

최근 아동청소년판타지문학에 나타난 인물변신 양상 연구

오 세 란*

차 례

- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1. 서론 | 4. 힘 있는 존재되기, 영웅서사의 전유 |
| 2. 인물변신과 포스트휴머니즘 | 5. 결론 |
| 3. 결여된 존재되기, 정상성의 해체 | |

국문초록

최근 아동청소년판타지 중에는 기존의 인물변신과 차별화된 작품이 증가하고 있다. 기존 인물 변신이 내재적 욕망 표출에 목표로 두었다면 새로운 인물변신은 비인간과 결합하여 괴물, 마녀 등과 같은 새로운 존재가 되며 변신한 존재들은 현대사회에서 정의되는 '인간'의 범주로 볼 때 무언가 결여되어 있거나 반대로 인간보다 강한 힘을 가진 인물이다.

첫째 이들의 변신은 개인의 억압된 욕망의 표출이 아니라 비정상적인 사회의 모순을 개인에게 짊어지게 한 상황이다. 『몬스터 차일드』에서 주인공이 괴물이 된 것이나 『마령의 세계』에서 마령이 마녀 집안에서 태어난 것은 자신의 선택이 아닌 불가피한 상황이었다. 그러나 주인공들은

* 충남대학교 시간강사

자신의 정체성에 대해 각성하는 과정을 통해 새로운 삶을 개척하는 주체로 새롭게 태어난다. 둘째 이들은 이전 판타지의 인물변신처럼 인간에서 비인간이 되었다가 다시 인간으로 회귀하지 않는다. 이들은 괴물이 된 채 살아가거나, 평생 인간과 마녀 사이의 수련이 지속됨을 깨닫는 등 비인간과 결합된 채 살아간다. 셋째 변신한 인물이 인간으로 다시 돌아가지 않음으로써 이들은 혼종적 정체성을 가진 노마드가 된다. 기존 사회와 일정한 거리를 두고 노마드로 살아가며 연대하는 것이 탈근대서사의 변신인물들이 걷는 방향임을 이들 작품은 제시하고 있다. 마지막으로 아동청소년문학 판타지의 양상은 아동청소년문학 장르 자체를 전유하여 아동청소년 문학에서 정의하는 아동과 청소년에 대한 메타적 성찰을 시도한 것으로도 해석된다. 아동청소년문학의 대부분은 근대적 성장서사의 규범 내에서 움직이지만 그들이 속한 제도에 의심을 품는 작품도 증가하는 추세이므로 지속적인 관심이 요구된다.

주제어 : 아동청소년문학, 판타지, 변신, 비인간, 포스트휴머니즘

1. 서론

지난 몇 년간 문학에서 비인간인물은 근대사회에서 규정된 인간과 대타적 위치에 있는 타자의 귀환을 은유해 왔다. 나아가 최근 판타지는 단순히 타자의 귀환이 아니라 인간과 타자가 결합하여 동물되기, 괴물되기, 식물되기 등의 인물변신 양상으로 나타나기도 한다. 이는 근대사회에서 형성된 주체와 타자를 가르는 이분법을 의심하며 새로운 방향을 제시하는 것이라고 볼 수 있다. 즉 다수자성/소수자성이라는 대립적 이원론을 해체하고 기존의 정체성을 불안정하게 변형하는 흐름이 아동청소년문학 판타지의 장에서도 나타나고 있다.

아동청소년문학 판타지에서 변신은 주로 정체성과 관련된 연구가 많았다. 이는 변신의 핵심이 바로 정체성의 변화이기 때문이다. 그중 홍인영¹⁾은 동화에 나타난 변신 모티프를 정체성을 중심으로 살펴보면 문학 교육에서 정체성을 교육할 때 동화텍스트가 어떤 의의를 지닐 수 있는지 탐구하였으며 구체적으로 인간의 변화 욕망을 재현하는 변신 모티프를 존재에 대한 물음인 정체성의 관점에서 송미경의 동화 세 편을 살펴보았다. 즉 동화의 각 인물이 어떤 현실로부터 벗어나려고 하는지, 그 현실이 지닌 특징은 무엇인지, 변신을 함으로써 지향하는 세계는 무엇인지 정리하였다. 방은수²⁾는 2000년대 이후 창작된 판타지동화에 나타난 변신모티프의 의미를 아동의 몸과 자본주의적 속성 간의 상관관계를 통해 고찰했다. 이 논문은 안정적인 사회구조와 법칙을 교란 시키는 계기와 새로운 가능성의 전망에 변신의 의미를 두고, 아동의 변신이 부정적인 현실에 의해 억압된 욕망과 가능성의 표출을 의미한다고 하였으며 특히 변신 과정에서 아동의 ‘몸’을 주목한다.

좀 더 장르를 확장하여 현대소설에 나타난 변신 모티프 관련 연구를 살펴보면 김미영³⁾은 현대소설에 나타난 ‘변신’모티프의 양상과 그것이 갖는 의미를 규명하였다. 즉 ‘환상’이 당대현실과 어떠한 관계망 안에서 형성되는지 분석하여 동일한 ‘변신’ 모티프라도 시대적 맥락에 따라 그 의미 변화의 굴절이 다양하게 나타나는 지점을 증명하였다. 심진경⁴⁾은 한강의 『채식주의자』에 나타난 주체의 변신욕망이 가부장제 이데올로기라는 폭력에 기인한 환상성임을 조명하여 변신욕망을 사회의 중심 권력

1) 홍인영, 「인물의 변신과 정체성 문제를 중심으로 한 아동문학교육 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 제21호, 학습자중심교과교육학회, 2021, 31-47.

2) 방은수, 「현대 한국 판타지동화의 변신모티프 연구」, 『아동청소년문학연구』(22), 한국아동청소년문학학회, 2018, 255-286.

3) 김미영, 「현대소설에 나타난 변신 모티프와 환상」, 『문학교육학』30호, 한국문학교육학회, 2009, 67-93.

4) 심진경, 「변신하는 주체와 심리적 현실로서의 환상 - 한강의 『채식주의자』를 중심으로」, 『세계문학비교연구』 65호, 세계문학비교학회, 2018, 61-76.

에서 탈주하려는 지점과 연결하였다.

본고는 선행 논문에서 탐구한 인물변신의 정체성 변화를 검토하면서 동시에 최근 아동청소년판타지에서 인물변신이 주체와 타자의 결합 양상을 드러내고 있다는 전제 아래 타자를 전유한 인물에게 발생하는 변신 과정과 의미를 짚어 보고자 한다. 억압과 배제의 신체였던 타자가 전유되어 긍정적으로 재배치되는 서사가 새로운 존재론과 실천 윤리를 발견하는 핵심이 될 수 있다⁵⁾고 판단되기 때문이다. 로즈메리 잭슨(Rosemary Jackson)은 판타지의 중요한 기능으로 ‘전복성’을 말한다. 환상은 은폐 되어 온 금기들을 언어화하고, 전통적인 인물, 공간, 시간 등의 문화 양식과 무의식적으로 지켜왔던 가치와 규범을 위반하도록 자극하는, 이데올로기 체계를 전복시키는 기능이 있다는 것이다.⁶⁾ 따라서 아동청소년판타지의 장에서 인물변신의 모티프가 은폐된 것을 드러내는 과정을 주시할 필요가 있다.

