10.15686/fkl.2025..66.407

웹소설『화산귀환』팬덤의 젠더 정치와 텍스트 수행

강남규
성균관대학교 국어국문학과 박사수료

목차

1 들어가며
2 취향 공동체의 형성과 담론 경합
3 팬덤 수행과 관계성의 재구성
4 팬덤의 정치성 – 해석, 연대, 그리고 저항
5 나가며

국문초록

본 연구는 웹소설『화산귀환』을 둘러싼 팬덤의 형성과 그 수행적 실천을 젠더 정치의 관점에서 분석한다. 특히 '남성향'으로 인식되어 온 무협 장르에서 여성 독자들이 취향 공동체를 형성하고, 텍스트 해석과 2차 창작의 실천을 통해 장르의 담론 지형을 재구성하는 과정을 분석하는 데 목적을 둔다. 이를 위해 트위터, 디시인사이드, 여성시대 등 온라인 커뮤니티의 담론과 팬픽 등 2차 창작을 주요 분석 대상으로 삼았다. 팬덤은 자신들의 취향, 욕망, 경험을 통해 텍스트를 재의미화하며 캐릭터 해석과 2차 창작을 통해 독자적인 해석의 문법을 형성하고 있었다. 특히 네이버 불매운동 시기, 팬덤은 작품의 핵심 가치로 해석된 '협의(俠義)'를 현실의 윤리적·정치적 실천과 결부시키며 불매에 앞장섰고, 동시에 2차 창작과 비공식 팬 행사를 지속함으로써 텍스트 향유를 중단하지 않는 대안적 실천을 해나갔다. 이러한 과정은 팬덤이 텍스트를 능동적으로 재의미화하고 남성-이성애 중심의 장르 규범에 균열을 일으키는 수행적 주체임을 드러낸다. 본 연구는 텍스트의 윤리적·정치적 해석과 전유를 통해『화산귀환』팬덤이 수행하는 젠더 정치를 분석하고, 구체적 사례를 통해 팬덤의 정치성과 수행성을 조명했다는 점에서 의의를 지닌다.

국문핵심어: 웹소설, 장르, 화산귀환, 팬덤, 젠더 정치, 텍스트 수행

1 들어가며

최근『전지적 독자 시점』과『화산귀환』의 인기에 힘입어 웹소설에 대한 연구가 한층 진행되고 있다. 대형 웹소설 IP의 탄생은 장르 소설계에 큰 변화를 몰고 왔다.『전지적 독자 시점』,『화산귀환』,『내가 키운 S급들』,『백작가의 망나니가 되었다』 등의 작품에서 여성 독자들의 존재가 부각되면서, 웹소설 시장에서도 충성도가 높고 굿즈 구매력이 높은 소비자인 여성 독자층을 유치시킬 수 있느냐 마느냐가 성패에 큰 영향을 미친다는 인식이 퍼져나가기 시작한 것이다. 실제로『전지적 독자 시점』과『화산귀환』의 성공을 보도하는 인터넷 기사들은 대부분 여성

독자 비율에 대해 언급하고 있고, 선행연구에서도 2010년 이후 웹소설 시장에서 『전지적 독자 시점』, 『화산귀환』 등의 성공 요인으로 여성 독자층 유입을 꼽았다.[1] 이러한 상업적 성공에 대한 욕망은 웹소설 시장 전반에서 '남성향'[2] 작품에도 여성 독자층의 유입을 위해 여성 인물에 대한 성적 대상화를 제외하거나 로맨스 서사를 아예 배격하는 등의 유행을 불러일으켰다. 남성향 코드에서 기초했으나 '남성향'과 '여성향' 어느 쪽으로도 해석될 수 있는 혼종적인 성향의 서사들이 새롭게 나타나기 시작했다.

하지만 이는 웹소설 작가들의 시점일 뿐, 웹소설 시장에서 '남성향'과 '여성향'이라는 이분법으로 나타나는 독자들의 욕망과 소비 취향은 변하지 않았다.[3] '남성향'과 '여성향'은 젠더에 따른 취향을 가리키기에 앞서 독자들 스스로가 자신이 속한 커뮤니티-공동체와 더불어 그 안티테제로서 존재하는 집단을 정체화하기 위한 담론으로서 수행되기 때문이다. 따라서 웹소설 작가들이 '남성향'과 '여성향'의 이분법적 틀을 해체하고자 벌이는 시도들은 기존 독자들의 욕망과 맞

---

1 상업적인 문화·예술 분야에서 여성은 남성에 비해 구매력과 충성도 면에서 매력적인 고객층이다. 송가윤, 「신무협 웹소설의 남성향 여성향 혼종적 서사 구조에 대한 독자 반응 경합 연구」, 서강대학교 석사학위논문, 2023, 5-6쪽.

2 웹소설 시장은 '남성향'과 '여성향'으로 크게 양분되어 있다. 하지만 이 분류는 사실 굉장히 자의적이고 모호하다. 주인공이 남성인지 여성인지, 로맨스가 있는지, 캐릭터의 성비가 어떤지, 작품의 소재나 서사가 어떠한지 등 판단을 위한 조건이 무수히 많기 때문이다. 그럼에도 불구하고 웹소설 시장에서 판타지/무협은 남성향, 여성들이 주로 보는 작품들은 '로맨스 판타지'라는 인식이 전반적으로 퍼져 있다. 작품에 로맨스가 등장하지 않더라도 일단 주인공이 여성이면 '로맨스 판타지' 장르로 분류되었기 때문에 이에 대한 문제 제기가 이루어지기도 했을 정도로, 여성들이 읽고 쓰는 작품은 판타지가 아니라 '로맨스 판타지'의 이름으로 기존의 장르로부터 분리되어야만 했다. 현재에 이르러 이러한 구분을 넘어서려는 여성 작가와 독자들의 시도가 다방면으로 이루어지고 있으며, 송가윤의 선행연구대로 작가의 무성화와 '남성향'·'여성향'의 혼종화가 진행되었으나 완전히 극복되었다고 보기는 어렵다.

3 이융희는 일반적인 웹소설 독해가 즉발적인 감정적 작용으로 대표되면서 특정 집단이 기쁨을 느끼는 구조적 맥락이 중요해지고, 이러한 기호의 소비 과정에서 누가, 어떻게 만족하고 어떤 감정을 느끼는가에 따른 시장 경향성이 중요시되면서 남성향/여성향이라는 이분법의 틀이 남게 되었다고 분석했다. 이융희, 『웹소설을 가르치고 있습니다』, 요다, 2023, 38-43쪽.

부딪치게 되고, 작가와 서로 다른 독자들의 욕망이 경합하는 과정에서 웹소설을 쓰고 읽는 이들이 누구이며 어떤 것을 느끼는지, 어떤 방식으로 즐기는지 그동안 '남성향'과 '여성향'으로 통칭하던 독자들의 '취향'의 구성이 드러나게 되는 것이다.

본고의 관심사는 어떤 점에서 여성 독자들이 "여성들에게 적대적"이며 "남자들에 의한, 남자들을 위한, 남자들에 관한"[4] 장르로 여겨져 왔던 무협 장르에 속하는 『화산귀환』에 이끌렸는지, 팬덤 공동체가 그동안의 장르 독자들과 어떤 측면에서 다른 방식의 '읽기'를 실천하는지에 있다. 이를 증명하듯 『화산귀환』에 대한 선행연구는 서술 전략을 통해 '무협'의 진입장벽 완화[5], 장르 젠더성의 혼종화와 서사 내부의 여성 서사[6], 독자의 대리만족에 따른 대중성[7] 등 웹소설을 향유하는 독자들의 존재에 주목하여 이루어져 왔다. 본고는 선행연구의 노고에 힘입어 다소 다른 방향에서 접근하고자 한다. 그것은 인터넷 커뮤니티의 담론적 현상으로부터 남성 캐릭터들이 주가 되는 작품을 즐기는 팬 독자들의 주체적인 수행성에 주목하는 것이다. 『화산귀환』이 작가의 성별을 무성화하고 '남성향' 장르에 존재하던 여성혐오적 요소들을 배제했다는 점은 분명 중요한 요인이겠지만, 그것만으로는 여성이 주인공이 아닌 '남성향' 소설을 즐기는 여성 독자들의 취향을 온전히 설명할 수 없다.[8] 팬들이 작품을 즐기는 방식은 '읽기' 그 자체에만 있는 것이 아니라, 원텍스트를 자신들이 원하는 방향으로 재의미화하고 이를 비슷

4 공상과학 장르에 대한 쥬디스 스펙터의 정의를 인용하였다. 헨리 젠킨스, 정현진 역, 『팬, 블로거, 게이머』, 비즈앤비즈, 2008, 68쪽에서 재인용.

5 최혜령·서원득, 「무협 웹소설 『화산귀환』의 서술 전략 연구-무협 장르의 학습과 신규 독자 확보를 중심으로」, 『구보학보』 제37호, 구보학회, 2024, 381-418쪽.

6 송가윤, 앞의 글.

7 홍우진, 「무협 웹소설 〈화산귀환〉에 나타난 등장인물의 관계성과 독자의 대리만족」, 『고전과 해석』 제44권, 고전문학한문학연구학회, 2024, 137-162쪽.

8 웹소설의 '남성향'과 '여성향'이라는 이분법적 장르에 대한 일반론을 정리하고 2010년 이후 웹소설 시장이 점차 둘 사이의 혼종적 경향을 보인다고 분석한 송가윤은 이러한 지점에 주목하여 『화산귀환』 속의 여성 서사에 주목했다. 남성 캐릭터들만 즐비한 『화산귀환』에서 혼인을 거부하고 가문을 떠나 독립적인 검객으로 성장해나가는 '당소소' 캐릭터는 여성 독자들에게 여성 주인공을 내세운 '서사 속의 서사'로 받아들여진다는 것이다. 송가윤, 앞의 글.

한 취향의 다른 팬들과 공유하는 놀이 문화 자체에 있기 때문이다. 팬덤 문화의 핵심은 취향이 같은 사람들 간 이루어지는 교류의 확장이다. '최애' 문화[9]를 바탕으로 좋아하는 캐릭터의 좋은 점을 공유하고, 관련 굿즈를 구매하고, 작품에 대한 감상을 나누는 등 팬덤은 서로 같은 취향을 가진 '우리'라는 감각으로 공동체를 형성한다. 이는 곧 '최애'와 작품 내 다른 등장인물과의 관계성을 통해 커플링을 만드는 놀이로 이어지기도 한다.

팬덤은 '읽기'뿐 아니라 '쓰기'의 수행을 통해 문화 소비자에서 사회적 의미를 생산하는 문화 참여자로 거듭난다. 이처럼 미디어 기술의 발달로 팬덤은 문화를 소비하는 수용자 입장에서 참여적이고 조직적인 능동성을 통해 텍스트에서 사회적 의미를 만들어내고 재해석하는 텍스트 수행자(textual performer)의 입장에 자리매김했다.[10] 이제 팬덤은 자신들이 원하는 문화를 재생산하고 문화 권력에 영향력을 행사할 수 있게 된다. 팬덤이 문화적으로만이 아니라 산업적으로도 중요한 의미를 가지게 되면서 문화 제작자들은 팬덤의 성향을 고려하여 콘텐츠를 제작해야만 하게 되었다. 웹소설 작가 또는 작가 지망생들 사이에서 여성 독자들을 확보하기 위해 '히로인'을 없애라는 이야기가 공공연하게 돌고 있는 것이 단적인 예다.[11] 이는 팬덤이 일방적으로 텍스트를 소비하거나 기업-자본과 공

9 일본의 유행어 '오시(推し)' 문화의 번역어로, 팬들이 자신의 '최애'를 다른 사람에게 추천하거나 같은 취향을 가진 사람들끼리 교류하는 활동을 의미한다. 2021년 아쿠타가와상을 수상한 우사미 린의 『최애, 타오르다』(推し、燃ゆ) 이후 대중적인 단어로 퍼져나갔으며, 한국에서도 2025년 젊은작가상을 수상한 이희주의 「최애의 아이」가 해당 소재를 다룬 바 있다.

10 마크 더핏은 읽기를 중립적인 행위가 아닌 '~로 읽기'라고 강조하며, 커트 랭커스터(Kurt Lancaster)의 연구를 두고 팬은 텍스트와 상반되는 해석이나 창의적 활동을 추구하는 텍스트 밀렵꾼이 아니라 텍스트를 다양한 방식으로 일종의 사회적 자원으로 활용하는 텍스트 수행자라고 설명하였다. 이러한 관점은 팬덤을 저항적인 집단으로 단일화·본질화할 위험이 있는 텍스트 밀렵꾼 개념을 보완해줄 수 있다. Kurt Lancaster, "Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay," *Transformative Works and Cultures* 7, 2001; 마크 더핏, 김수정 외 역, 『팬덤 이해하기』, 한울아카데미, 2016, 131-134쪽. https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230

11 디시인사이드의 웹소설 연재 갤러리에 올라온 글은 "여독자를 잡으면 좋은 이유"로 충성도와 소비력이 높다는 점을 제시하고, 여성 독자들이 '여혐'을 싫어하고 '브로맨스'를 좋아

모하는 구조가 아니라 텍스트 제작자의 의도에 저항하기도 하고, 역으로 그들에게 영향력을 행사하기도 하는 쌍방향적 관계에 놓여 있음을 드러낸다.

한국에서 팬덤에 대한 연구는 아이돌 팬덤에 대한 연구를 주축으로, 팬덤을 향한 부정적 시선의 근간에 여성을 감성적이고 과소비하는 존재로 간주하는 여성혐오가 존재함을 비판하고, 아이돌 산업에서 팬덤이 차지하는 위치가 소비적 주체를 넘어 생산적 주체로서 중요한 기능을 하고 있음을 밝혀왔다. 특히 팬픽 문화에 대한 연구는 2000년대부터 활발하게 이루어져, 팬픽 쓰기/읽기가 팬덤의 참여 문화로 작동하는 양상이나 페미니즘과 관계 맺는 방식에 대한 분석이 이루어졌다. 김민정은 팬픽을 읽고 쓰는 10대 여학생들을 인터뷰하여 팬픽 주체로 의미화하고, 이들이 팬픽을 통해 현실의 이성애 지배 구조와 10대 여성에게 요구되는 사회적 시선과 길항하며 유동적이고 가변적인 성정체성을 실험한다고 분석했다.[12] 류진희는 팬픽과 팬덤이 맺는 관계에 천착하여 팬픽의 동일시와 대상화 사이의 모호성을 강조하면서도 여성들 스스로의 젠더 및 섹슈얼리티를 재구축하는 급진적 문화로 의미화하였다.[13] 조이진은 헨리 젠킨스의 '텍스트 밀렵꾼(Textual Poacher)' 이론을 소개하고 '포스타입' 플랫폼을 비롯한 뉴미디어의 발달이 팬덤 참여 문화에 끼친 영향을 분석했다.[14]

따라서 본고는『화산귀환』팬덤이 작품을 '읽는' 실천을 온전히 이해하기 위해 팬덤이 형성된 여성 커뮤니티와 트위터의 담론을 분석하고, 팬덤의 욕망이 '남성향'의 주체로 여겨져 온 다른 남성 독자들의 욕망과 충돌하고 경합하는 과정에 주목하고자 한다.『화산귀환』에 대한 독자들의 반응이 남성중심적인 기존

한다고 분석했다. 그리고 여성 인물 묘사에 자신이 없는 작가는 아예 여성 인물을 배제하는 것을 추천하고 있다. "여자 독자를 잡는 방법에 대해서", 디시인사이드 웹소설 연재 갤러리, 2019.04.20.
https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view/?id=tgijjdd&no=135755

12 김민정,「팬픽(fanfic)의 환타지와 성정체성」,『여성이론』제7호, 도서출판여이연, 2002, 194-210쪽.

