

## 한국 웹소설의 ‘책빙의물’의 특성 연구\*

— 로맨스판타지 장르를 중심으로

안상원\*\*

1. 서론
2. 로맨스판타지 ‘책빙의물’의 서사적 특징
3. 로맨스판타지 ‘책빙의물’의 상호텍스트성: 서사의 확장과 변형
4. ‘책빙의물’의 사회적 의미: 생존세계와 자기계발의 논리
5. 결론

### 국문초록

이 연구는 익숙한 장르 문법이나 코드 활용이 자유로운 대중문화콘텐츠의 특성이 반영된 웹소설, 특히 로맨스판타지 장르의 ‘책빙의물’의 특성에 주목하였다. 주인공이 자신이 현실세계에서 읽은 작품 속으로 들어가는 상상력은 웹소설의 기존 장르문법을 재해석한 것으로, 이 모티프를 연구하는 것은 장르 내 상호텍스트성 검토에 유의미하다. 로맨스판타지 장르에서 책빙의물은 일반 판타지 장르(퓨전판타지, 현대판타지

\* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 인문사회분야 신진연구자지원 사업의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2019S1A5A8036005).

연구의 원제는 ‘한국 웹소설의 ‘원작이입’ 모티프 연구: 로맨스판타지 장르를 중심으로 ‘였으나 웹소설 장에서 실제적으로 쓰이는 용어를 활용할 것을 조언하신 심사위원 선생님들의 의견을 반영하여 ‘책빙의물’로 변경하였다. 아울러 이 논문 작성 중 인터뷰를 통해 조언을 주신 김강원, 류수연, 유인혁 선생님께 감사드린다. 세 분 선생님은 책빙의물과 패러디 및 팬픽션과의 연결성 및 작품 선정, 참고문헌 선정에 많은 조언을 주셨다.

\*\* 부산외국어대학교 만오교양대학 조교수

등)와 차이점을 보이는데, 장르의 젠더적 특성을 드러내는 데도 이 연구의 목적을 들 수 있다.

이 연구는 책빙의물이 기존 서사에 대한 상호텍스트적 해석에서 탄생되었으며, 따라서 차원이동, 회귀, 대체역사물과 친연성을 갖는다고 보았으며, 팬픽션의 글쓰기 규범을 참고했다고 보았다. 이를 통해 앞으로 기존 서사의 재조합과 장르 간 간섭이 지속될 것을 예측할 수 있었다. 다음으로 로맨스판타지 장르에서의 책빙의물은 주변인이 주인공이 되어 서사를 전복함에도 상당히 보수적이고 자기계발적인 논리를 드러낸다고 보았다. 등장인물들은 현실세계의 미래지식을 활용해 파멸이 예언된 생존세계에서 투쟁해야 한다. 윤리적이고 자조(self-help)적인 주체의 등장은 흥미롭지만, 한편으로 로맨스가 인물들의 생존과 성취의 한 방식이라는 점에서 보수성을 살펴볼 수 있었다.

이 연구는 로맨스판타지 장르에서 상당히 빠르게 시작된 책빙의물의 특성을 검토하고 그 등장배경과 특성을 검토했다는 점에서 연구의의를 갖는다. 물리적인 작품 수함에 한계가 있고, 플랫폼이 한정되었다는 한계가 있었다. 위의 한계는 추후 등장하는 작품들을 좀 더 검토하며 보완하고자 한다.

(주제어: 책빙의물, 웹소설, 메타픽션, 로맨스판타지, 자기계발론)

## 1. 서론

대중문화콘텐츠는 익숙한 장면이나 대사를 클리셰로 활용해 수용자가 인물형과 즐거리를 파악하게 한다. 해당 과정에서 유사한 이야기 구조의 반복은 서사를 예측 가능케 하는데, 특히 편당 유료결제와 작가의

연재와 독자의 구매가 실시간으로 이루어지는 웹소설 장르에서 이 특성은 더 강화된다.<sup>1)</sup> 특정 장르에 따라 세계관과 주인공의 모험 유형이 유사해져 장르구분이 구축되고, 대사나 장면이 코드로 활용되는 것이 그 예이다.<sup>2)</sup> 유사한 장면 및 이야기 구조의 반복은 작가의 창작 속도를 높이고 독자의 작품 이입을 빠르게 한다는 점에서 의미가 있다.

더 나아가 웹소설에서 특정 이야기 구조가 반복되면서 해당 구조와 장르를 재해석하는 작품이 등장하는 것 또한 주목할 만하다. 현대의 지식을 가진 인물이 '2차 세계(미래세계나 중세 서구 혹은 동양 등 환상의 세계)로 이동하여 모험을 즐기는 '차원이동' 모티프가 20여 년 반복되면서, 2차 세계의 인물이 차원이동한 인물을 비판적으로 받아들이는 '회귀' 모티프가 등장했다<sup>3)</sup>. 그리고 '회귀' 모티프가 유행하면서 회귀의 반복, 차원이동과 회귀의 결합, 병의와 회귀의 결합 등이 등장하며 기존 이야기를 덧붙이고 재해석하는 작품이 출간됐다. 최근에는 2차 세계를 하나의 텍스트 세계로 인식하고 그 세계를 적극적으로 재해석하는 작품군을 살펴볼 수 있다. 곧, 작중 인물이 책이나 게임 혹은 드라마로 '읽었던' 작품 세계로 우연히 이동하면서 그 작품의 즐거리를 아는 유일한 존재가 되면서 운명을 바꾸어 나가는 이야기가 등장한 것이다. 이들 작품 중 언론에 직접적으로 노출된 작품의 예로 싱송의 <전지적 독자 시점>(문피아, 네이버시리즈 연재, 2018.01.06.~2020.02.02.)을 들 수 있으며, 웹소설을 원작으로 한 드라마 <어쩌다 발견한 하루>(MBC, 2019.10.02.~

1) 안상원, 『웹소설 플랫폼의 유료화와 서사의 변화 연구』, 『한국문예창작』 16권 3호, 한국문예창작학회, 2017, 9-31쪽.

2) 김준현, 『웹소설 작가의 일』, 한티재, 2019, 169-173쪽; 안상원, 『매체의 변화, 작가의 변화』 김준현, 『웹소설 작가의 일』, 한티재, 2019, 『상허학보』 28집, 상허학회, 2019, 621-647쪽.

3) 안상원, 『한국 웹소설의 '회귀' 모티프 연구』, 『한국문학이론과비평』 22권 3호, 한국문학이론과비평학회, 2018, 279-307쪽.

2019.11.21.)를 들 수 있다. 판타지 장르에 속하는 〈전지적 독자 시점〉이 소설의 주인공의 모험이라는 판타지소설의 구조를, ‘독자’이자 ‘엑스트라’가 소설 속에 들어가 그 소설의 위기를 해결하고 구원하는 형태로 전복하면서 이야기를 해석하는 독자-주체를 강화한다면, 로맨스 장르의 〈어쩌다 발견한 하루〉는 ‘남녀 간의 독점적 애정사’라는 광의의 로맨스를 ‘무대’로 올리고, 그 ‘무대’에서는 어쩔 수 없이 특정한 역할을 수행하는 인물들의 시선을 드러낸다. 주어진 ‘남주인공과 여주인공의 로맨스’라는 이야기 구조를 해체하면서도, ‘하루’라는 인물과 다시금 로맨스로 접어드는 이야기는 다시금 이성 간 로맨스라는 대중서사 장르의 특성을 강화한다<sup>4)</sup>.

주목할 것은 낯선 이야기 속으로 ‘들어가는’ 상상력에서 빚어지는 웹소설독자의 독서욕망이다. 주인공들은 왜 현실 무대도 낯선 세계도 아닌, 자신이 ‘읽었던’ 텍스트 세계로 들어가는가. 또한 텍스트 세계로 이동하는 상상력은 기존 웹소설의 모티프를 어떤 식으로 적용, 보완하였는가. 그리고 주인공이 달라지되 ‘연애’라는 조건은 강화되는 로맨스판타지 장르의 책빙의물은 퓨전판타지나 현대판타지 장르와는 어떻게 다른가. 따라서 이 연구는 한국 웹소설의 하위 장르 중에서도 로맨스판타지에 나타난 ‘책빙의물’에 주목하고, 해당 서사의 특수성을 분석하는 데 목적이 있다.

책빙의물은 주인공이 자신이 읽었던 소설이나 드라마 혹은 게임 등의 다양한 콘텐츠 ‘속’의 인물이 되어 기존 이야기인 ‘원작’을 재해석하는 이야기를 일컫는다. 책빙의물과 유사한 형태로는 드라마 빙의물, 게임빙

---

4) 이주라, 〈(이주라의 문화톡톡) 로맨스 패러디 시대와 자기 효능감〉, 『르몽드디플로마티크』, 2020.3.9.

<http://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=12258> (접속일: 2020.7.12.)

의물 등이 있으나 이 연구에서는 통칭하여 '책빙의물'<sup>5)</sup>로 논의한다.

로맨스판타지 장르에서 주인공이 소설 속 인물이 되어 새로운 이야기를 만들어내는 작품의 시기를 특정하기는 어렵다. 다만 윤슬의 〈남자지옥〉(2012 조아라 무료 연재, 2016-2019 카카오페이지 출간)이 '작품 속 이입'이라는 키워드를 가장 먼저 활용한 것으로 보이며,<sup>6)</sup> 대표적으로 알려진 작품은 엘리아냥의 〈구경하는 들러리양〉(2015-2016 조아라 유료 연재 및 완결, 카카오페이지, 리디북스 연재 및 출간)으로 볼 수 있다. 책빙의물의 특수성을 유지하며 작품의 스펙트럼은 다양해지고 있는데, 이 글에서는 초기 책빙의물의 특성을 잘 드러내는 엘리아냥의 글, 그리고 조금씩 변형이 드러나는 하르넨의 〈악녀의 애완동물〉(2018 조아라 부분연재, 2018 카카오페이지 연재 및 완결, 리디북스, 조아라 서비스), 키아르네의 〈신데렐라를 곱게 키웠습니다〉(2018 조아라 부분연재, 2019 카카오페이지 연재 및 완결), 금눈새의 〈그 오토메 게임의 배드 엔딩〉(2019 조아라 부분연재, 2019-2020 카카오페이지 연재 및 완결) 등을 대상으로 한다.

