creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

Disclaimer

dCollection

문학석사 학위논문

속성 구축물로서의 홈즈

: 허구적 캐릭터에 대한 구성적 형이상학

2021년 8월

서울대학교 대학원

철학과 서양철학전공

김 혜 진

속성 구축물로서의 홈즈

: 허구적 캐릭터에 대한 구성적 형이상학

지도 교수 한 성 일

이 논문을 문학석사 학위논문으로 제출함
2021년 4월

서울대학교 대학원
철학과 서양철학전공
김 혜 진

김혜진의 문학석사 학위논문을 인준함
2021년 8월

위 원 장 김 기 현

부위원장 한 성 일

위 원 강 진 호

초 록

창조주의(Creationism)는 허구적 캐릭터가 작가에 의해 창조된 추상적 인공물이라고 진술하며, 오늘날 실재론 중에서 가장 유력한 입장으로 간주된다. 그럼에도 불구하고, 기존의 창조주의자들은 (1) 허구적 캐릭터가 어떻게 창조되는지, (2) 그 작품 간 동일성 조건은 무엇인지에 대한 중요한 형이상학적 질문들에 만족스럽게 답하는 데 실패해왔다. 창조와 관련하여, 이들은 창조의 원천이 가장이나 상상과 같은 비개입적인 활동에 있다고 주장하거나, 캐릭터가 난데없이 무로부터 생성된다고 말함으로써 캐릭터의 창조를 믿기 어렵게 만들어왔다. 또 작품 간 동일성과 관련하여, 창조주의자들은 이야기가 캐릭터에 귀속시키는 속성들과 캐릭터의 관계를 가장된 예화라는 철저히 비실재적인 관계로만 간주함으로써, 캐릭터의 작품 간 이주에 이 속성들이 부과하는 중요한 제약을 형이상학적으로 이해를 증진시키는 방식으로(illuminating) 설명하는 데 본질적인 어려움을 겪는다.

이 글에서, 나는 내 이론인 속성 구축물 견해(the Property Construct View)를 창조주의의 기존 장점들을 보존하면서도 상기된 질문들에 만족스럽게 답할 수 있는 최선의 창조주의 형이상학으로서 제시하려고 한다. 이를 위해 나는 먼저 창조와 작품 간 동일성 문제를 해결하기 위해서, 캐릭터에 귀속된 속성들을 창조의 재료이자 구성 성분으로 놓는 구성적 창조주의(Constructive Creationism)를 창조주의자들이 수용해야 할 좋은 이유가 있다고 논증할 것이다. 그런 다음, 나는 현재까지 가장 잘 발전된 구성적 창조주의 이론인 볼톨리니(Voltolini)의 절충적 견해(the Syncretistic View)를 검토하고, 이 이론이 창조의 문제와 작품 간 동일성 문제를 어느

정도 해결하지만, 귀속 관계의 상식적인 유연성과 모호성을 포착하는 데 실패함으로써 기존 창조주의의 중요한 장점들을 훼손한다고 비판할 것이다. 반면에 캐릭터와 속성들의 집합체(aggregate) 사이에 속성 이룸(property consitution) 관계를 도입하는 속성 구축물 견해는 허구적 캐릭터에 대한 우리의 상식적 직관들을 모두 성공적으로 포섭할 수 있음이 드러날 것이다. 마지막으로 나는 속성 구축물 견해가 또한 구체적 인공물, 특히 재현적 예술 작품과의 통합적인 틀 안에서 허구적 대상의 창조 과정과 작품 간 동일성 조건을 상식적이면서도 이해를 증진시키는 방식으로 해명할 수 있음을 보일 것이다.

주요어 : 허구적 캐릭터, 창조주의, 허구적 실재론, 인공물, 이룸, 예술 작품, 허구 안에서의 참, 형이상학

학 번 : 2018-29713

목 차

제 1 장 서 론.....1

제 2 장 허구적 대상에 대한 여러 견해들과 창조주의.....4

2.1. 실재론과 반실재론.....4

2.2. 실재론의 여러 입장들과 창조주의.....6

제 3 장 고전적 창조주의에서 구성적 창조주의로.....16

3.1. 창조주의의 의미론적 문제와 존재론적 문제.....16

3.2. 창조의 문제.....18

3.3. 작품 간 동일성 조건의 문제.....23

제 4 장 구성적 창조주의의 한 이론: 볼톨리니의 절충적 견해.....29

4.1. 절충적 견해의 소개.....29

4.1.1. 허구적 대상의 두 구성 요소: 속성 집합과 믿는체하기 유형.....29

4.1.2. 창조 과정에 대한 절충적 견해의 설명.....30

4.1.3. 허구적 대상 동일성에 대한 절충적 견해의 설명.....31

4.2. 절충적 견해 평가하기.....34

4.2.1. 평가의 두 기준과 절충적 견해.....34

4.2.2. 유연성 문제.....36

4.2.3. 불확정성 문제.....40

4.2.3.1. 불확정성으로부터의 논변.....41

4.2.3.2. 가능한 대응과 재반론.....48

제 5 장 최선의 구성적 관계로서의 속성 이름과 속성 구축물 견해 55

5.1. 속성 이름: 이름 견해와 창조 및 부분전체론적 유연성 56

5.2. 속성 이름: 불확정적 물질 이름과 부분전체론적 모호성 61

5.3. 속성 구축물 견해의 정식화 65

제 6 장 속성 구축물 견해: 속성 선별을 통한 두 단계 창조 71

6.1. 도구로서의 가장과 상상, 속성 선별을 통한 두 단계 창조 71

6.2. 질문과 답하기 76

6.2.1. 작가는 실제로 속성 선별 행위를 수행하는가? 77

6.2.2. 공간적 배치의 수정이나 인과적 상호작용 없이 창조가 가능한가?.....79

제 7 장 속성 구축물 견해: 허구적 대상의 유연성과 작품 간 동일성82

7.1. 속성 구축물 견해와 작품 간 동일성의 조건 82

7.2. 질문과 답하기 88

7.2.1. 작품-상대적 부분 관계는 형이상학적으로 꺼림칙한 것이 아닌가? 88

7.2.2. 작품-상대적 부분 관계를 시간-상대적으로 동화시킬 수는 없는가?.....91

제 8 장 결 론.....101

참고 문헌.....103

감사의 글.....110

Abstract.....112

제 1 장 서 론

셜록 홈즈는 무엇인가? 우리는 이에 대한 상식적이고 단순한 대답을 알고 있다. 그것은 홈즈가 허구적 존재자(ficitonal entity), 또는 허구적 캐릭터(character)라는 것이다[1]. 우리는 홈즈가 실제로 존재하는 사람은 아니지만, 허구적 이야기 안에서 존재하는 사람이라는 점에서 홈즈를 허구적 캐릭터라 일컫는다. 하지만 이와 같은 우리의 상식적인 말들을 일단 철학적 관점에서 들여다보기 시작하면, 허구적 대상들(fictional objects)을 이해하는 것이 결코 쉬운 일이 아님을 깨닫게 된다. 홈즈가 허구적 이야기 안에서 존재하는 사람이라면, 그는 사람은 아닐지라도 최소한 캐릭터로서는 실제로 존재하는가 (혹은 있는가)? 존재하지 않는다면(혹은 있지 않다면), 우리가 어떻게 홈즈에 대해 생각하고 말할 수 있는가? 존재한다면(혹은 있다면), 홈즈는 실제로는 어떤 본성을 갖는, 어떤 종류의 대상인가? 허구적 캐릭터들에 대한 질문들은 그 자체로도 철학적 궁금증을 불러일으키는 흥미로운 것들이지만, 밀 주의(Millianism) 하에서 빈 이름(empty names)의 문제, 추상적 인공물 및 제도적 존재자의 창조, 믿는체하기(make-believe)와 가장(pretense), 예술 작품의 감상 등 언어철학과 형이상학, 예술철학 등

---

[1] 이 논문에서 나는 많은 경우 '허구적 존재자,' '허구적 대상,' '허구적 캐릭터'라는 표현을 상호교환가능하게 사용했다. 하지만 엄밀하게 말해서, 세 단어가 정확히 똑같은 것들을 가리키는 것은 아니다. 허구적 캐릭터들(characters)은 허구적 대상들 중에서, 홈즈나 안나 카레리나, 홍길동처럼 이야기 안에서 인물로서 등장하는 것들에 한정된다. 한편 나는 허구적 대상들(objects)을 허구적 존재자들 중에서 *유니콘임*과 같은 허구적 종 또는 속성을 제외한, 허구적 개별자들에 한정시켜 이해한다. 반면 허구적 존재자들(entities)은 허구적으로 작가가 지어낸 모든 종류의 존재자들을 포괄한다. 본고에서 나의 논의는 대부분 허구적 존재자 일반을 염두하고 있지만, 편의상 그리고 관례상 홈즈와 같은 허구적 캐릭터들을 대표 사례로 고려할 것이다. 다만 세 단어 또는 개념의 구분이 필요한 지점들에서는, 맥락상 이를 분명히 구별하여 서술하였다.

다양한 분야의 다른 문제들과도 긴밀하게 연관된다는 점에서 철학에서 독특한 중요성을 갖는다.

이 논문에서 나는 허구적 캐릭터에 대한 새로운 형이상학을 발전시켜 제안하려고 한다. 하지만 여기서 나의 목적은 기존 입장들을 일일이 논박하고 내 입장을 이 분야 전반에 걸친 최선의 대안으로 옹호하려는 것이 아니다. 보다 구체적으로 말해서, 나는 허구적 캐릭터가 있다는 실재론적 입장, 그 중에서도 캐릭터들을 작가가 현실적으로 창조해낸 추상적 인공물로 간주하는 창조주의(Creationism)에 대한 공감을 전제로 하여, 창조주의 내부에서 최선의 형이상학을 제시하는 것을 목적으로 한다. 따라서 본고에서 나는 실재론과 반실재론 사이의 논쟁, 그리고 창조주의를 비롯한 다양한 실재론적 입장들 사이의 논쟁에 주된 관심을 두지는 않을 것이다. 앞으로 2장에서 더 자세히 이야기하겠지만, 실재론과 창조주의는 오늘날 두꺼운 지지층을 보유하고 설득력 있는 근거들에 의해 옹호되고 있으며, 나 개인적으로도 의미론적인 고려 및 일상적 직관들, 형이상학적 이유들에 비추어 이 견해들을 지지하기에, 실재론과 창조주의를 가정하고 허구적 대상에 대한 형이상학을 탐색하려는 시도는 충분히 유의미하다고 생각된다. 어쨌든 이런 목적 때문에 이 논문은 창조주의자들을 일차적인 타겟으로 삼고 있다고 말해 둔다. 하지만 다른 종류의 실재론을 지지하는 사람들이나 반실재론자들 역시 창조주의 또는 실재론을 비판할 때 최선의 버전을 고려해야 할 필요성이 있기에, 이 논문에서 제안된 형태의 창조주의를 검토함으로써 이론적 유익을 얻을 수 있으리라 생각한다.

전체 논문의 구조는 다음과 같이 요약할 수 있다. 2장은 허구적 대상에 대해 현재까지 제안된 여러 입장들을 간략하게 조망하여 논의의 무대를 세우고, 어째서 실재론과 창조주의를 가장하고 최선의 형이상학 이론을 탐색할 만한 좋은 이유가 있는지를 설명하는 역할을 한다. 그런 다음, 나는 3장에서 기존의 창조주의가 캐릭터의 창조 및 작품 간 동일성 문제와 관련하여 마주하는 어려움들이 있음을 지적하고, 이에 비추어볼 때

이야기에서 귀속된 속성들을 캐릭터의 재료이자 구성 성분으로 간주하는 구성적 창조주의(Classical Creationism)의 노선을 선호해야 할 이유가 있음을 논증할 것이다. 4장에서는 현재까지 구성적 창조주의의 가장 발전된 형태인 볼톨리니(Voltolini)의 절충적 견해(the Syncretistic View)를 비판적으로 검토하고, 이를 토대로 5장에서는 최선의 구성적 창조주의 입장으로서 속성 구축물 견해를 제시할 것이다. 논문의 나머지 부분인 6장과 7장에서는 3장에서 언급된 캐릭터의 창조와 작품 간 동일성 기준의 문제를 속성 구축물 견해의 관점에서 각각 해명하는 세부적인 작업이 이루어질 것이다.

제 2 장 허구적 대상에 대한 여러 견해들과 창조주의

2.1. 실재론과 반실재론

우리는 허구적 이야기들을 읽고 들으며 여러 인물들과 국가들, 지형과 건물과 동식물들을 만난다. 이중 어떤 것들은 우리가 살아가는 구체적인 실제 세계 안에 존재하지만, 어떤 것들은 단지 허구적 대상들에 불과하다. 그런데 이러한 허구적 대상들은 과연 있는 것들인가? 허구적 실재론자들(fictional realists)은 허구적 대상들의 본성에 대해서는 의견을 달리하지만 허구적 대상들이 있다는 데는 동의한다. 반면 허구적 반실재론자들(fictional antirealists)은 허구적 대상과 같은 것은 없다고 말한다. 반실재론자들은 '셜록 홈즈'나 '안나 카레리나'와 같은 허구적 이름들은 항상 지시체를 결여하며, 일견 허구적 캐릭터들에 대한 것으로 보이는 모든 진술들은 가장에 불과하거나, 그 의미가 다른 방식으로 이해되어야 한다고 주장한다. 오늘날 반실재론은 월튼(Walton, 1990), 크룬(Kroon, 1996, 2010), 세인스버리(Sainsbury, 2010), 에반스(Evans, 1982), 에버렛(Everett, 2005, 2013), 야기사와(Yagisawa, 2001), 브록(Brock, 2010) 등의 철학자들에 의해 지지된다.

허구적 캐릭터를 중심에 둔 실재론자들과 반실재론자들의 공방은 꽤나 팽팽하게 진행되어왔다, 하지만 서론에서 밝혔듯, 나는 이 논문에서 허구적 실재론을 가정하고 허구적 캐릭터의 형이상학을 탐구하려고 한다. 여기서 실재론을 엄밀하게 옹호하고 반실재론자들의 비판들을 하나하나 논박하는 작업을 할 수는 없지만, 이 결정을 정당화할 수 있는 근거로서 실재론의 동기들을 짧게 설명하도록 하겠다.

허구적 실재론을 철학자들이 채택하는 이유는 의미론적 고려와 존재론적 고려, 상식적 판단들에 걸쳐 있다. 이 중에서도 실재론자들은 주로 의미론적인 동기들에 집중해왔으며, 이는 크게 다음 세 가지로 구분될 수 있다. 첫째로, 실재론자들은 허구적 진술들 중 최소한 일부는 참으로 보임을 지적하면서 밀주의 하에서 이것들의 유의미성을 설명하기 위해서는 '홈즈'나 '안나 카레리나'와 같은 허구적 이름들의 지시체로서 허구적 대상들의 존재를 수용해야 한다고 주장하곤 했다. 둘째로, 반 인와겐(van Inwagen, 1977)과 같은 철학자들은 직관적으로 참인 문학 비평의 여러 문장들이 허구적 대상들에 대한 존재 양화를 표현 또는 함축한다는 콰인적인(Quinean) 근거로 실재론을 옹호하기도 했다[2]. 셋째로, 어떤 이들은 '홈즈는 명탐정이다,' '홈즈는 베이커 가에 산다,' '홈즈는 왓슨과 친구이다'과 같은 문장들이 어떤 동일한 대상에 관한(about) 것으로 보이기 때문에, 이 문장들에서 이름 '홈즈'의 공통 지시체인 셜록 홈즈 캐릭터가 있다고 보아야 한다고 주장하기도 한다 (Everett, 2013, pp. 120, 124)[3].

한편 어떤 실재론자들은 허구적 대상들을 수용해야 할 존재론적 이유 역시 제시하기도 했다. 이중 가장 대표적인 것이 토마슨(Thomasson)과 볼톨리니의 논변이다. 첫째로, 토마슨(1999, 2003b)에 따르면 허구적 대상들은 문학 작품들과 동일한 존재론적 범주에 속하고, 담보 대출이나 법률, 학교, 사회 제도, 심포니 등의 기타 문화적 인공물들과 유관한 측면에서

---

[2] 그가 염두하고 있는 문장들은 "어떠한 18세기 소설의 어떠한 캐릭터보다도 더 풍부한 물리적 세부사항과 함께 제시되는, 어떤 19세기 소설들의 캐릭터가 있다"나 "어떤 소설 캐릭터들은 실제 사람들을 밀접한 모델로 삼고 있는 반면, 다른 캐릭터들은 순전히 문학적 상상력의 산물이고, 어떤 캐릭터들이 이 범주들 중 어느쪽에 속하는지는 대체로 텍스트적 분석만으로는 구별할 수 없다"와 같은 것들이다 (van Inwagen, 1977, p. 302).

[3] 토마슨(1999)은 이 점을 언어 의미가 아닌 지향적 행위 또는 사고와 관련된 사안으로서 이야기한다 (pp. 79-81, 88). 에버렛(2013)은 반실재론자로서 토마슨 논증의 의미론적 버전을 함께 고려하고 있으며, 본문의 서술은 이를 따온 것이다.

동등하다[4]. 이런 점에서, 그는 허구적 캐릭터의 실재성만 부정하고 나머지는 수용하는 태도가 정당화될 수 없다고 말한다. 둘째로, 볼톨리니(2006)는 허구 작품들의 적절한 동일성 기준이 허구적 대상들에 대한 지시를 포함하는 방식으로만 제공될 수 있다는 이유로 실재론을 지지한다.

마지막으로 상식적인 차원에서, 어떤 실재론자들은 일상인들이 허구적 캐릭터의 실재성을 기꺼이 긍정한다는 점을 언급하기도 한다. "홈즈나 햄릿과 같은 [사람이 아닌] 허구적 캐릭터들이 존재하는지 물어보면, 철학에 의해 더럽혀지지 않은 사람들은 대체 왜 그런 바보 같은 질문을 하는지에 당황스러워하면서 여지없이 "그렇다"고 대답한다" (Thomasson, 1999, p. 113).

각각의 동기들은 논쟁의 여지가 충분하며, 모든 실재론자들이 위에서 언급된 동기들과 논변들을 다 받아들이는 것은 아니다. 나로서도 의미론적 동기 및 일상적 판단에 근거한 동기에는 공감하는 반면 존재론적인 논증들은 문제적이라고 생각한다. 그러나 이상을 고려할 때 허구적 캐릭터에 대한 실재론이 충분히 지지할만한 입장임은 분명하기에, 실재론을 가정하고 허구적 캐릭터의 형이상학을 탐구하려는 현 작업을 정당화해 주기에는 이것으로 충분할 것이다.

2.2. 실재론의 여러 입장들과 창조주의

그렇다면 이제 실재론에는 어떤 이론들이 있는지를 간략하게 소개하고, 왜 내가 실재론 중에서도 유독 창조주의를 가정하고 논의를 진행하려 하는지를 설명하도록 하겠다. 간단히 말하자면, 나는 창조주의가 오늘날 허구적 실재론자들 사이에서 가장 그럴듯하다고 인정받는 입장일뿐만 아니라, 허구적

---

[4] 주의해야 할 점은 토마슨이 여기서 창조주의를 가정하고 있다는 것이다. 이런 점에서 토마슨의 존재론적 논증을 다른 유형의 실재론자들이 공유할 수는 없다.

캐릭터가 작가의 창조물이며, 반사실적으로나 작품 간에 유연한 동일성 조건을 소유한다는 상식적 판단을 문자 그대로 포섭하는 유일한 이론이라는 점에서 이를 가정하고 발전시킬 이유가 충분하다고 본다.

허구적 실재론은 허구적 대상들의 본성을 어떻게 이해하는지에 따라 여러 입장들로 세분화된다. 먼저 양상적 견해(the Modal account)라고 할 수 있는 입장에 따르면[5] 허구적 캐릭터들은 다른 세계에서 살아가는 구체적 인물들이다. 양상적 견해의 초기적 옹호자는 루이스(Lewis)와 플랜팅가(Plantinga)이며, 이들은 홈즈가 현실 세계에는 존재하지 않지만 존재했을 수 있던 사람, 더 구체적으로는 도일이 이야기에서 홈즈에 대해 서술하는 속성들을 예화하는 다른 가능 세계의 사람이라고 주장한다 (Lewis, 1978, p. 41; Plantinga, 1978, p. 153). 보다 최근에 와서, 양상적 접근은 프리스트(Priest)와 버토(Berto)에 의해 지지되었다[6]. 이들은 비일관적인 속성들을 캐릭터에게 귀속시키는 작품들이 있음을 인지하고, 불가능 세계(impossible worlds)를 추가적으로 도입한다. 이들에 따르면, 허구적 캐릭터들은 작품에서 서술된 바를 만족하는, 다른 가능 세계 또는 불가능 세계의 구체적 거주민인 것이다 (Berto, 2011; Priest, 2005).

한편 플라톤주의(Platonism)는 허구적 캐릭터들을 수나 속성과 같이 필연적으로, 영원히 존재하는 추상적 대상들로 이해한다. 이 견해에 따르면, 허구적 대상들은 작가가 없던 것을 창조해낸 것이 아니라, 이미 선재하는 수많은 플라톤적 존재자들 중에서 하나를 골라내거나 (Wolterstorff, 1979,

---

[5] 일반적으로 이 입장은 '가능주의(Possibilism)'라는 이름으로 불리지만, 허구적 대상들에 단지 가능한 대상들뿐만 아니라 불가능한 대상들까지 포함된다는 프리스트와 버토의 입장까지 포괄하려면 이 이름은 적절한 것이 아니다. 이런 이유로 볼톨리니(2015)는 이를 '(불)가능주의'라고 부르는데, 나는 이 이름이 썩 마음에 들지 않아서 '양상적 견해'라는 표현을 사용했다.

[6] 이들의 입장은 양상적 마이농주의(Modal Meinongian)의 틀을 허구적 캐릭터에 적용한 것이기도 하다. 이런 점에서, 양상적 접근과 마이농주의가 서로 배타적인 구분은 아니다. 다만 나는 일반적인 구분법을 따라 양상적 마이농주의를 다른 마이농주의 입장들과는 달리 양상적 접근 쪽에 포함시켰다.

1980b), 특유의 오류불가능한 방식으로 기술해낸 것이다 (Deutsch, 1991)[7]. 플라톤주의의 대표적 지지자인 월터스토프(Wolterstorff, 1979, 1980a, 1980b)는 허구적 대상들이 일종의 보편자인 종(kind) 또는 유형(type)이라고 주장한다. 그에 따르면, 허구적 인물이나 국가를 작품에서 언급하는 작가는 어떤 사람-종(person-kind) 또는 국가-종(country-kind)을 묘사하게(delineate) 되는데, 바로 이 종들이 곧 허구적 대상들인 것이다.

양상적 견해와 플라톤주의는 오늘날 많은 철학자들에 의해 지지되지는 않으며, 나도 허구적 대상에 대한 우리의 선이해와 이질적이라는 이유로 두 견해를 거부한다. 첫째로, 양상적 견해와 플라톤주의는[8] 각각 허구적 캐릭터가 다른 세계의 인물 또는 영원하고 필연적인 추상적 존재자라고 내세운다는 점에서 허구적 대상들이 작가의 창조물이라는 일상적 직관과 충돌한다 (Thomasson, 2003a)[9]. 둘째로, 특히 월터스토프(1979, 1980b)의 플라톤주의는 이야기에서 캐릭터에 귀속된 속성들이 하나라도 달라지면 다른 사람-종으로 간주한다는 점에서, 하나의 캐릭터가 여러 작품들에 등장할 수 있으며 작가가 이야기를 조금 다르게 썼더라도 동일한 캐릭터를 등장시킬 수 있었을 것이라는 일상적 판단과 어긋난다 (Thomasson, 1999, 2003a). 이런 이유로, 나는 허구적 대상에 대한 최선의 형이상학을 개발하기 위해서는 다른 종류의 실재론을 수용하는 것이 더 낫다고 생각한다.

그렇다면 이제, 최근 허구적 캐릭터 형이상학과 관련하여 가장 진지하게 논의되는 두 경쟁 이론들인 마이농주의(Meinongianism)와 창조주의를 다루어보도록 하자. 먼저 마이농주의부터 살펴보자면, 이 입장은 보다

---

[7] 도이치(Deutsch, 1991)는 월터스토프에 대항하여, 작가가 선재하는 캐릭터들의 목록을 훑어보고 거기서 **캐릭터** 하나를 선택하는 것이 아니라 **속성들을** 선택하는 것이라고 주장한다 (p. 222).

[8] 플라톤주의자인 도이치(1991)는 애초에 '창조하다'라는 표현 자체가 언제나 없던 것을 생겨나게 함을 함축하지 않는다고 주장하지만, 많은 철학자들이 그에게 동의하는 것은 아니다.

[9] 양상적 견해에 대해서는 호웰(Howell, 1979)이 이 점을 지적하며 (p. 139), 토마슨(2003a)은 호웰의 지적을 플라톤주의에도 적용하여 언급하고 있다 (p. 139).

일반적인 형이상학 체계로서 제안되었으며, 허구적 대상들을 일종의 비존재 대상 혹은 마이농적 대상(Meinongian objects)으로 간주한다. 마이농주의는 기본적으로 다음과 같은 몇 가지 아이디어들을 토대로 한다. 첫째로, 존재(existence)와 있음(being)의 구분. 어떤 대상이 존재한다는 것과 있다는 것은 다르며, 셜록 홈즈와 같은 허구적 캐릭터들은 있지만 비존재한다. 둘째로, 모든 대상은 그것들을 특징짓는 속성들을 갖는다 (Routley, 2018, p. 59). 이 원리는 특징짓기 원리(the Chracterization Principle)라고 불린다. 마이농주의자들은 캐릭터가 (태생적인(native) 즉 처음으로 등장한) 작품에서 작가가 그에 대해 서술한 속성들을 해당 캐릭터를 특징짓는 속성들로 간주하므로 (Jacquette, 1996, p. 256; Parsons, 1980, 2010; Zalta, 1983, p. 93), 홈즈는 *명탐정임*, *영국인임*, *베이커 가에 삼*과 같이 도일이 원조 홈즈 이야기에서 홈즈에 대해 서술했던 속성들을 진정으로 소유한다. 한편 셋째 아이디어는 포괄 원리(the Comprehension Principle)라고 불리는 것으로서, 임의의 속성들에 대해, 바로 이 속성들에 의해 그리고 오직 이것들만을 (그 본성을 특징짓는 속성들로) 갖는 대상이 있다고 진술한다[10]. 포괄 원리에 따르면 임의의 기술에 대응되는 대상, 심지어 둥근 사각형과 같이 불가능한 대상의 있음까지도 보장되기에, 아무리 허황되고 비일관적인 작품을 쓰더라도 작가는 자신이 언급한 속성들에 의해 특징지어지는 마이농적 대상을 허구적 대상으로 도입하는 데 성공하게 된다. 마이농주의자들은 이 세 가지 원리들을 다양한 방식과 정도로 수용하지만, 기본적으로 이 원리들의 핵심 아이디어를 공통 토대로 취한다.

그런데 셜록 홈즈는 *명탐정임, 베이커 가에 삼*과 같이 단지 작품 내에서 서술된 속성들뿐만 아니라, *허구적 캐릭터임*, *작가에 의해 창조됨*과 같은

---

[10] 예컨대, 파슨스(2010)는 이를 생성하는 원리(generating principle)라고 일컬으며, “임의의 (핵심(nuclear)) 속성들의 집합에 대해, 정확히 이 집합들 안의 속성들을 갖는 대상이 있다”라고 정식화한다 (p. 28). 한편 잘타(1983)의 버전으로 이 원리는 “속성들에 대한 임의의 표현가능한 조건에 대해, 이 조건들을 만족시키는 속성들을 암호화하는(encode) 추상적 대상이 있다”가 된다 (p. 12).

외부 비평적 관점에서 부여되는 속성들 역시 갖는 것으로 보인다. 말하자면, 홈즈를 특징짓는 속성들 외의 어떤 속성들이 홈즈에 의해 소유된다는 것이다. 이 사실을 이론적으로 포착하는 방식에 따라, 마이농주의자들은 두 부류로 나뉜다. 첫째로, 속성 종류(kinds of properties) 구분을 채택하는 라우틀리(Routley, 2018), 파슨스(Parsons, 1980)와 자케트(Jacquette, 1996)는 속성들을 핵심 속성들(nuclear properties)과 핵외 속성들(extranuclear properties) 두 종류로 나누고[11], 핵심 속성들만이 대상의 본성을 특징짓는다고 주장한다. 이 입장에 따르면 홈즈는 그것이 갖는 모든 속성들을 동일한 방식으로 소유하지만, *명탐정임, 베이커 가에 삼* 등 작품에서 홈즈에게 귀속되는 속성들은 홈즈의 핵심 속성인 반면 *허구적 캐릭터임*, *작가에 의해 창조됨*과 같은 속성들은 홈즈의 핵외 속성에 속한다. 둘째로, 라파포트(Rapaport, 1978), 카스타녜다(Castañeda, 1979), 잘타(Zalta, 1983)는 서술 양태(modes of predication)의 구분을 수용한다. 예컨대 잘타(1983)의 이론에서 홈즈는 *명탐정임*, *베이커 가에 삼* 등의 속성들을 암호화하는(encode) 반면, *허구적 캐릭터임*과 같은 속성들은 예화한다(exemplify). 한편 라파포트(1978)의 구분을 따르면, *명탐정임*과 같은 속성들은 홈즈를 구성하지만(constitute), *허구적 캐릭터임*은 홈즈에 의해 예화된다. 두 가지 마이농주의 노선들은 서로 장단점을 교환하는 듯 보인다. 속성 종류 구분의 전략은 '홈즈는 명탐정이다'와 '홈즈는 허구적 캐릭터이다' 두 부류의 문장들에서 계사(copula) '이다'의 의미를 단일하게 이해할 수 있다는 장점이 있다. 그러나 이 전략은 핵심 속성과 핵외 속성을 비임의적(non-ad hoc)이고 잘 정당화된 방식으로 구분할 기준을 마련하기 어렵다는 문제에 봉착한다 (Priest, 2005, pp. 83-4; Voltolini, 2006, pp. 26-8). 반면 서술 양태 구분의 노선은 속성 구분의 이론적 부담이 없지만,

---

[11] 라우틀리(2018)는 '핵심 속성'과 '핵외 속성'이라는 표현 대신, '특징짓는 속성(characterizing properties)'과 '특징짓지 않는 속성(non-characterizing properties)'이라는 표현을 사용한다 (p. 3).

서술문 일반에서 계사의 애매성(ambiguity)을 수용해야 한다는 점에서 우리의 언어적 직관과 충돌한다.

마이농주의 이론 일반의 장점 하나는 허구적 대상에 대한 깔끔한 동일성 조건을 제시할 수 있다는 점이다. 마이농주의자들은 두 허구적 대상 x와 y가 동일한 속성들에 의해 특징지어지는 경우 그리고 오직 그 경우에만 동일하다고 주장한다. 파슨스(1980) 식으로 말하자면, x와 y가 동일한 핵심 속성들을 갖는 경우 그리고 오직 그 경우에만 x와 y는 동일한 허구적 대상들이며 (p. 28), 잘타(1983) 이론의 관점에서 말하자면, x와 y가 동일한 속성들을 암호화하는 경우 그리고 오직 그 경우에만 이것들이 동일한 허구적 대상들이라는 것이다 (p. 13).

그러나 마이농주의를 실재론의 가장 경쟁력 있는 입장으로 보기에는 여러 어려움들이 있다. 우선, 마이농주의는 존재와 있음을 구분한다는 점, 그리고 비완결적(incomplete) 대상[12], 불가능한 대상 등을 상정한다는 점에서 여러 철학자들에게 거리낌을 불러일으켰다. 게다가 마이농주의는 앞서 양상적 접근과 플라톤주의 입장에 제기된 것과 동일한 문제점들을 안고 있다. 첫째로, 마이농적 대상들은 작가의 창조 활동과 무관하게 이미 있는 것들이기 때문에, 마이농주의는 작가가 캐릭터를 창조해낸다는 상식적 직관을 보존하기를 포기한다 (Howell, 1979, p. 133; Kroon & Voltolini, 2018; Salis, 2013, p. 9)[13]. 둘째로, 마이농주의는 엄격한 속성 동일성을 허구적 캐릭터의 동일성의

---

[12] 비완결적 대상이란 어떤 속성 *P*에 대해, *P*와 그 부정 속성 ~*P* 모두 결여하는 대상을 말한다.

[13] 이 점에 있어서 카스타녜다(1979)의 이론은 중요한 예외 사례에 해당된다. 그는 속성 집합에 의해 특징지어지는 개체적 모습들(individual guises)은 원래부터 세계에 있던 가능한 사고 대상들(possible objects of thought)이지만, 작가는 이것들 중 일부를 하나로 결합시켜, 개체적 모습들의 우연적인 구성물 또는 체계로서의 허구적 캐릭터를 만들어낸다 (pp. 34, 48-50). 이런 점에서, 허구적 대상들은 비존재하는 마이농적 대상이지만 진정한 작가의 창조물인 것이다. 이런 점에서 카스타녜다의 이론은 독특하게도 마이농주의이면서 동시에 창조주의, 그 중에서도 앞으로 설명하게 될 구성적 창조주의로 분류될 수 있다. 하지만 기본적으로 존재-있음 구분 등 마이농주의의 무거운 형이상학적 가정들을 부담스러워하는 사람이라면 다른

필요 조건으로 요구함으로써, 작가가 반사실적으로 한 작품에서 조금이라도 다른 속성을 서술하거나, 후속작에서 다른 속성들을 귀속시키는 경우, 아예 다른 캐릭터가 사용된다는 반직관적 귀결을 수용해야 한다는 단점을 갖는다 (Everett, 2013, pp. 194-5; Thomasson, 1999, pp. 56-7). 하지만 허구적 대상의 본성에 대한 적절한 이론은 우리의 선이론적이고 상식적인 직관을 존중하는 방식으로 주어져야만 할 것이다.

따라서, 형이상학적 꺼림칙함을 불러일으키지 않으면서도, 허구적 캐릭터가 진정 작가의 활동에 의해 생성되며, 귀속된 속성 측면에서 반사실적으로나 작품 간에 유연성을 갖는다는 점을 포착하는 실재론적 입장이 있다면, 이 입장이 마이농주의보다 선호되어야 할 것이다. 그리고 나는 바로 이 점에서 창조주의가 가장 유력한 실재론의 갈래이며, 최선의 허구적 캐릭터 형이상학을 추구하려는 목적에 비추어 창조주의의 틀 안에서 연구를 진행해야 할 좋은 이유가 있다고 판단한다.

