

한국아동청소년문학학회 2017년 여름 학술대회

아동청소년문학과 과학적 상상력



- 일시 : 2017년 8월 19일 (토) 10:00 ~ 18:00
- 장소 : 국립어린이청소년도서관 4층 강당 · 세미나실
- 주최 : 한국아동청소년문학학회 · 국립어린이청소년도서관
- 후원 : 한국연구재단 · 창비어린이 · 청동거울

이 발표논문집은 2017년도 정부재원(교육부)으로 한국연구재단의 지원을 받아 발간되었음.

2017년 여름 학 술 대 회 진 행 일 정 표

한국아동청소년문학학회 여름 전국 학술대회

아동청소년문학과 과학적 상상력

10:00~10:30 등 록

— 사회: 김경희(전국대)

10:30~10:50 개회 인사

— 권혁준(공주교대, 한국아동청소년문학학회장)

<자유 발표>

10:50~11:20 ‘한낙원 과학 소설’에 나타난 우주적 상상력

— 발표: 서희경(숭실대) / 토론: 손진원(고려대)

11:20~11:50 아동문학과 감각의 기술

— 발표: 오현숙(충북대) / 토론: 장수경(목원대)

12:00~13:00 점심 식사

<1부 기획 주제 발표>

— 사회: 조은숙(춘천교대)

13:00~13:40 기조 발제: SF아동청소년문학과 과학적 상상력

— 발표: 권혁준(공주교대)

13:40~14:20 특별 강연: 과학적 상상력과 어린이책 현황

— 발표: 이지유(작가)

14:20~14:40 휴식 시간

<2부 기획 주제 발표>

	1분과 아동청소년 '문학작품'에서 과학적 상상력 읽기	2분과 아동청소년 '미디어'에서 과학적 상상력 읽기
14:40-15:20	초창기 SF아동청소년문학의 전개 - 발표: 최애순(계명대) - 토론: 김이구(평론가)	SF창작 콘텐츠와 아동문학의 전개: 그림책을 중심으로 - 발표: 김지은(한신대) - 토론: 배봉기(광주대)
15:20-16:00	최근 SF어린이청소년문학에 나타난 여성상 - 발표: 김유진(인하대) - 토론: 이 현(작가)	증강현실 스토리텔링의 인물 층위: <포켓몬GO>를 중심으로 - 발표: 최미경(건국대) - 토론: 이정엽(순천향대)
16:00-16:40	미국 그림책에 그려진 로봇의 이미지 연구 - 발표: 위종선(위노나주립대) - 토론: 정성연(건국대)	일본 SF영화 애니메이션에 나타난 허구적 리얼리티와 서사적 상상력 - 발표: 오세란(공주교대) - 토론: 선주원(광주교대)

16:40-17:00 휴식 시간

17:00-17:40 종합 토론

- 좌장: 김성진(대구대)

17:40-18:00 연구윤리특강

- 김경희(광주교대)

18:00 폐회사

- 목 차 -

‘한낙원 과학 소설’에 나타난 우주적 상상력 -----	8
발표: 서희경(숭실대)	
토론: 손진원(고려대)	
아동문학과 감각의 기술 -----	37
발표: 오현숙(충북대)	
토론: 장수경(목원대)	
<기조 발제> SF아동청소년문학과 과학적 상상력 -----	51
발표: 권혁준(공주교대)	
<특별 강연> 과학적 상상력과 어린이책 현황 -----	71
발표: 이지유(작가)	
초창기 SF아동청소년문학의 전개 -----	85
발표: 최애순(계명대)	
토론: 김이구(평론가)	
최근 SF어린이청소년문학에 나타난 여성상 -----	117
발표: 김유진(인하대)	
토론: 이 현(작가)	
미국 그림책에 그려진 로봇의 이미지 연구 ---- -----	135
발표: 위종선(위노나주립대)	
토론: 정성연(전국대)	

