

# 1990년대 장르 창작

## - 유통 공간 변화에 따른 창작자 의식 변화 연구

이용희\*

1. 들어가며
2. 무협이라는 지대의 탄생
3. '무협' 세계의 부정과 판타지 창작
4. 무협으로부터의 탈피와 적극적 거리두기로서의 판타지
5. 나오며

### 국문초록

본 연구는 90년대 통신 공간이 장르 창작자들의 정체성 모색과 나아가 무협-판타지라는 관습적 스타일에 어떠한 영향을 미쳤는지 공간적인 사유를 통해서 분석하는 것을 목적으로 한다.

60년대 홍콩·대만의 무협소설을 수입·번안하여 시작된 한국 무협의 시장은 시장 질서가 제대로 확립되지 않은 상황에서 그저 돈을 버는 것에만 목적을 둔 나머지 80년대에 쇠락하였다. 한국 시장에서 다시금 무협이 성행하게 된 것은 신무협 작가들의 시도 때문이었고, 만화방이라는 유통 공간에서 서점으로 이양된 '무협' 장르는 90년대 마초적인 남성들의 정념과 결합하며 독자적인 의미를 획득하며 장르의 시공간에서 근대화에 성공하였다.

90년대 동시기에 발흥한 한국 장르판타지는 동양적 환상의 맥락이 아

---

\* 한양대학교 시간강사

나라 해외의 파편적인 환상을 혼성모방하여 만들어낸 키치의 결과물이었다. 그들은 온라인 공간에서 다양한 창작담론들이 놓여진 상황에서 게임과 만화책, 애니메이션 등의 감성을 복제한 뒤 아무런 기반이 없었던 디지털 공간에서 자신만의 세계를 만들어내는 것에만 집중하였다. 그들은 젊고 의욕 있는 편집자들의 행보로 인해 갑작스럽게 시장에 작가로 호출되었고, 그들의 작품은 '순문학'이란 타자에 의해 무협과 SF 등과 함께 '장르문학'으로 틀 지워졌고, 30년 이상 문법을 쌓아온 무협은 판타지라는 형상이 중세의 시기를 겪지 않고 갑작스러운 '근대'로서 현현될 수 있도록 근원적 질서를 형성하는 동시에, 판타지라는 결과물으로써 과거화되고 해체된다.

본 연구는 80년대를 거치며 포스트모던적 소비대중 사회가 도래할 시기에 맞춰 폭발적으로 변모하였던 판타지와 무협 장르의 창작-유통 공간에서 창작자들의 정체성을 모색하는 한편, 변화하는 매체적 공간이 서사와 장르의 관습에 어떤 영향을 끼쳤는지 분석함으로써 비슷한 구조에서 이루어지는 웹소설 연구의 토대를 닦는 것에 의의를 둔다.

(주제어 : 무협, 판타지, 매체, 공간, 장르문학, 통신소설, 사이버소설, 웹소설)

## 1. 들어가며

2019년을 전후하여 인문학 전반에서 웹소설과 장르 문화에 대한 관심이 증가하기 시작하며<sup>1)</sup> 학계의 연구도 활발히 누적되었다. 오태영은 「웹

---

1) 2018년 웹소설 시장의 규모는 약 4,000억 원 규모로 확대되었고, 인스턴트 콘텐츠나 스낵컬처 콘텐츠가 아니라 팬텀을 확보한 브랜드 콘텐츠 「전지적 독자 시점」 등이 나타나 거대한 성공을 거두었다. 학술 담론장에도 웹소설과 장르문학이 본격적으로 입법되

소설 연구의 현황과 전망 : 학술연구정보서비스 국내학술논문을 중심으로」 논문을 통해 2015년부터 2022년까지의 학술연구정보서비스에서 웹소설을 검색한 결과 도출된 국내학술논문을 검토 대상으로 웹소설 연구의 지형도를 조사하였는데<sup>2)</sup> 해당 연구에서 다룬 텍스트는 총 107편으로, 이는 261편의 국내학술논문 중 웹소설에 관하여 직간접적으로 논의한 논문을 추출한 결과였다. 오태영은 웹소설의 연구 중 가장 많은 비중을 차지하고 있는 논의가 ‘장르별 웹소설 서사 구조의 분석 및 그것의 효과에 관한 논의들’이라고 밝히며, 이러한 연구는 ‘주로 로맨스, 로맨스 판타지, 판타지 등 웹소설의 대표적인 하위 장르에 대한 인식과 감각을 전제로 하여 웹소설을 동시기 사회문화적 징후로 읽는 독법’을 정립하고 구사하는 방식이라고 분석한다.<sup>3)</sup> 그러나 오태영의 연구에서 언급된 ‘장르’의 범주는 웹소설을 이해하기 위한 파편적인 키워드, 마스터플롯으로서의 ‘회귀, 빙의, 환생’이나 ‘로맨스 판타지’ 등으로 한정된다. 오태영은 “새로운 서사 형식으로서의 웹소설이 어떻게 동시기 여타 서사 형식들과 다른 현실 인식과 비판적 관점을 제시하는 지에 대해서는 이들 연구에서는 대체로 괄호치고 있다”고 비판하며 “웹소설만이 갖는 현실 비판의 관점을 도출·제시하지 못한 채 하나의 우세종으로 지속될 것”이라고 전망하였다. 그의 분석은 상징적이다. 해당 연구에서 호명된 장르들은 대부분 종이 인쇄매체 시절의 장르문학 시장에서부터 존재는 하였으나 장르의 관습으로 고착화된 것이

기 시작하였고, 개별 커리큘럼부터 단독 학과의 형성 및 특강들이 활발하게 이루어졌다. 또한 디지털 콘텐츠 시장의 창작자들이 스스로 창작노동자로서의 정체성을 가지고 예술 노동환경을 위한 권리투쟁에 앞장서 정치적 움직임을 보인 것도 이 시기이다. 대한출판문화협회, 「출판 장르별 동향: 웹소설」, 『2019 한국출판연감』, 2019, 69쪽.

2) 오태영, 「웹소설 연구의 현황과 전망」, 『한국문학연구』 70집, 한국문학회, 2022, 11-45쪽.

3) 오태영, 위의 글, 36-37쪽.

비교적 10년 이내인 젊은 작품군이기 때문이다.

웹소설 연구 중 장르를 서사론적 방법으로 접근한 비중이 가장 많음에도 불구하고 논의의 지평을 확장하지 못한 채 자기언명적 담론이 반복되는 까닭은 두 가지 정도로 추론할 수 있다.

하나는 장르성 그 자체에 대한 의미 제고가 이루어지지 않았기 때문이다. 한국에서는 70년대 ‘순수소설’과 ‘대중소설’의 분류가 90년대에 들어 ‘순수소설’, ‘대중소설’, ‘인터넷소설’로 혼용되다가 최근에는 ‘순수소설’, ‘장르소설’, ‘웹소설’이라는 형식의 구분으로 굳어졌다.<sup>4)</sup> 특히 장르소설, 또는 장르문학이라는 용어는 1990년대 이후 포스트구조주의적인 장르맥락을 대중서사에 적용하면서 나타난 한국적인 형상으로, 서사의 형식을 규정하는 방식으로 사용되었다.<sup>5)</sup> 그러나 ‘웹소설의 장르 문법과 기준은 어차피 완벽하게 객관적으로 정립될 수 없는 것이기 때문에, 논자가 어떤 관점으로 접근하나에 따라 장르소설에 종속된 것으로 파악할 수도 있고, 그렇지 않은 것으로 파악할 수도 있다’<sup>6)</sup>는 김준현의 지적처럼 웹소설은 장르문학과 친연성을 가지고 있지만 웹소설 그 자체로 파악될 수는 없다. 그러니 웹소설이라는 형상의 연구와 장르문학 연구라는 개념의 연구가 뒤섞여 혼용된 끝에 도출된 결론은 웹소설과 장르문학의 공집합 속에서 한정적으로 유효할 뿐이며, 이렇게 도출된 결과를 바탕으로 연구를 답습한다면 결국 그 끝은 장르 계보의 기원과 단절된 채 웹소설이라는 제약된 지대의 시나브로 고립될 수밖에 없다.

4) 노희준, 「플랫폼 기반 웹 소설의 장르성 연구」, 『세계문학비교연구』 64, 세계문학비교학회, 2018, 411쪽.

5) 이지용, 「웹소설의 정의 문제와 가치에 대한 재고」, 『한국문학연구』 70집, 한국문학회, 2022, 53쪽.

6) 김준현, 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」, 『현대소설연구』 74, 한국현대소설학회, 2019, 118쪽.