그렇다면 창조주의란 어떤 견해인가? 창조주의는 오늘날 허구적 실재론자들 가운데서 가장 인기 있는 입장이며, 반 인와겐(1977), 크립키(Kripke, 2013), 썰(Searle, 1975), 살몬(Salmon, 1998), 쉬퍼(Schiffer, 1996), 토마슨(1999, 2003a, 2003b), 브라운(Braun, 2005), 굿맨(Goodman, 2004), 프리델(Friedell, 2016), 볼톨리니(2006) 등 다수의 형이상학자들에 의해 지지되어왔다. 창조주의자들은 허구적 대상들이 다른 세계의 대상도 마이농적 대상도 아닌, 현실적으로 존재하는 것들이라고 주장한다. 또한 창조주의는 허구적 존재자들이 공간적 위치를 결여하고 있다는 의미에서 추상적이지만[14], 필연적이고 마음-독립적으로 존재하는

방향으로 허구적 대상의 형이상학을 발전시키는 것이 나아보인다.

[14] 어떤 창조주의자들은 허구적 캐릭터들이 비시공간적이기 때문에 추상적 대상이라고 말하지만 (Thomasson, 1990, p.37), 몇몇이 지적하듯 허구적 대상은 어떤 시점에서는 존재하고 다른 시점에서는 존재하지 않기 때문에 비시간적인 존재자라고 할 수는 없는 듯 보인다 (Brock, 2010, p. 355; Goodman, 2003, p.189). 더하여, 굿맨(2003)은 창조주의자이지만 더 나아가 허구적 캐릭터인 홈즈가 대강의 공간적 위치도 갖는다고

속성이나 수 등의 플라톤적 대상들과는 달리, 법률, 문학 작품, 국가, 심포니 등과 함께 우연적 인간 행위 및 산물에 의존하여 존재하는 인공물이라고 말한다 (Thomasson, 2003b; Kripke, 2013).

창조주의는 반실재론과 함께 허구적 캐릭터 및 허구와 관련된 우리의 관습에서 가장(pretense) 및 믿는체하기(make-believe)의 중심적 역할을 인정한다는 점에서 다른 실재론적 입장들과 차별화되기도 한다. 이들은 허구적 개체와 관련된 두 종류의 진술, 즉 허구 내적(intra-fiction) 진술과 허구 외적(extra-fiction) 진술을 나눈 뒤, 전자는 스토리텔링의 가장과 관계되지만, 후자는 허구적 대상에 대한 문자 그대로의 사실을 표현한다고 설명한다. 예컨대 디킨스는 작품 『마틴 처즐위트』에서 '갬프 부인은 뚱뚱하다,' '갬프 부인은 늙은 여성이다' 등을 진술하는데, 이 진술들은 허구 내적 진술들로서 이야기 안에서 허구적 대상에 대해 어떤 속성의 서술 가장이 일어나는지 즉 해당 허구적 개체에 어떤 속성들이 귀속되는지(ascribed)를 말해 준다[15]. 하지만 허구 내적 진술들은 창조주의자들에 따르면 문자 그대로는 진리치를 결여하거나 대부분 거짓인데[16], 왜냐하면 이 안에 등장하는 허구적 이름들이 지시를 실패하거나 (Kripke, 2013; Schiffer, 1996; Searle, 1975), 허구적 캐릭터를 지시하지만 그것이 실제로는 갖지 않는 속성들을 예화한다고 말하고 있기 때문이다 (Salmon, 1998; Thomasson 1999, p.113). 갬프 부인이 추상적인 인공물이라면, 갬프 부인은 뚱뚱할 수도, 늙은 여성일 수도, 진을 좋아할

주장하면서, 어떤 존재자가 추상적이라는 진술의 대안적인 의미를 제시한다 (p. 194).

[15] 반 인와겐(1977)에 따르면, 귀속(ascription)은 3항 관계이다: 속성 x, 허구적 개체 y, 허구적 작품 또는 그 부분 z에 대하여, z에서 y가 x를 예화한다고 서술되는 경우, x는 z에서 y에 귀속된다고 이야기된다 (p. 305). 창조주의자들은 갬프 부인과 *뚱뚱함*이 이러한 귀속 관계를 맺는다는 사실은 인정하지만, 이는 그저 디킨스 소설에서 갬프 부인이 뚱뚱하다고 가장되었음이 참이라는 것에 불과하기에, '갬프 부인은 뚱뚱하다'의 진리치는 기껏해야 거짓이 된다.

[16] 다만 허구 내적 진술들 앞에 '이야기에서' 또는 '소설에서'와 같은 이야기 연산자(story operator)를 붙이면 참이 될 수 있다.

수도 없기에, 사실상 허구 내적 진술 '갬프 부인은 뚱뚱하다' 등은 설령 온전한 의미를 갖는다고 하더라도 모두 필연적으로 거짓인 것이다 (Yagisawa, 2001). 반면에 '갬프 부인은 허구적 캐릭터이다'와 같은 허구 외적 진술들은 문학 비평의 맥락에서 주로 발화되며, 허구적 대상들을 실제로 지시하고, 이것들이 실제로 예화하는 속성을 서술하기에 문자 그대로 참이 된다.

창조주의는 허구적 대상들을 존재하는 추상적 대상들로 이해하고, 비완결적이거나 불가능한 대상들에 개입하지 않는다는 점에서 마이농주의의 부담스러운 이론적 가정들을 피한다[17]. 창조주의자들에 따르면 허구적 대상은 오직 어떤 **이야기에서** 비완결적이거나 양립불가능한 속성들을 귀속받을 뿐, **실제로** 그러한 것은 아니다. 가령 갬프 부인은 오직 『마틴 처즐위트』 안에서 머리카락 수가 짝수인지의 여부가 열려 있을 뿐, 실제로는 *머리카락 수가 짝수임*이라는 속성을 결여하고, 그 부정 속성을 갖는다 (van Inwagen, 1977, p. 308). 마찬가지로, (만약 둥근 사각형이 허구적 대상이라면) 둥근 사각형도 오직 관련 이야기 안에서만 둥글면서 사각형일 뿐, 실제로 *둥굶*과 *사각형임* 두 속성을 소유하는 것은 아니다 (Thomasson, 1999, p. 107).

더하여, 창조주의는 허구적 대상들에 대한 우리의 일상적 직관들을 가장 잘 보존하는 이론이기도 하다. 먼저 창조주의는 허구적 캐릭터들이 작가의 창작 행위에 의존하여 비로소 생성되는 인공물이라고 말함으로써, 캐릭터들이 작가의 창조물이라는 우리의 선이론적 직관을 문자 그대로 포섭한다. 더하여 창조주의는 하나의 동일한 캐릭터가 여러 작품들에 걸쳐 등장할 수 있는 이유, 그리고 한 작품이 조금 다르게 쓰였더라도 동일한 캐릭터가 등장했을 수 있는 이유를 잘 설명한다. 이는 월터스토프의 플라톤주의나 마이농주의 견해들과는 달리 이야기에서 귀속된 속성들의 동일성을 캐릭터의 엄격한

---

[17] 반 인와겐(1979)은 속성 귀속과 속성 소유의 구분에 기대어 창조주의가 비완결적 대상에 개입하지 않는다는 점을 논증한다 (p. 308). 한편 토마슨(1999)은 유사한 방식으로 비완결성과 불가능성의 문제를 함께 해결한다 (pp. 107-8).

동일성의 필요 조건으로 간주하지 않기 때문이다. 예를 들어 『주홍색 연구』와 후속작 『네 사람의 서명』에서 홈즈는 서로 다른 속성들을 귀속받지만, 이 속성들이 홈즈의 동일성 조건을 구성하지 않기 때문에, 도일은 『네 사람의 서명』에서 『주홍색 연구』에서의 홈즈와 동일한 캐릭터를 등장시킬 수 있었다. 더하여 도일이 『주홍색 연구』에서 홈즈가 베이커(Baker) 가가 아니라 퀘이커(Quaker) 가에 산다고 썼다고 하더라도, 속성 *베이커 가에 삶*은 홈즈에게 본질적인 것이 아니기에, 이렇게 만들어진 캐릭터는 현실의 홈즈와 동일한 캐릭터였을 것이다.

이러한 장점들로 인해, 창조주의는 현재까지 가장 유력한 실재론의 갈래로 인정받아왔으며 나 역시도 이런 이유로 창조주의를 가정하고 허구적 캐릭터의 형이상학을 탐구할 충분히 이유가 있다고 생각한다. 그렇다면 이제 창조주의의 토대 위에서 최선의 이론을 구축하기 위해 구체적으로 어떤 방향으로 나아가야 할지를 논의해보록 하자.

제 3 장 고전적 창조주의에서 구성적 창조주의로

3.1. 창조주의의 의미론적 문제와 존재론적 문제

앞서 말한 것처럼, 창조주의는 실재론 중에서 가장 유망한 입장으로서 선호된다. 그러나 창조주의가 나름의 난점들을 전혀 안고 있지 않은 것은 아니다. 창조주의에 제기되는 문제점들은 크게 의미론적 문제와 존재론적 문제로 구분될 수 있다. 먼저 의미론적인 측면에서, 반대자들은 창조주의가 허구적 대상들의 존재를 인정하기 때문에 허구적 대상에 대한 부정 존재 진술들(negative existentials), 가령 '홈즈는 존재하지 않는다'와 같은 진술들이 참으로 들린다는 사실을 적절히 포착하지 못한다고 지적하곤 했다 (Everett, 2013, pp. 148-154; Walton, 1990, p. 386; Yagisawa, 2001, pp. 169-70). 더하여 어떤 사람들은 '홈즈는 명탐정이다'라거나 '홈즈는 베이커가에 산다'와 같은 문장들이 참으로 보이는데, 창조주의자들은 홈즈가 실제로는 사람이 아니라 추상적 존재자라고 말함으로써 이것들을 거의 다 거짓으로 만든다고 불평할 수 있다 (Thomasson, 1999, p. 113). 하지만 이 논문에서 나의 관심은 오직 존재론적 문제들에 한정될 것이다. 왜냐하면 앞에서 밝혔듯, 본고에서 내 목적은 창조주의자에게 최선의 의미론이 아닌 최선의 형이상학을 제시하는 것이기 때문이다. 게다가 여러 창조주의자들은 의미론적 비판들에 다양한 방식으로 이미 상당한 공을 들여 답해왔으며[18],

[18] 부정 존재 진술의 문제에 대해 창조주의자들은 각자 다양하게 대답해왔다. 가령 반 인와겐(1977)은 '홈즈가 존재하지 않는다'가 정말로 표현하는 것이 홈즈라는 사람이 없다는 명제 혹은 홈즈에게 귀속된 모든 속성들을 예화하는 대상이 없다는 명제라고 주장한다 (p. 308, 주석 11번). 토마슨(1999)은 이중 홈즈라는 사람이 없다는 명제가 표현된다는 견해에 동의한다 (p. 112). 하지만 이후 토마슨(2010)은 이름의 의미에 대한 나름의 하이브리드 이론(hybrid theory)에 근거하여, 부정 존재 진술 일반에 대한 분석과 함께 '홈즈는 존재하지 않는다'를 그 자체로 참으로 만드는 더 정교화된 해법을 제시한다. 반면 크립키(2013)는

일단 창조주의를 가정한 한 의미론적 사안들은 허구적 대상의 세부적 형이상학에 대해 어떤 입장을 취하는지의 여부와 다소 독립적으로 탐구될 수 있는 것으로 보인다는 점에서, 나는 창조주의의 의미론적 문제들에 대해서는 앞으로 더 이야기하지 않으려 한다.

그렇다면 이제 창조주의의 존재론적 문제들을 살펴보도록 하자. 창조주의자들은 허구적 대상들이 작가에 의해 창조되는 인공물이며, 세계 내에 실재하는 항목들이라고 주장한다는 점에서 다음과 같은 두 가지 질문들에 답할 수 있어야 한다. 첫째로, 허구적 대상들은 어떻게 **창조**되는가? 둘째로, 허구적 대상들은 어떤 방식으로 **개별화**되는가? 특히, 허구적 존재자들의 **작품 간 동일성**은 어떤 조건들에 의해 결정되는가? 이 장에서, 나는 창조주의자들이 나름대로 이 질문들에 답변해오기는 했지만, 그들이 만족스러운 해답을 주는 데는 성공하지 못했다고 논증할 것이다. 간단히 말하자면 창조와 관련하여, 창조주의자들은 허구적 캐릭터들이 믿는체하기나 상상이라는 존재론적으로 비개입적인(noncommittal) 활동에 의해, 아무런 재료적 기반도 없이 "무로부터(from nothing)" 창조된다고 말함으로써 창조의 과정을 이해하기 어려운 것으로 만들어왔다 (3.2절). 한편 개별화와 관련하여, 창조주의자들은 캐릭터의 작품 간 동일성의 성립 여부에 이야기에서 캐릭터에 귀속된 속성들이 담당한 중요한 역할을 무시해왔다[19]

'홈즈는 존재하지 않는다'에서 '홈즈'가 비지시적임을 가정하고, 해당 부정 존재 진술을 '홈즈가 존재한다는 참인 명제는 없다'로 분석한다 (pp. 158-9).

한편 창조주의자들은 '홈즈는 명탐정이다'와 같은 문장들이 참으로 들리는 이유를 다음과 같이 설명할 수 있다. 첫째로, 이 문장은 암묵적으로 이야기 연산자를 포함한 참인 진술 '홈즈 이야기에서, 홈즈는 명탐정이다'에 대한 축약으로 의도되었다는 점에서 참으로 들리는 것일 수 있다 (Thomasson, 1999, 2003a). 둘째로, 창조주의자들은 가장 이론의 자원을 끌어와 이것이 참으로 들리는 이유가 허구 믿는체하기 게임에서 승인된 진술이기 때문이라고 설명할 수도 있다 (Thomasson, 2003a, p. 141, 주석 10번).

[19] 사실 존재론적 문제에는 실재론 일반이 존재론적 불확정성(ontic indeterminacy)과 논리적 비정합성(logical incoherence)에 개입한다는 에버렛(2005, 2013)의 논변이 가장 유명하다. 하지만 이에 대해서는 많은 창조주의자들이 나름의 방식대로 답변을 내놓았고, 나 스스로는

(3.3절).

더하여 이 장에서 나는 이들의 이러한 실패가 근본적으로 캐릭터를 암묵적으로 부분을 갖지 않는 단순자(simple)로 간주하고, 캐릭터와 귀속된 속성들의 관계를 가장된 예화라는 가볍고 비실재적인 관계로 이해해왔다는 점에서 비롯되었다고 진단할 것이다. 더 나아가, 나는 이러한 고려점들을 토대로 볼 때, 이야기에서 귀속된 속성들을 캐릭터 창조의 재료이자 캐릭터와 적극적인 구성적 관계를 맺고 있는 항목들로 보는 구성적 창조주의(Constructive Creationism)가 창조주의자들에게 창조의 문제와 작품 간 동일성의 문제를 해결하는 유망한 노선임을 보일 것이다.

앞서 나는 이 논문에서 내 궁극적 목적이 최선의 창조주의 형이상학을 제시하는 데 있다고 밝혔다. 이를 위한 요구 조건은 다음 두 가지로 제시될 수 있을 것이다. 첫째로, 기존 창조주의 이론이 마주하는 존재론적 문제들을 잘 해결할 수 있어야 한다. 둘째로, 창조주의의 기존 장점들을 그대로 유지하는 이론이어야 한다. 이 3장에서의 작업은 이중 첫째 요구 조건에 비추어, 창조주의자들이 구성적 창조주의의 방향으로 나아갈 좋은 이유가 있음을 논증하는 것이라고 할 수 있다.

3.2. 창조의 문제

창조주의자들은 허구적 캐릭터들을 작가에 의해 창조된 인공물이라고 주장하고, 이를 다른 실재론적 견해들과는 차별화된 장점으로 내세웠다. 따라서 이들은 캐릭터들이 정확히 어떤 원리와 과정을 따라 생성되는지에 대해 해명할 의무가 있었다. 그러나 놀랍게도, 이 문제를 진지하게 다루어낸 창조주의자들은 많지 않았다. 상황이 이렇기에, 창조주의가 작가의 활동이

존재론적 불확정성에 큰 거부감이 없는데다 에버렛의 논변이 설득력이 없다고 생각해서 본고에서 이를 다루지는 않겠다.

허구적 대상을 어떻게 만들어내는지에 대해 만족스럽게 설명해 주지 못한다는 점이 당연하게도 많은 비판가들의 공통된 불평이 되어왔다 (Brock, 2010, p. 356; Howell, 2002, p. 283; Salis, 2013, pp. 17-8; Werner, 2014, p. 336; Yagisawa, 2001, p.157). 반대자들의 비판은 크게 두 가지 결로 이해될 수 있다. 첫째로, 창조주의자들이 작가적 활동으로 언급하는 가장이나 상상은 모두 존재론적으로 비개입적인 활동이기 때문에, 무언가 없던 것을 만들어내는 원천으로서 적절하게 이해될 수 없다. 둘째로, 창조주의자들은 허구적 캐릭터가 "무로부터" 생겨나는 것으로 묘사하는데, 이는 캐릭터의 창조를 의심스러운 것으로 만든다.

먼저 첫 번째 불만을 살펴보자. 창조주의자들은 작가가 이름으로 어떤 개체를 지시하는 것처럼 가장하거나 (Schiffer, 1996, p. 157; Searle, 1975; Thomasson, 2003a, p. 148), 글쓰기나 말하기로 이 캐릭터와 관련된 믿는체하기를 수행하거나 (Braun, 2005, p. 609; Goodman, 2004, p. 144; Kripke, 2013, pp. 71-3; Thomasson, 2003a, p. 148), 어떠어떠한 대상을 마음 속에 상상하여 떠올림으로써 (Thomasson, 1999)[20] 허구적 대상들을 창조한다고 말해왔다. 그러나 가장이나 상상 모두 무언가가 존재한다거나 참인 척하는 것에 불과한데, 어떻게 이로부터 실제 세계에 무언가가 생겨날 수 있는가? (Voltolini, 2006, p.78; Yagisawa, 2001). 창조주의자들은 종종 국가, 결혼, 법률, 약속 등의 사회제도적 존재자들과 유사한 방식으로, 허구적 대상들도 작가의 저술 활동이나 언화 행위를 통해 창조될 수 있다고 주장하지만 (Thomasson, 1999, pp. 12-3; Werner, 2014), 이것들의 창조는 진지한 언어 사용을 수반하는 반면 허구적 캐릭터들은 가장적인 언어를 통해 도입된다는 점에서 중요한 차이를 갖는 것 같다 (Salis, 2013, pp. 17-8).

---

[20] 사실 토마슨(1999)이 명시적으로 허구적 캐릭터의 창조가 상상에 의해 일어난다고 말하는 것은 아니다. 하지만 그는 허구적 캐릭터는 순수하게 지향적인 대상이며 지향적 행위 그 자체로부터 생겨나는 대상이라고 말하기 때문에 (pp. 88-9), 그의 주장을 작가가 허구적 작품을 쓰는 맥락에서 상상하여 허구적 캐릭터를 만든다는 것으로 이해해도 무리는 없을 것 같다.

“가장은 가장일 뿐이고(pretending is just pretending)” (Voltolini, 2006, p. 75), “창조주의는 헌신적인 가장 이론가에게 불필요할뿐만 아니라 허구적 담론에서 가장의 중심성에 대해 적대적인 것으로 보인다” (Yagisawa, 2001, p. 157). 설사 상상을 비가장적 활동으로 이해하여 이에 호소한다고 하더라도, 없는 구체적 인물을 마음 속에 떠올리는 것이 어떻게 추상적 인공물이 생겨나는 결과로 이어진다는 것인가? (Howell, 2002, p. 283) 믿는체하기나 상상으로 추상적인 인공물인 캐릭터가 생겨난다면, 어째서 꿈이나 환각에 등장하는 망상적(delusory) 대상도 객관적으로 존재한다고 하지 않을 수 있는지 이해하기 어렵다 (Voltolini, 2006, 2015).

어쩌면 창조주의자들은 믿는체하기나 상상이 아니라, 보다 진지한 작가의 활동들에 호소하여 이러한 비판을 피할 수도 있을 것이다. 예컨대 이들은 가장이나 머릿속으로 무언가 떠올리는 가벼운 활동들이 아니라, 작품의 출판이나 작가의 창조 선언(가령 ‘나는 홈즈를 창조했다’) 등과 같이 보다 적극적인 것으로 보이는 작가의 행위가 허구적 캐릭터의 원천이라고 주장함으로써, 첫 번째 우려에 답할 수도 있을 것이다. 그러나 내가 보기에, 이러한 답변은 보다 은밀하게 반대자들의 마음 속에서 작동해온 두 번째 불만에 대해서는 여전히 답해 주지 못한다. 창조주의자들은 코난 도일이 글을 쓰거나 작품을 출간하는 작가적 활동을 수행할 때, 난데없이 허구적 캐릭터라는 인공물이 세계의 추상적인 영역에 존재하기 시작한다고 묘사한다. 심지어 이들은 작가의 언어 사용이 무로부터(from nothing) 허구적 대상을 창조해낸다고 말하기도 한다 (Schiffer, 1996). 하지만 우리가 허공에서 구체적인 대상들을 만들어낼 능력을 결여한다면, 어떻게 추상적인 인공물을 무로부터 창조해낸다고 말할 수 있겠는가?[21]

내가 진단하기에, 창조주의가 이 두 번째 불만을 불러일으킨 이유는, 거의

---

[21] 살리스(Salis, 2013)는 첫 번째 불만에 이 두 번째 불만을 섞어서 표현한다. 그는 빈 이름을 가장적으로 사용하는 언어적 행위가 어떻게 무로부터 진정 무언가를 만들어낼 수 있느냐고 의문을 표한다 (p. 17).

대부분의 창조주의자들이 암묵적으로 허구적 캐릭터를 아무런 선재하는 재료 없이 난데없이 생겨나는 단순한 존재자(simple entity)로 간주해왔기 때문으로 보인다. 이들이 명시적으로 허구적 캐릭터가 내적 구조를 결여한 단순한 존재자라고 주장한 적은 거의 없지만, 많은 창조주의자들이 허구적 대상의 구조나 구성 성분에 대해 전혀 언급하지 않는다는 점에서 은연중에 허구적 대상을 단순한 존재자로 취급해왔다고 보는 것이 무리가 아닐 것이다. 더구나, 허구적 대상이 무로부터 생겨난다는 서술이나 (Schiffer, 1996), 캐릭터를 일종의 "발가벗은 추상적 대상(bare abstractum)"으로 묘사하는 대목은 (Goodman, 2004, p. 145) 이와 같은 추정을 정당화하는 좋은 근거가 된다. 탁자나 책, 전등과 같은 구체적 인공물은 이미 존재하는 물체들을 조합함으로써 만들어진다는 점에서 그 창조 과정이 자연스럽게 이해되지만, 우리가 허구적 대상들을 이렇게 어떠한 내적 구조도 결여하는 단순자로 바라보면, 캐릭터의 창조가 급작스럽고 부자연스러운 것으로 비추어지기 십상이다.

물론 창조와 관련된 위의 두 가지 비판점들이 기존의 창조주의 입장들을 소생불가능하게 논박하는 것은 아니다. 하지만 나는 창조주의자들에게 이 문제를 쉽게 해결할 수 있는, 전도유망한 한 가지 노선을 제시하려고 한다. 나는 창조주의자들이 허구적 대상을 작가가 선재하는 어떤 추상적 존재자들을 재료로 활용하여 구축해내는, 복합적이고 구조적인 대상으로 이해한다면, 창조와 관련된 위 두 가지 의문점들을 잠재울 수 있다고 생각한다. 왜냐하면 어떤 재료를 토대로 무언가를 만들어내는 활동은 가장과 상상과는 구별되는 일종의 적극적인 행위이고, 대상을 난데없이 무로부터 생성해내는 것이 아니라 이미 존재하는 재료적 기반을 토대로 "유로부터" 만들어내는 활동이기 때문이다. 그런데 작가가 창작의 과정중에 허구적 캐릭터의 재료로서 활용하는 것으로 가장 그럴듯한 후보는 이야기 속에서 캐릭터에 대해 서술된 속성인 것 같다 (Voltolini, 2006, p. 54). 작가 본인의 관점에서 보더라도, 그가 허구적 캐릭터를 창조하는 과정은 현상적으로

어떠어떠한 속성들을 골라내어 캐릭터에게 부여하고 덧붙이는 활동으로 나타나기 때문이다. 정리하자면, 창조주의자들은 작가가 작품 속에서 서술한 속성들을 허구적 캐릭터 제작의 재료이자 그 구성 성분으로 인정함으로써, 한편으로는 창작 활동의 현상적 측면을 존중하면서, 다른 한편으로 창조 과정에 대한 우려점들을 자연스럽게 피할 수 있게 된다는 것이다.

앞으로 나는 캐릭터를 작가의 활동에 의존하여 무로부터 생겨나는 단순한 대상으로 이해하는 기존의 창조주의적 입장을 '고전적 창조주의(Classical Creationsim)'라고 부르고, 캐릭터를 작품에서 귀속된 속성들을 창조의 재료적 기반이자 구성 성분으로 간주하는 창조주의의 입장을 '구성적 창조주의(Constructive Creationism)'라고 부를 것이다[22]. 이 두 입장은 허구적 대상과 속성 간의 귀속 관계를 이해하는 방식에서 중요한 차이를 갖는다. 고전적 창조주의자들의 관점에서, 허구적 캐릭터와 그것이 작품들에서 귀속받는 속성들 사이의 관계는 가장된 소유라는 매우 비실제적이고 외재적인 관계에 불과하다[23]. 예컨대 홈즈 이야기에서 *명탐정임*이라는 속성이 홈즈에게 귀속된다는 사실은, 그저 이야기에서 홈즈(또는 그와 대응되는 이야기 속 유사-인물(pseudo-individual))가 *명탐정임*이라는 속성을 갖는 것으로 믿는체하기되었다는 사실에 불과하다. 반면 구성적 창조주의자들은 캐릭터와 이야기 안에서 캐릭터에 대해 서술된 속성들의 관계를 보다 실제적이고 내적인, 구성적 관계로 이해한다. 즉 이 속성들은 단지 스토리텔링 안에서 캐릭터(또는 그와 대응되는 유사-인물)가

---

[22] 당연하게도, 속성들을 재료로 사용했다고 해서 창조된 캐릭터의 구성 성분이 이 속성들임이 따라나오는 것은 아니다. 예컨대 식물은 물(H_2O)과 이산화탄소(CO_2)를 재료로 포도당을 합성하지만, 완성된 포도당($C_6H_{12}O_6$)의 구성 성분이 물과 이산화탄소인 것은 아니다. 하지만 속성들은 플라톤적 추상적 존재자로서 "화학적" 변화를 겪어 사라지지는 않기 때문에, 이 속성들을 재료로 사용해서 구축한 허구적 캐릭터가 갑자기 다른 항목을 구성 요소로 소유하게 된다는 이론은 그럴듯하지 않다.

[23] 가령 토마슨(1999)이 말하듯, 고전적 창조주의자들에게 "이 속성들은 … 캐릭터의 속성들이라고는 전혀 말할 수 없으며, 오직 관련 이야기들에서 이들이 귀속받은 속성들에 불과하다" (p. 110)

예화한다고 가장되었을뿐만 아니라, 실제로 캐릭터가 구성 성분으로서 소유하는 것들이기도 하다. 이에 따르면 홈즈와 *명탐정임*이라는 속성 사이에 귀속 관계가 성립한다는 사실은, 홈즈가 이 속성을 예화하는 것으로 믿는체하기되었다는 사실뿐만 아니라, 실제로 구성 성분으로 소유하기까지 한다는 사실을 나타내는 것이다. 이는 구성적 창조주의자들이 서술 양태 구분을 받아들이는 마이농주의자들처럼, 허구적 캐릭터와 속성이 맺는 소유 관계를 **구성**과 **예화**라는 두 종류로 구분하고 있음을 의미한다[24]. 캐릭터 셜록 홈즈는 *명탐정임*을 구성 성분으로 갖지만, 이를 예화하지는 않는다. 반면 홈즈는 *허구적 캐릭터임*이라는 속성을 예화하지만, 이것에 의해 구성되지는 않는다. 이제 다음 3.3절에서, 이러한 차이가 허구적 캐릭터의 작품 간 이주(migration) 조건을 두 종류의 창조주의가 해명할 수 있는 방식에서 중요한 차이를 낳는다는 것을 알게 될 것이다.

3.3. 작품 간 동일성 조건의 문제

그렇다면 이제 허구적 대상의 개별화 문제, 그 중에서도 작품 간 동일성과 관련된 문제를 살펴보자. 앞서 지적했듯이 창조주의자들은 마이농주의자들과는 달리 허구적 대상과 귀속된 속성 사이의 관계를 매우 느슨하게 이해해왔기 때문에, 서로 다른 작품에서 동일한 캐릭터가 등장할 수 있다는 상식적 직관을 문자 그대로 포섭한다는 장점을 갖고 있었다. 그럼에도

---

[24] 앞으로 우리가 살펴볼 볼톨리니의 절충주의와 내가 제시할 속성 구축물 견해는 이러한 아이디어를 서로 다른 방식으로 반영한다. 먼저 절충적 견해에 따르면, 허구적 대상은 속성을 내적으로(internally) 또는 외적으로(externally) 소유할 수 있다. 보다 구체적으로, 허구적 대상 x가 속성 P를 내적으로 갖는다는 것은, P가 x를 구성하는 속성 집합의 원소로서 속한다는 것이며, x가 P를 외적으로 갖는다는 것은, x가 P를 예화한다는 것이다 (Voltolini, 2006, pp. 25, 93-4). 속성 구축물 견해도 유사한 방식으로, 허구적 대상이 속성과 맺을 수 있는 관계를 부분-전체 관계와 예화 관계로 구분한다.

불구하고 임의의 이야기의 아무 캐릭터 사이에나 동일성이 성립하는 것은 아니기에, 이러한 작품 간 동일성의 성립 기준을 창조주의자들도 이야기해줄 이유가 있었다. 고전적 창조주의자들은 이야기 안에서 서술된 속성들을 그저 캐릭터에게 믿는체하기로만 부여된 것으로 이해했기 때문에, 자연스럽게 이들은 캐릭터의 동일성 기준을 다른 곳에서 찾곤 했다. 가령 토마슨(1999)은 그는 작품 간 동일성에 대한 인과-의도적(causal-intentional) 필요조건을 다음과 같이 상술한다: 작품 K의 허구적 대상 x와, 이후 작품 L의 허구적 대상은 오직, L의 작가가 K의 x를 능숙하게 알고(competently acquatined with), x를 L에 y로서 도입하고자 의도하는 경우에만 동일할 수 있다 (이때 K의 x를 능숙하게 안다는 것은, x의 이름을 K에서 사용하는 방식대로 능숙하게 사용할 수 있다는 것이다) (p. 67). 비록 이들이 허구적 대상의 동일성 조건을 마이농주의자들처럼 명확한 필요충분조건으로 제시하지 못했다는 것은 사실이나, 토마슨(1999)은 동일성이 종종 모호성을 띠는 경우가 있다는 것은 사람, 식물, 배 등의 일상적 물질 대상들에도 똑같이 발생하는 문제이기에 창조주의에게 특별히 문제가 아니라고 말한다 (p. 67).

나는 모호성이 문제적이지 않다는 토마슨의 논점에는 동의한다. 그러나 내가 보기에, 작품 간 동일성 즉 캐릭터 이주의 문제에 이야기에서 귀속된 속성들이 담당하는 중요한 역할이 있는 것 같다. 우리는 *심슨 가족*의 작가가 아무리 *죄와 벌*의 라스콜니코프를 능숙하게 알고, 그를 자기 작품의 호머 심슨으로 도입하고자 의도했다고 하더라도, 호머 심슨과 라스콜니코프는 동일한 캐릭터라고 할 수 없다는 직관을 갖는다 (Everett, 2013, p. 100). 그리고 이에 대한 자연스러운 설명은, 라스콜니코프와 호머 심슨이 이야기 안에서 서술되는 속성 측면에서 너무 다른 캐릭터들이기 때문이라는 것일 것이다. 물론 창조주의자들이 이 점을 아예 모르고 있는 것은 아니다. 토마슨(1999) 자신도 캐릭터에 귀속되는 속성들이 기여하는 바가 있다고 인정한다: “어떤 문학 작품에 어떤 돌이나 개, 마을이 등장하고 “셜록

홈즈"라고 불리며, 그러한 지시가 캐릭터나 플롯을 구성하는 데 아무런 역할을 하지 않는다면, (어떠한 의도와도 무관하게) 작가는 이전의 이름으로 새로운 캐릭터를 지시하는 데 성공했을 뿐, 이전의 홈즈에 새로운 속성을 귀속시키는 데 성공한 건 아닌 것 같다" (p. 68). 하지만 이러한 중요한 관찰을 한 뒤, 토마슨과 창조주의자들은 속성들을 포함하는 방식으로 캐릭터의 작품 동일성 조건을 발전시키려는 시도를 하지 않는다.

나는 창조주의자들이 귀속된 속성을 언급하는 추가적인 필요조건을 아예 제시할 수 없을 것이라고는 생각하지 않는다. 첫째로, 창조주의자들은 전작 K의 x와 그 (즉각적인) 후속작 L의 y가 귀속된 속성에서 부분적으로 상당히 겹치는(overlap) 한에서만 동일할 수 있다는 제약을 추가할 수 있을 것이다 (Voltolini, 2006, pp. 111-2, 주석 13번)[25]. 호머 심슨과 라스콜니코프는 남성이라는 점 외에는 거의 공통점이 없기 때문에 동일한 캐릭터라고 할 수 없다는 것이다. 하지만 이 제안은 반례가 존재한다. 예를 들어 홈즈가 수달이었으면 어땠을지를 상상하며 이 점을 작품 소개에서나 서론에서 명시해 놓은 소설을 쓴다고 한다면, 우리는 이 수달 홈즈가 도일의 홈즈와 유사한 점이 희박함에도 불구하고 둘을 동일한 캐릭터로 간주했을 것이다. 게다가 이 답변은 어째서 두 작품의 캐릭터가 동일하기 위해 귀속된 속성의 상당한 겹침이 요구되는지를 설명해 주지 않는다는 점에서 불만족스럽기도 하다.

둘째로, 창조주의자들은 K의 x와 L의 y가 동일하기 위해서는, 허구와 관련하여 확립된 관습이 x와 y의 동일성을 허용하는 범위 안에 있어야만 한다고 조건을 덧붙일 수도 있을 것이다. 다만 이때의 관습은 믿는체하기 규칙을 넘어서는 것이어야만 할 것으로 보인다. 왜냐하면 *심슨 가족*의 감상과

---

[25] 볼톨리니(2006)는 이 대안이 토마슨에게 가능하다는 마르코 내니(Marco Nani)의 제안을 언급하고 있으며, 토마슨(1994) 자신도 유사한 제안을 고려한 적이 있다고 말한다 (p. 112, 주석 13번). 다만 고백하건대 그가 언급하는 토마슨(1994)의 글을 어찌된 이유에서인지 구할 수가 없어 필자가 직접 확인하지는 못했다. 참고로 볼톨리니는 나와는 다른 이유에서 이 제안을 거부한다.

