

# 대중소설의 퓨전화

- 무협소설과 판타지소설의 퓨전화 양상을 중심으로

고 훈\*

- 1. 서론
- 2. 본론
  - 2-1. 무협소설과 판타지소설의 퓨전화 양상
  - 2-2. 퓨전화의 유형
    - 2-2-1. 판무협 계열
    - 2-2-2. 차원이동 계열
    - 2-2-3. 게임소설 계열
    - 2-2-4. 현대물 계열
  - 2-3. 퓨전화의 특징 및 의의
- 3. 결론

## 국문요약

지금까지 무협소설과 판타지소설은 각각 고유의 영역을 구축하며 성장해 왔다. 그러나 2000년 이후 두 장르가 섞이거나 다른 장르의 요소가 합쳐지는 퓨전화가 이루어지면서 새로운 변화를 겪는다. 퓨전화 되는 양상은 크게 4가지 정도인데, ‘판무협’ 계열, ‘차원이동’ 계열, ‘게임소설’ 계열, ‘현대물’ 계열로 나눌 수 있다. 이들의 특징은 새로운 세계로 이동하여 발생하는 모험담을 그리거나 하나의 장르에 다른 장르의 요소가 섞여서 새로운 장르를 만들어내는 퓨전화의 경향을 보인다는 것이다. 이러한 퓨전화는 기존의 장르와는 다른 장르를 파생시

\* 연세대학교 원주캠퍼스 인문예술대학 강사

켰으며, 동시에 기존의 장르에 식상해 있던 독자들에게 신선함으로 다가와 흥미를 유발시켰고, 독자층을 넓히는 데 큰 역할을 했다. 새로운 도전의식과 호기심이 결합되어 탄생한 대중소설의 퓨전화는 무한한 상상력과 새로움에 대한 노력의 결과물이라고 할 수 있다. 특히 무협소설과 판타지소설의 퓨전화는 새로운 것을 추구하는 독자들의 요구와 새로운 것을 창조하려는 작가의식이 맞물려 탄생한 신종 장르라 하겠다. 아직까지 이 새로운 장르는 물론이거니와 대중소설에 관한 연구도 미흡한 실정이다. 앞으로 많은 연구가 요구된다.

## 주제어

무협소설, 판타지소설, 퓨전화, 판무협, 차원이동, 게임소설, 현대물, 신종 장르, 대중소설

## 1. 서론

1994년 한국 통신의 인터넷 계정 서비스가 시작되면서 본격적인 인터넷 개인 사용자의 시대가 열렸다. 그로부터 약 10년이 지나면서 인터넷은 우리의 생활 속으로 급속도로 들어왔고 수많은 인터넷 관련 문화들이 생겨났다. 문학도 인터넷의 영향을 받아 그 창작과 수용 양상이 급격하게 변화되었다. 그 변화 가운데 가장 대표적인 것이 소설의 퓨전화 양상이다. 곧 2000년 이후 무협소설과 판타지소설은 새로운 변화를 겪는다. 바로 이 둘의 성격을 동시에 지니기도 하면서 다른 장르의 요소도 적절히 포함하는 새로운 장르적 성격을 지닌 소설이 출현한 것이다. 무협소설과 판타지소설의 중간적 성격을 띤 퓨전화 된 소설이 등장하면서 인터넷과 출판시장은 많은 변화를 겪게 된다. 이 논문에서는 무협소설과 판타지소설에서 나타나는 퓨전화 양상에 대해 살펴보고자 한다.

무협소설과 판타지소설은 각자 고유의 영역을 구축하며 성장해 왔다. 그리고 이 두 장르가 서로 섞이거나 다른 장르의 요소가 합쳐지는 퓨전화가 이루어지면서 새로운 장르로의 발전을 꾀하고 있다는 점이 주목을 끈다. 무협과 판타지의 퓨전화는 현재까지도 그 인기를 유지하고 있다. 그런데 디지털 시대를 맞은 창작 무협소설이나 판타지소설에 관한 연구는 이미 있었다. 그러나 2000년 이후 무협과 판타지의 퓨전화 상황을 다룬 연구는 아직 미흡한 상황이다. 따라서 본고는 무협소설과 판타지소설이 퓨전화 된 새로운 소설은 어떤 것인지 살펴보고, 이러한 소설의 특징 및 의의를 고찰해 보려고 한다.

## 2. 본론

### 2-1. 무협소설과 판타지소설의 퓨전화

초기에는 주로 와룡생을 비롯한 중국 작가들의 작품을 번역, 번안하여 출판했는데 그 당시 선풍적인 인기를 누렸다. 그러나 마구잡이식 출판으로 인한 무협소설의 범람과 수준 미달의 번역, 그 출판된 책의 조악함으로 인해 인기는 곧 하락했다. 그러나 1986년 고려원에서 출판된 김용의 『영웅문』을 기점으로 한국 무협소설 시장은 제2의 부흥기가 시작된다. 이 부흥기를 맞아 한국만의 창작 무협소설들이 대거 출판되었고, 검궁인, 사마달, 서효원, 와룡강, 용대운, 금강 등의 작가들이 인기를 얻었다.<sup>1)</sup> 용대운의 『태극문』(1994)을 기점으로 하여 좌백의 『대도오』(1995)로 넘어가면서 신무협 시대가 열린다. 신무협 시대의 무협소설들

1) 조현우, 「무협소설의 흥미 유발 요인 탐색」, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001, 46쪽.

은 기존 무협의 구태의연한 ‘틀’을 깨고 새로운 것을 추구했다. 컴퓨터 통신이라는 기반을 지닌 신세대들은 새로운 것, 참신한 것을 추구하고 그러한 그들과 신무협은 잘 맞을 수밖에 없었다. 이들 신무협은 실험적 작가들로 인해 ‘반(反)무협’에까지 이른다.<sup>2)</sup> 컴퓨터 통신, 대여점이라는 유통구조, 신무협의 등장을 통해 전성기를 누리던 무협소설은 90년대 후반을 정점으로 서서히 쇠퇴한다. 여기에는 판타지소설의 인기도 한 몫을 하게 된다. 1998년 본격 국내 판타지소설로 일컬어지는 이영도의 『드래곤 라자』를 기점으로 『비상하는 매』, 『바람의 마도사』, 『테로드 엔 드블랑』, 『퓨처워커』, 『귀환병 이야기』 등 많은 작품들이 나오면서 판타지 장르가 자리를 잡게 된다.<sup>3)</sup> 이들 판타지소설들은 서양 판타지소설의 원형을 거의 그대로 차용하면서도 소설적 완성도를 내세워 많은 독자층을 확보하게 된다. 무협소설의 독자층을 일부 흡수하기도 했지만 판타지소설이 독자층을 확보하게 되는 데에는 RPG게임<sup>4)</sup>의 영향이 컸다. 중세를 배경으로 한 RPG게임에 익숙했던 독자들은 이미 판타지 세계의 배경 및 문화에 대한 기본 지식이 있었기에 별 무리 없이 판타지소설을 수용한다. 한자보다는 영어에 익숙했던 세대들에게도 판타지소설은 무협소설에 비해 비교적 접하기 쉬운 장르였다는 점도 판타지소설의

2) 육홍타, 「시장 측면에서 본 한국 무협소설의 역사」, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001, 136쪽 참조.

3) 물론 그 이전에도 판타지소설이 없었던 것은 아니다. 톨킨의 『반지의 제왕』, 미즈노 료의 『로도스도전기-마계마인전』(1995)이 대표적 판타지소설로 존재했지만 국내에서는 판타지소설을 찾는 독자층이 거의 전무한 실정이었다.

4) 롤플레이게임(role playing game). 역할을 수행하는 놀이를 통해 캐릭터의 성격을 형성하고 문제를 해결해 나가는 형태의 게임으로 대체로 중세를 배경으로 한 기사, 마법사, 몬스터 등의 캐릭터가 등장한다. J.R.R. 톨킨의 『반지의 제왕』에도 많은 영향을 주었다. 1974년 ‘던전스 앤 드래곤’이 최초의 게임으로 알려져 있으며, 컴퓨터로 매체를 옮기면서 번성하였다. 특히 한국의 경우 인터넷이 전국적으로 보급되면서 온라인을 이용한 RPG게임이 급속도로 인기를 얻게 된다.