로지 브라이도티(Rosi Braidotti)의 『변신』(꿈꾼문고, 2020)을 번역한 김은주는 ‘옴긴이의 말’에서 『변신』의 주요한 테제는 “우리가 누구인지를 아는 것이 아니라, 우리가 어떻게 돌연변이, 변화, 변형을 재현하고 무엇이 되는 것을 아는 것”이라고 하였다. 변신의 주요한 관심사는 ‘되기’의 욕망을 탐색하고 새로운 ‘형상화’를 모색하는 것에 있다⁷⁾는 것이다.

본고는 최근 아동청소년문학 판타지에 나타나는 두 가지의 대표적인 인물 변신 양상을 통해 변신이 무엇을 재현하고자 하는지 그 의미를 점검하고자 한다. 그전에 2장에서는 아동청소년판타지 속 인물변신이 타자와 결합하는 양상까지의 사회적 맥락과 배경을 정리하고자 한다. 이때 탈근대적 관점에서 인간중심주의를 비판한 포스트휴머니즘 담론이 최근의 인물변신을 해명하는데 적절하리라 생각한다.

5) 김형식, 『좀비학』, 갈무리, 2020, 288쪽 참조.

6) 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 문학동네, 2001, 93-96쪽.

7) 김은주, 『옴긴이의 말』, 『변신』, 꿈꾼문고, 2020, 538쪽.

2. 인물변신과 포스트휴머니즘

로즈메리 잭슨은 사실주의 작품이 외적 리얼리티를 장소 안으로 끌어들이고 텍스트의 통일성을 통해 그것을 조직하여, 외적 리얼리티를 구성한다는 지배적인 관념을 공고히 한다고 주장한다. 그것은 사실주의적인 관습을 중립적이고 순수하며 자연적인 것으로 제시하여 그 실재가 인공적으로 구성되었다는 사실을 지워버린다는 것이다. ‘인물’은 이러한 작용의 가장 중심적인 축들 가운데 하나이다. 즉 서사에서 ‘인물’은 문학 텍스트 외부의 실제적이고 경험적으로 증명 가능한 리얼리티에 대해 ‘사실주의적’ 재현이란 이름 아래 산출된 하나의 이데올로기적 개념이다.⁸⁾

판타지는 위와 같이 사실적으로 재현된 인물이 가진 정체성의 허구를 드러내어 균열을 일으킨다. 아동문학에서 판타지는 주로 인물 속에 억압되어 있는 욕망을 가시화하여 보여주는 방식으로 내면의 분열과 감추어진 진실을 드러내 왔다. 세계적으로 유명한 모리스 샌닥의 그림책 『괴물들이 사는 나라』(시공주니어, 2002)에서 맥스는 할러윈 데이를 맞아 장난을 치다 엄마로부터 괴물딱지 같은 녀석이라는 말을 듣고 자신의 방에 갇힌다. 맥스는 판타지를 통해 괴물들이 사는 나라에 가서 괴물들의 왕이 되어 괴물로 즐겁게 지낸다. 맥스는 괴물 소동을 실컷 즐기다가 엄마가 만들어 주는 따뜻한 식사가 생각나서 괴물들이 사는 나라를 떠나 자신의 방으로 무사히 돌아온다. 이 그림책은 어린이가 가진 내면의 욕망을 드러내어 표현한 것으로 평가 받았다. 토베 안손의 동화 무민 시리즈 중 『마법사의 모자와 무민』(한길사, 2001)에서 주인공 무민은 요술 모자를 쓰는 바람에 괴상한 외모로 변신하고 주위의 모든 사람들이 그를 알아보지 못하게 된다. 갑작스런 무민의 변신 역시 정체성의 분열을 의미하는데, 자신의 모습에 당황스러워 하는 무민에게 무민 마마는 가만히 무민의 눈을 응시하며 괴물이 된 무민 속에 있는 본래의 무민을 알아

8) 로즈메리 잭슨, 앞의 책, 112쪽.

봐 준다. 그러자 무민은 본래의 모습으로 되돌아온다.

“아무도 날 안 믿어 주는 거야? 자세히 보세요. 엄마, 엄마라면 엄마의 아들 무민트롤을 알아보실 거예요.”

엄마 무민은 주의깊게 바라보았어요. 무민트롤의 겁에 질린 눈동자를 찬찬히 들여다보고 나서 마침내 조용히 말했어요.

“그래. 내 아들 무민트롤이 틀림없구나!”

그 순간 무민트롤의 모습이 변하기 시작했어요. 귀와 눈과 꼬리가 쑥쑥 줄어들고 코와 배가 쑥쑥 커지더니, 드디어 예전의 무민트롤로 되돌아 온 거예요.

엄마 무민이 말했어요.

“얘야, 이제 됐다. 봐라, 엄마는 무슨 일이 있어도 널 알아보잖나.”(46쪽)

아동문학의 고전이자 인물변신과 회귀를 보여준 위의 두 작품은 어린이에게 내재한 욕망을 판타지로 가시화했다는 점에서 의미 있는 평가를 받아 왔다. 기존 대부분의 동화에서 인물변신은 억압된 욕망을 실현한 뒤 다시 인간으로 되돌아오기에 이러한 전개와 구성은 아동문학 판타지의 전형이라고 볼 수 있다.⁹⁾ 또한 어린이의 욕망에 안전핀 역할을 하는 엄마를 통해 어린이의 욕망을 안전하게 통제하는 어른과 성인이 생각하는 ‘어린이다움’, ‘성장’에 대한 인식이 작품에 투영되어 있기도 하다.

이렇듯 20세기 중반까지의 아동문학 판타지 고전들은 사실상 어린이의 정체성에 큰 위협을 가하지 않는다. 『괴물들이 사는 나라』와 『마법사의 모자와 무민』에서 주인공의 괴물로의 변신은 판타지를 통해 구현되는 내적 성장을 반영한다. 최영주는 『괴물들이 사는 나라』에서 맥스의

9) 아동문학의 고전 『당나귀 실베스터와 요술 조약돌』(윌리엄 스타이그, 다산기획, 1994) 역시 당나귀 실베스터가 바위가 되었다가 다시 당나귀로 돌아오며 “나는 정말 정말 당나귀가 되고 싶어. 원래대로 내가 되고 싶어!”(50쪽) 하고 말한다. 이 역시 다른 존재로의 변신 후 본래의 자아를 되찾는다는 점에서 아동의 심리발달에 관한 근대교육제도의 관점을 보여준다.

행동의 독립시도와 독립 과정에 의미를 두고 특히 ‘저녁밥은 아직 따뜻했어.’로 끝나는 마지막 장면에서 느낄 수 있는 엄마라는 환경이 맥스가 새로운 독립을 시도할 때, 세상으로 자신 있게 한 발을 내어 놓을 수 있게 해주는 원동력이 될 거라 평가한다.¹⁰⁾ 그러나 인간으로 회귀하는 안전한 결말은 양가적이다. 어른의 보호와 통제는 동전의 양면이기 때문이다. 로즈메리 잭슨은 판타지를 통해 욕망 충족에 이를 수도 있지만 전복에 대한 충동을 중화시킴으로써 제도적 질서를 강화하는 데에도 기여한다고 주장¹¹⁾하는데 이는 적절한 일탈을 거쳐 제도에 적응하며 사회화를 완료하는 근대 사회 성장서사의 모형이기도 하다.

