

## 〈아기장수〉의 서사적 특성과 영화 〈하이랜더〉와의 상관성\*

강미정\*\*

— <차 례> —

1. 서론
2. 〈아기장수〉의 서사적 특성
3. 〈아기장수〉와 영화 〈하이랜더〉의 상관성
4. 결론

### 〈국문초록〉

이 글은 〈아기장수〉와 우리나라에서 1990년에 개봉되었던 영화 〈하이랜더〉와의 비교를 통하여 〈아기장수〉가 우리의 현실에 어떤 문제의식을 환기시켜주는가를 생각하고, 나아가 〈아기장수〉로부터 확장될 수 있는 내용을 전망하는 데 그 목적이 있었다. 이에 따라 2장에서는 〈아기장수〉의 서사적 특성을 밝히고, 3장에서는 〈아기장수〉와 영화〈하이랜더〉의 상관성에 대하여 논의하였다.

그리하여 〈아기장수〉는 아기장수와 아기장수의 대적자라는 인물간의 관계를 중심에 놓고 본다면 ‘경쟁 구도에서 살아남아야 하는 한 사람, 이 세상에 존재해야 하는 가장 비범한 자도 역시 한 사람’이라는 서사가 반복되는 특성이 있음을 알 수 있었다. 이처럼 〈아기장수〉가 영웅적 속성을 지닌 두 인물이 경쟁하는 내용을 담고 있다는 것은, 같은 임모탈이면서도 경쟁하는 내용을 담고 있는 영화 〈하이랜

\* 이 글은 2011년 11월 12일 제1회 인문치료공동학술대회(주제명 : 인문치료의 정체성과 미래-문학, 철학, 정신분석학의 학제적 연구를 통하여-)에서 발표 후 수정한 것이다. 지정 토론을 해주신 경북대학교의 김정철 선생님과 제언을 해주신 윤영순 선생님께 감사드린다.

\*\* 건국대학교 통일인문학연구단 HK연구교수

더>와 연결될 수 있는 지점이었다. 특히 영화 <하이랜더>에서는 만일 아기장수가 성공했다면 어떤 형상으로 드러날 것인지를 상상할 수 있게 하는 측면도 찾을 수 있었다. 이를테면, 영화 <하이랜더>에서는 아기장수와 유사한 인물인 코너는 지난한 결투에서 살아남은 뒤 그가 맡은 소명이 이 세상 사람들을 진정으로 돕는 것임을 깨달았다. 그런 점에서 영화 <하이랜더>는 <아기장수>가 경쟁과 배타적인 관계에서 출발하여 화합과 상생으로 확장될 수 있음을 보여준 시뮬레이션의 예가 될 수도 있으리라 전망할 수 있었다.

나아가 처음 이 글을 시작하면서 제기하였던 <아기장수>가 우리의 현실에 어떤 문제의식을 환기시켜줄 수 있을지에 대하여 다음과 같이 생각해 볼 수 있었다. <아기장수>에서 반복적으로 드러나고 있는 경쟁의 문제는 우리의 실제 삶에서도 여전히 현재 진행형이다. 단적으로 말하면, 우리 현실은 뛰어난 인재들 간에도 서로 경쟁이 일어나면서, 두 사람이 힘을 합쳤을 경우에 기대될 수 있는 전망이 구현되기가 쉽지 않다. 하지만 <아기장수>에서 만일, 아기장수가 성공했다면 어떻게 되었는지를 상상해보면, 그 확장의 범주에 영화<하이랜더>를 놓을 수 있다. 그리고 영화 <하이랜더>를 관찰하며 <아기장수>를 다시 보면, 아기장수가 성공했다면 서로 도울 수 있는 삶이 가능했으리라는 지점까지 나아갈 수 있을 것이다.

**주제어** <아기장수>, <하이랜더>, 경쟁 구도, 비범한 자, 경쟁, 배타, 상생, 화합

## 1. 서론

이 글은 우리나라 광포설화 중 하나인 <아기장수>와 우리나라에서 1990년에 개봉되었던 영화 <하이랜더>와의 비교를 통하여 <아기장수>가 우리의 현실에 어떤 문제의식을 환기시켜주는가를 생각하고, 나아가 <아기장수>로부터 확장될 수 있는 내용을 전망하는 데 그 목적이 있다. 이렇게 <아기장수>와 외국영화와의 비교를 통하여 <아기장수>의 새로운 의미를 찾으려는 시도는 <아기장수>가 지역적 특수성을 담보한 전설

이면서 동시에 세계문화적인 보편성을 갖고 있는 점을 다시 확인하는 데에도 보탬이 될 것이다.<sup>1)</sup>

한국문학에서 비극문학이 결여되어 있음이 특징이라는 것에 비추어 본다면 <아기장수>는 매우 특이하다. 왜냐하면 <아기장수>의 유형들, 이를테면 <날개달린 아기와 용마>나 <어머니의 잘못으로 실패한 아기장수> 등은<sup>2)</sup> 모두 비범한 특징을 가진 아기장수들이 맞이하는 비극적 최후와 영웅을 잃었다는 아쉬움을 담고 있기 때문이다. 그래서인지 <아기장수>의 비극적 서사흐름에 대하여 선행연구자들은 다채로운 연구를 적극적으로 펼쳐왔다. 그에 따라 <아기장수>는 기존 질서에 반하는 무질서의 요인으로 인하여 신화적 속성을 지녔음에도 불구하고 주류에 들어가지 못 한 채 버려진 영웅담으로 분석되거나<sup>3)</sup>, 역사적으로 실패한 민중항거의 경험들을 되새김질케 하는 민중 영웅에 대한 작품으로 분석되거나,<sup>4)</sup>

- 1) 김창현, 「영웅좌절담류 비극소설의 특징과 계보 파악을 위한 시론-아기장수 설화에 서 바라본 '비극'의 보편성과 한국적 특수성에 기반하여-, 『동아시아고대학』 13집, 동아시아고대학회, 2006, 83면. “한국문학에 나타난 비극성을 세계적 보편성 속에서 규명한다는 것은 궁극적 목적을 염두에 두고 그 첫 번째 작업 속에서 “영웅좌절담”류 비극소설의 미학적 특성과 계보파악을 위한 개념적 틀을 고안해내는 것을 목표로 한다. 여기서 아기장수설화와 좌절된 영웅의 형상을 그린 소설들을 택한 것은 이 작품들이 세부묘사에서는 매우 한국적이지만 세계문화사적 보편성을 띠기 때문이다.”
- 2) <아기장수>로 속한 설화들에 대하여 천혜숙은 제1유형으로 <날개 달린 아기장수와 용마>를, 제2유형으로 <어머니의 잘못으로 실패한 아기장수>등으로 분류하였고, 이후 <아기장수>에 관하여 논의할 경우 자료에 대한 이해는 이 두가지 유형 분류에 따라 이루어지는 경우가 많다. (천혜숙, 「아기장수 전설의 형성과 의미」, 『한국학논집』 13, 계명대학교 한국학연구소, 1986, 135~136면.)
- 3) 천혜숙, 「아기장수 전설의 형성과 의미」, 『한국학논집』 13, 계명대학교 한국학연구소, 1986, 133~151면.
- 4) 하창수, 「아기장수전설의 형성과 기능」, 부산대 석사논문, 1981 ; 윤재근, 「조선시대 저항적 인물 전승 연구」, 고려대 박사논문, 1988 ; 유영대, 「설화와 역사인식-이성계 전승을 중심으로」, 고려대 석사논문, 1981 ; 이경엽, 「장수전설의 전승양상과 전승의식에 관한 연구」, 전남대 석사논문, 1991 ; 김수업, 「아기장수 이야기 연구」, 경북대 박사

부조리한 지배층과 사회구조 속에서 소멸되어가는 피지배계층의 한계 의식을 각성시킨 작품으로 이해되거나,<sup>5)</sup> 아기장수의 잠재적 가능성을 원천 봉쇄한 부모 혹은 주변인들의 문제를<sup>6)</sup> 극명하게 다룬 작품으로 논의되어 왔다. 이처럼 <아기장수>에 대한 연구는 전승양상, 작품구조, 서사적 의의 등에 관한 논의를 거쳐 왔고, 그에 따라 아기장수는 미천한 집안에 특별한 아이가 태어났다는 이유만으로도 역적으로 몰릴 것을 두려워한 부모에 의하여, 특별한 아이라서 머지않아 기득권의 걸림돌이 될 것이라 여긴 관군과 왕권에 의하여 제거되었기에 피지배계층의 한계와 좌절을 대변하는 인물로 자리잡게 된다.

그런데 지금까지의 논의는 <아기장수>의 비극적인 측면에 중심을 두

논문, 1995 ; 김창현, 「아기장수설화에 나타난 한국 민중들의 생명관」, 『人文科學』 33집, 성균관대학교 인문과학연구소, 2003, 105~121면 ; 권도경, 「백범 문학콘텐츠의 스토리텔링에 나타난 아기장수 전설의 재맥락화와 그 의미」, 『국제어문』 41집, 국제어문학회, 2007, 141~183면 ; 김영희, 「비극적 구전서사의 연행과 ‘여성의 죄」, 연세대 박사논문, 2009 ; 김나영, 「고전 서사문학에 나타나는 영웅적 특징과 그 의미 -주몽신화, 아기장수전설, 홍길동전을 중심으로-」, 『돈암어문학』 13, 돈암어문학회, 2000, 233~262면 ; 고정연, 「설화의 통합적 교육방법 연구 : 아기장수 우투리를 중심으로」, 고려대학교 교육대학원 석사논문, 2007.

5) 이혜원, 「좌절된 힘의 의미-아기장수 전설의 현대적 변용양상-」, 『어문논집』 32집 1호, 안암어문학회, 397~412면 ; 장장식, 「전설의 비극성과 상상력 -아기장수 전설을 중심으로-」, 『한국민속학』 19집, 한국민속학회, 1986, 503~508면 ; 한순미, 「처용과 아기장수의 문학적 변용에 담긴 비극성」, 『한국언어문학』 70집, 한국언어문학회, 2009, 403~423면.

