

플랫폼 기반 웹 소설의 장르성 연구

노 희 준
단독 / 경희사이버대학교

□ 국문초록

본고는 최근 콘텐츠 시장의 기대를 한 몸에 받고 있는 웹소설에 대한 기존 논의를 탐색하고, 장르소설과 관련하여 웹소설의 매체성과 장르성을 분석한 다음, 그것의 소설문학으로서의 가능성을 타진해보고자 하였다.

웹소설에 대한 논의는 그것을 새로운 문화콘텐츠로 볼 것인가, 아니면 과거 인터넷소설의 계보를 잇는 소설장르의 진화로 볼 것인가의 문제로 요약된다. 이러한 논의들은 매체와 장르의 관계를 선형적이고 결정론적인 모델로 파악하는 측면이 있다. 본고에서는 이에 매체와 장르가 비선형적이고 중층결정적인 방식으로 상호작용한다는 입장에서 웹소설의 소설로서의 특성이나 향후의 문학 장르로서의 발전가능성을 연구해보고자 하였다.

이를 위하여 장르소설과의 비교를 통해 웹소설의 특성들을 밝히려고 하였으며, 매체적 특성상 디테일적인 측면이 아니라 구조적인 측면에서 장르의 생성 및 발전이 이루어지고 있음을 구체적인 작품분석을 통해 증명하려 하였다.

장르융합과 장르결합이 장르소설과 웹소설에 공통적으로 드러나고 있음은 중간문학이라 일컬어지는 장르소설의 매개가 향후 웹소설이 새로운 문학장르로 부상하여 순문학, 장르문학, 웹소설의 상호발전적인 선순환구조를 형성할 수 있음을 암시하는 것으로 전망하였다.

주제어

웹소설, 매체, 장르, 장르소설, 대중문학, 콘텐츠, 중간문학, 장르융합, 문화생태계, 선순환구조

Ⅰ. 서론

최근 몇 년간 웹소설 플랫폼이 급성장하면서 웹소설의 콘텐츠 가치에 대한 기대가

높아지고 있다. 한국콘텐츠진흥원이 발표한 ‘2016년 이야기산업 실태조사’에 따르면 국내 이야기산업(애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 공연, 웹소설 등)에서 웹소설이 차지하는 비중은 54%에 달한다. 전체 매출은 2018년 기준 3000억 원을 넘어설 전망이다.¹⁾ 산업적인 규모보다 눈여겨보아야할 것은 독자층의 확보이다. 조아라의 회원수가 110만 명, 네이버의 한 달 고정 독자는 500만 명²⁾이라는 통계도 나와 있지만, 전체 매출을 종이책 기준으로 환산하자면 웹소설은 한 해 1억 권 이상이 팔리는 시장을 확보한 셈이다.³⁾ 무료로 제공되는 미리보기까지 감안하면 잠재적인 유료독자의 규모는 더 늘어난다. 지난 몇 년간 웹소설 매출의 증가는 전체독자의 증가뿐 아니라 무료회원의 유료회원 전환을 포함하고 있다고 보아야 한다.

전체독서시장을 상회하는 독자층의 확보는 웹 소설을 한때의 문화적 유행으로 보기 어렵게 한다. 아직은 본격적이고 논쟁적이라기보다는 산발적이고 간접적인 방식을 취하고 있지만 논의의 초점은 웹 소설을 새로운 소설의 장르로 볼 것인가, 아니면 소설과는 구별되는 문화현상으로 볼 것인가의 문제로 축약된다.

웹소설의 ‘매체성’을 강조하는 입장에서는 웹소설을 소설 외부의 현상으로 바라보고자 한다. 웹 소설은 소설이 아니라 소설 외부의 새로운 문화 콘텐츠라는 것이다.

하지만 이러한 관점으로는 장르소설과 웹소설의 하위 장르가 보이는 근친성을 설명하기 어렵다. 2017년 기준 웹 소설은 전자책 시장의 73%⁴⁾를 점유하여 장르소설과 순문학이 공유하고 있는 이북 매체에서도 강세를 보였다. 반면 ‘매체성’의 주요경향이라는 ‘재매개(remediation)’⁵⁾에 있어서는 같은 기간 순문학과 장르소설의 그것에 비해 성과가 상당히 낮다.

웹소설을 대중문학의 계보를 잇는 것으로 파악하는 관점에서는 웹소설을 과거

- 1) “디앤씨미디어의 온라인 사업영역은 지난해 전체 매출의 62.5%를 차지했으며, 카카오페이지와 네이버북스 등 모바일에 특화된 콘텐츠 플랫폼들이 등장하며 고성장을 이어가고 있다. 2013년 840억 원에 불과했던 국내 웹소설시장은 올해 3531억 원까지 증가할 것으로 전망된다.”(이민호 기자, 「디앤씨미디어, 웹소설 IP 기반 ‘원소스 멀티유즈’ 전략으로 해외 공략」, 『이투데이』, 2018.6.12)
- 2) 이대희 기자, 「웹소설이 떴다, 장르소설이 새로운 길?」, 『프레시안』, 2017.02.24.
- 3) 웹 소설은 편당 25화 연재가 기본이며, 1화당 100원 무료결제가 보편적이다.
- 4) 이재영 기자, 「출판산업 매출 줄었지만 전자책 성장 ‘쑥쑥」, 『이투데이』, 2017.04.21.
- 5) 한혜원, 「한국 웹소설의 매체 변환과 서사구조 - 궁중 로맨스를 중심으로」, 『어문연구』 91(2017.3.)에서는 “재매개”를 웹소설의 가장 큰 특징으로 보고 있다.

PC통신·도서대여점 기반의 장르문학⁶⁾을 계승한 것으로 본다. 어느 정도 온당한 의견이지만 이렇게 되면 현재 종이책 기반의 장르소설과의 계보정리가 복잡해진다. 인터넷소설의 전통이 종이책 장르소설에도 남아있다고 보이는데 그렇다고 해서 인터넷소설, 웹소설, 장르소설을 다 같은 장르문학의 카테고리로 묶기도 쉽지 않기 때문이다.

‘매체’라는 단어로 웹소설과 인터넷 소설의 차이를 놓칠 위험도 있다. 기술적인 측면에서 웹소설 플랫폼은 미래의 소설시장에 특이점(Singularity)으로 작용할 가능성이 높다.

본고에서는 웹소설이 소설의 진화양상 중 하나인가, 아니면 새로운 문화콘텐츠의 출현인가의 문제를 웹소설의 매체성과 장르성의 관계를 분석하여 탐색해보고자 한다. 이러한 논의는 웹소설의 당장의 성과보다는 미래의 가능성을 타진하는 방향으로 수렴될 것이다.

