

# 웹소설 장르 형성 및 정착 과정과 플랫폼 내 유료 결제 도입의 관계 연구\*

- <문피아>의 유료화 도입을 중심으로

김 준 현\*\*

## 요약

이 글은 웹소설 장르의 형성과 정착이 웹소설 플랫폼의 정책 및 형식 변화와 관련되어 있다는 가설을 가지고, 그중에서도 특히 '유료 결제 도입'에 대해 집중하여 다룬다. 웹소설은 2013년을 전후로 장르가 분화되고 이전의 장르로부터 완전한 독립을 이루기 시작하였다. 2013년은 '웹소설'이라는 명칭이 도입된 시기인데, 장르의 정립에는 명칭도 필요하지만, 근본적으로 장르에 대한 인식과 장르가 작동하고 규범이 만들어지고 실천될 수 있는 매체 환경과 그로 인한 계기가 필요하다. 당시 소설 연재 플랫폼들의 '유료결제 도입'은 바로 그 환경과 계기 중 중요한 사례에 해당하는 것으로서, 웹소설이 종이책/도서 대여점이라는 전통의 매체로부터 완전히 독립되어 별개의 장르로 자리 잡는 근거가 되었다. <문피아>는 무료연재 플랫폼이면서 커뮤니티의 성격이 강했기 때문에, 유료 결제 도입 당시 사용자들의 저항이 상당했고, 게시판들 통해 이에 대한 다양한 의견이 개진되었다. 유료화된 작품의 규격 및 수준 논의에서부터 내용 및 형식 논의에 닿아 있는 해당 논의들은, 현재 웹소설의 장르적 특성과 규범이라고 할 수 있는 여러 조건들이 도출되는 데 기여했다. 웹소설이라는 장르가 분화되는 과정에서 플랫폼 사용자들이 수평적, 다중적 의견 개진을 통해 적극적인 비평 주체의 역할을 했음을 보여주는 중요한 사례에 해당한다고 할 수 있다.

주제어: 웹소설, 장르, 플랫폼, 유료 결제, 문피아, 게시판

\* 본 논문은 2024학년도 국립목포대학교 교내연구비 지원에 의하여 연구되었음.

\*\* 국립목포대학교 국어국문문예창작학부 조교수

목차

1. 서론
2. 웹소설 장르의 정착 시기의 웹소설 플랫폼의 유료화
3. <문피아>의 유료화와 웹소설 장르 정착의 관계
4. 웹소설 장르 형성과 <문피아> 게시판
5. 결론

## 1. 서론

이 글은 웹소설이 장르<sup>1)2)</sup>로서 형성/정착되는 과정에서 플랫폼 정책, 그중에서도 구체적으로 ‘유료화’, 더 정확히 말해 ‘플랫폼 내 유료 작품 판매 및 유료 결제 도입<sup>3)</sup>이 큰 역할을 하였다는 가설에 대해 논의하는 것

1) ‘장르’는 다양한 관점과 기준으로 정의될 수 있다. 이 글에서는 ‘장르’를 매체를 중시하는 관점에서 접근하려 한다. ‘소설’이라는 장르가 명확하게 대중들에게 인식된 상태에서, ‘PC통신 소설’, ‘인터넷소설’, ‘대여점소설’, ‘웹소설’ 등의 장르 명칭이 대두된 데에는 각각의 명칭에 포함된 새로운 매체의 대중화가 결부되어 있다. 즉, ‘웹소설’을 장르라고 인정한다면, 기존의 소설과는 다른 매체를 통해 매개된다는 사실이 장르 성립의 중요한 조건으로 인식되는 것이다. 그렇다면 새로운 매체의 등장에 의한 새로운 장르 명칭이 대두되었을 때, 이들이 지칭하는 대상이 장르로서 기존의 장르로부터의 독립적이며 차별적인지를 살피는 과정이 부여될 것이다. ‘새로운 매체’와 ‘새로운 매체가 촉발하는 새로운 (장르) 규범’이 명확하게 성립되었다면, 해당 장르는 기존의 장르로부터 차별성과 독립성을 확보할 것이다. 이 논문은 ‘PC통신소설’과 ‘인터넷소설’과 달리 ‘웹소설’이 ‘매체’와 ‘규범’에서 일정 정도 이상의 차별성을 갖추었다는 가설을 전제로 하여 출발한다.

2) 이 글에서 살피는 ‘웹소설 장르’는, ‘웹소설 자체’라는 장르를 의미한다. 웹소설에는 물론 대여점소설 등 여타의 대중서사장르와 공유되는 ‘하위 장르’가 다수 존재한다. 예컨대, ‘무협’은 ‘인터넷소설’, ‘웹소설’, ‘대여점소설’은 물론 ‘웹툰’, ‘영화’의 하위 장르로서도 존재한다. 그런데 이 글에서는 이런 하위 장르에 대한 논의를 하는 것이 아니고, ‘웹소설이라는 장르’, 즉 웹소설 자체가 갖는 장르적 일면성에 대해 논의한다. 연재분량, 연재주기, 주인공의 성격 등 이 글에서 다루는 장르적 규범은, ‘웹소설’이라는 명칭으로 분류되는 모든 하위 장르를 아우를 수 있는 규범이다. 예컨대, ‘웹소설 무협’은 ‘웹툰 무협’과는 다르게 ‘웹소설다운’ 성격을 지닌 주인공의 이야기를 ‘웹소설다운’ 분량, 주기, 형식에 의해 풀어낸다. 이러한 웹소설 규범이 얼마나 독립적이고 차별적인지를 논하는 맥락에서 이 글은 ‘웹소설(이라는) 장르’를 호명한다.

을 목적으로 한다.

웹소설은 넓은 의미의 ‘웹’을 매체로 삼았던 ‘PC통신소설’, ‘인터넷소설’과는 구별되는 장르이다. 그리고, 앞의 두 장르가 출판되어 유통되었던 ‘대여점소설’과도 구별된다. 이 글이 작성되는 2025년 현재 웹소설은 언급한 두 가지 장르와 명확하게 구별되어 인식되고 있으며, 또 장르/양식으로서의 독립성도 확실하게 확보한 것으로 인식되고 있다. 그리고, 전통 장르로서의 ‘소설’<sup>4)</sup>과도 구별되어 인식될 뿐 아니라, 종종 대립적인 장르로서 인식되고 있다. 따라서 웹소설은 하나의 명확하고 독립적인 장르로 자리 잡았다고 할 수 있다. 그렇다면 실질적으로 웹소설이 ‘소설’이라는 기호를 공유하고 있는 다른 장르들로부터 독립성을 확보한 것이 맞는지, 그리고 그 원인이나 조건이 무엇인지를 살필 필요가 대두된다. 이 글에서는 ‘유료화’와 그것을 둘러싼 현상을 하나의 조건으로 보는 가설을 제시하고, 그에 대해 논의하도록 한다.

‘웹소설’이라는 명칭이 2013년 〈네이버 웹소설〉이라는 플랫폼이 런칭하면서 처음으로 제시되었다는 사실은 주지하는 사실이다. 그러나 이는 ‘명칭의 기원’에 해당하기 때문에, 하나의 장르가 형성되어 완전히 정착하는 과정을 파악하는 데 있어서 충분한 조건이라고 하기는 어렵다. 예컨대 ‘PC통신소설’이라는 명칭이 있었다고 해서, PC통신소설이 곧바로 장르로서 정착하였다고 볼 수는 없다.

본문에서 자세히 다루겠지만, 웹소설의 전사(前史), 혹은 계보를 이루는 양식인 PC통신소설, 인터넷소설은 문학 장르, 혹은 소설의 하위 장르로서 충분한 독립성을 이루지 못했다는 것이 이 글의 전제이기도 하다.

3) 이 글에서 사용하는 ‘유료 결제 도입’은, 두 가지 뜻을 함의한다: 플랫폼/사이트 내에서 ‘유료 결제 기능’을 추가하였다는 것, 그리고 구매/대여/이용권 구매 등 재화를 지불하여야 열람할 수 있는 ‘유료 작품’이 등록되었다는 것. ‘유료화’라는 말로 흔히 표현하므로, 이 글에서도 주로 ‘유료화’로 표현하려 한다.

4) 웹소설과 구별되는/대척점에 있는 장르로서 규명되는 소설은 맥락에 따라 ‘종이소설’, ‘근대소설’ 등으로 호명된다.

웹소설은 이들과는 달리 훨씬 높은 정도의 ‘장르적 독립성’을 이뤄내었고, 그러기 위해서는 명칭 외에도 다른 조건이 필요했다. 그중에서 ‘웹소설 플랫폼의 유료화’가 중요한 조건/요인이었다는 것이 이 글의 주요 가설이다. 유료화는 웹소설이라는 장르가 성립되는 데 있어서 반드시 필요하다고 할 수 있는 매체적인 조건의 하나였다.<sup>5)</sup>

웹소설 플랫폼은 여러 가지가 있지만, 웹소설 장르의 형성 및 독립이 이루어지는 2013년을 기준으로 할 때 중요한 역할을 하였다고 볼 수 있는 플랫폼으로는 <문피아>, <조아라>, <북큐브>, <네이버 웹소설> 등을 꼽을 수 있다. 앞의 셋은 ‘웹소설’이라는 명칭이 제기되기 전부터 존재했던 플랫폼이었다가 2013년 이후 웹소설 장르가 인식적 저변을 확보한 후 ‘웹소설 플랫폼’으로 분류된 사례이고<sup>6)</sup>, <네이버 웹소설>은 전술한 바와 같이 ‘웹소설’이라는 명칭을 제시한 플랫폼에 해당한다.