장르를 일종의 계보학으로 정의한 뒤 웹소설과 인쇄매체의 장르문학이 가지고 있는 근친성을 강조한 노희준의 분석처럼<sup>7)</sup> 웹소설의 텍스트는 웹소설의 발명과 함께 탄생한 것이 아니라 대여점 이전 만화방에서부터 오랫동안 장르문학이라는 이름으로 소비되었다. 웹소설이란 명칭은 2013년 네이버 웹소설 공모전과 함께 공식적으로 사용되었으나 대상 텍스트 자체는 사이버소설, 인터넷소설, 대여점소설 등의 분류와 함께 오랫동안 유통되었다. 일례로 초기 웹소설의 지대를 개척했던 작품인 남희성 작가의 「달빛조각사」는 웹 브라우저에서 무료 연재된 이후 종이책으로 인쇄되어 대여점을 기반으로 유통되었다가 스마트폰 이양기에 카카오페이지에서 웹소설로 연재되었다. 이처럼 초창기 웹소설의 전형을 만들었던 작가들은 신인 작가보다 오랫동안 장르문학을 써왔던 작가들이 많았으며, 플랫폼은 이러한 작가를 제외하여 웹소설을 서비스하게 함으로써 웹소설이 무엇인지 추상적인 개념을 만들었다. 시장에서 가장 처음 출시되었던 웹소설 작법서 『도전! 웹소설 쓰기』가 6명의 작가들이 각자 파트를 맡아 자신들이 창작한 장르의 특성과 웹소설에 대한 저마다의 의견을 에세이로 개진한 방식이며, 이때 작가들은 웹소설이라는 매체적 개념 대신 로맨스나 미스터리, 무협 등 장르의 구조적 관습을 이야기하는 건 상징적이다.<sup>8)</sup>

상술한 두 가지 제약을 뛰어넘어 웹소설 연구를 진행하기 위해선 찰나에 박제된 ‘웹소설-장르’라는 개념의 공회전에서 벗어나야 하며, 이러한 분석을 위해서는 웹소설과 장르라는 개념을 공간으로 형상화하는 방법론적 사유가 필요하다. 두 가지의 공간은 서로 다른 층위의 세계로 웹소설은 장르의 관습과 서사가 창작되기 위한 공간이며 서사가 출판되고 독자들에게

7) 노희준, 앞의 글, 411쪽.

8) 이용희, 「웹소설 시장 변화에 따른 웹소설 창작자 의식 변화 연구: 웹소설 작법서를 중심으로」, 『한국문학연구』 70집, 한국문학회, 2022, 81쪽.

게 전달되는 유통의 공간인 동시에 비트의 언어로 이루어진 가상의 공간이다. 장르는 사회 구성원들의 정형화된 정념이 관습으로써 엮인 집합이며, 장르문학은 그러한 장르를 바탕으로 직조된 서사인 동시에 장르를 읽어내는 독법이다. “이미 습득한 장르 속성에 대한 개념”을 통해 “이후에 이해하는 모든 것들을 구성”하고, 이를 통해 독자가 관습적으로 독해하는 예측, 또는 추측이 장르라고 주장하며 장르를 하나의 해석적 틀로 본 허시(E. D. Hirsch)의 관점처럼 장르란 텍스트가 가진 속성이 아니라 읽기의 한 기능으로서 작동하기 때문이다.<sup>9)</sup>

본 연구는 웹소설의 장르 연구를 기존 장르문학장에서 이루어진 장르 담론과 접붙이기 위하여 장르문학이라는 공간에서 장르로 표상된 창작장 구성원들의 정념과 그 응결체로서의 코드(code)가 매체라는 형상과 어떻게 소통하는지 살피는데 주목하고자 한다. 본 연구에서 주목한 것은 웹소설 시기가 아니라 90년대 전후 VT통신으로 대중상업문학 이양하던 시대이며, 그 시대에서 혼잡하게 뒤섞여 정체성을 보였던 무협과 판타지 장르이다. 본고는 이러한 분석을 바탕으로 웹소설이라는 매체의 탄생 이후 연구자들이 의도적으로 단절하여온 기존 장르문학 담론과의 연결쇠를 만들고자 추상적 개념과 장르 창작자들의 의식과 존재 그 자체에 보다 집중하였다.

연구를 위해 텍스트를 선정하고 분석할 때 논자가 특히 신경 쓴 부분은 자본과 시장이라는 토대에서 한 걸음 벗어나는 것이었다. 물론 장르문학이라는 태생 자체가 시장을 기반으로 성장한 만큼 텍스트의 구조를 분석하면서 자본이나 시장의 개념을 완전히 벗어나기란 불가능하다. 본 연구가 주목한 것은 ‘시장성’을 벗겨내고 시장 그 자체의 공간적인 특징, 그리

9) 이용희, 「디지털 매체 기반 장르문학 연구의 가능성」, 『한국언어문화』 73집, 한국언어문화학회, 2020, 303쪽.

고 시장과 시장이 어떠한 지형도를 그려내는지 지형학적인 특징이다.

## 2. 무협이라는 시대의 탄생

한국에서 장르로서의 무협이 성립되기 시작한 것은 1961년 김광주의 『정협지』의 번역으로부터이니 그 역사는 길게는 30년대부터 약 90년, 짧게는 60년부터 약 60년 정도로 유서 깊은 전통의 장르라 불려도 손색이 없다. 이러한 연유로 국내 학계에서 무협의 역사는 꾸준히 연구되었다.<sup>10)</sup> 무협소설의 주된 독자를 중산층이라는 것에 주목하고 그들이 무협소설의 서사 구조와 어떻게 조응하는지 논증한 뒤 무협소설을 “한국 중산층의 비개성적 허무주의의 발로”라고 해명한 김현의 분석<sup>11)</sup>부터 90년대 신무협, 00년대 통신무협까지 논증한 육홍타, 김재국, 성민엽의 연구나 한국 무협

10) 김동식, 「한국 무협소설 연구의 새로운 지평, 전현준, 『무협소설의 문화적 의미』, 서울대학교출판부, 『문학과사회』 16(4), 2003; 김재국, 「디지털 시대의 한국 창작무협소설에 관한 고찰」, 『대중서사연구』 6(1), 대중서사학회, 2001; 김재국, 「한국 무협소설의 존재 양상에 관한 고찰」, 『한국문예비평연구』 13, 한국현대문예비평학회, 2003; 권혁래, 「한국무협소설의 역사와 정체성을 밝히기 위한 탐색 - 이진원, 『한국무협소설사』(채륜, 2008)」, 『한국문학과 예술』 창간호, 사단법인 한국문학과예술연구소, 2008; 박영창, 「무협소설의 양대산맥」, 『월간말』 50, 월간말, 1990; 박영창, 「무협소설의 변천사와 이데올로기」, 『월간말』 57, 월간말, 1991; 서원득, 「1930년대 번역무협소설 연구 - 「강호괴협전」과 「무술원조 중국외파무협전」을 대상으로-」, 연세대학교 석사학위논문, 2022; 성민엽, 「한국 무협소설의 문화적 의미」, 『문학과사회』 15(2), 문학과지성사, 2002; 육홍타, 「무협지 출판의 어제와 오늘, 그리고 내일」, 『출판저널』 138, 대한출판문화협회, 1993; 육홍타, 「시장 측면에서 본 한국 무협소설의 역사」, 『대중서사연구』 6(1), 대중서사학회, 2001; 이주영, 「1960년대 한국 무협지 연구 - 김광주와 와룡생을 중심으로」, 고려대학교 석사 논문, 2018; 좌백, 「통신 무협과 신무협」, 『문학과사회』 17(3), 2004.

11) 김현, 「무협소설은 왜 읽히는가-허무주의의 부정적 표출」, 『김현문학전집 2: 현대 한국문학의 이론/사회와 윤리』, 문학과지성사, 1992, 228쪽.

의 역사에 천착한 전현준, 이진원의 저술까지, 무협은 미시적인 작품 분석부터 거시적인 한국 무협의 흐름까지 폭넓고 깊게 논의되었다.