II. 장르론과 매체론

우선 한국 소설의 장르론은 다소 복잡하게 얽혀있다. 70년대의 ‘순수소설’과 ‘대중소설’의 분류가 90년대 들어 ‘순수소설’ ‘대중소설’ ‘인터넷소설’로 혼용되다가 최근에는 ‘순수소설’ ‘장르소설’ ‘웹 소설’의 구분으로 굳어진듯하다. 순 문학권에 서 장르소설이라는 용어를 쓰지는 꽤 됐지만 여전히 순수소설과 장르소설의 개념 정의는 모호하다. 순문학 작가가 장르를 차용하거나 장르문학에 나선 경우가 많은 데다가, 장르문학 작가가 순수문학 브랜드에서 책을 출간한 경우도 적지 않기 때문이다. 순수문학의 장르와 장르문학의 장르가 따로 있다고 말할 수밖에 없으며 이런 경우 기준은 사실상 장르가 아니라 미학적 평가에 놓이게 된다.

사정이 이렇다 보니 순 문학권의 반응은 부정적일 수밖에 없다. 이승우는 경희대에서 열린 국제학술심포지엄에서 웹 소설을 “스마트폰과 인터넷이 불러온 인터

6) 본고에서는 현재 종이책 기반 장르문학과의 구분을 위해 이를 ‘인터넷소설’이라고 칭하고자 한다. 인터넷소설은 PC통신시대의 무료연재형식으로 출발했지만 종이책 판매로 많은 수익을 올린 데다 도서대여점 시절에는 인터넷 연재를 거치지 않은 작품들도 있어서 사실상 본격적인 웹문학이라고 보기는 어렵다.

넷의 돌연변이”라고 비유하고, “이것이 우리가 아는 문학인지 말할 수 없다”고 다소 완곡하게 비판한 바 있다. 곧이어 “낮익은 것의 낯설음, 낯선 것 안의 낯익음이 문학”, “통역이 가능한 방언” 등의 표현이 등장한다. 허나 보편성이 들어올 여지가 없이 너무 잘 알아듣는 언어로 이루어져서 통역이 필요 없어질 때 “이것이 우리가 아는 문학인지 말할 수 없다”며 이승우 소설가는 우려를 표했다.⁷⁾

“낮익은 것의 낯설음, 낯선 것 안의 낯익음”이라든가 “통역이 가능한 방언”이 문학의 미학적 기준을 규정하는 말임은 말할 것도 없다. 이러한 기준을 충족하지 못할 때 우리는 그것을 문학이라고 말하기 어려워진다. 이러한 기준은 장르소설에도 그대로 적용할 수 있다. 위에 인용했듯이 “너무 잘 알아듣는 언어로” 써져 있을 경우 그것은 대중소설일 수는 있어도 문학일 수는 없는 것이다. 하지만 논점은 웹소설이 문학이나 아니냐가 아니라 소설일 수 있느냐에 놓여있다.

여기서 문제가 되는 것이 독자의 존재이다. 근대적 소설(Literary Novella)의 존립요건이 시장에 있는 만큼 폭넓은 독자가 있는 한 그것을 소설이 아니라고 말할 근거가 희박해지기 때문이다. 서하진은 현재 웹소설을 읽는 이들은 “독자”라는 정체성이 아닌 “사용자”라는 정체성을 가지고 있다고 대답한다. “웹 소설 영역을 문학의 확장으로 봐야하는지, 문학적 텍스트라는 연관성이 존재하지만 유사한 별개의 것으로 봐야하는지 까다롭다는 것”이다.⁸⁾

이에 대해서는 장은수의 ‘독자/비독자’론에 주의를 기울여볼만하다. 장은수는 처음부터 독자인 사람은 없다고 말하면서 “이미 독자”인 사람이 줄어드는 것보다, “새롭게 진입하는 독자”가 줄어드는 것이 한국출판시장의 진짜 문제임을 지적한다. 출판시장의 진입장벽을 낮추어 비독자를 간헐적 독자로, 간헐적 독자를 습관적 독자로 유입하는 단계가 필요한데 한국의 독서시장은 허리가 잘려있다는 것이다.⁹⁾ 독자/비독자 모델을 참조하자면 한국에서 웹 소설은 비독자를 독자로 끌어들이는 진입장벽을 크게 낮추었다고 할 수 있다. 웹 소설 “사용자”가 “독자”가 될 가능성이 다분하다는 이야기다. 웹 소설을 소설 외부의 이야기산업으로 규정하더라도 웹소설의 전자책 및 종이책 점유율이 늘어나고 있으므로 출판시장의 입장에

7) 윤준수 기자, 「이승우 소설가, “인터넷의 돌연변이 웹소설, 우려스러워...”」, 『뉴스페이퍼』, 2017.10.07.

8) 위의 기사.

9) 장은수, 「책읽는 사회를 어떻게 만들까?」, 『한국의 논점 2017』, 북바이북, 2016, 363-366쪽.

서 그들은 이미 독자이다.

재미있는 사실은 웹 소설의 가능성을 크게 점치고 있는 쪽에서도 웹 소설을 소설 외부의 장르로 정의하려는 경향이 짙다는 것이다. 한국콘텐츠진흥원의 보고서에서도 웹 소설은 ‘스몰 콘텐츠’ ‘스마트 핑거 콘텐츠’¹⁰⁾로 정의된다. 웹 소설을 소설이 아니라 소설의 요소를 차용한 새로운 콘텐츠로 규정하려는 입장을 확인할 수 있다. 이승우 소설가의 ‘스마트폰’, 한국콘텐츠진흥원의 ‘핑거콘텐츠’ 등의 단어 선택에서 알 수 있듯이 이러한 관점의 바탕을 이루고 있는 것은 ‘매체’의 차이이다. 즉 웹 소설은 전자책도 종이책도 아닌 ‘모바일’ 콘텐츠의 형식인 것이다.

웹 소설 작가들이 ‘모바일 소설’이나 ‘핑거 콘텐츠’라는 용어에 거부감을 갖고 있지도 않다. 장예찬 작가는 2016년 합정동에서 있었던 웹소설 특강 포스터에 “웹 소설? 모바일소설! - 모바일 위주의 소설시장에 대처하는 장르적 글쓰기”라고 써서 웹 소설이 모바일 콘텐츠임을 강조하는 카피를 쓴 바 있다. 로맨스 웹 소설 작가 한수옥(미세스한)은 같은 아카데미의 특강 교안에서 “웹 소설은 스낵 컬쳐”라고 정의한다.¹¹⁾

학계에서는 웹 소설을 새로운 콘텐츠로 규정하면서도 그것의 문학으로의 가치를 인정하는 편이다. 기본적인 논조는 크게 다르지 않지만 ‘장르성’을 강조하는 입장과 ‘매체성’을 강조하는 입장으로 나누어볼 수 있다. 여기서의 ‘장르’는 일종의 계보학으로 기존의 문학을 ‘순수문학’과 ‘대중문학’으로 구분하고, 웹 소설을 ‘인터넷소설·장르소설’의 혈통을 이어받은 것으로 본다. ‘매체’는 소설이 읽히는 방식을 뜻하는 것으로 종이책, 전자책, 웹 플랫폼으로 나눌 수 있다. PC 통신시대의 인터넷 소설은 홈페이지나 게시판에서 무료로 연재되다가 인기를 얻어 종이책으로 출간되는 경우였다면, 현재의 웹 소설은 전용 플랫폼에 유료로 연재되며 그 이외의 매체를 필요로 하지 않는다.

