

한국 웹소설의 ‘시스템’ 기반 ‘인생 리셋’과 ‘설정화’하는 이야기 환경 - 중국 웹소설의 ‘게임화’ 관련 논의를 실마리로

김하나*

1. 서론
2. 한국 웹소설의 ‘인생 리셋’이라는 설정
3. 중국 웹소설의 ‘게임화’와 설정
4. 이야기에 선행하는 설정: 한국의 ‘부캐’와 중국의 ‘인물설정(人設)’을 중심으로
5. 결론

국문초록

‘회귀, 빙의, 환생’은 한국 웹소설에서 가장 각광받는 모티프 중 하나로, 인생을 리셋한다는 의미에서 동의선상에서 논할 수 있다. 본고는 ‘인생 리셋’ 모티프에 ‘시스템’이 잦은 빈도로 활용됨에 주목하여 왜 ‘시스템’이 자주 활용되는지, 그 의미는 무엇인지를 돌아본다.

‘시스템’은 먼저 디지털 게임의 측면에서 해석할 수 있다. 물론 ‘리셋’ 가능한 시스템은 디지털 게임에 국한된 것은 아니다. 그러나 선행연구에 따르면 디지털 게임의 경험이 보편화하면서 한국의 판타지 소설에는 디지털 게임의 상상력이 공유되기 시작했고, 디지털 게임의 상상력은 판타지 장르에서 일종의 관습으로 공유되게 되었다. 웹소설에서 판타지가 가장 각

* 성균관대학교 유학동양한국철학과 4단계 BK21 교육연구단 박사후연구원

광받는 장르 중 하나임을 고려한다면, 웹소설의 인기 모티프인 ‘인생 리셋’ 역시 디지털 게임의 상상력에 기대고 있다고 할 수 있다.

문제는 ‘인생 리셋’ 모티프는 종교나 문화, 사회적 관점에서 다양하게 설명되며, 반드시 디지털 게임에 기댈 필요는 없다는 것이다. 그러나 그렇다면, 왜 한국 웹소설의 ‘인생 리셋’ 모티프에는 디지털 게임을 연상시키는 ‘시스템’이 많이 보일까? 이는 앞에서 언급한 디지털 게임의 상상력의 관습화나 ‘시스템 리셋’이 보편화된 미디어 환경을 통해 해석할 수 있다. 그러나 본고는 이러한 미디어 환경을 전제로 하는 이야기 공유의 각도에서 ‘시스템’을 살핀다. 이를 위해 중국의 웹소설의 ‘게임화’ 경향에 관한 논의를 참조할 것이다. 중국 웹소설은 디지털 게임의 상상력에 대한 오랜 공유 속에서 ‘인공환경’에 뿌리내리고 있고, 이는 소설에서 ‘설정’으로 드러난다고 분석된다. 이 ‘인공환경’을 기반으로 하는 ‘설정’은 한국 웹소설의 ‘관습화’한 디지털 게임의 상상력과 유사한 측면이 있다. 본고는 이같은 유사성에 주목하여 한국 웹소설이 중국과 유사한 방식으로 공유될 가능성을 제시한다. 논의를 보완하기 위해 한중 양국의 웹소설 기반 ‘설정놀이’의 사례를 제시하고, 양국 웹소설이 고도로 설정된 이야기 환경을 공유하고 있음을 돌아볼 것이다. 이러한 각도에서 보면 한국 웹소설의 가장 주목받는 모티프의 ‘시스템’에 대한 활용은 이야기의 공유가 ‘설정’을 전제하고 있기 때문이다.

(주제어: 게임, 설정, 리셋, 시스템, 부캐, 인물설정)

1. 서론

현재 한국 웹소설에서는 주인공이 한번 죽어서 과거로 회귀하거나 다른 사람의 몸으로 환생하는 것은 물론이고, 수십번 환생 또는 수십번 죽음을 반복하며 인생을 리셋하는 이야기가 영화나 드라마, 만화, 소설 등 다양한 형식의 콘텐츠를 통해 공유되고 있다. 이는 물론 기독교의 부활이나 불교의 윤회와 같은 신앙의 영역¹⁾이나 사회 문화적 각도²⁾, 또는 웹소설의 상업모델³⁾이나 매체적 특징⁴⁾ 등의 각도에서 논의 할 수 있으나, 본고는 한

-
- 1) 가령 다음 칼럼에서 저자는 한국 장르 소설의 '회빙환' 유행이 통속화된 윤회사상에 익숙한 한국인의 '종교성의 단면'을 보여준다고 지적한다. <[박옥주 교수의 기독교 문화비평] ①장르소설 속의 환생, '윤회사상의 대중화', 국민일보, 2024.09.02., <https://www.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0020480248>. (검색일: 2025.02.07.)
 - 2) 안상원은 한국 장르소설의 회귀나 빙의, 환생 모티프가 동일한 마스터 플롯에서 파생되어 각기 다른 형태로 전개되고 있음을 지적하고 이들은 모두 '내가 알고 있는 지식을 나의 삶에 재활용하는 삶, 해당 지식이 변화하지 않고 언제든 적용 가능한 삶, 그래서 반복할 수 있는 복수화된 삶을 기대'한다는 의미를 갖는다고 분석하며 이에 대한 사회 문화적 분석의 필요성을 강조한 바 있다. 안상원, 「한국 장르소설의 마스터플롯 연구-모험 서사의 변이로 본 '차원이동' 연구-」, 『국어국문학』 제184호, 국어국문학회, 2018, 180쪽. 구체적인 사회문화적 분석으로는 '이번생은 망했습니다'를 뜻하는 유행어 '이생 망'과 '회귀, 빙의, 환생' 서사의 유행을 연관짓는 연구를 들 수 있다. 대표적인 예는 다음과 같다: 김미현, 「웹소설에 나타난 '회귀와 환생'의 욕망코드: 인과계층관계 분석을 중심으로」, 『미래연구』 제4권 2호, 미래학회, 2019, 167쪽; 김경애, 「회빙환과 시간 되감기 서사의 문화적 의미- 웹소설 『내 남편과 결혼해 줘』를 중심으로-」, 『한국산학기술학회논문지』 제25권 1호, 한국산학기술학회, 2024, 740쪽. 참고 가능한 저서는 다음과 같다: 문소영, 『혼종의 나라 - 왜 우리는 분열하고 뒤섞이며 확장하는가』, 은행나무, 2024, 67-76쪽.
 - 3) 음성원, 장웅조는 웹소설은 일부 회차를 무료로 공개하여 독자가 유료회차를 결제하도록 하는데, 회귀, 환생 모티프는 주인공에게 '모험에의 소명'을 짧은 편독 속에 부여하며 무료 회차 속에서 쾌감을 느낄 수 있도록 한다고 분석했다. 음성원·장웅조, 『웹소설에서의 회귀, 환생 모티브 활용 연구 - Vogler의 서사구조를 중심으로』, 『문화콘텐츠연구』 제25호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2022, 52-64쪽.
 - 4) 김경애는 회빙환과 웹소설의 모바일을 기반으로 하는 '스낵컬처'적 특징을 연관짓는다.

국 웹소설의 '인생 리셋' 모티프에서 '시스템'이 잦은 빈도로 사용되는 현상에 주목하여, 디지털 게임과의 연관성을 중심으로 그 이유를 돌아보고자 한다.

한국 웹소설의 '인생 리셋' 모티프 속 '시스템'은 물론 디지털 게임에서 기원했다고 단언할 수는 없다. 가령 인터넷이나 컴퓨터, 또는 대다수의 가전제품 역시 시스템 기반 '리셋'이 가능하다. 따라서 한국 웹소설의 '인생 리셋' 모티프 속 '시스템'의 잦은 사용은 시스템이 적용된 매체가 보편화된 미디어 환경과 연관지을 수 있다. 그러나 한국 웹소설, 특히 판타지 장르에 관한 논의에서 디지털 게임의 영향이 매우 핵심적으로 지적되고 있고, 이러한 디지털 게임의 영향은 한국의 현실, 가령 MMORPG의 발전과 유행, 그리고 노동을 긍정하는 '성과주체' 또는 신자유주의 이데올로기와 연관지어지고 있다. 이같은 논의를 참조할 때, 한국 웹소설의 '인생 리셋' 모티프 속 '시스템'의 잦은 사용은 의심의 여지 없이 디지털 게임의 상상력에 빚지고 있다.

선행연구에서 디지털 게임의 웹소설에 대한 영향은 주로 다음 두가지 측면에서 논의되었다. 첫 번째는 실제로 디지털 게임을 닮은 소설을 공유하다가 그것이 장르적 관습으로 굳어졌다는 논의다. 이용희(2018)는 한국 판타지 소설이 오랜 시간 동안 소설 속에 디지털 게임 같은 가상세계를 구축해 실제 게임에서는 실현하기 어려운 욕망을 대리 만족하다가, 점차 게임 같은 가상세계의 구축 없이도 현대의 평범한 직장인이 몬스터를 잡거나 하는 등, 게임 같은 가상의 세계가 마치 '레이어layer'처럼 현실에 덧씌워지는 장르적 관습을 형성하게 되었음을 지적한다.⁵⁾ 두 번째 측면은 현

김경애, 「웹소설에 나타난 '회귀와 환생'의 욕망코드: 인과계층관계 분석을 중심으로」, 『미래연구』 제4권 2호, 미래학회, 2024, 741쪽.

