

한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링

Storytelling of Korean Virtual Reality Game Fiction

김후인, 이민희, 한혜원
이화여자대학교 융합콘텐츠학과

Hu-In Kim(huinkim@naver.com), Minhee Lee(minheel92@gmail.com),
Hye-Won Han(hwhan@ewha.ac.kr)

요약

본 논문에서는 한국 가상현실 게임소설에 나타난 게임과 소설의 재매개 양상을 분석하고, 이를 통해 한국 가상현실 게임소설의 서사적 특징을 도출했다. 나아가 웹을 기반으로 삼는 한국 게임소설이 대중문학으로서 확장될 수 있는 가능성을 모색하는 데에 그 목적을 둔다. 한국 가상현실 게임소설에서 주인공은 20대 남성으로, 신자유주의 사회에서 소외된 계층이자 결핍된 성과주체로 설정된다. 이들은 현실 세계의 결핍요소 때문에 가상세계로 진입하는데, 이 때 해외 게임소설에서 강조되는 가상세계로의 접속 방법 및 과정 등이 국내 소설의 경우 소략하게 제시된다. 또한 한국 가상현실 게임소설의 주인공이 수행하는 반복적 행동은 자기 파괴적인 노동의 범주에 속하며, 주인공은 나르시시즘적 징후를 보인다. 마지막으로 한국 가상현실 게임소설에서는 마법원이 흐릿하게 나타나면서 현실 세계와 가상세계가 연계되어 나타난다. 이 과정에서 가상세계가 현실의 문제를 해결할 수 있는 대체적 공간으로 기능한다. 이러한 서사적 특징은 북미·유럽 등과 차별적인 한국 게임소설만의 특이점이다.

■ 중심어 : | 가상현실 | 게임소설 | 게임스토리텔링 | 성과주체 | 나르시시즘 | 가상성 |

Abstract

This study aims to analyze remediation of games and fictions in Korean virtual reality game fictions and to derive the storytelling of virtual reality game fictions through them. The purpose of this study is to explore the possibilities that Korean game fiction based on the web can be expanded as popular literature. The main character of the fiction is a male in his twenties. In the neoliberal society, he is set as a member of the neglected class and lacking privilege. He enters the virtual world because of the deficiency experienced in the real world. It minimizes the mediation process between the real world and the interface. On the other hand, the repetitive actions performed by the protagonist belong to the category of self - destructive labor. As a result, he shows signs of narcissism. In the Korean virtual reality game fiction, the magic circle appears blurred, and the real world and the virtual world are linked. In this process, the virtual world functions as a substitute space to solve the problem of reality. The establishment of such a space, and the resolution of conflicts are merely narrative characteristics of Korean game fictions that are different from North America and Europe.

■ keyword : | Virtual Reality | Game Fiction | Game Storytelling | Achievement Orientation | Narcissism | Virtuality |

1. 서론

초기 한국 온라인 게임 시장을 견인한 것은 MMORPG 장르이다[1]. MMORPG 게임 플레이어로서의 경험은 향후 다른 매체나 콘텐츠의 서사를 구축하는 과정에서 재매개(remediation)된다. 불터와 그루신에 따르면, 두 미디어 사이의 불연속성은 최소화되며 동시에 새로운 미디어는 기존 미디어에 의존하게 된다[2]. 디지털 게임의 상호작용적 서사는 주로 판타지 소설을 재매개했다. J. R. R. 톨킨의 『호빗(The hobbit)』 등 판타지 장르가 게임으로 재매개 됐다[3].

온라인 게임에서는 판타지 소설의 영웅담이 퀘스트로 변형되고, 소설의 등장인물은 캐릭터가 되어 에이전시로서 작동한다[4]. 온라인 게임은 다시 소설로 재매개 되는데, 웹소설의 경우 ‘게임소설’이라는 세부 장르를 구축했다. 한국의 경우 1999년 『옥스타칼니스의 아이들(팔란티어)』이 등장한 이래, 가상현실 게임소설을 독자적인 세부 장르로 분류할 만큼 양적으로 풍부해졌다. 가령 한국의 웹소설 전문 사이트인 조아라[5]의 경우 전체 연재 작품의 약 7퍼센트, 문피아[6]의 경우 약 8퍼센트의 소설이 가상현실 게임소설에 속한다.

가상현실 게임소설이란 현실의 주인공이 캡슐형 기기에 들어가 뇌신경을 자극하는 부품을 신체의 일부에 연결하고, 이를 통해 투명화된 가상세계를 경험하는 소설을 의미한다. 1988년 발간된 미즈노 료의 『로도스도 전기』 [7]가 판타지 소설 장르에 많은 영향을 끼쳤다. 롤플레이팅 게임의 복기를 소설화한 것이라고 할 수 있는 『로도스도 전기』의 출판과 MMORPG가 맞물려 작용하면서, ‘게임 판타지 소설’이 유행하기 시작했다[8].

