https://doi.org/10.18856/jpn.2024.30.2.010

# 철학의 장(場)으로서 장르 판타지의 가치
## - 이영도의 『드래곤 라자』, 『퓨처 워커』를 중심으로

이영서*

1. 서론: 장르 판타지의 가치
2. 철학의 배경을 마련하는 『드래곤 라자』
3. 철학의 사건을 준비하는 『퓨처 워커』
4. 결론: 문학과 철학의 상호-열림

**국문초록**

본고의 목적은 이영도의 작품을 분석함으로써 장르 판타지의 연구적 가치를 입증하는 것이다. 웹소설 시장의 약진으로 장르문학에 대한 담론이 어느 때보다 활성화되고 있음에도 아직 학계의 관심은 크지 않은 편인데, 이는 보수적인 관점에서 장르 판타지의 특수한 형식·구조와 그것으로부터 창출되는 고유한 연구적 가치가 충분히 규명되지 않았기 때문인 것으로 보인다. 이러한 문제의식에 따라 본고에서는 문학 연구에서 가장 전통적이라고 할 수 있는 서사이론과 철학 담론을 활용하여 '철학의 장(場)'으로서 장르 판타지의 가치를 입증하고자 했다.

먼저 『드래곤 라자』의 경우, 가상의 세계관을 통해 종족·지리·도구뿐 아니라 신화·역사·언어 등 새로운 문화를 창조함으로써 장르 판타지에서

* 고려대학교 국어국문학과 박사과정 수료

www.kci.go.kr

배경이 가지는 특수한 위상과 역할을 잘 보여준다. 특히 '유피넬-헬카네스의 인식론'은 포스트구조주의의 코스모스-카오스의 존재론과 연결되어 독자들의 철학적 사유를 자극한다. 『퓨처 워커』는 이러한 철학적 배경 속에서 '고정된 현재'라는 미증유의 사건을 만들어냄으로써 문제의식을 심화한다. 현재가 고정되면서 나타나는 유령의 현존·도래할 것의 중지와 같은 사건들은 데리다의 시간관을 상징적으로 반영하고 있는데, 이로 말미암아 『퓨처 워커』의 세계는 현실 규범뿐 아니라 서사 규범마저 뛰어넘는 철학적 사고실험장으로 기능한다. 그리고 이러한 철학적 배경과 사건 속에서 수행되는 다양한 인물들의 선택과 갈등은 철학적 사고실험을 서사화 하는 좋은 예시가 된다.

이렇듯 이영도 문학은 장르 판타지로서 현실 규범과 서사 규범 양자로부터 자유롭다는 장점을 십분 활용하여, 흥미롭고도 직관적인 방식으로 독자들에게 근원적인 철학적 질문을 던진다. 바로 이 지점에서 장르 판타지는 순수문학보다도 철학에 대해 더 넓은 개방성을 가지고 있으며, 앞으로는 이러한 가치를 인정받아 장르 판타지와 이영도 문학에 대한 연구가 더욱 활발해질 것으로 기대된다.

**(주제어: 장르 판타지, 이영도, 드래곤 라자, 퓨처 워커, 서사이론, 포스트구조주의**

## 1. 서론: 장르 판타지의 가치

웹소설 시장이 독자들의 무한한 구매력을 증명해내면서, 바야흐로 21세기는 '모두가 쓰는 시대'가 됐다. 대중 독자들은 인터넷 매체를 통해 시차 없이 작가들과 소통하는 동시에, 스스로 작가가 되기도 한다. 생산자와 소비자의 경계가 허물어진 만큼, 그 대상인 장르에 대한 담론 역시 활발하

www.kci.go.kr

게 전개되고 있다.[1] 그러나 이렇듯 활발해진 담론의 장에서, 문학에 참여하고 문학장을 구성하는 또 하나의 축이자 담론의 논의를 정교화 할 의무가 있는 연구자들의 태도는 여전히 소극적이다.

이는 '장르문학'의 정의(定義)가 내포하는 부당하면서도 불가피한 굴레 때문일 것이다.[2] 장르문학은 해당 장르의 클리셰나 관습, 즉 "수많은 에피고넨(epigonen)을 탄생시킬 수 있는 코드"를[3] 충실하게 따르고 그것을 확장하는 문학을 가리키며, 판타지·로맨스·무협·호러 등이 이에 속한다. 그리고 이러한 정의는 여태껏 장르문학의 한계를 지적하는 근거로 활용되어 왔다. 장르문학은 천편일률적인 코드를 따르기 때문에 창의성을 중시하는 문학예술로서의 가치가 크게 떨어지며, 대중의 유희로 소비될 뿐 학문적 연구대상으로서 적합하지 않다는 것이 아직까지도 학계의 지배적인 인식인 것으로 보인다.[4]

---

1) 오직 '쓰려는 독자'만을 위해 쓰이고 출판된『웹소설 작가를 위한 장르 가이드』시리즈의 기획은 이러한 현상을 잘 보여준다. 김봉석은 서문에서 "웹소설을 쓰겠다고 생각한다면 일단 장르에 대해 고민해볼 필요"가 있음을 강조하는데, 이는 수많은 웹소설 작가 지망생의 등장이 장르에 대한 담론을 촉발시켰음을 보여준다(전홍식·박애진,『웹소설 작가를 위한 장르 가이드2: 판타지』, 북바이북, 2015, 9쪽).

2) 기실 장르문학이라는 용어 자체도 시장의 편의에 의해 헐겁게 만들어진 것으로, 이를 밀도 있는 학술적 언어로 전용(轉用)할 수 있느냐에 대한 비판이 많다. 다만 본고의 목적은 장르로부터 야기되는 단점이나 한계가 아니라 그것으로써만 가능해지는 고유한 가치를 논하는 것이며, '장르'라는 키워드야말로 대중문학의 한 범주적 특질과 가치를 잘 드러낼 수 있는 키워드이기도 하다. 따라서 장르문학이라는 용어가 주는 부정적 함의를 극복하는 것 또한 향후 연구에 있어 유의미한 작업이기에, 본고에서는 이 용어를 그대로 채택하였음을 밝힌다.

3) 우지연,「꿈꾸는 세계가 있는 자만이 장르를 차지한다」,『북페넴』, 한국마케팅출판연구소, 2004.여름, 40쪽.

4) 2004년에 계간지『문학과 사회』의 특별기획으로 열린 대담에서는 이러한 인식이 당시 문단을 지배하고 있었으며, 현재 학계의 입장과도 크게 다르지 않음을 보여준다. 특히 다음과 같은 사회자(김동식)의 마무리 발언은 이러한 인식에 대한 반성이 지금까지도 학계에서는 제대로 이루어지지 않고 있음을 드러내고 있다. "장르적인 것을 관습적인 것이라고 못 박음으로써, 작품의 창조성은 장르적이고 관습적인 것을 배제할 때 저절로

www.kci.go.kr

이러한 인식이 문학의 '순수성'을 우월한 것으로 여기는 보수적인 관점에서 기인한 것일지언정, 일정 부분 보수적일 수밖에 없는 학계의 입장에서 장르문학의 연구적 가치가 아직 부족하다고 느껴지는 것 또한 현실인 듯하다. 따라서 본고에서는 문학 작품을 분석하고 연구하는 데 있어 가장 전통적이고 보수적인 영역이라고 할 수 있는 서사이론과 철학 담론을 오히려 적극적으로 활용하여, 장르문학에 대한 인식론적 오해를 풀고 장르 판타지만이 가지는 고유한 연구적 가치를 입증해보고자 한다.

그리고 이 작업은 같은 것은 같게, 다른 것은 다르게 보기 위한 작업이라고 할 수 있다. 흔히 장르문학과 '순수문학'은 직관적으로 구분된다고 여겨지지만,[5] 구체적으로 어떻게 다르며 그에 따라 연구 방법론이 실질적으로 어떻게 달라져야 할지에 대한 해답은 여전히 묘연하다.[6] 양자를 아예 다른 것으로 간주한다면 앞으로도 담론의 장이 양분될 우려가 있고, 완전히 같은 것으로 간주한다면 지금처럼 순수문학의 '순수성'을 장르문학에 강요하는 태도를 극복하기 어려울 것이다. 따라서 본고에서는 서사문학이라는

---

확보된다는 안이한 생각을 가지고 있었던 것은 아닌지, 제 자신을 되돌아보게 됩니다." (김동식·김봉석·김영하·박상준·이상용, 「특집: 장르 문학의 현재와 미래」, 『문학과사회』, 문학과지성사, 2004.가을, 1168쪽)

5) 장르문학과 마찬가지로 순수문학이라는 용어 역시 '문학의 순수성'이라는 검증되지 않은 잣대를 통해, 문학의 위계와 우열 관계를 선험적으로 전제하는 용어이므로 타당하지 못한 지시어일 수 있다. 그러나 본고에서는 편의상, 별다른 의심 없이 학술적 연구의 대상으로 받아들여지는, 장르문학을 제외한 이른바 '중심부' 문학을 가리키기 위해 이 지시어를 채택하였음을 밝힌다.

6) 조성면은 대중문학·장르문학 등의 용어를 언급하며, 이러한 용어들이 '본격소설' 내지 '정전' 등을 전제로 하는 "이항대립(binary opposition)적인 개념"이기 때문에 이러한 범주를 정하는 것 자체가 이분법에 빠질 수 있는 위험성을 언제나 내포하고 있다고 경고한다(『한국문학·대중문학·문화콘텐츠: 근대문학에서 컴퓨터 게임과 장르 판타지까지』, 소명출판, 2006, 21쪽). 장르문학-순수문학의 구분 또한 마찬가지이므로 둘 사이의 경계를 어떻게 구성하고 해체할지의 문제는, 장르를 문학장에서 적극적으로 다루고자 하는 서사문학 연구자들에 의해 계속해서 논의돼야 할 문제임에 틀림없다.

www.kci.go.kr

형식적 측면과 문학예술이 갖춰야 할 창의성이라는 조건적 측면에서는 양자를 동등한 것으로 간주하고, 먼저 서사이론을 통해 장르문학의 형식 요소를 추출·분석함으로써 그것이 어떻게 창의성을 획득하는지를 제시하고자 한다. 그 다음에는 이러한 창의성이 순수문학과 다른 방식으로 가치를 창출한다고 전제하고, 그러한 변별점이 장르문학이 수행할 수 있는 '철학의 장(場)'으로서의 기능을 어떻게 강화하는지 포스트구조주의 철학 담론과 관련지어 논할 것이다.

그리고 이렇듯 철학의 장으로서 장르 판타지를 재조명하는 것은 다음과 같은 두 가지 이유에서 장르문학의 연구적 가치를 제고할 수 있을 것으로 기대된다. 첫 번째는 철학과의 관계 속에서 문학이 수행해오던 역사적 역할을 장르문학이 나눠 맡을 수 있다는 점이다. 문학은 본질적으로 예술과 학문의 경계에 놓여, 자칫 논리와 체계로만 굳어질 수 있는 철학적 사유에 예술로서의 개방성과 자율성을 부여하는 역할을 수행해왔다. 이러한 역할에 있어 장르 판타지는 독보적인 장점을 가지며, 이를 입증하는 것은 문학적 연구대상으로서의 역사적·본질적 가치를 입증하는 일이기도 하다. 두 번째는 장르 판타지로 인해 촉발되는 다양한 철학적 사유가 갖는 시의성이다. 담론과 의제가 범람하는 현대사회에서, 그에 대해 고민할 수 있는 철학적 사유의 틀은 아무리 많아도 모자랄 지경이다. 이런 상황에서 장르 판타지가 제시하는 철학의 장은 독자들에게 사유를 확장하는 기준점으로 기능할 수도 있지만, 오히려 가능성을 좁히는 선입관으로 작용할 수도 있다. 따라서 학술적 접근을 통해 이 가치를 엄밀하게 평가하는 일의 필요성은 앞으로 점차 높아질 것이다.

