

디지털 전환 시대 현대한국문학 연구의 동시대성

— 웹소설 · 대중문화 콘텐츠 · AI 연구 경향을 중심으로

박인성*

요약

이 연구는 디지털 전환 시대에 한국문학 연구의 새로운 경향으로 출현한 웹소설, 대중문화, AI 중심 연구의 현주소를 짚어봄으로써, 문학연구가 동시대적이고 물질적인 현실과 조응하며 동기화되는 방식에 대하여 구체화한다. 웹소설과 웹플랫폼의 대두, OTT를 중심으로 하는 뉴미디어의 보편화, K컬처로 강조되는 대중문화의 영향력, 생성형 AI에 대한 포괄적인 관심에 이르기까지 오늘날 한국문학 연구는 이전에 없었던 동시대적인 변화와 적응을 수행하는 중이다. 이 연구는 포괄적으로 드러난 연구결과물에 대하여 메타적인 방식으로 정리해보고 오랫동안 전통적 형식을 고수해 왔던 문학연구가 동시대적인 적응 속에서 변화한 과정을 살펴보고 그 의미를 추적하는데 중점을 둔다.

무엇보다도 가장 큰 핵심은 문학연구를 둘러싼 연구 환경의 변화만이 아니라 연구대상과 방법론, 더 나아가 연구의 수용과 실천에 있어서의 물질성이 변화했다는 사실이다. 이는 웹소설과 대중문화 콘텐츠, 그리고 AI 관련 연구에 있어서의 불가피한 물질적 변화를 바탕으로 이루어지고 있으며 연구행위 자체를 둘러싼 메타적 인식을 끊임없이 환기한다. 웹소설은 집중된 독자집단의 물질성을, 대중문화 콘텐츠는 포괄적인 시대적 현실인식의 압축적 이해를, AI 연구는 문학연구의 대상으로서가 아니라 주체로서의 포스트휴머니즘과 그에 대한 메타적 인식을 동반한다. 변화한 한국문학 연구를 둘러싼 메타적 인식이야말로 가장 강력한 물질적 조건이면서 동시에 우리 시대의 동시대성과 문학연구가 교차하는 방식이다.

* 부산가톨릭대학교 인성교양학부 조교수

주제어 : 디지털전환, 한국문학연구, 웹소설, 문화콘텐츠, 생성형 AI, 동시대성

목차

1. 서론 : 문학연구와 시대성의 동기화
2. 독자는 실존하며, 그는 디지털에 있다 : 웹소설 연구의 플랫폼 연구 경향
3. K-콘텐츠는 시대정신을 반영한다 : 대중문화의 형식적 변화와 욕망 반영
4. 사이보그 문학 연구자는 가능한가 : AI의, AI에 의한, AI에 대한 문학연구
5. 결론 : 한국문학연구의 해체 혹은 문화적 산포

1. 서론 : 문학연구와 시대성의 동기화

이 연구는 디지털 전환 시대에 한국문학 연구의 새로운 경향으로 출현한 웹소설, 대중문화, AI 중심 연구의 현주소를 짚어봄으로써, 문학연구가 동시대적이고 물질적인 현실과 조응하며 동기화되는 방식에 대하여 구체화한다. 한국문학 연구에 있어서 전통적인 근대문학의 형식적 구분(소설, 시, 비평 등) 자체가 무효화되었다고 할 수는 없으나, 이제 현대한국문학 연구의 분야나 대상이 근대문학의 지평에 머무르지 않는다는 사실은 주지의 사실이 되었다. 이는 최근 10년 사이에 발생한 급격한 연구환경 및 연구문화, 제도적 접근의 변화를 포괄한다. 연구자들의 의식 변화 역시 중요한 원인이라고 할 수 있겠으나, 이 연구는 포괄적으로 드러난 연구결과물에 대하여 메타적인 방식으로 정리해보고 오랫동안 전통적 형식을 고수해 왔던 문학연구가 동시대적인 적응 속에서 변화한 과정을 살펴보고 그 의미를 추적하는데 중점을 둔다.

전통적인 한국문학 연구는 언제나 시대와 적절히 거리를 두면서 좀 더

객관적인 연구 입장과 메타적 관점을 확보하려고 노력해 왔다. 이는 현대 한국문학 연구가 ‘세부전공’의 차원에서 고전문학과의 기계적인 구분을 수행하고, 근대문학의 형성과 전개를 바탕으로 역사적 계보와 그에 대한 주류 담론의 전개를 바탕으로 해석적 재구성이 이루어진 결과이기도 하다. 실제로 한국문학 연구자들에게는 ‘19XX’년대 이후의 작품은 다루지 말 것 ‘아직 살아있는 작가의 텍스트는 대상으로 선정하지 말 것’ 등의 이야기는 단순한 조언이 아니라 제도적인 규칙들에 가까웠다. 분명 한국문학연구의 장(champ)에서 학습된 제도적 논리는 그 자체로 연구의 구조적 틀을 제공해 왔던 것이다. 이는 부르디외적인 장이론에서 장의 참여자들이 공유해 온 환상(illusio)이기도 하다.¹⁾

대표적으로 식민지 시기 문학과 해방 이후 문학, 이후 10년 단위로 갱신되는 근대문학사적 시기 구분 등은 자연화된 개념이 되었다. 식민지 한국문학과 해방 이후 근대성에 대한 담론화를 바탕으로 시대성에 대한 응답으로서의 한국문학이 가지고 있었던 시대적 응전과 문학적 태도에 대하여 많은 의미화가 이루어져 왔다. 이를 바탕으로 근대문학 연구의 ① 연구 시기 ②연구 대상 ③ 연구방법론은 관습적인 선택과 그에 대한 변주를 통해 구체화되었다. 이를 벗어나는 연구는 아주 예외적인 조건에 의해서만 성립되었다. 특집 기획이나 서평, 메타 연구의 형태로써 말이다.

먼저 연구 시기에 대한 접근성의 문제는 근대 중심주의(Modernity-Centrism)에 기반한 문학사 서술의 고착화에서 비롯되었다. 부분적으로는 가라타니 고진의 ‘근대문학의 종언²⁾과 관련된 논의들이 연구와 비평장에서 두루 존재했

1) 피에르 부르디외의 ‘장이론’(théorie des champs)에서 장은 사회적인 공간으로서, 장에 대한 환상을 공유하는 참여자들이 모여 상징자본을 놓고 투쟁하는 장소이다. 여기서 참여자들이 공유하는 ‘환상’(illusio)은 여러 장 내의 행위자들이 자신이 참여하고 있는 집단적 활동의 정당성에 대해 가진 믿음으로, 장 바깥에 있는 사람들에게는 아무런 가치를 지니지 못한다. Pierre Bourdieu, *Choses dites*, Minut, 1987. p. 32.

2) 가라타니 고진, 『근대문학의 종언』, 조영일 역, 비(도서출판b), 2006. 이에 대한 한국연구에서의 반응은 근대문학의 종언불가능성, 혹은 지속적인 애도로서의 지속성에 대한 논의들

음에도, 이는 근대문학의 지평 안에서는 일종의 시차적인 해석으로 근대문학에 대한 담론적 재구성을 하는데에는 성공적이었으나, 실제적인 물질적 변화까지 이어지지 못했던 것이 사실이다. 근대문학에 대한 시대 중심의 논의는 1960-70년대까지를 마지노선으로 전개되다가 최근에는 1990년대 연구가 주된 초점이 되고 있으며, 2000년대 이후 텍스트를 대상으로 하는 연구들도 다양한 키워드를 통해서 산포되어 있다. 시대성이 아니라 종합적인 동시대성(synchronism) 연구가 여러 방향의 관점에서 종합되고 있다.³⁾

다음으로 연구 대상 측면에서는 주류 정전(Canon)과 중심 작가 및 작품에 대한 특권적 지위가 해체되지 않고 고착되어 비주류 문학을 소외시킨다. 현재도 시대성과 교차하며 대표성을 가진 연구 대상 텍스트 선정과 그에 따른 의미화가 문학 연구에 있어서는 가장 일반적으로 수행되는 연구임에 분명하다. 고전적인 텍스트 분석과 그에 따른 해석적 의미화는 작가론과 작품론보다는 폭넓은 공시적·통시적 맥락을 구성하지만 그럼에도 불구하고 문학사 및 비평사적인 맥락으로부터 크게 벗어나지는 못했다. 그러나 이제는 ‘문학성’에 대한 비평적 판단으로 구성되는 정전화 작업은 작품에 대한 내재적 기준으로부터 이탈하는 다양한 텍스트가 문학연구의 연구대상으로 거듭나는 중이다. 웹소설 및 대중문화 콘텐츠, 각종 서사 장르가 포괄적으로 문학연구의 대상으로 다루어지고 있으며, 다양한 매체와 텍스트 비교가 적극적으로 활용되고 있다. 문학의 영토가 제도화된 근대문학 구분(시, 소설, 비평 등)에서 벗어난 탈영토화·재영토화의 방식으

로 이어졌다. 김영찬, 「끝에서 바라본 한국근대문학」, 『한국근대문학연구』 19, 2009, 67-87면; 허병석, 「가라타니 고진과 한국근대문학의 종결(불)가능성」, 『사이間SAI』 13, 2012, 9-32면.

3) 양순모는 “한국 현대문학 연구장과 비평장 모두 유사하게 90년대부터 문학(성)을 둘러싼 분명한 여러 위기를 감지, 새로운 문학 마련을 모색하던 중 근대문학의 종언 담론과 더불어 새로운 방법들을 마련한다.”고 주장하며, 한국연구장의 변화 속에서는 문학의 ‘사회화’를 비평장의 변화에서는 ‘미적 근대성’과 ‘캠페인’을 강조한다. 양순모, 「근대문학의 종언’ 이후 혹은 이후의 ‘근대문학의 종언’ - 학문세대의 변화와 현대문학연구」, 『돈암어문학』 46, 2024, 7-56면.

로 확장되고 있다.

