

JUVENILE TITLES

FICTION

제목 : WARCROSS

가제 : 워크로스

저자 : Marie Lu

출판사: G. P. Putnam's Sons

발행일: 2018년 6월 26일(초판 2017년 9월)

분량 : 416 페이지

장르 : YA 소설



* 2017년 9월 초판 출간 후 올해 1월까지 10만 부 이상 판매

* 「뉴욕타임스」 6주 베스트셀러, 아마존 2017년 가을 편집자가 뽑은 YA 도서, 「커커스 리뷰」 선정 2017년 최우수 YA 도서, 「퍼블리셔스 위클리」 선정 2017년 최우수 YA 도서 등 각종 매체에서 우수도서 선정

* “게임처럼 비주얼적 요소와 운동성, 맹렬한 속도감이 느껴지는 소설” - 「뉴욕타임스 북 리뷰」

전 세계적으로 안 해본 사람이 없고 매일 수백 만 명이 한꺼번에 로그인하는 가상현실 게임, ‘워크로스’는 인기만큼이나 각종 범죄와 어두운 뒷거래의 온상이 되었다. 선수들이 팀을 이뤄 상대팀이 가진 것을 뺏는 전투 게임의 특성상 결과를 예측하기 힘들고, 우승하면 엄청난 부와 명예를 누리는 만큼 최고의 선수가 되기 위한 경쟁도 치열하다. 그리고 이들의 경기를 관전하며 도박을 하는 사람들도 자연스럽게 생겨났다. 의지할 사람 하나 없이 혼자 먹고 살 방법을 찾아야 하는 대학 중퇴생, 열여덟 살 에미카 첸은 탁월한 코딩 실력을 발휘하여 워크로스에서 불법 도박을 벌이는 자들을 찾아내는 현상 수배자 사냥꾼으로 살고 있다. 집값도, 물가도 비싼 뉴욕에서 에미카가 가장 잘 할 수 있는 일은 그것뿐이었지만 쌓인 빚으로 궁지에 몰리자 결국 넘지 말아야 할 선을 넘고 만다. 뇌-컴퓨터 인터페이스라는 실제 기술을 바탕으로 가상 세계에서 벌어지는 게임과 현실에서 쫓고 쫓기는 에미카의 이야기가 각기 다른 짜릿함을 선사하는 판타지 액션 시리즈로, 범인을 찾는 추리적 요소도 가미되어 더욱 흥미를 더한다.

뉴욕 경찰은 하루도 조용할 일 없는 이 변화한 도시에서 흉악한 범죄자들을 소탕하는데 몰두하고 도박처럼, 상대적으로 자잘한 범죄는 현상 수배로 돌리는 일이 잦았다. 3천 달러가 넘는 석 달치 방세가 밀려 72시간 후에는 당장 쫓겨나게 생긴 에미카는 무려 5천 달러의 현상금이 걸린 워크로스 도박꾼을 삼일 째 추적 중이다. 과거 해커로 활약한 실력을 발휘하여 온라인에 계정만 있으면 누구든 현재 위치를 핸드폰으로 알아낼 수 있도록 요리조리 조작을 해둔 덕분에, 타임스퀘어와 멀지 않은 곳에서 목표물의 위치를 확인했다. 카페에서 용의자와 누군가의 대화를 몰래

엿들으면서 에미카는 수배범이 만난 사람이 온라인 도박꾼들이 딴 돈을 진짜 돈으로 바꿔주는 중개업자임을 확인한다. 수갑, 전기 충격기, 쇠가 박힌 장갑 등 수배범을 단번에 잡을 수 있는 각종 도구를 늘 가지고 다니던 에미카는 재빨리 전기 충격기를 쏘서 그를 쓰러뜨리지만, 곧바로 출동한 경찰은 어처구니 없는 말을 늘어놓았다. 범인을 잡았다는 에미카의 문자보다 몇 초 일찍 다른 추적자의 문자가 도착했으니 성과는 그의 몫이라는 것이다. 기껏 몇 날 며칠을 애써서 남 좋은 일 시킨 셈이 되고 만 것이다. 이번 달만 벌써 다섯 번째 간발의 차이로 아깝게 수배범을 놓치고 나니 기운이 다 빠져버린 에미카는 이번엔 반드시 쫓아내겠다는 집주인의 엄포에 깊은 고민에 빠진다. 이제 남은 방법은 딱 하나, 워크로스를 해킹해서 가상화폐를 빼내는 수밖에 없었다.

