

매체의 전환에 따른 무협소설의 변화 양상 연구 - 1990년대~2000년대를 중심으로*

이주영**

1. 서론: 한국의 무협 장르와 연재 시스템
2. PC통신에서 인터넷으로, 매체와 텍스트의 문제
3. '신무협'의 맥락
4. 매체의 전환에 따른 무협 장르의 내적 전환
5. 결론: 장르와 매체의 관계성

국문초록

본 연구에서는 1990년대부터 2000년대 중반에 걸쳐 이루어진 무협소설의 변천사를 매체의 변화와 함께 살피고자 한다. 1990년대부터 2000년대 중반에 걸쳐 이루어진 매체의 급격한 전환 및 출판 시장의 변화는 일반적으로 말하는 장르소설을 크게 변화시켰다. 1960년대부터 한국의 대중장르서사의 큰 축이었던 무협소설은 오래된 만큼 많은 부침을 겪었다. 그 중에서 가장 눈에 띄는 변화는 2000년대 초반에 있었던 연재 체제의 변화다. 이러한 문제는 매체의 변화와 맞물리는 측면이 있으며, 그것이 1990년대 중반부터 2000년대 초반에 걸쳐서 뚜렷하게 드러나고 있다.

* 이 논문은 BK21 플러스 고려대학교 한국어문학 미래인재육성사업단의 지원으로 작성되었음.(This work was supported by the BK21 Plus project of The Society for the Development of Future Scholars of Korean Language and Literature at Korea University.)

** 고려대학교 박사 수료, E-mail: lee_jy6@naver.com

ADSL 기술의 본격적 도입으로 인한 인터넷 매체의 급격한 대두는 대본소 및 대여점 중심의 무협소설의 소비를 변화시켰다. 이러한 지점이 그동안 제대로 연구되지 않았고 이에 따라 PC통신과 인터넷 매체 사이의 변화를 다룬 연구가 부재한 상황이다. 이 글에서는 무협소설을 중심으로 이를 살펴보았으며, 이를 통하여 몇 가지 사실을 알 수 있었다. 무협소설은 인터넷 매체 중심으로 전환되며 출판 시스템의 변화가 있었다. 또한 한 층 서사의 길이가 길어졌으며, 서사의 규모적 측면 또한 확장되는 경향이 있었다. 이러한 부분을 통해 살핀 결과, 그간 ‘신무협’으로 통칭되던 90년대 중반 이후 무협소설은 지면형 무협소설과 게시판형 무협소설로 분류하여 볼 수 있었다. 이를 통하여 본다면, 당시 장르소설에 대한 논의를 좀 더 풍성히 할 수 있을 것이다.

(주제어: 무협, 신무협, 1990년대, 2000년대, PC통신, 인터넷, 미디어, 장르소설)

1. 서론: 한국의 무협 장르와 연재 시스템

무협 장르는 1960년대부터 국내에 확고하게 정착한 장르로, 현재까지도 꾸준히 향유되고 있는 장르이다. 근 60년 동안 여러 부침을 겪으면서도 다른 대중서사와 다양한 영향을 주고받았다. 최근 들어서는 드라마 〈육룡이 나르샤〉(2015)에 무협 장르의 상징적인 캐릭터인 ‘장삼봉’¹⁾이 등장한 바 있다. 이러한 흐름은 무협 장르가 독립적으로 향유되는 것이 아니라 여타의 대중문화의 맥락에서 다양한 방식으로 소비된다는 점을 잘 보여준

1) 장삼봉(張三丰)은 장삼풍(張三豊)이라고도 하며, 김용의 『영웅문』(고려원, 1986)에 등장하면서 국내에 잘 알려진 무술가이자 도사이다. 국내의 무협소설에서도 전설적인 인물로 등장하는 경우가 많다.

다. 이는 곧 무협 장르가 이미 대중문화의 한 축이 되어 있다는 사실과 함께 현재 대중문화의 흐름을 이해하는데 있어서 중요한 위치에 있다는 점을 의미한다.

이 글에서는 무협 장르 전반에 대한 분석보다는 ‘소설’로서의 무협 장르에 좀 더 집중하고자 한다. 이는 무협 장르의 정착에 있어서 무협소설이 큰 역할을 했기 때문이다. 1961년 김광주가 번역한 『정협지』²⁾가 큰 인기를 끈 이후 와룡생의 작품이 인기를 얻으며 이를 통해 한국의 대중적인 장르가 됐다. 최근 들어서는 소설을 중심으로 소비되고 있다. 60년대 중후반부터 70년대까지는 홍콩을 위시한 무협영화³⁾ 또한 장르의 큰 축이었으며, 이를 모방한 국내의 아류 검술영화들이 흥행한 바 있다. 하지만 이러한 영화는 이내 다른 장르에 의해 도태되었으나 소설은 여전히 장르로서 확고한 위치를 차지하고 있다. 특히 1990년대에 이르러서 무협소설이 새로운 흐름을 맞이하면서 ‘신무협’으로 자리 잡는 과정은 대중서사의 변천사를 극명하게 드러낸다.

현재까지 한국의 무협에 대해서는 구체적인 분류 및 정립의 시도가 여러 차례 있었으나 그것이 구체적인 기준을 가지고 이루어졌다고 보기는 어렵다. 현재 일반적으로 이용되는 ‘신무협(新武俠)’⁴⁾이라는 장르적 명명은 이미 90년대 중반에 성립된 용어다. 그러나 2023년 현재의 무협과 90

2) 尉遲文, 김광주 편역, 『정협지』, 신태양사, 1962~1963, 전3권. 『경향신문』에서 1961년 6월 15일부터 1963년 11월 24일까지 연재됐다.

3) 송희복, 『무협의 시대』, 경성대학교 출판부, 2008의 1, 2부를 참조.

4) 다만 이 ‘신무협’이라는 용어가 1990년대 중후반 PC통신의 무협소설을 일컫게 된 이유는 최소한 한국에서는 중국의 신무협이 곧 한국의 무협 장르 일반이자 기원이었기 때문이다. 엄밀히 말하면 신무협이라는 용어 자체는 1940년대 후반부터 60년대 중후반까지의 홍콩과 대만을 중심으로 하는 중화권의 무협소설을 일컫는 말이었다. 20세기 초반 중국 무협의 북파와 남파에 대비되는 새로운 형식의 무협소설을 신무협이라고 했는데 이 대표격이 김용, 양우생, 고훈이며, 와룡생도 이 시기의 작가이다.

년대 중반의 신무협은 확연한 차이를 보임에도 이러한 용어는 여전히 무비판적으로 사용되고 있는 것이 사실이다. 구/신무협 정도의 기준으로 무협소설을 나누기에는 현재 무협소설이 가지는 다기한 맥락을 배제하게 된다. 여타 장르와 교섭하면서 무협소설의 방향성 자체가 풍부해졌음에도 현재의 분류체계는 이를 포섭하고 그 변화의 양상을 담아내기에는 부족한 것이다.

이러한 현상의 원인은 현재 무협소설의 근간이 되는 PC통신과 인터넷 사이의 흐름의 변화에 대한 명확한 접근이 이루어지지 않았기 때문이다. 현재까지 무협소설의 시기와 분류에 관해서는 다양한 방식의 연구가 이루어졌다. 우선 육홍타⁵⁾는 무협소설의 주요 소비 패턴과 작가군을 함께 묶어서 연구를 진행했다. 무협 장르의 시장이 형성되는 과정을 살피면서 당대의 작가를 조명한 바 있다. 이에 따라 무협소설의 시기를 '활황'의 문제로 접근하며 분류하였고, 이는 현재에도 상당히 유효한 방식의 분류이다. 그러나 이 연구가 진행된 시기는 2000년대 초반이라 당시의 인터넷 매체의 흐름을 전체적으로 포착하기에는 어렵다.

김재국⁶⁾의 연구 또한 주목할 필요가 있다. 김재국의 연구는 당시 무협소설에 관련한 인터넷 사이트 및 작품을 망라하며 당시 무협소설의 담론 구조 및 서사의 변화에 주목하여 진행되었다. 김재국의 연구는 당시의 무협소설과 그에 관한 매체의 흐름을 전반적으로 짐작할 수 있는 면에서 가치 있는 연구이다.⁷⁾ 또한 미래의 매체 변화에 대한 대응을 고려한다는 점

5) 육홍타, 「시장 측면에서 본 한국 무협소설의 역사」, 대중문학연구회, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001, 119-164쪽.

6) 김재국, 「한국 창작무협소설의 탐색」, 『디지털시대의 대중소설론』, 예림기획, 2002, 113-166쪽.

7) 다만 김재국이 언급한 인터넷 사이트와 자료의 대부분은 현재 유실된 상태이다. 휘발성이 강한 인터넷의 한계 상 2000년대 초반의 자료는 현재의 시점에서 부분적으로만 온

에서도 당시 무협 장르의 방향성을 여러모로 다양하게 살핀 연구라 할 수 있다. 다만 시기적인 한계상, 본격적으로 인터넷 연재를 거쳐 출판된 작품을 아우르기에는 다소 어렵다.

이진원⁸⁾의 연구는 국내 무협소설의 역사를 전반적으로 다룬 연구이다. 이진원은 일반적으로 인식하는 최초의 무협소설인 『정협지』를 수용할 수 있었던 전통적 서사에 대한 전제를 논의하며 이후 전개된 국내 무협소설의 변천을 작가 중심으로 정리했다. 이진원의 연구는 국내 무협소설의 전체적인 양상을 분석하면서 현재까지 무협 장르의 전체적인 상을 파악하는데 있어서 큰 역할을 했다. 다만, 이진원의 연구 또한 PC통신을 중심으로 전개된 신무협을 중점적으로 다루고 있으며, 2000년대 초중반에 데뷔하여 작품을 발표한 작가들의 경우 거의 다루지 못했다. 전형준⁹⁾도 이와 유사한 방식의 연구를 수행하였는데, 전형준의 연구는 무협소설에 대한 연구사 및 정리와 더불어 2000년대 초반 국내 무협소설 작가 중심의 소개와 분석이 중심을 이루고 있다. 전형준의 연구는 무협소설의 서사와 그 의미를 보는데 유효한 연구이지만 국내 무협소설과 매체 사이의 변천에 대한 연구로 보기에는 다소 개괄적이라는 한계가 있다.