마지막으로 연구방법론 측면에서는 서구 중심적 지식 네트워크의 편향적 수용과 더불어, 학술 생태계의 제도적 환경 자체가 혁신적인 연구를 억압하는 경직성을 보인다. 물론 문학연구의 방법론이 제한적이었던 것은 아니다. 서사론(narratology)을 중심으로 하는 구조주의 이론이 작품에 대한 내재적 형식주의로 발전하기도 했지만, 부분적인 활용에 그쳤다. 반면에 오랫동안 문학이론은 근대성 담론을 중심으로 철학-윤리학-정치학이라는 복합학으로서의 성격을 유지해 왔다. 문학에 내재하는 해석적 다양성을 추출하고 의미화하는 작업에서는 언제나 문학이론 이상의 이론적 교차가 요구되어 왔으며, 문학과 사회를 연결하는 중간적 역할을 철학-윤리학-정치학의 이론적 매개가 수행해 온 것이다.

하지만 현재 문학 연구에 있어서의 방법론적 갱신의 핵심은 페미니즘 리부트 이후 강하게 탄력을 받았다. 문화 이론이 적극 수용되고 사회학이 좀 더 매개 없이 강력하게 연결되는 현상이 강조된다. 실제로 페미니즘 이론이 다시 각광받게 된 것에 한정되지 않고, 페미니즘을 매개로 하는 더욱 유연하고 미래주의적인 담론들이 활용되는 중이다. 정동(Affect) 이론과 신유물론, 기후학, 디지털인문학 등 이제는 문학연구의 지평은 완전히 새로운 장으로 거듭나고 있다고 말해도 과언은 아닐 것이다. 그리고 이는 무엇보다도 새로운 연구 경향으로서의 문학연구가 전통적인 근대문학이 지향해 왔던 허구적 대상으로서의 ‘문학성’을 극복하고 다른 방식으로 문학을 계량하거나 측정하게 되었음을 강조하는 것이기도 하다.

포괄적으로 문학연구에 있어서의 복합학이자 융합연구가 새로운 경향으로 출현했다는 점에서 웹소설 및 대중문화, AI 관련 연구, 플랫폼 및 매체 연구, 더 나아가 독자에 대한 고려와 유통 시장에 대하여 논의하기 시작한 것은 방법론 측면에서 괄목할만한 확장이다. 문학연구는 단순히 연구 시기와 대상의 문제를 선정하는 방식으로 규정되지 않으며, 문학적인 문제의식이 어떠한 동시대적 현상과 문학적 텍스트성의 결합을 포착하고

주목하는가에 따라서 완전히 새로운 형태의 연구로 거듭나고 있다. ‘문학 연구의 민주화’라고 부를 수도 있는 점진적이면서도 급진적인 장의 변화가 현재 한국문학연구에 불어닥친 것이다.

이 연구는 미진하나마 크게 3가지의 문학연구 장의 확장을 메타적으로 다루면서 현재의 위치를 점검하고 전망하려 한다. 방향성은 크게 3가지로, ① 근대문학의 구조와 범위로부터 벗어난 웹소설을 둘러싼 새로운 연구 장의 형성 ② 대상 텍스트의 한계로부터 벗어난 문화콘텐츠와 매체 연구 ③ 기존 방법론과 연구 틀의 디지털적 전환으로서의 AI 중심 문학 연구를 개괄하고 종합한다. 물론 단순히 연구 경향을 통해서 한국문학연구의 갱신과 확장을 정리하는 것만이 아니라, 기존의 문학연구와 비교하여 그러한 갱신이 가지는 의미를 추적하고 앞으로의 변화를 전망하고자 한다. 이는 최근 10년 사이의 문학연구의 변화에 대한 재구성이면서, 반성적 거리두기이기도 하다.

동시에 이 연구는 문학 연구가 통합적인 의미에서 연구 대상으로 삼고 있는 ‘문학성’이라는 공기포가 시대적인 징후 속에서 때로는 유동하고 때로는 산포하는 방식으로 해체되고 재구성되는 방식으로 문학연구의 장과 교차하고 있음을 강조한다. 따라서 문학연구 역시 포괄적인 의미에서의 다층적인 복합학으로서의 위치를 실시간으로 재조정하고 있는 셈이다. 문학성은 하나가 아니라 여러 형태이면서, 단순히 해체되기보다는 하나의 공공의 장소(place)로서 발명되고 있는 개념이다. 현재의 현대한국문학연구는 시대성과 동기화하면서도 포괄적인 문학성의 개념을 시대적으로 발맞추어 두루 살필 뿐 아니라, 더 넓은 동시대성의 다양한 형태의 반성적 관점을 두루 적용하고 있다.

2. 독자는 실존하며, 그는 디지털에 있다 : 웹소설 연구의 더블 세션

웹소설 연구는 2015년 이후 꾸준히 증가하였으며 여러 학술지에서의 전문적 논의와 다양한 다변화된 접근을 통해 최근 10년간 그 연구 방식이 다양해질 뿐만 아니라 심화되고 있다.⁴⁾ 웹소설 연구는 이미 한국문학 연구의 중요한 한 축으로 자리를 잡고 있으며, 특히 국어국문학과를 중심으로 하는 전통적인 전공 구분이 아니라, 국어국문학 자체가 변화하는 융합 학제에 있어서 학문후속세대에게 있어서는 주요한 연구 분야로 여겨지고 있다. 이는 단순히 출판 소설 시장이 위축되어 온 것에 반해 웹소설 시장의 성장해 온 지난 10여년의 사회적 현상에만 기인하는 것이 아니라, 웹소설에 대한 경험적 이해와 실천적인 관심을 가지는 실제 독자군이 학문 후속세대로 진입하여 그에 대한 직접적인 성찰을 수행하고 있음을 방증한다.

문제는 웹소설 연구 자체가 하나의 독립적인 연구사로 자리를 잡았음에도, 그 경향의 여러 갈래는 다소 종합적이라기보다는 산포적이라는 사실이다. 여기에는 초기의 ‘인터넷 소설’ 연구⁵⁾에서부터 비롯되어 웹소설이라는 개념이 정립되기까지의 형성기와 안정기를 모두 웹소설 연구라는 이름으로 묶어서 이해하기 때문이다. 이러한 근 10여년 간의 웹소설 연구 경향을 정리한 이용희는 10여년 간의 웹소설 연구가 가진 시간착종적인 측면을 지적한 뒤, 웹소설 연구를 과도기-정체성 형성기-해체기라는 맥락으로 재구성하였다.⁶⁾ 그는 여러 연구자들의 연구결과가 웹소설이라는 개

4) 김희주·조도환·신명환, 「의미연결망 분석을 통한 웹소설 연구 동향 : 국내 학술 논문의 초록을 중심으로」, 『한국출판학연구』 50(4), 2024.

5) 박인성, 「인터넷 소설의 작은 역사」, 『한국문학연구』 43, 2012, 91-123면.

6) “웹소설 연구는 1) 웹소설이라고 하는 텍스트의 서사 2) 그리고 웹소설이 유통되는 유통론적 기반인 매체와 시장(플랫폼) 그리고 3) 그것을 수용하는 독자들의 주체성과 팬 수행 등의 수용자 담론으로 분류할 수 있을 것이며, 매체와 시장의 영역에서는 플랫폼의 전략이나 출판사

념을 합의하고 정리하는 것이 아니라, 오히려 “웹소설이 지닌 기계적 속성, 서사적 양식, 장르적 규약을 끝없이 해체하는 작업”이었음을 강조한다.⁷⁾

이러한 웹소설 연구의 특징은 데리다적인 의미에서 더블 세션(double session)⁸⁾을 수행하는 것처럼 보이기도 한다. 연구자들은 의식적으로 웹소설을 단순히 대중문학에 대한 근대문학적 연구방법론의 경시와 그로 인한 실패를 반복하고 싶지 않으며, 웹소설을 전통적인 독법으로만 읽는 것이 아니라 그 이외의 방법론을 적용하여 병행적으로 읽기를 선호한다. 이는 의도적으로 웹소설에 대한 우리의 해석적 초점을 텍스트성 이상의 영역으로 향하게 한다. 웹소설의 텍스트성을 고전적인 서사 문학의 구조적 텍스트성으로부터 이탈시켜 플랫폼과 독자에 의한 상호반응, 그에 따른 실천적 쌍방향 구성으로 바라볼 때 그 텍스트성을 해체적으로 다시 읽을 수 있는 셈이다.

웹소설이 가진 이중 독해의 측면을 강조할 때, 웹소설 연구의 경향 역시 두 가지의 관점으로 정리하는 것이 자연스럽다. 첫 번째는 웹소설을 전통적 문학과 구별되는 새로운 문학연구의 대상 텍스트로 바라보면서도, 전통적인 국어국문학의 관점에서 수행되는 텍스트성을 중심으로 연구다. 두 번째는 웹소설을 IP 콘텐츠로서 바라보고, 이에 수반되는 상업성을 전

의 전략, 매체 전환과 관련된 문화콘텐츠나 기술과학사적인 연구가, 서사 분석에서는 서사를 만들어내는 규약을 통한 장르의 미시사적 분석과 서사에 들어간 대중의 욕망, 멘탈리티, 사회와의 가능성과 평론 등이 포함된다.” 이용희, 「국내 웹소설 연구 현황에 대한 비판적 점검 - 학술연구정보서비스 국내 학술 연구논문을 중심으로」, 『비교한국학』 33(1), 2025. 148면.

7) 이용희, 앞의 글, 168면.

8) 자크 데리다의 저서에서 '더블 세션(double session, 이중 세션)'은 그의 이중 독해(double reading, 이중 기제) 방법론과 관련된 핵심 개념이다. 이는 그의 책 『파중』(Dissemination)에 실린 동명의 글 「이중 세션(La double séance)」에서 다루어진다. 첫 번째 읽기(반복 또는 재현)는 텍스트의 전통적인 의미, 저자의 의도, 명시적인 논리 구조를 충실히 따라간다. 두 번째 읽기(해체)는 첫 번째 읽기를 통해 파악된 텍스트의 “맹점(blind spots)”이나 “아포리아(aporias)”(모순, 난점)를 드러내고, 텍스트가 스스로의 주장을 어떻게 약화시키거나 전복시키는지 보여준다. Jacques Derrida, 'La double séance', *La dissémination*, Éditions du Seuil, 1972.

