https://doi.org/10.18856/jpn.2025.31.3.004

웹소설 비평의 새로운 지평
- 〈괴담에 떨어져도 출근을 해야 하는구나〉의 멀티모드성 분석

박성준*

1. 들어가는 말
2. 이론적 토대와 웹소설 비평 확장의 필요성
3. 〈괴담에 떨어져도 출근을 해야 하는구나〉의 멀티모드성 분석
   3-1. 텍스트 서식 변형
   3-2. 시각 자료의 활용
   3-3. 페이지 전환 효과
   3-4. 모드 결합의 서사 기능
4. 나가는 말

국문초록

본 연구는 웹소설 비평에서 매체성과 멀티모드성을 핵심 분석 범주로 설정하고, 〈카카오페이지〉 연재작 〈괴담에 떨어져도 출근을 해야 하는구나〉를 사례로 삼아 구체적으로 고찰하였다. 기존의 웹소설 비평은 서사 구조나 캐릭터, 장르 변주와 같은 문자 중심 분석에 치중해 왔으며, 플랫폼 환경과 멀티모드 장치가 서사와 독자 경험에 미치는 영향을 충분히 다루지 못했다. 이에 본 연구는 디지털 플랫폼의 물질적·기술적 조건, 시각·언어적 형식 변형, 페이지 전환 효과 등을 종합적으로 분석하여, 웹소설이 구현하는 '감각적-서사적 복합 텍스트'의 특성을 규명하고자 하였다.

* 한성대학교 문학문화콘텐츠학과 강사

www.kci.go.kr

해당 작품은 글자색 변화, 취소선·이탤릭체, 자간 조절과 띄어쓰기, 시각 자료, 페이지 전환 효과 등 다양한 모드를 결합하여 서사의 분위기, 인물의 심리, 장면의 긴장을 입체적으로 구현하였다. 특히 〈카카오페이지〉의 세로 스크롤 및 페이지 넘김 인터페이스는 이러한 장치들의 효과를 극대화하며, 독서 행위를 감각적·심리적 경험으로 확장시켰다. 이는 전통적 인쇄문학에서는 볼 수 없는 플랫폼-텍스트-독자의 삼각적 결합 구조를 형성하였다.

본 연구는 웹소설 비평이 문자 중심의 서사 분석을 넘어, 플랫폼 환경과 멀티모드 연출, 기술적·물질적 조건을 포괄하는 복합적 분석 틀을 구축해야 함을 제안한다. 이러한 접근은 디지털 서사 환경에서 독자의 '읽기'와 '체험'이 동시에 이루어지는 과정을 포착하는 데 기여하며, 향후 웹소설 장르와 플랫폼 특성에 따른 멀티모드 구현 양상 비교 연구로 확장될 수 있다.
(주제어: 웹소설, 멀티모드성, 매체성, 디지털 서사, 카카오페이지, 비평 방법론)

1. 들어가는 말

웹소설 연구에서 웹소설의 '매체성'(mediality)에 관한 논의는 지속적으로 제기될 수밖에 없다. '웹소설(web novel)'이란 명칭 자체가 시사하듯, 웹소설은 '웹(web)'이라는 매체적 특성과 불가분의 관계에 놓여 있기 때문이다. 웹소설이란, 일차적으로 웹을 통해서 창작, 소비, 유통되는 소설을 지칭한다. 따라서 태생적으로 웹의 주요한 특징 중 하나인 멀티모드성(multimodality)을 지향한다. 멀티모드성이란, 하나의 메시지를 구성하기 위해 언어적, 시각적, 음성적 자원 혹은 모드를 활용하는 의사소통 방법을 가리킨다.[1] 특히 웹소설의 탄생과 발전이 전통적인 출판에서 전자출판

www.kci.go.kr

및 플랫폼 게재로 전환되는 시기와 맞물리고, 스마트폰의 발명과 급속한 보급이라는 환경적 변화와 함께 이루어졌기 때문에 더욱 그러하다.

하지만 최근 웹소설 연구에서 '매체성' 자체에 대한 논의는 초기와 비교할 때 다소 퇴조한 경향을 보이고 있다. 정확히 말하면, 웹소설의 성장 기반으로 자리 잡은 '플랫폼'에 관한 관심은 꾸준히 유지되고 있지만, 웹소설이 가진 고유한 매체적 특징과 그로 인해 형성되는 독자 경험, 감각적 구성, 비선형적 서사 방식 등에 대한 이론적·비평적 논의는 축소되고 있다. 이는 웹소설의 짧은 역사와도 연결된다. '웹소설'이라는 용어는 2013년 1월 네이버가 〈네이버 웹소설〉 서비스를 시작하면서 본격적으로 사용되었고, 웹툰의 성공을 벤치마킹한 다양한 플랫폼이 빠르게 시장에 진입하면서 '웹소설'이라는 개념은 산업적·문화적으로 빠르게 정착되었다.[2)]

네이버가 웹소설을 공식적으로 명명하기 이전, 국내에서는 이미 장르소설 커뮤니티 사이트였던 〈조아라〉와 〈문피아〉 등에서 '유료 연재' 시스템을 통해 웹 기반의 장르소설 시장이 형성되고 있었다. 특히 작가들은 플랫폼을 통한 수익이 기존의 출판이나 대여점을 통한 수익보다 월등히 높다는 점에서 매력을 느꼈으며, 독자들 역시 종이책을 구매하거나 대여하지 않고도 매일 웹소설을 간편하게 소비할 수 있다는 점에서 새로운 독서 경험을 누리게 되었다. 이러한 새로운 독서 환경은 곧 웹소설을 단순한 '문자 기반 서사'가 아니라, 디지털 인터페이스, 시각 이미지, 사용자의 스크롤 리듬과 반응까지 포함하는 '멀티모드 서사(multimodal narrative)'로 진화시켰다.

---

1) 한혜원·김유나, 「한국 웹소설의 멀티모드성 연구」, 『대중서사연구』 제21권 1호, 대중서사학회, 2015, 266쪽.

2) 박성준, 「한국 MZ세대의 웹소설 소비 연구」, 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문, 2024, 102쪽.

www.kci.go.kr

네이버는 웹툰의 사업 모델을 웹소설에 도입하여 정기 연재, 작가 계약, '베스트 도전' 등의 시스템을 구축하였으며, 특히 시각적 매체 요소에 주목해 일러스트 표지와 삽화를 마케팅 전략으로 활용했다. 가령 〈네이버 웹소설〉은 특정 인물의 대사 앞에 얼굴 모양의 아이콘을 결합하거나 연재 1회분에 해당하는 부분 중 클라이맥스에서는 주인공의 사진이나 일러스트를 삽입하는 방식을 시도하였다.[3] 이러한 시도는 기존 플랫폼들(〈조아라〉, 〈문피아〉)보다 화려하고 정제된 시각 경험을 제공함으로써 여성향 독자층의 관심을 끌었고, 로맨스 중심 콘텐츠의 강화로 이어졌다. 그러나 이는 곧 기존 판타지·무협 소설에 익숙한 남성향 독자의 이탈로도 이어지며, 플랫폼 간 독자층의 분화 현상을 촉진했다. 결국 웹소설 플랫폼의 매체 전략은 장르 형성, 독자 정체성, 콘텐츠 구조 등 전반에 걸쳐 결정적인 영향을 끼치게 되었다.

이러한 플랫폼 중심의 전략과 장르 분화 흐름 속에서, 초창기 웹소설의 멀티모드 서사에 대한 실험은 제한적일 수밖에 없었다. 당시 네이버는 일러스트, 삽화, 시각적 연출 등을 적극적으로 도입하며 웹소설의 멀티모드성을 구현하고자 했으나, 당시 독자들은 오히려 그러한 시도에 냉담하거나 무관심한 반응을 보였고, 이에 따라 관련 실험도 곧 중단되었다. 예컨대 〈네이버 웹소설〉은 "아이콘과 대사의 병렬적인 결합을 통해 일련의 스토리를 전달하는 데 있어 작중 인물을 구체화하고, 대사를 보여주기(showing) 형식으로 제시"[4]하였지만, 기존의 장르 소설에 익숙한 독자들에게 대사 옆에 제시된 일러스트는 독서의 흐름을 끊고, 상상력을 제한하는 요소로 여겨졌다. 이로 인해 웹소설의 멀티모드성에 관한 연구는 2015년 한혜원과 김유나의 연구 이후 이루어지지 않고 있으며, 웹소설 비평 역

3) 한혜원·김유나, 앞의 글, 266쪽 참조.
4) 위의 글, 280쪽 참조.

www.kci.go.kr

시 멀티모드적 특성에 대한 관심이 줄어들었고, 전통적인 텍스트 중심의 서사 분석이 중심이 되었다.

그러나 최근 들어 이러한 흐름에는 변화가 감지된다. 특히 〈카카오페이지〉를 중심으로 웹소설 플랫폼들은 다시금 멀티모드 서사 전략을 본격화하고 있으며, 독자들 또한 더 이상 시각적 요소에 거부감을 보이지 않고, 오히려 일러스트나 애니메이션 효과 등 멀티모드적 장치를 중요한 작품 선택 기준으로 인식하고 있다. 나아가 일부 웹소설은 점프 스케어, 화면 연출, 삽화 삽입 등 다양한 시청각적 기법을 활용하여 '독서 행위' 자체를 변화시키고 있다. 이는 단순히 문자를 읽는 것이 아닌, 감각적 몰입과 긴장, 리듬의 경험으로 독서의 양상이 전환되고 있음을 의미하며, 독자들로부터도 큰 호응을 얻고 있다.