13 류진희,「팬픽 동성(성)애 서사의 여성 공간」,『여성문학연구』제20권, 한국여성문학학회, 2008, 163-184쪽.

14 조이진,「RPS 창작 문화로 보는 팬덤 참여 문화의 사회·문화적 맥락」,『미디어, 젠더&문화』제36권 제3호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2021, 47-95쪽.

의 장르 문법을 두고 서로 다른 성향의 독자들이 벌이는 경합이라고 했을 때 그 반발 또한 중요한 요소이기 때문이다. 2장에서는 팬덤의 교류가 이루어지는 대상으로 〈여성시대〉와 트위터에 주목하여 팬덤이 취향 공동체로서 구성되는 과정과 윤리적·정치적 목적을 가지고 '남성향'에 대한 비판 담론을 생산하는 과정을 분석한다. 3장에서는 팬덤의 텍스트 재전유가 텍스트를 '남성향'의 주류 범주로부터 탈구시키는 현상을 설명한다. 마지막으로 4장은 팬덤이 현실 정치와 맞닿게 되는 순간을 들여다보고 팬덤이 놀이 문화를 경유해 정치적이고 저항적인 주체로 거듭날 가능성을 품은 공동체임을 밝히고자 한다.

2 취향 공동체의 형성과 담론 경합

웹툰『화산귀환』의 인기는 30~50대 남성이 주 독자층이던 무협 장르에 여성과 젊은 세대까지 독자층의 폭을 넓히고 있다는 점에서 주목받았다.[15] 하지만 네이버 시리즈의 경우 독자 성비 자료를 제공하고 있지 않아서 별도의 경로를 통해 웹소설『화산귀환』에 대한 반응을 조사해야만 했다. 본고는 〈여성시대〉와 트위터[16]를 주요 분석 대상으로 삼았는데, 〈여성시대〉의 경우 20-30대 여성들이 주로 활동하는 대형 익명 커뮤니티고, 트위터는 포스타입과 연동해 2차 창작을 적극적으로 생산-소비하며 취향 공동체를 구성해가는 대표적인 플랫폼이다. 작품이 연재되는 네이버 시리즈의 댓글란이 남성 독자들과 여성 독자들 사이에 충돌이 일어나는 공간이라면[17], 남성들이 주로 사용하는 디시인사이드나 아카라이브

15 한국콘텐츠진흥원에 따르면 웹툰 이용자 3,448명을 대상으로 시행한 설문 조사 결과 즐겨보는 웹툰 1위 자리에 '화산귀환'이 올랐다. 남성은 1위가 '외모지상주의'(16.1%), 2위가 '화산귀환'(13.9%)이었고, 여성은 1위가 일상툰 '신혼일기'(10.1%), 2위가 '화산귀환'(6.2%)이었다. 보고서는 "일반 무협소설에 비해 가벼운 분위기와 평범한 소재를 다루고 있기 때문이다. 이러한 이유로 무협에서는 보기 드물게 여성 독자의 유입이 생긴 것으로 나타났다"고 언급하고 있다. 한국콘텐츠진흥원,『2024 만화·웹툰 이용자 조사』, 2024, 101쪽.

16 트위터는 현재 'X'로 명칭이 바뀌었지만, 여전히 많은 사람들이 이를 'X'보다는 '트위터'로 부르고 있다. 분석 대상 중 대부분이 'X'를 '트위터'라고 호명하고 있기 때문에, 본고에서는 'X'가 아니라 '트위터'로 통칭한다.

처럼 젠더화된 독자들의 커뮤니티는 별개의 공간에서 구성된다. 〈여성시대〉는 주민등록번호 뒷자리가 짝수인 사람만이 가입할 수 있는 익명 커뮤니티로, "당당하고 주체적인 20대"로 스스로를 정체화하며 한국 사회의 각종 젠더 문제에 민감하게 반응하며 분노와 대처 방법을 커뮤니티 구성원들과 공유한다. 특히 남성 커뮤니티의 담론을 적극적으로 비판함으로써 여성혐오에 대처하는 여성의 언어를 개발·학습하고 여성 역능 성장을 목표로 하는 공간이다.[18] 그리고 트위터는 팬덤의 활동이 주로 이루어지는 공간으로 '덕질'과 떼놓을 수 없는 플랫폼이며, 〈여성시대〉에서도 의견이 비슷한 트위터의 글을 인용하거나 캡처·공유하면서 이야기를 나눌 정도로 다른 인터넷 커뮤니티와의 친연성이 높다.

〈여성시대〉에서 『화산귀환』을 찾기에 앞서 장르 소설에 대한 언급을 쉽게 찾아볼 수 있다. 〈여성시대〉의 2019년 1월 15일에 작성된 "판타지 소설 좋아하는 여시들의 달글 (1차)"은 〈여성시대〉 이용자들이 자신의 취향에 맞는 장르(웹)소설을 추천하는 글이다. 〈여성시대〉의 '달글'은 특정 주제로 글을 쓴 후 그 글에 댓글을 다는 식으로 팬들 간 감상이나 의견을 나누는 공간으로, 글의 목적성에 따라 독자들은 작품을 추천하거나 같은 취향을 가진 이들과 교류한다. 이때 추천되는 작품은 다양하여 '여성향'으로 분류되는 로맨스 판타지, 로맨스가 배격된 여성 주인공 판타지('여주물')뿐 아니라 남성 주인공이 등장하는 판타지도 다수 언급되고 있다. 〈여성시대〉에서 『화산귀환』을 추천받아서 보기 시작했다는 독자는 이성애 로맨스 유무, 여성 인물의 묘사, 주인공의 성격 3가지 요소에서 좋다고 평가하고 있다.[19] 이처럼 남성 주인공이 등장하는 작품의 경우, 이들은 작품

17 송가윤은 베스트 댓글과 그 답글을 통해 남성향 독자와 여성향 독자 사이에서 일어나는 경합을 분석한 바 있다. 송가윤, 앞의 글, 97-143쪽 참조.

18 전혜영, 「포스트페미니즘 시대, 여성전용 사이버공간의 필요성과 페미니즘의 역할: 다음카페 〈여성시대〉를 중심으로」, 『여성연구논총』 제28권, 서울여자대학교 여성연구소, 2013, 124쪽.

19 "화산귀환 판시 추천으로 보기시작했는데 존잼임! 220화까지 봤는데 무협지 여혐 거의 없어.. 여캐 두명나오는데 주인공하고 이성적으로 엮이는거 1도 없음ㅋㅋㅋ 여캐 둘 다 본인만의 확고한 비전과 목표가 있어서 좋아... 글구 주인공 좀 건달같은 성격이라 걱정했는데 (…) 본성은 착해서 좋아.." 여성시대, 「판타지소설 좋아하는 여시들의 달글 1차」, 댓글 작성일 2019.09.19.

전반의 여성혐오에 대한 평가를 빠트리지 않았다. 여성 독자들이 작품을 선택하는 가장 중요한 기준이 여성혐오의 유무이며, 이를 진단하기 위해 그 세부 항목으로 이성애 로맨스의 유무를 확인한다는 점은 특징적이다.

이는 여성 독자들이 그동안 장르라는 이름 아래 자연화되어왔던 여성혐오에 적극적으로 대응, 반발하고 있는 상황을 보여준다. '히로인'은 서사의 장치로서 여성 캐릭터를 남성 캐릭터의 과업에 대한 보상 또는 과업을 달성하기 위한 도구로 물화하는 맥락을 내포하기 때문이다. 여성 독자들이 거부감을 표하는 것은 여성 등장인물을 주인공을 띄워주기 위한 용도로 사용하거나, 남성들의 성적 판타지를 체현하고 있거나, 여성 등장인물에 대한 불필요한 성폭력이 작품 내에 등장하는지 등의 요소들이다.[20] 이러한 흐름은 페미니즘 리부트 이후 보편적 이성애 젠더질서로부터 벗어나 있는 주체적 여성 캐릭터를 선호하는 '여성 서사'를 향한 여성 독자들의 희구[21]인 동시에, 판타지와 무협이라는 남성향 장르 전반에 존재하는 '히로인'의 존재 방식을 문제화하는 언술이다. 이처럼 여성 독자들이 로맨스를 배제한 '노맨스'를 원하는 것은 기존 남성향 장르소설에서의 로맨스에 대한 반감으로, 등장하는 여성 캐릭터를 모두 남성 주인공만 바라보는 비주체적 인물로 만드는 '히로인'을 거부하는 것이다.[22]

이는 남성 독자들이 '히로인' 또는 여성 캐릭터에게 품는 불만과 전혀 다른 방향인데, 남성 독자들 중 다수는 '히로인'이 있는 것을 원하지 아예 로맨스가 배

---

20 단, 완벽하게 여성혐오가 존재하지 않는 텍스트는 존재하지 않는다. 여성혐오는 가부장제 사회에서 문화적 배경으로 존재하기 때문이다. 때문에 여성 독자들이 원하는 것은 최대한 여성혐오가 존재하지 않는, 존재하더라도 재미 면에서 더 뛰어나 약간의 여성혐오를 감수할 만한 작품이다. '흐린눈'이라는 표현은 여성 독자들의 이러한 인식을 나타낸다. 눈을 흐리게 떠서 여성혐오적인 요소를 못 본 척 지나간다는 의미로 사용된다.

21 허윤, 「우리는 얼마나 사랑했을까?-'페미니즘 리부트' 이후 한국소설 속 여성 간 관계에 관한 소고.」, 『문학들』 제69호, 심미안, 2022, 44쪽.

22 최근 여성 독자들의 '노맨스', '여주' 선호에 "여성이 주인공일 것", "로맨스가 아닐 것"을 전제로 하는 앤솔로지가 발간되는 사례 또한 눈에 띈다. 트위터에서 포스타입 공식 계정은 『여명기女命記2』를 "12명의 여성 작가팀의 비非로맨스 여성 서사 만화 앤솔로지"라고 홍보했다.
https://x.com/postype/status/1655862420835844097

제된 '노맨스'를 원하는 것이 아니다. '남성향' 장르의 '히로인' 클리셰는 남성 주인공의 서사 비중이 절대적이어야 하며, 여성 캐릭터가 남성 주인공에게 방해가 된다고 여겨질 시 불만의 대상이 된다. 보통 이런 상황을 막기 위해 여성 캐릭터는 주인공에게 일방적 도움을 제공하는 역할로 서사에서 주변화되거나, 이런 가능성을 원천적으로 차단하기 위해 '노맨스'로 여성 캐릭터 자체를 서사에서 배제하는 것이다. 이는 여성 독자들이 '노맨스'를 요구하는 것과는 정반대의 이유라고 할 수 있다.

『화산귀환』의 주인공 청명은 스스로를 노인으로 인식하고, 화산파의 다른 인물들을 자신보다 어린 돌봄의 대상으로 바라본다. 이러한 자기 인식은 청명을 성적 욕망의 주체로 재현하지 않게 만드는 서사적 조건으로 작용한다. 그 결과 주변의 여성 인물들은 '히로인'으로 대상화되지 않고 독립적인 등장인물로 자리매김할 수 있으며, 실제로 유이설과 당소소는 청명과의 관계에서 스승-제자 또는 동료 구도를 중심으로 한 주체적 위치를 점한다.

이러한 캐릭터성은 텍스트 차원에서도 일관되게 나타난다. 청명이 여색을 밝히지 않는 인물이라는 사실은 청명의 캐릭터성에서 중요한 비중을 차지하는데, 이를 유지하기 위해 『화산귀환』 26화 서술에서 청명이 장문인이 숨겨 놓은 비자금을 찾았다면 기루를 갔을 것이라고 아쉬워하는 내용이 이후 주루로 수정되었다.[23] 주인공이 도사 신분으로 술을 마시는 것은 규율에 얽매이지 않는 자유로운 성향을 드러내지만, 기생을 동반한 음주라면 전혀 다른 캐릭터가 되기 때문이다. 독자들의 눈에 띈 이러한 설정의 변화는 2차 창작에서 다시 변주되기도 한다. 팬들은 청명이 기루를 가는 상황을 상상하며 커플링(CP)[24] 서사에서 질투심

23 "장문인이 숨겨 놓은 비자금이 있었다면, 여러 좋은 곳에 쓸 수 있었을 텐데. / 화산의 부활을 위해 기루를 간다거나, 기루를 간다거나, 기루를……." 비가, 『화산귀환』, 26화; 〈여성시대〉에서도 이에 대한 언급을 찾아볼 수 있다. "오 맞아 이거 이상했는데 ㅋㅋㅋㅋ 청명이 도오사라서 여자에 관심없다했었자너 근데 기루라길래 엥 했었음" 화산귀환 달글 11차, 여성시대, 댓글 작성일 22.08.30.; "청명이 기루 다녔다는 설정 엎고 도사는 그런게 없어 진게 개웃겨 술퍼먹고 사고치는 말코도사지만 동정할배" 화산귀환 달글 11차, 여성시대, 댓글 작성일 24.07.09.

24 커플링(Coupling)은 캐릭터 사이의 로맨스 및 성애적인 관계성을 표현하는 말로 서구에서는 Pairing이라고 지칭한다. 팬덤의 커플링 놀이 문화에 대해서는 3장에서 다루고자 한다.

을 유발하거나, 기루에 가서 술만 마셨다는 식으로 청명의 결백한 캐릭터성을 강조하는 소재로 활용한다.[25]

이런 측면에서 『화산귀환』은 여성 독자들의 선호에 부합하는 작품이었다. 『화산귀환』의 작가 비가(悲歌)의 팬들도 『화산귀환』에 무협지 특유의 여성혐오가 존재하지 않다는 점이 얼마나 특별한 일인지, 비가 또한 『화산귀환』을 계기로 크게 변했다는 점에 주목한다.[26] 비가의 전작(前作) 『태존비록』은 등장인물 간의 말장난을 중심으로 한 분량 배치와 인물 성격의 구성 등에서 『화산귀환』과 다수의 요소를 공유하며, 이는 『화산귀환』의 인물 구성 전반에서 확인된다. 하지만 『화산귀환』을 즐겁게 본 독자들이 『태존비록』에 대해 질문했을 때, 독자들은 쉽게 『태존비록』을 추천하지 못하는 모습을 보였다. 〈여성시대〉의 '화산귀환 달글'에는 『화산귀환』을 재밌게 본 독자들이 다른 읽을거리를 찾으며 『태존비록』에 대한 언급이 자주 등장하는데, 여성혐오를 이유로 대부분 비추천하고 있다.[27] 이

25 "하지만 청명은 고민을 하지. 화산은 연애를 막지 않고 결혼도 ㅇㅋ인 도가이지만 그래도 화산 장로라는 사람이 대놓고 기루에 드나든다..? 다른 사람은 몰라도 청문이 알게 된다면 청명은 반쯤은 죽은 목숨인거임. 근데 그렇다고 안하면 그게 청명이가 아니잖아? 안들키면 되지! 하는 마음으로 제자를 던져두고 기루로 출발해. (근데 단순히 호기심이 아니라 당보의 행동에 충격을 받은 상태여서 불안해서 그런건데 정작 본인상태에 둔감한 청명은 모르는거지.)" 화산귀환 달글 12차, 여성시대, 댓글 작성일 24.07.18.; "웹당보 보니까 당보 진짜 능숙하고 여자들이랑도 놀만큼 놀아봤을거가타서 청명이랑 둘이 기루 놀러갔는데 모솔도사청명이는 레알 술만 홀짝이는데 당보는 막 여인들이랑 아는척하면서 능글맞게 웃고 얘기잘해서 청명이 존나 뻘쭘삐짐일것같은 느낌적 느낌" 화산귀환 달글 12차, 여성시대, 댓글 작성일 24.07.23.