제로 하여 그에 대한 유통 및 소비 방식에 집중하는 연구방식이다. 특히 후자의 연구 방식은 전통적인 국어국문학과는 다소 구별되는 것으로 웹소설이 플랫폼과 독자 시장과 실시간으로 상호교섭하는 서사 형식이라는 점을 강조함으로써, 장르적 다양성, 콘텐츠 생산 및 소비의 상호작용, 플랫폼 생태계의 중요성, 독자 중심 연구를 포괄하는 것이다.

핵심은 두 개의 독법을 지속적으로 겹쳐 읽으며 웹소설이라는 장르이자 IP 콘텐츠로서의 서사 형식에 대한 개념을 끊임없이 재구성하는 작업에 있다. 이것이 세 번째 관점을 구성한다. 즉, 웹소설은 하나의 ‘거대한 텍스트’의 사슬로 이루어진 데이터베이스적 개념이라는 사실이다.⁹⁾ 웹소설의 전형적인 특징들은 시장의 요구에 부응하며 지속적인 변화와 적응을 거친 결과이며, 시장의 요구에 맞춰 변모와 발전을 거듭해 오는 동안 웹소설은 독자적인 이야기 전달방식을 구축해왔다. 심지어 웹소설은 실시간으로 지난 10년, 혹은 90년대 이후의 장르문학적 데이터베이스, 일본으로부터 유입된 서브컬처 서사 및 밈(meme)을 모두 복합적으로 흡수하고 이를 독자 반응의 차원에서 갱신하며 재구성해 왔다.

웹소설이라는 서사 형식에 있어서 독자는 실재하며, 실제로 끊임없이 웹소설의 서사 내용과 형식에 피드백을 가한다. 그리고 여기에서 각종 독자 반응과 상호교섭이 수행된다. 이것은 단순히 댓글이나 인터넷에서 공유되는 독자 반응이라는 소통에 한정된 것이 아니다. 더 나아가 웹소설의 작가군과 독자층은 공통의 서브컬처 문화와 그에 따른 데이터베이스, 그

9) “파스코는 인유에 대한 연구를 통해서 근대문학이 형성한 거대한 참고문헌으로서의 ‘고전 텍스트’를 “거대한 텍스트”라고 불렀다. 정전, 걸작, 세계문학 등 어떤 방식으로 명명하더라도 근대문학이 자연스럽게 인유를 통해서 그러한 연쇄에 참여하고 새로운 연쇄를 형성하는 과정을 강조한 것이다. 흥미롭게도 웹소설은 전혀 다른 분야의 갈래에서 정전화되기도는 시장의 성공을 통해서 우세한 정보로서 데이터베이스에 기록되며 지속적으로 참조된다. 근대문학의 사후적인 정전화와 구별되는 동시대적인 데이터베이스화가 웹소설이 ‘거대한 텍스트’의 연쇄를 구성하는 방식이다. Allan H. Pasco, *Allusion : A literary Graft, Rookwood Press, 2002, p.4.* (박인성, 「숫자 피드백 시대의 웹소설 : 문장형 제목과 태그형 장르를 통한 사전 독서」, 『동서인문학』 66, 2024. 15면. 재인용)

리고 웹소설에 대한 독서 경험을 통해서 구성된 기대 지평의 실체를 확보하고 있다. 이는 단순한 독자에 대한 상상력이 아니라 인터넷 커뮤니티와 공통적인 데이터베이스 공유를 통해서 형성되는 지극히 물질적인 소통 방식이다.

따라서 ‘회귀·빙의·환생’이라는 서사적 장치의 유행뿐만 아니라, ‘사이다 패스’¹⁰⁾ 식의 플랫폼 전개의 양상들 모두 단순히 웹소설의 고정된 형식이 아니라 변형하며 갱신된 잠정적인 형태임을 강조할 필요가 있는 것도 사실이다. 과거 독자 수용이라는 측면만이 아니라 실제 점진적이고 누적된 쌍방향 영향이야말로 웹소설이 수행하고 있는 데이터베이스 축적과 그에 따른 상호 소통의 형태다.¹¹⁾ 이것이 바로 웹소설의 물질성이며, 웹소설 연구가 가져야 하는 가장 확실한 연구 대상이라고 말할 수 있다. 웹소설의 형식은 텍스트성을 아우르는 플랫폼 및 독자 소통의 물질성이라고 할 수 있으며, 웹소설의 내용은 그러한 물질성을 구체화하는 독자의 세계 인식과 욕망으로 형성된 감정 구조와 조응한다.

웹소설과 오늘날의 대중문화 콘텐츠는 공통적으로 정서 구조를 공유하는 집단 간의 소통 형식으로서의 서사 구조를 구축한다. 물론 이때 웹소설과 대중문화 콘텐츠의 집단적 정서 구조는 서로 상이하며, 대중 서사의 경우 좀 포괄적이고 관습적인 정서적 구조를 다루는데 익숙하다면 웹소설은 훨씬 좁지만 강력하게 정서 구조를 공유하는 방식으로 빠르게 이야기를 공유하고 갱신하는 것이 가능해진다. 따라서 웹소설의 서술방식에 대한 연구는 2010년대부터 웹소설의 서사적인 특징과 그것을 둘러싼 물

10) “사이다 서사는 독자로 하여금 통쾌함을 느끼게 만든다. 다만 사이다 서사에 길들여짐으로써 이야기 흐름에 반드시 필요한 배경이나 인물 설명, 작은 갈등조차도 견뎌내지 못하는 ‘사이다패스(사이다+사이코패스)’가 생겨나기도 한다.” 강신규, 「서브컬처의 산업화, 미디어산업의 서브컬처화」, 미디어스, 2022-12-6, <https://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=302632> (접속일, 2025-11-16)

11) 전성규·곽지은, 「키워드론 본 웹소설의 10년 : 2013-2022년 네이버 포탈 사이트에 게시된 기사를 중심으로」, 『서강인문논총』 65, 2022, 37-68면

질적 환경에 대하여 연결하는 방식으로 다루고 있다. 이때 첫 번째 입장은 플랫폼과 시장을 주체로 두고 웹소설을 그 반영으로 두는 방식이 있다. 소설의 플랫폼을 작품 전체의 유기적 통일성보다는, 매 연재분의 긴장감과 상업적 성과에 의해 좌우되는 것으로 보는 입장이다.

먼저 웹소설이 형식적으로는 전통 문법을 파괴하는 극단적인 파격성을 보이지만, 주제 의식이나 이데올로기적 측면에서는 오히려 극도로 보수적인 경향을 보이는 것은 일부 사실이다. 박수미의 입장은, 이러한 현상은 웹소설이 철저하게 시장 논리에 의해 움직이는 상업 예술이기 때문에 발생한다고 여겨진다.¹²⁾ 대중의 욕망을 가장 직접적으로 투영해야 하는 장르 특성상, 사회 지배적인 이데올로기나 대중의 집단적 무의식을 거스르기 어렵다. 독자들은 현실에서의 결핍(불공정, 빈곤, 무력감)을 보상받기 위해 웹소설을 읽으며, 따라서 주인공은 반드시 압도적인 능력으로 승리해야 하고, 그 승리는 알기 쉬운 물적 보상이나 사회적 지위 상승으로 귀결되어야 한다. 이는 문학이 제공하던 ‘성찰과 각성’의 기능이 ‘흥미와 쾌감’이라는 소비재적 가치로 대체되었음을 주장하는 것이다.

그러나 웹소설이 추구하는 흥미와 쾌감이 소비재적 가치에만 머무른다고 단정하기는 다소 어렵다. 서두의 파격성과 사이드패스 전개는 물론 독자를 붙여아두기 위한 전략적 전개이지만, 성찰과 각성은 소설의 플랫폼 전개보다도 메타적인 형태의 향유와 해석적 관점에서 구성되기 때문이다. 과거 전통적인 문학에서의 성찰과 각성이 텍스트와 독자 사이의 직접적인 매개와 메타적 인식을 독서 과정에 의도했다면, 웹소설은 텍스트성 내부와 단독적인 독서 과정에서 메타적 인식이 예정되어 있다기보다 더 긴 호흡의 향유와 그에 따른 여러 텍스트로의 이행 속에서 구성되는 것에 가깝다. 웹소설의 향유는 하나의 독립적 작품에 대한 독서만이 아니라 ‘거대한 텍스트’ 사이에서 병행하여 발생하는 이중 독서 속에서 발

12) 박수미, 「웹소설 시스템이 서사구조에 미친 영향」, 『인문과학』 87, 2022, 105-134면.

생하기 때문이다.

박인성은 웹소설 시장에서 ‘숏텀 피드백(Short-term feedback)’ 시대의 독서 관습이 더 거대한 텍스트를 읽어내기 위한 ‘사전 독서’ 경험을 제공한다고 주장한다.¹³⁾ 웹소설은 문장형 제목을 도입하고, 이를 통해서 독자의 ‘사전 독서’를 통해서 빠른 독자들은 매 회마다 즉각적 재미를 요구하며, 작가는 다음 회의 결제(유료 보기)를 유도하기 위해 극적인 지점에서 이야기를 끊는 ‘절단 신공’을 필수적인 기술로 사용한다. 이는 서사의 호흡을 극도로 짧게 만들고, 기승전결의 전통적 구조 대신 ‘위기-해결-보상’의 마이크로 사이클이 무한 반복되는 구조를 낳는다.