관련된 믿는체하기에 적합한 방식으로 참여하면서, 호머를 *죄와 벌*의 라스콜니코프와 동일한 인물로서 상상하는 것은 불가능하기 때문에 호머와 라스콜니코프는 "동일한" 캐릭터가 아니라는 (Everett, 2013, pp. 100-1) 식의 설명은 반실재론자들도 이야기할 수 있는 수준의 조건이기 때문이다. 창조주의자들은 허구적 대상이 세계에 실재하는 항목들이라고 생각하기에, 반실재론자들과는 달리 보다 형이상학적이고 실재론적인 관점에서 허구적 대상의 동일성 조건을 해명해야 할 필요가 있다.

따라서 창조주의자들은 믿는체하기 규칙을 넘어서는 관습의 총체가 인간 홈즈와 수달 홈즈의 동일성은 허용하지만, 라스콜니코프와 호머의 동일성은 비허용한다고 말해야 할 것이다. 나는 이 대답의 기본적인 아이디어 자체에는 호의적이다. 왜냐하면 허구적 캐릭터는 일종의 인공물이기 때문에, 본성과 개별화, 동일성 기준 등의 형이상학적 특성들이 궁극적으로 우리의 개념과 관습에 의해 결정된다고 보는 것이 자연스럽기 때문이다. 그러나 이 답변은 여전히 불만족스럽다. 이는 어떤 경우에 관습이 동일성을 허용하고 어떤 경우에 불허용하는지에 대해 구체적으로 기술해주는 바가 없는 빈 대답에 불과하기 때문이다. 게다가 창조주의자들이 다양한 상황에서 캐릭터 도입의 성공 여부에 대한 우리의 직관적 판단들을 종합하여 관습이 부여하는 필요조건을 자세히 서술할 수 있다고 하더라도, 이러한 작품 간 동일성 조건의 상세화는 여전히 피상적이고 이해를 증진시키지 않는(unilluminating) 현상 기술에 불과할 것이다. 보다 근본적인 관점에서 볼 때, 속성들이 캐릭터에게 단지 가장적으로 서술된 것에 불과하다면, 이 속성들이 캐릭터 동일성 조건에 가하는 제약을 어떻게 형이상학적으로 해명할 수 있을 것인지 의문이다[26].

---

[26] 고전적 창조주의자들도 홈즈가 *명탐정임*과 같은 단순한 속성은 아니라도, 작품 귀속과 관련된 속성 *홈즈 이야기에서 명탐정임*과 같은 속성은 실제로 예화한다고 인정하므로, 이러한 이야기-상대적 속성에 호소하여 작품 간 동일성에 이야기에서 서술된 속성들이 가하는 제약들을 우회적으로 설명할 수 있다고는 볼 수 없는가? (이 가능성은 동료 대학원생인 조민수 씨에 의해 제기되었다.) 하지만 내가 보기에, *홈즈 이야기에서 명탐정임*이나 *홈즈 이야기에서*

분명, 허구적 캐릭터에 대한 최선의 견해는 단지 관습이 어떠어떠하다고 서술하는 차원에 머무르기보다, 보다 형이상학적인 틀 안에서 관습과 속성들이 어떻게 작동하여 캐릭터의 동일성을 제약하는지를 규명할 수 있는 이론일 것이다. 그리고 내 제안은 우리가 구성적 창조주의를 수용할 때 바로 이러한 일을 할 수 있게 된다는 것이다. 캐릭터와 이야기에서 서술된 속성 간의 관계를 단지 믿는체하기에서의 연관성이 아니라 실제적인 구성적 관계로서 이해한다면, 우리는 속성이 캐릭터의 동일성 기준에 어떻게 기여하는지 보다 실재론적인 형이상학적 시선으로 탐구할 수 있는 자원들을 얻게 되리라 기대할 수 있다.

여기까지, 나는 창조주의자들이 허구적 대상의 창조와 작품 간 동일성 조건을 적절하게 해명하지 못했으며, 이들의 실패의 원천이 캐릭터를 무에서부터 생겨나는 단순한 대상으로 취급하고 캐릭터와 속성 간의 귀속 관계를 비실재적이고 외재적인 관계로 놓아두었다는 점에 있다고 논증했다. 이러한 나의 진단이 옳다면, 창조주의자들은 이 문제들을 해결하기 위해 구성적 창조주의의 방향으로 나아갈 이유가 충분할 것이다. 그렇다면 구체적으로 어떻게 구성적 창조주의의 입장을 전개해야만 창조와 캐릭터 이주의 문제를 만족스럽게 해결하면서도 기존의 창조주의의 장점들을 보존할 수 있을까? 그 방향성을 잡기 위해, 구성적 창조주의적 입장들 중에서 현재까지 가장 잘 발전된 형태로 제시된 볼톨리니의 절충적 견해를 검토하는 것이 도움이 될 것이다. 이제 다음 4장에서 절충적 견해의 내용을 소개하고

---

*베이커 가에 삼*과 같은 이야기-상대적 속성들은 홈즈의 진정한 속성이라기보다는 여전히 홈즈에게 어떤 속성이 가장 안에서 부여되었는지를 서술하는 것에 불과하기에, 홈즈의 동일성 조건에 유의미한 형이상학적 기여를 할 것이라 기대할 수 없는 것 같다. 도일은 자신의 소설에서 런던도 언급하기 때문에, 구체적 대상인 런던도 *홈즈 이야기에서 홈즈의 거주지임*이라는 속성을 갖지만, 우리는 런던의 동일성 문제에 이 속성이 어떤 역할을 할 것이라고 기대하지 않는다. 이것이 사실이라면, 고전적 창조주의자들이 *홈즈 이야기에서 명탐정임*과 같은 이야기-상대적 속성들에 호소하여 캐릭터의 작품 간 동일성 조건을 해명하기는 어려울 것이다.

이 입장이 어떤 문제점에 봉착하는지를 살펴봄으로써, 최선의 구성적 창조주의 이론을 위한 아이디어들을 추출해보도록 하자.

제 4 장 구성적 창조주의의 한 이론: 볼톨리니의 절충적 견해

4.1. 절충적 견해의 소개

4.1.1. 허구적 대상의 두 구성 요소: 속성 집합과 믿는체하기 유형

볼톨리니의 절충적 견해(the Syncretistic View) 또는 절충주의(Syncretism)는 허구적 대상에 대한 마이농주의와 기존 창조주의의 문제점을 해결하고 둘의 장점을 포섭하려는 시도로서 제안되었다[27]. 절충적 이론에 따르면, 허구적 대상은 (a) 관련 믿는체하기 스토리텔링 과정 유형(type)과, (b) 스토리텔링에 동원된 속성들에 대응되는 속성들의 집합 두 요소를 구성 성분으로 하는 추상적 복합 대상이다 (Voltolini, 2006, 2015, 2020). 여기서 (a)는 해당 허구적 대상을 만들어낸 토대가 된 스토리텔링 과정 유형이고[28], (b)는 간단히 말해 어떤 이야기에서 해당 캐릭터에 대해 귀속된 속성들의 집합을 의미한다[29]. 이러한 (a) 가장 이론적 요소와 (b)

---

[27] 절충적 견해는 볼톨리니(2012, 2020)가 말하는 온건한 창조주의(Moderate Creationism)의 일종이다. 온건한 창조주의란 허구적 대상의 창조가 믿는체하기 과정만으로는 일어날 수 없으며, 이에 대한 특정한 반사적 태도(reflexive stance)가 취해져야만 발생한다는 입장인데, 절충주의는 창조에 대한 이러한 주장뿐만 아니라 허구적 대상의 내적 구조 및 동일성 조건 등까지를 포괄한다.

[28] 볼톨리니(2006)가 굳이 믿는체하기 과정 토큰이 아닌 유형을 구성 요소로 상정한 것은, 만약 작가인 도일이 다소 다른 시점에 다른 장소에서 똑같은 내용의 스토리텔링을 진행했다면 믿는체하기 과정 토큰은 달랐겠지만, 여전히 우리가 아는 홈즈와 똑같은 캐릭터가 창조되었을 것이라는 직관 때문이다 (p. 70).

[29] 볼톨리니(2006)에 따르면 허구적 대상들은 오직 작가의 믿는체하기 과정이 완결된 뒤에만 생성되기 때문에, (이미 창조되지 않은) 캐릭터들 간의 관계적 속성들(예를 들어 *왓슨과 친구임*)은 믿는체하기 과정 중에 동원될 수는 없다 (pp. 66-7). 따라서 그는 스토리텔링

집합론적 요소는 주어진 허구적 대상에 본질적이며, 허구적 대상의 동일성에 대한 필요충분을 제공한다: 허구적 캐릭터 x와 y는 동일한 속성 집합과 동일한 믿는체하기 과정 유형을 갖는 경우 그리고 오직 그 경우에만 동일하다 (Voltolini, 2006, pp. 65, 75).

절충적 견해는 한편으로 허구적 캐릭터가 작가의 창조물임을 인정한다는 점에서 창조주의에 속하면서도, 귀속된 속성들을 캐릭터의 본성을 규정하는 요소이자 캐릭터 동일성의 필요충분조건을 제공하는 것으로 인정한다는 점에서 마이농주의를 계승한다고도 볼 수 있다. 또한 구성적 창조주의의 한 입장으로서, 절충적 견해는 허구적 캐릭터가 이야기에서 동원된 속성들의 구축물이라는 아이디어를 속성 집합과 속성 사이의 집합-원소 관계, 나아가 허구적 캐릭터와 집합 사이의 본질적 구성 성분 관계라는 이중의 관계에 의해 포착한다.

4.1.2. 창조 과정에 대한 절충적 견해의 설명

절충적 견해에 따르면, 허구적 대상의 창조는 관련 스토리텔링 과정이 완결된 뒤 그에 대한 일종의 공적인 반사적 태도(reflexive stance)가 취해질 때 일어난다 (Voltolini, 2015, 2020). 이 반사적 태도란 주어진 스토리텔링 과정을, 어떤 선재하는 속성 집합이 이야기 속의 인물과 가장적으로 동일시되고 있는 과정으로서 혹은 그 원소 속성들을 이야기 속의 인물이 예화하는 것으로 믿는체하기되고 있는 과정으로서 바라보는 것이다 (Voltolini, 2006, 2012, 2015, 2020). 스토리텔링은 단지 가장적인 과정으로서 철저하게 존재론적 개입이 없지만 (Voltolini, 2006, 2012, 2020),

---

도중에 동원되는 속성은 가령 *'왓슨'이란 이름의 사람과 친구임*과 같은 유사-관계적(pseudo-relational) 속성이라고 말한다 (p. 67). 하지만 일단 스토리텔링이 끝난 뒤 우리가 해당 과정을 특정 방식으로 바라보면 캐릭터가 창조되며, 이때 캐릭터의 구성 부분인 집합에는 진정한 캐릭터 간 관계적 속성들이 구성 요소로서 포함된다 (pp. 65, 67). 이런 점에서 볼톨리니는 허구적 대상의 집합론적 구성 요소가 믿는체하기 과정에서 동원된 속성들에 **대응되는** 속성들이라고 말하는 것이다. 물론 이때의 대응되는 속성들은 스토리텔링 과정 중에서 동원된 바로 그 속성과 동일할 수도 있다.

반사적 태도가 일단 취해지면 공적으로 확립된 구성적 규칙(constitutive rules)에 의해 허구적 대상이 새로운 제도적 존재자(institutional entity)로서 생겨나게 된다 (Voltolini, 2015, 2020).

> 반사적 태도는 유관한 믿는체하기 실천이 허구적 대상으로 간주되도록(count as) 허용하는 맥락적 요소이다. 썰의 방식대로 말하자면, 믿는체하기 실천이 적절한 감수성(sensibility)을 가진 사람들(허구 제작자, 허구 독자)에 의해, 어떤 (비현실적인, 전형적으로는 구체적인) 인물과 믿는체하기로 동일시된 속성을 포함하는(invovle) 것으로 여겨지면, 허구적 대상은 그 자체로(eo ipso) 추상적인 마음-의존적 존재자로서 생성된다. 이러한 태도를 취할 때에, 그러한 사람들은, 허구에 대한 적절한 이해를 갖는다고 사회적으로 인정된 한, 올바른 생성적 권위(generative authority)를 수여받게 된다. 믿는체하기 실천은 허구적 대상이 아니라, 그 맥락에서 허구적 대상으로서 간주된(count as) 것이며, 이 허구적 대상은 유관한 구성적 규칙들을 준수함으로써 적절하게 생성된 새로운 제도적 존재자다." (Voltolini, 2020, p 289)

이처럼 허구적 대상의 창조의 중요한 원천이 되는 반사적 태도의 주체는 허구적 관습에 대한 적절한 이해를 갖춘 한, 작가나 독자 중 누구라도 될 수 있으며 (Voltolini, 2015, 2020, 주체 자신에게는 의식되지 않을지라도 '홈즈는 허구적 캐릭터이다'와 같은 형태의 외적, 비평적인 발화에 의해 은연중에 드러나는 것이다 (Voltolini, 2012, 2015).

4.1.3. 허구적 대상 동일성에 대한 절충적 견해의 설명

한 집합의 원소들은 해당 집합에 본질적이고, 절충적 이론에서 허구적 캐릭터는 관련 속성 집합을 본질적으로 소유한다는 점에서, 절충적 견해는 귀속된 속성들을 모두 동등하게 캐릭터의 본질적인 구성 성분으로 놓는다

(Voltolini, 2006, p. 95). 이런 점에서, 그의 견해는 반사실적으로나 작품 간에 액면가 그대로 동일한 캐릭터에게 다른 속성들이 귀속될 수는 없음을 함축하며, 이는 캐릭터의 반사실적 그리고 작품 간 속성 유연성을 문자 그대로 수용하지 않는다는 점을 의미한다.

먼저 반사실적 유연성을 살펴보자. 도일이 홈즈를 처음 서술할 때 단 하나라도 다른 속성, 가령 *221B 베이커 가에 삼*이 아니라 *221C 베이커 가에 삼*이라는 속성을 사용했다면, 절충적 견해는 우리가 아는 홈즈와는 수적으로 다른 캐릭터 홈즈*가 생겨났을 것이라고 진단한다 (Voltolini, 2006, p.96). 즉, '홈즈는 221C 베이커 가에 사는 것으로 기술될 수 있었다'는 거짓이 되는 것이다[30]. 더하여 볼톨리니는 엄밀한 의미에서 작품 간 캐릭터 동일성을 허용하지 않는다. 그에 따르면 각 작품들에 공통으로 등장하는 것으로 여겨지는 캐릭터들은 사실 다 구별된 대상들이다. 가령 『주홍색 연구』에서의 홈즈와 『네 사람의 서명』에서의 홈즈는 수적으로 다른 캐릭터들인 것이다. 그럼에도 불구하고 볼톨리니는 절충주의가 어떻게 작품 간 동일성의 직관을 살릴 수 있는지를 믿는체하기 수준과 실제적인 수준에서 각각 설명한다.

먼저 믿는체하기 수준에서, 그는 절충적 견해도 최소한 믿는체하기 게임 내부에서는 하나의 인물이 이야기되고 있다는 직관을 살릴 수 있다고 말한다; 우리는 후속작을 전작의 믿는체하기 과정에 대한 연장(protraction) 또는 부활(revival)로 이해하면서, 이 새로운 믿는체하기 내부에서 이전에 이러이러하다고 이야기된 바로 그 동일한 인물이 기존의 속성을 잃거나 새로운 속성들을 갖게 되었다고 이야기할 수 있기 때문이다 (Voltolini, 2006, 2012, 2015). 말하자면, 실제 세계에서 『주홍색 연구』와 『네 사람의 서명』에서 등장하는 홈즈는 다른 캐릭터들일지라도, 우리가 일단 홈즈

---

[30] 물론 홈즈는 구성 성분으로 *221C 베이커 가에 살았을 수 있음*이라는 속성을 포함하고 있다. 하지만 이것이 홈즈가 그것을 구성하는 속성 집합의 원소 속성들에서—즉 귀속된 속성들에서 정말로 다를 가능성이 있었음을 의미하는 것은 아니다 (Voltolini, 2006, p. 96).

이야기의 연장된 스토리텔링 속으로 들어가면 그 안에서 존재하는 '홈즈'라는 이름의 사람은 한 명뿐이다.

한편, 볼톨리니는 실제적 수준에서도 작품 간 캐릭터 동일성의 직관을 포착하려 시도한다. 먼저 각 작품들과 연관되어 창조된 개별 홈즈들은 서로 통허구적 같음(transfictional sameness) 관계를 맺고 있다는 점에서 서로 "동일하다"고 여겨질 수 있다 (Voltolini, 2006, 2012, 2015). 볼톨리니는 작품 S의 x와 후속작 P의 y가 통허구적으로 동일하다는 것을, P가 S의 믿는체하기 과정의 부활 또는 연장으로 의도되었으며, 이 때문에 x와 y에 귀속되는 속성들이 유사하다는 것으로 정의한다. 『네 사람의 서명』은 이전 작품인 『주홍색 연구』의 믿는체하기 과정의 연장으로 의도되었고, 그 결과로 『주홍색 연구』의 홈즈와 『네 사람의 서명』의 홈즈를 구성하는 속성들이 유사하다는 점에서, 두 캐릭터는 엄밀하게는 구별되지만 "동일한" 캐릭터로 간주될 수 있다. 반면 어떠한 개별 홈즈 캐릭터들도 미키마우스와는 통허구적 같음 관계에 있지 않기에, 우리는 홈즈와 미키마우스가 아예 다른 캐릭터라고 판단한다.

또한 볼톨리니는 여러 작품들에 걸쳐 어떻게 단일한 캐릭터가 등장하는 것으로 여겨질 수 있는지를, 일반적 캐릭터(general character)와 통허구적 포함(transfictional inclusion) 관계에 호소하여 설명한다. 그는 기존의 스토리텔링이 연장될 때, 연장 전후를 포괄하는 전체 스토리텔링 과정, 그리고 이 안에서 캐릭터에 귀속된 속성들을 모두 갖는 일반적 캐릭터가 창조된다고 말한다 (Voltolini, 2006, 2012, 2015). 도일이 『주홍색 연구』를 쓰고 나서 두 번째 작품인 『네 사람의 서명』을 완성했을 때, 이로부터 *『네-사람의-서명』*-에서의-홈즈라는 작품-내재적(fiction-embedded) 캐릭터뿐만 아니라, *『주홍색-연구』와-『네-사람의-서명』*-에서의-홈즈라는 더 포괄적인 캐릭터 역시 생겨났다는 것이다. 이렇게 생겨난 일반적 캐릭터의 믿는체하기 과정 유형은 개별 작품 캐릭터의 믿는체하기 과정 유형을 확장한 것이고, 일반적 캐릭터의 속성 집합은 개별 작품 캐릭터의 속성 집합을 포함한다는

점에서, 일반적 캐릭터는 개별 캐릭터들을 통허구적으로 포함한다고 이야기된다 (Voltolini, 2006, 2012, 2015). 절충적 견해의 관점에서 볼 때, 단일한 캐릭터 홈즈가 현존하는 모든 홈즈 이야기들에 등장한다는 우리의 상식적 판단은, 모든 작품-내재적 홈즈들을 통허구적으로 포함하는 하나의 일반적 캐릭터 홈즈가 존재한다는 사실에 의해 포착된다.

4.2. 절충적 견해 평가하기

4.2.1. 평가의 두 기준과 절충적 견해

나는 앞서 최선의 창조주의적 입장을 선별하기 위한 두 가지 이론적 요구 사항들을 언급했었다. 첫째로, 허구적 캐릭터의 창조 과정과 작품 간 동일성 기준을 적절히 해명해야 한다. 둘째로, 창조주의의 기존 장점들을 유지해야만 한다. 그렇다면 이 사항들에 비추어 절충적 견해를 평가해 보자.

먼저 첫 번째 요구 사항에서 창조의 문제와 관련하여 절충주의가 어떠한지를 살펴보자. 절충주의는 구성적 창조주의의 한 갈래로서, 속성들과 믿는체하기 유형이라는 선재하는 추상적 존재자들을 재료로 캐릭터가 창조되며, 창조된 캐릭터는 이것들을 구성 성분으로 소유한다고 말함으로써, 창조주의가 무로부터의 뜬금없는 생성에 개입한다는 기존의 불만에 대응할 수 있다. 더욱이 절충적 견해는 가장이나 상상이 아니라, 작가나 독자의 적극적인 반사적 태도가 캐릭터를 창조해내는 원천이라고 말한다는 점에서, 창조주의자들이 믿는체하기나 상상의 본성과 상충되는 창조를 내세운다는 비난을 피하기도 한다. 마지막으로, 이 견해는 구성적 규칙을 통한 제도적 존재자의 창조라는 일반적 형이상학적 틀을 활용한다는 점에서 통합적이고도 비임의적인 설명을 제공한다는 장점까지 지닌다.

한편 작품 간 동일성에 속성이 기여하는 역할에 대해, 절충주의는 이야기에 의해 캐릭터에게 귀속된 속성들이 일차적으로 속성 집합의 원소이고, 이

집합이 해당 캐릭터의 본질적 구성 성분이기 때문에, 캐릭터의 작품 간 이주의 성공 여부에 속성들의 동일성이 (실제로는 한 번도 만족되지 않기는 하지만) 필요조건으로 요구된다는 설명을 제공한다. 이는 단지 관습에 따라 어떤 것은 허용되고 어떤 것은 허용되지 않는다고 기술하는 것보다는 더 깊이 있는 형이상학적 설명이라는 점에서, 어느 정도 진전을 이루었다고 할 수 있을 것이다.

그렇다면 볼톨리니의 이론은 두 번째 요구 조건을 충족시키는가? 창조주의의 장점으로 널리 인정되는 바는, 그것이 캐릭터를 작가의 진정한 창조물로서 인정할 수 있다는 점, 그리고 반사실적인 그리고 작품 간의 속성 변화에도 캐릭터가 수적 동일성을 유지한다는 직관을 포섭할 수 있다는 점이었다. 절충주의는 허구적 캐릭터가 오직 실제로 수행된 믿는체하기 과정을 공동체 내 누군가가 특정한 관점으로 바라봄으로써 생성되는 제도적 존재자라고 말하고 있기 때문에, 첫 번째 장점은 유지하는 것 같다. 그러나 그는 앞에서 언급하였듯, 캐릭터와 귀속된 속성 간의 관계를 본질적인 구성 관계로 상정한다는 점에서, 캐릭터-속성 간 관계의 유연성을 포기할 수밖에 없다. 나는 이 문제를 4.2.2절에서 더 자세히 논의할 것이지만, 이 점이 창조주의의 기본 정신을 타협한다는 사실은 이미 분명하다.

그런데 사실, 문제는 이것만으로 끝나지 않는다. 왜냐하면 절충적 견해는 현재까지 잘 주목되지 않았던 기존 창조주의의 또다른 강점을 유지하는 데도 어려움을 겪기 때문이다. 구체적으로 말해서, 캐릭터와 속성 간의 귀속 관계는 종종 모호하며, 고전적 창조주의자들은 이를 단순히 허구적 믿는체하기 안에서 캐릭터(또는 그에 대응되는 유사-인물)가 어떤 속성을 갖는지가 모호한 측면이 있다는 무해한 사실로 받아들일 수 있다. 그러나 절충적 견해는 원소임(membership)이라는 명확한 외연을 가진 관계를 허구적 대상과 속성 간의 구성적 관계에 관여시킴으로써 문제에 봉착한다. 나는 이 문제를 불확정성 문제라고 부르며, 4.2.3절에서 본격적으로 논의할 것이다. 이처럼 유연성 및 불확정성과 관련된 두 가지 문제점들을

검토함으로써, 더 나은 구성적 창조주의의 입장을 고안하기 위해 나아가야 할 방향성이 선명하게 드러나게 될 것이다.

4.2.2. 유연성 문제

앞에서 살펴보았듯, 절충적 견해는 캐릭터가 귀속된 속성과 관련하여 갖는 반사실적 유연성과 작품 간 유연성을 문자 그대로 포착하지 못한다는 점에서 기존 창조주의의 중요한 장점 중 하나를 보존하지 못한다. 그러나 과연 이러한 유연성이 최선의 창조주의적 이론을 위해 반드시 확보할 가치가 있는 특성인가? 볼톨리니는 두 가지 이유에서 그렇지 않다고 주장한다.

첫째로, 그는 이야기에서 귀속된 속성들을 캐릭터에게 본질적인 것으로 간주하지 않으면, 이 속성들이 캐릭터의 동일성 여부를 결정하는 데 아무런 기여를 하지 못하게 되는 문제에 봉착하게 된다고 주장한다 (Voltolini, 2006, pp. 57-8, 96-7). 이 대목에서 그의 의도는 다소 파악하기 힘들지만, 아마도 그는 다음과 같은 논증을 염두하고 있는 것으로 보인다. 창조주의자들은 *명탐정임*, *영국인임*, *베이커 가 221B번지에 삼* 등의 속성들을 홈즈가 오직 우연적으로, 그것도 일부 작품에 상대적으로 갖는다고 말할 뿐, 홈즈가 다른 세계에서 혹은 다른 작품들에서 이 속성들을 결여할 가능성이 있다고 인정한다. 그러니 창조주의자들에게서는 캐릭터가 귀속받은 속성들에서의 동일성이, 캐릭터의 세계 및 작품 간 동일성의 필요조건일 수 없다. 그런데 이는 이 속성들이 캐릭터의 수적 동일성과 관련된 사안들에 아무런 역할을 하지 못한다는 문제적인 결론을 함축한다[31].

---

[31] 허구적 대상에게 귀속된 속성들이 우연적이고 변동 가능하다는 점으로부터, 이 속성들이 허구적 캐릭터의 동일성 문제에 기여할 수 없다는 결론을 이끌어내는 논증 전이 과정은 볼톨리니(2006)의 다음과 같은 서술들에 의해 정당화된다: “[이 속성들은] 허구적 대상의 필연적 속성들이 아니다. 따라서, 이것들은 그것의 동일성에 대한 필요 조건을 제공하지 못한다” (p. 58); “[창조주의자에게서] 관련 스토리텔링 과정에서 동원된 속성들은 허구적 개체의 개별화에 아무런 기여도 제공하지 못한다. 이는 그러한 속성들이 그러한 개체에 의해 우연적으로 소유되는 한, 이것들은 필연적으로도 본질적으로도 소유되지 않기 때문이다” (p. 97).

그렇다면 왜 이야기가 캐릭터에 대해 서술하는 속성들이 캐릭터의 통세계적 그리고 작품 간 동일성 성립 여부에 어떤 역할을 할 수 없다는 점이 문제적인가? 볼톨리니가 자세히 설명해주지는 않지만, 아마 그는 다음과 같은 직관들에 기대고 있는 것 같다. 첫째로, 우리는 코난 도일이 홈즈를 만든 시점과 상황에서 상이하게 다른 속성들을 동원하여 캐릭터를 만들었더라면, 가령 '제시'라는 이름의 호주인 여성 캥거루 조련사 캐릭터를 창조했더라면, 이 캐릭터는 홈즈와는 수적으로 다른 캐릭터였을 것이라고 생각한다. 그런데 *명탐정임*, *영국인임*, *베이커 가 221B번지에 삼* 등이 홈즈에게 오직 우연적으로만 귀속된다면, 이것들과 다른 속성들을 활용했다는 사실이 어떻게 홈즈와 다른 캐릭터가 창조된다는 사실을 설명해줄 수 있겠는가? 둘째로, 3.3절에서 지적했듯 우리는 분명 작품 간 캐릭터 동일성을 판단할 때 이야기 속 속성들을 고려하는 것으로 보인다. 하지만 홈즈가 *명탐정임*, *영국인임* 등 소설에서 귀속받은 속성들을 작품에 따라 얼마든지 교체할 수 있다면, 어떻게 홈즈와 미키마우스가 동일하지 않은 이유를 이 속성들에 호소하여 설명할 수 있겠는가?

하지만 이는 약한 비판이다. 왜냐하면 속성들이 캐릭터에 본질적이고 불변적으로 귀속된다고 인정하거나 속성들의 동일성이 캐릭터 동일성의 필요조건이라고 말하지 않고도, 이 속성들이 캐릭터 동일성 기준에 다른 방식으로 기여한다고 얼마든지 이야기할 수 있기 때문이다. 먼저 반사실적 사안과 관련하여, 창조주의자들은 기원 본질주의에 기대어 *명탐정임*, *영국인임*, *베이커 가 221B번지에 삼* 등의 속성들 자체가 홈즈에게 본질적으로 서술되는 것은 아니지만, 최소한 이 속성들이 홈즈가 최초로 만들어질 때 활용되었다는 사실은 홈즈에게 본질적이라고 말할 수 있다. 크립키(1980)가 이 탁자가 바로 이 나무 조각으로부터만 만들어질 수 있었다고 말할 때 그가 의미하는 바는, 이 탁자가 이 나무 조각을 본질적 구성 부분으로 갖는다는 것이 아니라, 처음 창조될 때 이 나무 조각을 사용해서만 만들어질 수 있었다는 것이다. 왜냐하면 일단 이렇게 만들어진 뒤,

탁자는 얼마든지 부분을 교체하면서도 지속할 수 있기 때문이다. 마찬가지로, 창조주의자들은 홈즈에게 귀속된 속성들이 작품에 따라 얼마든지 교체될 수 있지만, 최소한 도일은 실제로 홈즈를 창조할 때 사용했던 바로 그 속성들을 사용해서만 홈즈를 창조할 수 있었다고 말할 수 있는 것이다. 그들은 다만 이 속성들이 홈즈의 기원의 동일성에 어떤 방식으로 기여한다고만 주장하면 된다.

창조주의자들이 이 방향으로 나아갈 수 있는 한 가지 가능한 방식은 다음과 같다. 토마슨(1999)은 캐릭터에 대한 기원 본질주의를 창조 행위 본질주의의 형태로 제시한다. 그는 캐릭터가 작가가 실제로 그것을 창조할 때 수행했던 바로 그 행위에 의해서만 창조되는 것이 가능하다고 말한다. 즉 홈즈는 도일이 현실적으로 홈즈를 창조할 때 수행한 바로 그 심적 행위가 수행되는 세계에서만, 이 행위에 의해 창조될 수 있었다는 것이다. 그런데 한 가지 자연스러운 제안은, 이 심적 행위가 홈즈에게 첫 속성들을 귀속시키는 행위이며, 이 행위의 동일성은 속성들의 동일성을 요구한다는 것이다. 그렇다면 우리는 최초로 귀속된 속성들의 동일성이, 다른 세계의 캐릭터가 홈즈와 동일할 필요조건이라고 말할 수 있게 된다. 가령 도일이 처음 홈즈를 만들었을 때 *영국인임, 탐정임, 남성임, 이름이 '홈즈'임* 등등의 속성들을 서술했다고 한다면, 도일이 다른 세계에서 처음부터 전혀 다른 속성들, 예컨대 *호주인임, 여성임, 캥거루 조련사임, 이름이 '제시'임* 등의 속성들을 활용해서 창조해 낸 캐릭터는 홈즈와 동일할 수 없는 것이다.

그런데 이는 애초에 창조주의자들이 자랑했던 반사실적 속성 유연성을 희생시키는 것이 아닌가? 사실 곰곰이 생각해보면 그렇지 않다. 왜냐하면 우리가 일반적으로 염두하는 반사실적 유연성이란 홈즈가 **주어진 작품에서** 다른 속성들을 귀속받을 수 있었다는 직관인데, 위의 노선이 가하는 제약은 오직 홈즈가 **최초로 창조될 때** 활용된 속성들이 동일해야 한다는 것에 불과하기 때문이다. 따라서 이는 도일이 후속작들에서 어떤 속성들을 홈즈에게 귀속시킬 수 있었는지, 심지어 홈즈가 일단 창조된 뒤 첫 작품

『주홍색 연구』를 써가는 과정에서 최초의 속성들을 어떤 속성들로 대체할 수 있었고 어떤 속성들을 덧붙일 수 있었는지에 대해 여전히 열어놓는 것이다.

한편 작품 간 동일성의 경우에도 창조주의자들은 얼마든지 볼톨리니의 도전에 답할 수 있다. 구체적인 대상들도 시공간적 위치나 부분들을 시간에 따라 바꾸어나갈 수 있지만, 그렇다고 해서 이 요소들이 구체적 대상의 통시간적 동일성에 기여할 수 없는 것은 아니다. 그렇다면 홈즈가 작품마다 다른 속성들을 귀속받는다고 해서, 이 속성들이 홈즈의 작품 간 동일성에 아무런 역할을 할 수 없다고 속단할 수는 없을 것이다. 게다가 나는 3.3절에서 이미 고전적 창조주의자들이 관습에 호소하여 이야기에서 서술된 속성들이 이 문제에 어떤 역할을 한다고 인정할 수 있다고 지적했었다. 나는 그들의 시도가 불만족스럽다고는 생각하지만, 그렇다고 해서 볼톨리니가 주장하는 것처럼 그들이 속성들의 기여를 전혀 이야기할 수 없다고까지 생각하지는 않는다. 게다가 내가 앞으로 제시할 속성 구축물 견해는 고전적 창조주의자들처럼 귀속 관계를 우연적이고 유연한 것으로 상정하면서도, 속성들이 가하는 제약이 캐릭터의 작품 간 동일성 문제에서 어떻게 작동하는지를 잘 설명할 수 있음이 드러날 것이다.

이제 볼톨리니의 두 번째 이유를 살펴보자. 이는 융합과 분열이라는 문제적 상황에 근거하고 있으며, 캐릭터의 작품 간 이주와 특별히 관련된다. 그가 염두하는 캐릭터 융합의 사례란, 기존 이야기의 두 캐릭터가 후속작에 하나의 캐릭터로 “합쳐져서” 등장하는 경우이며, 분열의 상황은 기존 이야기의 한 캐릭터가 다음 작품에서 두 구별된 캐릭터로 등장하는 상황이다 (Voltolini, 2006, 2012, 2015). 논지를 강화하기 위해, 융합의 경우 후속작의 캐릭터는 전작 두 캐릭터들의 속성들을 정확히 반반씩 물려받았고, 분열의 사례에서 후속작의 두 캐릭터는 전작 캐릭터와 정확히 동일한 정도로 닮았다고 하자. 그는 이러한 대칭적인 상황에서 전작의 어떤 캐릭터가 후속작의 어떤 캐릭터와 동일한지를 임의적(ad hoc)이지 않은 방식으로 결정할 수 있는 방법이 없음을 지적하면서, 이러한 사례들은 사실 작품 간에 엄밀한 캐릭터

동일성이 성립한다는 우리의 직관을 약화시켜 준다고 말한다 (Voltolini, 2006, pp. 114).