정착에 한 몫을 한다. 무협소설의 경우 남성 독자가 대다수인 경우와는 달리 판타지소설의 경우 여성 독자들의 관심을 끌었다는 점은 특이할만한 사항이다.<sup>5)</sup>

인터넷은 문화 전반에 걸쳐 많은 영향을 주었다. 그중에서도 무협소설과 판타지소설은 인터넷으로 인해 더욱 많은 변화를 겪게 되었다. 이전에는 작가의 작품이 독자들에게 읽히고 그 반응을 보기까지는 많은 시간이 걸렸다. 그러나 이러한 시·공간적인 문제들은 인터넷으로 모두 해결되었다. 작가들은 사이트에 작품을 연재하고, 독자들은 실시간으로 작품에 대한 자신들의 의견을 올릴 수 있게 된 것이다. 작가들 역시 이러한 시스템을 통해 자신들의 작품에 대한 독자들의 반응을 바로 확인할 수 있었으며, 출판사들은 독자의 반응이 좋은 작품들을 손쉽게 선별하여 출판할 수 있게 되었다. 이 모든 것이 인터넷이라는 시스템에 의해 가능해진 것이다. 이러한 인터넷 시스템과 함께 판타지소설과 무협소설은 또 한 번의 변화를 겪게 된다. 무협소설은 매체의 변화에 적응해야 할 뿐만 아니라 멀어져가는 독자층의 포섭이라는 과제를 풀기 위해 다시 한 번 변화를 모색해야 했다. 당시 떠오르는 장르인 판타지소설의 요소를 무협과 섞는 새로운 기법의 소설을 등장시킨 것이 바로 그것이다.

5) 무협소설에 비해 판타지소설에 여성 독자가 많은 이유는 다음과 같이 추측할 수 있다. 첫째, 무협의 경우 대본소 무협소설 시기에 흥미분위의 색정적인 내용을 많이 다룬 것을 들 수 있다. 둘째, 가부장적인 남성 중심적 사고가 만연하는 무협소설은 여성 독자의 흥미를 끌기에는 거리가 있었다. 그저 들러리에 불과한 여협객들의 등장이라든지, 영웅의 일부다처제 허용 등의 내용은 여성독자에게 흥미를 줄 수 없었다. 셋째, 여성 독자층을 많이 확보하고 있던 순정만화의 영향으로 볼 수 있다. 『베르사유의 장미』, 『불새의 늪』 등에서 보여주는 멋진 모습의 남자 주인공과 여주인공의 사랑 이야기는 중세의 기사담에 근원을 둔 것으로 기사와 레이디의 연애담 및 중세적 문화는 판타지소설의 요소들과 유사했다. 『리니지』를 통해 판타지 세계를 접할 수 있었던 여성독자들에게 기사, 요정, 마법이 등장하는 판타지소설은 그리 이질적인 존재가 아니었을 것이다.

전동조의 『묵향』(1999)을 기점으로 무협소설과 판타지소설이 섞이는 퓨전화가 시작된다.<sup>6)</sup> 『사이케텔리아』, 『소드앰퍼러』, 『극악서생』, 『검황-이계정벌하다』, 『이계지인』 등을 주축으로 많은 수의 작품들이 퓨전화의 여러 양상을 보여주기 시작한다.

## 2-2. 퓨전화의 유형

대체로 퓨전화 되는 양상은 크게 4가지 정도로 나눌 수 있다. 무협소설과 판타지소설이 섞이는 ‘판무협’ 계열과 다른 차원으로 이동하여 벌어지는 이야기를 다룬 ‘차원이동’ 계열, 그리고 판타지소설의 배경을 지니고 있는 온라인게임이 섞이는 ‘게임소설’ 계열, 현대를 배경으로 하면서 판타지소설이나 여러 장르의 요소를 섞는 ‘현대물’ 계열로 분류가 가능하다. 그렇다면 이들 각각은 어떤 모습의 퓨전화를 보여주고 있는지 대표적인 작품들을 예로 들어 살펴보자.

### 2-2-1. 판무협 계열<sup>7)</sup>

이 계열은 ‘판타지+무협지’의 형태를 취하고 있는 소설들로 가장 많은 수의 작품을 탄생시켰을 정도로 작가나 독자들에게 인기를 끌었다. 대표작으로는 『묵향』, 『마법사 무림에 가다』, 『죽지 않는 무림지존』, 『강철의 열제』 등을 들 수 있다. 무협소설의 공간인 무림에서 판타지소설의 세계로 넘어가서 벌어지는 이야기나 그 반대의 경우를 말한다. 전

6) 이상규의 『사이케텔리아』를 최초의 차원이동물이라 하는 견해도 있다. 『묵향』은 1999년에 출간되었고, 『사이케텔리아』는 2000년도 출간물이다. 그러나 출간 이전에 이미 PC통신에서 연재를 했기 때문에 출간년도도 선후를 가리기는 무리가 있다.

7) ‘판무협’을 ‘환무협’이라고 하거나 ‘무판협’ 등의 용어로 사용하는 경우도 있다. 결국 다 같은 용어이기에 널리 사용되고 있는 ‘판무협’을 대표 계열명으로 했음을 밝힌다.

혀 다른 세계에서 넘어간 주인공은 자신이 익힌 무공이나 마법을 이용하여 사건을 해결하거나 역경을 극복해 나가는 이야기 형식을 취한다.

무협소설에 판타지의 요소를 섞는 시도는 『묵향』에서 처음으로 보인다. 『묵향』의 주인공인 묵향은 무협의 세계인 강호에서 손뿌을 고수로 성장한다. 그의 능력을 두려워하고 시기하는 무리들의 사술(邪術)로 인해 그는 새로운 세계로 강제 이동되게 된다. 『묵향』 4권까지는 무협소설이라면 5권부터는 판타지의 세계로 간 묵향의 활약을 그린 판타지소설이다.<sup>8)</sup> 그러나 이야기가 전개되는 배경만 바뀔 뿐 그 안에서 활약하는 묵향은 기존에 자신이 익혔던 무공을 그대로 사용한다. 쉽게 말해서 충을 쏘는 카우보이들이 등장하는 서부영화에 칼을 든 사무라이가 등장하는 것과 같은 양상을 보이는 것이다. 무협소설이나 판타지소설의 정해진 틀에 익숙했던 독자들은 이러한 새로운 발상에 신선함을 느꼈다.<sup>9)</sup>

식사시간을 제외하고는 거의 모든 시간을 이상한 자세로 앉아 눈을 반쯤 감고 내공수련을 하고 있는 다크의 모습을 그들은 약간 특이하게 생각했다. 이들도 명상을 하기도 했지만 근본적으로 고도로 발달된 내공수련이란 것은 없었기 때문이다. 이렇게 마나가 충만한 곳에서 지속적인 수련만 해도 자연스레 기가 돌면서 어느 정도 성취를 얻게 되는데, 거기에 기초적인 토납법정도만 익혀도 충분했기 때문이다. 그런 육체의 수련을 선(先)으로 내공의 수련을 후(後)로 보는 그들의 입장에서 그때와 가냘픈 육체로 내공만 수련하는 사람이 이상하게 보이지 않는다면 무리가 있었다.<sup>10)</sup>

8) 『묵향』의 경우 후반부에 다시 무협의 세계로 돌아온다.

9) 2002년 3월-10월 연세대학교 중앙도서관에서 집계한 대출 순위에서 1위를 차지할 정도로 『묵향』의 인기는 높았다.

10) 전동조, 『묵향』 5권, 도서출판 명상, 2003, 287쪽.

