

한국 웹소설의 서술형식 연구

최배은*

1. 서론
2. 웹소설의 생산·유통·소비 체계
3. 웹소설의 서술형식
 - 3-1. 긴장의 연속 플롯
 - 3-2. 시청각적 인물 형상화
 - 3-3. 인물 초점화
 - 3-4. 문단의 파괴
4. 웹소설의 의의와 미래

국문요약

인터넷 매체 및 모바일 기기의 등장으로 문학의 소통 방식이 통신매체로 확장되면서 문학의 개념 및 범주에 대한 여러 균열이 야기되고 있으나 그에 대한 연구는 미미한 실정이다. 이 논문은 그에 대한 단초를 마련하기 위한 것으로, 웹소설의 생산·유통·소비 체계 및 서술 형식을 검토하여 인터넷 매체와 모바일 기기가 소설에 미친 영향에 대해 연구하였다. 매체의 변화에 따른 문학의 변화는 앞으로 더 가속화될 전망이다. 이 연구는 미래적 관점에서 문학의 가치와 기능을 살펴보는 의의가 있다.

웹소설은 기존의 인터넷소설과 장르소설에 기반하고 있지만 체계적인 웹 플랫폼 시장 기구에서 생산·유통·소비됨으로써 작가와 독자층이 확대되어 여러 변형을 보이고 있을 뿐 아니라 계속 변화하고 있는

* 숙명여대 한국어문학부 시간강사.

불안정한 갈래이다. 그것은 창작·중개·수용의 동시성과 직접성으로 말미암아 무한경쟁과 시장논리가 노골화되며 작품성보다 상품성을 추구한다. 따라서 그 서술은 흥미와 가독성(가해성)을 제일의 기준으로 삼아 장르소설의 관습에 따르되 모바일 기기에 적합한 양식을 취한다. 플롯은 작품 전체의 유기성보다 매 연재분의 흥미와 긴장감에 좌우되고, 문단은 파괴된다. 인물은 주로 아이콘이나 삽화, 대화 장면을 활용하여 시청각적 이미지로 재현된다. 주로 시간이나 공간 묘사는 생략되고 인물 초점에서 인물의 행동 중심으로 사건이 서술된다.

이와 같이 웹소설은 전통적인 소설의 가치와 형식을 파괴하고 있다. 소설의 효용은 성찰과 각성의 매개체에서 흥미와 쾌감의 소비재로 이동하고 있고, 그것의 가치도 인식적인 측면보다 정서적인 측면에서 우위를 지니게 되었다. 그에 따라 소설의 형식도 잘 짜인 구조와 언어 기능의 심화 및 극대화를 추구하던 전통적인 서술 미학에서 벗어나 다양한 콘텐츠와 결합된 새로운 서술 형식으로 변모하고 있다.

(주제어: 웹소설, 동시성, 직접성, 상품성, 가독성(가해성), 긴장의 연속 플롯, 시청각적 인물 형상화, 인물 초점화)

1. 서론

인터넷 매체와 모바일 기기의 등장은 우리 삶의 양식에 획기적인 변화를 가져왔다. 이러한 변화에 재빠르게 대처한 자본의 이동과 기술력의 향상으로 그 양상은 우리가 의식하고 상상하는 수준을 넘어서고 있다. 그 대표적인 예로 인터넷 기능을 휴대폰에 결합시킨 스마트폰을 들 수 있다. 스마트폰은 이용자들에게 언제 어디서나 인터넷 서비스를 이

용할 수 있게 해줌으로써 온라인에 대한 의존도를 높이고 있다. 그 결과 온라인과 오프라인 서비스의 경계가 흐릿해지고 오프라인 서비스가 온라인에 흡수되는 경우¹⁾도 보인다. 통신매체에 의한 사회 변화는 현재진행형이며 미래엔 더욱 더 가속화되고 다양해질 것이다. 따라서 이와 관련한 논의는 미래적 관점에서 현상을 파악하는 성격을 띠게 된다. 이 논문도 그러한 작업의 일환으로 시작되었다. 여기에선 인쇄매체 중심으로 소통되던 소설이 통신매체로 이동하면서 생긴 변화에 주목하여 한국의 주요 웹사이트에서 생산, 유통, 소비되는 웹소설의 서술형식에 대해 살펴보고자 한다.

웹소설²⁾은 웹³⁾사이트를 통해 생산, 유통, 소비되는 소설로서 인터넷 소설⁴⁾, 사이버소설, 온라인소설⁵⁾ 등과 같은 개념으로 혼용되고 있다. 하지만 2013년 1월에 네이버가 ‘네이버 웹소설’ 서비스를 시작한 이후 그 용어가 대중화되어 현재는 다른 용어보다 우세한 실정이며, 과거와 달

-
- 1) 이 논문의 주제와 관련된 현상을 예로 들면 장르소설을 주로 빌려 주던 책 대여점이 사라지고 웹소설 사이트가 그 자리를 대신하고 있다.
 - 2) 웹소설은 작가가 웹에 공개하고, 독자가 웹으로 소비하는 소설이다. 이전까지는 주로 ‘인터넷 소설’과 ‘온라인 소설’로 불렸다. 권혜미 (블로터 기자), 〈웹툰, 웹소설, 웹드라마〉, 2015.1.15. 네이버캐스트 (http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=122&contents_id=79663, 최종검색일: 2017.2.12.)
 - 3) 〈컴퓨터〉 [같은 말 월드 와이드 웹(동영상이나 음성 따위의 각종 멀티미디어를 이용하는 인터넷을 이르는 말). 네이버국어사전, 자료제공: 국립국어원(주)낱말, (<http://kr.dic.naver.com/detail.nhn?docid=29298100>, 최종검색일: 2017.2.12.)
 - 4) 인터넷소설(internet novel): 인터넷을 통해 연재하거나 인터넷을 통해 발표된 소설의 총칭. 네이버지식백과, 출처: 두산백과 (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1232536&cid=40942&categoryId=32854>, 최종검색일: 2017.2.12.)
 - 5) 온라인소설: 인터넷이나 PC통신에서 공개되는 소설이다. 인터넷소설, 웹소설, 사이버소설 등으로 불린다. 인기 작가의 작품이 대부분을 차지하고 일반적으로 무료로 볼 수 있다. 온라인 소설을 쓰는 작가를 인터넷 작가라고 부른다. 『위키백과』 (https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%98%A8%EB%9D%BC%EC%9D%B8_%EC%86%8C%EC%84%A4, 최종검색일: 2017.2.12.)

리 체계적이고 유형화된 모습을 띠고 있다. 사전적 의미로 보면 인터넷 매체로 소통하는 소설은 모두 웹소설이라고 할 수 있으므로 PC통신 때 부터 쓰인 게시판 소설, 귀여니 신드롬을 일으켰던 인터넷소설, 그리고 2007년에 박범신과 황석영이 네이버 블로그에 연재했던 소설⁶⁾ 등이 다 같은 범주로 묶일 수 있다. 그런데 통신 환경 등의 변화로 인해 현재 웹 소설은 네이버, 북팔, 조아라, 문피아, 로망띠끄, 레진코믹스 등의 전문 사이트 체계 안에서 생산, 소비되는 소설을 가리킨다. 물론 여전히 다른 많은 온라인 공동체에서 다양한 소설이 창작되고 읽히고 있지만, 위에서 언급한 웹소설 사이트들은 보다 체계적인 시장 시스템을 도입하여 아마추어들의 유희 공간을 넘어서 작가를 양산하고 상품으로서의 웹소설을 개발하는 공간이기 때문이다.

현재 이러한 웹소설은 로맨스, 무협, 판타지, 미스터리, BL, 백합 등의 '장르소설'⁷⁾로 유형화되어 있다. 그 이유는 쉽게 짐작할 수 있다. 둘 다 대중성에 기반하지 않고선 존재할 수 없기 때문이다. 그렇다면 웹소설은 기존의 장르소설이 웹이라는 공간으로 소통 매체만 달리한 것인가? 문제가 그렇게 간단하다면 이 연구는 불필요한 일이었을 것이다. 기존의 장르소설 연구⁸⁾가 웹소설의 본질을 규명하고 있을 것이기 때문이다.

6) 네이버 블로그에 박범신 작가는 2007년 8월부터 2008년 1월까지 <출라체>를, 황석영 작가는 2008년 2월부터 7월까지 <개밥바라기별>을 연재했다.

7) "장르소설은 최근 본격화되고 있는 SF, 무협, 판타지, 추리, 호러, 로맨스 등 이전에는 '대중소설'로 통칭되던 소설의 하위 장르들을 두루 포함하는 말이다. 장르소설이란 말은 SF, 무협, 판타지, 추리, 호러, 로맨스를 읽는 독자층과 적극적인 옹호자들이 증가하면서 '대중소설'이라는 용어에 갖든 멸시감을 피하기 위해 문학계와 출판계, 저널리즘, 옹호자들이 암묵적으로 타협하여 사용하고 있는 용어라 할 수 있다."(김기란·최기호, 『대중문화사전』, 현실문화연구, 2009) 이 설명에 따르면 '대중소설'과 '장르소설'이 동의어로 여겨지지만, 필자는 '대중소설'을 상위개념으로 파악한다. '장르소설'이라는 용어의 모호성과 부적절함도 문제이지만, '대중소설'은 특정 장르들을 통칭하는 '장르소설'과 달리 추상적이고 이론적인 용어이기 때문이다.

