

## A Suggestion on the Mixed Patterns and Genre Classification of Web Novels

Ko, Hoon

Senior Researcher, Brain Korea 21 FOUR Projects Team, Yonsei University, Korea

hunko@hanmail.net

### ABSTRACT

**Objectives** The current Web novel is so flooded that it is difficult to distinguish it as a characteristic. In addition, I think it is necessary to reconsider the perception of classification or classification in terms of renewing research methods on Webnovels. Already, the market and readers do not put much importance on genre classification. The new genre name is fixed as writers, web platforms, and readers make it at their own convenience and spread, and as this phenomenon continues, it is producing various hybridizations.

**Methods** This study aims to examine how negotiations and mixed patterns between genres, which began with the fusion of popular novels, are revealed in web novels. And through this process, we will present new criteria and methods for classifying 'genre' in web novels.

**Conclusions** The concept of web novels and the hybrid aspect of works are familiar to the market and readers of web novels, but unfamiliar to researchers. In order to revitalize research, it is necessary to understand this. Hashtags are a way of web novel content that can be enjoyed using a smartphone. Currently, in the web novel market, detailed characteristics and classification of web novels are being attempted using hashtags. Therefore, web novels need to apply a new classification method through hashtags.

**Keywords** Moo-hyup novels, Fantasy novels, Fusion novels, Popular novels, genre literature, Web novel, hybridizations, hashtag

---

<https://doi.org/10.23159/IJKC.2022.10.311.004>

Received : Jun. 30. 2022 ; Reviewed : Jul. 30. 2022 ; Accepted : Aug. 10. 2022

pISSN 2951-2808 eISSN 2951-2883

## 웹소설의 혼종 양상과 갈래 구분에 관한 제안

고 훈

---

### 목 차

1. 서론
  2. 웹소설의 혼종 양상
  3. 웹소설의 장르 분류에 관한 필요성
  4. 결론
- 

### 1. 서론

한국에서는 1990년대 중반에 인터넷 계정 서비스가 시작되면서 본격적인 인터넷 개인 사용자의 시대가 열렸고, 수많은 인터넷 관련 문화들이 생겨났다. 문학도 인터넷의 영향을 받아 그 창작과 수용 양상이 급격하게 변화했다. 2000년 이후 무협소설과 판타지소설은 그 중간적 성격을 띤 퓨전화 된 소설이 등장하면서 많은 변화를 겪었다. 학계에서는 이러한 변화에 주목하여 여러 연구자의 연구가 제출되었다.

퓨전소설(fusion novel)이라고도 명칭되었던 대중소설은 ‘장르문학’이라는 용어로 대중에게 인식되었고, 명징하게 정립된 개념이 아님에도 대중의 인식체계에 자리했다. 2013년 네이버에서 이 장르문학 연재 서비스를 시작하면서 ‘웹소설(Web novel)’이라는 용어를 만들면서 현재는 이 ‘웹소설’이란 용어가 대중에게 강하게 인식되고 있다. 지금까지 대중문학에 관한 용어는 ‘대중문학(소설)-인터넷소설(사이버소설)-장르문학(소설)-웹소설’이라는 변화로 불려왔다.

웹소설은 웹 플랫폼을 통해 서비스하고 있으며, PC와 모바일을 통해 엄청난 상업적 수익을 거두고 있다. 연구자들은 웹소설의 장르성 연구, 웹소설의 수익모델에 관한 연구, 한중일

www.kci.go.kr

웹소설에 관한 비교 연구 등 그동안 연구 성과물을 축적해왔다. 본 연구에서는 대중소설의 퓨전화에서부터 시작된 장르 간 교섭 및 혼재 양상이 웹소설에서도 어떤 방식으로 드러나고 있는지 살펴보고자 한다. 그리고 그러한 과정을 통해 과연 웹소설에서 ‘장르’ 구분이 기존의 장르 구분 기준에 따르는 것이 과연 타당한 것인지 논의해 보고자 한다. 이러한 작업이 웹소설이라는 새로운 장르를 연구하는 데 있어 논의의 폭을 넓히고 세밀하고 정밀한 연구의 기반이 되는 유의미한 밑바탕이 되고자 하는 데 연구의 목적을 둔다.

## 2. 웹소설의 혼종 양상

초기 와룡생을 비롯한 중국 작가들의 작품을 번역, 변안하여 출판하던 무협소설은 위작 논란, 가필 작가 등의 문제로 인기가 하락했다. 그러나 1986년 김용의 『영웅문』을 거쳐, 좌백의 『대도오』(1995)로 넘어가면서 신무협 시대가 열린다. 컴퓨터 통신, 대여점이라는 유통구조, 신무협의 등장을 통해 전성기를 누리던 무협소설은 90년대 후반 판타지소설의 등장으로 서서히 쇠퇴한다. 1998년 이영도의 『드래곤 라자』를 기점으로 많은 작품이 나오면서 판타지 장르가 자리를 잡게 된다.<sup>1</sup>

무협소설과 판타지소설은 인터넷의 영향을 직접 받았고 변화를 겪게 된다. 판타지소설의 요소를 무협과 섞는 퓨전화가 바로 그것이다. 전동조의 『목향』(1999)을 기점으로 무협소설과 판타지소설이 섞이는 퓨전화가 시작되었고, 많은 수의 작품들이 퓨전화의 여러 양상을 보여주었다. 퓨전화가 시작된 2000년대 초반에는 그 유형을 크게 4가지로 구분 가능했다. 무협소설과 판타지소설이 혼재된 ‘판무협’, 다른 차원으로 이동하는 ‘차원이동’ 계열, 그리고 온라인 게임 시스템이 활용된 ‘게임소설’ 계열, 현대를 배경으로 하면서 여러 장르의 요소를 섞는 ‘현대물’ 계열로 분류 가능했다. 그러나 지금에 와서 이 분류만으로는 구분할 수 없을 정도로 다양하고 새로운 장르가 생겨났고, 독자도 이를 자연스럽게 수용하고 있는 상황이다.

