

무협 버추얼 스트리머 <남궁혁> 연구

- 뉴미디어에서의 무협 장르 수행 전략과 독자의 (재)생산을 중심으로

서원득*

1. 서론
2. 장르 구현: 무림인 캐릭터의 설정과 게임을 통한 장르 구현 양상
3. 독자 유입: 신규 독자의 유입과 난이도 조절, 그리고 '무협가리'
4. 무협 확산: 장르 독자의 (재)생산 양상과 그 이론적 의미
5. 결론

국문초록

2020년 전후는 한국무협이 웹소설 시장에서 판타지 장르에 밀렸다가 다시금 부상하는 시기였다. 이때 무협은 웹소설이나 웹툰뿐만 아니라 버추얼 스트리밍의 방식으로 '귀환'하였는데, 2020년대 초 등장한 무협 버추얼 스트리머 <남궁혁>은 그 선구적인 사례로 분석 가치가 있다. 이에 본고는 <남궁혁>이 무협 장르로서 펼치는 수행 전략을 살피고 그 이론적 의미를 탐색하고자 했다.

첫째, <남궁혁>은 '남궁세가의 삼공자이자 MZ 무림인'이라는 설정을 가지고 있으며, 이 설정을 외양, 지식, 행위의 세 가지 측면에서 전략적으로 수행해낸다. 이는 목소리, 무협 지식의 측면은 물론, 게임을 통해 무협에 걸맞

* 연세대학교 국어국문학과 석사 졸업

는 행위를 하는 것에 직결되어 있다. 둘째, 〈남궁혁〉은 무협에 대한 문턱을 낮추고 ‘무협가리’ 등을 통해 독자를 양성하고자 하였다. 젊은 여성 신규 독자가 주류를 이루는 상황에서, 〈남궁혁〉은 지나치게 어려운 무협 개념 사용을 자제하고, ‘유입설명회’나 ‘무협가리’를 통해 무협에 대해 설명하고자 했다. 셋째, 이러한 〈남궁혁〉의 장기적인 활동은 그 자체로 독자층을 무협의 ‘정규 독자’로 (재)생산했다. 특정한 방송 형식은 그가 이 생산에 성공했음을 증빙하며, 또한 같은 해 진행된 청강대 강연은 〈남궁혁〉의 지식 및 수행 전략이 이전 세대에게 인가될 수 있는 것임을 보여준다. 이때 〈남궁혁〉은 이론적인 측면에서 무협 장르를 여성에게 여는 데 공헌했다는 점, 그리고 협(俠)의 감각을 제공하여 자본주의에 놓인 개인에게 새로운 방식의 주체화를 잠재적으로 가능하게 했다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다.

이상의 논의는 2020년대 등장한 〈남궁혁〉을 살펴봄으로 인해 소설과 영화에 집중된 무협 연구의 범위를 넓히는 데 공헌할 수 있다.

(주제어: 무협, 버추얼 스트리밍, 남궁혁, 수행성, 서술전략, 인터넷 방송)

1. 서론

무협(武俠) 장르에 관한 연구는 대개 올드 미디어의 자장 안에 있었고, 그마저도 소설과 영화에 편중된 것이었다고 말할 수 있다. 2000년대는 『무협소설이란 무엇인가』(2001), 『무협소설의 문화적 의미』(2003), 『한국무협소설사』(2008) 등 무협 장르에 관한 각종 서적이 국내에 출판된 시기였다. 하지만 이들은 그 제목에서 볼 수 있듯 모두 ‘소설’을 대상으로 한 것으로, 당시 대본소나 대여점에서 동시대적으로 유행했다고 할 수 있는

무협 만화도 집중적인 연구 대상이 되지 못했다. 이런 소설 편중에 대한 예외는 국제적인 인기를 얻고 있던 무협 영화뿐으로, 이에 대해서는 00년대에 『중국무협영화』(2001)나 『무협의 시대 (1966-1976)』(2008) 같이 독자적인 단행본이 출간되었다.

물론 무협 연구 내의 매체적 편중에 대한 의식 또한 2000년대부터 이미 존재해왔다. 대중문학연구회에서 낸 『무협소설이란 무엇인가』에는 오현리와 조성면의 무협만화에 관한 논의가 추가적으로 존재하고, 이진원의 『한국무협소설사』에도 만화, 영화, 그리고 삽화에 대한 보론이 적은 분량으로나마 첨부되어있다.¹⁾ 하지만 편중에 대한 의식과 별개로 이러한 편중 자체가 무협 연구에 있어 극복된 것은 아니기에, 2020년대인 지금에도 소설과 영화 외의 무협 텍스트에 관한 연구는 그 양이 별로 많지 않다. 일례로 무협 게임은 <풍류협객>(1989)에서부터 <블레이드 앤 소울>(2012)에 이르기까지 상당 기간 번성하였으나, 2024년 말인 현재까지도 무협 게임에 관한 주요 연구는 몇 편 되지 않는다고 말할 수 있다.²⁾

무협 연구의 이러한 매체적 편중은 일차적으로 인문대 내에서 무협 연구를 담당하는 ‘문학과’의 보수성에 기인한 것일 터이다. 물론 이와 동시에 무협이 소설에 근간한 장르라는 점도 염두에 둘 필요가 있다. 같은 무술 장르(martial arts genre)라도 김용이나 고룡 등을 필두로 한 무협(wuxia, 武俠片)은 이소룡 및 성룡을 예시로 하는 쿵푸 장르(kung fu, 功夫片)와 매체적인 기반에서부터 차이가 나기 때문이다. 쿵푸 장르는 권각

1) 보론들에 대해서는 두 책의 다음 부분 참조. 대중문학연구회, 『무협소설이란 무엇인가』, 예담기획, 2001, 292-345쪽. 이진원, 『한국무협소설사』, 채륜, 2008, 383-424쪽.

2) 무협 게임에 대한 주요한 인문학적 연구로는 다음의 두 편 정도를 꼽을 수 있다. 김유중, 「무협 소설과 컴퓨터 게임」, 『한중인문학회 국제학술대회』 2009년 1호, 한중인문학회, 2009, 285-292쪽; 최혜령, 「한국 무협 게임의 역사 속 무협(武俠)에 대한 인식과 재현의 변화」, 『대중서사연구』 제29권 2호, 대중서사학회, 2023, 117-179쪽.

(拳脚)을 사용한 맨손 격투를 주로 다루며, 그 시공간적 배경이 비교적 현대이고, 매체적인 측면에서 액션 '영화'에 근간한다. 이에 반해 무협 장르는 냉병기를 든 협객이 전근대의 무림강호를 누비는 이야기를 다루는 편이며, 매체에 있어서도 영화보다는 '소설'에 그 기반을 둔다.³⁾ 이 지점은 냉전기 홍콩의 김용 소설이 수많은 만화, 드라마, 영화, 게임 등을 파생시켰고, 그렇기에 신중국 최초의 무협 연구가 김용의 '소설'을 중심으로 진행되었음을 상기시킨다.⁴⁾ 다만, 이러한 사정이 2020년대인 지금까지 적용될 필요는 없다.

이러한 맥락에서 '무협 버추얼 스트리머' <남궁혁(南宮赫)>은 무협사(武俠史)적으로 주의를 요하는 텍스트다. 먼저, 버추얼 스트리머(virtual streamer)는 "라이브 스트리밍으로 활동하는 버추얼 휴면을 말한다." 흔히 한국에서는 '버튜버'라고도 칭해지는데, 이들은 "실시간 모션 캡처, 컴퓨터 그래픽 기술을 활용해 생성된 2D 또는 3D 아바타를 사용하여 개인 인터넷 방송을 진행하는 가상 크리에이터를 말한다."⁵⁾ 2016년 일본의 '키즈나 아이(Kizuna AI)'의 등장 이후 점차 산업이 고도화되었으며, 2022년 6월에 이르러서는 홀로라이브(hololive English)의 멤버 '가우르 구라'가 400만 명이 넘는 유튜브 구독자 수를 보유하기도 했다.⁶⁾ 이러한 상황에서 <남궁혁>은 버추얼 스트리밍이라는 더 새로운 뉴미디어에 기반해 무

3) Peturs Liu, *Stateless Subjects: Chinese Martial Arts Literature and Postcolonial History*, New York: Cornell East Asia Series, 2012, p.27.

4) '김용 연구'의 개략적인 상황에 대해서는 다음 논문 참조. 유경철, 「김용(金庸) 소설(小說)의 문학적 성취와 공헌을 둘러싼 논의의 고찰」, 『중국문학』 제42권, 한국중국어문학회, 2004, 199-217쪽.

5) 조종학, 「차세대 브이튜버가 콘텐츠에 미치는 영향」, 『한국디자인리서치학회논문지』 제4권 2호, 한국디자인리서치학회, 2019, 173-182쪽.

6) 강지원·윤정빈·한혜정·최훈, 「메타버스 시대의 버추얼 스트리머 분석과 시사점」, 『한국정보통신학회 종합학술대회 논문집』 제26권 2호, 한국정보통신학회, 2022, 500쪽.

협 장르를 상당 부분 구현해내고 있다. 이에 대해 상술하면 다음과 같다.

무협 버추얼 스트리머 남궁혁은 2022년부터 활동을 시작하였다. 기존에는 ‘트위치(Twitch)’라는 플랫폼에서 활동하였으나, 2024년 초 해당 플랫폼의 서비스가 종료됨에 따라 네이버의 유사 플랫폼인 ‘치지직(CHZZZ)’으로 옮겨 가 활동을 지속했다. 주된 활동은 기존의 인터넷 방송과 비슷하게, 시청자와 가볍게 환담을 나누는 ‘저챗(Just Chatting)’에서부터, 영상물 시청, 게임 플레이 등이 있으며, 그 외에 다른 버튜버 등과의 ‘합방(합동방송)’ 등이 있다. 이외에는 특정 시기에 이루어지는 팬미팅이나 2024년 하반기에 이루어진 청강대 강연 등의 외부 활동을 꼽을 수 있다. 소속은 ‘패러블 엔터테인먼트’이다.

스트리머로서 남궁혁은 트위치-치지직 활동 외에도 유튜브에 각종 영상을 업로드하고 있다. 유튜브 채널 <남궁혁(@남궁혁)>에는 5분에서 20여분 사이의 편집본을 올리며, 다른 채널인 <남궁세가 비급서고(@namgunghyuk_full)>에는 편집되지 않은 원본을 게시한다. 본고에서는 무협 버추얼 스트리머 남궁혁, 그리고 방송과 편집본을 포괄하는 의미에서의 전체 텍스트 <남궁혁>을 구별하여 사용하고자 한다. 이는 텍스트와 스트리머를 구별한 뒤, 텍스트의 전체가 단순히 편집본뿐만 아니라 그 뒤의 방송까지 포괄함을 의식하고자 하기 위한 시도이다. 이때 유튜브 채널명을 지시할 때에는 <채널 남궁혁>이라고 따로 지칭토록 하겠다. 이외 ‘창천객잔’이라는 네이버 팬카페와 ‘블럼(VLUM)’의 SNS 계정이 존재한다.

2024년 10월 20일 기준으로 남궁혁 ‘치지직’ 채널의 구독자는 약 2만 6천 명이며, <채널 남궁혁>의 구독자는 약 7만 5천 명이다. 이외 <남궁세가 비급서고>에도 약 1만 6천 명의 구독자를 가지고 있다. 이 유튜브 구독자 수가 홀로라이브(Hololive)와 같은 국제적인 ‘버튜버’에 비해서는 그렇게 높은 것이 아닐지라도, 국내 버추얼 스트리머로는 비교적 안정적인 수치

에 해당한다. 일례로 남궁혁은 ‘합방’을 했던 다른 버추얼 스트리머들과 비슷하거나 약간 적은 수치의 구독자를 가지고 있다.⁷⁾ 이 수치에 기반했을 때, <남궁혁>은 안정적인 수치의 구독자를 이끌고 2022년 초 이래 약 2년 반가량 버추얼 스트리밍 활동을 이끌었다는 점에서 일정 규모의 독자를 가진 텍스트라고 간주 될 수 있다.

이상을 염두에 두었을 때, <남궁혁>은 크게 세 가지 면에서 특징적이라 할 수 있다. 첫째, <남궁혁>은 일정 이상의 구독자를 보유한 채 일정 기간 이상 존재한 ‘국내 최초’의 ‘무협 버추얼 스트리머’로서 그 선구적인 가치를 지닌다. 둘째, 이 선구적 사례는 그 자체로 뉴미디어 텍스트로서의 무협을 연구할 기회가 된다. 특히 ‘버추얼 스트리밍’을 위시한 인터넷 방송이 그 자체로 상호작용적인 즉흥극이기에, 서술이 아닌 수행(performance)의 관점 아래 무협 장르의 구현 전략을 연구할 수 있다는 점도 눈여겨볼 필요가 있다. 셋째, 기존 무협 연구가 소설과 영화를 위시한 올드 미디어에 편중되어 있다는 점을 생각해볼 때, <남궁혁> 연구는 무협 연구의 지평을 넓힐 수 있는 중요한 순간에 해당한다. 특히 2020년대가 게임이나 유튜브조차 더는 새롭지 않고, 대신 ‘버추얼 스트리밍’을 비롯하여 ‘숏츠’나 ‘VR’ 등이 ‘새로움’을 가지는 시대임을 생각해보았을 때, 그 연구의 의미가 더 크다고 하겠다.

이때 <남궁혁>의 독해에 있어 무협적 맥락이 고려될 필요가 있다. 2020년을 전후로 한 시기는 무협이 쇠락에서 ‘귀환’하던 시기이기 때문이다. 웹

7) 2024년을 기준으로 했을 때, 남궁혁과 같이 방송을 했던 다른 버튜버들은 다음과 같은 구독자 수를 가지고 있다. <Hyang Ah Chi 향아치(@향아치)>(https://www.youtube.com/@%ED%96%A5%EC%95%84%EC%B9%98)가 약 18만 2천으로 가장 많은 축에 속하고, <서애덕(@A2_Duck)>(https://www.youtube.com/@A2_Duck)의 약 14만 2천 등이 그 뒤를 이룬다. 이때 남궁혁의 구독자 수는 다소 떨어지긴 하지만, 이보다 더 적은 ‘버튜버’ 또한 존재하기에 규모 측면에서는 중간 정도라고 보는 것이 좋다.

소설 <화산귀환>(2019)이 대중적인 성공을 이뤄내기 전인 2010년대만 하더라도, 웹소설 시장에서 무협은 판타지에 밀려 비교적 침체 상황에 있었다. 당시 무협은 웹소설 시스템 적응에 상당한 난항을 겪고 있었고, 그 과정에서 무협의 장르 코드를 읽어낼 수 있는 독자 또한 지속적으로 줄어드는 악순환에 빠져 있었다. 때문에 <화산귀환>은 신규 독자에게 무협을 학습시킬 수 있도록 몇 가지 서술전략을 채택해야만 했다.⁸⁾ 하지만 이후 무협 웹소설은 점차로 신규 독자를 흡수하며 그 성세를 회복하였으며, 2020년대 초중반에 들어서는 웹툰 시장에서도 무협 웹소설을 원작으로 한 작품이 다량으로 등장하였다. <남궁혁>은 무협의 '귀환'이라는 2020년대 초의 상황을 배경으로 하였기에 무협을 컨셉으로 채택할 수 있었던 것이다.

물론 이 배경과 별개로, <남궁혁>에서 일정한 규모의 독자를 '버추얼 스트리밍'이라는 독자적인 방식으로 유지한 지점도 중요하다. 웹소설 및 웹툰의 무협 독자들이 '버추얼 스트리밍'을 보는 독자와 전적으로 겹치는 것은 아니기 때문이다. 그렇기에 <남궁혁>에 관한 연구는 뉴미디어 내에서 이 '새로운 방식'이 어떤 맥락 아래 어떤 수행 전략을 통해 무협이 되었는지만을 물어서는 안 된다. 더 나아가, <남궁혁>이 어떻게 '버추얼 스트리밍'의 신규 독자들을 무협으로 포섭하고자 하였는지, 그리고 그 포섭이 2년을 넘긴 현재 <남궁혁>의 독자들은 어떤 위치에 있는지를 물을 필요가 있다. 장르 코드를 새로운 매체에서 사용하는 방식은 물론, 장르 코드의 교육과 그 결과에 대해서도 더 심도 있게 탐구하려 한 것이다. 다시 말해, 본고는 무협 연구라는 영역 내에서 <남궁혁>을 다루며, 해당 텍스트의 수행 전략이 무협이라는 장르 내에서 어떻게 유효했는지를 중점적으로 다루고

8) 최혜령·서원득, 「무협 웹소설 『화산귀환』의 서술 전략 연구-무협 장르의 학습과 신규 독자 확보를 중심으로」, 『구보학보』 제37호, 구보학회, 2024, 382-385쪽.

있다.

본고는 〈남궁혁〉을 비롯한 버추얼 스트리밍과 그 전신인 인터넷 방송의 성격을 명확하게 이해하기 위해, 이들이 일종의 연극(혹은 공연)으로 이해될 수 있다는 관점을 채택한다. 먼저, 이철희는 ‘인터넷 라이브 방송’에 대해 다루며 벤야민의 아우라 개념을 경유하여 그 ‘일회적 현존성’에 대해 지적한다. 이때 ‘인터넷 라이브 방송’은 다수의 시청자에게 동일 영상을 제공한다는 점에서 유일무이성과 그에 따른 아우라가 상실된다고 여겨질 수도 있다. 하지만 그 현장에서 유저가 채팅을 통해 방송 진행자와 고유의 관계성을 경험한다는 점에서 오히려 그 자체로 ‘일회적 현존성’을 가지게 된다.⁹⁾

권영호는 여기서 더 나아가 유튜버 우왁굳의 ‘가상현실세계 VR 챗’의 예시를 통해 인터넷 방송이 일종의 연극성을 가지고 있음을 논증하고자 한다. 해당 콘텐츠는 가상현실세계 안에서 여러 등장인물이 대략적인 시공간 및 상황을 공유한 채, 온라인 대화를 통해 느슨하게 이야기를 이끌어 나가는 구조를 가지고 있다. 그 점에서 해당 콘텐츠는 현존성, 수행성, 가상성, 그리고 놀이성이라는 네 가지 방면에서 연극성을 가지고 있다고 논해질 수 있다. 첫째, 해당 콘텐츠가 인터넷 방송으로 방영되는 바, 행위자와 관객이 같은 공간에서 함께 공연을 시작하고 종료하기에 현존성을 가진다. 둘째, 해당 콘텐츠는 댓글에 의해 피드백 고리를 형성, 수행성을 띠게 된다. 셋째, 가상현실에 구현된 현실 배경의 무대라는 점에서 기본적으로 가성성을 가지고 있다. 마지막으로, 해당 콘텐츠는 하나의 놀이로 기능함으로써 일종의 놀이성을 가진다. 이 점에서 우왁굳의 ‘가상현실세계 VR

9) 이철희, 「인터넷 라이브 방송의 일회적 현존성에 관한 고찰 - 아우라 개념과의 경험적 유사성을 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』 제16권 4호, 한국영상학회, 2018, 23-35쪽.