5) 이용희, 「한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2018, 67쪽.

실과 디지털 게임의 유사성의 각도에서 디지털 게임의 영향을 논한 연구다. 주인공이 특정한 기기에 연결되어 게임 세계로 접속하는 소설을 '가상 게임소설'이라 명명하고, '가상 게임소설'의 주인공이 대개 현실에서의 실패를 가상세계에서 만회하고자 기꺼이 반복된 노동을 소화하는 20대 남성임을 지적하며, 이를 '신자유주의적 성과주체'로 분석한 김후인,이민희,한혜원(2018)의 연구⁶⁾, '게임판타지'소설의 반복되는 임무 수행과 보상체계를 중심으로, 그것의 디지털 게임, 특히 MMORPG에 대한 답습을 지적하고, 이를 통해 노동을 긍정하는 자본주의적 자기 관리를 분석한 유인혁(2019)의 연구⁷⁾ '게임판타지'가 TRPG부터 디지털 게임에 이르는 게임의 영향하에 있음과 동시에, '현질' 또는 유료 구매 등을 통한 게임 플레이 경험을 반영함을 지적한 이용희(2021)의 연구⁸⁾는 대표적이다.

판타지가 한국 웹소설에서 로맨스와 함께 가장 생산이 활발한 장르임을 고려한다면,⁹⁾디지털 게임의 상상력을 적극적으로 수용한 판타지, 또는 위의 논의에서 구체적으로 '게임판타지'라 명명된 소설군은 이 상상력이 웹소설 장에서 쉽게 접할 수 있는 '공공재'가 되었음을 드러낸다. 이러한 각

6) 김후인·이민희·한혜원, 「한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제18권 1호, 한국콘텐츠학회, 2018, 60-61쪽.

7) 유인혁, 「노동은 어떻게 놀이가 됐는가?: 한국 MMORPG와 게임 판타지 장르소설에 나타난 자기계발의 주체」, 『한국문학연구』 제61호, 동국대학교 한국문학연구소, 2019, 81쪽.

8) 이용희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『현대소설연구』 제81호, 한국현대소설학회, 2021, 68쪽.

9) 가령 2018년 통계 기준, 남성 작가 47.9%는 판타지 장르 창작을 선호하며, 여성 작가는 48.1%가 로맨스 장르 창작을 선호한다.(87쪽) 2022년 통계 역시 유사하게 여성은 '로맨스/멜로'를, 남성은 '역사물'과 'SF/판타지' 창작을 선호한다고 집계되었다. 또한 같은 해 기준 'SF/판타지'는 '창작/기획/거래되는 웹소설 장르' 중에서 '기타'를 제외하고 가장 높은 순위를 기록했다. 한국출판문화산업진흥원, 『웹소설 산업현황 및 실태조사[결과보고서]』, 2018, 87쪽; 한국출판문화산업진흥원, 『웹소설 분야 산업 현황 실태조사』, 2022, 50쪽, 117쪽.

도에서 보면 웹소설의 인기 모티프인 ‘인생 리셋’에서 ‘시스템’이 자주 사용되는 것은, 디지털 게임의 상상력이 웹소설로 공유된 결과물이라고 할 수 있다. 바꿔 말해, ‘인생 리셋’이라는 허구의 서사에 있어서, 디지털 게임의 상상력을 통해 보편적으로 공유되고 있는 ‘시스템’은 ‘허구’에 사실성을 더하는 매우 효율적인 수단이 되는 것이다.

그러나 ‘인생 리셋’ 소설에서 ‘시스템’이 자주 발견되는 이유는, 단지 ‘시스템’이 ‘인생 리셋’에 사실성을 더하기 때문일까? ‘리셋’은 그 자체로 ‘게임’ 같은 것 아닌가? 게임에 익숙하다면, 인생을 ‘리셋’ 하는 주인공은 이미 그 자체로 충분히 게임 속 캐릭터와 유사한 것이 아닐까? 그렇다면 왜 굳이 게임 같은 ‘시스템’을 통해 ‘리셋’을 한번 더 설명하는 소설이 많을까? 물론 이는 앞에서 이야기한 ‘시스템’이 보편적으로 적용된 매체적 환경을 빼놓고 이야기할 수 없을 것이다. 그러나 본고는 이야기의 공유가 전에 없이 용이해진, 다양한 이야기가 범람하는 인터넷으로 상징되는 지금의 미디어 환경에서, 이야기를 상대적으로 많은 독자에게 공유될 수 있게 하기 위해서는 단지 ‘이야기’만으로는 힘들어 주목하여 이 문제를 고민해보고자 한다. 이러한 각도에서 보면, ‘인생 리셋’이라는 한국 웹소설의 가장 각광받는 모티프조차 잦은 빈도로 ‘시스템’이라는 ‘게임의 상상력’에 기대는 것은, 설사 가장 각광받는 모티프일지라도, 독자에게 외면받지 않기 위해 ‘몸부림’치는 것이라 할 수 있으며, 이같은 ‘몸부림’은 아즈마 히로키가 일본의 라이트 노벨이 ‘게임적 리얼리즘’을 바탕으로 하고 있다고 주장하며, 이를 송신자와 수신자가 직선적으로 연결되는 ‘콘텐츠지향적 미디어’가 송신과 수신에 쌍방향으로 전개되는 ‘커뮤니케이션지향적 미디어’에 둘러싸여 있는 미디어 환경과 연결되었듯,¹⁰⁾ 언제든 다양한 미디어를 통해 이야기에

10) 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 현실문화, 2012, 110-111쪽.

간섭할 수 있는 이야기 환경의 반영이라고도 볼 수 있다. 그리고 이러한 환경은 인터넷으로 상징되는 미디어를 통해 한국뿐 아니라 다양한 나라에 공유되고 있다.

그 중에서도 본고는 중국 웹소설이 '게임화' 관련 논의를 통해 한국에 대한 시사점을 살펴볼 것이다. 이는 먼저, 중국 웹소설에서 디지털 게임이 한국과 유사하게 웹소설 역사와 궤를 같이하고 있기 때문이다. 구체적으로 말해서, 중국 웹소설은 한국과 유사하게 디지털 게임, 특히 온라인 게임의 영향 속에서 여러 게임 관련 설정을 웹소설에 받아들였다. 이를 드러내듯, 중국의 웹소설은 내용에서 뿐 아니라 형식적으로도 디지털 게임과의 유사성이 지적되고 있으며, 이러한 경향은 '달달함'을 추구하는 '로맨스' 소설부터 게임과의 연관이 보다 명확한 '레벨업' 소설에 이르는 다양한 장르를 통해 공유되고 있다. 물론 디지털 게임은 세계적으로 시장 규모를 키워나가고 있으며, 따라서 디지털 게임과 유사한 소설은 단순히 한국이나 중국에 국한되지 않는다. 가령 일본 웹소설에서도 '시스템'은 빈번하게 사용되며, 그것 역시 디지털 게임과의 관계 속에서 논의할 수 있다.¹¹⁾

그러나 그럼에도 본고가 중국 웹소설의 '게임화' 관련 논의에 주목하는 것은, 관련 논의가 디지털 게임의 상상력이 소설 속에 공유되고 있고, 그것이 어떻게 공유되고 있는지를 분석하는 데에서 한발 더 나아가, 이러한 소설이 지금의 미디어 환경을 기반으로 하는 이야기 수용 방식을 어떻게 드러내는가를 구체적으로 고민하고 있기 때문이다. 가령 3절에서 상세히 논

11) 예를 들면 일본 소설 사이트 카쿠요무(カクヨム)에서 2017년부터 연재된 <이세계에서 치트 스킬을 얻은 나는 현실 세계에서도 무쌍한다 ~레벨업이 인생을 바꿨다~(異世界でチート能力を手にした俺は、現実世界をも無双する~レベルアップは人生を変えた~)> 역시 주인공이 '시스템'과 연동되어 '퀘스트'를 받고 '레벨업'을 반복한다. 그 장소는 '이세계'이지만, 이러한 구성은 앞의 한국 선행 연구를 통해서 살펴보았듯 디지털 게임의 영향 속에서 분석할 수 있다.

하겠지만, 중국 웹소설의 ‘게임화’를 논한 한 연구는 아즈마 히로키의 ‘인공환경’ 개념을 빌려 중국 웹소설이 현실을 그대로 묘사하는 것이 아닌, ‘인공환경’, 구체적으로는 웹소설 이용자에게 보편적으로 공유되는 애니메이션이나 만화, 게임 등에 기반해, 메타적 이야기 생산 장소로서의 게임과 유사한 형태, 즉 무수히 많은 평행세계 또는 세계선을 생산하는 쪽으로 전개되고 있다고 지적하며, 이러한 경향을 중국 웹소설의 ‘게임화’라 제시한다. 그는 이러한 경향을 중국 웹소설의 이용자와 연결짓는데, 그에 따르면 이들은 허구의 이야기를 마치 진짜처럼 대하는 몰입이 타인에게 우스워 보일 수 있다는 사실을 너무 잘 알고 있으며, 이러한 ‘우스워 보일 수 있는 상황’을 미연에 방지하기 위해 ‘설정’이라는 ‘인공환경’을 공유한다. 그리고 게임은 ‘시스템’이라는 고도로 체계화된 설정을 통해 이러한 ‘인공환경’을 기반으로하는 몰입에 기여한다.

