게 상호 연결된 여러 문서들을 누비는 방식으로 이루어진다. 또한 컴퓨터 게임의 주인공은 복수의 이야기 흐름과 ‘엔딩’을 맞이하는 경우가 많다. 이는 처음과 끝이 정해져 있는 전통적 문자 미디어와는 다른 특징이다.

타임루프 장르와 뉴미디어 환경의 연관성에 대해 말하면서, 주요하게 참조하고자 하는 것은 바로 아즈마 히로키다. 그는 이미 『게임적 리얼리즘의 탄생』에서 타임루프 장르가 “게임 경험의 소설화”로서의 양상을 띠고 주장했다.¹⁵⁾ 다시 말해 아즈마 히로키는 타임루프 장르가 게임에 익숙하거나 적어도 그 체계를 이해하고 있는 사람에 의해 창작·공유되고 있음을 전제했다.

이때 게임 경험의 소설화란 단순히 게임의 요소를 소재로 활용한다는 의미에 국한되지 않는다. 그것은 타임루프 장르가 게임의 형식을 서사적 차원으로 번역했다는 뜻에 가깝다. 앞으로 두 가지 개념을 통해서 게임의 형식이 어떻게 서사화됐는지 서술하겠다. 바로 반복과 차이다.

첫 번째로 분석하고자 하는 게임 경험의 핵심은 바로 반복이다. 아즈마 히로키가 주로 분석한 텍스트는 영화 〈옛지 오브 투모로우〉의 원작인 라이트노벨 『ALL YOU NEED IS KILL』이다. 이 소설과 영화에서 주인공은 무한히 하루를 반복하며 무능한 군인에서 베테랑으로 변모한다. 그리고 이것은 “신체의 상태를 바꾸지 않으면서 전투 능력만을 높이는 것이 가능한 세계”, 즉 대전액션게임의 세계에 접속되어 있다는 것이 아즈마 히로키의 분석이다.¹⁶⁾ 『ALL YOU NEED IS KILL』의 주인공 기리야, 그리고

14) 임대희·변민주, 「영화의 비선형성 비서사적 스토리텔링 연구 -〈나비효과〉, 〈옛지 오브 투모로우〉의 다중분기구조를 중심으로」, 『한국과학예술포럼』 25호, 2016, 360-361쪽.

15) 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 2012, 130쪽.

16) 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 2012, 125쪽.

〈엣지 오브 투모로우〉의 주인공 빌 케이지는 모두 “게임의 목표를 클리어 하지 못해서 몇 번이고 리셋과 리플레이를 반복”하고 있다. 이는 게임의 목표를 ‘클리어’할 때 까지 동일한 스테이지를 계속해서 반복하는 게임의 서사와 흡사하다.

아즈마 히로키는 텍스트의 ‘이야기의 층위’(목표)와 ‘메타 이야기의 층위’(플레이)를 구분하지 못하는 독자들은, 이러한 주인공에게 공감하기 어려울 것이라고 주장했다. 즉 타임루프 장르를 이해한다는 것은, 동일한 이야기를 반복(리셋, 리플레이)하는 것을 쾌락으로 수용할 수 있는 문화적 경험을 전제하고 있다는 것이다.

여기서 아즈마 히로키의 분석에 부연하고 싶은 부분은, 반복이 게임 경험의 핵심이라는 점이다. 반복은 실로 게임의 기본적 형식에 아로새겨진 특성이다. 비디오 게임은 동일한 임무(mission)에 여러 번 도전하는 것을 근간으로 한다. 이를 이해하기 위해 초기 비디오 게임을 간단히 살펴보는 것은 도움이 될 것 같다. 〈스페이스 인베이더〉(1979)는 외계의 존재가 지구를 침략해온다는 간단한 설정을 기반으로 한다. 이 게임의 플레이어는 점점 어려워지는 (유사한) 임무를 순차적으로 해결해야 한다. 플레이어는 자신의 숙련도를 높여서 임무에 대응하며, 간혹 실패했을 경우는 돈을 추가로 지불함으로써 여분의 기회를 얻을 수도 있다. 즉 임무를 재시작할 수 있다.

이러한 ‘재시작’의 구조는 서사적인 것이 아니라 오락적인 것이다. 내용이 고정된 텍스트의 재독(再讀)은 권장될 수 있으나 필수적인 경험은 아니다. 그것은 연극처럼 매번 변주되는 서사 형식 역시 마찬가지다. 그러나 놀이는 동일한 수행의 반복을 전제로 한다. 바둑이나 장기와 같은 오락은 정해진 형식 속에 무수한 기보의 가능성을 열어놓는다. 축구나 야구와 같은 스포츠 경기 역시 일정한 규칙을 지키면서도 매번 다른 순간을 생산한다.

그리하여 매 사건은 원칙적으로 반복된다.

많은 비디오 게임들은 플레이어로 하여금 단계적인 임무들을 수행하게 유도한다. 각각의 임무들은 쉬운 수준에서 시작하여 점점 어려워진다. 그리하여 플레이어는 다음 스테이지를 ‘클리어’하기 위해 점점 더 자신의 기량을 갈고닦아야 한다. 마지막 스테이지에 도착하게 되면, 플레이어는 지금까지 숙련한 기술들을 총동원하여야만 임무를 해결할 수 있다.