이러한 환경에서 독자의 선택을 돕는 것은 문장형 제목과 태그(Tag) 시스템이다. 정은혜에 따르면 웹소설 태그는 사용자들 사이, 웹소설 콘텐츠들 사이를 연결하는 매개물이 된다.¹⁴⁾ 제목 자체가 시놉시스의 역할을 수행하며, 태그는 작품의 성격(#먼치킨, #사이다, #복수)을 미리 규정하여 독자의 실패 비용을 줄여준다.¹⁵⁾ 이처럼 독자가 자신의 사전 독서 경험에 의존하거나 그것을 더욱 강력하게 활용함으로써 독서 과정에 필요한 몰입과 감정의 투자를 최소화하고 그 아웃풋을 최대화하길 바란다는 점에서, 이를 서사-감정경제학이라고 부를 수 있다. 물론 앞서 강조하였듯 서사-감정경제학이라는 일종의 심리적 매커니즘이 웹소설이라는 특정 서사 형식에 작동한다는 점이 이 장르의 보수성을 강조하는 것은 아니다.

독자들은 이 장르가 제공하는 피드백이 단순히 현실에 대한 대안적인 감정 보상이 아니라는 사실을 잘 알고 있다. 오히려 특정한 정서 구조를 공유하는 집단의 정서적 몰입과 그에 따른 감정적 보상을 요구하는 형태

13) 박인성, 「숏텀 피드백 시대의 웹소설 : 문장형 제목과 태그형 장르를 통한 사전 독서」, 『동서 인문학』 66, 2024, 105-134면.

14) 정은혜, 「한국 웹소설 태그의 기호학적 분석」, 『문화와 융합』 44(4), 2022, 207-222면.

15) “태그는 크게 네 가지 분류 체계를 크게 벗어나지 않는다. ① 플랫폼상 인기 척도를 드러내는 텍스트 외적 현황, ② 독자의 독서 성향을 고려하는 독서 특징, ③ 장르에 대한 소개, ④ 텍스트가 제공하는 각종 내부 설정에 대한 소개” 박인성, 앞의 글, 27면.

에 있어서 현실의 논리를 답습하는 것만이 아니라 저마다의 방식의 재구성
 성과 갱신을 포함한다. 이는 단순히 남성향/여성향이라는 소비층의 젠더
 성향과 그에 따른 장르 구분 및 서사 문법의 차별화라는 점만으로는 설명
 하기 어렵다. 더 나아가 오늘날 웹소설 생태계 자체가 플랫폼별로 독자층
 이 분화되고, 젠더 갈등이 텍스트 내부 및 댓글창으로 전이되는 현상까지
 발생하고 있다는 점이다. 네이버 시리즈, 문피아, 노벨피아 등 각 플랫폼
 은 주 이용자층의 성향에 따라 극명하게 다른 장르적 문법을 발전시켰음
 은 주지의 사실이지만, 더 나아가 현재는 웹소설을 통한 현실의 의사표현
 과 정치적 쟁점화까지 발생하는 것이다.

웹소설과 웹툰을 둘러싸고 발생하는 다양한 논란들은 독자가 단순한
 수용자를 넘어 서사 개입자로서 막강한 권력을 행사하고 있음을 보여준
 다. 작품에 대한 별점 테러나 불매 운동은 작품의 서사 방향을 수정하게
 만드는 직접적인 정치적 압력 수단이 되었다. 특히 노골적이고 도발적인
 제목의 작품이 등장하고, 이에 대한 독자들의 반응이 극단적으로 갈리는
 현상은 한국 사회의 젠더 갈등이 웹소설이라는 하위문화 공간에서 여과
 없이 분출되고 있음을 시사한다. 이는 문학이 사회적 담론을 정제하여 보
 여주던 완충 기능을 넘어서서, 날것의 혐오와 갈등, 각종 감정 구조가 전
 시되는 전장(battlefield)으로 기능할 수 있음을 보여줌과 동시에, 연구자들
 에게는 동시대 대중의 정동(Affect)을 읽어낼 수 있는 가장 뜨거운 텍스트
 가 되고 있음을 방증한다.¹⁶⁾

이처럼 독자의 실재는 텍스트의 물질성으로 직접적으로 드러나고 장르
 와 이야기 문법에 영향을 행사하는 방식이 독자와 작가가 얽혀 있는 서사
 -감정경제학의 매커니즘을 보여줄 뿐만 아니라 우리 시대의 집단화된 정
 서 구조 및 서사를 통한 정치적 전시와 투쟁이 얽혀 있음을 보여준다. 웹

16) 권두현, 「전투미소년과 프린스 메이커 - 『데뷔 못 하면 죽는 병 걸림』과 팬덤의 정동 경제」,
 『동서인문학』 68, 2025, 7-44면; 조형래, 「게임 판타지 웹소설의 정동적 매커니즘 : 『나 혼자만
 레벨업』을 통해 본 후기자본주의적 주체성의 재구성」, 『동서인문학』 69, 2025, 161-189면.

소설은 감정적 보상을 넘어서 문학적인 아곤(agon)을 수행하는 명확한 메시지의 가시화한다는 점에서, 웹소설 연구 역시 다양한 정치-사회적 역학 관계 및 다양한 집단의 정서구조와 각각의 정서구조가 상호 간에 조응하고 갈등하는 정서적 역학에 대해서도 읽어내고 구체화하지 않으면 안 된다. 웹소설은 단기적이고 미시적인 서사-감정경제학의 논리로 읽어낼 수 있는 것과, 그러한 단기적 피드백의 중첩과 확장, ‘거대한 텍스트’로서의 경쟁과 투쟁으로 나아가는 정치사회학적 욕망의 구조로 이중화된다. 이러한 더블 세션을 동시에 읽어내는 이중 독해를 통해서 웹소설 연구는 구성과 해체를 반복하는 장기 과제가 될 것으로 기대한다.

3. K-콘텐츠라는 시대정신 : 대중문화의 형식적 변화와 욕망 반영

일반적으로 대중문화 콘텐츠 연구는 한국문학 연구의 영역이 아니라, 다양한 인접 학문 분야에서 다루어지고 있는 공통적 연구 과제였다. 한국문학 연구의 학제한 구분에 의하면 극연구의 측면에서 제한적으로 다루어져 왔던 것이 사실이다. 하지만 콘텐츠가 가진 서사적 측면에 대한 강조, IP의 개념의 연속적 확장과 서사 세계에 대한 주목, 더 나아가 캐릭터와 그 확장 가능성에 대한 이해는 기존의 문학 연구에서 전통적인 방법론에서나 다양한 분석 사례로서 형성되어 온 지점이다. 특히 문학 연구의 세부 분야로서 주제학이나 문학 연구는 여러 관점의 연구 방법론이 효과적으로 융합될 수 있는 주제적 장소로서의 강점을 가지고 있다.

애초에 ‘문화콘텐츠’라는 용어 자체가 지나치게 넓은 영역에 걸쳐 있으며, 문학 연구는 그 여러 영역 중에서 서사 기반의 IP, 그 중에서도 전통적인 극예술 형태의 영화, 드라마, 애니메이션의 분야에 집중한다는 점에서 실상은 전통적인 영상문학 분야에 대한 접근성이 더욱 용이해졌다고 보아도 큰 문제는 없을 것이다. 오히려 오늘날의 문화콘텐츠 연구의 차별

성이라면, 고전적인 영상문학 연구에 비하여 ‘대중문화’에 대한 주목도가 훨씬 강조되고 있으며 앞서 웹소설 연구와도 병렬하듯이 시장성이나 플랫폼의 물질적 구조를 훨씬 강조하게 되었다는 점이 있다. 이는 기존의 문학 연구의 창작자 중심의 서사 형식에 대한 이해를 유연하게 만들고 있으며, 대중문화 콘텐츠 연구에 대한 절충적인 태도를 형성하도록 요구한다.

대중문화콘텐츠 자체가 문학 연구에 있어서도 융합연구의 새로운 장소성을 제공하고 있으며, 연구방법론에 있어서도 문학연구자가 인접 학문을 참고하거나, 인접학문의 연구자가 문학연구의 분야를 참고하기도 한다. 특히 고전 문학과 문화콘텐츠 사이의 연결성에 대한 연구는 이야기의 원형과 한국적 로컬리티에 기반한 연구로 발전하기 쉽다.¹⁷⁾ 이러한 대중적 문화콘텐츠에의 이해는 비교문학적인 관점에서의 다양한 로컬리티 문화콘텐츠의 비교를 통해서 포괄적인 마스터플롯 혹은 사회적인 서사 관형을 비교하는 방식으로 확장되었다.¹⁸⁾ 이는 종래의 작가 비교 혹은 주제론적인 방식으로 작품 사이의 비교를 수행해온 전통적인 비교문학적 관점을 넘어서서 훨씬 더 광범위한 로컬리티 내부의 사회문화 및 대중의 콘텐츠 향유 방식에 대한 효과적인 비교를 동반한다.

문화콘텐츠라는 광범위한 개념어를 물질적으로 구체화하는 것은 결국 그 향유자로서의 대중의 선호와 참여, 더 나아가 문화콘텐츠를 2차적으로 창조하거나 공유하는 방식의 적극적인 개입이다. 즉, 문화콘텐츠는 대중에 의해서 강력하게 실체화되고 연구 대상으로서의 의미화에 초점을 제공해준다. 대표적으로 인터넷 밈(meme) 연구¹⁹⁾와 같은 연구는 새로운 형

17) 이문성, 「고전 문학 기반 문화콘텐츠 수업방안 -관소리계 소설을 중심으로-」, 『국제언어문학』 48, 2021, 73-91면; 정보미, 「밈(meme)을 활용한 고전문학과 문화콘텐츠의 상호 협력과 융복합교육」, 『한국문학논총』 89, 2021, 571-601면.

18) 박인성, 「한·미·일 재난 서사의 마스터플롯 비교 연구」, 『대중서사연구』 26권 2호, 2020, 39-85면; 박인성, 「한국과 일본의 정서적 마스터플롯에서 나타나는 공동체주의와 개인주의 비교 연구-〈오징어 게임〉과 『귀멸의 칼날』을 중심으로-」, 『국제어문』 98, 2023, 699-730면.

