

한국문학연구소 제49차 학술대회

주최 동국대 한국문학연구소 × (주)작가컴퍼니

웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

2022. 10. 22. SAT. 14:00 - 18:00
동국대학교 명진관 1층 명진라운지
온라인 참여 WEBEX 2643 641 3692

모시는 말씀

웹소설은 21세기 한국문학의 새로운 서사 형식이 될 수 있는가?

안녕하십니까? 우리 연구소에서는 이번에 매체서사, 또는 대중장르를 다루어보고자 합니다. 그 중에 웹소설입니다.

웹 플랫폼의 활성화에 따라 장르소설이 광범위하게 수용되면서 현재 웹소설은 비약적으로 성장하고 있습니다. 한국스토리작가협회 추산 웹소설 독자는 1,000만을 넘어섰고, 창작자는 20만 명에 달합니다. 또한, 2021년 웹소설 시장은 6,000억원 규모로 10여 년 전에 비해 최대 60배의 성장률을 보이고 있습니다. 관련 문화산업의 급성장에 따라 웹소설 창작 교육에 대한 수요 또한 증대하고 있어서 대학에서 관련 전공이 개설되고, 웹소설 전문 플랫폼에서 창작 과정을 운영하고 있습니다.

매체서사로는 단연 두각인데, 이런 대중 장르의 사회문화적 접근이 기존 연구 방식과는 다른 내용과 형식으로 이루어질 필요가 있다는 점은 대개 공감하고 있는 듯합니다. 우리 연구소에서는 이번에 처음으로 이런 대중 장르에 대한 학술적 접근을 시도하고자 합니다. 연구사 검토에서부터, 개념 정의의 문제, 창작자 의식과 독자 수용 양상 등 웹소설 전반에 관한 학술적 논의의 장이 될 것입니다. 특히 이번 학술대회는 웹 장르 기획, 운영을 전문으로 하는 (주)작가컴퍼니와 공동으로 주최하게 되었습니다. 새삼스럽지만 인문학 분야에서 산학 협력을 구체적으로 모색하는 자리이기도 합니다. 관심 있는 회원 여러분의 많은 참여를 기대합니다. 감사합니다.

한국문학연구소 소장 정 환 국

프로그램

		사회 김일환 동국대	
14:00	개회	개회사	정환국 한국문학연구소 소장
14:10	제1 발표	웹소설 연구의 현황과 전망	오태영 동국대 WISE캠퍼스
14:40	제2 발표	웹소설의 학술적 정의문제와 의미작용 모색	이지용 건국대
15:10	SECTION1 토론	지정토론 및 청중질의	유인혁 서울시립대
15:50	휴식		
16:10	제3 발표	웹소설 창작자의 의식연구: 웹소설 작법서를 중심으로	이용희 한양대
16:40	제4 발표	웹소설의 장르 컨벤션과 독자의 비평	김준현 서울사이버대
17:10	SECTION2 토론	지정토론 및 청중질의	김종방 작가컴퍼니
17:50	연구윤리교육		
18:00	폐회		

목 차

■ 웹소설 연구의 현황과 전망 | 오태영 ■ 5

■ 웹소설의 학술적 정의문제와 의미작용 모색 | 이지용 ■ 25

SECTION1 토론문 | 유인혁 ■ 39

■ 웹소설 창작자의 의식 연구: 웹소설 작법서를 중심으로 | 이용희 ■ 41

■ 웹소설의 장르 컨벤션과 독자의 비평 | 김준현 ■ 53

SECTION2 토론문 | 김종방 ■ 69

■ 한국문학연구소 연구윤리규정 ■ 73

웹소설 연구의 현황과 전망

: 학술연구정보서비스 국내학술논문을 중심으로

오 태 영

동국대학교 WISE캠퍼스

1. 들어가며
2. 보는 소설에서 소비하는 콘텐츠로
3. 장르 구획과 서사 구조의 탐색들
4. 웹소설 향유 주체로서의 소비자들
5. 나오며

1. 들어가며

이 글의 목적은 웹소설 연구의 현황을 비판적으로 검토하여 이후 웹소설 연구의 방향을 전망하는 데 있다. ‘웹소설’이란 무엇인가? 웹소설의 개념과 범주가 학술적으로 엄밀하게 정의되었다고 보기는 어렵다. 하지만 인터넷 미디어의 발달에 따라 웹 플랫폼이 활성화되고, 그를 바탕으로 문화 콘텐츠를 향유하는 사람들에게 웹소설은 낯선 개념이 아니다. 웹툰이라는 명칭이 먼저 통용되기는 하였지만, 웹 플랫폼을 통해 새로운 서사 형식이자 문화 콘텐츠로서의 웹소설을 수용하는 것은 21세기 첫 20여 년이 지난 현재의 디지털 미디어 향유자들에게 전혀 새로운 일이 아니다.

한국콘텐츠진흥원에 의하면, 2021년 웹소설 시장은 6,000억원 규모로 웹소설 명칭이 등장했던 2013년에 비해 최대 60배 이상 성장하였고, 한국출판문화산업진흥원이 2020년 발표한 바에 따르면, 웹소설 플랫폼의 연 평균 증가율은 최대 45%에 달한다. 그리고 한국창작스토리작가협회가 추산한 웹소설 작가들은 약 20만 명에 이르렀고, 독자들의 수는 1,000만을 넘어섰다. 웹소설 시장의 급격한 성장은 관련 플랫폼 업체들의 창작 교육 프로그램을 운영하는 것으로 이어지기도 하였는데, <문피아 아카데미>, <스토리툰즈 아카데미> 등이 대표적이다.¹⁾ 이와 같은 웹소설 시장의 성장만을 가지고 웹

6 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

소설의 개념과 범주, 웹소설에 대한 인식과 감각을 확인하는 것은 물론 제한적이지만, 웹소설이 사회문화적으로 폭넓게 생산-수용되고 있다는 것을 짐작할 수 있다.

이러한 상황 속에서 고등교육기관인 대학에서 웹소설 창작을 위한 교육과정을 마련하고 운영하고 있다는 점 또한 눈에 띈다. 산업 구조 및 문화 생산의 역사적 조건들이 변화되어감에 따라 학문 분야가 세분화되고 대학에서의 학과(전공)가 신설되거나 개편되어왔다는 점을 감안했을 때, 고등교육기관으로서 대학에 웹소설 창작을 위한 학과(전공)가 만들어졌다는 것은 특이한 일이 아니다. 광주대학교 문예창작과, 동국대학교 WISE캠퍼스 웹문예학과, 청강문화산업대학교 웹소설창작전공, 서울사이버대학교 웹문예창작학과, 서울디지털대학교 웹툰웹소설전공, 한국영상대학교 웹소설과 등 웹소설 창작을 위한 학과(전공)들이 늘어나고 있는 것은 이런 점에서 우연이 아니다. 때를 같이 해 주로 국어국문학과와 문예창작과에서 담당하고 있었던 문학 창작을 위한 전공교육 과정이 웹 플랫폼 기반 콘텐츠를 기획하고 제작하는 문화산업이 강화되면서 사회적 요구에 부응하여 웹소설 창작자를 육성하기 위한 학과(전공)으로 변모하고 있는 것은 쉽게 확인할 수 있다.

확실히 웹소설은 문화 콘텐츠 향유자들의 소비 욕망과 패턴, 디지털 미디어의 발전과 웹 플랫폼의 활성화를 비롯한 문화 생산-수용의 역사적 조건들의 변화, 그리고 관련 산업의 증대 속에서 각광을 받고 있다. 그런 점에서 웹소설에 관한 학문적 접근이 다채롭게 이루어지고 있는 것 또한 자연스러운 현상이라고 할 수 있다. 2016년 이후 인문사회학 분야에서 웹소설 관련 석사학위논문 37편과 박사학위논문 2편이 제출되었고, 2015년 이후 학술지에 게재된 논문은 약 100편에 이른다.²⁾ 한편, 웹소설 전문 학술연구서를 찾아보기는 어렵지만, 출판시장에서도 웹소설 관련 저작서들이 다수 출간되어

1) 박민호, 「웹소설 시장 6,000억원 시대... 웹소설 교육의 현황은?」, 『뉴스페이퍼』, 2022.08.17. (<http://www.news-paper.co.kr/news/articleView.html?idxno=77070>)

2) 학술연구정보서비스(www.riss.kr)에 ‘웹소설’을 키워드로 검색(검색일 : 2022.10.12.)한 결과에 따른 것으로, 엄밀한 수치라기보다는 대략적인 수를 가늠할 수 있다. 국내학술논문을 대상으로 웹소설 키워드 검색하면 총 253편이 나오는데, 이 중 웹소설에 관한 논의는 102편이다. 아직 웹소설 연구에 관한 박사학위논문이 본격적으로 씌어졌다고 보기는 어려운데, 이용자의 이용 의도를 분석하고, 이용 의도가 만족도와 지속적 사용 의도에 어떠한 영향을 미치는지 규명한 원주의 「웹소설 이용자의 이용동기와 준수사회적 상호작용이 만족도와 지속적 이용의도에 미치는 영향에 관한 연구」, 원광대학교 박사학위논문, 2022와 이용과 충족이론에 기초해 중국 웹소설 이용자의 이용동기가 만족도에 미치는 영향력을 분석한 향진의 「중국 웹소설 이용자의 이용동기가 만족도에 미치는 영향에 관한 연구」, 원광대학교 박사학위논문, 2021이 눈에 띈다.

웹 플랫폼별, 장르별 웹소설 창작을 위한 기법을 소개하고 있다.³⁾ 웹소설 플랫폼의 활성화와 웹소설 시장의 급속한 성장에 따라 웹소설 창작을 위한 작법서들이 계속해서 출간되는 한편, 웹소설에 관한 학술적 논의들도 다양한 방식으로 이루어지고 있는 것이다.

이 글에서는 앞서 밝힌 것처럼, 2013년 웹소설이라는 명칭이 사용된 이후 웹소설 연구의 주요 흐름을 비판적으로 검토하는 한편, 이후 웹소설 연구의 방향을 전망하고자 한다. 그런데 지난 10여 년 동안의 웹소설 연구‘사’를 정리해서 유형화하고 그것의 특징적인 양상이나 주요 논점을 정리하는 것은 불가능에 가깝다. 무엇보다 그것은 웹소설 자체의 무정형성에 기초하는 것이지만, 웹소설에 관한 개념과 범주, 인식과 감각은 물론 웹소설 생산의 역사적·문화적 조건들, 인터넷 미디어·모바일 이동통신·웹 플랫폼 등 미디어의 발달과 분화, 문화 콘텐츠의 생산 및 수용 과정 등 서로 다른 관점과 입장에 의거한 웹소설 연구들이 백가쟁명 식으로 전개되고 있는 상황 속에서 그동안의 웹소설 연구들을 단일하고 통합적인 연구사로 정리하는 것은 난망한 일이다. 해서 이 글에서는 주요 연구 경향을 확인하는 데 논의의 초점을 맞추고자 한다.

웹소설에 관한 다양한 입장과 관점에서 논의가 이어져오고 있지만, 최근 10여 년 동안의 웹소설 연구사를 통합적으로 검토한 연구를 찾아보기는 힘들다. 이와 관련해 텍스트마이닝과 네트워크 분석을 통해 한국 웹소설 연구 동향을 논의한 선행연구가 있어 참조할 만하다. 학술연구정보서비스(www.riss.kr)와 국가과학기술지식정보서비스(www.ntis.go.kr)에서 제공하고 있는 학술연구논문과 연구과제를 대상으로 ‘웹소설’을 키워드로 도출된 국내학술논문과 연구과제의 초록과 주제어를 분석한 바에 의하면, 텍스트마이닝의 경우에는 장르, 서사(이상 논문), 시스템, 데이터(이상 연구과제) 등의 키워드가 우세하였고, 네트워크 분석의 경우에는 웹툰, 로맨스판타지(이상 논문), 소셜네트워크, 인공지능(이상 연구과제) 등의 키워드가 높은 영향력을 가지고 있는 것으로 드러났다.⁴⁾ 이러한 연구 결과는 웹소설 연구의 핵심 키워드와 웹소설을 둘러싼 네트워킹

3) 2015년부터 2017년에 걸쳐 발간된 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드』(전 10권, 북바이북), 산경의 『유료 누적 조회수 5천만 산경 작가의 실패하지 않는 웹소설 연재의 기술』(2019, 웨즈덤하우스)을 비롯해 웹소설 작가들의 작법서들, 그리고 김준현의 『웹소설 작가의 일』(한티재, 2019), 박도영·조형래의 『웹소설 입문』(컴복스캠퍼스, 2022) 등 대학에서 웹소설 창작 교육을 담당하고 있는 전문 연구자들이 펴낸 지침서 등이 대표적이다.

4) 나윤빈, 「텍스트마이닝과 네트워크 분석을 활용한 웹소설 연구 동향 : RISS 논문과 NTIS 과제를

8 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

을 확인하는 데 있어서 유력한 시사점을 제공하는 것이지만, 실제 웹소설에 관한 논의가 어떻게 이루어지고 전개되고 있는가를 검토하는 데 있어서는 제한적이다.

이 글에서는 학술연구정보서비스를 대상으로 웹소설을 키워드로 검색(검색일: 2022. 10.12.)한 결과 도출된 국내학술논문 총 253편 중 웹소설에 관해 직간접적으로 논의한 102편을 대상으로 웹소설 연구의 현황을 검토하고자 한다. 전체 검색 결과인 253편 중 102편을 대상으로 선정한 이유는 키워드 검색 값과 달리 실제 웹소설을 본격적인 논의의 대상으로 삼지 않은 논문들을 제외했기 때문이다. 물론 2015년부터 2022년까지 국내 학술지에 게재된 논문을 대상으로 한다는 점에서 웹소설 연구사에 대한 세밀한 분석을 수행하는 것은 제한적일 수밖에 없을 것이다. 그럼에도 학술 담론 장에서 지난 10여 년 동안 진행되어온 웹소설 연구사의 주요 경향을 조망할 수 있을 것으로 기대한다.

2. 보는 소설에서 소비하는 콘텐츠로

웹소설에 관한 연구에서 먼저 눈에 띄는 것은 웹소설의 발생 및 전개 과정에 대한 논의이다. 이와 관련해서는 웹소설을 새로운 소설의 장르 또는 장르소설로 보는 입장과 웹 플랫폼 기반의 문화 콘텐츠로 보는 입장으로 대별된다. 웹소설 자체에 대한 매체적·미학적 가치를 탐구하기 위해 웹이라는 매체적 가능성에 주목한 논의, 웹소설에서 소비되는 서사적·소재적 특질을 파악하기 위한 논의, 그리고 웹소설을 상품으로 보고 소비적 관점에서 논의하는 경우 등이 웹소설 연구에서 주된 경향을 보이고 있지만,⁵⁾ 기본적으로 웹소설이란 무엇인가의 질문에 직면했을 때에는 장르소설과 문화 콘텐츠에 입각해 웹소설을 규정하고 파악해왔다고 해도 과언이 아니다.

2013년 네이버에서 ‘네이버 웹소설’이라는 명칭이 등장한 이래 웹소설은 기존 장르소설의 범주 속에서 이해되었다. 이러한 관점은 웹소설이 “‘모바일’과 ‘플랫폼’이라는 매체에 의해 갑자기 나타난 ‘돌연변이’가 아니라, 엄연한 역사적 맥락을 가진 ‘대중문학’의 하나”⁶⁾라는 인식이 그 저변에 깔려 있었다. 또한, 거기에는 대부분의 웹소설 작

중심으로, 『出版雜誌研究』 제29호, 출판문화학회, 2021, 45~62쪽.

5) 이용희, 「디지털 매체 기반 장르문학 연구의 가능성—웹소설 연구를 위한 제언—」, 『한국언어문화』 제73집, 한국언어문화학회, 2020, 303~304쪽.

6) 노희준, 「플랫폼 기반 웹 소설의 장르성 연구」, 『세계문학비교연구』, 제64집, 세계문학비교학회, 2018, 414쪽.

법서들에 나타난 것처럼, 웹소설을 장르소설의 한 종류이거나 장르소설이 웹으로 유통 매체를 바꾼 결과물로 파악하는 관점이 내재되어 있었다. 하지만 웹 플랫폼에서의 장르 구분은 단지 2000년대 초 정립된 장르소설의 후예로서 웹소설을 위치시키는 것이 아니라, 웹 페이지를 통한 매체적 조건들 때문에 발생한 것이라고 볼 수 있다. 장르 명칭이면서 동시에 풀다운 메뉴의 명칭들, 웹 플랫폼의 과금 체계에 따라 다른 위상을 부여 받는 장르 명칭들은 이전 종이책 출판 시장에서의 장르소설들과는 확연하게 구분된다. 따라서 웹소설과 그 장르 연관 개념들은 유동적이고 불분명할 뿐만 아니라, 웹 플랫폼이나 유통 과정에서 발생하는 매체성이 적용되고 있고, 나아가 웹소설에 사용되는 ‘~물’은 기존의 사용 방식과는 다른 외연을 가지게 되었던 것이다.⁷⁾

이런 점에서 장르 연관 개념으로서 ‘~물’에 대한 논의는 흥미로운 시사점을 제공한다. 그것은 기존 장르소설에 대한 연구들이 취하고 있었던 장르에 대한 입장과 관점으로 웹소설을 포착하는 것이 어려울 뿐만 아니라, 웹소설 장르 개념을 추동하는 데 있어 웹 플랫폼이라는 매체성이 핵심에 놓이고 있음을 명확히 한다.⁸⁾ 그때 웹소설의 매체성이 작품 생산-수용의 유통(향유) 방식뿐만 아니라 내용과 형식에 영향을 끼치고 있다는 점에서 장르의 불확정성(유동성)과 혼종성(교섭과 분화)을 낳을 수 있다. 확실히 웹소설 장르를 규정하는 것은 웹소설의 수를 헤아리는 것만큼 불가능에 가깝다. 하지만 장르 연관 개념으로서 ‘~물’에 주목했을 때, 그것이 양식적 제약이나 미학적 기준을 포함하고 있다고 하더라도, 작가-편집자(CP 업체)-독자 사이의 장르 인식의 지평이 확대·분화되고 있다는 점을 확인하게 한다.

이처럼 장르와 매체가 비선형적이고 중층 결정된다는 인식⁹⁾은 장르소설로서의 웹소설 연구에서 어느 정도 통용되고 있는 것으로 보인다. 하지만 이때의 장르는 문학의 하위 장르로서의 시, 소설, 드라마를 구획하는 방식과는 다르다. 문학의 하위 장르의 구분은 시, 소설, 드라마의 형식적 자질에 의한 내재적 고유성에 기초하고 있는 반면, 웹소설의/과 연관된 장르 규정은 그것의 생산-수용 조건으로서의 인터넷 미디어의 발달과 웹 플랫폼의 활성화에 따른 작가/독자의 장르 인식 및 감각과 결부된다. 웹소설의 등장

7) 김준현, 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」, 『현대소설연구』 제74호, 한국현대소설학회, 2019, 107~135쪽.

8) 김준현, 위의 글.

9) 노회준, 위의 글.

10 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

이 출판시장, 창작 방법 및 독서 형태를 변형시켰다는 데 동의할 수 있다면, 기존 장르 소설의 계보를 잇는 인터넷소설과 웹소설이 구별되는 결정적인 차이는 회당 결제를 통해 이루어지는 웹 플랫폼의 수익구조 모델에 기인한다. 더 이상 출판을 목적으로 하지 않을 뿐만 아니라, 모바일 환경에 최적화된 형태로 웹소설이 생산되어야 하고, 그것은 무엇보다 소비자로서 웹소설 독자의 구매욕을 자극할 수 있는 것이어야만 했다. 이에 따라 웹소설은 읽는 소설에서 보는 소설, 나아가 하나의 소비재로서 콘텐츠로 위치하게 되는 것이다.¹⁰⁾

1990년대 중반 ‘문학의 위기’라는 말이 유행하던 가운데 인터넷 통신의 확산과 함께 등장한 PC통신소설은 인터넷을 기반으로 한 미디어가 출판자본주의에 기초한 기존 문학시장을 동요케 한 사건이었다. 이 PC통신소설은 2000년대 접어들어 인터넷소설로 불리게 되었는데, 이는 PC통신이라는 서비스가 인터넷이라는 보다 구체적이고 포괄적인 개념으로 확산되었기 때문이었다. 하지만 PC통신소설과 인터넷소설을 웹소설의 전형(前形)으로 단정할 수는 없다. 무엇보다 웹소설은 그것을 제공하는 웹 플랫폼의 정체성을 좌우하는 핵심적인 콘텐츠로서 하나의 상품이자 구체적인 수익모델이기 때문이다.¹¹⁾ 여기에서 장르소설의 관점에서 웹소설을 이해하는 것을 넘어 문화 콘텐츠로서 웹소설을 위치시키고 있음을 확인할 수 있다. 그때 ‘웹’소설은 접근성이 뛰어나고 작가로서의 진입 장벽이 낮으며, (종이책과 비교해) 상대적으로 저렴하고, (‘순문학’과의) 서술 방식에 차이를 보이는데,¹²⁾ 이는 모두 플랫폼이 존재하기 때문에 가능한 것이 된다.

웹을 기반으로 한 문화적 놀이의 한 형태로서 웹소설을 이해하는 논의에서는 소위 ‘가독성’을 위해 독자의 스크롤 다운이 활성화될 수 있도록 스토리와 담론을 구축하는 동시에 일러스트와 캐리커처를 적극적으로 활용하여 웹소설 독자의 소비 욕망과 패턴에 부응하는 전략을 펼쳐 보이고 있다고 설명한다.¹³⁾ 이와 같은 ‘보는 소설로의 전환’은 웹소설을 독서의 대상이 아니라 문화 콘텐츠로서 소비하는 ‘상품’으로서의 위상을

10) 김예니, 「웹소설의 미감과 장르교섭 양상」, 『한국문예비평연구』 제64집, 한국현대문예비평학회, 2019, 37~56쪽.

11) 류수연, 「웹 2.0 시대와 웹소설-웹 로맨스 서사를 중심으로」, 『대중서사연구』 제25권 4호, 대중서사학회, 2019, 9~43쪽.

12) 고민정, 「한국 웹소설의 플랫폼 성장과 가능성」, 『전자출판연구』 제13호, 한국전자출판학회, 2019, 34~35쪽.

13) 김경애, 「‘보는’ 소설로의 전환, 로맨스 웹소설 문화 현상의 함의와 문제점」, 『인문사회 21』 제8권 제4호, 사단법인 아시아문화학술원, 2017, 1367~1387쪽.

부여하는 것이다. 그리고 그때의 소비 주체로서의 웹소설 향유자의 수용 방식 및 태도, 수용 조건 및 환경들과 긴밀하게 결부되어 있을 뿐만 아니라, 무엇보다도 그러한 것들을 가능하게 하는 공간으로서 웹 플랫폼에 주목하게 만든다. 굳이 21세기 디지털 미디어 환경 속에서 개인의 자기표현, 사회적 관계의 구축, 문화 생산 및 수용의 실천을 가능케 하는 다양한 플랫폼들이 활성화되어오고 있다는 점을 감안할 필요도 없이, 이제 웹소설은 그와 접속하고 있는 플랫폼을 떠나서는 생각할 수 없는 것이 되어버렸던 것이다.