이때 게임은 실패와 반복을 전제하고 있는 문화적 형식으로 볼 수 있다. 플레이어는 실패를 통해 학습한다. 그는 스테이지의 장애물에 충분히 빠르게 적응하지 못하거나, 변수에 유연하게 대응하지 못하거나, 침착함을 유지하지 못하여 만전의 기량을 발휘하지 못할 때 실패할 수 있다. 따라서 플레이어는 반복되는 실패를 통해 자기 단점을 보완하고, 전반적인 역량을 상승시키는 일에 착수하게 된다. 그리고 이러한 연습을 통해 난제를 해결했을 때 자아의 고양감과 성취감을 느끼게 된다.

정리하자면 반복은 놀이의 중요한 원리로서 비디오 게임의 핵심적 특성을 구성한다. 우리는 동일한 놀이를 반복적으로 수행하며 기량을 향상시키고, 자기효능감과 성취감을 획득한다. 타임루프가 보여주고 있는 것은 바로 이 반복의 과정 중에 있는 주인공의 모습이다. 타임루프에서 벗어나기 위해 애쓰는 주인공의 모습은, 어려운 임무를 해결하기 위해 세이브(SAVE)와 로드(LOAD)를 반복하는 비디오 게임 플레이어의 경험을 반영하고 있는 것이다. 두 번째로 분석하고자 하는 핵심적인 게임 경험은 바로 ‘차이’다. 아즈마 히로키는 타임루프 장르에 “미소녀 게임으로 대표되는 시나리오 분기형 어드벤처 게임”이 영향을 미쳤으리라고 추측했다. 『ALL YOU NEED IS KILL』에서 주인공은 임무가 ‘리셋’될 때마다 자신이 축적한 인간관계 역시 무화되는 것을 경험한다. 이는 “시나리오가 아무리 캐릭터와의 커뮤니케이션을 그리고 있다고 하더라도”, 다음 시나리오를 ‘플레

이'하는 순간 그 기록들이 송두리째 사라지는 '미소녀 게임'의 경험을 반영한다는 것이 그의 가설이다.

이러한 해석 역시 놀이가 가지고 있는 기본적인 속성을 반영하고 있다. 모든 놀이는 반복적이면서도 차이를 내재화하고 있다. 앞서 설명했던 것처럼 바둑이나 축구 등의 놀이는 일정한 규칙을 지키는 한에서 매회 다른 방식으로 연행(play)된다. 놀이가 늘 같은 방식으로 전개된다면 플레이어의 정신적 긴장이 느슨해져 지루함이 발생할 것이다. 이것은 곧장 흥미를 떨어트리는 결과를 가져올 것이다. 즉 놀이의 매력은 그 중간과정이 대동소이하거나 결과가 예측가능할 때 반감되고 만다. 놀이는 반복하여 수행하더라도 매번 새로워야 하는 특수한 행위인 것이다.

이러한 설명은 아즈마 히로키가 예로 들고 있는 '시나리오 분기형 어드벤처 게임'에는 덜 적절한 것처럼 여겨질 수도 있다. 일반적으로 '미소녀 게임'이란 플레이어가 한 명의 남성인물에게 이입하여 복수의 반려자 후보와 이성애적 관계를 추구하는 형식을 말한다. 이러한 게임의 플레이어들은 시각 이미지(여성인물의 일러스트레이션)와 텍스트(대화문)가 결합된 내러티브를 감상하는 방식으로 게임을 수행한다. 이때 플레이어의 쾌락은 정해진 시나리오에 의존하고 있기 때문에, 놀이의 '각본 없는 드라마'로서의 특징이 덜 드러나는 것 같다. 즉 이러한 종류의 게임은 플레이되기 보다는 독서되는 것처럼 보일 수 있다. 그리하여 이야기의 일회성이 더욱 강조되는 형식처럼 보일 수 있다.

그러나 미소녀 게임은 다중분기 스토리텔링으로서 여러 개의 서사 경로와 결말을 가진다. 그럼으로써 독서와 결정적인 차이를 갖는다. 다시 말해 미소녀 게임은 서사적인 즐거움을 제공하지만, 전통적인 문자 텍스트에서는 불가능했던 방식으로 한다. 주인공은 한 여성과 운명적인 로맨스를 경험한 후, 다시 다른 여성과 특별한 관계를 맺을 수 있다. 다만 주인공의 정

절(royalty)은 훼손되지 않는다. 이야기가 처음부터 다시 시작되었기 때문이다.

여기서 우리는 게임이 가지고 있는 특성으로 되돌아오게 된다. 분명 미소녀 게임은 정해진 시나리오를 수동적으로 읽는 독자를 상정한다. 그러나 독자는 선택을 통해 서사에 개입하고, 복수의 스토리텔링을 탐색한다. 이때 미소녀 게임은 동일한 사건들(입학식, 방과후활동, 졸업식, 데이트 등)을 다른 방식으로 경험하게 만들며, 반복 속에서 차이를 생성해낸다. 하나의 주인공이 복수의 운명을 가질 수 있는 것은, 전혀 서사적이지 않다.¹⁷⁾ 그것은 적어도 전통적인 서사적 관습으로부터 거리를 두는 것이다.