챗'은 사실주의 이전의 공연을 연상시킨다고 볼 수 있다. 서구의 중세 가족 극단은 1주라는 짧은 연습 기간 후 대략적인 상황만을 공유하고 공연하였으며, 이는 한국의 살판이나 탈춤에서도 자주 보이는 방식이기 때문이다. 이 점에서 해당 콘텐츠는 즉흥극 또는 상황극과 같은 방식을 취했다고 지적할 수 있다.¹⁰⁾

이때 '버추얼 스트리밍' 또한 일반적인 '인터넷 라이브 스트리밍'과 유사하다는 점을 지적할 수 있다. '버추얼 스트리밍'도 '인터넷 라이브 스트리밍'과 유사하게 "일상, 게임, 언어 학습, 음악, 운동, ASMR, 홍보, 중계,", 심지어는 가상 캐릭터를 통한 '떡방'의 행위까지 진행할 수 있기 때문이다.¹¹⁾ 때문에 '버추얼 스트리밍'에 대한 연극적 접근은 충분히 가능성을 예상할 수 있으며, 실제로 정은혜·박한하·서재인은 '남궁혁', '향아치', '이오몽'과 같은 버추얼 스트리머들은 전통적인 마당놀이적 특성을 가지고 있음을 논증하기도 했다. 그들이 플랫폼이라는 이야기 판에서, 버추얼이라는 '탈'을 쓰고, 관객과 소통함을 통해 연행적 성격을 띠기 때문이다.¹²⁾ 이 점을 생각해볼 때, 같은 '버추얼 스트리밍' <남궁혁>도 연극성이 있는 텍스트로 볼 수 있다. <남궁혁> 또한 일반적인 버추얼 스트리밍과 동일하게 라이브 방송 환경 아래(현존성), 채팅창과 '도네'를 통해 커뮤니케이션을 도모하며(수행성), 이를 위해 가상적인 배경 및 캐릭터를 준비하고(가상성), 엔터테인먼트로서 기능(놀이성)하기 때문이다.

10) 권영호, 「우왁굳의 가상현실세계 VR 챗'에 나타난 연극성 연구」, 『한국엔터테인먼트 산업학회논문지』 제17권 4호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2023, 73-87쪽.

11) 김재원·차희원, 「버추얼 휴먼 라이브 스트리밍의 이용 동기와 가상성 인식, 몰입이 지속 이용의도 및 상호작용 참여의도에 미치는 영향」, 『광고학연구』 제33권 4호, 한국광고학회, 2022, 92쪽.

12) 정은혜·박한하·서재인, 「한국 버추얼 유튜버의 마당놀이적 특성 연구」, 『인문콘텐츠』 제74호, 인문콘텐츠학회, 2024, 265-295쪽.

이상을 볼 때, 〈남궁혁〉을 무협 장르에 속하게 만드는 전략이 연극성의 측면에서 수행(performance)의 영역에 있음을 알 수 있다. 다시 말해, 〈남궁혁〉이라는 텍스트는 소설이 아니기에 ‘서술’ 전략이라 부를 수 없고, 그보다는 연극성을 지니는 공연이기에 오히려 ‘수행’ 전략이라고 부르는 것이 더 합당하다는 의미이다. 이때 ‘연기’ 전략이라는 용어를 쓰지 않는 것은 〈남궁혁〉이 실시하는 전략이 연기의 영역을 넘어서기 때문이다. 이하에서 논하듯, 〈남궁혁〉에서는 스트리머의 연기와 더불어 어떤 방식으로 신규 독자를 모으고 그들에게 맞는 콘텐츠를 제공할 것인지에 대한 제작 및 기획의 영역이 포괄되어 있다. 게다가 수행이라는 개념은 일정한 행위를 통해 자기를 지시하고, 그 행위가 사회적 현실을 만들어나간다는 지점에 주목하기에 〈남궁혁〉이라는 극의 전략과 그 결과를 아울러 연구하기에 좀 더 적합한 개념이라 볼 수 있다.¹³⁾

2. 장르 구현: 무림인 캐릭터의 설정과 게임을 통한 장르 구현 양상

〈남궁혁〉이라는 텍스트에 있어 버추얼 스트리머-혹은 배우- 남궁혁의 설정은 그 자체로 캐릭터의 기반이자, 수행 전략을 통해 이뤄내고자 하는 목적이다. 이때 해당 설정은 텍스트의 도입부에서 매번 외치는 다음의 문장에 집약되어 있다. “자, 반갑소이다! 소형제들! 천하제일검가 대명문정과 남궁세가 삼공자 초절정급고수 창룡검 바른생활 MZ 무림인 협객, 남궁혁이라 하오이다!” 해당 도입부는 과다함을 통해 유쾌함을 끌어내는 수식어들을 제외하면, 다음의 핵심적 설정-남궁세가, 삼공자, MZ-을 보여준다.

13) 에리카 피셔-리히테, 『수행성의 미학』, 김정숙 역, 문학과 지성사, 2017, 51쪽.

이 세 설정에 대해 상술하면 다음과 같다.

첫째, 남궁세가(南宮世家)라는 설정은 그가 강남(江南)의 낭만성 있는 세가(世家)의 자제임을 암시한다. 무협에는 정파(正派)가 사파(邪派)나 마교(魔敎)와 대비되어 존재하며, 정파는 대개 무림의 기존 질서를 수호하는 선역을 맡는다. 이때 정파는 구파일방(九派一幫)이라는 종교적인 문파와 오대세가(五大世家)라는 강대한 세력의 가문으로 구분되며, 그중 남궁세가는 오대세가의 핵심 구성원으로 사천당가나 하북팽가 등과 함께 묶인다. 이때 남궁세가가 사천당가나 하북팽가 등을 제치고 남궁혁의 기초 설정이 된 것은, 해당 소재가 강남(江南)을 경유한 낭만성을 소유하고 있기 때문이라 추측할 수 있다. 남궁세가의 위치가 안휘성(安徽省)이라는 강남의 핵심 지역인지라, 강남에서 주로 생산된 시문(詩文)과 연결 지어 로맨틱한 특성을 지닌다고 이해되곤 하기 때문이다. 일례로 한국신무협의 대표작 중 하나인 <군림천하>(2000)에는 남궁세가의 핵심 인물로 다정군자(多情君子) 남궁선(南宮璇)이 등장하는데, 이 캐릭터는 연정 때문에 무공수련조차 그만두며 방황했던 이로 그려진다.¹⁴⁾ 물론 남궁세가의 낭만성이 <남궁혁>에서 전면적으로 쓰인다고 보기는 어려우며, 오히려 은연중에 드러나는 배경 요소라 할 수 있다. 이는 남궁혁이 자신을 소개할 때는 남궁세가의 낭만성보다는 ‘이에도 불구하고’ 존재하는 코믹한 요소(망나니 등)를 강조하기 때문이다.¹⁵⁾ 이 점을 생각해볼 때, <남궁혁>의 설정에 남궁세가가 존재하는 이유는 낭만성을 배경으로 확보한 뒤 아래의 삼공자(망나니) 클리셰와 대비시켜 일종의 희극적 효과를 얻어내기 위함으로 생각된다.

둘째, 삼공자(三公子), 혹은 셋째아들이라는 설정은 판타지 웹소설의

14) 용대운, 『군림천하』 제23권, 인타임, 2012.

15) 남궁혁, <왜 명문세가에는 망나니가 많을까 -남궁혁의 무협가리>, 2023.04.15., <https://youtu.be/V01UCRukEzA>. (검색일: 2024.10.19.)

‘망나니물(物)’이나 ‘명가물’에서 끌어온 것으로 보인다. ‘망나니물’이란 유명한 가문의 망나니인 주인공이 빙의나 회귀 등의 요소에 의해 변화한 뒤 서사를 이끌게 되는 플롯의 판타지 소설 군집을 일컫는다. 가장 대표적인 작품으로는 문피아의 웹소설 공모전 제4회에서 대상을 수상한 판타지 웹소설 〈백작가의 망나니가 되었다〉(2018)를 꼽을 수 있으며, 해당 소설에서는 주인공이 망나니 캐릭터에게 빙의하여 편하게 살기 위해 고군분투하다 점점 세계의 주역으로 나아간다는 이야기를 다루고 있다.¹⁶⁾ 〈남궁혁〉에서는 이 ‘망나니물’을 염두에 두고 명문세가의 삼공자 캐릭터를 내세워, 위에 제시했던 예시와 같이 희극성을 드러내고자 하는 것으로 보인다.

셋째, “초절정급고수 창룡검 바른생활 MZ 무림인 협객”의 “MZ”는 세대적인 측면을 암시하는 것이라 볼 수 있다. 이때 ‘MZ’는 크게 두 가지 측면에서 ‘새로움’을 의미한다고 인식될 수 있다. 첫째, 〈남궁혁〉은 그 자체로 소설이나 영화와 같은 올드 미디어가 아니라 버추얼 스트리밍이라는 뉴미디어를 전적으로 활용하고 있다. 둘째, 〈남궁혁〉은 신무협(新武俠) 이후의 세대에 속하며 스스로 그것을 표방하는 것으로 보인다. 이때 신무협이라 함은 좁게는 90년대에 PC통신에서 유래한 일군의 서점 무협을 통칭하며, 넓게는 그 서점 무협에 기반한 00년대의 대여점 무협까지 포괄하여 의미한다. 여기서 한국신무협(韓國新武俠)이 말하는 ‘새로움’은 80년대 대본소를 중심으로 유행했던 한국구무협(韓國舊武俠)에 대한 것이다.¹⁷⁾ 이 점을 염두에 두고 〈남궁혁〉은 90-00년대 생을 의미하는 ‘MZ’라는 표현을

16) 「웹소설, '백작가의 망나니가 되었다' 모바일 게임으로 나온다」, 『디사이즈게임』, 2021. 08.13., <https://www.thisisgame.com/webzine/game/nboard/225/?n=130849>. (검색일: 2024.10.19.)

17) 이주영, 「매체의 전환에 따른 무협소설의 변화 양상 연구 - 1990년대~2000년대를 중심으로」, 『대중서사연구』 제29권 2호, 대중서사학회, 2023, 13-14쪽.

사용하여, 자신이 그보다 더 뒤에 존재하는 세대임을 주장하고 있다. 이 세대론적 주장은 이후에도 상술 되듯, 무협이 00년대 웹소설 시장 내에서 갱신되었다는 지점, 그리고 <남궁혁>이라는 텍스트가 그 갱신을 바탕으로 비교적 신규 독자를 주된 대상으로 삼고 있다는 점에서 충분히 개연성이 있다.¹⁸⁾

이상을 볼 때, <남궁혁>의 도입부 문장은 각각 무협·웹소설·세대를 통해 자신의 위치를 암시하는 것이라 볼 수 있다. 이러한 캐릭터 설정에 기반하여, 남궁혁은 적절한 수행 전략에 따라 자신을 ‘남궁세가-삼공자-MZ’ 무림인에 걸맞는 캐릭터로 구현하는 임무를 떠맡게 된다. 문제는 이 설정의 무협적 구현에 있어 어떤 것이 중시되느냐이다. 기존 연구는 무협의 핵심 요소가 무(武)와 협(俠)에 있다고 주장했었지만, 무협 게임에 관한 신규 연구는 동양적인 배경과 무공 연출만으로도 텍스트가 무협으로 인식될 수 있었음을 논증했다. 다시 말해, MMORPG 시스템 내에서 무와 협이라는 핵심 개념이 게임적으로 구현되지 않았어도 괜찮았다는 의미이다.¹⁹⁾ 실제로 <남궁혁>에서도 이 무협적 설정은 세 가지 외적 요소-외양, 지식, 행위-를 통해 수행된다.

가장 먼저 드러나는 것은 캐릭터로서 남궁혁의 외양적 특성이다. 이 외양은 게임의 측면에서 보았을 때는 그 자체로 무협적인 배경이며, 극의 측면에서는 무대의 역할을 한다고 할 수 있다. 이때 남궁혁은 어깨가 넓고 현명한 얼굴을 가진, 근육질의 동양인 캐릭터로 설정된다. 이때 남궁혁이 과거의 사람임을 강조하기 위해 장발을 묶어 맨 고전 무협의 헤어스타일이

18) 다음의 영상은 무협이 비교적 높은 연령대의 남성을 대상으로 하고 있는 것과 달리, <남궁혁>이 비교적 낮은 연령대의 여성을 주요 독자로 함을 상징적으로 보여주고 있다. 남궁혁, <그건.. 너무 오타쿠 같지 않은가? - 16살 시청자와 35살 시청자 대화시키기>, 2023.07.06., https://youtu.be/ym_C9CSncx4. (검색일: 2024.10.19.)

19) 최혜령, 앞의 글, 2023, 168쪽.

적용되었으며, 의상 또한 무협에서 흔히 나오는 동양적인 천 옷으로 설정되었다.²⁰⁾ 이때 남궁혁의 모델링에는 다양한 무협-혹은 그 연장에서 생각할 수 있는- 의상이 덧씌워지게 된다. 무협의 기본이라 할 수 있는 수련복이나 디자인에 다소 변화를 준 무복(武服) 등이 일차적으로 존재하며, 그 외에도 창파오(長衫)에 코트를 얹어 쓴 모던한 ‘창천회’ 의상이나 푸른색의 ‘백수’ 추리닝이 있다.²¹⁾

이때 무협적인 ‘외양’이 결코 시각적인 요소로만 완성되지 않음을 주의할 필요가 있다. 버추얼 스트리밍은 이미 설정된 캐릭터가 연기자의 목소리와 동작으로 작동하는 구조이기 때문이다. 특히, 목소리는 〈남궁혁〉 텍스트 전반을 감싸는 외양이자 표면이기에 그 중요도가 매우 높다. 이때 〈채널 남궁혁〉의 유튜브 댓글을 보면 남궁혁의 목소리는 무협적으로 호평 받는 듯하다. “목소리 너무 좋아서 찾아보기 시작했던 거 같음.” “아 그러니까 대협의 이 좋은 목소리는 타고난 큰 울림(흥)통 덕분이다 이거군요.” 등등은 그 예시이다.²²⁾ 비교적 중후하고 활기차다 할 수 있는 이 목소리는 성우 김선우가 담당하고 있는 버튜버 ‘토키’에 의해 다음과 같이 평가될 수 있다. “(목소리가) 아! 잘생기게 호쾌하다! 쾌남이다!”²³⁾ 해당 진술의 진실

20) 이때 캐릭터의 모델링은 지속적으로 발전 도상에 있다고 할 수 있다. 이 때문에 캐릭터 모델링에는 일종의 버전이 정해지며, 이들 버전은 속칭 ‘구궁혁’, ‘뉴궁혁’, ‘뉴뉴궁혁’이라고 칭해진다. 남궁혁, 〈천명이 지켜본 남궁혁의 새 육신 - 오리지널 3D 공개〉, 2023.03.24., https://youtu.be/YQsTJ_nWXMs. (검색일: 2024.10.19.)

21) 이때 ‘백수’를 의미하는 추리닝 의상 또한 무협적인 개연성이 있는 것으로 평가할 수 있다. 무림인이란 전투가 있기 전까지 수련을 제외하면 본격적인 활동을 할 수 없어 ‘백수’와 유사하게 감각되기 때문이다. 일례로 서호봉(徐浩峰)의 〈사부(師父)〉(2015) 등과 같은 몇몇 무술영화에서는 아직 무관을 열지 못한 무림인이 노동 현장에 뛰어드는 장면이 제시되기도 한다. 남궁혁, 〈개백수 남궁혁〉, 2024.08.15., <https://youtu.be/RncA1rOB-hw>. (검색일: 2024.10.28.)

22) 남궁혁, 〈현직 성우가 평가하는 남궁혁...!〉, 2024.03.14., <https://youtu.be/5fiHbWHz-HQ>. (검색일: 2024.10.19.)

성은 확인할 수 없는 바이나, 그의 목소리가 좋다는 주장이 최소한 독자들에게 있어 개연성 있는 진술로 느껴짐은 어느 정도 확인할 수 있다.

두 번째로 염두에 두어야 할 것은 <남궁혁>에 드러나는 무협적 지식의 문제이다. 무협 장르에는 구파일방, 오대세가에서부터 무공의 각종 요소에 이르기까지 계보적으로 내려오는 장르 규칙이 상당히 많이 존재한다. 이러한 장르 코드는 중원(中原)이라는 지리적 설정을 중심으로 무림강호(武林江湖)를 이룰 수 있을 만치 비교적 뻣뻣하게 정해져 있으며, 무협을 읽고 쓰는 모든 이가 공유하는 공통된 지식(schema)이다. 그 점에서 무협을 구현하기 위해 이 코드들을 장악해야 함은 분명하다.

이에 남궁혁은 무협적 외양을 갖춘 채 무협 지식을 참조하여 장르를 무대에 구현하고자 한다. 먼저 그는 무협적 문체를 지식적으로 알고 사용한다. 그는 자신의 독자들을 ‘소형제’라는 무협적 어휘로 부를 뿐만 아니라, 더 나아가 대사에 있어서도 “~이오.” “~일세!” 등의 무협적 어미를 사용한다. 이는 무협적인 문체의 기초를 구현하는 것으로, 무협에 있어 문체(style) 그 자체가 무협을 성립시키는 표면임을 생각해보면 매우 중요하다고 할 수 있다.²⁴⁾ 이때 남궁혁이 종종 쓰는 “갈(噶!)”이라는 표현 또한 무협 내에서 상대방을 침묵시키기 위해 쓰이는 고유한 표현임을 생각해볼 때, 무협 지식에 의거한 것이라 볼 수 있다.