한편 송미경의 『나를 데리러 온 고양이 부부』(『돌 씹어먹는 아이』, 송미경, 문학동네, 2014)는 주인공 지은이에게 고양이 부부가 친부모라며 갑자기 나타나는 이야기로 기존동화와는 차별적으로 전개된다. 이 동화는 지은이의 장래를 위해 잔소리를 하는 엄마와 현재를 누리며 살아가는 고양이부부가 대조를 이루며 최종적으로 독자에게 인간이 인간화됨으로써 잃은 것을 상기시킨다. 엄마가 준비하는 ‘김장’이 미래를 위해 불안과 강박의 삶을 사는 현대인의 태도를 상징한다면 지은이가 고양이 부부를 따라 나서며 슬며시 내려놓는 ‘가방’은 건강한 생명력을 지닌 자연인으로서의 각성과 회복을 보여준다. 지은이 고양이 부부를 따라 나서는 이른바 ‘고양이 되기’의 장면은 인간과 동물의 결합을 통해 인간이 거대하고 웅장한 자연의 세계에 들어설 수 있는 통로와 방향을 제시한다. 이 작품은 근대와 탈근대의 지점을 포착해내면서 고양이의 딸로 살아 갈 주인공을 그렸다. 이 작품은 본격적인 인물변신 서사에 앞선 예고편으로 주인공에게 잠재되어 있던 변신욕망이 비인간의 존재를 불러내고 그들의 세계로 탈주한다는 점에서 포스트휴머니즘의 시사점을 제공한다.¹²⁾

10) 최영주, 『그림책에 나타난 ‘독립’』, 『동화와번역』 제28집, 동화와번역연구소, 2014, 388-389쪽.

11) 로즈메리 잭슨, 앞의 책, 96쪽.

12) 오세란, 『인간중심주의란 성인중심주의다:인간과 비인간을 교차하는 존재, 아동

특히 이 작품에서 인물이 변신을 주체적으로 선택¹³⁾한다는 점도 주목할 필요가 있다.

한편 최근 몇몇 작품에서 인물변신은 이원론적 대립 구도를 지양하는 경계 허물기/넘어서기의 시도¹⁴⁾, 즉 포스트휴머니즘의 관점에서 본다면 인물의 내재적 욕망에서 출발하기 보다는 갑자기 예기치 않게 일어나는 사건처럼 등장하는데, 이는 인간이라는 존재를 재정의하는 출발이 된다. 로지 브라이도티는 우리가 데카르트의 코기토 주체로서의 인간/휴먼이라는 개념에 익숙해져 있었다고 지적하며 이제 ‘인간(Man)’이 탈중심화되고 있다고 주장한다. 데카르트적인 인간의 개념이 과학적 진보와 경제 문제로 인해 파열되면서 “인간-아님, 비인간, 반인간, 비인도적임과 포스트휴먼에 대한 담론과 표상”이 우리 사회에 확산되고 있다는 것이다.¹⁵⁾ 인간의 영혼에 우위를 두고 인간의 존엄성을 강조하는 휴머니즘이 오랜 동안 인류의 가치관의 근간이 되어왔지만, 휴머니즘은 인간이라는 개념에 지나치게 특권을 부여하고 인간과 ‘인간이 아닌’ 존재에 대한 경계를 확고히 하면서 배타적인 태도를 유지함으로써 문제점을 노출하게 되었다. 바로 이러한 인간/비인간의 이분법과 인간중심적 배타성에 대한 반성과 비판이 비판적 포스트휴머니즘의 요점이다.¹⁶⁾ 포스트휴머니즘 문학을 휴머니즘 이후 과학이 결합된 양상으로 전개되는 SF서사에 국한하는 경우가 적지 않은데, 실제로 포스트휴머니즘의 지향점은 판타지에서 다수 목격된다.

과 청소년에 대하여, 『다시 개벽』 제3호, 2021, 16쪽.

13) 홍인영, 앞의 논문, 222쪽.

14) 이화인문과학원, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화여자대학교출판문화원, 2013, 64쪽.

15) 로지 브라이도티, 『포스트휴먼』, 아카넷, 2015, 8-9쪽, 원유경, 『전갈의아이 읽기 포스트휴먼 시대의 인간에 대한 고찰』, 『스토리엔이미지텔링』 17호, 건국대학교 스토리엔이미지텔링연구소, 2019, 230쪽 재인용.

16) 원유경, 『전갈의아이 읽기 포스트휴먼 시대의 인간에 대한 고찰』, 『스토리엔이미지텔링』 17호, 건국대학교 스토리엔이미지텔링연구소, 2019, 230쪽.

결론적으로 하나의 존재 안에 주체와 타자를 함께 담아내는 포스트휴머니즘 문학의 관점에서 볼 때 사실주의 서사 속 인물이 가진 총체성이 현대사회의 다양한 정체성의 면모를 반영하기 어렵다고 판단되며 ‘인간’으로 회귀하는 성장서사적 변신담에 대해서도 의문을 던질 필요가 있다. 다행히 최근 아동청소년문학 판타지에서 인물변신의 모양새는 이전 판타지와 유사하지만 인간중심주의에서 말하는 ‘인간’, 즉 결국 휴머니즘적 인간을 비판하며 이를 넘어서고자 하는 의지의 실현을 보여주는 차별화된 양상이 발견된다.¹⁷⁾ 특히 이는 ‘되기’의 과정 중에 나타나는 혼종적 혼합체의 종류에 대한 사회적 위치들, 대안적 재현들, 새로운 형상들의 필요성을 탐구¹⁸⁾하고 역설한 로지 브라이도티의 ‘변신’의 의미와도 매우 밀접히 연결된다. 이러한 인물 변화 양상이 최근 작품의 전반적 특징이

17) 물론 인물변신을 다룬 다수의 작품은 성장서사에 방점을 둔다. 『별아와 딸까마녀』(임은정, 창비, 2020)는 변신을 사춘기의 은유로 활용하고 있는데 주인공 별아의 변신으로 마무리되긴 하지만 이는 ‘사춘기’의 출발을 뜻하는 것이다. 특히 선생님의 “지금은 자신의 모습이 낯설고 불편할 수 있어. 창피하기도 하고 말이야. 내가 왜 이렇게 변한 건지 이해도 안 되겠지. 실은 선생님도 그랬어. 악어로 변한 내 모습에 화도 났지. 그땐 내가 왜 그렇게 변한 건지 알 수가 없었으니까. 살다 보면 시간이 지나야 알 수 있는 게 있어. 지금 너희들의 모습이 그래. 자신의 모습이 마음에 들지 않더라도, 조금 참고 견디면서 스스로를 사랑해 주면 좋겠어.”(125-127쪽)라는 말을 통해 변신이 일종의 통과의례임을 분명히 한다. 『레기, 내 동생』(최도영, 비룡소, 2019)은 형제자매 간의 다툼에서 상대방에 대한 저주가 변신의 주문이 된다. 상대방의 변신 이후 변신을 돌이키려는 과정은 후회와 죄책감에 바탕을 둔다. 상대방을 향한 억압된 욕망의 분출은 솔직하지만 그것을 돌이키는 과정은 교훈적이다. 『바뀌!』(박상기, 비룡소, 2018)는 주인공이 실수로 마법의 스마트 앱을 오작동하여 엄마와 서로 몸이 바뀌는 이야기로 서로를 역지사지하는 과정을 그렸다. 일주일 뒤 다시 본래의 모습으로 돌아가는 설정이나 내용이 변신의 의미보다는 교훈성에 무게를 두었다. 청소년소설 『나나』(이희영, 창비, 2021) 역시 갑작스럽게 영혼이 분리된 인물이 ‘영혼 없이 살아가는 자신의 몸’을 관찰하는 서사는 주체의 교훈성을 직설적으로 드러낸다. 이러한 작품들을 통해 현재 많은 아동청소년문학이 변신을 성장의 통과의례 혹은 교육적 메시지로 활용하고 있음을 알 수 있다.

