

# 한국 웹소설의 멀티모드성 연구

한혜원\* · 김유나\*\*

1. 서론
2. 웹소설의 형식과 서사적 계보
  - 2-1. 신문연재소설과 드라마 극본의 재매개
  - 2-2. 장르문학 관습의 선택적 수용과 조합
3. 멀티모드적 기호의 서사적 기능
  - 3-1. 아이콘과 대사를 통한 연극적 수행
  - 3-2. 일러스트를 통해서 구현되는 시공간적 진공
4. 결론

## 국문요약

본 논문은 디지털 시대의 대중들이 웹 공간에서 콘텐츠를 창작 및 소비하는 문화적 현상에 주목했다. 그 중에서도 웹소설을 중심으로, 매체와 서사의 상관관계를 분석하고, 이를 통해서 나타나는 웹소설의 내용적, 형식적 특징을 도출했다. 한국 웹소설의 경우, 인쇄문학 중 소설을 재매개하는 동시에 웹의 멀티모드적 특성을 차용했다. 웹소설의 경우, 일정한 분량의 텍스트가 정기적으로 연재되는 방식을 채택한다. 웹소설은 문자 텍스트를 기본으로 삼되, 시각, 청각 등 다감각을 환기하는 멀티미디어적 기호를 적극적으로 차용한다. 또한 웹소설은 연재 및 서사 구성에 있어서, 한국의 전통적인 서사체를 재매개하고 있다. 이를 통해서 웹소설은 한국 대중들에게 소구력을 얻게 됐다.

---

\* 이화여자대학교 디지털미디어학부 부교수

\*\* 한경대학교 미디어문예창작학과 강사

웹소설은 이제까지 인쇄문학에서 주변부로 다뤄졌던 장르문학 내지 대중문학의 다양한 소재, 장르, 모티브 등을 포함하고 있다. 이는 장르문학의 관습을 선택적으로 수용 및 조합함으로써, 형식 및 내용의 통합(convergence)을 추구한다. 이처럼 웹소설은 웹이라는 대안적 공간을 토대로 다감각적 표현 방법을 통해서, 대중들에게 장르문학적 서사를 효과적으로 전달하고 있다. 이는 디지털 시대 대중의 요구에서 비롯된 결과물이다. 따라서 한국 웹소설은 디지털 시대 한국 대중 문학의 단면을 제시한다고 할 만하다.

(주제어: 웹소설, 멀티모드성, 재매개, 장르 문학, 대중 문화)

## 1. 서론

웹 공간이 다양한 엔터테인먼트 콘텐츠를 생산 및 소비할 수 있는 장(場)으로 확장되고 있다. 디지털 시대의 대중들은 잉여 시간에 모바일, 태블릿PC 등 디지털 매체를 활용해 서사를 생산 및 소비하고 있다. 한국의 경우, 기존의 인쇄문학 내에서는 대중문학 내지 장르문학의 기반이 다소 약한 편이었다. 그에 반해 대표적인 웹콘텐츠 중 하나인 웹소설의 경우, 창작자와 독자의 규모, 콘텐츠의 유통 규모 등이 상당히 큰 편이다. 특히 한국의 적극적이고 참여적인 웹 문화의 영향으로, 웹 공간 내에 독자 중심의 커뮤니티도 활성화되어 있다. 이에 본 연구에서는 웹소설을 디지털 시대의 대안적 대중 문학의 한 유형으로 전제하고, 한국 웹소설의 서사적 특징을 도출하고자 한다.

웹을 통해서 유통되는 다양한 서사체 중에서도 이른바 ‘웹소설’로 통용되는 유형의 경우, 기존 인쇄문학의 소설을 재매개(remediation)<sup>1)</sup>한

다. 따라서 웹소설의 내용 및 형식 중 일부는 기존 인쇄문학의 소설을 답습하며, 일부는 뉴미디어의 특성과 시대적 패러다임을 반영하게 된다. 이에 본 논문에서는 한국 웹소설을 내용 및 형식적 측면에서 분석한 뒤, 그 결과를 토대로 한국 웹소설의 멀티모드적 특징을 도출하고자 한다. 무엇보다도 매체의 특이성이 서사체를 구성하는 과정에서 어떻게 작용할 수 있는지에 주목하고자 한다.

웹소설이란, 일차적으로 웹을 통해서 창작, 소비, 유통되는 소설을 지칭한다. 따라서 태생적으로 웹의 주요한 특징 중 하나인 멀티모드성(multimodality)을 지향한다. 멀티모드성이란, 하나의 메시지를 구성하기 위해 언어적, 시각적, 음성적 자원 혹은 모드를 활용하는 의사소통 방법을 가리킨다.<sup>2)</sup> 즉 인쇄문학에서의 소설이 언어 중심으로 구성된 단일 모드적 텍스트였다면, 웹소설은 상대적으로 이미지, 아이콘, 사진 등 다양한 기호적 수단(semiotic channel)과 언어를 결합한 멀티모드적 텍스트이다. 가령 웹소설에서는 특정 인물의 대사 앞에 얼굴 모양의 아이콘을 결합한다. 또한 연재 1회분에 해당하는 부분 중 클라이맥스에서는 주인공의 사진이나 일러스트를 삽입한다. 이처럼 웹소설에서는 아이콘, 일러스트, 사진 등의 비언어적 요소와 언어적 요소를 결합해 하나의 멀티모드적 텍스트를 구성한다. 이에 본 연구에서는 첫 번째, 멀티모드적 텍스트를 구성하는 과정에서 웹소설 특유의 서사적 특성이 발현될 것이라고 전제한다.

1) 재매개(remediation)란, 뉴 미디어가 기존의 미디어들을 인정하거나 그것들과 경쟁하면서 이를 개조(refashion)하여 문화적 의미를 획득하는 과정으로, 뉴 미디어와 기존 미디어의 상호작용적 관계를 이른다. 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 이재현 옮김, 『재매개』, 커뮤니케이션북스, 2006.

2) Kress, Gunther, *Multimodality: A Social Approach to contemporary communication*, Routledge, 2010.

두 번째, 본 연구에서는 웹소설을 한국의 대중문화가 반영된 서사체라고 전제한다. 물론 기존에도 미국이나 일본에도 자국의 웹 기반 소설이 있다. 미국에서는 이를 ‘웹 픽션(web fiction)’으로, 일본에서는 ‘온라인소설(オンライン小説)’, ‘핸드폰 소설(携帯小説)’ 등으로 칭한다. 다만 웹 픽션의 경우 웹이 주로 유통을 위한 수단(channel)으로 기능할 뿐, 국내의 웹소설처럼 매체의 형식적 특징이 서사의 내용으로까지 연계되지 못했다는 점에서 차별적이다.

이처럼 한국 웹소설은 독특한 내용 및 형식을 지향하는 서사체이다. 마리 로르 라이언(Marie-Laure Ryan)은 ‘미디어 의식적 서사학(media-conscious narratology)’이라는 개념을 통해서, 새로운 매체를 통해 나타난 서사체에 대해 기호학적 차원, 기술적 차원, 문화적 차원으로 접근해야 한다고 강조한다.<sup>3)</sup> 웹소설의 고유한 특징을 도출해내기 위해서는, 웹소설의 분석 과정에 미디어 의식적인 방법론을 적용할 필요가 있다. 이에 본 논문에서는 웹소설의 형식적 측면과 내용적 측면을 통합적으로 고찰하고자 한다.

웹 기반 소설에 관한 연구는 국내외를 중심으로 모두 활발하게 이뤄지는 중이다. 국외 연구의 경우, ‘팬픽션(fan fiction)’에 관한 연구가 중점적으로 이루어졌다.<sup>4)</sup> 팬픽션은 웹을 기반으로 창작했으나 멀티모드적

3) Ryan, Marie-Laure, "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology", *Storyworlds across Media: Toward a Media Conscious Narratology*, University of Nebraska press, 2014, p.30.