26 "태존비록 재미잇긴한데 (…) 예전작품이라 무협특유의 여혐, 웹소계의 주인공 먼치킨화 때문에 공기화되는 조연들이 아쉬운것도 잇고... 그래도 그만큼 화귀읽으면서 작가님도 사람이니 역시 성장하는구나가 느껴지기도 함" @ringNovel, 트위터, 2020.5.12.

27 "태존비록 ㄹㅇ 잊을만하면 빵고 잊을만하면 빵음... 어디가서 추천은 못해ㅎㅎ..." 화산귀환 달글 3차, 여성시대, 23.02.25.; "화귀랑 비교해보고 싶어서 트위터에 비가 전작품 태존비록 검색해보는데 무료분만 봐도 여혐 미쳤나봄 무료분만 보고 으악 하고 도망쳐 나왔대... 그리고 하렘 쓰려다가 망한 흔적도 보인대 화귀에서는 여성독자 눈치 보기로 작정했나봐" 화산귀환 달글 7차, 여성시대, 댓글 작성일 23.09.09.; "근데 진짜 비가 태존비록이랑 화귀 사이에 무슨일이있었는지 피드백을 제대로 받은건지 여혐 거의 없어진게 신기해 태존 초반부에 진짜 개심각한데" 화산귀환 달글 10차, 여성시대, 댓글 작성일 24.04.13.;

는 『화산귀환』이 남성향 무협 장르에서 관습적으로 반복되어 온 여성혐오적 서사를 최소화함으로써, 여성 독자들이 안정적으로 팬덤에 정착할 수 있는 조건을 형성했음을 의미한다. 팬덤의 성격을 논의할 때 이 지점이 중요한 이유는 팬덤이 그 자체로 진보적이거나 저항적인 성격을 담보하지는 않기 때문이다. 따라서 『화산귀환』의 팬덤이 형성될 수 있었던 배경에 여성혐오의 유무가 핵심적인 요소로 작용했다는 사실은 팬덤 내부의 성격과 실천 양식 전반에 유의미한 영향을 미쳤다.

〈여성시대〉의 『화산귀환 달글』은 현재 16차까지 작성되었다. 한 글당 댓글이 9999개까지만 달 수 있는 다음 카페 시스템 특성상 『화산귀환』 여성 팬덤의 댓글이 16만 개에 육박한다는 뜻이다.[28] 이때 『화산귀환 달글』은 단순히 작품에 대한 이야기를 나누는 공간이 아니라 『화산귀환』과 그 캐릭터를 사랑하는 팬들이 모이는 장으로 이해해야 한다. 이곳에서 팬들은 서로를 '사매'라고 칭하며 소속감을 강화하는데, 이는 『화산귀환』에 등장하는 화산파 도문의 사승관계에 따른 호칭을 가져온 것이다. 이들은 여기에서 가장 좋아하는 캐릭터나 에피소드를 선정하거나, 개인적인 감상을 나누거나, 2차 창작의 아이디어를 제시하며 교류한다. 또는 구파일방 설정이나 문파 내부의 호칭과 같은 무협 장르 규칙에 대한 질문과 답변을 하는 등 커뮤니티가 무협 장르에 익숙하지 않은 독자들에게 가이드를 제시하는 역할을 한다.

개방성과 연결성이 두드러지는 온라인 환경의 변화로 팬들은 커뮤니티 공간을 기반으로 참여적이고 능동적인 활동을 이어나갈 수 있게 되었다. 트위터의 특징은 아이디를 만드는 데 제한이 없어 주제별로 새로운 계정을 만들 수 있고, '리트윗'[29]이나 '트친소'[30]를 통해 취미뿐 아니라 성적·사회적·정치적 성향이 비슷

"여혐 심해?? 소설 많이보는편이라 어느정도는 흐린눈 하는데..." / "음 역천도는 좀 심해ㅋㅋㅋ주인공이 여자 잘 못 구해줬다가 잘못되면 어쩔? 이런 식의 내용이 나옴^^...." / "근데 전작들 여혐 흐린눈 되면 보고 아니면 ㄴㄴ... 괜히 화귀 전과 후의 비가는 다른 사람이라고 하는게 아니라죠" 화산귀환 달글 11차, 여성시대, 댓글 작성일 2024.07.03.

28 '화산귀환 달글'이 생기기 전까지는 개개인이 만드는 1인 글로 "화산귀환 보는 달글"들이 산발적으로 존재했다.

29 리트윗(re-tweet)은 다른 사람의 트윗을 자신이 다시 게시하는 것으로 트위터의 정보가 빠

하거나 지향이 비슷한 사람들끼리 교류하며 피드(뉴스피드)를 구성할 수 있다는 점이다. 이런 점에서 트위터로 포스타입 계정을 연결해 추가적인 '읽을거리'인 2차 창작을 서로 홍보하고 공유하는 모습은 비슷한 취향의 독자들이 공동체를 형성할 수 있는 온라인 네트워크 연결성을 강화한다.[31] 또한 앞에서 살펴본 것처럼 대형 여성 커뮤니티 공간인 〈여성시대〉는 이미 '주체적인 20-30대 여성'이라는 정체성을 공유하고 페미니즘에 어느 정도 관심을 둔 여성들이 모인 공간이기 때문에 그곳에서 구성된 '화산귀환 달글'이라는 장은 팬들의 '읽기'에 대한 공통 감각을 형성한다. 따라서 팬덤은 텍스트에 대한 유사한 해석을 공유하는 공동체를 구성한다.

팬덤은 자신들이 좋아하는 작품이 어떤 측면에서 특별한지를 설파하고 다른 사람들에게도 이를 적극적으로 추천하는데, 이는 팬덤 내부에서도 반복적으로 수행된다. 이는 같은 '최애'를 둔 이들끼리 '최애'의 좋은 점을 이야기하며 취향의 공통감각을 구성하는 작업이다. 『화산귀환』 팬덤 역시 이를 수행하는데 그 과정에서 『화산귀환』은 기존 무협에 대한 메타 비판적인 입장으로 받아들여진다. 『화산귀환』을 "무협지의 별종같은 느낌"이라고 평가한 트위터 유저는 『화산귀환』이 독보적일 정도로 여성혐오가 존재하지 않는 소설이라고 설명한다.[32] 이 유저의 견해는 무협 장르 자체가 지금은 40-50대가 된 남성 독자들이 주류인 장르였기에 강간 등의 소재를 자극적인 요소로 사용했고 여성 등장인물들은 언제나

른 속도로 널리 퍼질 수 있게 하는 기능이다.

30 '트위터 친구를 소개합니다'의 줄임말로, 자신의 관심사와 취미를 공유하며 관계를 확장하는 포맷이다.

31 〈여성시대〉 달글의 경우 다음 카페 댓글 형식으로 글을 이어나가기 때문에 트위터 등 외부 링크나 이미지 첨부를 활발하게 활용한다. 그리고 포스타입의 경우 2차 창작물을 통해 수익을 창출할 수 있는 플랫폼으로, 트위터를 통해 자신의 포스타입을 홍보하는 방식으로 미디어 간 연계가 이루어진다.

32 "화귀로 무협지에 흥미생긴 사람들이 좀 무협지 보려하면 킬킬 여자다 내가 이곳을 구하고 자동성상납을 하도록 만들어주마 or 여자엔 관심없는 내게 침실도우미를 하겠다니 거절하지 않아주마 이런 (…) 40대중년 남자들이 소비할 것 같은 줄거리라 (…) 주인공 짱쎄고 모든 여인들이 들러붙는 (…) 절맥이 성관계를 하면 낫는다니 이 사이비같은 설정이 무협지입니다" @jahaehwasan, 트위터, 2024.7.18. https://m.cafe.daum.net/subdued20club/ReHf/4963381

남성을 위해 성을 제공하는 입장으로 등장했다는 것이다.

무협 장르의 역사와 시대에 따른 변천과는 별개로, 이는 청년 여성 세대의 무협 장르에 대한 인식을 드러낸다.[33] 『화산귀환』에서 이 점이 잘 드러나는 소재는 등장인물들의 성별과 특징인데, 『화산귀환』의 임소병이 앓고 있는 절맥증은 몸이 약한 대신 뛰어난 외모와 재능을 부여받는 체질이다. 절맥은 음기와 양기의 과다가 불러일으킨 일종의 병증이기에 양(陽)을 상징하는 남성과 음(陰)을 상징하는 여성의 교합으로 치료가 되고, 이 과정에서 무공이 늘어난다는 설정이 존재한다.[34] 남성 주인공이 절맥을 앓고 있는 여성을 성교를 통해 치료한다는 클리셰가 존재했기 때문에, 절맥을 앓고 있는 것이 남성이며 약을 통해 치료할 수 있다는 전개를 택했다는 점은 『화산귀환』 팬덤에게 "화산귀환이 기존 여캐 소비 방식과 다르다는" 증명이 되었다. 비슷한 차원에서 북해빙궁의 궁주와 소궁주가 남성이라는 것 또한 최근 무협 소설들에서 자주 등장하는 '히로인' 중 하나가 '백발의 북해빙궁 (소)궁주'라는 점에서 클리셰를 비튼 것으로 평가하고 있다.[35]

이러한 트윗은 『화산귀환』 팬덤이 작품의 특별함을 설명하는 과정 자체가 곧 장르에 내재한 '남성향'을 비판하는 수행으로 이어진다는 사실을 나타낸다.

---

33 한국 무협 역사에서도 진산, 유사하, 녹수영 등 여성 작가들이 있었고 여성 주인공을 내세운 무협이 존재한 것은 사실이다. 하지만 이는 한국 무협에서 주류라고 할 수 없는 극소수였으며, 무협 장르 계보 내에서 『화산귀환』이 차지하는 위치는 팬덤의 인식일 뿐 본고의 주제가 아니기 때문에 다루지 않는다. 오히려 언급해둘 점은 최근 『사천당가의 시비로 살아남기』 등 여성 주인공 무협 소설이나, 단순히 무협 배경과 소재를 차용한 여성 주인공 로맨스 소설들이 다수 창작되는 등 무협 장르의 재부상이 여성 독자들 사이에서 일어나고 있다는 점이다.

34 이 절맥 설정은 작품마다 다르기 때문에 이 설정 하나만을 두고 무협 장르 자체를 논할 수는 없다. 실제로 남녀 간의 성관계를 쉽게 끌어내기 위한 설정으로 활용되기도 하지만, 주인공의 재능을 위해 절맥을 부여하는 경우도 있고 색마(色魔) 등의 '악당'을 징치하는 명분으로 활용되기도 했다. 하지만 후자의 경우 역시 마찬가지로 문제적이며 포르노적 요소로 절맥 소재를 활용한 작품 또한 존재했다.

35 "무협용어 읽을 때마다 화산귀환이 기존 여캐 소비방식 다르다는 거 깨달아서 좋아 / 북해빙궁 미소녀 소궁주 → 미소년 소궁주 / 여캐와 한 번 그런 거 적기 위한 수많은 좃같은 무협 시스템 → 없음 안통함 / 안 쪽 흰 살이 비치는 나삼 → 장일소가 잠옷으로 입음" @zumo_rang, 트위터, 2021.10.05.

이는 팬덤 내부에서 '남성향'이라는 기호가 구성되는 과정이기도 하다. 장르는 오랜 역사와 폭넓은 범주를 지닌 만큼 이분법적으로 나뉘기 어렵지만, 독자들은 자신의 욕망과 해석의 필요에 따라 장르를 자의적으로 범주화함으로써 자신들의 언술을 뒷받침하고자 한다. 따라서 '남성향'과 '여성향'은 고정된 개념이 아니라 독자들이 담론정치 차원에서 정치적 의도를 담아 활용하는 유동적인 기호에 가깝다. 그럼에도 독자들 사이에서 '남성향'과 '여성향'은 실체를 가진 개념처럼 호명되므로, '남성향'과 '여성향'의 본질적 실체를 묻기보다 맥락 속에서 그것이 의미하는 바와 어떤 담론적 효과를 산출하는지에 주목해야 한다. 이러한 점에서 '남성향'은 남성중심적이고 가부장적인 설정·서사를 보여주는 다른 작품의 이름으로 특정되기도 한다. 다음은 한 『화산귀환』 팬이 『나노마신』을 경유해 무협 장르의 '남성향'을 비판한 트윗이다.

> 그의 작품 덕분에 무협을 접하게 되었고, 무협을 사랑하게 되었고, 괴력난신이라는 작품에 미친 사람처럼 빠져들게 되었지. 하지만 동시에, 그의 작품에 깊은 절망도 느꼈어. 나는 정말 나노마신 2부 구음절맥의 전개가 너무 싫었고, 그뿐만 아니라 몇몇 캐릭터 설정도 도저히 받아들일 수 없었어. 왜 굳이 후궁을 집착하듯이 넣는지, 왜 남주와 여주가 아닌 다른 여자와 관계를 맺게 하는지 이해할 수가 없어. 그는 나에게 화려한 무협 세계로 통하는 문을 열어줬지만, 동시에 무협이라는 장르에 대한 절망도 안겨줬어. 그렇게 절망하고 "무협은 다 이런 건가..."라고 생각하던 그때, 나는 화산귀환을 만났어.[36]

> 제발 한국의 가부장적인 작가들, 제발 자기 성에 대한 망상을 남주에게 투영해서 이런 괴상한 전개 좀 그만 쓰라고. (…) 네, 저는 남주와 여주의 공식 커플 팬이에요. 그리고 저는 남주를 진짜 진짜 진짜 좋아해요. 그래서 남주가 여주 이외의 사람과 자는 걸 도저히 받아들일 수 없어요. 게다가 한 번은 강간이었고, 다른 한 번은 아니었지만, 작가는 그들이 몇

36 @Chika_Hoshizola, 트위터, 2025.05.31.

> 번이나 잤는지까지 설명했어요. 너무 슬프고 너무 화가 나요. 남성향 무협이라 해도 이건 너무 심한 거 아니에요? 제가 좋아하는 캐릭터는 이런 사람이 아니에요. 제발 부탁이에요, 남성 작가님들, 자신들의 망상을 남주에게 투영하지 말아 주세요. (…) 남성향 무협, 맞아요, 남성향이 맞아요 그런데 18금 쓰시는 건가요? 남성향이라고 해서 꼭 이렇게 쓸 필요는 없잖아요??[37]

위의 트윗은 독자가 남성 작가의 무협 서사에서 반복적으로 나타나는 가부장적 설정과 전개에 실망하고 분노하는 과정에서 '남성향'을 단순한 장르 분류가 아니라 자신이 거부하고 싶은 서사적 규범의 이름으로 호명하는 장면을 보여준다. 독자는 무협 장르에 대해 품은 복잡한 애증을 통해 '무협' 장르에 대해 질문을 던진다. 이때 후궁('삼처사첩'·'하렘물'), 강간 서사, 남성 주인공의 성적 전유라는 소재를 '남성향'의 이름으로 정당화하는 다른 독자 집단과의 충돌은 독자의 경험적 인식과 감정적 반응을 통해 '남성향'이라는 장르의 기호를 구성하며 이를 비판의 대상으로 적극적으로 명명하게 한다.