따라서 웹소설을 하나의 문화 콘텐츠로 위치시키는 한, 그러한 콘텐츠를 제공하는 웹 플랫폼의 기능과 역할, 효과에 주목하는 연구가 이루어지는 것은 필연적이다. 웹소설이 웹 플랫폼에 연재되는 방식을 통해 제공되고 있다는 점에서 웹 플랫폼 연재의 기능과 효과에 대한 논의를 먼저 확인할 수 있다. 작품의 노출 정도가 흥행에 커다란 영향을 끼치고, 댓글 수와 추천 수가 동조화 현상을 보이면서 회당 유료 구매 수 대비 일정한 비율을 보였으며, 일일 연재가 흥행 지속의 기본 조건으로 작동하고 있다는 점을 확인하는 것¹⁴⁾을 통해 흥행 작품의 특징을 웹 플랫폼과의 관계 속에서 파악하는 것이 가능해진다. 사실 웹 플랫폼은 웹소설이라는 상품을 판매하는 ‘마켓’ 정도로 기능하지 않고, 웹소설(장르)에 관한 인식과 감각, 작가와 독자의 소통, 웹소설 작가로의 자유로운 진입, 그리고 다양하고 이질적인 웹소설들 간의 경합이 이루어지는 온라인 ‘문화공간’으로 기능하고 있다. 웹소설 플랫폼들은 자신들만의 정체성을 구축해가면서 웹소설이라는 콘텐츠를 (재)생산하고 있을 뿐만 아니라, 그것의 향유자들에게 기꺼이 자신을 투기할 수 있는 판타지의 세계로 작동하고 있는 셈이다.

14) 하철승, 「웹소설 플랫폼 지표분석을 통한 흥행작품 특징 연구—문피아를 중심으로」, 『인문사회 21』 제12권 3호, 사단법인 아시아문화학술원, 2021, 1029쪽.

12 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

<웹소설 플랫폼 특징>¹⁵⁾

플랫폼	특징	연재시스템 (유료/무료)	편당 분량	편당 비율
문피아	<ul style="list-style-type: none"> · 남성독자 중심(무협, 게임형 판타지) · 작백, 금강 등 남성무협작가들이 초기 멤버로 활동 · 비평란의 활성화 · 가독성: PC>스마트폰 	<ul style="list-style-type: none"> · 병행(유료란 활발) · 작가가 작품 게시 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료: 일정 (편당 10~15kb) · 무료: 일정 	100~200원
조아라	<ul style="list-style-type: none"> · 조아라→유조아→조아라로 이름 변경 · 10대 독자/작가 유입이 활발 · 장르 다양(판타지, 로맨스, 로맨스판타지, 패러디, 팬픽, 시, 비평 등) · 팬픽션을 패러디와 팬픽으로 나눔 · 웹툰보다 웹소설란이 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> · 병행(무료란 활발) · 유료: 노블레스와 프리미엄 · 작가가 작품 게시 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료: 일정 (편당 10~15kb) · 무료: 자유 	노블레스 : 5편은 무료, 1일 이용권 구매 프리미엄 : 100원
로망 띠끄	<ul style="list-style-type: none"> · 여성독자 중심(로맨스, 로맨스판타지 중심) · 40~50대 작가 활동이 활발(장르소설계 전통 살아 있음) · 출석과 댓글, 비평활동으로 적립제 운영-운영진 활동이 강함 	<ul style="list-style-type: none"> · 병행(커뮤니티 무료란, 북띠끄 유료란, 무료란은 등급제 운영) · 전자책 채널이 독자적으로 운영됨(수익안정성) · 작가가 작품 게시 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료: 일정 (편당 10~15kb) · 무료: 자유 	100~200원 책 출판 시 권당 2,000 ~5,000원
네이버	<ul style="list-style-type: none"> · 편집진 및 독자층의 심사층 강화(도전 소설가→베스트도전→정식연재) · 판타지와 미스터리란이 있으나 현재 로맨스란이 강화 · 작품 삽화 강화(작품 표지, 인물 대사 아이콘, 작품 내 삽화 삽입) · 가독성은 PC>스마트폰 · 포털사이트 기반 플랫폼으로 대부분 미성년자 관람가 작품 	<ul style="list-style-type: none"> · 병행(nstore), 완결 후 유료화 · 편집자가 작품 게시 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료: 일정 (편당 10~15kb) · 무료: 자유 	100~200원 책 출판 시 권당 2,000 ~5,000원
사과 박스 북팔	<ul style="list-style-type: none"> · 편집진 강화 · 작가 동맹을 중심으로 개설 · 웹툰 연재 활성화 · 가독성은 PC<스마트폰 	<ul style="list-style-type: none"> · 작가가 작품 게시 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료: 일정 (편당 10~15kb) · 무료: 자유 	100~200원

15) 안상원, 「웹소설 유료화에 따른 플랫폼과 서사의 변화 양상 연구」, 『한국문예창작』 제41호, 한국문예창작학회, 2017, 13~15쪽에서 재인용.

카카오 페이지	<ul style="list-style-type: none"> · 스마트폰 연동으로 높은 접근성 · 2000년대 초반 장르소설을 재연재 · 현재 접속자 수와 작품 수가 가장 많을 것으로 예측 · 작품 삽화(표지)가 존재 · 밀리언 페이지 작품의 경우 웹툰으로도 제작 · 15세 미만 관람가로 연재 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료 중심(기다리면 무료, 미리보기 유료 병행) · 편집자 작품 게시 / 작가는 SNS로 독자와 소통 · 대부분 독자 요구는 편집팀에서 수용 	<ul style="list-style-type: none"> · 일정 (편당 10~15kb, 20~25kb) 	100~200원
특소다	<ul style="list-style-type: none"> · 2017년 초반 개설된 PC/스마트폰 어플리케이션 플랫폼 · BL, 로맨스, 로맨스판타지남이 강함→여성 독자 중심 · 후발주자로서 소비자 욕구에 즉각적으로 반응. 조아라에서 대거 이동한 독자들을 위해 패러디() 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료 중심 · 작가가 작품 제시 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료: 일정 (편당 10~15kb) · 무료: 자유 	100원
yes24, 리디북스	<ul style="list-style-type: none"> · 인터넷 서점 기반 플랫폼. 매일 연재 소설이 존재 · 작품 삽화(표지)가 존재 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료 중심 · 편집자가 작품 제시 	<ul style="list-style-type: none"> · 일정 (편당 10~15kb) 	100~200원
케이툰	<ul style="list-style-type: none"> · 웹툰과 웹소설 연재 플랫폼 · 웹소설보다 웹툰 연재가 우세 	<ul style="list-style-type: none"> · 병행 · 편집자가 작품 제시 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료: 일정 (편당 10~15kb) · 무료: 자유 	100~200원
환상문학 웹진거울	<ul style="list-style-type: none"> · 환상문학이라는 장르 자체에 대한 고민. 비평란 강화, 담론의 구체화 · 장르소설적 성격 강화 	<ul style="list-style-type: none"> · 무료 중심 · 작가가 작품 제시 	<ul style="list-style-type: none"> · 자유 	무료
브리치	<ul style="list-style-type: none"> · SF 중심 · 황금가지 출판사가 개통 · 주제의 다양화, 실험적 작품 · 문학상, 리뷰의 지원 	<ul style="list-style-type: none"> · 병행, 무료 중심 · 편집자가 유료작품 제시 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료: 일정 (편당 10~15kb) · 무료: 자유 	100원
레진	<ul style="list-style-type: none"> · 19세 이상 관람가 웹툰/웹소설 서비스 · 20~30대 직장인 여성독자 중심 · 웹소설 운영 종료 · 작품 삽화(표지)가 존재 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료 중심 · 편집자가 작품 게시 	<ul style="list-style-type: none"> · 유료: 일정 (편당 10~15kb) · 무료: 자유 	200~300원

위의 <웹소설 플랫폼 특징>을 정리한 안상원에 의하면, 웹소설 플랫폼의 구분 조건은 접근성, 과금(유료화/무료화), 편당 분량, 삽화, 연령 제한 등이다. 그리고 이러한 조건들에 따라 웹 플랫폼의 변화 과정에 나타난 대표적인 특징은 무료 플랫폼에서 유료 플랫폼으로의 전환 및 전문적 체계(작가-편집자-독자) 속에서 상품으로서의 콘텐츠 관

14 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

리 정도로 정리할 수 있다.¹⁶⁾ 웹 플랫폼이 웹소설 장르의 분화 및 통합을 낳고, 편집자의 역할을 증대시키며, 독자의 독서 행위를 추동하는 것뿐만 아니라 그러한 과정 속에서 서사 구조에 직접적으로 변형을 가한다는 것은 이제 상식에 속한다. “웹소설가, 출판사(에이전시 혹은 CP) 그리고 플랫폼으로 연결되는 유통망의 특성에 의해 상품으로서의 웹소설이 지닌 서사문법이 결정된다”¹⁷⁾고 해도 과언이 아닌 것이다. 물론 이것은 작가와 편집자 사이의 관계 속에서만 웹소설이 생산되고 있음을 말하는 것은 아니다. 편집자는 웹소설 독자의 욕망을 예리하게 파악하여 그것을 작가에게 전달하는 한편 작품의 방향성을 결정하는 역할을 담당하고 있는데, 그때 독자(수용자, 소비자)의 욕망은 웹 플랫폼의 메커니즘에 의해 규정되고, 변형되고, 증폭되기도 하는 것이다.

이런 점에서 웹소설의 연재 주기와 연독률의 상관관계를 분석하여 웹소설 연재의 기술적 측면의 지침을 제공하는 한편 웹소설 산업의 발전 방안을 모색한 논의¹⁸⁾에서도 플랫폼의 특성을 감안하고 있다. 즉, 웹소설 작법의 기술을 제안하는 논의에서도 웹 플랫폼을 창작의 대전제로 삼고 있는 것인데, 그런 점에서 웹소설은 작가에 의해 창작된 작품이라기보다는 소비(판매)를 위한 콘텐츠로서의 성격을 강화하게 된다. 웹소설의 ‘성공적’ 연재를 위한 방안으로 작품 제목을 최대한 직관적으로 지어야 하고, 연재를 시작하면서 조회 수의 추이를 확인하고 유료 연재로 전환할 때까지 최대한 조회 수를 끌어올려야 하며, 가독성 좋은 문장으로 몰입을 통한 성취감과 대리만족을 충족시킬 수 있는 스토리텔링을 구사해야 하고, 연재 중 다른 작가의 작품을 통해 웹소설 시장의 유행을 파악해 작품에 반영 여부를 결정해야 한다는 지침들¹⁹⁾은, 실제 그것이 효과적인 방안인지의 여부를 떠나, 기본적으로 웹소설이 어떠한 플랫폼을 통해 연재되는가를 염두에 둔 것으로, 플랫폼의 특성에 부합하는 웹소설 창작 방안을 제시하여 플랫폼이 웹소설의 내용을 어떻게 규정하고 있는가를 짐작케 한다.

이처럼 웹소설을 연재하는 웹 플랫폼에 대한 학문적 접근은 대체로 웹 플랫폼이 웹

16) 안상원, 위의 글, 15~16쪽.

17) 송명진, 「디지털 매체 시대의 소설 쓰기 연구-웹소설작법을 중심으로-」, 『국제어문』 제91집, 국제어문학회, 2021, 214쪽.

18) 하철승, 「웹소설 연재 주기와 연독률의 상관 관계 연구-웹소설 연재 사이트 문피아 연재작을 중심으로-」, 『인문사회과학연구』 제21권 제4호, 부경대학교 인문사회과학연구소, 2020, 133~154쪽.

19) 하철승, 「웹소설 구독 형태 분석을 통한 성공적 연재 방안 제언」, 『인문사회21』 제11권 5호, 사단법인 아시아문화학술원, 2020, 341쪽.

소설(의 형식과 내용)을 규정한다는 인식에 기반으로 하고 있는 것처럼 보인다. 하나의 메시지를 구성하기 위해 언어적·시각적·음성적 자원 혹은 모드를 활용하는 의사소통 방법으로서 멀티모드성(multimodality)을 웹의 주요한 특징 중 하나로 상정하고, 웹소설 또한 그와 같은 멀티모드성을 지향하고 있다는 논의에 의하면, 웹소설은 연재 방식 및 서사 구성에 있어서 친숙한 서사 구성 방식을 활용할 뿐만 아니라 대중문학 또는 장르 문학에 익숙한 소재, 모티프 등을 수용해서 조합하고, 아이콘과 대사, 일러스트 등을 통해 멀티모드적 특성을 강화한다.²⁰⁾ 이러한 관점은 같은 맥락에서 웹소설의 생산, 소비, 유통 체계에 웹 플랫폼이 영향력을 발휘한다는 것을 전제로 하여, 긴장의 연속(플롯), 시청각적인 인물의 초점화(인물), 문단의 파괴(서술) 등 웹소설 서사 구조의 변화를 낳았다는 논의로 이어진다.²¹⁾ 뒤에 자세히 살펴보겠지만, 남성향과 여성향으로 대별되는 웹소설 장르의 문법 및 서사 구조가 그것을 제공하는 플랫폼과 긴밀히 연결되어 있다는 생각은 웹소설 연구에서 하나의 전제처럼 통용되고 있다.

한편, 문화 콘텐츠로서 웹소설을 위치시키는 관점에서는 그것을 어떻게 OSMU의 원천으로서 활용할 것인가, 또는 상품으로서 웹소설의 판매 전략을 어떻게 수립할 것인가와 관련된 논의들이 준비하다.²²⁾ 그것은 웹소설 시장의 급격한 성장에 따라 웹소설 소비자(독자)들의 구매욕을 자극하고, 파생상품으로서의 가치를 창출하기 위한 방안을 모색하는 논의로 이어진다. 여기에서는 이에 대해서 본격적인 검토를 수행하지 않지만,

20) 한혜원·김유나, 「한국 웹소설의 멀티모드성 연구」, 『대중서사연구』 제21권 1호, 대중서사학회, 2015, 263~292쪽.

21) 최배은, 「한국 웹소설의 서술형식 연구」, 『대중서사연구』 제23권 1호, 대중서사학회, 2017, 65~97쪽.

22) 대표적으로 원천 소스로서 웹소설의 전용 과정에 대해 논의한 김경애의 「웹소설의 전용과 재매개 양상 연구-『구르미 그린 달빛』의 드라마화 과정을 중심으로-」(『한국문학이론과 비평』 제77집, 한국문학이론과 비평학회, 2017, 417~439쪽.) 문화 콘텐츠로서 웹소설의 트랜스미디어 발전 가능성을 탐색한 고희·이건웅의 「한국 웹소설의 트랜스미디어 전략과 그 가능성」(『전자출판연구』 제10호, 한국전자출판학회, 2018, 11~18쪽.)을 들 수 있다. 이와 함께 글로벌 OTT 서비스가 확장되어가는 가운데 웹소설 IP를 다양한 2차 콘텐츠로 활용하는 방안을 모색한 강보라·장민지의 「웹소설 IP의 확장 및 콘텐츠 프랜차이즈 전략-국내 웹소설 IP의 확장 경향 및 사례분석을 중심으로-」(『문화콘텐츠연구』 제20호, 간국대 글로벌문화전략연구소, 2020, 129~152쪽.), 웹소설을 기반으로 하는 오디오 채널의 선호 요인을 분석한 서은아·김영재의 「웹소설 기반 오디오 콘텐츠의 선호 요인 연구-네이버 오디오 클럽 중심으로-」(『문화와 융합』 통권87집, 한국문화융합학회, 2021, 89~108쪽.), 웹소설의 OSMU가 출판산업 확장에 끼치는 영향에 대해 논의한 김영수·백중우·박성진의 「웹소설의 OSMU가 출판 산업 확장에 미치는 영향에 관한 연구」(『한국출판학회연구』 통권103호, 한국출판학회, 2021, 33~51쪽.) 등을 참고할 수 있다.

16 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

웹소설이 웹툰, (웹)드라마, 영화로 재가공되어 또 다른 상품으로서 가치를 갖는 것은 원천으로서 웹소설이 갖는 서사적 요소에 기인하는 것이기도 하지만 웹 플랫폼 자체의 규정력에서 그 원인을 찾는 경우가 있다는 점을 지적해두고 싶다. 그러니까 문화 콘텐츠로서 웹소설의 활용은 애초에 웹 플랫폼의 구조적 산물이라는 인식이 지배적이라고 할 수 있는 것이다.

(* 이하 추후 보완)

3. 장르 구획과 서사 구조의 탐색들

웹소설 연구에서 가장 많은 비중을 차지하고 있는 것은 각 장르별 웹소설 서사 구조의 분석 및 그것의 효과에 대한 논의이다. 이러한 논의들은 웹소설을 서사 형식으로서의 소설로 인식하는 관점을 일정 부분 반영한 것으로, 한편으로는 기존 문학연구에 나타난 소설 텍스트 분석 방법을 차용하는 양상을 보인다. 물론 그렇다고 해서 웹소설과 연관된 장르(소설) 개념이나 웹 플랫폼의 역할과 기능, 문화 콘텐츠 향유자로서의 독자의 위상과 욕망을 배제하는 것은 아니다. 그럼에도 불구하고 웹 플랫폼에 장편 연재되는 웹소설 또한 서사성을 갖춘 이야기 형식이라는 점에서 그것의 서사 구조에 대한 분석이 주를 이루고 있다. 다만, 이때 분석의 대상이 되는 웹소설 작품들은 이른바 미적 완결성이라는 측면에서 대표성을 갖는다고보다는 대중성을 확보하거나 트렌드의 정점에 놓여 있다고 여겨지는 작품을 대상으로 하는 경우가 많다.

이런 점에서 먼저 주목되는 연구는 웹소설의 플롯과 모티프에 관한 것이다. 웹소설의 하위 장르라고 부를 수 있는 것이 있다면 그것은 그 수를 헤아릴 수 없을 만큼 많지만, 기본적으로 웹소설의 서사 구조상 유사점이 있을 뿐만 아니라, 그것이 하나의 마스터 플롯처럼 쓰이고 있다는 인식은 이러한 연구에서 지배적이다. 이는 어떤 웹소설이 선풍적인 인기를 끌면 거의 동시에 그것을 변주한 웹소설들이 쏟아지고, 그로 인해 하나의 경향성을 띄거나 유행이 발생하는 현상과 무관한 것이 아니다. 또한, 웹소설 작법서에 소개된 장르별 웹소설 창작 기법들을 통해 쉽게 확인할 수 있다시피, 그러한 플롯과 모티프는 독자(소비자)의 욕망을 충족시키기 위해 필수적인 것처럼 제시되면서 웹소설

창작 입문자들에게 커다란 영향을 끼치고 있다. 이런 점에서 웹소설은 ‘새로움’을 추구한다기보다는 익숙한 것들의 변주를 통해 서사 구조를 마련하고 있어 서사적 상상력의 측면에서는 오히려 저해 요소를 낳는다고 볼 수도 있다. 하지만 그럼에도 불구하고 하나의 ‘잘 팔리는 상품’으로서 웹소설의 서사 구조는 반복되고 있는 것처럼 보인다.

웹소설을 이해하기 위한 키워드 중 하나인 ‘회·빙·환’이 널리 통용되고 있는 것처럼, 웹소설의 서사 구조를 파악하는 데 있어 차원 이동의 모티프는 주된 관심사이다. 웹소설을 포함해 장르소설에 나타난 차원 이동의 모티프의 기원을 모험서사에 두고 차원 이동을 하나의 마스터 플롯으로 다룬 연구에 의하면, 회귀, 빙의, 환생, 접속 등으로 변주된 모티프는 모험에 대한 정보의 과잉, 이동한 세계에 대한 통제의 강화라는 특성을 보인다.²³⁾ 그리고 ‘회귀’와 ‘환생’을 웹소설 독자들이 향유하는 문화 코드로 명명한 연구에 의하면, 2019년 현재 웹 플랫폼 상 연재되고 있는 수만 편의 웹소설들 중 최소 1/4 정도가 회귀와 환생의 모티프를 적극적으로 활용하고 있다고 한다. 이는 상대적으로 젊은 세대의 웹소설 향유자들이 자신들이 처한 불공정한 사회에 체념하면서 실현 불가능한 희망을 대체해 판타지 세계에서 자신들의 욕망을 발현한 것에 웹소설이 조용한 결과로 이해된다. 즉, “자아실현과 선택할 수 있는 기회의 확대, 정보장악과 힘의 확보로 보다 강하고 똑똑해진 나에 대한 청년층의 갈망이 웹소설 체계 속에서 회귀와 환생 모티프를 계속해서 창출하게 되는 원동력인 것이다.”²⁴⁾ 같은 맥락에서 회귀 모티프의 특성과 독서 욕망에 주목한 논의에서는 회귀 모티프의 서사를 세밀하게 분석하여 주인공이 현재의 권력이나 사회적 관계를 상실한 데서 시작되어 회귀 사실을 알게 된 뒤 자신의 삶을 회복하기 위해 지식을 활용하고 나아가 회귀 시점 이후의 미래를 긍정하는 공통점을 지니고 있음을 밝힌다. 그리하여 이러한 회귀 모티프는 상실을 회복하려는 독자의 욕망, 자기 계발 담론의 내면화라는 결과로 제시된다.²⁵⁾

한편, 가상현실과 증강현실을 아우르는 개념으로서 혼합현실을 제시하면서 다양한 가상 연속체를 배경으로 삼은 이야기를 ‘혼합현실 서사’로 규정하고 그러한 서사에 나

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

24) 김미현, 「웹소설에 나타난 ‘회귀와 환생’의 욕망코드: 인과계층관계 분석을 중심으로」, 『미래연구』 4권 2호, 미래학회, 2019, 171쪽.

25) 안상원, 「한국 웹소설의 회귀 모티프 연구」, 『한국문학이론과 비평』 제80집, 한국문학이론과 비평학회, 2018, 279~307쪽.

18 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

타난 디지털 사이보그의 상상력을 고찰한 논의에 의하면, 혼합현실은 성장할 수 있는 가능성의 공간이고, 디지털 사이보그는 현실에서 불가능한 사회적 이동을 수행할 수 있는 신체로 나타난다. 이는 웹소설이 대중문화(적 요소)를 소재적 차원에서 차용하는 데 그치는 것이 아니라, 현실사회에 대한 비판적 상상력을 보여주는 것으로 이해된다.²⁶⁾ 그리고 게임 판타지 장르를 대상으로 현실과 가상의 경계가 무너지고 인간과 AI의 구분이 모호해지는 미래사회의 문학적 상상력에 대해 논의한 바에 따르면, 웹소설의 상상력은 이야기와 과학 기술의 상보적 관계 속에서 미래사회를 시뮬레이션 하는 서사적 기능을 발휘하고 있다.²⁷⁾ 웹소설 서사의 이데올로기적 효과를 살펴보고 있는 이와 같은 논의들은 웹소설을 흥미와 오락, 재미와 여가 등을 위해 가볍게 소비하는 ‘스낵 컬처’의 일종으로 치부하는 것에 거리를 둘 뿐만 아니라 웹소설의 서사적 상상력이 어떻게 현실 인식 및 비판과 연동할 수 있는가를 탐색한 것들이다. 따라서 이러한 논의들에 기대자면 웹소설은 그것이 발생하기 이전의 서사 형식들이나 동시대 다른 서사 형식들과 마찬가지로 현실을 되비추는 거울로서 작동하고 있다.