그리고 이상에서 제시한 연구방법론과 목적에 가장 적합한 대상으로는 단연 이영도의 작품들을 꼽을 수 있을 것이다. 1세대 장르 판타지 작가인 이영도는 1997년부터 컴퓨터 통신 '하이텔' 게시판을 무대로 데뷔한, 웹소

www.kci.go.kr

설 시대 이전의 웹소설 작가이기도 하다. 이영도는 "불안정한 한국 장르 환상소설계에서 보기 드물게 안정적이고 가장 영향력이 큰 작가"로[7] 창작 활동을 할 당시부터 이미 '시조'로 인정받아 왔으며, 2023년에 열린 서울국제도서전에서도 대표작인 『눈물을 마시는 새』의 20주년 특별개정판이 민음사(황금가지) 부스의 간판 도서일 만큼 현재까지도 그가 장르문학에서 차지하는 위상은 독보적이라고 할 수 있다.[8]

또한 이영도의 작품 세계는, 이미 저자도 언급한 바 있듯 세계의 외연을 확장하는 '도구로서의 장르 판타지'의 목적을 충실히 따른다는 점에서,[9] 철학의 장으로서 문학의 가치를 분석하고 입증하려는 본고의 의도와도 긴밀하게 맞닿아 있다. 이영도의 작품은 단순히 가상의 세계를 창조하는 데 그치지 않고, 현실 세계에서도 유효한 질문을 던지는 데까지 나아간다. 따라서 다양한 철학적 문제를 고민하는 장으로서 이영도 작품을 분석하는 것은 장르 판타지의 연구적 가치를 입증하는 동시에, 창작 의도에 대한 비평적 접근을 통해 이영도의 작품을 보다 심도 있게 읽어내는 작업도 될 수 있을 것이다.

---

7) 안지나, 「'판타지' 소설의 이데올로기 연구-『드래곤 라자』를 중심으로」, 『대중서사연구』 제17권, 대중서사학회, 2007, 225쪽.

8) 『눈물을 마시는 새』는 이영도의 작품 중 최고의 완성도를 자랑하는 대표작으로, 2023년 1월 약 3억 원의 선인세를 받고 유럽 출판사에 판매됐는데, 이는 당시까지 단일 국가에서 받은 한국 출판물 선인세 중 최고액이다(이호재, 〈출간 20년된 '고래' 부커상 후보로 펄떡… K문학 세계로 이끈 번역의 힘〉, 『동아일보』, 2023.5.31. https://www.donga.com/news/Opinion/article/all/20230531/119549583/1(접속일 2024.6.19)).

9) 이영도는 '사람'을 비롯한 여러 철학적 개념의 가능성과 그 외연을 확장하기 위한 '도구'로서 판타지 장르의 작품을 쓴다고 밝힌 바 있다. 예컨대 "공주의 키스를 기다리는 개구리, 해가 떠 있는 동안에는 약속 시간을 정할 수 없는 어둠의 신사들, 램프라는 이름의 원룸형 오피스텔을 주된 거주 공간으로 삼는 지니" 등은, 철학이 오랫동안 고민했던 주제인 '사람이란 무엇인가'에 대한 답을 실험하는 동시에 그 가능성과 외연을 확장한다(이영도, 「장르 판타지는 도구다」, 『문학과사회』, 문학과지성사, 2004.가을, 1105쪽).

www.kci.go.kr

그러나 전술했듯 장르 판타지뿐 아니라 이영도 역시, 판타지 문학의 계보 상에서의 위치나 현세대 작가들에 미치는 영향력에 비해 연구대상으로서는 거의 주목받지 못했다. 활동 시기부터 왕성한 집필로 장·단편을 막론하고 여러 굵직한 작품들을 남겼음에도, 대부분의 연구가 데뷔작인『드래곤 라자』(1997)와 대표작인『눈물을 마시는 새』(2002)에 한정되어 있다. 또한 그렇게 제출된 연구의 수마저 작가와 작품의 중요도에 비해 매우 적은 편인 데다, 학술논문보다는 석사학위논문 쪽에 치중되어 있다.[10]

참조할 만한 학술논문으로는 안지나와 최수웅의 연구가 있다. 안지나는 장르 판타지의 주요 독자를 청소년 및 청년 세대로 상정하고,『드래곤 라자』의 이데올로기를 분석함으로써 세대적 욕망을 읽어내고자 했다.[11]『드래곤 라자』가 내포하는 이데올로기란 '자연스러운 역사발전'이라는 환상을 부추기는 '근대'적 욕망으로, 이영도가 "그 근대를 독자들이 욕망하는 방식으로 재현"함으로써 독자들의 강한 공감을 얻고 판타지의 전형이 될 수 있었다는 것이 안지나의 설명이다. 최수웅은 '게임'이라는 기존 매체와의 상호작용이 초기 장르 판타지의 창작방법론에 어떤 영향을 미쳤는지를 분석한다.[12] 그리고『드래곤 라자』를 이어 수많은 장르 판타지 작품이 등

10) 표제를 통해 직접적으로 이영도의 작품을 다루고 있음을 밝힌 학위논문으로는 김지연(「사이버 판타지 소설의 놀이성 연구」, 충북대학교 석사학위논문, 2009), 이세인(「MMORPG의 판타지 스토리텔링 연구: 이영도 소설 드래곤 라자의 게임 스토리화를 중심으로」, 단국대학교 석사학위논문, 2010), 강소향(「판타지소설의 문학성 연구: 이영도의『눈물을 마시는 새』를 중심으로」, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011), 서지영(「판타지영화의 특수분장이 적용된 캐릭터 디자인에 관한 연구-이영도 소설 '눈물을 마시는 새'를 중심으로」, 성신여자대학교 융합문화예술대학원 석사학위논문, 2013), 문일식(「판타지 장르의 문학성 및 교육가능성연구: 이영도의『눈물을 마시는 새』를 중심으로」, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014)의 논문 등이 있다.

11) 안지나, 앞의 글, 219-245쪽.

12) 최수웅,「판타지 장르서사의 가치와 창작방법론 연구」,『한국문예창작』제14권 1호,

www.kci.go.kr

장할 수 있었던 것은, 기존 매체의 데이터베이스를 활용할 수 있는 '손쉬운' 창작방법론이 마련되었기 때문이라고 할 수 있다.

이렇듯 두 연구는 최근 들어 더욱 주목받고 있는 수용미학의 관점과 매체연구의 관점을 통해 『드래곤 라자』에 접근하는 동시에, 작품을 충실히 독해하고 있다는 점에서 나름의 의의가 있다. 그러나 여전히 필요성에 비해 연구가 미진한 것 또한 사실이며, 이는 기존 연구들이 각각의 의의에도 불구하고 '초기 연구'로서 후속 연구의 기초·기반으로 활용되지 못했음을 보여준다. 다양한 관점을 통해 독해의 지평을 확장하는 작업은 항상 유의미하지만, 소설 작품이 연구대상으로 편입되는 초기에는 먼저 객관적 형식·구조에 대한 분석과, 주제에 대한 철학적·비평적 접근이 이루어질 필요가 있다. 이러한 맥락에서 웹소설의 시대를 열었다고 평가받는 『전지적 독자 시점』(싱숑, 2018)에 관하여 최근에 제출된 연구들은 장르문학의 초기 연구가 수행해야 할 역할을 모범적으로 제시하고 있기에, 이영도 관련 연구는 아닐지언정 선별적으로 소개하고자 한다.

먼저 조형래는 서사의 내적·외적 형식 요소를 분석함으로써 『전지적 독자 시점』의 세계관을 "서사적 복잡계"로 정의하면서도, 이러한 복잡성이 '플레이어=독자'라고 하는 한 인물의 시좌에서 전부 받아들여질 수 있게끔 하는 원리인 "게임적 형식"에 대해 고찰한다.[13] 특히 노스럽 프라이, 피터 브룩스의 서사이론을 활용하여 '게임의 형식'이 근대에서부터 이어진 소설 사조의 계보를 어떻게 계승·극복하는지를 보이는 부분은 주목할 만한데, 서사 형식에 대한 통시적·계보적 고찰을 통해 후속 연구에 분석 기반을 마련해주고 있기 때문이다. 다음으로 강우규는 최근 가장 주목받는 철학 담

---

한국문예창작학회, 2015, 79-102쪽.

13) 조형래, 「웹소설의 사상:『전지적 독자 시점』을 중심으로」, 『한국문학연구』 제17권, 한국문학연구소, 2022, 153-155쪽.

www.kci.go.kr

론인 '포스트휴머니즘'을 토대로『전지적 독자 시점』의 중요한 주제 중 하나를 규명한다.[14] 가상과 현실을 구분하던 기존 게임판타지 장르와 달리 이 작품은 오히려 "가상이 현실을 주도하는 세계"를 그리기에, 가상의 비인간이 현실의 인간을 침범하고 해체하면서도 함께 공존하게 되는 복잡한 서사를 독해하기 위해서는 포스트휴머니즘의 상상력이 필요하다는 것이 강우규의 설명이다. 강우규의 연구 역시 작품의 주제를 보다 풍부하게 해석할 수 있는 철학 담론의 사고틀을 적확하게 제시하고 있다는 점에서 초기 연구로서의 의의가 있다.

이영도의 작품 역시 기초·기반이 될 수 있는 연구가 앞으로 더욱 필요해질 것이며, 이를 위해서는 전술한 바와 같이 전통적인 관점의 분석이 선행될 필요가 있다. 따라서 본고에서는 먼저 서사이론을 활용하여 장르 판타지의 문학적 구조를 분석함으로써, 그것이 특정한 코드를 따르기 때문에 창의성이 떨어진다는 오해를 불식하고자 한다. 다음에는 장르 판타지의 고유한 형식·구조로 인해 가능해지는 작품의 배경과 사건을 포스트구조주의 담론을 통해 분석함으로써, 철학의 장으로서 장르 판타지의 가치를 평가할 것이다. 물론 '양산형 판타지 소설'이라는 멸칭이 있을 정도로 장르 판타지를 자청하여 나온 작품은 수도 없이 많으며, 본고가 제안하는 철학의 장으로서의 가치가 이 작품들 전부에 적용되는 것은 아닐 터이다. 그러나 많은 수작들이 장르 판타지라는 이유만으로 불공정한 평가를 받아 온 것 또한 사실이며, 철학의 장으로서의 가치를 논하는 것은 이러한 평가를 극복할 수 있는 하나의 방법론이 되어 주리라 믿는다. 이에 따라 본고에서는 한국 장르 판타지의 출발점이자, 아직까지도 전범(典範)으로 기능하고 있는 이영도의 초기작『드래곤 라자』와『퓨처 워커』(1999)를 분석함으로

14) 강우규,「웹소설에 나타난 포스트휴먼 담론 고찰-웹소설 〈전지적 독자 시점〉을 중심으로-」,『우리문학연구』제72권, 우리문학회, 2021, 147-169쪽.

www.kci.go.kr

써, 한국 장르 판타지를 재평가할 수 있는 기점을 마련해보고자 한다.

## 2. 철학적 배경을 마련하는 『드래곤 라자』

장르 판타지에서 상업적 성패를 결정하는 동시에, 해당 작품의 고유한 문학적 가치를 창출하는 요소는 '세계관'의 창조이다.[15] 세계관은 작품의 무대가 되는 시공간의 모든 요소를 포함하는 말로, 자주 쓰이는 문학 용어로 치환한다면 '배경(setting)'이라고 할 수 있다. 그런데 기존 서사이론에서 배경은 작품을 구성하는 요소들 중 가장 부차적인 것으로 여겨져 왔다. 시모어 채트먼은 서사를 구성하는 요소를 크게 내용적 측면인 '이야기(story)'와 표현적 측면인 '담화(discourse)'로 나누고, 이야기에서 연구대상으로 삼을 수 있는 객관적 형식(form)을 다시 '사건들(events)'과 '존재물들(existence)'로 나누었다.[16] 존재물은 다시 '인물들(characters)'과 '배경들'로 나뉘는데, 채트먼은 양자를 구분하기 위한 여러 논의를 소개하면서, 그중 '플롯상 중요 기능의 수행 여부'를 가장 합리적인 기준으로 제시하였다. 인물이 플롯에 있어 중요한 기능(사건)을 수행하는 내용 형식이라면, 배경은 인물을 뺀 나머지 존재물인 것이다. 다시 말해, 배경은 이야기를 구성하는 내용 형식 중 가장 덜 중요한 것들을 총칭하는 것이라고 할 수 있다.