대중소설, 장르문학, 웹소설의 공통된 특성은 재미있게 볼 수 있는 내용과 주제를 선호한다는 것이다. 이는 결국 제공자의 처지에서는 대중문학의 가장 본질적인 ‘상품성’에 주목하지 않을 수 없다. 그래서 독자의 취향을 ‘저격’하기 위해 다양한 장르적 관습을 중첩하기 시작한다. 초기 단계인 2000년 전후로는 단순히 ‘배경 바꾸기’ 전략을 통한 ‘퓨전화’를 시도

1 이와 관련된 논의는 필자의 선행 연구를 참조, 고훈(2008). “대중소설의 퓨전화,” *대중서사연구* 19, 225-254.

했고, 판무협과 같은 용어를 만들어내면서 독자의 호응을 얻었다. 이후 배경을 이동한 후 ‘영지물’, ‘영지개척물’, ‘경영물’ 등의 파생 장르를 탄생시키며 ‘차원이동물’의 시기가 왔다. 이후 인터넷 활용 및 온라인 게임이 상용화되면서 매체의 변화로 인한 새로운 장르가 등장한다. 바로 ‘게임 시스템’을 활용한 ‘게임소설’이었다. 주로 MMORPG 게임의 시스템을 활용한 것으로 캐릭터 육성 및 레벨업에 중점을 두는 서사 중심이었다. 여기에 판타지적 설정이 추가되면서 게임소설은 게임소설과 게임판타지로 나뉜다.

2000년 전후로 등장한 초기 퓨전판타지는 ‘판무협(판타지+무협소설)’의 형태를 취하고 있는 소설로 무협소설이나 판타지소설과 같은 단일 장르에 식상했던 독자들에게 인기를 끌었다. 『묵향』, 『마법사 무림에 가다』, 『죽지 않는 무림지존』, 『강철의 열제』 등이 대표작이다. 무림에서 판타지소설의 세계로 넘어가서 벌어지는 이야기나 그 반대의 경우로 『묵향』에서 처음 시도된다. 이런 판무협은 로맨스 장르와도 결합해 새로운 장르를 만들었다. 이른바 로맨스 판타지다. 로맨스 판타지는 서로판과 동로판으로 크게 구분할 수 있다. 용어 그대로 ‘서로판’은 서양풍 로맨스 판타지로 중세·근세·근대 시기 서양을 배경으로 하며, ‘동로판’은 동양풍 로맨스 판타지로 전근대 동아시아 왕조 국가와 유사한 가상세계를 배경으로 한다.<sup>2</sup> 로맨스 장르에서 판타지와 무협은 작품의 공간적 배경이 되는 경우가 대부분이며 로맨스가 주요 서사를 이루고, 회귀나 복수 등이 주요 모티프다. 로맨스 판타지의 경우 ‘회귀’, ‘환생’, ‘복수’, ‘빙의’ 등의 모티프가 자주 활용되고, 회귀하거나 환생한 경우 앞으로의 서사 진행을 알고 있는 주인공이 복수하는 과정을 통해 독자에게 쾌감을 주는 이른바 ‘사이다물’도 등장한다.<sup>3</sup>

현대물은 현대를 배경으로 판타지나 SF, 밀리터리 등의 요소가 어우러진 양상을 보였다. 『월야환담』 시리즈 같은 것이 대표적이다. 반지나 팔찌와 같은 아이템을 매개로 해서 이세계의 인물이 환생하는 방식도 자주 등장한다. 주로 대마법사나 마왕 혹은 천마 등 막강한 힘을 지녔던 인물이 현대로 환생하는 방식으로 약자의 몸으로 환생하거나 빙의해서 그동안 받았던 억압과 괴롭힘을 되갚아 주는 서사가 유행하기도 했다. 이 경우 로맨스 판타지에서 언급했던 것과 같이 ‘사이다’ 요소를 지니게 된다. 한편으로는 현대를 배경으로 하되 이세계

2 굉장히 성긴 분류지만 본 논의의 중심은 대중소설과 장르소설, 인터넷소설로 명명하던 장르가 어떤 양상으로 혼재되고 혼종이 나왔는지를 살펴보는 데 있으므로 정밀한 분석은 진행하지 않았다. 로맨스 판타지와 ‘서판’, ‘동판’에 관한 서술은 추후 과제로 남긴다.

3 로맨스 판타지 소설 장르 명칭으로 활용되는 것으로는 영애물, 공녀물, 황녀물, 책빙의물, 악녀(빙의)물, 추리물, 피폐물, 회귀물, 육아물, 시녀물, 가족물, 계약물 등 다양한 명칭이 사용되고 있다.