『화산귀환』 팬덤의 무협 장르에 대한 비판은 무협 장르의 기성 독자층이라고 할 수 있는 남성 독자들의 취향과 맞부딪친다. 〈여성시대〉의 팬들에게서 나타나는 『화산귀환』에 대한 애정과는 달리, 무협의 기조 독자라고 할 수 있는 남성들은 『화산귀환』에 비판적인 입장이 주류인 것으로 보인다. 특히 남성 중심의 커뮤니티인 디시인사이드의 〈화산귀환 갤러리〉가 안티 팬덤을 표방한 것은 주목할 가치가 있다. 디시인사이드의 〈화산귀환 마이너 갤러리〉는 스스로를 '화산귀환 피해자 갤러리'라고 지칭할 정도로 『화산귀환』에 적대적인 입장을 노정한다. 갤러리 공지사항에 "소설이 나락을 간 지금 타 무협 소설의 언급을 자유롭게 허용함"이라고 명시되어 있고, 『화산귀환』이 아니라 무협 전반에 대한 이야기를 나누는 커뮤니티로 바뀌었다.[38]

---

37 @Chika_Hoshizola, 트위터, 2025.06.03.

38 실제로 『화산귀환』에 대한 이야기보다는 『시한부 천재가 살아남는 법』에 대한 언급이 주를 이룬다. 『시한부 천재가 살아남는 법』이 최근 인기를 끌고 있는 점에 더하여 이 작품에 '청명'이라는 조연이 등장하기 때문인 것으로 추측된다.

그런데 남성 유저들이 주로 이용하는 디시인사이드를 살펴보면 한 가지가 눈에 띄는데, 『화산귀환』을 비판할 때 여성 독자의 존재를 함께 언급하는 경우가 많다는 점이다.[39] 그리고 그런 글들 중 상당수가 '히로인'의 부재를 지적하고 있다. 즉 이들이 『화산귀환』에 불만을 품는 많은 이유는 '히로인'이 존재하지 않고, 그것이 작가가 여성 독자들의 인기를 끌기 위해서 '노맨스' 노선을 채택했다고 생각하고 있음을 나타낸다.[40] 댓글들에서는 화산귀환이 "트페미가 주류인 소설"이라고 부르고, 여성 독자들 때문에 '히로인'이 없고 대신 브로맨스만이 등장한다고 말하고 있다. 여성 독자들이 원하는 포인트를 잘 짚는다는 점에서 비가 작가의 성별을 여성으로 추측하며 비하하는 글들도 있다. 남성 독자들의 여성 독자들에 대한 편견은 (1)히로인 거부 (2)BL을 추구함 (3)팬덤화=무지성 충성층[41] 등으로 분류할 수 있다. 1번과 2번은 서로 연결되어 있는데, '노맨스여야 BL로 엮을 수 있기 때문에' 여성 독자들이 노맨스를 원한다는 인식이다.[42] 남성 동성애를 비하하는 표현으로 여성 독자들을 호칭하는 것이 이 때문이다. 그리고 3번째 여성 독자들이 작가에게 충성도가 높은 것은 사실이나, 여성 독자들은 무협을 잘 모른다는 편견이나 여성 팬덤에 대한 혐오의 역사를 반복한다.

〈화산귀환 갤러리〉의 "주관적인 최근 무협물 후기"를 보면 『화산귀환』을 "100화씩 건너뛰어도 내용 이해가 제약이 없는 소설", "파밸[43], 늘여쓰기, 개똥

---

39 디시인사이드에 검색어를 "화산귀환"과 "여자"로 입력하면 19년 3월부터 현재까지 346개의 글이 검색된다. 〈화산귀환 갤러리〉와 〈장르소설 갤러리〉가 주로 대부분이지만 그 외의 각종 게시판에서도 '화산귀환'이 언급되고 있다. 주로 『화산귀환』이 '여초픽'이라고 주장하며 여성 독자들에게 인기가 많다는 점을 이야기하는 내용이다.

40 "무협이랑 근본부터 땔수가없는게 히로인인데 없으면 그게 무협임...?" 디시인사이드 화산귀환 갤러리, 2024.10.20. https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view/?id=hsgh&no=89526

41 "여자팬덤 형성하려는 작가들 심리 좀 알거같음", 디시인사이드 장르소설 갤러리, 2023.03.09. https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view/?id=genrenovel&no=6665119

42 "화산귀환 안보다가 몰아보는데", 디시인사이드 장르소설 갤러리, 2025.04.09 https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view/?id=genrenovel&no=10240153

43 파워밸런스는 작품에 등장하는 캐릭터들의 전투력(무력)의 균형을 의미한다. 즉 주인공(protagonist)에 비해 대적자(antagonist)가 너무 강하다거나, 캐릭터 간의 전투력 우열

철학, 되도 않는 말장난, 개연성 파괴 (…) 여초까지 제대로 묻어버려서 (…) 여초 입맛 맞춰주면서 내용 질질 끌다가 (…) 중간에 비뢰도[44]마냥 사라질것 같음"이라고 평가한다. 반대로『나노마신』은 "완전한 대척점에 있다고 볼 수 있는 소설", "뽕맛과 속이 뻥~하는 재미는 확실함", "답답함이 없음"으로 평가된다.[45] 이는 곧『화산귀환』의 비가가 여성 독자들의 취향에 맞춰 글을 쓰고 있고, 그에 반해『나노마신』은 여성 독자들의 눈치를 보지 않은, 무협 본연의 글이라는 인식을 나타낸다.[46]

안티 팬덤화한 남성 독자들에 대해 여성 독자들 또한 분명히 인지하고 있다. 팬덤은『화산귀환』을 비판하는 사람들에 맞서『화산귀환』에 대한 적극적인 재해석을 해나간다.『화산귀환』에 대한 최근 여론이 작품 비판을 넘어 작가 비가에 대해 인신공격까지 서슴지 않는 수준이라는 사실을 문제시하며, 이러한 '사이버 불링'을 수행하는 안티 팬덤의 정체를 남성 독자들로 인식하고 있다는 점이 인상 깊다.[47]『화산귀환』의 전개에 대한 불만이 나타나기 시작했던 2024년의 '화산귀

이 서사 내에서 지켜지지 않는 경우 파워밸런스가 맞지 않는다고 표현한다.『화산귀환』의 경우 중간보스 역할인 장일소가 너무 강하게 묘사되는 것, 청명이 조연들에게 고전하거나 아군 측 주조연이 적 측 준조연에게 패배하는 전개 등을 가리킨다.

44 『비뢰도』는 2000년대 초반 대여점 시절에 인기를 끈 무협 소설로 다수의 여성 팬을 보유했었다. 실제로 등장인물들의 대화나 주인공이 주변 인물을 강도 높은 육체적 수련을 통해 육성시키는 장면에 많은 분량을 할애하고 개그 비중이 높은 점 등『화산귀환』이『비뢰도』로부터 영향을 받은 것으로 보이는 면이 다수 존재한다.『비뢰도』또한 다수의 팬픽이 창작된 작품인데,〈조아라〉에서『탈혼경인』을 필두로『천마검 비뢰도』,『환성전기』,『명경지수』,『궁뢰신전』등이 연재되었다. 이들의 특징은 뒷장에서 다룰 여성 팬덤의 팬픽과는 다른, 원작 등장인물의 감정과 서사에 집중하는 것이 아니라 다른 작품의 등장인물을 등장시키거나(크로스오버), 창작 주인공을 등장시키는 별개의 무협 소설에 가깝다는 점이다.

45 "주관적인 최근 무협물 후기" 디시인사이드 화산귀환 갤러리, 2022.10.29. https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view/?id=hsgh&no=18874

46 "여자들은 화산귀환보고 남자들은 나노마신보죠" 디시인사이드 메이플스토리 갤러리, 2025.3.10. https://gall.dcinside.com/board/view/?id=maplestory_new&no=9595959

47 "해남편이라고 무진장 긴 에피가 1200화대부터 나오고 호불호 존나 갈리긴 하는데 난 괜찮았음 (…) 그리고 원래 화귀는 한남들 악플 존나 개 심해서 (…) 한남새끼들 모든 에피에 악플달고 별점테러하고 난리임 최대한 댓글창 보지마" 여성시대 자유게시판,

환 달글’에는 외부의 부정적인 평가를 가져오는 걸 최대한 지양하자는 논의가 진행되고 있는 것을 볼 수 있다. 이들은 평소 댓글로 인한 피로를 이야기하며 팬 달글[48]에서만큼은 부정적인 이야기는 최대한 피하자는 분위기가 나타난다.[49] 오히려 웹연재 특성상 부정적인 댓글들이 다수의 독자들에게 영향을 미친다는 점을 비판하고 있다.[50]

이상의 논의는 『화산귀환』을 둘러싼 독자 집단이 서로 다른 플랫폼 규범과 정동을 매개로 취향과 해석의 공동체를 형성하는 과정을 보여준다. 다음 카페 〈여성시대〉와 트위터를 주축으로 한 『화산귀환』 팬덤은 여성혐오에 대한 비판적 입장과 ‘노맨스’라는 윤리적·해석적 기준을 공유하며 텍스트에 특별한 지위를 부여하고, 그 과정에서 무협 장르에 내재한 ‘남성향’ 규범을 비판의 대상으로 재구성한다. 반면 남성 중심 커뮤니티에서 ‘여초픽’, ‘여성향’이라는 호명은 여성 독자의 유입 자체를 문제화하는 방식으로 작동한다. 이 과정에서 ‘남성향’·‘여성향’은 장르의 본질을 지시하는 분류가 아니라, 각 집단이 자신의 취향을 정당화하고 타자를 배제하기 위해 활용하는 유동적인 기호이며, 『화산귀환』의 인기는 바로 이 기호들이 충돌하고 재배치되는 담론적 장(場) 속에서 생산·확산된다. 이러한 담론 경합의 구조는 다음 장에서 살펴볼 2차 창작과 팬 실천의 양상, 그리고 그 정치성을 이해하기 위한 전제가 된다.

2025.05.22.
https://cafe.daum.net/subdued20club/Lp0T/168569529

48 팬덤이 모여서 ‘최애’에 대한 이야기를 하는 목적으로 만들어진 달글을 의미한다.

49 “사매들은 왕도전개 좋아하는 사람 많아서 좋음ㅠㅠ그래서 시리즈 댓글 아예 안보고 사매들이랑 달글에서 이야기하고 노는거 넘 소중하고 행복함ㅜㅜㅜㅜ” 화산귀환 13차 달글, 여성시대, 댓글 작성일 2024.08.27.; “외부 부정적인 플들 우리 달글에 끌고오는거 지양했으면 좋겠어”, “화귀 사랑하는 팬달글인데 굳이 안좋은 말 해야하나 싶음”, “한남 댓글들 피해서 달글밖으로 안나가려는데 여기에서까지 보니까 너무 피로해” 화산귀환 13차 달글, 여성시대, 댓글 작성일 2024.09.03.

50 “솔직히 다들 좀 화귀 연재달리면서 댓글 보면서 댓글대로 생각하니까 문제같음 (…) 하나같이 다 댓글말대로다 이러는게 넘 답답... 독자들도 너무 댓글에 휘둘림” 화산귀환 13차 달글, 여성시대, 댓글 작성일 2024.09.03.

3 팬덤 수행과 관계성의 재구성

헨리 젠킨스를 위시한 팬덤 연구자들은 팬덤에 씌워져 있던 '얼간이' 이미지를 벗겨내고 텍스트의 경계를 능동적으로 규정하고 확장하는 수행적 주체임을 강조해왔다. 2차 창작 문화는 이러한 팬덤의 텍스트 수행성이 가장 두드러지게 나타나는 영역으로, 그중에서도 연구자들의 관심은 양적인 주류로 성장한 슬래시(slash) 픽션에 집중되어 왔다.[51] 슬래시 픽션은 팬덤과 팬픽에 대한 인식을 젠더화하는 데 큰 영향을 미쳤다. 팬픽을 쓰고 읽는 작가와 독자 모두 여성이 다수인 점에 더하여 팬덤 외부의 시선에서 '팬픽'을 두고 가장 먼저 연상하는 것이 BL 2차 창작, 즉 슬래시 픽션이기 때문이다. 슬래시(slash) 픽션은 남성 등장인물들을 호모에로틱한 관계로 설정하는 팬픽 장르로서, 팬들이 자신의 관심사에 맞추어 텍스트를 재구성하는 대표적인 장르라고 할 수 있다.[52]

팬들의 2차 창작 실천인 슬래시 픽션—BL 팬픽 쓰기—는 여성 독자들이 남성향 장르의 가부장적 서사에서 이루어지는 성적 대상화를 막기 위해 '히로인'의 자리를 제거하고, 관계성과 돌봄에 기반한 정동으로 텍스트를 재배치하는 팬 실천의 정치적·윤리적 형식이다. 남성 등장인물 사이의 동성애 관계를 전제하지만 커플링 표기에 더 이상 '슬래시(/)'를 사용하지 않는 한국의 BL 2차 창작 역시 '슬래시 픽션'의 계보를 잇고 있다. 이 경우 BL은 팬덤에게 서사의 남성 권력을 재배치하는 장치로서 기능한다. 따라서 BL은 '노맨스'의 모순이 아니라 연장선으로, 여성 캐릭터가 구조적으로 소비되는 로맨스를 거부하는 독자의 '읽기'이자 '다시 쓰기'다. BL은 '남성향' 장르의 규범으로 여겨져 온 남성 주인공의 성적 독

51 헨리 젠킨스의 저서에는 슬래시 픽션이 학계와 언론의 주목을 받게 되면서 팬덤에 관심이 없던 연구자들이 슬래시 픽션을 대할 때 범했던 오류들이 열거되어 있다. 그들은 '슬래시' 개념을 명확하게 이해하지 못하고 '슬래시'와 '슬래셔(slasher)'를 헷갈리거나, 〈스타트렉〉 논의에만 집중하거나, 슬래시 장르를 고착화된 장르로 여기고 팬들이 슬래시 픽션을 즐기는 단일한 이유를 찾고자 하는 오류를 범했다. 심지어는 '슬래시'를 모든 팬 픽션과 '텍스트 밀렵' 행위를 포함하는 범주인 것처럼 오용하기도 했다. 헨리 젠킨스, 앞의 책, 94-96쪽.

52 '슬래시', 즉 슬래시 픽션 또는 슬래시 팬픽이란 미국의 SF 드라마 〈스타트렉〉에서 남성 등장인물 간 성애적인 행위를 묘사한 팬픽을 가리킨다.

점을 해체하며, '히로인'에 기반한 감정 구조를 무력화하고, 남성성 사회에서 금기였던 남성 간 돌봄 윤리의 정동을 가능하게 만든다. 또한 BL은 여성 독자가 남성 캐릭터를 욕망할 때, 여성을 성적 대상화하는 것을 피하면서 남성성과 여성성을 실험하는 방식이 될 수 있다.

슬래시 픽션의 존재는 팬덤이 원작의 '정보'를 기반으로 자신들의 필요와 욕망에 부응하는 새로운 텍스트를 생산할 수 있는 주체라는 사실을 의미한다. 팬들은 원작에서 주변부에 위치한 캐릭터나 서사에 주목하거나, 서사의 공백을 채우거나, 특정 장면을 재맥락화하는 등 텍스트를 재배치하고, 재해석하고, 재구성한다. 이 과정은 여성의 시선에서 텍스트를 새롭게 정의하는 실천이 된다. 슬래시 픽션의 기원이 〈스타트렉〉이라는 남성향 장르에 대한 여성들의 다시-읽기의 실천이었다는 점을 떠올려보면, 『화산귀환』 텍스트에 대한 팬덤의 재전유 또한 슬래시 픽션의 역사의 계보에 속한다고 볼 수 있다.