2000년대 초부터 조아라, 문피아 등의 웹소설 사이트가 개설되면서 장르 문학의 플랫폼으로 자리 잡게 되었다. 이러한 환경 속에서 2006년부터 연재된 『달빛 조각사』는 가장 짧은 기간에 연재 사이트에서 각종 순위 베스트에 등극할 정도로 큰 관심을 불러일으켰다. 2007년에 책으로 출간된 후 2014년 누적 판매부수 100만 부를 넘겼으며, 2013년부터 카카오페이지 연재 순위 1위를 기록하고 있다[9]. 이에 본 연구에서는 2007년부터 2017년에 연재된 한국 가상현실 게임소설 10편을 대표

분석 텍스트로 선정했다. 연구 대상으로 선정된 대표 작품들은 웹 사이트를 통해 연재될 때 높은 조회 수를 기록하는 등 대중적 인기를 얻었고, 인쇄책 출판으로까지 이어졌다.

표 1. 분석대상인 한국 가상현실 게임소설

작품명	작가	출판사	출간일
〈달빛 조각사〉	남희성	로크미디어	2007.01.15
〈싸울아비 룬〉	가위	마루	2007.09.19
〈아크〉	유성	로크미디어	2008.07.14
〈대장장이 지그〉	강찬	파피루스	2008.07.15
〈더스크 하울러〉	태선	드림북스	2009.12.07
〈리바이벌〉	판타즘	뽀미디어	2010.10.27
〈로열 페이트〉	유성	로크미디어	2010.12.10
〈사이닝 로드〉	더노트	로크미디어	2011.07.21
〈라이프 크라이〉	성상영	디키스토리	2011.11.08
〈템빨〉	박세날	마루&마야	2014.12.10

한국의 게임소설에 대한 선행 연구는 사이버 소설, 인터넷 소설, 온라인 소설에 대한 연구의 일환으로 이뤄져왔다[10-12]. 이러한 일련의 연구들은 크게 형식적 특성에 관한 연구[13][14]와 내용적 측면에 집중한 연구로 나누어진다. 내용적으로는 주로 판타지[15-17], 무협[18][19] 등 특정 장르에 치중되어 있다. 그러나 장르 문학의 퓨전화[20] 양상 가운데 나타난 게임 판타지 소설, 즉 가상현실 게임소설에 대한 독자적 연구는 부족하다. 가상현실 게임소설과 관련된 해외 연구는 주로 SF장르에서 이루어져 왔다. 이러한 연구들은 주로 가상공간의 재현, 가상공간에 대한 인간의 상상력과 기술적 차원의 연계 등을 다룬다[21][22].

이에 본 연구에서는 2장에서 가상현실 게임소설이 디지털 게임을 어떻게 재매개하는지 구체적으로 분석하고자 한다. 3장에서는 게임소설의 주인공이 가상현실로 진입하는 과정에서 매체투명성이 강조되고 현실 세계와 인터페이스 사이의 매개 과정이 최소화됨을 밝혀낸다. 마지막으로 4장에서는 디지털 게임의 특징적 요소인 ‘재미노동’의 행위가 소설로 재매개되며 변화하는 양상을 분석하고, 소설 속 주인공들의 과도한 노동행위가 일종의 퇴행적 나르시시즘의 형태로 나타남을 분석하고자 한다.

II. 게임소설의 재매개와 현실인식

가상현실 게임소설에서 게임은 서사의 주요한 내용이자 형식으로 작용한다. 한국 가상현실 게임소설에서 주인공은 NPC에게서 퀘스트를 부여받고, 이를 해결하여 보상을 얻기 위해 퀘스트의 지시를 수행한다. 따라서 소설의 내용은 게임 내 퀘스트의 스토리와 연결된 모험 서사가 된다.

형식적으로는 캐릭터 생성, 경험치를 채워 레벨을 올리는 레벨 업 시스템, PVE(Player VS Enemy) 전투 시스템, PVP(Player VS Player) 전투 시스템, 퀘스트를 완료하면 보상을 받는 시스템 등 게임의 시스템적 특징이 서사 구조 안에 차용된다. 다음은 소설 속에 등장하는 게임의 형식적 재매개의 예시이다[23].