책빙의물의 등장인물들은 한결같이 기존 이야기로 일컬어지는 '원작'을 비평하고, 재해석하며, 더 나아가 타인의 삶을 바꾸며 그 인물들이 살아가는 세계를 변화시킨다. 이러한 이야기가 성립되기 위해서는 '독자'들이 작품의 '주인공' 혹은 작품의 '작가'가 되는 상상력이 필요하다. 곧 기존에 주어진 이야기에서 '새로운' 이야기를 쓰려는 욕구가 등장해야

5) 책빙의물을 처음으로 논의한 연구는 유인혁, 『한국 웹소설 판타지의 형식적 갱신과 사회적 성찰 - 책빙의물을 중심으로』, 『대중서사연구』 26권 1호, 대중서사학회, 2020, 77-102쪽.

6) 윤슬의 〈남자지옥〉 연재 분량은 현재 조아라에서 찾기 어렵다. 다만 조아라 공식 블로그를 참고한 결과, 연재시작일을 2012.5.31.로 찾을 수 있었다.

<https://m.blog.naver.com/joarablog/220337287963> (접속일: 2020.7.12.)

하는데, 이 욕구는 기존 작품에 대한 나름의 '해석'이 독자 개인만이 아닌 공동체로 번졌을 때 가능하다. 곧 해당 모티프가 탄생한 데에는 독자들이 그간 즐겼던 이야기를 '다시쓰기'하는 상상력에 주목했으며 이런 욕구를 읽은 작가군과, 독자들 스스로가 작가로 데뷔했다는 데 주목함으로써, 첫째, 로맨스판타지 장르에서 책빙의물이 패러디적이고 메타적인 다시쓰기를 상업적으로 활용할 수 있던 요인을 살펴볼 것이다. 곧 '책빙의물'을 둘러싼 장르 내/간 특성을 유추할 것이다. 다음으로 로맨스판타지 장르에서의 책빙의물의 차별성을 살펴볼 것이다. 현대판타지나 퓨전판타지 장르에서 책빙의물은 모험과 전복성을 강조하며, 로맨스 장르에서는 연애 자체에 초점을 맞춘다. 반면 로맨스판타지 장르의 책빙의물은 연애를 통한 '생존'에 초점을 맞추기 때문이다. 이러한 차별점이 시사하는 바를 밝힘으로써, 장르의 젠더적 특성을 살펴보는 것을 목표로 하였다.

## 2. 로맨스판타지 '책빙의물'의 서사적 특징

앞서 지적한 것처럼 책빙의물의 정의를, '주인공이 자신이 읽거나 경험했던 텍스트인 '원작'의 인물로 태어나거나 특정 인물의 몸에서 세계를 자각하며(빙의) 자신이 알고 있던 텍스트의 줄거리를 변경하는 이야기로 보았다. 책빙의물을 본격적으로 다룬 연구에서 유인혁은 〈전지적 독자 시점〉, 〈백작가의 망나니가 되었다〉, 〈소설 속 엑스트라가 되었다〉 등 2018년 이후 창작된 웹소설 판타지 작품을 중심으로 책빙의물을 논의한다. 젠더적 차이로 판타지 장르로 범위를 한정된 그의 논의에서 주목할 것은, 책빙의물이 기존 장르를 재조합하고 재해석하여 메타 장르

를 구축하고, 주변인물이 아닌 '엑스트라'가 새로운 이야기를 펼쳐 나가  
는 것을 검토함으로써 사회적으로 위축된 존재들에게 힘을 부여하는 장  
치를 구성했음을 밝힌 점이다<sup>7)</sup>. 특정 장르에서 책빙의물이 구축되는 방  
식, 사회문화적 독서욕망을 검토했다는 점에서 의미있는 연구라 하겠다.

따라서 이 글에서도 선행 논의를 존중하여 책뿐 아니라 게임, 드라마,  
영화, 애니메이션 등 다양한 원작텍스트<sup>8)</sup>에 차원이동/환생/빙의/회귀한  
인물들의 이야기를 '책빙의물'로 총칭한다. 물론 이때의 '책'은 책 속 인  
물이 인지하는 작품뿐 아니라 현실독자들이 알고 있는 작품인 경우도  
있으며<sup>9)</sup>, 장르 자체를 일컫는 표현으로까지 확장<sup>10)</sup>된다.

다음으로 '로맨스판타지'로 장르에 주목한 이유는 두 가지이다. 첫째,

- 
- 7) 유인혁, 『한국 웹소설 판타지의 형식적 갱신과 사회적 성찰—책빙의물을 중심으로』,  
『대중서사연구』 26권 1호, 대중서사학회, 2020, 77-102쪽.
- 8) KEN, 〈장르를 한 번 바꿔 보겠습니다〉, 〈최종 보스의 애인이라니 오해입니다〉와 이  
니, 〈역하렘 게임 속으로 떨어진 모양입니다〉와 금눈새, 〈그 오토메 게임의 배드 엔  
딩〉, 김코끼리, 〈세계관 최강자들이 내게 집착한다〉, 사무아, 〈공포게임의 악역은 밤  
마다 여주인공의 꿈을 꾸다〉, 엘리엘라, 〈공포 게임 최종 악당에 빙의했다〉, 군청주  
단, 〈그 감금물 주인공 내가 하겠다〉, 권겨울, 〈악역의 엔딩은 죽음뿐〉, 실베스타,  
〈하필이면 까마귀가 되어 버렸다〉, 지나희, 〈히로인 메이커〉 등은 게임에 접속된 인  
물들을 그린다. 로맨스 장르이지만 이서래의 〈시련의 꽃에서 탈출하겠다〉는 드라마  
에 이입한 인물을 다루고 있다.
- 9) 푸은의 〈미스 리더아의 열여섯〉은 제인 오스틴의 『오만과 편견』 속에 들어간 인물을  
다루고 있으며, 키아르네의 〈신데렐라를 곱게 키웠습니다〉, 은리화, 〈레이디 신데렐  
라〉, 칼퇴병자, 〈그 동화의 끝은 막장 드라마〉를 비롯한 일련의 작품들은 〈신데렐라〉  
이야기를 원작으로 하거나 신데렐라 모티프 속으로 들어간 주인공들을 다루고 있다.  
이 외에도 유안나의 〈성서 속 밧세바로 예언당했다〉나 〈솔라 레메게톤〉의 등장인물  
들은 성서 세계로 들어간 인물들을 다룬다.
- 10) 진수윤의 〈흔한 환생녀의 사정〉이나 녹끼의 〈양판소 주인공의 아내로 살아남기〉는  
로맨스판타지 세계에 태어난 인물, 브라이트의 〈무협지 악녀인데 내가 제일 썩〉  
는 무협지 세계로 들어간 주인공의 이야기를, 유한려의 〈인소의 법칙〉은 '귀여니'로  
명명되는 '인터넷 소설' 세계에 접속한 주인공의 이야기를 다룬다. 따라서 이 두 텍스  
트는 특정 작품이라기보다는 장르 '텍스트'로 보는 것이 적절하다.

로맨스판타지 장르에서 책빙의물 모티프가 상당히 빠르게 활용되었고<sup>11)</sup> 해당 모티프의 변화과정이 다채롭게 나타나기 때문이다. 윤슬의 〈남자지옥〉이 2012년 출간되었고, 2014년 이후 〈흔한 환생녀의 사정〉, 〈구경하는 들러리양〉 등 대표적인 책빙의물 모티프를 적용한 작품들이 최근까지 지속적으로 창작되고 있다. 그 과정에서 책빙의물은 자신이 ‘창작’한 작품에서 점차 ‘희미하게 알던’ 작품으로 빙의하기, 읽었던 작품에 회귀하여 빙의하기, 환생과 빙의가 함께하기 등으로 다채롭게 변형되었다.

둘째로 로맨스판타지 장르에서 책빙의물이 엑스트라가 주인공이 되며 기존 이야기 구조를 재해석하는 것을 넘어, ‘연애와 생존을 결합하며 자기계발적 면모를 선보이기 때문이다. 이것은 로맨스판타지 장르의 특성과도 관계가 있다. 로맨스판타지 장르는 2014년 이후 플랫폼에서 판타지 소설에서 주인공의 연애서사를 중요하게 다루는 작품, 그리고 여성작가와 여성독자의 비율이 높은 작품을 분리해내면서 생겨났다. 그리하여 여성주인공의 모험과 사랑을 다룬 장르로 특성을 설명할 수 있는데, ‘귀족 신분의 능력 있는 여성의 성공’에 초점을 맞추었다는 점, 더 나아가 능력있는 남성인물과 연애하는 것이 성공의 조건으로 받아들여진다는 점에서 초기 판타지 소설이 보여 준 다양한 타자들의 모험과 수용

11) 책빙의물의 스펙트럼을 보여 주는 특징적인 작품으로는 윤슬과 엘리야양의 작품 외에도 푸은의 〈미스 리더아의 열여섯〉(2014-2015 조아라 무료 연재 후 전자책 출간), 진수윤(까망소금)의 〈스텔라를 위하여〉(2014 조아라 무료 연재 시작 후 중단, 2018 카카오페이지 연재 및 완결, 2020 조아라 유료서비스), 윤소여의 〈영원에 꽃을 바치다〉(2015-2016 조아라 무료 연재 후 전자책 출간, 현재 서비스되지 않음) 등이다. ‘로맨스 판타지’ 혹은 ‘판타지 로맨스’ 장르가 규정된 시기는 대략 2014-2015년 사이로 볼 수 있는데, 책빙의물을 활용한 작품도 이 시기 근처에 활발하게 창작되는 것을 볼 수 있다. 곧 해당 모티프의 웹소설 체제가 친연성이 높다고 볼 수 있다. 웹소설의 유료 플랫폼 중심 연재-출판 체제로 변경되는 과정에서 빠른 연재-구매가 익숙해지면서 책빙의물 모티프를 활용한 것으로 추정 가능하다.



이라는 특성이 보수화된 것과 연결된다. 인물들이 생존의 위기를 지속적으로 극복하려고 끝없이 지식을 활용해 일하는 것 또한, 자신을 도울 사람이 자신밖에 없다는 자조(self-help)의 논리를 드러낸다는 점에서 보수화의 한 맥락이라 하겠다. 따라서 책빙의물이 젠더에 따라 특성이 달라지는 것을 살펴볼 수 있다.

