

한국 웹소설에 나타난 시스템 모티프 분석

서재인*

1. 서론
2. 시스템 텍스트의 데이터 재현 구조
 - 2-1. 메타데이터 정렬을 통한 상태 정보의 시각화
 - 2-2. 서사 세계 규칙으로서의 시스템
3. 시스템 모티프의 서사적 특징
 - 3-1. 데이터 시각화를 통한 인물간 관계의 물질화
 - 3-2. 시스템 모티프의 재귀성과 우연성
4. 결론

국문초록

본 연구는 한국 웹소설에 활용된 시스템 모티프를 도식화된 서사 구조로서 바라보고, 시스템 모티프를 활용한 웹소설의 서사적 특징을 분석한다. 대중서사체로 나타나는 웹소설은 대중의 욕망을 반영한 모티프와 도식화된 서사 구조를 가진다. 특히 ‘회귀, 빙의, 환생’이 웹소설의 마스터 모티프로 나타나는 것은 대중의 욕망만이 아닌, 경쟁사회에 지친 독자들이 도식화된 이야기 소비를 통해 피로를 해소하고 주인공을 통해 대리만족을 느끼고자 하는 문화적인 요소를 확인할 수 있다. 이에 ‘회귀, 빙의, 환생’의 모티프와 더불어 함께 사용되는 ‘시스템 모티프’를 분석하여 웹소설에 나타나는 서사적 특징을 분석하고 이를 바탕으로 텍스트에 함의된 문화적 요소를 확인한다.

* 목포대학교 인문콘텐츠학부 문화콘텐츠 전공 조교수

게임 시스템을 재매개한 웹소설의 시스템 모티프는 주인공이 상태창에 표기된 텍스트를 바탕으로 이야기 세계를 분석하고 상호작용함으로써 메타데이터로서 기능한다. 또한 시스템 창을 통해 부여되는 퀘스트를 통해 주인공의 목표, 보상 패널티를 명시함으로써 이야기 전개의 동력원이 되고, 주인공의 행위에 대한 합목적성을 부여한다. 이러한 시스템 모티프는 대상을 디지털화 함으로써 관계를 물질화한다. 또한 시스템 본연의 특징인 재귀성으로 인해 주인공은 시스템 창을 통해 재현된 3차 예지를 확인할 수 있으며, 소설에서 발생할 수 있는 모든 가능태를 제거하고 주인공의 선택에 당위성을 부여함으로써 서사의 우연성을 강조한다.

본 논문은 웹소설에서 나타나는 시스템 모티프를 서사적, 문화적 차원에서 그 특징과 서사적 구조를 분석한 것에 의의가 있다. 시스템 모티프는 단순히 게임화 형식을 재현한 것을 넘어 디지털 사회의 관계와 그에 따른 정체성 경험을 서사로 재현한 장치로서 나타난다. 이를 통해 시스템 모티프를 활용한 웹소설은 독자에게 디지털로 물화된 삶을 경험할 수 있게 하는 것만이 아니라 정보화 시대에서 발생하는 피로감을 주인공의 선택으로 제거함으로써 대리만족의 경험을 할 수 있다.

(주제어: 웹소설, 시스템 모티프, 디지털화, 우연성)

1. 서론

본 연구는 한국 웹소설에 활용된 시스템 모티프를 도식화된 서사 구조로서 바라보고, 시스템 모티프를 활용한 웹소설의 서사 구조를 분석한다. 이를 바탕으로 텍스트에 반영된 대중들의 욕망과 함의를 고찰하고자 한다.

일반적으로 이야기에서 반복되는 파편, 이미지, 구절 등을 포함하는 것

을 모티프라 한다.¹⁾ 작품의 테마를 강조하거나 보여주는 도구로서 보통 활용되는데, 러시아 형식주의에서는 모티프를 동기(motifs)로 정의한다. 이야기의 분해가 불가능한 최소의 단위이자 부분의 테마가 동기로 나타나며, 서사는 이러한 동기들의 결합이라 할 수 있다.²⁾ 한편, 토도로프에 의하면 모티프는 각 행위 요소로 분해 가능한 문구라 설명한다.³⁾ 이에 본 논문에서는 소설의 주제를 이루는 사건의 최소 단위이자 행위 요소를 모티프라 지칭하고자 한다.

웹 공간에서 소설의 형식을 재매개하며 발전된 웹소설 콘텐츠는 대중의 욕망을 반영하는 것만이 아니라, 그 시대 문화적 요소들을 반영한다고 할 수 있다. 선행연구에 따르면 웹소설의 서사 전개와 관련된 도식성, 모티프, 장르는 수용자의 욕망과 밀접한 관련을 맺고 있다.⁴⁾ 이러한 욕망은 작품 안에서 특정한 모티프와 도식화된 서사 구조의 반복으로서 등장하는데, 웹소설에 투영된 대중들의 욕망이 특정한 모티프와 이야기 구조에 반영됨을 확인하였다. 이런 관점에서 웹툰과 웹소설에서 보편적으로 활용되는 ‘회귀, 빙의, 환생’ 모티프와 관련하여 독서욕망의 관점으로 분석하거나 사회문화적 함의를 도출한 연구가 진행되었다.⁵⁾ 특히 안상원은 회귀 모티프

1) H.포터 애벳, 『서사학 강의』, 우찬제·이소연·박상익·공성수 역, 문학과지성사, 2010, 186쪽.

2) 츠베탕 토도로프 편저, 『러시아 형식주의-문학의 이론-』, 김치수 역, 이화여자대학교 출판부, 1988, 21쪽.

3) 블라디미르 프로프, 『민담 형태론』, 어건주 역, 지식울만드는지식, 2013, 28-29쪽.

4) 고경은·조혜정, 「한국 웹소설의 서사 모티프 유형 및 ‘AI 유저 반응’ 연구: 카카오페이지를 중심으로」, 『인문사회 21』 제13권 4호, 인문사회 21, 2022, 2551-2564쪽

5) 안상원, 「한국 장르소설의 마스터플롯 연구-모험 서사의 변이로 본 ‘차원이동’ 연구-」, 『국어국문학』 제184호, 국어국문학회, 2018, 163-186쪽; 한윤희, 「성인용 로맨스 웹소설의 여성적 섹슈얼리티-여성의 욕망을 드러내는 플랫폼과 장르-」, 『문화콘텐츠연구』 제15호, 글로벌문화전략연구소, 2019, 133-159쪽; 정은혜, 「한국 웹소설의 아이돌 모티프 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』 제57호, 글로벌 문화콘텐츠학회, 2023,

의 독서 욕망이 기존에 정립된 차원이동이라는 소재의 피로감과 그에 대한 환기, 상실된 것에 대한 회복, 자기계발 담론의 내면화임을 정리하면서 웹소설의 모티프가 시대와 문화의 패러다임에 의해 변화함을 설명하였다.⁶⁾ 또한 김경애의 연구에 의하면 ‘회귀, 빙의, 환생’은 모티프가 아닌 마스터 플롯으로 기능하고 있으며, 이는 독자가 주인공을 통해 대리만족하고자 하는 욕망만이 아니라 빠르게 소비하고 생산하는 모바일 형식에 맞는 서사 유형이기에 가능하다고 설명한다.⁷⁾

한편, 이러한 마스터 플롯과 함께 활용되는 여러 모티프 중 하나는 ‘시스템 모티프’이다. 웹소설에 나타나는 시스템 모티프는 게임 판타지 장르에서 시작된 것으로, 가상현실 기술을 통해 구현된 게임 세계에 접속하여 탐험할 때, 캐릭터가 활용하는 게임 시스템을 재현한 텍스트로 나타난다. 게임 시스템을 재매개한 모티프의 시작은 ‘게임판타지’장르에서 볼 수 있다. 회귀 모티프와 흡사하게 ‘차원이동’의 소재를 게임 공간으로의 전이로 변형하면서 나타난 게임 판타지 장르는 게임이라는 매체의 형식과 개념에 의존하기 때문에 ‘상태창’, ‘레벨업’, ‘퀘스트’ 등 게임의 형식을 재매개하는 것으로 시스템 텍스트를 재현한다.⁸⁾ 대표적인 예시로 게임의 캐릭터를 육

247-266쪽; 김수아·고윤경, 「웹소설에 재현된 낭만적 사랑: 웹소설 수용자 인식을 중심으로」, 『미디어, 젠더&문화』 제39권 1호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2024, 189-231쪽.

6) 안상원, 「한국 웹소설의 회귀 모티프 연구」, 『한국문학이론과 비평』 제22권 3호, 한국문학이론과비평학회, 2018, 279-307쪽.