6) 김영희, 「비극적 구전서사의 연행과 ‘여성의 죄」, 연세대 박사논문, 2009 ; 김창현, 「영웅좌절담류 비극소설의 특징과 계보 파악을 위한 시론 -아기장수 설화에서 바라본 ‘비극’의 보편성과 한국적 특수성에 기반하여-」, 『동아시아고대학』 13집, 동아시아고대학회, 2006, 81~112면 ; 박성순, 「아기장수 전설과 민중의식」, 『국어국문학 논문집』 16집, 동국대학교 국어국문학부, 1993, 165~180면 ; 강유리, 「<아기장수> 설화 연구」, 『한국고전연구』 2, 한국고전연구학회, 1996, 260~289면 ; 신현주, 「아기장수 설화의 비극성 연구」, 서강대학교 교육대학원 석사논문, 2005 ; 전수경, 「<아기장수 설화>의 교육적 가치와 활용방안 연구」, 인천대 교육대학원 석사논문, 2007.

었기에, 만일 아기장수가 성공했다라면 어떤 현상까지 전망할 수 있는지에 대한 논의는 상대적으로 한산하다.<sup>7)</sup> 그리고 이러한 연구 동향에서 신동훈의 「아기장수 설화와 진인출현설의 관계」<sup>8)</sup>는 특별한 관심을 요한다. 왜냐하면 이 논문에서는 아기장수가 성공했다면 어떤 역량을 발휘할 수 있을지에 관하여 전망하고 있기 때문이다. 그리하여 부모에 의하여 죽임을 당하지 않고 종적을 감춘 아기장수가 등장하는 진인출현설 뿐 아니라 죽임을 당하는 아기장수가 등장하는 일반적 형태의 <아기장수>까지 모두 궁극적으로는 진인 출현에 대한 기대가 담겨 있음을 강조한다. 이러한 선행 연구는 이 글에서 풀어보고자 하는 <아기장수>에서 뺏어 나갈 내용으로 무엇을 예상할 수 있겠는가하는 문제의식에 큰 보탬이 된다.

만일 <아기장수>의 원래의 이야기들과 연속선상에서 다른 방향으로 진행되는 미래상을 생각해볼 수 있다면, 그에 따라 <아기장수>에서 특정 세계에서 죽음을 맞이한 아기장수가 이전의 속성을 유지하면서 새로운 전환점을 맞이할 수 있게 된다면, 그것은 곧 <아기장수>에 드러나 있지 않았지만 잠재되어 있던 내용의 확장이며 발견이 될 수도 있다. 그런 점에서 우선 이 글에서는 <아기장수>의 서사적 특성과 영화 <하이랜드>와의 관련성을 다루어보고자 한다. <아기장수>의 서사적 특성은 그간 부모와 아기장수와의 관계, 혹은 넘어서기 어려운 기득권과 아기장수와의 관계를 중심으로 탐색되어 왔으나, 이 글에서는 아기장수와 유사한 속성을 지닌 경쟁적 인물과의 관계에 집중하면서 영화 <하이랜드>로 이어질 수 있는 지점을 논의해보고자 한다.

7) 신동훈, 「아기장수 설화와 진인출현설의 관계」, 『고전문학연구』 5집, 한국고전문학회, 1990, 103-127면; 김정애, 「<아기장수> 설화에 나타난 말겨루기의 서사적 특성과 그 문학치료적 의의」, 『문학교육학』 29집, 한국문학교육학회, 2009, 231~256면.

8) 신동훈, 「아기장수 설화와 진인출현설의 관계」, 『고전문학연구』 5집, 한국고전문학회, 1990, 103~127면.

## 2. <아기장수>의 서사적 특성

앞서 선행연구사에서 알 수 있듯이 <아기장수>는 신이한 능력의 소유자였음에도 불구하고 그에 마땅한 인정을 받을 수 없었던 영웅의 서사, 지배층의 횡포를 부각하며 피지배계층의 한계를 다룬 서사, 부모의 자식 살해가 충격적으로 전개된 서사 등으로 충분히 이해될 수 있는 작품이다. 이와 같은 <아기장수>의 서사적 특성들은 <아기장수>의 작품들 전면에서 드러나 있는 아기장수와 그를 억압하고 파멸로 몰아가는 부모 혹은 기득권의 횡포로부터 기인한다. 다시 말하자면 <아기장수>에 관한 기왕의 연구 흐름은 아기장수와 그의 부모와의 관계에 집중되어 온 경향이 있는 것이다.<sup>9)</sup> 때로는 어머니가 아닌 관리나 친척도 부모의 자식살해의 충격을 완화하기 위한 대리인이라고 보이기도 한다. 물론 <아기장수>에 속한 설화들을 이렇게 볼 근거는 충분하다.

그렇지만 <아기장수>에는 아기장수와 부모의 대립뿐 아니라 아기장수와 직접적으로 대결 하면서 승패를 가르려던 인물간의 대립도 나타난다. 특히 <아기장수>의 유형 중에서도 그동안 제2유형이라고 분류된 바 있는 <어머니의 잘못으로 실패한 아기장수>에 속한 내용은 아기장수와 어머니의 관계가 아닌, 아기장수와 그와 대적하는 인물간의 관계에 집중할 수 있는 여지가 많다.<sup>10)</sup> 이에 관하여 다음 설화를 보자.

9) 이를테면, 아기장수가 날아다니거나 힘자랑을 하는 것을 보자마자 죽여 버리는 부모와의 적대적 관계나 아기장수가 자신이 숨어 있는 곳을 말하면 안 된다고 하였는데 그만 비밀을 털어 놓아 결국 아기장수를 죽게 만드는 어머니와의 관계를 말할 수 있겠다.

10) 이와 관련하여 다음 논의도 참고해야할 것이다. 정운채, 「문학치료학의 서사 및 서사의 주체와 문학연구의 새 지평」, 『문학치료연구』 21집, 한국문학치료학회, 2011.10., 242면. “설화 <아기장수>의 경우에도 보통은 아기장수만 주목하면서 서사를 구성하기 일쑤이지만, 아기장수를 찾아내어 없애려는 권력자의 입장에서도 서사를 구성할

(1)어떤 여자가 화전 발을 일구면서 근근이 살고 있었다. (2)하루는 발을 일구다가 아이를 낳아, 엉겁결에 속새를 가지고 땃줄을 잘랐다. (3)아이는 날개가 있어서 태어난 지 얼마 되지 않아 천정에 붙어 있거나 날아 다녔다. (4)어느 날, 아이는 어머니에게 누가 와도 절대 자신의 이야기하지 말라고 단단히 일렀다. (5)며칠 후, 어떤 남자가 찾아와서 아이를 낳을 때 땃줄을 어떻게 잘랐냐고 물었다. 여자가 모른다고 하자 남자는 바른대로 대답하지 않으면 죽인다고 협박했다. 결국 여자는 속새로 땃줄을 잘랐다고 대답했다. (6)남자는 물맛을 보고 장군 나는 자리를 찾더니 속새를 가지고 어떤 바위를 치자 용마에 다리를 걸치려던 아이가 용마에 올라타지 못하고 사라졌다. (7) 그 남자는 아기장수가 죽어야만 자기가 출세를 할 수 있었기에 그렇게 한 것이다.<sup>11)</sup>

위 설화에 나타난 것처럼 태어날 때부터 비범한 아이는 자신의 경쟁자가 언젠가 자신을 찾아와 해칠 것임을 이미 짐작하고 있었다. 그리고 그런 아이를 쫓던 사람도 그리 평범해 보이지 않는다. 그런 점에서 아이나 아이를 잡고자 하는 남자는 모두 비범하다는 공통 속성을 지니고 있다.

---

수 있다. 그 권력자는 영화 <매트릭스>에서 네오를 끊임없이 추적하는 스미스에 비견될 수 있는 인물이다. 아기장수는 그냥 내버려 두면 체제를 전복시키거나 다운시킬 수 있다. 그래서 권력자는 바이러스를 없애려는 안티바이러스에 해당하는 것이다. 아기장수의 어머니가 서사의 주체가 될 수도 있다. 아기장수의 어머니는 두 세계에 걸쳐 있는 인물이다. 하나는 복종할 수밖에 없는 막강한 권력자의 세계이고, 다른 하나는 자식으로서 길러내야 하는 아기장수의 세계이다. 그러니까 <아기장수>는 적어도 세 개의 서사가 얽혀서 경쟁하고 있는 작품인 것이다. 이렇게 볼 때 소설이 설화보다 발전된 장르라고 보는 종래의 서사이론, 종래의 장르이론은 전면적으로 재고해야 할 것이다.”

11) 이 설화의 줄거리는 정운채 외, 『문학치료 서사사전』 2(설화편), 도서출판 문학과치료, 2009, 1975면에서 인용한 것이다. 『문학치료 서사사전』 2(설화편)에는 <아기장수>라는 분류명으로 83편의 줄거리가 소개 되어 있다. 이 설화의 원문은 하봉연 구연, 『한국구비문학대계』 7-3, 460~462면, 안강읍 설화69, <아기장수>에서 확인할 수 있다.

그렇기에 아이가 장군이 나는 자리에 있는 바위 속으로 숨어들 때 남자는 장군이 나는 그 자리를 찾아낸다. 그러나 두 사람은 둘 다 비범함에도 불구하고 함께 일을 도모하지 않는다. 그들은 같은 하늘을 함께 이고 살 수 없음을 드러내면서 서로의 목숨을 노리고 있다. 이처럼 비슷한 속성을 지닌 두 인물이 배타적으로 경쟁하면서 상생할 수 없음을 또 다른 유사한 설화와 비교한다면 상당히 이질적으로 보이기도 한다. 예를 들면, 아기장수처럼 능력 있는 아이와 그런 능력을 알아보는 어른이 등장하는 박문수 관련 설화에서는 두 능력자가<sup>12)</sup> 서로 도우며 임무를 수행하기 때문이다. 하지만 <아기장수>는 그렇지 않다. 위 설화에 나타나듯이 재능이 특출한 두 사람이 있다면, 누구 하나가 사라져야 다른 한 사람이 출세를 할 수 있다고 말하는 것처럼, <아기장수>에 속한 대부분의 내용들에서는 비범하거나 영웅적인 특성을 지닌 아기장수의 소멸이 반복된다.