특히 90년대 무협 연구의 담론들은 만화방과 대본소 창작 시장을 바탕으로 한 유통망 연구와 그러한 유통망을 통해 작품을 소비하는 독자들의 정체성 연구로 변별할 수 있다. 특히 무협이라는 장르의 관습과 서사에서 한 걸음 물러나 무협 글쓰기가 무엇인지 천착하여 60년대부터 90년대까지 무협과 무협 글쓰기에 관하여 분석한 윤재민의 분석은 무척 값지다. 윤재민은 1960년대에 탄생한 한국의 무협 문화가 발생한 위치를 주목한다. 1960년대 냉전체제 자본주의 하위문화로 유입된 무협소설은 근대성과 진보의 ‘텅 빈 동질적 시간’으로서 상상된 공동체들 사이에 낀 중간지대의 문화였다. 1950년대 이후 동아시아가 냉전 질서로 재편되면서 새롭게 재편된 문화의 초국가적 이동 경로를 따라 무협소설 단행본이 홍콩과 타이완을 넘어 동아시아 비엘리트 남성들의 냉전시대 하위문화로 착근하기 시작한다. 즉, 무협소설은 냉전질서에 적응해가는 과정에서 국민문화의 위치가 형성되던 가운데 유입된 특수한 외래하위문화였던 셈이다.<sup>12)</sup>

“총체화되지 않는 치환과 이접의 문화과정이 발생하는 위치(location)에 주목”해야 한다는 호미 바바의 말을 인용한 윤재민은<sup>13)</sup> 무협소설이 한국에서 번역, 출간되었던 시장 형성 과정에 주목한다. 70여 쪽에 불과하였던 『정협지』를 810회에 달하는 신문연재 분량으로 사실상 재창작했던 작업 과정은 이후 홍콩과 타이완에서 공수한 무협소설을 골격과 모티브만 남겨 재창작하는 관행과 한국적 장르의 관습을 만들어냈다. 이러한 생산

12) 윤재민, 「무협적 글쓰기 혹은 1990년대적 남성성의 포스트 냉전문화론 - 유하의 『무림일기』, 김영하의 『무협 학생운동』을 중심으로」, 『한국학연구』 51집, 인하대학교 한국학연구소, 2018, 407-410쪽.

13) 윤재민, 위의 글, 409쪽.

주체는 한국에 거주하는 무명의 화교 번역자들과 한국인 가필자들이었다. 이렇게 양산된 무협소설들은 당대의 비엘리트 남성들의 오락물로서 선풍적인 인기를 구가하였으나 저비용 고효율의 신속한 출간만을 위한 역자와 가필자 분업체제는 필연적으로 번역과 내용의 질적 저하로 나타났다. 이러한 결과 1960년대 한국의 무협소설은 문학으로서의 질을 포기한, 당대 한국사회에서 목소리를 가지지 못한 하위자들 간 협업체계의 소비상품으로 전락하고 만다.<sup>14)</sup> 집단번역<sup>15)</sup>과 대표필명제로 쏟아져나온 60년대 무협소설 유통망은 이미 조직을 굳힌 만화방을 활용한 대여 산업 공간이었다. 무협소설은 서점용 소설에 비해 저렴한 제작비를 기반으로 안정적인 시장에서 덩치를 불렸으나 시장성에 매몰된 나머지 중복출판이나 값싼 종이를 이용한 재판이 반복되는 등의 문제를 낳았다.<sup>16)</sup>

무협소설 시장은 80년대를 거치며 한 차례 쇠락기를 겪는다. 육홍타는 이러한 쇠락의 원인을 세 가지 정도로 진단한다. 첫 번째는 홍콩작가 김용의 『영웅문』을 위시한 서점용 무협소설의 등장이었다. 총 18편으로 된 『영웅문』은 10년 가까이 연간 30만 부라는 경이적인 판매 부수를 기록하며 무협 소설의 소비 개념을 대여에서 구매로 변화시켰고 나아가 독자로 하여금 무협 소설을 당대의 신선한 자극이 집결된 집합체가 아니라 하품질 양산물로 인식하게끔 만든다. 두 번째는 『공포의 외인구단』이 촉발시킨 만화 붐이다. 성인들의 욕구를 충족시킬 수 있는 장편만화가 쏟아져나오며 독자들이 상업적으로 만족할 수 있는 대체자원이 확대되었기 때문이다. 세 번째는 상술한 대본소 출판시장의 폐단 때문이다. 이를 빌려주기의

14) 윤재민, 앞의 글, 408-409쪽.

15) '선우인' 등의 집단번역명을 통한 당시 무협 창작장에 대한 연구는 이주영의 논문이 상세히 다루고 있다. 이주영, 위의 글, 34-37쪽 참조.

16) 육홍타, 위의 글, 124-127쪽.

성행으로 독자들의 신뢰를 잃은 점, 경쟁적으로 과장된 내용을 써서 리얼리티를 떨어뜨리고 독자들로 하여금 식상하게 만든 점, 인기를 위해 외설을 도입하여 작품이 저질화된 점 때문이었다.<sup>17)</sup> 무협소설 시장이 대본소가 아니라 서점으로 나아가고, 순수와 대중의 경계를 무화하며 예술적인 시도로 변모된 것은 과거 실패에 대한 작가들의 적극적 반성이자 개선행위로 보인다. 이러한 시도의 가장 대표적인 표상이 한국 신무협 장르의 탄생이다.

신무협은 1995년 좌백의 『대도오』에서 촉발된 한 차례의 지각변동을 일컫는다. 기존의 무협소설이 로망스적으로 미리 주어져 있는 생의 의미를 자기 것으로 만들어 사회인이 되는 일종의 성장서사의 형태를 갖는 것이었다면 신무협은 의미의 모색 과정에서 실존적 충실을 획득하는 것을 목적으로 한다. 그렇기에 신무협의 서사는 김현의 분석에서 살펴볼 수 있었던 중산층의 욕망을 적극적으로 야유하고 조소한다. 이 야유와 조소는 무협소설적인 욕망의 실현 가능성, 중산층적 삶의 의미 자체가 이제 더 이상 믿음의 대상이 아니게 되었다는 점에서 기인한다.<sup>18)</sup> 90년대 한국은 소비대중의 사회로 변모되었지만, 동시에 동일한 이데올로기 아래에서 지배되어야 한다는 압박을 벗어나고 비로소 포스트모던한 소비사회로 전환되던 시기였다. 그렇기에 ‘신무협’은 『대도오』가 그 대표적 예를 보여주듯 하층, 소외된 자, 주변, 소수자의 실존적 의미를 긍정하며 비로소 중세 로망스적인 대상에서 근대적인 소설의 형태로 변모하기 시작했다.

그렇기에 신무협에서 다루는 실존적 질문들은 질서와 규범이라는 형식을 의심의 대상으로 삼는다. 장르 내적으로는 기존의 무협소설이 의심의 대상이 되고, 작품 내적으로는 무림 사회의 질서가 의심의 대상이 되며, 작

17) 육홍타, 앞의 글, 128-129쪽.

18) 성민엽, 위의 글, 807-811쪽.

품 외적으로는 오늘날의 한국 사회의 제도를 의심한다. 그것은 때로 기성 질서의 정당성을 허물기 위해 오히려 독자의 불안과 초조를 부추긴다.<sup>19)</sup>

이러한 무협소설 작가들이 대본소 시장이 아니라 서점으로 들어가기 위한 고급 도서 출판에 집중하였던 것도 주목에 값한다. 야설록은 ‘뫼 출판사’를 설립하여 용대운, 백상, 좌백, 풍종호 등 신인작가를 발굴하였고 출판사 ‘초록배’는 과거 인기작가의 작품을 재출간하여 서울 창작, 뫼 출판사 등과 함께 무협소설 시장을 강타하였다. 특히 1994년에 사마달(본명 신동욱), 유청림(본명 차상혁)은 『대도무문』을 출간하여 관심을 끌기도 하였다.<sup>20)</sup>

상술한 바에서 알 수 있듯, 무협은 시장 질서에 의해 탄생된 문화상품이었으며, 작가들은 시장의 질서에 기여하는 한편 동시에 무협이라는 질서 자체를 탈피하고 보다 고유한 문화정서를 만들기 위해 노력하였음을 알 수 있다. 물론 이러한 창작이 오로지 무협 안에서 폐쇄적으로 일어난 문화적 혁명 내러티브로 꺾어질 수 없을지도 모른다. 당대 사회는 군사정권에 대한 저항과 민주화를 이룩해내며 혁명과 전복의 성취를 가진 사람들이 그러한 감각을 문화적으로 기술하고자 하던 때였고, 신무협은 오히려 이러한 전복의 욕망을 대리만족하게 한다는 비판을 피하기 어렵기 때문이다.<sup>21)</sup> 이처럼 90년대의 무협쓰기 행위는 시대와 작가의 분열을 봉합하는 매개(mediation)의 일환이었다.<sup>22)</sup> 1980년대의 정치 구조 전환기에 선 ‘역사적 주체’와 1990년대를 표상하는 ‘문화 발전의 주체’ 사이에서 분열된 자아를 봉합하기 위한 수단이었던 셈이니, 결국 이러한 글쓰기는 특정

---

19) 성민엽, 앞의 글, 809쪽.

20) 김재국, 위의 글, 204-205쪽.

21) 성민엽, 앞의 글, 811쪽.

22) 윤재민, 앞의 글, 415쪽.

세대의 인정투쟁인 동시에 서사 속 인물의 성장이 아니라 서사 바깥의 인물이 정체성을 모색하는 수단이었던 셈이다. 그리고 그 결과 작가들의 행위는 무협소설의 배경이 된 중세 중국의 무림 공간, 나아가 무협이라는 소설을 과거화시키지 않고 새로운 문화적 위치에 재매김 한다. 과거의 역사성이 의미를 박탈당한 장르효과의 스타일로 외화된 것이다.<sup>23)</sup>

이렇게 문화적 체험을 공유한 세대들의 스타일화된 무협은 그 자체로 80~90년대 기성세대의 멘탈리티를 드러내는 텍스트가 되었고, 바로 이 지점이 후대의 판타지 소설 작가들이 무협과 무협적인 스타일을 바라보는 정념을 형성하였다.

