

게임판타지 웹소설의 장르관습 연구

문은혜 *

1. 왜 게임판타지에 주목하는가
2. 게임 감각의 일상화, 게이미피케이션
3. 이중 현실의 중첩화, 리얼리티와 판타지
4. 웹소설 양식이 빚어낸 먼치킨 주인공의 성실성
5. 게임, 판타지, 웹소설

국문초록

이 글에서는 게임판타지에 나타난 성과주체가 왜 자발적으로 노가다 플레이를 지속하는지 게임적 요소, 판타지적 요소, 웹소설적 요소의 층위로 나누어 살펴보고자 한다. 그리하여 게임판타지에 드러나는 성과주체는 과연 자본주의 이데올로기에 복무하는 것으로 궁극적 의미를 다하는 것인지, 또 다른 균열과 저항을 드러낼 수 있는 대항주체로 기능할 수 있는지 알아보려고 한다.

게임판타지에서 성과주체는 자발적으로, 열정적으로 노가다 플레이를 지속한다. 선명한 목표와 명료한 절차가 있는 행복한 생산성, 아이템 획득과 레벨업이라는 성공(성장)을 경험한 기쁨, 사회적으로 연결되어 있는 소속감과 안정감, 의미있는 일을 하고 있다는 장대함을 게임 감각으로, 일상 감각으로 맞보는 성과주체는 리얼리티를 딛고 판타지를 품은 이중 현실 가운데 열광적으로 노가다 플레이를 지속한다. 게임판타지는 이 행복의

* 경성대학교 인문문화학부 강사

요미를 '상태창status, 퀘스트quest, 레벨업level-up이라는 게임적 요소와 현실세계와 가상세계의 세계관 중첩overlap이라는 판타지적 요소'로 재현했다.

또한 한 화(話)라는 짧은 호흡에서 '위기-해소-위기'의 사이다 구간을 진행하기 위해 성실한 먼치킨 주인공이 탄생했다. 먼치킨 주인공은 놀랍도록 성실함과 선량함을 보여주는데, 이는 독자들의 기대와 욕망에 부응한 것이다. 성실하고 선량한 인물이 노력 끝에 레벨업을 하면서 승리를 거두면 독자는 대리만족하게 된다.

게임판타지의 주인공들은 수많은 서사와 함의를 지니고 있다. 그들은 자본의 환상에만 사로잡혀 있지 않다. 그들 역시 놀이노동으로 착취됨을 인지한다. 그들은 제국의 힘 없이, 다중의 힘으로 놀이노동을 가장자리에서 균열을 내면서, 또 다른 콘텐츠로 변주하면서 송출할 준비를 한다. 이 글은 게임판타지의 장르관습을 분명하게 규명하면서, 성과주체가 균열과 저항을 드러낼 수 있는 대항주체로 기능할 잠재력을 발견한 데 연구 의의를 지닌다.

(주제어: 게임판타지, 게임, 판타지, 웹소설, 장르관습)

1. 왜 게임판타지에 주목하는가

웹소설에서 판타지 장르는 독보적으로 증식하고 있다. 양대 플랫폼인 네이버웹소설과 카카오페이지는 장르 카테고리를 축소화하면서 판타지, 로맨스, 로맨스판타지, 현대판타지, 무협으로 공통 설정하였다.¹⁾ 독자들

1) 네이버웹소설, 카카오페이지(드라마, BL 추가) 홈페이지 (검색일: 2024.08.20.)

이 즐기는 장르 선호도 또한 판타지(61.6%)가 가장 높게 나타났고, 로맨스(45.7%), 로맨스판타지(44.7%), 현대판타지(40.1%), 무협(31.7%) 등의 순으로 나타났다.²⁾

웹소설의 하위장르는 유동적이고 가변적이다. 김준현은 웹소설 장르 구분이 “객관적으로 공유되지 않고 그 외연이 끊임없이 변화하고, 혼란스러운 상태에서 유통된다”며 근본적인 불안전성과 유동성을 지닌다고 말한다.³⁾ 김예니 또한 장르간의 교섭을 통하여 새로운 장르의 생성이 가능할 만큼 장르구범은 느슨하다고 말한다.⁴⁾ 웹소설의 하위장르는 서로 융합하기도 하고 쇠퇴하기도 하면서 끊임없이 변화하고 있다.

그 가운데 로맨스, 판타지, 무협으로 손꼽을 수 있던 웹소설의 하위장르는 크로스오버를 거쳐서 로맨스판타지, 현대판타지, 무협판타지 등으로 판타지의 증식을 이루어왔다. 판타지 장르는 판타지로맨스, 판타지현대, 판타지무협 등의 명칭 혼돈기를 거쳐서 끝내 판타지 세계에 방점을 찍는 로맨스판타지, 현대판타지, 무협판타지로 안착했다. 웹소설에서 판타지는 정통 판타지라 불리는 하이 판타지high fantasy와 일상을 접목한 로우 판타지low fantasy로 나뉜다.⁵⁾ 그 중에서도 로우 판타지는 퓨전판타지의 성격을 가진 게임판타지, 현대판타지, 무협판타지 등으로 분류할 수

2) 조사기관 케이디앤리서치, 「2020 웹소설 이용자 실태조사」, 한국콘텐츠진흥원, 2020, 57-58쪽.

3) 김준현, 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」, 『현대소설연구』 제74호, 한국현대소설학회, 2019, 132쪽.

4) 김예니, 「웹소설의 미감과 장르교섭 양상」, 『한국문예비평연구』 제64집, 한국현대문예비평학회, 2019, 38쪽.

5) 김준현은 완전히 다르게 창조된 세계를 배경으로 하는 것을 하이 판타지high fantasy, 우리가 살고 있는 세계에 무언가 초자연적인 일이 일어나거나, 주인공에게만 특수한 능력이 부여되는 식의 설정 배경을 로우 판타지low fantasy로 설명한다. 김준현, 『웹소설 작가의 일』, 한티재, 2019, 174-175쪽.

있다.⁶⁾

이 글에서 주목하는 웹소설의 하위장르는 게임판타지다. 게임판타지는 이전에 게임소설(고훈, 2008), 가상현실 게임소설(김후인, 이민희, 한혜원, 2018), 게임 판타지(유인혁, 2019)라고 불리었다. 이제 명칭의 혼돈을 지나서 ‘게임판타지’(이용희, 2021)라는 용어를 고유명으로 입법한 이용희의 호명⁷⁾에 기대어 논의를 이어가고자 한다. 게임판타지는 “레벨 시스템 창이나 능력을 수량화한 장르소genremes를 핵심코드로 사용하는 범주로 임무부여-수행-보상 획득으로 이어지는 퀘스트 내러티브 서사양식으로 구현되거나 신화적 세계관, 가상현실 테크닉의 재현까지 다양한 방식을 차용”한다고 말한다.⁸⁾ 이를 정리하여 이 글은 ‘상태창status, 퀘스트 quest, 레벨업level-up이라는 게임적 요소와 현실세계와 가상세계의 세계관 중첩overlap이라는 판타지적 요소’의 양식이 함께할 때 게임판타지라 호명함을 덧붙인다.

게임판타지에 관한 논의는 아직 소수이지만, 정리하면 다음과 같은 명제를 도출할 수 있다. 게임판타지의 성과주체는 자본주의 이데올로기를 재생산하는 ‘자발적 노가다 플레이어’⁹⁾라는 것이다. 김후인, 이민희, 한혜원은 게임판타지의 주체는 “신자유주의 사회에서 소외된 계층이자 결핍된 성과주체로 자기 파괴적인 노동의 범주로 반복적 행동”을 한다고 말한다.¹⁰⁾ 유인혁은 “게이머가 무한히 증식하는 자본, 소외되지 않은 노동자라

6) 고훈의 경우는 대중소설의 퓨전화를 판무협, 차원이동, 게임소설, 현대물로 나눈 바 있다. 고훈, 「대중소설의 퓨전화-무협소설과 판타지소설의 퓨전화 양상을 중심으로」, 『대중서사연구』 제19호, 대중서사학회, 2008.