18) 로지 브라이도티, 앞의 책, 15쪽.

라고까지는 확정하기 어렵지만 적어도 의미 있는 변화임은 분명하기에 본고는 인간중심주의를 해체하려는 의도가 인물변신으로 나타난 작품을 분석해보고자 한다.

3. 결여된 존재되기, 정상성의 해체

판타지는 이미 존재하거나 ‘실제로’ 보일 수 있도록 허락된 것들과는 대립되는 들어보지 못한 것, 보이지 않는 것, 상상적인 것 그리고 아직 존재하지 않거나 존재하도록 허용된 적이 없는 것들에 대해 말한다.¹⁹⁾ 아동문학에서 아동 주인공들 역시 허용된 적이 없는 욕망을 꿈꾸며 그 욕망의 가능성은 인물 변신을 통해 가시화된다. 그중에 하나가 ‘괴물’이라는 형상이다. ‘괴물(monstre)’이라는 말은 ‘예고하다’라는 뜻의 라틴어 동사 ‘monere’에서 파생된 것이다. 따라서 괴물은 또 다른 세계의 표식이며, 우리인간 세계 속으로의 초자연적인 요소의 침입을 의미한다.²⁰⁾

2장에서 제시된 두 작품의 ‘괴물’되기는 아동의 억압되었던 욕망을 드러낸다는 점에서 의미 있게 평가되어 왔다. 그런데 『몬스터 차일드』(이재문, 사계절, 2021)에는 결코 괴물되기를 원하지 않았던 주인공 하늬가 등장한다. 하늬는 괴물되기를 원한 적이 없으므로 괴물은 하늬의 욕망의 실현이라고 볼 수 없으며 따라서 하늬는 몬스터로 변신한 뒤 도리어 고통 속에 살아간다. 하늬와 동생 산들은 몬스터 차일드 증후군(Monster Child Syndrome, MCS)이라는 가상의 질병을 앓게 되는데, 이들의 변신은 갑작스럽게 찾아와 마치 형벌처럼 기능한다. 하늬는 “괴물이 되지 않을 것이다. 꼭 나올 것이다. 정상적인 아이, 평범한 아이, 그게 작지만 큰

19) 로즈메리 잭슨, 앞의 책, 122쪽 참조.

20) 프랑수아 레이몽, 다니엘 콩페르, 『환상문학의 거장들』, 자음과모음, 1993, 79쪽, 김미영, 현대소설에 나타난 변신 모티프와 환상, 『문학교육학』30호, 한국문학교육학회, 2009, 73쪽 재인용.

내 소원이다.”(20쪽)라고 자신의 변신을 받아들이지 못한다.

나와 산들이는 MCS 환자다. 뮤턴트 캔서로스 신드롬(Mutant Cancerous Syndrome), 우리 말로 ‘돌연변이종양 증후군’. 하지만 사람들은 이 병을 다른 이름으로 바꾸어 부른다. 몬스터 차일드 신드롬(Monster Child Syndrome), ‘괴물 아이 증후군’이라고.

보통 다섯 살에서 일곱 살 사이에 증상이 시작된다고 해서 붙은 별명이다. 처음 증상은 제각각이다. 어떤 아이는 열병을 앓기도 하고, 장애 문제가 생긴 것처럼 혈변을 누는 아이도 있다. 하지만 마침내는 한 가지 공통된 증상을 보인다. 발작을 일으킨 다음, 온몸에 털이 나고 몸집이 커지는 ‘변이’가 일어난다. 힘도 몇 배나 강해진다. (16쪽)

김민령은 『몬스터 차일드』의 해설에서 ‘괴물’이 상징하는 바를 우리가 어두운 구석으로 내몰고 외면하고 없는 것으로 치부하고 싶어 한 모든 존재들, 장애인, 가난한 사람들, 특별한 정체성을 지닌 사람들²¹⁾이라고 정의한다. 즉 하늬의 변신은 다양한 소수적 정체성 중 무언가를 잃어진 희생양의 모습이다. 특히 여기에는 ‘아동’이라는 정체성까지 포함된다. 몬스터 차일드 증후군은 어린 아이일 때 증상이 발현되고, 병명에 ‘아이’가 명시되어 있으며 작품 속 MCS는 모두 아동들이기 때문이다.

하늬가 몬스터 차일드로 변신하는 사건을 접한 엄마와 훈련소 소장은 각각 괴물을 대하는 인간의 태도를 대조적으로 보여주는 인물이다. 엄마는 정상에 집착하는 모습을 보이며 “이번에는 들키지 않을 것이다. 아니, 들켜서는 안 된다. 어떻게든 덮고 숨기고 감춰야 한다.”(15쪽)는 말로 자신의 속내를 드러낸다. 엄마는 하늬의 증상을 정상을 벗어난 것으로 판단하여 집중적인 병원 치료로 육체가 회복되거나 최소한 증상이 발현하지 않기를 원한다. 엄마의 가치관은 근대사회가 규정한 정상성의 기준을 대변한다. 반면 훈련소 소장은 괴물을 인간에게 존재할 수 있는 자아로

21) 김민령, 『어느 날, 털복숭이 괴물이 되었다』, 『몬스터 차일드』, 사계절, 2021, 206쪽.

인식하여 그 모습 그대로 인정하여야 한다고 주장한다. 그리고 하늬에게 괴물을 있는 그대로를 받아들이는 새로운 훈련방식을 제안한다.²²⁾

또한 작품은 다양한 인물들의 발언을 통해 ‘정상’의 범위를 벗어났다는 사실에서 출발해 끊임없이 양산되는 소문의 확산 과정을 보여준다. “뉴스에서 맹수처럼 변한다.”(16쪽), “징그럽다고, 끔찍하다고, 몬스터, 괴물 같다고”(17쪽), “날고기를 먹는다는 가짜 뉴스”(19쪽) 등 주변 인물들이 확산하는 추문은 소수자에게 덧입혀지는 2차 가해의 사례를 보여준다는 점에서 현대 사회에 깊숙이 뿌리박힌 ‘인간’과 ‘정상’에 대한 경직성을 드러낸다.

하늬는 소장으로부터 괴물의 모습을 있는 그대로를 받아들이는 훈련을 받으며 자신의 내면의 소리를 듣게 되고 괴물인 자신을 수용하게 된다.

‘내가 널 지켜 줄게.’

어떤 목소리가 들려 왔다. 소장님 목소리는 아니었다. 내 또래 여자아이의 목소리.....

신기하게도, 그때부터 몸에 힘이 돌기 시작했다. 명치에서부터 손마디로 전해지는 고통, 가슴이 심하게 조여 왔지만 전보다는 견딜 만했다. 심장이 요동치는 가운데, 발을 힘차게 굴렀더니 몸이 수면을 향해 떠올랐다. 숨 쉬기도 편해졌다. (107-108쪽)

하늬는 비로소 엄마의 억압 아래 정상인으로 돌아가고자 했던 자리에서 방향을 바꾸어 자신 속에 엄연하게 존재하는 괴물을 수용하는 단계로 나아간다. 원하지 않던 괴물되기는 이제 새로운 나, 확장된 나를 찾는 계기가 된다. 하늬가 괴물이 된 과거는 운명이었으나 괴물로 살아갈 미래는 그의 의지가 동반된다. 정상성이라는 기존 관념에 갇혔을 때는 괴

22) 오세란, 『괴물로 살아도 괜찮아!』, 『기획회의』553호, 한국출판마케팅연구소, 2022, 114-115쪽.