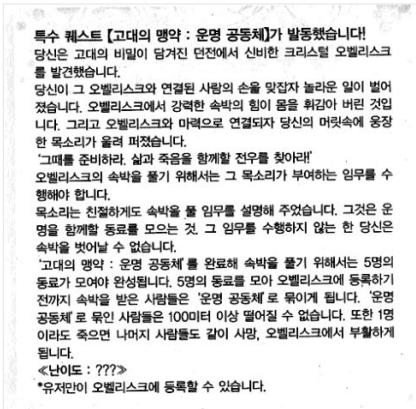


그림 1. 가상현실 게임소설 내 게임 퀘스트창

게임에서 팝업의 형태로 띄워지는 상태창, 퀘스트 안내창, 시스템 메시지창 등의 형식적 구조가 한국 가상현실 게임소설 속에 차용되어 줄글로 된 텍스트 사이사이에 위치하고 있다. 그럼에도 불구하고 게임소설은 게임 출시 전후에 게임의 파라텍스트로 출시되는 게임 설명서나 시나리오북과는 구분된다[24].

한편 디지털 게임에서 플레이어는 전형적인 ‘영웅의 여정(the hero’s journey)’을 미션과 퀘스트의 형태로 경험하게 된다[25]. 한국 가상현실 게임소설 역시 대부분 주인공의 1인칭 시점으로 서사가 전달된다. 한국 가상현실 게임소설 속 자아는 자신을 ‘성과주체

(Leistungssubjekt)’로 규정하고 영웅의 여정을 떠난다 [26]. 이때 한국 가상현실 게임소설 속 주인공들은 주로 현실 세계의 20대 남성으로 설정되어 있다. 이들은 재수 및 삼수생, 실업자, 취업준비생, 소년가장, 장애인 등으로, 학교나 회사, 가정과 같은 사회적 체제에 귀속되지 못하고 결핍을 지닌 인물이다. 예를 들어 『달빛 조각사』의 이현은 부모님이 남긴 사채 빚을 갚아야 하는 상황에 처해 있다. 『아크』의 김현우 역시 사고로 아버지를 잃고 다친 어머니의 병원비와 생활비를 마련하기 위해 빚을 진다. 『대장장이 지그』의 강유한은 학교의 비리를 폭로했다가 괴롭힘을 당하고 결국 자퇴하며, 『더스크 하울러』의 김지하 역시 명문대 입학을 위해 노력하지만 번번이 수시 면접에서 떨어지고 좌절한다. 결국 현실 사회에서 빚을 지거나 개인의 신체까지 포기해야 할 지경에 이르는 주인공들은 성과주체로서 실패한 자신에 대해서 자기 파괴적 징후를 보이게 된다. 그들은 최후의 수단으로 결국 ‘가상현실’로의 이주를 선택한다.

표 2. 소설 속 인물의 가상현실 진입 경위

작품명	구체적 진입 경위
〈달빛 조각사〉	"네가 갚아야 할 돈은 30억이다."
〈로열 페이트〉	'네 달에 7,000만 원이면 1년이면 2억 1천만 원! 그게 가능하다면 불과 2년이면 아버지가 횡령한 돈을 다 갚을 수도 있다는 말이 아닌가?'
〈라이프 크라이〉	'나는 다크 게이머. 그러니까 게임 머니를 현금으로 팔아서 생활비를 충당한다.'
〈템빨〉	빛? "게임으로 갚아 주겠다!" 굳이 인력소에 출근할 필요가 없다.

한국 게임소설의 작가는 대부분 남성이며, 소설 속 주인공들 역시 모두 남성으로 설정되어 있다. 사회가 남성주체에게 요구하는 가치는 특정 사회 조건 안에서 젠더 관계에 따라 변화한다[27]. 즉 남성성은 사회의 물적 기반, 언어, 문화 등에 따라 변화하며, 이에 따라 남성성의 위치 역시 변화한다[28].

(.....) 친구들이 하나둘씩 떠나고, 동창들은 비웃고, 주변인들에게는 괘시를 당하고, 스스로 생각하기에 한심하고, (...) 이제는 게임 관두고 취직하라며 등짝 때리

지 않으셔도 됩니다! 동네 창피하다고 아들놈 하나 없는 셈 치겠다는 술주정도 그만두셔도 됩니다![29]

소설 속 남성 주인공들은 실제 사회가 요구하는 조건을 갖추지 못한 잉여적 타자들이다. 소설 속 가상현실 게임에서 캐릭터를 생성할 때 이들은 다양한 종족을 선택할 수 있음에도 불구하고 인간 남성을 선택한다. 이때 남성성은 몸을 매개로 한 수행으로 이루어진다[30].

반면 한국 게임소설 속에서 여성 인물들은 가상세계에서의 여정을 '성공적으로 마친' 남성주체가 획득하는 보상이나 재화로서 취급된다. 가령 『더스크 하울러』에서는 성공적으로 데뷔전을 마친 남성 인물에게 다수의 여성이 호감을 표시한다. 『라이프 크라이』의 경우도 남성 인물이 두 여성과 동거하는 모습을 보여준다. 『템빨』의 경우 여성 캐릭터들의 가슴 크기를 반복적으로 묘사한다.