물론 수많은 이야기가 범람하는 ‘인공환경’은 포스트모던적 흐름 속에서 국가를 초월하여 공유된다, 따라서 위에서 제시된 ‘인공환경’을 기반으로 하는 소설의 ‘게임화’는 비단 중국에 한정된 현상은 아니다. 그러나 중국의 웹소설이 디지털 게임의 오랜 영향 속에서 ‘인공환경’을 구축했고, 그것이 웹소설에서 구체적으로 ‘설정’을 통해 드러난다고 하는 위의 논의는, 디지털 게임의 상상력이 마찬가지로 일종의 ‘관습’으로 공유되는 한국의 웹소설과 유사하다. 이같은 유사성에 주목하여 한국 웹소설이 중국 웹소설과 유사한 형태로 공유될 가능성을 제시한다. 논의를 보충하기 위해, 본고는 한국과 중국에서 모두 어느 특정 이야기를 전제하지 않아도 성립하는 ‘설정놀이’가 SNS 플랫폼을 통해 광범위하게 공유되고 있는 현상을 제시할 것이다. 이러한 각도에서 보면 현재 한국 웹소설에서 장르를 넘나들며 각광받는 ‘인생 리셋’ 모티프 속 ‘시스템’의 잦은 사용은, 고도로 설정화된 이야기 환경을 드러내는 것이라 할 수 있다. 물론 앞에서 언급했듯, ‘인

공환경'을 기반으로 하는 이야기 공유는 한국과 중국만의 현상은 아니다. 따라서 후속 연구에서 다른 국가와의 비교를 통해 논의를 보충할 수 있기를 희망한다.

2. 한국 웹소설의 '인생 리셋'이라는 설정

한국 웹소설에서 주인공이 인생을 리셋하는 이야기는 매우 흔하다. 자주 사용되는 인생 리셋 방식인 회귀, 빙의, 환생, 일명 '회빙환'은 압도적인 양으로 한국 웹소설의 '가장 주목받는 서사 모티프'¹²⁾로 분석되고 있을 정도다. 또한 주인공이 '인생을 리셋'하는 이야기는 웹소설의 웹툰화, 영상화 등 다른 문화매체로의 변주가 활발하게 전개되는 흐름 속에서, 웹소설에서 뿐만 아니라 다양한 문화매체를 통해 광범위한 지지를 이끌어내고 있다. 예를 들면 웹소설로 먼저 완결된 후 다시 웹툰, 드라마로 제작되어 인기를 이어간 <재벌집 막내아들>, <내 남편과 결혼해 줘>는 모두 억울하게 죽은 주인공이 과거로 회귀하며 시작하는 전형적인 '회빙환' 이야기다. 이렇게 주인공이 '인생을 리셋'하는 이야기가 다양한 콘텐츠 형식으로 변주되며 지지받는 흐름 속에서, 현재 한국에서는 반드시 허구의 이야기를 전제하지 않는 다큐멘터리나 예능과 같은 콘텐츠에서도 유달리 성숙해 보이는 이를 '인생 2회차'라 표현하는 경우를 쉽게 찾아볼 수 있다. 심지어 성숙한 정도에 따라 회차수를 높여 '인생 3회차'¹³⁾, '인생4회차'¹⁴⁾라 부르기도

12) 고경은·조혜정, 「한국 웹소설의 서사 모티프 유형 및 'AI 유저 반응' 연구: 카카오페이 지를 중심으로」, 『인문사회 21』, 제13권 4호, 인문사회 21, 2022, 2551-2564쪽.

13) <인생 3회차와 아이를 넘나드는 귀요미들과의 토크 타임>, 유퀴즈온터블럭, 2020.10.02., <https://www.youtube.com/watch?v=daqL0pPkI7s>. (검색일: 2025.02.17.)

한다. 이같은 ‘인생 n회차’라는 표현의 광범위한 사용은, 현재 한국에서는 허구의 이야기를 전제하지 않아도 인생은 단수가 아닌 복수로 사용가능함을 뜻한다.

물론 이렇게 어떤 이야기를 전제하지 않고 사용되는 복수의 인생이 한국에서 지금처럼 사용되는 것은, 단순히 웹소설 때문만은 아니다. 그동안 한국에는 수많은 ‘인생 리셋’ 이야기가 공유되었기 때문이다. 단적인 예로 한국의 토속신앙의 내세관이나 성경의 부활, 불교의 윤회를 비롯한 신앙의 영역에서는 수많은 ‘인생 리셋’ 이야기가 공유되고 있다. 이러한 이야기에 익숙하다면 복수의 인생은 얼마든지 특별한 설명 없이도, 자연스럽게 받아들여질 수 있을 것이다. 그러나 이렇듯 수많은 ‘인생 리셋’ 이야기 중에서도 본고가 웹소설에 주목하는 이유는, 웹소설의 ‘인생 리셋’ 이야기가 앞서 말했던 ‘회귀, 빙의, 환생’으로 상징되는 주요 모티프를 따라 전개됨과 동시에, 인터넷이라는 높은 접근성을 가진 매체를 통해 전파되는 낮은 문턱의 문자 중심의 매체로서 보다 민감하게 그것을 쓰고 읽는 작가/독자의 욕망을 반영하며, 그에 따라 탄력적으로 변화하기 때문이다.

‘인생 리셋’은 현재 한국 웹소설에서 다양한 형태로 전개되고 있다. 가령 ‘책빙의물’은 작가 또는 독자인 주인공이 기존에 내용을 이미 알고 있는 책 속으로 들어가 등장인물이 되는 이야기군으로, 다른 인물에 빙의해 다른 삶을 산다는 의미에서 ‘인생 리셋’ 이야기로 볼 수 있다. ‘책빙의물’은 이미 알고 있는 내용을 기반으로 책을 비평하거나 서사 전개를 바꾸는 것을 주요 내용으로 하는데, 구자준(2022)은 이같은 책빙의물의 기존 서사에 대한 메타적 사용과 게임방송물, 즉 게임을 플레이함과 동시에 실시간 방송을 통해 관객과 소통하는 ‘스트리머’를 주인공으로 하는 이야기군의 구체

14) <시대를 넘나드는 [파묘] 최민식의 인생4회차 극한직업>, SHOWBOX, 2024.01.25., <https://www.youtube.com/watch?v=RuHGifO605I>. (검색일: 2025.02.17.)

적인 사례를 통해 한국 웹소설에서는 작가-독자 관계 및 미디어 환경을 소재로 삼는 일종의 자기 반영성, 또는 메타성이 탐구되고 있으며, 이러한 환경 속에서 작가이자 독자이며 작가이자 스트리머인 새로운 형상이 제시되고 있다고 분석했다.¹⁵⁾ 그러나 같은 책빙의물이라도 구체적인 장르에 따라서는 다른 특징을 보인다. 예를 들면 안상원(2020)은 여성이 주인공인 로맨스판타지 소설에서 책빙의물은 주체적으로 서사를 전복시키는 구조이면서 주인공을 '영리한 인물'로 설정하고, 로맨스를 중시하는 등 보수적인 특징을 갖고 있다고 지적한다.¹⁶⁾

즉 한국 웹소설에서 '인생 리셋'은 웹소설의 장르에 따라 구체적인 전개 양상에서 차이를 보인다. 또한 리셋 방식에 따라서도 각기 다른 의미를 지닌다. 가령 안상원(2018)은 한국 웹소설에서 '회귀'가 몸과 함께 과거로 넘어가는 것이 아닌, '현재의 의식을 갖춘 자아가 과거의 자신의 몸으로 들어가는' 특징을 갖고 있음을 분석하고, 이것을 '독자의 현실영역의 우울감을 전제'로 하는 '한 개인의 삶을 구원하는 것은 자신뿐이라는 자조(self-help)의 논리'로 분석한 바 있다. 다만 편폭의 한계상, 본고는 한국 웹소설에서 주인공이 인생을 리셋하는 방법을 각각 살피지 않고 논의의 범위를 '시스템'에 연동된 '인생 리셋'으로 한정시키고자 한다.

현재 한국 웹소설에서 시스템은 주인공의 인생을 리셋하는 중요한 장치로 다양한 장르에서 사용된다. 예를 들면 2025년 2월 기준, 네이버 시리즈에서 '시스템' 키워드 소설 중 인기순 1위는 로맨스판타지 장르의 <공포게임을 로판으로 바꾸는 법>인데, 여기서 주인공은 제목처럼 '공포게임'에

15) 구자준, 「책빙의물과 게임방송물 웹소설의 자기반영성 연구 - 「전지적 독자 시점」과 「납골당의 어린 왕자」를 중심으로, 『상허학보』 제66집, 상허학회, 2022, 380-381쪽.

16) 안상원, 「한국 웹소설의 '책빙의물'의 특성 연구 - 로맨스판타지 장르를 중심으로, 『대중서사연구』 제26권 3호, 대중서사학회, 2020, 113쪽.