그런데 이 <남궁혁>의 무협 문체는 버추얼 스트리밍이라는 상호작용적

23) 남궁세가 비급서고, <2024-03-03> 토크 콘텐츠 - 성우가 보는 남궁혁 (w/김토키), 2024.03.05. 1:19:30~1:20:00., https://youtu.be/NdP5sJN_P2Y. (검색일: 2024. 10.31.)

24) 이 지점에 관해 페트러스 리우(Peturs Liu)는 무협적인 언어 사용 그 자체가 전통을 근대적으로 변용했다는 의미임을 지적하기도 했다. Peturs Liu, *Stateless Subjects: Chinese Martial Arts Literature and Postcolonial History*, New York: Cornell East Asia Series, 2012, pp.36.

(interactive) 환경상 독자의 무협적 어휘 사용을 통해서도 구축되는 면이 있다. 방송에서 남궁혁은 ‘대협(大俠)’으로 호칭되며, 독자들은 자신을 중원무림의 가장 대표적인 음식인 ‘만두’로 표상한다. 구독은 ‘정파의 자격’으로 이해되고, 좋지 못한 행동은 ‘사파’라고 하며, 모델링에 오류가 나는 것-프리징(freezing)-은 ‘주화입마’라 부른다.²⁵⁾ 이런 무협적 어휘의 사용은, 가장 기본적인 무협 작법이 “원고에서 외래어를 지우고 무협적인 용어를 알려주는 정도”임을 생각해볼 때 유의미하다고 볼 수 있다.²⁶⁾

이외에도 <남궁혁>에서는 ‘무협가리(무협+노가리)’와 같은 프로그램을 통해 난이도가 있다고 인식된 무협 개념을 독자들에게 찬찬히 설명해 주기도 한다. 일례로 2022년 12월의 ‘무협가리 제1회’에서는 용봉지회(龍鳳之會)가, 무협에서 후기지사(後起之秀)라고도 불리는 신진고수들을 한 자리에 모아 용과 봉의 별호를 붙이며 그 실력을 겨루게 하는 것을 지칭함을 설명한다. 이때 남궁혁은 용봉지회에 관한 개략적이면서도 정확한 설명을 할 뿐만 아니라, 그것이 -제자를 사용하여 스승의 실력을 증명하는- ‘포켓몬 배틀’과 유사한 체제를 가지고 있음을 보여 독자들에게 웃음을 주며 빠른 이해를 가능하게 한다.²⁷⁾

이상을 볼 때, <남궁혁>은 무협적 외양과 지식을 갖추고 무협을 수행하고자 했음을 알 수 있다. 하지만 이것만으로 무협이 수행되는가? 위에서 보았듯, 무협 게임은 배경뿐만 아니라 그 연출에 무공이 구현되어야 무협

25) ‘정파의 자격’ 외에도, 방송에 감동한 시청자를 ‘물만두’라고 부르거나, 구독권을 선물하는 행위를 ‘만두피 씌운다’ 등의 은어(‘내수 단어’)를 쓰기도 한다. 남궁혁, <남궁혁은 진짜 뭐하는 작자일까? - 남궁혁 설명회>, 2023.09.21., <https://youtu.be/2nade4jOWyo>. (검색일: 2024.10.19.)

26) 용대운, 「용대운 선생님 인터뷰 上」, 『텍스트릿』 카페, 2023.01.17., 재업로드, 검색일: 2024.10.19., <https://cafe.naver.com/textreet/182>.

27) 남궁혁, <무림인들은 왜 제자로 포켓몬 배틀을 하는가 - 남궁혁의 무협가리>, 2023.03.01., <https://youtu.be/ueRR29ddizs>. (검색일: 2024.10.19.)

으로서 인지될 수 있었다. 이는 일찍이 무협소설가 좌백이 과장(誇張)이라는 무공 및 클리셰의 중요성을 강조한 것에 상통하기도 한다. 무(武)와 협(俠)은 소재에 불과할지라도, 중원(中原)이라는 배경설정과 과장이라는 무공 및 클리셰는 무협의 핵심적인 특징에 들어간다는 것이다. 다시 말해, 무공으로 불을 피울 수 있다는 ‘과장’은 삼매진화(三昧眞火)라는 무공 설정으로서 장르 내에서 협의한 클리셰라는 것이다. 이것이 서사를 포함한 이야기의 과장적 분위기와 합쳐져 “무협만의 과장과 허세”를 이루게 된다.²⁸⁾ 그렇기에 무협에 있어 무공과 서사 측면의 ‘과장’이 핵심적이라 이해될 수 있다.

이 지점에서, <남궁혁>에 드러난 ‘행위’의 측면을 살펴볼 필요가 있다. 남궁혁의 무협적 외양과 지식은 그가 무협적인 행동을 함을 통해 본격적으로 구현되며, ‘남궁세가-삼공자-MZ’라는 캐릭터의 설정 또한 이 세 가지가 합쳐진 뒤에야 본격적인 의미를 가지게 되기 때문이다. 다시 말해, ‘행위’가 존재할 때야 배경 아래 ‘과장’적인 클리셰(무공 및 서사)가 작동하게 된다.

버추얼 스트리밍이라는 즉흥극에 있어 일종의 ‘대본’이라고 할 수 있는 이 부분은, 무협 장르 수행의 가장 큰 장애물이다. 어떻게 해야 버튜버가 주어진 환경 안에서 무공을 구사하고, 또 그것으로 “무협만의 과장과 허세”가 있는 클리셰를 행위로 구축할 수 있다는 말인가? 영화에서야 배우의 무술 실력과 더불어 촬영 편집이 이 부분을 어느 정도 해결해주지만, 버추얼 스트리밍이라는 즉흥극에서는 그런 기술이 개입할 여지가 없다. 이 난점에 대해, <남궁혁>에서는 흥미롭게도 게임과 관련하여 크게 세 가지 방향-무공, 공포, 연애-에서 무협 장르를 행위로 구현해내고자 한다.

28) 좌백·진산, 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드 6: 무협』, 북바이북, 2016, 15%.

이때 무협을 게임으로 행위 하는 것은 버추얼 스트리밍의 주요 소재가 게임 실황 방송이라는 점, 그리고 게임이 “행위성의 예술(art of agency)”이라는 지점과 연결된다. 응우옌이 지적하듯, 게임은 특정한 세계 안에서 제공된 능력으로 지정된 목표를 수행하는 것이다.²⁹⁾ 이는 게임이 행위의 영역에 있음을 보여주며, 더 나아가 어떻게 하느냐에 따라 무협을 수행할 수 있는 무대가 됨을 의미한다. 그렇기에 <남궁혁>의 무협장르 수행 전략이 행위의 측면에서 세 가지 게임 장르-대전 격투, 호러, 연애 시뮬레이션-와 연결되는 것이다.

첫째는 무공과 격투 게임의 상관관계이다. 무협의 무(武)라는 단어를 통해 이미 익히 알 수 있듯, 무협에서 무공은 그야말로 핵심적인 소재이다. 그것은 협을 실행하는 수단일 뿐만 아니라, 무협의 장르를 가능하게 하는 핵심적인 근간이기 때문이다. 그런데 무공은 앞서 이야기 했듯 과장의 영역에 있기에 일종의 초인적인 능력을 필요로 한다. 이 무공이 소설처럼 서술될 수도, 영화처럼 촬영·편집될 수도 없는 상황에서, <남궁혁>에서는 대전 격투 게임 <철권>을 통해 무공을 구현해낸다.

<철권>은 일본 반다이 남코 사에서 만든 대전 격투 게임 시리즈로, 기본적으로는 두 명의 플레이어가 일대일로 무술을 겨루어 승패를 가른다. 해당 게임에서는 무술가 캐릭터를 다룸에 있어 레버를 통한 상하좌우 조작, 그리고 오른손, 왼손, 오른발, 왼발에 해당하는 네 개의 버튼을 사용한다. 이들 버튼은 단순한 이동 및 공격도 할 수 있지만, 조합에 따라서 다양한 공격 또한 가능하다. 일례로 ‘↓↘→RP’ 키, 다시 말해 ‘상하좌우 레버 조작 후 라이트 펀치(Right Punch)’를 누르면 특정 캐릭터가 ‘봉권’이라는 특수한 기술을 쓰는 등이다. 이렇게 무술을 다양하게 구현할 수 있다는

29) 응우옌, 『게임: 행위성의 예술』, 이동휘 역, 워크룸 프레스, 2022, 34-38쪽.

점은, <철권>이 무공을 구현하기에 비교적 적합한 ‘행위성의 예술’임을 의미한다.

이에 남궁혁은 <철권>을 훌륭하게 플레이하여 무공 구현의 첫 물꼬를 튼다. 실제로 <채널 남궁혁>을 살펴보면 그가 철권의 각종 고수와 대련하는 영상이 있으며, 비록 <채널 남궁혁>에 편집본으로 나오지 않았더라도 <남궁세가 비급서고>에 다량의 <철권> 관련 영상이 남아있다. 일례로 2024년에 나온 유명 <철권> 유저 ‘호무새’와의 대련은, 남궁혁이 <철권>을 통해 무협을 구현해내는 양상을 보여준다. 남궁혁이 일정 이상의 실력을 갖춘 고수로서, 또 다른 강호의 고수와 무공을 겨루는 비무의 양상을 보여주는 것이다.³⁰⁾

이때 한 가지 첨언 해둘 것은, <철권>과 유사한 게임이 아니라면 <남궁혁>에서 모든 게임을 잘 할 필요는 없다는 지점이다. 화족 영애 집안 내의 “싸대기 배틀”을 다룬 <장미와 동백(薔薇と椿)>(2007)³¹⁾의 경우, 비교적 조작이 간단하지만 1:1 대련이라는 점에서 <철권>과 유사한 측면이 있다. 때문에 남궁혁이 이 게임을 훌륭하게 플레이하는 것은 <채널 남궁혁>에 편집본이 게시될 만한 가치가 있을 정도로 무협 컨셉에 어울리는 수행(performance)으로 이해된다.³²⁾ 이에 반해 테트리스와 비교적 유사한 퍼

30) 한 가지 중요한 것은, 남궁혁이 반드시 이길 필요는 없다는 것이다. 양측의 실력이 확실한 이상 승패는 그렇게 중요하지 않으며, 오히려 서로가 그 비무의 양상을 두고 어떻게 재미있는 만담을 하는지가 더 중요하다. 남궁혁, <호무새한테 쳐맞는 남궁혁 - 철권 8>, 2024.03.04., <https://youtu.be/Rihzavma0Ak>. (검색일: 2024.10.19.); 이는 다음의 영상에서도 비슷하게 적용된다. 이때 남궁혁의 철권 계급은 25단인 “Tekken King”으로, 상당히 높은 편에 속한다. 남궁혁, <정파의 자존심 남궁혁 vs 사파제일 아빠킹>, 2024.03.11., <https://youtu.be/FvZBsr-PtaA>. (검색일: 2024.10.19.)

31) ‘NIGORO’ 사(社)에서 만든 “싸대기 배틀” 장르 게임으로, 화족 가문의 며느리 주인공이 집안 내의 각종 상대(시누이나 장모 등)와 1:1로 ‘싸대기’를 겨루어 승부를 가르는 것을 그 내용으로 한다.

32) 남궁혁, <귀족영애들과 전심 전력 뺨패리기>, 2023.10.16., <https://youtu.be/w0D>

즐게임인 〈수박 게임(スイカゲーム)〉(2021)³³⁾의 경우, 무공과 직접적인 유사성이 존재하지 않기에 해당 게임을 잘 해야 할 필요성까지는 제기되지 않는다. 오히려, 해당 영상은 무인다운 열렬함으로 ‘열심히’ 플레이하는 것을 보여준 뒤, 그럼에도 해당 게임을 그다지 잘 해내지 못하는 것을 통해 코믹함을 보여주고자 했다.³⁴⁾

둘째는 자기 통제와 호러 게임의 문제이다. 〈채널 남궁혁〉을 보면 호러 게임 방송의 편집본이 상당한 비율을 차지하는 것을 알 수 있다.³⁵⁾ 이러한 호러 게임 플레이는 채널 내에서 장기간 지속적으로 게재되었다는 점에서 〈남궁혁〉의 주요 콘텐츠임을 알 수 있다. 다시 말해, 호러 게임 플레이는 스트리머 남궁혁의 무협적 캐릭터성을 잘 드러내는, 인기 있는 콘텐츠라는 것이다.

흥미롭게도 〈남궁혁〉에서 스트리머는 호러 게임을 무덤덤하게 플레이 하며, 특정한 영상에서는 심박수까지 조절하는 경우를 보여준다.³⁶⁾ 종종 〈철권〉 플레이 시의 심박수가 호러 게임 플레이 시보다 더 높다고까지 이야기되는데,³⁷⁾ 이러한 덩덤한 플레이는 그 자체로 인기를 끌 뿐만 아니라

HbUNkuZs. (검색일: 2024.10.19.)

33) ‘Aladdin X’사(社)에서 만든 퍼즐 게임으로, 〈테트리스〉와 비슷한 구성을 가졌다. 다만 같은 퍼즐 조각을 맞추면 조각이 삭제되는 〈테트리스〉와 반대로, 똑같은 과일(퍼즐 조각)을 여러 번 합쳐 커다란 수박을 만들어 높은 점수를 기록하는 것이 게임의 목표이다.

34) 남궁혁, 〈진짜 빌어먹을 게임 - 수박게임〉, 2023.10.23., <https://youtu.be/iCCF3UYL5fw>. (검색일: 2024.10.19.)

35) 쇼츠를 제외한 전체 214편의 영상 중 호러라고 간주할 수 있는 게임은 약 20편 전후라 할 수 있다. 숫자가 다소 정확하지 않은 것은, 〈지옥전망〉 같이 명백하게 호러인 게임 외에도 〈좀보이드〉 같은 호러 배경의 액션 게임이 있기 때문이다.

36) 가장 대표적인 예시로는 다음의 영상을 들 수 있다. 남궁혁, 〈간악한 귀신의 일기장 읽어보기 - 러브 샵〉, 2023.2.18., <https://youtu.be/enXz4mH7LvY>. (검색일: 2024.10.19.)

37) 일례로 한 영상은 초반에 공포 게임을 하고 후반에 〈철권〉을 하는데, 이때 후자의 심박수가 더 높게 나온다. 이 차이는 다음의 반응을 불러일으킨다고 할 수 있다. “이 사람

무협이라는 캐릭터성을 명확하게 드러내는 일이기도 하다. 일례로 'KOTAKE CREATE'의 게임 <8번 승강장(8番のりば)>(2024)의 플레이 편집본을 그 예시로 들 수 있다. <8번 승강장>은 리미널 스페이스(Liminal Space) 장르의 일본적 변형을 보여주는 게임으로, 이때 리미널 스페이스는 “관찰자가 경험한 공간과 다른 괴리감, 친숙한 공간 속 알 수 없는 위화감과 공포심을 자아내는 공간”을 의미한다. 게임은 이런 리미널 스페이스를 구현한 다음, 게이머가 괴물 등의 위험 요소를 피해 도망치게 하는 것이다.³⁸⁾ <8번 승강장> 또한 지하철이라는 반복되는 인공 공간에서 귀신이나 요괴 같은 이상 현상을 탐지하고, 발견 시 이에 하나하나 대응해 나가며 다음 공간으로 계속 나아가는 게임이다. 이 안에는 머리 없는 귀신, 차오르는 핏물, 혹은 갑작스러운 소리 등 다양한 공포 요소가 있는데, 남궁혁은 이 모든 요소에 덤덤하면서도 여유 있는 모습을 보여준다. 일례로 그가 머리가 없는 귀신이 다가오는 것을 보고도 다음과 같이 말하는 것을 들 수 있다. “머리가 없소이다. 머리카락은 원래 없었는데, 이젠 머리까지 …….”³⁹⁾

<8번 승강장> 플레이는 이처럼 무협과 호러의 역학 관계를 단적으로 드러내어, 남궁혁에게 무협적 행위를 명확히 드러낼 기회를 제공한다. 익히 알려져 있듯, 호러 장르는 기본적으로 타자로 대표되는 외부의 요소(공간

대체 언제 심장 박동이 높아지는 걸까..? 궁금했는데 답을 찾았습니다 감사합니다
“철권 시작하자마자 90넘는거 너무 웃기다” 남궁세가 비급서고, <2022-12-29> 공포게임 from the darkness +철권, 2022.12.29., <https://youtu.be/HMHSeWUzUWk>. (검색일: 2024.10.31.)

38) 박아란, <[Opinion] 일상 속에 숨어있는 공포 [문화 전반]>. 『아트인사이트』, 2024. 04.19., <https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=69648>. (검색일: 2024. 10.31.)

39) 남궁혁, <8번출구의 진짜 정식 후속게임...!>, 2024.06.15., <https://youtu.be/rMEktoqbZdQ>. (검색일: 2024.10.19.)

이나 괴물 등)를 통해 개인의 주체성이 압도당하게 연출한다.⁴⁰⁾ 그런데 무협은 호러와 반대로 개인의 주체성을 극적으로 드러내는 장르이다. 페르스 리우가 일찍이 지적했듯, 무협은 개인이 수련을 통해 깨달음을 얻을 수 있다고 설정하며, 이 깨달음을 얻으면 개인이 어떤 초월적인 주체가 될 수 있다.⁴¹⁾ 게다가 이런 초월적인 주체는 (호러를 포함하여) 어떤 경우에도 자신을 통제할 수 있는 주체이다. 일례로 신무협의 초기 명작 중 하나인 용대운의 『태극문』에서 최고의 고수는 자신의 보폭마저도 일정하게 통제할 수 있다. 이때 그 자기 통제는 고수의 실력을 증빙하는 요소이며, 주인공은 그 고수를 따라잡기 위해 자기 통제를 확대하는 ‘수련’에 집중하고 집중한다.⁴²⁾ 이런 점들을 고려해볼 때, 호러와 무협은 기본적으로 대립하는 장르라 할 수 있다.⁴³⁾

이상을 볼 때, <남궁혁>의 호러 게임 플레이는 무인이 그 기백으로 공포를 이겨내는 상황을 행위를 통해 보여준다. 특히 이렇게 공포를 이겨내는 자기 제어의 호러 게임 플레이는 앞서 제시된 <철권>에서의 흥분과 대비를 만들어내 무인의 상을 명확하게 전달한다. 대련은 호러와 대비되어 무협 장르로서의 수행 전략을 구성하게 되는 것이다. 이때 한 가지를 첨언하자면, <남궁혁>에 제시된 공포 게임 플레이는 전반적으로 무인의 승리를

40) 호러 영화에서는 주체가 괴물로 설정된 타자에 의해 공포를 느끼도록 의도되어 있다. 전준혁, 「타자의 목소리 - 영화 <갯아웃>으로 본 억압과 지배」, 『기초조형학연구』 제19권 5호, 한국기초조형학회, 2018, 631-642쪽.