7) 이용희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『현대소설연구』 제81호, 한국현대소설학회, 2021.

8) 이용희, 위의 논문, 43쪽.

9) ‘자발적 노가다 플레이어’라는 용어는 유인혁(2019)에서 빌려왔다.

10) 김후인·이민희·한혜원, 「한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회

는 환상을 표현하며 자본주의적 자기관리의 실천자로 그 논리를 옹호하는 문화적 챔피언으로 나타난다”고 논증한다.¹¹⁾ 박인성은 “끝없는 성장과 성취의 판타지를 지속시키는 것이 능력주의 유토피아의 환상”이라고 말하면서 “판타지는 문제해결의 수단인 동시에 문제를 재생산하는 구조에 종속된 세계인식”이라고 말한다.¹²⁾

이 글은 다음과 같은 문제의식에서 출발한다. 게임판타지에서 성과주체는 왜 자발적으로, 열정적으로 노가다 플레이를 지속하는가? 자기계발주체는 왜 열광적인가? 경쟁과 성장이라는 자본주의적 가치로 철저히 무장된 채 자본의 환상에 사로잡혀서인가. 생존과 생계에 쫓기어 놀이노동 playbor으로 착취됨을 인지하지 못해서인가. 유인혁은 그 답을 “성장을 쾌락의 내용으로 전환”했다고 말하지만, 이 글에서는 보다 풍부한 논의를 본문에서 더하기로 한다.

이 글에서 살펴보고자 하는 텍스트는 게임판타지의 획을 그은 <달빛조각사>(남희성, 2007-2020), <나 혼자만 레벨업>(추공, 2016-2018), <전지적 독자 시점>(싱송, 2018-현재)이다. 각 텍스트는 웹소설 플랫폼에서 수억 명의 조회수와 다운로드를 기록하고 있는 대작들이며, 웹툰, 애니메이션, 게임, OST, 오디오북 등 다른 미디어로 재창작되고 있다.¹³⁾

이 글에서는 게임판타지를 대표할 수 있는 세 텍스트를 통해 성과주체

논문지』 제18호, 한국콘텐츠학회, 2018.

11) 유인혁, 「노동은 어떻게 놀이가 됐는가?」, 『한국문학연구』 제61집, 동국대학교 한국문학연구소, 2019.

12) 박인성, 「한국과 일본의 판타지 장르 비교를 통한 마스터플롯 연구」, 『현대소설연구』 제81호, 한국현대소설학회, 2021.

13) <달빛조각사>는 카카오페이지 4.4억명 뷰, <나 혼자만 레벨업>은 카카오페이지 4.7억명 뷰, <전지적 독자 시점>은 네이버시리즈 2.3억명 다운로드를 기록하고 있는 대작들이다. <전지적 독자 시점>은 본편이 마무리되고, 외전이 아직 연재중이다. (검색일: 2024.08.20.)

는 왜 자발적으로, 열정적으로 살아가는지 게임적 요소, 판타지적 요소, 웹소설적 요소의 층위로 나누어 살펴보고자 한다. 또한 독자들은 왜 게임판타지 웹소설에 열광하는지 그 의미를 짚어보고자 한다. 그리하여 게임판타지 웹소설에 드러나는 성과주체 인물들이 과연 자본주의 이데올로기에 복무하는 것으로 궁극적 의미를 다하는 것인지, 또 다른 균열과 저항을 드러낼 수 있는 대항주체로 기능할 수 있는지 알아보려고 한다.

2. 게임 감각의 일상화, 게이미피케이션

〈스타크래프트〉(1998)와 〈리니지〉(1998)를 기점으로 한국 게임산업은 폭발적으로 성장했다. 10대와 20대에 게임산업의 부흥기를 맞보았던 플레이어들은 현재(2024), 40대와 50대를 맞이했다. 플레이어들은 오랫동안 게임과 pc방 문화, e스포츠, 게임전문채널을 통하여 게임 감각을 체화embodied해왔고, 게임판타지 작가는 체화된 게임 감각을 웹소설을 통하여 재현하기 시작했다. 게임 감각은 대부분 〈스타크래프트〉(실시간 전략 게임, Real Time Strategy)와 〈리니지〉(다중 접속 역할 수행 게임, Massively Multiplayer Online Role Playing Game)를 토대로 체화되었고, 게임판타지 웹소설은 특히 MMORPG로부터 영향을 많이 받았다.

게임판타지에서 추출할 수 있는 장르관습, 규범은 다음과 같다. '상태창 status, 퀘스트quest, 레벨업level-up이라는 게임적 요소와 현실세계와 가상세계의 세계관 중첩overlap이라는 판타지적 요소'다. 이번 장에서는 상태창, 퀘스트, 레벨업이라는 게임적 요소 세 가지를 설명하고 다음 장에서는 현실세계와 가상세계의 세계관 중첩이라는 판타지적 요소를 설명하

켰다.

제인 맥고니걸은 모든 게임에는 “목표goal, 규칙rule, 피드백시스템 feedback system, 자발적 참여voluntary participation”라는 네 가지 본질적 특성이 있다고 말한다. 목표는 플레이어가 성취해야 하는 결과이며, 규칙은 플레이어가 쉽게 목표를 이루지 못하도록 만드는 제약이다. 피드백시스템은 플레이어가 목표에 얼마나 다가섰는지 알려주며 점수, 레벨, 진행률 형태로 나타난다. 자발적 참여는 게임을 하는 모든 사람이 목표, 규칙, 피드백시스템을 받아들이고 인정하는 공동 기반이 된다.¹⁴⁾

게임판타지 웹소설에서는 목표, 규칙, 피드백이 구체적으로 정량화되어 상태창status을 통해 나타난다. 현대사회에서 살아가는 삶은 불확실하고 모호하기에 플레이어에게 수량화되어 나타나는 상태창은 강력한 몰입감과 선명한 도전정신을 안겨준다. 상태창은 게임 플레이어나 웹소설의 독자에게 동일한 게임 감각을 일으키며, 수치화되고 계층화된 도구로써 동기부여와 주목을 끌게 한다. 다음은 웹소설에서 게임 감각을 상태창으로 일상화하여 나타낸 것이다.

퀘스트: 강자가 되기 위한 준비]

팔굽혀 펴기 100회: 미완료(0/100)

윗몸 일으키기 100회: 미완료(0/100)

스쿼트 100회: 미완료(0/100)

달리기 10km: 미완료(0/10)

※주의: 일일 퀘스트 미완료시 그에 상응하는 패널티가 주어집니다.

메시지를 확인한 진우의 입에서 저도 모르게 실소가 흘러나왔다.

“하하…… 이거 참.”

14) 제인 맥고니걸, 『누구나 게임을 한다』, 김고명 역, 알에이치코리아, 2012, 42-43쪽.

맥이 빠졌다고 해야 하나.

일일 퀘스트, ‘그것도 강자가 되기 위한 준비’라는 거창한 제목을 달고 날
아온 메시지의 전문이 체력단련용 운동법이라니.

-〈나 혼자만 레벨업〉, 9화

위 인용문은 카르테는 신전 던전에서 겨우 살아 돌아온 진우의 눈 앞에
게임 상태창이 보이기 시작한 장면이다. E급 헌터인 진우는 S급, A급, B급,
C급, D급인 다른 헌터들보다 상대적으로 근력, 체력, 민첩력, 지능, 감각
능력치가 적었다. 이 차이를 수치화해서 알 수 없었던 진우는 게임 상태창
을 통해 자신의 스탯status을 정확하게 알고 레벨업을 하면서 능력치 포인
트를 분배하기 시작한다.

