

웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구

김 준 현*

요약

이 글은 웹소설의 장에서 사용되는 장르 연관 개념들이 어떤 외연과 내포로 사용되고 있는지를 살펴보았다. 장르 연관 개념은 사실 모든 문학의 장에서 복잡하게, 또 불명확하게 사용된다. 따라서 이 글의 목적은 이러한 복잡성과 불명확성을 갖고 이루어진 웹소설 장르 구분이 근본적인 불완전성과 유용성을 소거하는 데 있지 않고, 대신 이 개념들이 혼란스럽게 사용되는 양상을 구체적으로 재구하는 데 있다.

웹소설이 실제적으로 논의되는 장에서, '웹소설'이 매체를 규정하는 장르 명칭이라는 것에 대한 이해는 비교적 높은 것으로 보인다. 하지만 '웹소설'과 '본격소설'/'장르소설'이라는 구분이 그러한 매체성을 균일하고 정치한 기준으로 삼고 있지 않은 결과라는 사실은 충분히 주목되거나 이해되지 않은 것으로 보인다. 사실 매체성을 기준으로 하여 웹소설의 대척점에 있는 장르 명칭이라고 한다면, '출판소설'(여기에서 '출판'이 '종이책 출판'을 함의한다는 전제 하에)이 될 것이다. 하지만 웹소설의 장르 논의에서 이러한 점은 오히려 주목되고 있지 않다. '장르소설'이라는 명칭은 사실 기존의 어떤 장르 연관 명칭과 비교해도 이질적이며, 따라서 이후 장르 관련 명칭 간의 외연을 구분하는 데 있어서 혼란을 주는 요소로 작용하고 있다.

웹소설의 장르 논의에서 '장르소설'에 대한 연구 성과, 혹은 논의의 성과들이 그대로 도입되고 사용되는 것은 그것을 도입하는 주체들이 누구인가의 문제와 연관을 맺고 있다. 하지만 웹소설은 그 매체성이 유통 방식이나 작품의 형식 뿐 아니라 내용에까지 영향을 미치고 있으며, 그런 관점에서

* 성신여자대학교

볼 때 '장르소설'의 하위 장르가 '웹소설'로 옮겨왔다고 하더라도, 그 내용적 변화는 필연적인 귀결이라고 할 수 있다. 하지만 현재 웹소설과 관련된 논의들은 아직 장르소설과 웹소설의 구별지점에 대해서보다는 장르소설과 웹소설의 친연성, 혹은 동일성을 더 강조하고 있다고 할 수 있다.

웹소설의 장르 연관 개념 중 이전 시대와 다르게 사용되는 것 중 하나는 '~물'이라는 기호이다. 웹소설에서는 '판타지', '로맨스', '무협' 등 기존에 활발하게 사용되던 장르 명칭들이 플랫폼에 의해서 쓰이지만, 실제로 작가들과 CP업체들이 공동창작을 수행함에 있어서 활용하기에는, 그리고 독자들이 작품을 읽고 비평하는 과정에서 사용하기에는 지나치게 추상적이다. 따라서 장르를 좀 더 세분하기 위해서 '~물'이라는 용어가 예전의 쓰임새와는 다른 양상으로 사용되고 있다. 작가와 독자에 의해서 더 즐겨 쓰이는 장르 관련 명칭은 '~물'이 되었지만, 아직 이 명칭에 대해서는 제대로 논의된 적이 없는 것 같다. 이 '~물'이라는 명칭이 대중에게 어떻게 사용되는지를 파악하는 것은 향후 웹소설의 창작과 비평의 장에서 이루어지는 논의들을 좀 더 정치하게 만드는 과정에서 중요한 예비 작업이 될 것이다.

주제어 : 웹소설, 장르, 장, 매체, '~물'

목차

1. 서론
2. '웹소설'과 '장르소설', 그리고 '장르'라는 기호
3. 웹소설 장르 논의에 있어서 '매체성'의 문제
4. 웹소설 장에서의 '~물'이라는 기호
5. 결론

1. 서론

이 글은 2010년대 웹소설¹⁾의 장(場)²⁾에서 사용되는 장르 연관

개념을 살핀다. 그리고 그것을 통해 현재 활발하게 창작/유통되고 있는 웹소설이라는 대상을 둘러싼 작가와 (비평가를 포함하는)독자, 그리고 (플랫폼이나 CP업체³⁾ 등의)유통주체⁴⁾ 등 웹소설 장의 구성원들이 갖고 있는 장르에 대한 인식을 고찰한다. 이 작업은 웹소설을 통한 소통 방식, 그리고 웹소설의 작법과 독법이 현재 해당 장의 구성원들에 의해 무의식적으로, 또한 임시적으로 합의되어 있는 양상을 살피는 일이 된다(웹소설을 둘러싼 담론들은 끊임없이 변화

- 1) '웹소설'이라는 명칭은 네이버가 2013년 '네이버 웹소설'이라는 명칭을 제시하면서 급속도로 퍼져서, 비슷한 외연을 갖고 있던 다른 기호들을 압도하였다. 이 글에서는 '웹소설'을, '인터넷 소설', '모바일소설', '장르소설' 등 연관성이 크고 서로 혼용되기도 하는 명칭들이 지칭하는 대상과 구별하여 논의한다. 그 이유는 두 가지인데, 하나는 이 글이 '웹소설'이라는 기호 자체의 외연과 내포를 논구의 대상으로 하고 있기 때문이고, 또 하나는 이 글이 '웹소설'이 지니는 매체성을 강조하기 때문이다.
- 2) 이 글에서 쓰이는 '정의내리기', '담론투쟁', 그리고 '장' 등은 이제는 문화연구에서 상식이 된 피에르 부르디외의 용어이다. 웹소설을 둘러싼 지형을 '장'이라고 부르는 것은, 그 안에서 유통되거나 공유되는 담론들이 고정된 것이 아니라, 끊임없이 변화하는 유통적인 대상으로 보겠다는 의지를 견지하는 것이다. 이 글에서 다루는 '웹소설의 장르'와 관련된 개념의 정의 내리기와 구분들은 모든 구성원들에게 동일하게 공유되는 것도 아니고, 어느 하나가 절대적인 권력이나 객관성을 확보할 수 있는 것도 아니다. 이 글에서 정리한 장르 인식은 어느 때고 극적으로, 혹은 완만하게 변할 수 있는 것이다. '장'의 개념은 이렇게 연구의 대상을 고정적인 것으로 보지 않으려는 노력의 일환으로 연구에 도입된다.
- 3) 'CP'는 'contents provider'의 약자로, 플랫폼과 작가 사이에서 작품을 관리하는, 일종의 매니지먼트 업체를 의미한다. 종이책의 출판사와도 업무 상 겹치는 면이 있어, CP업체는 스스로를 '출판사'로 호명하는 경우도 많고, 실제로 출판사가 CP업체로서 웹소설 업계에 진출하는 경우도 많다. 웹소설 고유의 명칭은 아니지만, 웹소설 시장의 성장과 함께 대두된 유통 주체로서 웹소설 유통의 양상을 논할 때 빼놓을 수 없는 존재가 되었다.
- 4) CP업체를 비롯한 '유통주체'가 웹소설 작가의 창작 과정에 깊이 개입하고 있다는 사실은 웹소설의 특성을 논하는 데 있어서 살펴야 할 중요한 변수이다. CP업체가 작품의 창작과 유통에 구체적으로 어떤 양상으로 개입하는지를 살피는 것은 이 논문과는 별도의 방법론으로 접근해야 할 문제이다. 이에 대해서는 별도의 연구를 진행중이며, 이 논문에서 CP업체는 공통창작 과정에서 '~물' 등 장르 연관 개념을 적극적으로 활용하는 또 하나의 주체로서 존재한다는 맥락에서 언급되고 있다는 점을 밝힌다.

하고 있으나, 장의 구성원들은 이 담론이 고정된 것으로, 완전한 객관성을 갖춘 것으로, 그리하여 그 담론들이 - 이를테면 장르를 나누는 기준 같은 것들이 - 공식화되어 사용될 수 있는 것처럼 착각하는 경향이 있다).

이 글을 읽는 독자에게 한 가지 강조해야 할 점은, 이 글의 목적이 웹소설의 장르가 어떻게 정의되고 구분될 수 있는지를 과학적으로 밝히는 것도 아니고, 또 어떻게 정의되고 구분되어야 하는지를 당위적으로 주장하려고 하는 것도 아니라는 사실이다('장'의 개념을 도입하여 대상의 유동성을 전제하면서 그런 것을 목적으로 삼는 것은 모순적 태도를 내포하고 있다). 이 논문의 관심사는 현재 '웹소설'이라는 말을 쓰고 있는 언중의, 혹은 '웹소설'이라는 기호의 '정의 내리기'를 둘러싼 담론 투쟁, 담론 경쟁에 참여하고 있는 '웹소설 장'의 구성원들의 인식 속에 장르와 장르 개념(유사 장르 개념을 포함)이 어떻게 자리 잡고 있는지 그 양상을 살피는 데에 있다.