정리하자면 타임루프 장르는 다만 게임의 소재를 차용하고 있는 서사에 지나지 않는 것이 아니라, 게임의 원리를 서사적으로 번역한 장르에 가깝다. 즉 타임루프 장르에서 차이를 가지고 반복되는 시간은, 비디오 게임의 ‘재시작’이나 ‘세이브/로드’를 서사적으로 변안한 것이다. 혹은 타임루프 장르는 그러한 문화적 차원을 경험한 사람들이 더욱 쉽게 이해할 수 있는 맥락을 가지고 있다.¹⁸⁾

17) 발터 벤야민은 “소설에 나타나는 인물들의 삶의 의미는 오로지 그들의 죽음에 의해서만 비로소 해명될 수 있다”고 말했다. 이러한 언술에는 삶이 일회적이며, 바로 그러한 차원에서 유의미하다는 개념이 아로새겨져 있다. (발터 벤야민, 『애기꾼과 소설가』, 반성완 편역, 『발터 벤야민의 문예이론』, 민음사, 1983, 185쪽)

18) 타임루프 장르가 반영하고 있는 비디오 게임의 특성은 디지털 시대 문화산업의 상품 논리와 불가분의 관계에 있다. 반복적인 플레이는 다만 쾌락을 위해 요청되는 것이 아니다. 그것은 한정된 자원에서 최대한의 효용을 이끌어내려는 경제적 논리를 반영한다. 비디오 게임 소프트웨어는 특정한 가격을 가지며, 또한 제한된 정보량(data)을 가진 콘텐츠다. 게임제작자는 이러한 경제 안에서 소비자의 최대한족을 끌어내야 한다. 이러한 맥락에서 유사한 임무의 반복은, 한정된 콘텐츠를 지속적으로 소비(consumption)하는 행위로 이해할 수 있다. 비디오 게임의 난이도는 너무 쉬워서는 안 되는데, 플레이어는 반드시 실패를 통해 기량을 향상시킨 다음에야 임무를 통과할 수 있다. 이때 플레이어는 실패를 통해 몰입의 쾌락을 획득하는 동시에, 다른 한편으로는 콘텐츠 소모의 지연을 경험하게 된다. 미소녀 게임에서도 유사한 일이 발생한다. 미

4. 타임루프 장르의 이데올로기

앞선 논의를 정리하자면 타임루프 장르는 일종의 반서사로서 역사적 시간을 넘어서며, 이는 뉴미디어 문화상품의 형식을 반영하는 측면이 있다. 이 장에서 살펴보고자 하는 것은, 이러한 서사학적·형식적 차원의 특성이 타임루프 장르의 주제와 교호하고 있는 양상이다. 요컨대 타임루프 장르의 특성들은 어떠한 이데올로기적 차원과 접속되어 있는가.

이 질문은 아즈마 히로키에 의해 이미 제기되었던 것이다. 아즈마 히로키는 타임루프 장르에서 포스트모던 예술의 특성을 발견했는데, 이때 루프의 주인공은 소외된 인간형의 표상으로 이해되었다. 그에 따르면 타임루프의 주인공은 본질적으로 고독하다. 루프의 경험을 타자와 공유할 수 없기 때문이다. 이러한 특성은 “결코 현실의 타자, 즉 다른 플레이어와 만날 수 없다”¹⁹⁾는 소비동물(오타쿠)의 고독을 반영하는 것이다. 한편 타임루프 주인공은 무수한 선택을 하는데, 그것은 “선택지의 다양함에 압도되어 특정 가치를 선택하는 것이 점점 어려워지고 있는 우리 자신의 삶의 조건에 대한 은유”²⁰⁾다.

여기서 아즈마 히로키가 파악한 ‘포스트모던’의 상황이란, 특히 “개인의 자기결정이나 생활양식의 다양성이 긍정되고 큰 이야기의 공유를 오히려 억압”으로 느끼는 분위기 속에서, “사회 전체에 대한 특정 이야기의 공유화 압력”이 저하되는 시대성을 의미한다.²¹⁾ 아즈마 히로키는 이러한 맥락

소녀 게임의 플레이어는 한 명의 독점적 대상이 아니라, 모든 캐릭터들에게 시간 및 감정을 투여하도록 요청받는다. 이것은 선형적 서사를 초월하여 모든 가능성을 탐험하는 행위인 동시에, 소프트웨어에 포함된 BGM과 일러스트레이션을 지속적·반복적으로 다시 소비하는 행위다.

19) 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 2012, 133쪽.

20) 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 2012, 145쪽.