물되기의 욕망은커녕 자신의 변신한 모습을 거부하였지만 이제 각성을 통해 자신을 통찰하게 된다.

한편 작품은 CC TV를 통해 몬스터 차일드를 감시하거나 누명을 쓴 훈련소 소장과 몬스터 차일드인 연우와 승아가 경찰에 잡혀 가는 일련의 사건 등을 통해 사회가 이들을 어떻게 관리하고 감시하는지 제도적인 측면을 짚는다.

탈출한 게 밝혀지면 경찰은 훈련소부터 수색할 터였다. 우리는 일단 연우의 아지트로 향했다. 소장님이 혼자 훈련소로 돌아가 차를 가져왔다.

MCS들을 지원하는 단체가 있다고 했다. 소장님은 그 사람들에게 도움을 받기로 했다. 경찰 조사 과정에서 받은 부당한 대우와 조사 과정을 짚고, 알릴 거라고 했다. 그래도 오랫동안 피해 다녀야 할 거다.

“얼마나 걸릴지는 모르지만 일단은 달아나야지.”

모두에게 너무 미안했다.

“오래 걸리진 않을 거예요. 엄마를 설득해서 소장님 누명 풀어 드릴게요. 연우도, 승아도 미안해.”

소장님이 웃으셨다.

“너무 애쓰지 않아도 돼. 사람들은 조금씩 바뀌고 있으니까. 시간이 걸리겠지만, 언젠간 우리를 받아들일 거야. 그때까지 우리만 무너지지 않으면 돼. 서로를 단단히 받쳐 주며 견뎌 보자. 우리도 그리고 하늬, 산들이 너희들도.”(191-192쪽)

감시와 처벌에 대항하여 하늬가 잡혀 간 이들을 구출한 뒤 훈련소 소장과 몬스터 차일드들이 탈주하는 결말은 기존 사회제도를 전복하고 스스로의 길을 열어 나가려는 주체적 의지의 표현이다.

한편 이러한 작품들에서 좀 더 살펴볼 지점은 인물변신에서 표면적인 변신인 타자와 이면의 의미 관계에 따라 작품해석의 지평이 달라진다는 점이다. 인물 변신이 나타난 또 다른 작품 『복희탕의 비밀』(김태호, 마음이음, 2018)은 나를 화자로 삼아 어느 날 갑자기 아빠의 하반신이 인어

처럼 변신하는 상황을 이야기한다. 이 작품에서 인어가 된 아빠는 휠체어를 타고 이동하고 집단 숙소에서 고통을 받기에 인어되기는 곧 장애의 알레고리가 된다. 이 작품에서 인어와 인간이 함께 할 수 있는 ‘중간계’라는 공간을 등장시켜 인어에게 땅 위로 올라오라고 강요하는 것이 아니라 두 발로 걷는 사람이 물 속으로 들어가 공존하는²³⁾, 제3의 지대를 창조한 것은 의미가 있지만 이렇게 알레고리가 선명한 경우 작품의 해석은 비교적 단순해진다.

『몬스터 차일드』는 인간과 괴물의 결합을 통해 현대사회에서 ‘인간’이 의미하는 바와 괴물로 호명되는 것의 의미, 인간다움의 정의, 정상이란 무엇인가에 대한 탈중심의 상상력을 보여준다. 하늬의 ‘몸’은 괴물이 되는 순간, 인간에서 탈락하여 결여된 신체를 가진 존재가 된다. 그러나 괴물에 감추어진 아름다움을 새롭게 발견하면서 자신이 결코 결여된 몸을 가진 존재가 아니라는 각성에 이른다. 이때 인물변신의 모티프는 괴물을 전유하여 정상성의 이데올로기를 비판하며 정상과 비정상의 경계를 해체한다.

4. 힘 있는 존재되기, 영웅서사의 전유

오래 전 출간된 판타지문학 정전들은 대부분 교통형 판타지로 주인공이 1차세계에서 판타지 세계인 2차세계로 떠나 역할을 완수하고 내적 성장을 이룬다. 그러나 최근 증가한 1차세계형 판타지에서는 현실과 유사한 시공간에서 사건이 벌어지므로 시공간의 이동으로 인물의 변화를 설명하기 어렵다. 사건을 해결하기 위해서 ‘인물’이 중심이 될 수밖에 없으며 인간의 능력으로 해결할 수 없는 사건에 뛰어들기 위해서는 능력

23) 박숙경, 『얼음과 불 - 김태호 동화의 경계에 대해』, 『어린이와문학』 2021년 겨울호, 2021, 181쪽 참조.

치의 상승이 필요하다. 인물에게 “동시대의 사회 문제와 공동체의 위협을 사유하게 하는 상징적 재현물”²⁴⁾로의 역할이 요구되며 결과적으로 인간과 색다른 능력을 가진 비인간의 결합으로 이어진다.

최근 청소년소설 판타지는 아동문학에서 출발했던 이전의 모양과는 조금 다른 양상으로 전개되며 이는 판타지 영화나 드라마, 웹툰, 웹소설 같은 디지털 환경의 독서매체의 영향과 무관하지 않다. 이들 장르서사²⁵⁾에 영향을 받은 아동청소년문학 판타지의 대표적인 인물 캐릭터는 마녀, 뱀파이어, 구미호, 좀비, 히어로 등이다. 크리스티안 뉘커는 대중문화 속 허구적 매체가 리얼리티를 얻는 과정을 전형화와 동조로 설명한다.²⁶⁾ 앞서 제시한 비인간 캐릭터들은 참신하기보다 전형적이지만 인간은 전형적인 비인간 캐릭터와 결합하여 능력치가 상승한 존재로 탈바꿈한다. 이들이 자신의 능력을 이용하여 세계의 구원자가 될지 빌런이 될지는 알 수 없으나 힘 있는 존재로의 변신이라는 공통점이 있다. 이들은 인간에서 출발하여 변신한 존재이기에 독자들의 ‘동조’를 이끌어낼 수 있다.

『마령의 세계』(최상희, 창비, 2021)에는 평범한 청소년인 듯 살아가던

24) 박형준, 『영웅서사의 해체와 사건의 존재론』, 『오늘의 문예비평』, 오늘의문예비평, 2017, 54쪽.

25) 장르서사의 문법은 기존 문학 판타지와는 성격이 다르다. 하위 장르의 세분화와 캐릭터의 조합이 두드러지며 상당히 전형적이다. 웹소설 플랫폼에서 큰 장르 카테고리는 호러, 스릴러, 판타지, SF, 로맨스, 추리, 역사 등이며 장르와 장르가 결합하여 새롭게 복합장르가 만들어진다. 장르물은 다시 해시태그로 아포칼립스, 영어덜트, 스페이스오페라, 시간여행, 좀비, 마녀, 뱀파이어 등으로 세분화된다. 이렇듯 호명 가능한 장르와 캐릭터를 조합한 결과물이기에 데이터베이스가 축적될수록 경우의 수는 더욱 다양해진다. 가령 해시태그에 걸크러시, 크리처, 마이너리티 히어로가 새롭게 등장하면 이를 적절한 장르에 업데이트할 수 있다. 작품은 각 장르별 특징으로 고착된 전형성과 클리셰를 사용하기에 인물이나 시공간에 관한 설명 없이 서사의 경제성을 획득하면서 나머지 서사분량에서 독창성을 발휘할 수 있다. 오세란, 『해시태그로 문학을 이야기할 수 있을까?』, 『창비어린이』 2021년 봄호, 2021, 30쪽.