41) P. Liu, 앞의 책, pp.49-60.

42) 용대운, 『태극문』 제1권, 뫼, 1994.

43) 이때 자기 통제가 충분히 되어 무공이 강한 경우, 무인은 러브크래프트 작품에 나오곤 하는 코즈믹 호러조차 상대할 수 있게 된다. 이 반대의 경우, 무인은 강시에도 벌벌 떠는 존재로 그려지게 된다. 각 예시는 다음의 두 작품 참조. 구로수변, 『전생검신』, 카카오페이지, 2016; 좌백, 「애견무사」, 『애견무사와 고양이 눈』, 황금가지, 2020, 45-174쪽.

보여주긴 하지만, 스토리를 따라가는 게임보다는 조작의 여지가 더 많은 게임이 조금 더 명확하게 그 승리를 보여주는 것 같다.⁴⁴⁾

셋째는 러브 코미디와 당혹의 문제이다. <남궁혁>이 <철권> 등을 통해 무공을 드러내고, 공포 게임 플레이로 흔들리지 않는 고수의 풍모를 보인다면, 남궁혁은 어떤 상황에서 당혹해야 무협으로서 개연성 있는 수행 전략을 가지게 되는가? 이때 <니디 걸 오버도즈(NEEDY GIRL OVERDOSE)>(2022)로 대표되는 러브 코미디 장르는 무협적인 의미에서 남궁혁의 약점이 무엇이어야 하는지 보여준다.

‘WSS playground’의 비주얼 노벨류 게임 <니디 걸 오버도즈>는 정신적인 문제를 겪는 오타쿠 소녀를 인터넷 스타로 육성해나가는 스토리를 가지고 있으며, 매일 방송 활동을 하여 캐릭터를 육성하는 것 외에도 산책이나 약 등으로 정신력 수치를 관리하는 것이 플레이의 주류를 이룬다. 여러 분기점이 있는 스토리와 다양한 엔딩을 제공하는 것이 특징인데, 이 게임에서 가장 눈에 띄는 요소는 스트레스 관리에 ‘어른의 놀이’(성관계)라는 항목이 성인용 농담의 감각으로서 존재한다는 것이다.⁴⁵⁾ 해당 게임에서 플레이어는 말을 듣지 않는 여주인공을 다루기 위해 다양한 전략을 고안해야 해야 하는데, 여기서 스트레스 관리 수치에 가장 편리하면서도 확실한 효과를 가지는 것이 ‘어른의 놀이’이다. 때문에 플레이어는 게임을 어느 정도 진행한 순간 해피엔딩을 보기 위해 ‘어른의 놀이’를 반강제적으로 선택하게 된다.

이때 <니디 걸 오버도즈>가 구조상 어느 정도 강제하는 음란성은 무협

44) 컨트롤을 통해 몬스터를 회피하는 기동이 가능한 <아오오니> 플레이어에서는 자기를 통제하는 수준이 아니라, 괴물을 농락하는 수준으로 이야기가 진행된다. 남궁혁, <느려>, 2024.08.17., <https://youtu.be/Mp0ZlqcCSEs>. (검색일: 2024.10.19.)

45) ‘어른의 놀이’가 포르노적으로 상세하게 묘사되는 것이 아니라, 코미디적으로 간략하게 암시만 되는 편이다.

소설이 전통적으로 꺼려온 요소이다. 천핑위안(陳平原)이 지적하였듯 중국의 무협소설은 장기간 연애에 대해 꺼리는 성향을 보여왔고, 특히 색정(色情) 부문에 엄격하였다. 김용을 필두로 한 1950-60년대의 홍콩-대만 무협에서는 색정적이지 않은 연애만이 주인공에게 허락되었고, 그 이전 시대인 민국무협 시기에는 연애 그 자체가 소설에서 금지되는 성향을 보였다.⁴⁶⁾ 한국무협의 경우 시대별로 연애 관계에 있어 큰 차이가 있긴 하지만, 2010년대 후반부터 등장한 무협 웹소설의 경우 남녀 독자가 모두 무협을 보는 상황이기에 ‘노맨스’가 주류를 이루었다.⁴⁷⁾ 이 지점에서 무협 웹소설과 직접적으로 관계를 맺은 <남궁혁>이 정파 무림인을 수행함에 있어 색정과는 거리를 둔 모습을 드러내야 함은 명확하다.

그 결과 <남궁혁>에서 <니디 걸 오버도즈> 플레이는 스트리머로 하여금 공포에 유사한 감각-당혹이나 경악-을 드러내도록 한다. 다시 말해, 게임의 여주인공이 게임을 부리거나 색정적인 행동에 집중할 때, 남궁혁은 당혹감을 드러내게 된다는 것이다. “아니 미쳤는가!” “아니 색에 미쳐있구만 아주!” 등등의 대사는 그 예시라 할 수 있다.⁴⁸⁾ 이러한 플레이는 독자들에게 있어 웃음을 줄 뿐만 아니라, 무협으로서의 실감 또한 선사한다고 할 수 있다. <니디 걸 오버도즈> 플레이 1편과 2편은 각각 그 조회 수가 35만과 25만으로 <채널 남궁혁>의 영상 조회수 중 1위와 3위를 차지한다. 또한 두 영상의 최고 인기 댓글이 각각 “떴다.... 정파인 속에서 느껴지는 유교의 향기가 가득한 영상”(좋아요 2.6천)이나, “공포게임할땐 완전 침착한

46) 陳平原, 『千古文人俠客夢』, 北京大學出版社, 2018, 제4장 참조.

47) 송가윤, 「신무협 웹소설의 남성향/여성향 혼종적 서사 구조에 대한 독자 반응 경합 연구: 신무협 웹소설 <화산귀환>과 여성 인물 ‘당소소’를 중심으로」, 서강대학교 석사학위논문, 2024, 41쪽.

48) 남궁혁, <색에 미쳐버린 소저 성공시키기 - 니디걸 오버도즈 2화 (완)>, 2023.1.12., <https://youtu.be/eTXohIWnTi0>. (검색일: 2024.10.31.)

데 오히려 이런 껌에선 정신 흥미해지는 대협ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ” (좋아요 2.3천)이라는 점은 웃음과 함께 무협으로서의 팝진성이 독자에게 상당한 매력으로 다가왔음을 보여준다.⁴⁹⁾

이상을 볼 때 <남궁혁>은 ‘남궁세가, 삼공자(망나니), MZ’라는 설정을 가지고 있으며, 이를 목소리와 그래픽의 외양, 기본적인 무협 지식, 그리고 게임이라는 행위를 통해 수행하고 있음을 알 수 있다. 라이브 스트리밍의 특성상 행위는 수행에 있어 가장 중요한 전략적 요소이며, 남궁혁은 대련 액션, 호러, 그리고 러브 코미디 장르의 게임을 플레이하는 과정에서 무협적으로 적절한 반응을 드러냄으로써 무협 장르 수행 전략을 진행하고 있다고 볼 수 있다.

문제는 이 수행과 별개로 <남궁혁>의 독자들이 옛날부터 무협을 읽어온 기존 독자보다는 ‘버튜버’를 즐기는 신규 독자일 개연성이 높다는 지점이다. 때문에 <남궁혁>의 무협 장르 수행 전략은 신규 독자에 대한 고려와 함께 진행되어야 하며, 기본적으로 신규 독자를 무협으로 포섭해야만 장기간 성립할 수 있다. 이 지점에서 <남궁혁>의 수행 전략에 관한 연구는 그 성패를 고민하기 위해서라도 신규 독자 유입의 측면으로 이어질 필요가 있다.

49) 이때 한 가지 지적될 바는, 남궁혁이 스트리머로서 게임의 엔딩을 볼 필요가 있었다는 점이다. 때문에 그는 ‘어른의 놀이’를 포함하여 여주인공에게 애정을 표현해야만 하는 처지에 이르게 된다. 이에 그는 여주인공에게 감정적인 장벽을 드리우게 하여, ‘러브 포에버(love forever)’ 등의 메시지를 입력하면서도 애정이 드러나기보다 의무적인 입장을 보인다. 남궁혁, <글러먹은 스트리머 소저 갱생시키기 - 니디걸 오버도즈 1화>, 2022.12.31., <https://youtu.be/hMONQmWF6hk>; 남궁혁, 위의 영상, 2023. 1.12. (검색일: 2024.10.31.)

3. 독자 유입: 신규 독자의 유입과 난이도 조절, 그리고 ‘무협가리’

〈남궁혁〉이라는 텍스트에 있어 가장 먼저 눈에 띄는 지점 중 하나는 무협을 구현하는 데 있어 난이도를 조절하였다는 점이다. 〈남궁혁〉의 초기 작 중 하나인 〈프린세스 메이커(プリンセスメーカー) 시리즈〉(1991-2004)⁵⁰⁾ 플레이만 보더라도, 남궁혁은 비교적 기초적인 무협 개념만으로 버추얼 스트리밍을 이어나가고 있다. 일례로 ‘남궁 엘리자베스’라고 이름 붙여진 여주인공을 육성함에 있어, 남궁혁은 세가, 무인, 무공, 천하제일인 등만의 용어를 사용한다. 이때 출현하는 비교적 고난도의 개념은 창공무애검법(蒼穹無涯劍法)이라는 남궁세가 가장 대표적인 검법 정도에 불과하며, 폭탄을 의미하는 벽력탄(霹靂彈)은 해설되어야 할 개념으로 존재한다.⁵¹⁾ 이렇게 〈남궁혁〉에서 무협의 기본적인 개념 위주로 버추얼 스트리밍을 진행하는 것은 지금까지도 비교적 일관성 있게 내려오는 경향 중 하나라 할 수 있다. 근래 게시된 달리기 게임의 시청자 참여 방송의 경우 ‘간악한’이라는 무협적 수식어를 제외하면 오직 ‘경공(輕功)’이라는 무협 개념만 사용되었기 때문이다.⁵²⁾

이렇게 〈남궁혁〉에서 버추얼 스트리머가 난이도를 조절하는 것은 독자들이 비교적 무협의 신규 독자인 것과 연결되어 있다. 실제로 한 영상에는

50) 일본의 ‘가이낙스’에서 개발한 ‘육성 시뮬레이션’ 장르의 게임이다. 자신의 딸을 다양한 방식으로 육성하여 공주(프린세스)를 비롯한 다양한 엔딩을 맞게 하는 것이 게임의 목표이다.

51) 남궁혁, 〈무협 버튜버가 딸을 천하제일로 키우는법 - 프린세스 메이커〉, 2023.2.13., https://youtu.be/3fapP7D6_M4. (검색일: 2024.10.19.)

52) 해당 영상은 시청자들과 〈테일즈 런너〉라는 달리기 게임을 한 것이다. 이때 경공(輕功)은 빠르게 지상을 누비는 무공 전반을 의미한다. 「무림인은 경공술을 잘할까? 시청자들 데리고 테런하기」, 『남궁혁』, 유튜브, 2024.10.03., <https://www.youtube.com/watch?v=F76Q18AixhA>. (검색일: 2024.10.19.)

가장 어린 시청자와 가장 나이 많은 시청자를 대면시키는 콘텐츠가 있었는데, 이때 제시된 나이가 16살과 36살이며 양측 다 여성이었다.⁵³⁾ 이 영상은 상당한 대표성이 있다고 볼 수 있는데, 이는 다음의 두 가지 이유에서 그렇다. 첫째, 남궁혁에 의하면 <채널 남궁혁>의 독자는 남녀의 성비가 “1:19”에 이르러 여성이 압도적으로 많다.⁵⁴⁾ 둘째, 근래 진행된 독자 ‘직업 조사’ 앙케이트에 의하면 10대부터 20대까지를 주된 독자층으로 삼고 있으며, 30대는 약 10% 정도이다.⁵⁵⁾ 이상에 의거하여 이 새로운 독자층을 ‘청년 여성 중심 독자’라고 할 수 있겠다.

이러한 독자층은 무협소설의 기존 독자가 비교적 ‘장년 남성 중심 독자’인 것과 대비된다. 무협 소설에 대해 종종 ‘늙음’이라는 수식어를 쓰는 것에서도 유추할 수 있듯, 최대 1960년대부터 누적된 무협소설의 독자는 비교적 나이가 많은 편이기 때문이다. 또한 1980년대 대본소 무협이 남성적인 포르노이기도 했다는 점에서 알 수 있듯, 무협소설은 상당히 오랜 기간 남성 독자 중심의 체제를 이루기도 했다. 이것이 독자층에 여성이 없다는 이야기는 아니며, 90년대 서점 무협의 중요 작가인 중 일부는 여성이기도 했다.⁵⁶⁾ 하지만 주된 독자는 결국 2020년대에 이르러 ‘장년 남성’이라 할

53) 남궁혁, <그건.. 너무 오타쿠 같지 않은가? - 16살 시청자와 35살 시청자 대화시킴>, 2023.07.06., https://youtu.be/ym_C9CSncx4. (검색일: 2024.10.31.)

54) 남궁세가 비급서고, <2022-12-23> 남궁혁의 무협가리 1편 - 지회편, 2022.12.24. 50:00-52:00., <https://youtu.be/OlVRyJ6rY8Q>. (검색일: 2024.10.19.)

55) 만 나이로 따졌을 때, 19세 미만 17.7%, 20~24세 33.9%, 25~30세 33.6%, 31~35세 12.2% 등으로 조사되었다. 남궁혁, <자네 직업이...메이드라고?(진짜임) - 시청자 직업 조사>, 2024.04.04., https://youtu.be/Xfxs8zD_Qzs. (검색일: 2024.10.19.)

56) 진산(본명 우지연)은 90년대 서점 무협의 중요 작가 중 한 명이다. 이외 『반인기』의 유사하, 『천화상련주』의 녹수연 작가가 여성으로서 당시 시장에 존재했다. 또한 비공식적인 회고에 따르면 여성 무협 작가의 기원은 조금 더 이전으로 가능할 수 있다. 자세한 사항은 다음 참조. 이용희·이주영·서원득, 『웹소설 큐레이션: 판타지·무협 편』, 예이플렛, 2021, 72%.

수 있으며, 이는 이영재가 1970-80년대 홍콩무협영화를 재개봉관에서 보던 관객들이 비교적 젊은 ‘도시 하층 계급 남성’이라는 상당히 동질적인 집단이라 논증한 것과 연결되는 측면이 있다.⁵⁷⁾ 그 지점에서 〈남궁혁〉의 독자들이 기존 무협 독자와 성별 및 연령대에 있어 상당한 차이가 있음을 쉽게 짐작할 수 있다.

그런데 〈남궁혁〉의 ‘청년 여성 중심 독자’의 존재는, 2010년대 들어 무협 웹소설을 중심으로 여성이 ‘신규 독자’로서 차차 무협 시장에 등장한 것에 대응한다. 2013년 ‘네이버 웹소설’에는 ‘무협’란이 존재했는데, 당시 여성 중심의 독자층을 가진 플랫폼의 상황상 해당 코너에 여성 독자를 우선적으로 염두에 둔 무협소설을 다수 배치했다. 장영훈의 〈천하제일〉(2013)이나 조형근의 〈장씨세가 호위무사〉(2014)는 그 대표작으로, 이 ‘로맨스 무협’ 작품들은 그 일부가 웹툰화나 게임화가 되었을 만큼 좋은 성적을 거두었다. 이후 ‘카카오 페이지’처럼 여성 소비자가 많은 편이었던 플랫폼에서는 수담옥의 〈자객전서〉(2014)나 시니어 작가의 〈수라전설 독룡〉(2017)처럼 여성 독자가 불편해하지 않을 무협을 기획하였다. 특히 〈수라전설 독룡〉처럼 2010년대 중후반 제작된 무협 중 상당수는 ‘로맨스 무협’까지는 아닐지라도 여성 독자의 불편함을 제거하기 위해 멜로(혹은 로맨스) 플롯을 제거한 ‘노맨스(no romance)’가 강세를 이뤘다. 이후 2010년대 말에 들어 〈무협지 악녀인데 내가 제일 쎈!〉(2019)와 같은 여성 주인공 무협이 카카오 페이지에 발행되면서 여성향 시장에서 자체적으로 생산된 것으로 추측되는 ‘로맨스 무협’(혹은 여성향 무협)이 점차 늘어났다.⁵⁸⁾ 이런 흐름은 2019년 〈화산귀환〉이 등장하여 더 많은 ‘여성 중심 신규 독자’를 끌어들

57) 이영재, 『아시아적 신체 냉전 한국·홍콩·일본의 트랜스/내셔널 액션영화』, 소명출판, 2019, 351-357쪽.

58) 이용희·이주영·서원득, 앞의 책, 71-77%.

이는 데 핵심적인 기반이 되었다고 할 수 있다.

다만 <남궁혁>의 등장이 무협 웹소설·웹툰 시장을 그 배경으로 하고 이를 고려하여 진행되는 것과 별개로, <남궁혁>의 ‘청년 여성 중심 독자’ 모두가 무협 웹소설·웹툰 시장에서 나왔다고 할 수는 없다. 버추얼 스트리밍 자체가 따로 독자층을 가지고 있기 때문이다. 일례로 위에서 제시된 영상에서 16세의 어린 시청자는 무협 독자로서 <남궁혁>을 시청하게 된 것이 아니라, 트위터에서 남궁혁의 영상을 보고 유입된 경우라 진술한다.⁵⁹⁾ 이 점을 생각한다면, <남궁혁> 영상 전반에 다른 무협 소설이 거의 등장하지 않는 이유도 어느 정도 이해할 수 있다. 독자의 상당수가 기존 무협을 읽지 않았을 것으로 추측했다는 의미이기 때문이다.

이상을 보았을 때, <남궁혁>이라는 콘텐츠의 탄생은 ‘여성 중심 신규 독자’가 무협 웹소설 시장 내에서 부상하는 것을 배경으로 하며, 그 배경 아래 <남궁혁>은 버추얼 스트리밍의 독자를 포괄하여 최대한의 독자를 포섭하기 위해 무협의 설명 난이도를 줄이는 전략을 사용했다고 볼 수 있다. 문제는 독자들이 같은 ‘여성 중심 신규 독자’라도 무협에 대한 관심이나 이해도가 상당히 천차만별이라는 것이다. 어떤 독자는 무협 웹소설·웹툰을 상당량 읽었을 수도 있지만, 어떤 독자는 버추얼 스트리밍을 주로 볼 수 있다. 이런 상황에서 독자 간의 격차를 최소화하고 자신을 무협적인 수행 전략의 주체로 확고히 자리매김하기 위해, <남궁혁>은 무협과 그 안에 존재하는 자신을 독자들에게 설명할 필요가 있다.

