

# ‘판타지’ 소설의 이데올로기 연구

- 『드래곤 라자』를 중심으로

안지나\*

- 1. 서론
- 2. 본론
  - 2-1. 현실을 비추는 거울
  - 2-2. 표류하는 중심
  - 2-3. 뒤돌아보는 근대
- 3. 결론

## 국문요약

일련의 환상문학, 소위 ‘판타지’ 소설은 멀티미디어의 악영향하에 양산되는 문제적인 장르라는 비판을 받으면서도 왕성히 창작되고 있다. 이는 PC통신 및 인터넷의 보급, 컴퓨터를 이용한 창작활동의 보편화 등 여러 요인이 있겠지만, 무엇보다도 컴퓨터 게임과 영화, 애니메이션 등을 통해 친숙해진 서양의 ‘환상적’ 이미지를 청소년들이 끊임없이 선택하고 변형시켜 재생산하고 있기 때문이다. 바로 그런 측면에서, 이 연구의 목적은 판타지 소설의 이데올로기를 분석함으로써 청소년 및 청년 세대의 욕망을 탐색하는 데 있다.

이영도의 『드래곤 라자』는 판타지 소설에서 인물, 사건, 세계관의 전형을 확립하였으며, 특히 팽창하는 인간의 문명과 그에 밀려 쇠퇴하는 환상적 타자라는 구도를 확립한 작품이기도 하다. 가상세계에 낭만적인 서양의 이미지를 투영시

\* 숙명여자대학교 국어국문학과 박사과정

키면서 봉건사회에서 중앙집권사회, 나아가 근대사회로 넘어가는 역사적 과정을 단순화하고 그것이 자연스러운 역사발전의 과정이라는 착각을 내재화시키고 있다. 이는 판타지 소설의 독자들이 현실의 욕망을 투영할 과거를 상정할 때 특정한 역사적 시간의 임의의 한 지점, 즉 ‘근대’를 형성하는 계기적 시간을 의식하지 않을 수 없음을 증명하고 있다. 판타지 소설이 그리는 과거란 결국 우리의 ‘근대’인 것이다.

바로 그 근대를 독자들이 욕망하는 방식으로 재현함으로써 『드래곤 라자』는 동시대 독자들의 강한 공감을 얻었고, 판타지 소설에 있어서 전형이 될 수 있었다. 그러나 이 전형은 근대 제국주의의 논리를 부정하는 듯한 태도를 취하면서도 왜곡된 형태로 긍정하고 있다는 점에서 문제성을 내포한다. 근대에 대한 열망은 동시에 강력한 국가에 대한 욕망과 제도의 억압에 대한 회의가 공존하고, 특별한 영웅을 부정하면서 책임지지 않는 평범한 영웅을 희망하는 동시대의 모순된 감성을 드러낸다. 판타지 소설은 현실의 한계를 가상현실로 확장하면서 그 모순 역시 확장된 채 노출하고 있는 것이다.

## 주제어

환상문학, 사이버 문학, 판타지 소설, 드래곤 라자, 이영도, 이데올로기, 근대, 합리성, 제국주의.

## 1. 서론

일련의 환상문학, 소위 ‘판타지’ 소설들이 PC통신과 인터넷을 통해 활발하게 창작되기 시작한 것은 대중문화가 문화산업의 논리와 밀접하게 연관되게 된 1990년대부터였다. 물론 환상성이 한국 문학에 있어서 완전히 새로운 것이라고 할 수는 없을 것이다. 그러나 고전문학에서 발견할 수 있는 환상문학의 전통이 지금의 환상문학으로 이어지는 것이라

고 보기는 어려우며<sup>1)</sup>, 서양의 드래곤과 마법사가 당연하게 등장하는 판타지 소설이 기존의 문학적 전통과는 구별되는 새로운 존재라는 점은 인정하지 않을 수 없을 것이다. 그렇다면 어째서 유독 ‘지금’ 이러한 판타지 소설이 활발히 창작되고, 대중문화 속에서도 한정된 소수가 창작하는 하위문화이면서도 하나의 대중문학 장르로서 대중에게 향유되고 있는가에 대한 논의는 반드시 필요한 것으로 보인다. 그럼에도 불구하고 기존의 논의는 환상문학을 발생론적으로 다루거나 서구의 환상성 개념을 통하여 송경아, 김영하, 이승우, 최수철, 이제하 등 몇몇 작가의 작품을 한정적으로 논의하는 것이었고, 정작 가장 많은 양을 생산하고 있는 장르문학으로서의 환상소설, 즉 ‘판타지’ 문학에 대한 논의<sup>2)</sup>는 더욱 드물었던 것이 사실이다. 이는 판타지 문학이 문학성을 담보하지 못한 채 멀티미디어의 악영향하에 양산되고 있는 문제적인 장르라는 인식에서 비롯된 것이라고 할 수 있을 것이다.

실제로 한국 판타지 소설들의 공통점은 주로 선과 악의 대립, 기사들의 결투, 용병, 사악한 용이나 마법사, 인간에게 간섭하거나 기도에 응하는 인격적인 신, 요정과 같은 환상적 생물, 마법과 주술 등이 존재하는 서양 중세풍의 환상공간에서 이루어진다는 것이다. 한국의 ‘판타지’가 소재주의적 명명에 가깝다는 지적<sup>3)</sup>은 바로 이런 특성에서 기인한다. 그

러나 이 공통된 상황 혹은 장치들은 엄밀히 말해 실제 서양의 중세와 아무런 상관이 없다. 왜냐하면 그것은 대부분의 환상소설 작가나 독자들이 ‘서양’에 가지고 있는 이미지, 즉 역사적으로는 봉건주의에서 절대왕정에 이르기까지, 지리적으로는 영국에서 러시아까지를 아우르는 산발적이고 역사적 맥락에서 벗어난 왜곡된 이미지들이 엮어진 것이기 때문이다. 즉, 이들이 그렇다고 생각/상상하는 서양인 것이다. 그리고 그러한 왜곡된 이미지들은 판타지 소설의 작가층과 향유층 사이에서 새롭게 만들어지고 덧붙여지고 순환된다. 예를 들어, 드래곤이 인간으로 변신하여 인간 사회에 참여함으로써 ‘유희’를 즐긴다거나 검술을 갈고 닦은 기사가 무협지의 고수들처럼 깨달음을 얻어 검기와 같은 ‘오리’를 발현시킨다는 설정, 엘프는 이름답고 섬세하지만 다른 종족과의 경쟁에 뒤처지는 나약한 존재라는 이미지와 같은 것들은 여러 작품들을 거치면서 다듬어져 이제는 거의 대부분의 판타지 소설들에서 공유되고 있다. 각각의 작품은 엄격하게 구별되기보다 서로 밀접하게 연결된 하나의 공동체적 작품으로서, 동일한 이미지가 순환되고 공유되는 형식을 취하고 있는 것이다. 즉 이 새로운 장르문학은 여러 사람이 참여할 수 있는 하나의 문학적 놀이 공간으로 기능하고 있다고 할 수 있다.