그럼에도 불구하고 현재 웹소설 비평은 이러한 변화된 독서 환경과 감각 구조를 충분히 포착하지 못하고 있으며, 여전히 서사 중심 분석의 틀에서 벗어나지 못하고 있다.[5] 오늘날의 웹소설은 단순한 줄거리 전달의 장르가 아니라, 감각적 구성과 매체적 기획이 결합된 복합적 서사 장르로 기능하고 있다. 이러한 전환을 온전히 분석하려면, 웹소설 비평 역시 매체성과 멀티모드성을 적극적으로 포괄할 수 있는 이론적·비평적 언어의 재정립이 필요하다.

---

5) 여기서 '웹소설 비평'이란 협의의 문학 연구만을 지칭하는 것은 아니다. '연구'가 제도적 학문 담론을 가리킨다면, '비평'은 연구를 포함하면서도 그것을 넘어선 개념이다. 즉, 웹소설 비평은 학계에서 이루어지는 분석과 논의를 포함하되, 플랫폼 내부에서 이루어지는 독자의 반응, 온라인 담론, 현장 중심의 평가와 해석까지 포괄하는 넓은 범주의 개념으로 사용된다. 특히 최근 새로운 양식인 웹소설을 어떻게 비평할 것인가를 둘러싸고, 추천 리뷰나 댓글 문화와 같은 다양한 현장적 시도들이 등장하고 있으며 이에 대한 논의 또한 활발히 이루어지고 있다. 이러한 맥락에서 본고는 웹소설 비평의 새로운 지평을 열고자 하는 문제의식을 바탕으로, 웹소설 비평장에서 실제로 작동하는 다양한 비평적 요소들을 제시하고자 한다.

www.kci.go.kr

본 논문은 이러한 문제의식을 바탕으로, 웹소설을 하나의 '멀티모드 서사'로 인식하고 그 비평 가능성을 탐색하고자 한다. 특히 〈괴담에 떨어져도 출근을 해야 하는구나〉(이하 〈괴담출근〉)을 중심으로 멀티모드 구성 방식이 서사와 독자 경험에 어떻게 작동하는지 살펴보고, 이를 통해 웹소설 비평의 확장 가능성과 새로운 패러다임을 제시하고자 한다.

〈괴담출근〉은 인기작 〈데뷔 못하면 죽는 병 걸림〉의 작가 백덕수의 신작으로 현대·현대판타지·무협 장르 작품 가운데 역대 최단 기간 밀리언페이지를 달성하였다.[6] 이 작품은 2025년 8월 10일 기준, 〈카카오페이지〉에서 실시간 랭킹 1위로 2.1억뷰를 달성하였다. 백덕수 작가의 2025년 8월 10일 기준으로는 카카오페이지 실시간 랭킹 1위, 누적 2.1억 뷰를 기록하며 독자적 성공을 거두고 있다. 전작 〈데뷔 못하면 죽는 병 걸림〉이 빙의+남자아이돌 서사의 유행을 견인했던 것처럼, 이번 작품 또한 웹소설계에 새로운 흐름을 만들어내고 있다는 점에서 주목할 만하다.

물론, 웹소설에서 멀티모드성의 활용은 이 작품 이전에도 나타났다. 예컨대 네이버 웹소설에서는 대화 장면에 화자 일러스트를 삽입하는 시도를 보였고, 〈괴담동아리〉와 같은 작품은 삽화를 적극 활용하여 시각적 충격 효과(jump scare)를 구현하기도 했다. 최근 카카오페이지에서는 채팅창, 위키 문서, 게시물 형식, 양피지 질감 표현 등 다양한 멀티모드 서사 전략이 실험되고 있다.

그러나 〈괴담출근〉은 이러한 선행적 시도들을 종합하면서도, 장르적 서사와 시청각 효과, 플랫폼 인터페이스를 능동적으로 결합하여 독자 경험을 심화시켰다는 점에서 주목할 필요가 있으며, 동시대 독자에게 압도적

6) 김경윤, 〈'데못죽' 작가 새 웹소설 '괴담출근', 카카오 밀리언페이지 올라〉, 『연합뉴스』, 2024.11.28., https://www.yna.co.kr/view/AKR20241128053700005. (검색일: 2025.8.10.)

www.kci.go.kr

인기를 얻으며 이후 연재되는 웹소설의 제작 양식에까지 영향을 미칠 가능성이 크다는 점에서, 본고의 주요 분석 텍스트로 삼았다.

2. 이론적 토대와 웹소설 비평 확장의 필요성

웹소설은 단지 '웹을 통해 연재되는 소설'이라는 기술적 정의를 넘어서, 디지털 매체 환경 속에서 생성되고 유통되며 소비되는 복합적인 매체적 산물이다. 다시 말해, 웹소설은 인쇄매체로서의 소설 형식과 구별되는 고유한 매체적 조건 속에서 탄생하고 작동한다. 이러한 특성은 단순히 서사 양식의 변화에 국한되지 않으며, 독서 행위, 작가-독자 관계, 서사의 구성 방식, 유통 구조 전반에 영향을 미친다. 이런 점에서 인쇄문학에서의 소설이 언어 중심적으로 구성된 단일모드적 텍스트였다면, 웹소설은 상대적으로 이미지, 아이콘, 사진 등 다양한 기호적 수단(semiotic channel)과 언어를 결합한 멀티모드적 텍스트이다.[7]

웹소설은 디지털 플랫폼 기반의 복합적 콘텐츠로 자리 잡으면서, 전통적인 문학 비평의 분석 틀로는 포착하기 어려운 새로운 특성을 다수 내포하게 되었다. 그러나 현재까지의 웹소설 비평은 대체로 인쇄문학의 연장선에서 이루어져 왔으며, 대부분 텍스트 내부의 서사 구조, 캐릭터 유형, 서사 장르의 반복 및 변형 등을 중심으로 전개되었다. 즉, 기존 비평은 웹소설을 '문자 텍스트'로서 분석하려는 경향이 강했으며, 웹소설이 지닌 매체적 조건과 멀티모드적 특성을 충분히 고려하지 않고 있었다.

이러한 한계는 웹소설의 독자 경험이 변화하고 있는 현재에 이르러 더

7) 한혜원·김유나, 앞의 글, 265쪽.

www.kci.go.kr

욱 분명히 드러난다. 앞서 살펴보았듯, 웹소설은 더 이상 문자만으로 구성된 단일 서사가 아니며, 플랫폼의 인터페이스, 이미지, 시각 효과, 연재 주기, 댓글 문화 등 다양한 외적 요소들과 결합하여 '감각적-서사적 복합 텍스트'를 형성하고 있다. 이로 인해 독자의 읽기 방식 또한 전통적인 선형 독서에서 벗어나, 시각적 리듬, 순간적 자극, 스크롤 속도 등에 영향을 받는 몰입형 감각 독서로 변화하고 있다.

그럼에도 불구하고 기존 비평은 이러한 변화를 분석하는 데 있어 충분한 언어와 개념 장치를 갖추고 있지 않다. 예컨대 클리프행어나 플롯 전개를 분석하더라도, 그것이 멀티모드 연출과 어떻게 결합되어 독자의 정서적 반응을 유도하는지를 해명할 수 있는 비평적 틀이 부족하다. 이는 단지 분석의 도식화만이 아니라, 독자 경험의 실제 구조를 포착하지 못하는 이론적 공백으로 이어진다.

더욱이 웹소설은 댓글, 추천, 순위 시스템 등 플랫폼 상의 사회적 소통 구조와도 밀접하게 연결되어 있다. 이러한 소통 구조는 서사 수용에 실시간으로 개입하며, 작품의 내용, 문체, 전개 방식에 작가가 빠르게 반응하게 만들기도 한다. 이는 작가-텍스트-독자 간의 고전적인 삼각구도를 무력화시키며, 집단적 감정, 반응성, 알고리즘의 작동 등을 고려한 새로운 독서 환경을 형성한다. 다시 말해, 웹소설은 단지 하나의 '텍스트'가 아니라, 플랫폼적·사회적·감각적 조건 위에서 구성되는 '서사 경험 시스템'이라고 할 수 있다.

이와 같은 조건을 고려할 때, 웹소설 비평은 기존의 서사 중심 분석, 장르 도식 분석, 텍스트 내재적 분석을 넘어, 플랫폼 환경, 멀티모드 연출, 감각 리듬, 독자 반응의 실시간성 등을 포괄하는 복합적 비평 모델로의 전환이 요구된다. 이는 단순히 새로운 분석 항목을 추가하는 차원이 아니라, 텍스트를 둘러싼 매체 환경 전체를 비평의 대상 안으로 통합해야 한다는 이

www.kci.go.kr

론적 재구성의 과제이기도 하다.

