https://doi.org/10.18856/jpn.2024.30.2.015

한국 판타지 소설의 정체성 형성 과정 연구
- 제도권 문단과의 갈등과 '환상성' 논쟁을 중심으로

최혜령*

1. 들어가며
2. '환상성' 논쟁의 배경
3. 제도권 문단과의 갈등: 격전지가 된 '환상성'
4. 나가며

국문초록

본 연구는 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 한국 판타지 소설의 정체성 구축 과정을 살펴보고자 했다. 특히, 이 과정에서 행위자들 간의 갈등과 타협이 한국 판타지 장르 정체성 형성에 어떤 영향을 미쳤는지 분석했다.

1990년대 후반, 한국 판타지 소설은 PC통신 공간에서 탄생하여 도서대여점을 중심으로 성장했다. 이러한 성장 과정에서 판타지 소설은 제도권 문단과의 갈등을 겪게 된다. 제도권 문단은 판타지 소설을 '환상성'을 매개로 하여 계도 대상으로서 포섭하려 했고, 판타지 소설 작가들은 이에 대항하는 논리를 구축해냈다. 이 과정에서 이루어진 갈등과 타협은 한국 판타지 소설의 최우선 과제로서 한국의 신화와 전통에 기반을 둔 '한국형 판타지'라는 담론을 제시했다.

* 연세대학교 일반대학원 국어국문학과 박사수료

www.kci.go.kr

하지만 소위 '한국형 판타지'는 판타지 소설의 주된 장르적 관습으로 자리 잡지 못했다. 대신 2000년대 이후에는 하이판타지가 아닌 '판무협', '차원이동' 등 다른 장르와의 퓨전 판타지가 주류가 되었다. 이는 제도권 비평이 작품 흥행과 장르적 관습을 선도할 수 있다는 믿음과 괴리되는 결과를 보여준다. 실제로는 작품에 대한 사회적 평가, 흥행 조건, 장르적 재생산 조건이 모두 달랐기 때문이다.

본 연구는 외부 행위자와의 접촉에 따른 한국 판타지 소설의 장르 정체성 구축 과정을 살펴봄으로써, 장르 정체성이 단순히 내부 행위자들의 의도에 따라 형성되는 것이 아니라, 외부 행위자와의 접촉, 사회적, 문화적, 경제적 요인들과의 상호작용 속에서 역동적으로 변화한다는 것을 보여준다.

(주제어: 한국 판타지 소설, 장르 정체성, 환상성, 장르 문학, 제도권 문단, 이영도, 본격 문학)

1. 들어가며

한국에서 '판타지 소설' 혹은 '환타지 소설'이라는 단어를 언론에서 처음 사용한 것은 1990년대 후반의 일이다. 1996년 9월 24일 조선일보에 실린 〈동호회 각종 시함-투자 정보까지 제공〉이라는 제목의 기사에서 "과학소설(SF), 환타지소설, 무협소설 등을 좋아하는 사람들에게는 PC통신동호회만한 情報員(정보원)은 없다...(중략)...환타지소설의 경우 「검과 마법」(천리안), 「환타지아」(나우누리), 「환타지동호회」(하이텔)등이 인기다."[1] 라는 내용을 실은 것은 시작으로, '환타지 소설', '판타지 소설'은 1990년대 한국의 통신공간에서 등장하여 한국 내에서 창작되고 소비되는 하나의 장

1) 〈동호회 각종 시함-투자정보까지 제공〉, 『조선일보』, 1996.09.24., 33면.

www.kci.go.kr

르로서 언론에서 다루어지기 시작했다.[2)]

PC 통신동호회가 언급되는 것에서 짐작할 수 있듯이 한국의 '판타지 소설'은 PC통신공간에서 본격화되었으며 당시 해당 공간에서 공유된 매체의 영향을 크게 받았다. 처음 판타지 소설을 소개한 기자들 역시 애니메이션, 사이버 스타, 디지털 음향, 인터넷과 예술의 만남 등 주로 IT/과학 분야의 기사를 쓰는 기자들이었다.[3)] 이들의 기사가 PC통신 동호회의 시각을 그대로 담고 있는 것은 당연한 일일 것이다. 그렇게 1997년 판타지 소설은 만화영화를 닮은 장르, 옥스퍼드 대학의 언어학 교수인 톨킨에 의해 창시된 장르, PC 게임과 애니메이션 등에서 자주 등장하는 장르로 처음 언론 지면에 등장했다.

---

2) '환타지 소설', '판타지 소설'의 번역어인 '환상 소설'이라는 단어의 사용은 1959년부터 확인된다. 다만 "일반적인 의미의 '환상 소설'은 90년대 한국 통신공간에서의 '판타지 소설'과는 변별될 필요가 있"다는 나은진의 지적에서 유추할 수 있듯이, 이 시기 사용된 '환상 소설'이라는 단어는 프란츠 카프카의 성(城), 과학환상소설, 지적환상 소설 등 장르소설로서의 판타지 소설을 지칭하는 용어와는 다르게 사용되는 경우가 다수였으며 90년대까지 현재의 '판타지 소설'을 '환상 소설'로 번역하는 흐름과 공존하였다. JR 톨킨의 『호비트』, 『반지의 제왕』을 환상 소설로 지칭하는 기사는 1979년에 처음 등장하다가 '판타지 소설'이라는 용어가 본격적으로 사용되는 90년대 후반에 해당 용어로 수렴된다.〈現代文學과 카프카의 位置 (完) 虛無 不條理 孤獨〉, 『동아일보』, 1959.08.01., 4면; 〈餘滴〉, (『경향신문』, 1970.01.17., 1면; 〈호비트 ····김종철 譯〉, 『조선일보』, 1979.05.22., 5면; 〈오늘의 西歐문학 「超寫實主義」로 흐른다〉, 『조선일보』, 1981.02.05., 5면;〈반지전쟁 (1~3)(톨킨 著(저))〉, 『동아일보』, 1992.01.27., 13면 참조.)

3) 후술한 〈'판타지 소설'의 세계로 떠나자〉라는 기사를 쓴 양영찬 기자는 1997년 조선일보에서 주로 굿모닝디지틀(1996년 조선일보에서 컴퓨터를 모르는 사람을 예상 독자로 삼아 발행한 정보섹션. 〈[社告] 조선일보 정보섹션 [굿모닝 디지틀] 일요발행〉, 『조선일보』, 1996.06.06., 1면 참조)에 기사를 작성했다. 〈컴퓨터에 빠진 바이올리니스트〉, 1997.03.22., 『조선일보』, 45면; 〈SK텔레콤 '핵폭탄 광고'이렇게 만들었다〉, 『조선일보』, 1997.04.05., 50면; 〈노래하고 춤추고…영화출연에 방송진행까지…사이버 아이돌 일본을 휩쓴다〉, 조선일보』, 1997.04.26., 42면; 〈'애니메이션 족' 떴다'〉, 『조선일보』, 1997.05.17., 33면; 〈실감나는 디지털 음향의 매력〉, 『조선일보』, 1997.05.24., 40면 등.

www.kci.go.kr

> 원래 판타지소설은 1920년대 옥스퍼드 대학의 언어학 교수였던 J.R.R 톨킨에 의해 창시된 장르로 그 자신이 12년에 걸쳐 쓴『반지 전쟁』이 가장 대표적인 작품. (…중략…) 귀가 뾰족한 인간형의 요정 앨프족, 땅속에 살면서 훌륭한 세공기술을 갖고 있는 난쟁이족, 난폭하고 머리가 나쁜 오크족 등은 판타지 소설은 물론 PC게임과 애니메이션 등에서도 자주 등장한다. 이밖에도 일본작가 미즈노 료 원작의 「로도스도(島(도))전기」나 「크리스타니아 전기」등이 판타지 명작소설로 손꼽힌다. 사실 이 장르의 소설이 인기를 끌게된 데는 게임의 공이 크다. 3, 4명이 모여 주사위를 가지고 마법사나 기사의 역할을 맡아 게임을 진행하는 「던전스 앤 드래곤스」의 시대를 거치면서 컴퓨터 롤 플레잉 게임(역할수행게임)이 히트를 치자 이런 류의 소설에 대한 관심이 높아졌다. 특히 「파이널 판타지」「택틱스 오우거」등을 비롯해 「히어로스 오브 마이트 앤 매직2」나 「파랜드 택틱스」등의 롤 플레잉 게임들은 판타지 소설 못지 않은 감동을 준다.[4]

이처럼 컴퓨터-애니메이션-게임으로 대표되는 '판타지'를 수용한 '신세대 문화'로서 판타지 소설을 바라보는 시각은 일본을 매개로 삼고 있었다. 그런데 고작 1년이 지났을 뿐인 1998년, 한국 판타지 소설을 소개하는 기사들에서는 세 가지 흥미로운 변화가 나타난다. 첫째, 기사가 주로 문화면에서 다루어진다. 둘째, 판타지 소설에 대한 흥미를 가상세계를 향한 경도 혹은 대리만족으로 해석하며, 기존 출판계 관계자가 이것을 비판적으로 언급한다. 셋째, 컴퓨터 게임과의 연관 관계를 설명하는 중 JRPG[5]에 대한 구체적인 언급이 사라지고, TRPG로 그 내용이 점차 대체되거나 일본 애니메이션의 영향을 받았다는 언급이 점차 소멸한다.

---

4) 〈'판타지 소설'의 세계로 떠나자〉,『조선일보』. 1997.07.19., 35면

5) JRPG는 RPG(Role Playing Game)중 일본에서 제작된 것을 통칭하는 용어로 일본식 롤 플레잉 게임으로 번역된다. 1980년대부터 〈드래곤 퀘스트〉, 〈파이널 판타지〉 등의 JPRG가 유행했으며, 이후 〈여신전생〉 시리즈, 〈테일즈 오브〉 시리즈 등이 인기를 끌었다. (김용관·이광현,『비디오게임의 역사』, 커뮤니케이션북스, 2018)

www.kci.go.kr

1998년 9월 5일 동아일보에 실린 〈'퇴마록' 작가 이우혁의 관점 "새로움의 추구가 곧 판타지 정신"〉기사에서 이우혁은 판타지의 연원을 톨킨에서, 톨킨의 연원을 바그너의 음악극에서 찾고 그것이 "주사위와 말판을 이용하는"[6] '역할 놀이 게임'의 줄거리에 응용돼 붐을 이루어 컴퓨터 게임화되었다고 설명한다. 1999년 8월 24일 경향신문에 실린 〈판타지 소설 붐 고민 없는 곳, 우린 환상세계로 간다〉 역시 "신세대에 익숙한 컴퓨터 게임과 같은 구성, 전개방식"과 "고단한 현실의 흔적을 발견할 수 없다는 점", "북유럽 신화를 기본틀로 삼"은 세계관을 판타지 소설의 특성으로 언급하며 "문학이라기보다는 활자로 된 신종 문화산업이며 서양 판타지 소설의 격세유전된 사생아이며 컴퓨터 게임의 직접적인 자식"이라는 문학 평론가 하응백 교수의 평가를 인용한다.[7] 또한 이 기사에는 "현실을 보기 위해서 환상을 만들어내는 소설"[8]이라는 이영도의 발언이 판타지 작가의 항변으로서 함께 수록되어있다.