따라서 이 플랫폼들이 2013년을 전후한 시기에 어떤 변화를 겪었는지를 살피는 것은, 웹소설 장르 형성에 있어 어떤 매체적 조건이 작용했는지를 파악하는 데 있어 매우 중요한 작업이 될 수밖에 없다. 이 글에서는 이 플랫폼 중에서도 특히 <문피아>를 논의 대상으로 삼으려고 한다. 논의 대상을 <문피아>로 좁히는 데 대해서는 두 가지 근거를 들 수 있다. 하나는, <문피아>라는 플랫폼이 주력으로 다루었던 작품의 경향 및 특징이 현

---

5) 장르가 충분한 독립성을 가지고 형성/정착되었다고 판단하는 데 있어서는 여러 가지 기준이 제기될 수 있다. 더불어, ‘명칭’과 ‘매체적 조건’ 외에도 다양한 조건이 거론될 수 있다. 이 글에서는 이러한 점을 전제로 하여, 나름의 기준으로 웹소설을 관련 장르와 비교하여 일정 정도 이상의 독립성을 확보했다는 점을 논하려고 한다. 또, 플랫폼의 ‘유료화’가 그 중요한 조건이었다는 사실 역시 논하려 한다. 이는 ‘유료화’가 유일한 조건이나 가장 중요한 조건이었음을 논증하는 것과는 다르다. 여러 관점으로 접근하여 ‘웹소설의 장르적 독립성’, ‘웹소설 장르 형성의 조건’을 논구한 결과가 제출되어 관련 논의가 다양하게 축적되기를 기대한다.

6) 다만, <북큐브>는 웹소설 외에도 여러 가지 e-book 및 전자 문서 형태의 작품을 유통하였기 때문에 엄밀히 접근하면 <조아라>, <문피아>와는 구별된다. 이들이 ‘소설 연재 사이트’의 정체성을 가졌다면, <북큐브>는 좀 더 넓은 범위의 콘텐츠를 취급하는 ‘전자(책) 서점’에 가까웠다. 이 사정은 웹소설 장르가 확립된 이후에도 그대로 유지된다.

재 웹소설 장르에 해당하는 작품들과 직결된다는 점(이에 대해서는 본문에서 자세히 다루겠다)이다. 또 다른 하나는, 커뮤니티의 성격을 강하게 유지한 〈문피아〉의 특성 때문에 2013년 당시 유료 작품 및 유료 결제 도입과 관련된 여러 가지 문건과 자료가 비교적 온전하게 보존되어 있다는 사실이다.<sup>7)</sup>

이 글이 〈문피아〉에 집중하는 것은 방법론 설정과도 깊은 관련을 지닌다. 이 글은 〈문피아〉의 (유료화가 도입된) 2013년 전후의 게시판<sup>8)</sup> 내용을 파악하고, 거기에서 제기된/논의된 내용들 중 이후 ‘웹소설의 규범’이라고 부를 수 있는 특성들과 비교하는 것을 주된 방법론으로 삼는다. 〈문피아〉는 2013년 당시 이미 서비스가 시작된 지 10년 된 플랫폼/웹사이트였기 때문에, 2000년대 초중반부터 웹사이트들이 일반적으로 지향했던 ‘커뮤니티’의 성격을 강하게 가진다.<sup>9)</sup> 따라서 작가/독자를 아우르는 회원/사용자가 자유롭게 게시물 업로드를 통해 의견을 개진할 수 있는 게시판을 다양하게 제공하였다. 2013년 8월경에 이루어졌던 ‘문피아 유료화’는 플랫폼의 성격을 큰 폭으로 변화시키는 중요한 계기였으므로, 자연스럽게

7) 인터넷 플랫폼에서 과거에 제공되었던 게시판이나 댓글을 삭제하거나 비공개 처리하는 것은 매우 흔한 일이다. 〈조아라〉나 〈북큐브〉는 기존에 활발하게 작동했던 게시판을 매우 제한적으로 보존/공개하고 있기 때문에, 비교적 보존이 잘 된 〈문피아〉를 논의 대상으로 우선 선정하는 것은 자연스러운 일이다. 웹에 업로드된 문건 자료들에 대한 ‘아카이빙’의 미비, 높은 휘발성은 사실 매우 중요한 문제이기 때문에, 보존의 노력 및 빠른 정리/논의의 필요성이 강조된다.

8) 웹 플랫폼 게시판에 남아 있는 게시물은 불특정 다수의 사용자에 의한 ‘구술자료’와 비슷한 역할을 할 수 있다. 하지만 동시에 구술자료보다는 훨씬 입체적인 면을 띄는데, 당대의 현실/상황에 대한 다양한 다수 사용자의 인식과 논평이 다중적으로, 또 상호 논쟁적으로 들어 있기 때문이다. 이런 맥락에서 웹 플랫폼/웹사이트의 게시물은 매우 중요한 실증 자료이며, 또 당시 상황을 좀 더 구체적, 입체적으로 사실에 가깝게 재구할 수 있는 자료이기도 하다.

9) 2025년 현재 양대 웹소설 플랫폼인 〈네이버 시리즈〉와 〈카카오 페이지〉를 비교 대상으로 하면, ‘커뮤니티 성격이 강한 웹소설 플랫폼’이 무엇을 의미하는지 파악할 수 있다. 두 플랫폼은 일반 사용자/독자가 글을 올릴 수 있는 게시판을 제공하지 않으며, 심지어 작가 역시 업로드 권한이나 댓글 권한을 가지지 못한다. 따라서 작가는 독자는 작품 페이지에 종속된 댓글 위에는 의견을 개진하고 교환할 장(場)을 제공받지 못한다.

회원들이 그에 대한 의견을 폭발적으로 게시판에 업로드하였고, 거기에 대한 조회 수, 댓글 수 역시 상당한 수준으로 증가하였다.<sup>10)</sup>

이러한 의견 개진은 단순히 플랫폼 유료화에 대해 ‘찬성/반대’ 입장을 표명하는 게시물로만 이루어진 것은 아니었다. 반대 의견을 내는 사용자도 많았지만, 다수의 이용자들은 유료화의 필요성을 인정하면서, 그것을 전제로 하여 플랫폼이 나아갈 방향, 유료화된 작품들이 갖춰야 할 조건들에 대한 의견을 다양하게 개진하기 시작하였다. 이 글에서 주목의 대상이 되는 것은 물론 후자이다. 본문에서 자세히 서술하겠지만, ‘유료화 작품’의 자격 및 조건을 논하는 과정에서 언급된 특성들이, 현재 웹소설의 장르 규범/문법/컨벤션(convention)으로 받아들여지는 조건이나 규약들과 상당한 연관성을 지니기 때문이다.

요컨대, 웹소설 장르의 규범 중 (중요도를 지닌) 일부가 ‘유료화’를 둘러싼 게시판 논의에 의해 정착되었다는 것이다. 이는 개인이 아닌 집단적 비평 주체가 게시물/댓글을 통해 (선도적) 비평 행위를 수행하여 집단적/귀납적으로 웹소설 장르의 규범을 구성하였다는 기존의 논의와 맥락이 닿아 있다. 웹소설에는 ‘비평가’가 없지만 다수의 사용자가 댓글을 통해 자신의 의견을 개진함으로써 장르 형성 및 변화에 기여하였다는 것이 기존 논의의 골자<sup>11)</sup>라면, 이 글에서는 그러한 사례가 플랫폼에서 제공하는 게시판에서 이루어졌다는 것, 또 더 구체적으로 ‘유료화’라는 중요한 결절을 둘러싸고 이루어졌다는 것을 논한다는 점에서 기존 논의가 다루지 못했던 구체적인 국면을 살피려고 한다.

서론을 마무리하는 과정에서 웹소설 장르에 대한 기존 논의를 소개하

---

10) 이 글의 본문에서 제시되는 게시물들의 누적 조회 수는 1000~2000건을 가볍게 넘기며, 대체로 10건~50건 가까운 수의 댓글과 대댓글(댓글에 달린 댓글)들이 달려서 활발하게 공유되고 논의되었음을 알 수 있다.

11) 김준현, 「웹소설의 댓글과 독자 주체성의 문제」, 『국제어문』 91, 2021. 357-379면./김준현, 「웹소설 소통의 매체성과 독자의 위상 및 비평의 문제」, 『한국문학연구』 70, 2022.103-129면. 참조.

고, 그 논의들이 멈춘 지점과 이 글이 논의를 진전시킬 수 있는 지점을 정리하도록 하겠다. 웹 매체의 특성상 독자들이 댓글을 통해 자신들의 의견을 개진하고, 그것을 통해 비평 주체의 역할을 할 수 있으며, 나아가서 장르의 규범과 특성이 성립되는 데 기여할 수 있었음을 밝힌 연구들이 있다. 그리고, 웹소설의 플랫폼에 대한 연구들<sup>12)</sup>과 그중에서도 웹소설 장르론 중, 웹소설 장르가 ‘웹소설 (플랫폼이 제공한) 시스템’과 연관되어 성립되었다는 것을 논한 연구들이 이 글의 맥락과 깊은 관련을 맺고 있다.<sup>13)</sup> 이 중에서 안상원의 논의는 ‘유료화’를 표제어로 삼고 있는 만큼 이 글의 논의 내용과 높은 관련성을 맺고 있지만, 유료화가 웹소설 서사에 미치는 영향을 다수의 플랫폼 일반의 차원에서 다루었다는 점에서 이 글이 특정 시점 특정 플랫폼에서 일어난 유료화의 상황을 접근한 것과는 다르다<sup>14)</sup>. 이 글은 댓글, 플랫폼 시스템 구성의 사이에 있는 ‘플랫폼 게시판을 통한 독자 소통’을 통해 웹소설 장르가 형성되는 과정들을 〈문피아〉라는 구체적인 플랫폼의 사례를 통해 짚어본다는 점에서, 기존 연구들의 성과를 한층 더 실증적인 사례를 통해 구체화할 수 있다는 기대와 함께 작성되었다고 할 수 있다.

서론을 마무리하며 짚고 넘어가야 할 사항이 있다. 웹소설이라는 장르/

- 
- 12) 고민정, 「한국 웹소설의 플랫폼 성장과 가능성」, 『전자출판연구』, 13권 1호, 2019, 32-41면. / 나윤빈 외, 「서비스 디자인 관점의 전자책 플랫폼 비즈니스 모델 연구」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 14권 12호, 2014, 80-91면. / 남유민, 「한일 웹소설에 관한 일고찰 - 웹소설 플랫폼을 중심으로」, 『일본학보』 118, 2019, 107-126면.
- 13) 박수미, 「웹소설 시스템이 서사구조에 미친 영향」, 『인문과학』 제87집, 2022, 11, 105-134면. / 남유민, 「한일 웹소설에 관한 일고찰 - 웹소설 플랫폼을 중심으로」, 『일본학보』 118, 2019, 107-126면. / 노희준, 「플랫폼 기반 웹소설의 장르성 연구」, 『세계비교문학연구』 64, 2018, 409-428면. / 안상원, 「웹소설 유료화에 따른 플랫폼과 서사의 변화 양상 연구」, 『한국문예창작』 16권 3호, 2017, 9-33면.
- 14) 좀 더 구체적으로 서술하면, 안상원의 논의는 ‘유료화 → 독자 만족 필요성 및 연재 주기 강화 → 마스터 플롯의 강화’라는 과정을 논구하였다. 이 글은 그 논의에 동의하면서도, ‘유료화 → 유료화에 대한 (비평 주체로서의) 독자들의 담론 제시 → 웹소설의 규범 정착’이라는 과정이라는 다른 맥락에서 접근한 결과에 대해 논의한다.