즉, 간단하게 말해서 '웹소설의 장르가 어떻게 구성되었는가'를 살피는 것이 아니라, '웹소설의 장르 인식이 어떤 양상으로 구성되어 있는가', 혹은 '현재 웹소설 장의 구성원들은 장르가 어떻게 구성되었다고 인식하는가'를 살피는 데 목적이 있다는 것이다. 이 글의 목적이 전자가 아니라 후자에 닿아 있다는 것을 이해하는 것은 이 글의 의미를 파악하고 인정하는 데 있어서 중요한 변수가 되기 때문에 반드시 명확하게 표명될 필요가 있다.

'웹소설'이라는 명칭이 정착된 것도 최근이고, 그 명칭으로 불리는 대상에 대한 연구는 따라서 매우 초기 단계에 머물러 있다. 몇몇 연구자와 작가들이 지적하고 있듯이, 웹소설의 규모와 파급력에 비해 그에 대한 메타적 논의가 진행되는 속도는 느린 편이다. 학계에서의 연구결과 뿐 아니라, 비평적 관점과 평가를 담은 글도 매우 적은 실정이다. 엄청난 독자들을 확보하고 있는 작품은 많으나 해당 작품에

대한 비평은 상당히 제한적이라는 말이다.⁵⁾ 그러다보니 아직 웹소설과 관련된 담론들이 정치한 개념들을 통해서 진행되거나 정립되어 있다고 보기 어렵다.⁶⁾ ‘장르소설’, ‘웹소설’과 같은 층위나 기준이 다른 개념들이 서로 대립어로 사용되는가 하면, 웹소설과 같은 매체적 장르 개념과 ‘판타지소설’ 같은 플롯 차원의 장르 개념이 무분별하게 같은 층위인 것처럼 사용되기도 한다. 이런 종류의 현상은 장르 연관 개념이 원래부터 가지고 있는 주관적이고 자의적인 면 때문에 장르가 존재하는 어떤 장에서도 목격되는 것이다. 그러나 그 혼란의 양상을 재구하는 연구 성과가 제출되어야 할 필요성은 부정하기 어렵다.

이 글에서 사용하는 ‘장르 연관 개념’은, ‘장르’라는 양식적 제약이 강하고 엄밀성이 높은 개념 외에도, 실제로 언중들에 의해 (그런 양식적 제약이나 엄밀성으로부터 다소 자유로운 상태에서) ‘장르’와 유사한 개념으로 쓰이는 기호들을 포괄적으로 지칭한다. ‘장르’, 혹은 ‘장르 개념’이라고 하지 않고 ‘장르 연관 개념’이라고 지칭하는 것은, 장르의 구분이 애초부터 완전하게 객관적이고 상호배타적으로 이루어지지 않고 혼란스럽게 이루어지기 때문에 여러 관련 기호들이 복잡하게 얽혀 있음⁷⁾을 염두에 두기 때문이며, 또한 웹소설에서는 ‘~

5) 물론 ‘비평’의 형식이나 양상의 개념을 넓혀 보면 이에 대한 판단은 다르게 나올 수 있다. 기존의 소설 작품에 대한 비평이 하나의 완결된 글의 형태로 이루어진다면, 웹소설의 비평은 원문에 종속적인 댓글로 이루어지거나, 게시판에서의 대화, 혹은 SNS의 글타래 형식으로 이루어진다고 할 수 있기 때문이다.

6) 이것 자체가 문제라는 의미는 아니다. 그리고 다시 한 번 말하지만, 이 논문이 그것을 정립하기 위해서 집필되고 있는 것도 아니다. 어차피 이런 명칭은 우리가 소위 말하는 ‘수학적’, ‘과학적’이라는 수식에 갇힐 만큼 충분히 개념들 간의 경계가 명확히 구획된 상태에서 사용되지 않는다. 그리고 그런 적도 없다. 다만 그 양상을 분석하면서, 그리고 그 양상을 소구하면서 좀 더 학술적인 언어로, 정치하게 소통이 이루어질 수 있는 계기를 만들 수는 있다.

7) 예컨대, ‘웹소설’이나 ‘추리소설’이나 다 장르 명칭이다. 하지만 이것들은 엄밀히 보았을 때, 같은 층위나 같은 관점으로 사용된 개념이라고 보기 어렵다. ‘웹소설’

물'⁸) 등 전통적인 장르 개념 외에도 다양한 기호들이 '장르'를 표현하기 위한 명칭으로 동원된다는 사실을 고려해야 하기 때문이다.

또한 '장르소설'이라고 할 때의 '장르'와, '웹소설', '신문연재소설'이나 '단편소설', '장편소설', 혹은 '추리소설', 'SF소설'등 소설의 하위 장르를 지칭할 때 사용하는 '장르'를 같은 개념으로 보아야 할지에 대해서도 고민이 필요하다. 요컨대, 이 글에서는 현재 웹소설에서 쓰이는 '장르'라는 개념이 한 가지의 외연을 지닌 개념이 아니라 근본적인 사실 뿐 아니라, 그 외연이 복잡하게 얽혀 있는 정도가 이전의 양식들에 비해 심해졌다는 전제를 중요한 출발점으로 삼는다.

따라서 이 글은 웹소설의 장에서 사용되는 1) '장르'라는 기호 자체가 가지고 있는 외연과 내포, 그리고 2) 웹소설의 장을 구성하는 일원들의 인식에서 장르가 어떻게 구성되어 있고, 또 어떻게 실제로 구분되는지, 그 기준과 양상을 살핀다. 또한, '장르 연관 개념'으로서 웹소설에서 중요한 역할을 점하고 있는 3) '~물'이라는 기호의 실질적인 용례 역시 고찰의 대상에 포함된다(이 글의 본문은 위의

은 매체를 나타내는 장르명이고, '추리소설'은 내용이나 모티프를 나타내는 명칭이다. 이 소설은 웹소설이면서 추리소설이다', '이 소설은 추리소설이면서 무협소설이다', '이 소설은 추리소설이면서 무협소설의 모티프를 갖고 있다'는 명제들은 모두 다른 층위의 장르개념이 쓰이고 있지만, 실제 비평이나 강연의 장에서는 별 구별 없이 쓰이고 있다. 이러한 장르 개념에 대한 접근이 좀 더 정치하게 이루어질 수 있도록 하는 것도 학술 연구의 역할이지만, 이러한 혼란스러운 양상이 어떠한가를 살펴서 당시의 담론 장의 모습을 구체적으로 재구하는 것도 학술 연구의 역할이다.

- 8) '~물'은 웹소설의 장에서 활발하게 사용되는 장르 연관 개념이다. 하지만 기존의 논의에서 '~물'이라는 기호에 대한 메타적인 고찰이 이루어졌다고 보기는 힘들다. 안상원, 이용희 등의 논의에서 '~물'은 언급이 되지만, 대개 '~모티프'를 포함하면 '~물'이라는 식으로 등식화되는 방식으로 접근되고 있다.

안상원, 『한국 웹소설의 회귀 모티프 연구』, 『한국문학이론과 비평』 80, 2018. 09, 279-309면, 이용희, 『한국 판타지 소설의 역사와 의미의 연구』, 한양대학교 석사학위 논문, 2018. 참조.

내용들을 순서대로 고찰하는 방식으로 구성될 것이다. 여기에서 열거된 1)~3)에 해당하는 내용이 이 글의 각 장을 구성한다).

웹소설 장의 구성원들에 의해 이루어지는 장르의 인식은, 우선 ‘웹소설’이라는 장르가 같은 층위에서 비교되는 다른 장르, 즉 순수소설이나 장르소설, 대중소설 등과 어떻게 구별되고 관계 맺는지를 살필 수 있는 단초가 될 수 있다는 점에서 유의미하다. 그리고, 웹소설의 하위 장르가 구성원들의 인식체계 안에서 어떤 식으로 구성되어 있는지를 보다 구조적으로 살필 수 있는 전제가 되기도 한다. 또한, 웹소설의 장에서 작동되는 창작과 비평의 관점과 방법론을 살피는 하나의 중요한 경로가 될 수 있다는 점에서도 의의를 가진다.

장르 연관 개념들을 고찰하는 것은 이러한 의미들을 지니고 있는 작업이다. 이 글이 혼란스럽게 사용되고 있는 장르 연관 개념들을 정리하거나 기존의 활용사례들을 비판적으로 고찰하는 데 목표를 두지 않아도 충분한 의의를 지닐 수 있는 이유는 이러한 점에 있다고 할 수 있다.