웹소설의 주요 모티프와 플롯을 추출하고 그것의 특징적인 양상을 분석하는 동시에 그러한 모티프와 플롯이 동시기 웹소설 독자들의 욕망, 특히 사회적·경제적 현실 인식과 연동하고 있음을 밝히는 이와 같은 논의들은 굳이 문학사회학을 떠올릴 필요도 없이 웹소설을 하나의 사회적 징후로 읽는 독법을 떠올리게 한다. 즉, 웹소설의 어떤 서사 구조에 독자들이 열광하고 몰입하는 것은 결핍된 자아를 회복하기 위한 방편이자 현실 세계에서 좌절된 욕망을 발현·강화하기 위한 대리 충족의 보상심리가 작동하고 있는 것으로 보고 있는 것이다. 이러한 관점은 각각의 웹소설 장르의 서사 구조를 분석하는 논의들 속에서도 반복되고 있다.

웹소설 장르 중 가장 많은 편수가 연재되고 있는 로맨스 웹소설은 일반적으로 여성향 작품으로 분류되고, 로맨스 장르에 특화된 웹 플랫폼 또한 존재하고 있다. 장르소설로서의 로맨스는 웹소설 이전에도 존재했지만, 21세기 웹소설에서 로맨스 장르는 일정한 차이를 갖는다. 로맨스 웹소설을 대상으로 그것의 구조와 의미를 밝히는 한편 그 이

26) 유인혁, 「한국 혼합현실 서사에 나타난 ‘디지털 사이보그’ 표상 연구—웹소설을 중심으로—」, 『사이간SAI』 제28호, 국제한국문학문화학회, 2020, 403~428쪽.

27) 강우규, 「웹소설에 나타난 포스트휴먼 담론 고찰—웹소설 <전지적 독자 시점>을 중심으로—」, 『우리文學研究』 제72집, 우리문화회, 2021, 147~169쪽.

면에 담긴 사회적·문화적 함의를 고구한 논의에서 로맨스 웹소설은 여주인공을 초점화자로 하여 서술한 분량이 남주인공을 초점화자로 서술한 분량과 대동소이하고, 등장인물의 수가 많으며 스토리 자체도 복잡해지는 양상을 띤다. 그리고 남녀 주인공이 서로의 마음을 확인하는 과정과 장애를 극복하는 과정이 나뉘어져 있고, 서사의 전반부와 후반부에서 여주인공의 위상이 달라진다는 특징을 보인다. 또한 여주인공이 전문적인 직업을 가진 능력 있는 인물로 제시된다는 점에서도 차이를 보인다. 물론 그럼에도 로맨스 웹소설은 대중적인 로맨스 소설과 마찬가지로 ‘재벌-지성적인 여성’의 결합 구도를 재생산하고 있지만,²⁸⁾ 이러한 로맨스의 서사 구조는 어떤 한계를 낭만적으로 극복하려는 욕망의 반영으로 이해할 수 있다.

로맨스 웹소설 중 한국만의 특징적인 로맨스로 거론되는 것이 궁중 로맨스이다. 궁중 로맨스는 한국적 환상성이 두드러지게 나타나는 세부 장르인데, 그것은 로맨스 장르문학의 관습을 답습하는 과정을 통해 안정적으로 대중성을 확보하는 한편, 현대 한국사회의 부조리한 일면을 가상의 조선이라는 시공간을 통해 재현한다.²⁹⁾ 한편, 궁중 로맨스에 나타난 ‘남장여자’에 주목해 그것의 젠더적 의미를 밝힌 논의에서는 웹소설이 현실에서 이루어질 수 없고 사회적으로 금기시된 여성의 욕망을 자유롭게 표출하는 하나의 장으로 위치한다고 전제하면서 웹소설이 여성 욕망을 극대화하는 ‘환상 서사’로서 기능한다고 말한다. 그리하여 ‘남장여자’는 바로 그와 같은 여성의 욕망을 적극적으로 전유하기 위해 고안된 서사적 장치라고 주장한다.³⁰⁾ 로맨스 웹소설의 서사 구조에 대한 이와 같은 논의들은 페미니즘 리부트 이후 한국사회의 젠더 갈등이 심화되는 가운데 남성 중심주의적 질서 속에서 여성 젠더의 제한적, 폐쇄적 위상과 억압과 금기시된 여성 욕망이 어떻게 로맨스 웹소설의 서사 구조를 추동했는가에 대한 논의로 확장되면서 로맨스 웹소설을 젠더 정치의 맥락 속에서 파악할 수 있는 가능성을 보여준다.

웹소설의 서사 구조 분석에 대한 논의에서 로맨스 판타지 장르들을 주된 대상으로 삼고 있는 것 또한 동궐에 놓인다. 로맨스 판타지 장르의 서사적 특성을 여성 욕망의

28) 김경애, 「로맨스 웹소설의 구조와 이념 연구」, 『현대문학이론연구』 제62집, 현대문학이론학회, 2015, 75~81쪽.
 29) 한혜원, 「한국 웹소설의 매체 변환과 서사 구조-궁중 로맨스를 중심으로」, 『語文研究』 제91호, 어문연구학회, 2017, 263~291쪽.
 30) 신수정·김지윤, 「한국 웹소설에 나타난 ‘남장여자’ 연구-궁중 로맨스 장르를 중심으로-」, 『우리말 글』 제85집, 우리말글학회, 2020, 169~194쪽.

20 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

관점에서 분석한 논의에서는 로맨스 판타지 장르가 로맨스 장르에 비해 여성 인물 스스로 자신의 운명을 선택해 모험에 나서며 실패와 성공을 경험하는 다양한 이야기가 펼쳐지고 있다고 말한다.³¹⁾ 결국 이러한 로맨스 판타지는 이분법적 성 인식 및 관념들에 의해 고정된 성 역할을 재해석하여 ‘여성 서사’로서의 가능성을 마련하게 된다. 보다 세분화해 로맨스 판타지 장르 중 ‘책빙의물’에서는 독자들이 제기하는 페미니즘 이슈에 조용해 여주인공, 악녀, 계모와 의붓딸 등에 덧씌어진 사회문화적 편견을 극복하고자 투쟁하는 윤리적 주체를 제시하고 있음을 보여준다.³²⁾ 특히 기존 로맨스 서사에서 처단되어야 할 악녀는 로맨스 판타지 웹소설에서는 자기 욕망에 충실한 인물로 그려지면서 로맨스 장르 문법에 균열을 가한다.³³⁾ 또한, 로맨스 웹소설 중 모험 서사의 변주로서 ‘성장물’에서 강조되는 ‘귀여움’이라는 요소가 독자의 유입을 이끌어내는 한편 여성의 모험을 축소하고 애교, 수난 등을 강조함으로써 여성 혐오적인 시선을 후경화하고 있음을 밝히기도 하였다.³⁴⁾

이처럼 로맨스 (판타지) 웹소설의 서사 구조와 그것의 효과에 대한 논의들은 여성향 웹소설의 장르 특성 및 그것을 향유하는 독자의 욕망을 적극적으로 감안한다. 이는 웹소설이 독자들의 억압된 욕망을 발현할 수 있는 환상의 세계를 제공하고, 나아가 그와 같은 환상의 세계 속에서 주체로서 자신의 삶을 기획하고 자기를 갱신하는 등의 자기 충족감으로 연결된다. 또한 이는 역설적으로 현실 세계가 개인들로 하여금 억압과 금기, 구속과 통제, 좌절과 낙담을 낳고 있다는 것을 강력하게 환기시킨다. 즉, 웹소설의 세계가, 마치 판타지 웹소설 장르에서 주인공이 처한 현실 세계와 그가 이동한 이(異)세계가 전혀 다른 질서와 문법에 의해 운용되고 있는 것처럼, 독자들이 살아가고 있는 현실 세계와 다른 헤테로토피아로 존재하고 있음을 역설하고 있는 것이다. 결국 웹소설의 서사는 현실에 대한 함께 비판과 현실 너머의 상상력에 의해 추동되고 있음을 확인할 수 있다.

31) 안상원, 「한국 웹소설 ‘로맨스판타지’ 장르의 서사적 특성 연구」, 『인문콘텐츠』 제55호, 인문콘텐츠학회, 2019, 222쪽.

32) 안상원, 「한국 웹소설의 ‘책빙의물’의 특성 연구—로맨스판타지 장르를 중심으로」, 『대중서사연구』 제26권 3호, 대중서사학회, 2020, 114쪽.

33) 류수연, 「여성인물의 커리어포부와 웹 로맨스 서사의 변화—로맨스판타지의 ‘악녀’ 주인공 소설을 중심으로—」, 『한국문학과 예술』 제39집, 사단법인 한국문학과예술연구소, 2021, 35~58쪽.

34) 안상원, 「모험서사와 여성혐오의 결합과 독서 욕망—웹소설 로맨스 판타지 장르에 나타난 성장물의 양가성」, 『이화어문논집』 제53집, 이화어문학회, 2021, 185쪽.

- 웹소설의 서사 구조 분석이 오히려 웹소설의 장르적 문법을 유형화해 서사적 상상력을 제한하고 있는 것은 아닌가?

(* 이하 추후 보완)

4. 웹소설 향유 주체로서의 소비자들

웹소설을 장르소설의 관점에서 이해하든, 문화 콘텐츠의 입장에서 파악하든, 그것을 수용(소비, 향유)하는 주체로서 ‘웹소설 독자’에게 주목하는 것은 필연적이다. 수용미학의 관점에서 독자를 연구했던 기존 문학연구의 관점이 독서 행위의 능동성을 가늠하거나, 문화 텍스트를 소비하고 재생산하는 문화적 실천에 주목하는 문화연구의 관점이 작품에서 텍스트로, 다시 텍스트에서 문화로의 이행을 이끈 것은 주지하는 바이다. 그때 독자(수용자)는 수동적인 위치에 놓이는 것이 아니라 다양하고 이질적인 텍스트 의미 생성 과정에 참여할 뿐만 아니라, 문화 재생산의 역할을 적극적으로 수행하는 주체로서 위치했다. 웹소설이 웹 플랫폼을 통해 연재되는 방식을 취하고 있고, 웹 플랫폼이 웹소설 독자의 실시간 참여를 가능하게 하는 열린 공간으로 기능하고 있다는 점을 감안했을 때, 웹소설 독자의 위상과 역할에 관한 논의는 웹소설 연구에서 중요한 자리를 점유한다. 물론 앞서 살펴본 것처럼, 웹소설 발생 및 전개 과정, 웹 플랫폼의 특성과 역할, 각 장르별 웹소설 서사 분석들 속에서도 웹소설 독자를 고려하고 있다. 그런 점에서 모든 웹소설 연구는 웹소설 독자 연구라고 해도 과언이 아닐지도 모른다.

그럼에도 웹소설 독자 연구라고 명명할 만한 것은 상대적으로 그 수가 많지 않지만, 대체로 독자의 특징을 파악하는 것을 중심으로 하여 독서 행위의 조건 및 과정에 관한 논의들이 대부분이다. 웹소설 독자와 문화가 상호 영향을 주고받으면서 내적 규칙과 이념을 구성한다는 전제 아래 로맨스 웹소설 독자에 대해 연구한 바에 의하면, 로맨스 웹소설 독자는 진정한 사랑이 존재할 뿐만 아니라 그것이 이루어져야 한다고 생각하고 있는 집단이다. 즉 그들은 사랑에 대한 환상과 연애의 최종 목표가 결혼이라는 낭만적 사랑의 이념을 가지고 있는 자들인 것이다.³⁵⁾ 이는 로맨스 웹소설이 사랑을 갈구하는

35) 김경애, 「한국 웹소설 독자의 특성 연구」, 『한국산학기술학회논문지』 제22권 제7호, 한국산학기술학회, 2021, 531~558쪽.

22 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

여성 독자들의 문화적 놀이티이자 욕망 해소를 위한 간접 통로인 동시에 감정의 분출 구로서의 역할을 하는 것을 의미한다.³⁶⁾ 이러한 연구를 통해 간취할 수 있는 것은 웹소설의 장르 분화가 독자의 기대지평에 심대한 영향을 받고 있을 뿐만 아니라, 웹소설의 독자를 기본적으로 욕망(소비)하는 인간으로 파악하고 있다는 점이다. 그때 독자들은 웹 플랫폼을 통해 자신들의 욕망을 거침없이 발신하고 있다.

이런 점에서 웹소설 독자들이 자신들의 욕망을 표현하는 형식으로서 댓글이 주목된다. 댓글은 독자들로 하여금 기존의 수동적 위치에서 탈피하여 적극적으로 자신의 언어를 언표화하는 방식으로 작가와 독자 사이의 소통뿐만 아니라 창작 과정에 개입하여 의미화 작업에 함께할 수 있고, 나아가 작품(그리고 장르)에 관한 담론을 형성하기도 한다. 독자들의 댓글은 웹소설 텍스트를 구성하는 중요한 요소이고, 독자는 댓글을 통해 집단 여론을 형성하여 강력한 비평적 기능을 발휘하기도 하는 것이다.³⁷⁾ 댓글이 감상평의 수준에서만 썩어지는 것이 아니라, 해당 장르에 마니아적으로 몰입을 하고 있는 독자들에 의해 작품에 대한 비평, 장르에 대한 인식과 감각, 서사 구조에 대한 제언까지로 확장되고 있음을 감안했을 때, 웹소설 댓글은 독자들이 지니고 있는 욕망의 지점을 예리하게 보여줄 뿐만 아니라 그들을 문화적 실천 행위의 주체로 위치시킨다.

한편, 웹소설 독자 연구 중 만족도와 이용도에 관한 연구를 확인할 수 있다. 스마트폰 사용자들의 웹소설 이용 동기를 파악하고, 웹소설 수용에 영향을 미치는 요인을 살펴본 논의에 의하면, “웹 소설 이용에 있어서 시간과 노력을 투입하지 않아도 손쉽게 이용할 수 있다는 것과 관련된 인지된 용이성, 그리고 웹 소설 이용이 즐겁고 노력/비용 대비 유용성이 크며, 독서능력이나 경험에 유용하다는 것과 관련된 인지된 유용성이 높을수록 웹 소설 이용과 관련된 만족도도 높아지는 것”³⁸⁾을 알 수 있다. 또한, “웹소설 이용자들은 웹소설을 이용할 때 누구나 편리하게 이용 가능한 개방성이 크다고 생각할수록, 그리고 다른 사람과 함께 이용한다는 느낌의 연결성이 높다고 생각할수록 몰입감이 높아진다.”³⁹⁾ 단편적인 논의를 가져온 것이지만, 접근성, 용이성, 개방성, 유용

36) 김경애, 「로맨스 웹소설의 갈등구조와 생산과 수용의 미의식 연구」, 『Journal of Korean Culture』 제49호, 한국어문학국제학술포럼, 2020, 343쪽.

37) 김준현, 「웹소설 댓글과 독자 주체성의 문제」, 『국제어문』 제91집, 국제어문학회, 2021, 376쪽.

38) 이용준·김원제, 「스마트폰 이용 대학생의 웹 소설 지속이용의도 결정요인에 관한 연구」, 『한국출판학회연구』 통권 제83호, 한국출판학회, 2018, 163쪽.

39) 우정화·주정민, 「웹소설 이용자 속성이 몰입(Flow)과 만족도, 그리고 지속적 이용의도에 미치는

성 등의 개념을 바탕으로 웹소설 독자들의 독서 행위를 파악하고 있는 이러한 논의들은 한편으로는 독자들이 웹소설을 어떻게 인식하고 감각하고 있는가를 확인하게 하는 동시에, 다른 한편으로는 웹소설이 그와 같은 새로운 독자들을 양산하고 있을 가능성을 짐작케 한다. 그리고 웹 플랫폼이라는 판타지적 세계가 바로 그러한 독자들의 활동 무대로서 기능하고 있음을 추정케 한다. 웹소설과 웹 플랫폼은 웹소설 독자라는 새로운 문화 향유자를 탄생시키고 있는 것이다.

(* 이하 추후 보완)

5. 나오며

- 웹소설 연구의 ‘전망’은 가능한가?
- 웹소설 연구가 웹소설을 둘러싼 장르문학/문화 콘텐츠 관점을 넘어 21세기 새로운 서사 형식으로서 웹소설의 개념과 범주를 규정할 수 있는가? 또는 규정해야 하는가?
- 웹소설 연구(웹소설에 관한 담론 생산)가 웹소설 창작을 추동할 수 있는가? 웹소설 창작과 웹소설 비평(연구)은 상호 간 영향력을 발휘할 수 있는가?
- 웹소설 연구가 웹소설 독해(독자의 수용[소비] 행위) 과정에 어떤 영향을 끼칠 수 있는가?

24 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

웹소설의 학술적 정의문제와 의미작용 모색

이 지 용
전국대학교

1. 들어가며: 웹소설이란 무엇인가?
2. 웹소설에 대한 오해와 편견들을 넘어
3. 웹소설의 의미작용은 무엇인가?
4. 나가며: 웹소설 연구와 이후의 과제들

1. 들어가며: 웹소설이란 무엇인가

웹소설을 정의하는 문제는 복잡하고 어려운 일이다. 웹소설과 관련된 다양한 연구들이 최근 몇 년동안 비약적으로 늘어나고 있고, 다양한 매체에서 그 영향력에 대해 논하고 있지만 이를 정의하는 방식들은 저마다의 차이를 보인다. 일단 웹(web)이라는 디지털 공간에서 발생하는 소설(Novel)이라는 원론적인 형식에 대한 이야기인데, 이는 웹이라는 공간을 정의하는 시각에 따라 그 맥락의 차이가 발생한다. 특히 종이인쇄매체와의 이항대립적인 관계에서의 웹, 즉 디지털 매체 혹은 디스플레이를 통해 출력되는 매체로서 웹을 바라보게 된다면 이는 기원이나 전사(前史)적 측면의 개념접근을 포함하여 다양한 의미들을 지니게 된다. 하지만 개념적인 기원으로부터 거슬러 올라온다면 매체로서 정의되는 특징이 오히려 반감되고, 이로 인해 현재의 특징에 대한 접근에 거리감이 생기기도 한다. 그러기 때문에 웹소설을 정의할 때는 서사양식에 대한 개념적인 특징 이전에 매체로서의 특징을 중요시해야 할 필요가 있다.

이러한 맥락에서 보았을 때, 웹소설은 웹을 통해서 발표되고 소비되는 형식을 가진다고 우선 정의할 수 있다. 그러기 때문에 김준현은 웹소설이 이전의 '신문연재소설'이나 '딱지본소설'과 같이 소설이 유통되는 매체에 따라서 만들어진 개념으로 이해해야 한다

26 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

고 주장하는 것이다.¹⁾ 이는 웹소설이 가지고 있는 특징을 명확하게 주지함과 동시에 비슷한 시기에 비슷한 서사양식을 가지고 나타나고 있는 장르문학과 동일시하면서 개념적으로 혼용되는 것을 구분해주는 중요한 지점이기도 하다. 이러한 구분을 우선 진행함으로써 웹소설을 정의하는 과정에서 매체라는 주변환경이 가지고 있는 중요성에 대해서 재고하고, 웹소설이 가지는 의미를 명확하게 할 수 있다. 그리고 이를 위해 웹이라는 매체의 환경과 그곳에서 발표되어 오던 텍스트중심의 콘텐츠들에 대해서 확인하는 것부터 시작해야 한다.

웹이라는 매체의 환경으로부터 시작하면, 웹소설의 시작 지점들엔 PC통신 시절 게시판을 통해 개인저작의 소설들이 발표되고 소비되던 것부터 시작해, 귀여니 등으로 대표될 수 있는 ‘인터넷 소설’, 이후 인터넷 공간의 가능성 등을 인지한 이들이 블로그나 출판사 홈페이지 등을 통해 작가들의 소설을 배포했던 방식 역시 포함되게 될 것이다.²⁾ 이러한 개념적 출발은 유사한 방식으로, 그것도 한국을 중심으로 개념이 형성되어 현재 고유명사화된 개념인 웹툰에서도 비슷하게 나타나고 있다. 웹툰을 웹에서 만화가 게재된 시점을 기준으로 하면, 1996년 한희작의 <무인도>를 시작으로, 개인 작가들의 홈페이지나 커뮤니티 연재작들인 <스노우캣>(1998), <마린블루스>(2000) 등이 나타나면서 웹툰이라는 매체적 특징이 발현되기 시작했다고 볼 수 있다.³⁾ 그리고 이후의 변화양상도 웹툰과 웹소설은 비슷한 양상을 보인다. 이른바 포털을 비롯한 전문플랫폼 혹은 웹페이지를 중심으로 매체의 양상이 본격화되기 시작한 것이다.

이 과정에서 웹소설이 웹툰과의 차이를 보이는 것은 웹툰의 경우 개인 연재에서 빠르게 대규모 포털로의 진입이 이루어지는 반면, 웹소설의 경우 전문 플랫폼인 조아라나 문피아 같은 인터넷 투고 사이트를 통해 전환이 우선적으로 이루어졌다는 것이다.⁴⁾ 여기에서 웹소설이 가지고 있는 장르문학적 성격에 대한 특징이 만들어진다고 할 수 있다. 웹툰이 개인 연재 페이지에서 코믹스보다는 카툰의 형식에 가깝게 게재되고 있던 것에서 2003년을 기점으로 포털로 진입하면서 코믹스를 비롯한 다양한 형식들의 인기

1) 김준현, 『웹소설 작가의 일』, 한티제, 2019, 19~20쪽 참조.

2) 최배은, 「한국 웹소설의 서술형식 연구」, 『대중서사연구』 제23권 1호, 대중서사학회 2017, 67~68쪽 참조.

3) 백은지, 「만화 에이전시 역할 변화에 따른 웹툰 산업 발전 방안 연구」, 『만화애니메이션 연구』 제67호, 한국만화애니메이션학회, 2022, 229쪽 참조.

4) 남유민, 「한일 웹소설에 관한 일고찰」, 『일본학보』 제118호, 한국일본학회, 112~113쪽 참조.

를 통해 자리를 잡은 것에 비해, 웹소설의 전환이 이루어진 문피아나 조아라는 PC통신과 도서대여점 시절 이후로 장르작가들의 소설 발표 장이었기 때문이다. 그러기 때문에 이전의 매체적 전환기의 다양한 시도들이 아닌, 웹소설이라는 형식을 인식하기 시작하는 해당 시기부터 웹소설이 장르문학과 동일한 형태라는 인식이 생겨나게 된 것이라고 볼 수 있다.