박민성은 기존의 인터넷소설에 대해 “한편으로 ‘키치’와 ‘오타쿠’에 근접하는 서브컬처로서의 ‘인터넷 소설’에 대한 폄하가 존재”¹²⁾했음을 지적하고 “이 용어를

10) 김숙·장민지, 「스몰 콘텐츠 웹소설의 빅 플랫폼 전략」, 『코카포커스』 16-8호(통권 104호), 한국콘텐츠진흥원, 2016, 20쪽.

11) 씨플랜트, 스토리작가양성과정 시즌 2, 2016.2.3.

12) 박민성, 「인터넷 소설의 작은 역사」, 『한국문학연구』 43, 동국대학교 한국문학연구소, 2016, 91쪽.

인터넷이라는 매체를 통한 문화현상으로 볼 수는 있을지언정, 엄밀한 문학적 현상이나 장르로 규정 짓기 어려운 점도 이에 기인할 것”¹³⁾이라고 인정하면서도 귀여니로 대변되는 기존 인터넷소설과 달리 정은결의 『성균관 유생들의 나날들』(파란미디어, 2007), 『해를 품은 달』(파란미디어, 2011)에서 볼 수 있듯 웹 소설은 “수많은 형식들의 잡다(雜多)’를 넘어서서” “유기적인 이야기 형식으로 통합”되고 “귀여니의 직접적인 '설정'에 비하여 보다 이야기의 차원에 잘 녹아들어 있”¹⁴⁾다고 평가한다. 완곡하게 웹소설의 문학적 가능성에 손을 들어주고 있다.

이다연은 “웹소설을 새로운 모바일 콘텐츠로 파악”¹⁵⁾한다. 동시에 “스캔본의 등장과 대여점 몰락으로 쇠락해 가던 장르 문학·인터넷 소설은 모바일이라는 기회를 잡아 웹 소설로 화려하게 부활하는 데 성공했다.”¹⁶⁾고 하여 웹소설이 인터넷문학에서 진화했다는 점을 강조하는 입장이다. 기존 문학의 계보를 인정하면서도 유료화라는 특성이 웹소설에 새로운 DNA를 부여한 것으로 보려는 것이다.

한혜원은 웹소설의 창작 및 소비연령과 규모가 확대되는 현상을 고려할 때, 웹소설을 한국 대중문학의 표본 중 한 유형으로 전제할 수 있다¹⁷⁾고 본다. 웹 소설은 문학사적으로 본격 문학을 디지털의 형식으로 변모해 계승한다기보다는, 대중문학의 계보를 잇는 것으로 보는 것이 타당하다.¹⁸⁾

종합하자면 웹소설은 ‘모바일’과 ‘플랫폼’이라는 매체에 의해 갑자기 나타난 ‘돌연변이’가 아니라, 엄연한 역사적 맥락을 가진 ‘대중문학’의 하나이다. 즉, 인터넷 문학에서 형성된 문화가 플랫폼이라는 새로운 매체에 적응한 결과이다.

하지만 이러한 논의들은 다소 선형적이고 결정론적이다. ‘매체성=재매개’라는 등식으로 “한국 웹소설과 TV 드라마 사이에 장르적 근접성(genre proximity)이 높”¹⁹⁾다고 주장하는 논의만 보아도 그렇다. 현재까지 웹소설의 OSMU 성적은 순수소설 및 장르소설에 비해 저조하다. 아무리 플랫폼에 실려 있더라도 그것이

13) 위의 논문, 92쪽.

14) 위의 논문, 112쪽.

15) 이다연, 「유료 웹소설 이용의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구」, 경기대학교 석사학위논문 2015, 2쪽.

16) 위의 논문, 4쪽.

17) 한혜원, 앞의 논문, 266-267쪽.

18) 위의 논문, 270쪽.

19) 위의 논문, 264쪽.

엄연히 활자로 구성된 ‘소설’이라는 장르적 특성을 가지고 있음을 간과해서는 안 된다.

박민성이 분석한 『성균관 유생들의 나날들』과 『해를 품은 달』은 웹 소설이면서 동시에 종이책으로도 성공을 거둔 작품들이다. 즉, 장르소설의 형식에도 맞아 떨어지는 웹소설의 형식인 셈이다. 이다연은 “유료화”를 웹소설의 결정적인 진화로 파악하고 있으나 웹소설 플랫폼의 유료연재방식이 오히려 2차 콘텐츠를 방해하는 제약으로 작용하는 측면도 고려해야한다.

웹소설의 장르적 성격은 과거에 끝난 것이 아니라 장르소설과의 교섭을 통해서 현재에도 계속되는 현상이다. 인터넷소설시대에는 존재하지 않던 장르적 경향이 현재의 웹 소설과 장르소설에 동시에 나타나고 있기 때문이다. 장르소설과 순수소설의 간섭현상은 어제 오늘의 일이 아니다 장르소설은 순수소설과 웹소설 사이의 ‘중간문학’ 역할을 톡톡히 해내고 있는 것이다. 따라서 웹소설과 장르소설의 간섭과 교섭은 현재진행형인 것으로 보아야 한다. 이는 차후 순문학과 웹 소설 사이에도 간접적인 영향관계가 성립할 수 있음을 시사한다.

III. 웹 소설과 장르소설의 하위 장르 비교

웹 소설의 장르는 복잡하고 속도도 빠르지만 그럼에도 대표적 장르는 로맨스, 판타지, 무협, 현대물 정도로 나눌 수 있다. 2018년 네이버 웹 소설 베스트리그의 카테고리는 로맨스, 로판, 판타지, 무협, 미스터리, 역사전쟁, 라이트노벨, 퓨전이다. 현재 장르소설의 주요 하위 장르는 추리, 범죄스릴러, 호러, 에스에프 등이다. 분명하게 분류할 수 없는 것은 장르소설에서도 장르복합이 흔하고, 작가가 장르를 넘나드는 경우가 많기 때문이다. 예를 들어 도진기의 『악마는 법정에 서지 않는다』(황금가지, 2016)는 한국에 드문 ‘법정물’이지만 추리소설, 범죄스릴러, 로맨스 장르의 요소를 갖고 있다. 역사물을 주로 쓰는 정명섭 작가의 『붕괴』(답, 2017)는 재난물이면서 크리처, 고어, 호러의 복합물이다.