위의 논의를 중심으로 책빙의물의 서사는 다음과 같이 정리할 수 있다. ① 등장인물이 자신이 썼거나 알고 있던 책 혹은 게임, 드라마, 영화 등 '원작'의 조연으로 태어난 것을 깨닫고 ② '원작' 속 운명을 벗어나고자 애쓴다. ③ 이 운명은 주로 주인공과 주변인의 불행(파멸, 죽음)으로 요약할 수 있다. ④ 등장인물은 책 속 지식을 활용하지만 결과적으로 서사는 비틀리며 갈등을 겪는다. ⑤ 그럼에도 주인공은 노력 끝에 바라는 바를 성취하며 행복한 결말을 맞이한다. ⑥ 행복한 결말은 주인공 개인만이 아니라 주인공이 사랑하는 연인과 주변인, 넓게는 텍스트 세계를 구원하는 것을 의미한다.

<구경하는 들러리양>의 라테 엑트리(엑스트라를 활용한 명명이다)는 원작소설 <야수의 꽃>에 태어난 것을 깨닫고(①) 여주인공 이벨린의 곁에서 그에게 구애하는 세 남성(황태자, 기사단장, 마탑주), 사랑을 방해하는 악녀 후작영애를 구경하려 한다. 세 남성인물은 이벨린 외 인물에는 관대하지 않고, 기사단장은 여성공포증 환자이고 마탑주는 질서와 윤리에 지배받지 않으며 후작영애는 계교로 사람을 언제든 죽일 수 있다. 따라서 라테는 살아남으려면(③) 눈에 띄지 않거나 이벨린의 친구가 되어야 함을 깨닫는다(②). 이 과정에서 라테는 기사단장과 마탑주와 우정을 쌓으며 그들의 성향을 이해하게 되고, 마탑주와 사랑에 빠지게 된다. 그리고 기사단장이 개연성 없이 사랑에 빠졌던 것에 의문을 갖게 되면서 여주인공 이벨린이 사랑받는 것에만 익숙할 뿐 털 자란 아이라는

것을 인식한다(④). 그리고 소설이 자신이 살아가야 할 세계이며 그 세계에서 살아가기 위해서는 ‘구경’만 할 수는 없음을 깨닫게 된다(⑤). 여성에 공포를 갖던 기사(케니스)는 라테와 친구가 되면서 여성공포증을 받아들이며 성숙해진다. 그리고 최고위 마법사(아윈) 역시 무소불위의 힘을 함부로 휘두르지 않고 비뚤어진 자신을 인정하며 라테를 사랑하게 된다(⑥). 그리고 황태자는 라이벌들이 사라지자 편안하게 이벨린과 결혼하지만, 이벨린은 황후가 아니라 후궁에 불과한 장면이 조명된다. 소설은 장르소설의 로맨스 코드, 곧 운명적이고 열정적인 사랑과 순수한 여주인공, 영원하고 행복한 사랑 등을 비틀며 수동적이고 인기 많은, 그러나 무책임한 여성 캐릭터가 오히려 여성혐오로 이어지기 쉬움을 보여준다.

하르넨의 〈악녀의 애완동물〉의 주인공 ‘샤샤 타르트’는 원작소설 〈아틀란타의 연인〉의 세계에 태어난 자신을 발견한다(①). 이 소설은 아틀란타 제국의 황태자 요하네스와 메이 남작가의 릴리스의 운명적인 사랑, 그리고 황태자의 약혼녀이자 릴리스를 괴롭히다 죽음을 맞는 레베카의 이야기를 다루고 있다. 샤샤는 집안 형편이 넉넉하지 않고, 부모님이 딸의 귀여운 외모로 신분이 높은 여성들의 ‘애완동물’로 가서 집안에 도움이 되기를 바라는 것을 알기에 몸을 사리기로 결심한다. 혹시라도 눈에 띄어 요하네스의 관심을 받으면 레베카에게 제거될 것이라고 생각했기 때문이다(②, ③). 그러나 실제 요하네스 황태자와 그 아버지 황제는 무능력하고 무책임했고, 레베카는 ‘사랑받는 여성’이 되어야 한다는 의무에 짓눌려 자기 능력을 죽이고 있었다는 것을 깨닫고 레베카의 가장 친한 친구가 되기로 결심한다(④). 샤샤를 통해 주변은 변화가 일어난다. 레베카는 황후보다 집안을 잇는 공작이 되기로 하면서 여성공작에 대한 편견을 깨고, 황태자의 보좌관이었지만 평민 신분으로 차별받는 아스

역시 더 좋은 황제를 선택하기로 결심한다. 그리고 둘째 황자이지만 대접받지 못했던 페인은 뒤늦게 등장한 여주인공 릴리스를 만나게 되며 릴리스가 '원작'을 알고 있던 환생자인 어머니 안젤라에게 학대를 당한 것을 알고 서로의 상처를 보듬으며 성장하게 된다(⑤). 결국 요하네스와 황제는 제거되고 페인은 황제가 되며 레베카는 공작이 되면서 해피 엔딩을 맞이한다(⑥). 이 소설은 여성 인물 간의 우정과 돌봄에 주목하며 상대적으로 소외되었던 인물들을 부각한다.

키아르네의 〈신데렐라를 곱게 키웠습니다〉는 주인공 밀드레드의 이야기를 다룬다. 주인공은 어느 날 눈을 떠 보니 신데렐라 이야기 속에 '계모'가 된 자신을 발견한다. 자신이 낳은 두 딸 아이리스와 릴리, 그리고 의붓딸 애슐리를 마주한 밀드레드는 자기가 살고 있는 나라에 요정 대모가 있음을 듣고 이곳이 신데렐라 이야기라는 것을 깨닫는다(①). 자신과 두 딸의 미래를 걱정한 그는(③) 세 딸들을 차별없이 기르며 막내 애슐리가 왕자비가 될 수 있게 하기로 결심한다(②). 애슐리의 아버지가 재산의 절반을 탕진한 채로 죽었기에 먹고 살 길을 마련하려고 사업을 벌이면서 주변의 편견을 마주하게 되는데, 이 편견은 주로 여성인물들에 대한 편견이었다. 여성귀족은 노동하지 않는다, 여성귀족은 남편이나 아들이 없을 때 자립할 수 없다, 여성귀족은 작위를 받을 수 없다, 착하고 예쁜 여자(신데렐라)는 언제나 보상을 받겠지만 보상을 요구하는 것은 욕심스러운 것이다. 이러한 편견과 싸워나가며 밀드레드와 세 딸은 상처받기도 하고 다투기도 한다(④). 편견과 싸워나가며 밀드레드는 자신을 도와주는 요정대모의 친인척이자 사업가인 다니엘과 사랑에 빠지고, 아이리스는 철없는 왕자와 서로 존경하고 사랑하는 왕자비가 되며, 릴리는 화가로 성장하고, 짝을 만나지 못하면 평생 홀로 산다는 저주를 받은 기사를 사랑하게 된다. 마지막으로 애슐리는 사업가로 성

장하며 행복한 미래를 맞는다(⑤, ⑥). 소설은 자매들 사이의 연대와 애정, 그리고 성장을 다루며 소원을 들어주는 요정대모보다 불행한 이들을 도울 사회문화적 구조가 필요함을 역설한다.

금눈새의 〈그 오토메 게임의 배드 엔딩〉의 주인공은 ‘에밀리아’이다. 그는 일전에 자신이 알고 있던 ‘게임’속 세계에 태어났음을 깨닫는다(①). 오토메 게임은 여성인물이 주인공인 게임을 총칭하는 말로, 원작 게임의 주인공은 ‘엘로디’이다. 이 게임은 오펠리아라는 이름의 아름답고 잔혹한 여주인공이 죽자 슬픔에 못 이긴 부모인 후작부부가 그를 꼭 닮은 엘로디를 후원하면서 오펠리아를 사랑했던 세 남자(레어티스, 에드먼드, 카시오)와 연애 시뮬레이션을 펼치는 내용으로 구성된다. 레어티스를 제외한 두 남성과의 연애는 배신(카시오)과 감금(에드먼드)으로 이어지는 배드엔딩이다. 에밀리아는 오펠리아의 놀이친구로, 오펠리아 사후 후작가에 입양되어 엘로디를 괴롭히다가 제거당하는 인물이다(③). 에밀리아는 실제 게임속 삶에서 오펠리아와 진심으로 우정을 나누면서 자기 이익을 추구하지 않기로 결심하고, 오펠리아 사후 후작가를 떠난다(②). 그러나 오펠리아가 세워 둔 계획으로 다시금 세 사람, 그리고 엘로디와 만나게 된다. 게임의 내용이 새로운 내용으로 접어들면서 에밀리아는 왕위를 차지하려고 왕비가 사람들을 집단으로 제물로 바친 것과, 이 세계가 ‘여신’이자 오펠리아의 전신(前身)의 의지 아래 파멸될 것을 깨닫고 이를 저지하려 애쓴다(④). 에밀리아는 죽음을 각오하고 자기 몸을 내던졌고, 환상 속에서 여신이자 친구였던 오펠리아를 만난다. 오펠리아 역시 에밀리아를 살리고자 멸망을 반복하게 되며, 살아남은 이들은 각자 해피엔딩을 맞이한다. 엘로디는 반복되는 죽음이라는 배드엔딩을 벗어나게 되고, 에밀리아는 자신을 도운 레어티스와 사랑을 확인하게 된다(⑤, ⑥)

위의 서사에서 빚어지는 결과를 살펴볼 수 있다. 유인혁의 지적대로, 주변인(조연)이 주연으로 등장함으로써 서사가 전복되는 것이다. 로맨스판타지 장르에서도 마찬가지이다. 주변인의 특성을 좁혀 본다면 엑스트라와 악역으로 구분할 수 있다. 원작의 엑스트라가 작품에서 이야기를 시작하거나(라테, 샬샤), 악역으로 이야기를 시작하는(밀드레드, 에밀리아) 것이다. 악역은 소설 초반부터 이야기 전개가 좀 더 직접적이고 빠를 수밖에 없고 엑스트라는 주변 상황을 설명한 후에 개입된다는 차이가 있겠으나, 두 경우 모두 해당 장르의 클리셰와 코드 등을 재해석함으로써 패러디적 성향을 드러낸다는 특성이 있다.