하지만 ‘매체가 메시지’라는 맥루한의 말을 빌리지 않더라도 매체 변화가 일으키는 여러 균열과 변형에 대해 우리는 이미 체험으로 알고 있다. 즉 여기에선 웹소설을 장르소설의 하위개념으로 국한시키지 않는다. 그들의 동거는 대중성이라는 공통의 잣줄로부터 비롯된 것이지만 오히려 웹이라는 매체가 작가와 독자의 범주를 확장시켜서 장르소설에 영향을 미치고 변형을 가할 것으로 본다. 요컨대 웹소설은 대중소설의 범주에 속하며 인쇄매체의 여러 장르소설들을 수용하고 있지만 그에 균열을 일으키는 불안정한 갈래이다.

이러한 측면에서 웹소설의 원리를 규명하려면 웹과 모바일 기기가 초래한 소설의 창작과 수용 방식 및 그에 따른 서술의 특징을 검토해 봐야 할 것이다. 하지만 아직까지 웹소설의 형식에 대한 연구는 드물다. 워낙 진행 중인 현상이라 웹 기반 콘텐츠에 대한 관심은 당장의 산업적 활용에 있는 경우가 많고, 또 그러한 측면에선 웹소설이 웹툰보다 부차적으로 여겨지는 경향이 있다. 학술적 연구⁸⁾는 주로 네이버 웹소설의 주요 장르인 로맨스를 대상으로 애정서사에 한정되거나 그러한 서사가 유행하는 문화적 의미에 초점을 두고 있다. 그중 김경애와 한혜원·김유나의 연구에서 웹소설의 형식에 대한 논의가 이루어지고 있다.

김경애는 웹소설을 사이버 소설과 비교하며 모바일 사용의 증가로 생

8) 최근에 이루어진 장르소설 연구의 주목할 만한 성과는 대중서사장르연구회에서 발간한 『대중서사장르의 모든 것』 1-5라고 할 수 있다. 멜로드라마, 역사허구물, 추리물, 코미디, 환상물에 대한 여러 연구 결과의 집대성으로서 웹툰을 대상으로 한 것은 있지만 웹소설을 대상으로 한 것은 없다.

9) 정은혜, 「한국 웹소설의 애정서사 연구」, 이화여대 석사학위논문, 2015; 한혜원·정은혜, 「한국 웹 기반 여성소설에 나타난 서사적 특성 연구」, 『한국문예창작』 제14권 제2호(통권 제34호), 한국문예창작학회, 2015; 김경애, 「로맨스 웹소설의 구조와 이념 연구」, 『현대문학이론연구』 제62집, 현대문학이론학회, 2015; 한혜원·김유나, 「한국 웹소설의 멀티모드성 연구」, 『대중서사연구』 제21권 1호, 대중서사학회, 2015.

겨난 새로운 갈래로 본다. 그리고 웹소설에서 로맨스의 약진에 주목하며 네이버 웹소설 로맨스를 대상으로 소설의 구조와 이념을 분석한다. 웹소설을 새로운 갈래로 주목하고 그 특징에 대해 소설의 구조적 측면에서 밝힌 의미 있는 연구이지만, 웹소설의 발생을 문화적 측면에서만 고찰하고 그것도 로맨스 장르만을 대상으로 했기에 웹소설에 대한 총체적 관점이 아쉽다. 그러한 한계가 미래의 변화가능성을 단서로 달긴 했지만 웹소설을 예술로서의 문학 개념보다 문화적 놀이의 한 형태로 접근해야 한다는 결론에 이르게 한 것으로 보인다. 예술과 놀이의 구분도 납득하기 어렵지만, 전자가 고급예술을 의미한다면 웹소설은 처음부터 대중예술의 토양에서 잉태되었기에 논의의 결론이라기보다 전제이기 때문이다.

한혜원·김유나는 웹소설의 형식과 내용을 분석하여 웹 매체가 서사에 미치는 영향에 대해 고찰했다. 웹소설은 형식적으로 신문연재소설과 드라마 극본을 재매개하고, 내용적으로 장르문학의 관습을 선택적으로 수용하고 조합했다고 본다. 그리고 웹소설에서 특징적인 아이콘, 대사, 일러스트가 서사를 감각적으로 표현하는 기능을 한다고 한다. 그리하여 웹소설을 디지털 시대 한국 대중문학의 단면을 확인할 수 있는 갈래로 규정한다. 웹의 원리가 소설의 구조에 미치는 영향을 체계화하려는 의미 있는 시도이지만, 소설의 구조를 좌우하는 문학 외적인 요인은 간과한 채 문학 내적인 요소만 주목하여 현상에 대한 분석만 있을 뿐 그러한 현상의 원인에까진 이르지 못하고 있다.

위에서 살핀 바와 같이 기존 연구는 궁극적으로 웹소설의 가치를 규명하려는 데 주안점을 두고 있지만, 그것이 21세기 대중성의 지표라는 다소 안이한 결론에 이르고 있다는 점이 공통된 한계로 보인다. 아울러 그 이유는 연구의 관점이 독자의 요구에 주목한 문화적 측면에 치우쳤

기 때문인 것으로 보인다.

따라서 이 연구는 무엇보다 총체적 시각으로 웹소설 현상의 원리를 탐구하여 그것이 일으키는 소설의 균열에 대해 생각해 보고자 한다. 즉 다양한 웹소설을 접할 수 있으며 대중성을 담보한 주요 웹소설 사이트를 대상으로 웹소설의 생산, 유통, 소비 체계를 검토하고 웹소설의 서술 형식을 분석하여 그러한 체계가 초래한 소설의 서술 변화 및 그 의미에 대해 고구하고자 한다. 연구 대상은 네이버, 북팔, 조아라, 문피아, 로망띠끄, 레진코믹스 웹사이트와 거기에 연재된 웹소설이고, 예시 작품은 각 사이트의 해당 장르에서 인기도가 높은 작품들로 <위험한 신혼부부>(네이버 로맨스), <수라왕>(네이버 무협), <숨만 쉬어도 강해지는 남자>(문피아 판타지), <악마는 신세를 입는다>(레진코믹스 백합)이다. 연구 방법은 2에서 각 사이트의 체제 및 공지사항, 작가 인터뷰 등의 자료를 실증적으로 검토하여 웹소설의 생산, 유통, 소비 체계를 규명하고, 3에서 서사론에 근거하여 웹소설의 플롯, 인물형상화, 초점화, 기타 서술의 특징에 대해 분석한다. 4에선 이상의 논의를 종합하여 웹 플랫폼이 초래한 소설의 변화 및 그 의미에 대해 고찰할 것이다.

2. 웹소설의 생산, 유통, 소비 체계

현재 대중적으로 인기를 끌고 있는 웹소설 사이트는 네이버, 북팔, 조아라, 문피아, 로망띠끄, 레진코믹스 등이다. 그들은 대개 비슷한 체계를 갖추고 있으면서 나름의 역사와 독자층에 따른 차이를 보이고 있다. 위 사이트들은 한마디로 웹소설 대량 ‘생산·유통·소비’ 기구이다. 다시 말해 창작, 중개, 수용이 거의 동시에 이루어지는 거대 웹소설 시장이

라고 할 수 있다. 웹이기 때문에 가능한 이 동시성이 웹소설의 창작 및 서술에 지대한 영향을 끼친다.

작가는 독자의 반응과 선호도를 즉각적으로 알 수 있어서 그에 대해 신속히 반영할 뿐 아니라 심대한 압박을 받게 된다. 웹소설 작법에 대해 설명한 글들을 보면 장르, 작가, 편집진을 불문하고 한 목소리로 강조하는 것이 '가독성(가해성)'¹⁰⁾이다. 내용이나 표현에서 독자에게 쉽게 읽힐 수 있는 글을 제일의 요건으로 삼는 것이다. 그렇지 못하면 독자에게 외면당하여 더 이상 소설을 연재하기 어렵기 때문이다.

사이트마다 차이가 있지만 현재 웹소설 작가가 되는 길은 기존의 인쇄매체를 통해 등단하는 길보다 훨씬 개방적이고 효율적이다. 누구나 자유롭게 웹소설 사이트에 자기 작품을 올리거나 웹소설 사이트에서 시행하는 공모전에 당선되면 된다. 공모전도 별도의 주제와 기간을 정해서 투고하는 경우¹¹⁾가 있지만 연재되고 있는 소설 중 독자의 선호도가 높은 작품들을 뽑아 심사하는 경우¹²⁾도 있으므로 사이트에 소설을 연재

10) 가독성(readability)은 읽을 만한 가치를 지니고 있거나 효용성 있는 독서를 뒷받침 해줄 만한 모든 요소들-서사적 재미, 현실적 유용성, 심미적 가치 등등의 요소에 대한 독자의 총체적 판단 결과를 함축하고, 가해성(legibility)은 텍스트 정보가 해독될 수 있는 정도를 나타내는 개념이다. 한용환, 『소설학 사전』, 문예출판사, 1999, 13-14쪽 참고. 웹소설 작가들은 '가독성'이라는 용어만 사용하고 있지만, 모바일 기기에서 쉽게 해독될 수 있는 여러 서술형식이 고안되고 있기 때문에 여기서 '가해성'이란 용어도 함께 쓴다.