이러한 연구들은 공통적으로 작가 중심의 연구거나, 특정 시기에 집중된 작품군 중심의 연구였다. 일반적인 접근 방식이라고 할 수 있으나 무협소설의 연구에는 무협소설이 연재되는 미디어와 관련한 연구가 병행될 필요가 있다. 같은 세대의 작가라도 하더라도 연재 기간 및 연재하는 미디어에 따라 크게 달라지고 무협소설 및 웹소설을 연재하는 작가들은 필명을

라인 상에 보존되어 있거나, 개인 소장 자료를 통해서만 확인할 수 있다. 이러한 한계가 현재 장르문학 연구에 있어서 큰 난점이 되고 있다.

8) 이진원, 『한국무협소설사』, 채륜, 2008.

9) 전형준, 『무협소설의 문화적 의미』, 서울대학교 출판부, 2003.

바꾸기가 쉬운 편이라 작가 중심의 연구는 다소 난해한 지점이 생기기 마련이다. 또한 시장 중심의 연구는 전체적으로 포괄할 수 있는 연구임은 확실하나 장르 내적 변화를 규명하기가 다소 어려운 점이 있다. 이러한 문제를 보완하는 차원에서 무협소설 및 장르소설의 매체에 관한 연구가 좀 더 전개될 필요가 있다.

본 연구에서는 이를 좀 더 세부적으로 나누어 접근하고자 한다. 무협소설이 지난 60년 동안 대중서사 장르의 한 축이 되었고 다양한 매체를 통해 연재, 출판되었다. 하지만 현재까지 이루어진 연구에서는 PC통신 시대의 무협과 인터넷 시대의 무협을 크게 구분하지 않고 연구를 수행하고 있다. 그러나 PC통신에서 인터넷으로 장르소설의 매체가 바뀌는 과정은 여러 의미를 함의하고 있다. PC통신 시대의 신무협은 분명 이전 구무협을 벗어나 무협의 새로운 흐름을 창출해내었으나 이내 인터넷이라는 매체를 통해 다시금 변화했다. 본 연구에서는 이러한 변화의 지점에 주목하여 무협 장르의 매체에 따른 변화의 역사를 좀 더 조명해보고자 한다.

앞으로의 논의에 있어서 1990년대부터 시작된 한국의 신무협을 세분하여 살펴볼 필요가 있다. 상세한 분석을 위해 ADSL을 통한 인터넷 환경의 대중화, 즉 2000년을 전후로 지면형 무협과 게시판형 무협이라는 용어를 제시하고자 한다. 2000년을 기준으로 삼는 것은 이때 문피아, 조아라 등 현재까지 존속하며 웹소설 연재의 중심적인 플랫폼 역할을 하는 웹사이트가 형성되었기 때문이다. 또한 지면형 무협은 주로 PC통신과 뒤 출판사를 중심으로 형성된 신무협 초창기의 무협소설을 일컫는다. 게시판형 무협은 그 직후의 무협소설 일반을 일컫는 용어로 인터넷을 통해 형성된 여러 연재 사이트와 그곳에서 연재된 무협소설을 말한다. 지면형 무협과 게시판형 무협 공히 대여점에 보급되는 출판물이 목적이었지만, 그 기반이 되는 매체에서 차이가 있으며 분량과 장르의 성향 자체가 다르다는 점

을 함께 명기하고자 한다. 이에 대해서는 2~3장에 걸쳐 좀 더 구체적으로 논의하고자 한다.

좀 더 상세한 구분의 기준을 제시하자면 다음과 같다. 그간 신무협은 용대운의 『태극문』¹⁰⁾의 출간을 계기로 확고히 형성되었다고 보는 것이 일반적인 시각이다. 그리고 이후 PC통신과 뒤 출판사 등의 새로운 매체와 출판사를 중심으로 성장하였으나 독자의 수요와 작가의 공급이라는 측면에서 원활하지 못한 부분이 있었다. 이 시점을 계기로 90년대의 신무협, 즉 지면형 무협은 다소 쇠락했으며 2000년대 초반의 신무협, 즉 게시판형 무협이 인터넷 사이트의 게시판을 통해 연재되며 무협소설의 중심이 되었다. 이를 통하여 차후의 논의를 전개해보고자 한다.

2. PC통신에서 인터넷으로, 매체와 텍스트의 문제

1960년대부터 본격적으로 한국의 대중문화로 정착한 무협소설은 긴 역사만큼이나 많은 부침을 겪었다.¹¹⁾ 1980년대 들어서 본격적으로 시작된 한국의 창작무협도 이 역사에서 벗어날 수 없었다. 대본소 체제의 무협소설은 80년대 말부터 서서히 쇠퇴하기 시작했다. 이때 즈음하여 작가들의 낮아진 원고료와 매절계약의 고질적인 병폐, 유명 작가의 필명 하에 작품을 내야 하는 시스템 같은 문제들이 동시다발적으로 드러났다고 할 수 있다. 무협소설의 폭력성과 음란성이 다시금 대두되며 ‘불온’의 대상이 되

10) 용대운, 『태극문』, 인터넷, 2014. (용대운, 『태극문』, 뒤, 1994, 전6권의 Ebook 재간본임을 밝혀둔다.) 이하 작품을 인용 시 최초 인용 이후에는 인용문에 권과 면수만 밝힘.

11) 1960~70년대 무협소설의 전반적인 상황에 대해서는 이주영, 「1960년대 한국 무협지 연구」, 고려대학교 국어국문학과 석사학위논문, 2019의 II장과 이진원, 앞의 책, 3부를 참조.

었다. 더욱이 다른 영상문화가 급속도로 발달하며 기존의 대본소는 급속하게 줄었고, 자연스레 작가의 고료는 더 낮아졌다. 역설적이게도 무협소설은 쇠락해갔으나 무협 만화는 각광 받고 있었다.¹²⁾ 이에 따라 기존의 작가들은 다른 장르로 자리를 옮기거나(금강)¹³⁾, 스토리 작가로 전업(야설록), 출판인으로 전업(검궁인)¹⁴⁾하는 등의 양상을 보였다. 이외의 공장 소속 작가 다수는 무협소설을 절필하고 다른 생업을 찾아갔다.

전환점이 된 것은 90년대 PC통신의 등장이다. 현재 온전히 관찰할 수 있는 자료는 부재한 상태이나, 여러 증언을 종합해보면 PC통신은 중요한 의미가 있다. 우선 PC통신 체제는 ‘동호회’를 통해 작가와 독자가 한 공간에 모이게 했다. 그간 만화방이나 대본소 같은 폐쇄적인 공간이 아니라 열린 공간에 이들의 공론장이 형성되면서 다양한 시도가 이루어졌다. 주변에서 구할 수 없는 자료들이 공유되기도 하였으며 새로운 경향의 무협소설을 바라는 모습과 무협소설의 고전에 대해 감상을 나누기도 했다. 초기에는 단순히 동호회로 출발하여 독서 경험을 공유하는 형식이었으나 케텔(Ketel) 등지에서 산발적으로 연재가 이루어졌었다고 한다.¹⁵⁾ 이때의 연

12) 무협 만화는 1970년대부터 시작되어 2023년 현재까지도 상당한 양이 출판되고 있다. 물론 이러한 만화들은 일반적인 유통경로를 따르지 않고, 상대적으로 고연령층 독자를 대상으로 온라인에서 특정한 플랫폼이나 일부 만화방, 출판 중심으로 소비되고 있다. 이에 대한 상세한 논의는 오현리, 「한국 무협만화의 어제와 오늘」, 대중문화연구회, 앞의 책, 301-322쪽; 고희, 「만화 <신비한 서른세째문>의 대중성 확보 전략에 관한 연구」, 『대중서사연구』 23호, 대중서사학회, 2017, 141-150쪽을 참조.

13) 금강은 1987년에 『발해의 혼』(정신세계사, 전3권)을 발표하며 역사소설가로 잠시 전업했다가 2000년대 초반부터 다시 무협소설을 집필하며 GO武林(현재의 문피아)의 설립에서 큰 역할을 했다.

14) 검궁인은 1995년 ‘프로무림’을 시작으로 1998년경 초록배출판사(이후 1999년 바로북으로 사명을 변경)를 설립, 전자책 서비스를 개시한 바 있다. <<무협작가 ‘검궁인’ 알고보니 이상운 바로북 사장>, 『아이뉴스24』, 2001.7.25., <https://www.inews24.com/view/40911>을 참조. 검색일: 2023.5.19.)

15) 케텔(Ketel)은 1986년 서비스를 시작했고, 1991년 하이텔로 명칭을 변경, 익히 알려

재는 출판물 깊이 염두에 두었다기보다는 다분히 '동호회'적인 감각이었다. 그만큼 이전의 작품들에 대한 반발의 감각이 강하게 드러났다고 할 수 있다.

이러한 상황을 촉발한 것에는 여러 원인이 있겠지만 김용(1924~2018)의 『영웅문』이 큰 흥행을 했다는 사실에 주목할 필요가 있다. 1986년 고려원에서 재출판한 김용의 『영웅문』¹⁶⁾은 말 그대로 선풍적인 인기를 누렸으며, 기존의 대본소 무협소설과는 다르게 대하소설적인 구성을 갖추고 있었으며 실제 역사와 관련되는 서사를 통하여 다양한 인간군상을 묘사하는 작품이었다. 신드롬이라고 해도 될 정도였던 김용의 인기¹⁷⁾는 무협소설의 일반적인 출판의 활로를 만들 계기가 되었다. 이후 서울창작, 뫼 등 전문적인 출판사가 설립되며 기존 대본소 중심 공급체계에서 벗어나 무협소설을 일반적인 출판 시장으로 공급할 발판이 마련되었다고 할 수 있다.

이러한 상황을 토대로 무협소설은 PC통신 등지에서 다시금 자리하기 시작했다. 용대운이 초기 PC통신 연재를 통해 다시금 무협소설을 출판한 대표적인 경우이다. 이후 야설록이 설립한 뫼 출판사에서 새로운(혹은 기존의 대본소 중심의 체제 경험이 있었던) 작가들이 창작을 시작하면서 무협소설의 새로운 판로가 형성되었다고 할 수 있다. 또 하나의 이유로 절판

진 PC통신 서비스를 제공했다. 임무영, 「하이텔 무림동의 등장」, 태극문 20주년 기념 위원회, 『태극문이 있었다』, 새파란상상, 2014, 46-50쪽.

