

「샘물 세 모금」에 나타난 알레고리와 한국 아동문학가의 에크리튀르

- 판타지 소설, 「반지의 제왕」·「해리포터」와의 비교를 중심으로

김창현, 김경화, 안상원, 이노미, 정혜선*

[국문초록]

이 글은 「샘물 세 모금」에 나타난 집단적 글쓰기 방식인 에크리튀르를 분석하여, 한국 아동문학에 내재해 있는 억압적 질서를 규명하는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 한국 아동문학의 특징이자 문제점으로 지적되고 있는 부족한 다양성, 지나친 교훈주의, 순진한 동심주의 등의 근원을 드러내고 그 정치적 성격을 비판적으로 성찰한다. 「샘물 세 모금」은 작가와 출판사가 한국형 판타지를 지향한다고 언명한 작품이다. 판타지 소설의 특징은 상상력을 자극하는 특유의 알레고리 구조에 있

* 주 저 자: 김창현, 공주교육대학교 국어교육과 교수

공동저자: 김경화, 안양대학교 교양대학 강사

공동저자: 안상원, 성균관대학교 하이브리드미래문화연구소 수석연구원

공동저자: 이노미, 성균관대학교 비교문화연구소 선임연구원

공동저자: 정혜선, 성균관대학교 동아시아역사연구소 수석연구원

주제어: 판타지 소설, 에크리튀르, 알레고리, 아동문학, 「샘물 세 모금」, 「반지의 제왕」, 「해리 포터」

Fantasy novel, ecriture, allegory, children's literature, *Three Sips of Spring Water*, *Lord of the Rings*, *Harry Potter*

다. 따라서 이 작품이 판타지 특유의 알레고리를 어떤 방식으로 재창조하고 있는지 다른 작품과 비교해 봄으로써 이 작품의 이야기 방식을 드러낼 수 있다. 널리 소개된 가장 대표적인 판타지 소설인 『반지의 제왕』, 『해리포터』와 비교해 본 결과, 『샘물 세 모금』은 대체로 이원화된 세계와 느슨한 알레고리라는 판타지의 문법을 따르면서도 권력에의 동경과 저항이라는 판타지 특유의 주제에서 벗어나 정예의 이끌림과 공존이라는 한국적 사유를 형상화하고 있었다. 그런데 이런 나름의 성취에도 불구하고 주제를 표명하는 방식은 단순하고 교훈적이었다. 이것은 어린이에 대한 한국 아동문학가들의 시혜적 태도에서 비롯되는데, 이 같은 태도를 공고한 에크리튀르로 만들어 내는 기반은 한국아동문학계의 협소성과 폐쇄성이다.

1. 서론

인간은 인간이 만들어 낸 세상-신이 만들어 낸 부분은 차치하고 -의 주인인가? 여기에 대한 답은 불행히도 부정적이다. 인간 지성이 밝혀 낸 부정하기 힘든 진실 중 하나는 인간은 스스로 창조한 세상의 부속품이며, 따라서 그 세상의 피조물이라는 것이다. 이것이 사실이라면, 어떻게 이렇게 된 것인가 하는 질문은 필연적이다. 이 ‘어떻게’에 대한 답을 찾으면 우리는 인간이 다시 주인, 혹은 주인공의 지위에 복귀할 수 있는 어떤 길-가능성-을 찾을 수 있을 지도 모른다. 많은 인문학적 저작들이 이를 궁구하는 데 바쳐진 것은 그래서 당연하다.

그런데 그보다 더 많은 대중문화상품들이 이 문제에 탐닉한 것은 왜인가? 이것을 설명하기 위해 우리는 두 가지 사실을 인정해야 한다. 하나는 대중들이 석학들만 알고 있을 것 같은 이 비밀을 어떤 식으로든 체득하고 있다는 것이고, 다른 하나는 이 다 알려진 비밀이 어떤 식으로든 대중에게 미적 자극을 제공한다는 것이다. 하지만 이 비밀이 대다수에게 그

리 유쾌한 것은 아닐 것이다. 이 비밀은—다 알려진 지금에도—은밀하고 공포스러운 어떤 것이다. 그리고 무엇보다 우리의 자존감에 깊은 상처를 준다.¹⁾ 따라서 이 비밀이 사람들에게 미적 자극을 제공하는 방식은 두 가지이다. 하나는 은밀한 두려움 앞에 선 절망감을 선사하는 것이고, 다른 하나는 이 절망을 넘어설 가능성을 제공하는 것이다. 이 두 방식은 어떻게 활용되느냐에 따라 서로를 강화하거나 완화한다.

인간을 억압하는 거대한 세계에 아무도 도전하지 않는 이야기는 별다른 감흥을 주기 어렵다. 절망을 선사하기 위해서라도 누군가는 그 세계의 질서에 도전하고 그 전복의 가능성을 확인해야 한다. 그 반대의 경우에도 세계의 질서는 강고하고 주인공의 도전은 마지막까지 위기에 봉착해야 한다. 이 중에서 어느 쪽이 더 대중적인가? 그것은 물론 후자이다. 대중은 주인공과 자신을 동일시하면서 거대 질서 위에 군림하는 개인—자신—에 열광하는 것이다. 그러나 이야기에서 그것은 결국 거대 질서로 환원되어 버린다. 주인공은 새로운 거대질서의 정점이 되고 서사는 진부한 질서 속으로 복귀한다.²⁾ 독자는 행복하거나 허전한, 혹은 기만당한 기분으로 현실로 돌아온다. 판타지 서사는 이 같은 이야기의 전형이며, 이것이 본고가 판타지 서사를 ‘느슨한’ ‘알레고리’로 읽는 이유이다.

동화에서도 마찬가지다.³⁾ 하지만 한국 동화에서도 그런가 하고 물으면 대답이 단순하지 않다. 한국 동화를 통제하는 담론적 질서가 작동하고 있기 때문이다. 이 질서는 서사 내적인 것이 아니라 서사 외적인 것,

1) 그래서 우리는 이 다 알려진 진실을 부정하고 싶은 욕망을 동시에 가진다. 필자가 이를 굳이 다 알려진 ‘비밀’이라고 지칭하는 것은 이러한 명명을 통해 이 진실과 인간 욕망 사이의 이런 이중성을 폭로하기 위해서다.

2) 새롭게 구축된 세계에서 주인공이 권력을 장악하는 순간, 그 세계에는 주인공을 정점으로 개인을 억압하는 또 다른 위계가 구축된다.

3) 여기에서 ‘동화’는 어린이와 청소년, 즉 비성인을 위한 서사문학 전체를 가리킨다. 여러 제안과 이견이 있지만, 이것은 여전히 아동문학 종사자 일반이 사용하는 용법이기도 하다.

즉 현실적인 것이다. 이 질서는 더 거대한 질서, 즉 한국을 통제하는 질서의 일부분이며, 동시에 아동문학을 통제하는 질서의 일부분이기도 하다. 하지만 이 모두를 같은 비중으로 다루고자 하면 논의의 초점이 흐려지게 될 것이다. 따라서 이 글은 질서와 인간의 관계에 대한 ‘비밀’을 한국 아동문학이라는 한정된 국면에서 파헤치고자 한다. 그리고 보다 심화된 고찰을 위해 한국 아동문학 중에서도 판타지 소설에 초점을 맞추고, 한 작품을 골라 그 글쓰기에 나타난 사회적 문체 혹은 문법으로서 에크리튀르(ecriture)를 규명하는 작업을 할 것이다.

이 연구가 좁게는 성장하고 있는 한국 판타지 동화에 성찰의 계기를 제공하고, 넓게는 한국 아동문학의 다양성과 자유를 확장하는 데 기여했으면 한다. 다시 말해 질서가 아동문학을 ‘어떻게’ 통제하고 있는지 이해함으로써 작가와 독자—여기에는 어린이뿐 아니라 성인도 포함된다—가 다시 아동문학의 주인, 혹은 주인공으로 복귀할 길을 찾아내는 계기를 제공하는데 이 글의 궁극적인 목적이 있다는 것이다.