태의 문화콘텐츠 연구라 할 수 있다. 인터넷 밈은 전통적으로 사회학적 현상이라고 볼 수도 있겠지만, 그 언어적 특수성과 향유 방식에 있어서 서사를 포함하는 문화콘텐츠의 절대적인 영향력 속에서 대중의 직접적인 문화적 창조와 그에 따른 공유 및 향유 방식을 대변하는 문학적 현상으로 여겨진다. 이는 문화콘텐츠를 향유하는 대중의 의식 구조를 대변하는 중요한 세계인식인 동시에, 압축적인 서사 단위의 이해나 효율적인 소통을 대변하는 모듈화된 언어 양식으로 독립적인 양상을 보인다.

특히 요즘 대중문화 연구에 있어서 가장 새로운 형태의 연구로 나타나는 OTT 플랫폼과 그 오리지널 시리즈에 대한 연구는 문화콘텐츠 연구의 주요 분야로 떠오르고 있다. 물론 아직까지는 한국에서 OTT 콘텐츠 연구는 초기 단계에 있으며, 학문 간 융합적 접근이 필요한 것으로 보인다.²⁰⁾ 물론 OTT의 중요성은 모두가 알고 있으며, 다양한 파급력을 통해서 미디어 플랫폼의 혁신을 가속화시키고 있음도 주지의 사실이다.²¹⁾ 넷플릭스와 같은 OTT 플랫폼은 한류 콘텐츠의 글로벌 확산에 기여하고 있으며, 〈오징어 게임〉(Netflix, 2021-2025) 성공 사례는 그 가능성을 보여준다. 점점 더 편리해진 콘텐츠 접근성에 비하여 영화와 같은 전통적인 영상문화의 소비층이 줄어들고, 유튜브를 통한 숏폼 미디어의 범람 또한 OTT와 병행하여 문화콘텐츠를 살펴야 할 동시대적 현상으로 자리 잡았으나, 이

19) 김경수, 『한국 인터넷 밈의 계보학』, 필로소피, 2024; 박인성, 「밈과 신조어로 읽는 인터넷 커뮤니티의 부족주의-남초 커뮤니티의 정서적 평등주의와 위임된 성장서사」, 『대중서사연구』 28(2), 2022, 59-93면.

20) “첫째, 국내 OTT 연구는 2019년부터 증가하기 시작했고, 신문방송학과 복합기타학을 중심으로 많이 이루어졌다. 둘째, OTT 이용과 효과를 주제로 한 연구 중심으로 이루어졌고 이론/모델의 활용보다 개념적 프레임워크를 활용하는 경향이 나타났다. 셋째, 국내 OTT 연구는 양적 방법론이 지배적으로 활용되었고 혼합적 방법론은 상대적으로 적게 사용되었다.” 정서현·박주연, 「OTT 연구의 특성과 방법론에 대한 메타분석」, 『사이버커뮤니케이션 학보』 39(4), 2022, 163-204면.

21) 김영훈, 「한류 글로벌화 촉진을 위한 국내 OTT 정책 방안 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위논문, 2022.

에 대한 접근 역시 문화융합적인 접근법을 취해야 할 필요성이 크다.

실제로 OTT 플랫폼에 대한 연구에 있어서 그 서비스와 시청 방식의 문체에만 집중하게 되면 관객-시청자의 콘텐츠 향유 방식과 태도가 실질적으로 변화했음은 명백하지만, 그것이 콘텐츠의 형식과 이야기성 자체에 얼마나 실질적인 변화를 주었는지에 대해서는 더 면밀한 연구가 필요한 것이 사실이다. 우선 OTT 독점의 드라마 시리즈에 있어서는 다소간의 형식 변화가 나타난 것이 분명해 보인다. 그러나 OTT 독점의 영화라고 할지라도 영화의 제작 단계에서 OTT와 극장 개봉의 본질적인 차이가 형식적 변화로 이어졌음을 증명하는 유효한 사례는 그 표본과 대표성의 측면에서 부족하다고 할 것이다. 한국의 경우만 하더라도 코로나 팬데믹에 ‘영화 참고’에 있었던 작품들이 대거 OTT로 공개되었으며, 이는 OTT만의 영화문법과는 무관한 작품들이었다.²²⁾

따라서 우선적으로 주목 가능한 방향성은 OTT 드라마 시리즈의 외연적인 특징이다. 대표적으로 2021년부터 2024년까지의 드라마 제작 현황을 분석한 김희주(2025)의 연구²³⁾는 한국 드라마 시장이 오리지널 각본 중심에서 웹소설/웹툰 원작 기반 각색 중심으로 완전히 구조 재편되었음을 실증한다. 원작의 출처는 압도적으로 웹툰과 웹소설에 집중되어 있다. 과거에는 일본 드라마나 소설을 리메이크하는 경우가 많았으나, 현재는 국내 웹소설/웹툰 IP가 시장을 독식하고 있다. 이러한 현상의 근본 원인은 산업적 안전성 추구에 있다. 수백억 원의 제작비가 투입되는 OTT 드라마 시장에서, 제작사는 이미 검증된 팬덤과 서사를 가진 IP를 활용함으로써 실패 리스크를 최소화하려 한다. 특히 로맨틱 코미디 장르의 편중 심화는 대중적 소구력이 높고 PPL 등 부가 수익 창출이 용이한 장르에 자

22) 임세정·정진영, 「영화관은 ‘참고 영화’, OTT는 최신작...약순환 빠진 영화계」, 『국민일보』, 2025-05-04, <https://www.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0028043965> (접속일 2025-12-01)

23) 김미숙, 「각색 미니시리즈의 제작 현황에 따른 드라마 작가의 ‘각자도생’적 생산 문화 - 2021~2024년 원작 출처 및 장르 분석을 중심으로」, 『문화연구』 13(2), 2025.

본이 집중되는 현상을 보여준다.

하지만 이러한 원작의 IP에 대한 각색이 선호되는 것이 단순히 상업적 안정성만을 위한 것으로 이해할 경우에 그러한 각색 과정에서 발생하는 새로운 가능성을 살피기 어렵다. 더 나아가 원작 각색과 그에 따른 매체 전환의 변모에서는 원작으로부터의 주제의식의 이탈과, 핵심적 인물 및 사건 구조의 변화에 따른 향유적 태도의 변화를 다각도로 살펴보아야 한다. 특히 웹소설과 웹툰 원작의 독자들이 가지고 있는 각색에 대한 보수적인 거부감과 그에 따른 적극적인 각색작에 대한 비판 역시 주목할 만한 현상이다. 상업적 안정성을 노린 각색이 오히려 그러한 안정적 각색으로부터 벗어나 반발심을 일으키거나 원작 팬들에게서 외면당하는 것은 결코 드문 일이 아니다. 이를 팬덤 반응 중심으로 다룬 연구는 흥미로운 접근 방식이지만, OTT 콘텐츠보다는 포괄적인 접근임을 고려한다면 이 지점에서의 갱신된 연구들이 필요해 보인다.²⁴⁾

OTT 콘텐츠의 플랫폼과 서사 형식을 결합하여 살펴보는 것은 ‘몰아보기’(Binge-watching)와 관련된 연구들이다.²⁵⁾ 분명 몰아보기라는 새로운 수용 방식은 서사 정보를 광범위하게 펼쳐놓고 복잡하게 꼬아놓는 것을 가능하게 했다. 매주 방영을 기다려야 했던 레거시 미디어 시대(본방 사수 시대)에는 전 회차의 내용을 상기시키기 위해 반복적인 설명(Recap)과 단순한 플롯이 필요했다. 그러나 몰아보기 환경에서는 시청자가 서사의 디테일을 생생하게 기억하고 있기 때문에, 작가는 더 높은 밀도의 정보와 복잡한 플롯, 그리고 다층적인 복선을 과감하게 배치할 수 있다. 이는 드

24) 서성은, 「크로스미디어 스토리텔링 팬덤의 강박적 특성 연구 -〈치즈인더트랩〉의 원작 팬덤을 중심으로-」, 『디지털융복합연구』 16(1), 2017, 129-147면; 최승연, 「만들어진 비애와 감성의 연대 -뮤지컬 〈프랑켄슈타인〉(2014)의 원작 변주 방식과 팬덤에 대한 고찰-」, 『한국극예술연구』 48, 2015, 240-284면.

25) 김혜수·이보마·김성태, 「OTT 콘텐츠 시청 요인과 몰아보기에 관한 연구 : 플로(flow)의 매개 효과를 주목하며」, 『한국방송학보』 36(5), 2022, 48-82면; 박미영, 「넷플릭스 몰아보기(binge-watching)와 참여적 관객성」, 『아시아영화연구』 15(1), 2022, 241-265면.

라마 서사를 즐기는 향유자들의 맥락에 대한 이해를 상향 평준화시키는 결과를 낳았다.

최근 OTT 중심의 K-콘텐츠는 더 나아가 이러한 구성적 특징과 플롯상의 전개뿐만 아니라, 이야기의 특징으로서 수동적 인물들이 강조되거나 사건 전체가 하나의 거대한 재난적 상황에 대한 시뮬레이션처럼 보이는 것은 흥미로운 현상이다. 분명 OTT 콘텐츠의 서사가 가진 특징 중 하나로 이러한 수동적 인물군, 혹은 네트워크화되어 있는 집단화된 인물 구성에 대하여 접근하는 형태의 연구가 필요해 보인다. 대표적으로 넷플릭스 오리지널 시리즈인 〈킹덤〉(2019-2020), 〈스위트홈〉(2020-2024), 〈오징어게임〉(2021-2025), 〈지옥〉(2021-2024) 등은 공통적으로 인물들에게 포괄적인 형태의 회피할 수 없는 큰 재난 혹은 강요된 현실이라는 상황을 제시함으로써 이야기를 풀어나간다.