이러한 가상적 놀이 공간에 여러 사람이 동일하거나 유사한 이미지를 가지고 동시에 참여하기 위해서는 참여자들이 동일한 문화적 배경을 갖고 있어야 한다. 이 세대는 네티즌이라 불리며 PC통신과 인터넷을 포함하는 사이버스페이스가 일상의 일부가 된 첫 세대이며, 비슷한 영화, 만화, 게임, 소설 등의 대중문화를 접했고 그 문화를 적극적으로 옹호하는 특성을 갖고 있다. 그리고 판타지 소설은 바로 그런 대중문화 속에서 갖가지 이미지들을 차용한 문화적 혼성물이다. 새로운 이미지를 만들어

1) 「단군신화」나 「조신 설화」, 고려시대의 가전체 소설, 조선시대의 「금오신화」나 몽자류 소설 등처럼 고전문학에 나타나는 환상이 오늘날의 환상문학과 같은 기능을 내포하고 있었는지는 의심스럽다. 고전문학에서의 환상과 현대문학에서의 환상이 동일한 기능을 하고 있다고 보기 어렵기 때문이다. 김성룡, 「고전소설의 환상미학」, 『한국 고전소설과 서사문학』, 양포 이상택교수 환력기념논총 간행위원회 편, 집문당, 1998, 163쪽.

2) 이주영, 「도식성의 창작교육적 의미」, 『문학교육학』 제11호, 2003; 박상천, 「매체의 변화와 문학의 변화: 인터넷 상의 사이버 문학을 중심으로」, 『사회이론』, 2001; 신용순, 「21C 사이버문학의 전략과 비전」, 『새국어교육』 제60호, 2000; 복거일, 『세계 환상소설 사전』, 김영사, 2002 등.

3) 황상훈, 「사이버문학과 판타지」, 『문학과 교육』 제15호, 2001봄, 75쪽.

내거나 상상력을 자극하는 대신 기존의 매체에서 이미 보여준 이미지들을 이용하여 자신들이 원하는 가상현실을 그려내기 때문에, 각각의 작품의 완성도는 큰 문제가 되지 않는다. 대부분의 판타지 소설이 지니고 있는 공통적인 약점, 즉 부족한 문학적 성취도와 내적 통일성의 결여가 독자에게 있어서 꼭 결점으로 작용하지 않는 것이다. 오히려 느슨하기 때문에, 독자들이 스스로 새로운 작품을 써서 그 틈새를 메워야겠다고 생각하게 되기 때문이다. 그런 식으로 독자들이 바로 새로운 작가가 되어 유사한 이미지를 이용한 새로운 창작물을 웹에 공개함으로써 판타지 문학은 빠른 속도로 넓은 독자층과 작가층을 확보할 수 있었다.<sup>4)</sup> 현재의 판타지 문학은 이 특정한 세대에 전적으로 의존하고 있는 것이다.

그리고 그러한 문화적 혼성의 중심에는 컴퓨터 게임이 있다. 판타지 소설과 게임 시나리오의 친화성, 혹은 상호텍스트성은 연구자들에 의해 종종 지적되어 왔다.<sup>5)</sup> 물론 기본 서사 구조의 유사성도 중요하지만, 보다 근본적인 부분에서 이 둘은 밀접한 관계를 맺고 있다. 게임 세대가 게임을 즐기는 과정에서 자연스럽게 획득하게 되는 시간-공간을 압축하는 능력, 동시적 전체를 파악하는 지각 훈련은 동시적으로 전체를 파악하는 사물

의 포착과 이해의 속도를 가속화시킨다. 이는 게임 세대가 기성의 권위나 과거의 관념에서 벗어나게<sup>6)</sup> 해주며, 사이버스페이스<sup>7)</sup>에의 몰입에 자연스럽게 친숙해지게 만든다. 그러나 무엇보다 중요한 특징은 게임을 통해 얻을 수 있는 가장 큰 즐거움이 ‘정복’하는 즐거움이라는 것에 있다.

게임은 몰입을 통해 새로운 공간을 ‘탐색’하고 ‘관찰’하여 ‘정복’하는 과정에 익숙해지게 만든다. 영화와 같은 다른 미디어와 달리 게임에서 플레이어는 스스로의 행동을 제어할 수 있다. 실제로는 게임을 구성하고 있는 프로그램에 의해 행동이 제약되지만 플레이어는 자신의 재빠른 의사결정과 그 결과인 행동으로 주어진 조건을 만족시킴으로써 게임을 탐색하며 새로운 이미지들을 발견해나가고, 때로는 불쾌하고 때로는 즐거운 자극들을 주도적으로 받아들이고 있다고 느끼게 된다. “자신이 바라보는 바로 그 세계 안에서 행동할 수 있다”<sup>8)</sup>는 느낌이 중요한 것이다. 그리고 그러한 탐색이 성공적일 때, 게임의 세계는 전체적으로 친숙한 공간으로, 그리하여 의미있는 공간으로 바뀐다.<sup>9)</sup> 게임은 몰입과 가상현실의 경험을 통해 “장소를 공간으로 전유하는 것”, 즉 “신개척지를 정복”하는 즐거움에 익숙해지게 만드는 것이다.<sup>10)</sup> 이런 특성과 연결될 때, 어쩌서 한국 판타지 소설의 기본 서사 구조가 모험여행담이며 “공간이동을 통해 이야기를 끝없이 확장해 감으로써 시간적 순서나 인과적 관

4) 물론 이처럼 동일하거나 유사한 설정과 이미지의 공유는 그들이 만들어내고 소비하는 판타지 소설들이 서로 비슷해지는 결과를 가져왔다. 인터넷 게시판에서 연재되는 많은 판타지 소설들이 인물, 설정, 전개, 구조에서 거의 구분되지 않을 만큼 유사할 뿐만 아니라, 한동안 인기를 끌다가 끝을 맺지 못한 채 연재가 중단되거나 사라지는 비슷한 과정을 겪는다. 그들은 의미 있는 문학 활동으로서 사명감을 가지고 판타지 소설을 쓰는 것이 아니라 자신이 즐기기 위해 하나의 ‘놀이’에 참여하고 있을 뿐인 것이다.

5) 박상천, 「매체의 변화와 문학의 변화: 인터넷 상의 사이버 문학을 중심으로」, 『사회이론』, 한국사회이론학회, 2001; 이해년, 「사이버시대 한국의 환상문학-환상소설의 근근대적 양식 수용과 포스트모더니즘적 다원성」, 『비교한국학』 제8호, 2001; 김교봉, 「사이버 소설의 대중문화적 성격」, 『한국학논집』, 계명대학교 한국학연구소, 1999 등.

6) 최유찬, 『컴퓨터 게임의 이해』, 문화과학사, 2002, 164쪽.

7) 사이버스페이스는 허구fiction의 세계가 아니라 가상현실virtual reality의 세계이다. 허구 역시 현실 공간 안에서 이루어지는 맥락인 반면 가상현실은 현실공간과 다른 층위에 있다. 문학이 현실을 반영하는 예술의 장르라고 했을 때, ‘사이버문학’은 그 현실 영역을 ‘실제’가 아닌 ‘이미지’, ‘현실’이 아닌 ‘가상현실’에 기반을 두고 있는 문학이다. 이용욱, 『사이버문학의 도전』, 토마토, 1996, 40쪽.

8) 앤드류 달리, 김주환 역, 『디지털 시대의 영상문화』, 현실문화연구, 2003, 213쪽.