위의 장면은 무협의 세계에서 판타지의 세계로 넘어오게 된 묵향이 내공수련을 하는 장면이다. 판타지 세계의 경우 기사나 검사는 마상 창술이나 검술을 익힐 뿐이다. 내공이라는 개념이 없던 판타지 세계에 무협소설에서는 필수적으로 등장하는 내공수련 하는 장면이 등장하면서 독자들은 무협소설의 내공수련이 판타지세계에서 어떻게 작용할 것인가에 흥미를 갖게 되는 것이다. 또한 『묵향』은 판타지세계에 ‘타이탄’이라는 새로운 개념을 도입한다. 일반적으로 기사는 갑주로 무장한 말을 타거나 와이번이나 페가수스와 같은 날개 달린 짐승을 타는데, 『묵향』의 판타지에서 일정한 능력을 갖춘 기사는 ‘타이탄’이라는 로봇과 같은 거대 기계를 조종한다. 이 로봇은 기사의 능력에 따라서 움직임에 차이가 있고, 파손된 부분을 스스로 복구하는 기능도 지닌다. 기존의 판타지소설에서 로봇과 같은 골렘(golem)이라는 존재가 등장하기는 하지만 직접 타고 조종을 하는 식의 로봇은 아니고, 오히려 던전이나 보물이 숨겨진 곳을 지키는 수호자 정도의 역할이었다. 그러나 『묵향』은 드래곤의 심장파 인간의 기술을 접목한 메카니즘을 도입하여 중세풍의 기사가 거대 로봇을 타고 전쟁을 하는 새로운 양상을 제시했다.<sup>11)</sup>

그와 동시에 도미니크의 타이탄은 공간의 저편으로 슬며시 사라지기 시작했다. 이때 카렐은 이미 골든 나이트에 들어간 후였고, 그는 머리가 닫히는 걸 기다리지도 않고 골든 나이트를 조종하여 앞에서 달려오는 타이탄들을 향해 검을 휘둘렀다. 그와 동시에 무시무시한 기운이 검에서 뿜어져 나왔다.

11) 『묵향』에 등장하는 ‘타이탄’은 1996년에 일본에서 방영된 <천공의 에스카플로네>에 등장하는 로봇과 유사한 설정을 보인다. 드래곤의 심장을 동력으로 삼고, 로봇과 조종사가 일종의 계약을 맺는다는 점, 로봇이 기사처럼 갑주의 외형을 지니고 검을 들고 싸우는 등의 유사점을 지적할 수 있다.

“검강...!”

각 타이탄에서 비명성이 터져 나왔지만 그 어마어마한 푸른색의 강기는 순간적으로 지상 4미터 지점을 흐르며 아직 공간 저편으로 완전히 도피하지 못한 도미니크의 타이탄까지 합쳐서 8대의 타이탄을 덮쳤다. 끈이어 타이탄들이 가슴부분이 완전히 잘려져 나가 엑스시온이 파괴된 채 고철이 되어 쓰러지기 시작했다. 하지만 거의 절반 이상 공간 저편으로 이동해있던 도미니크의 타이탄만은 요행히 생명은 건진 채로 완전히 저쪽 공간으로의 이동에 성공했다.<sup>12)</sup>

『묵향』의 세계에는 타이탄을 넣어두는 일종의 창고 역할을 하는 공간이 존재한다. 기사들은 그곳을 통해 타이탄을 보관하거나 꺼내어 전투에 임할 수 있다. 또 『묵향』은 판타지소설에서는 등장하지 않던 ‘검강’이라는 요소도 첨가했다. 본래 ‘검강’이란 무협소설에 등장하는 요소로 막강한 내공을 지닌 고수는 검을 통해서 자신의 기를 뽑아내어 더욱 강하고 공격 범위가 넓은 ‘검강’을 만들어 사용한다. 『묵향』은 이러한 무협의 요소인 ‘검강’을 판타지를 배경으로 하는 세계에 등장시켜 기존의 판타지에 식상해 하던 독자들의 시선을 끄는 데 성공했다.

『마법사 무림에 가다』는 반대로 판타지세계에 살던 마법사가 무협의 세계인 강호로 넘어와서 벌어지는 이야기를 다루고 있다.<sup>13)</sup> 이 경우 주인공의 영혼이 다른 육체에 들어가는 일종의 ‘환생’을 매개로 하여 차원을 이동하는 모습을 보여준다. 단전에 기를 모아 내공을 쌓고 장풍과 검법을 익히는 무림(武林)에서 주인공은 파이어볼, 헬파이어와 같은 판타지소설에 등장하는 마법을 사용한다. 판타지소설에 등장하는 골렘을

12지신(十二支神)의 형상으로 만들어내기도 한다. 이 골렘은 12지신상을 하고 있지만 필요에 따라서는 각각의 동물형상으로도 변신이 가능해 탈것으로 이용되기도 한다. 이는 판타지의 요소인 골렘을 차용했지만 변신로봇이라는 SF적 요소도 포함된 것이다.

송현은 나직이 골렘이라는 단어를 내뱉었다.

그리고 고개가 부서지도록 돌려 십이지 철상을 보았다.

“저것으로 골렘을 만든다면?”

송현은 그 자리에서 쥐의 형상으로 된 철상 앞에 섰다.<sup>14)</sup>

또 주인공이 자신의 힘을 사용하여 만들어낸 사방신(四方神)은 주인공의 능력이 성장함에 따라 이들의 능력도 성장하여 모습을 바꾸는 진화를 보인다. 이는 주로 온라인 게임에서 사용되는 레벨 업<sup>15)</sup>의 형태로 게임적인 요소도 갖추고 있음을 알 수 있다.<sup>16)</sup>

자신의 품에 있는 한 마리의 순백의 고양이.

자주빛을 띠는 한 마리의 작은 새.

녹색빛이 감도는 파란 뱀. 뱀이라고는 하기에는 조금 무리가 있었으나 뱀이란 것은 확실했다.

황토빛이 도는 자그만 거북이었다.

모두들 새끼 모양을 하고 있었다.

‘서, 설마 이것들이 사방신? 아니야, 분명 어제 내가 만들어준 형상

12) 전동조, 『묵향』 6권, 도서출판 명상, 2000, 65쪽.

13) 후반부에 이르면 무협의 세계인 무림에서 판타지의 세계로 이동했다가 마지막에 다시 돌아오는 구성을 취한다.

14) 박정수, 『마법사 무림에 가다』 5권, 북박스, 2004, 304쪽.

15) 게임 상에서 캐릭터는 레벨에 따라 능력치가 달라진다. 게임을 하는 유저들은 자신들의 캐릭터를 성장시키는 ‘레벨 업’에 중점을 두어 게임을 진행하게 된다.

16) 온라인 게임의 경우 애완동물을 키워서 그 능력치를 올리는 경우가 있다. 능력이 높아질수록 애완동물은 더욱 강하고 멋진 모습으로 성장한다.

은 이게 아니었는데...'<sup>17)</sup>

주인공이 만들어낸 사방신은 처음에는 작은 고양이, 새, 뱀, 거북의 형상을 하고 있다. 그러나 이야기가 전개되면서 주인공과 사방신은 점차 힘을 키우게 되고, 이에 따라 사방신은 백호, 주작, 청룡, 현무의 모습으로 성장하게 된다. 이렇게 능력에 따른 성장의 방식은 주로 게임에 등장하는 방식이다.

## 2-2-2. 차원이동 계열<sup>18)</sup>

이 경우 판무협 계열과 같이 무협계의 세계와 판타지의 세계만을 오고 가는 것이 아니라 현재에서 무협계의 세계로 혹은 미래에서 판타지의 세계를 오고 가는 경우도 있기에 따로 계열을 나누었다. 『소드앰퍼러』, 『극악서생』, 『특공무림』, 『공포의 외인부대』, 『쥬신전국사』 등이 대표적인 작품들이다. 이들은 우연한 기회에 혹은 인위적인 공간의 틈을 이용하여 새로운 세계로 넘어가는데, 주로 현대에서 판타지의 세계로 가거나 무협계의 세계로 이동한다. 『극악서생』의 경우 미래에서 온 인물에 의해서 주인공은 강호의 세계로 시간 여행을 하게 된다. 그곳에서 영혼이 마교(魔敎) 교주의 몸으로 들어가게 되고, 현대의 지식을 이용하여 닥쳐오는 난관을 해결한다. 하사관 출신인 주인공은 자신의 군 경험을 바탕으로 총을 만들기도 하고 군가를 유행시키기도 하며, 코리아교라는 종교를 만들어 전파하기도 한다.