한국 가상현실 게임소설의 남성 주인공들은 현실 세계에서 가상현실로 이주해 새로운 정체성 구축을 통해서 현실 세계의 문제 해결을 도모한다. 그 과정에서 게임 머니를 부로 축적하거나, 게임 세계의 황제 혹은 '네임드 플레이어', 즉 게임 유저들 사이에서 유명한 캐릭터가 되는 등 현실에서 갖지 못했던 영웅의 타이틀을 획득하게 된다.

III. 매체투명성과 미러월드

디지털 게임은 일상과 분리되는 '마법원(magic circle)'[31] 안에서 발생할 때 플레이어에게 유희적 경험을 제공한다. 플레이어의 마법원에 대한 상상은 게임 내 독자적인 시간과 공간을 창조하고, 게임 세계와 일상 세계의 경험의 분리되어 있음을 전제로 한다[32]. 따라서 디지털 게임을 소재로 다루는 다양한 복미 및 유럽의 게임소설이나 SF에서는 현실 세계와 가상세계를 구분하고 넘나드는 영역과 과정, 장치와 방식 등을 중요하게 묘사한다. 가령 복미 및 유럽의 가상현실 게임소설이나 SF에서는 주로 VR기술을 통해 전개되는 가상세계(Virtual World)로의 접속 방법, 물리적 입구, 통로, 기기 등을 세밀하게 묘사한다[21][22].

나는 콘솔의 전원을 켜고 로그인 절차를 시작했다. 바이저가 망막을 스캔하는 동안 붉은 빛이 스쳤다. 목 소리를 가다듬고 로그인 암호 문구를 조심스럽게 또박 또박 발음했다. (.....)

신원 확인 성공.

오아시스에 오신 것을 환영합니다.

파르지발!

로그인 시각 : 2045년 2월 10일 07:53:21 OST[33]

위와 같이 복미 및 일본의 게임소설에서는 주인공이 현실 세계로부터 '분리(separation)'되고 새로운 공간으로 '입문(initiation)'하는 과정을 묘사한다. 게임소설의 주인공이 가상세계로 진입하는 순간, 주인공은 자연스럽게 통과외레를 겪게 된다.

반면 한국 가상현실 게임소설에서는 주인공이 캡슐형 기기 등 VR 기기를 통해서 가상세계에 접속한다는 설정 자체는 동일하나, 그 과정을 위와 같이 묘사하지 않는다. 주인공은 현실 세계와 가상세계를 구분 짓는 문턱이나 경계를 인지하지 못하게 되면서, 현실의 결핍된 자아를 유지한 상태로 가상세계로 진입하게 된다.

표 3. 가상세계로의 접속 과정 묘사 사례

작품명	가상현실 진입 과정 묘사
〈달빛 조각사〉	- 로열 로드에서 접속하시겠습니까? 예/아니오 안내 메시지가 나왔을 때, 이현은 망설이지 않고 '예!'라고 외쳤다.
〈대장장이 지그〉	유한은 옷을 갈아입자마자 바로 캡슐에 들어가 게임에 접속했다.
〈더스크 하울러〉	간단한 회원가입을 끝내자 이욱고 주변이 깜깜해졌다. 하나, 둘... 접속했습니다.
〈사이닝 로드〉	홈페이지에 접속한 석현은 빠르게 로그인을 완료했다. 그때를 맞춰 활성화되는 'GAME START' 아이콘.
〈템빨〉	나는 선들러 캡슐에 앉아 Satisfy에 접속했다. 화살 열마에 팔렸을라나? "로그인."

미디어 학자인 볼터와 그루신에 따르면, 가상현실의 매체 투명성(transparency of medium)은 플레이어의 현존감(sense of presence)과 밀접한 관계를 맺게 된다[2]. 기술적인 측면에서만 조망했을 때 가상현실의 목적은 매체 자체를 사라지게 하고 궁극적으로 일상과 환영

(illusion)을 근접하게 하는 데에 있다. 따라서 컴퓨터와 인터페이스 사이의 매개 과정을 최소화하거나 부정해야 한다고 기대한다[2]. 그러나 위와 같이 기술적인 측면에서만 조망한 매체투명성은 현실 세계에 대한 인간의 인식과 문제제기를 고려하지 않았다는 점에서 한계적이다.

마리 로르 라이언은 ‘가상성’을 크게 상상력(imagination)과 연계하여 잠재적 가능성과 유토피아적인 특징을 갖는 경우와, 기술과 연계하여 디스토피아적 특징을 갖는 경우로 구분한다. 전자의 경우 생산성(productivity), 개방성(openness), 다변성(diversity)의 특징을 갖는 대체재로 인지되지만, 후자의 경우 가짜(fake)이자 진정성 없는 파생물내지 보조재로 인지된다.

