

웹소설의 역사-현실과 게임적 세계관 - 산경의 『재벌집 막내아들』을 중심으로*

조형래**

1. 서론 : 왜 과거는 바뀌지 않는가.
2. 다매체적 형식 간 구조적 타협
3. 역사-경제적 악당의 경외와 제약
4. 역사-현실의 변경 불가능성과 게임적 세계관
5. 결론

국문초록

이 글의 목적은 『재벌집 막내아들』에서 두드러지게 나타나는 역사의 비가역성에 기초한 세계관이 어디에서 연유한 것이며 그것이 웹소설이라는 서사 형식과 관련하여 어떤 진화의 징후를 보여주고 있는지를 해명하는데 있다. 『재벌집 막내아들』은 주인공 진도준이 역사의 기정사실을 준수하면서 동시에 이용하는 플레이에 초점을 맞추는 복합적인 서사를 가지고 있다. 그는 글로벌 자본 대 국내 산업구조 및 자산/금융시장 간의 상반되는 측면을 취사선택하여 활용하며, 이 과정에서 1980-2000년대 간 다양한 역사적·경제적·문화적 사건과 복합적으로 연루되게 된다. 진도준은 개인사적 이해관계에 입각한 부분만을 자신에게 유리한 방향으로 변화시키려 하며, 이것은 그가 회귀에 의한 전능성에도 불구하고 초월적으로 군림

* 이 연구는 2023년 광주대학교 대학 연구비의 지원을 받아 수행되었음.

** 광주대학교 문예창작과 조교수

할 수 없도록 하는 역설적 결과를 낳는다. 그는 소설 속 현실적 인물로 활약하게 되며, 이를 통해 역사-현실의 맥락 속에 정위되는 캐릭터가 된다.

한편 『재벌집 막내아들』에서 역사-현실 및 경제사적 사건 등이 비가역적인 것으로 준용되는 대신 진도준이 개인사적 내지는 사적인 이해관계에 입각한 부분만을 자신에게 유리한 방향으로 변경하려 하는 것은 롤플레이어나 MOBA 게임의 플레이어가 게임의 세계관과 규칙을 준용하면서 최선의 플레이를 전개하는 것과 유사하다. 이 점에서 알 수 있는 것처럼 이 소설은 디지털 게임의 형식에서 영향을 받은 요소가 많다. 이 점에서 『재벌집 막내아들』은 하위모방 즉 소설적 주인공이 역사-현실을 허구의 세계관/규칙으로 설정한 디지털 게임 속 시나리오에서 활약하는 형식의 서사로 규정될 수 있다.

진도준은 이러한 내용과 형식의 다양한 요소들 간 관계를 조직하고 동시에 다른 형식들과 충돌하는 네트워크의 교차점에 위치하고 있다. 이를 통해 알 수 있는 바와 같이 『재벌집 막내아들』은, IMF 구제금융 사태를 계기로 변화한 축재의 방식을 통합하고 있는 소설의 내용처럼, 기존의 서사적 유산과 새롭게 부상하는 디지털 매체 간 브리콜라주 형식에 입각한 새로운 스타일의 서사 형식을 제시하고 있다.

(주제어: 『재벌집 막내아들』, 산경, 세속적 인간, 역사-현실, 디지털 게임, 게임적 리얼리즘)

1. 서론 : 왜 과거는 바뀌지 않는가

산경의 『재벌집 막내아들』(2017-2018)이 2010년대 후반을 풍미한 웹소설이라는 점은 잘 알려져 있다. 이 소설은 연재 이래 현대 판타지 장르에서 ‘대체역사소설’의 요소가 부가된 소위 ‘재벌·기업물’의 발흥과 대대적인

유행을 초래한 바 있다. ‘막내아들’이라는 키워드가 한동안 웹소설 제목에 있어서 장르를 불문하고 일종의 관용구 내지는 밈으로 널리 채택될 정도였다.

『재벌집 막내아들』은 국내 굴지의 대기업 집단/재벌 순양그룹의 비선 직원으로 오너 일가의 온갖 악행과 실책을 수습하지 않을 수 없는 처지에 있었던 윤현우가 토사구팽 격으로 살해된 후 창업주 진양철의 막내 손자 진도준으로 ‘회귀/빙의/환생’하여 그룹 전체의 지배권을 둘러싼 가문 내부의 기나긴 복마전에서 최종적인 승리를 거두는 이야기다. 전생(前生)의 기억을 바탕으로 자산을 증식하고 지분을 확보하며 적대자들을 물리치는 일련의 과정에서 대단한 수완을 발휘할 수밖에 없는 진도준의 초월적 역량에 기초한 일대기에 초점을 맞추고 있다.

그 근간에는 웹소설에서 널리 통용되는 ‘회귀/빙의/환생’이라는 설정이 있다. 진도준의 승승장구는 현재의 윤현우가 과거의 재벌집 막내아들로 ‘빙의/환생’했다는 태생적 조건 하에 앞으로 일어날 모든 일을 미리 알고 있도록 하는 ‘회귀’에 기초하여 이루어진다. 빙의/환생은 순양가의 막내 손자로서의 출생과 투쟁의 조건을 부여한다. 그러나 『재벌집 막내아들』의 서사 전반은 과거-역사에 간여하여 현재-미래를 주인공 자신에게 유리한 방향으로 변화시키는 복수의 성취의 과정에 의해 주도된다고 할 수 있다. 단언컨대 이것은 회귀에 의해 가능해진 것이다.

하지만 전생(轉生) 이전 실책에 대한 새삼스러운 깨달음과 후회 및 과거 수정에 주로 초점이 맞춰져 있었던 기존 회귀 관련 콘텐츠¹⁾에 비해 『재벌집 막내아들』의 서사는 확실히 특별하다. 무엇보다도 환생 후 삶에서 윤현

1) 영화 <백 투 더 퓨처> 시리즈나 <터미네이터 2: 심판의 날>(1991)이나 드라마 <고백부부>(2017) 같은 타임 슬립 관련 콘텐츠나 대체역사 장르의 웹소설을 떠올려보면 알 수 있다. 이 부분에 대해서는 후술하기로 한다.

우의 존재 자체가 말소되어버린 만큼 그의 개인사든 가족에 대해서든 간에 과거를 수정할 수 있는 여지는 허락되지 않는다. 특히 전생 전 자신이 윤현지라는 다른 존재에 의해 대체되었다는 사실을 확인한 이후에는 가족의 삶에 전혀 간여하지 않을 뿐만 아니라 무심하기까지 하다. 대부분의 중요한 역사적 사건과 맥락에 관한 예지를 갖고 있음에도 불구하고 그 어떤 불행이나 참사에 대해서도 개입하지 않으려 들기 때문에 실제의 역사 또한 거의 바뀌지 않는다. 그 대신 진도준 개인의 복수와 성취를 향한 질주와 활약 즉 새로운 삶 자체에만 집중하는 서사라고 해도 과언이 아닌 것이다.

물론 진도준이 죽지 않고 살아남았다는 생사(生死)에 관한 이력은 완전히 달라진 것임에 틀림없다. 하지만 그의 전생 이전 삶에 대해서는 거의 알려져 있는 바가 없다. 또한 그가 무엇을 소망하고 또한 후회했는지 역시 명확히 밝혀지지 않고 있으며 그럴 수도 없다. 이제 의식은 전적으로 진도준에게 '빙의'·'환생'한 윤현우의 몫이기 때문이다. 그러므로 진도준의 과거는 수정되었다기보다 완전히 소멸한 것이고 대신 윤현우의 정신을 중심으로 하여(서사적으로) 완전히 새롭게 창출된 것이라고 해도 틀리지 않다. 그가 빙의한 진도준이 활약하게 되는 1980년대 후반에서 2000년대까지의 한국 현대사경제사적 흐름의 큰 틀 역시 고스란히 유지된 채 오로지 주인공의 치부(致富)와 성취를 위한 배경과 계기로서만 활용될 뿐이다. 그리고 알다시피 이것이 이 소설의 주된 서사의 흐름을 형성한다. 즉 진도준의 삶 및 그와 순양그룹을 둘러싼 조건과 맥락만이 일정 부분 바뀌었다. 반면 그것과 직접적으로 연루되지 않은 역사나 개인들의 삶 대부분은 거의 달라지지 않았다.

『재벌집 막내아들』의 이러한 특징은 많은 이들에게 여러 방식으로 주목 받았다. 무엇보다도 드라마로 제작되었을 당시 가장 원작과 다르게 각색된 대목은 진도준이 본래의 역사대로 사망하고 윤현우가 죽음의 위기에서

간신히 소생하여 총수 일가를 향한 최종적인 복수의 주역으로 활약하게 된다는 결말이었다. 그리고 알다시피 이러한 변주는 원작의 팬을 포함한 시청자 일반에게 상당한 논란이 되었다. 시나리오 작가를 포함한 드라마 제작진이 원작의 결말에 대한 어떤 문제의식에 입각하여 후술하게 될 일반적인 타임 슬립 관련 서사의 관행대로 되돌리는 편을 선택했다고 해도 틀리지 않을 것이다. 그 문제의식이 어떤 것이었는가에 대해서는 제작진 몇몇만이 알 수 있는 것일 터다.²⁾ 하지만 윤현우의 생존과 과거 수정에 초점을 맞추는 이와 같은 각색을 감행한 데에는 분명 원작의 이러한 서사적 특성에 관한 모종의 위화감이 작용했음에 틀림없다.