2. 「샘물 세 모금」의 지향—한국적 판타지

논의를 위한 주 텍스트는 「샘물 세 모금」으로 한다.⁴⁾ 그 이유는 물론 이 작품이 한국 아동문학가의 에크리튀르를 선명하게 담고 있다고 생각되기 때문이다. 먼저 이 작품은 도깨비 등 한국적인 소재를 사용하여 한국의 전통적인 사유를 담아내는 등 ‘한국적’이라는 점에서 높이 평가받는 어린이 소설이다. 그런데 더욱 주목할 점이 있다. 그것은 이 작품이 ‘창비좋은어린이책’ 공모에서 탈락했던 작품이라는 것이다. 그렇다면 이 작품은 어떻게 출간될 수 있었을까? 그것은 출판사 측의 적극적인 권유

4) 최진영(2013), 『샘물 세 모금』, 서울: 창비. 이 판본은 ‘창비아동문고 대표동화’로 선정된 이후, 간행된 것으로 최근본(最近本)이다.

에 의한 것이었다.

수년 전 ‘창비좋은어린이책’에 공모해 본선까지 진출했다가 안타깝게 떨어진 작품으로 출판사측의 적극적 권유로 원고를 일부 수정하고 내용을 추가해 최근 단행본으로 펴냈다. 작품은 전설 민담에 나오는 도깨비, 이무기, 구미호 등을 등장인물로 내세운 독특한 상상력과 탄탄한 구성력이 돋보이는 한국형 판타지.⁵⁾

출판사의 적극적인 권유와 함께 수정·보완이 이루어졌음을 알 수 있다. 수정·보완이란 대개 장점을 강화하고 단점을 없애거나 줄이는 방향으로 이루어진다. 후자는 작품이 탈락한 이유를 없애거나 줄이는 방식으로 이루어졌을 것이다. 이 책을 낸 출판사가 공모의 주최자였기 때문에 세부적인 심사평 이상의 정보가 작가에게 전달되었다고 생각된다. 더 주목되는 부분은 이 책의 출판과정에 공모와 기획이라는 두 가지 프로세스가 순차적으로 작용했다는 사실이다. 작가는 공모를 염두에 두고 이 작품을 썼을 것이고, 출판사 측—아마도 아동문학출판의 경력을 지닌 전문가 혹은 그 팀—은 탈락한 이 작품의 어떤 부분에 높은 가치가 있다고 판단하여 이를 다시 출판하기 위해 상품으로서 동화적 가치를 증진시키기 위해 행하는, 일련의 과정을 실행한 것이다. 이 과정을 거친 이 작품은 어떤 태생적인 서사적 약점을 완전히 제거하지 못했을지라도 본선에 오른만한 덕성 위에 출판관련자들을 납득시킬만한 문화상품으로서의 질(quality)을 확보했다고 할 것이다.⁶⁾ 그리고 무엇보다 그 과정에서 이 작품은 여러 아동문학 관련자들—집단—의 목소리—사회적 의식과 기준—

5) 이준삼(2006), 『최진영씨 첫 창작동화 ‘샘물 세 모금』, 다음 포털 뉴스 웹페이지, 연합뉴스, 2014.11.12.

<http://media.daum.net/culture/art/newsview?newsid=20060811073015597>

6) 이 사실은 이 작품이 2013년 창비아동문고 대표동화 중 한편으로 재출간됨으로써 확인되었다.

를 반영하게 되었을 것이다.

에크리튀르는 사회적으로 지정된 글쓰기 방식으로, 롤랑 바르트에 의하면 이것은 필자가 선택할 수 있지만, 일단 선택하고 나면 여기에서 자유로울 수 없다고 한다. 예컨대 성직자의 에크리튀르를 선택하면 실제로 신앙심이 깊지 않은 이라도 신에 의탁하는 사람처럼 글을 쓰게 될 것이다. ‘창비좋은어린이책’ 공모와 같이 아동문학 공모를 위해 글을 쓰는 사람은 심사라는 과정을 의식하게 될 것이고 틀림없이 ‘아동문학가’의 에크리튀르를 선택하게 될 것이다. 그런데 무엇인가를 선택하려면 그것을 지니고 있어야 한다. 법에 대해 무지한 어린이가 법률가의 에크리튀르를 선택할 수는 없다. 현실적으로 에크리튀르의 선택 이전에 일정한 수준의 학습과 내면화가 요구된다. 공모는 매우 적극적인 학습을 요구하고 지망생은 꿈을 이루기 위해 자발적으로 아동문학가의 에크리튀르를 선택한다. 이것이 이 작품이 한국아동문학가의 에크리튀르를 충실히 구현하고 있을 것이라는 추론의 첫 번째 근거이다. 두 번째 근거는 이 작품이 공모에서 탈락한 후 수정과 보완을 거쳐 출판되었다는 점이다. 공모에 탈락했기 때문에 작가는 출판사 측이 제시하는 심사평이나 대안을 두고 더 많이 고민하게 되었을 것이다. 그것은 아동문학의 창작, 출판과 관련된 집단의 에크리튀르를 더 깊이 학습하고 내면화하는 과정일 수밖에 없다.

이제 출판 관계자들이 놓치기 아까워 한 이 작품의 특성에 주목해보자. 그것은 ‘한국형 판타지’라는 한마디에 드러나 있다. 다음은 교보문고가 제공한 출판사 서평의 뒷부분이다.

서양식 판타지에 익숙한 어린이들에게 어떤 판타지 동화를 권해 주어야 할까? 『샘물 세 모금』은 한국적 색채가 가득한 소재에 독특한 상상력을 곁들여 오늘을 살아가는 어린이들의 내면을 정직하게 담아냈다. 이 작품을 통해 우리 어린이들이 판타지의 세계에서 마음껏 상상하며 성장할 수 있기를 바란다.⁷⁾

실제로 작가는 서양식 판타지에 익숙한 어린이들에게 한국적 판타지를 읽히고 싶은 마음에 이 작품을 쓰기 시작했다고 한다.⁸⁾ 작가가 머리말에서 밝히고 있듯이 「샘물 세 모금」은 도깨비 이야기이다. 하지만 이 작품은 기존의 다른 도깨비 이야기와 다른 뚜렷한 특징이 있다. 그것은 서사내적 시공간이 매우 인위적으로 가공되어 있다는 것인데, 이 시공간의 조작적 성격은 당시 상업적 성공 위에 있던 장르 문학으로서 판타지의 가장 뚜렷한 특징이기도 하다. 당시 소설과 영화로 대중을 사로잡고 있던 「해리 포터」 시리즈나 「반지의 제왕」 시리즈가 그 대표적 사례라고 할 수 있는데, 이 시공간의 조작성은 작품의 흥미 요소일 뿐 아니라 작품 주제의 은유(metaphor)이며, 주요 갈등을 만들어내고 강화하는 직접적인 동인이기도 하다.⁹⁾ 이런 점에서 서양 판타지 소설의 시공간적 특징을 한국적으로 재구조화하려 시도한 것은 간단히 평가할 일이 아니다. 다음 장에서 상론하겠지만, 「샘물 세 모금」에서도 조작된 시공간은 주제를 은유하고 갈등을 만들어 내는 역할을 한다.