9) 최유찬, 「컴퓨터 게임과 스토리텔링」, 김종희 외, 『사이버문학의 이해』, 집문당, 2001, 335쪽.

10) 이재현 외, 『인터넷과 온라인 게임』, 커뮤니케이션 북스, 2001, 86쪽.

계가 아닌 공간 이동을 통한 이야기의 전개방식을 택하고 있”<sup>11)</sup>는지 보다 쉽게 이해할 수 있다.

판타지 소설은 타인이 제작한 프로그램에 제어되는 게임과 달리 스스로 규칙을 정하고 원하는 형식으로 참여할 수 있는 공동의 놀이 공간이지만, 결국 그 핵심은 탐색과 정복의 즐거움인 것이다. 그렇다면 그들이 탐색하고 정복하고자 하는 것, 그들 스스로 여러 대중문화 속에서 차용하고 덧붙이며 공유하는 이미지들의 세계가 드러내는 욕망은 무엇일까. 대중문학은 문화의 산물이며, 일련의 사회적 관념 및 욕망 등을 도식적으로 반영하면서 그 문화에 충격을 주기도 한다.<sup>12)</sup> 환상이 “욕망에 관한 문학”으로서 부재와 상실로 경험되는 것들을 추구하는 것<sup>13)</sup>이라고 한다면, 새로운 장르소설로서 등장한 판타지 소설들이 생산하고 노출시키고 있는 이데올로기를 살펴보는 것은 일정한 의미를 지닐 수 있을 것이다.

이영도의 『드래곤 라자』<sup>14)</sup>는 한국에서 보편적인 판타지 소설의 형식으로 정착하게 된 가장 큰 계기가 된 작품이다. 『드래곤 라자』 이전에 통신

공간에서의 인기로 인해 출간된 판타지 소설들이 존재하지 않았던 것은 아니다. 하지만 그 이전까지 비교적 다양한 세계관을 보여주던 판타지 소설들이 이 작품 이후로 매우 유사한 모습을 보여주게 되었다는 점을 고려한다면, 『드래곤 라자』가 판타지 소설에 있어서 하나의 전형이 된 것은 분명하다. 현재 판타지 소설이 형성하고 있는 가상적 놀이 공간의 기틀을 마련한 작품이라는 점에서, 그리고 그 한계 또한 드러내는 작품이라는 점에서 『드래곤 라자』에 주목하는 것은 충분히 타당하다고 할 수 있을 것이다. 창작교육의 측면에서 판타지 소설의 도식성을 분석한 이주영이나 반동적 세계관에서 판타지 소설의 한계를 찾은 복거일<sup>15)</sup>이 『드래곤 라자』를 분석한 것은 판타지 소설에 있어서 『드래곤 라자』가 지는 전형으로서의 위치를 인식했기 때문이라고 할 수 있다. 이데올로기가 ‘특정한 사회 집단 혹은 계급에 특징적인 일련의 생각’이라면 그 이데올로기가 특정한 사회집단의 욕망을 표상하기 때문이다. 따라서 이 연구의 목적은 『드래곤 라자』의 이데올로기적 성격을 규명함으로써 판타지 소설과 청소년 및 청년 세대의 감성이 공명하는 지점을 탐색하는데 있다. 이는 판타지 소설에 반영되어 있는 현실의 욕망과 균열, 그리고 그 한계를 드러내는 한 실마리가 될 수 있을 것이다.

## 2. 본론

### 2-1. 현실을 비추는 거울

『드래곤 라자』는 1997년부터 PC통신 하이텔 게시판에서 6개월간 인기에 연재된 작품이다. 작품이 인기를 끌게 된 시기적 배경으로 인하

11) 박상천, 앞의 글, 224-225쪽.

12) John. G. Cawelti, *Adventure, Mystery, and Romance*, Chicago, The University of Chicago, 1976, p.20.

13) 잭슨은 문학적 환상물 역시 사회적 맥락 안에서 생산되고 사회적 맥락에 의해 결정된다고 보았다. 비록 환상의 특징이 바로 이 사회적 맥락의 한계들에 대한 투쟁이더라도 사회적 맥락에서 분리된 채 이해될 수 없다. 로즈메리 잭슨, 서강 여성문학연구회 역, 『환상성』, 문학동네, 2001, 11-12쪽.

14) 1972년생인 이영도는 경남대학교 국어국문학과를 졸업하였다. 1997년부터 컴퓨터 통신 하이텔 게시판에 6개월간 연재한 『드래곤 라자』로 인하여 큰 인기를 얻었고, 1988년에는 『드래곤 라자』(전12권)가 출판되고 100만 부가 넘게 팔리면서 한국에서 소위 판타지 붐을 일으키게 되었다. 그 뒤를 이어 『퓨처워커』(1999), 『폴라리스 랩소디』(2000), 단편집 『오버 더 호라이즌』(2001)에 이어 『눈물을 마시는 새』(2003)와 『피를 마시는 새』(2005)에 이르기까지 성공적인 작품활동을 계속하고 있다. 작가라고 불리기보다는 키보드를 두드리는 ‘타자(打者)’라고 불리기를 바라는 이영도는 불안정한 한국 장르 환상소설계에서 보기 드물게 안정적이고 가장 영향력이 큰 작가라고 할 수 있다.

15) 이주영, 앞의 글; 복거일, 앞의 책.

여, IMF 경제위기로 인한 사회적 혼란 속에서 가혹한 현실을 외면하고 가상세계로 도피하고 싶어 하는 사람들의 심리를 이용해 인기를 끌었다는 비판의 대상이 되기도 하였다. 실제로 『드래곤 라자』가 그리는 가상 세계는 분명 사악한 용과 위대한 마법사, 위기에 빠진 왕국과 신의 힘이 사제들에 의해 구현되는 세계이다. 그러나 이 세밀한 가상 세계는 겉보기만큼 현실과 동떨어져 있지는 않다.

『드래곤 라자』의 주인공인 후치 네드발은 시골 영지에 사는 평범한 소년이지만 아무르타트라는 드래곤에게 사로잡힌 아버지와 다른 마을 사람들을 구하기 위해 여행을 떠난다. 분명 여행의 계기는 악한 드래곤이라는, 인간이 아닌 환상적인 존재가 부여한 고난이다. 그러나 후치는 그 고난의 근본원인, 즉 드래곤을 제거하려고 하는 대신 국왕에게 몸값인 보석을 부탁하는 여행에 동참한다. 비현실적인 존재가 일으킨 ‘환상적 사건’에 ‘현실적’으로 대처하고 있는 것이다. 이는 여행 과정 전반에 걸쳐 동일한 방식으로 나타난다. 여행과정에서 부딪치게 되는 사소하거나 거대한 고난은 종종 생각지 못한 조력자 혹은 사건으로 인해 해결되지만 그 엉뚱한 도움은 이미 앞서 행해진 일행의 행동에서 비롯된 결과로 완벽하게 설명된다.