7) 김경애, 「회빙환과 시간 되감기 서사의 문화적 의미-웹소설 『내 남편과 결혼해 줘』를 중심으로-」, 『한국산학기술학회논문지』 제25권 1호, 한국산학기술학회, 2024, 734-743쪽.

8) 게임매체를 활용한 판타지 소설에 대한 연구는 다음과 같다. 허만옥, 「한국 판타지 장르 문학의 흐름과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 제34호, 우리문학회, 2011, 485-514쪽; 김후인·이민희·한혜원, 「한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제18권 1호, 한국콘텐츠학회, 2018, 55-63쪽; 유인혁, 「노동은 어떻게 놀이가 됐는가?: 한국 MMORPG와 게임 판타지 장르소설에 나타난 자기계발의 주체」,

성시키는 것과 연관된 텍스트로 ‘상태창’ 혹은 ‘시스템창’으로 소설에서 표현되며, 관련 내용은 주인공 캐릭터의 능력치를 명확한 수치로서 확인할 수 있는 창으로 나타난다. 실제 게임에서의 시스템은 게임 환경 안에서 상호작용하는 요소들의 집합으로, 그 환경은 주로 플레이어가 탐험하고 조작하는 공간, 객체 혹은 행동 그 자체가 될 수 있다.⁹⁾ 이를 웹소설에 적용하였을 때 시스템 모티프는 주인공이 새로운 환경과 상호작용할 때 나타나는 시스템 텍스트로 재현된다. 선행 연구에서 확인할 수 있듯, 게임 시스템을 재매개한 시스템 모티프는 반복적 노동과 그에 따른 보상체계를 중심으로 가시적인 성공을 제공하는 도구로서 사용된다. 이후 ‘회귀, 빙의, 환생’과 같은 새로운 삶으로 다시 시작하는 인생 리셋과 관련된 모티프에도 시스템이 활용되면서, 단순히 게임 세계를 표방하는 것이 아닌 디지털 환경에서의 상상력의 발현으로 그 의미가 확장되어가는 것을 볼 수 있다.¹⁰⁾ 상술한 선행 연구들은 첫째 게임이라는 매체와의 형식적 결합을 통해 발생한 텍스트를 사회문화적 차원에서 그 의미를 도출하고, 둘째 게임화된 형식이 회귀, 빙의 환생과 같은 인생리셋에서 대중의 욕망을 어떻게

『한국문학연구』 제61호, 동국대학교 한국문학연구소, 2019, 79-106쪽; 이용희는 게임판타지 장르는 디지털로 구현된 게임적 세계를 구성하는 것에 집중하여 게임적 형식을 재현한 시스템 모티프를 서사적 요소로 분석하였다. 그 과정에서 게임 시스템은 이야기 세계의 규칙이 아닌 버그 및 치팅을 통한 공고화된 시스템에 균열을 내기 위한 설정으로서 활용되고 있음을 주장한다. 이용희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『한국현대소설학회』 제81호, 2021, 41-82쪽.

9) 케이티 살렌·에릭 짐머만, 『게임디자인원론 1』, 윤형섭·권용만 역, 지코사이언스, 2010, 113쪽.

10) 관련 연구는 다음과 같다. 구자준, 「책빙의물과 게임방송물 웹소설의 자기반영성 연구 -『전지적 독자 시점』과 『납골당의 어린 왕자』를 중심으로」, 『상허학보』 제66권, 상허학회, 2022, 375-410쪽; 김하나, 「한국 웹소설의 ‘시스템’ 기반 ‘인생 리셋’과 ‘설정화’하는 이야기 환경-중국 웹소설의 ‘게임화’ 관련 논의를 실마리로」, 『대중서사연구』 제31권 1호, 대중서사학회, 2025, 257-288쪽.

반영하고 있는지를 밝혀냈다는데 의의가 있다.

한편 시스템 모티프는 게임의 형식만이 아닌 스마트폰과 같은 디지털 매체와의 결합으로 어플리케이션, 문자 등 다양한 형태로 확장되고 있다. 시스템 모티프는 회귀, 빙의, 환생과 같은 모티프처럼 대중의 욕망과 더불어 시대적 패러다임이 적용된다고 할 수 있다. 디지털 기술로 인해 시간과 장소에 구애받지 않고 정보를 얻을 수 있는 데이터 시대에서, 시스템 모티프는 현대인의 일상적 경험을 재현한다. 이에 반해 시스템 모티프를 장르의 형식에 맞춘 게임화의 관점으로 국한하여 연구가 진행되었고, 여러 장르에서 다양한 매체의 디지털 텍스트로 재현된 것에 대해 진행된 연구는 상대적으로 미미하다. 이에 본 논문에서는 게임 형식을 포함한 모든 디지털 미디어에서 나타나는 ‘시스템’ 모티프를 확인하고 그에 따른 서사적 미학을 밝혀내고자 한다.

‘시스템 모티프’ 또한 웹소설에서 장르와 무관하게 공통으로 작용하는 모티프이다. 먼저 시스템 모티프가 활용되는 웹소설에는 ‘시스템’ 혹은 ‘상태창’이라는 태그가 붙는데, 대표적인 웹소설 플랫폼인 <카카오페이지>에서는 시스템 태그가 붙은 웹툰·웹소설 작품의 개수가 2237개로 확인된다.¹¹⁾ 또 다른 웹소설 플랫폼 <리디북스>에서도 ‘상태창/시스템’ 태그로 검색하였을 때 나타난 작품 수는 1818로 나타났다.¹²⁾ 이를 통해 시스템 모티프가 단순히 게임물, 방송물과 같은 특정 장르에서만 활용되는 것이

11) [카카오페이지 시스템 태그 검색],

<https://page.kakao.com/search/themekeyword?filterList=%EC%8B%9C%EC%8A%A4%ED%85%9C>. (검색일: 2025.05.11.)

12) [리디북스 상태창/시스템 태그 검색],

https://ridibooks.com/keyword-finder/fantasy?set_id=18&page=1&tag_ids=3732-%EC%83%81%ED%83%9C%EC%B0%BD%2F%EC%8B%9C%EC%8A%A4%ED%85%9C (검색일: 2025.05.11.)

아닌, 독자적인 모티프로서 범용적으로 활용됨과 동시에, 마스터 플롯의 유형인 '회귀, 빙의, 환생' 도식의 조합으로 활용되고 있음을 알 수 있다. 유리 로트만에 의하면 밖으로부터 새로운 코드가 침입하게 되면서 언어적 텍스트에 부가적인 질서화를 부여하는 것이 텍스트의 수사학적 구조라 말한다.¹³⁾ 디지털 매체의 시스템을 재매개한 웹소설의 시스템 텍스트가 소설 속 인물과 상호작용하면서, 독자는 이질감과 함께 인물들이 경험한 디지털 감각을 경험하게 된다. 즉 독자들은 웹소설을 가공의 허구적 서사로만 읽는 것이 아닌, 게임을 포함한 디지털 미디어를 사용하는 사용자 문화를 시스템 모티프를 통해 독해하게 된다.

이에 본 논문에서 보고자 하는 '시스템 모티프'는 첫째, 주인공이 상태창, 뿔기, 스킬 등 게임 시스템과 SNS, 문자 등 디지털 매체로 전달되는 모든 종류의 시스템을 재매개한 서사체와 직접적으로 상호작용하며, 둘째, 주인공에게 부여된 퀘스트가 갈등 사건으로 전개되는 것을 말한다.

본 연구에서는 시스템 모티프가 도식화된 서사구조의 구성요소로써 작동하는 방식을 분석하고자 하며, 게임 매체만이 아닌 다양한 매체를 포함하고자 한다. 주요 분석 대상은 첫째 게임 퀘스트, 캐릭터 스킬 및 성장, 캐릭터 스테이터스 등 게임의 시스템을 재현하는 텍스트가 포함되는 작품이다. 이에 해당하는 주요 텍스트는 <디펜스 게임의 폭군이 되었다>와 <31번째 말은 게임판을 뒤엎는다>이며, 이 작품들은 게임 공간에 '빙의' 및 '환생'하며 전개되는 게임과 인생 리셋의 모티프가 결합된 것이므로 게임 매체의 특성이 두드러지는 시스템 텍스트를 재현한다. 두 번째, 게임 시스템만이 아니라 컴퓨터, 이메일, 스마트폰 어플리케이션 등 여러 디지털 매체를 통해 발생하는 시스템 텍스트의 재현물을 분석 대상으로 지정한다. 이와 관련된 주요 분석

13) 유리 로트만, 『문화 기호학』, 유재천 역, 문예출판사, 1998, 86쪽.