4) 미국 팬픽션에 대한 대표적 연구는 다음과 같다.

Black, Rebecca W., "Online Fan Fiction, Global Identities, and Imagination", *Research in the Teaching of English*, Vol.43 No.4, National Council of Teachers of English, 2009, pp.397-425.

Brownen, Thomas, "What Is Fanfiction and Why Are People Saying Such Nice Things about It?", *Story worlds: A Journal of Narrative Studies*, vol.3, 2011, pp.1-24.

Coppa, Francesca, "Writing Bodies in Space: Media Fanfiction as Theatrical

특징이 두드러지지 않는다는 점에서 한국 웹소설과 차별적이다.

웹소설과 관련된 국내 연구의 경우, 웹소설의 전신이라 할 만한 사이버소설에 관한 연구가 주를 이룬다. 선행연구는 크게 두 가지로 분류된다. 먼저 사이버소설의 서사적 특징에 관한 연구가 있다. 이 경우 기존의 소설이 웹으로 옮겨가는 양상 자체에 주목했다.<sup>5)</sup> 가령 김진량의 연구는 웹 게시판소설의 서사 구조를 밝히면서 웹이라는 매체를 통해 텍스트성이 변화했음을 밝혔다.<sup>6)</sup> 김재국의 연구 역시 사이버 환경의 등장으로 인한 상호텍스트성 등을 서사적 특징으로 분석했다.<sup>7)</sup> 이 외에도

---

Performance, Fan Fiction Studies Reader, University of Iowa Press, 2014, pp.218-237.  
Thomas, Angela, "Fan Fiction Online: Engagement, Critical Response and Affective Play through Writing", Australian Journal of Language and Literacy, Vol.29 Issue.3, 2006, pp.226-239.

5) 한국 사이버 소설에 대한 대표적 연구는 다음과 같다.

김명석, 『멀티미디어 시대 한국소설의 존재방식』, 『우리문학연구』, 제19집, 우리문화회, 2006, 309-330쪽.

김외곤, 『사이버 소설의 문학적 의미와 기능』, 『한국현대문학연구』, 제8집, 한국현대문학회, 2000, 57-79쪽.

김재국, 『사이버 환경의 등장과 소설의 변화』, 『현대소설연구』, 제11호, 1999, 45-62쪽.

김진량, 『웹 게시판소설의 서사 연구』, 한양대학교 대학원: 국어국문학과 박사학위논문, 2000.

나은진, 『사이버 소설의 환상성과 한국 서사의 전통』, 『구보학보』, 4권, 구보학회, 2008, 85-115쪽.

조미숙, 『사이버 소설의 특징과 그 양상』, 『겨레어문학』, 제30집, 겨레어문학회, 2009, 87-115쪽.

이정준, 『휴대폰 소설 - 새 매체 속의 새로운 문학 장르』, 『獨逸文學』, 제116집, 한국독어독문학회, 2010, 189-214쪽.

최미진, 『N세대와 인터넷 소설의 논리 - 귀여니 소설을 중심으로』, 『대중서사연구』, 제10호, 대중서사연구, 2003, 34-63쪽.

최병우, 『사이버 소설의 플롯 구조상의 특징』, 『人文學論叢』, 제5권 1호, 한문인문학회, 2005, 149-165쪽.

6) 김진량, 위의 논문, 2000, 1-14쪽.

7) 김재국, 위의 논문, 2005, 45-46쪽.

사이버소설에 나타난 독자의 위상 변화를 분석하는 연구들도 있다.<sup>8)</sup> 가령 이용옥의 경우, 사이버 소설의 댓글에 나타난 독자의 반응을 의미론적 층위로 구분하고, 이를 통해 독자의 권위가 부상했음을 밝혔다.<sup>9)</sup> 이러한 선행 연구들은 새롭게 등장한 서사체에 주목했다는 점, 작가와 독자의 상호작용에 주목했다는 점에서 연구사적 의의가 높다. 다만 웹소설의 경우, 선행 연구와 같은 텍스트 중심적 분석에서 나아가, 매체와 서사의 상관관계에 보다 주목할 필요가 있다.

본 논문에서는 웹소설의 내용과 형식적 특성을 가장 잘 드러내는 유형과 작품을 연구대상으로 삼고자 한다. 2015년 1월 기준 웹소설 콘텐츠를 제공하는 웹사이트는 약 18곳이며, 그 규모가 점차 확장되는 중이다.<sup>10)</sup> 이 중에서 웹사이트의 규모, 사용자 수(회원수, 방문 수, 조회수 등), 텍스트 수(작가 수, 작품 수), 댓글 및 덧글의 수 등을 고려하여, 국내 대표 웹소설 사이트인 네이버 웹소설 페이지, 조아라, 북팔 등 세 개의 웹사이트에 업로드 된 작품들을 연구대상으로 선정한다. 웹소설의 경우, 회원 수, 작품 수, 방문 수, 조회수 등 객관적 지표를 통해 그 대중적 인기와 규모를 기늠할 수 있다. 대표적인 웹소설 사이트의 규모를 간

8) 사이버소설에 나타난 독자의 위상 변화에 관한 국내 연구는 다음과 같다.

김명석, 『멀티미디어 시대 한국소설의 존재방식』, 『우리文學研究』, 제19집, 우리문화회, 2006, 309-330쪽.

김외곤, 『사이버 문학과 국어교육』, 『國語教育學研究』, 제17집, 국어교육학회, 2003, 219-241쪽.

이용옥, 『인터넷 연재소설의 상호 소통 방식: 작가의 태도와 독자의 반응을 중심으로』, 『한국언어문학』, 제77집, 한국언어문학회, 2011, 179-206쪽.

최수웅, 『인터넷소설의 창작방법론 연구』, 『한국문예창작』, 제11권 제1호, 한국문예창작학회, 2012, 163-186쪽.

9) 이용옥, 앞의 논문, 200-201쪽.

10) 국내 웹소설 제공 사이트로는 네이버 웹소설, 조아라, 북팔, 문피아, 사과박스, 텍스트, 글터, 허니앤파이, 올도국 웹소설, 랜디스트, 인소닷, 카카오페이지, 스토리앤유, 판타지박스, 마가린, 판도라의 상자 등이 있다.

략하면 표1과 같다.

표1. 웹소설 제공 사이트의 규모<sup>11)</sup>

	네이버 웹소설	조아라	북팔
개설년도	2013년	2000년	2013년
연재작품 수	60,000	150,000	3,000
최다 추천수	120,000	18,000	25,000
최다 조회수	폐쇄	700,000	4,300,000
앱 다운로드 수	100,000	500,000	100,000

표1에서 볼 수 있는 바와 같이, 한국 웹소설 사이트 및 웹소설의 규모는 상당하다. 특히 네이버와 북팔의 경우, 조아라와 비교해 상대적으로 최근에 개설된 사이트임에도 불구하고 규모 면에서 비약적인 확장을 하는 중이다. 이에 본 논문에서는 위 세 개의 연재사이트를 중심으로 웹소설의 유형을 분류하고, 각 유형을 대표하는 작품들을 연구대상으로 선정하고자 한다.

본 논문에서는 먼저 2장에서 웹소설의 형식 및 내용적 특징을 분석하고자 한다. 3장에서는 웹소설에 나타난 아이콘과 일러스트를 중심으로 웹소설에 나타난 멀티모드성을 분석할 것이다. 이를 통해 웹소설의 멀티모드적 기호의 서사적 기능을 밝힐 수 있을 것으로 기대한다.

11) 2014년 12월 5일 기준의 통계(연구자 자체 집계)이다. 다만 웹의 특성상 콘텐츠가 휘발되거나 웹 사이트가 폐쇄되어 더 이상 사이트에 대한 접근이 불가능한 경우, '폐쇄'로 표기했다.