반면 『재벌집 막내아들』에 관한 기존의 많지 않은 논의는 다소 맥락을 달리 하지만 진도준의 복수와 성취를 향한 질주의 과정에 주로 초점을 맞추고 있으며 그것을 자연스럽게 받아들인다. 이 소설의 서사 자체가 전생 후 윤현우가 빙의한 진도준에 대해 대다수의 분량을 할애하고 있기 때문에 불가피한 측면이 있는 것도 사실이다. 가령 박지희와 이시성은 『재벌집 막내아들』에서의 진도준의 축재(蓄財)를 통한 복수의 여정이 신자유주의 경제 하에서의 바람직한 인간형으로서의 호모 이코노미쿠스 내지는 성과주체에 대한 청년 세대의 선망과 동일시에 관한 판타지를 부추긴다고 공통적으로 지적한다.³⁾ 이들의 논의는 『재벌집 막내아들』에 관한 세간의 통념 및 그것을 대변하는 언론의 일반적인 평가를 체현하고 있다고 해도 과

2) 인터뷰 등의 자료가 없는 것은 아니나 논란이 제기된 이후에 이루어진 것이므로 그 진실성에 대해서 확증할 수 있는 방법은 사실상 없다고 해도 무방하다.

3) 박지희, 「한국 웹소설 『재벌집 막내아들』에 나타난 신자유주의 시대 현실 재현 양상 연구」, 『인문콘텐츠』 66, 인문콘텐츠학회, 2022, 151-173쪽; 이시성, 「웹소설 『재벌집 막내아들』이 보여주는 성과주체의 현대적 판타지」, 『오늘의 문예비평』 127, 2023, 241-258쪽. 한편으로 조혜영, 「『재벌집 막내아들』, 회귀·빙의·환생의 서사」, 『씨네21』, 2023.01.04. http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=101763. (2023.9.20. 확인) 역시 이러한 관점으로부터 그리 멀리 있지 않다.

언이 아니다. 반면 전철희는 이 소설이 능력주의에 입각한 공정한 사회에 대한 염원에 기초하여 세습주의에 대한 비판을 수행하는 측면이 있다고 반박한 바 있다. 하지만 동시에 그것은 선하고 유능한 자본가가 세습 적폐를 척결한다는 식의 단순한 전개로 귀결되고 있는 것도 사실이다. 오늘날 널리 공유되고 있는 소위 공정성 담론에 대한 순진한 믿음과 이상을 고수한 데서 비롯된 것으로 보이는 『재벌집 막내아들』의 이러한 비판이 완전히 관철되지 못한 것은 대안적 담론을 상상하는 것이 어려워진 오늘날의 상황과 단적으로 부합한다는 것이다.⁴⁾

이러한 기존의 논의들은 일정부분 서로 상반되는 관점을 취하고 있지만 기본적으로 양쪽 모두 일리가 있는 입장을 개진하고 있다. 『재벌집 막내아들』은 확실히 신자유주의적 현실 하의 청년 세대가 일반적으로 동경하지 않을 수 없는 전능한 판타지적 캐릭터를 전면내세우고 있다. 그 유능한 경제적 인간의 형상이 한편으로 21세기 한국의 불공정한 경제적 현실 특히 세습주의에 관한 비판적 의식에서 비롯되었다고 볼 여지 또한 충분하다. 하지만 양쪽 입장 모두 『재벌집 막내아들』이 역사-현실을 바꾸지 않는 사실로 수리(受理)하는 대안 부재/불가의 세계관에 입각한 소설이라고 전제하고 있다는 점에서는 공통적이다. 그것이 이데올로기적으로 작용하든, 구성과 전개의 실패로 귀결되든 간에 우리가 먼저 해명해야 할 것은 이러한 역사의 비가역성에 기초한 세계관이 어째서 제시되고 또한 널리 용인되고 있는가에 관한 문제일 것이다. 진도준 같은 전능한 캐릭터조차 그러한 제약으로부터 결코 자유롭지 않으며 심지어 스스로 의식하고 구매되기까지 한다. 심지어 이것이 비단 『재벌집 막내아들』에만 국한되는 현상도 아니라는 점에서 더욱 의미심장하다. 미리 말해두자면 이는 새롭게

4) 전철희, 「『재벌집 막내아들』의 정치적 무의식」, 『동아시아문화연구』 92, 한양대 동아시아문화연구소, 2023, 145-165쪽.

부상하는 웹소설이라는 형식의 역동적인 가능성을 해명할 수 있는 단서가 된다.

2. 다매체적 형식 간 구조적 타협

회귀 그리고 그 근간을 이루는 타임 슬립에 관한 상상력은 H. G. 웰즈(H. G. Wells)의 『타임머신(Time Machine)』(1895)에서 연원했다고 할 수 있을 만큼 유서 깊은 것이다. 이는 로버트 하인라인(Robert A. Heinlein)의 SF 『여름으로 가는 문(The Door into Summer)』(1957) 그리고 무엇보다도 1980년대 들어 〈백 투 더 퓨처(Back to the Future)〉 및 〈터미네이터(Terminator)〉 등 타임 슬립을 주제로 한 영화 시리즈의 전지구적인 성공 이래 대중적으로 그리 낯설지 않은 것이 되었다. 하지만 한국의 경우 그것이 일반에게 그럴 듯한 것으로 널리 받아들여지고 활발하게 창작되는 데에는 실로 간단치 않은 우여곡절의 과정이 있었다. 일찍이 복거일의 『비명을 찾아서』(1987)를 통해 대체역사소설 장르가 정초된 바 있었으며 일회적인 사건에 불과했으며 타임슬립 관련 설정을 도입하고 있지도 않았다. 그것은 2000년대 들어서야 온라인 서브컬처계에서 타임슬립을 통한(복거일 역시 일찍이 『역사 속의 나그네』(1991)를 통해 후술되는 역사 바꾸기라는 이야기 형식의 SF 버전의 프로토타입을 제시한 바 있다.) 불행한 역사 바꾸기의 형식으로 변주되었고 광범위한 호응을 얻게 되면서 비로소 일반화된 설정으로 정착되었다. 즉 주로 내셔널리즘에 기초하여 역사의 흐름이나 사건 등을 취급하는 00년대의 온라인 소설 그리고 10년대 이후의 웹소설로 활발히 창작되었으며 또한 저변이 확대된 바

있었다는 것이다. 한편으로 복거일의 『비명을 찾아서』를 원안으로 한 영화 <2009 로스트메모리즈>(2002) 내지는 <천군>(2005) 등의 공개로 인해 일반 대중에게 있어서도 전혀 생소하지 않은 것이 되었다. 앞서 언급한 바와 같이 할리우드 블록버스터 역시 타임 슬립을 관행화된 장치로서 널리 채용하게 된 지 오래되었으며 국내에 상당한 반향을 불러일으켰던 <시간을 달리는 소녀>(2006) 같은 관련 애니메이션 역시 그러한 상상력의 저변을 확대하는 데 기여했다. 즉 다양한 대중서사 형식의 매개를 거치면서 타임 슬립이라는 장치의 비현실적인 신이성(神異性)은 문제시되지 않게 된 지 오래인 것이다.⁵⁾

그런데 대체역사 관련 장르에서 주로 활용되었던 타임 슬립은 2010년대 들어 개인적 욕망의 이력이나 성패에 초점을 맞추는 서사에 널리 활용되기 시작했다. 『재벌집 막내아들』 같은 웹소설은 물론이거니와 드라마 <닥터 진>(2012)이나 <신의>(2012)를 거쳐 <달의 연인 : 보보경심려>(2016), <고백 부부>(2017)나 <내일 그대와>(2017), <명불허전>(2017) 등에서 적극적으로 채용된 바 있었고 이후 <웰컴2라이프>(2019)나 <18 어게인>(2020), <어게인 마이 라이프>(2022)⁶⁾ 등의 드라마를 통해 비단 서브컬처계에서만 통용되는 설정이 아니게 되었다. 그 중에서도 <18 어게인>은 할리우드 영화⁷⁾를, <닥터 진>과 <달의 연인>은

5) 뿐만 아니라 <해리 포터> 및 <반지의 제왕>을 비롯한 다양한 영화 시리즈, 일본 만화 및 애니메이션 서브컬처, 90년대 후반 이후로 활성화된 온라인 소설 및 디지털 게임 등 2000년대 들어 일반화된 다양한 매체를 매개로 비사실주의적 설정에 입각한 콘텐츠는 대중 일반에게 완전히 친숙한 것이 되었다고 해도 과언이 아니다.

6) 『재벌집 막내아들』과의 비교 연구로 최지운, 「TV드라마 속 회귀물의 함의 연구 : <어게인 마이 라이프>와 <재벌집 막내아들>을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 68, 인문콘텐츠학회, 2023, 133-150쪽.

7) <17 어게인(17 Again)>(2009)를 원안으로 하고 있으나 드라마화 과정에서 대폭 각색이 이루어졌다.

