

한국 웹소설 판타지의 형식적 갱신과 사회적 성찰 — 책빙의물을 중심으로

유인혁*

1. 책빙의물: 한국 웹소설 판타지의 메타 장르
2. 형식적 갱신을 서사화하기
3. 사회적 전복을 장르화하기
4. 장르의 갱신, 갱신의 장르

국문초록

이 글은 한국 웹소설 판타지의 새로운 하위장르인 책빙의물을 분석했다. 그리하여 현재 한국 웹소설 판타지가 형식적 갱신을 서사적 동기로 삼고 있으며, 사회적 전복의 상상력을 장치로 활용하고 있음을 드러냈다. 이는 책빙의물이 가지고 있는 두 가지 형식적 특성을 분석하는 과정에서 수행되었다.

책빙의물에서 주인공은 판타지 소설의 작가나 독자로서, 자신이 서술·독서하고 있던 소설 속으로 이동한다. 이때 주인공이 진입한 ‘원작’은 전형적인 판타지소설의 관습이 형상화된 공간이다. 이에 따라 주인공은 진부한 장르적 장치와 전형적인 플롯을 체험하며, 그것을 바꾸기 위해 노력한다. 요컨대 책빙의물에서 장르의 전형성을 회피하는 것은 서사의 내적 동기로 주어져 있다.

한편 책빙의물에서 주인공은 원작의 중심인물이 아니라 주변인물에

* 서울시립대학교 도시인문학연구소 연구교수

게 이입한다. 원작의 중심인물은 대개 사회의 좋은 자원을 독점하고 있는 지배계급으로 나타난다. 이때 책빙의물은 주변인물이 중심인물을 압도하는 플롯을 통해, 사회적 약자가 사회적 강자를 넘어서는 전복적 상황을 연출한다. 그리하여 독자의 사회적 욕망을 장르 내적인 장치로 전환시킨다.

정리하자면 책빙의물은 한국 장르문학의 관습이 갱신되는 장면을 포착하는 동시에, 동시대 사회적 맥락 및 독자의 욕망을 민감하게 반영하고 있다. 그리하여 한국 웹소설 판타지가 자신의 내적 조건과 사회적 맥락을 동시에 성찰하고 있음을 보여주었다.

(주제어: 한국 웹소설 판타지, 장르소설, 클리셰, 책빙의물, 메타소설, 메타 장르, 장르비틀기, 장르 교차)

1. 책빙의물: 한국 웹소설 판타지의 메타 장르

책빙의물은 한국 웹소설 판타지의 새로운 하위장르이다. 이 장르에서 주인공은 ‘판타지소설’의 작가나 독자이다. 그는 자신이 읽고 있거나 혹은 서술하고 있었던 소설의 세계로 이동한다. 그리하여 소설 속 특정 등장인물의 인격을 차지하게 된다. 이 과정이 소설 속 인물에게 ‘빙의’하는 것과 같다하여 ‘책빙의물’이라는 장르명이 자리 잡게 되었다.

이 하위장르는 2018년부터 본격적으로 유행하기 시작했다. 웹소설 플랫폼 문피아에서 〈전지적 독자 시점〉, 〈소설 속 엑스트라〉, 〈백작가의 망나니가 되었다〉가 인기를 얻기 시작하며, 책 속의 세계로 이동하는 화소가 급속도로 정착하기 시작한 것이다. 〈전지적 독자 시점〉이 연재를 시작한 것이 2018년 1월인데, 〈소설 속 엑스트라〉와 〈백작가의 망나니가 되었

다)는 동년 4월에 같은 플랫폼에서 연재를 시작했다. 그리고 <눈 떠보니 엑스트라>(카카오페이지, 2018.10.21.~) <엑스트라로 꿀 빼는 법>(카카오페이지, 2019.03.19.~), <영주님은 엑스트라>(카카오페이지, 2019.07.02.~)처럼 소설 속 엑스트라로 ‘빙의’하는 화소가 확대재생산되고, <막장 악역이 되다>(카카오페이지, 2018.11.01.~), <빙의한 악역이 너무 강함>(카카오페이지, 2019.06.16.~)처럼 소설 속 악역에 ‘빙의’하는 화소로 굴절되는 양상이 나타났다. 한편 <빙의검신>(카카오페이지, 2019.03.26.~), <작가무림>(카카오페이지, 2019.04.09.~), <무림세가 막내아들로 빙의했습니다>(카카오페이지, 2019.09.14.~)처럼 무협 장르로 전파되기도 했다. 책빙의물은 약 1년 남짓한 시간 동안, 플랫폼과 장르를 가로지르며 한국 ‘남성향 웹소설’¹⁾의 뚜렷한 경향 중 하나로 자리 잡은 것이다.

책빙의물의 특징을 분별해보자면, 우선 주인공이 진입한 ‘원작’이 전형적인 판타지소설의 세계로 나타난다는 점을 들 수 있다. 그리하여 주인공은 진부한 장르적 장치들과 전형적인 플롯의 전개, 즉 ‘클리셰’를 실제로 체험하게 된다. 다음으로는 주인공이 ‘원작’의 중심인물이 아니라 주변인물에게 ‘빙의’한다는 점을 들 수 있다. 따라서 그는 흔히 대중서사의 주인공에게 주어지는 빼어난 용모, 비범한 능력, 유능한 동료를 가지고 있지 않다. 대신 자신이 이미 알고 있는 원작의 내용을 활용하여 문제를 해결하는 양상을 보여준다. 이는 필연적으로 원작의 내용을 변화시키는 전개로 이어진다.

여기서 책빙의물은 메타-장르적인 성격을 드러내고 있다. 책빙의물은 한국 웹소설 판타지의 전형적 장르 관습인 ‘클리셰’를 변화시키는 것을

1) 현재 웹소설 및 장르문학의 장은 ‘남성향’과 ‘여성향’이라는 젠더적 차이에 의해 분할되어 있다. 이때 ‘책빙의물’이라고 하는 장르적 요소가 젠더적 차이에 따라 어떻게 변주되는지 살펴보는 것은 중요한 과제다. 그러나 이 글에서는 일단 ‘판타지’ 장르에 속한 작품들만을 우선적으로 살펴보고자 한다.