에서 돌아오는 ‘귀환물’이 등장하기 시작했다. 더불어 차원의 틈이 생기고 그 틈으로 몬스터가 출몰하자 이를 사냥하고 경험치와 아이템을 얻는 ‘헌터물’이 생겼다. 여기에 몬스터가 출몰하는 장소가 던전의 형태를 띠고 있으면 ‘던전물’, 탐의 형태를 하고 있으면 ‘탐등반물’이 된다.

차원이동물의 경우 과거에는 무림과 판타지를 오고 가거나 현대에서 무림으로 현대에서 판타지로 혹은 그 반대로 이동하는 경우가 대부분이었다. 2000년 전후로 고교생이 이계로 넘어가는 차원이동물 이른바 ‘이고깡’이 유행했었다면 이제는 반대로 다른 차원의 인물이 현대로 환생해 벌어지는 이야기가 많이 등장하고 있다. 요즘은 ‘환생’이나 ‘귀환’, ‘회귀’를 모티프로 하는 작품이 많은 상황이다.<sup>4</sup>

판타지와 무협에 SF가 결합하는 형태도 있다. <우주천마 3077><sup>5</sup>, <변방의 외노자><sup>6</sup>, <킬더드래곤><sup>7</sup>, <나노마신><sup>8</sup>, <마신강림><sup>9</sup> 등이 있다. 마법이라는 요소와 과학은 서로 상충한다고 생각하기 쉬운데 이를 결합한 형태의 작품은 독자에게 신선함으로 다가왔다. 물론 일본의 애니메이션 작품에서 이런 형태를 접할 수 있었기 때문에 아주 독특한 설정은 아니다.<sup>10</sup> <나노마신>과 <마신강림>의 경우는 ‘차원이동’의 요소도 지녀 차원이동이면서 동시에 SF무협이라는 장르로 구분할 수 있다.

게임소설은 현재 대중소설에서 가장 많이 활용되고 있는 장르다. ‘게임’이 일상화되고, 시간이 흐르면서 게임을 즐기던 유저 연령층 폭이 넓어지면서 독자층도 넓어졌다. 게임소설은 크게 게임소설과 게임판타지로 양분할 수 있다. 게임소설은 MMORPG 게임 시스템을 활용한 가상 공간 속 게임을 즐기는 이야기다. 게임판타지는 게임 시스템이 현실이나 이계에서 실제로 구현되는 상황을 말한다. 게임소설은 현실 세계와 가상세계가 공존하는 모습을 보여주는데, <레이센><sup>11</sup>, <달빛 조각사><sup>12</sup>, <대장장이 지그><sup>13</sup>와 같은 작품을 말한다. 게임

4 물론 판타지 소설 초기 작품 중 <귀환병 이야기>도 ‘귀환’을 모티프로 하고는 있지만 이는 판타지 세계를 배경으로 하는 작품이며, 본문에서 언급하는 ‘귀환’은 주로 현대로 돌아오는 설정이다.

5 녹색여우(2020.05.11. ~ 연재 중). 문피아.

6 후로스트(2020.04.06. ~ 2021.08.31.). 문피아.

7 백수귀족(2015.03.09. ~ 2015.11.20.). 조아라.

8 한중월야(2017.06.26. ~ 2018.05.16.). 문피아.

9 한중월야(2018.06.14. ~ 2019.03.23.). 문피아.

10 일본 애니메이션 작품 <에스카플로네>에도 마법과 기계공학이 공존하는 형태의 세계관을 보여주고 있다.

11 권태용(2004). 로크미디어.

12 남희성(2007). 로크미디어.

판타지는 현실과 게임시스템이 겹친 세상을 배경으로 하는데, 주로 모종의 이유로 차원의 틈이 생기고 그 틈으로 외계 혹은 이계 생명체가 공격해 온다. 틈이 열리면서 이에 영향을 받아 특수한 능력이 발현한 인간이 나오게 되고, 이들을 중심으로 외계 혹은 이계 생명체를 막는다. 이때 경험치와 특수 능력을 얻게 되고 일종의 레벨업 과정을 거치면서 점차 강해지는 일종의 에스컬레이터 시스템의 구조를 보여준다. 이외에도 작품 속에서 등장 인물에게 ‘상태창’이 생성되고 이를 통해 정보를 얻고 성장하는 형태를 게임 판타지로 통칭할 수 있다. <밥 먹고 가라><sup>14</sup>는 게임판타지이면서 동시에 현대 판타지, 레이드물, 식당물, 남성향 육아 웹소설, 귀환물, 일상물 등 다양한 요소를 지닌 작품으로 지금까지 서술한 대중문학 혼종 양상을 가장 잘 보여주는 대표 사례라 하겠다.