하지만 나는 이러한 사례들이 볼톨리니의 주장과는 달리 작품 간 캐릭터 동일성 판단을 약화시키지 않는다고 생각한다. 왜냐하면 똑같은 문제가 구체적 대상들의 통시간적 동일성과 관련하여 발생하지만, 그렇다고 통시간적 동일성에 대한 우리의 직관이 무너지는 것은 아니기 때문이다. 가령 기존의 두 배 a와 b를 합쳐서 누군가가 더 큰 배 c를 만들었다고 하자. c가 a와 b 둘 중 무엇과 동일한지, 혹은 아예 새롭게 만들어진 배인지의 문제는 형이상학자들의 의견 충돌을 발생시킨다. 그러나 그렇다고 해서 철학자들이 배의 통시간적 동일성을 일반적으로 의심하는 데로 쉽사리 나아가는 것은 아니다. 마찬가지로, 우리는 서로 다른 작품들에서 등장하는 캐릭터들의 수적 동일성을 판별하는 데 어려움을 겪는 사례들을 마주할 수 있지만, 그럼에도 불구하고 동일한 캐릭터가 여러 작품들에 등장한다는 직관이 훼손된다고 판단할 필요가 없다. 게다가, 일부 철학자들이 주장하듯 불확정적 동일성이 구체적 대상에 대해서 유의미하게 옹호될 수 있다면 (Lowe, 1994; Thomasson, 2007, pp. 107-9), 허구적 캐릭터들과 관련해서도 불확정적 동일성의 사례가 있을 수 없다고 처음부터 단정할 이유가 없다.

결론짓건대, 볼톨리니의 생각과는 달리 허구적 캐릭터가 세계 간 그리고 작품 간에 엄밀한 동일성을 유지하면서도 귀속된 속성에서 유연하도록 허용한다는 창조주의의 기존 장점은 포기되어야 할 좋은 이유가 없다. 따라서, 이를 보존할 수 있는가의 여부가 주어진 구성적 창조주의 이론이 최선의 이론인지를 평가하는 한 가지 중요한 요소로 여겨져야 한다.

4.2.3. 불확정성 문제

이제 볼톨리니 견해의 둘째 문제로 넘어가보자. 일반적으로 허구 안에서의 참(truth in fiction), 즉 주어진 작품 안에서 무엇이 참인지의 문제는 작품에서 명시적으로 진술된 바를 넘어선다고 말해진다. 이는 곧 허구적

캐릭터들에 대해 이야기에서 귀속되는 속성들이, 명시적으로 언급된 속성들을 넘어 그로부터 모종의 의미에서 "따라나오는" 속성들을 아우름을 의미한다. 예를 들어 홈즈 시리즈의 왓슨 부인은 간(liver)을 갖고 있고 (Yagisawa, 2001, p. 166), 왓슨과 결혼했다는 점으로부터 일부 함축되는 속성들 (van Inwagen, 1977, p. 307), 가령 *몸에 총상이 있는 사람과 결혼함*이라는 속성 역시 갖는다고 이야기된다. 여기서, 나는 이러한 귀속된 속성들 사이의 "따라나옴"이 모호하고 불확정적이라는 점에 근거하여 볼톨리니에 대한 반론을 제시하려고 한다. 절충적 견해는 이야기에서 허구적 대상에 귀속되는 속성들의 명확한 목록이 존재함을 전제하는데, 어떤 캐릭터들의 경우 이러한 확정적인 속성 목록이 존재하지 않는다는 것이 이 논변의 핵심이다.

4.2.3.1. 불확정성으로부터의 논변

내가 여기서 제시하고자 하는 논변은 다음과 같이 정식화된다:

(1) 집합은 존재자들의 잘 정의된(well-defined) 모임이다. 즉 어떤 항목들의 모임이 집합을 이루려면, 임의의 항목에 대해 그것이 해당 모임에 포함되는지 아닌지가 확정적이어야만 한다.
(2) 절충적 견해는 관련 작품에서 캐릭터에게 귀속된 속성들의 집합을 해당 캐릭터의 본질적 구성 요소로 놓는다.
(3) 한 작품에서 한 캐릭터에 귀속된 속성들의 모임은 최소한 어떤 경우 잘 정의되지 않는다. 즉 어떤 속성에 대해, 그 속성이 캐릭터에 귀속되는지 아닌지가 불확정적인 경우가 있다.
(4) 따라서, 어떤 캐릭터는 그 귀속된 속성들의 모임에 해당하는 집합이 존재하지 않는다. [(1)과 (3)으로부터]
(5) 따라서, 이런 경우, 절충적 견해는 어떤 캐릭터에 대해 그것이 존재하지 않는다는 귀결을 낳는다. [(2)와 (4)로부터]

위의 논증은 타당하다. 전제 (1)은 집합의 본성에 대한 규정 또는 정의의 일부이다. 가령 2보다 작은 실수들의 모임은 집합을 이루는데, 이는 임의의 수 또는 항목에 대해 그것이 2보다 작은 실수인지의 여부가 명확하게 주어질 수 있기 때문이다. 반면 성격이 온화한 사람들의 모임은 집합을 이루지 않는다. 왜냐하면 성격이 온화하다는 특성은 모호하기에, 온화한 사람들과 그렇지 않은 대상들을 분명하게 구분해 주는 경계가 존재하지 않기 때문이다. 한편 전제 (2)는 절충적 견해의 내용을 기술한 것이며, 캐릭터의 본질적 구성 성분에 해당하는 속성 집합이 존재하지 않는 한, 캐릭터도 존재할 수 없다는 함축을 갖는다.

아마도 가장 논쟁이 될 만한 전제는 (3)일 것이다. 어째서 이야기에서 캐릭터에 대해 기술된 속성들의 모임이 불확정적인 경우가 존재한다는 것인가? 이를 뒷받침하기 위해 나는 보조 논증을 제시할 것이며, 이는 다음과 같은 중심 원리에 기댄다. 작품명 'F'와 허구적 이름 'x' 그리고 술어 'P'가 각각 확정적으로 작품 F, F에 등장하는 캐릭터 x, 속성 *P*를 지시한다고 하자[32]. 그렇다면 메타허구적 문장(meta-fictional sentence)[33] 'F에 따르면,

---

[32] 이 조건이 필요한 이유는 구성 용어들, 특히 술어 'P'의 지시체와 관련된 의미론적 미결정성(semantic indecision) 때문에 문장 'F에 따르면, x는 P이다'의 진리치가 결정되지 않는 경우가 있기 때문이다. 어떤 철학자들은 술어 '대머리'가 몇 개 이하의 머리카락을 갖는다는 속성을 지시하는지가 불확정적이기 때문에, 이 단어를 포함한 어떤 문장들 예컨대 머리카락이 5천 개 있는 조지에 대해 발화된 문장 '조지는 대머리이다'의 진리치가 참인지 거짓인지가 불확정적이 된다고 설명한다. '대머리'처럼 의미론적인 미결정성을 안고 있는 술어가 허구적 이야기 안에서도 똑같이 작동하는 한, 귀속 관계의 불확정성 없이 메타허구적 문장의 진리치의 불확정성이 발생할 수 있기에, (MF-A)의 (iii)을 적용하기가 곤란해진다. 가령 도일이 홈즈 이야기에서 홈즈가 대머리라고 명시적으로 말하지 않고, 단지 홈즈의 머리카락이 5천 개라고만 말했다고 한다면, '홈즈 이야기에 따르면, 홈즈는 대머리이다'는 참인지 거짓인지가 불확정적일 것이다. 하지만 그렇다고 해서 이로부터 홈즈에게 *대머리임*이라는 속성이 불확정적으로만 귀속된다는 점이 따라나오는 것은 아니다.

[33] 살몬(1998)은 '셜록 홈즈는 바이올린을 연주한다'와 같은 문장들을 대상허구적(object-ficitonal) 문장이라 부르고, '이야기에 따르면, 셜록 홈즈는 바이올린을 연주한다'와 같은 문장들을 메타허구적 문장이라고 명명한다 (pp. 294-5). 이는 문장 자체의 형태에 대한

x는 P이다'의 진리치와 F, x, *P* 사이의 귀속 관계 사이에는 다음과 같은 밀접한 연관성이 성립한다:

(MF-A)

(i) F에서 x에 대해 *P*가 귀속되는 경우 그리고 오직 그 경우에만 'F에 따르면, x는 P이다'가 참이다.

(ii) F에서 x에 대해 *P*가 귀속되지 않는 경우 그리고 오직 그 경우에만 'F에 따르면, x는 P이다'가 거짓이다[34].

(iii) F에서 x에 대해 *P*가 귀속되는지 아닌지가 불확정적인 경우 그리고 오직 그 경우에만 'F에 따르면, x는 P이다'가 참인지 거짓인지가 불확정적이다.

(MF-A)의 (i)은 내가 이해하기로 거의 귀속 관계가 무엇인지에 대한 정의에 해당하기에 거부할 수 없는 원리들이다[35]. 기본적으로 어떤 캐릭터 x에 대해, 이야기 F에서 속성 *P*가 귀속된다는 철학자들의 개념은 곧 'F에 따르면, x는 P이다'가 참이라는 사실을 포착하기 위해 도입된 것이다. 가령

구분으로서, 주어진 문장이 어떤 용법(use)으로 사용되었는지의 문제와는 구별되어야 한다.

[34] F에서 x에 대해 *P*가 귀속되지 않는다고 해서 'F에 따르면, x가 ~P이다'가 참임이 따라나오는 것은 아니다. 뒤에서 언급되겠지만, F가 x에게 *P*가 귀속되는지 여부에 대해 아예 침묵하는 경우에는 'F에 따르면, x는 P이다'와 'F에 따르면, x는 ~P이다'가 모두 거짓이 되기 때문이다.

[35] 귀속 관계를 처음으로 도입한 반 인와겐(1977)은, 비록 명시적으로 이런 방식으로 혹은 다른 방식으로도 정의를 제시하지는 않지만, 이를 거의 동일한 것으로 간주하는 것으로 보인다: "나는 "A(x, y, z)"의 정의를 주려고 시도하지는 않으려 한다. 하지만 나는 그 의미가 꽤나 쉽게 이해된다고 생각한다. 우리가 "『마틴 처즐위트』의 캐릭터인 갬프 부인은 뚱뚱하다"라고 말할 때, 우리는 소설 『마틴 처즐위트』와 그 소설의 주요한 풍자적 악역, 그리고 뚱뚱함 속성 사이에 성립하는 관계들에 대해 무언가 참된 것을 말하는 것이다. … "A(뚱뚱함, 갬프 부인, 『마틴 처즐위트』)"는 우리가 위의 문장으로 보통 표현하는 바를 내가 표현하는 방식에 불과하며, 이것이 내가 "A(x, y, z)"의 사용에 대해 제공할 수 있는 모든 설명이다" (p. 306).

‘홈즈 이야기에서, 홈즈는 탐정이다’는 참인데, 철학자들은 이를 홈즈 이야기에서 홈즈에게 *탐정임* 속성이 귀속된다는 말로 표현한다. 한편 (ii)와 (iii)은 (i)에서 자연스럽게 따라나오는 원리들이다 (이런 점에서 잉여적이기는 하지만 다음 논증에 보다 명확하게 이용하기 위해 경우를 나눠놓았다).

이제 전제 (3)을 정당화하는 보조 논변을 살펴보자. 이 논증은 (MF-A)의 (iii)을 전제로서 활용한다:

(a) F에서 x에 대해 *P*가 귀속되는지 아닌지가 불확정적인 경우 그리고 오직 그 경우에만 ‘F에 따르면, x는 P이다’는 참인지 거짓인지가 불확정적이다. (=(MF-A)의 (iii))

(b) ‘F에 따르면, x는 P이다’가 참인지 거짓인지가 불확정적인 경우가 있다.

(c) 따라서, 작품 F에서 캐릭터 x에 대해 속성 *P*가 귀속되는지 아닌지가 불확정적인 경우가 있다. (=전제 (3)) [(a)와 (b)로부터]

(b)는 어떻게 정당화되는가? ‘F에 따르면, x는 P이다’가 참이라는 것은, 거칠게 말해 ‘x는 P이다’가 이야기 F 안에서 참이라는 것으로 이해된다. 그런데 몇몇 철학자들에 의해 지적되었듯이, 어떤 명제가 허구적 이야기 안에서 참인지의 문제는 종종 모호하고 불확정적인 성격을 띤다 (Currie, 1990, pp. 90-2; Everett, 2013, pp. 34-5; Phillips, 1999, pp. 287-8). 한 가지 예로서 『주홍색 연구』에서 홈즈가 왓슨을 처음 만났을 때 셔츠를 입고 있었는지를 생각해 보자. 도일이 당시 홈즈의 옷차림에 대해 자세히 서술하지는 않지만, 한편으로 우리는 홈즈가 셔츠를 입고 있었음이 이야기 안에서 참임이 그럴듯하다고 생각한다. 그러나 다른 한편으로, 홈즈가 괴짜 과학자인 것을 염두할 때, 그가 셔츠를 입고 있었다는 점이 완전히 분명한 것은 아니다. 어쩌면 그는 맨살에 대충 실험복만 걸치고 있었을 수도 있을 것이다. 이런 점에서, ‘홈즈는 왓슨을 처음 만났을 때 셔츠를 입고 있었다’는

『주홍색 연구』에서 참인지의 여부가 명확하게 정해지지 않으며, 더 나아가 '『주홍색 연구』에서, 홈즈는 왓슨을 처음 만났을 때 셔츠를 입고 있었다'는 참도 거짓도 아니다.

여기서 문제가 되는 불확정성이 정확히 무엇인지를 짚기 위해, 허구적 참과 관련하여 발생할 수 있는 다음 세 종류의 불확정성을 구분해 보자. 먼저 (A) 작품이 캐릭터 x가 P인지 ~P인지를 전적으로 열어놓는 경우가 있을 수 있다. 가령 홈즈가 평균 크기의 간을 갖는지에 대해서 (Kroon & Voltolini, 2018) 홈즈 이야기는 긍정적이든 부정적이든 아무런 정보를 주지 않는다. 한편 (B) 작품이 명시적으로 x가 P인지 ~P인지가 형이상학적으로 불확정적이라고 이야기하는 경우가 있을 수 있다. 예컨대 바루(Bahrooh)와 바라(Bahraah) 두 인물이 동일한지 아닌지가 결정되지 않았다고 말하는 이야기가 여기 속한다 (Schnieder & von Solodkoff, 2009, p. 141). 또한 (C) 작품의 명시적 내용으로부터 암묵적 허구적 참을 산출하는 생성 원리가 정확히 무엇이며 그것이 어떻게 작동하는지가 모호해서, 작품이 x가 P인지의 여부에 모종의 연관성을 갖기는 하지만 명확하게 결정해 주지는 못하는 경우가 있다 (Everett, 2013, pp. 35-6)[36]. 내가 위에서 든 '홈즈는 왓슨을 처음 만났을 때 셔츠를 입고 있었다'는 (C)에 속한다. (A)와 (C)의 중요한 차이는, (A)의 경우 x가 P인지 ~P인지의 여부가 주어진 작품의 내용에 비추어 전적으로 열려

[36] 이러한 생성 원리들은 전적으로 허구적 관습에 바탕을 두고 있을 수도 있지만, 특수한 경우 세계의 형이상학적 원리가 그대로 유입된 것일 수도 있는 것으로 보인다. 속성들이 서로 함축하거나 공예화되는 관계 자체는 세계의 참인데, 이것이 허구 안으로 도입되어 명시적 허구적 참으로부터 암묵적 허구적 참을 산출하는 원리로 작동할 수 있는 것이다. 따라서 속성들의 함축 관계 자체가 모호하다면, 이는 (C) 유형의 허구적 참의 불확정성을 발생시키는 원천이 될 수 있다. 가령 나는 32번 주석에서 술어 '대머리'를 포함한 문장 진리치의 불확정성이 의미론적 불확정성 때문이라고 주장하는 철학자들을 언급했다. 하지만 어떤 철학자들은 '대머리'가 확정적으로 *대머리임* 속성을 지시하지만, 이 속성이 머리카락 개수 몇 개 이하를 가져야만 예화되는지가 모호하기 때문에 문장 진리치의 불확정성이 발생하는 것이라고 설명하기도 한다. 대머리에 대한 누구의 분석이 옳든 간에, 속성들과 관련된 형이상학적 불확정성이 세계에 실재한다면, 이는 허구적 참에서도 단순한 의미론적 불확정성이 아닌, 실제적 불확정성을 산출하는 근거가 될 것이다.

있는 반면, (C)의 경우는 작품에 기술된 내용이 x가 P임을 어느 정도 참으로 시사하기는 하지만 완전히 그렇다고 볼 수 없다는 것이다.

내가 보기에, 이 세 종류의 불확정성은 메타허구적 문장의 진리치를 기준으로 더 분명하게 구분될 수 있다. (A) 작품에서 x가 P인지 ~P인지가 전적으로 열려 있는 경우, 이야기 연산자(story operator)를 붙인 메타허구적 문장 '이야기에 따르면, x는 P이다'와 '이야기에 따르면, x는 ~P이다' 모두 확정적으로 거짓이고, 이에 더해 '이야기에 따르면, P인지 ~P인지는 불확정적이다'도 거짓이다. 이 경우 캐릭터 x에는 속성 *P*와 그 부정 속성 *~P* 둘 다 확정적으로 비귀속된다[37]. (B) 이야기가 적극적으로 불확정성을 내용으로 포함하는 경우, 단순한 메타허구적 문장 '이야기에 따르면, x는 P이다'와 '이야기에 따르면, x는 ~P이다'가 확정적으로 거짓인 반면, '이야기에 따르면, x가 P인지 ~P인지는 불확정적이다'는 확정적으로 참이 된다. 따라서, 이 경우 관련된 속성 *P*와 *~P* 둘 다 확정적으로 캐릭터에게 비귀속되지만, *P인지 ~P인지가 불확정적임*이라는 속성은 확정적으로 캐릭터에게 귀속된다. 여기까지 보았을 때, (A)와 (B) 유형의 불확정성은 주어진 속성이 캐릭터에게 귀속되는지의 여부에서 모호성을 발생시키지 않는다는 점은 분명하다. (A), (B) 둘 다 관련 속성 *P*와 그 부정 속성 *~P* 모두 배제되며, (B)의 경우에는 추가적으로 *P인지 ~P인지가 불확정적임*이라는 속성이 더 귀속된다는 것뿐이기 때문이다. 그러나 마지막으로 여기서 내가 주목하고 있는 (C) 종류의 불확정성의 경우에는 메타허구적 문장 '이야기에 따르면, x는 P이다' 자체의 진리치가 참과 거짓 사이에서 어느 쪽인지가 불분명해진다. 홈즈의 셔츠 사례를 다시 언급하자면, '『주홍색 연구』에서, 홈즈는 왓슨을 처음 만났을 때 셔츠를 입고 있었다'의 진리치가 불확정적이 되는 것이다. 따라서

---

[37] 예컨대 '『햄릿』에 따르면, 햄릿은 혈액형이 A형이다'와 '『햄릿』에 따르면, 햄릿은 혈액형이 A형이 아니다' 둘 다 거짓이며 (Thomasson, 1999, pp. 107-8), 이는 햄릿이 *혈액형이 A형임*과 *혈액형이 A형이 아님*이라는 두 속성 모두 귀속된 속성으로서는 결여한다는 사실을 보여주는 것이다. 이 (A) 유형의 불확정성은 보다 일반적으로는 비완결성(incompleteness)이라고 불린다.

이 경우 (MF-A)와 보조 논변을 토대로 정말로 캐릭터에게 속성 *P*가 귀속되는지의 여부가 모호하다는 결론이 도출되며, 이는 볼톨리니의 절충적 견해에 도전이 된다. 캐릭터 셜록 홈즈의 본성을 규정하는, 홈즈와 대응되는 속성 집합은 과연 *왓슨과 처음 만났을 때 셔츠를 입고 있었음* 속성을 원소로 포함하는가, 그렇지 않은가? 만약 캐릭터들 중에 단 하나의 사례에서라도, 어떤 하나의 속성에 대해 그 캐릭터가 이 속성을 귀속받는지의 여부가 불확정적이라면, 절충적 견해는 그 캐릭터의 본질을 구성하는 요소가 존재하지 않으므로 그 캐릭터도 존재하지 않음을 함축하는 문제에 봉착하게 되는 듯 보인다.

사실 내가 여기서 절충적 견해에 제시하는 이 문제는 마이농주의에 제기되었던 해석의 문제(problems of interpretation)의 변형이라고 볼 수 있다[38]. 마이농주의자들은 허구적 대상의 개별화가 그것을 특징짓는 속성들, 즉 이야기에서 허구적 대상에게 귀속된 속성들의 목록에 의해 주어진다고 주장한다. 심지어 어떤 마이농주의자들은 허구적 대상을 특징짓는 속성들이 속성 집합을 이룬다고 가정하기도 한다 (Parsons, 1980, p. 19; Rapaport, 1978, p. 162). 그런데 만약 어떤 작품에 대한 동등하게 그럴듯한 해석들이 여럿 존재한다면, 서로 다른 해석들을 주장하는 사람들은 서로 다른 속성 목록 또는 집합에 대응되는 비존재 대상들을 염두하고 있을텐데, 이들이 어떻게 동일한 캐릭터를 두고 논의하고 있다고 할 수 있으며, '셜록 홈즈'나 '퍼시 잭슨'과 같은 허구적 이름들의 지시체가 어떻게 하나로 고정될 수 있겠는가? (Everett, 2013, pp. 197-8; Parsons, 1980, pp. 189-90) 만약 주어진 작품에 대한 해석들이 다양해서 주어진 캐릭터에게 귀속되는 속성들의 목록이 객관적으로 명확하게 결정될 수 없다면, 우리는 선재하는 마이농적 대상들 중에서 어떤 것이 바로 그 캐릭터인지 결정할 수 없게 된다는 것이다.

이는 중요한 문제제기이지만, 나는 이것이 마이농주의보다 절충적 견해에게

---

[38] '해석의 문제'라는 표현은 파슨스(1980)에게서 따온 것이다.

더 심각한 도전이 된다고 생각한다. 마이농주의자들에 따르면 허구적 대상들은 우리의 활동과는 독립적으로 이미 선재하는 대상들이며 작가와 독자들은 이중 일부를 집어내는 것에 불과하기에, 해석의 문제는 이들에게 지시체를 결정하는 것과 관련된 의미론적 문제에 불과하다. 그러나 볼톨리니는 허구적 대상이 작가가 속성들을 빌딩 블록으로 동원하여 창조해내는 우연적 존재자라고 말한다. 이런 점에서, 그에게 해석의 문제 또는 귀속된 속성의 불확정성의 문제는 단순한 의미론적 문제가 아니라 형이상학적 문제로서 다가오는 것이다.

4.2.3.2. 가능한 대응과 재반론

위의 문제제기들에 대해 볼톨리니는 어떻게 대응할 수 있을 것인가? 우선 위에서 내가 제기한 불확정성이 인식론적 불확실성(uncertainty)에 불과하다는 대응은 그럴듯하지 않다. 홈즈가 왓슨과 처음 만났을 때 셔츠를 입고 있었는지가 불확정적이라는 점은, 작품 『주홍색 연구』, 허구적 담론 일반과 장르와 관련된 믿는체하기 규칙 등에 의거하여 객관적으로 성립하는 사실이며, 이는 참가 주체들의 생각과는 독립적인 것이다 (Walton, 1973, 1990). 이런 점에서, 『주홍색 연구』에서 홈즈에게 *왓슨과 처음 만났을 때 셔츠를 입고 있었음* 속성이 귀속되었는지의 여부는 단지 우리가 확실히 알 수 없는 것이 아니라, 형이상학적으로도 모호한 문제다[39].

---

[39] 커리(1990)는 허구적 참과 관련된 한, (유관한 모든 정보들을 갖고 있는 독자의 관점에서) 증거에 의한 미결정성과 존재론적인 불확정성 사이에는 차이가 없다고까지 말하기도 한다 (p. 90). 이는 허구적 참을 이상적인 상황에서 작가의 의도로서 합리적으로 추론될 수 있는 바로 이해하는 커리 자신의 이론에 비추어볼 때 이해할 만한 주장이다. 하지만 나는 어떤 작품에서 무엇이 참인지의 문제가, 최소한 부분적으로 작가의 의도에 의해 결정되며 텍스트에 힌트가 드러나지 않아서 독자에게 일부 원칙적으로 숨겨질 수 있을 가능성이 있다고 생각하기 때문에 증거적 미결정성과 형이상학적 불확정성에 간극이 없다고까지 생각하진 않는다. 그러나 커리와 나 중 어느 쪽이 옳든간에, 허구적 참은 객관적으로 확립된 관습적 규칙에 따라 정해지는 것이기 때문에, 불확정적 허구적 참을 단순한 불확실성으로 취급할 수 없다는 점은 여전히 성립한다.

볼톨리니는 혹시 내가 지적한 부류의 불확정성 문제는 허구적 참에 대한 철학적 논의에 맡겨 둔다면 언젠가 해결될 것이라고 생각할지 모른다. 이 대응에 따르면, 귀속된 속성들의 목록은 각 캐릭터마다 분명하게 정해져 있지만, 허구적 참에 대한 우리의 직관이 아직 혼란스럽기 때문에 우리는 '홈즈는 왓슨과 처음 만났을 때 셔츠를 입고 있었다'와 같은 문장을 마주했을 때 마치 형이상학적 불확정성이 있는 것처럼 오해하게 되는 것이다. 그러나 일단 허구에서의 참에 대한 철학적 논의가 만족스럽게 마무리되고 나면, 이러한 종류의 문제적인 불확정성은 남아있지 않을 것이다.

그러나 과연 그런가? 내가 보기에, 현재까지 허구적 참에 대해 제시된 대부분의 이론들은 귀속된 속성에서의 불확정성을 암묵적으로 함축하고 있기 때문에, 앞으로 더 나은 이론들이 제시된다고 하더라도 이 불확정성이 사라질 것이라고는 기대되지 않는다. 지금까지 제시되어 온 이론들은 허구적 참을 특정 종류의 반사실문의 참으로서 (Lewis, 1978), 혹은 믿는체하기 내에서 참으로 간주되는 것으로서 (Everett, 2013; Walton, 1990), 혹은 가상적이거나 실제적인 작가에 의해 의도된 것 혹은 의도된 것이라고 합리적으로 추론될 수 있는 것으로서 이해한다 (Byrne, 1993; Currie, 1990; Phillips, 1999; Stock, 2017)[40]. 그런데 반사실적 조건문들은 종종 분명한 진리치를 갖지 않을 때가 있는 것으로 보인다[41]. 더욱이 거의 대부분의

---

[40] 여기서 나는 허구적 참이 명시적으로 서술된 바를 넘어선다는 암묵주의(implicitism) 이론들만을 언급했다. 하지만 볼톨리니(2006) 자신이 대부분의 철학자들처럼 암묵주의를 수용하고 있을뿐만 아니라 (p. 20, 주석 43번), 명시주의(explicitism)도 본질적으로 동일한 불확정성의 문제에 맞닥뜨리게 된다는 점에서 이는 논변상 큰 문제가 아니다. 명시주의자인 달레산드로(D'Alessandro, 2016)도 인정하듯이, 신뢰할 만하지 않은 화자의 존재 때문에 명시적으로 기술된 진술들 모두가 허구적 참일 수는 없는데, 이중 어떤 것이 허구적 참이고 거짓인지를 모든 경우에 명확하게 구별할 수 있는 기준은 존재하지 않기 때문이다.

[41] 루이스(1973) 자신이 이런 입장을 취한다. 그에 따르면 반사실문의 진리치는 세계들 간의 전반적인 유사성 관계에 의해 결정되는데, 이 세계 간 유사성은 여러 요소들이 복합적으로, 불분명한 가중치를 가지고 작용하여 결정되는 것이기 때문에, 어떤 반사실문의 진리치는 불확정적일 수 있다: "종종 여러 요인들의 가중치를 정하는 일과 관련된 우리의 상호적 기대는

제안들은 공공연한 믿음들(overt beliefs) (Lewis, 1978), 허구적 작가(fictional author) (Currie, 1990), 추상적 존재자로서의 "작가(the Author)"와 "독자(the Reader)" (Byrne, 1993), 합리적 추론(reasonable inference) (Currie, 1990; Phillips, 1999) 등의 모호한 개념들을 포함하거나, 종종 불확정적인 특성을 갖는 믿는체하기 생성 규칙 (Everett, 2013; Walton, 1990) 또는 작가 의도에 호소한다 (Stock, 2017). 이런 점에서, 앞으로 허구 안에서의 참에 대한 철학적 논의들이 아무리 진행된다고 하더라도, 최선의 이론은 항상 문제적인 불확정성을 포함하고 있을 것으로 보인다. 게다가 더 중요한 것은, 이런 종류의 불확정성은 허구와 관련된 우리의 관습과 규범이 모호하다는 중요한 사실을 반영하기에, 이를 배제하는 이론은 오히려 부적절한 것으로서 거부되어야 할 것으로 보인다는 점이다. 필립스(Phillips, 1999)가 지적하듯, "[허구적 참에 대한] 모든 질문들에 분명한 답변을 주는 이론은 … 허구의 중요한 특성을 놓친다" (p. 288).

따라서 볼톨리니는 최소한 어떤 경우, 속성들이 주어진 이야기에서 캐릭터에게 귀속되는지의 여부가 불확정적이라는 점은 수용할 수밖에 없을 것이다. 하지만 그는 두 가지 방식으로 이러한 도전에 대답할 수 있을 것이다. 첫째로, 그는 허구적 대상에게 확실히 귀속된 속성들만을 그 구성 성분으로 주장할 수 있다. 즉 허구적 대상 x에 대해서 메타허구적 문장 '이야기에 따르면, x는 P이다'를 확정적으로 참으로 만드는 속성 *P*들만을 x의 구성 성분으로 인정하는 것이다[42]. 이에 따르면 가령 *베이커 가에 삼*은 홈즈를 구성하는 속성 집합에 포함되지만, *왓슨과 처음 만났을 때 셔츠를 입고 있었음*은 포함되지 않게 된다. 둘째 전략은 허구적 대상이 구성 성분으로 갖는 속성 집합을 두 개로 나누는 것이다. 즉 허구적 캐릭터는 관련 스토리텔링 게임 유형, 캐릭터에 확정적으로 귀속된 속성들의 집합, 그리고

의사소통을 허용하는 데 충분히 확정적이고 정확하다. … 그러나 전반적 유사성의 모호성이 전적으로 해결되지는 않을 것이다. 그래서도 안 되고. 유사성의 모호성은 인과에 영향을 미치며, 어떠한 올바른 분석도 점을 부인할 수 없다" (p. 560).

[42] 이는 지도교수님인 한성일 교수님께서 제안해 주신 가능한 노선이다.

캐릭터에 불확정적으로만 귀속된 속성들의 집합을 빌딩 블록으로 구축된 존재자라고 말하는 것이다[43].

하지만 이러한 대답들은 과연 성공적인가? 먼저 첫 번째 대답부터 살펴보자. 내가 보기에, 이 대답은 허구적 캐릭터에 대한 속성 귀속이 꽤나 많은 경우에는 확정적이기 때문에, 일부 귀속 여부가 불확정적인 속성들을 배제하는 것이 크게 문제적이지 않다는 생각을 전제로 깔고 있다. 그러나 이는 두 가지 측면에서 너무 낙천적인 생각이다. 첫째로, 커리(1990)는 최소한 암묵적 허구적 참들에 대해서는 속성 귀속이 아예 일반적으로 0 또는 100 식의 확정적인 문제가 아니라고 생각하는 듯하다. 그는 허구적 참은 주어진 텍스트로부터 합리적으로 추론될 수 있는 바이며, 추론의 합리성은 정도를 허용하기 때문에, 허구적 참 역시도 정도를 허용하는 개념이라고 주장한다 (p. 90-2). 그러면서 그는 아예 일반적으로 허구 안에서의 참과 거짓이라고 불리는 것들을, 허구적 참의 정도가 매우 높은 것과 매우 낮은 것으로 이해한다 (p. 92). 만약 커리의 이와 같은 진단이 옳다면, 홈즈에게 일반적으로 귀속된다고 인정되는 속성들의 상당 부분은 텍스트에서 확정적이라기보다는 높은 정도로 따라나오는 속성들일 것이며, 따라서 상기의 제안을 볼톨리니가 따를 경우 홈즈에게 중요한 많은 속성들을 홈즈의 구성 성분으로부터 배제해야 한다는 문제가 생긴다.

둘째로, 허구 안에서의 참이 보편적으로 정도적인 사안이 아니라고 하더라도, 작가가 특수한 의도로 자신의 이야기에서 캐릭터에게 중요한 다수의 속성들을 오직 불확정적으로만 귀속한 채로 남기는 경우가 있을 수

---

[43] 이는 파슨스(2010)가 캐릭터가 갖는 속성이 불확정적일 수 있다는 문제에 봉착하여 자신의 마이농주의적 견해를 수정한 전략에서 아이디어를 얻어 내가 볼톨리니를 위해 구성해 본 대응이다. 파슨스가 염두하고 있는 불확정성은 주어진 캐릭터를 규정하는 원천(source) 이야기들이 명백하게 충돌하는 속성들을 캐릭터에 귀속시키는 경우 발생하는 종류의 불확정성이라는 점에서, 내가 여기서 말하는 단일 작품 내에서의 불확정성과는 다르다. 그러나 그의 전략은 한 작품의 캐릭터에 대한 해석이 다양한 경우에도 충분히 적용될 수 있다. 다만 나는 파슨스의 이 전략이, 볼톨리니에게 가능한 두 번째 전략과 똑같은 난점에 마주하게 된다고 생각한다고 말해 둔다.

있다. 예컨대 화자이자 주인공이었던 사람이 사실은 정신 착란 환자였음을 맨 마지막에 밝히는 소설이 있다고 하자. 또 작가는 캐릭터가 이야기 안에서 말해온 바들 중에서 어디까지가 참이고 어디까지가 거짓인지를 구별할 만한 힌트들을 주지 않았고, 또 이런 불분명함을 애초에 의도하였으며 이 의도를 독자가 분명히 알아볼 수 있도록 했다고 하자. 이런 경우, 우리가 주인공이 이야기 안에서 갖는다고 확정적으로 말할 수 있는 단순한 속성들은 *정신 착란 환자임*, *종종 거짓을 말함*, *사람임* 정도일 뿐이다. 따라서 볼톨리니가 확정적으로 귀속된 속성들만을 허구적 대상의 빌딩 블록으로 허용한다면, 그는 이 사례에서 주인공 캐릭터를 지나치게 구성적으로 빈약하게 만드는 결과에 봉착하게 된다. 물론 볼톨리니는 이것이 사태를 지나치게 과장한 것이라고 응수할 수 있을 것이다. 우리는 소설 속에서 직접 기술된 속성들 P_1, P_2, …, P_n 자체를 주인공에게 귀속시킬 수는 없어도, 그에게 *자신이* P_1*을 갖는다고 믿음/진술함*, *자신이* P_2*를 갖는다고 믿음/진술함*, …, *자신이* P_n*을 갖는다고 믿음/진술함*이라는 복잡한 심리적 혹은 행위적 속성들은 귀속시킬 수 있으며, 따라서 정신 착란 환자 캐릭터의 구성 성분에 꽤 많은 속성들을 포함시킬 수 있는 것으로 보이기 때문이다. 하지만 우리가 보다 적절한 의미에서 작가가 주인공을 만드는 데 동원한 빌딩 블록이라고 말할 수 있는 속성들은 우선적으로 단순한 속성들이지, 이런 종류의 복잡한 속성들이 아닌 것 같다. 말하자면 이러한 답변은 우리가 직관적으로 작가가 캐릭터를 구축하는 데 동원했다고 전형적으로 생각하는 속성들과, 실제로 캐릭터를 구성하는 속성들 사이의 괴리를 낳는다는 점에서 문제적이라는 것이다.