서사적 동기로 삼고 있다. 지금까지 한국 웹소설 판타지는 일반적으로 “클리셰 중심의 서사”²⁾나 “소재의 중복과 천편일률적인 스토리라인”³⁾을 특징으로 한다고 여겨져 왔다. 그런데 책빙의물의 주인공에게는 원작의 내용을 바꾼다는 것이 모험의 목적으로 주어져 있다. 그리하여 ‘클리셰’ 및 ‘중복적 스토리라인’을 회피한다는 것이 주인공의 운명을 바꾸는 실 천으로 나타난다. 즉 책빙의물의 주인공은 자신의 생존을 도모하는 가운데, 장르에 대한 성찰을 수행하고, 그 형식을 갱신하고 있다.

한편 책빙의물은 웹소설 판타지의 서사를 바꾸고자 노력하는 가운데, 관습화된 사회에 대한 불만을 표현하고 있다. 책빙의물 장르의 작품들은 불합리한 사회 구조가 ‘클리셰’처럼 주어져 있는 상황을 공통적으로 재현한다. 특히 원작의 ‘중심인물’은 사회의 좋은 자원을 독점하고 있는 지배계급으로 나타난다. 이때 책빙의물은 ‘주변인물’이 ‘중심인물’을 압도하는 플롯을 통해, 사회적 약자가 사회적 강자를 넘어서는 전복적 상황을 연출한다. 이러한 구도는 관습화되고, 재생산됨으로써, 책빙의물의 필수적인 맥락이 되었다.

정리하자면 책빙의물로 대표되는 한국 웹소설 판타지의 최신 트렌드는 한국 장르문학의 관습이 갱신되는 장면을 포착하는 동시에, 동시대 사회적 맥락 및 독자의 욕망을 민감하게 반영하고 있다. 이어지는 분석을 통해 이러한 양상을 자세히 규명하겠다.

한편 이 글의 주된 분석 대상은 〈전지적 독자 시점〉, 〈소설 속 엑스트라〉, 〈백작가의 망나니가 되었다〉이다. 이 세 작품은 한국 웹소설 판타지에 책빙의물 장르를 소개했으며, 또한 유행을 선도하였다. 현재 이 작

2) 안상원, 『웹소설 유료화에 따른 플랫폼과 서사의 변화 양상 연구』, 『한국문예창작』 16권 3호, 한국문예창작학회, 2017, 22쪽.

3) 이진웅·위중, 『한중 웹소설의 발전과정과 특징』, 『글로벌문화콘텐츠』 31호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2017, 168쪽.

품들은 문피아 ‘종합 TOP 100’ 차트에서 각각 1위와 4위, 5위를 차지하고 있다.⁴⁾ 또한 2018년 랭킹란을 살펴보면 각각 1위와 2위, 3위를 차지하고 있는 모습을 확인할 수 있다. 이렇게 웹소설 플랫폼의 순위표를 확인하는 것은, 대중적 인기가 작품의 가치나 수준을 증명하기 때문이 아니다. 다만 이 세 작품이 현재 한국 웹소설 판타지의 현주소를 보여주는 표본이라는 점을 강조하고 싶다. 이 세 작품은 2018년부터 현재까지, 책빙의물이 한국 웹소설 판타지의 트렌드를 형성하고 있다는 점을 압축적으로 보여주고 있는 것이다.

2. 형식적 갱신을 서사화하기

이 장에서는 책빙의물이 관습의 갱신을 목적으로 하는 하위장르라는 점을 논증하고자 한다. 그리하여 책빙의물에서 기성의 장르와 달라지려는 욕망이 서사적 동기로 나타나고 있음을 드러내겠다. 그런데 본격적인 분석에 앞서 다음과 같은 점을 지적하지 않으면 안 된다. <전지적 독자 시점>, <백작가의 망나니가 되었다>, <소설 속 엑스트라> 등 세 작품은 장르의 유행을 선도하고 있지만 독창적인 작품이라고 보기는 어렵다. 이 작품들은 모두 기성품의 짜깁기로 구성되어 있다. 요컨대 책빙의물이 수행하고 있는 ‘갱신’의 내용을 이해하는 작업은, 역설적으로 그 결과물의 새롭지 않음을 포착하는 데서 시작해야 한다.

<전지적 독자 시점>과 <소설 속 엑스트라>는 모두 ‘게임물’의 요소를 차용하고 있다. 두 작품은 모두 MMORPG의 인터페이스를 소설적 장치로 활용하고 있다. 이것은 최근 웹소설 판타지의 주된 경향 중 하나이

4) 2020년 1월 10일 현재 기준.

다. 〈달빛조각사〉(2007) 및 〈MEMORIZE〉(2012)의 성공 이후 등장인물이 게임화(化)된 세계를 경험하는 내용은 관습화되었다. 초월적 존재가 ‘퀘스트’라는 강제적 임무를 부과하거나, 자신의 능력을 수치를 통해 확인할 수 있게 만드는 것 등은 한국 웹소설 판타지의 보편적인 장치로 자리 잡았다. 한편 〈전지적 독자 시점〉과 〈백작가의 망나니가 되었다〉는 등장인물이 미래 세계에서 중대한 임무에 실패하고 과거로 되돌아가는 ‘회귀물’, 등장인물이 현실세계 외의 공간으로 이동한다는 ‘이세계물’, 이세계에서 모험을 마치고 되돌아온 후의 이야기를 다루는 ‘귀환물’의 요소들을 포함하고 있다. 즉 세 작품은 이미 대중성이 확인된 장르들이 서로 교차(genre crossing)한 결과물이다.