이때 가상성을 전제하는 데 있어서 중요한 기준 중 하나가 바로 실제 세계(actual world)를 어떻게 인지하느냐이다. 실제 세계의 가치와 기준에 대한 판단 여부에 따라서 가상현실의 잠재적 방향성이 각기 달라질 수 있다. 마리 로르 라이언이 제시한 실제와 가상의 이항 대립을 한국 가상현실 게임소설에 적용해보면 다음과 같다[34].

표 4. 한국 가상현실 게임소설의 배경 설정

	실재성(Actuality)	가상성(Virtuality)
시간적 배경	현재(present)	과거와 미래 (past and future)
	21세기 성과 사회	중세 봉건시대
공간적 배경	여기(there)	저기(there)
	대한민국, 서울	중세 도시

한국 가상현실 게임소설 속 실제 세계와 가상세계는 다른 시공간적 배경을 지니고 있는 것처럼 보인다. 그러나 두 세계 사이의 간격을 무화시켜버린 주인공은 가상세계로의 진입을 통해 다음과 같은 특징을 보이게 된다.

표 5. 한국 가상현실 게임소설 속 인물과 사건의 성격

	실재성(Actuality)	가상성(Virtuality)
인물의 성격	신원(identity)	역할(role-playing)
	20대 한국 남성	인간 / 남자
사건의 성격	삶의 경험 (lived experience)	환상과 꿈 (fantasy and dream)
	경쟁 중심 / 육체노동	성과 중심 / 반복노동

한국 가상현실 게임소설의 시간적 배경은 근미래, 공간적 배경 역시 대한민국 서울이나 대도시에 머무는 경우가 대부분이다. 반면 가상세계는 중세적 세계관을 배경으로 삼는다. 즉 레벨이라는 계급과 서열이 존재하는 불평등 사회로 설정되어 있다. 이와 같은 가상세계는 주인공이 현실에서 패배했던 경험을 뒤집는 연장적 장소로 기능한다[1]. 즉 한국 게임소설에서 전제로 삼는 가상현실이란, 현실의 확장이자 대체 공간으로 나타나고 있다.

IV. 재미노동과 나르시시즘

온라인 게임의 플레이어들이 일정 시간 이상 게임을 하는 것은 가상세계 안에서 ‘플레이’ 경험 그 자체를 즐기기 위함이다[32]. 이때 게임 세계에서 발생하는 플레이어의 반복적 행위는 일종의 ‘재미노동(labor of fun)’[35]이자 유희적 행위로 인식된다.

반면 한국 가상현실 게임소설에서는 게임에서 발생하는 모든 플레이 행위에 대한 보상이 현실 세계와 연계되는 재화 및 명예로 환산될 수 있다.

1골드에 1만 원이나 하는 시세, 이쯤 되면 이미 단순한 게임이 아니다. (...) 이미 뉴 월드의 화폐는 현실에서도 하나의 경제를 이루고 있었다[36].

20억 명이 넘는 유저 중에서 유일한 최강의 직업을 갖게 해 주는 아이템인데 ‘고작’ 수천만 원밖에 안 할까? 최소 수익 원이 넘는 가치라고 확신할 수 있다[29].

수직적 관계, 명령과 규율, 성장과 목표 추구를 기반으로 하는 한국 현실의 체계 아래서는 결과적으로 놀이 자체가 강박이 된다[1]. 현실 세계에서는 아무리 반복적으로 노동을 해도 부조리한 현실로 인해 얻지 못했던 부와 명예 등의 결과물이, 모든 것이 규칙과 수치로 환산되는 가상현실에서는 열심히 반복 노동을 수행하면 그에 비례해 취득 가능한 것들로 전제된다.

표 6. 가상현실 게임소설의 반복적 노동 예시

작품명	반복적 노동 행위
〈달빛 조각사〉	한 번 접속을 하면 80시간 동안 단조롭게 허수아비만 때리고 있었으니 제아무리 워드라고 해도 정신적으로 지치지 않을 수가 없었다.
〈싸울아비 룬〉	단 두 개의 마법서를 전부 풀었을 뿐이었는데 시간은 이미 18시간이 넘어있었고, 밖에서는 해가 뜨고 있었다.
〈아크〉	그렇게 다짐한 현우는 하루 3시간만 자며 게임에 열중해왔다.
〈로열 페이트〉	카인은 250여 번을 죽으며 그 불가능한 일을 해낼 전투 스타일을 터득한 것이다!
〈템벨〉	1000개의 장작을 때면서 장작 때기 기술이 크기에 달한 나다.

신자유주의 사회에서 인간은 ‘노동하는 동물(animal laborans)’[37]로서 존재한다. ‘아무것도 불가능하지 않다’고 믿는 사회에서 자신을 입증하기 위해 끊임없이 무언가를 행하여 가시적인 성과를 보여주어야 하기 때문이다[26]. 가상현실 게임소설의 주인공 역시 가상현실에서 가시적 성과를 보여주기 위해서 노력한다.