각각 일본과 중국의 퓨전 사극⁸⁾을, 특히 〈고백부부〉와 〈어게인 마이 라이프〉의 경우 각각 웹툰과 웹소설⁹⁾을 원안으로 삼고 있다는 것은 특기할 만하다. 요컨대 2010년대 후반부터 국적과 장르, 매체를 넘나들며 서로 영향을 주고받는 가운데 일반화된 설정으로 널리 받아들여지고 있는 것이다. 그리고 이들 콘텐츠 대다수에서 타임 슬립은 비중과 방식의 차이는 있지만 개인의 과거에 대한 후회나 이루지 못한 소망을 만회하거나 상쇄하는 과거 수정의 장치로서 활용되고 있다. 그중에서도 『재벌집 막내아들』 이전의 여러 웹소설이 회귀·빙의·환생이라는 장치를 매개로 이러한 타임 슬립 관련 설정을 중심으로 한 상호텍스트적 맥락의 역사적 형성과 진화의 중요한 부분을 담당했으며 그것을 둘러싼 상상력의 대중화 과정을 선도했다는 것은 말할 필요도 없다. 그리고 『재벌집 막내아들』의 경우 전생을 통한 일종의 타임 슬립 즉 과거로의 회귀가 진도준의 개인적인 복수와 성취에 있어서의 전능성을 확보하게 되는 가장 중요한 선결 조건으로 작용한다는 점도 감안할 필요가 있다.

한편으로 『재벌집 막내아들』의 서사는 기본적으로 1990년대 신문연재

8) 2000-2011년 간 연재된 무라카미 모토카(村上もとか)의 만화를 원작으로 한 〈진(Jin, 仁)〉(2009) 그리고 통화(桐華)의 로맨스 소설을 각색한 〈보보경심(步步惊心)〉(2011)이다. 아울러 〈닥터 진〉의 경우 주인공 진혁(송승헌)은 타임 슬립 이전의 현실에서 연인이었던 유미나(박민영)의 생사(生死)에 대해 연연하지 않을 수 없었으며 따라서 조선 말기로의 전생 이후 그녀와 똑같이 생긴 히로인 홍영래의 삶과 운명에 대해서 적극적으로 개입하고자 한다. 그리고 그는 마침내 영래를 구해내면서 (그녀와 시공간을 초월하여 연동된 존재인) 미나 또한 살려내게 된다. 진혁은 물론 의료의 역사를 일부 바꾸지만 그에게 있어서 보다 중요한 것은 의사로서의 사명감 및 그 자신과 인연을 맺은 여러 주변 인물의 안위라는 개인사적 문제다. 실제로 진혁이 구제하는 것은 1800년대 후반 식민지화로 경사되어 갔던 불행한 역사가 아니라 원래의 운명대로라면 죽거나 불행한 귀결을 맞이했을, 과거와 현재의 자신을 포함한 여러 개인들이다. 이는 원작 만화 및 일본 드라마에서도 유사한 형태로 나타난다.

9) 전자는 미티&구구의 웹툰 〈한 번 더 해요〉(2016-2018)를 각색했으며 후자의 경우 이 해날의 동명(同名)의 웹소설을 원작으로 한다.

나 도서대여점 유통을 통해 성인 남성을 중심으로 대중적 인기를 구가한 이원호의 기업소설이나 박봉성 등의 성인극화의 맥락을 계승한 측면도 있다. 이것은 80년대부터 국내에 해적판으로 유통되고 있었던, 이케가미 료이치(池上遼一)와 사이토 다카오(齋藤隆夫) 등이 정립한 일본 성인만화의 스타일과 세계관으로부터 일정부분 영향을 받은 것으로 보이는, 다국적 기업이나 암흑가, 공작기관 등을 무대로 마초적 남성 주인공이 초월적 역량을 발휘하며 승승장구하는 모험과 주유(周遊)의 서사다. 특히 이원호의 『황제의 꿈』(1992) 그리고 ‘극화’라는 명칭부터 작화 스타일에 이르기까지 앞서 언급한대로 80년대에 한정하여 일본 성인극화의 직간접적인 영향¹⁰⁾으로부터 결코 자유로울 수 없었던 『신이라 불리운 사나이』(1987) 등은 기업의 소유와 운영을 둘러싼 국제적 규모의 각축을 다루고 있다는 점에서 소위 ‘기업물’의 선조에 해당한다. 온갖 계략과 음모가 교차하는 복마전 속에서 주인공은 초능력이나 남다른 통찰력에 의거하여 적대세력의 획책을 간단히 꿰뚫어 보고 파훼해내면서 자신의 목표에 도달한다. 국제적 규모의 기업과 시장을 매개로 적대자들의 방해를 어렵지 않게 극복하고 승리하며 성취하는 서사가 본격적으로 일반 대중들에게 널리 읽히기 시작했던 것은 90년대 들어 이들 기업소설/성인극화에 의한 것이 사실상 최초다. 당시 박봉성을 필두로 하는 극화가 선풍적인 인기를 끌었던 현상

10) 박인하, <한국 만화에서 섹슈얼리티 묘사의 통사적 맥락과 동시대적 고민>, 『한국콘텐츠진흥원 블로그』, 2019.1.18. <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=17604352&memberNo=28980604> 아울러 본문에서 언급한 이케가미 료이치는 한국 대본소 만화 시스템에서 부단한 표절과 모방의 대상이 되었다. 1980년대 ‘구호 프로덕션’에서 유통한 만화 중 상당수가 이케가미 극화의 해적판이라는 사실은 잘 알려져 있다. 그의 작화와 태생의 기법은 이현세를 비롯한 한국의 만화가들에게 상당한 영향을 미쳤다. 해적판의 번안 및 작화의 모방을 통해 이케가미 류의 일본 성인극화의 세계관과 스타일은 80년대 이후 한국 만화에 친숙한 것으로 체화되었다고 해도 과언이 아니다.

을 다룬 한 기사에서 소개하고 있는 평론가들의 비판을 뒤집어 보면 오늘날의 웹소설의 특성을 방불케 하는 지적들이 많다는 것도 의미심장하다. 가령 “극화에서 주인공들을 움직이는 동기는 모두 최고의 위치에 도달하려는 ‘신분상의 상향적 가치관’”이고 “대중의 욕구불만과 대리해소 심리에 호소”할 뿐만 아니라 “독자로 하여금 항상 승리자가 되게끔 하는 우상을 제공한다”¹¹⁾는 지적이 대표적이다.

즉 90년대의 기업소설/성인극화가 공유하고 있는, 기업과 시장을 무대로 국제적으로 활약하는 주인공을 삼는 이러한 이야기가 2010년대 후반 전생(轉生)을 통한 선견(先見)이라는 특별한 능력에 입각하여 그룹의 소유권에 관한 각종 이전투구에서 결코 실패를 겪지 아니하며 나아가 최종적인 승리를 거두는 이야기로 변용되었다고 해도 좋다.¹²⁾ 다만 전자에 필수적으로 수반되었던 폭력과 섹스에 관한 요소가 철저하게 배제되어 있으며 남성 주인공의 초능력에 가까운 전능성 대신에 1980년대 후반에서 2000년대까지의 한국 현대사에 관한 진도준의 사전지식/예지(豫知)에 기초한 투자 및 자산 운용과 증식 능력이 전경화된다는 점이 다르다. 뿐만 아니라 그 능력은 실제로 일어났던 사건이나 경제 위기 등을 무용지용(無用之用)

11) 이문재, <우상의 복수심에 불타는 성인만화>, 『시사저널』, 1991.6.27. <https://www.sisajournal.com/news/articleView.html?idxno=107277> (2023.11.17. 확인) 한편으로 80년대 후반에서 90년대 초반에 널리 읽혔던 재벌 총수들의 자서전 예컨대 『시련은 없어도 실패는 없다』, 『세계는 넓고 할 일은 많다』 등에 나타난 기업가의 성공 스토리 역시 『재벌집 막내아들』에서 직접적으로 차용한 모티프가 다수 발견될 뿐만 아니라 오늘날의 기업물에서 통용되는 기업가의 이상에 상당부분 부합한다는 점에서 검토할 필요가 있다. 여기에서는 지면 관계상 차후의 과제로 미룬다.

12) 이를 통상적으로 ‘현대 갑질물’로 지칭하기도 한다. 하지만 『재벌집 막내아들』의 서사적 특성을 포괄하는 데 부적합한 측면이 있다고 판단하여 해당 용어의 사용은 가급적 자제하기로 한다. 아울러 웹소설의 장르에 관한 논의로 조형래, 「[장르]/문학 앞에서: 팔호의 장르문학론」, 『현대문학』, 2019: 그리고 조형래의 글에 이론적 기반이 되는 자크 데리다, 데릭 애트리지 편, 「장르의 규칙」, 『문학의 행위』, 정승훈 외 역, 문학과 지성사, 2013도 참조.

의 발견 내지는 자부자강(自富自強)이나 전화위복의 계기로 삼는 것이다. 그만큼 이 소설의 설정과 전개는 기존의 역사적 현실과 맥락에 비교적 충실한 편이다. 따라서 90년대의 기업소설이나 성인 극화처럼(환생과 회귀에 입각한 설정을 제외하면) 비현실적인 사건이나 테우스 엑스 마키나(deus ex machina)/비약에 입각한 전개 또한 가급적 억제되어 있다는 점 또한 차별화되는 부분이라고 할 수 있겠다. 요컨대 전자가 주인공의 승리와 성공을 위해서는 “어떤 일도 일어날 수 있다”의 문법에 입각하여 쓰였다면 『재벌집 막내아들』의 경우 주인공에게 있어서도 “일어날 일은 일어난다”의 논리와 설정에 충실하다는 것이다. 그리고 이러한 역사의 기정사실은 순양그룹의 새로운 총수로서의 진도준의 능력과 자격을 입증하게 되는 일종의 계기이자 변곡점으로 작용하게 된다.