장르 연관 개념을 고찰하기 위해, 이 글은 ‘웹소설’과 그 장르에 대해 메타적으로 접근하고 있는 단행본과 연구논문을 참고 자료로 삼을 것이다. 그리고 웹소설의 장에서 가장 독자를 많이 확보하고 있는 4대 플랫폼(네이버, 카카오, 조아라, 그리고 문피아)과 거기에서 활동하는 작가나 독자들이 사용하는 장르 구분의 실질적인 사례들 역시 이 글의 중요한 자료가 된다. 마지막으로, ‘~물’이라는 새로운 기호들의 용례를 보기 위해 웹소설과 관련된 여러 가지 웹문서들을 자료로서 이용할 것이다.

2. ‘웹소설’과 ‘장르소설’, 그리고 ‘장르’라는 기호

이 장에서는 ‘장르소설’이라는 장르 개념과 ‘웹소설’이라는 장르 개념이 상호 관계 맺는 양상을 살피고, 그 양상이 어떠한 의미를 갖고 있는지 논해보려고 한다. ‘장르소설’은 사용되기 시작한지는 오래되었다고 할 수 있으나, 그 외연과 내포에 대한 논의가 충분히 논의된 적이 없는 장르 명칭이다. 따라서 이 기호에 대한 논의에 대한 축적이 이루어져야 한다는 학술적으로 부가된 과제가 해결되기도 전인데, 웹소설의 장르 논의에서 가장 중요한 역할을 하고 있는 기호로서 자리매김을 했다는 아이러니컬한 현상이 연출되었다고 할 수 있다.

우선, 서양에서도 많이 사용하는 ‘genre fiction’이라는 명칭과, 우리나라에서 사용되는 ‘장르소설’이 같은 개념인지, 둘을 역어 관계로 상정할 수 있는지에 대해서 서술할 필요가 있다. 논자의 입장으로는, ‘장르’라는 말을 공유하고 있을 뿐, 그 활용과 외연은 ‘장르소설’과 ‘genre fiction’⁹⁾이 서로 다르다는 것이다(예컨대, ‘genre fiction’에서는 하위 장르로 ‘crime, fantasy, romance, SF, western, inspirational, horror’를 둔다. 우리의 ‘장르소설’과 겹치는 부분도 있지만, 분명히 구별되는 부분도 있다. 그리고 19세기 영국과 아일랜드의 장르소설을 그 원류로 삼고 있다는 점도 구별된다). 특히 웹소설의 장에서 사용되는 그 기호는 더욱 그러하다.

예컨대, 한국의 장르 문학에 대해 본격적으로 논의한 결과인 『한국 장르 판타지의 개념과 관습』¹⁰⁾에서는, 한국 장르 문학이 pc통신

9) 이 글에서 ‘genre fiction’에 대한 논의는 wikipedia를 참조하였음. ‘언중들의 용례’가 주된 관심사이기 때문에, 이 글의 맥락에서는 연구논문보다 오히려 이런 대중 인식을 반영하는 사이트가 참고 대상으로 어울리는 면이 있다고 판단된다.
https://en.wikipedia.org/wiki/Genre_fiction

10) 구본혁, 『한국 장르 판타지의 개념과 관습』, 고려대학교 석사학위 논문, 2014.

과 대여점이라는 유통/매체적인 요소와 밀접한 관련을 맺으며 발전하였다고 하였고, 또 장르소설이 ‘프로슈머’의 성격을 지닌 동호인들에 의해 지탱되는 성격이 강하다고 하였다. 또한 ‘장르문학≠대중문학’이라는 등식도 존재할 수 있는 가능성도 이 과정에서 제기된다. 이러한 특질들은 모두 한국에서 사용되는 ‘장르소설’이라는 개념을 ‘genre fiction’이라는 개념과 동일시하기 어려운 지점을 보여준다. 최소한 한국의 ‘장르소설’ 명칭이 ‘genre fiction’의 하위일 수는 있어도, 동일한 개념이라고 보지 못하는 근거가 포함되어 있다. 또한 이 글이 개념들을 유통적인 대상으로 보는 전제를 갖고 있기 때문에, 여기서 사용하는 ‘장르소설’이라는 개념 또한 그러한 관점으로 접근하고 있음을 밝혀둘 필요가 있다. 인용된 글에서 사용되는 ‘장르소설’은, 1990년대 PC통신과, 2000년대 대여점이라는 것과 결부되어 있는 좁은 개념에 가깝다. 물론 이 글에서 인용한 글들에 사용하는 용례가 모두 그렇게 좁은 것은 아니지만, 최소한 웹소설의 장에서는 이렇게 좁혀진 개념을 사용하는 경우가 많다고 할 수 있다.

장르소설은 10여 년 전 정영훈이 “장르문학이라는 말은 좀 묘한 데가 있다. 장르 ‘문학’이라고 했지만 사실상 장르문학은 장르‘소설’이다. 대중문학이나 통속문학의 하위항목에 시와 소설 모두가 들어 있는 것과는 달리, 장르문학은 오직 소설만을, 그러니까 판타지소설, 과학소설, 추리소설, 로맨스소설, 무협소설, 호러소설, 밀리터리소설 같은 것들만을 하위항목으로 거느리고 있다. 재미있는 것은 이 개별 장르문학들을 모아봐야 장르문학의 일반적인 특징이 도출되지 않는다는 점이다.”¹¹⁾라고 날카롭게 비평한 것처럼, 기존의 장르 개념과는 이질적이면서 동시에 내적인 모순을 내포하고 있는 개념이다.

11) 정영훈, 「장르문학과 본격문학이라는 시뮬거리」, 『창작과 비평』 36, 2008년 6. 75면.

따라서 ‘장르문학’이라는 명칭이 오히려 ‘장르’라는 개념이 갖고 있는 혼란스러운 지점을 별려서 드러내고 있다는 사실을 고려하지 않을 수 없다. ‘장르소설’이라는 명칭은 오히려 ‘장르’나 ‘장르 구분’, 그리고 ‘장르 문법’의 아포리아를 드러내고 있는 용어로서 존재할 수 있는 것이다. 하지만 현재 웹소설의 장에 있어서 가장 중요한 기호로서 쓰이는 것이 ‘장르소설’이라는 점은 주목을 요한다.

현재 웹소설에 대한 논의에서 두드러지게 드러나는 특징 중 하나는, 장르소설과 웹소설을 매우 가까운 관계로 설정하고 있는 현상이다. 현재 웹소설 장에서 유통되고 있는 대부분의 웹소설 작법을 다루고 있는 단행본 도서¹²⁾들은 대체로 이러한 관점을 취하고 있다. 요컨대, 웹소설은 장르소설의 한 종류이거나, 혹은 장르소설이 웹으로 유통 매체를 바꾼 결과물로 파악하는 관점이다. 장르소설의 장르 문법과 기준이 그대로 웹소설로 이행되었다는 관점이기도 하다. 이러한 관점을 전제로, 웹소설 작법을 다루고 있는 단행본들은 장르소설에서 통용되던 작법들을 가져와서 단행본의 내용으로 꾸리고 있는 형편이다. 따라서 웹소설의 장르 논의는, 장르 소설의 장르 논의에 아직 종속되어 있는 경향이 강하다고 할 수 있다.

웹소설과 관련된 단행본들은 2015년 이후, ‘웹소설’이라는 개념이 ‘인터넷 소설’, ‘모바일 소설’, ‘스마트 소설’ 등의 기호들을 제치고 장르 명칭 개념으로서 지배적인 지위를 획득하면서 출판시장에 제출되었는데, 이 단행본들은 ‘장르’에 대한 소양을 웹소설을 창작하고 감상하는 데 있어서 매우 중요한 능력으로 제시하고 있다. 그리고

12) 현재 출판 시장에 제출된 웹소설 작법과 관련된 단행본은 많지 않다. 이 글에서 참고한 도서는 다음과 같다.

김봉석 · 강상준, 『웹소설 작가 입문』, 북바이북, 2017.

김휘빈, 『웹소설 작가 서바이벌 가이드』, 위즈덤 하우스, 2017.

박수정 외, 『도전! 웹소설 쓰기』, 폭스코너, 2016.

노경찬, 『재미있는 글을 추구하는 웹소설 작가』, 토코쇼, 2018.

그 과정에서 ‘장르’가 강조되었던 장르소설의 장르 인식과 문법을 웹소설로 도입하고 있다.