### 3. '무협' 세계의 부정과 판타지 창작

무협 연구의 활발함과 비교하면 한국 판타지 역사의 연구는 비교적 제한적으로 이루어졌다.<sup>24)</sup> 이는 한국 판타지의 역사가 90년대 VT 통신의 발달 이후 시작된 탓에 비교적 짧고, 짧은 시기에 복잡한 매체를 오가며 담론을 누적할만한 거점 지대를 제대로 갖추지 못한 데다가 독자적인 이데올로기를 형성하지 못한 채 IMF를 전후한 물적 유통공간에 서사가 단숨에 포획되어버린 탓이 크다. 결국 현재까지 진행된 판타지 장르의 연구는 거

23) 윤재민, 앞의 글, 423쪽.

24) 고훈, 「대중소설의 퓨전화」, 『대중서사연구』 19, 대중서사학회, 2008; 구본혁, 「한국 장르판타지의 개념과 장르관습」, 고려대학교 석사학위논문, 2015; 박인성, 「인터넷 소설의 작은 역사」, 『한국문학연구』 43, 동국대학교 한국문학연구소, 2012; 이용희, 「한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2018; 이용희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『현대소설연구』 81, 한국현대소설학회, 2021; 허만옥, 「한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 34, 우리문학회, 2011.

시적인 담론에 그칠 뿐, 개별 작품에 대한 비평적 논증이나 분석까지는 나아가지 못 한 아쉬움이 남는다. 2000년대 대여점 시장의 판타지 텍스트는 미시적인 연구가 누적되지 않은 상태에서 물리적인 양만이 폭발하였고, 연구의 기반이 만들어지기 시작한 현재에는 대본소라는 인쇄매체의 특성 탓에 제대로 텍스트를 읽어낼 물적 토대가 소실되었다는 아이러니에 직면하게 된다.<sup>25)</sup>

판타지 소설의 연구는 창작 주체를 상업적인 주체로 보느냐, 그렇지 않으면 놀이적인 주체로 보느냐에 따라서 두 유형으로 분류가 가능하다. 창작 주체를 상업시장에서 프로 의식을 가지고 독자를 만족시키기 위한 상업주체로 본 허만옥과 고훈의 논의는 판타지 소설의 창작자의 작의(作意)를 설정하며 독자 만족을 중심에 두었다. 고훈은 매체의 변화에서 적응하기 위한 도전의 산물인 ‘퓨전화’를 중심으로 2000년대 판타지 소설의 발전을 살폈으며, 이러한 결과 무협소설과 판타지소설의 틈새시장을 공략하는 것에 불과하여 소수의 독자를 확보했던 판타지 시장이 다수의 독자층을 확보하며 확대되었음을 논한다.<sup>26)</sup>

이용희는 2010년 초중반까지 논의되었던 이러한 상업적 담론의 한계를 지적하며 작가와 독자를 구분하지 않은 채 놀이적 행위 자체에 주목한다.<sup>27)</sup> 만화방 무협지가 채 정립되지 못한 시장 질서에 의해 한 차례 쇠락한 직후 장르문학 창작의 지대가 온라인 공간으로 옮겨가면서 판타지 작품은 시장성이라는 요소로부터는 탈색된 것으로 보인다. 80-90년대 초기 PC통신 공간에서 창작한 창작자들을 인터뷰한 이용희는 창작자들의 구술

25) 이용희, 위의 글 314-316쪽 참조.

26) 고훈, 위의 글, 227-251쪽.

27) 이용희, 「한국 장르판타지 수용자들의 장르 의식 연구」, 『미래문화』 1, 한국미래문화연구소, 2021, 35-67쪽.

을 통해 그들의 창작 목적이 시장의 출판이 아니라 해외 서브컬처 작품이 보여주는 감각 그 자체에 집중되어 있음을 주목한다.<sup>28)29)</sup> 당시 대부분 청소년이었던 창작자들은 자신의 아마추어리즘을 자각하고 있었으며 ‘베스트셀러’와 ‘문학상’으로 양분된 토대에서 자신들의 존재를 키치로 인식하였다. 이러한 자조적 인식은 그들 스스로를 상업 출판으로부터 분리하고 해외 콘텐츠를 소비하면서 느꼈던 들뜸의 감각을 복제하는 주체이자 장르에 복역하는 기계로 전략하게 만든다. 복제가능한 기술들을 무한히 증식시키며 에피고넨을 기록하는 시스템 그 자체로 인간을 부품화한다. 이러한 복제는 장르적인 규범이 없던 세계에서 단기간에 정형화된 장르 규범을 만들어내는데 크게 기여하였다. 『퇴마록』 출간 이후 10년을 전후하여 디지털 기간에서 폭발적으로 창작된 판타지 작품은 인간의 생산성이 아니라 ‘기계적’인 생산이기 때문에 가능한 속도였다. 이러한 기계적인 풍경 속에서 판타지 창작자는 디지털 공간과 판타지 세계라는 이중의 환상 속을 유영하는 ‘관광객’으로 형상화된다.

‘관광객’은 아즈마 히로키가 『관광객의 철학』(리시울, 2020)에서 2차 창작과 서브컬처의 소비자이자 2차 창작자들을 명명한 것이다. 그는 ‘관광객’과 ‘여행객’을 구별하는데, 이때 ‘관광’은 산업 혁명 이후 대중성을 바탕으로 발명된 것으로, 관광객은 자본주의 시대의 대중이며 노동자이자 소

28) 장르 비평팀 텍스트트릿textreet은 자신들의 홈페이지를 통해 용대운, 이경영, 이상균, 전민희, 홍정훈, 목정균, 이상현, 손희준, 김유리, 방진하 등 초기 VT통신과 인터넷 웹 브라우저 시절 콘텐츠를 통해 장르의 문법을 만들었던 작가들을 인터뷰하고 해당 내용을 게시하였다. 텍스트트릿 홈페이지가 사라짐에 따라 해당 인터뷰는 네이버 카페 ‘텍스트트릿’을 통해 일부만 복원되어 공개중이다. URL : <http://cafe.naver.com/textreet>

29) 당시 작가들은 자신들의 나이도 너무 어렸고 게임을 복제하거나 오로지 상상력만으로 어설픈 세계를 구축하는 아마추어적인 글쓰기를 하는 것이 고작이었던 만큼 자신들의 글이 출간되어 많은 사람들에게 읽힐 거라는 기대를 하지 않았다고 공통적으로 증언하였다.

비자이다. 관광객은 사적인 존재로 공적인 역할을 맡고 있지 않으며 익명적 존재이며 방문한 곳의 주민과 토론하지 않는 존재인 동시에 방문한 곳의 역사에도 정치에도 관여하지 않는 자이다. 그들이 하는 것이라고는 오로지 돈을 쓸 뿐이다.<sup>30)</sup> 포스트모던 시대의 서브컬처 창작장은 개별의 아우라를 지닌 예술작품의 존재를 넘어 예술작품의 테두리에서 수많은 혼성 모방을 통해 누적된 모방작까지 하나의 장르적 테두리 안에서 공생하는 독특한 창작장을 형성한다. 때로 모방된 작품은 원작의 아우라를 넘나들며 원작의 세계에 강제로 기입되는데, 아즈마가 2차 창작과 ‘관광’이라는 대상을 결부시키는 것도 바로 이 지점이다. 2차 창작은 원작에 책임을 지지 않으며 ‘경박하게’ 창작하는 것에만 집중하는 일종의 소비적 놀이이기 때문이다.<sup>31)</sup> 90년대 한국 VT통신망의 소비자들이 관광객화 되는 것은 자연스러운 전환이다. 이전 시대의 한국에서는 리얼리즘 문단이 환상성에 가진 거부감 때문에 환상의 도상이 자생하지 못하였다. 자극과 욕망 충족을 위해 당시 청소년들이 선택한 것은 조폭 상권을 기반으로 암암리에 유통되던 게임과 만화, 해외의 소설 등이었다. 이들은 해외의 서브컬처 텍스트에서 기호의 도상만을 파편적으로 가져와 혼성모방하며 욕망을 대리충족했고, 자신들의 욕망을 같은 소비자들과 함께 온라인 공간에서 나누었다. 그렇기에 당대 판타지 창작자에게서 도드라지는 것은 창작자로서의 프로페셔널한 시장 정신이 아니라 끊임없이 미끄러지는 욕망을 만족하기 위한 게걸스러운 소비자이자 탐식자로서의 정체성인 것이다.<sup>32)</sup>

디지털 공간에서 장르 창작에 몰두하는 90년대 판타지 소설 창작자들은 자신들이 소비한 감각을 끝없이 재현하고 복제하며 미끄러뜨렸다. 그

30) 아즈마 히로키 지음, 『관광객의 철학』, 안천 옮김, 리시울, 2020, 45-36쪽.