12) 대개의 경우 아이가 박문수 보다 더 지혜롭다. 이에 관하여 다음 설화를 예로 들어볼 수 있다. (1)박문수가 삼남지방에 내려갔는데, 날이 저물 무렵 어떤 청년이 급하게 뛰어들어 오더니 누가 자기를 죽이려고 쫓아온다면서 살려달라고 했다. (2)청년이 보리밭 속으로 들어가 숨었는데, 조금 있다가 칼을 든 남자가 쫓아오더니 청년이 어디로 갔는지 말해주지 않으면 죽여 버리겠다고 협박하였다. (3)박문수는 어쩔 도리가 없어서 청년이 숨은 곳을 알려주었다. (4)날이 저물어 박문수가 어느 서당에 찾아가 밥을 얻어먹는데, 밤이 되자 아이들이 어사 놀이를 하자면서 마당에 모이는 것이었다. 그런데 아이들이 하는 어사놀이가 오늘 저녁에 박문수가 겪은 일과 똑같은 상황이었다. (5)박문수가 아이들이 하는 모습을 가만히 지켜보니 어사 역할을 맡은 아이가 “지팡이를 들고 봉사 흉내를 내면 그 사람도 살고 자네도 살지 않는가.”라고 했다. 박문수가 그때부터 그 아이를 데리고 같이 돌아다녔다.(이 설화의 줄거리는 정운채 외, 『문학치료 서사사전』 1(설화편), 도서출판 문학과치료, 2009, 131면에서 인용한 것이다. 『문학치료 서사사전』 2(설화편)에는 이 설화와 유사한 내용의 각편들이 <거짓말 못해 사람 못 살린 어사>라는 분류명으로 11편의 줄거리가 소개되어 있다. 이 설화의 원문은 정택환 구연, 『한국구비문학대계』 8-5, 398~400면, 거창읍 설화94, <어사 박문수(2)>에서 확인할 수 있다.)



(1)어느 마을에 아이 없는 부부가 있었는데 정성으로 아이 하나를 얻었다. 그런데 아이는 몸뚱이만 있었다. 그래서 부부는 아이를 낳았다는 사실을 아무에게도 말하지 않기로 했다. (2)하루는 부인이 일을 마치고 돌아 왔는데 방에서 쿵쿵 소리가 들렸다. 부인이 문구멍으로 안을 들여다보자 아이는 가운데 자고 있고, 그 옆에 백 명의 군사들이 훈련을 하고 있는 것이었다. 부인이 기침을 하며 방으로 들어가자 군사들은 콩나물 속으로 들어가 버렸다. (3)방에 들어간 어머니가 아기에게 젖을 먹이려는데 갑자기 아기가 입을 열더니, 자기 이름은 우투리라고 지으라고 한 뒤, 백일 동안 자신에 대해 아무에게도 말하지 않으면 몸이 제대로 될 수 있으니 걱정 말라고 했다. 잠시 후 아버지가 돌아오자 자신을 어느 산에다가 쌀 한 말과 함께 묻어 달라고 했다. 부모는 아이의 말대로 하겠다고 약속을 한 후 다음 날 산에 아이를 데리고 가서 쌀 한 말과 함께 묻었다. (4)한편 어느 나라에 대조라는 사람이 왕이 되려고 점을 봤는데, 점쟁이는 어느 마을에 사는 우투리를 죽여야만 왕이 될 수 있다고 했다. 대조는 점쟁이의 말대로 우투리가 사는 마을에 가서 우투리를 찾았다. 그때 지나가던 한 아주머니가 어느 집에 아기가 있었는데 어찌되었는지 요 근래 보이지 않는다고 했다. (5)대조는 그 집으로 찾아가 부모를 협박하며 아이가 있는 곳을 말하라고 했다. 그때 우투리가 태어난 지 구십구일 되는 날이었는데, 대조의 협박에 우투리의 어머니는 하루쯤은 괜찮겠지라고 생각하고 아이가 있는 곳을 말해 버렸다. (6)대조는 신하들과 함께 아이가 있는 산에 올라가서 땅을 팠는데, 발목까지만 나온 아이가 뺨뺨이 서 있었다. 대조는 얼른 아이를 칼로 찢러 죽이고 부모도 죽여 버렸다. (7)그 후 대조는 왕이 되어 발해라는 나라를 세웠다.<sup>13)</sup>

위 설화에 등장하는 아이는 우투리(윗도리)만 있지만 그 모습을 본 부모가 기이한 용모라고 해서 죽이거나, 꺼려하지 않는다. 어머니와 아버지

13) 이 설화의 줄거리는 정운채 외, 『문학치료 서사사전』 2(설화편), 도서출판 문학과치료, 2009, 1976면에서 인용한 것이다. 이 설화의 원문은 백운정 구연, 『한국구비문학대계』 5-2, 433~434면, 운주면 설화49, <우투리와 대조영>에서 확인할 수 있다.

는 모두 한결 같이 이상한 아기인 우투리를 돕는다. 그러나 이렇게 부모의 도움을 얻어도 우투리는 성공할 수 없다. 왜냐하면 우투리와 비슷한 속성을 지닌 대조의 추격을 막아낼 수 없었기 때문이다. 점쟁이가 대조에게 알려준 점괘는 우투리도 대조처럼 왕이 될 자질이 있다는 것을 암시한 것이다. 그래서 대조는 우투리를 찾는 데 혈안이 되었고, 우투리를 도왔던 어머니는 대조의 협박에 실토를 하고 만다. 결국 우투리는 죽고 대조는 발해의 왕이 된다. 만일 대조가 우투리가 있는 지역의 왕이 되었다면 한 나라에 두 왕이 존재할 수 없으므로 대조가 우투리를 제거할 수밖에 없는 연유가 어느정도나마 납득될 수도 있을 것이다.

그러나 대조는 새로운 나라인 발해를 건국하며 등극한다. 게다가 왕이 되려고 점을 치러 다니는 대조보다 태어나면서부터 남달라 보였던 우투리는 대단한 능력의 소유자로 보이나 우투리는 실패하고 대조는 성공한다. 하지만 성공한 대조는 어느 면으로 보아도 부정적인 인물로 남게 된다. 그 부정성은 대조가 우투리를 죽여 성공을 손아귀에 넣었으면서도 우투리의 부모까지 죽이는 악행까지 저지르는데서 분명해진다.

이처럼 대조가 성공을 거두었음에도 불구하고 자신에게 조금이라도 걸림돌이 되는 존재들을 모두 처단하는 것은 마치 <피쟁이 하인>에서 피쟁이 하인이 자신에게 위협적이었던 양반과 양반의 가족까지도 호수에 수장시키는 파국과 닮아 보이기도 한다. 하지만 피쟁이 하인의 경우는 그가 주인 양반과의 해묵은 갈등이 소인이 되어 원망의 감정이 증폭되어서 그랬노라고 이해할 수 있는 여지가 충분하다. 그러나 대조는 피쟁이 하인과 그 입장이 동일하지 않다. 그는 철저히 기득권자였기 때문이다. 더군다나 <아기장수>에서 대개 기득권, 관권, 왕권을 위협하는 아기장수들은 그들만의 죽음으로 이야기가 끝이 난다. 대개 아기장수가 숨어 있는 장소를 어쩔 수 없이 실토한 부모는 살아남는다. 여기에서 <아기장수>를 전승하

면서 아기장수의 죽음을 아쉬워하고 그렇게 죽음으로 내몰고 말았던 아기장수의 부모에 대한 분노의 표현이 대조가 아기장수의 부모를 죽이는 방식으로 나타났다고 볼 수도 있다. 그렇지만 그렇게 보기는 적절하지 않다. 왜냐하면 우투리를 죽이고 실패로 몰아간 것의 많은 책임은 대조에게 있기에 죄를 물어도 대조에게 물어야하는 것이 마땅해보이기 때문이다. 오히려 대조가 우투리의 부모마저 죽인 이유는 우투리가 재생의 과정을 거칠 때 과거 우투리를 보조했던 그 부모들이 도울 것을 미연에 방지하기 위하여 싹을 자른 것이 이유 밖에 없을 듯하다. 이와 함께 볼 것은 다음 설화이다.

(1)남편은 일찍 죽어, 모를 심으며 아이를 혼자 키우는 여자가 있었다. (2) 하루는 아이를 등에 업고 모를 심고 있는데 어떤 사람이 말을 타고 오더니 하루 종일 모를 몇 포기나 심었냐고 물었다. 여자가 모른다고 하자 그 사람이 말을 돌려 타고 내려갔다. 그러자 등에 업힌 아이는 그 사람에게 하루 종일 여기까지 내려 온 말 발자국이 몇 개나 되냐고 물어 보면 된다고 했다. (3)말 탄 사람은 왕이 되고자 자신보다 힘이 센 상대를 죽이려고 팔도를 돌아다니는 중이었는데 아이의 말을 듣고 보통이 아니겠다 싶어서 다시 말을 타고 올라가 몇 월 며칠 저 건너 산에서 만나 겨루어 보자고 약속했다. (4)약속한 날짜가 다가오자 어머니는 걱정을 했다. 그러자 아이는 고민 하나 없이 조서 말과 콩서 말을 구해서 볶아 달라고 했다. 어머니는 조와 콩을 볶아 자루에 담다가 콩이 잘 익었는지 확인하려고 콩 하나를 먹었다. (5)다음 날 남자는 아이에게 활을 쏘고 아이는 조와 콩으로 활을 막았는데 콩이 하나 모자라 마지막 활촉이 아이의 가슴을 찔렀다. 아이는 어머니에게 자신의 시신을 집 뒷동산 바위 아래에 묻되 석 달 동안 자신이 묻힌 곳을 말하지 않으면, 어머니는 큰 용상에 앉게 되고 자신은 큰 사람이 될 것이라고 했다. (6)세월이 흘러 아이가 죽은 지 석 달이 다 되어 가는 어느 날, 말 탄 사람이 찾아왔다. 남자는 비상한 사람은 죽은 뒤에도 인도 환생하는 법이 있다는

것을 알고 혹시 몰라 아이의 송장까지 파서 없애버리고자 찾아왔던 것이다.  
 (7)남자는 어머니의 목에 칼을 대고 반쯤 찌르며 아이가 묻힌 곳을 물었다.  
 남자가 계속 위협하자 어머니는 겁에 질려 아이가 묻힌 곳을 말해 버렸다.  
 (8)남자가 아이의 무덤을 가르자, 아이가 말에 오르려다가 세상 바람이 들어  
 가 그만 물거품이 되고 말았다.<sup>14)</sup>

위 설화에 등장하는 아이와 남자는 지적 능력에 있어 비등하다. 말겨루기에서 남자를 상대하는 아이는 남자가 자신의 지적 능력을 알아차리면 곧 죽이러 올 것까지 계산할 정도로 현명하다. 또한 위 설화의 남자는 아이에게 정식으로 활쏘기를 신청하여 경쟁에서 이기겠다는 의지를 확실하게 보여준다. 아이의 어머니는 이 모든 상황 앞에서 고민에 빠지지만, 아이는 담담하게 어머니에게 조와 콩을 구해달라고 요구한다. 어머니가 비록 콩 한 알을 먹어 남자와 처음으로 치른 활쏘기에서 아이는 죽게 되어도 아이는 낙담하지 않고 다시 재생의 과정을 준비한다.