## 2. 웹소설의 형식과 서사적 계보

### 2-1. 신문연재소설과 드라마 극본의 재매개

웹소설은 웹 매체에 인쇄문학의 소설 형식이 결합한 서사체로, 웹을 통해서 정기적으로 일정 단위의 에피소드가 연재된다.<sup>12)</sup> 연재의 기법 및 분량 등을 고려할 때 이는 기존의 신문을 통해 다져진 연재소설의 방식과 유사하다. 한편 웹소설은 소설을 구성하는데 있어서, 문자 뿐 아니라 작중 인물들의 페르소나를 활용한 아이콘 및 일러스트 등 시각적 텍스트를 적극적으로 활용한다.<sup>13)</sup> 소설의 중간에 삽입되는 대표 일러스트의 경우, 대부분 작중 인물을 극적으로 재현한 이미지를 제시하고 있다. 이처럼 대중을 위한 소설 중, 문자와 대표 일러스트 한 것이 결합된 경우 역시 국내 신문연재소설에서 관습적으로 지켜오는 서술 방법 중 하나이다. 가령 근대 초기의 신문연재소설에서는 삽화 형식을 덧붙여 서사를 구현했던 바 있었다. 이때 삽화는 사건이나 인물의 행위를 재현하기 위해 삽입됐다.<sup>14)</sup>

12) 네이버 웹소설의 경우, 평균적으로 한 작품 당 일주일에 두 번씩 연재된다. 북팔이나 조아라 역시 작품마다 차이가 있기는 하나, 최소 일주일에 한 번에서 최대 세 번까지 정기적으로 작품이 업로드 되고 있다.

13) 웹소설은 종종 삽화, 사진 등의 시각적 텍스트를 통해 줄거리를 시각적으로 전달한다. 이때 웹소설 사이트에서는 이러한 시각적 텍스트를 가리켜 '일러스트'라 통칭한다.

14) 공성수, 「근대 소설 형성기 신문연재소설 삽화의 구성 원리 연구」, 『한국문학이론과 비평』, 제59집, 한국문학이론과 비평학회, 2013, 76쪽.



그림1. 신문 연재소설의 삽화(좌)와 웹소설의 일러스트(우)<sup>15)</sup>



그림1에서 알 수 있는 바와 같이, 신문 연재소설과 웹소설의 경우 문자의 배치 방향은 다소 차별적이다. 그러나 문자와 이미지가 병렬적으로 결합하고 있으며, 대표적 인물의 이미지가 독자에게 가장 먼저 다가오도록 유도한다는 점에서 그 효과는 유사하다. 이처럼 기존의 신문연재소설에서 삽화는 기능적으로 중요한 위치에 있었다. 삽화는 소설의 줄거리를 이미지로 극화하기 위한 장치였으며 이를 통해 이야기성을 획득했다. 가령 대부분의 삽화는 이미지를 통해 소설 텍스트 내부의 사건과 행위를 재현하거나 사건, 행위가 발생하고 있는 시공간적 배경을 구체화했다. 이를 통해 삽화는 서사적 재현 텍스트로서 기능할 수 있었다. 이처럼 신문연재소설에서는 삽화에 소설 예술의 내용을 충실하게 반영함으로써 사실감을 재구하는 것이 중요했다.<sup>16)</sup> 무엇보다도 독자들은 문자 이전에 삽화를 통해서 해당 에피소드에 대한 실마리를 얻게 됐다.

15) 그림1의 왼쪽 삽화는 1928년 11월 21일자 조선일보에 실린 홍명희의 대하소설 〈임궏정〉 중 일부이다. 오른쪽의 일러스트는 북팔에 연재 중인 웹소설 〈사신과 나〉의 31화 ‘취중진담’ 중 일부이다.

16) 공성수, 위의 논문, 85-88쪽.

웹소설에서 일러스트는 스토리를 사실적으로 묘사하기보다는 비현실성과 환상성을 강화하는 방식으로 나타난다. 가령 일러스트는 시간적, 공간적 배경에 대한 재현을 생략하고, 사건이나 행위보다는 주인공 캐릭터의 신체적 우월함을 묘사하는데 집중한다. 웹소설의 경우 인물 중심의 관계 형성 및 외부적 갈등이 사건의 중심을 이루게 된다. 따라서 인물을 중심으로 서사가 빠른 속도로 전개된다. 이처럼 재현의 방식은 다소 다르지만, 서사에서 가장 극적인 장면을 재현하고 있다는 점에서 웹소설의 일러스트는 신문연재소설의 삽화와 그 서사적 기능이 유사하다. 신문 연재소설의 삽화와 웹소설의 일러스트는 모두 문자와 결합하면서 독자에게 하나의 사건을 구체적으로 전달한다.

웹소설에서는 지문을 최소화하는 가운데, 인물의 대사를 중심으로 서사가 전개된다. 이때 대사의 앞에는 이모티콘이 나타난다. 이모티콘은 등장인물의 얼굴 모양으로 나타난다. 이에 대한 예시는 다음과 같다.

그림2. 웹소설에 나타난 드라마 극본의 재매개<sup>17)</sup>

<p>〈회상〉 3부 547. 라일 집 앞 놀이터. 밤. 라일. 큰 팔이건 가방에 스카프 리본으로 묶고 어루만진다. 카메라 놀이터 근처 갑으면서 팔이져 가면.. 놀이터 왼쪽에서 팔랑 건 재 라일을 바라보는 주원. 가방 주머니 꺼낸 재 하늘 바라보는 라일. 여전히 라일 바라보는 주원.</p> <p>〈회상〉 4부 548. 시크릿가든 / 주원 수상가족 다리. 오후. 호수에서 온 물이 젖은 재. 저택외벽 걸어 나오는 주원. 손 펴보면 라일의 오토바이 열쇠.</p> <p>〈회상〉 4부. 로열 백화점/ 명품매장. 낮. 바닥에 떨어져 있는 초콜과 가방. 신발.. 백화점 어지럼 안절부절 못하고 있는.. 주원. 매장에 들어오면 여직원들 인사하고.. 주원 (지갑 꺼내며) 그거 다 포장해줘요.</p> <p>〈회상〉 3부. 548. 라일 자취방. 저녁. 침대에 일드려있던 라일. 휴대폰 문자 소리.</p>	<p>그리고 문을 열고 나가는데 익숙한 얼굴이 기다리고 있었다.</p> <p>“어?” “뭐 그렇게 쳐다보나, 차운서?” “응수아.”</p> <p>익숙한 그 얼굴은 그녀의 하나뿐인 남동생 응수였다. 그녀는 눈에 띄게 반가운 눈빛으로 그에게 다가갔다.</p> <p>“아! 난 왜 말도 없이 남의 병원에 와?” “우리가 남이나? 요새 병원 끝나간대서 풍고물이라도 얻어먹으려고 왔대, 왜?” “코백기도 안 비치더니, 나 서운할 뻔했다?” “바쁜 척은 혼자 다 하디나? 아, 됐고 밥 사줘, 밥!” “응아. 오늘 누나가 한 덕 내주지.”</p> <p>운서가 감지 거만한 표정으로 말했다. 그러자 응수는 입지 않게 눈을 흘기고 그녀는 오랜만에 만난 동생에게 팔짱을 꼈다.</p> <p>그 순간 병원 주차장으로 차가 거칠게 들어섬. 엄청난 속도로 달려 들어와 브레이크를 밟았는지 시끄러운 굉음이 울렸다.</p>
--	--

17) 왼쪽 예시는 SBS 드라마 〈시크릿 가든〉의 극본 중 일부이며, 오른쪽 예시는 네이버 웹소설 〈고결한 그대〉 중 일부이다.