양식이 언제 완성되었는가, 언제 독립되었는가와 같은 명제에 대해서는 모든 사람의 합의를 도출하기 어렵다. ‘근대소설이 정확히 어떤 시점에 형성되었는가’, ‘근대소설이 형성된 중요한 계기는 무엇인가’와 같은 명제를 떠올려보면, 이런 성격의 명제들에 대해서는 유일한 한 가지의 답이 아니라 나름의 근거를 갖춘 여러 가지 가설이 제시되어야 함을 어렵지 않게 받아들일 수 있을 것이다. 본 연구의 키워드인 ‘유티화’가 웹소설이 장르로서 정착되고 독립되는 과정에서 중요한 계기와 조건이 되었다는 가설은, ‘유티화가 유일무이한/가장 중요한 웹소설의 형성 조건이었다’라는 명제를 주장하는 것과는 구별될 것이다.

논자는 웹소설이라는 장르/양식이 형성되고 독립되는 과정에 얽힌 여러 조건들을 연구하고 있으며, 본 연구의 직전 연구는 주로 ‘플랫폼 게시판’과 웹소설 형성의 연관성에 관한 것이었다.<sup>15)16)</sup> ‘게시판’, ‘유티화’, 그리고 이외에도 웹소설 형성 과정을 조명할 수 있는 키워드는 다수가 존재한다. 논자에 따라서는 이들보다 더 중요한 계기가 있음을 주장할 수도 있을 것이다. 이러한 세부적이고 구체적인 논의들이 집성되는 방식이, (누구나 수궁할 수 있는 한 가지 가설을 도출하려는 사실상 불가능한 작업보다) ‘웹소설 장르 형성 과정’을 보다 실제에 가깝게 재구할 수 있는 방법이라는 전제에서 본 연구의 의의를 확보하려고 한다.

---

15) 김준현, 「웹소설 장르 형성 및 재생산과 매체/플랫폼」, 『한국문학연구』 77, 2025. 411-447면.

16) 앞의 각주에서 표기된 연구에는 ‘유티화’와 ‘장르 독립’에 대한 언급이 있으며, 본 연구에서는 문피아 게시판의 문건들을 근거로 삼았다는 점에서 교집합이 있다. 이는 ‘웹소설 장르 형성’이라는 동일한 대상을 다루는 과정에서 나타난 결과이지만, 각각 ‘웹소설 플랫폼이 웹커뮤니티로서의 웹소설 장르 형성에 기여했다’, ‘웹소설 장르 형성에 있어서 유티화 도입이 중요한 계기 중 하나였다.’라는 별개의 가설을 기반으로 한 논의라는 점에서 두 연구는 구별되며, 상호보완적 관계에 놓인다. 각각의 명제는 한 논문에서는 주요 논증 대상으로 서술되었고, 다른 논문에서는 전제로서 소개되었다.

## 2. 웹소설 장르의 정착 시기의 웹소설 플랫폼의 유료화

먼저 웹소설 정착기라고 할 수 있는 2013년 전후 플랫폼들의 유료화 현황을 살필 필요가 있다. 그리고, 왜 앞서 말한 대로 〈문피아〉의 유료화 도입이 웹소설 정착에서 중요한 계기이고, 따라서 이 글의 중심 논의 대상이 되었는지에 대해서도 서술할 필요가 있다. 이 글의 주된 방법론이 되는 〈문피아〉의 (자유게시판에 해당하는) 〈강호정담〉 게시판을 무대로 개진된 당대 플랫폼 이용자들의 의견을 살피는 것을 이 장의 논의에서부터 적극적으로 도입하도록 하겠다. 그리고, 이렇게 게시판을 통해 제시된 웹소설 내용/형식에 대한 담론이 현재 ‘웹소설의 규범’이라고 받아들여지는 특성/조건과 어떤 연관성을 보이는지를 살피는 것도 방법론의 중요한 축이 된다.

우선 〈북큐브〉는 〈문피아〉의 유료 연재 시스템에 직접적인 영향을 미친 플랫폼이기 때문에 가장 먼저 언급하지 않을 수 없다. 실제로 〈문피아〉가 유료화를 도입할 2013년 8월경 해당 문제에 대한 갑론을박이 벌어지던 게시판에서 상당히 자주 언급된 플랫폼이기도 하다(「문피아가 유료화되어 편당 과금 방식으로 한다면...」<sup>17)</sup>에서는 “종이책의 구매와 대여를 생각해야 하기 때문에 편당과금을 북큐브처럼 높게 100원 정도로 책정하는 것도 나쁘지 않습니다. 왜냐면 정말 좋아하는 독자들만 볼 것이고 소수의 사람들이 볼 것이라서 종이책이 출간이 되더라도 큰 타격이 없겠지요.”와 같은 주장이 제기되어 있다. “북큐브식의 1회당 100원씩이라면,,저 같으면 진짜 이름있는 유명작가 작품만 보게 될 겁니다.”<sup>18)</sup>. 〈북큐브〉는 웹소설이라는 명칭이 제시되기 훨씬 이전인 2009년부터 ‘편당 100원’, ‘한

17) <https://square.munpia.com/boFree/581162>(이 글의 전자 링크는 최종 수정본이 송고된 2025년 6월 22일을 기준으로 유효성이 검증되었음. 이 글의 모든 링크가 같은 시점에서 검증되었으므로 이후 링크에서는 유효성 관련 언급 생략함)

18) 「북큐브 식으로 문피아가 유료화된다면」 <https://square.munpia.com/boFree/617739>

편은 단행본 1권의 20~25분의 1 분량이라는 체제를 도입했다. 이는 이 글의 논의가 진행되는 2025년 일반적인 웹소설의 가격/분량과 일치한다.

이와 같이 웹소설 연재의 '규격'과 같은 규범을 제시하는 데 〈북큐브〉가 상당한 역할을 하였으나, 〈북큐브〉는 〈조아라〉나 〈문피아〉와 같이 이후 '웹소설 플랫폼'으로 자리매김하는 사이트와는 몇 가지 큰 차이점을 확보하고 있었다. 그것은, 〈북큐브〉가 연재소설 전문 사이트가 아니고, 또 작가가 창작하여 작품을 업로드하는 기능을 제공하는 사이트가 아니었다는 사실이다. 〈북큐브〉는 '전자책 서점'이기 때문에, 당시 〈조아라〉나 〈문피아〉 등이 갖고 있던 '커뮤니티'의 기능은 매우 약했다.<sup>19)</sup> 또, 연재소설만 존재하는 '소설 연재 전문 사이트/플랫폼'이라고 보기도 어려웠다. 북큐브는 사이트의 개설과 '판매'가 동시에 이루어졌기 때문에, 〈조아라〉나 〈문피아〉처럼 작품을 무료로 제공하다가 유료로 제공하는 변환을 겪지도 않았다. 따라서 이에 따른 사용자들에 의해 개진된 의견을 파악할 수 있는 플랫폼에도 해당되지 않는다. 〈북큐브〉가 런칭되던 때에는, '인터넷 연재 → 종이책 출판 → 대여점 유통'이라는 출판/유통 경로가 활발하게 살아 있었기 때문에, 〈북큐브〉는 당시 도서대여점과 인터넷에서 연재 소설의 판매 경로를 두고 경쟁하는 플랫폼이었다고 볼 수 있다.

〈조아라〉는 〈북큐브〉에 비해서는 향후 '웹소설 플랫폼'으로서의 지위를 확고하게 획득하는 편이다. 〈조아라〉는 현재에도 '여성향' 웹소설의 주요 창작/발표 경로로 손꼽히고 있으며, 작가가 자유롭게 작품의 업로드 및 유료화를 할 수 있다는 점에서 〈문피아〉와 유사한 점을 지닌다. 그러나 〈조아라〉와 〈문피아〉의 사이에도 중요한 차이점이 두 가지 존재한다.

하나는, 〈문피아〉의 주류 장르였던 무협, 판타지가 웹소설 장르가 정립

19) 웹소설 플랫폼은 2025년 현재 작가에게 업로드 권한 제공/계시관 등 커뮤니티 기능 제공의 유무를 기준으로 〈문피아〉, 〈조아라〉 유형과 〈카카오페이지〉, 〈네이버시리즈〉와 같은 유형으로 나눌 수 있다. 업계에서는 전자를 '1차 플랫폼', 후자를 '2차 플랫폼'이라고 나누어 지칭하기도 한다. 이 기준을 적용하면 〈북큐브〉는 후자/2차 플랫폼에 해당한다고 할 수 있다.

된 뒤 그 하위 장르로 어렵지 않게 안착했던 것에 비해, 〈조아라〉의 주류 장르 중 일부는 사이트 유료화를 기점으로 쇠퇴의 길을 겪었고, 그에 따라 웹소설 장르가 정착되었을 때에는 쇠퇴의 임계를 넘어 결국 웹소설 하위 장르로서 안착하지 못했다는 점이다. 〈조아라〉가 유료화를 도입하기 전에 상당한 조회수를 올렸던 작품들 중 〈팬픽〉이나 〈패러디〉라는 명칭으로 묶이던 것들이 있었다. 주지하는 바와 같이 〈팬픽〉은 연예인 등 실존 인물들을 등장시키는 연애물로서, 상품으로 등록되면 법적 책임 등 상당한 문제가 예상되었다. 〈패러디〉는 명칭 그대로 기존의 작품을 흉내 내거나 지적재산권이 타인에게 있는 캐릭터나 세계관, 줄거리 등을 차용한 작품들을 일컫기 때문에, 역시 상품으로서 수익 창출을 하게 되면 법적인 문제에 휘말릴 수 있는 가능성이 매우 크다. 따라서 〈조아라〉는 유료화 과정을 거치면서 그 이전 플랫폼의 주류 장르들이 쇠퇴하는 계기를 맞게 된다. 이는 플랫폼 유료화가 장르 형성 및 변화, 그리고 쇠퇴에 있어 중요한 변수가 된다는 또 하나의 근거로 언급될 만하다.