따라서 등장인물은 위기에 처했을 때 신의 가호를 빌어도, 신이 직접 나타나 구해주기를 기대하지는 않는다. 이 세계에 존재하는 여러 신들은 사제를 통해 그 뜻을 펼치고, 그 존재가 사제들에게 분명히 느껴지는 존재이다. 그럼에도 그들은 신을 중심으로 사고하지 않는다. 그들은 오히려 신께서 이런 사소한 농담에 화를 내시지는 않을 것이라고 장난스럽게 신을 탓하기도 하고 가호를 빌기도 한다. 신이 “중력”처럼, 만물의 법칙으로 존재하는 세계에서 인간은 당연히 ‘지금’ 그리고 ‘자신’을 중심으로 합리적으로 사고한다. 신에 의한 기적이나 마법, 재앙은 이제 규칙이 지

배하는 현실의 일부에 불과하다. 환상에서 ‘신비’가 박탈된 것이다.

결국 『드래곤 라자』의 세계에서 마법이나 드래곤, 몬스터와 같은 환상적 존재들은 현실의 한 요소로서 한정적인 환상성만을 드러내며, 그 세계를 관통하는 논리는 환상이 아니라 합리성이다. 따라서 드래곤이나 신앙의 힘을 이용하는 세크리제이션이 국가간의 경쟁에서 무기로써 이용되는 일도 충분히 합리적이기에, 바람직하지는 않아도 가능한 일이 된다. “작품 내의 이세계(異世界)에서 벌어지는 사건이나 갈등은 새로이 창조된 2차 세계 자체의-낮선 법칙-을 따르다가보다는 우리 주변에서 많이 찾아볼 수 있는 것”이며 그 법칙이나 질서가 “철저히 우리 현실 세계에 속한”<sup>16)</sup> 것이 당연하다. 그들은 봉건제 사회에서 모험가의 옷을 입고 있는 현대인들인 것이다. 그러나 이성과 합리성으로 모든 것을 설명하려는 행위는 혼란스럽고 불합리한 세계를 이론화하려 한 서양 근대 철학의 한 시도에 불과하다. 합리성에 기반하는 세계 구축의 부담감에서 어느 정도 자유로울 터인 환상소설이라는 장르를 선택했으면서도, 서양인의 외모와 중세 서양의 세계를 본뜬 『드래곤 라자』의 세계는 오직 그 세계에 존재하고 일어나는 모든 것을 설명하기 위해, 풍부한 환상성의 가능성을 버리고 스스로 촘촘한 합리성의 그물에 얽매이는 쪽을 택한다. 하지만 정작 작품이 형상화하고 있는 가공의 세계가 모방하는 중세 서양의 이미지는 합리적이지 못하기 때문에 모순이 일어난다. 혈통으로 신분이 결정되는 봉건적 신분제도와 왕가에 대한 맹목적인 충성이나 낭만적인 기사도처럼 합리적일 수 없는 제도나 권위, 미덕이 존재하는 것이다. 합리성의 시선으로 쳐다볼 때, 그 모든 것은 웃음거리가 될 수밖에 없다.

때문에 작품 내에서 권위나 위엄을 유지하려는 노력은 늘 실패하고, 그렇지 않은 경우에는 종종 부정적인 것으로 표현된다. 그렇다고 등장인

16) 이주영, 위의 글, 288쪽.

물들이 진지하게 권위에 도전하고 있는 것은 아니다. 그들은 권위를 비웃지만 정면으로 도전하여 사회와 심각한 갈등을 일으키지는 않는다. 심지어 가장 날카로운 비판의 대상인 것처럼 보이는 신분제에 대해서조차 제도 자체에 대해서 진지하게 이의를 제기하지 않는다. 그들은 그저 제도의 모순을 조롱하고 무시한다. 여행 도중 마주친 귀족의 횡포는 자칭 남작이기 때문에 진짜 귀족이 아니라는 식으로 애매하게 처리되는 반면, 그 가짜 귀족의 사병들이 그들의 ‘영주님’을 모욕했다는 것은 심각한 갈등의 계기가 된다. 결국 후치를 비롯한 일행들은 세계와 정면으로 대립한다기보다는 여행이라는 비밀상적인 공간 속에서 모든 규칙과 제약에서 한 발 물러서 있으면서 그 어리석음을 비웃고 있을 뿐이다.

이처럼 냉소적인 태도는 일견 진보적인 것으로 보이지만, 그 기저에 흐르고 있는 것은 정치, 경제, 사회와 같은 인류의 모든 거대한 제도와 이념에 대한 근본적인 의심이다. 작품 내에서 반복적으로 등장하는 권위에 대한 회화화가 한국사회에서 가속화되고 있는, 거대 이념이나 제도 자체에 대한 회의라는 시대적 감성과 공명하고 있음은 분명하다.

## 2-2. 표류하는 중심

더 이상 제도를 신뢰할 수 없다면 보다 작은 규모의 공동체를 지향할 수밖에 없다. 그런 맥락에서 후치와 칼, 샌슨의 고향이며 출발점인 헬턴트는 거의 이상에 가까운 공동체로 그려지고 있다. 이 마을의 유일한 지배계급인 영주는 강압적 권력을 거의 행사하지 않는 호인이며, 따라서 거의 착취나 억압이 존재하지 않는다. 비록 어린 나이에 견습 초장이라는 직업을 가지고 있지만 후치의 행동이나 환경은 현대의 소년만큼이나 자유롭고 편안한 것처럼 보인다. 그에게 노동은 심각한 부담이 아니며, 가정형편이 부유하지는 않지만 심각한 가난에 시달리고 있지도 않다. 의무

교육이나 치열한 경쟁이 존재하지 않는 헬턴트의 소년 후치는 현대의 소년과 비교하면 훨씬 자유로워 보인다. 그러나 헬턴트의 이러한 낭만적인 현존은 거꾸로 그 비현실성을 강조한다. 이러한 비현실성은 실질적인 계급적 억압이 존재하지 않음에도 후치가 처음부터 드러내는 신분제에 대한 강한 혐오감이 텍스트 외부에 존재하는 독자에 대한 일종의 도덕적 혹은 정치적 정당성에 대한 포즈로 읽히게 만드는 요인 중 하나이다.

그러나 이 이상에 가까운 공동체는 자발적으로 형성된 것이 아니다. 작품에서는 인간에게 위협적인 드래곤으로 인해 경제적 요지에 위치함에도 불구하고 발전할 수 없었고, 보다 강한 사람들만이 살아남게 되었으며, 위기에 빠진 공동체를 유지하기 위해 주민들의 자기희생정신과 강한 유대감이 생겨났다는 특수한 조건들에서 비롯된 것이라는 추론을 제시한다. 즉, 사람들이 어떤 이상에 따라 자발적으로 그런 이상적인 소규모 공동체를 만들어낸 것이 아니라, 그들이 놓인 위협적인 환경에서 살아남기 위해 ‘어쩔 수 없이’ 그렇게 되었다는 것이다. 어머니를 아무르타트에 의해 잃은 후치는 처음 그런 설명을 들었을 때는 감정적으로는 반발하며 부정하지만, 오히려 그 자신이 다른 누구보다도 ‘아무르타트에 의해’ 형성된 헬턴트의 기풍을 적극적으로 긍정한다. 그가 ‘헬턴트풍’이라고 부르는 것은 언제 위기 상황에 직면할지 모르는 상황에서 길러진 삶에 대한 절대적 긍정, 같은 위기에 몰린 사람들끼리 공유하는 강한 공동체적 유대감이다. 생존이 일상적으로 위협받는 환경 속에서 개인적인 욕심이나 이기심은 단순히 도덕의 문제가 아니라 공동체 전체의 존립을 위협하는 ‘악’인 것이다. 소년의 결벽한 눈에 그러한 이기심은 추악할 뿐이다. 때문에 헬턴트 ‘밖’에서 겪은 위기는 그로 하여금 강한 이질감과 동시에 혐오감을 느끼게 만든다.