남성성을 규범화하는 장르에 대한 여성들의 다시-읽기는 반드시 하나의 슬래시 픽션을 작품으로서 완성해야만 이루어지는 것이 아니다. 본래 '슬래시(/)'란 두 캐릭터의 정서적·성애적 관계를 표기하기 위한 기호에 해당했다.[53] 슬래시의 핵심은, 팬들이 자신이 좋아하는 남성 캐릭터들이 정서적 친밀감을 느끼고, 표현하고, 그로부터 성적인 관계로 발전해나가는 과정을 상상하며 즐기는 것이다. 즉 슬래시를 염두에 두고 작품을 읽는다는 것은 등장인물 간의 관계성에 중심을 두고 텍스트를 전유한다는 뜻이다. 이 과정에서 팬들은 원작에서도 주변부에 위치한 캐릭터에 주목하거나, 특정 장면을 재맥락화하는 등 작품을 재배치하여 텍스트를 재해석하고 재구성하는 과정은 여성의 시선에서 텍스트를 새롭게 정의하는 실천이 된다. 나아가 동성 캐릭터들을 가상으로 짝짓는 'CP(커플링)' 놀이는 남성 주인공 캐릭터를 매개로 여성들의 사회적·성적 욕망을 이야기하고 대안적 섹슈얼리티를 실험할 수 있는 기회를 제공한다. 슬래시는 젠더 역할을 가지고 놀며 남성들 간의 관계를 해방적으로 다루는 장르이자 여성들이 남성성과 이성애

53 주요 등장인물 사이의 성애적 관계성을 슬래시(/)를 통해 표기하여 '슬래시'라 불리게 되었다. 이후 일본 및 한국에서는 'X'를 사용해서 표기하거나 아예 생략하여 등장인물의 이름만을 통해 표기하기도 한다. 이때 앞에 오는 이름이 성관계에서 삽입('공'/'왼'), 뒤에 오는 이름이 흡입('수'/'오')을 담당하는 포지션에 해당한다.

중심성에 도전하며 남성들을 성적인 존재로 바라볼 수 있는 장르다. 즉 팬덤의 놀이 문화는 기본적으로 텍스트의 의도를 초과하는 '텍스트 밀렵' 행위의 가능성을 담지한다.

팬덤은 자신의 욕망과 팬덤 내부의 규범을 반영하여 서사를 절취하고 조직하고 재창조한다. 그중에서도 등장인물 간의 '관계성'은 2차 창작 세계에서 가장 중요한 부분이다. 그 증거로 개인 유료 창작 플랫폼인 포스타입에서 '화산귀환'을 검색할 경우 연관 검색어로 '화산귀환 드림', '백천청명', '당보청명'이 제시된다.[54] 이는 『화산귀환』 팬들이 주로 즐기는 2차 창작 콘텐츠가 '드림물', 그리고 백천과 청명, 당보와 청명의 커플링 콘텐츠라는 뜻이다.[55] BL 2차 창작 팬덤을 분석한 조혜령의 선행연구에 따르면, 2차 창작을 즐기는 향유층이 작품에 입문하게 되는 계기는 매력적인 캐릭터, 서사와 세계관 순서였다. 이처럼 작품을 추천하는 '영업'[56] 때 작품의 서사를 소개하는 것보다 캐릭터와 다른 캐릭터의 관계를 홍보하는 것이 더 유효하다는 것은 밈(meme)이 되어 유행할 정도로 공통된 인식이 되었다.[57] BL 2차 창작을 즐기는 잠재적 독자들은 외형과 컨셉 등 캐릭터의 매력을 보고 작품에 입문하고, 좋아하는 캐릭터 간의 관계성을 바탕으로 다양한 상황에서 두 캐릭터가 어떻게 서로 좋아하는지를 보고 싶다는 욕망을 바탕으로 이야기를 재창작한다. 이는 동인 BL 향유자층이 특정한 캐릭터 혹은 특정한 커플링(CP)에 천착하는 방식으로 작품을 향유한다는 것을 의미한다.[58] 팬들이 보고

54 검색일 2025.08.29.

55 『화산귀환』과 관련 없는 검색어로는 '내스급', '가비지타임 드림'이 추가적으로 나타났다. 팬들의 관심은 단일하지 않으며 다양한 대상을 동시에 '덕질'할 수 있으며, 일부 팬들의 경우 BL 팬픽 자체의 팬이기도 하다. 포스타입에서 '채널'로 검색을 해도 화산귀환 단독 팬계정이 아닌 '종합계'가 대다수인 것이 관찰된다. 함께 언급되는 작품으로는 『하이큐』, 『슬램덩크』, 『주술회전』과 같은 일본 만화부터 『내가 키운 S급들』, 『괴담출근』, 『데못죽』, 『광마회귀』, 『의원 다시 살다』와 같은 국내 웹소설, 『마도조사』, 『천관사복』과 같은 중국 웹소설이나 『가비지타임』, 『전자오락수호대』 같은 국내 웹툰까지 다양하다.

56 자신이 좋아하는 작품 또는 캐릭터를 추천하고 홍보하는 행위를 의미하며, '최애' 문화의 핵심 중 하나다.

57 조혜령, 「한국 BL콘텐츠의 향유 활성화 방안 연구-한국 유료 웹툰을 중심으로-」, 한양대학교 석사학위논문, 2019, 92-99쪽.

58 『화산귀환』에 앞서 팬덤으로 유명했던 『전지적 독자 시점』 역시 2차 창작이 무수히 쏟아

싶어 하는 것은 작품에 나타난 사실에 기초하면서도 작품에는 나타나지 않은 캐릭터들 간의 상호작용이며, 친밀성에 기초한 관계가 성애적인 감각까지 나아가는 과정이다.[59]

텍스트에 드러난 등장인물 간 관계성은 팬들이 자신의 상상력을 펼칠 수 있는 서사적 자원을 제공한다. 팬들은 원작의 관계성을 향유하는 것을 넘어 원작을 해석적 단서로 삼아 관계성을 확장한다. 즉, 슬래시 장르의 발달은 남성중심적 텍스트에 대한 여성들의 장르 전환과 독자에서 작가로 거듭나는 여성 주체들의 등장을 나타낸다. 팬픽 창작뿐만 아니라 그에 앞서 원작 캐릭터를 자신만의 해석으로 재구성하는 '캐해(캐릭터 해석)' 또한 팬덤의 해석적 주체성을 뚜렷하게 보여주는 수행이다. 팬들은 캐릭터들 간의 관계성을 재현한 토대 위에 자신의 취향과 욕망, 경험에 기반을 두고 새롭게 상상하고 실험한다. 이전 세대 인물들의 상실이 만들어내는 서사적 공백, 청명의 거칠어 보이지만 후회와 자책을 품고 있는 내유외강형 성격, 실제 나이와 외형이 다르다는 점 등의 요소는 팬들로 하여금 캐릭터들 사이의 관계를 재구성하는 다양한 해석과 변형을 가능하게 한다.

팬들이 관계성을 중심으로 소설을 읽는 행위는 『화산귀환』을 '남성향' 무협의 범주로부터 탈구시킨다. 태생부터 『화산귀환』은 일반적인 무협 소설에 비해

져 나왔다. 『전지적 독자 시점』이 한창 연재되던 19년도에 디시인사이드 유저가 조사한 2019년 5월부터 8개월 동안의 독자 조회수 증감 통계는 남성에 비해 신규 여성 독자들의 유입률이 높음을 말해주고 있다. 연구자 조혜령은 『전지적 독자 시점』의 2차 창작 판매전에 참여하는 사람의 수가 11월 10일을 기점으로 크게 변화한 것으로 파악하였는데, 이때도 11월 4일을 기점으로 "캐릭터 간 관계성이 중요해지는 언급이 작중에 등장하여, 이를 계기로 동인 팬덤이 폭발적으로 증가"했다고 분석하였다. 조혜령, 앞의 글, 99쪽. 이에 대해 남성 독자들은 『전독시』 초반의 '게이' 농담 때문에 여성 독자들이 유입되었다고 추측한다. 단순히 개그 코드로 삽입했던 농담임에도 김독자와 유중혁을 BL로 엮는 '부녀자'들의 관심을 끌었다고 이해하는 것이다.

59 "슬래시 픽션은 동료 간의 친밀함 그 자체에서 성적인 친밀함을 읽어내는 것이다. 사람들은 어쩌다 우연히 섹스를 하는 것이 아니다. 두 사람의 친밀함이 깊어지면서 자연스럽게 성적인 관계로 이어지는 것이다. (중략) 우리는 우리가 잘 아는 사람들과 우리가 탐구하고 싶은 사람들에 관한 우리만의 포르노가 필요하다. 우리가 상상할 수 있는 모든 시나리오를 다양하게 구현한 포르노 말이다." Sarah Katherine, "Writing from the Margins", *Terra Nostra Underground* Vol.13, 1993.2. 헨리 젠킨스, 앞의 책, 107쪽에서 재인용.

등장인물 간 관계성을 강조하는 서사 구조를 취하고 있다. '남성향' 장르인 웹소설 시대의 신(新)무협은 주인공이 자신의 앞에 차례차례 나타나는 고난을 격파하여 자신과 가족, 나아가 세계 자체를 구하는 서사를 기본 골조로 삼는다. 그 과정에서 주변 인물과의 관계는 주인공의 성취에 따라오는 과정일 뿐 서사의 목적이 되어서는 안 되었다. 주인공과 다른 등장인물 간의 관계성이 필수적인 요소가 된다면 주인공의 앞길을 막는 방해물로 여겨지고, 이는 '남성향' 장르에서 가장 중요하게 여겨지는 '사이다'를 침해하는 요소였기 때문이다.[60] 즉 남성향 장르의 본질은 어디까지나 주인공이 끊임없이 강해지고 자신의 앞을 가로막는 고난을 끊임없이 이겨나가는 성취의 연속, 예정된 운명의 승리에 있다.

하지만 『화산귀환』의 중심 서사는 최종 보스를 쓰러트리는 것이 아니라 주인공이 속한 화산파라는 집단을 부흥시키는 내용에 있다. 따라서 주인공 혼자서만 강해지는 것이 아니라 주인공의 주변 인물이 함께 성장해야 하기 때문에 주변 인물의 성장 또한 조명하게 된다. 그러다 보니 주인공 시점이 아니라 주변 인물들의 시점에서 이야기가 진행되거나 각자의 성장을 보여주는 독점 에피소드가 적절히 분배되는 방식으로 서사가 전개된다. 그 결과 팬들은 주인공 청명만을 '덕질'의 대상으로 삼는 것이 아니라 청명이 주변 인물들과 관계맺는 방식, 그리고 그 등장인물들 개개인까지도 깊이 몰입하게 된다. 팬덤에게 『화산귀환』은 청명 혼자만의 텍스트가 아니라 사형제인 진백천, 유이설, 윤종, 조걸, 당소소, 혜연 모두가 주인공인 텍스트이다. 이러한 서사의 중점은 표지 디자인의 변화에도 나타나 있다. 일반적으로 주인공이 홀로 독점하거나 주인공과 '히로인'만이 그려지는 장르 웹소설의 표지들과는 달리, 『화산귀환』의 표지는 주인공 청명이 맺는 관계성을 강조하고 있다. 1차(1~655화) 표지는 주인공 청명이 독점하고 있다. 하지만 2차(656~941화) 표지는 1차 표지의 청명 곁에 주인공의 동료 포지션인 유이설, 진백천, 윤종, 조걸, 백아가 추가되는 방식으로 변화했다. 그리고 3차(942~1526화)와 4차(1527화~) 표지는 청명과 장일소의 대립 구도를 부각시키는 방식으로 그려졌다.

60 '사이다'는 막힘 없이 뻥 뚫리는 쾌감 또는 그런 기분을 느끼게 하는 대상을 가리키는 신조어이다. '남성향'과 '사이다', '노맨스'의 관계는 송가윤, 앞의 글, 25쪽-42쪽을 참조.

관계성에 입각한 '읽기'는 텍스트의 중심을 주인공이 적을 쓰러트리고 성장하는 외부적 승리가 아닌 갈등하고 번민하는 내부의 고난으로 옮겨온다. 과거의 인물인 청명은 이전 세대의 전쟁에서 절친한 친구 당보, 아버지 격인 청문, 사형제 청진 등 가족과 친구를 모두 잃고 홀로 살아남은 인물이다. 청명의 꿈은 화산파를 부흥시키는 것이었지만, 화산파 제자들이 강해지고 전쟁에서 제 몫을 할수록 위험에 노출된다는 역설을 깨닫고 번민하고, 그 심적 갈등은 죽은 당보의 모습으로 나타난다.[61] 청명은 욕망의 주체가 아니라 스스로를 의심하고 후회하는 인물이며, 그가 생각하는 이상적인 결말에 자기 자신이 빠져 있다는 점에서 전형적인 웹소설 주인공 상에서 이탈한다.

무협 장르의 클리셰인 '심마(心魔)'는 주인공에게 극복의 대상이자 육체적·정신적 완성에 가까워지는 계기에 해당하며, 이 고난이 빠르게 해결되지 않는다면 '사이다'의 반대에 해당하는 '고구마'가 된다. 하지만 청명이라는 인물의 내면과 그를 둘러싼 관계성에 주목한다면, 청명이 '심마'를 극복하는 전개에서 중요한 것은 청명이 강해졌다는 결과가 아니라 청명이 다른 사형제를 믿게 되었다는 내면의 변화에 있다. 청명이 심마를 극복하고 자신의 두려움을 떨쳐내는 계기는 자신이 지켜오던 이들에 의해서 주어진다.[62] 나아가 1800화 가까이 청명의 보살핌과 가르침의 대상이었던 백천이라는 인물이 청명의 외로움을 이해하는 인물로 성장함으로써, 백천은 과거 청명과 어깨를 나란히 하던 당보의 자리에 서게 되는 것이다.[63] 팬덤이 읽은 『화산귀환』은 청명이 과거의 무위를 회복해 적을 쓰러트리는 이야기가 아니라, 청명과 주변 인물들이 서로 지탱하며 나아가는 관계성에 본질이 있다.

---

61 비가, 『화산귀환』, 1755화.

62 "청명은 알고 있다. 팔을 잃고도 싸우던 이를. 내공을 잃고도 싸우던 이를. 자신을 증명할 모든 방법을 잃고도 포기하기는커녕 외려 더 힘차게 내달리던 이를. 그런 이가 등 뒤에 있는데, 우는 소리 따위를 늘어놓을 순 없다." 비가, 『화산귀환』, 1876화.

63 "'네게 전해야 했다.' 외로운 등이 눈에 박혀 들었다. 아니, 어쩌면 알면서도 외면했었는지 모른다. 더 솔직한 속내는……. 그래, 인정하고 싶지 않았다. 청명 역시 외로울 수 있음을. 어쩌면 청명도 백천처럼 자신이 있을 자리를 한없이 찾아 헤매는 사람일지도 모른다는 사실을." 비가, 『화산귀환』, 1875화.

팬덤이 실천하는 관계성에 입각한 '다시 읽기'는 여성과 성소수자에 대한 혐오 정서를 기반으로 작동하는 남성 커뮤니티에 있어 금기에 해당한다. 디시인사이드의 한 독자는『화산귀환』에 대한 평가로 "남자들만 우루루 나온다", 여성 캐릭터인 당소소와 유이설은 "남캐들과 다를 바도 없다"고 분개한다.[64] 나아가 장일소에 대해서는 "이 캐릭터 하나로 화산귀환의 근간이 뒤틀린다"고 평가하는데, 여성 캐릭터에 대한 묘사와 달리 장일소가 등장할 때는 화려한 장신구나 분칠을 한 흰 얼굴, 붉은 입술 등이 강조되며 '고혹적'이나 '요사스럽게' 등의 표현이 쓰이는 것이나 나삼(羅衫)을 입고 있는 장면이 나오는 등 섹슈얼리티를 강조하기 때문이다. 이런 캐릭터가 주인공 청명에게 집착하고 그를 이해하는 듯한 언행을 반복하는 것에서 "아무리 봐도 여성독자를 위한 캐릭터 그 자체"로 받아들이는 것이다.