위 인용문에서 나타난 목표는 강자가 되기 위한 준비로 팔굽혀 펴기
100회와 윗몸 일으키기 100회, 스쿼트 100회, 달리기 10km를 하는 것이
다. 규칙은 일일퀘스트로 24시간 이내에 네 가지 운동을 완료하는 것이며,
미완료시 패널티가 주어진다라는 점이다. 피드백시스템은 운동을 완료하거
나, 상태나 진행률을 확인하고 싶을 때 자동적으로 열람 가능하다. 진우는
상태창을 확인하면서 아예 불가능하거나 해석이 난해한 퀘스트보다 차라
리 명확한 퀘스트가 낫다고 생각한다. 진우는 일일퀘스트를 하면서 말 그
대로 강자가 되기 위한 준비에 착수한다.

제인 맥고니걸은 모든 게임에는 “목표, 규칙, 피드백시스템, 자발적 참
여”라는 네 가지 본질적 특성이 있다고 말한다. 목표, 규칙, 피드백시스템
과 달리 ‘자발적 참여’라는 특성은 게임판타지 웹소설에서 들어맞는 설정
은 아니다. 오히려 로그아웃이 안되는 세계, 데스크게임에 갇힌 사람들의 이
야기가 한 갈래를 이루기도 한다. 예를 들어 〈소드 아트 온라인〉(2002)은
게임의 설계자에 의해 강제적으로 게임에 갇힌 1만 명의 플레이어에 관한

이야기다.¹⁵⁾ 〈달빛조각사〉의 경우는 스스로 게임캐릭터에 들어가는 자발적 참여이지만, 〈나 혼자만 레벨업〉의 경우는 시스템에 의해 반강제적으로 퀘스트에 임해야 할 경우가 생긴다.(긴급퀘스트: 적들을 처치하라! 22화 등) 〈전지적 독자 시점〉은 아예 異세계(소설세계)가 현실세계에 덧씌워져 강제적 참여로 퀘스트를 수행한다.

그렇다면 게임판타지에서 성과주체는 왜 자발적으로, 열정적으로 노가다 플레이를 지속하는가? 제인 맥고니걸은 긍정심리학에서 말하는 게임의 네 가지 내적보상을 행복한 생산성, 성공(성장)을 경험, 사회적 연결, 의미있는 일(장대함epic)이라고 정리한다.¹⁶⁾ 행복한 생산성은 명확한 목표에 그 목표에 이르는 수행 절차가 명료할 때 생긴다. 구체적인 목적과 절차에 추진력과 동기부여가 생길 수 있다. 이는 상태창status, 퀘스트quest, 레벨업level-up이라는 게임적 요소로 나타난다. 다음은 성공(성장)을 경험, 사회적 연결, 의미있는 일(장대함epic)에 관한 설명이다.

“현성 씨, 지금입니다.”

이현성의 눈동자가 떨리고 있었다.

“다 부숴 버리세요.”

기다렸다는 듯, 이현성이 주먹을 높게 치켜들었다. 불안함과 초조함이 깃든 눈빛이었지만, 동시에 물러서지 않겠다는 결의로 확고한 표정.

[등장인물, ‘이현성’의 특성이 진화합니다!]

-〈전지적 독자 시점〉, 34화

15) 문은혜, 「트랜스미디어에 나타난 스토리텔링 욕망 연구-〈소드 아트 온라인〉을 중심으로」, 경성대학교 박사학위논문, 2023, 55쪽.

16) 제인 맥고니걸, 앞의 책, 79-81쪽.

위 인용문은 김독자가 이현성의 특성진화를 위해 노력하다가 마침내 결실을 보는 장면이다. 이현성은 소설 속 ‘멀망한 세계에서 살아남는 세 가지 방법’이라는 책에서 강철검제라 불리는 최강의 조연이지만, 김독자가 들어온 세계에서는 특성진화 이벤트가 늦추어지게 된다. 김독자는 이현성의 정의감과 책임감을 격려하고 동료들에게도 이현성에 대한 지지를 부탁하면서 특성진화가 이루어지도록 계획을 세운다.

마침내 이현성의 몸에 아우라가 감돌면서 특성진화를 하자, 김독자는 감동적인 심경으로 광경을 바라본다. 김독자는 ‘미리 읽기’로 정보를 독점하면서 혼자 레벨업을 할 수도 있지만, 조금 늦게 가더라도 동료를 만들고, 동료의 성장을 도우면서 함께 길을 떠나기를 원한다. 김독자는 이현성 뿐만 아니라 ‘재앙의 범람’이라 불리는 신유승과 ‘첫 번째 사도’인 한수영을 동료로 포용하는데, 이들을 계산적으로 받아들이기보다 인간적으로 후원하고 지지함으로 김독자컴퍼니를 이루어간다. 게임판타지의 성과주체는 성공과 성장에서도 행복을 느끼지만, 사회적 연결을 통해서도 기쁨을 누린다. 이는 의미있는 일이기 때문이다. 의미있는 일은 숭고하고 고귀한 일에 함께 하고 있다는 장대함을 준다. 장대함은 이기심의 강권을 가라앉히고, 더 큰 뜻에 함께 기여하는 만족스러움을 준다.¹⁷⁾ 게임판타지의 성과주체는 자기관리 주체이면서, 관계맺기 주체인 것이다.

이는 〈나 혼자만 레벨업〉에서 상급 던전을 솔로사냥으로 휩쓰는 성진우에게도 적용된다. 현실세계에 게이트가 열리고 스탯이 고정되어 있는 다른 헌터들에 비해 끊임없이 스탯을 올릴 수 있는 플레이어가 된 성진우는 모든 것을 독식할 수 있으나, 상식적인 선을 지킨다. 동료간의 유대감 뿐만 아니라 소환체와의 연대감(탐욕의 구슬을 받은 어금니가 기뻐하거나, 용

17) 위의 책, 147-149쪽.

제와의 전투를 앞두고 군주의 안위를 걱정하던 벨리온과의 대화 등) 또한 사회적 연결에서 오는 기쁨을 누리고, 던전브레이크가 일어나지 않도록 노력하는 의미있는 일, 장대함을 지닌다고 말할 수 있다.

이는 <달빛조각사>에서 돈을 번다는 명확한 목표가 있는 이현에게도 적용된다. 이현(위드)은 조각생명술로 자신의 조각물에게 생명을 부여하고 함께 사냥할 때, 소환물을 착취의 도구가 아닌 동료로서 관계를 중요하게 생각한다. 퀘스트의 숫자를 소모하면서까지, 거의 돈을 받지 않는 채로(현실세계의 1원) 가족의 사랑을 보전하기 위해 시간과 정성을 들여서 딸을 잃은 부부에게 딸의 형상을 조각하고 전시한 예술공간을 마련해주기도 한다.(489화)

게임판타지에서 성과주체는 왜 자발적으로, 열정적으로 노가다 플레이를 지속하는가? 행복한 생산성, 성공(성장)을 경험, 사회적 연결, 의미있는 일을 현실세계보다 더 선명하게 경험할 수 있기 때문이다. 게임에서 이러한 행복한 감각을 맛보았던 이들은 현실세계에서도 게임 감각을 재현해서 맛보기를 원한다. 게임판타지는 이러한 게임 감각을 일상화시켰고, 게이미피케이션했다.

게이미피케이션gamification이란 게임game+~화ification의 합성어로 “게임이 아닌 분야의 문제 해결에 게임적 사고와 과정을 적용하는 일”을 말한다.¹⁸⁾ 김정태는 “비게임적인 맥락에 게임요소를 적용하여 플레이어의 활동이 더 재미있고 매력적이게 하는 것”이라고 표현한다.¹⁹⁾ 게임판타지는 게임 감각에서 맛볼 수 있는 긍정적이고 만족스러운 내적보상을 현실세계와 접목시키며 일상화시켰다.

18) 우리말샘, <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/5ac6bfe12b484be4af5a1f56eb3613e0> (검색일: 2024.08.22.)

19) 김정태, 『게임의 역사와 이해』, 흥릉과학출판사, 2015.