하지만 혹자는 이와 같은 비판들이 볼톨리니에게 가능한 첫 번째 전략을 공격하기에는 너무 약하다고 생각할 수도 있다. 암묵적인 허구적 참이 일반적으로 정도적 개념이라는 주장은 커리만의 독특한 주장이고, 작가가 동원한 속성들이 단순한 속성들이라는 직관을 모두가 공유하지는 않을 수 있기 때문이다. 게다가, 불확정적으로 귀속되는 속성들의 집합을 새로운 구성 요소로 편입시키는 두 번째 전략은 위와 같은 비판들을 자연스럽게 피할 수

있기도 하다. 캐릭터에게 다수의 속성들이 일반적으로 혹은 특수한 상황에서 불확정적으로만 귀속된다고 하더라도, 볼톨리니가 두 번째 대답을 채택한다면 이것들을 캐릭터의 구성 성분으로부터 배제하지 않을 수 있기 때문이다.

그러나 나는 두 가지 전략들 모두 매우 의심스러운 가정에 기대고 있다는 점에서 결국 거부되어야 한다고 생각한다. 그 가정이란 어떤 캐릭터에 확정적으로 귀속되는 속성과 불확정적으로 귀속되는 속성이 명확하게 구분될 수 있다는 것, (둘째 전략의 경우에는 이에 더해) 불확정적으로 귀속되는 속성과 아예 귀속되지 않는 속성이 명확하게 구분될 수 있다는 것이다. 이 세 부류의 속성들의 경계가 모호하다는 것은 꽤나 그럴듯한 가능성으로 보이며, 만약 이 점이 실제로도 사실이라면, 볼톨리니는 속성 집합들을 분할하더라도 불확정성 문제에 성공적으로 대응할 수 없다. 어쩌면 볼톨리니는 속성 집합들을 점차 더 세분화하는 전략을 취함으로써 해결책을 모색하려 할지 모른다. 그러나 그렇다고 하더라도 그는 여전히 속성들이 어떤 더 복잡한 방식으로 명확하게 구분된다는 또다른 미심쩍은 가정에 개입할 수밖에 없을 것이다. 더구나 허구적 대상의 구조를 점점 더 복잡하게 수정함으로써만 불확정성 문제를 해결할 수 있다면, 이는 그 자체로 이론의 설득력을 떨어뜨림에 틀림없다.

그렇다면 볼톨리니는 작품 내 속성 귀속의 모호성을 해결할 방법이 전혀 없는가? 사실 나는 볼톨리니가 나아갈 수 있는 방향들이 최소한 둘 이상 남아있다고 생각한다. 첫째 방향성은 다음과 같다. 주어진 작품에서 주어진 캐릭터에게 귀속된 속성이라는 조건이 하나의 집합을 결정해 주지는 못하지만, 최소한 이 조건을 대략적으로 만족하는 속성들의 집합들이 다수 존재한다. 볼톨리니는 허구적 대상은 하나의 속성 집합을 구성 성분으로 취하지만, 후보 집합들 중 어떤 것이 허구적 대상을 구성하는지의 문제가 불확정적이며, 더 나아가 어떤 속성 집합들이 후보 목록에 속하는지도 모호하다고 말함으로써 불확정성 문제에 대응하려 할 수 있을 것이다. 이는 5장에서 소개될 내 이론, 속성 구축물 견해와 거의 동일한 방식으로

모호성을 포섭하려는 시도다. 한편 둘째 방안은 허구적 캐릭터의 구성 성분인 속성들의 집합을 고전적 집합(classical set)이 아니라, 타이(Tye)가 말하는 모호한 집합(vague set)으로 수정하는 것이다. 모호한 집합은 그 집합의 원소인지의 여부가 불분명한 경계 사례들을 갖고 있을뿐만 아니라, 해당 집합의 확정적인 원소, 경계 원소(borderline members), 확정적인 비-원소의 경계가 불분명하다는 점에서 (Tye, 1994, p. 195), 캐릭터-속성 관계의 다중적 모호성을 적절하게 포착해줄 수 있는 자원이 될 것이다.

나로서는 볼톨리니가 위의 두 최종적 제안들 중에서 하나를 과연 수용할지 의심이 든다. 어쩌면 그는 불확정성 문제에 대한 나름대로의 다른 해결책을 내놓는 데 성공할지도 모른다. 하지만 그렇다고 하더라도 그가 속성 집합과 캐릭터의 관계를 본질적 구성 성분 관계로 유지하는 한, 절충주의는 속성 귀속의 유연성을 희생시킨다는 단점을 여전히 안고 있게 될 것이다. 따라서, 최선의 구성적 창조주의 입장을 추구하려는 본 논문의 목적에 비추어볼 때, 다른 방향을 탐색해보는 것이 더 나을 것이다. 이제부터는 이상의 비판적 논의를 발판삼아, 더 나은 구성적 창조주의의 입장을 어떻게 전개할 수 있을지 이야기해보도록 하겠다.

제 5 장 최선의 구성적 관계로서의 속성 이룸과 속성 구축물 견해

4장의 논의를 토대로 우리가 얻을 수 있는 교훈은, 최선의 구성적 창조주의 형이상학을 개발하고자 할 때, 허구적 캐릭터와 속성 간에 상정되는 구성적 관계는 다음과 같은 요구 조건들을 만족시켜야만 한다는 것이다:

(1) 캐릭터가 작가의 진정한 창조물이라는 사실을 보존할 수 있어야 한다. 즉 속성들이 모두 선재함에도, 이것들과 구성적 관계를 맺는 캐릭터는 작가적 활동 이후에야 우연적으로 생겨난다. **[창조 조건]**

(2) 반사실적으로나 작품 간에 귀속된 속성들이 교체됨에도 불구하고, 캐릭터가 동일성을 유지할 만큼 충분히 유연해야만 한다. **[구성적 유연성 조건]**

(3) 동일 작품 내 속성 귀속의 불확정성을 포섭할 수 있을 정도로 충분히 모호해야만 한다. **[구성적 모호성 조건]**

이 각각의 조건들은 고전적 창조주의의 기존 장점들에 대응되며, 내가 3장에서 언급한 바, 최선의 창조주의적 입장이라면 기존 창조주의의 이점들을 보존할 수 있어야 한다는, 평가의 두 번째 기준을 구체적으로 상술한 것이라고 할 수 있다. 절충적 견해는 (1)을 만족시킨 반면 (2)와 (3)에서 실패했다. 따라서 (1), (2) (3) 모두를 충족시킬 수 있는 종류의 구성적 관계를 찾을 수 있다면, 우리는 그 관계를 활용하여 구성적 창조주의 이론을 개발해야 할 것이다.

내가 보기에, 구체적 대상과 관련하여 철학자들에 의해 이미 논의되어온 물질 이룸(material constitution)에 대한 특정한 이해들이 (1)-(3)을

만족시킬 수 있는 구성적 관계의 좋은 모델을 제공한다. 여기서 나는 이를 추상적으로 변형시킨, 속성 이룸(property constitution)의 관계가 바로 (1)-(3)을 충족시키는 허구적 캐릭터의 구성적 관계의 좋은 후보가 된다고 논증할 것이다. 보다 구체적으로, 나는 5.1절에서 이룸 견해(the Constitution View)의 옹호자들이 구체적 복합 대상과 그 구성 부분들의 집합체(aggregate)[44] 사이의 물질 이룸 관계를 이해하는 방식을 속성 이룸 관계에 적용하면, (1) 창조 조건과 (2) 구성적 유연성 조건의 요구 사항을 만족시킬 수 있음을 보일 것이다. 그런 다음, 나는 5.2절에서 이룸 관계를 모호한 것으로 이해하는 로우(Lowe, 1995b)의 아이디어를 속성 이룸에 적용함으로써, (3) 구성적 모호성 조건의 요구에도 부응할 수 있음을 보일 것이다.

5.1. 속성 이룸: 이룸 견해와 창조 및 부분전체론적 유연성

구체적인 복합 대상들, 가령 의자에 대해 우리는 한편으로 분자들이 의자를 구성한다(compose)고 말하기도 하고, 분자들의 집합체가 의자를 이룬다(constitute)고 말하기도 한다[45]. 이때 구성 즉 부분 관계는 다대일의

---

[44] 집합체란 어떤 항목들의 단순한 모음(mere collection)을 의미한다. 집합체는 그것을 구성하는 항목 x들의 공간적 위치나 기타 관계와는 전혀 무관하게 존재하며, 필연적으로, x들이 존재할 때마다 x들의 집합체도 존재하고, 오직 해당 항목들의 동일성을 동일성의 필요충분조건으로 갖는다 (Baker, 2007, p.50). 이런 점에서, 집합체는 톰슨(Thomson, 1998)이 말하는 물질 양(portion of matter)과 유사하다. 그에 따르면, 찰흙의 양(portion of clay)은 찰흙이 작은 조각으로 나뉘어 흩어져 있어도 존재할 수 있는 반면, 찰흙 조각(piece of clay)은 이것들이 공간적으로 가깝게 뭉쳐져 있어야만 하는 것이다 (p.151).

[45] 물질 이룸의 문제는 대체로 일상적 대상, 가령 조각상과 어떤 집합체의 관계보다는, 조각상과 찰흙 덩어리(lump of clay) 혹은 찰흙 조각(piece of clay)의 관계로 묘사된다. 하지만 일반적으로 이룸 관계는 이행적이라고 인정되기 때문에, 대부분의 철학자들은 물질 이룸의 문제에서 조각상이나 의자가 어떤 분자 집합체에 의해 이루어진다는 점에 동의할

관계인 반면, 이룸은 일대일의 관계다. 물질 이룸의 문제란, 의자와 그것을 이루는 분자들의 집합체는 정확히 동일한 공간과 정확히 동일한 물질 부분들을 공유함에도 불구하고 일부 속성들에서 차이나기 때문에 라이프니츠 법칙에 따라 수적으로 다른 대상으로 보인다는 문제다. 의자 c가 현재 어떤 분자 집합체 g에 의해 이루어진다고 하자. 우리 논의와 관련하여, c와 g는 크게 두 가지 측면에서 구별된다. 첫째로, c는 의도적 행위자의 제작 행위가 있는 세계에서만, 그리고 이 행위가 수행된 이후에만 존재하는 반면, g는 의도적 행위자나 제작 행위가 없는 세계에서도 존재할 수 있으며, 제작 행위 이전 시점부터 존재할 수 있다. 둘째로, 현재 c를 구성하는 물질 부분들 중에서 일부가 존재하지 않는 세계에서도 c는 존재하지만 g는 존재하지 않으며, c는 이후 시점에서 물질 부분들이 교체될 수 있지만 g는 어떠한 부분도 교체될 수 없다. 라이프니츠 법칙에 따라, 질적으로 구별되는 대상은 수적으로도 구별되기에, 이로부터 c와 a가 수적으로 다른 대상임이 함축되는 것 같다.

물질 이룸과 관계된 한 가지 인기 있는 입장인 이룸 견해는 위의 전제와 결론을 모두 그대로 수용한다[46]. 즉 의자와 그것을 이루는 분자 집합체는 점유하는 공간과 모든 물질 부분들을 공유함에도 불구하고 수적으로 다른 존재자이다. 더하여 이룸 견해의 옹호자들은 두 대상의 속성에서의 차이가, 그것들이 속하는 종(kind)의 차이에서 비롯된다고 설명한다. 다시 의자 c와 그것을 이루는 집합체 g를 예시로 들어보자. 종 *집합체*에 속하는 대상들은 다음과 같은 특성을 갖는다: (i) 집합체는 그것의 모든 구성 부분들을 본질적으로 갖는다 [부분전체론적 본질성]; (ii) 집합체는 의도적 행위자나 제작 행위의 존재와는 무관하게 존재한다. (i)은 분자 집합체 g가 어째서 그것을 구성하는 분자 중 하나라도 없는 세계에서 존재하지 않으며,

---

것이다.

[46] '이룸 견해'라는 표현은 베이커(Baker, 2007)의 용어를 따온 것이다. 이룸 견해의 대표적 옹호자들에는 로우(1995a), 파인(Fine, 2003), 베이커(2007) 등이 있다.

시간적으로도 부분 분자가 교체될 수 없는지를 설명한다. 한편 (ii)는 g가 의도적 의자 제작 행위 이전부터 존재한다는 사실, 더하여 의도적 행위자나 제작 행위가 없는 세계에서도 존재한다는 사실을 설명한다. 한편, 종 *의자*에 속하는 대상들은 다음 특성들을 갖는다: (i*) 의자는 그 구성 부분들을 본질적으로 갖는 것은 아니다 [부분전체론적 유연성]; (ii*) 의자는 필연적으로 의도적 행위자의 제작 행위에 의존하여 창조된다. 즉 의자가 존재하기 위해서는 목수의 의도적 의자 제작 행위가 선행되어야만 한다. 여기서 (i*)은 의자 c가 그것을 현실적으로 구성하는 분자 중 일부가 존재하지 않는 세계에서도 존재할 수 있는 이유, 그리고 한 세계에서 부분 분자들의 교체가 일어남에도 동일성을 유지할 수 있는 이유를 설명해 준다. 한편 (ii*)은 c가 제작 행위 이전에는 존재하지 않았다는 사실, 의도적 행위자나 제작 행위가 없는 세계에서는 존재하지 않는 이유를 설명한다.

여기서 알 수 있는 바, 이룸 견해의 장점은 첫째로 의자와 같은 구체적 인공물들이 어째서 모든 재료들이 선재했음에도 불구하고 제작 행위에 의존해서만 창조된다는 사실, 그리고 둘째로는 일상적인 복합 대상 일반이 반사실적인 또는 시간적인 부분 교체에도 불구하고 동일성을 유지할 수 있다는 상식적 직관을 잘 설명해 준다는 것이다. 일상적인 복합 대상들이 속하는 *의자, 사람, 참나무* 등의 종들은 구성원들에게 느슨한 부분전체론적 제약만을 부여하기 때문에, 동일한 대상이 서로 다른 세계에서 그리고 한 세계의 서로 다른 시점에 서로 다른 부분들로 구성될 수 있게 해 준다.

여기까지의 내용을 허구적 대상에 적용하기 위해서는 다음과 같은 작업이 필요하다. 첫째로, 이야기에서 귀속된 속성들과 캐릭터의 관계를 부분-전체 관계로서 이해하고, 이 속성들의 집합체가 캐릭터를 이룬다고 간주한다. 둘째로, 구체적 대상이 부분을 갖는 **시점**과, 허구적 캐릭터가 속성을 귀속받는 **작품**을 대응시킨다. 셋째로, 허구적 캐릭터와 속성 집합체 간의

이룸 관계를, 이룸 관계에서 상정하는 물질 이룸의 관계를 본따 이해한다[47]. 요약하자면, 캐릭터와 귀속된 속성들 간의 구성적 관계를 작품-상대적인 부분전체론적 관계이자, 작품-상대적으로 성립하는 비동일적 속성 이룸(property constitution)의 지배 하에 있는 관계로서 이해하자는 것이다[48].

이제, 이룸 견해의 옹호자들이 구체적 인공물이 인간의 진정한 창조물이라는 사실과 부분전체론적으로 유연하다는 사실을 설명하는 방식을 그대로 허구적 대상에 적용함으로써, 창조 조건과 구성적 유연성 조건을 어떻게 만족시킬 수 있는지를 살펴보자. 허구적 대상은 그것을 구성하는 속성들의 집합체와 모든 속성 부분들을 공유하지만, 그럼에도 두 대상은 비동일성의 이룸 관계를 맺고 있는, 몇몇 속성들에서 구별되는 수적으로 다른 대상들이다. 예를 들어 『주홍색 연구』에서 홈즈에게 귀속된 속성들의 집합체를 hg라고 해 보자. 이 두 추상적 대상, 즉 홈즈와 hg는 비록 모든 속성 부분에서 일치하지만, 일부 속성에서 다음과 같이 차이난다. 첫째로, 홈즈는 의도적 행위자나 그의 창작 행위가 없이는 존재할 수 없었을 것이지만 hg는 존재할 수 있었으며, 홈즈는 도일의 창작 행위 이후에야 존재하기 시작한 반면, hg는 그 이전부터 존재했다[49]. 둘째로, 속성 부분들

---

[47] 앞으로 설명하겠지만 여기서 첫 번째 작업은 속성 구축물 견해의 (PP) 논제에, 두 번째는 (SRP)에, 세 번째는 (PC)의 일부 내용에 대응된다.

[48] 속성 이룸은 물질 이룸과 유사하기는 하지만 몇 가지 차이점을 갖는다. 첫째로, 속성 이룸의 관계항은 추상적 대상인 반면 물질 이룸의 관계항은 구체적 대상들이다. 둘째로, 물질 이룸은 종종 연쇄적인 단계들을 갖지만, 허구적 대상의 경우 이룸 관계가 한 단계로만 되어 있다. 가령 탁자는 나무 토막 집합체에 의해, 나무 토막 집합체는 분자 집합체에 의해, 분자 집합체는 물리적 기본 입자들의 총체에 의해 이루어지지만, 허구적 캐릭터와 속성 집합체 간의 이룸 관계를 잇는, 속성 집합체를 이루는 다른 대상은 없는 듯하다. 셋째로, 속성 이룸은 허구적 캐릭터의 경우 작품-상대적인 관계이지만, 물질 이룸은 시점-상대적 관계다. 허구적 대상과 관련하여 내가 속성 이룸이라는 관계를 도입한 것은 궁극적으로 작품-상대적인 귀속 관계를 포착하기 위함이었기 때문에, 속성 이룸은 작품-상대성을 그대로 물려받게 된다.

[49] 사실 hg에는 *왓슨과 친구임* 등의 다른 허구적 캐릭터들과의 관계적 속성들이 부분으로 포함되고, 이 캐릭터들 중 일부는 도일이 『주홍색 연구』를 쓰기 전에는 존재하지 않았을

중에서 하나라도 존재하지 않는 세계, 가령 아프가니스탄이 없어서 *아프가니스탄에서 온 사람과 친구임*이라는 속성이 존재하지 않는 세계에서, hg는 존재할 수 없지만 홈즈는 여전히 존재할 수 있었을 것이다. 더하여, hg는 그것을 구성하는 속성들이 교체될 수 없지만, 홈즈는 서로 다른 작품들에서 서로 다른 속성들을 귀속받고 따라서 부분이 교체되면서도 동일성을 유지할 수 있다.

앞의 제안들에 따르면, 이러한 차이는 홈즈와 hg가 각각 *허구적 대상*과 *속성 집합체*라는 구별된 종에 속하기 때문에 일어나는 것이다. 먼저 *속성 집합체* 종에 속하는 대상들은 다음과 같은 특성을 갖게 된다: (i_A) 그것의 구성 부분인 속성들을 본질적으로 갖고, (ii_A) 의도적 행위자인 작가나 작가의 창조 행위와는 독립적으로 존재한다. 여기서 (i_A)는 hg의 부분 속성 중 *아프가니스탄에서 온 친구가 있음*이 없는 세계에서 hg가 존재하지 않는 이유, 그리고 hg가 작품에 상대적으로 부분 속성에서 교체될 수 없는 이유를 설명한다. 한편, (ii_A)는 hg가 도일의 창작 행위 이전부터 존재하는 이유, 그리고 의도적 행위자나 창작 행위가 존재하지 않는 세계에도 존재하는 이유를 설명한다. 반면에 *허구적 대상* 종의 구성원은 다음 특성을 갖는다: (i_{Ch}) 그것을 구성하는 속성들을 본질적으로 갖는 것은 아니며, (ii_{Ch}) 필연적으로 작가의 의도적 창조 행위에 의존하여, 이 행위가 수행된 이후에야 생겨난다. 여기서 (i_{Ch})는 *아프가니스탄에서 온 친구가 있음*이라는 속성 없이도 도일이 홈즈를 창조할 수 있었을 이유, 그리고 홈즈가 동일한 캐릭터로 유지되는 중에도 『주홍색 연구』와 『네 사람의 서명』에서 서로 다른 속성을 귀속받을 수 있었던 이유를 설명한다. 더하여, (ii_{Ch})는 홈즈가 코난 도일 혹은 의도적 행위자의 창작 행위 없이는 존재할 수 없었던 이유, 그리고 오직 도일의 창조 행위 이후에야 존재하기 시작했던 이유를 설명한다.

결론적으로 말해서, 의자 c가 *의자* 종에 속한다는 사실이 c가 제작자의

가능성이 많으므로, 이는 다소 사태를 단순화한 것이다. 하지만 현재 논의를 위해서 이 점은 크게 중요하지 않다.

제작 행위에 의해 창조되는 인공물이라는 것, 그리고 반사실적으로나 시간적인 부분 교체에도 동일하게 존재할 수 있다는 사실을 설명하듯이, 홈즈가 *허구적 대상* 종에 속한다는 사실은, 홈즈가 선재하는 속성들을 구성 부분으로 가짐에도 진정 작가의 창조물이라는 사실, 그리고 반사실적으로나 작품 간의 속성 교체에도 동일한 허구적 캐릭터로서 존재할 수 있음을 설명해 주는 것이다. 결국 우리가 상식적으로 홈즈 등의 허구적 개체들이 갖는다고 인정하는 귀속된 속성에서의 유연성은, 이처럼 *허구적 대상*이 그 구성원들에게 부여하는 부분전체론적 느슨함을 그 형이상학적 근거로 한다고 여겨질 수 있다.

5.2. 속성 이름: 불확정적 물질 이름과 부분전체론적 모호성

5.1절에서 나는 허구적 대상과 속성들 간의 관계를 부분-전체 관계이자, 속성들의 집합체가 허구적 대상과 동일하지는 않지만 속성 이름이라는 밀접한 관계를 맺는다고 이해해 보자고 제안했다. 그렇다면 이러한 속성 이름의 관계는 어떻게 구성적 모호성 조건을 만족시킬 수 있을까?

내가 보기에, 캐릭터와 속성 간의 관계를 부분전체론적으로 일단 이해하고 나면, 이 문제는 구체적 대상들에 대해 널리 논의되어왔던 다수의 문제(the Problem of the Many)의 추상적인 버전에 다름 아니게 된다. 다수의 문제를 소개하는 한 방식으로, 기치(Geach, 1980)는 고양이 티블스(Tibbles)에 대한 퍼즐을 다음과 같이 제시한다:

> 이제 c가 매트 위에 있는 가장 큰 연속적인 고양이 조직의 덩어리라고 하자. 그렇다면 우리가 가진 1000개의 고양이 털 중 임의의 털, h_n에 대하여, h_n을 제외한 c의 모든 부분을 포함한, c의 진부분 c_n이 존재한다; 그리고 그러한 각각의 부분 c_n은, 다른 어떠한 그러한 부분 c_m과, 그리고 전체인 c와도 기술 가능한 방식으로 구별된다. 게다가, *고양이* 개념이 불명확한(fuzzy) 것이라고

> 하더라도, c뿐만 아니라 어떠한 부분 c_n도 고양이라는 점이 분명하다: 털 h_n이 뽑혔더라면 c_n은 분명 고양이었을 것이며, 우리는 당연하게도 털 하나를 뽑는 것이 고양이를 생성해낸다고 생각할 수는 없을 것이기에, c_n은 이미 고양이였을 것이다. 따라서, 우리 이야기와는 정반대로, 매트 위에 앉아 있는 것은 '티블스'라고 불리는 고양이 한 마리만 존재하는 것은 아니었다; 거기에는 최소한 1001 마리가 앉아있었던 것이다! (p. 215)

이러한 결론은 매트 위에 있는 고양이가 티블스 한 마리라는 우리의 상식적인 판단과 정면으로 부딪친다. 어떤 철학자들은 정말로 수많은 고양이들이 존재한다고 인정하면서도, 우리가 왜 고양이를 한 마리라고 생각했는지를 해명하려고 시도한다. 그러나 상식을 존중하는 철학자들은 고양이가 정말로 한 마리뿐이라는 직관을 형이상학적으로 포착하려고 여러 방식으로 시도했다. 이중 내가 가장 선호하는 해법은 로우(1982, 1995b)의 전략이다. 그에 따르면 고양이 조직 덩어리 c와 c_1-c_{1000} 중 어떤 것도 고양이가 아니며 고양이는 티블스 하나뿐이고 (Lowe, 1982), 티블스와 하나의 조직 덩어리만이 비동일성의 이룸 관계를 맺고 있지만, 이중 어떤 덩어리가 티블스를 이루고 있는지는 불확정적이다 (Lowe, 1995b, pp. 179-80). 이러한 주장에 복합 대상과 그것의 이룸체(constituter)는 물질 부분들을 모두 공유한다는 가정을 결합시킨다면, 어떤 털 가닥까지 티블스의 부분인지도 불확정적이라는 귀결이 따라나온다.

허구적 캐릭터가 속성들에 의해 이루어진다는 현 아이디어의 관점에서 볼 때, 이 패러독스는 가령 『네 사람의 서명』에서 홈즈에게 귀속된 속성들의 모임들이라고 할 수 있는 서로 다른 집합체들 hg_1, hg_2, …, hg_n 중에서 어떤 것이 홈즈와 동일한지의 문제가 된다. 로우의 제안을 그대로 적용한다면, 우리는 홈즈가 hg_1, hg_2, …, hg_n 중 그 어떤 것과도 동일하지 않고, 이 집합체들 중 하나만이 홈즈와 속성 이룸 관계를 맺지만, 이중 어떤 집합체가 홈즈를 이루는지의 사안은 불확정적이라고 말할 수 있을 것이다. 홈즈와 홈즈의 이룸체는 모든 속성 부분들을 공유한다는 점을 염두할 때, 이는 어떤

속성들이 홈즈를 구성하는지의 문제에 불확정성이 발생함을 함축한다. 이러한 아이디어를 토대로, 우리는 다음과 같이 홈즈와 속성 간 부분 관계를 다음과 같이 정리할 수 있다:

> 홈즈는 확정적으로 속성 *P*를 부분으로 갖는다 iff hg_1, hg_2, …, hg_n 모두가 *P*를 부분으로 갖는다.
> 홈즈는 불확정적으로만 속성 *P*를 부분으로 갖는다 iff hg_1, hg_2, …, hg_n 중 일부는 *P*를 부분으로 갖지만, 일부는 갖지 않는다.
> 홈즈는 확정적으로 속성 *P*를 부분으로서 결여한다 iff hg_1, hg_2, …, hg_n 모두가 *P*를 부분으로 갖지 않는다.

그런데 여기서 한 가지 반론이 자연스럽게 예상된다. 속성들의 집합체는 속성 집합만큼이나 구성적인 경계가 명확한 존재자로 보인다. 즉 어떤 속성이 어떤 집합체에 포함되는지는 언제나 확정적인 사안으로 보인다는 것이다. 그런데 속성 이름의 전략이 캐릭터의 부분 속성들을 결정하는 데 위와 같은 구분을 따른다면, 이는 4.2.3.2절에서 언급된 바 불확정성 문제에 대한 절충적 견해의 대안들과 똑같은 문제, 즉 캐릭터에게 확정적으로 귀속된 속성들, 불확정적으로만 귀속된 속성들, 확정적으로 귀속되지 않는 속성들을 명확하게 구분하는 문제를 안고 있는 것이 아닌가? 이에 대한 나의 대답은 물론 아니라는 것이다. 왜냐하면 어떤 속성 집합체들이 홈즈의 적절한 이룸체 후보인지도 모호한 사안이기 때문이다[50]. 말하자면, 집합체 hg_1, hg_2, …, hg_n의 목록은 명확하게 주어진 것이 아니며, 확정적으로 홈즈의 적절한 이룸체 후보인 것들, 불확정적으로만 적절한 이룸체 후보인 것들, 확정적으로 이룸체 후보로서 적절하지 않은 것들은 선명하게 나뉘지 않기에, 속성 이룸의

[50] 토마슨(2007)은 일상적 용어의 모호성에 대한 초평가주의(supervaluationism)가 다층적인 모호성을 포섭할 수 있는 방안을 제시하는데 (p. 96), 여기서 나의 전략은 토마슨의 이 제안에서 아이디어를 얻은 것이다.

전략은 허구적 참과 속성 귀속의 모호성을 적절하게 반영한다.

이로써 우리는 허구적 캐릭터에 한 작품이 귀속시키는 속성들이 종종 불확정적이라는 사실을, 구체적 대상과의 통합적인 틀을 활용하여 구성적인 창조주의의 관점에서 보존할 수 있게 되었다. 혹자는 위와 같은 나의 제안이 존재론적 불확정성(ontic indeterminacy)을 포함하고 있다는 점에서 불만을 갖고, 이 점이 고전적 창조주의 혹은 절충적 견해로 회귀할 이유가 된다고 생각할지도 모르겠다. 하지만 첫째로, 로우(1995b) 자신은 티블스와 조직 덩어리의 이룸 관계의 불확정성이 그저 '티블스의 이룸체'라는 표현의 의미론적 불확정성에 근거한 것으로 이해하며 (p. 180), 이런 점에서 속성 이룸의 불확정성이 존재론적 불확정성의 일종임이 분명한 것은 아니다. 다만 나로서는 이룸을 단순히 철학자들에 의해 도입된 개념이 아니라 강건한 형이상학적 관계로 이해하는 쪽에 끌리기 때문에, 이룸 관계의 불확정성을 존재론적으로 간주하기를 선호한다고 말해둔다. 둘째로, 일부 창조주의자들은 이러저러한 형태로 존재론적 불확정성을 이미 수용하고 있기에, 이룸 관계의 존재론적 불확정성은 최소한 이들에게 추가적인 부담이 되지는 않을 것이다. 존재론적 불확정성의 문제는 구체적 인공물을 포함한 일상적인 구체적 대상들에 대해서도 꾸준히 지적되어왔을뿐만 아니라, 추상적 인공물 일반의 창조와도 본질적으로 결부되어 있다고 주장되곤 했기에 (Korman, 2014), 창조주의자들이 이 유형의 불확정성에 열려 있는 것은 이해할 만한 일이다. 모든 창조주의자들이 캐릭터의 존재론적 불확정성을 명시적으로 논의하는 것은 아니지만, 창조주의자인 프리델(2016)은 "추상적 인공물에 대한 어떠한 그럴듯한 설명도 … 존재론적 불확정성에 개입할 것이라고 생각할 이유가 있다"고 주장하며 (p. 137, 주석 13번), 토마슨(2007)도 구체적 대상들을 염두하며 "모호성의 문제는 일상적 대상의 존재를 거부할 이유를 주지 않는다" (p. 109)라고 못을 박는다. 이런 점에서, 이룸 관계의 불확정성을 허구적 캐릭터의 형이상학에 도입하는 것은 이론적으로 큰 부담이라고 하기 어려워 보인다.

5.3. 속성 구축물 견해의 정식화

이상의 논의를 토대로, 나는 최선의 창조주의적 입장으로서 다음과 같이 속성 구축물 견해(the Property Construct View)를 제안한다. 속성 구축물 견해는 허구적 캐릭터들이 우연적이고 현실적으로 존재하는, 작가에 의해 창조된 추상적 인공물이라는 창조주의의 기본 골자를 따른다. 더 나아가, 그것은 작품에서 허구적 캐릭터에게 서술된 속성들을 캐릭터의 구성 성분으로 간주하고, 이를 토대로 작가가 캐릭터를 창조해낸다고 말한다는 점에서 구성적 창조주의의 일종이다. 속성 구축물 견해는 구성적 창조주의와 다음 네 논제들의 연언으로 이해될 수 있다:

(PP) **속성-부분** (Property Part): 허구적 개체들은 이야기 내에서 귀속된 속성들을 그 부분으로 갖는 복합 대상들이다.

(CPS) **속성 선별을 통한 구축** (Construction by Property Selection): 작가는 허구적 개체에 귀속시킬 속성들을 선별함으로써 허구적 개체를 구축한다.

(SRP) **이야기-상대적 부분 소유** (Story-Relative Property Possession): 허구적 개체들은 귀속된 속성 부분들을 이야기에 상대적으로 갖는다.

(PC) **속성 이룸** (Property Constitution): 허구적 개체들은 그것의 부분인 속성들의 집합체와 비동일적인, 종종 불확정적인 속성 이룸 관계를 맺는다.

속성 구축물 견해의 독특성은 그것이 허구적 캐릭터를 구체적 인공물과 통합적이고 평행적인 틀에서 이해한다는 데 있다. 먼저 (PP)는 마치 구체적

인공물인 의자가 나무 조각들이 결합된 전체인 것처럼, 허구적 대상도 이야기에서 그에 대해 서술된 속성들을 부분으로 갖는 복합체라고 말한다. 이는 귀속 관계를 한편으로는 가장된 예화의 관계로 이해하면서, 다른 한편으로 실제적인 부분전체론적 관계로 이해한다는 것이기도 하다. 가령 홈즈 이야기에서 셜록 홈즈가 명탐정이라는 사실은, 홈즈 캐릭터가(또는 그와 대응되는 유사-인물이) *명탐정임*이라는 속성을 예화한다고 믿는체하기된다는 사실을 나타내는 한편, 캐릭터 셜록 홈즈를 구성하는 속성들 중에 *명탐정임*이 포함된다는 사실 역시 나타낸다. 비록 홈즈가 *명탐정임* 속성을 예화하는 것은 아니기에 '홈즈는 명탐정이다'는 문자 그대로는 거짓이고 가장된 진술에 불과하지만[51], 가장된 것은 속성의 **예화**일 뿐, **소유**는 아닌 것이다. 마치 '의자는 등받이다'는 거짓이지만 '의자는 등받이를 (부분으로) 갖는다'는 참인 것처럼, '홈즈는 명탐정이다'는 거짓이지만 그와 적절하게 대응되는 '홈즈는 *명탐정임* 속성을 (부분으로) 갖는다'는 참이 된다.

한편 (CPS)는 허구적 대상들이 부분으로 갖는 속성들이란 작가가 허구적 개체에 귀속시키고자 선별한 속성들이며, 작가는 이러한 속성 골라내기를 통해 캐릭터를 창조하거나 발전시킨다고 말해 준다. 마치 목수가 나무 조각들을 골라 결합시킴으로써 탁자를 창조하고, 이후에 장식들을 덧붙여 수정을 가하듯이, 작가는 속성들을 선별하고 하나로 "결합시킴으로써" 캐릭터를 만들고, 다른 속성들을 더하거나 빼면서 수정해나갈 수 있다는 것이다. (CPS)의 중요한 함축은 작가가 무언가를 상상하거나 믿는체하는 행위 자체가 아니라 그가 허구적 대상을 창조하려는 의도를 가지고 속성을

---

[51] 이로써 나는 허구 내적 진술들과 허구 외적 진술들에서 계사의 의미가 다르다는, 서술 양태 구분 전략을 취하는 마이농주의자들의 아이디어를 거부한다. 허구적 대상들에 대한 진술들을 포함하여 모든 종류의 진술에서 계사 '이다'는 언급된 대상과 속성의 예화 관계를 나타낸다. '홈즈는 허구적 캐릭터이다'와 같은 허구 외적 진술들은 홈즈가 실제로 예화하는 속성을 이야기하므로 문자 그대로 참인 반면, '홈즈는 명탐정이다'와 같은 허구 내적 진술들은 홈즈가 구성 성분으로 갖는 속성을 언급하기는 하지만, 홈즈와 속성의 관계를 예화 관계로 거짓으로 가장하여 서술하기 때문에 문자 그대로는 거짓이 되는 것이다.

