creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

문학석사 학위논문

한중 웹소설 비교연구

- 서사의 게임화를 중심으로 -

2021년 8월

서울대학교 대학원

협동과정 비교문학전공

허 예

한중 웹소설 비교연구

- 서사의 게임화를 중심으로 -

지도 교수 이 정 훈

이 논문을 문학석사 학위논문으로 제출함

2021년 4월

서울대학교 대학원

협동과정 비교문학전공

허 예

허예의 문학석사 학위논문을 인준함

2021년 7월

위 원 장 _____ 서 영 채 _____

부위원장 _____ 이 정 훈 _____

위 원 _____ 김 진 공 _____

초 록

이 논문은 한중 웹소설에 공동적으로 존재하는 서사의 게임화를 비교함으로써 웹소설의 헤테로토피아적 속성을 밝히는 데 그 목적이 있다. 이 논문은 헤테로토피아에서의 권력과 지식의 연대 관계, 훈육 메커니즘의 작동 방식을 분석한 후 서사 게임화의 의미를 해석한다.

웹소설과 게임은 탄생부터 깊은 관계가 있다. 웹소설에 있어 게임화는 비게임 텍스트가 게임 디자인 요소를 흡수하는 것이 아니라 웹소설의 본질인 게임성이 시간에 따라 분명해지고 확산되어 가는 과정이다.

2장에서는 중국 웹소설 게임화를 연구했다. 텍스트의 밖에서 보면 웹소설(즉 인터넷문학)은 초기의 비영리적 글쓰기에서 점점 상업화, 산업화되어 갔다. 2003년 치뎬(起点)이 유료연재를 성공적으로 운영하면서 상업화가 시작되었다. 게임회사 출신의 성다(盛大)는 2004년에 '치뎬'을 인수했고 2008년에 '성다문학(盛大文学)'을 성립했으며 '전판권(全版权)' 전략을 추진하면서 장르소설의 상업적 가치와 게임 개작을 중요시했다. 2015년 '성다문학'과 '텐센트문학(腾讯文学)'은 '웨원(阅文)'으로 합병됐고 '웨원'은 범엔터테인먼트(泛娱乐) 전략을 실시했다. 따라서 웹소설은 IP 산업 사슬의 상류산업이 되고 게임, 애니메이션, 영화, 드라마 등 다른 콘텐츠에 이야기 원재료를 제공한다. 텍스트의 안에서 보면 웹소설의 게임성은 계속 분명해지고 확산되어 간다. 맹아기의 웹소설은 '현환(玄幻, 중국식 판타지)', '천월(穿越, 차원이동)', 'YY' 등 출판 장르소설의 특징을 흡수했고 인터넷 공간에서 게임적 글쓰기를 형성했다. 최초의 웹소설 『풍자물어(风姿物语)』는 바로 게임 팬픽션에서 발전해왔다. 장르 정립기에는 게임성을 집중적으로 나타낸 게임소설이 탄생했다. 장르 퓨전기에 들어서서 게임소설의 요소는 남성향과 여성향의 다양한 장르에 적용되며 게임화가 확산되었다. 현실 배경, 메타 차원이동, 그리고 반영웅을 특징으로 하는 반(反)장르기에는 게임 요소가 이러한 흥행 서사에 흡수되었다.

3장에서는 한국 웹소설의 게임화를 연구했다. 텍스트의 밖에서 보면 한국 웹소설은 만화(웹툰) 산업에서 큰 영향을 받았고 게임과도 연관이

있었다. 2008년 이전에 PC통신소설/인터넷소설(웹소설의 전신)은 만화와 같이 도서대여점을 통해 오프라인에서 유통되었다. 상업화 시기에는 유료연재가 시작되었고 조아라와 문피아는 점점 웹소설계의 '양대산맥'으로 성장했다. 하지만 이 지형은 네이버와 카카오의 진출에 따라 바뀌었다. 네이버는 네이버 웹툰의 운영 방식을 참고해서 네이버 웹소설 서비스를 시작했고, 이에 따라 '웹소설'이라는 용어가 보급되었다. 카카오페이지는 게임 판타지 『달빛조각사』가 흥행하면서 급속히 성장했다. 빅플랫폼 시기에 네이버와 카카오의 웹콘텐츠 플랫폼 중심의 운영 안에서 웹소설은 웹툰(만화), 게임과 같이 웹콘텐츠의 하나로 자리를 잡았다. 텍스트의 안에서 보면 게임화의 표현은 계속해서 진화하고 있다. 장르 정립기의 판타지, 신무협, 로맨스는 게임과 세계관을 공유했다. 장르 퓨전기의 차원이동은 서로 다른 세계관들을 연결하는 장치로 기능했고 그 내적 논리는 게임 로그인과 유사했다. 게임화 시기의 주류는 게임 판타지이고 현실과 병행하는 게임세계는 현실적 문제를 해결하는 대안적 공간으로 존재했다. 장르 진화기에 들어서서 이세계 모험의 배경은 게임화된 현실로 설정되었고 차원이동은 회귀, 빙의, 환생으로 변주했다. 게임은 현실의 비합리성을 확대한 공간이 되었다.

4장에서는 한중 웹소설을 비교하여 게임화의 의미를 해석했다. 웹소설의 헤테로토피아는 텍스트적 공간인 동시에 사회적 공간이다. 유토피아와 달리 헤테로토피아는 실재하는 공간이다. 또 현실과 달리 헤테로토피아는 타자화된 공간이고 그중 훈육 메커니즘은 다른 방식으로 작동된다. 웹소설은 '엘리트 문학관'과 다른 '사이다 문학관'이 형성되었는데 문학관은 일종의 지식이고 권력과 깊은 연관이 있다. 웹소설에서 '엘리트 문학관'의 영향은 약화되고, 정부의 훈육에 대해 회피하는 목적으로 순종할 수 있으며, 대자본의 직접적인 훈육에 대해 저항하기 힘들고, 소비사회의 표상으로 작동하는 자본 논리의 훈육은 피할 수가 없다. 인쇄문학 시대에 흩어졌던 다양한 작은 헤테로토피아들은 인터넷에서 웹소설의 헤테로토피아로 모인다. 서로 환원 불가능한 수많은 헤테로토피아들에 의해 형성된 웹소설은 이를 포괄하는 하나의 문학 비평 담론을 형성하기 어렵다. 하지만 대부분의 웹소설은 계몽이성의 밖에 있고 비이성에 말하는 공간을 제공하는 점에서 보면 공통점이 있다.

비이성적인 말하기의 내용이 변화하고 있고 이에 따라 게임화의 표현도 달라진다. 한국과 중국의 웹소설은 세부적인 내용에는 차이가 있지만 전체적인 맥락은 비슷하다. 1단계에는 환상성이 강한 웹소설이 게임과 세계관을 공유했고 2단계에는 게임 판타지가 흥행했으며 3단계에서는 다양한 장르소설이 레벨업, 시스템 등 게임 디자인 요소를 채용했다. 게임화는 이성의 외투를 입은 비이성이다. 그 이성적 외투는 과학 기술과 숫자로 나타나고 비이성의 내재는 과학 기술이 반성 불가의 신비한 존재가 되고 숫자가 그 수학적인 의미를 잃은 것으로 나타난다.

게임화는 웹소설 헤테로토피아의 지표이다. 한편으로 게임화는 웹소설이 점점 인터넷 대자본에 의해 웹엔터테인먼트 산업의 사슬에 편입된 것을 압축적으로 보여준다. 또 한편으로 게임화는 이야기가 비이성의 헤테로토피아에서 생산되었고 '사이다 문학관'에 따르는 것을 의미한다.

웹소설의 헤테로토피아는 문학의 안과 밖 사이에 있고 인쇄문학에서 형성된 질서와 문학 발언권에 의미 있는 '교란'이 되었다.

주요어 : 한국 웹소설, 중국 인터넷문학, 게임화, 헤테로토피아, 권력, 지식, 훈육, 비이성

학 번 : 2019-25712

목 차

1. 서론 1

1.1. 문제제기와 선행연구 1

1.2. 연구대상과 연구방법 16

2. 중국 웹소설 게임화 27

2.1. 개념: 문학비평 담론과 인터넷문학(网络文学) 27

2.2. 텍스트의 밖: 플랫폼과 상업 모델의 변천 29

2.2.1. 맹아기: 북미에서 타이완으로 31

2.2.2. 시작기: '문청(文青)'에서 '초근(草根)'으로 33

2.2.3. 상업화: 유료연재의 등장 35

2.2.4. 산업화: 게임 대자본의 '전판권(全版权)' 운영 37

2.2.5. 빅플랫폼: '범엔터테인먼트(泛娱乐)'와 해외 진출 40

2.3. 텍스트의 안: 인기 장르와 장르 문법의 변천 44

2.3.1. 맹아기: '현환(玄幻)', 차원이동(穿越), 게임적 글쓰기 45

2.3.2. 장르 정립기: 게임소설(网游小说) 54

2.3.3. 장르 퓨전기: 퓨전 게임소설과 게임화의 확산 57

2.3.4. 반(反)장르기: '현실' 배경, 메타 차원이동, 반영웅 62

3. 한국 웹소설 게임화 67

3.1. 개념: PC통신소설, 인터넷소설, 웹소설 67

3.2. 텍스트의 밖: 플랫폼과 상업 모델의 변천 69

3.2.1. 맹아기: PC통신소설 70

3.2.2 시작기: 인터넷소설 73

3.2.3. 상업화: 유료연재의 등장 76

3.2.4. 산업화: 인터넷 대자본의 유입 79

3.2.5. 빅플랫폼: 플랫폼 중심의 엔터테인먼트 산업 81

3.3. 텍스트의 안: 인기 장르와 장르 문법의 변천 86

3.3.1. 장르 정립기: 판타지, 신무협, 로맨스 87

3.3.2. 장르 퓨전기: 차원이동, 판무협, 이고깽 94

3.3.3. 게임화 시기: 게임 판타지 98

3.3.4. 장르 진화기: 현실 배경과 차원이동의 변주 104

4. 웹소설의 헤테로토피아 113
4.1. 웹소설의 기술종속과 자본종속 113
4.2. 인터넷에서 성장한 헤테로토피아 119
4.3. 계몽 이성 '밖'의 말하기 126
4.4. 게임화: 이성의 외투를 입은 비이성 134

5. 결론 138

참고 문헌 141
부 록 158
Abstract 163

표 목차

[표 1-1] 30
[표 1-2] 45
[표 2-1] 70
[표 2-2] 87
[표 3] 74
[표 4] 77
[표 5] 78
[표 6] 84
[표 7] 105

그림 목차

[그림 1] 103
[그림 2] 103
[그림 3] 103

1. 서론

1.1. 문제제기와 선행연구

이 논문은 한국과 중국 웹소설에 공통적으로 존재하는 서사의 게임화에 주목하고자 한다.

1990년대 초 한국과 중국의 웹소설은 인터넷 기술과 오락 소비의 만남에서 탄생했고 현재(2021년 기준)까지 약 30년의 역사가 있다. 인터넷 개념으로서 웹소설은 그것이 내포하는 의미가 고정불변하지 않고 끊임없이 변화하고 있다. 따라서 웹소설의 정체성에 관한 논의도 발전할 필요가 있다. 하지만 웹소설의 정체성에 관한 논의는 초창기에만 있었고 이후 웹소설은 중국에서 문학의 하위 범주로 받아들여져서 관련 비평도 이러한 전제 아래 진행되었다. 그러나 정체성을 제대로 파악하지 못한다면 웹소설 비평도 실패를 겪을 것이다. 이 논문은 이러한 지점에서 출발하여 오늘의 웹소설에서 광범하게 존재하는 서사의 게임화를 통해 웹소설의 정체성을 다시 검토할 것이다.

세계 문화 산업의 발전으로 보면 중국과 한국의 문화 콘텐츠 산업은 주목할 만한 '스타 산업'이다. 한국과 중국의 문화 콘텐츠 산업은 상당한 시장 점유율과 비교적 높은 성장률로 스타 산업에 속한다.[1] 웹소설과 게임은 문화 산업의 중요한 일부이다. 한중 웹소설과 게임은 그 산업 가치가 크고 국내외에서 상당한 영향력을 발휘하고 있으며 급속히 성장하고

[1] PwC의 예측 보고서에 따르면 2020-2024년 글로벌 엔터테인먼트 미디어의 성장률 전망치가 2.8%인데 중국은 3.6%로 글로벌 평균 수준보다 높고 미국(2.4%), 서구(2.1%), 일본(1.1%)은 평균보다 낮다. 한국콘텐츠진흥원의 보고서에 따르면 2015-2024년 세계 7위 콘텐츠 시장이 미국, 중국, 일본, 독일, 영국, 프랑스, 한국인데 그중에서 중국(3.56%)과 한국(3.26%)은 2019-2024년 성장률 전망치가 가장 높은 두 나라이다. (PwC, "Global Entertainment and Media Outlook 2020-2024", 2019; 한국콘텐츠진흥원, 『2020 해외 콘텐츠시장 분석』, 2020.12.04., p.13.)

있고 소비자와 종사자 또한 많다.[2] 따라서 이 논문은 한국과 중국을 대상으로 연구를 진행하고자 한다.

웹소설과 게임의 경제적 효과가 증대되면서 이를 둘러싼 담론도 점차 변화하고 있다. 한때 '저급 문화'[3]로 간주된 웹소설과 게임은 주류 문화의 주목을 받기 시작했고 '낮은' 지위도 점차 향상되고 있다. 그러나 담론의 전환이 존재하지만 대부분은 웹소설과 게임의 경제적 효과에만 집중할 뿐 그들의 인문학적 가치를 인정하는 것이 아니다. 『2020 웹소설 이용자 실태조사』에 따르면 2020년까지도 사회적 시선 때문에 자신이 웹소설을 읽는 것을 드러내기 꺼려하는 경우가 많다.[4] 2019년 9월 3일『중국신문출판광전보(中国新闻出版广电报)』에 「인터넷문학의 성장은 상상에서 벗어나 현실을 접해야 한다」라는 글이 실렸는데 이 글은 현실적인

---

[2] iMedia에 따르면 2019년 중국 디지털 리딩의 시장 규모가 CNY 292.8억이었고 2020년에 CNY 372.1억, 2021년에 CNY 416.0억에 달할 것으로 추정되었다. 중국은 2020년 12월까지 인터넷문학 사용자가 4.6억 명이었고 모바일 인터넷문학 사용자가 4.59억 명에 달했다. 또 2020년 게임 사용자가 6.6억 명을 넘었고 게임 시장의 실제 판매 수입은 약 CNY 2,786.87억을 기록했다.

한국의 웹소설 시장은 중국만큼의 규모는 아니지만 빠른 성장을 보이고 있고, 게임 시장은 상당한 규모와 영향력이 있다. 한국 웹소설의 시장 규모는 2014년에 KRW 200억이었는데 2017년에 KRW 2,700억 원에 달했고 3년동안 약 12.5배 증가했다. 게임 산업의 총생산액도 크게 늘어났는데 2019년에 국내 게임 시장 규모가 KRW 155,750억이었다.

또한 한중의 웹소설과 게임은 해외에도 영향을 미치고 있다. 중국은 2019년 인터넷문학의 수출 시장 규모가 CNY 4.6억이었고 2020년 자체 개발 게임의 해외 시장 실제 판매 수입이 USD 154.50억이었다. 한국은 2018년 콘텐츠 산업 수출액이 USD 961,504만이었고 그중에서 게임 산업의 수술액이 USD 641,149만에 달했는데 전체의 66.7%를 차지했다. 그리고 2019년 한국 게임 산업의 수출액은 USD 665,778만으로 작년보다 3.8% 증가했다. (한국콘텐츠진흥원, 『2019 콘텐츠 산업백서』, 2020.09., p.65; 한국콘텐츠진흥원, 『2020 대한민국 게임백서』, 2020.12.18., p.20; 한국콘텐츠진흥원, 『2020년 상반기 콘텐츠 산업 동향 분석 보고서』, 2020.12.31., pp.86-7; 艾媒咨询, 『2020中国数字阅读行业创新趋势专题研究报告』, 2020.07., p.6-7; 艾瑞咨询, 『2020年中国网络文学出海研究报告』, 2020.09., p.11; 中国音数协游戏工委, 『2020年中国游戏产业报告』, 2020.12., p.7; 中国互联网络信息中心, 『第47次中国互联网络发展状况统计报告』, 2021.02., p.48; 中国社科院文学研究院, 『2020年度中国网络文学发展报告』, 2021.03.18.)

[3] '저급 문화'는 대중문화를 폄하하는 말로 엘리트들의 고급문화와 상대적인 개념이다.

[4] 한국콘텐츠진흥원, 『2020 웹소설 이용자 실태조사』, 2020.11.19., p.v.

제재의 작품을 더 많이 창작하여 인터넷문학(网络文学)[5]의 생태를 다시 조성해야 한다고 주장했다.[6] 2021년 1월 13일 『반월담(半月谈)』에 「중국 인터넷문학은 '이등 문학'의 태그를 뗄 수 있을까」라는 글이 발표되었다.[7] 웹소설을 읽는 것을 드러내기 싫어하는 이유는 웹소설에 대한 사회적 인식이 좋지 않고 웹소설의 독자들도 이러한 담론에서 영향을 받기 때문이다. 인터넷문학이 '이등 문학(二等文学)'의 태그를 뗄 수 있을지에 대한 질문은 중국에서 인터넷문학이 문학으로 분류되어도 여전히 '이등', 즉 좋지 않은 것으로 간주되고 있다는 사실을 입증한다. 또 환상을 성숙하지 않은 것으로 보고 더 많은 현실적 제재의 웹소설을 창조하자는 제안에 문학의 사회적 책임을 강조하려는 뜻이 있다.

문화의 우열을 판단하는 데 권력에 의해 형성된 담론이 작동하고 있고 웹소설을 '저급 문화', '스낵 컬처(Snack Culture)'로 보는 것에도 권력 담론의 영향이 있다. 웹소설을 문학의 하위 범주로 보면 그에 대한 비평도 기존 문학비평의 범위 안에서 이루어질 것이다. 하지만 기존 문학비평은 인쇄문학을 바탕으로 발전해 왔고 웹소설은 인쇄문학과 다른 매개 환경, 운영 방식, 그리고 미학적 논리를 가지고 있어서[8] 기존의 문학 비평에만

---

[5] 중국에서 '웹소설' 대신 '网络文学'라는 용어가 사용된다. 이 논문은 '网络文学'을 '인터넷문학'으로 번역한다. 자세한 내용은 2.1. 참조.

[6] 刘蓓蓓, 「网络文学成长需要跳出想象触及现实」, 『中国新闻出版广电报』, 2019.09.03. https://web.archive.org/web/20210620154748/http://www.banyuetan.org/jrt/detail/20210114/100020003313349916102737233957845 36_1.html

[7] 史竞男, 刘硕, 「中国网络文学能否撕掉"二等文学"标签」, 『半月谈』, 2021.01.14. https://web.archive.org/web/20210620154748/http://www.banyuetan.org/jrt/detail/20210114/100020003313499161027372339578453 6_1.html

[8] 웹소설은 종이가 아닌 인터넷을 매개로 존재하기 때문에 창작자의 진입 장벽이 훨씬 낮다. 정통문학(인쇄문학)과 달리 웹소설의 창작 과정에서는 독자와 저자의 즉각적 교류가 가능하다. 신문 잡지에서 연재한 소설도 독자의 편지로 쌍방 교류가 가능하지만 웹소설의 경우 이러한 교류가 훨씬 더 빠르다. 웹소설은 연재하는 식으로 독자와 만나기 때문에 독자들이 읽는 작품은 완결된 이야기가 아니라 창작 중의 것이다. 따라서 독자는 다양한 방식으로 이야기의 플롯에 영향을 미칠 수 있다. '좋아요', '찜하기', '응원하기', '평론' 등 다양한 방식을 통해 독자는 인물이나 플롯에 대해 자신의 의견을 표현하고 작가의 후속 창작에 영향을 줄 수 있다. 다시 말해 웹소설은 작가 혼자서 쓰는 것이 아니라 독자들의 피드백과 작가와 독자의 쌍방 교류를 통해 창작된다. 웹소설 비평에 문학비평가가 항상 부재했기 때문에 독자들은 비평가의 역할도 담당하게 되었다. 웹소설의 성공

의지한다면 웹소설 비평은 이러한 차이점을 온전하게 반영할 수 없을 것이다.

웹소설의 특질에 적합하는 새로운 비평 방식을 탐색하기 위해 먼저 웹소설의 특질을 살펴볼 필요가 있다. 서사의 게임화는 한중 웹소설의 다양한 장르에서 보편적으로 존재하는 현상으로서 웹소설의 특질을 연구하는 데 좋은 착안점이 될 것이다. 웹소설은 탄생부터 게임과 깊은 관계[9]가 있고 서사의 게임화는 웹소설과 정통 문학을 구별하는 중요한 특징이기 때문이다. 선행연구에 따르면 게임화는 게임이 아닌 웹소설이 게임 디자인 요소를 흡수하는 것이다. 게임과 웹소설은 인터넷에 의해 존재하고 상호작용을 중요시하며 사회적 담론에서 비교적 낮은 지위를 가지고 있다는 점에 유사성이다. 따라서 이 논문은 서사의 게임화에 주목하여 게임화의 표현과 의미, 그리고 게임화를 통해 본 웹소설의 특질을 살펴볼 것이다.

한국과 중국의 웹소설 연구는 1990년대 말에서 2000년대 초쯤 공식적으로 시작되었다. 기존의 웹소설 연구는 대부분 본국이나 본 언어로 창작된 작품에 주목하였기 때문에 한중 비교 연구가 상대적으로 부족한 편이다. 많지 않은 비교연구에는 생산 모델과 시장 상황을 고찰하는 논문이 대부분이고 내용적 비교를 다루는 연구는 매우 적다.

초기의 웹소설 연구에는 '인터넷성(网络性)', '게임성' 등 정체성 논의가 많았고 '웹소설이 문학인지 게임인지'의 문제가 흔히 다루어졌으며 이에 대해 독자와 학자, 학자들 간의 논쟁이 활발했다. 한국에서 1999년에 이미 통신소설과 게임의 관계를 둘러싼 논쟁이 있었다. 1999년에 문학평론가 하응백이 「환상소설의 허와 실—통신문학과 관련하여」에서 통신문학 중 환상소설이 게임과 비슷하다고 주장했고 『드래곤 라자』와 같은 판타지 소설을 비평했다.[10] 이 글은 일부 판타지 소설 팬들의 불만을 일으켰고 『드래곤 라자』의 저자 이영도는 공개적으로 반박을 했다. 1999년 4

여부는 작품의 인기도와 상업 수익에 달려있다. 그리고 웹소설에서 부담 없이 환상과 쾌락을 추구하는 행위가 인정받는다. 창작의 목적은 깊은 생각을 표현하거나 독자에게 교육을 주는 것이 아니라 자신의 환상을 독자와 공유하고 같이 즐기는 데 있다.

[9] 웹소설과 게임의 관계는 1.2.(1) 참조.

[10] 하응백, 「환상소설의 허와 실—통신문학과 관련하여」, 『문예중앙』, 1999 봄호, p.144.

월 7일에 『동아일보』 14면 문화판에 「국내 팬터지소설은 컴퓨터게임의 연장 문학적 미래없는 무협지와 별차 없어」와 「대하소설 틀 갖춘 '드래곤라자' '코난' 같은 영웅 팬터지와 달라」라는 두 글이 실렸고 쌍방의 관점을 요약했다.[11] 그 후 2001년에 임병희가 신화 구조에 입각하여 판타지소설과 온라인 게임의 공통점을 분석했다.[12] 중국에서는 웹소설을 '인터넷문학'이라고 부르고 그 정체성 논쟁은 한국보다 늦게 이루어졌다. 2003년 2월 19일에 어우양여우취안(欧阳友权)은 「인터넷문학: 기술인가? 예술인가?」를 발표하여 인터넷문학이 게임적 충동으로 심미적 동기를 대체한다고 주장했다.[13] 같은 해 4월 23일에 장후이(张晖)가 「인터넷문학은 게임 문학이 아니다」를 발표하여 어우양여우취안의 관점을 반박했다.[14] 이어서 5월 21일에 허즈쥐(何志钧)와 주차오후이(朱朝晖)가 각각 「인터넷문학: 간과할 수 없는 '물질 유전자'」와 「게임 충동과 문학의 기술적 의뢰」를 발표하여 논의에 참여했다.[15] 2004년 어우양여우취안은 박사 논문에서 현상학을 통해 인터넷문학의 정체성을 분석했다.[16] 같은 해 왕원청(王汶成)은 「문학인가, 문학적 '온라인 게임'인가」를 발표하여 인터넷문학을 문학적 게임으로 보았다.[17] 학자들의 논의 이외에도 같은 시기에 인터넷소설 커뮤니티에서 활발한 논쟁이 이루어졌다.[18]

초기의 논의 이후 "인터넷문학은 문학"이라는 인식이 보편적으로 받아

---

[11] 「"대하소설 틀 갖춘 '드래곤라자' '코난' 같은 영웅 팬터지와 달라"」, 『동아일보』, 14면 문화, 1999.04.07.; 「"국내 팬터지소설은 컴퓨터게임의 연장 문학적 미래없는 무협지와 별차 없어"」, 『동아일보』, 14면 문화, 1999.04.07. https://www.donga.com/archive/newslibrary/view?ymd=19990407, 2021.06.23. 검색.

[12] 임병희, 『판타지소설과 온라인게임의 신화구조 분석』, 한양대학교 석사학위논문, 2001.

[13] 欧阳友权, 「网络文学：技术乎？艺术乎？」, 『中华读书报』, 2003.02.19.

[14] 张晖, 「网络文学不是游戏文学」, 『中华读书报』, 2003.04.23.

[15] 何志钧, 「网络文学：无法忽略的"物质基因"」, 『中华读书报』, 2003.05.21.; 朱朝晖, 「游戏冲动与文学的技术依赖」, 『中华读书报』, 2003.05.21.

[16] 欧阳友权, 『网络文学本体研究』, 四川大学博士学位论文, 2004.

[17] 王汶成, 「是文学，还是文学性的"网络游戏"」, 『求是学刊』, 05, 2004, pp.93-4.

[18] 谭天, 「网络文学发展早期的"精英"与"小白"之争——"龙的天空"论坛三次论战综述」, 『中国当代文学研究』, 06, 2020, pp.163-76.

들여졌고 후속 연구자들은 이 기초적인 문제를 다시 검토하지 않았다.[19] 하지만 이러한 전제 아래 인터넷문학 비평에 문제가 생겼는데 이론적 비평과 실제 창작 간의 괴리가 갈수록 커지고 있다는 점이다. 2015년에 차오환장(乔焕江)이 이러한 괴리를 지적했다. 그에 따르면 "학자들은 인터넷 글쓰기에서 나타난 상호작용성, 탈중심, 카니발화, 민간성 등 특징을 논의하는 데 열중하지만, 실제적인 인터넷문학 창작은 전술했던 문학 창작의 가능성을 가시화하지 못할 뿐만 아니라 날로 문학 가능성과 인문 가치의 이중 쇠퇴를 보여준다."[20] 이 논문은 괴리의 원인이 학자(즉 문학 평론가)와 독자가 웹소설에 대한 인식이 다른 데 있다고 주장한다. 학자는 웹소설의 문학적 가능성을 중요시하지만 독자와 작가는 오락 소비에 치중한다. 따라서 이 논문은 게임화를 통해 웹소설의 정체성을 다시 검토하고자 한다.

중국의 웹소설 게임화 연구는 주로 게임성 연구, 게임소설의 장르 연구, 게임화 현상 연구의 세 가지 방향으로 이루어졌다. 게임성은 웹소설의 기초적 속성이고 주로 심미적 층면에 나타난다. 게임소설이라는 장르는 게임성을 집중적으로 표현하고 장르의 정립은 특정 서사 문법이 고정되는 것을 의미한다. 게임화는 장르 문법이 진화하는 과정에서 게임소설의 전형적 서사와 대표적 요소가 다른 장르에 흡수되는 것이다.

심미적으로 게임성을 연구하는 데 포스트모더니즘, 바흐친의 카니발,

---

[19] 초기의 논쟁 이후로 학계에서 "인터넷문학은 문학이 아니다"는 주장은 거의 없다. 초기의 정체성 논쟁에서 "인터넷문학/통신소설은 문학이 아니라 게임이다"고 하는 학자가 있으면 독자, 작가 혹은 다른 학자가 곧바로 그의 '높이 앉아 내려다보는' 오만함을 지적하는 경우가 많았다. 이 점은 한국이든 중국이든 비슷하다. 따라서 웹소설을 문학으로 보지 않은 연구자는 아예 웹소설을 연구대상에서 제외하고 공식 장소에서 반대 의견을 드러내지 않게 된다. 반면에 웹소설을 문학으로 보는 학자는 문학을 연구하는 방식으로 웹소설을 살펴본다. 이러한 식으로 "인터넷문학은 문학"이라는 인식은 웹소설 연구에서 보편적으로 받아들여지게 되었다.

사실 독자들의 반감을 일으킨 것은 인터넷문학을 문학으로 보지 않은 것보다 학자들이 "인터넷문학/통신소설은 문학이 아니라 게임이다"는 판단을 통해 웹소설을 폄하한 것이었다. 이러한 반감 배후에 또 하나의 '자명한' 인식이 있는데 즉 게임이 문학보다 못하는 것이다. 따라서 웹소설을 게임으로 보는 것은 폄하가 될 것이다.

[20] 乔焕江, 「从网络文学到类型文学：理论的困境与范式转换」, 『文艺理论与批评』, 05, 2015, p.128.

프로이트의 정신분석 등 이론이 자주 사용되었다. 옌쥔(严军)은 인터넷문학의 심미적 본질이 게임성이고 거기에 포스트모던의 특징이 있다고 생각했다. 그에 따르면 게임성은 주로 두 측면으로 나타났는데 "전통 문학관에서 벗어나 자유롭게 자기 생각, 태도, 그리고 욕망을 표현하는 것"과 "인터넷이라는 공간에서 권력 담론을 해소하고 대서사를 해체하며 전통 가치 관념과 도덕 원칙을 전복시키는 것"이다.[21] 왕후이(王慧)는 인터넷 장르소설이 하나의 '카니발적 게임(狂欢游戏)'이고 카니발을 통해 청년 글쟁이(写手)[22]들이 유희하는 마음으로 현실적 불안과 대항한다고 해석했다.[23] 왕윈돤(王云端)은 웹소설의 사이다물(爽文)[24]을 연구했고 사이다물의 쾌감을 카니발, 백일몽의 실현, 그리고 본능 방출이라는 3가지로 나누었다.[25]

게임소설이라는 장르의 연구에 있어 거쥐안(葛娟), 리전타오(李榛涛), 류샤오위안(刘小源), 류이팅(刘亦婷) 등 학자는 게임소설의 정의, 하위 장르, 서사 문법을 검토한다. 거쥐안은 게임소설을 가상현실 게임, 게임 생애, 그리고 게임 이세계의 세 가지로 분류했고 게임, 게임소설, 웹소설 간의 내적 연결과 상호 영향을 분석했다.[26] 리전타오는 장르 연구의 방식

---

[21] 严军, 「游戏赛博空间的文学」, 华中师范大学硕士学位论文, 2004; 严军, 「后现代媒介下的"祛魅"文学——网络文学的游戏性审美观」, 『社科纵横』, 27(05), 2012, pp.82-5.

[22] 중국 네티즌들은 웹소설 작가를 '作家'가 아니라 '写手'라고 부른다. 이 논문은 '写手'를 '글쟁이'로 번역한다. '글쟁이'는 작가에 대한 폄하라기보다는 웹소설과 정통문학을 구별시키는 도구이다. '글쟁이'는 대중적인 존재이고 누구나 될 수 있지만 '작가'는 고급스럽고 거리감이 있으며 누구나 될 수 있는 존재가 아니다. 웹소설 커뮤니티에서 잘 쓰는 작가도 '작가'라고 불리지 않아 '대신(大神)'이라고 한다.

[23] 王慧, 「"狂欢游戏" 背后的抵抗与认同」, 南京师范大学硕士学位论文, 2015.

[24] '爽'은 중국 웹소설 취향 중의 하나이다. 주인공은 소설 시작부터 끝까지 급속히 레벨업하고 강해지는 길에 거의 지장이 없다는 플롯을 일컫는 말이다. 한국 웹소설의 '사이다물'은 사이다를 마신 것처럼 시원하고 통쾌한 플롯을 가진 소설을 가리키는 말이다. 따라서 이 논문은 '爽'을 '사이다'로, '爽文'을 '사이다물'로, '爽文学观'을 '사이다 문학관'으로 번역한다.

[25] 王云端, 「网络小说的快感问题研究」, 山东大学硕士学位论文, 2020.

[26] 葛娟, 「游戏与文学：网游小说文本范型探微」, 『江苏师范大学学报(哲学社会科学版)』, 42(04), 2016, pp.98-103; 葛娟, 「网游、网游小说、网络文学：游戏视角下的文学叙事」, 『浙江传媒学院学报』, 24(02), 2017, pp.117-23, 154.

으로 게임소설의 형성 환경, 발전 과정, 하위 장르, 서사 특징, 가치 취향 등을 살펴보았다.[27] 류샤오위안은 2017년에 '이차원 문화(二次元文化)'[28]와 웹소설의 관계를 고찰했는데 웹소설이 애니메이션과 게임에서 영향을 받아서 이야기의 구조와 논리가 게임화된다고 생각했다.[29] 또 그는 2006년 중국에서 "BL(耽美)[30], 팬픽션(同人)[31], 게임소설이라는 삼분 정립의 이차원 웹소설 형국이 형성"한다고 언급했다. 2018년에 류샤오위안은 「미래의 가상현실 생활에 대한 예언」에서 게임소설의 현황과 장르 특징을 연구했다. 그에 따르면 게임 경험과 게임 쾌감이 게임소설의 핵심적 요소이고 게임소설에서 구축된 가상현실 세계는 인류가 포스트휴먼 시대에 진입하는 표상이다.[32] 류이팅은 게임 웹소설에 현실적 가상과 게임적 가상의 이중 가상이 있다고 주장했다.[33] 자오스전(Shih-chen Chao)은 박사논문의 4.2.4.에서 게임소설을 간단히 분석했다. 그에 따르면 게임소설은

---

[27] 李榛涛, 「重构理想的网络游戏新世界——网游小说类型研究」, 『上海文化』, 10, 2017, pp.38-48.

[28] 중국에서 '오타쿠 문화', '덕후 문화'를 '二次元文化'라고 부른다.

[29] 刘小源, 「二次元文化与网络文学」, 『东岳论丛』, 38(09), 2017, pp.104-16.

[30] 중국의 '탐미'는 'BL'를 의미한다. 즉 두 남자의 연애를 묘사하는 장르이다. '탐미'는 일본어 '耽美'에서 처음 비롯된 용어인데 '유미주의'를 의미했다. 이후 이러한 유미주의가 만화에 흡수되었고 그 의미가 바뀌었다. 모리마리(森茉莉)가 '탐미소설의 비조'로 간주되었는데 그의 『연인들의 숲(恋人たちの森)』(1961), 『마른 잎의 침상(枯葉の寝床)』(1962) 등의 작품은 유미주의를 계승하면서 두 남자의 연애 이야기를 다루었다. 1960-70년대에 『바람과 나무의 시(風と木の詩)』(1976-1984) 등 탐미 만화의 유행과 잡지 『주네(JUNE, ジュネ)』의 창간에 따라 '탐미'는 하나의 장르로 정립되었고 '야오이(やおい)', 'BL'등 용어가 유행하기 전에 이 장르는 '주네'라고 불리기도 했다.

[31] '팬픽션'은 영어 Fan Fiction의 준말이고 '동인소설'이라고 하기도 한다. '동인'이라는 용어는 일본어 '同人'에서 비롯되었는데 같은 습관, 취미, 지향을 가진 사람이나 같이 일하는 사람을 일컫는 말이다. 중국의 '同人'은 처음에 노신, 주작인 등이 주관하는 『语丝』를 가리키는 데 사용되었는데 스스로 창작하고 편집하는 비상업적인 간행물이다. 그후 중국의 ACGN(Animation, Comics, Game, Novel의 약칭) 문화에서 '동인'은 애니메이션, 만화(웹툰), 게임, 소설의 인물을 바탕으로 한 2차창작물을 가리킨다. 여기의 '同人'은 소설 장르를 가리켜서 '팬픽션'으로 번역했다.

[32] 刘小源, 「未来的虚拟生活预言——网游小说的发展现状及其类型特征」, 『学习与探索』, 12, 2018, pp.181-6.

[33] 刘亦婷, 『网络游戏小说的双重虚拟性分析』, 四川师范大学硕士学位论文, 2020.

독자의 게임 기억을 환기하고 독자들은 주인공에 대입하여 현실과 가상 현실에서 여행하며 게임소설 서사에 흔한 '돈-권력-여자'라는 황금의 삼각을 통해 대리만족을 얻을 수 있다.[34]

게임화 현상에 관한 연구에서 수많은 학자가 게임화의 표현을 정리하고 게임화의 원인을 탐구하며 게임화 현상을 문화적으로 해석하도록 했다. 황파여우(黄发有)는 중국 웹소설 게임화의 원인을 탐색했다. 그에 따르면 게임화의 본질은 중국의 '한자녀 세대(独生子女一代)'[35]가 "외로움을 소비하는 것"이고 또 "게임을 통해 외로움을 해소하고 싶지만 웹엔터테인먼트 그 자체가 외로움을 재생산할 수 있다."[36] 그리고 웹소설 장르 서사의 게임화 표현은 '보편적으로 오락과 게임 기능을 강조하기'와 '웹소설과 게임이 서로 영향 주고 삼투하기'라는 두 측면으로 나타난다고 주장했다.[37] 헤더 인우드(Heather Inwood)는 중국의 게임소설을 통해 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)가 선형적 서사의 소설에 어떤 영향을 끼쳤는지 살펴보았다. 그에 따르면 게임소설을 통해 중국 네티즌들이 파악할 수 없는 당대 현실에서 자신의 이야기를 파악하려는 욕망이 드러났다.[38] 두청(杜程)은 웹소설이 비디오 게임의 영향으로 '게임성'을 나타낸다고 생각했다. 그에 따르면 게임성은 대량의 웹소설이 게임으로 개작되는 것, 게임을 제재로 삼는 웹소설이 증가하는 것, 웹소설의 캐릭터 설정과 이야기 구조 그리고 장면 묘사에 게임성이 나타나는

---

[34] Chao Shih-chen, "Desire and Fantasy On-line: a Sociological and Psychoanalytical Approach to the Prosumption of Chinese Internet Fiction", PhD. diss., The University of Manchester, 2012, pp.133-9.

[35] 원문은 '独生子女一代'라고 했는데 여기서 '한자녀 세대'로 번역한다. '한자녀 세대'는 1980년에서 2015년까지 중국에서 태어난 사람을 가리키는 말이다. 이 세대의 형성은 1980년부터 시작하여 2016년 1월 1일까지 시행했던 '계획생육(计划生育)' 정책과 연관된다. 1980년의 계획생육 정책은 한 쌍의 부부가 한 자녀만 출산하는 것을 권장했다. 정책의 세부적 내용은 그 후에 변화했다.

[36] 黄发有, 「消费寂寞——网络文学的游戏化趋向」, 『南方文坛』, 06, 2011, pp.19-25.

[37] Loc. cit.

[38] Heather Inwood, "What's in a Game? Transmedia Storytelling and the Web-Game Genre of Online Chinese Popular Fiction", *Asia Pacific Perspectives*, 11(02), 2014, pp.6-29. https://doi.org/10.17863/CAM.48491

것으로 관찰될 수 있다.[39] 두청은 이와 같은 현상들은 웹소설이 상업 메커니즘에 따라 자기조절을 하는 것이라고 보았다.[40] 왕위수(王玉王)는 웹소설 게임화를 "게임 제재가 아니지만 메인 퀘스트, 사이드 퀘스트, 던전, 레벨업, 지도 등 비디오 게임 요소를 소설의 기본 서사 구조에 차용"하는 것으로 정의했다. 『코스트 서버의 길드(鬼服兵团)』(2013.01.-2016.03.)[41]의 텍스트 분석을 통해 왕위수는 웹소설의 게임화의 역할은 게임 경험을 통해 현실을 다시 살펴보고 한계 없는 이세계를 상상하는 데 있다고 주장했다. 그에 따르면 그러한 상상에는 '새로운 세계에 관한 새로운 구상'이 담겨 있다.[42] 천하이옌(陈海燕)은 IP 산업 사슬에 있는 웹소설을 고찰하여 작가들이 웹소설의 게임과 애니메이션 개작에 관심을 두고 개작을 위해 소설을 쓰는 경우가 갈수록 증가한다고 지적했다.[43] 그는 웹소설이 과도하게 개작 수요에 영합하면 곤경에 빠질 거라고 주장했다.[44] 푸산차오(傅善超)는 『투파창궁(斗破苍穹)』(2009.04.-2011.07.)에 대한 텍스트 분석을 통해 '레벨업물(升级流)'[45]을 연구했다. 그에 따르면 '레벨업물'에는 현실의 성공학, 입시 교육, 발전주의라는 세 가지 이데올로기에 대한 묵인, 심지어 지지가 있다.[46] 인멍제(尹梦洁)는 석사 논문에서 체계적으로 웹소설의 게임성을 고찰했다. 그는 웹소설 발전의 미디어 환경과 소비사회 배경을 결합하여 웹소설의 텍스트 생성과 내적 구조에 있는 게임성을 분석했고 그 게임성의 심미적 가치를 탐구했다. 인멍제는 웹소설 게임화의 표현을 초인적 캐릭터 설정, 이질적 혹은 초월적 시공간 설정, 수치적

---

39 杜程, 「电子游戏影响下的网络文学新现象」, 苏州大学硕士学位论文, 2015.

40 Loc. cit.

41 중국의 게임 용어에서 '길드'는 보통 '工会'라고 한다. 소설 제목의 '兵团'는 '工会'를 뜻해서 '길드'로 번역된다.

42 王玉王, 「以游戏经验重审现实：游戏化的网络文学——以颜凉雨《鬼服兵团》为例」, 『文艺理论与批评』, 05, 2017, pp.107-16.

43 陈海燕,「动漫游戏境域中的网络文学新变与发展困境」, 『网络文学评论』, 2018, pp.5-14.

44 Loc. cit.

45 중국에서 레벨업을 주된 플롯으로 한 소설을 '升级流'라고 부른다. 한국 웹소설에 '레벨업물'이라는 장르가 없지만 '레벨업' 구조를 채용하는 웹소설이 많고 '레벨업'라는 용어가 많이 사용된다. 따라서 '升级流'를 '레벨업물'로 번역한다.

46 傅善超, 「媒介、结构与情结——论"升级流"网络小说的游戏性」, 『中国文艺评论』, 06, 2018, pp.46-57.

레벨업 구조로 나누었다.[47] 게임성에 대한 고찰을 통해 그는 웹소설이 게임성의 가치를 충분히 발휘하려면 전통 문학과 다른 길을 택해야 한다고 했다.[48] 마오이핑(毛一平)은 게임의 특징에 착안하여 웹소설 게임화를 연구했다. 그는 웹소설이 게임적 진행 방식을 통해 독자의 게임 경험을 환기하여 종합적인 심미 체험을 제공한다고 생각했다.[49] 마오이핑에 따르면 게임은 현실에 대한 적극적인 개입이고 게임 경험은 파악하기 어려운 일상에 대한 치유이자 저항이다.[50] 그는 게임 경험이 다양한 매개에 적응할 수 있다고 생각했고 게임화가 더욱 확산될 거라고 예측했다.[51]

한국 웹소설의 연구 패러다임은 주로 세 가지가 있다. 첫째는 'PC통신-인터넷소설-웹소설'이라는 맥락에 따라 웹소설과 인터넷 기술의 관계에 주목하는 것이다. 이 패러다임에서는 웹소설과 게임의 관계가 연구되지 않았다. 둘째는 장르소설의 연구 방식으로 웹소설을 살펴보는 것이다. 이러한 방식으로 연구할 때 3세대 판타지소설의 주류가 게임 판타지고 게임과 연관이 깊은 장르이다. 셋째는 트랜스 미디어의 시각으로 장르소설과 게임의 공통점을 고찰하는 것이다. 따라서 다음은 주로 둘째와 셋째 연구 패러다임의 성과를 대상으로 고찰할 것이다.

장르 연구에서 게임 판타지는 주로 판타지 소설 연구에서 자주 언급된다. 허만욱, 이융희 등은 판타지 소설의 발전 맥락을 정리했고 각 시기의 특징을 살펴보았으나 나은진, 구본혁, 안상원, 고훈, 김영학, 유익혁 등은 특정 시기의 판타지 혹은 게임소설을 대상으로 연구했다. 허만욱은 2011년에 발표한 논문에서 판타지소설을 세 가지 세대로 나누고 각 세대의 특징을 고찰했다. 그에 따르면 1세대의 판타지는 톨킨의 판타지 설정을 많이 참고했고 2세대의 판타지는 퓨전과 차원이동이 주요 설정으로 등장하며 3세대의 판타지는 게임 판타지가 그 주를 이루었다.[52] 하지만 허만욱의 연구 범위는 2011년까지이고 이후의 2012년부터 웹소설에서 큰 변

---

[47] 尹梦洁, 「网络文学的"游戏性"研究」, 山东大学硕士学位论文, 2020.
[48] Loc. cit.
[49] 毛一平, 「游戏经验的扩散与媒介的游戏化」, 华中师范大学硕士学位论文, 2020.
[50] Loc. cit.
[51] Loc. cit.
[52] 허만욱, 「한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』, 34, 2011, pp.485-514.

화가 일어나서 이에 대한 추가 연구가 필요하다. 2018년에 발표된 이융희의 논문은 이러한 문제를 해결했다. 그는 판타지소설을 네 개의 세대로 나누었고 각 세대의 특징을 환상세계의 역사화, 퓨전 판타지와 열린 이차 세계, 게임 판타지와 이차 세계의 디지털화, 그리고 경계가 소멸한 일이차 세계로 총결했다.[53] 나은진은「통신공간과 유토피아—90년대 판타지 소설을 중심으로」와 「사이버 소설의 환상성과 한국 서사의 전통」에서 1세대의 판타지 소설을 연구했다.[54] 구본혁은 2005년 이전의 한국 장르 판타지를 대상으로 그 개념과 장르 관습을 살펴보았는데[55] 2005년 이전은 1세대와 2세대 판타지가 흥행했던 시기였다. 안상원은 '차원이동'과 '회귀'라는 웹소설 모티프를 연구했다. '차원이동'에 대한 연구에서 그는 환생, 빙의, 회귀, 접속을 차원이동의 변주로 보았고 차원이동 모티프의 특징이 안전한 모험과 인정욕망의 충족이라고 분석했다.[56] '회귀'에 대한 연구에서 그는 이 모티프에 상실을 회복하려는 욕구와 자기계발 담론의 내면화가 있고 게임화가 회귀의 반복이라고 생각했다.[57] 고훈은 퓨전 판타지와 게임 판타지에 주목했다. 「대중소설의 퓨전화」에서 고훈은 퓨전화 양상을 판무협, 차원이동, 게임소설, 현대물이라는 네 개의 계열로 나누었고 각각의 특징을 분석했으며 퓨전화가 "새로운 것을 추구하는 독자들의 요구와 새로운 것을 창조하려는 작가의식이 맞물려 탄생한" 것이라고 했다.[58] 또한 「게임소설 연구」에서 게임소설의 발전 과정, 양상 그리고 특징을 살펴보았다.[59] 김영학은 출판된 게임소설을 대상으로 소재, 서

---

[53] 이융희, 「한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2018.

[54] 나은진,「통신공간과 유토피아—90년대 판타지 소설을 중심으로」,『이화어문논집』, 18, 2000, pp.137-65; 나은진, 「사이버 소설의 환상성과 한국 서사의 전통」, 『구보학보』, 04, 2008, pp.85-115.

[55] 구본혁, 「한국장르판타지의 개념과 장르관습」, 고려대학교 석사학위논문, 2014.

[56] 안상원, 「한국 장르소설의 마스터플롯 연구—모험서사의 변이로 본 차원이동 연구」, 『국어국문학』, 184, 2018, pp.163-86.

[57] 안상원, 「한국 웹소설의 회귀 모티프 연구」, 『한국문학이론과비평』, 22(03), 2018, pp.279-307.

[58] 고훈,「대중소설의 퓨전화—무협 소설과 판타지 소설의 퓨전화 양상을 중심으로」,『대중서사연구』, 19, 2008, p.226.

[59] 고훈, 「게임소설 연구」, 『대중서사연구』, 25(04), 2019, pp.111-34.

사 구조, 시공간적 배경이라는 세 가지 측면으로 그 보편적 특징을 살펴보았다.[60] 그에 따르면 게임소설은 인터넷 동호회를 중심으로 향유되고 게임 용어가 많이 포함되어 있다.[61] 또 게임소설의 서사 구조가 보통 게임 세계와 현실 세계 간에 다니면서 서술하는 것인데 시간적 배경을 미래로, 공간적 배경을 현실(한국)-가상(이세계)이라는 양분된 세계로 설정한다고 보았다.[62] 게임의 가상 공간에서 플레이어의 감각 경험이 현실과 비슷하다는 점에 대해 그는 작가와 독자가 가상 세계의 현실화를 욕망한다는 것으로 해석했다.[63] 유인혁은 사회문화적 배경을 결합하여 웹소설의 텍스트를 분석했다. 「노동은 어떻게 놀이가 되었는가」에서 게임 "리니지"와 게임 판타지 소설 『달빛조각사』(2007.01.-2019.07.)를 대상으로 자본주의적 성장 및 경쟁의 논리가 어떻게 대중문화의 쾌락과 가치체계를 재구성했는지 분석했다.[64] 그리고 「한국 혼합현실 서사에 나타난 '디지털 사이보그' 표상 연구」에서 그는 웹소설의 혼합현실 서사를 가상현실과 증강현실의 두 가지로 나누었고 그중에서 나타난 디지털 사이보그의 이미지를 분석했으며 혼합현실 공간과 그 주체로서의 디지털 사이보그가 모두 현실사회의 한계를 극복하는 유토피아적 대안이라고 주장했다.[65] 유토피아는 완전한 가상의 세계이고 2010년대 초부터 흥행하기 시작했던 현대 도시 배경의 4세대 판타지 소설에 있어 세계 설정은 헤테로토피아에 더 가까울 것이다. 유인혁은 이러한 변화를 연구한 바가 있는데 「한국 웹소설은 네트워크화된 개인을 어떻게 재현하는가」에서 웹소설 주인공 이미지의 변화를 분석했다.[66] 그에 따르면 이전의 웹소설 주인공은 비인간적인 노동강도를 견딜 수 있었고 기계처럼 자신의 '스펙'을 파악하고 향상시킬 수 있었으나, 최근의 주인공은 기계와 같은 노동을 하지 않

---

60 김영학, 「게임소설 양상 연구」, 『한남어문학』, 40, 2017, pp.161-77.
61 Loc. cit.
62 Loc. cit.
63 Loc. cit.
64 유인혁, 「노동은 어떻게 놀이가 됐는가: 한국 MMORPG와 게임 판타지 장르소설에 나타난 자기계발의 주체」, 『한국문학연구』, 61, 2019, pp.79-106.
65 유인혁, 「한국 혼합현실 서사에 나타난 '디지털 사이보그' 표상 연구—웹소설을 중심으로」, 『사이』, 28, 2020, pp.404-28.
66 유인혁, 「한국 웹소설은 네트워크화된 개인을 어떻게 재현하는가」, 『현대문학의연구』, 72, 2020, p.234.

고 개성과 진정성을 활용하는 스타일이 그 주류이다.[67]

장르 연구 이외에는 임병희, 신선희, 김유중, 한혜원 등은 트랜스 미디어적 시각으로 판타지 소설을 살펴보았다. 임병희는 신화구조를 통해 판타지 소설과 온라인 게임의 연결성을 고찰했고[68] 신선희는 고전 서사 문학과 게임 시나리오의 연관성을 살펴보았으며[69] 김유중은 무협소설이 게임 개발의 초기에 영향을 미친다고 생각했고 무협소설과 게임의 내적 구조와 사회문화적 배경을 분석했다.[70] 한혜원과 김유나는 웹소설을 중심으로 매체와 서사의 상관관계를 분석했다.[71] 김후인, 이민희 그리고 한혜원은 한국 가상현실 게임소설에 나타난 게임과 소설의 재매개 양상을 분석했고 게임소설의 확장 가능성을 검토했다.[72] 김은정은 게임성 전이의 원리와 작동 방식을 연구했다.[73]

한중 웹소설에 대한 비교연구는 많지 않으며 기존 연구는 대부분 생산 모델과 시장 상황에 주목하고 있어 내용적 비교가 부족하다. 셰치런(謝奇任)은 타이완, 일본, 한국과 중국 대륙의 웹소설 산업 발전 과정을 살펴보았다.[74]이용준과 최연은 중국을 포함한 한국 이외의 웹소설 시장을 연구했고 한국 웹소설의 성장 방안을 탐구했다. 중국 웹소설 연구에서 발전과정, 상업 규모, 플랫폼, 유통경로 등 외부 환경을 검토했다.[75] 이건

---

67 Loc. cit.

68 임병희, op. cit.

69 신선희, 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』, 17, 2004, pp.75-106.

70 김유중, 「무협 소설과 컴퓨터 게임」, 『한중인문학연구』, 27, 2009, pp.109-35.

71 한혜원, 김유나, 「한국 웹소설의 멀티모드성 연구」, 『대중서사연구』, 21(01), 2015, pp.263-93.

72 김후인, 이민희, 한혜원, 「한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2018, pp.55-63.

73 김은정, 「미디어 콘텐츠에 나타난 게임성 전이 분석 연구: 크리스 크로포드의 모델을 중심으로」, 『한국게임학회논문지』, 19(06), 2019, pp.37-47.

74 웹소설은 그 명칭이 타이완, 일본, 한국과 중국 대륙에서 다르다. 보통 타이완에서 '網路小說', 2013년 이후의 한국에서 웹소설, 중국 대륙에서 '网络文学'이라고 부른다. (謝奇任, 『致我們的青春：臺灣、日本、韓國與中國大陸的網路小說產業發展』, 台灣: 秀威經典, 2016.)

75 이용준, 최연, 「외국 웹소설의 현황과 특성을 통해 본 국내 웹소설 발전의 시사점」, 『한국출판학연구』, 43(03), 2017, pp.79-113.

웅과 위중은 한중 웹소설의 발전과정을 정리했고 각각의 특징과 문제점을 제시했다. 두 연구자에 의하면 한국 웹소설은 태동기(1990.-2000.), 발전기(2000.-2010.), 성장기(2010.-)라는 세 단계를 겪었고 중국 웹소설은 모색 단계(1991.-1999.), 시작 단계(1999.-2003.), 급속발전 단계(2004.-2010.), 세분화 단계(2010.-)라는 네 단계를 경험했다.[76] 하지만 중국 웹소설의 모색 단계를 정리했을 때 연구자는 안니바오베이(安妮宝贝), 리쉰환(李寻欢) 등 '문청(文青)'[77] 작가에만 주목했고 '초근(草根)'[78] 작가를 간과했다. 당시 중국 인터넷 문단에는 '문청'과 '초근'의 구별이 있었는데 오늘(2021년 기준)의 웹소설은 '초근'의 맥락을 이어서 발전해왔다. 따라서 '초근' 작가의 작품을 간과할 수 없다. 김은혜는 한중일의 웹소설 생산 모델을 비교했고 온라인에서 직접 소비할 수 있고 오프라인으로 출판할 필요가 없는 한중의 웹소설이 유사하다고 생각했다.[79] 전기정은「한중 웹소설의 특징 및 시장 현황 비교 분석」에서 한중 웹소설의 언어적, 내용적, 그리고 장르적 특징을 살펴보았고 소설 길이와 운영방식의 차이를 검토했다.[80] 이 연구는 내용적 비교를 포함했지만 웹소설의 흥행 장르 서사가 계속 변하고 있는 점을 다루지 못했다.

이상으로 한중 웹소설과 웹소설 게임화의 배경과 선행연구를 검토했다. 선행연구에서는 다음의 세 가지 문제가 있다. 첫째, 웹소설 연구는 주로 본국, 본 언어의 작품에 주목하였으나 비교연구가 부족한 편이다. 2010년대 후반부터의 웹소설 해외 진출 추세를 고려하면 웹소설 연구는 본국 내에만 국한하면 안 될 것이다. 한중 웹소설의 발전 과정과 산업 전략이 비슷하지만 연구의 패러다임과 중심이 다르다. 비교연구를 통해 패러다

---

[76] 이건웅, 위중, 「한중 웹소설의 발전과정과 특징」, 『글로벌문화콘텐츠』, 31, 2017, pp.159-73.