그러기 때문에 웹소설을 정의하는데 있어서 장르성의 문제는 이러한 배경적 맥락들이 기여했다고 할 수 있다. 특히 웹툰이 아니라 비슷한 형태로 발전한 일본의 인터넷 소설의 경우, 소설 전문 플랫폼으로서의 발전을 거듭한 ‘소설가가 되자(小説家になろう)’에 문예 장르가 꾸준히 게재되었던 것을 보면, 매체만으로 장르적인 특성이 규정지어지는 것이라고 볼 수 없다.⁵⁾ 결국 웹소설이 가지고 있는 장르성은 매체전환기에서 나타난 플랫폼의 특성과 한국의 대중서사가 장르문학이라는 형태로 규정지어지는 시점에 이를 주로 노출하던 곳이 웹소설이었기 때문에 나타난 특징이라고 할 수 있다. 이러한 맥락적 논리를 무시하고, 마치 매체의 형식에 의해서 나타난 구조적인 특징으로서 웹소설의 장르를 규정하는 것은 오류의 가능성이 있다. 이로 인해 웹소설은 장르문학의 현대적인 형태라고 안일하게 정의할 수도 없는 것이다.

이러한 맥락들을 점검하고 나면, 실제적으로 ‘웹소설’이라는 용어가 탄생하고 자리하는 지점에 도달하게 된다. 바로 2013년에 포털사이트인 네이버가 ‘네이버 웹소설’이라는 명칭을 내걸면서부터 현재 우리가 인식하고 있는 웹소설이 시작되었다는 지점이다.⁶⁾ 이 시기에 대한 논의가 중요한 것은 단순히 용어가 대중적으로 통용되기 시작했다는 것에서 그치지 않고, 이 시기를 거치면서 현재의 웹소설의 특징을 규정할 수 있는 다양한 변화들이 일어난다는 것이다. 이 시기 이후에 웹소설은 ‘유료 연재를 하는 콘텐츠’라는 개념이 명확하게 자리잡기 시작한다. 물론 유료연재에 대한 맥락들은 이전의 조아라나 문피아 같은 전문 플랫폼에서 견지하던 방식이었는데, 이를 대형 포털인 네이버에서도 그대로 이어받으며 웹소설의 전체적인 외연을 형성하였다.

뿐만 아니라, 이 시기는 웹에 게재된 콘텐츠를 소비하는 방식이 PC에서 모바일 디바이스인 스마트폰으로 전이되던 시기이다. 이른바 웹페이지를 중심으로 하던 웹 생태계

5) 위의 글, 109~111쪽 참조.

6) 김준현, 앞의 책, 17쪽.

28 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

가 어플리케이션을 중심으로 전환되는 것이 대중적으로 안착하는 시기였다는 것이다. 그러기 때문에 웹소설이라는 용어가 정착되기 시작한 이 시기의 웹소설은 비로소 현재 우리가 인지하고 있는 웹소설의 명확한 특징들을 형성하게 된다. 그렇기 때문에 네이버에서 웹소설이라는 용어를 대중들에게 제시하고 대중들이 그것을 받아들인 이 시기부터 비로소 웹소설이라는 매체 형식에 대한 규정이 명확해지는 것이다. 이러한 개념들은 앞서 이야기했던 종이인쇄매체의 시대에서 새로운 매체의 시대로 텍스트 기반의 서사 양식이 전이되는 맥락의 연장선상에 있으면서도 종이인쇄매체와의 명확한 단절을 보여 주게 된다.

아울러, 이러한 단절을 토대로 기존의 장르문학, 대중문학, 혹은 인터넷 문학들이 가지고 있었던 형식과의 차별 역시 명확하게 발생하게 된다. 그렇기 때문에 웹소설을 정의할 때 이 지점부터 시작하기로 합의하는 것은 생각보다 중요한 일이다. 어떠한 개념에 대한 광의의 의미들만 난립하고 일정선에서 합의된 협의가 존재하지 않는다면, 그것을 가지고 일정한 의미맥락을 만들어내는 것은 불가능하기 때문이다. 그러기 때문에 우리는 웹소설에 대해 이야기하고자 할 때 단순히 용어를 풀어 웹에 올라가는 소설 형식의 총체라는 모호한 개념이나, 20세기 말엽부터 유행했던 장르문학이 웹으로 전이되어 형성된 모습이라고 정의하는 것을 과감하게 정리하고 다음으로 넘어갈 필요가 있다. 앞서 말한 맥락들을 내포하면서 2013년에 네이버에서 공모전 타이틀로 걸면서 내놓은, 웹을 기반으로하는 환경에 걸맞은 형태로 서비스되면서 유료 연재를 통해 발표되는 콘텐츠라고 말이다.

2. 웹소설에 대한 오해와 편견들을 넘어

이러한 의미들을 정의하면, 이어서 직면하는 과제들이 명확하게 보인다. 우선은 앞서도 이야기했던 것처럼 장르문학과 연관성 문제이다. 우선 현재의 웹소설은 장르문학과 연결지점이 명확하다고 할 수 있다. 특히 판타지와 로맨스의 경우 한국에서의 장르 도입과 발전 양상의 가장 현대적인 모습이 웹소설을 통해 나타난다고 할 수 있다. 하지만 웹소설이 장르문학과 등치되는 것은 아니다. 특히 한국의 장르문학이라는 용어는 1990년대 이후 나타난 포스트구조주의적인 장르맥락을 대중서사에 적용하면서 나

타난 현상이라고 할 수 있는데, 이는 서사의 형식을 규정하는 방식이기 때문에 매체인 웹소설 자체를 규정하는 방법론으로 적확하지 않다.⁷⁾ 또한 웹소설에서의 장르는 앞서 이야기한 것처럼 판타지와 로맨스를 중심으로 발달하고 있고, SF, 미스터리, 호러와 같은 장르들은 오히려 두 주류 장르들과 혼종되는 형태로 발달하고 있기 때문에 장르문학과의 등치는 불가능하다.

하지만 장르문학 및 장르에 대한 논의들은 여전히 웹소설의 특성을 구조적으로 분석해 내는데 유용하다. 이 지점에서 이용희가 제시한 텍스트가 가진 속성이 아니라 읽기의 한 기능으로 보는 지점은 웹소설이 장르를 어떻게 보아야 하는지를 고민할 때 유의미한 부분이라고 할 수 있다.⁸⁾ 그러기 때문에 웹소설을 분석하는데 있어서 장르를 통해 서사의 분석을 진행하려는 시도들은 웹소설 연구와 관련되어 가장 많은 시도였다. 그럼에도 불구하고 장르문학 혹은 장르에 대한 논의들이 웹소설을 규정하는 모든 것이 될 순 없다. 그러기 때문에 자연스럽게 매체성에 대한 논의이 더 확충되어야 할 터인데, 현재는 이러한 형태로 웹소설을 보고자하는 방식들이 시작단계에 있다고 볼 수 있을 것이다.

여기에서의 중요한 연구 시사점들은 노희준과 김준현이 제시한 바 있다. 노희준은 웹소설의 매체성을 강조하면서 “소설 외부의 현상”으로, 즉, “소설 외부의 새로운 문화 콘텐츠”로 규정하고 있다.⁹⁾ 이는 매체성에 대한 강조를 선언하면서 기존의 소설을 의미화하는 방식이나 장르문학과의 연장 선상에서 소설로서의 접근이 가지고 있는 웹소설 연구에 대한 한계를 지적하는 분기점이라고 할 수 있다. 하지만 이러한 시각을 환기하고 이후의 구체화를 확인하기는 어렵고 오히려 하위장르와의 연관성을 통해 “매체와 장르가 비선형적이고 중층 결정적으로 상호작용한다”는 특징을 통해 웹소설을 의미화하였다.¹⁰⁾ 이에 대해 김준현은 “웹소설에는 타 장르로부터 가지는 독자성과, 타 장르와의 친연성이 동시에 존재한다는 사실을 염두에 둘 필요가 있다”고 정리하면서 이를 통해 “장르소설의 장르 담론과 웹소설의 장르 담론이 구별되는 지점을 강조하는 담론이

7) 이지용, 「장르란 무엇인가」, 『비주류선언』, 요다, 2019, 5~9쪽 참조.

8) 이용희, 「디지털 매체 기반 장르문학 연구의 가능성 - 웹소설 연구를 위한 제언」, 『한국언어문화』 제73집, 한국언어문화학회, 2020, 302~304쪽 참조.

9) 노희준, 「플랫폼 기반 웹소설의 장르성 연구」, 『세계비교문학연구』 제64집, 세계비교문학연구학회, 2018, 410쪽.

10) 위의 글, 424쪽.

30 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

언제든지 웹소설과 장르소설의 친연성을 강조하는 기존의 담론들의 도전장을 내밀 여지가 있음”을 확인할 수 있다고 평했다.¹¹⁾

그러기 때문에 웹소설을 장르소설의 현대적인 방법론으로 인지하는 것에서 벗어나 매체로 인해 발생하는 다양한 의미들이 끊임없이 명멸하는 콘텐츠임을 확인할 필요가 있다. 특히 웹소설의 매체성에 대해서는 김준현이 주지한 바와 같이 플랫폼의 인터페이스에 관여하고 있는 장르성에 대한 표상(해시태그 등)들이 복잡하게 얽혀있는 상태라는 것을 확인할 수 있다.¹²⁾ 그러기 때문에 장르에 대한 개념들도 기존의 것들과는 다르게 좀 더 세분화되고 개별적으로 변화해야 한다는 지적 역시 유의미하다.¹³⁾ 그러기 때문에 웹소설을 명확하게 정의하기 위해서는 장르문학 혹은 장르와의 웹소설과의 위치관계를 명확하게 설정하는 것이 중요하다. 한국에서의 장르에 대한 연구와 웹소설에 대한 연구의 시작이 비슷한 시기에 위치해 있기 때문에 이들의 맥락이 동일선상에 놓이는 경우가 많지만 “종이책 출판 시절의 소위 ‘장르소설’에서 이루어졌던 장르 개념의 활용 양상과는 확연하게 구별”되는 형태로 장르를 인식해야 하는 것이다.¹⁴⁾

또 하나는 소비재로서의 웹소설에 대한 오해들을 정정하는 것이다. 웹소설을 소설의 형식이나 서사양식의 개념이 아닌 매체, 그것도 소비재의 형태로 접근했을 때 많은 부분에서 오해가 발생하는 지점이 바로 10대 청소년을 중심으로 하는 소비들이 일어난다거나, 젊은 세대들의 문화라고 오해하는 것이다. 실제 기발포된 연구결과들 중에서도 웹소설을 10대 청소년의 문화로 정의하고 있는 등의 오류들이 나타나곤 하는데, 웹소설의 소비 연령층은 처음부터 다양하게 분포되어 있었다. 특정 연령층의 선호도로 나타난 것이 아니라 장르문학 등에 대한 매니아적 접근이 기반이기 때문이다. 이러한 예시는 현재의 통계자료 뿐 아니라 웹소설의 시장적 성장이 나타나던 2013년 전후의 데이터들을 보아도 알 수 있는 지점이다.¹⁵⁾ 그럼에도 불구하고 웹소설을 10대 청소년이나

11) 김준현, 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」, 『현대소설연구』 74집, 한국현대소설학회, 2019, 120쪽.

12) 위의 글, 121~126쪽.

13) 이러한 지점에 대한 유의미성을 인정하면서도 한국에서 장르문학의 장르에 대한 개별적인 정립이 이제 시작단계인 것을 고려하면 이러한 지점까지 닿기 위해 진행되어야 할 연구성과들이 더 많이 필요하고, 담론을 이루기까지 많은 공력이 필요하다는 한계들을 인식하게 된다. 현재의 웹소설이라는 매체를 규정하기 위해서 필요한 의미작용들에 그동안 진행되지 못했음에 대한 아쉬움이 더 크게 느껴진다.

14) 위의 글, 125쪽.

15) 2014년도 기사료를 보면, 조아라는 기준으로 웹소설 독자의 남녀비율은 58.5/41.5%, 모바일로 8

20~30대 세대들의 문화와 같이 규정하려고 하는 것은 웹소설이 가지고 있는 매체성에 대한 오해를 심화시키는 전형적인 지점이라고 할 수 있다.¹⁶⁾

이러한 오해는 웹소설이 가지고 있는 의미들은 청소년이나 젊은 세대의 한 때 유행과 같은 것으로 치부하고 싶어하는, 그래서 본격적이고 진지하게 대면하고 싶지 않아하는 일종의 무의식이 투영된 결과라고 볼 수도 있을 듯 하다. 특히 이러한 오해들로 웹소설을 규정하는 경우 매체의 경험들로부터 나타나는 부정적인 견해를 뒷받침하는 도구로 사용된다. 이러한 방식은 기존의 소설의 소비형태를 분석하면서는 나타나지 않았던 형태라고 할 수 있다. 오히려 웹소설과 기존의 소설을 대립관계에 놓고 파악하려거나, 소설의 가치를 재부여하려는 도구로 남용되고 있다는 것이다.¹⁷⁾ 이는 결과적으로 웹소설의 소비제로서의 가치들을 나타내 줄 수는 있어도 문화예술 영역에서의 가치들에 대한 접근의 필요성을 소거해 버리는 결과를 보여주게 되는 문제점을 안고 있다.

그러기 때문에 웹소설에 대해 시장성이 지난 10년 간 어떠한 형태로 성장했는지, 상업적 성공이 어떠한 지표를 제시하는지와 같은 소비제로서의 가치부여만 존재하는 양상들은 오히려 웹소설 자체가 가지고 있는 의미들에 대한 명확한 인식을 방해하는 방식이 되기도 한다. 이를 극복하고 웹소설에 대한 학술적 접근을 위해서는 일정 시기에 대한 정의를 바탕으로 어떠한 작품들이 등장했고, 또 어떻게 소비되었는지를 명확하게 파악할 필요가 있다. 이러한 데이터를 바탕으로 웹소설에 대한 편견과 오해들을 넘어 웹소설이 학술적으로 의미있는 지점들을 획득하기 위해서는 장르문제에 대한 정리와 새로운 시각으로의 접근, 그리고 소비제로서의 콘텐츠에만 머무는 것이 아닌 웹소설 그 자체에 대한 데이터베이스(database)의 정리와 아카이빙 (archiving)작업이 이루어져야 한다.

2.3%의 사용자가 플랫폼에 접속하며, 이 당시에는 오히려 10대 17%, 20대 40%, 30대 16%, 40대 이상도 27%로 전 연령층에서 고른 분포를 보이는 걸 알 수 있다. (기사참조: <http://monthly.chosun.com/client/news/viw.asp?ctcd=F&nNewsNum=201910100047>)

16) 해당 오해에 대한 이야기들은 2021년 서울국제도서전 디지털책캐스트인 <웹소설 독자는 누구인가?>에서도 언급된 바 있다. (기사참조: <http://www.news-paper.co.kr/news/articleView.html?idxno=76310>)

17) 김준현, 「문학계의 평행우주, 그리고 그 미래에 관하여 - 웹소설」, 『작가들』 73호, 인천작가회의, 2020, 127~128쪽 참조.

3. 웹소설의 의미작용은 무엇인가?

앞서 이야기한 데이터베이스의 정리와 아카이빙의 문제는 웹소설의 의미작용, 즉 학술적 정의 이후에 가치를 부여하기 위한 작업에 선결되어야 하는 필요조건이다. 웹소설은 현재 한국학술분류표에 의하면 하나의 독립된 학술영역으로 구분되어 있지 않다. 이는 학술적 연구를 본격적으로 진행하는데 제도적으로 발생하는 한계라고 할 수 있는데, 비단 웹소설 뿐 아니라 대중문화 콘텐츠 전반이 처해있는 현실이기도 하다. 그나마 연구구분류에서 웹소설이 논의될 수 있는 지점은 대분류로는 ‘인문학’에서 중분류의 ‘문학’, 소분류에서는 ‘문학장르’이거나 ‘기타문학’ 중분류의 ‘한국어와문학’에서 ‘문학비평(국문학)’이나 ‘기타국문학’ 정도라고 할 수 있다. 대분류를 ‘예술체육학’으로 전환하는 중분류 ‘예술일반’에 소분류 ‘예술비평’ 영역의 ‘사이버예술비평’이나 ‘기타예술비평’ 영역에 의미를 부여해 볼 수 있을 것이다.

하지만 예술비평 영역의 경우 영상매체를 중심으로하는 웹 플랫폼 콘텐츠나 미술작품 등에 영역의 관심이 쏠려있어, 웹소설이 해당 영역에서 정확한 가치평가를 받을 수 있을지는 미지수이다. 결과적으로 문학의 영역에서 연구가 진행되어야 학술적인 연구 결과들이 나타날 터인데 새로운 분야의 신설이나 기존 분야에 해당 영역의 학술적 가치 제고는 시급해 보인다. 특히 예술비평 영역에 만화비평은 이미 올라가 있는 상태이기 때문에 영역의 확장을 위한 담론의 형성이 구조적으로 선결해야 할 과제인 것으로 보인다. 이를 위해서라도 2010년대 이후의 웹소설 개념을 정리하고 정립하여 학술적으로 접근 가능한 작품의 목록과 데이터베이스를 확충하는 것이 필요해 보인다.¹⁸⁾ 웹소설의 의미작용에 대해서는 그러한 작업들이 반드시 병행되어야 한다.¹⁹⁾

18) 물론 이전부터의 서사적, 장르적 맥락을 소거하지 않고, 거슬러 올라와 의미화하는 방법 역시 필요한 부분이라고 할 수 있다. (이윤희, 앞의 글, 314~315쪽 참조.) 하지만 이를 위한 단편적인 접근에서 그치는 것이 아니라 일종의 지형도를 그리기 위한 자료의 수집과 집적이 병행되어야 할 것이다. (위의 글, 316~317쪽 참조.)

19) 이는 웹소설 뿐만 아니라 20세기부터 누적된 한국의 대중서사콘텐츠가 안고 있는 과제이기도 하다. 장르문학으로 분류되는 무협, 판타지, SF, 로맨스, 추리서사들의 경우 상업적인 판매부수 뿐만 아니라 작품들에 대한 데이터베이스조차 제대로 집적되어 있지 않다. 단행본 누적 판매부수가 200만부 이상 팔린 1990년대의 『드래곤 라자』 역시 한국의 출판과 서사영역에서 의미화되지 않고 매니아들의 오락과 취향 정도로만 취급되어 왔던 것이 오래였다. 이러한 부분들에 대한 상업적 가능성의 판단지표가 아닌, 콘텐츠 자체, 작품 자체를 규명할 학술적으로 가공된 기본자료들

이를 통해 발생하는 데이터를 중심으로 웹소설의 학술적 의미작용(signification)이 비로소 가능해질 것이다. 물론 이미 많은 연구의 접근들이 이러한 것들을 기반으로 이루어지고 있지만, 상업적인 지표에 머무르지 않고 학술적인 담론 내에 머물면서 의미화 되는 작업들을 위해 이러한 지점들이 필요하다. 의미작용은 기호학에서 기호를 만들고, 그것을 규명하기 위해 기표와 기의를 결합하거나 분리해내는 작업을 의미한다. 그 중에서도 바르트의 의미작용에서 신화를 이야기하면서 일종의 이야기로 구체화되는 지점을 이야기하는데, 웹소설이 바로 이러한 지점에서 의미작용이 가능하다. 특히 웹소설은 현대 사회에 다양한 독자 및 생산자층을 대상으로 동시대적인 감각들을 재현하면서 구체화되고 있는데, 이는 웹소설이 이러한 의미작용의 방법으로 현대적인 의미를 재생해 내기 적합한 콘텐츠라는 가치의 판단을 할 수 있게 한다.

특히 예술작품이 가지고 있는 기호적 성격과 그로인해 발생하는 의미작용은 작품이 맺고 있는 현실과의 느슨하지만 자유로운 연관성에 있다고 보았을 때, 웹소설은 이러한 연관성을 맺고있는 대표적인 현대의 문화예술이라고 할 수 있다. 더욱이 예술작품이 그 사회의 직접적인 증거물도 아니고 반영물도 아니며, 현실을 반영하면서도 간접적이거나 은유적인 방식으로 관계한다는 사실은 웹소설을 설명하는 다른 언어라고 해도 무방하다.²⁰⁾ 특히 웹소설이 현실직접적으로 반영하기도 하고, 장르 규범이라는 명목하에 변화하는 규범(convention)들을 빠르게 적용하여 소비하는 성격을 가지고 있기 때문에 오히려 의미작용에 직접적인 적용이 가능한 텍스트라고 할 수 있다. 실제 웹소설이라는 매체 뿐 아니라 디지털 환경에서 생산되고 소비되는 콘텐츠들이 네트워크를 기반으로 하는 뉴미디어의 특성 중에서도 상호작용성(interactivity)과 상호매개성(intermediation)을 기반으로 한다는 걸 상기해 보았을 때 이러한 해석은 당위를 얻는다.²¹⁾

물론 이러한 의미작용의 방법들이 현재 웹소설을 학술적으로 연구하려는 시도의 상당부분을 차지하고 있는 건 사실이다. 웹소설의 서술형식을 긴장의 연속 플롯, 시청각적 인물 형상화, 인물 초점화, 문단의 파괴와 같은 분류로 정의하고자 했던 최배은의 접근은 이러한 모색의 일환이었다고 할 수 있다.²²⁾ 한혜원의 웹소설 창작방법론 연구

이 필요하다.

20) 조창연·이주영, 『기호학과 미학』, 커뮤니케이션북스, 2016, 3~4쪽 참조.

21) Hayles, Katherine N, *Electronic Literature*, University of Notre Dame, 2008, p.3.

34 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

역시 궁중 로맨스를 중심으로 하여 기존의 연구맥락들을 정리하고, 궁중 로맨스 장르가 창작되는 규범과 그로인해 발생하는 의미들을 밝히려는 작업이었다고 할 수 있다.²³⁾ 하지만 이러한 방법론들은 특정 시기를 벗어남과 동시에 의미작용의 변화를 요구받게 된다. 특히 장르는 끊임없이 변화하고 영원히 미완성으로 존재하고, 그것이 웹소설 내에서 머문다고 보았을 때 장르의 특성에 대한 논의들은 지속적인 의미변화를 요구받을 수 밖에 없다.²⁴⁾

그러기 때문에 개별 장르, 그것도 웹소설에서 시작된 장르의 형태인 ‘~물’이나 해시태그로 분화되는 장르의 개념들을 동시대의 사회적인 측면에서 해석하고 은유들을 의미화하는 작업이 좀 더 확충되어야 할 필요가 있다. 이에 대해서는 웹소설의 책 빙의물을 웹소설 판타지의 메타 장르로 정의하고 접근하거나, 네트워크화 된 개인의 재현 문제를 추적한 유인혁의 연구들이 주목해 볼 만 하다.²⁵⁾ 이러한 접근들은 “한국 웹소설이 현재 자본주의의 모순적 조건들을 적절히 파악하고 있으며, 그에 적합한 주체성을 재현하고 있음”을 분석하면서 “네트워크 기반의 자본주의가 요구하는 ‘자유로운 노동자’의 최신 버전을 제시”라고 있다는 매력적인 결론들을 도출해 낸다.²⁶⁾ 이러한 작업들은 웹소설이 가지고 있는 가치들에 대한 다양한 의미작용이 가능성을 단적으로 보여주는 예시들이라고 할 수 있다.