엑스트라인 라테나 샬샤, 악역이었던 밀드레드와 에밀리아는 남녀 간의 사랑에 장애물이 되는 존재로서 자신의 위치를 알고 있었고, 로맨스 소설의 코드를 적절히 뒤틀 수 있었다. 라테는 여성혐오자인 케니스를 사랑의 힘으로 낮게 하는 대신 있는 그대로 인정하며 서로 사랑에 빠지는 대신 친구가 될 수 있었다. 샬샤 역시 레베카와 남성인물을 중심으로 둔 연적으로 싸우는 것이 아닌, 서로를 인정하고 도우며 격려하는, 그리고 동성 간의 로맨틱한 감정을 인정하는 모습을 보인다. 밀드레드나 에밀리아는 각기 다른 방식으로 '악역'의 자리를 활용하는데, 밀드레드가 자식들을 기르고 살아남고자 '악역'의 욕심스러움을 인정하되 '노동'을 긍정하고 다양한 형태의 여성들을 도움으로써 로맨스 소설의 악역을 비껴났다면, '에밀리아'는 '악역'의 역할을 거부하고 벗어남으로써 악역을 비껴난다. 그 과정에서 자기 욕망을 추구하는 존재를 악녀로 몰아가는 시선의 부당함(밀드레드, 샬샤), 주인공의 절대적인 사랑을 강조하면서 역으로 희생되는 인물들의 이야기를(라테, 에밀리아) 조명하는 것이다.

정전을 재해석하고 스테레오타입을 재구축하는 과정은 패러디적 성향을 잘 보여준다. 앞서 다룬 것처럼 악역이나 엑스트라 등의 '인물'의

이야기를 재해석하는 작품 제목이 초기 작품일수록 많았다는 점<sup>12)</sup>, 그리고 특정 작품의 독자로 팬픽으로 작품활동을 시작한 이들이 작가가 된 것 또한 책빙의물의 패러디적 특성을 강화하는 것이라 볼 수 있다<sup>13)</sup>.

### 3. 로맨스판타지 ‘책빙의물’의 상호텍스트성: 서사의 확장과 변형

이 연구는 책빙의물이 기존 서사와 클리셰에 대한 상호텍스트적 해석에서 탄생했다고 보았다<sup>14)</sup>. 기존 서사는 스테레오 타입으로 잘 알려진

---

12) ① 인물 드러내기: 〈내 남자 주인공의 아내가 되었다〉, 〈여주에게 버려진 악당을 구하는 방법〉, 〈용사의 전 여친입니다〉, 〈여주인공은 누구입니까〉, 〈아수의 전부인이 되겠습니다〉, 〈폭군의 누나로 산다는 것은〉, 〈악당의 누나는 오늘도 고통받고〉, 〈악역 영애지만 살아남겠습니다〉, 〈악녀의 남주님〉, 〈조연도 나름 힘들다〉, 〈악녀인데 엄마가 되어 버렸다〉, 〈이번 생은 조연으로 살겠습니다〉, 〈내 공작님은 안 죽어!〉, 〈내 죄에 까지 마라〉, 〈악당의 아빠를 꼬셔라〉, 〈여주와 남주의 아이들을 키우게 되었습니다〉, 〈언니가 남자주인공을 주워왔다〉, 〈흑막과의 육아일기〉, 〈최애캐를 훔쳤습니다〉 등

② 스토리 드러내기: 〈원작은 아무나 비트나〉, 〈양판소 주인공의 아내로 살아남기〉, 〈그 동화의 끝은 막장드라마〉, 〈공포 게임 최종 악당에 빙의했다〉, 〈그 오토메 게임의 배드 엔딩〉, 〈제가 어딘가에 빙의를 한 것 같은데요〉, 〈창조주의 뜻을 읽어라〉 등

13) KEN은 삼국지 패러디와 일반 판타지 창작을 병행했다. 책빙의물 모티프를 활용한 작품은 〈장르를 한 번 바꿔 보겠습니다〉, 〈최종 보스의 애인이라니 오해입니다〉이다. 유안나는 『해리포터』 패러디 작품을 연재하며 작가활동을 시작한 후 〈작가에게 반성을 촉구한다〉, 〈솔라 레메게톤〉 등 책빙의물 모티프를 활용한 작품을 출판하였고, 하르넨은 일본 만화 〈하이큐〉 패러디 작품을 연재한 후 BL과 로맨스판타지 장르를 넘나들고 있다. 책빙의물 모티프를 활용한 작품으로는 〈악녀의 애완동물〉을 들 수 있다. ‘팬픽션’이 아닌 ‘패러디’로 언급한 것은 무료 자유연재가 활성화된 조아라의 장르 구분명 때문이다. 조아라는 팬픽은 가수, 배우 등 실제 인물과 그룹을 대상으로, 패러디는 애니메이션이나 드라마, 영화, 책 등을 대상으로 한 2차창작으로 구분하였다.

14) 텍스트(원작)과 등장인물의 친연성을 상당히 빠르게 감지하고 메타텍스트적 사유를 보여 준 작품은 백유정의 〈Dear PaPa〉이다. 신이 선물한 씨앗으로 재능이 주어지고,

이야기들인 '마스터플롯', 정전(canon), 그리고 웹소설의 반복되는 모티프, '물(物)'<sup>15)</sup>등을 아우른다. 익숙한 서사의 반복은 독자들의 빠른 몰입이 가능하게 하며, 서사뿐 아니라 부분적인 클리셰를 재해석하고 비틀어서 익숙한 가운데서 새로운 이야기를 만들어내게 돕는다. 또한 클리셰의 재조합으로도 새로운 이야기 탄생이 가능<sup>16)</sup>하다.

이 글은 '책빙의물'이 탄생한 상호텍스트적 해석을 크게 두 개 차원에서 검토하려 한다. 첫째는 위에서도 언급한 패러디적 시선 및 팬픽션의 특성이고, 둘째는 기존의 차원이동(환생, 빙의 등), 회귀, 대체역사물(타임슬립) 등의 모티프의 변형, 발전이다.

패러디는 특정 장면, 화소, 인물, 이야기 구조를 비슷하면서도 다르게 활용함으로써 이야기를 새롭게 만든다. 남자주인공을 구원하는 대사인 '당신에게는 잘못이 없다'를 '네가 이상하긴 이상하다'로 바꾸어 로맨스판타지 소설의 독자들에게 익숙한 장면이자 화소를 바꾸거나(<구경하는 들러리양>), 악역이나 엑스트라의 이야기를 조명함으로써 로맨스판타지 장르에서 활용된 로맨스코드를 재해석케 하는 것이다. 여주인공의 순진함은 사랑받는 것을 당연하게 생각하는 데서 오는 미성숙함일 수 있으며(<구경하는 들러리양>), 여러 사람의 낭만적이고 열정적인 사랑을 받는 것을 모두가 원하는 것은 아니며(<그 오토메 게임의 배드 엔딩>), 누군가에게 피해를 주지 않고 자기 욕망과 욕심을 추구하는 이들을 '악녀'

---

천시받는 기록자로서 등장하는 주인공이 자신의 세계를 '책'으로 완결지으며 삶과 죽음을 오가는 이야기로 2000년대 초반 라다가스트에서 연재되고, 이후 지속적으로 수정하여 재출간하였으나 책빙의물 모티프에 직접적인 영향력을 끼친 물리적 근거를 찾기 어려워 따로 다루지는 않는다.

15) 김준현, 『웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구』, 『현대소설연구』 74호, 2019, 107-137쪽.

16) 안상원, 『웹소설 플랫폼의 유료화와 서사의 변화 연구』, 『한국문예창작』 16권 3호, 한국문예창작학회, 2017, 9-31쪽.

로 몰아가는 것은 잘못된 것임을(〈신데렐라를 곱게 키웠습니다〉, 〈악녀의 애완동물〉) 그려내어 원작이나 스테레오타입을 재해석하는 것도 마찬가지다. 특히 남녀 간의 낭만적이고 열정적인 사랑을 추구하는 로맨스 서사를 강조하기 위해, 여성인물들에게 실제로 가한 고통 또한 다루거나(〈악녀의 애완동물〉) 귀족의 품위를 지키기 위해 생활고를 견디는 인물들을 조명함으로써(〈신데렐라를 곱게 키웠습니다〉) 책빙의물은 장르 자체 또한 재해석할 여지를 남긴다.

더 나아가 책빙의물은 장면, 화소, 인물, 이야기구조를 좀 더 적극적으로 직접적으로 패러디하고 재해석하는 팬픽션의 특성과 친연성이 높다. 특정 작품의 팬들이 자신이 좋아하는 인물을 중심으로 이야기를 다시 쓰거나 결말을 바꿔 쓰기도 하며 자전적 캐릭터(오리지널 캐릭터, 메리 수 형 인물)를 삽입하여 새롭게 이야기를 풀어 씀으로써 원작을 재해석하는 것이다. 김유나는 〈스타트랙〉 팬픽션을 대상으로 팬픽션의 생성요소를 ‘~했다면?’이라는 질문으로 본다. 팬들은 좋아하는 작품의 악역이나 엑스트라를 주인공으로 하거나, 작가이자 등장인물의 페르소나가 발현된 메리 수 형 인물을 등장시켜 스토리 전개를 바꾸거나, 마음에 들지 않는 결말을 다시 쓴다<sup>17)</sup>. 이 과정에서 작품에 대한 재해석은 필연적이다.

이중 메리 수 형 인물은 결국 낯선 세계를 이동하는, ‘빙의’되는 인물로 읽을 수 있다. 곧 ‘텍스트 내’에 이입한 ‘인물’이 ‘다른 결말’을 이끌어 내며 기존 ‘원작’을 바라보는 ‘특정한 해석’을 도출하는 팬픽션의 생성과

17) 김유나는 캐릭터와 세계를 보존하는 ‘이어쓰기’(이야기 구조의 확장), 캐릭터를 변형하되 세계를 보존하는 ‘드림소설’(인물의 변화), 캐릭터를 보존하되 세계를 변형하는 ‘크로스오버’(이야기 구조의 변화), 캐릭터와 세계를 변형하는 ‘평행세계’로 생성원리를 언급한다. - 김유나, 〈팬픽션의 생성 요소 연구〉, 『대중서사연구』 23권 2호, 대중서사학회, 2017, 151-186쪽.