물론 진도준에게 있어서 이것은 승리할 수밖에 없는 내기에 임하는 것이라고 해도 과언이 아니다. 알다시피 그는 윤현우로 살았던 20세기 말에서 21세기 초에 이르는 기간에 일어난 중요한 역사적·경제사적 사건의 귀추와 향방에 대한 사전지식을 간직한 채 회귀하여 환생한 존재다. 따라서 그는 일체의 투자 및 기업의 경영권을 둔 싸움에서 절대로 실패하지 않는다. 비유컨대 그는 환생 이후의 삶에 있어서 일종의 핵(hack)이나 치트키(cheat key)를 사용한 디지털 게임 속 주인공의 위치에 있다고 해도 좋을 것이다.¹³⁾ 하지만 이러한 만능의 장치를 활용하는 유리한 입장에 있다고 해서 플레이를 하지 않아도 되는 것은 아니다. 투자에 관한 그리고 무엇보다도 순양그룹의 지배권을 둘러싼 게임에서 승리하려면 나름의 플레이를 전개해야 한다. 그리고 그 플레이의 과정이 진도준의 이력 즉 『재벌집 막

13) 웹소설과 디지털 게임 간 친연성 및 이로 인해 웹소설 서사가 근본적으로 내포하게 된 형식의 역설에 관해서는 조형래, 「웹소설의 사상: 『전지적 독자 시점을 중심으로』, 『한국문학연구』 70, 동국대 한국문학연구소, 2022, 131-160쪽 참조.

내아들』의 서사를 구성하는 것이다.

물론 일반적으로 남성향 웹소설 독자층과 겹치는 부분이 많은 게임 유저들 사이에서 이런 플레이는 반감을 불러일으킬 터다. 하지만 순양 일가라는 안타고니스트들의 악덕과 무능 그리고 복수라는 동기에 의한 인과응보의 소위 '사이다'적인 쾌감이 그것을 용인하도록 한다. 무엇보다도 웹소설의 독서는 게임 플레이 자체라기보다 그것을 탁월하게 수행하는 하나의 사례를 관람하는 행위와 유사하다는 점도 간과해서는 안 될 것이다. 2000년대 유행했던 E-스포츠 중계나 일본의 비주얼 노벨, 인터넷 방송을 매개로 활성화되어 있는 게임 방송 채널 또는 실시간 플레이 영상 중계 등의 사례를 통해 알 수 있는 것처럼 오늘날 직접적인 플레이가 아닌, 관람이나 인터랙티브 스토리 진행¹⁴⁾ 등 소극적·비참여적인 게임적 행위가 널리 일반화되어 있다는 매체적 조건과 상황에 관한 사실을 감안할 필요도 있겠다. 그리고 플레이어가 조작하고 몰입하는 게임의 캐릭터가 일반적으로 그렇게 설정되는 것처럼 웹소설의 주인공 역시 비범한 역량을 갖추고 있어야 한다는 것은 말할 필요도 없다. 알다시피 회·빙·환이 그렇게 만든다. 『재벌집 막내아들』의 경우 그 중에서도 회귀를 통한 타임 슬립 즉 시간 역행 그리고 그로 인한 전지적 선견이 결정적인 역할을 담당한다는 것은 앞서 언급한대로다. 거기에 90년대 기업 소설·성인극화에서 활약하던 남성 주인공의 면모와 특성이 00년대의 온라인 소설을 포함한 여러 텍스트의 매개를 거쳐 부분적으로 계승되어 있는 것이라고 해도 좋겠다. 이 점에서 『재벌집 막내아들』은 역사적으로 존재했던 다양한 서사적/매체적 요소들 간 2010년대 들어 구조적 타협의 산물이라고 해도 틀리지 않다.

14) 일본 비주얼 노벨 등에서 주어진 상황에 대한 선택에 따라 스토리가 진행되거나 달라지는 하이퍼텍스트적 성격을 내포한 게임의 플레이 방식을 지칭한다.

3. 역사-경제적 ‘악당’의 경외와 제약

전술한 바와 같이 실제로 진도준은 복수를 포함한 그의 목적을 성취하는 데 있어서 결코 실패할 리 없는 내기에 임하고 있다. 그럼에도 불구하고 중요한 순간마다 최선의 효율과 결과를 도출하기 위해 고민과 노력을 거듭하는 등 탁월한 플레이를 전개한다. 청소년 시절 순양의 창립자이자 조부인 진양철의 인정을 받기 위해 국내 최고 대학의 학부에 진학하고, 성인이 된 이후에도 주로 일에만 몰입하며 역사와 경제의 현실과 상황에 관한 조사와 대비 역시 게을리 하지 않는 등 근면 성실한 태도로 일관하고 있다. 순양 일가 안팎에 넘쳐나는 적대자들의 음모와 방해를 극복하고 진도준의 최종적인 목표를 성취하는 데 있어서 회귀로 인한 예지, 재벌가의 일원이 라는 신분, 매사에 만전을 기하는 태도, 치밀한 계획 수립 및 심리전 등 그 자신이 활용할 수 있는 모든 탁월한 역량과 수단은 그야말로 총동원된다고 해도 좋다. 요컨대 진도준은 그 자신의 플레이에 진지하고 성실한 태도로 최선을 다해 임하는 캐릭터인 셈이다.

그러나 그 탁월한 플레이는 어디까지나 진도준 자신의 목적을 달성하기 위한 과정에만 국한된다. 앞서 언급했듯이 그는 그것 이외의 관계없는 일체의 문제에 대해 전적으로 무념하거나 또한 그렇게 하고자 한다. 진도준 자신이 나름 매력적이지 않은 것도 아니지만 서민영처럼 관심을 끄는 대상이 나타나도 가급적 자제력을 유지하며 자신의 목적에 대한 집중력을 잃지 않기 위해 애쓴다. 취미나 여흥에 한눈을 팔지 않는 것은 당연하다. 이 점에서 그는 금욕적인 태도로 일관하고 있다고 해도 틀리지 않다. 그의 욕망은 오로지 복수 즉 순양 그룹의 지배권을 쟁취하려는 목적에 집중되어 있을 뿐이다. 그 외 일체의 욕구에 관해서는 진도준 스스로 그(충족이

유예되는 것을 넘어서) 실현을 금지하고 있다고 해도 좋을 정도다. 그의 주도면밀한 계획은 최선의 결과를 초래할 때까지 부단히 그 실현이 유예된다. 이러한 금욕에 대한 강박이 세속적 금욕을 역사적으로 정초한 프로테스탄티즘적 자본주의 정신에서 연유한 것이라는 사실은 잘 알려져 있다.¹⁵⁾ 그것은 모든 욕구의 유예와 금지를 대가로 더 큰 이익을 실현하는 것을 기대하는 태도다. 이것이 진도준 자신에게 내면화되어 있다는 것은 말할 필요도 없다. 최종 최대치의 이익 실현을 기대하면서 여타의 요소 일체를 부차적인 것으로 돌리고 가능한 모든 재화를 효율적으로 적재적소에 투입하고자 하는 그의 면모는 상업 자본주의의 기업가 자체다. 이것이 남성향 판타지 계열 웹소설 주인공 다수에게 내면화되어 있는 ‘모험의 이데올로기’¹⁶⁾와 상통한다는 것도 감안할 필요가 있다. 그리고 진도준의 이러한 태도는 알다시피 글로벌 자본 시장을 종횡무진하면서 자산을 기하급수적으로 증식하고 일체의 사업에서 승승장구하며 직계 가족을 포함한 우호 세력 일체의 성공을 도모할 수 있게 되는 무형의 토대가 된다. 이를 통해 여타 부정하고 무능한 친족들과 달리 순양 그룹의 창립자인 조부 진양철의 진정한 후계자로 일가 안팎에서 인정받게 되고 여론의 광범위한 지지를 얻게 된 것이 그룹 전체의 지배권을 손에 넣는 과정 전반에서 중요한 자산으로 작용하게 되는 것은 물론이다.

그런데 과연 진도준은 꼭 그렇게 금욕과 자제로 일관할 필요가 있을까. 앞서 언급했던 것처럼 회귀를 통해 미래를 안다는 것은 일종의 ‘치트키’로

15) 막스 베버, 『프로테스탄티즘의 윤리와 자본주의 정신』, 박성수 역, 문예출판사, 2006; 가라타니 고진, 「근대문학의 종언」, 『근대문학의 종언』, 조영일 역, 도서출판b, 2006, 74-75쪽.

16) Wlad Godzich, 'Preface' Micheal Nerlich, trans. by Ruth Crowley, *Ideology of Adventure : Studies in Modern Consciousness*, Vol. 1, pp.1100-1750. Minneapolis : Univ. of Minnesota Press, 1987, xxi. ; 조형래, 앞의 글, 144쪽.

작용한다. 그런 만큼 사업이나 투자에 관한 그의 해안과 수완은 탁월할 수 밖에 없다. 기업의 미래가치를 알아보고 입도선매에 나서거나 인수합병을 진행하는 데 절대적인 역량을 발휘한다. 이를 통해 이룩한 부 또한 세계적인 규모다. 그가 영향력을 행사할 수 있는 글로벌 기업만 해도 구글이나 모빌아이를 비롯하여 여럿이다. 순양 관련 기업과의 경쟁에서 여러 차례 성과를 낼 정도로 경영에 있어서도 유능한 편이며 실제로도 그렇게 적대자들을 배제한 적도 없지 않다. 하지만 진도준의 능력과 성취, 부의 규모를 감안하면 굳이 그렇게 할 필요도 없을 것이다. 원한의 대상이 되는 진영기와 진영준에게 복수할 방법은 그들의 그룹 지배권과 재산 일체를 박탈하는 일이나 직접적인 경쟁을 통해 패퇴시키는 것 이외에도 많다. 가령 진도준에게 있어서 글로벌 기업과 경쟁 업체를 통해 순양 그룹 전체를 고사시키는 것은 일도 아닐 것이다. 그의 국제적 인맥과 자본, 정부의 권력 등을 활용하여 적대자들의 실패와 몰락을 계속해서 꾸준히 강요하는 방법도 있다. 윤현우의 해원(解冤)을 위해서라면 적대자들에게 더욱 커다란 고통과 굴욕을 그것도 오랫동안 강제할, 보다 손쉬운 방법이 얼마든지 있다는 의미다.