골라내는 행위가 허구적 대상을 창조하는 원천이라는 점, 그리고 허구적 캐릭터의 창조는 공중에서 난데없이 일어나는 것이 아니라, 선재하는 재료들을 활용하는 과정이라는 점이다. 이로써 (CPS)는 우리가 3.2절에서 살펴보았던, 창조 과정에 대한 비판을 피하는 중요한 역할을 담당한다.

세 번째 논제인 (SRP)는 허구적 개체와 귀속된 속성 간의 부분-전체 관계가 이야기 또는 작품에 상대적인 관계라고 진술한다. 마치 탁자가 시점-상대적으로 어떤 물질 부분들을 갖듯이, 허구적 대상들은 각 작품에서 귀속된 속성을 해당 작품에 상대적으로 부분으로 갖는다는 것이다. 예를 들어 셜록 홈즈 시리즈의 왓슨은 『주홍색 연구』에서는 어깨에, 『네 사람의 서명』에서는 다리에 총상이 있다고 이야기되는데, (SRP)는 이를 왓슨이 『주홍색 연구』에 상대적으로 속성 *어깨에 총상이 있음*을 부분으로 갖고, 『네 사람의 서명』에서는 *다리에 총상이 있음*을 부분으로 갖는다고 이해한다. (SRP)는 5.1절에서 이야기되었듯, 허구적 캐릭터가 작품에 따라 속성들이 변화함에도 동일하게 등장한다는 사실을 구체적 대상들이 시간에 따라 부분들이 교체됨에도 지속한다는 사실과 평행하게 대응시키기 위해 도입된 논제다.

마지막으로 (PC)는 허구적 캐릭터와 귀속된 속성들 사이의 구성적 관계가 우리가 5.1절과 5.2절에서 이야기된 속성 이룸의 관계, 즉 이룸 견해(the Constitution View)와 로우의 아이디어를 적절하게 변용한 속성 이룸의 관계라고 기술한다. 이룸 견해에 따르면, 의자는 의자를 구성하는 분자들의 집합체와 물질 이룸 관계를 맺고 있으며, 이것들은 정확히 동일한 공간과 물질 부분들을 공유함에도 불구하고 수적으로 구별되는 대상들이다. 마찬가지로, (PC)는 허구적 대상과 그것을 구성하는 속성들의 집합체가 속성 이룸 관계를 맺고 있으며, 이들은 동일한 속성 부분들을 공유함에도 불구하고 구별된 대상이라고 말해 준다. 또한 로우(1995b)에 따르면 이러한 물질 이룸의 관계는 1:1이지만, 정확히 어떤 분자 집합체가 의자를 이루는지는 불확정적인데, (PC)는 허구적 캐릭터와 속성들의 집합체 간의 속성 이룸 관계도 1:1이지만 불확정적이라고 말해 준다.

요컨대 (PP)는 허구적 캐릭터와 속성 간의 귀속 관계를 부분-전체 관계로 묘사하고, (CPS)는 이러한 부분-전체 관계의 성립이 무엇에 근거하여 확립되는지를 설명해 주는 한편, (SRP)와 (PC)는 이러한 부분-전체 관계가 구체적으로 어떤 양상을 띠고 있는지를 말해 준다고 할 수 있다. 이제 이 논문의 나머지 부분에서, 나는 위와 같이 제안된 속성 구축물 견해가 3장에서 이야기된 창조의 문제와 작품 간 동일성 조건의 문제를 어떻게 해명해나갈 수 있는지를 설명할 것이다.

하지만 더 나가기 전에, 에브나인의 질료형상론적(hylomorphic) 견해를 소개해야 할 필요가 있다. 속성 구축물 견해를 어느정도 발전시키고 나서, 나는 에브나인(2016)이 유사한 아이디어를 제안한 바가 있다는 사실을 알게 되었다. 그의 질료형상론적 견해는 비재귀적이고 비대칭적인 질료 관계(matter relation), 즉 일종의 비동일적 이룸 관계를 허구적 캐릭터와 속성들 사이에 도입하고, 구체적 인공물과 통합적인 방식으로 캐릭터의 창조와 유연성을 해명한다는 점에서 속성 구축물 견해와 일치한다. 에브나인에 따르면 캐릭터는 가장된 지시 때문이 아니라, “작가가 질료가 될 속성들을 선별하여” 만들어지는 것이다 (p. 143). “조각가가 완성된 조각상의 질료인 대리석에 작업을 가하는 것처럼, 그[작가]도 속성 집합[또는 속성들]에 작업을 가한다. 혹은, 우리는 이것이 눈길을 보냄으로써 창조하는 사례라고 할 수 있을 것이다. … 작가는 그 집합을 가리킴으로써(indicating) 속성들로부터 캐릭터를 만들어낸다” (p. 141). 더하여 에브나인은 작가가 후속편을 쓰는 작업을 시간에 따라 기존 캐릭터의 질료에 속성들을 의도적으로 더하거나 빼는 작업으로 묘사하며, 마치 건축가가 건물의 부분들을 수정해도 건물이 동일하게 유지될 수 있는 것처럼, 캐릭터도 그러한 속성 교체 중에 지속할 수 있다고 말함으로써 귀속된 속성과 관련된 캐릭터의 작품 간 유연성도 포착한다 (p. 141).

에브나인의 질료형상론적 창조주의는 개략적인 아이디어로만 제시되어

있지만, 그의 견해는 내가 본 논문에서 제안한 속성 구축물 견해와 정신에서 많이 일치한다. 보다 구체적으로 말해서, 그는 속성 구축물 견해의 (PP)와 (CPS) 논제들, 그리고 (PC) 일부에 동의한다. 더하여, 그는 (PC)의 나머지 부분, 즉 캐릭터와 속성 집합체 간의 이룸 관계가 종종 모호하다는 점도 선뜻 받아들일 것 같다. 그가 이룸 관계나 속성 귀속의 불확정성을 상기된 저서에서 고려하는 것은 아니지만, 자신의 이론이 인공물과 관련된 존재론적 모호성에 노출되어 있음을 명시적으로 인정하기 때문이다 (Evnine, 2016, p.21). 이런 점에서 그는 속성 구축물 이론을 자기 이론의 한 변형이라고 간주하는 한편, 이 논문에서 이야기된 구체적인 내용들을 자신의 입장을 더 구체화하고 설득력 있게 만드는 데 활용할 수 있을 것이다.

그러나 질료형상론적 견해와 속성 구축물 견해가 대립하는 지점은 (SRP)를 수용하는지의 여부다. 두 견해 모두 작품에 따라 하나의 허구적 대상이 서로 다른 속성들을 소유하는 현상을 구체적 대상이 시점에 따라 부분을 교체하는 현상과 평행적으로 이해하는 것은 사실이다. 그러나 속성 구축물 견해와 질료형상론적 이론은 허구적 대상과 작품에서 귀속된 속성 사이에 성립하는 부분 관계의 본성에 대해서 다른 입장을 취한다. 속성 구축물 견해는 캐릭터가 속성 부분들을 (일차적으로) 각 작품에 상대적으로 소유한다고 말하지만, 에브나인은 캐릭터가 (일차적으로) 시간에 상대적으로 이것들을 갖는다고 본다[52]. 에브나인(2016)이 보기에, 홈즈가 작품에 따라 다른 속성들을 갖는 것은 후속작이 쓰이는 시점에 속성들이 다수 덧붙여지고 일부

---

[52] 속성 구축물 이론에서도 모종의 의미에서 캐릭터가 시점에 상대적으로 속성 부분들을 갖는다고 말하는 것은 가능하다. 그러나 이는 캐릭터가 속성들을 갖는 작품들이 시점 상대적으로 존재한다는 의미에서 파생적으로 성립하는 사실이다. 한편, (에브나인이 이 점을 명시적으로 말하지는 않지만, 내가 생각하기에) 에브나인의 견해에서도 캐릭터가 속성들을 작품에 상대적으로 갖는다고 말할 수 있지만, 이는 말 그대로, 직접적으로 성립하는 사실이라기보다는, 시점 상대적으로 캐릭터를 구성하는 속성들이 각자 서로 다른 작품들로부터 기인했다는 간접적인 의미에서 그러하다. 에브나인이 "홈즈는 『네 사람의 서명』에 상대적으로 *코카인을 함* 속성을 갖는다"라고 말한다면, 이는 마치 어떤 꽃다발의 한 꽃에 대하여 "이 꽃은 텃밭에서 꺾어 온 거야"라고 말하는 것과 유사하게 이해되어야 한다.

수정되는 현상인 것이다. 예컨대 코난 도일은 『주홍색 연구』를 쓴 뒤 『네 사람의 서명』에서 셜록 홈즈가 코카인을 한다고 처음으로 적었는데, 에브나인에 따르면 이는 『네 사람의 서명』이 쓰여진 이후로 홈즈의 질료에 *코카인을 함*이라는 속성이 더해졌음을 의미한다. 한편 단편 『마지막 사건』에서 홈즈는 *라이헨바흐(Reichenbach) 폭포에서 사망함*을 부분으로서 갖고 있었지만, 도일은 이후 작품에서 홈즈를 부활시키며 이 속성을 홈즈의 질료로부터 제거했다 (p. 141). 반면 속성 구축물 견해에 따르면, 도일이 홈즈 시리즈의 후속작을 저술하는 과정은 무엇보다도 **시점에 따른** 부분 교체가 아니라 **작품에 따른** 부분 교체로 이해되어야 한다. 즉 *코카인을 함*이나 *라이헨바흐 폭포에서 사망함*이라는 속성을 (최소한 일차적으로는) 홈즈가 시간에 따라 얻거나 잃게 된 것이 아니라, 각 작품에 따라 부분으로 갖거나 결여한다는 것이다. 요약하자면, 속성 구축물 이론은 속성과 허구적 대상의 부분-전체 관계를 구체적 대상의 시간에 따른 부분 교체와 유사한 것으로서 **대응시키기는** 할지언정, 이를 작품-상대적인 부분 소유라는 독립적인 양태로서 상정한다. 반면 에브나인의 질료형상론적 견해는 이를 시간에 따른 부분 교체 문제에 **동화**(assimilation)시킨다. 일견 무해해 보이는 시점-상대적인 부분 관계를 포기하고 어째서 형이상학적으로 독특해 보이는 작품-상대적 부분 관계를 수용해야 하는지의 문제는 7.2절에서 논의될 것이다. 지금은 속성 구축물 견해를 보다 자세히 살펴보자.

제 6 장 속성 구축물 견해: 속성 선별을 통한 두 단계 창조

이제 3장에서 구성적 창조주의를 선호해야 할 이유로서 제시된 기존 창조주의의 두 가지 부족한 점들을 속성 구축물 견해가 구체적으로 어떻게 해결할 수 있는지를 검토해보자. 이번 장에서 나는 창조의 문제를, 7장에서는 작품 간 동일성 기준의 문제를 다뤄볼 것이다.

3.2절에서 이야기했듯, 창조주의자들에게 허구적 대상의 창조와 관련되어 제기되었던 문제점은 크게 두 결이었다. 첫째로, 흔히 창조주의자들이 캐릭터를 창조해내는 원천으로 이야기하는 가장이나 상상의 행위는 존재론적으로 비개입적인 것에 불과하다. 둘째로, 캐릭터가 무로부터 생겨난다는 주장은 이상하다. 속성 구축물 견해는 이러한 불평들에 대답할 자원들을 갖고 있다. 먼저 첫째 비판에 대해, 속성 구축물 견해는 (CPS) 논제를 토대로 허구적 캐릭터를 만들어내는 작가의 창조 행위는 믿는체하기나 상상이 아니라 캐릭터에게 귀속될 속성들을 선별하는 적극적인 행위라고 대답한다. 둘째 비판에 대해, 속성 구축물 견해는 (CPS)와 속성 부분 논제인 (PP)를 토대로 허구적 캐릭터들이 속성들이라는 선재하는 항목을 재료로 활용하여 창조되는 복합 추상적 대상이라고 대응한다. 6장의 남은 부분에서 나의 작업은 속성 선별을 통한 캐릭터의 창조가 구체적으로 어떻게 일어나는지를 설명하고 (6.1절), 가능한 의문점들에 답함으로써 내 견해를 옹호하는 것이다 (6.2절).

6.1. 도구로서의 가장과 상상, 속성 선별을 통한 두 단계 창조

구체적 인공물들의 창조는 일반적으로 제작자가 어떤 종의 대상을 만들고자 하는 의도로 선재하는 물질 부분들을 선택하여 이것들을 하나로 모으고 덧붙임으로써 이루어진다. 그런데 구체적 인공물들 중에서 재현적 미술 작품들은 감상자로 하여금 특정 방식으로 상상과 믿는체하기에 참여하여 작품을 감상하도록 유도하려는 목적으로 만들어진다는 점에서 허구적 캐릭터와 매우 유사하다. 청보리밭 그림을 그리는 화가는 자신의 작품을 바라보는 사람들이, 마치 바람 부는 청보리밭에 와있는 것과 같이 느끼도록 상상력을 자극하고자 의도한다. 이러한 이유로, 재현 미술의 제작자들은 실제로 작품을 창조하는 과정에서 스스로 상상과 믿는체하기에 참여하기도 한다. 이때 상상과 가장은 두 가지 역할을 수행한다. 첫째로, 예술가로 하여금 어떤 재료를 어떻게 이용하고 배치할 것인지에 대한 가능한 대안들을 떠올릴 수 있도록 한다. 둘째로, 작가 스스로 감상자의 경험을 시뮬레이션해 봄으로써, 어떤 것이 생생하고 미적으로 우수한 작품으로 실현될 수 있을 것인지를 판단할 수 있도록 해 준다. 예컨대 화가는 어떤 색을 사용할 것이며 하늘과 보리밭을 구체적으로 어떤 방식으로 표현할 수 있을지를 상상해 보고, 청보리밭에 와 있는 것처럼 믿는체하기 함으로써 생생한 풍경을 떠올리고 그려낼 수 있는 것이다. 그러나 중요한 점은, 이때 상상과 가장은 예술가가 작품을 어떤 방식으로 창조할 것인지에 대해 가이드를 주는 도구적(heuristic) 역할만을 담당할 뿐, 실제로 작품을 만들어내는 원천이 아니라는 것이다. 단지 상상의 나래를 펼치거나 스스로 어떤 장면을 보고 있다고 믿는체하는 것으로는 부족하며, 실제로 회화 작품을 산출하기 위해 작가는 자신이 떠올린 여러 대안들 중에서 일부를 선택하여 실제로 캔버스 위에 물감을 바르는 적극적인 활동을 수행해야만 한다. 바로 이러한 추가적 행위가 창조의 원천이며, 가장과 상상은 단지 가이드를 제공해 주는 도구에 불과하기 때문에, 극단적인 경우 화가는 심지어 가장이나 상상에 스스로는 참여하지 않고도, 재현적 예술 작품을 만드는 데 성공할 수 있다.

예를 들어, 청보리밭 사진에서 색깔별로 영역을 나누고 각 색에 숫자를 부여한 뒤, 별 생각 없이 숫자에 대응되는 색깔을 각 영역에 색칠하는 사람도 청보리밭 그림을 그릴 수 있다.

속성 구축물 견해는 허구적 대상의 창조를 이와 유사한 과정으로서 이해한다. 우선 허구적 대상들은 구체적 인공물 일반과 마찬가지로, 작가가 선재하는 속성들을 재료로서 하나로 "모으고" "덧붙임으로써" 만들어지는 복합적인 추상적 인공물이다. 이에 더해, 허구적 캐릭터는 독자들이 관련 작품과 관련된 허구적 믿는체하기와 상상에 적절하게 참여하도록 하려는 목적에서 창조되기 때문에, 작가는 캐릭터를 창조하는 과정에서 종종 스스로 가장과 상상에 참여하기도 한다. 이때 상상과 가장은 캐릭터의 창조에 동원될 수 있는 속성들의 후보를 작가가 떠올리고, 독자의 경험을 시뮬레이션해 봄으로써 어떤 속성들의 조합을 사용하는 것이 생생하고 그럴듯한 캐릭터를 만들어낼 수 있는지를 알아내도록 도와준다는 점에서, 작가가 속성들을 선별하는 과정을 가이드해 주는 매우 유용한 도구가 되기에 작가에 의해 전형적으로 활용되는 것이다. 그러나 이것들 자체는 창조주의의 반대자들이 지적해왔듯 존재론적 개입을 발생시키지 않는 행위이며, 실제로 캐릭터 창조의 형이상학적 기반이 아니라는 것이 나의 주장이다. 캐릭터의 창조는 가장이나 상상이 아니라, 작가가 허구적 캐릭터를 창조하려는 의도로 자신이 떠올린 후보 속성들 중에서 일부를 주체적으로 선택할 때 이루어진다. 이러한 제작 의도와 적극적인 속성 선택의 활동은 환각이나 꿈 등의 망상적 행위에서는 결여되어 있기 때문에, 속성 구축물 견해는 망상적 대상들과는 달리 허구적 캐릭터들이 진정으로 창조되는 인공물이라고 말하는 데 부족함이 없다.

여기까지 나는 허구적 대상의 제작 과정을 미술 작품이라는 구체적 인공물의 제작과 평행하게 설명하고, 허구적 대상을 창조하는 것은 속성 선별이라는 적극적 행위이지만 가장과 상상이 그 가운데 중요한 역할을 수행한다고 이야기했다. 나는 더 나아가 이러한 창조 과정이 시간적으로는

1단계인 최초의 창조와 2단계인 속성 덧붙이기를 통한 구체화라는 두 단계로 이루어진다고 주장한다. 두 단계 모두 앞에서 설명한 방식대로, 종종 믿는체하기와 상상의 도움을 받은 속성 골라내기 행위에 의해 이루어지지만, 1단계는 아예 새로운 허구적 개체를 생성시키는 과정인 반면, 2단계는 이미 만들어진 캐릭터에 추가적으로 속성들을 더함으로써 구체화하고 발전시키는 과정이다.

그렇다면 1단계인 최초의 창조부터 살펴보자. 여기서 작가는 *허구적 대상*이라는 종의 구성원을 만들려는 의도로 자신이 창조하려는 캐릭터에 귀속시키고자 하는 최소적 속성들(minimal properties)을 골라냄으로써, 이 속성들을 부분으로 갖는 최소적 캐릭터(minimal character)를 창조해낸다. 예를 들어, 코난 도일은 가장 처음에 *이름이 '홈즈'임, 명탐정임, 영국인임, 런던에 삼, 남성임* 등의 몇 가지 속성들을 재료로 하여 최소적 홈즈를 만들어냈을 것이다. 이때 작가인 도일의 창조 의도와 그에 포함된 인공물 종 *허구적 대상*은, 선재하는 속성들 혹은 이 속성들의 집합체에 새로운 통일성(unity)을 부여하여, 기존에는 존재하지 않던 새로운 허구적 캐릭터 홈즈가 생겨나게 한다. 이는 마치 화가가 그림을 그리려는 의도로 캔버스에 물감을 처음 몇 번 찍어 대강의 구도를 잡았을 때, 캔버스와 물감 자국들에 *회화 작품*이라는 미술 종이 새로운 통일성을 부여함으로써, 미완성의 작품이 생겨나는 것과 같다. 이러한 1단계에서는 아직 만들어진 캐릭터가 없기 때문에, 작가는 어떤 사람이나 사물이 어떠어떠하다는 데 딕토(de dicto) 명제를 상상하거나 믿는체할 수밖에 없을 것이다. 그러나 일단 작가가 최소적 캐릭터를 만들어내면, 이 속성들을 포함하는 명제들이 작은 "이야기 조각"을 구성해내거나, 작가가 기존에 만들어 둔 개략적인 초기 이야기의 내용에 포함되게 되며, 해당 캐릭터는 이 "이야기 조각" 또는 초기적 작품에 상대적으로 해당 속성들을 부분으로 소유하게 된다. 이러한 최초의 창조 행위는 중요한 캐릭터의 경우 대체로 작가가 본격적으로 작품을 저술하기 이전 실험적인 수준에서 이루어지지만, 보조 캐릭터들의 경우 글을 쓰는

도중에도 일어날 수 있다.

물론 단지 작가가 허구적 대상을 제작하려는 의도를 갖고 속성들을 선택했다는 사실이 허구적 대상의 창조에 충분 조건이 되는 것은 아니다. 창조 시도가 성공하려면 관련 인공물 종인 *허구적 대상*에 합당한 방식으로 재료 속성들이 어떤 관계를 맺고 있어야만 한다. 구체적으로 말하자면, 작가가 선별한 속성들이 이야기 안에서 하나의 개체가 예화하는 것들로서 이해가능하게 믿는체될 수 있어야만 한다. 가령 내가 *사람임*, *타일로 덮여 있음*, *평면 도형임*, *비연장적임*이라는 속성들을 가지고 허구적 개체를 창조하려고 한다고 하더라도, 이 속성들은 이야기 안에서 도무지 하나의 대상으로서 이해되지 않기에, 나의 창조 시도는 실패하게 된다. 귀속된 속성들이 허구적 관습 내에서 이러한 이해가능성 조건을 만족시켜야 한다는 것은 창조의 중요한 객관적 제약 조건으로서 기능한다. 덧붙이자면, 나는 매우 실험적인 소설을 제외하고는 작가가 선별한 속성들이 최소한 하나의 종 속성과 함께 구별적인 속성들 몇 가지를 포함해야 한다는 제약 역시 작동한다고 본다. 가령 도일이 홈즈를 창조하기 위해서, 그는 *사람임*이라는 종과 함께 *명탐정임*, *영국인임*, 베이커 *가에 삼* 등의 구별적인 속성들을 동원해야만 했다. 만약 도일이 *사람임*, *구체적 대상임*, *생명체임*과 같은 일반적 종만을 동원했다고 한다면, 이것만으로는 어떤 캐릭터가 만들어졌다고 보기 어려울 것이다. 더하여 도일이 어떠한 종도 명시적으로 염두하지도 않고, *1860년에 존재함*, *유럽에 사람들이 사는 세계에서 자기동일적임*과 같이 특정 범주나 종을 함축하지 않는 속성들만을 선택했다면, 그는 어떠한 허구적 대상도 만들어내지 못했을 것이다.

한편, 2단계에서 작가는 자신이 만들어낸 허구적 캐릭터를 더 구체적으로 발전시키려는 의도를 가지고, 더 많은 속성들을 귀속시킴으로써 캐릭터에 새로운 부분들을 덧붙인다[53]. 이는 일단 구도를 잡은 뒤 지난한 페인팅

---

[53] 어떤 경우, 1단계와 2단계의 주체는 다를 수 있을 것이다. 예를 들어 작가가 최소적인 아이디어를 토대로 캐릭터를 만든 후, 다른 사람들에게 이 캐릭터와 관련된 이야기를 쓰도록

작업으로 화가가 자신의 그림을 구체화하고 완성해 나가는 과정과 대응된다. 이때 작가는 데 딕토 명제, 혹은 이미 만들어진 허구적 대상에 대한 데 레 명제를 상상하거나 가장함으로써 후보 속성들을 떠올리며 도움을 받을 수 있다[54]. 2단계는 작가의 본격적인 저술 이전에도 수행될 수 있지만, 최종적으로는 이야기가 완결되었을 때 끝나게 된다. 우리가 보통 알고 있는 『주홍색 연구』의 홈즈나 『마틴 처즐위트』의 갬프 부인 등의 캐릭터들은 이처럼 두 단계의 창조 과정을 거쳐 완성된 캐릭터들인 것이다.

6.2. 질문과 답하기

여기까지, 나는 허구적 대상의 창조 과정을 미술 작품과 대응되는 방식으로 설명했으며, 특히 캐릭터의 창조가 작가의 상상이나 가장 자체가 아니라 어떤 다른 종류의 행위, 즉 제작 의도를 동반한 속성 결합 행위에 의해 이루어진다고 강조했다. 그런데 이로부터 자연스럽게 두 가지 의문이 떠오른다. 첫째로, 속성 구축물 견해에 따르면 작가는 상상과 가장과는 구별되는, 적극적이고 능동적인 속성 선별 및 모으기 행위를 추가적으로 수행하는데, 이러한 서술이 실제 작가의 활동과 일치한다고 볼 이유가 있는가? 둘째로, 구체적 대상들과는 달리 허구적 대상의 재료로 이야기된 속성들은 공간적 관계나 우리와의 인과적 상호작용을 결여하는데, 어떻게 이러한 속성들을 재료로 인공물을 만들어내는 것이 가능한가? 여기서 나는 이 의구심들에 차례대로 답할 것이다.

하는 경우가 여기 해당한다.

[54] 작가가 상상이나 믿는체하기를 통해 데 딕토 명제를 떠올리더라도, 기존 허구적 개체를 보완하려는 데 레 의도를 갖고 있기 때문에 이 명제들로부터 추출된 속성을 기존 허구적 대상에 덧붙일 수 있게 된다.

6.2.1. 작가는 실제로 속성 선별 행위를 수행하는가?

위에서 나는 작가가 그저 상상이나 가장을 넘어서, 속성들을 선택하고 모아 붙이며, 이것이 그가 허구적 대상을 만들어낸 행위라고 주장했다. 그런데 혹자는 과연 실제로 작가가 상상이나 믿는체하기 외에, 이러한 능동적이고 적극적인 행위를 정말로 수행하는 것인지 의심할 수 있을 것이다. 이에 대해, 나는 허구적 이야기와 캐릭터를 창조하는 작가의 활동은 독자의 감상 활동과는 달리 주체적인 창조적 작업이기 때문에, 작가는 상상이나 가장이라는 가벼운 행위를 넘어서 반드시 선별 활동을 수행해야만 한다고 대답한다. 수동적으로 작품을 감상하며 상상하고 믿는 체하는 독자들과는 달리, 그는 이야기와 캐릭터를 만들기 위해 어떤 명제와 문장들, 속성들과 표현들을 사용할 것인지를 적극적으로 선별하며, 이러한 선택의 행위은 허구적 작품이나 캐릭터뿐만 아니라 인공물 일반의 창조에서 필수불가결하다. 의자나 조각상을 만드는 제작자가 어떤 재료를 사용할 것인지를 고민하는 것처럼, 작가는 캐릭터를 만들 때 어떤 속성들을 캐릭터에게 부여할 것인지를 고심하는데, 이 사실은 작가가 활용할 속성들을 선택함으로써 캐릭터를 창조해낸다는 속성 구축물 견해의 주장을 그럴듯하게 만든다.

이 점을 분명히 이해하기 위해, 도일이 홈즈 이야기를 쓰다가 난데없이 홈즈가 오렌지 주스를 마시고 있다고 상상하거나, 이를 믿는 체하는 가상적인 상황을 생각해 보자. 심지어 그는 '홈즈는 오렌지 주스를 마시고 있다'는 문장을 소설 원고에 끄적였을 수도 있었을 것이다. 하지만 그렇다고 해서 그가 쓰고 있던 이야기에서 *오렌지 주스를 마시고 있음*이라는 속성이 홈즈에게 귀속되는 것은 아니다. 중요한 것은 작가인 도일이 어떤 이야기를 쓰고자 하고, 이 이야기 안에서 홈즈를 서술하는 데 활용될 속성으로서 *오렌지 주스를 마시고 있음*이라는 속성을 승인하였는지의 여부다. 이러한 작가적 허락 없이는 속성이 허구적 캐릭터에 귀속될 수 없으며, 따라서 캐릭터의 부분으로 편입될 수 없다. 속성 구축물 견해가 말하는 바, 캐릭터 창조 행위와 동일한 속성 선별 행위란 바로 이러한 작가적인 승인의 행위를

말한다. 아무리 창작의 상황에 있다고 하더라도, 작가의 마음 속에 등장하는 모든 내용들이 무차별적으로 캐릭터를 구성하게 되는 것이 아니며, 캐릭터의 창조는 다른 인공물들의 경우와 마찬가지로 매우 적극적이고 주체적인 선별적 과정인 것이다[55].

지금까지 나는 작가의 비개입적인 행위에 가장과 상상은 포함시켰지만, 스토리텔링은 의도적으로 언급하지 않았다. 볼톨리니(2006, 2012, 2020) 등의 여러 철학자들은 스토리텔링을 그저 믿는체하기 게임으로만 간주해왔지만, 나는 스토리텔링이 믿는체하기를 넘어서는 적극적인 활동이라고 본다. 아이들의 놀이나 미술 감상은 가장 자체로 완결된 활동이지만, 스토리텔링은 정의상 어떤 이야기를 **만들어내려는** 의도로 전개되며, 그 결과로 허구적 이야기라는 추상적 인공물을 산출해내는 과정이라는 점에서 순수하게 가장적인 활동이 아니기 때문이다. 이런 이유로 스토리텔링에 참여하는 작가는 아무렇게나 명제나 문장들을 늘어놓는 것이 아니라, 정합적이고 생생하고 그럴듯한 이야기를 만들어내려는 목적으로 이야기를 구성할 명제들을 의도적으로 세심하게 골라내게 되는데, 이는 곧 이야기에 등장하는 캐릭터들에게 귀속될 속성들을 세심하게 골라내는 작업에 다름 아니다. 내가 이해하기에, 스토리텔링은 믿는체하기 요소를 본질적으로 포함하지만, 이를 넘어서 창조 의도와 주체적 선별 작업을 동반하기 때문에 단순한 가장이나 상상과는 달리 캐릭터와 이야기를 산출해내는 창조적 활동으로 적절하게 이해될 수 있다. 다만 6.1절에서 이야기했듯, 허구적 대상을 만들어내기 위해서는 속성을 골라내는 작업이 필요할 뿐, 가장과 상상이 반드시 요구되는 것은 아니므로, 스토리텔링 외의 방식으로 캐릭터가 창조되는 것도 가능하다. 가령 도일은 '홈즈는 명탐정이다,' '홈즈는 영국인이다'와 같은 문장들을 나열한 뒤에, 자신이 그려내고자 하는 캐릭터의

---

[55] 레빈슨(Levinson, 2012)은 음악의 창조에 대해서도 유사한 말을 한다. 그에 따르면, 작곡가가 머릿속에서 어떤 멜로디를 그저 떠올리거나 주목했다고 해서 심포니가 만들어지는 것은 아니며, 어떤 지속하는 대상으로서 새로운 것을 만들어내려는 의도로 골라낸 소리 구조(sound structure)만이 새로 창작된 음악 작품이 될 수 있다 (pp. 52-3).

모습에 해당하는 문장들에 동그라미를 치면서 홈즈를 만들 수도 있었을 것이다. 이때 도일은 직접 믿는체하기 게임에 참여한 것은 아니지만, 자신이 쓰고 있는 이야기에서 홈즈라는 캐릭터에 귀속시키고자 의도하며 선택했기 때문에, 이 속성들은 홈즈에게 실제로 귀속되고, 홈즈를 구성하는 부분들이 된다.

지금까지 내가 논의한 내용은 허구적 대상들이 작가의 의도적인 재료 선별을 통해 제작된다는 속성 구축물 견해의 주장이 실제 작가의 활동을 잘 기술한다는 점을 보이기에 충분해 보인다. 작가는 최초로 새로운 캐릭터를 만들 때나, 해당 캐릭터에 새로운 속성들을 보완하여 덧붙일 때, 의도적이고 주체적으로 통제된 선별 작업을 수행한다. 이 점은 완성된 문학 작품을 읽는 우리에게는 두드러지지 않는데, 왜냐하면 우리가 읽는 내용은 이미 선별이 끝난 속성들만을 언급하고 있기 때문이다. 이런 점을 고려할 때 작가가 오직 상상이나 믿는체하기만 수행하여 허구적 캐릭터를 창조한다는 기존 창조주의자들이 생각은, 작가의 창작 활동이 독자의 수동적인 참여 활동과 근본적으로 다르지 않다는 오해에서 기인한 것으로 보인다.

6.2.2. 공간적 배치의 수정이나 인과적 상호작용 없이 창조가 가능한가?

탁자를 만들 때 목수는 따로따로 존재하던 나무 조각들을 배열하고 붙이는 등 물질 부분들의 공간적 배열을 바꾸고 인과적으로 부분들과 상호작용한다. 나는 이와 유사하게, 허구적 캐릭터들도 작가가 속성들을 하나로 “모으고” “덧붙임으로써” 창조된다고 주장했다. 하지만 어떻게 공간적인 위치를 결여하고, 인과적인 접근이 불가능한 추상적 존재자들을 토대로 우리가 이러한 작업을 할 수 있다는 것인가? 이러한 문제 의식 때문에 도이치(1991)는 허구적 캐릭터의 창조가 없던 것을 생성시키는 의미에서의 강건한 창조가 아니라고 주장하기도 하고, 볼톨리니(2015)는 캐릭터는 제도적 존재자로서 구성적 규칙(constitutive rules)에 기대어 비인과적으로

창조되며, 결코 구체적 인공물들과 같은 방식으로는 만들어질 수 없다고 말하기도 했다 (p. 141).

우선, 나는 볼톨리니와 토마슨(1999), 워너(2014) 등의 일부 창조주의자들의 주장과는 달리 허구적 대상들을 사회적이고 제도적인 대상들로 이해하는 시도가 썩 부자연스럽다고 말하고 싶다. 왜냐하면 법률, 계약, 학교, 회사 등의 제도적 존재자들은 반드시 공적인 언화 행위를 통해 창조되며, 개인들에게 권리, 의무, 허가, 명예 등의 의무론적 힘(deontic powers)을 부여하는데 (Searle, 2010), 허구적 캐릭터들이 이 특성을 공유하는 것으로 보이지 않기 때문이다. 첫째로, 허구적 캐릭터들은 다른 사회 구성원들을 향한 언화 행위 없이, 방 안에서 혼자 그림이나 글을 끄적거림으로서도 만들어질 수 있는 것으로 보인다. 작가는 다른 사람이 아닌 자기 자신의 향유만을 위해 캐릭터와 이야기를 창조할 수도 있고, 나중에 다른 사람들에게 보여주고자 하는 의도가 있더라도, 창조 시점에 청중을 염두한 행위를 수행할 필요는 없어보인다. 둘째로, 캐릭터들은 사람들에게 어떤 권리나 의무를 부여하는 것으로 보이지 않는다. 작가가 캐릭터에 대한 저작권을 갖는다면, 이는 캐릭터 자체가 아니라 출판 및 저작권 제도가 수립되어 있고, 이 캐릭터가 이 제도 안에 등록되어 있다는 사실에서 기인하는 것이다. 이런 이유로, 허구적 캐릭터들은 차라리 사적으로도 창조될 수 있고 특별히 어떤 의무론적 힘을 발생시키지 않는 일반 인공물들, 가령 의자나 그림, 조각상과 같은 대상들과 유사한 것으로 이해되어야 한다.