심지어 책빙의물이라는 하위장르 역시 세 작품의 고유한 특징이 아니다. 이 장르는 본래 ‘여성향’ 팬픽션 문화에서 시작한 것으로, 조아라에서 2012년 연재되었던 〈인소의 법칙〉 이후 본격적으로 전파된 것이다. 단적으로 말해 세 작품은 한국 웹소설 판타지에서 고착화된 장치 및 타 장르에서 검증된 장치를 재활용하고 있다. 이것은 한국 웹소설 판타지가 “검증된 스토리의 재배열과 균질화”, “자극적인 소재와 설정을 활용”, “익숙하면서도 변주하기 쉬운 설정”⁵⁾에 기대다는 점과 일맥상통한다.

기실 한국에서 웹소설 플랫폼을 중심으로 유통되고 있는 판타지 장르는 고도로 규격화되어 있다. 책회귀물 역시 빠르게 새로운 ‘클리셰’를 형성했다. 세 작품의 성공 이후 하위장르로서 생명력을 얻은 것이다. 그리하여 주인공이 소설 속 ‘엑스트라’로 치환되는 화소(話素)는, 문피아에서 만 1년 사이 약 50여 개로 증식했다.⁶⁾ 다른 장치들의 재활용으로 이루어

5) 안상원, 『웹소설 유료화에 따른 플랫폼과 서사의 변화 양상 연구』, 『한국문예창작』 16권 3호, 한국문예창작학회, 2017, 22쪽.

6) 이는 문피아에서 ‘엑스트라’를 표제로 검색을 했을 때, 약 50여 편의 작품이 나타난다는 점에서 유추할 수 있다. 이용희에 따르면 웹소설은 제목에 작품의 요소, 화소,

진 작품들이 즉각적이며 광범위하게 다시 재활용된 것이다.

여기서 우리는 한국 웹소설 판타지의 상호연관적인 두 특징을 환원할 수 있다. 첫째, 한국 웹소설 판타지에서 작가와 작품은 무개성적인 성격이 강하다. 웹소설의 작품은 고유한 상상력의 결과물이기보다는 인용의 짜임들로 구성되는 경우가 일반적이다. 따라서 현재 웹소설의 환경에서는 그 어떤 작품도 ‘유일무이성’ 및 독창성을 주장하기 어렵다.⁷⁾ 둘째, 한국 웹소설 판타지의 무개성성은 신속하고 무한한 재생산의 조건이 됐다. 요컨대 4000억 원의 시장규모와, 하나의 플랫폼에서만 4만 명이 넘는 작가⁸⁾가 활동하고 있는 웹소설의 성장력은, 바로 이러한 무개성성과 밀접히 연관되어 있다. 만약 〈소설 속 엑스트라〉가 책빙의물에 대한 아이디어의 독점권을 요구했다면 현재와 같은 화소의 보급은 불가능했을 것이다. 적어도 50여 편이나 되는 새로운 ‘엑스트라물’은 나타나지 않았을 것이다.

여기서 웹소설의 무개성성을 고급문화적 관점에서 비판하는 것은 자연스럽다. 즉 웹소설이 “비교적 단순한 이야기 구조와 평이하고 간결한 구어체 서술로 일관”하며, “외부의 현상에 대하여 내적 성찰로 반응하지 않는” 깊이없음을 특징으로 하고,⁹⁾ “누구나 쉽게 쓰고 편하게 읽을 수

클리셰 등을 표시하는 경향이 있다. 독자가 제목 검색을 통해 자신이 원하는 서사 구조를 파악해야 하기 때문이다. (이용희, 『메타 웹소설 『빅라이프』, 『포텐 폭발, 김작가!』, 『기획에 산다』를 통해 살핀 웹소설』, 『전자출판연구』 10호, 한국전자출판학회, 2018, 31쪽) 한편 ‘망나니’, ‘소설 속 ‘악역’, ‘빙의 등의 표제어 역시 다수의 검색결과를 보여준다.

7) 발터 벤야민은 복제가 “예술작품의 유일무이한 현존성” 및 고유성(originality)을 위축시킨다고 주장했다. (발터 벤야민, 『기술복제시대의 예술작품』, 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완 역, 민음사, 1983, 202쪽) 롤랑 바르트에게 개성의 쇠퇴는 현대 예술의 핵심적 성격으로 포착됐다. 그에게 있어 글쓰기는 개성의 실천이 아니라 “선행적인 물개성”에 의해 독창성이 후퇴하는 과정이었다. (롤랑 바르트, 『저자의 죽음』, 『텍스트의 즐거움』, 김희영 역, 동문선, 1997, 29쪽)

8) 이정은, 『상장 가는 문피아, 김환철 “웹소설 콘텐츠는 이제 시작”, 『비즈니스 포스트』, 2019.8.22.

있”는 낮은 진입장벽¹⁰⁾과 “익숙한 스토리를 어디서나 볼 수 있”는 한계¹¹⁾를 가지고 있는 것 등은 “작품성보다 상품성을 추구”¹²⁾한 결과, “작가주의보다는 장르 자체의 관습성”¹³⁾이 앞선 결과로 분석됐다. 이러한 관점은 자연스럽게 웹소설의 ‘작품성’을 향상시켜야 한다는 비평을 생산하게 된다.¹⁴⁾

그런데 이러한 계몽적 입장이 가지고 있는 문제는, 웹소설의 무개성성이 빠른 성장에 따른 부작용인 동시에, 그 ‘고속성장’을 가능하게 만든 요소라는 점을 간과한다는 데 있다. 더욱 핵심적으로는, 현재 웹소설의 시장 안에서 균질화된 상품들이 무엇을 무기삼아 서로 경쟁하고 있는지 설명하기 어렵다. 그러니까 웹소설은 ‘익숙한 스토리’, ‘장르 자체의 관습성’, ‘평이하고 간결한 구어체 서술’ 등 서로 차별화되기 어려운 특징을 가지고 있으며, 무수히 많은 유사품과 경쟁하고 있다. 이때 경쟁은 어떻게 이루어질 수 있는가? 혹은 어떻게 다른 작품들로부터 식별되는가? 최소한의 ‘탁월성’을 갖춘 작품들이 차별화된다는 대답이 있을 수 있지만, 이는 충분치 않다.