물론 이러한 방법론들이 기존의 서사를 분석하는 방법론에 상당부분 기대고 있기 때문에 플랫폼이나 소비자와의 관계나 상호작용의 양상들까지 분석해 의미를 확장하는 지점에 도달하기에는 여전히 해결해야 할 문제들이 많다. 또한 장르가 적용되는 지점들을 현대적으로 변용하지 않고 적용하는 것 역시 웹소설에서의 가치들을 오독할 수 있는 위험성을 안고 있다고 할 수 있다. 하지만 웹소설에 대한 학술적인 접근의 정량적 시도들이 절대적으로 부족한 상황에서는 이러한 방법들이 반복적으로 수행됨으로써 웹소설이 단지 상품으로서의 가치에서 그치지 않고 문화예술장에서 의미를 만들어내고

22) 최배은, 앞의 글, 65~97쪽.

23) 한혜원, 「한국 웹소설의 매체 변환과 서사 구조 - 궁중 로맨스를 중심으로」, 『어문연구』 91호, 어문연구학회, 2017, 263~291쪽.

24) 김준현, 앞의 책, 158쪽 참조.

25) 유인혁, 「한국 웹소설 판타지의 형식적 갱신과 사회적 성찰 - 책빙의물을 중심으로」, 『대중서사연구』 제26권 1호, 대중서사학회, 2020, 77~102쪽.; 유인혁, 「한국 웹소설은 네트워크화된 개인을 어떻게 재현하는가?」, 『현대문학의 연구』 72호, 한국문학연구학회, 2020, 209~237쪽.

26) 위의 글, 231쪽.

그것을 밝혀낼 수 있다는 사실을 반복적으로 주지해야 할 필요가 있다. 그리고 이러한 작업들이 어느정도 확보되었을 때 웹소설에 대한 의미작용이 본격적으로 가능해질 것이다.

4. 나가며: 웹소설 연구와 이후의 과제들

이와 같이 웹소설의 정의와 학술적 논의를 위한 가능성들을 재고해 보고 나면 다음과 같은 결론들에 도달하게 된다. 우선은 반복적으로 제기되는 연구와 비평의 부재를 시급히 채워넣는 작업이다.²⁷⁾ 웹소설의 가치 문제에 대해 독자의 선택과 그로부터 발생하는 재화라는 시장의 논리만으로 판단하는 것은 근시안적인 형태로 남을 수 밖에 없다. 이미 조금 더 이르게 문화콘텐츠 영역에서 자리를 잡는다고 여겨졌던 웹툰은 이미 작가론 등에 대한 비평과 자료수집의 작업들을 시작하였다.²⁸⁾ 게임 역시도 철저하게 상업적인 논리에 의해 존재한다고 여겨졌지만 한국에서도 게임을 비평하기 위한 다양한 시도들이 이어지고 있고, 이를 위한 전문 잡지 역시 출간된 상태이다.²⁹⁾ 이러한 모습을 보면 연구와 비평의 문제를 해결하는 방법은 우선 개별 연구자들의 흥미와 관심에 의한 접근에만 의지할 것이 아니라 제도적이고 구조적인 기획에 의한 중장기적인 접근이 필요하다는 것이다.

현재 플랫폼 별로 철저하게 구분되어 있는 정보들을 일람할 수 있는 작업이 좀 더 본격적으로 이루어져야 하고, 그것을 토대로 2차, 3차의 작업들을 수행할 수 있는 기관이나 단체들이 이후로 확립되어야 할 필요가 있다. 웹소설은 멀티미디어 디바이스가 발달하고 분화할수록 사라지거나 할 것이 아니라 오히려 더 심화되고 본격화될 가능성이 높

27) 웹소설의 비평과 연구의 필요성에 대해서는 남유민의 연구(남유민, 위의 글, 124쪽)와 류수연의 글에서 결론적으로 제시하고 있는 사항이기도 하다. (류수연, 「웹소설, 산업의 형성과 과제」, 『K-문화융합저널』 제1권 2호, K-문화융합협회, 2021, 15쪽 참조.)

28) 만화(웹툰)의 경우 한국애니메이션학회의 기획으로 6년 동안 64명의 연구자가 참여해 ‘만화웹툰 총서’의 100권 시리즈를 출간했다. 이 시리즈는 만화사(史)부터 시장의 분석이나 작가평론선으로 구성되어 있다. 이를 통해 단순히 현상에 대한 분석 뿐 아니라 학문의 후속세대들의 길라잡이가 될 수 있을 것이라는 가능성 역시 확보했다고 할 수 있다. (기사참조: https://www.chosun.com/culture-life/culture_general/2022/07/22/RUOMP7JBG7GL5WLFK5YAZ5Q/)

29) 이경혁, 「게임도 ‘비평’의 대상이 될 수 있습니다」, <아웃스탠딩> (2022.10.07.) (https://outstanding.kr/gamecriticism20221007?fbclid=IwAR2pU36ReqdFKLNhVv06Uxxqn0JncfvgVG3uzne mOiucoa2KsKCYJhX_r3M)

36 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

은 매체 형식이다. 그러한 상황에서 앞서 재고한 의미의 문제나 학술적인 가치를 논하고 담론을 만들어 나가는 작업은 이러한 구조적인 방법들과 함께 모색되어야 하는 부분이다. 만화웹툰이 총서시리즈를 내고 후속세대의 학술적 가능성을 재고하는 모습과 학술분류표에 만화비평영역이 포함되어 있다는 사실은 해당 영역이 현재 얼마나 구조적인 기반들을 만들어 나가고 있는가를 확인할 수 있는 부분이다.

하지만, 웹소설이 가지고 있는 특성을 명확하게 이해하고 의미부여하기 위한 작업들은 여전히 요원한 상태가 오히려 만화와 웹툰과 같이 기존에 없었던 영역들에 대한 필요들을 만들어나가는 작업이 좀 더 수월할 수도 있다. 웹소설의 경우 기존 문학의 영역과 구분되거나, 그 안에서 가치를 인정받기 위한 일종의 인정투쟁의 작업을 병행해야 한다는 지점에서 지난한 작업들을 감내해야 한다. 이에 대해 이용희는 ‘느린’ 연구라는 말로 웹소설 및 장르문학의 연구가 이루어질 수 밖에 없음을 이야기 했다.³⁰⁾ 하지만 이 과정에서 기존 문학연구의 자장 안에서 그에 걸맞는 언어로 해석하여 웹소설을 소개하는 작업은 필연적으로 웹소설의 본질을 빗나갈 수 있다는 위험성을 내포한다. 그러기 때문에 단순히 문학의 의미만으로 정의할 수 없는 웹소설의 매체적이고 문학적이며, 문화현상적인 지점들을 구조적으로 밝히는 작업이 필요하다.

이는 단순히 학술계에서 웹소설의 자리를 확보하기 위한 것 뿐만 아니라 웹소설 시장의 영역에서도 재고해 보아야 하는 부분이다. 웹소설에는 이른바, 비주류라는 것이 있다. 모든 문화예술 영역에서와 같이 이러한 영역이 존재하지만 오로지 상업적인 가치로만 판단되는 웹소설 시장에서 비주류는 의미부여의 기회도, 기록도 되지 않고 휘발되어버리는 데이터 취급을 받기도 한다. 하지만 웹소설 시장의 성공 논리에 들지 못했다고 하더라도 웹소설이 가지고 있는 접근성과 다양성으로 인해 우리가 미처 발견하지 못했던 가치들이 발생할 수도 있다. 이러한 가능성은 현대사회에서 문화예술에 대한 능동적 생산과 소비라는 맥락으로 보았을 때 큰 의미를 지닐 수 있는 것이라고 할 수 있다. 웹소설은 이미 이러한 현대적 가치들을 생산해 낼 수 있는 기반을 충분히 갖추고 있음에도 불구하고 이에 대한 인식들이 제대로 이루어지지 않아 가능성을 낭비하고 있을 수 있다는 것이다.³¹⁾

30) 이용희, 앞의 글, 314~318쪽 참조.

31) 김준현, 앞의 책, 298~303쪽 참조.

그러기 때문에 웹소설을 정의하고, 그것을 학술적으로 논하며, 비평의 장을 만들어 내는 작업은 지금 동시에, 그리고 앞으로 꾸준히 이루어져야 할 과제인 것이다. 웹소설을 연구하는 논문의 상당수들이 결론 부분에서 연구의 결론이 절대적이지 않고, 단편적이며, 이후의 작업들이 필요하다고 반복적으로 언급하는 것은 이러한 구조들이 만들어지지 않은 상태에서 그간의 십 여년 동안 드문드문 이어져 왔기 때문이다. 새로운 연구에 진입하려면 또 처음부터 웹소설과 매체의 역사를 논해야 하고, 연구자가 생각하는 웹소설의 정의를 세우는 작업들을 지난하게 반복해야 한다. 데이터베이스가 정립되어 있지 않으니 동시대의 극소수의 작품들로만 논의가 가능하고, 그것이 어느덧 웹소설의 십 여 년 가량 이어온 맥락 속에서 어떤 연관을 가지고 있는지를 밝혀내는 것도 쉽지 않다. 그러기 때문에 우리가 웹소설을 학술적으로 정의하고 의미를 만들어내기 위해서는 이러한 구조적인 작업들이 반드시 병행되어야 한다.

이는 사실 특별하거나 유난스러운 것을 요청하는 것이 아니다. 오히려 다른 학문분야가 정립되는 과정에서 반드시 필요하다고 생각하여, 반복적으로 수행되고 있는 부분이다. 웹소설에도 이제는 이러한 작업들이 필요하다. 단순히 특정 시기에 유행했던 매체의 형식이라고 치부할지라도 현대사회를 규명하고, 의미를 부여하기 위한 매체고고학적인 방법론에서 이들에 대한 구조적인 접근을 더 미뤄두고 있을 수는 없다.

38 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

참고문헌

- 김준현, 『웹소설 작가의 일』, 한티제, 2019.
- 이지용, 「장르란 무엇인가」, 『비주류선언』, 요다, 2019.
- 조창연·이주영, 『기호학과 미학』, 커뮤니케이션북스, 2016.
- Hayles, Katherine N, Electronic Literature, University of Notre Dame, 2008.
- 김준현, 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」, 『현대소설연구』 74집, 한국현대소설학회, 2019, 107~137쪽.
- _____, 「문학계의 평행우주, 그리고 그 미래에 관하여 - 웹소설」, 『작가들』 73호, 인천작가회의, 2020, 118~136쪽.
- 노희준, 「플랫폼 기반 웹소설의 장르성 연구」, 『세계비교문학연구』 제64집, 세계비교문학연구학회, 2018, 409~428쪽.
- 남유민, 「한일 웹소설에 관한 일고찰」, 『일본학보』 제118호, 한국일본학회, 2019, 107~126쪽.
- 류수연, 「웹소설, 산업의 형성과 과제」, 『K-문화융합저널』 제1권 2호, K-문화융합협회, 2021, 12~15쪽.
- 백은지, 「만화 에이전시 역할 변화에 따른 웹툰 산업 발전 방안 연구」, 『만화에니메이션연구』 제67호, 한국만화에니메이션학회, 2022, 223~246쪽.
- 유인혁, 「한국 웹소설 판타지의 형식적 갱신과 사회적 성찰 - 책방의물을 중심으로」, 『대중서사연구』 제26권 1호, 대중서사학회, 2020, 77~102쪽.
- _____, 「한국 웹소설은 네트워크화된 개인을 어떻게 재현하는가?」, 『현대문학의 연구』 72호, 한국문학연구학회, 2020, 209~237쪽
- 이용희, 「디지털 매체 기반 장르문학 연구의 가능성 - 웹소설 연구를 위한 제언」, 『한국언어문화』 제73집, 한국언어문화학회, 2020, 301~320쪽.
- 최배은, 「한국 웹소설의 서술형식 연구」, 『대중서사연구』 제23권 1호, 대중서사학회 2017, 66~97쪽.
- 한혜원, 「한국 웹소설의 매체 변환과 서사 구조 - 궁중 로맨스를 중심으로」, 『어문연구』 91호, 어문연구학회, 2017, 263~291쪽.
- <http://monthly.chosun.com/client/news/viw.asp?ctcd=F&nNewsNumb=201910100047>
- <http://www.news-paper.co.kr/news/articleView.html?idxno=76310>
- https://www.chosun.com/culture-life/culture_general/2022/07/22/RUOMP5J7BGP7GL5WLFK5YAZ5Q/
- https://outstanding.kr/gamecriticism20221007?fbclid=IwAR2pU36ReqdFKLNhVv06Uxxqn0JncfqqVG3uznemOiucoa2KsKCYJhX_r3M

SECTION1 토론문

유인혁
서울시립대학교



「웹소설 연구의 현황과 전망—학술연구정보서비스 국내학술논문을 중심으로—」에 대한 토론문

오태영 선생님의 발표문은 “웹소설 연구의 현황을 비판적으로 검토하여 이후 웹소설 연구의 방향을 전망하는 데” 목적을 두고 있는 글로서, 약 10년간 생산된 웹소설 관련 논문 102편을 대상으로 하고 있습니다. 이는 웹소설의 상품적 차원의 문제, 서사성의 문제, 수용자의 문제를 포괄적으로 다루는 것으로서, 실로 많은 노고가 투여된 작업입니다.

이 글이 신생 예술분야의 리뷰 논문으로서 중요한 결절점이 될 것이라 생각하지만, 한편으로는 바로 그러한 형식 때문에 어떠한 방식으로 토론을 진행해야 할지 난감한 것 또한 사실입니다. 그래서 이 글이 미완으로 남겨놓은 부분에 대해 추가적인 설명을 요청하거나, 짚막하게 제 생각을 덧붙이는 방식으로 토론의 의무를 대신하고자 합니다.

1. 플랫폼의 문제

이 발표문 및 많은 선행연구가 지적하고 있듯, 웹 플랫폼이 “웹소설 장르의 분화 및 통합을 낳고, 편집자의 역할을 증대시키며, 독자의 독서 행위를 추동하는 것뿐만 아니라 그러한 과정 속에서 서사 구조에 직접적으로 변형을 가한다는 것은 이제 상식”에 속하며, “독자(수용자, 소비자)의 욕망은 웹 플랫폼의 메커니즘에 의해 규정되고, 변형되

40 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

고, 증폭”되고 있습니다.

그런데 플랫폼은 “이질적인 웹소설들 간의 경합이 이루어지는 온라인 ‘문화공간’”이기도 한데, 이는 종종 플랫폼의 성격이 투명하지 않고, 플랫폼 내에서 다양한 협상과 경합이 이루어지는 일의 원인이 되기도 합니다.

예를 들어 ‘조아라’는 본래 ‘남성향’ 판타지소설이 주로 게재/열람되는 공간이었지만, 한편으로는 활발한 (여성향) 팬픽션 게시판이었습니다. 또한 자유롭게 남성향, 여성향, 퀴어 포르노그래피가 게시되는 공간이기도 합니다. 여기에는 웹 플랫폼의 구성이 고정적·불변적인 것이 아니라, 복잡하며 다층적이며 심지어 유동적이라는 사실을 암시합니다.(위의 성격들은 단번에 확정된 것이 아니라, 오랜 기간 동안 여러 창작자/독자층이 유입됨에 따라 형성되었습니다)

정리하자면 분명 “문화콘텐츠로서 웹소설은 웹 플랫폼의 구조적 산물”이지만, 웹 플랫폼은 자본과 창작자, 수용자들의 실천으로 인하여 성격이 변화하거나 전유될 수 있는 유동적 공간이기도 합니다. 헨리 젠킨스에 따르면 엔터테인먼트 산업의 팬은 수동적인 소비자이면서, 동시에 소비자본주의 사회의 상품과 자원들을 전유할 수 있는 능력을 갖춘 주체들입니다. 웹소설의 공간으로서 ‘플랫폼’에도 같은 방식의 접근법을 취할 수 있지 않을까요? 즉 분명 플랫폼은 분명 ‘스낵컬처’의 시장이지만, 이용자들은 그러한 사회적 공간을 찬탈하지는 못하더라도 일정 부분 전유할 수 있는 능력을 갖출 수 있습니다.

2. 웹소설의 서사구조 분석이 웹소설의 장르적 문법을 유형화한다는 것은 어떤 의미인가.

선생님께서 정리하신 바와 같이, 현재 웹소설 연구자들은, 웹소설의 서사 구조가 반복적이라는 전제 하에, 이러한 집단적·반복적 플롯에 아로새겨져 있는 이데올로기를 분석하는 전략을 취하고 있습니다.

이때 선생님께서 첨언 형식으로 남겨놓은 문장은, 아마도 ‘반복적인 구조’에 집중하는 분석 전략이 오히려 웹소설이 가지고 있는 다양한 서사적 양상을 환원시킬 수도 있다는 우려를 표시한 것처럼 보입니다. 제가 잘못 이해한 것 일수도 있겠는데, 자세한 설명을 부탁드립니다.

3. 수용자는 수동적인가.

선생님께서서는 웹소설의 “독자들의 댓글은 웹소설 텍스트를 구성하는 중요한 요소이고, 독자는 댓글을 통해 집단 여론을 형성하여 강력한 비평적 기능을 발휘”하고 있음을 강조하고 있습니다.

저 역시 웹소설의 창작자와 수용자들이 굉장히 복잡한 게임을 벌이고 있다고 생각합니다. 웹소설 창작자들은 장르규칙에 익숙한 수용자들을 상대하면서, 그들의 기대에 부응하면서도 다른 한편으로는 일정한 배신(반전)을 제공해야 한다는 압박을 경험합니다.

또한 독자들의 댓글은 종종 취향정치라 부를 수 있는 수준으로 도약합니다. 이를테면 ‘BL드리프트’(남성향 소설로 출발했던 소설이 어느 순간 BL 장르로 선회하는 현상을 가리키는 인터넷 속어)와 관련된 온라인 논쟁이 그러합니다. 장르 벤딩(genre bending)은 웹소설을 비롯하여 포스트모던 문화상품의 기본적 상품미학에 속합니다. 그러나 어떤 ‘벤딩’은 취향의 주권에 대한 격렬한 투쟁을 초래하기도 합니다.

요컨대 웹소설에 독자집단의 욕망이 투사되어 있는 것은 사실입니다. 그런데 이러한 욕망은 기본적으로 상품에 대한 것이지만, 상품에만 한정되는 것은 아니라고 생각합니다. 웹 플랫폼의 독자들은 단순히 ‘환상적인 세계’에 머무는 소비자로서 ‘양산’되는 것이 아니라, 자신이 소비하는 상품이 어떠한 문화적 기호인지 알고 있으며, 그 기호에 대한 권리를 적극적으로 주장하는 주체들일 가능성이 있습니다.

이러한 말씀을 드리는 이유는, 이 챕터가 문화적 실천의 주체로서 웹소설 수용자를 이야기하면서도, 한편으로는 아도르노가 말했던 수동적인 대중문화 소비자의 이미지를 전제하고 있다는 느낌을 받았기 때문입니다. 발표자께서 생각하시는 웹소설 수용자의 모습, 혹은 수용자 연구의 ‘전망’에 대해 부연을 부탁드립니다.

4. 웹소설 연구는 가능한가.

이것은 발표자인 오태영, 이지용 두 선생님을 비롯하여, 학술대회에 참가한 다른 선생님들께도 함께 여쭙고 싶은 부분입니다. 웹소설이 특정한 스타일을 갖춘 문화형식/상품이며, 일반 출판시장과 구분되는 플랫폼과 창작자수용자들을 갖추고 있다는 사실은

(별지) 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

부정할 수 없습니다. 그러나 웹소설을 “새로운 서사형식으로서”, 독립적인 “개념과 범주”를 규정할 수 있는가의 문제는 선뜻 답하기 어렵다고 생각합니다. 그것은 웹소설이 실체가 없기 때문이 아니라, 허구적 형식들의 실체가 본래 불분명하기 때문입니다.

우리가 시, 소설, 문학이라 칭하는 글쓰기 형식들은 결코 단일한 정의로 수렴되지 않는데, 이는 문학연구에 입문하기 위해 가장 먼저 익히는 지식 중 하나입니다. ‘범죄소설’은 명탐정, 활극, 느와르, 스릴러 등 하위 장르의 느슨한 합으로 이루어져 있으며, SF 역시 사변소설, 하드SF, 시간SF, 디스토피아 소설, 스페이스 오페라 등의 성긴 연결입니다. 요컨대 ‘문학이란 무엇인가’라는 질문에 답하기 어려운 것처럼, ‘웹소설이란 무엇인가’라는 질문에 답하기 어렵고, 이것은 글쓰기나 문화적 실천 양식들이 점점 세분화복잡화다양화되어가고 있는 현시점에서 더욱 그러한 측면이 있는 것 같습니다. 이러한 상황 속에서 문화연구나 문학연구의 한 분과로서 웹소설 연구를 하는 것이 아니라, 독립적인 웹소설 연구를 하는 것의 필요성이나 의의에 대해 말씀해주시기 바랍니다.



「웹소설의 학술적 정의 문제와 의미작용 모색」 토론문

이지용 선생님의 「웹소설의 학술적 정의 문제와 의미작용 모색」은 두 가지 상호연관적인 목표를 가진 발표문입니다. 첫 번째는 웹소설 연구를 위한 담론적·제도적·자료적 차원의 기반이 필요함을 역설하는 것입니다. 이 글은 웹소설이 어떠한 형식적 특성을 가지고 있는지, 또한 웹소설을 둘러싸고 있는 매체환경의 문제는 무엇인지 더욱 관심을 기울여야 한다고 주장하고 있습니다. 이는 궁극적으로 웹소설의 ‘정의’에 대한 종합적 합의를 도출해야 한다는 주장으로서, 이러한 단계를 통과한 다음에야 웹소설 연구가 본격적으로 이루어질 수 있음을 강조하고 있습니다.

이 글의 두 번째 목표는 웹소설의 ‘의미작용’ 양상을 살펴보는 것인데, 이는 웹소설 비평의 방법론을 탐구하는 것입니다. 이는 물론 첫 번째 목표와 중첩됩니다. 즉 웹소설을 어떤 식으로 비평할 것인가의 문제는, 웹소설 연구가 어떠한 분과학문에 속해 있는가와 밀접한 관련이 있는 것으로 인식되고 있습니다. 전체적으로 “웹소설이 단지 상품으로서의 가치에서 그치지 않고 문화예술장에서 의미”를 만들어내는 문화형식이어서, 그러한 대상을 분석하기 위한 적절한 비평적 도구를 갖춰야 한다는 제언이 이루어지고 있습니다.

이러한 주장은 현재 대부분의 웹소설 연구들이 미적 형식, 매체적 특성, 비평적 의미 등을 부분적으로만 다루고 있다는 문제의식을 암시하고 있습니다. 이에 대해 전체적으로 공감하고 있다는 말씀을 드리면서, 다만 몇 가지 추가 설명을 요청하고자 합니다.