정이 책빙의물에서도 반복되는 것이다. 팬픽션의 주인공은 자신이 읽고 사랑하는 작품 속에 엑스트라로 등장(환생, 빙의, 차원이동 등)한다. 1~2화 내에 자신이 이동한 세계가 어떤 세계이고, 본인이 엑스트라로서 어떤 위치(원작의 주인공과 적대하거나, 동조하거나)에 있는지 깨달은 후, 이후 자신의 입장을 결정하는 경우가 많다. 앞선 책빙의물의 서사가 위의 구조를 활용한 것으로 보인다. 결과적으로 텍스트와 친연성 있는 존재들이 텍스트에 이입(책빙의)하고, 텍스트 내 인물들과 결과를 '알'며, 이와 다른 결말을 유도한다는 점에서 장르 간 유사성을 확인할 수 있다. 차이라면 패러디와 달리 로맨스판타지에서 책빙의물은 주인공이 원작에 대한 애정과 정복감을 낮추는 설정이 자유롭다는 점, 이입한 세계에 대한 설명이 조금 더 자세하다는 점이다.

웹소설이 원작을 이는 인물이 텍스트 세계로 이동한다는 팬픽션과 패러디적 상상력을 활용한 이유는 플랫폼의 특성, 그리고 위에서 언급한 모티프의 상호텍스트성과 연결해 생각할 수 있다. 먼저 플랫폼 사이의 연결관계이다. 웹소설 플랫폼이 유료연재 체제로 구축되면서 작가들은 초기 홍보 및 독자와의 교류를 위해 자유/무료연재 중심의 조아라에서 연재를 시작하곤 한다<sup>18)</sup>. 자유연재가 활발한 조아라에서 두드러지는 특징 중 하나는 '팬픽션'에서 '패러디'를 구분하고, 결과적으로 패러디 작법이 타 장르로도 자연스럽게 연결되게 한 것을 원인으로 들 수 있다. 애니메이션이나 영화, 드라마, 소설 등의 2차 창작을 '패러디'로 카테고리를 만들어 적극적인 창작이 이루어지게 하고, 아이돌 그룹이나 배우 중심의 팬픽션은 '팬픽'으로 나누어 두었다<sup>19)</sup>. 이렇게 '작품'(애니메이션과

18) 안상원, 『웹소설 플랫폼의 유료화와 서사의 변화 연구』, 『한국문예창작』 16권 3호, 한국문예창작학회, 2017, 9-31쪽.

19) 2020년 현재 지속적으로 창작되는 패러디 작품은 〈하이큐〉, 〈리본〉, 〈유희왕〉, 〈해리포터〉, 〈BBC 설록〉, 〈유리 가면〉, DC나 마블의 애니메이션, 〈응답하라〉 시리즈,

드라마, 책 등) 패러디 창작이 활발해지면서 일정 독자수를 얻고 필력을 인정받은 작가들이 다른 장르에 도전하는 경우가 많다(각주13 참고). 독자들 역시 한 장르에만 집중하지 않고 여러 장르를 번갈아가며 읽기에 작가들이나 독자들 모두 패러디 작법에 익숙한 경우가 많다. 실례로 앞에서 언급한 푸은의 〈오만과 편견〉 패러디가 로맨스판타지 작품으로 출간된 것, 〈해리포터〉 패러디를 창작한 유안나와 석류스프, 〈하이큐〉 패러디를 창작한 하르넨이 로맨스판타지 작품을 출간한 것을 살펴볼 수 있다. 패러디를 쓰던 작가들이나 읽는 독자들이 다른 장르로 충분히 이동할 수 있는 것이다. 물론 위의 단편적인 사실로는 근거가 충분치 않을 것이다. 그럼에도 팬픽션과 패러디에서 드러나는 화소가 책빙의물 화소와 상당히 유사하다는 점에서 친연성을 주장할 수 있겠다. 이 외에도 다양한 장르, 곧 라노벨이나 BL<sup>20)</sup>, 애니메이션 등의 장르 교섭 또한 생각해 볼 수 있으나 구체적인 자료를 찾기 어려워 다루지 못하였다.

다음으로 관련 모티프들을 해석하면서 결합하고 변형하며 빚어지는 상호텍스트성을 살펴볼 수 있다. 책빙의는 기본적으로 책(을 비롯한 원작들)으로 ‘이동’한다는 점에서 차원이동을 전제한다. 한 세계의 인물이 다른 세계로 갑작스럽게 이동해 모험을 펼치는 이야기를 차원이동이라 하는데, 90년대 후반 〈사이케텔리아〉나 〈이드〉 그리고 〈묵향〉 등이 출간되면서 인기를 끌었다.<sup>21)</sup> 장르소설의 퓨전화<sup>22)</sup>에 따른 차원이동 모티

〈fate〉, 〈신의 탑〉) 등이다. AO3나 팬픽션넷에서 연재되는 작품이 〈스타트랙〉부터 다양한 것에 비해 작품군이 고정되어 있는데, 작가 및 독자의 연령대에 따른 것으로 보인다.

20) 책빙의물 모티프에서 주인공이 생존을 건 모험을 시작하게 된 계기는 상당수 ‘BL’ 세계로 이동한 자신의 목숨을 구하기 위해서이다. 대표적인 예로 윤슬의 〈남자지옥〉, 몰포의 〈내 동생 건들면 너희는 다 죽은 목숨이다〉, 채지후의 〈우선 남동생부터 숨기자〉 등이 있다.

21) 안상원, 『한국 장르소설의 마스터플롯연구: 모험서사의 변이로 본 차원이동 연구』,

프의 등장은 이후 '환생'이나 '빙의' 모티프 등으로 변용되었다<sup>23)</sup>. 차원이 동 주인공은 중근세 무협 혹은 SF, 서구 중세 등의 세계라는 '2차세계'로 이동하며 그곳에서 특정한 '지식'이라는 우위성을 가지고 모험을 떠난다. 주인공은 현실세계에서 실패하거나 상처를 입은 인물(타자)이며, 그들이 도착한 2차세계는 그들을 환영하고 인정욕망을 충족하는 세계이다<sup>24)</sup>. 빙의와 환생의 경우도 사회적으로 타자였던 현실인물이 보상을 받는 세계로 이동하여 그 능력을 발휘해 자신과 주변을 행복하게 하는 이야기로 구성된다.

책빙의도 마찬가지이다. 차원이동자가 20-21세기의 근대적 지식을 통해 우위를 점했듯, 책빙의물의 등장인물은 원작의 내용을 '안'다는 점에서 우위성을 강화한다. 차이점이라면 책빙의물의 인물이 가진 원작 줄거리(이자 지식)는 이야기를 전복해야 하기에 의미가 없어진다는 점이다. 차원이동물이나 책빙의물이나 초기에는 현실세계의 절망을 기반으로 책속으로 이동했으나, 최근에는 특정한 목적 없이 이동하는 것을 볼 수 있다. 창작이 반복되면서 등장인물이 간절하게 이동(빙의)하는 동력 혹은 필연성은 사라지고 이동의 방식도 유희적으로 변형되는 경우가 많다.

『국어국문학』 184권, 국어국문학회, 2018, 163-186쪽.

22) 허만옥은 한국의 판타지소설의 역사와 모티프를 검토하면서 판타지소설의 세대를 점검한 바 있다. 간결히 언급하면 소설세계의 인물이 자기 세계에서 겪는 모험을 다른 1세대 판타지, 현실세계의 인물이 2차세계(소설세계)로 이동하는 모험하며 장르 간 이동도 가능해진 2세대 판타지로서의 '퓨전판타지'를 살펴볼 수 있다. - 허만옥, 『한국 판타지 장르문학의 발전 전략 연구』, 『우리문학연구』 34권, 우리문학회, 2011, 485-514쪽.

23) 차원이동이 지구인의 신체 그대로 이동하는 것까지를 포함한 개념이라면, 환생은 소설 속 인물의 몸으로 갓난아이부터 태어나는 것을, 그리고 빙의의 경우 성인인 어린아이이건 상관없이 소설 속 인물이 자신이 21세기 인물이었음을 자각하는 것을 의미한다.

24) 안상원, 『한국 장르소설의 마스터플롯연구: 모험서사의 변이로 본 차원이동 연구』, 『국어국문학』 184권, 국어국문학회, 2018, 163-186쪽.

다음으로 책빙의물은 차원이동을 활용한 회귀나, 타임슬립(대체역사) 과도 절합된다. 자신의 과거로 돌아가 삶을 다시 살아내는 이들의 이야기<sup>25)</sup>를 다루는 회귀는 사회문화적 자산의 부재, 회상을 통한 상상적 복원 등과 맞물려 유행하게 된다. 기존 생에 대한 절망을 회귀의 조건으로 삼다가, 최근에는 회귀 자체의 무한반복(〈리셋팅 레이디〉)이나 차원이동 자체의 회귀(〈내 동생 건들면 다 죽은 목숨이다〉) 등으로 절합, 변경된다.

책빙의는 회귀 모티프가 자신의 ‘과거’를 하나의 텍스트로 받아들이는 과정과 유사하다. 등장인물은 자신의 과거를 거리를 두고 재해석한다. 순진했고 어리석었으며 사회문화적 자산이 부족했던 자신을 안타깝게 여기는 과정은 책속 인물을 동정하거나 동경하는 책빙의물과 유사하다. 또한 회귀물 등장인물이 자신과 주변 사람들을 구원하기 위해 과거의 지식을 사용하면서도 ‘알고 있던 과거’는 주인공의 선택에 따라 변경되듯, 책빙의물의 주인공이 원작의 지식을 ‘다르게’ 활용함으로써 기존 내용을 해체해 줄거리가 달라진다는 점에서 유사하다. 차이라 한다면 책빙의가 원작 인물들의 사정을 입체적으로 아는 것에 비해, 회귀는 주인공의 상황을 중심으로만 전개되는 것이다.