위 그림에서 볼 수 있듯, 웹소설의 서사는 인물의 대사를 중심으로 구성되며 설명에 해당하는 부분이 생략되어 나타난다. 이처럼 인물의 발화를 중심으로 서사를 전개하는 양식은, 드라마의 극본 형식을 통해서 대중화된 경우이다. 한국 라디오 드라마의 경우, 극본 낭독을 통해 일련의 이야기를 전달하는 구술적 서사 장르로 인지되어 왔다.<sup>18)</sup> 라디오에 이어서 등장한 TV 드라마의 극본 역시 캐릭터 중심의 대화를 통해서 서사가 전개된다. 이처럼 인물의 발화를 중심으로 서사를 구성한 극본의 형식이, 웹소설에도 재매개되었다고 볼 수 있다. 특히 웹소설에서는 삽화나 일러스트를 통해 인물의 외양을 시각적, 청각적으로 제시하고 있다.

무엇보다도 신문연재소설과 드라마는 모두 일정한 단위를 기준으로 이야기를 ‘분절’해 지속적으로 ‘연재’하는 방식을 채택한다. 한국 웹소설 역시 한 번에 완결된 작품을 업로드하는 것이 아니라, 반드시 연재 형식을 통해서 서사를 구성하고 전달하는 것을 원칙으로 삼는다. 이처럼 웹소설은 그 연재 방식 및 서사 구성 방식에 있어서, 전혀 새로운 형식을 제시했거나 미국 및 일본 등 해외 팬픽션의 전통을 계승했다고 보기 어렵다. 오히려 한국 신문연재소설 및 드라마 극본 등 대중들에게 친숙한 서사체를 일부 재매개함으로써, 한국 대중들에게 친숙하게 다가갈 수 있었다고 여겨진다.

## 2-2. 장르문학 관습의 선택적 수용과 조합

한국 웹소설에서는 국내의 전통적이거나 본격적인 문학의 장에서 다뤄지지 못했던 다양한 소재, 장르, 모티브 등을 채택한다. 따라서 한국

18) 최미진, 「한국 라디오서사의 갈래 연구」, 『한국문학이론과 비평』, 12권 3호 제40집, 한국문학이론과 비평학회, 2008, 176쪽.

문학에서 논의로 여겨지거나 중요하게 언급되지 못했던 대중문학 내지 장르문학<sup>19)</sup>에 대한 접근을 가능하게 한다. 현재 한국 웹소설 사이트에서는 다양한 작품의 유형을 분류하는 수단으로 내용적 장르 구분을 채택하고 있다.

표2. 한국 웹소설 사이트의 소설 장르 분류

사이트	장르	설명
네이버 웹소설, 조아라, 북팔	판타지	환상적 세계에서 일어나는 모험담을 주요 소재로 다루는 경우
	로맨스	남녀 간의 애정 관계를 주요 소재로 다루는 경우
	무협	동양적 세계를 주요 배경으로 채택, 무술을 연마하는 hiệp객의 수련을 주요 소재로 다루는 경우
	미스터리	괴기스럽거나 환상적인 이야기, 범죄 및 추리소설을 통칭
네이버 웹소설, 조아라	퓨전	두 가지 이상의 장르가 결합하는 경우
	라이트 노벨	일본의 서브컬처에서 발생한 소설로, 주로 청소년을 대상으로 하는 경우
	역사	특정한 역사적 시대 및 소재를 채택한 경우
	팬픽	아이돌 그룹 혹은 배우 등 현실 인물을 주요한 소재로 채택한 경우
조아라, 북팔	일반	위 장르에 속하지 않는 기타 장르를 통칭
조아라	스포츠	특정한 스포츠 종목을 이야기의 주요 소재로 채택한 경우
	게임	게임의 형식적, 내용적 요소를 차용하거나 게임적 세계관을 서사적 배경으로 채택하는 경우
	BL (Boy's Love)	남자와 남자 간의 애정 관계를 둘러싼 사건을 주요 소재로 다루는 경우
	패러디	특정한 원본 콘텐츠의 인물, 사건, 배경 등을 차용하는 경우
	문학	시, 수필, 비평문 등 전통적인 인쇄 문학을 지향하는 경우

19) 장르문학은 흔히 대중문학의 유의어로 활용되어 왔으며, 판타지, 과학소설, 무협소설, 연애소설, 역사소설, 탐정소설 등의 하위 장르를 포괄하는 문학을 가리킨다. 박철희, 『문학개론』, 형설출판사, 1985, 72-77쪽.

위 표에서 볼 수 있듯, 네이버웹소설, 조아라, 북팔에서는 ‘로맨스’, ‘판타지’, ‘SF’, ‘무협’ 등 기존의 장르문학의 방식대로 소설을 분류하고 있다. 이를 통해 웹소설의 경우 기존의 장르문학 내지 대중문학의 관습성을 계승한다는 점을 확인할 수 있다.

웹에서 장르문학을 수용한 경우는 웹소설 이전에도 이미 ‘사이버소설’을 통해 나타난 바 있다. 사이버소설이란, PC통신 시절에 통신공간 안에서 창작되던 ‘통신문학’의 범주에 속하는 것으로, 멀티미디어 환경과 함께 등장한 새로운 문학 장르이다.<sup>20)</sup> 사이버소설은 판타지, 로맨스, 무협, SF, 게임 등 기존에 정통소설에서는 다루지 않았던 대중적인 소재와 내용을 채택함으로써 문학적 지평을 넓혔다. 이는 ‘천리안’, ‘하이텔’ 등 초창기 포털사이트를 중심으로 발전하기 시작했다. 특히, ‘천리안’은 ‘나도 작가’란을 통해 누구나 자유롭게 소설을 게재할 수 있는 창작게시판을 제공한 바 있다. 이를 통해 SF소설, 추리소설, 무협소설, 공포소설 등 다양한 장르적 소재를 채택하는 작품들이 유통될 수 있었다.<sup>21)</sup>

웹소설 사이트에서도 유사한 시스템을 제공한다. 가령 네이버의 경우 ‘챌린지 리그’라는 게시판을 통해 아마추어 작가들이 자유롭게 소설을 게시할 수 있다. 이때 대중적 인기를 얻은 작품들이 정식 연재의 기회를 획득하게 된다. 조아라 역시 ‘작품’란이 동일한 기능을 제공하며, 북팔 또한 ‘웹소설 리그’를 통해 가장 많은 조회수를 얻은 작품이 자동적으로 ‘베스트 리그’로 넘어가는 방식을 택한다. 이처럼 웹소설 페이지에서는 누구에게나 참여의 기회를 제공하고, 이를 통해 다양한 소재와 장르를 수용하게 되었다. 이때 이러한 소재와 장르가 대체로 장르문학적인 특

20) 정인숙, 「다매체 환경과 소설의 변화」, 『다매체 문화와 사이버 소설』, 푸른사상, 2002, 77-78쪽.

21) 황효숙, 「한국 사이버 소설의 현황과 전망」, 『다매체 문화와 사이버 소설』, 푸른사상, 2002, 110-113쪽.

징을 통해 나타났다. 그러나 웹소설이 내용적 측면에서 주로 장르문학을 차용하고 있는 것은 사실이나, 본 논문에서는 장르문학 자체가 웹소설 페이지에 이식된 것은 아니라는 점에 주목한다.

표3. 대표적인 웹소설 장르의 양적 규모

	로맨스	판타지	퓨전(혼합 장르)	무협
네이버 웹소설	40,920	26,010	5,175	1,095
조아라	12,952	43,232	16,241	3,558
북팔	1,920	500	없음	60

위 표에서 볼 수 있듯, 웹소설에서 가장 많이 창작 및 소비되는 대표적인 네 가지 장르는 로맨스, 판타지, 퓨전, 무협이다. 이때 로맨스, 판타지, 무협 등의 경우, 기존의 장르문학이 웹으로 수용된 경우라고 할 수 있다. 특히 사이버소설은 웹이 장르문학을 수용한 경우로, 계보학적으로 웹소설의 전신이라고 볼 수 있다. 세부적으로는 먼저 로맨스 장르의 경우, 주로 남녀이합(男女離合)과 친소(親疎)를 다룬다. 남녀 간의 사랑은 모든 문화권 문학에서 가장 보편적으로 다루어 온 주제이다. 남녀이합과 친소의 주제는 고전소설에서는 애정서사를 통해, 통속소설에서는 연정소설을 통해 계승되어 왔다. 웹소설 이전의 사이버문학 내지 인터넷 소설에서는 이러한 로맨스 장르가 ‘인터넷소설’ 혹은 ‘팬픽’이라는 양식을 통해 발전했다.<sup>22)</sup> 웹소설의 경우, 내용적으로 남남, 남녀 등 두 사람 간의 사랑을 다룬다는 점에서 이러한 대중 문학 중 로맨스의 계보를

22) 인터넷 소설이란, 사이버 문학의 범주에 속하는 것으로 10대 아마추어 작가들에 의해 창작되고 그들끼리 향유하는 로맨스 소설이다. 팬픽은 인터넷 소설의 전사로 평가되며 실재하는 특정 연예인을 소설의 주인공으로 삼은 경우이다. 최미진, 『한국 대중소설의 틈새와 심층』, 푸른사상, 2006, 305-320쪽.