이 지점에서 ‘유입설명회’와 ‘무협가리’의 문제가 제기된다. 전자는 ‘자

59) (남궁혁) “어쩌다가 ‘트위치’ 방송 같은 것을 보게 되었는데? 원래 서브 컬처를 좋아했는지 궁금하네.” (독자) “트위터에서 대협 심박수 내리는 거 보고, 그런 거랑 팬아트 탐라에 뜨는 거 보고, 궁금해서 찾아보다가” (남궁혁) “그렇게 보게 되었구만.” 남궁혁, 위의 영상, 2024.04.04., https://youtu.be/Xfxs8zD_Qzs. (검색일: 2024.10.19.)

기소개'에 집중된 기획이고, 후자는 무협의 각종 설명하는 기획이다. 이 두 기획은 남궁혁 자신을 소개하고 더 많은 독자를 포섭할 기회일 뿐만 아니라, 기존 독자들 간의 격차를 줄이고 무협으로서의 정체성을 단단히 할 기회가 된다. 이는 <남궁혁>이 온라인상에서 '유입설명회'라는 용어를 최초로 고안하고 주변 스트리머에게 퍼트리게 된 것에 상응한다.⁶⁰⁾ 자기 홍보라는 개념 자체는 이미 버추얼 스트리머 산업에 광범위하게 존재했겠지만, 그가 새로운 용어를 고안하면서까지 자신을 드러내고자 신경을 썼다는 점을 생각할 필요가 있다. 남궁혁은 이미 자기를 무협적으로 소개해야 할 필요성을 어떤 방식으로든 느낀 것이다. 이는 그가 근래 "새로운 독자의 상당한 유입"이 '유입설명회'를 개시하게 된 동기라 발언한 것과도 연결된다.⁶¹⁾

<남궁혁>에서 '유입설명회'는 총 2회에 걸쳐 진행되었으며, 방송 일자로 따지면 2022년 12월 16일에 '1차'가, 2023년 8월 23일에 '2차'가 있었다. 둘 다 원본 영상은 <남궁세가 비급서고>에 보관되어 있으나, '2차'와 달리 '1차'는 <채널 남궁혁> 내에 전시된 편집본 영상이 없다. '1차'의 캐릭터 모델링이 구형이고, 마이크나 진행 면에서 다소 간의 아쉬움을 느낄만한 요소가 있었다는 점 때문으로 생각된다. 실제로 남궁혁은 '2차'의 원본 영상 일부에서 이전에 대한 아쉬움을 간단하게 토로하고 있다.

'유입설명회'는 '1차', '2차' 모두 영상 중반부부터 방송 스타일, 규칙, 용어, 목표, 2차 창작 가이드 등을 Q&A와 함께 제시하는 등, 독자와 공유할 수 있는 가이드라인 제시에 힘을 쏟고 있다.⁶²⁾ 하지만 '유입설명회'의 초반

60) 남궁혁, <남궁혁이 버튜버 최초로 한 것 ... 알고 있었나!? - 남궁혁의 노가리>, 2024.03.21., <https://youtu.be/80M3m6IVPSY>. (검색일: 2024.10.25.)

61) 남궁세가 비급서고, <2022-12-16 남궁혁 신규 시청자 유입 설명회!>, 2022.12.17. 30:25., <https://youtu.be/-CaD6FVjTTk>. (검색일: 2024.10.25.)

62) 남궁혁, <남궁혁은 진짜 뭐하는 자자일까? - 남궁혁 설명회>, 2023.09.21., <https://>

부는 분명히 남궁혁의 캐릭터성을 설명하는 데 그 목표가 두어져 있다. <남궁혁>의 '유입설명회' 초반은 '1회'와 '2회'를 막론하고 프로필을 비롯하여 그 무협적인 설정을 소개하며, 그 이후 부분은 방송 역사 및 좋아하는 것(好)과 싫어하는 것(不好) 등 남궁혁의 캐릭터성을 드러낼 수 있는 부분으로 구성되어있다. '정파, 국수, 수행'으로 대표되는 선호 리스트는 그 자신이 무협의 정파 구성원이며, 무림에 사는 사람임을 보여주고, 이 보여준은 '마교, 사파, 혈교, 민트초코'로 대표되는 불호 리스트에서도 동일하게 적용된다.⁶³⁾ 이때 '유입설명회'에 덧붙여진('1차'), 혹은 '유입설명회' 이후 재차 진행된('2차') 'Q&A'⁶⁴⁾ 또한 그 자체로 하나의 증흥극으로 이해할 수 있다. 남궁혁이 다양한 질문들에 자신의 설정을 어떻게 구체화하는지 보여주는 장으로 인식할 수 있기 때문이다.

이렇게 무협적인 캐릭터를 소개하고 설명한다는 지점에서, '무협가리'는 <남궁혁>의 가장 중요한 기획 중 하나라 말할 수 있다. '무협가리'는 '무협에 관해 이야기(노가리)하는' 프로그램으로서, 무협의 각종 설정을 설명할 뿐 아니라 이를 통해 무림에 몸담고 있는 남궁혁을 더 심도 있게 설명하는 과정이다. 어떤 사정에 의해 지워진 한 회차를 제외하면, <남궁혁>의 '무협가리'는 총 6회에 걸쳐 다음의 과정으로 진행되었다.

youtu.be/2nade4jOWyo. (검색일: 2024.10.25.)

63) '2차'에서는 리스트가 조금 변경되었다. 좋아하는 것은 '정파, 운동, 고기, 국수', 싫어하는 것은 '민트초코, 시정잡배, 사파, 혈교, 마교'.

64) 남궁혁, <이런 질문은 대체 왜 있는거지 - 남궁혁의 Q&A>, 2024.01.11., https://youtu.be/qdH3_0s7lwk. (검색일: 2024.10.25.)

〈표1〉 ‘무협가리’ 관련 자료⁶⁵⁾

| 회수 | 제목 | 게시 일자 | 조회 수 |
|-----|--|--------------------------------|--------------------|
| 제1회 | 〈무림인들은 왜 제자로 포켓몬 배틀을 하는가 - 남궁혁의 무협가리〉 (〈2022-12-23〉 남궁혁의 무협가리 1편 - 지회편) | 2023. 3. 1. (2022. 12. 24.) | 55,664 (9,964) |
| 제2회 | 〈왜 명문세가에는 망나니가 많을까 - 남궁혁의 무협가리〉 (〈2023-03-05〉 남궁혁의 무협가리 + 3D 남궁혁 장례식) | 2023. 4. 15. (2023. 3. 6.) | 85,327 (6,204) |
| 제3회 | 〈무협지에 왜 태권도와 한국은 안나오나요? - 남궁혁의 무협가리 세력편〉 (〈2023-05-14〉 남궁혁의 무협가리 세력편) | 2023. 7. 3. (2023. 5. 15.) | 86,411 (5,500) |
| 제4회 | 〈관무불가침은 대체 누가 정한걸까? - 남궁혁의 무협가리〉 (〈2024-01-21〉 남궁혁의 무협가리-관무불가침편) | 2024. 3. 9. (2024. 1. 22.) | 41,784 (4,197) |
| 제5회 | 〈무협지의 클리셰들 - 남궁혁의 무협가리〉 (〈2024-04-28〉 남궁혁의 무협가리 - 무협 클리셰 편) | 2024. 5. 9. (2024. 5. 4.) | 38,868 (1,406) |
| 제6회 | 〈진짜 파문시켜 버릴까 - 무협알못한테 무협가르치기〉 (〈2024-07-30〉 무협가리, 첫번째 강의편 (w/ 애덕, 니노선데이, 양메이, 샤메이)) | 2024. 8. 11. (2024. 7. 31.) | 138,993 (4,910) |

65) 첫 번째 줄은 〈채널 남궁혁〉에 있는 영상을, 두 번째 줄의 괄호 안은 〈남궁세가 비급서고〉에 있는 영상을 기준으로 한 것이다. 조회 수는 2024년 10월 19일에 확인한 것을 기준으로 한다.

4장에서 다룰 6회를 제외하면 ‘무협가리’는 남궁혁이 나와 무협의 각종 설명을 파워포인트와 함께 진행한다는 점에서 대체적으로 동일한 구조이다. 각 회에 대해 간략하게 설명하면 다음과 같다. ‘무협가리 제1회’(이하 ‘제1회’)는 비교적 실험적인 성격으로 무협의 세부 설정 중 하나인 지회(支會), 특히 용봉지회(龍鳳支會)를 설명한다. ‘제2회’는 세가(世家) 개념 자체와 함께, 남궁세가 등 각종 세가에 관해 설명한다. ‘제3회’는 정파, 사파, 마교, 새외(塞外) 등 무협의 기본이 되는 여러 세력에 대해 논한다. ‘제4회’는 관무불가침-무협에서 관과 무림이 서로 겨루지 않는 것-의 개념에 대해 그 기원과 설정 이유 등을 논하고 있으며, ‘제5회’에서는 객잔에서의 싸움, 반로환동, 혹은 기연 등 무협 장르의 기초적인 클리셰에 대해 다루고 있다.

이때 ‘무협가리’의 설명은 실험적이었던 ‘제1회’를 제외하고는 대체적으로 세가, 세력, 클리셰 등 무협의 기초적인 요소들에 대해 논하고 있다. 다만 ‘제4회’는 관무불가침(官武不可侵)이라는 비교적 세부적인 주제에 대해 다루고 있는데, 이는 그 다음 주 ‘향아치’라는 스트리머와의 ‘합방’이 진행되는 것과 연관이 있다고 생각할 수 있다. ‘향아치’는 한국사를 위주한 남성 버추얼 스트리머로 ‘대한제국 관료가 현대로 타임슬립을 했다’는 대체역사물의 설정을 가지고 있다. 둘 사이의 합방은 ‘관무합방’-무림인과 관료의 합방-이라고도 불리는데, 이 방송에 앞서 ‘합방’의 기반이 되는 설정인 ‘관무불가침’을 가르치고자 한 것이다.

<남궁혁>의 ‘무협가리’는 독자들에게 무협을 쉽고 재미있게 설명하기 위해 다양한 서술 전략을 사용하고 있다. 이 서술 전략은 크게 이미지, 비유, 그리고 상황극의 세 측면을 통해 이해될 수 있다.

첫째, ‘무협가리’는 이미지를 집약적으로 사용하는 편이다. 무림세력을 설명하는 ‘제3회’에서만 해도 무림의 각 세력에 대해 다양한 삽화가 그려져 있는데, 남궁혁은 이 삽화에 기반하여 북해빙궁이나 남만야수궁 같은

집단을 알기 쉽게 설명한다. 이때 여러 삽화는 인터넷에서 수집한 것이 아니라 스튜디오 직원이 속칭 ‘삽화 담당 가솔’로서 그린 것이다. 이미지를 통한 설명은 ‘제1회’에서부터 있던 일이나 무림의 각종 클리셰를 설명하는 ‘제5회’의 경우 15장가량의 다양한 삽화가 사용되기도 했다. 한 가지 눈여겨 볼 점은, 삽화를 미리 준비해둬야 한다는 지점이 방송 시간을 제약한다는 것이다. 때문에 질의응답을 제외한다면 ‘제1회’ 무협가리는 10여 분에 불과했고, 이후에도 30분이 채 되지 않는 경우가 대부분이었다.

둘째, ‘무협가리’에 있어 무협의 각종 개념은 이미지가 깔린 상황에서 비유를 통해 설명된다. ‘제1회’에서만 해도 남궁혁은 문과 간의 사제관계가 스승의 자존심을 건 제자의 대리 경쟁임을 ‘엄친아(엄마-친구-아들)’라는 유행어를 통해 드러낸다. 또한 이 지점에서 더 나아가, 〈남궁혁〉에서는 제자들끼리 진행하는 비무대회가 용(龍, 남성 제자)과 봉(鳳, 여성 제자)의 지회(支會)라는 의미에서 용봉지회(龍鳳支會)임을 설명하고, 그것이 높은 사람의 자존심을 건 낮은 입장들의 대리 경쟁이라는 측면에서 ‘포켓몬 배틀’과 유사하다고 비유한다. 이러한 설명 방식은 무협 설정의 본색을 드러내고 풍자한다는 점에서 독자에게 웃음을 줄 뿐만 아니라, 포켓몬에 대해 이미 지식을 가지고 있는 대부분의 독자 대중이 쉽게 이해할 수 있게 한다.

이때 비유는 ‘엄친아’나 ‘포켓몬’ 같은 현대의 밈(meme) 및 대중문화와 연계되기도 하지만, 독자층에 맞춰 판타지 장르로도 설명된다. 일례로 ‘제2회’의 세가편은 판타지 속 영주에 대한 설명으로 시작한다. 먼저 ‘토지의 소유자’인 영주 개념을 먼저 제시한 뒤, 그와 흡사한 개념으로서 세가가 존재함을 지적하는 것이다. 그렇게 세가가 무엇인지 대략적으로 감을 잡게 한 뒤, 세가가 영주와 어떤 측면에서 다른지 말한다. “세금을…… 영주보다…… 좀 안 내는 편이지…….” “관무불가침!” 이는 무림강호 안에서 세가가 국가에 대해 나름의 독립성을 갖춘 집단임을 지적한 것이다.⁶⁶⁾ 이런 설

명은 독자 대다수가 판타지의 영주나 가문 개념을 알고 있다고 가정하 뒤 그것을 기준으로 무림세가를 설명한 것이다.

셋째, <남궁혁>은 이미지 및 비유와 더불어 여러 상황극을 진행한다. 이 상황극은 라이브 스트리밍이라는 매체적 환경을 활용한 것으로, 더 용이한 설명을 재미와 함께 전달하기 위한 전략이라 할 수 있다. 이런 상황극의 전개는 ‘무협가리’ 전반에 명확하게 드러나는 현상으로, ‘제1회’부터 그 예시를 찾을 수 있다.

남궁혁: (용봉지회를) 이해하기 위해서는 스승들의 입장에서 생각을 해 봐야 되네. 각 문파나 세가들의 스승과 어른들의 입장에서 생각을 해 봐야 되는데. 자네들이 알고 있는 그 ‘엄친아’가 있다면, 이 무림에는 ‘스친제’가 있소이다. 스승! 친구! 제자! “옆집 누구누구는 이미 그 무공의 수위가 몇 성에 달했다던데.” “아니 그 무공의 경지가 얼마나 된다던데!” 그런 것을 이제 스승들끼리 모이면은 서신 같은 것을 주고받고 술 한잔 하고나면은, “이보게 친구, 내 제자가 벌써 10성에 달했소이다!” 이러면은…… 풀받지 않는가! 스승 입장에서는!

그 이야기를 듣고 와서 이제 자신의 문파로 돌아왔는데, 제자라는 놈은 “에헤이, 에헤이, 스승님, 저 다녀왔습니다요. 예잉, 무공이요? 저 오늘 그 당과 먹었는덱쇼?” 아니, 이럴 수도 있지 않은가! 그러면 스승의 기분은 이제 어떻겠는가?⁶⁷⁾

‘무협가리’의 상황극 사용은 전체 시리즈 내에서 드러나는 바이며, 특히

66) 남궁혁, <왜 명문세가에는 망나니가 많을까 - 남궁혁의 무협가리>, 2023.04.15., <https://youtu.be/V01UCRukEzA>. (검색일: 2024.10.31.)

67) 남궁혁, <무림인들은 왜 제자로 포켓몬 배틀을 하는가 - 남궁혁의 무협가리>, 2023.03.01., <https://youtu.be/ueRR29ddizs?list=PLfmNrQWWAMJ9M30KqfhANvJOTG1buo4F>. (검색일: 2024.10.31.)

‘제5회’의 경우에는 이미지를 주고 그에 걸맞는 무협의 클리셰(상황)을 맞추는 컨셉으로 진행되어 상황극 사용을 극대화했다.

이때 한 가지 유의할 점은, ‘무협가리’에도 난이도를 조절하기 위한 지침이 작동하고 있다는 것이다. ‘무협가리’에는 이미지·비유·상황극이 충분히 사용되지만, 그에 반해 작품명이나 문학사는 거의 제시되지 않는다. 몇 안 되는 예시가 관무불가침에 관한 ‘4회’인데, 여기에서는 관무불가침 개념의 기원으로 와룡생(臥龍生)과 그의 작품이 언급되며, 더 나아가 그 개념이 무협 장르에 있어 가지는 의미 등이 비교적 자세하게 서술되어 있다. 하지만 이때를 제외하면 ‘무협가리’에서는 대부분의 무협 작품이 언급되지 않은 채, “내가 본 작품”이라는 모호한 범위 안에서만 이야기된다. 이는 정확한 명칭 제시를 회피하여 오히려 극의 중요한 부분을 부각하고 서술의 번잡함을 피하고자 하는 시도로 보이며, ‘제4회’에서의 문학사적 서술의 경우도 그 이후에 다시 등장하지 않는 것으로 보아 일회적인 시도에 그친다고 보아야 한다.

이상의 논의를 통해 <남궁혁>은 ‘여성 중심 신규 독자’를 끌어들이기 위해 다양한 전략을 펼치고 있음을 알 수 있다. 다만 이중 ‘무협가리’가 전략의 부분으로 개별적인 성공을 얼마나 거두었는지는 다소 논의의 여지가 있다. <표1>에서도 볼 수 있듯, ‘제1회’에서 ‘제5회’에 이르기까지 ‘무협가리’가 그다지 높은 조회 수를 기록하지 못했기 때문이다. 여기서 ‘제6회’는 비교적 높은 조회수를 기록하긴 하였지만, ‘무협가리’의 형식이 대대적으로 변화하는 부분이기 때문에 본문의 4장에서 논하기로 하겠다. 이렇게 기존의 ‘무협가리’를 ‘제1회’에서 ‘제5회’ 사이로 본다면, ‘무협가리’는 오히려 조회 수가 점점 떨어지는 현상을 보인다. 실험적이었던 ‘제1회’를 제외한다면, ‘제2회’와 ‘제3회’가 유튜브에서 약 8만의 조회 수를 거두다, ‘제4회’와 ‘제5회’에 들어 4만 전후의 조회 수만을 기록하기 때문이다. 이러한 흥행 부진

은 크게 두 가지 측면에서 그 이유를 짐작할 수 있다. 첫째, ‘학습’에 다소의 방점이 찍힌 ‘무협가리’는 놀이로서 그다지 인기를 끌기 어려웠을 수 있다. 둘째, ‘제4회’와 ‘제5회’의 형식이 놀이로서 유용하지 않았을 수도 있다. 앞서 말했듯 ‘제4회’는 관무불가침의 기원으로 와룡생 무협을 이야기하는 등 그 깊이가 상당했지만, 그렇기에 오히려 독자에게 거리감을 두게 했을 수도 있다. 또한 ‘제5회’의 경우 이미지를 보고 무협지의 클리셰를 유추하는 구성이었는데, 이것이 그렇게 재미를 주지 못했을 수 있다.