어째서 IT면에서 문화면으로 판타지 소설을 다루는 기사가 이동했으며, 평론가와 판타지 소설 작가가 대립항에 놓여 있으며, '일본'이라는 매개체가 사라지게 된 것일까? 이와 같은 변화를 설명할 법한 가설을 한 가지 세워 볼 수 있겠다. PC통신 공간에서 등장한 한국의 판타지 소설이 책의 형태로 출판되면서 기존의 출판 시장과 접하게 되었을 때 충돌이 발생했고, 이 과정에서 '판타지 소설'이라는 개념을 각자에게 유리한 방향으로 승인하기 위한 알력 다툼이 발생했다는 것이다.

이와 같은 '판타지 소설' 외부자와의 접촉은 '판타지 소설'의 내부자로

6) 〈'퇴마록'작가 이우혁의 관점 "새로움의 추구가 곧 판타지 정신"〉, 『동아일보』, 1998.09.05., 15면.
7) 〈판타지소설 붐 고민 없는 곳, 우린 환상세계로 간다〉, 『경향신문』, 1999.08.24., 25면.
8) 위의 글, 25면.

www.kci.go.kr

하여금 자신을 판타지 소설의 향유자라는 집단의 일원이자 반발한 다른 집단과 구별되는 존재로서의 이중적 자각(Double conscience)[9]을 부른다. 그런데 이러한 이중적 자각을 통한 정체화에는 외부 집단의 시각과 갈등 과정에서의 산물이 필연적으로 개입하게 된다.

기존의 연구에서는 한국 '판타지 소설'의 내용과 향유자를 분석하여 그 성격과 특성을 밝혀내는 성과를 이루었으나, 개념의 형성에 있어 판타지 소설의 향유자들만을 유일한 주체로 상정하였기에 발생하는 한계가 있었다. 나은진의 연구는 당대 판타지 소설 독자의 인식과 형식을 둘러싼 정통성 논쟁을 드러낸다는 점에서 참조할만하다. 나은진에 따르면 네티즌이 판타지 소설에 친숙하고 우호적인 이유는 이들의 세대론적 감각과 연관되어 있으며, 이들은 일본의 판타지적인 만화와 RPG 게임의 콘텐츠가 영향을 주었음을 자각하고 있다.[10] 또한 판타지 소설 향유자들은 '판타지 소설'의 현대적 전범을 확립했다고 생각되는 톨킨의 작품을 기준으로 에픽 판타지(Ephic fantasy)와 일본적인 히로익 판타지(Heroic fantasy), 기존의 무협지, 무협지와의 퓨전 형태인 '환협지'를 두고 비교· 논박을 거듭하며 판타지 소설의 정통성을 주제로 하는 장르 논쟁을 진행 중이었다.[11] 그

9) 부르디외는 대학원생이 자신을 희생양으로 만드는 시스템을 옹호하는-그의 표현에 따르면 기만의 공범자가 되는-이유를 이중적 자각(Double conscience) 때문이라고 설명한다. 이들은 자기 스스로 만족해하는 이미지-자신이 미래에 되고자 하는 이미지-가 직접적으로 이웃해있는 사람들과 경합함으로써 체감되기에 집단과 자신을 동일시하며, 현실주의적 표상은 자기 소속 집단과 구별되는 다른 집단에 맞선 집단적 요구 속에서 체험되기 때문에 더욱 강하게 그 시스템을 옹호한다. 판타지 소설과 관련된 담론에서 작가들이 한국 판타지 소설의 정통성을 확보하기 위한 수단으로 J.R.R. 톨킨을 계속해 언급하는 이유 역시 톨킨이야말로 '자기 스스로 만족해하는 이미지'에 해당하는 존재이기 때문이라 볼 수 있다. (피에르 부르디외, 『호모 아카데미쿠스』, 동문선, 2005, 246쪽 참조)

10) 나은진, 「통신공간과 유토피아-90년대 판타지 소설을 중심으로-」, 『이화어문논집』 제18집, 이화어문학회, 2000, 141쪽.

www.kci.go.kr

러나 이와 같은 내부적 논쟁에도 불구하고, 언론에 노출되는 '판타지 소설'에 대한 소개가 시간이 흐를수록 점차 컴퓨터 게임, 특히 일본의 RPG 게임과 애니메이션 대신 권위를 지닌 기존 매체로 대체되는 현상을 파악하고 있지는 않다.

이러한 현상에 대한 실마리가 될 법한 연구로는 고영진의 연구가 있다. 그는 1990년대 일어난 '환상문학론'을 둘러싼 논쟁을 시작으로, 한국 현대 환상소설의 기존 연구를 정리하며 '환상소설'이라는 개념의 불명확성과 이를 둘러싼 다양한 주체의 담론을 다루었다. 이 연구에서 그는 한국 현대 환상 연구를 두고 "자생적인 연구방법론과 장르 경계의 구분기준이 부족하다는 것과 이로 인해 연구대상의 선정에 한계를 보였"[12] 다고 주장하는데, 특히 영미권과 중남미권의 논자들이 도출한 환상소설의 특징을 중심으로 진행하는 연구가 한국 환상서사의 고유한 역사성을 고려하지 않으며, 대중 소설이라는 모호한 장르 개념에 판타지 소설이 포함될 때 리얼리즘 소설의 가치를 우위에 두는 한국 소설의 현장에서 '환상성이 드러난 소설'과 '환상소설로 분류되는 것'이 다른 의미로 받아들여지기에 환상소설이라는 장르정체성은 모호할 수밖에 없다는 지적이 흥미롭다. 이 내용에서 대중소설으로서 '판타지 소설'이 1990년대 학계에서 '환상소설'이라는 이름으로 논의되었으며, 그 논의 속에서 다른 환상성의 개념과 뒤섞여 위계적으로 아래에 위치하게 되거나 배제되는 사건이 존재했음을 확인할 수 있기 때문이다.

이융희의 언급 역시 이러한 가정에 힘을 실어준다. 이융희는 한국 장르

11) 나은진, 「통신공간과 유토피아-90년대 판타지 소설을 중심으로-」, 『이화어문논집』 제18집, 이화어문학회, 2000, 142쪽.

12) 고영진, 「한국 현대 환상소설 선행연구 고찰」, 『용봉인문노총』 제42권, 전남대학교 인문학연구소, 2013, 32쪽.

www.kci.go.kr

판타지를 “동양적 환상의 맥락이 아니라 해외의 파편적인 환상을 혼성모방하여 만들어낸 키치의 결과물”이었으며 “게임과 만화책, 애니메이션 등의 감성을 복제”[13]했다고 말한다. 그런데 이들이 시장에 작가로 호출되면서, “그들의 작품은 ‘순문학’이란 타자에 의해 무협과 SF 등과 함께 ‘장르문학’으로 틀 지워졌다”[14]는 것이다. 다만 이융희 자신은 이 주장을 논문 초록에서 연구의 배경으로 서술했을 뿐 그 이유를 상세히 밝히지 않았기에, 실제 판타지 소설 작가 사이에 이러한 인식이 존재했다는 증거 정도로만 활용할 수 있어 아쉬움이 남는다.

따라서 본 연구는 1990년대 PC 통신 공간에서 형성된 한국 판타지 소설이 기존 문학 체제와 접촉하며 '환상성' 논쟁으로 대표되는 정체성 갈등을 겪으며 정체화되었다는 전제하에, 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지의 신문 기사·인터뷰 자료·문예지 등을 분석할 것이다. 이를 통해 한국 판타지 장르 정체화 과정에서 외부 주체들과의 갈등과 타협이 어떤 영향을 미쳤는지, 그리고 정체성 변화에 따라 한국 판타지 소설이 기존 문학장에 어떻게 진입, 배제, 독립하는지 그 양상을 파악하고자 한다. 아울러 당시 신문기사·인터뷰·문예지 등에 나타난 판타지 소설 담론의 변화상을 행위자 간 갈등의 관점에서 분석함으로써, 한국 판타지 장르 정체성 형성의 역동적 측면을 부각할 것이다.

13) 이융희, 「1990년대 장르 창작 - 유통 공간 변화에 따른 창작자 의식 변화 연구」, 『대중서사연구』 제29권 2호, 대중서사학회, 2023, 47-48쪽.
14) 위의 글, 48쪽.

www.kci.go.kr

2. '환상성' 논쟁의 배경

한국 판타지 소설은 PC 통신 공간에서 1990년대에 탄생했다는 명확한 알리바이로 인하여, 장르의 성립과 흥행, 제도권 문단과의 접촉과 장르 정체화 과정을 추적하기가 한결 수월한 편이다. SF 소설·무협 소설·추리 소설·공포 소설 등 다양한 장르 소설이 존재하는 가운데 1990년대라는 특정 기간 '판타지 소설'이 특히 제도권 문단과의 갈등을 빚은 이유를 추적하기 위해서는 먼저 그 배경에 대한 설명이 필요하다.

한국 판타지 소설의 등장과 흥행은 시기상으로 도서대여점의 중흥기와 맞물려있다. 도서대여점은 1980년대 말, 1990년대 초에 만화·도서·잡지·영상매체를 대여해주는 종합형 도서대여점이 생기며 활황을 누렸다.[15] 기존 출판업계에서는 도서대여점을 강하게 적대하였다. 1994년 9월 9일에는 동아출판사, 민음사, 창작과 비평사, 해냄, 등지 등 40여개 단행본 출판사와 10여개 도매서점 대표들이 도서 대여점에 책을 공급하지 않을 것을 결의하는 일도 있었다.[16] 당시 출판업계는 도서 대여점 수를 2천 5백 개로 추산했으며, 이로 인해 출판업계가 입는 손실은 월 1백 12억 원이라고 주장했다.