출판사가 이 같은 특징에 주목한 이유에는 상업적 성공에 대한 욕망이 포함되어 있었을 것이다. ‘한국형 판타지’라는 슬로건은 그 욕망을 별로 숨기지 않고 보여준다. 본고가 「해리 포터」나 「반지의 제왕」과 「샘물 세 모금」을 비교하려는 이유가 여기에 있다. 「반지의 제왕」은 장르 소설로서 판타지의 원형과도 같은 작품으로 판타지 소설의 시공간이 지니는 특징을 가장 선명하게 보여준다. 하지만 이 소설은 그 환상성 때문에 동화

7) 교보문고(2006), 「샘물 세모금 출판사 서평」, 교보문고 웹페이지, 창비. 2014.11.12.
<http://www.kyobobook.co.kr/product/detailViewKor.laf?ejkGb=KOR&mallGb=KOR&barcode=9788936442262&orderClick=LEA&Kc=>

8) 김보영(2006), 「샘물 세모금에서 얻은 깨달음 ‘소탐대실」, 북데일리 웹페이지, 북데일리, 2014.11.12.
<http://www.bookdaily.co.kr/news/articleView.html?idxno=2525>

9) 「해리 포터」 시리즈나 「반지의 제왕」 시리즈 모두 그냥 「해리 포터」, 「반지의 제왕」으로 줄여 칭한다.

의 일종으로 여겨지기도 했지만 『샘물 세 모금』보다 이해하기 어렵고 더 높은 연령층의 독자를 위한 작품으로 여겨진다. 이와는 달리 『해리 포터』는 어린이를 위한 판타지 소설이라는 점에서 『샘물 세 모금』과 더 많은 공통점이 있고, 더 직접적인 영향을 주었을 것으로 생각된다.

『샘물 세 모금』은 장르 문학으로서 판타지 소설의 서사구조를 차용했지만 한국 설화 속에 등장하는 다양한 캐릭터를 활용하고 그 주제에 있어서도 설화적 원형사유를 표명하는 등 창의적인 시도를 했다. 특히 이 원형사유와 서사 내적 시공간의 구성을 연계한 것은 이 작품의 성취가 결코 만만치 않음을 보여주었다고 할 것이다. 하지만 본고의 목적은 이 작품의 성취나 동화적 가치가 아니라 이 작품에 구현된 에크리튀르와 그 위험성에 대해 논구하는 것이다. 한국 아동문학의 에크리튀르를 내면화한 사람이 아니라면 이 작품에서 쉽게 발견할 수 있는 특징이 하나 있다. 그것은 앞의 기사나 서평에서도 드러나는 시혜(施惠)적 태도이다.

『샘물 세 모금』에도 공간의 조작성이 가져다주는 낭만적 환상과 긴장감이 있다. 그러나 그 정도와 양상은 판이하게 다르다. 『샘물 세 모금』의 판타지는 『해리 포터』만큼 매력적이지 않고 『반지의 제왕』만큼 낭만적이지 않다. 다른 작품들처럼 서사적 즐거움에 몸을 던지지 못한다. 문제는 상업적 욕망과 시혜적 태도의 결합이다. 위 인용문은 강한 시혜적 태도를 드러내고 있는데, 이 시혜적 태도는 한국아동문학의 가장 큰 특징이자 한계로 지적되어온 동심주의와 교훈주의의 원인이자 결과이다. 따라서 실제로 ‘~주의’의 위치에 설만한 것은 바로 이 ‘시혜주의’이며, 이것이 한국아동문학가의 에크리튀르를 구성하는 근원인 것이다.

시혜는 물론 주는 자와 받는 자를 전제로 한다. 여기에서 주는 자는 성인인 아동문학가이고 받는 자는 어린이가 된다. 물론 이런 관계는 시혜 외에도 증여, 판매, 대여 등에서도 나타난다. 그렇다면 시혜의 변별적 특징은 무엇인가? 그것은 일방성이다. 받는 쪽은 선택의 여지가 없다. 시혜는 받는 쪽의 허락이나 반대급부를 전제하지 않는다. 이제 다시 위 인

용문을 읽어보자. 도대체 누구에게 말하고 있는가? 아무래도 ‘오늘을 살아가는 어린이들’은 아니다. 『샘물 세 모금』을 낸 창비를 중심으로 활동하는 아동문학가들은 아동문학의 ‘현실주의’와 ‘현실의 어린이’를 말한다.¹⁰⁾ 이 ‘현실’의 ‘어린이’는 아마도 ‘오늘을 살아가는’ ‘어린이’일 것이다. 하지만 누구도 어린이가 볼 책에 대해 현실의 어린이에게 말하지 않는다. 그들에게는 선택권이 없다.

반대급부를 제공할 능력이 없으니까 선택권도 없는 것이다. 그러니까 아이들이 읽을 이 책에 대해 출판사는 아이들에게 말할 필요가 없는 것이다. 아이들에게 무엇을 주어야 할지 판단할 주체에게 출판사는 말하고 있다. 그 주체는 물론 어른들이다. 그런데 어떤 어른들일까? 학부모일까, 혹은 교사들일까? 반대급부를 제공하거나 책을 선택하는 것은 이들이다. 하지만 이들에 대해서도 이해를 구하기 위해 설명하는 것은 아니다. 위 문장에는 이해를 위해 필요한 이유나 근거가 빠져 있다. 서양식 판타지에 익숙한 어린이들에게 한국적 상상력을 제공해야 한다는 생각은 학부모들에게서 나온 것이 아니다. 이것은 분명히 한국아동문학 담당자들에게서 나온 생각이다. 그런데도 서평은 ‘왜’를 생략한 채 ‘당위’와 ‘기대’를 들이민다.¹¹⁾ 이것은 다분히 이념적인 설득이며, 일종의 설교이다. 아마도 학부모와 교사들 중 일부는 이 설교를 받아들일 것이고, 아이들도 작품을 읽으며 같은 이념을 조금씩 수용하게 될 것이다. 이런 식으로 한국아동문학가들의 권력은 좀 더 확장되고 공고해질 것이다.

10) 김상욱(2006), 『어린이 문학의 재발견』, 서울: 창비, pp. 125-152; 원종찬(2010), 『한국아동문학의 쟁점』, 서울: 창비, pp. 197-213 참조.

11) 이 서평의 앞부분에도 서사에 대한 호기심을 자극하는 문구와 문학적성과 교훈성에 대한 찬사들은 있지만, 이 ‘당위’에 대한 설명은 찾아보기 어렵다.

3. 이원화된 세계-조작된 시공간

「반지의 제왕」에 그려진 ‘중간계’는 그 명칭에서 다원적 세계를 암시할 뿐 아니라 그 내부의 구조 역시 다원적이다. 인간의 나라들과 악의 소굴 모르도르 외에도 요정의 숲과 난쟁이의 동굴도시, 호빗의 마을 등이 존재하고, 심지어 미지의 대지도 있다. 그러나 이 다원적 공간들은 서사 내에서 절대악과 그 복종세력 대 이에 대항하는 선의 연합으로 선명하게 이원화된다. 여기서 우리가 주목할 것은 이 이원성을 주도하는 힘이 선이 아니라 악에 있다는 사실이다. 선은 절대적이지 않다. 이 연합은 악에 대항함으로써 선의 자격을 얻는다.

「해리 포터」 역시 두 개의 힘이 부딪히는 이원적 질서를 기반으로 한다. 그 두 개의 힘은 물론 선과 악이다. 판타지 장르 소설의 문법을 따르고 있는 것이다. 그런데 「반지의 제왕」의 다원적 공간과 달리 「해리 포터」에서는 이 이원적 질서가 서사적 시공간 속에 선명하면서도 중첩적으로 나타난다. 이원성이 보다 선명해지면서 이 세계의 질서를 이해하는 것이 훨씬 쉬워졌다. 이런 점에서 「해리 포터」가 「반지의 제왕」보다는 더 동화적 문법을 지녔다고 하겠다.