17) 박정수, 『마법사 무림에 가다』 4권, 북박스, 2004, 82쪽.

18) 차원이동소설, 이계이동소설, 차원이동 판타지 등 부르는 명칭은 다양하다. 명칭은 다양하나 결국 지칭하는 대상은 똑같다. 아직 정식으로 고정된 명칭이 없기에 여기에서는 차원이동 계열이라고 분류한다.

“시재(詩才)는 천래(天來)의 재, 즉 천재(天才)이시며 자미(子美), 태백(太白) 두 시성(詩聖)에 버금가는 신품(神品)이시란 말이오.” (중략)

태양은 묘지 위에 붉게 떠오르고

한낮의 찌는 더위는 나의 시련이리라

나 이제 가노라 저 거친 광야에

서러움 모두 버리고 나 이제 가노라

일단은 중학교 때 좋아하던 양희은의 ‘아침 이슬’로 시작한 다음

희망이여 빛이여 아득한 하늘이여

나의 백마가 울부짖는다.

지축을 울리는 말발굽 바람을 가르는 칼

나 소리 높이 외친다 나 소리 높이 외친다.

위대한 천명을 위해

오늘도 달린다 오늘도 달린다.

추억의 만화 영화 주제가(원탁의 기사)를 조금 바꿔서 마무리!! 짜

깊기 표절... 생각보다 힘들었다.<sup>19)</sup>

유명 가요와 만화주제가를 패러디하는 이 대목에서 우리는 기존 무협소설에 등장하던 한시에서 자칫 느낄 수 있는 거부감과 다른 친근하고 유머러스한 분위기를 느낄 수 있다. 이는 독자들의 흥미를 끄는 요소로 작용했고, 이러한 모습은 다른 차원이동 계열 작품에서도 자주 등장한다.<sup>20)</sup>

19) 유기선, 『극악서생』 2권, 자음과 모음, 2000, 53-65쪽.

20) 2005년에 출간된 『특공무림』에서도 비슷한 모습이 보인다. 특수부대 요원들이 무림의 세계로 가서 타임머신을 회수하는 임무를 맡게 되는데, 역시 소총과 기관총을 만들어 보급하고, 군용 담배를 만들어서 피우기도 하며, 기독교를 전파해서 교회를 세우기도 하는 모습을 보여준다. “군용들은 하나 둘 찬송가를 따라 부르기 시작했다. 비무대회는 차츰 신흥종교단체의 복음 성회를 방불케 하는 격렬한 종교적 열망으로 가득 찼다. 물론 대부분의 군용들은 야훼를 믿는 것이

『소드앰퍼러』의 경우 외계인과 전쟁을 하던 미래에서 주인공은 외계인의 타임머신에 의해 무협의 세계로 이동하게 된다. 그곳에서 일종의 주술적인 대법을 받아 엄청난 무공의 소유자가 된다. 무림을 평정하던 중에 이를 시기하던 무리들의 사술에 의해 판타지세계로 강제 이동 당하게 된다. 판타지세계로 넘어간 주인공은 무공을 사용하여 활약하며, 강시를 만드는 방법을 응용하여 몬스터들을 강시로 만들어 전쟁에 사용하기도 한다.

"내가 보기에 당신의 마법은 다른 사람의 이목을 숨기는 것 같군요. 허나 내가있던 곳의 술법은 완전히 골격을 변화시키는 것이오"

물론 한성은 내력을 불어넣는다면 그들의 본 모습을 볼 수 있었다. 한성의 말을 들은 루키페르는 다가와서 한성의 얼굴을 만져 보았다. 변용된 모습이 확연히 만져지자 루키페르는 자신도 모르게 자신의 얼굴을 만졌다. 그러자 마치 물이 움직이는 것처럼 그의 얼굴 형태가 일그러졌다. 한성의 말대로 변장마법은 단지눈속임일 뿐이다. 루키페르도 그 사실을 잘 알고 있었다.

"놀랍군요. 당신의 그것은 정말 완벽한 변장술이오."<sup>21)</sup>

마법만이 존재하던 판타지 세계에서 무공을 사용하는 주인공은 절대적인 존재로 부각된다. 마법으로 용모를 변화하는 것이 단지 눈을 속이는 것이라면 무공을 이용한 변화는 완전한 변신이 가능한 상위의 수단이다. 또한 주인공은 무공을 기반으로 한 내력을 이용하여 마법의 허실을 가릴 수도 있는 능력의 소유자로서 판타지 세계에서 절대적 존재로

아니라 경천객 조구호를 믿고 있었다." 한상운, 『특공무림』 7권, 디자인어이즈 플러스, 2005. 204쪽.

21) 김정률, 『소드앰퍼러』 7권, 북박스, 2002, 279쪽.

자리잡게 된다.

“로세니아의 몬스터 병기들은 네 작품인가?”

“그렇다. 그것은 실혼강시라고 하는 강시대법으로 만들어 진 것이다.”

“그것들은 어떻게 만드는 것인가?”

“몬스터의 전신에 금침대법을 펼쳐………….”

몬스터 강시의 제조방법을 들은 공작은 회심의 미소를 지었다.<sup>22)</sup>

『목향』이 ‘타이탄’이라는 존재를 만들어서 이야기에 재미를 더했다면, 『소드앰퍼러』의 경우는 ‘강시’라는 무협의 요소를 등장시켜 새로움과 재미를 가중시켰다. 무협소설에서 ‘강시’는 살아 있는 사람이나 시체를 이용하여 만드는 것으로 이용하는 대상의 실제 무술 수위보다 낮은 실력을 지니는 것으로 묘사된다. 그러나 『소드앰퍼러』에서는 인간보다 월등한 육체적 능력을 지닌 몬스터들을 강시로 만들어 막강한 전투 병기로 만드는 장면이 등장한다. 이를 이용한 대규모 전투 묘사는 독자들에게 신선한 충격을 주었다.

### 2-2-3. 게임소설 계열

인터넷을 통해 무협소설과 판타지소설은 퓨전화를 이루면서 급속도로 변모하는 양상을 보여준다. 이러한 무협소설과 판타지소설은 온라인 게임<sup>23)</sup>과의 결합을 통해 게임소설이라는 새로운 유형을 만들어낸다.<sup>24)</sup>

22) 김정률, 『소드앰퍼러』 11권, 북박스, 2002, 139쪽.

23) 여기에서 온라인 게임이란 주로 RPG게임을 말한다. RPG게임이란 롤플레이게임(role playing game)의 약칭으로 역할을 수행하는 놀이를 통해 캐릭터의 성격을 형성하고 문제를 해결해 나가는 형태의 게임으로 대체로 중세를 배경으로 한 기사, 마법사 등의 캐릭터가 등장한다. 1974년 ‘던전스 앤 드래곤’이 최초의 게

게임소설의 경우 무협소설과 판타지소설 그리고 퓨전화를 이루는 소설들과는 다른 양상을 보인다. 기존의 소설들이 주인공과 배경이 일치가 되는 상황에서 이야기 전개가 이루어진다면 게임소설은 주인공은 현재 혹은 미래라는 배경 속에 있고 주된 이야기 전개는 주인공이 플레이하는 온라인 게임 속의 가상공간에서 이루어진다. 주인공이 유저가 되어 캐릭터를 육성하면서 겪는 여러 가지 일들을 다루고 있다.<sup>25)</sup>

게임소설은 온라인 게임의 실행 방식을 그대로 차용하기 때문에 온라인 게임에 대한 어느 정도의 지식이 있어야 이해할 수 있다는 특징이 있다.<sup>26)</sup> 전술한 바와 같이 게임소설은 두 개의 배경이 등장하게 된다. 온라인 게임이 펼쳐지는 가상공간은 또 다른 현실 세계가 되어 이야기를 풀어나가는 배경이 된다. “온라인 게임을 단순한 놀이가 아닌 생활의 일부로 받아들여지길 원했다.”<sup>27)</sup>는 말처럼 이미 온라인 게임은 우리의

임으로 알려져 있으며, 컴퓨터로 매체를 옮기면서 더욱 번성하게 되어 ‘화이날 판타지’와 같은 유명게임을 탄생시켰고, 인터넷을 통해 MMORPG(다중접속역할수행게임)로 발전하여 청소년들에게 지속적인 인기를 끌고 있다. 대표적인 국산 MMORPG으로는 ‘리니지’가 있다.