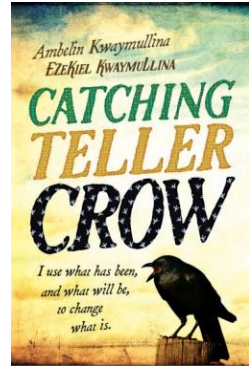
온라인 상에서 얼굴 없는 이용자의 신원을 알아내고, 복잡한 프로그램의 구조를 가장 기본적인 단위까지 꿰뚫는 건 에미카가 가장 즐기고 잘하는 일이었지만 매년 봄에 열리는 개막식 경기처럼 온 세계의 귀추가 주목되는 경기에서도 과연 실수 없이 목표한 돈을 얻을 수 있을지, 에미카는 확신할 수 없었다. 그러나 길거리에 나왔지 않으려면 다른 방도가 없다는 생각으로 해킹에 뛰어든 에미카는 결국 작은 실수를 저지르고, 그 바람에 신원이 게임을 지켜보고 있던 모든 사람들에게 드러나고 만다. 꼼짝없이 붙들려 감옥 신세가 되겠다고 자포자기한 순간, 에미카에게 상상치도 못한 일이 벌어진다. 어린 나이에 워크로스라는 엄청난 게임을 개발한 사람, 에미카의 오랜 영웅이자 우상인 히데오 타나카가 본사가 있는 도쿄로 와 달라며 연락을 해온 것이다.

히데오는 천재적인 게임 개발자답게 에미카의 뛰어난 코딩 실력을 단번에 알아봤고, 회사에 큰 골칫거리가 되어버린 사건을 해결할 책임자라고 판단했다. 워크로스에 회사 측에서는 도저히 파악되지 않은 보안 문제가 발생하여 불법적인 거래가 오가는 정황이 포착됐는데, 누군가 선수로 직접 게임에 참여하지 않는 한 밖에서는 누가, 왜 그런 짓을 벌이는지 알 수가 없었다. 히데오는 에미카에게 ‘와일드카드 선수’로 경기에 참여해서 정체를 알 수 없는 범인을 찾아달라고 제안했다. 그의 부탁을 들어주기만 하면 체포될 위험에서 벗어날 뿐만 아니라 해결 방도가 전혀 없던 빗더미에서도 벗어날 수 있는, 도저히 거부할 수 없는 제안이었다. 에미카는 히데오의 지시에 따라 치밀하게 짜인 계획대로 다른 선수들과 팀을 이뤄 본격적으로 워크로스에 참가한다. 스물한 살에 억만장자가 된 히데오와 에미카는 점점 서로에게 끌리기 시작하고, 작전 도중에 연인으로 발전한다. 오래 전부터 히데오를 흠모해온 에미카로서는 꿈만 같은 일이었다. 그러나 ‘제로’라는 이름의 존재와 목적을 파헤치던 에미카는 생각보다 훨씬 더 사악한 음모가 존재하며, 워크로스 전체를 깡그리 무너뜨릴 만한 계획이 진행 중이라는 놀라운 사실을 알게 된다. 힘든 상황에서든 바르게 살겠다는 의지를 잃지 않는 에미카의 도전과 사랑은 과연 성공할까? 2권은 올해 가을 출간될 예정이다.

<저자 소개>

마리 루(Marie Lu)는 뉴욕타임스 베스트셀러 1위에 오른 시리즈 『The Young Elites』와 엄청난 판매고를 기록한 또 다른 베스트셀러 『Legend』 시리즈를 쓴 작가다. 서던 캘리포니아 대학교를 졸업하고 비디오게임 업계에서 아티스트로 일하다가 현재 전업 작가로 활동하고 있다.