흥미로운 것은 이원적 질서가 시공간 속에 중첩적으로 나타남으로써 이 작품의 주제 역시 중첩과 강화를 반복한다는 것이다. 이 작품의 공간은 먼저 머글-마법사가 아닌 평범한 인간-들의 세계인 현실계와 마법사들의 세계인 마법계로 나뉜다. 해리는 이모 가족들에게 박해를 받는데 그것은 그가 마법사일지도 모른다는 이유 때문이다. 현실계와 마법계처럼 분리되어 있지는 않지만, 마법계는 다시 안전한 공간과 위험한 공간으로 나뉜다. 그런데 이 구분을 가능하게 하는 근거는 악의 힘이다. 악의 힘이 미치는 공간은 위험하고 그 힘이 차단된 공간은 안전하다. 여기서도 이원적 질서를 주도하는 힘은 악이라는 것을 확인할 수 있다. 그런데 여기에서 절대악인 볼드모트는 마법사 순혈주의자로 머글에 대한 혐오

감을 지닌 존재이다. 현실계는 마법사에 대한 공포(편견)가 존재하는 공간이고, 마법계는 머글에 대한 혐오(편견)가 존재하는 세계이며 동시에 두 편견이 부딪히는 공간이기도 한 것이다.

그런데 이 편견은 모두 과거에 그 뿌리를 가지고 있다. 동생의 이해할 수 없는 힘에 대한 공포와 열등감이 해리의 이모에게 마법사에 대한 편견을 심었고, 머글들에게 버림받고 멸시받은 어릴 적 상처가 볼트모트에게 순혈주의를 지니게 한 것이다. 호그와트 내의 인종적 갈등도 호그와트를 세울 때 슬리데린이 가졌던 편견에 기인한다. 이 작품의 가장 탁월한 점은 과거와 현재, 미래를 잇는 공간으로 해리라는 인물의 몸을 설정한 것이다. 해리의 몸은 과거 볼트모트와 어머니의 싸움이 봉인된 타임 캡슐이고, 그 결과이며 그 싸움의 현재-내재된 볼트모트-이고 미래-예언-이다. 주인공을 갈등의 응집체로 만듦으로서 이 작품은 서사적 필연성을 구축하는 데 성공한다. 설정된 상황의 개연성 부족은 판타지가 지닌 태생적인 약점인데, 이를 내러티브의 필연성을 통해 극복할 수 있다는 것을 이 작품은 보여준다.

판타지 소설이 시공간을 조작하는 이유는 여러 가지이다. 상상력을 자극하고 다양한 문화적 원형들을 활용하기 위해서이기도 하고, 등장하는 여러 세력의 특징을 드러내고 관계 짓기 위한 것이기도 하다. 그러나 이 조작이 성공적이기 위해서는 앞의 여러 이유들이 내러티브 속에서 필연성을 지니고 묶여서 주제를 드러내는 선명한 갈등으로 구현되어야 한다. 그래야 배경의 허황됨을 잊고 이야기에 몰입할 수 있는 것이다.

『샘물 세 모금』의 세계는 『반지의 제왕』과 『해리 포터』의 세계를 섞어놓은 듯한 공간구조를 지닌다. 공간은 먼저 현실계와 ‘달의 숨결이 닿는 곳’인 이계로 나뉜다. 주인공 준우가 이계로 갔다가 돌아온다는 점도 이 두 공간의 성격이 닮아 있다는 것을 알게 해 준다. 그런데 마법계와는 달리 ‘달의 숨결이 닿는 곳’은 저승과 이승 사이에 존재하는 하나의 중간 지대이며, 그 내부는 보름달이 뜨는 곳을 중심으로 초승달이 뜨는 곳, 빛

이 모이는 곳, 하얀 반달이 뜨는 곳 등으로 나누어져 있으며, 그 곳들은 도깨비나 동물, 구미호 등이 모이거나 집을 짓고 사는 곳이다.¹²⁾ 이것은 「반지의 제왕」의 중간계와 닮아있다. 그러나 이러한 유사성이 두 작품의 직접적인 영향 아래 형성된 것으로 보이지는 않는다. 기본적으로 어떤 세계를 설정할 때 작가는 경험한 현실세계를 기초로, 일원적이거나 이원적이거나 다원적인 시공간, 혹은 그것들이 조합된 공간을 상상하게 될 것이다. 그리고 그렇게 상상된 공간은 작품의 세계관—이것은 주제로 통한다—을 구성하게 된다. 그러니까 의미 있는 것은 「샘물 세 모금」이 두 작품 중 어느 한 쪽을 일방적으로 닮지 않고 자기 나름의 시공간을 창출했다는 것이다.

「샘물 세 모금」과 「해리 포터」의 차이를 확인하기 위해, 먼저 두 공간 사이의 서사적 거리에 주목해 보자. 「해리 포터」의 마법계는 킹스크로스 역의 벽을 향해 돌진하는 용기가 없으면 들어갈 수 없는 세계이다.¹³⁾ 그런데 질문이 필요하다. 머글들도 9번 플랫폼 3/4 지점의 벽을 향해 돌진하면 들어갈 수 있는가 하는 것이다. 서사 내에서 그런 일은 일어나지 않는다. 용기는 경이의 세계로 들어가는 순간 필요한 감정의 하나일 뿐이다. 출입의 열쇠는 마법이다. 머글들이 마법계로 가는 것이 거의 불가능한 것과는 달리 마법사들은 현실계를 드나드는 것이 가능하다.¹⁴⁾ 마법이라는 힘 때문에 두 인종 사이에 근본적인 불평등이 형성되어 있는 것이다. 해리를 오래 현실적으로 괴롭혀 온 이모의 가족들이 단지 꿀탕 먹는 수준에서 징치되는 것은 약자이기 때문이다.

‘달의 숨결이 모이는 곳’ 역시 사람들이 쉽게 드나들 수 있는 곳은 아니다. 도깨비의 마술이 필요하다. 그런데 준우는 도깨비도 아니고 마술

12) 최진영(2013), pp. 68-69.

13) 이후 기차를 타고 제법 먼 길을 가야 호그와트에 이를 수 있지만, 9와 3/4 플랫폼은 이미 마법계로 보인다.

14) 다만 마법사들은 머글들 앞에서 함부로 마법을 사용하는 것이 금지되어 있다.

도 모르면서 그곳으로 간다. 그것은 준우에게 도깨비 못지않은 힘이 있기 때문이다. 아니 사실은 준우가 힘이 세서라기보다 도깨비에게 사람 못지않은 약점이 있기 때문이라고 해야겠다. 도깨비는 오래 살고 힘세고 빠르고 마술도 한다. 사람이 보기에는 아주 부럽다. 그러나 도깨비는 한 편으로 씩름이나 노래나 샘을 전혀 못하고 겁내지 않는 사람에게는 힘으로도 이기지 못한다. 사람이 보기에 아주 단순해서 어리석기 짝이 없다. 『샘물 세 모금』은 두 세계 사이에, 두 세계의 존재 사이에 본질적인 불평등이 없다고 주장한다. 한국적이고 동아시아적이며 의미 있는, 아이들에게 들려줄 만한 사유이다.

한 가지 더 짚고 넘어갈 것이 있다. 『해리 포터』에서 작가는 벽을 통과해 다른 세계로 들어가는 이 마법에 대해 설명하지 않는다. 다른 마법들도 마찬가지다. 주문은 알려주지만 어떻게 그런 일이 일어나는지 설명하지는 않는다. 하지만 『샘물 세 모금』은 좀 다르다.

겨우 산 하나를 넘었을 뿐인데, 돌쇠 걸음으로 십 분 남짓 걸렸을 까 말까 한 거리인데, 소나무 숲을 나오자마자 밤이 되었다. 분명히 오늘은 음력 보름날이라고 했는데 하늘에는 노란 초승달이 떠 있었다.

(중략)

조금 높은 언덕에 올랐을 때 돌쇠가 손가락으로 오던 방향을 가리켰다. 수평선처럼 희뿌연 경계선이 보였다.