빙의해 게임 시스템과 연동되어 ‘스킬’을 쓰거나 본인의 상태를 확인하며 게임의 ‘공포’를 타파하다가 본의 아니게 ‘로맨스’를 즐기게 된다.¹⁷⁾ 앞의 소설이 주인공이 공포‘게임’에 빙의하기 때문에 ‘시스템’을 사용하고 있다면, 같은 기간 리디북스 BL 소설 Top3중 두 소설은 모두 게임에 빙의하는 이야기가 아님에도 주인공이 ‘시스템’과 연동되어 인생을 리셋한다.¹⁸⁾

이렇듯 시스템에 의해 인생을 리셋하는 주인공은 다양한 장르에 분포해 있으며, 시스템은 인생 리셋 외에도 능력치나 호감도, 인간관계를 상태창을 통해 수치화해서 보여주거나 퀘스트를 주고 서사를 진전시키는 장치로 사용된다. 네이버시리즈나 카카오페이지 같은 대형 상업플랫폼에서는 아예 이러한 ‘시스템’ 소설을 태그를 통해 따로 분류하고 있으며, 위에서 살펴본 것처럼 다양한 장르에서 볼 수 있다. 따라서 관련 연구 역시 활발하게 진행되고 있다. 예를 들면 장보미(2023)는 로맨스판타지 소설의 ‘책빙의물’의 사례를 분석하며 ‘빙의 행위를 관리하는’ 시스템 때문에 ‘원작에 진입한 독자는 전지적인 힘을 갖지 못한다’라고 분석하였으며,¹⁹⁾ 구자준(2022)이 한국 웹소설에는 인터넷 연재를 하는 작가가 실시간으로 독자와 소통해야하는 환경이 반영되고 있음을 지적하며 그 구체적인 사례로 제시한 ‘책빙의물’과 ‘게임방송물’ 소설의 주인공은 모두 ‘시스템’과 연동되어 현실 세계에서 책과 게임으로 넘어가 인생을 리셋한다.²⁰⁾

17) <공포게임을 로판으로 바꾸는 법>, 네이버시리즈, <https://m.series.naver.com/novel/detail.series?productNo=12167197&isWebtoonAgreePopUp=true&bannerChanged=false>. (검색일: 2025.02.17.)

18) 각각 <현터는 조용히 살고 싶다>(작가: 백삼), <주연이 되지 못하면 죽습니다>(작가: 단당밀)로, 전자는 현대를, 후자는 중세시대를 배경으로 한다. 참조: ridi bl소설 베스트 순위, https://ridibooks.com/bestsellers/bl-webnovel?adult_exclude=y. (검색일: 2025.02.17.)

19) 장보미, 「로맨스 판타지의 성장 서사와 모빌리티」, 『비교문학』 제91호, 한국비교문학회, 2023, 113쪽.

‘시스템’에 연동되어 인생을 리셋하거나, 본인의 의지가 아닌, 시스템에 의지대로 책 속에 빙의되어 책 속 인물로 살아가거나, 실시간 소통과 같은 시스템의 임무를 수행하는 주인공은 디지털 게임 속 캐릭터를 연상시킨다. 물론 인터넷이나 컴퓨터 또는 전자기기 역시 여러 시스템 위에서 작동하며 사용자에게 시스템의 지시를 따를 것을 요구한다. 따라서 이 시스템은 반드시 디지털 게임에서 기원하지 않았을 수도 있다. 또한, 시스템을 소설에 사용하지 않더라도 게임과 유사한 특징을 갖는 소설의 사례는, 시스템에 의한 리셋이 반드시 디지털 게임과 관계가 없을 수도 있음을 뒷받침한다. 가령 조형래(2023)는 기존 회귀 관련 콘텐츠가 주인공이 과거를 바꾸는 데에 초점을 맞추던 것과는 달리, 최근 웹소설에서 ‘회귀’는 마치 게임에서 플레이어에게 일정한 시나리오 또는 세계관이 주어지듯, 주인공에게 다른 인격 또는 다른 인생을 사는 계기를 제공하는 설정으로 사용되고 있음을 <재벌집 막내아들>의 사례를 통해 논하며, 이를 통해 회귀한 주인공이 그 회귀한 역사를 수정하거나 전복시키는 것이 아닌, 그 속으로 정위하고자 하는 서사가 웹소설에서 파생되고 있음을 역설하며 이를 ‘게임적 세계관’이라 정의했다.²¹⁾

그러나 로맨스와 함께 현재 한국 웹소설에서 가장 많은 이용자를 보유한 장르 중 하나인 판타지 장르의 시발점으로 톨킨의 D&D 테이블 롤플레이팅 게임(TRPG) 및 일본의 RPG 게임이 빈번하게 언급되고, 온라인 RPG 또는 MMORPG 같은 게임 경험의 보편화 흐름 속에서 게임 관련 설정, 용어가 소설 속에 보편화 되었음을 되짚는 흐름이 학술 연구 뿐 아니라 실제 웹소설 작가들, 또는 웹소설 작법서 등에서도 언급되고 있음을 고려할

20) 각주 11 참조.

21) 조형래, 「웹소설의 역사-현실과 게임적 세계관-산경의 『재벌집 막내아들』을 중심으로」, 『대중서사연구』 제29권 3호, 대중서사학회, 2023, 339-346쪽.

때,²²⁾ 한국 웹소설의 ‘시스템’이 특히 디지털 게임의 영향을 받은 것은 명확하다. 이에 관해 참조 가능한 논의는 이용희의 한국 판타지 소설에 대한 분석이다. 이용희(2018)는 한국 판타지 소설을 4가지 세대로 나누는데, 그 세대 구분 기준은 판타지 소설의 구조적 특징, 구체적으로는 1차 세계와 환상 세계, 또는 만들어진 세계 즉, 2차 세계와의 관계로, 톨킨의 장르 판타지에 대한 논의를 토대로 도출한 것이다. 그에 따르면 지금 한국 판타지 소설에서 1차 세계와 2차 세계는 명확히 구분되지 않으며, 2차 세계는 1차 세계에 덧씌워진 ‘레이어 Layer’로서 존재하는데, 2차 세계의 구축과 ‘레이어화’에는, 디지털 게임이 큰 영향을 미쳤다. 그 이유로 그는 1990년대 말부터 본격화한 한국 IT산업 및 E-Sports산업, ‘온라인 공간에서 다양한 매체의 콘텐츠를 복합적으로 소비하는 데 익숙한 소비자들은 쉽게 매체를 넘나들었’²³⁾음을 제시한다.

위의 논의는 판타지 소설을 대상으로 하고 있지만, 판타지가 한국 웹소설에서 가장 이용자가 많은 장르 중 하나임을 고려한다면, 위에서 언급한 ‘레이어’로서의 게임의 상상력은 본고에서 주목하는 한국 웹소설의 ‘시스템’을 분석하는데도 유의미하다. 즉, 디지털 게임에서 출발해 판타지 소설을 경유해 더 이상 2차 세계의 구축 없이 바로 1차 세계에 덧씌울 수 있는 ‘레이어’로 자리한 게임의 상상력을 바탕으로 위에서 언급했던 한국 웹소

22) 디지털 게임, 특히 온라인 게임의 한국 웹소설의 영향에 관해서는 이용희(2018)과 유인혁(2019)의 논의가 참조 가능하다. 이용희, 「한국 판타지소설의 역사와 의미 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2018, 61쪽; 유인혁, 「노동은 어떻게 놀이가 됐는가?: 한국 MMORPG와 게임 판타지 장르소설에 나타난 자기계발의 주체」, 『한국문학연구』 제61집, 동국대학교 한국문학연구소, 2019, 92쪽. 이같은 역사는 웹소설 작법서에서도 언급된다. 참조 가능한 작법서는 다음과 같다. 김휘빈, 『웹소설 작가 서바이벌 가이드』, 이마, 2017, 39쪽; 김준현, 『웹소설 작가의 일 - 웹 환경 이해와 소설 창작을 위한 길잡이』, 한티제, 2019, 277-282쪽.

23) 이용희, 앞의 글, 61쪽.

설의 '시스템'을 돌아본다면, 그것은 다른 어떤 시스템보다도 '게임 시스템'에 가깝다. 그렇다면 지금 한국 웹소설의 다양한 장르를 넘나드는 인기 모티프, '인생 리셋'이 잦은 빈도로 '시스템'을 활용하는 이유는, 이용희(2018)가 지적한 게임의 상상력에 빚지고 있는 '레이어(Layer)'로서의 2차 세계(Secondary World)가 판타지 장르를 넘어서서 다양한 장르와 결합하고 있는 것이라 할 수 있다.

게임에 적용된 것과 유사한 시스템이 존재하는 세계에서 주인공의 모든 행위, 설사 그것이 시간을 거스르거나 죽었다가 다시 살아나는 것일지라도, 그것은 모두 시스템을 통해 '설정'하기 나름인 것이 된다. 이러한 의미에서 현재 한국 웹소설에서 앞에서 언급한 것과 같은 시스템에 의한 '인생 리셋'이 장르를 무론하고 빈번하게 공유되고 있는 현상은, 설정의 편의를 위해서라 할 수 있다.

문제는, 왜 '인생 리셋' 같은 인기 모티프조차도 '설정'의 필요를 느끼는가. 가령 앞에서 <재벌집 막내아들>에 대한 연구를 통해 살펴 보았듯, '인생 리셋'은 반드시 디지털 게임을 연상시키는 '시스템'을 전제로 하지 않아도 그 자체로 한국 웹소설에서 공유 가능하다. 그러나 그렇다면, 왜 한국 웹소설에서는 로맨스판타지, BL 등 여러 장르에서 굳이 '시스템'을 통해 '인생 리셋'을 지탱하는 소설이 공유되고 있을까?