SF창작 콘텐츠와 아동문학: 그림책을 중심으로 ----- 152

발표: 김지은(한신대)

토론: 배봉기(광주대)

증강현실 스토리텔링의 인물 층위: 포켓몬GO를 중심으로 ----- 172

발표: 최미경(전국대)

토론: 이정엽(순천향대)

일본 SF 애니메이션에 나타난 허구적 리얼리티와 서사적 상상력 --- 195

발표: 오세란(공주교대)

토론: 선주원(광주교대)

연구 윤리 특강 ----- 218

발표: 김경희(광주교대)



2017 여름 학술대회



‘한낙원 과학 소설’에 나타난 우주적 상상력
－ 『금성 탐험대』를 중심으로 －

발표 : 서희경(숭실대)

토론 : 손진원(고려대)

한낙원 과학 소설에 나타난 우주적 상상력 - 『금성 탐험대』를 중심으로 -

서희경(숭실대)

<차 례>

1. 문제제기
2. 1960년대 과학 소설과 한낙원
3. 『금성 탐험대』에 나타난 과학적 리얼리티
 - 1) 1960년대 우주과학과 금성 탐험
 - 2) 지금-여기에서의 우주과학과 금성 탐험
4. 『금성 탐험대』의 우주적 공간서사
5. 한낙원 과학 소설에 나타난 우주적 상상력

1. 문제제기

본고는 1962년 12월부터 1964년 9월까지 『학원』에 연재된 한낙원 ‘과학모험소설’ 『금성 탐험대』에 나타난 우주적 상상력을 밝히는데 목적이 있다.¹⁾

소설은 시대를 반영하고 시대를 초월한다. 현실의 모습을 반영하기에 작가가 만든 허구의 세계는 현시대를 살아가는 독자들이 텍스트를 읽었을 때 자기의 문제인 것처럼 인물의 갈등에 감정을 동일시하기도 하고 허구의 세상으로의 진입이 쉽고 친숙하게 이루어진다. 또 시대를 초월해 상상력이 발휘된 글쓰기는 텍스트가 쓰인 시대를 훌쩍 지나 ‘지금-여기’에서 텍스트를 읽었을 때 새로움으로 읽히거나 혹은 그 시대와는 다른 또 다른 의미를 지니고 가치 있는 것으로 읽힌다.

본고는 다음과 같은 문제제기를 확인하는 것으로 출발한다. 1962년에 처음 발표된 『금성 탐험대』가 지금-여기에서 읽었을 때 어떻게 읽히는가? 『금성 탐험대』의 우주 공간의 미학이 청소년들에게 주는 가치는 무엇인가? 『금성 탐험대』가 지금-여기에서 읽어도 새로운 텍스트로 읽힌다면 그 새로움을 가능하게 만드는

1) 본고의 연구 텍스트는 한낙원, 『금성 탐험대』, 창비, 2013.를 저본으로 삼았다.

요소는 무엇인가? 그 요소는 SF 소설에서 작가 한낙원만의 특수한 우주적 상상력 일 것이고 이 우주적 상상력이 1960년대 청소년과 지금-여기의 청소년에게 어떤 의미를 지니는가? 이와 같은 문제를 던질 수 있고 그것을 확인할 수 있다면 한낙원 과학 소설 『금성 탐험대』가 한국 sf 소설에서 중요한 작품임을 시사한다.

2. 1960년대 과학 소설과 한낙원

과학 소설은 판타지, 환상, 공상이라고 하는 환상문학(Fantastic)의 범주에 속한다. 환상문학의 정의를 살펴보면 다음과 같다.

츠베탕 토도로프의 용법에 따르면 환상문학은 플롯상의 사건이 자연에서 유래한다는 해석과 초자연에서 유래한다는 해석 사이에 독자를 잡아두는 유형의 이야기이다. 예를 들면 헨리 제임스의 『나사의 회전 The Turn of the Screw』에 나오는 유령은 작중 인물의 정신병적 투사라고 볼 수도 있고 진짜 유령이라고 볼 수도 있다. 어느 쪽의 견해도 절대적 확실성을 가지고 지지할 수 없기 때문에 독자는 양쪽을 모두 받아들일 수밖에 없다.