무엇보다도 벗어날 수 없는 시스템과의 충돌, 재난이나 자본의 힘에 의한 인물의 도구화/객체화가 이러한 서사적 전개의 핵심이지만, 이를 구구절절하게 풀어내기보다는 부조리하게 닥치는 스펙터클한 사건을 중심으로 기(起)를 건너뛰듯이 빠른 전개가 이루어진다. 또한 여기에는 개인의 주체적 의지보다는 생존이라는 원초적 반응이 서사의 플롯 전개를 결정한다. 인물들은 주동적인 욕망의 소유자라기보다는 압도적인 상황에 대하여 반응하는 네트워크 구성원들이면서, 물질적·비물질적인 형태의 비인간 행위자들과의 지속적인 연결 및 상호작용을 통해서 자신의 존재 방식을 네트워크적인 연루로 확장한다. 이는 기존의 능동적인 주인공의 결단과 그에 따른 결과를 그리는 전통적인 극 양식의 금과옥조를 벗어나는 형태의 새로운 이야기 양식이다.

특히 글로벌 시장에 어필하기 위한 OTT 콘텐츠의 압축성과 과장성은 실제 현실의 복잡성으로 인하여 재현하기 어려운 종류의 다양한 사회 현상과 그에 따른 대중의 심리적 반응 및 집단적인 행위들을 그려내기에 용이하다. 근대 문학의 금과옥조였던 재현(representation)의 논리는 배제되

고, 오히려 효과적인 형태의 외삽(extrapolation)의 수단이 강조되는 것이다. 흔히 SF의 도구라고 여겨져 왔던 외삽적 논리가 오늘날에는 다양한 서사 장르에 안정적으로 자리잡기 시작했으며 이는 대단히 흥미로운 현상이다.

대중적인 OTT 서사가 현실을 납작하게 재현하더라도, 대중이 그러한 콘텐츠를 보면서 읽어내고 있는 사회적 시뮬레이션은 대중의 심리적 현실 인식을 대변하고 그 내부에 있는 여러 (비)인간 존재들이 구성하는 네트워크적 연결과 그에 따른 실시간의 상호작용을 끊임없이 사사적으로 피드백하는 물질적인 대상이다. 마치 주식 차트나 가상화폐의 등락을 보는 것처럼 끊임없이 인물들에 대한 상호 평가가 '떡상'과 '떡락' 사이에서 빠르게 움직이는 형태의 정보화된 네트워크 변화가 끊임없이 독자에게 서사적 자극을 제공함으로써 즉각적인 몰입이나 탈몰입이 일어나는 것이 이러한 시뮬레이션의 세계다.

이러한 OTT 시리즈의 서사적 특징이 왜 특정한 사회적 현상에 대한 압축적이면서도 거시적인 형태의 사건을 중심으로 인물들을 수동적으로 반응하는 것에 주목함으로써 일종의 사회적 시뮬레이션이나 사고실험을 수행하는 것처럼 보이는 경향이 강해지는가에 대해서는 앞서 웹소설 연구와 유사한 방식이지만 더욱 포괄적이고 복합적인 형태의 사회적 정서 구조와 서사 구조 사이의 연결 가능성을 살펴볼 필요가 있다. 앞으로의 OTT를 중심으로한 문화콘텐츠 연구가 더욱 많은 가능성을 가지고 있는 이유이기도 하다. 대중문화 서사 콘텐츠는 로컬리티를 중심으로 하는 서사 구조를 통해서 우리 시대를 반영하는 강력한 시대정신을 드러낼 뿐 아니라, 그것을 압축하고 재구성하며 더 나아가 다시금 사회에 반영하는 강력한 이야기 형식이다.

4. 사이보그 문학 연구자는 가능한가 : AI의, AI에 의한, AI에 대한 문학연구

앞서 살펴본 웹소설과 혹은 대중문화 콘텐츠 연구는 문학의 대상과 연구 방법론에 대한 점진적 갱신과 확장이라는 측면에서 이해한다고 해도 크게 문제될 것은 없다. 그러나 한국문학 연구에 있어서 AI 관련 연구는 완전히 새롭게 지형을 변화시키고 있다. 문제는 지금이 이러한 연구의 태동기이면서 동시에 파괴적인 격동기처럼 보이기도 한다는 점이다. 무엇 보다도 앞선 두 가지 연구 경향이 연구자의 의사와 해석적 관점에 따라서 새로워 보이기도 하고, 그렇지 않을 수도 있다면 AI 관련 연구의 경우는 이미 연구자의 의사 범위를 넘어서서 연구 환경의 변화는 물론 연구 행위 자체에 물질적인 변화를 동반하고 있다는 사실이다.

우선 이러한 연구 방식 자체가 끊임없이 생성형 AI를 활용하는 것을 전제로 하고 있으며, 이미 생성형 AI를 완전히 부정하거나 무시하는 것 자체가 불가능해 보이는 현실이다. 이에 각종 공동연구 단위에서는 AI를 적극적으로 활용하는 큰 규모의 프로젝트들이 진행되거나, 기존의 문학연구의 단독적인 아젠다나 연구 주제를 벗어난 형태의 융합연구들이 다양하게 진행 중에 있다. AI 관련 연구는 상당히 다양한 방식으로 한국문학 연구와 결합되고 있으며, 크게는 3가지 유형으로 살필 수 있다. ① 문학 연구자와 이공계 연구자가 직접적으로 생성형 AI를 전략적으로 운영하는 융합형 프로젝트 연구 ② 기존의 한국문학 연구가 AI라는 툴을 활용하여 방법론적 갱신을 수행하는 연구 ③ 생성형 AI를 활용하는 문학 창작에 대한 의미화 및 메타적 검토 등이 그것이다.

이 중에서 최근 들어 가장 시급하고 논쟁적으로 다루어지고 있는 연구가 창작도구로서의 생성형 AI와 관련된 담론 전개다. 이는 일반적인 한국문학 연구의 범주에서 다룰 수 있으며, 또한 창작에 대한 기존의 문학연구의 근간을 뒤흔들거나 갱신하도록 유도한다는 점에서 그 자체로 메타

적인 문학 연구의 양상을 취할 수밖에 없다. 이는 실질적인 창작 결과물에 대한 고찰, 창작 윤리, 그리고 창작 교육에 대한 적용의 측면으로 다시 갈래화되며 다양한 경험적 결과물에 귀납적 판단 및 전망을 수행한다. 실제로 생성형 AI를 통한 창작의 문제는 벌써 5년 이전의 잠정적인 결론으로부터 실시간으로 갱신되고 있으며 이제는 아무도 쉽사리 전망을 추단하기 어려운 상황이다.

특히 2024년과 2025년은 문학 창작 분야에서 생성형 AI가 실험실을 벗어나 실제 창작 현장과 교육, 그리고 제도권 공모전에 깊숙이 침투하여 ‘뉴 노멀’을 형성한 시기로 기록될 것이다. 문예창작학의 관점에서는 AI를 활용한 소설 창작 교육론이 활발히 연구되고 있다. 생성형 AI는 소설 구상 단계에서 브레인스토밍 파트너가 되어 다양한 아이디어를 확장해주거나, 작가가 직접 경험해보지 못한 시공간에 대한 디테일한 정보를 제공한다. 또한 텍스트를 즉각적으로 이미지 생성 등으로 언어적 구성물을 시각화하여 학습자의 창작 의욕을 고취시키는 도구로 활용될 수 있다. 이는 문학 교육의 목표를 쓰기 능력(Writing) 함양에서 기획 및 구성 능력(Directing) 함양으로 전환시키고 있다.

이렇게 빠르게 생성형 AI와 창작 사이의 매개가 이루어지고 있는만큼, 그에 대한 연구 역시 다방면으로 이러한 담론에 구체성을 제공하고 있다. 포괄적으로 살펴본다면, ① AI만의 창작에 있어서의 제한성과 윤리적 문제에 대한 비판적 검토를 전제로 하면서도, ② 적극적인 협업을 통한 공동 창작을 위한 방법론적 제언을 제공하는 것이 일반적이다.²⁶⁾ 대부분은 점진적으로 AI의 창작에 대하여 수용하면서도 그 활용에 있어서는 세부적인 지침과 구체적 활용안이 필요하다는 사실에 대부분이 합의하는 것처럼 보인다. 특히 전통적인 문학보다는 웹소설을 대상으로하는 허는 AI

26) “AI가 문예창작에 ~로 활용될 수 있다”는 명제는 세분화되어 ‘AI는 특정 양식에서 활용될 수 있다’, ‘문학의 특정 국면에서 활용될 수 있다’는 명제들로 대체되어야 한다.” 김준현, 「AI시대의 도래와 웹문예창작/교육」, 『돈암어문학』 44, 2023, 156-157면.

창작이 가진 적합성은 더 높게 평가되는 한편, 장단점 또한 명확하게 가지고 있는 것으로 보인다.²⁷⁾

따라서 생성형 AI의 활용에 있어서의 초점은 점점 더 결과의 산출보다는 협업 과정 자체에 집중되는 것처럼 보인다. 이는 ‘과정언어’라는 개념으로 구체화될 수 있으며 AI와의 협업 과정에서 진정한 연구 대상으로서의 위상을 가질 수 있는 것처럼 보인다. 이는 AI 창작 문학에 대한 진지한 비평적 가능성을 구체화하고 연구의 지속가능하게 만들 수 있는 형태의 메타적 인식을 제공한다. “생성언어와 AI문학의 작동 원리와 특성을 고려할 때, 비평은 창작자의 과정언어 설계와 준수 여부에 주목해야 한다. 과정언어를 통해 AI와 인간의 협업에 관한 미적, 윤리적 성취를 판단하는 근거가 마련되고, 잠재성의 언어 세계를 개척하는 예술적 공조가 강화될 것이다.”²⁸⁾

한편으로 이러한 과정언어 자체를 실천적인 경험적 지평으로 구체화하기 위한 시도들도 수행되고 있다. 오영진의 경우는 ‘서사 채굴’이라는 형태로 기존의 데이터 채굴과는 다른 형태의 AI 창작 과정에서 인간 채굴꾼이라는 매개자 혹은 촉진자의 역할을 강조한다.²⁹⁾ 이러한 채굴꾼은 프롬프트와 생성형 AI 사이의 대화라는 과정 언어를 보다 정교하게 만들어내

27) “웹소설은 장르적 성격과 규범이 명확하기 때문에 AI가 웹소설의 언어를 이해하는데 용이하다. 특히 웹소설은 AI가 학습할 수 있는 방대한 데이터를 제공할 수 있다. 이는 웹소설 시장에서 통용되는 태그(~물)이 하나의 장르적 규범으로 작가와 독자들 사이에서 통용되고 있다는 점에서 더욱 그러하다.” 박성준, 「AI를 활용한 웹소설 창작의 현재와 미래: AI 웹소설 창작 플랫폼을 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』 32, 2024, 235면.

