

장르소설 천대의 역사

800만 부가 넘게 팔린 무협소설 '영웅문'을 역사소설로 포장할 정도로 한국에서 장르소설은 천대받아왔다.

이런 장르소설이 웹소설로 진화하면서, 전성기를 맞고 있다.

최근에는 웹툰과 드라마, 뮤지컬, 게임으로 2차 창작 시대를 열고 있다.

글 이문영 파란미디어 편집주간 vjaya65@gmail.com

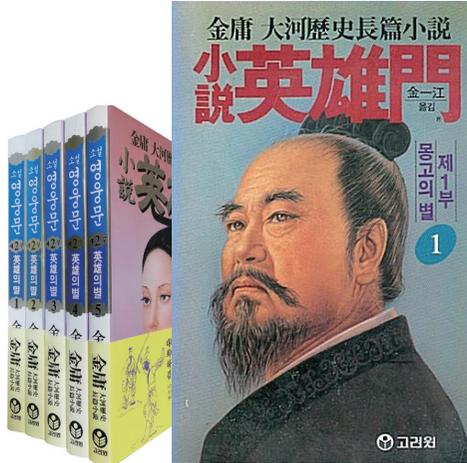
장르소설은 로맨스소설, 추리소설, 무협소설, 판타지소설, 공상과학소설(SF) 등 일정한 규칙을 가지고 쓰이는 대중소설을 가리키는 말이다. 본래 로맨스장르, 추리장르 등으로 부르던 이들을 통칭하면서 장르소설로 불리게 됐다. 그런데 언제부터 이렇게 쓰이기 시작했는지는 정확하게 알 수 없다. 서브컬처소설, 서브장르라고 부르는 경우도 있으며, 때로는 장르문학이라고도 한다.

우리나라 뿐 아니라 세계적으로도 본격문학에 비해 장르소설은 천박하다고 여겨져 왔다. 세계적인 문화콘텐츠 '셜록 홈즈'의 지은이 아서 코난 도일도 자신을 역사소설가로 여겼고, 추리소설작가로 알려지고 싶어하지 않았을 정도다.

대하 역사장편소설 '영웅문'

오늘날에는 '해리 포터 시리즈'의 조앤 롤링이나 '캐리', '쇼생크 탈출' 등 수많은 영화 원작으로 유명한 스티븐 킹 같은 작가들이 세계 명사로 대접받고 있다. 하지만 유독 한국에서 장르소설은 여전히 천대받고 있다.

1986년 베스트셀러 '영웅문'은 표지에 무협소설이라는 말을 일체 넣지 않았다. '김용 대하역사장편소설'이라며 역사소설인 척하며 판매했다. '무협=싸구려'라는 이미지가 때문이었다. '영웅문'은 20세기에 800만 부가 팔린 초베스트셀러다. 그럼에도 불구하고 무협소설에 대한



대하 역사장편소설 '영웅문'

언론과 여론의 인식은 하나도 나아지지 않았다.

국내 대표 SF작가 김보영은 그동안 여러 작품을 발표했다. 그러나 국내 언론은 한 번도 주목하지 않았다. 지난 6월에 미국 주요 출판사인 하퍼콜린스에서 김보영의 작품들을 영어로 번역 출간하기로 했다는 소식이 전해졌다. 그때에야 비로소 국내 언론들은 김보영 작가 인터뷰에 나섰다.

1990년대 후반부터 장르소설은 두 가지 기반으로 전

파됐다. 한 축은 PC통신과 인터넷, 다른 축은 도서대여점이었다. 외환위기 폭탄이 떨어진 1997년에는 저렴한 가격에 즐길 수 있는 오락물로 장르소설이 크게 호응을 얻었다.

하지만 이런 형태의 유통은 안타깝게도 콘텐츠의 가치를 더 낮추고 말았다. 도서대여점에서 1000원도 안 되는 가격에 빌려볼 수 있는 장르소설, 인터넷에서는 거의 공짜로 보는 소설이라는 이미지가 생겼던 것이다. 게다가 외환위기를 극복하면서 도서대여점은 급격하게 몰락했다. 장르소설의 호황도 그대로 끝나는 것 같았다.

장르소설에 부는 봄바람

최근 장르소설계에 새로운 변화가 나타나고 있다. 첫 번째 변화로는 대학이 장르소설에 관심을 갖기 시작했다.

2015년부터 광주대학교 문예창작과는 장르소설에 주목한다고 선언했으며, 올해 장르콘텐츠를 다루는 팬덤콘텐츠팩토리과 업무협약을 맺었다. 청강대학교에는 올해 '웹소설학과'가 만들어졌다. 서울과학기술대학교도

장르소설 특강을 열었다. 웹소설 강좌를 열겠다는 학원도 여러 곳이다.