흥미로운 점은 이에 맞서는 도서대여점의 주장이다. 기사에서 도서대여점 측은 "대여점에서 취급하는 책들은 모두 대중적인 책들이기 때문에 타격을 받는 것은 베스트셀러를 만들어 큰 수익을 취하려는 일부 출판사"[17]

15) 유춘동, 「구술(口述)을 통해 본 서울의 도서대여점」, 『코기토』 제85호, 부산대학교 인문학연구소, 2018, 236쪽.
16) 〈도서대여점에 책공급 중단 출판사-도매서점 대표 결의〉, 『조선일보』, 1994.09.11, 27면.
17) 〈도서대여점 크게 늘자 출판계 "미운오리" 경계〉, 『매일경제』, 1994.10.09., 17면.

www.kci.go.kr

일 뿐이라고 주장한다. 서점에서 판매하는 책과 대여점에서 다루는 '대중적인 책'들이 다르다는 이러한 주장은 은연 중에 서점에서 판매하는 책과 대중들이 읽는 책에 대한 구분을 전제하고 있었다. 실제로 1994년 책 대여점의 증가로 인해 영역다툼을 벌인 이해관계 당사자로 호명되는 이들은 서점, 만화가게 주인, 여성 월간지 출판사였다.[18] "한 번 읽고 버리게 되는 만화나 소설 등을 10~20% 정도의 저렴한 가격에 빌려 볼" 수 있었으며 책의 종류가 다양하진 않으나 "베스트셀러나 화제작 등 독자들에게 인기 있는 도서들은 빠짐없이 구비"[19]하고 있다는 기사 역시 흥미 위주로 읽고 버리는 류의 만화·소설과 인기 있는 베스트셀러를 나누어 설명하는 모습을 보인다.

1996년 고려원에서 불황을 타파하고 도서대여점의 폐해를 지적하겠다며 3000원짜리 페이퍼백을 내놓았을 때, 판매 이윤이 낮다는 이유로 중·소형 서점에서 책을 전시·판매하지 않아 전철역, 슈퍼마켓, 신문가판대, 편의점 판매를 추진할 수밖에 없던 것 역시[20] 대여점에서 다루는 저렴한 도서 중심의 유통 경로와 출판사-서점으로 이어지는 출판 경로에 차이가 있었음을 암시한다.[21] 이처럼 서점에서 다루는 책과 대여점에서 다루는

18) 〈[사회면톱] 책대여점-서점/출판사 영역 다툼..진정서 제출등〉, 『한국경제』, 1994.08.19., https://www.hankyung.com/article/1994081902091 (검색일: 2024.06.06.)
19) 〈소규모 도서 대여점 "인기"〉, 『가톨릭신문』 제1918호, 1994.08.21., 8면.
20) 〈값싼 '페이퍼 백' 출간 출판계 불황탈출 모색〉, 『한겨레』, 1996.03.06., 13면. 이무영에 따르면 이 페이퍼북 시리즈에는 베스트셀러이자, 대여점에서 인기를 끄는 무협소설인 김용의 『영웅문』도 들어 있었다. 다만 이무영은 1997년 3월 고려원이 부도가 나면서 해당 페이퍼북이 도서대여점으로 상당수 유입되었을 것으로 본다.(이문영, 『디지털 출판과 웹소설1: 장르소설, 그 짧은 영광과 몰락』[eBook], 얼룩소, 2024.04.08., 참조
21) 다만 도서 대여점의 유행이 출판사와 서점의 매출액 하락에 영향을 미친 것은 사실이다. 1998년 출판 업계에서는 도서대여점으로 인하여 급감한 출판사와 서점의 매출액을 10% 내지 30%로 추산한다.(김기태, 「IMF의 영향과 대응 방안-① 출판업계」, 『출판연구』 제10호, 한국출판연구소, 1998, 19쪽 참조.) 실질적으로 대여점에 특정 도서

www.kci.go.kr

'대중적인' 책이 분리되는 현상은 종합형 도서 대여점이 등장하고 문제시되는 것은 1990년대 초의 일이었지만, 대여점에서 함께 다루는 품목인 만화책의 경우 서점에서 만화 유통이 힘들어지자 만화방을 중심으로 만화책을 판매하는 총판이 생긴 것은 1950년대 말의 일이었다는 점에서도 어느 정도 유추해볼 수 있다.[22] 만화의 대본소용 유통체제는 90년대 말 대여점을 거쳐 2000년대 중반 웹툰이 정착되기 전까지 한국 만화의 주 유통체제로 자리 잡고 있었고,[23] 무협 소설 역시 1986년 김용의 『영웅문』이 누린 선풍적 인기를 바탕으로 "기존 대본소 중심 공급체계에서 벗어나 무협소설을 일반적인 출판 시장으로 공급할 발판이 마련"[24]되었다고 표현될 정도로 80년대까지 대본소 중심 공급체계를 따르고 있었다. 도서대여점 이전 시기에는 대여되는 책과 판매되는 책에는 경계가 존재했던 것이다.

그러나 경계를 넘어서는 작품은 언제나 존재했고, 그중에서도 판타지 소설이 등장하는 시기는 도서대여점이 등장하는 시기와 겹쳐 있었다. "1996년은 출판사들이 눈에 불을 켜고 제 2의 『퇴마록』을 찾던 해"[25]였다거나, "이같은 판타지 소설 열풍이 젊은 독자층을 잠식하여 그나마 위축돼 있는 순수문학시장을 위협하지 않을까 우려"[26]한다는 등의 발언이 흘러나왔다. 실제로 1994년 발매된『퇴마록』은 1999년 중앙일보·한국출판

의 공급을 금지하는 일은 불가능했으며 다수의 책의 평균적인 판매 수익보다는 소수의 책의 판매 수익에 기대는 경향이 강한 출판 업계의 특성 상 베스트셀러의 대여 자체가 수익률 하락에 영향을 미쳤을 가능성도 있다.

22) 윤기헌, 「1955~1965년 단행본, 만화잡지, 대본소의 공존 시대」, 『한국애니메이션연구』 제63호, 한국애니메이션학회, 2021, 269쪽.

23) 윤기헌, 「1955~1965년 단행본, 만화잡지, 대본소의 공존 시대」, 『한국애니메이션연구』 제63호, 한국애니메이션학회, 2021, 273쪽.

24) 이주영, 「매체의 전환에 따른 무협소설의 변화 양상 연구 - 1990년대~2000년대를 중심으로」, 『대중서사연구』 제29권 2호, 대중서사학회, 2023, 19쪽.

25) 장강명, 『당선, 합격, 계급』, 민음사, 2018. 56쪽.

26) 〈'환상 여행' 판타지소설 열풍〉, 『경향신문』, 1998.11.16., 19면.

www.kci.go.kr

마케팅연구소가 공동선정한 20세기 베스트셀러에서 510만 부로 3위를 차지했다.[27] 2위는 800만 부의 판매량을 보인 김용의 무협소설 『소설 영웅문』이었다.[28] 출판사에서는 PC 통신에 연재된 아마추어 작가들의 원고를 앞다투어 출판했고, PC 통신 공간은 등단을 하지 않고도 작가가 될 수 있는 공간으로 각광받았다.[29] 판타지 소설의 대표주자로 꼽힌 이영도의 『드래곤 라자』는 1998년 8월 12일 출간 10주만에 30만 부를 돌파한다.[30]

그런데 이와 같은 장르 소설의 흥행에 대하여 『퇴마록』에 대응하는 제도권 문단과 『드래곤 라자』에 대응하는 제도권 문단의 태도는 완전히 달랐다. 94년에 주목을 받은 것은 『퇴마록』이라는 소설의 성격보다는 젊은 아마추어 작가들이 활동하는 PC통신이라는 공간 자체였다. 언론에서는 〈「PC통신소설」잇단 出刊〉[31], 〈PC통신으로 작품소개 文壇벽 헐린다〉[32], 〈다양한 삶 다룬「컴퓨터 문단」작가의 실명 데뷔작〉[33] 등의 기사를 쏟아내며 문단을 거치지 않고 작가가 될 수 있는 공간이 열렸다는 데 주목했다. 실제로 『퇴마록』은 그와 유사한 성격을 지닌 장르 소설과 함께 언급되기보

27) 한기호, 『베스트셀러 30년: 우리가 사랑한 300권의 책 이야기』, 교보문고, 2011.
28) 고려원에서는 1986년 김용의 『사조영웅전』, 『신조협려』, 『의천도룡기』를 묶어 '영웅문 3부작'이라는 이름으로 출간했다. 그러나 한국에서 나라 간 저작권 보호를 위한 '베른 협약'에 가입한 것은 1996년의 일이기 때문에 이 책은 정식 판권 계약을 맺은 책은 아니었다.
29) 다만 『퇴마록』은 1994년 발매 당시에는 공포 소설, 무협 소설로 분류되었으며, '판타지 소설'로 분류되는 것은 1997년 이후의 일이다. 마찬가지로 『퇴마록』이 대표하는 유행은 판타지 소설로 대표되는 장르 문학의 유행이라기보다는 PC 통신으로 대표되는 아마추어 작가 작품 출판의 유행에 가까웠다.
30) 〈출간 10주, 30만 돌파! 여름 독서계, 충격의 지각 변동!〉, 『조선일보』, 1998.08.12., 9면.
31) 〈PC통신소설」잇단 出刊〉, 『동아일보』, 1994,04.28., 31면.
32) 〈PC통신으로 작품소개 文壇(문단)벽 헐린다〉, 『매일경제』, 1994.09.02., 25면.
33) 〈다양한 삶 다룬「컴퓨터 문단」작가의 실명 데뷔작〉, 『조선일보』, 1994.12.06., 39면.

www.kci.go.kr

다는, SF 소설인 『고양이여인숙』, PC 통신에 발표한 에세이집 『컴퓨터를 울리고 웃긴 이야기』, 신혼일기인 『하이텔세댁이라구요』, 청와대큰마당에 접수된 편지를 모은 『우째 편지가 이리 많노』 등 PC 통신을 연재 공간으로 삼았던 책들과 함께 언급되는 경향이 컸다. 제도권 문단은 이들을 적대하기보다는, "컴퓨터 키보드를 사용해야 창작이 가능한 20대와 30대 초의 작가들"[34]-새로운 세대의 작가들로서 PC통신 공간에 대한 주목을 수용했다.