31) 아즈마 히로키 지음, 위의 책, 117쪽.

32) 이용희, 위의 글, 41-42쪽.

들의 왕성한 창작욕구는 그들의 소비욕에 비례하여 증가했고, 그들의 창작물은 젊고 의욕 있는 편집자들에 의해 인쇄 출판되어 대여점을 통해서 오프라인 공간의 소비자들에게 제공되었다. 이러한 과정에서 판타지 소설의 작가는 단일 서사를 통해 인터넷 공간과 대여점이라는 두 공간을 가로질렀고, 유희에 불과했던 놀이는 어느덧 '예술'로서의 지위를 획득한 채 대여점 유통망과 서점, 언론을 통해 갑작스럽게 독자에게 노출되었다.

온라인의 '놀이'가 대여점이라는 유통망을 통해 물화되는 과정은 '작가'로서의 정체성이 채 만들어지지 못한 10-20대의 젊은 판타지 창작자들이 거대한 혼란과 대면하게 만들었다.

첫 번째는 창작 주체를 제외한 채 창작물을 자본화하여 자신들의 이익을 위하여 다투는 집단과의 조우였다. 당시의 판타지 소설은 기획 단계부터 출판사와 협의를 통해 출판·제작되는 것이 아니라 온라인으로 1차 공개된 이후 이러한 글을 엮어서 출판하는 것이 보편적이었다. 그러나 대여점 업주들의 집단인 '오비디오'는 이러한 온라인 연재를 통해 공개된 내용들이 출판서적들에 대한 접근을 저하시킨다며 온라인 연재 작품들에 대해서 대여점 입점을 반대하는 불매 운동을 벌였다. 이러한 불매 운동의 기저에는 위탁 판매라는 관습과 총판이라는 유통망의 구조가 복잡하게 얽혀있다. 대부분 영세했던 장르 출판사는 인쇄, 유통, 판매를 각각 인쇄소, 도서총판, 서점에 위탁하였으며 최종 수익은 이렇게 위탁된 도서가 판매되어 거둔 수익을 분배함으로써 발생한다. 도서대여점은 이러한 도서 위탁의 구조를 악용하여 우선적으로 배분된 도서를 통해 수익을 창출하고, 해당 도서의 반응을 체크한 후 1~2주의 시간이 지난 후 출판사에 도서를 반품함으로써 이득을 취하였다. 출판사는 이러한 도서 대여점의 초기 1, 2권 반품을 거부하였고, 오비디오는 출판사들이 신인을 발굴하고 작품을 테스트했던 온라인 공간 그 자체를 공격함으로써 권리를 추구하고자 한

것이다.

그리고 두 번째는 이렇게 출판된 도서가 대여점이라는 유통망 속에서 변질되었다는 점이다. 이용희는 도서대여점의 도서들이 ‘낙서가 가득하고 헤졌으며 원본의 내용이 소실되는 경우도 가득’한, ‘언제든 훼손하거나 될 수 있고, 저급의 무용한 가치’를 지닌 대상으로 전락해버린 사물이라고 분석한다.<sup>33)</sup> 무엇보다 도서대여점은 도서를 통해 발생한 수익이 작가에게 배분되지 않는 서비스 산업이기에 도서와 도서 속 내용의 가치를 변질시킨다. 장르문학 텍스트는 소비자에게 소유되지 않는다. 당시 8,000원이라는 책의 가치가 작가와 출판사, 그리고 유통배급사와 서점 등이 전부 나눠 갖는 노동 가치로서의 개념이라면, 대여점에서 지급되는 800원은 오로지 대여점주의 서비스에만 매겨지는 노동가치이다. 작가에게도, 출판사에게도 배분되지 않는 가격은 소비자가 텍스트를 독해하는 동안 발생하는 휘발적 재미에 매겨진 가격이고, 이러한 가격 정책이 당시 판타지 텍스트의 성질을 변모시켰다.<sup>34)</sup>

탈-자본의 디지털 공간에서 유희하던 당시의 판타지 창작자들은 자본에 의해 변질되는 판타지 시공간을 지키기 위해서라도 그들 나름대로의 담론을 만들어내고 판타지 창작에 대한 정체성을 뒤흔게나마 형성하고자 노력하였다. 이들 앞에 놓여진 일종의 모범 답안이 동시기 VT통신에서 활동하던 신무협 작가들이었으리라. 당대 신무협 작가들은 서점을 경유하여 VT 통신공간으로도 빠르게 진입, 적응하여 소설 창작에 몰두하였고 그들의 고민을 치열하게 게시판을 통해 토론하였다. 당시 VT 통신이라는 형식이 ‘게시판’이라는 형상으로 구현되어 트래픽이 분배되는 운영체제인 것도

33) 이용희, 「디지털 매체 기반 장르문학 연구의 가능성 - 웹소설 연구를 위한 제언 -」, 『한국언어문화』 73집, 한국언어문화학회, 2020, 309-310쪽.

34) 이용희, 위의 글, 308-309쪽.

이러한 담론들을 이끌어내는 것에 큰 영향을 주었다. 이 공간에서 가장 치열하게 담론이 펼쳐진 것은 한국적 판타지나 한국적 무협이 무엇인지에 대한 토론이었다.<sup>35)</sup>

홍콩과 대만에서 들어온 무협적 형상에서 벗어나 한국적인 무협의 형상을 구축함으로써 근대로 넘어갔던 무협 작가들의 담론 양상과 달리 중세라는 시기를 거치지 않은 채 근대적 시기에 디지털 미디어 공간에서 갑작스럽게 탄생한 판타지 소설의 창작자들에게는 낯설면서도 이해할 수 없는, 그러나 자신들의 중심을 잡기 위해 시대의 흐름상 직면할 수밖에 없었던 거대한 질문이었다. 당시 판타지 소설의 작가들은 파편적으로 외국의 환상적인 기표만을 가져와 재배열하였고, 그 과정에서 상징기호의 맥락과 연원은 자연히 탈색되었다. 이러한 기원없음을 벗어나기 위해 작가들의 창작물은 하나의 작품으로 끝나는 것이 아니라 거대한 세계관을 공유하며 연대기적으로 서사를 점층시켜 '역사'를 구성하는 방식으로 직조되었다.<sup>36)</sup> 그러나 필연적으로 우주에 대한 파편적인 모방이자 왜곡된 환상의 기호는 하나의 '세계'로 조형되기에 불완전할 수밖에 없었다. 당대 판타지의 창작자들에게 가상 공간에서 '한국'이라는 국경의 정체성을 벗어나 해외의 관습을 모호하게 뒤섞어놓은 지대에서 '한국적'인 환상을 찾는 것은

35) 디지털 자료들이 대부분 휘발되어 이 당시 자료들을 정확히 논증하기는 어려우나, 당시 VT 통신 공간부터 웹 브라우저 공간을 꾸준히 향유했던 창작자들의 기술증언에서 공통적으로 증언된 것이 '한국적 판타지'와 '한국적 무협'에 대한 논의가 가장 활발하였더라는 내용이었다.

36) 초기 출간되었던 『드래곤 라자』, 『비상하는 때』, 『세월의 돌』, 『가즈나이트』 등 다수의 판타지 소설은 고유한 연대기를 세계의 역사로 삼아 판타지 세계를 역사화하며 고유한 시리즈를 연결하는 것에 집중하였고, 창작자들은 이러한 자기 세계의 구조와 세부 항목들을 마치 소설처럼 정교하게 다듬어 이야기 속에서 잠언 형태로 암시시키거나 부록을 통해 제시하였다. 이용희, 「한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2018, 43-47쪽.

상상계나 상징계를 벗어나 실재계로 진입하는 과정이 아니라 디지털 세계로 부유를 막고 갑작스럽게 습격해오는 고전적 범규와 마주하는 것에 더 가까웠으며, 이데올로기 공유의 압박에서 벗어나 디지털적 자유를 추구하던 자들을 다시금 현실 공간으로 끌어내리는 것과 다름아니었다. 이러한 맥락에서 판타지의 창작자들이 고래로부터 이어져 정립된 무협의 스타일과 정형성 그 자체에 주목한 것은 자연스러운 수순이었다. 그들은 과장되고 과잉된 무협의 근대적 형상 그 자체를 일종의 따라야 할 규범이자, 그들이 해체해야 할 고전적인 형상으로 간주하였다.