26) 크리스티안 뉘커 저, 이도경 역, 『미디어에서 리얼리티란 무엇인가』 커뮤니케이션북스, 2001, 133쪽 참조.

마녀 집안의 후계자 마령의 이야기다. 마령의 집은 도시와 숲의 경계에 있으며 이는 문명과 자연의 경계 혹은 인간과 비인간의 경계, 그리고 마령이라는 존재를 상징한다. 일반적으로 ‘마녀’는 인간 이상의 힘을 가진 자, 신화적, 영웅적 면모를 뜻하기에 작품은 대중영웅서사 장르의 플롯을 따른다. 영웅(슈퍼 히어로)에게는 ①평범한 삶을 살아갈 수 없게 하는 초월적인 능력이 있으며 ②그들을 둘러싸고 있는 세계는 온갖 악들로 인해 타락했고 ③외로움과 결핍감 등으로 고뇌하지만 ④그럼에도 불구하고 생명과 도덕을 수호하기 위해 역경을 물리치고 초월적인 힘을 활용하여 최후의 승자가 된다는 일련의 관례가 주어진다.²⁷⁾ 『마령의 세계』 역시 마녀 수련 과정을 통해 능력치를 얻어 세상을 구원한다는 점에서 영웅서사의 관례를 서사에 적용한다.

그러나 이 작품에서 마령의 존재는 초월적 능력을 가진 마녀의 모습보다는 여성 청소년이라는 인간의 모습이 강조된다.

“글쎄, 하지만 따져 보면 말이지. 마녀들은 원래 인간이었거든. 대개는 세상에서 버림받은 아이들이었지. 마녀가 된 뒤에는 외면당했고 난 세상이 닫히든 말든 상관없어. 사실 한번 뒤집어 보고 싶기도 해. 그렇지만 내 딸들이 사는 세상이라면 얘기가 달라지지.” (97쪽)

마녀의 수련 과정은 길다. 어머니 마녀에게서 마법을 전수받았다고 끝이 아니다. 스스로 익히고 경험하며 능력을 길러야 한다. 평생 수련의 연속이다.(181쪽)

“내게 선택할 기회가 있나요?”

“넌 언제나 선택할 수 있어.”

“마녀로 살지 않는 것도 선택할 수 있나요?”

“그걸 바라니?”

27) 이다운, 『넷플릭스 오리지널 드라마 <보건교사 안은영> 연구』, 『어문연구』108호, 어문연구학회, 2021, 184쪽.

“잘 모르겠어요.”

(중략)

“선택지가 하나 더 있다고 생각하는 건 어머니? 넌 인간으로도 살 수 있고 마녀로도 살 수 있어. 마녀로 사는 건 큰 낙은 없지만 소소한 재미 정도는 있지. 아마 인간의 삶도 마찬가지겠지. 난 그쪽은 살아 보지 않아서 잘 모르겠지만. 별로 대단치 않아 보이긴 하더라.”

“좋아요. 한번 생각해 볼게요.”

“그래, 너도 잘 알 듯이 네 인생이니까.”(240-241쪽)

위의 예문들은 인간 마령의 사연과 ‘마녀 수련’에 대한 선택권을 보여 준다. 마령과 동생 마루는 마녀의 모계를 잇고 있지만 마녀 할머니에게 입양된 인간(엄마)의 딸이다. 이들은 태생적 마녀가 아니며 마녀되기를 선택할 수 있다. 서양 옛이야기에서 마녀는 주로 악역의 나이 많은 여성 마법사로 등장했지만 현대 아동청소년문학 판타지에서 마법을 훈련하는 소녀들의 성장담으로 변화했다. 특히 주인공이 마법을 수련하는 동안 할머니나 엄마 마녀의 존재가 사라지는 규칙을 통해 독립과 성장의 기회를 부여한다. 이 작품에서 마령의 할머니와 엄마는 마령의 전투에 참여하지 않으며 전투의 전 과정은 마령의 수련과 홀로서기 그리고 친구들과 과의 연대로 이루어진다. 마지막 장면에서 동생 마루의 모습으로 재현된 악을 칼로 찌르는 장면은 ‘눈에 보이는 모습 그대로를 믿던 순진한 아동’의 단계를 넘어서는 성장의 상징이다. 평범한 인간으로 살 수 있던 마령이 폭력의 세계를 접하고 ‘마녀 되기’의 과정을 통해 더욱 성숙한 존재로 거듭나는 모습은 영웅보다는 청소년의 성장에 초점을 맞춘 것이다.

또한 작품에 등장하는 마령의 친구들 역시 일상에서는 평범한 모습이지만 사실상 비인간이다. 마령이 인간과 마녀의 결합이라면 마령의 친구들은 청룡 명리, 은여우 묘주, 늑대 소년인 이랑²⁸⁾, 마녀와 인간 사이의

28) 특히 늑대인 이랑은 본래는 인간이었으나 늑대가 된 뒤 가족과 인간 사회에서 추방된 존재로 그려진다. 이랑의 변신은 기존 사회에서 만들어 놓은 인간다움의 규범에서 벗어나는 것이었기에 그 규범에서 이탈할 때 존재는 사회에서 배척되

이중 능이 등 모두 반인반수의 캐릭터다. 이들이 학교 동아리 교실에서 두던 장기는 전투에서 치열한 전법이 되고 과학 수업에서 공부한 물리학의 법칙은 판타지 세계의 논리가 되며 마령이 일하던 ‘요양원’은 제일 먼저 공격 받는 취약한 공간이 된다. 무엇보다도 마령의 집이 최후의 싸움터였다는 것까지 이 모든 것은 평범한 청소년이 동시에 전투에 참여하는 초월적 존재이자 세상의 ‘선’을 지키는 계승자임을 뜻한다. 한편 ‘청소년/비인간’을 ‘청소년이 가진 힘’으로 해석하면 ‘청소년은 과격해지기 쉬우며 위험하다’는 기존 사회의 고정관념을 전유한 것으로도 볼 수 있다.

그렇다면 비인간의 힘을 획득한 청소년인물에게 맡겨진 역할은 무엇일까? 『마령의 세계』에서 역시 초월적 힘을 획득한 인물에게 인간사회의 악을 물리치는 역할을 맡기지만 이 작품에서 ‘악’의 속성은 일반적인 영웅서사와 차이가 있다. 마령과 요양원에서 기거하는 대마녀 윤금주와의 대화를 통해 사회에서 악이 발생하는 속성과 마령이 지향하는 세상을 알 수 있다.

“많은 비가 며칠 동안 내린 다음 날, 우물이 넘쳤어요. 흙탕물과 함께 우물이 토해 놓은 것은 사체였어요. 거의 형체를 알아볼 수 없는 사체들이 우물 위로 꾸역꾸역 넘쳐서 거리를 덮었죠.”

“사체요?”