16) 김용의 사조삼부곡 시리즈인 『사조영웅전』(1957), 『신조협려』(1959), 『의천도룡기』(1961)를 묶어 번역했다. 이미 1970년대 대본소용으로 번역이 되었던 적이 있으나 당시에는 큰 반향을 일으키지 못하고 1986년 번역판이 선풍적인 인기를 누렸다. 중국 무협의 번역 및 중복출판에 대해서는 이치수, 「중국무협소설의 번역 현황과 그 영향」, 대중문화연구회, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001, 97-117쪽; 육홍타, 앞의 글, 148-164쪽에 2001년까지의 상황이 정리되어 있다. 또한 1986년 고려원판 『영웅문』은 무협소설로 출판되는 대신 '대하역사장편소설'로 출판되었다는 점을 염두에 둘 필요가 있다.

17) 한기호, 『베스트셀러 30년』, 교보문고, 2011, 75-76쪽.

되었던 작품이 기존 출판시장에서 재출간되며 큰 호응을 얻었던 것을 들 수 있다. 故서효원의 대표적 작품이 이 무렵 서울출판에서 재출간되었으며, 대중의 호의적 반응을 얻었다고 한다.¹⁸⁾ 이러한 경향 하에서 다양한 작품의 시도가 이루어졌는데 여기서 작가의 이름이 명시될 수 있었다는 점이 중요하다. 이전의 대필 체제에서 벗어나면서 작품의 경향이 좀 더 다양해졌다고도 할 수 있는 것이다. 이 당시 창작된 무협을 '신무협'이라고 통칭하나, 현재의 시점에서는 다소 범박한 용어라고 할 수 있다. 1980년대의 무협소설 및 이를 창작한 작가를 전통무협(혹은 구무협)으로 분류하고, 용대운과 좌백 이후의 작가를 신무협으로 분류하는 것이 일종의 관례처럼 정해져 있는 현실¹⁹⁾이다.

PC통신 시대의 신무협, 즉 지면형 무협은 1980년대 무협소설의 매너리즘을 타파하는 차원에서 무협에 대한 안티테제적 감각이 잘 드러나는 편이었다. 또한 무협소설의 문학적 가능성을 타진하려는 시도도 있었으며 그간 고정적이었던 인물유형에 새로운 흐름을 형성했다는 것은 주지의 사실이다.²⁰⁾ 다만 신무협의 가장 큰 문제점은 독자층의 수요를 맞출 수 있을 만큼 작품이 넉넉하지는 않았다는 점이다. 보통 3-4권 내외로, 다른 장르에 비해 상대적으로 짧은 구성과 신작의 비교적 긴 발매 주기 등이 원인이 되었다고 할 수 있다.²¹⁾ 때마침 주목받기 시작한 인터넷을 통해서 각종 장

18) 전형준, 「'불꽃의 작가' 서효원」, 『신동아』, 2004. 1. 592-593쪽.

19) 현재 대부분의 무협소설은 관성적으로 '신무협'이라는 장르명을 달고 출간되고 있다. 전자책 플랫폼인 리디북스(<https://ridibooks.com>)는 '전통무협' 등의 명명을 통해 조금 더 상세히 구분하려 하나, 다기한 무협 장르를 아우르기에는 다소 미진한 분류체계다.

20) 전형준, 앞의 책, 83-88쪽.

21) 당시 신무협의 작가들은 대개 1년에 1질 정도를 발표했는데, 독자들의 독서 속도를 따라가기에는 턱없이 부족했다. 당시 출판 내역에 관해서는 이진원, 앞의 책, 336-362쪽의 각 표를 참조.

르소설 관련 사이트들이 설립되고 이를 통해 그간 독자에 머물던 이들이 작가로 나서기 시작했다.

PC통신에서 특히 텍스트가 각광받고 이를 중심으로 소비된 것에는 여러 원인이 있겠지만, 가장 중요한 원인은 텍스트로 된 파일이 이미지 파일에 비해서 간편한 이용이 가능했기 때문이다.²²⁾ 이미지로 된 파일은 텍스트로 된 파일에 비해 상대적으로 용량이 높을 수밖에 없으며, 이는 PC통신의 사용료와 직결된다. 따라서 텍스트 파일이 선호될 수밖에 없었다. 또한 PC통신에 연재되었던 텍스트들은 특정 유저가 자신의 컴퓨터에 다운로드하여 디스켓으로 복사, 유통하거나 인기작의 경우에는 여타의 PC통신 매체로 전달하는 경우가 종종 있었다. 이후 컴퓨터 자체가 좀 더 대중화되고 이전에 비해 더 빠르고 값싼 인터넷이 보급되며 또 하나의 전환점이 마련되었다.

이 시점에서 PC통신과 인터넷 작가의 실질적인 구분이 일어난 것은 사실이다. 그러나 장르 자체로서는 현재까지는 큰 구분이 이루어지지 않았으며 여전히 무협소설의 구분은 80년대 중심의 구무협과 1990년대 중반 이후의 신무협 정도로만 범박하게 구분된다. 이러한 구분을 처음으로 시도한 것은 무협소설가 금강이다. 그는 2002년도 들어서 무협소설 작가를 총 3세대로 구분한 바 있다.²³⁾ 이는 초창기의 번역 무협을 제외하고, 80년

22) 당시 PC통신의 속도는 3Kbps 남짓으로 상당히 느린 편이었고 접속의 불안정한 상태로 인해서 직접 다운로드한 후 읽는 경우가 많았다고 한다. 이미지 파일은 오랜 시간 다운로드해야 했는데, 비용이 상당히 부담되어 당시 유저들은 텍스트로 이루어진 파일을 비교적 선호했던 것으로 보인다. (「마지막 전용 번호 반납…추억의 PC통신 ‘완전한 종말」, 『한국일보』, 2017.6.30., 21쪽)

23) 금강, <무협(武俠)의 어제와 오늘, 그리고 내일……>, 2002.9.20. 금강 자신의 진술에 따르면 이 글은 2002년 1월 웹진 『무적』에 실렸던 글이라고 하나 현재 확인은 불가능하며, 문피아에 수록된 것을 가져왔음을 밝혀둔다. 링크는 다음과 같다; <https://square.munpia.com/boPlatform/page/5/beSrl/402> (검색일: 2023.4.30.)

대 이후 한국의 창작 무협 작가를 대상으로 한 구분이었다. 그는 자신을 비롯하여 사마달, 서효원, 야설록 등을 1세대로 칭하며 앞서 언급된 좌백을 비롯한 퇴출판사 중심의 신무협 세대를 2세대로 구분하고 있다.²⁴⁾ 3세대의 경우는 인터넷 사이트를 중심으로 활동하며 2000년을 전후로 데뷔한 작가라고 한다. 금강은 판타지 장르와 병존하는 무협(소위 말하는 ‘퓨전’ 장르를 의미한다)이라는 상황을 적시하고 있지만, 금강의 구분은 다분히 작가 중심적인 구분으로 한계가 있다. 작가 중심의 구분론은 장기간에 걸쳐 활동하며 변화하는 매체에 적응하는 작가라든지, 필명을 교체하는 작가들을 포괄하지 못한다는 점에서 보충이 필요하다.

그간의 분석처럼 무협소설의 작가를 세대에 따라 구분하는 것은 매체라는 중요한 문제를 놓칠 우려가 있다. 따라서 매체 중심의 구분론을 통해 접근하여 분석할 필요가 있다. 그 이유는 다음과 같다. 무협 작가는 1980년대에 데뷔한 작가부터 2023년 현재 새로 데뷔한 작가들까지 현재 웹소설 시장에서 창작활동을 하고 있으며, 또한 이들은 다양한 배경을 가지는 데다 명확한 중심 없이 파편화되어 있는 경우가 많아 명료한 구분을 하기가 어렵다. 그리고 신분을 공개한 몇몇 작가를 제외하고 대부분 필명을 사용하고 있다. 게다가 한 작품에서 사용한 필명이 성공적이지 않은 경우, 동일한 작가가 필명을 바꿔 다른 작품을 발표하기도 한다. 이러한 연유로 세대 중심의 구분론은 역사적 상황을 살피는 의미가 있으나, 무협 장르의 흐름을 살피기에는 한계가 있다.

이에 비해서 매체 중심의 구분론은 작가 중심의 분류보다 좀 더 섬세한 구분이 가능하다. 특히 작가로서 오랜 기간 활동한 경우, 매체에 따라 글쓰기의 차이를 드러내는 편인데, 이를 포괄적으로 설명할 수 있는 방법론이

24) 금강은 위의 글에서 용대운을 1.5세대, 즉, 대본소 시기의 구무협과 이후 PC통신부터 시작하는 신무협에 걸친 작가로 구분하며 신무협의 시작을 알린 작가로 평하고 있다.

될 수 있다. 또한 무협소설을 비롯한 장르소설은 매체 및 환경에 민감한 편이다. 공급되는 환경이나 연재되는 매체 및 여러 요건의 영향을 크게 받는 편인데, 그중에서도 장르소설은 매체의 영향이 큰 편이다. 다만 본고에서 중심으로 다루는 PC통신과 인터넷이라는 매체와 장르문학 사이의 영향 관계는 현재의 웹소설이 연재되는 매체에 비해서는 다소 그 정도가 덜하다는 점을 밝혀두고자 한다. 또한 본고에서는 PC통신의 지면형 무협과 인터넷의 게시판형 무협의 구분에 대해서 우선적으로 논의하고 있다는 점을 다시 밝히고자 한다.