속에서 독자소비자들이 전체적인 서사가 아니라 개별적인 캐릭터들을 소비하는 것으로 파악했다. 요컨대 포스트모던 미학의 수용자들은 사회적 욕망을 재현하는 ‘플롯’이 아니라, 다양한 특성(character)에 직접적인 관심을 보인다는 것이다. 이러한 문제의식은 특히 포스트모던 경향의 픽션들 속에서 “드라마의 결론으로 인물이 규정되는 것이 아니라 캐릭터의 성질이 드라마에 우선한다”고 말할 때, 그리하여 “캐릭터에 데이터베이스”야말로 소비문화의 핵심이라고 말할 때 직접적으로 드러난다.²²⁾ 여기서 아즈마 히로키가 포스트모던 서사예술의 특징으로 발견하고 있는 것은 결국 플롯의 실종이다. 이는 포스트모던 스토리텔링 상품들에서 서사성이 약화됐다는 의미가 아니라, 사회적 욕망을 재현하는 플롯의 힘이 감지되지 않는다는 의미다.

그러나 나는 타임루프 장르가 ‘거대서사’에 방불하지는 않더라도, 형식화된 방식으로 사회적 좌절을 재현하는 플롯이라고 주장하고자 한다. 요컨대 타임루프는 마술적인 플롯을 통해 진보의 전망이 보이지 않는 현실을 돌파하는 서사를 전개하고 있다. 이러한 양상을 이해하기 위해서는 타임루프 장르가 공통적인 상황을 일관적으로 서사화하고 있음을 확인할 필요가 있다. 즉 다중분기 스토리텔링이라고 하는 서사학이 어떠한 내용과 결합하고 있는지 확인할 필요가 있다.

2010년대 이후 한국에서 제작된 타임루프물은 모두 일종의 종말(time end)을 주요 내용으로 한다는 공통점을 가지고 있다. 『전생검신』의 주인공 백웅은 죽을 때마다 12살의 소년시절로 회귀하고 있다. 그는 전생(轉生)을 계속하면서 음모론적인 세계의 비밀을 파헤치게 되며, 피할 수 없는 우주종말이 다가오고 있음을 깨닫고, 그것을 막기 위해 동분서주한다. 이

21) 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 2012, 10쪽.

22) 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 2012, 25~31쪽.

러한 기본적인 이야기 열개는 『해골병사는 던전을 지키지 못했다』에서 대동소이하게 나타났다. 이 웹소설의 주인공 ‘해골병사’는 백웅과 달리 ‘판타지 장르’의 세계에 속해 있다. 그러나 해골병사는 백웅과 마찬가지로 루프를 반복하면서 음모론적인 세계의 비밀을 탐사하고, 나아가 피할 수 없는 종말을 대비하기 위해 애쓴다. 한편 〈살아남은 로맨스〉의 주인공 은채린은 ‘좀비 아포칼립스’의 배경이 된 학교에서 살아남기 위해 ‘타임루프’를 반복한다. 그녀는 생을 반복하며 경험을 쌓고, 생존에 필요한 지식을 획득하며, 변수에 대처하는 방법을 익힌다. 〈죽어도 좋아♡〉나 〈10월 28일〉의 주인공들은 이러한 집단적 스케일의 대격변에 맞닥뜨리고 있지는 않다. 그러나 그들 역시 반복적인 죽음을 경험하며, 미래를 잃어버렸다는 공통점을 가진다. 〈죽어도 좋아♡〉의 주인공 이루다는 직장 상사 백과장이 사망할 때마다 4월 14일로 되돌아간다. 그녀는 이 문제를 해결하기 전까지 어떠한 미래도 가질 수 없다. 〈10월 28일〉의 주인공 이상길은 사실 자살한 날의 일과를 반복하는 유령이다. 여기서 우리는 한국 타임루프 작품들이 개인사나 역사의 종말을 다루고 있다는 점을 확인할 수 있다.

이러한 내용적 특성은 타임루프 장르의 스테레오타입적인 관습을 반영하는 것이다. 타임루프의 주인공이 개인적·세계적 스케일의 파국을 경험하는 이야기는 이를테면 〈사랑의 블랙홀〉, 『ALL YOU NEED IS KILL』, 〈해피 데스데이〉와 같은 국외 작품들 속에서도 공통적으로 나타났다. 여기서 종말의 요소는 타임루프 장르의 내부에 구조적으로 결합되어 있다. 즉 종말은 단순한 시간적 배경이나 소재에 지나지 않는 것이 아니라 서사의 문법적 구성을 형성하는 중요한 요소다. 이때 타임루프 장르는 종말을 극복하는 방법을 찾을 때 까지 끝없이 시간을 되돌리는 주체의 서사로 요약할 수 있다. 즉 ‘시간의 끝’을 ‘시간의 반복’으로 연결시키는 형식인 것이다. 다시 말해 한국 타임루프의 장르적 내용은, 타임루프 장르의 일반적 내

용을 반영하는 측면이 있다.