대상은 작품 〈기레기는 대배우가 되기로 했다〉, 〈전천후 연예생활백서〉이며, 게임매체가 아닌 스마트폰과 같은 다른 디지털 매체의 시스템 텍스트를 재현한다. 마지막으로 시스템 모티프가 서사 전개에 핵심적인 역할을 하는 작품을 분석대상으로 선정하였다. 작품 〈전지적 독자 시점〉, 〈망나니 PD 아이돌로 살아남기〉, 〈마법명가 차남으로 살아남는 법〉을 주요 분석 대상이며, 이는 게임공간이 아닌 현대, 중세 판타지적 세계관과 게임화된 텍스트를 변용하여 사용하고 있기 때문에 다양한 장르에서 변주되고 있는 시스템 모티프를 분석하고자 다음과 같이 선정하였다. 그 외에도 웹소설 플랫폼인 〈카카오 페이지〉, 〈리디북스〉, 〈네이버 시리즈〉에서 연재되고 있는 작품 중 시스템 모티프를 활용한 텍스트를 분석에 참고한다.

2장에서는 작품에서 나타난 시스템 모티프가 이야기 세계에서 메타데이터로서 재현되고 해석되는 과정을 설명한다. 시스템 텍스트의 이야기 세계의 정보와 상태를 표시하고 세계의 규칙으로 발현되는 것을 분석하여 각 텍스트의 기능들을 확인한다. 이를 바탕으로 3장에서는 서사구조를 분석하여 시스템 텍스트가 사건의 진행에 활용되는 특징을 분석하고, 시스템이 메타데이터로서 기능함을 텍스트에 함의된 문화적 요소를 확인하고자 한다.

2. 시스템 텍스트의 데이터 재현 구조

2-1. 메타데이터 정렬을 통한 상태 정보의 시각화

회귀, 빙의, 환생과 같은 마스터 플롯을 활용하는 웹소설은 주인공이 죽음과 같은 강력한 사건을 마주하고 특별한 능력을 각성하게 되는데, 시스

템 모티프를 같이 활용하는 경우 시스템 자체가 주인공만 가진 특별한 능력으로써 나타난다. 주인공은 시스템을 통해 세계의 정보를 가시적으로 확인하고 자신의 성장에 필요한 것이 무엇인지 시스템이 제공하는 데이터를 통해 확인할 수 있다.

전통적인 이야기 구조에서 이야기세계와 관련한 배경 정보는 이야기의 시작 부분을 구성하는 주요 요소 중 하나이다. 아리스토텔레스가 제시한 극의 3막 구조에 따르면, 1막에서는 이야기의 배경 설정을 보여줌으로써 이야기의 주제나, 주인공에 대한 정보를 제공하는 것이 일반화된 도식구조라 할 수 있다.¹⁴⁾ 시스템 모티프를 활용하는 웹소설의 경우 이야기 세계의 배경 설정, 주인공의 목표 등의 정보가 시스템 창으로 표현된다. 기존의 서사 형식에서는 주인공이 새로운 세계에 넘어가 정보를 얻기 위해서는 다른 캐릭터, 혹은 세계를 구성하는 매개물과 의 상호작용을 해야 했지만, 시스템 모티프를 사용하는 웹소설에서는 모든 정보를 주인공만 확인할 수 있는 시스템과의 상호작용을 통해 확인이 가능하다.

(가) 강설은 안전지대로 건너가서 카루나의 상태를 살폈다.

[월광(月光) 기사 카루네]
칭호 : 없음
등급 : 영웅
종족 : 그림자
레벨 : 1
(중략)

“괜찮네.”

사실, 괜찮은 정도가 아니고 말이 되지 않는 것이었다. 강설이 기억하기

14) L. Hunter, *Screenwriting*, London: Robert Hale, 1994, p.20.

로, 소환수의 등급은 10단계로 나뉘어 있었다.

〈31번째 말은 게임판을 뒤엎는다〉, 5화 中

(나)

[적 정보 - STAGE 0]

- Lv.?? 검은 거미 여왕 : 1체
- Lv.60 검은 거미 공성병 : 196체
- Lv.55 검은 거미 돌격병 : 912체

여왕이야 뭐, 군집 생활을 하는 검은 거미군단 특성상 한 마리 따라오기는 해도 전투 능력은 없다. 여왕은 문제가 아냐.

진짜 문제는 그냥 이 거미 놈들의 레벨과 숫자였다. 뭐? 55렐? 60렐? 개체 수는 또 왜 이래. 1천이 넘네? 선 넘네?

〈디펜스 게임의 폭군이 되었다〉, 3화 中

(가) 인용문의 경우 주인공이 빙의하게 된 게임 세계 안에서 만난 첫 적 대자를 쓰러뜨리고, 소환수의 형태로 앞으로 같이 모험하게 될 동료로 포섭하는 내용의 일부를 발췌하였다. 〈31번째 말은 게임판을 뒤엎는다〉 작품은 꿈속에서 신들과 함께 TRPG(Table-top Roleplaying Game)를 하다 인간임이 밝혀져, 자신이 플레이했던 게임이 현실 세계에 적용된 세계로 떨어져 모험하는 내용으로 구성되어있다. 신들의 놀이판이 된 세계에서 승천하여 신들에게 직접 복수하는 전형적인 영웅서사의 플롯을 띄고 있는데, 배경 자체가 TRPG 게임 세계에 빙의한 설정이기 때문에 주인공이 상호작용하는 방식은 보편적인 게임 시스템을 따르고 있다. 주인공이 소환사라는 직업을 택하였기 때문에 자신이 쓰러뜨린 몬스터를 소환수로 부릴 수 있으며, 이와 같은 배경적 정보에 대한 묘사는 생략된다. 대신 소환수의 상태 데이터를 표시하는 시스템 텍스트를 통해 이 작품의 소환수

에 대한 배경 설정을 확인할 수 있다. 인용문처럼 소환수 ‘월광 기사 카루나’의 등급이 시스템 상태창에 표시되고, 주인공은 소환수의 등급 체계에 대한 설명을 진행한다. 즉 주인공이 포섭한 소환수 카루나는 일반적인 등급이 아닌 특별한 등급이며, 이는 주인공이 특별한 무기를 얻었음을 암시한다.

시스템 텍스트는 독자를 포함한 모든 텍스트 해석자가 해당 시스템에 대한 최소한의 이해가 있어야 가능하다. (가), (나) 인용문은 캐릭터 육성과 관련된 상태창 시스템을 재매개한 것으로, 게임 시스템의 텍스트가 하나의 기호 혹은 모방의 형태로서 웹소설에서 재현된다. 유리 로트만에 따르면 이질적인 텍스트가 유기적 구조에 침입하게 될 때 상호 번역될 수 없는 코드들로 코드화되는 수사학적 텍스트가 생성된다고 설명한다.¹⁵⁾ 텍스트는 상이한 언어들의 도움으로 읽혀지거나, 코드에 내포된 문화적인 기호를 통해 해석될 수 있다. 시스템 모티프를 사용한 웹소설의 경우, 소설 내적으로는 게임 플레이어로서 시스템을 이해하고 있는 주인공이 텍스트와 상호작용하는 과정에서 1차적 코드화가 발생하고, 소설 외적으로는 독자가 위치한 현실 세계에서 경험한 게임 문화의 공통 기억을 통해 텍스트를 독해하게 된다. 즉 시스템 모티프는 하나의 문화적 기호 코드로 공유되며, 이러한 시스템 텍스트 재현은 메타데이터로서 기능한다.

메타데이터는 일반적으로 자료에 대한 자료를 의미하는 것으로 여겨졌다. 한편 제프리 포머란츠는 여기서 의미하는 ‘자료’는 단순히 데이터의 개념이 아닌 ‘잠재적으로 정보력이 있는 대상물’로 여겨야 한다고 설명한다.¹⁶⁾ 그런 의미에서 메타데이터는 잠재적 정보물에 대한 설명문으로 이해할 수 있다. (가) 인용문에서 나타난 객체의 속성을 표기하는 상태 시스

15) 유리 로트만, 앞의 책, 1998, 96-98쪽.

16) 제프리 포머란츠, 『메타데이터』, 전주범 역, 한울, 2019, 36쪽.

템은 '월광 기사 카루나'라는 잠재적 정보물을 설명하는 텍스트로 기능한다. 메타데이터 이론에서는 '월광 기사 카루나'가 서술되는 실체이자 주제이고, 이러한 주제를 설명하는 대상(목적물)은 주제를 서술하기 위해 쓰이는 또 다른 실체라 설명할 수 있다.¹⁷⁾ 대상은 다양한 내용으로 구성될 수 있는데 이 각각의 요소를 성분이라 하며, 인용문에서는 이러한 성분은 이름, 칭호, 등급, 종족, 레벨, 스킬과 같은 내용이 이에 포함된다. 따라서 주인공은 자연스럽게 '카루나'의 상태 정보를 보면서 이 소환수의 능력과 가능성을 따지게 된다. 즉, 시스템 텍스트를 메타데이터로서 활용하면서 객체에 대한 파악과 그에 따른 해석 및 다음 행동에 대한 판단을 내리게 된다.