계승하고 있다. 대표적으로는 〈당신으로부터의 서신〉, 〈광해의 연인〉, 〈고결한 그대〉 등이 있으며, 이 작품들은 ‘남장 여자’, ‘신분을 초월한 사랑’, ‘신분 상승’ 등 애정서사에 전형적으로 등장하는 모티프를 적극적으로 차용한다.

판타지 장르는 서양 중세 분위기를 차용한 환상 세계를 배경으로 왕과 여왕, 기사와 마법사, 요정과 도깨비 등이 등장하는 모험 소설이다.<sup>23)</sup> 이때 환상적 소재와 공상 과학적 상상력을 적극적으로 차용한다. 비록 그 배경이나 세계관에 차이는 있을지라도, 한국의 경우 이는 고전소설에서 전기서사의 형식을 통해 발전한 바 있다. 판타지 장르는 이후에 사이버소설을 통해 다시 통신시절 대중문학의 주류를 이루게 된다.<sup>24)</sup> 시대적 차이는 있으나, 사이버소설은 그 내용적 측면에서 한국의 서사적 전통을 계승하고 있다고 볼 수 있다.<sup>25)</sup> 웹소설의 판타지 장르 역시 사이버소설에서 차용했던 소재나 주제를 수용 및 변형하는 방식으로 나타난다. 대표적으로는 〈영원의 밤〉, 〈프렌시아의 꽃〉, 〈메마른 빛, 이슬 한 방울〉 등이 있으며, 이 경우 각각 ‘뱀파이어’, ‘마족’, ‘이계 방문’ 등 이미 기존의 판타지 문학에서 빈번하게 나타났던 소재를 그대로 답습하고 있다.

이처럼 장르문학을 차용하는 웹소설의 경우, 대부분 그 전사로 사이버소설의 한 유형을 들 수 있다. 다만 ‘퓨전’ 장르의 경우, 웹소설에서만 찾아볼 수 있는 독자적인 콘텐츠이다. 때 본 논문에서는 장르를 작가와 독자가 공유하고 있는 일련의 구성상의 관례 내지 규약이라고 본다.<sup>26)</sup> 일찍이 현대 문학 이론에서는 장르의 개념을 ‘관습(convention)’으로 설

23) 한명섭, 『다매체 문화의 기반 형성 과정』, 『다매체 문화와 사이버 소설』, 푸른사상, 2002, 19쪽.

24) 김진량, 앞의 책, 76쪽.

25) 나은진, 앞의 논문, 90쪽.

26) M.H. 아브람스, 최상규 옮김, 『문학용어사전』, 예림기획, 1997, 146-148쪽.

명한 바 있다.<sup>27)</sup> 이러한 맥락에서 퓨전 장르는 기존의 장르문학에서 빈번하게 채택했던 관습들을 선택적으로 수용하고 다양한 조합을 통해 제시한다. 이 과정에서 새로운 형식을 덧입히기도 하고, 새로운 장르가 발생한다는 점에서 이는 컨버전스(convergence) 패러다임의 특징을 보여준다고 할 수 있다. 컨버전스는 플랫폼과 콘텐츠의 융합적 현상이다.<sup>28)</sup> 컨버전스 패러다임에 따라 디지털 콘텐츠에 나타난 스토리텔링 역시 독자적이고 새로운 방식으로 나타나고 있다.

웹소설에서는 형식적 컨버전스와 내용적 컨버전스가 모두 나타난다. 형식적 컨버전스란 두 가지 이상의 매체가 결합해 나타나는 경우이다. 대표적으로 북팔에서는 사진과 소설을 결합한 ‘포토소설’, 웹툰과 소설을 결합한 ‘웹툰소설’ 등의 새로운 형식을 찾아볼 수 있다. 한편, 내용적 컨버전스는 판타지와 로맨스, 미스터리와 무협 등 그 서사적 장르가 경계를 넘나들며 융합하는 경우를 가리킨다. 대표적 예시로 조아라의 〈사가 SAGA〉는 ‘게임소설’로 분류되며, 이는 롤플레이팅 게임의 세계관을 서사적 배경으로 채택하고 있다. 뿐만 아니라 ‘퀘스트(Quest)’, ‘NPC(Non-Player Character)’, ‘아이템’ 등 게임의 요소들을 서사적 제재로 차용한다. 나아가, 형식과 내용이 융합하는 경우도 찾아볼 수 있다. 네이버 웹소설의 〈채널 나인〉의 경우, 내용적으로는 미스터리 장르를 채택하고 있으며 그 형식으로는 ‘채팅 창’을 차용한다. 본 논문에서는 이처럼 컨버전스를 통해 나타난 새로운 문학적 형식들이 전통적인 문학 장르들이 새로운 서사체로 이행하는 과정에서 발생한 과도기적 형태라고 본다.

27) 최성민, 『장르 문학의 현실과 지평』, 『구보학보』, 6권, 구보학회, 2011, 252-253쪽.

28) 헨리 젠킨스, 김정희원 옮김, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008, 7쪽.



### 3. 멀티모드적 기호의 서사적 기능

#### 3-1. 아이콘과 대사를 통한 연극적 수행

웹소설은 언어, 이미지, 아이콘 등 멀티모드적 기호가 결합하여 전자적 담화(electronic discourse)를 구성한다.<sup>29)</sup> 이러한 텍스트와 이미지 간 상호적 결합에 바탕을 둔 기호적 시스템은 서사적인 기능으로 연계된다.<sup>30)</sup> 다음 표는 한국 웹소설에서 통용되고 있는 소설의 서술 예시이다. 한국의 웹소설은 대부분 아래와 같은 형식으로 소설을 전개하는 것을 원칙으로 삼는다.

표4. 웹소설에 나타난 아이콘과 대사






<b>등장인물</b>	 "죄를 물어려는 것이 아닙니다. 그저 확인하고 싶었을 뿐이오."  "하오나 저하, 어찌……."  "내 저 아이와 잠시 이야기를 나눠야겠소."
<b>익명의 인물</b>	 "폐하께서 주신 시간이 이틀밖에 남지 않았습니다. 그 안에 찾아내지 못한다면 우리의 안위를 보장할 수 없다 하셨습니다."
<b>익명의 다수</b>	 "북천세가의 가주께서 암습을 당하셨다면?"

표4에서 볼 수 있듯이, 한국 웹소설은 등장인물의 대사와 아이콘을 동시에 병렬적으로 제시한다. 스콧 맥클라우드(Scott McCloud)에 따르면,

29) Renkema, Jan, *Introduction to Discourse Studies*, John Benjamins Publishing Company, 2004, pp.69-72.

30) Gardner, Jared, "Film+Comics: A Multimodal Romance in the Age of transmedial convergence", *Storyworlds across Media: Toward a Media Conscious Narratology*, University of Nebraska press, 2014, p.195.