"우연히 생긴 XT컴퓨터로 워드 연습을 하는 중에 첫 소설을 완성"했다는 배수아[35]처럼 컴퓨터로 소설을 쓰는 작가들이 신세대 작가라는 이름으로 언론에 등장했다. 「퇴마록」의 성공과 나란히 "컴퓨터 통신의 문학 동호회에서 이름을 얻"[36]은 송경아, 김영하, 김원 등의 작가들의 이름이 놓였다. 1997년 창간된 무크지 「새로운」은 디지털, 인터넷, 사이버 스페이스, 세기말, 전위문학 등을 90년대 문학의 키워드로 삼았으며 송경아, 김영하, 백민석, 배수아, 한강 등이 이전 세대와는 다른 감성을 지닌 작가로 호명되었다.[37] 소위 '사이버 문학'을 기존 문단 체계에서 벗어나 작가가 될 수 있는 통로이자, 한국문학이 나아가야 하는 새로운 길로 인식한 양상은

34) 〈문단에도 「키보드 세대」바람〉, 『조선일보』, 1995.03.07., 23면.
35) 배수아·우승제·송경아, 「신세대 작가의 글쓰기, 이렇게 다릅니다」, 『문예중앙』, 1995, 268쪽.
36) 〈「컴퓨터통신 인기소설」활자로 읽는다 「PC문학」계간지 탄생〉, 『동아일보』, 1966. 09.04.,, 27면.
37) "제호 자체에서 새로움을 풍기려고 애쓴 무크지 「새로운」의 편집동인은 강상희 차창룡 김종욱 김연수 송경아씨. 이들이 규합한 또래 문인들은 소설가 김영하 백민석 박청호 김연수 이응준 배수아 한강씨, 시인 박형준 김태동 김철식씨, 평론가 강상희 백지연씨 등이다. 한결같이 최근 문예지에서 가장 빈번하게 이름이 등장하는 차세대 주자들이다. 이들보다 한두살이 많은 유하 윤대녕 장정일씨만 해도 이제는 문학적 감수성이 다른 기성세대로 분류된다." (「"우리는 新 신세대 작가"」, 『조선일보』, 1997.03.13., 23면.)

www.kci.go.kr

1996년 출간된 계간 사이버문예지 『버전업』[38]에서 강하게 드러난다. 그러나 등단이라는 형식에서 '벗어나' 작가로 인정받을 수 있는 공간에 대한 희구는, 역설적으로 새로운 방식으로 기존의 '문단 체제'에 편입하기를 강하게 열망한다는 뜻이기도 하다. 노태훈은 이런 지점 때문에 『버전업』의 시도가 웹소설의 시대가 열린 지금의 관점에서 보자면 실패로 귀결되었다고 주장한다. 비록「버전업」에 참여한 박덕규, 권성우 등의 기성 평론가들과, 도정일, 정과리, 김병익, 김성곤, 복거일 등 기성 문단의 필자들이 컴퓨터 시대의 글쓰기가 가져올 가능성에 대체로 긍정적이었다 하더라도,「버전업」에서 승인된 '사이버 문학'이라는 개념에는 기성문단에 편입하고자 하는 지향이 분명히 존재하였다는 것이다. 실제로 PC통신 공간에서 인지도를 얻은 작가들은 다른 방식의 '등단'을 거쳤을 뿐 기존의 제도권 문단이 활용하던 출판 체계에 편입되는 모습을 보인다.

이처럼 『퇴마록』의 흥행에서 주목을 받은 것은 PC 통신 공간과 등단을 거치지 않고 책을 출판하는 아마추어 작가들이었다. 그러나 『드래곤 라자』로 대표되는 판타지 소설의 흥행에서 주목을 받은 것은 달랐다. PC 통신 공간, 아마추어 작가들은 이전과 같이 그대로 존재했으나 제도권 문단에서 핵심 쟁점으로 삼은 것은 외적인 형식이 아니라 '환상성'이라는 내용이었다. 판타지 소설의 인기 요인은 "만화, 애니메이션, 컴퓨터 게임에 심취하고 현실과 가상현실을 넘나드는 신세대"[39]인 영상세대 독자들의 취

38) 『버전업』은 이용욱이 편집주간, 김영하·한정수·변정수·신주영 등이 편집위원, 박문섭이 발행인을 맡은 계간지로 "컴퓨터 통신공간에서는 작가가 되기 위해서 등단 절차를 거칠 필요가 없다. 출판사의 상업주의에 영합할 필요도 없다. 작가와 비평가 독자의 구분이 없으며 있다면 오로지 동등한 자격을 가진 ID만이 있을 뿐"이라는 주장을 내세웠다. (〈컴퓨터통신 인기소설」활자로 읽는다「PC문학」계간지 탄생〉, 『동아일보』, 1996.09.04., 27면; 이용욱.「어느 무명 발행인에 대한 추억」, 『자음과모음』 제51호, 자음과 모음, 2021, 272쪽 참조.)

39) 〈컴퓨터 세대 사로잡는 '판타지 소설'〉, 『조선일보』, 1998.07.23., 13면.

www.kci.go.kr

향이며, "흥미 위주라는 점에선 대중적이지만 주제의식 면에서 통속문학보다 한 단계 위"[40]인 것으로 다루어졌다. 기존에는 PC 통신 공간을 호의적으로 보면서 접근 가능한 장소로 인식하던 제도권 문단의 태도가, 판타지 소설의 질적인 면을 문제 삼으며 그것을 계도할 필요가 있다는 자세로 변화한 것이다.

이러한 태도 변화의 요인은 여러 가지가 있겠으나, 당시 제도권 문단이 처해있던 상황과 이로 인한 위기 의식을 빼놓고 이야기하기는 어렵다. 앞서 이야기했듯 대여되는 책과 출판되는 책 사이에는 일종의 경계가 존재했으나, 1990년대에는 그 경계가 흐려져 대여되던 책이 서점에 진출하고, 반대로 서점에서 판매하던 베스트셀러가 도서 대여점에 들어오게 된다. 그런데 1998년에 이르러 IMF 구제 금융이 시작되자 이러한 경계가 무의미해질 정도의 불황이 시작되었다. 유춘동에 따르면 서울에서 도서대여점의 개업은 1998년이 가장 많았는데, IMF 금융 구제의 여파로 직장을 그만두거나, 그 당시로는 유망사업이었다는 판단, 육아를 병행하는 부업으로 적당하다는 판단에서 비롯되었다고 한다.[41] 1998년 통계청의 조사에 따르면 당시 전국에는 11,223곳의 도서대여점이 있었다.[42] 전국적으로 확산된 비디오방이 영화관의 증가와 DVD의 등장으로 위기에 빠졌고, 이들이 도서대여점과 결합하여 종합형 도서대여점으로 변형되며 유행을 이어오다가 IMF 시기 주목받는 사업이 된 것이다.[43] PC방과 마찬가지로 도서

40) 위의 글, 13면.
41) 유춘동, 「구술(口述)을 통해 본 서울의 도서대여점」, 『코기토』 제85호. 부산대학교 인문학연구소, 2018, 235쪽.
42) 유춘동, 「서울의 도서대여점 운영 실태 - 마포구, 서대문구, 은평구 세 지역을 중심으로 -」, 『열상고전연구』 제43권, 열상고전연구회, 2015, 216쪽.
43) 유춘동, 「구술(口述)을 통해 본 서울의 도서대여점」, 『코기토』 제85호, 부산대학교 인문학연구소, 2018, 236쪽.

www.kci.go.kr

대여점 역시 불황 앞에서 수가 더욱 증가한 산업에 가까웠다. 늘어난 대여점의 수는 당시 대여점에서 주로 취급하던 품목인 판타지 소설의 상시적인 판매량을 보장했고, 판타지의 하위 장르인 '게임판타지'가 "2003년 대여점을 기반으로 한 출판 소설에서 관습이 형성되었"[44]다고 설명될 정도로 강력한 영향력을 발휘했다. 실제로 유춘동이 1990년대 후반 개업하며 2015년까지 운영을 이어간 서울의 대여점 운영 실태를 조사한 결과 이들의 인기 대여 품목은 판타지 소설, 무협 소설, 로맨스 소설, 잡지 등이었다.[45]

IMF 관리체제 하에서 출판물 제조원가는 급격히 상승했다. 종이값은 50% 이상 , 인화용 필름은 100%까지 가격이 급등했으며 인쇄비와 조판비도 잇달아 인상되었다. 1998년 1월 말부터 서적 도매상들은 연쇄 도산을 맞았고, 이 중에는 국내 단행본 보급 규모에 있어 매출 1위·2위·3위를 차지하던 보문당·송인서림·고려북스가 포함되어 있었다.[46] 발행종수와 발행부수 역시 감소하여 다품종 소량 생산·소품종 소량생산이 각광받았다. 제도권 문단 역시 여기에서 예외가 될 수 없었다. 특히 타격을 크게 받은 것이 종이 값과 연관이 큰 '시(詩)' 였다. "IMF 이후 발표지면이 줄어든 탓인지 원고료를 안 줘도 좋으니 작품을 게재해달라는 연락이 자주 온다"[47]는 당시의 상황을 잘 드러내주는 것이 아래의 기사다.

---

44) 이융희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『현대소설연구』 제81권. 한국현대소설학회, 2021, 42쪽.

45) 유춘동, 「서울의 도서대여점 운영 실태 - 마포구, 서대문구, 은평구 세 지역을 중심으로 -」, 『열상고전연구』 제43호, 열상고전연구회, 2015, 219-228쪽.

46) 김기태, 「IMF의 영향과 대응 방안-① 출판업계」, 『출판연구』 제10호, 한국출판연구소, 1998, 10쪽.

47) 〈컴퓨터 통신 인터넷 잡지 '종이없는 文學 급속 확산〉, 『조선일보』, 1998.04.17., 21면.

www.kci.go.kr

> 월간 '현대시' 10월 호는 국내 최초로 CD롬으로 제작된 '현대시 CD롬 시집 1998'을 부록으로 내놓는다. (...중략...) 월간 '현대시'의 원구식 주간은 "IMF 이후 종이값 등 책 제작비가 폭등, 소설보다 판매부수가 적어 수지타산을 맞추기 어려운 시집은 출판사로부터 외면당하는 실정"이라며 "CD롬으로 시집을 제작할 경우 비용이 훨씬 적게 들기 때문에 CD롬 시집을 내려는 사람이 많아질 것"이라고 전망했다. 이번 CD롬 시집에 자신의 시를 수록한 시인들은 1인당 30만원 씩의 제작비를 냈다. 월간 '현대시'는 현대시 CD롬 시집 1998을 천리안 등 4대 PC통신에 올려놓아 조회건당 지급되는 정보이용료의 20%를 작가에게 인세로 지급할 계획이다.[48]

역설적으로 PC 통신 시절부터 매니아 층이 형성되었고, 이로 인해 인세가 저렴한 아마추어 작가군이 존재하며 마찬가지로 이들에 대한 고정된 수요가 있는 판타지 소설은 IMF 관리 체제 하에서 일정량의 판매량을 확보할 수 있는 '장르'였다. 또한 판타지 소설은 대여점을 주요 소비처로 삼음으로써 연재 장소부터 출판 경로에 이르기까지 기존의 출판 체계와 독립된 장을 형성하기도 했다. 소위 대중문학과 문단문학 사이를 횡단하는 것이 아니라, 판타지 소설이라는 장르만 생산·소비하는 것이 가능한 작가·독자군이 심지어 지속성을 갖고 형성된 것이다. "문학계에서는 이같은 판타지 소설 열풍이 젊은 독자층을 잠식하여 그나마 위축돼 있는 순수문학 시장을 위협하지 않을까 우려"[49]한다는 기사는 제도권 문단의 위기감을 단적으로 보여준다. 즉 『퇴마록』의 흥행은 새로운 출판 경로의 가능성으로서 수용되었다면, 『드래곤라자』를 비롯한 판타지 소설의 흥행은 IMF라는 배경 앞에 젊은 독자층을 두고 경쟁을 해야 한다는 위기의식이 담론

48) 〈시인 100여명 6천여편의 시 CD롬 수록…월간 '현대시' 부록으로〉, 『동아일보』, 1998.10.15., 29면.
49) 〈'환상 여행' 판타지 소설 열풍〉, 『경향신문』, 1998.11.16., 19면.

www.kci.go.kr

의 배경이 된 것이다.