누차 강조했듯이 진도준은 그렇게 하기에 충분한 능력과 인맥과 재산을 가졌다. 그만큼의 성취 이후에 그가 그렇게 금욕하거나 자제할 이유는 사실 별로 없다. 90년대 기업소설·성인극화 주인공 정도의 전능성에는 미치지 못한다 하더라도 윤현우의 원수를 비롯한 여러 빌런과 대립하는 데 그렇게까지 진지하게 임하지 않아도 된다는 것이다. 진영기나 진영준 부자가 그렇게 대단한 빌런이 아니기 때문에 진도준이 그렇게 연연할 대상도 되지 못한다. 앞서 언급했듯이 무능하고 비루한 그들을 파멸시켜 독자의 통쾌함을 고양시킬 만한 방법은 차고 넘친다.

하지만 알다시피 진도준은 그렇게 하지 않는다. 그의 최종적인 목적이

비단 윤현우의 죽음에 대한 복수와 악인에 대한 처벌에만 국한되어 있지 않기 때문이다. 그것은 어디까지나 전생 직후에 주어진 일차적인 목표에 지나지 않는다. 그의 삶에서 어느 단계까지 중요한 동인으로 작용했던 것임에는 틀림없다. 하지만 성장기 내내 순양그룹의 창립자이자 조부인 진양철로부터의 감화를 거치면서 그는 그룹 전체의 정당한 후계자 내지는 새로운 주인으로서의 자격과 역량을 스스로 입증하고 또한 널리 공인받는데 골몰하게 된다. 그의 자제와 금욕은 사실상 이 두 번째 궁극적인 목표를 도모하기 위한 것이라고 해도 좋다. 그것은 단순히 순양그룹 전체를 손에 넣는 것을 의미하는 것이 아니다. 바로 그 자신이 청소년 시절에 집중적으로 영향을 받지 않을 수 없었던 진양철의 유형무형의 유산 일체를 계승하는 것이다. 순양 그룹을 창업하고 국내 굴지의 기업 집단으로 육성해 낸 그는 사업/투자에 관한 본능적인 감각에 기초한 이해타산과 정세 판단 등에 있어서 그야말로 독보적인 역량을 보여 왔지만 동시에 그 반대급부로서 금전에 관한 무한한 탐욕과 무자비함 등도 아울러 갖추고 있다. 순양 그룹을 최고로 성장시키기 위해서라면 수단 방법을 가리지 아니하며 그만큼 자신의 의지로 일궈온 성과에 관한 애착과 자부심 또한 남다르다. 그야말로 『재벌집 막내아들』의 세계관에서 최고의 기업가로 숭앙되는 인물이다.

그는 진도준의 남다른 자질을 알아본 이후 막내 손자에게 상당한 애정을 기울인다. 단순한 혈연의 의미를 넘어 때로는 다정한 조언자로, 어떤 때는 일종의 경쟁자 내지는 애증과 극복의 대상으로서 진도준의 기업가로서의 발전에 여러 측면에서 (긍정적인 의미에서든 부정적인 의미에서든 간에) 지대한 영향을 끼치게 된다. 그는 막내 손자에게 있어서 사실상 둘도 없는 스승 격의 위치를 차지하게 된 것이다. 실제로 그는 어떤 형태로든 진도준의 수혜를 입은 적이 있었던 조력자 오세현이나 여러 글로벌 기업의 창업자들 이상의 위상¹⁷⁾을 갖는다. 따라서 순양 그룹은 진도준에게 있어

서 일개 재벌 기업에 불과한 것이 아니다. 도리어 삶의 스승이자 이상적인 기업가로서의 모범이라고 할 수 있는 조부 진양철이 지켜온 정신과 유산 전체를 상징하는 애착의 대상이다. 진도준에게 있어서 할아버지의 비전과 역량 전체를 나타내는 그것을 계승하는 일이 무엇보다도 중요한 의미를 갖는 것이다. 이에 비하면 적대자들의 패망과 복수는 어쩌면 부수적인 결과에 지나지 않을지도 모른다. 하지만 여러모로 진양철의 대립항에 해당하는 그들 모두를 순양 그룹 전체로부터 배제하는 것은 할아버지의 유산에 내포된 가치를 준수하고 계승하기 위해 불가피한 일이었을 것이다. 이것은 진도준이 할아버지 진양철에게 바치는 경외의 한 방식이라고 해도 틀리지 않다.

따라서 진도준은 순양 그룹에 구애되지 않을 수 없다. 그것이 그 자신에게 일정한 제약을 부여한다. 앞서 언급했듯이 오직 복수를 위해서라면 각 계열사를 파탄에 이르게 하는 것이 훨씬 손쉬운 일임에도 불구하고 그는 그렇게 하지 않으며, 할 수도 없다. 순양 그룹 전체를 온전한 형태로 보전하여 인수해야 하기 때문이다. 그러기 위해서는 그룹 지배/경영권을 둘러싼 순환 출자의 핵심인 순양 물산의 비상장 주식을 확보해야 한다. 아무리 자금이 많다고 해도 현 소유주가 내놓지 않으면 손에 넣을 방도가 없는 그것을 차지하기 위해 진도준은 아버지 세대가 경영하고 있는 각 계열사의 실적을 악화시켜 궁지로 몰아넣는 등의 다양한 술수를 동원한다. 그 과정에서 회귀에 의한 선견과 주도면밀한 계획에 입각하여 가능한 모든 수단을 활용하는 것은 물론이다. 그룹 전체의 정당한 계승자라는 것을 널리 인정받기 위해 진도준 자신의 대외적 이미지를 관리하면서 치밀한 여론전을 벌이는 것 또한 빼놓을 수 없다. 이를 통해 순양물산의 지분을 확보하고 있

17) IMF 이후 후기 자본주의 시대에 변화된 기업에 관한 인식과 가치를 대변하는 인물들이라는 점에서 중요하다.

는 진서윤, 진동기, 진영기, 진영준 등의 일가친척 내지는 경쟁자를 하나하나 단계적으로 격파해가는 것이다. 그 도중에 의외로 돌출하는 이필옥 등의 여러 적대자를 제거해버리는 절차도 요구된다. 오래 걸리지만 회귀에 의한 예지에 입각하므로 결코 지난한 과정은 아니다. 다만 순양 그룹 전체를 도산시키거나 그 위상을 완전히 실추시켜서는 안 되기 때문에 세심하게 주의를 기울일 필요가 있다. 그러기 위해서는 윤현우 즉 전생 이전의 삶에서 국내 최고이자 세계 굴지의 대기업으로 성장해 있었던 순양 그룹을 둘러싼 실제의 역사를 지나치게 변경시켜서는 안 된다. 자신이 제어할 수 없는 새로운 변수가 돌출할 수 있기 때문이다. 이처럼 스스로 부과한 여러 제약으로 말미암아 순양 그룹 전체를 손에 넣는다는 목표를 달성하는 과정은 보다 세심한 주의가 요구된다. 바로 그렇기 때문에 진도준은 부단히 근면성실하게 공부하고 금욕하며 주의를 기울이고 자제하면서 곡예에 가까운 플레이를 전개하는 것이다. 그것에 정신을 빼앗겨 전생 이전 가족을 포함한 다른 요소에 눈을 돌릴 여지가 없는 것일 터다. 이미 윤현우의 존재가 윤현지로 대체되었다는 전생 이전 사실의 변경으로 미루어 자신이 알고 있는 역사에 가해질 충격을 우려할 수밖에 없기 때문에 더욱 그렇다.

실제로 『재벌집 막내아들』의 서사 대부분은 진도준이 역사의 기정사실을 가급적 준수하고자 하면서 동시에 이용하는 곡예에 가까운 플레이에 초점을 맞춘다. 그것은 수미일관한 일관성-통일성을 갖춘 것처럼 보이지만 실상 그렇지 않다. 물론 『재벌집 막내아들』의 서사는 회귀 이후 시간 순서대로 진행되는 등 대체로 단선적인 편이다. 하지만 역사적으로 상충하는 여러 요소가 개입한다. 예컨대 진도준의 축재는 세계 금융 시장을 대상으로 한 대규모 자본의 운용과 투자, 입도선매와 인수합병이라는 후기 자본주의 시대 할리우드와 월스트리트의 논리에 의해 주로 이루어진다. 하지만 국내에서는 사정이 같지 않다. 진도준이 최초의 시드머니를 확보했