“저쪽은 아직 해가 있잖아. 여기하고는 시간이 다른 거여. 알겠냐?”¹⁵⁾

어떻게 갑자기 밤이 되었는가를 설명한다. 도깨비 돌쇠는 공간을 지나 온 것이 아니라 시간을 지나온 것이다. 엄밀히 말해 시간과 공간을 같이 걸어온 것이다. 완전히 다른 시간 속에 있으면서도 높은 곳에서 보면 지

15) 최진영, 앞의 책, pp. 66-67.

나온 곳에 여전히 떠 있는 해가 보인다. 밤 속에서 낮을 보는 것이다. 시간과 공간의 구분을 없애고 밤과 낮의 경계를 지워버린다. 대립적 인식을 넘어서려는 이 같은 생각은 양(陽)에도 음(陰)이 있고 음에도 양이 있다는 동아시아적 지혜를 형상화하려는 시도로 보인다.

시종일관 이런 식이다. 작가는 도깨비, 동물들, 할머니 등 모든 등장인물의 입을 빌어 이렇게 말하는 것이다. 이런 근사한 생각이 있어. “알것냐?” 가르치는 즐거움에 서사 전체가 귀속된다. 그러는 사이 내러티브의 긴장감과 상상이 가져다주는 자유로운 기쁨은 퇴색되고 만다.

『샘물 세 모금』에서 두드러지는 갈등을 주인공 준우를 중심으로 보면 새엄마에 대한 불만, 왕할머니의 죽음에 대한 불안, 우정이와의 마찰, 구미호 사랑이와의 대결, 첫 번째 이무기와의 대립, 샘물에 대한 욕심 등인데 이것들을 연결하고 응집하는 중심 갈등이 없는데다가 대부분의 갈등이 준우 자신의 내면 문제에 그치거나 환원되고 만다. 그 중요한 이유는 작가가 이원적 대립을 의도적으로 배제하고 있기 때문이다. 일관된 악이나 방해세력이 등장하지 않는 것은 다름을 인정하고 대립을 넘어서서 통합에 이르는 동아시아적 지혜라는 주제의식 때문이다. 준우는 새엄마가 못마땅하지만 자길 사랑한다는 것을 안다. 왕할머니의 죽음에 대한 불안은 모험의 이유지만 다른 사건들과 연결되어 있지 않고, 결국 준우가 깨달은 것은 사람은 죽음을 받아들여야 한다는 것이다. 욕심을 내 샘물을 사라지게 했지만 왕할머니께 드릴 것은 남았고 왕할머니는 욕심이 있어야 사람이라며 준우의 잘못을 두둔한다.¹⁶⁾ 이 밖에 우정이, 사랑이, 이무기 등과의 대립은 주로 상대방의 문제로 시작되어 각각 다른 교훈을 주는 결말로 이어진다. 요컨대 모든 갈등들은 서로 고립되어 있다. 이 작품이 서사의 즐거움이 아니라 교훈의 전수를 추구했다는 것이 분명해진다.

16) 준우를 위로하는 이 말은 물론 욕심 자체를 긍정하는 것이 아니라 욕심에 대한 자의식에 매이는 것 역시 욕심(인위)이라는 것이다. 이 작품에 있는 무수히 많은 좋은 말 중에 하나다.

서사적 기획보다는 작가가 전하고자 하는 전통적 사유의 교훈이 시공간을 구성하고 갈등도 조율하는 것이다.

4. 느슨한 알레고리—설교와 결여

판타지 소설은 본질적으로 현실에 대한 알레고리다.¹⁷⁾ 작가가 의도하지 않더라도 독자가 어떤 인물에 자기를 동일시하는 순간 서사는 어떤 현실적 의미를 지니게 된다. 토도로프는 판타지가 성립하기 위하여 독자는 시적인 해석과 동시에 ‘알레고리’적인 해석을 거부해야 한다고 지적했다.¹⁸⁾ 하지만 이 말은 판타지를 알레고리로 읽을 수 없다는 의미는 아니다.¹⁹⁾ 판타지 서사에서 알레고리는 환상과 현실을 연결시켜 버린다. 따라서 알레고리로 해석하는 순간 판타지는 깨어진다. 하지만 독자는 몰입을 위해 판타지 서사의 누군가와 자신을 동일시한다. 『반지의 제왕』의 프로도는 호빗이다. 그러나 독자가 프로도에 자기를 동일시하는 순간 프로도는 인간 모두가 지닌 보편적 욕망과 극단적인 투쟁을 벌이는 고독한 존재라는 의미를 획득한다. 그것이 호빗이건 요정이건 난쟁이건 그들은 인간의 어떤 면을 의미하게 되는 것이다. 하지만 이런 몰입이 판타지를 파괴하지는 않는다. 이런 의미에서 판타지 서사는 알레고리로 읽고 싶지 않은 알레고리이며, 느슨한 알레고리이다.

특히 장르 소설로서 판타지의 알레고리는 태생적으로 느슨하다. 판타

17) 여기에서 알레고리는 ‘해석은 곧 알레고리—알레고리는 정치적 의미로 연결’이라는 다소 넓은 의미이다. 이일환(1999), 『알레고리와 아이러니 사이』, 서울: 한신문화사, ‘머리말’ 참조.

18) 츠베탕 토도로프(2013), 최애영 역, 『환상문학서설』, 서울: 일월서각.

19) 토도로프의 논의를 ‘판타지는 시적이거나 알레고리적이어서는 안 된다’는 선언으로 해석하는 경우도 있지만 이는 지나친 것이다. 선안나(2005), 『판타지 동화와 판타지 소설의 비교』, 『돈암어문학』 제13집, p. 226 참조.

지 세계의 이원성이 현실에 비해 너무나 선명하고 그 질서 또한 매우 불균형하기 때문에 판타지의 인물이나 사건들은 유형화되고 추상화되기 쉽다. 그래서 현실의 어떤 인물이나 사건들과 딱 맞아 떨어질 가능성이 적은 것이다. 가장 전형적인 판타지인 『반지의 제왕』에서 사우론을 떠올리면 된다. 그는 절대적인 만큼이나 추상적인 악이다. 그의 서사적 역할은 지대하지만, 그것은 구체적인 악행보다 반지라는 상징적 표지를 통해 이루어진다. 그는 다른 인물들을 시험과 고난에 빠뜨려 존재의 본질—즉 선악의 융합체로서 지니는 한계와 가능성—을 드러내는 기능을 한다. 하지만 그 시험은 재물이나 성욕 같은 구체적 형태가 아니고, 시험을 당하는 인물들은 프로도나 골룸처럼 유형화되어 나타난다. 그래서 판타지의 주제는 다분히 관념적 경향을 띠지만, 그것은 설정된 시공간과 유형화된 인물들이 만들어내는 서사에서 기인한다.

『해리 포터』의 볼드모트 역시 절대악으로 추상화되는 경향이 있다. 이름을 부르는 것이 금지되어 있다든지 생사의 경계에 걸쳐져 있다든지 하는 것이 그것이다. 그러나 이 추상화는 그의 절대성을 부각하기 위한 서사적 전략에 한정된다. 볼드모트는 해리의 부모나 덤블도어 등 다른 인물의 기억을 통해 그 구체적 과거를 드러낸다. 그는 편견의 화신(절대악) 이면서 동시에 다른 편견(일상적인 악)의 희생자로 형상화된다. 사우론보다 훨씬 더 현실적이고 구체적인 인물이다. 이것은 작가가 이 작품을 아이들을 위한 이야기로 구상하고 만들어갔기 때문일 것이다. 이런 점에서 이 작품은 본질적으로 동화의 어법을 지닌다. 하지만 조앤 롤링은 훈련된 동화작가도 아니었고 동화라는 장르를 의식하지도 않았다. 그녀는 스스로 몰입하면서 고통스런 현실을 살아갈 힘을 얻었으며, 아이들이 재미있어 하는 이야기를 써서 가난에서 벗어나고 싶어 했다.²⁰⁾

사실 『반지의 제왕』보다 완화되어 있지만, 이 작품 역시 거대질서와

20) 수잔 기넬라우스(2009), 윤성호 역, 『스토리노믹스』, 서울: 미래의 창, pp. 31-39.