11) 조아라 제1회 이색 BL 공모전 안내(조아라 공지사항, 2016.11.9.)를 참고하면 "참여방법 (2가지 중 택1) 1. 조아라 내부 공모전 페이지에서 연재 진행 2. 연재 없이 원고 투고"라고 하여 연재는 편수 제한 없이 자유롭게 업로드하며 "베스트 지수+조아라 심사"에 의해 선별되고, 투고는 이북 원고 1권 분량으로 내부 평가단에 의해 선별된다. (http://www.joara.com/cs/notice/view.html?idx=252930&page_no=2&sl_search=&sl_keyword=&sub_bbsid=&orderby=, 최종검색일: 2017.2.12.)

12) 제6회 네이버 웹소설 공모전 두유플릿(네이버 웹소설 공지사항, 2016.9.16.)을 참고하면 접수기간(2016.9.6.-10.10) 동안 웹소설을 연재하는 방법으로 공모하고 있다. (<http://novel.naver.com/notice.nhn?docId=1000000000030650862>, 최종검색일: 2017.2.12.)

하는 것이 기본적인 방법이라고 할 수 있다. 그리고 인쇄매체에서처럼 완성된 작품을 출품하는 것이 아니라 몇 회의 연재분만 제시하면 되고 심사 기준도 그 어떤 것보다 독자의 선택에 따른다. 네이버의 정식 연재인 <오늘의 웹소설>처럼 업체가 작가의 수입을 보장하는 경우엔 자격 요건이 있고, 기획서 심사를 거쳐야 하기 때문에¹³⁾ 제약이 따르지만, 대부분의 웹소설 사이트들은 자유롭게 글을 올리고 유료 서비스를 제공한다. 네이버에서도 <챌린지 리그>는 초보자들이 자유롭게 소설을 올리며 도전하는 공간이다. 여기에서 독자들의 사랑을 많이 받으면 <베스트 리그>로 승격된다.¹⁴⁾ 그리고 <챌린지 리그>와 <베스트 리그>는 다른 사이트처럼 유료 서비스로 제공된다. <오늘의 웹소설>은 무료 서비스이지만 네이버 스토어의 <미리보기>에서 미래에 연재될 분량을 사 볼 수 있다. 즉 무료 서비스 작품이라도 독자의 호기심만 자극하면 <미리보기>로 수익을 올릴 수 있는 것이다.

이렇게 진입장벽이 낮은 대신 생계 수익을 올릴 수 있는 직업 작가로 살아남기란 만만치 않은데, 독자들의 선택을 받지 못하면 수입이 없을 뿐만 아니라 금방 경쟁에 밀려 도태되기 때문이다. 몇 회 올렸다가 독자들의 관심을 받지 못하여 작가 스스로 연재를 중단한 경우도 부지기수다. 또 네이버뿐 아니라 대부분의 사이트가 등급제로 작품을 구획 짓기 때문에 종이책보다 훨씬 경쟁이 치열하다. 로망띠끄 연재 커뮤니티는

13) <오늘의 웹소설>에 연재하려면 ‘작품의 전체 시놉시스, 5화 이상의 원고, 경력 설명 정보를 보내서 편집진의 심사를 거쳐야 한다. 이재익, 『떠오르는 블루칩, 미스터리 소설』, 『도전! 웹소설 쓰기』, 폭스코너, 2016, 215쪽 참고.

14) “먼저 ‘챌린지리그’를 통해 작품등록을 해주시면, 작품의 완성도와 독자 반응을 바탕으로 매달 내부 심사를 거쳐 ‘베스트리그’ 승격작을 선정합니다. ‘베스트리그’로 승격된 작품은 정식 연재 승격 심사대상이 되며, 내부 심사를 거쳐 ‘오늘의 웹소설’ 작가로의 정식 데뷔가 가능해집니다.” 이재익, 『떠오르는 블루칩, 미스터리 소설』, 『도전! 웹소설 쓰기』, 폭스코너, 2016, 213쪽.

‘작가걸음마 → 뿌띠로망 → 라일락 → 카멜리아 → 그레이프’ 순으로, 조아라는 ‘연재작품 → 노블레스 → 프리미엄’ 순으로 분류되어 있다. 또 각 등급의 작품들 내에서도 ‘조회수, 추천수, 선호작품등록수’ 등의 기준에 따라 ‘실시간 베스트, 오늘의 베스트, 주간 베스트, 월간 베스트, 베스트 오브 베스트’ 등을 가린다. 즉 웹소설 작가로 살아남으려면 연재하는 순간부터 독자들의 사랑을 받아 높은 등급을 쟁취하거나 유지하려는 도정에 뛰어들 수밖에 없는 것이다. 그러다 보니 작가의식보다 독자의 흥미와 요구를 우선시하는 경향이 있다. 물론 인쇄매체 작품도 독자를 염두에 두고 기획되지만 창작하는 과정은 오롯이 작가만의 공간에서 이루어진다. 하지만 웹소설은 그 과정 일체를 독자와 공유하며 그들의 목소리를 수시로 듣기 때문에 독자의 의견이 창작에 개입되는 여지가 인쇄매체보다 훨씬 커지는 것이다. 그러다 보니 연재 후 작가의 말도 독자의 입장에서 쓰이는 경우가 있다.

(가) 뭐가 윤하에게도 사연이 있는 것 같은데 뭘까요? (네가 물으면 어떻게 명칭아)

(나) 도저히 못참겠다 유료로 결제하러 갑니다 ㅋㅋㅋㅋ 아 궁금해 미침

(가)는 〈위험한 신혼부부〉 6. 그 남자의 비밀에 게시된 ‘작가의 말’이고 (나)는 독자의 ‘덧글’이다. 작가가 독자의 입장에서 남자 주인공의 사연을 물으며 독자의 호기심을 자극하는 한편, 그에 대해 거부감을 가질 독자를 대변하여 스스로를 나무라고 있다. 그에 대해 독자는 응답이라도 하듯 궁금증을 풀기 위해 유료 결제로 미리보기를 이용하겠다고 한다. 물론 〈수라왕〉의 이대성처럼 작가의식이 강한 사람은 ‘작가의 말’에 온점만 찍지만 보통의 작가에게 그것은 매우 용기를 필요로 하는 일이다.

웹소설이 전자책이나 종이책으로 출간되는 경우도 있다. 하지만 이것

은 대개 웹소설 연재 이후의 일이다. 즉 웹소설은 처음부터 책이 아닌 연재를 목표로 창작되는 갈래이다. 가능하다면 웹툰처럼 10년 넘게 끝나지 않고 연재할 수 있는 소설을 꿈꾸는 작가도 있을 것이다. 책으로 출간되는 웹소설은 거의 연재 기간 동안 독자의 사랑이 검증된 작품들로서 이미 성공한 웹소설 작가들이 누리는 특권으로 보아도 무방할 것이다.

이렇게 시장논리가 지배하여 숨 막히는 무한경쟁의 공간일지라도 현재 웹소설 사이트들에서는 작가들과 작품들이 화수분처럼 생겨나고 있다. 이윤을 창출하기 위한 기본 토대인 생산의 문제가 웹이라는 공간으로 말미암아 큰 자본을 들이지 않고도 저절로 창출되고 있는 것이다.

웹소설은 위에서 밝혔듯이 주요 웹소설 사이트에 의해 유통된다. 그 중 웹소설의 체계를 정비하여 현재와 같은 시장 기구가 형성될 수 있도록 선도적 역할을 해온 것은 ‘네이버 웹소설’이다. 네이버는 ‘웹소설’이라는 용어의 대중화에도 공이 큰데, 이것은 단지 용어의 정비 차원에서만이 아니라 웹소설이 기반한 기존의 소설을 넘어서 새로운 정체성을 환기시킨다는 점에서 의미심장하다. 현재의 웹소설은 기존의 ‘인터넷소설, 사이버소설, 통신소설’의 맥을 잇고 있는 바, 내용면에선 장르소설의 체계를 갖추고 있다. 그런데 ‘네이버 웹소설’은 전 연령 대상, 전체 공개라는 원칙을 내세워 선정적이고 외설적인 표현을 강제하는 등¹⁵⁾ 기존의

15) “최근 들어 베스트리크/챌린지리크 연재 작품들 중에 전 연령 대상/전체 공개라는 원칙에 비추어 다소 수위가 높다고 판단되는 작품들이 많아지고 있습니다. 네이버 웹소설 서비스는 모든 연령의 열람이 가능한 서비스로, 이러한 운영 원칙에 따라 선정적인 게시물로 판단될 경우 불량 게시물로 분류되고 있습니다. 불량 게시물로 분류되면 별도 통보 없이 블라인드 처리가 되거나 삭제될 수 있으며, 해당 게시물 작성자는 일정 기간 동안 베스트리크/챌린지리크 작품 올리기와 댓글쓰기, 신고하기가 제한될 수 있습니다. 독자들의 호응을 이끌어내고자 자극적이고 직접적인/암시적인 수위 높은 장면의 묘사가 포함된 작품들이 간혹 있습니다만, 작품 내에 선정적인 장

장르소설에 내포된 b급 정서와 거리두기 전략을 사용하고 있다. 그에 따라 장르소설 독서를 윤리적 기준으로 꺼려하던 독자들도 수용하며 더 폭넓고 다양한 독자층 형성에 이바지하고 있다. 또 공모전 등의 소설 심사에서 “연재소설로서 적합한 스토리 전개 능력과 문장력”¹⁶⁾을 필수 기준으로 내세워 작품의 질을 향상하려는 노력을 기울이고 있다. 이러한 기준과 관리 방식에 따라 작가 층도 다양화되어 아마추어 작가나 장르소설 작가뿐 아니라 문예창작과에서 순문학 중심의 수련을 거친 작가¹⁷⁾나 시나리오 작가¹⁸⁾ 등의 전문적 능력을 갖춘 작가들도 늘어나고 있다.