세 번째로 책빙의는 타임슬립을 활용한 대체역사물과 친연성을 갖는다. 대체역사소설은 특정한 역사적 분기점에서 실제와 다른 선택이 일어났을 때의 미래를 합리적 추론과 사고실험을 통해 전개한다. 장르소설과 웹소설 체제에서 비슷한 이야기가 반복되며 대체역사소설은 ‘대체역사물’로 유형화된다. 주로 ‘개입 가능한 역사’, ‘남성 영웅-되기’가 그것이다. 등장인물이 타임슬립으로 조선을 비롯한 다양한 역사적 배경에 개입하여, 21세기 지식을 활용해 국가와 세계의 위기를 해결하고 영웅

25) 안상원, 『한국 웹소설의 ‘회귀’ 모티프 연구: 로맨스판타지 장르를 중심으로』, 『한국 문학이론과비평』 22권 3호, 한국문학이론과비평학회, 2018, 279-307쪽.

이 되는 이야기이다. 특히 웹소설 체제로 접어들면서, 인물들이 개입하는 역사적 배경이 보편화되는데, 〈삼국지〉 세계로 이동하는 등 '텍스트'와 친연성이 높아진다는 점, 적극적인 운명의 구원을 이룬다는 점에서 책빙의물과 연결될 가능성이 높아졌다. 특히 이동의 방식이 유희적이고 해체적일 뿐 아니라 실제 세계의 세계감 대신 '텍스트'로서의 세계로 이동하는 것을 볼 때 더욱 그러하다<sup>26)</sup>. 차이점은 대체역사물이 기존의 역사적 지식을 유용하게 활용하는 것에 비해, 책빙의물은 원작의 지식과 줄거리가 해체된다는 점이다.

책빙의물과 회귀물, 대체역사물의 시작점을 순서대로 나열하기에는 한계가 있다. 다만 앞서 언급한 것처럼 차원이동을 중심으로 해당 이야기 구조가 서로 유사성을 공유하며 상호참조할 수 있으며, 그 결과 내용이 재구성될 수 있다. 책빙의와 회귀의 반복, 〈삼국지〉라는 역사적 '텍스트'로 인물이 빙의와 회귀를 반복하는 것, 혹은 책빙의한 인물과 차원이동한 인물의 대결 등 클리셰의 조합과 변형은 언제나 새로운 이야기를 만들어낼 수 있다.

#### 4. '책빙의물'의 사회적 의미: 생존세계와 자기계발의 논리

이 장에서는 로맨스판타지 장르의 책빙의물에 나타난 자기계발 논리를 살펴볼 것이다. 등장인물들은 환영받지 못하는 세계에서 '생존'을 최우선 과제로 삼는다. 그리고 생존키 위한 방책으로 알고 있는 지식을 적극적으로 활용한다. 살아남고자 성과주체가 되는 '개인'을 강조한다는

26) 안상원, 『상상의 질료, 해체의 대상으로서의 역사-장르소설과 웹소설의 대체역사물 연구』, 『민족문화사연구』 72호, 민족문화사연구소, 2020, 71-92쪽.

점에서 책빙의물은 자기계발 논리를 강화한다. 더하여 연애 또한 생존의 방식이 되는 점과 빙의하여 운명을 바꿀 수 있는 기회가 '엘리트 여성 인물'에게만 허락된다는 점도 주목해야 한다.

소설세계에 초대되는 방식이 '갑작스럽'다는 점, 주인공이 놓인 위기가 그의 잘못과는 관계없는 상황이라는 점은 생존세계의 폭력성과 연결된다. 2장에서 언급한 것처럼 주인공은 악녀에게 피해를 입거나(라테, 샬사), 신분이 높은 사람들에게 처벌을 받아 죽거나 다칠(밀드레드, 에밀리아) 운명이다. 차원이동이나 대체역사의 타임슬립에서 주인공들이 환영을 받고, 회귀물에서 주인공의 변화에 다른 인물들이 흔들리는 것과는 확연히 다른 모습이다. 또한 책빙의물(게임빙의물 포함)을 활용한 퓨전판타지나 현대판타지에서 등장인물들이 자신감을 갖고 자아를 확장하며 이야기를 바꿔 나가는 것과 달리, 이들은 위축된 자신을 발견하고 '생존'을 가장 먼저 생각한다. 곧 엑스트라로 태어나되 서사를 해체, 재구성하며 주인공으로 등장한다는 맥락은 유사하지만, '죽음' 혹은 '파멸'이라는 서사 내 위협을 마주한다는 점에서 로맨스판타지 장르의 책빙의물은 타 장르와 차이를 보이는 것이다<sup>27)</sup>. 책빙의물 작품의 인물들은 자신들을 환영하지 않는 세계에 있는 그대로 던져지고, 자신이 가진 재능과 능력을 발휘하며 운명을 바꾸어야 한다. 특히 이 운명이 목숨을 구하는 것과 관계있을 때 그 절실함은 더해지면서, 자신을 구할 사람은 자신밖에 없다는 '자조'(self-help)의 논리가 드러난다<sup>28)</sup>.

27) 최근에는 이 특성을 과장하여 피할 수 없는 죽음이나 강력한 위협을 반복하여 제시하는 작품도 등장했다. 몰포의 〈내 동생 건들면 다 죽은 목숨이다〉의 경우 BL 소설에 이입한 주인공 로젤리타가 특정 조건을 달성하지 못해 23번 죽어 회귀하는 삶을 그려낸다. 달비초의 〈제가 어딘가 빙의를 한 것 같은데요〉의 경우 아예 자신이 이입한 원작이 무엇인지 알 수 없어 계속해서 위협에 빠지는 인물이 등장한다.

28) 이와 유사한 논의로는 서곡숙의 글을 참고할 수 있다.

서곡숙, 〈서곡숙의 문화톡톡 빙의 로맨스웹툰 — 슬기로운 빙의생활을 통해 이생망

등장인물들은 자신의 지식을 활용해 살아남는다. 라테는 전생에서 먹었던 팝콘 제조, BL 소설 쓰기 등을 활용하여 자작가 영지를 풍족케 하고, 경력을 활용해 황녀와 주변 귀족가의 영애들을 독자로 삼아 영향력을 발휘한다. 그리고 위협에 대비하기 위해 작품을 쓴 돈으로 공간이동 스크롤을 구입하여 악역으로 등장하는 후작영애에게서 몇 번이고 살아남는다. 샤샤나 밀드레드, 에밀리아 역시 마찬가지이다. 샤샤는 하급 귀족인 부모 밑에서 태어나 집안 살림에 보탬이 되고자 신분이 높은 여성들의 시중을 들며 감정노동을 한다. 21세기 한국사회에서 '자존감'을 길러주는 데 도움이 되었던 심리적 지식을 활용해 귀족여성들의 비밀을 지켜 주고 상담을 해 주지만, 한편으로는 외부에 소문을 내지 않기 때문에 폭력을 당하기도 하는 샤샤의 별칭은 '(높으신 분들의) 애완동물'이다. 귀여운 외모와 애교로 자신과 가족들의 수입을 얻는 샤샤는 생존을 위해 자신까지도 팔아야 하는 성과주체들을 환기한다. 밀드레드는 미용 지식(손톱 관리, 옷 장식, 비누 등)을 팔며 생존하는데, 대가를 받고 노동하기에 귀족답지 않다는 비판을 소설 내내 마주하고, 자신의 판매 실적과 성공으로 존재를 입증해야만 한다. 에밀리아 또한 후작가의 딸로 눌러앉았던 원작 게임 속 에밀리아와 달리, 목숨처럼 사랑했던 친구 오필리아를 배신하지 않으며 욕심을 부리지 않고자 집을 떠나 카페를 열어 노동하는 삶을 선택한다<sup>29)</sup>. 이후에도 그가 게임속 세계의 일원으로

과 죽음에서 탈출하기), 『르몽드디플로마티크 한국어판』, 2020.6.8.

[http://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=12793&fbclid=IwAR3sAmhCOU2F-01yTnemVn-1Zb76kmP73QSlInQBOPQBHMfzqEW0cM\\_t7hE](http://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=12793&fbclid=IwAR3sAmhCOU2F-01yTnemVn-1Zb76kmP73QSlInQBOPQBHMfzqEW0cM_t7hE) (접속일: 2020.7.12.)

29) 나는 대귀족들의 오만함과 잔혹함, 견고할 만큼의 폐쇄성에 대해 잘 알고 있다. 원래 대로라면 나는 그들 발치에도 이르지 못할 하류 계급이다. 우작 가문의 머나먼 방계라 피가 조금 섞였다고는 해도 실질적으로는 거의 평민에 가깝다. (중략) 평생 후작가의 저택에서 식객으로 들러붙어 늙어 죽을 수는 없었다. - 금눈새, <그 오토메 게임의 배드 엔딩>, 3화.

받아들여지기 위해 끝없이 세 남자들의 편견에서 스스로를 증명하며, 멸망하는 세계를 막기 위해 싸워야 한다. 세계에 받아들여지기 위해 자기 존재를 증명해야 하는 것이다.

등장인물들은 가족을 비롯해 친구, 동료들을 신뢰하기보다 책임져야 할 존재로 인식한다. 그들에게서 도움을 받을 수 없으며, 자신과 그들의 모든 문제를 자신이 해결해야 한다고 생각한다. 이 자의식은 역설적으로 ‘도와줄 곳 없는’, 자기를 자원으로 살아남아야 하는 21세기 한국사회의 고독과 피로, 생존경쟁을 강력하게 환기한다. 작품에서 책빙의 전 이력을 소개하는 것이 그 근거인데, 주인공들은 가족을 잃은 고아(에밀리아, 밀드레드)이자 가난에 허덕이던 취준생(샤샤), 부모의 이혼으로 홀로 살아가는 인물(라테)이었다. 그리고 그들이 현실세계에서 마주한 고통은 책속에서도 유사하게 반복된다. 가족에게 버림받거나(에밀리아), 가족을 건사해야 하거나(샤샤, 밀드레드), 도와 줄 사람 없는 외로움(라테)을 지속적으로 느끼기 때문이다. 독자들은 이 네 여성의 삶을 통해 일상에서 마주하는 괴로움과 불편 등을 자연스럽게 연결한다. 가정 내에서의 불평등, 취업시장에서의 괴로움, 가사노동과 결혼 안에서의 불평등 등이 독자들에게 전달, 환기되는 것이다.

주어진 운명을 깨뜨리며 행복을 쟁취함으로써 그들의 노력은 결실을 맺는다. 자신과 주변을 구원하는 그들은 이전 생에 맺힌 고통과 응어리 또한 풀어낸다. 라테는 이전 생에서 이혼한 부모가 말기를 거부한 상처를 극복하고<sup>30)</sup> 샤샤와 에밀리아 역시 사랑받지 못한 자신의 삶을 극복

끝났다. 나는 주제에 맞지 않는 이 호사스러운 저택에서 나가서, 나만의 엔딩을 맞이하면 된다. - 금눈새, 〈그 오토메 게임의 배드 엔딩〉, 4화.