따라서 본 논문은 웹소설을 하나의 멀티모드적 감각 서사로 간주하고, 이를 분석할 수 있는 비평의 방향과 가능성을 제시하고자 한다. 이는 웹소설이 자리 잡고 있는 현재의 디지털 매체 환경에 대응하는 새로운 비평 언어를 모색하는 과정이며, 궁극적으로는 디지털 서사의 특성을 온전히 반영할 수 있는 서사 비평의 갱신을 목표로 한다.

웹소설의 매체성은 디지털 환경과의 상호작용을 통해 구성되는 유연한 구조로 이해할 수 있다. 기존의 인쇄 소설이 단일 텍스트 중심의 폐쇄적 구조를 갖고 있었다면, 웹소설은 플랫폼의 특성, 시청각 자원의 활용, 독자들의 반응, 연재 방식 등 다양한 외적 요소들이 텍스트 내부와 끊임없이 상호작용하며 형성되는 개방적 텍스트라고 할 수 있다. 따라서 웹소설 비평은 텍스트 내부의 서사 구조나 주제 분석에만 머물러서는 안 되며, 웹소설이 어떠한 매체 환경과 기술적 조건 아래에서 생산·유통·소비되는지에 대한 이해가 필수적이다. 즉, 웹소설 비평은 서사 비평에서 매체 비평으로, 나아가 플랫폼 환경에 대한 문화기술적(cultural-technological) 접근으로 확장될 필요가 있다.

군터 크레스(Gunther Kress)와 테오 반 리우벤(Theo van Leeuwen)을 중심으로 한 멀티모달 담화 분석(multimodal discourse analysis)은 의미가 더 이상 문자에만 국한되지 않고 다양한 기호 자원의 복합적 결합으로 구성된다고 본다. 이 이론은 문자 중심의 분석 틀로 설명할 수 없는 현대의 디지털 콘텐츠, 특히 웹 기반 콘텐츠의 복합적 의미 구성을 해석하는 데 매우 적합하다.

웹소설은 바로 이러한 멀티모드적 구성의 대표적 사례이다. 최근 웹소설은 단순히 문자만으로 구성된 서사가 아니라 삽화, 캐릭터 일러스트, 애니메이션 효과, 배경음, 독자 인터페이스 등 여러 모드가 결합한 복합적 텍

www.kci.go.kr

스트로 나타난다. 이처럼 다양한 기호 자원이 상호작용 하면서 독자는 더 이상 텍스트를 단순히 읽기만 하는 것이 아니라, 서사를 감각적으로 경험하고 이에 능동적으로 반응하게 된다. 〈카카오페이지〉와 같은 플랫폼은 특히 공포 장면의 애니메이션 효과나 클라이맥스의 삽화, 효과음 등을 적극적으로 사용하여 독자의 몰입감을 극대화한다. 이는 독서를 수동적 정보 수용 행위에서 인터랙티브하고 감각적이며 감정적인 경험으로 전환시키는 사례라 할 수 있다.

웹소설의 멀티모드성은 기존의 비평 언어를 재검토하도록 요구한다. 예를 들어, 서사의 긴장이나 플롯을 분석할 때 문자만으로는 그 효과를 충분히 설명할 수 없다. 동일한 텍스트라도 어떤 이미지가 함께 제공되는지, 어느 시점에 애니메이션이 삽입되는지, 스크롤 속도나 인터페이스 배치가 어떤 리듬을 만들어 내는지에 따라 서사의 분위기와 독자의 해석이 현저히 달라질 수 있기 때문이다. 따라서 웹소설 비평은 텍스트 분석에만 국한되지 않고, 텍스트와 시각, 감각, 기술적 요소, 플랫폼 환경이 결합된 총체적 서사 경험으로서 이를 접근하는 새로운 비평적 언어와 틀을 적극적으로 개발할 필요가 있다. 이는 웹소설 비평이 인쇄문학 비평의 관습에서 벗어나 디지털 환경에 적합한 형태로 발전할 수 있는 중요한 방향성을 제시한다.

웹소설의 멀티모드성은 단순한 시각적 보조 요소를 넘어 서사적 의미 구성의 핵심 축으로 기능한다. 멀티모드 텍스트란 단일한 기호 체계가 아니라, 복수의 모드(mode)들이 상호작용하면서 서사를 구성하는 텍스트로, 이는 독자의 경험을 단순한 '읽기'에서 보다 풍부한 '감각적 해석'의 차원으로 확장시킨다.[8] 이 과정에서 특정 모드가 다른 모드보다 우위에 있

8) A. Gibbons, *Multimodality, Cognition, and Experimental Literature*, Routledge, 2012, p.2.

www.kci.go.kr

는 것이 아니라, 내러티브의 내용뿐 아니라 글꼴, 조판, 그래픽 디자인, 이미지 등 모든 요소가 서사의 형성에 기여하게 된다.[9] 이와 같은 멀티모드 문학은 언어적 요소와 비언어적 요소(시각적 구성, 이미지 등)의 상호의존적 관계를 통해 서사를 전개하며, 독자의 해석 역시 그러한 관계를 바탕으로 이루어진다.[10] 특히 멀티모드 서사는 여러 기호 체계를 통해 독자에게 해석적 도전을 제공함으로써 독자의 인지적 몰입을 효과적으로 유도한다.[11]

이때 모드란 의미 생성을 위해 사회문화적으로 형성된 자원의 집합으로, 각 모드는 고유한 실현 가능성(affordance)을 지닌다.[12] 크레스와 반 리우벤은 모드를 "요소와 그 배열 가능성을 통해 의미를 구성하는 수단"[13]으로 정의하는데, 이는 단순한 기술적 형식이 아니라 사회문화적으로 형성된 의미 자원임을 뜻한다. 다시 말해, 모드는 단순한 기술적 형식이 아니라 사회문화적으로 구성된 의미 자원이며, 인간 사회는 본질적으로 다양한 표현 모드를 활용하며, 각 모드는 고유한 의미 생성 가능성과 표현의 잠재력을 지니고 있다. 이러한 잠재력은 특정 사회적 맥락 속에서 사회적으로 부여된 가치와 결합하여 기능한다.[14] 또한 모드는 시각적 커뮤니케이션에서 매체의 물질적 조건과 제작 과정은 단순히 완성된 의미를 전달하는 수단이 아니라, 의미 생성의 필수적이고 적극적인 구성 요소로 작동한다.[15]

---

9) 위의 책, p.2.
10) 위의 책, p.3.
11) 위의 책, p.6.
12) C. Jewitt et. al., *Introducing multimodality*, New York: Routledge, 2016, p.9.
13) G. Kress & T. van Leeuwen, *Reading images : the grammar of visual design,* London & New York: Routledge, 2006, p.21.
14) 위의 책, p.11.
15) 위의 책, p.181.

www.kci.go.kr

웹소설에서 활용되는 삽화, 여백, 화면 구성 등도 모두 이와 같은 맥락에서 이해할 수 있다. 디지털 기술은 이전에는 전파하기 어렵거나 불가능했던 다양한 의미 생성 수단들을 결합할 수 있게 함으로써, 멀티모달한 의미 생산의 가능성을 더욱 확장시켰으며, 이는 기존의 단일 모드 중심의 문학 비평을 넘어설 필요성을 시사한다.[16]

또한 멀티모드성은 전통적으로 의미 생성에 집중했던 학문들 간의 엄격한 분업 구조를 문제 삼는다. 우리가 설명하고자 하는 현실에서는 서로 다른 의미 생성 방식이 분리되어 나타나는 것이 아니라, 글과 이미지, 말과 몸짓처럼 거의 항상 결합된 형태로 나타나기 때문이다.[17] 케리 주잇(Carey Jewitt), 제프 베제머(Jeff Bezemer), 케이 오할로런(Kay O'Halloran)은 멀티모드성의 핵심 전제를 다음의 세 가지로 정리하였다.

① 의미는 서로 다른 기호적 자원들을 통해 구성되며, 각 자원은 고유한 가능성과 한계를 지닌다.
② 의미 생성은 이러한 멀티모달 자원들이 결합된 전체를 생산하는 과정이다.
③ 의미를 연구하고자 할 때는 이를 구성하는 모든 기호 자원들에 주목해야 한다.[18]

이런 점에서 멀티모드성이란 텍스트가 의미를 생성할 때 문자와 같은 단일 기호 체계에만 의존하지 않고, 이미지, 소리, 공간 배치, 제스처, 색채 등 다양한 모드를 복합적으로 활용하는 현상을 가리킨다. 이 개념은 본래 교육학, 커뮤니케이션학, 시각문화 연구 등에서 발전하였으며, 디지털 환경의 확대와 함께 디지털 텍스트 분석에서 필수적인 이론적 틀로 자리 잡

16) C. Jewitt et. al., 앞의 책, p.3.
17) 위의 책, p.2.
18) 위의 책, p.3.

www.kci.go.kr

았다.

이러한 이론적 틀은 플랫폼 환경에서 멀티모드 연출이 독자 경험에 미치는 영향을 분석하는 데 적합하다. 특히 〈카카오페이지〉 연재작 〈괴담출근〉은 장르 서사와 시청각 효과, 플랫폼 인터페이스가 결합해 감각적 몰입을 극대화한 사례다. 예를 들어 〈괴담출근〉에서는 어두운 색채의 텍스트와 지연된 페이지 넘김 후 삽입되는 특수효과의 텍스트가 노출되도록 함으로써 공포감을 극대화시킨다. 또한 '붙여쓰기'와 이탤릭체, 취소선을 활용하여 주인공의 심리 상태와 정신 상태를 표현하기도 한다.