현대 이론과 비평에서 판타지라는 말의 통상적인 용법에는 두 가지가 있다. 첫째 용법은, 작중의 사건이 터무니없는 가공의 세계에서 일어나거나 초자연적인 성질을 띠거나 아니면 일어날 수 있는 일과 일어날 수 없는 일에 관한 예상을 대개 무시하는 문학작품을 일반적으로 말하는 것이다. 둘째 좀 더 전문적인 용법은 정신분석에서 온다. 정신분석에서 판타지는 대체로 ‘백일몽’과 동의어로, 검열기제가 허락하는 범위 안에서 의식이 상상과 욕망을 자유로이 활동하게 놓아두는 명상의 상태를 말한다.(의식적 판타지는 언제나 위장되거나 왜곡된 방식으로 무의식적 소원을 표현한다.) 이 두 용법에는 유사성이 있으며, 프로이트는 1908년 에세이 「창조적 작가의 백일몽」에서 그것에 언급하고 있다. 그러므로 정신분석에서 판타지는 백일몽 같은 의식적 판타지와 정신분석이 드러내고자 하는 억압된 욕망의 표현인 무의식(UNCONSCIOUS)적 판타지 양쪽 모두를 가리키는 데에 쓰이고 있는 셈이다,²⁾

소설은 문제적 인간의 삶을 그리며 그 문제를 함께 생각해 보면서 우리가 살고 있는 현실세계의 문제를 생각하게 한다. 문제적 인간이 문제적 상황에 던져져 스스로 생각하고 어떤 행동을 할지 선택하는 과정에서 독자 역시 주인공의 문제에 다가가 스스로 생각하고 어떤 행동을 해야하는지 선택하는 소설적 경험을 한다. 그리고 이 소설적 경험은 단지 소설적 경험으로 끝나는 것이 아니라 독자의 현실세계를 이루고 있는 여러 문제들과도 잇닿아 있다. 소설의 세계는 작가가 만든 허구이지만 우리의 현실을 어느 정도 반영하고 있는 점에서 어느 부분은 리얼리티를 지니고 있

2) 조셉 칠더즈·게리 헨치 엮음, 황종연 옮김, 『현대 문학·문화 비평 용어사전』, 문학동네, 1999, 183면.

기 때문이다. 하지만 환상문학이 다루는 문제적 사건은 우리의 예상을 뛰어넘는 가공의 세계에서 일어나거나 초자연적인 성질을 띠어서 이 사건 자체가 독자에게 낯설고 흥미진진한 새로움과 호기심으로 다가온다. 작품의 플롯이 리얼리즘 소설에서는 원인과 결과, 시간의 흐름에 따라 규칙을 가지고 촘촘하게 짜여 있었다면 환상소설은 이 플롯의 제한적인 규칙에서 벗어나 시공간을 시간의 제약 없이 훌쩍 뛰어넘거나 개연성이 없는 우연에 의하여 사건이 전개되는 등 보다 자유롭게 저술된다는 의미이다. 환상문학이기에 허무맹랑한 이야기일지라도 독자의 설득을 얻기에 상상의 한계가 없이 시공간의 확장이 크고 환상문학의 자유로운 서사는 매력적이고 새로운 세계의 창조를 이끌어낸다.

그렇다면 『금성 탐험대』는 어떠한가? 『금성 탐험대』는 과학모험소설이라는 점에서 환상문학의 성격을 띠지만 과학적 요소를 가진 소설이라는 점에서 환상문학 안에서도 특수한 위치에 있다. 게다가 모험 소설이기에 지구를 떠나 금성을 탐험하고 다시 지구로 돌아오는 모험소설의 집 떠남과 집으로 돌아옴의 과정에서 이루어지는 주인공의 성장과 sf 소설이 가지고 있는 인물의 성격 중 영웅적 인물의 성격이 동시에 나타난다.