로맨스, 판타지, 무협은 현재 종이책에서는 거의 찾을 수 없다. 추리, 범죄스릴러는 원래부터 종이책 기반의 장르소설이 강세였다고 생각된다. 에스에프²⁰⁾는 인터넷 연재의 역사가 있고 팬덤들도 형성돼 있으나 현재 웹소설에는 하위장르인

시간물 정도만이 인기를 끌고 있을 뿐이다. 뒤에서 살펴보겠지만 팬덤 문화는 웹소설 플랫폼에서는 그 성격과 방식에 있어 많은 변화가 예상된다.

이는 장르문학, 인터넷소설이 웹소설로 화려하게 부활한 것²¹⁾으로 보기보다는 장르와 매체 사이에 쌍방향적 선택이 일어난 것으로 보는 것이 온당할듯하다. 즉 기존의 장르소설(인터넷소설을 포함하여)이 ‘종이책’과 ‘플랫폼’중 자신에게 더 잘 맞는 매체와 결합한 결과이다.

기본적으로 추리, 범죄스릴러, 에스에프는 어느 정도의 인내력과 집중력을 요하는 장르이다. 추리의 경우는 앞의 단서를 기억해야 뒤의 스토리를 이해할 수 있는 형식의 장르이다. 긴 호흡의 독서가 필요한 것은 범죄스릴러도 마찬가지이다. 에스에프는 작가 개인의 과학관과 세계관을 관철시켜야하는 장르이며 새로운 지식의 제시라는 방식은 웹소설 연재에 맞지 않다. 웹소설 독서는 간헐적, 교차적, 개방적이다. 한 회를 읽는 것만으로도 이해할 수 있는 이야기를 요하며, 플랫폼의 특성상 여러 작품을 옮겨 다니면서 읽는 것도 얼마든지 가능하다. 웹소설 플랫폼은 1회 오천 자(이백 자 원고지 기준 35매 가량), 회차는 정해진 기준은 없지만 작품당 100화 정도가 기본이다.(네이버는 회당 7000자 내외) 이에 비해 장르소설은 대부분 10 챕터 내외의 장을 갖고 있다. 챕터당 원고지 100매 정도의 분량을 갖고 있는 셈²²⁾이며, 이는 웹소설 한회 분량의 세 배 가량이다.

전체분량은 웹소설이 훨씬 더 길다. 100회라 해도 책 세권 분량이고 300회를 넘는 판타지의 경우는 열권 가량이다. 시리즈가 아닌 이상 세권에서 열권 가량의

20) 회귀물의 경우는 예외인데 이에 대해서는 뒤에 자세히 설명.

21) 이다연, 앞의 논문, 4쪽.

22) 장르소설을 무작위로 뽑아 샘플로 사용했다. 샘플로 사용된 작품과 챕터 수는 다음과 같다.

작가	작품	챕터수
송시우	검은 개가 온다, 시공사, 2018	27
최혁곤	탐정이 아닌 두 남자의 방, 시공사, 2015	7
김주영	시간망명자, 인디페이스, 2017	8
배명훈	고고심령학자, 북하우스, 2017	12
전건우	소용돌이, 엘릭시스, 2017	26
김종일	몸, 황금가지, 2005	12
정해연	지금 죽으러 갑니다, 황금가지, 2018	11

장르소설을 집중력을 갖고 읽기는 힘들 것으로 짐작된다. 2002년 인터넷으로 연재된 판타지소설의 레전드라고 할 수 있는 『눈물을 마시는 새』(황금가지, 2003)는 네 권, 『피를 마시는 새』(황금가지, 2004)는 여덟 권으로 출간되었지만, 이영도의 최근작 『오버 더 초이스』(황금가지, 2018)는 단 한 권이다. 인터넷 무료연재 환경이 사라진 상태에서 『오버 더 초이스』는 처음부터 종이책 장르소설로 써진 작품인 셈이다.

시장의 기준으로 종이책을 여러 권으로 내는 경우는 사라졌다고 해도 과언이 아니다. 도서대여점 시절 수십 권의 시리즈가 있던 것과는 대조적이다. 장르소설은 이제 빌려보는 책이 아니라 사서 보는 책이 되었기 때문이다. 단지 기념용으로 종이책을 만드는 경우²³⁾는 여러 권으로 내기도 하지만 수익을 추구하는 출간인 경우에는 한 권으로 내는 것이 공식²⁴⁾이다.

이렇게 되면 인터넷소설, 도서대여점 시절에는 모두 장르소설이라고 불렸을 작품들이 왜 ‘웹소설’ ‘장르소설’이라는 명칭으로 나누게 되었는지가 이해된다. 인터넷소설과 장르소설은 원래부터 다른 장르소설이었던 셈이다. 쉽게 말하면 도서대여점의 종이책과 서점의 종이책은 다른 매체였다고 봐야한다. 물론 인터넷소설과 장르소설 간에 영향이 없었던 것도 아니고 현재의 장르소설에 변화가 없는 것도 아니다. 장르소설은 종이책 및 이북에 특화되면서 깊이 있는 내용을 담보하기 쉽게 되었다. 장르소설과 종이책의 구분이 도무지 쉽지 않다²⁵⁾는 얘기가 나오는 이유다.

웹 소설과 장르소설보다 장르소설과 순수문학의 거리가 더 가까워 보이는 것도 사실이다. 장르소설 작가가 순수문학 브랜드에서 책을 낸 것은 어제 오늘의 일이 아니다.²⁶⁾ 순 문학 출신의 작가가 장르를 차용하거나 장르소설을 쓰는 경우도 적지 않다. 순문학권의 소설이 장르를 차용한 예²⁷⁾는 적지 않으며, 윤이형과 정세랑

23) 네이버 웹 소설 대표작가인 청빙의 『호접몽전』 소장판은 5권의 시리즈로 출간되었다.

24) 이재익 작가의 경우가 대표적이다. 이재익은 연재를 끝낸 웹 소설을 한권에서 두 권 정도의 종이책으로 출간한 경우가 많다.

25) 장은수, 「한국의 문학독서, 어떻게 변화하고 있는가」, 『숨』 4호.

26) 듀나와 배명훈이 대표적이다. 듀나는 이미 2002년에 문학과지성사에서 『태평양 횡단 특급』을 낸 바 있다. 배명훈은 2011년에 문학 동네에서 『신의 궤도』를 출간했으며, 이후 문예중앙, 문학과지성사, 은행나무 등에서도 책을 냈다.