3. 제도권 문단과의 갈등: 격전지가 된 '환상성'

1997년 3월 1일 조선일보의 기사를 살펴보면 『퇴마록』과 양귀자의 『천년의 사랑』이 『파우스트』, 『드라큘라 백작』, 『프랑켄슈타인』, 『지킬박사와 하이드 씨』 등 "서구 문학사에 빛나는 환상문학의 스타들"과 함께 호명되는 모습을 확인할 수 있다. 판타지 소설의 흥행은 초기에는 문단 내에서는 '새로운 감수성의 재료', 출판계에서는 '신세대 독자들을 위한 문화 상품'으로 인지되었던 것으로 보인다.[50] 김영하의 『나는 나를 파괴할 권리가 있다』가 판타지 문학으로 평가받거나, 김연수·백민석·김경욱·송경아·윤대녕·송대방 등의 '젊은 작가들'의 작품이 환상에 침윤된 젊은 세대의 소설로 호명되는 식이다. 즉 판타지 소설을 독립적인 장르로 정의하기 보다는, 영상세대로 대표되는 젊은 세대의 감성 자체가 '환상'을 선호한다고 인식한 것이다. 90년대 후반부터 문단 일각에서 환상문학에 주목한 것은 87년 체제의 시작과 함께 이제 80년대의 문학이 아닌, 새로운 90년대의 새로운 문학을 만들어야 한다는 의식의 결과이기도 했다.[51]

그런데 1999년에 이르면 '환상성'을 젊은 세대가 선호한다는 분석을 넘어, 기존의 제도권 문단에서 적극적으로 판타지 소설에 개입하여야 한다는 주장이 등장하게 된다. 김성곤은 판타지 소설이 "환상의 세계를 그린다

50) 〈DRACULA 괴기-초현실 다룬 환상문학'봇물'〉, 『조선일보』, 1997.03.21., 21면.
51) 학계 내에서 일어난 이와 같은 담론 논쟁과 그 양상은 고영진의 연구가 정리하고 있다. 고영진, 「한국 현대 환상소설 선행연구 고찰」, 『용봉인문노총』 제42권, 전남대학교 인문학연구소, 2013, 27-53쪽을 참조.

www.kci.go.kr

하더라도 궁극적으로는 현실의 거울이 되어야 하는데 껍데기만 요란하고 주제의식이 없는 경우가 대부분"[52]이라고 비판한다. 상업성과 현실을 제대로 반영하지 못하는 흥미 위주의 가벼움을 비판하는 모습은 대중문학을 향한 비판에서 흔히 찾아볼 수 있는 내용이다. 오히려 주목해야 하는 점은 이러한 비판에 뒤따르는 "평론가들도 새로운 실험에 대해 애정을 갖고 기꺼이 감시자의 역할을 해야할 것"[53]으로 본다는 발언이다. 판타지 소설을 향한 강력한 비판의 시각과 그들을 계도해야 한다는 인식은 이전의 호의적인 인식과 비교하면 상당히 이질적이다. 이러한 제도권 문단의 태도 변화를 기민하게 느낀 것 역시 판타지 소설 작가들이었다.

1999년 문학 평론가인 하응백은 문예중앙 1999년 봄호에 「환상소설의 허와 실-통신문학과 관련하여」라는 글을 기고한다. 이로 인해 발발한 하응백-이영도 사이의 분쟁은 이후 벌어지는 제도권 문단과 판타지 소설 향유자들의 갈등에서 각자가 취하는 전략을 간략하게 보여준다. 하응백은 이 글에서 최근의 한국 판타지 소설을 계보적으로 본다면 J.J.R 톨킨 류의 판타지 소설에서 컴퓨터 롤플레잉 게임으로, 그것에서 판타지 소설로 이어지는 것으로 문학이라기보다는 활자로 된 신종 문화산업이며 서양 판타지 소설의 격세유전된 사생아이며 컴퓨터 게임의 직접적인 자식으로 정의한다. [54] 토도로프의 환상문학론과 J.R.R 톨킨의 견해를 전범으로 삼아 한국 판타지 소설을 평가한 이 글은, 판타지 소설에는 문학적 미래는 없고 신종 문화상품으로서의 미래만 있다는 표현의 강도로 인해 판타지 소설 향유자 사이에서 논란이 되었다. '환상성'이라는 개념을 신화와 전설을 포함

52) 〈21세기 우리문화를 생각한다 (6) 현장탐구—탈장르 과제·미래〉, 『경향신문』, 1999.11.1., 23면.
53) 위의 글, 23면.
54) 〈"대하소설 틀 갖춘 '드래곤라자' '코난'같은 영웅 팬터지와 달라"〉, 『동아일보』, 1999.04.07., 14면.

www.kci.go.kr

하여 서구문학의 오랜 전통에서 탄생한 것으로 두고, 새로이 등장한 한국의 판타지 소설을 '미숙한' 것으로 위치시킴으로서 제도권 문단이 이들을 계도할 권한을 정당화했다. 그러나 논란과는 별개로 컴퓨터 게임과 판타지 소설 사이의 연관성은 1997년 처음 판타지 소설이 언론에 소개될 때에도 설명되었던 지점이다.

그런데 『드래곤 라자』의 작가 이영도가 동아일보에 보내온 반박문에서는 컴퓨터 게임과 한국 판타지 소설과의 연관성이 부정된다. 동아일보에서는 문화란 14면을 〈[팬터지소설 찬반공방 요지]이영도-하응백씨〉라는 제목으로 이영도의 반박문과 대상이 되는 하응백 글의 요약문, 그리고 판타지 소설에 대한 설명에 할애했다. "팬터지 소설 작가가 본격 공방에 나서기는 처음"[55]이라는 내용에서 알 수 있듯, 제도권 문단의 논평에 대하여 판타지 소설 작가가 자의식을 갖고 마찬가지로 제도권 언론에 나선 것은 처음 있는 일이었다.[56] 이영도는 하응백의 평론이 무협과 판타지에 대한 오해에서 비롯되었다고 주장하면서, 다음과 같은 반론을 내세운다.

> '드래곤라자'가 무협지와 다를 바 없다는 주장은 무협도 팬터지도 모르는 얘기다. 무협은 개인과 세계의 대립을 주된 소재로 취한다. 그래서 개인에게 세계에 대항하는 힘을 부여한다. 이 점에서 볼 때 무협은 코난과 슈퍼

55) 앞의 글, 14면.

56) 이영도는 경남대학교 국어국문학과 졸업생이었기 때문에, 이전의 작가들과는 달리 제도권 문단의 비판에 대하여 문단의 방식과 논리로 대응하는 것이 한층 수월했을 것이다. 실제로 이영도는 1999년 6월 30일 하에틸을 통하여 이루어진 송경아와의 대담에서 송경아의 작품인 『테러리스트』에 대해 함께 이야기하며 환상문학의 정의와 범주에 대해 논하는 등 등 제도권 문단의 논리 전개에 익숙한 모습을 보여주기도 했다.(송경아·이영도, 「[대담] 환상성 속에 뿌리박은, 세계와의 싸움」, 『문학과 사회』 제47호, 문학과지성사, 1999, 1162-1170쪽 참조.) 다만 이러한 이영도의 특수성이 판타지 소설과 관련한 학계 내에서의 담론 전개에 있어 이영도의 논리를 과대표하게 되는 결과로 이어졌을 가능성도 있다.

www.kci.go.kr

맨으로 이어지는 미국 중심의 영웅팬터지와 유사하다. 그러나 '드래곤라자'를 포함해 최근 한국에서 발표된 팬터지들은 영웅팬터지와 다른 모습을 띠고 있다.

한국팬터지가 컴퓨터 롤플레잉게임(RPG)의 자식이라는 주장도 수용할 수 없다. RPG의 대부분은 영웅팬터지 구조다. 하씨 주장대로 최근의 한국 팬터지가 게임을 모방한 것이라면 한국에선 하이팬터지 대신 영웅팬터지가 주류를 이뤘어야 옳지 않은가.

결국 이러한 억측은 하씨의 팬터지에 대한 근본적인 이해부족에서 비롯됐다. 그는 팬터지의 원형이 30년대 발표된 영국작가 톨킨의 '반지전쟁'이라고 주장한다. 그러나 대하소설적 구조때문에 하이(high)팬터지로 불리는 톨킨 작품 이전에 이미 20년대 미국에는 작가 러브크래프트로 대표되는 공포팬터지, 검과 마법으로 혼란을 정복하는 영웅을 주인공으로 하는 영웅팬터지(heroic fantasy) 등이 존재했다. 한국에서 하이팬터지가 선호된 것은 한국 특유의 정서때문이다. 역사가 일천한 미국에서는 자신들의 영웅과 신화를 만들려는 욕구 때문에 영웅팬터지가 우세했다. 그러나 오랜 역사와 풍부한 신화 전설을 가진 한국의 경우 팬터지작가들은 영웅 대신 그 내부에서 등장인물들이 선을 구현할 수 있는 '왕국'을 그리는데 주력해왔다.[57]

이영도는 반박문에서 서구 문학과의 연관성을 부정하는 대신, 장르의 역사에 대한 지식 부족을 오인의 이유로 지적한다. 흥미로운 점은 무협을 '영웅 판타지'에 묶고 한국의 판타지를 하이 판타지의 계보에 묶는 행위가, 컴퓨터 게임과의 연관성을 부정하는 흐름과 같은 이유에서 이루어지고 있다는 점이다. 과거 젊은 영상 세대의 취향으로 판타지 소설이 호명되었을 때 컴퓨터 게임과의 연관성은 새로운 세대의 활력을 보여주는 요소였다.