게임판타지 중에는 던전물이나 헌터물로 구분하는 경우도 있다. 던전물의 경우 일본 RPG 게임을 소설화한 던전물의 영향을 받은 것으로 보인다. <나 혼자만 레벨 업><sup>15</sup>이 상업적으로 가장 성공한 던전물이라 하겠다. 대한민국의 경우 던전물의 뒤를 이어 탐을 공략하는 탐등 반물도 등장했다. <나 혼자 만렙 뉴비><sup>16</sup>, <튜토리얼이 너무 어렵다><sup>17</sup> 등이 있다. 이계 생물을 사냥해 경험치를 쌓고 부산물을 팔아 게임 머니를 획득하는 헌터물은 게임 시스템을 작품 전면에 배치한다. 상태창, 몬스터 공략 방식, 레이드 진행 과정, 캐릭터 역할 분배 등이 온라인 게임과 게임소설의 영향을 많이 받았음을 알 수 있다. <나 혼자 999레벨><sup>18</sup>, <나 혼자 소드 마스터><sup>19</sup>, <나 혼자만 레벨업>, <무한리셋><sup>20</sup>, <아빠가 너무 강함><sup>21</sup>처럼 제목에서부터 알 수 있듯이 먼치킨류의 작품이 많다는 것도 특징이다. 헌터물은 퓨전 판타지에 현대물이 혼합되면서 진화한 단계의 작품군이라고 할 수 있다. 현재는 먼치킨 요소를 지닌 작품과 반복되는 서사구조의 한계로 인해 비판을 받고 있다.<sup>22</sup>

13 강찬(2008). 파피루스.

14 고두열(2016.05.29. ~ 2017.10.10.). 문피아.

15 추공(2016.07.25. ~ 2018.03.13.). 카카오페이지.

16 베슬로우(2020.03.17. ~ 연재 중). 네이버시리즈.

17 gandara(2016.10.05. ~ 2018.06.29.). 문피아.

18 원버넌(2016.02.03. ~ 2016.10.04.). 문피아.

19 무영자(2020.08.25 ~ 연재 중). 카카오페이지.

20 다울(2015.04.28. ~ 2016.03.10.). 문피아.

21 개벽S(2019.01.15. ~ 2021.03.26.). 문피아.

22 한국의 대중소설은 대체로 다음과 같은 일정 사이클을 유지하면서 장르적 발전을 거듭하고 있다. [상업적 성공을 거둔 작품 등장-특정 장르 유행-반복과 모방에 따른 식상함 고조-새로운 장르 등장]. ①1960년대 와룡생의 『군협지』 성공 이후 가필·대필 문제가 발생하고 이후 창작무협소설이 등장했다. ②1986년

요즘 독자에게 가장 많은 인기를 얻고 있는 장르 중 하나는 ‘책빙의물’이다. 주로 로맨스 판타지와 혼합되어 발달했고 대표 장르로 자리했다. 많은 책빙의물이 나오에 따라 ‘클리셰’도 정착되었다. 남성향 작품에서도 이 클리셰는 차용되는데, 작품 속 주인공이 아닌 독자, 주변 인물, 심지어 악당 등으로 빙의하게 된다. 그 외에 남성향 책빙의물의 경우 대부분 레이드물이나 포스트 아포칼립스 배경에 빙의하게 된다. 이런 책빙의물은 작품 속으로 들어가 작품 속 인물로 빙의하는 경우에서 현실 세계에 작품의 세계가 덧씌워지는 형태도 나오게 된다. <전지적 독자 시점><sup>23</sup>이 대표 사례다. <전지적 독자 시점>의 경우 등장인물의 활동을 조망하며 후원하는 신과 같은 초월적 존재들이 등장한다는 점에서 ‘성좌물’로 구분하기도 한다. 이 ‘성좌물’의 경우 1인 미디어 매체에 시청자가 후원하는 방식과도 유사하다. 유튜브나 아프리카TV의 시스템에 익숙한 독자층은 마치 1인 미디어 매체를 감상하는 것처럼 작품을 친숙하게 감상하게 된다.<sup>24</sup> 시대에 따른 매체의 변화를 잘 수용한 사례로 볼 수 있겠다. <소설 속 먼치킨이 되었다><sup>25</sup>의 경우 한 작품 세계에만 빙의하는 것이 아닌 여러 작품으로 빙의한다는 설정의 차이를 보이기도 한다.

아포칼립스물은 여러 이유로 인해 세계가 아포칼립스 상황에 처하게 되고 그 속에서 분투하는 주인공의 생존기를 다루고 있다. 그 연원을 따지면 리처드 매드슨의 <나는 전설이다>(1954)까지 갈 수 있다. 이 작품은 아포칼립스물이면서 동시에 좀비물에 많은 영향을 주었다. 이후 좀비를 소재로 한 영화가 상업적 성공을 거두면서 좀비물이 유행하게 된다.<sup>26</sup> <월드워 Z>, <부산행> 등이 한국에서 마니아층을 형성하기 시작했고, 좀비물이 큰 유행을 하면서 이와 관련한 아포칼립스를 배경으로 한 작품이 본격적으로 나오기 시작했다. 이 아포칼립스 배경에 게임 시스템을 도입하고 판타지 요소를 도입한 것이 현재 한국에서의 아포칼립스물이다. 핵전쟁, 외계인 침공, 차원의 틈으로 등장한 몬스터의 습격, 원인을 알 수 없는 전염병

---

김용의 『영웅문』이 큰 상업적 성공을 거둔 후 국내 창작무협소설은 몰락하고 이후 좌백의 『대도오』를 기점으로 신무협이 시작되었다. ③1990년대 후반 전동조의 『묵향』이 큰 인기를 얻었고 이후 양판소·이고깡·먼치킨류가 등장한다. 그리고 ‘~물’로 통용되는 웹소설이 등장한 것이 대중소설의 장르적 발전 사이클이라 하겠다.

23 상승(2018.01.06. ~ 2020.02.02.). 문피아.