[77] '문청'은 '문예청년', '문학청년'의 약칭이고 보통 문학을 좋아하는 청년, 문학 창작에 뜻이 있는 청년, 또는 문학적 분위기를 좋아하는 청년들을 가리키는 말이다.

[78] '초근'은 풀뿌리라는 뜻이고 영어 Grassroots에서 비롯된 말인데 보통 수입이 낮은 대중을 가리키는 말이다.

[79] 金恩惠, 「从中国网文的"彻底网络化"反观韩日网文生产机制」, 『文艺理论与批评』, 04, 2019, pp.123-34.

[80] 전기정,「한중 웹소설의 특징 및 시장 현황 비교 분석」,『열린정신인문학연구』, 21(02), 2020, pp.55-75.

임의 전환과 연구 성과의 상호 보완을 이루고 새로운 인식을 가져올 수 있다. 따라서 이 논문은 한중 비교연구를 통해 웹소설의 생산과 유통 환경을 살펴볼 뿐만 아니라 내용적 비교도 진행할 것이다. 둘째, '게임성', '게임화'에 관한 연구가 많지만 연구자들은 어휘 사용에 차이가 있고 연구의 계보가 다양해서 겹치는 부분이 적지 않다. 이 논문은 '게임성'과 '게임화'의 개념을 구별하고 게임 연구의 방법을 참고하여 선행연구에서 산출된 '게임성', '게임화'의 표현을 정리할 것이다. 셋째, 게임화가 변화하는 과정일 가능성을 간과했다. 특정 작품을 대상으로 게임화의 표현을 분석하는 연구의 결과도 특정 시기의 게임화 특징일 것이다. 하지만 장르 문법이 끊임없이 변화하듯 게임화의 특징도 고정적인 것이 아니다. 따라서 이 논문은 또 다른 웹소설 게임화 개념을 제안하고 웹소설의 게임화를 게임성(즉 '게임 특질')이 시간에 따라 점점 분명해지고 확산되는 과정으로 볼 것이다. 다음으로 연구대상과 연구방법에 대해 설명할 것이다.

1.2. 연구대상과 연구방법

이 논문은 한중 웹소설 발전에 있는 게임화 현상을 대상으로 '웹소설'의 개념 범주를 고찰한 후 텍스트의 안과 밖 두 시각에서 게임화라는 변화 과정을 살펴보고 각 시기의 게임성 표현을 정리할 것이다.

(1) 게임과 웹소설의 관계

웹소설의 서사 게임화를 살펴보기 위해 먼저 게임과 웹소설의 관계를 간단히 정리할 필요가 있다. 게임과 웹소설은 그 발단이 모두 인터넷 시대 이전의 TRPG(Tabletop Role Playing Game/Table-talk Role Playing Game)와 그에 따라 형성된 리플레이 문화로 거슬러 올라갈 수 있다. 인터넷 시대에 접어들어 리플레이는 머드(Multi-User Dungeon/Multi-User Dimension/Multi-User Domain, MUD)로 진화했고 머드는 또 텍스트 기반의 게임과 그래픽 기반의 게임으로 갈라졌다. 그래픽 기반 게임은 오늘 소비되는 게임

의 시초이고 텍스트 기반 게임은 웹소설과 연관된다.[81] 이러한 측면에서 게임은 플레이어를 위한 오락물이고 웹소설은 독자를 위한 오락물이라고 할 수 있다. 이후 게임과 웹소설은 형식적으로 명확하게 구별되지만 상호 교류가 활발하게 진행된다. 게임 설정을 바탕으로 하는 팬픽션은 많이 창작되고 인기 웹소설은 개임으로 제작되기도 한다.

TRPG는 1970년대 전반에 미국에서 발명되었고 1980년대 전반에 일본에 수입되었으며 1990년대에 한국과 중국에서 흥행하기 시작했다. 리플레이 리포트는 TRPG를 하는 과정에 대한 게임 기록이고 TRPG 문화의 일부이다. "던전 앤 드래곤(Dungeons & Dragons, 이하 *D&D*)"은 최초의 상업화 TRPG이고 판타지 세계를 배경으로 설정한다. 이 게임은 1974년에 공식적으로 출시되었는데 개리 가이각스(Gary Gygax, 1938.07.27.-2008.03.04.)와 데이브 아네슨(Dave Arneson, 1947.08.01.-2009.04.07.)가 판타지 소설 『반지의 제왕』과 미니어처 중세 전투 게임 "체인메일(Chain-mail)"에서 영감을 받아 개발했던 것이다. 1984년에 *D&D*의 설정을 바탕으로 한 소설 『드래곤랜스 연대기: 가을 황혼의 용(*Dragonlance Chronicle: Dragons of Autumn Twilight*)』이 출판되었고 이 소설은 '드래곤랜스 연대기 삼부작'의 첫 작품이다. 소설은 *D&D* 게임에 문학적 배경을 제공해서 TRPG 플레이어에서 인기가 많았다. 그후 작가 마가렛 와이즈(Margaret Weis, 1948.03.16.-)와 트레이시 힉맨(Tracy Hickman, 1955.11.26.-)은 이어서 '드래곤랜스 전설 삼부작'을 내놓았다.

*D&D*의 설정을 바탕으로 수많은 소설들이 탄생했고 일본의 경우도 비슷했다. 일본은 1970년대 말에 TRPG를 도입했는데 아즈마 히로키(東浩紀)에 따르면 1980-1990년에 TRPG는 일본의 젊은 세대에서 인기가 많았다.[82] 1986년 9월에서 1987년 7월까지 그룹 SNE는 『콤프틱(コンプティー

---

[81] 텍스트 기반의 게임은 비주얼 노벨(Visual Novel)과 웹소설로 발전했다. 비주얼 노벨은 그림을 가지고 있고 독자의 선택에 따라 소설의 결말이 달라질 수 있으며 그 상호작용성이 게임보다는 약하지만 웹소설보다 강하다. 웹소설은 게임의 상호작용성이 약화된 결과로 볼 수 있다. 비주얼 노벨은 그림을 가진 하이퍼텍스트 소설로 볼 수도 있고 어드벤처 게임으로 분류할 수도 있다.

[82] 东浩纪, 『动物化的后现代2: 游戏写实主义的诞生』, 黄锦容 역, 台北: 唐山出版社, 2015, p.50.

ク, Comptiq)』잡지에서 *D&D*의 리플레이 리포트, 즉 게임 기록을 발표했는데 많은 인기를 얻었다. 1988년에 미즈노 료(水野良, 1963.07.13.-)와 야스다 히토시(安田均, 1950.07.25.-)의 소설 『로도스도 전기(ロードス島戦記)』가 탄생했고 동시에 소설 설정을 바탕으로 동명의 TRPG 게임도 출시되었다.

한국의 TRPG는 1990년대 초에 하이텔 환타지동호회(약칭은 '환동')의 게시판에서 시작되었는데 PC통신 게시판은 통신소설 동호들이 모인 공간이기도 했다. 1990년대 후반이 되어 TRPG는 발전하게 되었고 특히 커뮤니케이션 그룹에 의해 한국어판 *D&D*와 소드 월드 RPG가 발매되면서 TRPG를 즐기는 사람이 증가했다. 또 커뮤니케이션 그룹은 『게임매거진』을 창간했고 「천일모험기」라는 *D&D* 리플레이 집을 만들었으며 TRPG를 소개해서 보급시켰다.

1990년대 말에 *D&D*을 대표로 한 TRPG가 중국에서도 유행하기 시작했고 '리플레이(跑团)'[83]라는 용어가 중국 TRPG 플레이어에서 사용되었다. 어우양여우취안은 "던전 앤 드래곤", "로도스도 전기" 그리고 리플레이 문화가 중국 '현환' 문학의 탄생에 큰 기여를 했다고 했는데[84] '현환'은 중국 웹소설의 주요 장르 중의 하나이다.

사이버 공간에 들어가서 TRPG는 머드로 진화했다. 1978년에 로이 트룹소(Roy Trubshaw, 1959-)와 리차드 바틀(Richard Bartle, 1960.01.10.-)이 최초의 머드 게임 "머드 1(MUD 1)"을 발명했는데 이 게임은 텍스트 기반의 온라인 게임이자 최초의 ORPG(Online Role Playing Game)이다. 게임에서 플레이어가 텍스트를 타이핑함으로써 다른 플레이어나 NPC(Non Player Character)와 상호작용을 하고 그 상호작용의 과정은 자동적으로 이야기 같은 기록으로 남게 된다.

1990년대 초에 KAIST 전산과 학생들이 학교 서버에 덴마크 게임 "디쿠머드(DikuMUD)"를 설치하면서 한국 최초의 머드 게임이 나타났다.

---

[83] '跑团'는 중국에서 TRPG 과정에 대한 속칭이다. 게임은 보통 3-5 사람으로 구성하고 그중의 한 사람이 게임 마스터(GM)이며 다른 사람이 플레이어이다. '跑团'는 대면으로 진행하는 '面团'와 온라인으로 진행하는 '网团'로 나눌 수 있다. '跑团战报(리플레이 리포트)'는 RPG의 게임 기록이고 게임 설정, 플레이어의 대화, 게임 진행 과정을 포함한다.

[84] 欧阳友权, 袁星浩, 2015, op. cit., p.76.

1994년 7월에 천리안을 통해 한국 최초의 상용 머드 게임 “쥬라기 공원”이 서비스되었다. 1990년대 중반부터 게임의 중심은 점점 텍스트 기반의 머드에서 그래픽적인 재현을 포함한 머그(Multiuser Game, MUG)로 이전했는데 1996년 4월에 천리안을 통해 서비스된 “바람의 나라”는 최초의 그래픽 기반 온라인 RPG이다. 머그는 그후 MMORPG로 발전했다.

초기 중국에서 유행했던 머드는 “협객행(侠客行)”, “삼국지(三国志)”, “녹정기(鹿鼎记)”, “김용군협전(金庸群侠传)”, “서검(书剑)”, “서유기(西游记)” 등이 있었는데 이름에서 보면 알 수 있듯 『삼국연의(三国演义)』, 『서유기』 등 고전 소설과 진융(金庸, 김용, 1924.03.10.-2018.10.30.)의 무협소설은 게임 내용에 많은 영향을 주었다. 이 게임들 중에서 “협객행”은 인터넷문학 맹아기의 유명 작가 팡저우쯔가 주도하여 개발한 게임이다. 그후 그래픽 게임 “울티마 온라인(Ultima Online, UO)”이 흥행하면서 온라인 게임은 자리 잡았다.

게임과 웹소설은 각각 그래픽과 텍스트의 길을 택했지만 설정을 공유하기 쉬워서 인기 웹소설을 게임으로 개작하는 활동이 계속 진행되고 있다. 이우혁의 『퇴마록』, 이영도의 『드래곤 라자』, 좌백의 『대도오』, 전동조의 『묵향』, 남희성의 『달빛조각사』 등 한국 PC통신소설과 샤오딩(萧鼎)의 『주선(诛仙)』, 워츠시홍스(我吃西红柿)의 『성진변(星辰变)』, 『망황기(莽荒纪)』, 『반룡(盘龙)』, 톈샤바창(天下霸唱)의 『귀취등(鬼吹灯)』 등 중국 웹소설은 모두 게임으로 제작되었다.

동시에 흥행 게임도 같은 시기의 웹소설 창작에 영향을 끼쳤다. 2000년대 초 중국에서 “온라인 삼국(网络三国)”과 “석기시대(石器时代)”가 유행하면서 게임 제재의 소설이 나타나기 시작했고 “미르의 전설 2(중국어 번역은 ‘热血传奇’, 이하 ‘전기传奇’)”[85]의 흥행과 함께 게임소설은 하나의 장르로 정립되었다. 마판(麻烦)의 『법사 전기(法师传奇)』(2007.02.-2008.08.)는 바로 작가가 “전기”를 하는 경험을 바탕으로 창작된 웹소설이다.[86] 2011년 “리그 오브 레전드(League of Legends, 英雄联盟, 이하 *LOL*)”가 중

[85] “미르의 전설 2”는 “热血传奇”라고 번역되고 중국 네티즌은 보통 이 게임을 “전기(传奇)”라고 부른다. 따라서 이 게임의 준말로 ‘전기’를 사용한다.

[86] 작가는 작품 소개에서 이 소설과 “미르의 전설 2”의 관계를 언급했다. (麻烦, 『法师传奇』, 起点中文网. https://book.qidian.com/info/98687, 2021.06.21. 접속.)

국에서 흥행하기 시작했고 『글로벌 지 리그 오브 레전드(全球之英雄联盟)』, 『리그 오브 레전드 지 능가 일체(英雄联盟之凌驾一切)』등 *LOL*의 영향을 받은 소설이 많이 나왔다.

(2) 웹소설의 게임화

게임과 웹소설의 관계를 생각할 때 웹소설의 서사 게임화는 신기한 것이 아니다.[87] 또 게임적 요소 그 자체가 쉽게 옮겨질 수 있는 것이기 때문에 게임화는 웹소설에 존재할 뿐만 아니라 교육, 마케팅, 인간-컴퓨터 상호작용 등 다양한 영역에서 광범하게 사용되고 있다. 게임화는 원래 비게임 텍스트에 게임적 요소를 적용하는 것을 말한다. 1980년대 토마스 W. 말론(Thomas W. Malone, 1952.-)은 박사 논문에서 컴퓨터게임의 요소를 교육 영역에 적용할 수 있다고 제안했는데[88] '게임화'라는 어휘는 사용하지 않았지만 그 구상은 이미 게임화의 특징을 가졌다. '게임화'라는 단어는 최초로 2002년에 닉 펠링(Nick Pelling, 1964.-)에 의해 제안되었는데 당시에는 주목을 받지 못했다. 2011년의 게임 개발자 회의(Game Developer Conference, GDC)에서 '게임화'는 새로운 단어로 조명되면서부터 업계의 주목을 받기 시작했다.

분야에 따라서 게임화에 대한 정의와 착안점이 다를 것이고 웹소설의 게임화에 대해서는 많은 연구자가 정의한 바 있다. 황파여우는 게임화를 웹소설이 오락과 게임 기능을 강조하는 것과 소설의 인물 관계, 플롯, 형식, 그리고 구조가 MMORPG를 모방하는 것으로 보았다.[89] 왕위수은 웹소설 게임화를 "게임 제재가 아니지만 메인 퀘스트, 사이드 퀘스트, 던전, 레벨업, 지도 등 비디오 게임 요소를 소설의 기본 서사 구조에 착용"하는 것으로 정의했다.[90] 류샤오위안에 따르면 게임화란 웹소설 작가들이 게임의 진행 논리로 작품의 구조를 만드는 것이고 게임화의 표현은 인물

---

[87] 비디오 게임의 종류가 다양하고 모든 게임이 웹소설과 관계가 있는 것이 아니다. 웹소설과 연관된 게임은 보통 이야기 배경과 캐릭터 양성을 포함한다.

[88] 그의 박사 논문 제목은 "What Make Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games" (1980.)이다.

[89] 黄发有, 2011, op. cit., p.19.

[90] 王玉王, 2017, op. cit., p.107.

의 성장이 계량화와 활동 공간의 탬덤 조합인데 이 두 가지 표현은 서로 돕고 서로 보완하는 관계이다.[91] 구본혁은 게임 판타지의 배경, 소재, 서사구조에 MMORPG의 특징이 나타난다고 언급했고,[92] 김영학은 게임소설의 게임적 특질을 온라인 게임을 소재로 취하는 것과 온라인 게임 용어를 그대로 채용하는 것, 그리고 게임에서 이루어지는 사건들을 서술하는 것으로 정리했다.[93] 이상의 연구를 통해 알 수 있듯 웹소설의 게임화는 게임 요소를 흡수할 뿐만 아니라 다층적이고 전체적으로 게임을 활용하는 것이다. 게임 연구의 MDA 모델[94]을 참고하여 정리하면 웹소설의 게임화는 기제, 역학, 미학이라는 세 측면에서 나타난다.[95] 기제의 측면에서 웹소설은 치트 엔진, 시스템, 이세계 등 게임 디자인 요소와 게임 규칙 설정을 흡수한다. 역학의 측면에서는 웹소설이 게임의 레벨업 시스템, 새로운 지도로 이동 등 시나리오 진행 방식을 차용하고 플레이어와 시스템 간의 상호작용을 재현한다. 마지막으로 웹소설은 심미적으로 오락과 게임 기능을 강조한다.[96]

위의 연구에 공통적인 문제가 있는데 그것은 게임화를 변화하는 과정으로 보는 관점이 없다는 것이다. 따라서 이 논문은 선행연구와 다른 게임화 개념을 제안하고 게임성과 게임화를 구별할 것이다. 게임성은 하나의 특질이고 게임화는 하나의 변화 과정이다. 게임화는 게임성이 시간에

---

91 刘小源, 2017, op. cit., pp.113-4.

92 구본혁, op. cit., p.31.

93 김영학, op. cit., p.162.

94 Hunicke 등은 게임 연구에 적용한 MDA 모델을 제출했는데 이 모델을 통해 기제(Mechanics), 역학(Dynamics), 미학(Aethetics)이라는 세 측면으로 게임을 살펴볼 수 있고 비교적 전면적이다. (Robin Hunicke, Marc LeBlanc, and Robert Zubek, "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research", *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 2004; 변역은 '게임 디자인 워크샵' 참조. https://web.archive.org/web/20210620164230/https://sites.google.com/site/gdworkshop/materials/mda-framework)

95 이전의 연구는 게임화와 게임성을 엄격하게 구별하지 않아서 여기의 게임화 특징을 게임성의 특징으로 볼 수 있다.

96 왕정룽(汪正龙)은 문학 활동 그 자체에 놀이성이 있다고 생각했다. 웹소설의 심미적 게임화는 문학의 놀이성(게임성)의 연장선상에 있다고 볼 수 있다. 그리고 황파여우가 말했듯 웹소설은 오락과 게임에 더 치중한다. (汪正龙, 「论作为一种游戏现象的文学——文学发生、性质与功能的一个方面」, 『社会科学战线』, 05, 2005, p.93; 黄发有, 2011, op. cit.)

따라 분명해지고 확산해가는 과정이다. 웹소설은 탄생부터 게임적 특질(즉 게임성)을 가지고 있고 웹소설에 있어 게임화는 비게임 텍스트에서 게임적 텍스트로 변하는 것이 아니라 게임성이 숨겨진 상태에서 뚜렷한 상태로, 작은 범위에서 큰 범위로 변하는 과정이다. 그리고 이 과정에는 시기마다 게임성의 표현이 다를 것이다.

위의 정의를 바탕으로 이 논문은 웹소설의 발전 과정을 정리하여 그중에서 게임과 관련된 특질, 즉 게임성 표현에 주목할 것이다. 각 시기의 게임성을 정리할 때 선행연구의 성과를 참고할 것이다. 또 웹소설이 탄생부터 게임성을 가진다는 선입견이 게임화에 있는 다른 요소의 역할을 은폐시키고 연구 결과에 부정적인 영향을 끼치는 것을 피하고자 이 논문은 먼저 웹소설의 발전 과정을 정리하여 그중에 게임과 관련된 부분, 게임성이 나타나는 부분을 추출할 것이다.

시간 범위에 있어 이 논문은 1980년대 말부터 2020년대 초까지 30년에 가까운 시간 동안 웹소설의 발전 과정을 다룰 것이다. 이 범위는 현재(2021년 기준)까지 고찰할 수 있는 한중 웹소설의 발전사를 포함할 수 있다. 최초의 중문 인터넷 글쓰기는 1991년에 북미 유학생 단체에서 탄생했고 1994년부터 중국 대륙에서 교육과 정부용 인터넷을 설치하면서 대륙의 인터넷 글쓰기도 나타났다. 1990년대 후반에 들어 인터넷문학이 공식적으로 발전하기 시작했다. 한국의 인터넷은 중국보다 먼저 시작했고 정책의 지지로 신속하게 보급되었다. 1989년에 한국 최초의 PC통신소설이 나타났고 1990년대 후반에 들어 PC통신소설, 인터넷소설이 빠르게 성장했다.[97]

연구 시각에 있어 이 논문은 텍스트의 안과 밖 두 시각으로 살펴볼 것이다.[98] '텍스트의 밖'은 웹소설의 창작과 유통 플랫폼에 주목한다. 초기

---

[97] 한국 웹소설은 이름이 여러 차례 바뀌었다. PC통신소설과 인터넷소설은 웹소설의 전신이라 할 수 있다. 자세한 내용은 3.1. 참조.

[98] 산샤오시(单小曦)는 인터넷문학 연구의 안과 밖에 대해 규정했다. 원문은 '内部研究'와 '外部研究'라고 했는데 이 논문은 '内部研究'를 '텍스트의 안', '外部研究'를 '텍스트의 밖'으로 번역한다. 산샤오시에 따르면 인터넷 문학 연구에 있어 '텍스트의 밖'은 인터넷문학의 발생 및 발전, 미디어 및 플랫폼, 창작 및 생산, 저작권, 해외 진출, IP산업, 사회문화, 문학 제도, 이론 비평, 데이터 베이스 등 외부의 환경이다. 그 반대로 '텍스트의

의 인터넷문학이 인쇄 문학과 구별되는 중요한 특징은 바로 인터넷 공간이다. 미셸 혹스(Michel Hockx)가 제시했듯 온라인 소설 사이트는 문학 장르를 재정립하는 데 중요한 역할을 했다.[99] 오늘(2021년 기준) 웹소설에서 내용상으로 환상성이 강한 장르소설이 그 주를 이루는 것은 플랫폼과 관계가 없지 않다. 텍스트의 밖으로 고찰한 후 이 논문은 '텍스트의 안'을 살펴보고 인기 장르와 장르의 서사 문법을 고찰할 것이다. 인기 장르와 그의 서사 문법은 웹소설의 소비와 재생산과 밀접한 관계가 있다.[100] 텍스트의 안과 밖 두 시각으로 정리하면 웹소설의 생산, 유통, 소비, 재생산 과정을 언급할 수 있다.

안과 밖의 구별은 웹소설 연구에 존재할 뿐만 아니라 웹소설 비평가에게도 있다. 웹소설의 독자들은 작품이나 작가 혹은 특정 장르를 중심으로 크고 작은 독서 커뮤니티들을 형성하고 웹소설의 독자 자체는 하나의 큰 커뮤니티이다. 하지만 웹소설을 읽지 않은 사람은 이 커뮤니티 밖에 있을 것이다. 최재용은 박사 논문에서 토착 이론(Vernacular Theory)을 통해 인터넷문학 독자의 중요성을 강조했는데 인터넷문학 사용자들이 인터넷문학 세계의 원주민이고 그들의 인터넷문학에 대한 이해가 외부인이 비견하기 어려울 거라고 했다.[101] 사오옌쥔(邵燕君)은 문학관에 착안하여 '사이다 문학관(爽文学观)' 과 '엘리트 문학관(精英文学观)'의 대립이 존재한다고 했다.[102] 하지만 안과 밖은 이원적 대립 관계가 아니다. 지원페

안'은 세계 설정, 서사 예술, 인물 설정, 사상 주제, 미학 스타일 등 텍스트의 내용이다. 또 산샤오시는 현재의 중국 인터넷문학 연구가 텍스트의 밖에 주목하고 텍스트의 안에 관한 연구가 부족하다고 했다. (单小曦, 「网络文学"内部研究"：现实依据、问题域与实践探索」, 『学术研究』, 12, 2020, p.142.)

[99] Michel Hockx, *Internet Literature in China*, New York: Columbia University Press, 2015, p.111.

[100] 특정 장르가 독자의 사랑을 받으면 대량으로 소비될 것이다. 대량 소비에 따라 대량 생산도 나타날 것인데 그 후의 소설 창작이 흥행 작품의 서사 문법을 많이 참조할 것이다. 또 특정 서사를 대량적으로 소비한 후 독자는 심미적 피로가 생기고 그 장르에 대한 소비가 감소할 것이다. 따라서 해당 장르의 창작도 줄어들 것이다.

[101] 崔宰溶, 『中国网络文学研究的困境与突破』, 北京大学博士学位论文, 2011.

[102] 邵燕君, 「从乌托邦到异托邦——网络文学"爽文学观"对精英文学观的"他者化"」, 『中国现代文学研究丛刊』, 08, 2016; 邵燕君, 「网络时代，精英何为」, 『探索与争鸣』, 05, 2012; 邵燕君, 「面对网络文学：学院派的态度和方法」, 『南方文坛』, 06, 2011.

이(吉云飞)는 인터넷문학 비평에 학자, 팬, 그리고 학자팬이라는 세 가지 비평 모델이 있다고 했는데[103] 학자와 팬의 조합은 안과 밖의 결합 가능성을 입증한다. 또 어우양여우취안은 담론 권력에서 입각하여 인터넷문학 비평에 학자 비평, 미디어 비평, 그리고 문학 네티즌의 온라인 비평이라는 세 가지 힘이 있다고 했다.[104] 이를 보면 안과 밖 사이에 다른 입장들이 있음을 알 수 있다. 사실 안과 밖의 대립은 이상적인 모델과 가깝다. 이 모델의 양단에 각각 이론에 능통하지만 웹소설을 전혀 모르는 학자와 웹소설에 열중하지만 이론을 전혀 모르는 독자가 있다. 하지만 현실에서 모든 독자가 팬이 될 정도로 웹소설을 좋아하는 것이 아니고 웹소설을 전혀 모르는 경우도 많지 않다. 따라서 웹소설이나 웹소설 비평자에 있어 안과 밖의 대립은 절대적인 것이 아니다.

웹소설의 외부 환경은 창작 내용에 영향을 줄 수 있고 비평 단체에서 안과 밖을 구별하는 선이 모호하다.

(3) 참고 자료 설명

웹소설은 인터넷에 의해 존재하기 때문에 이 논문에서 대량 인터넷 자료를 참고했다. 다음은 이 논문의 참고 자료의 신뢰도와 인터넷 자료의 내용 변화에 대해 설명할 것이다.

인터넷 자료의 신뢰도 문제는 주로 두 측면에 있다. 하나는 인터넷 자료가 시간에 따라 변화할 것이고 논문 작성 때 참고했던 자료는 이후에 수정되거나 삭제될 수 있다는 것이다. 또 하나는 누구든지 인터넷에서 언론을 발표할 수 있는데 그 정보의 정확 여부는 검증되지 않는 경우가 많다는 것이다.

인터넷 자료의 변동 문제를 해결하기 위해 이 논문은 인터넷 아카이브(Internet Archive)를 통해 백업 본을 저장할 것이다. 백업본의 링크는 다음과 같이 생긴다.

---

[103] 吉云飞, 「网络文学批评的三种模式——以《2015-2017中国年度网络文学》为中心」, 『文艺论坛』, 02, 2019, pp.73-8.

[104] 程海威, 欧阳友权, 「“网生文学批评”的话语权生成及其功能承载」, 『中州学刊』, 04, 2020, pp.146-52; 欧阳友权, 张伟颀, 「中国网络文学批评20年」, 『中国文学批评』, 01, 2019, pp.98-107, 159.

https://web.archive.org/web/백업시간(연월일)+백업번호/원래의 링크

일부 백업하지 못하는 사이트와 로그인해야 내용을 방문할 수 있는 사이트, 그리고 작품의 원문을 연재하는 사이트에 대해 이 논문은 백업하지 않을 것이고 링크 뒤에 방문 날짜를 표기할 것이다.

이 논문에서 사용된 자료는 일차 자료, 이차 자료, 그리고 삼차 자료로 나눌 수 있다. 일차 자료는 정규 웹소설 플랫폼에서 연재된 작품의 원문, '한국 금융 감독원'과 '전국 기업 신용 정보 공시 시스템(全国企业信用信息公示系统)'에 있는 기업 정보, 웹콘텐츠 기업 사이트에 있는 기업 소개, 웹소설 사이트에 있는 공고문, 웹소설 플랫폼의 운영자와 웹소설 작가의 인터뷰, 강연, 회고록, 개인 블로그가 있다. 이차 자료는 웹소설에 관한 신문기사, 연구 논문과 단행본, 정부 혹은 상업 기구의 연구 보고서가 있다. 삼차 자료는 학자와 웹소설 독자의 웹소설 편년사 정리, 백과 사이트가 있다. 국립 신용 시스템에 있는 기업 정보, 연구 논문과 단행본, 정부와 상업 기구의 연구 보고서의 신뢰도에 대해 긴말을 하지 않을 것이고 그 외의 자료, 특히 인터넷 자료에 대해 자세히 설명할 필요가 있다.

웹소설에는 최초 연재 판본, 정규 사이트 연재 판본, 불법 복제 판본, 단행본 판본 등 다양한 판본이 있을 것이고 분석 텍스트를 선택할 때 최초 판본이나 정규 사이트 연재 판본을 참고할 것이며 온라인 판본을 찾기 어려운 상황이면 단행본을 참고할 것이다. 저작권을 보호하기 위해 불법 복제 판본을 참고하지 않을 것이다. 웹소설이 발표된 후에도 내용 수정이 가능하다는 점을 생각하여 이 논문이 참고하는 웹소설은 2021년 6월 기준이라는 사실을 강조할 필요가 있다. 웹소설 플랫폼에 관한 정보를 참고할 때 공식 등기 정보밖에 플랫폼의 자기소개와 공고문 원문을 참고하기도 할 것이다.

플랫폼의 운영자와 작가의 인터뷰, 강연, 회고록, 블로그는 일부가 종이 서류로 출간되었으나 일부는 인터넷 자료이다. 참고할 때 관점과 사실을 구별하도록 하고 각계의 기록을 비교하여 변별할 것이다.

웹소설에 관한 뉴스를 읽을 때 이 논문은 되도록 신뢰도가 높은 매체의 기사를 참고하고 같은 사건에 대해 다양한 매체의 보도를 읽어보고

비교할 것이다. 최초의 기사를 찾기 힘들 경우에는 신뢰도가 높은 플랫폼이 옮겨 실었던 기사를 참고할 것이다.

이 논문에서 참고하는 삼차 자료는 학자와 웹소설 독자들이 정리했던 인터넷문학 연대기와 백과 사이트가 있다. 학자의 연대기는 어우양여우취안과 위안싱하오(袁星浩)가 편집한 『중국 인터넷문학 편년사(中国网络文学编年史)』이고 신뢰도가 높은 편이다. 그리고 웹소설 독자들이 자신의 경험을 바탕으로 작성한 연대기도 볼 것인데 그중의 웹소설에 관한 중대 사건과 대표 작품을 참고하고 사건의 시간과 경과를 수차 검증할 것이다. 인터넷 자료는 그 신뢰도 때문에 정연한 연구자에게서 의심을 받을 것이지만 웹소설에 있어 독자들이 원주민으로서의 경험이 매우 중요하므로 이 논문은 이해득실을 고려하여 독자가 발표한 내용을 포기하지 못할 것이다. 하지만 참고하는 과정에서 반복 검증할 것이다. 이외에 온라인 백과의 내용을 참고하기도 했다. 온라인 백과는 대중이 접하기 쉬운 지식 보급 소스로 그중에 있는 웹소설 관련 정보는 네티즌에 의해 작성된 것이다. 온라인 백과를 참고하는 원인은 웹소설 독자의 글을 참고하는 이유와 비슷하며 참고하는 과정에 신중하게 대하고 검증할 것이다.

이상 연구대상과 연구방법을 설명했다. 다음은 중국과 한국의 웹소설 게임화에 대해 고찰할 것이다. 한국과 중국에서 웹소설을 부르는 방식이 다르고 한국 웹소설의 명칭은 몇 번 바뀐 적이 있다. 따라서 텍스트의 안과 밖 두 시각으로 정리하기 전에 먼저 웹소설의 개념과 그 범주를 살펴볼 것이다.

2. 중국 웹소설 게임화

2.1. 개념: 문학비평 담론과 인터넷문학(网络文学)

중국에서는 '웹소설'이라는 용어가 사용되지 않으며 그와 비슷한 개념인 '인터넷문학'이 사용된다. 1996년 『중국시보·상담주보(中国时报·咨询周报)』가 '인터넷문학 논의(网络文学争议)'라는 난을 개설했고 중국 인쇄매체에서 '인터넷문학'이라는 단어가 처음 나타났다. 중국의 인터넷문학이 한국의 웹소설과 접하게 된 것은 중국의 웹소설 플랫폼의 해외 진출에 따라 발생한 일이다. 2017년 5월 웨원(阅文) 그룹이 해외 인터넷문학 플랫폼 '치뎬(起点) 국제'를 출시했으며 그의 영어 이름은 'Webnovel'이다. 한국의 '웹소설'이라는 단어는 바로 영어 '웹(web)' 과 한국어 '소설(novel)'을 합쳐서 만든 것이다.

'인터넷문학'의 개념 범주는 크게 '인터넷문학', '인터넷소설(网络小说)', '인터넷 장르소설(网络类型小说)' 세 가지가 있다. '인터넷문학'은 인터넷에서 처음 발표되고 인터넷에 의해 존재하는 모든 문학 작품을 가리키는데 소설, 시, 희곡, 수필 등 전통 문학 장르[105]가 포함될 뿐만 아니라 '생방송식 게시물(直播帖)'[106], '돤쯔(段子)'[107]등 인터넷 공간에서 새로 생긴 다양한 문학 장르도 포함된다. '인터넷소설'은 장르소설과 순수문학을 모두 포함한다. '인터넷 장르소설'은 인터넷에 의해 창작, 발표, 유통되는 장르소설이고 책으로 출판될 필요가 없다. '인터넷문학'이라는 단어는 인터넷 장르소설을 가리키는 데 가장 많이 사용된다.

하지만 '인터넷문학'이라는 명칭은 보통 학자, 기업가 혹은 언론인이 공적 장소에서 사용하는 어휘이고 독자들은 사적 장소에서 '인문(网文)'

---

105 '문학 장르'와 '장르 문학'은 다른 것이다.

106 '帖'은 '게시물'이다. '直播帖'는 네티즌이 자신이 경험하고 있는 일을 기록하고 생방송처럼 실시간에 게시물로 올리는 것이다.

107 '돤쯔'는 원래 '상성(相声)' 의 한 단락을 가리키는 말인데 중국의 인터넷 문화에서 가볍게 소비할 수 있는 아주 짧은 이야기나 단락을 가리키는 말이다.

이라는 용어를 사용한다. '인문'은 '인터넷문학'의 약칭인데 '인'은 '인터넷', '문'은 '문학'을 줄인 말이다. '인문'은 '인터넷문학'의 약칭이지만 실질적으로 '인터넷 장르소설'만 가리킨다. 하지만 문학비평 담론의 영향 정도로 보면 '인문'과 '인터넷 장르소설'에는 뉘앙스적 차이가 있다. 이러한 차이에 대해 사오옌쥔은 다음과 같이 설명했다.

> 网文与网络类型小说看似同义，其实存在着微妙的差异。类型小说是纸质商业文学发展成熟后的概念，具有明确的雅俗文学分类系统下的形态和功能。使用网络类型小说的概念，在不自觉间延续了纸质文学的脉络和逻辑。[108]
>
> '인문'과 '인터넷 장르소설'은 딱 보면 비슷한 의미인데 사실 뉘앙스적 차이가 있다. 장르소설은 인쇄 상업 문학이 발달한 후 형성된 개념이고 아(雅)와 속(俗)을 대립시킨 문학 분류 시스템에 명확한 형태와 기능이 있다. 인터넷 장르소설이라는 개념을 사용할 때 무의식 중에 인쇄문학의 맥락과 논리를 적용할 수 있다.

'인쇄문학'은 인터넷이 나타나기 전에 문학의 주요 존재 방식이었다. 그 '맥락과 논리'는 기존 문학비평 담론에 의해 형성되었고 장르소설을 '아문학(雅文學, 즉 순문학)'의 반대편인 '속문학(俗文學, 즉 대중문학)'으로 분류해 왔다. '아'는 우아, 아치이고 '속'은 통속, 비속이다. 문학에 '속'을 붙이면 다소 폄하하는 뜻이 있다. '인터넷 장르소설'이라는 어휘를 사용할 때 무의식적으로 그를 '속'으로 인식할 수 있다.

기존 문학 비평의 영향에서 벗어나기 위해 인터넷소설 커뮤니티에서 신조어가 많이 사용된다. '인문' 이외에 보통 작가는 '글쟁이', 유명 작가는 '대신(大神)', 연재 도중에 그만두는 것이 '태감(太监)', 연재를 잠시 중단하는 것은 '휴재(断更)', 베테랑 독자는 '노백(老白)', 신규 독자는 '소백(小白)'이라고 부른다. 그리고 이 신조어들은 인터넷문학(웹소설), 게임, 애니메이션, 만화(웹툰)에서 통용된다.『파벽서: 인터넷문화 주요어』에 일부 흔한 신조어가 수록된다.[109]

---

[108] 邵燕君, 「为什么网文不等于网络文学」, 『文艺报』, 2020.11.06. https://web.archive.org/web/20210620165605/http://www.chinawriter.com.cn/n1/2020/1106/c404027-31921299.html

[109] 邵燕君, 王玉王, 『破壁书：网络文化关键词』, 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2018.

위의 개념과 용어 고찰을 통해 다음과 같은 세 가지 발견이 있다. 먼저, 정통 문학비평의 담론은 무의식적으로 인터넷문학 비평에 영향을 줄 수 있다. 다음, 인터넷문학 커뮤니티에서 정통 문학비평과 다른 신조어를 만들어서 사용한다. 마지막으로는 인터넷문학 비평에 학자와 독자의 시각 차이가 있다.

이 논문의 연구 중심은 장르소설 위주의 인터넷문학, 즉 '인문'이다. 그의 발전과정을 살펴볼 때 '인터넷문학'의 개념 범주가 문학에서 장르소설로 축소되는 경위를 다룰 것이고 '인터넷문학'의 의미가 변하고 있다는 점에 주의할 필요가 있다. 특별한 설명이 없다면 이 논문에서 '인터넷문학', '인터넷소설', '인터넷 장르소설', '웹소설'은 모두 인터넷에 의해 창작, 연재, 유통되는 장르소설을 뜻한다. '글쟁이', '인문'과 같은 신조어가 보통 커뮤니티 내에서 사용되는 점을 생각하여 이 논문에서 신조어 사용을 줄일 것이다. 사용해야 하는 경우 신조어 뒤에 중국어로 표기하거나 각주로 설명할 것이다.

다음은 텍스트의 밖에서 인터넷문학의 발전과정을 정리할 것이다. 이 과정을 통해 원래 소설, 시, 수필 등 다양한 문학 장르를 포함한 인터넷문학이 어떻게 점점 인터넷 장르소설 위주의 영역으로 변했는지 알 수 있다.

2.2. 텍스트의 밖: 플랫폼과 상업 모델의 변천

1991년부터 현재(2021년 기준)까지의 중문 인터넷문학의 발전과정은 다섯 시기로 나눌 수 있다. 맹아기의 인터넷문학은 북미 유학생이 창간한 전자 잡지와 대학 BBS에서 공유된 비영리적 글쓰기였고 시, 소설, 수필 등 다양한 문학 장르가 있었으며 그 주요 소비층이 엘리트였다. 시작기의 인터넷문학에서 소설이 발달하게 되었고 순문학과 장르소설이 공존했다. 창작 플랫폼이 매우 다양했는데 '문청' 사이트 '룽수샤(榕树下)', '초근' 포럼 '톈야(天涯)', 그리고 장르소설 동호회와 같은 '김용커잔(金庸客栈)', '중국현환문학협회(中国玄幻文学协会, Chinese Magic Fantasy Union, 이하 CMFU)' 등이 있었다. 신분을 불문하고 자유롭게 교류할 수 있는

환경에서 인터넷문학의 기본 특징이 형성되었고 인터넷문학의 주요 소비층은 대중으로 이전했다. 당시 인터넷소설이 종이책으로 출판되거나 드라마, 영화로 제작되는 일이 있었지만, 해당 작품의 수가 그리 많지 않고 대규모생산이 가능한 산업 사슬이 형성되지 않았다. 상업화 시기에 인터넷소설은 온라인 지불 기술에 의해 유료연재를 실현했는데 CMFU에서 출발한 '치뎬중문망(起点中文网, 이하 '치뎬起点')'은 VIP리딩모델(VIP阅读模式, 별명은 '치뎬모델起点模式')을 성공적으로 운영했다. '치뎬모델' 아래 '치뎬문(起点文)'이라는 독특한 소설 형태, '인문 글쟁이(网文写手, 웹소설 작가)'라는 직업, 그리고 '피라미드 생태계(金字塔生态系统)'[110]라는 창작 환경이 점점 형성되었다. 산업화 시기에는 게임 대자본이 인터넷문학에 유입되었고 '성다문학(盛大文学)'은 일련의 인수와 합병을 통해 업계 거두가 되었다. 게임 회사에서 시작한 '성다그룹(盛大集团, 이하 '성다盛大')'은 '전판권(全版权)' 운영 전략을 채택했고 장르소설의 상업적 가치와 게임 개작 가치를 중요시했다. 인터넷문학은 엔터테인먼트 산업 사슬에 편입되었고 장르소설이 인터넷문학의 주를 이루었다. 빅플랫폼 시기에 인터넷 대자본은 '범엔터테인먼트(泛娱乐)' 전략을 내세웠고 플랫폼을 중심으로 웹소설의 해외 진출을 추진한다. 웹소설은 다양한 웹콘텐츠의 하나이고 그에 대한 자본 종속이 강화된다.

시기	대표 플랫폼
맹아기: 북미에서 타이완으로 (1991-1990년대 후반)	CND, ACT, 대학교 BBS
시작기: '문청(文青)'에서 '초근(草根)'으로 (1990년대 후반-2000년대 초)	김용커잔(金庸客栈) 룽수샤(榕树下), 톈야(天涯)
상업화: 유료연재의 보급(2003-2000년대 후반)	치뎬(起点)
산업화: 게임 대자본의 '전판권(全版权)' 운영 (2000년대 후반-2010년대 중반)	성다(盛大)
빅플랫폼: '범엔터테인먼트(泛娱乐)'와 해외 진출 (2010년대 중반-2020년대 초)	웨원(阅文)

[표 1-1] 중국 인터넷문학의 발전과정 (텍스트의 밖)

[110] 웹소설의 생태계는 피라미드와 같고 소수의 작가는 정상에 있으나 대부분의 작가는 밑에 있다.

2.2.1. 맹아기: 북미에서 타이완으로

최초의 중문 인터넷 글쓰기는 1991년 북미 유학생 단체에서 나타났고 1995년 이후 인터넷이 보급되면서 그 창작 중심이 타이완과 중국 대륙으로 옮겨갔다. 초기의 인터넷문학은 시, 소설, 수필 등 다양한 문학 장르가 있었고 순문학의 특질이 강했으며 그 주요 소비층은 엘리트 지식인이었다. 그들의 글쓰기는 영리적인 것이 아니라 공유와 감회를 위한 것이다.

1991년 4월 5일에 최초의 중문 인터넷 전자 잡지 『화샤 원자이(华夏文摘, China News Digest, 이하 *CND*)』가 창간되었다. 이 잡지는 주로 중국 유학생들에게 중국에 관한 뉴스를 제공했고 유학생의 수필, 소설, 시 등 작품도 선택하여 실었다. 같은 해 4월 26일에 텍사스대학교 경제학과 박사생 사오쥔(少君)은 '마치(马奇)'라는 필명으로 발표했던 「분투와 평등(奋斗与平等)」을 *CND* 제4기에서 옮겨 실었다.[111] 1992년 6월 28일에 인디애나대학교의 유학생 웨구이야(魏亚桂)는 학교 시스템 관리자의 도움으로 유즈넷(Usenet)에서 최초의 GB-HZ 코드를 사용하는 중문 인터넷 뉴스팀 alt.chinese.text(약칭은 *ACT*)를 만들었고 그 후에 많은 유학생들이 이 플랫폼에서 시, 소설, 수필 등 다양한 문학 작품을 발표했다. 1993년 말에서 1995년 초는 *ACT*의 황금기였고 '투야(图雅)', '배허(百合)', '롄보(莲波)', '팡저우쯔(方舟子)' 등은 모두 당시의 대표 작가였다. 하지만 그후 ACT의 일부 주요 회원이 떠났고 잇따라 『신위쓰(新语丝)』[112], 『올리브(橄榄树)』, 『화자오(花招)』등 잡지를 창간하고 잡지의 사이트를 만들면서 ACT가 쇠락해졌다.

---

[111] 황사오젠(黄绍坚)은 「분투와 평등」을 처음에 온라인으로 발표하지 않았고 문학 장르도 소설이 아니라고 주장했다. 그에 따르면 「분투와 평등」은 최초 『중국의 봄(中国之春)』 1999년 4월호의 '생존자 자서(生存者自述)' 란에서 발표되었고 *CND*는 이 글을 옮겨 실었으며 *CND*는 당시 이 글을 소설로 분류하지 않았다. 황사오젠의 글은 2018년 4월 18일에 *CND*의 600기에 실렸다.

[112] 『语丝』는 1924년 11월에 노신(鲁迅, 1881.09.25.-1936.10.19.), 주작인(周作人, 1885.01.16.-1967.05.06.) 등이 창간한 주간지였다. 『新语丝』는 '语丝'에 '新'을 덧붙인 것이다. 『语丝』가 창간되었을 때 주간지, 계간지 중심의 중국현대문학이 시작되었는데 『新语丝』라는 이름에는 인터넷 상에서의 새로운 문학의 시작에 대한 기대가 담겨져 있다고 볼 수 있다.

1995년 이후 중문 인터넷의 보급에 따라 중문 인터넷문학의 중심은 타이완과 중국 대륙으로 옮겼다. 타이완 인터넷문학은 대학 전자게시판(Bulletin Board System, 약칭은 BBS)에서 탄생했는데 1992년에 설치된 까오시옹(高雄) 중산대학교(中山大学) BBS가 그 시초였다. 당시에는 시와 소설 창작이 모두 활발했는데 시의 창작 공간은 '산마웨이윈 문예전문사이트(山抹微云文艺专业站)', '천시시간(晨曦诗刊)' 등이 있었고 소설의 창작 공간은 '야자림풍정(椰林风情)', '고양이낙원 story판(猫咪乐园story版)' 등이 있다. 그중에서 '고양이낙원 story판'은 1990년대 중후반 인터넷소설 창작과 공유의 대표 플랫폼이 되었다. 1997년 8월에 명전대학교(铭传大学) 중문과 학생 뤄썬(罗森, 본명은 '廖孟彦')은 타이완교통대학교(台湾交通大学) BBS에 『풍자물어(风姿物语)』를 연재하기 시작했다. 이 소설은 인터넷소설의 시초이다.[113] 1998년 타이완성공대학교(台湾成功大学) 수리연

[113] 중국 '인터넷문학 원년(网络文学元年)'과 최초의 인터넷소설에 대해 논쟁이 있었다. 하지만 현재 고찰할 수 있는 최초의 인터넷소설은 『풍자물어』인 것을 확인할 수 있다.

학계에서는 1998년 발표했던 『첫 번째 친밀한 접촉』(第一次的亲密接触)을 최초의 인터넷소설로 보았던 관점이 주류였다. 청하이웨이(程海威)의 2018년 '중국인터넷문학20여년' 학술 심포지엄 리뷰에 의하면 "인터넷문학의 기원과 역사 분기에 대해 학자들은 […] 1998년을 중국 인터넷문학 원년으로 삼아야 한다는 것이 찬성했다(116)." 또 그는 어우양여우취안의 발언을 인용해서 설명했다. "어우양여우취안 교수님은 다음과 같이 소개했다. 인터넷문학사를 작성할 때 1998년을 그 시작점으로 삼아야 한다. 이것은 주로 3개의 대표적 사건 때문이다. 첫째는 당시 규모가 가장 큰 인터넷문학 사이트 '룽수샤'가 1998년 봄에 […] 공식 웹사이트로 바꾸었던 것이고 […] 둘째는 최초의 인터넷 원작인 『첫 번째 친밀한 접촉』은 1998년 봄에 인터넷에 연재하기 시작하여 날개 돋친 듯이 퍼졌던 것이며 […] 셋째는 중국작가협회가 개최했던 […] '인터넷문학 10년회고' 행사에서 1998년이 중국 인터넷문학의 탄생년으로 지정되었던 것이다(117)."

어우양여우취안은 중국 인터넷문학연구의 태두이고 그의 관점은 많은 학자의 인정을 받았다. 하지만 2020년의 「신세기 인터넷문학 창작의 4가지 발전 방향(新世纪网络文学创作的四大走向)」에서 어우양여우취안은 2018년의 관점을 고쳤고 『풍자물어』는 최초의 인터넷소설이라고 주장했다.

치뎬의 창시자 린팅펑(林庭锋)은 '즈후(知乎)' 개인 칼럼에서 『첫 번째 친밀한 접촉』을 중국 인터넷문학의 시작으로 보는 것을 공식적으로 반대했다. 지윈페이에 따르면 마오니(猫腻) 등 유명한 인터넷소설 작가들은 모두 『풍자물어』가 중국 인터넷문학의 기원이라고 찬성했다. 산샤오시는 완곡하게 자신의 주장을 표현했는데 "1998년의 『첫 번째 친밀한 접촉』은 순문학 인터넷화의 이정표였으나 1997년의 『풍자물어』는 대중문학 인터넷

구소(水利研究所)의 박사생 차이즈헝(蔡智恒)은 JHT(그후에 '痞子蔡'로 변경)라는 필명으로 성공대학교 BBS '고양이낙원'에 『첫 번째 친밀한 접촉(第一次的亲密接触)』을 연재했다. 소설은 대륙의 BBS로 옮겨 실려서 큰 인기를 끌었다.

2.2.2. 시작기: '문청(文青)'에서 '초근(草根)'으로

타이완 인터넷소설의 흥행은 중국 대륙 인터넷문학의 시작을 촉발했다. 시작기의 인터넷문학에서 소설이 다른 문학 장르보다 더 많은 인기를 모았고 순문학과 장르소설의 창작이 모두 있었다. 당시의 창작 플랫폼은 매우 다양했는데 '문청' 사이트 '룽수샤', '초근' 포럼 '톈야', 그리고 동호회 포럼 '김용커잔' 등이 있었다. 신분을 불문하고 자유롭게 교류하는 환경에서 인터넷문학의 기본 특징이 형성되었고 그 주요 소비층은 대중으로 옮겨졌다. 당시에도 인터넷소설이 종이책으로 출판되거나 드라마, 영화로 제작되는 일이 있었지만, 해당 작품이 그리 많지 않았고 대규모 생산이 가능한 산업 사슬이 형성되지 않았다. 2000년대 초 '닷컴 버블(Dot-com Bubble, 또는 IT 버블)'이 터지면서 많은 사이트가 자신의 존속을 위해 유료화를 시도했다.

1994년 중국은 공식적으로 국제 인터넷에 가입했다. 1995년 청화대학교(清华大学) BBS '수목청화(水木清华)'가 등장했고 독서, 무협, 문학 등 게시판에서 인터넷문학 작품이 나타났다. 1996년 8월에 '김용커잔'이 성립되었고 이름으로 알 수 있듯 이 포럼은 김용 무협 동호회의 특징이 있다. 1997년 넷이즈(网易, NetEase)는 무료로 개인 사이트를 제공했고 인터넷문학의 창작 공간은 BBS에서 수많은 개인 문학 사이트로 확장되었다.

1997년 12월 25일에 미국계 중국인 주웨이롄(朱威廉)은 '룽수샤'라는

화의 시작이다. 그후의 발전으로 보면 중국의 '인문'은 『풍자물어』의 대중문학 스타일을 이어받았다(144)"라고 했다. (程海威, 「网络文学发展的成果检视与学理探讨——"中国网络文学二十年"全国学术研讨会综述」, 『网络文学评论』, 04, 2018, pp.116-7; 邵燕君, 吉云飞, 「为什么说中国网络文学的起始点是金庸客栈?」, 『文艺报』, 2020.11.06.; 单小曦, op. cit., p. 144; 欧阳友权, 「新世纪网络文学创作的四大走向」, 『学习与探索』, 08, 2020, p.139; 宝剑锋, 「中国网络文学发展史」, 知乎, 2018.01.12. https://web.archive.org/web/20210623052237/https://zhuanlan.zhihu.com/p/32876011)

이름으로 상하이(上海)에서 개인 웹사이트를 만들었다. 1999년 7월에 '룽수샤'의 편집부가 설립되었고 같은 해 8월 6일에 룽수샤 회사가 성립되었다. '룽수샤'에서 안니바오베이, 닝차이선(宁财神), 리쉰환, 싱유썬(邢育森), 차이쥔(蔡骏), 진허짜이(今何在), 무룽쉐춘(慕容雪村) 등 당시 유명한 인터넷 작가들이 모여 있었다. '룽수샤'는 비영리적 개인 사이트에서 출발했지만 그 후에 규모가 빠르게 커지면서 영리의 길을 택하게 되었다. '룽수샤'는 그 수입이 주로 인터넷소설의 출판과 영화, 드라마 개작의 저작권 대리, 그리고 광고 업무에서 나왔고 대규모 생산이 가능한 산업 사슬이 형성되지 못했다.

1993년 3월에 '톈야 클럽(天涯社区, Tianya Club)'이 성립되었고 '톈야 포럼(天涯论坛, 이하 '톈야天涯')'을 서비스했다. '문청' 중심의 '룽수샤'와 달리 '톈야'는 '초근'을 중심으로 한다. '초근' 중심이라서 '문청'을 배척한다는 뜻이 아니라 '톈야'에서는 신분을 불문하고 모든 사람은 자유롭게 교류할 수 있었다. 2001년에 '톈야'는 급속히 성장했으나 '룽수샤'는 점점 몰락했다. 천춘(陈村), 닝차이선 등 '룽수샤'의 유명 작가는 '톈야'로 옮겨갔다. 2004년 1월 '톈야'는 손꼽힐 수 있는 대중 사이트로 성장했다. 시먼다관런(西门大官人)의 『너는 어디든지 민감하더라(你说你哪儿都敏感)』(2001), 무룽쉐춘의 『청두, 오늘밤 나를 잊어버려라(成都，今夜请将我遗忘)』(2002), 당녠밍웨(当年明月)의 『명나라 그 시절(明朝那些事儿)』(2006), 톈샤바창(天下霸唱)의 『귀취등(鬼吹灯)』(2006) 등 유명한 작품은 모두 '톈야'에서 최초로 발표되었던 것이다.

당시에는 유료연재가 없어서 인터넷소설의 영리는 주로 오프라인 출판을 통해 실현되었다. 중국 대륙의 장르소설 출판 통로가 적어서 인터넷 장르소설은 주로 타이완과 홍콩의 출판사를 통해 출판되었다. 셰치런(谢奇任)에 따르면 당시 타이완과 대륙의 인터넷소설 시장은 상류와 하류의 분업 관계가 형성되었고 대륙의 문학 사이트에 연재한 장르소설은 타이완 출판사를 통해 출판되었다.[114] 타이완에서 도서대여점을 통해 유통할 수 있었으나 대륙에서는 노점 책방, 온라인 스캔본, 서점 등을 통해 유통했다.

---

[114] 謝奇任, op. cit., pp.80-1; 欧阳友权, 袁星浩, 2015, op. cit., p.76.

2000년대초 ‘닷컴 버블’이 터지면서 인터넷문학도 큰 충격을 받았다. 수많은 개인 사이트와 무료 창작 공간이 사라졌기 때문이다. 당시 ‘시루 BBS(西陆 BBS)’는 비교적 저렴한 가격으로 ‘현환’ 소설 창작의 주요 공간이 되었다. ‘룽더톈쿵(龙的天空, 이하 ‘룽쿵龙空’)’, ‘환젠수멍(幻剑书盟, 이하 ‘환젠幻剑’)’, ‘치뎬’ 등 이후 유명한 인터넷문학 사이트는 모두 ‘시루 BBS’에서 시작했다.

저렴한 온라인 공간을 찾던 동시에 유료연재의 시도가 시작되었다. ‘두셰망(读写网)’과 ‘명양글로벌중문품서망(明杨全球中文品书网)’은 그 선두자였다. 또 휴대폰이 보급되면서 2003년 문학사이트 ‘황진수우(黄金书屋)’ 는 휴대폰소설 서비스를 내놓았다.