미디어 이론가 켄터 안더슨은 미디어로 인해 재현된 세계에서 실존이란 과장과 학대와 같은 ‘일그러뜨리기’ 없이는 확인되거나 가시화될 수 없는 세상으로 진단한다. 이 현상들은 단순한 눈에는 파악되기를 거부하기 때문에 사람들로 하여금 ‘과장이냐 아니면 인식의 포기냐’를 선택하게 만든다.<sup>37)</sup> 판타지 창작자들이 디지털 공간에서 갑작스럽게 마주한 환상성과 정체성의 담론과 그것을 촉발한 무협의 형상들은 그야말로 과장되고 과잉된 왜상(anamorphosis)이었다. 중요한 것은 중국을 배경으로 하고 한어를 다루며, 동양의 고전을 가로지르는 전복적 양상이 “한국적”인 현실로 이야기되며 자본주의 중산층의 욕망을 겨냥하고 있다는 사실 자체였다. 욕망의 맹아이자 소비의 주체인 판타지 창작자들은 자신들의 일그러진 형상인 대여점 공간의 ‘판타지’에서 자신들의 놀이 구조를 복원하기 위해 무협의 기호를 전유하여 적극적으로 창작에 활용하기 시작하였다.

37) 이상엽, 「켄터 안더슨의 종말론적 미디어철학」, 『사회와 철학』 21집, 한국사회와철학연구회, 2011, 456-457쪽.

#### 4. 무협으로부터의 탈피와 적극적 거리두기로서의 판타지

중세 중국이라는 제한된 시공간에서 협의를 바탕으로 서사를 펼쳐가는 ‘무협’ 장르의 관습 중 가장 도드라지는 건 무와 협이라는 요소이며, 그 요소를 엮어주는 정신적 근간인 동양사상이다. 유교와 도교, 불교 등 주요한 학술적, 종교적 교리는 세가의 정신이나 구파일방 등 김용이나 와룡생 등 대만·홍콩의 무협으로부터 전승되어 국내 무협의 주요 장르소로 계승되었다. 무협지 이면에 깔려있는 이성과 합리성의 기호들이 판타지 세계에서 ‘환상’과 ‘마법’이라는 은유로 변용되는 건 탈마법화(disenchantment)에서 재마법화(reenchantment)로의 변화를 보여주는 포스트모던적 현상의 발로이다. 톨킨의 작품을 분석한 박형철, 문형빈은 이러한 재마법화, 재신화화의 사회를 ‘고대 신화적 세계로의 회귀로 보이는 이 변화는 더 이상 과학적 합리성을 넘어선 세계와 인간의 신비·숭고를 인정하면서 동시에 신화적 이해를 통해 보완하고자 하는 시도’<sup>38)</sup>로 분석한다. 판타지 창작자들이 자신들의 정체성을 위해 무협의 요소를 차용한 것은 디지털-매개(digital-mediated)된 주체들이 마주한 혼란과 정체성 부재를 극복하기 위해 무협을 신화를 일종의 대리보충으로 삼는 방법이었다. 주목할 점은 이러한 코드의 차용이 판타지 창작자들에 의해 적극적으로 놀이화되었다는 점이다.

90년대에서 00년대로 넘어가는 디지털 공간, 판타지 장르에서 가장 활발하게 무협 코드를 전유하고 해체한 방식은 동양적인 기(氣)를 ‘마법’의 동력인 마나(mana)로 치환하는 작업이었다. 『어스시의 마법사』를 중심

38) 박형철, 문형빈, 「공적 가상현실로서의 신화적 판타지 - 톨킨의 갈등 뮈토스(muthos)와 윤리적 체험」, 『기독교사회윤리』 38, 한국기독교사회윤리학회, 2017, 171-172쪽.

으로 판타지 소설에 활용된 '마법'의 철학적 의미에 주목한 안승범, 최혜실은 마법을 일종의 '은유-체계'로 분석한다.<sup>39)</sup> 그들은 "은유는 즉각적인 창조 행위의자 의미론적 혁신으로서, 이미 구축된 언어에서는 아무런 지위도" 가지지 못 하지만 "의미론적 불협화음(dissonance)의 해결"에 의해 구성되며 "창조적인 담화 구성 행위, 의미론적 혁신을 불러오는 술어 조합 행위"임을 강조한다. "대상에게 새로운 이름을 붙여 언어적 '대체'에 성공하면, 대상과 대상의 주변을 변화시키는 힘이 주어진다는 논리"가 곧 마법이 되는 것이다. 이들의 분석처럼 마법은 기존의 체계를 비틀어 새로운 방식으로 대상의 이름을 호명하는 작업인 셈이니, '기'라는 형상을 '마나'라고 명명하는 행위 자체가 이미 판타지 창작자들에게는 서사를 뛰어넘어 현실에서 현현하는 마법적 행위인 셈이며, '마나'라는 형상을 초인이 구가하는 능력의 동력으로 선언하는 행위 자체가 판타지 세계의 마법을 만들어내는 질서 자체로 작동한다.

오이겐 펑크(Eugen Fink)는 인간의 놀이라는 개념을 넘어 세계의 놀이라는 개념으로 놀이를 확장시키면서 개방되고 복잡한 세계에서 이 세계가 놀이를 하고 있고 인간도 거기에 속해 있을 뿐이며, 놀이하는 세계라는 질서 안에서 우리는 어쩌면 인생의 놀이를 하고 있을 뿐이라고 주장한다.<sup>40)</sup> 즉, 판타지 창작자들은 무협적인 형상을 판타지의 용어로 전유하고 무협을 타자화함으로써 당대 한국의 '판타지'라는 것을 더욱 놀이적인 현상으로 정체성화하고, 다시 그 질서 속으로 복속됨으로써 '판타지'와 '판타지창작'이라는 이데올로기를 만들고자 하였다. 일종의 '판타지'라는 매직 서클

39) 안승범, 최혜실, 「판타지 소설에 활용된 '마법'의 철학적 의미와 기능 - 『어스시의 마법사』를 중심으로」, 『국제어문』 55, 국제어문학회, 2012, 467-468쪽.

40) 이동연·신현우·강신규·나보라·박근서·양기민·윤태진·이경혁·이정엽·임태훈·천정환·홍연형, 『게임의 이론 : 놀이에서 디지털게임까지』, 문학과학사, 2019, 216~219쪽.

(magic circle)을 만드는 작업이었던 셈이다.

허만옥은 기와 마나를 치환하며 무협과 판타지의 코드가 교차한 유행의 시작을 『카르세아린』으로 짚으며 『무협』과 『사이케델리아』 등의 작품에서 사용된 장르소의 조합을 ‘판무협’으로 명명하고 분석한다.<sup>41)</sup> 특히 67년생인 전동조 작가의 『묵향』에서 기나 마나를 다루는 방식은 78년생 임경배 작가의 『카르세아린』에서 다루는 방식과 구조적으로 상이한 것은 상징적이다. 허만옥은 『카르세아린』은 소드 마스터가 검기를 만들어 사용하는 방식이 동양적 환상에서 주로 언급되던 기의 순환이나 반로환동 등의 요소와 다르지 않다고 이야기하며 퓨전화란 이미 완성된 공간들의 결합이자 혼재로 분석한다. 그러나 『묵향』 속에서 무협의 요소는 판타지 요소에 흡수되지 않는다. 두 요소는 각자의 영역에서 따로 분리되어 있으며<sup>42)</sup> 연속 간행되는 텍스트 속에서 끝없이 암시된다.<sup>43)</sup>

소드 마스터라는 형상에서 벗어나면 무협의 ‘기’가 판타지에서 차용된 흔적은 다양하게 목격된다. 한국 판타지소설의 장르 관습을 이야기한 구본혁은 소재적인 관습에서 ‘소드 마스터’를 별도의 장르로 변별한 뒤 “이미 무협이 한국에 들어온 지 20~30년 가량 된 상황”인 만큼 “누군가 특별히 만들어낸 단어”가 아님에도 불구하고 무협의 검기가 사용된 『퇴마록』, 『

41) 허만옥, 위의 글, 501-502쪽.

42) 허만옥, 위의 글, 501-502쪽.

43) 마리아 니콜라예바는 기본적으로 보이지 않는 초현실적 세계를 가시적으로 구축하려는 판타지 속성상 공간과 시간이 밀접한 결합 양상을 보이며, 다양한 시공간(chronotope)은 그 자체가 장르적 범주로서 구조적 유형으로 발현된다는 것에 주목하였다. 마리아 니콜라예바는 이러한 특성을 바탕으로 이차 세계(secondary world)를 닫힌 이차 세계, 열린 이차 세계, 암시된 이차 세계로 분류하였으며, 암시된 이차 세계는 텍스트 안에서 이차 세계가 드러나지 않지만 특정한 요소나 매개를 통해 일차 세계나 또 다른 이차 세계 속에 얼마든지 개입될 수 있는 형식을 뜻한다. 조태봉, 「판타지를 바라보는 장르론적 입장」, 『아동청소년문학연구』 6, 한국아동청소년문학학회, 2010, 129-132쪽.