1. 정전화의 문제

이 글은 “웹소설에 대한 학술적 접근”을 위해서 “웹소설 그 자체에 대한 데이터베이스(database)의 정리와 아카이빙 (archiving)작업이 이루어져야 한다.”고 주장하고 있습니다. 이것은 웹소설이라는 대량적인 상품을 연구하는 한 사람으로서, 필요성을 통감하는 지점입니다. 예컨대 각 플랫폼 마다 얼마나 많은 작가가 활동하고 있는지, 독자의 성격은 어떠한지, 각 작품들은 어떠한 장르(혹은 교차-장르)에 속해 있는지 정말로 알기 어렵습니다. 이것은 많은 연구자들로 하여금 자의적 취향에 따라 대상 텍스트를 선정하게 만드는 문제를 가지고 있습니다.

그런데 한편으로 “학술적으로 접근 가능한 작품의 목록”은, 분명치 않지만 학술적으로 접근 가치가 있는 작품의 목록의 다른 표현이라는 느낌을 받았습니다. 예를 들면 각 주 19번에서 『드래곤 라자』의 비평적 평가절하를 아쉬워하며, “상업적 가능성의 판단 지표가 아닌, 콘텐츠 자체, 작품 자체를 규명할 학술적으로 가공된 기본자료”의 필요성을 제시할 때 그러합니다. 그리고 웹툰 연구를 레퍼런스로 제시하며, 그들이 총서시리즈 발간을 통해 “학문의 후속세대들의 길라잡이가 될 수 있”는 가능성을 확보했다고 주장할 때 그렇습니다.

그러니까 질문은 이러합니다. 여기서 웹소설의 데이터베이스를 구축하는 과정은, 웹소설에서 (연구해야 할) 좋은 작품과 그렇지 않은 작품을 구별하는 것을 전제로 할까

(별지) 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

요? 혹은 좋은 작품과 나쁜 작품을 구별하는 방법을 제안하는 것일까요. 만약 그러하다면 이것은 오랫동안 만약 그러하다면 이것은 오랫동안 문학연구에서 극복하고자 했던 ‘정전’의 문제와 어떻게 차별화될까요. 뒤집어 말하자면, 선생님께서 생각하시는 웹소설 데이터베이스의 대상범위와 분류세목에 대해서 여쭙보고 싶습니다.

2. 경계의 문제

이 글에서는 웹소설 연구의 개선에 대한 의식이 감지됩니다. 그러니까 웹소설 연구와 비평의 문제를 해결하는 방법은 우선 “개별 연구자들의 흥미와 관심에 의한 접근에만 의지할 것이 아니라 제도적이고 구조적인 기획에 의한 중장기적인 접근”이 필요하다는 것입니다.

이들테면 발표자께서는 웹소설이 현재 한국학술분류표에서 하나의 독립된 학술영역으로 구분되어 있지 않다는 점을 지적하고 있습니다. 이는 ‘대분류’ ‘예술체육학’이나 소분류 ‘기타예술비평’에서 “영상매체를 중심으로 하는 웹 플랫폼 콘텐츠나 미술작품 등에 영역의 관심이 쏠려있어, 웹소설이 해당 영역에서 정확한 가치평가”를 받을 수 있을지에 대한 우려로 나타납니다. (사실 이 학술분류표는, 많은 연구자의 생계와 연관된 각종 학술용역사업의 동료평가 대상을 결정한다는 점에서 중요한 문제입니다. 이것은 점점 전문화세분화되고 있는 학술연구의 흐름, 더 넓게 보자면 신자유주의 시대 전문성 영역의 경향이라고 할 수 있을 것 같습니다.)

그러나 다른 한편으로 살펴보자면 현재 비평은 점점 탈분과적이 되고 있습니다. 웹툰만 하더라도 현대문학 연구, 한국 고전문학 연구, 미디어 연구, 철학 연구, 문화콘텐츠, 경영학 등 여러 관점에서 수행됩니다. 이는 학제, 통섭이라는 용어의 유행을 반영하는 현상이기도 합니다.

제가 드리고 싶은 질문은 다시 데이터베이스의 문제로 되돌아갑니다. 현재 웹소설 역시 원칙적으로 여러 분과학문에서 다룰 수 있는 대상입니다. 만약 웹소설 연구가 자기만의 영토를 만들려는 것이 아니라, 학제적인 차원에서 활용할 수 있는 데이터베이스를 만들어야 한다고 할 때, 그 자료실의 구성은 어떻게 이루어져야 할까요.

웹소설 창작자의 인식연구

: 웹소설 작법서를 중심으로

이 용 희
한양대학교

1. 서론
2. 장르 역사의 적극적 거부와 독립선언
3. 동물화된 소비를 정리한 기계적 작법
4. 결론

1. 서론

이제 아카데미에서 웹소설은 현상이 아니라 사건으로의 지위를 획득했다. 2019년을 전후하여 웹소설을 대표할만한 작품들이 연속적으로 연재되고, 입지적인 수입과 팬덤을 바탕으로 마니아 시장 바깥의 대중에게 자신의 존재를 알리기 시작하였다. 도서총판과 오프라인 서점의 붕괴, 그리고 코로나로 촉발된 팬데믹으로 인해 균열 난 ‘문학’ 생태계와 맞물려 웹소설은 소설을 구축하는 또 다른 중심점으로 자리하고 있다. 그렇다면 몇 년 사이 아카데미에서도 웹소설을 바라보는 연구 주제와 방식은 점차 심화되었다. 초기 아카데미에서 웹소설 생태계를 바라보는 주요 관점은 기존의 문학과 다른 ‘사이버 글쓰기’가 무엇이나를 규명하는 것에 국한되었다. 2013년, 네이버가 ‘네이버 웹소설 공모전’이라는 형상을 제시한 직후 2017년까지의 웹소설 연구들은 스마트 모바일폰이라는 매체를 바탕으로 창작된 장편 소설, 그 중에서도 특히 로맨스라는 하위 장르의 서사의 형식과 주제가 어떻게 구현되는지를 천착하는 것에 집중되었다.¹⁾ 이러한 연구

1) 한혜원, 김유나, 「한국 웹소설의 멀티모드성 연구」, 『대중서사연구』 21, 대중서사학회, 2015.
한혜원, 정은혜, 「한국 웹 기반 여성소설에 나타난 서사적 특성 연구」, 『한국문예창작』 14, 한국문예창작학회, 2015.
한혜원, 「한국 웹소설의 매체 변환과 서사 구조-궁중 로맨스를 중심으로」, 『어문연구』 91, 어문연구학회, 2017.

42 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

들은 웹소설 연구를 개척하고 그 연구의 방향성을 설계하는 것에 의의가 있으나 아직 웹소설의 지대가 구체적으로 형성되기 이전의 연구들인지라 연구 방법론을 설계하고 대상 텍스트를 선정하는 것이 연구자 자의적으로 이루어진 탓에 전반적인 웹소설에 대한 보편적 담론을 획득하는 데 실패하였고 또한 플랫폼을 중심으로 웹소설 시장이 급격하게 커지며 웹소설의 양적, 질적 물량이 확대되며 개개의 작품을 세밀하게 읽는 독법이 웹소설 연구에 걸맞는 연구법인지에 대한 질문도 마주하게 된다.

이러한 웹소설 연구의 방향은 2018년이 지나며 다양한 방향으로 확대되기 시작한다.²⁾ 해당 연구의 방향성을 보면 기존의 작품론이나 작가론, 또는 스마트폰에서 이루어

-
- 김경애, 「웹소설의 전용과 재미개 양상 연구- 『구르미 그린 달빛』의 드라마화 과정을 중심으로-」, 『한국문학이론과 비평』 77, 한국문학이론과비평학회, 2017.
- 안상원, 「웹소설 유료화에 따른 플랫폼과 서사의변화 양상 연구」, 『한국문예창작학회』 16, 한국문예창작, 2017.
- 2) 서인숙, 「댓글, 협소한 비평의 자리 - 웹소설의 교환방식에 따른 독자반응을 중심으로」, 2018년도 제 53회 춘계학술대회, 한국현대소설학회, 2018.
- 안상원, 「한국 웹소설의 회귀 모티프 연구」, 2018년도 한국문학이론과 비평학회 전국학술대회 -4.19혁명과 한국문학-, 한국문학이론과비평학회, 2018.
- 노희준, 「플랫폼 기반 웹소설의 장르성 연구」, 『세계문학비교연구』 64, 세계문학비교학회, 2018.
- 이용준, 「스마트폰 이용 대학생의 웹 소설 지속이용의도 결정요인에 관한 연구」, 『한국출판학 연구』 44, 한국출판학회, 2018.
- 이용희, 메타 웹소설 『빅 라이프』, 『포텐 폭발 김작가!』, 『기획에 산다』를 통해 살핀 웹소설, 『전자출판연구』 10, 한국전자출판학회, 2018.
- 김준현, 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」, 『현대소설연구』 74, 한국현대소설학회, 2019.
- 류수연, 「웹 2.0 시대와 웹소설-웹 로맨스 서사를 중심으로」, 『대중서사연구』 25, 대중서사학회, 2019.
- 안상원, 「한국 웹소설 ‘로맨스판타지’ 장르의 서사적 특성 연구」, 『인문콘텐츠』 55, 인문콘텐츠학회, 2019.
- 김예니, 「웹소설의 미감과 장르교섭 양상」, 『한국문예비평연구』 64, 한국현대문예비평학회, 2019.
- 조수연, 오하영 「웹소설 키워드를 통한 이용 독자 내적 욕구 및 특성 파악」, 『한국정보통신학회논문지』 24, 한국정보통신학회, 2020.
- 유인혁, 「한국 웹소설 판타지의 형식적 갱신과 사회적 성찰-책빙의물을 중심으로」, 『대중서사연구』 26, 대중서사학회, 2020.
- 「한국 웹소설은 네트워크화된 개인을 어떻게 재현하는가?」, 『현대문학의 연구』 72, 한국문학연구학회, 2020.
- 권용현, 「연재형 콘텐츠의 성과 결정요인에 관한 연구 : 한국의 웹소설 시장을 중심으로」, 『정보사회와 미디어』 21, 한국정보사회학회, 2020.
- 하철승, 「웹소설 연재 주기와 연독률의 상관관계 연구 - 웹소설 연재 사이트 문피아 연재작을 중심으로 -」, 『인문사회과학연구』 21, 인문사회과학연구소, 2020.
- 이용희, 「디지털 매체 기반 장르문학 연구의 가능성-웹소설 연구를 위한 제언-」, 『한국언어문

진 플랫폼의 신기함에 경도되었던 단발적인 연구에서 벗어나 웹소설을 쓰는 창작자들은 어떤 스토리텔링 전략을 구사하는지, 웹소설에서 ‘장르’라고 언명된 대상이 무엇인지, 그리고 나아가 웹소설에서 구현된 서사는 어떠한 형식을 통해 반복되며 장르성을 획득하고 그것이 텍스트와 독자, 그리고 세계에 어떤 의미를 주는지 획책하는 연구 등이 존재했다. 특히 주목할 부분은 웹소설 연구가 텍스트나 매체를 중심을 통해 ‘웹소설’이라는 순수성 규명에 집중하던 것에서 확장되어 웹소설이라는 형식의 작가와 독자를 연구하는 것으로 중심이 서서히 확대되었다는 점이다. 이는 웹소설을 형성하는 ‘작가’와 ‘독자’가 기존 아카데미 문화권에서 관습적으로 일원화되는 ‘우리’의 영역을 벗어나 타자로서 호명되고 독립적인 주체로 인정받았음을 역설한다.

그러나 2022년 현재, 웹소설 연구에서 웹소설 작가나 독자를 제대로 호명하고 그들의 정체성이나 멘탈리티의 연구를 깊게 들어간 논의는 그렇게 많지 않았다. 이용희(2018)의 논의가 웹소설 쓰기의 웹소설을 다룬 유일한 연구이며, 권용현(2020)과 하철승(2020) 정도가 웹소설 독자가 웹소설을 구매하는 요인에 대해 사회과학적 방법으로 검증하였고, 서인숙(2018), 김준현(2021) 정도가 웹소설 독자들이 댓글을 통해 작가와 작품과 어떻게 소통하는지를 이야기한 것이 고작이었다. 웹소설 작가와 작품, 플랫폼을 매개하는 에이전시의 존재를 드러내고, 그 안에서 이루어지는 계약의 형태를 직접 살핌으로써 웹소설이라는 텍스트가 가진 휘발성이나 웹소설 연구의 난점을 이야기하며 생태계를 거시적으로 바라본 논문은 이용희(2020) 정도가 끝이었다. 이러한 경향의 문제점은 학계에서 이루어지는 웹소설 연구를 웹소설 내부에서 호의적으로 바라보지 않는다는 지점이다.

신춘문예로 등단한 소설가이자 웹소설 작가인 정무늬 작가가 자신의 저서인 『웹소설 써서 먹고삽니다』(2021)에서 쓴 서문 첫 문장은 주목에 값한다.

작법서를 읽다 보면 마음에 들지 않는 점이 있다. 첫 번째 장부터 와닿지 않는 소리만 잔뜩 늘어놓는다는 것이다. 웹소설이 어느 시기에 등장해서 어떻게 발전했는지, 시장 규모는 어떻게, 전망은 어떻게 등등 난 그런 거 하나도 안 궁금한데!³⁾

화』 73, 한국언어문화학회, 2020.

김준현, 「웹소설의 댓글과 독자 주체성의 문제」, 『국제어문』 91, 국제어문학회, 2021.

3) 정무늬, 『웹소설 써서 먹고삽니다』, 길벗, 2021, 16쪽.

44 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

서문을 보면 신춘문예를 통과하며 학술장의 문법에 충분히 익숙한 저자조차 ‘웹소설’의 영역에서는 기존 학술적인 방법과 ‘웹소설’이라는 것을 정의하고 그것에 대해 이야기하는 것을 적극적으로 거부한다. 이러한 거부가 일어나는 본질적 원인은 웹소설 생태계 구성원들과 학술장의 구성원들이 웹소설을 이해하는 주요 체계와 구조, 정의 자체가 본질적으로 다르기 때문이다. 이는 단순히 ‘웹소설’이라는 형상에만 국한된 이야기가 아니다. 웹소설 내에서 유통되는 ‘장르문학’들은 대부분 만화대여점 유통망을 통해 보급되었고, 그 과정에서 기존의 도서 출판과는 다른 물질성이 서사에 개입되었다. 그렇다보니 학계의 연구 당사자로서 웹소설을 이해하기 위해선 문학에서 기존에 사용되어 왔던 관습적 담론을 통한 정의를 선부르게 내리기 어려울 수밖에 없다.

웹소설 작법서를 통해 웹소설을 규명하려고 한 선행 연구로는 송명진(2021)의 연구가 있다.⁴⁾ 그는 기존 문학의 제도권 안에서 이루어지던 ‘소설 작법’은 ‘작가’를 강조하는 것이 우선적이지만 웹소설 작법은 소설가보다는 웹소설 유통 자체에 강조함을 밝히며 웹소설작법을 ‘웹소설 유통의 소설 작법화’라고 지적하였다. 특히 기존의 소설 작법은 일상언어를 문학적 언어로 변환시키는, 즉 문학이라는 체계 안으로 구조화하는 것이 중심이었는데 웹소설작법의 중심에는 상업성이 있고, 이러한 상업성은 서사나 주제, 문장에 대해 고심했던 기존의 작법 체계를 무너뜨리고 플랫폼과 CP라는 시공간의 지형도를 끊임없이 호출한다고 분석하였다. 그러나 송명진의 연구는 어디까지나 타자로서 웹소설 작법에 나온 요소들을 분석하는 것에 그칠 뿐, 그를 바탕으로 다시 웹소설이 무엇인지, 웹소설 쓰기란 무엇인지에 대한 의미를 새롭게 도출하기보단 기존의 논의를 다시 재확인하는 것으로 그치고 말았다. 또한 웹소설 작법 역시 빠르게 변화하는 웹소설의 변화에 맞춰 내용의 구성과 내용을 다루는 방식이 분화되는데 그것을 ‘웹소설 작법’이라고 통틀어 분석함으로써 미세 단위로 분화된 시대상황을 제대로 분석해 내지 못한 아쉬움이 남는다.

본 연구는 송명진의 방법론에 동의하여 시중에 나온 웹소설 작법서를 통해서 웹소설 내부 당사자들이 웹소설을 어떻게 바라보고 있으며 자신을 어떻게 문학의 장 안에서 정체화하는지 파악하고자 한다. 그 중에서도 특히 웹소설 작법서를 시기별로 세분화하

4) 송명진, 「디지털 매체 시대의 소설 쓰기 연구 - 웹소설작법을 중심으로」, 『국제어문』 19, 국제어문학회, 2021.

고 동시대 웹소설 담론이나 시장 상황과 맞물려 웹소설 작가들의 창작의식이 어떻게 변화했는지, 그리고 어떤 차이를 지니는지 그 미시사에 보다 주목하고자 했다. 이를 위해 웹소설 작법서의 목차와 서술 내용을 분석하여 웹소설 작가들이 스스로 어떤 ‘작가’를 표방하는지, 무엇을 ‘서사’라고 생각하고 있으며 어떠한 요소가 ‘웹소설’이라는 형상을 구현한다고 여기는지 그 세부적인 내용들을 특히 주목하고자 한다. 본 논문에서 연구의 대상으로 삼은 웹소설 작법서는 아래와 같다. 작법서를 선정하는 데에 있어 동시대에 나온 작법서와 큰 차별성을 찾을 수 없는 경우나 다른 작법서들과 너무 배타적으로 동떨어진 저서는 분석에서 제외하였다.

제목	작가	출판사	출판일
도전! 웹소설 쓰기	박수정, 유오디어, 용감한 자매, 이재익, 청빙, 이대성	폭스코너	2016-01-15
웹소설 작가 서바이벌 가이드	김휘빈	이마	2017-06-30
매일 웹소설 쓰기	김남영	더디퍼런스	2019-07-10
웹소설 작가의 일	김준현	한티재	2019-10-07
실패하지 않는 웹소설 연재의 기술	산경	위즈덤하우스	2019-12-30
억대 연봉 부르는 웹소설 작가수업	복마녀	허들링북스	2021-01-05
밀리언 뷰 웹소설 비밀코드	진문	블랙피쉬	2021-01-21
웹소설 써서 먹고삽니다	정무늬	길벗	2021-04-13
읽다가 밤새는 웹소설의 비밀	스텔라	탈잉	2021-07-22
스토리텔링 우동이즘의 잘 팔리는 웹툰, 웹소설 이야기 만들기	우동이즘	한빛미디어	2021-11-15
나도 웹소설 한번 써볼까?	이하	교보문고	2021-12-20
웹소설 작가 1일차입니다	허도윤	행성B	2021-12-28
웹소설의 신	이낙준	비단숲	2022-01-11
실패 없는 웹소설 작법서	윤재	아이생각	2022-03-10
대기업 때려치우고 웹소설	Guybrush	카멜북스	2022-04-20

2. 장르 역사의 적극적 거부와 독립선언

작법서를 연구하기에 앞서 상술했던 정무늬 작가의 서문을 다시금 상기할 필요가 있다. 작가가 거부한 것은 학술 담론장의 연구가 아니라 같은 작법서였다. 그 말인즉 시중에 나온 작법서에도 웹소설을 다루는 방식과 틀에 큰 차이가 있다는 것과 다름 아니다. 정무늬의 말처럼 ‘첫 장부터 와닿지 않는 소리만 잔뜩’ 늘어놓는 경향은 2019년까지 출간된 작법서에서 주로 확인된다.

웹소설 작법 중 가장 빠르게 시중에 출간된 것은 『도전! 웹소설 쓰기 - 최고 인기 웹소설 작가들의 실전 특강』(폭스코너, 2016)이다. 박수정(방울마마), 유오디아, 용감한 자매, 이재익, 청빙 최영진, 이대성이 각자 파트를 맡아 자신들이 창작한 장르의 특징과 웹소설에 대해 저마다의 의견을 에세이의 형태로 개진하였다. 이 작법서의 저자는 웹소설만을 썼던 작가와 종이책 시절부터 장르를 쓰는 사람이 뒤섞여 존재하는데, 그래서인지 ‘웹소설’ 쓰기의 내용만이 아니라 로맨스나 미스터리, 무협 등 장르의 구조적 관습과 웹소설 쓰기가 뒤섞여 서술되고 있다. 각 파트별로 작가들은 자신이 왜 웹소설을 쓰게 되었는지 이야기하고, 작가 지망생에게 당부하고 싶은 이야기를 정리한다. 각각 장르의 특색이나 경력이 다른 만큼 다양하게 분절된 이야기들이 나열되어 있으며, 이들이 공통으로 지적하는 건 ‘가독성’과 ‘개연성’ 있는 글을 통해 독자와 시장을 만족시키려는 당부 정도이다.

김휘빈 작가의 『웹소설 작가 서바이벌 가이드』는 웹소설이라는 시장의 정체를 규명하고, 웹소설이라는 작품을 누가 어떻게 쓰는지 창작 전략과 작법 그 자체에 주목한 첫 번째 작법서라고 할 수 있다. 작법서의 1장과 2장은 「웹소설이 탄생하기까지」와 「한국 장르소설의 이해」를 통해 전자책 시장과 한국 장르의 역사를 이야기하고 있으며, 이러한 개요를 통해 웹소설에서 구현된 수많은 장르들의 문법이 어떻게 만들어졌는지 나름의 미시사를 정립하는데 집중하였다.

일본의 문학평론가이자 만화가 오쓰카 에이지는 ‘캐릭터 소설’이라는 개념을 정립하며 “내가 업으로 삼는 장르를 비평이라는 언어로 옹호할 필요가 있었기 때문”⁵⁾라고 이

5) 오쓰카 에이 지음, 김성민 옮김, 『캐릭터 소설 쓰는 법』, 한국출판마케팅연구소, 2005, 6쪽.

야기한 발언과 작가들의 정서건강을 보호하기 위한 책을 쓰기 위해 집필을 시작했다던 김휘빈의 농담은⁶⁾ 일맥상통하는 바가 있다. 두 웹소설 작법서가 출간되었던 16-17년 사이는 아직 웹소설 시장이 지금의 시장 규모를 갖추지 못한, 아직 작은 단위의 혼란스러운 생태계였기 때문이다. 한국콘텐츠진흥원의 조사 결과에 따르면 2014년 웹소설 시장의 규모는 199.4억 원이고, 2015년은 567.4억 원, 2016년에는 991.1억 원으로 추산되었다.⁷⁾ 이러한 성장세는 분명 유의미하나 그렇다고 해서 2016년과 17년의 웹소설 시장이 하나의 생태계로 완전히 자리 잡았냐는 질문에 답하기엔 미비한 감이 있다. 오히려 이렇게 급등하는 시장 변화와 플랫폼 생태계의 구축 시기였던 만큼 웹소설이 무엇인지, 그것을 통해 무엇을 할 수 있는지 모르는 사람들이 급격하게 몰리는 때였음을 짐작할 수 있다. 박수정 작가가 작법서 내부에서 이야기한 아래의 문장은 장르문학과 웹소설, 그리고 일반 문학의 경계가 아직까지 구체적으로 나뉘지 않았음을 짐작케 한다.