2.2.3. 상업화: 유료연재의 등장

상업화 시기에 인터넷소설은 온라인 지불 기술에 의해 유료연재를 실현했는데 동호회 CMFU에서 시작한 ‘치뎬’은 ‘VIP리딩모델’, 즉 ‘치뎬모델’을 내놓았고 인터넷소설은 유료연재의 시대에 들어갔다. ‘치뎬모델’ 아래 ‘치뎬문’이라는 독특한 소설 형태, ‘인문 글쟁이’라는 직업, 그리고 ‘피라미드 생태계’라는 창작 환경이 점차 형성되었다. 이후 ‘치뎬’은 많은 문학 사이트가 모방하는 대상이 되었고 인터넷문학계에 큰 영향을 끼쳤다.[115]

‘치뎬’의 전신은 2001년 5월에 린팅펑(林庭锋, 필명은 ‘바오젠펑宝剑锋’)이 성립했던 CMFU이다. 2002년 5월 15일에 ‘치뎬’이 성립했고 바오젠펑, 젠장난(剑江南), 이저(意者), 헤이안즈신(黑暗之心), 헤이안쭤서우(黑暗左手), 5하오마이(5号蚂蚁)가 여가 시간을 이용해서 사이트를 운영했다. 2013년 10월에 ‘치뎬’은 공식적으로 유료연재 서비스를 시작했고 그의 상업모델은 ‘VIP리딩모델’ 또는 ‘치뎬모델’이라고 한다.

인터넷소설의 창작은 상업 모델에서 영향을 받아서 소설의 모습이 점점 변화했고 ‘치뎬문’이라는 독특한 형태가 형성되었다. ‘치뎬문’은 보통 총 글자수가 3-5백만이고 일당 2회 연재, 매번 2-3천자를 올릴 수 있으며

---

115 『중국 인터넷문학 연대기』에 따르면 2005년 이후 80%의 문학 사이트는 그 인터페이스가 ‘치뎬’과 비슷하고 거의 모든 인터넷문학 사이트는 ‘치뎬’의 모델을 ‘복제’하고 있다. (欧阳友权, 袁星浩, 『中国网络文学编年史』, 北京: 中国文联出版社, 2015, p.148, 150.)

연재 기간은 2년 정도이다.[116] 높은 연재 스트레스 때문에 작가는 빠르게 이야기를 만들어낼 수 있는 글쓰기 방식을 탐색했는데 게임적 글쓰기가 그에 대한 답으로 부상했다. 게임적 글쓰기는 게임처럼 기본 구조를 설정하고 이를 바탕으로 전형적인 장르 서사를 반복하며 지도(즉 이야기의 배경)를 바꿈으로써 독자에게 '새로운' 느낌을 제공한다. 사오옌쥔은 재미를 중요시하는 '치뎬문'을 '치뎬 사이다물(起点爽文)' 이라고 불렀는데 그에 따르면 '치뎬 사이다물'의 특징은 비디오 게임의 레벨업 시스템을 차용하는 것이다.[117]

2004년 10월 9일에 '성다'는 '치뎬'을 인수했다. '성다'는 1999년 1월에 성립되었고 온라인 가상 커뮤니티 게임의 운영이 그 주요 업무였다. 2001년 9월부터 '성다'는 한국 게임 "미르의 전설 2(즉 "전기")"의 중국 운영을 대리했다. "전기"의 흥행으로 '성다'는 대량 자본을 축적했고 풍부한 마케팅 자원과 다양한 유통 경로를 가지게 되었다.[118] 2003년부터 시작한 '치뎬'의 유료연재가 성공한 셈이었지만, 온라인 지불 기술의 제한으로 인해 대규모 운영에는 어려움이 있었다. 유료연재에 대량의 인력 투입이 필요했기 때문이다. 보검봉에 따르면 그는 당시 유료연재의 원활한 운영을 위해 갖가지 은행들을 빈번하게 다니며 이체해야 했다.[119] 번거로운 온라인 지불은 유료연재의 발전에 제한을 가했다. 당시에 인터넷소설을 위해 돈을 내는 일은 드물었지만 게임을 위해 충전하는 것은 흔했다. '성

---

[116] 宝剑锋, op. cit.

[117] 邵燕君, 「网络文学的"断代史"与"传统网文"的经典化」, 『中国现代文学研究丛刊』, 02, 2019, pp.4-6.

[118] 贺子岳, 邹燕, 「盛大文学发展研究」, 『编辑之友』, 11, 2010, p.75.

[119] 보검봉에 따르면 "성다그룹이 우리에게 주는 최대의 도움은 역시 지불 시스템의 개진이에요. 성다의 충전카드가 있어서 지불은 훨씬 더 원활해졌어요. [...] 2004년 9월 이후 (치뎬은) 성다의 시스템에 접속해서 독자의 온라인 지불은 훨씬 더 편리해졌어요. 이전에 저는 (계좌 이체를 위해) 우체국과 은행에 빈번히 다녀야 했고 정말 죽을 것 같더라고요. 온라인 지불이 편리해진 후 유료 유저도 많아졌어요.(盛大集团对我们帮助最大的还是改进了付费系统，通过盛大点卡让支付渠道更为畅通， [...] 2004年9月之后接入盛大系统，读者付费就方便多了。在这之前，我必须跑邮局和银行，都要把我给跑死了。付费方便之后，付费用户就越来越多了。)" (陈新榜, 「网络文学崛起的历史细节——起点中文网创始人宝剑锋访谈录」, 邵燕君, 肖映萱 编, 『创始者说：网络文学网站创始人访谈录』, 北京: 北京大学出版社, 2020.)

다'는 전국적인 규모의 캐시 충전 점포망이 있어서 '치뎬'에게 많은 편리를 주었다. 온라인 지불이 편리해져서 유료 독자가 많아졌고 사업의 규모가 빠르게 확대되었다. '성다'에게 인수되었을 때 '치뎬'은 아직 인터넷 문학계의 거두가 아니었고 '룽쿵', '환젠', '뎬잉(天鹰)' 등의 사이트는 막강한 경쟁자였다. 하지만 '성다'의 지지로 '치뎬'은 급속히 성장했다.

'치뎬'의 인수 이후 인터넷문학계에서 일련의 인수, 합병, 협동 등 자원 통합 활동이 진행되었고 자본이 대거 인터넷문학 시장에 유입되었다. 2006년 3월 13일에 TOM온라인(TOM在线, TOM Online)이 '환젠' 주식의 80%를 인수했고 2006년 5월 22일에 중문온라인(中文在线, Chinese Online)은 17k소설망(17k小说网, 이하 '17k')을 내놓았으며 같은 해 12월에 '17k'의 유료연재도 공식적으로 시작했다. 2007년부터 넷이즈, 소후(搜狐, Sohu), 시나(新浪, Sina), 텐센트(腾讯, Tencent) 등 포털 사이트도 인터넷 장르소설에 주목하게 되어 인터넷문학은 더이상 문학 사이트의 소유물이 아니게 되었다.

자본의 대거 유입과 함께 인터넷문학에 대해 정부의 관심도 증가했다. 2004년에 제1차 인터넷문학 정풍이 진행되었다. 인수 풍조와 정부 심사로 인해 2000년에 창립된 많은 개인 문학 사이트가 사라졌고 대자본의 후원을 받은 상업 사이트들이 남아서 계속 성장했다.[120]

2.2.4. 산업화: 게임 대자본의 '전판권(全版权)' 운영

산업화 시기에 게임 대자본이 인터넷문학에 유입되었고 '성다문학'은 일련의 인수와 합병을 통해 업계 거두가 되었다. 게임사에서 시작한 '성다'는 '전판권' 운영 전략을 채택했고 장르소설의 상업적 가치와 게임 개작 가치를 중요시했다. 인터넷문학은 엔터테인먼트 산업 사슬에 편입되었고 이것은 소설 창작에 영향을 주었다. 장르소설이 크게 발전되어서 인터넷문학의 주를 이루었다.

게임 자본의 주도는 '성다문학'의 성립과 일련의 합병 활동으로 나타났다. '성다'는 2007년 12월에 진장원창망(晋江原创网, 이하 '진장晋江'), 2008년 7월에 홍슈뎬샹망(红袖添香网, 이하 '홍슈红袖')을 인수했고 '치

[120] 欧阳友权, 袁星浩, op. cit., p.181.

덴', '진장', '훙슈'를 바탕으로 '성다문학'을 성립했다. 이어서 '성다'는 '룽수샤', '샤우샹서원(潇湘书院)', '소설웨두망(小说阅读网)', '옌칭소설바(言情小说吧)', '웨두망(悦读网)' 등 사이트를 인수하여 중국 인터넷문학 사장의 70% 이상을 차지한 업계 거물이 되었다.[121]

'성다'가 '전판권' 운영 전략으로 문학 사이트를 대거 인수했던 이유는 저작권의 소유를 확보하여 게임 개작에 편리를 주는 데 있었다. '성다'는 한국 게임 "전기"의 중국 운영을 대리함으로써 큰 자본금을 모았고 성장했다. 하지만 저작권 문제 때문에 한국 회사 위메이드와 20여 년 동안 법률적 분쟁을 겪었다.[122] 이 저작권 분쟁을 통해 '성다'는 저작권을 완전하게 소유하는 중요성을 알게 되어 '전판권' 전략을 내세웠다.[123] '전판권' 아래 '성다'는 인터넷 장르소설의 게임 개작을 적극적으로 추진했고 전문적 게임 개작권의 경매 대회를 개최했다.[124] 황파여우는 이러한 오락풍조의 영향으로 '현환', 무협 소설의 창작이 점점 게임 각본에 가까워지고 인터넷 장르소설의 유통과 수용은 갈수록 게임 플레이어의 취향에 의해 제한된다고 지적했다.[125] 또 '전판권'은 소설의 저작권과 2차창작권을 강조했고 웹소설을 하나의 IP(Intellectual Property)로 압축시켰는데 IP 그 자체는 높은 가치를 가졌으나 소설의 내용은 오히려 부차적인 위치에 물러났다. 2014년 8월 4일에 쭝헝중문망(纵横中文网)의 유명 작가 팡샹(方想)의 『불패의 왕좌(不败王座)』는 아직 쓰이지도 않았지만 그 게임 개작권이 CNY 810만의 가격으로 경매에 넘어갔다.[126]

장르소설 중심의 인터넷문학 산업화를 진행하는 동시에 '성다'는 중국작가협회(中国作家协会, 이하 '작협作协')와 적극적으로 교류했고 인터넷

---

121 欧阳友权, 「中国网络文学二十年」, 『文艺论坛』, 01, 2018, p.33.

122 余东明, 黄浩栋, 「《热血传奇》二十年著作权之争有望终结 共有著作权人未经授权不能独立行事」, 『法制日报』, 2020.01.08. https://web.archive.org/web/20210620171416/http://www.ncac.gov.cn/chinacopyright/contents/555/411322.html

123 贺子岳, 邹燕, op. cit.

124 2014년 8월 1일 성다문학은 중국 최초의 인터넷문학 게임 2차창작권의 경매 대회를 개최했다.

125 黄发有, 2011, op. cit., p.19, 22.

126 「只字没有 网络小说就一标题能卖810万」, 『新闻晨报』, 人民网, 2014.08.07., http://it.people.com.cn/n/2014/0807/c1009-25424571.html

문학의 주류화를 추진했다. 2008년에 '치뎬'은 '30성 작협 주석 소설 순회 전시회(三十省作协主席小说巡展)'를 개최했고 2009년 6월 '작협' 소속의 노신문학원(鲁迅文学院)과 '성다', '중문온라인'이 공동으로 '인터넷문학 작가양성반(网络文学作者培训班)'을 운영했으며 2011년 '성다'는 '작협' 단체 회원을 신청했다.

오늘날 '인터넷문학'하면 바로 장르소설이 떠오르는 것은 '성다'의 이러한 상업 전략과 연관이 있다. 산업화에 있어 인터넷문학의 상업성은 중요하게 여겨졌고 장르소설은 절대적인 주류가 되었는데 개작 가능성이 높은 장르들이 활발하게 창작되었으나 순문학, 시, 수필 등은 자본의 주목을 받지 못했다. 하지만 주류화에 있어 '성다'는 인터넷문학의 '문학' 속성을 강조했고 '작협'과 교류했으며 공동으로 활동을 개최하기도 했다. 황파여우는 상업화가 진정한 목적이고 주류화가 그 목적을 실현하는 수단이라고 생각했다.[127] 다시 말해 자본이 중요시하는 것은 문학보다 인터넷문학의 상업적인 성공 가능성이었다.

2013년부터 2015년까지 당시 중국의 '인터넷 3거두'였던 텐센트, 바이두(百度), 알리바바(阿里巴巴)가 잇따라 인터넷문학 시장에 뛰어들었는데 2013년에 '텐센트문학(腾讯文学)', 2014년에 '바이두문학(百度文学)', 2015년에 '알리문학(阿里文学)'이 각각 성립되었다. 2015년 1월 '텐센트문학'과 '성다문학'은 '웨원'으로 합병되었다. '웨원'은 80% 이상의 시장을 차지하여 중국 최대의 인터넷문학 그룹이 되었고 IP 중심의 '범엔터테인먼트' 전략을 채택해서 2015년은 중국의 'IP폭발원년(IP爆发元年)'으로 간주되었다.

대자본의 유입과 함께 인터넷문학에 대한 정부의 관심도 증가했다. 2014년에 '정망행동(净网行动)'을 실시했는데 사오옌쥔에 따르면 이 행동은 수십 년의 인터넷문학 발전사에서 가장 엄격한 정치적 개입이었다.[128]

---

127 黄发有, 「从宁馨儿到混世魔王——华语网络文学的发展轨迹」, 『当代作家评论』, 03, 2010, pp.17-8.

128 '정망행동'은 2011년 8월부터 시작했고 처음에 공안부가 총 등 폭발성의 무기를 불법 제작 및 판매하는 사람을 수사하는 것이 그중심이었다. 2013년 3월 5일에 전국 음란·불법 출판물 검열 사무실이 통지를 발표했고 3월 상순부터 5월 말까지 전국에서 인터넷 음란물을 대상으로 '정망행동'을 실시했으며 인터넷문학, 게임, 시청 프로그램은 그중심이었

인터넷문학은 동질적인 전체가 아니라 다양한 커뮤니티로 구성되어 있다. 수십 년의 발전을 통해 각 커뮤니티에서 비교적 안정적인 규범이 형성되었고 자기규율을 하고 있었다. '정망행동'은 주로 인터넷 음란물을 대상으로 심사했는데 '진장' 작가 '장저츠방더다후이랑(长着翅膀的大灰狼, 날개 달린 늑대)'이 음란물을 불법으로 출판 및 전파한 혐의로 경찰에 구속되었다.[129] 이 사건을 '늑대 사건(大灰狼事件)'이라고 한다. 이러한 정책의 영향으로 대부분 웹소설 사이트는 글을 삭제, 대목 로크, 게시물 철회 등 일련의 자기 검열을 시행했다. 그중에서 '진장'은 독자심사제(读者审查机制)를 내놓았고 독자들이 자발적으로 내용 심사에 참여하도록 했다. '정망행동' 이후 군대, 갱스터(黑道), 고급 간부(高干), 민국(民国) 등 문제가 되기 쉬운 제재들이 쇠락했고 연예계물(娱乐圈文), 미식물(美食文) 등의 장르가 흥행하기 시작했다.[130] 군대, 갱스터 등 제재의 소설이 사라졌지만 해당 인물 설정과 관련 플롯은 여전히 현대 판타지 등 다양한 장르에서 활용되고 있다. 이는 훈육을 회피하기 위해 순종하는 것이다.

2.2.5. 빅플랫폼: '범엔터테인먼트(泛娱乐)'와 해외 진출

빅플랫폼 시기에 인터넷 대자본은 '범엔터테인먼트' 전략을 내세우고 플랫폼을 중심으로 웹소설의 해외 진출을 추진한다. '범엔터테인먼트' 전략은 웹소설과 드라마, 영화, 애니메이션, 웹툰, 게임 등 다른 매개의 연동을 중요시하고 인터넷문학은 '범엔터테인먼트' 산업 사슬의 일환이 되어 자본에 종속한다.

해외 진출에 있어 2017년 5월 '웨원'은 해외 웹소설 플랫폼 '웹노벨(Webnovel)'을 출시했고 중문 웹소설을 영어로 번역하여 플랫폼에 연재했다. 2018년에 해외 창작 서비스도 시작되어 해외 작가들이 '웹노벨'에

다. 2014년의 '정망행동'은 2013년의 강화판이다. (邵燕君, 「"媒介融合"时代的"孵化器"——多重博弈下中国网络文学的新位置和新使命」, 『当代作家评论』, 06, 2015, p.182.)

[129] 张楠, 「按套路写无脑爽文导致"事故"多发　追看网文小心"涉黄"」, 『扬子晚报』, 人民网, 2019.05.27. http://media.people.com.cn/n1/2019/0527/c14677-31103976.html, 2021.06.21. 검색.

[130] 邵燕君, 「网络文学2014：多重博弈下的变局」, 『文艺报』, 2015.02.04.

작품을 올릴 수 있다.[131] 트랜스 미디어에 있어 2020년 4월에 '웨원'은 영화, 드라마, 애니메이션, 게임, 웹툰 등 다양한 분야에서 텐센트 산하의 다른 기업과 더 깊은 협력 관계를 맺을 거라고 밝혔다. 같은 해 10월 19일에 '텐센트 픽처스(腾讯影业, Tencent Pictures)', '신리 미디어(新丽传媒, New Classics Media)', '웨원잉시(阅文影视)'가 연합 발표회를 개최하여 영화와 드라마, 웹소설 그리고 애니메이션의 결합을 추진할 거라고 했다.

2018년 10월 뉴스 플랫폼 '금일 터우탸오(今日头条, Toutiao, 이하 '터우탸오头条')'가 장편 소설 연재 서비스를 추가했고 2020년 4월 21일 이 장편소설 연재 서비스는 무료연재를 중심으로 한 '토마토소설(番茄小说)'로 업데이트되었다.[132] 같은 해 11월 '톱뉴스'의 모회사인 바이트댄스(字节跳动, ByteDance)가 모바일 리딩 플랫폼 아이리더(掌阅科技, iReader)의 주식 11.23%를 인수해서 '아이리더'의 세 번째 대주주가 되었다. 뉴스 플랫폼 '터우탸오'와 쇼트 클립 플랫폼 '틱톡(TikTok)'으로 유명한 '바이트댄스'가 웹소설 업무를 시작한 것은 그들의 트랜스 미디어 사업의 본격적인 시작을 예고한다.

해외 진출과 트랜스 미디어가 진행되면서 대자본의 훈육에 대해 웹소설 작가의 저항의식이 일어났다. 2020년 4월 말에 '웨원' 고층 관리자의 교체를 계기로 '웨원'의 '문제 계약서'와 '패왕 조항'이 폭로되었다. '패왕'이란 '웨원'은 업계 독점이리는 지위를 이용해서 웹소설 작가에게 갑질을 가하는 것이다. 원판 계약서는 사실 2019년 9월에 내놓았던 것인데 문제로 간주된 무료 연재, 저작권 소속, 수입분배 등의 조항은 오래된 모

---

131 「从形态输出到业态输出 多方助力网文在世界舞台讲好中国故事」, 新华网, 2018.09.18. https://web.archive.org/web/20210621043602/http://www.xinhuanet.com/politics/2018-09/18/c_129955875.htm

132 무료연재는 독자에게 무료이다. 즉 독자는 광고를 봄으로써 웹소설을 무료로 읽는 권한을 얻고 광고주는 플랫폼에 비용을 지불한다. 중국 인터넷문학은 2003년부터 유료연재를 시작했는데 웹소설의 구독 비용은 작가들의 주된 수입이다. 하지만 2017년부터 유료 사용자가 감소하는 추세가 나타났고 데이터에 민감한 웹소설 플랫폼은 유료와 무료를 결합한 연재 모델을 시작했다. 무료연재는 일부 웹소설 작가들이 자신의 수입에 대해 걱정하게 만들었다.

순이었다.[133] 어우양여우취안은 이 풍파가 인터넷문학 플랫폼과 작가 간의 오래된 모순을 공론화한다고 생각했다.[134] '웨원'은 중국 웹소설 시장의 80% 이상을 차지하는 그룹이었고 이러한 문제는 대부분 웹소설 작가에게 마찬가지로 적용되었다. 2020년 5월 5일에 일부 웹소설 작가는 '5·5 휴재절(五五断更节)'에 참여했고 연합해서 '웨원'의 문제 계약서에 항의했다. 여론을 의식한 '웨원'은 6월 3일에 새로 만들어낸 계약서를 제출했

---

133 '웨원'의 해당 문제 계약서 원본을 찾기 어렵지만 신화망(新华网) 등 신뢰도가 높은 매체에 의하면 문제적인 조항은 다음과 같다. 1) 저작권 문제: 작가와 '웨원'은 협력 관계가 아니라 위탁 관계이고 '웨원'은 작가에게 소설 창작을 위탁한다. 작품 저작권은 '웨원'에 귀속하고 작가 사망 후 50년 안에 '웨원'에 소속된다. '웨원'은 작가의 작품이 불만이라면 다른 작가에게 위탁하여 원작을 이어서 쓸 권한이 있다. 작가는 작품의 글로벌 배포, 개작, 복제, 번역 등 저작재산권을 '웨원'에게 독점적으로 수여하여 '웨원'은 이상 권리를 사용하거나 전부 또는 일부를 양도하고 상업 마케팅, 판매, 관련 협의 체결에 사용할 수 있다. 2) 작가 수입과 복지 문제: 작가의 작품이 판권 침해를 당한다면 소송 비용은 작가가 부담한다. 작가는 '웨원'의 위탁을 받지만 쌍방이 노동 혹은 고용 관계가 아니어서 웨원 그룹의 복지를 누리지 못한다. 계약 체결 이후 작가의 수입은 플랫폼의 운영 비용을 차감한 후 독자 구독 소득의 '순수익'이다. 3) 작가의 다른 권익: 계약 체결 이후 '웨원'은 작가 다음 작품의 우선권을 가진다. 작가가 새로운 작품을 창작하고 다른 플랫폼에서 발표하려면 먼저 '웨원'에게 알리고 '웨원'이 계약 체결 의향이 없으면 작가가 다른 플랫폼에서 발표할 수 있다. '웨원'은 작가의 모든 SNS의 지배권을 가진다. (「阅文"新合同"被指霸王条款　唐家三少、土豆等纷纷发声表态」,『扬子晚报』, 2020.05.05. https://web.archive.org/web/20210623021723/https://www.yangtse.com/zncontent/490749.html; 姚芳媛, 「阅文集团被曝"霸王"条款　唐家三少等网文作家集体发声抗议」, 中国经济网, 2020.05.07. http://finance.china.com.cn/industry/20200507/5267309.shtml, 2021.06.23. 검색; 孙丽萍, 史竞男, 程思琪,「"霸王条款"能杜绝吗？免费是趋势吗？如何共赢？——追问"阅文风波"之后的中国网络文学产业」, 新华网, 2020.05.09. https://web.archive.org/web/20210623022332/http://www.xinhuanet.com/2020-05/09/c_1125962228.htm;「高层动荡激起"千层浪" 阅文集团困境何解？」,『南方日报』, 2020.05.15; 宋宇晟, 「"阅文风波"：网络文学行业深度调整？」, 『太原日报』, 006, 2020.05.27; 张漫子, 蒋芳,「网文作者的"剥夺感"由何而来 网文平台合同风波调查(上)」,「网文20年，从"江湖"到"工厂" 网文平台合同风波调查(下)」, 『半月谈』, 新华社, 2020.06.19. http://www.prccopyright.org.cn/staticnews/2020-06-19/200619093033518/1.html; 张洪波,「平台与作者平等互利是网络文学健康发展之基」, 『中国新闻出版广电报』, 005, 2020.05.14.)

134 欧阳友权, 「从"阅文风波"看网络文学生态培育」, 『中南大学学报(社会科学版)』, 26(05), 2020, pp.1-11.

고 십여 개의 조항을 수정했다.[135] 이것은 웹소설 작가들이 자본의 훈육에 대해 공개적으로 반항한 것이었고 이러한 반항은 어렵게 진행되었다.

이상 텍스트의 밖에서 중국 인터넷문학의 게임화 과정을 살펴보았다. 맹아기와 시작기의 비영리적 인터넷문학 글쓰기는 순문학의 특징을 가졌고 작가는 공유와 감회를 위해 창작했으며 작품은 문학 본래의 놀이성이 이어졌다. 2003년 '치뎬'의 유료연재가 성공적으로 운영되면서 인터넷문학의 상업화가 시작되었고 '인문 글쟁이'는 하나의 직업이 되었다. 2004년에 게임회사 출신의 '성다'는 '치뎬'을 인수했고 그의 게임 충전카드 지불 시스템은 '치뎬'에 편리한 온라인 지불 경로를 제공했다. 유료연재는 인터넷문학 상업화에 매우 중요했는데 인터넷문학과 게임은 당시에 지불 경로를 공유했다. '성다'는 일련의 인수와 합병을 진행했고 2008년에 '성다문학'을 성립했는데 중국 인터넷문학 시장의 70% 이상을 차지했다. '성다'는 '전판권' 운영을 실시해서 인터넷문학은 다양한 엔터테인먼트 콘텐츠 중의 하나가 되었다. 장르소설의 상업적 가치와 게임 개작 가치를 중요시되고 인터넷소설 창작은 게임 시나리오에 가까워졌다. 2015년 '성다문학'과 '텐센트문학'은 '웨원'으로 합병되어서 인터넷문학 시장의 80% 이상을 차지했다. '웨원'은 '범엔터테인먼트' 전략을 실시하고 웹소설은 IP 산업 사슬의 일환이 되며 상류산업으로써 게임, 애니메이션, 영

---

[135] 수정 조항은 다음과 같다. 1) 통일 서식 계약서를 취소하고 작품 협력의 기초계약, 권한 수여 계약(갑판, 을판), 심도 계약이라는 세 가지 계약서를 제공하며 작가가 선택할 수 있다. 2) 기초계약에는 작가는 저작재산권을 수여하지 않아도 플랫폼의 창작 지원, 작품 발표 등 다양한 서비스를 받을 수 있다. 다만 플랫폼과 작가는 서로 수익을 나누지 않는다. 3) 권한 수여 계약에는 작가는 작품 한 권씩 플랫폼에 권한을 수여할 수 있고 수권 기간은 '갑'(저작권 완전 기한)과 '을'(완결 후 20년)의 두 가지가 있으며 각각의 권익 사항이 다르다. 4) 작품의 저작인격권은 작가에 속한다. 5) 무료연재 여부는 작가가 자율적으로 선택하고 확인한다. 6) 쌍방은 협력 관계이고 플랫폼은 작가에게 다양한 복지와 권익을 제공한다. 7) 독점적 저작권 수여와 작품 우선권의 범위가 축소되고 각본과 소설만 포함된다. 8) 플랫폼이 IP 개작권을 스스로 사용하든지 양도하든지 작가는 IP 개작권의 수익을 가진다. 9) 수익이 없거나 결손이 나면 플랫폼은 그 결과를 부담한다. 10) 플랫폼은 작가의 개인 SNS를 관리, 대리 운영을 하지 않는다. 11) 플랫폼이 작품의 완결과 속작을 스스로 결정하는 조항, 작품 대강 제공과 위약 징벌 조항을 삭제한다. (中国经济网, 新华网,『扬子晚报』,『南方日报』,『太原日报』,『半月谈』,『中国新闻出版广电报』, op. cit.)

화, 드라마 등 하류의 고부가치 산업에 이야기의 원재료를 제공했다.

2.3. 텍스트의 안: 인기 장르와 장르 문법의 변천

인기 장르와 장르 문법의 변천으로 보면 인터넷문학은 맹아기, 장르 정립기, 장르 퓨전기 그리고 반(反)장르기라는 네 개의 시기로 나눌 수 있다. 맹아기의 인터넷소설은 기존의 장르소설에서 나타난 '현환' 배경과 차원이동 문법을 계승했고 인터넷 공간에서 게임적 글쓰기라는 이야기 전개 방식을 형성했다. 장르 정립기에는 게임소설을 포함한 주요 장르들이 정립되었다. 게임소설은 그 하위장르가 많고 초기에는 게임 세계와 현실가 병행하는 설정이 흔했다. 장르소설의 서사는 갈수록 동질화해서 장르의 퓨전은 효과적인 해결책으로 나타났다. 게임소설의 설정은 남성향, 여성향의 다양한 장르에 흡수되었는데 무한류(无限流), 게임 영농물(网游种田文), 게임 로맨스(言情网游文), BL 게임물(耽美网游文) 등 다양한 퓨전 장르가 나타났다. 장르 퓨전기의 말기에는 모바일 독자의 유입과 함께 소백문(小白文)이 흥행하기 시작했다. 소백문은 다양한 클리셰를 융합하여 입문하기 쉬워서 신규 독자에서 인기가 많다. 퓨전 장르의 서사가 고착되었고 클리셰를 깨려는 시도에서 웹소설은 반(反)장르기에 들어갔다. '현실' 배경, 메타 차원이동, 그리고 반영웅은 이 시기의 특징이다.

시기	대표작품
맹아기: '현환(玄幻)', 차원이동(穿越), 게임적 글쓰기(1980년대 말-2000년대 초)	1. '현환': 중국식 판타지 -黄易: 月魔, 1988 (황이: 월마) 2. '천월': 차원이동 -黄易: 寻秦记, 1994 (황이: 심진기) 3. 게임적 글쓰기 -罗森: 风姿物语, 1997 (뤄썬: 풍자물어)
장르 정립기: 게임소설(网游小说) (2000년대 초-2000년대 중반)	1. 게임 판타지 -X: 梦幻魔界王, 2003 (몽환 마계왕)
장르 퓨전기: 퓨전 게임소설과 게임화의 확산 (2000년대 중반	1. 무한류(无限流) -zhttty: 无限恐怖, 2007 (무한공포)

-2010년대 초)	2. 게임 영농물(网游种田文) -笨太子: 网游之模拟都市, 2007 (번타이쯔: 게임 지 모의 도시) 3. 게임 로맨스(言情网游) -顾漫: 微微一笑很倾城, 2008 (구만: 미미일소흔경성) 4. BL 게임물(耽美网游) -蝶之灵: 给我一碗小米粥, 2009 (뎨즈링: 좁쌀죽 한 그릇을 줘) 5. 소백문(小白文) -唐家三少: 斗罗大陆, 2008 (탕자산사오: 투락대륙) -天蚕土豆: 斗破苍穹, 2009 (톈찬투더우: 투파창궁)
반(反)장르기: '현실' 배경, 메타 차원이동, 반영웅 (2010년대 초 -2020년대 초)	1. 현실 배경 -蝴蝶蓝: 全职高手, 2011(후데란: 전직고수) 2. 메타 차원이동 -风流书呆: 快穿之打脸狂魔, 2015 (펑류수다이: 파스트 차원이동 지 빰치기 미치광이) 3. 반영웅 -会说话的肘子: 大王饶命, 2017 (훼숴화더저우쯔: 대왕님 살려줘)

[표 1-2] 중국 인터넷문학의 발전과정 (텍스트의 안)

2.3.1. 맹아기: '현환(玄幻)', 차원이동(穿越), 게임적 글쓰기

맹아기의 인터넷소설은 인쇄문학의 장르소설 맥락이 이어졌고 인터넷 공간에서 다른 양상으로 나타났다. '현환', '천월(穿越, 차원이동)', 게임적 글쓰기는 맹아기에 중요한 역할을 맡았는데 『월마(月魔)』(1988), 『심진기(寻秦记)』(1994), 『풍자물어』가 대표적인 작품이다.

1990년대에 들어 중국에서 대서사가 해체되기 시작했고 문학에 있어 순문학은 현대파로, 대중문학은 환상소설로 발전했다.[136] 초기의 인터넷소설은 무협과 외국 판타지에서 영향을 많이 받았다. 한편으로는 오승은(吴承恩, 1506.-1582.)의 『서유기』, 환주루주(还珠楼主, 1902.02.28.-1961.02.

[136] 邵燕君, 「网络文学的"断代史"与"传统网文"的经典化」, 『中国现代文学研究丛刊』, 02, 2019, p.3.

21.) 등의 무협소설, 김용 등의 신무협을 승계했고,[137] 다른 한편으로는 일본의 스페이스 오페라 소설과 애니메이션, 톨킨(J. R. R. Tolkien)의 『반지의 제왕(*The Lord of the Rings*)』, 롤링(J. K. Rowling)의 『해리 포터(*Harry Potter*)』 등 서구 판타지, *D&D*으로 대표되는 TRPG와 리플레이 문화에서 다양한 요소를 흡수했다. 그중에서 인터넷소설 창작에 가장 직접적인 영향을 끼친 작품은 '현환'을 정립했던 『월마』, 차원이동을 유행시킨 『심진기』, 그리고 게임적 논리로 이야기를 펼친 『풍자물어』이다.

(1) '현환': 중국식 판타지

'현환소설'이라는 단어는 1988년 홍콩취현관(香港聚贤馆)에서 출판된 『월마』에서 처음 나타났다. 예융례(叶永烈)에 따르면 『월마』의 서언에 "현학, 과학, 문학을 하나에 모은 새로운 장르가 탄생했고 우리는 이 장르를 현환소설이라고 부른다"[138]는 말이 있다. '현환'은 여기서 처음으로 명확하게 정의되었고 『월마』의 작가 황이(黄易, 본명은 '黄祖强', 1952.03.05.-2017.04.05.)는 '현환소설'의 비조가 되었다. 홍콩중문대학교(香港中文大学) 예술과 졸업한 황이는 어렸을 때부터 무협소설을 좋아했고 관상, 성상에 관한 지식을 가졌으며 현학이 좋아서 『이경(易经)』속의 '일월위이(日月为易)'에 따라 이름을 '황이'로 바꾸었다. 1989년에 그는 직장을 그만두었고 대여산(大屿山)에 은거하며 창작에 전념했다. 처음에 그는 무협소설을 창작했는데 당시 무협은 쇠퇴하는 추세를 보였고 기존의 장르 문법을 돌파할 필요가 있었다. 황이의 첫 작품은 1987년에 발표한 『파쇄허공(破碎虚空)』이다. 소설의 장르는 무협이고 이야기의 배경은 몽골 제국이 점령한 고대 중국이며 비적 쟁탈, 무림 제패 등 전형적인 무협 서사가 포함된다. 하지만 소설의 결말은 이미 무협의 세계관을 초월한다. 주인공 촨잉(传鹰)은 혼자서 몽골 대군에 들어가 공개적으로 몽골군 대

---

[137] 1992년의 ACT에서 이미 김용, 고룡(古龙) 등의 무협 소설을 타이핑으로 올리는 사람이 있었다. 사오옌쥔에 의하면 중국 대륙 최초의 인터넷소설 플랫폼은 1996년에 성립된 '김용커잔'인데 플랫폼의 이름만으로도 김용의 영향력을 확인할 수 있다. 초기 인터넷에서 인기를 많이 끌었던 금하재의 『오공전』(悟空传, 2000)은 바로 『서유기』를 바탕으로 쓴 작품이다.

[138] 叶永烈, 「奇幻热、玄幻热与科幻文学」, 『中华读书报』, 14, 2005.07.27, p.1.

장 스한페이(思汉飞)를 죽인 후 대군의 추적에서 벗어났고 짙은 안개 속에서 백마를 타고 허공을 밟아 떠났다. 이와 같은 무협 세계관에 대한 초월은 '현협 링두위 시리즈(玄侠凌渡宇系列)'에서 더욱 잘 드러내는데 『월마』는 이 시리즈의 첫 작품이자 '현환소설'의 시초이다.

'현환'은 최초에 '현학, 과학, 문학을 하나에 모은 새로운 장르'로 정의되었지만 사실 그 '현'은 '현학'보다 '하이 판타지'에 더 가깝다. 즉 현실의 이성과 규칙에서 벗어나 어떠한 제약 없이 상상하는 것이다. 이러한 특징은 『월마』의 주인공 설정을 통해 확인할 수 있다. 주인공 링두위(凌渡宇)는 티베트 활불 링다(灵达) 라마가 98세에 미국계 중국 여성 링야(凌雅)와 낳은 아이이다. 15세 이전에 티베트에서 엄격한 수행을 겪었고 그 후 어머니에 따라 미국에 갔다. 그는 천재적인 인물이고 23세에 MIT 공학사, 24세에 하버드 석사, 25세에 박사 졸업을 했다. 또한 그는 컴퓨터 프로그램 전문가이자 글로벌 비밀 조직 '항폭연맹(抗暴联盟)'의 성원이며 군사 무기, 백병전의 세계적인 전문가일 뿐만 아니라 최면과 자물쇠 열기에도 능통한다. 이와 같은 과장된 상상은 이후 인터넷소설계에서 'YY'라고 불린다.[139]

'현환'은 보통 단독 장르로 간주되지만 사실 다양한 요소가 어우러져

---

[139] YY는 중국어 '意淫(의음, Yì Yín)'의 약자이고 『홍루몽(红楼梦)』 5회에서 처음 나타나며 원래는 성적 환상을 가리키는 말이나 현대적 의미는 2002년 인터넷소설계에 있었던 『나는 대법사』를 둘러싼 논쟁에서 나타났다. 논전에서는 '비뤼하이(碧绿海)'가 '意淫'이라는 단어를 사용해서 『나는 대법사』와 같은 소설이 자신의 은밀한 환상을 드러내서 독자에게 오락거리로 준다고 비평했다. 그후 인터넷소설에서 '의음', 'YY'라는 어휘가 활발하게 사용된다.

『나는 대법사』는 왕로치스(网络骑士)가 2002년에 연재한 소설인데 플롯이 간단하고 표현이 직설적이며 연재 속도가 빨라서 많은 '소백' 독자의 사랑을 받았다. 하지만 동시에 많은 작가와 독자의 불만을 불러일으키기도 했다. 비평자들은 『나는 대법사』와 같은 소설은 수준이 낮고 '의음'이며 연재 속도가 너무 빠르고 글을 다듬지 않는다고 지적했다. 하지만 지지자는 『나는 대법사』가 몰입감이 높고 읽으면서 즐거움을 얻을 수 있다고 옹호했다. 『나는 대법사』는 당시 하루에 한 대목, 대목마다 약 3000자라는 속도로 연재했는데 2000년에 매우 이질적이었다. 하지만 이후의 '치뎬문'과 비교해 보면 이러한 속도는 전형적인 인터넷소설의 속도일 것이다. 이 소설이 이전의 서사 클리셰를 모방하는 것도 비평을 많이 초래했지만 이후에 이러한 모방은 인터넷소설에서 흔한 현상이 되었다. (谭天, op. cit., p.165, 168.)

있다. 『파벽서』에 의하면 '현환'의 가장 두드러진 특징은 '혼합(杂糅)'이다.[140] 인터넷소설 작가 안헤이즈촨(暗黑之川)에 따르면 '현환'은 판타지, 무협, 홍콩 만화, 에로, 일본 만화, RPG 등 다양한 요소를 뒤섞는 '잡탕찜(大杂烩)'이다.[141] CMFU의 창시자 린팅펑은 다양한 요소를 흡수한 '현환'이 중국식의 본토 환상이고 서구와 일본식 판타지와 다르다고 주장했다.[142]

'현환'을 중국식 판타지로 표방하는 것은 당시 판타지 소설의 본토화 불안으로 볼 수 있다. 초기의 인터넷 판타지소설은 서구와 일본 판타지의 영향을 많이 받았다.[143] 이러한 본토화 불안은 2004년 '구주 바나나론(九州香蕉论)' 사건을 통해 확인할 수 있다. '구주(九州)'는 장난(江南), 진허짜이, 다자오(大角), 야오쿵(遥控), 둬스(多事), 잔안(斩鞍), 수이파오(水泡)라는 일곱 명의 인터넷 작가가 만든 중국식 판타지 세계관으로 당시의 인터넷소설계에서 큰 인기를 얻었다. 하지만 2004년 5월 29일에 '톈류윈싱(天流陨星)'이라는 네티즌이 '룽쿵'의 '구주' 판과 '원창평론(原创评

---

140 원문은 '杂糅'인데 여기서 '혼합'으로 번역한다. (邵燕君, 王玉王, op. cit., pp.244-5.)

141 "所谓'玄幻'，就是以奇幻小说的魔法和骑士，加上武侠小说的内力和帮派，加上港漫的强者逆天精神，加上色情文学的卖点、加上日漫的夸张和搞笑手法、加上RPG游戏的升级、加上战争和阴谋，最后再加上大陆中学程度政治和历史课本所传授的世界观和人生观，混杂而成的一种大杂烩流派。'玄幻'写手们的生活背景和社会环境，决定了'玄幻'这一流派的特点，并且都若隐若现地体现在作品之中。" (suicide, 「对2002年网络幻想文学的个人观感」, 龙的天空, 2011.01.18., http://lkong.cn/thread/355246, 2021.04.12. 검색.)

142 "玄幻作品 […] 主角的姓名和家族都是用中国百家姓的。而奇幻作品里主角名字是外国化的，好多都是四五个汉字的，很拗口。 […] 所谓玄幻，就是你没办法用科学解释的，中国式的幻想。 […] 魔幻 […] 的核心元素是魔法，骑士救公主，骑士屠龙之类的情节。奇幻，主要是采用了西方元素，另外日本奇幻大家又添加了谋略之类的东方元素和个性人物进去，但是它整个体系和价值观还是日本人理解的西方文化 […] 玄幻就很难归纳。玄幻主要是中国元素，我觉得主要是中国化的中国本土的幻想体系。"(陈新榜, 「网络文学崛起的历史细节——起点中文网创始人宝剑锋访谈录」, 邵燕君, 肖映萱, 『创始者说：网络文学网站创始人访谈录』, 北京: 北京大学出版社, 2020; 宝剑锋, op. cit.)

143 어우양여우취안과 위안싱하오에 따르면 『은하영웅전설(銀河英雄伝説)』, 『드랜곤랜스 연대기』, 『드래곤랜스 전설』, 『다크 엘프(*The Dark Elf*)』, 『로도스도 전기』, 『기동전사 건담(機動戦士ガンダム)』 등 외국 판타지, SF 작품은 초기의 중국 인터넷소설에 많은 영향을 주었다. (欧阳友权, 袁星浩, op. cit., p.76.)

论)' 판에서 「구주는 바나나다—나의 생각」을 올렸고 구주 세계관의 본질은 여전히 서구 판타지라고 지적했다. 그에 따르면 구주는 동방의 외투를 입은 서구 설정이고 바나나처첨 겉은 황색이지만 속은 백색이다.[144]

(2) '천월(穿越)': 차원이동

차원이동은 '현환', 역사, 군사, 도시, SF, 게임, 팬픽션 등 다양한 장르에서 자주 사용되는 설정이다. 황이의 『심진기』(1994)와 시쥐안(席绢)의 『교차 시광의 애연(交错时光的爱恋)』(1993)은 각각 남성향과 여성향 차원이동의 시조이다. 인터넷소설에서 차원이동은 주인공이 현실 세계에서 환상 세계나 과거로 이동하는 장치이자 주인공에게 '금 손가락(金手指)'[145]을 제공하는 계기이다.

1990년대 말 중국 대륙에 인터넷이 처음 설치되었을 때 각 문학 커뮤니티는 화이출판사(华艺出版社)의 『심진기』를 스캔본으로 만들어 연재하는 식으로 인터넷에 올렸는데 이 소설은 1997년에 중국 네티즌에서 인기가 많았다.[146] 『심진기』는 특종 부대의 엘리트 군인 샹사오룽(项少龙)이 전국시대에 돌아가서 모험하는 이야기다. 샹사오룽은 국가의 명을 받아 타임머신 실험에 참여했는데 실험 장치를 통해 그는 2천여 년 전의 전국시대로 돌아갔다. 차원이동을 통해 그는 '금 손가락'을 얻었고 즉 초시대적 인지를 가지게 되었다. 전국시대에서 그는 특종 부대 군인의 기능과 현대 지식에 의해 위기를 극복했고 그의 도움으로 가짜 진황(秦皇)이 등극했고 육국(六国)을 병탄해서 천하를 통일했다. 소설 설정에 의하

---

144 天流陨星, 「九州是一根香蕉——我的感想」, 龙的天空, 2004.05.29., http://lkong.cn/thread/355246, 2021.04.12. 검색.

145 '금 손가락'은 디지털 게임의 치팅 프로그램이고 '플러그인(外挂)' 이라고도 한다. 인터넷소설에서 주인공이 규범 이외의 수단을 이용해서 성공을 얻으면 이를 '플러그인 열기(开挂)', '금 손가락 열기(开金手指)'라고 한다. 독자와 작가는 개인의 노력으로 남보다 압도적인 성공을 얻는 것은 믿지도 못하고 상상하기도 어려워서 '금 손가락'은 유행하게 된다. '시스템'은 게임 시스템, 치팅(Cheating) 프로그램에서 파생했는데 오늘의 인터넷소설에서 '금 손가락'의 주된 형식이다. 다른 형식의 '금 손가락'보다 시스템은 주인공에게 체계적이고 과학적인 치팅 서비스를 제공할 수 있다. (邵燕君, 王玉王, op. cit.)

146 『심진기』는 1994년 7월에 홍콩에서 출판되었지만 스캔본이 대륙에서 유행하는 시절은 1997년이었다.

면 분서갱유(焚书坑儒) 사건은 샹사오룽에 관한 기록을 없애고 그의 차원이동자 신분을 숨기기 위한 조치이다. 역사를 아는 상태로 과거로 돌아가서 현대의 지식이나 기술에 의해 고대에서 성공을 거두는 설정은 이후의 차원이동물에서 이어졌다.

인터넷소설에서 최초의 차원이동물은 멍후이한탕(梦回汉唐)이 연재한 『춘추에서 전국까지(从春秋到战国)』(2001.02.)[147]였지만 중화양(中华杨)의 『이시공—중화재기(异时空—中华再起)』(2002.09.)가 더욱 인기가 많았다. 소설에서 주인공 양후성(杨沪生)과 스빙위(史秉誉)는 교통사고로 인해 청나라 말기의 강절일대(江浙一带, 중국의 강소성江苏省과 절강성浙江省 지역)로 돌아갔다. 당시의 강절일대는 태평천국(太平天国)의 관할 구역이었고 두 사람은 태평군(太平军, 태평천국의 군대)에 가입했다. 그들은 온주(温州)를 거점으로 상공업을 발전시켰고 공화정을 실시했으며 해방군의 군대 관리 방식을 참고하여 군대 개혁을 시행했다. 또 두 사람은 서구의 선진 무기를 수입했고 청나라와 서구 열강에 대항했으며 역사를 재구성했다. 소설에서 링컨(Abraham Lincoln, 1809.02.12.-1865.04.15.), 석달개(石达开, 1831.03.- 1863.06.27.), 좌종당(左宗棠, 1812.11.10.-1885.09.05.) 등 역사적 실존 인물도 등장했다. 이러한 서사는 '만청구망류(晚清救亡流)'라고도 부른다. 리양취안(黎杨全)은 차원이동물의 서사 문법이 게임 문화에서 영향을 받았다고 주장한다. 그에 따르면 인터넷소설이 주는 몰입감은 게임의 몰입감과 비슷하고, '금 손가락'에 의해 절차적으로 성공을 향해 나가는 것은 게임 레벨업과 비슷하며, 과거로 돌아가서 다시 시작하는 것은 '게임 오버(게임 캐릭터 사망)-리플레이'와 비슷하다.[148]

(3) 게임적 글쓰기

인터넷소설과 게임은 연관이 깊고 중국 최초의 인터넷소설은 바로 게임 팬픽션에서 시작되었다. 인터넷소설은 그 인물과 배경 설정이 게임을 참고할 뿐만 아니라 이야기의 생성도 게임적 논리를 채용한다. 즉 세계관을 설정한 후 '괴물 퇴치-레벨업-지도 변경(打怪-升级-换地图)'이라는

---

147 인터넷에서 유통하는 과정에서 이 소설은 『개전중국(开战中国, 저자는 周梅森으로 표기)』, 『춘추에서 전국으로(从春秋走向战国)』등 이름을 사용하기도 했다.

148 黎杨全, 「网络穿越小说：谱系，YY，与思想悖论」, 『文艺研究』, 12, 2013, p.40.

식으로 이야기를 펼치는 것이다. 이것은 게임적 글쓰기이다.

최초의 인터넷소설은 1997년 8월에 뤄썬의 『풍자물어』이고 이 소설은 처음에 일본 게임 "귀축왕 랜스(鬼畜王ランス)"의 팬픽션이었다. 팬픽션은 원작의 설정을 바탕으로 자신의 이야기를 상상하는 것이다. 이후 소설의 세계관은 확장되었고 "디아블로(*Diablo*)", "길티 기어(*Guilty Gear*)" 등 게임의 요소를 흡수했다.[149] 소설은 게임과 같이 인물 정보를 제공했고 인물 소개 내역에서 성명, 신장, 사용 무기, 기호, 기사단 편호, 직무, 소개 등 일곱 가지 정보를 확인할 수 있다.

이야기의 시작도 비디오 게임과 비슷하다.

无限广远的次元，有着数不清的各类世界，其中，有个叫做"鲲仑"的有趣世界。

鲲仑，由炎、风、水、地四块大陆组成，彼此间以海洋相隔，互通往来。

风之大陆，一如其余的三块，是个长年纷扰不断的土地。

自神话时代结束后，大陆上的诸多种族，以人类为首，发展所谓的文明，虽曾受到魔族入侵，爆发九州之战的大浩劫，但在众多英杰之士的合力下，终能驱除外敌，再造盛世。

目前，大陆上的势力，以艾尔铁诺、武炼、雷因斯·蒂伦为主，三国鼎立，夹杂着诸多小国，三国彼此间的关系，看似融洽，却时有不寻常的暗流。

而这，就是发生在艾尔铁诺境内，一个小小的故事。[150]

무한 광원한 차원에서 헤아릴 수 없는 다양한 세계들이 있고 그중에서 '곤륜(鲲仑)'이라는 재미있는 세계가 있다.

곤륜은 염(炎), 풍(风), 수(水), 지(地)라는 네 개의 대륙으로 구성되고 대륙은 해양으로 나누어지고 서로 왕래가 있다.

풍의 대륙은 그 다른 세 개의 대륙과 같이 분쟁이 오래 끊기지 않는다.

신화시대가 끝난 후 대륙에 있는 수많은 종족이 인류를 앞세워 문명이라는 것을 발전해 왔다. 마족의 침입을 당해서 구주지전(九州之战)이 폭발했던 대

---

[149] 吉云飞, 「为什么大神共推《风姿物语》为网文开山作」, 『文艺报』, 2020.11.30., http://www.chinawriter.com.cn/n1/2020/1130/c40402731949175.html#:~:text=%E7%BD%91%E6%96%87%E5%A4%A7%E7%A5%9E%E4%BB%AC%E5%85%B1,%E6%A0%B9%E3%80%81%E4%B8%BB%E7%BA%BF%E5%92%8C%E6%9C%AA%E6%9D%A5%E6%96%B9%E5%90%91%E3%80%82, 2021.06.21. 검색.

[150] 罗森, 『风姿物语』, 起点中文网. https://read.qidian.com/chapter/E1_AKPluYlE1/2hTpzQmVaBs1, 2021.04.12. 검색.

재앙이 있었지만 많은 영걸의 협력으로 외적을 몰아냈고 성세를 재창했다.

현재 대륙에 있는 세력은 엘체노, 무련, 레인스·디론이 그 주를 이루고 삼분정립의 형국이며 중간에 수많은 소국이 끼어 있다. 삼국의 관계가 화목해 보이지만 심상치 않은 암류가 종종 있다.

그리고 이것은 엘체노에서 일어났던 하나의 작은 이야기다.

이야기의 시작은 전체에서 세부로 층을 나누어 설정을 소개하고 게임의 시작 비디오와 비슷하다. 먼저 다중우주의 세계관을 소개하는데 이야기의 배경은 다중우주 중의 한 세계이고 이 세계에는 대륙 네 개가 있으며 이야기는 네 개 대륙 중의 하나에서 시작된다. 그 다음 대륙의 종족과 역사 상황 그리고 기존 국가 세력을 규명하고 초점을 그중의 한 나라에 맞추어 이야기를 시작한다. 이런 전개는 게임의 시작 비디오와 비슷하다. 먼저 서사 시각은 이세계 밖에 있고 어떤 판타지 세계의 전적 상황을 플레이어에게 보여준다. 그 다음 계속 클로즈업하고 네 개의 대륙을 포함한 지도를 전시하며 그중 한 대륙에 집중한다. 다음으로 과거 해당 대륙에서 일어났던 전쟁의 장면을 플래시백하여 현재 대륙에서의 세력 상황을 지도에서 표기한다. 마지막으로 다시 클로즈업하고 한 나라의 한 구석에 주목하며 주인공이 등장하면서 모험이 시작한다.

지원페이는 『풍자물어』의 이야기 전개 방식을 '게임적 글쓰기'라고 불렀다. 그에 따르면 이런 창작 방식은 모방이 아니라 추리 연역을 통해 이야기를 펼친다.[151] 즉 게임처럼 세계관을 설정하고 이야기를 생성하는

---

[151] '모방'과 '추리 연역'은 서로 배척된 개념이 아니고 한 작품에서 둘이 공존할 수 있으며 모방이론에 있는 '가능세계이론'이 논리적 추리를 포함한다.

모방은 서구 문예이론의 기초 개념인데 소크라테스 이전 철학자의 논술에서 이미 나타났고 플라톤과 아리스토텔레스의 철학적 미학에서 공식적으로 해석되었다. 『국가』 10권에서 플라톤은 예술의 모방을 언급했는데 그에 따르면 시는 '모방에 대한 모방'이고 그의 모방 대상을 완전하게 복제하지 못할 뿐만 아니라 사람의 주의력을 사물의 본질인 개념에서 돌릴 수 있다. 『시학』에서 아리스토텔레스는 플라톤의 기계적 모방론을 지양했고 모방을 창조적 재현으로 보았다. 그에 따르면 예술을 평가하는 표준은 윤리 혹은 원형에 충실하는 것이 아니라 미적 거리를 통해 현실에 대한 예술적 전화이다. 이후 '재현'으로서의 모방은 서구 리얼리즘 전통에 배어들었고 다양한 변형을 통해 현대주의 문학에 스며들었다. 아우어바흐는 『미메시스』에서 다양한 서양 작품을 예로 들어 그 현실을 재현하는 방식을 분석했다. 그에 따르면 모방은 평범한 인간성에 대한 재현일 뿐만

것이다.

게임적 글쓰기는 초장편(超长篇) 창작에 편리하다. 『풍자물어』는 총 77권 5,278,329자인데 1997년 8월부터 2006년 1월까지 연재되었다. 10년 동안 휴재가 없으면 작가는 매월 5만 글자 이상을 써야 한다. 이것은 '모방'식 창작으로 실현하기 어렵지만 게임적 글쓰기를 통해서는 가능하다. 게임적 글쓰기의 전형적 서사 구조는 '괴물 퇴치-레벨업-지도 변경'이다. '괴물 퇴치'는 정의의 깃발 아래 비인간에게 도전하는 것이고 승리할 때 정의감과 성취감에서 즐거움을 얻을 수 있다. '레벨업'은 게임에서의 성장 방식이고 성장은 원래 천천히 진행되며 구체적으로 파악하기 어려운 것인데 레벨업은 등급과 수치를 통해 성장을 가시화한다. 그리고 '지도 변경'은 신선함을 유지하는 핵심적인 수단이다. 이야기의 쾌락 생산은 '괴물 퇴치'와 '레벨업'을 통해 실현되는데 항상 같은 공간에 제한된다면 플레이어는 반복되는 쾌락 생산에 지칠 것이다. 하지만 지도가 바뀌면 신선함이 생길 것이다. 새로운 지도에는 새로운 NPC와 괴물, 그리고 법

아니라 사회의 억압에 대응하는 책략이고, 미적 의미만 아니라 정치 현실적 의미도 있다. 비슷하게도 아도르노는 『미학이론』에서 예술을 모방 행위의 피난처로 보았다. 토도로프는 『상징이론』에서 예술이 모방하는 자연적 대상과 완전히 일치하면 그의 존재 가치를 잃게 될 것이라고 했고 모방을 세 등급으로 나누었다.

가능세계이론은 처음에 라이프니츠에 의해 제시되었는데 그 후 몇 차례 확장과 발전을 겪었다. 이 이론은 주로 논리적 명제가 다양한 세계에서의 '참'과 '거짓', '필연성'과 '우연성', 그리고 다양한 세계들의 관련을 다루는 것이다. 서구 서사학자들은 가능세계이론에서 영감을 받아 문학 모방의 논리를 연구했는데 돌레첼(Lubomír Doležel, 1922.10.03.-2017.01.28.)의 「모방과 가능세계(Mimesis and Possible Worlds)」(1988)는 그 일례다. 위레이(于雷)는 문학 가능세계이론의 본질이 논리 철학의 이론 패러다임을 통해 혁신적 모방론 체계를 구축하는 것이라고 했다. 따라서 논리적 추리는 모방과 상충되지 않을 뿐만 아니라 모방론을 발전할 수 있다. 그리고 논리의 한 종류인 '추리 연역'은 모방과 충돌되지 않을 것이다. 지원페이는 모방과 논리적 추리 연역을 구별했지만 『풍자물어』가 현실을 모방하기도 하고 그저 규칙을 먼저 설정할 것이라고 보충했다. (埃里希·奥尔巴赫, 『摹仿论』, 吴麟绶 외역, 北京: 商务印书馆, 2014; Theodor W. Adorno, *Aesthetic Theory*, trans. Robert Hullot-Kentor, London&New York: Continuum, 2002; 法茨维坦·托多罗夫, 『象征理论』, 王国卿역, 北京: 商务印书馆, 2004; Lubomír Doležel, "Mimesis and Possible Worlds", *Poetics Today*, 09(03), 1988, pp.475-96; 于雷, 「西方文论关键词 摹仿」, 『外国文学研究』, 01, 2012; 吉云飞, 2020.11.30, op. cit.)