바람의 마도사』, 『안티테제』 등의 초기 작품을 언급하는 한편 『마경의 기사』와 『카르세아린』 등 1999년대 작품에서 이야기된 ‘소드 마스터’가 사용된 작품들의 계보를 정리, 분석한다.<sup>44)</sup> 이렇게 재현된 ‘소드 마스터’의 관습이 무협과 비교했을 때 모두 외공(外功)적 형상에 불구하며 무협에서 흔히 말하는 내가중수법이나 유능제강의 모습이 거의 드러나지 않는다고 한 구본혁의 진단처럼<sup>45)</sup> 심상과 심기체의 수련으로 돈오점수(頓悟漸修)나 득도(得道)의 양식에서 탈각된 것은 흥미롭다. 구본혁은 초기 판타지 소설 중 ‘소드 마스터’가 가진 이중적 형상을 주목한다. 초기 대부분의 소설에서 판타지 창작자들의 시공간에서 구현된 ‘소드 마스터’보다 동양 고수가 보다 기술적으로 고차원적인 존재로 묘사된 것이다.<sup>46)</sup> 판타지 창작자들이 소드 마스터와 검기에 대해 갖는 감정은 단순히 ‘한국적’인 것이나 동양적인 것에 대한 우월감의 표출이라기보다는 해상도 높게 구현된 문법, 장르적 친연성에 대한 자조적 발로로 보인다. 오랫동안 국내에서 누적되어왔고 고전의 형상으로 자리매김한 ‘무협’의 코드가 해외를 통해 단순한 기표들로 수입되어 서구풍으로 가공된 열화복제보다 우수할 수밖에 없다. 그리고 이렇게 열화된 ‘소드 마스터’는 끊임없이 암시된 무협 세계를 호출하고, 마치 판타지 세계가 이루어지기 전의 퇴적된 지층처럼 ‘무협’의 세계를 과거화한다.

바흐찐은 서사시에 구현된 시대를 분석하며 “한 민족의 서사적 과거가 서사시에 주제로 사용되”고 “개인의 경험과 그것으로 자라나온 자유로운 사상이 아니라 민족적 전통이 서사시의 원천으로 사용”될 때, 그것을 재현한 당대 음유시인(작가, 그리고 청중)의 작품이 재현될 때 “절대적인 서사

44) 구본혁, 「한국 판타지 소설과 장르관습」, 고려대학교 석사학위논문, 2012, 101-102쪽.

45) 구본혁, 위의 글, 106쪽.

46) 구본혁, 위의 글, 106쪽.

시적 거리가 서사시적 세계를 당대현실로부터 분리시킨다”고 지적한다. 사람들은 서사시적 세계를 존경하는 마음으로 인정할 수밖에 없지만 더 이상 그 세계로 들어갈 수 없다. 디지털화된 공간에서 이미 날날이 파편화된 세계는 오로지 판타지 세계를 구성하는 근간이자 데이터베이스화되었다. 한 번 데이터베이스로 조락한 대상은 “탄생의 순간부터 즉각 여러 가지 요소로 분해되어 카테고리로 분류되고 데이터베이스에 등록”되어버리고 “오리지널리티조차 시뮬라르크로서밖에 존재하지 않”<sup>47)</sup>게 되어버린 세계에서 작품의 배후와 이야기로서의 무협은 소멸된다. 결국 무협은 철저하게 ‘과거’로서 이상화되고<sup>48)</sup> 비로소 타자를 확보한 판타지는 자신의 정체성을 어설뜨게나마 갖출 수 있게 되었다.

그러나 판타지 창작자들의 무협 소재 사용은 무협이라는 근대적 구조를 벗어나 보다 진보적인 미래로 나아가기 위한 실험적 시도이자 혁신으로 보기엔 미비한 점이 엿보인다. 판타지 창작자들은 적극적으로 견고했던 무협의 법칙과 규정들을 녹이며(melting the solids) 유동적인 형태의 전복과 과장을 진행했지만, 그렇게 만들어진 세계는 채 서사적으로 완성된 세계를 이루지 못했기 때문이었다.<sup>49)</sup> 상술한 ‘소드 마스터’나 ‘기’, ‘마법’이

47) 아즈마 히로키, 『동물화하는 포스트모던』, 이은미 옮김, 선정우 감수, 문학동네, 2007, 89쪽.

48) 미하일 바흐친, 『장편소설과 민중언어』, 전승희, 서경희, 박유미 옮김, 창비, 1988, 29-38쪽.

49) 2000년대 초중반의 퓨전화 작품들은 이후 한국이라는 일차 세계의 고등학생이 무협 공간과 판타지 공간을 가로지르며 이차 세계에서 신적 능력을 얻어 특별한 목적 없이 그저 사건을 몰고 다니며 자신의 능력을 강박적으로 드러내는 것에만 집착한다. 무협의 코드가 ‘세계’보다는 ‘능력’에 집중되어 복제된 것도 이러한 영향으로 사료된다. 이러한 ‘서사 없음의 서사’는 환상의 요소를 독해하고 모험하는 ‘시공간’이 아니라 ‘소비’의 대상으로 전락시키고, 이러한 방식이 극대화된 결과 서사는 사라진 채 소비한 대상의 욕구충족과 감정적 자극만이 마치 서사를 대체하는, ‘감정의 서사화’가 일어나게 되는 것이다. 이러한 과정에 대해선 이용희, 「한국 장르판타지 수용자들의 장르 의식 연

라는 관습적 기호들의 사례에서도 살펴볼 수 있듯 조작되어 조립된 세계는 기존의 세계보다 못한 것이었고, 고전의 형상으로 박제된 '무협'은 끊임없이 판타지의 세계가 '못난 것'임을 반복적으로 증언했다. 퓨전화 경향이 심해질수록 판타지의 공간은 열화되고 낙후되었으며, 두 공간은 뒤섞여서 고전적인 형태로 쇠락할 수밖에 없는 것이었다.

## 5. 나오며

90년대 통신공간은 그야말로 미답지(未踏地)이다. 갑작스럽게 개발된 가상의 디지털 공간에서는 수많은 얼리어답터들이 디지털 공간에서 존재하는 것이 무엇인지 근원에 대한 질문을 강박적으로 던지는 것에 집중하였다. 이미지 파일이 없이 오로지 텍스트만으로 교류했던 공간에서 서사의 실험과 진보가 일어났던 것은 당연한 수순이었으리라.

이 시기의 판타지 창작자들은 갑작스럽게 접속되어 '세계' 없이 게시판에서 역사가 부재한 환상 기표들을 나뉘대로 배열해 키메라적인 형상으로 조형하는 것에 몰두한 자들이었다. 스스로 자신들이 무엇인지, 자신의 공간이 무엇인지 끊임없이 질문을 던지며 '세계'라는 것을 어떻게 구성해야 하는지 묻고 답하던 그들의 모습은 환상 세계에서 그저 제자리를 맴돌며 세계 그 자체에 몰두하고 탐식하던 '판타지 쓰기'의 모습 그 자체나 다름없었다.

인쇄매체가 갖는 고정성·불변성과 달리 비트화된 텍스트는 디지털 미디어이다. 매체의 근간인 비트는 뒤섞여 사용되거나 독립적으로 사용되

---

구], 『미래문화』1, 한국미래문화연구소, 2021, 48-63쪽이 상세히 논하였다.

며 오디오, 비디오, 데이터의 혼합을 멀티미디어(multimedia)라고 선언했던 니콜라스 네그리폰테의 초기 분석처럼 디지털 공간에서 기입된 모든 것은 그 자체로 뒤섞일 수밖에 없다. 장르가 혼성모방되는 것은 포스트모더니즘적인 특징인 동시에 장르의 기호체계가 문자문화에서 디지털 기술문화로 전회된 결과물인 것이다. 판타지 쓰기가 토대 없는 세계에서 갑작스러운 근대와 접촉하며 복제를 통해 자신을 모색하려 했던 아마추어리즘의 발로라고 할 때, 아마추어리즘을 자각시킬 정도로 완성된 타자인 '무협'이 판타지 쓰기에 뒤섞이는 동시에 배제된 것은 자연스러운 상황이었으리라.