던 것은 알다시피 (그 자신에게는 할아버지와 최초의 거래에 의한 성과의 의미를 갖겠지만) 외부에서 보기에는 어디까지나 편법 상속/증여를 통한 부동산 투기에 의한 것이며 그 자신이 예지한대로 90년대 초반 신도시 건설로 인해 막대한 시세 차익을 거두게 된다. 이후에도 그는 미라클 인베스트먼트를 내세운 아진자동차 및 대아건설 등의 인수와 순양카드의 매각 및 재인수 등 HW 그룹의 설립을 위한 일련의 과정에서 한국 경제 시장의 구조와 관행, 방식을 숙지하고 가급적 준용하며 또한 적극적으로 활용한다. 2000년대 이후 한국에 진출하고자 하는 글로벌 기업이나 자본이 으레 그렇게 하는 것처럼 말이다. 거기에 기존의 편법과 부패, 비효율 등 장기적으로 기업 경영에 방해가 되는 부정적인 요소를 제거하는 효율화 즉 소위 구조조정을 단행할 뿐인 것이다. 그 일련의 과정에서 자신의 몫을 부당하게 빼앗으려는 적대자들에게는 실로 무자비하다. 합법적인 틀 안에서는 수단방법을 가리지 않으며 각종 인맥을 활용하거나 때로는 공권력을 등에 업기도 하고 비공개적인 부분에서는 법의 경계를 아슬아슬하게 넘나들기까지 하면서 가차 없이 응징하는 것이다. 이 점에서 그는 사실상 진양철의 방식을 고스란히 답습하고 있다. 할아버지가 남긴 “단 하나도 뺏기지 마”, “악당으로 살아”(산경, 『재벌집 막대아들』 4권, 테라코타, 2022, 360쪽)라는 유언에 충실한 삶을 영위한다고 해도 좋겠다. 그리고 이것이 그룹 내 친족 간 상속 및 증여, 분쟁이 빈번하게 일어나는 한국의 경제 현실과 상황에 전적으로 부합하며 그 골육상쟁의 맥락을 핵심에 놓고 있는 설정이라는 점에 유의할 필요도 있다.

이러한 기조는 알다시피 순양 그룹을 완전히 손에 넣기까지 유지된다. 진도준의 이러한 목적 추구의 과정에서 글로벌 자본과 국내 산업구조 및 자산/금융시장 간 서로 유사하고 또한 연루되어 있으면서도 동시에 상반되는 측면도 많은 운영·작동 방식이 그때그때 활용된다. 요컨대 진도준은

고도 성장기에 순양을 창립하고 발전시킨 할아버지 그리고 국제적인 투자 전문가인 오세현 두 사람 간 상호 양립하는 방식을 필요에 따라 취사선택 하며 때로는 절충하는 입장에 서 있다고 해도 과언이 아니다. 뿐만 아니라 1997 외환위기 및 IMF 구제금융 사태와 2000년대 초 닷컴 버블 및 카드 대란, 2007 서브프라임 모기지 사태로 인한 금융위기 등의 경제적 사건뿐만 아니라 여러 차례의 대선, 2002 한일 월드컵 등의 역사 문화적 변혁의 계기 등이 얽히고설켜 작용한다는 것은 앞서 언급한대로다. 그 역사경제적 조건들과 다양하게 연관되어 있는 내용과 형식의 복합성에 대해서, 애초 개인적 복수의 동기로부터 출발했으나 할아버지의 감화 및 죽음으로 말미암아 이후 삶의 신조처럼 되어버린 것으로 변화한, 그 무엇도 빼앗기지 않는 악당으로서의 기업가의 주도면밀한 계획과 승부 근성, 가차 없는 탐욕이 보다 강력하게 관철되어 있는 것이다. 회귀에 의한 예지(라는 판타지적 요소)가 그것을 유감없이 발휘할 수 있게끔 한다. 나아가 최종 단계에 이르기까지 목표를 결코 포기하지 않도록 하는 정념의 동기 내지는 유능함의 원동력으로 작용한다는 점은 말할 필요도 없다.

4. 역사-현실의 변경 불가능성과 게임적 세계관

결국 『재벌집 막내아들』에서 진도준이 기존의 역사에 그다지 개입하거나 변경하려 들지 않는 것은 당연하다. 그것은 그 자신의 욕망의 질주와 목표의 추구 과정에 예측할 수 없는 변수를 만들기 때문이다. 따라서 과거의 기정사실은 가급적 온존되어야만 한다. 그것은 진도준 자신도 어느 정도 의식하고 있다. 역사의 흐름에 개입·변경했을 때의 파급과 영향 및 그것이

본래대로 복원되려는 수정력(修正力)에 관한 우려로 인해 그는 자신의 목적과 무관한 사건에 대해 가급적 간여하지 않으려는 태도로 일관한다.

다만 스스로의 이해타산과 관계되어 있는 문제에 대해서만큼은 적극적으로 개입하려 든다. 전생 이전 역사대로라면 대현 등 다른 기업에 합병되었을 가능성이 높았던 아진자동차나 대아건설을 인수한 것이 그 단적인 사례다. 이 과정에서 진도준이 역사의 변경이라는 문제에 대해 신경 쓰는 기색은 없으며 오로지 성패 여부에 관해서만 몰두한다. 외환위기나 닷컴 버블과 카드 대란, 서브프라임 모기지 사태 등을 기회로 삼아 일종의 작전 세력처럼 개입하여 원래의 역사에서 다른 이들에게 돌아갔을 손익을 자신의 막대한 이익으로 변환, 착복하는 데 있어서도 그렇다. 무엇보다도 그가 이러한 과정을 거쳐 전생 이전 역사와 달리 순양그룹을 차지하고 끝까지 살아남는다는 것은 역사의 결정적인 변경점이다. 『재벌집 막내아들』에서 역사-현실의 변경은 주로 진도준의 이해타산 및 개인사를 중심으로 이루어진다고 해도 과언이 아니다.

반면 그러한 경제사적 사건을 통해 양산되었던 피해나 불행을 구제하는 것에는 전적으로 무관심하며 따라서 방관한다. 그는 개인사 내지는 스스로의 이해관계와 관계된 역사-현실을 변경시키는 데는 주저함이 없으며 공적인 부분에 대해서는 대체로 방임하는 것이다. 이 점에서 진도준의 역사에 대한 관점과 행보가 이해관계에 따라 선택적이라는 것은 자명하다. 역사에 관한 개입 여부에 관한 진도준의 이러한 태도가 (3장에서 논의한 『재벌집 막내아들』에 반영된 다양한 역사경제적 조건 및 현실 간 관계성만큼이나) 모순적이라는 것은 말할 필요도 없다. 단지 전생 직후 복수를 다짐하면서 동기 부여되고 할아버지 진양철의 감화와 유언을 통해 완전히 체화된, 그 무엇도 빼앗기지 않는 악당으로서의 삶의 태도가 이러한 모순을 간과하도록 하고 있는 것이다. 하지만 이것은 동시에 진도준이 회귀에 의

한 전능성에도 불구하고 긍정적인 의미에서든 부정적인 의미에서든 간에 초월적으로 균립할 수 없도록 하는 스스로 부여한 제약으로 작용한다. 즉 앞서 언급한 바와 같이 그는 적대자들을 더욱 손쉽게 파멸시킬 수도 있고, 역사 속 다양한 참사로부터 피해자나 약자들을 얼마든지 구제할 수도 있다. 나아가 스스로의 의지에 따라 얼마든지 안락한 삶을 영위할 수도, 역사의 흐름을 완전히 변경¹⁸⁾시키는 파천황적인 존재가 될 수도 있다. 하지만 순양그룹에 집착하는 이상 즉 스스로 부여한 제약에 계속해서 구애되는 한 진도준은 다양한 역사적 현실과 조건의 모순에 제약되면서 악당으로서의 삶을 영위하기를 욕망하는 세속적 인간으로 남는 것을 부지불식간 선택한 것이라고 해도 틀리지 않다. 이렇게 그는 하위모방(low mimetic) 즉 소설(novel) 속 현실적 인물¹⁹⁾로서 활약하게 된다. 그도 그럴 것이 진도준은 비록 화·방·환이라는 신이한 계기에 입각하여 정초되었으되, 스스로의 욕망과 계획을 자조(自助)적으로 실현시킬 수 있는 불굴의 의지와 역량에 기초하여 기존 한국 근대/경제의 '역사'적 맥락 속 실로 많은 것을 개척하거나 이룩했다고 알려져 있는 현실의 재벌·기업 1세대를 대변하는 진양철의 방식을 경외하며 또한 답습하고자 한다. 스스로가 설정한 제약과 목표에 구애되는 이상 회귀로 인한 예지 그로 인한 전능성은 순양그룹의 소유와 계승 같은 목적에 수월하게 도달하기 위한 도구 즉 아이템 같은 것에 불과하다. 그것을 활용하는 주체가 진도준 자신에게 내재되어 있는 상업자본주의적 정신에 입각한 이해타산의 태도라는 것은 말할 필요도 없다. 다시 말해 진도준이 구애되고 있는 목표와 제약이 신이(神異)한 계기에 의해 과거로 전생한 초월자인 그 자신을 역사-현실 속 '악당' 즉 피카레스크적 인물로 일정 부분 환원한다는 것이다. 이것이야말로 『재벌집 막내아들』

18) 대체역사 웹소설의 상당수가 이러한 설정에 의존하고 있다.

19) 노스롭 프라이, 『비평의 해부』, 임철규 역, 한길사, 2000, 97쪽.

(을 비롯한 현대판타지 계열 재벌·기업물)을 대체역사나 퓨전 판타지를 비롯한 여타 장르의 웹소설과 차별화하는 가장 중요한 특징(特長)이라고 할 수 있다.