그러나 아이와 비슷한 수준의 비범성을 지닌 남자는 아이의 시신까지 없앨 집념으로 아이 어머니의 목에 칼을 겨누고 그 서슬에 아이 어머니는 속수무책으로 아이를 묻힌 곳을 실도한다. 그리하여 아이는 재생 직전에 물거품이 되고 만다. 위 설화에서 아이를 쫓는 남자의 집요함은 경쟁에서 이겨야하고, 확실하게 경쟁자를 소멸시키려는 것으로 뚜렷해진다. 남자가 그렇게 집착한 이유는 자신보다 힘이 센 상대가 존재한다는 것을 용납할 수 없었기 때문으로도 보인다.

그런데 말겨루기에서 자신을 지적으로 제압하는 아이를 제거대상으로 마음먹는 남자의 행동방식은 또 다른 설화들과 비교하면 상당히 이질적

14) 이 설화의 줄거리는 정운채 외, 『문학치료 서사사전』 2(설화편), 도서출판 문학과치료, 2009, 1978면에서 인용한 것이다. 이 설화의 원문은 최홍렬 구연, 『한국구비문학대계』 6-4, 609~613면, 상사면 설화11, <왕이 못된 아기장사>에서 확인할 수 있다.

이다. 이를테면, 아이의 지혜가 드러나는 말겨루기에서 어른을 이긴 아이들은 위험상황을 극복하는 해결자의 모습을 띠고 있다.<sup>15)</sup> 때로는 아이와 말겨루기를 하다가 수세에 몰리고, 위기의식을 느낀 어른(주로 관장, 상전)일 경우에도 그 지혜로운 아이를 자기편으로 만들려고 노력한다.<sup>16)</sup> 다시 말하자면, 말겨루기에서 말대답을 잘한 아이를 죽이려하는 시도는 <아기장수>에 두드러진 현상인 것이다. 더욱이 왕이 되고자 한다면 장차 정세를 도와줄 인재를 모으는 것에 더 힘을 기울여야 할 것임에도 불구하고, <아기장수>에서 왕위를 탐하는 인물들은 하나같이 자신보다 뛰어나거나, 버금가는 존재들을 처단하는 데에만 몰두한다. 그래서 <아기장수>는 ‘이 세상에는 비범한 인물이 둘도 아닌 하나여야 한다는 생각과 그렇게 하기 위하여 경쟁구도를 통한 승패 가르기’라는 내용으로 향할 수밖에 없게 되는 것이다.

이와 같이 <아기장수>가 경쟁 구도에 따라 하나의 비범한 인물만이 살아남게 되는 작품이라고 본다면, <아기장수>각편 중에서 가장 많은 편수를 차지하고 있으며, 아기장수 제1유형이라고 분류되어 온 <날개달린 아기와 용마>의 경우는 어떻게 설명할 것인지가 고민이 된다. 이에 대하여 <날개달린 아기와 용마>에서 날개를 달거나, 혹은 기이하게 힘이 센 아이를 바라보았던 부모를 생각해보자. <날개달린 아기와 용마>의 부모들은 그들의 아이를 바라보면서 그 아이가 무럭무럭 자라나 자신의 미래가 될 수 있으리라 꿈꾸지 않고, 그 아이가 자라서 현재 세상을 다스리고 있는 왕의 자리를 넘보는 역적이 되어 집안을 말하게 할 것이라 두려워한

15) 강진옥, 「설화에 나타난 진리 인식 -<거울을 보고 놀란 사람들>형과 <아이의 지혜>형을 중심으로-」, 『이화어문논집』 6, 이화어문학회, 1983, 97면.

16) 김정애, 「<아기장수> 설화에 나타난 말겨루기의 서사적 특성과 그 문학치료적 의의」, 『문학교육학』 29집, 한국문학교육학회, 2009, 247면.

다. 그래서 눈앞에 있는 날개달린 아기를 빠른 시간에 처단하지 않으면 안 되는 공공의 적으로 몰아 버린다.

이처럼 아기장수가 이질적으로 태어난 탓에 홀대 받고 적대시 되는 것은 보통의 아기로 태어나지 않은 다른 경우와 비교해볼 수도 있다. 예를 들면 <주몽신화>에서 알로 태어난 주몽은 알의 상태에서 버려졌으나, 그 알이 깰 수도 없을 만큼 단단하고 온갖 짐승들도 범접하지 않고 오히려 보호하였기에 다시 거두어진다. 알에서 태어난 아기는 마치 태어난 지 얼마 되지 않은 아기장수들처럼, 겨우 일곱 살에 화살 쏘기도 잘했으나 주위 사람들은 그런 아기에게 활 잘 쏘는 사람에게 붙여주는 주몽이라는 이름을 부여하면서 그 특별함을 인정해준다. 여기에서 주몽은 천손의 자손이고, 아기장수는 평범함 집안 때로는 천민의 집안에서 태어났기에 그 출발점이 다르다는 이견을 제시할 수도 있다. 그렇다면 <홍길동전>을 생각해보면 어떨까. 홍길동은 주몽처럼 천손의 자손도 아니고, 그 사회에서는 자기 목소리를 낼 수 없는 서자였지만, 그의 행보에 큰 걸림돌은 없었다.<sup>17)</sup>

<주몽신화>나 <홍길동전>등이 <아기장수>와 같이 영웅적 자질을 지닌 뛰어난 인물이 등장한다는 점에서 공통적이면서<sup>18)</sup> <아기장수>가 천편일률적으로 아기장수의 실패로 향하고, <주몽신화>나 <홍길동전>이

17) 홍길동이 그의 행보에 거침이 없었으며, 그런 홍길동을 통해 볼 수 있는 현실세계의 문제 제기과 해결의지에 대해서는 다음 논의도 참고할 수 있다. 박일용, <홍길동전>의 문학적 의미재론, 『영웅소설의 소설사적 변모』, 월인, 2003, 157면. “<홍길동전>의 거시 구조는 적서의 차별, 활빈당 활동, 울도국 건설 등으로 그 층위가 확대되면서 중세 질서에 대한 저항과 그에 대한 낭만성 극복 방안으로서 이상형을 제시하는 형태를 취한다. 이처럼 환경, 대결 주체의 활동내용, 대결력의 성격이 확장되고 그에 상응하여 주인공의 의식의 성장이 사실적으로 그려지는 경우 소설은 이러한 적극적 주인공의 형상을 통해 현실 세계의 구조를 총체적으로 드러내면서 효과적으로 문제를 제기할 수 있다.”

18) 김나영, 「고전 서사문학에 나타나는 영웅적 특징과 그 의미 -주몽신화, 아기장수전설, 홍길동전을 중심으로-」, 『돈암어문학』 13, 돈암어문학회, 2000, 235면.

성공적인 결말로 진행되는 큰 차이가 발생한 이유 중의 하나로 <아기장수>를 장악하고 있는 경쟁구도를 생각해 볼 수 있는 것이다. 왜냐하면 <주몽신화>나 <홍길동전>에는 <아기장수>의 서사에서 전개되는 경쟁구도나 비등한 능력의 인물의 등장과 추격 등이 나타나지 않기 때문이다.

이와 같은 맥락에서 참고할 수 있는 것으로는 <아기장수>와 유사한 내용을 지니고 있다고 논의된 일본 설화 <모모타로우><sup>19)</sup>·<잇손보우시><sup>20)</sup>와 베트남 설화인 <지영(또는 푸동)><sup>21)</sup>이다. <모모타로우>, <잇

19) 다음 논문에서는 일본에서 복숭아 동자로 잘 알려진 <모모타로우>의 이야기 구조 유형이 정리되어 있다. 그 내용을 참고해본다면 다음과 같다. (1)가난한 노부부가 살고 있었다. (2)희망 없는 노부부에게 복숭아 동자(신이능력) 아들이 생긴다. (3)모모타로우는 마을을 괴롭히는 귀신을 물리치기 위하여 길을 떠나다. (4)할머니가 일본 제1의 수수경단인 기비당고를 만들어준다. (5)개, 원숭이, 꿩을 만나 수수경단을 나누어주고 도움을 받다. (6)귀신을 물리치고 귀환하여 노부모와 행복하게 살다(강은해, 『동아시아 아기장수 설화의 전승과 그 사회 교육적 의미-한국, 일본, 베트남 설화를 중심으로-』, 『동북아문화연구』 20집, 동북아시아문화학회, 2009, 150면.)

20) 다음 논문에서는 일본에서 엄지 동자로 잘 알려진 <잇손보우시>의 이야기 구조 유형이 정리되어 있다. 그 내용을 참고해본다면 다음과 같다. (1)가난한 노부부가 살고 있었다. (2)자식을 기원하다. (3)엄지손가락만한 아이가 태어나다. (4)아이가 큰 세계를 찾아 길을 떠나다. 할머니는 밥공기와 젓가락과 바늘을 챙겨준다. (5)밥공기 배를 타고 젓가락으로 저어 강을 건너다. (6)삼조재상을 만나고 재상과 공주의 사랑을 받다. (7)도깨비와 싸워 이기고 공주를 보호하다. (8)도깨비방망이로 몸이 커지다. (9)공주와 결혼하고 노부부를 모시고 행복하게 살다.(강은해, 『동아시아 아기장수 설화의 전승과 그 사회 교육적 의미-한국,일본,베트남 설화를 중심으로-』, 『동북아문화연구』 20집, 동북아시아문화학회, 2009, 152면.)