이와 비슷하게 (나) 인용문에서도 주인공이 싸워야 할 상대의 정보를 시스템 텍스트를 통해 정량적인 정보로 표시함으로써 쉽지 않은 상대임을 나타낸다. 일반적으로 현 상태의 주인공이 상대하기 어려운 적임을 보여주기 위해선 적에 대한 외양, 힘에 대한 묘사, 현재 주인공이 가지고 있는 능력과 적이 가진 능력에 대한 격차와 같은 내용을 서술해야 하지만, 대상의 레벨 숫자로 이와 같은 내용을 대체한다. 즉 시스템 텍스트는 단순히 주인공 및 독자에게 대상에 대한 정보를 전달하는 것만이 아니라 새로운 의미를 형성할 수 있는 메타 해석적 대상으로 존재한다.¹⁸⁾ 주인공은 실제 자신의 눈으로 대상을 관찰하여 정보를 얻는 것이 아닌 시스템 텍스트를 통해 대상을 구체화하고, 독자 또한 주인공이 처한 상황의 정보나 대상의 정체를 주인공이 시스템 텍스트를 해독하는 내용을 통해 구체화한다.

17) 위의 책, 37쪽.

18) 마르쿠스 가브리엘은 텍스트를 통해 허구적 대상을 경험하게 될 때 허구적 대상을 지칭하는 모든 대상을 메타 해석적 대상이라 설명한다. 수용자는 텍스트를 경험하는 과정에서 한 의미장을 구성하는 미적 경험을 하게 된다. 마르쿠스 가브리엘, 『허구의 철학』, 전대호 역, 열린책들, 2024, 57쪽.

2-2. 이야기 세계 규칙 발현으로서의 시스템

웹소설에서 재현하는 시스템 텍스트의 형식적 요소는 게임 시스템이다. 앞에서 설명한 것처럼 시스템 텍스트는 이야기 세계의 정보를 메타 데이터로써 소설의 주인공에게 전달한다. 주인공은 시스템 텍스트를 통해 낯선 세계의 정보를 파악하고 자신의 성장을 위한 도구로서 시스템을 활용하면서 세계와 상호작용한다. 이러한 과정은 RPG 게임 시스템 중 하나인 퀘스트와 캐릭터 육성 시스템의 구조와 흡사한데, 게임의 장르의 특성상 모험의 서사 요소를 내포하고 있기 때문이다.

게임 서사학자 제프 하워드¹⁹⁾가 강조한 것처럼 RPG 게임에서 나타나는 ‘퀘스트’는 게임의 서사를 진전시키면서 게임의 규칙을 전달하는 매개로 작용한다.¹⁹⁾ 게임의 배경 이야기, 설정, 시스템 정보가 퀘스트의 텍스트로 전달되고 플레이어는 목표를 달성하면서 게임 환경에서 나타나는 상호작용 방식을 습득한다. 웹소설에서 시스템 모티프와 자주 사용되는 회귀, 빙의, 환생 모티프는 주인공이 죽음과 같은 사건을 통해 이세계로 진입하는 도식화된 구조를 가지고 있다. 이세계로 진입한 주인공은 게임 퀘스트 형식을 재현한 시스템 창을 통해 세계의 정보를 얻음과 동시에 세계의 시스템을 이해한다. 웹소설의 퀘스트 텍스트를 정리하면 다음과 같다.

19) J. Howard, *Quests: design, theory, and history in games and narratives*, MA: AKpeters, 2008, pp.7-8.

〈표 1〉 게임과 웹소설 퀘스트 텍스트의 기능적 분류²⁰⁾

기능	게임 퀘스트 텍스트	웹소설 퀘스트 텍스트
퀘스트 이름	모험가를 위한 안내	빛을 청산하자!
퀘스트 부여자	바데론	-
달성 목표	도시 내 하층 갑판에서 에테라이트 접촉 스위츠블레이트에게 낚은 팔분의 전달 비술사 길드에 가서 인사하기	3,400,000,000원을 갚는다.
내용	바데론이 세 가지 시설을 소개해주었다. 림사 로민사 거리를 둘러보고, 혹시 어려움에 처한 시민을 만나면 먼저 나서서 말을 걸어보자	악덕 기획사와 거지 같은 가정사! 불행한 당신에게 돈을 꿔 줄 사람은 무시무시한 사금융 사채업자들 뿐이었습니다! 당신의 앞길을 가로막는 장애물들이 너무나 많습니다! 고액 채무자이지만, 힘내 봅시다! 잘 될 겁니다!
보상	경험치: 100, 골드: 107	지략 80% 증가, 운 50% 증가
패널티	다음 퀘스트 진행 불가	생애 남은 모든 운 50% 감소

게임의 퀘스트는 게임 공간을 구성하는 요소와 상호작용하도록 플레이어를 유도하는 것에 그 목적이 있기 때문에 정확한 목적지와 목표, 퀘스트를 부여하는 npc에 대한 정보가 표시된다. 플레이어는 목표에 따라 공간

20) 게임 퀘스트 텍스트는 MMORPG 게임인 〈파이널 판타지 14〉의 첫 튜토리얼 퀘스트를, 웹소설 텍스트는 작품 〈기레기는 대배우가 되기로 했다〉 1권 2화의 첫 퀘스트를 인용하였다.

을 이동하고 그 과정에서 새로운 객체와 상호작용하거나 새로운 사건을 마주하게 된다. 목표를 달성하면 플레이어는 퀘스트 부여자에게 돌아와 임무를 완수하게 되는데 이러한 회귀의 구조가 전형적인 영웅서사의 플롯 구조와 유사함을 확인할 수 있다. 게임 퀘스트를 진행함에 있어 발생하는 플레이어의 선택과 행동의 조합이 게임의 서사 구성 요소로서 나타나며, 퀘스트는 유의미한 최소의 서사 단위가 된다. 퀘스트는 반복적 수행을 통해 확장되며, 게임 서사의 전체를 구성한다.²¹⁾ 다시 말하면 플레이어가 퀘스트를 진행하지 않으면 다음 퀘스트로 이어지지 않는 것이 퀘스트 시스템의 원칙이다.

웹소설의 퀘스트 시스템 또한 게임의 퀘스트 형식을 재매개하여 표시한다. 게임 퀘스트처럼 목표와 배경 서사 및 보상이 명시되어 있다. 한편 웹소설의 퀘스트는 게임처럼 퀘스트 부여자가 명확하게 드러나지 않거나, 주인공이 상호작용하는 시스템 자체가 퀘스트를 부여하는 경우가 대부분이며 퀘스트의 목표 또한 특정한 공간을 이동하도록 동선을 유도하지 않는다. 웹소설에서의 퀘스트의 역할은 이야기를 구성하는 에피소드를 구성하는 사건이나 주제를 표시하는데 있다. 표 2.에 인용된 현대판타지 웹소설 <기레기는 대배우가 되기로 했다>는 연예부 기자였던 주인공이 사고로 사망하고 연기 지망생의 몸으로 되돌아가 환생한 이야기를 그리는 회귀와 환생 모티프로 시작된다. 환생하여 깨어난 주인공에게 시스템 창이 표시되면서 퀘스트가 부여되는데, 주인공이 퀘스트 텍스트를 해독하는 과정에서 작품의 기본적인 세계관과 주인공이 환생한 인물의 정보를 독자에게 전달하게 된다. 또한 웹소설의 퀘스트는 게임과 같은 회귀형 구조로 작동되는 것이 아니라 주인공이 자신의 주요 목표를 달성하기 위해 필요한 세

21) S. Tosca, "The quest problem in computer games", *In Proceedings of TIDSE*, 2003.

부 목표를 부여받기 위한 선형적 구조로 나타난다. 즉, 주인공이 ‘대배우’가 되기 위한 조건들을 퀘스트를 통해 확인하고, 퀘스트를 달성하면 대배우로 성장하기 위한 능력치의 보상을 얻게 된다. 또한 플레이어가 직접 캐릭터를 조종하여 퀘스트를 수행하는 게임과는 다르게 웹소설에서는 캐릭터가 독자 대신 상호작용하기 때문에 퀘스트를 진행해야 하는 당위성을 패널티를 통해 부여하는 것이 특징이다. 예를 들어, 작품 〈기레기는 대배우가 되기로 했다〉와 〈데뷔 못하면 죽는 병에 걸림〉은 각각 대배우 혹은 데뷔하여 성공한 아이돌이 되지 못하면 죽는 패널티를 받게 된다. 〈전지적 독자 시점〉이나 〈디펜스 게임의 폭군이 되었다〉와 같은 판타지 장르 또한 주인공의 목숨을 끊임없이 위협하는 세계에서 살아남기 위해 퀘스트를 통해 살아남기 위한 최소 조건을 확인하고, 그에 맞는 성장 및 조건을 충족시킨다. 즉 웹소설의 퀘스트 시스템은 주인공이 이루고자 하는 목표를 달성하기 위한 일종의 가이드이자, 세계의 기본 규칙을 표방하고 있음을 확인할 수 있다.