그렇다면 어떻게 작가는 속성 부분들과 인과적으로 상호작용하지도, 이것들의 공간적 배치를 수정하지도 않고 이것들이 하나의 캐릭터를 구성해내도록 만들 수 있다는 것인가? 이에 대해서는 기존 철학자들의 논의를 활용하여 답할 수 있을 것이다. 첫째로, 추상적 인공물들이 이런 방식으로 창조될 수 있다는 주장은 전혀 새로운 것은 아니다. 가령 레빈슨(2012)과 에브나인(2009, 2016)은 음악 작품들이 선재하는 소리 구조(sound structure)를 선택하고 지시함으로써(indicate) 창조된다고

말한다. 이때 작곡가는 추상적 존재자인 소리 구조를 인과적으로나 공간적으로 변형시킬 수는 없지만, 이 소리 구조를 재료 또는 질료로 하여 전에는 없던 작품을 창조해낼 수 있다는 것이다. 둘째로, 구체적 인공물의 창조에도 인과적 상호작용이나 변형이 반드시 필요한지는 논란의 여지가 있다. 가령 나뭇가지를 주워 등산용 스틱으로 사용한다면, 나뭇가지에 아무런 변형을 가하지 않았다고 하더라도 등산 스틱이 창조되었다고 볼 여지가 있다. 이것이 억지 사례라고 생각한다면, 현대 미술의 사례에 주목해 보라. 가령 뒤샹(Duchamp, 1917)의 「샘(Fountain)」과 같은 파운드 오브제(found object)는 미술가가 아무런 인과적 작업이나 재료의 형태를 바꾸지 않고도, 이미 있던 대상 중 일부를 선택함으로써 창조되는 작품이라고 말할 법하다 (Evnine, 2009, 2016).

내가 보기에, 인공물의 창조에서 중요한 것은 제작자와 재료의 인과적 상호작용이나 공간적 배치의 수정이 아니라, 제작자가 어떤 인공물 종의 대상을 창조하려는 의도로 선재하는 재료들에 이 종과 관련된 새로운 통일성을 부여한다는 사실이다. 작가는 창조 의도를 가지고 *허구적 대상*이라는 종을 선재하는 속성들과 속성 집합체에 적용하고, 이로써 속성들 사이에 이전에는 없던 새로운 통일시키는 원리(unifying principle)를 부여하여 새로운 인공물, 허구적 대상을 창조해낸다. 작가가 속성들 사이에 새로운 통일적 관계를 부여한다는 바로 이러한 의미에서, 작가는 속성들을 "모은다고" 이야기될 수 있는 것이다. 더하여, 이 원리는 부분전체론적 유연성을 포함하기 때문에 작가는 캐릭터를 구성하는 부분들에 새로운 속성들을 추가하고 캐릭터를 이루는 속성 집합체를 더 복잡한 것으로 교체해나갈 수 있는데, 작가가 캐릭터에 속성들을 "덧붙인다"는 서술은 바로 이 점을 나타낸 것이다.

제 7 절 속성 구축물 견해: 허구적 대상의 유연성과 작품 간 동일성

7.1. 속성 구축물 견해와 작품 간 동일성의 조건

3.3절에서 지적된 바, 고전적 창조주의자들이 봉착하게 되는 두 번째 어려움은 캐릭터의 작품 간 이주의 성공 여부에 이야기에서 캐릭터에게 귀속시키는 속성들이 담당하는 역할과 관련된 것이었다. 고전적 창조주의는 귀속된 속성과 캐릭터 간의 관계를 외재적이고 가장된 것에 불과한 것으로 이해하기 때문에, 이들은 속성들이 작품 간 동일성 문제에 가하는 제약을 그저 관습이 어떠어떠 하다는 방식으로 기술하는 데 그치고, 이를 형이상학적으로 이해를 증진시키는 방식으로 해명할 수 없다는 문제가 있었다. 이번 장에서 내가 하고자 하는 작업은 내가 본고에서 제안한 속성 구축물 견해가 구체적 대상 특히 미술 작품과 통합적인 형이상학적 틀에 기반하여 작품 간 캐릭터 동일성 기준의 문제를 형이상학적으로 만족스러운 방식으로 설명해낼 수 있음을 보이는 것이다.

앞서 이야기했듯 속성 구축물 이론에 따르면 하나의 캐릭터가 서로 다른 작품에서 등장할 수 있다는 사실은 구체적인 대상이 서로 다른 시점에 지속할 수 있다는 사실과 긴밀한 평행 관계에 있다. 특히, 내가 볼 때 후속작에서 전작의 캐릭터를 재활용하는 문제는 특별히 구체적 대상의 복원(restoration) 문제와 대응된다. 가령 t1 시점의 한 배가 t2에 분해되었고, 어떤 사람이 t3에 조립 행위를 수행했다고 하자. t3의 대상이 t1의 배와 동일하기 위해서는, t3에서 작업의 주체가 t1의 배와 동일한 것을 복구하려는 의도를 갖고 있어야만 한다 (Evnine, 2016, pp. 107-9). 그러나 이러한 복원 의도가 항상 성공적인 것은 아닌데, 왜냐하면 다음과 다음 두

조건이 해당 의도의 객관적인 성공 조건으로서 작동하기 때문이다. 첫째로, t3의 대상은 종 *배*를 예화하는 것이어야만 한다. t1의 배는 본질적으로 배이기 때문에, t3에 존재하는 것이 무엇이든 그것이 배가 아니라면, t1의 배와 동일하다고 할 수 없다. 만약 재조립의 주체가 책장을 만들었다면, 우리는 t3의 책장과 t1의 배가 동일한 것이라고 말할 수 없을 것이다. 둘째로, t3의 대상은 t1의 배와 객관적인 연속성(objective continuity)을 가져야만 한다[56]. 만약 그가 t1의 배를 복구하려는 의도를 가지고, 실제로 t3에 배를 만들어 냈다고 하더라도, 전혀 다른 널판자들을 사용하여 배를 조립했다면, 우리는 그가 만든 것이 원래의 배와 동일하다고 말할 수 없을 것이다. 일상적인 구체적 대상들은 재구축에 전형적으로 물질 부분들의 연속성을 요구하며, 통시간적 지속을 위해 오직 점진적(gradual)인 부분 교체만을 허용한다.

이제 이상의 논의를 허구적 캐릭터의 작품 간 이주 문제에 적용해보자. 토마슨(1999)이 주장했으며 여러 창조주의자들이 수용했듯이, 기존의 캐릭터가 다음 작품에서 동일하게 사용되기 위해서는, 새로운 작품의 작가가 이전 캐릭터를 도입하려는 의도를 갖고 있어야만 한다. 이는 구체적 대상의 복원에 재구축 주체의 복원 의도가 필요하다는 점과 대응된다. 하지만 작가의 도입 의도가 성공하기 위해서는 반드시 전작과 후속작의 캐릭터 간의 어떤

---

[56] 인정하건대, 여기서 객관적 연속성은 다소 모호한 개념이다. 다만 나는 이를 주관적 연속성(subjective continuity) 즉 **개인 주체의 이해 하에서의 연속성과 대비되는 개념**으로 이해한다. 예를 들어, 단지 복원 주체가 t3의 대상이 t1의 배와 동일하다고 의도하거나, t1의 배가 지속한 것이라고 믿는 것은 주관적 연속성에 불과하다. 객관적 연속성에는 보통 철학자들이 구체적 대상의 지속과 관련하여 언급하는 시공간적 연속성(spatiotemporal continuity)이나 형태의 연속성(continuity of form), 질적 연속성(qualitative continuity), 물질 부분들의 연속성과 같은 것들이 포함될 수 있다. 앞으로 미술 작품과 관련하여 이야기하겠지만, 나는 인공물의 경우, 해당 인공물과 그 종의 창조 무대가 된 사회나 공동체에 의해 확립된 관습에 의해 공적으로 인정받을 수 있는 종류의 연속성 역시 객관적 연속성의 한 가지 형태로 본다. 본문에서 언급하고 있는 바를 넘어서, 여러 종류의 객관적 연속성들 중 정확히 무엇이 어떤 방식으로 대상의 통시간적 동일성 여부를 결정하는지에 대해 나는 이 논문에서 열어놓는다.

객관적인 관계가 추가적으로 보장되어야 한다. 첫째로, 후속작의 작가가 기존 캐릭터를 도입한 것으로 의도하는 대상은, 이야기 안에서 반드시 하나의 **캐릭터로서** 이해될 수 있어야만 한다. 추상적 대상 종으로서 *허구적 대상*은 그 아래에 *허구적 캐릭터*뿐만 아니라 *허구적 장소*, *허구적 국가*, *허구적 자연종* 등등을 포함하며, 각각의 하위종들은 그 구성원들의 본질을 규정한다. 더하여, 이중에서도 하위종 *허구적 캐릭터*는 다시 허구적 이야기 안에서의 역할, 즉 하나의 인물로서 등장하여 다른 인물들과 교류하고 말과 행위의 주체로 이해된다는 기능에 의해 규정되기에, 어떤 허구적 대상은 오직 이러한 적절한 기능(proper function)을 갖는 한에서만 허구적 캐릭터일 수 있다[57]. 토마슨(1999)의 사례에서, '셜록 홈즈'라는 이름의 돌이나 개, 마을이 코난 도일의 홈즈와 동일할 수 없는 이유는, 이야기에서 이것들이 스토리텔링 안에서 하나의 인물로 작동할 적절한 기능조차도 갖고 있지 않은 것으로 보이기 때문이다. 한편 둘째로, 후속작의 허구적 캐릭터는 또한 전작의 캐릭터와 모종의 객관적인 연속성을 가져야만 한다. 호머 심슨이 라스콜니코프와 동일한 캐릭터일 수 없는 이유는 (Everett, 2013), 이것들에 귀속되는 속성들 즉 구성 부분들이 지나치게 이질적이기 때문이다.

그런데 나는 앞에서 후속 작품이 전작의 설정을 극적으로 바꾸면서도 기존 캐릭터를 도입하는 데 성공하는 경우가 있다고 이야기했다. 가령 홈즈가 수달이었더라면 어땠을 것인지를 상상하고 이를 작품 소개에서 언급하는

---

[57] 적절한 기능은 루스 밀리칸(Ruth Millikan)에 의해 도입된 개념이다. 밀리칸(1984)에 따르면, 어떤 대상을 어떤 생물학적 범주에 속하게 만드는 것은 그것의 적절한 기능이며, 이때 적절한 기능은 (그것이 해당 기능을 실제로 수행하는지, 혹은 수행할 수 있는지와 무관하게) 그것이 수행해야만 하는(supposed to perform) 기능을 말한다 (p. 17). 많은 인공물 종들은 각각 구별되는 적절한 기능에 의해 구분된다. 예컨대 *카메라*는 사진을 찍는 기능을 통해, *기타*는 손가락 운지와 스냅으로 독특한 소리를 내어 연주되는 기능을 통해 규정된다. 하지만 어떤 대상이 이러한 기능적인 인공물 종에 속하기 위해, 반드시 해당 기능을 현실적으로(actually) 수행할 수 있어야 하는 것은 아니다. 고장난 카메라도 카메라이고, 줄이 빠진 기타 역시 여전히 기타이기 때문이다. 그러나 카메라가 박살나거나, 기타가 불에 타 재가 된 뒤에도 여전히 카메라나 기타로 지속하는 것은 아닌데, 이는 그 결과물이 특유의 적절한 기능까지도 잃어버렸기 때문이라고 할 수 있다.

경우, 우리는 이 수달 홈즈가 도일의 홈즈와는 이야기 안의 특성들에서 매우 다르지만 동일한 캐릭터라고 판단할 것이다. 그런데 구체적 대상들은 오직 점진적인 부분 교체만 허용하는 반면 캐릭터는 급작스러운 대규모 수정이 가능하다는 사실은, 구체적 인공물의 통시간적 동일성과 캐릭터의 작품 간 동일성을 평행적으로 이해하려는 속성 구축물 견해의 시도가 무리임을 시사하는 것은 아닌가?

아니다. 왜냐하면 구체적 대상들 중에서도 복원 전후의 부분 교체가 극단적임에도 불구하고 통시간적 동일성을 유지하는 경우가 있기 때문이다. 다음과 같은 가상의 예술 작품을 생각해보자[58]. 어떤 설치 미술 작가가 자신의 집 내부를 사진으로 찍어서 1:1 크기로 출력한 뒤, 이를 가벽에 붙이는 방식으로 작품을 만들었다. 그는 전시 기간 중에, 집에 상당한 변화가 생길 때마다 사진을 다시 찍어서 기존의 관련 부분들을 대체한다. 전시회가 끝나고 1년이 지나, 그는 그 작품으로 다른 전시에 참여해달라는 요청을 받게 된다. 그런데 이 1년의 기간동안 그는 집 전체를 리모델링했고, 이런 이유로 내부 구조가 완전히 변화했기 때문에, 그는 새 전시에서 완전히 새로운 사진들을, 새 가벽들에 붙여 작품을 설치한다. 그리고 이 경우, 우리는 이렇게 다시 세워진 미술 작품이 1년 전의 작품과 부분들을 전혀 공유하지 않음에도 불구하고 수적으로 동일한 작품이라고 판단할 것이다[59]. 즉 구체적인 대상인 일부 미술 작품들은 부분에서의 연속성 없이도 통시간적

---

[58] 이는 현대 미술 작가인 피셔(Fischer, 2014)의 작품 「38 East 1st Street」을 내가 변형시킨 사례다.

[59] 확신할 수는 없지만, 이처럼 마지막 존재 시점과 겹치지 않는 부분들로 동일한 작품이 복구되는 실제 사례로 카텔란(Cattelan, 2019)의 작품 「코미디언(Comedian)」을 들 수 있을 것 같다. 이 작품은 바나나를 덕테이프로 벽에 붙여놓은 것으로, 미술관을 방문한 한 행위 예술가가 바나나를 떼어내 먹어버린 뒤에 갤러리 측은 새로운 바나나를 붙여 놓고 작품이 없어진 것이 아니라고 해명했다 (“Art Basel: Maurizio Cattelan’s $120,000 Banana Eaten by Artist,” 2019). 만약 갤러리 측에서 새 덕테이프를 가져다가 새 바나나를 붙여서 작품을 복원한 것이라면, 우리는 이를 부분의 비점진적인 교체에 의한 미술 작품의 통시간적 동일성의 현실적인 사례라고 간주할 수 있을 것이다.

동일성이 보장될 수 있다는 것이다.

어떻게 이런 일이 가능한가? 내가 볼 때, 이는 부분의 겹침과는 구별되는, 모종의 객관적인 방식으로 연속성을 확보함으로써 가능하다. 이 가상의 예술 작품 사례에서, 작품이 표상하는 집의 동일성 그리고 작가 및 작품 의미의 동일성은, 예술 공동체의 공적인 관습에 의해 그 작품이 기존 작품과 연속적인 것으로 인정받는 적절한 근거로서 작용하며, 이로써 복원 전후의 객관적 연속성이 얻어지게 된 것이다. 우리는 허구적 캐릭터가 후속작에서 설정이 상당 부분 변경됨에도 불구하고 작품 간 동일성을 유지할 수 있다는 사실을, 허구적 캐릭터라는 추상적 인공물의 한 유형만이 독특하게 갖는 특성으로 이해할 필요가 없다. 내가 볼 때 귀속된 속성에서 급작스러운 변화를 겪음에도 불구하고 수달 홈즈가 코난 도일의 인간 홈즈와 동일할 수 있는 이유는, 후속작이 기존의 인간 홈즈가 처한 반사실적인 상황을 그리는 시도라는 점이, 문학 공동체와 관습에 의해 캐릭터 간 객관적 연속성을 보장하는 토대로 공적으로 인정된다는 사실 때문이다. 반면 라스콜니코프와 호머 심슨은 연속성을 공적으로 인정받을 수 있는 근거가 전혀 없기 때문에, 두 캐릭터는 작가 의도나 종의 동일성에도 불구하고 수적으로 구별된 캐릭터가 된다.

요컨대 속성 구축물 견해는 캐릭터의 작품 간 동일성을 구체적 인공물의 복원과 대응시키고, 동일성 의도와 종의 동일성, 객관적 연속성의 확보라는 세 가지 필요 조건을 캐릭터의 작품 간 동일성에도 적용되는 것으로 이해함으로써, 작품 간 이주에 대한 상식적인 기준을 제시하고 설명할 수 있다.

그런데 혹자는 여기까지의 설명을 듣고 나서, 속성 구축물 견해도 어차피 관습에 호소한다는 점에서 실재론적인 작품 간 동일성 조건을 주는 데 실패한다고 혹은 고전적 창조주의자들과 다를 바가 없다고 불평할 수 있을

것이다[60]. 하지만 이는 3.3절에서의 내 의도를 오해한 데서 나온 비판이다. 먼저 실재론과 관련된 혐의에 대해 나는 이렇게 대답한다. 앞서 말했듯, 인공물은 인간 마음의 창조물이기 때문에, 그 본성과 동일성 조건을 포함한 형이상학적 특성들은 상당 부분 우리의 개념과 관습, 사회적 규약에 의해 결정된다. 이런 점에서, 나는 인간 마음과 실천과 독립적이라는 강한 의미의 실재론적 동일성 조건을 인공물에 대해 제시하는 것이 불가능할뿐만 아니라 부적절하다고 생각하며, 추상적 인공물인 허구적 캐릭터의 동일성을 관습에 호소하여 해명하려는 방향성 자체를 긍정한다. 그러나 여느 인공물들과 마찬가지로, 허구적 캐릭터에 대해 우리는 최소한 개인 마음대로의 약정이 아니라 공적이고 객관적인 사회적 관습에 토대를 두고 있다는 온건한 의미에서 실재론적인 동일성 조건을 기술하고 설명하기를 기대할 수는 있는 것이다.

마찬가지로, 고전적 창조주의자들의 작품 간 이주 논의에 대한 나의 불만은 그들이 관습에 호소할 수밖에 없다는 것이 아니라, 이들이 원칙적으로 **형이상학적으로 이해를 증진시키는 방식으로** 이 문제를 해명할 수 없다는 데 있었다. 고전적 창조주의자들은 이야기에서 서술된 속성들과 캐릭터의 관계를 단지 가장된 예화나 서술이라는 비실제적 관계로만 이해하기 때문에, 단지 관습에 따르면 이런 속성 교체는 불허용되고, 저런 속성 변화는 허용된다는 식으로 기술하는 수준을 넘어, 보다 형이상학적인 체계적 틀 안에서 이 속성들이 캐릭터 동일성을 제약하는 방식을 설명하는 데 내재적인 어려움을 겪는다는 것이 내 불만의 요지였다. 속성 구축물 견해가 고전적 창조주의와 비교하여 더 나아간 점은 관습을 설명에 끌어들이지 않는다는 것이 아니라, 구체적 인공물의 지속과 통합적인 형이상학적 틀 안에서, 귀속된 속성들과 허구적 관습이 캐릭터의 작품 간 동일성과 이주 문제에 어떤 방식으로, 어느 지점에서 기여하는지를 철학적으로 깊이 있게, 체계적으로 풀어내었다는

---

[60] 전자의 비판은 성균관대 이재호 선생님께서, 후자의 비판은 동료 대학원생인 김명준 씨와 신희재 씨, 서울대의 강진호 교수님께서 제시해 주셨다.

것이다. 그리고 이는 캐릭터와 속성 간의 귀속 관계를 실제적인 부분-전체 관계로 이해함으로써 가능해진 것이다. 요약하자면, 속성 구축물 견해의 우위는 마음-독립적인 혹은 관습-독립적인 작품 간 동일성 조건을 제시하는 데 있는 것이 아니라, 이야기에서 캐릭터에 대해 서술된 속성들과 허구와 연관된 문학적 관습이 캐릭터의 작품 간 이주에 기여하는 방식에 대해 우리의 이해를 심화시켜주는, 체계적이고 형이상학적 설명을 제공한다는 데 있다.

7.2. 질문과 답하기

7.2.1. 작품-상대적 부분 관계는 형이상학적으로 꺼림칙한 것이 아닌가?

구체적 대상들은 시점에 상대적으로 물질 부분들을 갖는 반면, 속성 구축물 견해에 따르면 허구적 대상은 작품에 상대적으로 속성 부분들을 갖는다. 그런데 일견, 어떤 대상이 작품에 상대적으로 부분을 갖는다는 아이디어는 이상해 보인다. 나는 이러한 거부감이 발생할 수 있는 여러 출처들을 언급하고, 그에 각각 대응하려고 한다.

첫째로, 어떤 사람들은 부분-전체 관계에 시간 외에 다른 지표(index)들을 도입하는 데 거부감을 갖고 있을 수 있다. 일반적으로 부분-전체 관계는 부분 항목들과 전체 항목 사이의 단순한(simple) 관계 또는 시점에 상대적인 관계로 이해되며, 이 두 가지가 우리가 선이론적으로 갖는 부분-전체 관계의 개념들일 것이다. 그러나 철학자들은 이미 이를 다양한 방식으로 확장시켜, 시공간 영역(spatiotemporal region)에 상대적인 부분-전체 관계 또는 세계 지표화된 부분-전체 관계를 이론에 도입하기도 했다[61]. 이런 점에서, 단순히

[61] 시공간 영역에 지표화된 부분-전체 관계는 맥대니얼(McDaniel, 2004)에 의해 상정된 것이다. 한편 하나의 대상이 각 세계마다 다른 부분들을 가질 수 있다는 아이디어는

다른 지표를 추가한다는 것만으로는 작품-상대적 부분 관계를 거부하는 데 충분한 이유가 되지는 못할 것이다.

한편 둘째로, 허구적 캐릭터가 작품마다 **전체적으로** 등장하면서도 작품마다 다른 부분들을 갖는다는 생각에 반감을 품는 경우가 있을 수 있다. 고전적 창조주의자들은 캐릭터가 작품마다 다른 속성을 갖는다고 가장된다고 말할 뿐이었고, 볼톨리니의 절충주의는 캐릭터들이 하나의 작품에만 종속되거나, 혹은 일반적 캐릭터가 각 작품에 부분적으로만 등장한다고 말한다. 그러나 속성 구축물 견해에 따르면 홈즈는 여러 작품들에서 부분들을 교체하면서도 전체적으로 등장하는데, 이것이 형이상학적인 관점에서 과연 그럴듯한가? 나는 이에 대해 똑같은 비판이 구체적 대상의 지속에 대한 내속 이론(endurantism)에 대해 제기되어왔다고 답한다. 내속 이론가들은 사람이나 의자 등의 일상적 대상들이 매 시점마다 전체적으로 존재하면서도, 각 시점에 서로 다른 부분들을 가질 수 있다고 주장해왔다. 하지만 어떻게 정확히 동일한 대상이 여기서는 이 모습으로, 저기서는 저 모습으로 그것도 전체적으로 존재할 수가 있는가? 내속 이론가들은 이러한 도전에 여러 방식으로 대응해 왔기에, 속성 구축물 견해는 이들의 논의를 활용하여 불만에 답할 수 있을 것이다. 더하여 맥대니얼(2004)과 같은 학자들은 내속 이론의 양상적 대응물로서, 대상이 세계마다 다른 속성과 부분들을 갖고 전체적으로 존재할 수 있다고 주장하기도 하기에, 허구적 캐릭터 및 작품에 대해서도 이러한 내속 이론적인 입장을 취하는 것이 아예 수용 불가능한 확장이라고 보기도 어려워보인다.

하지만 셋째로, 혹자는 추가되는 지표가 **작품**이라는 데 거부감을 갖고 있을 수 있다. 시공간적 영역이나 세계와는 달리 작품은 인공물인 데다, 허구적 캐릭터들이 작품에 상대적으로 어떤 속성을 부분을 갖는다는 주장은 캐릭터들에 대한 우리의 일상적인 직관에 의해 지지되지도 않는 것으로

루이스(1986)와 야기사와(2010), 맥대니얼(2004) 등 여러 학자들에게서 나타난다. 다만 루이스는 이러한 통세계적 개체들(transworld individuals)이 사소한 부분전체론적 합에 불과하며, 사람이나 나무 등의 일상적인 대상들은 통세계적 개체가 아니라고 생각한다.

보이기 때문이다. 어떤 일상인이 홈즈가 *명탐정임*이라는 속성을 코난 도일의 소설에 상대적으로 부분으로서 갖는다고 말하겠는가? 이런 점에서 작품-상대적 부분 소유의 개념은 순전히, 작품-상대적 귀속 관계를 부분전체론적으로 이해하려는 속성 구축물 견해의 부담스러운 이론적 가정에 불과한 것으로서 정당화되기 어려운 것이 아닌가?

나는 최소한 구체적인 대상들과 관련해서는 인공물을 지표로 갖는 부분-전체 관계가 이해하기 어렵겠다는 생각에 공감하고, 또한 우리가 선이론적으로 캐릭터가 작품에 상대적으로 부분을 갖는다는 생각을 갖는 것은 아님을 인정한다. 그러나 나는 책이나 논문, 심포니 등 다른 종류의 추상적 인공물과 관련하여 유사한 종류의 부분 개념을 그럴듯하게 시사하는 일상적 발화들이 있으며, 이런 점에서 허구적 캐릭터에 대해서도 작품-상대적 부분 개념을 적용하는 시도가 우리의 상식적 직관에 비추어 아예 용납될 수 없는 것은 아니라고 생각한다. 예컨대 우리는 종종 "이 책(논문)은 초판에서는 평화주의의 딜레마를 다루는 문단이 들어 있었는데, 이후 판본에서는 그게 빠졌어," "이 곡은 오보에 독주 부분이 이후 버전에서 작곡가에 의해 추가되었어"라고 말하곤 한다. 우리가 이를 발화할 때 추상적 인공물의 부분-전체 관계에 대한 무거운 형이상학적 주장을 표현하고 있다고 보기는 어려우나, 최소한 이 문장들이, 관련 추상적 인공물의 구성 부분들이 또다른 인공물인 판본이나 버전에 따라 교체된다는 것으로 자연스럽게 이해될 수 있다는 점은 분명해 보인다. 이런 사례들에 비추어, 나는 인공물의 지표로 갖는 부분 관계가 구체적 대상이나 허구적 캐릭터만 염두에 둘 때는 일견 이상해보일지 몰라도, 복합적 추상적 인공물 일반과 관련해서는 꽤 그럴듯하게 받아들여질 수 있다고 생각한다.

하지만 여전히 작품-상대적 부분-전체 관계를 과연 어떻게 이해해야 하는지에 대해 의문이 남아있을 수 있을 것이다. 가령 전속 이론가들(perdurantists)은 시간-상대적 부분 관계를, 4차원적으로 연장된 대상이 시간 부분(temporal part)을 단적으로 갖고, 이 시간 부분이 또 세부

부분을 단적으로 소유한다는 사실로 환원적으로 이해한다. 한편 5차원주의자들(five-dimensionalists)은 세계-상대적 부분 관계를 대상이 여러 양상적 부분들(modal parts)의 단적인 부분전체론적 합이며, 각 양상적 부분들이 또한 각 세계 내에서 하위 부분들로 단적으로 구성되어 있다는 사실로 이해한다. 하지만 홈즈가 『네 사람의 서명』에서 *명탐정임*을 갖고 있다는 주장의 의미는 어떻게 이해되어야 하는가?

고백하건대 이에 대해 내가 지금 정교한 대답을 내놓을 수는 없을 것 같다. 다만 나로서는 이 관계를 원초적으로 이해하는 것도 가능한 선택지라고 생각한다. 맥대니얼(2004)과 같은 어떤 철학자들이 이미 근본적이고 환원 불가능한 부분 관계가 다수라고 옹호한 적이 있고, 이런 점에서 작품-상대적 부분 관계를 더 친숙한 관계들을 통해 분석하지 않는 것이 아예 불가능한 노선은 아니기 때문이다. 하지만 일단 나는 이 관계가 모종의 방식으로 환원적으로 이해될 가능성은 열어 놓는다. 복합 명제 또는 사태로서의 작품 세계(worlds of works)를 도입하거나 (Wolterstorff, 1976, 1980a, 1980b), 시간 지표화된 또는 세계 지표화된 부분 관계를 환원적으로 이해한 철학자들의 시도들을 [62] 참고하면 도움이 될 것으로 보인다. 하지만 구체적으로 이를 어떻게 실행할 수 있을지에 대해서는 후속 작업으로 남겨 두겠다.

7.2.2. 작품-상대적 부분 관계를 시간-상대적으로 동화시킬 수는 없는가?

여기까지, 나는 작품-상대적 부분 관계에 대한 여러 의심들에 답했다. 그런데 여전히 꺼림칙함을 느끼는 어떤 사람들은 속성 구축물 견해의 (SRP) 논제가 상정하는 작품-상대적 부분 관계를 아예 버리고, 대신 익숙한 시간-상대적 부분 관계를 캐릭터와 속성 간에 바로 도입하려고 할 수 있을 것이다.

---

[62] 예컨대 맥대니얼(2004)은 시공간 영역에 상대적인 부분 관계를 토대로 시간 지표화된 부분 관계와 세계 지표화된 부분 관계를 환원시킴으로써 이 작업을 수행한다 (pp. 145, 158).

앞에서 잠깐 언급했듯이, 에브나인(2016)의 질료형상론적 창조주의 이론이 바로 이러한 노선을 따른다. 에브나인에 따르면, 홈즈에 대한 새로운 작품이 쓰일 때마다 기존 홈즈의 질료에 이 작품에서 언급하는 속성들이 새로 추가되고, 일부 속성들은 제거된다. 하지만 나는 애초에 캐릭터에 어떤 속성이 귀속된다는 사실은 작품-상대적으로 성립하는 사실인데, 작품과 시점은 중요한 차이점들을 갖기 때문에 이러한 동화 시도가 여러 난점들을 마주하게 된다고 생각한다. 한 가지 차이점은 시간은 단선적으로만 흐르는 반면 작품들은 시리즈가 분기하거나 독립적인 시리즈가 평행하게 발전될 수 있다는 사실이다. 둘째 차이점은 시간의 경우에는 현재 시점만이 현재 존재하고 인식론적으로 두드러지게 우리에게 나타나는 반면 작품의 경우에는 전작과 후속작이 동시에 존재하며, 각 작품이 묘사하는 캐릭터의 모습들이 한 시점에 동등하게 접근 가능하다는 점이다. 이제 이 점들이 에브나인에게 야기하는 문제들을 자세히 살펴보자.

첫 번째 문제는 이것이다: 작가가 하나의 시리즈를 동시에 분기하여 발전시키는 경우, 분기된 두 작품은 캐릭터의 질료 수정이 어떤 방식으로 일어나야 하는지에 대해 충돌하는 지침을 내릴 수 있다. 가상의 사례로서, 『마지막 사건』에서 홈즈가 라이헨바흐 폭포에서 죽는다는 이유로 팬들의 원성을 사자, 도일은 한편으로는 홈즈를 다시 살려내는 후속작을 쓰면서도 그와 동시에 홈즈가 여전히 죽은 상황에서 왓슨이 그를 추모하며 회상하는 이야기도 썼다고 하자 (두 작품이 어떻게 동시에 저술될 수 있는지 의아하다면, 도일이 두뇌 좌우 반구 사이의 교량을 끊는 수술을 했고, 좌뇌와 우뇌가 각각 독립적으로 창작한 이야기를 오른손과 왼손이 각각 동시에 써 나가기 시작해서 동시에 끝마쳤다고 상상해 보라). 이런 상황에서, 우리는 기존에 있던 홈즈의 질료에서 *라이헨바흐 폭포에서 죽음* 속성이 제거되었다고 해야 하는가, 아니면 유지되었다고 해야 하는가?[63] 두 작품

[63] 두 분기된 후속작들이 서로 다른 속성들을 홈즈에게 새로 귀속시키기만 한다면, 이 속성들이 모두 홈즈의 질료에 추가되는 것이므로 문제가 발생하지 않는다. 그러나 두 작품이

모두 내용상 이전 작품과 자연스럽게 이어지고, 작가적 권위의 측면에서 동등하기 때문에, 어떤 선택이든 자의적인 것이 될 것으로 보인다.

하지만 에브나인은 속성들과 캐릭터 사이의 모호한 질료 관계를 상정함으로써 이에 대응할 수도 있을 것이다. 그는 동시에 쓰여진 두 작품이 속성 부분의 교체와 관련된 사안에서 상충되는 경우, 캐릭터는 이후 시점에 주어진 속성을 오직 불확정적으로만 갖는다고 말함으로써 자의성을 피할 수도 있을 것이다. 하지만 분기된 작품 중 한쪽이 기존 작품의 설정을 유지하고, 다른 한쪽은 거의 다 취소한다면 (가령 이 모든 것이 경험 기계에 갇힌 홈즈의 가짜 경험에 불과함이 밝혀진다면), 에브나인은 홈즈가 대다수의 속성들을 오직 불확정적으로만 질료에 포함한다고 말해야 하는 긴장을 감수해야 한다. 오해를 피하기 위해 말하자면, 나는 어떠한 인공물도 대부분의 부분을 불확정적으로 가질 수 없다고 주장하는 것은 아니다. 예를 들어 현대미술가는 특정한 형태로 세미하게 분사되는 물방울을 재료로 조각상을 만들 수 있으며, 이 물방울들은 항상 증발하기 직전 상태에 있기 때문에, 사실상 모든 물방울들이 작품의 일부인지 아닌지가 모호할 수 있다. 또한 이미 4.2.3.2절에서 언급했듯 정신 착란 환자 이야기의 경우 수많은 속성들이 이 캐릭터에게 불확정적으로 귀속되는 것이기에, 속성 구축물 견해도 이 캐릭터가 주어진 이야기에 상대적으로 광범위한 속성들을 불확정적으로만 부분으로 갖는다고 인정해야 한다. 그러나 이런 사례들에서 불확정성은 제작자와 작가에 의해 의도된 것인 반면, 상기된 가상적 상황에서 도일은 홈즈에 대해 두 작품에서 다른 속성들을 서술하려는 의도만 가질 뿐, 어떠한 불확정성의 의도도 갖지 않는 것으로 보인다. 이런 점에서, 작가가 의도하지도 않았는데 단지 두 작품의 내용이 충돌한다는 이유만으로 홈즈의 질료가 대규모 모호성을 갖는다는 주장에 개입하는 것은 에브나인에게 분명 부담이 되는 것 같다.

이에 더해, 캐릭터와 속성의 부분-전체 관계를 시점-상대적으로 이해하는

원래 있던 속성을 제거할 것인지 유지할 것인지에 대해 갈라지는 경우 충돌이 발생한다.