- 24) 게임소설은 무협소설과 판타지소설이 등장한 시기와 그리 큰 차이가 없이 비수한 시기에 등장한다. 그러나 당시에는 온라인 게임이 그리 상용화되지 못했던 시기라 그리 큰 인기를 끌지 못했다. 게다가 게임소설의 효시로 볼 수 있는 『옥스타칼니스의 아이들』이 제목과 그 내용이 독자들의 흥미를 끌지 못했기 때문에 이후에 게임소설이 많이 나오지 않았던 것도 하나의 원인이었다. 이후 본격적으로 온라인 게임이 청소년들 사이에서 인기를 끌게 되고, 이로 인해 기본적인 독자층이 형성되자 비로소 수많은 게임소설들이 출간되게 되었다.
- 25) 물론 『옥스타칼니스의 아이들』과 같은 경우는 게임 속의 이야기와 게임 밖의 이야기가 함께 맞물려 가는 전개방식을 보여주기도 한다. 결국 게임소설의 경우 이야기 전개가 게임 속의 가상현실과 게임 밖의 현실이라는 두 개의 배경을 두고 이야기가 전개된다.
- 26) 온라인 게임에서 사용되는 만렙, 광렙, 히든 클래스, 서브 직업, 스틸, PK, NPC 등의 용어가 소설에 그대로 사용되고 있다. 이러한 용어는 온라인 게임을 접하지 않은 사람은 이해하기 힘든 용어들이다. 그러한 이유에서 온라인 게임과 친숙한 20대와 10대가 주요 독자층으로 자리 잡고 있다.

생활에 깊숙이 자리 잡았다. 그와 마찬가지로 이러한 온라인 게임을 배경으로 한 게임소설도 이미 상당수의 독자층을 형성했다. 이는 독자들의 생활이 된 온라인 게임의 역할이 컸다. 그들은 단순히 게임을 플레이하는 것 외에도 게임을 플레이하는 주인공들의 이야기를 읽으며 즐기는 새로운 독자층으로 등장했다.

[지금 보시는 화면은 레이센의 메인 동영상입니다. 로그인을 원하실 경우 이름을 말해주세요.]

“가... 강정모”

[띠. 띠. 확인되었습니다. 처음 사용자를 위한 캐릭터 생성화면으로 전환합니다.]

로그인을 위한 절차는 간단히 이름을 말하는 것으로 끝났다. 이미 캡슐을 사면서 회원가입을 위한 모든 절차를 끝낸 상태였다.

슌! 시원한 기계음과 함께 화면이 전환되었다.

[띠. 띠. 레이센에서 생성할 수 있는 캐릭터는 단 하나입니다. 다른 캐릭터를 원할 경우 기존에 있는 캐릭터를 삭제해야 합니다. 주의하시길 바랍니다.]<sup>28)</sup>

이렇게 게임소설은 게임을 시작하기 위한 로그인과 캐릭터 생성 등 게임을 할 때와 똑같은 방식으로 이야기를 시작한다. 그래서 이야기 속에는 주인공의 원래 이름과 캐릭터 이름 이렇게 두 개의 이름이 공존한다.

[띠. 띠. 레벨이 상승했습니다. 보너스 스텟 포인트와 스킬 포인트가 주어졌습니다.]

레벨이 올랐다는 반가운 소식이었다. 조금 전에도 이런 메시지를

27) 권태용, 『레이센』 1권, (주)로크미디어, 2004, 9쪽.

28) 권태용, 『레이센』 1권, (주)로크미디어, 2004, 37쪽.



들었는데 그 때는 사냥에 정신이 팔려 미쳐 신경 쓰지 못했다. 난 급히 캐릭터 창을 열었다. 그러자 1이었던 레벨이 4로 바뀌어있었다. 따라서 10이었던 에너지도 40으로 변해있었다. 반면 기력은 조금밖에 오르지 않았다. 10이었던 기력이 3레벨이 올랐음에도 19밖에 되지 않았다.

“자. 그럼 어디다가 올릴까?”

난 레벨업에 따른 보너스 스탯포인트와 스킬포인트를 어디에 투자할지 고민했다. 레벨당 1씩 주어지는 보너스 포인트는 즐거운 고민을 가지게 했다. 하지만 단순한 사고구조를 가진 나는 그냥 마음에 드는데 투자하기로 했다.<sup>29)</sup>

게임소설은 위의 내용처럼 온라인 게임을 플레이하는 것을 주요 내용으로 한다. 주인공이나 주인공의 친구들은 게임에 접속해서 자신들의 캐릭터를 ‘레벨 업’하는 일에 집중한다. 게임소설은 대부분 게임 상의 버그나 기연을 통해 특수한 스킬이나 직업을 갖게 된다. 이로써 다른 게임 유저들과는 다른 특별한 능력을 갖게 되는 경우들이 많다. 이는 온라인 게임을 즐겨본 사람들이라면 누구나 꿈꾸는 일로 실제로 게임에서 ‘레벨 업’을 하기 위해서는 수많은 시간과 노력을 투자해야 하는 지루한 작업이 반복된다. 그렇기 때문에 이렇게 게임소설 속에서라도 기연을 얻기를 바라는 마음이 투사된 것이다.<sup>30)</sup>

위드는 주위를 둘러보다가 아무도 없는 것을 확인했다. 일주일간 그를 은밀하게 쫓아다니던 자들은 포기하고 사라진 듯했지만 주의를

29) 권태용, 『레이센』 1권, (주)로크미디어, 2004, 69쪽.

30) 『달빛 조각사』의 경우 캐릭터의 레벨 보다 월등히 높은 능력치로 인해 엄청난 속도의 레벨업을 보여준다. 이렇게 지나친 기연에 의존하는 게임소설은 독자들에게 식상함을 주어 외면받기도 한다.

기울여야 한다. 만약에 이곳이 위드가 생각하는 곳이 맞다면, 첫 번째 탐험가가 되는 것이다. 비밀 던전을 밝혀낸 첫 번째 탐험가! 혜택은 무궁무진했다. 발견하게 되면 명성이 오르고, 무엇보다도 일주일간 두 배에 달하는 경험치와 아이템을 얻는다.<sup>31)</sup>

- 숨겨진 직업. 전직하시게 되면 공개된 직업이 가지고 있지 않은 특수 기술들을 사용하실 수 있습니다. 지금 전직하시겠습니까?

위드는 생각해 볼 것도 없이 승낙했다.

“예!”

그 순간 위드는 빛에 휩싸였다.

-중략-

수십 번에 걸친 감정 끝에 확인한 것은 그야말로 어마어마했다. 마나의 최대치를 200이나 올려 주다니, 이 정도면 레어, 아니 그 이상의 아이템이다.<sup>32)</sup>

『달빛 조각사』의 주인공은 아무도 찾지 않았던 비밀의 공간이나 던전을 발견하여 얻는 혜택을 이용하여 캐릭터의 능력치를 다른 캐릭터들에 비해 빠르게 성장시킨다. 또 숨겨진 직업을 고를 수 있게 되면서 다른 캐릭터들과 구별되는 특수 기술도 사용하게 된다. 주로 게임소설은 이러한 비밀 공간 발견이나 숨겨진 직업(히든 클래스)을 찾게 되면서 유니크 아이템을 얻고 능력치를 비정상적으로 성장시키는 모습을 보인다. 『달빛 조각사』도 마찬가지로 굉장히 빠른 속도의 레벨업을 하며 온라인 게임 상의 강자로 떠오르는 모습을 보여준다.