27) 편혜영 『재와 빨강』(창비, 2010)는 바이러스 재난물, 최재훈 『일곱개의 고양이눈』(자음과 모음, 2011)은 범프스틸러, 손흥규 『서울』(창비, 2014)은 좀비물의 서사적 열개를 갖고

은 순문학 작가이면서 동시에 SF 작가라 할만하다. 정윤준의 『바벨』(문학과 지성사, 2014), 장강명의 『아스타틴』(에픽로그, 2017)도 SF이다. 범죄스릴러나 에스에프 작품이 많은 비율을 차지하는 것은 종이책 매체에 태생적으로 적합한 장르가 존재함을 다시 확인하게 한다.

호러는 장르소설과 웹 소설 모두에 나타나는 장르이다. 이는 호러 자체가 어떤 정보나 단서의 기억보다는 긴장감의 유지가 관건인 서사구조를 가진 때문으로 풀이할 수 있다. 웹 소설에서는 호러보다 미스터리라는 용어가 선호되는 것도 같은 맥락이다. 원고지 3-40매 정도로 짧게 끊어지는 연재 형식에서 독자에게 공포를 안기기란 쉽지 않다. 그러려면 지속적인 분위기를 조성해야 하기 때문이다. 긴장의 고조와 해소도 일주일 두 번 연재의 방식으로는 쉽지 않을 수 있다. 웹 소설의 미스터리는 사실상 호러에 가깝지만 어감상 호러보다 폭넓고 일반적인 느낌을 준다. 범인을 찾아내는 과정이 있기는 하지만 그 자체가 목적이 아니기 때문에 추리, 범죄스릴러의 요소 중 플랫폼 연재에 유리한 부분만 받아들였다고 할 수 있다.

웹 소설과 장르소설의 하위 장르들을 비교할 때 눈여겨봐야 할 장르는 SF이다. 웹 소설 카테고리에는 SF는 마이너장르이다. 문피아에서 장르별 카테고리에 들어가 SF를 클릭해보면 단 한 작품만 나오는 것을 볼 수 있다. 네이버와 조아라에는 아예 카테고리조차 없다. 대부분 판타지 장르에 흡수되어 있기 때문이기도 하지만 위에 언급했듯이 에스에프는 작가의 독창적인 과학지식과 상상력을 제시해야 하는, 플랫폼 연재에 적합하지 않은 대표적인 장르이기 때문이다. 하지만 회귀물이라 불리는 타임루프(Time-loop)물은 웹 소설에서 하나의 장르로 굳어진 대표적 케이스이다. 타임루프(time-loop)는 시간 여행을 소재로 한 SF의 하위 장르로, 이야기 속에서 등장인물이 동일한 기간을 계속해서 반복하는 것을 말한다. 장르소설에서는 황희의 『월요일이 없는 소년』(들녘, 2015) 정도이지만, 웹 소설의 회귀물은 다수이다. 회귀물은 SF 장르가 웹 소설 플랫폼에 성공적으로 안착하는 방식을 보여주는 좋은 예이다. 이러한 장르문법은 외부(회귀물의 경우는 영화)에서 이미 형성된 클리셰가 흡수되는 형식으로 나타나기도 하지만 작가-독자 사이의 소통을

있다. 박생강의 『보광동 안개소년』(자음과 모음, 2011), 김성중 『개그맨』(문학과 지성사, 2011)은 판타지를 차용한 것으로 볼 수 있다. 노희준 『넴버』(민음사, 2012), 김이은 『11:59PM 밤의 시간』(답, 2016)은 본격적인 범죄 스릴러물이다. 이외에도 수많은 단편들이 장르소설 및 장르영화의 문법을 흡수하고 있다.

통해 자연발생적으로 형성되기도 한다. 이에 대해서는 다음 장에서 매체와 장르간의 상호작용을 분석하면서 구체적으로 살펴볼 것이다.

IV. 매체-장르의 중층결정

장르소설은 독자의 호기심을 최대한 연장시키는 '지연'의 서사전략을 채택하는 경우가 많다. 이는 최근 한국의 장르소설에 있어서도 마찬가지다. 예를 들어 도진기의 『악마는 법정에 서지 않는다』의 첫 번째 장은 여주인공을 차지하기 위해 남자동창 세 명이 달리기 내기를 하는 장면인데, 작가는 이 내기의 진짜 승리자를 결말에 이르기까지 알려주지 않는다. 이 일화는 소설의 서사 전체를 감싸 안는 구조로 작용한다. 정명섭의 『붕괴』의 서두에 등장하는 하늘을 나는 아이의 정체는 소설의 말미에 가서야 밝혀진다. 아이의 존재가 모든 사건들의 원인이자 해결의 키임은 물론이다.

반면 웹소설은 화(話) 내에서 궁금증을 유발하고 곧바로 해소하는 전략을 쓴다. 스크롤을 유도해야 화의 끝에 도달하고, 화의 끝에 도달해야 다음 화의 클릭이 이루어지기 때문이다. 이른바 절단신공(截斷神功)은 긴장을 연장하는 방식이 아니라 다음 화에서의 즉각적인 만족을 예상하게 하거나, 새로운 상황을 펼쳐놓는 방식으로 이루어지는 경우가 많다. (궁금증-즉각적인 만족-또 다른 궁금증 혹은 새로운 상황)의 순서로 배열되어 있는 것이다.

과거 팬덤(Fandom) 위주의 장르소설에서는 과감하게 생략되었을지도 모르는 설명들이 웹 소설에서는 어렵지 않게, 주로 대화형식으로 제시된다. 허사린의 『위험한 펫』은 평범한 대학생 아영이 길에서 주워온 황금 알이 부화해 '심쿵한' 연하남으로 성장한다는 설정의 로맨스 판타지이다. 가)는 서사의 기본규칙을 알려주는 부분이고, 나)는 작품 자체가 속한 장르의 성격을 설명하는 부분이다. 가)에서는 인간에 대한 사랑이 용의 목숨을 위협할 수 있음을 암시하고, 나)에서는 작품이 속해 있는 세부장르인 키잡²⁸⁾물에 대해 설명하고 있다.

28) “키워서 잡아먹는다”의 약자. 『위험한 펫』은 정확히 말하면 역(逆)키잡물이다.

가)

“난 영력에 따라서 달라. 수천 년까지 살 수도 있고, 수백 년 만에 죽을 수도 있어. 태어나서부터 영력을 얼마나 모으는지가 중요해.”

“신기하네. 그럼 넌 지금 영력을 얼마나 모았어?”

“여긴 영력이 너무 모자라. 별로 없어. 거기다 내가 아직 어려서 영력을 잘 조절하지 못해. 이렇게 인간하고만 있어도 영력이 자꾸 모자라. 배고파.”