예를 들어 〈나 혼자만 레벨업〉의 경우, 성진우는 매일 일일퀘스트를 한다. 일일퀘스트는 팔굽혀 펴기와 윗몸 일으키기, 스쿼트와 달리기를 반복하는 비루한 현실만을 담지 않는다. 현실세계를 외면하지 않은 채, 불확실성 가운데 비루한 일상을 견디며 체력과 근력을 단련하는 명료화된 장치로써 게이미피케이션은 활용되었다. 게이미피케이션은 게임세계의 행복한 생산성과 성장과 사회적 연결, 의미있는 일을 현실세계에 반영하여서 두 세계가 서로 상호작용하게 만들었다.

3. 이중 현실의 중첩화, 리얼리티와 판타지

게임판타지는 새로운 시공간을 만들어낸다. 게임 같은 세계와 현실세계가 만나 결합했기에 그 시너지는 크다. 게임세계뿐이라면, 혹은 현실세계뿐이라면 그 감동과 힘은 달라질 것이다. 현실세계와의 점점 없이 단지 게임(가상)세계 안의 일이라면 허무할 수 있고, 먼 나라 이야기일 수 있다. 현실세계뿐이라면 냉정하고 참혹한 또는 누추한 현실만을 그리는 데 외면하고 싶고, 권태로울 수 있다.

게임판타지는 게임과 판타지라는 장르관습이 교배되어 새로운 세상을 만들어낸다. 게임세계와 현실세계는 중첩overlap되어 나타난다. 어떤 게임판타지는 현실세계와 상관없이 진행되곤 하지만, 이 글에서 게임판타지는 현실세계와의 상관관계, 상호작용을 중요하게 다루는 텍스트를 게임판타지로 다룬다. 이용희의 말처럼 게임판타지에서 “게임은 단순히 가상의 세계가 아니라 철저히 현실과 맞닿아 있는 현실의 양면”이다.²⁰⁾ 또한 “게

20) 이용희, 『#판타지 #게임 #역사』, 요다, 2021, 23쪽.

임 속에서 레벨을 올리고 모험을 즐기던 ‘나’는 필연적으로 현실의 대지에 발을 디딜 수 밖에 없기에” 현실세계와의 상관관계는 중요하다.²¹⁾ 우리는 웹소설에서 중첩되어 재현되는 리얼리티와 판타지, 두 가지 양상을 모두 주요하게 다룰 것이다. 다음은 <달빛조각사>의 한 장면이다.

안현도와 정일훈 등은 도장 회의를 열었다.

“로열 로드라... 우리가 그동안 문명의 이기에 대해서 너무 무관심했다는 생각이 들지 않느냐, 일훈아!”

“그렇습니다.”

“도장의 수련생들에게 로열 로드를 시키면 어떨까? 그곳에서는 더 많은 시간 동안 수련을 시킬 수 있고 몬스터들과 싸울 수도 있으니 나름대로의 욕도 고취시키고 말이다.”

“그것 참 괜찮은 생각, 아니 아주 훌륭하신 생각입니다. 몬스터들과 싸우면서 자신의 실력을 검증한다면 나태해지지도 않을 겁니다.”

안현도와 정일훈은 죽이 척척 맞았다. 다른 사범들도 다들 바 없었다.

“직접 실전을 보이면서 검의 위력을 깨닫게 해 줄 좋은 기회가 되겠군요!”

“우리들이 먼저 나서서 보여 준다면, 제자들도 검에 대한 깨달음을 얻기가 한층 쉬울 것입니다.”

-<달빛조각사>, 65화

위 인용문은 이현과 진검승부를 겨루어 본 안현도가 ‘로열 로드’라는 게임에 관심을 가지게 되는 장면이다. 이현은 안현도에게 검도를 1여 년 배우다가 ‘로열 로드’ 게임에 집중하면서 도장에 나오지 않게 된다. 오랜만에 이현을 만난 안현도는 이현의 검기를 보고 그가 달라졌음을 느낀다. 본국 검법의 계승자 안현도는 이현의 게임 이야기를 듣고 게임캡슐을 구입해서

21) 위의 책, 65쪽.

도장의 수련생들 500명을 게임 ‘로열 로드’에서 수련시키기로 결정한다.

현실세계의 검법이 게임세계에서 사냥을 할 때 그 자세와 기술이 적용되고, 게임세계에서의 사냥 경험이 현실세계의 검법에 영향을 끼치면서 상호작용하는 것이다.²²⁾ 현실세계에서는 뼈와 근육, 인대 손상, 신경 단절 등 신체를 보호하기 위해서 무모한 훈련은 불가능하지만, 게임(가상)세계에서는 훈련의 양을 늘리고 훈련의 다양성을 접할 수 있다. 안현도(검치)와 수련생들(검돌치~검오백오치)은 게임세계와 현실세계를 넘나들며 수련에 매진한다. 이는 현실세계의 리얼리티와 게임세계의 판타지가 중층결정되어 인물의 역량을 새롭게 생성하고 있음을 보여준다.

검치들은 무모하다 할 정도로 몬스터의 레벨과 상관없이 싸운다. 다른 플레이어들과 달리 죽음에 대한 패널티가 두렵지 않은 것이다. 일반 플레이어들은 몬스터를 사냥할 때, 레벨이나 주요 공격방법, 습성, 전리품, 서식지 등을 파악하고 도전하지만, 검치들은 일단 겨루어보고 싶다는 이유로 덤빈다. 검치들은 현실세계의 수련 연장 방법으로 게임세계에 접속해 있기에 목적이 분명하다. 스탯이나 아이템에 연연해하지 않기에, 게임의 목표인 레벨업이나 인지도, 아이템 획득과 거리가 멀다. 육체 단련과 검법, 정신 수련이 이들의 명백한 우선순위다. 이는 게임의 논리에 균열을 내는 버그이자, 대항주체의 모습이 된다. 제국의 게임은 자본주의 이데올로기에 복무하는 자들이어야 한다. 하지만 검치들은 그들만의 고유한 목적을 가지고, ‘검에 대한 깨달음’으로 모험과 여정을 꾸리며 현실세계와 게임세계를 오간다.

〈달빛조각사〉가 게임캡슐을 통해 현실세계와 게임(가상)세계를 오고 간다면, 〈나 혼자만 레벨업〉은 현실세계에 차원이 다른 게이트가 열렸다

22) 〈달빛조각사〉에서 ‘로열 로드’게임은 완벽한 가상세계(virtual reality)를 구현하고 있다고 설정된다.

는 설정이다. 지구에 열린 3차원과 연결된 통로가 바로 게이트(던전)이다. <달빛조각사>의 남희성은 판타지 장르에 대해서 “모험과 성장, 새로운 세계와 같은 다소 고전적인 재미가 중심이었다면, 최근에는 현대를 배경으로 하는 아포칼립스나 헌터물 등으로 무대가 바뀌면서, 더 빠르고 원초적인 재미까지 첨가된 느낌”이라고 설명한다.²³⁾

게임판타지는 게임세계와 현실세계가 상호작용은 하지만, 예전에는 게임의 접속여부는 온라인과 오프라인으로 분리되어있었다. 하지만 남희성의 말처럼 최근에는 현대를 배경으로 하는 아포칼립스물이나 헌터물 등으로 무대가 바뀌면서 게임세계와 현실세계가 말 그대로 중첩화되었다. <나 혼자만 레벨업>에서 리얼리티와 판타지를 구분할 수 있는 곳은 던전 안인가, 던전 밖인가로 나뉜다. 간혹 던전 브레이크가 일어나면 마력이 없는 일반인들은 던전 밖에서 몬스터를 잡는 헌터들의 판타지를 구경하게 되기도 한다. 리얼리티와 판타지는 중첩화되어 어디까지가 리얼리티인지, 판타지인지 그 경계를 구분하기 어려워진다.

“예? 카메라를요?”

“네.”

카메라맨은 당황스럽다는 시선으로 진우를 바라봤다.

진우의 표정은 진지했다.

“갑자기 카메라는 왜……?”