24 이 작품 이후 ‘인방물’이라는 용어를 사용한 작품군이 유행하기 시작했다.

25 블랙카우(2021.11.18. ~ 2021.12.22.). 네이버시리즈.

26 조지 로메로의 <살아있는 시체들의 밤>(1968), 대니 보일의 <28일 후>(2002), 드라마 <워킹테드>(2010) 등 많은 작품이 인기를 얻으면서 ‘좀비 영화’ 장르 인기를 이어갔다. 2000년 이후부터 포스트 아포칼립스와 좀비가 결합한 ‘좀비아포칼립스물’이 유행하고 있다.

과 같은 여러 이유로 갑작스럽게 세상이 멸망하는데 이때 이능력을 지닌 인물이 등장해 좀비나 몬스터를 사냥하거나 포스트 아포칼립스 세상에서 생존하는 서사 방식을 취한다. <전지적 독자 시점>도 포스트 아포칼립스 세계를 배경으로 하고 있다. <멸망한 세계의 사냥꾼><sup>27</sup>은 포스트 아포칼립스 세상에 SF를 결합한 형태의 작품이다. <아포칼립스의 유일한 건물주><sup>28</sup>는 아포칼립스물에 영지물과 셸터물을 결합한 방식이다. 동일한 배경에 어떤 요소를 강조하는가에 따라 세부적인 분류가 가능하겠지만 작품마다 설정이 다른 경우 이를 각각 분류해야 한다는 점에서 과연 분류가 가능하며 타당한가에 관한 논의가 요구된다. <드림사이드><sup>29</sup>의 경우 잠을 매개로 현실과 아포칼립스 세상을 이동할 수 있다는 설정을 활용하기도 한다.

무협과 판타지를 기본으로 하는 대중소설이 주축을 이루고 있는 상황 속에서 ‘스포츠’를 소재로 하는 작품군도 있다. 특별히 구분하는 명칭은 없지만 통상적으로 웹 플랫폼에서는 ‘현대판타지’로 분류하고 있다.<sup>30</sup> 스포츠 선수가 남들과 다른 능력치를 지녔다는 기본 설정하고 있다. 능력치를 지니는 방식은 다양한데, 주로 환생, 회귀의 방식을 통해 능력을 갖추게 된다. 그렇기에 이들을 환생물이나 회귀물로도 분류가 가능하다. <다시 태어난 야구 천재><sup>31</sup>, <체육고 영재로 회귀했다><sup>32</sup>는 제목에서도 알 수 있듯이 회귀물이다. <축구 괴물은 저승에서 왔다><sup>33</sup> 역시 죽어서 저승으로 갔다가 세계적인 전설의 축구 선수들과 경험을 쌓고 다시 돌아와 축구계를 제패한다는 이야기이다.

이밖에도 <근육조선><sup>34</sup>과 같이 역사 속 인물에 빙의하는 경우도 있다. <근육조선>은 헬스 강사가 수양대군으로 빙의해 조선 왕실에 보디빌딩과 현대 체육 이론을 전파함으로써 역사를 바꾸는 이야기를 다루고 있다. <권투사 칼리><sup>35</sup>는 판타지 세계 속 권투 노예에 빙의한 권투선수 출신 조직 폭력배가 챔피언이 되는 과정을 그리고 있다. 이렇듯 다양한 소재와 배경 및 여러 모티프를 중첩한 작품이 독자로부터 인기를 얻고 있다.

27 글쟁이S(2017.04.14. ~ 2018.03.01.). 문피아.

28 배푸(2020.03.12. ~ 2020.07.30.). 문피아.

29 홍정훈(2016.03.24. ~ 2016.09.04.). 카카오페이지.

30 <축구 괴물은 저승에서 왔다> 표지에는 ‘스포츠 판타지 소설’이라 표기되어 있다.

31 소구장(2020.10.08. ~ 2021.04.24.). 문피아.

32 Walther(2020.04.27. ~ 2021.08.03.). 문피아.

33 원섭(2021.06.11. ~ 2021.10.12.). 네이버시리즈.

34 차돌박E(2019.05.01. ~ 2020.04.06.). 문피아.

35 백수귀족(2014.09.05. ~ 2015.03.25.). 조아라.

일본의 <프린세스 메이커>로 대표되는 육성 시뮬레이션 게임으로부터 영향을 받아 ‘성장물’이나 ‘육성물’, ‘연예계물’ 등도 상태창이나 이능력을 활용해 연예인을 육성하는 작품이 다수 등장했다. <업어 키운 걸그룹><sup>36</sup>이 대표작이며, 여기에 성인을 대상으로 하는 성적 내용을 포함한 작품도 등장했음을 볼 때 대중소설의 혼종 양상은 그 폭이 상당히 넓다는 것을 알 수 있다.<sup>37</sup>