이는 물론 선행연구를 통해 살펴본 것처럼 판타지 장르를 중심으로 일종의 관습으로 공유되고 있는 디지털 게임의 상상력의 측면에서도, 인터넷, 컴퓨터 등으로 상징되는 '시스템 리셋'이 보편화한 미디어 환경의 각도에서도 논의할 수 있다. 다만 본고는 이러한 미디어 환경을 전제로 하는 이야기 공유의 각도에서 그 이유를 살펴보고자 한다.

주지하다시피, 인터넷의 보급으로 상징되는 전세계적인 미디어의 발전 속에서, 이야기는 매우 쉽게 공유되고 있다. 아즈마 히로키의 말을 빌리자

면, 우리는 '주변에 너무나도 다양한 이야기가 넘쳐나고 있기 때문에 그것이 '커다란', 즉 보편적이며 만인에게 공유되는 이야기가 아닌 것을 끊임없이 의식해야만 하는 상황'²⁴⁾에 직면해있는 것이다. 이러한 각도에서 보면 한국 웹소설의 '인생 리셋' 모티프가 '리셋'에 '시스템'을 반드시 끌어올 필요가 없음에도 זאת은 빈도로 '시스템'과 '리셋'을 연동시키는 현상은, 단순히 디지털 게임으로 상징되는 리셋 가능한 시스템이 지금의 미디어 환경에서 보편적으로 공유되고 있고, 따라서 '시스템'과 '리셋'을 연동시키면 보다 사실적으로 '인생 리셋'을 설명할 수 있기 때문은 아니다, 그것은 '인생 리셋'이라는 상상조차도 그보다 보편적이고 체계적인, 또는 그렇게 보이는 또 다른 '상상'에 의지할 필요가 있다고 여겨지는 것이라 할 수 있다. 그렇다면, 이 '상상'에 의지하는 상상은, 구체적으로 디지털 게임과 어떤 관계가 있으며, 이는 웹소설에서 어떤 식으로 드러날까? 이같은 질문에 답하기 위해 아래에서는 먼저 디지털 게임에 뿌리를 두고 있는 '설정'을 그 해답으로 제시한 중국의 논의를 살펴보고자 한다.

3. 중국 웹소설의 '게임화'와 설정

현재 중국에서는 웹소설이 기반으로 하고 있는 환경부터 웹소설 창작/공유 전반이 디지털 게임과 연관지어지고 있다. 본고는 그 중에서도 중국 웹소설이 종이 소설과는 다른 환경, 즉 만화, 애니메이션이나 디지털 게임을 기반으로, 디지털 게임의 '시스템', 즉 메타적 이야기 장으로서 수많은

24) 아즈마 히로키, 「동물화하는 포스트모던2-메타리얼 픽션의 탄생」, 『파우스트』 제2호, 학산문화사, 2006, 644쪽.

평행세계를 생산하는 방식으로 디지털 게임의 상상력을 구현하고 있음을 지적하는 논의를 한국의 참조 대상으로 제시한다.

서론에서도 언급했듯, 중국 웹소설에서 디지털 게임은 한국과 유사하게 오랜 시간 동안 소설 속에 녹아들어 내용과 형식면에서 모두 영향을 끼치고 있다. 그러나 본고에서 중국의 논의를 한국의 참조 대상으로 제시하는 것은 그것이 한국 웹소설과 유사한 환경에 기반하여 유사한 양상으로 전개되고 있기에 한국 웹소설에 바로 적용가능함을 주장하고자 함이 아니다. 다만, 본고는 중국 웹소설에서 디지털 게임의 영향에 대한 논의가 웹소설 전반으로 뻗어나가고 있는 반면, 한국의 웹소설에서 디지털 게임의 상상력은 상대적으로 판타지 장르를 중심으로 논의되어 왔음에 주목하여 관련 논의를 한국 웹소설의 참조점으로 제시하고, 한국 웹소설이 중국과 유사하게 디지털 게임의 상상력을 바탕으로 하는 '설정'을 기반으로 전개될 가능성을 살필 것이다. 물론 디지털 게임은 중국이나 한국 뿐 아니라 세계적으로 시장 성장을 거듭하고 있고, 인터넷을 기반으로 전파되는 웹소설 역시 중국이나 한국에 국한된 현상이 아니다. 따라서 후속 연구에서는 타 국가에 대한 논의를 통해 한국에 유의미한 참조점을 보충하고자 한다.

최근 중국에서는 그동안 중국에서 '첫번째 웹소설'로 언급되던 <첫번째 친밀한 접촉(第一次的亲密接触)>(痞子蔡, 1998)이 아닌, 게임 팬픽에서 출발해 인기를 얻어 원작 게임의 요소를 지우고 오리지널 소설로 전향한 <풍자물어(风姿物语)>(罗森, 1997)가 '첫번째 웹소설'로 지목되고 있다.²⁵⁾ <풍자물어>가 중국의 '첫번째 웹소설'인 이유로는 그것이 그리는 세계가

25) 무엇을 '첫번째'의 기준으로 볼 것인지에 대해서는 다양한 논의가 전개되고 있다. 가령 欧阳友权的 경우, '중국어'로 인터넷에 쓰여진 '문학'이 나타난 시점을 중국 웹소설의 '기원'으로 봐야한다고 주장한다. 참조: 欧阳友权, 「哪里才是中国网络文学的起点」, 『文艺报』, 2021.02.26, 제2판.

〈첫번째 친밀한 접촉〉이 그리는 세계보다 지금 중국 웹소설에서 공유되는 세계에 더 가까움이 지적되고 있는데, 이 세계는 ‘게임의 구조로 지탱되는 세계’로 명명되고 있으며, 구체적으로는 마치 게임처럼 ‘레벨업하고 몬스터 잡고 지도를 바꾸는(升级打怪换地图)’ 서사로 설명되고 있다.²⁶⁾

중국의 ‘첫번째 웹소설’이 무엇인지에 대한 논의는 차치하고서라도, 위의 연구는 게임의 상상력이 중국 웹소설에서 최소 1990년대말부터 ‘레벨업하고 몬스터 잡고 지도를 바꾸는’ 서사를 통해 공유되었음을 드러낸다. 그리고 이러한 게임의 상상력은, 중국 웹소설이 게임에서는 여러가지 이유로 이룰 수 없었던 욕망을 문자로 대리 충족하다가, 점차 게임의 구성 요소와 형식을 빌려 현실을 투영하는 데로 나아가고 있음을 지적하는 다양한 연구를 통해 중국 웹소설을 구성하는 핵심 요소로 논의되고 있다.

가령 샤오옌진(2019)은 아즈마 히로키의 ‘커다란 비이야기’ 개념을 바탕으로 지금 중국에서는 ‘거대 서사’, 또는 거대 서사의 ‘모방’이 아닌, 설정이나 캐릭터 자체에서 쾌감을 느끼는 ‘커다란 비이야기’에 뿌리를 내린 웹소설이 공유되고 있음을 분석하고, ‘거대 서사를 모방’하는 웹소설을 ‘전통 웹소설’로, ‘커다란 비이야기’에 바탕을 두고 있는 웹소설을 ‘2차원 웹소설(二次元网文)’이라 명명했다.²⁷⁾ 그가 ‘2차원 웹소설’뿐만 아니라 ‘전통 웹소설’까지도 모두 중국에서 일반적으로 ‘3차원’의 현실과 구분지어 ‘2차원’이라 묶이는 ‘ACG (Animation, Comics, Game) 문화’를 주요 자원으로 하고 있음을 지적했다는 것은 의미심장하다. 즉, ‘전통 웹소설’도, 그 다음 세대로 거론되는 ‘2차원 웹소설’도 모두 전통문학과는 다른 자원에 기반하

26) 吉云飞, 「制作起源: 中国网络文学的五种起源叙事」, 『文艺理论与批评』第2期, 2021, 147쪽.

27) 邵燕君, 「网络文学的“断代史”与传统网文的“经典化”」, 『中国现代文学研究丛刊』第2期, 2019, 4-6쪽.

고 있고, 그 주요한 자원 중 하나가 바로 '게임'이라는 것이다.

위의 주장은 중국 웹소설이 '게임화' 경향을 보이고 있음을 주장한 왕위수(2021)의 연구에서 더욱 명확하게 전개된다. 그는 아즈마 히로키의 '게임적 리얼리즘'에 대한 논의를 바탕으로 중국 웹소설을 1차원적 현실이 아닌, 웹소설 이용자에게 익숙한 애니메이션, 만화 게임 등 '2차원'에 기초한 '인공환경'에 기반한 소설로 정의하며, 이러한 '인공환경'은 중국 웹소설에서는 디지털 게임과 유사한 형태, 구체적으로는 메타적 이야기 장으로서의 게임, 즉 평행세계 또는 세계선을 무한으로 생성할 수 있는 장 속에서 공유되고 있다고 지적한다. 중국 웹소설이 뿌리내리고 있는 '인공환경'이 한국 웹소설과 얼마나 유사한지에 대해서는 보다 상세한 논의가 필요하나, 2절에서 살펴보았듯 한국 웹소설에서도 디지털 게임의 상상력은 판타지 뿐만 아니라 다양한 장르 속에서 일종의 '관습'처럼 공유되고 있다. 본고에서 주목하는 '인생 리셋'과 같은 인기 모티프 속 디지털 게임을 연상시키는 '시스템'의 잦은 사용은 그 대표적인 사례라 할 수 있다. 이러한 의미에서 한국 웹소설은 중국 웹소설과 유사한 '디지털 게임'에 기초한 환경을 공유하고 있다 할 수 있다. 따라서 중국 웹소설의 '인공환경'에 기반한 '게임화' 경향의 논의에서 한국에 유의미한 참조점을 도출할 수 있다고 판단하였고, 아래에서는 관련 논의를 상세하게 서술하고자 한다.