3. '신무협'의 맥락

일반적으로 일컬어지는 '신무협'의 초창기에는 PC통신 중심의 연재도 분명 하나의 축이 되었으나, 피 출판사를 비롯한 여러 출판사에서 진행되었던 선완결 후출간이라는 대본소 중심의 방식이 또 다른 방식으로 작동하고 있었다. 인터넷 무협 또한 대여점을 강하게 의식하면서 어느 정도 종이책의 구성을 모방하려는 움직임이 있었다는 점을 명기할 필요가 있다.²⁵⁾ 현재처럼 스마트폰 환경에 최적화된 글쓰기는 2012년을 전후로 시작되었다고 보며,²⁶⁾ 1990년대 중반부터 2000년대 후반의 무협 장르는

25) 이는 번역된 중국의 작품들이 대부분 완결된 도서의 형태로 들어왔다는 점에서 기인한다. 원래 무협은 대부분 신문연재의 형태였으나, 한국의 무협은 김광주의 경우나 극히 일부의 예외를 제외하고는 연재가 잘 이루어지지 않았다. 무협 소설은 대개 완결된 '한 질'의 도서의 형태로 소비되었고, 1980년대에 시작된 창작 무협도 대본소라는 고정적 공간에서 소비되는 이상, 대부분 완결된 상태로 대본소에 공급되었다. 이후 용대운의 『태극문』을 기점으로 서서히 PC통신이나 인터넷 같이 온라인 상으로 연재가 시작되며 출판과 함께 연재도 의식하기 시작했다는 점을 염두에 둘 필요가 있다.

26) 이는 필자가 제시하는 임의의 구분이다. 스마트폰의 보급 자체는 그 이전이었으나 스

일반적인 종이책과 연재 환경, 대여점 문화의 중요도에 따라서 그 구체적인 양상이 혼재되어 있었다.

진산: (...) 연극 제작비를 위한 알바를 하려고 했는데, 그 무렵 하이텔을 시작했어요. 현대 '무림동'에서 공모전을 하더라고요. '앗 그러면 이거라도 하나 내볼까?' 그렇게 가볍게 처음 쓴 단편이 무협이었죠. 그때 당시에는 상금이 세다거나 그런 건 아니었어요. 1회 <광검유정> 때에는 상금이 없었고, 상품으로는 용대운 <태극문> 전집이 있었죠. 1회는 그냥 재미로 했던 거 같아요. 그 다음해에는 상금이 걸렸더라고요. 그래서 <청산녹수>를 두 번째로 썼어요. 그때 하필 나보다 조금 더 많이 쓰고 잘 쓴 이재일이 <칠석야>를 내는 바람에, 나는 대상을 놓치고, 나랑 이우형씨의 <비에>가 우수상을 받았죠. (...)

그리고 있었는데 며칠 후에 야설록씨가 따로 보자 해서 뵈 출판사에 갔어요. 출판사에서 '정식으로 장편 데뷔를 해보는 게 어떻겠느냐'하고 데뷔를 제안했지요. (...)

좌백: 앞에 사람들은 옛날식으로 하고, 이 이재일이랑 진산이 들어왔을 때에는, 두 사람에게 대접을 해줘도 상관이 없겠다 싶었겠지. 그 뒤에 나온 사람들은 그보다 좀 못 하고, 그래서 초창기에 5%에 몇 부. 일반 출판사랑은 좀 다르죠.

일반 출판사는 인세는 10%, 8%. 보통 부수 계약은 초판식 계약을 하잖아요. 무협판에서는 보장부수로 계약을 하니까. 그게 이제 역시 대여점 상대로 장사하는 거라서 가능한 거죠. 누가 뭘 내진 간에, 뭘 썼던 간에 기본 5000부는 판다. 기본 7000부는 판다든가. 시장상황이 고정되어 있으니까. 거기에 맞춰서 돈을 줄 수 있는 거예요. 그런 식으로 해서 점점 발전하게

마트폰에 최적화된 장르 플랫폼은 2012년에 들어서야 등장했다. 2012년 '북큐브'에서 본격적으로 1화당 5천 자 내외의 글을 편당 100원으로 결제하는 방식의 유료연재를 시작했는데, 시장의 반응이 좋은 편이었다. 이를 계기로 문피아, 조아라 등 여러 사이트에서 유료연재 시스템을 모방하여 웹소설의 유료화를 시작했다. 또한 북큐브에서 가장 먼저 유료연재를 시작한 작가 중 한 사람이 용대운이다.

되었죠.²⁷⁾ (강조는 필자)

진산과 좌백의 진술은 90년대 중후반 무협소설의 흐름을 잘 보여준다. 당시 하이텔 무림동에서 시행되었던 공모전을 통해 작가를 수급하기도 하며 출판사 자체적으로 작가를 모집하는 경우도 있었다. 이런 시스템이 가능했던 것은 아직 운영되고 있는 대본소와 이를 대체하는 과정에 있었던 대여점을 통해 최소한 일정량 이상의 판매가 가능한, 즉 '시장상황이 고정'이 되어 있기 때문이었다. 또한 작가들의 증언에 따르면 당시 지면형 무협은 일반적인 출판시장에서도 나름대로 호응을 받았던 것으로 보인다.²⁸⁾ 이런 상황을 통해 무협 장르는 이전의 폐쇄적인 시장 구조에서 벗어날 수 있는 발판을 마련한 셈이 되었다. 여기에서 중심적인 역할을 한 PC통신의 동호회를 살펴볼 필요가 있다.

27) 좌백·진산 구술, 텍스트릿 편집, 〈신무협의 시대와 그 기록(2)〉, <https://cafe.naver.com/textreet/197>. 이 인터뷰는 장르비평 담론 공동체인 텍스트릿에서 2019년 10월에 홈페이지(<https://textreet.net/>)에 게시되었으나, 홈페이지 폐쇄 이후 네이버 카페(<https://cafe.naver.com/textreet/>)로 이전, 2023년에 재게시되었음을 밝혀둔다.

28) 좌백의 회고에 따르면 자신의 작품이 30만 부 가까이 팔렸다는 사실을 추후에 확인했으나, 당시 출판사 쪽에서 구체적인 부수를 제대로 알려주지 않았다고 한다. (좌백·진산 구술, 텍스트릿 편집, 앞의 글을 참조.)

914	김...	10/22	503	15	[연재] 무사 2부 #07, 죽을...	
913	김...	10/22	511	11	[연재] 무사 2부 #06, 돌아온 기일	
912	김...	10/22	517	14	[연재] 무사 2부 #05, 사특무림.	
911	김...	10/22	614	16	[연재] 무사 2부 #04, 대가죽.	
910	이...	10/21	1293	16	[연재] 쟁선계 2장(1) 여산백련교(2)	
908	김...	10/20	502	19	[연재] 대도예정검 11 심인정령구.	
907	박...	10/19	217	17	[연재] 참수(鎗手) - 4	
906	김...	10/19	280	9	[연재] 무협지 6편.	
905	이...	10/19	1376	14	[연재] 쟁선계 2장(1) 여산백련교(1)	
904	김...	10/17	155	13	[동무] 불매우주 스토리 4 (군용할거)	
903	김...	10/17	229	9	[동무] 불매우주 스토리 3 (금의시장)	
902	아...	TLINE	10/17	1850	20	[연재] 쟁선계 1장 강동제일가
901	아...	TLINE	10/17	1807	4	[연재] 쟁선계 사창(2)
900	아...	TLINE	10/17	2723	4	[연재] 쟁선계 사창(1)
899	김...	10/17	142	13	[동무] 불매우주 스토리 2 (배경지식)	
898	김...	10/17	323	8	[동무] 불매우주 스토리 1 (배경지식)	
896	김...	10/17	455	19	[연재] 대도예정검 10 숙박꼭질.	
893	김...	10/12	510	17	[연재] 대도예정검 09 무너지는 남가삼십..	
892	박...	10/11	276	23	[연재] 참수(鎗手) - 4	
891	박...	10/11	256	23	[연재] 참수(鎗手) - 2	

〈그림 1〉 하이텔 무림동 연재 게시판²⁹⁾

PC통신은 특정 명령어를 통하여 이동하는 방식이었으며, 그림1처럼 한 게시판 내에서 다수의 작가가 동시다발적으로 연재를 진행했다.³⁰⁾ 이에 비해 인터넷은 비교적 사용자 친화적으로 홈페이지를 구성해 작가별, 내지는 작품별로 게시판을 구성했다. 이전처럼 명령어를 입력하는 대신 마우스로 클릭하여 바로 원하는 작품을 모아보는 방식이 되었다. 이런 전환은 지면형 무협과 게시판형 무협을 구분하는 하나의 기준이 된다고 할 수 있다.

1990년대 중반 PC통신 연재를 통해 등장한 일군의 무협소설은 이전의 무협소설과 차별점이 생기면서, 혹은 마케팅의 차원에서 새로 접근하기 위해 ‘신무협’이라는 용어가 등장하게 되었다. 1990년대 중반의 지면형 무

29) 현재 하이텔 게시판을 실제로 확인하긴 어려운 상황이다. 해당 이미지는 한 유저가 당시 하이텔 무림동의 연재게시판 목록을 일부 개인 블로그에 올린 것이다. 하이텔이 서비스를 종료하며 남은 일부 이미지 파일에서 발췌한 것으로 보인다. 해당 이미지는 1995년 이재일의 『쟁선계』(시공사, 2002~2006, 1~9권, 로크미디어, 2013~2017, 10~21권)가 처음으로 연재되었던 시기의 페이지이다. (해당 주소: <https://wapiduck.tistory.com/445>, 검색일: 2023.5.15.)

30) 하이텔 무림동에서는 ‘연재 게시판’이라는 항목이 개설되어 있었고, 대부분의 작품이 이곳에서 연재되었다.

협은 이전의 대본소 중심의 시스템과 PC통신 중심의 연재방식이 혼재되어 있었다. 출판시장이 일반 출판으로 바뀌고 일종의 테스트 격의 연재가 PC통신에서 이루어졌다고는 하나 지면형 무협의 중심은 피 출판사 소속의 작가군이였다. IMF사태를 전후하여 대여점이 근 1만여 곳에 달할 정도로 증가³¹⁾하고 인터넷이 각 가정으로 급속도로 보급되며 장르에 대한 수요는 폭증하는 상황이었다. 그러나 이러한 수요를 일부의 작가나 출판사만의 공급으로는 충족하기 쉽지 않았다. PC통신을 통해 여러 차례의 공모전³²⁾이 시행되고, 작가를 모집하며 여러 작품을 출판하고 있었으나 수요에 비해서 공급은 여전히 부족한 편이었다. 따라서 출판사의 시선은 자연스레 이후 인터넷을 통해 형성된 플랫폼으로 갈 수밖에 없었다.