21) 다음 논문에서는 베트남의 <지영>의 이야기 구조 유형이 정리되어 있다. 그 내용을 참고해본다면 다음과 같다. (1)홍브영 왕조 때 늙은 부부가 아이를 기원했다. (2)할머니가 눈에 있는 큰 발자국에 자신의 발을 밟은 뒤 임신하다. (3)아이가 3살이 되어도 누워만 있다. (4)언나라 국가가 베트남을 침범하다. (5)나라에서 장수를 구하다. (6)3살 아이가 왕의 사자에게 쇠말, 쇠막대, 쇠갑옷을 요구하다. (7)아이가 갑자기 거인이 되다. (8)쇠말, 쇠막대, 쇠갑옷으로 적을 물리치다. (9)SocSon산에서 승천하다. (10)왕이 푸동천왕이라는 이름을 하사하다.(강은해, 『동아시아 아기장수 설화의 전승과 그 사회 교육적 의미-한국, 일본, 베트남 설화를 중심으로-』, 『동북아문화연구』 20집, 동북아시아문화학회, 2009, 153면.)

슨보우시>, <지영> 등은 <아기장수>처럼 미천한 집안에서 탄생한 영웅의 자질을 갖고 있던 아기라는 점이 유사하다. 그러니까 그들은 기득권으로부터 배격을 당할만한 소지를 안고, 그런 소지가 다분함을 특징적인 모습<sup>22)</sup>으로도 드러내고 있었던 것이다. 그렇지만 베트남 정부의 요청에 일어나 베트남의 국가 영웅이 되는 지영 장군이나, 공주와 재상의 사랑을 받으면서 도깨비를 물리치는 잇슨보우시나, 동물들의 도움을 받아 귀신을 물리치는 모모타로우의 행적 등은 <아기장수>와는 큰 차이를 보여주는 것이다. <모모타로우>, <잇슨보우시>, <지영> 등에서는 그들과 비등한 힘을 갖고 있는, 즉 위협적인 경쟁적 인물이 설정되어 있지 않고 주변사람들이 모두 조력자로 움직인다는 점을 눈여겨보면 <아기장수>의 서사적 특성은 더욱 선명해진다. 그래서 <아기장수>의 서사적 특성으로 ‘경쟁 구도에서 살아남아야 하는 한 사람, 이 세상에 존재해야 하는 가장 비범한 자도 역시 한 사람’임이 들 수 있는 것이다.

### 3. <아기장수>와 영화 <하이랜더(Highlander)><sup>23)</sup>의 상관성

<아기장수>의 서사적 특성으로 ‘경쟁 구도에서 살아남아야 하는 한 사람, 이 세상에 존재해야 하는 가장 비범한 자도 역시 한 사람’ 등을 고려하면 이와 관련될 수 있는 영화로 <하이랜더>를 생각할 수 있다. 우리가

22) 모모타로우는 복숭아 동자였으며, 잇슨보우시는 엄지 동자였고, 지영은 3년 동안 드러누워 있던 아기가 갑자기 장수로 활약한다.

23) 1990년에 우리나라에서는 <최후의 하이랜더>란 제목으로 개봉하였다. 비디오는 <하이랜더>라는 원제로 출시되었다. 감독: 러셀 멀케이, 주연: 크리스토퍼 램버트(코너/내쉬 역), 톱산느 하트(브렌다 역) 조연: 클랜시 브라운(커건 역), 손 코넬리(라미레스 역)



접할 수 있는 그 많은 영화중에서도 <하이랜더>를 연결 지으려는 것은 <하이랜더>에는 경쟁구도에서 벗어나기 어려운 비범한 인물들이 등장하기 때문이다. 또한 <하이랜더>에서 죽지 않는 사람으로 등장하는 임모탈(immortal)<sup>24)</sup>들은 <아기장수>에서 죽었는가 싶었지만 되살아나기도 하는 아기장수들의 모습과도 닮아있다.

임모탈처럼 불사의 존재의 출현에 관심을 기울이게 되면 뱀파이어가 등장하는 작품인 <트와일라잇><sup>25)</sup>시리즈나, 뮤턴트들이 등장하는 <엑스맨><sup>26)</sup>시리즈와 <아기장수>를 연결 지어 볼 수 있을 듯도 하다. 그러나 <트와일라잇>시리즈의 뱀파이어들은 그들 간의 대결구도를 중심에 두고 있지 않다. 뱀파이어간의 다툼이 일어나게 되는 이유는 인간을 대하는 차이로부터 비롯될 뿐이다. 그러니까 뱀파이어를 다룬 작품에서 그들 종족 사이에서 일어나는 힘겨루기나 경쟁이 중심이 아니며 하나만을 남기게 되는 파국으로도 전개되지 않는다.<sup>27)</sup>

24) immortal은 mortal(인간의, 죽어야 할 운명의, 필멸의, 죽음에 관한)에 부정접두어인 'im-'이 붙어 죽지 않는, 불멸의, 불사신의 뜻을 지니게 된 단어이다. 2007년에 개봉했던 영화 <300>에서 임모탈은 크세르크세스 황제의 친위대로 죽지 않는 군대로 위협적인 모습으로 형상화된 바 있다. 위키백과에서는 임모탈로는 내용검색이 풍부하지 않지만, 불사부대로 검색하면 다음 내용이 있어 참고할만한다. “불사부대는 아케메네스 왕조 시대 페르시아 제국의 황제를 호위하는 1만 명의 친위 부대이자 그리스-페르시아 전쟁에서 활약했던 정예 부대이다. 한 명의 병사라도 사망하거나 부상을 당하여 쓰러지면 또 다른 새로운 병사가 곧바로 충원되어 전투에 참가해 싸웠기 때문에 늘 같은 수를 유지했다. 이 때문에 헤로도토스가 이들을 가리켜 '1만 명', '아타나토이(Aθάνατοι, 죽지 않는 사람)'라고 부른 것에서 불사부대라는 이름이 비롯되었다.”

25) 트와일라잇(Twilight)는 스테파니 메이어의 원작을 바탕으로 2008년부터 2011년까지 그 시리즈물이 영화로 제작되어 상영된 바 있다.

26) 엑스맨(X-men)은 스탠 리의 원작을 바탕으로 2000년부터 2011년까지 그 시리즈물이 영화로 제작되어 상영된 바 있다.

27) 이 글에서는 최근 대중들의 관심을 끌었던 <트와일라잇>시리즈를 예로 들었지만, 지금까지 뱀파이어가 등장하는 작품에서 뱀파이어간의 대결은 거의 없는 형편이다.

서로 비슷한 능력의 소유자간의 대결 구도는 <엑스맨>시리즈에서 더 뚜렷하게 나타난다. 왜냐하면 <엑스맨>시리즈는 인간과 공생하기를 희망하는 뮤턴트들과 인간을 지배하기를 희망하는 뮤턴트들간의 경쟁과 대결이 중요하기 때문이다. 하지만 <엑스맨>시리즈와 <아기장수>의 연결고리가 미미해지는 이유는 <엑스맨>에서는 항상 연대가 이루어지기 때문이다. 그들은 인간을 부정적으로 대하든, 긍정적으로 대하든 같은 입장을 표하는 뮤턴트끼리는 결속하여 힘을 키운다. <아기장수>처럼 하나의 영웅을 남기기 위하여 돌진하는 내용을 다루지 않는 것이다. 그렇기 때문에 현재까지 우리가 접할 수 있는 영화들 가운데에서 <아기장수>와 가장 가까운 자리에 놓을 수 있는 작품으로는 일단 <하이랜드>를 들 수 있을 것이다. 다음은 영화 <하이랜드>의 시작 즈음에 등장하는 내레이션(Narration) 내용이다.

“From the dawn of time we came, moving silently down through the centuries, living many secret lives, struggling to reach the time of the gathering, when the few who remain will battle to the last, No one has ever known we were among you...until now.”(시간의 새벽으로부터 우리는 왔다. 수세기를 거치며 조용히 움직이면서, 많은 비밀스러운 삶을 살면서, 모임의 시간에 이르려고 노력하면서, 그때는 남아 있는 몇 사람만이 끝까지 싸울 것이다. 우리가 당신들 사이에 있었다는 것을 아무도 안 적이 없다. 지금까지는)

---

뱀파이어들은 이미 엄격한 규율에 따라 계층이 철저히 나누어져 있거나(<언더월드>와 같은 작품이 그러하다.), 인간을 대하는 이견차이 때문에 애증관계로 살아가거나(<뱀파이어와의 인터뷰>와 같은 작품이 그러하다.), 인간과 뱀파이어간의 혼혈 존재에 의하여 쫓기거나,(<블레이드>시리즈와 같은 작품이 그러하다.) 늑대인간과의 세력 다툼에서 충돌이 일어나는 등(<언더월드>시리즈와 같은 작품이 그러하다.) 뱀파이어간의 대결이 아니라 뱀파이어 이외의 동족과 주로 대결하기 때문이다.

위의 글의 등장하는 ‘우리’는 평범한 인간들과는 거리를 두고 있는 임모탈들을 가리킨다. 그들은 외모 상으로는 특이해 보이지 않으나, 다른 사람이 나이 들어갈 때 늙지 않기에 일정 시간이 지나면, 이전의 이름으로 살던 삶을 마감하고, 다시 가명을 만들어 새로운 사람으로 살아간다. ‘많은 비밀스러운 삶’은 그렇게 은닉된 채로 살아가는 것을 가리키고, ‘함께 모일 날’은 임모탈간의 결투를 통하여 최고수가 가려지는 그 때를 말한다. 영화 속에서 현명한 임모탈로 등장했던 라미레스는 함께 모일 그 날이란 임모탈들이 몇 명 남지 않았을 때 서로 결투를 벌여 최고의 자리에 올라가는 것이라고 말한 바 있다. ‘고군분투하는 이유’는 임모탈들이 경쟁구도 속에서 승패를 가리면서 산지는 죽은 자의 에너지를 흡수하는 식으로 마지막 한명이 남을 때까지 결투가 이어지기 때문이다. 그런데 이러한 일들을 평범한 보통 사람들은 모르거나, 알고 싶어 하지 않는다.