-허사린 『위험한 펫』 2화 중에서

나)

“그럼 잘 키워서 잡아먹어야지.”

“자, 잡아먹는다니?”

“진짜 먹겠다는 소리가 아니라, 너 키잡물 몰라?”

“키잡물?”

“키워서 잡아먹는다는 줄임말인데, 어린 이성을 완전 내 취향대로 조련하는 거야. 오직 나밖에 모르는 애인이 되는 거지.”

“그거 약간 범죄 아냐?”

-허사린 『위험한 펫』 3화 중에서

한마디로 웹소설은 독자에게 친절하다. 철저하게 독자 친화적 모델이라는 말이 나오는 이유다. 웹소설 플랫폼은 일주일에 2회, 한회 5000자 가량의 원고를 연재하는 것을 원칙으로 한다. 콘셉트와 삽화만으로 직관적이고 즉각적인 관심을 끌어 내야 한다. 유료결제를 유도하려면 진입장벽을 낮추어야 하고, 고정 독자를 확보하려면 다른 작품과의 뚜렷한 차별성을 갖춰야한다. 빠른 시간 안에, 쉬우면서 동시에 독특하기까지 해야 하는, 상식적으로 가능하지 않은 미션을 수행해야하는 장르인 셈이다.

웹소설의 매출을 숙련도(Skill)와 몰입(Flow)의 개념으로 설명하려는 우정화, 주정민의 논문²⁹⁾은 웹소설 창작의 아이러니를 설명하는데도 유효적절해 보인다. 이 논문은 게임유저의 만족도를 높이는 두 가지 요인이 웹소설 독자에게도 적용된다고 본다. 즉, 숙련도가 높아질수록 몰입이 지속되고 그에 따라 만족도와 지속적

29) 우정화·주정민, 「웹소설 이용자 속성이 몰입과 만족도, 그리고 지속적 이용의도에 미치는 효과」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 17(11), 2017.11.

이용의도도 높아진다. 반면 숙련도의 요구는 초보자가 독서를 포기하게 만드는 진입장벽으로 작용하기도 한다. 거부감이 들지 않게 독자의 이해력을 차근차근 성장시키는 계단식 독서가 웹소설 창작의 관건이라는 얘기가 된다.

이런 점에서 보자면 겜판(게임판타지)의 출현은 필연적이었던 것으로 이해된다. 겜판은 게임서사의 규칙에 따라 이야기를 풀어내는 판타지의 하위 장르이다. 최영진의 『프로젝트 J』는 1화-인스톨, 2화-셋업, 3화-튜토리얼, 4화-퀘스트, 5화-스택, 6화-아이템, 7화-스킬 등으로 되어있어서 소재목이 모두 게임용어다. 게임을 잘 아는 사람일수록 더 큰 재미를 맛볼 수 있지만, 게임을 모른다 해도 서사를 쫓아가는 데는 아무 무리가 없다.

“무슨 영문인지 모르겠지만 지금은 일단 이 미친개부터 어떻게 해야겠다.”

더욱 기이한 일이 벌어진 것은, 울이 막 이런 생각을 떠올렸을 때였다. 뭔가 글자가 적힌, 반투명한 직사각형의 평면 도형이 개의 머리 위쪽 허공에 불쑥 떠올랐다. 그것은 컴퓨터 운영체제인 윈도우즈의 창 모양과 매우 흡사했다. 울의 시선이 절로 그쪽으로 향했다. 그는 헛바람을 내뿔었다.

“헐”

레벨1 회색 늑대

상태: 부상, 격노

- 최영진, 『프로젝트 J』 1화 중에서

현실세계에 나타난 윈도우창은 게임유저들에게는 재미를 더해주고, 게임을 모르는 독자들에게는 서사의 규칙을 친절하게 제시하는 안내자 역할을 한다. 판타지와 게임서사의 결합으로 진입장벽과 숙련에 의한 몰입이라는 모순되는 요구를 모두 충족하고 있는 것이다.

이러한 웹소설의 경향은 쉽게 클리셰로 파악되는 경향이 있다. 한혜원·김유나는 웹소설에 대한 직접적인 평가는 하지 않지만, “개별 작가의 개별 작품을 소비하거나 작가의 가치관을 통해서 교훈을 얻고자 하는 의의보다는, 오히려 기존의 대중문학 및 서사체를 통해서 공고하게 굳어진 장르의 관습성을 반복적으로 소비하고자 하는” 독자의 욕망 때문에 “웹 소설에서는 작가주의보다는 장르 자체의 관습성

이 앞서게 된다”³⁰⁾고 말하고 있어서 사실상 클리셰를 웹소설의 한계로 위치 지우고 있다.

하지만 구본혁에 의하면 이러한 클리셰는 장르문학에 빼놓을 수 없는 요소이다. 장르문학은 오히려 모방을 권장하며 유사품과 추종자를 만들기를 바란다.³¹⁾ 이런 식으로 세력을 얻은 규약들(protocols)을 관습이라고 하며 이는 장르문학 자체의 정체성을 형성한다.

“관습이란 (...) 후천적으로 성립 되는 규칙이다. (...) 장르문학을 처음 시작하는 사람들이 어려워하는 선행학습의 문제도 이 관습으로 인해 발생한다. (...) 장르문학은 독자가 규약에 동의하고, 관습에 대한 지식이 있다는 전제에서 이야기를 진행하는 경우가 대부분이다. (...) 1세대 판타지에서는 엘프, 드래곤, 드워프와 같은 것에 대한 자세한 설명을 덧붙였지만 이후 시간이 흐르면서 엘프, 드래곤, 드워프에 대한 설명은 점점 줄어드는 것을 확인할 수 있다. 특히 하드 코어한 장르 문학들은 이러한 관습과 규약에 대해 고도로 훈련된 독자를 요구한다는 점에서 장르문학의 핵심은 바로 이 관습에 있다.”³²⁾

고도로 훈련된 독자만이 이해할 수 있는 ‘장르관습’이 현재의 웹소설에 존재하기는 매우 어렵다. 앞에서 언급한 진입장벽의 문제 때문이다. 이것은 웹소설 플랫폼의 매체적 한계이다. 하지만 초점을 ‘장르 내 관습’이 아닌 ‘장르 생성’의 문제로 바꾸면 이야기는 달라진다.

현재 웹소설은 그 어떤 분야보다도 새로운 장르가 활발하게 만들어지는 영역이다. 웹소설의 장르생성은 둘 이상의 장르가 결합되는 방식으로 이루어지는 경향이 있다. 현대 무협, 현대 판타지, 동양 로판, 서양 로판 등이 대표적인 예이다. 작품들의 경향이 새로운 장르를 만들어내기도 한다. 현대로맨스의 후회물은 일종의 치유물 로맨티코미디라고 할 수 있는데 현대물 세부장르에 포함될 정도로 장르화 되었다. 이러한 과정에서 장르간의 위계는 쉽게 뒤바뀔 수 있다. 웹소설 플랫폼의 특성상 기준은 개념적 체계가 아니라 독자의 선호도에 놓이기 때문이다.