3. 시스템 모티프의 서사적 특징

3-1. 데이터의 시각화를 통한 인물간 관계의 물질화

웹소설의 캐릭터들이 디지털 코드로 변환된 텍스트를 통해 정보를 확인하고, 세계의 규칙을 파악하는 것은 현대 디지털 사회에서 살아가는 사회인의 일면을 재현한 것이라 할 수 있다. 디지털 대상들은 인간의 경험과 존재를 조건 짓는 역동적 시스템을 구성한다.²²⁾ 알고리즘 기술을 통해 사용자

가 검색한 데이터를 바탕으로 관련 게시물을 추천거나 음성인식 및 AI 기술을 통해 사용자의 정보를 학습하여 관련 서비스를 제공한다. 또한 사용자는 SNS나 데이팅 앱을 통해 사용자 분석을 통해 추천된 취향의 인물을 바탕으로 상호작용하고, 피드백으로 인해 알고리즘은 사용자를 학습하게 된다. 즉 역동적 시스템으로 관계가 구성된다 볼 수 있다. 허옥은 이러한 데이터, 메타데이터와 같은 디지털적 대상이 담론적 관계를 통해 형성되는 개체화를 통해 인간-기계의 존재론을 설명한다. 그에 따르면 디지털적 대상은 매핑이나 미메시스 시스템으로 대상화가 되거나, 대상에 태그를 붙이는 방법으로 코딩하는 대상의 데이터화 두 가지가 존재한다고 설명한다. 이는 디지털적 대상이 인간 행위자에 의해 형식화됨과 동시에 컴퓨터에 의해 대상으로 인식되는 이중운동의 과정을 거친다는 것을 나타낸다.

웹소설에 나타나는 시스템 텍스트 또한 디지털적 대상으로 재현된다. 웹소설에서 재현되는 '상태창 시스템'은 주변 대상물의 정보를 파악하는 것만이 아니라 주인공 및 등장인물의 능력치와 상태를 표시한다. 대표적인 예시로 <망나니 PD 아이돌로 살아남기> 작품에서는 주인공은 아이돌로 데뷔를 해야하는 사명을 가지고 있으며, 상태창을 통해 표시된 개인의 능력을 "이름, 노래, 춤, 예능, 매력, 명성"으로 분류하여 나타난다. 또한 작품 <스카우트가 야구를 제일 잘함>의 투수인 주인공은 "이름, 나이, 구속, 제구력, 내구성"의 목록으로, <마법명가 차남으로 살아남는 법>에서는 마법사이자 귀족인 주인공의 능력이 "이름, 칭호, 체력, 정신력, 마력, 기술, 인상, 행운, 특성"으로 표시된다. 각 작품에서 나타나는 주인공의 직업이 '

22) 허옥은 디지털 객체를 컴퓨터 스크린 위에 모양을 갖춰 있거나 프로그램의 백엔드에 숨겨져 있는 데이터와 메타데이터로 구성된 객체로 정의한다. 이러한 메타데이터에 의미론적이며 기능적 의미를 부여하는 것이 스키마이며, 이러한 스키마는 시스템으로서 나타나는 알고리즘 및 그 구조에 의해 재현된다. 허옥, 『디지털적 대상의 존재에 대하여』, 조형준·이철규·임완철 역, 새물결, 2021, 51쪽.

아이돌', '야구선수', '마법사'인 것에 따라 표시되는 능력치들 또한 변화하는 것을 확인할 수 있으며, 각각의 능력치가 상승함에 따라 '유명 아이돌', '최고의 투수', '최강의 마법사'와 같이 육성 게임처럼 성장함을 보여준다. 주인공이 상태창 시스템을 통해 현재 자신의 능력을 파악하고 퀘스트를 완료한 후 능력의 수치가 상승된 것을 확인하는 행위는 주인공의 신체를 포함한 정체성 모두 디지털적 대상으로 데이터화되고 있음을 보여준다. 예를 들어 '아이돌'이라는 대상은 노래와 춤만이 아니라 예능적 감각, 매력, 그리고 대중에게 영향력을 행사하는 명성으로 구성되는 것임을 게임 시스템의 형식을 모방하여 재현함과 동시에, 주인공 또한 최고의 아이돌로 성장하기 위해 필요한 것이 무엇인지 시스템을 보고 해석한다. 주인공이 춤을 연습하여 '춤'의 수치를 향상시키거나, 아이템 사용 및 퀘스트의 보상으로 춤의 수치가 상승하면 실제로 춤을 잘추는 아이돌로 신체적 능력에 변화가 나타난다. 즉 웹소설에서 등장하는 모든 개체들은 데이터로서 측정이 가능하며, 인물들의 존재 또한 디지털 객체로 나타난다.

데이터는 단순한 이진수로 표현되는 정보가 아니라 물질성을 가진 정보로 복잡한 알고리즘을 따라 환경 안에서 자기 생성하는 개체이다.²³⁾ 즉 기술의 정교화로 인해 인간은 기억과 감정을 포함하여 자신의 경험 모든 것을 기술적 객체로 외부화함으로써 기술적 환경과 밀접한 관계를 맺게 되고 인간의 존재는 물질화된다고 볼 수 있다.²⁴⁾ 허옥의 정의에 따라 주인공

23) 박준영, 「유희이 기술철학의 신유물론적 함의」, 『안과밖:영미문학연구』 제56호, 영미문학연구회, 2024, 220쪽.

24) 허옥은 기술의 발전으로 인해 자연은 사이버네틱스라는 새로운 생태로 발전되었음을 설명하며 디지털화 된 객체들은 시뮬동이 말한 관계적 앙상블 내에서만 존속할 수 있다고 관계적 존재론을 강조한다. 허옥, 앞의 책, 2021, 305-307쪽; 이러한 얽힘은 캐런 바라드가 설명한 물질과도 연결된다. 바라드는 물질을 현상이라 부르며 이러한 현상들의 구분은 특정한 행위적-절단을 통해서 일시적으로 경계화할 수 있다고 설명한다. 즉 현상은 존재론적으로 원초적이며 관계항 없는 관계이며, 관계는 특정한 내적

을 포함한 존재 대상이 디지털화 되어가며, 이러한 인물의 데이터화는 소설에서 구축되는 인물들의 관계를 물질화되기 쉬운 환경을 구축한다. 소설에 등장하는 인물들은 시스템창에 표시되는 분류로 인해 메타데이터로 재정의되고 이러한 정보의 속성이 강화됨으로써 관계가 물질화되기 쉬워진다. 웹소설에서는 인물이 자신의 퀘스트를 달성하기 위해 상태창을 통해 주변의 정보를 파악하고 자신의 목표에 필요한 인물이거나 공략가능한 대상을 선별한다. 대표적인 예시로 소설 <마법명가 차남으로 살아남는 법>에서는 주인공이 환생한 ‘소설 속 세계의 주인공’과 그 주인공의 동료와 같은 주요 인물들을 상태창을 통해 확인하고, 자신에 대한 호감도와 같은 정확한 수치를 시스템 창을 통해 확인하여 그 인물들과 상호작용할 방법에 대한 전략을 세운다. 대표적인 예시로 다음 인용문은 <기레기는 대배우가 되기로 했다>작품에서 나타나는 에피소드이다.

자세히 살펴보던 중 나는 상태창 옆의 탭을 발견했다. ‘인맥’이라는 탭이 었다……. 웬 거미줄 같은 모양의 그림이었다. 굳이 비슷한 걸 찾자면, 원형의 이리저리 얹히고설킨 마인드맵 같은 느낌이다. 가운데엔 붉은 편이 꽃혀 있고, 그 위에 ‘한서윤’이라고 흰 글씨로 적혀 있었다. 그리고 그 주위엔 지금까지 내가 알고 있는 사람들의 이름이 적혀 있었다.(61화)

각 이름들을 클릭하면 지금까지 알게된 사람들과의 짙막한 에피소드와 함께 이 사람이 나에게 지금 가지고 있는 감정 같은게 표시되었다……. 또한 인맥 탭에서는 관계가 있는 사람들끼리는 서로 선이 그어져 있었고, 서로의 관계가 끈끈할수록 선이 짙어지는 것 같았다.(62화)

작용의 결과이다. 이러한 관점은 ‘관계적 존재론’을 강조한다. 카린 머리스, 비비안 보잘렉 역음, 『캐런 바라드와의 대화-행위적 실재론 실천』, 전방욱 역, 이상북스, 2024, 36-37쪽.