여기서 타임루프 장르의 공간화된 서사학은 뚜렷한 욕망과 좌절감의 표현이 된다. 타임루프 장르가 형상화하고 있는 것은 시간의 감옥이자 미로다. 평범한 인간은 결코 미로를 통과할 수 없다. 미로가 너무 복잡하여, 아주 극악한 확률로만 탈주로를 찾을 수 있기 때문이다. 여기 나타나고 있는 것은 단도직입적으로 말해 진보의 상실이다. 이것은 물론 일차적으로 자연적 시간의 전개에 대한 것이지만, 더욱 심층적으로는 사회적 진보의 개념과 결부되어 있다. 타임루프 장르의 인물이 미래에 도달한다는 것은, 개인과 공동체의 삶을 확보한다는 것을 의미한다. 그러나 주인공들을 둘러싸고 있는 조건은 너무나 가혹하다. 그래서 '정상적'인 전개로는 도저히 장애물을 극복할 수 없다. 즉 타임루프 장르에서 미래는 '앞날'이라는 사전적 의미와 '희망'이라고 하는 은유적 의미 모두의 차원에서, 비관적인 상태로 제시되어 있다. 여기서 우리는 "모든 것이 잘되어가고 있고, 지금보다 더 많은 만족을 얻게 될 것이며, 그렇게 나아지는 방향으로 가도록 예정되어 있다는 믿음"²³⁾이 사라진 상황을 확인할 수 있다.

이때 루프는 아리아드네가 크레타의 미로를 탈출하려는 테세우스에게 주었던 실타래 같은 역할을 한다. 그것은 무지무능한 인간에게 최소한의 가망성(fighting chance)을 부여한다. 이는 거꾸로 말하자면, 루프의 주체는 마술적인 조력 없이는 장애물을 극복할 가능성이 전혀 없는 상태에 있다는 뜻이다.

나는, 재능이 없었다. 못생겼다. 친구도 없다. 집안도 최악이었다. 그러므로 모두가 나를 경멸했다. 모든 걸 부정당하며 끝까지 살아갔다. 그래서 재능 없는 놈은 죽으란 말이냐? 그럼 죽겠다. 너희가 원하는 대로 죽어주겠

23) 지그문트 바우만, 『액체현대』, 이일수 역, 필로소픽, 2022, 270쪽.

다. 죽고 나서 또 다시 도전해주겠다. 이 개 같은 세상을 죽여버릴 때까지!
(크로스번, 『전생검신』, 카카오페이지, 1화)

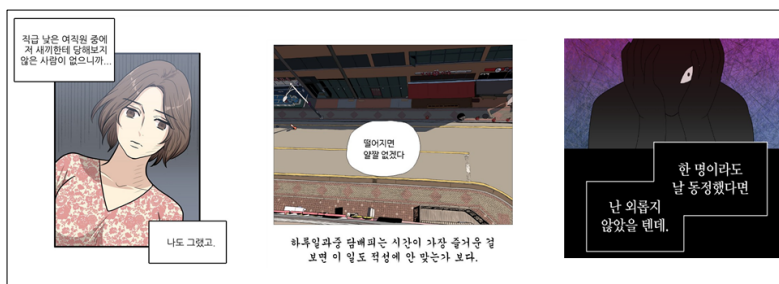
성공했다. 서큐버스님을 살해하는, 용사의 발치에 다가가는 데. 타격을 줄 가능성은 없다. 하지만 분했다. 이렇게 무시당해 온 삶이. 숨어 지내는 것조차 허락되지 않은 삶이. 마지막 소중한 것조차 눈앞에서 비참하게 빼앗기는 삶이. 그들에게는 삶으로조차 보이지 않더라도. 나에게서는 하루하루의 소소한 기쁨이 있었다. (중략)

모든 것을 받은 용사. 선택된 용사에게는 아무 의미 없이 부서질 조형물로, 칼질 한 번에 쓰러져 약간의 경험치가 될 조형물로 보이겠지만. 나와 같은 해골에게도 마지막까지 발악할 권리가 있다.(소소리, 『해골병사는 던전을 지키지 못했다』, 카카오페이지, 1화)

타임루프 장르가 진보에 대한 전망상실을 특징으로 한다는 점은, 그만큼이나 비관적인 인물유형과 짝패를 이룬다. 바로 기회로부터 소외된 인간이다. 더 자세히 말해, 주체에게 자력으로 미래를 개척할 수 있는 힘이 부재하는 상황은 그들에게 공정한 기회가 주어지지 않았다는 조건과 연결되어 있다.

위 인용문은 『전생검신』과 『해골병사는 던전을 지키지 못했다』의 일부를 발췌한 것이다. 여기서 공통적으로 드러나고 있는 것은 바로 소외된 주인공이다. 『전생검신』은 무협 장르에 속한 작품이다. 그런데 이 소설의 주인공 백웅은 다른 무협지의 주인공과 다르게 외모나 재능 등 어떠한 유전자본도 갖추지 못했다. 『해골병사는 던전을 지키지 못했다』는 판타지 장르에 속한 작품이다. 이 장르는 대개 ‘선택받은 자’가 숙적을 물리치는 내용을 중심으로 한다. 그런데 『해골병사는 던전을 지키지 못했다』의 주인공은 그러한 “모든 것을 받은 용사”에게 퇴치되는 “아무 의미 없이 부서질

조형물”에 불과하다. 그들은 모두 세계관에서 가장 낮은 계급에 속한 존재들이다.