카메라맨의 질문에 진우는 대답하지 않았다.

“…….”

카메라맨은 쉽게 결정을 내릴 수가 없었다.

성진우 헌터는 생명의 은인.

23) <인터뷰 '달빛조각사' 남희성 작가 "게임이야말로 진정한 메타버스">, 『아이뉴스24』, 2023.09.08., <https://www.inews24.com/view/1630375> (검색일: 2024.08.22.)

지금도 여러 사람의 목숨줄을 쥐고 있는 그의 부탁이라면 못 들어줄 이
유가 없었다.

‘그런데 하필 카메라를 꺼 달라는 것이라니…….’

지금 전 국민이 다 보고 있다고 해도 과언이 아닌 방송이었다. 전직 방송
인 입장에서는 카메라의 전원을 누르기가 힘들었다.

-〈나 혼자만 레벨업〉, 122화

위 인용문은 E급 헌터였던 진우가 S급 헌터로 재각성 판정을 받은 후, 제
주도 레이드에서 활약을 마치고 카메라를 꺼 달라고 부탁하는 장면이다. 역
사적인 순간이라며 방송국 카메라맨이 뒤따르며 전 국민이 볼 수 있도록 촬
영하고 있는데, 진우는 카메라를 꺼 달라고 부탁한다. 카메라가 꺼진 후 진
우는 죽은 동료 민병구 헌터에게서 망자를 부활시키는 그림자추출을 해서
심하게 부상당한 차해인 헌터를 치료하게 한 후, 그림자소환을 해제한다.
전사자에 대한 도리가 아니라고 판단한 진우는 전 국민 앞에서 촬영되는 것
을 원하지 않는다. 죽은 이에게서 그림자추출을 하는 행위는 진우에게 리얼
리티이지만, 마력이 없는 일반인들에게는 판타지인 상황이다.

리얼리티와 판타지가 융합된 〈나 혼자만 레벨업〉의 세계에서는 시공간
의 틈새로 차원이 다른 異세계가 침입하여 판타지의 시공간을 지구에서 게
이트로 만들어낸다는 설정이다. 진우는 異세계의 침입에서 승리한 후, 소
중한 사람들의 생명을 되돌리기 위해서 윤희의 잔을 돌려 게이트가 발생
하기 10년 전으로 시간을 되돌린다. 이야기의 끝에서 차원의 침입을 막는
판타지는 진우에게만 속하게 되고, 나머지 사람들은 게이트가 없는 리얼
리티의 일상을 살게 된다.

〈달빛조각사〉의 남희성은 “과거 게임 판타지가 본인이 게임을 하는 것
같은 재미를 중요하게 여겼다면 최근에는 개인 방송을 하며 시청자들과

함께 하는 재미에 비중이 커진 느낌”이라고 평가한다.²⁴⁾ 이를 잘 보여주는 것이 <전지적 독자 시점>의 성좌와 도깨비 채널, 스타스트림 방송이다. <전지적 독자 시점>의 김독자는 평소대로 지하철에서 퇴근하던 중 즐겨 읽던 웹소설이 완결되면서, 자신이 읽던 책 ‘멸망한 세계에서 살아남는 세 가지 방법’(이하: 멸살법)이라는 소설세계가 현실세계에 덧씌워진 것을 알게 된다. 소설세계였던 게임세계가 곧 발을 딛고 살아가야 하는 현실세계가 된 것이다. 김독자와 인물들은 판타지와 리얼리티가 중첩된 이중 현실을 살게 되고, 그가 하는 여정은 성좌들의 피드백을 실시간으로 받으면서 도깨비 채널에 중계된다.

이처럼 이중 현실이 중첩화되는 현상은 플레이어와 독자에게 긴장감과 몰입감을 준다. 가상세계에서만 일어나는 일이 아니고, 현실세계에서만 일어나는 일이 아니다. 두 세계가 서로 상호작용할 때 새로운 시공간, 새로운 시너지가 생기는 것이다. 예를 들어 <달빛 조각사>에서 이현(위드)은 게임세계에서 사냥하는 장면을 편집해서 현실세계 게임방송으로 송출해서 돈을 번다. 게임세계에서는 강력한 플레이어지만, 로그아웃 후 현실세계로 돌아오면 불품없어지는 초라한 도피성 인물이 아니다. 이현은 위드로서 사냥하는 장면을 게임 홈페이지에 업로드하거나, 게임방송으로 송출하면서 수입을 번다. 게임서사는 여러 겹으로 생성된다. 게임 기반적 서사, 우발적 서사, 플레이어의 서사, 플레이어의 서사를 방송하며 통계를 만들어가는 서사. 제국의 게임은 이러한 서사를 놓치지 않고 자본화하지만, 플레이어 역시 그 틈 사이로 균열과 버그를 활용하는 중이다. 대항주체들은 가장자리에서 이름없이 활약 중이다. 판타지가 리얼리티를 디딤고 개연성을 얻을 때 그 힘은 강력해진다. 웹소설의 하위장르가 판타지에서 현대판

24) <[인터뷰] ‘달빛조각사’ 남희성 작가 “게임이야말로 진정한 메타버스”>, 『아이뉴스24』, 2023.09.08., <https://www.inews24.com/view/1630375> (검색일: 2024.08.22.)

타지로, 무협판타지로, 게임판타지로 증식하는 이유도 이러한 연관성이 있을 수 있다.

게임판타지에서 성과주체는 자발적으로, 열정적으로 노가다 플레이를 지속한다. 선명한 목표와 명료한 절차가 있는 행복한 생산성과 아이템 획득과 레벨업이라는 성공(성장)을 경험한 기쁨, 사회적으로 연결되어 있는 안정감과 의미있는 일을 하고 있다는 장대함을 게임 감각으로, 일상 감각으로 맛보는 성과주체는 리얼리티를 던고 판타지를 품은 이중 현실 가운데 열광적으로 노가다 플레이를 지속한다. 게임판타지는 이 행복의 묘미를 '상태창status, 퀘스트quest, 레벨업level-up이라는 게임적 요소와 현실세계와 가상세계의 세계관 중첩overlap이라는 판타지적 요소'로 재현했다. 다음 장에서는 웹소설이라는 독특한 양식이 게임판타지 웹소설에 어떤 서사 규칙을 부여하는지 알아보겠다.

4. 웹소설 양식이 빚어낸 먼치킨 주인공의 성실성

게임판타지에서 주인공은 소위 '먼치킨munchkin'이라고 불린다.²⁵⁾ 김준현은 판타지에서 "치터cheater로서의 주인공"이 주요 키워드라고 말한 바 있다.²⁶⁾ 치터로서의 주인공은 강력하고 압도적인 능력을 가진, 차원이 다른 능력을 지닌 주인공을 말한다. 천하무적 불패의 세계관 최강 캐릭

25) 웹툰·웹소설·게임 등에서 강력한 힘을 가진 캐릭터를 지칭할 때 쓰는 말로, 먼치킨은 소설 <오즈의 마법사>에서 주인공 도로시가 휩쓸려 간 신비의 나라에서 만난 소인들에게서 유래된 명칭이다. 이들과의 만남은 도로시에게 끝없는 모험의 시작이 된다. 네이버 지식백과 시사상식사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6644266&cid=43667&categoryId=43667> (검색일: 2024.08.24.)

26) 김준현, 앞의 책, 176쪽.

터라는 뜻으로, 웹툰이나 웹소설, 게임 등에서 강력한 캐릭터를 지칭할 때 ‘먼치킨’과 함께 사용된다.

전통적인 서사에서 영웅은 처음부터 먼치킨이 아니다. 평범한 삶을 살다가 소명예의 부름을 받고 모험을 떠나서 시련을 이겨내고, 귀환하는 것이 전통적인 영웅 서사다. 그렇다면 장르문학이라는 특성과 함께 웹 기반이라는 매체적 특성으로 발전한 웹소설은 왜 먼치킨이 주인공으로 나서는 걸까.