장르 판타지의 창의성이 여태껏 의심받아 온 이유 중 하나를 여기서 찾

15) "2차 세계 창조"는 이영도가 장르 판타지를 '환상문학'과 구분하기 위해 제시한 중요한 기준이기도 하다(이영도, 앞의 글, 1103쪽).

16) Seymour Chatman, *Story and discourse : narrative structure in fiction and film*, N.Y.:Cornell University Press, 1978. 이하 서사이론과 관련된 논의는 따로 언급하는 경우를 제외하고는 이 저서를 참조하였음을 밝힌다.

www.kci.go.kr

아볼 수 있다. 장르 판타지의 고유한 창의성은 배경의 창조에서 발휘되는데, 서사문학에 있어 배경은 다른 내용 형식인 인물·사건과 달리 플롯에 거의 영향을 미치지 않는 것으로 여겨져 왔다. 그리고 정작 장르 판타지의 인물과 사건은 기존의 코드를 답습하는 경우가 많기에 개성이 없는 것처럼 느껴진다. 정리하자면 장르 판타지는 엄연한 소설-서사문학임에도 불구하고, 서사문학의 본질에 있어 핵심적인 것이 아니라 부차적인 것에 창의성을 낭비함으로써 스스로의 문학적·예술적 가치를 깎아내리고 있는 셈이다. 그리고 이것이 지금까지 장르 판타지를 억압해 온 가장 큰 오해라고 할 수 있다.

이러한 오해는 순수문학에 적용하는 서사이론의 잣대를 그대로 장르문학에 적용하기 때문에 발생한다. 장르 판타지에 있어 배경이 가지는 중요성은 순수문학과는 전혀 다르다. 첫 번째로 장르 판타지의 배경은 플롯의 '핍진성(verisimilitude)'과 직결되는 요소이다. 순수문학의 경우에는 인물의 성격이 행동과 현실적으로 결부되거나, 플롯에서 연쇄되는 사건들이 개연적으로 연결될 때 핍진성을 확보한다. 그러나 장르 판타지의 경우에는 현실 세계의 '현실성'이라는 기준을 그대로 적용할 수 없기에, 세계관의 자체적 '규범'이 정확하게 지켜지는 것이 핍진성의 필수조건이다. 예컨대 가상의 종족인 '드래곤'이나 '엘프' 등의 규범이 작품 내에 구체적으로 형성되어 있다면, 현실의 도덕이나 법률 혹은 과학적 법칙 등과 관계없이 그 규범만을 잘 지킨다면 작품은 얼마든지 핍진성 있게 읽힌다. 따라서 장르 판타지에서 규범을 형성하는 배경이란 부차적인 것이 아니라 가장 핵심적인 요소이며, 순수문학과 달리 장르 판타지의 창의성을 평가할 때는 배경의 완성도를 중요한 기준으로 삼아야 한다.

그렇다면 핍진성과 직결되는 세계관의 자체적인 규범은 어떻게 창조되고 전달될 수 있을까. 장르 판타지에서 배경이 중요한 두 번째 이유를 바로

www.kci.go.kr

여기에서 찾을 수 있다. 현실의 역사적·문화적 규범을 그대로 활용할 수 있는 순수문학과는 달리, 장르 판타지는 그러한 규범을 스스로 창조해야 한다. 이는 가상의 종족·지리·도구 등 보편적으로 장르 판타지에 수반되는 요소는 물론이거니와, 그것을 독자들에게 전달하고 설명하기 위한 신화·역사·언어 등도 함께 창조해야 한다는 의미이다. 톨킨의 『반지의 제왕』(The Lord of the Rings)이 장르 판타지의 정전으로 평가받는 이유는, 이제는 익숙한 '엘프'나 '오크' 등의 이종족(異種族)으로 이루어진 이세계(異世界)를 창조했다는 것보다도, 그것들을 자연스럽게 설명하기 위한 신화·역사·언어 등의 고유한 문화적 규범을 창조했다는 것에 있다.[17] 이는 사실상 하나의 세상을 새로 만드는 것이나 마찬가지이며, 개성적 인물이나 개연적 플롯을 창조하는 작업에 비해 우월하다고 할 수는 없을지언정, 그보다 창의성이 떨어지는 일로 치부하는 것은 불공정할뿐더러 비합리적이다.

정리하자면 순수문학과 달리 장르 판타지에서는 배경이 인물이나 사건 이전에 핍진성을 결정하는 1차 기준이 되며, 작가가 배경을 통해 창의성을 발휘할 수 있는 깊이나 범위 역시 순수문학에 비해 결코 얕거나 좁다고 할

17) 톨킨(J.R.R.Tolkien)은 『반지의 제왕』을 집필하기 전, 이 작품의 배경 무대가 되는 '가운데땅(middle earth)'의 신화와 역사를 담고 있으며 일종의 설화집이라고 할 수 있는 『실마릴리온』(The Silmarillion)을 먼저 창작했다(이유선, 『판타지 문학의 이해』, 역락, 2005, 240쪽). 『실마릴리온』으로 설명되는 탄탄한 세계관은 『반지의 제왕』의 핍진성을 제고했으며, 이는 톨킨이 여느 순수문학의 거장보다도 높은 평가를 받게 하는 원동력이 되었다. 신지영은 이렇듯 톨킨에게서 시작된 장르 판타지가 "신화창작적(mythopoeic)"인 성격을 가지게 된 원리와 과정을 설명한바 있다(신지영, 「판타지장르 연구의 현재와 지향점」, 『독일현대문학』 제37호, 한국독일현대문학회, 2011, 227-235쪽 참조). 그러나 장르 판타지가 창조해야 할 몫에는 단순히 신화와 같은 상징적이고 추상적인 문화뿐 아니라, 역사나 언어와 같은 구체적인 문화까지도 포함되기 때문에, 본고에서는 '신화창작적 성격'보다 더 넓은 '문화창작적 성격'을 장르 판타지 배경의 고유한 특질로 간주하여 분석하고자 한다.

www.kci.go.kr

수 없다. 따라서 연구대상으로서 장르 판타지 작품의 가치를 논할 때, 배경의 역할과 위상을 평가절하 하는 것은 같은 것만을 보려다가 다른 것을 다르게 보지 못하는 오류를 범한 것이라고 할 수 있다. 순수문학과 변별되는 배경의 역할과 위상이야말로, 철학의 장으로서 장르문학만이 가지는 가치를 창출하는 원동력이기 때문이다.

이런 맥락에서 이영도 문학의 출발점이자, 세계관을 시험하는 최초의 작품인『드래곤 라자』는 적합한 분석대상이라 할 수 있다. 기실『드래곤 라자』는 그 인기만큼이나 비판 또한 많이 받아 온 작품이다. 플롯은 일반적인 활극의 형태를 취하며, 전체 줄거리는 주인공 일행의 왕도적인 성장에 초점이 맞춰져 있다. 인물들 역시 각기 다른 신념과 사상을 견지함으로써 나름의 매력을 갖추고 있지만, 정작 플롯의 진행에 있어서는 전형적 '기능'에 충실하다. 이는『드래곤 라자』가 당시 유행하던 게임인 〈던전 앤 드래곤〉의 TRPG(Table-talk Role Playing Game) 설정으로부터 많은 영향을 받았기 때문이다.[18] TRPG란 참여자들이 전사·도적·마법사 등 각자의 직업을 선택하여, 그 직업에 맞는 역할(기능)을 수행함으로써 공동의 목표를 성취하는 게임 형식으로, 각 직업은 뚜렷이 변별되는 개성을 가지고 있다. 그리고 이러한 개성을 전형으로 굳힌 것이 〈던전 앤 드래곤〉인데,『드래곤 라자』는 이 형식을 차용한 만큼 인물의 성격보다는 기능이 강조된다. 전투를 담당하는 '전사형' 인물 '샌슨 퍼시발'이나 상황 판단과 통찰력을 담당하는 '현자형' 인물 '칼 헬던트' 등이 좋은 예시이다. 이렇듯 성장 중심의 무난한 '플롯'과 기능에 충실한 전형적 '인물'은『드래곤 라자』의 창의성을 의심하는 근거로 작용해 왔다.[19]

---

18) 최수웅, 앞의 글, 6-9쪽 참조.

19) 순수문학과 같은 기준을 적용할 경우, 이 같은 특징은 고전 서사이론뿐 아니라 현대 서사이론의 기준에서도 결핍으로 오해될 수 있다. 아리스토텔레스에서부터 초기 형식주

www.kci.go.kr

또한 전술했던 '배경'의 중요성이란 관점에서 접근해 보더라도, 〈던전 앤 드래곤〉의 배경 설정에 의지하고 있는 『드래곤 라자』의 개성은 떨어질 수밖에 없다는 비판 역시 나름대로 일리가 있다. 그러나 본고에서 강조하고 싶은 것은 이러한 비판이 모두 유효한 것일지언정, 『드래곤 라자』가 가지고 있는 배경의 창의성과 그것이 창출해내는 철학의 장으로서의 가치가 훼손되지는 않는다는 점이다. 『드래곤 라자』는 기본적 배경 설정에서 다른 매체의 힘을 빌렸을지언정, 신화·역사·언어 등 고도의 '문화'를 창조하는 작업에서는 압도적으로 창의적이고 선구적인 면모를 보여주기 때문이다. 이렇게 창조해 둔 세계관은 정식 후속작인 『퓨처 워커』나 『그림자 자국』(2008)을 넘어, 작가의 작품 전체를 관통하는 철학을 형성한다. 단행본으로 3,545쪽에 이르는『드래곤 라자』의 엄청난 분량은 작가 스스로 창조한 문화 혹은 세상 자체를 있는 그대로 보여주기 위한 것이다.

막대한 분량만큼이나 『드래곤 라자』가 창조한 문화적 요소는 무수히 많기에, 본고에서는 가장 중요한 요소를 소개하고 철학적으로 분석하고자 한다. 작중 인물들의 발화를 통해 수시로 언급되며, 결말에까지 영향을 미치는 『드래곤 라자』 고유의 문화적 요소는 바로 '유피넬'과 '헬카네스'를 전제로 하는 인식론이다. 이 작품에서 '인간'을 포함하여 '사람'으로 여겨지는 모든 종족은 각자의 신과 종교를 가지고 있으며, 이를 서로 인정하는 다신관(多神觀)을 취하고 있다. 그리고 이 모든 신과 종교를 포함하는 두 상위신이 있는데 이들이 유피넬과 헬카네스이다.