더불어 장르소설을 다루는 평론집들도 나오기 시작했다. '비주류 선언'을 비롯해 올해만 세 권의 책이 나왔다. 지금까지 없었던 현상으로 매우 고무적인 상황이다.

또 다른 변화로, 웹소설을 기반으로 하는 2차 콘텐츠 시장이 점점 더 크고 다양하게 발전하고 있다. 초기 장르소설 작가들은 2차 저작권 시장에 진입하기가 만만치 않았다. 영상제작사들이 원작료를 너무 낮게 불렀고, 그렇게 할값에 시간 작품은 영상화 근처에도 가지 못하는 경우가 많았다.

작가를 잡아라

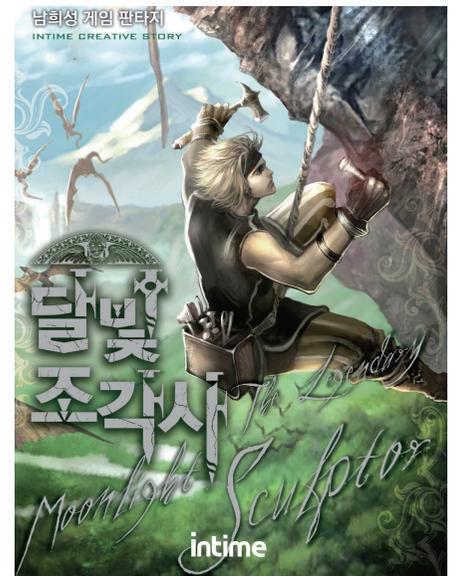
웹소설이 웹툰으로, 또 영상으로 이어진 대표 사례가 '김비서가 왜 그럴까'다. 웹소설로 시작해서 웹툰이 나오고, 다시 드라마로 제작돼 대성공을 거두었다.

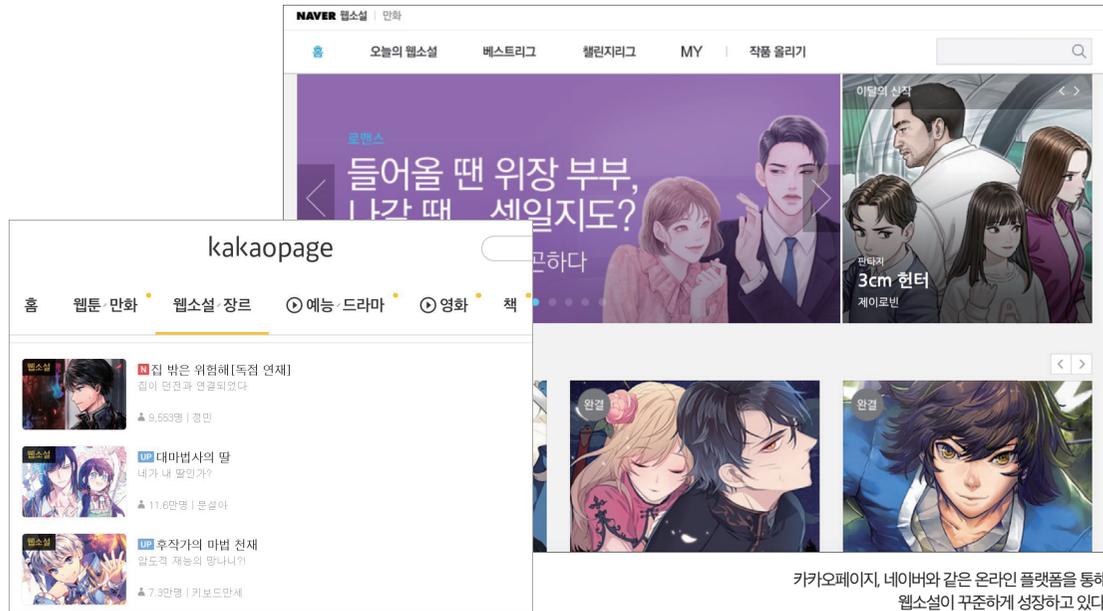
웹소설이 뮤지컬이나 게임으로 만들어지는 사례도 있다. 카카오페이지 성장의 1등 공신으로 일컬어지는 '달

드라마화된 웹소설 '김비서가 왜 그럴까'. ©tvN



게임으로 확장된 웹소설 '달빛조각사'. ©카카오게임즈





카카오페이지, 네이버와 같은 온라인 플랫폼을 통해 웹소설이 꾸준히 성장하고 있다.