〈system: 서브 퀘스트: '당신의 크루를 꾸리세요!' 완료!〉

〈system: 퀘스트 완료로 성공 보상을 받습니다!〉

.....

〈system: 인맥 맵이 5단으로 확장됩니다!〉

〈system: 푸른 이름 40% 증가합니다!〉

..... 인맥 맵이 5단?푸른 이름이 40%나 늘어났다고? 나는 빠르게 인맥 맵을 띄웠다. 마인드맵보다도 더 복잡한 거미줄들이 내 눈앞에 떠 있었다. 예를 들어 장도균에게는 영화감독 이태문과 정민호, 그리고 투자자 에 닌 인베스트먼트의 사장인 찰리 윤의 이름이 연결되어 있었다. 나와는 일면식도 없는 사람들이지만, 장도균과 절친한 사람들이고, 나와는 장도균 을 거치면, 그리고 장도균의 친구인 이태문을 거치면 얼마든지 만날 수 있 는 인물들이 된 것이다. 그리고 그 모든 사람들의 이름이 완전히 파랗게 변 해 있었다.(83화)

인용에서 본 것처럼 소설 〈기레기는 대배우가 되기로 했다〉의 경우 ‘인 맥 맵’이라는 시스템 창이 존재하는데, 주인공이 관계를 맺은 주변 인물들 을 망 형태의 네트워크 형태로 표시한다. 배우로 성공하고자 하는 주인공 에겐 배우업계와 관련된 인맥이 중요한 보상으로 나타나며, 이는 현대사 회에서 중요하게 작용하는 지표 중 하나인 소셜네트워크가 시스템의 형태 로 재현된 것으로 볼 수 있다. 디지털 사회의 소셜네트워크는 관계가 거의 모든 것을 결정한다. 소셜네트워크 플랫폼에서는 내가 팔로우한 계정의 팔로워를 표시하고, 연락처를 연동하여 친구의 계정을 찾을 수 있다. 웹소 설에 나타나는 시스템 모티프는 디지털적 환경과 그 관계를 서사의 동력 으로서 작용한다. 인물은 자신이 경험한 내용과 기억만이 아니라 알지 못 하는 정보 또한 알고리즘의 추천으로 인해 정보를 제공받고 인물은 디지

털로 표기된 정보가 실제하는 현상으로 이해한다. 인용에서 볼 수 있듯 주인공이 시스템과의 상호작용을 반영하여 원하는 데이터를 출력함과 동시에 주인공을 포함한 주변 인물과의 상호관계를 데이터로 표시한다. 이는 주인공이 경험한 데이터를 기록하는 것만이 아니라 세계를 구성하고 있는 모든 인물들의 경험적 관계를 디지털화하여 표시하는 것으로 볼 수 있다. 또한 주인공의 행동에 따라 주변 인물들의 감정이 변화하는 것을 시스템 창으로 확인할 수 있고, 주인공이 그 인물과 경험했던 이야기를 짚막한 에피소드의 형태로 자료화하여 아카이빙 한다는 점에서 시스템을 통해 형성되는 관계는 데이터의 이중운동으로 물질화되고 있음을 알 수 있다. 주인공은 인물들과 관계를 맺는 과정에서 자신의 목적 달성에 필요한 인물과 그렇지 않은 인물을 분류하고, 상대의 호감을 올리기 위해 전략적 선택을 한다. 시스템을 통해 구현된 이야기 세계는 주인공이 데이터를 통해 판단을 내린 후 주변 세계를 조작하는 일종의 시뮬레이션 공간으로 재현되고 있음을 확인할 수 있다.

3-2. 시스템 모티프의 재귀성과 우연성

게임 규칙을 표방한 시스템은 캐릭터의 행동 방향과 의미를 제한한다. 캐릭터는 ‘퀘스트 시스템’을 통해 개인의 행동 목표를 부여받게 되고, 퀘스트를 달성하기 위한 행동을 하게 된다. 게임 규칙은 게임 공간에서 절대적으로 작용하는 기준이 되며 플레이 방식의 형식적 틀이 된다. 이와 같은 게임 규칙의 특성이 웹소설의 시스템 모티프로 재현되는데, 예를 들어 〈전지적 독자 시점〉의 주인공 김독자는 현실 세계가 자신이 읽었던 소설의 세계로 변화했다는 것을 깨달았을 때, 바로 스킬을 사용하고 상태 시스템을 활

용한다. 자신이 빙의한 세계는 ‘자신의 고유 스킬을 활용해 퀘스트를 달성하고 보상을 받는다’는 기본적인 플레이 규칙으로만 상호작용이 가능하다는 것을 보여준다. 이와 비슷하게 판타지 소설 〈31번째 말은 게임판을 뒤엎는다〉에서도 자신이 성장하기 위해선 퀘스트를 수행하여 그에 따른 경험치를 얻어야만 성장할 수 있고, 로맨스 판타지 소설인 〈빙의자를 위한 특혜〉에서도 자신의 스킬을 성장시키기 위해 특정한 행동을 반복하며 숙련도를 올린다. 캐릭터들은 성장을 위해 시스템을 사용하지 않거나, 다른 방식으로 물리적 성장을 이루는 모습을 보여주지 않는다. 성장 시스템을 통해 성장할 수 있는 것이 규칙으로 작동하기 때문이다.

이러한 시스템은 캐릭터의 행동 제약만이 아니라 독자에게 문화적 코드로 작동한다. 소설 속 주인공이 게임 세계를 탐험하는 플레이어로서의 경험을 시스템 모티프를 통해 재현함으로써, 캐릭터의 행동이 웹소설의 도식화된 서사 구조에 의한 것이 아닌 도식화된 게임 문화에서 비롯된 것임을 파악하게 된다. 물리적 전투 능력이 존재하지 않는 평범한 인물이었던 주인공이 스킬을 사용하면 적을 쓰러뜨릴 수 있을 정도의 힘을 발휘할 수 있게 된 것은 일반적인 게임의 플레이 규칙이 그러하기 때문이다. 즉 게임 규칙으로 나타나는 시스템 모티프는 게임 문화적 코드를 공유함과 동시에 이야기 전개의 당위성을 부여한다.

게임에서의 퀘스트는 서사를 구성하는 요소이나, 웹소설에서의 퀘스트는 주인공이 살아남기 위한 사회의 상호작용 방법과 이야기 세계가 작동하는 원리를 확인할 수 있도록 하는 도구로 나타난다. 이에 주인공은 퀘스트에 나타나는 텍스트를 기반으로 자신의 선택을 결정하는 것만이 아니라 앞으로 일어날 사건에 대한 상황분석을 함께 진행한다.

(다)

〈system: 서브 퀘스트: 과거 세탁〉

당신의 과거를 알고 있는 사람이 있을지도 모릅니다. 훌륭한 과거 세탁과 관련 지인들을 은닉할 수 있는 능력 또한 대배우의 자질. 더러운 과거를 세탁해 버립시다!

성공 시: 과거 세탁, 스캔들 삭제, 평판 상승

실패 시 : 루머 200% 증가, 평판 하락

〈시간제한이 있는 퀘스트입니다. 6일 23시간 42초 남음〉

〈system: 서브 퀘스트: 공생관계〉

당신은 냉혹한 연예계에서 한 일원으로 살아가게 되었습니다. 조금만 발을 잘 못 내디디면 바로 나락으로 떨어지는 비정한 연예계의 생활! 때론 전적으로 당신을 믿어주는 아군보다 당신과 주고받을 게 많은 적이 더 도움이 될 때가 있습니다. 그러니 공생관계를 만들어 보면 어떨까요?

성공 시: 언론 인터뷰, 활동 기사 수 30% 증가

실패 시 : 언론 인터뷰 시 말실수 디버프 30% 증가

〈시간제한이 있는 퀘스트입니다. 6일 23시간 42초 남음〉

시간제한이라고? 시간이 지나면 자연히 실패하게 된다는 뜻이 아닌가. (중략) 안그래도 바빠 죽겠는데 이런 퀘스트가 갑자기 뜬다고? (중략) 나는 갑자기 본질적인 의문에 사로잡혔다 대체 이 퀘스트는 왜 뜨는 걸까? (중략) 나는 지금까지 퀘스트가 내게 고난을 안겨주거나 나를 시험하는 장치라고만 여겼다. 하지만 만일 이 퀘스트가..... 나를 위해 존재하는거라면? 퀘스트의 실패 페널티가 영혼 소멸이라는 것은 별이 아니라 지금 내가 마주한 이벤트가 그만큼 중요하고 목숨이 달렸다는 것을 알려주는 일종의 알람이라면?