본론을 통해 살펴본 것과 같이 '장르-쓰기'는 단순히 창작자와 독자, 시장이라는 구조 속에서 상업적인 만족감에 의해 일어난 것이 아니라 당대 대중문화의 장과 매체의 장, 두 가지의 시공간이 가진 성격이 복잡하게 뒤섞인 것이었다. 한국에서 60년대부터 독자적인 역사를 구축한 무협은 대중 상업장르로 탄생하여 독자적인 스타일을 확립하면서 반(反) 무협적인 형상으로까지 진화하며 확고한 정체성을 형성한 상태였으나 판타지 장르는 게임과 만화와 같은 해외 문물의 유입과 온라인 공간의 탄생으로 인해 혼종적으로 복제된 조합체가 돌발적으로 목격된 것이었다. 이러한 혼란 속에서 자유로이 키치적인 복제에 몰두하였던 온라인 공간의 창작자들은 대여점 공간으로 갑작스럽게 물화된 상황에서 '작가'로서의 정체성을 요구 받았으며, 그들의 공간이 어떤 의미인지, 그들의 존재가 무엇인지를 설명하기 위해 타자를 설정하고 지형도를 그려야 하였다. "인간의 삶은 대화적이며 산다는 것은 대화에 참여한다는 것을 의미"하며 "존재하기란 의사소통하기를 의미"한다고 이야기한 바흐진외의 이야기처럼, 그들이 무협의 기호를 가지고 온 것은 그들 자신을 규명하고 실존하기 위한 생존행위였으며, 그렇게 복제된 기호는 자연스럽게 열화되었고 무협을 신화의 시대로

위치시킨 동시에 과거화하였고, 궁극적으로는 판타지와 무협, 두 장르 모두가 과거에 박제된 채 쇠락하는 계기를 만들게 되었다.

2008년부터 2010년 사이에 쇠락했던 두 장르는 2013년을 전후하여 웹소설이라는 매체적 전환 이후 다시금 확장을 거둔다. 웹소설의 확장은 이전까지 장르 시장이 보여줬던 가능성을 상회하는 폭발적인 변화였고, 2023년 현재 장르를 통해 디지털 공간에서 거대한 제국을 형성하는 중이다. 현실 공간에서 디지털 공간으로, 무협이라는 장르에서 판타지라는 장르로 이양하는 과정의 분석을 통해 웹소설의 이양 과정에서 일어났던 수많은 변화를 모색하길 기대해본다.

본 연구는 기존에 나왔던 연구 담론들을 점검하고 논의를 진행하는 한편, 추상적인 형식에서 제한적으로 작품과 코드를 논의하고자 하였다. 그러나 사유의 구조를 정리하고 논리를 정리하는 것에 오랜 시간을 쏟은 탓에 정작 1차 자료에 대한 정리나 텍스트 분석이 미비하였다. 특히 당대 창작자들에 대한 연구를 진행하면서도 당대 창작자들의 구술 증언을 폭넓게 확보하지 못한 것은 아쉬움으로 남는다. 그러나 이번 연구를 통해 후속 연구를 위한 사유의 틀과 구조를 부분적으로나마 구체화할 수 있었다는 것으로 가볍게 자평하며 당대의 해상도를 높이는 것은 후속 연구의 과제로 남겨두고자 한다.

## 참고문헌

### 1. 논문과 단행본

- 대한출판문화협회, 『2019 한국출판연감』, 2019.
- 미하일 바흐친, 『장편소설과 민중언어』, 진승희·서경희·박유미 옮김, 창비, 1988.
- 아즈마 히로키, 『동물화하는 포스트모던』, 이은미 옮김, 선정우 감수, 문학동네, 2007.
- 아즈마 히로키 지음, 『관광객의 철학』, 안천 옮김, 리시울, 2020.
- 이동연·신현우·강신규·나보라·박근서·양기민·윤태진·이경혁·이정엽·임태훈·천정환·홍현영, 『게임의 이론 : 놀이에서 디지털게임까지 게임의 이론』, 문학과학사, 2019.
- 고훈, 「대중소설의 퓨전화」, 『대중서사연구』 19호, 대중서사학회, 2008, 225-254쪽.
- 구분혁, 「한국 판타지 소설과 장르관습」, 고려대학교 석사학위논문, 2012.
- 김준현, 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」, 『현대소설연구』 74호, 한국현대소설학회, 2019, 107-137쪽.
- 김현, 「무협소설은 왜 읽히는가-허무주의의 부정적 표출」, 『김현문학전집 2권: 현대한국문학의 이론/사회와 윤리』, 문학과지성사, 1992, 228쪽.
- 노희준, 「플랫폼 기반 웹 소설의 장르성 연구」, 『세계문학비교연구』 64호, 세계문학비교학회, 2018, 409-428쪽.
- 박형철, 문영빈, 「공적 가상현실로서의 신화적 판타지 - 톨킨의 갈등 뮈토스(muthos)와 윤리적 체험」, 『기독교사회윤리』 38호, 한국기독교사회윤리학회, 2017, 169-205쪽.
- 성민엽, 「한국 무협소설의 문화적 의미」, 『문학과사회』 15권 2호, 문학과지성사, 2002, 783-812쪽.
- 안승범, 최혜실, 「판타지 소설에 활용된 '마법'의 철학적 의미와 기능 - 『어스시의 마법사』를 중심으로」, 『국제어문』 55호, 국제어문학회, 2012, 451-480쪽.
- 오태영, 「웹소설 연구의 현황과 전망」, 『한국문학연구』 70호, 한국문학회, 2022, 11-45쪽.
- 육홍타, 「시장 측면에서 본 한국 무협소설의 역사」, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001, 119-164쪽.

- 윤재민, 「무협적 글쓰기 혹은 1990년대적 남성성의 포스트 냉전문화론 - 유하의 『무림일기』, 김영하의 『무협 학생운동』을 중심으로」, 한국학연구 51호, 인하대학교 한국학연구소, 2018, 397-427쪽.
- 이상엽, 「권터 안터스의 종말론적 미디어철학」, 『사회와 철학』 21호, 한국사회와철학연구회, 2011, 451-478쪽.
- 이용희, 「디지털 매체 기반 장르문학 연구의 가능성」, 『한국언어문화』 73호, 한국언어문화학회, 2020, 301-320쪽.
- 이용희, 「웹소설 시장 변화에 따른 웹소설 창작자 의식 변화 연구: 웹소설 작법서를 중심으로」, 『한국문학연구』 70호, 한국문학회, 2022, 73-102쪽.
- 이용희, 「한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2018.
- 이용희, 「한국 장르판타지 수용자들의 장르 의식 연구」, 『미래문화』 1호, 한국미래문화연구소, 2021, 35-72쪽.
- 이주영, 「1960년대 한국 무협지 연구 - 김광주와 와룡생을 중심으로」, 고려대학교 석사 논문, 2018.
- 이지용, 「웹소설의 정의 문제와 가치에 대한 재고」, 『한국문학연구』 70호, 한국문학회, 2022, 47-72쪽.
- 조태봉, 「판타지를 바라보는 장르론적 입장」, 『아동청소년문학연구』 6호, 한국아동청소년문학학회, 2010, 122-147쪽.
- 허만욱, 「한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 34호, 우리문학회, 2011, 485-514쪽.

## 2. 기타자료

텍스트릿 <http://cafe.naver.com/textreet>

## Abstract

A Study on the change in creator's consciousness according to the change of genre creation-distribution space in the 1990s

Lee, Yung-Hee(Hanyang University)

This study aims to analyze through spatial reasoning how the communication spaces of the 90s influenced the identity search of genre creators and further affected the genre conventional styles of Muhyeob-Fantasy.

The Korean Muhyeob market, which began by importing and adapting Muhyeob novels from Hong Kong and Taiwan in the 60s, declined in the 80s as it was solely focused on making money in a situation where market order was not properly established. The resurgence of Muhyeob in the Korean market was due to the efforts of "New-Muhyeob" writers, and the 'Muhyeob' genre, which was transferred from comic book stores to bookstores, successfully modernized in the spatiotemporal realm of the genre by acquiring an independent meaning in combination with the machismo of the 90s men.

The Korean Genre Fantasy that emerged at the same time in the 90s was a kitschy result of a hybrid imitation of fragmented overseas fantasies, not the context of Eastern Fantasy. In the online space where various creative discourses were placed, they replicated the sensibilities of games, comic books, and animations, and focused only on creating their own world in the digital space where there was no foundation. They were suddenly called into the market as authors due to the strides of young and enthusiastic editors, their works were framed as 'Genre-Munhak' along with Muhyeob and SF by the other called 'Sun-Munhak(This is a term referring to modern and contemporary Korean Literature with light genre characteristics)', and while the Muhyeob, which had been accumulating

grammar for over 30 years, formed a primal order so that the figure of Fantasy could be manifested as a sudden 'modernity' without experiencing a medieval period, they become past and deconstructed as a result of Fantasy.

This study aims to explore the identity of creators in the creation-distribution space of Fantasy and Muhyeob genres, which explosively transformed in line with the arrival of postmodern consumer society through the 80s, and to analyze the impact of changing media spaces on narrative and genre conventions. It is significant in paving the way for Webnovel research taking place in a similar structure.

**(Keywords: Muhyeob, Fantasy, Media, Space, Genre-literature, Cyber fiction, Telecommunication-Novel, Webnovel)**

■ 논문투고일 2023년 5월 13일

■ 논문심사일 2023년 5월 31일

■ 수정완료일 2023년 6월 13일

■ 게재확정일 2023년 6월 12일