웹소설은 크게 세 가지 속성을 가지고 있다. 인터넷 소설, 연재소설, 장르소설. 기본적으로 웹 기반의 베이스를 가지고 있는 소설을 웹소설이라고 부른다.¹³⁾

사실 웹소설이라는 말 자체가 생긴 지 얼마 되지 않는다. 네이버가 2013년 1월에 장르소설 연재 서비스를 시작할 때, 그 서비스를 ‘웹소설’이라고 명명하면서 생겨난 것이니까. 즉 쉽게 말해 웹소설은 장르소설의 일부분이자 한 형태다. 굳이 기존의 장르 소설과 웹소설의 차이점을 이야기하자면, 장르소설이 종이책, 전자책을 목표로 하는 글이라면, 웹소설은 처음부터 연재를 목표로 하는 글이라고 생각하면 될 것이다.¹⁴⁾ (밀줄 - 이용자)

인터넷 소설, 장르소설, 판타지소설, 웹소설 등의 용어 등으로 혼용되는 연구 범주를 이 글에서는 ‘장르소설’로 명명할 것이다. (중략) 따라서 인터넷 연재 - 출판사 컨택 - 종이책 출간 - 대여점과 서점 분배 등의 유통을 따랐던 ‘장르소설’이라는 개념을 중심으로 해당 범주를 좁혔다.¹⁵⁾

인용문들은 현재 유통되고 있는 웹소설 작법에 대한 단행본들에서 가져온 것이다. 이 사례들은 매우 직설적이고 직접적으로 ‘장르소설=웹소설’, 혹은 ‘장르소설=웹소설’이라는 등식을 선언적으로 제시하고 있다. 따라서 이 단행본들은 장르소설에서 확립된 장르 문법과 장르 구분 기준을 파악하고 함양하는 것을 웹소설의 중요한 소양으로 제시할 수 있는 것이다.¹⁶⁾

13) 김휘빈, 『웹소설 작가 서바이벌 가이드』, 위즈덤 하우스, 2017, 27면.

14) 박수정 외, 『도전! 웹소설 쓰기』, 폭스코너, 2016, 20면.

15) 안상원, 『한국 장르소설의 마스터플롯 연구 - 모험서사를 변이로 본 ‘차원이동’ 연구』, 『국어국문학』 184, 2018, 9, 164-165면.

16) 김봉석 · 강상준, 『웹소설 작가 입문』(북바이북, 2017)은 한 챕터의 제목을 ‘웹

사실 이것은 단순히 비판적으로 바라보아야 할 문제적 상황이라고 보기 힘들다. 웹소설의 장르 문법과 기준은 어차피 완벽하게 객관적으로 정립될 수 없는 것이기 때문에, 논자가 어떤 관점으로 접근하느냐에 따라 장르소설에 종속된 것으로 파악할 수도 있고, 그렇지 않은 것으로 파악할 수도 있다. 또한 어떤 관점에 의한 담론이든, 나름의 생산성과 의미를 가지고 있기도 하다.

하지만 후술하겠지만, 웹소설 관련 단행본 대부분이 채택하고 있는 이러한 관점과 구별되는 관점, 즉 장르소설을 출판소설의 하위로 놓고 웹소설을 그것과 구별되는 관점이 존재한다는 사실은, 현재 헤게모니를 차지하고 있는 이 관점에 대한 메타적 접근에 대한 필요성을 환기한다.

이러한 단행본 작업의 저자들 중 상당수가 장르소설의 시대에 활동을 시작했거나, 혹은 장르소설가로 자신을 호명하는 작가¹⁷⁾나 학자들이라는 사실은 장르소설가 웹소설의 관계를 친연적으로 보는 담론이 주도적인 위치를 점할 수 있는 외부적인 조건이 개입할 수도 있음을 고려하지 않을 수 없게 만드는 지점이다.

요컨대 장르소설과 웹소설의 관계는, 사실 기존에 활동했던 소위 '장르소설' 작가들이 웹소설의 장에서 헤게모니를 획득하려는 정치적 에너지와 무관하지 않게 형성되었다는 가설을 어렵지 않게 세울 수 있다. 장르소설과 웹소설의 친연성이 강화되는 것은, 새롭게 웹소설의 장에 진입하는 사람들보다 장르소설에 종사했거나 장르소설을 소비했던 이들이 장에서 일어나는 담론투쟁에서 우위를 점하는 일

소설은 장르소설이다'라고 명명하기도 하였다. 이 책이 포함된 전집 형태의 단행본 기획인 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드』는 제목에서 알 수 있는 바와 같이, 장르소설의 문법을 그대로 웹소설로 도입한 결과물이다.

17) 가령 『웹소설 작가 서바이벌 가이드』는 작가를 "한국 장르소설의 성장기에 자라나 시장의 변화를 꾸준히 체험해 왔고, 기획·편집·집필·디자인까지 아우르는 독립 출판과 전자책 제작, 유통도 경험해 보았다."라는 문구로 소개하고 있다.

과 연관되어 있다. 현재 웹소설의 장에서 ‘웹소설’이라는 개념이 정립되고, 그 명칭에 의해 웹소설이라는 대상이 인접적인 대상들과의 변별성을 본격적으로 획득하기 시작한 이후에 대비하여 웹소설을 창작하고 독서한 사람들은, 이렇게 장르소설과 웹소설의 관계를 인접적으로, 또 상호 포괄적인 관계로 파악하는 담론에 반기를 들 가능성을 얼마든지 내포하고 있다.

사실 그러한 가능성은, 이미 ‘웹소설’이라는 장르 명칭 자체에서 표면적으로 드러나 있다고도 서술할 수 있다. ‘웹소설’이라는 명칭은 매체성을 전면에 내세우고 있는 것으로서, 내용 중심의 ‘추리소설’, ‘로맨스소설’, ‘무협소설’이라는 명칭들로 표현되는 하위 장르들로 구성되는 장르소설로부터 웹소설 장르의 독자성을 강조하는 담론은 언제나 나올 수 있기 때문이다.

웹소설의 장르에 대해 학술적으로 다룬 연구 성과는 최근인 2018년에 제출되었는데, 바로 이 문제에 대한 시사점을 주고 있어 주목할 만하다.

웹소설의 ‘매체성’을 강조하는 입장에서는 웹소설을 소설 외부의 현상으로 바라보고자 한다. 웹소설은 소설이 아니라 소설 외부의 새로운 문화 콘텐츠라는 것이다. //하지만 이러한 관점으로는 장르소설과 웹소설의 하위 장르가 보이는 근친성을 설명하기 어렵다.¹⁸⁾

인용문에서 확인할 수 있는 것처럼, 장르소설과 웹소설의 장르적 ‘근친성’이 강조되어 있다. 하지만 인용된 글이 앞서 소개한 것처럼 웹소설과 장르소설의 장르가 같은 것임을 주장하고 있다고 하는 것은 글 전체의 맥락을 지나치게 단순화한 결과가 될 수 있다¹⁹⁾. 오

18) 노희준, 『플랫폼 기반 웹소설의 장르성 연구』, 『세계비교문학연구』 64집, 2018, 410면.

히려 웹소설에는 타 장르로부터 가지는 독자성과, 타 장르와의 친연성이 동시에 존재한다는 사실을 염두에 둘 필요가 있다는 전제 하에서 장르소설과의 친연성을 가지고 있는 부분을 강조하고 있다고 정리해야 할 것이다.

인용된 글의 논지에 동의는 하는가에 대한 여부와는 별개로, 인용문의 전반부를 역으로 짚어 보면, 웹소설의 ‘매체성’이 강조되면 장르소설로부터의 독자성이 얼마든지 강조될 수 있는 여지가 있음, 즉 장르소설의 장르 담론과 웹소설의 장르 담론이 구별되는 지점을 강조하는 담론이 언제든지 웹소설과 장르소설의 친연성을 강조하는 기존의 담론들의 도전장을 내밀 여지가 있음을 여기에서도 확인할 수 있는 것이다.

이 장의 처음에서 언급한 것처럼, ‘장르소설’은 사실 그 기호를 분석하여 따져보면 매우 어색한 용어라고 할 수 있다. ‘순수소설’, 혹은 ‘본격소설’과 대비되어 사용되었는데, 사실 순수소설에도 장르는 얼마든지 있을 수 있기 때문에 이 대비는 충분히 합리적인 것이라고 받아들이기 어려운 면이 있다. 또한 이제는 순수소설과 장르소설을 구분할 수 있는 충분한 객관적인 선분이 있다는 인식에 대해서도 신뢰가 없다.

또 한 가지 지적해야 할 것은, ‘순수문학’의 하위개념으로서의 ‘순수소설’을 대척으로 놓고 대부분의 경우 ‘장르소설’과 ‘대중소설’이 비슷한 개념으로 혼용되고 있는데, 이게 그대로 치환될 수 있는 개념인지, 아니면 서로 다른 외연을 가지고 있고 ‘순수문학/장르문학’,

19) 다음의 서술을 보면 인용문의 논자가 장르소설과 웹소설의 관계를 단행본의 필자들보다는 좀 더 복잡하게 파악하고 있는 것이 드러난다.