빛조각사'는 굉장히 흥미로운 작품이다. 이 작품은 인터넷 연재로 시작해서 실물 책으로 발간되어 베스트셀러가 됐다. 웹소설 초기 시장에 진입해 성공한 사례로, 장르소설의 변화를 여실히 보여준 작품이다. 최근에는 모바일 게임으로도 출시됐다.

결국 웹소설 시장은 작가가 먹여 살린다고 볼 수 있다. 따라서 플랫폼사에 가장 중요한 문제는 작가를 어떻게 확보하는가이다. 웹소설 플랫폼은 안정적인 작품 확

보를 위해 유명작가와 직접 계약하는 단계를 넘어 작품을 가지고 있는 출판사와 에이전시를 계열사로 인수 합병하기 시작했다.

선두에 있는 곳은 카카오페이지로 2017년 초 전략적 협업 관계에 있던 디앤씨미디어에 지분 18.5%를 투자했다. 2018년에 학산문화사(147억 원), 대원씨아이(146억 원), 서울미디어코믹스(100억 원) 같은 만화·도서출판 업체 세 곳에 투자한데 이어, 올해는 알에스미디어를 계

웹소설 플랫폼 현황

구분	사례 수	평균 유통 작품 수	1일 평균 조회 수	등록 웹소설 작가 수	월 평균 작품 등록 건 수
전체평균	16	8만2322편	201만2200회	5995명	1만45건
1그룹	4	24만5000편	588만5000회	1만8500명	4만건
2그룹	3	1200편	10만1500회	1250명	125건
3그룹	2	-	10만회	50명	10건
4그룹	2	30편	200회	12명	2건
5그룹	5	1500편	-	2400명	50건

(출처: 한국출판문화산업진흥원 웹소설산업 실태조사 보고서(2017))



한국콘텐츠진흥원의 스토리움 홈페이지 화면

열사로 편입했다. 네이버 또한 여러 웹툰 업체의 지분을 확보했다.

웹소설 시장의 규모는 얼마나 될까

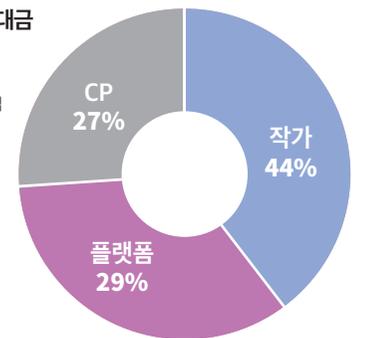
웹소설은 정부의 어느 기관에서 담당하고 있을까. 디지털 기반의 새로운 출판 형태라는 점에서 한국콘텐츠진흥원(이하 콘진원)이 지원을 맡아야 할까. 아니면 출판은 출판이니 한국출판문화산업진흥원(이하 출판진흥원)이 해야 할까. 현재 장르소설을 지원하고 있는 사업은 콘진원의 스토리움 밖에 없어 보인다. 지원기관이 정확하지 않으니, 조사된 자료도 거의 없다.

출판진흥원이 2017년 말에 조사한 '웹소설산업 실태조사 보고서'가 유일한 자료다. KT경제경영연구소에서 2018년에 내놓은 웹소설 시장 4300억 원 규모라는 자료가 여기저기서 인용되고 있다. 하지만 전체 출판산업 규모(2017년 기준 20조7500억 원)와 어떤 연관성이 있는지는 알 수 없다. 산업으로서 웹소설은 정성없이 성장하고 있는데, 조사하는 곳 없이 수수방관하고 있는 셈이다.

상장회사를 대상으로 하는 출판사 조사에서 상장회사인 디앤씨미디어가 누락되는 것이 현실이다. 장르전

웹소설 판매대금 정산 비율

(출처: 한국출판문화산업진흥원)



문출판사 중 100억 원 이상의 매출을 내는 업체도 조사 자체가 제대로 이뤄지지 않는다. 실물 책을 내는 출판사들과 웹소설 기반의 출판사들은 매출 구조 자체가 완전히 다르다. 실물 책은 판매량이 수입이 된다. 하지만 웹소설은 대여와 구매 두 가지 수입원이 있다. 그런데도 출판사라는 카테고리에서 한꺼번에 다루려 하기 때문에 웹소설 장르에 대한 정확한 산업구조가 드러나지 않는다.

최근 웹툰이 해외 시장에서 인기를 얻으며, 수출 효과 상품으로 등극했다. 창의력을 활용해 외화를 벌여오기 시작한 것이다. 장르소설도 충분한 가능성을 가지고 있다. 체계적인 산업 정비와 지원이 필요한 시점이다. ㉞