칙이 있다. '괴물 퇴치'와 '레벨업'은 하나의 서사 단원을 구성하고 '지도 변경'을 통해 다음 '괴물 퇴치-레벨업' 서사 단원과 연결된다. 이러한 방식으로 끝없는 게임처럼 이야기가 이어질 수 있다. 『풍자물어』는 이후의 중국 인터넷소설 창작에 큰 영향을 끼쳤고 이것은 인터넷소설 작가들의 인정을 받았다.[152] 『풍자물어』의 인물과 배경 설정, 그리고 이야기 전개 방식에 있는 게임성은 그 후의 인터넷소설이 계승했다.

2.3.2. 장르 정립기: 게임소설(网游小说)

장르 정립기에 '현환', 판타지, '선협(仙侠)', 게임, '경기(竞技)', 로맨스, 군사, 역사, SF 등 인터넷소설 주요 장르가 이어서 정립되었고[153] '게임소설(网游小说)'[154]은 바로 이 시기에 흥행하기 시작했다. 게임소설은 그 하위 장르가 다양하지만 초기 작품에서 게임세계와 현실세계가 병행하는

---

[152] 欧阳友权, 袁星浩, op. cit., p.43; 吉云飞, 2020.11.30, op. cit.

[153] 2000년대 초에서 중반까지 인터넷소설 장르 정립에 중요한 영향을 끼치는 작품은 다음과 같다. 2001년 2월 梦回汉唐의 『从春秋到战国』은 차원이동물, 연중 老猪의 『紫川』은 판타지, 7월 树下野狐의 『搜神记』은 신화, 10월 萧潜의 『飘渺之旅』는 修真의 시초이다. 2002년 9월 中华杨의 『异时空—中华再起』는 대체역사물을 흥행시켰다. 같은 해 玄雨의 『小兵传奇』는 SF 스타전쟁, 网络骑士의 『我是大法师』는 YY의 시초이다. 可蕊의 『都市妖奇谈』은 도시 판타지, 2003년 4월 月兰之剑의 『铁血帝国』은 구국 대체역사물, 刘猛의 『我是特种兵』은 군사물, 같은 해 5월 萧鼎의 『诛仙』은 '선협'의 대표작이다. 2003년이 '갱스터물 원년(黑道文元年)'이기도 하고 『我就是流氓』, 『永不放弃之混在黑社会』, 『坏蛋是怎样炼成的』, 『现代军人启事录』은 사대 대표작이다. 2003년 7월 19일 X의 『梦幻魔界王』이 발표되어 최초의 인터넷 게임소설로 간주된다. 2004년 5월 阿越의 『新宋』은 역사 차원이동물의 '문관 루트(文官路线)', 같은 해 7월 1일 金子의 『梦回大清』은 '진장칭환문(晋江清穿文, '진장'에 연재한 청나라 배경의 대체역사물)'의 시작이다. 2005년 3월 31일 林海听涛의 『我们是冠军』은 스포츠 경기물의 대표작이다.

[154] 중국에서 '게임소설'이 아니라 '网游小说'이라고 부른다. 여기에서 '망유(网游)'와 '게임', '망유 소설(网游小说)'과 '게임소설'에 대해 설명할 필요가 있다. 중국에서 보통 '网游小说'이라는 어휘로 게임소설을 가리킨다. 하지만 '망유'와 게임을 동일시할 수 없다. '망유'는 그저 게임의 한 종류이기 때문이다. '망유'는 MMO 게임인데 게임은 비디오 게임, 보드게임, 카드 게임 등 다양한 종류가 있다. 하지만 게임소설이 중국에서 흥행하기 시작했을 때 각 종류의 게임이 균형 있게 발전되지 못했고 MMO 게임은 시장의 대부분을 차지했으며 인터넷소설 창작에 큰 영향을 주었다. 따라서 네티즌은 게임소설을 '망유 소설'이라고 부르고 자세히 구별하지 않는 것이다. (刘小源, 2018, op. cit., p.182.)

‘가상현실게임’ 설정은 주된 것이다. 2003년 7월 19일부터 X는 ‘치뎬’에 『몽환 마계왕(梦幻魔界王)』을 연재했고 이 작품은 최초의 게임소설이다.[155] 그 후 2004년 4월 말부터 ‘신작 베스트’에 게임소설이 점점 많아졌고 5월 이후 ‘치뎬’의 ‘주간 베스트’와 ‘신작 베스트’는 모두 게임소설이었다. 류샤오위안에 의하면 2006년에 이르러 이차원 인터넷소설에 ‘BL-팬픽션-게임’ 삼분정립의 형국이 형성되었다.[156]

인터넷소설 게임화의 과정에서 게임소설은 게임성을 집중적으로 표현했다.[157] 류샤오위안은 게임소설이 작가와 독자의 공동적인 게임 경험을 전제로 삼아 게임의 담론 시스템과 기본 구조를 기존 장르소설 서사에 이식하고 게임의 즐거움을 묘사하거나 촉발함으로써 독자의 공감을 얻는 것이라고 했다.[158] 리전타오에 따르면 게임소설은 어떤 게임을 제재 혹은 남본으로 삼아 게임의 구조와 세계관에 의해 서사를 조직하고, ‘기존 게임을 바탕으로 2차창작하는 것’, ‘게임플레이 과정을 묘사하는 것’ 등 다양한 방식으로 독자의 게임 기억을 환기하며 진실과 가까운 가상 세계의 인터랙티브를 통해 공감과 즐거움을 생산한다.[159] 두청은 게임소설을 디지털 게임을 서사 대상으로 게임 생활을 묘사하거나 게임의 배경을 빌려서 창작된 소설로 정의했다.[160] 이상의 정의를 통해 게임소설에 있어 게임의 장르 서사, 작가와 독자의 게임 경험 그리고 게임적 즐거움을 통해 공감을 불러일으키는 것이 중요하다는 것을 알 수 있다. 사실 작가와 독

---

155 두청은 중국 최초의 게임소설이 2003년 7월 上海世纪出版集团에 의해 출판된 『奇迹·幕天席地』이라고 생각했다. 이 소설은 Jade가 한국 게임 “기적MU”를 바탕으로 쓴 것인데 게임 팬픽션의 성격을 가져 있다. 따라서 이 논문은 최초의 인터넷 게임소설을 『梦幻魔界王』으로 본다. (杜程, op. cit., p.13.)

156 刘小源, 2017, op. cit., p.111.

157 이전에는 게임화가 장르 요소와 인기의 누적 단계에 처해서 제대로 발전하지 못했고, 이후에는 게임 장르가 다른 장르와 융합해서 새로운 하위 장르들이 나타나고 게임적 특질이 다른 장르에 의해 희석된다. 게임 장르와 다른 장르의 융합이 게임소설의 쇠락이라는 주장도 있지만, 이 논문은 게임적 특질이 확산되고 게임화의 영향 범위가 커진다는 점에서 쇠락이 아니라 발전이라고 본다.

158 刘小源, 2018, op. cit., p.183.

159 李榛涛, op. cit., p.38.

160 杜程, op. cit.

자의 게임 경험과 게임적 즐거움을 통해 공감을 불러일으키는 것은 '현환', '선협', SF 등 다른 장르도 가능하다. 해당 장르의 게임이 있기 때문이다. 따라서 게임소설의 핵심적인 요소는 게임의 장르 서사이다.

게임의 장르 서사는 더 세분할 수 있다. 류샤오위안은 게임소설을 '생활로그', '미래환상', '게임 이세계'의 세 가지로 나누었고[161] 거쥐안과 리전타오는 게임소설을 '가상현실 게임', '게임 생애', '게임 이세계'의 세 가지로 분류했다.[162] 이 두 가지 분류 방식을 비교해 보면 '게임 이세계'가 모두 존재하고 '생활 로그'와 '게임 생애', '미래환상'과 '가상현실 게임'은 각각 대응할 수 있다. 또 '생활 로그', '미래환상', '게임 이세계'는 각각 현실, SF, 판타지의 특징을 가진다.

최초의 게임소설 『몽환 마계왕』은 그 인물 설정, 이야기 배경, 그리고 주된 플롯이 전형적인 게임의 장르 서사를 가진다. 소설의 주인공 천스(陈适)는 신무대학교(神无学院) 컴퓨터전공 2096급의 학생이고 외모, 공부, 운동, 가정이 모두 평범하다. 그 시대에는 '몽환 용자왕(梦幻勇者王)'이라는 게임이 흥행하고 생물컴퓨터의 전문 안경을 통해 게임 세계에 들어갈 수 있다. 게임 세계에서 주인공은 최종 보스 마계왕에 도전하던 중 시스템 오류 때문에 초급 괴물 슬라임으로 변한다. 소설은 주인공이 슬라임부터 다시 시작해 천천히 강자로 성장하는 '약자의 전설'이다. 이야기의 배경은 첨단 기술에 의해 성장한 상업제국이 세계를 휩쓰는 미래이다. 태일그룹(太一集团)은 광자컴퓨터를 대체하는 생물컴퓨터를 개발했고 시장 경제의 질서를 재구성했으며 민족국가를 초월한 태일제국(太一帝国)을 만들어냈다. 생물컴퓨터는 유기물 커널을 사용하고 식물을 모방하여 에너지 시스템을 구축하는 것이다. 생물컴퓨터의 보급과 '몽환 용자왕'의 풍미로 인해 게임의 가상 세계는 또다른 현실이 되었다. 아이가 태어날 때부터 뇌에 생물컴퓨터의 칩을 심어 넣을 수 있고 현실 세계의 식사와 오락 활동은 모두 가상 세계로 옮겨갔다. 게임세계의 하루는 현실세계의 한 시간에 해당해서 게임 세계에서 공부하거나 훈련하는 사람

---

[161] 刘小源, 2018, op. cit.

[162] 葛娟, 「游戏与文学：网游小说文本范型探微」, 『江苏师范大学学报(哲学社会科学版)』, 42(04), 2016; 李榛涛, op. cit.

도 있다. 더 적은 시간으로 더 많은 것을 배울 수 있어 게임 세계에서 훈련하면 성장의 효율이 높아질 수 있기 때문이다. 경쟁이 치열한 미래 사회에서 표준 근로 시간은 12시간으로 연장되지만 게임 세계가 있어서 오히려 오락 시간이 늘어나는 것 같은 착각이 생긴다. 게임 활동은 수면과 비슷한 휴식 효과가 있어서 잠자는 시간을 게임 세계에서 보내는 사람이 많다. 소설의 주된 플롯은 주인공이 현실과 게임 세계를 다니면서 게임 세계의 모험을 통해 신속하게 성장하는 것이다. 강자가 시스템 오류로 바닥에 추락하지만 불굴의 의지와 고수의 경험을 통해 다시 정상에 올라가는 설정은 이후 클리셰가 되었다.

이야기의 설정은 다음과 같은 특징이 있다. 첫째, 과학기술이 발달하면서 생물과 컴퓨터가 결합하게 되어 인간은 사이보그가 되었다. 둘째, 사회 경쟁이 치열해지면서 노동자에 대한 착취도 심해졌다. 하지만 정부와 기업은 근로자의 스트레스를 풀기 위해 게임을 발전시켰으나 불공평한 경쟁환경을 개선하지 않았다. 셋째, 사람이 생존하는 세계는 사실 가상과 현실의 융합이고 가상 공간은 자기계발과 오락 활동을 하는 곳이고 현실의 모순을 완화하는 대안적인 공간이다. 넷째, 주인공은 현실에서 보잘것없는 사람이지만 게임 세계에서 주목을 받는 강자이다.

시장과 소비자를 중요시하는 인터넷소설은 대리만족을 강조한다. 위와 같은 설정은 이후의 게임 소설에서 반복하게 사용되고 독자의 흥미와 공감을 불러일으킬 수 있는 것이다.

2.3.3. 장르 퓨전기: 퓨전 게임소설과 게임화의 확산

기존 장르가 정립된 후 장르 문법이 점점 굳어졌고 특정 장르 안에서 창조성을 발휘하기 어려워졌다. 이러한 상황에서 장르의 퓨전이 시작되었다. ‘무한류’, ‘게임 영농물’, ‘게임 로맨스’, ‘BL 게임물’ 등 게임소설과 다른 장르의 요소를 융합하는 장르들이 계속 나타났고 게임성은 남성향과 여성향의 다양한 장르로 확산되었다. 그리고 2000년대 후반에 모바일 독자의 유입으로 ‘소백문’도 흥행하기 시작했다.

장르 퓨전의 과정에서 게임소설의 전형적인 요소인 게임 시스템과 게임 전문어는 ‘게임’이라는 장르의 제한에서 벗어나 생존 투쟁, 이세계 모험, 로맨스 등 다양한 서사와 결합했고 ‘게임 로그인’은 차원이동의 하나

가 되었다. ‘무한류’는 게임 요소와 생존 투쟁 서사의 결합이고 이 장르의 시초는 『무한공포』이다.

『무한공포』는 zhttty가 2007년부터 ‘치뎬’에 연재했던 소설이고 그 주된 이야기는 생존 의지를 잃은 사람들이 ‘주신 공간’에 끌렸고 강제적으로 공포 영화의 세계에 들어가서 살아남기 위해 투쟁하는 것이다. 이전의 게임소설에 비해 무한류의 설정은 다음과 같은 특징이 있다. 첫째, 주인공은 강제로 게임 세계에 끌리게 되어 게임에 참여하는데 자신의 의지에 따라 게임에서 벗어날 수 없다. 둘째, 게임에서의 상처와 사망은 진실한 것이지만 훼손된 몸은 시스템에 의해 복원될 수 있다. 셋째, 게임 세계와 현실 세계는 병행 관계가 아니라 이야기는 ‘가상’의 게임 세계에 치중한다. 따라서 현실 세계의 존재감과 독특성이 약해지고 수많은 가상 세계 중의 하나에 불과하다. 넷째, ‘주신 공간(主神空间)’은 게임 로비, 다양한 공포 영화는 구체적인 게임 씬, 게임 씬에 전송되는 것은 차원이동에 해당한다. 다섯째, 주신(主神)은 게임의 조종자이고 시스템에 가까운 존재이지만 인격이 있다. 다음부터 자세히 설명할 것이다.

『무한공포』의 주인공 정타(郑吒)[163]는 생존 의지를 잃은 평범한 회사원이다.

> 郑吒一直觉得自己死在现实中，上班下班，吃饭排泄，睡觉醒来，他不知道自己的意义何在，绝不会在于主任那张肥油直冒的笑脸里，绝对不会在于酒吧结识的所谓白领女子体内，也绝对不会在于这个一望无边的钢铁丛林——现代化都市中。
>
> 郑吒觉得自己快腐烂了，从二十四岁一直腐烂到老，然后化为泥土变成一个名字，不，连一个名字都不会存在，因为没有人会记得你，谁也不会记得一个小小的白领，无论他是真正高雅，还是故做小资，他只是这尘世间的一粒尘土。[164]
>
> 정타는 계속 자신이 현실 속에서 죽어간다고 느낀다. 출근하고 퇴근하기, 식사하고 배설하기, 잠자고 깨어나기. 그는 자신의 존재 의미가 어디에 있는지 모른다. 주임의 그 기름진 웃는 얼굴에 절대 없고 바에서 사귀었던 소위 화이

---

[163] 한국어 번역본에서 주인공의 이름은 ‘한정우’로 번역되었다. 이 논문은 중국어 원본을 참고하여 주인공의 이름을 ‘정타’로 번역할 것이다. 중국어 ‘郑吒’(Zhèng Zhā)는 그 발음이 ‘挣扎’(Zhēng Zhá, 발버둥치다)와 비슷하다.

[164] zhttty, 第一集 第一章, 『无限恐怖』, 起点中文网, 2007.04.06-2009.01.03. https://book.qidian.com/info/109222#Catalog, 2021.06.21. 검색.

트 컬러 여자들의 몸 안에도 절대 없으며 이 끝없는 강철의 정글, 즉 현대화 도시에도 절대 없을 것이다.

정타는 지신이 썩어 간다고 느낀다. 24살부터 늙을 때까지 썩어 가고 그 다음 흙이 되어 하나의 이름이 된다. 아니, 이름 하나도 남기지 못할 것이다. 자신을 추억할 사람이 없으니까. 누구도 보잘것없는 회사원 하나를 추억하지 않을 것이다. 그 사람이 진짜 고상하거나 고귀한 척하거나, 그저 이 속세의 흙먼지 하나에 불과하다.

반복하고 피곤한 도시 생활에서 그는 생존 의미를 잃어버리고 자신의 미미함을 느낀다. 하지만 어느 날 회사의 컴퓨터에 문득 "삶의 의미를 알고 싶습니까? 진정한 삶을 …… 살아보고 싶습니까?"[165]라는 말이 떴다. 정타는 'YES'를 클릭한 후 의식을 잃었고 생존 게임의 세계로 보내진다. 이것은 주인공의 선택인 것 같지만 사실 아니다. 주인공이 'YES'를 선택했을 때 잔인한 생존 게임에 가입해야 할 줄 모르고 '주신 공간'에 들어간 후 자신의 의지에 따라 게임에서 벗어나지도 못했다.

게임을 진행하기 위해 주인공과 다른 참여자는 공포 영화 속으로 전송되었다. 『레지던트 이블(*Resident Evil*)』, 『에이리언(*Alien*)』[166], 『주온(呪怨)』, 『미이라(*The Mummy*)』등 다양한 영화에서 주인공 일행은 좀비, 에일리언, 원령, 미이라가 출몰한 세계에서 살아 남도록 노력했다. 그중에서 에일리언과의 전투는 아주 참혹했다. 하지만 숨이 간들간들한 주인공 일행이 '주신 공간'에 돌아간 후 시스템에 의해 잃어버린 신체와 파괴된 장기가 복원되었다. 게임 참여자의 몸은 여기서 이중성을 가진다. 한편으로는 피가 흐르고 고통을 느끼며 죽을 수 있는 육체이고 다른 한편으로는 시스템에 의해 복원될 수 있는 디지털화된 몸이다.

반복되는 게임을 통해 주인공은 세계의 진실을 알게 되었다. 즉 자신이 돌아가고 싶은 '원래'의 세계는 그저 수많은 가상 세계 중의 하나에 불과하다. 이 생존 게임은 주인공을 '진실'에서 뽑아내서 '가상' 게임에

---

165 Loc. cit.

166 Alien의 한글 표기는 '에일리언'인데 영화의 이름은 이미 『에이리언』이라고 정착되어서 여기에서 『에이리언』을 사용한다. 다만 이하 외계 생물 'Alien'을 언급할 때 한글 표기법에 따라 '에일리언'이라고 부를 것이다.

투입하는 것이 아니다. 주인공이 생존했던 '현실' 세계는 수선자(修仙者, 선인이 되기 위해 수행하는 사람)가 만든 것이고 게임의 세계는 오히려 진실에 더 가까운 곳이다. 동행자와 같이 생존 투쟁을 하면서 우정을 맺게 되었고 생존의 의지를 잃었던 이 사람들은 삶의 의미를 되찾았으며 '진정한 삶'을 살게 되었다.

『무한공포』는 게임 요소를 많이 흡수한다. 게임 참여자의 몸 상황은 지력, 정신력, 세포활력, 신경반응속도, 근육조직강도, 면역력강도라는 여섯 가지 지표와 구체적인 수치를 통해 파악될 수 있다. 게임 퀘스트를 완성하면 '포인트(奖励点数)'와 '사이드 시나리오(支线剧情)'를 장려로 받을 수 있고 포인트와 사이드 시나리오를 통해 새로운 기능과 무기를 바꾸거나 가진 기능과 무기를 강화할 수 있다.

"蜘蛛侠基因变异血统，评价83分，适用于需要高敏捷的恐怖片中，技能蜘蛛丝可以使用在任何情况下，需要B级恐怖片支线剧情一次，奖励点数两千点。"

"高级气功强化，评价83分，适用于需要近战的恐怖片中，技能高级内力运行路线，可以大幅度强化自身内力，并且可以在短时间内大幅度提高身体素质，需要B级恐怖片支线剧情一次，奖励点数两千五百点，中级气功强化。"

"血族伯爵变异血统，评价90分，适用于大部分恐怖片，技能血族能量可以使用部分血族技能，伯爵级血族生命力大增，脑部与心脏不被破坏，生命就能不停复原，因为是变异血统，所以兑换者不会惧怕阳光，银等等，需要B级恐怖片支线剧情一次，奖励点数三千点，血族子爵变异血统。"[167]

"스파이더맨 유전자 변이 혈통. 평가 83점. 높은 민첩도가 필요하 영화에 적합하다. 거미줄 기능은 모든 상황에서 사용 가능한다. B급 사이드 시나리오 하나와 포인트 2000점이 필요하다."

"고급기공강화. 평가 87점. 근거리 전투가 필요한 영화에 적합하다. 고급 내력 운행 노선 기능은 자신의 내력을 대폭 강화할 수 있고 짧은 시간 내에 신체 소질을 대폭 오릴 수 있다. B급 사이드 시나리오 하나와 포인트 2500점이 필요하고 중급 기공을 바탕으로 강화."

"흡혈귀 백작 변이혈통. 평가 90점 대부분 공포 영화에 적합하다. 흡혈귀 에너지 기능을 통해 일부 흡혈귀 능력을 사용할 수 있다. 생명력이 대폭 증가하고 머리와 심장이 파괴되지 않은 한 끊임없이 부활할 수 있다. 변이된 혈통

[167] zhttty, 第一集 第六章, ibid.

이기에 교환한 자는 태양빛과 은제품 등을 두려워하지 않는다. B급 사이드 시나리오 하나와 포인트 3000점이 필요하다. 흡혈귀 자작 변이혈통을 바탕으로 강화.”

이상은 작중 인물이 바꿀 수 있는 기능의 일부이다. 소설에서 기능의 명칭, 평가 점수, 간단한 소개, 그리고 교환 조건을 나열했는데 이것은 게임의 기능창에서 흔히 볼 수 있는 내용이다. ‘스파이더맨(Spider Man)’, ‘기공(气功)’, ‘흡혈귀 백작’은 원래 서로 다른 세계관에 속하는 설정인데 소설에서 한 세계로 모인다. 제한된 포인트로 기능을 바꿀 때 팀의 구성과 개인의 장점을 종합적으로 생각해야 해서 전략을 강조한 길드 작전과 비슷하다.

게임의 조종자 ‘주신’은 하나의 광구로 나타난다. 하지만 주인공과 ‘주신’의 대화를 통해 ‘주신’이 인격을 가지는 것을 알 수 있다. 주인공이 던진 문제에 대해 주신은 프로그램이 설정했던 대로 기계적으로 답하는 것이 아니라 대화를 통해 주인공과 교류했다.

인터넷소설에는 비교적 명확한 남성향과 여성향의 구별이 있다. 게임화는 처음에 남성향 장르에서 시작했지만 게임성의 확산에 따라 여성향 장르에도 게임적 요소가 나타났다. 구만(顾漫)이 ‘진장’에 연재한 『미미일소 흔경성(微微一笑很倾城)』(2008.08.30.-2009.11.26.)은 게임 로맨스의 시초이다. 데즈링(蝶之灵)의『좁쌀죽 한 그릇을 줘(给我一碗小米粥)』(2009.03.23.-2014.07.20.)와 『최강 남신• 게임(最强男神•网游)』(2014.11.07.-2018.02.06.), 그리고 페이톈예샹(非天夜翔)의 『표양과해 중국선(飘洋过海中国船)』(2010.07.05.-2019.12.19.)은 ‘BL게임물’의 대표작이다.

게임성이 여성향 작품에서 확산하는 것은 다음과 같은 점을 보여준다. 하나는 게임이 남성의 전유물이 아니고 여성에서도 게임문화가 형성된다는 것이다. 또 하나는 여성향 작품이라서 남성향 서사를 배척하는 것이 아니라 로맨스와 BL는 그 포용력이 강하다는 것이다.

장르 퓨전기의 후반에 들어 2007년쯤 ‘소백문’이 흥행하기 시작했다. ‘소백문’은 초급 인터넷소설 독자를 위한 소설인데 간단한 플롯, ‘사이다’를 추구하는 취향, 세계 최강의 주인공, 괴물 퇴치와 레벨업의 반복이 그 특징이다. ‘소백(小白)’은 초급 인터넷소설 독자를 가리키는 말이고 베테

랑 독자인 '노백(老白)'과 대비되는 개념이다. 2000년대 말 모바일 리딩의 발전에 따라 모바일로 처음 인터넷소설을 읽게 된 '소백' 독자들이 늘어났다. 인터넷소설에서 클리셰가 되어버린 설정은 '소백' 독자에게 여전히 신선한 것이다. 또 '소백문'은 플롯이 간단해서 읽기 쉽다. 따라서 다양한 클리셰를 융합하는 '소백문'은 사랑을 받았다. '소백문'의 대표 작가는 워츠시홍스, 톈찬투더우(天蚕土豆), 탕자산사오(唐家三少), 천둥(辰东), 그리고 멍루선지(梦入神机)이고 이 다섯 작가는 '중원오백(中原五白)'이라고 불린다.

2000년대 말에 유행하는 '소백문'에도 게임화가 나타났는데 그 일례로 '게임 로그인'은 차원이동, '시스템'은 '동행 영혼체'의 형식으로 '현환소설'에서 나타났다. 탕자산사오의 『투락대륙(斗罗大陆)』과 톈찬투더우의 『투파창궁』이 대표적인 작품이고 그중 '휴대식 늙은이(随身老爷爷)' 설정은 이후의 '휴대식 시스템'으로 진화했다. '휴대식 늙은이'는 옛날의 어떤 고수의 영혼이고 특정한 인연으로 주인공에게 들러붙었다. 이 고수의 영혼은 주인공의 수련을 도와주고 인생의 의혹을 해답해주며 심지어 직접 공법과 보물 등 수련 물자를 제공한다. 덕분에 주인공은 남보다 훨씬 더 빠르게 성장할 수 있다. 또 '휴대식 늙은이'는 인간이었기 때문에 희노애락 등 감정이 있고 이를 바탕으로 발전한 시스템도 인격을 가진 것이다. 그 후의 시스템은 잘못을 저지르고 몰래 주인공을 덫에 걸리게 하며 주인공과 흥정할 수 있어서 정밀하고 이성적인 기계가 아니다.

2.3.4. 반(反)장르기: '현실' 배경, 메타 차원이동, 반영웅

2010년대 초에 모바일 리딩이 계속 발전했고 모바일 독자가 증가하면서 인터넷소설(웹소설)의 기존 생태가 바뀌었다. 소백문이 지속적으로 유행하는 동시에 동질화된 장르 문법을 깨려는 시도도 진행된다. '현실' 배경, 메타 차원이동, 그리고 반영웅 등 '반장르'적인 설정이 흥행하게 된다.[168]

판타지는 보통 이세계를 배경으로 설정하지만 2010년대의 소설은 배경

[168] 현실 배경, 메타 차원이동, 그리고 반영웅은 2010년대가 되어야 나타난 것이 아니고 2010년대에서 흥행하는 것이다.

을 '현실'로 설정한다. 웹소설의 '현실'은 본격문학의 리얼리즘이 아니라 이세계에 침입된 '현실'이고 강한 환상성을 가진 것이다. 이야기의 배경은 보통 현대 도시이고 지하철, 지하철역 등 도시 생활의 흔한 공간이 자주 등장하며 실존하는 지명을 사용하는 경우가 많다. 또 주인공의 직업은 검사, 마법사 등 판타지 세계의 직업 이외에도 변호사, 의사, 요리사, 회사원 등 현실 직업일 수도 있다. 현실 배경의 게임소설은 e스포츠물(电竞小说)이다. 이전의 가상현실 게임 서사와 달리 e스포츠물은 현실에서 존재하는 e스포츠 선수라는 직업을 제재로 삼아 그의 직업 경력, 즉 게임 경험을 묘사한다.

2011년 2월 28일에 후데란(蝴蝶蓝)이 '치뎬'에 연재한 『전직고수(全职高手)』가 e스포츠물의 대표작이다. 소설은 최고의 게임 선수 예슈(叶修)가 억울하게 클럽에서 축출된 후 자신의 10년 간의 게임 경험과 높은 게임 기술을 통해 다시 정상에 올라가는 이야기다. 궁지에 처한 고수가 다시 정상에 돌아가는 설정은 이전의 『몽환 마계왕』, 『투파창궁』 등 소설에서 많이 사용된다. 하지만 이전의 가상현실 게임소설과 달리 e스포츠물에서 게임은 현실에서 존재할 수 있고 주인공의 직업은 현실에 있는 e스포츠 선수이며 게임 플레이를 구경하는 사람이 있어서 '보는 게임'의 문화가 나타난다.

『전직고수』의 세계에서 '영요(荣耀)'라는 인기 게임이 있다. 소설에서는 게임 전술과 관련된 용어가 많아서 게임 문화에 익숙하지 않으면 읽기 힘들 수 있다. 따라서 『전직고수』는 처음에 비인기 작품으로 간주되었다. 하지만 이 소설은 결국 많은 인기를 얻었고 '치뎬'의 2013년 투표수 챔피언이 되었을 뿐만 아니라 2014년 8월 24일에 역사상 최초의 '천맹급 작품(千盟级作品)'이 되기도 했다. '천맹급 작품'은 '맹주(盟主)' 인수가 1,000명을 넘는 소설이다. '맹주'는 '치뎬' 독자 등급의 최고 등급이고 특정 작품에 CNY 1,000 이상 써야 맹주가 될 수 있다. 『전직고수』의 인기와 구비는 여기서 확인할 수 있다.

웹소설의 전형적인 전개는 차원이동인데 메타 차원이동은 메타적인 시각으로 차원이동의 서사를 활용하는 것이다. '파스트 차원이동'과 '종합형 차원이동'은 메타 차원이동에 속한다. 기본적인 차원이동 문법은 주인공이 자신이 살아가는 세계에서 다른 세계로 이동하는 것이고 가끔 두 세

계 간에 이동이 가능하다. 하지만 '파스트 차원이동'과 '종합형 차원이동'에서 주인공은 세계관이 서로 다른 다양한 세계에서 차원이동을 할 수 있다. 이 지점으로 보면 무한류의 특징을 가지고 있다. '파스트 차원이동'의 대표작은 『파스트 차원이동 지 뺨치기 광마(快穿之打脸狂魔)』이고 펑류수다이(风流书呆)는 2015년 3월 6일부터 '진장'에 연재했던 소설이다. '파스트 차원이동'의 전형적인 서사는 주인공이 어떤 인연으로 차원이동을 하게 되고 게임 공간에 들어가서 퀘스트를 받는 것이다. 하나하나의 퀘스트를 수행하기 위해 주인공은 특정 이세계에 들어가야 하고 그 '특정 이세계'는 전형적인 장르소설 클리셰에 의해 구축된 것이다. 이전의 차원이동물과 달리 파스트 차원이동물에서는 다양한 세계가 있고 한 세계에서의 모험 이야기는 상대적으로 독립된 것이다. 또 반복되는 차원이동을 통해 주인공은 다양한 세계를 경험해서 소재 '세계'에 대해 메타 시각을 가질 수 있다. '차원이동-모험-퀘스트 클리어'는 하나의 서사 단원이고 보통 20-30장의 분량이다. 주인공은 차원이동한 후 보통 이세계의 주인공이 아니라 엑스트라 혹은 악역이 될 것이고 파스트 차원이동의 '반장르'는 엑스트라로 기존 장르의 서사 문법을 전복하는 것으로 나타난다.

2010년대 후반에 들어 반영웅(反英雄) 서사도 유행하기 시작했고 대서사 해체의 취향을 보였다. 소설의 주인공은 '영웅 되기'나 '정사 대립'에 완전히 관심이 없고 작은 행복을 추구할 뿐이다. 세계를 구할 능력이 있지만 원하지 않는다. 보통 주인공의 관삼사는 매우 착실하고 간단한 것이고 돈을 추구하거나 자신의 신변 안전을 걱정하는 것이다.

『대왕님 살려줘(大王饶命)』의 주인공이 바로 이러한 인물이다. 소설은 '훼숴화더저우쯔(会说话的肘子)'가 2017년 8월 18일부터 '치뎬'에 연재한 현대물이고 2018년 11월 26일에 완결되었으며 같은 해 '치뎬'의 '연도 베스트' 1위가 되었다. 소설에서 게임 시스템과 레벨업 등 유행 설정이 차용되었지만 주인공은 이전과 달리 반영웅식의 인물이다. 주인공 뤼수(吕树)는 자질이 좋지만 세계를 구하려는 위대한 지향이 없다. 정파 인물이지만 악역보다 더 악역다운 행동을 많이 한다. 독자들은 그를 '대마

왕'(긍정적인 의미)이라고 부른다. 소설은 '투차오(吐槽)'[169]를 잘하고 독자들은 소설을 통해 작은 이야기를 소비할 수 있다.

옌구이정좐(言归正传)의『나의 사형은 너무 온건해(我的师兄实在太稳健了, 2019.10.13.-2020.11.03.)』에도 반영웅식의 주인공이 있다. 주인공은 현대 지구에서 병으로 사망했고 '홍황(洪荒)' 세계[170]로 환생했으며 '수선자'가 되었다. 전생의 죽음의 기억을 가진 그는 이번 생에서 조심스럽게 살아간다. 그는 입신출세를 하고 영웅이 되는 생각이 전혀 없고 그저 살아남고 싶을 뿐이다. 가혹한 '홍황' 시대에서 살아남기 위해 그는 만사에 신중하고 되도록 인과를 일으키지 않으며 무엇이든 잘 계획하고 행동해야 한다. 뜻밖의 상황을 피하기 위해 그는 노상에서 억울함을 당하는 사람을 보면 못 본 척하고 남과의 충돌을 피하지 못한다면 풀을 베고 뿌리를 뽑는 것처럼 상대방을 철저히 없애 버릴 것이다. 독자들은 이러한 조용한 고수의 이미지와 만사에 지나치게 신중한 태도가 재미있다고 생각하고 이 설정을 '온건류(稳健流)'라고 부른다.[171]

이상 텍스트의 안으로 인터넷소설 인기 장르의 변천 과정을 정리했다. 맹아기의 인터넷소설은 출판 장르소설에서 '현환', 차원이동, 그리고 YY를 이어받았고 인터넷 공간에서 게임적 글쓰기로 발전했다. 최초의 인터넷소설『풍자물어』는 바로 게임 팬픽션에서 시작했던 것이고 그는 이후의 인터넷소설 창작에 큰 영향을 끼쳤다. 여기서 인터넷소설은 탄생부터 게임과 깊은 연관이 있음을 확인할 수 있다. 장르 정립기에 주류 장르들이 이어서 정립되었고 그중 게임소설은 게임성을 집중적으로 표현했다. 게임소설은 2004년쯤 흥행하기 시작했으나 2010년대에 들어 점점 쇠락했다. 기존 장르의 서사가 고정되어 창의성을 발휘하기 어려운 상황에서

---

169 '투차오'는 인터넷 유행어이다. 상대방의 행동이나 말에 약점을 잡아 놀리거나 지적하는 것, 비아냥거리는 것, 하소연하는 것이고 보통 아주 짧고 날카롭다. 최초에 민난어(闽南语) '黜臭(thuh-tshàu)'에서 비롯된 것인데 일본 만화 용어 '突っ込み'를 번역하는 데에도 사용한다.

170 홍황 시대의 세계관은 梦入神机의 『佛本是道』에서 정립된 것인데 홍황 시대의 특징은 경쟁이 치열하고 강자가 임립하는 것이다.

171 같은 시기의 일본 애니메이션 『이 용사가 ZZANG센 주제에 너무 신중하다(この勇者が俺TUEEEくせに慎重すぎる)』(2019.10.-2019.12.)에도 이러한 '온건한' 인물이 있는데 이 애니메이션의 원작은 츠치히 라이토(土日月)의 라이트 노벨이다.

장르의 퓨전이 시작되었다. 무한류, 게임 영농물, 게임 로맨스물, BL 게임물 등은 게임과 다른 장르의 서사를 결합하여 생성된 퓨전 장르이다. 퓨전에 따라 게임화는 남성향과 여성향의 다양한 장르로 확산되었다. 모바일 독자의 유입으로 기존 인터넷소설의 생태가 충격을 받았고 여기에서 반장르기가 시작되었다. 현실 배경, 메타 차원이동, 그리고 반영웅은 반장르기의 특징이고 게임 요소는 이 서사들에 흡수된다.

3. 한국 웹소설 게임화

3.1. 개념: PC통신소설, 인터넷소설, 웹소설

인터넷 개념으로서의 한국 웹소설도 유동성이 있다. 하지만 '인터넷문학'으로 모든 시기의 웹소설을 동일하게 지칭하는 중국과 달리 한국은 더 많은 기술적 민감성을 보여준다. 인터넷 기술의 발전 단계에 따라 한국은 웹소설의 명칭을 PC통신소설, 인터넷소설 그리고 웹소설이라는 세 단계로 나눌 수 있다.

PC통신소설은 1990년대 초에서 2000년대 초까지 PC통신 기술을 바탕으로 만든 가상 공간에서 아마추어들이 창작, 연재한 소설이다. 당시 작품의 문학 장르가 소설에 국한되지 않아서 PC통신문학이라고 부르기도 한다. 2000년대 초부터 인터넷이 보급되면서 인터넷 기술에 의해 만든 문학 사이트와 인터넷 카페가 통신 공간을 대체하여 소설 연재의 새로운 공간이 되었다. 그즈음부터 PC통신소설이라는 어휘가 점차 사용되지 않았고 '인터넷소설'이 그 자리를 대체했다. 2013년에 이르러 네이버가 웹소설 서비스를 시작했고 브랜드 전략을 위해 '웹소설'이라는 이름을 사용했다. 그후 '웹소설'은 제일 많이 사용되는 명칭이 되었다.

'PC통신소설-인터넷소설-웹소설'이라는 주된 맥락 외에도 사이버소설, 온라인소설, 장르소설, 판타지소설, 로맨스소설 등 다양한 명칭이 존재한다. 명칭이 다르면 강조되는 웹소설의 특징도 다르고 연구의 패러다임도 다를 것이다. '사이버소설'은 작품이 허구인 사이버 공간에서 창작된 것임을 강조하고 이 어휘는 최초에 1995년 김병익의 「신세대와 새로운 삶의 양식, 그리고 문학」에서 사용되었다. 김병익은 '사이버문학'과 '하이퍼픽션'을 동일시했고 사이버소설은 '가상현실을 시뮬레이션 기법으로 소설화한 것'이고 독자들이 "실제의 사건과 인물을 접하는 것이 아니라 가짜의 의사-현실을 체험한다"고 했다.[172] '온라인소설'이라는 명칭이 강조

[172] 김병익, 「신세대와 새로운 삶의 양식, 그리고 문학」, 『문학과사회』, 08(02), 1995, pp.675-6.

하는 것은 작품의 발표와 소비가 온라인으로 진행되고 오프라인으로 창작, 유통, 소비되는 인쇄문학과 다르다는 것이다. '장르소설'은 서사의 동질성, 특정 장르에 고착된 문법이 있다는 것을 강조한다.[173] 2000년대 초에 귀여니 소설의 흥행으로 인해 인터넷소설은 대중의 시야에 들어왔다. 따라서 귀여니 소설의 특징을 인터넷소설의 보편적 특징으로 보는 경우도 있었다. 귀여니의 소설은 10대 여성을 주요 독자로 삼고 아이돌 문화와 동인지 문화를 흡수하며 하이틴 로맨스의 특징이 있다. '로맨스소설'로 웹소설을 지칭하는 것은 여성향 웹소설에 치중하는 것이고 '판타지소설'로 웹소설을 가리키는 것은 남성향 웹소설에 치중하는 것이다. 판타지나 로맨스와 같은 특정 장르로 통신소설을 지칭하는 것은 PC통신과 인터넷이 발전된 후 온라인 공간이 판타지, 로맨스 등 장르소설 창작의 주된 공간으로 성장한 것과 연관이 있다.

그리고 본격문학의 전자 출판도 웹소설이라는 개념에 충격을 주었다. 2010년쯤 박범신, 공지영, 정이현, 황석영 등 기성 작가는 인터넷에서 자신의 작품을 선행 연재했고 본격문학이 인터넷 공간에 대거 들어섰으며 장르소설 위주의 인터넷소설에 충격을 주었다.[174] 하지만 보통 전자책은 인터넷소설과 다른 것으로 간주된다. 아마추어 작가와 인터넷 연재가 인터넷소설 정체성을 구성하는 중요한 요소이기 때문이다. 따라서 이 논문은 기성작가들이 창작한 본격문학을 제외하고 장르소설에 집중할 것이다.

한국 웹소설의 발전 맥락을 정리하는 데 본 논문은 텍스트의 안과 밖 두 시각을 취해 진행할 것이다. 텍스트의 밖에서 'PC통신소설-인터넷소설-웹소설'이라는 맥락에 따라 각 시기의 웹소설과 그를 둘러싼 외부 환경의 특징에 주목할 것이고, 텍스트의 안에서 장르소설, 특히 판타지소설에 주목하여 각 시기의 게임성이 어떻게 표현되는지 살펴볼 것이다.

---

[173] 장르소설에 대한 정의는 학자마다 다를 수 있다. 안상원은 출판과 유통에서 출발하여 장르소설을 "인터넷 연재-출판사 컨택-종이책 출간-대여점과 서점 분배 등의 유통을 따랐던"(165) 소설이라고 정의했다. 그와 달리 '장르'라는 개념에서 출발하여 장르소설을 인식하는 연구도 많다. 이 논문은 주로 후자를 참고할 것이다. (안상원, 「한국 장르소설의 마스터플롯 연구」, op. cit., p.165.)

[174] 박인성, 「인터넷 소설의 작은 역사」, 『한국문학연구』, 43, 2012, pp.106-7.

3.2. 텍스트의 밖: 플랫폼과 상업 모델의 변천

창작 플랫폼과 상업 모델로 보면 한국 웹소설의 발전과정은 맹아, 시작, 상업화, 산업화, 빅플랫폼이라는 다섯 시기로 나눌 수 있다. 맹아기의 웹소설은 ‘PC통신소설’이라고 불렸고 초기 네티즌은 하이텔, 천리안, 나우누리, 유니텔의 게시판에서 비영리적 창작을 했다. 창작물은 작은 커뮤니티에서 공유되었고 강한 동호회 특징이 있었다. 영리는 주로 오프라인으로 출판된 후 서점 판매나 대여점 대여를 통해 이루어졌고 소수의 작품은 영화와 드라마로 제작되었다. 시작기에 ‘인터넷소설’이라는 용어는 점점 ‘PC통신소설’을 대체하고 더 자주 사용된 이름이 되었다. 인터넷의 보급에 따라 네티즌은 PC통신 게시판 대신 인터넷 카페나 소설 사이트에 작품을 올렸다. 이 시기의 소설 사이트는 PC통신 시대의 인터넷 동호회에서 출발했는데 ‘문피아’와 ‘조아라’는 그 대표였다. 유료연재 모델이 아직 정립되지 못해서 인터넷소설의 소비는 여전히 오프라인 출판을 겪어야 했고 소설 창작 사이트는 작가와 출판사 간의 중개 역할을 맡았다. 2000년대 말 도서대여점이 점점 쇠락하면서 유료연재가 시도되기 시작했다. 조아라는 2008년 먼저 정액제를 내놓았고 그후 2011년에 프리미엄 작품의 유료연재도 시작했다. 2013년에 문피아도 플래티넘 유료연재를 시작했는데 회당, 권당 비용을 부과했다. 따라서 인터넷소설의 온라인 상업 모델이 정립되었고 조아라와 문피아는 점점 업계의 양대산맥으로 성장했다. 하지만 이 지형은 2013년 네이버와 카카오의 진출에 따라 바뀌었다. 네이버는 네이버 웹소설, 카카오는 카카오페이지를 내놓고 모바일 콘텐츠 시장에 주목했다. ‘웹소설’은 ‘인터넷소설’을 대체하여 인터넷에 연재된 장르소설의 새로운 이름이 되었다. 2010년대 후반에 들어 한국 웹소설계에서 다시 변화가 나타났는데 콘텐츠 중심의 웹소설 시장은 점점 플랫폼 중심의 웹콘텐츠 시장으로 이행하고 그 구체적인 표현은 OSMU(One Source Multi-Use)와 해외 진출 전략의 실시이다. 한편으로 대자본은 시너지 효과를 위해 산하의 플랫폼을 통합하고 연결해서 웹소설, 웹툰, 영화, 방송 등 웹콘텐츠를 모두 포함한 빅플랫폼을 만들어냈다. 따라서 웹소설은 웹툰, 영화와 같은 엔터테인먼트 콘텐츠의 일부가 되어 OSMU 전략

에서 이야기 제공자의 위치를 인정받았다. 다른 한편으로 빅플랫폼을 바탕으로 대자본은 일련의 해외 인수와 협력 활동을 통해 본국의 웹콘텐츠를 해외 시장으로 출시했다. 웹소설은 한류의 일원이 되었지만 주변부에서 항상 웹툰과 얽혀 있게 되었다.

시기	대표 플랫폼
맹아기: PC통신소설 (1989-1990년대 말)	천리안, 하이텔, 나우누리, 유니텔
시작기: 인터넷소설 (1990년대 말-2000년대 말)	조아라, 문피아
상업화: 유료연재의 등장 (2008-2010년대 초)	조아라, 문피아
산업화: 대자본의 입장 (2013-2010년대 후반)	네이버 웹소설, 카카오페이지
빅플랫폼: 엔터테인먼트 집단과 해외 진출 (2010년대 후반-2020년대 초)	네이버 엔터테인먼트 카카오 엔터테인먼트 문피아

[표 2-1] 한국 웹소설의 발전과정 (텍스트의 밖)

3.2.1. 맹아기: PC통신소설

맹아기의 웹소설은 'PC통신소설'이라고 불렸고 초기 네티즌은 하이텔, 천리안, 나우누리, 유니텔의 게시판에서 비영리적 창작을 했다. 창작물은 작은 커뮤니티에서 공유되었고 강한 동호회 특징이 있다. 영리는 주로 오프라인 출판 후 서점 판매나 대여점 대여를 통해 이루어졌고 소수의 작품은 영화나 드라마로 제작되었다.

(1) PC통신 게시판이라는 공유 공간

PC통신소설(또는 PC통신문학, 통신문학)은 PC통신 서비스[175]의 운영에 따라 나타났다. 1990년쯤 천리안이 시범서비스를 시작하면서 유머 게시판에서 작품이 나타났고 PC통신문학이 시작되었다.[176] 그후 1992년 하이텔,

[175] 김은혜에 따르면 한국의 PC통신은 바로 중국의 BBS이다. (金恩惠, 「从"Internet小说"到"Web小说"——媒介融合生态下韩国网络文学生产机制的确立(1990-2017)」,『网络文学评论』, 05, 2018, p.42.)

[176] 1984년 5월에 한국데이터통신의 전자사서함 서비스로 시작했고 1985년 10월에 생활정보데이터베이스, 1986년 9월에 화상정보서비스 천리안, 1987년 4월에 한글전자사서함 H-mail, 1988년 5월 문자정보서비스 천리안 II, 1990년 1월에 PC-Serve가 이어졌다. 1992년 12월에 천리안 II와 PC-Serve가 통합되어 천리안이 되었다.

1994년 나우누리, 1996년 유니텔이 이어서 PC통신 서비스를 시작했고 많은 문학 동호회가 이를 바탕으로 탄생했으며 PC통신소설이 발전하게 되었다.

1989년 12월에 이성수(李誠洙)는 『아틀란티스 관시곡』을 천치안의 '멋진 신세계'라는 SF동아리 게시판에 연재했다.[177] 1992년 5월에 하이텔문학관이 개설되었고 같은 해 5월에서 9월까지 복거일은 『파란 달 아래』를 연재했다.[178] 소설은 온라인에서 큰 인기를 얻어서 1992년 11월에 문학과지성사에 의해 출판되었다. 1993년 7월에 이우혁(李愚赫)의 『퇴마록』이 하이텔의 공포/SF(summer) 게시판에 연재되었고 1994년 1월에 책으로 출판되었다. 1997년 10월 3일에 이영도의 『드래곤 라자』가 하이텔 창작 연재란(go serial)에 연재되었이고 조회수가 연 90만회에 달했으며[179] 1998년 4월에 완결된 후 같은 해 5월에 황금가지사에 의해 종이책으로 출판되었다.

초기의 통신소설은 비교적 강한 동호회의 특질을 가졌는데 작가는 비공리적 목적으로 창작 활동을 했고 감회나 공유를 위해 글을 PC통신 게시판에 올렸다. 아마추어 작가와 기성작가는 온라인으로 창작 활동을 진행하면서 PC통신은 새로운 문단 활동 공간이 되었다. 아마추어 작가는 온라인 발표를 통해 등단했고 인기를 누적할 수 있었으나 기성작가는 온라인 발표를 새로운 발표 방식으로 사용했고 출판 이전 작품의 인기도를 검정할 수도 있었다. 1998년 2월 천리안의 '컴퓨터문단' 작가협회가 성립되었고 같은 해 4월에 하이텔의 게시판의 '이달의 작가' 란이 개설되었다. 천리안의 '컴퓨터문단'과 하이텔의 '하이텔문학관'의 운영방식이 달

---

177 시작부터 SF와 판타지의 혼합과 상호작용이 존재한다는 것을 『아틀란티스 관시곡』을 통해 추정할 수 있다. 이 소설은 천리안의 '멋진 신세계'라는 SF동아리 게시판에 연재돼서 보통 SF소설로 보았는데 실은 향후의 판타지소설에 주는 영향도 여러 연구자가 인정했다.

178 김명석에 따르면 복거일은 직업 작가로서 PC통신에서 작품을 발표한 최초의 사람이다. (김명석, 「과학적 상상력과 측량된 미래—복거일의 『파란 달 아래』 연구」, 『대중서사연구』, 05(01), 2000.)

179 「'새로나온 책' 드래곤 라자 등」, 『연합뉴스』, 1998.06.02. https://web.archive.org/web/20210621065353/https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=001&aid=0004389575

랐다. 컴퓨터문단은 개인에게 독립 연재 공간을 제공했고 '나는 작가' 란과 '이달의 우수작' 코너를 통해 잠재력 있는 신인 작가를 발굴했다. 하이텔 문학관은 기성 작가를 초빙하여 PC통신문학을 창작하도록 요청했는데 이러한 활동은 당시 통신문학 중의 순수문학을 발전시켰다.

(2) 도서대여점이라는 유통 경로

당시 컴퓨터와 PC통신이 보급되지 않아서 작품의 유통은 주로 오프라인 출판을 통해 이루어졌다. 이성수의 『아틀란티스 광시곡』, 복거일의 『파란 달 아래』, 이우혁의 『퇴마록』, 이영도의 『드래곤 라자』 등 인기 작품은 모두 온라인에서 높은 조회수가 있어서 오프라인으로 출판된 것이다. 오프라인 출판은 통신소설의 주요 영리 방식이었고 출판된 소설은 서점이나 도서대여점으로 갔다.

도서대여점은 소액의 비용을 지불해서 제한된 시간 내에 소설, 만화, 잡지 등을 대여할 수 있는 가게였다. 종합형 도서대여점은 1990년대초 비디오, DVD 등 새로운 매체의 흥행과 함께 나타났고 1990년대 중반에 발달하게 되었으며 1990년대 말의 외환 위기 이후 폭발적으로 증가했다. 도서대여점은 그 기원이 18세기 조선의 세책(貰冊)으로 거슬러 올라갈 수 있고 일본강점기의 대본소(貸本屋), 1950년대의 만화방, 1980년대의 이동형 사립 도서관을 겪으며 발전해 왔다.[180]

대여점은 특히 만화방과 연관이 깊다. 윤영준은 1990년대 한국 만화 시장을 고찰했을 때 직접 도서대여점을 만화의 직접적인 유통 경로로 삼아서 조사했다. 그에 따르면 도서대여점은 한국 만화 시장의 발전에 결정적인 역할을 했고 1990년대 만화 시장의 확장에 따라 대여점은 주거밀집지역에 들어갔다.[181] 유춘동은 만화방이 도서대여점의 전신이고 1950년대에 대여점을 부르는 방식이며 1990년대의 도서대여점은 이전보다 더

---

[180] 이종현, 「우리나라 도서대여점에 관한 연구—실태분석과 발전방향을 중심으로」, 동국대학교 석사학위논문, 1995, p.19; 윤영준, 「1990년대 출판만화시장의 변화 및 글로벌화에 대한 고찰」, 고려대학교 석사학위논문, 2009, p.56; 유춘동, 「구술(口述)을 통해 본 서울의 도서대여점」, 『코기토』, 85, 2018, pp.236-7.

[181] 윤영준, ibid., pp.56-7.

종합적이라고 했다.[182] 김은혜는 도서대여점과 만화방의 운영방식을 비교했다. 그에 따르면 만화방은 이름에 '만화'만 있지만 사실 무협 소설 대여 서비스도 제공했고 만화방과 비교하면 도서대여점은 더 종합적이고 대여도서의 종류도 더 많았다.[183]

이상으로 보면 PC통신 시대 이전에 장르 소설과 만화가 이미 긴밀한 연관이 있었다. 장르 소설과 만화는 유통 경로를 공유하고 도서대여점의 운영방식이 만화방을 참고했다.

3.2.2 시작기: 인터넷소설

시작기에 '인터넷소설'이라는 용어는 점점 'PC통신소설'을 대체하고 더 자주 사용된 이름이 되었다. 인터넷의 보급에 따라 네티즌은 PC통신 게시판 대신 인터넷 카페나 소설 사이트에 작품을 올렸다. 이 시기의 상업형 사이트는 PC통신 시대의 인터넷 동호회에서 출발했는데 '문피아'와 '조아라'는 그 대표였다. 유료연재 모델이 아직 정립되지 않아서 인터넷 소설의 소비는 여전히 오프라인 출판을 겪어야 했다. 이 과정에서 소설 창작 사이트는 작가와 출판사 간의 중개였다.

(1) PC통신에서 인터넷으로

PC통신의 몰락과 인터넷의 보급에 따라 온라인 연재 공간이 점점 인터넷으로 옮겨갔다. 조아라와 문피아 등 기업형 인터넷소설 사이트, 다음과 네이버 카페 등 인터넷소설 카페, 그리고 라니안과 삼룡넷 등 팬클럽 사이트는 당시 소설 연재의 주요 공간이었다.[184] 그중에서 조아라와 문피아는 인터넷소설의 재흥을 이끌었고 이후의 업계 양대산맥으로 성장했다.[185]

---

182 유춘동, op. cit.

183 金恩惠, 2018, op. cit., pp.31-2.

184 이승환, 「웹출판의 발전과 과제」, 『한국출판학연구』, 43(02), 2017, p.103.

185 인터넷소설계의 양대 산맥이라는 말은 2000년대초에서 2010년대초의 조아라와 문피아를 일컫던 것이고 2013년부터 네이버와 카카오의 웹소설 시장 진입에 따라 지형이 또한 변화했다.

공간의 종류	대표 플랫폼
기업형 웹소설 사이트	조아라, 문피아
웹소설 카페	다음 카페, 네이버 카페
팬클럽 사이트	라니안(https://web.archive.org/web/20020927133031/http:/lanian.net/) 삼룡넷(https://web.archive.org/web/20021014023223/http:/3dragon.net/main.htm)

[표 3] 2000년대 전반 인터넷소설의 연재공관과 대표 플랫폼

조아라와 문피아는 PC통신 시대의 온라인 동호회에서 출발했고 인터넷 공간에서 기업형 사이트로 변했다. 조아라는 판타지 동호회를 기반으로 발전해 왔는데 2000년 10월에 '시리얼 리스트(serialist.com)'가 설립되었고 2003년 6월에 '유조아'가 성립했으며 그후 이름을 '조아라'로 바꾸었고 2007년 3월 1일에 '(주)조아라'의 법인 등록을 완성했다.[186] 문피아는 무협 동호회에서 출발했는데 2002년 'GO!무림'(즉 고무림)이 설립되었고 처음에 무협 중심의 동호회였다. 그후 판타지의 성장과 판무협의 흥행에 따라 2004년 9월 6일에 사이트 이름을 'GO!무림판타지'(약칭은 '고무판')로 바꾸었다. 2006년 8월 6일에 '문피아'로 다시 변경했는데 2012년 12월 27일에 '문피아'라는 이름으로 회사를 성립했다.[187] 출발한 동호회의 특성이 달라서 초기의 유조아와 고무림도 다르게 나타났다. 유조아는 판타지, 고무림은 무협을 중심으로 했다. 사이트 이름의 변경으로 흥행 장르의 변화가 관찰될 수도 있다. 2004년 고무림이 고무판으로 바꾼 것은 2000년대 초 퓨전 판타지와 판무협의 흥행 때문이었다.