표 7. 가상현실 게임소설 속 주인공의 성취의식

작품명	주인공의 성취 의식
〈아크〉	때문에 패배감도 현실보다 더 현실처럼 느껴졌다. 그래서 더욱 지고 싶지 않았다. 무슨 수를 써서라도!
〈더스크 히울러〉	거울을 바라보았다. 평생을 놀려 살아온 못난이가 거기에 있었다. ‘언젠가 한방……’ 숙명의 라이벌을 속 시원히 날려 버릴 날이 올 거다.
〈로열 페이트〉	캐릭터가 출세하고 돈을 많이 벌면 가인의 미래는 밝지만 실패하면 절망! 그야말로 운명 공동체라고 할 수 있다.
〈사이닝 로드〉	“왜요? 왕까지 하시게요?” “남자가 게임을 시작했으면 황제 정도는 해야지. 쪼잔하게 왕은 뭐냐, 왕은.”

한국 가상현실 게임소설의 남성 주인공들은 자신을 증명하기 위해 음식, 잠 등 생존을 위한 요건들을 최소화하면서 게임 세계 안에서 반복 노동을 수행하고, 결과적으로 소진(burn-out)을 향해 나아간다[26]. ‘노동의 게임화’가 디지털 게임에서 플레이어 행동의 특징이라면, 한국 가상현실 게임소설의 주인공은 역으로 ‘게임의 노동화’를 추구한다. 이들은 이러한 노동 행위를 가치 있는 것으로 여긴다.

가상현실에서 발생하는 주인공의 과도한 노동과 성취욕은 허구 세계에서 발생하는 일종의 퇴행이다. 주체

의 배제가 심화되고 일상적인 꿈을 경제적 혹은 문화적 억압 때문에 상실할수록 자기에는 증가하기 때문이다 [38]. 결말에서 주인공들은 가상세계로 유입시켰던 현실의 결핍요소를 충족시키며 신자유주의 사회에서 긍정적이라고 평가받는 가치를 획득한다.

예를 들어, 이들은 가상현실 게임에서 신의 위치에 오르며(토르를 이기고 아이언 마스터가 된 『대장장이 지그』), 게임 세계를 구한 영웅이자 네임드 플레이어가 되기도 한다(‘영웅왕’의 칭호와 제국 황제의 지위를 획득한 『로열 페이트』). 이러한 가상세계에서의 성취는 현실 세계로까지 이어져 그들은 빛을 갠고 부자가 되거나(극도라면 체인 사업의 사장이 된 『로열 페이트』), 대학에 입학하며(기계 공학과에 입학한 『대장장이 지그』), 게임 개발사의 일원이 되기도 한다(고문 이사가 된 『아크』, NPC 플레이어로 고용된 『리바이벌』). 그리고 모두가 가상현실 게임 속에서 만난 여성-혹은 여성‘들’-과 현실 세계에서 교제하게 된다.

가상현실 게임 세계에서 반복적 노동 행위를 하며 주체는 점점 리비도(libido)를 자신의 내면으로 집중시키게 된다. 그리고 노동의 결과로 얻은 성취가 그대로 현실 세계로 이어지는 서사에서 이들은 가상현실 속의 자아에 도취되는 나르시시즘적 정취[39]를 보인다. 나르시시즘적 사랑은 그들 스스로를 사랑 대상으로 추구하기 때문에, 내면에 어떤 이상(理想)을 설정해 두고 대상에 이러한 모습이 투영되어 나타날 때에만, 그 자기애의 그림자를 사랑한다[40]. 한국 가상현실 게임소설 속 주인공은 가상세계로의 진입을 통해 이러한 욕망을 해소하려 한다. 소설 속 주인공의 게임 플레이는 로제 카이와가 말한 놀이의 네 가지 유형 중 ‘알레아(alea)’적인 측면이 강하다. 알레아(alea)는 요행, 우연, 운을 뜻하며, 우연성이 강조되는 놀이(예: 주사위놀이, 룰렛 등)를 의미한다[41]. 한국 가상현실 게임소설 속 주인공은 끊임 없는 반복 노동을 계기로 다른 사람들은 알지 못하는 희귀한 직업(히든 클래스)으로 전직을 하거나, 우연히 히든 스킬을 발견하고, 숨겨진 퀘스트를 풀어내서 그 보상으로 레어 아이템을 얻기도 한다.

라강은 프로이트의 나르시시즘 개념을 발전시켜 유아가 거울 속에 비친 모습을 자신과 완전히 동일시하여

주체가 되는 최초의 순간을 ‘거울단계(mirror stage)’라고 명명했다. 이 단계의 유아가 거울 속 이미지에 매혹되어 자기-동일성을 가정하는 일련의 환상을 만들어내고 이를 통해 내부의 분열과 불완전성을 자족하려 하는 것처럼[42], 가상현실 게임소설 속 주인공들 역시 가상세계의 자아에 매혹된다.