최배은은 웹소설의 서술형식을 “긴장의 연속 플롯, 시청각적 인물 형상화, 인물 초점화, 문단의 파괴”로 정리한다.²⁷⁾ 노희준은 “화(話)내에서 궁금증을 유발하고 곧바로 해소하는 전략”을 사용하면서 절단신공으로 “궁금증-즉각적 만족-또 다른 궁금증 형식으로 배열”한다고 말한다.²⁸⁾ 박수미는 “카테고리의 축소, 극단적인 장편화, 예외 없는 해피엔딩, 독특한 지연의 서사 전략”을 웹소설 시스템이 서사구조에 미친 영향으로 꼽는다.²⁹⁾

웹소설은 대리만족의 서사다. 웹소설은 철저히 주인공으로부터 초점이 벗어나지 않는다. 주인공의 위기는 최대한 빠르게 해결되어야 한다. 주인공이 위기를 맞는 고구마 구간이 길어져서 독자들이 견디지 못하고 하차하는 일이 발생해서는 안되기 때문이다. 독자는 주인공에게 답답한 일이 생기는 고구마 구간이 긴 것보다 주인공이 성취를 이루는 시원한 사이다 구간을 선호한다. 웹소설은 신문연재소설과 드라마 극본을 재매개한다는 특성으로³⁰⁾ 한 화(話)안에서 ‘위기-해소-위기’가 진행된다. 이토록 짧은

27) 최배은, 「한국 웹소설의 서술형식 연구」, 『대중서사연구』 제23권 1호, 대중서사학회, 2017.

28) 노희준, 「플랫폼 기반 웹 소설의 장르성 연구」, 『세계문학비교연구』 제64집, 세계문학비교학회, 2018, 419쪽.

29) 박수미, 「웹소설 시스템이 서사구조에 미친 영향」, 『인문과학』 제87집, 성균관대학교 인문학연구원, 2022.

호흡의 인물과 사건에는 먼치킨 주인공이 제격이다.

무협에서 자주 나타나는 모티프 기연(奇緣)은 먼치킨 주인공이 되기 위해서 게임판타지 웹소설에서 히든 피스(hidden piece)로 사용된다. 히든 피스는 게임에 균열을 내며 서버에 하나밖에 없는 직업, 서버에 하나밖에 없는 퀘스트 등으로, 게임의 형평성을 제공해야 하는 MMORPG 장르의 이스터 에그, 버그와 같다.³¹⁾ <달빛조각사>에서 이현(위드)은 히든 클래스인 '전설의 달빛조각사'가 되고, <나 혼자만 레벨업>에서 성진우는 신(神)적 존재에게 선택을 받아서 스탯이 오르는 '플레이어'가 된다. <전지적 독자 시점>에서 김독자는 인물들 사이에서 유일하게 완결된 소설을 읽은 '미리 보기'가 가능한 먼치킨이다.

개미 왕은 떨기 시작했다.
'이게 저 인간의 병사들이라고……?'
단 1분도 되지 않는 사이 자신의 병사들 수백이 증발했다.
단지 표현으로서가 아니라 이상한 괴물의 불꽃에 맞은 병사들은 말 그대로 정말 '증발'해버렸다.
처음으로
개미왕은 처음으로 누군가에게 공포를 느꼈다.
벽을 느꼈다.
자신이 가진 그 어떠한 것으로도 적을 뛰어넘을 수 없다는 걸 알았다.
완벽한 패배였다.

-<나 혼자만 레벨업>, 121화

위 인용문은 S급 던전의 최종보스 개미 왕이 먼치킨 주인공 진우 앞에서

30) 한혜원, 김유나, 「한국 웹소설의 멀티모드성 연구」, 『대중서사연구』 제21권 1호, 대중서사학회, 2015.

31) 이용희, 앞의 책, 80쪽.

떠는 장면이다. 진우가 나타나기 전, 한국 S급 헌터들을 가볍게 날려버리고 일본 S급 헌터들을 전멸시킨 개미 왕은 인간의 나약함을 비웃는다. 진우는 그림자 교환으로 위치를 바꾸며 등장하고 개미 왕을 일방적으로 몰아붙인다. 개미 왕은 먼치킨 주인공인 진우에게 완벽하게 패배한다.

개미 왕은 자신의 군대가 순식간에 증발해버림을 경험한다. 그림자군주로서의 진우는 이전의 적들을 그림자병사로 소환해서 부릴 수 있는 먼치킨이다. 개미 왕의 군대를 순식간에 증발시켜버린 이상한 괴물은 진우가 이전에 싸웠던 하이오크의 주술사 어금니였다. 개미 왕 역시 죽자, 진우는 개미 왕의 그림자를 추출해서 베르로 이름 지어주고 자신의 부하로 휘하에 둔다. 먼치킨은 최종 보스급의 몬스터들을 자신의 군대로 꾸리면서 세상의 종말을 막는다.

게임판타지의 주인공은 먼치킨 주인공이라 하더라도, 처음부터 먼치킨은 아니다. 먼치킨 주인공은 놀랍도록 성실함을 보여주는데, 이는 독자들의 기대와 욕망을 담고 있다. 먼치킨 주인공은 성장에 대한 애착은 있되, 게으르거나 사악해서는 안된다는 독자의 성품과 욕망을 대리한다. 웹소설은 독자들의 실시간 댓글로 평가를 공유하는 데, “도덕적 우위와 당당함은 주인공이 갖추어야 하는 가장 중요한 덕목”중 하나다.³²⁾

〈달빛조각사〉에서 이현은 서윤의 아버지를 만나 친구가 되어준 값이라며 10억을 주는데도 받지 않는다. 서윤은 실어증에 걸려 10년 이상 세상과 담을 쌓고 살아왔다. 서윤의 아버지는 말을 시작하게 한 이현이 고마워서 사례금을 지급하려고 하지만, 이현은 서윤이 말하게 된 것은 그녀 자신의 의지라며, 친구를 팔아서 돈을 벌고 싶지 않다며 사례금을 거절한다. ‘돈을 벌어야 한다’라는 정확한 목표가 있는 이현인데도 말이다.

32) 박수미, 「웹소설 서사의 파격성과 보수성」, 『한국문예비평연구』 제75집, 한국현대문예비평학회, 2022, 54쪽.

〈나 혼자만 레벨업〉에서 진우 역시 마찬가지다. 그가 신(神)적 존재로부터 선택을 받은 이유도 어쩌면 생사의 갈림길에서 자신을 희생하고 동료들을 살리려고 하는 ‘무력한 자의 용기’ 시크릿 퀘스트를 통과했기 때문일지도 모른다. 카르테논 신전 던전 이외에도 진우의 성품은 여러 퀘스트나 현실세계의 일상 속에서 드러나는 데 평범하면서도, 상식의 선을 지키는 도덕성을 엄격하게 지니고 있음을 알 수 있다. 다음은 〈전지적 독자 시점〉에서 김독자가 정회원을 구하는 장면이다.

“사, 살려…… 살려줘요.”

아직도 살아 있는 사람이 있었나?

한쪽 구석에 젊은 여자가 몸을 웅크린 채 쓰러져 있었다.

피부 표면에서 오염이 진행되고 있었으나, 상비용 마스크를 쓰고 있었기에 중독 상태가 심하지는 않았다. 무슨 꼴을 당한 것인지 상의는 반쯤 벗겨져 있었고 치마의 실밥이 조금 뜯어져 있었다.

“괜찮습니까? 일어날 수 있겠어요?”

“으으…….”

‘멸살법’에 이런 엑스트라가 있었던가? 자세히 살펴보고 싶었지만 시간이 부족했다. 나는 여자를 들쳐업고 금호역으로 달렸다.