57) 〈"대하소설 틀 갖춘 '드래곤라자' '코난'같은 영웅 팬터지와 달라"〉, 『동아일보』, 1999.04.07., 14면.

www.kci.go.kr

그러나 젊은 세대의 선호가 '미숙한' 판타지 소설이라는 프레임과 동치되었을 때, 컴퓨터 게임을 비롯한 젊은이들의 취향은 각박한 현실에서 벗어나 대리만족을 추구하고자 하는 영웅 소설적인 지향으로 바뀌어 설명되었다. 실제로 이영도의 반론을 실은 동아일보에서 동일한 면에 판타지 소설의 가능성에는 비판론이 우세하다며 "현실의 또 다른 얼굴로서의 환상, 현실 문제를 풍자하는 작가의 문제 의식을 보여주지 못한다면 컴퓨터 게임 시나리오에 불과하다"[58]는 지적을 내세운 것이 컴퓨터 게임을 바라보는 당대의 시각을 보여준다.

컴퓨터 게임을 부정하는 과정에서 양자 모두 영향력을 발휘한 컴퓨터 게임의 국적을 언급하지 않는 것도 흥미로운 요소 중 하나다. 물론 J.R.R 톨킨과 러브크래프트를 판타지 소설의 근간으로, 토도로프의 환상론을 이론적 근거로 삼는 것은 양자가 동일했기 때문에 자연스럽게 대표적인 컴퓨터 게임의 근간이 일본의 RPG 게임이었다는, 국적에 대해 언급할 필요성이 줄어들었다고도 볼 수 있다.[59] 그러나 PC 통신을 중심으로 일본 대중 문화 표절관행에 대한 문제 제기가 일어났던 점, '일본 대중 문화 금지'가 공식적으로 해제된 것은 1998년의 일본 대중문화 개방 선언이었다는 점 역시 고려의 대상이 되어야 한다. 김성민은 80년대 이후 일본 문화 수

58) 〈신세대 독자층에 폭발적 인기〉, 『동아일보』, 1999.04.07., 14면.

59) 이처럼 기존의 문학이론을 수용하는데 적극적이었던 이유는 학술적인 요인도 있을 것이나, 판타지 소설 향유자 내에서도 판타지 소설이 사회적으로 인정받기를 원하는 욕망도 일정 부분 존재했을 것이다. 실제로 송경아는 이영도와의 대담에서 "판타지 소설을 신분상승시키려는 욕망으로 현재 우리나라에서 쓰이고 읽히는 판타지 소설을 무시한 채 광의의 환상 문학과 판타지 소설을 혼동한다면 장르 문학으로서의 판타지 소설의 발전에는 소탐대실이 아닐까" 한다고 말했고, 이영도 역시 "판타지 소설이 하나의 장르 문학으로 발전하기 위해서는 이론적 신분 상승보다는 작가층이 두꺼워지고 꾸준한 독자층이 형성되는 것이 먼저"라며 동의한 바 있다. (송경아·이영도, 「[대담] 환상성 속에 뿌리박은, 세계와의 싸움」, 『문학과 사회』 제47호, 문학과지성사, 1999, 1166-1167쪽.)

www.kci.go.kr

입과 소비와 관련하여 대중 문화론이 확산된 이유를 '스스로 일본 문화의 침투를 막아야 하는 개개인의 의무'로부터 의식적으로든 무의식적으로든 자유로워지기 위한 것으로 보았다.[60] '일본'이라는 국적은 이 논의에서 유리한 위치를 차지하고자 할 때 제거되어야 하는 요소에 가까웠다.

이처럼 불리한 요소를 모두 들어내고 난 뒤, 담론장에 남은 문제의 핵심은 한국 판타지 소설의 리얼리즘적 가치였다. 하응백은 환상이 현실의 거울이 되어야 한다고 주장했으며, 이영도는 한국의 환상은 충분히 현실과 연관되어 있다고 반박했다. '판타지 소설은 현실과 연관되었을 때 의의를 지닌다'는 대전제는 깨지지 않은 채 한국 판타지 소설이 의의가 논의되었다. 이영도의 주장에서 판타지 소설이 사회를 반영한다는 증거는 각국의 역사가 대신했다. '역사가 일천한 미국에서는 자신들의 영웅과 신화를 만들려는 욕구' 때문에 영웅 판타지가 우세했으나 한국은 '오랜 역사와 풍부한 신화 전설이 있기 때문에' 하이 판타지가 우세하다는 식이었다. RPG 게임 시나리오로 대표되는 대리만족과 도피는 영웅 판타지의 것이지 하이 판타지의 것은 아니며, 한국의 판타지 소설은 하이 판타지를 따르고 있기에 다른 논의가 된다는 주장은 영웅 판타지-그리고 그것으로 함께 묶은 무협과 컴퓨터 게임 시나리오-와 하이 판타지 사이에 위계를 전제하는 것이었다.

그러나 이러한 정당화 전략은 필연적으로 '한국의 신화와 전설을 소재로 삼는 한국형 판타지 소설'의 등장을 과제로 삼게 된다. J.R.R. 톨킨은 fairy story를 오래된 인물들, 신화, 전설, 역사적 이야기 등을 재료로 삼아 끓인 스프라고 표현했으며, 이 익숙하면서 오래된 것들은 독자에게 다른 시간에 서 있는 경험을 선사한다고 주장했다.[61] 그러나 톨킨의 논의를 통

60) 김성민, 『한일/대중/문화: '65년 체제'를 넘어서』, 제이앤씨, 2019, 31-33쪽.
61) J.R.R. Tolkien, *On Fairy-stories*, Oxford University Press, 1947.

www.kci.go.kr

해 정당성을 획득하려면, 현재 유행하고 있는 판타지 소설의 기반이 되는 북유럽의 신화와 전설은 한국인에게 있어 익숙하고 오래된 것이 아니라는 문제를 해결해야 했다. 장르를 지탱하는 논리를 성립시키기 위하여 아직 등장하지 않은 소설의 존재를 필요로 한다는 문제는 그 이전에도, 이후에도 판타지 향유자들의 고민거리가 되었다.

당장 이우혁의 『퇴마록』은 현대 사회를 배경으로 하기에 하이 판타지에 속하지 않았으며, 최초의 한국 판타지 소설로 분류되는 임달영의 『레기오스』역시 차원이동물에 가까웠기에 이영도가 내세운 '판타지 소설'의 정의에 들어맞는 작품은 많지 않았다.[62] 한국형 판타지 담론은 일종의 자기 예언적 증명이었다. 이영도가 제도권 문단과의 논쟁에서 담론의 형식을 구체화하기는 했으나, 실제로 '한국형 판타지'에 대한 담론은 PC통신 공간에서 활발하게 이루어지고 있었으며 그에 따른 갈등 역시 선명했다. 환타지 동호회가 국내 장르 판타지의 개척과 함께 한국형 판타지의 창출이라는 이념을 바탕으로 움직인 것[63], 한국형 판타지 문학의 고유성을 갖춘 세계적인 판타지 확보가 필요하다는 주장[64], 이우혁이 『왜란종결자』를 발간하면서 '한국적 판타지'를 표방한 것,[65] 이영도의 2003년 작품인 『눈물을 마시는 새』가 "한국적 정서를 바탕에 깐" 소설로 "조선 중기의 우리말을

62) 이우혁이 1998년 9월에 실린 인터뷰에서 그의 상상력의 근간을 바그너에서 찾고, "일부에서는 톨킨유(流)의 판타지만을 정통으로 인정하려는 경향이 있다"며 "기존의 틀을 벗어난 새로운 것의 추구야말로 판타지 본래의 정신"이라 주장한 것 역시 이러한 갈등을 보여주는 사례일 것이다. (〈'퇴마록'작가 이우혁의 관점 "새로움의 추구가 곧 판타지 정신"〉, 『동아일보』, 1998.09.05., 15면 참조)

63) 이융희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『현대소설연구』 제81권. 한국현대소설학회, 2021, 48쪽.

64) 허만욱, 「한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 제34권, 우리문학회, 2011, 510쪽.

65) 〈'퇴마록'작가 이우혁의 관점 "새로움의 추구가 곧 판타지 정신"〉, 『동아일보』, 1998.09.05., 15면.

www.kci.go.kr

사용했고 도깨비, 씨름, 윷놀이 등 전통민속이 등장"[66]한 소설로 홍보된 것도 이와 무관하지 않을 것이다.

위와 같은 논쟁으로부터 4개월 뒤인 1999년 8월 31일, 문학 평론가인 정과리와 이영도의 대담에서는 앞서 등장한 논의가 상당히 정제된 모습을 보인다. 정과리는 통신망에 올라온 소설 전반을 비판하면서도 이영도의 소설을 두고 "현실성에서 벗어난 가공이면서 동시에 현실에 연결돼 있"다고 호의적으로 평가하며, "현실을 일그러진 방식으로 비현실 속에 집어 넣는 것"이 "좋은 판타지를 지향한 결과"[67]라고 말한다. 판타지 소설 전반에 가능성이 없다고 비판한 하응백보다는 온화한 어조이나, 좋은 판타지는 현실을 암시하는 판타지라는 방향성을 제시하고 있다는 점에서는 유사한 논리를 계승하고 있다.

이영도는 이에 대응하여 추리 소설의 장르적 관습을 예로 들며 판타지의 철칙을 "무슨 일이 있어도 따지지 말아야 한다"[68]는 것이라 주장한다. 이 역시 J.R.R. 톨킨의 이론에 기반을 두고 있는 것으로, 톨킨은 현실 세계를 뜻하는 1차 세계(Primary World)와 비현실적 세계를 뜻하는 2차 세계(Secondary World)라는 개념을 창조한 바 있다. 톨킨에 따르면 훌륭한 판타지 작품은 독자로 하여금 작가가 창조한 2차 세계를 향한 의심을 멈추게 하고, 그 세계의 규칙과 진실을 일시적으로 믿게 된다.[69] 한국의 판타지 소설이 1차 세계가 존재하지 않고 2차 세계만이 존재하는 하이 판타지가 주류라면, 그 허구적 성격은 장르의 특징이기 때문에 비판의 대상이 될 수 없다는 방어 논리를 구축한 것이다.