공상과학소설은 어떤 장르적 특수성이 있는지에 대해 알아본다면 『금성 탐험대』를 해석하는데 도움이 될 것이다.

공상과학 소설은 환상과 실제의 무차별적 결합이다. 그것은 어느 문학에서처럼 탐구하는 인간과 그의 환경에 관심을 갖는다. 그러나 그것은 또한 인간이 공학, 새로운 개념과 사상, 인위적인 것이든 이국적인 것이든 다른 과학적인 것들로 인해 어떤 영향을 주고 받는가에도 관심을 둔다. 공상과학 소설가는 현재를 비추기 위해 시간과 공간의 원근법을 사용하면서 가능한 미래를 외삽(外挿)하며 그것들을 상상이 가능한 경험으로 만든다. 그는 그것들로부터 <사고 모형>을 만든다. 이 모형은 신구(新舊) 자극에 대한 반응을 통해 인간의 영혼을 드러내주고, 극적 과정의 견지에서 그의 사상, 희망, <가능한 일> 등을 표현한다. 그리고 이런 과정을 통해 새로운 신화를 창조한다. 인간의 모든 경험, 과학, 역사 및 철학은 새로운 역사를 창안하는데 사용된다.

그러나 이 공상 과학 소설의 환상적이고 외삽적인 요소들은 간접적인 상상에서 나올 수 없다. <아무것이나 다 된다>는 것은 공상과학 소설의 경우에는 통하지 않는다. 초기의 창조적 폭발— 이야기가 <거기서 시작되었다>는 직관—이 있는 후에 그것은 부각이 되고 실감이 나야 하기 때문이다. 작가는 마치 조각가인 양 그의 계획을 성취해야 한다. 그 이야기는 얼마나 먼 장래에 발생할 것인가? 그것이 지상의 것과 다른 세계라면 그 식물상과 동물상은 어떠한가? 그것의 역사와 문화와 사람들은? 그는 이야기 및 등장인물의 상호작용에 착수할 수 있게 되기 전에, 세부적인 세계를 창안해야 한다. 그 세계는 그 자체로 조화를 이루어야 하고 작가가 그 이유를 설명하지 않은 이상 현재 알려진 것과 모순되지 말아야 한다. 공상과학 소설과 주된 소설 간의 근본적인 차이점 한 가지는, 작가가 허공의 슬레이트로 시작해야 한다는 것이다. 그는 전체적인 천으로 이야기의 환경을 만들고 그 이야기를 살아있게 할 논리적 세부점을 지닌 조화있는 세계를 상상하고, 그가 만든 세계에서 상호작용할 배경과 일치한 등장인물을 창안해야 한다.

그러나 공상과학 소설을 쓰기 위해 작가가 과학자가 되거나 과학 분야의 학위를 소지해야 하는 것은 아니다. (중략) 그는 볼 수 없는 감추인 관계를 감지하고, 장래에 두드러지게 될 현재 속의 잠수해 있는 경향을 정확히 가리킬 수 있어야 한다. 인간 조건의 장래에 대한 진보적 기록을 가지고 나타낼 수 있도록 작가가 공학이 현재의 우리에게 해줄 수 있는 것, 그것이 작용하는 방법 등을 파악할 수 있다는 것은 중요한 일이다. 기억하라, 공상과학 소설이란 새로운 공학과 그 효과를 묘사하는 것뿐 아니라 그 공학 때문에 사람들이 「서로」 어떻게 상이한 반응을 나타내는가를 묘사한 것이다. (중략) 공상과학 소설은 지식과 경험의 새로운 입력으로 계속 연료 공급을 받아야 할 미래를 내다보는 문학의 개방적인 장르이다. 3)