난 칼의 어깨를 붙잡고 이를 악물었다. 분한 눈으로 주위를 둘러보았다. 이 커다란 도시. 우리 마을과는 비교도 되지 않는 커다란 건물과 넓은 길. 그러나 아무도 보이지 않았다. 한 명도 보이지 않는다.

그러나 눈을 들자 2층이나 3층에서 우리를 내려다보는 얼굴들이 보였다. 그리고 보니 창문마다 우리를 내려다보고 있었다.

욕지기가 올랐다.<sup>17)</sup>

도시의 풍요로움에 놀라고 감탄하던 후치는, 시장에서 도망치다가 거 추장스럽다고 할머니에게 행패를 부리려는 건장한 남자의 모습에, 자신들이 피를 흘리며 힘겹게 싸우고 있는 모습을 그저 구경만 하고 도와주려 하지 않는 시민들의 모습에 욕지기가 오르는 것을 느낀다. 그러한 정신적 나태와 부패가 만연하는 원인은 경제적 풍요와 번영으로 암시된다. 그러므로 ‘우리 마을’이 이토록 좋은 위치와 비옥한 토지에도 불구하고 대륙의 어느 누구의 관심도 끌지 않는, 그래서 가난하지만 조용하고 사람끼리 서로 사랑하며 살 수 있는 마을로 있을 수 있는 것은 결국 따지고 보면 사람들이 이기적일 수 있는 여유조차 없는 궁지로 몰아넣은 아무르타트 덕분인 것이다.

그러나 그는 정작 그 ‘결과’와 ‘원인’의 일견 자명하게 보이는 인과관계가 비틀려있음을 의식하지 못한다. 개인적인 욕심이나 욕망에 눈을 돌릴만큼 여유롭지 못한 사람들이 모두 서로 사랑하며 살고 있는 것은 아닐 것이다. 헬턴트가 이상적인 공동체인 것은 오히려, 생존조차 위태로운 상황에서도 사람들이 서로 사랑하며 살 수 있기 때문이다. 아무르타트는 외부적 요인일 뿐이다. 외부의 위기가 종종 공동체를 결속시키는 것은 사실이지만, 반드시 그런 것은 아니다. 이러한 분석에는 사랑을 하

17) 이영도, 『드래곤 라자』(2), 황금가지, 1998, 42쪽.

는 주체, 개인의 능동성과 개성에 대한 인식이 결여되어 있다. 그러한 조건 위에 놓인 소규모 공동체가 이상적일 것이라는 전제에서 출발하고 있기 때문이다. 생존을 위협받지만 사람들 사이가 끈끈한 시골 생활과 풍요롭지만 이기적인 사람들로 가득 찬 삭막한 도시 생활을 비교하는 소년의 시선은 이미 내부가 아니라 외부에서 바라보는 자의 것이다.

여행은 공간을, 공동체와 공동체를 가로지르는 행위이다. 지리적인 이동으로서의 여행은 여행자를 단순히 하나의 공간 밖으로, 즉 외부세계로 던져버린다. 때문에 여행을 사회의 구성원들에게 영향을 미치는 고유한 문화의 굴레에서 벗어나려는, 습관과 소속감과 집착을 완전히 “비워내려는” 행위인 셈이다.<sup>18)</sup> 이러한 측면에서 볼 때 『드래곤 라자』는 변경/내부(헬턴트)에서 중심/외부(바이서스 임펠)으로 향하는 이동을 꺾이는 서사인 것처럼 보인다. 그러나 망설이지 않고 헬턴트를 택함으로써 후치는 자신의 내부를 비워내기를 거부하고 외부 세계를 부정한다. 그의 유토피아는 거대한 바깥세상이 아니라 자신이 태어나고 자란, 변화하지 않는 작은 공동체에 있는 것이다. 이처럼 순수한 소규모 공동체에 대한 집착은 곧 국가나 사회에 대한 뚜렷한 불신감과 짝을 이룬다.

「실험 보고서를 기억하십니까? 그들이 자이판인이라는 것은 잠깐 접어두고, 그들도 인간이라는 점에서 생각해 봅시다. 그들은 인간, 그 중에서도 막강한 지식을 다루는 자들이었지요. 우리들이 흔히 존경하는 사람들입니다. 그 실험은 그런 사람, 즉 선조의 지혜나 피나는 업적을 다루어온 마법사나 성직자들의 소행일 것입니다. 그러한 지식의 선물로 해내는 일이 고작 이런 일입니다!」

펠레일은 결코 언성을 높이지 않았다. 하지만 힘이 들어 있었다.

18) 이진홍, 『여행이야기』, 살림, 2004, 53-54쪽 참조.

우리는 모두 숙연한 표정으로 펠레일을 바라보았다.

「인간이 행한 일은 인간이 책임져야 됩니다. 저 아이들은 책임을 요구받을 수 없습니다. 그러니 제가 책임지겠습니다. 합리적인 이유가 있지요. 말씀드렸다시피, 전사분들은 인생의 몇 년을 간단히 허비할 수 없습니다. 검을 쥘 수 있는 시기는 길지 않습니다. 그리고 사만다 님. 당신은 테페리의 뜻을 대륙에 퍼뜨릴 의무를 가지고 있는 순례자입니다. 그러니 저 외에는 불가능합니다.」

펠레일은 다시 그윽한 시선으로 우리들을 바라보았다.

「아시겠습니까? 여러분. 여긴 90여 명의 어른과 50여 명의 아이들이 있지요. 제 왕국을 만들어볼 수도 있겠지요. 하지만 그 왕국에 왕은 없을 겁니다. 여러분들께 원하는 것이 있다면……」

펠레일의 눈이 갑자기 가늘어졌다.

「50명의 꼬마들과 대마법사 펠레일의 이야기를 노래로 만들어 대륙에 퍼뜨려 주시겠습니까?」<sup>19)</sup>

선량한 마법사는 종교단체나 국가의 시설에 고아들을 맡기는 대신 자신의 지식 추구를 중단하고 스스로 아이들을 기르는 것을 선택한다. 신의 힘까지도 악용하는 국가 간의 다툼에서 파괴된 인간성은 한 선량한 개인의 자발적 희생으로 인하여 보다 작은 순수한 공동체의 모습으로 회복되고, 그 선행은 공적인 기억인 기록이 아니라 사적인 기억인 ‘노래’가 된다.

후치 일행은 권위를 비롯하면서도 국가전복 음모를 저지하고, 결국 국가와 제도의 권위를 회복시킨다. 그럼에도 불구하고 그들은 변화하지 않는다. 그들의 모험이 세상을 변화시키는 것처럼 보이지만 그것은 결과일 뿐 그들의 목적은 일차적으로 개인이나 주변의 매우 한정된 규모의

19) 이영도, 『드래곤 라자』(3), 황금가지, 1998, 77쪽.