30) 부모님이 싸울 때면 나는 늘 갈 곳이 없었다. 좀 더 자라 두 분이 갈라섰을 때도, 나는 또 갈 곳이 없었다. 고난의 마지막엔 빛을 본다지만, 내겐 그 빛이 닥칠 것 같지 않았다. (중략) 타인을 중심으로 세상이 돌아가는 것도, 그 타인에게 모든 사랑과 관



한다. 또한 밀드레드는 의붓딸 애슐리의 상처를 위무하며 그녀의 서투름을 이해하면서, 자신에게 필요했을 위로를 대신 경험한다<sup>31)</sup>.

주인공의 생존싸움에 필연적으로 남주인공과의 로맨틱한 관계가 수단이 되는 것 또한 주목할 만하다. 라테는 세계관 내 최강의 마법사인 아원을 연인으로 맞이하여 결정적인 순간에 목숨을 구하며, 밀드레드는 신데렐라를 구원했던 요정 대모의 조카인 다니엘과 연인이 된다. 요정의 능력이 남아 있는 다니엘은 밀드레드의 선택을 지지하되 초자연적인 능력을 활용하여 밀드레드를 돕는다. 레베카와 로맨틱한 관계를 유지하던 샤샤는 천재 책사로 활동하던 아스를 연인으로 선택하고, 아스는 샤샤의 불안정한 부분을 보듬는 성숙한 존재로 그려진다. 에밀리 역시 오필리아의 전신(前身)인 여신의 멸망 계획과 투쟁하며 동지이자 지지자였던 첫사랑 레어티스와 연인이 된다. 이는 앞서 언급한 것처럼 독자들의 인정을 받을 만한, 근사한 '로맨스'로서의 연애대상을 '쟁취'하는 것까지를 하나의 '모험'이자 '성공'의 논리로 인식하는 신자유주의적인 사랑-선택의 한 방면으로 보는 것이 적절하다. 라테는 '들러리'였지만 원작 속 최고의 마법사인 아원과 결혼하며 황권과 군권에서 자유롭고, 경제적 능력까지 갖추게 되면서 권력을 누리게 되었고 밀드레드는 최초로 백작 부인이 아닌 백작이 되었으나 그의 욕망 성취에는 다니엘이라는 최고의 사업가이자 권력자의 지지가 필수적이었다. 또한 샤샤 역시 새로운 황

---

심이 쏠리는 것도, 선명히 대비되는 대우를 눈앞에서 겪는 것도 전부 당연했다. 신경 쓸 일이 아니었다. 왜냐하면 소설이니까. 소설은 당신이 그러니까. 상처 받을 일이 없는 관조자의 위치에 나를 놓았다. (중략) 굳이 모두의 사랑은 필요하지 않았다. 내가 사랑하는 사람들만 나를 위해 주면 된다. - 엘리야냥, 〈구경하는 들러리양〉, 72화.  
31) 아무 것도 남은 게 없는 열일곱 살짜리 여자애를 사랑해 주는 것. 가끔은 짜증나고 답답하더라도 마지막까지 그 애의 기반이 되어 주는 것. 내가 애슐리와 아이리스, 릴리에게 해 주고 싶은 건 그런 거였다. 그 나이의 내가 받고 싶었던 것들. - 키아르네, 〈신데렐라를 곁에 키웠습니다〉, 51화.

제를 세운 데다가 공작으로 승격한 레베카의 후의를 입은 천재 책사인 아스를 연애 대상이자 남편으로 선택하며 촘촘한 신분제를 통과할 동력을 얻는다. 에밀리아도 역시 여신의 세계 멸망 계획을 막고자 투쟁하며 영웅의 자리를 얻지만, 결과적으로 레어티스와 또다른 남자주인공들의 협력을 얻으며 생존하게 된다. 그리고 레어티스와의 연애 및 후작부부의 인정을 받으며 '대귀족'의 반열에 들어갈 가능성을 얻는다.

위의 특성은 로맨스판타지 장르 내에서 책빙의물이 제기하는 이슈, 곧 자기계발논리('생존→노력→신분상승')와 페미니즘적 독서(악녀, 조연 여성인물의 재해석, 여성 간 우정과 연대)의 엄함을 보여 준다. 책빙의물에 나타난 여성인물들의 모험, 우정, 연대, 돌봄, 악녀 프레임, 차별 대우 등은 여성독자들의 공감을 일으킨다. 그렇지만 이 공감의 전제는 등장인물들의 일과 사랑이 성공했을 때이다. 그것이 '실패'했을 때의 '원작'에서 '악역'이자 '엑스트라'가 맞이했던 결말이 빙의 후의 '악역'이나 '조연'들이 맞이하는 결말과 유사한 것 또한 이를 반증한다. 무대만 바뀌었을 뿐, 같은 이야기가 반복되는 것이다. 라테의 자리를 대신한 악역은 원작과 똑같은 후작영애로, 그는 황태자 대신 라테의 연인인 아원에게 처벌을 받는다. 처벌을 가하는 사람만 바뀌었을 뿐이다. 악역 레베카와 그 아버지 공작을 대신해 '국가를 위협했다'는 죄목으로 비참한 죽음을 맞는 것은 황제와 황후, 황태자이다. 처벌받는 에밀리아를 대신해 레어티스와 카시오, 에드먼드가 무찌르는 것은 대공과 왕비다. 밀드레드와 두 딸 대신 애슐리를 괴롭혔다는 같은 명목으로 처벌받는 것은 애슐리 아버지의 친구이다.

따라서 소설 속에서 유사한 형태로 반격하려면 등장인물들에게 최소한의 안전장치가 필요하다. 바로 '가진 것이 없다' 할지라도, 최소한의 지위인 '신분'이 부여되며 '미래지식'을 쓸 줄 아는 '영리한 인물'로 그려

지는 것이다. 특히 빙의되는 인물은 최소한의 고등교육을 마친 인물로, 책을 가까이하며 지식 친화적인 인물, 작품을 쓸 줄 아는 인물로 그려진다. 책빙의가 가능한 최소한의 조건이 21세기 한국사회에서는 고등교육 이상을 수료하여 혼자 살아갈 수 있으며, 빙의해서도 남작가 이상의 귀족 신분에 글을 알고 문화적인 안목을 갖추었다는 것은, 소외되고 타자였던 인물을 주인공으로 선정하지 않는 보수성과 연결된다.<sup>32)</sup> 이 보수성은 독자 차원에서도 해석이 가능하다. 주인공이 천천히 성장하기보다 보장된 성공을 안전하게 즐기려는 욕구<sup>33)</sup>가 반영되었기 때문이다. 그런 맥락에서 로맨스판타지 소설의 '책빙의물'의 특성을 페미니즘 이슈를 활용하며 독자의 호기심을 유도하면서도 귀족 엘리트 중심으로 표방되는, 위험요소가 극대화되었으나 '안전한' 모험을 즐기는 내적 동기를 유지하는 양가성으로 설명할 수 있겠다.

## 5. 결론

이 글은 웹소설에서 반복되는 특정 이야기 구조가 메타적으로 변이되는 과정에 주목하였다. 등장인물이 자신들이 읽거나 작성한 게임, 책, 애니메이션, 드라마 등의 세계로 이동하며, 자신이 접속한 장르 문법을 재해석하는 이야기를 책빙의물로 정의한 것이다. 특히 위 모티프가 빠르게 적용, 생산된 로맨스판타지 장르를 중심으로 엘리아냥의 <구경하는

32) 안상원, 『한국 웹소설의 '회귀' 모티프 연구: 로맨스판타지 장르를 중심으로』, 『한국문학이론과비평』 22권 3호, 한국문학이론과비평학회, 2018, 279-307쪽; 안상원, 『한국 웹소설 '로맨스판타지' 장르의 서사적 특성 연구』, 『인문콘텐츠』 55권, 인문콘텐츠학회, 2019, 219-234쪽.

33) 김준현, 『웹소설 작가의 일』, 한티재, 2019.

들러리양), 하르넨의 〈악녀의 애완동물〉, 키아르네의 〈신데렐라를 곱게 키웠습니다〉, 금눈새의 〈그 오토메 게임의 배드 엔딩〉을 중심으로 서사의 특성과 생성과정으로의 상호텍스트성, 사회적 의미를 살펴보았다.

책빙의물의 특성은 21세기 한국사회의 인물이 자신이 접촉했던 원작 세계에 우연히 접속하게 되면서, 엑스트라로서 자신에게 예기된 운명(주로 파멸)을 헤쳐 나가고자 투쟁하는 인물들의 이야기를 다룬다는 데 있다. 해당 모티프가 가능해진 것은 기존 차원이동, 회귀, 환생, 빙의, 대체역사물 등의 장르 문법이 무르익어 클리셰의 조합이 가능해진 것, 그리고 장르 간 독자와 작가의 이동이 가능해지면서 자신이 사랑하는 작품 속에 개입하는 패러디 및 팬픽션의 상상력을 차용한 데 있다고 보인다. 원작 속에는 어떤 인물들이 어떤 계기로 이입하며, 이들이 ‘원작’의 줄거리를 어떤 형태로 해석하고 변이하는지 살펴보았다. 이 과정에서 드러나는 인물들의 ‘원작’ 비평과 재해석, 그리고 자신만이 아닌 주변과 세계의 구원에 주목하였다. 특히 ‘로맨스’의 문법을 해체하지 않는 특성을 통해 타 장르와의 차이점을 검토할 수 있었다.

로맨스판타지 장르에서의 책빙의물은 죽음 혹은 파멸이 예기된 세계에 강제로 ‘던져진’ 인물의 이야기로 요약할 수 있다. 그리고 기투된 인물들은 살아남고자 이입 전 삶에서 활용하던 지식(회귀나 대체역사물의 ‘미래지식’)을 활용하여 성실하게 ‘살아남는’ 자기계발적 주체로 거듭난다. 동시에 로맨스판타지 장르의 독자들이 제기하는 페미니즘 이슈에 반응하듯, 네 작품은 여주인공, 악녀, 계모와 의붓딸 등에 덧씌운 사회문화적 편견을 벗고자 투쟁하는 윤리적 주체를 내세운다.