이 글이 무의식중에 드러내는 것은 무협 장르에서 등장인물이 젠더화되어 온 경향이 노정하는 남성-이성애 중심성이다. 그것이 바로 장일소라는 캐릭터가 뒤튼 "화산귀환의 근간"의 정체다. '여성독자'와 '무협' 장르를 서로 대척점으로 놓고자 하는 이 독자가 '여성독자'의 존재를 경유하여 장일소 캐릭터를 비판했다는 사실은 주목할 만하다. 작품에서 장일소가 청명에게 표한 관심이나 행동은 성애적인 것이 아니었고, 장일소의 젠더 정체성을 추측할 수 없기 때문에 이 글의 모든 비판은 '여성독자'와 'BL'이라는 '남성향'의 대척점을 상정해야만 성립할 수 있다. 이는 남성 커뮤니티에 만연한 여성과 성소수자를 향한 혐오이며, 동시에 남성들이 향유해온 장르의 남성-이성애 중심성을 나타낸다.

남성중심적 장르인 무협에서 여성 등장인물이 사라짐으로써 이성애 로맨스가 불가능해진다는 것은 작품 내에서 드러나는 애정과 친애의 정동이 남성들 사이의 관계로 한정됨을 의미한다. 그것은 이성애 각본에서 본다면 친구, 형제, 사제(師弟), 군신(君臣) 사이의 충성심과 의리 따위의 감정으로 묘사될 것이다. 남

64 남성 유저가 대다수인 커뮤니티 디시인사이드에 올라온 글로, 원글은 삭제되었으나 원글을 스크랩한 게시물이 여성 커뮤니티 〈여성시대〉에 올라와 희화화되고 있는 것을 확인할 수 있다. 이는 트위터에서도 널리 공유되었다. "[흥미돋] 펌) 남덕이 쓴: 화산귀환 장일소가 너무 싫다(걍 영업글인듯)", 여성시대, 2023.7.4. https://cafe.daum.net/subdued20club/ReHf/4470669

성 동성사회의 규범인 이성애 정상성은 남성들 사이의 과할 정도의 의리와 친애가 '동성애적'으로 보이지 않도록 수호하는 역할을 한다. 즉 남성들 사이의 일정 이상의 의리와 애정은 이성애 문법 바깥에서 보면 퀴어 애정과 구분되지 않는다. 장일소라는 캐릭터의 존재가 주인공의 이해자라는 '히로인'의 자리를 차지함으로써 『화산귀환』의 남성-이성애 중심성은 위협받고, 남성 독자들은 작품에 등장하는 사제와 사형제, 친구 간의 우정(애정)이 등장할 때마다 작가에게 의심의 눈초리를 보내게 되는 것이다.[65]

팬덤이 텍스트를 향유하며 읽고 쓰는 놀이 문화는 독자들이 캐릭터의 성격과 관계를 적극적으로 해석하며, 원작에서 충족되지 않은 욕망을 인식하고 소비하는 과정으로 이해할 수 있다. 남성 동성사회의 정동을 '다른 방식'으로 읽는 팬덤의 수행은 장르가 전제해 온 남성성을 교란하고 이를 다른 방식으로 전유하는 실천으로 작동한다. 극단적인 남성 동성사회에서 그려지는 우정이 동성애적 친밀성과 구분 불가능한 지점에 놓여 있다는 점이야말로 'BL로 읽기'가 풍자하는 지점이다. 이러한 수행에 대해 일부 남성 독자들이 민감하게 내보이는 반감은, 역설적으로 팬덤의 실천이 남성중심적 장르로서의 무협이 지닌 견고한 성별 질서에 균열을 일으키고 있음을 보여준다. 남성 독자들의 거부 반응은 팬덤의 수행이 그동안 남성들만이 독점해 온 충의와 의리 등의 정동적 가치를 퀴어적으로 재전유하는 일이며, 남성 독자들이 무비판적으로 향유해 온 장르 문법을 위협할 가능성을 내포하고 있기 때문이다. 나아가 여성 커뮤니티는 이러한 남성 독자들의 반응을 공유하고 희화화하는 과정을 통해 해당 수행의 효과를 더욱 증폭시키고 공동체적 유대를 강화한다.

슬래시는 가부장제 사회에서 여성들이 자신의 관심에 따라 텍스트를 재구성할 수 있는 능력을 나타내며, 남성성을 패러디하고 젠더 역할을 가지고 놀며 여

65 "퀴어에 대한 내포는 깊이 잠들어 있는 온갖 유령을 일깨우는 성가신 면이 있다. 그 모든 불확실성에도 일단 내포가 그 안에 파고들면, 내포는 곧 그 의미 확인 작업을 부추긴다. 그리하여 내포는 텍스트 곳곳에 불을 밝히고, 어느 것 하나 혹시 퀴어 환대를 의미하는 건 아닌지 텍스트의 모든 기호를 검증하려고 한다." D. A. Miller, "Anal 〈Rope〉", *Representations* No.32, University of California Press, 1990, p.125, 헨리 젠킨스, 앞의 책, 159쪽에서 재인용.

성들의 욕망을 펼칠 수 있는 실험의 장이다. 나아가 팬덤 참여 문화 측면에서 팬픽은 독자가 작가가 되고 문화 수용자였던 팬이 문화 참여자로 발돋움하게 된다.[66] BL을 공통의 취향으로 둔 공동체는 그 구성원이 주로 여성이라는 점에서 현실 사회의 젠더 질서와 긴밀하게 맞닿아 있다. 이러한 취향 공동체는 서로의 선호와 해석, 2차 창작을 공유하는 과정에서 자신의 욕망과 감각을 상호 확인하고, 그 반복을 통해 공동체의 정체성을 공고히 형성해 나간다. 나아가 취향의 공유에서 비롯된 즐거움과 유대감은 팬덤 내부의 교류를 확장시키며, 사회적·정치적 의제에 발화할 수 있는 집단적 주체를 형성하는 동력으로 작동한다.

4 팬덤의 정치성-해석, 연대, 그리고 저항

젠킨스의 '텍스트 밀렵'이라는 개념이 등장한 이후 팬덤은 저항적이고, 미디어 제작자와 대립하며, 상대적으로 무력한 존재로 여겨졌다. 이에 팬들을 기업과 자본 권력에 집단적으로 저항하는 존재로 여기는 것은 팬들의 성향을 선별적으로 그리고 낭만적으로 파악하는 관점이라는 비판을 받았다. 팬들은 다층적이기 때문에 저항적 집단으로 일원화할 수 없으며, 그보다는 대안적 공동체에 가깝다.[67]

하지만『화산귀환』팬덤의 사례는 팬덤이 미디어 제작자 측과 맞선 저항적 실천의 한 사례로 제시될 수 있다.『화산귀환』의 팬덤은 페미니즘에 친연적인 커뮤니티 〈여성시대〉와 트위터를 바탕으로 형성되었고, 팬덤의 형성 과정에서부터 장르의 여성혐오를 비판하며 구성되었기 때문에 페미니즘 성향이 크게 두드러졌다. 나아가 이들은 작가나 플랫폼의 윤리성을 중요시하고 이들에게 문제가 있다고 여겨질 경우 집단적 불매운동을 실천하는 윤리적 주체들이기도 했다. 특히 저

66 박세정은 남성 동성사회의 가부장제와 이성애중심성을 패러디하는 BL 팬픽을 통해 여성이 성적 권력 및 쾌락을 재배열하는 문화능력을 창출한다고 분석한다. 박세정,「성적 환상으로서의 야오이와 여성의 문화능력에 관한 연구」, 이화여대 석사학위논문, 2006, 45-53쪽 참조.

67 "팬들은 상품화에 대한 저항과 강화 사이를, 사적인 집착과 공동체적 해독 사이를, 공동체와 위계적 사회 구조 사이를 오가는 '가치의 변증법'을 담고 있다. 이는 팬을 갈등적인 존재로 볼 수 있음을 의미한다." 마크 더핏, 앞의 글, 123쪽.

항의 양상이 단순히 팬덤을 이탈하는 방식이 아니라, 지속적인 집단적 요구와 함께 2차 창작을 병행하며 텍스트를 대안적으로 향유하는 실천을 통해 저항을 지속해나간 사례라는 점에서 놀이 문화가 팬덤의 조직적이고 수행적인 실천에 어떤 방식으로 역능을 발휘하는지, 그리고 팬들이 작가와 작품으로부터 캐릭터를 '밀렵'하여 놀이-실천의 사회적 자원으로 활용하는 양상을 보여준다.

2024년 9월 네이버 웹툰 지상최대공모전에서 여성혐오를 주제로 내세운 웹툰 〈이세계 퐁퐁남〉이 1차 심사를 통과하자, 네이버 웹툰의 폭력·선정성 및 여성혐오와 이에 대한 플랫폼의 방관을 비판하는 움직임이 시작되었다. SNS를 중심으로 불매운동의 흐름이 거세졌고, 네이버 사옥 앞에 근조화환과 트럭을 보내는 '트럭 시위'가 이루어지기도 했다. 트위터뿐만 아니라 〈여성시대〉 또한 이러한 네이버 웹툰 불매운동에 동참하는 흐름이 생겨났다. 불매운동 참여를 독려하는 여론은 네이버 웹툰의 실적 부진 기사를 스크랩하여 운동의 실효성을 외치며 의지를 이어나갔다.

팬덤의 집단적 저항 행위라는 측면에서 2024년 네이버 웹툰 불매운동은 주목할 만한 사례다. 그중에서도 『화산귀환』 팬덤이 주목받는 것은 다른 비슷한 규모의 대형 웹툰·웹소설 팬덤과 비교했을 때 가장 적극적으로 불매에 참여한 집단이기 때문이다. 2025년에 이르러 네이버 웹툰 불매운동을 평가하는 몇몇 증언들은 『화산귀환』 팬덤이 지나칠 정도로 불매운동에 매진했고, 그 결과 팬덤 자체가 축소되고 거의 사멸 직전에 이르렀다고 후술하고 있다. 이런 점에서 『화산귀환』 팬덤이 당시 비슷한 규모였던 다른 웹툰·웹소설 팬덤과 비교했을 때 유독 적극적으로 불매운동에 동참했음은 의심의 여지가 없어 보인다.

이것이 가능할 수 있었던 배경에는 『화산귀환』의 핵심 주제라고 할 수 있는 '협의(俠義)'가 있다. 최혜령과 서원득은 『화산귀환』이 특유의 서술 전략을 통해 무협의 장르적 관습 자체가 무협의 정통적인 정신인 협에 기반한다는 인식을 만들어낸다고 분석한다. 『화산귀환』은 주인공 청명이 화산파라는 대상에 지속적으로 애착을 보이게 함으로써 독자들로 하여금 자연스럽게 주인공과 그 애착 대상인 화산파라는 집단과 그 구성원에 감정적 유대를 맺게 하고, 그들이 추구하는 '협의'라는 가치에 무협 장르 자체의 당위성을 결부시킨다.[68] 그동안 한국 무협 기반 콘텐츠가 동양풍의 배경과 '무공'이라는 소재의 차용이라는 층위에서 '무

협’을 묘사해 온 흐름과 달리, 『화산귀환』은 ‘협의’의 정신을 서사의 중심에 놓고 “협의에 모든 것을 바쳐서 몰락까지 치달았던 화산파가 그 협의를 통해 다시 일어나는 과정”을 플롯으로 삼음으로써 독자들이 청명 개인이 아니라 화산파라는 공동체의 성장과 그에 결합한 ‘협의’라는 가치의 당위성에 집중할 수 있도록 한다.

이에 팬덤은 『화산귀환』의 ‘협의’에 대한 논의를 통해 여성 연대와 운동(movement)의 윤리적 실천에 대한 질문을 던지는 텍스트로 재의미화했다. 젠킨스의 말처럼, 팬들은 이론가이자 전문적인 비평가이며, 독학자, 스스로 공부한 전문가들이다.[69] 팬들이 『화산귀환』에 대한 비평적 해석을 생산함으로써 텍스트를 분석하고, 해체하고, 의미를 재구축하는 과정은 안티 팬덤의 공격으로부터 자신들이 애정을 가진 텍스트를 보호하기 위해 담론적으로 투쟁하는 과정에서 이루어졌다.[70] 이들은 디시인사이드의 유저들이 『화산귀환』의 서사가 늘어지고 지루하다고 비판하는 것과 달리, 주인공 일행의 고난 서사가 캐릭터와 그 관계를 더욱 입체적으로 만들며 이 지점에 작가가 던지는 질문이 담겨 있다고 해석했다.

---

68 최혜령과 서원득은 『화산귀환』이 무협 장르에 친숙하지 않은 신규 독자층의 유입을 위해 취한 서술 전략을 분석하는 과정에서 작가 비가가 장르 관습을 학습시키는 서술 전략과 ‘협의’의 가치를 결합하여 “무협 소설이란 ‘이러한 가치를 좇는’ 장르”라고 독자들을 설득하고 규합하고 있음을 분석했다. 최혜령·서원득, 앞의 글, 402-409쪽 참조.

69 Henry Jenkins, “Strangers No more, We Sing’: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community.” ed., Lisa Lewis, *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, New York: Routledge. 1992, pp.208-236.

70 “화산귀환은 처음에는 유행하는 회빙환 먼치킨 사이다물로 시작했을지 몰라도 (…) 화산귀환 후반부야 말로 작가가 원했던 진짜 화산귀환의 내용이라고 생각함. (…) 무엇이 협이고 정의인가를 끊임없이 고민하는 독백들이 나옴. 그것이 안 맞는 독자들은 이런 내용들을 비난하고 캐붕이라며 주인공들의 선택들을 비난하는데 (후략)” @yve_dori, 트위터, 2024.09.18.; “비가가 가고자 하는 흐름은 뭘까. 청명이의 성장 서사, 오검의 성장 서사, 천우맹의 성장 서사 착착 진행되다가 그냥 편하고 쉬운, 다수의 라이트층 독자들이 원하는 길은 이렇게 힘을 합친 천우맹과 청명이 천마를 죽이고 행복하게 살았습니다. 일텐데도ㅋㅋㅋㅋ / 화산귀환의 변주는 해남의 마지막이 해피엔딩만은 아닌 지점에서 시작됨. 사천이 불타고 백천이 빠그라지는 거기부터.” @a_golddust, 트위터, 2024.12.03.; “사실 청명이의 동기는 처음부터 두려움이었는데 그걸 본인이 인지한 시점이 해남편이라고 생각함” @geublo_p_1, 트위터, 2025.03.26.

팬덤이 텍스트를 둘러싸고 벌이는 해석 투쟁은 '최애'가 속한 장르인 웹소설 자체의 의미와 존재가치를 두고 벌이는 담론의 경합이기도 하다. 트위터 유저 @huashan_IC는『화산귀환』에 대한 평가가 갈리는 이유가 단순히 전개가 지루한가 아닌가의 문제가 아니라, 작품이 제기하는 질문에 대한 수용 여부에 있음을 지적하며『화산귀환』을 둘러싼 논쟁을 분석한다.[71] 화산의 몰락이 주인공 청명이 협의 가치를 추구했기 때문이라는 설정에서 출발하는『화산귀환』의 서사는 희생에도 불구하고 타인에게 손을 내밀어야 하는가라는 질문이자 '나'와 '우리'의 범주를 어디까지 확장하며 연대할 수 있는가라는 질문으로 이어진다. 앞서 디시인사이드에서 나타난 "개똥철학"에 대한 반감은 바로 이러한 문제의식에 대한 거부로 이해할 수 있다.[72] 이러한 맥락에서『화산귀환』을 '읽는' 팬들의 행위는 신자유주의적 냉소에 맞서 공동체와 연대의 확장을 사유하는 정치적 수행으로 이해할 수 있다. 팬들은 텍스트를 재의미화하고 서로의 해석을 교환하는 과정을 통해 연대에 대한 공통감각을 형성하며, 이러한 지속적 토론 속에서 텍스트는 하나의 고정된 의미에 머무르지 않고 끊임없는 재해석의 과정에 놓인다.