공동체를 위한 것이다. 그 때문에 그들은 그렇지 않은 사람들, 즉 귀족이나 기사, 국왕과 같이 타인을 지배하는 이들과 달리 도덕적으로 우월할 수 있다. 지배계급과 달리 욕심이 없는 그들은 아무도 착취하지 않으며 개인의 일상에까지 세밀하게 권력이 작용하는 현대와 달리 상대적으로 느슨하게 표현되는 봉건제 사회 속에서 자신의 공동체를 위해 자발적으로 봉사한다. 여기서의 여행은 공간의 확장이기도 하지만 중심의 이동과는 상관없는 것이다. 오히려 그들이 권력의 중심이 아니라 변두리에, 내부가 아니라 외부에 존재하는 평범한 사람들이기 때문에, 국가와 같은 특정한 공동체가 아니라 인류를 대표하여 그 운명을 좌우하는 거대한 결단을 내리는 자격을 얻을 수 있다. 그러므로 평범한 소년이 위대한 마법사의 계획이 실패했음을 선언하고 마지막 드래곤을 떠나보낸다. 분명 영웅적 행동이지만 그는 영웅이 아니며, 오히려 사회의 타자에 가깝다. 후치는 견습 초장이이며 아직 미성년이기 때문에 보호자가 필요할 뿐 아니라 스스로 자신이 ‘아이’임을 자임하고, 권위를 가지려 하지 않는 동시에 어떠한 책임도 지려하지 않는다. 하지만 역설적으로 초월적 영웅이 아니기 때문에 그는 인간 전체를 대표할 자격을 얻은 것이다. 이는 ‘인간’만이 가지고 있다고 상정되는 특별함에서 비롯된다.

「아직까지 그걸 모르세요? 나라는 것은, 나라는 것은 이 몸 안에만 있는 것이 아니라구요. 다른 사람들에게, 다른 모든 것들에 다 내가 있어요. 그것이라구요! 그 모든 것을 모았을 때 내가 있는 거라구요. 우리는 그렇게 살아요. 그것이 인간이에요!」<sup>20)</sup>

특별한 것은 한 개인이 아니라 인간이다. 따라서 인류를 이끌 어떤

20) 이영도, 『드래곤 라자』(7), 황금가지, 1998, 279쪽.



특별한 초인이나 영웅은 존재하지 않으며 인류의 위대함은 인간 자체의 생명력과 그 가능성에 있다. 집단에 대한 비관적인 불신과 낙관적인 믿음이 공존하고 있는 것이다. 이는 작품이 자신이 속해있는 국가 공동체가 강력하기를 바라면서 동시에 그 억압을 비난하며 자신이 자발적으로 속한 소규모 공동체를 지향하고, 특별한 영웅이라는 허상을 비웃으면서도 책임지지 않는 영웅이 되기를 원하는 청년 세대의 기묘한 감성과 공명하고 있음을 보여준다.

### 2-3. 되풀이되는 근대

여행을 하면서 후치는 점차 자신들의 여행이 삼백 년 전의 한 위대한 마법사가 지나간 길을 되밟고 있음을 깨닫게 된다. 신의 저울눈을 속이고자 했던 위대한 마법사인 핸드레이크는 위대한 드래곤과 인간 사이의 교류를 가능하게 한 ‘드래곤 라자’의 존재를 통해 삼백 년이라는 장대한 시간에 걸쳐 인류는 물론이고 모든 종족의 진화를 계획했다. 그의 업적은 단순히 지나간 역사의 빛바랜 유적이 아니라 자신이 살고 있는 현재에까지 영향을 끼치고 있었던 것이다. 그러나 핸드레이크가 밟은 길을 되밟으면서 후치가 발견하게 되는 것은 다름아닌 ‘인간’의 우월성이다.

여행을 떠나기 전까지 오직 좁은 헬턴트에서만 살아온 후치에게 인간이 아닌 환상적인 존재들은 바로 목숨을 위협하는 적대적인 타자들이었다. 드래곤인 아무르타트를 위협한 절벽이나 홍수라고 비유하는 데서 알 수 있듯이 인간과 다른 존재들은 교류할 수 없는 존재, 완전한 타자인 것이다. 때문에 여행을 떠나 인간이 아닌 존재들과 동료가 되어 교류하기도 하고 적대하기도 하면서 후치는 그들을 인간과 비교하여 이해하고자 한다. 믿음직한 여행동료이자 종종 일행을 구해주는 엘프인 이룰린은 특히 자주 비교의 대상이 되는데, 개인이기보다 엘프라는 비인간적인

존재의 특성이 우선적으로 인식된다. 『드래곤 라자』의 세계에서 엘프는 “완전한 조화”를 이룬 존재이다. 따라서 인간과 달리 변화하지 않는 엘프는 긴 수명과 함께 뛰어난 외모와 능력을 가지고 있으면서도 변화와 발전이 없는, 어떤 면에서 무력하고 여성적인 특성을 부여받았다. 때문에 이룰린이 후치 일행과 여행하면서 인간을 배우고 인간화되어 가는 반면, 후치는 이룰린을 통해 엘프처럼 완전하지는 않지만 바로 그 때문에 끊임 없이 변화할 수 있는 적극적인 인간의 이미지를 구축해나간다. 적극적인 인간의 이미지는 ‘불길’로 상징되는 인간의 강한 욕망이다. 따라서 스스로의 욕망을 위해 국가를 전복시키려 하는 벅스 휴리첼이나 할슈타인 공작은 부정적인 인물이지만 동시에 가장 ‘인간적’인 인간이다.

엘프인 이룰린이 자연의 신비롭고 여성적이며 긍정적인 측면을 상징한다면 여행에서 직접적인 위협이 되는 오크나 고블린과 같은 몬스터, 성난 드래곤, 전설 속의 미궁, 자아를 위협하는 영원의 숲과 같이 인간과는 다른 환상적인 타자들은 보다 파괴적이고 부정적인 측면의 자연을 상징한다. 여행은 그러한 위기를 극복해야 계속될 수 있다. 헬턴트에서 인간들을 위협하던 환상적인 타자들과 이어져 있는 적대적 자연의 이미지는 사라지지 않고 오히려 강화된 것이다. 그리고 그들은 이러한 자연을 하나하나 정복하고 배제하며 인간에 의한 질서를 수립해나간다. 자연은 인간을, 인간의 욕망을 막아낼 수 없기 때문이다.

환상적 존재로 인한 위기는 대미궁 속에서 만나게 된 드래곤 로드와의 대면에서 절정에 달한다.

우리는 숨소리를 낼 소박한 자유마저도 박탈당했다. 그래서 나와 제레인트, 그리고 샌슨은 질식할 듯한 중압감을 느끼며 칼과 드래곤 로드를 바라보았다. 드래곤 로드의 암석같은 얼굴은 변함이 없었지

만 같은 이제 완전히 늙어버린 모습을 보여주었다. 아니, 그것은 신중히 감춰지고 위장된 그의 본모습이 표면으로 떠오른 것 같았다.