첫째는 자부심을 가지라는 것이다.

사실 장르소설이라는 것이 문학계에서는 변방 중의 변방에 속한다. 장르소설을 쓰기로 마음먹은 이상 작가 중에서는 최하위층이 되는 것을 자처한 것이나 다름없다는 뜻이다. 어디 가서 장르소설을 쓴다고 하면 다짜고짜 가르치려 들려는 사람도, 알보는 사람도 많다. 그런데 장르소설 중에서도 로맨스는 한층 더 지위가 낮다.⁸⁾

작가는 ‘장르소설’이 ‘문학계’의 변방이라고 이야기하고, 장르소설을 쓰는 작가는 ‘작가’라는 계급구도 하에서 최하위층이 되는 것으로 여겨지지만 그럼에도 자부심을 갖고 자신감을 가지라 이야기한다. 김휘빈이 작법서의 구성을 종이책 시절의 장르문학 역사부터 구성한 것은 장르소설의 세부 장르sof genres가 어떻게 형성되었는지 그 역사적인 계보를 찾는 방법론으로 유효하였으나, 동시에 웹소설이라는 것이 기존의 장르문학과 배타적인 관계가 아니라 선형적으로 뒤섞여 있는 공간임을 보여주는 것이기도 하다.

이러한 상황을 볼 때 이 당시 작법서의 저자들은 웹소설 작가로서 살고 있긴 하지만

6) 김휘빈, 『웹소설 작가 서바이벌 가이드』, 이마, 2017, 275쪽.

7) 한국콘텐츠진흥원, 「IP 비즈니스 기반의 웹소설 활성화 방안」, 17쪽.

8) 박수정, 유오디아, 용감한 자매, 이재익, 청빙 최영징, 이대성 지음, 위의 책, 26쪽.

48 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

웹소설이 무엇이라고 정확하게 이야기할 수 있는 상태가 아님을 추론 가능하다. 이들은 대중이 인식하고 있는 ‘대중 소설 작가’로서의 정체성을 그대로 유지한 채 장르문학 작가로서 살아온 경험과 웹소설 연재 시장의 초창기 모델에서 작품을 연재해 본 노하우 전달에 집중하였다. 특히 웹소설 작가로 데뷔하는 과정에서 당황할 수 있는 수많은 문제를 가설로 상정하고, 그 문제를 어떻게 돌파하는지 답변하는 것에 주력하였는데, 계약에서 배급권이나 전송권을 구분하여 설명하거나⁹⁾ 연재 주기의 필요성, 플랫폼 선택과 대여, 구매의 방법 등을 설명하기도 하고, 또는 악플이나 소문에 대처하는 마음가짐 등을 이야기하는 등의 형태이다.¹⁰⁾

이러한 초기 작법서들은 김준현이 자신의 저서에서 비판한 것처럼 당시 웹소설 작법서에서 ‘웹 연재 공간’에 대한 이야기보다 ‘장르문학’이라는 형식과 ‘장르 코드’에 대한 분석에 치중된 경향이 두드러진다. 문제는 종이책 시절의 장르 코드와 웹소설 연재 시장의 장르 코드는 ‘코드code’¹¹⁾라는 개념의 특성상 끊임없이 변화할 수밖에 없는 만큼, 이러한 집합체에 의해 구성된 ‘장르’가 동일한 보장이 없다는 점이다.¹²⁾ 이후 2019년 출간된 세 권의 웹소설 작법서는 이러한 이유 탓에 기존의 두 작법서와 달리 뚜렷하게 웹소설의 형상을 구축하는 데 집중한다. 이러한 시도가 가능한 까닭은 2019년이라는 시기에 웹소설이 출판 시장의 하위에 위치한 작은 생태계가 아니라 독립적이고 자립 가능한 생태계로서 확립되었음을 추론 가능하며, 안에서 소구되는 ‘장르문학’이라는 대상 역시도 파편적으로 읽혔던 과거의 인식과는 달라졌음을 짐작케 한다.

장르와 웹소설에 대한 개념 정의가 새롭게 시작된 까닭에는 2018년에서 2019년 사이 한국에서 일어난 장르 인식 변화의 영향을 무시할 수 없다. 2018년 웹소설 시장의 규모는 약 4,000억원 규모로 확대되었고, 인스턴트 콘텐츠나 스낵컬처 콘텐츠가 아니라 팬덤을 확보한 브랜드 콘텐츠 「전지적 독자 시점」 등이 나타나 거대한 성공을 거두었다. 학술 담론장에도 웹소설과 장르문학이 본격적으로 입법되기 시작하였고, 개별

9) 박수정, 유오디아, 용감한 자매, 이재익, 청빙 최영진, 이대성 지음, 『도전! 웹소설 쓰기 - 최고 인기 웹소설 작가들의 실전 특강』, 폭스코너, 2016, 50-53쪽.

김휘빈, 앞의 책, 223쪽.

10) 김휘빈, 앞의 책, 229쪽.

11) 코드는 문화를 결정짓는 법칙에 의해 정해진 집단적 상호작용의 현상이며, 규칙으로 지배된 매커니즘, 일련의 협약 및 사회적 동의를 거쳐서 결정된다.(마르틴 줄리 2004:153), 정은혜, 「한국 웹소설 태그의 기호학적 분석」, 『문화와 융합』 44, 한국문화융합학회, 2022, 207쪽에서 재인용.

12) 김준현, 『웹소설 작가의 일』, 한티재, 2019, 7쪽.

커리큘럼부터 단독 학과의 형성 및 특강들이 활발하게 이루어졌다. 또한 디지털 콘텐츠 시장의 창작자들이 스스로 창작노동자로서의 정체성을 가지고 예술 노동환경을 위한 권리투쟁에 앞장서 정치적 움직임을 보인 것도 이 시기이다.¹³⁾ 웹소설 외적으로는 SF 작가 김보영이 중단편 세 편을 미국 최대 출판그룹인 하퍼콜린스에 판매하여 한국 SF의 가능성을 보여주었고, 김초엽이라는 걸출한 신인이 등장하여 SF 붐을 일으킨 것도 큰 의미를 가진다. 이러한 뒷받침에 힘입어 장르문학과 웹소설 관련된 이론서와 비평서도 두 자릿수 이상의 저서가 출간되었고, 장르와 웹소설을 제대로 읽고 비평하기 위한 담론장과 연구자들이 등장하는 때였다. 이처럼 학계와 시장의 누적된 담론을 바탕으로 출간된 웹소설 작법서들은 웹소설을 중심적 주제로 선언하고 타자로서 ‘제도권 문학(순문학)’¹⁴⁾과 변별점을 찾고자 한 노력이 뚜렷하다.

여기까지 온 당신은 아마 일반적인 글쓰기와 웹소설 글쓰기가 상당히 다르다는 걸 알아차렸을 것이다.

웹소설은 보통의 시나리오나 드라마 대본, 일반 소설과 상당히 다른 특징이 있다. 아래는 순문학과 웹소설의 특징을 정리한 표이다. 두 소설을 비교하여 차이점을 알아보자.¹⁵⁾

그런데 일반 소설과 웹소설의 차이가 뭐냐고 묻는 분이 많습니다. 일반 소설 작가는 글을 다루지만 웹소설 작가는 ‘이야기’를 다룹니다. 일반 소설 작가가 완벽한 문장을 고민할 때 웹소설 작가는 좀 더 재미있고 흥미 있는 상황을 고민합니다. 일반 소설 작가는 현실 속의 평범한 사람 혹은 평범한 환경 속에 숨어 있는 깊이를 파헤치기 위해 노력한다면 웹소설 작가는 흥미 있는 사람, 흥미 있는 환경을 다양하고 넓게 보여줍니다.¹⁶⁾

따라서 웹소설은 그 매체로서의 성격, 그리고 그 매체의 변화에 의해 생긴, 이전 소설과는 구별되는 여러 가지 성격을 논해야 합니다.¹⁷⁾

13) 대한출판문화협회, 「출판 장르별 동향: 웹소설」, 『2019 한국출판연감』, 2019, 69쪽.

14) 여기서 ‘순문학’이란 대중이 장르문학의 대립항으로 호출하는 일련의 문학군을 호명할 때 사용하는 용어이다. 이러한 문학은 아카데미나 문예지 생태계를 중심으로 신춘문예, 공모전 등 등단 제도를 통해 문학성을 점검받고 심사위원과 심사대상이라는 이원적 구조로 나뉜 구조에서 만들어진 다. 논자는 ‘순문학’이라는 단어가 가지고 있는 의미의 모호성을 벗어나기 위해, 제도를 통해서 텍스트가 비로소 문학의 지형도 안에 기입되는 형태를 중심으로 ‘제도권 문학’이란 용어를 사용해 일군의 작품들을 호명하였다.

15) 김남영, 『매일 웹소설 쓰기』, 더디퍼런스, 2019, 139쪽.

16) 산경, 『실패하지 않는 웹소설 연재의 기술』, 위즈덤하우스, 2019, 5쪽.

50 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

이는 웹소설 작법서뿐만 아니라 작품에서도 드러난다. 이용희(2018)는 2015년부터 2017년까지의 웹소설 쓰기 웹소설 3편을 분석하였는데, 2015년부터 2016년까지 연재되었던 우지호 작가의 「빅 라이프」(2015)는 ‘장르문학’과 ‘제도권 문학’을 넘나들며 ‘문학적 글쓰기’의 틀 안에서 글쓰기의 생태계를 넘나드는 주인공을 다루었지만 그 이후 문필드 작가의 「포텐 폭발, 김작가!」(2018)와 사략함대 작가의 「기획에 산다」(2017)에서는 작가로서의 주체가 소멸되며 점차 시장의 상황을 파악하는 마케팅이자 기획자, 출판편집인이라는 사업자로서의 주체가 드러남을 논하였다.¹⁸⁾ 이후 2019년 출간된 작법서는 이러한 시장의 인식이 반영되었고, 그것이 작법이라는 형식을 토대로 보다 정돈된 문장으로 정리되었다. 기존 작법서가 ‘장르’적인 문법에 치중하였다면 2019년 출간된 작법서는 장르보다 작가라는 주체가 무슨 일을 해야 하는지 직무직능 역량에 기술에 집중한 것이다.

특히 산경과 김준현, 두 사람의 작법서는 장르의 작법을 지양하고 ‘웹소설’이라는 텍스트를 어떻게 써야 하는지, 그리고 그것을 어떻게 운영해야 하는지 그 출판주체를 증명하는 것에 집중하였다. 산경 작가는 문피아를 중심으로 한 연재 사이트의 전략과 전술, 그리고 기획과 소설 연재의 과정에 대해서 집중적으로 조명하였고 김준현 작가는 저서를 통해 웹소설 작가라는 직종이 기존의 종이책 출판 시절과 달리 새로운 업무역량을 감당해야 하는 ‘출판주체’로서 변모하였으며, 이러한 출판 주체는 특히 ‘게시판 운영’이라는 형태의 온라인 서비스업을 진행하는 셀프 퍼블리셔의 역할임을 강조하였다. 이러한 2019년 작법의 변모는 향후 웹소설 작법들이 보다 거시적 담론을 진행하고 논의를 깊게 다져갈 수 있는 것처럼 보였으나 코로나 시대 이후 2021년 다시 폭발적으로 출간된 웹소설 작법의 논의는 ‘웹소설’이란 대상이 소멸된 채 웹소설 쓰기만 남은 기묘한 형태로 변모된다.

17) 김준현, 위의 책, 6쪽.

18) 이용희, 「디지털 매체 기반 장르문학 연구의 가능성-웹소설 연구를 위한 제언-」, 『한국언어문화』 73, 한국언어문화학회, 2020, 24-30쪽.

3. 동물화된 소비를 정리한 기계적 작법

2020년 코로나는 ‘웹소설’이라는 텍스트를 기괴하게 변질시키며 동시에 ‘웹소설 쓰기’라는 독자적인 행위이자 상품을 발명해낸다. 코로나로 인해 불안정한 시장 상황에서 부업을 통해 소위 ‘대박’을 낼 수 있다는 캐치프레이즈는 성공적으로 작동하였고 그 과정에서 ‘콜로소’, ‘스터디파이’, ‘클래스 101’ 등 다양한 온라인 강연 플랫폼에 수많은 웹소설 강연들이 런칭되었다. 다양한 경력을 지닌 사람들이 강연 플랫폼에서 강사로 등재되었고, 그들은 저마다의 방식으로 웹소설을 교육하였다. 초기 산경의 작법서가 ‘콜로소’ 강연의 강의록을 책으로 엮은 것임을 감안한다면 교육 플랫폼의 활성화 이후 수많은 작법서의 탄생은 이미 예견된 사실이었다.

즉, 이때 출간된 작법서 중 온라인 교육 플랫폼과 엮인 작법서는 추상의 아마추어 웹소설 작가 지망생이 아니라 웹소설 쓰기 교육을 통해 저자와 자본시장의 구조 속에서 결속된 자들을 기반으로 한다. 이러한 결속은 이 시기 출간된 작법서에서 독특한 두 가지 특징을 낳았다. 바로 웹소설이 무엇인지는 이야기하지 않으면서 웹소설 작가에 대한 정의는 뚜렷하게 보여준다는 점이다. 작가들이 웹소설을 쉽사리 정의 내리지 않는 건 웹소설 시장이 빠른 연재 속도를 기반으로 양적 팽창한 탓에 웹소설이라는 큰 틀 안에서 다양한 장르와 형식을 포괄할 수 없게 되었고, 웹소설을 정의내리는 것이 무척이나 위험한 작업임을 경계한 까닭으로 보인다. 특히 웹소설 교육 시장은 특정 장르의 지망생만 모이는 것이 아니며 다양한 형태의 ‘글쓰기’ 지망생이 복합적으로 모이는 공간이니 만큼, 강사의 상품적 가치를 위해서라도 ‘웹소설’의 특정 장르나 형식을 정의내리지 않고 유보하는 것이 상업적으로 유의미한 전략이었으리라. 저자들은 웹소설이라는 텍스트 자체를 시류나 운적 요소가 개입된 변수 가능한 상품으로 보았고, 그렇다보니 자신들의 정의가 언제라도 깨어질 수 있음에 대부분 동의하였다. 그들이 추구하는 것은 대부분 웹소설의 ‘상업적 성공’이며, 이러한 상업적 성공은 대중의 선택에 따라 진행된다. 시장이 확대되었다는 것은 새로운 구매층이 부상하였다는 것이며, 다수의 부락화된 파편적인 구매층은 언제라도 새로운 소설을 웹소설로 호명할 수 있게 되었으니 웹소설을 정의 내리지 않으려는 시도는 충분히 유의미하게 보여진다.

52 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

반면 웹소설 작가에 대한 정의는 뚜렷하게 정의되는데, 이는 이 시기 강의나 웹소설 작법서의 목표가 ‘웹소설’이라는 것을 이해하는 것이 아니라 ‘웹소설 쓰기’를 통해 ‘웹소설 작가’로 데뷔하는 것이기 때문이다. 특히 많은 작법서는 초기 작법서들이 보여준 유보적 태도와는 달리 적극적으로 대박이나 큰돈과 명성을 얻을 수 있다며 자신의 저서를 캐치프레이징한다. 이러한 인식의 핵심을 명징하게 보여준 것이 진문의 작법서이다.

그런데 대부분 웹소설 작가 지망생들은 글을 쓴다는 데 지나치게 집중해서 이 일이 사업이라는 사실을 간과하는 경우가 많다. 그러니 지금부터는 ‘웹소설 쓰기는 사업이다’라는 전제하에 생각해보자.¹⁹⁾

아이러니하게도 우리 스스로가 ‘작가’가 되길 결심했기 때문이다. 작가는 내면에 대해 쓰는 사람이고, 따라서 글에 자신의 내면을 반영할 수밖에 없다.²⁰⁾

(미완)

4. 결론

19) 진문, 『밀리언 뷰 웹소설 비밀코드』. 블랙피쉬, 46쪽.

20) 진문, 앞의 책, 48쪽.

웹소설의 장르 컨벤션과 독자의 비평


김준현
서울사이버대학교

웹소설의 장르 컨벤션과 독자의 비평

김준현

(서울사이버대학교 웹문예창작학과 학과장)

2022. 10. 22. 한국문학연구소 49차 학술대회



이 연구의 전제들

- Convention은 code다.
- 웹소설 독자는 상대적으로 주체적이다.
- 웹소설 독자의 주체성은, 웹 매체의 '쌍방향 소통'에서도 기인한다.
- 웹콘텐츠의 비평 주체는 '소수의 대표자'의 모습을 하고 있지 않다.
- 독자의 역할과 비평가의 역할 구분은 '종이'매체의 제약과 관련이 깊다.
- 웹콘텐츠에서 독자는 비평가의 역할을 겸한다.



CONVENTION과 CODE

- 컨벤션은 소위 '장르문법', '규범'으로 번역된다.
- Code는 문화(사회)학의 용어로, 문화권/공동체에서 통용되는 믿음, 기호를 의미한다. ('약호'로 번역하기도 한다)
- Code는 이데올로기화하며, 이데올로기화한 code들은 그것을 공유하는 구성원들에 의하여 재생산되고, 방여된다.
- Code가 code라는 사실이 흔히 망각된다. '객관적 사실'이거나 '진리'라는 이름으로 유통되기도 한다.
- Code는 사회 구성원의 initiation의 장치로 흔히 기능하며, 그것을 공유하지 못한 이들을 흔히 배척하는 기제가 되기도 한다.
- 컨벤션은, 코드의 일종이다.

웹소설 CODE의 사례들- 1

- '산경', '금강'도 모르면서 웹소설을 읽는다고?
- <전독시>를 모르면서 웹소설을 논한다고?
- '내공', '사파', '천마', '주화입마' 같은 말을 모르면서 무협을 읽는다고?
- '사이다패스', '대리만족'이라는 말을 모르면서 웹소설을 쓴다고?

웹소설 CODE의 사례들 - 2

- 웹소설 주인공은 다른 등장인물에게 휘둘리는 모습을 보여서는 안 된다.
- 웹소설의 주인공이 회귀자 등의 '이레귤러'라면, 똑같은 층위/유형의 이레귤러가 작품에서 또 한 명 등장해서는 안 된다.
- 웹소설의 서술 시점은 주인공 외에 다른 인물에게 '카메라'를 이 주어서는 안 된다.
- 웹소설 주인공은 갑질에 대한 복수가 아닌 차원에서 먼저 갑질을 시작하여서는 안 된다.



웹소설 CODE의 사례들 - 3

- 웹소설 주인공의 능력과 목표는 가급적 초반부(5~10화 이내)에 독자에게 명확하게 전달되어야 한다.
- 웹소설 주인공은 여타의 등장인물과는 차원이 다른 능력을 가져야 한다.
- 웹소설의 주인공은 독자가 '대리만족'할 수 있도록 동일시할 수 있는 성격의 일면을 가져야 한다.
- 웹소설 주인공은 자신의 행위에 대한 물질적 보상을 지속적으로 만끽해야 한다.



웹소설 CODE의 사례들 - 4

- 웹소설은 개연성보다는 사건의 전개 속도를 중시해야 한다! / 웹소설에서도 개연성은 중요하다!
- '사이다패스' 독자들의 말에 휘둘리면 웹소설 전개가 산으로 간다!/웹소설의 독자들은 결국 '사이다패스'이므로, 그들의 요구를 듣는 것이 왕도다!
- 남성 작가가 여성향 웹소설을 쓰는 것은 바람직하지 않다! / 남성 작가도 훌륭한 여성향 웹소설을 쓸 수 있다!

전술된 CODE 유형 정리

- 자신과 자신의 집단이 공유하는 지식을 '기본 소양'으로 취급한다. 이 지식의 공유 여부는 곧 '자격'의 기준이 된다. (사례 1)
- '금기taboo'가 생산, 공유된다. '~해서는 안 된다'라는 형태로, 역시 이것을 어기면 자격을 의심받는다. (사례 2)/ '당위'가 생산, 공유된다. '~해야만 한다'라는 형태로, '장'에서 공유되는 기본 소양들이 만들어진다. (사례 3)
- 금기와 당위를 조합하여, '이 사람을 작가라고 할 수 있는가?', '이 작품을 웹소설이라고 할 수 있는가?'와 같은 기준이 생산된다.
- 자연스럽게, 이렇게 공유되는 믿음들은 변화하고, 서로 싸운다.그리고 변화한다. (사례4)

이 연구의 가설들

- 웹소설에서 독자의 비평주체로서의 역할이 강화되는 것은 웹소설의 '매체성'과 연관이 깊다.
- 따라서, 이는 자연스러운 현상이며, 소수의 비평주체가 역할을 확보하기 위해서는 인위적인 노력이 필요하다.
- 웹소설에서 주로 댓글에 이루어지는 비평은 즉자적이고 말초적인 '피드백'으로 보이기도 하지만, '선도비평'의 역할을 수행한다.
- 컨벤션은 code로서의 속성을 가진다. 그런데 앞서 말한 웹소설 비평의 특성 때문에, code의 중요 속성인 '유동성'이 더욱 강화된다.

‘종이소설’의 비평과 매체성

- 대체로 단편소설은 문예지, 장편소설은 신문을 통해 유통되었다.
- 문예지와 신문은 작품과 함께 비평문도 수록한다.
- 매체적인 조건에 따라, 독자에게 있어서 ‘소설 텍스트’와 ‘비평 텍스트’의 물리적 인접성/접근성은 차이가 난다.
- 신문에 수록된 연재소설과 비평문의 거리, 문예지에 수록된 소설과 비평문의 거리 등은 인접성에서 차이를 보인다.

‘종이소설’의 비평과 매체성



(좌) <창작과 비평> 표지

(우) 신문지면상의 비평문(좌상단)과 연재소설(중하단)의 병렬배치

웹소설 비평과 매체성



종이와 웹에서 비평과 소설의 인접성

- 앞 슬라이드를 통해 확인할 수 있듯이, 문예지와 신문에서 비평문과 소설의 인접성은 상대적으로 높다.
- '문예지의 독자(구매자)', '신문구독자'는 비평의 독자와 소설의 독자로 명확하게 분절되지 않는다.
- 반면, 플랫폼으로 대변되는 웹매체에서의 비평과 소설의 인접성은 상대적으로 낮다.
- 플랫폼 중에서 <문피아>나 <조아라> 외에 비평란을 제공하는 곳을 찾기는 어렵다. 또한, 모바일 버전의 플랫폼에서의 인접성은 더욱 약화되었다.

매체적 조건에 의한 인접성의 문제는, 소설 독자가 얼마나 자연스럽게 비평문을 참고하는가의 문제와 연결된다.



웹매체에서 소설과 댓글의 인접성

- 웹소설 본문은 게시판의 게시물의 형태로 되어 있다.
- 웹소설의 작품은 하나의 게시판 단위를 이룬다. 웹소설 작품과 웹소설 비평은 상이한 게시판을 사용한다. 그리고, 그 게시판의 카테고리 또한 구별되어 있다.
- 웹소설 본문을 읽은 독자가 자연스럽게 독서를 계속할 수 있는 높은 인접성을 가진 텍스트는 '댓글'이다.