현재 웹소설 사이트들은 대동소이한 유통체계를 갖추고 있는데 장르별, 요일별, 등급별, 순위별 연재 방식은 같으나 사이트의 성격과 독자층에 따른 차이가 있다. 네이버 웹소설은 포털 사이트의 대자본이 설립한 기구로서 연령별, 성별 순위에 따른 서비스도 제공하고 있다. 또 작가들에게 안정적인 월수입을 제공하며 독자들에게 무료 서비스(오늘의 웹소설)를 제공하여 보다 양질의 작품을 안정적으로 연재하는 체계를 갖추고 있다. 19급 소설의 지양도 그 전략의 일환으로 볼 수 있는데, 그러다 보니 독자층이 남성보다 여성이 많고 그에 따라 강세를 보이는 장르도 로맨스이다. 물론 무협, 판타지, 미스터리 등의 다른 장르도 유통되고 있지만 로맨스에 비해 그 비중이 현격히 적다. 이와 반대로 남성 독자들

면이 포함될 경우 오히려 베스트리그 및 정식연재 승격 심사에 부정적인 영향을 줄 수 있음을 알려드립니다.”, 〈게시물 작성시의 수위에 대해 안내 말씀 드립니다〉, 네이버 웹소설 공지사항, 2016.3.3. (<http://novel.naver.com/notice.nhn>, 최종검색일: 2017.2.12.)

16) 제6회 네이버 웹소설 공모전 두유필잇 심사기준, 네이버 웹소설 공지사항, 2016.9.6. (<http://novel.naver.com/notice.nhn>, 최종검색일: 2017.2.12.)

17) 네이버 소설 〈호접몽전〉의 작가 청빙 최영진은 명지대 문예창작과를 졸업했다.

18) 네이버에 〈키스의 여왕〉을 연재중인 이재익을 예로 들 수 있다. 이재익은 1997년 월간 『문학사상』에 소설가로 등단한 이후, 시나리오 작가, 방송국 PD 등으로 활동한 독특한 이력을 가지고 있다.

이 주로 이용하는 사이트는 문피아이다. 문피아는 본래 ‘고무림’이란 무협소설 사이트였는데 2012년에 현재와 같은 웹소설 사이트로 설립되었다.¹⁹⁾ 여기에도 다양한 장르가 유통되지만 주로 강세를 보이는 장르는 무협, 판타지물이다. 요즘 독점연재하며 인기를 끌고 있는 작품은 <숨만 쉬어도 강해지는 남자>인데, 제목에서도 단적으로 드러나듯이 강해지고 싶은 남자들의 판타지를 자극하는 작품이다. 이 작품은 연재도 일주일에 두 번 하는 네이버와 달리 매일 하고 있다. 또 이곳의 로맨스는 네이버나 로망띠끄와 달리 남성 독자의 비중이 큰데 대부분 19금 작품으로 외설적인 표현이 많다. 같은 로맨스더라도 이용하는 독자의 성별에 따라 서술 수준이 달라지는 것이다.

로맨스는 ‘로망띠끄’라는 전문 사이트가 있을 정도로 웹소설 전반에서 가장 인기를 끌고 있는 장르이다. 로망띠끄는 주로 여성 독자를 대상으로 하고 있으며, 19금 작품이라도 지나치게 선정적인 표현을 자제하고 소녀적인 감성을 자극하는 낭만적인 로맨스를 추구하고 있다.²⁰⁾ 할리퀸 로맨스 등의 과거 로맨스 물에 기반하고 있으며 다른 어떤 사이트보다 전자책 출판과 판매가 활성화된 곳이다. 네이버에 연재된 <위험한 신혼부부>(박수정, 2016)도 이 사이트에서 전자책으로 판매하는 등 다른 사이트에서 연재된 작품도 출간하고 있다. 또 다른 사이트와 달리 연재물이 아니라 책으로만 출간하고 판매되는 인기 작품들도 있다. 이러한 사실을 통해 로망띠끄는 로맨스 웹소설의 연재뿐 아니라 과거 장르소설을 대여해주고 판매했던 책 대여점 기능도 활성화되어 있음을 알 수 있다.

조아라는 2000년에 설립되어 가장 역사가 오래된 웹소설 사이트로 유

19) <나무 위키> (<https://namu.wiki/w/%EB%A8%ED%94%BC%EC%95%84>, 최종검색일: 2017.2.12.)

20) 로망띠끄에는 “표절, 모방, 팬픽, 불륜, 개작동성애물” 등 규정에 어긋나는 연재글에 대해 문의하는 <로망신문고>란을 두고 있다.

명하다. 그만큼 각 장르가 편중됨 없이 골고루 유통되고 있다. 레진코믹스는 본래 유료 웹툰 플랫폼인데 2015년 9월부터 소설도 연재하고 있다. 이 사이트의 특징은 다른 사이트와 달리 백합²¹⁾ 장르에 강세를 보이고 있다는 점이다. 백합 소설 독자의 게시판 글을 참고²²⁾하면 2016년 상반기부터 레진코믹스가 조아라에 연재하던 인기 백합 소설 작가들을 스카우트하기 시작했다고 한다. 레진코믹스는 제1회 백합소설 공모전²³⁾도 실시했다. 또 레진코믹스는 일본의 라이트노벨도 다른 사이트에 비해 많이 유통하고 있다.

이와 같이 각 사이트들은 웹소설 시장 기구라는 공통의 체계 아래 주력 상품을 개발하며 경쟁력을 갖추려고 노력한다. 그 맥락에서 읽기 방식의 특징도 살펴보고자 한다. 읽기 방식은 웹소설의 서술을 좌우하는 중요한 요소 중 하나이다. 웹소설은 인터넷을 이용할 수 있는 기기에서는 모두 볼 수 있으므로 컴퓨터를 비롯한 온갖 스마트 기기로 유통된다. 특히 스마트폰 이용 비중이 높으므로²⁴⁾ 주요 웹소설 사이트들은 앱 서

21) 백합(百合)은 일본어에서 온 말로, 여성의 동성애를 소재로 한 소설이나 만화 및 애니메이션 등의 장르이다. 본래 10대의 소녀, 특히 미소녀 사이의 연애를 나타내는 의미로 쓰이는 경우가 많았지만 최근에는 여성간 연애를 포괄적으로 가리키는 개념으로 쓰인다. <위키백과>([https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%B1%ED%95%A9_\(%E9%A5%EB%A5%B4\)](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%B1%ED%95%A9_(%E9%A5%EB%A5%B4)), 최종검색일: 2017.2.12.)

22) “지난달부터 심상치가 않았는데 요즘 레진코믹스가 백합소설을 아주 싹 쏘어가고 있습니다. 조아라에서 백합소설을 많이 읽고 있는 편인데 정말 재미있다고 생각하는 작가님들에게 다 제의가 들어왔더군요.” YuriTark, 타임문넷 자유게시판, 2016.4.8. (http://typemoon.net/bbs/board.php?bo_table=freeboard&wr_id=1458855, 최종검색일: 2017.2.12.)

23) 제1회 웹소설 백합 only 공모전이 2016.8.16.~9.25에 참가 자격과 소재, 연령 불문하고 총 상금 3천만 원과 정식 연재 혜택의 특전이 주어지는 조건으로 치러졌다. (<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=lezhincomics&logNo=220840346205>, 최종검색일: 2017. 2.12.)

24) 이것은 웹소설의 기능 및 한계와 관련된 것으로 보인다. 즉 스마트 TV로도 웹소설을 이용할 수 있지만 TV에서 제공하는 다양한 콘텐츠와 경쟁하기엔 웹소설이 문자 중심 매체라는 태생적 한계가 있다. 또 아직까지 웹소설의 기능은 기존 TV 프로그램처럼

비스도 함께 제공하고 있다. 그래서 작가들은 한번에 보일 수 있는 스마트폰 화면의 크기를 고려하며 문장의 길이나 서술의 호흡을 조절해야 한다. 각 업체에서는 이러한 기기들의 기술을 활용하여 독자들에게 다양한 읽기 방식을 제공한다. 공통적으로 글자체, 글자 크기, 배경 등을 선택할 수 있도록 하여 종이책과 달리 독자들이 제한적이거나 스스로 원하는 편집 체재로 감상할 수 있게 한다. 웹소설 편집의 가장 큰 특징으로 알려진 아이콘과 삽화의 활용은 현재로선 네이버와 레진코믹스에서 제공하는 서비스이다. 또 그 활용 양상도 차이가 있다. 네이버에서는 주요 인물의 담화 재현 시 직접 인용 앞에 인물의 얼굴 아이콘을 쓰고 삽화는 내용이 바뀌거나 극적인 장면 뒤에서 쓰인다. 그런데 레진코믹스에서는 작품을 소개하는 1회 연재분을 아예 만화처럼 여러 컷의 그림과 그에 해당하는 문장들을 결합시켜 표현하고 있다. 즉 네이버보다 그림을 더 적극적으로 사용한 것이다. 이로써 레진코믹스가 만화 중심 사이트로서의 특징을 상품 홍보 전략에 활용했음을 알 수 있다. 문피아는 스마트폰에서 볼 때 오디오 기능이 있어서 기계음이지만 읽어주기 서비스를 제공한다는 점이 특징적이다.