전생이라는 신이한 사건 이후에도 진도준은 그렇게 역사-현실 속에 스스로 정위(定位)되는 것이다. 따라서 그 틀은 가급적 변경되지 않고 유지될 필요가 있다. 『재벌집 막내아들』에서 형상화된 한국 근대 경제사를 둘러싼 역사-현실은 세세한 변경점을 제외하면 일반적인 독자와 공유하고 있는 사전 설정 내지는 세계관 격에 해당하기 때문에 더욱 그러하다. 그 공통의 세계관이 부과하는 여러 제약 속에서 진도준이라는 세속적 인간이 약당으로서의 삶의 태도에 따라 자신의 욕망을 성취하기 위해 자신의 역량을 활용하여 어떤 행위 즉 플레이를 수행하여 개인사를 변경시켜 가는지가 『재벌집 막내아들』의 독서 내지는 관전의 핵심이라고 해도 틀리지 않다. 진도준을 정위하는 역사-현실이 실제와 얼마나 부합하는지는 독자들에게 있어서 제일의적인 문제가 아니다. 그것은 어디까지나 실제 역사를 참조했지만 일부 변주하여 창출한 허구의 산물이다. 하지만 당대의 독자들에게 널리 공유되고 있는 경제적 현실에 관한 통념 내지는 대중적 이미지에 기초해 있다는 것은 분명하다. 그 역사-현실에 관한 세계관/이미지 속에서 진양철 및 그를 계승한 진도준처럼 자신의 몫을 빼앗기지 않으려 드는 의지와 능력을 갖춘 이들이 널리 선망되고 있는 것이다. 『재벌집 막내아들』은 그것을 추인하는 관점에서 쓰였다. 이러한 선망 그리고 그것에 대한 추인이 한국 재벌과 대기업의 창립자 및 그들의 방식을 계승 발전시켰다고 여겨지는 기업가들의 존재 및 한국 경제가 그들에 의해 좌우된다는 통념을 정당화한다는 것은 부득이하다.

이러한 세계관 속에서 진도준은 세속적 인간으로서 자신의 역량을 유감없이 발휘한다. 앞서 언급한대로 독자들과 일정 부분 공유하고 있는 역사-

현실이라는 세계관은 가급적 준용한다. 대신 개인사적 내지는 사적인 이해 관계에 입각한 부분만을 자신에게 유리한 방향으로 변화시키려고 한다. 이것은 사전에 주어진 세계관과 나름의 규칙을 확정된 것 내지는 제약으로 받아들이면서 스스로의 선택에 의해 최선의 플레이를 전개해나가는 것을 전제로 하는 디지털 게임 그 중에서도 롤플레이어나 MOBA(Multiplayers Online Battle Arena) 게임의 형식을 연상케 한다. 다시 말해 『재벌집 막내아들』에서 역사-현실은 RPG나 MOBA 게임의 세계관 및 설정 같은 것으로 부여된 것이다. 디지털 게임에서 으레 그러한 것처럼 이것은 플레이어의 위치에서 준용해야 할 뿐 좀처럼 변경할 수 없는 체제 같은 것으로 기능한다. 즉 역사-현실, 재벌-대기업을 둘러싼 경제사적 사건 등은 디지털 게임 내에서 통용되는 설정이나 세계관, 규칙 같은 것으로 작용하는 것이다. 히물며 초월적 능력을 갖추고 있음에도 불구하고 세속적 인간 내지는 소설의 인물로서의 삶을 사실상 선택한 진도준에게 있어서는 더욱 그럴 수밖에 없다. 그는 1980년대 후반에서 2000년대에 이르는 역사-현실 및 경제적 사건의 다양한 변곡점과 절합하면서 한국 재벌이 누대에 걸쳐 취해온 축재(蓄財) 및 경영의 방식과 국제적 규모의 자본이 일반적으로 운용되는 논리 사이를 매개하는 자로서 존재한다고 해도 틀리지 않다. 그 매개의 과정이 바로 진도준이라는 캐릭터를 통한 플레이어의 서사를 형성한다는 것은 앞서 언급한대로다.

역사-현실을 게임적 세계관으로 기꺼이 받아들인 상태에서 최선을 다한, 지고의 플레이를 보여주는 것이 바로 진도준을 중심으로 한 『재벌집 막내아들』의 서사다. 무능한 재벌의 일족을 차례로 응징하고 순양 그룹의 인수라는 엔딩에 도달하는 플레이는 물론 만만치 않은 쾌감을 제공한다. 그 과정에서 빌런들이 한 명씩 단계적으로 각개 격파되며 그렇게 퇴출된 이가 현실에서와 달리 재기할 수 없게 되는 것 또한 의미심장하다. 이는 일

종의 스테이지 별 미션처럼 부여되고 있다고 해도 좋을 것이다. 그것을 수행 즉 클리어할 때마다 진도준이 (순양그룹을 인수하기 위한 재산의 증식 및 소유에 있어서) ‘레벨 업’한다는 것도 동일한 맥락에서 이해할 수 있다. 즉 『재벌집 막내아들』은 하위모방 즉 소설적 주인공이 역사-현실을 허구의 세계관/규칙으로 설정한 디지털 게임 속 시나리오에서 활약하는 형식의 서사로 규정될 수 있는 셈이다. 그리고 근현대 한국의 역사-현실 및 각종 사건은 그러한 서사의 흥미진진함을 위해 근본적으로 변경되는 것이 아니라 재조합 즉 ‘2차 창작’되어야 할 일종의 데이터베이스²⁰⁾적 대상 즉 ‘정보’로 취급되고 있다. 즉 『재벌집 막내아들』의 세계관에서 20세기 후반에서 21세기 초에 이르는 시기의 한국의 역사-현실 내지는 경제사의 흐름은 우리가 알고 있는 바대로 진행된다. 진도준이 어떻게 활약한다고 해도 분당은 신도시로 개발되고 외환위기, 닷컴 버블과 카드 대란, 서브프라임 모기지론 사태 등 일어날 일은 일어난다. 이러한 흐름은 디지털 게임의 시나리오 같은 것이다. 앞서 언급했듯이 진도준은 그것을 준용하는 것을 스스로 선택했다. 단지 그러한 흐름에 거대한 지장이나 변경을 초래하지 않는 선에서 앞으로 일어날 일들에 관한 사전지식 즉 정보들을 재조합/활용하여 자신의 타산과 목표에 부합하는 방식으로 일부만 변경시키는 것이다. 이것이야말로 진도준의 플레이가 구축한, 즉 기존의 역사-현실에 관한 정보를 재조합하여 ‘2차 창작’한 이야기다. 이러한 플레이는 기존의 역사라는 거대 서사를 변경시키거나 그것에 대해 영향을 미치기 위한 것이 아니다. 복수 및 스스로의 타산 그리고 조부가 고수한 가치의 계승이라는 여러 개인적 동기에 의한 것이다. 그리고 무엇보다도 자신들이 알고 있는 역사-현실에 관한 정보가 어떻게 재조합되어 변경되었는지를, 진도준의 플

20) 아즈마 히로키, 『동물화하는 포스트모던』, 이은미 역, 문학동네, 2007, 104-115쪽.

레이-이야기를 통해 확인 내지는 비교-대조하게 되면서 즐거움을 느끼는 독자를 위한 것이다. 이를 통해 텍스트와 독자는 기존의 역사-현실 그리고 그 디테일을 이루는 정보의 재조합을 중심으로 구축된 상호관계성 속에 놓이게 된다. 회귀에 의한 예지 같은 요소는 이러한 상호관계성에 입각한 게임적 리얼리즘²¹⁾을 통해 어렵지 않게 용인되는 것이다. 그리고 또한 다양한 2차 창작을 파생시킨다. 『재벌집 막내아들』의 경이적인 성공 이후 다수 창작된, 역사-현실에 관한 정보를 재조합한, 유사한 내용과 형식의 ‘재벌기업물’이 바로 그것이다.

앞서 언급한대로 진도준의 복수와 성취를 위한 악당으로서의 삶의 역정을 중심으로 다양한 역사-현실 및 경제적 사건 그리고 IMF 구제금융 사태를 전후로 하여 상이해진 경영/치부의 방식이 상호 절합하고 있다. 거기에는 또한 타임 슬립에 의한 회귀라는 장치 및 기업소설·성인극화의 유산, 피카레스크적 소설의 주인공, 디지털 게임적 세계관과 규칙이라는 비가역성의 형식, 한국의 역사-현실 및 각종 사건을 정보로 환원하는 데이터베이스적 소비 및 그것에 의해 구축된 게임적 리얼리즘 등의 여러 요소가 상호 결합하고 있다. 진도준 개인의 세속적 인간으로서의 욕망을 추구하는 플레이어가 이러한 상이한 요소들을 관통한다. 그는 이러한 내용과 형식의 상이한 요소들 간 관계를 조직하면서 동시에 여타 형식들과 충돌하는 네트워크의 교차점²²⁾에 위치해 있다고 해도 과언이 아니다. 나아가 『재벌집 막내아들』이라는 웹소설은 IMF 구제금융 사태를 계기로 상이해진 축재의 방식을 통합하고 있는 그 내용처럼 기존의 서사적 유산과 새롭게 부상하는 디지털 매체의 브리콜라주적 형식에 입각해 있다고 할 수 있다. 그러므로 그것은 단일하게 통합되거나 일목요연하게 규정될 수 있는 성질의 것

21) 아즈마 히로키, 『관광객의 철학』, 안천 역, 리시울, 2020, 44-60쪽.

22) 캐롤라인 레빈, 『형식들』, 백준걸 외 역, 앨피, 2021, 253-325쪽.

이 아니다. 하지만 오히려 그렇기 때문에 복잡다단한 절함과 모순 속에서 이제 막 생성 중인 새로운 서사 형식의 역동적인 가능성의 중심이 되고 있다고 할 수 있다. 재벌·대기업을 둘러싼 역사적 기정사실의 수리(受理)든, 능력주의에 대한 전망이든 간에 『재벌집 막내아들』에 관한 이데올로기 비판은 이러한 웹소설의 특성과 가능성을 먼저 감안한 상태에서 이루어질 필요가 있다.