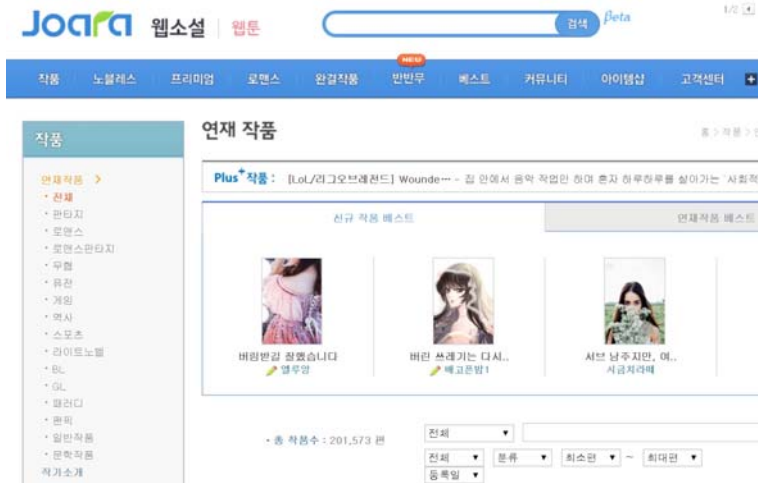
“장르소설과 순수소설의 간섭현상은 어제 오늘의 일이 아니다. 장르소설은 순수소설과 웹소설 사이의 ‘중간문학’ 역할을 톡톡히 해내고 있는 것이다. 따라서 웹소설과 장르소설의 간섭과 교섭은 현재진행형인 것으로 보아야 한다.”, 같은 글, 415면.

‘순수문학/대중문학’을 대비시킬 때 서로 다른 지점의 간극, 혹은 대비점이 강조되고 있는지에 대해서도 충분히 논의되지 않았다는 사실이다.

지금까지 논의된 것을 정리해 보면, ‘웹소설’이라는 높은 층위(추리소설, 로맨스 소설을 나누는 층위가 아니라 웹소설, 장르소설, 본격소설을 나누는 층위에서)의 장르 명칭이 언중의 인식체계 속에서 정립되는 과정에서 큰 역할을 했던 ‘장르문학’이라는 명칭 그 자체가 애초부터 명징하게 정립된 개념이 아니라는 점부터 강조할 수 있다. 또한 장르소설과 웹소설의 친연성을 강조하는 관점이 담론 장에서 체계모니를 잡고 있는 것은, 그것이 가장 객관적인 관점이기 때문이라고만 볼 수 없고, 해당 담론이 제출되고 유통되는 외부적 환경에 영향 또한 받은 결과라고 서술할 수 있음이 확인된다. ‘웹소설’이라는 기호에 포함되어 있는 매체성은 해당 명칭에 의해 지칭되는 대상의 장르적 성격에 영향을 미칠 수 있는 중요한 변수이며, 다음 장의 논의로 넘어가기 위한 중요한 계기가 된다.

3. 웹소설 장르 논의에 있어서 ‘매체성’의 문제

너무나 당연하게 보여서 굳이 발화할 필요성이 낮은 말로 여겨질 수 있지만, 웹소설은 웹페이지 형태로 운영되는 웹사이트를 통해 유통된다. 웹페이지는 주지하는 바와 같이, 여러 가지의 하위 메뉴로 구성되고, 이 하위메뉴의 선택은 주로 ‘풀다운(pull-down, drop-down) 메뉴’ 형식으로 이루어진다.



〈그림 - 플랫폼 ‘조아라’의 장르/폴다운 메뉴 구분〉

따라서 조아라나 문피아, 그리고 네이버와 카카오²⁰⁾ 등 웹소설 플랫폼이 웹페이지의 형태로 구성되어 있는 이상, 메인 화면에 여러 가지 하위 메뉴를 구성하여 ‘폴다운 메뉴’의 형식으로 띄워서 페이지 사용자가 선택해 들어갈 수 있도록 유도하는 웹페이지의 매체적 관습을 자연스럽게 따르게 된다.

4대 플랫폼은 모두 메인 페이지, 즉 이용자가 사이트에 접속하여 가장 먼저 입장하는 첫 화면에, 장르들을 저마다의 기준에 따라 구분하여 폴다운 메뉴의 형식으로 나열해 놓았다. 이용자는 그 폴다운 메뉴에서 선택을 수행하여 각 장르에 해당하는 작품이 모여 있는 하위의 메뉴로 들어갈 수 있다. 네이버에 접속하면 ‘메일’, ‘카페’, ‘블

20) 이 글에서는 이 네 개의 플랫폼을 ‘웹소설 4대 플랫폼’으로 놓고 고찰의 대상으로 삼는다. 이 4개의 플랫폼이 차지하고 있는 시장에서의 점유율은 절대적이라고 할 수 있다. 조아라와 문피아는 ‘웹소설’ 명칭이 정립되기 이전부터 운영되어 왔고, 네이버 웹소설과 카카오 페이지는 그 이후 새롭게 정착되었다는 점에서 이 4대 플랫폼은 다시 두 유형으로 나눌 수 있다.

로그’, ‘뉴스’ 등으로 탑다운 메뉴가 구성되어 있는 것과 같은 원리이다.

이는 플랫폼의 장르를 나누는 기준과 결과에 대해 고찰하는 과정에서 자주 간과되는 사실이다. 플랫폼이 이렇게 장르를 적극적으로 나누는 이유는, 자신들의 장르 구별 기준을 고지하기 위해서라고 할 수도 있지만, 웹페이지로서는 필수적인 하위메뉴를 구성하기 위함이라고 할 수도 있다. 구분의 기준이 불명확하고 불완전함에도 불구하고, 그리고 그것을 깨닫지 못할 리 없음에도 불구하고 플랫폼이 굳이 첫 화면에 자신들이 나누어 놓은 장르의 종류를 나열해야 하는 것은, 웹소설을 제공하는 플랫폼이 웹페이지 형태를 띠어야 한다는 사실에서 발생하는 ‘매체성’과 무관하다고 할 수 없는 것이다.

펼다운 메뉴 형식의 질서에 장르 구분이 종속되어 있는 이러한 양상은, 물론 종이책 유통이나 창작에서는 볼 수 없던 것이다. 플랫폼을 제공하는 업체들이 필수적으로 다양한 세부 장르 명칭들을 상호배타적인 것처럼 나열해 놓는 이유는, 자신들의 장르 구분 기준을 어필하기 위해서라기보다는 홈페이지에 필수적인 펼다운 메뉴를 구성하기 위해서라고 판단하는 것이 더 자연스러운 결론이다. 웹페이지는 사이트의 구성(흔히 ‘사이트맵’이라고 불리는)을 도식화하면 ‘수형도’의 형태를 보이기 마련이다. 따라서 상위 메뉴와 하위 메뉴가 분명하게 구분되고, 각 메뉴들끼리 상호배타적으로 구별되어야 하는 수형도를 위해서는 인위적으로 구조화한, 즉 항목과 항목 사이를 교집합 없이 구분한, 장르 개념이 필요하다.

웹소설 플랫폼이 장르 명칭들을 나열하는 것은 따라서, 웹소설이 2000년대 초반 정립된 장르소설의 후예이거나 그 일부이기 때문이라고 해석할 수도 있지만, 웹페이지를 통한 매체적 제약과 조건 때문이라고 해석할 수도 있는 것이다. 이 둘 중 어떤 것이 더 중요한 요인이라는 것을 따지는 것은 지난한 작업이 되겠지만, 현재의 장르

소설과 웹소설 논의가 들 중 한 가지 가설만을 전제로 하여 이루어졌다는 한계를 가진다는 점은 명확히 할 필요가 있겠다.

이러한 전제를 바탕으로 4대 플랫폼의 장르 구분 양상을 파악해 보도록 한다.

가장 먼저 조아라의 경우를 살펴보면, 판타지, 로맨스, 로맨스판타지, 무협, 퓨전, 게임, 역사, 스포츠, 라이트노벨, BL, GL, 페러디, 팬픽, 일반작품, 문학작품이라는 분류로 세부 장르를 구분하고 있다.²¹⁾

여기에서 ‘문학작품’은 시나 수필, 비평 등 소위 ‘비소설’에 해당하는 작품들을 실는 메뉴이다. 만약 이 풀다운 메뉴의 형태로 구성된 장르 개념들이 ‘웹소설’이라는 보다 높은 층위 장르의 하위 개념이라고 보려면, 이 ‘문학작품’ 항목을 무시해야 하는 상황이 발생한다. 아무리 ‘웹소설’의 외연을 넓힌다고 해도 수필이나 시, 그리고 비평을 그 하위 개념으로 인정하기는 곤란한 일이기 때문이다.

따라서 이러한 장르 연관 명칭으로 이루어진 메뉴들이 장르를 나누는 객관적인 기준보다는 웹페이지의 하위 페이지를 나누는 기준으로 사용되었음을 확인하는 것은 이 사례를 통해 충분히 가능한 일이다.