권력에 대한 알레고리이다. 볼드모트는 어떤 트라우마로 인해 편집증적 광기를 지니게 된 독재자를 떠올리게 한다. 하지만 이 경우에도 알레고리는 여전히 느슨하다. 허황된 환상성과 과장된 유형화가 현실적 의미를 재생하려는 지적 작용을 방해한다. 대신 볼드모트의 과거가 다른 이들의 과거와 연결됨으로써 내러티브의 필연성을 강화하고 서사적 박진감을 제공한다. 인물들의 과거가 지속적으로 현재서사에 연결됨으로써 인물들은 유형성을 넘어서는 구체성을 획득한다. 해리나 헤르미온느는 저마다 개성을 지니고 있지만 유형에 갇힌 존재들은 아니다. 무엇보다 이들은 저마다 자신의 내면을 부둥켜안고 자기 길을 가는 외로운 존재들이다. 덤블도어는 유형화되어 있지만 후반으로 가면서 심화되는 해리의 고독을 선도하는 존재로 변화한다. 자기 사명을 위해 스스로 죽음의 길을 가야 하는 거인의 고독을 보여준다. 절대악인 볼드모트의 경우는 과거 톱 리들에 대한 서술은 유형성을 넘어서면서도, 서사적 긴장을 유지하기 위해 현재의 악인 볼드모트 자체는 유형 속에 남겨두는 전략적인 서술을 한다. 이 과정에서 『해리 포터』는 권력-편견과 억압-에 대한 저항이라는 표면적인 주제보다 더 선명한 내면적인 주제를 부각한다. 그것은 외로움과 그 극복이라는 주제이다. 해리는 ‘살아남은 아이’이다. 이것은 그가 고아이며 자기를 죽이려 한 절대악과 맞설 유일한 존재라는 힘겨운 숙명을 지녔다는 의미이다. 심지어 해리는 볼드모트의 호크룩스-영혼의 조각을 저장한 물건-이다. 적과 한 몸인 그는 자기 속에서 자기가 가장 중요하고 두려워하는 존재와 끊임없이 맞닥뜨린다. 스스로를 의심해야 하는 것이다. 자기 자신조차 믿을 수 없는 지독한 고독 속에서 그는 친구들과 스승, 죽은 부모를 의지하여 일어서고 다시 쓰러지며 위태로운 숙명의 길을 걸어간다. 아이들이 수용하기에 그리 쉬운 주제가 아니다. 하지만 작가는 주제를 말하기 위해 이야기하는 것이 아니다. 주제를 위해 서사가 기획되는 것이 아니라 기획된 서사에 주제가 귀속되는 것이다. 판타지는 본질적으로 서사의 즐거움에 탐닉하는 장르이다.

느슨한 알레고리를 지녔다는 점에서는 『샘물 세 모금』도 예외가 아니다. 도깨비건 이무기건 구미호건 독자들은 이들이 하는 말과 행위에서 사람의 지혜와 상처를 찾아낸다. 그런데 흥미로운 것은 작가가 이들의 유형화를 끊임없이 거부하고 있다는 것이다.

도깨비들 모습은 대부분 돌쇠와 비슷했다. 사람과 똑같은 모습에 더벅머리였다. 하지만 그중에는 외눈박이 도깨비도 있고 다리를 저는 도깨비도 몇 있었다. 옷차림도 가지각색이었다.²¹⁾

작가는 우리 도깨비와 빨난 일본 도깨비 오니를 분명히 구별한다. 우리 도깨비는 더벅머리에 털 많은 사람 비슷한 모습이라는 것이다. 하지만 그것이 유형화되는 것도 피하고 싶어 한다. 난쟁이나 슬레드린 출신들이 유형화되는 것 같은 모습은 보이지 않는다. 심지어 돌쇠 다음으로 중요한 인물인 우정이는 빨난 빨도깨비로 그리기도 한다.²²⁾ 두 마리만 등장하는 이무기의 성격도 서로 다르게, 그리고 동물이나 귀신들도 저마다 다른 개성을 지닌 것으로 그린다. 그런데 그리 길지 않은 동화에서 한두 차례 등장하는 인물들이 모두 다르다 보니 유형별 특징이 개별적 특징에 묻혀 버린다. 도깨비 사이의 차이가 크다 보니 도깨비와 이무기, 동물의 차이가 부각되지 않는 것이다.

우리 이야기 속의 여러 가지 인물유형(캐릭터)들을 알려주는 것이 대단히 가치 있는 것이라고 자부하다보니 너무 많은 인물이 나오고, 그러다보니 시공간과 인물들이 서로 긴밀하게 관련되지 않은 점도 설정된 시공간이나 인물들이 상상력을 자극하는 충분한 즐거움을 주지 못하는 이유이다. 이유는 또 있다.

21) 최진영(2013), p. 71.

22) 우정이가 스스로를 오니에 비교함으로써 거듭 일본 도깨비와 우리 도깨비를 구별해야 함을 강조하는 효과를 얻으려 한 것 같기도 하다.

그런데, 참, 이 이야기에 나오는 도깨비들은 옛이야기에 나오는 도깨비와 다르다. 옛이야기에서는 사람이 쓰던 오래된 물건이 변해 도깨비가 된다. 하지만 나는 도깨비가 사람이 쓰는 물건 속에 숨는다고 썼다. 정말로 그럴 것 같아서 그렇게 썼다.²³⁾

머리말에서 작가는 이렇게 고백을 한다. 대단한 자기검열이다. 요즘 영화나 드라마는 역사적 사실을 왜곡하는 것도 주저하지 않는다. 허구니까 당연하다는 태도이다. 역사와 허구를 구분하는 것은 당신이 알아서 하라는 식이다. 하지만 동화는 그럴 수 없다. 어린이는 시시비비를 구분할 지력(智力)이 없고 이야기하는 모든 것을 믿을 것이라고 생각한다. 정말 그럴까? 아니 그렇다 치고 아이들이 도깨비는 물건 속에 숨는다고 생각하거나 혹은 변하거나 숨거나 다 할 수 있다고 믿으면 어떤 문제가 생기는가? 도깨비 이야기는 그 종류가 엄청나게 많은 설화이다. 도깨비 이야기가 아니라도 예부터 동네의 이야기꾼들은 들은 이야기를 조금씩 바꾸어서 수많은 버전들을 만들었다. 그래서 다양한 도깨비가 생겨난 것이다. 작가가 하나쯤 보태어 좀 더 다양하게 만들어도 좋은 일이 아니겠는가? 이런 자기검열로 인해 작가는 자신이 아는 옛이야기 속의 이무기, 구미호, 쪽박귀신 이미지에서 벗어나지 않으면서 이야기를 만들어야 한다. 이러니 인물과 시공간을 긴밀하게 연결시키는 조작이 쉽지 않다. 왜곡되지 않은 바른 지식을 알려주면서 또 가치 있는 것들을 되도록 많이 알려주려다 보니 서사는 뒷전으로 밀리게 마련이다. 지식이 서사를 먹어버리는 것이다.

조앤 롤링은 최근 한 잡지와와의 인터뷰에서 “문학과는 별 상관없이 내가 처음 구상했던 구도에 매달린 탓에 헤르미온드가 론과 결혼했다”면서 해리와 헤르미온드를 결혼시키지 않은 자신의 실수를 사과했다고 한다.²⁴⁾ 하지만 그것은 실수가 아니었다. 만일 해리와 헤르미온드가 서로

23) 최진영(2013), p. 5.