5. 결론

『재벌집 막내아들』의 형식이 소설과 디지털 게임의 구조적 타협에 의거하고 있는 것처럼 그 서사적 내용 역시 복합적이다. 이 소설은 주인공 진도준이 역사의 기정사실을 준수하면서 동시에 이용하는 플레이에 초점을 맞춘다. 그것은 시간순서대로 진행되는 만큼 단선적이며 수미일관한 일관성-통일성을 갖춘 것처럼 보이지만 실상 그렇지 않다. 진도준은 글로벌 자본 대 국내 산업구조 및 자산/금융시장 간 서로 유사하고 또한 연루되어 있으면서도 동시에 상반되는 측면도 많은 운영/작동 방식을 그때그때 취사선택하여 활용한다. 그 과정에서 외환위기, 닷컴 버블 및 카드 대란, 서브프라임 모기지 사태, 2002 한일 월드컵 등의 다양한 역사적·경제적·문화적 사건이 얽히고설켜 작용하게 된다.

또한 진도준은 독자들과 함께 일정 부분 사전에 공유하고 있는 역사-현실이라는 세계관을 준용하면서 개인사적 내지는 사적인 이해관계에 입각한 부분만을 그 자신에게 유리한 방향으로 변화시키려고 하는, 즉 준용하면서 동시에 변화시킨다는 모순적 태도를 견지한다. 다만 전생 직후 복수

를 다짐하면서 동기 부여되고 할아버지 진양철의 감화와 유언을 통해 체화된, 그 무엇도 빼앗기지 않는 악당으로서의 삶의 태도가 이러한 모순을 간과하도록 한다. 이것은 진도준이 회귀에 의한 전능성에도 불구하고 초월적으로 균립할 수 없도록 하는 역설적 결과를 낳는다. 순양그룹에 집착하는 이상 즉 스스로 부여한 제약에 계속해서 구애되는 한 진도준은 다양한 역사적 현실과 조건에 제약되면서 악당으로서의 삶을 영위하기를 욕망하는 세속적 인간으로 남는 것을 선택한 것이다. 이렇게 그는 소설 속 현실적 인물로 활약하게 된다. 이를 통해 진도준은 역사-현실의 맥락 속에 정위되는 캐릭터가 된다.

한편 『재벌집 막내아들』에서 역사-현실 및 경제사적 사건 등이 비가역적인 것으로 준용되는 대신 진도준이 개인사적 내지는 사적인 이해관계에 입각한 부분만을 자신에게 유리한 방향으로 변경하려 하는 것은 롤플레이어나 MOBA 게임의 플레이어가 게임의 세계관과 규칙을 준용하면서 최선의 플레이를 전개하는 것과 유사하다. 이외에도 빌런의 단계적 격퇴 및 그것을 계기로 한 ‘레벨 업’ 등에서 알 수 있는 것처럼 이 소설은 디지털 게임의 형식으로부터 영향 받은 요소가 적지 않다. 이 점에서 『재벌집 막내아들』은 하위모방 즉 소설적 주인공이 역사-현실을 허구의 세계관/규칙으로 설정한 디지털 게임 속 시나리오에서 활약하는 형식의 서사로 규정될 수 있다.

진도준의 복수와 성취를 위한 악당으로서의 삶의 역정을 중심으로 다양한 역사-현실 및 경제적 사건 그리고 IMF 구제금융 사태를 전후로 하여 상이해진 경영/치부의 방식 등이 상호 절합한다. 거기에는 또한 타임 슬립에 의한 회귀라는 장치 및 기업소설·성인극화의 유산, 피카레스크적 소설의 주인공, 디지털 게임적 세계관과 규칙이라는 비가역성의 형식, 한국의 역사-현실을 정보로 환원하는 데이터베이스적 소비 및 그것에 의해 구축된

게임적 리얼리즘 등의 여러 요소가 상호 경합하고 있다. 진도준 개인의 세속적 인간으로서의 욕망을 추구하는 플레이가 이러한 상이한 요소들을 관통한다. 그는 이러한 내용과 형식의 상이한 요소들 간 관계를 조직하면서 동시에 여타 형식들과 충돌하는 네트워크의 교차점에 위치해 있다. 이 점에서 『재벌집 막내아들』은 IMF 구제금융 사태를 계기로 상이해진 축재의 방식을 통합하고 있는 그 내용처럼 기존의 서사적 유산과 새롭게 부상하는 디지털 매체의 브리콜라주적 형식에 입각해 있는 새로운 스타일의 서사 형식이라고 할 수 있다.

참고문헌

1. 기본자료

산경, 『재벌집 막내아들』 1-4권, 테라코타, 2022

2. 논문 및 단행본

박지희, 「한국 웹소설 『재벌집 막내아들』에 나타난 신자유주의 시대 현실 재현 양상 연구」, 『인문콘텐츠』 66, 인문콘텐츠학회, 2022, 151-173쪽.

이시성, 「웹소설 『재벌집 막내아들』이 보여주는 성과주체의 현대적 판타지」, 『오늘의 문예비평』 127, 2023, 241-258쪽.

전철희, 「재벌집 막내아들』의 정치적 무의식」, 『동아시아문화연구』 92, 한양대 동아시아문화연구소, 2023, 145-165쪽.

조형래, 「[장르]/문학 앞에서 : 팔호의 장르문학론」, 『현대문학』, 2019.

조형래, 「웹소설의 사상 : 『전지적 독자 시점을 중심으로』」, 『한국문학연구』 70, 동국대 한국문학연구소, 2022, 131-160쪽.

최지운, 「TV드라마 속 회귀물의 함의 연구 : 〈어게인 마이 라이프〉와 〈재벌집 막내아들〉을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 68, 인문콘텐츠학회, 2023, 133-150쪽.

막스 베버, 『프로테스탄티즘의 윤리와 자본주의 정신』, 박성수 역, 문예출판사, 2006.

자크 데리다, 데릭 애트리지 편, 「장르의 규칙」, 『문학의 행위』, 정승훈 외 역, 문학과지성사, 2013.

노스롭 프라이, 『비평의 해부』, 임철규 역, 한길사, 2000.

캐롤라인 레빈, 『형식들』, 백준걸 외 역, 앨피, 2021.

가라타니 고진, 「근대문학의 종언」, 『근대문학의 종언』, 조영일 역, 도서출판b, 2006.

아즈마 히로키, 『동물화하는 포스트모던』, 이은미 역, 문학동네, 2007.

아즈마 히로키, 『관광객의 철학』, 안천 역, 리시올, 2020

3. 기타 자료

박인하, 〈한국 만화에서 섹슈얼리티 묘사의 통사적 맥락과 동시대적 고민〉, 『한국콘텐츠

츠진홍원 블로그』, 2019.1.18. <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=17604352&memberNo=28980604>(2023.10.17 확인)

이문재, <우상의 복수심'에 불타는 성인만화>, 『시사저널』, 1991.6.27. <https://www.sisajournal.com/news/articleView.html?idxno=107277> (2023.10.17. 확인)

조혜영, <재벌집 막내아들, 회귀·빙의·환생의 서사>, 『씨네21』, 2023.01.04. http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=101763. (2023.9.20. 확인)

Abstract

History-Reality and Game Worldview of Web Novels A Study on *The Youngest Son of a Chaebol Family*

Cho, Hyung-Rae(Gwangju University)

The purpose of this article is to elucidate the origins of the worldview based on the irreversibility of history that is prominent in *The Youngest Son of a Chaebol Family* and how it shows signs of evolution in relation to the web novel as a narrative form. *The Youngest Son of a Chaebol Family* has a complex narrative that focuses on the protagonist Jin Do-joon's play with the established facts of history. He picks up and utilizes the opposing aspects of global capital versus domestic industrial structure and asset/financial markets, and in the process becomes intricately involved with various historical economic and cultural events of the 1980-2000s. Jin tries to change only the parts of the world that are based on his personal interests in his favor, which has the paradoxical result of making it impossible for him to rule transcendently despite his omnipotence by regression. He becomes a realistic character in the novel, and through this, he becomes a character that is positioned in the context of history and reality.

On the other hand, in *The Youngest Son of a Chaebol Family*, history, reality, and economic events are not irrevocably conformed to, but instead Jin Do-joon tries to change only those aspects of history that are in his personal and private interest to his advantage, similar to how a player in a role-playing or MOBA game conforms to the worldview and rules of the game to develop the best play. As you can see, this novel is heavily influenced by digital game formats. In this respect, *The Youngest Son of a Chaebol Family* can be characterized as a sub-imitation, a narrative in which a novelistic protagonist plays out a scenario in a digital game in

which history and reality are set in a fictional worldview/rules.

Jin Do-joon is located at the intersection of a network that organizes the relationship between various elements of these contents and forms, and at the same time collides with other forms. As we can see, *The Youngest Son of a Chaebol Family* presents a new style of narrative form based on the bricolage between the existing narrative heritage and the newly emerging digital media, such as the content that incorporates the changed way of accumulation in the wake of the IMF bailout.

(Keywords: *The Youngest Son of a Chaebol Family*, SanGyeong, secular human, history–reality, digital game, gamified realism)

■ 논문투고일 : 2023년 9월 20일

■ 논문심사일 : 2023년 10월 7일

■ 수정완료일 : 2023년 10월 19일

■ 게재확정일 : 2023년 10월 19일