이처럼 평범한 보통 사람들에게는 이해 받지 못하기에 숨죽여 살며 존재를 감추고 지내는 임모탈들은 그들끼리도 화합하지 못한 채, 숙명 같은 경쟁 속에서 결국 최후의 1인만 남게 되는 불문율에 매여 있다. 영화 초입에서 내레이션과 함께 등장하는 위 글은 영화 전체 내용의 축약본이나 다름없다. 왜냐하면 <하이랜드>는 ‘살아남는 자는 오직 하나!’임을 외치며 전개되고 있기 때문이다. 그러면 <아기장수>와 내용 비교를 하기 앞서 <하이랜드>영화의 줄거리를 소개하면 다음과 같다.

(1)코너는<sup>28)</sup> 스코틀랜드의 시골 마을의 초보 전사였는데, 처음 출전한 전장에서 자신에게 아무도 싸움을 걸지 않는 것을 이상하게 여기면서 서 있

28) 이 작품에서 주요한 역할을 하는 인물은 맥클라우드의 씨족에서 태어난 코너 맥클라우드이다. 이 이름은 처음 그가 스코틀랜드에서 탄생했을 때의 본명이며, 현대의 뉴욕의 배경에서 코너는 내쉬라는 이름의 골동품상으로 살아가고 있다. 그런데 영화 속에서 자주 나오는 이름이 ‘코너’이므로, 그 이름을 중심으로 줄거리를 정리한다.

다가 어떤 흑기사에게<sup>29)</sup> 복부에 칼을 맞고 죽게 되었다. 코너의 친지와 연인은 그의 죽음에 슬퍼했는데, 다음날 그는 멀쩡하게 마을의 술집으로 걸어 들어왔다. 코너의 연인은 코너가 악마가 깃들어 살아난 것이라고 두려워했고, 코너의 사촌은 코너에게 죽은 코너가 자신의 사촌동생이며 너는 코너가 아니라고 부인했다. 결국 마을 사람들은 되살아난 코너를 결박해 몰아대면서 돌을 던지고 죽으라고 소리쳤다. 그 때 코너의 친구인 앵거스가 살려달려야한다면서 코너를 위해 길을 터주었다. 가까스로 살아난 코너는 외딴 마을에서 헤더라는 여인과 함께 시골농부로 살게 되었다.

(2) 어느 날 코너 앞에 스페인 귀족을 자처하는 라미레스가 나타났다. 라미레스는 자신은 코너와 같은 종족(임모탈)이고 형제와 같다고 소개했다. 또한 라미레스는 코너에게 임모탈로 태어났지만 그것은 주변사람들에게는 두렵고 배척될 것이므로 적절한 때가 될 때까지 잠재력을 숨기고 힘을 키워야 한다고 충고했다. 그 뒤 라미레스는 코너가 전사가 될 수 있도록 훈련시켰다.<sup>30)</sup> 훈련 속에서 라미레스는 코너와 같은 임모탈의 운명은 단 하나만 남아야 하는 것이기에, 나중에 몇 명의 임모탈이 남았을 때는 어쩔 수 없는 힘에 이끌려 서로 싸우게 되고, 그 싸움의 최후 승자가 상을 받게 된다고 말했다. 라미레스는 그 최후의 승자에게 주어지는 상이 임모탈 중에서 가장 강한 힘을 갖고 있으며 가장 사악한 커건(코너를 찢었던 흑기사)에게 넘어가는 것을 막기 위하여 자신이 특별히 코너를 훈련시키는 것이라고 강조했다. 그러면서 임모탈들은 목이 잘리면 죽게 되니 목을 조심하라고 당부했다.

(3) 어느 날 밤 코너가 집을 비운 사이에 코너의 집으로 커건이 찾아왔다. 커건은 라미레스에게 검을 겨누었고, 라미레스는 자신의 일본도로 커건의

29) 뒤에 나오지만 이 흑기사는 커건이라는 이름의 러시아출신 임모탈이다. 코너가 첫 번째 전쟁에서 대적하는 사람이 없는 현상을 맞이하게 된 이유는 커건이 코너는 자신 하고만 싸워야한다고 부하들에게 엄포를 놓았기 때문이었다.

30) 라미레스는 특별하게 태어난 코너와 자신은 사람들에게 두려움을 주고, 사람들로부터 배척당한다는 것을 강조하면서, 코너에게 자신의 재능과 잠재력을 쉽게 드러내지 말고 시간을 들여 훈련이 필요하다는 것을 강조하였다. 모임의 그때까지(until the time of the gathering) 숨길 것을 당부했다.

목을 자르려고 했지만 그냥 스치고 말았다. 결국 커건은 라미레스의 목을 베고 그 에너지를 흡수한 뒤 떠났다. 코너는 라미레스의 죽음 이후 그곳을 떠나지 않고 수십 년을 헤더와 함께 살았다. 헤더가 죽자 코너는 그녀의 무덤에 자신의 이름이 새겨진 칼을 세워놓고 떠났다.<sup>31)</sup>

(4)그리고 세월이 흘러 1970년대가 되었다. 코너는 겉으로 보기에 아무 문제없는 내쉬라는 이름의 미국인으로 살아가면서 골동품상점을 경영했다. 그러던 어느 날 코너는 어느 레슬링 경기장에서 자신을 뒤쫓아 온 퍼시얼이라는 임모탈과 결투하였다. 가까스로 퍼시얼의 목을 자른 코너는 퍼시얼의 힘을 흡수했다. 하지만 코너는 그 사건으로 경찰서장인 모란과 경찰서 감식반원인 브랜드의 주시를 받게 되었다. 코너는 브랜드가 자신에게 특별한 의도를<sup>32)</sup> 가지고 접근했음을 알았지만, 그녀에 대하여 이성적인 관심을 갖게 되었다.

(5)공원에서 코너는 100년 만에 자신과 같은 임모탈인 캐스터기어를 공원에서 만났다. 코너와 캐스터기어는 모임의 그 때가 얼마 남지 않았음을 이야기하였다. 라미레스가 말한 그 때는 임모탈이 몇 명 남지 않았을 그 때를 가리킨 것이었고, 코너와 캐스터기어가 만날 즈음에는 세 명의 임모탈(코너, 캐스터기어, 커건)만 남은 시점이었다. 캐스터기어는 곧 다가올 대결의 순간에 대하여 기대를 품은 듯 했지만, 코너는 그렇게 대결하는 것이 필요한지 회의적으로 반응했다.

(6)그리고 얼마 후 커건과 캐스터기어는 어느 빈민굴의 뒷골목에서 결투를 하였고, 그 싸움에서 캐스터기어는 목이 잘리고 말았다. 커건은 캐스터기어를 죽인 뒤에 성당으로 찾아갔다. 성당에는 헤더와 라미레스를 추모하며

31) 코너의 삶은 첫 번째 아내 헤더의 죽음으로 또한번(고향에서 쫓겨난 것을 첫 번째 삶의 상실이라고 본다) 사라진 셈이다. 그는 그의 이름이 새겨진 장검을 헤더의 무덤에 비석으로 세워놓고 스코틀랜드를 떠났다. 떠나면서 그가 가져간 장검은 라미레스가 남긴 일본검이었다.

32) 브랜드는 레슬링 경기장의 주차장에서 벽 틈에서 전설로만 전해지던 일본검의 파편을 주운 뒤 골동품상인 코너(내쉬)에게로부터 접근하여 그 칼이 실제로 전하는지를 알고 싶어했다.

촛불을 켜고 기도하는 코너가 앉아 있었다. 커건은 이제 임모탈은 둘 밖에 남지 않았으며, 라미레스를 죽인 날 헤더를 겁탈했다는 이야기를 하면서 코너가 자신에게 싸움을 걸기를 기다렸다. 그러나 코너는 그런 커건의 부추김에도 흔들리지 않고 성당을 떠났다.

(7)한편, 브랜다는 코너의 뒷조사를 하던 중에 코너의 소유로 되어 있는 건물의 옛 주인들의 서명이 현재 코너의 서명과 유사하다는 것을 확인하고, 코너에게 진실을 들려 달라고 했다. 코너는 브랜다에게 자신은 4세기 반을 살아왔고, 1518년에 태어난 맥클라우드 집안의 사람이고 임모탈이라고 고백했다. 브랜다가 믿지 않자, 코너는 그녀의 손에 칼을 쥐어주고 자기 배를 찌르게 하였다. 브랜다는 코너가 피를 흘리며 죽을듯한 상황에 처하자 자신이 단지 골동품에만 관심을 둔 것이 아니라 코너에 대한 관심이 깊었다는 것을 깨달았다.

(8)코너와 데이트를 하던 브랜다는 코너에게 다른 사람들은 죽는 것을 두려워하는 것 같지만, 당신은 사는 것을 두려워하는 것 같다고 말하면서 목을 조심하라고 당부하고 자기 집으로 돌아갔다. 커건은 코너를 미행하다가, 브랜다와 함께 있는 것을 보고 브랜다를 납치해놓고 코너를 불러냈다.

(9)코너는 라미레스에게 물려받은 일본도를 들고 브랜다를 구하러 나섰다. 커건과 결투를 하게 된 코너는 싸움에 밀려 목이 달아나려는 찰라, 브랜다가 커건에게 일격을 가한 덕분에 코너는 가까스로 자신의 칼을 들고 커건의 목을 벨 수 있었다. 코너가 커건의 목을 베자 커건의 몸에서 강렬한 에너지가 나오는데, 그것은 오랫동안 축적되어온 사람들의 기억과 지력이었다. 그 강렬한 에너지가 몸에 흡수되는 동안 코너는 엄청난 고통을 느꼈다.

(10)그 뒤 코너는 브랜다와 함께 자신의 진짜 고향인 스코틀랜드의 하이랜드로 돌아갔다. 브랜다가 임모탈들과의 경쟁에서 이긴 사람에게 주어지는 상이 무엇인냐고 물었을 때, 코너는 집중만 하면 무슨 생각을 하는지 알게 되고, 주변 사람들이 도움을 청하면 답을 줄 수 있게 된 상태가 상이라고 답했다. 코너는 그 대답을 하면서 오래전에 자신에게 인내와 자연과의 합일을 상으로 받게 될 것이라고 했던 라미레스의 말을 떠올렸다.