---

66) 〈〈문학소식〉 이영도 환상소설 외〉, 『연합뉴스』, 2003.02.10., https://m.entertain.naver.com/article/001/0000317725 (검색일: 2024.04.18.)
67) 〈환상 얘기를 쓴 문학이냐 문학의 탈을 쓴 환상이냐〉, 『조선일보』, 1999.09.01., 37면.
68) 위의 글, 37면.
69) J.R.R. Tolkien, *On Fairy-stories*, Oxford University Press, 1947.

www.kci.go.kr

흥미로운 점은 정과리가 앞선 논쟁에서는 등장하지 않았던 일본을 소환하는 방식이다. 정과리는 SF와 추리물은 한국에서 흥행하지 못했으나 판타지는 흥행한 이유를 일본 만화 혹은 일본 판타지의 영향에서 찾는다. 그런데 이때 일본 만화와 판타지는 "청소년이 좋아하는 것, 자극적인 것, 생각을 단순하게 하는 것, 현실 밖으로 쉽게 벗어나고자 하는 충동"[70]과 동일시된다. 이에 대한 이영도의 반박 역시 "판타지가 만화의 종속물이 되지 않을 것"인데, 이 역시 일본 만화를 배제해야 하는 하위 문화로 보는 추세에 동조하며 한국 판타지를 그와 분리한 것이다. 그러나 이러한 분리는 한국 판타지 소설이 만화와는 다른 판타지 소설만의 고유한 특징을, 일본과는 다른 한국만의 고유한 상상력을 지닐 것을 요구하며 이를 달성하지 못한 '미숙한' 존재로 한국 판타지를 위치시킨다.

이렇듯 제도권 문단과 한국 판타지 소설 향유자들의 만남은 판타지 소설의 계보에서 매개자로서의 일본의 영향력을 삭제하고, 토도로프와 톨킨으로 대표되는 서구의 환상문학론만을 근간으로서 수용하게 되는 결과를 낳는다. 더하여 판타지의 번역어인 '환상'은 장르로서의 판타지와 구별되지 않은 채 동일한 지향성을 가진 것으로 해석되었다. 대신 판타지 소설은 제도권 문단의 언어로서 자신을 정의하고 현실로부터의 도피 대신 현실의 거울이 되는 환상으로서의 의의를 획득했으나, 과제로서 '좋은 판타지'-현실의 거울이 되는 한국형 판타지 소설-를 성립시킬 것을 요구받게 되었다. 그러나 '좋은 판타지'가 곧 독자들이 원하는 것이었으며, '한국형 판타지'가 정말 한국 판타지 소설이 성공에 이르는 조건이었을까? 아이러니하게도 이 논쟁에서 한국 판타지를 위한 방어 논리를 구축했고, 어떤 의미로는 작품을 통하여 그것을 실현했다고 할 수 있는 이영도의 사례를 참조해볼 수

70)〈환상 얘기를 쓴 문학이냐 문학의 탈을 쓴 환상이냐〉, 『조선일보』, 1999.09.01., 37면.

www.kci.go.kr

있겠다.

이영도가 2002년 3월 하이텔 창작연재란에 연재를 시작하여 2003년에 출간한 『눈물을 마시는 새』는 도깨비, 씨름, 윷놀이 등 한국 특유의 전통적 소재를 재료로 삼아 세계를 구축한 하이 판타지 소설이다. 특정한 영웅적 인물에 초점을 맞추기보다는 세계 자체에 대한 탐색과 이를 관통하는 주제의식에 집중한다는 점에서 앞서 제시된 조건에 들어맞으며, 출간 뒤 국내에서 60만 부의 판매고를 올렸고 2021년에 출간된 오디오북 소설로도 최초로 매출 1억 원을 돌파하며 단기·장기 흥행에 성공했다.[71] 그러나 이러한 흥행과는 별개로 2000년 이후 한국 판타지에서 주류를 차지한 것은 '판무협', '차원이동', '게임소설', '현대물' 등 두 장르가 섞이거나 다른 장르의 요소가 합쳐지는 퓨전 판타지였다.[72] 대여점에서 웹소설로 자리를 옮긴 현재 주류 중 하나가 된 한국 판타지의 이세계물은 오히려 하이 판타지의 도상과 관습에서 이탈, 실제 세계를 바탕에 두고 게임적 리얼리티와 허구적 가상세계가 겹쳐지는 차원 중첩의 양상을 띠었다.[73] 하이 판타지는 주류가 되지 못했고, 이영도가 구축한 한국형 판타지의 세계는 한국 판타지 소설의 장르적 관습으로서 재생산되지 않았다. 한국의 판타지 소설은 웹소설에서 다른 형태로 발전했다.

위와 같은 논쟁은 제도권 문단의 비평이 작품의 흥행과 장르의 흥망성

71) 〈이영도 판타지 장편, 유럽서 선인세 3억 받았다…국내 최고액〉, 『한겨레』, 2023.01.02., https://www.hani.co.kr/arti/culture/book/1074146.html (검색일: 2024.04.19.); 〈이영도 판타지 '눈물을 마시는 새' 오디오북 소설 최초 매출 1억원 돌파〉, 『조선일보』, 2021.01.06., https://www.chosun.com/culture-life/2020/12/31/RRDJVGDRTVCYLH3A3OHXGJJ7T4/ (검색일: 2024.04.19.) 참조.

72) 고훈, 「대중소설의 퓨전화-무협소설과 판타지 소설의 퓨전화 양상을 중심으로」, 『대중서사연구』 제19호, 대중서사학회, 2008, 230쪽.

73) 박인성, 「한국와 일본의 판타지 장르 비교를 통한 마스터플롯 연구-이세계물과 그 파생장르를 중심으로」, 『현대소설연구』 제81호, 한국현대소설학회, 2021, 26쪽.

www.kci.go.kr

쇠를 선도할 수 있다는 믿음에서 비롯된 것이었다. 이후 판타지 소설의 침체가 대여점을 기반으로 하는 양산형 판타지 소설의 증가로 설명되는 점에서 볼 때, 판타지 소설의 질에 대한 논의가 시장과 완전히 동떨어진 것은 아니었다. 그러나 현실에서는 작품이 사회에서 평가받는 조건, 흥행의 조건, 그리고 그것이 장르적 관습으로서 재생산되는 조건은 모두 달랐던 것이다.

4. 나가며

본고에서는 지금까지 1990년대 후반에 일어난 한국 판타지 소설 장르의 정체성 형성 과정을 다루었다. 판타지 소설은 기존 제도권 문단과 '환상성' 논쟁을 거치며 자신의 정체성을 구축해나갔고, 이 과정에서 내외부 행위자들 간의 갈등과 타협이 중요한 역할을 했음을 살펴보았다. 결론부에서는 그 뒤의 이야기와 함께 지금까지의 논의를 정리하고자 한다.

2004년은 제도권 문단이 문예지 등에서 장르 문학 전반을 다루고자 하는 시도가 유독 눈에 띄는 해였다. 도서 대여점의 수는 감소했고, 대여점을 기반으로 성장한 한국 판타지 소설은 역설적으로 대여점 체제에서의 글의 질 저하를 원인으로 지목 받으며 침체기에 들어갔다. IMF 체제에서 줄어들었던 시집 판매량은 회복되지 않았으며, 『해리포터』와 『다빈치 코드』등의 해외 장르 문학이 높은 판매량을 보였다. 귀여니의 인터넷 소설이 신드롬을 일으켰다. 1999년 판타지 소설을 논한 문학 평론가인 김성곤과 정과리는 각각 『북페넴』2004년 여름호(5권)에 필자로, 『문학과 사회』 2004년 가을호(67권)에 좌담 기획자로 이름을 올린다. 장르문학 특집으로 꾸려진

www.kci.go.kr

두 계간지에는 문학 평론가들의 글과 함께 문현선·한미화·조순곤 등 장르 문학 연구자나 출판 관계자, 듀나·이영도·좌백 등 장르 문학 작가들의 글과 장르문학에 대한 좌담이 나란히 실렸다.

계간지를 소개하는 기사의 논조 역시 1999년과는 큰 차이가 생겼다. 〈[로비에서] 장르문학에 손 내민 주류 문학계〉라는 기사에서는 두 계간지의 움직임이 "그간 외면받아 온 장르문학에 대해 제대로 된 조명이 이루어지고 있음"을 알리는 단면이며 "영화 및 인터넷 게임과의 관련성이 많아지면서 장르문학의 미래는 점점 밝아오고 있다"[74]고 말한다. 장르문학을 미숙한 존재로 보는 시각은 여전하지만, 그 근거는 환상소설이 뜨자 일부 출판사가 무리하게 쏟아낸 질 낮은 아류 소설과 그로 인한 침체로 대체되었다. 장르문학 전문 문예지를 만들어야 한다, 국문과에서 장르문학 연구와 강좌를 늘려야 한다는 기사의 주장은 한국 판타지 소설을 계도하려는 이전의 자세에서 벗어나 기존의 학제에 장르 문학을 포섭하고자 하는 시도에 가깝다.

이러한 인식의 변화를 단적으로 보여주는 것이 두 계간지의 내용이다. 조순곤은「토착화된 장르소설, 판타지」에서 한국 판타지 소설 향유자들의 시각에서 쓴 한국 판타지 소설의 계보를 기록한다.[75] 논쟁 중 삭제되었던 〈드래곤 퀘스트〉, 〈파이널 판타지〉 등의 일본 게임과 『슬레이어즈』, 『로도스도 전기』, 『바람의 대륙』 등 일본의 소설과 불법으로 수입된 판타지 애니메이션의 영향이 한국 판타지 소설의 계보에 다시 기록되며, 또한 『바람의 마도사』에서 등장한 계급에 따른 정령의 분화, 검기 개념의 도입 등 한

74) 〈[로비에서]장르문학에 손 내민 주류문학계〉, 『동아일보』, 2004.08.18., https://n.news.naver.com/mnews/article/020/0000256225?sid=103 (검색일: 2024.04.19.)

75) 조순곤, 「토착화된 장르소설, 판타지」, 『계간 북페뎀』 제5호, 한국출판마케팅연구소, 2004, 198-199쪽.

www.kci.go.kr

국 판타지에서 반복되는 장르적 관습의 형성 과정이 중요하게 다루어진다. 이영도에 이르면 "환상문학은 특정 주제를 드러내기 위해 현실 대신 비현실을 썼고 리얼리즘 문학은 반대로 현실을 도구로 썼을 뿐"이며, 환상 문학-SF, 무협, 공포, 장르 판타지-을 리얼리즘의 대극에 두고 "오웰과 롤링, 마르케스를 하나로 묶는 낭패스러운 꼴은 피하자"[76]며 이전까지의 환상성 논쟁에 선을 긋는 태도를 보인다. 제도권 문단의 시각으로 판타지를 설명하고자 하는 시도를 거부하고 있는 것이다.