제목 : CATCHING TELLER CROW
가제 : 까마귀 이야기
저자 : Ambellin & Ezekiel Kwaymullina
출판사: Allen & Unwin
발행일: 2018년 9월 1일
분량 : 288 페이지
장르 : YA 소설



- * “유령 이야기이자 심리 스릴러. 시적인 묘사와 일상적인 이야기가 빈틈없이 잘 짜인 소설” - 소설가 저스틴 라발레스티에(Justine Larbalestier)
- * “현대를 배경으로 호주의 가장 암울한 역사 중심부까지 곧장 파고드는 이야기” - 소설가 마고 랜나간(Margo Lanagan)

교통사고로 목숨을 잃은 소녀가 경찰인 아버지를 따라다니며 계속 주위를 맴돈다. 아버지는 도시와 멀리 떨어진 한적한 마을에서 벌어진 화재사건을 조사 중인데, 신원을 파악할 수 없을 정도로 심하게 불타버린 시체와 화재 이후 종적을 감춘 사람들이 생긴 것만 봐도 지역 경찰이 밝힌 것처럼 이 사건이 단순한 합선으로 인한 사고가 아님을 알 수 있었다. 화재 사건의 유일한 목격자 이소벨 캐칭이 들려주는 믿기 힘든 이야기를 통해 죽은 소녀 배스와 아버지는 호주 원주민들의 땅이었던 외딴 시골마을의 감춰진 진실에 한 걸음 더 가까이 다가간다.

배스는 백인인 아버지와 애보리진 엄마 사이에서 태어난 외동딸이었다. 아버지가 엄마를 배우자로 택한 후 가족들은 아예 연을 끊어버렸기 때문에 배스는 엄마 쪽 친척들만 보면서 자랐다. 사고도 비브 이모의 차에 타고 있을 때 벌어졌다. 맞은편에서 오던 운전자도, 비브 이모도 잘못된 것 없었고 그저 쏟아 붓는 비에 좁은 커브 길을 지나려다 두 차량 모두 바퀴가 미끄러지는 바람에 이모와 배스를 태운 차가 독 아래로 굴러 떨어져서 벌어진 일이었다. 배스는 그 자리에서 목숨을 잃었지만 이모는 가벼운 뇌진탕과 몇 군데 멍이 든 것에 그쳤고, 아버지는 이모가 혼자 살아남은 것이 이모 잘못도 아닌데 원망하는 마음을 감추지 못했다. 배스는 크면서 내내 할머니와 이모, 삼촌들이 들려준 이야기처럼 언젠가 죽으면 아직 아기일 때 세상을 떠난 엄마와 만날 수 있을 줄 알았는데 그런 일은 없었다. 다른 세상으로 떠나기는커녕 몸도, 마음도 마치 아무 일도 없었던 것 같은 이상한 상태로 지상에 남은 것이다. 배스를 볼 수 있는 사람은 아버지가 유일했다. 죄책감에 시달리는 비브 이모나 다른 가족들에게도 다가가봤지만 아무도 배스를 보지 못했다. 왜 이렇게 유령이 된 채로 남게 됐는지 이유는 알 수 없지만, 배스는 언젠가 아버지가 엄마의 죽음 이후 견딜 수 있었던 건 하나뿐인 딸을 돌봐야 한다는 생각이었다고 한 말을 떠올렸다. 이제는 배스가 아버지를 돌봐야 할 차례였다.

아버지가 속한 경찰국에서는 자식을 잃고 실의에 빠진 아버지를 배려하여 당분간 가볍게 할 수 있는 일을 맡기기로 했다. 마침 정부 주도로 지역 경찰의 사건 조사가 정확하게 이뤄지고 있

는지 관리 감독하는 사업이 막 시작됐고, 아버지도 그런 일에 투입됐다. 그러나 단순 화재사고인 줄 알았던 그 사건이 비뚤어진 사고와 돈이면 뭐든 묵인할 수 있는 사람들이 단체로 벌인 교활한 계획의 한 줄기일 줄은, 누구도 내다보지 못했다.