이루릴은 평온한 얼굴 그대로 약간 물러난 곳에서 두 존재의 대화를 듣고 있었다. 심지어 그녀마저도 드래곤 로드와 마찬가지로 차가운 암석처럼 보였다. 그리고 엘프와 드래곤 양자의 시선을 받고 있는 인간은 이제 힘없이 팔을 들어올리고 있었다.<sup>21)</sup>

오랫동안 같이 여행을 해온 믿을 수 있는 동료인 엘프도, 금방이라도 그들을 공격할 수 있는 위험한 드래곤도 결국 아무런 감정도 생명도 느껴지지 않는 거대한 암석처럼 위대하지만 살아 있지 않은, 자연과 같은 인간의 타자이다. 그러나 후치는 여행을 통해 그 범접할 수 없는 드래곤들이 ‘드래곤 라자’를 통해 인간과 교류를 가지면서 점차 인간화되고 미쳐버린 현실을 발견한다. 인간의 욕망은 결국 드래곤들까지도 정복한 것이다. 그 인간의 타자들은 아름답고 위대하기까지 하지만 결국 이미 ‘과거’에 속한 존재들이다. 그리고 고향으로 돌아온 후치는 불가능을 모르던 대마법사의 위대한 꿈이 실패로 끝났음을 선언한다.

「앞으로 몇 년이 될지는 모르지만, 이제 완전한 인간의 세상이 펼쳐질 겁니다. 드래곤 라자가 없으니 드래곤은 우리들의 흐름에서 떨어져 나갔고, 드워프들은 그들의 광산으로 도피한 지 이미 오래되었지요. 그리고 엘프들은 이제 그들의 숲에서 나오기 더욱 어려워졌지요」

이루릴을 떠올리면서 침착하게 말하는 것은 너무 어려웠다.

「인간은 저지당한 발전을 이제서야 이룩할지도 모르지요. 그러면 아무르타트는 방해가 되겠지요. 따라서 나는 우리 자손들을 위해 장

애물을 치워준 것이 될지도 모르지요. 하지만……」

나는 타이번을 쳐다보았다.

「300년의 꿈은 끝났어요」<sup>22)</sup>

그리고 남겨진 희망은 위대한 천재들이 아니라 인간 전체에게 맡겨진다. 그것은 인간만이 가지고 있는 불사(不死)의 힘, 즉 무서운 생존력과 번식력이 가진 무한한 가능성에서 비롯된 것으로 그려진다. 즉 인간이 다른 환상적인 존재인 타자들보다 생물로서 보다 우월하므로 그들은 도태되고 인간은 살아남아 지배하며 번성하게 되는 것이 당연하다는 것이다. 이는 곧 적자생존(適者生存), 우승열패(優勝劣敗)의 논리이다. 합리주의는 환상적 존재들을 아름답지만 인간보다 약한 ‘생물’로 만들었고, 약육강식의 논리에 따라 생물로서 보다 우월한 인간의 발치에 무릎 꿇게 만들었다. 환상의 세계에서 인간이 다시 세계의 주인, 만물의 영장이 된 것이다. 그리고 똑같은 과정이 국가 간에서도 일어난다.

드래곤과 영웅은 똑같이 과거에 속하는 것으로서 자연스럽게 도태되고, 후치 일행의 활약으로 왕국은 근대적 국가로 무사히 발돋움하게 된다. 끊임없이 반복된 귀족에 대한 적의와 신분제에 대한 비판은 왕가에 대한 호의와 신분제를 포함한 기존 사회 질서에 대한 기묘한 옹호와 혼재되어, 그리고 중상주의와 중앙집권제에 대한 욕망은 작품 속에서 시종 긍정적인 지식인으로 표현되는 칼 헬턴트를 통해 직접적으로 노출된 결과가 바로 이 근대 국가의 탄생인 것이다.

결국 근거가 애매한 당위성 속에서 보수적 신분제 세계는 일시적으로 회복되고, 오히려 더욱 보수적인 중앙집권 질서로 포섭된다. 그리고 그 역사적 과정에서 다시 한 번 인간 외의 환상적 존재들, 드래곤만이 아니

21) 이영도, 『드래곤 라자』(7), 황금가지, 1998, 248쪽.

22) 이영도, 『드래곤 라자』(12), 황금가지, 1998, 298쪽.

라 엘프, 드워프를 비롯한 환상적 존재들이 공식적으로 배제된다. 그러나 어쩌서 그들이 그토록 ‘인간화’에 무력한 존재로서, 인간의 욕망에 무력할 수밖에 없는지에 대한 의문은 존재하지 않는다. 사실 그레야할 논리적인 이유는 존재하지 않는다. 그저 작품 전체에 걸쳐 강조되고 있는 이 가상 세계의 규칙들 속에서 환상적 존재들은 인간의 타자로서, 정복되어야 할 자연의 일부분으로 규정되어 있기 때문이다. 그들과 인간 사이에 가로놓인 뛰어넘을 수 없는 ‘차이’는 그들의 쇠퇴가 자명하고 합리적인 것으로 위장한다. 국가나 인종과 같은 인간 사이의 사소한 차이는 그 너무나 뚜렷한 차이 앞에서 봉합되고 잊혀진다. 그리고 번영하는 인간들의 세상에서 인간들의 국가가 본격적으로 강화된다. 합리적 이성에 의해 환상은 탈신비화되고, 적자생존, 우생열패의 논리 속에서 자연/타자는 배제되며 ‘평범한’ 인간들의 세상은 팽창하는 것이다. 결과적으로 그들의 여행은 인간적 질서가 세계를 정복하는, 또 하나의 근대가 환상 속에서 같은 방식으로 되풀이되는 과정이었다.

### 3. 결론

『드래곤 라자』는 판타지 소설에서 인물, 사건, 세계관의 전형을 확립 하였으며, 특히 팽창하는 인간의 문명과 그에 밀려 쇠퇴하고 사라지는 환상적 타자라는 특유의 정형화된 구도를 만든 작품이기도 하다. 가상적 인 서양의 이미지를 투영시키고 있지만 그 내적 구조는 봉건사회에서 중앙집권사회, 혹은 근대사회로 넘어가는 과정을 단순화시킴과 동시에 그것이 자연스러운 역사발전의 과정이라는 착각을 내재화시키고 있다. 또한 이 가상세계는 지금의 우리보다 뒤쳐진 서양인 동시에, 우리의 과

거이기도 하다는 점에서 복잡한 굴절을 내포하고 있다. 즉 그 역사적 맥락을 무시한 채 중세 서양의 낭만적인 이미지를 합리성의 시선으로 재단하고 그 어리석음에 대한 비웃음을 공유함으로써 독자들은 서양에 대한 열등심리를 보상받으려 하고 있는 것이다. 그러나 이는 동시에 서양의 편향된 이미지를 활용하여 서양적 주체가 되려는 왜곡된 서구지향성을 드러낸다.

여행/탐험이라는 형식을 통해 환상적 존재들로 표현되는 자연에 대한 인간 문명의 팽창은 타자/자연에 대한 정복과 배제라는 제국주의적 성취를 실현하고자 하는 욕망을 동시에 이야기한다. 그들을 자연의 일부분이 되 하나의 생물로 만들어 놓음으로써 인간의 타자이자 열등한 생물로써 그들에 대한 정복을 정당화시키고 있는 것이다. 근대적 질서의 확장과 드래곤으로 상징되는 자연/신비/환상의 배제를 교묘하게 맞물려놓음으로써, 근대성에 대한 추종이 효과적으로 이루어지고 있다. 대중문화가 종종 보수적인 이념을 옹호하는 것은 사실이지만 권위와 역사를 희화시키고 비웃음으로써 보수적인 이데올로기를 마치 진보적이고 자유주의적인 것으로 위장하고 있음은 지적하지 않을 수 없다.