왕위수에 따르면 중국 웹소설은 게임 동인소설과 온라인 게임의 보급 속에서 무한한 레벨업이나 게임 시스템과 연동되는 주인공과 같은, '게임의 경험'을 집어 넣어 쓰이기 시작했으나 점차 게임 관련 요소를 직접 드러내기 보다는 세계 구성 자체를 게임처럼 만드는 쪽으로 나아간다. 그 구체적인 특징으로 그가 제시하는 것은 메인 스토리와 서브 던전의 구슬 꿰기 식 구성, 복잡한 시스템 설정, 등장 인물에 '스킬'을 탑재시키는 것²⁸⁾ 등 디지털 게임의 영향을 쉽게 유추할 수 있는 특징들이며, 이러한 특징은 게임

과의 연관이 명확한 ‘레벨업’ 소설부터 ‘달달함’을 추구하는 로맨스 소설에 이르는 다양한 소설에서 찾아 볼 수 있다.

왕위수는 중국 웹소설의 구성이 디지털 게임과 닮아가고 있음을 지적하는 데에서 한발 더 나아가 웹소설의 이같은 경향을 디지털 게임의 ‘시스템’을 기반으로 하는 팝진성과 연결짓는다. 이를 위해 그는 게임의 모든 행위가 시스템이 제시한 임무를 수행하는 형태로 전개됨에 주목하며 이런 가시화한 부분을 현실 세계 속 ‘법률’에 비유하고, 이 ‘법률’과 게임에서 드러나지는 않지만 명확히 존재하는 규범, 이를 테면 턴제 게임에서 내 차례가 아니면 아무리 마우스를 눌러도 아무것도 일어나지 않는 시스템 설정을 ‘자연 법칙’에 비유한다. 그리고 이를 디지털 게임과 민속놀이의 핵심적 차이로 제시하며²⁸⁾ 게임은 이러한 가시화된 또는 가시화하지 않은 시스템을 기반으로 하는 고도의 설정을 통해 팝진한 공간으로 받아들여지게 되었고, ‘게임화’하는 경향을 보이는 웹소설에서 게임의 이같은 시스템에 기반한 구조는 구체적으로 ‘설정’으로 구현된다고 지적한다.

위의 논의를 바탕으로 그는 중국 웹소설이 ‘게임화’하는 경향을 보이고 있다고 주장하며, ‘게임화’하는 웹소설은 수많은 평행세계와 세계선이 전개되고 있다는 의미에서 전후무후한 자유를 누리며, 그렇기 때문에 무엇을 선택한다는 것 그 자체가 새로운 ‘실존’이라 주장한다. 또한 그는 위의 ‘실존’이 무엇을 믿고, 선택하는지가 오롯이 개개인에 기대는 특징을 보임에 주목하여 이같은 ‘게임화 하는 웹소설’이 ‘2차원 실존주의’를 바탕으로 하고 있다고 주장한다. 그리고 이를 중국 웹소설 이용자의 주요 연령대인 ‘90허우(90后)’, ‘00허우(00后)’³⁰⁾와 연결지으며, 그것은 때로는 ‘믿음’, 이

28) 王玉玉, 『编码新世界：游戏化向度的网络文学』, 中国文联出版社, 2021, pp.73-77.

29) 위의 책, pp.92-95

30) 90허우(90后)와 00허우(00后)는 각각 1990년대생, 2000년대생을 말한다.

를테면 '아이돌'에 대한 나의 감정을 '진짜'라고 믿는 것, 또는 다른 선택이 있음에도 냉소주의에 기반해 부모나 학교 등 질서에 '복종'하는 형태로 나타난다고 지적한다.

상술했듯 본고가 위와 같이 중국 웹소설의 '게임화' 관련 논의를 상세하게 제시하는 것은 그것이 한국 웹소설에 바로 적용가능해서가 아니다. 다만, 본고는 위의 논의에서 디지털 게임이 중국 웹소설이 기초하고 있는 '인공환경'의 중요한 구성 요소일 뿐 아니라, 그 '인공환경'을 소설에 매개하는 장치로 사용되며, 이용자의 이야기에 대한 태도를 살펴볼 수 있는 척도로 다뤄지고 있음에 주목한다. 이는 한국 웹소설의 '디지털 게임'의 대한 영향 역시 웹소설 전반에서 다뤄질 필요가 있음을 시사한다. 본고에서 주목하는 '인생 리셋'이라는 인기 모티프가 디지털 게임을 연상시키는 '시스템'을 잦은 빈도로 활용하는 사례는 '디지털 게임'의 상상력이 한국 웹소설 전반에 침투하고 있음을 드러내는 대표적인 사례라 할 수 있다. 후속 연구를 통해 관련 사례를 보충할 수 있기를 희망한다.

아래에서는 '게임화' 경향 속에서 '설정'을 이야기 공유의 전제로 삼고 있는 중국과 유사하게, 한국 역시 '설정'을 전제로 하는 이야기 환경에 기초하고 있음을 한국과 중국 SNS의 '설정놀이' 사례를 통해 살펴보고자한다.

4. 이야기에 선행하는 설정 : 한국의 '부캐'와 중국의 '인물설정(人設)'을 중심으로

한국의 '부캐'와 중국의 '인물 설정'은 현재 한국과 중국에서는 인터넷을 통해 어떠한 정체성이나 인격, 즉 '설정'을 설계하고, 그것에 기반한 이야

기를 즉각적으로 만들어낼 수 있음을 드러내는 대표적인 사례다. 이러한 정체성과 인격구축에 있어서 가장 중요한 역할을 하는 것은 다름 아닌 콘텐츠다. 원래는 한국 개그맨이지만 유튜브와 인스타그램 등 플랫폼에서 일본인 설정으로 인기를 얻고 있는 ‘다나카’³¹⁾, 중국의 정부 기관이 콘텐츠 플랫폼에서 어떤 인격을 가지고 구독자를 애칭으로 부르며 콘텐츠를 전달하는 것³²⁾은 그 대표적인 예다.

인터넷의 보급과 웹의 발전과 함께 인터넷을 기반으로 전파하는 웹콘텐츠는 실감나는 그래픽과 음성 등의 미디어를 통해 몰입감을 제고하게 되었고, 이러한 웹콘텐츠를 기반으로 인터넷은 어떠한 인격체, 또는 그와 유사한 것을 만들어낼 수 있을 정도의 ‘현실성’을 획득하게 된 것이다. 그리고 이렇게 ‘어떠한 정체성이나 인격을 구축할 수 있는’ 웹콘텐츠의 범람 속에서, 최근 한국과 중국의 인터넷에서는 좋아하는 영화나 드라마, 또는 만화나 게임 등 콘텐츠 속 등장인물의 이름과 인격을 가지고 운영되는 SNS 계정들이 늘어나고 있다. 이들은 관련 콘텐츠를 업로드함과 동시에 마치 그 등장인물인 것처럼 구독자와 소통한다. 물론 이는 상업적 목적을 가지고 운영되는 경우도 있지만, 팬에 의해 자발적으로 만들어지기도 한다. 그리고 웹을 통해 전파되는 ‘웹콘텐츠’로서, 웹소설에도 역시 이러한 ‘소통’이 활발하게 일어나고 있다.

가령 중국의 웨이보에는 웹소설 「AWM: 절지구생(AWM:绝地求生)」의

31) ‘다나카’ 인스타그램 계정, https://www.instagram.com/tanaka_oishikunare. (검색일: 2025.02.17.)

32) 가령 중국 공청단(共青团) 은 중국 청년층이 자주 사용하는 영상 플랫폼인 빌리빌리(bilibili)와 음악 플랫폼 왕이윈 음악(网易云音乐)에서 스스로를 ‘团团’이라는 애칭으로 부르며 ‘귀여운’ 인격을 가지고 이용자와 소통한다. 참조: 青听, 网易云音乐, <https://music.163.com/#/djradio?id=350035646>. (검색일: 2025.02.17.); 共青团中央, bilibili, <https://space.bilibili.com/20165629/dynamic>. (검색일: 2025.02.17.)