〈조아라〉가 〈문피아〉와 비교하여 가지는 또 하나의 차이는, 유료화 방식이다. 〈조아라〉는 〈문피아〉보다 먼저 유료화를 도입하였으나, 그 방식은 소위 ‘정액제’로서 ‘편당 100원’의 결제 시스템과는 차이가 있었다.<sup>20)</sup> ‘정액제’를 통해 사용자/독자가 구매하는 것은 시간 단위로 구별되어 있는 이용권이다. 예를 들어, 1일 이용권은 2,400원, 90일 이용권은 49,900원과 같은 식이다. 이는 복수의 플랫폼에서 도입한 유료화 모델이긴 하지만, 〈네이버시리즈〉, 〈카카오페이지〉, 〈문피아〉, 〈리디북스〉, 〈미스터블루〉,

20) 물론 정액제/편당 결제 방식에 대해서도 〈강호정답〉에서 활발한 논의가 개진되었다. 일반적으로 사용자들은 〈조아라〉의 모델보다는 〈북큐브〉의 모델을 선호했다. 다음의 게시물이 그 사례가 된다. / “편당 결제는 그런 느낌이 들면 가차없죠. 독자가 떠나요. 가뜩이나 비싼데. 돈 아깝다 이거죠. 하지만 정액제는 그만큼 금액에 대한 부담이 적기 때문에 어지간해도 독자는 봅니다. 그러다보니 점차 작가도 작품의 질보다 분량 채우기에 급급해하고 작품의 질은 계속 하락하게 되죠.”, 「문피아 유료화 현재까지 지켜보고」

<https://square.munpia.com/boFree/623856>

〈윈스토어〉 등 웹소설의 주류 플랫폼들이 도입하고 있는 편당 결제와 비교하면 분명 비주류에 해당하기는 한다. 따라서 웹소설이라는 장르의 특성과 규범이 형성되는 데 있어서 미치는 영향력은 비교적 작을 수밖에 없다.

단적인 예로, 웹소설의 편당 분량 규범이 형성되는 데 있어서 〈조아라〉의 정액제는 큰 기여를 할 수 없었다. 100원이라는 금액이 확정된 상황에서는, 소비자가 그 금액을 지불하고 읽을 수 있는 분량에 대한 논의가 필연적으로 발생할 수밖에 없다. 그런데 정액제에서 이용자가 구매하는 것은 이용시간에 대한 권한이므로, 편당 분량에 대한 논의는 그 의미가 제한된다. 예를 들어, 1만 자 분량의 소설을 1편으로 한꺼번에 올리든, 2편으로 나누어 올리든 정액제 이용자에게는 큰 차이가 없는 것이다. 대신, ‘편당 100원’의 시스템을 갖고 있는 플랫폼에서는 이용자가 지불해야 할 금액이 100원에서 200원으로 2배 상승한다. 따라서 정액제보다 편당 결제 방식이 한 화 당 분량의 논의를 촉발하는 데 훨씬 더 중요한 역할을 하였다고 할 수 있다.

지금까지 〈북큐브〉와 〈조아라〉의 유료화 도입에 대해 알아보았다. 이 논의의 정리와 비교를 통해 다음 장부터 본격적으로 논의될 〈문피아〉가 웹소설 정착에서 중요한 역할을 했다고 할 수 있는 근거를 비교하여 도출할 수 있다. 〈북큐브〉는 ‘1편당 100원 결제’라는 모델을 도입하여 향후 웹소설 플랫폼들이 도입하는 유료화 방식의 효시 역할을 하였다. 하지만 당시의 다른 웹소설 플랫폼들이 제공했던 커뮤니티 기능 및 창작 기능을 제공하지 않음으로써, 웹소설의 장르적 특성과 규범이 정착되는 데 있어서는 제한적인 역할을 하지 못했다. 작가/독자로 이루어진 플랫폼 사용자들의 의견이 개선되는 데 있어 제한이 컸기 때문이다. 〈조아라〉는 웹소설에서는 비주류에 해당하는 정액제 유료화 모델을 도입하였고, 또 플랫폼 내 주류 장르가 웹소설 하위 장르로 안착하는 데에 있어서도 어려움을 겪었기 때문에 역시 현재 웹소설 장르 주류의 특성과 규범이 만들어지는 창작

환경 제공과 커뮤니티 제공에 있어서 제한적인 역할을 했다. <문피아>는 이러한 한계들로부터 상대적으로 자유로웠기 때문에, <문피아>가 유료화 되는 과정에서 플랫폼이 제시했던 작품의 조건 및 규격, 그에 대한 작가의 대응, 또 사용자의 다양한 피드백과 의견 제시가 상호적, 복합적으로 축적되면서 웹소설 장르 정착에 기여했다고 할 수 있는 것이다. 다음 장에서는 본격적으로 <문피아>의 유료화에 대해 논의해 보도록 하겠다.

### 3. <문피아>의 유료화와 웹소설 장르 정착의 관계

2010년 전후 <북큐브>가 ‘전자책 서점’을 표방하고 웹 내 웹소설 연재/판매를 시작할 당시에는 국내에 도서대여점이 여전히 웹상에서 연재되는 장편소설의 유통경로로서 절대적인 점유율을 점하고 있을 때였다. 따라서 <북큐브>의 서비스 초기에는 도서대여점과 경쟁해야 하는 상황이었다.

그 이전까지 웹(인터넷)을 통해 연재되던 소설<sup>21)</sup>은 웹상에서는 판매/유료연재되지 않았기 때문에, 작가나 출판사 입장에서 수익을 실현할 수 없었다. 웹상에서 디지털 콘텐츠를 판매하는 기술은 당시에도 존재했지만, 대중적 저변을 충분히 확보하지 못했었다. ‘인터넷에서 무형의 콘텐츠를 기꺼이/자연스럽게 구매한다’는 인식이 대중에게 폭넓게 받아들여지는 데 시간이 걸렸다는 사실은 2013년 <문피아>가 유료화를 도입할 때 자유게시판 역할을 하는 <강호정담>을 통해 개선된 이용자들의 의견으로

21) 당시 인터넷을 통해 연재되는 작품을 감상하던 독자들은 해당 작품들을 ‘인터넷소설’이라는 명칭으로 부르기도는 ‘장르소설’이라는 명칭으로 부르는 경우가 많았다. ‘인터넷소설’이라는 명칭 개념이 ‘웹소설’만큼의 저변을 확보하지 못했다는 방증이며, 그 명칭이 지칭하는 대상인 인터넷소설이 웹소설만큼 독립성을 가진 장르로서 확립되지 못했다는 방증이기도 하다.

도 어렵지 않게 확인할 수 있다.

예를 들어, <문피아>의 유료화 논의가 본격화하기 이전, 「문피아 작품도 조아라 노블레스처럼 유료화하는 건 어떤가요?」<sup>22)</sup>이라는 제목의 게시물이 <강호정담>에 업로드되었다. 이 글에는 “요즘 책대여점이 많이 문단아서 출간공지 뜨고 연재가 중단되어도 다음권 보기가 쉽지 않습니다. 그리고 출간되어도 갈수록 내용이 이상해지구요. 차라리 문피아에서 유료화도 같이 병행하는 게 어떤가요? 초반에는 무료연재하다가 일정분량 넘어서면 유료화로 진행되는 거요...”<sup>23)</sup>와 같은 주장이 제시되어 있다. 이 게시물에는 당시 대여점이 줄어들어서 작품을 완결까지 감상할 수 있는 경로에 독자들이 목말라하기 시작했다는 정황이 담겨 있기도 하다. 그러나 이에 대한 댓글에는 부정적인 반응이 압도적이었다. 댓글에는 “여기에 유료연재를 시작하면 대여점 출판사는 다 죽으라는 거죠...”와 같은 내용이 담겨 있다. 이런 식으로 유료화에 대한 사용자들의 부정적인 인식이 드러나는 게시물과 댓글들은 유료화가 본격적으로 도입되기 전까지 지속적으로 업로드되었다.<sup>24)</sup>

이렇게 ‘플랫폼 내 유료화’가 정착되지 않았던 시절에는, 작가와 출판사가 수익 창출의 경로를 플랫폼 외부에서 찾을 수밖에 없었다. 이와 관련하여 지금은 웹소설의 당연한 규범적 조건이 된 플랫폼 내 연재 → 유료화 → 플랫폼 내 판매라는 ‘프로세스’는 당시로써는 작동하지 않았다. 대

22) <https://square.munpia.com/boFree/560295>

23) 웹 게시판의 글을 직접 인용하는 경우, 맞춤법이나 띄어쓰기 수정 없이 인용함을 밝힘.

24) 2010년 12월 6일 <자유게시판>에 업로드된 「문피어도 유료결제를 하면 안될까요?」라는 제목에 달린 댓글들은 압도적인 비율로 부정적인 의견을 내고 있다. “장르시장 고사하겠군요.,” “설마 진심이신가요.,” “미국에 사는 전 어쩌라는 말씀이신가요?” 후원금 제도는 이미 있습니다. 그제 강제가 되버리면(중략) 그리고 선후관계가 바뀌었습니다. 무료라서 많은 사람들이 오는 겁니다.,” “시기상조보다는 유료연재 자체가 너무 무리수입니다.,” “글은 작가가 쓰는데.. 돈은 왜 사이트가 받습니까?,” “누구나 쉽게 돈을 벌 수 있기 때문에, 공급과잉으로 질의 하락이 발생합니다.,” “이미 실패한 사례가 있습니다.”

<https://square.munpia.com/boFree/499196>

신 다음과 같은 프로세스가 정착되어 있었다.