그렇다면 ‘무협가리’와 ‘유입설명회’ 등으로 무협이자 버추얼 스트리머인 자신을 홍보하고자 했던 <남궁혁>의 기획은 실패한 것인가? 그렇게 생각하기는 어렵다. 그 이유는 크게 세 가지이다. 첫째, <남궁혁>은 ‘무협가리’의 부진에도 불구하고 2024년 내내 안정적으로 스트리밍을 유지해왔다. 이는 ‘무협가리’의 부진이 텍스트 자체의 실패를 의미하지는 못한다는 것이다. 둘째, ‘무협가리’가 유튜브에서 부진을 겪었다는 지점이 방송 내에서 코어 독자들의 지지를 얻지 못했다는 말은 될 수 없다. 유튜브 영상에는 방송 독자의 숫자가 기록되지 않기에 유튜브에서 부진하다는 것이 ‘무협가리’가 팬덤의 코어 독자들을 교육하는 것에 실패했음을 의미하지는 못한다. 오히려, 장기적으로 이뤄졌다는 그 지점만으로도 일정한 숫자의 독자들이 학습되었을 것이라 가정할 수 있다. 셋째, ‘무협가리’는 ‘제6회’에서 형식을 변화시키며 상당한 발전을 보인다. 조회 수도 대폭 증가했을뿐더러, 그 형식에서 산출할 수 있는 무협적인 의미도 작지 않다. 이상을 염두에 둘 때, 더 발전된 논의를 위해 ‘무협가리 제6회’를 살펴볼 필요가 있다.

4. 무협 확산: 장르 독자의 (재)생산 양상과 그 이론적 의미

2024년 7월 30일의 ‘무협가리 제6회’는 ‘신규 독자’ 중 일부가 ‘정규 독자’로 진행되는 과정을 드러낸다는 점에서 각별한 주목을 요구한다.⁶⁸⁾ 해당 영상에서 남궁혁은 무협을 잘 모르는 것으로 가정된 네 명의 ‘버튜버’-애덕, 니노선데이, 양메이, 샤메이-에게 강호, 무림 세력(정파, 사파, 마교, 새외), 세가 및 구파일방 등 무협의 기초적인 개념을 가르친다. 이때 남궁혁은 파워포인트를 사용하고, 개방을 “정보길드(거지집단)”로 비유하는 등, 기존 ‘무협가리’의 설명 전략을 전반적으로 유지한다. 특히 약 1시간에 달하는 강의의 이미지 자료 또한 ‘무협가리’에서 사용했던 것들이다.

하지만 ‘제6회’는 극의 구성에 있어 기존 ‘무협가리’와 근본적인 차이를 보인다. 먼저, 이 영상에서는 무협의 ‘학습’이 중심에 있지 않다. 오히려, 버튜버 ‘애덕’이 무협에 대해 엉뚱한 질문을 던지고, 남궁혁이 그에 다양한 반응을 하는 것을 보여주는 데 그 초점이 맞춰져 있다. 일례로 남궁혁이 사파의 주장 계승 방식에 대해 다음과 같이 말하는 부분을 들 수 있다.

남궁혁: “(정파와 달리) 다음 보스가 이전 보스의 목을 썰어버려.”

애덕: “그런데…… 그게 맞지 않나요 근데? 강한 자가 정상에 서는 게?”

남궁혁: “하, 나 오늘 어떻게 해야 해 진짜……?”⁶⁹⁾

68) 버추얼 스트리밍(방송)은 2024년 7월 30일이며, 전체 영상은 7월 31일에 올라왔다. 편집본이 올라온 때는 같은 해 8월 11일이다. 남궁세가 비급서고, <2024-07-30 무협가리, 첫번째 강의편 (w/ 애덕, 니노선데이, 양메이, 샤메이)>, 2024.07.31., https://youtu.be/Wmv_SFFmnt8. (검색일: 2024.11.01.); 남궁혁, <진짜 파문시켜 버릴까 - 무협알못한테 무협가르치기>, 2024.08.11., https://youtu.be/Wmv_SFFmnt8. (검색일: 2024.11.01.)

69) 남궁혁, <진짜 파문시켜 버릴까 - 무협알못한테 무협가르치기>, 2024.08.11. 5:00-6:00., https://youtu.be/Wmv_SFFmnt8. (검색일: 2024.11.01.)

이때 버튜버 ‘애덕’이 무협의 관습에 관해 판지를 거는 지점이 눈에 띄며, 이러한 개그는 그 자체로 공연성을 가진다. 이 지점에서 ‘제6회’는 일인 상황극 대신 주고받는 대화가 중점적으로 도입되었다고 볼 수 있다. 이렇게 개그를 주축으로 하는 공연 구성은 그 자체로 ‘무협가리’의 비교적 낮은 조회 수에 대한 대처라고 볼 수 있다. ‘학습’을 ‘개그’로 전회시켰기 때문이다. 이러한 전략적 변화는 ‘제6회’의 조회 수가 다른 편에 비해 비교적 높은 14만 회가량이라는 점에서 상당한 효과를 거두었다고 평할 수 있다.⁷⁰⁾

물론 ‘제6회’에서 가장 눈여겨볼 지점은 <남궁혁>의 주요 독자들이 이미 기초적인 무협 설정에 대한 학습을 필요로 하지 않는다는 점이다. ‘제6회’는 초보에게 무협을 가르치는 남궁혁의 곤경-그리고 버튜버 애덕의 판지를 보고 즐기는 데 있다. 이런 구성은 <남궁혁>의 독자가 상황을 보고 즐길 수 있는 관객, 다시 말해 무협을 배워야 하는 대상이 아니라 이미 무협에 대해 어느 정도 아는 관객으로 상정한 것이다. 그런데 ‘제6회’에서 ‘이미 독자가 알 것으로 상정한 개념’은 그 난이도가 그렇게 낮지만은 않다. 위에서 논했듯, 그 범위는 ‘강호, 무림 세력(정파, 사파, 마교, 새외), 세가 및 구 파일방’을 모두 포괄하기 때문이다. 특히 방송에서는 이상의 개념을 어느 정도 해설해주지만, 편집본의 경우에는 해설보다는 판지-반응(애덕-남궁혁)에 모든 분량을 할애했다. 때문에 ‘제6회’의 영상은 그 자체로 <남궁혁>의 독자들이 이미 무협에 대해 어느 정도 아는 ‘정규 독자’의 문턱에 들어서고 있음을 보여준다.

이렇게 <남궁혁>의 독자 중 상당수가 ‘정규 독자’로 올라서기 시작했다는 징후는 2024년 <채널 남궁혁> 영상의 곳곳에서 보인다. 일단, 2024년 4월 게재된 영상 <무협버튜버 시청자들은 어떤 무협웹툰을 좋아할까?>에

70) 2024년 11월 1일 기준.

는 <남궁혁>의 독자들이 어떤 무협 웹툰을 읽는지 보여주고 있다. 여기서 흥미로운 점은, 독자들이 읽은 웹툰이 단순히 『화산귀환』 정도에 집중되어 있지 않다는 것이다. 이제 ‘정규 독자’로서 그들은 다양한 웹툰을 섭렵한다. 그 안에는 『화산귀환』을 필두로 『일타강사 백사부』, 『마도전생기』, 『백씨세가 시한부 공자』, 『광마회귀』 등 웹소설 원작의 무협 웹툰도 있지만, 『무모협지』 같은 중국에서 들어온 웹툰도 있다. 또한 그 외에도 『필살 VS 로맨스』 같이 순정만화 남주인공과 무협만화 여주인공 사이의 관계를 메타적으로 다룬 웹툰 또한 존재한다. 특히 해당 영상 초반에 나오는 웹툰 『사신』은 설봉의 2002년도 동명 작품을 원작으로 하는 것으로, 90년대를 풍미한 서점 무협(혹은 협의의 신무협) 특유의 비정하면서도 묵직함을 그 특징으로 하고 있다.⁷¹⁾ 요컨대, <남궁혁>의 해당 영상은 2020년대 초중반에 연재되고 있는 다양한 무협 웹툰을 상당 부분 망라하며, 이는 독자들이 이 여러 웹툰을 읽을 뿐만 아니라 그에 대해 영상을 통해 서로 공감하고 이야기를 나눌 수 있을 만큼 지식이 축적된 상황임을 지적한다.

물론 <남궁혁>의 독자들이 ‘정규 독자’로서 다양한 무협을 섭렵하게 된 배경에는 앞서 설명한 로맨스 무협의 확장과 함께, 2020년대 초중반부터 무협 웹툰이 양적으로나 질적으로나 확장된 지점을 짚어야 한다. 웹툰 <고수>(2015)가 무협 웹툰의 초기 예시를 보여준 이래 2010년대 말까지만 해도 무협 웹툰은 그 양이 그렇게 많지 않았다. 하지만 2020년대 초에 들어서 무협 웹툰은 “그 수를 헤아릴 수 없을 정도로 많”아 “그야말로 무협 웹툰의 전성기라 할 만큼”이 되었다. <화산귀환>을 필두로 <광마회귀>, <북검전기>, <의원, 다시 살다> 등의 무협 웹툰은 네이버 및 카카오 플랫폼의 상위권을 차지하였으며, 이를 읽는 독자들이 옛날처럼 장년 남성 위주로

71) 남궁혁, <무협버튜버 시청자들은 어떤 무협웹툰을 좋아할까?>, 2024.04.22., https://youtu.be/v_8fxER_OIA. (검색일: 2024.11.01.)

존재한다고 보기 어려워진 것이다.⁷²⁾ 이렇게 무협 웹툰이 다시금 '귀환'하여 확장하는 추세는 카카오 페이지를 위주로 한 로맨스 무협에서도 드러난다고 볼 수 있다. <무협지 악녀인데 내가 제일 썸>와 같은 2020년 전후의 로맨스 무협은 무협의 지식 및 클리셰를 대량으로 운용했다고 보기 어려우나, <사천당가의 시비로 살아남기>에서부터는 무협적인 요소가 본격적으로 차용되어 “정통 무협물로 많은 이들에게 칭찬을 받은 작품”도 있다고 볼 수 있다.⁷³⁾ 이러한 배경 아래 <남궁혁>이라는 텍스트는 2024년경부터 '신규 독자'만을 대상으로 하는 것이 아니라, 형성 중인 '정규 독자'를 대상으로 대화적 관계를 맺고 있다.

이 지점에서 '무협가리'라는 부분의 성패와는 관계없이, 약 3년에 걸친 <남궁혁>의 장기적인 수행 행위가 그 자체로 독자들에게 무협을 어느 정도 학습시켰다고 주장할 수 있다. '무협가리'라는 구체적인 교육이 크게 흥행치 못했다더라도, 무협을 장기적이고 반복적으로 수행했다는 사실 그 자체가 기초 개념을 독자들에게 전달할 수 있었다는 의미이다. 이렇게 2020년 전후 유입된 '여성 중심 신규 독자'의 성질이 점점 변화하는 것은 이미 『화산귀환』과 관련한 논문에서 그 유사한 사례를 찾을 수 있다. 선행 연구에서 『화산귀환』의 신규 독자 유입 전략은 “무협 장르를 처음 접하는

72) 업계 관계자는 “무협 장르가 중장년층의 전유물로 여겨졌던 과거와는 달리 회빙환과 같은 트렌드를 비롯해 로맨스, 사이드 전개 등과 결합하며 이제는 전 세대에 걸쳐 사랑 받는 장르로 자리 잡았다. 무협 장르가 젊은 층들에게 인기를 얻고 있는 것 같다가 아닌, 실제로 젊은 층들에게 인기가 있다고 명확하게 말할 수 있겠다”고 말했다. 편슬기, <구닥다리에서 '인기 장르'로... '무협 웹툰' 인기몰이>, 『글로벌 이코노믹』, 2024.10.06., https://www.g-enews.com/ko-kr/news/article/news_all/202410041723238215ea588b1547_1/article.html. (검색일: 2024.11.01.)

73) 정소형, <[Opinion] 새로움 사이에도 정통은 존재할 수 있다 - 사천당가의 시비로 살아남기>, 『아트인사이트』, 2024.01.18., <https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=68379>. (검색일: 2024.11.02.)

독자층에 맞추어져 있기 때문에 한국에서 무협 장르가 처해있던 현 상황에 유효한 전략"인 바, "앞으로도 유효한 전략이라고 보기 어렵다."라고 지적한 것이다.⁷⁴⁾ 이는 2020년 초중반의 새로운 독자층이 이미 '정규 독자'로 변해가고 있던 상황을 반영한다. 이러한 지점들을 생각해볼 때, <남궁혁>은 무협 웹소설·웹툰 시장의 발전에 힘입어, 혹은 버추얼 스트리머 그 자신의 역량에 의거하여 2024년경부터 무협 독자군의 (재)생산을 상당 부분 이뤄냈다고 볼 수 있다.

이때 <남궁혁>에서 점차로 '정규 독자'가 등장하는 것은, 남궁혁이 장기간의 무협 장르 수행을 통해 스스로 장르적 역량을 축적해온 것과 연결될 수 있다. 그 예시로 2024년 9월 24일 청강문화산업대학교 웹소설창작전 공의 학과 입시 홍보를 위해 연 이벤트성 무협 강의 '무협DAY'를 들 수 있다. 해당 강의에서 남궁혁은 김선민 교수의 주관 아래 "살아있는 강의자료"로서 강의 진행을 상당 부분 도맡았는데, 이는 단순한 이벤트 강의로서가 아닌 무협 장르 내의 세대 간 '인가(認可)' 문제로 이해될만한 지점이 있다.⁷⁵⁾

청강대 '무협DAY'는 단순한 이벤트뿐만 아니라 입시면접, 강의 진행, 그리고 질의응답으로 이루어져 있다. 이는 남궁혁이 교수의 질문에 따라 입시면접을 보고, 강의 중 돌발 질문에 대응하며, 더 나아가 마지막에는 질의응답에 있어 자신의 의견을 명확히 제시해야 함을 의미한다. 예를 들어, 영상의 초반에서 남궁혁은 입시면접을 가정하고 다음의 질문에 대답한다.

김선민: 제가 대협께 한 번, 면접처럼 질문을 드려볼게요. 대협께서 생각

74) 최혜명, 앞의 글, 2024, 411쪽.

75) 남궁혁, <무협 버튜버 vs 무협소설 교수 - 남궁혁 청강대에 가다>, 2024.10.08., https://youtu.be/IWpGykE7S_0. (검색일: 2024.10.25.)

하실 때, 웹소설 시장 안에서 무협이 가지고 있는 장점은 무엇이라고 생각하시는지 한 번 들어봐도 될까요?

남궁혁: 무협이라는 장르의 장점들은 참 많이 있는데, 일단 가장 기본이 되는 것은 시청자들의 풀을 어느 정도 공유한다는 걸세. 특정한 작품을 보게 되면은, 공유하고 있는 세계관이 있기 때문에 다른 작품을 볼 때도 문파나 무공 측면에서 자신이 봤던 것에 기반해 익숙함을 느낄 수 있네. 이것이 가장 큰 것 같소이다.

이런 지점은 다른 장르인 로맨스 판타지 같은 것에도 적용이 되는 거지만, 일단 무협 장르들이 이런 성격이 더 강한 것 같소이다. 왜냐하면 판타지 장르에도 기본적인 설정들이 비슷한 것은 있지만, 무협은 그보다도 더 익숙한 이름들이 나오기 때문에, 완전히 똑같은 것은 아니지만, 예를 들어 남궁세가 같은 문파들의 이름이 공유가 되고 있기 때문에, 판타지에서 이름들까지 공유가 되지는 않으니까, 이런 점에서 친숙함을 느끼고 좀 더 쉽게 들어갈 수 있는 것 같네.⁷⁶⁾

이런 구조의 반복은 남궁혁에게 충분히 설득력 있는 대답을 지속적으로 요구한다. 최소한 관객에게 좋다고 이해될 수 있을 대답을 해야, 상대가 “대협께서 이렇게 하시면 제가 볼 때는 무림인 특별 전형으로 충분히 입학하실 수 있을 것 같습니다.” 같은 말을 해도 극의 몰입이 깨지지 않는 것이다. 그렇기에 질문-응답의 구조는 남궁혁이 필연적으로 개연성의 측면에서 계속 시험받도록 하며, 이 시험은 이전 세대의 무협(한국신무협)을 익힌 교수를 상대로 한 것이다. 때문에 ‘버튜버’나 진행자의 의도와 별개로, 해당 이벤트는 새로운 세대가 이전 세대에 인가받는 구조로만 순탄하게 진행될 수 있다. 상당 부분 인정투쟁의 영역에 걸쳐 있는 것이다. 이 둘 사이

76) 남궁세가 비급서고, <2024-09-24 청강문화산업대학교 웹소설창작전공 [무협DAY] 라이브 & 후기 방송 다시보기>, 2024.09.25. 30:30-32:00., <https://youtu.be/95fFrD7ViRQ>. (검색일: 2024.10.03.)