만화의 경우 이처럼 대사와 아이콘의 ‘병렬 결합’을 통해서 서사를 진행한다.<sup>31)</sup> 아이콘(icon)이란 본래 도상(圖像)을 뜻하며, 협의로는 사람이나 장소, 사물 혹은 발상을 표상하는 형상이라는 의미로도 사용된다.<sup>32)</sup> 웹소설에서 아이콘은 특정 인물을 만화적인 방식으로 형상화하기 위한 기호로 작용한다. 아이콘의 경우 주로 인물의 얼굴을 클로즈업하는 방식으로 나타난다. 또한 아이콘은 말풍선의 형식을 차용하며, 해당 인물의 대사를 지시한다. 이처럼 웹소설은 아이콘과 대사의 병렬적인 결합을 통해 일련의 스토리를 전달하는 데 있어 작중 인물을 구체화하고, 대사를 보여주기(showing) 형식으로 제시한다.

이처럼 웹소설에서는 멀티모드성을 활용해 독자에게 아이콘과 대사를 하나의 통합체로 전달한다. 그 과정에서 간접적인 설명이나 지문을 최소화하거나 아예 생략한다. 대사 중심의 서사 전개를 통해서, 극의 진행 속도를 빠르게 하며, 실시간 대화의 형식으로 극적 긴장감을 강화하고 현장감을 동반한다. 뿐만 아니라 이를 통해 마치 무대 위의 배우와 관객의 상호작용과 마찬가지로 독자와 작중 인물의 상호작용을 유도한다. 이처럼 웹소설은 시각적 텍스트와 청각적 텍스트의 멀티모드적 결합을 통해서 연극적 수행(theatrical performance)의 효과를 발생시킨다. 연극적 수행이란, 연기자(performers)와 관찰자(observer) 사이의 특별한 종류의 상호작용을 일컫는다.<sup>33)</sup> 이러한 상호작용의 필수적인 요소는 관객이 연기자가 역할놀이(role-playing) 혹은 위장(pretense)을 하고 있음에도, 관객이 이러한 허구성을 적극적으로 수용하고 믿는 것이다.

웹소설에서 아이콘은 인물의 서사적 역할에 따라 그 모양이 각각 다

31) 스콧 맥클라우드, 김낙호 옮김, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2010, 166쪽.

32) 스콧 맥클라우드, 위의 책, 34-35쪽.

33) Osipovich, David, What is a Theatrical Performance?, The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Volume 64, Issue 4, 2006, pp.461-470.

르게 나타난다. 가령 극중 주요 인물인 경우에는 보다 구체적인 묘사를 통해 제시되지만, 단역인 경우에는 실루엣만을 통해 그 익명성을 강화한다. 이처럼 아이콘을 표현하는 과정에서 각 인물의 서사적 기능의 대비가 분명해진다. 이를 통해 중요한 인물은 전경화되고, 그 외의 인물은 후경화 되어, 독자가 단시간에 극적인 이야기를 소비하도록 유도한다.

웹소설의 연극적 수행성은 에피소드의 제목에서도 나타난다. 웹소설은 에피소드별 제목을 주로 대사의 형식으로 제시한다.

표5. 웹소설 〈구르미 그린 달빛〉에 나타난 대사형 제목

2화. 저놈…… 재밌지 않느냐?	78화. 너를 사모한다
3화. 내가 뭐가 되겠다고 했다고?	80화. 나를 놓지 마라
12화. 지금 뭐하시는 겁니까?	82화. 초심을 잃지 마십시오.
21화. 자네…… 왜 우는 겐가?	83화. 잠시만 이리 있자
24화. 그 연서, 네가 쓴 것이냐?	84화. 저는 그분의 여인입니다
31화. 무슨 놈의 하루가 이리 다사다난해?	85화. 이리 살지 않을래?
32화. 저한테 너무 잘해 주지 마십시오.	86화. 저하의 뒤는 제가 지킬 것입니다
34화. 왜 이렇게 친절하십니까?	88화. 너는 알 것 없다.
35화. 대신…… 한 가지 조건이 있습니다.	94화. 나를 올린 녀석이 왔구나
37화. 지금 상당히 위험한 발언 하신 거 아십니까?	95화. 함께 할 수 없다면 어찌하겠느냐?
38화. 대체 지금 무슨 일이 벌어지려는 거야?	101화. 화초저하도 괜찮으시죠?
43화. 소원입니다	102화. 네가 어찌 여기 있는 것이냐?
46화. 내가 어여뻐 여기는 사람이오	105화. 나는 너를 연모할 수밖에 없다
50화. 여장이 아니라 여인입니다	106화. 그 약조, 지킬 때가 되었소
51화. 자꾸 이러시면 진심으로 뺏고 싶어지지 않습니까.	107화. 저와 한잔하는 건 어떻겠습니까?

52화. 너는 이제부터 내 사람이니까.	109화. 라온아…… 라온아……
55화. 나는…… 여인이 좋다!	110화. 너에게 이런 모습…… 보이고 싶지 않다
58화. 너…… 괜찮은 거야?	111화. 널 지킬 수 있게 해주어…… 정말 고맙다
61화. 지금, 저한테 고백하신 겁니까?	114화. 저기 계신 분이 누구시라고요?
62화. 나도 네가 좋다.	121화. 그럴 리가 없습니다.
65화. 이 행복이 영원하였으면 좋겠습니다.	

위 표에서 볼 수 있듯, 웹소설에서는 종종 의문형 대사를 제목으로 제시한다. 이때 그 제목은 주인공 캐릭터의 대사에 해당한다. 이는 해당 에피소드에서 가장 중요한 내용을 압축적으로 제시하거나 이야기의 반전을 발각하기도 한다. 분명 이러한 제목이 호기심을 불러일으켜 독자가 그 글을 읽게끔 유도하는 역할을 하는 것은 사실이나, 이를 통해 서사의 중요한 부분이 극적으로 제시된다.<sup>34)</sup> 이처럼 웹소설은 아이콘과 대사에 나타난 연극적 수행을 통해 서사의 일부를 극대화하며, 주인공 캐릭터를 전경화 함으로써 인물을 중심으로 서사를 이끌어나간다. 특히 대사를 통한 청각적 환기, 아이콘 등 이미지를 통한 시각적 이미지 구체화 등을 병렬함으로써, 작가의 간접적 목소리가 지문을 통해서 드러나는 것을 최대한 배제하고 오직 극중 인물들을 중심으로 서사를 전개한다. 즉 기존의 인쇄문학에서 중시되던 내포적 작가(implied author)가 최대한 후면화 되도록 한다.

이처럼 웹소설의 경우 개별 작가의 특이한 주제를 전면에 내세우기 보다는, 독자가 쉽게 공감하고 감정이입하거나 대상으로 삼을 만한 인물을 중심으로 서사를 재편한다. 이 과정에서 문제적 인물의 내적 갈등

34) 김진량, 앞의 책, 216쪽.

에 집중하기보다는, 보편적 인물의 외적 갈등 및 사건에 집중한다. 따라서 인물의 내적 갈등을 엿볼 수 있는 묘사, 설명, 지문 등이 축소되고, 대신 인물들의 외적 발화인 대사만을 중심으로 극을 전개해 나간다. 따라서 극의 전개 속도가 빠른 편이다. 이는 마치 연극 무대에서 오로지 페르소나로 분한 배우를 통해서 극이 전개되는 것과 유사한 원리이다. 따라서 독자 역시 인물들 간의 대사를 통해서 인물 간 갈등 관계를 파악하고, 극적 전개에 쉽게 몰입하게 된다.