-
- 9) 이정준, 『휴대폰 소설 새 매체 속의 새로운 문학 장르』, 『독일문학』 116호, 한국독어독문학회, 2010, 199쪽.
- 10) 이용준·최연, 『외국 웹소설의 현황과 특성을 통해본 국내 웹소설 발전의 시사점』, 『한국출판학연구』 43권 3호, 한국출판학회, 2017, 116쪽.
- 11) 안상원, 『웹소설 유료화에 따른 플랫폼과 서사의 변화 양상 연구』, 『한국문예창작』 16권 3호, 한국문예창작학회, 2017, 22쪽.
- 12) 최배은, 『한국 웹소설의 서술형식 연구』, 『대중서사연구』 23권 1호, 대중서사학회, 2017, 66쪽.
- 13) 한혜원·김유나, 『한국 웹소설의 멀티모드성 연구』, 『대중서사연구』 21권 1호, 대중서사학회, 2015.
- 14) 이는 장르소설 및 대중소설에 대한 일반적 태도를 반영하는 것이기도 하다. 대중서사는 질적인 문제를 갖고 있으나, 무엇보다 문화산업의 측면에서 “고부가 가치의 글로벌 콘텐츠로 육성”(허만옥, 『한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구』, 『우리문학연구』 34호, 우리문화회, 2011, 489쪽)하기 위해 육성·질적 향상을 도모해야 하는 존재로 인식되는 경향이 있다.

1
 . ()
 :
 ,
 1
 .
 “... ?”
 . (, < > 1 ,
)

책빙의물은 한국 웹소설 판타지가 부분적 수정을 통해 차별화를 수행한다는 점을 압축적으로 보여준다. 위 인용문에서 〈백작가의 망나니가 되었다〉의 1화는 ‘이세계물’이라 불리는 하위장르의 전형적 내용을 소개하는 동시에 비틀고 있다. 이세계물은 대개 대한민국의 평범한 고등학생이 유럽의 중세를 연상시키는 ‘판타지’ 세계로 이동하여 벌이는 모험을 다룬다. 여기서 주인공은 새롭게 획득한 능력이나 문명사회의 지식 등을 활용하여 낯선 세계의 문제를 해결한다. 그리고 현대사회에서 이 세계로 이동한 주인공이 인권의식이 희박한 귀족을 응징하는 사건은, 이 장르에서 빠지지 않는 클리셰다. 〈백작가의 망나니가 되었다〉는 이러한 클리셰를 차용하여, 다른 방향으로 굴절시킨다. 즉 마수걸이 악당을 주인공으로 전환시킴으로써, 전형적인 서사를 변형시키고 있는 것이다. 그럼으로써 〈백작가의 망나니가 되었다〉는 다른 ‘이세계물’의 플랫폼과 다른 차별성을 획득한다.

) . . .

“ ? ?”
 “ , ”
 “ ?”
 “ , , ”
 [.]
 [, .] (< >
 86)
)
 , , .
 , , .
 , , .
 , , .
 , , .
 , , .
 ()
 . (< > 3)

가)는 <전지적 독자 시점>이 ‘귀환물’의 플롯을 패러디하고 있음을 보여준다. 한국 웹소설 판타지의 ‘귀환물’은 초자연적인 현상에 의해 적대적 세계로 이동했던 인물들이 지구로 되돌아온 이후의 일들을 다룬다. 이때 지구로 돌아온 ‘귀환자’가 시간과 장소를 확인하는 장면은 여러 작품에서 반복되었다. 그런데 <전지적 독자 시점>에서 ‘귀환자’는 주인공이 아니라 악역으로 등장한다. 그리고 클리셰는 반드시 회피되어야 하는, 서사 내의 ‘재앙’으로 은유되고 있다.

나)는 이른바 ‘현대 판타지’라고 불리는 하위장르의 클리셰를 비틀고

있다. 현대 화기가 등장한 이후 냉병기(冷兵器)는 대부분 실용성을 상실했다. 하지만 ‘현대 판타지’에서는 인물들이 대개 냉병기를 사용한다. 그것은 냉병기를 활용한 결투가 장르적 쾌락을 생산하는 장치가 되었기 때문이다. 그런데 〈소설 속 엑스트라〉의 주인공은 화기(火器)를 사용한다. 그리고 이것은 장르의 전형성을 비트는 행위로 뚜렷이 강조되고 있다. 〈소설 속 엑스트라〉의 작가는 서술자의 독백을 통해 “세계관에서 사장”된 장치를 활용한다는 점을 의식적으로 발언하고 있는 것이다.

여기서 이루어지고 있는 것은 바로 장르의 개량이다. 반복 재생산되고 있는 형질을 일부 수정함으로써, 차별화시키는 전략을 수행하는 것이다. 〈전지적 독자 시점〉, 〈소설 속 엑스트라〉, 〈백작가의 망나니가 되었다〉는 분명 ‘클리셰’의 짜깁기로 구성되어 있다. 하지만 클리셰를 다른 관점에서 다루거나, 부분적으로 변경하는 것으로 다른 작품들과 차별화되는 지점을 만들어낸다.

이것은 비단 책빙의물만의 특징은 아니다. 장르 비틀기(genre bending)라는 용어에서 확인할 수 있듯이, 많은 창작자들은 장르적 관습을 변화시키는 경향을 가진다. 이것은 장르에 참여하고 있는 작가들 스스로 강조하는 특성이기도 하다. 즉 “장르는 계속 분화, 단절, 조립”¹⁵⁾고 있으며, “규범을 따르는 듯하면서도, 그 규범을 모하게 비트는 부분”¹⁶⁾이 있어야 상업적으로 성공할 수 있다는 진단 등은 장르의 재생산과정 안에 파격(破格)이 자리를 잡고 있다는 점을 보여준다.