〈기레기는 대배우가 되기로 했다〉, 27화 中

(라)

[두 번째 시나리오가 도착했습니다!]

+

〈서브 시나리오- 탈출〉

분류 : 서브

난이도 : E

클리어 조건 : 끊어진 다리를 건너 옥수역으로 진입하십시오.

제한시간 : 20분

보상 : 200코인

실패시 : ???

+

“독자 씨, 뭔가 이상해요. ‘끊어진 다리’라고 되어 있는데, 아직 다리는.....”

“신경 쓰지 말고 달려요! 빨리!”

“아, 알겠어요!”

사실 유상아의 지적이 맞다. 다리는 아직 끊어지지 않았다. 그건 바뀔 말하면, ‘다리는 반드시 끊어질 것’이라는 얘기였다.

〈전지적 독자 시점〉, 9화 中

(다) 인용문에서는 주인공이 자신의 과거로 인해 스캔들이 일어날 위기에 처해지자, 갑자기 시스템 창이 켜지면서 퀘스트를 부여한다. 주인공은 기존에 퀘스트가 등장했던 패턴과는 다른 방식으로 나타난 것에 의문을 표하면서 퀘스트가 등장하는 이유가 자신에게 어떤 임무를 맡기는 것이 아니라 이 문제가 자신에게 주요한 분기점이 됨을 알리는 일종의 ‘알림’임을 파악한다.

웹소설에서 재현하는 시스템은 주로 컴퓨터 내부에 코딩된 작동 구조를 표현한다. 소스 코드로 구현된 시스템의 작동 구조는 ‘알고리즘’으로 정의

할 수 있는데, 이러한 알고리즘은 재귀함수의 형태로 구성된다. 입력된 데이터를 바탕으로 정해진 알고리즘에 따라 결과 값을 출력하는 시스템의 작동 구조는 블랙박스의 형태로 나타나기 때문에 시스템과 상호작용하는 사용자는 직접 내부의 코드를 확인하지 않는 이상 정확한 작동구조를 파악하기 어렵다. 때문에 시스템과 상호작용하면서 나타나는 반복적인 패턴을 파악하며 작동 규칙을 짐작할 수밖에 없다. 허욱은 디지털 대상은 재귀적 운동을 통해 미규정된 예지성을 3차 파지속에 기록한다고 설명하며 이를 ‘3차 예지’로 정의한다. 재귀함수는 특정한 최종상태에 이룰때만 멈추는 반면, 과정 내부에서는 과거의 것이 항상 앞서는데, 왜냐하면 각 함수는 도래할 어떤 것을, 즉 절차를 끝내게 될 어떤 것을 표현하기 때문이다.²⁵⁾ 디지털 공간에서 작동하는 모든 알고리즘은 사용자의 현재 상태를 기록하고 이를 바탕으로 ‘앞으로 사용자가 필요하거나 원하는 것’으로 보이는 대상을 추천한다. 디지털화로 모든 관계를 물질화하고 축적함에 따라 시스템이 검색하는 모든 결과는 재귀적으로 미래로부터 현재를 참조하게 된다.²⁶⁾

웹소설에서 나타나는 시스템 텍스트 또한 3차 예지로서 기능한다. 주인공의 명확한 목표를 가시화하는 것만이 아니라, 자신의 현 상태 또한 수치화되어 미래에 일어날 수 있는 결과값으로 도출되도록 사용된다. 대표적으로 (다)의 인용문에서는 주인공이 이 사건에서 달성해야 하는 목표와 행동 방향을 ‘퀘스트’ 형태로 제공하는데, ‘서브 시나리오-탈출’이라는 퀘스트를 설명하는 메타데이터를 통해 주인공은 현재 자신이 처한 상황만이 아니라 앞으로 일어날 사건까지 유추하게 된다. 인용문에서 퀘스트 시스템은 ‘끊어진 다리를 건너 옥수역으로 진입’할 것을 주인공에게 제시하지

25) 허욱, 앞의 책, 438-440쪽.

26) 위의 책, 442쪽.

만 현재 다리는 끊어지지 않았을 때 앞으로 다리가 붕괴될 것이라는 3차 예지를 주인공이 해석하는 상황을 보여준다. 또한 작품 〈마법명가 차남으로 살아남는 법〉에서는 주인공이 시스템창에서 표기하는 ‘소설의 결말을 바꿀 수 있는 변경 가능성’의 확률을 확인하면서 자신의 행동이 올바른지를 확인하고, 무사히 퀘스트가 완수되어 다음 분기로 넘어갔을 때 자신의 선택이 맞았는지를 확인한다. 또한 인용된 소설들은 시스템 모티프 뿐만 아니라 ‘회귀, 빙의, 환생’이 대주제 모티프로 활용된 작품이다. 즉 주인공이 전생에서 경험했던 지식들, 혹은 주인공이 빙의한 소설 혹은 게임의 배경 서사 및 설정들이 3차 예지를 도출하기까지 참조한 데이터로서 활용된다고 볼 수 있다. 그 과정에서 시스템과 상호작용하면서 나타나는 3차 예지의 결과물은 과거, 현재, 미래를 관통하는 시간선을 가지게 된다.

한편 주인공의 과거와 현재를 참조하여 미래의 텍스트를 제공하는 시스템은 역설적으로 이야기 세계에서 발생할 수 있는 모든 가능태들을 제거하고 주인공이 선택한 단 하나의 행위만이 남도록 강조한다. 주인공은 회귀, 빙의, 환생을 통해 축적된 미래 혹은 사전의 정보를 바탕으로 시스템 창과 상호작용하면서 자신이 알고 있는 정보와 대조해나가며 시스템 창이 제시하는 텍스트의 내용을 해독 혹은 검증을 진행한다. 대표적인 예시로 현대판타지 소설 〈전천후 연예생활백서〉의 경우 배우 소속사 사장으로 성공하고자하는 주인공은 스마트폰의 한 어플리케이션을 통해 퀘스트와 정보를 확인한다. 그 중 35화 에피소드에서 시스템 창은 ‘주의: 아래 후보 중, 단 한명만 선택할 수 있습니다. 영입에 실패할 경우, 재선택은 불가능합니다’라는 시스템 문구와 함께 배우의 후보를 단편적인 정보만 표시한 수수께끼의 형태로 제공한다. 선택한 경우에만 앞으로 그 연예인을 데려올 수 있게 되며, 선택하지 않은 연예인은 앞으로의 계약 상대에서 제외가 되고 영입에 실패해도 또 다른 기회는 주어지지 않는다. 그 과정에서 주인공이 어

떠난 전략적 행위나 추가적인 정보 수집을 진행한 것이 아니라 주취상태에서 우연히 후보를 선택하게 되고, 뒤늦게 선택한 후보의 정보를 확인하면서 주인공이 가지고 있는 미래의 기억을 바탕으로 앞으로 최고의 남배우가 될 후보였음을 확인하게 된다. 즉 주인공의 의도가 들어있지 않은 순전히 운에 맡긴 행동임에도 그 행동이 옳았음을 시스템의 피드백을 통해 확인을 받게 되는 것이다. 이에 시스템 모티프는 서사의 우연성을 강조하는 것만이 아니라, 결국 주인공은 퀘스트 달성을 위해 필요한 인물을 만날 수밖에 없고, 승리할 수밖에 없는 결과를 가지게 됨을 보여주는 일종의 데우스 엑스 마키나로서 작동한다.

4. 결론

시스템 모티프는 캐릭터의 전통적 서사와 달리 이야기 세계를 구성하고 있는 모든 요소들의 설정과 서사적 배경을 정확한 수치를 가시화함으로써 주인공의 목표와 동기를 명확하게 함과 동시에 독자가 복잡한 설정에 쉽게 몰입할 수 있는 장치로 기능한다. 또한 RPG의 퀘스트 형식을 재매개하여 ‘목표, 보상, 패널티’를 명시함으로써 이야기 전개의 동력원이 되고, 주인공의 행위에 대한 합목적성을 부여한다.

시스템 모티프에 재현되는 데이터 텍스트는 메타데이터로서 기능하는데, 주인공이 데이터를 기반으로 이야기 세계와 상호작용함과 동시에 대상의 디지털화로 인해 나타나는 관계의 물질화를 재현하였다. 또한 시스템의 주요 특징인 재귀성으로 인해 주인공은 시스템 창을 통해 재현된 3차 예지를 확인할 수 있으며, 소설에서 발생할 수 있는 모든 가능태를 제거하고 주

인공의 선택에 당위성을 부여함으로써 우연성을 강조한다. 이는 복잡한 현대사회에서 자신의 선택에 대한 결과를 시스템의 피드백을 통해 확인시켜 줌으로써 독자의 욕망과 대리만족을 실현시키는 것이라 할 수 있다.