표 8. 게임소설 속 주인공의 도입부와 후반부 비교

작품명	도입부	후반부
〈달빛 조각사〉	게임을 하는 첫 번째 목적은 어디까지나 돈이다.	"모조리 죽여라. 돈이 없으면 살려 두지 마라.
〈아크〉	새로운 던전을 발견해서 가장 큰 이득은 그런 것들을 독점할 수 있다는 점이었다.	하나라도 속 편하게 혼자 독식하는 편이 낫겠다는 생각을 하면서 스스로 위안했다.
〈리바이벌〉	지금까지 20일간 계속 몸을 험하게 굴렀는데도 별 지장이 없었다.	너무나도 쉽게 대장장이 스킬을 고급으로 끌어올릴 수 있었으며, 100레벨의 벽도 뚫게 된 것이다.
〈사이닝 로드〉	남들보다 강해지길 원하고 사이닝로드에서 어깨에 힘을 주고 다니기 위해서는 타이틀을 많이 획득할 수밖에 없는 시스템인 것이다.	"무조건 200레벨 이상은 돌파를 해야 돼." 아이덴은 남들보다 한발 앞서 있다는 것에 만족할 수 없었다.

결과적으로 소설 속 주인공은 가상현실에서 긴 여정을 겪고 난 뒤, 현실 세계에서 가지지 못했던 결핍 요소들을 충족하고 개인과 사회와의 대립을 완화하는 가운데 극적 갈등을 해결하게 된다. 다만 이는 현실의 문제를 근본적으로 해결할 수 있는 대안이 되지는 못한다. 현실 세계의 부조리함에 대한 전복의 의지가 반영되어 있지 않기 때문이다. 따라서 한국 가상현실 게임소설 속 주인공은 나르시시즘적인 결론에 이르게 되는 것이다.

V. 결론

1907년에 <해저여행기담>이라는 제목으로 소설 『해저 2만리』(쥘 베른, 1870)가 잡지에 실리면서 한국에 SF가 처음 소개되었다. 당시 한국은 과학기술로 표상되는 서구화를 추구하고, SF 소설이 이를 효과적으로 담아내는 매개가 될 수 있다고 생각했다. 현실에 대한 전복적 상상력과 미래사회에 대한 희망을 담고 있는 SF는 일제강점기에서 저항의 도구이자 급서로 작용

했었다[43]. 이처럼 SF는 장르적 문법을 따르는 가운데 특유의 방식으로 현실에 대한 문제의식과 비판정신을 제시해왔다.

2012년부터 전 세계적으로 가상현실, 즉 VR(Virtual Reality) 기술이 상용화되고, 이를 대중화하고 실현하는 방편으로 게임 콘텐츠와 결합되는 추세이다. 당연히 가상현실 게임의 내용적, 형식적 특징이 웹을 기반으로 형성된 다양한 웹소설에도 게임소설의 형태로 나타나고 있다. 국내에서 SF나 판타지 등의 대중문학 장르가 웹소설을 통해서 대중적으로 활성화되고 있는 현상은 고무적이다. 가상현실 게임소설은 대중문학의 보편성과 한국 게임문화의 특수성을 동시에 반영한다는 점에서 특이할 만하다. 나아가 한국의 가상현실 게임소설은 한국 특유의 게임 사용자 문화와 현대 사회의 일면을 재현하고 있다.

참고 문헌

- [1] 이상우, *게임, 게이머, 플레이어: 인문학으로 읽는 게임*, 자음과모음, 2012.
- [2] 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 이재현 역, *매개: 뉴미디어의 제보학*, 커뮤니케이션북스, 2006.
- [3] 에스펜 올셋, 류현주 역, *사이버텍스트*, 글누림, 2007.
- [4] 이영수, "미디어에 따른 환상소설 서사의 변형," *대중서사연구*, 제15권, 제1호, pp.315-344, 2009.
- [5] <http://www.joara.com>
- [6] <http://www.munpia.com>
- [7] 미즈노 료, 김윤수 역, *로드스도 전기*, 들녘, 2012.
- [8] 광재식, *책 속으로 떠나고 싶은 당신을 위한 판타지 안내서*, 피커북, 2015.
- [9] <http://page.kakao.com>
- [10] 김외곤, "사이버 소설의 문학적 의미와 기능," *한국현대문학연구*, 제8호, pp.57-79, 2000.
- [11] 박인성, "인터넷 소설의 작은 역사," *한국문학연구*, 제43호, pp.91-123, 2012.
- [12] 이용욱, "인터넷 연계 소설의 상호 소통 방식: 작가의 태도와 독자의 반응을 중심으로," *한국언어문학*, 제77호, pp.179-206, 2011.