책빙의물이 가지는 특별함은, 이러한 장르 비틀기를 서사의 핵심으로 환원시켰다는 데 있다. 달리 말해 책빙의물에서 장르 비틀기는 다만 장르 장치로서 기능하는 데 그치는 것이 아니라, 서사 전개에 가장 중요한

15) 김휘빈, 『웹소설 작가 서바이벌 가이드』, 이마, 2017, 67쪽.

16) 김준현, 『웹소설 작가의 일』, 한티재, 2019, 167쪽.

동력이 되고 있다. 책빙의물에서 ‘원작’의 스토리는, 그대로 놓아둔다면 주인공의 안전을 위협하는 방향으로 흘러간다. 따라서 작품의 전형적인 전개를 수정하거나 가로막는 것은, 주인공이 수행해야할 가장 시급한 과제가 된다. 즉 클리셰를 비트는 것이 작가의 의도를 넘어, 주인공에게 당면한 목표로 나타나게 된다.

.....
? ()
(<
> 5)

위 인용문들은 책빙의물들의 주인공들에게 ‘클리셰’의 변형이 핵심적인 목표로 주어져 있음을 보여준다. <전지적 독자 시점>은 2010년대 유행한 ‘현대 판타지’ 내에서도, ‘이세계물’에 속하는 하위 장르를 활용하고

.....
(<
> 1)

있는데, 이 장르는 왕왕 ‘포스트 아포칼립스’적인 상황과 서바이벌 게임의 요소를 장르적 장치로 활용했다. 그리하여 생존만이 지상명제가 된 상황 속에서, 이에 적응하지 못한 사람들이 삼시간에 절명하는 사건을 관습화시켰다. 〈전지적 독자 시점〉의 감독자는 이러한 사건에 휘말리는 ‘엑스트라’의 위치에 있다. 그래서 서사를 바꾸는 일은 자신의 생존을 도모하는 실천이 된다. 〈백작가의 망나니가 되었다〉에서도 장르의 관습을 비틀어 서사를 바꾸는 일은 중요한 과제다. 1인칭 서술자가 ‘빙의’한 ‘케일 헤니투스’는 주인공에게 폭행을 당하도록 예정되어 있다. 따라서 서술자는 자신의 운명을 개선하기 위해 전형적인 ‘이세계물’의 도입부를 다른 방향으로 굴절시킨다.

책빙의물의 주인공들에게는 원작의 내용을 바꾸고, 그 결말을 회피해야 한다는 목표가 주어진다. 〈전지적 독자 시점〉, 〈소설 속 엑스트라〉, 〈백작가의 망나니가 되었다〉의 인물들은 묵시록적인 파국 속에 던져졌다. 따라서 원작에 반영되어 있는 ‘클리셰’를 뒤틀고, 새로운 방향으로 서사를 전개시키고자 한다. 이는 한편으로 자신의 운명을 구제하는 것이며, 다른 한편으로는 서사를 뺄하지 않은 방향으로 진행하는 실천이 된다.

요컨대 메타 장르로서 책빙의물은 자기갱신의 동력을 서사화하고 있다. 그리하여 장르가 혁신하는 과정을 서사의 내적동기로 만들고 있다. 이는 한국 웹소설 판타지가 자기성찰적 시선을 작동시킴으로써, 획일적인 관습을 스스로 상대화하고 있다는 점을 드러내고 있다.

3. 사회적 전복을 장르화하기

이 장에서는 책빙의물이 사회적 전복의 상상력을 장르의 필수적인 맥

락으로 전환시키고 있음을 논증하겠다. 이것은 책빙의물에서 가장 극명하게 변화한 형식적 요소의 함의와 맥락을 재구성하는 과정에서 수행될 것이다. 바로 주인공 유형이다. 대부분의 대중서사에서 주인공은 유능하고 매력적인 성격을 갖춘 경우가 일반적이다. 그러나 책빙의물의 주인공은 ‘주변인물’적인 성격을 가지고 있다. 주인공은 대개 이름이나 역할이 잘 기억나지 않는 흔해빠진 단역에게 빙의하는 것이다. 이러한 전환은 독자의 감정이입 양상을 변화시키게 된다.

한국 초기 판타지 소설의 주인공들은 대개 ‘비범한 인물’로서의 성격을 가지고 있었다.¹⁷⁾ 이경영의 *가즈나이트* (1999)¹⁸⁾는 “신의 부름을 받고 세상으로 던져진 7명의 기사들”을 주인공으로 삼았다. 홍정훈의 *비상하는 때* (1999)¹⁹⁾는 “아름답고 강력한” 마법사 페르아하브 아사인 사트라는 인물을 주인공으로 삼고 있다. 임경배의 *카르세아린* (1999)²⁰⁾은 인간으로 둔갑한 드래곤(dragon) ‘카르세아린’을 주인공으로 한다. 이렇듯 20세기 후반 PC통신의 게시판을 통해 소개된 ‘1세대 판타지 소설’들은 대개 빼어난 용모와 유능함을 겸비한 주인공을 다뤘다.

이러한 ‘비범한 인물’을 일컫는 하위문화적 용어는 바로 ‘먼치킨’이다. 이 연원을 추적하기 힘든 단어는 판타지소설, 무협소설, 게임, 애니메이션, 만화 등에서 압도적 능력의 캐릭터를 지칭하는 데 널리 사용되고 있다. 현재 문피아에서 ‘먼치킨’이 제목으로 삼입된 작품은 90여 편에 달한다. 이는 제목을 통해 추려진 표본으로, ‘먼치킨’형 인물이 등장하는 서

17) 이것은 많은 대중서사가 공유하고 있는 특징이다. 현대 엔터테인먼트 산업은 신화적 원형(archtype)이나 영웅서사의 구조를 의식적으로 재활용하고 있다. 이를테면 크리스토퍼 보글러는 효과적인 시나리오 작성을 위해 원형을 활용하기를 장려하고 있다.

(*크리스토퍼 보글러, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함훈성 역, 비즈앤비즈, 2013*)

18) 이경영, 『*가즈나이트*』, 자음과모음, 1999.