사랑을 하고 결혼을 준비하는 모습이 5부나 6부부터 그려졌다면 해리의 고통과 외로움이 사랑의 달콤한 기쁨과 갈등으로 희석되었을 것이고, 서사가 독자를 사로잡는 결여의 힘은 약화되었을 것이다. 그러니까 이 인터뷰에서 롤링은 예전의 천부적인 이야기꾼으로서 말하고 있는 것이 아니고, 대중문화상품 기획자나 인기인-스타-으로 소비자를 향해 말하고 있다. 이 같은 롤링의 태도가 작가로서 바람직하지 못한 것은 독자의 바람이 서사 구성을 제약하는 요인이 될 수 있기 때문이다. 하지만 독자를 가르치려는 태도는 독자에 영합하는 것보다 서사를 더 많이 제약한다. 『샘물 세 모금』에서 가르치는 즐거움이 서사를 배신한 대표적인 예를 하나만 보자.

준우는 두꺼비의 따뜻한 말 한마디에 눈물이 맺혔다. 결국 눈물, 콧물을 흘쩍이고 말았다. 다람쥐가 쪼르르 내려가더니 나뭇잎 하나를 물고 왔다. 준우 손에 놓아주더니 눈물을 받아보라고 했다. 준우는 무슨 이유가 있겠지 싶었다. 그래서 멋쩍게 웃으며 나뭇잎을 턱 끝에 대어 흐르는 눈물을 받았다. 얼굴에서는 주르륵 흐르던 눈물이 나뭇잎 위에서는 하나의 물방울이 되어 있었다.

“그건 눈물 한 방울이지만 많은 뜻이 담겨 있어. 네 마음 그리고 네 생명이.”

다람쥐가 말했다. 준우는 숨을 죽이고 자신의 눈물방울을 들여다보았다.

“물은 흐른단다.”

두꺼비가 말했다. 준우도 알고 있는 말이었지만 새롭게 들렸다.

“물은 절대로 거슬러 올라가지 않아. 항상 겸손하게 위에서 아래로 흐르지. 위에 머무르기보다는 보다는 아래에 머무르기를 원한단다.”

(중략)

24) 온라인중앙일보(2014), 『해리포터 작가 인터뷰, ‘헤르미온느가 론과 결혼한 탓에...』, 중앙일보 웹페이지, 중앙일보, 2014.11.19.

http://article.joins.com/news/article/article.asp?total_id=13785700&cloc=olink|article|default

“왕할머니도 그러셨어요. 물처럼 살아야 한다고…… 흐르는 물처럼 살면 아무 걱정 없다고 하셨어요.”²⁵⁾

이 동물들의 ‘물’ 예찬은 노자(老子)에 나오는 ‘상선약수’(上善若水)라는 말로 회자되는 이상적인 삶의 동아시아적 비유를 해설한 것으로, 이 작품의 가장 두드러진 주제이기도 하다. 그런데 이것은 그야말로 설교일 뿐이다. 준우가 눈물을 흘리는 이유도 설득력이 없지만, 다람쥐와 두꺼비, 토끼의 설교는 참 뜬금없다. 서사적 필연성 없이 교훈을 전달하는데 열중한다. 이 장면을 한 번 상상해 보라. 한 아이를 둘러싸고 세 어른이 번갈아가며 설교를 늘어놓는다면. 그리 아름다운 광경은 아니다.

문제는 여기에 있다. 아이들에게 좋은 것을 골라 주고자 하는 한국 아동문학인들의 시혜주의! 한국 아동문학의 문제점으로 지적되는 다양성의 부족, 교훈주의, 동심주의가 실은 같은 뿌리를 가지고 있다. 한국 아동문학가들의 에크리튀르는 거의 교사의 그것에 가깝다. 물론 이것이 무조건 나쁘기만 하다는 것은 아니다. 이들은 아이들에 대한 깊은 애정과 사명감을 가지고 가급적 해로운 것을 피하고 좋은 것을 잘 가공하여 주려고 한다. 그래서 한국 아동문학은 교훈적이고 유용한 콘텐츠를 많이 담고 있으면서도 폭력적이고 선정적인 내용이 매우 적다. 『샘물 세 모금』이 그런 대표적인 동화다.

문제는 너무 공고하다는 것이다. 전업작가보다 교사나 교사출신 작가가 많고, 비평가 역시 교사나 교수 등 아동문학이나 교육 관계자들이 대부분이다. 협소한 풀 안에서 내부 비판 수준의 소통만 이루어지는 것이다. 새로 진입한 신예도 이 틀 안에 곧 편입된다. 지망생들은 습작을 통해 한국 아동문학가의 에크리튀르를 습득하고, 출판을 위해 고르고 가공하고 검열하는 과정을 거치면서 이를 체화한다. 이로 인해 아이들은 자기들이 보고 싶은 것을 보기가 어렵게 되고, 아동문학의 지평이 획일화된다.

25) 최진영(2013), pp. 126-128.

5. 결론

‘영도의 에크리튀르’라는 것은 완전한 무지(無知)의 글쓰기처럼 불가능한 것일지도 모른다. 어떤 의미에서 에크리튀르는 글을 쓰기 위해 우리가 선택해야만 하는 질서 같은 것일지도 모른다. 그러나 질서는 그것이 사람들의 자유와 행복을 증진하는 한도에서 아름답다.

『샘물 세 모금』은 한국 전통 설화와 사유를 숨씨 있게 재구성한 의미 있는 동화이다. 『해리 포터』보다 더 가치 있는 교훈을 더 많이 담고 있다. 하지만 이 작품은 한국 아동문학이 어린이의 욕망보다 어른의 욕망을 더 많이 반영하고 있음을 보여주는 한 전형이기도 하다. 아이들이 원하는 것을 주는 것이 아니라 어른들이 아이들에게 주고 싶은 것을 준다. 그리고 적어도 아동문학을 연구하는 학자와 비평가들은 이 사실을 알고 있다. ‘아동천사주의’니, ‘교훈주의’니 하는 비판은 이제 오래된 것이고 그 우려는 점점 커지고 있다. 하지만 상황은 나아지지 않고 있다. 그것은 이 문제가 한국 아동문학가 집단의 에크리튀르에 기인하고 있기 때문이다.

아동문학계로부터 한발 물러서서 바라보면 상황은 더 심각하다. 교훈을 표명하는 작품이 문제의 전부가 아니다. 작품을 선정하고 읽게 하고 가르치는 방식이 모두 시혜적이다. 더 큰 문제는 아동문학작품의 획일성이다. 장르문학으로서 판타지 소설은 힘 즉 권력에 대한 인간의 욕망과 깊이 관련되어 있지만, 한국의 판타지 동화에서 그런 것들은 거의 배제되어 있다. 권력에 대한, 특히 권력의 전복을 형상화한 작품은 거의 찾아보기 어렵다. 『내 이름은 뽀뽀 룡 스타킹』처럼 어른보다 우위에 선 아이를 그린 이야기나, 『오이대왕』처럼 아버지의 독재를 비판하는 작품도 마찬가지다.²⁶⁾ 아이들은 ‘하위주체’처럼, 어쩌면 그보다 더 ‘말할 수 없는’ 처

26) 아스트리드 린드그렌(1996), 햇살과나무꾼 역, 『내 이름은 뽀뽀 룡 스타킹』, 서울: 시공주니어 및 크리스티네 뇌스들링거(1997), 유혜자 역, 『오이대왕』, 서울: 사계절 참조.

지에 있다.