31) 남희성, 『달빛 조각사』 1권, (주)로크미디어, 2007, 290쪽.

32) 남희성, 『달빛 조각사』 1권, (주)로크미디어, 2007, 304-312쪽.

#### 2-2-4. 현대물 계열

현대물은 현대를 배경으로 한 소설들을 지칭한다. 그러나 단순히 배경만 현대가 아닌 거기에 SF적인 요소나 밀리터리, 판타지 등의 여러 요소가 함께 어우러져 이야기를 풀어나가는 방식을 취하는 것들을 현대물이라고 크게 나누어 보았다.

『원판』은 SF와 밀리터리가 섞인 내용이 많이 등장한다. 주인공은 우연한 기회에 신개발 물질을 먹고는 생체병기로 변신할 수 있는 능력을 갖게 된다. 국가 비밀 기관은 이러한 주인공의 능력을 회수하기 위해 특수한 능력을 지닌 비밀 요원들을 파견한다. 비밀 기관에서 파견된 인물들은 첨단 과학기술로 만들어진 능력을 지니고 있다. 위협에 처한 주인공을 옆에서 도와주는 도검이라는 인물은 아예 한쪽 팔과 눈이 기계로 대체된 사이보그와 같은 모습이다. 또한 전류를 발생하는 능력, 흡혈 귀처럼 피를 빨아서 힘을 얻는 능력, 백치를 천재로 만드는 약물이 등장하기도 하고, 스스로 진화하는 군사용 인공지능 로봇도 등장한다. 이러한 SF적이고 밀리터리적인 요소들을 이용해 자칫 식상하기 쉬운 이야기를 흥미롭게 풀어가고 있다.

그녀가 도끼를 내 머리를 향해 휘둘렀다. 그때 끼익 소리와 함께 지하실 문이 열리면서, 거대한 그림자가 들어섰다. 이어서, 섬광과 함께 엄청난 폭발음이 들리면서 도끼를 들고 있던 여인이 계단 밑으로 떨어졌다. 피가 벽에 범벅이 되었고 그녀는 기댄 자세가 되었다. 방금 들어온 거대한 남자는 내 앞을 지나 성큼성큼 그녀를 향해 내려갔다.  
-괴로운가.

남자의 목소리는 스피커를 통한 목소리 같았다. 백열등에 비추어진 남자의 모습은 놀라게도 로봇과 같이, 그의 왼팔은 전체가 은백색의 기계였다. 그녀는 그 남자를 올려다보고는 숨을 한번 몰아쉬었다.<sup>33)</sup>

『원판』은 도입부에 연쇄 살인 사건의 인물에 의해 죽음의 위기에 처한 주인공을 사이보그와 같은 수수께끼의 인물이 등장해서 구해주는 내용으로 되어 있다. 이는 이야기 초반 독자들로 하여금 수사물의 요소에 SF적 요소를 섞어 장르에 관한 궁금증과 호기심을 갖게 한다.

-뭐? 인간 건전지를 만든다는 거야? 그런 미친...

“그건 아니고. 새로운 생체병기야. 적을 무기 없이 태워죽일 수 있는 병사를 만드는 거지.”

-그런 병사를 만들어서 뭐하게?

“나 같은 HS는 물론이고, 너 같은 MS계열의 병사들은 무기 없이는 전투를 효율적으로 할 수 없어. SS계열도 마찬가지지. 신체적으로 MS계열의 병사보다는 강화됐다고는 해도, 역시 무기에 의존하지 않고는 효율적인 전투는 힘들다고 봐야지. 전투에서 극한 상황엔 대부분 무기가 없는 상태거든. 그 상태에서 뛰어난 살상능력을 지닌 병기를 개발하려는 게 생체병기부의 끊임없는 연구 목표야. 들리는 소문에 의하면, SNS라고 나노 금속형 생체병기도 개발하고 있었다고는 하지만, 그 실험체를 직접 본적도 없고, 성공여부도 알 길이 없다고 하더군.”<sup>34)</sup>

위의 예문은 『원판』의 장르적 요소를 잘 보여주는 대목이다. 인간을 최고의 생체병기로 만드는 실험을 자행하는 기관의 음모를 설명하고 있다.

『월야환담』은 채월야, 창월야, 광월야의 3부작으로 구성되어 있는데, 다양한 요소들이 섞여있는 모습을 보여준다. 현대를 배경으로 판타지에나 등장하던 흡혈귀가 등장하고 이를 사냥하는 흡혈귀 사냥꾼이 등장한다. 이외에도 늑대인간, 곰인간, 호랑이인간과 같이 변신하는 수인(獸人)

33) 방진호, 『원판』 1권, 드림필드, 2001, 18쪽.

34) 방진호, 『원판』 3권, 드림필드, 2000, 208쪽.

들이 등장하고, 마법을 사용한 도구도 등장한다. 또 성당기사단, 흑마법사 등이 나와서 주술과 마법을 부리고, 특수부대나 암살자가 나와 각종 병기(兵器)를 사용해서 도시를 박살내는 등의 요소가 섞여 무협과 판타지에만 한정되어 있던 배경이나 소재 등의 폭을 넓혔다.

실베스테르는 그 순간 잘려진 팔 대신 입에 물고 있던 워드스톤을 뱉어서 세인에게 맞추고 발로 세인의 이마를 걷어찬 뒤 워드스톤에 간혀 있던 마법을 해방시켰다. 새파란 불길이 원형으로 터져 나오며 세인의 머리를 고열로 태워버리기 시작했다. 비록 기독교가 인정하지 않는 룬 마법이었지만 태양을 상징하는 소울로(Sowulo)와 일광의 다가즈(Dagaz)는 흡혈귀에게 사형선고나 다름없는 룬이다.<sup>35)</sup>

흡혈귀 사냥꾼인 실베스테르는 흑마법을 사용해서 죽음을 초월한 존재로 등장하며 과학의 시대라는 현대를 배경으로 마법을 사용해서 흡혈귀를 사냥한다. 과학으로 설명하기 힘든 초자연적인 현상들과 마법을 적절하게 조합하여 독자들에게 색다른 재미를 선사한다.

지축을 흔드는 폭음은 완전히 주위를 산산조각 내었다. 지금까지는 폭탄 중에선 삼류라고 할만한 TNT를 주로 썼지만 이번에 쓴 것은 콤포지션-4나 RDX를 주로 한 최고급 고폭탄이었다. 파편이 부족할 것 같아서 크레이모어도 섞긴 했지만 크레이모어도 엄밀히 따져 보면 콤포지션-4를 쓰니 이 계통이라 하겠다.<sup>36)</sup>

주인공이 사용하는 폭탄이나 총기류에 관한 설명은 전문적인 밀리터

35) 홍정훈, 『월야환담 채월야』 6권, 디앤씨미디어, 2003, 271쪽.

36) 홍정훈, 『월야환담 채월야』 7권, 디앤씨미디어, 2003, 270쪽.

리 관련 서적과 같이 자세해서 이런 방면에 관심이 많은 시기인 청소년들의 호기심을 충족시키기에 무리가 없다.