28) 권보연, 「결과 너머 문학기계로서의 AI: 생성언어비평의 대상에 관하여」, 『다문화콘텐츠연구』 46, 2023, 59면.

29) 오영진은 〈사이버펄크 성수〉(2024)라는 대중 참여의 오프라인 퍼포먼스를 통해서 시연자들에게 AI를 통한 창작 경험을 제공했다. 이때 핵심은 멀티모달을 통한 창작 결과물의 실시간 생성 및 전시이기도 했지만, 프롬프트의 피드백을 정교하게 매개하는 인간 채굴꾼의 존재로, 채굴꾼은 프롬프트와 AI 사이에서의 개입과 매개를 통해 더 적절한 서사를 창작할 수 있도록 유도했다. 강문경황아영, 「창작의 힘을 발굴하는 채굴꾼」, 『서울과기대신문』, 2024년 11월 5일자 기사.(2025-11-01 접속)

는 매개를 실체화하는 인간 구현자이기도 하다. 기존의 인간 중감으로 구성된 평균적인 언어를 활용하는 것은 결과적으로 평균적인 결과를 산출할 뿐이지만, 채굴꾼을 포함하는 문학에 대한 구체적 이해를 가진 언어적 번역이 개입함으로써 중간언어가 그 최종 산출물을 더욱 새로운 형태로 디벨롭하는 것이다. 이러한 중간 과정을 구체화하기 위해서 네트워크를 확장하고 다양한 역할군의 연결을 고려하는 것만으로도 중간언어는 더욱 풍성해지고 명확해진다.

이 과정을 통해서 생성형 AI을 활용한 문학 연구는 단순히 기술적 도구의 도입을 넘어, 근대 문학이 고수해 온 문학성의 근간을 재질문하도록 강제한다.³⁰⁾ 이는 크게 문학의 역사적 비판 기능과 휴머니즘적 가치 체계의 재편이라는 두 가지 층위에서 논의될 수 있다. 이는 종래의 대상으로서의 문학성이 아니라, ‘과정적 문학성’을 새롭게 강조할 것이다. 생성형 인공지능이 생산하는 텍스트가 인간의 역사적 담론을 딥러닝한 공동체의 자산이라는 점을 상기할 때, 생성형 AI와의 협업을 통해 구성되는 과정언어는 이는 문학성이 고정된 정전이 아니라 디지털 유동성 속에서 끊임없이 산포되고 재구성되는 역동적 실천임을 반성적으로 확인시켜준다.

이처럼 AI를 중심으로 이루어지는 한국문학 연구가 지금 시점에 이르러서 자연스럽게 도달하게 되는 결론은 실천적 형태로서의 포스트휴머니즘이다. AI와의 공존을 위한 다양한 포스트휴머니즘 담론이 문학을 매개로 하여 전개되는 것 역시 AI 관련 연구의 한 분야가 되고 있다. 이러한 연구들은 SF 텍스트를 중점적으로 분석하고 신유물론이나 브뤼노 라투르의 ANT 이론 등 포스트휴먼 담론을 중점적으로 읽어내는 과정을 통해서 메타적인 방식으로 AI와 연결된 현실을 환기한다. SF에 대한 논의는 포괄적으로 인간다움에 대한 정의를 되묻고 횡단적인 주체성을 강조한다는 점에서,³¹⁾ SF를 중심으로 하는 한국문학 연구 일련의 경향들은 AI를 중

30) 정의진, 「디지털 인공지능 시대의 문학성 논의를 위하여 : 문학의 역사성을 상기하며」, 『비평문학』 93, 2024, 151-185면.

심으로 하는 일련의 주제의식을 내용적 차원만이 아니라 형식적 차원에서 긍정한다. 불가피하게 이러한 논의들은 인간과 기계의 공진화를 강조하고 있으며, 단순한 기계적 접합으로서의 사이보그가 아니라, 더욱 융합적인 공존으로서의 켄타우로스적인 사이보그 연구자의 형태를 받아들이게 된다. 인간과 AI는 협력자이자 상호적인 대화를 통해서 주체성을 횡단하는 동료가 될 수도 있다.

그러나 여전히 이는 아직 온전히 실천적인 방식으로만 긍정되기 어려워 보인다. 최진석은 챗GPT의 등장이 근대성의 유산인 인간중심주의(Anthropocentrism)와 노동가치론을 해체하고 있다고 분석한다.³²⁾ 한편으로 우리는 문학이 인간의 정신적 노동 산물이라는 믿음은, 인공지능이 단 시간에 무한한 텍스트를 대량 생산하며 잉여가치를 창출함에 따라 근본적인 위기에 직면한다. 이는 전반적으로 연구자의 불안이라는 정동을 추동한다. 인간성과 인간 주체성에 대한 포스트휴머니즘적인 관점의 연구들이 실천적으로 수행된다고 할지라도, 여전히 인간 연구자가 그 과정에서 소외되고 무기력해지는 현상을 맞이하게 될 것은 분명하다. 그것이 일시적인지, 아니면 장기적인 고용불안의 문제가 될지가 앞으로의 학술 연구 전반의 공통적인 관심사라고 할 수 있을 것이다. 사이보그 연구자의 정체성의 문제는 물론 포스트휴머니즘을 통해서 기존의 인간중심적 방식의 접근의 한계를 극복하고 일련의 연구기술자로서의 인간 정체성을 극복할 수 있는 중요한 갈림길일 수도 있다. 그러나 한편으로는 이러한 사이보그 연구자의 출현은 더 기계화된 결합 경쟁, 기술 경쟁의 양상을 떨

31) “한국 SF 텍스트들이 그동안 인간들이 부여해왔던 ‘인간다움’이라는 것에 대한 새로운 경험과 인식의 장을 발견하고, 인간의 종적 우월성을 해체하면서 다양한 종들이 관계망 내에서 상호 횡단하는 존재로 자리할 수 있는 가능성을 보여준다.” 이지용, 「한국 SF에서 나타난 비인간 캐릭터들의 의미와 변화 양상: 2010년대 이후의 SF 콘텍스트를 중심으로」, 『한국언어문화』 82, 2023, 198면.

32) 최진석, 「인공지능과 문학의 가치에 대한 시론 — 휴머니즘 이후 문학성의 마래」, 『비평문학』 91, 2024, 292-322면.

가능성이 높다.

실제로 사이버펑크 장르는 이러한 사이보그 정체성이 결과적으로 사이버네틱스 소외, 기술적 소외와 경쟁으로 이어지게 됨을 탁월하게 암시하는 SF 장르이기도 하다. 포스트휴머니즘으로 나아가기 이전에 근미래의 인간 사회에 대한 전망은 여전히 암울하고 디스토피아적인 형태의 음울한 예언이 먼저 작동한다. 사이보그 연구자들은 더 많은 AI 연산처리를 위한 컴퓨팅 머신과 더 좋은 퍼포먼스를 산출할 수 있는 물질적인 연구 환경에 의해서 다시금 기술적 소외를 경험할 수밖에 없으며, 이는 지극히 인간적인 감정으로서의 불안의 정동을 환기할 수밖에 없는 경험적 현실이기도 하다. AI에 대한 한국문학연구가 포스트휴머니즘을 경유하여 역설적이게도 인간적 과제로 돌아올 수밖에 없는 지점이기도 하다.

5. 결론 : 한국문학연구의 해체 혹은 문화적 산포

근대문학이 형성해 온 배타적이고 견고한 성체는 디지털 전환이라는 거대한 파도 앞에서 그 문을 열어젖히고 있다. 본 연구를 통해 살펴본 웹 소설, 대중문화 콘텐츠, 그리고 AI 기반의 문학 창작 및 연구 경향은 한국 문학 연구가 더 이상 텍스트 내재적인 문학성 탐구에만 머무를 수 없음을 시사한다. 이는 위기가 아니라, 문학이라는 기표가 제도적 관습을 넘어 동시대적인 삶의 양식과 물질적 토대 위로 ‘산포’(dissemination)되는 과정으로 이해되어야 한다.

여기서 산포는 데리다적 의미의 기표적 확산을 넘어, 문학의 물질적 토대 자체가 플랫폼과 알고리즘의 연쇄 속으로 편입되는 사건을 지칭한다. 근대문학이 정전이라는 이름의 견고한 성체를 쌓아 올리는 과정에서 인간중심주의를 그 초석으로 삼았다면, 인공지능과 디지털 매체가 추동하는 산포의 논리는 이러한 인간중심주의를 탈영토화한다. AI가 생성하는 과정

언어와 웹소설의 데이터베이스적 욕망은 더 이상 단일한 저자의 기원적 목소리에 귀속되지 않으며, 독자와 플랫폼, 기계 행위자 사이의 끊임없는 상호작용 속에서 휘발되고 재조합될 뿐이다.

첫째, 웹소설 연구를 통해 확인한 것은 독자의 실존과 플랫폼의 물질성이다. 문학은 이제 고정된 활자 텍스트가 아니라, 데이터베이스화된 서사 관습 위에서 작가와 독자, 그리고 자본이 실시간으로 상호작용하며 갱신해 나가는 유동적인 프로세스가 되었다. 연구자는 텍스트의 미학적 가치뿐만 아니라, 그 배후에서 작동하는 서사·감정경제학의 메커니즘과 정치·사회적 욕망의 투영을 이중 독해의 관점에서 읽어내야 한다.