주인공 '치주이(祗醉)'의 '인물설정'으로 운영되는 계정이 수십개가 있다. 이는 소설 속에서 '치주이'의 연인으로 등장하는 또 다른 주인공, '위양(于炀)'의 경우도 마찬가지다. 이 계정들은 소설 속 인물의 말투를 사용하며 그 관계성까지 그대로 차용하곤 한다. 예를 들면 현재 웨이보에서 약 30.4k의 구독자를 보유하고 있는 '치주이' 계정³³⁾은 약 28.9k의 구독자를 갖고 있는 '위양' 계정³⁴⁾을 팔로우 중인데, 이들은 소설 속에서 연인으로 등장하는 설정에 맞게 때때로 서로의 게시물에 댓글을 남기거나 상대 계정이 업로드한 게시물을 내 계정에 공유하거나, 그 이름을 링크하는 '멘션' 기능을 통해 '설정놀이'를 한다. 그리고 이렇게 지속적이고 꾸준한 '설정 놀이' 속에서, 이 계정들을 마치 소설 속 주인공을 대하듯이 대하며, 이들의 게시물에 댓글을 달거나 그것을 자신의 계정으로 공유하는 등의 방식을 통해 이들과 소통하는 팬들도 꾸준히 생겨나고 있다. 소설이 2018년에 이미 완결이 났음을 고려한다면, 소설을 기반으로 하는 '설정 놀이'의 지속과 이에 꾸준히 몰입하는 팬들의 존재는 물론 그 소설의 영향력을 드러내는 것이지만, 이는 동시에 SNS를 통해 전파되는 웹콘텐츠를 기반으로 구축한 '세계관'과 그 속의 '설정 놀이'가 그것이 다양한 팬들에 의해 오랫동안 지속될 만큼 높은 몰입감을 갖고 있음을 드러내는 것이기도 하다. 즉, 현재 중국 인터넷에서는 웹콘텐츠를 가지고 팬들의 '과몰입'을 유도하는 소설 세계 그 자체를 구현하는 것이 가능하다.

그리고 이는 한국에서도 마찬가지다. 예를 들면 한국에서 드라마와 웹툰으로도 만들어진 웹소설 <사내맞선>의 경우, 마치 주인공들이 구독자들과 직접 소통하는 것 같은 형식으로 홍보를 진행했다. 가령 소설 주인공 이름으로 인스타그램 계정을 만들고, 소설에서 재벌로 나오는 주인공 설정

33) @HOG_Drunk祗醉, <https://weibo.com/u/1404295545>. (검색일: 2025.02.17.)

34) @HOG_Youth于炀, <https://weibo.com/u/1650882092>. (검색일: 2025.02.17.)

에 맞추어, 정장을 입고 한손에 커피를 들고 있는 주인공의 일러스트와 함께 ‘월요일 미팅이 있어서 준비했더니 지친다. 커피를 사며 한 잔 더 샀는데, 당신도 함께 어떻습니까?’라는 문구를 게재하는 식이다.³⁵⁾ 이러한 ‘소통’은 자연스럽게 그에 답하는 독자의 댓글로 이어졌고, 이같은 소통 속에서 이 계정은 수많은 팬들을 집결시켰다. 2025년 2월 17일 기준, 이 계정의 구독자 수는 약 3만명인데,³⁶⁾ 이는 드라마 방영을 앞두고 언론 홍보가 전개되던 2022년 2월보다 더 증가한 수치다.³⁷⁾ 소설이 2018년에 완결되었고, 드라마 방영 역시 2022년에 끝났음을 감안한다면, 위와 같은 구독자수의 증가는 단순히 원작 소설 또는 드라마 때문이라고는 할 수 없을 것이다. 이는 이들 계정이 소설의 세계관에 맞는 콘텐츠를 통해 팬들의 지속적이고 꾸준한 몰입을 유도하는 데 성공했음을 드러낸다.

한마디로 현재 한국과 중국에서는 전문적인 시설과 기술이 없어도, 그저 핸드폰이나 컴퓨터로 쉽게 접근할 수 있는 SNS에 글이나 그림의 콘텐츠를 게재하는 것만으로도 얼마든지 소설 속 세계를 실감나게 구현하고, 소설 속 인물을 마치 살아있는 듯이 구현하는 것이 가능하다. 위의 사례에서 언급한 소설 속 인물을 바탕으로 만들어진 SNS 계정들을 꾸준히 구독하고, 또 마치 소설 속 인물을 대하듯이 계정들과 지속적으로 소통하는 구독자들의 존재는, 이 ‘인물’들이 최소한 현실을 살아가는 인간의 시간을 꾸준히 점유할 정도의 ‘현실성’을 탑재하고 있음을 드러낸다.

물론 이 ‘현실성’은 관련 콘텐츠의 자본, 인력 등 투자 정도에 따라 달라

35) @taemu.k, <https://www.instagram.com/p/CbXCzLfrEsu/?hl=ko>. (검색일: 2025.02.17.)

36) 위의 글.

37) <강태무 SNS 화제 ‘사내 맞선’, 4.7억원 펀딩 모은 ‘데못죽’까지>, 『스타뉴스』, 2022.02.24., <https://www.starnewskorea.com/stview.php?no=2022022415383748308>. (검색일: 2025.02.17.)

질 것이며, 좋아하는 콘텐츠에 자본과 힘, 시간 등을 투자하여 그것을 기반으로 하는 콘텐츠를 만들어 향유하는 것은 인터넷 시대의 산물은 아니다. 그러나 최신 통계 기준, 세계 인구의 62.3%가 모두 SNS이용자³⁸⁾라는 사실은 특기할만하다. 적어도 SNS 이용자인 세계 인구의 62.3%에게 있어서, 콘텐츠 공유가 용이한 SNS는 다양한 콘텐츠를 통해 '설정놀이'의 '현실성'을 높이는 전에 없이 편하고, 쉬운 통로일테니 말이다.

본절에서 제시한 낮은 문턱의 SNS를 통해 전개되는 '설정놀이'의 사례는, 그림이나 글 또는 영상을 통해 콘텐츠를 통해 어떤 인물, 또는 상황을 만들고, 그것에 대한 몰입을 가능하게 만든 미디어 환경 속에서 이야기는 그 이야기 자체로서가 아닌, 그림이나 글 또는 영상을 통해 뒷받침 할 수 있는 특정 인물이나 상황 설정을 통해 공유되고 있음을 드러낸다. 이는 아무리 인기 있는 이야기어도 피해갈 수 없으며, 이러한 각도에서 보면 한국 웹소설의 '인생 리셋'이라는 인기 모티프가 '시스템'을 잦은 빈도로 활용하는 것은 그림이나 글 또는 영상으로 뒷받침되는 '설정'이 이야기에 선행하는 고도로 '설정화'한 이야기 환경 속에서, 설령 인기 모티프일지라도 3절에서 중국의 사례를 통해 살펴보았듯, '인공환경'에 기반한 '규범'을 제시하는 시스템을 통해 '한번 더 설명'할 필요를 강하게 느끼는 것이라 할 수 있다.

5. 결론

본고는 한국 웹소설에서 왜 '시스템에 의한 인생 리셋'이라는 설정이 판

38) <digital 2024 global overview report>, <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report>. (검색일: 2025.02.17.)

타지, BL 등 장르를 넘나들며 사용되는가라는 질문을 이야기에 선행하는 ‘설정’의 각도에서 논했다. 이야기에 선행하는 ‘설정’을 논의하기 위해 먼저 한국 웹소설에서 디지털 게임의 상상력이 오랜 시간동안 공유되어 왔음을 살폈다. 현재 한국 웹소설의 대표적인 장르인 판타지는 TRPG 또는 MMORPG와 같은 게임의 영향 속에서 출발해, 게임 같은 가상 세계를 구축하다가 점차 가상 세계에 대한 구축 없이도 게임 같은 설정을 사용하는 쪽으로 나아가고 있다. 그리고 이러한 게임 같은 설정은 현재 판타지 소설 뿐만 아니라, 회귀, 빙의, 환생 등 웹소설의 인기 모티프를 통해 다양한 장르에서 공유되고 있다. 따라서 본고에서 주목하는 웹소설의 ‘시스템에 의한 인생 리셋’ 역시 디지털 게임의 영향 하에서 논할 수 있다.

선행연구는 주로 두 가지 측면에서 디지털 게임의 웹소설에 대한 영향에 주목한다. 첫 번째는 게임의 익숙함에 기반한 놀이적 측면이다. 게임에 익숙한 이들이 소설이라는 다른 매체를 통해 게임을 즐기는 방식을 다각화하고, 그것이 게임의 용어나 게임의 구성을 소설 속에 녹여내는 형태로 드러난다는 것이다. 두 번째는 마치 게임에서 반복되는 임무 수행을 레벨업 등을 통해 긍정하듯 반복되는 노동을 긍정하는 현실을 비유하는 것이다. 이는 모두 게임이 한국 웹소설에 왜 지속적으로 영향을 미쳤는지를 설명하고 있고, 왜 한국 웹소설에서 ‘시스템에 의한 인생 리셋’이 어떠한 게임적 가상 세계 구축 없이도 성립하는지를 설명한다. 그러나 단순히 그것만으로는 ‘시스템에 의한 인생 리셋’이 디지털 게임에 빚지고 있음을 설명할 수 있을 뿐, 왜 ‘시스템’인가에 대한 답은 할 수 없다.

따라서 본고는 중국 웹소설의 ‘게임화’ 관련 논의를 참조하여 실마리를 찾고자 하였다. 한국과 마찬가지로 중국 웹소설 역시 오랜 시간 동안 디지털 게임과 상상력을 공유해왔으며, 내용과 형식에서 모두 게임과 유사해지고 있다. 이에 대해 다양한 연구가 전개되고 있는데, 그중 디지털 게임이

'자연법칙'과 유사한 거스를 수조차 없는 '규범', 즉 개발자에 의해 사전에 시스템에 쓰여진 설정에 기반하고 있어 더욱 빽빽한 세계를 구축 할 수 있고, 그것이 게임의 상상력을 공유하는 웹소설에서 구체적으로 어떠한 이야기를 성립 가능하게 하는 '설정'으로 나타났다고 하는 논의는 참조할만 하다.