김재국의 「한국 창작무협소설의 탐색」³³⁾의 부록에서는 2001년 기준으로 당시의 다양한 무협소설 관련 사이트가 나열되어 있다. 다만 현재 남아 있는 사이트는 거의 없으며, 해당 데이터베이스를 확인하기도 어려운 상황이나 각 사이트의 명칭을 보면 흥미로운 부분이 많다. PC통신에서는 내부의 동호회를 중심으로 무협소설의 창작과 소비의 공간이 형성되었는데, 해당 목록에서 확인할 수 있듯이 인터넷의 보급은 특정 통신사의 한계를 넘어 다수가 접속할 수 있는 플랫폼이 형성되는 과정을 보여준다. 또한 개인적으로 생성한 홈페이지에서 인터넷의 규모가 성장함에 따라 개인 홈페이지의 통폐합 및 자본이 투여된 대형 홈페이지의 등장 같은 큰 변화가

31) 유춘동, 「서울의 도서대여점 운영 실태」, 『열상고전연구』 43호, 열상고전연구회, 2015. 216-217쪽; 같은 저자, 「구술(口述)을 통해 본 서울의 도서대여점」, 『코기토』 85호, 부산대학교 인문학연구소, 2018. 236-238쪽.

32) 하이텔에서는 1994년부터 1999년 무렵까지 '하이텔 무림동 공모전'이 진행되었다. 이를 통해 이재일(2회), 진산(1회) 등이 무협소설가로 데뷔하게 되었다. 앞선 인용문에서 진산의 구술이 이 내용을 담고 있다.

33) 김재국, 앞의 글, 148-153쪽.

일어났음을 알 수 있다.

〈군림천하〉 연재 지연과 관련되어 홈페이지를 닫는 사태가 있었지요. 홈페이지를 하시면서 겪은 일이나 느낌은.

홈페이지는 7, 8년 전에 잠시 열었었는데, 제가 직접 참고서적을 뒤적거리 만들었습니다. 그래서 사이트의 모양새는 정말 엉성했지만 나름대로 애착을 가지고 있었습니다. 그때 예전에 한권쯤 써놓았던 〈혈마전〉이라는 작품을 연재하기도 했었는데, 갑작스럽게 사이트를 폐쇄하면서 연재도 중단하게 되었습니다.

당시 사이트를 닫게 된 원인은 몇몇 회원들의 과도한 욕설과 지나친 간섭 때문이었습니다. 제가 워낙 소심한 편이고 귀도 얇아서 인터넷이든 전화 상으로든 직접 대면한 자리이든 험악한 소리를 듣거나 싫은 사람을 만나면 그 후유증이 오래 가는 편입니다. 당시에든 게시판의 분위기가 험해지는 것 같아 며칠 동안 상당히 괴로웠습니다. 특히 게시판 운영에 너무 신경을 써서 작업도 제대로 안될 정도여서 이럴 바에는 서로 간에 감정이 더 상하기 전에 문을 닫는 것이 저 개인이나 저를 좋아해서 사이트를 찾아주신 독자들에게 더 좋을 것 같다는 판단에 눈물을 머금고 사이트를 폐쇄했습니다.

폐쇄한 것에 대한 후회는 전혀 없고, 솔직히 속이 시원하더군요. 마음의 큰 짐을 털은 것 같아서 그 뒤로도 그런 홈페이지를 개설할 생각을 아예 하지 않고 있습니다.³⁴⁾ (강조는 필자)

상기한 용대운의 인터뷰는 당시 인터넷 환경에서 작품의 연재가 어떻게 이루어졌는지를 짐작하게 해준다. PC통신의 동호회 내부의 특정 게시판에서 혼재되었던 연재가 이제는 개별적인 홈페이지처럼 인터넷이라는 개방된 환경으로 옮겨가는 상황을 보여주고 있다. 물론 여기서 작가는 무료

34) <[인터뷰 해] 무협소설가 용대운“ ‘군림천하’ 연재중단 1년, 마지막 두 챕터가 안 써진다”>, 『인터뷰365』, 2014. 7. 18., <https://www.interview365.com/news/article/View.html?idxn=68705> (검색일: 2023.5.16.)

로 이루어지는 연재에 대해 과도한 책임을 져야 했다. 악성 댓글이나 무분별한 비난을 감당하면서 심지어는 홈페이지 자체의 관리까지 해야 했다. 결과적으로 대형 홈페이지를 구성하여 이곳에서 개별적으로 '게시판'을 받아 연재하는 형태가 정착되는 것은 당연한 수순이었다고 할 수 있다.

2023년 현재 대표적 웹소설 플랫폼인 문피아와 조아라³⁵⁾ 모두 이 무렵 형성되었다. 이외에도 개인 홈페이지가 다수 형성되었으며 다양한 연재가 이루어졌다. 이전의 하이텔 및 PC통신 상의 동호회에서는 개별 게시판의 형성보다는 통합 게시판을 유지하면서 다양한 말머리를 이용했는데, 인터넷으로 중심이 옮겨오면서 작가 내지는 개별 작품에 게시판을 부여해주게 되었다. 이러한 흐름은 1998년 즈음부터 시행된 대규모 인터넷 공급사업 및 컴퓨터 보급사업이 맞물리면서 PC통신 중심의 장르소설이 인터넷 중심으로 변화하게 되었다고 할 수 있다. ADSL 기술의 보급³⁶⁾은 이를 결정적으로 전인한 요인이라고도 할 수 있다. 또한 상대적으로 저렴한 통신료와 비교적 빠른 속도 같은 요건은 인터넷의 사용률을 높이는 요인이 되었다. 이러한 상황을 바탕으로 연재처의 다변화 및 장르소설의 연재량의 절대 수치 자체가 증가하였으며 다양한 경로를 통하여 출판되었다.

ADSL은 PC통신에 비해 더 빠른 편이었으며, 정액 요금제를 통해 비교적 부담이 덜 한 편이었다. PC통신 사용료는 사용자가 사용한 용량에 따라 전화요금에 부과되어 당시 사용자들에게는 큰 부담이 되었다.³⁷⁾ 이에 비해서 인터넷은 다달이 부과되는 일정한 요금을 제외하면 추가 비용이 적게 발생하는 편이었으며, 이 덕분에 인터넷 매체는 광범위한 접속자를 확

35) 당시 문피아는 '고무림(GO!武林)', 조아라는 '유조아'라는 명칭을 사용했다.

36) ADSL의 보급의 과정에 대해서는 전호일·배순훈, 「한국의 ADSL 보급 사례」, 한국경영정보학회, 『한국경영정보학회 학술대회논문집』, 2002, 722-731쪽을 참조.

37) <[브랜드 흥망사] 추억으로 남은 온라인 문화의 고향, PC통신 하이텔>, 『IT동아』, 2018.6.23., <https://it.donga.com/27857/> (검색일: 2023.5.16.)

보할 수 있었다. 이에 따라 자연스럽게 독자 및 작가 층이 인터넷 매체를 중심으로 이용하기 시작했고, 이전에 비해 용량과 그에 따른 요금의 구애를 덜 받게 되면서 작품의 장형화나 다양한 시도가 가능해진 것으로 보인다.

이진원이 정리한 바³⁸⁾에 따르면 대략 2001~2002년을 전후로 하여 PC통신 및 뒤 출판사를 중심으로 데뷔한 작가들의 작품의 양 자체가 달라진다. 90년대 중반 작품은 보통 3~4권 내외로 완결되었던 반면³⁹⁾ 이후로는 6권을 최저선으로 하여 평균 8권 정도에서 완결이 되는 경향이 있었다. 특히 2000년대 후반으로 갈수록 장형화되는 경향이 관측된다. 이 무렵부터는 연재 중 출판의 형식으로 변화했는데, 인터넷에서 어느 정도 조회수가 나오는 작품들은 두 권 분량 정도가 확보되면 바로 시장에 출간되곤 했다. 다만 3권 이상의 출판은 작가의 역량과 개인적 사정 및 인기도에 따라 변동성이 큰 편이었다. 이 무렵의 무협소설은 대본소 무협에 비해 장형화되었는데, 이는 연재를 통해 독자의 반응을 확인하고, 인기가 지속되는 만큼 최대한 작품을 유지하려고 했던 경향의 영향이라고 볼 수 있다.

이 무렵 출판된 무협소설 중 인기를 끄는 작품은 더 장형화되는 식의 구조가 구축되었다는 점⁴⁰⁾에 주목할 필요가 있다. 대표적인 경우가 2023년

38) 이진원, 앞의 책, 342-359쪽의 각 표를 참조. 다만 이 표는 2008년 기준으로 작성된 표이며, 완결과 연재 중인 작품을 명확히 구분해두지 않았다.

39) 이보다 길어질 경우, 1, 2부 같은 형식으로 나누어 출판되었다. 그 예시로 좌백의 『야광충』(피, 1996)의 경우는 1, 2부로 각 3권씩 쓰인, 당시의 규모로는 대작이었다. 이는 용대운의 『태극문』과 유사한 방식으로 출간되었다. 그리고 이후 좌백은 다른 작가들의 서사가 장형화되어 가는 와중에는 『천마군림』(청어람, 2003~)을 제외하고는 대부분 3~4권 내외로 완결하는 형식을 취하고 있다.

40) 용대운의 『군림천하』(대명중, 2001~2009, 1~21권; 계백북스, 2011~2012, 22~23권; 파피루스, 2012~, 24권~, 현재 35권까지 출판.)는 다소 예외적인 경우라고 할 수 있다. 이 작품은 초창기(2000~2002)에는 스포츠신문인 『스포츠투데이』에서 연재되었고 이후 출판으로 진행되다 2012년 들어서 북큐브 등지의 온라인 연재로 전환되었

현재까지도 연재 중인 두 작품인 목정균의 『비뢰도』⁴¹⁾와 전동조의 『묵향』⁴²⁾을 들 수 있다. 이 두 작품은 PC통신 장르소설 시장이 형성되어 자리 잡기 시작할 무렵 연재되었던 작품으로 실제 출간 이후 큰 호응을 얻고 두터운 팬층이 형성됨에 따라 연재 및 출판이 길어진 경우라고 할 수 있다.⁴³⁾ 일반적으로 게시판형 무협에서는 대략 80만~100만 자 정도의 분량, 즉 8권 내외로 완결이 나는 경우가 많았고 초반 1~2권에 걸쳐 전체적인 서사의 개요와 주인공의 성장을 다루는 경향이 뚜렷한 편이었다. 이런 장형화의 원인으로 창작의 방식에서 기인한 변화를 들 수 있는데, 다음의 인터뷰를 잠시 살펴볼 필요가 있다.