본고는 〈괴담출근〉을 중심으로 현재 웹소설에서 '매체성'을 어떻게 활용하는지 살펴보고, 이를 바탕으로 웹소설 비평에서 멀티모드성의 중요성에 대해 논의하도록 하겠다.

3. 〈괴담에 떨어져도 출근을 해야 하는구나〉의 멀티모드성 분석

웹소설에서 멀티모드성은 〈괴담출근〉이 최초의 사례라기보다는, 이미 여러 장르 작품에서 다양한 형태로 시도되어 왔다. 이 장에서는 〈괴담출근〉에서 멀티모드성이 어떠한 방식으로 서사 기능과 맞물리는지를 집중적으로 살펴보고자 한다.

〈괴담출근〉은 전형적인 '책빙의물'의 틀을 따르지만, 인물의 전이(轉移) 대상이 종이책이 아니라 위키피디아 형식의 인터넷 괴담집 '어둠탐사기록'이라는 점에서 차별성을 지닌다. 주요 태그는 책빙의물, 착각계, 오피스물, 공포물이며, 〈카카오페이지〉가 제공하는 공식 키워드는 #회사원, #고인물, #착각, #미스테리이다.

www.kci.go.kr

이야기는 주인공 김솔음이 어느 날 갑자기 괴담 속 가상의 회사 '백일몽 주식회사'의 신입사원 오리엔테이션 현장에서 정신을 차리면서 시작된다. 괴담 작성은 좋아하지만 겁이 많은 김솔음은 강제로 유사 'SCP 재단'[19] 성격의 백일몽 주식회사에 입사하게 되고, '소원 물약'을 얻기 위해 각종 괴담 사건을 해결해야 하는 처지에 놓인다. 서사는 그가 동료를 만나고 사건을 해결하는 과정에서 점차 '괴담에 오염'되어 가는 변화를 중심으로 전개된다.

본고에서 이 작품을 주목한 이유는 단순한 문자 서사에 그치지 않고 플랫폼이 제공하는 다양한 멀티모드 장치를 적극 활용한다는 점이다. 회차 내 특정 시점에 글자색 변화, 밑줄, 이탤릭체, 띄어쓰기 조절 등의 서식 변형을 삽입하거나, 공포 장면에서는 명암 대비가 강한 일러스트, 유머 장면에서는 단순화된 표정 그림을 배치하여 시각적 감각을 자극한다. 또한, 페이지 넘김 지연 후 충격 이미지를 삽입하는 점프 스케어 효과를 사용하여 독자에게 놀람과 몰입을 유도한다. 이러한 장치는 이 작품이 장르적으로 미스터리와 공포를 다루고 있다는 점에서 단순히 서사 이외의 시각적 효과를 넘어, 서사 전개에 큰 영향을 미친다.

본고는 〈괴담출근〉의 멀티모드성을 다음 4 가지 범주로 나누어 분석하고자 한다.

---

19) SCP 재단은 각종 초자연적인 존재를 확보 및 격리, 관리 감독하는 범세계적 비밀재단으로, 재단의 임무는 '비정상적·초자연적·이해 불가능한 존재, 물체, 현상을 확보(Secure)·격리(Contain)·보호(Protect)'하는 것이며, 여기서 세 단어의 머리글자를 따 SCP라는 이름이 붙었다. 실제로 SCP재단은 2008년 위키닷엔진을 기반으로 제작된 창작 위키 사이트를 의미하는데, 이런 점에서 소설 속 '어둠탐사기록'의 모티브가 SCP 재단임을 알 수 있다. 본문에서 '유사 SCP 재단'이라는 표현은 백일몽 주식회사가 바로 이런 기밀 조직+괴이한 존재 관리한다는 점에서 차용한 것이며, '어둠탐사기록'에는 백일몽주식회사 외에 초자연재난관리국, 무명찬란교 등의 거대 세력이 따로 존재한다.

www.kci.go.kr

〈표 1〉 웹소설의 멀티모드성 비평의 4가지 범주

범주	주요 요소
텍스트 서식 변형	글자색 변화, 밑줄, 이탤릭체, 띄어쓰기 및 자간 조절
시각 자료	삽화, 캐릭터 일러스트, 상징 이미지
페이지 전환 효과	점프 스케어, 페이지 넘김 지연, 전환 타이밍 조절
모드 결합의 서사 기능	서식·시각 자료·전환 효과의 결합

이 네 가지 범주는 서로 독립적으로 작동하지 않고, 회차 구성안에서 복합적으로 결합하여 독자 경험을 형성한다. 따라서 본 장의 분석은 각 범주별 구체 사례를 확인하고, 그것이 서사의 진행, 장르적 긴장 조율, 독자 몰입도 향상에 어떠한 기여를 하는지 살펴보겠다.

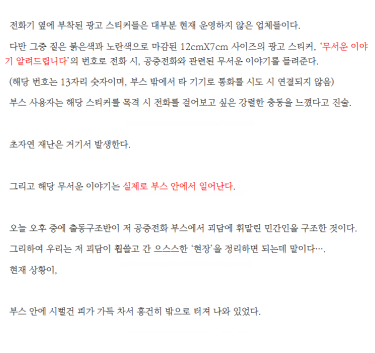
3-1. 텍스트 서식 변형

〈괴담출근〉에서 글자색 변화는 서사의 분위기와 정보를 직관적으로 전달하는 중요한 장치로 작동한다. 특히, 특정 색상은 장면의 성격을 시각적으로 코딩(coding)하여 독자가 즉각적으로 의미를 해석할 수 있도록 돕는다.

붉은색 글자는 주로 괴담 속 유의점이나 핵심 기믹을 독자에게 경고하는 용도로 사용된다. 예컨대 〈그림 1〉과 같이 "실제로 부스 안에서 일어난다"와 같은 경고 문구가 붉은색으로 표기되면, 이는 단순한 서사적 설명이 아니라 시각적 경보로 작용해 독자의 긴장을 고조시킨다. 반면, 회색 글자는 회상 장면의 대화를 표현하는 데 활용되어, 현재 시점과 과거 시점을 명확하게 구분 짓는다. 이를 통해 독자는 시각적 단서를 바탕으로 시점 전환

www.kci.go.kr

을 즉각적으로 인지할 수 있다. 이외에도 글자색은 캐릭터의 개성을 부각하거나 장면 분위기를 전환하는 데 쓰인다. 특정 캐릭터의 대사를 고유한 색상으로 표시하면, 독자는 발화자의 성격이나 역할을 색채를 통해 빠르게 연상하게 된다.


전화기 옆에 부착된 광고 스티커들은 대부분 현재 운영하지 않은 업체들이다.

다만 그중 짙은 붉은색과 노란색으로 마감된 12cmX7cm 사이즈의 광고 스티커, '무서운 이야기 알려드립니다'의 번호로 전화 시, 공중전화와 관련된 무서운 이야기를 들려준다.

(해당 번호는 13자리 숫자이며, 부스 밖에서 타 기기로 통화를 시도 시 연결되지 않음)

부스 사용자는 해당 스티커를 목격 시 전화를 걸어보고 싶은 강렬한 충동을 느꼈다고 진술.

초자연 재난은 거기서 발생한다.

그리고 해당 무서운 이야기는 실제로 부스 안에서 일어난다.

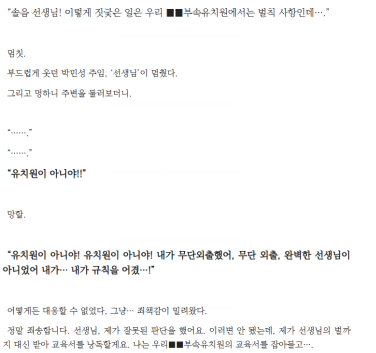
오늘 오후 중에 출동구조반이 저 공중전화 부스에서 괴담에 휘말린 민간인을 구조한 것이다.

그리하여 우리는 저 괴담이 휩쓸고 간 으스스한 '현장'을 정리하면 되는데 말이다….

현재 상황이,

부스 안에 시뻘건 피가 가득 차서 흥건히 밖으로 퍼져 나와 있었다.

〈그림 1〉 붉은 색으로 괴담 속 유의점을 표시하는 연출 (152화)


"솔음 선생님! 이렇게 짓궂은 일은 우리 ■■부속유치원에서는 벌칙 사항인데…."

멈칫.

부드럽게 웃던 박민성 주임, '선생님'이 멈췄다.

그리고 명하니 주변을 둘러보더니.

"……."

"……."

"유치원이 아니야!"

망할.

"유치원이 아니야! 유치원이 아니야! 내가 무단외출했어, 무단 외출, 완벽한 선생님이 아니었어 내가… 내가 규칙을 어겼…!"

어떻게든 대응할 수 없었다. 그냥… 죄책감이 밀려왔다.

정말 죄송합니다. 선생님, 제가 잘못된 판단을 했어요. 이러면 안 됐는데, 제가 선생님의 벌까지 대신 받아 교육서를 낭독할게요. 나는 우리■■부속유치원의 교육서를 잡아들고….