둘째, OTT와 K-콘텐츠를 위시한 대중문화 연구는 서사의 향유 방식이 개인적 독서에서 집단적 체험과 네트워크적 연루로 확장되었음을 보여준다. 수동적인 인물군과 재난 서사의 유행은 신자유주의적 경쟁과 각자도생의 피로감을 반영하는 시대정신인 동시에, 문학 연구가 인접 예술 및 매체와 횡단하며 로컬리티와 보편성을 동시에 사유해야 할 필요성을 역설한다.

셋째, 생성형 AI의 등장은 창작의 주체와 연구자의 위상에 대한 근본적인 질문을 던진다. 사이보그 연구자의 도래는 기술적 소외의 불안을 야기하기도 하지만, 동시에 인간 중심주의를 탈피하여 비인간 행위자와 공진화하는 포스트휴머니즘적 문학 연구의 가능성을 열어준다. 연구자는 AI를 단순한 도구로 활용하는 것을 넘어, 과정 언어를 설계하고 중재하는 채굴꾼이자 비평가로서 새로운 윤리와 미학을 정립해야 하는 과제를 안게 되었다.

결국 디지털 전환 시대의 한국문학 연구는 근대적 의미의 문학을 해체하고, 더 넓은 의미의 ‘문학적인 것’(Literariness)을 사회 곳곳에서 발굴하고 연결하는 작업으로 재편될 것이다. 문학은 소멸하는 것이 아니라, 디지털이라는 새로운 물질성을 입고 무한히 증식하며 산포되고 있다. 이제 우리에게 필요한 것은 정전을 수호하는 문지기의 태도가 아니라, 산포된

문학의 파편들을 주워 담아 동시대의 지도로 엮어내는 기획자이자 해석자로서의 역동적인 실천이다. 이것이 바로 디지털 전환기가 한국문학 연구에 요청하는 새로운 시대적 소명이자 동기화의 방식일 것이다.

| 참고문헌 |

1. 소논문 및 학위논문

- 권두현, 「전투미소년과 프린스 메이커 - 『데뷔 못 하면 죽는 병 걸림』과 팬덤의 정동 경제」, 『동서인문학』 68, 2025, 7-44면.
- 권보연, 「결과 너머 문학기계로서의 AI: 생성언어비평의 대상에 관하여」, 『다문화콘텐츠연구』 46, 2023, 45-72면.
- 김미숙, 「각색 미니시리즈의 제작 현황에 따른 드라마 작가의 '각자도생'적 생산 문화: 2021-2024년 원작 출처 및 장르 분석을 중심으로」, 『문화연구』 13(2), 2025, 123-172면.
- 김영훈, 「한류 글로벌화 촉진을 위한 국내 OTT 정책 방안 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위논문, 2022.
- 김영찬, 「끝에서 바라본 한국근대문학」, 『한국근대문학연구』 19, 2009, 67-87면.
- 김준현, 「AI시대의 도래와 웹 문예창작/교육」, 『돈암어문학』 44, 2023, 145-172면.
- 김혜수·이보미·김성태, 「OTT 콘텐츠 시청 요인과 몰아보기에 관한 연구: 플로(flow)의 매개 효과를 주목하며」, 『한국방송학보』 36(5), 2022, 48-82면.
- 김희주·조도현·신명환, 「의미연결망 분석을 통한 웹소설 연구 동향: 국내 학술 논문의 초록을 중심으로」, 『한국출판학연구』 50(4), 2024, 57-80면.
- 박미영, 「넷플릭스 몰아보기(binge-watching)와 참여적 관객성」, 『아시아영화연구』 15(1), 2022, 241-265면.
- 박성준, 「AI를 활용한 웹소설 창작의 현재와 미래: AI 웹소설 창작 플랫폼을 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』 32, 2024, 215-240면.
- 박수미, 「웹소설 시스템이 서사구조에 미친 영향」, 『인문과학』 87, 2022, 105-134면.
- 박인성, 「인터넷 소설의 작은 역사」, 『한국문학연구』 43, 2012, 91-123면.
- 박인성, 「한·미·일 재난 서사의 마스터플롯 비교 연구」, 『대중서사연구』 26(2), 2020, 39-85면.
- 박인성, 「밈과 진조어로 읽는 인터넷 커뮤니티의 부족주의 - 남초 커뮤니티의 정서적 평등주의와 위임된 성장서사」, 『대중서사연구』 28(2), 2022, 59-93면.
- 박인성, 「한국과 일본의 정서적 마스터플롯에서 나타나는 공동체주의와 개인주의 비교 연구 - 〈오징어 게임〉과 『귀멸의 칼날』을 중심으로 -」, 『국제어문』 98, 2023, 699-730면.
- 박인성, 「숏폼 피드백 시대의 웹소설: 문장형 제목과 태그형 장르를 통한 사전 독서」, 『동서인문학』 66, 2024, 105-134면.

- 서성은, 「크로스미디어 스토리텔링 팬덤의 강박적 특성 연구: 〈치즈인더트랩〉의 원작 팬덤을 중심으로」, 『디자인융복합연구』 16(1), 2017, 129-147면.
- 양순모, 「'근대문학의 종언' 이후 혹은 이후의 '근대문학의 종언' - 학문세대의 변화와 현대문학연구」, 『돈암어문학』 46, 2024, 7-56면.
- 이문성, 「고전 문학 기반 문화콘텐츠 수업방안: 판소리계 소설을 중심으로」, 『국제언어문학』 48, 2021, 73-91면.
- 이용희, 「국내 웹소설 연구 현황에 대한 비판적 점검: 학술연구정보서비스 국내 학술 연구논문을 중심으로」, 『비교한국학』 33(1), 2025, 143-174면.
- 이지용, 「한국 SF에서 나타난 비인간 캐릭터들의 의미와 변화 양상: 2010년대 이후의 SF 콘텐츠를 중심으로」, 『한국언어문화』 82, 2023, 175-200면.
- 전성규·곽지은, 「키워드로 본 웹소설의 10년: 2013~2022년 네이버 포탈 사이트에 게시된 기사를 중심으로」, 『서강인문논총』 65, 2022, 37-68면.
- 정보미, 「'밈(meme)'을 활용한 고전문학과 문화콘텐츠의 상호 협력과 융복합교육」, 『한국문학논총』 89, 2021, 571-601면.
- 정서현·박주연, 「OTT 연구의 특성과 방법론에 대한 메타분석」, 『사이버커뮤니케이션 학보』 39(4), 2022, 163-204면.
- 정은혜, 「한국 웹소설 태그의 기호학적 분석」, 『문화와 융합』 44(4), 2022, 207-222면.
- 조형래, 「게임 판타지 웹소설의 정동적 메커니즘: 『나 혼자만 레벨업』을 통해 본 기사본주의적 주체성의 재구성」, 『동서인문학』 69, 2025, 161-189면.
- 최승연, 「만들어진 비애와 감성의 연대 - 뮤지컬 〈프랑켄슈타인〉(2014)의 원작 변주 방식과 팬덤에 대한 고찰」, 『한국극예술연구』 48, 2015, 240-284면.
- 최진석, 「인공지능과 문학의 가치에 대한 시론 — 휴머니즘 이후 문학성의 미래」, 『비평문학』 91, 2024, 292-322면.
- 허병석, 「가라타니 고진과 한국근대문학의 종결(불)가능성」, 『사이間SAI』 13, 2012, 9-32면.

2. 단행본 및 기타

- 가라타니 고진, 『근대문학의 종언』, 조영일 역, 비(도서출판b), 2006.
- 강문경·황아영, 「창작의 힘을 발굴하는 채굴꾼」, 『서울과기대신문』, 2024년 11월 5일자.
- 강신규, 「서브컬처의 산업화, 미디어산업의 서브컬처화」, 『미디어스』, 2022년 12월 6일자.
- 김경수, 『한국 인터넷 밈의 계보학』, 필로소픽, 2024.
- 임세정·정진영, 「영화관은 '창고 영화', OTT는 최신작...악순환 빠진 영화계」, 『국민

일보』, 2025년 5월 4일자.

Derrida, Jacques, *La dissémination*, Editions du Seuil, 1972.

Pasco, Allan H., *Allusion: A Literary Graft*, Rookwood Press, 2002.

Pierre Bourdieu, *Choses dites*, Minut, 1987.

<Abstract>

Contemporary Research in Modern Korean Literature in the Digital Transformation Era

– Focusing on Trends in Web Novels, Popular Culture Content, and AI Research

Park, Inseong

This study elucidates the ways in which literary research corresponds to and synchronizes with contemporary material reality by examining the current landscape of research centered on web novels, popular culture, and AI—new trends that have emerged in Korean literature studies in the era of digital transformation. From the rise of web novels and web platforms, the ubiquity of new media centered on OTT services, and the influence of popular culture emphasized as "K-Culture," to the comprehensive interest in generative AI, contemporary Korean literature research is undergoing unprecedented changes and adaptations. This study focuses on organizing these comprehensive research outcomes through a meta-analytical approach. It examines the process by which literary research, having long adhered to traditional forms, has transformed amidst contemporary adaptation, and traces the implications of this evolution.

The crux of the matter lies in the fact that there has been a shift in materiality not only in the research environment surrounding literary studies but also in the objects of study, methodologies, and further, in the reception and practice of research. This shift is grounded in the inevitable material changes within research on web novels, popular culture content,

and AI, constantly evoking a meta-awareness surrounding the act of research itself. Web novels bring to the fore the materiality of concentrated reader groups; popular culture content involves a condensed understanding of comprehensive contemporary reality; and AI research entails post-humanism—not merely as an object of literary study but as a subject—along with the accompanying meta-awareness. The meta-awareness surrounding the transformed landscape of Korean literature research serves as the most potent material condition and, simultaneously, represents the intersection where the contemporaneity of our era meets literary research.

Key words: Digital Transformation, Korean Literary Studies, Web Novels,
Cultural Content, Generative AI, Contemporaneity

투 고 일: 2025년 11월 16일

심 사 일: 2025년 12월 17일

게재확정일: 2025년 12월 22일

수정마감일: 2025년 12월 28일