이러한 유통 방식은 근본적으로 각 사이트의 자본 규모와 기술력에 따라 달라질 것이다. 웹소설의 광고나 작가와 작품에 대한 관리 방식 또한 마찬가지이다. 현재 이러한 측면에서 가장 적극적인 활동을 보이고 있는 곳은 북팔이다. 북팔은 후발 주자이지만 그만큼 웹소설의 사업적 가능성을 보고 뛰어들었기에 작가와 독자를 확보하기 위한 다양한 사업을 시도하며 성장세를 보이고 있다. 스마트폰 앱도 다른 사이트와 달리 장르별로 제작하여 제공하고 있다.

작정하고 시간을 내어 즐기기보다 출퇴근할 때 힘겹고 짜증나는 시간을 잊게 해주는 역할이 지배적인 것으로 보인다.

웹소설의 소비자는 남녀노소를 불문한 다양한 계층일 것으로 추정되지만 현재까지는 30, 40대 여성 직장인 비중이 높은 것으로 보인다. 10대와 20대는 웹소설보다 웹툰을 선호하는 경향이 두드러지고 다양한 SNS 세계의 이야기들을 즐기는 것으로 추정된다. 하지만 이러한 독자층은 앞으로 제공되는 서비스와 그것의 활용 양상에 따라 얼마든지 변할 수 있는 요소라고 생각한다. 현재 제공되는 웹소설은 여성 독자를 겨냥한 로맨스가 우세한데 나름의 작가적 사명을 가지고 무협이나 미스터리를 창작하며 독자의 인기를 끌고 있는 경우도 있기 때문에 남성들이 선호하는 장르의 작품 비중이 커지면 남성 독자도 더 늘어날 것으로 보인다. 또 웹소설은 드라마나 영화로 활용되는 경우가 많은데 얼마 전 인기리에 방영되었던 <구르미 그린 달빛>처럼 다른 매체로 대중들에게 알려지면 더 다양한 대중들이 그 원작을 보기 위해 웹소설을 찾게 될 것이다.

웹소설의 소비자는 종이책을 소비할 때와 달리, 적극적이고 능동적인 평가자와 조연자로서 역할하며 생산과 유통에 적극적으로 개입한다. 그야말로 종이책을 소비할 때와 다른 지위와 관계로 작가를 만나게 되는 것이다. 종이책을 대할 때 독자는 그 의미에 중점을 두고 읽기 때문에 작가의 정신을 파악하려는 자세를 갖게 된다. 보통 작가를 선생님으로 부르는 관행도 이러한 작가에 대한 존경심의 표현일 것이다. 또 작가와 직접 소통이 거의 불가능하여 작가에 대한 일방적이고 주관적인 환상을 키우기 쉽다. 하지만 웹소설의 소비자는 작가의 의식이 아니라 자신의 재미와 상식에 근거하여 감상한다. 그리고 자신의 추천과 선호도, 감상 등이 작품의 연재 및 작가의 창작에 미치는 영향을 별 기다림 없이 확인할 수 있다. 거기에 더해 언제든지 독자 자신이 작가로 나설 수도 있다. 즉 소비자 측면에서 웹이라는 공간이 일으킨 간과할 수 없는 변화는 소

비자 곧 독자가 작가보다 우위에 서게 되었다는 점이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 웹소설은 과거의 인터넷 소설과 장르소설의 기반 아래 형성된 것이지만, 대자본의 유입과 기술력의 향상으로 생산, 유통, 소비 체계가 혁신되어 대량의 작가와 작품을 창출하며 독자의 범위도 다양해지고 확대되고 있다. 무엇보다 웹소설 사이트들이 안정적인 웹소설 시장 기구로 자리 잡아가면서 웹소설은 작품성보다 상품성의 원리에 지배받게 되었고, 그 결과 창작과 유통에서 독자는 작가보다 우위를 점하며 웹소설의 서술은 독자의 흥미와 가독성(가해성)을 절대적 기준으로 삼게 되었다. 이러한 웹소설의 성격과 스마트폰이라는 모바일 기기가 소설의 서술에 미친 영향에 대하여 다음 장에서 자세히 살필 것이다.

3. 웹소설의 서술형식

3-1. 긴장의 연속 플롯

웹소설의 플롯에 결정적 영향을 끼치는 요인은 장편 연재 형식이다. 그래서 기존의 신문연재소설이나 연속극 플롯과 유사한 측면이 크다. 장편 연재물은 독자에게 해당 편에 대한 만족을 주면서 다음 연재 때까지 관심을 지속시킬 수 있는 기대감을 불러일으켜야 한다. 전자와 후자를 동시에 충족시키려면 해당 편이 어느 정도 완결된 구조를 갖추면서도 끝이 아닌 시작으로 맺어야 한다.²⁵⁾ 즉 다음 편의 주요 문제나 갈등

25) 박노현은 텔레비전 드라마의 플롯이 전체적으로 '안정-불안정-안정'을 취하고 있지만 연속극의 편편은 '불안정-안정-불안정'을 취하고 있으며 이것을 '계속'을 위한 '중단'의

의 실마리를 제시함으로써 그에 대한 호기심과 긴장을 유발시키는 것이다. 그리하여 다음 편의 시작은 전편의 마지막 장면에서 시작된다.

(가) “나는.....”

그제야 남자는 입을 열었다.

“미사, 너의 남편이야.”

(나) “나는.....”

그제야 남자는 입을 열었다.

“미사, 너의 남편이야.”

미사는 순간적으로 멍해졌다. 남편.....? 단어가
쉬이 머릿속에 입력되지 않았다.

물끄러미 쳐다보자 남자는 다시 말했다.

“우리는 얼마 전에 결혼했어.”

위의 (가)와 (나)는 <위험한 신혼부부> 1회 말미와 2회 시작 부분이다. (나)에서 보는 것처럼 2회는 1회의 끝부분을 그대로 서술하며 거기에 이어서 사건이 전개되고 있다. 이러한 배치는 독자의 기억을 환기시키면서 전편의 끝에서 제기한 긴장과 호기심을 풀어나가는 방향으로 사건을 이끈다. 이것은 연속극에서 주로 쓰이는 방법으로 기존의 신문이나 잡지 연재소설에 쓰이던 서술과는 차이가 있다. 인쇄매체 연재소설에서 독자의 기억을 환기시키는 방식은 장면의 반복적 재현이 아니라 지난 이야기의 요약적 제시이다. 요즘 텔레비전 드라마에서도 사건의 양상이

원리로 본다. 박노현, 『드라마, 시학을 만나다』, 휴머니스트, 2009, 251쪽.

복잡한 경우에 처음부터 이전까지의 스토리를 요약적 장면으로 재구성하여 보여주는 경우²⁶⁾가 있지만 흔하진 않다. 또 웹소설이 모두 위와 같은 반복 서술을 하는 것도 아니다. 매일 연재하는 판타지 <숨만 쉬어도 강해지는 남자>, 무협 <수라도>, 백합 <악마는 신세를 입는다>는 편마다 불안정한 마무리를 짓지만 다음 편은 새로운 서술로 시작한다.

한편 <위험한 신혼부부>처럼 연속극 감상 효과를 주는 웹소설일지라도 두 장르의 차이 및 웹소설의 시장 구조로부터 연속극 플롯과 같아질 순 없다. 주로 연속극과 비슷한 작법을 사용하는 <위험한 신혼부부>의 작가 박수정의 경우를 예로 들어 비교해 보겠다.

그가 연재하는 네이버 <오늘의 웹소설>은 한 회 연재 분량이 원고지 40-45매로 정해져 있고 중심 장면은 대개 3-4개이다. 한 번 읽을 때 소요되는 시간은 10분 남짓이다. 이렇게 성공적으로 마무리하면 대개 총 90회 정도, 10-11개월 동안 연재된다. 하지만 연속극은 보통 한 회 방영 시간이 웹소설보다 길고 전체 방영 기간은 짧다.²⁷⁾ 그로 인한 플롯의 차이는 전 작품의 유기성에 영향을 미친다. 연속극도 방영 때마다 긴장과 흥미를 이어가는 플롯을 취하지만 그에 못지않게 시작부터 결말에 이르는 유기적 구조가 중시된다. 하지만 웹소설의 연재 현실을 볼 때 그것은 연속극보다 어려운 형편이다. 게다가 연속극은 대개 처음에 기획했던 분량을 다 방영할 수 있는 구조를 취하고 있다. 간혹 여러 사정으로 조기 종영하거나 연장되는 경우도 있지만 연속극의 서술 상황은 웹소설에 비

26) 그 예로 2016년 7월 20일부터 9월 14일까지 방영되었던 MBC 드라마 <W>를 들 수 있다.

27) <전원일기>처럼 20여 년(1980.10.21.-2002.12.29.) 동안 방영되는 드라마도 있지만 이 경우 플롯이 유니버스 구성을 띠고 있어서 웹소설의 장편 연재와는 다르다. 조석의 네이버 웹툰 <마음의 소리>도 유니버스 구성으로 일상의 에피소드를 제재로 삼기에 10년이 넘는 장기간 동안 연재가 가능한 것으로 보인다.