〈그림 2〉 글자를 진하게 표현하여 인물이 오염되었음을 연출(66화)

또한, 글자색 변화와 함께 폰트와 글자 크기 혹은 진하게의 변형이 병행되기도 한다. 이는 괴담의 주인이 광기나 위험성을 드러내는 순간, 혹은 인간이 점차 괴담의 주민으로 변해가는 과정을 직관적으로 시각화하는 장치로 기능한다. 예를 들어, 서서히 커지는 글자 크기는 감정의 폭발을, 비정상적으로 왜곡된 폰트는 인간성이 훼손되는 과정을 상징적으로 표현한다. 이처럼 글자색과 서식 변형은 단순한 시각적 장식이 아니라, 독자가 서사 전개와 감정선을 한층 몰입감 있게 따라가도록 돕는 멀티모드적 장치다.

〈괴담출근〉에서 취소선(strikethrough)과 이탤릭체(italic)는 인물의 심리와 정신 상태를 시각적으로 드러내는 동시에, 독자에게 불안정하고

www.kci.go.kr

섬뜩한 독서 경험을 제공하는 서식 장치로 활용된다.

취소선은 주로 인물이 순간적으로 떠올렸거나 무심코 뱉은 말이지만, 스스로 의식하지 못하거나 곧바로 억눌러 버린 생각을 표현하는 데 쓰인다. 예컨대, 210화에서는 다음과 같은 방송이 나온다.

> *「꿈과 열정이 가득한 특수캐체 직원님! 백일몽 주식회사 보안관리팀에 어서오세요!」*

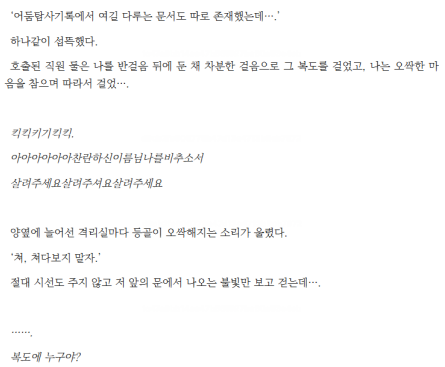
여기서 '특수개체'라는 표현은 괴담에 오염되어 회사의 통제를 받게 된 주인공의 상태를 드러내는 정보이지만, 해당 단어에 취소선을 적용함으로써 주인공이 자신의 처지를 인식하지 못하고 있음을 보여준다. 같은 화에서 신입사원이 주인공에게 "괜찮으시다면, 잠시만 방문드려도…."라고 묻는 장면 역시 취소선으로 처리되는데, 이는 주인공이 더 이상 인간의 언어를 온전히 인식하지 못하는 상태임을 시각적으로 전달한다. 또한 "나는 여기서 도망가고 싶…"처럼 말이 끊긴 뒤 취소선으로 지운 경우, 독자는 해당 인물이 느끼는 불안과 그것을 억누르려는 심리를 즉각적으로 파악할 수 있다. 이처럼 취소선은 단순한 대사 편집 기법을 넘어, 캐릭터의 내면 갈등과 억압된 감정을 시각적으로 드러내는 효과적인 멀티모드 장치로 기능한다.

반면, 이탤릭체는 괴담 세계의 영향력 아래에서 발화되거나 인식되는 키워드·대사를 표시하는 데 활용된다. 기울어진 글자는 일상 언어와 구별되며, 독자에게 '이것은 정상적인 말이 아니다'라는 불편한 신호를 전달한다. 이러한 표기는 마치 텍스트에 미세하게 '이물감'을 삽입하는 효과를 주어, 독자가 서사를 읽는 과정에서 부자유스러운 감각을 경험하게 만든다. 이는 '의미심장한' 대사와 서술에 사용되는 것 또한 이러한 이유 때문이다.

www.kci.go.kr

결과적으로, 취소선과 이탤릭체는 서사 내용과 독서 경험 모두에 작용하는 이중적 장치다. 이들은 주인공이 점차 괴담에 오염되어 가는 과정을 시각적으로 부각시키는 동시에, 독자의 '읽기' 행위를 의도적으로 방해함으로써 작품의 공포와 불안감을 한층 고조시킨다.

이는 띄어 쓰기와 자간 조절 또한 마찬가지다. 의도적으로 붙여쓰거나 자간을 좁히는 경우는 주로 '광기'를 표현하는데 활용된다. 의도적으로 단어와 단어를 붙여쓰거나, 자간을 비정상적으로 좁혀 배치하는 경우는 인물의 내면이 극도로 긴장되거나, 이성이 흔들리는 상태를 드러낸다. 예컨대 〈그림 3〉의 *"살려주세요살려주셔요살려주세요"*와 같이 단어 간 간격을 없앤 표기는 절박하고 강박적인 심리를 직관적으로 전달한다. 이러한 방식은 독자로 하여금 시선을 압박받게 하고, 단숨에 읽히도록 유도해 서사의 긴박감을 증폭시킨다.


'어둠탐사기록에서 여길 다루는 문서도 따로 존재했는데….'

하나같이 섬뜩했다.

호출된 직원 둘은 나를 반걸음 뒤에 둔 채 차분한 걸음으로 그 복도를 걸었고, 나는 오싹한 마음을 참으며 따라서 걸었….

킥킥키기킥킥,

아아아아아찬란하신이름님나쁘비추소서

살려주세요살려주셔요살려주세요

양옆에 늘어선 격리실마다 등골이 오싹해지는 소리가 울렸다.

'쳐, 쳐다보지 말자.'

절대 시선도 주지 않고 저 앞의 문에서 나오는 불빛만 보고 걷는데….

…….

복도에 누구야?

〈그림 3〉 띄어쓰기와 자간조절을 활용하여 광기를 표현(66화)

반대로, 자간을 과도하게 좁혀 글자들이 서로 달라붙은 듯한 시각 효과를 주는 경우, 이는 인물의 사고가 비틀리거나 현실 감각이 왜곡되는 상태

www.kci.go.kr

를 반영한다. 이러한 서식 변형은 단순한 문장 기법을 넘어, 텍스트를 시각적으로 '불안정하게' 만들어 독자에게 심리적 불편함을 전달한다. 결국 띄어쓰기와 자간 조절은 글자의 의미 그 자체보다, 그것이 어떻게 배치되느냐를 통해 서사적 감정을 전달하는 멀티모드적 장치로 기능한다. 이는 독자가 단순히 문장을 해석하는 수준을 넘어, 글자의 '형태'를 통해 감정을 직접 체험하게 만든다는 점에서 시각과 언어의 경계를 넘나드는 효과를 지닌다.

이러한 띄어쓰기와 자간 조절을 비롯한 서식 변형은 플랫폼 인터페이스와 결합할 때 그 효과가 한층 강화된다. 〈카카오페이지〉의 세로 스크롤 환경에서는 글자색 변화나 띄어쓰기 조절이 화면 단위로 독자의 감정 리듬을 조정한다. 예를 들어, 화면 하단에 밑줄 친 단서 문장을 배치하면 다음 장면으로의 스크롤을 강하게 유도하고, 반대로 긴 여백 뒤에 붉은색 글자를 제시하면 강한 시각적 충격과 놀람을 유발한다.

또한 우측 정렬을 활용하여 주인공이 메모하는 장면을 시각적으로 재현하거나, 위키피디아 형식의 단락 구성을 도입해 독자로 하여금 주인공이 스마트폰 화면을 통해 정보를 읽는 경험을 그대로 공유하도록 만든다. 이처럼 서식 변형과 플랫폼 환경의 결합은 단순한 시각적 장치의 차원을 넘어, 독자에게 서사 속 매체 환경을 직접 체험하게 하는 몰입 효과를 창출한다.

3-2. 시각 자료의 활용

〈괴담출근〉에서 표지와 일러스트 삽화는 서사 전개에 직접적인 영향을 미치는 경우가 드물다. 이는 웹소설 제작 구조와 관련이 깊다. 대부분의 웹소설은 본문 연재가 먼저 진행된 뒤, 일정 시점 이후에 표지나 삽화가 제

www.kci.go.kr

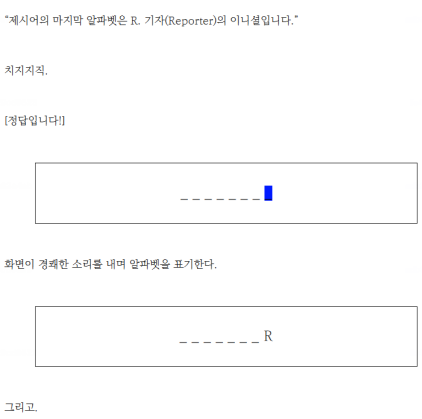
작·공개되는 경우가 많다. 따라서 일러스트를 제작할 당시에는 이미 해당 회차의 서사가 상당 부분 전개되어 있어, 삽화를 그 시점의 서사 흐름에 정밀하게 맞추기는 어렵다. 이러한 제작 환경 때문에 표지와 삽화는 특정 장면의 재현보다는 등장인물의 외형적 특징과 매력을 시각적으로 전달하는 데 주력한다. 예를 들어, 주인공의 헤어스타일·복장·소품과 같은 시각적 요소는 인물의 성격과 장르적 분위기를 즉각적으로 드러내며, 독자가 작품에 쉽게 진입할 수 있도록 돕는다.