19) 홍정훈, 『*비상하는 때*』, 자음과모음, 1999.

20) 임경배, 『*카르세아린*』, 자음과모음, 1999.

사는 훨씬 방대하다. 주인공이 경쟁자를 압도하는 서사는 한국 웹소설 판타지의 중요한 축인 것이다. 이것은 판타지 소설의 독자들이 비범한 인물에 감정이입함으로써, '유능한 자아'를 경험하는 것이 주된 장르적 쾌락이라는 점을 암시한다.

3

(...)

(< > 1~2)

(< > 2)

5

1

6

(< > 2)

그런데 위에 열거한 책빙의물 3편은 공통적으로 사회적으로 위축된 청년들을 포착하고 있다. 〈전지적 독자 시점〉의 주인공은 비정규직 노동자로서 자포자기 상태에 있다. 경쟁자가 자기계발에 힘쓰는 동안 자신은 ‘웹소설’을 읽는데 시간을 허비했으므로, 자신의 열악한 처지는 당연하다는 식이다. 〈백작가의 망나니가 되었다〉의 주인공에게 삶은 무가치한 것으로 나타난다. 그에게는 사회적 유대관계와 목표가 모두 결여되어 있다. 〈소설 속 엑스트라〉의 주인공 역시 상업적 성공을 거두지 못한 작가로서 위축되어 있다. 이들은 모두 ‘미래에 대한 전망상실을 특징’으로 하는 ‘루저(looser)’의 정서²¹⁾를 가지고 있다.

이러한 주인공 유형의 변화는 판타지 소설의 플롯을 변형시키고 있다. 앞에서 열거한 가즈나이트, 카르세아린, 비상하는 매 등은 ‘비범한 인물’이 강력한 능력을 바탕으로 경쟁자를 압도하는 플롯을 가지고 있었다. 현재 웹소설 판타지의 주된 경향 역시 강력한 능력을 가진 인물이 손쉽게 문제를 해결하고 경쟁자를 압도하는 플롯을 사용하는 것이다.²²⁾ 그런데 책빙의물은 장르 비틀기를 수행하는 가운데, ‘비범한 인물의 모험’이라는 플롯을 전복시킨다. 〈전지적 독자 시점〉의 유중혁, 〈소설 속 엑스트라〉의 김수호, 〈백작가의 망나니가 되었다〉의 최한은 모두 비범한 성품과 재능, 그리고 용모를 겸비한 인물로 ‘원작’ 내에서는 주인공의 위치를 차지하고 있었다. 그리고 책빙의물은 장르의 관습적 체제를 비트는 가운데, ‘평범한 인물=주변인물’들이 주인공이 되어 ‘비범

21) 안상욱, 『한국사회에서 ‘루저문화’의 등장과 남성성의 재구성』, 서울대학교 석사학위 논문, 2011, 23쪽.

22) “주人公이 당하는 모습을 보이는 것도 좋지 않습니다. 주인공의 위기는 나온다고 하더라도 금세 극복되어야 합니다. (...) 그야말로 웹소설 독자인 소시민들의 욕망과 성격을 대변하는 인물이어야 하는 것이지요.” (김준현, 『웹소설 작가의 일』, 한티재, 2019, 165쪽)

한 인물=중심인물'을 압도하는 플롯을 전개한다. 한마디로 책빙의물은 '평범한 인물'이 '비범한 인물'에게 승리하는 내용을 서사화한다.

다른 한편으로 책빙의물에서 주변인물이 주인공으로 전환되는 과정은, 사회적 약자가 사회적 강자를 압도하는 상상력을 전개시킨다. <소설 속 엑스트라>에서는 이러한 구도가 가장 가시적으로 드러나 있다.

“ ... ? ”
“ ... ~ ”
“ ... ”
“ ... ”
(...)
()
(<
> 2)

위 인용문에서 <소설 속 엑스트라>의 1인칭 서술자는 두 부류의 인물을 상대화하고 있다. 자신에게 주어진 재능으로 모든 환경적 악조건을 극복하는 김수호와, '핏줄의 품격' 때문에 사람들의 '선망과 동경'을 집중시키는 신종학이다. 이 두 인물은 현재 한국사회를 둘러싸고 있는 담론적·현실적 환경을 반영한다. 현재 사회적 이동은 점차 가능성이 희박해지고 있는 것으로 인식되고 있다. '수저계급론'처럼 대중화된 사회적 담

론은 한국 사회에서 ‘사회적 상승(social climbing)’이 점점 불가능한 것으로 상상되는 상황을 보여준다. 이때 신중학은 학력자본을 세습하고 있는 ‘금수저’ 계급의 청년을 형상화하고 있으며, 김수호는 계급적 압력을 뚫고 사회적 이동에 성공한 ‘천재’, 혹은 ‘자기계발’의 화신이다. 그리고 1인칭 서술자는 “단상이 아닌 뒷좌석, ‘3천분의 일’이 아닌 그저 ‘3천’에 속한, 그 어느 길드 관계자에게도 주목받지 못하는 곳에” 존재한다. 요컨대 〈소설 속 엑스트라〉는 부모 세대의 경제적 지원 및 유전적 재능 그 무엇도 소유하지 못한 약자(minority)가 계층이동에 성공하는 이야기다. 〈전지적 독자 시점〉에서도 비정규직 노동자 감독자는 “퇴근길 지하 철에서까지 공부”를 하는 자기계발의 화신 ‘유상아’를 넘어서는 활약을 보이고, 한편으로는 자신을 모욕한 ‘금수저’ 한명오에게 복수한다. 이때 책빙의물은 그저 자신의 노동력만을 가진 청년이, 풍족한 자본을 갖춘 경쟁자를 압도하는 서사가 된다. 다시 말해 책빙의물은 주변인물이 중심인물을 넘어서는 서사를 전개하는 가운데, 사회적 약자가 강자를 위압하는 구도를 중첩시키고 있다.