『드래곤 라자』 이후에 출판되고 쓰여진 대부분의 판타지 소설들, 즉 전민희의 『세월의 돌』이나 이수영의 『귀환병 이야기』와 『쿠베린』, 송정하의 『카르마의 구슬』과 같은 작품들, 그리고 지금 쓰이고 있는 여러 작품이 그러한 영향을 강하게 받았고 아직도 받고 있다. 이는 판타지 소설이 가상세계, 가상역사를 그려냄으로써 독자층이자 작가층인 청년 세대의 욕망을 거의 즉각적으로 반영하는 장르적 특성에서 기인한다. 판타지 소설에서 그려지는 이상화되고 낭만적인 서양의 과거는 어디까지나 현재의 불만과 욕망을 충족시키기 위해 동원된 장르의 소재적 장치에 불과하다. 그리고 이는 판타지 소설의 독자들이 현실의 욕망을 투

영할 과거를 상정할 때 특정한 역사적 시간의 임의의 한 지점, 즉 ‘근대’를 형성하는 계기적 시간을 의식하지 않을 수 없음을 증명하고 있다. 결국 판타지 소설이 그리는 과거란 우리의 ‘근대’인 것이다. 바로 그 근대를 독자들이 욕망하는 방식으로 재현함으로써 『드래곤 라자』는 동시대 독자들의 강한 공감을 얻었고, 판타지 소설에 있어서 전형이 될 수 있었다. 이는 근대 제국주의의 논리를 부정하는 듯한 태도를 취하면서도 왜곡된 형태로 긍정하고 있다는 점에서 문제성을 내포하고 있다. 나아가 근대에 대한 열망은 동시에 강력한 국가에 대한 욕망과 공존하는 제도의 억압에 대한 회의, 특별한 영웅의 존재에 대한 부정과 함께 책임지지 않을 수 있는 평범한 영웅을 희망하는 동시대의 모순된 감성을 드러낸다. 판타지 소설은 현실의 한계를 가상현실로 확장하면서 그 모순 역시 확장된 채 노출시키고 있는 것이다.

## 참고문헌

### 1. 기본 자료

이영도, 『드래곤 라자』1-12, 황금가지, 1998.

### 2. 논문 및 단행본

김교봉, 「사이버소설의 대중문학적 성격」, 『한국학논집』 26, 계명대학교 한국학연구소, 1999, 167-189쪽.

김성룡, 「고전소설의 환상미학」, 『한국 고전소설과 서사문학』, 양포 이상택교수 환려키념논총 간행위원회 편, 집문당, 1998, 149-176쪽.

김용희, 「다매체 시대의 문학2: 천개의 거울로 둘러싸인 공중정원-판타지 소설과 영상의 접점, <반지의 제왕>의 경우-」, 『현대문학의 연구』 18, 한국문학연구회, 2002, 137-165쪽.

류현주, 「판타지 소설의 의사 소통성과 쌍방향성 연구」, 『문학과 영상』 4, 문학과 영상학회, 2003. 29-52쪽.

문홍술, 「환상문학의 발생론적 토대와 그 유형에 관한 연구」, 『어문론총』, 한국문학언어학회, 2005, 187-215쪽.

박상천, 「매체의 변화와 문학의 변화: 인터넷 상의 사이버 문학을 중심으로」, 『사회이론』, 2001, 224-225쪽.

신용순, 「21C 사이버문학의 전략과 비전」, 『새국어교육』 60, 2000, 267-276쪽.

이주영, 「도식성의 창작교육적 의미」, 『문학교육학』 11, 2003, 273-298쪽.

이해년, 「사이버시대 한국의 환상문학-환상소설의 전근대적 양식 수용과 포스트모더니즘적 다원성-」, 『비교한국학』 8, 국제비교한국학회, 2001, 63-75쪽.

임병희, 「로고스의 영토, 미토스의 지배-판타지 소설과 온라인 게임의 신화구조 분석-」, 『국제어문』 24, 국제어문학회, 2001, 1-16쪽.

최유찬, 「컴퓨터 게임과 스토리텔링」, 김종희 외, 『사이버문학의 이해』, 집문당, 2001, 391-338쪽.

- 북거일, 『세계 환상소설 사전』, 김영사, 2002.
- 이용욱, 『사이버문학의 도전』, 토마토, 1996.
- 이진홍, 『여행이야기』, 살림, 2004.
- 이재현 외, 『인터넷과 온라인 게임』, 커뮤니케이션 북스, 2001.
- 최유찬, 『컴퓨터 게임의 이해』, 문화과학사, 2002.
- 앤드류 달리, 김주환 역, 『디지털 시대의 영상문화』, 현실문화연구, 2003.
- 캐스린 흠, 한창엽 역, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000.
- 로즈메리 잭슨, 서강여성문학연구회, 『환상성』, 문학동네, 2001.
- 자넷 머레이, 한용환·변지연 공역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그래픽스, 2001.
- John. G. Cawelti, *Adventure, Mystery, and Romance*, The University of Chicago, 1976.

## Abstract

### A study on the ideology of *Fantasy* novels

Ahn, Ji-Na

A whole series of fantasy literature, so-called *Fantasy* novels, are being actively written enjoying popularity, despite the criticism that they belong to a problematic genre riding on the negative influence of the multi media. There are many factors in this phenomenon, including the rising penetration of cyber mediums such as the Internet and personal communication services, in addition to the propagation of story writing using computers. First of all, it's because the new generation chooses, changes and reproduces the western *fantastic* images which became familiar thanks to movies, animations and computer-based games. From this standpoint, the purpose of this paper is to analyze the ideology of fantasy novels and look into the new generation's desires and needs.

*Dragon-Raja*, written by Lee young-do, established the pattern of characters, events, a world view, in addition to illustrating the strong contrast between the expanding human civilization and the relative decline of fantastic creatures, who are the Others. It projects attractive western images onto a fictional world while depicting the historical process like something so simple as the shift from the feudal society to the absolute monarchy and then modern society. Further, it internalizes an illusion that

this process is a normal course of history. This shows that if the readers of *fantasy* novels want to imagine *the past* which reflects their real desire, they should point to a specific historical time-the *modern age*. *The past*, which is described on fantasy novels as the present, is *our modern age*.

In other words, *Dragon-Raja* won from the readers the empathy to the past, thereby becoming a model of fantasy novels because it has succeeded in describing the past as was desired by the readers. However, this model can be problematic in that it approves modern imperialism in a distorted way while giving an impression of denying it. The desire for the modern age exposes the conflicting feelings such as the longing for a powerful nation and doubt over its oppressive system; disapproval of conventional heroes while calling for ordinary people to take their places. The Fantasy novels expand the boundary of reality into cyber-reality, bringing the contradictions into the cyberspace at the same time.

---

#### Key Words

Fantasy literature, Cyber literature, Fantasy novels, Dragon-Raja, Lee young-do, Ideology, The modern age, Rationality, Imperialism.

\* 위 논문은 2007년 3월 18일에 투고되어, 2007년 5월 28일 심사 완료 후 6월 2일 게재가 확정되었음.