물론, 표지와 일러스트가 서사의 구체적 전개를 결정짓는 요소는 아니지만, 일러스트 속에 반영된 캐릭터의 특징이나 상징물은 독자가 인물과 세계관을 이해하는 데 중요한 단서로 작용한다. 또한 시각적 매력은 플랫폼 메인 화면이나 추천 영역에서 작품의 주목도를 높이고, 신규 독자의 유입을 유도하는 마케팅 효과를 발휘한다. 즉, 〈괴담출근〉에서의 표지와 삽화는 서사와 병렬적으로 존재하는 보조적 요소이면서도, 독자의 이해와 관심을 증폭시키는 중요한 시각 자원으로 기능한다.

소설 속 시각 자료는 주로 현장감과 긴장감을 높이거나 분위기를 환기하는 장치로 기능한다. 예를 들어, 〈그림 4〉는 '■■부속 유치원' 에피소드의 한 장면으로, 작품 속에서 '헝그리 행맨'을 시각적으로 제시하고 있다.

'■■부속 유치원' 괴담에서 주인공과 동료들은 신규 교사로 부임한 설정 속에 갇혀, 유치원 측의 '품평'을 받고 이어서 '벌칙'을 수행해야 하는 상황에 놓인다. 이때 등장하는 '헝그리 행맨'은 일종의 잔혹한 놀이로, 괴담 속 인물 중 한 명이 '행맨'(희생자) 역할을 맡게 된다. 다른 인물들이 행맨의 이름이나 신상에 해당하는 알파벳을 하나씩 맞출 때마다, 그 정보가 폭로되며, 모든 글자가 맞춰지면 행맨은 결국 죽음을 맞이하게 된다.

www.kci.go.kr

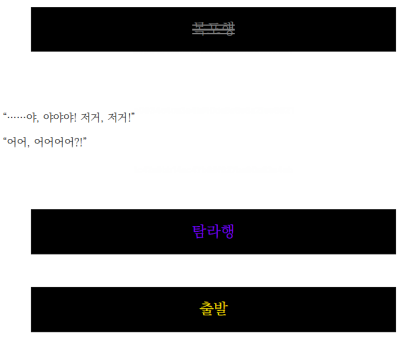


〈그림 4〉 게임 진행 사항을 시각적으로 보여주어 긴장감을 높이는 연출(62화)

〈그림 4〉에서 묘사되는 행맨 게임의 알파벳 완성 과정은 단순한 시각적 장식이 아니라, 독자의 긴장과 불안을 점진적으로 고조시키는 핵심 연출로 작용한다. 화면에 하나씩 채워져 가는 글자는 독자에게 불가피하게 다가오는 결말을 시각적으로 각인시키며, 서사의 공포감을 극대화한다.

'탐라행 고속열차' 에피소드는 〈그림 5〉와 같은 시각적 연출로 시작된다. 〈그림 5〉는 고속열차의 전광판을 형상화한 장면으로, 주인공 일행이 타고 있던 '목포행' 열차가 서서히 괴담 속 '탐라행'으로 변모하는 과정을 시각적으로 보여준다. 이 연출은 평범했던 공간이 낯설고 위협적인 장소로 전환되는 순간을 독자가 즉각적으로 인지하게 하며, 이후 전개될 사건에 대한 불안과 긴장감을 효과적으로 고조시킨다.

www.kci.go.kr



〈그림 5〉 고속 열차 전광판의 변화를 시각적으로 연출(111화)

이와 함께 작품은 고속열차의 상징적 디자인을 적극 활용한다. 예컨대, 실제 고속열차 전광판 안내처럼, 검은 바탕에 우(右)에서 좌(左애)로 움직이는 애니메이션을 통해 장면의 현장감을 극대화하고 서사의 극적 긴장감을 한층 끌어올린다. 이러한 전광판의 텍스트 변화는 단순한 배경 장식이 아니라, '시간의 흐름'과 '불가피한 전개'를 상징하는 장치로 작동한다. 도착역이 변하는 순간은 곧 사건의 방향이 돌이킬 수 없이 바뀌었음을 시각적으로 선언하며, 독자로 하여금 앞으로 닥칠 위험이 이미 예정되어 있다는 예감 속에서 서사를 따라가게 만든다.

이외에도 '우주 쇼핑몰'의 촌스러운 홈페이지를 시각적으로 보여주어 분위기를 환기하거나, 이모티콘을 활용하여 독자들의 긴장감을 완화시키는데에도 시각 자료를 활용한다. 그리고 시각 자료는 페이지 전환 효과와 함께 사용되는 경우가 많은데, 이는 다음 절에서 이야기해보겠다.

www.kci.go.kr

3-3. 페이지 전환 효과

〈카카오페이지〉는 독서 방식으로 '페이지(한 장씩 넘기기)'와 세로 스크롤두 가지 기능을 제공한다. 〈괴담출근〉은 이러한 페이지 전환 방식을 단순한 인터페이스 기능이 아니라 서사적 장치로 적극 활용한다.

우선 '페이지' 모드에서는 장면을 의도적으로 짧게 분할하여, 독자가 다음 장면으로 넘어가기 전 호기심과 긴장을 축적하도록 설계한다. 반대로 세로 스크롤 모드에서는 특정 장면에서 스크롤 진행을 의도적으로 막아 독자가 화면을 내려볼 수 없게 만든다. 이 순간 독자는 잠시 멈춰 서사의 긴장을 고스란히 체감하며, 다음 전환에서 갑작스럽게 제시되는 이미지나 문장에 더욱 강하게 반응하게 된다. 이러한 장치의 대표적인 예가 '점프 스케어(Jump Scare)' 효과다.

〈그림 6〉 한 페이지를 단 두글자에 집중시켜 점프 스케어 효과를 노린 연출(124화)

〈그림 7〉 알 수 없는 깨진 문자로 점프 스케어 효과를 노린 연출(72화)

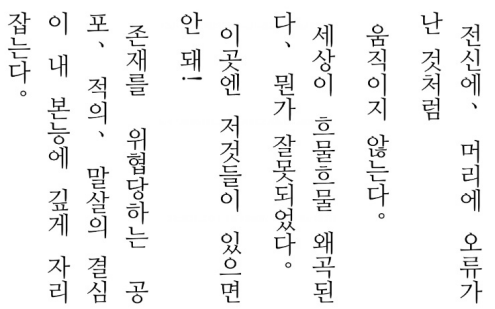
화면이 전환되는 순간, 〈그림 6〉과 같이 한 페이지에 단 두 글자만 노출되도록 하여 점프 스케어 효과를 유도하거나, 〈그림 7〉과 같이 알 수 없는

www.kci.go.kr

깨진 문자로 화면을 가득 채워 독자에게 시각적 충격을 준다. 이때 깨진 문자는 단순한 시각 효과를 넘어, 주인공이 보던 스마트폰 파일이 망가졌음을 서사적으로 암시한다. 또한, 명암 대비가 강한 이미지나 불규칙한 타이포그래피를 돌출시켜 독자에게 공포 영화 속 '어둠 속 존재의 돌출'과 같은 강렬한 놀람을 경험하게 한다.

이러한 점프 스케어 효과는 전환 직전과 직후의 극적인 묘사와 결합할 때 더욱 효과적이다. 예컨대, 78화에서는 다음과 같은 서술 뒤에 페이지를 분리하여 〈그림 8〉을 제시한다.

> 썩어가는 각종 교복 비슷한 것을 걸치고 있는 것들은 마치 세상에 잘못 구현된 오류처럼 보였다….
>
> 그리고 그것들이, 나를 쳐다보는 순간.
>
> "…!"
>
> 나는 멈췄다.



〈그림 8〉 주인공의 정신상태를 점프 스케어와 함께 연출(78화)

〈그림 8〉은 주인공의 시야 속에 갑작스러운 광기가 스쳐 가는 순간을 점

www.kci.go.kr

프 스케어 형식으로 표현한다. 이어지는 서술에서 *'깜빡'*이라는 단어가 제시되며, 주인공의 정신 상태가 일순간 붕괴되는 심리적 변화를 직접적으로 드러낸다.

> 속이 뒤집히듯 역류하는 순간.
>
> *깜빡.*

이처럼, 페이지 전환 효과와 점프 스케어 연출은 단순한 시각적 장치가 아니라, 독자의 감정 리듬을 정밀하게 조절하고 주인공의 내면 상태를 극적으로 부각하는 서사적 기능을 수행한다. 다시 말해, 페이지 전환과 점프 스케어는 시각적 모드(이미지, 타이포그래피)와 언어적 모드(문장, 대사)가 결합하여 독자의 심리적 반응을 극대화한다. 화면을 넘기는 행위 자체가 긴장의 고조나 해소와 직결되기 때문에, 독자는 단순히 문장을 '읽는' 것이 아니라, 시각·행동·감정이 동시에 작동하는 감각적 경험을 하게 된다. 즉, 글자색 변화·서식 변형·시각 자료·페이지 전환과 같은 개별적 모드들은 각각 독립적으로 기능하는 것이 아니라, 장면의 분위기와 인물의 심리를 입체적으로 드러내기 위해 결합된다. 이를 통해 작품은 '읽기'와 '보기', 그리고 '행동(스크롤·페이지 넘김)'이 결합된 멀티모드 서사 경험을 구축하며, 독자는 서사의 공포와 긴장을 시각적·신체적으로 동반 체험하게 된다.