<하이랜더>의 줄거리(1)의 내용은 <아기장수>의 제1유형에 해당되는 <날개달린 아기와 용마>와 비슷하다. 코너는 처음 전쟁터에 초보 전사로 나갔을 때에는 고향사람들로부터 보호와 걱정을 한 몸에 받았지만, 죽었다가 다시 살아났을 때에는 악마에 썩인 것이라면서 코너임을 부정당하고 돌팔매질 속에서 죽을 위기에 처한다. 막 태어났을 때에는 귀여운 아기라고 좋아하다가, 날아다니는 것이 발견되는 순간 부모에게 괴물로 취급받으며 멧돌에 눌러 죽임을 당하는 아기장수나, 다시 살아났다는 이유로 돌팔매질을 당하며 추방되었던 코너는 닮아 있는 것이다.

<하이랜더>의 줄거리(2)~(3)은 <어머니의 잘못으로 실패한 아기장수>에서 아직 아기장수가 어머니의 등에 업혀 지내거나, 두각을 나타내지 않아 위험한 상황에 처하지 않은 때와 가까운 거리에서 이해할 수 있다. 특히 코너가 헤더가 죽은 뒤에 그곳을 떠나면서 자신의 칼을 비석 삼아 둔 것은 이제 코너의 이름으로는 영영 돌아가지 못할 것이라는 비장함도 있는 듯하다. 그런 점에서 <하이랜더>의 줄거리(3)은 이제 아기장수로 두각을 나타낼 운명, 경쟁 구도 속에서 험악한 결투의 순간을 맞이해야 하는 전초단계에 해당된다. <하이랜더>의 줄거리(4)는 <어머니의 잘못으로 실패한 아기장수>에서 아기장수가 어머니의 등에 업혀 있다가 말겨루기를 하여 한 번의 승리를 얻은 것과 가까운 거리에서 이해할 수 있다. 코너도 자신과 유사한 임모탈과의 결투에서 승리를 했기 때문이다. 그러나 코너의 이 행동은 그동안 골동품상으로 숨어 지내던 그를 경찰과 브렌다에게 노출한 계기가 된다. 그리하여 <하이랜더>의 줄거리(5)~(6)은 말겨루기를 통해 드러났던 아이가 일정 시간동안 대비를 하는 내용과 유사한 흐름으로 전개된다. <어머니의 잘못으로 실패한 아기장수>의 아기장수가 준비를 하지만 승리가 불투명했던 것처럼 코너도 마음의 준비를 하지만 한편으로는 이런 경쟁을 계속 해야 할 것인지에 대하여 회의에 빠

진다. <하이랜더>의 줄거리(7)~(8)은 <어머니의 잘못으로 실패한 아기장수>에서처럼 어머니의 실책이 아기장수의 발목을 잡듯이, 브렌다의 과도한 호기심이 코너의 마음과 발목을 잡는 부분이라 할 수 있다. 그러니까 스스로를 숨기거나, 결투를 회피하면서 결투의 장으로 나서기를 꺼려하던 코너는 커건이 브렌다를 납치했다는 소식에 결투의 장으로 나가게 되는 것이다. 그리고 코너가 브렌다를 구하기 위하여 목숨을 잃는 것도 각오했듯이, <어머니의 잘못으로 실패한 아기장수>의 아기장수도 그의 어머니가 살기 위하여 은신처를 실토한 것에 대한 원망을 하는 경우가 거의 없다.

그런데 <하이랜더>의 줄거리(9)와 (10)은 <어머니의 잘못으로 실패한 아기장수>와 다른 방향으로 전개된다. 아기장수의 흐름을 따르자면 코너는 커건의 칼에 목이 날아갔어야 하지만, 브렌다가 커건에게 일격을 가한 덕분에 코너가 승리를 하게 되기 때문이다. <아기장수>에는 마지막에 도와주는 보조자가 없었지만, <하이랜더>는 보조자 덕분에 아기장수와 같았던 코너가 죽지 않고 살아남는다. 그리고 최후까지 산자에게 주어지는 보상은 오랜 역사를 부침하면서 살아온 수많은 사람들이 기억과 정보들이다. 코너의 몸으로 빠르게 스며드는 사람들의 얼굴들의 형상을 통하여 그가 이제 외로운 개인에 머물지 않고, 오랜 역사를 함께 하는 나와 너의 세상으로 옮겨갔음을 짐작케 된다. 바야흐로 아기장수의 세계가 열리는 것이다. 코너는 그 새로운 세계가 바로 모든 것을 알고, 모든 사람을 돕는 것이라고 브렌다에게 알려주는 데, 그 말은 경쟁구도로부터 벗어나는 것은 서로 돕는 것이고, 돕는 것이야말로 현명해지는 것이라는 내용으로 정리해볼 수 있다.<sup>33)</sup>

33) 줄거리 (10)은 영화 전체에서는 매우 짧은 분량으로 처리되어 있지만, <하이랜더>영화의 가치를 생각할 때 놓쳐서는 안 될 부분이다.



이와 같이 <하이랜드>는 <아기장수>와 내용상으로도 유사한 지점을 비교할 수 있고, 또 한편으로는 아기장수가 성공했다면 어떠했는지를 상상할 수 있는 자료가 될 수 있다. 특히 같은 속성을 가진 임모탈끼리 경쟁하여 하나를 남기게 되는 <하이랜드>에서 진정한 하이랜더인 코너<sup>34)</sup>가 얻은 보상은 방대한 역사 아래 축적된 인간의 기억과 지혜를 기반으로<sup>35)</sup> 한 ‘모든 것을 알게 됨’이라는 것에 관심을 두어야 할 것이다. 그리고 그 과정을 거친 뒤의 깨달음은 ‘모든 것을 안다는 것이 곧 모두를 도울 수 있는 지점에 안착하는 것’으로 이어질 수 있음을 인상적으로 여겨야 할 것이다. 그렇기에 <하이랜드>는 <아기장수>가 어떤 지점까지 확장될 수 있는지에 관한 시뮬레이션의 예로도 이해할 수 있다. 다시 말하자면, 아기장수의 서사적 특성을 경쟁구도에 따른 배타적 관계로 보고 <하이랜드>와 연결 지으면 서, 만일 아기장수가 성공했다면 어떠했는가에 대한 단상을 ‘코너의 성공’으로 보여준 것이 <하이랜드>가 될 수 있으리라는 것이다.

여기에 이르러 처음 이 글을 시작하면서 제기하였던 것, <아기장수>가 우리의 현실에 어떤 문제의식을 환기시켜주는지를 정리해볼 수 있다.

---

34) 코너만 스코틀랜드의 고지대 사람이다. 척박한 고지대로 설정된 하이랜드는 마치 <아기장수>에서 아기장수가 은거하는 산속의 바위나, 아기장수가 태어나는 산간이나 해안가의 벽지와도 같은 맥락에서 볼 수 있을 듯하다. 또한 구석을 의미하는 코너라는 이름도 주변인으로 태어난 아기장수와 유사한 측면이 있어 보인다.

35) 영화 속에서는 코너가 마침내 커건의 목을 벤 후에, 온갖 사람들의 얼굴(마치 일그러진 악령과 같은 모습도 있다)들이 뿔뿔히 지나가면서 코너의 몸을 들어 올리고 흡수되는 방식으로 장면이 처리된다. 비록 영화 속에서 자세한 설명이 이루어지지 않았지만, 커건에게 쌓여 있던(그가 죽었던 임모탈로부터 얻어낸) 많은 사람들의 삶, 기억, 지혜, 지식 등이 단숨에 코너에게 옮겨오는 것이라고 생각할 수 있다. 문제는 커건에게는 그렇게 많이 쌓여 있었음에도 불구하고, 그를 진화시키거나 순화시키는 데에 그런 에너지의 축적은 전혀 기여하지 않았음에 있다.(여기에서 많은 정보의 축적여부가 문제가 아니라, 그 정보를 소화할 수 있는 개인의 자질도 문제라는 것을 생각할 수 있다.) 커건의 방대한 에너지(앞서 정보라고 말했던 것)는 코너에게 옮겨온 뒤에야 코너의 깨달음을 통해 활성화되는 양상을 여러 번 영화를 본 뒤에야 짐작할 수 있는 것이다.

<아기장수>에서 반복적으로 드러나고 있는 경쟁의 문제는 우리의 실제 삶에서도 여전히 현재 진행형이다. 단적으로 말하면, 우리 현실은 뛰어난 인재들 간에도 서로 경쟁이 일어나면서, 두 사람이 힘을 합쳤을 경우에 기대될 수 있는 결과를 상상하기도 쉽지 않다. 하지만 <아기장수>에서 만일, 아기장수가 성공했다면 어떻게 되었는지를 상상해보면, 그 확장의 범주에 영화<하이랜더>가 놓을 수 있게 된다. 그리고 영화 <하이랜더>를 관찰하며 <아기장수>를 다시 보면, 아기장수가 성공했다면 서로 도울 수 있는 삶이 가능했으리라는 지점까지 기대할 수 있게 되는 것이다.

그렇게 볼 수 있는 이유는 <하이랜더>가 경쟁과 배타적인 관계에서 출발하여, 화합과 상생적인 관계로 접어드는 가능성을 담고 있는 작품이 되기 때문이다. 동시에 <하이랜더>로부터 경쟁의 어두운 면과 경쟁으로부터 벗어나 나아가야 할 방향을 이미지로 전달하면서 구체화시킨 의의를 찾을 수 있다. 그리고 무엇보다 중요한 것은 이러한 의미를 찾을 수 있게 되었던 것은 <아기장수>를 알고 있는 시선으로 <하이랜더>를 보았기에 가능했다는 점이다.<sup>36)</sup>

36) <하이랜더>는 미국에서 만들어진 영화이지만, <아기장수>를 알고 있는 우리들에게는 <아기장수>의 내용과 겹쳐지는 부분이 많이 발견된다. 그래서 이 두 작품은 서로 연결되면서 새로운 의미를 탐색케 한 의의가 있다. <하이랜더>는 <아기장수>와 내용상 유사하며, 같은 임모탈이면서도 서로 죽고 죽이는 경쟁구도를 강력한 이미지로 구성해낸 작품이다. 그렇기 때문에 <아기장수>를 알고 있는 우리들은 <하이랜더>를 보면서 <아기장수>를 다시 생각할 여지를 갖게 된다. 그 생각의 틈새에서 왜 아기장수는 계속 실패한 영웅으로 반복 전승되는가의 이유도 생각해볼 수 있다. <하이랜더>를 통해 <아기장수>를 보면 <아기장수>에서도 아기장수와 그에 대적하는 인물들이 모두 왕이 될 자질을 갖고 있거나, 세상의 지배자가 될 능력을 갖고 있는 서로 비등해 보이는 힘겨루기를 하고 있음을 더욱 분명해진다. 동시에 <아기장수>에서 그렇게 능력 있는 인물이 두 명이나 등장함에도, 그들은 한 번도 화합하지 않는다는 현상을 확인할 수 있다. 이제 우리의 삶을 돌아보면, 끊임없는 경쟁 속에서 서로 싸우고 밟고 일어서는 것이 너무나 쉽게 일어나고 있음을 자성하게 된다.