플랫폼 내 연재 → 독자 유입 및 확보 → 출판계약 → 종이책 출판 →  
플랫폼에서 삭제

이 프로세스에서 마지막 두 단계는 거의 동시에 이루어진다. 플랫폼 내에서 연재되어 작품의 수준과 예상 판매량을 가늠하고 독자를 확보했지만, 무료로 공개된 작품이 그대로 남아 있는 한 도서대여점을 통한 수익 실현이 어려울 수밖에 없다. 따라서 도서대여점을 주된 유통 경로로 한 종이책 출판은 곧 플랫폼에서의 삭제를 의미했다.

이미 이 지점에서 ‘유료화’가 웹소설 장르의 형성에 있어서 얼마나 중요한 요소였는지 가늠하는 것이 가능하다. 작품 연재가 웹에서 시작됐다고 해도, 전체 작품 분량의 30퍼센트를 넘기지 않은 시점에서 웹에서 작품을 삭제하고 도서대여점 유통 준비에 들어가는 과정에 놓이기 때문에, 사실상 웹이라는 매체 환경이 아니라 종이책, 도서대여점이라는 매체 환경에 맞추어 작품을 창작하기 때문이다. 웹소설의 규범들은 매체/플랫폼이 제공하는 조건 및 독자 소통을 통해 정착되고 변화하였는데, 종이책 출판을 통한 대여점 유통은 웹 매체의 조건이 이런 변수로서의 작동을 중지되는 방식인 것이다. ‘PC통신소설’과 ‘인터넷소설’은 이런 맥락에서, (일정 정도의 인기를 얻어 종이책 출판의 경로를 거치는 작품의 경우) 해당 매체에서 완결되는 과정을 거치지 못한다. PC통신이나 인터넷이라는 새로운 매체가 장르 명칭의 대두를 촉발하였으나, 사실상 그 매체의 대표적이나 인기작은 해당 매체에서 완결되지 못하고 종이 매체에 종속된다는 소위 ‘이중 매체’의 상황이 발생한다. 이 경우, 두 장르가 완전한 독립성을 확보하는 데 있어서 큰 결격 사유가 발생하는 것이라고 할 수 있다.

〈북큐브〉는 웹 플랫폼이기 때문에, 웹에서 연재가 시작된 작품이 유료화를 통해 웹에서 완결하는 것<sup>25)</sup>을 가능케 하였다. 하지만 게시판을 제대

로 제공하지 않았기 때문에 웹을 통해 완결까지 연재되는 작품이 기존의 웹상 무료 연재 작품과, 그리고 도서대여점 유통 작품과 어떻게 달라야 하는지에 대한 플랫폼 이용자/독자의 의견이 개진될 수 있는 기회는 만들지 못했다.

여기에서 〈문피아〉의 유료화가 웹소설 장르 형성에 중요한 역할을 했다는 명제를 뒷받침할 근거가 하나 더 마련된다. 〈문피아〉는 무료로 작품 연재를 하는 사이트로 10년 가까이<sup>26)</sup> 운영되었었기 때문에, 유료화 도입은 플랫폼 자체의 큰 변화 계기임은 물론, 플랫폼에서 연재되던 작품의 성격, 작가·독자의 소통 양상을 변화시킬 수 있는 중요한 결절이었다. 웹 연재 - 출판 및 도서대여점 유통이 무료연재 - 유료연재로 변화하는 과정이 〈문피아〉에서 명확하게 이루어졌으며, 이에 대한 작가/독자가 구분되지 않는 다수의 사용자가 활발하게 논의에 참여하였다는 점에서 그러하다.

이 맥락에서 현재 웹소설의 연재 및 유통 방식과 관련된 일반 규범을 확인해 볼 필요가 있다(이러한 규범이 웹소설 장르 규범의 중요한 일부를 차지하는 것은 자명하다). 웹소설은 일반적으로 단행본 1권을 25분의 1 정도로 나눈 분량을 1화로 한다. 즉, 100원으로 가격이 책정된 한화는 5,000자 이상으로, 평균 5,500자를 한화로 한다. 〈문피아〉는 유료화 초기부터 5,000자 분량을 넘지 않는 편/화는 유료화 설정이 불가능하도록 조치하였다. 즉, 이미 유료 연재중인 작품이라도 5,000자를 넘지 않는 편/화는 자동으로 무료 공개되도록 설정한 것이다. 이에 따라 5,000자 이상은 ‘유료 웹소설’의 강력한 분량 기준이 되었고, 계산 방식에 따라 필연적으로 생기는<sup>27)</sup> 오차를 대비하기 위해 작가들은 대략 5100자 이상을 한 편/

---

25) 하지만 사실상 〈북큐브〉를 통해 연재된 작품도 종이책으로 출간되어 도서대여점을 통해 유통되었던 사례가 많았던 것으로 파악된다.

26) 2002년부터 ‘고무림’으로 시작하여 ‘Go! 무협 판타지’라는 명칭을 거쳐 2006년 경에 ‘문피아’로 이름을 바꾸었다.

화로 집필하는 관행이 굳어졌다(이에 따라 25화를 한 권으로 묶는 단행본은 (평균 5500자 $\times$ 25=) 137500자 정도가 되고, 200자 원고지 700~750매 정도의 분량이 된다).

이와 더불어, 유료화 과정을 밟는 웹소설은 50화까지 무료로 연재한 후 유료 연재로 전환하고(이것을 기준으로 하고 독자의 호응 등을 고려하여 유료 연재 시기를 결정한다), 유료화 분량을 소급 적용하여 25화까지만 무료로 남긴 후 26화부터 유료 설정을 하는 것을 일반적인 기준으로 삼고 있다. ‘전자책 서점’을 표방했던 〈북큐브〉가 모든 회차를 유료화하는 방식을 도입했던 것에 비해, 〈문피아〉는 무료연재에 익숙해진 독자들이 작품의 유료화에 가질 수밖에 없는 반감을 고려하였고, 플랫폼 운영 주체와 사용자들의 논의를 거쳐서 이와 같은 형식이 정착되었다. 그리고, 그 형식은 현재 대부분의 웹소설 작가와 출판사가 따르거나 참조하는 모델의 역할을 하게 되었다(〈문피아〉의 사용자들이 이 분량 논의에 어떻게 참여했는지는 다음 장에서 사례를 제공하도록 하겠다).

이처럼 웹을 통한 무료연재 - 종이책 출판 및 대여점 유통이라는 기존의 대중서사 출판 및 향유의 경로가 해소되는 데에 있어서 플랫폼의 ‘유료 연재 도입’이 중요한 역할을 했다는 것을 확인할 수 있다. 웹 플랫폼을 통해 작품을 보는 독자들은 종이책 출판을 통한 수익 창출 경로가 살아 있을 때는, 작품을 처음부터 끝까지 완독하는 도서대여점 독자와 구별되는 존재였다. 그들은 작가와 출판사 입장에서는 작품의 상업적 성공을 가늠하는 표본 집단으로서 존재하고, 일단 출판 및 유통 과정을 거치면 더 이상 작품에 대한 피드백을 작가에게 도달시킬 수 없었다.

그에 비해 무료 연재 - 유료 연재가 모두 플랫폼 내에서 이루어지는 과정에서는, 독자가 작품의 완결 시점까지 따라가며 자신의 피드백과 의견을 활발하게 개진할 수 있고, 또 작가와 출판사, 나아가 플랫폼에 도달시

27) 플랫폼마다 괄호, 여백 등을 글자수 계산할 때 다르게 취급한다. 이에 따라 한 플랫폼에서 5000자였던 작품이 다른 플랫폼에서는 4900자로 계산되기도 하는 등 오차가 생긴다.

킬 수 있는 일관적인 존재로 일원화된다. 바로 이 변화 과정을 통해 웹소설은 종이책 및 도서대여점이라는 이질적인 매체에서 벗어나, 온전히 웹의 매체적 환경에서 소통/유통되고 그에 따른 장르적 특성과 규범이 만들어질 수 있는 조건을 맞이하게 된다. 거기에 한 걸음 더 나아가, 작가/독자를 포괄하는 플랫폼 사용자가 의견 개진 및 논의 참여를 통해 주도적이고 능동적으로 장르를 형성하고, 그 규범을 (합의적으로) 도출하는 조건이 완비되게 된다.

이러한 전제를 바탕으로, 실제로 <문피아>의 사용자들이 <강호정담>이라는 자유게시판을 통해 어떻게 유료화 정책에 반응하거나 의견을 내고, 그 연장선에서 웹소설 장르 형성에 참여했는지를 살펴볼 차례다. 다음 장에서는 그 사례들을 통해 논의를 이어 나가기로 한다.

#### 4. 웹소설 장르 형성과 <문피아> 게시판

이 장에서는 <문피아>의 자유게시판에 해당하는 <강호정담>에서 사용자가 유료화에 대해 어떤 의견을 개진하고 논의하였는지, 그리고 그것을 통하여 어떻게 웹소설의 장르 규범을 형성하는 데 기여하였는지를 실제 게시물을 통해 구체적으로 알아보기로 한다.

앞 장에서 인용된 게시물을 통해 볼 수 있듯이, 무료 운영을 하던 <문피아>가 유료화를 도입한다고 했을 때 독자/이용자들의 반응은 좋지 않았다. 그러나, 작가/이용자의 입장에서 유료화 도입은 다른 문제였다. 2013년 <문피아>의 외부에는 당시 이용자들에게 두 가지 참조점이 존재했다. 하나는 한 발 먼저 유료화를 도입했던 <북큐브>와 <조아라> 등의 타 플랫폼에서 인기 작가/작품들의 매출 순위를 발표한 사실이다.<sup>28)</sup> 각

---

28) 이를 참고하여 <문피아>에서는 플랫폼 운영주체보다 한 발 앞서 이용자 중 일부가 유료화 직후 <문피아>의 매출 수준을 집계하여 공개하였다. 「유료연계 성적이 썩썩네요」는 2013

플랫폼의 상위권 작가들의 월수입이 유의미한 수준이라는 사실이 공유되면서, 작가들 사이에서 〈문피아〉의 유료화가 수익으로 이루어질 거라는 인식이 퍼지기 시작한 것이다. 또 하나의 참조점은, 2010년 이후 눈에 떨 정도로 줄어들고 있는 도서대여점의 숫자였다. 당시 인터넷으로 먼저 연재된 소설의 절대다수는 서점이 아닌 도서대여점으로 유통되고 있었다. 도서대여점은 1990년대 중반 성행하기 시작하여<sup>29)</sup>, 2000년대초 2만개를 넘었다가, 2009년 건 3천 개 이하로 줄어들었다.<sup>30)</sup> 2013년에는 다시 이 절반 수준으로 줄어들었을 것으로 추산이 가능하고, 따라서 도서대여점의 감소는 이 작품들의 판매 부수의 감소로 직결되는 일이었다.