『월야환담』의 경우 청소년들이 좋아하는 요소들을 두루 갖추고 있다. 주인공은 오토바이 폭주를 일삼던 문제 청소년에서 흡혈귀를 사냥하는 흡혈귀 사냥꾼으로 변모하는 모습을 보여 준다. 이 과정에서 각종 무술 훈련과 총기류에 관한 내용은 청소년들의 시선을 끌기에 충분했다. 여기에 흡혈귀를 비롯한 각종 판타지에서나 볼 수 있었던 몬스터들이 등장하고, 마법과 특수부대 등이 나오면서 점차 소설의 스케일은 커졌다. 이는 마치 한편의 영화나 오락을 보는 듯한 느낌을 주었고, 이에 대한 독자들의 호응은 『월야환담』을 3부까지 출간하게 하는 원동력이 되었다.<sup>37)</sup>

### 3. 퓨전화의 특징 및 의의

판무협 계열과 차원이동 계열의 특징은 주인공이 속한 세계에서 다른 세계로 이동해서 벌어지는 이야기를 다룬다는 점이다. 이미 세계관이 완성된 곳에서 다른 곳의 특징을 이용한 이야기 전개 방식은 독자들에게 신선함으로 다가왔다. 낯선 곳에서 펼쳐지는 주인공의 활약은 기존의 고정된 형식에서 탈피한 새로움이었다. 게임소설 계열과 현대물의 계열 역시 다른 장르적 요소들이 합쳐져서 새로운 장르적 특성을 만들어냈다는 특징이 있다. 게임과 소설이 혼합된 게임소설의 경우 온라인 게임 상에서 게임을 직접 하는 과정이 소설 속에 잘 묘사되어 독자로 하여금 게임을 하는 듯한 느낌을 주기도 하며, 온라인 게임에 심취한 청소년들을

37) 『월야환담』의 경우 퓨전화를 잘 보여주는 작품으로 많은 요소들을 두루 갖추고 있기에 현재 영화, 게임, 만화 등의 제 3의 분야로의 활용에 관한 논의가 활발하게 진행되고 있다.

새로운 독자층으로 만들어내는 역할을 했다. 현대물은 독자층의 흥미를 유발하는 요소들을 첨가하여 독자층의 관심을 유도했다.

이 특징들은 다음과 같이 요약할 수 있다. 첫째, 소설의 배경이 주로 무협이던 세계인 강호나 판타지의 세계이다. 둘째, 차원이동을 한다. 즉 처음 배경이 되었던 곳에서 새로운 곳으로 배경이 바뀐다. 게임소설의 경우 배경이 두 개이다. 셋째, 무협과 판타지의 세계 이외에도 현재나 미래 혹은 게임과 같은 전혀 다른 장르의 요소들이 섞여서 새로운 장르를 만들어 낸다. 이러한 소설을 공유하는 독자나 작자는 대체로 보아 앞의 세 가지 특징을 지닌 소설들을 퓨전소설, 장르소설<sup>38)</sup> 등으로 명칭하고 있다.<sup>39)</sup>

무협소설과 판타지소설은 각각 기존에 고수하던 양식에서 벗어나 서로에게 필요한 요소를 첨가함으로써 식상함을 느끼던 독자들의 흥미를 유발시키는데 성공했다. 거부감을 불러오는 한문으로 된 무공 초식의 이름과 복잡한 혈의 위치 등이 자주 등장하는 무협소설의 경우 독자들에게 익숙한 세계인 판타지의 요소를 적절히 섞음으로서 거부감을 주던 무공 관련 내용을 내공이라는 설명으로 대체할 수 있었다. 판타지의 세계에서조차 어려운 무공의 초식을 외치면서 싸울 이유는 없었기 때문이다. 다만 이것은 무협의 세계에서 익힌 무공이라는 전제만 달면 모든 것이 해결될 수 있었다. 반대로 판타지의 세계에서 검술을 익혀 기사 수업을 받거나 레인저, 도둑 등의 직업을 갖게 되는 경우 주인공의 체계적인 성장에 대한 묘사가 부족한 경우가 많았다. 이런 단점은 무공을

38) 장르문학은 각 장르별로 고유한 서사규칙과 특징을 가지고 있어서 텍스트를 펼쳐 드는 순간, 누구나 그것이 어떤 장르에 해당되는지를 알게 되는 작품들이다. 조성면, 『한비광, 김전일과 프로도를 만나다-장르문학과 문화비평』, 일송미디어, 2006, 24쪽.

39) 명칭에 대한 문제는 본 연구와는 거리가 있기에 다음 기회에 논의하기로 한다.

배우게 되면서 해결될 수 있었다. 서로에게 부족하거나 복잡했던 부분을 보완할 수 있게 된 것이다. 게임소설은 인터넷의 등장과 함께 탄생한 온라인 게임을 소설에 접목함으로써 소설에 관심이 적었던 청소년층을 새로운 독자층으로 구성했다. 반대로 온라인 게임의 진행방식을 그대로 묘사하여 온라인 게임에 관심이 없던 세대를 게임의 세계로 이끄는 현상도 유발했다. 또한 현대를 배경으로 한 경우 사회의 부조리나 힘에 논리에 의해 억압받던 소시민들의 울분을 해결해 줄 영웅이 필요한데, 이 경우 역시 보통을 넘는 수준으로는 화끈한 장면이 연출되기 부족했다.<sup>40)</sup> 이때 생체과학의 힘으로 탄생한 주인공이 등장하게 된다. 일반 과학의 상식을 넘어서는 최첨단 미래 과학의 산물인 주인공과 주변 인물들이 문제를 시원하게 해결해 주는 장면에서 독자들은 일종의 대리만족을 얻게 되었고, 이러한 점에서 독자들을 지속적인 관심을 얻는다.

결국 각 유형의 특징은 새로운 세계로 이동하거나 하여 발생하는 모험담을 그리거나 하나의 장르에 다른 장르의 요소가 섞여서 새로운 장르를 만들어내는 퓨전화의 경향을 보이고 있다. 그러한 퓨전화는 기존의 장르와는 다른 색다른 장르를 파생시켰다. 그와 동시에 기존의 장르에 식상해 있던 독자들에게 신선함으로 다가와 흥미를 유발시켰으며, 이러한 색다른 장르의 파생은 결과적으로 독자층을 더욱 넓히는 역할을 할 수 있었다. 침체되어 있던 출판 자본은 이러한 새로운 장르의 파생을 적극 이용하기 시작했다. 영화나 컴퓨터게임과 같은 영상 매체에 익숙한 신세대 독자들을 끌어들이기 위해 다양한 퓨전화 작품들을 출판했다. 즉 무협소설이나 판타지소설을 연재하는 사이트에서 연재 중인 작품들

40) 『원팔』의 경우 큰 줄거리는 국가기관과의 대결구도로 전개되나 세부적으로는 사회의 부조리나 폭력에 희생당하는 소시민들의 문제를 해결해 주는 내용이 에피소드 형식으로 구성되어 있다.

중 조회수나 추천수가 높은 찾아 출판 계약을 맺고 작품을 출간하는 것이다. 몇몇 작품들의 경우 그 인기가 매우 높았다. 그러자 대다수 출판사들은 퓨전화한 작품을 경쟁적으로 출판하기 시작했다. 그 결과 작품의 질은 저하되고 작품의 유형도 천편일률적인 양상을 보였다. 결국 새로운 장르에 관심을 보였던 독자층은 자연스럽게 눈을 돌리게 되었고, 먼치킨소설<sup>41)</sup>, 쓰판소<sup>42)</sup>, 양판소<sup>43)</sup>와 같은 오명(汚名)도 생겨났다. 이 또한 무협소설과 판타지소설의 퓨전화에서 보이는 특징이다. 새로운 장르로 탄생하자마자 출판자본의 개입으로 인해 질적 저하 현상을 보이면서 동시에 또 다른 장르를 파생시킨 것이다.

이러한 무협소설과 판타지소설의 퓨전화 특징은 텍스트 사이에서 발생하는 공통점이나 차이점만으로는 규명할 수 없는 요소들이 존재한다. 인터넷이라는 새로운 매체를 통해 탄생한 새로운 문화 및 장르의 파생 문제, 출판물에 대한 급격한 수요 감소로 인해 어려움을 겪게 된 출판자본의 새로운 전략, 기존의 글쓰기 방식을 탈피한 파격적이라고까지 할 수 있는 신세대 작가의 등장, 영화나 광고 그리고 게임 등의 영상 매체가 더 익숙한 독자층 등의 문제가 함께 논의되어야 하겠다.