‘용대는 프로’에 대해서도 듣고 싶습니다.

1997년에 퇴출판사와의 계약이 끝나 프리가 되었을 때, 대명중출판사에서 연락이 왔습니다. 당시에 경제적인 상황이 어려울 때라 돈도 좀 궁했고, 마음 놓고 창작활동과 신인작가 육성을 할 수 있는 공간이 필요했습니다. 그래서 대명중출판사와 장기 계약을 했는데, 제가 워낙 과작이라서 출판사에서는 어떤 식으로든 제 이름으로 좀 더 많은 작품을 출간하길 원합니다.

또 당시 시장 상황이 썩 좋지 않아 신인의 고료와 저의 고료가 몇 배나 차

다. 상당히 장기간에 걸쳐 연재 중인 작품으로, 다양한 미디어와 장르 사이의 조응을 확인할 수 있다. 이와 같이 몇몇 작품의 경우에는 신문연재를 진행하다 출판되거나, 연재 없이 바로 출판하기도 했다.

41) 목정균, 『비뢰도』, 명상, 2000~2004, 1~16권; 청어람, 2005~, 17권~. 현재 29권까지 출판됨.

42) 전동조, 『묵향』, 명상, 1999~2005, 1~20권; 스카이미디어, 2006~, 21권~. 현재 37권까지 출판됨.

43) 『비뢰도』는 개별 작품 팬 카페가 존재했었고(현재 폐쇄됨), 다양한 팬아트와 팬픽이 투고되었다. 이는 무협소설 중에서는 몹시 드문 일이었는데, 비교적 가벼운 내용과 당시의 다양한 서브컬처가 작품 내에 녹아들었다는 측면에서 많은 독자를 포섭할 수 있었던 것이 그 원인이라고 보인다.

이가 나서 제 사무실에서 습작을 하는 후배작가들의 진로나 생계 문제를 고민하지 않을 수 없었습니다. 그렇다고 예전처럼 대차명을 할 수도 없는 노릇이어서, '용대운 프로'라는 브랜드를 만들어서 제가 지도했던 습작품들에 대해 공저 형식으로 출간을 하고 최대한의 고료를 보장해주기로 약속했습니다. 당시 사무실에 열 명에 가까운 신인들이 습작을 하고 있었는데, 그들 중 공저 형식을 원하지 않는 작가들은 자기 필명으로 출간을 하고, 좀 더 많은 고료를 원하는 작가들은 공저 형식으로 출간을 했습니다. 대략 십여 개의 작품을 공저 형식으로 출간한 것 같은데, 처음과는 달리 시간이 흐를수록 공저에 대한 인식도 좋지 않게 되고, 판매부수도 많이 떨어져서 원하는 만큼의 고료를 맞추기가 점점 힘들어졌습니다. 또 습작생들의 작업이 지지부진해서 작품 수도 현격히 떨어져서 출판사 입장에서도 수지를 맞추기 어려워졌습니다. 그래서 결국 몇 년 만에 양자 합의하에 '용대운 프로'라는 브랜드를 내리게 되었습니다.⁴⁴⁾ (강조는 필자)

상기한 내용에서 알 수 있듯이, 2000년을 전후로 공저 형식의 출판까지 대부분 사라지게 되었다. 씨알출판사의 고월 같은 출판사의 대표 필명에 실제 작가의 필명을 병기하던 관행은 거의 사라지고, 작가들은 개인으로서 계약을 맺어 작품을 창작하고 출판하게 된다. 이러한 흐름을 가능하게 한 것은 앞서 살펴본 플랫폼 역할의 대형 홈페이지라고 할 수 있다. 1990년대 중반 지면형 무협이 다소간 폐쇄적인 PC통신을 기반으로 하면서 개별 출판사의 사무실을 통해 무협 장르의 창작의 흐름을 주도했다면, 2000년 무협의 게시판형 무협은 PC통신과 사무실 대신 '개인적'으로 각자 컴퓨터와 자판을 이용하여 작품을 쓰고, 인터넷의 홈페이지를 통해 연재를 시작한 것이다.

44) <[인터뷰 상] 신무협의 시작, 기념비적 무협소설 '태극문' 작가 용대운>, 『인터뷰365』, 2014. 7. 17., <https://www.interview365.com/news/articleView.html?idxno=68689> (검색일: 2023.5.16.)

4. 매체의 전환에 따른 무협 장르의 내적 전환

앞서 살펴본 매체적 차이는 곧 '조회수'에 대한 다양한 시도로 이어진다. 지면형 무협까지는 연재와 함께 출판사의 작가 모집 및 오프라인 중심의 출판이 이루어지고 있었고, 이는 대여점과 일반서점을 통해 어느 정도는 부수가 보장된 환경에서 가능했다. 그러나 게시판형 무협으로 접어들며 '연재'의 비중이 현격히 상승했다.⁴⁵⁾ 이 무렵 신인 작가들은 앞서 살펴본 대로 어떤 사무실에 소속되는 대신, 인터넷 연재를 통해 데뷔하는 경우가 빈번했다. 그리고 이들의 연재가 출판으로 이어지는 조건에는 작품의 질만이 아니라, 그 작품의 조회수가 또 하나의 조건이 되었다. 따라서 연재의 조회수가 상당히 중요해지며, 연재를 얼마나 이어나갈 수 있는가 또한 하나의 중요한 조건이 된다. 그에 따라 장르 내적인 성격도 변화하기 마련이다. 물론 변화의 정도나 속도는 작품별로, 작가별로 상당히 큰 격차가 있다. 지면형 무협과 게시판형 무협 사이의 시차가 상당히 짧은 편이어서 그 내적인 변화가 상당 부분 혼효되어 전개되었다는 점을 인식할 필요가 있다.

또한 지면형 무협은 '출판' 자체를 중심으로 삼았다. PC통신 상의 연재로 큰 전환을 맞은 것은 사실이지만, 연재의 비중은 아직 낮은 편이었다. 대부분 출판사에 소속되어 출판사 내에서 작품을 집필하고 수정한 후 출판하는 방식을 취했다. 즉, 연재적 성격보다는 '완결 후 출판'의 성격이 강했기 때문에 대부분 한 시리즈의 전권이 한 번에 출판되는 식이었다. 그러

45) PC통신 상에서나 인터넷 상에서나 연재 자체는 전부 '무료'로 이루어졌다. 이는 대여점이라는 최저한도의 판매처가 있었기 때문에 가능했다. 이후 대여점이 급격하게 줄어들고, 그에 따라 작가들의 수입이 낮아지는 과정에서도 무료 연재는 지속되었기 때문에 장르소설의 양적, 질적 저하는 피할 수 없었던 현실이었다.

나 게시판형 무협에 이르러서는 ‘연재’ 중 출간이 되는 식으로 변하며, 2권 정도를 시장에 내놓고 반응을 보면서 다음 권의 출간을 준비하는 식이었다.⁴⁶⁾ 이러한 움직임은 기존의 사무실 시스템 대신 연재가 중심이 되면서 일정 정도 시장의 반응을 예측할 필요가 있었기 때문으로 보인다. 이런 흐름에 따라서 장르적으로도 변화가 일어나며 짧은 사이에 내적인 차이가 나타나기 시작했다.

무협소설의 주요한 매체가 인터넷 매체로 전환되며 장르 내적인 차이가 두드러지기 시작하는데, 내적인 차이는 주인공이 어떻게 구성되어 있는지에 따라 잘 드러난다. 이는 무협소설이 기본적으로 주인공이 여러 시련을 겪으며 투쟁하고 극복해나가는 과정의 서사를 거의 고정적으로 취하고 있기 때문이다. 서사의 큰 틀이 고정되어 있다는 사실은 곧 무협소설의 주인공이 어떤 구성인지에 따라 작품의 전체적인 서사를 짐작할 수 있도록 함을 의미하며, 작품이 어떤 감각을 표방하고자 하는지를 극명하게 드러내는 존재가 된다. 이것이 가장 잘 드러나는 부분은 주인공이 본격적인 서사가 전개되는 공간에서 다른 캐릭터와 교감하는 장면이다.

우선 PC통신 시대의 신무협, 즉 본고의 ‘지면형 무협’의 시작을 끊은 『태극문』의 주인공 조자건을 살펴보도록 하자.

조자건은 담담하게 대꾸했다.

“나는 한심하고 고집불통일지도 모르지만 어리석지는 않소. 또 무모하지도 않소. 서귀가 비록 절정고수이지만 승부란 반드시 무공의 우열(優劣)로만 판가름나는 것은 아니요. 그러니 쉽게 결과를 속단하려 들지 마시오.”

진표는 멍하니 그를 바라보았다. 그가 무어라 입을 열려 했지만 조자건은 손을 흔들었다. (『태극문』 1권 1)

46) 연재 중 출판되는 작품의 경우, 출판된 만큼의 연재분은 온라인 상에서 삭제되었다.

조자건이 보이는 굳건한 의지는 이후의 서사를 압축적으로 보여준다. 또한 어떤 천재성이나 영웅적인 면모를 우선적으로 보이는 것이 아니라는 점이 이전의 무협소설과는 차별점이 되었으며, 이 작품이 1990년대 신무협의 효시로 불리는 한 계기라고 할 수 있을 것이다. 이전 같은 영웅담 중심의 서사가 아니라, 그보다는 조금 더 인간적인 유형의 주인공이 등장하는 맥락인 것이다. 이러한 흐름은 지면형 무협의 가장 큰 특징이라고 할 수 있다. 영웅의 면모 내지는 선악의 명확한 대립 같은 즉물적인 서사보다는 고민이 드러나는 서사가 중심이 되었다고 할 수 있다.