〈그림 3〉 왼쪽부터 〈죽어도 좋아♡〉 1화, 〈10월 28일〉 1화, 〈살아남은 로맨스〉 46화

소외된 처지의 주인공은 타임루프 장르의 웹툰에서도 반복적으로 나타났다. 〈죽어도 좋아♡〉의 주인공은 말단 회사원으로서, 직장 상사의 언어 폭력과 성희롱에 노출되어 있다. 〈10월 28일〉의 주인공은 자살을 기도할 만큼이나 자기효능감을 갖추지 못했다. 〈살아남은 로맨스〉의 주인공은 장기간 취업에 실패한 끝에 자살했다. 여기서 타임루프의 주인공들이 사회적인 약자라는 점은 명약관화하다.

이들이 약자인 이유는 단순히 그들을 둘러싼 환경이 열악하다는 사실 때문만이 아니다. 진정 문제적인 것은, 그들이 자기 스스로 가지고 있는 도구나 자원을 활용하여 상황을 개선할 수 있는 가능성이 없다는 사실이다. 이는 그들에게 기회가 없다는 사실을 의미한다.

아이리스 매리언 영에 따르면 기회가 있다는 것은, 장애물을 극복할 수 있는 내면적·외면적 수단이 있음을 의미한다.²⁴⁾ 즉 기회를 갖는다는 것은 극복 불가능한 장애물이 없는 상황을 말하는 것으로, 단순히 타인보다 더

24) 아이리스 매리언 영, 『차이의 정치와 정의』, 김도균·조국 역, 모티브북, 2017, 73쪽.

높은 성공확률을 가진다는 의미가 아니다. 루프 경험자들이 기회가 없는 상태라는 것은 바로 이러한 맥락이다. 루프 경험자들은 미술적인 사태가 주어지기 전에는 자기의 기초역량을 증진하거나, 불안정한 변수를 통제하거나, 환경을 개척하는 힘을 발휘하지 못한다. 요컨대 그들은 자기개발을 통해 진보에 참여하는 일을 전혀 수행하지 못한다.²⁵⁾

바로 이 지점에서 우리는 타임루프 장르와 비디오 게임의 형식 사이의 관계를 확장적으로 이해할 수 있다. 이상의 논의의 맥락에서 살펴보자면, 비디오 게임의 플레이어는 기회가 있는 상태에 있다. 그는 최초 불가능했던 임무를 반복적인 재시도를 통해 성취한다. 그 과정에서 자신의 잠재력을 계발하며, 주어진 환경에 적응하고, 마침내 성공하여 보상을 획득한다. 게이미피케이션(gamification)이나 게임의 몰입(flow) 경험에 대한 관심들은, 바로 이렇듯 구조화된 성장 경험에 초점을 맞추고 있다.²⁶⁾ 물론 이들의 목적은 게임이 실제로 그러한 효용을 가지고 있는지 평가하는 것이 아니다. 여기서의 다만 이러한 이론들이 게임을 유토피아적 시공간으로 파악하는 관점과 연결되어 있다는 점을 지적하고 싶다. 즉 게임은 기본적으로 쾌락원칙이 지배하는 공간이며, 실제 외부세계의 논리가 소거되거

25) 김은경은 <옛지 오브 투모로우>에서 '죽음의 횡수'이 '생존률'이 비례관계에 있다는 것에 주목했다. 김은경에 따르면 이러한 서사는 죽음을 통해 생존, 그리고 '치유'를 추구하는 측면이 있다. (김은경, 「허버트 조지 웰스의 『타임머신』과 2010년대 할리우드 SF영화에 나타난 시간초월 양상 연구 -『소스 코드』, 『옛지 오브 투모로우』, 『인터스텔라』를 중심으로, 『대중서사연구』 21(1), 대중서사학회, 2015, 191쪽) 이때 김은경은 '죽음의 횡수'를 통해 기회를 획득하는 양상을 발견하고 있는 것으로 볼 수 있다.

26) 몰입(flow)은 미하이 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)가 착안한 개념으로, 특정 대상이나 활동 이외에는 잊어버릴 정도로 깊은 집중력을 발휘하는 상태를 말한다. 칙센트미하이는 몰입이 특히 놀이와 같은 자발적이며 즐거움을 목적으로 하는 행위에서 곧잘 발생한다고 보았다. (미하이 칙센트미하이, 최인수 옮김, 『몰입』, 한울림, 2005) 게이미피케이션은 게임의 메커니즘을 활용하여 몰입(flow)의 심리적 경험을 유도하려는 목적을 가진다. (민슬가김성훈, 「학습자 몰입 증진을 위한 스마트 e-러닝의 게이미피케이션 적용 연구」, 『한국디자인문화학회지』 21권 4호, 한국디자인문화학회, 2015, 180쪽)

나 단순화된 ‘달린 원’ 내부이며, 바로 그 이유 때문에 현실의 난점들을 넘어 긍정적인 심리적 경험을 할 수 있는 차원으로 상상되고 있다.