---

의에 이르기까지, 서사 인물에 성격이 없는 것은 아니지만 그보다는 플롯에서의 기능이 훨씬 더 중요한 요소라고 설명했다. 그러나 형식주의와 서사이론이 발전함에 따라 인물의 성격을 객관적으로 분석할 수 있는 방법론이 발달했고, 그 결과 현재는 인물의 성격이 기능 이상으로 중요한 요소로 여겨진다. 따라서 인물이 성격보다는 전형적 기능에 충실한 것처럼 보이는 『드래곤 라자』의 경우, 순수문학을 평가하는 잣대로 본다면 구조적으로 창의성이 부족해 보일 수밖에 없다.

www.kci.go.kr

> 내가 알기로 유피넬은 조화이며 헬카네스는 혼돈이다. 그것은 신이라기보다는 어떤 법칙, 경향성을 나타낸다. 하지만 보통은 하나의 인격신인 것처럼 이야기된다. / 만물은 조화나 혼돈만으로는 이루어질 수 없다. 혼돈이 없으면 조화도 없고, 조화가 없으면 혼돈도 불가능하다. 그래서 양자는 공생을 위해 시간을 만들었다. 시간이 있음으로써 비로소 양자는 공존할 수 있었고 그래서 유피넬과 헬카네스는 모두 만족했다 한다. 만물이 유전되기 시작한 것이다. (…) 인간은 유피넬과 헬카네스 양자 모두를 따를 수 있다. 유피넬만이 인간을 다스린다면 세상은 정말 따분할 것이다. 일례로, 행운이라 불리는 것은 대개 헬카네스의 선물이다. (…) 엄청난 연습과 노력을 했는데도 약한 적에게 말도 안 되게 쓰러져버린다면 그것은 헬카네스의 장난이다. 그래서 노력하는 전사들은 유피넬의 가호를 바란다. 하지만 그들은 유피넬의 뜻에 어긋나게 적을 도륙해 버린다. 노력하지 않는 전사라면? 당연히 헬카네스의 도움으로 행운으로 적을 이기길 바랄 것이다. 하지만 그들은 유피넬의 뜻에 따라 조화롭게 도륙당해 버릴 것이다. 그러나 유피넬은 사실 둘 중 하나도 죽기를 원하지는 않는다. (…) 나는 이 정도의 이야기만 듣고 나서 신학에는 정나미가 떨어져버렸다.[20]

작품의 초반부에서 주인공이자 작품 속 서술자인 '후치 네드발'이 유피넬과 헬카네스에 대해 설명하는 위의 대목은 장르 판타지의 배경이 '철학의 장'으로 활용되기에 적합한 이유를 잘 보여준다. 먼저 장르 판타지의 규범은 실제 현실의 규범을 따를 수도 없고, 따를 필요도 없기 때문에 그것으로부터 완전히 자유롭다. 따라서 장르 판타지에서는 현실과는 완전히 무관계하기에 어떤 선입관에도 영향 받지 않는 문화를 만들고, 그것을 원래부터 있었던 세계처럼 가장함으로써 자유로우면서도 자연스럽게 독자들의 철학적 사고를 자극할 수 있다. 독자는 장르 판타지의 세계관이 만들어진 가상의 세계라는 것을 인지하기에, 거기에 속해 있는 인물과 사건을 이

20) 이영도,『드래곤 라자2: 50명의 꼬마들과 대마법사 펠레일』, 황금가지, 2008, 17-19쪽.

www.kci.go.kr

해할 때에도 그곳의 규범을 적용하며, 동시에 인물과 사건을 이해하기 위해서라도 규범을 이해하려 노력한다.

또한 이어지는 후치의 부연 설명에서도 알 수 있듯이, 창조한 문화를 자체적인 언어를 통해서 쉽게 설명할 수 있는 유연함 또한 장르 판타지의 장점이다. "신학에는 정나미가 떨어져버렸다"고 너스레를 떠는 것과 달리, 후치는 작중 계속해서 등장하는 '전사'라는 예시를 통해 유피넬과 헬카네스의 인식론을 잘 설명하고 있다. 이 작품의 배경에서는 이러한 인식론이 자연스러운 것이기에, 후치는 비록 신학자는 아닐지언정 이를 충분히 체화하고 있기 때문이다. 이에 따라 후치의 행동과 선택에 몰입하는 독자들은 자연스럽게 그에게 체화된 유피넬과 헬카네스의 인식론을 받아들여, 그 행동과 선택으로 촉발되는 서사적 사건들에 대해서도 같은 견지에서 판단할 수 있게 된다. 그리고 여기서 강조하고 싶은 것은, 『드래곤 라자』의 세계관이 던지는 철학적 질문의 수준이 결코 얕지 않다는 것이다. 쉬운 설명과 흥미로운 배경이 이해를 돕고 있을 뿐, 그것은 작품의 심오한 철학적 문제의식을 훼손하지 않는다. 『드래곤 라자』의 철학은 그 깊이만큼이나 다양한 해석이 있을 수 있겠지만, 본고에서는 장르 판타지가 촉발하는 철학적 문제의식의 보편성과 구체성을 증명하기 위해, 특정 이론을 통한 일관성 있는 분석을 시도해보고자 한다.

이영도의 작품을 분석하는 데 적합한 사고틀 중 하나가 현대 철학의 지배적 담론이자 '열림'의 철학을 강조한 포스트구조주의(Post-Structuralism)이다. 그중에서도 데리다, 들뢰즈, 낭시 등 포스트구조주의의 시대를 연 철학자들에게 지대한 영향을 미친 모리스 블랑쇼의 '카오스(désastre)' 개념은 유피넬과 헬카네스의 인식론을 이해하는 데 적절한 설명을 제공해준다.[21] 현대 철학의 가장 큰 성과는 철학사상 가장 긴 시간 동안 '제1철학'으로 군림해 온 형이상학이 '닫힌 의미'의 체계를 통해

www.kci.go.kr

'열린 존재'를 억압해 왔음을 폭로한 것이다.[22] 인간은 존재를 이해하고 싶은 본능적 욕구로 인해 존재에 이름을 부여하고 그것을 의미로 환원될 수 있는 '질서' 내부에 두려고 하지만, 존재는 의미로 환원될 수 없는 '잉여'나 '틈'을 언제나 포함하고 있기 때문에 그것은 불가능하다. 전자는 인간이 세상을 이해하기 위해 만든 '코스모스(cosmos)'라고 할 수 있으며, 후자는 존재가 언제나 이해를 초과함으로써 인간을 혼란에 빠트린다는 점에서 '카오스(chaos)'라고 할 수 있다.[23] 그리고『드래곤 라자』는 자칫 난해할 수 있는 블랑쇼의 인식론을 장르 판타지의 배경을 통해 보다 흥미롭고 직관적인 형태로 전달한다는 점에서 주목을 요한다.

먼저 "유피넬은 조화이며 헬카네스는 혼돈"이라는 후치의 설명은, 두 신이 각기 코스모스와 카오스에 의미론적으로 대응함을 보여준다. 그리고 이어지는 유피넬과 헬카네스의 관계에 대한 설명, "혼돈이 없으면 조화도 없고, 조화가 없으면 혼돈도 불가능하다"는 후치의 진술은 코스모스와 카오스가 작용함으로써 비로소 존재가 가능해지는 과정을 정확하게 제시한다. 양자는 각기 독립적인 것으로서 서로를 보완하거나 견제하는 방식으로 작용하지 않는다. 오히려 양자는 서로 이미/항상 뒤섞여 있음으로써 서로를 가능하게 만드는 방식으로 작용한다. 코스모스가 의미를 통해 존재

---

21) 모리스 블랑쇼(M.Blanchot),『카오스의 글쓰기』, 박준상 역, 그린비, 2012 참조.

22) 서양 철학사에 대한 기본적인 이해는『소크라테스에서 포스트 모더니즘까지』(새뮤얼 이녹 스텀프·제임스 피저, 이광래 역, 열린책들, 2004)로부터, 현대 철학과 포스트구조주의 담론에 대해서는『현대프랑스철학사』(한국프랑스철학회 편, 창비, 2021)의 논자들로부터 큰 도움을 받았음을 밝힌다.

23) 이에 대해서는 다음과 같은 박준상의 해설을 참조할 만하다. "'카오스'는 인간이, 잉여나 바깥이 없는 존재 전체의 질서를 구성하거나 의식화·내면화할 수 없다는 불가능성을, 그러한 존재 전체의 중심에 놓여 있을 수 없다는 한계를 가리키는 표현이다. 그것은 존재의 전체성의 불가능성을, 즉 인간과 존재 사이의 궁극적 불일치 또는 부조화(어긋남)를, '코스모스적 질서(ordre cosmique)'의 총체적 완성의 불가능성을 말한다."(「'카오스'라는 번역어에 대하여」, 모리스 블랑쇼, 앞의 책, 12쪽)

www.kci.go.kr

를 낱낱이 파악하는 데 실패함으로써, 잉여와 틈이 발생하고 카오스가 가능해진다. 반대로 그러한 카오스에 의해 코스모스는 반드시 실패하기 때문에, 새로운 시도를 계속할 수 있게 됨으로써 언제까지나 가능해진다. 누군가를 죽이기 위해 열심히 단련하는 전사도 마찬가지다. 죽이려는 헬카네스의 의지가 있기에 유피넬의 뜻에 따라 노력할 수 있는 것이며, 노력에 보답하려는 유피넬의 의지가 있기 때문에 헬카네스의 뜻에 따라 죽일 수 있는 것이다. 그리고 이러한 인식론은 후치의 설명뿐 아니라 작중에 등장하는 언어를 통해 반복적으로 전달된다. '유피넬의 저울과 헬카네스의 추', '유피넬은 열쇠를 만들고 헬카네스는 열쇠를 숨긴다'와 같은 표현은 『드래곤 라자』에서 속담·격언과 같은 관용구로 자리 잡고 있으며, 독자들은 이를 통해 작품을 읽어나갈수록 유피넬과 헬카네스의 세계관을 더욱 잘 이해할 수 있게 된다.

만약 이렇게 철학적 배경을 창조한 것에서 『드래곤 라자』가 마무리되었다면, 아무리 심오한 철학적 문제의식을 갖고 있다고 하더라도 그것은 소설이 아니라 '철학 에세이'에 불과하다는 평을 들었을 것이다. 그러나 『드래곤 라자』는 배경을 충실히 활용하는 플롯을 통해 또 하나의 닫힌 체계로 굳어져 버릴 수 있는 철학 담론을, 문학이라는 '열린' 방식을 통해 독자들이 전유할 수 있게 만든다. 그리고 여기서 중요한 것은 세계관에 대한 독자들의 이해도가 점진적으로 높아짐에 따라, 인물이 가지고 있는 신념과 그에 따른 행동의 핍진성 또한 높아진다는 점이다.

작중 유피넬과 헬카네스의 세계관에 직접적으로 대응하는 인물은 '이루릴'과 '핸드레이크'를 들 수 있다. 먼저 이루릴은 '유피넬의 어린 자식'이라고 불리며 만물과 조화를 이루는 엘프 종족으로, 다른 종족인 일행들이 가치관의 차이로 다투는 모습을 쉽게 이해하지 못한다. 이루릴은 일행으로부터 영향을 받으면서 엘프 종족 특유의 닫힌 세계에 문제의식을 느끼게

www.kci.go.kr

되고, 결과적으로 자신이 "세상을 향해 손을 내밀 수 없는 존재"라는 것을 깨닫고 유피넬을 극복하기 위한 시도를 기획한다. 그것은 바로 아무도 도달하지 못했던 '클래스 10의 마법'을 통해, 유피넬로부터 자유로운 새로운 우주를 창조하는 것이다.

반면에 핸드레이크는 헬카네스를 극복해야 한다는 신념을 가진 인물이다. 그는 300년 전부터 생존했던 '대마법사'로, '루트에리노' 대왕을 도와 대적 '드래곤 로드'를 물리치고 지금의 세계를 있게 한『드래곤 라자』의 살아있는 역사라고 할 수 있다. 그는 비정상적으로 긴 세월을 살면서 수많은 전쟁과 살육을 목격했고, 서로를 죽여야만 뭔가를 이룰 수 있다는 사람의 본성, 헬카네스가 부여한 부조리한 본성에 절망하게 된다. 이에 핸드레이크는 대마법사인 자신만이 할 수 있는 일을 모색하는데, 그것은 바로 태고의 유물인 '여덟 별'을 통해 모든 종족이 공유할 수 있는 똑같은 온전함을 획득하는 일이다. 그렇게 되면 모든 종족은 마치 하나가 된 것처럼 서로를 이해할 수 있기에 반목하지 않아도 되며, 유피넬만이 존재하는 궁극의 조화를 이룩할 수 있기 때문이다.

마치 거울처럼 서로를 비추는 두 인물의 시도는 결과적으로 완벽하게 실패하는데, 이는 실수나 능력 부족에 의한 것이 아니다. 두 인물의 실패는 애초에 설정되었던 세계관의 법칙, 즉 유피넬과 헬카네스의 법칙에 어긋났기 때문이라는 점에서 주목을 요한다. 이루릴이 바란 것은 의미의 코스모스를 뛰어넘는 존재의 '초월성'이라고 할 수 있다. 반면 핸드레이크가 바란 것은 의미의 코스모스가 존재의 카오스를 완전히 삼켜버림으로써 얻어지는 존재의 '내재성'이라고 할 수 있다. 그러나 앞서 설명했듯이, 존재는 언제나 의미의 실패가 만드는 '자기 내부'의 틈과 잉여를 통해 스스로 '열림'으로서만 존재한다. 따라서 초월성과 내재성은 존재의 존재조건을 정면으로 위반하는 것이다.[24] 존재가 존재하기 위해서 유피넬과 헬카네스

www.kci.go.kr

는 유리(遊離)될 수 없다. 그러나 이루릴과 핸드레이크는 둘 중 하나만을 선택하고자 했기에 애초부터 실패할 수밖에 없었던 것이다.