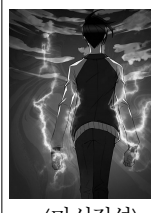

### 3-2. 일러스트를 통해 구현되는 시공간적 진공상태

웹소설에서는 일러스트를 통해서 인물, 사건, 배경 등이 시각화되어 나타난다. 인물의 경우 종종 아이콘이라는 형태를 통해 형상화된다. 또한 아이콘과는 별개로 일러스트가 소설의 하단에 삽입된다. 웹소설에서 일러스트란 서사의 일부를 채택해 이를 이미지로 표현한 시각적 텍스트를 지칭한다. 일러스트와 연술은 교차적으로 제시된다. 이는 앞서 살펴본 바와 같이, 신문연재소설에서 삽화가 수행하던 서사적 기능을 재매개한다고 할 만하다. 다만 신문연재소설에서 삽화가 주로 문자로 표현된 인물, 사건, 배경을 보다 사실적으로 구체화하고 보완하는 기능을 했다면, 웹소설의 일러스트는 다른 서사적 역할을 수행한다.

표6에서 볼 수 있듯, 웹소설에서 일러스트의 경우, 기존의 신문연재소설이 주로 리얼리즘을 표방했던 것과 달리 로맨스, 판타지 등 환상성에 보다 기반을 두고 있다. 따라서 주요 인물, 사건, 배경을 시각화하는데 있어서도 리얼리즘의 법칙을 배제하고, 극단적인 환상성을 그 기준에 두게 된다. 인물의 경우, 극단적으로 아름다운 외모를 통해 동경의 대상으로 신화화된다.<sup>35)</sup> 따라서 인물은 현실에서는 볼 수 없는 신적인 존재

로 격상된다. 사건의 경우, 서사에서 가장 중요한 순간만을 포착한 후 이를 강화해서 제시한다. 배경의 경우, 인물 간의 관계나 사건을 은유적, 추상적인 방식으로 묘사한다.

표6. 웹소설의 일러스트에 나타난 인물, 사건, 배경

	로맨스		판타지	
대표적 예시	 〈구르미 그린 달빛〉 117화.	 〈프렌시아의 꽃〉 88화.	 〈마신전설〉 75화.	 〈패왕연가〉 56화.
인물	남녀 주인공		주인공	
사건	남녀의 결합, 친소		적과의 전투, 대립	
배경	결연의 은유적 표현		우월한 신체의 은유적 표현	

웹소설의 일러스트는 그 웹소설이 내용적으로 어떠한 장르를 지향하느냐에 따라서 각각 다른 도식 및 관습성을 적용하게 된다. 존 카웰티(John G. Cawelti)에 따르면 ‘구성적 공식성(formulas)’은 개별적인 작품 속에서 사용된 서사적이거나 극적인 관습들의 구조 중에서 보편적인 이야기 원형으로 구체화할 수 있는 보다 큰 구성의 형태에 관련된 것이다.<sup>36)</sup>

35) 김명석, 『인터넷 소설, 새로운 이야기의 탄생』, 책세상, 2009, 128쪽.

36) Cawelti, John. G, *Adventure, Mystery, and romance: Formula Stories as Art and Popular culture*, The University of Chicago Press, 1976, pp.5-8.

표7. 장르 별 일러스트에 나타난 시각적 은유

	서사적 사건	시각적 은유
로맨스	주인공의 신체적 우월함	여성(꽃), 남성(빛)
	남녀의 친소, 결합	꽃, 햇살
	남녀의 갈등	번개, 색채 대비
판타지	주인공의 신체적 우월함	번개, 바람, 물, 불
	주인공과 적의 대립	번개, 바람, 물, 불
무협	주인공의 신체적 우월함	여성(꽃, 달), 남성(하늘, 바람, 물, 불)
	주인공과 적의 대립	번개, 바람, 물, 불

표7에서 볼 수 있듯, 로맨스 장르에서 일러스트는 남녀 주인공의 결합이나 갈등 등 두 인물의 관계를 재현하는 장면으로 구성된다. 이러한 시각적 은유는 서사적 사건에 나타난 환상성을 강화하며 서사적 사건을 직관적으로 표현한다. 시각적 은유는 대개 일러스트의 중심이 되는 인물이 아닌 부차적 요소가 되는 배경을 통해 나타난다. 예를 들어, 꽃이 피어나는 이미지나 햇살 통해 남녀 주인공의 관계맺음을 묘사하는 것이 대표적 예시에 해당한다. 혹은 남녀 주인공 사이에 번개가 치는 시각적 효과를 삽입함으로써 두 인물이 갈등하고 있음을 만화적으로 보여줄 수도 한다.

판타지나 무협 장르의 경우, 일러스트는 주인공의 우월함을 강조하는 방식으로 나타난다. 따라서 관계 지향적인 장면보다는 주인공과 적이 대립하는 장면을 제시하는 경우가 많다. 이때 배경의 차원에서 주인공이 지닌 비현실적인 힘을 추상적으로 표현한다. 가령, 주인공의 초능력이나 물리적 힘을 번개, 바람, 물 등 자연 현상으로 대체해서 제시한다.

다만, 장르에 따라 그 표현방식이 각기 다르기는 하나 주인공의 신체

적 우월함에 대한 표현은 웹소설의 전형적 요소이다. 로맨스 장르의 경우, 이는 아름다운 외모를 강조하는 방향으로 나타나며 판타지나 무협 의 경우, 아름다운 외모뿐만 아니라 물리적 힘 역시 강조하는 방향으로 나타난다. 장르를 불문하고 주인공의 우월한 외양 묘사는 웹소설 일러스트에서 큰 비중을 차지한다. 이처럼 일러스트에 나타난 인물, 사건, 배경은 극단적인 비현실성을 통해 시공간적 진공상태를 드러낸다. 이는 시간과 공간이 완전히 정지된 진공의 상태, 현실에 존재하지 않는 허구적 상태를 의미한다. 이러한 비현실적 상태는 극단적인 로맨스와 판타지를 보여줌으로써 대중 독자들의 허구에 대한 욕망을 충족시킨다.

이처럼 한국 웹소설에서 일러스트는 장르적 도식과 결합해 전형화된 방식으로 반복된다.<sup>37)</sup> 특히 한국 웹소설의 일러스트는 환상성에 기반을 둔 극화된 인물, 사건, 배경의 도식을 강조한다. 여기에 더하여 웹소설은 멀티모드적 기호를 통해 비현실적인 상황을 통해 대리만족을 얻고자 하는 대중의 욕망을 보다 다감각적으로 실현한다. 한국 웹소설에서는 개별 서사의 특이성은 후경화되고, 상투적 요소 즉 장르 문학의 관습성이 오히려 전경화된다.<sup>38)</sup> 따라서 독자들은 이러한 상투적 요소, 즉 클리셰를 중심으로 서사를 소비하게 된다. 한국 웹소설의 독자들은 개별 작가의 개별 작품을 소비하거나 작가의 가치관을 통해서 교훈을 얻고자 하는 의의보다는, 오히려 기존의 대중문학 및 서사체를 통해서 공고하게 굳어진 장르의 관습성을 반복적으로 소비하고자 하는 욕망이 더 크다. 따라서 웹소설에서는 작가주의보다는 장르 자체의 관습성이 앞서게 된다.

37) 박인성, 『인터넷 소설의 작은 역사』, 『한국문학연구』, Vol.43 No.0, 동국대학교 한국문학연구소, 104쪽.

38) 아즈마 히로키, 이은미 옮김, 『동물화하는 포스트모던』, 문학동네, 2007, 16쪽.



#### 4. 결론

본 논문은 웹 공간을 통해 새롭게 나타난 서사 양식 중 한국의 웹소설에 주목하고, 웹소설의 서사적 특징 및 매체와의 상관관계에 주목했다. 한국 웹소설의 경우, 전통적인 인쇄문학의 소설을 재매개하면서 그 과정에서 웹의 멀티모드적 특성을 역시 적극적으로 차용하고 있었다. 이에 본 논문에서는 웹소설의 형식적 측면과 내용적 측면을 모두 분석함으로써 매체적 특이성이 서사체를 구성하는 과정과 그 서사적 기능을 밝히고자 했다.