3-4. 모드 결합의 서사 기능

웹소설 〈괴담출근〉에서 나타나는 멀티모드적 장치는 각각의 모드가 독립적으로 기능하는 데 그치지 않고, 서로 결합하며 서사의 긴장감, 몰입도,

www.kci.go.kr

감정선을 강화한다. 글자색 변화, 취소선·이탤릭체, 자간 조절과 띄어쓰기, 시각 자료, 페이지 전환 효과 등은 모두 특정 장면의 서사적 맥락에 맞추어 조합되며, 독자의 인지·정서·감각적 반응을 종합적으로 유도한다. 즉, 멀티모드 요소들은 단순히 병렬적으로 배열되는 것이 아니라, 특정한 서사적 순간에 맞물려 작동하며 독자에게 강렬한 체험을 제공한다. 특히 공포 강화, 사건 해결의 카타르시스, 반전 제시라는 세 가지 효과가 대표적이다.

먼저, 시각적 모드와 언어적 모드의 결합은 〈괴담출근〉에서 주인공 김솔음이 점차 괴담에 침식되어 가는 내적 변화를 가장 극적으로 드러내는 장치이다. 취소선, 붙여쓰기, 이탤릭체, 깨진 활자 이미지와 같은 서식 변형은 단순히 텍스트를 꾸미는 수준을 넘어, 인물이 '정상적 언어'에서 이탈하는 과정을 감각적으로 구현한다.

예컨대 김솔음의 사고 과정을 서술할 때, 취소선을 활용하여 그의 의식 속 억압과 자기검열을 동시에 시각화함으로써, 발화된 언어를 삭제하면서도 흔적을 남겨, 말과 생각이 완전히 사라지지 않고 잔존하는 모순적 상태를 표현한다. 독자는 이 흔적을 따라가며, 주인공이 이미 괴담 세계의 통제력에서 벗어나지 못하고 있음을 직관적으로 인식하게 된다.

또한 붙여쓰기와 자간 축소는 정상적 문장 리듬을 파괴함으로써, 광기에 잠식된 내면의 불안정성을 직접 체험하게 한다. 일정한 간격이 사라진 글자는 마치 호흡이 가빠지고 사고가 뒤엉키는 듯한 시각적 인상을 주며, 독자에게도 압박감과 불쾌감을 전달한다. 이탤릭체는 괴담 세계의 목소리나 오염된 언어를 구별하는 데 사용되는데, 기울어진 글자는 독자에게 '이것은 일상적 발화가 아니다'라는 불안을 끊임없이 환기시킨다.

나아가 깨진 활자나 왜곡된 폰트는 인간 언어가 더 이상 정상적으로 기능하지 않는 국면을 상징한다. 활자가 흐려지거나 조각난 형태로 제시될 때, 독자는 서사의 내용을 이해하기보다 문자 자체의 '파손된 형태'를 직면하게

www.kci.go.kr

된다. 이는 곧 서사 속에서 김솔음이 경험하는 정신적 파열과 동기화되어, 독자 역시 언어의 불완전성과 세계의 균열을 감각적으로 경험하게 된다.

이와 같이 취소선, 붙여쓰기, 이탤릭체, 깨진 활자 이미지는 개별적으로는 불안과 이질감을 야기하지만, 결합될 경우 주인공의 정신이 점차 오염되어 가는 과정을 강렬하게 시각화한다. 그 결과 독자는 단순히 서사를 이해하는 차원을 넘어, 주인공과 함께 '정신적 오염'을 직접 체험하는 공포적 독서 경험에 몰입하게 된다. 이러한 김솔음의 정신적 오염 과정을 드러내는 멀티모드성은 독자의 감각적 경험을 새롭게 할 뿐만 아니라, 독자에게 인물의 정신 오염에 대한 파라미터 제공하고, 서사의 내러티브를 강화하는 장치로 기능한다. 특히 이러한 장치들은 독자에게 '단서'로 작용하여, 단순히 불안과 공포를 체험하는 데 그치지 않고 주인공의 추리와 독자의 이해 과정을 동시에 견인한다.

〈괴담출근〉에서 멀티모드 장치는 단순히 불안과 공포를 고조시키는 효과에 머물지 않는다. 다양한 모드의 조합은 독자에게 사건 해결의 단서로 작용하며, 주인공의 추리 과정과 독자의 해석 과정을 긴밀하게 연결한다. 즉, 멀티모드성은 서사를 수동적으로 소비하는 차원을 넘어, 독자가 탐정과 같은 위치에서 사건을 추적하고 해답을 도출하는 능동적 독서 경험을 가능하게 한다.

구체적으로, 글자 색상 변화는 단순한 시각적 장식이 아니라 중요한 사건이나 기믹을 강조하는 기능을 갖는다. 붉은색으로 제시된 특정 문장은 독자에게 위험 신호로 작용할 뿐 아니라, 주인공이 놓쳐서는 안 될 핵심 단서임을 시각적으로 각인시킨다. 이때 독자는 글자를 '읽는 것'을 넘어 '해석하고 추적하는 행위'에 참여하게 된다. 또한 삽화의 배치나 페이지 전환 직후 나타나는 이미지들은 독자에게 사건의 배경 정보나 숨은 연결고리를 암시하며, 사건의 맥락을 스스로 구성할 수 있도록 돕는다.

www.kci.go.kr

예컨대 '탐라행 고속열차' 에피소드에서 전광판 애니메이션이 비정상적으로 깜박이며 뒤이어 제시되는 삽화는 단순한 분위기 연출이 아니라, 열차 안에 존재하는 괴담적 존재의 정체를 유추하게 만드는 단서로 기능한다. 독자는 시각적·언어적 모드가 결합해 제시하는 표식을 따라가며 주인공과 함께 사건의 수수께끼를 해명해 나간다.

이 과정에서 멀티모드성은 독자에게 강렬한 카타르시스를 제공한다. 긴장과 불안이 축적되는 동안 제시된 단서들이 사건 해결 순간에 하나의 그림으로 맞춰질 때, 독자는 단순히 결말을 '알게 되는 것'을 넘어 추리 과정의 참여자로서 해방감과 만족을 체험한다. 또한, 이러한 멀티모드성은 단순히 독자에게 새로운 감각적 경험을 제공하는 데 그치지 않고, 서사 진행을 예고하는 복선적 장치로 기능한다. 이는 멀티모드 효과가 사건 해결을 위한 단서를 제공하는 동시에, 독자의 해석 행위를 유도하는 적극적인 서사 전략으로 활용될 수 있음을 보여준다.

〈괴담출근〉의 멀티모드성은 또한 반전의 순간을 극적으로 증폭시키는 기능을 수행한다. 전통적인 활자 서사에서 반전은 주로 플롯의 비밀이 드러나거나 인물의 숨겨진 정체가 밝혀지는 방식으로 독자의 인지적 충격을 유발한다. 그러나 이 작품에서는 문자와 시각적 모드, 페이지 전환이 결합되어 반전을 감각적·체험적 사건으로 구현한다.

예컨대 평범한 대화 장면이 이어지다가, 특정 순간 대사가 돌연 취소선으로 처리되거나 글자색이 반전되면서 화면 배경이 공백으로 바뀌는 경우, 독자는 단순히 '이야기의 방향이 달라졌다'는 사실을 알게 되는 것을 넘어, 그 전환을 시각적 충격으로 경험하게 된다. 이러한 효과는 독자의 인지적 이해와 감각적 체험을 동시에 자극하며, 플롯의 반전이 일종의 '심리적 충격 장면'으로 각인되게 한다.

특히 주인공이 신뢰하던 동료가 사실은 괴담에 오염된 존재로 드러나는

www.kci.go.kr

장면은, 멀티모드 장치가 반전의 효과를 극대화하는 대표적 사례다. 해당 장면에서 대화가 이탤릭체와 취소선으로 뒤섞여 제시되고, 이어 화면 전환 직후 인물의 왜곡된 삽화가 삽입된다. 이는 단순히 인물 정체가 드러나는 수준을 넘어, 시청각적 반전 체험으로 전환되어 독자에게 심리적 불안과 배신감을 동시에 고조시킨다.

나아가 이러한 멀티모드적 반전은 독자에게 서사를 '다시 읽게' 하는 효과도 갖는다. 평범한 대사로 보였던 문장이 특정 색상이나 활자 변형을 통해 다른 의미를 암시하고 있었음을 깨닫는 순간, 독자는 자신이 경험한 서사를 재구성하게 된다. 즉, 멀티모드성은 단순히 플롯의 반전 장치를 강화하는 것에 그치지 않고, 독자의 해석 과정 전체를 뒤흔드는 메타적 반전 효과를 제공한다.