지금 상황에서는 이 공고화된 에크리튀르에 대한 치열한 비판과 반성, 그리고 이를 완화하려는 집단적 노력이 필요하다. 먼저 인식의 전환이 필요하다. 아동문학가의 에크리튀르가 시혜적인 이유는 아동을 안다는 잘못된 인식에서 비롯된다. 교사나 부모는 흔히 자신이 아이들을 잘 알고 있다고 믿는다. 그런 믿음이 있어야 아이들에게 무엇을 어떻게 가르칠 것인가 하는 질문에 답할 수 있기 때문이다. 그러나 진실은 다르다. 어른들은 아이들을 모른다. 아이 때의 기억을 온전히 가지고 있지도 못하고, 혹 그게 가능하다 해도 요즘 아이들이 경험하는 것과 내가 그 나이에 경험한 것과는 판이하게 다르다. 동화나 동시가 현실의 아이들을 비껴가는 이유이다. 사실 어른이라 해도 인간은 서로를 모른다. 어떻게 아이들을 알겠는가? 모른다는 것을 인정하면 아이들에게 무엇을 주어야 하는지, 주지 말아야 하는지 모른다는 것을 알게 될 것이다. 그렇다면 아이들에게 아무 것도 안 주거나 더 다양한 것을 주거나 하는 수밖에 없다. 답은 자명하다. 어른에게도 줄 수 없는 것을 아이에게 주라는 것이 아니다. 그러나 지금보다 훨씬 더 다양한 것을 주어야 한다.

문학적으로는 동화도 역시 소설이라는 인식이 필요하다. 서사의 즐거움을 제공하기 위해 노력해야 하고, 하나의 작품으로 완성하기 위한 작가의 책임의식이 요구된다. 이야기는 그 서사의 짜임새만으로도 아이들에게 많은 사유의 기회를 제공한다. 이야기를 다른 것을 가르치거나 교훈을 주는 수단으로 생각하면, 이야기 자체가 지닌 가치를 잃게 된다. 이야기를 읽고 몰입하고 생각하면서 아이들은 등장인물들과 소통한다. 이 과정에서 아이들은 공감하고 비판하고 중재하고 대안을 모색한다. 동화는 공허한 교훈 한 줄을 위해 존재하는 것이 아니다. 동화 역시 작가정신을 필요로 한다. 그리고 그것은 독자와 사회에 대한 진지한 문제의식을 치밀한 서사를 통해 드러냄으로써 외화된다는 점에서는 성인을 대상으로 한 문학과 차이가 없다.

제도적으로는 아동문학의 창작, 유통, 소비에 아이들이 참여할 공간을 넓혀줄 필요가 있다. 하지만 그것 역시 작가정신이라는 예술적 지평 위에서 이루어져야 한다. 최근 몇몇 출판사의 공모전에서 심사과정에 아이들의 의견을 반영하는 제도가 시행되고 있는데 의미 있는 움직임이라고 판단된다. 하지만 이 같은 방식이 독자영합, 혹은 독자추수주의로 흐를 위험이 있음도 직시해야 한다. 아동문학의 통속화는 성인문학에 비해 그 폐해가 더욱 심각할 것이기 때문이다. 어려움이 있더라도 작가와 아이들의 만남을 확대하고, 공동창작의 가능성을 적극 모색할 필요가 있다. 인적 측면에서는 더 적극적으로 기존 아동문학의 인력풀을 확장하고 성인문학, 영화 등 인접영역이나 다른 영역의 전문가들이 참여하는 학회나 공동연구를 활성화함으로써 다양성을 확보하려는 노력이 필요할 것이다.

참고문헌

【자 료】

- J. K. 롤링(2014), 최인자·김혜원 역, 『해리 포터』시리즈 1~4편 세트, 서울: 문학수첩.
- _____ (2007), 최인자 역, 『해리 포터와 죽음의 성물』 전4권(세트), 서울: 문학수첩.
- _____ (2005), 최인자 역, 『해리 포터와 혼혈왕자』 전4권(세트), 서울: 문학수첩.
- _____ (2003), 최인자 역, 『해리 포터와 불사조기사단』 전5권(세트), 서울: 문학수첩.
- J. R. R. 톨킨(2011), 김번 역, 『반지의 제왕』 1~7권(세트), 서울: 씨앗을뿌리는 사람.
- 교보문고(2006), 『샘물 세모금 출판사 서평』, 교보문고 웹페이지, 창비. 2014.11.12.
<http://www.kyobobook.co.kr/product/detailViewKor.laf?ejkGb=KOR&mallGb=KOR&barcode=9788936442262&orderClick=LEA&Kc=>
- 김보영(2006), 『샘물 세모금에서 얻은 깨달음 ‘소탐대실’』, 북데일리 웹페이지, 북데일리, 2014.11.12.
<http://www.bookdaily.co.kr/news/articleView.html?idxno=2525>
- 아스트리드 린드그렌(1996), 햇살과나무꾼 역, 『내 이름은 삐삐 롱스타킹』, 서울: 시공주니어.
- 온라인중앙일보(2014), 『해리포터 작가 인터뷰, ‘헤르미온드가 론과 결혼한 탓에...』, 중앙일보 웹페이지, 중앙일보, 2014.11.19.
http://article.joins.com/news/article/article.asp?total_id=13785700&clck=olink|article|default
- 이준삼(2006), 『최진영씨 첫 창작동화 ‘샘물 세 모금』, 다음 포털 뉴스 웹페이지, 연합뉴스, 2014.11.12.
<http://media.daum.net/culture/art/newsview?newsid=20060811073015597>
- 최진영(2013), 『샘물 세 모금』, 서울: 창비.
- 크리스티네 뇌스들링거(1997), 유혜자 역, 『오이대왕』, 서울: 사계절 참조.

【논 저】

- 김상욱(2006), 『어린이 문학의 재발견』, 서울: 창비.
선안나(2005), 「판타지 동화와 판타지 소설의 비교」, 『돈암어문학』 제13집.
수잔 기넬라우스(2009), 윤성호 역, 『스토리노믹스』, 서울: 미래의 창.
원종찬(2010), 『한국아동문학의 쟁점』, 서울: 창비.
이일환(1999), 『알레고리와 아이러니 사이』, 서울: 한신문화사.
츠베탕 토도로프(2013), 최애영 역, 『환상문학서설』, 서울: 일월서각.

원고 접수일: 2014년 12월 31일

심사 완료일: 2015년 1월 22일

계재 확정일: 2015년 1월 28일

ABSTRACT

The Allegory of Fantasy Novels and the Ecriture
of Korean Children's Writers

Chang Hyun Kim¹, Kyung Hwa Kim²,
Sang Won Ahn³, No Mi Lee⁴, Hye Sun Jeong⁵

The purpose of this study is to analyze the ecriture, a kind of collective writing which appears in *Three Sips of Spring Water*, and investigate the suppressed orders embedded in Korean children's literature. Through the process, this study aims to reveal the roots of the lack of diversity, excessive moralism, and naive innocence of childhood, which are the typical characteristics of Korean children's literature and at the same time the problems, and critically introspect their political qualities. *Three Sips of Spring Water* is a work which the author and publisher declared to be aiming at Korean fantasy. The characteristic of fantasy novels is the distinct allegory structure that provokes imagination. Therefore, by comparing with other works in terms of how this book recreates the typical allegory

¹ Department of Korean Education, Gongju National University of Education

² College of Liberal Arts, Anyang University

³ Institute for Hybrid Future Culture, Sungkyunkwan University

⁴ Center For Cross-Culture Studies, Sungkyunkwan University

⁵ Center for East Asian History, Sungkyunkwan University

of fantasy novels, it can reveal the storytelling method of this work. Based on the result of comparison with the well-known *Lord of the Rings* and *Harry Potter* series, *Three Sips of Spring Water* generally follows the grammar of fantasy, which are a dualized world and loose allegory, but deviates from the typical subject of fantasies, the longing and resistance to authority, and embodies the Korea reasons of attraction to affection and coexistence. However, despite such achievements, its way of expressing the subject is simple and instructive. This originates from the 'favor-granting' attitude of Korean children's writers, The basis created from the ecriture that announces such attitude is the narrowness and exclusiveness of the Korean children's literary world.