인용문을 토대로 공상과학소설의 자장 안에서 『금성 탐험대』를 해석해 보면 한 낙원은 작품을 통해서 현재 우주 과학 연구에 대한 현실의 반영과 미래세계에 대한 상상, 현실의 우주 과학 연구로 나타난 인간의 욕망을 소설의 세계에서 드러낸다. 또 텍스트에서 드러난 금성이라는 공간은 지구에서 비록 가장 가까운 행성이라고 할지라도 시간과 공간의 물리적 거리가 큰 공간의 확장성이 큰 공간이며 이 공간의 현재를 반영하면서도 미래의 금성을 상상하여 지금-여기에서 텍스트를 읽었을 때 이 미래에 대한 우주적 상상은 일정부분 가능한 경험으로 혹은 아직도 상상할 수 있는 가능성의 세계로 그려지고 있다. 작가가 허공의 세계를 창조해냈지만 공상과학소설에서 과학이 가진 리얼리티 안에서 일정부분 공상과 실재적 공간인 금성을 우주적 상상력이 가로지르며 이야기가 전개되고 있다.

1960년대 『금성 탐험대』를 읽었을 때 독자의 체험과 지금-여기에서 『금성 탐험대』를 읽었을 때의 독자의 체험 중 지금-여기에서 현실의 경험으로 이루어진 부분을 발견할 때 『금성 탐험대』의 미래지향적이고 선지자적인 미래서사는 또 다른 감동을 주며 작가의 역량을 드러내는 부분이다. 4)

《학원(學園)》은 1952년 11월 1일자로 창간된 중고등학생의 교양지로서 1961년 9월호까지 통권 92호를 발행하고 휴간한다. 그러다가 1962년 3월에 속간, 1969년 2월호까지 내고, 1969년 3월호부터는 발행권을 학원출판사 박재서(朴在緒)에게 이양, 1979년 9월호까지 내고 종간했다. 그후 다시 학원사에서 ‘학생지’와는 다른 성격의 잡지로 몇호를 냈으나 더 나오지 않았다.

발행인 김익달이 쓴 〈창간사〉를 읽어 보자.

3) 헐리 버넷·휘트 버넷, 김정화 옮김, 『소설작법Ⅱ』, 청하, 1984, 198~200면.

4) 『금성 탐험대』의 알파성인의 지하도시에서는 인공지능을 가진 개, 사슴, 인공지능 로봇인 케아로가 등장한다. 인공지능 로봇에 의해 공장이 돌아가는 모습은 지금 구현되고 있는 인공지능의 모습과 흡사하다. 1960년대 당시 과학 기술을 살펴볼 때 인공지능 로봇은 미래의 것이었겠지만 지금은 실현되고 또 앞으로 더욱 발전해 나아갈 미래산업이 되었다. 인공지능 로봇에 대한 문제점은 1960년대 인공지능로봇이 활성화되지 않았던 시점이나 지금 인공지능로봇이 개발되고 출시되고 있는 이 시점에 읽어도 기계가 인간을 지배하고 고장난 기계가 인간을 해친다는 것, 우수한 기계를 가진 인간이 우수한 기계를 가지지 못한 인간을 지배한다는 문제들은 여전히 생각해 볼만한 중요한 문제들이다.

“시대의 요구에 응하여 본사는 이에 중학생 종합잡지 《학원》을 간행한다. 《학원(學園)》은 글자 그대로 배움의 뜰이 되어야 할 줄 안다. 우리의 장래가 모든 학생들의 두 어깨에 달려 있다는 것은 누구나 다 말하는 바이다. 그러나 불행히도 그들을 위한 이렇다 할 잡지 하나가 없는 것이 오늘의 기막힌 실정이다.