조자건이 비범함보다는 강인한 의지를 표방하며 새로운 유형의 주인공의 틀을 제시했다면, 다음으로 살펴볼 좌백의 『대도오』⁴⁷⁾에서 주인공 대도오는 철저히 ‘다름’을 표상한다.

그런데 이 건방진 녀석은 안소보다 말을 더 아꼈다. 대답은 하지 않고 그저 오른손으로 영덩이를 톡 쳐 보일 뿐인 것이다.

거기 있었다.

한 자루의 기형도(奇形刀).

(중략)

“좌수도(左手刀)인가?”

대도오는 대답 대신 오른손을 뒤로 돌려 손잡이를 앞으로, 칼날은 뒤로 오게 잡아 보였다.

그는 도를 일반적인 방법과는 다르게 거꾸로 잡고 쓰는 듯 했다.

(중략)

“왜 그렇게 매고 있지?”

이번에는 아무리 말없는 대도오라도 입을 열지 않을 수가 없었다.

대도오는 인간이 지을 수 있는 가장 귀찮은 표정을 노골적으로 보이면서

47) 좌백, 『대도오』, 뫼, 1995, 전3권.

짤막하게 말했다.

“편하니까.” (『대도오』 1권, 28-29쪽)

이 장면은 ‘대도오’라는 인물을 보여주는 동시에 이 작품의 전체적인 뉘앙스를 단번에 드러내고 있다. ‘더이상 읽을 만한 무협지가 보이지 않’⁴⁸⁾아서 썼다는 좌백의 말마따나, 그간 장르적으로 정착한 무협의 클리셰적인 면모에 대한 의도적인 회피를 통해 구성된 장면이다. 이러한 서술은 대도오라는 인물을 통해 어떤 ‘충격’을 안겨주면서 이 작품이 그간의 무협소설과는 다를 것이라는 일말의 기대감마저 안겨주는 것이다.

그러나 2000년대 들어 계시판형 무협이 강세를 보이며 많은 변화를 보인다. 앞서도 설명했듯이 ‘연재’의 비중이 두드러진 계시판형 무협의 시기에 이르러서는 무엇보다도 즉각적으로 관찰이 가능한 조회수가 중요하다. 여기서 주인공은 어떤 비범함이나 ‘다름’을 표상하지 않는다. 오히려 ‘공감’을 유도하는 유형의 주인공이 등장하게 된다. 이전에 비해 더 많은 선택지와 상대적으로 낮은 장르라는 인식이 박혀 있는 무협이라는 한계에서 벗어나기 위해서라도 인물에 조금 더 친밀감이 부여된 것이라고 할 수 있다. 이는 두 가지 방식으로 드러나는데, 하나는 독자의 현실적인 감각을 자극하는 것을 들 수 있고, 다른 하나는 작중 인물의 과거 내지는 감정선을 인물의 입을 통해 직접적으로 드러내는 것이다. 이러한 경향이 잘 드러난 작품을 살펴볼 필요가 있다. 우선 살펴볼 작품은 김석진의 『삼류무사』⁴⁹⁾이다.

“뭘 해먹고 살 참이냐?”

48) 좌백, 「左栢自序」, 『대도오』 1권, 뫼, 1995.

49) 김석진, 『삼류무사』, 청어람, 2001~2006, 전14권.

집으로 돌아온 지 사흘이 지난 아침, 장유열이 추삼에게 물었다. 분명 어투로 보아서는 물음임에 틀림없었지만 그 속에 담긴 뜻이 그리 간단치 않음을 직감한 장추삼은 재빨리 무릎을 꿇었다.

“네 친구 놈들 말이야. (중략) 과거에는 싸질이나 하고 다녔는지 몰라도 지금 봐라. 어엿한 사회인들이 됐거든 네 녀석은 아직까지 달라진 게 하나도 없질 않느냐.” (『삼류무사』 1권, 121쪽)

주인공 장추삼이 ‘취업’ 앞에서 아버지 장유열과 투닥이는 장면은 많은 점을 시사한다. 무공을 배웠으나, 아직은 무림인도, 사회인도 아닌 장추삼은 선택의 기로에 놓인다. 이 작품이 연재를 시작한 시기가 2001년임을 생각한다면 당시의 독자들에게 썩쓸한 공감을 불러올 수밖에 없다. 또한 화산파의 무인인 하운은 자신이 원래 익힌 무공을 잃어버린 상태라 스승에게 면목이 없어 의식을 못 차리는 것처럼 가장한 채 고통을 겪고 있다. (『삼류무사』 1권, 71-77쪽) 또한 북궁단야는 한 가문의 소가주로 엄연히 살아 있는 웃어른들과 자신의 밑에서 시시때때로 사고를 치는 동생, 가문의 구성원들 앞에서 고생을 거듭하며 중간관리직의 애환을 드러내고 있다. (『삼류무사』 1권, 83-92쪽) 이러한 세 주인공의 구도는 독자들의 공감을 끌어내며 이후의 서사에 지속적으로 몰입하는 바탕이 된다.

『사마쌍협』⁵⁰⁾의 서두는 무협소설로서는 무척이나 특이한 방식을 채택했다. 주인공 자운엽이 과거에 쓴 ‘일기’를 다른 인물이 읽기 시작하며 작품이 시작된다.

그리고 한 가지 뜻밖의 사실은 그런 어색한 겹을 휘두르는 가주가 현 무림백대고수의 일 인이라는 것이다. 그건 아무래도 믿기지가 않는다.

(중략)

50) 월인, 『사마쌍협』, 청어람, 2002~2004, 전13권.

어쨌든 수십 년을 익히면서도 계속 허점이 있는 검을 휘두르는 가주는
아둔한 사람이 틀림없다. (『사마쌍협』 1권, 16쪽.)

큰 공자는 내 눈을 똑바로 보며 말했다.
마치 오장육부를 살살이 헤집고 머리 속의 생각 부스리기 한 점까지 남
김없이 읽어내는 듯한 눈빛이었다.
무서움이 다시 온몸으로 전해져 왔다. (『사마쌍협』 1권, 28쪽.)

이 장면에서 주인공 자운엽은 비범한 인물이라는 것이 어렵פות이 드러난다. 그와 동시에 일기라는 형식을 통해 독자는 자운엽에게 ‘공감’하게 된다. 또한 어릴 적 저지른 잘못을 ‘큰 공자’, 그러니까 작품의 또 다른 주인공인 설수범에게 크게 혼나고, 이것이 ‘무서움’으로 자리 잡았다는 솔직한 서술은 자운엽이라는 캐릭터를 하나의 인간으로서 자리하게끔 한다. 일기를 통해 이해할 수 있는 영웅은, 오롯이 존재하는 영웅이라기보단 자신이 이해할 수 있는 존재가 되며 이후 서사의 행보에 더 몰입하는 계기가 된다.

또한 이러한 주인공의 차이 외에도 서사의 규모 자체에서도 차이가 나기 시작한다. 앞서 다루었던 『대도오』는 ‘무림’이라는 거대한 스펙터클 대신, 감속성이라는 ‘상대적으로’ 작은 공간에 국한하여 구룡교와 철기맹의 대립구도를 중심으로 녹림과 종남파가 개입하는 서사를 취한다. 『태극문』 또한 조자건과 화군악의 대립이 중심이 되며, 나머지 서사는 다소간 부차적인 것으로 치부되고 있다. 이렇게 무림이라는 거대한 서사가 중심이 되지 않고, 주인공에 집중하면서 주인공과 주변의 관계성에 집중하는 유형의 서사가 중심을 이루었다고 할 수 있다.

이에 비해 게시판형 무협은 서사의 장형화를 강하게 염두에 두고 있기에 무림을 전체적으로 아우르는 서사를 취하고 있다.⁵¹⁾ 『삼류무사』에서는 장추삼, 하운, 북궁단야라는 세 캐릭터를 주인공의 위치에 놓고 이들의

인연과 무림에서 암약하는 적을 상대하는 이야기를 채택하고 있으며, 『사마쌍협』 또한 자운엽과 설수범이라는 두 주인공의 대비되는 모습, 그리고 이들이 얽힌 은원을 파헤치다 도달하는 무림의 거대한 음모의 서사가 중심이 된다. 또한 여러 인물들의 군상극과도 같은 구도를 채택하고, 주인공 이외의 캐릭터에도 충분한 서사를 배정하여 캐릭터간의 서사를 조밀하게 교차하며 그 규모를 더 키우며 무림이라는 세계를 더 활용하며 서사를 장형화했다고 할 수 있다.

정리하자면 1990년대 중반, PC통신을 기반으로 등장한 지면형 무협은 이전의 장르와는 ‘다름’을 표방하며 장르적 활력을 불어넣었고, 이를 통해 작품성을 강조하는 측면으로 나아갔다고 할 수 있다. 지면형 무협이 인터넷이라는 다른 매체를 마주하게 되어 시작된 게시판형 무협에 이르면서 캐릭터는 좀 더 공감 가능한 유형으로 변모하며 이를 통해 독자가 작품의 세계관에 더 빠져들고, 이를 통해 좀 더 긴 연재를 가능케 하는 바탕을 마련했다고 할 수 있다. 다만 이 과정에서 기존의 무협소설에서 다루었던 장르적 컨벤션은 급격하게 변모하였으며, 그리고 ‘빈틈을 현실의 감각이나 다른 대중문화로 메꾸’⁵²⁾게 되었다.

이러한 장르적 전환은 매체의 변화에서 기인한 측면이 크다. 또한 90년대 중반부터 무협 장르의 소비 방식이 크게 변하면서 이를 더 가속했다고 할 수 있다. 2000년대 후반 들어서는 대여점 또한 많이 사라지게 되었다. 또한 웹하드 등을 통하여 불법적인 공유⁵³⁾가 이루어지면서 게시판형 무협

51) 여기에는 ‘댓글’을 통한 독자들의 요구와 출판사의 요청도 큰 몫을 했을 것으로 추측된다. 다만 현재 시점에서 댓글을 직접 확인할 방법이 없어 실증은 어렵다. 다만 현재의 시점에서 장기간 연재되는 웹소설의 상황을 참고한다면, 합리적인 추측이 가능하다. 이에 대해서는 추후에 더 논의할 기회가 있을 것으로 생각한다.