타임루프가 차용하고 있는 것도 바로 이러한 차원이다. 타임루프의 주체는 결코 단번에 문제를 해결하지 않는다. 주인공에게 그러한 능력이 있다면 타임루프의 서사는 성립할 수 없다. 그는 실수와 패착을 거듭하며, 조금씩 상황을 개선해나간다. 이러한 기회는 분명 현실에서는 불가능하거나, 적어도 불가능한 것으로 인식된다는 점에서 비현실적인 것이다. 그러나 이러한 유토피아적인 상상은 뜻밖에도 어떤 도덕적인 차원을 가지고 있다. 타임루프의 주체는 무조건적인 성공이나 장애물의 소멸을 욕망하는 것이 아니다. 그의 형상에서 드러나는 것은, 일견 불가능해 보이는 장애물에 여러 번 도전할 수 있는 기회에 대한 욕망이다. 즉 타임루프 장르가 게임으로부터 차용하고 있는 것은, 다름 아닌 기회 있는 주체의 진보에 대한 욕망이라고 정리할 수 있겠다.

5. 나가며

지금까지의 내용을 압축해보자면, 타임루프 장르는 기회를 잃어버린 인물이 마술적인 방식을 통해 진보 과정에 참여하는 서사로 정리할 수 있을 것 같다. 여기서 이러한 서사적 특성들은 그대로 21세기 대한민국 사회의 재현으로 설명하는 것은 물론 성급한 일이다. 그러나, 특히 2015년 이후 타임루프 장르가 유사한 서사를 반복 재생산하고 있다는 점은 주목할 필요가 있다. 이는 공교롭지 않게도, 인터넷 공간에서 ‘n회차 인생’이라는 신조어가 사용되기 시작한 시기와 겹친다. 이 최초 사용 시점을 특정하기 어

려운 유행어는, 주로 어린 나이에 걸맞지 않는 능력이나 성숙한 태도를 갖춘 인간을 지칭하는 수식어로 사용되고 있다.²⁷⁾ 여기에는 분명 루프의 상상력이 아로새겨져 있다. 즉 삶을 ‘n회’ 반복함으로써 유능한 주체가 되고 싶다는 욕망이 반영되어 있는 것이다.

여기, “노오오오력’해도 ‘이번 생은 망했다’는 20~30대의 절망”이 “게임처럼 인생도 ‘리셋’하고 싶다는 욕망”²⁸⁾으로 발현됐으며, 대중문화에 투영된 사정은 뚜렷하다. 이것은 미래에 대한 전망을 갖기 어려운, 우리 시대의 일반적 상황을 반영하는 것이다. 요컨대 우리의 대중문화는 현재 ‘일반적’인 수양이나 극기를 통해, 적대적인 환경을 극복하고, 위대한 과업을 성취하는 인물을 상상하는 데 어려움을 겪고 있다.²⁹⁾

마지막으로 강조해야 할 점은, 이렇게 유능한 주체가 되고 싶다는 욕망이 다만 허황된 현실도피로 축소되지 않는다는 점이다. 루프는 결코 손쉬운 해결책으로 나타나지 않았다. 그것은 오히려 환경의 불합리성을 증화하는 현상에 가깝다. 즉 해결불가능한 문제에 여러 번 도전할 수 있는 기회 같은 것이었다. 거꾸로 말하자면, 타임루프 서사의 독자들은 다만 손쉽게 문제를 해결하는 주인공에게 감정이입하는 것이 아니다. 그들은 거듭되는 실패에도 꺾이지 않고, 계속해서 도전하는 인물을 응원하고 있다.

이러한 상황을 종합하면 타임루프는 다만 ‘포스트모던’한 세계의 유희로 축소될 수 없다. 타임루프는 미래에 대한 전망이 결코 꺾이지 않게 인식되

27) 네이버에서 전방일치 “인생 n회차”로 검색했을 때 최초의 게시물은 2017년에 등장한다.

28) 이승준, 「회빙환 세계에서 사는 법」, 『한겨레』 2021.12.05.

29) 박노현은 2010년대 초반에 ‘타임슬립’ TV 드라마가 유행한 이유에 대해, “2010년대 초반의 한국사회가 세기초에 대두된 세기말적 피로감을 사회적으로 감당해내지 못하고 있다는 것”이라고 진단했다. (박노현, 「텔레비전 드라마와 ‘왕정’과 ‘복고’: 미니시리즈의 타임슬립과 복고 선호 양상을 중심으로」, 『한국학연구』 30호, 한국학연구소, 2013, 319쪽)

지 않는 현실을, 비현실적인 마술로 돌파하는 플롯을 가지고 있다. 요컨대 타임루프는 현재 우리 사회의 증상이 일반적인 서사학, 그리고 ‘현실적인 플롯’으로는 적절히 다스려지지 않는 측면이 있음을 보여준다. 이것은 아즈마 히로키가 장 프랑수아 료타르를 경유하여 제시했던 ‘거대서사’의 부재증명으로 축소될 수 없다. 타임루프는 오히려 그러한 유토피아적인 열망을 암시하는 형식이라고 평가할 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

- 폴드키위새, <죽어도 좋아♡>, 다음 웹툰.
소소리, 『해골병사는 던전을 지키지 못했다』, 카카오페이지.
이연, <살아남은 로맨스>, 네이버 웹툰.
천정학, <10월 28일>, 네이버 웹툰.
크로스변, 『전생검신』, 카카오페이지.

오바타 다케사아베 요시토사·타케우치 료스케·사쿠라자카 히로시, 서현아 옮김, 『ALL YOU NEED IS KILL』, 학산문화사, 2014.