흥미롭게도 유피넬과 헬카네스의 세계관을 정확히 이해하고 '열린 존재'의 가능성을 보여주는 것은, 유피넬의 어린 자식도 대마법사도 아닌 평범한 초(燭)장이 후치다. 긴 여행을 통해 이루릴과 핸드레이크의 사상을 이해하고, 그에 대해 당사자들만큼이나 깊게 고민한 후치는 나름의 결론을 내린다. 그리고 해결 불가능한 문제를 두고 300년의 세월을 고민해 온 핸드레이크에게 가장 기본적인 원리를 일깨워 준다.

> "당신은 여덟 종족을 모두 완전으로 이끌려고 했지요. 만일 당신의 계획대로 되었다면 여덟 종족은 완전히 똑같은 것이 되고 말겠죠. 그렇다면 거기에는 완전이 없어요. 신들마저도 자신을 구현하기 위해 서로 달라져야 하는 우리 세상에서는. 유피넬과 헬카네스!" / **유피넬과 헬카네스. 항상 복수다. 단수가 없다.** 유일자라는 것은 없다. (…) "존재는 구별이고 구별은 다른 점이 있을 때 가능해요! 하지만 다른 점이 있다면 그것은 이미 완전할 수가 없어요! 그것이 장점이든 단점이든 상관없어요. 무엇이 무엇과 다르다면, 그것은 이미 완전하지 않다는 말이에요. 당신은 죽었다 깨어나도 여덟 별의 종족들을 완전으로 이끌 수가 없어요. 설령 그 별들을 모두 손에 넣었다 하더라도! 내말이 맞나요?"[25]

---

24) 두 인물의 실패는 포스트구조주의의 대표적인 철학자 자크 데리다(J.Derrida)가 평생의 적이었던 형이상학적 존재론과 정신적 스승이었던 에마뉘엘 레비나스(E.Levinas)를 '탈구축(déconstruction)'하는 과정을 그대로 보여준다. 데리다는 기존 형이상학이 주체에 부여하고자 했던 내재성과 레비나스가 타자에 부여하고자 했던 초월성이 불가능해지는 지점을 규명함으로써, 주체-존재가 스스로와 일치하는 것이 언제까지나 연기될 수밖에 없는 '차연(différance)'의 원리를 제시하였다(김상환, 「자크 데리다: 해체론의 기초 개념들」, 한국프랑스철학회 편, 앞의 책 참조).

25) 이영도, 『드래곤 라자8: 석양을 향해 나는 드래곤』, 황금가지, 2008, 368-369쪽, 강조는 인용자.

www.kci.go.kr

유피넬과 헬카네스는 서로의 존재조건이므로 떨어질 수 없는 동시에, 완전히 같은 하나가 될 수도 없다. 오히려 그들은 존재하기 위해 "서로 달라져야"만 한다. 그러나 달라지는 순간 "완전할 수가 없"어지게 된다. '완전(完全)'하다는 것은 모든 것(全)을 빈틈없이(完) 포함하기에 그 어떤 것과도 다르지 않다는 뜻이기 때문이다. 후치는 유피넬과 헬카네스의 관계를 정확하게 이해함으로써, 핸드레이크와 독자들에게 존재의 완전한 내재성이 왜 원리적으로 불가능한 것인지를 가르쳐준다. 나아가 유피넬과 헬카네스의 존재방식은 인간을 포함한 모든 존재의 존재방식이기도 하다. 다른 무엇과 달라짐으로써 존재할 수 있는 존재의 방식은 "항상 복수(複數)"일 수밖에 없다.[26] 주체-존재는 온전한 단수로 닫힐 수 없으며, 자기 안에 이미/항상 들어와 있는 타자(他者)를 깨달을 때만 비로소 그와 함께 존재할 수 있게 된다.

그리고 이러한 후치의 깨달음은, 마지막 선택으로 이어지면서 작품 전체의 주제의식을 전달하고 핍진성을 제고한다. 결말에서 후치는 어머니를 죽이고 아버지를 납치한 원수이자, 모든 일의 원흉인 드래곤 '아무르타트'를 석양을 향해 놓아주기로 결심한다. 이것은 코스모스, 즉 의미 차원에서의 화해 혹은 용서가 아니다. 아무르타트는 작중에서 유일하게 '드래곤 라자'가 없는 드래곤이다. 작품의 제목이기도 한 드래곤 라자는 핸드레이크가 만든 마법으로, 그가 바랐던 내재성과 궁극적 조화를 상징한다. 드래곤 라자는 인간과 드래곤을 이어주는 유일한 매개체이지만, 인간은 이를 이

26) 이는 또 다른 포스트구조주의의 철학자 장-뤽 낭시(J.L.Nancy)의 '복수적 단수(singular plural)' 개념을 떠올리게 한다. 낭시는 복수적 단수로밖에 존재할 수 없는 인간에게 주어진 필연적 유한성이, 완전한 내재성 혹은 내재주의(immanentisme)를 불가능하게 한다고 지적했으며, 타자와 함께 존재할 수밖에 없는 복수적 단수는 언제나 '공동-내-존재(être-en-commun)'로서 존재한다고 설명한 바 있다(장-뤽 낭시,『무위의 공동체』, 박준상 역, 인간사랑, 2010).

www.kci.go.kr

용하여 드래곤조차 인간처럼 만들어 전쟁에 참여시키고 살육의 도구로 삼는다. 따라서 후치의 마지막 선택은 자신에게 있어 최대이자 최후의 타자인 드래곤을 놓아주는 것으로, 존재의 모든 틈을 메워버리려는 인간의 본성을 지적하고, '열린 존재'의 가능성을 남겨두는 시도라고 할 수 있다.

이렇듯 이루릴과 핸드레이크의 실패 그리고 후치의 마지막 선택은 처음부터 끝까지 일관되게 유피넬과 헬카네스의 법칙을 따르고 있다는 점에서 핍진성을 확보한다. 그리고 유피넬과 헬카네스의 관계를 이해하지 못했던 이루릴과 핸드레이크가 실패했던 것과 대조적으로, 그것을 이해했던 후치가 가능성을 남겨두는 데 성공하는 것은 작품의 주제의식을 전달하는 핵심적 사건이 된다. 이렇듯 『드래곤 라자』가 창조한 유피넬과 헬카네스라는 이름의 신화, 즉 문화-배경은 인물과 사건보다도 플롯에 커다란 영향을 미침으로써 장르 판타지의 배경이 가지는 특수한 역할을 정확하게 제시하고, 그것이 창출하는 고유한 가치를 재평가할 가능성을 연다. 또한 새로운 세계가 던지는 철학적인 질문은, 배경을 충실히 활용하는 플롯을 통해 더욱 심오해지고 흥미로워진다.

유피넬과 헬카네스의 역할은 여기서 끝나지 않는데, 『드래곤 라자』의 배경이 후속작 『퓨처 워커』의 플롯에도 중대한 영향을 미치고 있기 때문이다. 다음 장에서는 『퓨처 워커』를 분석함으로써, 철학적 장으로서 마련된 장르 판타지의 배경이 철학적 사건을 통해 더욱 강화되는 것을 보이고자 한다.

## 3. 철학적 사건을 준비하는 『퓨처 워커』

장르 판타지에서 배경은 순수문학에 비해 특수한 위상과 역할을 가진다. 그렇다면 사건은 어떨까? 적어도 위상에 있어서는 순수문학과 다르지

www.kci.go.kr

않다. 장르 판타지에서도 사건은 작품성을 결정하는 이야기의 핵심적인 내용 형식이다.[27] 서사를 전개하고 주제를 형성한다는 점에서 역할 또한 순수문학과 크게 다르지 않은데, 여기서 주목해야 할 점은 장르 판타지에서는 순수문학에서 원천적으로 불가능한 사건을 시도할 수 있기 때문에, 철학적 주제를 실험하기에 훨씬 적합하다는 사실이다. 그리고『퓨처 워커』는 현실에서뿐만이 아니라 서사구조상으로도 불가능한 사건을 실험한다는 점에서 주목을 요한다.

이야기에서 사건은 플롯이라는 전체적인 시간의 흐름 속에 놓여있는 것이다. 채트먼은 이야기와 담화를 나누면서 이야기-시간과 담화-시간을 구분하는데, 전자는 서사 속 사건이 진행되는 데 필요한 시간이고 후자는 독자가 이야기를 읽는 데 걸리는 시간이다.[28] 이야기-시간은 담화의 전달에 따라 때로는 요약되기도 하고, 연장되기도 하지만 그것은 속도의 차이일 뿐, 그 형태는 반드시 앞으로(미래로) 흐르는 것일 수밖에 없다. 간혹 '소급제시(analepse)' 혹은 '사전제시(prolepse)' 등을 통해 사건의 순서가 뒤바뀌어 제시되기도 하지만, 이것은 담화가 이야기를 전달하는 순서가 바뀐 것일 뿐 이야기-시간이 역전된 것은 아니다. 정리하자면 담화가 이야기

27) 멀리사 스콧(M.Scott)은 "SF와 판타지는 기본적으로 배경 세계의 세부사항이 절대적으로 중요"함을 강조하면서도, "공들여 정교하게 창조한 세계관으로 유명한 작품조차 그 인물과 이야기가 아니었더라면 그토록 수많은 독자의 마음을 강렬하게 매혹하지는 못했을 것"이라고 지적하며 장르문학에서의 인물과 사건의 중요성을 매우 높게 평가하고 있다(멀리사 스콧,「무대, 이야기를 지탱하는 세계」, 낸시 크래스 외,『NOW WRITE 장르 글쓰기: SF·판타지·공포』, 로리 램슨 편, 지여울 역, 다른, 2015, 194쪽).

28) "There is reading-time and there is plot-time, or, as I perfer to distinguish them, discourse-time—the time it takes to peruse the discourse—and story-time, the duration of the purported events of the narrative."(Seymour Chatman, *Story and discourse : narrative structure in fiction and film*, N.Y.:Cornell University Press, 1978, p.62)

www.kci.go.kr

를 어떻게 제시하건 간에, 이야기-시간은 끊임없이 앞으로 흐르며 사건은 그 흐름에 따라 선형적으로 연쇄된다. 어떤 소설도 이야기-시간의 '흐름'으로부터 자유롭지 않다는 점에서, 이는 절대적인 서사 규범이라고 할 수 있다.

그리고 이러한 서사 규범이 작용하는 것은, 현실 규범 중에서도 가장 높은 차원에서 모든 현실을 규정하는 시간의 법칙 때문이다. 데리다는 시간이 "잇따름(succession)"으로만 존재할 수 있다고 설명한다.[29] 멈춘 바람은 바람이 아니듯이, 흐르지 않는 시간은 시간이라고 할 수 없다. 현재는 "지금"이라고 발화되는 순간 이미 흘러가 버렸기 때문에 더 이상 현재가 아니게 된다. 따라서 현재는 그 내부에 '아직 지나가지 않은 과거'와 '이미 와 있는 미래'를 포함함으로써, 순수한 현재 자체로 존재할 수 없는 잇따름의 형태일 때만 '시간'일 수 있게 된다. 그리고 현재가 언제까지나 현재 자체와 일치할 수 없음에 따라 존재도 언제까지나 존재 자체와 일치할 수 없게 되는, 데리다가 제시했던 이 절대적 시간의 법칙을 헤글룬드는 '시간의 공간내기(espacement)'라고 부르며, 이는 어떤 존재도 면제받을 수 없다는 점에서 존재의 '극단초월론적(ultratranscendental)' 조건이다. 따라서 잇따르지 않는 현재는 어떠한 상황에서도 불가능하며, 현재의 잇따름이 중지된다면 그것은 더 이상 시간이 아니게 되며, 존재도 존재가 아니게 된다.