흥미로운 지점은 이들이『화산귀환』의 텍스트를 해석하는 과정에서 '작가의 의도'를 적극적으로 호출하고 있다는 점이다. 팬들은 안티 팬덤의 비판에 맞서 최근의 전개야말로 작가가 본래부터 의도했던 주제 의식이 가장 선명하게 드러나는 국면이라고 주장하며 자신의 해석을 정당화한다. 이러한 태도는 표면적으로는 팬덤이 텍스트의 원본성을 지키고자 노력하는 내면화된 규범성을 드러내는 것처럼 비칠 수 있다. 그러나 '작가의 의도'에 대한 호명은 텍스트의 권위에 대한 복종이라기보다 안티 팬덤과의 해석 투쟁 속에서 자신의 주장을 정당화하기 위

71 "독자들은 좋아하는 작품을 욕하는데 나를 뒤집어씌워서/난 이해가 안되는데 그냥 느려서 화가 나서 욕하는 게 아니다. 서로의 삶의 가치를 냉소하는 자들을 매일 마주하기 때문에 피로한거다." @huashan_IC, 트위터, 2024.06.16.

72 이 문제의 근간에는 장르·웹소설의 특성 또한 염두에 두어야 한다. 장르·웹소설을 향유하는 다수의 이용자가 이를 일종의 '스낵컬처'로 받아들인다는 것은 이용자들 스스로가 장르·웹소설의 가치를 '킬링타임'용으로 생각한다는 것이고, 이로부터 정치적 메시지를 받아들이는 것을 거부하는 것을 넘어 불쾌감을 느낀다는 것이다. 이는 창작물을 통해 창작자가 독자를 '가르치려 드는' 것에 대한 거부감을 표하는 'PC주의'(정치적 올바름, Political Correctness)에 대한 남성 커뮤니티의 반발을 연상시킨다.

한 전략적 수사로 이해할 필요가 있다. 설령 팬들이 자신의 해석을 '작가의 의도'와 일치시키고자 하더라도 그 의도가 확인 불가능한 이상 해당 수행은 결과적으로 텍스트에 대한 재배치와 재의미화를 수반하는 '밀렵'으로 성립한다.[73] 즉, '작가의 의도'는 팬덤의 저항적 해석이 작동하기 위해 동원되는 하나의 담론적 자원으로 기능한다.

오히려 팬덤은 무협의 고전적 문법을 계승하려 했던 작가의 의도를 초과해, '협의(俠義)'를 자신들의 현실에서의 운동과 맞닿아 있는 윤리적·실천적 개념으로 의미화한다. 이러한 독해를 통해 무협 장르의 전통적 핵심 가치라 할 수 있는 '협(俠)'은 현실 정의와 연대에 대한 메시지로서 『화산귀환』을 구조화한다. 『화산귀환』을 향한 공격 중 다수가 작품 자체에 대한 비판이라기보다 작가의 정체성을 문제 삼거나 젠더화된 팬덤을 겨냥하는 방식으로 나타난다는 점을 고려할 때, 팬들의 실천은 단순히 작품과 작가에 대한 옹호를 넘어선다. 이는 자신들이 '애정하는' 텍스트와 캐릭터를 비방으로부터 방어하는 동시에, 여성과 성소수자를 향한 혐오적 담론에 맞서 해석의 주도권을 확보하려는 실천으로 이해할 수 있다.

이러한 '협의' 가치의 대두는 팬덤이 내집단을 호명하는 '사매'라는 호칭과 결부되어 스스로를 정체화하고 현실의 실천을 추동하는 행위성을 발휘한다. '사매'는 화산파 도문의 사승관계에 따라 여성 제자들 사이에서 서로를 호명하는 호칭으로, 독자들이 청명과 화산파에 심정적으로 매우 깊게 연루되었거나 적극적으로 관계되고자 함을 알 수 있게 한다. '사매'라는 호칭은 스승과 부모, 가족과 문파를 동등한 위치에 놓는 무협 장르의 관습상 강한 내집단 의식을 불러일으킨다. 앞서 언급한 것처럼 '협의'의 추구를 문파의 핵심 기치로 삼는 화산파의 특성상 서로를 '사매'라고 부르며 내집단 의식을 강화하는 팬덤은 심정적으로 '협의'를 추구하는 화산파의 도사들에게 심정적으로 깊이 몰입해 있다. 이런 상황에서

73 헨리 젠킨스는 미셸 드 세르토의 작업에서 '밀렵(poaching)' 개념을 가져와 '텍스트 밀렵꾼(textual poacher)'이라는 단어를 탄생시켰다. 이 개념은 팬을 단순한 수용자가 아니라 미디어 문화의 능동적인 참여자이자 창조적 생산자로 볼 수 있게 만들었지만, 한편으로 팬을 반항자로 간주하는 '밀렵'의 은유는 팬을 저항적이면서 상대적으로 무력한, 제작자와 이항 대립의 관계에 놓여있는 존재로 간주하는 위험성을 낳았다. 마크 더핏, 앞의 책, 110-134쪽 참조.

‘사매들’이라는 팬덤 간의 호명과 정체화는 현실에서의 불의에 맞서 ‘협의’를 실천해야 한다는 행위자 정체성을 불러일으키는 가능성을 품게 된다.

실제로 『화산귀환』 팬덤의 불매운동 실천은 ‘협의의 실천’이라는 차원에서 크게 독려되었고, 이것이 반복해서 언급되는 지점을 찾아볼 수 있다. 많은 팬들이 불매운동 참여의 이유로 “화산귀환을 봤기 때문에”, “청명이에게 배운 대로”, “내가 사랑한 게 화산귀환이고 청명이라서”라는 이유를 들었다.[74] 팬덤은 불매운동의 참여를 ‘협의의 실천’으로 받아들임으로써 자신들이 애착을 가진 청명과 화산파의 ‘최애’ 캐릭터들, 나아가 『화산귀환』 작품 자체에 동질감을 느끼고 그에 더욱 몰입할 수 있게 된다.[75] 협의의 실천은 곧 힘이 없는 약자를 핍박하는 불의에 맞서 목소리를 내는 일이며, 타인을 위해 연대하는 행위이다. 이런 차원에서 〈여성시대〉의 『화산귀환』 팬덤명이 ‘사매들’이라는 점, 불매운동이 콘텐츠 제작자측에 맞서 ‘나와 다른 여성들’이 겪는 피해를 위해 목소리를 내는 연대와 저항의 실천이라는 사실은 서로 결합하여 『화산귀환』 팬덤의 불매운동이 작품에서 언명한 협의의 실천이자 다른 ‘사매들’을 위한 실천으로서 대두되었음을 나타낸다. 『화산귀환』을 불매하는 일이 역설적으로 누구보다 『화산귀환』을 적극적으로 향유하는 하나의 장르적 실천으로 탈바꿈한 것이다.

팬들은 퍼블리셔, 작가, 작품에 충성하는 것이 아니라 ‘최애’라는 캐릭터 중

---

74 “네이버 불매하는 화귀러들은 화산귀환을 봤기 때문에 불매하는 거임—— 그 1700화에 달하는 대서사시를 보면서 작가님이 전달하고 싶은 메세지를 보면서 독자들이 어떻게 성장했겠어요? 네이버 보려고 해도 플랫폼 들어가기 직전에 청명이가 대가리 깨는 소리 들려서 못들어감 ㅅㄱ” @cjdauddkdk_1010, 트위터, 2024.10.16.; “하필 내가 사랑한게 화산귀환이고 청명이라서 더더욱 불매에 동참할수밖에 없음” @bluebright1010, 트위터, 2024.10.17.; “진짜 화산귀환 팬이라면 불매를 안할 수가 없다니까요 청명이, 화산이 구르면서 가르쳐준 것들을 사랑하는 사람들이 어떻게 이상황에서 불매를 안하겟어....” @nasawh, 트위터, 2024.10.22.; “결승에서 기권 던지고 나온 청명이처럼 나는 불매 할 거임.” @lost_kiiro, 트위터, 2025.02.20.; “청명이한테 배운대로 옳은 일을 하기 위해 네이버웹툰불매함” @Danya_novelist, 트위터, 2025.08.19.

75 “협의를 지키다 손해만 왕창 본 줄 알았던 자들(=화산)이 결국 마지막엔 해피엔딩을 얻게 된다〈 라는... 비가의 메세지.... 우리 지금 불매도 (…) 그렇게 생각하면 불매가 힘들게 느껴지지도 않는다 오히려 화산과 함께 싸우는 기분이라 뭔가 뿅 차” 화산귀환 15차 달글, 여성시대, 댓글 작성일 2024.10.23.

심의 충성 구조를 형성한다. 팬덤은 시리즈 소설과 웹툰의 신규 회차와 '청명주', 스파오 콜라보 제품 등『화산귀환』관련 굿즈에 일체 불매를 표명했다. 네이버 독점 연재작인 작품의 초대형 팬덤임에도 불구하고 이렇게까지 적극적으로 불매에 앞장선다는 것은 분명 이례적인 일이었고, 불매운동에 적극적이지 않은 다른 팬덤들이나 팬덤 내부적으로 크고 작은 마찰이 일어나며『화산귀환』팬덤은 점차 축소의 길을 걸었다. 하지만 팬덤 자체가 소멸한 것은 아니었다.〈여성시대〉 달글에도 느리지만『화산귀환』과 청명을 그리워하는 이들이 꾸준히 댓글을 달았고, 트위터에서도 불매 이전까지 수집한 자료 등을 공유하거나 2차 창작을 통해 팬 활동을 이어나가는 이들이 있었다.

팬덤은 2차 창작을 통해 텍스트의 경계를 재설정하고 1차 텍스트(원작)의 범주를 무한히 확장시킨다. 이들은 각자 자신만의 방식으로 텍스트를 읽고 그것을 공유하는 '캐해(캐릭터 해석)'를 통해 컨텐츠를 생산하며, 배경을 현대로 바꾸기도 하고 자신만의 주인공을 창작해 '드림물'을 쓰기도 한다. 각자의 해석에 따라 무수히 많은 2차 창작의 텍스트가 재생산되고 텍스트의 범주는 점점 확장된다. 그리고 팬들이 1차 텍스트를 절취하여 원하는 방식으로 향유하는 그 순간의 기쁨과 동질감, 친밀감으로부터 '덕질'의 공동체가 형성되는 것이다. 이로써 팬들이 텍스트를 향유하는 방법은 '읽기'뿐만이 아니라 2차 창작을 적극적으로 재생산하는 행위를 동반함을 알 수 있다. 2차 창작을 통한 '영업'은 작품의 외연을 확장하고 팬덤의 규모를 확장시키는 동력이 된다. 이때 2차 텍스트는 1차 텍스트의 부산물이 아니라, 어떤 의미에서는 1차 텍스트와 동등한 무게를 가지고 받아들여진다.[76]

『화산귀환』2차 창작은 1년 넘게 지속된 불매운동을 지속하는 팬덤에게 큰 힘이 되었다. 2차 창작은 단순히 팬들이 원텍스트를 열정적으로 즐기는 것을 넘어 퍼블리셔인 네이버 측으로부터 자신들이 애정을 가진 캐릭터를 적극적으로 절취하여 향유하는 '텍스트 밀렵꾼'으로서의 수행으로 의미화된다. 팬덤이『화

76 아즈마 히로키는 오타쿠계 문화의 표층이 2차 창작으로 가득 차 있으며, 원작이나 2차 창작이 마치 '동등한 가치'를 갖기라도 하는 것처럼 생산되고 소비되는 현상을 포스트모던론과 시뮬라크르의 문맥에서 설명한다. 아즈마 히로키, 이은미 역,『동물화하는 포스트모던』, 문학동네, 2012, 106-112쪽 참조.

산귀환』이 내세우는 가치를 통해 『화산귀환』을 불매하면서 캐릭터들을 재향유하는 2차 창작만을 생산·소비하는 과정을 통해 『화산귀환』의 캐릭터는 콘텐츠 퍼블리셔인 네이버의 상품으로부터 분리되어 독립적인 생명을 얻게 된다. 불매운동 기간 동안 팬덤이 수행한 『화산귀환』에 대한 '밀렵'은 팬들이 사랑하는 캐릭터를 네이버라는 기업으로부터 구출하는 행위[77]이자, 텍스트를 자신들이 원하는 방향으로 전유하고 자신들의 주장을 내세우고 확장할 수 있는 사회적 자원으로 활용하는 텍스트 수행자로서의 면모를 보여준 것이다. 역설적으로 불매운동의 장기화에도 불구하고 텍스트 밀렵을 통해 텍스트의 생명력이 이어진 순간이기도 하다.

불매 기간 동안 팬들은 비평적 해석을 생산하는 데 그치지 않고, 캐릭터와 서사를 적극적으로 재해석하며 팬픽을 창작했다. 나아가 원작의 설정을 변주하는 'AU(대체 세계관)'[78]를 통해 텍스트를 확장하는 서사적 실험을 하기도 했다. 이러한 2차 창작은 원작에 대한 결핍을 보완하는 차원을 넘어 팬덤이 텍스트를 지속적으로 향유하고 재구성할 수 있는 놀이의 장을 형성했다. 팬들은 불매 이전까지 읽은 내용에 대한 감상을 공유하거나 향후 전개를 예측해보기도 하고, 자신이 좋아하는 캐릭터들을 엮은 상황극인 '썰'을 연재하기도 했다. '썰'은 자신이 원하는 설정을 먼저 제시한 후 '보고싶다'는 어미를 통해 아이디어만 제시하는 선에서 끝맺거나, '타래'를 이어서 아예 단편 수준의 팬픽으로 완성되기도 한다.[79] 이런 "보고싶다"류의 창작은 트위터에서만 이루어지는 것이 아니라 〈여성시대〉 달글에서도 쉽게 찾아볼 수 있으며 포스타입에서 연재되는 팬픽 또한 다수

77 "팬은 스스로를 무관심하거나 무능력한 스튜디오나 방송사에 맞서 (…) 계속 '살아 있도록' 만드는 사람, 즉 스튜디오에서 부당하게 취급된 프로그램이나 캐릭터를 '구출하는' 사람으로 여긴다." 마크 더핏, 앞의 책, 116쪽.

78 'AU(Alternative Universe)는 팬들이 창작한 대안 세계를 이야기한다. 텍스트 밀렵꾼들의 세계 확장과 대안 세계에 대한 분석은 조이진, 앞의 글, 79-82쪽 참조.

79 예시로 트위터 유저 @danghwalin는 "청명청문 현패AU로 십년간 사귀다 헤어지고 짝사랑하는 청문 보고싶다"로 시작함으로써 청명과 청문 커플링의 현실 설정이라는 것을 먼저 명시한 후 트윗을 이어서 총 6,760자의 단편을 연재하였다. @danghwalin, 트위터, 2022.09.12.
https://x.com/danghwalin/status/1569197173946077185

가 이러한 단편의 형식을 취하고 있다.