52) 이주영, 「무협은 언제나 다시 태어난다」, 텍스트릿 엮음, 『비주류 선언』, 요다, 2019, 200쪽.

은 급격히 몰락하기에 이르렀다. 이는 저작권에 대한 인식이 낮았던 것이 한 이유가 되며, 또한 무협 장르가 정당한 권리를 주장할 수 있는 장르라고 생각하지 않았던 풍조, 그리고 연재 자체가 무료로 시행되었다는 점 등이 종합적으로 누적된 문제라고 할 수 있다. 이후 웹소설로 매체적 전환을 맞이하며 다소 흐름이 바뀌었으나, 아직도 이런 문제는 여전한 상황이다.

5. 결론: 장르와 매체의 관계성

무협소설은 『정협지』 이후 한국 대중서사 장르에서 중요한 한 축이 되어 현재까지도 존속하고 있는 장르이다. 하지만 2023년 현재까지도 무협 장르에 대한 연구는 단발적이며 파편화된 연구가 주로 이루어지고 있다. 이는 장르서사가 가지는 매체의 민감도 문제를 외면한 채 연구가 수행되었기 때문이라고 할 수 있다. 이에 따라 이 글에서는 무협소설을 중심으로 그 매체성을 논의하고자 했다. 특히 한국 무협의 르네상스라고 일컬어지는 1990년대 중반의 신무협과 2000년대 인터넷 무협 사이의 변화지점을 텍스트 대신 주변 환경과 매체를 중심으로 접근했다. 또한 이를 통해 이전부터 제시되었던 작가 중심의 구분 대신 매체 중심의 구분을 통해 이전과는 다른 방식의 접근법을 구상하고자 했다.

53) 초기에는 소위 '텍본'이라 일컫는 텍스트 중심의 불법적인 파일(*.txt 파일을 의미한다)이 제작되어 공유되었는데 인터넷 속도가 향상됨에 따라 '스캔본', 즉 도서 자체를 스캔하여 올린 파일이 공유되었다. 특히 텍스트 파일은 용량이 적어 블로그, 네이버나 다음의 카페 등을 통해서도 유통되었다. 이는 비단 무협만이 아니라 여타의 장르 전반에도 일어난 일이었다. 이후 웹소설로 중심 매체가 전환되며 비교적 창작자와 플랫폼의 수익이 보장되면서 상대적으로 장르 전반에 활기가 돌아왔다고 할 수 있다. 이러한 불법 공유는 비교적 저작권에 대한 인식이 개선된 현재에도 여전히 일어나고 있는 문제라는 점을 적시할 필요가 있다.

1990년대 신무협은 PC통신이라는 미디어를 통해 촉발되었으며 현재까지의 장르서사 및 웹소설의 큰 틀을 형성하는 과정에서 중요한 역할을 했다. 신무협은 그간의 무협소설이 가지고 있었던 퇴폐성과 음란성의 문제를 타파하는데 일조했다는 의미가 있다. 다양한 실험적 시도를 통하여 무협 장르가 으레 가지는 장르적 한계를 넘어서고자 하였으며 '장르'에 대한 편견을 완화하는 데에도 일조한 바 있다. 다만 장르로서의 수요를 만족시키지 못하고 이내 2000년대 초반의 게시판형 무협에 그 자리를 넘겨준 바 있다.

2000년대 초반의 게시판형 무협은 대여점과 그 맥락을 함께 살필 필요가 있다. 이전에 비해 한 작품당 권수가 급격히 늘어났고 그에 따라 작품의 질에 대한 문제도 나타났다. 2000년대 후반 대여점이 급격히 몰락하고 불법공유가 빈번해지며 게시판형 무협은 퇴조의 기미를 보였다. 퇴조의 흐름에서 스마트폰 중심의 매체 전환이 이루어졌고, 이는 곧 성공적인 현재를 맞이하게 되었다. 이러한 매체의 흐름과 변화에 의해 장르소설은 큰 영향을 받아왔으며, 매체에 적응하는 과정을 통해 때로는 성공적인 변화를 창출해내기도 한다.

이 글에서 시도한 1990년대 무협과 2000년대 무협의 구분은 그간 다소 무시되거나 등치되었던 PC통신과 인터넷이라는 두 매체와 무협소설을 포함한 대중소설 사이의 영향관계를 규명하고자 한 것이다. 2000년대 초반부터 본격화되었던 무협소설의 장형화는 인터넷이라는 매체와 이를 통한 연재처의 다양화 및 용량에 구애받지 않는 환경이 조성되었기 때문에 가능했다. 매체에 따라 장르소설의 길이 및 여러 요소는 재구성되기 마련이며, 이것이 2000년대에는 인터넷을 통해 구현되었다고 할 수 있는 것이다.

장르의 내적인 변화에 있어서 매체의 영향을 중심으로 살폈으나, 실제로는 작품의 창작에 있어 필요한 여러 자료의 정리와 장르적 담론에 대

한 작가 및 독자의 토론과 여러 의견 등 다양한 측면이 더 있을 것으로 사료되나 본고에서는 이러한 부분을 본격적으로 논의하진 못하였다. 당시 실제 자료의 상당수가 구체적으로 확인하기 어렵고, 증언 위주로 연구를 진행해야 하는 상황으로 인해 본고의 논의에서 더 구체적으로 논의하기에는 한계가 있었다. 이는 추후의 과제로 남겨둔다.

참고문헌

1. 기본 자료

- 금강, 『발해의 혼』, 정신세계사, 1987.
- 김석진, 『삼류무사』, 청어람, 2001~2006.
- 김용, 『영웅문』, 고려원, 1986.
- 목정균, 『비뢰도』, 명상, 2000~2004, 1~16권; 청어람, 2005~, 17권~.
- 용대운, 『태극문』, 인타임, 2014.
- 용대운, 『군림천하』, 대명중, 2001~2009, 1~21권; 계백북스, 2011~2012, 22~23권; 파피루스, 2012~, 24권~.
- 월인, 『사마쌍협』, 청어람, 2002~2004.
- 尉遲文, 김광주 편역, 『정협지』, 신태양사, 1962~1963.
- 이재일, 『쟁선계』, 시공사, 2002~2006, 1~9권; 로크미디어, 2013~2017, 10~21권.
- 전동조, 『묵향』, 명상, 1999~2005, 1~20권; 스카이미디어, 2006~, 21권~.
- 좌백, 『대도오』, 뫼, 1995.
- 『경향신문』, 『동아일보』, 『세대』, 『신동아』, 『아이뉴스24』, 『인터뷰365』, 『전자신문』, 『중앙일보』, 『한국일보』, 『IT동아』

2. 논문과 단행본

- 고훈, 「만화 <신비한 서른세째문>의 대중성 확보 전략에 관한 연구」, 『대중서사연구』 23호, 대중서사학회, 2017, 139-163쪽.
- 김재국, 『디지털시대의 대중소설론』, 예림기획, 2002.
- 대중문학연구회, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001.
- 유춘동, 「서울의 도서대여점 운영 실태」, 『열상고전연구』 43호, 열상고전연구회, 2015, 215-242쪽.
- 유춘동, 「구술(口述)을 통해 본 서울의 도서대여점」, 『코기토』 85호, 부산대학교 인문학연구소, 2018, 235-268쪽.
- 송희복, 『무협의 시대』, 경성대학교 출판부, 2008.
- 이주영, 「1960년대 한국 무협지 연구」, 고려대학교 국어국문학과 석사학위논문,

2019.

이진원, 『한국무협소설사』, 채륜, 2008.

전형준, 『무협소설의 문화적 의미』, 서울대학교 출판부, 2003.

전호일·배순훈, 「한국의 ADSL 보급 사례」, 한국경영정보학회, 『한국경영정보학회 학술대회논문집』, 2002, 722-731쪽.

태극문 20주년 기념위원회, 『태극문이 있었다』, 새파란상상, 2014.

텍스트릿 엮음, 『비주류 선언』, 요다, 2019.

한기호, 『베스트셀러 30년』, 교보문고, 2011.

3. 기타자료

리디북스(<https://ridibooks.com>)

문피아(<https://www.munpia.com>)

텍스트릿(<https://cafe.naver.com/textreet>)

〈하이텔 무림동 쟁선계의 첫 연재일〉, <https://wapiduck.tistory.com/445>, 검색일:
2023.5.15.

Abstract

A Study on the Transformation of Mu-hyeop(martial arts) Novels to Media: Focusing on 1990's~2000's

Lee, Ju-Young(Korea University)

The objective of this paper is to discuss the changes of Mu-hyeop (martial arts) novels from the 1990s to the mid-2000s, along with the transformation of the media. From the 1990s to the mid-2000s, the media and publishing market have transformed rapidly and the changes have influenced the genre. Mu-hyeop novels have been a major part of Korean popular culture since the 1960s and it had to adapt along with the cultural movements. The most noticeable change happened in the early 2000s due to the change in the publishing system of Mu-hyeop novels. These problems coincided with the changes with the media, and these changes influenced the genre from the mid-1990s to the early 2000s.

With the full-scale introduction of ADSL technology, the rapid rise of the Internet has changed the consumption of Mu-hyeop novels. The lending libraries(대본소, 貸本所) and rental shops, which had been the main spots for consuming the novels are no longer the place for Mu-hyeop readers. These points have not been studied properly so far, and there is no research that deals with changes between PC communication and Internet media. This paper focused on Mu-hyeop novels, and insightful contributions have been made. The publishing system of Mu-hyeop novels has changed when transformed to the Internet Media. Through these changes, the length of the narrative was extended, and the scale of the narrative also expanded. Mu-hyeop novels after the mid-90s, which now are commonly referred to "Shinmuhyeop," (New mu-hyeop) can be divided into paper-type and bulletin board-type. Through this, the characteristics of the genre novels at the time can be discussed meaningfully.

46 대중서사연구 제29권 2호

(Keywords: Mu-hyeop(martial arts), Shinmuhyeop(New mu-hyeop), 1990s,
2000s, PC communications, the Internet, media, genre novels)

논문투고일 2023년 5월 13일

논문심사일 2023년 5월 31일

수정완료일 2023년 6월 9일

게재확정일 2023년 6월 2일