### 3. 웹소설의 장르 분류에 관한 필요성

김준현은 웹소설의 장르 연관 개념에 관한 논의에서 “‘~물’은 해당 작품에서 사용되는 관습적인 모티프를 나열하는 수식적인 표현으로도 사용될 수 있다. 즉, ‘재벌물, 갑질물, 사이다물’이 한꺼번에 이 작품의 장르적 특성을 설명하는 라벨처럼 쓰일 수 있다.”<sup>38</sup>며 ‘~물’이라는 명칭을 제안했다. 하지만 ‘~물’만으로 한 작품의 특성을 설명하기 곤란한 경우가 너무 많다. 앞서 제시한 바와 같이 ‘역사물’이면서 동시에 ‘빙의물’인 경우 ‘역사물’과 ‘빙의물’을 동시에 사용할 것인지, ‘역사빙의물’이라는 새로운 용어를 만들어서 사용할 것인지 아니면 아예 새로운 용어를 사용할 것인지에 관한 명확한 범례나 규칙이 없다. 지금의 웹소설은 하나의 특성으로 구분하기 어려울 정도로 혼종이 범람하고 있다. 지금도 여러 특성이 혼재된 형태의 작품이 나오고 있을 것이다. 또한 웹소설에 관한 연구방법을 새롭게 해야 한다는 측면에서도 분류나 구분법에 관한 인식을 재고할 필요가 있다고 생각한다. 이런 점에서 프랑코 모레티가 언급한 “오늘날, 우리는 수천수만 편의 소설을 연구한다. 이 수는 곧 헤아릴 수 없이 늘어날 것이다. (중략) 200편의 소설로 연구할 때와 2십만 편으로 연구하는 작업이 같을 리가 없기 때문이다. 무려 1000배나 큰 규모가 아닌가.”<sup>39</sup>는 현재 웹소설을 연구하는 우리에게 시사하는 바가 크다.

36 burn8(2017.08.04. ~ 2018.08.08.). 문피아.

37 성인 대상 작품으로는 <넣어 키운 걸그룹>, <대물로 태어나게 해주세요>, <아왕 성귀남> 등이 있다. 이른바 ‘야설’이라고 부르는 19금 소설에서조차 게임 시스템이나 이능력을 활용하고 있음은 그만큼 대중소설의 혼종 양상이 보편화하였음을 알 수 있는 지표라 하겠다.

38 김준현(2019). “웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구,” *현대소설연구* 74, 107-137.

39 이소연은 「디지털 아카이브 기술을 활용한 문학사 모형에 대한 연구」에서 프랑코 모레티의 말을 인용해 앞으로 양적 연구의 중요성이 강조될 것을 언급하고 있다. 이소연(2020). “디지털 아카이브 기술을 활용한 문학사 모형에 대한 연구,” *한국근대문학연구* 21(1), 53-82.

이제 웹소설은 단일 장르 명칭으로 규정할 수 없는 상황이다. ‘~물’로 분류하는 방안도 제시되었지만 앞서 언급한 작품들을 보면 ‘영지물’이면서도 ‘환생물’이기도 하고, ‘빙의물’이면서도 ‘역사물’인 것처럼 단일 명칭으로 분류가 어려운 상황임을 알 수 있다. 그리고 이제는 이러한 장르 분류가 과연 온당한 것인지에 관한 논의도 있어야 하겠다. 이미 시장과 독자는 장르 분류에 큰 의미를 두지 않고 있다. 새로운 장르명은 작가, 웹 플랫폼, 독자들이 각자 편의에 따라 만들고 널리 퍼지면서 고착되며, 이런 현상이 거듭되면서 다양한 혼종을 양산하고 있다. 다음은 인터넷 이용자가 자신의 네이버 블로그에 게시한 <축구 천재는 저승에서 왔다>의 작품 리뷰다. “#웹소설 #영어 #저승에서축구좀챜다 #개연성부족 #스토크시티 #처음부터너무강함”<sup>40</sup>과 같이 해시태그만을 이용한 작품 리뷰를 쓰기도 한다. 해시태그만을 활용했음에도 장르, 내용, 감상, 평가 등이 간단하면서도 장르적 특성을 모두 포함하고 있음을 볼 수 있다.

<환생 더하기 회귀는 먼치킨><sup>41</sup>의 작가 물의백작도 자신의 블로그에 작품 공개를 공지하면서 작품의 특성을 이렇게 정의하고 있다. “0시를 기해 시작. 망하건 살리건 일단 운은 띄웠습니다. 대략 퓨전판타지 + 영지물 + 환생/회귀물 + 게임시스템? 일부를 도입한 혼종 될 겁니다.”<sup>42</sup> 이 작품에서도 약 5가지 정도의 장르 혼재가 있음을 볼 수 있다. 작가 자신도 하나의 특성으로 규정을 하지 않고 있다. 그리고 물음표를 사용해 작가도 자신의 작품의 정확한 장르 규정을 하지 못하고 있는 모습을 보이며, ‘혼종’이라는 용어으로써 작품의 장르를 언급하고 있다. 이렇듯 이미 현장에서는 하나의 장르로 규정하는 시도는 오래전에 사라졌다.

〈표1〉 한국의 장르소설 장르 분류<sup>43</sup>

연대	남성향	성향혼재	여성향
1세대 (90년대)	판타지 소설·어반 판타지·무협(구무협·신무협)· SF 소설·밀리터리물·대체역사물		로맨스 소설
2·3세대 (00년대)	양판소·퓨전 판타지(차원이동물· 이고갱·환생물·이군갱)·관협지· 영지물·기감물·드래곤물· 게임 판타지·라이트 노벨·현대 갑질물	팬픽(패러디·아이돌)	인소· 양산형 로맨스 소설

40 네이버 블로그 - <https://blog.naver.com/aquadot816/222637892299>

41 물의백작(2020.08.12.~2021.01.11.). <환생 더하기 회귀는 먼치킨>, 네이버시리즈.