그리고 이 극단초월론적 조건은 실제 현실에서뿐만이 아니라, 가상의 『퓨처 워커』 세계관에서도 작용하는 절대적 법칙임이 이미 『드래곤 라자』를 통해 제시되었다. 2장에서 살펴봤듯이, 유피넬과 헬카네스를 비롯한 모

29) 마르틴 헤글룬드(M.Hagglund), 『급진적 무신론: 데리다와 생명의 시간』, 오근창 역, 그린비, 2021, 37쪽, 이하 데리다의 시간관에 대해서는 헤글룬드의 견해로부터 큰 도움을 받았음을 밝힌다.

www.kci.go.kr

든 존재는 서로 달라짐으로써만 존재할 수 있다. 그리고 존재가 무언가와 달라지기 위해서는, 우선 자기 자신과 끊임없이 달라져야만 하며 바로 그렇기 위해 시간의 흐름이 필요한 것이다. 유피넬과 헬카네스가 "공생을 위해 시간을 만들었다"는 서술은 이영도가 시간의 극단초월론적 조건으로서의 성격을 정확히 인지하고 있으며, 그것을 문화-배경을 통해 직관적이고 상징적인 언어로 설명하고 있음을 보여준다. 그리고 이영도는『퓨처 워커』에서 장르 판타지의 비현실적 장치를 통해 이 극단초월론적 조건마저 제거함으로써, 서사적 규범과 현실 규범을 모두 초월하는 사건을 만들어 낸다.

『퓨처 워커』의 서사는 그러한 미증유의 사건과 함께 시작되는데, 이 사건이란 시간이 현재에 고정되어버리는 것이다. 이 때문에 작중에서는 시간이 흐르는 속도가 서서히 줄어들다가 결국에는 시간이 아예 흐르지 않게 된다. 진작 피었어야 할 장미가 피지 않으며, 과일은 썩지 않는다. 출산율이 극도로 떨어지고, 전쟁은 교착 상태에 빠졌다. 그리고 이와 함께 이상한 현상이 발생하는데, 이미 죽었던 역사 속 영웅과 악당이 부활하는 것이다. 300년 전 세계를 멸망시키고자 했던 '데스나이트'와, 당시에 그들을 막았던 대마법사 '솔로처' 그리고 '천공의 기사'들도 함께 부활하여 300년 만에 대규모의 싸움이 재개된다. 이러한 사태에 대해 논의하기 위해 전작『드래곤 라자』의 영웅들이 한 자리에 모이는데, 인용할 대목은 사태의 심각성과 그에 대해 인물들이 느끼는 절망감을 잘 드러내고 있다.

> "시간이라는 것을 이렇게 생각해 보세요, 엑셀핸드. 기나긴 강. 그리고 그 강에는 수많은 보트들이 강물을 따라 흘러내려 가고 있어요. (…) 우리가 타고 있는 보트가 멈춰선 거예요. 그 보트의 이름은 '현재'. 현재라는 보트가 멈춰서자 우리 뒤를 따라오던 보트는 갑자기 우리 옆으로 나타나게 된 거

www.kci.go.kr

> 죠. 그 보트의 이름은 '과거'. 그리고 우리 앞을 달리던 보트는 갑자기 멀어지게 되었어요. 그 보트의 이름은 '미래'." (…) "과거가요? 물론 과거는 무섭습니다! 과거는 추억 속에 있어야 해요! 흑, 크흑! 추억 속에 있는 것은 아름답습니다. 추억은 미화되고 꾸며집니다. 그것이 다시 돌아와서, 내가 기억하는 추억과 다른 실체의 모습을 보여준다면, 그렇다면 내 추억은 산산이 부서지겠지요." (…) 그러나 아프나이델이 받아야 할 충격은 아직 남아 있었다. 제레인트는 비명을 지르듯이 외쳤다. / "나는 우리가 미래를 잃었다는 것이 무섭습니다. 슬픕니다!"[30]

시간을 보트에 빗댄 이루릴의 설명은 극단초월론적 조건이 위배됨에 따라 일어날 수 있는 일들을 잘 보여주고 있다. 현재가 흐르지 않고 고정되어 버렸다는 것은, 지나간 뒤에도 끝없이 현재에 '유령(spector)'으로 출몰할 과거와, 아직 오지 않았지만 이미 현재에 들어와 있는 '도래할 것(to-come)'으로서의 미래가 모두 불가능해졌다는 의미이다.[31] 이러한 현재 내부에 들어와 있는 과거와 미래는 현재가 존재할 수 있는 틈과 잉여로서 기능하기에, 존재조건을 상실한 현재는 존재할 수 없게 된다. 물론 시간이 흐르지 않게 되었을 뿐, 세계가 한 순간에 종말을 맞이하는 것도 아니며 모든 생명이 한꺼번에 죽게 되는 것도 아니다. 오히려 반대로, 세계의 종말도 사랑하는 사람의 죽음도 영원히 오지 않는다. 그러나 이루릴의 설명을 듣고 절규하는 성직자 '제레인트'의 모습은, 이 사건이 장의 제목과 같이 "시간 속에 던져진 파멸의 닻"임을, 현재가 현재일 수 없음에 따라 존

30) 이영도, 『퓨처 워커2: 시간 속에 던져진 파멸의 닻』, 황금가지, 2011, 201-206쪽.

31) 이미 지나간 과거가 완전히 지나가버리지 않고 과거로서 끝없이 현재에 간섭한다는 의미에서의 '유령' 개념은 『마르크스의 유령들』(자크 데리다, 진태원 역, 그린비, 2014)을, 아직 오지 않은 미래의 일부가 미지의 형태로 이미 현재에 포함되어 있다는 의미에서의 '도래할 것' 개념은 『에코그라피: 텔레비전에 관하여』(자크 데리다·베르나르 스티글레르, 김재희·진태원 역, 민음사, 2002)를 참조하였음을 밝힌다.

www.kci.go.kr

재도 존재일 수 없게 되었음을, 결과적으로 '존재한다'는 것은 단순히 공간을 차지한다는 의미가 아니라는 철학적 문제의식을 독자들에게 자연스럽게 인지시킨다.

여기서 더욱 주목해야 할 점은『퓨처 워커』의 사건은 존재의 극단초월론적 조건을 위배함에 따라, 이야기-시간의 흐름이라는 서사적 규범 역시 초월하기 때문에 기존과는 본질적으로 다른 플롯을 만들어낸다는 점이다. 플롯은 서사적 '긴장감(suspense)'을 유지함으로써 독자들을 결말까지 이끈다.[32] 그리고 일반적인 플롯에서 긴장감이란 이야기-시간이 알 수 없는 미래를 향해 흘러감에 따라, 예상치 못한 부정적 사건이 벌어질지도 모른다는 불안감으로 인해 발생한다. 더불어 이런 플롯에서 시간은 시한폭탄에 달려 있는 타이머처럼, 사건 해결의 가능성을 줄이는 위급하고 촉박한 '제한시간'으로서 불안감을 증폭하는 식으로 기능하는 경우가 많다. 그러나 이야기-시간이 흘러가지 않는『퓨처 워커』에서는 이 모든 서사적 문법이 뒤집힌다.『퓨처 워커』의 등장인물들이 느끼는 불안감과 그에 따른 독자들의 긴장감은 어떤 사건이 일어날까에 대한 미지의 두려움에서 기인하는 것이 아니라, 아무 사건도 일어나지 않고 모든 변화가 멈춰버리며 존재조차 불가능해지는 것에 대한 근원적인 공포에서 기인한다. 촉박한 시간으로 인한 불안의 증폭 따위는 없다. 시간이 완전히 고정되어버리면, 시간

32) 이 단락에서 긴장감이 플롯에서 수행하는 역할에 대한 설명은 포터 애벗(H.P.Abbott)의 견해를 참조하였다. 그에 따르면, 독자들이 서사 내부에서 욕망하는 것 중 하나가 바로 '결말'이다. 작가들은 이러한 욕망을 정확히 이해함으로써, 그것을 충족시키거나 좌절시키기 위해 여러 가지 기법들을 고안하고 활용한다. 그러나 그것은 너무 빨리 만족시켜서도 안 되는데, 독자들은 "종결이 오기 전에 경험하는 불안정과 긴장의 상태를 즐기는 경향"이 있기 때문이다. 따라서 서사적 불안감을 통해 독자들의 긴장감을 적절히 유지하는 것은 독자들로 하여금 끝까지 책을 놓지 않게 만드는 가장 근원적인 방법이라고 할 수 있다(H. 포터 애벗,『서사학 강의: 이야기에 대한 모든 것』, 우찬제 외 역, 문학과지성사, 2010, 117쪽).

www.kci.go.kr

을 다시 흐르게 하기 위한 '새로운' 방식을 떠올리는 것 자체가 불가능해지기 때문이다. 작중 "우리의 무지마저도 고정되기 전에, 우리가 영원히 그것을 알아내지 못할 정도로 현재가 멈춰버리기 전에"[33] 이 사태를 막아내야만 한다는 칼의 말은, 기존의 서사적 규범을 완전히 뒤집은 『퓨처 워커』의 사건과 그로 말미암은 새로운 종류의 긴장감을 온전히 반영하고 있다.

그리고 사건 속의 사건으로서 이러한 미증유의 위기를 독자들에게 잘 전달하고 있는 예가 솔로처와 데스나이트의 부활이다. 핸드레이크의 제자인 동시에 그와 자웅을 겨룰 만한 유일무이한 대마법사였던 솔로처, 그리고 그와 함께 싸웠던 천공의 기사들은 그 자체로 역사이자 속담이었고 교훈이었다. 이들은 이미 죽었지만 끝없이 후세 사람들의 마음속에 출몰했으며, 누군가에게는 경계가 되기도 하고 누군가에게는 지침이 되기도 했다. 데리다의 개념으로 설명하자면 이들은 유령다운 유령이었다. 과거의 일부로서 현재가 존재할 수 있도록 만들면서도, 언제든 도래할 것으로서 동시에 미래의 일부이기도 한 존재들이었다. 그러나 이들이 완전한 '현존(presence)'의 형태로 부활하면서, 이들의 유령성은 축출된다. 솔로처는 생전과 똑같이 최상위의 마법을 부리고, 천공의 기사들은 하늘을 날며 무용을 뽐낸다. 무고한 시민들을 지키기 위해 일단 전력을 다해 데스나이트와 싸우면서도, 사태의 심각성을 인지한 대마법사는 고정된 현재와 유령의 현존에 익숙해져 가는 천공의 기사들에게 일침을 가한다.