41) 먼치킨은 『오즈의 마법사』에 나오는 난쟁이족의 이름과 그 난쟁이들이 사는 마을 이름으로 그 마을에서는 말도 안 되는 일들이 자연스럽게 일어나는데 이러한 속성이 RPG게임에 도입되면서 만들어진 용어이다. 역할 분담 게임인 RPG게임에서 역할 분담이 필요 없는 캐릭터가 나오면 어떨까 하는 생각에서 나왔다는 설이 있다. 또는 게임 자체를 즐기는 플레이어가 아닌 단순하게 캐릭터의 강함을 추구하고 이를 위해 강함의 척도인 능력치, 돈, 경험치, 캐릭터의 레벨 따위에 몰두하는 플레이어를 지칭하며, 이러한 플레이어를 통해 등장하게 된 게임에서 등장할 수 없는 비정상적 캐릭터를 말하기도 한다는 설도 있다. 먼치킨소설이란 이러한 비정상적으로 강한 캐릭터가 등장하여 모든 문제를 초인적인 능력으로 해결하는 내용의 소설을 지칭한다.

42) 쓰레기 판타지소설의 줄임말이다.

43) 양산형 판타지소설의 줄임말이다. 출판사들이 대량으로 출판해내는 판에 박힌 유형의 소설들을 지칭하는 용어로 인터넷에서 사용되고 있다.

## 4. 결론

지금까지 대중소설이 어떻게 퓨전화를 이루고 있는지 각각의 계열을 나누어 보고, 계열을 대표할 수 있는 몇몇 소설을 예로 들어 살펴보았다. 이러한 계열화는 단순히 편의를 위한 분류였을 뿐 그 정확한 계열을 나누기는 쉽지 않다. 이는 퓨전이라는 개념 때문이다. 퓨전의 뜻은 ‘서로 다른 두 종류 이상의 것이 합해져 새로운 것이 됨’이다. 그렇기 때문에 어떠한 것을 섞어도 상관이 없다. 이런 상황에서 계속적으로 탄생되는 소설들을 일일이 분류한다는 것은 불가능하다. 다만 큰 범주에서 ‘퓨전’이라는 말로 규정할 수 있을 뿐이다.

이것과 저것이 섞였을 때 어떤 것이 나올까? 하는 호기심 또는 상상력에 도전의식이 결합되어 탄생한 대중소설의 퓨전화는 결국 무한한 상상력과 새로움에 대한 도전의식과 호기심 및 새로운 것에 대한 탐구라고도 볼 수 있다. 이렇게 보면 무협소설과 판타지 소설이 만나서 만들어내는 새로운 이야기라든가, 현대를 살아가던 인물이 판타지나 무협의 세계로 넘어가 현대의 지식을 바탕으로 벌이는 활약 등을 다룬 이야기, 소설과는 전혀 다른 장르인 온라인 게임을 즐기는 세대들이 꿈꾸는 이야기, 또는 현대에 살면서 마법이라든가 혹은 SF적인 요소들이 합쳐져 펼쳐지는 이야기들도 모두 ‘퓨전’인 것이다. 이러한 무협소설과 판타지소설의 퓨전화는 새로운 것을 추구하는 독자들의 요구와 새로운 것을 창조하려는 작가의식이 맞물려 탄생한 신종 장르이다.

대중소설의 경우 본격소설에 비해 연구가 미흡하다. 그나마 대중적 인기나 인지도가 있으며 그 역사가 다른 것보다 긴 무협소설의 경우 약간의 연구가 이루어진 상황이다. 판타지소설의 경우 『반지의 제왕』, 『해리 포터』 등의 인기로 인해 관심이 높아졌다. 무협소설과 판타지소설의

틈새시장을 공략하기 시작한 퓨전화 된 소설들은 관심을 지닌 소수의 사람들로 시작하여 지금은 청소년들이 즐겨보면서 다수의 독자층을 확보했다.<sup>44)</sup> 무협소설과 판타지소설의 재미를 모두 갖추고 있는 이 장르는 독자들에게 신선함으로 다가왔고 흥미를 끌기에 충분했다. 이러한 퓨전화 된 소설이 등장한 지 약 10년이 되어가는 상황에서 먼치킨소설이라는 특별한 하위 장르도 탄생했으며 일부 작품의 성공으로 인한 출판계의 부흥을 불러오기도 했다. 이 장르에 대한 연구는 현재 전무한 실정으로 용어정립의 문제라든가 변이 양상, 각각의 텍스트에 대한 분석과 연구 등이 추후 과제로 남는다.

44) 퓨전소설이 등장했을 당시 독자들의 취향은 무협이면 무협, 판타지면 판타지로 양분된 경우가 많았다. 80년, 90년대 무협소설을 접했던 세대들은 상당한 수준에 올라있는 대만, 중국의 무협소설을 접하면서 그 매력을 충분히 느꼈고 계속적으로 무협소설을 찾았다. 그 이후의 세대들은 책보다는 영상매체나 컴퓨터 게임이 더 익숙한 세대로 중세와 마법의 세계는 게임으로 쉽게 접할 수 있었기에 판타지 소설이 더 친숙했다. 퓨전소설의 경우 무협소설과 판타지소설의 두 가지를 동시에 접할 수 있었기 때문에 양쪽의 독자층을 모두 수용할 수 있었다.

## 참고문헌

- 권태용, 『레이센』1~7, (주)로크미디어, 2004.  
 김정률, 『소드앰퍼러』1~17, 북박스, 2002.  
 남희성, 『달빛 조각사』1~10, (주)로크미디어, 2007.  
 박정수, 『마법사 무림에 가다』1~15, 북박스, 2004.  
 방진호, 『원팔』1~3, 드림필드, 2001.  
 유기선, 『극악서생』1~9, 자음과 모음, 2000.  
 전동조, 『묵향』5~6, 도서출판 명상, 2003.  
 홍성훈, 『월야환담 광월야』1~2, 넥스비전 미디어웍스, 2008.  
 홍성훈, 『월야환담 창월야』1~7, 디엔씨미디어, 2004.  
 조성면, 『한비광, 김전일과 프로도를 만나다-장르문학과 문화비평』, 일송미디어, 2006.

## Abstract

### Fusionization of Popular Novel

- in center about fusionization aspect of "moo-hyup" novel and  
fantasy novel

Ko Hoon

Until now the "moo-hyup" novel and fantasy novel constructed the territory of characteristics respectively and they grew and they came. 2000years after that two style is mixed but or the fusionization transformation which the element of different style comes to combine becomes accomplished, undergoes the change. The fusionization the aspect which transforms on a large scale is 4 kind degree, "fan-moo-hyup" systems, "dimension transfer" systems and "game novel" systems, there is a possibility of dividing with "modern" systems. These feature moves toward the new world and occurs the tale of adventure which draws or the element of different style is mixed in one style, makes the style is visible the tendency of the fusionization transformation is a thing. Like this fusionization transformation derived, with style of existing different style was fresh in the individuals who are surfeited simultaneously in style of existing an interest, with to approach and the mortar made a big duty widens a class of readers

did. New the challenge consciousness and curiosity are combined and fusionization transformation of the popular novel which is born with the imaginative power which is infinite about being new, as the outcome goods of effort there is a possibility of doing. Specially fusionization transformation of "moo-hyup" novel and fantasy novel demand of the individuals who pursue the new thing and creates the new thing the author ceremony to go in gear, the new species style which is born will do. So far new style of course about popular novel is the actual condition where also the research is insufficient. In future many research is demanded.

---

### Key Words

"moo-hyup" novel, fantasy novel, the fusionization, "fan-moo-hyup", "dimension transfer", "modern", popular novel

\* 위 논문은 2008년 4월 14일에 투고되어, 2008년 5월 28일 심사 완료 후 6월 5일 게재가 확정되었음.