본 연구는 게임을 포함한 디지털 미디어에서 나타나는 시스템의 형식을 웹소설의 모티프로 재매개함으로써 나타나는 서사구조를 분석하면서 디지털화된 대상으로 존재하는 주체가 재현되는 모습을 분석하였다. 시스템 모티프는 단순히 게임화 형식을 재매개한 것을 넘어 디지털 사회의 관계와 그에 따른 정체성 경험을 서사로 재현한 장치로서 나타난다. 이를 통해 시스템 모티프를 활용한 웹소설은 독자에게 디지털로 물화된 삶을 간접 체험하는 것만이 아니라 정보화 시대에서 발생하는 피로감을 주인공의 선택으로 제거함으로써 대리만족의 경험을 할 수 있다. 한편 본 연구는 ‘회귀, 빙의, 환생’의 모티프와 함께 사용된 시스템 모티프 텍스트 전반을 분석하여 각 장르와 서사에 따라 발생할 수 있는 시스템 모티프의 구체성과 그에 따른 서사적 미학을 밝혀내지 못한데 한계가 있다. 또한 시스템 모티프로 인해 발생하는 독서욕망과 그 과정을 구체적으로 설명하지 못함에 아쉬움이 있다. 이에 특정 장르에서의 시스템 모티프 활용 사례를 비교 분석하고 독서욕망의 관점에서 메타데이터로 기능하는 시스템 모티프의 대한 사회문화적 해석에 대한 후속 연구가 필요하다. 또한 향후 웹소설 연구는 이러한 서사적·문화적 융합 양상을 다각도로 탐구함으로써 디지털 콘텐츠 전반에 나타날 수 있는 다양한 연구가 진행되길 기대한다.

참고문헌

1. 기본자료

내용증명, 『기레기는 대배우가 되기로 했다』, 고려패토리
류은가람, 『디펜스 게임의 폭군이 되었다』, 네이버웹툰 유한회사
문진, 『망나니 PD 아이돌로 살아남기』, 스토린랩, 매드햇
싱송, 『전지적 독자 시점』, 문피아
왕모찌, 『31번째 말은 게임판을 뒤엎는다』, 타이탄
자경, 『전천후 연예생활백서』, 아르데오
자연주의, 『마법명가 차남으로 살아남는 법』, 인타임
카카오페이지
리디북스
네이버시리즈

2. 논문과 단행본

고경은·조혜정, 「한국 웹소설의 서사 모티프 유형 및 ‘AI 유저 반응’ 연구: 카카오페이를 중심으로」, 『인문사회 21』 제13권 4호, 인문사회 21, 2022, 2551-2564쪽.

구자준, 「책방의물과 게임방송물 웹소설의 자기반영성 연구-『전지적 독자 시점』과 『납골당의 어린 왕자』를 중심으로」, 『상허학보』 제66권, 상허학회, 2022, 375-410쪽.

김경애, 「회빙환과 시간 되감기 서사의 문화적 의미-웹소설 『내 남편과 결혼해 줘』를 중심으로-」, 『한국산학기술학회논문지』 제25권 1호, 한국산학기술학회, 2024, 734-743쪽.

김수아·고윤경, 「웹소설에 재현된 낭만적 사랑: 웹소설 수용자 인식을 중심으로」, 『미디어, 젠더&문화』 제39권 1호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2024, 189-231쪽.

김하나, 「한국 웹소설의 ‘시스템’ 기반 ‘인생 리셋’과 ‘설정화’하는 이야기 환경-중국 웹소설의 ‘게임화’ 관련 논의를 실마리로」, 『대중서사연구』 제31권 1호, 대중서

사학회, 2025, 257-288쪽.

김후인·이민희·한혜원, 「한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제18권 1호, 한국콘텐츠학회, 2018, 55-63쪽.

박준영, 「육후이 기술철학의 신유물론적 함의」, 『안과밖:영미문학연구』 제56호, 영미문학연구회, 2024, 215-250쪽.

안상원, 「한국 장르소설의 마스터플롯 연구-모험 서사의 변이로 본 ‘차원이동’ 연구-」, 『국어국문학』 제184호, 국어국문학회, 2018, 163-186쪽.

안상원, 「한국 웹소설의 회귀 모티프 연구」, 『한국문학이론과 비평』 제22권 3호, 한국문학이론과비평학회, 2018, 279-307쪽.

유인혁, 「노동은 어떻게 놀이가 됐는가?: 한국 MMORPG와 게임 판타지 장르소설에 나타난 자기계발의 주체」, 『한국문학연구』 제61호, 동국대학교 한국문학연구소, 2019, 79-106쪽.

이용희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『한국현대소설학회』 제81호, 2021, 41-82쪽.

정은혜, 「한국 웹소설의 아이돌 모티프 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』 제57호, 글로벌 문화콘텐츠학회, 2023, 247-266쪽.

한유희, 「성인용 로맨스 웹소설의 여성적 섹슈얼리티-여성의 욕망을 드러내는 플랫폼과 장르-」, 『문화콘텐츠연구』 제15호, 글로벌문화전략연구소, 2019, 133-159쪽.

허만옥, 「한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 제34호, 우리문학회, 2011, 485-514쪽.

허욱, 『디지털적 대상의 존재에 대하여』, 조형준·이철규·임완철 역, 새물결, 2021.

마르쿠스 가브리엘, 『허구의 철학』, 전대호 역, 열린책들, 2024.

블라디미르 프로프, 『민담 형태론』, 어건주 역, 지식올만드는지식, 2013, 28-29쪽.

유리 로트만, 『문화 기호학』, 유재천 역, 문예출판사, 1998.

제프리 포머란츠, 『메타데이터』, 전주범 역, 한울, 2019.

츠베탕 토도로프 편저, 『러시아 형식주의-문학의 이론-』, 김치수 역, 이화여자대학교 출판부, 1988.

카린 머리스, 비비안 보잘렉 엮음, 『캐런 바라드와의 대화-행위적 실재론 실천』, 전방

육 역, 이상북스, 2024.

케이티 살렌·에릭 짐머만, 『게임디자인원론 1』, 윤형섭·권용만 역, 지코사이언스, 2010.

H.포터 애벗, 『서사학 강의』, 우찬제·이소연·박상익·공성수 역, 문학과지성사, 2010.

J. Howard, *Quests: design, theory, and history in games and narratives*, MA: AKpeters, 2008.

L. Hunter, *Screenwriting*, London: Robert Hale, 1994.

S. Tosca, "The quest problem in computer games", *In Proceedings of TIDSE*, 2003.

Abstract

An analyze of System motif of Korean Web novel

Seo, Jane(Mokpo National University)

This study examines the system motif utilized in Korean web novels as a schematized narrative structure and analyzes the narrative characteristics of web novels employing this motif. Web novels, appearing as popular narratives, possess motifs reflecting public desires and schematized narrative structures. The prevalence of 'regression, possession, and reincarnation' as master motifs in web novels indicates not only public desire but also cultural elements wherein readers, fatigued by a competitive society, seek to alleviate their weariness through the consumption of schematized stories and experience vicarious satisfaction through the protagonist. Accordingly, this paper analyzes the 'system motif,' which is often used in conjunction with the motifs of 'regression, possession, and reincarnation,' to investigate the narrative characteristics appearing in web novels and, based on this, identify the cultural elements implied within the texts.

The system motif in web novels, which re-mediate game systems, functions as metadata by allowing the protagonist to analyze and interact with the narrative world based on the text displayed in the status window. Furthermore, quests provided through the system window clarify the protagonist's goals, rewards, and penalties, thereby serving as a driving force for plot development and granting purposiveness to the protagonist's actions. This system motif materializes relationships by digitizing objects. Additionally, due to the inherent recursiveness of the system, the protagonist can confirm third-person omniscience reproduced through the system window, eliminating all possible contingencies within the narrative and emphasizing the inevitability of the protagonist's choices, thereby highlighting narrative contingency.

This paper holds significance in its analysis of the characteristics and narrative

structure of the system motif appearing in web novels from both narrative and cultural perspectives. The system motif transcends a simple reproduction of gamified formats and emerges as a device that narratively represents the relationships and identity experiences within a digital society. Through this, web novels utilizing the system motif not only allow readers to experience a digitally objectified life but also provide an experience of vicarious satisfaction by eliminating the fatigue arising in the information age through the protagonist's choices.

(Keywords: web novel, system motif, digitalize, contingency)

■ 논문투고일 : 2025년 5월 11일

■ 논문심사일 : 2025년 6월 11일

■ 수정완료일 : 2025년 6월 12일

■ 게재확정일 : 2025년 6월 16일