“죽은 고양이들이었어요. 물론 고양이들이 제 발로 우물 속으로 뛰어든 건 아니었겠죠. 내가 알기로 그렇게까지 물을 좋아하는 고양이는 없어요. 누군가 던져 넣었겠죠. 아마도 도시 주민 중 하나였을 테죠. 평범한 사람이었을 거예요. 마음 속에 가득 찬 혐오와 악의를 감추고 살다 분노를 자기보다 약한 대상에게 터트리는 사람. 그래서 고양이를 택했겠죠. 작고 힘없는 이유만으로.”

고, 따로 살아가는 노마드적 존재가 된다. 이때 ‘늑대’의 이미지가 가진 폭력의 기표는 과격한 청소년의 이미지와 결합한다. 즉 이량은 사회에서 원하지 않는 모습일 때 배제되는 청소년을 표상한다.

윤금주 씨가 말없이 나를 잠시 바라봤다. 우물처럼 깊고 고요한 눈이 었다.

“오래 전 얘데요. 그런데 끊임없이 되풀이됐죠. 사람들은 기회가 올 때마다 우물에 던져 넣었어요. 이것저것. 절대 버려서는 안 되는 것들까지 버렸죠. 사실 그런 것들이 제일 먼저 버려졌어요. 양심과 연민, 품위 그런 것들 말이죠.” (153-154쪽)

마령이 싸우는 존재는 ‘괴물’이지만 그 괴물들은 평범한 사람들이 사소한 악을 지속적으로 저지르기에 존재할 수 있다. 세상 사람들 역시 악의 공모자다. 마령은 평범한 시민들이 행하는 ‘혐오, 악의, 분노’로부터 ‘양심, 연민, 품위’와 같은 기본적인 인격을 지키기 위해 싸움을 벌인다. 그것은 인간다움이 상실된 땅에서 인간다움을 회복하려는 시도다. 즉 마령은 폭력의 세계에 맞서는 구원자로 호명되지만 그가 전투에 참여한 것은 거창한 이유가 아니라 작고 소중한 것을 되찾으려는 절박함 때문이다. “나는 소중한 것을 잃고 싶지 않다. 내게 소중한 것이 있다면 찾아보면 한두 가지는 있을 것이다. 어찌면 서너 개쯤”(101쪽)이라는 마령의 언급이나, 요양원에서 사는 윤금주 씨의 말을 빌린, 마령이 지켜야 할 곳이 ‘힘없고 약한 이들과 장미와 장미 넝쿨 사이를 걸으며 향기를 맡아 보는 고양이, 그 고양이에게 밥을 덜어 주는 상냥한 사람들이 있는 장소’(246쪽)라는 서술에서 마령이 전투에 뛰어 든 이유를 알 수 있다.

이렇듯 최근 아동청소년문학 판타지의 또 하나의 양상²⁹⁾은 아동청소년

29) 청소년소설 『나인』(천선란, 창비, 2021) 역시 유사한 플롯을 가지고 있다. 주인공 나인은 열일곱 살이 되어서야 자신이 식물의 싹에서 태어난 사실을 알게 된다. 청소년의 나이에 이르자 나인의 손가락에서 새싹이 나서 다음 생명체를 만들 수 있게 되고 식물의 소리를 듣게 된다. 이는 청소년의 변이를 뜻한다. 나인이 식물의 소리를 듣는 능력이 생기면서 산 속의 금옥나무의 사연과 박원우라는 남학생이 산에 매장된 비밀을 알게 된다. 이는 청소년이 된 나인이 만난 폭력의 세계다. 나인 역시 폭력의 세계에 대항하기 위하여 힘을 키우며 성장한다. 이 작품의 주인공 역시 비인간 되기의 과정을 통해 비인간적인 힘을 가진 존재로 변모하지만 『마령의 세계』와 마찬가지로 영웅서사를 전유하여 정의와 평화

년인물에게 비인간이 가진 힘을 부여하여 세상을 지킬 수호자로 호출한 뒤 기존의 영웅서사를 전유하여 인간사회에 깊숙이 뿌리 내린 악에 맞서 인간다움을 지키는 역할을 맡기는 것으로 요약된다.

5. 결론

최근 아동청소년문학 판타지에는 기존의 인물변신과 차별화된 양상이 나타나고 있다. 인물은 비인간과 결합하여 괴물, 마녀 등과 같은 새로운 존재가 되며 변신한 존재들은 현대사회에서 정의되는 ‘인간’의 범주로 볼 때 무언가 결여되어 있거나 반대로 인간보다 강한 힘을 가진 인물이다.

본론에서 제시한 두 가지 양상을 통합해보면 첫째 이들의 변신은 개인의 억압된 욕망의 표출이 아니라 비정상적인 사회의 모순을 개인에게 옮겨지게 한 상황이라고 볼 수 있다. 즉 이들의 변신은 “서사에 동시대(contemporary)적 사회 담론을 반영하고 특정한 인물/사건과의 대화를 통해 현재적 삶의 방식과 가치를 인식하고자 하는 정치적(무)의식의 산

를 찾아 나간다. 또한 주인공 나인이 지구인이 아니고 외계의 생명체로 밝혀지는 것은 힘 있는 비인간이 될수록 사회 안의 인간과는 분리될 수밖에 없음을 나타낸다. “인간처럼 살았지만 인간은 아니고, 그렇다고 완벽하게 구별이 될 만큼 다르지도 않은, 나인은 그 괴리감을 마음에 은은하게 품고 있었지만 이제는 아니었다. 자신은 인간이 아니다. 그래서 그게 뭐 어쨌다는 거야.(283-284)” 라는 문장은 인간중심주의의 사회에서 멀어져가는 주체를 의미한다. 동화 『별빛 전사 소은하』(전수경, 창비, 2020) 역시 외계의 공주 신분임을 뒤늦게 알게 된 주인공이 지구를 파괴하려는 악에 맞서는 이야기이며, 동화 『헌터걸』시리즈(김혜정, 사계절) 도 뒤늦게 자신이 헌터걸 집안의 계승자임을 알게 된 주인공이 훈련을 통해 여전사가 되는 이야기이다. 이들 작품 대부분은 자신의 정체성을 알게 되면서 변신이 찾아온다는 점과 자신의 정체성을 통해 세상의 악과 대결한다는 공통점이 있다. 『위풍당당 여우꼬리』(손원평, 창비, 2021) 1권은 주인공 단미가 자신이 구미호였다는 사실을 알게 되는 데에서 출발한다.

물”³⁰⁾이며 이것을 아동청소년인물에게 투영한 결과다. 『몬스터 차일드』에서 주인공이 괴물이 된 것이나 『마령의 세계』에서 마령이 마녀 집안에서 태어난 것은 자신의 선택이 아닌 불가피한 상황이었다. 그러나 주인공들은 자신의 변신을 ‘각성’하는 과정을 통해 새로운 삶을 개척하는 주체로 새롭게 태어난다.

둘째 이들은 이전 판타지의 인물변신처럼 인간에서 비인간이 되었다가 다시 인간으로 회귀하지 않는다. 이들은 괴물이 된 채 살아가거나, 평생 인간과 마녀 사이의 수련이 지속됨을 깨닫는 등 비인간과 결합된 채 살아간다. 조에 제이퀴즈(Zoe, Jaques)는 아동청소년문학의 특징으로 휴머니즘과 포스트휴머니즘의 혼재 혹은 모순을 지적한 바 있다. 포스트휴먼 아동청소년작품들이 휴머니즘을 반성하지만 결국 휴머니즘의 가치관을 벗어나지 못한다는 것이다.³¹⁾ 모든 작품이 그런 것은 아니지만 인간으로 회귀하는 기존의 인물변신 작품 중에는 근대사회에서 성인이 규정된 미성년의 위치로 돌아가는 결말이 엇보인다. 많은 아동·청소년문학이 휴머니즘의 이분법적 우월주의를 해체하지만 교훈을 위해 결말에서 휴머니즘으로 돌아간다³²⁾는 지적을 좀 더 새길 필요가 있다.