(2) 조회수 출판 모델

온라인 창작과 공유를 위한 기업형 사이트가 성립되었지만 2000년대

---

186 회사개요—연혁, 조아라. http://www.joara.com/company/aboutus_03.html, 2021.06.21. 접속; 「각 기능들이 빠진것에 대해…」, 공지사항, 조아라. http://www.joara.com/cs/notice/view.html?idx=74602&page_no=75&sl_search=&sl_keyword=&sub_bbsid=&orderby=, 2021.06.21. 접속.

187 「9월 6일 GO!무림판타지가 탄생합니다」, 2004.09.04. https://web.archive.org/web/20210623031522/https:/help.munpia.com/boNotice/73358; 「드디어 GO!무판이 [문피아]로 바뀝니다!!」, 2006.08.06. https://web.archive.org/web/20210623033712/https://help.munpia.com/boNotice/ 206755, 공지사항, 문피아.

초중반에 온라인 유통 경로가 형성되지 못했다. 창작과 첫 발표가 인터넷에서 진행되었지만 소설의 유통은 역시 오프라인으로 출판되어야 했다. 도서대여점은 당시의 주요 유통 경로였고 대부분의 독자는 종이책으로 인터넷소설을 읽었다. 따라서 조아라와 문피아는 작가와 출판사 간의 중개 역할을 맡았다.

PC통신문학에 비해 인터넷소설은 더 성숙한 '조회수 출판 모델'[188]을 형성했다. '조회수 출판 모델'은 작가가 온라인에서 작품을 발표하고 작품이 일정 인기를 얻어서 온라인 시장의 인정을 받으면 작은 출판사가 그 작품을 종이책으로 출판하는 것이다. 출판된 책은 일부가 서점을 통해 판매되고 대부분이 도서대여점을 통해 유통될 것이다. 『퇴마록』, 『드래곤 라자』, 『엽기적인 그녀』, 『그놈은 멋있었다』 등 소설의 성공에 따라 인터넷소설에 주목하는 소형 출판사가 많아졌다. 뿐만 아니라 원래 오프라인에서 활동했던 대여점 작가, 장르소설 작가, 라이트 노벨 작가도 온라인으로 옮겨갔고 온라인에서 창작하는 사람이 많아졌다. 온라인 작품의 오프라인 출판이 잦아지면서 '조회수 출판 모델'이 성숙해졌다.

1997년 외환위기 이후 도서대여점은 폭발적으로 증가했다. 한편으로 도서대여점은 당시의 유망 산업이었고 많은 실업자의 선택이 되었다. 또 한편으로 장르소설의 대여 서비스는 사람에게 저렴한 오락거리를 제공했다. 이종현과 유춘동은 서울의 도서대여점을 중심으로 조사했다. 그에 따르면 도서대여점은 인구 밀접 지역 혹은 동네에서 유동인구가 많은 곳에 위치했고 근처의 학생, 직장인, 주부를 목표 고객으로 삼았다.[189] 도서대여점의 점주가 대부분 여성이었고 대여점에서 만화, 소설, 그리고 잡지가 있었다.[190] 대여 요금은 책의 종류에 따라 달라졌는데 만화는 300-600원, 잡지는 1,000원 이상, 소설은 600-1,000원쯤이었다.[191]

하지만 2000년대 말이 되어 인터넷의 보급, 대여점의 판권 침해, 인터넷소설의 질적 하락, 웹툰과 비디오 등 다른 오락 형식의 충격으로 인해

---

188 김은혜는 이러한 영리 방식을 '조회수출판모델(点击量出版机制)'로 명명했다. (金恩惠, 2018, op. cit., pp.31-2.)

189 이종현, op. cit., pp.31-6; 유춘동, 2015, op. cit.; 유춘동, 2018, op. cit., pp.261-4.

190 Loc. cit.

191 Loc. cit.

도서대여점이 몰락하기 시작했다. 조회수 출판 모델에는 도서대여점이 중요한 일환이었는데 도서대여점의 몰락에 따라 조회수 출판 모델도 쇠락해졌다. 사실 쇠락의 원인은 조회수 출판 모델 그 자체에도 있었다. 이런 운영 모델은 소설의 질적 향상에 불리하기 때문이다.

조회수 출판 모델에서 '조회수'는 작품의 인기를 평가하는 중요한 지표이고 출판사는 소설의 출판 여부를 결정할 때 질보다 인기도를 더 중요한 지표로 삼는다. 또 돈을 벌기 위해 창작하는 작가에게는 작품의 인기가 중요하므로 독창성을 발휘하기보다 시장의 인정을 받았던 작품을 모방하는 것이 더 좋다. 따라서 플롯이 비슷한 작품이 많이 나왔고 '양판소', '이고깽' 등 인터넷 장르소설을 폄하하는 신조어도 만들어졌다. '양판소'는 '양산형 판타지 소설'의 약칭인데 '양산형'은 플롯과 인물 설정이 천편일률적이고 어셈블리 라인을 통해 대량 생산된 상품과 같은 소설을 야유하는 말이다.

이대로 인터넷소설의 생산은 악순환에 빠지게 되었다. 조회수 출판 모델 아래 소설의 질이 하락했고 질적 하락은 도서대여점의 몰락을 유발했으며 도서대여점의 몰락으로 인해 조회수 출판 모델이 쇠미해 갔다. 따라서 새로운 유통 경로를 탐색해야 했다.

3.2.3. 상업화: 유료연재의 등장

2000년대 말 도서대여점이 점점 쇠락하면서 유료연재가 시도되기 시작했다. 조아라는 2008년 먼저 정액제를 내놓았고 그후 2011년에 프리미엄 작품의 유료연재도 시작되었다. 2013년에 문피아도 플래티넘 유료연재를 시작했는데 회당, 권당 비용을 부과했다. 따라서 인터넷소설의 온라인 상업 모델이 정립되었고 조아라와 문피아는 점점 인터넷소설계의 양대산맥으로 성장했다.

(1) 조아라: 정액제와 피리미엄

조아라의 전신은 '유조아'였고 도서대여점 시기부터 많은 판타지소설이 이 사이트에서 나왔다.[192] 조아라는 또한 한국에서 최초의 유료연재를

[192] 이승환, op. cit., p.112.

성공적으로 운영한 사이트이다.

2008년 5월 20일 9시부터 조아라의 성인소설 연재 서비스인 노블레스가 정액제를 채용했고 유료화를 시작했다. 유료화의 주요 내용은 네 가지로 나눌 수 있다. 첫째, 독자가 1일, 30일, 90일, 365일을 단위로 이용권을 구입할 수 있고 결제 한 번으로 모든 작품을 감상할 수 있다. 둘째, 결제는 플랫폼의 가상화폐(딱지, 마나) 혹은 현실 화폐로 할 수 있다. 셋째, 작가와 조아라의 수입 분배는 금융비용(결제 금액의 20%)을 제외하고 5:5로 할 것이다. 넷째, 수익의 정산은 독자가 작품을 읽는 빈도수와 결제금액에 의해 진행할 것이다.[193] 초기의 정액제 요금이 다음과 같다.

이용권 시간	가격
1일	300원 및 1,500M(mana)
30일	4,500원 및 22,500M(50% 할인)
360일	27,000원 및 135,000M(75% 할인)

[표 4] 조아라 노블레스 작품의 이용권 시간 및 가격 (2008.05.20기준)[194]

300원과 1,500M로 모든 노블레스 소설을 읽을 수 있어서 아주 저렴했다. 또 30일, 360일의 이용권을 사면 50-75%의 할인을 받을 수 있었다. 하지만 이전의 인터넷소설은 온라인에서 모두 무료로 읽을 수 있어서 정액제 시행 초기에 반대의 목소리가 컸다.

그후 조아라는 유료연재를 점차적으로 추진했다. 2009년 7월 1일에 '프라이드' 유료연재를 출시했고 2011년 4월 12일 '웹노벨' 유료연재를 시작했으며 같은 해 8월 1일에 노블레스, 프라이드, 웹노벨의 유료연재를 하나로 통합했다.[195] 2011년 10월에 조아라는 프리미엄 작품의 유료연재를

---

193 「노블레스란 유료화」, 공지사항, 조아라, 2008.04.21. http://www.joara.com/cs/notice/view.html?idx=114222&page_no=1&sl_search=content&sl_keyword=%EC%A0%95%EC%95%A1%EC%A0%9C&sub_bbsid=&orderby=, 2021.06.21. 접속.

194 Loc. cit.

195 「프라이드 7월 1일 오픈 및 노블레스 가격 조정」, 2009.06.11. http://www.joara.com/cs/notice/view.html?idx=125147&page_no=3&sl_search=content&sl_keyword=%ED%94%84%EB%9D%BC%EC%9D%B4%EB%93%9C&sub_bbsid=&orderby=; 「웹노벨 서비스 오픈 안내」, 2011.04.12. http://www.joara.com/cs/notice/view.html?idx=141641&page_no=1&sl_search=content&sl_keyword=%EC%9B%B9%EB%85%B8%EB%B2%A8&sub_bbsid=&orderby=; 「8월 1일 통합 노

시작했는데 그 운영 모델은 정액제가 아니라 '편당 유료'였다. 편당 유료에서 독자는 읽고 싶은 대목만 구매하고 시간 제한 없이 이용할 수 있다. 정액제에 비해 편당 유료는 한 편씩 올린 연재소설에 더 적합해서 그후 주류 연재 모델이 되었다.

(2) 문피아: 플래티넘

조아라에 따라 문피아도 2013년에 유료연재 시장에 들어갔고 편당 유료연재를 사용했다.[196] 2013년 8월 10일 12시 15분부터 플래티넘 작품의 유료연재가 실시되었고 이에 대해 문피아가 '새로운 출발'이라고 했다.[197] 편당 유료연재의 내용은 주로 세 가지가 있다. 첫째, 모든 플래티넘 작품에 대해 유료연재하고 작품의 종류는 유료연재, 연재이북, 다운로드 전자책의 세 가지가 있다. 둘째, 플랫폼의 가상 화폐 골드를 통해 구매 혹은 대여할 수 있다. 셋째, 작품의 종류가 다르면 비용도 다를 것이다. 당시의 구체적인 가격은 다음과 같다.

작품 종류	가격
유료연재	100골드/편
연재이북	구매: 1000골드/편, 대여: 300골드/편
다운로드 전자책	상황에 따라 다름

[표 5] 문피아 유료연재 작품의 종류 및 가격 (2013.09.30. 기준)[198]

블레스 점검 안내」, 2011.07.31. http://www.joara.com/cs/notice/view.html?idx=142868&page_no=2&sl_search=content&sl_keyword=%ED%94%84%EB%A6%AC%EB%AF%B8%EC%97%84&sub_bbsid=&orderby=, 공지사항, 조아라, 2021.06.21 접속.

196 편당 유료연재는 문피아의 창의가 아니라 북큐브에 의해 먼저 제출했던 것이다. 북큐브는 2008년에 성립되었고 주로 전자책 출판에 종사했으며 문피아와 제휴관계가 있었다. 문피아의 유료연재 제도는 북큐브의 영향을 받았다. 2013년 8월 16일에 문피아와 북큐브의 입점 제휴가 종료되었다. (「북큐브와의 입점제휴가 8.16일 종료됩니다」, 공지사항, 문피아, 2013.08.07. https://web.archive.org/web/20210623035643/https://help.munpia.com/boNotice/623132, 2021.06.21. 접속)

197 「문피아의 새로운 출발, 플래티넘 연재란이 오픈 되었습니다.」, 공지사항, 문피아, 2013.08.10. https://web.archive.org/web/20210621055633/https://help.munpia.com/boNotice/search/subtent:1:%ED%94%8C%EB%9E%98%ED%8B%B0%EB%84%98/page/1/beSrl/623361

198 「문피아 유료이용약관」, 공지사항, 문피아, 2013.09.30. https://web.archive.org/web/20210621055446/https:/help. munpia.com/boNotice/628509

이상 규약을 통해 알 수 있듯 문피아는 시작이 더 늦어서 유료연재를 점차로 추진했던 조아라와 달리 처음부터 비교적 완비한 연재 제도를 내놓았다. 먼저 유료연재 작품은 온라인 장르소설만 아니라 기타 종류의 책이나 출판물의 전자판도 포함했다. 그리고 대여 외에 구매도 가능했다. 또 이용 금액은 완전 가상화폐로 표기되었고 가상화폐 '골드'와 현실화폐 '한원'은 1:1로 교환되었다. 작품이 독점인지에 따라 작가와 플랫폼의 수입 분배 방식이 달랐다. 문피아의 독점 연재 작품이면 작가와 플랫폼이 6:4로 수입을 나누었고 독점이 아닌 경우 5:5로 나눌 것이었다. 문피아는 이러한 분배 제도를 통해 작가의 독점 연재를 격려했다. 이것은 2013년 많은 연재 플랫폼이 존재했다는 것을 측면으로 입증했다. 같은 소설은 여러 플랫폼을 통해 연재할 수 있고 독점 작품이 많아질수록 플랫폼의 경쟁력이 높아질 것이다.

3.2.4. 산업화: 인터넷 대자본의 유입

유료연재가 성공적으로 운영하면서 조아라와 문피아가 인터넷소설의 양대산맥이 되었다. 하지만 이 지형은 2013년 대형 인터넷 회사 네이버와 카카오의 진출에 따라 바뀌었다. 네이버는 네이버 웹소설, 카카오는 카카오페이지를 내놓았고 모바일 콘텐츠 시장에 주목했다. '웹소설'은 '인터넷소설'을 대체하여 인터넷에 연재된 장르소설의 새로운 이름이 되었다.

(1) 네이버 웹소설

2013년 1월 네이버는 웹소설 서비스를 시작했고 네이버의 영향으로 '웹소설'이라는 이름이 보급되었고 '인터넷소설'을 대체했다. '인터넷'과 '웹'은 같은 것이지만 네이버가 '웹소설'이라는 이름을 새롭게 출시했던 이유는 브랜드 효과와 차별화에 있었다. 한편은 '네이버 웹툰'의 브랜드와 연결시켰고 또 한편은 모바일 리딩을 강조하고자 했다.

성립 초기부터 네이버 웹소설은 '네이버 웹툰'의 브랜드 효과[199]에 의

[199] 브랜드 효과는 브랜드가 기업에 끼치는 영향이다. 네이버 웹툰은 사용자들 간에 인지도가 있어서 웹소설을 읽을 때 네이버 웹소설을 사용하는 가능성이 크다. 웹툰을 언급하면 웹소설이 떠오를 것이다.

존했고 웹툰의 운영모델을 참고했다. 네이버 웹툰에서 작품은 공식 연재를 하려면 독자와 편집부의 전형 두 번을 겪어야 한다. 첫 번째는 도전만화에 참여하고 독자의 사랑을 받으며 랭킹이 앞에 있으면 통과하는 셈이고, 두 번째는 베스트도전에 참여하고 편집부의 전형을 통과하면 공식 연재 작품으로 승격할 수 있다. 네이버 웹소설도 비슷한 승격제를 채용한다. 소설이 '챌리지 리그'와 '베스트 리그'를 겪으면 공식 연재 작품과 같은 대우를 받을 수 있다.

2010년대 초에 스마트폰과 모바일 리딩이 빠르게 발전했는데 네이버 웹툰의 모바일 리딩은 이러한 추세에 부합했다. 초기에 모바일 리딩 플랫폼이 그리 많지 않았고 네이버 웹소설은 네이버의 검색 엔진과 웹툰의 브랜드 효과에 의해 급속히 성장했다. 하지만 2010년대 중반에 들어 다양한 웹소설 플랫폼이 나타났고 갖가지 운영방식을 출시하면서 네이버 웹소설은 점점 그 압도적인 우세를 잃었다.

(2) 카카오페이지

2013년 4월 9일 모바일 콘텐츠 플랫폼 카카오페이지가 성립되었고 유료연재를 차차 추진했다. 2014년 4월 21일부터 웹툰과 웹소설의 무료서비스를 시작했고 그후 '기다리면 무료'를 출시했다. 카카오페이지는 웹소설 전문 플랫폼이 아니라 웹소설, 웹툰, 웹드라마, 영화, 방송을 하나에 모은 웹콘텐츠 플랫폼이다.[200] 다시 말해 웹소설은 웹툰, 드라마, 영화 등 다양한 엔터테인먼트 콘텐츠 중의 하나로 간주되었다.

배후에 카카오가 있지만 플래폼의 초기 운영 효과가 그리 좋지 않았다. 초기에 카카오페이지는 개방적인 플랫폼이었고 콘텐츠 제작자가 자신의 작품을 자율적으로 플랫폼에 올릴 수 있었다. 하지만 초기의 카카오페이지는 자신의 이미지를 세울 수 있는 콘텐츠가 없어서 홍보가 어려웠고 사용자도 그리 많지 않았다. 하지만 2014년에 전기가 나타났고 게임 판타지 『달빛조각사』(이하 『달조』)가 4월 21일부터 플랫폼에 연재하기 시작했고 많은 사용자를 이끌었다. 기사에 따르면 『달조』가 연재된 후 플

[200] 2021.06.21. 기준으로 카카오페이지는 웹툰, 웹소설, 영화, 방송, 책 서비스를 제공한다. 사이트는 컴퓨터보다 휴대폰 사용에 적합한 편이고 카카오페이지 앱의 사용을 권장한다. (카카오페이지. https://web.archive.org/web/20210603044007/https://page.kakao.com/main)

랫폼의 월 판매액이 약 1억을 올렸다.[201] 『달조』 등 인기 작품을 바탕으로 적당한 마케팅 전략을 실시하면서 많은 카카오톡 사용자가 카카오페이지로 유입되었고 이후 카카오페이지의 업무 확장에 사용자 기초를 마련했다. 한국 웹소설 발전사를 살펴보면 게임 산업이 간접적이나마 중요한 영향을 끼쳤다. 그리고 이 간접적인 영향은 현재(2021년 기준) 웹소설의 상업 형국에 중요하다. 오늘 웹콘텐츠계의 거인 카카오페이지는 최초에 게임 판타지을 통해 사용자를 이끌었고 기사회생했기 때문이다. 게임 판타지의 흥행에 있어 게임의 발전과 게임 문화의 보급은 필수적이다. 게임 산업이 발전하고 사람들이 게임 문화에 익숙해지면서 많은 게임 설정과 게임 전문어를 포함한 게임 판타지는 독자에게 이해되고 받아들여질 수 있었다.

그후 카카오페이지는 '기다리면 무료' 제도를 출시했다. 이 제도는 사용자를 누적하기에 좋다. 무료로 웹툰이나 웹소설을 읽으려면 편당 며칠 동안(보통 3일) 기다려야 하고 기다리는 사용자는 플랫폼의 트래픽을 증가할 수 있으며 트래픽은 광고 수익으로 전환될 수 있다. 만약에 사용자가 기다리고 싶지 않다면 직접 돈을 내고 읽을 수 있어서 플랫폼의 수익은 직접적으로 증가했다. '기다리면 무료'에는 흡인력 있는 작품이 핵심적이다. 즉 이 모델은 내용 중심적이다.

3.2.5. 빅플랫폼: 플랫폼 중심의 엔터테인먼트 산업

2010년대 후반에 들어 한국 웹소설계에서 다시 변화가 나타났는데 콘텐츠 중심의 웹소설 시장은 점점 플랫폼 중심의 웹콘텐츠 시장으로 이행하고 그 구체적인 표현은 OSMU와 해외 진출 전략의 실시이다. 한편은 대자본이 시너지 효과를 위해 산하의 플랫폼을 통합했고 웹소설, 웹툰, 영화, 방송 등 웹콘텐츠를 하나로 모은 빅플랫폼을 만들어냈다. 따라서 웹소설은 웹툰, 영화, 드라마 등 엔터테인먼트 콘텐츠의 일부가 되어 OSMU 전략에서 이야기의 제공자가 되었다. 또 한편은 빅플랫폼을 바탕

---

[201] 기사에 의하면 '달빛조각사'는 출시 한 달만에 월 매출 약 1억원을 올렸고 '카카오페이지'의 '구원투수'로 불렸다. (김효진, 「카카오페이지·다음, 콘텐츠 유료화 성공신화 시작?」, 『한국경제』, 2013.11.06. https://web.archive.org/web/20210621060817/https:/www.hankyung.com/it/article/2013 11067162g)

으로 대자본은 일련의 해외 인수와 협력 활동을 통해 본국의 웹콘텐츠를 해외 시장에서 출시했다. 웹소설은 한류의 일원이 되었지만 주변부에서 항상 웹툰과 얽히게 되었다.

(1) 카카오 엔터테인먼트

2010년대 후반에 들어 카카오페이지는 빠르게 대표적인 웹콘텐츠 플랫폼으로 성장했다. 2021년 3월 1일 카카오는 카카오페이지와 카카오엠을 카카오 엔터테인먼트로 합병했고[202] 웹소설은 웹콘텐츠의 하나로 더욱 뚜렷이 자리매김했다. 공식 사이트의 소개에 따르면 카카오페이지는 "웹툰, 웹소설, 영화, 드라마, 예능 등을 모두 유기적으로 아우르는 한국 콘텐츠 산업을 이끄는 스토리 엔터테인먼트 플랫폼"이다.[203]

카카오페이지와 카카오엠의 사업 영역이 서로 달라서 합병을 통해 시너지 효과를 얻을 수 있었다. 카카오페이지는 콘텐츠 생산과 작품의 온라인 유통, 카카오엠은 작품의 출판, 발행과 오프라인 유통을 맡아 생산에서 유통까지 폭넓은 산업 구조가 형성될 수 있다. 또한 카카오페이지는 웹툰과 웹소설 서비스, 카카오엠은 음악과 영상 콘텐츠 서비스를 제공할 수 있어서 콘텐츠의 종류가 풍부해질 것이다.

웹툰을 앞세운 카카오페이지는 2016년부터 해외 진출을 했다. 2016년 4월 카카오 일본(Kakao Japan)은 픽코마(ピッコマ, Piccoma)를 통해 일본 시장에 들어갔다. 2018년 카카오페이지는 인도네시아 웹툰 플랫폼 네오바자(Neobazar)를 인수해서 카카오 인도네시아를 출시했으며 인도네시아 시장에 뛰어들었다. 또 2020년에 미국 웹툰과 웹소설 플랫폼 타파스(Tapas)에 추가 투자를 했고 카카오는 40.4%의 지분율로 최대 주주가 되었다.[204]

---

202 합병 후 카카오엠은 카카오페이지에 종속되었다. 카카오엠은 카카오 산하의 회사로 2018년 8월 8일에 창립되었다. 주로 음원과 음반 유통, 음악 콘텐츠 제작 및 투자, 연예 매니지먼트, 영상 콘텐츠 제작과 유통, 그리고 커머스 사업에 종사했다. (카카오엔터테인먼트, 「합병 보고의 공고」, 2021.03.02. https://web.archive.org/web/20210522161903/https://kakaoent.com/announce ment.html)

203 카카오엔터테인먼트, 사업영역. https://web.archive.org/web/20210621061246/https:/kakaoent.com/business.html

204 최현,「카카오 자회사 포도트리, 1250억 규모 해외 투자 유치」,『중앙일보』, 2016.12.05. https://web.archive.org/web/20210623040441/https://news.joins.com/article/20962715; 박민제,「글

(2) 네이버 엔터테인먼트

네이버도 산하의 엔터테인먼트 콘텐츠 플랫폼을 통합하고 재구성해서 국제화 전략을 추진했다.

플랫폼 통합으로 '네이버웹툰 유한회사'를 법인으로 웹툰, 소설, 전자책, 영화 등 다양한 웹콘텐츠를 제공하는 산업 그룹을 형성했다. 2018년 9월 19일 '네이버 북스'가 '네이버 시리즈(Naver Series)'로 명칭을 바꾸었다.[205] 2019년 1월 8일 네이버 N 스토어의 서비스를 재편되었는데 만화, 장르소설, 이북 등 콘텐츠는 시리즈, 방송 서비스는 시리즈온(Series On)에 통합되었다.

네이버의 콘텐츠 산업은 웹툰에서 시작했다고 할 수 있고 그의 해외 진출도 산하의 웹툰 플랫폼을 통해 진행했다. 2004년 6월 '웹툰'을 시작했고 2014년 7월 1일 영어 웹툰 플랫폼 '라인 웹툰(Line Webtoon)'을 성립했는데 동월에 '라인 웹툰 타이완', 2014년 11월에 '라인 웹툰 태국', 2015년 4월에 '라인 웹툰 인도네시아', 2016년 11월에 일본어 웹툰 플랫폼 XOY를 이어서 출시했다. 2017년 5월 (주)네이버웹툰을 성립했고 웹툰은 자회사로 네이버에서 독립했다. 2019년 1월 XOY와 '라인 망가(Line マンガ)' 가 합병되었고[206] 같은 해 4월 '라인 웹툰'은 이름을 '웹툰'으로 바꾸었다. 그후 2019년 11월 22일에 스페인어, 12월 19일에 프랑스어, 2021년 4월 독일어 서비스를 시작했다.

웹툰의 해외판을 출시하는 이외에 네이버 웹툰은 기업 구조를 조정하기도 했다. 2020년 5월 네이버 웹툰은 미국 로스앤젤레스에 위치한 '웹툰

로벌 엔터공룡 될까?…카카오엔터테인먼트 공식 출범」,『중앙일보』, 2021.03.04. https://web.archive.org/web/202103 04085407/https://news.joins.com/article/24004925

[205] 「 [만화/장르소설] 만화 장르소설 서비스 및 네이버 북스 서비스 개편 안내」, 공지사항, 네이버 시리즈, 2018.09.15. https://web.archive.org/web/20210621062112/https://serieson.naver.com/notice/read/1100 001066/10000000000030663143

[206] 네이버 웹툰의 일본어판은 세 가지 버전이 있는데 Online Free Comics-Webtoons, 라인 망가, 그리고 XOY가 있다. 2011년 12월 Online Free Comics-Webtoons가 서비스를 시작했고 2013년 4월 네이버의 일본 지사가 출판 만화의 전자책 서비스를 제공하는 '라인 망가'를 출시했으며 2016년 11월 네이버가 웹툰 플랫폼 XOY를 내놓았다. 2017년 3월 28일 Online Free Comics-Webtoons의 서비스를 종료했고 2018년 중반에서 2019년 초까지 XOY는 점점 작품들의 서비스를 종료했으며 '라인 망가'와 합병했다.

엔터테인먼트(Webtoon Entertainment)'를 본부로 바꾸었고 한국 회사는 자회사가 되었다. 2021년 1월 네이버는 약 $6억의 가격으로 캐나다 웹소설 사이트 왓패드(Wattpad)를 인수했다. 왓패드는 2006년에 앨런 라오(Allen Lau)와 이반 유엔(Ivan Yuen)이 창립한 사이트인데 전세계에서 500여 만 명의 작가, 9,000여 만 명의 독자, 그리고 10억 개 이상의 엔터테인먼트 콘텐츠를 보유하고 있다. 주의할 만한 것은 왓패드도 웹소설 사이트에 국한되지 않고 디즈니와 같은 글로벌 엔터테인먼트 거인으로 되는 것을 목표로 삼는다는 것이다.[207]

(3) 문피아

배후에 인터넷 대자본이 있는 카카오페이지와 네이버 웹소설과 달리 문피아는 웹소설 사이트에서 시작했다. 하지만 2010년대 후반에 들어 문피아도 웹콘텐츠 플랫폼으로 전환하여 해외 진출을 추진했다. 이러한 전략은 외국 대자본과 국내 게임 자본의 주목을 끌었고 문피아는 해외 협력과 교류를 적극적으로 진행했다.

2018년 10월 19일 중국의 텐센트와 한국의 게임회사 엔씨소프트(NC soft)는 공동으로 문피아에 250억 원을 투자했고 각각 문피아의 2, 3대 주주가 되었다.

주주명	당기말		
	보통주(주)	우선주(주)	지분율(%)
문피아투자목적회사(주)	5,811,826	-	64.42
Cloudary Holdings Limited	2,275,077	-	25.22
(주)엔씨소프트	561,647	-	6.23

[표 6] 문피아의 주주 (2019.12.31. 기준)[208]

[207] 왓패드의 창시자 라오는 다음 디즈니로 만들려고 했다. (Meagan Simpson, "Following Wattpad Acquisition, CEO Allen Lau Says 'I'm Not Done Yet'", *Canadian Startup News*, 2021.01.20. https://web.archive.org/web/20210621062605/https://betakit.com/following-wattpad-acquisition-ceo-allen-lau-says-im-not-done-yet/)

[208] 이 표는 원표의 일부이다. 문피아의 2대 주주는 Cloudary Holdings Limited(즉 '성다문학')이고 텐센트의 자회사이다. (삼덕회계법인, 「[문피아]연결감사보고서(2019.12)」, 한국금융감독원, 2020.04.07. http://dart.fss.or.kr/dsab001/main.do?autoSearch=true#, 2021.06.21. 접속;

웹소설 플랫폼에서 시작했지만 문피아의 전략 목표는 다원적 웹콘텐츠 플랫폼이고 '마블'과 같은 글로벌 엔터테인먼트 콘텐츠 기업을 지향한다.[209] 이러한 전망은 외국 자본과 게임회사의 투자 유치로 이어졌다. 이번 투자를 통해 문피아에 연재된 소설은 웨원의 해외 플랫폼 '웹노벨(Webnovel)'에 연재될 것이고 엔씨소프트의 잠재적 게임 개작 원천이 될 것이다.

이상 텍스트의 밖으로 한국 웹소설의 발전과정을 정리했고 한국의 웹소설은 게임보다 만화, 웹툰에서 영향을 더 많이 받았음을 확인할 수 있다. PC통신과 인터넷 시대에 온라인 유료연재 모델이 형성되지 않아서 장르소설은 주로 도서대여점을 통해 오프라인으로 유통되었다. 도서대여점의 운영방식은 만화방에서 영향을 받았고 대여점에서 장르소설과 만화가 항상 같이 존재했다. 네이버는 네이버 웹툰을 참고하여 네이버 웹소설 서비스를 시작했다. 웹툰의 영향을 받은 '웹소설'이라는 이름이 보편화되어 제일 많이 사용된 명칭이 되었다. 네이버 웹소설의 운영모델 또한 웹툰을 많이 참고했다. 빅플랫폼은 웹툰을 선행자로 해외 시장을 연다음 그 유통 경로를 바탕으로 웹소설 등 웹콘텐츠의 해외 진출을 추진하고 있다.

게임 산업은 간접적이나마 웹소설에 중요한 영향을 끼쳤다. 통신소설 작가가 동시에 게임 시나리오의 극작가를 맡기도 했다. 이것은 게임과 통신소설이 구조적으로 비슷한 점이 있음을 시사한다. 플랫폼이 공모전을 개최하고 공모된 소설들이 선발을 통과해 레벨업하고 정식 연재 작품으로 승격하는 것은 게임의 레벨업 논리를 보여준다. 웹소설계의 거두인 카카오페이지는 게임 판타지 『달빛조각사』에 의해 부활했고 이후로 발전하게 되었다. 빅플랫폼 시기에 웹소설은 웹콘텐츠의 하나이고 콘텐츠 산업 사슬의 상류에 있으며 게임은 웹콘텐츠의 하나로 이 산업 사슬의 하류에 있다.

"Milestones", China Literature. https://web.archive.org/web/20210621063315/https://ir.yuewen.com/en/milestones.html)

[209] 이우상, 「엔씨소프트 등서 250억 투자 받은 문피아… "한국의 '마블'될 것"」, 『한국경제』, 2018.10.30. https://web.archive.org/web/20210621063653/https://www.hankyung.com/economy/article/20181030 16051

3.3. 텍스트의 안: 인기 장르와 장르 문법의 변천

인기장르와 그 서사 문법으로 보면 한국 웹소설은 장르 정립기, 장르 퓨전기, 게임화 시기, 그리고 장르 진화기의 네 시기로 나눌 수 있다. 한국 웹소설의 게임화는 1990년대의 판타지와 무협에서 시작했고 2000년대 후반에 들어 게임소설이 흥행하면서 시스템, 상태창, 레벨업 등 게임 디자인 요소가 보급되었다. 이 게임 요소들이 2010년대의 웹소설에 흡수되어서 게임화는 다양한 장르에서 나타났다.

시기	대표작품
장르 정립기: 판타지, 무협, 로맨스 (1980년대말-1990년대말)	1. 판타지 -이우혁, 퇴마록 (1993) -이영도, 드래곤 라자 (1997) 2. 신무협 -용대운, 태극문 (1994.03.) -좌백, 대도오 (1995) 3. 로맨스 -견우74, 엽기적인 그녀 (1999.08.) -귀여니, 그놈은 멋있었다 (2001)
장르 퓨전기: 무협 세계, 판타지 세계, 현대 세계 (1990년대말-2000년대 중반)	1. 판무협 -전동조, 묵향 (1999.09.30.) 2. 이고깽 -이상규, 사이케델리아 (1999.08.12.)
게임화 시기: 게임 판타지 (2000년대 중반-2010년대초)	-남희성, 달빛조각사 (2007.01.05.-2019.07.03.)
장르 진화기: 현대 판타지와 차원이동의 변주 (2010년대초-2020년대초)	1. 레이드물, 헌터물 -실탄, 나는 귀족이다 (2012.06.23.-2015.02.10.) -추공, 나 혼자만 레벨업 (2016.07.25.-2018.03.13.) 2. 회귀물 -로유진, 메모라이즈 (2012.12.12.-2015.09.15.) -ALLA, 환생좌 (2015.12.02.-2017.03.06.) 3. 전문가물 -양치기자리, 요리의 신 (2015.10.12.-2017.12.08.) 4. 책빙의물 -유한려, 인소의 법칙 (2013.07.-2019.02.28.)

	-싱숑, 전지적 독자 시점 (2018.01.06.-2020.02.02.) 5. 정치/재벌물 -산경, 재벌집 막내아들 (2017.02.20.-2018.01.11.)

[표 2-2] 한국 웹소설의 발전과정 (텍스트의 안)

3.3.1. 장르 정립기: 판타지, 신무협, 로맨스

1980년대 말에서 1990년대 말까지의 장르 정립기에 판타지, 무협, 로맨스 등 주류 장르는 온라인에서 정립되었다. 이 시기의 통신문학 작품 중 일부 장르소설은 많은 인기를 얻어서 오프라인에서 출판되었고 주류의 시야에 들어갔다. 판타지, 무협과 로맨스는 당시의 대표적인 장르였다. 남성향의 판타지와 무협은 서사 구조가 게임과 비슷하고 대부분이 이세계(판타지 혹은 무협 세계) 모험과 성장 이야기이어서 게임으로 제작되는 경우가 적지 않았다. 여성향의 하이틴 로맨스는 현실 배경의 이성 사랑 이야기였고 유머와 모험 요소를 융합했으며 여성향 연애 어드벤처 게임과 비슷한 점이 있다.

(1) 판타지

PC통신의 가상 공간에서 SF와 추리가 먼저 유행하기 시작했다. 한국 최초의 PC통신소설은 이성수가 1989년 12월부터 천리안 SF 동아리 게시판 '멋진 신세계'에 연재한 『아틀란티스 광시곡』이다. 1992년 5월부터 복거일은 하이텔 문학관에 『파란 달 아래』를 연재했는데 이 소설은 SF소설로 분류되었고 복거일은 SF소설가로 간주되었다. 1993년 7월부터 이우혁이 하이텔 '공포/SF(summer)'란에 『퇴마록』을 연재하기 시작했고 많은 인기를 얻었다. 하지만 초기의 장르 분류가 엄격하지 않았고 게시물의 분류가 비교적 자유로워서 많은 SF소설은 판타지 소설의 특징을 동시에 지녔다. '공포/SF(summer)'란에서 발표되었던 『퇴마록』은 판타지소설로 간주되는 경우도 있다.[210]

초기의 인기 장르소설로서 『퇴마록』은 이후의 판타지 창작에 큰 영향

[210] 이융희에 따르면 선행연구와 시장에서 보편적으로 인식하는 최초의 한국 판타지 소설이 『퇴마록』이다. (이융희, 『한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구』, op. cit.)

을 끼쳤다.[211] 『퇴마록』의 핵심은 모험 이야기이고, 청년 이현암, 중년 박윤규, 소년 장준후, 그리고 소녀 현승희가 퇴마사 팀을 형성하여 인류의 안녕을 위해 요마를 퇴치했다. 소설의 주요 인물들은 모두 숙명적으로 훌륭한 사람이고 예언에서 세계를 구하는 영웅이며 그들이 요마를 퇴치하는 목적은 인류를 지키려는 대의에 있다. 퇴마사 네 명의 신분이 각각 다르고 소설 세계관에는 무협, 귀신, 초능력 등 다양한 요소가 들어간다. 이현암은 도교와 불교 원로의 공력을 계승했고 박윤규는 천주교 신부였으며 장준후는 해동 밀교에서 성장하여 영적인 능력이 있었고 현승희는 투시, 독심술, 염력 등 초능력을 가졌다. 이 네 사람의 설정에서 무협, 판타지, SF 요소를 발견할 수 있다. 소설의 도입부에서 이현암, 박윤규와 장준후는 기연으로 해동 밀교에서 만났고 사악한 교주와 호법에 대항하는 플롯은 무협의 특징이 있다. 무협에서 흔히 등장하는 각파 고수는 여기의 각 종교의 장로에 해당한다. 그후의 이야기에서 주인공 일행이 빈번히 요마와 조우해서 요마를 퇴치하기 위해 전투하는 것은 신마(神魔) 소설의 특징이 있다. 천주교의 박 신부는 '오라'로 방어하고 각 종교의 고수는 자신의 능력을 사용해서 전투할 수 있어서 많은 영웅 캐릭터가 모인 전투 게임과 비슷하다.

온라인에서 인기를 얻은 후 『퇴마록』은 출판 및 트랜스 미디어 개작을 했다. 1994년에서 2001년까지 『퇴마록』은 '들녘'에 의해 총 20권의 단행본으로 출판되었고 2011년에 '엘릭시르'에 의해 총 14권의 소장판이 출판되었다.[212] 또 2011년 출판 당시 소설의 누적 판매량은 1,000만 부에 이르렀다.[213] 2013년과 2014년에 외전 『그들이 살아가는 법』과 『마음의 칼』이 이어서 출판되었다. 소설은 게임으로 제작되기도 했다. 머드 게임

---

[211] 안상원에 따르면 『퇴마록』과 『드래곤 라자』가 판타지 소설을 선보인 이후 한국에서 '판타지'라는 장르 인식이 생겼다. (안상원, 「한국 장르소설의 마스터플롯 연구」, op. cit., p.165.)

[212] 들녘 출판은 총 20권인데 국내편 3권, 세계편 4권, 혼세편 6권, 말세편 6권, 해설집 1권이 있다. 총 권수가 19권이라고 하는 연구도 있는데 해설집 1권을 제외했기 때문이다. 소장판은 총 14권인데 국내편 2권, 세계편 3권, 혼세편 4권, 말세편 5권이 있다.

[213] 2011년 9월 8일에 엘릭시르 출판한 소장판 표지에 '총 누적 판매량 1,000만부', '전국 서점별 판매 부수 1위', '역대 한국 장르소설 분야 베스트셀러 1위', '온라인 연재 조회 수 2억 3천 8백만 번'이라고 적혀있다.

‘퇴마요새’는 이우혁의 ‘혁넷’과 하이텔에서 운영되었다. 2004년에 국내편 「초치검의 비밀」을 바탕으로 제작한 모바일 MMORPG가 출시되었다.

현대 동방의 세계관을 구축한 『퇴마록』과 달리 『드래곤 라자』는 서구적 세계관을 바탕으로 만든 한국 판타지의 대표작이었다. 초기의 한국 판타지소설은 외국 번역 소설이 그 주를 이루었고 톨킨의 『반지의 제왕』, 야스다 히토시와 미즈노 료의 『로도스도 전기』는 인기가 많았다. 엘프, 드워프, 용, 검, 마법 등의 요소를 특징으로 한 중세 서구의 판타지 세계관은 이 두 작품에 의해 널리 알려졌고 『드래곤 라자』는 바로 이러한 세계관을 차용한 소년 모험 이야기이다.

『드래곤 라자』의 세계관은 이후의 한국 판타지에 중요한 영향을 끼쳤다. 허만욱에 따르면 이 소설이 톨킨의 세계관과 야스다 히토시의 영웅 모험담을 융합했고 그의 성공은 판타지 붐을 일으켰으며 이후 등장하는 1세대 판타지는 대부분 이 소설과 같은 판타지의 원형을 바탕으로 했다.[214] 하지만 『드래곤 라자』의 세계관은 그 자체가 『반지의 제왕』과 『로도스도 전기』의 특징이 있어서 직접 『반지의 제왕』과 『로도스도 전기』를 참고하는 소설도 『드래곤 라자』의 영향을 받은 것으로 느낄 수 있다. 그렇다면 한국 판타지 『드래곤 라자』는 영미권 판타지 『반지의 제왕』과 일본 판타지 『로도스도 전기』에 비해 어떤 독특한 점이 있는가? 작가 이영도에 따르면 『드래곤 라자』와 같은 당시의 한국 판타지는 영웅 중심적 미국 판타지와 달리 등장인물들이 선을 구현할 수 있는 ‘왕국’을 그리는 데 중심을 두었다.[215] 『드래곤 라자』(중국어 이름은 『龙族』)의 중국어판의 서문에서 랴오빈(廖彬)은 이 소설이 한국 판타지로서 미국과 일본 판타지와 다른 점을 언급하기도 했다. 그에 따르면 주인공이 살고

---

[214] 허만욱, op. cit., pp.494-5, 499.

[215] “‘드래곤라자’를 포함해 최근 한국에서 발표된 팬터지들은 영웅팬터지와 다른 모습을 띠고 있다. […] 20년대 미국에는 […] 검과 마법으로 혼란을 정복하는 영웅을 주인공으로 하는 영웅팬터지(Heroic Fantasy) 등이 존재했다. 한국에서 하이팬터지가 선호된 것은 한국 특유의 정서 때문이다. 역사가 일천한 미국에서는 자신들의 영웅과 신화를 만들려는 욕구 때문에 영웅팬터지가 우세했다. 그러나 오랜 역사와 풍부한 신화 전설을 가진 한국의 경우 팬터지 작가들은 영웅 대신 그 내부에서 등장인물들이 선을 구현할 수 있는 ‘왕국’을 그리는 데 주력해 왔다.”(「“대하소설 틀 갖춘 ‘드래곤라자’‘코난’ 같은 영웅 팬터지와 달라”」, op. cit.)

있는 환경은 그리 이상적이지 않고 현실 세계처럼 상처와 죽음의 잔인함이 분명하게 드러나는 세상이다.[216] 이상의 관점을 종합하면 『드래곤 라자』의 세계관은 영웅이 아니라 가상 세계를 중심으로 삼고 잔인하지만 등장인물이 선을 구현할 수 있는 판타지 세계를 구현한다. 이러한 독특한 세계관은 이후 한국 판타지에 흡수되었다.

『드래곤 라자』는 온라인과 오프라인에서 모두 인기가 많았고 게임으로 제작되었다. 1997년 10월 3일 이영도의 『드래곤 라자』가 하이텔 창작연재란 'go serial'에 연재되기 시작했고 1998년 4월 완결 때까지 조회수가 90만에 이르렀다.[217] 완결 후 소설은 같은 해 5월 황금가지에 의해 출판되었다. 소설을 바탕으로 "드래곤라자 온라인", "드래곤라자M", "드래곤라자 2" 등 게임도 제작되었다.

(2) 신무협

무협은 고대 중국을 배경으로 하는 판타지 이외의 또다른 남성향 장르이다. 1961년 6월 15일부터 김광주(1910.07.09.-1973.12.17.)가 번역했던『정협지(情俠志)』가 『경향신문』에 연재되기 시작하면서[218] 중국 무협은 이

---

216 "소위 '미국식'의 사실(寫實) 강조와 소위 '일본식'의 이야기성 강조라는 두 가지 스타일 간에 『드래곤 라자』를 어떻게 바라볼까? […] 이 작품은 또 다른 '가능성'을 보여준다. […] 이야기의 주인공 후치는 열혈 소년의 전형이라 할 수 있고 일본식 작품에서 흔한 주인공 설정일 것이다. 하지만 이 전형적인 주인공이 생존하는 환경은 그리 이상적이지 않고 오히려 현실처럼 상처와 죽음의 가혹이 잘 드러나는 곳이다. […] 이 작품은 이미 서구와 일본식 판타지 밖에서 중요한 한발을 내디뎠다.(在所谓'美式'强调的写实和所谓'日式'强调的故事性，这两种不同风格走向之间，我们要如何定位《龙族》这部作品？［…］这部作品呈现出另一种'可能性'。［…］故事的主角修奇可以算是热血少年的典型，这可能是'日式'作品中常见的主角设定。但是这位典型主角所生存的环境，却不是如此理想，反而有如现实世界般，凸显出受伤和死亡的残酷。［…］这部作品已经在欧美和日系的奇幻风格之外，跨出重要的一步。)" (李荣道, 『龙族(一)』, 王中宁, 邱敏文 译, 北京: 华文出版社, 2001.)

217 「'새로나온 책' 드래곤 라자 등」, 『연합뉴스』, 1998.06.02. https://web.archive.org/web/20210621065353/https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=001&aid=0004389575

218 김광주의 『정협지』 번역에 창작한 부분이 많았다. 1961년 6월 15일부터 11월 24일까지 『경향신문』에 연재한 『정협지』의 원작은 중국 작가 위츠원(尉迟文)의 『검해고홍(剑海孤鸿)』이다. 원작은 50페이지 정도이지만 김광주의 번역본은 810회가 있는 장편소설이

에 한국에 도입되었다. 1966년 김일평이 번역했던 『군협지(群侠志)』가 출판되어 인기가 많았다. 『군협지』의 원작 소설은 『옥차맹(玉釵盟)』이고 원작가는 워룽성(卧龙生, 와룡생, 1930.05.05.-1997.03.23.)이다. 1960년대 말부터 1980년대 초까지 와룡생의 무협 소설은 한국에서 유행했고 와룡생은 거의 무협의 대명사가 되었으며 한국의 번역 무협에서 '와룡생'의 이름을 차용한 작품도 적지 않았다.[219] 번역 무협의 흥행과 함께 한국 작가도 무협 창작을 시작했는데 성걸의 『뢰검(雷劍)』(1969), 조풍연의 『소년 검객 마억』(1970) 등은 초기의 창작 무협이다. 1986년에 김용의 『영웅문(英雄门)』)이 한국에 수입되면서 새로운 무협지 열풍을 일으켰고 이후 1986년부터 1989년까지 김용의 15부 무협 소설은 모두 한국에서 출판되었다.[220]

1990년대 중반이 되어 한국의 '신무협'이 시작했다.[221] PC통신은 신무협에 새로운 공간을 제공했다. 1994년 3월부터 무협 소설가 용대운(龍大雲)은 하이텔 무협 동호회 게시판 '무림동'에 『태극문(太極門)』을 연재했고 이 소설은 '한국 신무협의 효시'로 간주되었다.[222] 그 후 용대운의 영향으로 좌백(左柏, 본명은 '장재훈')은 1995년에 『대도오(大刀傲)』를 발표하며 등단했다. 이 소설은 신무협의 대표작이고 이후 게임으로 제작되었다. 판타지와 비슷해 무협의 이야기도 게임과 통하는 부분이 많았고 좌백은 스토리 담당으로 MMORPG '구룡쟁패'의 제작에 참여했던 적이

다. 1967년 5월 30일에 재판된『정협지』는 총 3권 1,375페이지였다. (조성면,「김광주의 정협지와 1960년대 대중문화」, 『한국학연구』, 2009, pp.209-10; 汤哲声, 张乃禹, 「影响与创新——论韩国武侠小说」, 『江汉论坛』, 05, 2012, pp.121-2.)

219 汤哲声, 张乃禹, ibid., p.122; 이주영, 『1960년대 한국 무협지 연구—김광주와 와룡생을 중심으로』, 고려대학교 석사학위논문, 2019, p.6.

220 이 15부 소설은 『飞狐外传』, 『雪山飞狐』, 『连城诀』, 『天龙八部』, 『射雕英雄传』, 『白马啸西风』, 『鹿鼎记』, 『笑傲江湖』, 『书剑恩仇录』, 『神雕侠侣』, 『侠客行』, 『倚天屠龙记』, 『碧血剑』, 『鸳鸯刀』, 『越女剑』이다.

221 여기의 '신무협'은 1950년대 타이완과 홍콩의 '신무협'이 아니라 1990년대 중반부터의 한국 '신무협'이다. 둘은 차이가 있다. 예를 들면 김용의 무협 소설은 홍콩 '신무협'에 속하지만 한국에서 무협에 속한다.

222 김여란,「한국 신무협의 효시 '태극문' 20주년 헌정도서 발간」,『경향신문』, 2014.12.14. https://web.archive.org/web/20210621065853/https://www.khan.co.kr/culture/culturegeneral/article/201412142 029015

있었다. 김유중은 무협소설과 컴퓨터게임을 비교했는데 무협소설의 성장 서사는 게임의 레벨업, 스테이지, 캐릭터의 경험치나 공격력 등 설정과 직간접적인 연관이 있다고 주장했다.[223] 무협소설은 게임과 비슷한 서사 구조를 가지기 때문에 게임으로 제작하기에 적합하다. 1990년대 후반에 들어 판타지가 흥행하면서 신무협은 쇠락하는 추세를 나타냈다.[224]

(3) 로맨스

판타지와 무협은 모두 남성향 장르인데 로맨스는 여성향 장르이다. 1960년대 로맨스가 한국에 들어갔고 1979년에 삼중당이 '하이틴 로맨스'라는 이름으로 할리퀸 로맨스를 출판하면서 로맨스가 하나의 장르로 한국에서 자리 잡았다.[225] 초기의 로맨스는 주로 외국 작품의 번역과 소개였는데 1990년대 말이 되어 번역 로맨스가 쇠락하면서 로맨스 팬들이 스스로 창작하기 시작했다. PC통신 게시판과 인터넷 카페는 그들에게 창작과 공유의 공간을 제공했다.

1990년대 말에 어느 정도 인지도가 있는 로맨스가 이미 나타났고 2000년대에 들어 귀여니(본명은 '이윤세')의 영향으로 여성향 로맨스가 공식적으로 흥행하기 시작했다. 1999년 8월부터 견우74(본명은 '김호식')는 나우누리의 유머란에 『엽기적인 그녀』를 연재했고 이 소설은 2001년에 영화로 제작되어서 큰 인기를 얻었다. 이야기의 배경은 중세 서구나 고대 중국이 아니고 현대 한국이다. 그 내용도 소년의 성장과 모험 이야기나 무림 의협이 아니고 청년 남녀의 사랑 이야기이다. 소설의 언어는 한글 표기법에 따르지 않았고 이모티콘을 사용했다.

---

223 김유중, op. cit., pp.288-9.

224 임병희, op. cit., p.17; 고훈, 2008, op. cit., p.228.

225 '할리퀸(Harlequin)'은 캐나다 출판사인데 1964년부터 로맨스 소설 출판에 집중했고 1970년대부터 큰 성공을 거두었다. 1979년에 한국 삼중당은 일본에서 출간된 할리퀸 시리즈를 중역해서 '하이틴로맨스'라는 이름으로 출간했는데 로맨스는 하나의 장르로 한국에서 자리 잡았다. (최재현, 『한국 웹소설의 유형에 관한 연구』, 청주대학교 석사학위논문, 2017, p.12; 손진원, 「1980년대 문고본 로맨스의 독자 상정과 출판 전략 연구—'하이틴' 기호를 중심으로」, 『대중서사연구』, 25(03), 2019, p.43; 이주라, 「삼중당의 하이틴로맨스와 1980년대 소녀들의 사랑과 섹슈얼리티」, 『대중서사연구』, 25(03), 2019, p.68.)

제가 그렇게 악을 써 보아짜...이미 느져씀다...지하철의 모든 시선은 사시미가 되어서 절 째려보고 이써씀다...

^v^ (웃겨서 주글라구 하는 옆자리 아짐마)

@.@ (옆문에 서 있던 여고생)

-.& (술취해 자다가 벌떡 일어난 아저씨)

●.● (쌍꺼풀 수술한 아가씨..밤에 왠 썬그라스..)

^___^ (저와 비슷한 또래의 남자 대학생)

ㅠ.ㅠ (이건 접니다...)[226]

이모티콘의 사용으로 소설은 인물 묘사와 감정 표현이 더욱 생생하고 인스턴트 메신저의 특징을 가진다.

2000년대에 들어서 귀여니 등 80년대 작가의 영향으로 유머 요소가 담긴 하이틴 로맨스가 대거 유행했다. 인터넷소설은 인기가 높은 하이틴 로맨스를 통해 주류 문화의 시야에 들어갔고 귀여니는 거의 인터넷소설의 대명사가 되었다. 2001년 귀여니는 다음 카페에 『그놈은 멋있었다』를 연재했고 2002년 11월에 『늑대의 유혹』, 2003년 3월 『그놈은 멋있었다』가 이어서 출판되었다. 귀여니의 하이틴 로맨스는 10대 소녀를 주요 독자층으로 삼아 당시의 아이돌 문화와 결합했는데 아이돌 팬픽션의 흥행은 인터넷소설의 영향을 더욱 키웠다. 남성의 시각으로 서술한 『엽기적인 그녀』와 달리 귀여니의 소설은 보통 10대 여성의 시각으로 이야기를 펼쳤다. 표준적이지 않은 한국어를 사용하는 일에 있어 귀여니의 『그놈은 멋있었다』가 『엽기적인 그녀』보다 더 빈번했다.

이게 무슨 일이냐. 얼씨구나~조ㅌㅏ! 난 내가 달았던 리플을 서둘러 삭제했다. -_- 그냥 이렇게 흐지부지 끝나는 건가? 당연히 난 그케 생각했다.

다음날, 비에푸 경원이(울 학교에서 유일하게 나랑 말 통하는 칭구)를 만나서 모든 것을 설명했다.

“지은성? 들어봤어…….”

“ㅇ_ㅇ 어디서?”

“몰라. -_- 들어는 봤는데.”

“나 어떡해. 그냥 넘어가겠지? ㅠㅠ”

---

[226] 김호식, 「만남·첫 번째」, 『엽기적인 그녀』, 서울: 멜론, 2016.

"하이튼 한예원 니가 문제다. 그기다가 리플을 다냐?"
"몰러. ㅜㅜ 깡 쎄 보일라고. ㅜㅜ 으옹옹."
"전화 발신번호 뜨잖아, 니 꺼."
"엉."
"전화 받지 마. 걔 전화는~"
"그래. 그래도 무서워. ㅜㅜ"
"설마 여잘 때릴라구."[227]

이상은 『그놈은 멋있었다』에서 수기로 선택한 단락이고 평균 두 문장마다 이모티콘이나 비표준어가 나타난다.[228] 이모티콘은 화자의 감정에 의해 붙여졌고 언어는 발음의 습관에 따라 표기되었다.

『엽기적인 그녀』와 귀여니의 소설은 이성 사랑 이야기이고 플롯에 유머와 모험 요소가 들어있다. 이야기의 배경은 현실 세계이지만 인물 설정과 플롯 발전은 비현실적이다. 이러한 인물과 플롯 설정은 여성향 연애 어드벤처 게임과 통하는 부분이 있다.

3.3.2. 장르 퓨전기: 차원이동, 판무협, 이고깽

1990년대 말부터 2000년대 중반의 장르 퓨전기에 판타지, 무협, 현대 세계 중의 둘 혹은 둘 이상의 세계를 연결하는 설정이 나타났다. 차원이동은 다른 세계를 연결하는 주요 방식이고 판무협과 이고깽은 퓨전 판타지의 대표적 장르이다. 이 시기의 게임화 표현과 관련하여, 차원이동은 게임 로그인과 내적 논리가 동일하고 차원이동 후 이세계에서 모험을 시작하는 서사는 게임에 로그인하고 플레이를 시작하는 행위와 비슷하다. 차원이동을 통해 다른 세계를 연결하는 설정은 다음 시기의 게임 기제 도입에 기초를 마련해주었다.

(1) 차원이동의 문법

차원이동은 정확히 하나의 장르가 아니라 이야기를 전개하는 방식이고

[227] 귀여니, 「2」, 『그놈은 멋있었다 1』, 서울: 반디출판사, 2006.