물론 중국의 웹소설에 기반한 논의를 한국의 경우에 바로 대입하기는 무리가 있으나, 위에서 언급하는 이야기에 선행하는 '설정'은 한국의 인터넷 환경에서도 공유되고 있다. 본고는 SNS기반 '설정놀이'의 사례를 통해 이러한 환경을 구체적으로 제시하였다. 이러한 의미에서 '시스템'이 한국 웹소설의 인기 모티프에서 잦은 빈도로 활용되는 현상은 이야기에 선행하는 설정이 공유되는, 고도로 설정화한 환경을 드러낸다.

의심의 여지 없이, 위에서 언급한 '설정'을 전제하는 이야기 공유에는 멀티미디어 콘텐츠의 공유가 용이해진 미디어 환경을 빼놓고 이야기 할 수 없으며, 이러한 환경은 세계적으로 공유된다. 따라서 중국 외의 다른 나라에 대한 연구를 통해 관련 논의를 보충할 필요가 있으나, 이는 후속 연구의 과제로 남긴다.

참고문헌

1. 기본자료

- 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 현실문화, 2012.
王玉琮, 『编码新世界：游戏化向度的网络文学』, 中国文联出版社, 2021.

2. 논문과 단행본

- 고경은·조혜정, 「한국 웹소설의 서사 모티프 유형 및 'AI 유저 반응' 연구: 카카오페이지를 중심으로」, 『인문사회 21』 제13권 4호, 인문사회 21, 2022, 2551-2564쪽.
- 구자준, 「책빙의물과 게임방송물 웹소설의 자기반영성 연구 -『전지적 독자 시점』과 『납골당의 어린 왕자』를 중심으로」, 『상허학보』 제66권, 상허학회, 2022, 375-410쪽.
- 김경애, 「회빙환과 시간 되감기 서사의 문화적 의미- 웹소설 『내 남편과 결혼해 줘』를 중심으로-」, 『한국산학기술학회논문지』 제25권 1호, 한국산학기술학회, 2024, 734-743쪽.
- 김미현, 「웹소설에 나타난 '회귀와 환생'의 욕망코드: 인과계층관계 분석을 중심으로」, 『미래연구』 제4권 2호, 미래학회, 2019, 155-185쪽.
- 김준현, 『웹소설 작가의 일 - 웹 환경 이해와 소설 창작을 위한 길잡이』, 한티제, 2019.
- 김후인·이민희·한혜원, 「한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제18권 1호, 한국콘텐츠학회, 2018, 55-63쪽.
- 김휘빈, 『웹소설 작가 서바이벌 가이드』, 이마, 2017.
- 문소영, 『혼종의 나라 - 왜 우리는 분열하고 뒤섞이며 확장하는가』, 은행나무, 2024.
- 아즈마 히로키, 「동물화하는 포스트모던2-메타리얼 픽션의 탄생」, 『파우스트』 제2호, 학산문화사, 2006, 644쪽.
- 안상원, 「한국 웹소설의 '책빙의물'의 특성 연구 -로맨스판타지 장르를 중심으로」, 『대중서사연구』 제26권 3호, 대중서사학회, 2020, 87-120쪽.
- _____, 「한국 장르소설의 마스터플롯 연구-모험서사의 변이로 본 '차원이동' 연구-」, 『국어국문학』 제184호, 국어국문학회, 2018, 163-186쪽.

- 유인혁, 「노동은 어떻게 놀이가 됐는가?: 한국 MMORPG와 게임 판타지 장르소설에 나타난 자기계발의 주체」, 『한국문학연구』 제61호, 동국대학교 한국문학연구소, 2019, 79-106쪽.
- 음성원·장용조, 『웹소설에서의 회귀. 환생 모티브 활용 연구 - Vogler의 서사구조를 중심으로』, 『문화콘텐츠연구』 제25호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2022, 52-64쪽.
- 이용희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『현대소설연구』 제81호, 한국현대소설학회, 2021, 41-82쪽.
- 이용희, 「한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2018.
- 장보미, 「로맨스 판타지의 성장 서사와 모빌리티」, 『비교문학』 제91호, 한국비교문학회, 2023, 163-191쪽.
- 조형래, 「웹소설의 역사-현실과 게임적 세계관-산경의 『재벌집 막내아들』을 중심으로」, 『대중서사연구』 제29권 3호, 대중서사학회, 2023, 319-352쪽.
- 欧阳友权, 〈哪里才是中国网络文学的起点〉, 『文艺报』, 2021.02.26., 제2판.
- 吉云飞, 「制作起源: 中国网络文学的五种起源叙事」, 『文艺理论与批评』第2期, 2021.
- 邵燕君, 「网络文学的“断代史”与传统网文的“经典化”」, 『中国现代文学研究丛刊』第2期, 2019, pp.4-6.

3. 기타자료

- 〈강태무 SNS 화제 '사내 맞선', 4.7억원 펀딩 모은 '데못죽'까지〉, 『스타뉴스』 2022.02.24., <https://www.starnewskorea.com/stview.php?no=2022022415383748308>. (검색일: 2025.02.17.)
- 〈공포게임을 로판으로 바꾸는 법〉, 네이버시리즈, <https://m.series.naver.com/novel/detail.series?productNo=12167197&isWebtoonAgreePopUp=true&bannerChanged=false>. (검색일: 2025.02.17.)
- 〈[박옥주 교수의 기독교 문화비평] ①장르소설 속의 환생, '윤희사상의 대중화'〉, 『국민일보』, 2024.09.02., <https://www.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0020480248>. (검색일: 2025.02.17.)

- 〈시대를 넘나드는 [파묘] 최민식의 인생4회차 극한직업〉, SHOWBOX, <https://www.youtube.com/watch?v=RuHGifO605I>. (검색일: 2025.02.17.)
- 〈인생 3회차와 아이를 넘나드는 귀요미들과의 토크 타임〉, 유퀴즈온더블럭, 2020.10.02., <https://www.youtube.com/watch?v=daqL0pPkl7s>. (검색일: 2025.02.17.)
- bl소설 베스트 순위, ridi, https://ridibooks.com/bestsellers/bl-webnovel?adult_exclude=y. (검색일: 2025.02.17.)
- 인스타그램, @taemu.k, (검색일: 2025.02.17.)
- 인스타그램, @tanaka_oishikunare, (검색일: 2025.02.17.)
- 한국출판문화산업진흥원, 「웹소설 분야 산업 현황 실태조사」 2022.
- 한국출판문화산업진흥원, 「웹소설 산업현황 및 실태조사[결과보고서]」, 2018.
- @HOG_Youth于炆, <https://weibo.com/u/1650882092>. (검색일: 2025.02.17.)
- @HOG_Drunk祢醉, <https://weibo.com/u/1404295545>. (검색일: 2025.02.17.)
- 青听, 网易云音乐, <https://music.163.com/#/djradio?id=350035646>. (검색일: 2025.02.17.)
- 共青团中央, bilibili, <https://space.bilibili.com/20165629/dynamic>. (검색일: 2025.02.17.)
- digital 2024 global overview report, <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report>. (검색일: 2025.02.17.)

Abstract

The 'life reset' Based on 'systems' in Korean Web Novels and the 'setting-based' Story Environment - with the Studies Related to the 'gamification' of Chinese Web Novels as a Clue

Kim, Ha-Na(Sungkyunkwan University)

Regression, possession, reincarnation is one of the most popular motifs in Korean web novels, they can be discussed in the same level in the sense of 'life reset'. Focusing on the frequent use of 'system' in 'life reset' motifs, This paper looks through why the 'life reset' motifs using 'systems' frequently and what is the meaning of it.

Firstly, 'systems' can be explained by the influence of digital games. Of course, systems that allow resetting are not limited to digital games. But according to previous studies, with the experience of digital games become widespread, the imagination of digital games is shared by Korean fantasy novels, and the imagination of digital games is made as a genre convention. Regarding that fantasy is one of the most popular genres in Korean web novels, we can say that the imagination based on digital games is shared by the popular motifs of web novels.

The problem is, 'life rest' motifs are explained by many perspectives like religion, culture, society, they don't have to rely on the digital games. But why do so many 'life reset' motifs in Korean web novels use 'systems' reminiscent of digital games to support 'life reset'? It can be illustrated by the imagination of digital games mentioned above, or by the media environment that the 'reset' based on 'system' widely adopted. But this paper looks through the 'system' in the perspective of the story sharing based on such media environment. For this

purpose, this paper sees the studies on the 'gamification' of Chinese web novels as a clue. With the long-time sharing of imagination based on digital games, it is analyzed that Chinese web novels have put down roots in the 'artificial environment' and it is presented as 'settings' in web novels. The 'settings' based on the 'artificial environment' is similar to the conventions of digital games' imagination shared by Korean web novels. This paper focuses on the similarities, present the possibility of the way story is shared in Korean web novels are similar to Chinese. To complement the discussion, this paper gives the examples of the Korean and Chinese 'setting play' based on web novels, and observes both Korea and China are sharing the highly settled environment. In this perspective, the reason why the most popular Korean web novels' motifs use 'systems' frequently, is because the stories are shared based on the 'settings'.

(Keywords: game, setting, reset, system, sub character, character setting)

논문투고일 : 2024년 12월 30일

심사완료일 : 2025년 02월 14일

수정완료일 : 2025년 02월 18일

게재확정일 : 2025년 02월 18일