더그 라이먼, <옛지 오브 투모로우>, 2014.

로버트 저메키스, <백 투 더 퓨처 2>, 1989.

해럴드 레이미스, <사랑의 블랙홀>, 1993.

2. 논문과 단행본

- 권경미, 「로맨스 판타지 웹소설의 신계급주의와 서사 특징- 책빙의물과 회귀물을 중심으로」, 『인문과학』 84, 성균관대학교 인문학연구원, 2022, 109-140쪽.
김은경, 「허버트 조지 웰스의 『타임머신』과 2010년대 할리우드 SF영화에 나타난 시간초월 양상 연구 -『소스 코드』, 『옛지 오브 투모로우』, 『인터스텔라』를 중심으로」, 『대중서사연구』 21(1), 대중서사학회, 2015, 174-200쪽.
데이비드 하비, 『포스트모더니티의 조건』, 구동희 역, 한울, 2008.
미하이 칙센트미하이, 최인수 옮김, 『몰입』, 한울림, 2005.
민슬기·김성훈, 「학습자 몰입 증진을 위한 스마트 e-러닝의 게이미피케이션 적용 연구」, 『한국디자인문화학회』 21권 4호, 한국디자인문화학회, 2015, 177-187쪽.
박노현, 「텔레비전 드라마와 '왕정'과 '복고': 미니시리즈의 타임슬립과 복고 선호 양상을 중심으로」, 『한국학연구』 30호, 한국학연구소, 2013, 285-323쪽.
박명진, 「타임머신/시간여행 모티브 드라마에 나타난 자기 계발 이데올로기- 텔레비

- 전 드라마 <미래의 선택>을 중심으로, 『한국극예술연구』 47, 한국극예술학회, 2015, 261-294쪽.
- 발터 벤야민, 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완 편역, 민음사, 1983.
- 아이리스 매리언 영, 『차이의 정치와 정의』, 김도균·조국 역, 모티브북, 2017.
- 시모어 채트먼, 『원화와 작화』, 최상규 역, 예림기획, 1998.
- 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 2012.
- 안상원, 「한국 웹소설의 회귀 모티프 연구」, 『한국문학이론과 비평』 22(3), 한국문학이론과비평학회, 2018, 279-307쪽.
- 이승준, 「회빙환 세계에서 사는 법」, 『한겨레』 2021.12.05. (<https://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/1022056.html>, 2023.01.07.접속)
- 이용희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『현대소설연구』 81, 한국현대소설학회, 2021, 41~82쪽.
- 이지용, 「한국 SF의 장르적 특징과 의의-근대화에 대한 프로파간다부터 포스트휴먼 담론까지」, 『대중서사연구』 25(2), 대중서사학회, 2019, 33-69쪽.
- 임대화·변민주, 「영화의 비선형성 비서사적 스토리텔링 연구 -〈나비효과〉, 〈옛지 오브 투모로우〉의 다중분기구조를 중심으로」, 『한국과학예술포럼』 25호, 2016, 355-367쪽.
- 지그문트 바우만, 『액체현대』, 이일수 역, 필로소픽, 2022.
- 최지운, 「2010년대 한국 타임슬립 드라마 연구- 유형과 함의를 중심으로」, 『스토리앤 이미지텔링』 17, 건국대학교 스토리앤이미지텔링 연구소, 2019, 297-321쪽.
- Elana Gomel, *Postmodern Science Fiction and Temporal Imagination*, Bloomsbury Publishing, 2010.

Abstract

Utopia in The Era of No Progress - The Narratologies and Ideologies of the Korean Time Loop Genre

Yu, Inhyeok(University of Seoul)

The purpose of this study is to depict the cultural meaning of the time loop genre in Korea. The time loop genre has been reproduced in Korea since the 2010s. I tried to argue that this form reproduces the condition of postmodern time-space and that there is an aspect that denies the notion modern temporality.

This process was carried out through three interrelated objectives. First, this study revealed that the time loop genre has an anti-historic character. In other words, it was examined that the time loop genre has an aspect of disturbing chronological temporality. It emphasizes that the 'nonlinearity' and 'multi-branch structure' of the narrative of time loop genre have the effect of denying the notion of time as the progression.

Second, this study shows that the time loop genre is the narrative adopting the character of video game. Repeating reading may be recommended, but it is not an essential in written texts such as novels. However, video games presupposes a repetition of the same performance. In this contexts, the time loop genre can be understood as a result of an adaptation of the video game's feature such as 'restart' or 'save/road'.

Third, this study presents what ideological connotation the time loop genre has. The disturbance of temporality is linked to the idea that it is almost impossible to have a positive outlook of the future. And video games are appropriated to utopian spaces where magical 'restart' is possible.

At this time, the time loop genre can be understood as an narrative that shows a special perception of reality. The time loop genre is an narrative that symbolically demands prospects and opportunities to overcome

unreasonable environments in an environment where it is difficult to have a prospect of progress.

(Keywords: time loop, time slip, multi-branch structure storytelling, disturbance of temporality, negation of progress)

■ 논문투고일 2023년 1월 6일

논문심사일 2023년 1월 27일

수정완료일 2023년 2월 20일

게재확정일 2023년 2월 6일