새롭게 생겨난 장르가 세력을 얻는 과정은, “오히려 모방을 권장하며 유사품과

30) 한혜원·김유나, 「한국 웹 소설의 멀티모드성 연구」, 『대중서사연구』 제21권 1호, 2015, 24쪽.

31) 구본혁, 「한국장르판타지의 개념과 장르관습」, 고려대학교 대학원 석사논문, 2014, 37쪽.

32) 위의 논문, 35-36쪽.

추종자를 만들기를 바란다.”는 장르소설의 정의에 정확히 들어맞는다. 웹 소설의 장르증식의 방향은 장르소설의 장르관습이 일차세계의 리얼리티를 폐기하고 자신들이 만들어낸 이차세계의 ‘내적 일관성’ 안에서만 기능한다는 공식과도 일치한다. ‘이차세계’와 ‘장르관습’은 한국장르판타지와 환상소설을 구별할 수 있는 가장 큰 특징이다.³³⁾

최영진의 『프로젝트 J』는 게임판타지와 ‘이 세계 판타지’가 결합된 형태이다. 인기영의 『레벨 업! 하는 식당』은 이 세계 게임판타지의 구조 위에 ‘요리’를 소재로 삼은 전문가물의 서사가 올라가 있다. 이러한 새로운 서사들은 팬덤들 사이에서만 유통되는 ‘장르관습’이 없이도 이차세계의 ‘내적 일관성’을 유지하는데 성공하고 있다. 서양 로판이나 동양 로판의 경우도 마찬가지다. 이들 작품의 배경은 특정시대나 특정 국가를 지시하지 않는다. 작품의 이해를 위해 1차세계의 리얼리티를 필요로 하지 않는 것이다.

이러한 장르들의 영상화(Visualizing)는 몹시 까다로울 것이 예상된다. 차라히 완전히 환상적인 시공간이라면 몰라도, 서양 로판 동양 로판 식의 17-19세기의 유럽 같지만 사실은 완전히 가상적인 시공간을 드라마나 영화로 재현하기는 쉽지 않다. 최영진이나 인기영의 게임서사는 영상으로 볼 때보다 활자로 볼 때에 더 이해가 쉽고 독특한 묘미를 가질 것이 분명하다.

더구나 이러한 작품들에서 보이는 클리셰는 삭제해 해도 무방한 자유 모티프(Free-Motif)가 아니다. 최영진이나 인기영의 작품에서 게임서사를 제거하면 스토리 자체가 성립하지 않는다. 서양 로판의 경우도 특정시공간을 첨가하면 전혀 다른 느낌의 이야기가 되고 말 것이다. 그것은 전체 서사와 유기적으로 결합해있는 구축적 모티프, 즉 이야기소(Narreme)이다.

이쯤에서 상기해보아야 할 것은 한국의 웹소설이 매우 독자친화적인 장르라는 사실이다. 드라마나 영화, 애니메이션 등으로 매체전환하기 어려운 서사는 독자들의 니즈이다. 웹소설의 상당수는 영상으로 보는 것보다 글로 읽는 것이 더 재밌는 방향으로 써지고 있다. 한국의 웹 소설 독자들은 웹 소설의 OSMU를 바라지 않는지도 모른다. 그들은 그 어떤 장르에서도 볼 수 없는 새로운 차원의 세계를 웹소설에서 읽기를 바란다. 다시 말해 웹 소설의 매체적인 특징보다 활자적인 특징

33) 위의 논문, 29-32쪽.

에서 즐거움을 느끼는, 그야말로 ‘독자’일 가능성이 크다.

장르의 융합은 웹 소설에서만 드러나는 현상이 아니다. 장르소설에서도 장르융합은 두드러진다. 심지어 영화나 드라마에서도 공통적인 현상이다. 문화체육관광부에서 격년으로 실시하는 <국민독서 실태조사 보고서>를 보면 순문학은 거의 그대로인 반면 장르소설은 꾸준히 그 비율이 높아지고 있음을 볼 수 있다.³⁴⁾ 전자책 통계에서는 순문학의 점유율이 급락한 것에 비해 장르소설의 하락은 완만하다는 사실을 알 수 있다.³⁵⁾ 2017년 기준 웹 소설은 전자책 시장 점유율은 73%³⁶⁾에 달한다. 이러한 상황에서 웹 소설 독자의 새로운 니즈가 장르소설과 순수소설 시장에 영향을 끼치지 않았다고 보기는 어려울 것 같다.

V. 결론

본고는 매체와 장르가 비선형적이고 중층 결정적으로 상호작용한다는 전제 하에 플랫폼 기반 웹소설의 장르성을 분석함으로써 웹소설의 문학으로서의 전망을 타진해보고자 하였다.

또한 웹소설의 독자들이 단지 매체에 익숙한 이용자가 아니라, 다른 매체로는 경험할 수 없는 활자만의 ‘2차 세계’를 추구하는 새로운 경향의 독자일 수 있음을 살펴보고자 했다.

웹소설이 독자친화적임을 인정하면서도 웹소설을 작가주의 및 완성도의 기준

34) 연도별 문학 및 장르소설 종이책 이용현황

연도	문학	장르소설	합계
2011	25.9	8.4	34.3
2013	26.6	10.2	36.8
2015	27.0	12.8	39.8

35) 연도별 문학 및 장르소설 전자책 이용현황

연도	문학	장르소설	합계
2011	25.9	8.4	34.3
2013	26.6	10.2	36.8
2015	27.0	12.8	39.8

36) 이재영 기자, 앞의 기사, 『이투데이』, 2017.04.21.

으로 평가하는 것은 이율배반적이다. 2차 콘텐츠보다 플랫폼 연재 자체에서 더 많은 이윤이 발생하는 구조에서 작가가 독자의 기대를 거스르는 방향으로 창작을 할 개연성은 희박하기 때문이다. 중국에서 웹소설의 영상화가 활발한 것은 애초부터 OSMU를 염두에 두고 웹소설-웹드라마-영화로 이어지는 기획이 선행하기 때문이다. 중국에는 웹소설과 웹툰이 무료콘텐츠로 제공되는 플랫폼이 많다. 콘텐츠 시장의 규모를 생각할 때에도 한국과는 전혀 다른 산업구조를 갖고 있는 것이다.

웹소설 독자의 욕망을 고정적인 변수로 상정하는 것도 단순한 견해이다. 독자는 단지 트렌드를 욕망하는 존재가 아니라 점진적인 독서를 통해 성장하는 존재이기 때문이다.