이러한 상황은 문피아에서도 마찬가지이다. 문피아는 메인 페이지에서 발견할 수 있는 가장 첫 번째 풀다운 메뉴를 다음과 같이 구성하였다. 무료 웹소설, 유료 웹소설, 로맨스, Ebook, 베스트, 이벤트, 독자마당, 고객지원.²²⁾ 여기에서 ‘로맨스’가 이질적인 층위를 가지고 있는 명칭임은 쉽게 파악할 수 있는 일이다.²³⁾

21) http://www.joara.com/literature/view/book_list.html

22) <http://novel.munpia.com/page/hd.novel/group/nv.pro>

23) 문피아는 무협, 판타지, 퓨전, 게임, 스포츠, 로맨스, 라이트노벨, 현대판타지, 대체역사, 전쟁·밀리터리, SF, 추리, 공포·미스터리, 일반소설, 시·수필, 중·단편, 아동소설·동화, 드라마, 연극·시나리오, BL, 팬픽·페러디로 장르

이렇게 로맨스 장르가 같은 층위의 무협이나 판타지와는 달리 무료 웹소설/유료 웹소설 등 전혀 다른 기준이 적용되는 층위에서 함께 나열될 수 있는 이유는, 웹소설에서 로맨스 장르²⁴⁾의 독자층(또는 소비자층, 혹은 구매층)이 다른 장르의 그것과는 확연히 구별되기 때문이다. 이러한 구별에 따라 플랫폼은 로맨스 장르의 경우 별도의 과금체계를 도입하였는데, 이 별도의 과금체계를 도입한 조아라와 문피아에서 로맨스는 여타의 장르와는 다른 취급을 받게 되는 양상이 펼쳐진 것이다.²⁵⁾

장르명칭이면서 동시에 풀다운 메뉴의 명칭 역할을 하는 기호들의 문제, 그리고 과금 체계에 따라 다른 위상을 부여받게 되는 장르명칭은 모두 종이책 출판 시절의 소위 ‘장르소설’에서 이루어졌던 장르 개념의 활용 양상과는 확연하게 구별되는 것이다. 그리고 이러한 현상은 단순히 장르적인 현상이라고 치부하기도 어렵다. 위의 사례와 같은 양상이 일어나는 데에는 매체적인 환경, 그리고 웹소설 시장의 특성이 복잡하게 얽혀 있는 것이다.

물론 장르소설 시절부터 이어져 온 장르 관련 담론이 웹소설 플랫폼의 장르 구분에 전혀 영향을 미치지 않았다고 한다면 그것도 온당치 못한 주장일 것이다. 문피아나 조아라에 비해 후발주자인 네이

를 구별하고 있다. 조아라에서와 마찬가지로, 웹소설의 하위라고 할 수 없는 장르들이 포함되어 있는 등 장르를 나누는 층위와 기준에 있어서 충분한 엄밀성을 확보하고 있다고 하기 어렵다.

24) ‘웹소설’이라는 명칭이 정착되기 이전, 인터넷을 통해 유통되는 유료 연재물에 대한 구매력이 가장 먼저 발견된 것은 로맨스 장르의 독자층이었다.

박수정 외, 앞의 책, 참고.

25) 일반적으로 로맨스 장르는 100회 전후를 일반적인 분량으로 본다. 250회 이상을 일반적인 분량으로 보는 다른 장르들과는 사뭇 다른 지점이다. 이렇게 로맨스가 다른 모든 장르들과 구별되며 독자적인 위치와 특성을 갖게 된 것은 웹소설 이전의 시기와는 다른 현상이며, 이는 매체성의 차원에서의 논의가 충분히 포함되지 않으면 현상 자체가 무시되거나, 그 현상의 원인을 밝히는 데 있어서 제약이 발생할 가능성이 높다.

버웹소설이나 카카오토리의 경우, 상대적으로 훨씬 적은 수의 장르 명칭을 나열하여 풀다운 메뉴로 구성하고 있다. 이는 장르문학의 시절부터 존속되어서 장르문학의 문법을 웹소설로 유입시키는 데 큰 역할을 했던 조아라, 문피아의 장르 구분이 세밀한 것이 장르문학의 시절을 횡단해 온 역사와 관련이 있는 일일 수 있다는 가설을 제시할 수 있도록 해주는 일이다²⁶⁾. 장르소설과 웹소설의 역사를 가로지르는 플랫폼과 웹소설 이후 등장한 플랫폼 중 전자가 더 장르를 세분화한다는 사실은 유의미성을 인정해 줄 수 있는 문제이기 때문이다.

이렇게 현재 웹소설의 플랫폼에서 사용되고 장르 연관 개념은 그 층위가 복잡하게 설정되어 있다. 장르소설로부터의 유산도 있지만, 매체성에 의해 장르 연관 개념이 복잡하게 형성됨을 밝히는 것은 위에서 본 것처럼 전혀 어려운 일이 아니다. 또한 장르 명칭이 풀다운 메뉴의 타이틀로만 기능할 뿐, 실제로는 창작/유통되는 작품이 적어 실질적인 장르 연관 개념으로서의 역할을 하지 못하는 경우도 많다. 따라서 웹소설의 작가나 독자들에게 상당히 성긴 좌표를 마련해 줄 수 있을 뿐이며, 그로 인해 구체적인 창작 방법론이나 비평의 관점을 뒷받침하기 위해서는 좀 더 구체적이고 세부적인 장르 연관 개념에 대한 필요성이 대두되었다.

다음 장에서 살펴볼 ‘~물’이라는 기호가 이전의 쓰임새와는 다르게 보다 구체적인 하위 장르를 지칭하는 명칭으로 부상하는 데에는 이러한 배경이 있다. ‘~물’이 웹소설의 장에서 어떻게 장르 연관 개념으로서의 역할을 획득하여 활용되고 있는지 이어서 살펴보기로 한다.

26) 각각의 플랫폼이 어떤 과정을 통해서 현재의 장르 구분을 사용하게 되었는지는 흥미롭고 중요한 연구 주제가 될 수 있다. 다만 이는 각 플랫폼의 발전/변천 과정을 살펴야 하는 문제이므로, 별도의 방법론과 연구가 필요하다고 본다.

4. 웹소설 장에서의 ‘~물’이라는 기호

웹소설 장의 발달과 함께 대두된 장르 연관 개념 중 이 글에서 주목하는 것은 ‘~물’이다. ‘물’은 일본어 ‘物語(모노가타리)’의 약어에서 유래했다고 보는 시각이 지배적이다. 예를 들어 ‘공포물’은 이를 전제로 하여 풀어 써 보면 ‘공포 이야기’, ‘추리물’은 ‘추리 이야기’라고 할 수 있을 것이다. 따라서 ‘~물’은 여러 가지 양식적인 제약을 요구하는 ‘장르’보다는 더 느슨하게 쓰이는 개념이었다고 할 수도 있고, 서사를 포함하고 있는 양식을 구분하는 ‘영화’, ‘소설’등의 장르를 넘어설 수 있는, 더 상위에 위치한 개념이었다고 볼 수 있다. 예컨대 ‘추리소설’과 ‘추리영화’가 ‘추리물’이라는 장르 명칭으로 통합되어 쓰일 수 있는 것이다.

하지만 웹소설의 장으로 넘어 오면서 이 기호는 상당히 성격이 바뀌었고, 그 쓰임도 증가했다. 웹소설의 장에서 유통되는 장르 연관 개념 중 ‘웹소설’은 실제로 창작과 비평의 기준이 되기에는 지나치게 층위가 높은 기호이다.²⁷⁾ 그리고 ‘판타지’, ‘멜로’, ‘무협’ 등도 (앞장에서 살펴본 바와 같이) 장르소설과의 친연성이 강조되기 때문에 급격하게 변화하는 장르적 관습에 대한 독자들의 기호를 충분히 반영하지 못한다는 점에서 약점을 안고 있다. 따라서 이런 문제가 실질적으로 해결된 장르개념으로 쓰이는 기호는 ‘~물’이라는 명칭이다.

‘~물’은 주지하는 바와 같이, ‘추리물’, ‘공포물’, ‘SF물’, ‘멜로물’ 등 웹소설의 정착 훨씬 이전부터 쓰이던 개념이다. 그리고 앞서 서

27) 노희준은 앞의 글에서 “사실상 ‘순수문학’, ‘대중문학’, ‘인터넷소설’, ‘장르문학’, ‘웹소설’ 등의 분류는 학문적·개념적이라기보다는 시장적이고 경험적인 용어로 여겨진다. 이것은 장르라기보다는 활동의 분야를 뜻하는 씬(scene)의 의미에 훨씬 더 적확하게 맞아떨어진다.”와 같이 지적한 바 있다.

노희준, 앞의 책, 425면.

술한 것처럼, ‘추리소설’, ‘추리영화’를 한꺼번에 포괄할 수 있는 넓은 외연의 개념이기도 했다.

하지만 웹소설의 장에서 쓰이는 ‘~물’은 그것과는 구별되는 장르 명칭들을 만드는 데 활용되고 있다. 즉, 웹소설에서는 그런 외연이 넓은 기호보다는 좀 더 좁은 외연을 가진 ‘재벌물’, ‘사이다물’, ‘회귀물’이라는 명칭들이 주로 사용되는 것이다. 이 맥락에서 ‘~물’은 웹소설의 하위장르를 지칭하는 장르 개념으로 사용되고 보아야 한다. 또, 이전 시기에는 없었던, 새로운 (유사) 장르를 지칭할 때 쓰이는 명칭으로 변모했다고 볼 수 있다.