에 질문지만 미리 전달되었을 뿐 대본이 없었다는 점에서 더 그러하다.⁷⁷⁾

이때 남궁혁은 다양하게 쏟아지는 질문을 받아내며 청강대 ‘무협DAY’라는 인가 문제에 상당히 성공적으로 대처한다. 특히, 강의 중간 김선민에 의해 남궁세가에 관한 질문이 돌발적으로 던져지기도 한다는 점을 눈여겨볼 필요가 있다. “그렇죠, 살아있는 무림인, 살아있는 강의자료, 남궁혁 대협계 남궁세가 한 번 들어보도록 하겠습니다.” 이때 남궁혁은 다음과 같이 순탄하게 대답한다. “아이고, 다들 이렇게 또, 반갑소이다. 이렇게 마이크를 갑자기 받을 줄은 몰랐는데. 이 오대세가라고 하는 것은. 일단 앞서 소개된 문파들이 무학(武學)을 중심으로 뭉친 집단인 것과 달리, 세가는 혈족을 중심으로 뭉친 집단이네. 그중에는 오대세가처럼 내로라하는 세가들이 있는데, 그중에서도 내가 속해 있는 남궁세가가 대표로 많이 소개되고 있소이다. ……(후략)……”⁷⁸⁾

이러한 청강대 ‘무협DAY’에서의 성공적인 대처는 <남궁혁>의 ‘무협가리’가 ‘1회’(2022.12)에는 10분에 불과했던 것이, ‘6회’(2024.8)에 들어서 는 약 한 시간가량으로 확장된 것과 연결 지을 수 있다. 이 시간적 확장에는 단순히 이미지의 축적뿐만이 아니라 무협적인 역량의 축적이 같이 존재할 수밖에 없기 때문이다. 이때 남궁혁이 “웹소설 장르에서 영향을 받고 있는 사람이자, 주고 있다고 생각하는” 이로 자신을 설명하는 지점은 무협 독자의 (재)생산에 대한 스스로의 위치를 인식하고 있음을 보여준다는 점에서 눈에 띈다고 할 수 있다.⁷⁹⁾

이렇게 <남궁혁>의 역량이 축적되고 그 과정에서 ‘정규 독자’로서 무협

77) 스트리머가 스스로 밝힌 바에 따른 것이다. 남궁세가 비급서고, 위의 영상, 1:00:05. (검색일: 2024.10.03.)

78) 남궁세가 비급서고, 위의 영상, 1:40:00-1:42:10. (검색일: 2024.10.03.)

79) 남궁세가 비급서고, 위의 영상, 2:15:00. (검색일: 2024.10.03.)

독자가 (재)생산된다면, 이에 대해서는 크게 두 가지 질문을 할 수 있다. 첫째, 이 (재)생산된 독자층은 어떠한 특징을 지니는가? 둘째, 이 독자 (재)생산의 이론적 의미는 무엇인가? 이때 전자에 관해서는 아직 시간상의 문제로 그 특징을 논하기 어렵다. 2024년에 변화되기 '시작'한 독자의 특성을 2024년 말에 포착할 수는 없기 때문이다. 고로 이 '새로운 정규 독자'에 대해서는 후속 연구를 기약할 수밖에 없다. 다만, 아직 완성되지 않은 독자라고 하더라도 이론적인 층위에선 무협 독자 (재)생산의 몇 가지 의미를 가설적으로 제시할 수 있다. 이때 <남궁혁>으로 인한 무협 독자 (재)생산은 크게 젠더와 자본의 측면에서 논의될 수 있다.

먼저 젠더적인 층위에 있어 중국무협소설 또한 여협(女俠)의 형상을 상당한 빈도로 시도해왔다. 하지만 전근대의 협의소설(俠義小說)에서부터 근대의 무협소설(武俠小說)에 이르기까지 주인공은 주로 남성 협객이었다. 이러한 가부장적 상상 안에서 여협(女俠)은 조력자의 지위에 머물렀고, 여성 인물들은 인내와 희생을 요구받고는 했다. 물론 김용과 같은 대작가는 이런 부분을 넘으려 여러 노력을 기울이기도 했지만, 전통적인 남권사상의 그들은 무협 전반에 질게 그늘을 드리우고 있었다.⁸⁰⁾ 이러한 그늘은 한국도 예외가 아니다. 윤재민에 따르면 1960년대 왕위와 장철에서 시작해 1970년대 이소룡, 1980~90년대 성룡 및 주윤발로 이어지는 홍콩영화의 계보가 한국에 있었고, 이 안에서 무협 장르는 남성하위문화의 중핵을 차지하였다.⁸¹⁾ 이러한 경향 아래, 1980년대 한국의 대본소 무협(한국구 무협)은 한 남성이 여러 여성과 관계를 맺는 포르노적 성격을 띠고 있었다.

80) 우강식, 「男權思想이 중국 현대무협소설의 서사에 미친 영향에 관한 고찰」, 『중국소설 총론』 제54권, 한국중국소설학회, 2018, 239-240쪽.

81) 윤재민, 「무협적 글쓰기 혹은 1990년대적 남성성의 포스트 냉전문화론-유하의 『무림 일기』, 김영하의 『무협 학생운동』을 중심으로-」, 『한국학연구』 제51호, 인하대학교 한국학연구소, 2018, 399쪽.

와룡강 등이 대표 작가로, 이런 작품들을 일컬어 따로 ‘노루표 무협(포르노 무협)’이라고 부르기도 했다.⁸²⁾ 이렇게 무협이 남성 중심인 상황은 대여점에 기반한 2000년대 들어서도 거의 변화하지 않았다고 할 수 있다. 남성을 표적 독자로 삼는 ‘남성향 장르’로서 무협은 남성 영웅이 여성(히로인)을 사회적 성공의 증명 수단으로서 취하는 구조를 여전히 유지한 것이다. 이때 그 여성은 한 명일 수도 있지만 ‘삼처사첩(三妻四妾)’이나 ‘하렘물’ 같은 속어가 지칭하듯 일부다처의 구조를 가지는 경우가 많았다.⁸³⁾

물론 앞서도 지적했듯 이러한 경향은 2010년대 웹소설 시대에 들어 다소간의 변화를 보인다. 2010년대 초반 네이버 웹소설에서 ‘로맨스 무협’이 부상한 것을 시작으로 무협 장르에 여성 독자가 점차적으로 등장한 것이다.⁸⁴⁾ 특히 2010년대 중반부터는 무협에 연애가 없는 ‘노맨스(no romance)’ 전략이 취해지곤 했다. 이 ‘노맨스’ 전략은 독자들이 요구하는 ‘사이다’ 서사를 충족하면서도, 여성 독자가 불편해하지 않는 무협을 쓰기 위해 남성 작가가 선택할 수 있는 전략 중 하나였다.⁸⁵⁾ 다시 말해, 독자의 젠더적 재편에 따라 최대한의 독자를 포섭하기 위해 새로운 전략이 발전한 것이다. 하지만 이마저도 ‘여성 위주’의 무협 공간 재편을 의미하지는 않았다.

82) 이진원, 앞의 책, 2008.

83) 삼처사첩(三妻四妾)은 아내가 셋에 첩이 넷이라는 의미이고, 하렘물은 여성 히로인이 하렘처럼 많다는 의미이다. 이들 모두 남성향 작품의 인물 구조를 지칭한다. 자세한 내용은 다음 논문 참조. 송가윤, 앞의 글, 2024, 18-40쪽.

84) 이용희·이주영·서원득, 앞의 책, 2021, 72%.

85) 물론 ‘노맨스’ 전략이 여성을 고려하였다고 하여 페미니즘적인 것은 아니다. 여성 서사나 젠더적으로 평등한 로맨스 같은 선택 등을 배제하면서도 여성 독자를 포섭하고자 한 결과이기 때문이다. 21세기 한국무협 장르에서 남성 중심의 하렘물 관계 구성이 어떻게 여성 독자를 포섭하기 위해 ‘노맨스’로 변화하였는지는 다음의 논문 참조. 송가윤, 앞의 글, 42-43쪽.

그런데 <남궁혁>은 2020년을 전후로 한 무협 웹소설이 기존 남성 독자에 더해 여성 독자를 포섭하는 구조인 것과 달리, 여성 독자만을 주류로 하는 새로운 방식의 무협 콘텐츠로서 자리하고 있다. 이는 무협의 젠더적 전이(轉移)의 선구적인 형태라고 할 수 있다. 다시 말해, 이 젠더적 옮김은 2010년대 이후 진행된 무협의 여성 독자 증대의 흐름을 본격적으로 반영하는 것일 뿐만 아니라, 무협 장르가 젠더적으로 선진화되는 과정 그 자체일 수도 있다는 것이다. 특히 2010~20년대 내내 젠더적인 투쟁이 진행되는 상황에서, <남궁혁>은 “강호세계가 특정한 성을 중심으로 묘사되는 것에 머무르지 않고 변화를 추구하는 것은 무협소설이라는 전통문학 장르의 생존과 발전을 위해 반드시 요구”됨에 대한,⁸⁶⁾ 일종의 응답적인 텍스트로 이해될 수 있다.

물론 그 여성주의적 가치에도 불구하고 <남궁혁>이 가진 상품(commodity)으로서의 한계 또한 존재할 수밖에 없을 것이다. 천평위안이 20세기 무협소설사를 개괄하며 일찍이 지적했듯, 무협은 상품이며 그 점에서 사회도덕을 반박자 정도 느끼게 추종할 수밖에 없다. 돈을 벌기 위해 최대한의 독자를 수용해야 하니만큼 사상적으로 급진적인 윤리를 제창할 수는 없다는 의미이다. 이때 상품은 다소 간의 윤리만을 내세운 채 이윤을 위해서 텍스트를 양산하곤 한다.⁸⁷⁾ 이 지점에 있어 <남궁혁>이 제도권의 예술과 동일한 것이라 말할 수는 없다. 이외에도 구독과 후원을 포괄하는 ‘버튜버’의 자본주의 시스템적 문제를 짚을 수도 있다. 다만 이 부분에 있어 <남궁혁>이 후원을 과도하게 요구하는 시스템을 가지고 있다고 볼 수 있는 부분은 찾기 어려웠다.

둘째, <남궁혁>을 논함에 있어 젠더 뿐만 아니라 자본과 힘(俠)의 문제

86) 우강식, 앞의 글, 240쪽.

87) 陳平原, 『千古文人俠客夢』, 北京大學出版社, 2018, 제4장 참조.

또한 생각할 필요가 있다. <남궁혁>이 무협을 수행하고, 교육하며, 더 나아가 장르 독자를 (재)생산하는 텍스트라면, 무협에 담긴 협의(俠義) 정신 또한 독자에게 일정 부분 전달될 것이기 때문이다. 특히 무협에 내재한 협의의 이론적 의의에 대해서는 이미 페트리스 리우에 의해 상세하게 연구된 바가 있다. 그에 따르면, 협(俠)은 일종의 사적 정의로 국법(國法)으로 대표되는 공적 정의의 영역에서 벗어나 있기에, 국가가 부재한 상태에서 어떻게 '정의'를 이뤄낼지 묻는 개념이라 할 수 있다. 무협의 주된 무대인 강호(江湖)가 국가의 천하(天下)도 아니고 사회의 민간(民間)에서도 벗어나 있는 '무국가적(stateless)' 공간이라는 점에서 더 그러하다. 이러한 무협의 무국가성은 국가(공산당/국민당)가 모든 것을 통제하고 짓누르던 냉전기 중화권의 맥락에 있어, 무국가적인 공간에서 사적 정의를 수행하며 어떻게 '깨달음'을 얻고 초월주의(transcendentalism)로 나아갈지를 묻는다는 점에서 사고실험(thought experiment)의 일종으로 이해될 수 있다.⁸⁸⁾ 이 과정에서 협(俠)은 강호와 깨달음을 한 쌍의 날개로 삼아 기존과 다른 주체-무국가적 주체(stateless subject)-를 만들어내는 것이다.

물론 이 무국가적 주체에 대한 이론을 순전히 받아들일 수는 없다. 무협을 소비하는 개인이 얼마나 무협 장르를 내재화할 수 있을지도 알기 어려울뿐더러, 무협의 근저에는 욕망의 문제 또한 작용하고 있기 때문이다. 좌백이 일찍이 지적하였듯, 무협의 협은 명분에 가깝고 무협 텍스트 그 자체는 대중문학으로서 욕망의 충족에 더 신경을 많이 써왔다.⁸⁹⁾ 다만 명분이 욕망을 조율하는 장치일 수도 있다는 점은 지적될 필요가 있다. 무협이 '대리만족'과 '현실도피'를 지향하는 욕망의 텍스트더라도 명분이거나 엄연히 협을 경유하여 그 욕망을 채운다는 말이다.

88) P. Liu, 앞의 책, 서론 및 제1장 참조.

89) 좌백·진산, 앞의 책, 9%.

이렇게 욕망이 협을 경유하여 주체를 만들어내는 문제는 2020년을 전후한 무협 웹소설에도 적용되는 이야기라 볼 수 있다. 막대한 흥행과 함께 웹소설 시장에서 무협 장르의 부활을 선도한 <화산귀환>(2019)만 하더라도 무림강호를 백과사전식으로 진열하여 장르 규칙을 설명함과 동시에 ‘진정한 가치’로서 협(俠)을 교육하는 데 상당한 분량을 할애하고 있기 때문이다. 특히, 이 협 개념이 논리적 필연성보다는 지향해야 하는 가치로서 존재한다는 점에서 이는 일종의 의식 형태(ideology)라 할 수 있다.⁹⁰⁾ 게다가 <화산귀환> 뿐만이 아니라 <광마회귀>나 <망향무사> 등 무협 웹소설의 흥행작 중 상당수는 가치로서의 협을 일정 이상 의식하는 모습을 보이곤 한다.⁹¹⁾

이런 상황에서 <남궁혁> 또한 어느 정도 협을 반영하려 하였다고 볼 수 있다. 이는 남궁혁 스스로 협객의 캐릭터 설정을 가지고 있으며, 그 방송 목표 또한 “명문정파다운 방송!”이나 “힘차고 시청자들에게 힘을 주는 방송!”이기 때문만은 아니다.⁹²⁾ 버추얼 스트리머가 여성 독자를 가지고 있는 상황에서, 정파 무림인 컨셉의 방송인은 그렇게 자기 연출을 수행하는 것이 가장 유리하다는 지점을 염두에 둘 필요가 있다. 다만 협객과 방송을 조합한 수행에 있어 ‘만두’ 팬 개개인이 자신의 집합(팬덤)을 ‘협객단’이라고 표현하는 것은 팬덤이 버튜버를 모방하려고 한다는 측면에서 다소의 주의를 필요로 한다고 볼 수 있다. 대상의 수행을 모방하는 것이야말로 주체가 되는 가장 효율적인 방식이기 때문이다.

물론 <남궁혁>의 팬덤이 협을 얼마나 주체화하느냐의 문제에 대해서는

90) 최혜령, 앞의 글, 2024, 402-409쪽.

91) 해당 서적은 2010년대 후반의 무협 웹소설 상당수를 망라하며 그 내용의 요약과 특징을 전달한다. 이웅희·이주영·서원득, 앞의 책, 2021, 26-51%

92) 남궁혁, <남궁혁은 진짜 뭐하는 자자일까? - 남궁혁 설명회>, 2023.09.21., <https://youtu.be/2nade4jOWyo>. (검색일: 2024.11.02.)

면밀한 텍스트 분석과 함께 무협 '정규 독자'로서의 팬덤이 일정 기간 이상 형성된 후에 다시 논할 필요가 있다. 다만 협(俠)을 어떤 정도로든 내재화한 주체가 현실 사회에 있어 상당히 결이 다른 주체가 된다는 지점은 이론적으로 미리 지적될 필요가 있다. 이미 널리 지적되었듯, 신자유주의 사회는 '타자를 어깨에 끼어 보호하는 의미'의 협(俠)과는 상당히 의미가 먼 주체를 양성한다. 신자유주의는 그 자체로 시장 경제를 위해 국가가 '경쟁'을 부추기도록 사회를 구성해내며, 더 나아가 그 안의 개개인이 '자기자신의 기업가'로서 존재하기를 요구한다. 다시 말해, 신자유주의 사회 안에서 주체는 자기를 자본으로 보고, 투자하며, 소득을 얻어내고자 하는, 시장 원리를 내면화한 자기-경영의 주체가 되어간다는 말이다. 이 과정에서 신자유주의 사회는 이 통치 기법에 적응한 자만 사회 안에 존재하게 하며, 그렇지 못한 자를 가차 없이 사회 밖으로 내던지고자 한다.⁹³⁾ 그런 사회에 있어 협(俠)을 내재화하여 '무국가적인 주체'에 상응하는 무언가가 된다는 것은, 기존의 주체와 다른 주체로 태어나는 일과 연결될 수 있다. 이때 푸코가 말년에 지적했듯 자기 통치의 맥락에서 자신을 사회와 다른 방식으로 주체화시키는 것이다.⁹⁴⁾

협(俠)의 이러한 이론적 가능성은 <남궁혁>이란 텍스트의 전도를 주목하게 하며, 더 나아가 베이징대의 연자옌(严家炎)이 『김용소설논고(金庸小说论稿)』에서 주장한 바를 떠올리게 한다.

두루뭉술하게 무협소설이 혁명을 방해한다고 하는 말하는 것은 사실에 부합하지 않으며, 무협소설이 모두 혁명을 추동한다고 보는 것도 정확한 게

93) 사토 요시유키, 『신자유주의와 권력』, 후마니타스, 2014, 22-56쪽.

94) 물론 무협이 협(俠)을 내세우며 신자유주의의 지평으로부터 다소의 탈주선을 그린다. 이는 곧바로 사토 요시유키가 말하는 '소수자-되기'와 연결되는 데에는 무리가 따를 것이다. 이 부분에는 더 면밀한 검토가 필요함을 밝힌다. 위의 책, 166-180쪽.

아니다. 하지만 다수에게 있어 무협소설의 가장 큰 영향은 정의감이다. 무협소설은 사람들에게 가슴에 뜨거운 피가 차게 하니, 잔혹한 폭압자들을 증오하게 하고, 무고하게 학대받는 백성을 동정하게 한다. 사람에게 협객의 구원을 기대라기 하는 것이 아니다. 이런 정신은 혁명과 통하는 데가 있다. 만약 한 사람의 내면에 정의감이 없다면, 영원히 냉혈동물이 될 것이며, 결코 혁명에 투신할 기망이 없다. 혁명가란 적어도 하층의 핍박받는 인민들을 동정해야 하며, 정의감이 있고, 가슴에 뜨거운 피가 가득하며, 희생을 감수할 수 있어야 한다. ……(중략)…… 진정한 의협심은 결코 시대에 뒤떨어지지 않는다!⁹⁵⁾

5. 결론

2020년을 전후한 시기는 한국무협에 있어 결정적인 전환기라 할 수 있다. 2010년대의 무협은 웹소설 체제 내에서 판타지에 밀려 비교적 쇠락기를 맞이하였으나, 2020년대 들어 『화산귀환』을 필두로 장르 자체가 ‘귀환’하였기 때문이다. 해당 시기에는 『광마회귀』나 『의원, 다시 살다』를 필두로 다양한 무협 웹소설이 등장했으며, 무협 웹툰 또한 나름의 방식으로 다양하게 발매되었다. 그런데 이 시기의 무협은 웹소설이나 웹툰 같은 기존의 재현 방식뿐만 아니라, 버추얼 스트리밍이라는 형태로 ‘귀환’하기도 하였다. 무협 버추얼 스트리머 <남궁혁>은 그 ‘귀환’의 대표적이면서도 선구적인 사례로서 흥미로운 연구 대상으로 자리 잡는다. 이에 본고는 <남궁혁>이 어떻게 무협 장르로서 수행 전략을 펼치는지를 살펴보고, 더 나아가 신규 독자를 무협으로 끌어들이는 전략과 그들이 2024년 들어 정규 독자

95) 严家炎, 『金庸小说论稿』, 新星出版社, 2021, 21쪽.