해 안정적이라 할 수 있다. 하지만 웹소설은 대개 그러한 연재가 보장되어 있지 않기 때문에 전체적인 시각에서 작품의 완성도를 생각하며 쓰기보다 매 회 독자들의 반응에 신경 쓰며 근시안적으로 쓰게 된다. 그러한 사실을 웹소설 작가의 조언으로부터 확인할 수 있다.

웹소설은 처음 쓸 때부터 연재 형식으로 써야 한다. 미리 한 권의 책을 써놓고 그것을 분량대로 무 자르듯 딱딱 자른다고 해서 연재 글이 되는 것은 아니다. ... 연재 글이라면 반드시 다음 회가 기대되도록 아슬아슬한 곳에서 끊어야 하는데, 그 절단 포인트가 40-45장마다 한 번씩 칼같이 올 리가 없다. ... 만약에 연재 글을 쓰다가 절단 포인트가 20장만에 와버렸다고 치자. 그러면 중간에 20장 정도를 더 늘려야 한 회 분량을 채울 수 있는데 ... 분량을 늘린다는 생각을 버리고 에피소드의 순서를 바꿔서 분량을 채워야 한다. 뒤에 올 에피소드의 일부를 앞으로 가져와서 넣어준다든지, 아니면 앞에 들어갈 에피소드에서 분량이 너무 많은 부분이 있었을 테니 그걸 조금 빼서 뒤로 가져가도 괜찮다. 28)

위에서 보는 것처럼 박수정 작가는 웹소설이 책보다 연재가 목적인 소설이므로 전체적인 구성을 고려하기보다 매 연재의 흥미와 긴장감을 살리는 데 주안점을 두어야 한다고 조언한다. 이때 필요한 것이 소위 '절단신공'인데 독자의 호기심을 증폭시킬 사건이나 상황을 찾고 거기에서 맺어야 한다는 것이다. 하지만 작가가 말했듯이 연재 때마다 그 짧은 분량 안에서 그러한 사건이나 상황이 구성되기란 쉽지 않다. 그래도 직업적인 웹소설 작가가 되려면 그것을 어떻게든 해내야 한다. 그래서 알려주는 방법이 뒤에 계획했던 사건이나 상황을 앞으로 끌어다 쓰거나 인물의 담화 중간에서 끊는 방법이다. 이러한 조언은 같은 책 다른 작가들에게서도 공통적이다. 대개 처음 상황과 끝 상황만 정해놓고 중간 과정은 연재하면서 써 나간다는 것이다. 이러한 작법을 통해 웹소설 연재 형

28) 박수정, 「사랑밖에 난 몰라, 정통 로맨스 소설」, 『도전! 웹소설 쓰기』, 포스코너, 2016, 23-25쪽.

식이 전체 플롯에 얼마나 지대한 영향을 미치는지 알 수 있다.

요컨대 웹소설의 서술은 인쇄매체 소설이나 드라마에 비해 근시안적이고 과정 중심적이어서 플롯상 전체적인 유기성이 떨어짐을 알 수 있다. 또 그러한 플롯이 작품의 감상에 크게 영향을 미치지 않는 것은 독자들 또한 전체적인 관점에서 독서를 하지 않기 때문인 것으로 보인다. 즉 인쇄매체 소설처럼 작품의 구조나 결말을 통해 의미를 찾기보다 연재 때마다 느끼는 흥미와 긴장을 중시하는 것이다.

3-2. 시청각적 인물 형상화

웹소설의 서술에서도 인물의 성격이나 형상화는 매우 중시되는 요건이다. 웹소설의 독서 환경을 생각할 때 소설의 내용이나 편집 형식 등은 종이책보다 훨씬 독자의 주의를 사로잡을 수 있어야 한다. 주지하는 바와 같이, 웹소설은 연구자처럼 고도의 목적의식과 집중력을 발휘하며 읽는 장르가 아니라 출퇴근 시간의 지루함을 견디거나 기분전환용으로 가볍게 보는 장르이기 때문이다. 즉 소음 가득한 흔들리는 버스에서나 아무것도 손에 잡히지 않을 때에라도 쉽게 빠져들 수 있도록 서술되어야 한다. 그러기 위해서 무엇보다 중요한 것이 인물 중심의 사건 전개이다. 웹소설의 서술은 정적인 배경 묘사보다 인물의 담화 재현을 통한 사건 전개가 큰 비중을 차지한다. 다음 글은 <수라왕> 제1화 산법의 천재의 일부이다.

초류항은 아까부터 계속 귀찮게 간죽거리는 친구 평가호를 향해 피식 웃어 주며 말했다.

“너희 집이 칼 한 자루에 목숨을 거는 것처럼 우리 집도 숫자 하나에 목숨을

걸어. 네가 나보다 무공이 센 게 당연하듯이 내가 너보다 계산이 빨라야 되는 것도 당연한 거야. 그러니까 너무 쓸데없는 곳에 승부욕 불태우지 마. 시간 아깝다.”

“누, 누가 승부욕 불태웠다고 그래?”

평가호가 얼굴이 시뻘게져서 항의하는 것을 보던 초류향은 안경을 벗고 눈을 문지르며 말했다.

“이번 우리 학당(學堂)에서 치러진 산법수리대회(산법수리대회)에서 내가 일등을 한 건 당연한 결과야. 거기에서 네가 삼등을 한 것이 오히려 놀라운 결과지. 거기에 만족해, 친구.”

이러한 인물의 담화가 1화를 비롯한 소설 전반에 쓰이고 있다. 위에서와 같이 초류향과 평가호의 능력, 갈등과 그 원인, 두 인물의 가문 차이 등 인물과 사건에 대한 핵심 정보가 인물들의 대화를 통해 서술되고 있다. 그렇다고 웹소설이 대본처럼 읽히는 것은 아니다. 대본은 서술자의 중개 없이 인물들의 대사와 표정, 행동만으로 모든 것을 표현하고 있다. 따라서 인물의 심리와 과거, 사건에 대한 정보와 의미 등을 대본에서 서술된 인물의 대사와 지문만으로 파악할 수 있어야 한다. 이것은 대본을 재현한 연극을 감상하는 것과 매우 다른 행위이다. 대본 읽기는 그것만으로 연극을 상상하고 사건의 맥락을 이해해야 하는 고난도 독해력을 요구한다. 웹소설의 독자에게 그렇게 머리를 쓰게 해서는 안 된다. 웹소설에서 인물의 담화 재현이 많은 이유는 구어적 표현을 통해 인물의 성격과 사건의 상황을 실감나고 쉽게 파악하도록 하기 위함이다. 따라서 인물의 내면이나 중요한 정보, 행동 등은 서술자의 중개로 설명된다.

웹소설의 인물 형상화 방식 중 목소리 재현 다음으로 특징적인 것은 아이콘이나 삽화를 통한 시각적 재현이다. 2에서 밝혔듯이 모든 사이트에서 제공하는 서비스는 아니지만, 웹소설 사업을 선도하는 사이트들에

서 이루어지고 있기 때문에 앞으로 다른 사이트들에도 영향을 미칠 가능성이 크다. 이것은 무엇보다 독자들의 시선과 마음을 사로잡기 때문에 그 효과를 체험한 작가들은 자기 작품을 빛내줄 삽화가를 찾고 함께 작업하는 일을 중시한다. 즉 소설의 스토리 전개에 불만을 느낀 독자들이더라도 삽화를 보기 위해 계속 찾아오는 경우가 있는 것이다.²⁹⁾

아이콘이나 삽화는 주요 인물만 대상으로 하는데 아이콘은 주요 인물의 담화 앞에 놓여 서술자의 중개 없이도 누가 무슨 말을 하는지 쉽게 파악할 수 있도록 한다. 그렇다고 아이콘이 생략되면 누가 무슨 말을 하는지 알 수 없거나 그로 인해 대본인지 소설인지 알 수 없게 서술된 것은 아니다. 이 아이콘은 독자의 선택에 따라 생략된 형태로도 볼 수 있기 때문에 없어도 소설을 읽는 데엔 아무런 지장이 없다. 삽화는 한 회연재분에서 두 컷 정도 나오는데 대개 사건과 관련이 있는 장면이지만, 사건의 이해를 돕기 위한 것이라기보다 인물의 특질을 시각적으로 극대화하려는 의도가 강해 보인다. 왜냐하면 배경 묘사는 생략되거나 빛과 같은 환상적인 분위기로 깔리며 주요 인물의 모습만이 선명하게 부각되도록 그려지기 때문이다.

요컨대 웹소설에서 인물 형상화 방식은 종이책에서처럼 비유와 상징 등의 수사를 활용한 언어적 묘사가 아니라 인물의 목소리나 모습을 담화나 그림으로 재현하여 사건의 과정을 거치지 않고도 바로 감각 기관을 통해 느낄 수 있도록 하였다.

29) 작가 '용감한 자매'는 네이버 웹소설 <나를 사랑한 대륙남>을 연재할 때 남성 주인공의 성격을 우유부단하게 설정하여 독자들의 사랑을 잃을 뻔한 위기가 있었는데 일러스트가 떨어져나가는 팬들을 지켜주었다고 한다. 용감한 자매, 『사랑이야기에 트랜드한스폰, 트렌디로맨스소설』, 『도전! 웹소설 쓰기』, 폭스코너, 2016, 171쪽.