이러한 맥락에서 조심스럽게 ‘〈문피아〉 유료화’에 대한 긍정적인 의견들이 제기되기에 이른다.

“지금 네이버 웹소설도 오픈하고, 조아라는 작가연봉제라는 제도가 생겨나고, 사과박스는 소득 랭킹 1위가 200만 원 가까이 하던데.. 문피아는 대체 언제 유료화가 되는 건가요? 문피아가 유료화되면 연재하려고 준비 중인데, 유료화될 기미는 안 보이고.. 어플도 나온다고 하지만 언제 나올지 모르는 상황에서 끝까지 문피아만 믿고 기다린 스스로에게 회의감마저 듭니다.”<sup>31)</sup><sup>32)</sup>는 작가 입장에서 직설적으로 유료화를 요구하는 내용을

---

년 10월 2일 업로드된 게시물로, 유료화 도입 이후 약 50일 정도 지난 시점의 글이다. ‘원래 순위가 하위보다 잘 나오는건 아실거고, 조아라식으로 1~5위까지 보자면/1위 약먹은인삼 700만원/2위 강철신검 560만원/3위 성진(成珍) 400만원/4위 염치 378만원/5위 야생화 318만원’으로 당시 문피아의 인기 작가들의 매출 추정치를 정리해 놓았다.

<https://square.munpia.com/boFree/628707>

29) 「도서대여점 증가로 도서구입 양상 변화」, 〈연합뉴스〉, 1995. 3. 4.

<https://n.news.naver.com/mnews/article/001/0003976803?sid=102>

30) 「도서대여점 폐업... 땀치리꾼 성업」, 〈서울신문〉, 2009. 10. 13.

<https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20091013006017>

31) 「문피아가 리뉴얼된 후 유료화를 기다리며 원고를 작성 중인 사람입니다」

<https://square.munpia.com/boFree/598444>

32) 여기에는 다음과 같은 댓글이 달려 있다. “언제 시작할지 기약할 수 없습니다. 법인을 만든다고 했는데, 비영리 법인이 되기에 법적으로 문제가 많고, 주식회사를 만들거나 금강님의

담고 있는 게시물이다. 여기에는 다양한 플랫폼 이용자는 물론, 플랫폼 운영 주체까지 긍정적인 내용의 댓글을 달면서, 유료화의 분위기가 무르익었음을 알렸다.

결국 여러 진통과 논의를 거쳐 2013년 8월에 <문피아>의 유료화는 단행되었다. 그리고, 이와 관련하여 논의는 유료화 찬성/반대보다는 훨씬 복잡하고 다양한 논점으로 진행되기에 이른다. 앞서 언급한 바와 같이 유료화의 도입이 작가와 플랫폼 입장에서 불가피한 일이라는 인식이 저변을 확대하게 되고, 그에 따라 유료화를 전제로 ‘유료화의 조건’에 대한 다양한 논의가 쏟아지기 시작한 것이다. 그리고, 이 논의들에 의해 정립된 ‘문피아 유료 작품’의 조건들은 이후 통용되는 웹소설의 장르적 조건과의 일치를 보이는 경우가 많다. 하나씩 살펴보자면 다음과 같다.

## 1) 가격/분량 및 연재 속도/주기

먼저 <강호정답>에 올라온 게시물들을 대상으로 하여 웹소설 가격 및 분량에 대한 논의가 이루어진 사례들을 살펴보기로 하겠다.

“글을 읽으시는 독자님들 / 독자님들은 어느 정도 분량이 제일 읽기 편하십니까? / 글을 적을 때는 5천자를 얘기하시던데 읽는 분들은 어떤지 몰라 여쭙어봅니다.”<sup>33)</sup>는 2018년 올라온 게시물의 내용으로, 당시는 웹소설 장르가 명확하게 정립되었고, 그 규범에 대해서도 상당한 대중적 공유가 이루어진 시기였다. 이에 대해서는 “3000~3500자로 문피아 기준 7쪽 맞추는 작품은 편수가 많아도 좀 몰입이 안되더군요. 저는 개인적으로

---

개인 사업자가 되어야 하는데, 아직 회사 설립조차 되지 않았습니다.”, 이에 대해 <문피아>의 소유주였던 금강 자신이 직접 댓글을 달았다. “현재 법인 완료되었습니다. 주식회사 문피아로 다음달 출발합니다.”라는 내용이었다. 플랫폼의 운영 주체가 적극적으로 사용자들과의 논의에 참여했다는 경우가 흔했다는 점에서 <문피아>가 갖고 있는 커뮤니티적 성격이 잘 드러난다.

33) 「분량은 어느정도가 읽기가 제일 좋을까요?」 <https://square.munpia.com/boFree/849769>

5500~6000자 문피아 기준으로 12페이지 정도가 몰입도 잘 되고 작가님의 성의도 느껴져서 딱 보기 좋습니다.”, “전 그냥 독자 입장에서 무료라면 3천자든 5천자든 별 상관이 없는 것 같던데 읽고 싶는데 다음화가 없는게 문제일 뿐. 오히려 저는 너무 긴 글은 계속 스크롤하는 게 팔목 아파다는.... 그래서 짧은 글을 선호할 때도 있네요.” 등의 댓글이 달렸다. 대체로 5500~6000자를 선호한다는 답변이 달렸다. 이는 2018년의 시점이다.

「독자들 입장에서 편당 적정 분량은 어느 정도라고 생각하십니까?」라는 게시물이 올라온 것은 2009년 10월 28일로, 같은 내용을 묻고 있는 게시물이지만 약 8년 정도의 차이를 보인다. “저는 4~5000천자 정도면 만족해요.”, “흠 재밌을땐 다다익선이지만 처음 접할땐 4000정도가 적당한듯합니다.”, “전 3천 이하로 끊습니다. ^^”, “5천자.”, “3천자 이하는 적게 느껴집니다. 자연란에서도 최하 글자수를 3천으로 한 것이 괜히 그런 것이 아니겠지요. 4천 정도되어야 좀 읽은 느낌 나더군요.”, “7000이 넘어가면 부담스럽더군요. 1만자가 넘어가면 마우스 휠을 아무리 내려도 끝나지 않는 내용에 절망... 뭐 그정도까지는 아니고, 4~5000자 정도가 가장 적절하다고 생각합니다.”<sup>34)</sup> 등의 답변들이 댓글로 달렸다.

시간을 거슬러 올라가 살펴보았지만, 대략 10년에 걸친 시간 동안 분량에 대한 일반 사용자들의 인식이 변화했음을 확인할 수 있다. 대체적으로 계산하면, 2018년에는 ‘5500자~6000자’를 선호한 것에 비해, 2009년에는 ‘4000~4500자’를 선호한 것으로 보인다. 약 1500자 정도의 차이가 발생한 것으로, 이는 공백을 포함하면 원고지 8~9매. 즉 신문연재소설의 일반 분량에 해당하는 수치이기 때문에 상당한 차이라고 판단하는 것이 가능하다.

이러한 차이가 발생하게 되는 중요한 계기 중 하나가 ‘유료화’였음은 같은 <강호정답> 게시판을 통해 확인할 수 있다. 「유료연재를 하게 되면

34) <https://square.munpia.com/boFree/429936>

적정분량은 지켜주면 좋겠네요」<sup>35)</sup>는 위의 글에서 약 5년 정도 지난 시점, 즉 유료화가 도입되고 오랜 시간이 지나지 않아 업로드된 글이다. 여기에는 “(유료연재 조건이) 순수 5,000자 이상입니다”라는 댓글이 달렸다. 이는 대표적인 사례일 뿐, 같은 내용의 문답이 이루어지는 게시물은 여러 시기에 걸쳐 다양하게 확인될 수 있다. <문피아>는 유료 연재의 조건으로 ‘5000자 이상’을 설정하였고, 이에 따라 특정 분량 이상이 강제된 것이다. 그리고 이것이 웹소설 장르의 편당/회당 분량에 대한 일반 인식이 성립되고 공유되는 데 기여했다.

하지만 이것이 <문피아>라는 플랫폼 운영주체의 일방적 결정에 의해서만 이루어진 일은 아니다. 플랫폼 운영주체도 게시판을 통해 이루어지는 분량 관련 논의를 참조하여 그러한 수치를 설정하였음을 유추할 수 있는 근거들이 게시판에 남아 있기 때문이다. 그것은 적정 분량에 대한 사용자들의 활발한 논의인데, 대표적인 사례는 다음을 들 수 있다. 「타 유료연재 사이트 글자 수...」<sup>36)</sup>에서는 유료연재를 도입한 사이트(플랫폼)의 최소분량을 체크해 봤다. 이 게시물에 의하면, 2014년 10월 27일 시점에서 북큐브는 3500자, 네이버 300자, 문피아 5000자로 파악했고, 조아라는 ‘제한 없음’이라고 파악했다.<sup>37)</sup> 플랫폼의 사용자들은 게시판을 통해 다른 플랫폼의 작가 수입, 편당 분량 등 다양한 정보를 공유하였을 뿐 아니라, 그것을 근거로 적정 분량에 대한 자신의 주장을 적극적으로 개진하였다. 플랫폼 운영 주체는 게시판을 통한 논의에 적극적으로 참여하면서 그것을 바탕으로 정책을 결정하였다는 것이 합리적인 추론이 될 것이다.

연재 속도 및 유료화 시점, 또 유료화 후 연재 방식에 대한 다양한 논의 또한 비슷한 방식으로 이루어졌다. 「유료 연재의 히든키」<sup>38)</sup> “그래서

35) <https://square.munpia.com/boFree/656731>

36) <https://square.munpia.com/boFree/665812>

37) 조아라는 ‘정액제’를 도입하고 있으므로, 최소 분량이 큰 의미가 없기도 하다.