반대로 장르 문학의 틀로 제도권 문단을 해석하려는 현상도 나타났다. 김영하는 『문학과 사회』 좌담에서 주류문학과 제도권 문학의 핵심적 제도에 의해 장르 문학이 주변 문학으로 자리매김되지만, 자신은 문학 전체가 모두 어느 정도는 장르 문학적인 속성이 있으며 그러한 특성이 잘 드러나지 않는 문학이 본격 문학으로 불리는 것이 아닌가 생각한다고 주장했다.[77] 본격 문학을 장르 문학의 일종으로 해석하는 이와 같은 시각보다 더 강한 메시지도 등장했다. 과학 소설 전문 무크지인 『HAPPY SF』는 최근 위기의식 속에서 본격 문학의 대안의 하나로 장르문학을 이야기하고 있다는 인식 하에 '장르문학은 주류문학의 대안이 될 수 있는가?'를 창간호의 주제로 삼았다.[78] "본격문학은 문학의 지붕 아래 얌전하게 공서(共棲)하던 대중·통속 문학이 난데없이 자기 몫의 지분을 요구해올 때, 나는 그대들과 아무런 상관이 없노라고 스스로에게 붙인 이름"[79]이라는 기술은 이제까지 규정하던 대상의 시각으로 규정되는 제도권 문단의 당혹감을 단적

76) 이영도, 「장르 판타지는 도구다」, 『문학과 사회』 제67호, 문학과 지성사, 2004, 1102-1108쪽.
77) 김봉석·김영하·박상준·이상용·김동식,「[특집-좌담] 장르 문학과 장르적인 것에 관한 이야기들」, 『문학과 사회』 제67호, 문학과 지성사, 2004, 1133-1134쪽.
78) 편집부, 『HAPPY SF 과학소설 전문무크』 01, 행복한 책읽기, 2004.
79) 정영훈, 「장르문학과 본격문학이라는 시빗거리」, 『창작과 비평』 제140호, 2008, 69쪽.

www.kci.go.kr

으로 보여주는 사례일 것이다.

정리하자면, 한국 판타지 소설은 1990년대 PC통신 공간에서 탄생하여 도서대여점을 중심으로 성장했다. 본래 대여되는 책과 서점에서 판매되는 책 사이에는 경계가 존재했으나, 판타지 소설을 비롯한 장르 소설의 베스트셀러화로 인해 양자 간 경계가 허물어지는 경우도 있었다. 제도권 문단은 1994년 『퇴마록』 열풍 당시에는 PC통신이라는 새로운 문학 공간 자체에 주목했지만, 1998년 『드래곤 라자』 등 판타지 소설의 흥행에 대해서는 적대적 태도를 보였으며 이로 인해 벌어진 갈등이 판타지 소설의 정체화에 영향을 미치게 된다.

제도권 문단이 판타지 소설의 '환상성'에 주목하고 이를 자신의 관점에서 전유하고자 한 데에는 당시 문단이 처해있던 위기상황이 중요한 배경이 되었다. IMF 구제금융 이후 도서대여점 수가 급증하며 판타지 소설의 주요 유통경로인 대여점이 활성화되었다. 반면 출판물 제조원가는 큰 폭으로 상승하여 제도권 문단, 특히 시 분야가 큰 타격을 입었다. 이에 따라 제도권과는 별개의 작가-독자 생태계를 구축한 판타지 소설이 젊은 독자층을 잠식할 것이라는 위기의식이 대두되었다. 그러므로 매체가 부각되었던 이전과 달리 판타지 소설의 내용인 '환상성'이 포섭의 대상이자 핵심 쟁점으로 부각되었던 것이다.

1990년대 후반, 제도권 문단은 토도로프와 톨킨의 이론에 기반하여 한국 판타지 소설이 서구 환상문학 전통에 미치지 못한다고 평가하고, 판타지 소설을 계도하고 감시해야 한다는 인식을 드러냈다. 이에 대해 판타지 작가 이영도는 장르에 대한 이해 부족에서 비롯된 오해라고 반박하며, 한국 판타지가 현실과 연관되어 있으며 톨킨으로 대표되는 하이판타지 전통을 따르고 있음을 강조했다. 이 과정에서 컴퓨터 게임, 일본 대중문화 등의 영향은 의도적으로 배제되었다. 이영도는 환상은 현실의 거울로 존재한다

www.kci.go.kr

는 논리로 판타지 소설의 리얼리즘적 가치를 확보하려고 했다. 이 논리는 자연히 판타지 소설은 '서구의' 현실인 신화와 전설을 재료로 삼는다는 문제로 귀결되었고, 한국 신화와 전설을 소재로 한 '한국형 판타지'의 필요성은 더욱 강조되었다.

하지만 이영도의 '한국형 판타지' 지향 작품 『눈물을 마시는 새』는 상업적 성공을 거두었음에도, 2000년대 이후 주류 판타지 장르는 하이판타지가 아닌 '판무협', '차원이동' 등 다른 장르와의 퓨전 판타지였다. 이영도가 구축한 한국형 하이판타지 세계관은 장르적 관습으로 정착되지 못했다. 이는 제도권 비평이 작품 흥행과 장르적 관습을 선도할 수 있다는-예언할 수 있다는- 믿음과 괴리되는 것으로, 실제로는 작품의 사회적 평가, 흥행 조건, 장르적 재생산 조건이 모두 달랐음을 보여준다.

이렇듯 1990년대 한국 판타지 소설의 정체성 형성 과정은 문화산업, 권력관계, 비평의 영향력 등의 측면에서 종합적으로 조명해야 하는 역동적인 장(場)이었다. 웹소설 시대에 한국 판타지 소설이 또 다시 자신을 어떻게 정체화하는가는, 이후의 연구 과제로 남겨둔다.

www.kci.go.kr

참고문헌

1. 기본자료

『조선일보』

『동아일보』

『경향신문』

『한겨레』

『매일경제』

『연합뉴스』

『계간 북페뎀』 제5호, 한국출판마케팅 연구소, 2004.

『문학과 사회』 제67호, 문학과 지성사, 2004.

2. 논문과 단행본

고영진, 「한국 현대 환상소설 선행연구 고찰」, 『용봉인문노총』 제42권, 전남대학교 인문학연구소, 2013, 27-53쪽.

고훈, 「대중소설의 퓨전화-무협소설과 판타지 소설의 퓨전화 양상을 중심으로」, 『대중서사연구』 제19호, 대중서사학회, 2008, 225-254쪽.

김기태, 「IMF의 영향과 대응 방안-① 출판업계」, 『출판연구』 제10호, 한국출판연구소, 1998, 7-29쪽.

나은진, 「통신공간과 유토피아-90년대 판타지 소설을 중심으로-」, 『이화어문논집』 제18집, 이화어문학회, 2000, 137-165쪽.

박인성, 「한국와 일본의 판타지 장르 비교를 통한 마스터플롯 연구-이세계물과 그 파생장르를 중심으로」, 『현대소설연구』 제81호, 한국현대소설학회, 2021, 5-40쪽.

송경아·이영도, 「[대담] 환상성 속에 뿌리박은, 세계와의 싸움」, 『문학과 사회』 제47호, 문학과지성사, 1999, 1162-1170쪽.

유춘동, 「서울의 도서대여점 운영 실태 - 마포구, 서대문구, 은평구 세 지역을 중심으로 -」, 『열상고전연구』 제43권, 열상고전연구회, 2015, 215-242쪽.

www.kci.go.kr

유춘동, 「구술(口述)을 통해 본 서울의 도서대여점」, 『코기토』 제85호, 부산대학교 인문학연구소, 2018, 235-268쪽.
윤기헌, 「1955~1965년 단행본, 만화잡지, 대본소의 공존 시대」, 『한국애니메이션연구』 제63호, 한국애니메이션학회, 2021, 261-286쪽.
이용욱. 「어느 무명 발행인에 대한 추억」, 『자음과모음』 제51호, 자음과 모음, 2021, 266-272쪽.
이융희, 「한국 게임판타지 장르의 미시사 연구」, 『현대소설연구』 제81권. 한국현대소설학회, 2021, 41-82쪽.
이융희, 「1990년대 장르 창작 - 유통 공간 변화에 따른 창작자 의식 변화 연구」, 『대중서사연구』 제29권 2호, 대중서사학회, 2023, 47-77쪽.
이주영, 「매체의 전환에 따른 무협소설의 변화 양상 연구 - 1990년대~2000년대를 중심으로」, 『대중서사연구』 제29권 2호, 대중서사학회, 2023, 11-46쪽.
정영훈, 「장르문학과 본격문학이라는 시빗거리」, 『창작과 비평』 제140호, 창작과 비평, 2008, 69-83쪽.
허만욱, 「한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 제34권, 우리문학회, 2011, 485-514쪽.
J.R.R. Tolkien, *On Fairy-stories,* Oxford University Press, 1947.
피에르 부르디외, 『호모 아카데미쿠스』, 동문선, 2005.
김성민, 『한일/대중/문화: '65년 체제'를 넘어서』, 제이앤씨, 2019.
김용관·이광현, 『비디오게임의 역사』, 커뮤니케이션북스, 2018.
장강명, 『당선, 합격, 계급』, 민음사, 2018.
이문영, 『디지털 출판과 웹소설1: 장르소설, 그 짧은 영광과 몰락』[eBook], 얼룩소, 2024.04.08.
한기호, 『베스트셀러 30년: 우리가 사랑한 300권의 책 이야기』, 교보문고, 2011.
편집부, 『HAPPY SF 과학소설 전문무크』 01, 행복한 책읽기, 2004.

www.kci.go.kr

Abstract

A Study on the Identity Formation Process of Korean Fantasy Novels: Focusing on the Conflicts with the Literary Establishment and the Debate on ‘Fantasy’

Choi, HyeRyeong(Yonsei University)

This study aimed to examine the identity formation process of Korean fantasy novels from the late 1990s to the early 2000s. In particular, it analyzes how the conflicts and compromises between actors influenced the shaping of the genre identity of Korean fantasy novels during this period.

In the late 1990s, Korean fantasy novels emerged in the PC communication space and grew centered around book rental stores. In this growth process, fantasy novels experienced conflicts with literary establishment. The literary establishment attempted to incorporate fantasy novels as subjects for guidance through the notion of "fantasy," while fantasy novel writers constructed counterarguments. The conflicts and compromises that took place in this process presented the discourse of "Korean-style fantasy" as the primary task for Korean fantasy novels.

However, in the 2000s, fusion fantasies with other genres such as “Fan-hyeop-ji" and "Dimension-crossing fantasy" became mainstream instead of high fantasy. This result contradicted the belief that literary criticism could lead the success of works and genre conventions. In reality, the social evaluation of works, conditions for commercial success, and conditions for genre reproduction all differed.

By examining the identity formation process of Korean fantasy novels through their contact with external actors, this study demonstrates that genre identity is not simply formed by the intentions of internal actors but dynamically changes

www.kci.go.kr

through interactions with external actors, social, cultural, and economic factors.

(Keywords: Korean Fantasy Novels, Genre identity, Fantasy, Genre literautre, literary establishment, Lee-youngdo, Pure literautre)

논문투고일 : 2024년 4월 20일
논문심사일 : 2024년 6월 13일
수정완료일 : 2024년 6월 18일
게재확정일 : 2024년 6월 18일

www.kci.go.kr