장편 서사에 대한 팬들의 욕망을 충족시켜주는 장편 팬픽도 존재했다. 팬픽 독자들 사이에서 선호도가 높은 '드림물'은 팬픽 작가가 창작한 오리지널 주인공('오리주')을 서사에 개입시켜 기존 인물들과 새로운 관계성을 구성하거나 기존 관계의 의미를 재배치하는 팬픽 장르로, 캐릭터를 중심으로 한 적극적인 텍스트 재해석의 실천이라 할 수 있다. 연재 팬픽 『여름빛』은 〈여성시대〉 달글에서 반복적으로 언급될 만큼 높은 인기를 얻었다. 유료 플랫폼 포스타입에 게재되는 팬픽의 다수가 단편 위주라는 점을 고려할 때, 작가 '솜사탕맛쿠키'가 팬픽·BL 강세 플랫폼인 조아라와 포스타입에서 동시 무료 연재를 선택하고, 175화의 본편과 42화의 외전으로 장편 연재를 완결했다는 사실은 이례적이다. 이는 불매라는 조건 속에서도 팬덤의 놀이와 서사적 실험이 위축되지 않았음을 보여주는 사례라 할 수 있다.

팬픽은 캐릭터를 재해석하는 '다시 읽기'이자, 적극적인 읽기-쓰기의 실천이다. 모든 팬이 슬래시 픽션을 향유하는 것은 아니며, CP·NCP·드림물 등 다양한 형식의 팬픽은 모두 팬들이 텍스트를 즐기는 하나의 '덕질' 방식으로 공존한다. 실제로 포스타입에 연재된 팬픽 가운데 상당수는 드림물이며, '화산귀환 드림물'이 인기 검색어로 확인된다는 점에서도 이러한 경향을 확인할 수 있다. 이러한 팬픽 향유는 온라인에 국한되지 않고 오프라인 행사로도 확장된다. 개최된 온리전·배포전 사례를 살펴보면, 특정 커플링을 전제하지 않은 NCP 중심의 팬픽을 주제로 한 행사 또한 여러 차례 개최되었음을 알 수 있다. 〈동인네트워크〉에서 주최하는 종합 동인행사 '디. 페스타'와 각종 통합 온리전의 참가 서클 목록을 확인하면 불매운동 기간에도 『화산귀환』을 주제로 한 서클들이 꾸준히 참여했음을 확인할 수 있다.[80] 이러한 행사는 팬들 사이에 협동과 만남의 장을 제공하는 기회로 작용했으며, 이에 익숙해진 팬들은 자체적으로 팀을 특정 주제 또는 특정 커

80 예를 들어 2025년 1월 26일에 개최된 소설 원작 통합 온리전 〈아아-, 이것이 『소설』이라는 것이다. Chapter 5〉(아이소)의 경우 참가 서클 698개 중 『화산귀환』을 대표 작품으로 내세운 서클이 152개였다. 2024년 1월 21일에 개최된 해당 행사 4회차의 616개 서클 중 194개 서클이 『화산귀환』을 주제로 내세운 수치에 비해 비록 줄어들긴 했으나 여전히 큰 인기를 누리고 있음을 알 수 있다.

플링을 중심으로 비공식 온리전·배포전 등의 이벤트를 개최하기도 했다. 특히 작품 세계관이나 특정 주제를 바탕으로 한 콘셉트 카페('콘카페')[81]는 팬덤의 중요한 오프라인 실천으로 자리 잡았다.

작품을 연대기적으로 확장하기보다 작품으로부터 캐릭터를 '밀렵'하여 자신이 표현하고 싶은 이야기로 재해석하고자 하는 팬들의 욕망은 비슷한 관심사를 가진 팬들 사이의 연결로 뻗어나가 풀뿌리 조직을 이룬다. 팬들이 소통할 수 있는 공간이 트위터 등 온라인에 마련되어 있었음에도, 팬들은 서로의 취향과 욕망을 통해 소통하고 연결될 수 있는 기회를 현실-오프라인까지 확장해나가며 온-오프라인의 경계가 더 이상 존재하지 않는다는 사실을 확인시켜주었다. 팬들이 비공식적으로 자체 조직한 온·오프라인 행사는 불매운동 시기 동안에도 꾸준히 개최되었다는 점에서 주목된다. 불매 이전부터 팬들이 개최하던 이 행사들은 특정 주제 또는 특정 커플링에 한정하여 관심사가 같은 팬들이 모여 즐길 수 있는 팬들만의 축제로, 불매운동이 지속되는 시기에도 생명력을 잃지 않고 이어나갔다.

5 나가며

본 연구는 웹소설『화산귀환』의 여성 팬덤이 텍스트를 향유하고 재구성하는 문화 실천 과정에서 이성애-남성중심적 장르 문법과 경합하고, 더 나아가 공통의 취향과 욕망의 감각을 바탕으로 공동체를 형성해 나가는 수행적 실천을 분석하였다. 특히 여성 독자들이 '남성향' 무협 장르를 전유하는 과정에서 발생한 남성 독자들과의 해석의 갈등과 욕망의 경합은 팬덤의 '텍스트 수행자'로서의 면모를 보여준다. 팬덤은 더 이상 단순한 소비 집단도, 젠킨스의 '텍스트 밀렵꾼' 모델처럼 저항적인 동시에 무력한 존재도 아니며, 텍스트를 자원으로 활용하여 스스로의 필요에 따라 활용하고 재구성하여 문화·사회적 지형을 재조정하는 주체임을

81 해당 작품 기반의 코스프레를 하고 접객하는 컨셉 카페('콘카페')가 다수 포함되어 있다. 2022년부터 매년 개최된 청명 생일 카페, 2023년에 개최된 무비고1 일일카페, '사형들아! 지치지 마라!'·'사패련에게 지지 마라' 일일카페, 2024년에 개최된 무비고2 일일카페, '마교, 돌아오기만 해봐라' 일일카페, '사제들아 그리워하지 마라' 일일카페, 2025년 개최된 낙화예찬 테마카페 등이 있다. 해당 이벤트는 모두 팬들이 주최한 비공식 이벤트이다.

보여준다.

『화산귀환』 팬덤은 '히로인' 중심의 남성향 로맨스 서사를 당연시해 온 기존 무협 장르의 젠더 규범을 정지시키는 한편, 관계성 중심의 해석과 2차 창작을 통해 이성애-남성 중심의 무협 장르의 남성 동성사회를 패러디하였다. 그 과정에서 『화산귀환』은 여성 독자들의 필요와 욕망에 따라 무협 장르의 새로운 잠재력을 품은 작품으로 의미화되었다. 여성 독자들은 남성 중심 커뮤니티의 반발 여론을 '밀렵'하여 기존 장르의 이성애-남성중심주의를 드러내 보이는 증거로 해석하였다. 여성 독자들이 남성 독자들과 다른 경로를 따라 '노맨스'를 요구하고, 관계성을 중심에 두고 텍스트를 '읽는' 실천은 장르가 전제해 온 젠더 규범에 균열을 일으키고 있었다.

다음 카페 〈여성시대〉와 트위터에서 활동하는 『화산귀환』 팬덤은 작품에 대한 감상이나 향후 전개에 대한 예측, 캐릭터에 대한 분석과 그 매력에 대한 공감부터, 작품의 전개나 설정에 대한 상상력을 펼치며 '~를 보고싶다'로 끝맺는 형식의 아이디어를 제시하거나 구체적인 서사까지 묘사하는 '썰', 나아가 완결된 단편 또는 장편 팬픽을 연재하기도 한다. 2차 창작에 해당하는 '썰'이나 "~보고싶다"류는 물론, 작품에 대한 감상을 나누는 것만으로도 '~로 읽기'라는 측면에서 각자의 위치에서 텍스트를 적극적으로 향유하고 재의미화하는 수행이다.

팬덤은 내부에서 서로의 해석과 창작을 공유하며 공동체 의식을 형성해나간다. '최애'에 대한 공통감각으로 결집한 팬덤은 단순히 SNS 등 온라인 영역에서 활동하는 것을 넘어 오프라인 행사에 함께 참여하거나 직접 행사를 기획하는 등 온-오프라인이 구분되지 않는 커뮤니티를 형성하고, 나아가 사회적 이슈에 목소리를 내기도 한다. 교류가 이루어지는 커뮤니티 공간에서 독자들은 자신들과 비슷한 취향의 공동체를 만들어가며 작품을 자신들이 원하는 방향으로 적극적인 재의미화를 수행한다. 또한 페미니즘과 친연적인 여성 카페 〈여성시대〉와 온라인 페미니즘의 가장 치열한 담론장인 트위터 특성상 팬덤의 실천은 사회적 이슈와 결합하기 쉬웠다. 팬덤은 공통의 취향을 바탕으로 소속감을 형성하는 취향 공동체이자, 비공식 행사를 주체적으로 개최하기도 하며 정치적 실천의 단위가 되기도 하는 가능성을 품고 있었다.

팬들이 『화산귀환』의 퍼블리셔인 네이버 시리즈의 여성혐오에 대한 저항으

로『화산귀환』의 중심 의제인 '협의(俠義)' 아래 불매운동을 펼친 것은 팬덤이 텍스트를 자신들의 필요에 따라 전유한 저항적인 실천이다.『화산귀환』을 읽었기에『화산귀환』을 불매해야 하는 이 역설이야말로 팬들이 텍스트를 능동적으로 해석하고 재구성하는 수행적 주체라는 증명이다.『화산귀환』팬덤이 텍스트에 애착을 가질 수 있었던 전제가 남성중심적 장르 문법에서 이탈했기 때문이라는 점을 떠올려본다면, 팬덤이 네이버의 여성혐오적 콘텐츠 서비스와 그 대처에 대해 저항적 실천을 보여주는 것은 일관된 맥락을 가진다. 이 과정에서 팬덤은『화산귀환』의 텍스트를 절취·전유하며 저항을 독려하고, '사매'라는 팬덤 내 호칭을 사용해 다른 여성들과의 연대 감각을 형성한다. 이는『화산귀환』텍스트의 전유를 넘어 콘텐츠 퍼블리셔에 대한 저항까지도 팬덤의 공동체 의식을 강화하는 텍스트 '읽기'의 실천이라고 볼 수 있다.

팬덤이 반드시 저항적이거나 정치적일 필요는 없지만, 특정한 조건 하에서는 텍스트에 대한 애정과 취향 공동체로서의 수행이 곧 정치적 실천으로 나아갈 수 있다. 팬들의 욕망은 결국 내가 좋아하는 캐릭터의 여러 면모를 다양한 방식으로 재현·재창조함으로써 이야기에 '끝나지 않는' 생명력을 부여하고자 하는 것이다. 네이버 불매운동이『화산귀환』과 청명의 이름으로 팬들에 의해 이루어질 때, 독자들의 손에 의해『화산귀환』은 퍼블리셔인 네이버로부터 떨어져 나와 독립적인 생명을 얻게 되었다. 독자들은 텍스트를 자유자재로 변형시키고 재의미화, 재창조하며 끊임없이 '-로 읽기'와 '-로 쓰기'를 반복한다. 독자들의 손에서 텍스트는 끊임없이 유동하며 결코 끝나지 않는 영원한 생명을 부여받는, '네버엔딩 스토리'가 된다. 팬픽의 내용에서 창의적이고 저항적인 설명을 찾을 필요는 없다. 팬들이 그저 텍스트를 가지고 '노는' 행위 자체에 의미와 잠재력이 존재한다. 이러한 팬덤의 수행적 실천은 웹소설 장르를 둘러싼 젠더 정치와 독서 문화의 변화를 이해하는 데 중요한 함의를 지닌다.

참고문헌

기본자료

비가,『화산귀환』

다음카페 〈여성시대〉
트위터
디시인사이드

단행본
이융희,『웹소설을 가르치고 있습니다』, 요다, 2023, 38-43쪽.
한국콘텐츠진흥원,『2024 만화·웹툰 이용자 조사』, 2024, 101쪽.
마크 더핏, 김수정 외 역,『팬덤 이해하기』, 한울아카데미, 2016
아즈마 히로키, 이은미 역,『동물화하는 포스트모던』, 문학동네, 2012
헨리 젠킨스, 정현진 역,『팬, 블로거, 게이머』, 비즈앤비즈, 2008

논문
김민정,「팬픽(fanfic)의 환타지와 성정체성」,『여성이론』 제7호, 도서출판여이연, 2002, 194-210쪽.
류진희,「팬픽 동성(성)애 서사의 여성 공간」,『여성문학연구』 제20권, 한국여성문학학회, 2008, 163-184쪽.
박세정,「성적 환상으로서의 야오이와 여성의 문화능력에 관한 연구」, 이화여대 석사학위논문, 2006, 1-114쪽.
송가윤,「신무협 웹소설의 남성향 여성향 혼종적 서사 구조에 대한 독자 반응 경합 연구」, 서강대학교 석사학위논문, 2023, 1-161쪽.
전혜영,「포스트페미니즘 시대, 여성전용 사이버공간의 필요성과 페미니즘의 역할: 다음카페 〈여성시대〉를 중심으로」,『여성연구논총』 제28권, 서울여자대학교 여성연구소, 2013, 121-136쪽.
조이진,「RPS 창작 문화로 보는 팬덤 참여 문화의 사회·문화적 맥락」,『미디어, 젠더&문화』 제36권 제3호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2021, 47-95쪽.
조혜령,「한국 BL콘텐츠의 향유 활성화 방안 연구-한국 유료 웹툰을 중심으로-」, 한양대학교 석사학위논문, 2019, 1-116쪽.
최혜령·서원득,「무협 웹소설『화산귀환』의 서술 전략 연구-무협 장르의 학습과 신규 독자 확보를 중심으로」,『구보학보』 제37호, 구보학회, 2024, 381-

418쪽.
허윤, 「우리는 얼마나 사랑했을까?-'페미니즘 리부트' 이후 한국소설 속 여성 간 관계에 관한 소고.」, 『문학들』 제69호, 심미안, 2022, 43-56쪽.
홍우진, 「무협 웹소설 〈화산귀환〉에 나타난 등장인물의 관계성과 독자의 대리만족」, 『고전과 해석』 제44권, 고전문학한문학연구학회, 2024, 137-162쪽.
Henry Jenkins, "Strangers No more, We Sing': Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community," ed., Lisa Lewis, *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, New York: Routledge. 1992, pp.208-236.
Kurt Lancaster, "Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay." *Transformative Works and Cultures* 7, 2001.
https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230

Abstract

Gender Politics and Textual Performance in the Fandom of the Web Novel *Return of the Blossoming Blade*

Kang Namkyu (Sungkyunkwan University)

This paper examines the formation of the fandom surrounding the web novel *Return of the Blossoming Blade* and its performative practices through the lens of gender politics. Focusing on the martial arts genre, traditionally understood as male-oriented, the study explores how female readers form communities of taste and reconfigure genre discourse through textual interpretation and secondary creative practices. Drawing on discourse analysis of online communities such as Twitter, DC Inside, and Women's Generation, as well as fan-produced works including fan fiction, the paper demonstrates how the fandom develops a distinctive interpretive framework centered on character analysis and narrative re-signification. Particular attention is given to the Naver boycott period, during which fans mobilized the text's core value of *hyeop* as an ethical and political principle guiding collective action. Rather than suspending cultural engagement, fans sustained and expanded their practices through secondary creation

and unofficial fan-organized events. These practices position the fandom as a performative subject that actively re-signifies the text and disrupts male- and heteronormative conventions embedded in the genre. By foregrounding fandom as a site of ethical and political practice, this study highlights the political and performative dimensions of fan engagement in contemporary web novel cultures.

Key words: Web Novels, Genre, Return of the Blossoming Blade, Fandom, Gender Politics, Textual Performance

논문제출 / 2025.11.15.
논문접수 / 2025.11.16.
게재확정 / 2025.12.08.