38) <https://square.munpia.com/boFree/618576>

경험담에서 비롯된 충언인데... 반드시 완결 후 유료 이 북으로 전환해야 할 것입니다. 출간도 마찬가지입니다. 어떤 작품은 1권도 미처 끝나지 않았는데 덜컥 계약을 맺는 출판사를 보면 한심스럽습니다.”에 대한 댓글은, 대체로 긍정적인 반응을 담고 있다. 하지만, 반론도 만만치 않다. “6권 완결 후 연재를 하려면 무려 6-8개월이 걸리는데 그걸 어찌 기다리고 올리겠습니까.... 피드백도 없는 상황에서 그런식의 집필 방식은 육체적으로도 정신적으로도 노동입니다. /절대로 바람직한 방식은 아닙니다.”, “과연 완결했을 시 문제가 발생할 가능성이 없냐는 점이죠. 분명히 앞, 뒤 스토리 중 연결이 매끄럽지 못할 가능성도 있습니다. 오랫동안 글을 쓰신 작가님 이라면 문제 없겠지만, 그렇지 않다면 문제가 발생할 가능성이 충분하죠./세계수.님은 의견처럼 책 2~3권 분량정도를 미리 써두고 연재하는 것이 가장 이상적일 듯 싶는데... 다들 어떻게 생각하시는지요?” 이에 대해 게시물 작성자는 다음과 같이 답한다. “확실한 연재 분량(전 6권 완결이면 6권 초반까지 집필하고 나서)을 가지고 연재합니다. /현재 3작품이 그렇습니다. 3작품은 끝까지 갈 것입니다.” 「유료소설 연재주기는 규정이 없나요...?」<sup>39)</sup>은 유료연재가 작품의 회당 분량뿐 아니라, 연재주기에 대한 인식에도 영향을 미칠 수 있는 변수임을 보여주는 게시물 사례가 된다. 「무료에서 유료전환을 할 때, 회차의 기준?」<sup>40)</sup>은 몇 화 연재 후 유료화를 진행하는가에 대한 논의를 촉발하는 게시물이다. “이북과 다른 곳의 연재와 맞추기 위해 대부분 1권 용량인 25회 정도에 유료화를 들어갑니다. 물론 요즘은 회당 용량을 3500자 정도로 줄여 40화 이후 부터 유료화를 하기도 합니다.”와 같은 댓글이 달려 있다.

이상 살펴본 바와 같이, 웹소설의 분량, 연재 주기 및 방식, 유료화 시점에 대한 다양한 논의가 <강호정담>을 통해 이루어졌음을 알 수 있다. 방대한 사례가 있지만, 대체로 중론이 모아지면서, 그것이 현재 통용되는

39) <https://square.munpia.com/boFree/706662>

40) <https://square.munpia.com/boFree/709631>

웹소설 장르의 일반 규범과 닮아가는 경향성을 보인다는 것을 부정하기는 어렵다. 이처럼 유료화에 의해 촉발된 ‘유료 소설의 조건 관련 논쟁’은, 웹소설 장르의 규범이 넓은 저변을 확보하며 공유하는 과정에서 의미 있는 역할을 수행했다고 판단할 수 있는 근거가 마련되었다.

## 2) 작품 수준 및 유료화의 책임 / 작품의 내용 및 형식

“무료로 쓰는 글에는 책임이 없지만 유료부터는 책임이 따르죠. 또 작가님들이 무료로 쓰면서 생업과 병행한다면 당연히 분량이든 질이든 떨어질 수가 있죠. 재밌는 글이라면 차라리 유료전환해서 작가가 그 글에 집중하길 바라게 되더라고요.”는 「유료화되면 독자님들 입장에서는 좋은 건가요?」<sup>41)</sup>라는 글에 대한 댓글 중 하나다. 무료로 연재하는 작품과 유료로 연재하는 작품에 대한 작가의 책임이 다르다는 인식은 〈문피아〉 게시판에서 넓은 저변을 확보한다. 이 댓글은 또, 유료화가 작품의 질적 수준을 상승시켜 결국 작가뿐 아니라 독자에게도 좋은 일이 될 수 있는 일이라고 생각하는 사용자들이 많아졌다는 것을 확인시켜주는 사례이기도 하다.

위의 사례는 일정 정도의 창작 역량을 확보했다고 여겨지는 유료화 작품에 대한 논의이지만, ‘유료화의 자격’에 대해 비판적인 시선으로 접근하는 게시물도 쉽게 발견할 수 있다. 「장르문학을 말아먹는 아마추어들의 유료화」<sup>42)</sup>는 유료연재 작가의 수준/자격에 대한 글이다. 제목에서도 여실히 드러나듯이, ‘유료 작품’의 기준을 나름대로 설정하고 거기에 맞지 않는 작품에 신랄한 비판을 하는 사용자들이 늘어나는 계기로서 플랫폼 유료화가 자리매김하고 있다. 그런데 여기에 대한 댓글은 생각보다 다양한 의견을 개진하고 있다. 가령 “이제 프로와 아마추어간의 경계가 사라

---

41) <https://square.munpia.com/boFree/717682>

42) <https://square.munpia.com/boFree/727343>

저기는 분야들이 제법 많습시다 나름대로의 수익구조도있고요. 기득권이 무너져가는거죠. 저는 바람직하다고생각합니다. 부작용은 언젠없었나요?”, “최근 장르소설중에는 정말로 제가 작가이름만 보고 바로 구매할 수 있는 경우는 손에 꼽을 정도입니다. 제 생각에는 그나마 아마추어, 신인들이 새로운 글, 좋은 작품들을 들고나와 장르관이 유지되고 있다고 봅니다. 당장 유료베스트란을 봐도 경력있는 프로 작가라고 할만큼 많은 작품들을 쓴 작가는 순위권에 별로 없죠. 그나마 베스트에 있는 프로 작가의 작품은 개인적인 기준으로는 신선하지 않은 양산작으로 보이고요.”와 같은 댓글들을 통해 기존의 연재소설 문법이나 수준을 가늠하는 기준이 유료화 이후 변화하고 있다는 정황을 파악할 수 있다.

「유료소설 보면 오타까진 봐준다고 쳐도...」<sup>43)</sup>와 같은 게시물은 유료화된 작품이 무료 작품에 비해 어떤 방식으로 우월성을 가져야 할까에 대한 인식을 드러내는 사례이다. 이 사례 역시, 유료화된 소설이 최소한으로 가져야 할 ‘수준’에 대한 인식이 변화하고 있음을 보여준다. 가령 이 글과 여기에 이어진 댓글들을 통해 확인할 수 있는 것은 맞춤법/띄어쓰기보다는 작품의 일관성과 개연성을 강조하기 시작하였다는 점인데, 이는 2020년대 중반 통용되는 웹소설 작가에게 요구되는 기본 소양과도 상당한 공통점을 띠고 있다.

유료 소설에 걸맞은 ‘수준’ 논의는 그 ‘수준’을 파악하는 기준이 무엇이냐라는 논의로 이어지기도 한다. 맞춤법 능력, 비문을 내지 않는 능력은 어느 정도 객관적으로 가늠될 수 있는 기준이지만, 이것이 소설 내용이나 형식의 차원으로 들어가면 문제가 한층 복잡해진다. 가령, ‘유료 웹소설은 재미있어야 한다’는 명제는 쉽게 받아들여질 수 있으나, ‘무엇이 재미인가?’의 영역으로 가면 훨씬 복잡한 논의가 요구된다.

「이성에게 휘둘리는 주인공이 얼마나 싫은지...」<sup>44)</sup>, 「짜가지 없는 주인

43) <https://square.munpia.com/boFree/737728>

44) <https://square.munpia.com/boFree/643289>

공이나 여주인공을 쓰는 작가는 무슨 생각일까요?》<sup>45)</sup> 등, 웹소설의 주인공 규범과 관련 있는 게시물들을 사례로 소개하도록 하겠다. 이러한 주인공 설정 관련 논의는 창작론일 수도 있고, 독자의 취향의 문제일 수도 있지만, ‘유료화 자격 논의’, ‘유료화된 작품의 규범 논의’로 이어지면 장르 규범에 대한 논의로 이어질 수 있다. 이 게시물들에 대해서는 찬성 의견과 반대 의견이 댓글을 통해 다양하게 개진되었는데, 작성자에 의한 댓글이 (반박에 대한 보충) 근거로 제시되어 있다. “문피아 유료글들중 조회수 높은 글들을 보면 터무니 없는 인간들이 나오지를 않습니다. 한마디로 막장 주인공, 생각없는 여자 등장인물들로 구성된 소설이 최소한 문피아에서는 도움이 되지 않는다는 겁니다. 대부분의 인기소설들이 납득할만한 성격들을 주인공이 갖고 있습니다.” 이와 같이 ‘유료화된 소설’을 기준으로 하면, ‘유료화된 소설 = 성공적 웹소설 = 수준 높은 웹소설’이라는 등식이 성립하여 전제로 기능한다. 이렇게 되면 결국 ‘유료화된 소설은 ~해야 한다’라는 명제가 성립되고, 유료 소설이 웹소설 장르의 규범적 모델을 제시하는 역할을 하면서, 웹소설의 내용적 장르 규범을 구성하는 명제의 지위를 획득할 가능성이 있는 것이다. 과연, 해당 게시물에서 주장된 주인공의 덕목은, 2020년대 중반 현재 웹소설 작가들이 필수적으로 따라야 할 내용적 규범의 역할을 하고 있다.

이처럼 웹소설 유료화로 촉발된 논의들은 가격/분량과 같은 ‘상품으로서의 웹소설 규격’과 같은 차원에서 시작하여, 작품의 내용 및 형식에 이르는 차원까지 나아갔다. 이 과정에서 <문피아>의 사용자들은 적극적·주체적으로 의견을 개진하여 장르의 형성과 정착에 기여했다. 이는 작가에 대한 독자의 발화와 도달을 가능케 하는, 또 작품 및 장르에 대한 의견을 쌍방향적으로, 다중적으로 가능하게 하는 웹 매체의 특성을 기반으로 하여 작가/독자를 아우르는 향유 주체의 수평적 의견 교환 및 논의가

45) <https://square.munpia.com/boFree/676836>

비평 행위로 승화될 수 있음을 보여주는 사례이다.