-〈전지적 독자 시점〉, 16화

위 인용문은 김독자가 어룡으로부터 탈출한 후, 오염된 도시를 피해 금호역 지하철역으로 가는 도중에 정회원을 구하는 장면이다. 도시는 맹독 안개에 노출되어 있고 김독자가 입에 문 정화장치인 원숭이 허파는 까맣게 변하고 있는 중이지만, 김독자는 중독 상태로 보이는 여자를 들쳐업고

일백 미터를 달려 금호역 지하철역에 도착한다. 김독자는 ‘등장인물 열람’으로 여자의 신원을 확인하고 구출 여부를 정할 수 있지만, 생명을 우선 구하기로 한다.

여자를 구한 후 금호역에 있던 철두파와 시비가 붙고, 김독자는 철두파에 소외된 사람들을 돌본다. 김독자는 ‘미리 알기’로 이야기의 과정을 알고 있기에 퀘스트에 도움이 될 사람들만 동료로 영입할 수 있지만, 굳이 그렇게 편을 가르지 않는다. 김독자는 등장인물 열람에 뜨지 않는 현실세계 회사 동료 유상아와 곤충채집망을 들고 있던 소년 이길영, 금호역 앞에서 구한 정희원과 함께 퀘스트를 수행해 간다. ‘멸살법’에서 비중이 없던 정희원은 김독자와 동행하면서 ‘멸악의 심판자’로 특성을 개화하고, 유상아는 ‘월하현제’로, 이길영은 ‘충왕’으로 성장한다.

또한 김독자는 왕의 자격을 지니지만, 서울 돔의 절대왕좌에 앉지 않겠다고 선언한다. 한 번 복종에 길들여지면 그 복종에서 벗어나기 위해 얼마나 많은 대가를 지불해야 하는지, 더 이상 도깨비들의 메인 시나리오에 끌려가지 않겠다고 선언하며 절대왕좌를 내리친다. 김독자는 ‘왕이 없는 세계’의 왕이 된다. 구심점이 없는 세계는 혼란에 빠지지만, 김독자는 제국의 계임을 균열내고 저항하는 대항주체로 선다.

게임판타지에서 주인공은 시원함을 주는 먼치킨이어야 하지만, 도덕적이고 선량해야 한다. 선량한 인물이 노력 끝에 레벨업을 하면서 승리를 거두면 독자는 고개를 끄덕이게 된다. 이는 전통적 서사와 비슷하면서도 비슷하지 않다. ‘시련을 이겨내고, 영웅이 되는 것’이 전통적이라면 ‘시련을 이겨내는 가운데, 같은 레벨에서는 내가 먼치킨’이 전통적이지 않은 점이다.

먼치킨 주인공은 또한 놀랍도록 성실함을 보인다. <달빛조각사>에서는 시간을 쪼개어 허튼 움직임을 최소한으로 하고, 수련관에서 허수아비를 내려치거나 돌과 나무로 조각술을 끊임없이 연습하며 묵묵히 수련에 임한

다. <나 혼자만 레벨업>에서는 일일퀘스트뿐만 아니라 기회가 날 때마다 던전으로 사냥을 가거나 사냥이 없다면 채굴하는 짐꾼으로도 참여한다. <전지적 독자 시점>에서도 ‘멸살법’을 부지런히 탐독하면서 경로를 탐색하고, 다음 퀘스트를 미리 계획하여 동료들이 특성 개화를 할 수 있도록 준비한다. 각 주인공은 레벨1에서 시작해서 궁극적인 먼치킨으로 거듭난다.

이러한 효율적인 시간관리, 자기계발에 매진하는 자세가 자본주의 이데올로기를 재생산하는 ‘자발적 노가다 플레이어’로 보여질 수 있다. 하지만 가시화되는 생산성과, 수치화되는 성장뿐만 아니라 사회적 연결이라는 소속감과 안정감, 의미있는 일을 하고 있다는 장대함은 일상 속에서 서로 연대하며 대항주체로 설 가능성이 있다. 선량하게 노력하는 자세, 정성스럽고 참되다는 뜻의 ‘성실’한 태도는 자본주의 이데올로기에 복무한다라는 명제에 가리워지기에는 또 다른 분명한 가치가 있다. 이는 에릭슨의 심리 사회적 발달 네 번째 단계 성실성industry의 과업을 생각해서도 꼭 필요한 단계다. 성실성은 자발적으로 노가다 플레이를 하면서 자기효능감을 강화하고 지속적 성장을 이루며 타인과 사회의 인정을 받아 성취해가는 발달과업단계 중의 하나다.

5,000자 남짓의 한 화(話)라는 짧은 호흡에서 ‘위기-해소-위기’가 진행 되려면 먼치킨 주인공이 제격이다. 먼치킨 주인공은 놀랍도록 성실함과 선량함을 보여주는데, 이는 독자들의 기대와 욕망을 담고 있다. 좋은 텍스트는 장르관습을 잘 따르는 듯하면서 그 장르관습을 묘하게 비트는 경향이 있다. 비틀어진 장르관습은 그 텍스트를 기발하고 독특하게 만들 뿐만 아니라 그 장르관습에 균열을 내고 대항하기 때문에 장르관습 역시 변화시키는 계기로 작동한다. 웹 기반의 웹소설 양식이 빚어내는 먼치킨 주인공의 성실함은 권선징악을 바라는 독자들의 기대에 부응하여 당분간 지속 될 것 같다.

5. 게임, 판타지, 웹소설

웹소설에서 판타지 장르는 독보적으로 증식하고 있다. 판타지, 현대판타지, 로맨스판타지는 어엿하게 플랫폼의 장르 카테고리를 차지한다. 게임판타지는 이제까지 장르 분류가 제대로 이루어지지 않은 채, ‘현대라는 실제 시공간을 모방하고 재현하는가’ 등의 장르관습에 따라 판타지에 속할 때도 있고, 현대판타지에 속할 때도 있다.³³⁾ 이제 게임판타지는 플랫폼의 장르 카테고리에 안착해도 될 정도로 괄목할 요소를 담보한다. 그것은 이 글에서 정리한 ‘상태창status, 퀘스트quest, 레벨업level-up이라는 게임적 요소와 현실세계와 가상세계의 세계관 중첩overlap이라는 판타지적 요소’가 충족될 때 게임판타지로 부를 수 있을 것이다.

이 글은 다음과 같은 문제의식에서 출발했다. 게임판타지에서 성과주체는 왜 자발적으로, 열정적으로 노가다 플레이를 지속하는가. 그에 답하기 위해 게임적 요소, 판타지적 요소, 웹소설적 요소의 층위로 나누어 살펴보았다. 이를 통해 성과주체 인물들은 과연 자본주의 이데올로기에 복무하는 것으로 궁극적 의미를 다하는 것인지, 또 다른 균열과 저항을 드러낼 수 있는 대항주체로 기능할 수 있는지 알아보고자 했다.

현대사회에서 살아가는 삶은 추상적이고 불확실하다. 게임판타지에서는 목표, 규칙, 피드백이 구체적으로 정량화되어 상태창status으로 나타난다. 상태창은 강력한 몰입감과 선명한 도전정신을 안겨주며 계층화된 도구로써 동기부여와 목적의식을 분명하게 한다. 명확한 목표에 수행절차가 명료할 때 행복한 생산성, 성장과 성공을 경험하는 기쁨을 얻게 된다.

33) 네이버시리즈와 카카오페이지에 따르면 <달빛조각사>는 판타지, <나 혼자만 레벨업>은 판타지, <전지적 독자 시점>은 현대판타지 장르에 분류되어 있다. (검색일: 2024.08.26.)

상태창status, 퀘스트quest, 레벨업level-up이라는 게임적 요소는 성장을 쾌락으로 전환한 것 뿐만 아니라, 사회적으로 연결되어 있다는 안정감과 소속감을 가지게 하고, 의미있는 일을 하고 있다는 장대함을 맛보게 한다. 이런 즐겁고 만족스러운 게임 감각을 일상화해서 게이미피케이션한 것이 게임판타지다.