‘~물’이라는 장르 개념이 지칭하고 있는 특징이라고 할 수 있는 것을 살펴보면, 그것이 ‘판타지’나 ‘로맨스’ 등의 개념보다 더 좁은 범위의 대상을 지칭하고 있다는 사실을 먼저 거론할 수 있다. 또, 이 개념이 특정 ‘모티프(화소)’의 포함을 해당 ‘~물’에 포함될 수 있는 기준으로 삼는다는 점에서, ‘판타지’나 ‘무협’ 등 다른 장르 개념들이 요구하는 양식적인 기준들을 좀 덜 까다롭게 요구한다는 특징 또한 강조하지 않을 수 없다.

‘~물’이라는 장르 명칭이 어떻게 실질적으로 활용되고 있는지를 살펴보기 위해 최근 웹에서 유통되고 있는 문서들에서 이 기호를 어떻게 사용하거나 정의하고 있는지의 양상을 살필 필요가 있다.

회귀물 - 역행물. 어느 경위로 주인공이나 누군가가 시간을 거슬러 올라가 과거로 날아가버린 이야기군. 즉, 인생 다시 살기. 대한민국에서는 역행물, 리턴물, 리셋물 등으로 불리기도 한다.²⁸⁾

이세계물 - 사실 한국에서는 현재 이세계물이라 부르는 작품군들을 이세계물이라 잘 부르지 않았다. 다른 세계로 가는 소설은 일본보다 빠른 2000년대부터 대유행했고, 이세계 드래

28) <https://namu.wiki/w/%ED%9A%8C%EA%B7%80%EB%AC%BC>

곤을 보면 알 듯 ‘이세계’란 단어가 쓰이지 않은 것은 아니었지만 이세계라는 단어가 훨씬 많이 쓰였고, 해당 장르를 보통 퓨전 판타지라는 명칭으로 불렀으며, 이것이 장르명으로 정착한 상태다. 이세계물이란 명칭은 2010년대 일본 쪽 소설과 만화 등에서 넘어온 일종의 번역체.²⁹⁾

인용문은 인터넷의 레퍼런스로부터 그 공신력에 대한 비판적인 지적³⁰⁾을 받으면서도 나름의 영향력을 행사하고 있는 백과사전류의 사이트의 항목들이다. ‘사이다물’, ‘재벌물’, ‘갑질물’ 등 웹소설의 장에서 양산되고 있는 ‘~물’의 기호들은 아직 이 사이트에서 표제어/항목으로 충분히 자리잡고 있지 않다. 그렇기 때문에 인용문들은 ‘~물’을 ‘~이야기’로 넓게 보는 과거의 관점을 유지하고 있거나, 아니면 ‘이세계물’의 예처럼 기호의 대상보다는 기호의 연원을 살피는 관점을 사용하고 있는 경우가 대부분이다.

하지만 최근 웹소설이 실제로 유통되거나 비평되는 사이트 등에서 이 ‘~물’이라는 기호의 성격이 크게 달라지는 지점들이 목격된다. 한 가지는 “재벌물!은 아닌 알부자물 추천합니다”³¹⁾의 유형이다. 여기에서는 기존의 ‘~물’보다는 한층 좁은 범위의 대상을 지칭하는 기호로서의 ‘~물’의 용례를 확인할 수 있다. 이 경우 ‘~물’은 앞에 해당 화소가 서사에서 두드러지는 위치를 차지할 때 그것을 지칭하기 위한 요소로 쓰인다(이 사례에서는 주인공이 ‘재벌’이 아니라 ‘알부자’이기 때문에 ‘알부자물’이라는 명칭이 사용되었다). 이러한

29) <https://namu.wiki/w/%EC%9D%B4%EC%84%B8%EA%B3%84%EB%AC%BC>

30) 사실 인문학적 지식에서 완벽한 공신력은 있을 수 없다는 한계와, 위키피디아식의 인터넷 페이지의 개방성 때문에 이러한 문제는 근본적으로 끊임없이 제기될 수밖에 없다. 이 글은 웹상에서 이루어지는 웹소설 장의 구성원 일반인의 인식 양상을 살피기 위해서 제한적으로 이 자료들을 인용함을 밝혀둔다.

31) <http://square.munpia.com/novelRecomm/search/subject:1:%EC%9E%AC%EB%B2%8C%EB%AC%BC/page/1/beSrl/875756>

용례에서는, ‘~물’은 해당 작품에서 사용되는 관습적인 모티프를 나열하는 수식적인 표현으로도 사용될 수 있다. 즉, ‘채벌물, 갑질물, 사이다물’이 한꺼번에 이 작품의 장르적 특성을 설명하는 라벨처럼 쓰일 수 있는 것이다.³²⁾

또 하나는, ‘~물’을 기존의 개념 못지않은, 양식적 제약과 미학적 기준을 포함하고 있는 본격적인 장르 개념으로 접근하는 경우이다.

갑질물의 재능은 자신의 머릿속에 있는 상식의 한계선이나 도덕적인 임계점을 박살낼 때 성장한다. // 만일 돈이 필요하셔서 제대로 노리고 갑질물과 대리만족물을 쓸 경우 작품성이고 지랄이고 생각하는 순간 99% 확률로 망함. 그냥 닥치고 엑셀 뺏고 치킨런하듯 질벽으로 차 몰고 달려야만 성공함. // 이 업계는 미친 놈일수록 성공하는 곳이다. // 비유하기 쉽게 갑질물로 예시를 들었지만 양판소나 겐판소에도 동일한 법칙이 적용됨.³³⁾

인용문에서는, ‘갑질물’, ‘대리만족물’이라는 명칭을 쓰고 있는데, ‘갑질’과 ‘대리만족’이라는 표면적인 모티프가 있을 때 그것이 해당 장르의 미학적 기준을 충족시킬 수 있는 게 아니라, ‘갑질’이나 ‘대리만족’이라는 기호로는 표현될 수 없는 다른 양식적 관습들이 작동할 때 그것이 장르로서 기능할 수 있다는 전제를 담고 있다(표면적으로는 이 글이 무언가 관습을 깨야 한다는 것처럼 쓰여진 것처럼 보일 수 있지만, 사실은 그것이 ‘갑질물’의 장르문법임을 강조하고 있다는 사실을 눈여겨 볼 필요가 있다).

이처럼 CP업체와 작가에 의한 공동 창작이나, 독자들의 댓글이

32) 이는 웹소설이 갖고 있는 장르적 혼종성을 드러내는 하나의 중요한 지표이기도 하나, 이 글의 논지상 이에 대한 논의는 다음 기회로 미루기로 한다.

33) https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view/?id=tgijdd&no=72333&exception_mode=recommend&page=1

나 추천 게시물을 통한(아직 독립적인 비평문 형식을 갖춘 비평 행위가 활성화되지 않은 것은 웹소설 장의 또 하나의 특성이다) 비평 활동에서 중요하게 ‘장르 연관 개념’으로 쓰이고 있는 것은 ‘~물’이다.³⁴⁾ 하지만 이 ‘~물’도, 전통적인 의미에서의 넓은 외연을 지닌 기호로 쓰이는 경우가 아직 많이 있으며, 새롭게 쓰인다고 해도 다시 ‘장르적 관습을 내포한 기호’로 쓰이는 경우와, ‘작품에 포함된 화소를 지칭하는 성긴 외연의 기호’로 쓰이는 경우가 복잡하게 공존하고 있다.

이 ‘~물’에 대한 메타적인 논의는 따라서 좀 더 적극적으로 이루어져야 하며, 이 글의 문제제기를 바탕으로 이 기호의 용례는 좀 더 폭넓게 정리될 필요가 있다.

5. 결론

지금까지 2010년대 웹소설의 장에서 사용되는 장르 연관 개념들이 어떤 외연과 내포로 사용되고 있는지를 살펴보았다. 장르 연관 개념은 사실 모든 문학의 장에서 복잡하게, 또 불명확하게 사용된다. 따라서 이 글의 목적은 이러한 복잡성과 불명확성을 갖고 이루어진 웹소설 장르 구분이 근본적인 불완전성과 유동성을 지니고 있는 가운데 보이는 양상을 구체적으로 재구하는 데 있지, 이 복잡성

34) “재벌물에서는 금융을 통한 재산 부풀리기가 필수입니다.”, “회귀물에서는 회귀하는 자는 주인공 하나여야만 합니다.”라는 식으로 창작의 과정에서의 수정 요구가 이루어지거나, 비평의 근거로 작용하기도 한다. 예컨대, “회귀하면 미래를 알기에 돈버는건 당연한데 거기에만 집착해서 드라마가 없더군요.”(〈요즘 회귀물 비평〉, 2014, 8. 12)와 같은 문피아 독자 비평에서 그러한 흔적을 찾을 수 있다.

<http://square.munpia.com/boReview/search/subject:1:%ED%9A%8C%EA%B7%80%EB%AC%BC/page/1/beSrl/657712>

과 불명확성을 소거하려는 데 있지 않다.