그럼에도 아이러니한 것은 이들에게 있어 로맨스가 생존에 유리한 형태로 구성된다는 점이다. 원작의 해체는 결국 로맨스를 통해 더 강력한 원작을 불러오는 것으로 마무리된다. 이것은 로맨스와 모험이 별개가

아닌, 상호보완적 관계임을 명시한다. 곧 자신의 모험을 지지할 수 있는 강력하면서도 인격적인 남성인물이 존재하며, 그들과의 연애에 성공했을 때 좀 더 안전한 모험이 가능해지는 것이다. 또한 최소한의 안전장치로 주어진 신분과 지식이 '엘리트 여성'으로 보수화된다는 점도 생각해 보아야 한다.

이 연구는 로맨스판타지 장르에서 상당히 빠르게 시작된 책빙의물의 특성을 검토하고 그 등장 배경과 특성을 검토했다는 점에서 연구의의를 갖는다. 물리적인 작품 수합에 한계가 있고, 플랫폼이 한정되었다는 한계가 있었다. 위의 한계는 추후 등장하는 작품들을 좀 더 검토하며 보완하고자 한다. 창작의 호흡이 빠른 현 웹소설 체제를 생각할 때 단순한 책빙의와 그것의 재해석으로만 해석할 수 없는 작품들이 분명히 존재한다.

이를 감안하여 최근 완결된 몰포의 〈내 동생 건들면 너희는 다 죽는 목숨이다〉, 달비초의 〈제가 어딘가 빙의를 한 것 같은데요〉, 엘리엘라의 〈공포 게임 최종 악당에 빙의했다〉로 이후의 서사를 어렵듯하게나마 예측해 보았다. 몰포의 작품은 원작이입에 회귀 모티프를 결합하였고, 그 회귀를 '반복'함으로써 벗어날 수 없는 지옥인 '원작'의 세계에 던져진 등장인물을 조명한다. 주인공 로잘리테는 정의나 예의, 도덕보다는 목적에 충실한 초과적 인물로 등장하며, 안전한 죽음을 위해 자살을 반복하는 비정상적인 존재로 그려진다. 비정상적인 인물이 자기 목적에 충실해지면서 예의와 윤리, 도덕이 망가지는 과정을 상당히 빠른 템포로 그려내는 이 작품은 결국 초월자들의 개입을 통해 서사의 정상화를 이끌어낸다. '비정상적' 인물이 바라보는 '원작'은 파편적이고 부분적이다. 원작의 서사를 무시하는 주인공의 태도가 서사를 추동하는 방식을 살펴볼 수 있겠다. 또한 〈제가 어딘가 빙의를 한 것 같은데요〉, 〈공포 게임 최종 악당에 빙의했다〉 역시 원작을 무시하는 등장인물들을 보여

준다는 점에서 새로운 서사의 가능성을 예감케 한다. 전자는 차원이동, 빙의, 원작이입 등을 너무 많이 '읽은' 등장인물이 소설이 끝날 때까지 자신이 이입한 원작을 밝히지 못함으로써 원작의 아우라(Aura) 없음이 새로운 이야기를 만들게 함을 보여 준다. 후자 역시 마찬가지이다. 자신이 이입한 '공포게임'이라는 세계의 장르적 특성을 인식하지 못한 채 주인공은 로맨스 세계를 기대하고 로맨스 세계의 문법을 수행함으로써 장르를 바꾸는<sup>34)</sup> 아이러니를 보여 주고 있다. 클리셰의 조합을 통한 인물의 원형 흐리기, 원작의 장르 흐리기 등을 예측하되, 앞서 언급한 보수성의 균열이 가능할지 검토하는 것이 필요하다.

---

34) 다른 장르로 차원이동해 모험을 겪게 된 이야기는 세쌍, <장르가 잘못했네>, 조아라, 리더북스, 카카오페이지, 2018-2019.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

- 금눈새, 〈그 오토메 게임의 배드 엔딩〉, 카카오페이지, 2019-2020.  
엘리아냥, 〈구경하는 들러리양〉, 조아라, 카카오페이지, 2015-2016.  
키아르네, 〈신데렐라를 곁에 키웠습니다〉, 조아라, 카카오페이지, 2018-2019.  
하르넨, 〈악녀의 애완동물〉, 조아라, 카카오페이지, 리디북스, 2017-2018.

### 2. 논문과 단행본

- 김경애, 『로맨스 웹소설의 구조와 이념 연구』, 『현대문학이론연구』 62권, 현대문학이론학회, 2015, 63-94쪽.  
\_\_\_\_\_, 『'보는' 소설로의 전환, 로맨스 웹소설 문화 현상의 함의와 문제점』, 『인문사회21』 8권 4호, 아시아문화학술원, 2017, 1367-1387쪽.  
김유나, 『팬픽션의 생성적 의미 고찰』, 『인문콘텐츠』 44권, 인문콘텐츠학회, 2017, 155-173쪽.  
\_\_\_\_\_, 『팬픽션의 생성 요소 연구』, 『대중서사연구』 23권 2호, 대중서사학회, 2017, 151-186쪽.  
김준현, 『웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구』, 『현대소설연구』 74호, 2019, 107-137쪽.  
\_\_\_\_\_, 『웹소설 작가의 일』, 한티재, 2019.  
노희준, 『플랫폼 기반 웹 소설의 장르성 연구』, 『세계문화비교연구』 64권, 세계문화비교학회, 2018, 409-428쪽.  
류수연, 『웹2.0 시대와 웹소설 - 웹 로맨스 서사를 중심으로』, 『대중서사학회』 25권 4호, 2019, 9-43쪽.  
안상원, 『웹소설 플랫폼의 유료화와 서사의 변화 연구』, 『한국문예창작』 16권 3호, 한국문예창작학회, 2017, 9-31쪽.  
\_\_\_\_\_, 『한국 웹소설의 '회귀' 모티프 연구』, 『한국문학이론과비평』 22권 3호, 한국문학이론과비평학회, 2018, 279-307쪽.  
\_\_\_\_\_, 『매체의 변화, 작가의 변화: 김준현』, 『웹소설 작가의 일』, 한티재, 2019, 『상허학보』 28집, 상허학회, 2019, 621-147쪽.  
\_\_\_\_\_, 『한국 웹소설 '로맨스판타지' 장르의 서사적 특성 연구』, 『인문콘텐츠』 55권, 인문콘텐츠학회, 2019, 219-234쪽.  
\_\_\_\_\_, 『상상의 질료, 해체의 대상으로서의 역사 - 장르소설과 웹소설의 대체역사』

- 물 연구』, 『민족문화사연구』 72호, 민족문화사연구소, 2020, 71-92쪽.
- 유인혁, 『한국 웹소설 판타지의 형식적 갱신과 사회적 성찰—책빙의물을 중심으로』, 『대중서사연구』 26권 1호, 대중서사학회, 2020, 77-102쪽.
- 최수현, 『고전소설의 콘텐츠화의 한 사례 고찰-웹소설 〈설공찬환혼전〉의 고소설 〈설공찬전〉 변개를 중심으로』, 『이화어문논집』 46집, 이화어문학회, 2018, 155-178쪽.
- 한혜원·김유나, 『한국 웹소설의 멀티모드성 연구』, 『대중서사연구』 21권 1호, 대중서사학회, 2015, 263-293쪽.
- 허만옥, 『한국 판타지 장르문학의 발전 전략 연구』, 『우리문학연구』 34권, 우리문학회, 2011, 485-514쪽.

### 3. 기타자료

‘남자지옥’: <https://m.blog.naver.com/joarablog/220337287963>

서곡숙, 〈[서곡숙의 문화톡톡] 빙의 로맨스웹툰 — 슬기로운 빙의생활을 통해 이생망과 죽음에서 탈출하기〉, 『르몽드디플로마티크 한국어판』, 2020.6.8.

([http://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=12793&fbclid=IwAR3sAmhCOU2F-01yTnemVn-1Zb76kmP73QSIInQBOPQBHMfzqEW0cM\\_t7hE](http://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=12793&fbclid=IwAR3sAmhCOU2F-01yTnemVn-1Zb76kmP73QSIInQBOPQBHMfzqEW0cM_t7hE))

이주라, 〈[이주라의 문화톡톡] 로맨스 패러디 시대와 자기 효능감〉, 『르몽드디플로마티크』, 2020.3.9.

(<http://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=12258>)



## Abstract

### A Study on the Motif of 'Book Travel' in Korean Web Novel -Focused on Romance Fantasy Genre

Ahn, Sang-Won(Busan University of Foreign Studies)

The study noted the characteristics of the web novel's 'Book Travel' motif, which reflects the characteristics of popular culture content, which is free to use familiar genre grammar or code. The imagination of the main character entering the work he read in the real world is a reinterpretation of the existing genre grammar of the web novel, and studying the motif is meaningful in reviewing the intertext of the genre. This motif, summarized as 'Book Travel' differs from other genres in the romance fantasy genre, which can also be used to reveal the gender characteristics of the genre.

The study noted that the 'Book Travel' motif was born from an interactive interpretation of existing narratives, thus having an affinity with dimensional shift, regression, and alternative historical objects, and referring to the writing norms of Fanfiction. Through this, it was predicted that the re-combination of existing narratives and interference between genres would continue in the future. Next, the original move in the romance fantasy genre was seen as quite conservative and revealing the logic of self-improvement even though people around him became the main characters and overthrew the narrative. The characters should use their knowledge of the future of the real world to fight in a world of survival where destruction has been predicted. The appearance of an ethical and self-help subject is interesting, but on the other hand, I could look at conservatism in that romance is a way of survival and achievement of characters.

The research is meaningful in that it reviewed the characteristics of the original transfer motif, which started fairly quickly in the romance fantasy genre, and reviewed its appearance background and characteristics. There was a limit to the collection of physical works and limited platform. The above limits are intended to be supplemented by further reviewing and supplementing later works.

120 대중서사연구 제26권 3호

(Keywords: Book travel, Web novel, Meta-fiction, Romance Fantasy, Self-Improvement)

논문투고일 : 2020년 7월 17일

심사완료일 : 2020년 8월 4일

수정완료일 : 2020년 8월 11일

게재확정일 : 2020년 8월 14일