장르소설이 질적 성장을 이룬 것은 오랜 세월동안 팬덤과의 상호작용을 통해 문학성을 담보하는 방향으로 이동할 수 있었기 때문이다. 일본의 라이트노벨은 출현 당시 소설이 아니라 대중문화의 일종이라는 편해를 받았으나 지금은 라이트노벨 작가가 문학상을 받는 수준에까지 이르렀다. 관건은 작가의 역량이 아니라 독자의 독서력을 계단식으로 상승시킬 수 있는 시스템의 확보이다.

이런 관점에서 보자면 웹소설은 이미 단순히 흥미 위주의 스낵 컬처 수준을 벗어난 것으로 보인다. 위에서 언급한 최영진의 『프로젝트 J』는 숙련도와 몰입도를 순차적으로 높이는 서사구조를 구현하여, 작품의 말미에서는 이 세계가 사실은 우리 위에 어떤 존재가 만들어낸 가상의 공간이며, 인간은 가상인지도 모를 물질을 추구하느라 진정으로 중요한 것을 놓치고 있는지도 모른다는, 다소 존재론적이고 철학적인 세계관을 제시하는데 성공하고 있다. 인기영의 『레벨업! 하는 식당』 류의 일명 전문가 소설은 특정분야에 대한 디테일한 정보력을 바탕으로 이른바 ‘지식 덕후’ 장르를 발전시켜나가고 있다. 요리뿐만 아니라 스포츠, 주식, 비트코인 등 주제도 다양하다. 이러한 작품들의 증가와 장르화는 아직 일반적인 현상은 아니지만 분명한 변화 중 하나이며, 끊임없이 새로운 것을 원하고, 동시에 재미 이상의 무언가를 추구하는 독자가 생성되고 있음을 방증하는 현상이다.

사실상 '순수문학' '대중문학' '인터넷소설' '장르문학' '웹소설' 등의 분류는 학문적·개념적인 것이라기보다는 시장적이고 경험적인 용어로 여겨진다. 이것은 장르라기보다는 활동의 분야를 뜻하는 씬(Scene)의 의미에 훨씬 더 적확하게 맞아떨어진다. 서로 활동하는 계(界)가 다를 뿐 범죄스릴러를 쓰고 있다면 범죄스릴러

작가이고, SF를 쓰고 있다면 SF 작가이다. 이것은 순수냐 장르냐, 장르로 부를 수 있느냐 없느냐의 잣대로 평가할 사안이 아니라 하나의 장르가 담보하고 있는 다양한 방향의 스펙트럼으로 파악해야 할 현상들이다.

종이책에서 전자책으로의 변혁을 겪고 있는 우리는 활판인쇄술 또한 기술적인 특이점이었음을 잊곤 한다. 먼 미래를 보지 않더라도 소설은 항상 기술의 변화와 그 운명을 같이 해왔다. 그리고 기술과 시장의 변화는 새로운 소설적 형식의 출현에 결정적인 영향을 끼쳐왔다. 웹소설 플랫폼은 글로 창작된 서사장르가 높은 이윤을 창출할 수 있는 사업모델을 이미 제시했다. 독자의 니즈를 빠르고 폭넓게 피드백하여 독서의 저변을 확대하고 질적 성장을 도모할 수 있는 잠재력을 확보한 것도 사실이다. 모쪼록 '중간문학'의 저변확대와 더불어 모든 소설의 분야가 장르적으로 산업적으로 선순환적인 생태계를 구축할 수 있기를 기대해 본다.

❖ 참 고 문 헌

- 논문

- 김숙·장민지, 「스몰 콘텐츠 웹소설의 빅 플랫폼 전략」, 『코카포커스』, 16-8호(통권 104호), 한국콘텐츠진흥원, 2016.
- 박민성, 「인터넷 소설의 작은 역사」, 『한국문학연구』 43, 동국대학교 한국문학연구소, 2016.
- 우정화, 주정민, 「웹소설 이용자 속성이 몰입과 만족도, 그리고 지속적 이용의도에 미치는 효과」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 17(11), 2017.
- 한혜원, 「한국 웹소설의 매체 변환과 서사구조 - 궁중 로맨스를 중심으로」, 『어문연구』 91, 2017.
- 한혜원·김유나, 「한국 웹 소설의 멀티모드성 연구」, 『대중서사연구』 제21권 1호, 2015.

- 학위논문

- 구본혁, 「한국장르판타지의 개념과 장르관습」, 고려대학교 대학원 석사논문, 2014.
- 이다연, 「유료 웹소설 이용의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구」, 경기대학교 석사학위논문,

2015.

- 단행본

장은수, 「책읽는 사회를 어떻게 만들까?」, 『한국의 논점 2017』, 북바이북, 2016.

- 신문기사

이대회 기자, 「웹소설이 떴다, 장르소설이 새로운 길?」, 『프레시안』, 2017.02.24.

이재영 기자, 「출판산업 매출 줄었지만 전자책 성장 ‘쑥쑥」, 『이투데이』, 2017.04.21.

윤준수 기자, 「이승우 소설가, “인터넷의 돌연변이 웹소설, 우려스러워…”」, 『뉴스페이퍼』, 2017.10.07.

이민호 기자, 「디앤씨미디어, 웹소설 IP 기반 ‘원소스 멀티유즈’ 전략으로 해외 공략」, 『이투데이』, 2018.6. 12)

❖ ABSTRACT

A study on the genre aspects of Korean web novels

RHO, Hee-jun

This study aims to examine the possibilities that Korean web novels will make progress to a kind of literature, by analysing the media and genre of recent Web novels in Korea, through reviewing existing studies and comparison with Korean Genre Novels.

The issues of Korean web novel can be summarized at the problem that it is new cultural contents or the evolution of novel genre, but last discussion have limitation of lineal and deterministic viewpoint. So, this article would study the aspects as a novel genre of Web novels and future development possibilities to be a new branch of literature, using non-lineal model in order to understand the over-determination of Web novels between its media and genre.

Korean web novels are making more and many progress in the manner of structural combination of sub genre in the field of web novels, than the making detail which is intrinsic in the genre.

As a result, Korean web novels are identified as the genre rather linguistic than visual, put into perspective that grow up new kind of literature and set up virtuous circle of cultural eco system from paper book to web contents by the mediation of genre novels called as middle-blow literature.

Key Words

Korean web novels, Media, Genre, Genre novels, Cultural literature, Contents, Middle blow literature, Cultural eco system, Virtuous circle.

저자: 노 희 준 (rohhee10@gmail.com)

논문접수일: 2018.08.25. / 심사완료일: 2018. 09. 18. / 게재확정일: 2018. 09. 19.