#### 4. 결론

이 글은 <아기장수>와 우리나라에서 1990년에 개봉되었던 영화 <하이랜더>와의 비교를 통하여 <아기장수>가 우리의 현실에 어떤 문제의식을 환기시켜주는가를 생각하고, 나아가 <아기장수>로부터 확장될 수 있는 내용을 전망하는 데 그 목적이 있었다. 이에 따라 2장에서는 <아기장수>의 서사적 특성을 밝히고, 3장에서는 <아기장수>와 영화<하이랜더>의 상관성에 대하여 논의하였다.

그리하여 <아기장수>는 아기장수와 아기장수의 대적자라는 인물간의 관계를 중심에 놓고 보았을 때, <아기장수>는 ‘경쟁 구도에서 살아남아야 하는 한 사람, 이 세상에 존재해야 하는 가장 비범한 자도 역시 한 사람’이라는 서사가 반복되는 특성이 있음을 알 수 있었다. 나아가 <아기장수>와 <하이랜더>는 ‘경쟁구도에서 살아남아야 하는 한 사람, 이 세상에 존재해야하는 가장 비범한 자도 역시 한사람’을 강조하는 경쟁구도를 갖고 있다는 점에서 공통적임을 알 수 있었다. 사실 <아기장수>와 <하이랜더>는 내용의 유사성도 많이 관찰되었다.

그런데 <하이랜더>는 아기장수와 같은 입장으로 볼 수 있는 코너리는 인물이 성공하는 것까지 보여주었다는 점에서 <아기장수>에서 확장된 것이라 볼 수 있었다. 그런 점에서 영화 <하이랜더>는 <아기장수>가 경쟁과 배타적인 관계에서 출발하여 화합과 상생으로 확장될 수 있음을 보여준 시뮬레이션의 예가 될 수도 있으리라 전망하였다. 여기에 이르러 처음 이 글을 시작하면서 제기하였던 것, <아기장수>가 우리의 현실에 어떤 문제의식을 환기시켜주는지를 정리해볼 수 있다. <아기장수>에서 반복적으로 드러나고 있는 경쟁의 문제는 우리의 실제 삶에서도 여전히 현재 진행형이다. 단적으로 말하면, 우리 현실은 뛰어난 인재들 간에도 서로

경쟁이 일어나면서, 두 사람이 힘을 합쳤을 경우에 기대될 수 있는 전망이 실천되기가 쉽지 않다. 하지만 <아기장수>에서 만일, 아기장수가 성공했다면 어떻게 되었는지를 상상해보면, 그 확장의 범주에 영화<하이랜더>가 놓이게 된다. 그리고 영화 <하이랜더>를 관찰하며 <아기장수>를 다시 보면, 아기장수가 성공했다면 서로 도울 수 있는 삶이 가능했으리라는 지점까지 나아갈 수 있는 것이다.

#### 참고문헌

- 강은혜, 「동아시아 아기장수 설화의 전승과 그 사회 교육적 의미 -한국, 일본, 베트남 설화를 중심으로-」, 『동북아문화연구』 20집, 동북아시아문화학회, 2009, 145~163면.
- 강진옥, 「한국 구비전설에 나타난 전승집단의 의식구조 연구」, 이화여대 석사논문, 1980.
- 강진옥, 「설화에 나타난 진리 인식 -<거울을 보고 놀란 사람들>형과 <아이의 지혜>형을 중심으로-」, 『이화어문논집』 6, 이화어문학회, 1983, 89~118면.
- 고정연, 「설화의 통합적 교육방법 연구: 아기장수 우투리를 중심으로」, 고려대학교 교육대학원 석사논문, 2007
- 곽정식, 「아기장수 전설과 洪吉童傳의 比較 考察」, 『문화전통논집』 1, 경희대학교 부설 한국학연구소, 1993, 53~66면.
- 권도경, 「백범 문학콘텐츠의 스토리텔링에 나타난 아기장수 전설의 재맥락화와 그 의미」, 『국제어문』 41집, 국제어문학회, 2007, 141~183면.
- 김나영, 「고전 서사문학에 나타나는 영웅적 특징과 그 의미 -주몽신화, 아기장수전설, 홍길동전을 중심으로-」, 『돈암어문학』 13, 돈암어문학회, 2000, 233~262면.
- 김영희, 「비극적 구전서사의 연행과 '여성의 죄」, 연세대 박사논문, 2009.
- 김영희, 「아기장수이야기의 신화적 주제 탐색」, 『구비문학연구』 10, 한국구비문학회, 2000, 53~86면.

- 김영희, 「아기장수 이야기의 전승력 연구: 서사적 특성과 전승의미를 중심으로」, 연세대 석사논문, 1999.
- 김정애, 「<아기장수> 설화에 나타난 말겨루기의 서사적 특성과 그 문학치료적 의의」, 『문학교육학』 29집, 한국문학교육학회, 2009, 231~256면.
- 김창현, 「아기장수설화에 나타난 한국 민중들의 생명관」, 『人文科學』 33집, 성균관대학교 인문과학연구소, 2003, 105~121면.
- 김창현, 「영웅좌절담류 비극소설의 특징과 계보 파악을 위한 시론 -아기장수 설화에서 바라본 '비극'의 보편성과 한국적 특수성에 기반하여-」, 『동아시아고대학』 13집, 동아시아고대학회, 2006, 81~112면.
- 박영호, 「아기장수 전설의 현대적 변용 연구」, 『한국언어문화』 44집, 한국언어문화학회, 2011, 207~229면.
- 박유희, 「金東里 소설에 나타난 아기장수설화의 變容과 意味」, 『현대소설연구』, 한국현대소설학회, 1999, 265~299면.
- 박인구, 「아기장수 傳說의 類型 研究」, 『송실어문』 7, 송실어문학회, 1990, 135~155면.
- 박일용, 『영웅소설의 소설사적 변모』, 월인, 2003.
- 신동훈, 「아기장수 설화와 진인출현설의 관계」, 『고전문학연구』 5집, 한국고전문학회, 1990, 103~127면.
- 이미령, 「<아기장수이야기>에 있어서 힘의 관계구조와 문화적 의미해석」, 『古典文學研究』 12집, 한국고전문학회, 1997, 351~384면.
- 이혜화, 「<아기장수 傳說>의 新考察」, 『韓國民俗學』 16집, 한국민속학회, 1983, 265~285면.
- 임철호, 「아기장수설화의 전승과 <홍길동전>」, 『구비문학연구』 4집, 한국구비문학학회, 1997, 1~33면.
- 임철호, 「아기장수설화의 전승과 변이」, 『구비문학연구』 3집, 한국구비문학학회, 1996, 203~235면.
- 장장식, 「<아기장수 전설>의 의미와 기능」, 『국제어문』 5, 국제어문학회, 1984, 37~54면.
- 장장식, 「설화에 나타난 민중의 고난과 극복」, 『국제어문』 12·13합집, 국제어문학회, 1991, 325~342면.
- 장장식, 「전설의 비극성과 상상력」, 『한국민속학』 19, 한국민속학회, 1986, 503~

508면.

전수경, 「<아기장수 설화>의 교육적 가치와 활용방안 연구」, 인천대 교육대학원 석사논문, 2007.

정운채 외, 『문학치료 서사사전』(설화편)1, 2, 3, 도서출판 문학과치료, 2009.

정운채, 「문학치료와 자기서사의 성장」, 『우리말 교육현장연구』 4, 우리말교육현장학회, 2010, 7~54면.

정운채, 「문학치료학의 서사 및 서사의 주체와 문학연구의 새 지평」, 『문학치료연구』 21집, 한국문학치료학회, 2011.10, 233~252면.

천혜숙, 「아기장수 전설의 형성과 의미」, 『한국학논집』 13, 계명대학교 한국학연구소, 1986, 133~151면.

한순미, 「처용과 아기장수의 문학적 변용에 담긴 비극성」, 『한국언어문학』 70집, 한국언어문학회, 2009, 403~423면.

ABSTRACT

Interrelationship between the descriptive character of  
<Baby Hero> and the movie <Highlander>

Kang, Mi-Jeong

This article is aimed to consider that <Baby Hero> could be expanded into some contents, to predict <Baby Hero> giving some critical mind of our reality in Comparing between <Baby Hero> and the movie <Highlander> released in 1990 in Korea.

So, For the relationship between Baby Hero and the person facing Baby Hero, <Baby Hero> has the repeated character of description so called 'the person who must be survived from the composition of competition is the one and also a remarkable man who has to exits in the world is the one'.

<Baby Hero> has a similar side with the movie <Highlander> containing the contents which is the immortal is be in competition with other immortal, because that <Baby Hero> has the contents about the competition between the two characters who has heroic attribute.

Futhermore, the movie <Highlander> have the advantage of being able to imagine the feature of story when if Baby Hero had succeed. Because, through the movie <Highlander>, we could be realized the real wisdom that Corner who has similar character with Baby Hero finally survives and helps the people. As mentioned above, we are able to organize what is a critical mind of our reality from <Baby Hero>. Frankly speaking, owing to competition between outstanding individual in our reality, as in the case of when two peoples join together, the prospect is not easy to be realized. But if we imagine successive case of Baby Hero, we will put this epic on expanded category about the movie <Highlander>. And reviewing <Baby Hero> in observation with the movie <Highlander>, I suggests that it would be able to realize the life helping each other through the

imagination about success of Baby Hero.

**Key Words** <Baby Hero>, <Highlander>, the composition of competition, a remarkable man, the life helping each other.

논문투고일 : 2011. 10. 15
심사완료일 : 2011. 11. 30
게재확정일 : 2011. 12. 05