[228] 최초의 인터넷 연재판을 찾기 어려워서 이상 단락은 출판 소설에서 발췌했다. 출판 소설은 보통 연재 소설을 바탕으로 고치는 부분이 있는데 수정된 판본이지만 원본의 특징을 알아볼 수 있다.

다른 세계를 연결시키는 설정이다. 연결된 세계의 종류에 따라 차원이동은 판무협, 이고깽, 이군깽 등 다양한 퓨전 장르를 만들어낼 수 있다. 최초의 판무협은 『묵향(墨香)』이고 최초의 이고깽은 『사이케델리아』이다.[229] 장르 퓨전기에 차원이동의 역할은 주로 두 가지가 있는데 하나는 독자를 더 쉽게 몰입하도록 하는 것이고 또 하나는 동방과 서방의 문화 연결을 시도하는 것이다.

이고깽에서 주인공은 보통 현대 사회의 평범한 학생이고 우연히 이세계에 들어가서 모험을 시작한다. 주인공은 독자와 나이가 비슷하고 생활환경도 비슷해서 독자는 더 쉽게 소설에 몰입할 수 있다. 몰입감을 형성한 후 이세계로 차원이동을 하여 모험을 시작하는 것은 처음부터 이세계에서 이야기를 펼치는 것보다 더 쉽게 독자의 공감을 불러일으킬 수 있다.

판무협에서 차원이동은 고대 중국과 중세 유럽을 연결하는 수단이다. 고대에는 교통과 통신 수단의 제한 때문에 동방과 서방의 연결이 비교적 적은 편이다. 따라서 고대 중국 배경의 무협과 중세 유럽 배경의 판타지는 보통 서로 독립적이다. 하지만 판무협은 차원이동을 통해 서로 독립적인 세계관을 연결한다. 무협 세계에서 온 차원이동자는 그 능력이 판타지 세계에서 재해석되고 동양 문화에서 온 사람이 서구 세계에 점점 적응하는 과정은 판무협의 주된 흥미이다.

(2) 판무협

판무협의 전형적인 서사는 무협 세계의 고수가 판타지 세계에 차원이동하여 자신의 무공과 고수로서의 경험을 통해 판타지 세계에서 성공을 거두는 것이다.

『묵향』의 주인공 묵향은 원래 무협 세계에서 생존했고 송나라 때의 중국이 그 배경의 원형이다. 소설의 서문은 무협 세계관을 설명하는데 무공은 정(正)파와 사(邪)파로 나눌 수 있고 정과 사는 양립하지 못한다.

---

[229] 고훈에 따르면 『묵향』과 『사이케델리아』 중 누가 최초의 차원이동물인지 확실하지 않다. 출판시기로 보면 『묵향』은 1999년이고 『사이케델리아』는 2000년이지만, PC 통신에서 연재하기 시작했던 시기를 확인할 수 없어서 선후를 가리기 어렵다. (고훈, 2008, op. cit., p.230.)

정파의 무공은 내공과 외공으로 나눌 수 있고 내공은 조화경(造化境), 현경(玄境), 생사경(生死境)이라는 3가지 경계가 있다. 사파의 무공은 그 수련 방식이 정파와 완전히 다르고 마교는 또 일반적인 사파와 다른 존재이다. 마교에서도 극마(极魔), 탈마(脱魔)라는 경계 차이가 있다. 묵향은 무협 세계에서 '탈마'의 경지에 달한 마교 고수였는데 철교와 혈교의 연합 세력과의 싸움에서 묵령시분술(木龄尸分术)에 걸려 이세계로 전송되었다.

차원이동 후에 묵향이 도착하는 세계는 전형적인 판타지 세계이고 중세 유럽은 그 원형이다. 묵향이 처음에 만났던 판타지 세계의 괴물은 고블린이었다. 그는 판타지 세계의 초급 괴물 고블린을 영물로 보았는데 영물은 무협 세계의 생물이고 신령 같은 고급 존재이며 잡아먹으면 내공의 증진에 도움이 된다. 고블린은 묵향을 호빗으로 보았다. 호빗은『반지의 제왕』에 등장하는 드워프이고 인간과 비슷하게 생겼다. 차원이동의 흔한 설정으로 판타지 세계의 초급 괴물이 가진 높은 회복력은 무협 세계에서 고수가 되어야 가질 수 있는 능력이다.

『묵향』에서 무협과 판타지 세계의 언어와 문화가 통하는 것이 아니어서 묵향은 적응하는 과정을 겪었다.

> 묵향으로서는 가장 큰 한가지 문제점에 봉착한 순간이었다. 꼬마애의 생김새가 자신과는 완전히 달랐던 것이다. 한번도 본 일이 없는 갈색 머리카락에 푸른 눈... 어찌보면 요괴라고 생각이 들만큼 깜찍하게 생겼다. […] 하지만 그것보다 더욱 놀라운 사실은 그 꼬마애가 떠드는 소리를 알아들을 수 없었던 것이다. […] 일단 묵향은 자신이 쥐고있는 도끼를 손가락으로 가리키며 물었다.
>
> "이게 뭐냐?"
>
> 꼬마 애는 한동안 묵향이 의도하는 것을 알아채지 못했지만 끝내는 뭘 원하는지 알 수 있었다.
>
> "도끼."
>
> "엑스(ax)?"
>
> "예. 도끼요."
>
> "그럼 이건?"
>
> 싸아둔 장작을 가르치며 물었다.
>
> "장작!"

"파이어우드(firewood)?"[230]

판타지 세계에서 사람의 외모와 옷 그리고 사용하는 언어는 무협 세계와 완전히 다르다. 판타지 세계 원주민의 외모, 옷, 언어 묘사를 통해 이 세계는 영어권을 배경으로 하는 것을 확인할 수 있다. 판타지 세계에서 '묵향'이라는 무협 세계 이름은 '다크(Dark)'로 바뀌었고 '다크'는 '묵향'의 '묵(墨)'에서 발췌한 것이다.

(3) 이고깽

이고깽의 전형적 서사는 평범한 중학생이 이세계로 차원이동하고 학교에서 배웠던 지식과 현대 가치관에 의해 이세계에서 성공하는 것이다. 1999년 8월 12일부터 이상규는 sakali라는 이름으로 『사이케델리아』를 연재했고 이고깽은 탄생했다.

『사이케델리아』의 시작은 평범한 중학생의 평범한 일상이고 일기장 같은 형식으로 서술된다. 1회의 결말에 주인공은 기연으로 이세계에 들어갔고 2회부터 이세계 모험을 시작했다. 『사이케델리아』의 주인공 권강한은 원래 아주 평범한 학생이었는데 버스를 타서 등교했고 뒷좌석에 앉아서 음악을 들었으며 수업 시간에 딴생각을 하다가 선생에게 걸렸다. 이와 같은 학창시절의 경험은 소설의 주요 독자층을 쉽게 몰입할 수 있게 만든다. 주인공의 차원이동의 계기는 귀가 도중에 주웠던 붉은 구슬이다. 구슬을 주운 순간에 주변의 모든 사물이 정지되었고 공간이 갈라졌으며 주인공의 앞에 암흑의 통로가 나타났다. 『묵향』의 주인공은 강제로 전송되었으나 『사이케델리아』의 주인공은 주동적으로 이세계에 들어가기를 선택했다.

어떻게 하지? 들어가, 말아? 끄아……! 머리가 뽀개질 것 같다!

그렇게 갈등하는 내 뇌리로 여러 가지 영상이 떠올랐다. 어제 아버지와 어머니가 말싸움을 한 일, 그리고 지겨운 여름 방학 보충 수업…… 또 수능에 대한 걱정 등등……. 모두 부정적인 생각들이었다.

갑자기 암흑 통로 안으로 들어가고 싶어졌다. 그 모든 현실에서 벗어나 버

[230] 전동조, 「2화: 새로운 세계-2」, 『묵향』 05권, 카카오페이지.

리고 싶었다. 차라리…… 암흑 통로가 저승하고 연결되어 있다면 좋겠다는 생각도 들었다. 죽어버리면 다시는 그런 일들로 골머리 썩을 일은 없을 테니까.[231]

주인공은 원래 미지의 통로에 들어갈까 망설였는데 뇌리에 갖가지 일상이 떠올랐다. 하지만 그 일상 때문에 주인공은 오히려 암흑 통로에 들어가겠다고 다짐했다. 즉 주인공이 모험을 선택하는 동력은 현실에 대한 싫증과 현실을 벗어나고자 하는 바람이었다. 이러한 심리는 소설의 주요 독자층이 공감할 수 있다. 현실에 질려서 환상의 세계에서 또 다른 가능성을 추구하고 싶은 심리가 공통적이다.

차원이동 후 주인공은 엘프의 마을에 도착했는데 엘프는 서구 판타지 세계관의 대표적인 생물이다. 현대 한국에서 판타지 세계로 차원이동한 주인공 권강한은 새로운 이름 니트로벤젠(약칭은 '니트')을 가지게 되었다. 이름의 변환은 신분의 변환을 의미하는데 현대 한국의 평범한 고등학생이 판타지세계의 일원으로 바뀌는 것이다.

3.3.3. 게임화 시기: 게임 판타지

2000년대 중반에서 2010년대 초까지의 게임화 시기에 '게임 판타지'[232]가 하나의 장르로 정립되었다. 세계관 설정에 있어 게임 판타지는 현실과 병행한 게임 세계를 창조하고 현실과 게임은 게임 로그인을 통해 연결되며 게임 세계는 현실의 모순을 해결하는 대안적 공간으로 존재한다. 인물 설정에 돈을 벌기 위해 게임을 하는 다크 게이머가 나타나고 경쟁에 참여하는 자기계발적 주체로서의 게임 플레이어가 등장하며 주인공은 목표 달성과 성장을 위해 보통 사람이 참지 못하는 고통을 참을 수 있다. 상태창, 시스템 알림 등 전형적인 게임 디자인 요소가 텍스트와 글상자를 통해 재현된다.

---

231 이상규, 「1화: [서장] 믿을 수 없는 일」, 『사이케델리아』 01권, 카카오페이지.

232 '게임 판타지'는 '게임소설'이라고도 하고 독자는 보통 양자를 엄격하게 구별하지 않다. 고훈은 게임 판타지와 게임소설의 차이점에 주목했고 게임 판타지를 게임소설의 하위 장르로 보았다. 그에 따르면 소재적 측면으로 게임이냐 게임 시스템의 현실화냐의 문제가 있기 때문이다. 이 논문은 게임 판타지를 연구 대상으로 삼는다. (고훈, 2019, op. cit., p.112.)

최초의 게임 판타지는 1999년 6월부터 김민영이 PC통신 공간에 연재했던 『옥스타칼니스의 아이들』이다.[233] 소설은 주인공 일행이 가상현실 게임 '팔란티어'를 통해 현실에서 일어났던 살인 사건을 해결하는 이야기이다. 소설에서 게임은 현실의 문제를 해결해주는 가상 공간을 제공했고 게임 활동의 목적은 현실에 있었다. 이러한 '현실의 대안적 공간'의 게임 세계 설정은 이후 게임 판타지에서 이어졌다. 이 소설은 처음 출판되었을 때 게임 문화가 그리 보급되지 않아서 큰 인기를 얻지 못했지만 2000년대 전반에 독자의 주목을 받기 시작했다. 가장 대표적인 게임 판타지는 남희성이 2007년부터 발표했던 『달빛조각사』(이하 『달조』)이고[234] 이 소설은 게임 판타지가 하나의 장르로 정립된 계기이다.

『달조』에서 가난한 청년 이현은 가상현실 게임 "로열 로드"를 통해 게임에서 돈과 명예를 얻었고 또 게임에서의 성취를 현실의 성공으로 전환해서 가난한 현실을 개선했다. 게임 세계와 현실 세계의 관계 설정에 있어 『옥스타칼니스의 아이들』을 참고했고 주인공의 성격과 게임 상태창의 차용은 이후의 웹소설 창작에 큰 영향을 주었다.

세계 설정에 있어 『달조』는 현실과 게임 세계를 병행시킨다. 소설은 그 핵심적 이야기에 여전히 판타지 세계 모험담을 포함하지만 1, 2세대의 판타지와 다르다. 『달조』에서 이세계는 정통 판타지에서 현실과 완전히 떨어지고 도달할 수 없는 세계도 아니고 퓨전 판타지에서 우연한 차원이동을 통해서야 도달할 수 있는 이세계도 아니며 게임 장치를 통해 자율

---

[233] 소설의 이름이 두 번 바뀌었는데 1999년 초판은 『옥스타칼니스의 아이들』, 2006년 재판은 『팔란티어: 게임중독 살인사건』, 2014년 삼판은 『팔란티어—옥스타칼니스의 아이들』이다.

구본혁에 따르면 최초의 게임을 소재로 한 소설은 『탐구루』인데 실제로 게임을 하는 것이 나올 뿐 게임 그 자체가 작중에서 서사적으로 큰 비중을 차지하지 않아서 보통 『옥스타칼니스의 아이들』을 게임 판타지의 시초로 본다. 그리고 최초로 현재 게임 판타지의 형태를 갖춘 소설은 『레이센』이라고 주장했다. (구본혁, op. cit.)

[234] 『달빛 조각사』는 처음에는 오프라인 연재였고 2013년부터 온라인 선점 연재로 바뀌어서 엄격한 의미로서의 웹소설이 아니라고 할 수 있다. 소설은 2006년부터 창작되었는데 2007년 1월 15일에 첫 권이 발행된 후 오프라인 연재, 발행하는 식으로 독자와 만났다. 2013년이 되어 41권부터 연재 방식이 카카오페이지에서 선행 연재를 하고 그 다음에 출판하는 식으로 바뀌었다.

적으로 등록할 수 있는 게임 세계이다. 이후의 게임 판타지에서 자율적으로 로그인할 수 있으나 로그아웃 할 수 없는 설정도 있다. 판타지 세계의 모험 밖에 가상과 현실을 반복해서 이동하고, 게임을 통해 현실에 영향을 끼치는 것은 소설의 중요한 내용이다. 소설 속의 '다크 게이머'는 현실에서 게임 아이템을 판매해서 수억을 얻는 사람을 일컫는 말이다. 그리고 게임에서 현실 같은 피곤, 배고픔 등의 감각이 있는데 이러한 설정은 게임소설에서 흔한 것이다.

인물 설정에 있어 『달조』는 '다크 게이머'와 '독종' 주인공의 이미지를 만들었고 시작 부분에서 주인공 성격을 조성한 사회 환경과 개인 경력을 소개했다. 주인공 이현이 "로열 로드" 게임을 하는 목적은 오락이 아니라 돈을 버는 데 있고 게임은 그에게 일종의 노동이다.[235] "로열 로드"를 시작하기 전에 이현은 4천 만을 투입해서 '직업훈련'을 받았고 게임을 더 효율적으로 하기 위해 준비했다. 게임에서 이현은 자기계발적 주체로서의 근면과 완강함을 충분히 보여주었는데 성장과 목표 달성을 위해 보통 사람이 참지 못하는 고통을 참을 수 있다. 능력치 한두 점을 높이기 위해 그는 여덟 시간 동안 쉴 새 없이 '허수아비 치기'와 같은 단순 노동을 반복할 수 있다. 다른 플레이어는 이현의 행위에 끌렸고 그의 고집에 의아했으며 그를 '독종', '지독'이라고 평가했다. 심지어 이현을 NPC로 의심했던 사람도 있다. 시스템의 설정에 따라 행동해야 되는 NPC만 이러한 재미없고 힘든 반복 노동을 참을 수 있다고 생각했기 때문이다. 이현이 노력하는 동력에는 돈뿐만 아니라 복수하려는 결심과 자기계발의 즐거움도 있다. 한편 이현이 간절히 돈을 벌려는 이유는 채권자가 이현이 정한 시간 내에 30억을 벌 수 있으면 그를 형으로 모실 거라고 승낙했기 때문이기도 하다. 이현은 채권자에게 복수하려고 노력했다. 또 한편 이현은 자기계발에서 즐거움을 느낄 인물이다. "마법의 대륙"이라는 게임을 했을 때 이현은 돈이 아닌 능력치의 향상과 아이템 획득에 열중했고 길드 활동에 참여하지 않았다. 그는 200시간 동안 계속 사냥했던 적이 있고 괴물 하나를 잡거나 등급 한 레벨을 올리기 위해 한 달 동안 계속 노력할 수 있다. 게임의 목적은 원래 재미인데 이현에게는

[235] 유인혁, 2019, op. cit., p.79.

그 재미가 성장과 목표 달성에 있다. 목표를 달성하기 위해 그는 고통을 겪고 만족을 지연할 수 있다. 이러한 방식으로 게임을 하다가 이현은 "마법의 대륙"의 만렙 플레이어가 되었다. 이러한 게임 경험을 통해 주인공의 '독종' 성격이 잘 나타난다. 즉 성장과 목표 달성을 위해 자신을 가혹하게 대하고 끊임없이 노력할 수 있는 사람이다.

이현의 이러한 성격은 그의 성장 경력과 관련이 있다. 소설은 시작부터 드라마에서 미화된 가난을 풍자했다.

> 드라마에서 보여 주는 귀족적이고 우아하며 활기찬 가난!
>
> 궁핍하면서도 나보다 먼저 타인을 생각하고, 한 끼의 식사를 나누기 전에도 활짝 핀 미소와 함께하는 가난!
>
> 이딴 게 실제로 세상에 존재한다고 말하는 작자가 있다면 이현은 그를 죽을 만큼 팬 다음에, 그냥 한 대 더 때려서 죽여 버리고 싶을 정도였다.
>
> 세상은 가난한 사람들에게 아주 살기 힘든 구조였다.[236]

소설은 가난한 상황에서 선량함과 따뜻함, 그리고 이타심을 유지하는 것은 비현실적이고 현실은 가난한 사람에게 살기 힘든 구조라고 지적했다. 그 다음에 20살까지 이현의 인생을 회고했다.

> 14세 때부터 제봉 공장에서 실밥을 땄다. 월급이라고 해 봐야 보잘것없었지만 그래도 밥은 공짜로 먹을 수 있었다.
>
> 하지만 지하에서 환풍기 2대 달랑 틀어 놓고 하는 일이라서 건강이 극도로 나빠졌다.
>
> 덕분에 폐에 이상이 생겨서 병원비만 더 많이 나갔다.
>
> 그다음으로 주유소에 취직하고, 심지어는 리어카를 끌고 다니며 재활용품을 모아서 팔기도 했다.
>
> 아무리 일을 해 봐야 손에 쥐는 돈은 어차피 푼돈.
>
> 미성년자인 그는 불법적으로 취직을 할 수밖에 없었고, 그것을 이용해서 고용주들은 지독하게 그를 부려먹었다.
>
> 20세 때까지 착취만 당하고 살아온 인생인 것이다.
>
> 덕분에 이현은 돈의 가치를 아주 잘 알았다.[237]

---

[236] 남희성, 「1. 다크 게이머의 탄생」, 『달빛 조각사』 01권, 카카오페이지.

소설의 시작에 이현은 학력이 낮은 가난한 청년이었고 부모를 여읜 그는 학생인 여동생과 병석에 누워 있는 할머니와 서로 의지하면서 살아갔다. 가난한 생활에서 그는 채권자의 위협을 자주 받았다. 14살부터 돈을 벌기 위해 그는 막노동을 했는데 미성년이어서 불법노동에 참여해야 했다. 근로복지법은 미성년을 보호하기 위해 미성년자의 막노동을 금지했는데 불법노동을 하는 미성년자는 오히려 이 법령 때문에 보호를 받지 못하고 더 심한 착취를 당하게 되었다. 이러한 환경에서 성장한 이현은 현실의 가혹함과 돈의 중요성을 잘 인식했고 이 배경은 소설의 기조를 정했다.

현실에서 '지독'하게 일해도 가난한 생활이 나아지지 않았지만 이현은 게임을 통해 인생의 전환점을 맞이한다. 현실과 달리 게임에서는 노력하면 이에 상응하는 보수를 받을 수 있다. 현실에서 연마한 의지를 게임에 투입하여 이현은 "마법의 대륙"에서 유명한 만렙 플레이어가 되었다. 게임 계정의 경매에 게임사가 참여했고 언론은 이번 경매를 집중 보도했으며 계정의 가격은 급격히 올라서 30억 9천 원을 넘겼다. 이 돈을 통해 이현은 부모의 빚을 갚고 밀린 집세를 납부했으며 "로열 로드"의 게임 장치를 준비했다. 『달조』에서 게임 세계는 현실과 동떨어진 공간이 아니라 현실과 연결되어 현실의 부족함을 보충할 수 있는 공간이다.

이것은 판타지 세계에서 재미있는 모험을 하는 이야기뿐만 아니라 현실 모순의 대안적 공간인 게임에서 분투하는 이야기다. 1세대 판타지『드래곤 라자』에서 구축한 가혹하지만 선을 구현할 수 있는 세계는 여기서 사라지고 그를 대체하는 것은 선을 실천하기 힘들 정도로 가혹한 현실이다. 주인공도 현실적인 어려움 없이 온 마음으로 선을 추구할 수 있는 소년이 아니라 선보다 생존과 생존을 보장하는 돈이 더 중요하다.

『달조』는 글상자를 통해 게임의 시각 효과를 재현했다. 이하는 주인공의 게임 캐릭터 위드의 상태창과 퀘스트창이다.

---

[237] Loc. cit.

캐릭터 이름: 위드
성향: 무
레벨: 1
직업: 무직
칭호: 없음
명성: 0
생명력: 100/마나: 100/힘: 11
민첩: 10　체력: 10
지혜: 10　지력: 10
통솔력: 5　행운: 5
공격력: 3　방어력: 0
마법 저항: 무

[그림 1] 상태창[238]

왕실에 나타났다는 의문의 조각사

로자임 왕국의 왕실에는50년전부터 조각술을 마스터한 사람이 달빛을 조각했다는 소문이 퍼져 있다. 이 소문의 진위 여부를 파악하라!

난이도: E

퀘스트 제한: 교관과의 친밀도, 조각술을 익히지 않은 사람만이 가능. 검술에 대한 집념을 보여 주어 교관이 안심하고 맡길 만한 사람이어야 함.

[그림 2] 퀘스트[239]

상태창에 민첩, 체력, 지력 등 기본 신체 기능이 있고 게임에서 자주 나타나는 공격력, 방어력, 마법 저항 등 능력도 있다. 현실 속의 인간의 몸과 게임 속의 가상의 몸이 하나가 되어 사람의 능력은 수치를 통해 계량화될 수 있는 것이다. 또 수치가 증가하면서 주인공이 레벨업할 수 있다. 이하는 이어서 나타난 시스템 알림 다섯 개다.

힘 1이 상승하셨습니다.

민첩 1이 상승하셨습니다.

체력 1이 상승하셨습니다.

명성 20 상승하셨습니다.

생명력 100 상승하셨습니다.

[그림 3] 시스템 알림[240]

“xxx 상승하셨습니다.”의 알림 다섯 개가 이어서 나타났다. 내용의 중복

238 남희성, 「2. 독종의 등장」, 『달빛 조각사』 01권, 카카오페이지.
239 Loc. cit.
240 남희성, 「4. 무서운 위드」, 『달빛 조각사』 01권, 카카오페이지.

이 심하지만 게임 문화를 결합해서 살펴보면 이러한 중복은 알림창 다섯 개가 이어서 튀어나오는 효과를 재현했다. 성장은 원래 느끼지 못하는 과정인데 게임 시스템은 수치로 성장을 가시화하고 시스템 알림으로 실시간 피드백을 제공한다. 이러한 게임 디자인 요소의 활용을 통해 텍스트 기반의 소설에 이미지의 시각 효과가 나타난다.

『달조』 이후 게임 판타지가 흥행했지만 후기에 들어 그 질적 하락이 심해서 게임 판타지를 폄하하는 '겜판소'라는 명칭이 나타났다. '겜판소'는 『달조』의 세계관과 인물 설정의 특징을 일부 흡수했고 게임 시스템을 차용했다.

3.3.4. 장르 진화기: 현실 배경과 차원이동의 변주

2010년대초부터 2020년대초까지의 장르 진화기에 환상 이야기의 배경은 현실로 옮겨갔고 차원이동의 서사 문법은 회귀, 빙의, 환생으로 진화했다. 장르 파생과 요소의 재조합을 통해 웹소설 장르가 폭발적으로 증가했다. 따라서 게임성은 게임 판타지에서 벗어나 다양한 장르에 들어갔다. 레이드물과 헌터물에서 이세계 모험의 배경은 게임화된 '현실'로 설정되고 전문가물에서는 주인공이 '나만 가진 시스템'을 가지게 되며 정치물과 재벌물에서는 궁지에 빠진 주인공의 이야기가 회귀나 환생을 시작으로 하는 경우가 많다. 회귀와 환생 밖에 차원이동에서 '빙의'라는 변주도 있는데 보통 주인공이 책이나 게임 속의 엑스트라에 빙의하는 이야기이다. 이 시기에 게임은 공정한 경쟁을 확보하고 노력을 통해 성장할 수 있는 공간이 아니라 시스템 오류가 발생하고 현실의 비합리성이 확대되는 곳이다. 주인공은 시스템이나 차원이동 등 신비한 힘에 의해 다른 사람에게는 없는 우월함을 가지게 되고 기존의 엄격한 사회 구조 밖에 있어서 성공할 수 있다. 그리고 전형적인 '회빙환(회귀, 빙의, 환생의 약칭)' 설정에서는 주인공이 보통 엑스트라나 악역 등 소외된 캐릭터로 회귀, 빙의, 환생하고 세계의 법칙은 보통 그 세계의 주인공 혹은 영웅에 유리하다. 즉 도착한 세계는 자신에게 불공정한 곳이다.

(1) 현실 배경의 환상: 레이드/헌터물, 전문가물, 정치/재벌물

2012년부터 레이드물이 흥행하기 시작했다. 레이드물에서는 이세계와

현실 세계가 겹쳐지고 헌터물은 레이드물의 설정을 계승하여 발전했다. 2012년 6월 23일부터 실탄이 조아라에 연재했던 『나는 귀족이다』(이하 『나귀족』)는 레이드물의 시작으로 이 장르의 전형적인 서사 문법을 정립했다. 소설에서 이세계의 게이트가 열렸고 괴수가 인간 사회에 침입했으며 현대 과학기술에 의해 생산된 무기가 괴수에게 무효했다. 이러한 상황에서 초능력자들은 각성했고 헌터가 되어서 괴수와 대항했다. 이세계 괴수의 침입과 초능력자의 각성에 따라 기존 사회 등급에 전복적인 변화가 생겼는데 헌터는 보통 사람과 다른 사회 상류층이 되었다. 하지만 헌터 내에 평등적이지 않은 위계가 존재하는데 힐러, 탱커, 딜러는 각각 귀족, 평민, 천민에 해당한다.

계급	계열	능력	비율
귀족	힐러	치유	3%
평민	탱커	방어	3%
천민	딜러	공격	94%

[표 7] 『나는 귀족이다』의 헌터 위계[241]

공격, 방어, 치유는 단체 작전 게임에서 가장 기초적인 세 가지 기능이다. 소설에는 귀족 힐러가 공격력이 없고 전투에서 상대적으로 안전한 후방에 위치하며 전방의 전투자를 치료한다. 평민 탱커는 방어력이 강해서 전방에서 괴물의 공격을 맞는 역할을 한다. 딜러는 공격력이 제일 강하고 괴수를 죽이는 주력이지만 천민 계층이고 값싼 존재이다. 괴수 퇴치에서 중요한 역할을 담당하는 딜러가 매우 낮은 사회적 지위를 가지는 것은 비합리적인 현상이다. 소설은 이러한 비합리적인 위계질서를 자본주의의 탓으로 보았다.

> 이쯤 되면 딜러가 정말 중요할 것 같지만 현실은 전혀 그렇지 않다. […]
> […] 자본주의라는 게 참 더럽다. 인간이 만든 슬픈 제도다. 무슨 말이냐고? 괴수 사체가 '매우', '엄청', '돈'이 된다. 그래서 대단히 비싸다. […]
> 괴수 한 마리 값이 최소 몇 억은 거뜬하다. 사냥이 끝나면 사체를 팔아서 그 돈을 팀이 나눠 갖는다.

[241] 실탄, 「제1장 나는 천민이다(1)」, 『나는 귀족이다』, 카카오페이지.

레이드(사냥을 '레이드'라고 표현한다.) 인원이 너무 많으면 두당 몫이 줄어든다. 너무 적으면 사냥 자체가 성립되지 않거나 사상자가 나온다.

그래서 탱커들은 괴수의 강함 정도에 따라서 인원을 조절한다.

[…]

탱커 3%, 힐러 3%, 딜러 94%.

10인 팀의 경우 탱커가 한 명, 힐러가 세 명이다. 25인 팀의 경우 탱커가 두 명, 힐러가 6, 7명이다.

그런 현실이 '빌어먹을 귀족 힐러'와 '어쨌든 레이드는 갈 수 있는 평민 탱커', 그리고 '불가촉천민 딜러'라는 계급을 만든 것이다.[242]

초능력자의 위계는 전투에서의 중요성이 아니라 초능력자의 희귀성을 생각하여 이익최대화의 원칙에 의해 정해진 것이다. 헌터의 노동력 시장에서 힐러는 희귀하고 공급부족이어서 일자리를 찾기 쉽고 헌터의 94%를 차지하는 딜러는 공급과잉이어서 일을 찾기 어렵다. 괴수의 사체가 돈이 될 수 있고 팀 구성원이 그 돈을 나눌 것이다. 탱커는 공격대의 대장으로서 자신이 죽지 않는다는 전제 아래 더 많은 돈을 받고 싶어한다. 따라서 공격대는 힐러를 포함한다는 전제 아래 딜러의 수를 줄일 것이다.

이러한 헌터의 능력과 단체 작전에서의 역할 구분은 게임의 특징이다. 이러한 설정과 주인공의 예외적인 재각성을 통해 『나귀족』은 하층에서 벗어나 사회적 위계를 높이려는 독자의 소원을 투사한다. 하지만 이 소원을 실현하는 계기는 '시스템 오류'이다. 소설 설정에 따르면 헌터의 능력은 한번 각성되면 바뀔 수가 없다. 하지만 천민 딜러로 각성한 주인공은 이 엄격한 규칙의 적용에서 벗어나 예외적으로 다시 각성했다. 이것은 시스템 오류 때문에 어떤 플레이어가 자신만의 버프를 가지게 되는 것에 해당한다. 『나귀족』의 주인공 유지웅은 '앱서버'라는 능력을 다시 각성했고 기존의 '딜러-탱커-힐러' 구조의 밖에 위치하게 되었으며 이 독특한 우세에 의해 성공했다.

헌터물은 레이드물의 일부 설정을 계승하여 발전했다. 2016년 7월 25일부터 추공이 카카오페이지에 연재한 『나 혼자만 레벨업』(이하 『나혼렙』)은 헌터물의 대표적인 작품이다. 소설의 배경은 『나귀족』과 같이 이세

[242] Loc. cit.

계가 침입했고 초능력자 헌터가 각성했으며 이차 각성자가 매우 희귀했다는 것이다. 주된 플롯도 주인공이 최약에서 최강으로 성장하는 것이다. 하지만 『나혼렙』은 보다 복잡한 등급 시스템이 있고 직업 종류, 헌터의 등급, 던전과 마수의 등급이 각각 다르다. 헌터와 게이트의 등급은 S, A, B, C, D, E의 여섯 가지가 있고 직업은 전사, 기사, 마법사, 어세신, 힐러의 다섯 가지가 있다. 헌터의 능력은 게이트를 통해 들어온 마수와 상성 관계가 있어서 단체 작전에서 등급과 상성의 조합이 중요하다. 전투 후에 던전에 있는 마정석과 마수의 사체를 돈으로 바꿀 수 있어서 『나귀족』의 '이익최대화 원칙'은 여기에도 적용된다. 심지어 『나혼렙』에서는 수익을 위해 전투의 혼란을 타서 동료를 죽이는 사람도 있다. 소설의 도입부에서 주인공 성진우는 전형적인 실패한 청년이었지만 의외로 시스템을 가지게 되었고 이차 각성을 했다. 또 그는 레벨업 할 능력이 있고 그림자 병사를 소환해서 전투를 시킬 수도 있다. 시스템은 매일 주인공에게 일일퀘스트를 주는데 퀘스트의 내용은 '스쿼트 100회', '달리기 10km' 등 힘든 훈련이다. 제한된 시간 내에 훈련을 마치지 못하면 벌을 받는다. 『달조』에서 주인공은 자율적으로 성장했는데 주동적으로 게임 공략을 연구했고 '막노동' 훈련을 진행했다. 하지만 『나혼렙』의 경우 시스템은 주인공의 성장에서 주도적인 역할을 하고 있고 힘든 훈련은 시스템이 시키는 것이다. 이것은 자율적 훈육에서 타율적 훈육으로의 전환이다.

레이드/헌터물은 게임화된 세계와 사회 등급을 통해 비합리적인 질서와 구조적 불공정에 대한 불만을 표현하는데 문제 해결의 계기는 시스템 오류로 주인공이 버프를 가지는 것이다. 즉 소설은 현실적 문제를 보여주지만 비현실적인 해결책만 제공한다. 주인공에게만 유리한 시스템 오류는 현실에서 나타나지 않을 것이다. 하지만 능력이 없는 하층민으로 기존의 사회 구조를 흔드는 것보다는 이러한 환상이 오히려 더 합리적이다. 게임화 시기의 『달조』에 비해 장르 진화기의 레이드/헌터물에서 개인적 노력은 운명을 바꾸는 데의 중요성이 하락하고 경쟁과 자기계발에 대한 피로감이 나타난다. 힘든 훈련은 여전히 존재하지만 자율적인 선택이 아니라 시스템에 의한 훈육이다.

2015년부터 의사, 변호사, 요리사 등 현실에 존재하는 직업을 제재로 삼는 전문가물이 흥행하기 시작했다. 전문가를 제재로 삼았던 소설은 이

전에도 많이 존재했지만 전문가물은 사실대로 직업을 묘사하는 것이 아니라 차원이동, 시스템, 레벨업 등 게임 요소를 차용하는 것이다. 2015년 10월 12일부터 양치가지라가 문피아에 연재한 『요리의 신』은 전문가물의 대표작이다.[243] 소설은 요리사라는 직업을 제재로 삼아 실패한 청년 조민준이 인생을 다시 사는 이야기를 다룬다. 조민준은 28세가 된 이후 요리사의 꿈을 추구하기 시작했지 좌절을 겪는다. 30세가 되던 날에 그는 우연한 기회로 대학 시절로 돌아갔고 신비한 시스템을 가지게 되었다. 자신의 노력과 시스템의 도움으로 그는 젊은 시절부터 노력했고 요리사 친구들을 사귀었으며 유명한 요리사로 성장했다. 젊은 요리사가 각종 요리대회를 통해 성장하는 이야기는 1995년의 일본 만화 『요리왕 비룡(中華一番!)』 등 이미 존재했지만 『요리의 신』은 한국 웹소설에서 유행하는 회귀와 게임시스템 설정을 착용하는 점에서 독특하다고 할 수 있다.[244]

전문가물에서 주인공의 성공에 있어 '회귀'와 '시스템'이 그 계기이지만 주인공의 원래의 직업 능력과 신념이 가장 중요하다. 다시 말해 꿈 있는 청년의 실패는 능력의 부족이 아니라 기회가 없기 때문이었고 그 기회는 '회귀'나 '게임 시스템'을 통해서야 얻을 수 있다.

2010년대 후반이 되어 재벌이나 정치를 제재로 삼는 재벌물과 정치물이 인기를 얻기 시작했다.[245]

전문가물과 비슷하게 웹소설 속의 재벌/정치물에도 환생, 회귀, 게임 시스템 등 게임적 요소가 들어간다. 2017년 2월 20일부터 산경(山景)이 문피아에 연재한 『재벌집 막내아들』은 재벌물의 대표작이다. 지방대학 출신의 주인공 윤현우는 순양그룹에서 13년을 일했는데 공식적으로는 미래전략기획본부 실장이지만 사실 회장 일가의 스캔들을 처리하는 '뒷간 처리'이다. 죽이기 전에 주인공은 전형적인 기존 규칙에 순종하는 사람

---

[243] 전문가의 영역에 따라 전문가물은 셰프물, 법조물, 의학물 등으로 나눌 수 있다.

[244] 전문가물은 '회귀'와 '시스템'이 모두 있어야 하는 것이 아니다. 2015년 4월부터 조석호가 연재한 『닥터 최태수』에는 '회귀'가 없고 2015년 9월 8일부터 자카예프가 연재한 『이것이 법이다』에는 '시스템'이 없다.

[245] 한 작품이 재벌물이자 정치물인 경우가 있다. 재벌물에 재벌 내외의 정치 투쟁이 담기고 정치물에 재벌의 참여가 있는 경우가 있기 때문이다.

이다. 그는 자신을 회장집의 머슴으로 보았지만 노예인 그룹 직원보다 지위가 높다고 안도했고 그룹의 집사가 되는 날을 꿈꾸었다. 하지만 그룹의 비자금 문제 때문에 회장은 주인공에게 누명을 씌웠고 그를 해외로 보내서 죽였다. 죽은 윤현우는 30년전으로 돌아갔고 순양그룹 창시자 진양철의 막내 손자(막내아들의 막내아들)로 환생했다. 환생한 주인공은 복수하고 순양그룹을 차지하기 위해 행동했다.

재벌물에 보통 사람이 재벌에 대한 불만이 담는 동시에 재벌의 돈과 권력에 대한 욕망도 있다. 불만과 욕망의 공존은 모순적인 것처럼 보이지만 사실은 아니다. 불만의 대상은 유능한 재벌 창시자가 아니라 무능하지만 특권을 누릴 수 있는 재벌 후대이다. 이러한 불만과 욕망은 '환생'을 통해 해소된다. 환생한 주인공이 무능한 재벌 후대를 밟고 올라가는 『재벌집 막내아들』의 서사는 재벌에 대한 불만을 해소하고 그 부와 권력에 대한 욕망에 대리만족을 제공한다.

(2) 차원이동의 변주: 회귀, 빙의, 환생

게임성의 중요한 표현인 차원이동은 장르 진화기에서 회귀, 빙의, 환생으로 변주되었다. '회귀'는 과거로 돌아가서 다시 사는 것이고 '환생'은 주인공이 죽은 후 다른 사람으로 태어나거나 원래의 인격과 기억을 보유한 채 다른 몸을 가지는 것이다.[246] '빙의'는 주로 주인공이 소설이나 게임 캐릭터의 몸에 빙의하는 것이고[247] 빙의된 사람의 인격이 소멸될 수도 있고 아닐 수도 있다.

2010년대 초에 회귀물이 유행하기 시작했고 '회귀'의 동력은 대부분 비극적인 결과에 대해 후회하고 돌아가서 운명을 바꾸려는 데 있다. 2012년 12월 12일부터 로유진이 조아라에 연재한 『메모라이즈』는 회귀물의 대표작이다. 소설의 시작에 전역 군인 김수현이 귀가했던 도중에 '홀 플

[246] 원래의 인격과 기억을 보유하고 다른 사람의 몸을 가지게 되는 설정은 사실 빙의물의 특징이다. 환생과 빙의는 엄격하게 구별하지 않는다.

[247] 대체역사물과 TS(Trans Sexual, 성전환)물을 빙의물로 볼 수도 있지만 2010년대 초에 흥행했던 장르는 주로 책빙의물과 게임빙의물이다. 책/게임빙의는 대체역사물이나 TS물과 결합할 수 있다. 예를 들면, 주인공이 어떤 역사책의 캐릭터에 빙의하거나 남성 주인공은 여성 캐릭터에 빙의하는 것이다.

레인'이라는 이세계로 이동하게 되고 생존 게임에 참여하게 되었다. 10년간의 힘든 투쟁을 통해 그는 승리했고 모든 소원을 실현할 수 있는 제로 코드를 가졌지만 사랑하는 사람들을 모두 잃었다. 그는 제로 코드의 힘을 통해 과거로 돌아갔고 외롭고 비극적인 결과를 바꾸려고 했다. 소설의 전형적인 설정은 세 가지가 있는데 첫 번째는 주인공이 강제로 이세계에 이동하게 되는 것이고, 둘 번째는 가혹하고 경쟁이 치열한 생존 게임에 참여해야 하는 것이며, 셋 번째는 비극적인 결과를 바꾸려고 과거로 돌아가는 것이다.

2015년 12월 2일부터 ALLA가 문피아에 연재한 『환생좌』는 『메모라이즈』의 일부 설정을 계승하여 발전했는데 신과 인간의 대립 구조를 도입했다. 소설에서 신은 심심함을 풀기 위해 '어비스'라는 세계를 만들었고 사람을 이세계로 투입해서 각 종족 간의 상잔에 참여하게 했다. 50년 동안의 생존 투쟁 후 인간은 거의 멸망했다. 멸망할 마지막 고비에 강한수는 과거로 돌아가 다시 시작하는 기회를 얻었고 이 기회를 이용해서 인류 멸망의 운명을 바꾸려고 했다. 『메모라이즈』의 설정에 『환생좌』가 두 가지 요소를 첨부했다. 하나는 인류를 구하기 위해 돌아가는 대서사이고 또 하나는 인간의 생사존망을 오락거리로 보는 신과 인간의 대립이다. 저항의 대상에 있어 『메모라이즈』에서 모호한 '운명'은 『환생좌』에서 더 명확한 실체를 가지게 되는데 이는 즉 인간을 만드는 '신'이다. 인간의 비극은 막강한 힘에 의해 만들어지는 것이다.

2010년대 전반부터 소설이나 게임의 엑스트라로 빙의하는 빙의물도 인기를 끌었다. 빙의물은 남성향과 여성향에서 모두 존재하는 장르이다. 초기의 남성향 책빙의물은 2005년의 『종횡무진』인데 당시에 유행하지 못했다. 2013년에 『인소의 법칙』를 대표로 하는 책빙의물은 여성향 소설에서 흥행하기 시작했고 그 영향력이 남성향 소설로 확장되었으며 남성향 책빙의물도 유행하기 시작했다.

2013년에 유한려가 조아라에 『인소의 법칙』을 연재하면서 여성향 책빙의물이 흥행했다. 여성향 책빙의물에서 보통 여성 주인공은 소설의 세계에 들어가 엑스트라나 악당이 되고 소설의 플롯이나 해당 장르의 문법을 잘 아는 상태에서 불리한 것을 피하고 유리한 조건을 이용해서 생존과 성공을 위해 노력한다. 여성향 소설의 대표적인 서사로 간주되었던

이성애 로맨스는 여기서 주된 이야기가 아니라 여성 주인공 성공의 일부에 불과하다. ‘인소’는 ‘인터넷소설’의 약자인데 2000년대 초 귀여니의 하이틴 로맨스부터 유행하기 시작했고 10여 년이 지나서 많은 클리셰가 고착되었다. ‘인소의 법칙’이란 바로 그 클리셰를 일컫는 것이고 책빙의물의 흥미는 클리셰를 파괴하는 데 있다. 『인소의 법칙』에서 함단이는 전형적인 로맨스 ‘인소’에 들어갔고 여주인공 반여령의 친구가 되었다. 인소에서만 나올 수 있는 과장된 사건이 자신의 생활에서 일어나면서 함단이는 자신이 소설에 들어와 있는 것을 인식하게 되었다. 교복은 흰색으로 변했고 학교 건물은 백화점 같았으며 길거리에서 마주쳤던 사람은 모두 잘생겼고 학생들의 머리카락과 눈동자의 색깔은 다양했다. 소설은 함단이의 눈을 통해 몰입이 아니라 메타적인 시각으로 ‘인소’의 클리셰를 바라본다. ‘여자 한 명과 다양한 스타일의 미남들’이라는 설정은 여성향 연애 어드벤처 게임과 비슷하다.

책빙의물은 여성향만 아니라 남성향 소설에도 있다. 2018년 1월 6일부터 싱숑 부부가 문피아에 연재한 『전지적 독자 시점』(이하 『전독시』)은 남성향 책빙의물의 대표작이고 ‘성좌물’이라는 독특한 장르를 만들어냈다. 『전독시』에서 주인공 김독자는 『멸망한 세계에서 살아남는 세 가지 방법』(이하 『멸살법』)의 팬이다. 어느 날 그가 살고 있던 세계가 『멸살법』 속의 세계가 되어 소설 속의 인물이 주위에서 나타났다. 세계관에 있어 『전독시』는 『메모라이즈』의 강제적 게임 참여와 『환생좌』의 인간과 신의 대립 구도를 이어받았고 여기에 새로운 요소를 첨부했다. 즉 인간의 생존 투쟁을 구경하고 즐기는 존재는 신이 아니라 ‘성좌’이고 성좌는 인간 화신을 선택하여 후원할 수 있다는 것이다. 이러한 설정은 인터넷 방송 문화와 ‘보는 게임’의 문화를 표현했다. 소설에서 게임 시스템은 주인공만 가진 것이 아니라 모든 플레이어에게 있는 것이다. 하지만 주인공 이외의 게임 참여자는 성좌의 진실한 신분과 ‘스타 스트림’ 방송 시스템의 존재를 모른다. 방송된 게임 참여자와 방송을 보는 성좌는 평등한 관계가 아니다. 하지만 주인공은 예외이고 방송 시스템의 존재를 알고 있을 뿐만 아니라 성좌도 알지 못하는 미래(소설의 플롯)를 알고 있다.

책빙의물 이외에도 게임 빙의물이 있는데 이 장르의 서사 문법은 책빙

의물과 비슷하며 빙의되는 인물은 소설이 아니라 게임의 캐릭터이다.

이상 텍스트의 안으로 한국 웹소설의 발전과정을 살펴보았다. 게임화는 판타지, 무협 등 남성향 장르에서 시작했다. 장르 정립기에 판타지와 무협은 그 서사 구조가 게임과 비슷하다. 장르 퓨전기에 차원이동이 다른 세계를 연결하는 주요 방식이다. 차원이동은 게임 로그인과 내적 논리가 일치하고 차원이동 후 이세계에서 모험을 시작하는 서사는 게임에 로그인하고 플레이를 시작하는 행위와 비슷하다. 게임화 시기에 게임 판타지가 흥행했다. 게임 판타지에서 현실과 게임 세계가 병행하고 게임 로그인을 통해 현실에서 게임으로 들어갈 수 있으며 게임 세계는 현실의 모순을 해결하는 대안적 공간이다. 장르 진화기에는 게임성이 다양한 장르로 확산되었고 이세계 모험의 배경은 게임화된 현실로 옮겨갔으며 차원이동은 회귀, 빙의, 환생으로 진화했다. 그리고 게임은 불공정하고 현실의 비합리적인 면을 확대하는 공간이 되었다.

4. 웹소설의 헤테로토피아

한중 웹소설은 모두 발전과정에서 기술 종속과 자본 종속이 나타났고 이런 종속 관계는 웹소설의 발전에 좋은 것이 아니다. 따라서 웹소설은 이런 종속 관계에서 벗어나 자신만의 비평 담론을 구축해야 하는데 이 과정에서 웹소설이 헤테로토피아의 산물이라는 특성에 대해 파악할 필요가 있다. 웹소설이 헤테로토피아에서 생산되어 인쇄문학의 비평 담론이 완전하게 웹소설에 적용되지 못하기 때문에 다른 비평 담론에 대한 탐색은 따라서 합리성을 가지게 된다. 다음은 헤테로토피아의 개념을 통해 웹소설이 헤테로토피아 산물이라는 속성, 헤테로토피아 내의 훈육 메커니즘, 그리고 훈육에 대한 저항, 회피, 순종, 자기규율에 대해 설명할 것이다.

4.1. 웹소설의 기술종속과 자본종속

웹소설은 그 발전과정에서 기술 종속과 자본 종속의 경향이 나타났다. 이런 종속 관계는 웹소설의 생산을 유지하지만 그것의 내용적 향상에는 불리하다.

웹소설의 기술 종속은 컴퓨터와 인터넷의 필요성, 온라인 유통의 지불기술에 대한 의뢰, 그리고 모바일 리딩이 웹소설에 주는 충격이라는 세 측면으로 관찰될 수 있다. 초기의 웹소설은 비교적 강한 기술 종속이 있었고 컴퓨터와 인터넷의 보급은 웹소설의 탄생과 발전 규모에 직접적인 영향을 끼쳤다. 한국의 컴퓨터와 PC통신이 중국보다 일찍 시작했기에 중국 인터넷문학의 시작은 한국보다 늦었다. 1984년 5월 한국데이터통신이 상용 메일을 내놓으면서 PC통신의 상업화가 시작되었다. 1990년 정부가

국가사회의 고도정보화를 목표로 삼아 컴퓨터의 보급을 추진하면서[248] 인터넷 사용이 크게 늘었다. 통계청에 따르면 1998년 6.8%에 불과했던 인터넷 보급률이 1999년에 23.6%에 달했고 이는 1년 동안 2.5배 증가한 것이다.[249] 중국 대륙은 1994년부터 인터넷을 설치하기 시작했고, 최초의 중문 인터넷 글쓰기는 중국 대륙이 아니라 북미 유학생 단체에서 1991년에 나타났다. 1998년 12월 31일까지 중국의 네티즌 수는 약 210만 명이었고 총 인구의 0.167%를 차지했다.[250] 초기의 컴퓨터와 인터넷 보급률이 그리 높지 않았던 것은 그 시기 창작된 인터넷문학의 내용에 영향을 주었다. 초기의 인터넷은 대부분이 상업, 교육과 연구 분야, 혹은 정부에서 사용되었고 그 사용 목적은 오락이 아니었으며 컴퓨터를 접할 수 있는 사람이 대부분 엘리트에 속했다. 따라서 맹아기의 인터넷문학 창작은 비영리적 글쓰기가 그 주를 이루었고 공유와 자기 감회를 위해 작품을 발표했다. 그후 가용 컴퓨터와 인터넷의 보급에 따라 대중이 인터넷의 주된 사용자가 되었다. 인터넷문학의 창작과 소비가 엘리트에서 대중으로 옮겨갔던 것은 그후 상업화의 터를 닦았다.

기술 종속은 자본 종속을 강화했다. 사이트 기술이 일정 수준에 달한 후 기술 종속이 약해진 반면 자본 종속은 갈수록 강해졌다. 중기의 인터넷문학 창작은 상업 문학 사이트의 영향을 많이 받았고 상업형 문학 사이트의 운영에 큰 방문자 수를 부담할 수 있는 서버가 중요했다. 한중의 상업형 문학 사이트는 2000년대 초에 나타났고 온라인 동호회를 바탕으로 성립되었다. 치뎬은 원래 2001년에 '시루 BBS'에서 성립되었던 CMFU라는 동호회였고 조아라의 원형은 2000년에 설립된 '시리얼 리스트'이었으며 문피아는 최초에 2002년 성립된 무협 동호회 '고무림'이었다. 동

---

248 「30만원 국민컴퓨터 보급하라」, 연합뉴스, 1990.03.16. https://web.archive.org/web/20210621072613/https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=001&aid=0003445823

249 KOSIS, 「인터넷(OECD)」, 2020.10.06. https://web.archive.org/web/20210621072719/https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_2KAAA13_OECD&conn_path=I3

250 1998년 12월 31일까지 중국의 네티즌 수가 210만이었고 당시 중국의 총 인구가 약 12.42억이었다. (中国互联网络信息中心, 『第3次中国互联网络发展状况统计报告』, 1991.01, p.48; "China", The World Bank. https://web.archive.org/web/20210621072850/https://data.worldbank.org/country/china?view=chart)

호회는 취미를 중심으로 형성된 것인데 그 핵심이 취미의 공유이고 영리가 아니다. 하지만 상업형 문학 사이트는 수익을 얻어야 하고 그 수익으로 자신의 운영을 유지해야 한다.[251] 그렇다면 온라인 동호회가 상업 사이트로 바꾸게 된 원인은 무엇인가? 가장 직접적인 원인은 인터넷의 보급에 따른 방문자 수의 증가일 것이다. 1990년대 후반 인터넷 기술이 발전하면서 온라인 동호회는 BBS, PC통신에서 개인 블로그나 사이트로 옮겨갔다. 하지만 개인 블로그와 무료 사이트는 부담할 수 있는 방문자 수가 제한적이었다. 대량 방문으로 사이트가 다운되는 것을 피하기 위해 독립적인 서버를 사용하거나 기존 서버를 업그레이드해야 했다. 따라서 자금이 필요해졌다. 중국 초기의 대표적인 문학 사이트 '룽수샤'는 최초에 문학 애호자가 만든 개인 사이트였는데 높은 운영 비용 때문에 상업화의 길을 택하게 되었다.[252]

유료연재는 온라인 지불 기술에 크게 의지했다. 웹소설의 온라인 사업 사슬에 있어 온라인 지불은 자금이 작가, 플랫폼, 독자 간에서 유통되는 경로를 확보했다. 이런 온라인 유통 경로는 오프라인 공간이 부족한 상황에서 형성되었다. 한국의 PC통신소설은 중국보다 일찍 나타났지만 유료연재의 시작 시간은 중국보다 5년 늦었다. 그 원인은 2008년 이전 한국에서 발달한 도서대여점 시장과 이를 바탕으로 형성된 '조회수출판모델'이 있기 때문이다. 하지만 2008년쯤 오프라인 영리 사슬의 중요 일환인 도서대여점이 점점 쇠락했고 조아라는 바로 이런 상황에서 유료연재

---

251 수익에 의해 운영을 유지하는 것은 사이트가 상당한 순수익을 유지해야 하는 뜻이 아니다. 순수익보다 많은 유동자본과 높은 자본회전율을 유지하는 것이 더 중요하다. 유동자본과 자본회전율은 기업의 영리 능력을 평가하는 지표의 일부이고 투자를 유치하는데 중요하다. 따라서 수익에 의해 운영을 유지하는 것은 순수익을 통해 운영하는 것일 수도 있고, 자신의 영리 능력으로 투자를 유치해서 투자에 의해 운영하는 것일 수도 있다.

252 룽수샤의 창시인 주웨이렌은 인터뷰에서 "처음에 돈을 버는 생각이 없었어요. 매년 백 만위안 정도 투입해야 할 예정이었고 이 정도이면 제가 부담할 수 있었어요. 하지만 현재는 상황이 달라졌어요. 매년에 천 만위안을 투입해야 이 사업을 운영할 수 있어서 광고 수입이 필요해요. (当时并没有考虑赚钱，估计每年要投入一百万，这个我是能够承担的。现在不一样了，一年需要一千万才能运行这个事业，必须要有广告的支持。)"라고 했다. (曲茹, 「点击网络文学：朱威廉　李寻欢 宁财神」, 『作家』, 09, 2001, p.79.)

를 시도했다. 한국에 비해 중국은 발달한 도서대여점 시장이 없었다. 2003년 이전 중국 대륙의 인터넷소설이 출판되려면 타이완이나 홍콩의 출판사와 연락해야 했고 성공적으로 출간한 책이 많지 않았다. 즉 오프라인 출판과 유통의 경로가 부족했고 생존 공간이 매우 제한적이었다. 이런 경우에는 온라인 출판 유통에 대한 탐색이 적극적으로 진행되었고 온라인 유료연재가 등장했다. 하지만 당시 온라인 지불 기술이 그리 발달하지 않았다. 치뎬 창시자의 회고에 따르면 그는 당시 갖가지 은행들을 빈번하게 다니며 이체해야 했다. 이런 자금 유통 방식은 대규모 인력 투입이 필요해서 사업 규모의 확장에 불리했다. 2000년대 전반에 인터넷소설을 위해 충전하는 일은 드물었지만 게임을 위해 충전하는 것은 흔했다. 게임사 출신의 성다는 중국 전국적인 규모의 캐시 충전 점포망을 가졌다. 치뎬을 인수한 후 성다는 게임에 의해 구축된 온라인 지불 경로를 통해 치뎬과 유료연재 모델의 발전에 크게 기여했다.[253]

웹소설의 자본 종속은 상업화에 따라 생긴 것이다. 상업화가 발전하면서 자본 종속은 강화되었고 웹소설 창작과 소비의 주도적인 힘으로 성장했다. 자본의 작동 방식은 인기 장르 서사에 대한 모방을 지지해서 많은 동질적인 작품이 생겼고 이것은 웹소설의 내용적 발전에 불리하게 작용한다. 후기의 웹소설은 인터넷 대자본과 그 문화 엔터테인먼트 산업의 발전 전략의 영향을 많이 받았고 웹콘텐츠의 산업 사슬에 편입되었다. 2008년 게임사에서 출발했던 성다는 치뎬 등 문학 사이트를 인수했고 성다문학을 성립했으며 중국 인터넷문학 시장의 70%를 차지했다. 성다는 웹소설의 게임 개작을 추진했고 게임 개작의 거액 수익으로 인해 웹소설 창작은 갈수록 게임 각본에 가까워졌다. 2015년 '텐센트문학'과 '성다문학'이 웨원그룹으로 합병했고 웹소설 인터넷문학 시장의 80% 이상을 차지했으며 IP 중심의 트랜스 미디어 개작을 추진했다. 비슷한 상황은 한국에서도 발생했는데 2013년부터 네이버와 카카오는 이어서 웹소설, 웹

[253] 사실 2000년대 초 중국 인터넷문학계에서 '치뎬'은 아직 독점적인 지위를 가지지 않았고 '시루', '환젠', '룽쿵' 등 다양한 문학 사이트 중의 하나였다. 훗날 그의 성장은 '성다'의 인수와 상업 전략과 연관이 깊다. '성다'는 치뎬 등 문학 사이트를 인수했고 '성다문학'을 성립했으며 자본에 의해 일련의 주류화, 산업화 활동을 진행했다. 자세한 내용은 2.2.3. 참조.