요컨대, 〈괴담출근〉의 멀티모드 장치들은 개별적으로는 특정 장면의 긴장이나 심리를 드러내지만, 결합될 경우 공포 강화, 추리와 카타르시스, 반전 제시라는 세 가지 효과를 종합적으로 산출한다. 이러한 효과들은 독자의 인지적 이해와 감각적 체험을 동시에 자극하며, 결과적으로 독자를 단순한 수용자가 아니라 체험적·참여적 주체로 전환시킨다. 이는 멀티모드 서사가 단순한 장식적 장치가 아니라 플랫폼 환경 속에서 새로운 독서 경험을 구성하는 핵심 메커니즘임을 보여준다.

4. 나가는 말

본 논문은 웹소설의 멀티모드성과 매체성을 비평의 중심 논제로 설정하고, 〈카카오페이지〉 연재작 〈괴담에 떨어져도 출근을 해야 하는구나〉를 사례로 삼아 구체적으로 분석하였다. 기존 웹소설 비평이 서사 구조, 캐릭

www.kci.go.kr

터 유형, 장르 변주 등 문자 텍스트 중심의 분석에 치우쳐 있었다면, 본 연구는 플랫폼 환경과 시각적·형식적 장치의 결합이 서사와 독자 경험에 미치는 영향을 적극적으로 고찰하였다.

〈괴담출근〉은 글자색 변화, 취소선·이탤릭체, 자간 조절과 띄어쓰기, 시각 자료, 페이지 전환 효과 등 다양한 모드를 결합하여 서사의 분위기와 인물의 심리를 입체적으로 구현한다는 점이 확인되었다. 이러한 모드들은 개별적으로 기능하는 데 그치지 않고, 서로 결합하여 장면의 긴장과 몰입을 증폭시키며, 독자의 독서 행위를 감각적·심리적 체험으로 확장시킨다.

특히, 〈카카오페이지〉라는 플랫폼의 세로 스크롤 및 페이지 넘김 기능은 이러한 멀티모드 장치의 효과를 극대화하는 기반으로 작용했다. 화면 분할, 의도적 여백, 시각 자료의 배치와 같은 전략은 독자가 화면을 넘기는 행위 자체를 서사적 경험으로 전환시켰다. 이는 전통적인 인쇄문학에서 볼 수 없었던 플랫폼-텍스트-독자의 삼각 결합 구조를 형성하며, 웹소설만의 독자적 비평 대상 영역을 마련한다.

〈괴담출근〉은 스토리텔링에 적극적으로 일러스트를 활용하고 있지 않지만, 웹소설계의 '괴담물'을 유행시킨 〈괴담 동아리〉는 한 화의 분량(231화의 180쪽) 또한 스토리텔링의 일환으로 활용하거나, 일러스트를 적극적으로 활용하는 것을 보여준다. 예컨대, 일러스트의 그려진 스마트폰에 웹소설 내용을 담음으로써, 실제 웹소설을 보는 독자의 스마트폰 뒤에 귀신이 있는 것처럼 연출을 하거나, 점프스퀘어 연출에 적극적으로 일러스트를 활용하는 등 다양한 시도를 하고 있다. 이외에도 〈미궁탐험 101〉, 〈31번째 말은 게임판을 뒤엎는다〉 등

이런 점에서 웹소설 비평은 더 이상 문자 중심의 서사 분석에 머물러서는 안 되며, 플랫폼 환경, 멀티모드 연출, 기술적·물질적 조건을 통합적으로 고려하는 복합적 분석 틀을 구축해야 한다. 이러한 접근은 독자가 '읽는'

www.kci.go.kr

행위와 '체험하는' 행위를 동시에 수행하는 디지털 서사 환경을 정확히 포착할 수 있도록 한다.

이와 같은 전망 속에서 본고는 〈괴담에 떨어져도 출근을 해야 하는구나〉를 주요 텍스트로 삼아 멀티모드성이 단순한 시각적 장식이 아니라 서사의 핵심 구성 요소로 기능하고 있음을 밝혔다. 이러한 분석은 웹소설 비평이 인쇄문학 비평의 관성에서 벗어나, 디지털 매체 환경에 적합한 새로운 언어와 방법론을 마련하는 데 기여할 것이다.

향후 연구에서는 개별 작품 분석을 넘어, 플랫폼별 멀티모드 구현 양상과 독자 반응 데이터를 결합한 비교 분석이 필요하다. 이를 통해 웹소설의 멀티모드성이 서사 장르, 독자층, 플랫폼 특성에 따라 어떻게 변주되는지, 그리고 이러한 변주가 장르 문법과 비평 담론에 어떤 변화를 야기하는지를 보다 체계적으로 규명할 수 있을 것이다.

www.kci.go.kr

참고문헌

1. 기본자료

백덕수, 『괴담에 떨어져도 출근을 해야 하는구나』, KW북스, 1화~238화.

2. 논문과 단행본

김경애, 「한국 웹소설 독자의 특성 연구」, 『한국산학기술학회논문지』 제22권 7호, 한국산학기술학회, 2021, 551-558쪽.

김준현, 「웹소설 소통의 매체성(mediality)과 독자의 위상 및 비평의 문제」, 『한국문학연구』 제70호, 동국대학교 한국문학연구소, 2022, 103-129쪽.

_____, 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」, 『현대소설연구』 제74집, 한국현대소설학회, 2019, 107-137쪽.

_____, 「웹소설의 댓글과 독자 주체성의 문제」, 『국제어문』 제91호, 국제어문학회, 2021, 357-379쪽.

박성준, 「한국 MZ세대의 웹소설 소비 연구」, 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문, 2024.

서인숙, 「인터넷 소설의 독자 댓글 연구」, 『상허학보』 제46권, 상허학회, 2016, 589-609쪽.

서희원, 「웹소설의 발생: 모바일 디바이스, 다독, 정신 분산으로서의 예술」, 『인문과학연구논총』 제44권 2호, 명지대학교 인문과학연구소, 2023, 65-93쪽.

조수연·오하영, 「웹소설 키워드를 통한 이용 독자 내적 욕구 및 특성 파악」, 『한국정보통신학회논문지』 제24권 2호, 한국정보통신학회, 2020, 158-165쪽.

한국출판문화산업진흥원, 『2024년 웹소설 산업 현황 실태조사』, 한국출판문화산업진흥원, 2025.

한혜원·김유나, 「한국 웹소설의 멀티모드성 연구」, 『대중서사연구』 제21권 1호, 대중서사학회, 2015, 263-293쪽.

Constantinou, O., “Multimodal discourse analysis: Media, modes and technologies”, *Journal of Sociolinguistics* Vol. 9, No. 4, 2005. pp.602-618.

www.kci.go.kr

Faigley, L., "Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication", *College Composition and Communication* Vol. 54, No. 2, National Council of Teachers of English, 2002. pp.318-320.

Gibbons, A., *Multimodality, Cognition, and Experimental Literature*, New York: Routledge, 2012.

Jewitt, C. et. al., *Introducing multimodality*, New York Routledge, 2016.

Kress, G., *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communicaion*, New York: Routledge, 2010.

Kress, G. & T. v. *Leeuwen, Reading images : the grammar of visual design*, London & New York: Routledge, 2006.

3. 기타자료

김경윤, 〈'데못죽' 작가 새 웹소설 '괴담출근', 카카오 밀리언페이지 올라〉, 『연합뉴스』, 2024.11.28., https://www.yna.co.kr/view/AKR20241128053700005. (검색일: 2025.8.10.)

www.kci.go.kr

Abstract

A New Horizon for Web Novel Criticism - Multimodality in *I Have to Go to Work Even If I Fall into a Scary Story*

Park, Sung-Jun(Hansung University)

This study sets mediality and multimodalityas key analytical categories in web novel criticism and examines these aspects through a case study of the KakaoPage serial *I Have to Go to Work Even If I Fall into a Scary Story.* Existing criticism of web novels has largely focused on text-centered analyses-such as narrative structures, character types, and genre variations-without sufficiently addressing the influence of platform environments and multimodal devices on narrative development and reader experience. To address this gap, this study comprehensively analyzes the material and technological conditions of digital platforms, visual and typographic variations, and page transition effects, aiming to identify the characteristics of web novels as sensory-narrative composite texts.

The findings reveal that the work integrates various modes&-such as color changes in typography, strikethroughs and italics, letter-spacing and word-spacing adjustments, visual illustrations, and page transition effects-to construct atmosphere, convey characters' psychological states, and heighten scene tension. Notably, the vertical scrolling and page-turning interface of KakaoPage maximizes these effects, transforming reading into a sensory and psychological experience. This creates a triangular relationship among platform, text, and reader, which is absent in traditional print literature.

This study argues that web novel criticism must move beyond text-centered narrative analysis toward a composite analytical framework that encompasses platform environments, multimodal presentation, and technological-material

www.kci.go.kr

conditions. Such an approach captures the intertwined processes of “reading” and “experiencing” in the digital narrative environment and can be further expanded through comparative research on multimodal implementations across different web novel genres and platforms.

(Keywords: Web novel, Multimodality, Mediality, Digital Narrative, KakaoPage, Critical Methodology)

논문투고일 : 2025년 8월 28일
논문심사일 : 2025년 10월 15일
수정완료일 : 2025년 10월 16일
게재확정일 : 2025년 10월 20일

www.kci.go.kr