42 <https://blog.naver.com/bc586/222058255332>

43 <https://namu.wiki/w/%EC%9E%A5%EB%A5%B4%EB%AC%B8%ED%95%99>

4세대 (10년대 ~현재)	판타지 (이세계)	탑등반물· 차원유랑물· 게임빙의물· 스페이스 오페라	한국식 이세계물· 일본식 이세계물(던전물· 던전운영물) · 정통 판타지 · 판타지 웹소설(명가물)· 미션물	아카데미물· 책빙의물(남/여)	로맨스 판타지 · 여주관 · 악녀물 · 악녀 빙의물
	판타지 (지구/ 현대)		무협 웹소설(퓨전 무협)· 아포칼립스물· 좀비물 · 현대 퓨전 판타지(헌터물 · 히어로물· 현대 이능력물)		오메가버스· 사극 로맨스· 무협 로맨스
	현대물		직업물(전문가물· 스포츠물· 인방물· 연예계물)· 기업물		현대 로맨스· 남독물
	소재적 장르		용사· 정치· 귀환· 천마· 망나니· 성좌· 천재· 여주· 캐빨		회귀· 빙의· 후회· 이혼· TS· GL· 가족(아기/육아) · 순애· 성인· 집착· 피폐· #기타 장르
관련 용어	상태창· 사이다· 고구마· 회빙환· 연참/절단마공· 소드마스터· 서클마법· 먼치킨· 히전죽· 트로피 히로인· 남주· 노맨스· 헌터· 4드론				

위의 표는 나무위키에서 한국의 장르소설 장르를 분류해 정리한 것이다.<sup>44</sup> 1세대부터 4세대까지 연대 구분을 했지만 편의상 구분일 뿐이며, 세대가 지나갔다고 해서 그 장르가 없어지는 것이 아닌 더 세분화하고 있음을 볼 수 있다. 소재적 장르와 관련 용어만으로도 장르를 지칭하는 경우도 많다. 물론 여기 표에서 포함하지 않은 여러 특성(식당, 일상, 할렘, 타임루프, 레이드 등)이 더 있으며, 지금도 새로운 특성을 조합한 방식의 혼종이 나오고 있다. 장르 관습이 고정되어 있고, 그 클리셰를 답습하는 경우도 있지만 그것만으로 특정 작품의 장르를 규명하기에는 이미 다양한 하위 장르가 혼재되어 있음을 위의 표에서 확인할 수 있다.

#### 4. 마무리와 과제

지금까지 판타지소설과 무협소설로부터 시작해 웹소설로 자리 잡는 과정을 간단하게 짚어 보며 웹소설에서 드러난 장르 혼종 양상을 대상 작품과 함께 살펴보았다. 단일 장르명으로

<sup>44</sup> 나무위키에서 한국의 장르소설에 관해 표로 정리한 것이다. 인터넷 백과사전 사이트 항목은 자료의 객관성과 공신력에서 끊임없는 논란이 있지만 대중에게 미치는 영향력은 무시할 수 없으며 대중문학의 영역에서 만큼은 자료의 양적 수준은 놀라울 정도로 방대하다. 논고에서는 웹소설 및 장르소설을 향유하는 대중의 장르 인식 양상을 살피기 위해 편의상 인용한 것임을 밝힌다.

규정하기 힘들 정도의 다양성을 보여주는 웹소설의 혼종 양상은 이미 웹소설장에서는 익숙하다. 다만 연구자만이 기존의 연구방식에서 벗어나지 않고 있을 뿐이다. 이제 새로운 장르가 등장했고, 복잡 다양한 장르 혼종 양상을 보이는 상황 속에서 새로운 방식의 연구법과 장르 인식이 필요하다. 본문에서 언급했듯이 해시태그를 활용한 방법이 그 대안 중 하나라 생각한다.

과학 기술 발전에 따라 스마트 기기 사용자도 증가했다. 증가한 스마트 기기 사용자들은 이러한 환경 속에서 정보를 기반으로 소통하려는 ‘정보 공유’의 목적과 자신을 드러내고자 하는 일종의 ‘나르시시즘’을 밑바탕에 두고 SNS를 이용하기 시작했다. 이제 일상에서 SNS 사용은 일상이 되었고, SNS에서 자신의 게시물 공개와 노출빈도를 높이기 위한 방식으로 해시태그를 사용하기 시작했다. 해시태그는 정보검색 및 관리의 용이성을 지녔고, 이런 해시태그의 기능을 활용해 유저들은 자신들이 원하는 정보에 빠르게 접근할 수 있고 활용할 수 있었다.<sup>45</sup> 이러한 해시태그는 스마트폰을 사용해 향유할 수 있는 웹소설이라는 콘텐츠와 공통분모를 지님으로써 웹소설장에서는 자연스럽게 해시태그를 활용하게 되었다. 즉 제공자(작가 및 웹 플랫폼)는 작품에 관한 정보를 알리기 위해 관련 용어나 장르 특성을 해시태그를 활용해 공개하고, 독자는 자신이 감상한 작품에 관한 정보를 다른 이들과 소통하기 위해 해시태그를 사용한다. 이런 해시태그 사용의 일상은 문학 향유 관습에 커다란 변화를 가져왔고, 동시에 문학 장르의 명명법 및 구분에도 영향을 주었다.