콘텐츠 서비스를 시작했고 네이버는 '웹소설'이라는 이름을 정립했다. 2010년대 후반부터 네이버는 산하의 웹툰, 웹소설, 영화 등 서비스를 다시 정리했고 2020년에 회사의 본부를 '웹툰 엔터테인먼트'로 설치했다. 또 2021년에 카카오는 카카오페이지와 카카오엠을 카카오 엔터테인먼트로 합병했다. 텐센트, 네이버, 카카오의 전략은 모두 엔터테인먼트에 주목하여 웹소설의 오락성을 중요시하는 것이었다. 그리고 한중의 인터넷 대자본은 합병을 통해 형성한 빅플랫폼을 중심으로 해외 진출을 했다. 텐센트는 한국 웹소설 사이트 문피아에 투자했다. 카카오페이지는 웹툰을 내세워서 일본과 인도네시아 시장에 들어갔고 40.4%의 지분율로 북미 웹툰과 웹소설 플랫폼 타파스의 최대 주주가 되었다. 네이버는 영어, 태국어, 일본어, 스페인어, 프랑스어 등 다양한 언어 판본의 웹툰 플랫폼을 내놓으면서 캐나다의 웹소설 사이트 왓패드를 인수했다.

종속 관계의 변화와 함께 웹소설 게임화의 표현도 변화하고 있다. 중기에는 기술 종속과 자본 종속이 공존하는 상황에서 게임 판타지라는 장르가 인기를 얻기 시작했고 후기에는 웹소설이 웹콘텐츠 산업 사슬에 편입되면서 게임화가 확산되었으며 차원이동, 상태창 등 게임 디자인 요소가 게임 판타지라는 장르에서 벗어나 다양한 장르에 들어갔다. 인터넷 자본은 오늘의 웹소설을 조성하는 데 중요한 역할을 했다. 중국 웹소설의 게임화 과정에서 게임 자본이 웹소설의 내용에 직접적으로 영향을 주었지만 한국 웹소설은 게임 자본이 아니라 만화와 웹툰 사업의 영향을 더 많이 받았다. 따라서 게임화를 추진하는 힘은 게임 자본이 아니라 인터넷 대자본과 그의 엔터테인먼트 산업 전략이다.

황파여우는 종속이론을 인용해서 중국 인터넷문학을 분석했다. 그에 따르면 인터넷문학은 종속적인 길을 택했고 인터넷 기술, 상업 자본, 그리고 문학 자원에 대한 다중적인 종속 관계를 형성했으며 독립적인 모델을 구축하지 못했다.[254] 종속이론은 1950년쯤에 제안되었고 1960년대부터 흥행하기 시작한 국제 정치경제학 이론이다. 이 이론은 세계를 중심국과 주변국으로 나누었고 남미를 대상으로 주변국이 발전하지 못하는 경제적 근원을 연구했다. 종속이론에 따라 주변국은 중심국과 불평등한 교환 관

[254] 黄发有, 「媒介融合与网络文学的前景」, 『天津社会科学』, 06, 2017, pp.120-23.

계를 형성하고 종속적인 위치에 처하게 되며 중심국은 이런 관계에 의해 자신의 기존 우위를 유지할 수 있으나 주변국은 발전하기 어렵다.[255] IP 중심의 웹콘텐츠 산업 사슬에서 웹소설은 웹툰, 애니메이션, 영화, 게임, 드라마 등 다른 엔터테인먼트 미디어와 이런 '중심부-주변부'의 불평등한 관계를 형성했다. 웹소설은 산업 사슬의 상류에 있는 콘텐츠 원천이 되었고 대중 엔터테인먼트 소비의 수요에 적합한 방향으로 발전했다. 중심국에 종속한 주변국과 같이 웹소설은 엔터테인먼트 산업 사슬에 처하고 다른 미디어에 이야기 원재료를 제공하며 엔터테인먼트에 의해 자신의 존속을 유지하고 독립하기 어렵다. 현재 비교적 안정적인 산업 사슬이 형성되었지만 이런 종속 관계는 사실 웹소설의 발전과 내용적 향상에 불리할 수 있다. 웹소설 창작에서 인기는 수익과 직결되고 작가의 성공 여부를 판단하는 중요한 표준이 되었다. 리스크를 무릅쓰고 창의성을 발휘하는 것보다 시장의 인정을 받았던 인기 장르의 서사를 모방하면 실패의 위험이 더 작겠지만 많은 작품이 같은 장르 서사를 모방하면 내용의 동질화가 심해질 것이다. '레벨업물'[256], 먼치킨(龙傲天), 양판소, 겜판소 등 용어는 동질적인 장르 서사에 대한 폄하이다.

따라서 인터넷문학(웹소설)은 종속 관계에서 벗어나 자신만의 비평 담론을 형성해야 한다. 이 비평 담론은 정통 문학비평에 완전히 종속되는 것이 적당하지 않고 자본과 소비 사회에 완전히 종속되어도 안 될 것이다. 새로운 담론을 탐색하는 과정에서 웹소설의 '헤테로토피아'적 속성을 파악할 필요가 있다. '헤테로토피아'의 산물이기에 정통 문학비평이 완전하게 적용되기 어렵다.

---

[255] Underdevelopment is mainly caused by the peripheral position of affected countries in the world economy. […] underdeveloped countries offer cheap labour and raw materials on the world market. These resourses are sold to advanced economies which have the means to transform them into finished goods. Underdeveloped countries end up purchasing the finished products at high prices, depleting the capital they might otherwise devote to upgrading their own productive capacity. (André Munro, "Dependency theory", *Encyclopedia Britannica*, 2018.10.15. https://web.archive.org/web/20210621073347/https:// www.britannica.com/topic/dependency-theory)

[256] '레벨업물'은 중국 남성향 웹소설의 전형적인 장르인데 2000년대 초에 부정적인 뜻이 있었지만 그 후 점점 중성적인 용어가 되었다.

4.2. 인터넷에서 성장한 헤테로토피아

웹소설의 독립적인 길을 탐색하기 위해서는 그것의 '헤테로토피아'적 속성을 이해할 필요가 있다. 환상과 대리만족을 추구하는 장르소설은 비이성적 말하기의 공간을 제공하는데 현실적 출판과 유통이 어려운 상황에서 이 공간들은 인터넷으로 옮겨가서 공동으로 웹소설의 헤테로토피아를 형성했다. 그리고 장르소설의 헤테로토피아는 인터넷에 의해 상당한 규모로 발전하여 가시화되었다. 웹소설의 헤테로토피아는 두 측면으로 이해할 수 있는데 하나는 웹소설이 존재하는 공간으로서의 헤테로토피아이고 다른 하나는 웹소설 내에서 구축된 세계로서의 헤테로토피아이다.

철학 개념으로서의 '헤테로토피아'는 미셸 푸코(Michel Foucault, 1926.10.15.-1984.06.25.)에 의해 처음 제시되었다. 'hétérotopie'는 원래 의학 용어로서 기관이나 조직의 선천적 위치 이상을 뜻한다.[257] 하지만 푸코는 『말과 사물(*Les Mots et les choses: Une archéologie des sciences humaines*)』(1966)의 서문에서 헤테로토피아를 언급했는데 원래의 뜻 대신 새로운 의미로 사용했다.

그에 따르면 헤테로토피아는 유토피아와 상대적인 개념이며 타자화된 실재공간이다. 푸코는 보르헤스(Jorge Luis Borges, 1899.08.24-1986.06.14)의 「존 윌킨스의 분석적 언어(El lenguaje analítico de John Wilkins)」(1952)에서 허구로 만들어낸 어떤 중국 백과사전의 동물 분류 방식을 발견했다.

> This passage quotes a 'certain Chinese encyclopaedia' in which it is written that 'animals are divided into: (a) belonging to the Emperor, (b) embalmed, (c) tame, (d) sucking pigs, (e) sirens, (f) fabulous, (g) stray dogs, (h) included in the present classification, (i) frenzied, (j) innumerable, (k) drawn with a very fine camelhair brush, (l) et cetera, (m) having just broken the water pitcher, (n) that from a long way off look like flies'.[258]

---

[257] (médecine) Anomalie congénitale de la position d'un organe ou d'un tissu. ("hétérotopie", 네이버 프랑스어사전. https://dict.naver.com/frkodict/#/search?query=h%C3%A9t%C3%A9rotopie, 2021.06.21 접속)

[258] Michel Foucault, *The Order of Things: An Archaeology of the Human sciences*, London & New York: Routledge, 2002, p.XVi.

이 분류 방식이 매우 이상해서 푸코가 웃음을 터뜨렸다. 웃고 나서 그는 이상의 원인을 반성했다. 그에 따르면 이 분류 방식에서 사물들을 같은 종류로 분류할 수 있는 표준이 파괴되었고 "불가능한 것은 열거한 사물의 임근성이 아니라 이 임근성을 가능하게 만드는 장소이다."[259] 이어서 그는 '유토피아'와 '헤테로토피아'를 통해 설명했다. 그에 따르면 유토피아는 환상적이고 아름다운 장소이며 사람들에게 위안을 줄 수 있으나 헤테로토피아는 그와 반대적인 것이고 불안을 야기하는 장소이다. "그들은 비밀스레 언어를 손해하고 명명을 방해하며 공동적인 명사를 분쇄하고 미리 '구법'을 파괴한다." 즉 헤테로토피아에서 사물의 질서를 존재할 수 있게 만드는 그 기초가 파괴된다.[260]

푸코의 사상에서 '헤테로토피아'는 사실 주변적인 지위에 있다. 『말과 사물』 이외에 푸코는 이 단어를 두 번 언급했는데 각각 1966년 12월의 프랑스문화 라디오 강연 「유토피아적인 몸(Le corps utopique)」과 1967년 3월의 건축연구학회 강연 「헤테로토피아(Les hétérotopies)」에서였다.[261] 그리고 1984년 봄에 1967년의 강연을 바탕으로 수정한 「다른 공간들(Des espaces autres)」이 출간되었고 2009년에 푸코의 두 강연을 바탕으로 한 『유토피아적인 몸: 이어지는 헤테로토피아(*Le corps utopique: suivi de Les hétérotopies*)』가 출판되었다. 「다른 공간들」에서 푸코는 다음과 같이 헤테로토피아를 해석했다. "유토피아는 비현실적인 공간이고 완벽한 사회 혹은 그 반대이다. 헤테로토피아는 진실한 장소이고 일종의 현실화된 유토피아이다. 이 진실한 헤테로토피아에서 문화의 내부에서 찾을 수 있는 모든 다른 장소들은 재현되고 전도된다." 다시 말해 푸코에 의하면 헤테로토피아는 현실을 전도시킬 수 있고 현실의 위협이 될 수 있는 타자화된 공간이다.

「다른 공간들」에서 푸코는 헤테로토피아에 대해 자세히 설명했고 유토피아와 현실과의 대조를 통해 헤테로토피아의 개념을 정립했다. 그에 따르면 유토피아는 진실한 장소가 없는 곳이고 완벽한 사회 또는 사회의

---

259 Ibid., p.XViii.

260 Ibid., p.XiX.

261 「유토피아적인 몸」에서 '헤테로토피아'라는 용어가 나타나지 않았지만 유토피아와 몸에 관한 논술은 그후의 '헤테로토피아' 개념 규명에 중요하다.

반면을 보여주나 헤테로토피아는 확실히 존재하는 장소이고 실현된 유토피아이다.[262] "헤테로토피아에서 모든 문화, 문명의 내부에서 찾을 수 있는 실재한 장소들은 재현되는 동시에 이의제기당하고 또 전도된다."[263] 헤테로토피아는 모든 장소 밖에 있는 반장소(contre-emplacements) 같은 곳이다. 다시 말해 푸코는 '유토피아와 헤테로토피아', '현실과 헤테로토피아'라는 두 개의 대립적 관계를 통해 헤테로토피아의 개념을 규명했다. 헤테로토피아는 유토피아와 달리 실재하는 장소이고, 또 타자화된 공간이기 때문에 현실과 달리 다른 '질서'에 의해 작동한다.

푸코는 '위기의 헤테로토피아'와 '일탈의 헤테로토피아'의 두 가지 헤테로토피아가 있으며, 오늘날 '위기의 헤테로토피아'들이 점점 사라지고 '일탈의 헤테로토피아'들이 그 자리를 대체한다고 생각했다. 사회적인 규범의 요구나 평균에서 벗어나는 행동을 하는 개인들이 '일탈의 헤테로토피아'들에 들어갈 것이고 요양소, 정신병원, 감옥, 양로원 등이 '일탈의 헤테로토피아'에 속한다.[264]

'헤테로토피아'라는 용어는 푸코의 저서에서 많이 사용되지 않았지만 그의 '지식', '권력', '담론', '훈육' 등의 사상과 연관되어 있다. 1961년의 『광기의 역사(*Folie et Déraison: Histoire de la folie à l'âge classique*)』에서 푸코는 '광기'를 중심으로 이성과 비이성의 구별을 살펴보았다. 그는 비이성의 내포가 변화하고 있지만 그를 구별하는 구조가 계속 존재하여 이어진다고 생각했다.[265] '헤테로토피아'라는 단어가 나타나지 않았지만 여기의 '비이성을 구별하는 구조'는 바로 '헤테로토피아'식의 공간이다. 『임상의학의 탄생(*Naissance de la clinique: une archéologie du regard medical*)』(1963)과 『감시와 처벌(*Surveiller et punir: Naissance de la prison*)』(1975)에 그는 각각 병원과 감옥이라는 '일탈의 헤테로토피아'를 고찰했다. 『감시와 처벌』에서 감옥, 병원, 학교 등을 대상으로 훈육 메커니즘의 작동 방식을 연구했는데 그에 따르면 사형이나 혹형을 통해 이루어졌던 공개적

---

[262] Michel Foucault, "Of Other Spaces", trans. Jay Miskowiec, *Diacritics*, 16(01), 1986, p.24; Michel Foucault, « Des Espace Autres », *Empan*, (54)02, 2004, pp.14-5.

[263] Loc. cit.

[264] Ibid., "Of Other Spaces", p.25; « Des Espace Autres », pp.15-6.

[265] Michel Foucault, *Madness and Civilization: A History of Insanity in the Age of Reason*, New York: Vintage Books, 1988, p.7.

이고 잔인한 전근대적인 통제는 점점 보이지 않은 심리적 통제로 바뀌었다.[266]

그러하면 웹소설은 헤테로토피아인가? 웹소설 텍스트의 안과 밖에 대한 고찰을 통해 '타자화된 실재 공간'으로써의 그의 헤테로토피아적 특징을 알 수 있다. 텍스트의 밖으로 보면 웹소설은 실재하는 사회적 공간이고 인터넷에 의해 생산, 유통, 소비되는 것이다. 텍스트의 안으로 보면 웹소설은 타자화된 텍스트 공간이고 비이성적인 세계를 구축한다. 문학의 생산과 유통, 그리고 문학관에 있어 웹소설의 헤테로토피아는 기존 문학 질서에 대한 의미 있는 '교란'이 되었다.

웹소설의 헤테로토피아는 실재하는 사회적 공간이다. 문학의 생산과 유통에 있어 웹소설은 오프라인 출판과 다른 '온라인 출판 유통 경로'를 만들어냈다. 오프라인에 매우 제한적인 존재 공간만 있는 상황에서 장르소설은 온라인 공간을 통해 발전했다. 온라인 공간 그 자체가 '헤테로토피아'의 특징을 가지고 있다. 「유토피아, 디스토피아, 헤테로토피아」라는 강연에서 왕더웨이(王德威)는 인터넷에 빠져 그 세계에 들어가면 그 순간 일상 생활의 경험이 중지될 거라고 했다.[267] 인터넷이라는 가상 공간에 존재하는 웹소설의 헤테로토피아는 웹소설의 작가와 독자가 모이는 사회적 공간이다. 현실 공간과 달리 온라인 헤테로토피아에서 훈육 메커니즘은 다른 방식으로 작동한다. 출판과 유통에 있어 웹소설은 인터넷과 유료연재에 의해 오프라인 창작, 등단, 출판, 유통 제도와 다른 '온라인 유통 제도'를 형성했다.

오프라인 유통과 달리 온라인 창작과 유통에서 정부의 훈육은 다양한 방식으로 회피할 수 있고 자본의 명확한 훈육은 힘들게 저항할 수 있으나 소비 사회의 표상으로 작동하는 자본의 보이지 않은 훈육은 피하기 어려울 것이다. 정부는 특정 묘사를 좌절시키면 관련 내용이 인터넷에서 완전히 사라지지 않을 것이고 네티즌은 다양한 방식으로 훈육을 회피할 수 있다. 민감한 단어에 특수 문자를 추가하거나 해성자, 약칭을 사용하

---

[266] Michel Foucault, *Discipline and Punishment: The Birth of The Prison*, trans. Alan Sheridan, New York: Vintage Books, 1995.

[267] 王德威, 「乌托邦, 恶托邦, 异托邦——从鲁迅到刘慈欣」, Silicon 편, 爱思想, 2014.12.20. https://web.archive.org/web/20210626030246/https://www.aisixiang.com/data/81592.html

면 사이트의 키워드 차단을 피할 수 있다. 2014년 중국의 '정망행동'은 갱스터, 고급 간부 등 제재의 창작을 막았지만 갱스터, 고급 간부 제재가 아닌 도시 판타지에서 현재까지도 관련 플롯이 많이 존재한다. 하지만 소비사회의 훈육은 다르다. 특정 플롯이나 설정은 '지뢰'에 해당하고 작가는 쓰기 무서워하거나 시간을 낭비해서 쓸 생각이 없다. 쓰면 작품이 '지뢰작'이 되고 팬을 많이 잃을 것인데 심지어 작가를 욕하거나 칼을 보내서 위협하는 경우도 있다. 독자의 훈육은 회피하거나 저항하기 어렵다. 독자는 웹소설 작가의 '공양자'이기 때문이다. 소비사회 밖에 웹소설 플랫폼도 작가를 훈육한다. 2020년 4월 말에 터진 '웨원 문제 계약서 사건'은 그 일례이고 이 사건을 통해 웹소설 영역에서 오래 존재했던 '작가의 권익', '작가와 플랫폼의 관계', '저작권과 2차창작권의 귀속' 등 문제가 폭로되었다. 그리고 작가들의 '5·5휴재절'은 그 훈육에 대한 연합 저항이었다.[268] 소비자 주도의 표상 아래 소비사회와 대자본의 훈육은 사실 정부의 심사보다 더 엄격할 것이다.

주의할 만한 것은 웹소설의 생산과 소비를 주도하는 독자(소비자) 단체가 동질적이고 질서 있는 전체가 아니라 웹소설의 헤테로토피아는 수많은 작은 헤테로토피아들에 의해 형성되었던 복잡하고 다양한 공간이라는 점이다. 한국이든 중국이든 웹소설의 분류는 매우 복잡하다. 중국 네티즌은 '-류(流)', '-문(文)'을, 한국 네티즌은 '-물'을 사용하고 새로운 장르를 명명한다. 『2020년 중국 인터넷문학 발전보고』에 의하면 중국 인터넷문학에 20여종 장르와 200여종 하위장르가 있다.[269] 장르들이 서로 겹치지만 환원할 수가 없고 그 공동의 분류 표준을 규정하기 어렵다. '현환', '선협', '수선', '게임', 'SF', '시스템물', '레벨업물', '무한류', '파스트 차원이동', '종합형 차원이동', '현대물', '레이드물', '헌터물' 등 다양한 장르가 있다. 각 장르의 정립 표준이 달라서 『말과 사물』의 서문에서 언급된 동물에 대한 분류 방식을 연상케 한다. 웹소설의 장르 분류는 원래의 '장르' 구법을 '파괴'했고 혹스는 웹소설이 '문학 장르'를 철저하게 다시

---

[268] 자세한 내용은 2.2.5. 참조.

[269] 中国社科院文学研究院, 『2020年度中国网络文学发展报告』, 2021.03.18, p.4.

정의한다고 생각했다.[270] 장르 하나에 상응하는 독자 단체가 있고 장르의 분류는 독자들의 독서 취향과 관련되어서 다양하고 복잡한 장르들은 웹소설 독서 커뮤니티의 다양성과 복잡성을 반영한다. 이것은 웹소설의 헤테로토피아가 인쇄문학 시대에 흩어졌던 다양한 작은 헤테로토피아들에 의해 형성되었기 때문이다. 인쇄문학에도 장르소설과 특정 장르를 애독했던 독자 단체가 있다. 하지만 장르소설의 출판량과 독자 단체의 교류 방식에 제한되어 그 헤테로토피아들이 흩어졌고 규모가 작았다. 그러나 인터넷 공간에서 장르소설의 발표 문턱이 대폭 낮아졌고 작품의 수가 폭발적으로 증가했으며 각 장르의 독자들이 같은 공간에 모여서 교류할 수 있게 되었기 때문에 웹소설의 헤테로토피아가 형성되었고 규모가 커졌으며 가시화되었다.

웹소설은 또한 타자화된 텍스트의 공간이고 대리만족과 환상을 추구하는 것이 그 특징이다. 문학은 원래 상상력의 공간이고 환상과 대리만족을 추구하는 작품은 인쇄문학에도 존재한다. 그리고 인쇄문학은 이런 작품에 '순문학'과 상대적인 '대중문학'의 위치를 부여했고 그들을 문학 생산 체계에 편입했다. 즉 순문학과 대중문학을 대립시킨 출판 문학 생산 체계이다. 하지만 점유율과 문학사 지위로 보면 이런 출판 문학 생산 체계에서 장르 소설의 영향력은 매우 제한적이다. 인쇄문학과 달리 상업화된 웹소설에서 이런 '대중적인' 문학은 압도적인 우세를 가졌고 '사이다 문학관'을 통해 환상과 대리만족에 대한 추구를 합리화했다.

웹소설에서 일어났던 이런 현상은 문학 발언권의 변화와 연관이 있다. 데이비드 하비(David Harvey, 1935.10.31.-)는 푸코의 헤테로토피아 개념을 해석했는데 헤테로토피아를 통해 푸코는 "사람의 상상력을 제한하는 규범과 구조에서 벗어났다"고 했다.[271] 하비에 따르면 "헤테로토피아를 통해 사람은 도시 공간에서 일어났던 다양한 일탈적인 행위와 정치 행동을 특정 권력에 대해 효과적이고 의미 있는 재주장으로 볼 수 있고 헤테로토피아는 다른 형식으로 도시를 조성하도록 요구한다."[272] 어느 정도로 보면 웹소설을 통해 사람은 환상과 대리만족을 추구하는 창작과 독서 행

[270] Michel Hockx, op. cit.
[271] David Harvey, *Spaces of Hope*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2000, p.184.
[272] Loc. cit.

동을 문학 발언권에 대한 의미 있는 다시 주장으로 볼 수 있다. 사오옌쥔은 인터넷문학(웹소설)의 '사이다 문학관'이 '엘리트 문학관'을 타자화했다고 생각했고[273] 어우양여우취안은 '초근 비평(草根批评)'과 '엘리트 비평'은 비평 발언권을 경쟁하고 상호작용을 한다고 생각했다.[274]

문학관은 일종의 '지식'이라 할 수 있고 이 지식은 문학 발언권과 연대관계가 있다. 『감시와 처벌』에서 푸코는 지식과 권력의 관계를 연구했다. 그에 따르면 "권력이 지식을 생산하고, 둘은 직접적인 상호 연대관계가 있다. 대응한 지식 영역을 구축하지 않으면 권력 관계가 존재하지 못할 것이고, 권력의 존재를 예정하고 구축하지 않으면 어떤 지식도 존재하지 못할 것이다."[275] 또 1976년의 인터뷰에서 푸코는 "지식인은 '보편적 가치의 전달자'가 아니라 특정 자리에 위치하는 사람"[276]이며 "진리는 사람이 발견하고 받아들여야 하는 총체가 아니라 진짜와 가짜를 구별하고 진짜에 특별한 권력을 부여하는 총체이다"[277]라고 했다. 문학관에 의해 작품의 우열을 판단하고 '중요한' 작품에 문학사적 지위를 부여할 수 있다. 후쥔량(胡军良)은 푸코의 관점에 대해 "진리(지식)와 권력은 서로 포함하고 권력은 진리를 통해 주체를 훈육하고 형상화하고 진리는 권력을 통해 유지되고 발전한다"고 해석했다.[278]

그렇다면 웹소설에서 그 권력자가 누구이며 또 그는 어떤 지식을 만들어내는가? 이 논문은 엔터테인먼트 대자본이 웹소설 영역의 권력자이고 은폐된 방식으로 훈육을 실행하고 있다고 주장한다. 자신의 중요성을 강조하는 대신 대자본은 "소비자가 권력의 주체이다", "소비자(독자)가 제일 중요하다"라는 지식을 생산해서 그 권력의 작동은 은폐적이다. 이런 지식의 본질은 시장지향적 자본 논리이다. 오늘(2021년 기준)의 웹소설은 그 특징이 '웹'과 '장르소설'이다. 하지만 웹 2.0 시대의 사용자 중심이나

---

273 邵燕君, 2016, op. cit.

274 欧阳友权, 「"网生文学批评"的话语权生成及其功能承载」, 『中州学刊』, 04, 2020.

275 Op. cit., *Discipline and Punishment*, 1995, p.27.

276 Michel Foucault, "Truth and Power", *The Foucault Reader*, ed. Paul Rabinow, New York: Pantheon Books, 1984, p.73.

277 Ibid., p.74.

278 胡军良, 「哲学境域中的"启蒙之思": 从康德、福柯到哈贝马斯」, 『浙江社会科学』, 06, 2020, pp.82-3.

장르소설의 독자 중심은 실제적으로 상업에서 흔한 시장지향적 논리이다. 엔터테인먼트 대자본은 자신의 목표 고객군을 선정해서 소비자의 중요성을 강조한다. 독자는 자신의 소비자 신분을 잘 알고 있어서 자신이 중요하다고 생각한다. 작가는 독자가 자신의 공양자인 것을 잘 알고 있어서 독자가 중요하다고 생각한다. 이런 상황에서 제일 중요한 존재는 소비주체로서의 독자인 것 같지만 사실 시장을 지배하는 자본 논리이다. 자본은 소비자를 제일 중요한 존재로 내밀고 자신을 밝히지 않으며 은폐적으로 훈육을 진행하므로 이를 회피하는 것은 어렵다.

4.3. 계몽 이성 '밖'의 말하기

웹소설의 헤테로토피아는 비이성적 말하기에 공간을 제공했고 비이성이 말하는 내용은 시간에 따라 변화했다. 웹소설은 심미적 모더니티와 다른 방식으로 계몽 이성을 비판한다.

'이성'은 계몽에 따라 일어났던 개념이다. 칸트(Immanuel Kant, 1724.04.22.-1804.02.12.)는 「'계몽이란 무엇인가'에 대한 답변(Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?)」(1784)에서 종교 신앙과 군주의 통치를 통해 이성의 문제를 논술했고 '미성년 상태(Unmündigkeit)'를 언급했다. 칸트에 따르면 미성년 상태는 다른 사람의 지도 없이 자신의 지성을 사용하려는 결단과 용기가 부족한 것이고 그 책임은 자신에 있는 것이다.[279] 칸트가 말했던 '미성년 상태'는 다른 측면으로 보면 문제를 대처해야 할 때 도피하려는 태도이다. 즉 다른 사람(목사, 의사 등)이 자신을 대신하여 생각하고 결정해서 자신에게 귀찮은 문제를 피할 수 있을 것이다.[280] 푸코는 「계몽이란 무엇인가(Qu'est-ce que les Lumieres)」(1984)에서 칸트의 관점을 다시 생각했는데 "우리가 성숙성에 이를 것인지는 미지수"라고 의

[279] Immanuel Kant, "An Answer to the Question: What Is Enlightenment?", trans.&ed. James Schmidt, *What Is Enlightenment?: Eighteenth-Century Answers and Twentieth-Century Questions*, Berkeley: University of California Press, 1996, p.58.
[280] Loc. cit.

심했고 계몽을 비판적 태도, “에토스”로 보았다.[281] 그리고 그전에 발표했던 「비판이란 무엇인가(Qu’est-ce que la critique)」(1978)에서 푸코는 “비판이 자신 이외의 사물과의 관계 속에만 존재할 수 있다. 어떤 미래 혹은 진리에는 비판이 도구이자 수단이다. 비판은 그 미래 혹은 진리를 알 수도 없고 그것이 될 수도 없다. 비판은 어떤 영역에 대한 관심이다. 그는 이 영역에서 질서를 유지하고 싶지만 그럴 수가 없다.”고 했다.[282] 즉 푸코가 말했던 비판은 진리로 가는 수단일 뿐 진리 그 자체가 아니다. 다시 말해 비판은 문제제기를 통해 변화의 가능성을 여는 것이고 효과적인 해결책을 제공해야 하는 것은 아니다.

한중의 계몽 사상은 근대화와 함께 발전하게 되었고 모더니티는 이 과정에서 나타난 특징이다. 칼리니스쿠(Matei Călinescu, 1934.06.15.-2009.06.24.)는 『모더니티의 다섯 얼굴』에서 전혀 다르고 격렬하게 충돌하는 두 가지의 모더니티가 있다고 했는데 즉 서구 문명사의 한 단계로서의 모더니티와 미학 개념으로서의 모더니티 간의 충돌이다.[283] 저우셴(周宪)은 이 두 가지의 모더니티를 ‘계몽적 모더니티’와 ‘심미적 모더니티’로 명명했다. 그에 따르면 심미적 모더니티는 계몽적 모더니티와 함께 탄생했고 둘은 계몽 시대부터 겨뤄왔으며 모더니티에 긴장감을 부여했다.[284] “계몽적 모더니티는 이성의 승리로 표현되고 수학을 대표로 하는 문화로 나타나며 과학 기술은 자연과 사회에 대한 전면적 정복이다. 이런 모더니티의 전개는 각성과 합리화의 과정이다. 하지만 계몽적 모더니티의 탄생부터 그와 반대한 심미적 모더니티가 있다.”[285]

그렇다면 웹소설에 비판의식이 있는가? 이런 비판의식은 심미적 모더

---

[281] Michel Foucault, “What is Enlightenment?”, *The Foucault Reader,* ed. Paul Rabinow, New York: Pantheon Books, 1984, pp.32-50.

[282] Michel Foucault, “What Is Critique?”, trans. James Schmidt, *What Is Enlightenment? : Eighteenth-Century Answers and Twentieth-Century Questions*, Berkeley: University of California Press, 1996, p.383.

[283] Matei Călinescu, *Five Faces of Modernity: Modernism, Avant-Garde, Decadence, Kitsch, Postmodernism*, Durham: Duke University Press, 1987, pp.41-2.

[284] 周宪, 「审美现代性与日常生活批判」, 『哲学研究』, 11, 2000, pp.63-4; 周宪, 「现代性的张力: 从二元范畴看」, 『社会科学战线』, 5, 2003, pp.104-9; 周宪, 『审美现代性批判』, 商务印书馆, 2005.

[285] 周宪, 2000, loc. cit.

니티의 표현인가? 인쇄문학과 비교하여 어떤 차이가 있는가? 사실 비판의식을 가진 웹소설이 적지 않았는데 이런 비판의식은 심미적 모더니티의 일부를 계승했으나 둘은 같은 것이 아니다. 웹소설에서 비판 그 자체도 일종의 '사이다'일 것이다. 비판은 심각하고 이해하기 어려운 방식으로 진행되는 것이 아니라 간단하고 알기 쉬운 언어로 되도록 대부분 독자의 공감을 환기하는 것이 그 목적이다.

차원이동과 그 변주들이 유행한 후의 웹소설의 전개에는 일정한 규칙이 있다. 먼저 현실에서 실의에 빠지고 쓸쓸한 모습을 묘사한 다음 차원이동을 통해 그를 다른 새로운 세계로 보내며 주인공은 그 세계에서 모험하고 성공을 이룰 수 있다. 실의와 쓸쓸함에 관한 묘사는 대부분 현실에 대한 불만을 직접적으로 표현하고 이세계에서의 모험과 성공은 곡필로 현실의 비합리를 재현하고 자신의 소원을 드러낸다. 특히 '이세계의 현실 침입'이라는 설정을 바탕으로 창작한 2010년대 후반의 웹소설에 이세계가 아름다운 환상의 세계가 아니라 현실의 위계질서와 구조적 불평등을 확대하고 현실의 가혹성을 강조하는 세계이다. 리양취안은 웹소설이 현실을 표현하는 방식을 '뉴미디어 리얼리즘'이라고 부르고 웹소설의 공상식 글쓰기는 모두 현실에 대한 도피가 아니라 어느 정도의 인터넷 사회의 새로운 현실을 표현했다고 주장했다.[286]

현실에 대한 비판뿐만 아니라 웹소설에서 주류 이데올로기의 비합리적인 부분에 저항할 수도 있다. 그리고 웹소설의 독자는 특정 서사를 소비함으로써 이런 저항에 참여할 수 있다. 미셸 드 세르토(Michel de Certeau, 1925.05.17.-1986.01.09.)는 『일상생활 실천』에서 소비자가 기존의 어휘와 통사론에 의해 자신의 언어를 만들고 훈육에 회피하는 목적으로 순종할 수 있다고 했다.[287] 소비와 자본의 추동으로 환상성이 강한 장르소설이 웹소설의 주를 이루게 되었다. 이것은 웹소설 작가와 독자의 현실의 계몽이성의 훈육에 대한 회피적 저항이라고 할 수 있다. 다음부터 비이성이 말하는 내용을 살펴보고 '사이다의 방아쇠'로 나타나는 비판과 회피적 저항의 표현을 분석할 것이다.

---

[286] 黎杨全, 「网络文学:新媒介现实主义的崛起」, 『中州学刊』, 10, 2019, p.147.

[287] Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, trans. Steven Rendall, Berkeley&Los Angeles&London: University of California Press, 2002, p.XiV.

웹소설의 비이성적 말하기는 세계관 구축과 인물 설정을 통해 이루어지고 작가가 직접적으로 자신의 생각을 표현하거나 독자들을 대신하여 말하는 식으로 진행된다. 환상 위주의 웹소설이 중요시하는 대리만족은 독자들이 대리인을 통해 간접적으로 비이성을 표현하는 것이라 할 수 있다. 소설을 읽는 과정에서 주인공이 작가나 독자의 대리인이 되고 그를 대신하여 불만과 욕망을 말하고 이세계에서 탐색과 모험을 진행한다. 초기의 이세계는 완전한 공상의 대륙이었지만 게임 판타지의 흥행과 함께 현실과 병행하는 게임 세계가 나타났고 2010년대에 들어서면서 이세계와 현실이 겹치는 배경 설정이 유행하기 시작했다. 어떤 유형의 이세계이든지 세계의 등급과 규칙은 보통 현실을 바탕으로 변형시키는 것이고 이세계의 불평등, 부정부패 등 문제도 현실을 참고하는 것이다. 불평등하거나 비합리적인 상황이 나타나면 주인공은 독자를 대신하여 현실에서 위압에 의해 하지 못했던 반격을 실행한다.

총괄적으로 말하자면 웹소설의 인기 서사에 그 세계관이 계속 변화하고 있고 한중의 맥락이 매우 비슷하다. 1990년대에서 2000년대 초의 웹소설에서는 세상이 사납지만 인간의 따뜻한 정이 있고 주인공은 가혹한 세계에서 선을 실천한다. 2000년대 후반에서 2010년대초의 소설에서는 시국이 어렵고 사람이 속물적이며 선을 유지하기 어렵고 주인공은 개인적 분투를 통해 성공을 얻는다. 2010년대 후반부터 2020년대의 소설에서는 세계의 법칙이 그렇게 정해져 있고 개인이 아무리 노력해도 성공할 수 없으며 차원이동, 게임 시스템과 같은 상황이 나타나서 주인공이 법칙 밖에서 치팅(Cheating)해야 성공할 가능성이 있다. 이상 맥락은 다음과 같은 특징이 있다. 1단계의 작품에서 주인공이 살고 있는 세계는 바꿀 수 있는 것이다. 2단계의 작품에서 주인공이 존재하는 세계는 바꾸기 어렵고, 현실을 개선하려면 게임세계에 들어가야 하며, 게임에서의 성장과 성공을 통해 현실을 바꿀 수 있다. 3단계의 작품에서는 회귀, 환생을 통해 과거로 돌아가서 다시 시작하거나 소설, 게임 캐릭터에 빙의하고 타인의 운명을 바꿈으로써 대리만족을 얻을 수만 있다.

대체적인 맥락이 비슷하지만 한중 웹소설은 헤테로토피아적 공간을 통해 나타내는 불만과 소원에 미세한 차이가 있고 현실을 굴절시켜 보여준 이러한 차이들은 한중 사회문화의 차이를 반영한다.

2단계의 한중 웹소설에 모두 '현실과 병행하는 게임 세계'라는 설정이 있고 『몽환 마계왕』(이하 『몽마』)과 『달빛조각사』(이하 『달조』)는 바로 이런 작품이다.[288] 스트레스가 많은 현실과 병행한 게임 세계를 구축했지만 『몽마』와 『달조』의 주인공에게는 게임 세계의 의미가 다르다. 게임은 『몽마』에서는 주인공이 현실의 오락과 휴식 활동을 진행하는 장소이고 『달조』에서는 주인공이 막노동을 하고 돈을 버는 장소이다. 『몽마』에서 즐거움을 가져올 수 있는 오락, 식사, 사교 활동은 게임 세계로 옮겨가고 근무, 공부 등 고통스러운 활동은 현실에 남아있다. 또 게임의 영향으로 현실 세계의 예의가 변화되었는데 게임에 빠져 현실에서 수면 상태인 사람을 깨우지 않게 되었다. 주인공이 게임을 하고 있는 친구와 말하고 싶으면 게임 장비를 이용해서 게임 세계에 들어가 친구를 찾아야 한다. 사람들은 게임 세계에서 버는 돈을 현실의 돈으로 바꾸는 것보다 사람들은 게임세계에서 직접 소비하는 것을 더 선호한다. 게임에서 돈을 버는 것이 더 쉽고 그 돈을 마음껏 소비하면서 느끼는 쾌락이 현실보다 더 크기 때문이다. 요컨대 현실에서 힘들게 근무하고 게임에서 즐겁게 휴식하여 정신력을 회복하기 때문에 현실 생활은 게임 생활을 착취하고 있는 셈이다. 『달조』의 주인공에게 게임은 근무 장소에 해당했는데 그는 게임에서의 노동(즉 게임하기)을 통해 간접적으로 현실의 부와 성공을 얻었다. 근무 장소를 현실에서 게임으로 옮기는 이유는 현실에서 아무리 노력해도 생활이 나아지지 않지만, 게임에서는 상대적으로 공정한 시스템을 통해 주인공이 노력하면 그만큼의 보수를 받을 수 있기 때문이다.

게임 장비가 좋지 않지만 높은 게임 수준은 장비의 부족을 메울 수 있다는 설정은 게임 판타지에서 흔히 나타난다. 이 설정의 잠재적인 의미는 개인의 능력을 통해 주어진 신분이나 계급을 극복할 수 있다는 것이다. 게임 장비가 신분이나 계급에 해당하며 게임 세계에 들어가는 기초적인 조건이고 신인 플레이어가 게임을 시작할 때 소유하는 유일한 자원

[288] 『몽환 마계왕』은 중국 최초의 게임 웹소설로 간주되고 2004년부터 일어났던 게임소설 열풍의 초기 작품이다. 『달빛 조각사』는 2007년 한국 게임 판타지 유행을 불어일으켰던 작품이다. 이 두 작품은 게임소설의 장르 서사에 중요한 영향을 주었던 대표적인 작품이라 할 수 있다.

이다. 하지만 게임이 시작되면 게임 기술이 더 중요하다. 『몽마』의 주인공은 낙오된 종류의 생물컴퓨터를 통해 '몽환 용자왕' 게임에서 손꼽히는 고수가 되었고 『달조』의 주인공은 평범한 성능의 컴퓨터로 "마법의 대륙"이라는 게임에서 최고의 플레이어가 되었다. 둘은 모두 제일 기초적인 게임 장비를 사용했지만 게임 기술, 즉 능력에 의해 정상에 올라갈 수 있었다.

『달조』에서 나타난 '발전' 취향은 『투파창궁』(이하 『투파』) 등 같은 시기의 중국 인기 웹소설에서도 나타났는데 그 표현이 조금 다르다. 『달조』의 주인공은 주도적이고 능동적인 분투와 노력을 통해 경쟁에서 두각을 드러냄으로써 자율적인 성장을 했으나 『투파』의 주인공은 그 성장이 기우(奇遇), 출신, 멘토의 도움에 더 의존하는 경향을 보인다.

『달조』의 주인공은 자율적인 주체이고 강한 경쟁의식을 가진다. "로열 로드"라는 게임을 했을 때 성장을 위해 몇 시간 동안 허수아비를 치는 단순 노동을 반복할 수 있었다. 또 "로열 로드" 게임을 더 잘 하기 위해 주인공은 미리 과외 수업에 등록하여 훈련을 받았고 게임 공략을 연구했다. 주인공은 돈을 버는 목적으로 "로열 로드"를 시작했으나 이전에 "마법의 대륙"을 했을 때는 오락이 그 목적이었다. 하지만 "마법의 대륙"에서 주인공은 역시 노력하게 게임했다. 즉 주인공에게는 자신의 노력을 통해 오랜 고생 끝에 큰 성과를 거두는 것 그 자체가 즐거운 일이다.[289] 유익혁은 자본주의적 성장과 경쟁의 논리가 대중문화의 쾌락과 가치체계를 재구성하고 게임 판타지에서 재현된 게임은 엄격한 자기규율을 통해 스스로를 성장시키고 경쟁력을 확보하는 '경쟁적 주체'의 수행과 연관된다고 지적했다.[290] 『달조』의 주인공은 '경쟁적 주체'이고 그의 쾌락과 가치체계는 자본주의적 성장과 경쟁의 논리에서 영향을 받았다. 베버(Emil Max Weber, 1920.06.14.-1864.04.21.)은 『프로테스탄트 윤리와 자본주의 정신』에서 프로테스탄트의 '금욕주의'와 자본주의 정신을 연결했다.[291] 『달

[289] 주인공은 "마법의 대륙"을 했을 때 게임을 통해 돈을 벌 생각이 없었다. 이후 "로열 로드"를 했을 때에 비로소 다크 게이머가 되었다.

[290] 유인혁, 2019, op. cit., pp.79-106.

[291] Max Weber, *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*, trans. Talcott Parsons, London&New York: Routledge, 2001.

조』의 주인공이 욕망의 만족을 지연하는 것에서 '현재의 욕망'의 금지가 나타난다. 즉 '성취'라는 더 큰 만족을 위해 현재의 '노동을 그만하고 쉬고 싶다'라는 욕망을 금지했다. 이것은 베버가 말했던 비이성적인 충동을 억제하거나 완화시키는 자본주의 정신을 표현한다. 또 '즉각 만족'과 '만족의 지연'의 이해득실을 따져보고 더 유리한 편을 선택하는 것은 계산과 이성적인 선택의 논리를 나타낸다.

'레벨업물'의 대표작 『투파창궁』에도 '발전'의 취향이 나타나는데 푸산차오는 이러한 레벨업 서사가 현실의 성공학, 입시 교육, 그리고 발전주의 담론에 대한 공감이라고 했다.[292] 하지만 『투파』의 발전 방식은 『달조』와 다르다. 『투파』의 주인공은 명문 출신의 소년 천재였는데 어느 날부터 자신에게 '반지영(반지에 빙의한 영혼체)'이 들러붙었다. 이것을 모르는 주인공은 '반지영'에게 '투기(斗气)' 가 흡수되어 평범한 사람이 되었다. '반지영'은 늙은이의 영혼체로 나타났는데 투기대륙(斗气大陆)에서 유명했던 약로(药老)였다. 그후 주인공의 성장은 이 늙은이의 지도에 크게 의지했다. '약로'는 주인공에게 직접 공법(功法)을 주고 주인공이 특정 재료를 수집해서 단약을 정제하도록 안내하며, 주인공이 정확한 선택을 하고 위기를 모면하도록 도와준다. 성장 과정에 주인공의 주도성이 전혀 없는 것은 아니었지만 '타율'과 우연한 조우가 더 중요한 역할을 했다. 주인공과 '반지영'은 공생관계를 형성했다. 주인공은 '반지영'의 지도 아래 빠르게 레벨업했고 '반지영'은 주인공의 '투기'를 흡수함으로써 자신의 존재를 유지했다. '반지영'은 사실 시스템과 비슷한 효과를 발휘했다. 2010년대의 중국 웹소설에서 '약로'와 같은 '휴대식 늙은이'는 '휴대식 시스템'으로 발전했다. '휴대식 늙은이'의 영향으로 많은 웹소설 속의 시스템은 인격화되었고, 화를 내거나 주인공과 싸울 수 있으며 가끔 동물이나 인간의 모습으로 나타난다.

2010년대 초에 게임화가 다양한 장르로 확산되었고 게임 판타지가 아닌 소설에도 게임 시스템이 등장했다. 게임 시스템은 사람과 완전히 다른 기계적인 존재가 아니다. 중국 웹소설은 '휴대식 늙은이'라는 설정의 영향으로 시스템이 인격을 가지고 있으나 『환생좌』, 『나 혼자만 레벨

---

292 傅善超, op. cit.

업』, 『전지적 독자 시점』 등 한국 웹소설에서 '시스템의 배후조종자'가 뚜렷하게 존재한다.

'시스템의 조종자'는 중국 웹소설에도 존재하며 '무한류'의 맥락에 따라 발전해 왔다. 하지만 한중 웹소설에 있는 조종자와 피조종자의 관계, 생존 게임 참여자의 태도에는 차이가 있다. 2007년부터 연재한 중국 웹소설 『무한공포』는 '무한류'의 시작이었고 그후의 '파스트 차원이동', '종합형 차원이동' 등 다양한 장르에 영향을 주었다. 『무한공포』의 '주신' 설정은 그후 2008년의 『에이스 진화(王牌进化)』, 2011년의 『최종 진화(最终进化)』, 2013년의 『스릴러 낙원(惊悚乐园)』, 2017년의 『윤회 낙원(轮回乐园)』등 여러 작품에서 이어졌다. 『무한공포』에서 '주신'은 원거리로 게임 참여자를 감시하는 시스템이고 주인공 일행은 사실 '수선자'들이 만든 상자 안에서 생존하고 있다. '수선자'는 인간을 공포 영화에 투입하고 인간을 훈련한다. 이러한 잔인한 훈련의 목적은 '수선자'와 그들이 생존하는 상자를 만드는 더 높은 존재에 대항하는 데 있다. 즉 '수선자'들은 강한 인간을 육성하고 그들과 함께 최고의 권위인 상자 제조자에 대항하기 위해 진인한 방식으로 인간을 훈련했다.[293] 진실을 알게 된 후 주인공 일행은 '수선자'에 대항하는 것을 선택했다.

2012년의 한국 웹소설 『메모라이즈』에도 인간을 '홀 플레인'이라는 게임 세계에 이끄는 신이 존재하고, 이런 설정은 2015년의 『환생좌』에도 등장한다. 『환생좌』에서 인간은 신에 의해 생존게임에 투입되었고 그 생존게임이 매우 가혹해서 인류는 멸망의 위기를 맞게 되었다. 신은 인간을 훈련하는 동시에 그들의 생존 투쟁을 구경하며 즐거워했다. 이런 신과 인간, 생존게임의 설정은 2018년의 『전지적 독자 시점』(이하 『전독시』)에 흡수되었다. 『전독시』에서 인간이 강제적으로 생존 게임에 참여하게 되었고 성좌들은 생방송을 통해 이 생존 게임을 구경할 수 있다. 성좌는 인간보다 높은 존재이고 인간에게 엄숙한 생존 문제는 성좌들에게는 오락 거리에 불과하다. 『무한공포』에서든 『전독시』에서든 주인

[293] 상자의 제조자가 '수선자'와 그들을 담는 상자를 만들었고 '수선자'들은 상자의 제조자에 대항하기 위해 인류와 그들을 담는 상자를 만들었다. 주인공 일행이 원래 생활했던 '진실'의 세계는 '수선자'들이 만들었던 수많은 상자 중의 하나이다.

공은 모두 시스템 조종자와 공생관계를 맺음으로써 생존의 보장을 얻었다. 『무한공포』에서 주인공의 성장과 생존은 수선자의 생존과 직접적인 이해관계가 있었고, 『전독시』에서 주인공의 생존은 도깨비의 경제적 수익과 연결되었고 둘은 사업 파트너였다.

2010년대 후반이 되어 『대왕님이 살려줘』, 『나의 사형은 너무 온건해』등 중국 웹소설에서 주인공은 무척 강하지만 영웅 되기에 관심이 없고 잘 살아남고 싶기만 했다. 『나 혼자만 레벨업』, 『전지적 독자 시점』등 한국 웹소설에서 주인공이 우연히 강한 능력을 가지게 되었고 그 능력과 영웅이라는 지위에 대한 책임을 져야 했지만 이에 따른 피로감이 상당했다. 현실적이고 이기적인 주인공은 비판의 대상이 아니라 독자들이 이해할 수 있는 것이다.

4.4. 게임화: 이성의 외투를 입은 비이성

각 시기마다 비이성이 말하는 내용이 다르기에 게임화의 표현도 다를 것이다. 하지만 '이성의 외투를 입은 비이성'이라는 점은 게임화의 공통적인 추세라고 할 수 있다. '이성의 외투'란 웹소설이 등급, 수치, 레벨업, 시스템 등 게임 디자인 요소를 흡수하거나 이야기의 배경을 현실에 설치하는 것이다. '비이성'이란 주인공의 성공은 신비한 힘에 의해 이루어진 것이고 그의 성장은 세계의 법칙에 따르지 않으며 그의 은밀한 욕망은 직접 나타나는 것이다.

게임 그 자체를 형식적 이성과 내용적 비이성의 결합으로 볼 수 있다. 형식적으로는 게임은 현대 과학과 수학 지식에 의해 제작되며 세계관의 설정이 합리적이어야 하고 앞뒤가 서로 맞아야 한다. 내용적으로는 게임은 환상의 세계를 재현하며 그 세계의 배경은 중세 유럽, 고대 중국, 현대 도시, 또는 미래 세계일 수가 있다. 다른 시대의 영웅들이 한 곳에 모이고 다른 종족의 생물들이 서로 교류할 수 있으며 도살은 합법적인 성장 경로이다. 게임화된 웹소설은 따라서 이성과 비이성의 특징을 겸비하게 되는데 이성은 표상이고 비이성은 그 내재이다.

웹소설 서사 게임화의 변화는 주로 세 단계를 겪었다. 1단계에는 판타

지, 무협 등 환상 소설은 게임과 세계관을 공유했다. 2단계에는 게임 판타지에서 게임세계의 모험을 묘사했다. 3단계에는 다양한 장르소설에서 레벨업, 시스템 등 게임 디자인 요소가 들어가 있다. 1단계에는 등급과 수치 시스템이 도입되지 않았지만 기본적인 설정에 의해 이야기를 생성하는 논리가 나타났고 일부 소설은 이런 식으로 이야기를 펼쳤다. 2단계에는 현실과 병행하는 게임세계에서 명확한 직업, 등급, 그리고 레벨업 경로가 있었고 인물의 능력은 등급과 수치를 통해 나타났으며 이성적인 겉모습을 가졌다. 3단계에는 게임 세계의 비이성이 충분히 폭로되었다. 해석할 수 없는 신비한 힘에 의해 주인공은 우세를 가지게 되었고 게임 시스템에 버그가 생겼으며 주인공은 등급을 건너뛰어 적수에게 도전했고 세계의 법칙에서 자유로웠다. 다음은 2단계에서 3단계로의 변화를 집중적으로 분석할 것인데 이 변화는 2000년대 말에서 2010년대 초에 나타났다.

2단계에는 게임 판타지가 그 대표적인 장르였다. 게임 세계와 게임 시스템은 정밀한 수치와 등급 체계에 의해 구축된 이성적인 존재처럼 보이지만 사실 그 이성은 그저 표상이다. 한중 웹소설에 모두 '현실과 가상세계가 병행하다'라는 설정이 있다. 이야기 속의 게임은 보통 현재(2021년 기준)의 기술로 실현하지 못하고 VR 헬멧에 의해 접속해야 하는 가상현실 게임이며 이야기의 배경은 보통 미래이다. 가상현실 기술, 하이테크 장비는 현대 과학 기술의 발전 성과처럼 보이지만 사실 미래에 대한 환상이다. 중국 최초의 게임소설 『몽환 마계왕』에서 '몽환 용자왕'라는 게임은 생물컴퓨터를 통해 사람의 의식은 게임 세계에 들어갈 수 있다. 한국의 게임 판타지 열풍을 불어일으켰던 『달빛조각사』에서 플레이어가 게임 장비를 통해 의식이 "로열 로드" 게임에 들어갔으나 몸은 현실에 남아있어 휴면 상태에 처했다. 이런 기술은 현재 상용화되지는 않았지만 사람들은 가상현실 기술, 생물컴퓨터 기술 등의 용어를 통해 이해할 수 있다. 이 단어들은 낯선 것이 아니지만 그 기술의 원리가 무엇인지, 어떤 식으로 작동하는지 상식 선에서 이해될 수 없다. 다시 말해 과학기술의 발전은 지나치게 복잡해서 비전문가에게는 이미 마법처럼 신비하고 이해하기 어려운 존재가 되었다. 브뤼노 라투르(Bruno Latour, 1947.06.22.-)에 따르면 "현대 제도 아래 과학과 기술 혁신의 기원은 신비한 것이 되었다.

지방적이고 조작된 법칙의 보편적인 초월성은 반성 불가능한 것이 되었고 또 추문을 피하기 위해 그 반성 불가능성을 유지해야 한다."[294] 게임 판타지에서 가상현실 게임의 작동 원리, 가상세계의 규칙 설정은 하나의 비밀이다. 가상현실, 생물컴퓨터는 사람이 만들어낸 것이지만 그 작동 원리는 초월성을 가짐으로써 반성 불가능한 존재가 되었다. 게임화는 겉으로 다양한 미래의 과학기술을 모인 것이지만 사실 '과학기술은 반성불가능한 존재'라는 논리가 내포되어 있다. 그리고 소설의 서사 게임화는 과학기술의 이러한 '반성 불가'적 특징에 의해 소설 세계관 설정의 비합리성을 가리는 도구가 될 수도 있다.

3단계에는 게임 판타지의 장르 서사를 바탕으로 게임화가 진일보의 발전을 했고 그 비이성의 내재가 더욱 분명해졌다. 게임 시스템은 정밀하고 오류가 없으며 합리적인 존재가 아니라 다양한 오류가 생길 수 있고 과학기술은 믿을 만한 것이 아니다. 주인공은 게임의 버그 때문에 게임 세계에 갇히게 되어 로그아웃 하지 못하는 것, 뉴비존(Newbie Zone)에 갇히고 전투를 반복해도 레벨업하지 못하는 것, 만렙의 주인공이 시스템 오류로 초급 플레이어가 되는 것 등 플롯에서 주인공은 시스템 오류로 인해 피해를 입는다. 동시에 시스템 오류는 주인공 성장의 관건일 수도 있다. 현대 판타지에서 주인공은 우연히 자신에게만 보인 시스템을 가지게 되어 그 시스템을 통해 자신과 다른 사람의 정보를 확인할 수 있고 보너스를 받을 수도 있다. 『나귀족』의 설정에 따르면 헌터의 능력은 한 번 각성되면 바뀔 수 없다. 하지만 주인공은 세계의 법칙 밖에 있고 헌터 능력을 다시 각성했다. 즉 『나귀족』의 세계에서 주인공은 버그와 같은 존재이다. 『나혼렙』은 『나귀족』의 '다시 각성'의 설정을 계승했을 뿐만 아니라 주인공은 시스템의 도움으로 레벨업 할 수 있었고 기존 세계의 법칙을 초월하는 존재가 되었다. 즉 소설의 세계관에 있는 엄격한 질서는 주인공 이외의 캐릭터를 제약하는 것이고 주인공은 기존 규칙 밖에 있는 캐릭터로서 독특한 지위를 가지게 되었다. 다시 말해 규칙은 질서 있게 작동하는 이성적인 체계를 구축하기 위한 것이 아니라 주인공을 초

[294] Bruno Latour, *We Have Never Been Modern*, trans. Catherine Porter, Cambridge: Harvard University Press, 1993, p.71.