이 장에서는 “1) 가격/분량 및 연재 속도/주기, 2) 작품 수준 및 유료화의 책임 / 작품의 내용 및 형식”으로 나누어 유료화를 둘러싸고 <문피아> 게시판에서 제시된 담론들과 웹소설 규범을 이루는 내용/형식적 특성의 연관성을 살폈다. 여기에서 언급된 ‘1화 5000자 이상’, ‘1권 = 25화’, ‘25화 연재 이후 유료화’와 같은 규범들은 웹소설 작가/독자, 플랫폼들이 2025년 까지 공유하고 있는 웹소설 연재 방식/형식의 일반 원칙들에 해당한다. 그리고 ‘이성에게 휘둘리는 주인공’, ‘짜가지 없는 주인공’이라는 금기로 대별되는 ‘독자들의 공감을 얻을 수 있는 주인공’이라는 내용적 규범 또한 웹소설 작법에서 여전히 강조되는 중요한 조건에 해당한다.<sup>46)</sup> <문피아>의 대표적 연재작으로 일컬어지는 『재벌집 막내아들』(2017), 『전지적 독자시점』(2018)은 연재분량, 연재주기, 유료화시점, 주인공의 성격에서 해당 조건들을 만족시키는 수많은 사례 중 하나다. 이 글에서는 당위로서의 내용/형식적 웹소설 규범으로 통용되는 것들이, 플랫폼의 일방적인 정책 제시나 이미 기존에 존재했던 규범을 답습한 결과가 아니라, ‘유료화’에 의해 촉발된 사용자/독자들의 적극적인 담론 제시와 소통의 과정을 거치며 이루어졌다는 사실을 밝히고 있다.

## 5. 결론

지금까지, 웹소설 플랫폼인 <문피아>의 유료 작품/유료 결제 도입이

46) 웹소설의 장르 규범에서 ‘주인공’이 중요한 역할을 한다는 점은 여러 작법서를 통해 강조되고 있다. 이 중에서 진문(진문, 『밀리언 뷰 웹소설 비밀코드』, 백도씨, 2021. 103-110면 참조.)이 주인공에 관한 챕터를 한 장 이상 할애하여 강조하고 있으며, 다음 논문들은 작법서를 일별하며 웹소설 주인공 관련 규범들을 소개하고 있다. - 김명석, 『웹소설 창작론 연구』, 『우리문학연구』 77, 2023. 105-135면. /이윤희, 『웹소설 시장 변화에 따른 웹소설 창작자 의식 변화 연구 : 웹소설 작법서를 중심으로』, 『한국문학연구』 제 70권, 2022. 73-102면.

웹소설 장르의 형성 및 정착 과정에 기여한 면을 당시 <문피아> 게시판에 업로드된 게시물을 근거로 하여 살펴보았다. <문피아>의 웹소설 플랫폼으로서의 좌표와 역할이, 해당 플랫폼의 유료화가 여타 플랫폼의 유료화에 비해 웹소설 장르 형성에 있어 더 큰 영향력을 행사하는 변수로 만드는데 원인이 되었다.

장르의 성립과 정착은 매체의 탄생과 변화, 그에 따라 제공되는 환경적 조건과 깊은 관계를 맺기 마련이다. 인터넷으로 대변되는 웹 매체가 2010년대에 들어와 여러 기능을 추가하고 그 기능이 대중화되면서, 이전 시대와는 사실상 구별되는 매체가 되었다는 사실은 새로운 장르의 탄생이나 기존 장르의 변화를 추동하는 중요한 계기가 되었다. ‘웹상에서 (무형의/비물리적인) 디지털 콘텐츠’의 판매/구매의 기술이 대중화되고 저변을 확보하면서, 웹상에서 연재되던 소설 양식은 큰 변화를 맞게 되는 계기를 맞이하게 된다.

<문피아>는 10여 년에 걸쳐 무료 연재를 통해서만 작품을 유통하는 플랫폼이었고, 또 커뮤니티의 성격을 강하게 가지는 플랫폼이었기 때문에 다른 플랫폼에 비해 유료화와 관련된 논의가 비교적 활발하게 진행될 수 있었다. 플랫폼 사용자들이 유료화에 대한 저항이 컸다는 점에서, 또 다양한 게시판을 통해 사용자들의 의견 교환이 가능한 환경을 제공했다는 점에서 <문피아>의 유료화에 대해 매우 활발한 논의가 이루어질 수 있었다.

<문피아> 게시판에서 이루어진 유료화에 대한 논의는, 웹에서 연재되는 소설에 대한 사용자들의 인식을 간접적으로 반영한다. 유료화에 대한 부정적 시선이 긍정적으로 변하는 과정에서 ‘웹소설’이라는 명칭이 지칭하는 대상에 대한 인식 변화의 궤적이 드러난다. 유료화의 필요성이 공유된 상태에서 이루어진 유료화 작품의 가격, 분량 규격, 연재 방식에 대한 논의는 현재까지 통용되는 관련 규범과 높은 정도의 일치율을 보일 정도로 웹소설의 작품 외적 특질 및 규범을 형성하는 데 크게 기여했다. 아울러,

유료화된 작품이 갖추어야 할 수준, 유료화된 작품을 연재하는 작가의 태도, 그리고 유료화된 작품이 지향해야 할 내용/형식에 대한 의견들도 현재 통용되고 있는 웹소설의 내용/형식 관련 규범들과 높은 정도의 일치를 보이고 있다. 따라서 〈문피아〉의 유료화 도입과 관련하여 해당 플랫폼의 게시관을 무대로 하여 이루어진 논의는 웹소설이 독립적 장르로서 인식되고, 또 그 규범이 형성되는 데 중요한 역할을 하였다는 가설을 뒷받침하는 근거가 된다. 현재 통용되고 있는 웹소설 규범에 대한 논의와 담론 제시 중 웹소설 유료화와 관련하여 촉발된 사례가 많다는 점은 이 글의 맥락에서 다시 한번 강조되어야 할 사실이다. 예컨대, ‘웹소설 연재 분량과 관련된 규범은 웹이라는 매체가 제공하는 연재 조건과 관련있다’는 명제를 ‘웹소설 연재 분량과 관련된 규범은 웹이라는 매체의 기본 조건, 웹소설 유료화를 둘러싸고 이루어진 담론의 영향 등을 통해 현재의 양상을 이루게 되었다’는 명제의 형식으로 좀 더 구체화하는 것이 이 논문이 웹소설 연구에 기여할 수 있는 지점일 것이다.

이는 기존의 연구에서 ‘웹 매체가 제공하는 (종이 매체에서는 불가능했던) 양방향/다중/수평 소통방식’이 웹소설 작가/독자를 아우르는 향유 주체가 집단적으로, 그리고 주체적으로 비평 행위에 참여하고 또 장르의 정립 및 변화에 기여할 수 있음을 구체적인 사례를 통해 확인했다는 점에서도 의의가 있다. ‘〈문피아〉의 유료화’ 외에도 다양한 웹 플랫폼에서 이루어진 정책 변화/사용자 반응 및 대응 등의 계기가 웹소설 장르의 정립과 변화에 영향을 미쳤을 것임은 틀림없다. 구체적인 사례를 다룬 다양한 논의가 축적되는 것이, 웹소설 장르의 탄생과 정립을 사실에 가깝게 재구(再構)하는 방법이 될 것이다.

| 참고문헌 |

- 고민정, 「한국 웹소설의 플랫폼 성장과 가능성」, 『전자출판연구』, 13권 1호, 2019, 32-41면.
- 김명석, 「웹소설 창작론 연구」, 『우리문학연구』 77, 2023, 105-135면.
- 김준현, 「웹소설의 댓글과 독자 주체성의 문제」, 『국제어문』 91, 2021, 357-379면.
- 김준현, 「웹소설 소통의 매체성과 독자의 위상 및 비평의 문제」, 『한국문학연구』 70, 2022, 103-129면.
- 김준현, 「웹소설 장르 형성 및 재생산과 매체/플랫폼」, 『한국문학연구』 77, 2025, 411-447면.
- 나윤빈 외, 「서비스 디자인 관점의 전자책 플랫폼 비즈니스 모델 연구」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 14권 12호, 2014, 80-91면.
- 남유민, 「한일 웹소설에 관한 일고찰 - 웹소설 플랫폼을 중심으로」, 『일본학보』 118, 2019, 107-126면.
- 노희준, 「플랫폼 기반 웹소설의 장르성 연구」, 『세계비교문학연구』 64, 2018, 409-428면.
- 박수미, 「웹소설 시스템이 서사구조에 미친 영향」, 『인문과학』 87, 2022, 105-134면.
- 안상원, 「웹소설 유료화에 따른 플랫폼과 서사의 변화 양상 연구」, 『한국문예창작』 16권 3호, 2017, 9-33면.
- 이용희, 「웹소설 시장 변화에 따른 웹소설 창작자 의식 변화 연구 : 웹소설 작법서를 중심으로」, 『한국문학연구』 제 70권, 2022, 73-102면.
- 진문, 『밀리언 뷰 웹소설 비밀코드』, 백도씨, 2021.

<Abstract>

## A Study on the Relationship between the Formation of Web Novel Genre and the Introduction of online payment system in the Platforms

Kim, Junhyun

This article hypothesizes that the formation and establishment of the web novel genre are related to policy and structural changes in web novel platforms, with particular focus on the introduction of online payment systems. The web novel genre began to differentiate around 2013, marking its complete independence from previous genres. That year also saw the introduction of the term 'Web novel.' While naming the genre was important for its establishment, what was truly essential was creating a media environment where the genre could be recognized, developed, and implemented—an opportunity that needed to be seized.

The introduction of online payment systems by web novel platforms at that time served as a significant example of such an environment and tool. It laid the foundation for web novels to evolve into a distinct genre, fully independent of traditional media such as printed books and rental bookstores.

In particular, "Munpia," as a free serial platform with a strong community character, encountered considerable resistance from users when paid services were introduced. Diverse opinions were expressed through bulletin boards, ranging from discussions about the specifications and quality of paid works to debates about content and format. These

discussions contributed to the formation of various conditions that can be considered the genre's characteristics and conventions today.

This case demonstrates that platform users played an active role as critics, providing horizontal and multiple perspectives during the process of genre differentiation for web novels.

Key words: Web novels, genres, platforms, online payment system,  
Munpia, bulletin boards

투 고 일: 2025년 5월 26일

심 사 일: 2025년 6월 10일

게재확정일: 2025년 6월 24일

수정마감일: 2025년 6월 28일