표면적으로 드러난 사실은 문제 청소년들을 집단 수용해서 보호하는 시설에서 전체 소등 시간인 밤 10시경, 화재 경보가 울렸고 모두 평소 받았던 대피 훈련 지침대로 건물을 빠져 나왔다는 것이다. 재벌인 알렉산더 솔트가 가족 소유의 대형 저택을 공익 목적으로 써 달라며 기부하면서 문을 연 이 보호 시설에는 피부색도, 나이도, 출신도 제각기 다른 열 명의 문제 청소년들이 함께 생활하고 있었다. 양호 교사이자 영양사인 마틴 플린트, 그리고 시설의 총 책임자이자 아이들에게 간단한 글자와 산수를 가르치던 톰 카바나 두 사람이 함께 아이들을 관리했다. 그런데 불이 나고 아이들은 전부 무사히 대피했지만 한 건물에 있던 플린트와 카바나는 연기처럼 사라졌다. 몽땅 타버린 건물 안에서 DNA도 검출할 수 없을 만큼 심하게 탄 시체가 발견됐는데, 배스의 아버지는 남은 뼈의 크기로 불 때 청소년이 아닌 성인이라고 확신했다. 그렇다면 둘 중 누가 불에 탔고, 달아났는지 대피하다 길을 잃었는지 알 수 없는 한 사람은 누구일까? 데렉 벨이라는 경찰이 소장을 맡고 있는 지역 경찰의 수사 과정을 훑던 배스의 아버지는 사고 직후 시설 근처 강변에서 발견된 유일한 목격자이자 이 시설에 머물렀던 이소벨 캐칭이라는 소녀를 만나 자초지종을 묻는다. 배스처럼 절반은 애보리진의 피가 흐르는 이 묘한 분위기의 소녀는 마치 배스의 아버지를 기다렸다는 듯, 길고 긴 이야기를 시작한다. 새장에 갇힌 까마귀들, 백인들에게 버림 받은 원주민들이 등장하는 이소벨의 이야기는 화재 사건과 별 상관없는 내용처럼 시작되지만 아버지는 그 속에 감춰진 잔혹한 진실을 포착해 낸다. 이소벨이 말하는 까마귀가 누구인지, 까마귀를 잡기 위해 수단과 방법을 가리지 않는 사냥꾼은 누구인지, 수십 년간 사람들의 발길이 뜸한 시골 마을에서 경찰의 묵인 하에 벌어진 추악한 사건의 실체가 마침내 드러난다.

며칠 동안이나 이어진 이소벨의 노래 같기도 하고 시 같기도 한 이야기에 귀를 기울이던 아버지는 그 이야기 속에 감춰진 단서를 모아 불이 난 시설에서 조금 떨어진 지하 병커를 발견한다. 오래 전 지구 종말에 대비해 알렉산더 솔트의 부친이 만들었다는 그 어두침침한 공간에서, 가장 도움이 절실한 문제 청소년들을 줄은 사냥감으로 삼은 어른들이 벌인 폭력과 살인 행각이 마침내 밝혀진 순간이었다. 배스는 귀신을 볼 줄 아는 엄마의 능력을 이어 받아 아버지 외에 유일하게 자신을 똑바로 바라볼 수 있는 이소벨과 특별한 우정을 키워 나가고, 왜 자신이 죽은 뒤에도 지상을 떠나지 못한 채 아버지 곁을 지키는지 그 이유도 조금씩 깨우친다. 원주민과 학대, 폭력, 살인 등 민감한 소재를 섬세하면서도 현실감 있게 그린, 의미 있는 소설이다.

<저자 소개>

앵벨린 콰이몰리나(Ambellin Kwaymullina)와 에제키엘 콰이몰리나(Ezekiel Kwaymullina) 남매는 서호주 팔리쿠(Palyku) 족 출신이다. 두 사람이 함께 『The two-hearted numbat』 등 여러 편의 단편과 그림책을 썼다.