- [13] 최배은, “한국 웹소설의 서술형식 연구,” 대중서사연구, 제23권, 제1호, pp.65-97, 2017.
- [14] 한혜원, 김유나, “한국 웹소설의 멀티모드성 연구,” 대중서사연구, 제21권, 제1호, pp.263-292, 2015.
- [15] 나은진, “사이버 소설의 환상성과 한국 서사의 전통,” 구보학보, 제4호, pp.85-115, 2008.
- [16] 안지나, “‘판타지’ 소설의 이데올로기 연구 - 『드래곤 라자』를 중심으로,” 대중서사연구, 제13권, 제1호, pp.219-245, 2007.
- [17] 허만옥, “한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구,” 우리문학연구, 제34호, pp.485-541, 2011.
- [18] 김재국, “한국 무협소설의 존재 양상에 관한 고찰,” 한국문예비평연구, 제13호, pp.197-218, 2003.
- [19] 성민엽, “한국 무협소설의 문화적 의미,” 문학과 사회, 제15권, 제2호, pp.783-812, 2002.
- [20] 고훈, “대중소설의 퓨전화 - 무협소설과 판타지 소설의 퓨전화 양상을 중심으로,” 대중서사연구, 제14권, 제1호, pp.225-254, 2008.
- [21] D. Idier, “Science fiction and technology scenarios: comparing Asimov’s robots and Gibson’s cyberspace,” Technology in Society, pp.255-272, 2000.
- [22] G. King and T. Krzywinska, *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*, Wallflower Press, 2000.
- [23] 유성, *로열 페이트 5권*, 로크미디어, 2011.
- [24] 이인화, 한혜원, *게임사전*, 해냄출판사, 2016.
- [25] 앤드류 클래스너, 김치훈 역, *인터랙티브 스토리텔링: 21세기 픽션을 위한 테크닉*, 커뮤니케이션 북스, 2006.
- [26] 한병철, 김태환 역, *피로 사회*, 문학과지성사, 2012.
- [27] R. W. Connell and J. W. Messerschmidt, “Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept,” Gender & Society, Vol.19, pp.829-835, 2005.
- [28] 래인 코넬, 안상욱, 현민 역, *남성성/들*, 이매진, 2013.
- [29] 박세날, *탐빨 1권*, 마루&마야, 2014.
- [30] R. W. Connell, *Masculinities: Knowledge, Power and Social Change*, Univ of California Press, 1995.
- [31] 요한 하위징아, 이종인 역, *호모 루덴스: 놀이하는 인간*, 연암서가, 2010.
- [32] 케티 셸런, 에릭 짐머만, 윤형섭 역, *게임디자인 원론 3*, 지코사이언스, 2013.
- [33] 어니스트 클라인, 전정순 역, *레디 플레이어 원*, 에이콘, 2015.
- [34] M. Ryan, *Narrative as Virtual Reality 2*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015.
- [35] N. Yee, “The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play,” Game and Culture Issue, Vol.1, No.1, pp.68-71, 2006.
- [36] 유성, *아크 15권*, 로크미디어, 2009.
- [37] 한나 아렌트, 이진우, 태정호 역, *인간의 조건*, 한길사, 1996.
- [38] 주창윤, *허기사회*, 글항아리, 2013.
- [39] 지그문트 프로이트, 박찬부 역, *쾌락 원칙을 넘어서*, 열린책들, 1997.
- [40] 지그문트 프로이트, 윤희기, 박찬부 역, *정신분석학의 근본 개념 - 나르시시즘 서론*, 열린책들, 1997.
- [41] 로제 카이와, 이상률 역, *놀이와 인간*, 문예출판사, 1994.
- [42] 자크 라캉, 민승기, 이미선, 권택영 역, *욕망이론*, 문예출판사, 1994.
- [43] 이지용, *한국 SF 장르의 형성*, 커뮤니케이션북스, 2016.

저 자 소 개

김 후 인(Hu-In Kim)

준회원



- 2016년 2월 : 이화여자대학교 의류학과(의류학사)
- 2016년 3월 ~ 현재 : 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 영상콘텐츠 전공 석사 과정

<관심분야> : 디지털 스토리텔링, 게임 스토리텔링, 가상현실

이 민 희(Minhee Lee)

준회원



- 2016년 2월 : 이화여자대학교 심리학과(문학사)
- 2016년 3월 ~ 현재 : 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 영상콘텐츠 전공 석사 과정

<관심분야> : 사용자 생성 콘텐츠, 모바일 게임, 가상 현실

한 혜 원(Hye-Won Han)

정회원



- 1992년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
- 2002년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학석사)
- 2009년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학박사)

- 현재 : 이화여자대학교 신산업융합대학 융합콘텐츠학과 부교수

<관심분야> : 게임, 웹콘텐츠, 트랜스미디어 스토리텔링