> "키티 데시는 민감하고 갸날픈 정신 세계를 가지고 있을 거요. 그녀의 머릿속에 각인된 당신(천공의 기사 딤라이트)의 모습이 어떤 것일지는 상상되지 않소. 하지만 이 싸움 전체가 성장기의 그녀에게 지대한 영향을 끼쳤다는 것은 마법사의 지팡이에 걸 필요도 없이 맹세할 수 있소. 그녀뿐만이

33) 이영도, 앞의 책, 210쪽.

www.kci.go.kr

> 아니오. 켄턴의 많은 어린이들, 청년들, 모두 마찬가지요. 머리가 굳지 않은 켄턴 시민들에게 우리들은 커다란 영향을 미치고 있을 거요. 그리고 우리의 이 불가사의한 체류가 길어지면 길어질수록 그 악영향 또한 증대하겠지요." (…) "한시 바삐 아무 짓도 하지 않은 상태에서 얌전히 떠나야 된다, 이 말씀이시군요?" / "그렇소."[34]

300년 전 솔로처는 현재와 마찬가지로 켄턴 시를 구하기 위해 데스나이트들과 싸워 그들을 물리쳤고, 그 결과 절대로 잊힐 수 없는 영웅이 됐다. 후손들은 영웅을 기리며 한 소녀에게 '솔로처의 케이트'라는 의미로 '케이트 데솔로(키티 데시)'라는 이름을 붙여주었다. 이 이름은 현재 속에 과거가 들어와 있는 방식을 잘 보여준다. 솔로처의 케이트는 솔로처가 없어도 그럭저럭 잘 살았을 것이다. 원하지도 않았는데 자기 이름 속에 이미/항상 들어와 있는 대마법사의 이름을 때로는 불평하고, 때로는 마음에 들어 하며 그의 삶에 자신의 현재를 비춰보았을 것이다. 그런데 케이트가 바로 그 솔로처가 싸우는 현장을 실시간으로 생생하게 목격하고 있다. 유령은 이런 방식으로 출몰하여 주체와 접촉하지 않는다. 과거는 이런 방식으로 현재에 들어와 있지 않다. 켄턴 시의 시민들에게 엄청난 "악영향"을 끼치면서 존재하는 자신이 더 이상 유령도 과거도 아님을 인식한 솔로처는, "한시 바삐 아무 짓도 않은 상태에서 얌전히 떠나"기 위해 고뇌한다. 플롯에서 사건이 연쇄되려면, 인물이 사건을 일으키거나 유지하거나 종결하기 위한 모종의 행동(기능)을 수행해야만 한다. 그러나 역설적이게도 솔로처에게 주어진 기능은 아무것도 하지 않는 것으로, 이에 따라 작품 전체에 걸쳐 펼쳐지는 솔로처와 데스나이트의 결투라는 플롯의 목적 또한 일방의 승리·갈등의 해소·화해 등이 아니라, '아무것도 진행되지 않는 것'이 된다. 이러

34) 이영도,『퓨처 워커3: 거짓된 사랑의 진실』, 황금가지, 2011, 447쪽, 괄호는 인용자.

www.kci.go.kr

한 미증유의 플롯은 극단초월론적 조건의 위반이라는 미증유의 사건과 만나며 독자들을 더욱 심오한 철학적 사유로 안내한다.

이렇게 『퓨처 워커』는 새로운 '사고실험'의 장이 된다. 그리고 이것이야말로 장르 판타지의 철학적 가치가 순수문학의 그것을 뛰어넘을 수 있는 가능성이다. 장르 판타지는 그 비현실성을 무기로 삼아 단순히 현실성뿐 아니라, 서사성마저도 초월함으로써 그 초월하는 지점의 '열림'을 활용하여, 모든 억압적 규범을 '변인통제' 할 수 있는 사고실험의 장으로서 철학적 문제의식을 실험하고 강화할 수 있다. 물론 소설가의 책임은 철학의 장을 여는 것만으로 끝나지 않는다. 그렇다고 해서 그 책임을 이행하는 방법이 완벽한 정답을 제시함으로써, 기껏 열어젖힌 철학의 장을 자기 손으로 닫아버리는 것은 아닐 것이다. 이 때문인지 『퓨처 워커』의 난해한 결말에는 작가가 자신의 책임이 어디까지인가를 고민한 흔적이 역력하다. 따라서 본고에서도 결말을 통해 작가의 의도에 접근하는 방식보다는, 작가가 시도했던 실험의 표본을 살펴보는 방식을 취함으로써, 『드래곤 라자』와 『퓨처 워커』가 제시한 '열린 철학'의 문제의식을 이어나가는 작업을 시도해보고자 한다. 그 표본이란 『드래곤 라자』의 핸드레이크와 후치의 대비와 같이, '신스라이프'와 '미 V. 그라시엘'이라는 두 인물의 대응방식의 대비이다.

먼저 신스라이프는 작중 시점에서 66년 전에 죽은 대부호로, 『퓨처 워커』의 사건을 일으킨 장본인이라고 할 수 있다. 죽기 전부터 자신의 부활을 준비했던 그는, 미의 여동생인 '파 L. 그라시엘'을 이용하여 현재를 고정시킴으로써 완전히 부활하게 된다. 신스라이프는 아직 조금씩 흐르고 있는 시간을 완전히 고정하기 위해 극지방으로 향하게 되고, '퓨처 워커'인 미를 비롯한 여러 인물들이 그를 막기 위해 추적한다. 각기 다른 목적으로 시간을 다시 흐르게 하려는 사람들이 모두 모이자, 신스라이프는 자신이

www.kci.go.kr

야말로 "인간의 적자"임을 주장하면서 현재를 고정하려는 이유에 대해 역설한다.

> "왜 죽기를 원하는 자가 없지? 왜 자살을 죄악으로 보지? 그들(인간)은 끝없이 시간을 만들어내길 원하고 있어! 그리고 그것을 만족시켜 주는 존재는 지금까지는 없었어. 왜 허무함을 느끼지? 왜 태어날 때부터 슬픈 거지? 왜 죽을 때까지 결여감을 느끼며 무엇인지도 모를 것을 찾아 끝없이 헤매는 거지? 그들을 만족시켜 줄 것이 없으리라는 것을 잘 알면서도 왜 끝없이 황량한 이 세상을, 그들이 찾는 것이 빠져 있기에 황량하기만 한 세상을 방황하는 것이지? (…) 유피넬과 헬카네스가 멍청하게 주었던 죽음 따위는 그들이 원하는 선물이 아니야!"[35]

유피넬과 헬카네스가 공생하기 위해 만들었던 유일한 조건, 그 극단초월론적 조건은 시간의 흐름이다. 그리고 마땅히 시간의 흐름은 죽음을 함축한다.[36] 신스라이프가 이 세계에 느꼈던 불만은 바로 이것이었다. 인간은 자신을 만족시켜줄 것을 찾기 위해 끝없는 시간을 원하지만, 유피넬과 헬카네스는 "멍청하게"도 그것을 주지 않았다. 오히려 그들이 인간에게 준 것은 영원히 혼란스럽고 불안정한 상태로, 죽음과 도래할 것을 향해 열려 있는 현재일 뿐이다. 그래서 신스라이프는 직접 시간을 고정함으로써 현

35) 이영도,『퓨처 워커4: 시간의 장인』, 황금가지, 2011, 456쪽, 괄호는 인용자.

36) 만물이 존재하기 위한 조건으로서의 '시간의 흐름'을 추상화·상징화하여 설명하는 세계관은 이후『눈물을 마시는 새』에서의 '신들의 윷놀이'까지 이어지며 이영도 문학 세계의 중요한 배경이 된다. 그러나『퓨처 워커』에서처럼 시간이라는 주제를 사건으로서 직접적으로 다루고 있는 작품은 없다. 이를 통해 이영도가 이 미증유의 사건을 실험하기 위한 장으로『드래곤 라자』의 세계관을 선택했다는 것을 알 수 있는데, 그 이유는 이미『드래곤 라자』에서 유피넬과 헬카네스라는 문화적 배경을 통해 '모든 존재의 존재조건은 시간의 흐름'이라는 것을 충실히 설명해두었기 때문이다. 이것이야말로 장르 판타지가 철학의 장으로서 가지는 배경적 효율성이라고 할 수 있을 것이다.

www.kci.go.kr

재를 닫으려 한다. 그리고는 자신을 비롯한 과거의 유령들을 현재로 불러와 현존의 형태로 영원히 고정시키려 한다. 그에게 있어 시간이란 혹은 존재란 이렇듯 온전히 닫혀서 완전무결한 동시에 영원한 상태를 가리키는 것이며, 그에 따라 도래할 것으로부터 자유로워짐으로써 닫힌 현재의 모든 것을 남김없이 지배하는 것이야말로 인간의 궁극적 목적이다.

이렇듯 신스라이프가 현재를 '닫는 자'라면, 그 대척점에 있는 미는 현재를 '여는 자'이다. 그는 미래를 보는 무녀 퓨처 워커로서, 신스라이프에 의해 도래할 것이 불가능해짐에 따라 더 이상 미래를 볼 수 없게 되자 이를 바로 잡기 위한 여행을 떠난다. 여기서 흥미로운 것은 미가 가진 능력의 언어도단적인 초월성이다. 현실 규범에서 자유로운 장르 판타지에서조차, 미래를 예지하는 능력은 거의 등장하지 않으며, 그마저도 제약이 가해지는 경우가 많다. 이는 플롯의 긴장감을 유지하기 위해 앞으로 올 사건을 미리 밝히기 힘든 서사적 제약에 더해, 지나치게 압도적인 능력이 포함되면 세계관 전체의 균형이 무너질 수 있기 때문이다. 그러나 미의 능력은 벌어질 사건의 희미한 전조를 느끼는 정도가 아니라, 미래를 선명한 영상으로 보는 것이다. 당연하게도 미의 능력을 알게 된 인물들은 모두 각자의 목적을 이루기 위해 그를 이용하고자 한다. 특히 전작 『드래곤 라자』에서 후치 일행에게 패퇴하고 재기를 노리는 '할슈타인 후작'은, 자신의 미래를 알고 의도대로 바꾸기 위해 여행하는 미를 납치한 후 협박한다.

> "어째서! 내가 갑자기 미치기라도 한단 말이냐? 아니면 나도 모르게 내 손이 멋대로 움직여 너를 살리거나 죽이게 된단 말이냐! 내 자유의지는 어떻게 되는 거냐!" (…) "다들 그렇죠. (…) 미래를 알고 싶어하면서도, 자유는 포기하기 싫어하죠. 넓고 편한 길을 걷고 싶어하지만, 제멋대로 달려갈 수 있기를 바라지요. 지식과 자유 둘 모두를 바라지요.[37]

www.kci.go.kr

신스라이프가 아예 도래할 것 자체를 중지하고자 했다면, 할슈타인은 도래할 것을 예지하여 그것을 현재에서부터 지배하고 싶어 한다. 그러나 미는 절대 미래를 바꿀 수 없다고 경고하면서 알려주지 않는다. 미래가 결정되어 있다면 인간의 "자유의지"는 대체 무엇이냐고 힐문하는 할슈타인에게 미는 그것이 "이율배반"이라고 지적한다. "자유"는 현재 안에 존재하는 것이고 미래에 대한 "지식"은 도래할 것을 지배함으로써 도래할 수 없도록 만드는 것이다. 따라서 양자는 동시에 가질 수 없다. 자유라는 현재를 가지려면 이미/항상 그 안에 들어와 있는 불투명한 미래로서의 도래할 것도 함께 가져야 한다.[38] 이렇듯 미는 시간의 법칙이 만들어내는 현재의 한계를 정확히 알고 있기에, 타자의 자유를 지키기 위해 누구에게든 '선명한 미래'를 제공하지 않는 것이다.

그렇다면 본인이 가진 능력으로 인해 언제나 선명한 미래를 보고 있는 미는 어떨까? 모든 인물들이 미의 능력을 탐내지만, 역설적이게도 전술한 법칙에 따르면 미는 존재조차 허락받지 못한 인물이라고 할 수 있다. 미에게 주어진 미래는 그 선명함으로 인해 도래할 것으로 기능할 수 없다. 따라서 도래할 것을 강탈당한 미의 현재는 현재라고 할 수 없으며, 흐르는 현재 속에서만 살아갈 수 있는 모든 존재의 극단초월론적 조건이 위배됨에 따라 미는 존재하는 것이 아니게 된다. 이러한 가혹한 시간의 운명 속에서, 퓨처 워커 미가 선택한 '자유'는 자신에게 주어진 미래가 어떤 것일지언정 그것을 그대로 살아냄으로써 미래를 여전히 도래할 것으로 남겨두는 일이다.

---

37) 이영도,『퓨처 워커3: 거짓된 사랑의 진실』, 황금가지, 2011, 43-44쪽.