여기서 책빙의물은 판타지 소설의 주된 쾌락을 변형시키고 있다. 판타지 소설은 “옥죄드는 현실로부터 벗어나는 탈출구”, “현대산업사회에서 주체를 상실한 개인들이 억눌린 현실을 벗어나 비현실의 거대한 자아 속에서나마 꿈을 실현하려는 의지”, “심리적 압박이나 스트레스를 풀어보려는 현대인의 욕구”를 반영하고 있는 것으로 이해되어 왔다.²³⁾ 이

23) 〈컴퓨터문화 새지평 식지않는 『퇴마록』 열기〉, 『동아일보』 1995.1.15.(이용희, 『한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구』, 한양대학교 석사학위논문, 2018, 35-36쪽에서 재인용); 구본혁 역시 판타지 소설의 인기 요인을 “사회 전체가 침체하는 상황에서 청소년과 청년층은 안정적인 미래 선택과 자기 욕망을 억누르는 것을 강제당한 상황과 연결시키고 있다. (구본혁, 『한국장르판타지의 개념과 장르관습』, 고려대학교 석사학위논문, 2015, 26쪽)

러한 관점은 보통 소설 속의 유능한 자아에 감정이입함으로써, 대리만족을 느끼는 독자집단을 상정했다. 책빙의물에서도 독자들은 유능한 주인공에게 감정이입한다. 그런데 이러한 주인공의 힘은 평범한 인물이 비범한 인물을 상대한다는 데서, 그리고 주변인물로서 중심인물을 제압한다는 데서 드러난다. 그리하여 책빙의물은 ‘계급적 전복’을 장르적 쾌락으로 삼게 된다.

물론 이러한 전복적 상상력은 비단 책빙의물의 전유물이 아니다. 특히 2010년대 이후 한국 웹소설 판타지는 ‘소외된 주체’들을 주인공으로 선택하는 경향이 있었다. 문피아에서 인기를 얻었던 작품들을 중심으로 살펴보자면, 번번이 면접에 실패하는 취업준비생(〈레전드 오브 레전드〉, 2014), 부모의 부채 속에서 과중한 노동을 통해 동생들을 건사하고 있는 군인(〈레이드 커맨드〉, 2015), 지방대학 출신이라는 학력자본의 한계 때문에 부당한 업무를 도맡아 하는 직장인(〈재벌집 막내아들〉, 2017)이 주인공을 맡았다. 그리고 이러한 주인공들은 정체화(停滯化)되어 있는 사회적 계층구조를 전복시키는 과정을 서사화했다.

책빙의물은 이러한 사회적 상상력을 관습적 장치로 전환시켰다는 점에서 문제적이다. 더 자세히 말해 책빙의물에서 ‘주변인물의 인생역전’이라는 플롯은, 장르의 필수적인 요소가 되었다. 이제 책빙의물은 “블랙 기업에 흑사당하는 사축”(〈엑스트라로 꿀 빼는 법〉 2화, 카카오페이지, 2019.03.19.), “생활비에 매일매일 쪼들리는 가난한 월급쟁이”(〈막장 악역이 되다〉 1화, 카카오페이지, 2019.05.08.), “재능이라곤 눈곱만치도 없”는 계약직 사원(〈무림세가 막내아들로 빙의했습니다〉 1화, 카카오페이지, 2019.09.14.)등의 약자를 관습적으로 동원하고 있다. 주변인물이 중심인물을 압도하는 서사를 연출해야 하기 때문이다. 뒤집어 말하자면, 책빙의물은 사회적 전복의 상상력을 반복·재생산하는 장르가 되었다.

이러한 전복성은 자본주의 사회에 대한 저항을 상징적으로 수행한다. 그러나 이러한 특징이 곧바로 인본주의적 정치로 환원되는 것은 아니다. 책빙의물에서 주인공들이 주변부에서 중심부로 이동하기 위해 동원하는 자원은 바로 반칙(cheating)이다.²⁴⁾ 책빙의물의 주인공들은 모두 미래를 알고 있다. 원작의 내용을 파악하고 있기 때문이다. 그들은 앞으로 닥쳐올 환란의 내용을 알고 있으며, 이를 활용하여 경쟁에 뛰어든다.²⁵⁾ 이는 종종 다른 사람의 자원을 탈취하는 형식을 취하기도 한다. <백작가의 망나니가 되었다>의 케일 헤니투스는 경쟁자의 자원들을 선점한다. 즉 책 속의 내용을 알고 있다는 점을 활용해, 희소 자원을 독식하는 행보를 보인다. 이것은 <전지적 독자 시점>, <소설 속 엑스트라>, 그리고 이후의 책빙의물이 가지고 있는 공통점이다. 책빙의물의 ‘주변인물’들은 부당한 경쟁이 이루어지는 장을 해체하는 것이 아니라, 홀로 경쟁에서 살아남을 수 있는 방법을 도모한다. 그리고 그 방법이란 공정한 룰(rule) 바깥에서 경쟁에 참여하여, 다른 사람들을 압도하고, 승자독식의 주인공이 되는 것이다. 그것은 정확히 반칙적이다.²⁶⁾

24) “웹소설 서사의 주인공은 (...) 순수한 플레이 능력이 높은 사람이 아니라 ‘치터’와 같은 사람이고, 체스로 말하면 상대는 할 수 없는데 자기만 수를 무르거나 해서, 체스 실력과는 상관없이 항상 승리할 수밖에 없는 사람이다.” 김준현, 『웹소설의 대두와 판타지 서사의 장르/양식 변화의 매체성에 대하여』, 『2019년 대중서사학회 기획 학술대회 ‘뉴미디어 시대와 대중서사’ (3) 발표자료집』, 대중서사학회, 2019, 별지 8쪽.