월적인 대상으로 존재하게 한다.

비슷한 현상은 중국 웹소설에도 존재한다. 『최강 안티 클리셰 시스템(最强反套路系统)』(2016.09.06.-)의 세계에는 복잡한 등급 체계가 있지만 주인공은 항상 등급을 건너뛰어서 고수에게 도전하고 승리했다. 이성적 세계 규칙에 따르면 저등급의 주인공은 자신보다 등급이 훨씬 더 높은 적수를 결코 이기지 못할 것이다. 하지만 웹소설은 비이성적이어서 주인공의 월급 도전은 성공할 수 있다. 수치는 웹소설에서 자주 나타났는데 연산하는 숫자가 아니라 큰 수치를 통해 주인공의 강대함을 표현하는 데 사용된다. 『수진 4만년(修真四万年)』(2015.03.16.-2020.03.24.)의 제목에 있는 '4만년'이라는 숫자는 수학적 의미가 있는 수치가 아니라 주인공의 대단함을 표현하는 데 그 목적이 있다. 『이계검왕 생존기』의 중국어 판본은 『9억번 칼을 뽑았다(拔剑九亿次)』인데, '9억번'이라는 숫자는 주인공이 많은 전투를 경험했던 것을 표현하고 연산하는 숫자가 아니라 직관적으로 주인공의 강함을 나타내는 것이다. 숫자는 주인공의 실력에 대한 묘사를 대체하고 필력의 부족을 가리는 데 사용될 수도 있다. 그리고 수많은 도시 판타지가 이야기의 배경을 현대 사회에 설정했는데 직접적으로 현실을 묘사하는 것이 아니라 이세계가 침입했고 비상 상태에 처한 현실, 즉 게임화된 현실을 나타냈다. 이야기의 전개 배경은 사실 여전히 게임 세계이지만 실재하는 공간을 통해 환상과 현실의 거리가 가까워졌다.

5. 결론

웹소설은 탄생부터 기술에 종속되었고 상업화에 따라 자본 종속도 나타났으며 기술 종속은 자본 종속을 강화했다. 대자본이 웹소설에 유입되면서 자본 종속이 형성되었고 웹소설의 개념과 창작에 영향을 끼쳤다. 따라서 웹소설은 웹 엔터테인먼트 산업에 편입되어 상류산업이 되었고 하류산업에 이야기 원재료를 제공한다. 현재 비교적 안정적인 생산, 유통, 소비 산업 사슬이 형성되었지만, 이러한 종속 관계는 웹소설 자체의 발전에 불리하다. 따라서 웹소설은 종속적인 관계에서 벗어나 독자적인 비평 담론을 형성해야 한다. 이 과정에서 웹소설의 헤테로토피아 속성을 이해하는 것이 중요하다. 웹소설은 헤테로토피아에서 탄생해서 인쇄문학의 비평방식은 완전하게 적용하지 못하고 다른 비평 방식에 대한 탐색은 따라서 합리성을 가지게 되었다.

현실 공간이 부족한 상황에서 환상과 대리만족을 중요시하는 장르소설들이 인터넷 공간에 들어갔다. 인터넷에서 인쇄문학 아래 흩어진 다양한 헤테로토피아들이 모이게 되었고 규모 있는 웹소설의 헤테로토피아를 형성했다. 웹소설의 헤테로토피아는 텍스트적 공간인 동시에 사회적 공간이고 '헤테로토피아와 현실', '헤테로토피아와 유토피아'라는 두 가지의 관계를 통해 파악될 수 있다. 현실에 비해 헤테로토피아에서 문학 훈육 메커니즘의 작동 방식이 다르고 유토피아와 달리 헤테로토피아는 실재하는 공간이다.

웹소설에 '엘리트 문학관'과 다른 '사이다 문학관'이 형성되었다. 문학관은 일종의 지식이고 문학 발언권이라는 권력과 연대 관계가 있으며 권력은 지식을 통해 훈육을 실행한다. 웹소설에는 훈육이 인쇄문학과 다른 방식으로 작동하는데 인쇄문학보다 더 자유롭지 않을 수 있다. 웹소설에서 '엘리트 문학관'의 훈육은 약화되고 정부의 훈육에 대해서는 회피하는 목적으로 순종할 수 있으며 대자본의 직접적인 훈육은 힘들게 대항해야 하고 소비사회의 표상으로 진행하는 자본적 논리의 훈육은 순종할 수 밖에 없다.

웹소설의 헤테로토피아는 동질적인 것이 아니라 수많은 환원 불가능한 작은 헤테로토피아들에 의해 형성된 복잡하고 다양한 공간이다. 이것은 통일된 문학비평 담론이 형성되기 어려운 원인이다. 하지만 대부분의 작품은 '계몽이성 밖'의 특징을 가지고 있다. 즉 웹소설의 헤테로토피아는 '계몽이성 밖'의 비이성에 말하는 공간을 제공한다.

비이성이 말하는 내용은 변하고 있으며 이에 대한 한중의 맥락은 매우 비슷하다. 1990년대에서 2000년대 초의 웹소설에서는 세상이 사납지만 인간의 따뜻한 정이 있고 주인공은 가혹한 세계에서도 선을 실천하며 세계는 노력을 통해 바꿀 수 있는 곳이다. 2000년대 후반에서 2010년대 초의 소설에서는 시국이 어렵고 사람이 속물적이며 선을 유지하기 어렵고 주인공은 개인적 분투를 통해 성공을 얻는다. 세계를 바꾸기 힘들지만 자신을 바꿀 수 있다. 2010년대 후반부터 2020년대 초의 소설에서는 세계의 법칙이 그렇게 정해져 있고 개인이 아무리 노력해도 성공할 수 없으며 차원이동, 게임 시스템과 같은 상황이 나타나서 주인공이 법칙 밖에서 치팅해야 성공할 가능성이 있다. 주인공은 강하지만 세계를 바꾸는 데 관심이 없거나 피곤한 모습을 보인다.

비이성이 말하는 것이 다르기에 게임화의 표현도 다르다. 1단계에는 판타지, 무협 등 환상 소설이 게임과 세계관을 공유했다. 2단계에는 게임 판타지에서 게임세계의 모험을 묘사했다. 3단계에는 다양한 장르소설에서 레벨업, 시스템 등 게임 디자인 요소가 활용되었다.

게임화는 이성의 외투를 입은 비이성이다. 게임화의 이성적 외투는 과학 기술과 숫자이고 비이성의 내재는 과학 기술이 반성 불가의 신비한 존재가 되고 숫자가 그 수학적인 의미를 잃는 것으로 나타난다. 1단계에는 등급과 수치 시스템이 도입되지 않았지만 기본적인 설정에 의해 이야기를 생성하는 논리가 나타났고 일부 소설은 이런 식으로 이야기를 펼쳤다. 2단계에는 현실과 병행하는 게임세계에서 명확한 직업, 등급, 그리고 레벨업 경로가 있었고 인물의 능력은 등급과 수치를 통해 나타났으며 이성적인 겉모습을 가졌다. 3단계에는 게임 세계의 비이성이 충분히 폭로되었다. 해석할 수 없는 신비한 힘에 의해 주인공은 우위를 가지게 되었고 게임 시스템에 버그가 생겼으며 주인공을 등급을 건너뛰어 적수에게 도전했고 세계의 법칙에서 자유로웠다.

게임화는 웹소설 헤테로토피아의 지표이다. 한편으로 게임화는 웹소설이 점점 인터넷 대자본에 의해 엔터테인먼트 산업 사슬에 편입되는 것을 압축적으로 보여준다. 다른 한편으로 게임화는 이야기가 비이성의 헤테로토피아에서 생산되었고 '사이다 문학관'에 따르는 것을 의미한다.

훈육의 작동 방식과 비이성 말하기의 내용을 통해 웹소설은 헤테로토피아이지만 주류 사회에서 완전히 벗어나는 것은 아님을 알 수 있다. 소비사회, 자본 논리, 정부의 훈육 메커니즘은 주류 사회와 다른 방식으로 작동하고 있고 훈육에 대한 영합, 회피, 저항, 그리고 자기 규율도 계속 진행되고 있다. 비이성의 말하기는 '계몽이성에 배척된 것'으로 당대 문학 혹은 문화 생산에 포함되고 심미적 모더니티와 다른 비판적 정신이 나타난다.

웹소설의 헤테로토피아는 문학의 안과 밖 사이에 있고 인쇄문학이 형성된 질서와 문학 발언권에 의미 있는 '교란'이 되었다.

참고 문헌

1. 소설 원문 출처

(1) 온라인 플랫폼
조아라, 문피아, 네이버 시리즈, 카카오페이지.
起点中文网, 纵横中文网, 晋江原创网.

(2) 출판책
김호식. 『엽기적인 그녀』. 서울: 멜론, 2016.
귀여니. 『그놈은 멋있었다 1』. 서울: 반디출판사, 2006.
陈凌. 『梦幻魔界王』. 南宁: 广西人民出版社, 2006.
黄易. 『寻秦记』. 黄易作品集, 北京: 华艺出版社, 1997.
———. 『破碎虚空 荆楚争雄记』. 黄易作品集, 北京: 华艺出版社, 1998.
———. 『月魔』. 黄易作品集, 北京: 华艺出版社, 1999.
李荣道, 『龙族(一)』, 王中宁, 邱敏文 译, 北京: 华文出版社, 2001.
中华杨. 『中华再起』. 新疆: 新疆人民出版社, 2003.

2. 한국 웹소설 관련

(1) 단행본
나은진. 『(우리시대 우리문학)사이버문학: 사이버 소설과 타자성의 환상적 지형도』. 파주: 한국학술정보, 2008.
이지용, 이융희, 손진원, 김세아, 서원득, 정다연, 이상연, 김준현, 이주영, 박해울, 김휘빈. 『비주류 선언: 서브컬처 본격 비평집』, 텍스트릿 편. 서울: 요다, 2019.
최혜실. 『문자문학에서 전자문화로』. 파주: 한길사, 2007.

(2) 논문
구본혁. 『한국장르판타지의 개념과 장르관습』. 고려대학교 석사학위논문,

2014.
김지연. 『사이버 판타지 소설의 놀이성 연구—이영도의 [드래곤 라자]를 중심으로』. 충북대학교 석사학위논문, 2009.
이융희. 『한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구』. 한양대학교 석사학위논문, 2018.
이종현. 『우리나라 도서대여점에 관한 연구—실태분석과 발전방향을 중심으로』. 동국대학교 석사학위논문, 1995.
이주영. 『1960년대 한국 무협지 연구—김광주와 와룡생을 중심으로』. 고려대학교 석사학위논문, 2019.
임병희. 『판타지소설과 온라인게임의 신화구조 분석』. 한양대학교 석사학위논문, 2001.
최재현. 『한국 웹소설의 유형에 관한 연구』. 청주대학교 석사학위논문, 2017.
고민정. 「한국 웹소설의 플랫폼 성장과 가능성」. 『전자출판연구』, (13), 2019, pp.32-40.
고훈. 「대중소설의 퓨전화—무협 소설과 판타지 소설의 퓨전화 양상을 중심으로」. 『대중서사연구』, 19, 2008, pp.225-54.
———. 「게임소설과 영웅소설의 서사구조 연구」. 『연민학지』, 14, 2010, pp.187-215.
———. 「게임소설 연구」. 『대중서사연구』, 25(04), 2019, pp.111-34.
김명석. 「과학적 상상력과 측량된 미래—복거일의 『파란 달 아래』 연구」. 『대중서사연구』, 05(01), 2000, pp.165-86.
김병익.「신세대와 새로운 삶의 양식, 그리고 문학」.『문학과사회』, 08(02), 1995, pp. 665-87.
김영학. 「게임소설 양상 연구」. 『한남어문학』, 40, 2017, pp.161-77.
김유중. 「무협 소설과 컴퓨터 게임」. 『한중인문학연구』, (27), 2009, pp.109-35.
김준현. 「웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구」. 『현대소설연구』, 74, 2019, pp.107-37.
김후인, 이민희, 한혜원. 「한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링」. 『한국콘텐츠학회논문지』, 18(01), 2018, pp.55-63.

나은진. 「통신공간과 유토피아—90년대 판타지 소설을 중심으로」. 『이화어문논집』, 18, 2000, pp.137-65.
———. 「사이버 소설의 환상성과 한국 서사의 전통」. 『구보학보』, 04, 2008, pp.85-115.
노희준.「플랫폼 기반 웹 소설의 장르성 연구」.『세계문학비교연구』, 64, 2018, pp.409-28.
류수연. 「웹 2.0 시대와 웹소설—웹 로맨스 서사를 중심으로」. 『대중서사연구』, 25(04), 2019, pp.9-43.
박인성.「인터넷 소설의 작은 역사」.『한국문학연구』, (43), 2012, pp.91-123.
손남훈.「웹소설, 우리 시대의 표정」.『오늘의 문예비평』, 2018, pp.132-51.
손진원. 「1980년대 문고본 로맨스의 독자 상정과 출판 전략 연구—'하이틴' 기호를 중심으로」. 『대중서사연구』, 25(03), 2019, pp.41-66.
신선희. 「고전 서사문학과 게임 시나리오」. 『고소설연구』, (17), 2004, pp.75-106.
안상원. 「한국 웹소설의 회귀 모티프 연구」. 『한국문학이론과 비평』, 22(03), 2018, pp.279-307.
———. 「한국 장르소설의 마스터플롯 연구—모험서사의 변이로 본 차원 이동 연구」. 『국어국문학』, (184), 2018, pp.163-86.
유인혁.「노동은 어떻게 놀이가 되었는가: 한국 MMORPG와 게임 판타지 장르소설에 나타난 자기계발의 주체」. 『한국문학연구』, 61, 2019, pp.79-106.
———. 「한국 웹소설은 네트워크화된 개인을 어떻게 재현하는가」, 『현대문학의연구』, 72, 2020, pp.209-37.
———. 「한국 웹소설 판타지의 형식적 갱신과 사회적 성찰—책빙의물을 중심으로」. 『대중서사연구』, 26(01), 2020, pp.77-102.
———.「한국 혼합현실 서사에 나타난 '디지털 사이보그' 표상 연구—웹소설을 중심으로」. 『사이』, 28, 2020, pp. 404-28.
유춘동. 「서울의 도서대여점 운영 실태—마포구, 서대문구, 은평구 세 지역을 중심으로」. 『열상고전연구』, 43, 2015, pp.215-242.
———.「구술(口述)을 통해 본 서울의 도서대여점」.『코기토』, (85), 2018, pp.235-268.

이승환. 「웹출판의 발전과 과제」. 『한국출판학연구』, 43(02), 2017, pp.97-130.
이융희. 「메타 웹소설 『빅 라이프』, 『포텐 폭발, 김작가!』, 『기획에 산다』를 통해 살핀 웹소설」. 『전자출판연구』, (10), 2018, pp.19-32.
———. 「디지털 매체 기반 장르문학 연구의 가능성—웹소설 연구를 위한 제언」. 『한국언어문화』, (73), 2020, pp.301-20.
———. 「한국 게임 판타지 장르의 미시사 연구」. 『현대소설연구』, 81, 2021, pp.41-82.
이주라. 「삼중당의 하이틴로맨스와 1980년대 소녀들의 사랑과 섹슈얼리티」. 『대중서사연구』, 25(03), 2019, pp.67-99.
전기정. 「한중 웹소설의 특징 및 시장 현황 비교 분석」. 『열린정신 인문학연구』, 21(2), 2020, pp.55-75.
조성면. 「김광주의 『정협지』와 1960년대 대중문화」. 『한국학연구』, 2009, pp.203-229.
한혜원, 김유나. 「한국 웹소설의 멀티모드성 연구」. 『대중서사연구』, 21(01), 2015, pp.263-93.
허만욱. 「한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구」. 『우리문학연구』, 34, 2011, pp.485-514.
金恩惠. 「从“Internet小说”到“Web小说”——媒介融合生态下韩国网络文学生产机制的确立(1990-2017)」. 『网络文学评论』, (05), 2018, pp.29-45.
汤哲声, 张乃禹. 「影响与创新——论韩国武侠小说」. 『江汉论坛』, (05), 2012, pp.121-5.
张乃禹. 「韩国网络小说的发展与批评」. 『小说评论』, (6), 2017, pp.89-98.
Lee, O-Joun, Heelim Hong, Eun-Soon You, and Jin-Taek Kim. “Discovering Social Desires and Conflicts from Subculture Narrative Multimedia.” *Sustainability* 12, no. 24 (2020). https://doi.org/10.3390/su122410241.

(3) 신문 & 잡지

「‘새로나온 책’ 드래곤 라자 등」, 『연합뉴스』, 1998.06.02. https://web.archive.org/web/20210621065353/https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=001&aid=0004389575
「30만원 국민컴퓨터 보급하라」, 연합뉴스, 1990.03.16. https://web.archive.

org/web/20210621072613/https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=001&aid=0003445823
「“국내 팬터지소설은 컴퓨터게임의 연장 문학적 미래없는 무협지와 별차 없어”」, 『동아일보』, 14면 문화, 1999.04.07. https://www.donga.com/archive/newslibrary/view?ymd=19990407
「“대하소설 틀 갖춘 ‘드래곤라자’ ‘코난’ 같은 영웅 팬터지와 달라”」, 『동아일보』, 14면 문화, 1999.04.07. https://www.donga.com/archive/newslibrary/view?ymd=19990407
하응백. 「환상소설의 허와 실—통신문학과 관련하여」, 『문예중앙』, 1999 봄호, p.144.
김효진. 「카카오페이지·다음, 콘텐츠 유료화 성공신화 시작?」, 『한국경제』, 2013.11.06. https://web.archive.org/web/20210621060817/https://www.hankyung.com/it/article/201311067162g
김여란. 「한국 신무협의 효시 ‘태극문’ 20주년 헌정도서 발간」, 『경향신문』, 2014.12.14. https://web.archive.org/web/20210621065853/https://www.khan.co.kr/culture/culturegeneral/article/201412142029015
최현. 「카카오 자회사 포도트리, 1250억 규모 해외 투자 유치」, 『중앙일보』, 2016.12.05. https://web.archive.org/web/20210623040441/https://news.joins.com/article/20962715
이우상. 「엔씨소프트 등서 250억 투자 받은 문피아… “한국의 ‘마블’될 것”」, 『한국경제』, 2018.10.30. https://web.archive.org/web/20210621063653/https://www.hankyung.com/economy/article/2018103016051
박민제. 「글로벌 엔터공룡 될까?…카카오엔터테인먼트 공식 출범」, 『중앙일보』, 2021.03.04. https://web.archive.org/web/20210304085407/https://news.joins.com/article/24004925
Meagan Simpson. “Following Wattpad Acquisition, CEO Allen Lau Says ‘I’m Not Done Yet’”, *Canadian Startup News*, 2021.01.20. https://web.archive.org/web/20210621062605/https://betakit.com/following-wattpad-acquisition-ceo-allen-lau-says-im-not-done-yet/

(4) 보고서

삼덕회계법인. 『[문피아]연결감사보고서(2019.12)』, 2020.04.07.

한국정보화진흥원. 『2019 인터넷이용실태조사』, 2020.03.
한국콘텐츠진흥원. 『2019 콘텐츠 산업백서』, 2020.09.
———. 『2020 웹소설 이용자 실태조사』, 2020.11.19.
———. 『웹소설 산업 활성화를 위한 정책 연구』, 2020.11.19.
———. 『2020 대한민국 게임백서』, 2020.12.18.
———. 『2020년 상반기 콘텐츠 산업 동향분석 보고서』, 2020.12.31.

(5) 인터넷 자료
인터넷(OECD), KOSIS. https://web.archive.orghttps://web.archive.org/web/20210621072719/https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_2KAAA13_OECD & conn_path=I3
장노현. PC통신문학. 한국민족문화대백과사전, 2012. http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0071254, 2021.06.21 접속.
카카오 엔터테인먼트. https://web.archive.org/web/20210621061246/https://kakaoent.com/business.html

3. 중국 인터넷문학 관련

(1) 단행본
欧阳友权, 袁星浩. 『中国网络文学编年史』. 北京: 中国文联出版社, 2015.
邵燕君. 『网络时代的文学引渡』. 广西师范大学出版社, 2015.
———. 『网络文学经典解读』. 北京大学出版社, 2016.
邵燕君, 王玉王. 『破壁书：网络文化关键词』. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2018.
邵燕君, 肖映萱. 『创始者说：网络文学网站创始人访谈录』. 北京: 北京大学出版社, 2020.
Hockx, Michel. *Internet Literature in China.* New York: Columbia University Press, 2015.

(2) 논문
김택규. 『중국 출판사업의 변화와 인터넷문학』. 한국외국어대학교 박사

학위논문, 2013.
崔宰溶. 『中国网络文学研究的困境与突破』. 北京大学博士学位论文, 2011.
杜程. 『电子游戏影响下的网络文学新现象』. 苏州大学硕士学位论文, 2015.
侯向学. 『通俗文学视野下的网络类型小说价值变迁研究』. 暨南大学硕士学位论文, 2014.
黎杨全. 『数字媒介与文学批评的转型』. 华中师范大学博士学位论文, 2012.
刘迪. 『"异托邦"的想象——网络穿越小说研究』. 华东师范大学硕士学位论文, 2013.
刘帅池. 『中国网络小说经典化』. 吉林大学博士学位论文, 2019.
刘亦婷. 『网络游戏小说的双重虚拟性分析』. 四川师范大学硕士学位论文, 2020.
毛一平. 『游戏经验的扩散与媒介的游戏化』. 华中师范大学硕士学位论文, 2020.
欧阳友权. 『网络文学本体研究』. 四川大学博士学位论文, 2004.
沈雨前. 『网络类型小说新伦理叙事研究』. 暨南大学硕士学位论文, 2014.
王慧. 『"狂欢游戏"背后的抵抗与认同』. 南京师范大学硕士学位论文, 2015.
王云端. 『网络小说的快感问题研究』. 山东大学硕士学位论文, 2020.
严军. 『游戏赛博空间的文学』. 华中师范大学硕士学位论文, 2004.
尹梦洁. 『网络文学的"游戏性"研究』. 山东大学硕士学位论文, 2020.
Chao, Shih-chen. "Desire and Fantasy on-Line: A Sociological and Psychoanalytical Approach to the Prosumption of Chinese Internet Fiction." PhD diss., The University of Manchester, 2012.

鲍远福. 「中文网络文学二十年：基本概念、意指特征与研究范式」. 『南京邮电大学学报(社会科学版)』, 17(02), 2015, pp.30-38.
陈海燕. 「动漫游戏境域中的网络文学新变与发展困境」. 『网络文学评论』, (05), 2018, pp.5-14.
程海威. 「网络文学发展的成果检视与学理探讨——"中国网络文学二十年"全国学术研讨会综述」. 『网络文学评论』, 04, 2018, pp.116-122.
程海威, 欧阳友权. 「"网生文学批评"的话语权生成及其功能承载」. 『中州学刊』, (04), 2020, pp.146-52.

单小曦. 「网络文学“内部研究”：现实依据、问题域与实践探索」. 『学术研究』, (12), 2020, pp.142-55, 178.
傅善超. 「媒介、结构与情结——论“升级流”网络小说的游戏性」. 『中国文艺评论』, (06), 2018, pp.46-57.
葛娟. 「游戏与文学：网游小说文本范型探微」. 『江苏师范大学学报(哲学社会科学版)』, 42(04), 2016, pp.98-103.
———. 「网游、网游小说、网络文学：游戏视角下的文学叙事」. 『浙江传媒学院学报』, 24(02), 2017, pp.117-123, 154.
韩模永. 「增强现实与空间转向——网络文学的场景书写及其审美变革」. 『文艺理论研究』, 39(04), 2019, pp.33-8.
贺子岳, 邹燕. 「盛大文学发展研究」. 『编辑之友』, (11), 2010,
胡军良. 「哲学境域中的“启蒙之思”：从康德、福柯到哈贝马斯」. 『浙江社会科学』, (06), 2020, pp.79-86, 158.
黄发有. 「从宁馨儿到混世魔王——华语网络文学的发展轨迹」. 『当代作家评论』, (03), 2010, pp.10-8.
———. 「消费寂寞——网络文学的游戏化趋向」. 『南方文坛』, (06), 2011, pp.19-25.
———. 「网络空间的本土文学传统」. 『当代作家评论』, (06), 2015, pp.199-206.
———. 「网络文学研究的挑战与启示」. 『文艺争鸣』, (11), 2016, pp.49-53.
———. 「媒介融合与网络文学的前景」. 『天津社会科学』, (06), 2017, pp.119-127, 143.
———. 「论网络文学评论的拓展与深化」. 『当代文坛』, (02), 2020, pp.57-62.
黄鸣奋. 「从电子文学、网络文学到数码诗学：理论创新的呼唤」. 『文艺理论研究』, (01), 2014, pp.99-105.
吉云飞. 「网络文学批评的三种模式——以《2015-2017中国年度网络文学》为中心」. 『文艺论坛』, (02), 2019, pp.73-8.
———. 「寒冬之中 别开生面——2018-19年中国网络文学男频综述」. 『文艺理论与批评』, (01), 2020, pp.108-121.
黎杨全. 「网络穿越小说：谱系, YY 与思想悖论」. 『文艺研究』, (12), 20

13, pp.34-45.
———. 「虚拟体验与文学想象——中国网络文学新论」. 『中国社会科学』, (01), 2018, pp.156-78, 207-8.
———. 「中国网络文学与游戏经验」. 『文艺研究』, (04), 2018, pp.103-13.
———. 「网络文学：新媒介现实主义的崛起」. 『中州学刊』, (10), 2019, pp.147-52.
———. 「网络文学、本土经验与新媒介文论中国话语的建构」. 『文学评论』, (06), 2020, pp.99-105.
黎杨全, 何榴. 「中国网络玄幻小说的叙事语法」. 『中国文学批评』, (03), 2018, pp.102-111, 159.
李敬泽, 邵燕君, 陈晓明. 「网络时代的文学」. 『中国现代文学研究丛刊』, (08), 2016, pp.1-15.
李榛涛. 「重构理想的网络游戏新世界——网游小说类型研究」. 『上海文化』, (10), 2017, pp.38-48, 125.
刘赛, 葛红兵. 「网络文学发展的五大趋势：2019年度网络文学创作与出版观察」. 『中国图书评论』, (01), 2020, pp.52-66.
刘小源. 「二次元文化与网络文学」. 『东岳论丛』, 38(09), 2017, pp.104-16.
———. 「未来的虚拟生活预言——网游小说的发展现状及其类型特征」. 『学习与探索』, (12), 2018, pp.181-6.
卢冶. 「网络文学的“界碑”与“症候”」. 『文学评论』, (03), 2019, pp.206-14.
欧阳友权. 「中国网络文学二十年」. 『文艺论坛』, (01), 2018, pp.32-41.
———. 「从“阅文风波”看网络文学生态培育」. 『中南大学学报(社会科学版)』, 26(05), 2020, pp.1-11.
———. 「网络文学价值的三个维度」. 『江海学刊』, (03), 2020, pp.201-7.
———. 「新世纪网络文学创作的四大走向」. 『学习与探索』, (08), 2020, pp.139-48.
———. 「网络文学虚拟审美的娱乐边界」. 『社会科学辑刊』, (01), 2021, pp.159-66.
欧阳友权, 张伟颀. 「中国网络文学批评20年」. 『中国文学批评』, (01), 2019, pp.98-107, 159.
乔焕江. 「从网络文学到类型文学：理论的困境与范式转换」. 『文艺理论与批评』, (05), 2015, pp.128-33.

邵燕君. 「传统文学生产机制的危机和新型机制的生成」. 『文艺争鸣』, (12), 2009, pp.12-22.
———. 「面对网络文学：学院派的态度和方法」. 『南方文坛』, (06), 2011, pp.12-8.
———. 「网络时代，精英何为」. 『探索与争鸣』, (05), 2012, pp.12-4.
———. 「网络时代：新文学传统的断裂与“主流文学”的重建」. 『南方文坛』, (06), 2012, pp.14-21.
———. 「在“异托邦”里建构“个人另类选择”幻象空间——网络文学的意识形态功能之一种」. 『文艺研究』, (04), 2012, pp.16-25.
———. 「网络文学时代中国“主流文学”的重建」. 『艺术评论』, (12), 2014, pp.68-74.
———. 「新媒体时代的文学批评」. 『文艺理论与批评』, (05), 2014, pp.18-20.
———. 「“媒介融合”时代的“孵化器”——多重博弈下中国网络文学的新位置和新使命」. 『当代作家评论』, (06), 2015, pp.181-91.
———.「网络文学的“网络性”与“经典性”」.『北京大学报(哲学社会科学版)』, 52(01), 2015, pp.143-52.
———. 「从乌托邦到异托邦——网络文学“爽文学观”对精英文学观的“他者化”」. 『中国现代文学研究丛刊』, (08), 2016, pp.16-31.
———. 「IP时代的网络文学」. 『现代视听』, (12), 2017, pp.33-5.
———. 「网络文学的“断代史”与“传统网文”的经典化」. 『中国现代文学研究丛刊』, (02), 2019, pp.1-18.
———. 「以媒介变革为契机的“爱欲生产力”的解放——对中国网络文学发展动因的再认识」. 『文艺研究』, (10), 2020, pp.63-76.
邵燕君, 肖映萱, 吉云飞. 「媒介融合 世代更迭——中国网络文学2016-17年度综述」. 『文艺理论与批评』, (06), 2017, pp.119-30.
邵燕君, 肖映萱, 吉云飞. 「网络文学2019：在“粉丝经济”的土壤中深耕」. 『中国文学批评』, (01), 2020, pp.120-4.
邵燕君, 周志雄, 庄庸, 赵斌.「新媒体时代的文学形态——关于网络文学的对话」. 『名作欣赏』, (34), 2015, pp.83-91.
孙涛. 「Z世代与网络文学」. 『中国当代文学研究』, (01), 2020, pp.144-52.

谭天. 「网络文学发展早期的“精英”与“小白”之争——”龙的天空”论坛三次论战综述」. 『中国当代文学研究』, (06), 2020, pp.163-76.
王汶成. 「是文学，还是文学性的“网络游戏”」. 『求是学刊』, (05), 2004, pp.93-4.
王玉王. 「以游戏经验重审现实：游戏化的网络文学——以颜凉雨《鬼服兵团》为例」. 『文艺理论与批评』, (05), 2017, pp.107-16.
———. 「虚拟现实：真实感与想象力」. 『广州大学学报(社会科学版)』, 19(01), 2020, pp.35-41.
严军. 「后现代媒介下的“祛魅”文学——网络文学的游戏性审美观」, 『社科纵横』, 27(05), 2012, pp.82-5.
余海燕. 「基于网络文学类型化倾向下的受众研究」. 『出版发行研究』, (10), 2015, pp.77-80.
禹建湘. 「产业化背景下网络文学20年的写作生态嬗变」. 2018, pp.151-5.
Inwood, Heather. “What's in a Game? Transmedia Storytelling and the Web-Game Genre of Online Chinese Popular Fiction.” *Asia Pacific Perspectives* 11, no. 2 (2014): 6-29. https://doi.org/10.17863/CAM.48491.

(3) 신문 & 잡지

曲茹. 「点击网络文学：朱威廉 李寻欢 宁财神」. 『作家』, (09), 2001, pp. 79-80.
张晖. 「网络文学不是游戏文学」, 『中华读书报』, 2003.04.23.
何志钧. 「网络文学：无法忽略的“物质基因”」, 『中华读书报』, 2003.05.21.
朱朝晖. 「游戏冲动与文学的技术依赖」, 『中华读书报』, 2003.05.21.
叶永烈. 「奇幻热、玄幻热与科幻文学」, 『中华读书报』, 14, 2005.07.27.
邵燕君. 「网络文学2014：多重博弈下的变局」. 『文艺报』, 2015.02.04.
王德威. 「乌托邦，恶托邦，异托邦——从鲁迅到刘慈欣(之二)」. 『文艺报』, (007), 2011.06.22.
———. 「乌托邦，恶托邦，异托邦——从鲁迅到刘慈欣(之三)」. 『文艺报』, (007), 2011.07.11.
「只字没有 网络小说就一标题能卖810万」, 『新闻晨报』, 人民网, 2014.08.07. http://it.people.com.cn/n/2014/0807/c1009-25424571.html, 2021.06.21. 접속.

「从形态输出到业态输出 多方助力网文在世界舞台讲好中国故事」, 新华网, 2018.09.18. https://web.archive.org/web/20210621043602/http://www.xinhuanet.com/politics/2018-09/18/c_129955875.htm

张楠. 「按套路写无脑爽文导致“事故”多发 追看网文小心“涉黄”」, 『扬子晚报』, 人民网, 2019.05.27. http://media.people.com.cn/n1/2019/0527/c14677-31103976.html, 2021.06.21. 검색.

刘蓓蓓. 「网络文学成长需要跳出想象触及现实」, 『中国新闻出版广电报』, 2019.09.03. https://web.archive.org/web/20210620154748/http://www.banyuetan.org/jrt/detail/20210114/1000200033134991610273723395784536_1.html

余东明, 黄浩栋. 「《热血传奇》二十年著作权之争有望终结 共有著作权人未经授权不能独立行事」, 『法制日报』, 2020.01.08. https://web.archive.org/web/20210620171416/http://www.ncac.gov.cn/chinacopyright/contents/555/411322.html

「阅文“新合同”被指霸王条款 唐家三少、土豆等纷纷发声表态」, 『扬子晚报』, 2020.05.05. https://web.archive.org/web/20210623021723/https://www.yangtse.com/zncontent/490749.html

姚芳媛. 「阅文集团被曝“霸王”条款 唐家三少等网文作家集体发声抗议」, 中国经济网, 2020.05.07. http://finance.china.com.cn/industry/20200507/5267309.shtml, 2021.06.21. 검색.

孙丽萍, 史竞男, 程思琪. 「“霸王条款”能杜绝吗？免费是趋势吗？如何共赢？——追问“阅文风波”之后的中国网络文学产业」, 新华网, 2020.05.09. https://web.archive.org/web/20210623022332/http://www.xinhuanet.com/2020-05/09/c_1125962228.htm

张洪波. 「平台与作者平等互利是网络文学健康发展之基」, 『中国新闻出版广电报』, 005, 2020.05.14.

「高层动荡激起“千层浪” 阅文集团困境何解?」, 『南方日报』, 2020.05.15.

宋宇晟. 「“阅文风波”：网络文学行业深度调整?」, 『太原日报』, 006, 2020.05.27.

张漫子, 蒋芳. 「网文作者的“剥夺感”由何而来 网文平台合同风波调查(上)」, 「网文20年，从“江湖”到“工厂” 网文平台合同风波调查(下)」, 『半月谈』, 新华社, 2020.06.19. http://www.prccopyright.org.cn/staticnews/2020

-06-19/200619093033518/1.html , 2021.06.21. 검색.
邵燕君. 「为什么网文不等于网络文学」. 『文艺报』, 2020.11.06.
邵燕君, 吉云飞.「为什么说中国网络文学的起始点是金庸客栈?」.『文艺报』, 2020.11.06,
吉云飞. 「为什么大神共推《风姿物语》为网文开山作」. 『文艺报』, 2020.11.30.
史竞男, 刘硕. 「中国网络文学能否撕掉“二等文学”标签」, 『半月谈』, 2021.01.14. https://web.archive.org/web/20210620154748/http://www.banyuetan.org/jrt/detail/20210114/1000200033134991610273723395784536_1.html

(4) 보고서

艾媒咨询. 『2020中国数字阅读行业创新趋势专题研究报告』, 2020.07.
艾瑞咨询. 『2019年中国文学IP泛娱乐开发报告』, 2019.
———. 『2020年中国网络文学出海研究报告』, 2020.09.
艺恩. 『95后网文阅读真相调查』, 2016.
中国互联网络信息中心. 『第3次中国互联网络发展状况统计报告』, 1991.01.
———. 『第47次中国互联网络发展状况统计报告』, 2021.02.
中国社科院文学研究院. 『2020年度中国网络文学发展报告』, 2021.03.18.
中国音数协游戏工委. 『2020年中国游戏产业报告』, 2020.12.

(5) 인터넷 자료

China, The World Bank. https://web.archive.org/web/20210621072850/https://data.worldbank.org/country/china?view=chart
China Literature(阅文). https://web.archive.org/web/20210621063315/https://ir.yuewen.com/en/milestones.html
suicide. 「对2002年网络幻想文学的个人观感」. 龙的天空, 2011.01.18. http://lkong.cn/thread/355246, 2021.04.12. 검색.
天流陨星. 「九州是一根香蕉——我的感想」. 龙的天空, 2004.05.29. http://lkong.cn/thread/355246, 2021.04.12. 검색.
宝剑锋. 「中国网络文学发展史」. 知乎, 2018.01.12. https://web.archive.org/web/20210620170102/https://zhuanlan.zhihu.com/p/32876011

王德威. 「乌托邦, 恶托邦, 异托邦——从鲁迅到刘慈欣」, Silicon 편, 爱思想, 2014.12.20. https://web.archive.org/web/20210626030246/https://www.aisixiang.com/data/81592.html

4. 비교연구

(1) 단행본

謝奇任.『致我們的青春: 臺灣、日本、韓國與中國大陸的網路小說產業發展』. 台灣: 秀威經典, 2016.

(2) 논문

이건웅, 위중. 「한중 웹소설의 발전과정과 특징」. 『글로벌문화콘텐츠』, (31), 2017, pp.159-73.

이용준, 최연. 「외국 웹소설의 현황과 특성을 통해 본 국내 웹소설 발전의 시사점」. 『한국출판학연구』, 43(03), 2017, pp.79-113.

金恩惠. 「从中国网文的“彻底网络化”反观韩日网文生产机制」. 『文艺理论与批评』, (04), 2019, pp.123-34.

(3) 보고서

한국콘텐츠진흥원. 『2020 해외 콘텐츠시장 분석』, 2020.12.04.

PwC. “Global Entertainment and Media Outlook 2020-2024.” 2019.

5. 기타

(1) 단행본

미셸 푸코. 『헤테로토피아』, 이상길 역. 서울: 문학과지성, 2014.

埃里希·奥尔巴赫. 『摹仿论』, 吴麟绶 외역. 北京: 商务印书馆, 2014.

東浩紀. 『遊戲性寫實主義的誕生: 動物化的後現代2』, 黃錦容 역. 台北: 唐山出版社, 2015.

法茨维坦·托多罗夫. 『象征理论』, 王国卿 역. 北京: 商务印书馆, 2004.
米歇尔·福柯. 「米歇尔·福柯访谈录」. 蒋梓骅 역, 杜小真 편. 『福柯集』, 上海: 上海远东出版社, 1998.
陶东风. 『粉丝文化读本』. 北京: 北京大学出版社, 2009.
张锦. 『福柯的"异托邦"思想研究』. 北京: 北京大学出版社, 2016.
周宪. 『审美现代性批判』. 北京: 商务印书馆, 2005.
Adorno, Theodor W. *Aesthetic Theory.* Translated by Robert Hullot-Kentor. London & New York: Continuum, 2002.
Călinescu, Matei. *Five Faces of Modernity: Modernism, Avant-Garde, Decadence, Kitsch, Postmodernism.* Durham: Duke University Press, 1987.
Certeau, Michel de. *The Practice of Everyday Life.* Translated by Steven Rendall. Berkeley & Los Angeles & London: University of California Press, 2002.
Foucault, Michel. *Madness and Civilization: A History of Insanity in the Age of Reason.* Translated by Richard Howard. New York: Vintage Books, 1988.
———. *Discipline and Punishment: The Birth of the Prison.* Translated by Alan Sheridan. New York: Vintage Books, 1995.
———. *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences.* London & New York: Routledge, 2002.
———. "Space, Knowledge, and Power." In *The Foucault Reader*, edited by Paul Rabinow, 239-56. New York: Pantheon Books, 1984.
———. "Truth and Power." In *The Foucault Reader*, edited by Paul Rabinow, 51-75. New York: Pantheon Books, 1984.
———. "What Is Enlightenment?" In *The Foucault Reader*, edited by Paul Rabinow, 32-50. New York: Pantheon Books, 1984.
———. "What Is Critique?" Translated by Kevin Paul Geiman. In *What Is Enlightenment? Eighteenth-Century Answers and Twentieth-Century Questions*, edited by James Schmidt, 382-98. Berkeley: University of California Press, 1996.
———. "Utopian Body." Translated by Lucia Allais. In *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, edited by Caroline A. Jones, 229-34. Cambridge & Massachusetts: MIT Press, 2006.
Gans, Herbert J. *Popular Culture and High Culture: An Analysis and Evaluation of Taste.* Rev. & updated ed. New York: Basic Books, 1999.
Harvey, David. *Spaces of Hope.* Edinburgh: Edinburgh University Press, 2000.

Kant, Immanuel. “An Answer to the Question: What Is Enlightenment?”, Edited and Translated by James Schmidt. In *What Is Enlightenment? Eighteenth-Century Answers and Twentieth-Century Questions*. Berkeley: University of California Press, 1996.

Kim, Bohyun. *Understanding Gamification.* ALA TechSource, 2015.

Latour, Bruno. *We Have Never Been Modern.* Translated by Catherine Porter. Cambridge & Massachusetts: Harvard University Press, 1993.

Weber, Max. *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism.* Translated by Talcott Parsons. London & New York: Routledge, 2001.

(2) 논문

윤영준. 『1990년대 출판만화시장의 변화 및 글로벌화에 대한 고찰』. 고려대학교 석사학위논문, 2009.

이정엽. 『디지털 게임의 절차적 서사와 게임하기 과정 연구』. 서울대학교 박사학위논문, 2014.

김은정. 「미디어 콘텐츠에 나타난 게임성 전이 분석 연구: 크리스 크로포드의 모델을 중심으로」. 『한국게임학회 논문지』, 19(06), 2019, pp.37-47.

신현우. 「디지털 게임에서의 ‘플레이노동’에 대한 이론적 연구: 플레이의 ‘기계적 예속’의 정치경제학 비판」. 『한국언론정보학보』, 97, 2019, pp.7-36.

阿兰·布洛萨, 杨明洁. 「福柯的异托邦哲学及其问题」. 『清华大学学报(哲学社会科学版)』, 31(05), 2016, pp.155-62.

汪正龙.「论作为一种游戏现象的文学——文学发生、性质与功能的一个方面」. 『社会科学战线』, (05), 2005, pp.93-8.

于雷.「西方文论关键词 摹仿」.『外国文学研究』, (01), 2012, pp.105-6, 159.

张炳洁, 高玉敏. 「数字媒体产业之“游戏化”运营研究」. 『编辑之友』, (12), 2016, pp.70-4.

张一兵.「福柯的异托邦：斜视中的他性空间」.『西南大学学报(社会科学版)』, 41(03), 2015, pp.5-6, 189.

周宪. 「审美现代性与日常生活批判」. 『哲学研究』, (11), 2000, pp.63-70, 80.

———. 「现代性的张力: 从二元范畴看」. 『社会科学战线』, (5), 2003, pp. 104-9.

Doležel, Lubomír. “Mimesis and Possible Worlds.” *Poetics Today* 09, no. 03 (1988): 475-96.

Foucault, Michel. « Des Espace Autres ». *Empan* 02, no. 54 (2004): 12-9.

Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, and Robert Zubek. “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.” In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 2004.

(3) 인터넷 자료

André Munro. “Dependency theory”, *Encyclopedia Britannica*, 2018.10.15. https://web.archive.org/web/20210621073347/https://www.britannica.com/topic/dependency-theory

게임 디자인 워크샵. https://web.archive.org/web/20210620164230/https://sites.google.com/site/gdworkshop/materials/mda-framework

부 록

중국 웹소설 용어 한국어 번역 대조표		
	중국어/영어	한국어
전문어	经验值/状态值/技能点	경험치/스텟 포인트/스킬 포인트
	高度幻想(High Fantasy)/ 低度幻想(Low Fantasy)	하이 판타지/ 로우 판타지
	攻略	공략
	氪金	현질/캐시질
	起点文/起点模式	치덴문/치덴모델
	奇幻/玄幻/科幻	판타지/현환/SF
	女频/男频	여성향/남성향
	代入感	몰입감
	同人文	팬픽션
	老白/小白	노백/소백
	雷作	지뢰작
	满级玩家	만렙 플레이어
	龙傲天	먼치킨
	龙套	엑스트라
	网络类型小说	인터넷 장르소설
	网络文学	인터넷문학
	网络小说	PC 통신소설/인터넷소설/웹소설
	网文	인문/인소/웹소
	网游小说	게임소설
	网游种田文	게임 영농물
	无限流/学院流/升级流	무한류/학원물/레벨업물
	文青/草根	문청/초근
	全版权/泛娱乐	전판권/범엔터테인먼트
	写手/大神	글쟁이/대신
	爽(文)	사이다(물)
	设定	설정

	修仙	수선
	随身老爷爷	휴대식 늙은이
	言情网游文/耽美网游文	게임 로맨스물/BL 게임물
	月票	원고료 쿠폰
	作弊/金手指	치팅/금 손가락
	电子竞技	e 스포츠
	电子游戏	비디오 게임
	主线任务/支线任务/副本	메인 퀘스트/사이드 퀘스트/던전
	穿越/重生/转生 历史穿越文 穿书文	차원이동/회귀/환생 대체역사물 책빙의물
	帖子/直播帖	게시물/생방송식 게시물
	抽奖系统	가챠/뽑기
	打怪/升级/完成任务	몬스터 퇴치/레벨업/퀘스트 수행
	套路	클리셰
	破圈	가시화
	跑团/跑团战报	리플레이/리플레이 리포트
	虚拟现实	가상현실
작품	鬼服兵团	고스트 서버의 길드
	鬼吹灯	귀취등
	给我一碗小米粥	좁쌀죽 한 그릇을 줘
	你说你哪儿都敏感	너는 어디든지 민감하더라
	大王饶命	대왕님이 살려줘
	斗罗大陆	투락대륙
	斗破苍穹	투파창궁
	网游之模拟城市	게임 지 모의도시
	莽荒纪	망황기
	明朝那些事儿	명나라 그 시절
	梦幻魔界王	몽환 마계왕
	无限恐怖	무한공포
	微微一笑很倾城	미미일소흔경성
	盘龙	반룡

	法师传奇	법사전기
	成都，今夜请将我遗忘	청두, 오늘밤 나를 잊어버려라
	星辰变	성진변
	寻秦记	심진기
	我师兄实在太稳健了	나의 사형은 너무 온건해
	英雄联盟之凌驾一切	리그 오브 레전드 지 능가 만물
	月魔	월마
	全球之英雄联盟	글로벌 지 리그 오프 레전드
	全职高手	전직고수
	第一次的亲密接触	첫 번째 친밀한 접촉
	诛仙	주선
	快穿之打脸狂魔	파스트 차원이동 지 뺨치기 미치광이
	飘洋过海中国船	표양과해 중국선
	风姿物语	풍자물어
작가	5号蚂蚁	5번 개미, 5하오마이
	江南	강남, 장난
	剑江南	검강남, 젠장난
	顾漫	고만, 구만
	多事	다사, 둬스
	唐家三少	당가삼소, 탕자산사오
	当年明月	당년명월, 당넨밍웨
	大角	대각, 다자오
	罗森	나삼, 뤄썬
	李寻欢	이심환, 리쉰환
	麻烦	귀찮다, 마판
	网络骑士	인터넷기사, 왕로치스
	慕容雪村	모용설촌, 무룽쉐춘
	梦入神机	몽입신기, 멍루선지
	梦回汉唐	몽회한당, 멍후이한탕
	猫腻	꿍꿍이, 마오니
	方想	방상, 팡샹

	碧绿海	판란 바다, 비뤼하이
	宝剑锋	보검봉, 바오젠펑
	笨太子	바보 태자, 번타이쯔
	非天夜翔	비천야상, 페이톈예샹
	西门大官人	서문 나리, 시먼다관런
	萧鼎	소정, 샤오딩
	水泡	물거품, 수이파오
	我吃西红柿	나는 토마토를 먹는다, 워츠시훙스
	安妮宝贝	안니 베이비, 안니바오베이
	暗黑之川	암흑지천, 안헤이즈촨
	遥控	리모콘, 야오쿵
	意者	의자, 이저
	长着翅膀的大灰狼	날개 달린 늑대, 장저츠방더다후이랑
	宁财神	녕재신, 닝차이선
	蝶之灵	나비의 영, 뎨즈링
	中华杨	중화양, 중화양
	陈村	진촌, 천춘
	斩鞍	참안, 잔안
	蔡智恒	채지항, 차이즈헝
	天流陨星	천류운성, 톈류윈싱
	天蚕土豆	천잠 감자, 톈찬투더우
	天下霸唱	천하패창, 톈샤바창
	风流书呆	풍류 얼간이, 펑류수다이
	蝴蝶蓝	나비 파랑, 후뎨란
	会说话的肘子	말할 줄 아는 팔꿈치, 훼쉬화더저우쯔
	黑暗左手	암흑의 왼손, 헤이안쭤서우
	黑暗之心	어둠의 마음, 헤이안즈신
플랫폼과 사이트	TOM 在线(TOM Online)	TOM 재선, TOM 온라인
	起点中文网	기점중문망, 치뎬중문망, 치뎬중원왕
	金庸客栈	김용객잔, 김용커잔, 진융커잔
	读写网	두셰망, 두셰왕

	龙的天空	용의 천공, 룽더톈쿵
	漫威(Marvel)	마블
	网易(Netease)	넷이즈
	明杨全球中文品书网	명양글로벌중문품서망
	潇湘书院	소상서원, 샤오샹서원
	小说阅读网	소설열독망, 소설웨두망
	水木清华	수목청화, 수이무칭화
	搜狐(Sohu)	소후
	言情小说吧	언정소설바, 옌칭소설바
	悦读网	열독망, 웨두망, 웨두왕
	阅文集团	웨원 그룹
	完美世界	완메이 세계
	榕树下	용수하, 룽수샤
	迪士尼(Disney)	디즈니
	中文在线	중문 온라인, 중원 온라인
	晋江原创网	진강 원창망, 진장 원창망
	天涯论坛	천애 포럼, 톈야 포럼
	天鹰	천영, 톈잉
	红袖添香网	홍수첨향망, 홍슈톈샹망
	华夏文摘	화하문적, 화샤원자이, 화샤 다이제스트
	幻剑书盟	환검서맹, 환젠수멍
	黄金书屋	황금서옥, 황진수우
	17k 小说网	17k 소설망
	纵横中文网	종횡중문망, 쭝헝중문망, 쭝헝중원왕
	字节跳动(Bytedance)/ 番茄小说	바이트 댄스/ 토마토소설
	百度(Baidu)/百度文学	바이두/바이두문학
	盛大(Shanda)/ 盛大文学	성대, 성다, 샨다/ 성대문학, 성다문학, 샨다문학
	阿里巴巴(Alibaba)/ 阿里文学	알리바바/ 알리문학
	腾讯(Tencent)/腾讯文学	텐센트/텐센트문학

Abstract

Comparison Between Chinese and Korean Web Fiction: From a Perspective of Gamification

XU Rui
Interdisciplinary Program in Comparative Literature
The Graduate School
Seoul National University

This thesis compares Chinese and Korean web fiction from a perspective of gamification in narration to figure out the properties of web fiction as a heterotopia. After examining the development of Chinese and Korean web fiction respectively, I discuss the association between power and knowledge, as well as the mechanism of discipline in the heterotopia of web fiction, and try to interpret the meaning of gamification in this sense.

Web fiction and games are related from the very beginning. As for web fiction, gamification is not the absorption of game design elements in non-game contexts, but a reveal and diffusion of gameplay, the nature of web fiction.

Chapter 2 traces the development of gamification in *Chinese Internet literature*(网络文学, Chinese web fiction). From an external viewpoint, *Internet literature* moves from the originally non-utilitarian writing to the commercialized, industrialized way. Commercialization began in 2003 with the successful operation of *Qidian*(起点)'s pay-to-read model. *Shanda*(盛大), a company starting from online games, acquired *Qidian* in 2004, established *Cloudary Corporation*(盛大文学) in 2008, and put forward the *Full-Copyright Strategy*(全版权运营). Influenced by *Shanda*, genre fiction and its game adaptation were highly valued. In 2015, *Cloudary Corporation* and *Tencent Literature*(腾讯文学) merged into *China Literature*(阅文). *China Literature* promotes the concept of *Pan-Entertainment* (泛

娱乐), thus making the web fiction an integral part of the IP(Intellectual Property) chain, offering contents to its downstream receivers like games, animations, movies, TV series, etc. From an internal viewpoint, gameplay in web fiction has been emerging and diffusing gradually. The embryonic web fiction inherited the traits of *Xuanhuan*(玄幻, Chinese Magic Fiction), *Chuanyue*(穿越, Dimension Travel) and *YY*(意淫, Mental Masturbation), and developed a game-like writing method in cyberspace. The first Chinese web fiction *Shape of the Wind*(风姿物语) was originally a game fan-fiction. During the Establishment Phase, here occurred the game fiction, a genre representing gameplay intensively. Entering the Fusion Phase, typical elements of game fiction pervaded into multiple genres. The Anti-Cliché Phase is featured by 'real' background, meta-Chuanyue and antihero, the narratives of which absorbed game elements.

Chapter 3 examines the development of gamification in *Korean Web Novels* (웹소설, Korean web fiction). From an external viewpoint, Korean web fiction is greatly affected by the Webtoon(웹툰) industry, while keeping several indirect links with games. The book rental shop had been working as the main distribution method of *PC Communication Novels*(PC통신소설, former name of *Web Novels*) and *Internet Novels*(인터넷소설, former name of *Web Novels*) until 2008 when *Joara*(조아라) launched its pay-to-read service. During the commercialization period, *Joara* and *Munpia*(문피아) became the top 2 web fiction sites in Korea. However, the situation changed as *Naver* and *Kakao* entered the web fiction market successively. *Naver* applied the operating model of *Naver Webtoon* to web fiction and coined the term 'Webnovel(웹소설)'. *Kakaopage* gained popularity with the help of a game fiction named *Moonlight Sculptor*(달빛조각사) and developed quickly since then. In the phase of the Big Platform, *Naver* and *Kakao* focus on big web content platforms and incorporate web fiction into web content. From an internal viewpoint, the representation of gamification has been evolving. In the Establishment Phase, fantasy, *new Wuxia*(신무협) and romance web fiction could share the same worldview with games. In the Fusion Phase, different worldviews were linked via *dimension travel*(차원이동), the logic of which is similar to that of game login. When it comes to the Gamification Phase, game fiction became a genre, in which the game world usually parallels the real world and offers an alternative space to solve real-life problems. In the Evolution Phase, the back-

ground of adventures moves from fantasy world to the 'real' world, and *dimension travel* evolves into the *return*(회귀), *possession*(빙의) and *rebirth*(환생).

Chapter 4 compares the histories of Chinese and Korean web fiction and gives an interpretation of gamification. The heterotopia of web fiction is both a textual and social space. Compared with the normal world, discipline upon literature operates in a different way in a heterotopia. Compared with utopia, heterotopia is a real space. In web fiction, discipline from the elite's literature view is weakened. As to the discipline from the government, people may conform to it in order to evade it. Besides, the direct discipline from big capitals could be resisted only in a hard way, while the indirect discipline of the capital logic, which presents itself as the consumer society, is unavoidable.

The heterotopia of web fiction consists of various small heterotopias which were once scattered in the printing literature era and irreducible to each other. This is the very reason why it is difficult to form a consistent critical discourse on web fiction. However, these small heterotopias have at least one thing in common. Most of them are 'outside' of the enlightenment reason and offer spaces for irrational speaking.

Irrational speaking changes from time to time, and so does gamification. Web fiction in China and Korea have subtle differences but share a similar trend overall. In the first stage, worldviews in web fiction resemble that of games. In the second stage, game fiction gain popularity as a genre. In the third stage, multiple genres absorb gameplay elements like level-up and game system. Gamification is the unreason wearing the cloak of reason. The cloak of the reason is technology and number, while the unreason appears as the technology becomes unthinkable and the number loses its arithmetical meaning.

Gamification could be regarded as the mark of heterotopia. On the one hand, it epitomizes the process in which web fiction get incorporated by big internet capitals. On the other hand, gamification indicates that the story is produced in the heterotopia of web fiction, where the discipline mechanism works differently.

The heterotopia of web fiction locates between the inside and the outside of literature, forming a meaningful 'interruption' to the current literature discourse.

Keywords : Korean Web Fiction, Chinese Internet Literature, Gamification, Heterotopia, Power, Knowledge, Discipline, Unreason
Student Number : 2019-25712