38) 데리다는 현재가 현재 자체와 달라짐에 따라, 존재도 존재 자체와 달라지면서 생기는 차이이자 모든 존재의 존재조건을 '자기차이(self-difference)'라고 명명한 바 있다. 모든 존재의 자기차이는 어떤 존재에서 특정한 것만을 취사선택할 수 없다는 의미의 '이중 구속(double bind)'을 만들어내는데, 자유에 대한 미의 지적은 자유만 선택하고 도래할 것을 버릴 수는 없다는 존재의 이중 구속을 정확히 짚어내고 있다.

www.kci.go.kr

> "미는 조금 전에 행복하다고 말했지. 쵕과 결혼해서, 4년 동안 행복하게 살 거라고. 그게 말이 돼? 하지만 미는 그렇게 살게 돼. 남편의 죽음이 기다리고 있는 여행을 함께 떠나고, 비참하게 죽어갈 아기를 낳을 거야. 자살해 버릴 여동생에게 아기를 부탁한다고 말하며, 그렇게 죽을 거야. 그리고 미는 사라져. 마치 있지도 않았던 사람처럼. 미의 추억, 미가 걸었고, 미가 웃었던 나날들은 과거에 덮이지. 아무도 모르게 되지." / 미의 눈이 한없이 투명해지는 순간, 투명한 구슬이 그녀의 뺨을 타고 흘러내렸다. 그러나 미의 목소리는 그저 궁금하다는 투였다. / "행복할 수 있을까?"[39]

미에게 주어진 미래는 선명하기에 잔인하기 짝이 없다. 사랑하는 '쵕'과 결혼하게 되지만, 4년 만에 쵕은 페스트에 걸려 죽고 미도 죽는다. 둘 사이에서 태어난 아기도 곧 죽고, 그 아이를 맡아 기르던 파 역시 자살한다. 이런 끔찍한 미래를 지키고, 더할 나위 없이 불행한 죽음으로 나아가기 위해 미는 고정된 현재의 닻을 뽑고 도래할 것을 향해 그것을 열고자 한다. 끔찍한 결말을 이미 알고 있기 때문에 현재가 될 미래는 행복하지 않을지도 모른다. 그러나 행복은 그 끔찍하게 도래할 결말까지를 합쳐 현재가 되기에 미는 그것을 분리하거나 대립시켜 생각하지 않는다. 도래할 것이 언제까지나 도래'할' 것일 수 있도록 남겨두기 위해, 미는 그것이 이미/항상 들어와 있는 현재를 거부하지 않고 살아'간'다. 이것이 미래를 보는 미의 직업이자 이 작품의 제목이 '퓨처 워쳐(watcher)'가 아닌 '퓨처 워커(walker)'인 이유이다. 미는 자신에게 주어진 선명한 미래를, 그래서 더 이상 미래(未來)가 아닌 미래를 직접 '걸어 감'으로써, 미래 아닌 미래를 '미래'로 만들고 현재 아닌 현재를 '현재'로 만들며 존재 아닌 자신의 존재를 '존재'로 만든다.

---

39) 이영도, 『퓨처 워커2: 시간 속에 던져진 파멸의 닻』, 황금가지, 2011, 44-45쪽.

www.kci.go.kr

이렇듯 부활하여 영생을 얻기 위해 현재를 고정시킨 신스라이프와, 고정된 현재를 해방하여 미래의 죽음을 향해 나아가려는 미의 갈등은 작품 전체를 관통하는 핵심사건인 동시에, 시간의 법칙을 놓고 벌어진 철학의 사고실험장에서 독자들의 사유를 더욱 깊은 곳으로 이끄는 중요한 표본이다. 또한『드래곤 라자』에서부터 이어지는 세계관은 현실의 배경을 대체하고 독자들의 사유에 흥미와 자유를 더해줌으로써, 미증유의 사건이 주는 충격을 온존하는 동시에 이해할 수 있는 것으로 만든다. 이렇듯 이영도가 마련한 철학의 장은 서사문학의 형식 요소들을 순수문학과는 다른 방식으로 활용하고 비틀었다는 점에서 문학적 연구대상으로서의 가치를 입증 받을 수 있을 것이며, 동시에 포스트구조주의가 강조하는 '열림'의 철학을 실천하고 그 가능성을 더욱 개방하고 있다는 점에서 앞으로 더 활발히 연구될 필요가 있다.

## 4. 결론: 문학과 철학의 상호-열림

지금까지 본고에서는 전통적 서사이론과 포스트구조주의 철학 담론을 적극적으로 활용하여 이영도의 초기작『드래곤 라자』와『퓨처 워커』를 분석하였다.『드래곤 라자』의 경우 가상의 세계관을 창조함에 있어, 단순히 이세계·이종족만이 아닌 신화·역사·언어 등의 새로운 문화를 창조함으로써 장르 판타지에서 배경이 가지는 특수한 위상과 역할을 잘 보여준다. 특히 세계관의 고유한 언어문화를 통해 지속적으로 언급되는 유피넬과 헬카네스의 인식론은, 포스트구조주의의 코스모스와 카오스의 존재론을 쉽고 흥미롭게 설명함으로써 독자들의 철학적 사유를 크게 진전시킨다. 그리고

www.kci.go.kr

이러한 배경은 『퓨처 워커』에서 발생하는, 고정된 현재라는 미증유의 사건과 만나면서 더욱 심오한 문제의식을 촉발한다. 현재가 고정되면서 나타나는 유령의 현존과 도래할 것의 중지라는 비현실적 상황들은 데리다의 시간관을 잘 반영하고 있으며, 이로 말미암아 『퓨처 워커』의 세계는 현실 규범뿐 아니라 서사 규범마저 뛰어넘는 철학적 사고실험장으로 기능하게 된다. 그리고 이 사고실험장 속에서 스스로의 신념과 자유에 따라 행동하는 인물들은, 철학적 사고실험을 서사화하는 데 충실히 기여함으로써 장르 판타지만이 수행할 수 있는 문학의 역할을 더욱 강화하고 그 연구적 가치를 제고한다.

이상의 논의를 통해 궁극적으로 이야기하고 싶은 것은 문학과 철학의 상호-열림이다. 문학은 철학이라는 존재의 자기차이이자 유령으로서, 끊임없이 출몰 혹은 도래함으로써 의미로 닫힌 철학의 체계를 내부에서부터 열어젖힌다. 철학 역시 문학이라는 존재의 자기차이이자 유령으로서, 학계의 주목을 받지 못한 채 잊혀 가는 장르 판타지의 닫힌 가능성을 내부에서부터 열어젖힌다. 그리고 온갖 담론과 의제가 무한히 진화하며 범람하는 현대사회에서, 그에 대해 나름의 판단을 내릴 수 있는 철학과, 그 철학을 또 다른 권위로 고착시키지 않기 위한 문학의 필요성은 어느 때보다도 강조되어야 마땅하다. 따라서 이 시대의 문학 연구란 문학과 철학의 상호-열림의 흔적을 끊임없이 더듬어 감으로써, 자신의 철학을 시험하고 구축하는 동시에 미래를 향해 무한히 열어놓는 작업일 것이다. 이 작업에 있어 새로운 바람을 일으킬 수 있는 연구대상으로서 장르 판타지와 이영도 문학의 가능성을 제안할 수 있다면, 부족한 글이나마 그 소임을 다한 것으로 알고 끝맺을 수 있을 듯하다.

www.kci.go.kr

## 참고문헌


### 1. 기본자료

이영도,『드래곤 라자』, 황금가지, 2008, 전8권.

_____,『퓨처 워커』, 황금가지, 2011, 전4권.

### 2. 논문과 단행본

신지영,「판타지장르 연구의 현재와 지향점」,『독일현대문학』 제37호, 한국독일현대문학회, 2011, 251-277쪽.

안지나,「'판타지' 소설의 이데올로기 연구-『드래곤 라자』를 중심으로」,『대중서사연구』 제17호, 대중서사학회, 2007, 219-245쪽.

이유선,『판타지 문학의 이해』, 역락, 2005.

이융희,『#판타지 #게임 #역사』, 요다, 2021.

이지용,「『드래곤 라자』의 이야기가치 재고를 통해 본 한국장르문학의 가능성」,『한국문화기술』 제12권, 단국대학교 한국문화기술연구소, 2011, 33-53쪽.

전홍식·박애진,『웹소설 작가를 위한 장르 가이드2: 판타지』, 북바이북, 2015.

조성면,『한국문학·대중문학·문화콘텐츠: 근대문학에서 컴퓨터 게임과 장르 판타지까지』, 소명출판, 2006.

최수웅,「판타지 장르서사의 가치와 창작방법론 연구」,『한국문예창작』 제14권 1호, 한국문예창작학회, 2015, 79-102쪽.

한국프랑스철학회 편,『현대프랑스철학사』, 창비, 2021.

낸시 크레스 외,『NOW WRITE 장르 글쓰기: SF·판타지·공포』, 로리 램슨 편, 지여울 역, 다른, 2015.

마르틴 헤글룬드,『급진적 무신론: 데리다와 생명의 시간』, 오근창 역, 그린비, 2022.

모리스 블랑쇼,『카오스의 글쓰기』, 박준상 역, 그린비, 2012.

새뮤얼 이녹 스텀프·제임스 피저,『소크라테스에서 포스트모더니즘까지』, 이광래 역, 열린책들, 2004.

자크 데리다,『마르크스의 유령들』, 진태원 역, 그린비, 2014.


www.kci.go.kr

자크 데리다·베르나르 스티글레르, 『에코그라피: 텔레비전에 관하여』, 김재희·진태원 역, 민음사, 2002.
장-뤽 낭시, 『무위의 공동체』, 박준상 역, 인간사랑, 2010.
포터 애벗, 『서사학 강의: 이야기에 대한 모든 것』, 우찬제 외 역, 문학과지성사, 2010.
Seymour Chatman, *Story and discourse : narrative structure in fiction and film*, N.Y.:Cornell University Press, 1978.

**3. 기타자료**

김동식·김봉석·김영하·박상준·이상용, 〈특집: 장르 문학의 현재와 미래〉, 『문학과사회』, 문학과지성사, 2004.가을.
우지연, 〈꿈꾸는 세계가 있는 자만이 장르를 차지한다〉, 『북페뎀』, 한국마케팅출판연구소, 2004.여름.
이영도, 〈장르 판타지는 도구다〉, 『문학과사회』, 문학과지성사, 2004.가을.

www.kci.go.kr

## Abstract

# The Value of the genre of Fantasy as a 'Field' of Philosophy-Focusing on Lee Young-do's *Dragon-Raja* and *Future-Walker*

Lee, Young-seo(Korea University)

The purpose of this paper is to prove the literary and research value of the genre of fantasy, by analyzing two of Lee Young-do's novels. Although discourse on genres like fantasy is more active than ever due to the rapid development of the web-novel market, interest has not yet sparked in academia, because the unique form and structure of genres and its inherent research value have not been sufficiently clarified from a conservative point of view. While taking this issue into consideration, this paper attempts to prove the value of fantasy as 'a Field of philosophy' by using narrative theory and philosophical discourse, which are the most traditional in literary study.

First of all, in the case of *Dragon-Raja*, the novel shows the unique status and role of the setting in fantasy which implies the creation of new cultures such as myths, history, and language, as well as race, geography, and tools, in a virtual world. In particular, 'Eupinel-Helkanes' epistemology' is linked to Cosmos-Khaos' ontology of post-structuralism and stimulates readers' philosophical thinking. *Future-Walker* further allows to delve into the issue at hand. In this novel, the author creates an unprecedented event called 'fixed present' in this philosophical setting. Events such as the presence of a ghost and the stop of to-come, that appear as the present is symbolically fixed, reflect Derrida's view on time. As a result, the world of *Future-Walker* functions as a field of philosophical thought experiment that goes beyond not only reality-code but also narrative-code. In addition, the choices and conflicts of various

www.kci.go.kr

characters carried out in these philosophical settings and events serve as a good example of how to turn philosophical thought experiments into narrative.

As such, Lee Young-do's works, being categorized as fantasy novels, take full advantage of being free from both reality-code and narrative-code, asking readers fundamental philosophical questions in an interesting and intuitive way. At this point, the genre of fantasy has a wider openness to philosophy than 'pure literature', and from now on, this value is expected to be recognized, and research on fantasy novels and Lee Young-do's works is expected to become more active.

**(Keywords: Genre of Fantasy, Lee Young-do, Dragon-Raja, Future-Walker, Narrative Theory, Post-structuralism**

논문투고일 : 2024년 5월 15일
논문심사일 : 2024년 6월 16일
수정완료일 : 2024년 6월 19일
게재확정일 : 2024년 6월 20일

www.kci.go.kr