로 (재)생산되는 양상 및 그 이론적 의의를 살펴보았다.

첫째, <남궁혁>은 ‘남궁세가의 삼공자이자 MZ 무림인’이라는 설정을 가지고 있으며, 이 설정은 캐릭터가 명문정파-망나니-버튜버의 조합으로 기획되어 있음을 의미한다. 남궁혁은 이 설정을 외양, 지식, 행위의 세 가지 측면에서 전략적으로 수행해낸다. 외양의 측면에서는 남성적인 캐릭터 디자인과 무협적으로 적합한 목소리가 존재하며, <남궁혁>에서는 이를 기반으로 무림강호의 다양한 설정(지식)을 구사하는 모습을 보인다. 특히 <남궁혁>은 행위의 측면에서, 대련 격투 게임 등으로 무공을 보인다거나, 공포 게임에 움츠러들지 않는 것, 그리고 색정(色情)에 당혹감을 드러내는 것 등으로 무협적인 플레이(행위)를 드러낸다. 이러한 수행 전략 안에서 무림인으로 설정된 캐릭터는 팝진성을 가지게 된다.

둘째, <남궁혁>은 무협에 대한 문턱을 낮추고 ‘무협가리’ 등을 통해 독자를 양성하고자 하였다. 기존의 무협이 중장년층의 남성 무협독자인 데 반해 <남궁혁>의 독자는 비교적 신규인 젊은 여성 독자가 주류를 이룬다. 이 신규 독자는 ‘로맨스 무협’이나 로맨스를 배제한 ‘노맨스 무협’ 등의 부상을 배경으로 하며, 그 외에도 버추얼 스트리밍 시장에서 유래한 독자일 수도 있다. <남궁혁>은 이들이 방송을 쉽게 즐기도록 하기 위해 무협적인 개념 사용을 일정 부분 자제한다. 또한 이들이 무협을 더 많이 알고 <남궁혁>의 무협적 캐릭터성에 동화될 수 있도록, ‘무협가리’를 통해 무협에 관한 각종 설명을 제공하고 있다. 이것이 높은 조회 수를 획득하지는 못했다더라도, <남궁혁>에게 있어서는 캐릭터성을 유지하고 소기의 성과를 얻게 했을 것으로 생각된다.

셋째, ‘무협가리’의 성패와 별개로 <남궁혁>의 장기적인 활동은 그 자체로 독자층을 무협의 ‘정규 독자’로 (재)생산한다. 예를 들어 2024년 7월 진행된 ‘무협가리 제6회’에서는 방송 참여자들이 무협에 대한 기초 지식을

어느 정도 모두 알고 있다고 가정한 뒤, 남궁혁이 다른 버튜버에게 무협을 가르치는 것을 관람케 했다. 이는 다른 영상들이 독자가 일정한 무협 지식을 가지고 있음을 드러내는 것과 연결되며, 이러한 독자의 정규화는 2020년대 중반 무협 웹소설·웹툰의 독자들이 정규화되는 과정에 상응하는 것이다. 또한 같은 해 9월 진행된 청강대 강연에서 남궁혁을 초청한 것은 질의응답의 측면에서 <남궁혁>의 지식 및 수행 전략이 이전 세대에게 인가될 수 있는 것임을 보여준다. 이렇게 <남궁혁>과 독자의 무협적 역량이 축적되는 것은 이론적인 층위에서 두 가지 의미를 지닌다. 첫째, 남성들의 전유물로 여겨지던 무협 장르의 독자 젠더를 전이하는 데 공헌하였다. 둘째, 이 과정에서 확산된 협(俠)의 감각은 자본주의에 놓인 개인이 새로운 방식으로 주체화되는 걸 도울 수 있다.

이상의 논의는 2020년대 등장한 <남궁혁>을 살펴봄으로 인해 소설과 영화에 집중된 무협 연구의 범위를 넓히는 데 공헌할 수 있다. 본고는 버추얼 스트리밍이라는 뉴미디어에서 무협이 어떻게 수행되는지 그 전략을 밝힐 뿐만 아니라, 그 전략의 효과와 이론적 의미에 대해서도 고민했다. 논의를 마치며 본고는 <남궁혁>을 비롯해 2020년대 (재)생산된 무협 독자층과 그 이론적 문제에 대해 두 가지 첨언을 하고자 한다.

첫째는 <남궁혁>으로 (재)생산된 신규 독자의 양상에 관한 것이다. 앞서 논했듯 2024년에 들어 <남궁혁>에 의해 결집, 혹은 산출된 독자군은 단순히 '신규 독자'를 넘어 '정규 독자'의 지위로 넘어가기 시작했다. 이때 이 독자군은 이제 막 형성 중이기에 그 성격을 판단하기가 다소 이른 감이 있다. 다만 <남궁혁>의 청강대 '무협DAY' 강연을 보았을 때, '여성 중심 신규 독자'에서 시작한 이 새로운 무협 세대는 기존의 '남성 중심 정규 독자'와는 협(俠) 개념을 중심으로 그 입장의 차이를 드러내는 듯하다. 교수 김선민은 무협을 설명함에 있어 무림강호가 "흑백요리사" 같은 경쟁적인 오디션 프

로그래밍이나 “힙합씬”과 유사하다고 주장한다. 래퍼들이 흥대에 모여 랩 배틀을 하듯, 중원인들도 강호에 모여 비무를 한다는 것이다. 그런 상황에서 무림인들은 자존심과 정통성을 따지며 무력 사용을 일삼는 “꼰대” 집단으로서 이해된다.⁹⁶⁾ 여기서 김선민의 발언은 무협에 별도의 가치(俠)를 부여하지 않고 무력 사용과 특정 가치에 대한 집착만을 강조하여 “꼰대”로 환원한 것이다. 이때 김선민이 세대적으로 윗길이라는 점에서 그가 비교적 장년인 ‘남성 중심 정규 독자’의 입장 일단을 공유한다고 할 수 있다. 어쩌면 이 입장은 00년대 대역점 무협이 양산형이었다는 점이나, 90-00년대에 유행했던 영화 장르 중 하나가 ‘협객물’보다는 ‘조폭물’이라고 이해되다는 점과 연관이 있을 수도 있다. 다만, 무협에서 협을 강조하지 않는 것은 위에서 좌백이 이미 논의하였듯, 해당 세대 내에서는 충분히 가능한 입장 중 하나였다.

이에 반해 남궁혁은 ‘무협DAY’의 말미에 들어 강의에 대한 자신의 소회를 말하는 시간을 가지게 되자 다음의 입장을 제출한다.

무협이라는 것은 두 글자이지 않나. 무(武)랑 협(俠). 그런데 사람들이 궁금할 수 있네, “그래서 협(俠)이 무엇입니까?” “무(武)가 무엇이나?” 무는 이제 대부분의 사람들이 알 수 있을 거네, 무공(武功). 이는 우리가 익히는 무학을 말하는데, 무협에서 이는 수단을 의미하네. 그렇다면 협(俠)은 무엇이나. 그것은 여기 있는 강호인들의 행동 원리야. 그러니까 무협이라는 것은 기본적으로, 수단과 행동 원리를 가지고 있는 거네. 여기서 행동이 아니라 행동 원리라고 말하는 이유는, 협의(俠義)라는 것이 사전적으로 약자를 보호하고 강자에 대항하는 그런 것이라 설명이 되어 있는 것과 연관 있네. 물

96) 남궁세가 비급서고, <2024-09-24 청강문화산업대학교 웹소설창작전공 [무협DAY] 라이브 & 후기 방송 다시보기>, 2024.09.25. 1:30:00~1:39:00., <https://youtu.be/95fFrD7ViRQ>. (검색일: 2024.11.02.)

론 사실은 그렇게 간단하지 않아. 협이라는 것은 누구에게는 약자를 지키고 강자에게 맞서 싸우는 것을 의미할 수도 있고, 아니면 누군가에게는 내가 이 사람에게 복수를 해야겠다, 이런 마음일 수도 있고, 각각의 사람들에게 적용되는 것이 모두 다르네. 그러니 무림인들의 행동 원리라 보면 될 거야. 무림인들을 움직이게 만드는 원리. ……(중략)…… 그래서 무협의 기본적인 원리는 수단과 행동 원리가 있다. 이렇게 설명을 꼭 좀 하고 싶었소이다.⁹⁷⁾

이 언설은 강연 말미라는 한정된 시간에서 꺼낸 강조 사항이라는 지점에서 주목을 요구한다. 앞서 김선민이 협을 강조하지 않은 것과 대조적으로, 그는 이무행협(以武行俠)의 고전적인 개념을 통해 자신을 협객으로 정체화하고자 했다. 이런 언설은 ‘버추얼 스트리머’라는, 응시 되는 남성의 입장에서 취해야만 하는 자기 연출이긴 할 것이다. 그러나 이 협(俠)에 대한 강조는 텍스트와 독자가 공유하는 입장이기도 하며, 어쩌면 『화산귀환』 등을 통해 앞서 논했듯 시대에 대한 어떤 세대적인 반응일 수도 있다. 그 지점에서 “꼰대”(혹은 깡패)와 ‘협객’이라는 세대 간의 어떤 이미지(像)적 차이는, 오랜 기간 ‘하위 남성 문화’였던 무협이 2020년대에 들어 여성 독자 포섭과 함께 ‘MZ’해지면서 그 성격이 변해가는 것을 의미할 수도 있다.

둘째, 그런데 협(俠)에 대한 강조가 반드시 긍정적인 결과를 산출하지는 않는다. 다시 말해, 무협(武俠)이 협의(俠義)를 통해 어떤 주체를 만들 수 있다는 것이 그 주체의 어떤 긍정성을 보장해주지는 않는다. ‘혁명’ 그 자체가 정치적 대변동을 의미할 뿐 어떤 혁명인지 -민중 혁명, ‘군사 혁명’, 혹은 문화대혁명 등- 지시하지는 않는 것처럼, ‘사적 정의(俠)’ 자체도 그 정의의 내용까지 지시하지는 않는다는 것이다.

무협 연구에서는 협의(俠義)의 위험성에 대해 거의 지적되지 않지만, 자

97) 남궁세가 비급서고, 앞의 영상, 2:15:27~2:17:36. (검색일: 2024.10.03.) 명료함을 위해 문장을 다소 털어내었다.

본과 주체를 다룬 연구 중 일부는 주체화의 어떤 위험성을 지적하기도 하였다. 일례로 사토 요시유키는 들뢰즈를 원용하여 신자유주의의 대안적 주체 형성과 그 위험성에 대해 다음과 같이 지적한다. 자본의 흐름에 의거한 권력의 조직화는 그 자체로 개인에 대해 주체화/복종화를 불러일으킨다. 이때 개인은 어떤 욕망에 의거하여 탈주체화/탈복종화를 초래할 수는 있다. 하지만 이 탈주체화가 조잡할 경우 파시즘적 욕망으로 환원될 수 있으며, 때문에 탈주체화를 창조 행위와 연결하고자 하는 노력이 필수적이다.⁹⁸⁾ 다시 말해, 주어진 신자유주의적 주체에서 벗어나기 위해 새로운 주체를 찾고자 하는 노력은 종종 파시즘적 욕망으로 기울어지기도 한다는 것이다. 이 지점에서 사토는 개인이 “절대적 평등을 요구하는 계쟁의 주체로서 생성 변화”를 끊임없이 실행하기를 요구한다.⁹⁹⁾ 그렇다면 협(俠)에 의거한 주체는 무엇으로 생성 변화한단 말인가? 그것은 어떤 조건에서 무엇을 만들어 왔으며, 이제는 무엇을 만들 수 있는가? 이 지점에서야 <남궁협>의 수행이 어떤 맥락 아래, 어떤 매체에서 어떤 전략을 썼는지를 넘어, 어떤 결과를 낳았는지 논할 수 있을 것이다. 본고는 이런 논점들이 이후 다시 지적될 필요를 제기하며 후속 연구를 기약한다.

98) 사토 요시유키, 앞의 책, 119-144쪽.

99) 위의 책, 180쪽.

참고문헌

1. 기본자료

- <남궁혁>, <https://www.youtube.com/@%EB%82%A8%EA%B6%81%ED%98%81>.
(검색일: 2024.10.19.)
- <남궁세가 비급서고>, https://www.youtube.com/@namgunghyuk_full. (검색
일: 2024.10.31.)

2. 논문과 단행본

- 권영호, 「우왁군의 '가상현실세계 VR 챗'에 나타난 연극성 연구」, 『한국엔터테인먼트
산업학회논문지』 제17권 4호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2023, 73-87쪽.
- 사토 요시유키, 『신자유주의와 권력』, 후마니타스, 2014.
- 송가윤, 「신무협 웹소설의 남성향/여성향 혼종적 서사 구조에 대한 독자 반응 경합 연
구: 신무협 웹소설 <화산귀환>과 여성 인물 '당소소'를 중심으로」, 서강대학
교 석사학위논문, 2024.
- 에리카 피셔-리히테, 『수행성의 미학』, 김정숙 역, 문학과 지성사, 2017.
- 용대운, 『군림천하』 제23권, 인타임, 2012.
- 용대운, 『태극문』 제1권, 뫼, 1994.
- 우강식, 「男權思想이 중국 현대무협소설의 서사에 미친 영향에 관한 고찰」, 『중국소설
총론』 제54권, 한국중국소설학회, 2018, 215-244쪽.
- 윤재민, 「무협적 글쓰기 혹은 1990년대적 남성성의 포스트 냉전문화론-유하의 『무림
일기』, 김영하의 『무협 학생운동』을 중심으로-」, 『한국학연구』 제51호, 인하
대학교 한국학연구소, 2018, 397-427쪽.
- 응우옌, 『게임: 행위성의 예술』, 이동휘 역, 위크룸 프레스, 2022.
- 이영재, 『아시아적 신체 냉전 한국·홍콩·일본의 트랜스/내셔널 액션영화』, 소명출판,
2019.
- 이용희·이주영·서원득, 『웹소설 큐레이션: 판타지·무협 편』, 에이플랫, 2021.
- 이주영, 「매체의 전환에 따른 무협소설의 변화 양상 연구 - 1990년대~2000년대를 중

- 심으로], 『대중서사연구』 제29권 2호, 대중서사학회, 2023, 11-46쪽.
- 이진원, 『한국무협소설사』, 채륜, 2008.
- 이철희, 「인터넷 라이브 방송의 일회적 현존성에 관한 고찰 - 아우라 개념과의 경험적 유사성을 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』 제16권 4호, 한국영상학회, 2018, 23-35쪽.
- 정은혜·박한하·서재인, 「한국 버추얼 유튜버의 마당놀이적 특성 연구」, 『인문콘텐츠』 제74호, 인문콘텐츠학회, 2024, 265-295쪽.
- 좌백, 진산, 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드 6: 무협』, 북바이북, 2016.
- 최혜령·서원득, 「무협 웹소설 『화산귀환』의 서술 전략 연구-무협 장르의 학습과 신규 독자 확보를 중심으로」, 『구보학보』 제37호, 구보학회, 2024, 381-418쪽.
- 严家炎, 『金庸小说论稿』, 新星出版社, 2021.
- 陳平原, 『千古文人俠客夢』, 北京大學出版社, 2018.
- Peturs Liu, *Stateless Subjects: Chinese Martial Arts Literature and Postcolonial History*, New York: Cornell East Asia Series, 2012.

Abstract

Nam-gung Hyuk, Korean Martial Arts Genre Virtual Streamer – Performance Strategy of Martial Arts Genre in New Media, and Regeneration of Genre Readers

Seo, Won-Deuk(Yonsei University)

The period around 2020 marked a time when Korean martial arts fiction faced a decline in the web fiction market due to the rise of the fantasy genre, but it then experienced a resurgence. During this time, martial arts genre not only returned through web fictions and webtoons but also through virtual streaming. The virtual streamer *Nam-gung Hyuk*(남궁혁), who emerged in the early 2020s, serves as a pioneering example worthy of analysis. This paper aims to explore *Nam-gung Hyuk's* strategies as he navigates the martial arts genre and to investigate its theoretical significance.

First, is characterized as "the third son of the Nam-gung family and an MZ martial artist." He strategically embodies this characterization through three aspects: appearance, knowledge, and action. This directly correlates with voice, martial arts genre schema, and engaging in activities befitting martial arts genre through gaming. Second, aimed to lower the barriers to entry for martial arts genre and to cultivate readers through methods such as "martial arts genre explanation (무협가리)". In a landscape where young female readers form the majority, refrained from using overly complex martial arts genre terminology and sought to explain martial arts genre through "introductory sessions(유입설명회)" or "martial arts genre explanations." Third, *Nam-gung Hyuk's* long-term activities have led to the (re)generation of a reader base that consists of "regular readers" of martial arts. Specific broadcasting formats serve as evidence of his success in this

regard, and a lecture he conducted at Cheong-gang University that same year demonstrated that his knowledge and strategic performance could gain validation from the previous generation.

In theoretical terms, contributed to opening the martial arts genre to women and provided a sense of chivalry(俠) that potentially enabled new forms of subjectivity for individuals situated within capitalism.

This discussion, centered on the emergence of *Nam-gung Hyuk* in the 2020s, can contribute to broadening the scope of martial arts research, which has predominantly focused on novels and films.

(Keywords: Martial arts genre, Virtual Streaming, Nam-gung Hyuk, Performativity, Writing Strategy, Online broadcasting)

논문투고일 : 2025년 01월 07일

심사완료일 : 2025년 02월 14일

수정완료일 : 2025년 02월 14일

게재확정일 : 2025년 02월 17일