시도가 마주하는 두 번째 문제가 있다. 에브나인에 따르면 작가가 후속작에서 기존 작품의 일부 속성을 취소하는 경우, 전작을 읽는 독자는 캐릭터의 더이상 존재하지 않는 과거의 모습을 인식하는 것이 된다.[64] . 에브나인(2016)은 이 점을 다른 종류의 추상적 인공물인 심포니와 관련하여 명시적으로 인정한다. 그에 따르면 자신이 쓴 심포니를 수정하는 작곡가는 심포니의 질료를 바꾸는 작업을 수행하는 것이다 (p. 138). 그런데 그는 추상적 인공물인 음악 작품의 질료 교체는, 구체적 대상의 질료 교체와 다른 특성을 띤다고 말한다: "(개정된) 작품의 이전 버전을 연주할 때, 그는 존재하는 곡을 연주하는 것이 아니라, 말하자면 현재 다른 형태로 존재하는 작품의 역사의 부분을 드러내는 것이다" (p. 138). 마찬가지로, 작품 『마지막 사건』에서 라이헨바흐 폭포에서 죽는 것으로 묘사된 후 후속작에서 해당 속성이 취소되었을 때, 『마지막 사건』을 읽는 독자는 더 이상 현존하지 않는, 홈즈가 겪어온 역사의 단편을 읽는 것이 된다.

종종 우리는 더 이상 존재하지 않는 과거의 구체적 사건이나 대상들을 기록물을 통해 간접적으로 알게 되지만, 이는 우리가 현재의 사건들과 대상들을 직접적으로 경험하는 것과는 다른 종류의 인식적 접근이다. 그러나 개정 전후의 악보들이나, 『마지막 사건』과 그 이후 작품들은 현재 모두 존재하기 때문에, 에브나인은 악보를 보고 연주하거나 책을 읽는 등 똑같은 방식으로, 우리가 심포니와 홈즈의 현재 모습과 과거의 모습에 인식적으로 동등하게 접근할 수 있다고 말하는 것이다. 하지만 이는 이상한 주장이다. 『마지막 사건』과 그 후속작 둘 다 똑같이 존재하는데, 한쪽이 말하는 캐릭터의 모습은 존재하고 다른 쪽이 묘사하는 캐릭터의 모습은

---

[64] 여기서도 나는 의도적으로 후속작에서 속성이 추가된 사례가 아니라 제거된 사례를 들었다. 이는 단지 속성이 덧붙여진 경우에는, 이전 작품의 캐릭터의 질료가 후속작의 캐릭터의 질료에 모두 포함된다는 점에서 여전히 존재하는 캐릭터의 존재하는 일부 모습을 경험하는 것이라고 말할 수 있기 때문이다. 다만 이때 각각의 작품에 캐릭터의 전체가 아니라 일부만 등장한다는 점에서, 에브나인의 견해는 속성 구축물 견해와는 달리 "전속이론적" 또는 "4차원주의적"이라고 할 수 있다.

비존재한다는 것, 게다가 그 중대한 형이상학적 차이를 독자가 캐릭터에 접근할 때 전혀 자각하지 못한다는 말은 믿기 어렵다. 누군가가 『마지막 사건』을 읽고 있는 도중에 도일이 홈즈를 되살려내는 후속작을 썼다고 할 때, 그 독자가 독서를 시작할 때는 존재하는 캐릭터의 모습을 읽다가, 독서를 끝낼 때쯤에는 더 이상 존재하지 않는 과거의 모습을 읽는 것이 된다는, 그것도 그가 전혀 모르는 새에 그런 큰 형이상학적 변화가 일어난다는 주장은 이상하지 않은가?

에브나인을 따라 작품-상대적 속성 귀속을 시간-상대적 부분 관계로 변형하여 이해하고자 하는 사람들은 이와 같은 지적에 공감하지 않을 수도 있겠다. 그들은 도일이 정말로 홈즈를 수정하고자 했다면, 독자가 인지하지 못했다고 하더라도 라이헨바흐 폭포에서 죽은 홈즈는 더 이상 존재하지 않게 된 것이라고 말할 수도 있다. 게다가, 그들은 더 이상 *라이헨바흐 폭포에서 죽음* 속성을 부분으로 가진 홈즈는 없지만, 적어도 도일이 『마지막 사건』을 막 출간해 낸 시점에 홈즈를 구성하던 속성들의 집합체는 여전히 존재하며, 독자가 존재하는 홈즈 모습과 비존재하는 홈즈 모습의 형이상학적 차이를 분간하지 못한 이유는 이 집합체, 즉 홈즈의 과거 질료를 인지했기 때문이라고 대응할 수도 있다.

나는 이러한 답변이 충분한지는 의심스럽다. 하지만 에브나인적 노선이 맞닥뜨리게 되는 세 번째 문제가 있다. 작가가 후속작을 저술할 때에 기존 캐릭터의 질료를 수정해 나간다는 에브나인의 묘사는 작가가 하나의 시리즈 안에 속한 새로운 작품을 쓰는 경우에는 그럴듯하지만, 기존작들과 하나의 서사로 연결되지 않는 독립적인 이야기에 기존 캐릭터를 도입하는 경우 문제에 봉착한다. 예를 들어 홈즈가 수달이라면 어떨지를 상상한 팬 픽션이나, 작가 자신이 기존 이야기의 일부 특성들만 차용하여 따로 창작해낸 스핀오프(spin-off) 작품을 쓰는 경우가 그렇다. 이런 종류의 독립적인 이야기들을 쓰는 사람은 기존 캐릭터에 무언가를 덧붙여서 발전시키려는 의도가 아니라 기존의 속성들을 대거 취소하고 자신이 골라낸 대안적인

속성들로 대체하려는 의도를 갖는다. 그런데 캐릭터에 어떤 속성이 부분으로서 더해지거나 제거되는지의 여부는 후속작 작가가 해당 속성을 더하려고 의도하는지 아니면 제거하려고 의도하는지의 여부에 의해 결정된다는 것이 자연스러운 생각으로 보이며[65], 이것이 사실이라면, 에브나인의 이론은 팬 픽션이나 스핀-오프가 쓰여지는 순간 캐릭터가 대규모 질료적 재구축을 겪는다는 점을 함축하게 된다. 분명 이는 이상한 귀결이다. 왜냐하면 우리는 상식적으로 이런 작품들이 중심 이야기에서 발전되어 온 기존 캐릭터에 영향을 준다고는 생각하지 않기 때문이다.

세 번째 문제에 대해 에브나인이 취할 수 있는 두 가지 전략이 있지만 모두 문제적이다. 첫째로, 에브나인은 대안적인 이야기의 작가는 사실 기존 캐릭터를 그대로 보존하면서 또다른 이야기를 쓰려고 하는 것이므로, 그의 작업은 기존 캐릭터의 질료를 교체하는 것이 아니라, 기존 캐릭터와 유사하지만 수적으로 다른 캐릭터를 창조하는 것이라고 대응할 수 있다. 하지만 이는 우리의 상식과 충돌하며, 심지어 창조주의의 중요한 장점 하나를 일부 포기하는 것이나 다름없다. 왜냐하면 작가 자신이나 독자들은 팬 픽션이나 스핀 오프가 기존 캐릭터와 동일한 캐릭터를 다루고 있다고 이해하며, 애초에 창조주의의 기본 동기 중 하나는 동일한 캐릭터가 이질적인 작품들이 등장한다는 직관을 문자 그대로 포착하는 데 있었기 때문이다.

한편 두 번째 전략은 캐릭터가 중심 시리즈 작품에 도입되는 경우와

---

[65] 에브나인(2016)은 구체적 인공물의 경우, 질료의 손실은 자연스럽게 일어날 수 있고 제거 의도를 필요로하지 않지만 추가에는 질료를 더하려는 의도가 요구된다고 말한다 (p. 78). 그는 추상적 인공물인 캐릭터와 관련하여 질료의 교체에 어떤 의도적 조건들이 요구되는지를 명시적으로 논의하지는 않지만, 그가 캐릭터의 질료에 속성이 추가되는 일에 후속작 작가의 속성 추가 의도가 필요하다는 생각을 거부할 이유는 없어 보인다. 게다가 캐릭터가 기존에 갖던 속성 부분을 잃게 되는 사례로 에브나인이 언급하는 홈즈와 라이헨바흐 폭포 사례는 작가인 도일에 의해 의도적으로 속성이 취소된 경우임을 염두할 때, 그리고 캐릭터는 추상적 인공물이기에 속성 부분들이 자연히 마모될 가능성이 없다는 점을 생각할 때, 에브나인이 캐릭터의 속성 추가 및 손실 여부가 작가의 속성 추가 및 제거 의도에 달려 있다는 생각을 거부할 것으로 보이지 않는다.

시리즈 외 작품에 도입되는 경우를 구분하는 것이다. 에브나인은 주어진 허구적 대상의 질료적 구성에 영향을 미치는 작품들은 오직 중심 시리즈에 속한 것들뿐이며, 그 외의 작품에 동일한 캐릭터가 도입될 수는 있지만, 이는 런던과 같은 실제 대상들이 허구적 이야기에서 등장하는 것처럼, 해당 캐릭터에 진정한 형이상학적 변화를 가하지 않는다고 대응할 수 있다[66]. 하지만 나는 이러한 전략 역시 문제적이라고 본다. 첫째로, 이는 한 캐릭터에 대한 중심 이야기와 곁가지 이야기가 언제나 구분될 수 있음을 전제하는데, 이는 의심스러운 가정이다. 중심 시리즈의 세부 사항들을 보충하는 외전과, 일부 설정들만을 추출하여 독립적인 서사를 진행하는 스핀 오프는 언제나 명확하게 구분되지는 않으며, 종종 뒤섞이기도 하기 때문이다. 하지만 에브나인이 만족스러운 구분 기준을 제시할 수 있다고 하더라도, 이 전략은 둘째로 한 캐릭터의 중심 시리즈가 둘 이상인 경우에 또다른 자의성의 문제에 봉착하게 된다. 작가가 처음 최소적인 캐릭터를 창조한 뒤에[67] 이 캐릭터에 대한 두 개의 대안적인 시리즈를 동시에, 동등한 정도로 발전시켜 나갔다고 하자. 그렇다면 둘 중 어느 쪽이 주어진 캐릭터의 질료적 구성을 결정하는가? 두 시리즈는 작가적 권위에서나 저술된 시기, 구체성 등의 모든 유관한 측면에서 동등하기 때문에, 이중 어느 하나를 선택하든 자의적인 선택이 될 것으로 보인다. 에브나인이 이에 불확정적 질료 관계에 호소하거나, 두 시리즈의 캐릭터가 사실은 수적으로 구별된다고 말함으로써 대응한다면, 그는 앞서 언급된 것과 유사한 문제들에 봉착하게 된다. 전자의 경우, 그는

---

[66] 허구적 캐릭터가 어떤 작품에 나타나는 경우를, 해당 캐릭터의 형이상학적인 특성에 영향을 주는 경우와 단지 언급만 되는 경우로 구분하는 아이디어는 파슨스(1980, 2010)에게서도 나타난다.

[67] 에브나인이 나처럼 명시적으로 작가가 최초에 최소적인 속성들을 골라냄으로써 최소적 캐릭터를 만들어내고, 이야기를 쓰는 작업은 이미 만들어진 캐릭터가 살을 덧붙여나가는 것이라고 말하는 것은 아니다. 하지만 “속성의 선별이 어떠한 가장적 지시 행위가 일어나기 전에 (예를 들어 작가가 소설을 실제로 쓰기 시작하기 전에) 시작될 수도 있다고 허용하지 않을 이유가 없다”고 말하는 것을 보아 (Evnine, 2016, p. 143), 에브나인이 내가 말하는 상황이 불가능하다고 말하지는 않을 것 같다.

매우 이질적인 내용의 두 시리즈에 등장하는 캐릭터는 작가가 의도하지는 않았지만 대부분의 속성들을 불확정적으로만 부분으로 갖는다고 말해야 한다는 부담을 떠안게 된다. 후자의 경우, 그는 두 시리즈에 등장하는 것이 하나의 캐릭터라는 상식적 직관과 대치하고, 이 직관을 문자 그대로 포착할 수 있다는 창조주의의 중요한 매력 하나를 상당히 타협하게 되는 것이다.

중요한 점은 속성 구축물 견해는 작품-상대적 속성 귀속을 작품-상대적인 부분 관계로 이해하기 때문에, 이런 문제들을 애초에 겪지 않는다는 것이다. 첫 번째 문제와 관련하여, 도일이 『마지막 사건』 작품 이후에, 한쪽은 홈즈를 되살리고 다른 한쪽은 홈즈를 여전히 죽은 것으로 묘사하는 두 분기하는 작품을 썼다고 하더라도, 홈즈는 *라이헨바흐 폭포에서 죽음* 속성을 각 작품에 상대적으로 갖거나 갖지 않게 되기 때문에, 우리는 두 후속작 중에서 홈즈의 구성 성분을 결정하는 것이 어느 쪽인지 결정할 필요가 없다. 둘째 문제에 대해, 코난 도일이 이후 작품에서 홈즈가 라이헨바흐 폭포에서 모리어티와 싸우다가 죽은 것이 아니라고 수정했다고 하더라도, 여전히 홈즈는 작품 『마지막 사건』에 상대적으로 *라이헨바흐 폭포에서 죽음* 속성을 부분으로 갖고 있기 때문에, 『마지막 사건』을 읽는 독자는 홈즈의 『마지막 사건』에 상대적인 현재 모습을 경험하는 것이지, 더 이상 존재하지 않는 홈즈의 과거 모습을 경험하는 것이 아니다. 셋째로, 홈즈가 시리즈 외 작품에서 전혀 다른 방식으로 묘사된다고 하더라도, 홈즈가 기존에 가지고 있던 속성들은 여전히 이전 작품에 상대적으로 홈즈의 부분으로 남게 되고, 신작에 상대적으로만 없어지는 것이기 때문에, 우리는 캐릭터 홈즈가 단지 팬 픽션이나 스핀오프가 하나 쓰였다고 해서 형이상학적으로 광범위한 변화를 겪는다고 말할 필요가 없게 된다.

그런데 내가 위에서 내가 지적한 문제점들은 모두 속성의 제거와 관련된 문제들이다. 첫 번째 문제는 두 개의 동등한 후속작이 이전에 캐릭터에 귀속된 속성을 제거하는지에 대해 충돌하는 경우에 일어나는 것이었다. 두

번째 문제는 전작의 속성이 제거된 경우, 이를 읽는 독자가 캐릭터의 비존재하는 모습을 대하게 된다는 것이었다. 마지막 문제는 시리즈 외 작품들의 저술이 기존 캐릭터의 속성들을 질료에서 상당 부분 배제하게 된다는 것이었다. 어쩌면 에브나인과 같은 사람들은 이와 같은 문제들을 마주해서, 캐릭터의 질료에는 오직 새로운 속성들이 더해질 수만 있을 뿐, 있던 것을 덜어낼 수는 없다고 견해를 수정할 수 있지는 않을까? 만약 허구적 대상의 질료에 속성의 추가만이 허용된다면, 후속작 간에는 어떤 속성을 질료에서 제거할지의 문제를 두고 충돌이 일어나지도 않을 것이고, 독자는 어떤 작품을 읽든지 간에 비존재하는 어떤 것을 마주하게 되지 않을 것이며, 팬 픽션을 누군가 쓴다고 해서 중심 시리즈의 속성들이 질료에서 배제되지도 않을 것이다.

하지만 내가 보기에, 이러한 대응은 여전히 문제적이다. 첫째로, 구체적 대상들은 질료의 의도적 추가와 제거 둘 다 가능함에도 불구하고, 허구적 캐릭터는 질료의 추가만이 가능하다는 주장은 임의적이다. 두 범주의 대상들 모두 질료형상론적인 구조를 가진 인공물들이라면, 어째서 허구적 캐릭터는 질료의 제거가 불가능하다고 해야 하는가? 둘째로, 이 노선은 후속작을 저술하는 작가의 의도와 주관적 경험을 제대로 포착하지 못한다. 하나의 커다란 시리즈 작품들을 쓰는 작가는 분명 기존 캐릭터에 여러 속성들을 더하여 캐릭터를 구체화하는 것으로 보이지만, 대안적인 이야기를 쓰는 작가는 자신이 기존 캐릭터의 여러 속성들을 대거 수정하고 있다고 생각하며, 그렇게 의도한다. 그러나 이 새로운 제안은 두 종류의 작업이 사실은 형이상학적인 측면에서는 똑같은 것으로서, 작가는 수많은 속성들을 그저 더하고 있는 것에 불과하다고 이야기한다. 에브나인과 내가 이해하듯 인공물 일반의 질료 교체에 주체의 의도가 중요한 역할을 하는 것이라면, 이런 방식의 이론적 수정은 그리 매력적이지 못한 선택지다.

반면 속성 구축물 견해는 작품-상대적 부분 관계를 수용함으로써, 중심 이야기를 쓰는 작업과 독립된 이야기를 쓰는 작업을 작가의 의도와 현상적인

경험에 비추어 적절하게 구분할 수 있다. 왜냐하면 하나의 캐릭터가 등장하는 여러 작품들 중 일부는 독립적인 반면, 일부는 하나의 서사로서 더 포괄적인 전체 이야기를 구성하기 때문에, 전자와는 달리 후자의 경우 작가가 전체 이야기에 상대적으로 속성 부분들을 "쌓아나간다"고 말할 수 있기 때문이다. 예를 들어 도일의 홈즈 시리즈는 하나의 큰 홈즈 이야기를 구성하기에, 도일은 큰 이야기에 상대적으로 홈즈 캐릭터의 부분을 추가해나갔다고 말할 수 있다. 반면 셜록 홈즈가 수달로 나오는 소설은 도일의 홈즈 시리즈와 공적으로 하나의 이야기로 연결되는 것이 아니라 아예 대안적인 독립 이야기에 불과하기 때문에, 수달 홈즈 이야기의 작가는 중심 이야기의 홈즈는 그대로 둔 채, 아예 따로 다른 방식으로 홈즈를 구축했다고 볼 수 있다. 물론 여기서 나는 작품들이 하나의 이야기를 이루는 경우와 그렇지 않은 경우 사이의 구분에 의존했다. 그러나 이 구분은 허구 관습에 참여하는 우리에게 매우 친숙한 것이고, 최소한 이 지점에서는 이 정도의 직관적 이해만으로 충분하다고 본다.

나는 속성과 캐릭터 사이의 구성적 관계를 시간-상대적으로 이해하려는 철학자들이 내가 위에서 지적한 난점들을 회피할 방법이 전혀 없다고 생각하지는 않는다. 하지만 이들 역시 받아들여야 하는 모종의 괴상함이 있고, 작품이 분기하거나 독립적인 이야기가 저술되는 상황을 해결하기 위해 반직관적인 구분이나 모호성을 수용하거나, 작가의 현상적 경험과의 일치나 창조주의의 장점을 일부 포기해야 한다는 사실에 비추어볼 때, 나는 귀속 관계의 작품-상대성을 그대로 속성과 캐릭터 사이의 구성적 관계에 수입하는 것이 전반적인 관점에서 더 낫다고 본다.

제 8 장 결 론

이 논문에서 나는 최선의 창조주의적 입장으로서 속성 구축물 견해를 제시했으며, 논문의 전체 내용을 요약하자면 다음과 같다. 나는 먼저 허구적 대상에 대한 실재론이 옹호할 만하고, 그 중에서도 창조주의가 가장 유력한 입장임을 보임으로써, 최선의 창조주의 형이상학을 발전시킬 이유가 충분함을 보였다. 그런 다음 나는 기존의 창조주의자들이 허구적 캐릭터가 창조되는 과정을 설명하고 작품 간 동일성 문제에 이야기에서 귀속된 속성들이 담당하는 역할을 해명하는 데 어려움을 겪는다는 점을 짚고, 이를 해결하기 위해 구성적 창조주의 즉 허구적 대상들을 이야기 속에서 서술된 속성들을 재료이자 구성 성분으로 하는 복합 추상적 인공물로 바라보는 방향으로 나아갈 좋은 이유가 있다고 주장했다. 그러고 나서, 나는 현재까지 가장 잘 발전된 형태의 구성적 창조주의 이론인 볼톨리니의 절충적 견해를 소개하고, 이 이론이 기존 창조주의와는 달리 캐릭터와 속성 간의 유연성과 모호성이라는 특성을 잘 포착하지 못한다는 단점을 안고 있음을 지적했다. 다음으로 나는 구체적 대상의 물질 이룸에 대한 이룸 견해와 로우의 관점을 차용한 속성 이룸 관계를 도입하면, 기존 창조주의의 장점들을 모두 보존하는 구성적 이론을 구축할 수 있다고 논증했으며, 이를 속성 구축물 견해의 형태로 제시했다. 마지막으로, 나는 처음에 지적했던 창조주의의 두 난점 즉 창조와 작품 간 동일성 조건의 문제에 대해, 속성 구축물 견해가 어떻게 구체적 대상 특히 미술 작품과 평행한 방식으로 통합적이고 자연스러운 설명을 제공할 수 있는지를 상세하게 설명했다.

현재까지 허구적 캐릭터에 대한 철학적 논의들은 대체로 비구성적인 관점에서 진행되어왔으며, 구체적 대상의 형이상학과는 더더욱 분리된 채 이야기되어왔다. 게다가 중요한 예외인 에브나인(2016)도 캐릭터가 속성들을 질료로 구축된 존재자라는 자신의 아이디어를 구체적으로 발전시킨 적이

없다. 이런 점에서 나는 본고에서 제안된 속성 구축물 이론, 그리고 그 관점에서 창조 및 작품 간 동일성 문제에 대해 진행된 세부적인 논의가. 허구적 대상에 대한 새로운 이론적 지평을 본격적으로 여는 데 유용한 기여가 될 것이라고 기대한다.

참고 문헌

Art Basel: Maurizio Cattelan's $120,000 banana eaten by artist. (2019, December 8). *BBC NEWS*. Retrieved from https://www.bbc.com/news/world-us-canada-50704136

Baker, L. R. (2007). *The Metaphysics of everyday life: An essay in practical realism*. Cambridge: Cambridge University Press.

Berto, F. (2011). Modal Meinongianism and fiction: the best of three worlds. *Philosophical Studies, 152*(3), 313-334.

Braun, D. (2005). Empty names, fictional names, mythical names. *Noûs*, *39*(4), 596-631.

Brock, S. (2010). The creationist fiction: The case against creationism about fictional characters. *Philosophical Review*, *119*(3), 337-364.

Byrne, A. (1993). Truth in fiction: the story continued. *Australasian Journal of Philosophy*, *71*(1), 24-35.

Castañeda, H. N. (1979). Fiction and reality: Their fundamental connections: An essay on the ontology of total experience. *Poetics, 8*(1-2), 31-62.

Cattelan, M. (2019). *Comedian* [Sculpture]. Miami Beach, US: Art Basel.

Currie, G. (1990). *The nature of fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.

D'Alessandro, W. (2016). Explicitism about truth in fiction. *British Journal of Aesthetics, 56*(1), 53-65.

Deutsch, H. (1991). The creation problem. *Topoi, 10*(2), 209-225.

Duchamp, M. (1917). *Fountain* [Readymade sculpture]. London, UK: Tate Modern. (replica made in 1964).

Evans, G. (1982). *The varieties of reference*. (J. McDowell, Ed.). Oxford: Clarendon.

Everett, A. (2005). Against fictional realism. *The Journal of Philosophy*, *102*(12), 624-649.

Everett, A. (2013). *The Nonexistent*. Oxford: Oxford University Press.

Evnine, S. J. (2009). Constitution and qua objects in the ontology of music. *The British journal of aesthetics, 49*(3), 203-217.

Evnine, S. J. (2016). *Making objects and events: A hylomorphic theory of artifacts, actions, and organisms*. Oxford: Oxford University Press.

Fine, K. (2003). The non-identity of a material thing and its matter. *Mind, 112*(446), 195-234.

Fischer, U. (2014). *38 East 1st Street* [Installation]. Gwangju, Korea: Gwangju Biennale BURNING DOWN THE HOUSE.

Friedell, D. (2016). Abstract creationism and authorial intention. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, *74*(2), 129-137.

Geach, P. T. (1980). *Reference and Generality* (3rd ed.). London: Cornell University Press.

Goodman, J. (2003). Where is Sherlock Holmes?. *The Southern journal of philosophy, 41*(2), 183-197.

Goodman, J. (2004). A defense of creationism in fiction. *Grazer Philosophische Studien*, *67*(1), 131-155.

Howell, R. (1979) Fictional Objects: How They Are and How They Aren't. *Poetics, 8*(1-2), 129- 77.

Howell, R. (2002). [Review of the book *Fiction and Metaphysics*, by A.

L. Thomasson]. *The Philosophical Quarterly, 52*(207), 282-284.

Jacquette, D. (1996). *Meinongian Logic: The Semantics of Existence and Nonexistence*. Berlin, New York: De Gruyter.

Korman, D. Z. (2014). The vagueness argument against abstract artifacts. *Philosophical Studies*, *167*(1), 57-71.

Kripke, S. A. (1980). *Naming and Necessity*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Kripke, S. A. (2013). *Reference and existence: the John Locke lectures*. Oxford: Oxford University Press.

Kroon, F. (1996). Characterizing non-existents. *Grazer Philosophische Studien, 51*(1), 163-193.

Kroon, F. (2010). The Fiction of Creationism. In F. Lihoreau (Ed.), *Truth in Fiction* (pp. 203-222). Berlin, Boston: De Gruyter.

Kroon, F., & Voltolini, A. (2018, November 6). Fictional Entities. (E. N. Zalta, Ed.) *Stanford Encyclopedia of Philosophy.* Retrieved from https://plato.stanford.edu/entries/fictional-entities/

Levinson, J. (2012). Indication, Abstraction, and Individuation. In C. M. Uidhir (Ed.), *Art & Abstract Objects* (pp. 49-61). Oxford: Oxford University Press.

Lewis, D. (1973). Causation. *Journal of Philosophy*, 70(17), 556-567.

Lewis, D. (1978). Truth in Fiction. *American Philosophical Quarterly, 15*(1), 37-46.

Lewis, D. (1986). *On the Plurality of Worlds*. Oxford: Blackwell.

Lowe, E. J. (1982). The paradox of the 1,001 cats. *Analysis, 42*(1), 27-30.

Lowe, E. J. (1994). Vague identity and quantum indeterminacy. *Analysis, 54*(2), 110-114.

Lowe, E. J. (1995a). Coinciding objects: in defence of the'standard account'. *Analysis, 55*(3), 171-178.

Lowe, E. J. (1995b). The Problem of the Many and the Vagueness of Constitution. *Analysis, 55*(3), 179-182.

McDaniel, K. (2004). Modal realism with overlap. *Australasian Journal of Philosophy, 82*(1), 137-152.

Millikan, R. G. (1984). *Language, thought, and other biological categories: New foundations for realism*. Cambridge: MIT press.

Parsons, T. (1980). *Nonexistent objects*. New Haven: Yale University Press.

Parsons, T. (2010). Fictional Characters and Indeterminate Identity. In F. Lihoreau (Ed.), *Truth in Fiction* (pp. 27-42). Berlin, Boston: De Gruyter.

Phillips, J. F. (1999). Truth and inference in fiction. *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition, 94*(3), 273-293.

Priest, G. (2005). *Towards Non-Being: The Logic and Metaphysics of Intentionality*. Oxford: Oxford University Press.

Rapaport, W. J. (1978). Meinongian theories and a Russellian paradox. *Noûs*, 153-180.

Routley, R. (2018). *Exploring Meinong's Jungle and Beyond: The Sylvan Jungle - Volume 1* (M. Eckert, Ed.). Cham: Springer. (Original work published 1980)

Sainsbury, R. M. (2010). *Fiction and fictionalism*. New York: Routledge.

Salmon, N. (1998). Nonexistence. *Noûs*, *32*(3), 277-319.

Salis, F. (2013). Fictional Entities. In J. Branquinho & R. Santos (Eds.) *Online Companion to Problems in Analytic Philosophy*. Lisboa:

Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa.
Schiffer, S. (1996). Language-created language-independent entities. *Philosophical Topics*, *24*(1), 149-167.
Schnieder, B., & Von Solodkoff, T. (2009). In defence of fictional realism. *The Philosophical Quarterly*, *59*(234), 138-149.
Searle, J. R. (1975). The logical status of fictional discourse. *New literary history*, *6*(2), 319-332.
Searle, J. (2010). *Making the social world: The structure of human civilization*. New York: Oxford University Press.
Stock, K. (2017). *Only imagine: Fiction, interpretation, and imagination*. Oxford: Oxford University Press.
Thomasson, A. L. (1994). Die Identität Fiktionaler Gegenstände. *Conceptus*, *27*(70), 77-95.
Thomasson, A. L. (1999). *Fiction and metaphysics*. Cambridge: Cambridge University Press.
Thomasson, A. L. (2003a). Fictional characters and literary practices. *The British Journal of Aesthetics*, *43*(2), 138-157.
Thomasson, A. L. (2003b). Speaking of fictional characters. *Dialectica*, *57*(2), 205-223.
Thomasson, A. L. (2007). *Ordinary objects*. New York: Oxford University Press.
Thomasson, A. L. (2010). Fiction, Existence and Indeterminacy. In J. Woods (Ed.), *Fictions and Models: New Essays* (pp. 109-148). Munich: Philosophia Verlag.
Thomson, J. J. (1998). The statue and the clay. *Noûs, 32*(2), 149-173.
Tye, M. (1994). Sorites paradoxes and the semantics of vagueness. Philosophical perspectives, 8, 189-206.

Van Inwagen, P. (1977). Creatures of fiction. *American philosophical quarterly*, *14*(4), 299-308.

Voltolini, A. (2006). *How Ficta Follow Fiction*. Dordrecht: Springer.

Voltolini, A. (2012). Crossworks 'Identity'and Intrawork* Identity of a Fictional Character. *Revue internationale de philosophie*, (4), 561-576.

Voltolini, A. (2015). A Suitable Metaphysics for Fictional Entities. In S. Brock & A. Everett (Eds.), *Fictional Objects* (pp. 129-146). Oxford: Oxford University Press.

Voltolini, A. (2020). How to Vindicate (Fictional) Creationism. In J. L. Falguera & C. Martínez-Vidal (Eds.), *Abstract Objects* (pp. 277-294). Cham: Springer.

Walton, K. L. (1973). Pictures and make-believe. *The Philosophical Review, 82*(3), 283-319.

Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Werner, C. (2014). Just My Imagination?-Creation for Creationists. *Journal of Literary Theory, 8*(2), 323-342.

Wolterstorff, N. (1976). Worlds of works of art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 35*(2), 121-132.

Wolterstorff, N. (1979). Characters and their Names. *Poetics, 8*(1-2), 101-127.

Wolterstorff, N. (1980a). Was Macduff of Woman Born? The Ontology of Characters. *Notre Dame English Journal, 12*(2), 123-139.

Wolterstorff, N. (1980b). *Works and worlds of art*. Oxford: Clarendon Press.

Yagisawa, T. (2001). Against creationism in fiction. *Philosophical perspectives*, *15*, 153-172.

Yagisawa, T. (2010). *Worlds and individuals, possible and otherwise*. Oxford: Oxford University Press.

Zalta, E. N. (1983). *Abstract Objects: An Introduction to Axiomatic Metaphysics*. Dordrecht: D. Reidel.

감사의 글

먼저 지도 교수님이신 한성일 교수님께 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. 학부 3학년 시기, 처음으로 수강했던 분석철학 수업인 형이상학 강의를 들을 때면 가슴이 뛰고 마음이 설렜던 기억이 납니다. 학부 때부터 석사 과정을 마치기까지 오랜 기간 성심껏 지도해 주시며 따뜻하게 맞아주셨던 교수님 덕택에, 제가 오늘 이렇게 분석 형이상학자의 꿈을 이뤄가는 여정에서 석사 논문이라는 하나의 매듭을 잘 지을 수 있었다고 생각합니다.

다음으로 강진호 교수님께도 깊은 감사를 표하고 싶습니다. 교수님의 열정적인 수업과 예리한 논평들, 진로와 관련하여 주셨던 조언들이 제게 많은 도움이 되었습니다. 아울러 최고의 철학 수업으로 가르침을 주셨던, 다른 모든 교수님들께도 감사드립니다.

더하여 서울대 철학과의 동료 대학원생분들께도 감사의 마음을 전합니다. 누구보다도 뛰어난 여러분과 함께 철학을 공부하고 토론할 수 있던 대학원에서의 이 시간들이 제게는 과분한 선물이었습니다. 특히 논문 작성 과정에서 값진 논평을 아끼지 않아 주신 신희재 씨와 조민수 씨께 고마움을 표합니다.

다음으로 공부하는 딸을 위해 늘 물심양면으로 헌신해 주신 부모님과, 아낌없는 기도로 후원해 주신 호산나교회 목사님과 전도사님께도 감사의 인사를 전합니다. 학문적으로 뛰어나면서도 정도(正道)를 걸으며 곤고한 사람들을 말로 돕는 학자가 되겠습니다.

마지막으로 기도시 한 편으로 학위 논문을 마무리하려 합니다.

나의 사랑하는 하나님,
언제나 나를 믿어주시며 다정하게 품어주셔서 감사합니다.

지난 몇 년 당신은 내 반항하는 작은 손을 이끌어
감추어진 당신의 선하심을 내게 열어 보이셨으며,
가슴 저미는 어둠에 젖은 눈으로 올려다본 하늘도
은하수가 황홀하게 반짝이는 밤이었습니다.

내게 선물로 주신 이 글을,
이제 아름다운 당신께 돌려드리나이다.

Abstract

Holmes as a Property Construct

: A Constructive Metaphysic for Fictional Characters

Kim, Hye Jin

Philosophy (Western Philosophy)

The Graduate School

Seoul National University

Creationism states that fictional characters are abstract artifacts created by authors, and it is nowadays regarded as the most promising position in realism. However, Creationists have failed in giving satisfactory answers to certain important metaphysical questions: (1) how are fictional characters created?; (2) what are their crosswork identity conditions? With regard to creation, they have made the creation of characters incredible by claiming that the creative source lies in noncommittal activities like pretense or imagination, or that characters are abruptly generated from nothing. Further, as for transfictional identity, by taking the relation between the properties that stories ascribe to characters and the characters themselves as merely pretended predication, which is a thoroughly nonreal one, Creationists have inherent difficulty in explaining the important constraints that these properties impose on the crosswork

migration of characters in a metaphysically illuminating way.

In this paper, I shall propose my own theory, the Property Construct View, as the best Creationist metaphysic that preserves the advantages of Creationism and provides satisfactory answers to the above questions. To this end, I will first argue that in order to resolve the problem of creation and the problem of transfictional identity, there are good reasons for Creationists to endorse Constructive Creationism, which takes properties ascribed to characters as materials for creation and constituents of characters. Then I will examine Voltolini's Syncretistic View, the best-developed theory of Constructive Creationism so far, and criticize that, although it solves the problem of creation and that of crosswork identity to some extent, it fails to capture the commonsensical flexibility and vagueness of the ascription relation and thereby compromises important merits of Creationism. By contrast, it will emerge that, by introducing the relation of property constitution between characters and property aggregates, the Property Construct View can successfully incorporate all our commonsense intuitions regarding fictional characters. Lastly, I shall show that the Property Construct View can also explicate the creation process and the transfictional identity condition of fictional objects in a commonsense and illuminating way, within a unified framework that applies to concrete artifacts as well, representational artworks in particular.

Keywords : Fictional Character, Creationism, Fictional Realism, Artifact, Constitution, Artwork, Truth in Fiction, Metaphysics
Student Number : 2018-29713