25) 이러한 구조는 “전문 영역에서 성공하지 못한 B급의 인물이 주인공으로 제시되며, 그 인물은 특별한 기회를 통해서 새로운 능력”을 얻어 비로소 성공하는 “전문가형 소설의 서사”에서도 재생산되고 있다. 이용희는 이를 소설에서 ‘서사’나 ‘캐릭터’가 축소되고, 오로지 욕망을 충족하는 구조만이 전면화된 현상으로 이해한다. (이용희, 『메타 웹소설 『빅라이프』, 『포텐 폭발, 김작가!』, 『기획에 산다』를 통해 살핀 웹소설』, 『전자출판연구』 10호, 한국전자출판학회, 2018, 24쪽)

26) 이러한 반칙적 성격은 “사회생활에 지친 남성의 욕망”을 위안하기 위한 선택일 수 있다. 책빙의물을 비롯하여 많은 한국 웹소설 판타지는 “상사를 설설 기계 하는 것, 여자들을 타입별로 꺾치는 것, 이놈 저놈 다 짓밟고 다니는 내용”을 재생산해 왔다.

요컨대 책빙의물은 ‘금수저’로 표상되는 계급사회에 대항하기보다는, 홀로 사회적 사다리를 타고 올라가고자 하는 욕망을 표현하고 있다. 이러한 현상은 한편으로 한국 웹소설 판타지, 나아가 대중서사에 기대되는 쾌락의 내용이 변화했음을 보여준다. 이제 독자들은 비범한 인물의 이야기를 덜 선호하며, 장삼이사(張三李四)의 성공담에 보다 적극적으로 반응하고 있다. 그리고 본질적으로 적대적인 환경 속에서, 소외된 주체가 성공할 수 있는 방법은 오직 천우신조의 기회를 얻는 것 밖에 없다고 넌지시 인정하고 있다. 여기, 한국 웹소설 판타지의 독자들이 현재 사회적·경제적 조건 속에서 갖는 환상(fantasy)이 적나라하게 드러나고 있다.

4. 장르의 갱신, 갱신의 장르

지금까지 한국 웹소설 판타지의 최신 유행인 ‘책빙의물’을 분석했다. 정리하자면 책빙의물은 갱신을 동력으로 삼고 있는 하위장르다. 이때 갱신은 두 차원을 아우른다. 우선 책빙의물은 형식적 갱신을 수행하고 있다. 책빙의물의 서사는 의식적으로 장르 관습을 변형하거나 위반하는 것을 내용으로 삼는 것이다. 또한 책빙의물은 고착화된 사회적 상태를 갱신하려는 욕망을 표현한다. 책빙의물에서 주변인물이 중심인물을 압도하는 서사는, 사회적 약자가 강자를 제압하는 상상력과 교차되고 있다. 여기서 사회적 상태를 바꾸고자 하는 움직임은, 책빙의물의 플롯에

그리고 “기연이나 치트, 특별한 능력을 얻어” 혼자만 성공하는 이야기를 유포시켜 왔다. (김휘빈, 『웹소설 작가 서바이벌 가이드』, 이마, 2017, 42쪽) 책빙의물에서 주인공 역시 원작의 내용을 안다는 점을 ‘특별한 능력’으로 사용하고 있다.

아로새겨져 있다.

물론 장르 관습을 변화시키고자 하는 것과 사회의 전형성을 전복하고자 하는 것에 있어서 책빙의물의 새로운 발명은 존재하지 않는다. 앞서 말했던 것처럼, 책빙의물은 기성 요소들의 짜집기로 구성되었다. 환원시켜 말하자면 책빙의물의 전복성은 ‘회귀물’, ‘복수물’, ‘갑질물’, ‘깡판물’ 등에 존재했던 요소들이 적당히 조합된 것이다.

그러나 책빙의물은 기왕의 장르적 장치들을 의도적인 실천의 산물로 만들었다는 점에서 문제적이다. 책빙의물의 인물들이 클리셰와 사회적 상태를 비틀기 위해 벌이는 사건은 분명 기성의 것이다. 하지만 그것은 단순히 복제된 것이 아니라, 의도적으로 선택·결합된 결과이다. 요컨대 관습성에 도전한다는 목적에 의해 배치된 것이다.

이에 따라 책빙의물은 지금까지의 한국 웹소설 판타지가 갖고 있으리라 단언할 수 없었던, 일종의 주체성을 획득한다. 이제 한국 웹소설 판타지에서 장르 비틀기와 ‘사회적 약자’ 주인공이 인생역전하는 플롯은, 책빙의물의 작가와 독자들이 선택한 장치가 된다. 그리하여 혁신에 대한 열망을 표현하는 현상이 된다. 이때 책빙의물의 요소는 기성의 것이지만, 그것을 동원하는 방식은 의도적이며, 주체적이기 때문에 혁신성을 획득한다.

이러한 상황은 한국 웹소설 판타지가 자신의 내적 조건과 사회적 맥락을 동시에 성찰하는 데 성공하고 있음을 보여주고 있다. 책빙의물이 보여주고 있는 바, 한국 웹소설 판타지는 ‘작품성’이나 ‘작가의식’, 혹은 리얼리즘적인 필진성을 통해 스스로 갱신하지 않았다. 그것은 장르의 장에 주어질 수 있는 익숙한 질료들을 재활용하고 있다. 그러나 이러한 재생산의 과정을 의식적인 것으로 전환시킴으로써, 비로소 한국 웹소설 판타지가 가지고 있는 새로움을 향한 동력을 드러낼 수 있었다.

1. 기본자료

2. 논문과 단행본

「

」

「

」

「

」

「

」

「

」

· 「

」

· 「

」

「

」

「

」

「

」

「

」

100 대중서사연구 제26권 1호

「 」

「 」

「 」

The Formal Innovation and Social Reflection of Korean Web Fiction Fantasy
—Centered on ‘Book Traveler’ Genre

é

(Keywords: Korean web fiction fantasy, genre novel, cliché, the genre of ‘book traveler’, meta-fiction, meta-genre, genre bending, genre crossing)

102 대중서사연구 제26권 1호

논문투고일 : 2020년 1월 10일

심사완료일 : 2020년 2월 5일

수정완료일 : 2020년 2월 12일

게재확정일 : 2020년 2월 14일