3-3. 인물 초점화

웹소설은 주로 3인칭 전지적 서술자가 인물 초점화 방식으로 증개하고 있다. 이 연구의 대상인 네 편의 소설 모두 그러한 방식을 취하고 있다. 그중 〈악마는 신세를 입는다〉 3화를 들어 살펴 보겠다.

(가) 태연은 말없이 지팡이를 꺾지락거렸다. 여자의 시선은 처음엔 조심스럽더니 이젠 대놓고 제 왼쪽 다리를 쳐다보고 있었다. 하필이면 오늘 다리가 조금 저려서 발목부터 무릎 아래까지 압박 보호대를 감고 온 게 신경 쓰였다. 방금 전까지 앞만 쳐다보던 여자가 대놓고 자신을 향해 고개를 돌리고 있으니, 태연은 어쩐지 제가 더 민망한 기분이었다.

타인의 시선은 익숙했다. 자신의 다리를 향한 사람들의 동정과 호기심이 섞인 시선들은 어린아이들이 아닌 이상, 대부분 조심스러운 종류에 가까웠다.

다들 오래 쳐다보지 않고 흘끗, 한 번 쳐다볼 뿐이었다. 그런데 제 앞에 '스텔라'라고 불리는 여자는 그 깊게 눌러 쓴 모자와 마스크로 자신의 얼굴은 퐁퐁 감춘 채, 참으로 노골적으로 태연을 쳐다보고 있는 것이었다. 다소 무례해 보일 정도였다.

(나) 본부장은 순간 제 앞으로 바짝 다가서서 매섭게 눈을 반짝이는 모자 속의 눈빛에 입을 다물었다. 청산유수처럼 말을 쏟아내던 호쾌한 본부장이 처음으로 당황스러운 얼굴을 만든다.

저보다 한참 어린 모자 속 젊은 여자는 꼭 그 별명인 '악마'에 걸맞게 노려보는 눈빛이 아주 예술이었다. 긴 꼬리를 가진 선연한 눈매가 꼭 여우 꼬리처럼 말끔하게 말려 아름다운 호를 그리고 있었다. (밑줄: 인용자)

(가)는 자신을 바라보는 스텔라(신세진)의 시선을 의식하는 태연의 심리를 묘사한 것이다. 서술자 초점에서 “태연은 말없이 지팡이를 꺾지락

거렸다.”로 서술한 이후, 태연의 초점에서 서술이 이루어져 밀줄 친 “하필이면~신경 쓰였다.” “타인의~익숙했다.” “다소~정도였다.” 와 같은 자유간접화법³⁰⁾, 즉 서술자의 목소리와 구분되지 않는 인물의 목소리가 서술자의 어떠한 중개 표현 없이 자유롭게 쓰이고 있다. (나)는 본부장 초점에서 자신을 도전적으로 쏘아보는 스텔라의 눈빛과 눈매를 묘사한 것이다. 여기에서도 서술자 초점에서 “본부장은 순간 제 앞으로 바짝 다가서서 매섭게 눈을 반짝이는 모자 속의 눈빛에 입을 다물었다.”로 서술한 이후, 본부장 초점에서 “저보다~예술이었다.” “긴 꼬리를~그리고 있었다.”로 스텔라의 눈매와 눈빛의 아름다움을 나타낸다.

이러한 인물 초점화는 독자의 시선을 인물의 시야로 제한한다. 따라서 3인칭 전지적 서술자라도 총체적인 관점에서 서술하기보다 지금 이 장면에 존재하는 인물의 욕망과 심리, 관심에서 서술하여 독자와 인물의 거리를 좁히고 인물에 대한 집중도를 높인다. <수라도>, <숨만 쉬어도 강해지는 남자>와 같은 무협이나 판타지에서는 장르적 관습에서 요구되는 과거 상황이나 정보를 설명하느라 서술자 초점의 비중도 높지만, 인물이 등장하여 사건이 전개되는 장면에서는 대개 인물 초점으로 서술된다. <위험한 신혼부부>, <악마는 신세를 입는다>와 같은 로맨스 물은 주로 주인공들이 한정된 공간에 등장하여 서로를 마주하고 연애 감정을 나누기 때문에 인물 초점이 두드러진다. 웹소설의 인물 초점화는 모바일 기기에서 한번에 보여지는 분량 및 한 회 연재물의 사건 규모와 관련 있어 보인다. 이러한 물리적 특성뿐 아니라 스마트폰을 통한 독자와의 소통 방식을 고려한 측면도 있어 보인다. 스마트폰은 라디오, TV, 컴퓨

30) G. 프랭스는 ‘서사적 중재를 거치지 않은 작중 인물의 발화나 사고’로 간략하게 설명하는데, S. 채트먼은 작중 인물의 의식의 재현이라는 문제에 초점을 두고 있다. 즉 ‘이중 목소리 dual-voice’의 담론이라는 말로 그 특징을 나타낼 수 있다. 한용환, 『소설학 사전』, 문예출판사, 1999, 373-374쪽 참고.

터와 달리, 공유할 수 없는 기기로 그것을 매개로 한 소통은 사적인 내밀함을 더한다. 즉 매체의 제한된 공간 및 소통 방식의 내밀함에 부합하는 초점화 방식의 일례라고 하겠다.

3-4. 문단의 파괴

웹소설의 두드러진 특징 중 하나는 기존의 글쓰기에서 중시되던 문단 구분이 무시되고 있다는 점이다. 문장들이 결합하여 이루어지는 문단은 내용이 달라지면 줄을 바꿔 들여쓰기함으로써 내용의 변화를 형식적으로 표시하는 글의 단위이다. 논리적이고 체계적인 글은 물론이고 문학 작품에서도 문단 구분은 글의 내용을 파악하는 데 기본적으로 중요한 역할을 한다. 그런데 웹소설에서는 일정한 기준 없이 두세 문장마다 한 줄씩 띄어 서술되고 있다. 그러한 양상은 이 논문에서 보기로 든 웹소설의 서술을 통해서도 쉽게 확인할 수 있다. 그런데 웹소설을 인쇄매체인 책으로 출판할 때는 문단이 부활한다. 최근 TV 드라마로도 방영되었던 〈구르미 그린 달빛〉을 예로 들어 보이겠다.

(가)

삼놈이 운종가에 처음 모습을 드러낸 것은 3년전, 여름이었다.

어디서, 뭘 하다가 이곳까지 흘러들었는지 알 길 없었으나, 어지간한 계집아이 뺨칠 만큼 고운 미태로 운종가 아낙들의 마음을 한순간에 흘러 버렸다.

어디 생긴 것뿐일까?

얼굴이면 얼굴, 언변이면 언변, 글이면 글, 어느 것 하나 빠짐없이 갖춘 잘난 놈이었다.

하여, 운중가 사람들은 그를 삼놈이라 불렀다. 난 놈, 될 놈, 할 놈이란 뜻의 삼놈이.

뭐든 갖춘 잘난 놈이라 '난 놈'이라 하였고, 저리 잘났으니 될 해도 될 놈이라 '될 놈'이라 하였으며, 또한 돈 되는 일이라면 뭐든 '할 놈'이라 할 놈이라 하였다.

즐겁게 살라는 의미로 할아버지께서 지어줬다는 '라운'이라는 이름을 아는 이는 이 운중가에는 아무도 없었다.

(나) 삼놈이 운중가에 처음 모습을 드러낸 것은 삼 년 전, 여름이었다. 어디서, 뭘 하다 이곳까지 흘러들었는지 알 길 없었으나, 어지간한 계집아이 뺨칠 만큼 고운 미색으로 운중가 아낙들의 마음을 한순간에 홀려버렸다. 어디 생긴 것뿐일까? 얼굴이면 얼굴, 언변이면 언변, 글이면 글, 어느 것 하나 빠짐없이 갖춘 잘난 놈이었다. 하여, 운중가 사람들은 그를 삼놈이라 불렀다. 난 놈, 될 놈, 할 놈이란 뜻의 삼놈이. 뭐든 갖춘 잘난 놈이라 '난 놈'이라 하였고, 저리 잘났으니 될 해도 될 놈이라 '될 놈'이라 하였으며, 또한 돈 되는 일이라면 뭐든 '할 놈'이라 할 놈이라 하였다. 즐겁게 살라는 의미로 할아버지께서 지어줬다는 '라운'이라는 이름을 아는 이는 이 운중가에는 아무도 없었다.³¹⁾

(가)는 휴대폰 화면에서 보여지는 웹소설 <구르미 그린 달빛> 1. 운중

31) 윤이수, 『구르미 그린 달빛』, 열림원, 2015, 13-14쪽.

가 삼놈이의 일부³²⁾이고, (나)는 단행본 『구르미 그린 달빛』에서 그 부분을 찾아 인용한 것이다. (가)에서 여섯 줄을 띄며 서술된 부분이 (나)에선 모두 이어져 있다. 주인공 삼놈이에 대한 정보를 설명하는 이 부분은 내용상 한 문단이다. 그런데 (가)에선 한두 문장마다 한 줄씩 띄어 쓰고 있다. (가)를 좀 더 자세히 보면 줄을 띄어 쓴 단위가 문장이라기보다 화면에 채워진 줄의 수라는 점을 발견할 수 있다. 한 문장을 서술하더라도 네 줄을 초과하여 이어지지 않도록 띄어 쓰고 있다. 즉 (가)에서는 내용 단위보다 시각적 효과를 염두에 둔 형식 단위가 서술의 기준이 된 것이다.