게임판타지는 새로운 세상을 만들어낸다. 이 글에서 게임판타지는 현실 세계와의 상관관계, 상호작용을 중요하게 다룬다. 가상세계에서만 일어나는 일이 아니고, 현실세계에서만 일어나는 일이 아니라, 두 세계가 상호작용할 때 새로운 시너지, 새로운 시공간이 생기는 것이다. 현실세계와 가상세계의 세계관이 중첩overlap될 때, 이중 현실이 중첩화되는 현상은 독자들에게 긴장감과 몰입감을 준다. 리얼리티를 디딤고 판타지가 개연성을 얻을 때 그 힘은 강력해진다.

매체는 서사 규칙에 영향을 준다. 웹 기반의 웹소설은 게임판타지의 먼치킨 주인공을 만들었다. 한 화(話)라는 짧은 호흡에서 '위기-해소-위기'의 사이다 구간을 진행하려면 먼치킨 주인공이 제격이다. 먼치킨 주인공은 놀랍도록 성실함과 선량함을 보여주는데, 이는 독자들의 기대와 욕망에 부응한 것이다. 선량한 인물이 노력 끝에 레벨업을 하면서 승리를 거두면 독자는 대리만족하게 된다. '시련을 이겨내는 가운데, 같은 레벨에서는 내가 먼치킨'이 독자가 원하는 모습이다.

게임판타지에서 성과주체는 왜 열정적으로 자발적 노가다 플레이를 지속하는가. 자본주의 이데올로기에 복무하는 것으로 궁극적 의미를 다한 것인가. 그렇다고 단정짓기에는 게임판타지의 주인공들은 수많은 서사와 함의를 지니고 있다. 그들은 자본의 환상에만 사로잡혀 있지 않다. 그들 역시 놀이노동으로 착취됨을 인지한다. 그들은 제국의 힘 없이 다중의 힘으로 놀이노동을 가장자리에서 균열을 내면서(〈달빛조각사〉의 워드 혹은 검

치를 보라), 또 다른 콘텐츠로 변주하면서 송출할 준비를 한다.

그들은 추상적이고 불확실한 세상에서 분명한 목적과 명료한 절차가 있는 지식체계, 진리의 세계를 갈구한다. 동료와 공동체와 연대하면서 의미 있는 일을 하는 게임 감각을 일상 감각으로 맞본다. 판타지와 리얼리티라는 이중 현실 가운데 선량함으로 성실함으로 먼치킨이 되고자 분투한다. 이는 게임판타지의 주인공이 아니라 바로 우리들 독자의 모습, 독자의 욕망이다. 또한 독자는 변화한다. 게임판타지의 주인공도 변화한다. 이들이 장르관습을 비틀면서 또 다른 균열과 저항을 드러낼 수 있는 대항주체로 기능할 잠재력은 무궁무진하다.

참고문헌

1. 기본자료

- 남희성, <달빛조각사>, 네이버시리즈, 2007-2020.
싱송, <진지적 독자 시점>, 네이버시리즈, 2018-현재.
추공, <나 혼자만 레벨업>, 네이버시리즈, 2016-2018.

2. 논문과 단행본

- 고훈, 「대중소설의 퓨전화-무협소설과 판타지소설의 퓨전화 양상을 중심으로」, 『대중서사연구』 제19호, 대중서사학회, 2008, 225-254쪽.
- 김예니, 「웹소설의 미감과 장르교섭 양상」, 『한국문예비평연구』 제64집, 한국현대문예비평학회, 2019, 37-56쪽.
- 김정태, 『게임의 역사와 이해』, 흥릉과학출판사, 2015.
- 김준현, 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」, 『현대소설연구』 제74호, 한국현대소설학회, 2019, 107-137쪽.
- 김준현, 『웹소설 작가의 일』, 한티재, 2019.
- 김후인, 이민희, 한혜원, 「한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제18호, 한국콘텐츠학회, 2018, 55-63쪽.
- 노희준, 「플랫폼 기반 웹 소설의 장르성 연구」, 『세계문학비교연구』 제64집, 세계문학비교학회, 2018, 409-428쪽.
- 문은혜, 「트랜스미디어에 나타난 스토리텔링 욕망 연구-〈소드 아트 온라인〉을 중심으로」, 경성대학교 박사학위논문, 2023.
- 박수미, 「웹소설 서사의 파격성과 보수성」, 『한국문예비평연구』 제75집, 한국현대문예비평학회, 2022, 35-60쪽.
- 박수미, 「웹소설 시스템이 서사구조에 미친 영향」, 『인문과학』 제87집, 성균관대학교 인문학연구원, 2022, 105-134쪽.
- 박인성, 「한국과 일본의 판타지 장르 비교를 통한 마스터플롯 연구」, 『현대소설연구』 제81호, 한국현대소설학회, 2021, 5-40쪽.

- 유인혁, 「노동은 어떻게 놀이가 됐는가?」, 『한국문학연구』 제61집, 동국대학교 한국문학연구소, 2019, 79-105쪽.
- 이용희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『현대소설연구』 제81호, 한국현대소설학회, 2021, 41-82쪽.
- 이용희, 『#판타지 #게임 #역사』, 요다, 2021.
- 최배은, 「한국 웹소설의 서술형식 연구」, 『대중서사연구』 제23권 1호, 대중서사학회, 2017, 65-97쪽.
- 한혜원, 김유나, 「한국 웹소설의 멀티모드성 연구」, 『대중서사연구』 제21권 1호, 대중서사학회, 2015, 263-292쪽.
- 제인 맥고니걸, 『누구나 게임을 한다』, 김고명 옮김, 알에이치코리아, 2012.

3. 기타자료

- <[인터뷰] '달빛조각사' 남희성 작가 "게임이야말로 진정한 메타버스">, 『아이뉴스24』, 2023.09.08., 접속일: 2024.08.22., <https://www.inews24.com/view/1630375>
- 시사상식사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6644266&cid=43667&categoryId=43667>
- 우리말샘, <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/5ac6bfe12b484be4af5a1f56eb3613e0>
- 조사기관 케이디앤리서치, 「2020 웹소설 이용자 실태조사」, 한국콘텐츠진흥원, 2020.

Abstract

A study on the genre conventions of game fantasy web novels

Moon, Eun-Hye(Kyungsoong University)

In this article, we will examine why the achievement subjects in game fantasy voluntarily continue grinding play by dividing them into layers of game, fantasy, and web novel elements. Thus, we will examine whether the achievement subjects revealed in game fantasy ultimately fulfill their purpose by serving the ideology of capitalism, or whether they can function as counter-subjects that can reveal other cracks and resistance.

In game fantasy, the achievement subjects continue grinding play voluntarily and passionately. The achievement subjects, who experience the joy of success (growth) through obtaining items and leveling up with clear goals and clear procedures, the sense of belonging and stability that comes from being socially connected, and the epic of doing meaningful work with a sense of game and daily life, continue to grind play enthusiastically amidst a dual reality that embraces fantasy over reality. Game Fantasy reproduced this charm of happiness with 'game elements such as status, quest, and level-up, and fantasy elements such as the overlap of the worldviews of the real world and the virtual world.'

Additionally, to progress the 'Crisis-Resolution-Crisis' pattern within the short span of a single chapter, the sincere Munchkin protagonist was born. The Munchkin protagonist displays surprising sincerity and kindness, which lives up to readers' expectations and desires. When a diligent and virtuous character achieves victory through hard work and leveling up, readers experience vicarious satisfaction.

The protagonists of game fantasy have numerous narratives and implications. They are not only obsessed with the illusion of capital. They also recognize that they are exploited as playbor. They prepare to broadcast playbor without the

power of the empire, with the power of the multitude, cracking at the edges, transforming it into another content. This article has research significance in that it clearly clarifies the genre conventions of game fantasy and discovers the potential for achievement subjects to function as counter-subjects that can reveal cracks and resistance.

(Keywords: game fantasy, game, fantasy, web novel, genre convention)

논문투고일 : 2024년 8월 29일
논문심사일 : 2024년 10월 14일
수정완료일 : 2024년 10월 15일
게재확정일 : 2024년 10월 18일