매체성 외의 다른 조건들

- '문단'은 비평의 수요와 권위를 재생산하는 중요한 장치이다.
- 문단의 존재와, 그 아우라(aura)의 유지는 비평을 지탱하는 중요한 요소가 된다.
- 장르소설->웹소설로 이어지는 작가 집단에서, '문단'에 준하는 집단이나 공간이 만들어지려는 움직임이 전혀 존재하지 않았다고 판단하기는 어려운 지점이 존재한다.
- 그러나 이른바 '웹소설 문단'이 폭발적으로 증가한 웹소설 독자들에게 폭넓게 알려지거나, 권위를 가진 집단으로 인정받는 과정이 있었다고 판단하기 어렵다.




웹소설 댓글의 비평적 특성

- 웹소설 댓글은 작품에 대한 피드백을 1차적으로 포함한다.
- 웹소설 댓글은 작품에 대한 평가를 포함하기도 한다.
- 웹소설 댓글은 가치 평가의 과정에서, 그 전제로 <웹소설의 일반 미학>을 거론하기도 한다.
- 웹소설 댓글은 논쟁과 담론 재생산의 기능을 수행하기도 한다.
- 웹소설 댓글은 <실천비평/사후비평>외에 <선도비평/사전비평>의 역할도 수행한다.



선도비평과 실천비평

- 선도비평은 작품 창작의 '앞'에 위치하는 비평을 일컫는다. 이에 따라 '사전비평'이라고 불리기도 한다.
- 실천비평은 작품 창작의 '뒤'에 위치하는 비평을 일컫는다. 이에 따라 '사후비평'이라고 불리기도 한다.
- 선도비평과 실천비평의 개념적 경계는 비교적 명확한 편이다.
- 그러나 선도비평과 실천비평의 요소는 실제 비평 텍스트에서는 혼재되어 있는 경우도 많다.
- 선도비평을 시도하며 특정 작품에 대한 실천비평을 근거로 사용하거나, 실천비평을 수행하면서 선도비평적인 '선언'을 시도하기도 한다.



컨벤션과 선도/실천 비평

- 선도비평은 컨벤션을 선언한다.
- 작품은 컨벤션을 재생산하지만, 컨벤션에 도전하기도 한다.
- 실천비평은 컨벤션을 전제로 하여 작품을 평가한다.
- 작품과 실천비평의 축적에 따라 컨벤션은 수정된다.
- 선도비평은 컨벤션을 선언한다.



이 두 작품은 염씨와 같은 선배작가가 썼으니까 좋은 수확이란 뜻이 아니라 염씨가 지금까지 써 온 모든 작품들 중에서 가장 우수한 것인 동시에 7, 8 양월에 발표된 다른 작품들에 비해서도 또한 우수한 것이기 때문이다. 씨의 작품에서 주요한 특징 세 가지를 든다면 첫째, 리얼리티, 둘째, 평면성, 셋째, 문장의 晦澁性이 있겠는데 **이번의 두 작품은 인간생활의 어떤 중국 내지 파국에다 주제를 둔만치 압축되고 고조된 호흡이 자아내는 문체감과 숙정성이 씨의 종래의 결점인 평면성을 牽制할 수 있었으며, 이번의 두 작품이 성공한 이유도 여기에 있는 것이다.**

(김동리, 「성하의 작단」, <문예>, 1949. 9. 136쪽.)



선도비평+실천비평의 사례

이처럼 푸룻트와 테-마와의 사이에 바란스가 맞지 않는 이유는 다음의 네 가지라고 추측한다.

첫째로 현대소설에 있어서 무시되어가는 경향이 있는 푸룻트의 중요성을 주장하던 김동리씨가 어느새 그 반발력이 치우쳐 푸룻트 중점주의로 흐르지 않았는가 하는 것이다.

두째의 이유는 이것이 역사적인 사실을 재현한 것이기 때문에 그 사실에 충실했던 나머지 푸룻트가 길어지고 말았다는 것이다.

(김우중, 「주제와 구성의 문제 - 「사반의 십자가에 대하여」, <현대문학> 1958. 12. 246쪽.)

선도비평+실천비평의 사례

1편만 보고 그냥 생각나는데로 감상.
순수문학 쪽 소설 쓰시는것 같아요

너무 많이 감추는데 드라마도 웹툰도 웹소설도 마찬가지로 1화를 통해서
주인공이 누구인지

어떤 감정선이나 갈등구조가 암시되는지. 등등
독자가 작품의 세계관 및 배경이 대략적으로 어떤지 파악이 되어야 하는데.
과거에는 참을성있게 봤겠지만 호흡이 너무 느립니다.

아마 50편이 되도록 작품으로 그 설명해야 할것을 보여주시려고 노력하신것 같은데

사건 진행이나 핵심적인 내용이 아닌것은 간략하게 빨리 넘겨야 합니다.

순수 문학을 읽거나 종이책을 볼때는 다 보겠지만 웹소설은 그렇게 일일이 자세하게 보지 않으
니까요(<https://square.munpia.com/boReview/page/1/beSrl/1082270>)

웹소설 댓글의 선도+실천 비평

우리가 올의 입장에서 저판대우받는걸 대리만족하고 재밌을려고 보는건가? ㅋㅋㅋㅋ 애초에
소설보는이유도 재미와 대리만족을 위해선데 안그래? 누가 이런 소설을 공부하려고 봐 그치? 주
인공이 알아서 자세를 안낮추면서 재미와 대리만족을 챙기는 그런 소설을 쓰면되는거아니야? 그
냥 자기가 글을 못쓰는건데 상황 ㅇㄹ하고있네?

(한 웹소설에 달린 댓글 사례 - 찬성 11/반대2)

계속계속 설명충 오지네 ㅋㅋ 작가본인 직업에대한 애착이 많은건가 여기서 왜 독자들은 자꾸
가르쳐주려고 하나? 그거 하나도 안궁금하다니까? 제발 스토리 진행이나 하라고

(한 웹소설에 달린 댓글 사례 - 찬성 1/반대9)

웹소설 장에서의 '비평가'의 가능성

- 웹소설에서 소수의 '비평주체'(이하 비평가)의 탄생에 대한 매체 환경은 우호적이지 않다고 할 수 있다.
- 비평 텍스트와 작품 텍스트의 매체 안에서의 인접성이 약하다.
- 반면 독자의 직접적인 목소리인 '댓글'의 인접성과 영향력은 매우 높다. 댓글은 '비평'의 기능도 충분히 수행할 수 있다. (기존의 비평과 형식이 다를 뿐이다)
- 비평가의 비평행위를 '재생산'할 수 있는 '문단'과 '아카데미'는 초기 정착 단계에 있다.

'아카데미'라는 변수

- 컨벤션의 재생산을 담당하는 데 있어서 문단 외에 '아카데미'가 큰 역할을 차지했다.
- 국어국문학과, 문예창작학과는 사실상 '선도비평'이 학생들에게 (거의) 비판 의식 없이 재생산되는 공간이며, 그렇게 함양된 컨벤션은 '전공자의 전문지식'이라는 상징 지위를 획득한다.
- 기성작가들의 '창작교실'을 통해서도 비슷한 일이 이루어졌다.
- 학풍, 교육을 담당하는 문학관의 상이 덕분에, 공유되는 code가 학교 단위로 구별되는 것은, 컨벤션이 code로서 갖는 성격을 극명하게 보여준다.
- 그리고, 대학에서, 그리고 플랫폼이나 CP에서 '아카데미'는 빠른 속도로 자리잡고 있다.



‘댓글 비평’을 둘러싼 문제

- ‘권위자’의 목소리 대신 다수의 혼재된 목소리로 존재한다.
- 이에 따라 독자들 사이의 ‘비평’에 대한 공유 정도는 매우 상이하다. (웹소설 장 전체에 대해서 공유되는 ‘웹소설관’이 제한적이다)
- 이는, 대표작가, 고전(canon)의 제시가 독자에게 폭넓게 공유되지 않았다는 사실과도 관계가 있다.
- 어떤 컨벤션 명제가 공유되는 정도, 지속되는 양상은 따라서 매우 혼란스럽게 나타나고, 정리되기 어렵다.



‘댓글 비평’을 둘러싼 문제

- ‘댓글 비평’의 주체들은 흔히, 자신의 문학관이 웹소설 독자 모두에게 공유되고 있는 것이라고 ‘착각’한다.
- ‘댓글 비평’은 축자적 의미에서의 ‘다수’에 의한 폭력의 성격을 가질 수 있다.
 - 위에 전술한 모든 것은, ‘문제적’이지만, 그것이 곧 부정적이라는 의미는 아니다.
 - 독자가 주체적이라는 것, 댓글 비평이 주류가 되는 것이 자연스럽다는 것, 자체에는 가치 평가가 들어가 있지 않다.
 - 따라서 긍정적인 것도 아니다.
 - 이에 대한 논의는 치열하게 계속되어야 한다.



결론

- 댓글에 의한 비평이 주류가 된 것은, 매체성과 그 외 요인(문단/아카데미 등)에 기인한다.
- 댓글에 의한 비평 역시, 기존의 전통적 비평이 수행했던 '선도비평'의 기능을 포함한다.
- 이에 따라, 댓글은 웹소설 컨벤션의 정립과 변화에서 중요한 역할을 차지한다.
- 댓글이 선도비평과 실천비평을 활발하게, 매우 많은 건수로 실행한다는 점에서, 댓글이 갖고 있는 특성에 의해, 웹소설 컨벤션은 상대적으로 더욱 유동적이다.



부기할 내용

- 댓글 비평의 목소리는 여러 장점과 단점을 안고 있다.
- 댓글 비평은 '비평의 형식'에 대한 질문 또한 던진다. '비평'을 형식을 이용해 정의한다면, 댓글 비평은 비평이 아닐 수도 있다.
- '소수의 비평'은 여러 문제점을 가진다. 댓글 비평을 대체할 수 있는 대안이 아닐 수 있다.
- 하지만 소수의 비평과 댓글 비평의 긍정적인 교호가 이루어지는 미래가 있다면, 소수의 비평이 댓글 비평으로 완전히 대체된 미래보다는 바람직할 것이다.

SECTION2 토론문

김종방
작가컴퍼니

시작하기에 앞서 이렇게 소중한 자리를 마련해주신 한국문학연구소와 동국대학교 관계자 여러분들께 진심으로 감사의 말씀을 드립니다.

웹소설 분야는 해를 거듭할수록 많은 사람들의 주목을 받는 중입니다. 특히 웹소설 IP는 대한민국의 대표적인 문화사업이라고 할 수 있을 만큼 가능성을 인정받고 있습니다. 그만큼 산업 규모가 커지면서 흥미로운 형태를 보이는데요. 전문 에이전시나 출판사가 작가에게 계약을 제안하는 전통적인 방식을 넘어, 대학이나 기관에서 웹소설 관련 학과를 설치하여 작가를 육성하는 식의 새로운 모습을 보이고 있습니다. 이러한 흐름에 따라 여러 업체와 대학이 업무협약을 체결하고 작가와 작품을 발굴하기 위해 협력하고 있습니다.

이 상황에서 한국 문학계에서 웹소설 관련 연구가 계속 진행되고 있다는 점은 굉장히 고무적이라고 할 수 있습니다. 지금까지의 연구는 산업의 확장과 변화 속도를 따라 잡을 수 없었다고 보여집니다. 왜냐하면 기존의 문학과는 다르게, 웹소설은 작가와 독자와의 구분이 굉장히 모호한 분야이기 때문입니다. 또한 독자의 목소리가 작가에게 직접 전달될 수 있는 인터랙티브한 특징이 있기 때문에 무엇보다도 구분과 정의가 필요한 시점입니다.

이런 이유로 창작자의 의식과 독자의 수용을 연구한 이용희, 김준현 선생님의 연구는 주목할 만합니다. 실제로 수많은 독자들이 작가로 탈바꿈하고 있으며, 어느 정도 커리어를 쌓은 작가들은 작법서를 내거나 온/오프라인 강의를 열어 웹소설 지망생들을 육성하고 있습니다. 따라서 이러한 복잡한 양상 속에서 구조와 체계를 만드는 작업은 굉장히 의미 있는 일이고, 나아가서는 모범적인 산학협력의 모델이 될 수 있을 거라고 생각

70 웹소설을 통해 본 한국문학의 새로운 가능성

합니다.

먼저 이용희 선생님의 연구를 살펴보겠습니다. 웹소설 작법서를 통해 창작자의 의식을 살펴보고, 그것이 웹소설이라는 공간에서 어떤 의미를 가지는지 탐구했습니다. 인상적인 부분은 웹소설 작법서를 시기별로 구분하고, 그 시기에 어떤 특징이 있었는지를 파악하려 한 시도입니다. 이러한 시도는 조회수와 매출로 귀결되는 웹소설의 흥행이라는 개념을 고전적인 시각에서 벗어나 조금 다른 시각에서 파악하려 했다는 것에 의미가 있습니다.

특히 펜데믹 이후의 작법서의 성질이 다시금 변모하기 시작한 부분은 여러 논의가 필요한 부분일 것 같습니다. 웹소설은 상업성과 불가분의 관계에 있습니다. 논문에서도 언급되었듯이 여러 작가의 발화를 통해서, 혹은 언론 매체를 통해 웹소설이 하나의 사업적 수단이 된 것은 분명해 보입니다. 특히 ‘부캐’를 만드는 것이 직장인들에게 큰 인상을 주고 있는 최근의 동향을 보았을 때, 접근성이 쉬운 글쓰기는 매력적인 사업이 되기에 충분합니다. 더욱 많은 작가들이 성공할 것이고, 그것 이상의 작법서가 출간되어 예비 작가들에게 공개될 겁니다.

이 시점에서 궁금해지는 것은, 과연 수용자의 입장에서 창작자의 의식을 담은 작법서의 평가를 어떻게 내릴 수 있을까 하는 점입니다. 재미있는 글을 쓰는 것과 잘 팔리는 글을 쓰는 것은 웹소설이라는 넓은 범주 안에서는 궁극적으로 동일한 의미를 지닌다고 생각합니다. 현재는 출간된 작법서가 그리 많지 않기 때문에 선택에 어려움은 없으나, 출판시장의 빠른 변모로 인해 수년 내로 선택의 순간이 오게 될 수도 있을 듯합니다. 또한, 작법서와 유사한 기능을 하는 교육 플랫폼도 늘어날 것입니다. 이 시점에서 작법서를 수용하는 주체로서의 독자에 대한 연구도 흥미로울 것 같은데, 이러한 테마에 대해 어떻게 생각하시는지 의견을 듣고 싶습니다.

다음으로 김준현 선생님의 연구를 살펴보겠습니다. 웹소설의 장르 컨벤션을 정의하고, 코드에 대한 실제적인 유형 제시를 통해 웹소설의 내면을 파악하려 했다는 점에서 의미가 있는 것 같습니다. 특히 일반문학과 웹문학의 가장 변별되는 지점인 독자의 비평 기능에 주안점을 둔 접근은, 웹소설이 인터랙티브한 특징을 가지고 있고 독자 비평의 결과가 작가이든, 독자이든, 제3자든 모두에게 영향을 줄 수 있음을 드러내고 있습니다.

실제로 독자의 비평은 산업계에서도 면밀히 살펴보는 부분이기도 합니다. 독자의 비평은 대부분 해당 회차의 댓글로 표현되는데, 일반문학과는 달리 하나의 권력으로서 기능하기 때문입니다. 정제된 언어보다 정제되지 않은 언어로 표현되는 경우가 많으며, 이 또한 제도권 내에서 향유된 문학이 아닌 웹문학만의 특징이라고 보여집니다.

이러한 상황에서, 댓글 비평은 웹문학 생태계에 지대한 영향을 끼칠 수 있다고 생각합니다. 실제로 업계의 몇몇 사건을 통해서, 댓글을 통한 비평이 부정적인 영향을 끼쳐왔음을 확인할 수 있습니다. 특히 시스템적인 변모, 이를테면 베스트 댓글 기능은 독자에게 지대한 권력을 부여한 것처럼 느껴집니다. 업계 전반적인 변화가 작가 친화적이 아닌 독자 친화적인 방향으로 진화하고 있음을 시사합니다.

본 논문에서도 파악할 수 있는 것처럼 많은 업체와 대학에서 웹소설 관련 교육을 진행하고 있습니다. 발표자이신 김준현 선생님께서도 대학에서 웹문학 인재를 키우시는 입장일 터인데, 앞으로 독자의 비평이 어떻게 변모할 것인지. 긍정적인 시너지를 내서 작가와 독자 사이의 상호 발전이 가능한지, 혹은 독자의 비평 활동에 업체와 대학 등의 기관에서 어떠한 역할을 하는 것이 좋은지 종합적인 의견을 듣고 싶습니다.

한국문학연구소 연구윤리규정

제1장 총칙

제1조(규정) 본 규정은 한국문학연구소에서 발행하는 학술지, 학술대회발표문, 그리고 기타 출판물에 투고 및 수록된 논저의 연구 윤리 준수에 관한 업무를 책임지는 연구윤리위원회의 운영과 관련된 사항을 대상으로 한다.

제2조(목적) 본 규정은 한국과 동아시아를 비롯한 세계의 전통문화 및 현대문화를 연구하고 교육하여 민족문화의 계승·발전 및 인류문화의 창달에 기여한다는 연구소의 목적에 부응하기 위해 연구자들의 학술활동 중 준수해야 할 윤리적 기준을 명문화함으로써 윤리적인 연구 활동이 이루어지게 하는 데 그 목적이 있다.

제3조(기능) 학술지 『한국문학연구』와 연구소 발간 출판물에 투고 및 수록된 논문, 학술대회 발표문의 연구 윤리 준수 여부에 관한 문제제기와 판단, 그리고 사후처리에 관한 업무를 담당한다.

제2장 조직

제4조(구성)

- 1) 윤리위원회(이하 위원회)는 학술지, 학술대회발표문, 그리고 기타 출판물에 투고 및 수록된 논저에 대한 공식적인 문제제기가 있을 경우 편집위원회의 요청에 따라 설치한다.
- 2) 윤리위원은 위원장을 포함하여 6인으로 구성한다.
- 3) 연구소장은 당연직 윤리위원이 되며, 나머지 5인은 편집위원회에서 선임한다.
- 4) 위원장은 윤리위원의 호선으로 정한다.

제5조(임기)

- 1) 당연직 구성인원의 임기는 각 직책의 임기를 따른다.
- 2) 선임 위원의 임기는 해당 사안의 종료 때까지로 한다.

제3장 운영

제6조(대상) 본 위원회가 문제 삼는 연구 윤리 준수 여부의 판단 기준은 위변조와 표절, 부당한 중복 게재, 부당한 저자 표시, 연구부정행위에 대한 조사 방해 행위 등의 행위이다.

제7조(범위) 문제가 되는 행위는 다음 조항에 나열된 것으로 한정한다.

- 1) 위변조: 존재하지 않는 자료 및 연구 등을 허위로 작성하거나, 연구 자료 등을 인위적으로 조작하거나 변형, 삭제하여 왜곡하는 경우.
- 2) 표절: 원저자의 승인을 받지 않거나, 적절한 출처 표시 없이 원저자의 고유한 아이디어, 용어, 분석 체계를 사용하거나 일부 변형해 활용한 경우.
- 3) 부당한 중복 게재: 이미 발표된 자신의 논문이나 저서의 내용과 동일 또는 실질적으로 유사한 저작물을 수록하거나, 새로운 의견 없이 여러 편의 글을 합한 경우.
- 4) 부당한 저자 표시: 연구 과정 및 결과에 대하여 공헌 또는 기여하지 않은 사람에게 저자 자격을 부여하는 경우, 혹은 연구 과정 및 결과에 공헌한 바가 있는 사람에게 저자의 자격을 부여하지 않은 경우.
- 5) 연구부정행위에 대한 조사 방해 행위 : 연구부정행위에 대한 조사를 고의로 방해하거나 제보자에게 위해를 가하는 일체의 경우.
- 6) 기타: 교육부의 <연구윤리 확보를 위한 지침>의 세부 규정 및 동국대학교 연구 윤리 규정을 벗어나는 일체의 경우.

제8조(회의)

- 1) 편집위원회의 요청에 따라 소장이 소집하며, 회의를 통해 해당 논문의 연구 윤리 위반 심사 및 규제 정도를 결정한다.
- 2) 필요에 따라 제보자 및 피조사자의 출석을 요청할 수 있다. 단, 본인이 원할 경우 위원장의 판단으로 서면 및 기타의 매체를 이용할 수 있다.

제9조(보호) 연구 윤리 위반에 대한 제보자 및 피조사자에 대한 보호는 다음의 조항을 따른다.

- 1) 연구 윤리 위반에 대한 제보나 문제제기는 반드시 실명으로 하고, 허위 사실을 제보한 경우에는 피조사자에 대한 명예 훼손으로 간주하여, 향후 본 연구소의 학술 활동에 일정한 제재를 가할 수 있다.

- 2) 제보자의 신원 및 제보 내용에 관한 사항은 비공개를 원칙으로 한다.
- 3) 피조사자에게는 문제가 된 내용에 대하여 충분히 소명할 수 있는 기회를 제공해야 한다.

제4장 심사와 집행

제10조(심사의 절차)

- 1) 위원회는 제보된 사안에 대해 최초 접수된 날로부터 60일 이내에 심의의결해야 한다.
- 2) 위원회의 심의 결과 제보 내용에 타당성이 있다고 판단할 경우 구체적인 검토를 한다. 필요한 경우 해당 분야 전문가에게 검토를 의뢰할 수 있다.
- 3) 위원회는 판정을 확정짓기 전에 피조사자에게 연구 윤리 위반 혐의를 알리고, 소명의 기회를 제공한다.
- 4) 위원회는 위원 과반수의 참여로 개최한다. 제반 사항에 대하여 충분한 토론을 통하여 의견을 조율하되, 의견이 엇갈릴 경우 다수결 원칙을 따르며 가부 동수일 경우 위원장의 결정에 따른다.
- 5) 위원회의 심의 결과 제보 내용이 적절하지 못하거나 피조사자의 소명이 타당하다고 판단되면, 피조사자의 혐의 없음을 제보자 및 피조사자에게 즉시 통보한다.
- 6) 위원회는 심의 결과 연구 윤리 규정 위반으로 확정되면, 아래 제 11조의 학술 활동 제한 내용을 최종 결정하여 연구소장에 즉시 통보하며 소장은 즉각 이에 따른 조치를 취해야 한다.

제11조(학술 활동 제한의 종류) 연구 윤리 위반이 확정된 저자 및 논문에 대해서는 부정행위의 경중에 따라 다음과 같이 연구소의 학술 활동을 제한한다.

- 1) 해당자의 논문 투고 접수 거부(5년 이상. 기한은 윤리위에서 결정함).
- 2) 해당 논문 취소 및 연구소 홈페이지 원문 서비스에서 해당 논문 삭제.
- 3) 해당자의 소속 기관에 부정행위 사실 통보.

제5장 기타

제12조(기타) 연구 윤리 위반 행위가 인정된 경우 논문 투고 및 심사에 사용된 제반 비용은 반환하지 않는다.