현재 웹 플랫폼의 웹소설 카테고리는 편의상 분류일 뿐 적합한 분류 체계는 아니다. 전술한 바와 같이 이미 웹소설장에서는 해시태그를 활용해 세부적인 특성을 나열하고 있는 방식이 통용되고 있다.<sup>46</sup> 이런 점에서 해시태그를 통한 키워드 나열 방식을 새로운 분류 방식의 하나로 제시하면서 웹소설 장르 혼종 사례 제시 및 장르 구분에 관한 제언을 마친다.

---

45 “해시태그는 원하는 정보를 집중적이고 효과적으로 탐색할 수 있도록 이용자의 검색 편의를 돕기 때문에 주로 정보검색·관리 목적으로 이용된다. 정보의 검색 및 관리의 용이성을 가진 해시태그 기능은 SNS에서 생산되는 텍스트, 사진 및 동영상 등의 콘텐츠들을 해시태그 검색어와 관련한 주제의 정보들로 한데 모아 제공하면서 원하는 정보에 대한 접근이 쉬워지도록 도와준다.”, “스마트폰을 사용하는 환경 속에서 SNS를 통해 자신을 타인과 공유하고 싶어 하는 욕구를 쉽게 표현할 수 있게 되면서 자신의 일상적인 내용을 게시물을 통해 공개하고, 다른 이용자들에게 노출되는 빈도를 높이기 위해 게시물과 관련된 주제의 해시태그를 자의적으로 게시물에 적용하거나 자신의 게시물을 받아보는 이용자를 수치적으로 증가시키는 등의 자기표현 목적의 이용형태를 보인다.” 김주연(2019). “해시태그 이용 동기와 나르시시즘이 이용에 미치는 영향: 인스타그램을 대상으로.” 성균관대학교 언론정보대학원 석사학위논문, 2-3.

46 김예니는 “블록을 쌓듯 놓이처럼 각 모티프들의 서로 다른 결합을 통해 다양한 이야기가 직조되는 방식으로 웹소설마다 10개 이상 달린 해시태그는 이를 방증한다.”라며 ‘~물’에 관한 명칭 논의에 새로운 방식의 실마리를 제시했다. 김예니(2019). “웹소설의 미감과 장르교섭 양상,” *한국문예비평연구* 64, 37-56.

## 【REFERENCES】

- Ko, Hoon (2008). "Fusionization of Popular Novel," *Journal of Popular Narrative* 19, 225-254.
- Kim, Ju-yeon (2019). "The narcissistic effects and motives for using hashtags: Instagram, Department of Media Information," Graduate school, Sungkyunkwan University.
- Kim, Jun-hyun (2019). "A study on the genre related concepts of web-novel," *The Journal of Korean Fiction Research* 74, 107-137.
- Kim, yenie (2019). "The aesthetic sense of web novel and aspect of mixing genre," *Korean Modern Literary Criticism* 64, 37-56.
- Yi, Soh-yon (2020). "A Study on the Literary History Models Using Digital Archive Technology," *Journal of Modern Korean Literature* 21. 53-82.

## 웹소설의 혼종 양상과 갈래 구분에 관한 제안

고 훈

연세대학교 BK21 근대한국어문학 미래인재교육연구팀 신진연구인력

### 한국어 요약

**연구 목적** 1990년대 중반부터 무협소설과 판타지소설의 중간적 성격을 띤 퓨전소설이 등장했다. 그리고 2000년대에 들어와서는 이러한 소설을 ‘웹소설’이라고 부르고 있다. 웹소설은 단일한 특성으로 구분하기 어려울 정도로 혼종성이 특징이며, 이로 인해서 분류나 구분에 대한 새로운 방안이 필요하다. 웹소설 시장과 웹소설의 독자는 장르 구분에 큰 의미를 두지 않지만 학술적 연구를 위해서는 이에 대한 학술 영역으로서의 타당성, 웹소설의 특성 등을 살펴볼 필요가 있다.

**연구 방법** 이 연구에서는 대중소설의 퓨전화에서부터 시작된 장르 간 교섭과 혼재 양상이 웹소설에서 어떤 방식으로 드러나고 있는지 살펴보고자 한다. 그리고 이 과정을 통하여 웹소설에서의 새로운 ‘장르’ 구분 기준과 방법을 제시하기로 한다.

**결론** 웹소설의 개념이나 작품의 혼종 양상은 웹소설의 시장과 독자들에게는 익숙하지만 연구자들에게는 생소한 상황이다. 연구의 활성화를 위해서는 이에 대한 이해가 필요하다. 해시태그는 스마트폰을 사용하여 향유할 수 있는 웹소설 콘텐츠의 방법이다. 현재 웹소설 시장에서는 해시태그를 활용하여 웹소설의 세부적인 특성, 분류를 시도하고 있다. 따라서 웹소설은 해시태그를 통하여 새로운 분류 방식을 적용할 필요가 있다.

**핵심어** 무협소설, 판타지소설, 퓨전소설, 대중문학, 장르문학, 웹소설, 혼종, 해시태그

이 논문은 2022년 6월 30일에 투고 완료 되어

2022년 7월 15일부터 2022년 7월 30일까지 심사위원이 심사하고

2022년 8월 10일에 심사위원 및 편집위원 회의에서 게재 결정된 논문임.