이러한 서술은 모바일 기기의 작은 화면을 고려하여 글자들이 잘 보일 수 있는 형식을 모색한 결과로 볼 수 있다. 물론 소설마다 그 양상이 다양하긴 하지만, 웹소설의 서술에서 문단의 개념이 파괴되고 있는 것은 일반적인 경향이다. 더욱이 웹소설을 인쇄매체로 출간했을 때 다시 문단을 살려 서술한다는 점은 매체에 따라 소설의 서술이 어떻게 달라지는지 단적으로 보여주는 예라고 할 수 있다. 그리고 문단의 파괴와 부활이 단지 형식적인 차이에 머물지 않고 문장과 문장의 긴밀성, 내용의 유기성과 통일성 등에 영향을 미친다고 할 때 웹 공간에서 창작되는 웹소설은 기존의 소설과 다른 구조를 형성하게 될 것임을 알 수 있다. 아직은 인쇄매체에 익숙한 세대가 웹소설을 창작하면서 그 균열과 변화가 두드러지지 않지만, 디지털 세대의 참여가 늘어날수록 그 변화는 보다 분명해지고 빨라질 것이다.

32) (가)는 휴대폰 화면에서 보이는 효과를 나타내기 위해 테두리 표시를 하였다.

4. 웹소설의 의의와 미래

지금까지 살펴본 바와 같이, 웹소설은 통신매체의 발달과 거대 자본의 투자로 개발된 온라인 대중소설이다. 그것은 기존의 인터넷소설과 장르소설에 기반하고 있지만 체계적인 웹 플랫폼 시장 기구에서 생산, 유통, 소비됨으로써 작가와 독자층이 확대되어 여러 변형을 보이고 있을 뿐 아니라 계속 변화하고 있는 불안정한 갈래이다. 여기에선 이러한 웹소설의 속성을 규정하는 원리를 ‘동시성’과 ‘상품성’, ‘서사성’으로 본다.

웹이기에 가능한 생산, 유통, 소비의 동시성은 생산의 효율을 극대화하며 작가의 진입 장벽을 낮춘 반면, 독자의 역할을 극대화하여 작가의 권위를 축소시켰다. 이로 말미암아 웹소설은 작품성보다 상품성(대중성)이 우선하여 전통적인 작가와 독자의 관계를 깨고 독자가 작가보다 우위를 점하게 되었다. 이것은 문학 엄숙주의나 작가 권위주의를 타파하고 문학장을 보다 민주적인 분위기로 혁신하는 의의가 있다. 하지만 지나친 독자 중심주의나 시장의 논리에 의해 작가의 자율성을 침해하는 폐해가 있다.

웹소설이 가독성(가해성)을 추구하면서 만화나 드라마의 서술 형식을 차용하기도 하지만 웹툰과 웹드라마와 달리 존재해야 하는 자율성은 소설 고유의 서사성에 기반한다. 단편보다 장편 연재 형식이 지배적이라는 점도 독자들이 이미지를 즐기는 것 못지않게 기나긴 스토리의 여정 또한 즐기기를 원하며 그 형식에 웹소설이 적합하다는 사실을 입증한다. 하지만 웹소설은 전통적인 소설의 가치와 형식을 파괴하고 있다.

소설의 효용이 성찰과 각성의 매개체에서 흥미와 쾌감의 소비재로 이 동함에 따라 그것의 가치도 인식적인 측면보다 정서적인 측면에서 우위를 지니게 되었다. 또 그것의 형식도 잘 짜인 구조와 언어 기능의 심화

및 극대화를 추구하던 전통적인 서술 미학에서 벗어나 다양한 콘텐츠와 결합된 새로운 서술 형식으로 변모하고 있다. 이미 김탁환 같은 소설가는 그림이나 이미지들을 적극적으로 활용한 소설을 선보이며 새로운 형식을 실험하고 있다.³³⁾

요컨대 앞으로 웹소설과 같은 대중소설을 전통적인 가치와 형식을 기준으로 문학이 아니라고 부정하기는 점점 더 어려워질 것이다. 오히려 웹소설을 비롯한 웹에서 유통되는 언어 형식들이 기존의 형식과 갈래를 파괴하고 변형을 가하게 될 것이다.

이 연구는 주요 웹소설 사이트를 대상으로 웹소설의 생산, 유통, 소비 체계를 점검하고 서술형식을 검토하여 웹소설에 대한 학술적 논의의 토대를 마련한 의의가 있으나 웹소설 고유의 특질 및 기능에 대한 연구가 미흡하다. 이후 웹소설의 구조를 웹툰, 웹드라마와 비교, 분석하여 매체의 변화가 야기한 문학의 새로운 양식을 심도 깊게 탐구하고자 한다.

33) 고영진, 『이미지 소통과 소설－ 김탁환 매설지론』, 『한국문학이론과 비평』 19-4, 한국문학이론과비평학회, 2015, 5-32쪽 참고

참고문헌

1. 기본자료

네이버(www.naver.com), 북팔(www.bookpal.co.kr)
조아라(www.joara.com), 문피아(www.munpia.com)
로망띠끄(nwe.toto-romance.com), 레진코믹스(www.lezhin.com)

박수정(방울마마), 〈위험한 신혼부부〉, 네이버 로맨스 (2016.1.6.-7.20.)
이대성, 〈수라왕〉, 네이버 무협 (2013.1.15.-2015.2.2.)
다원, 〈숨만 쉬어도 강해지는 남자〉, 문피아 판타지 (2016.10.3.-계속)
봄쌀, 〈악마는 신세를 입는다〉, 레진코믹스 백합 (2016.5.30.-계속)

2. 논문과 단행본

고영진, 『이미지 소통과 소설－ 김탁환 매설지론』, 『한국문학이론과 비평』 제69집, 한국문학이론과비평학회, 2015, 5-32쪽.
김경애, 『로맨스 웹소설의 구조와 이념 연구』, 『현대문학이론연구』 제62집, 현대문학이론학회, 2015, 63-94쪽.
정은혜, 『한국 웹소설의 애정서사 연구』, 이화여대 석사학위논문, 2015.
한혜원·김유나, 『한국 웹소설의 멀티모드성 연구』, 『대중서사연구』 제21권 1호, 대중서사학회, 2015, 263-293쪽.
한혜원·정은혜, 『한국 웹 기반 여성소설에 나타난 서사적 특성 연구』, 『한국문예창작』 제14권 제2호(통권 제34호), 한국문예창작학회, 2015, 81-105쪽.
김기란·최기호, 『대중문화사전』, 현실문화연구, 2009.
김명석, 『인터넷소설, 새로운 이야기의 탄생』, 책세상, 2009.
김재국, 『디지털 시대의 대중소설론』, 예림기획, 2002.
김현주, 『대중소설의 문화론적 접근』, 한국학술정보(주), 2005.
대중서사장르연구회, 『대중서사장르의 모든 것』 1-5, 이론과실천, 2007-2016.
박노현, 『드라마, 시학을 만나다』, 휴머니스트, 2009.
이재익 외, 『도전! 웹소설 쓰기』, 폭스코너, 2016.
한용환, 『소설학 사전』, 문예출판사, 1999.

Abstract

A Study on the Narrative Form of Korean Web Novels

Choi, Bae-Eun(Sookmyung Women's University)

This study considered the creation, distribution and consumption system of Web Novels and their narrative form on major websites, investigating the effects that Internet media and mobile devices have had on novels.

Web Novels are based on existing 'Internet Novels' and genre novels. However, thanks to the creation, distribution, and consumption of Web Novels in the systematic web platform market, the class of authors and readers of Web Novels has been expanding. Thus, Web Novels have undergone a variety of transformations and become an changeable branch of fiction. When the simultaneity and immediacy of creation, mediation, and acceptance - which are characteristics of Web Novels - lead to competition and a blatant market focus, Web Novels come to be valued as goods rather than literary works. Accordingly, considering interest and readability(legibility) as the first priority, on the one hand, the narration of Web Novels follows the custom of genre novels, while on the other hand, such novels take a form that is suitable for mobile devices. The plot depends on the interest and tension of each episode rather than close correlation, and the paragraph structure is destroyed. Characters are portrayed via audio-visual imagery, usually by making use of icons, illustrations, and dialogue scenes. The description of time and space is often left out, and the event is narrated by a character - focalizer, with a concentration on characters' actions.

In this way, Web Novels are destroying the value and form of traditional novels. The utility of novels is moving toward consumer goods of interest and pleasure from the media of reflection and enlightenment. In addition, Web Novels are valued in terms of emotion above perception. Thus, the form of Web Novels has been transformed to combine various contents, thereby shifting away from the traditional aesthetics of narration, which supports a well-organized structure and seeks to deepen and maximize the language function.

(Key Words: Web Novels, simultaneity, immediacy, the goods, readability(legibility), cliffhanger plot, character focalization, audio-visual characterization)

논문투고일 : 2017년 1월 11일

심사완료일 : 2017년 2월 4일

수정완료일 : 2017년 2월 12일

게재확정일 : 2017년 2월 14일