웹소설의 경우, 웹이라는 매체에 일정한 분량의 소설이 정기적 간격에 걸쳐 연재되는 형식을 채택하고 있었다. 또한 그 기본적인 구성 조건으로는 텍스트를 삼고 있으나, 동시에 멀티미디어적 기호를 통해 다양한 매체를 적극적으로 재매개하고 있었다. 특히 웹소설에서는 소설을 구성하는데 있어서, 문자 뿐 아니라 작중 인물들의 페르소나를 활용한 아이콘 및 일러스트 등 시각적 텍스트를 적극적으로 활용하고 있었다. 일러스트의 경우, 비록 시대적 차이는 있으나 서사적으로 중요한 사건을 재현한다는 점에서 그 전신을 신문연재소설의 삽화에서 찾을 수 있었다. 한편, 아이콘의 경우 대사와 결합을 통해 제시되었는데, 그 결합의 방식이 라디오드라마와 TV드라마의 극본 형태와 유사함을 밝힐 수 있었다. 이처럼 웹소설은 그 연재 방식 및 서사 구성 방식에 있어서, 전혀 새로운 형식을 제시한 것은 아니다. 다만 한국의 신문연재소설 및 드라마 극본 등 대중들에게 친숙한 서사체를 재매개함으로써, 한국 대중들에게 친숙하게 다가갈 수 있었다고 여겨진다.

웹소설은 내용적으로 국내의 전통적이거나 본격적인 문학의 장에서 다뤄지지 못했던 다양한 소재, 장르, 모티브 등을 채택하고 있었다. 특

히 웹소설의 주를 이루는 로맨스, 판타지, 무협 등의 장르는 대중문학의 한 갈래인 장르문학의 특징을 그대로 답습하고 있었다. 또한 웹소설에서는 멀티모드적 기호를 통해 비현실성과 환상성을 극대화하고 있었다. 가령, 아이콘은 대사와 병렬적으로 결합함으로써 인물과 장면을 생동적으로 재현하고 있었다. 웹소설에서 일러스트는 인물, 사건, 배경을 장르적 관습에 따라 일관적인 방식으로 표현하고 있었다. 가령 로맨스 장르의 경우 남녀의 결연을 강조하기 위해 낭만성을, 판타지나 무협 장르의 경우 주인공의 우월한 힘을 강조하기 위해 환상성을 극대화하고 있었다. 이처럼 웹소설의 일러스트는 장르적 공식과 결합해 반복적으로 나타나고 있었다. 이는 웹소설에서 작가주의보다 장르 자체의 공식이 더 중요함을 보여주었다. 반복적인 클리셰를 통해 고착된 장르적 공식은 곧 대중의 욕망을 반영한다. 이처럼 한국 웹소설은 디지털 시대 대중의 요구에 힘입어 창작 및 소비되고 있는 대표적인 대중문학이다.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

조아라 <http://www.joara.com/main.html>

네이버 웹소설 <http://novel.naver.com/webnovel/weekday.nhn>

북팔 <http://novel.bookpal.co.kr/best>

### 2. 논문과 단행본

공성수, 「근대 소설 형성기 신문연재소설 삽화의 구성 원리 연구」, 『한국문학이론과 비평』 제59집, 한국문학이론과 비평학회, 2013, 75-108쪽.

나은진, 「디지털 시대와 여성신화 : 사이버문학에 나타난 여성상을 중심으로」, 『인문학연구원 2002년도 추계학술대회: 신화와 디지털 문화』 Vol.2002 No.0, 이화여자대학교 인문학연구원, 2002, 41-72쪽.

김재국, 「사이버 환경의 등장과 소설의 변화」, 『현대소설연구』 제11호, 한국현대소설학회, 1999, 45-62쪽.

김명석, 『인터넷 소설, 새로운 이야기의 탄생』, 책세상, 2009.

김진량, 「웹 게시판소설의 서사 연구」, 한양대학교 대학원: 국어국문학과 박사학위 논문, 2000.

김진량, 『인터넷, 게시판 그리고 판타지소설』, 한양대학교 출판부, 2001.

박인성, 「인터넷 소설의 작은 역사」, 『한국문학연구』 제43집, 동국대학교 한국문학연구소, 91-123쪽.

박철희, 『문학개론』, 형설출판사, 1985.

스콧 맥클라우드, 김낙호 옮김, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2010.

아즈마 히로키, 이은미 옮김, 『동물화하는 포스트모던』, 문학동네, 2007.

이용옥, 「인터넷 연재소설의 상호 소통 방식: 작가의 태도와 독자의 반응을 중심으로」, 『한국언어문학』 제77집, 한국언어문학회, 2011, 179-206쪽.

정인숙, 「다매체 환경과 소설의 변화」, 『다매체 문화와 사이버 소설』, 푸른사상, 2002.

최미진, 『한국 대중소설의 틈새와 심층』, 푸른사상, 2006.

최미진, 「한국 라디오서사의 갈래 연구」, 『한국문학이론과 비평』 12권 3호 제40집, 한국문학이론과 비평학회, 2008, 169-193쪽.

최성민, 「장르 문학의 현실과 지평」, 『구보학보』 6권, 구보학회, 2011, 251-269쪽.

한명섭, 「다매체 문화의 기반 형성 과정」, 『다매체 문화와 사이버 소설』, 푸른사상,

2002.

황효숙, 『한국 사이버 소설의 현황과 전망』, 『다매체 문화와 사이버 소설』, 푸른사상, 2002.

헨리 젠킨스, 김정희원 옮김, 『컨버전스 킬체』, 비즈앤비즈, 2008.

Cawelti, John. G, *Adventure, Mystery, and romance: Formula Stories as Art and Popular culture*, The University of Chicago Press, 1976.

Gardner, Jared, "Film+Comics: A Multimodal Romance in the Age of transmedial convergence", *Storyworlds across Media:Toward a Media Conscious Narratology*, University of Nebraska press, 2014.

Kress, Gunther, *Multimodality: A Social Approach to contemporary communication*, Routledge, 2010.

M.H. 아브람스, 최상규 옮김, 『문학용어사전』, 예림기획, 1997.

Osipovich, David, What is a Theatrical Performance?, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Volume 64, Issue 4, 2006, pp.461-470.

Renkema, Jan, *Introduction to Discourse Studies*, John Benjamins Publishing Company, 2004.

Ryan, Marie-Laure, "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology", *Storyworlds across Media:Toward a Media Conscious Narratology*, University of Nebraska press, 2014.

## Abstract

### A Study on Multimodality of Korean Web Novel

Han, Hye-Won (Ewha Womans University) •

Kim, Ju-Na (Hankyong National University)

This study focused on the creation and consumption of contents through web space by mass, and investigated the narrative features of Korean web novel. The web novels adopt the multimodal characteristics of web in the process of remediating the traditional novels. By analyzing the form and content of web novels, this study investigated how the medium specificity configured the narrative.

For web novel, it is published on a regular basis with certain amount of text. The basic configuration requirement is literal text, however at the same time it actively adopts the multimedia signs which involve visual and auditory senses. This study tried to reveal that the web novel is related to Korean traditional narratives in terms of the ways of publishment and narrative configuration. Through this, this study tried to explain the reason web novel appeals to the public.

On the other hand, this study noted that the web novels adopt various topics, genres, and motifs which had not been covered in the Korean traditional or serious literature. This study investigated the convergence phenomena in form and content derived from adopting and selectively combining the practice of genre Literature. Furthermore, this study analyzed the narrative meaning of this phenomena.

This study premised that these aspects of creating and consuming a narrative through the multi-sensory representation in the web space are derive from the requirements of the digital mass. Thus, this study analyzed the form and content of web novel, and by deriving the narrative characteristics it also tried to prove that web novel is an alternative popular literature of digital era.

(Key Words: Korean web novel, multimodality, remediation, genre literature, popular culture)

292 대중서사연구 제21권 1호

투고일 : 2015년 3월 10일 투고

심사일 : 2015년 4월 4일 심사

수정보완일 : 2015년 4월 12일 수정제출

게재확정일 : 2015년 4월 15일