셋째 변신한 인물이 인간으로 다시 돌아가지 않음으로써 이들은 인간이면서 동시에 비-인간 요소를 동시에 지닌 ‘혼종적 정체성’을 갖게 된다. 이들의 혼종적 정체성은 기존 사회제도와 불화를 겪으며 경계의 자발적 이탈자로의 삶 즉 노마드로 각성하는 계기로 작용한다. 즉 비인간의 역설을 통해 사회의 경직된 규범을 비판하며 새로운 길을 모색하는 문학적 장치로 기능한다. 또한 하늬가 괴물이 되고, 마령이 마녀 수련을

30) 박형준, 앞의 논문, 62쪽.

31) Jaques, Zoe. *Children's Literature and the Posthuman: Animal, Environment*, NY: Routledge, 2018. 원유경, 「전갈의아이 읽기 포스트휴먼 시대의 인간에 대한 고찰」, 『스토리앤이미지텔링』 17호, 건국대학교스토리앤이미지텔링연구소, 2019, 242쪽 재인용

32) 원유경, 위의 논문, 242쪽.

통해 비범한 존재가 될수록 인간 사회에서 멀어지는 외로운 존재가 되지만 더욱 중요한 것은 이러한 외로운 존재들끼리는 필연적으로 연대가 필요하다는 점이다. 기존 사회에 거리를 두고 노마드로 살아가며 연대하는 것이 탈근대서사의 변신인물들이 걷는 방향임을 이들 작품은 제시하고 있다.

마지막으로 아동청소년문학 판타지의 두 가지 양상은 아동청소년문학 장르 자체를 전유하여 아동청소년 문학에서 정의하는 아동과 청소년에 대한 메타적 성찰을 시도한 것으로도 해석된다. 즉 아동과 청소년이라는 존재를 인간과 별개의 존재로 취급하는 기존 사회에 맞서 인물변신을 전유하여 ‘어린이라는 괴물’ 그리고 ‘청소년이 가진 힘’에 대해 질문을 제기한다. 아동청소년문학의 대부분은 근대적 성장서사의 규범 내에서 움직이지만 그들이 속한 제도에 의심을 품는 작품도 증가하는 추세이므로 지속적인 관심이 요구된다.

참고문헌

1. 기본 텍스트

- 이재문, 『몬스터 차일드』사계절, 2021.
최상희, 『마령의 세계』창비, 2021.

2. 참고 논저

- 김미영, 『현대소설에 나타난 변신 모티프와 환상』, 『문학교육학』30호, 한국문학교육학회, 2009, 67-93.
김자연, 『한국 판타지동화의 환상성 구현방식 연구』, 중앙대학교 예술대학원(석사), 2015.
박숙경, 『열음과 불 - 김태호 동화의 경계에 대해』, 『어린이와문학』 2021년 겨울호, 2021, 174-184.
박형준, 『영웅서사의 해체와 사건의 존재론』, 『오늘의 문예비평』, 오늘의 문예비평, 2017, 53-66.
방은수, 『현대 한국 판타지동화의 변신모티프 연구』, 『아동청소년문학연구』(22), 한국아동청소년문학학회, 2018, 255-286.
심진경, 『변신하는 주체와 심리적 현실로서의 환상 - 한강의 『채식주의자』를 중심으로』, 『세계문학비교연구』 65호, 세계문학비교학회, 2018, 61 - 76.
오세란, 『해시태그로 문학을 이야기할 수 있을까?』, 『창비어린이』 2021년 봄호, 2021, 27-42.
오세란, 『인간중심주의란 성인중심주의다: 인간과 비인간을 교차하는 존재, 아동과 청소년에 대하여』, 『다시 개벽』 제3호, 2021, 12-22.
오세란, 『괴물로 살아도 괜찮아!』, 『기획회의』 553호, 한국출판마케팅연구소, 2022, 114-115.

- 오윤희, 「서사기법의 환상성과 탈육체화의 욕망 연구」- 천운영 소설을 중심으로-, 『한민족문화연구』제29집, 2009, 303-329.
- 원유경, 「전갈의 아이 읽기 포스트휴먼 시대의 인간에 대한 고찰」, 『스토리앤이미지텔링』 17호, 건국대학교스토리앤이미지텔링연구소, 2019, 222-247.
- 이다운, 「넷플릭스 오리지널 드라마 <보건교사 안은영> 연구」, 『어문연구』 108호, 어문연구학회, 2021, 171-194.
- 전영돈, 「영웅서사의 내적 성장형 캐릭터와 대중적 공감형성 - 마블과 DC의 시네마틱 유니버스를 기반으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 20호, 한국콘텐츠학회, 2020, 364-377.
- 정대현, 이현정, 「탈근대성을 통해 바라본 유아의 존재의미」, 『한국열린유아교육학회 학술대회 논문집』(22), 한국열린교육학회, 2020, 347-352.
- 최미경, 「아동문학에 나타난 비인간 캐릭터의 알레고리적 기능 연구 -마해송 동화를 중심으로」, 『동화와번역』제37집, 동화와번역연구소, 2019, 201-228.
- 최영주, 「그림책에 나타난 '독립」, 『동화와번역』제28집, 2014, 388-389쪽. 373- 397.
- 홍인영, 「인물의 변신과 정체성 문제를 중심으로 한 아동문학교육 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 제21호, 학습자중심교과교육학회, 2021, 31-47.
- 김형식, 『좀비학』, 갈무리, 2020.
- 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 문학동네, 2001.
- 로지 브라이도티, 『변신』, 꿈꾸문고, 2020.

<Abstract>

A study on the character transformation
patterns in the recent children's and youth
fantasy literature

Oh, Se-Ran*

Recently, the fantasy of children's and youth literature is different from the existing character transformation. Characters combine with non-human to become new beings such as monster and witch, and the transformed beings are characters who lack something or have more power than human, when viewed as the category of 'human' defined in modern society.

First, their transformation is not an expression of an individual's repressed desires, but a situation in which the individual has to bear the contradictions of an abnormal society. It was inevitable situation, not his own choice. However, the protagonists are reborn as main agent who pioneer a new life through the process of 'awakening' or 'choosing' about their transformation. Second, they do not go from non-human to human unlike the character transformation in the previous fantasy.

They live in union with non-humans, either living as monsters, or realizing that the training between humans and witches continues for the rest of their lives. Third, the transformed human does not return to human form. Therefore they become nomads. These works suggest

* Chungnam National University.

that the transformational characters of postmodern narratives are trends while living as a nomad at a distance from the existing society. Lastly, the aspect of children's and youth fantasy literature is interpreted as an attempt to meta-reflect on children and youth defined in literature by appropriating the genre of children's and youth literature itself.

Most of children's and youth literature moves within the norms of modern narratives of growth, but since the number of works that have doubts about the system to which they belong is increasing, continuous attention is required.

Key Words: children's and youth literature, the fantasy,
transformation, non-human, posthumanism

■ 논문접수 : 2022년 03월 31일

■ 심사완료 : 2022년 04월 21일

■ 게재확정 : 2022년 04월 25일