이 글은 현재 웹소설의 장에서 사용되고 있는 ‘장르’ 개념을 완벽하게 정리하는 데 목표를 두지 않는다. 장르적 개념이 완전히 객관적으로 공유되지 않고 그 외연이 끊임없이 변화하고, 체계 없이 혼란스러운 상태에서 유통된다는 글의 관점에서 보면, 그것은 단일 논문으로 불가능한 작업이며, 오히려 그런 목표 자체가, 즉 어떤 개념을 완전하게 객관화된 것으로 고정시켜서 공식화할 수 있다는 생각 자체가 이 글이 지양하는 지점이다. 그리고, 수많은 이질적인 대상으로 이루어진, 그리고 최소한의 공론화의(따라서 사용되는 기호의 외연을 언중들이 좁힐 수 있는) 공간을 마련하지 않은 웹소설의 장에서 어떤 기호의 용례를 모두 수집하여 결론을 낼 수 있는 것도 불가능하다. 다만 이 글이 시론처럼 작용하여 이러한 다양한 용례를 수집하는 지속적인 연구와 고찰을 촉발하기를 바랄 뿐이다.

이 글에서 제시하고 근거를 대려고 했던 가설은 다음 세 가지로 정리할 수 있다. 1) ‘웹소설’과 그 장르 연관 개념들은 유동적이고 불명확한 개념이라는 것(상당히 많은 독자나 웹소설 관련 논자들이 ‘공식’으로서 장르문법에 접근한다는 점에서 이 가설의 의미는 유효하다). 2) 웹소설에서 사용되는 장르 개념은 기존의 ‘장르소설’에서처럼 작품의 내용 뿐 아니라, 플랫폼이나 유통 과정에서 발생하는 매체성을 심분 적용하고 있다는 것. 3) 웹소설에서 사용되는 ‘~물’은 기존에 사용되던 같은 ‘~물’과는 상당히 다른 외연을 갖게 되었다는 것이다.

웹소설의 장에서, ‘웹소설’이 매체를 규정하는 장르 명칭이라는 것에 대한 이해는 비교적 높은 것으로 보인다. 하지만 ‘웹소설’과 ‘본격소설’/‘장르소설’이라는 구분이 그러한 매체성을 균일하고 정치한 기준으로 삼고 있지 않은 결과라는 사실은 충분히 주목되거나 이해되지 않은 것으로 보인다. 사실 매체성을 기준으로 하여 웹소설의 대

척점에 있는 장르 명칭이라고 한다면, ‘출판소설’(여기에서 ‘출판’이 ‘종이책 출판’을 함의한다는 전제 하에)이 될 것이다. 하지만 웹소설의 장르 논의에서 이러한 점은 오히려 주목되고 있지 않다. ‘장르소설’이라는 명칭은 사실 기존의 어떤 장르 연관 명칭과 비교해도 이질적이며, 따라서 이후 장르 관련 명칭 간의 외연을 구분하는 데 있어서 혼란을 주는 요소로 작용하고 있다.

웹소설의 장르 논의에서 ‘장르소설’에 대한 연구 성과, 혹은 논의의 성과들이 그대로 도입되고 사용되는 것은 그것을 도입하는 주체들이 누구인가의 문제와 연관을 맺고 있다. 하지만 웹소설은 그 매체성이 유통 방식이나 작품의 형식 뿐 아니라 내용에까지 영향을 미치고 있으며, 그런 관점에서 볼 때 ‘장르소설’의 하위 장르가 ‘웹소설’로 옮겨왔다고 하더라도, 그 내용적 변화는 필연적인 귀결이라고 할 수 있다. 하지만 현재 웹소설과 관련된 논의들은 아직 장르소설과 웹소설의 구별지점에 대해서보다는 장르소설과 웹소설의 친연성, 혹은 동일성을 더 강조하고 있다고 할 수 있다. 따라서 ‘매체성’에 의해 형성된 웹소설 장르 체계의 독자성에 대한 논의는 앞으로 더욱 활발하게 진행될 전망이라고 할 수 있다.

웹소설의 장르 연관 개념 중 활용이 달라진 것 중 하나는 ‘~물’이라는 기호이다. 웹소설에서는 ‘판타지’, ‘로맨스’, ‘무협’ 등 기존에 활발하게 사용되던 장르 명칭들이 플랫폼에 의해서 쓰이지만, 실제로 작가들과 CP업체들이 공동창작을 수행함에 있어서 활용하기에는, 그리고 독자들이 작품을 읽고 비평하는 과정에서 사용하기에는 지나치게 추상적이다. 따라서 장르를 좀 더 세분하기 위해서 ‘~물’이라는 용어가 예전의 쓰임새와는 다른 양상으로 사용되고 있다. 작가와 독자에 의해서 더 즐겨 쓰이는 장르 관련 명칭은 ‘~물’이 되었지만, 아직 이 명칭에 대해서는 제대로 논의된 적이 없는 것 같다. 이 ‘~물’이라는 명칭이 대중에게 어떻게 사용되는지를 파악하는 것은

향후 웹소설의 창작과 비평의 장에서 이루어지는 논의들을 좀 더 정치하게 만드는 과정에서 중요한 작업이 될 것이다.

이 논문은, 혼란스럽게 이루어진 장르나 양식에 대한 개념들이 애초부터 정치하게 정리되어 사용되는 것은 불가능하다는 전제에서 출발한다. 연구를 통해 할 수 있는 작업은 ‘장르는 이렇게 구분되는 게 맞고 장르 연관 개념은 이 외연과 내포로서만 명확하게 쓰여야 한다’를 주장하는 식의 것이 아니다. 언중은 그런 식으로 개념에 접근하지 않으며, 근본적으로 수학적/과학적 기호가 아닌 이상 개념들은 그 의미와 범위가 끊임없이 바뀐다. 장르 연관 개념을 정리하여 논의를 마무리하려는 노력보다는, 그 개념들이 (혼란스럽게) 쓰이는 양상을 불완전하지만 파악하려고 하고, 또 상황 변화에 따라 그 양상에 대한 지식을 업데이트하려고 애쓰는 것이, 현재 진행되고 있는 장르에 접근하는 올바른 자세일 수 있을 것이다.

■ 참고문헌 ■

1. 단행본

- 김봉석 · 강상준, 『웹소설 작가 입문』, 북바이북, 2017.
 김휘빈, 『웹소설 작가 서바이벌 가이드』, 위즈덤 하우스, 2017.
 박수정 외, 『도전! 웹소설 쓰기』, 폭스코너, 2016.
 노경찬, 『재미있는 글을 추구하는 웹소설 작가』, 토크쇼, 2018.

2. 연구논문

- 구분혁, 「한국 장르판타지의 개념과 장르 관습」, 고려대학교 석사학위 논문, 2014.
 노희준, 「플랫폼 기반 웹소설의 장르성 연구」, 『세계비교문학연구』 64집, 2018., 409-428면.
 안상원, 「한국 웹소설의 회귀 모티프 연구」, 『한국문학이론과 비평』 80, 2018. 09, 279-309면.
 안상원, 「한국 장르소설의 마스터플롯 연구 - 모험서사를 변이로 본 ‘차원이동’ 연구」, 『국어국문학』 184, 2018. 9., 163-186면.
 이용희, 「한국 판타지 소설의 역사와 의미의 연구」, 한양대학교 석사학위 논문, 2018.
 정영훈, 「장르문학과 본격문학이라는 시뮬터」, 『창작과 비평』 36, 2008. 6, 69-83면.



<Abstract>

A study on the genre related concepts of web-novel

Kim, Jun-Hyun

This article is the result of the study on the concepts of ‘genre’ in the web-novel in Korea. The concepts of genre is being used uncertainly in many types of the literary field. However, this fact is often forgotten by the readers and writers of web-novels. This article aims not to eliminate this uncertainty, but to reveal many extensions of the concepts. In the web-novel field, the genres of web-novel is considered same to those of genre-novels. This point of view lacks of the knowledge of the fact that the concept ‘genre- novel’ and ‘web-novel’ contains the meaning of the matters of the media. The matters of media produces the difference between two concepts. For example, in the web-novel platform, the concepts of genre is also the titles of the top-down menu in the homepage. This fact leads to the situation that the relation between many genres became different from the previous age. One of the genre-related concepts of web novels used differently from the previous era is the ‘~mul.’ In web novels, previously used genre names such as ‘fantasy’, ‘romance’ and ‘SF’ are used by the platform, but they are actually too abstract for authors and CP companies to use in their collaborative work, and for readers to use in reading and critique their work. Therefore, the term ‘~mul’ is being

used in a different way from the previous usage to further refine the genre.

Key words: web-novel, genre, the field, media, '-mul'

투 고 일 : 2019년 5월 15일 심 사 일 : 2019년 5월 20일-6월 13일

게재확정일 : 2019년 6월 12일 수정마감일 : 2019년 6월 26일