아직 시작이라 무어라 앞일을 말하기 어려우나, 불행한 이 나라 학생들에게 ‘마음의 양식’이 될 만한 것을 드리고자 하는 본디의 뜻만이라도 알아주었으면 이 이상 더 고마운 일이 없을 줄로 안다. <하락> ”

여기서는 ‘중학생 종합잡지’라 하고 표지에까지 박았으나, ‘독자문예’ 등의 투고 비율이 고등학생이 많아지고, 실제의 독자도 중·고생이 어슷비슷하게 되자 ‘중고등학생 종합잡지’로 내세웠다.⁵⁾

《학원(學園)》은 중고등학생의 교양잡지였다. 또 제 1회 학원문학상(1954년 1월호)에는 전국의 문학 소년소녀들의 작품을 모집했는데 5,000편이나 투고되었다고 하니 당시 청소년들이 가진 《학원(學園)》에 대한 관심을 엿볼 수 있다. 또 소설 심사위원이 문학사에서 위치를 지닌 마해송, 정비석, 최정희, 김동리, 최인옥 등이었다는 점에서 《학원(學園)》이 청소년 문학잡지로서 가지고 있는 문학적 역량을 확인할 수 있다. 하지만 《학원(學園)》이 잠시 휴간했다가 1962년 3월에 다시 속간되는데 1962년 12월 한낙원의 『금성 탐험대』가 발표되었으니 작품이 발표된 시기를 고려하면 이 작품은 《학원(學園)》이 다시 재기를 하는데 중요한 역할을 하지 않았을까하고 추측이 된다. 작품성이 우수하다는 면에서는 누구나 동의할 것이다. 『금성 탐험대』는 청소년들에게 어떤 교양을 심어 주려한 것일까? 작품을 통해 청소년들에게 무엇을 이야기하고 싶었을까? 어떤 가치를 심어주고자 했었을까?

『금성 탐험대』를 읽은 독자들의 마음속엔 우주과학에 대한 관심과 금성이라는 공간을 탐험해 보자라는 생각이 피어오를 것이다. 그리고 금성에 대해 궁금해지며 한 번도 생각해보지 않았던 우주의 신비 속으로 빠져들게 될 것이다. SF 소설(Science Fiction)이 가진 장점은 새로운 세상을 꿈꾸게 하는 것이고 그 꿈이 현실이 될 수 있다는 가능성을 가진 것이다.

한낙원⁶⁾은 과학소설의 창작자로 어떤 평가를 받고 있을까.

5) 최덕교, <중고등학생들의 큰 마당 학원>, 『한국잡지100년3』, 현암사, 2004.

6) ①한낙원(1924~2007)은 평안남도 용강에서 태어났다. 평양의 숭인상업학교를 다닌 후 일본으로 건너갔다가 1945년부터 아나운서로 일한다. 1946년 평양공업전문학교 전임강사로 채용되어 한국전쟁 발발 무렵까지 근무한다. 한국전쟁으로 파괴된 평양방송국을 재건하는데 방송부장으로 협력하다가 1950년 12월 남하, 1952년부터 1954년까지 유엔군 심리작전처 방송부장과 한국민사원조처 방송 고문관으로 근무한다. 1953년부터 방송국을 각색하는 등 문필활동을 시작한다. 1954년에는 『농민생활』 지 주간으로 1960년에는 『동광』 지 주간으로 각각 3년 동안 근무한다. 1975년 백중앙의료원의 비서실장 겸 홍보실장으로 8년 간 일하면서 의학전문지 『인체의학』을 창간하기도

①종전 후 1950년대 말부터 1960년대 사이에 한낙원과 안동민 그리고 문운성 같은 선각자들이 산발적인 활동을 개시했지만 같은 시기 중국과 일본에 비하면 비교가 무색할 만한 산발적인 움직임에 지나지 않았다. 당시 국내 창작물들 가운데 특히 문운성의 『완전사회』(1965)는 우리나라 최초의 어른용 SF일뿐 아니라 문학성에서도 당시 후한 평가를 받았으나 이후 국내 어른용 과학소설의 발전에 별다른 영향을 미치지 못하고 돌발적인 사례로 그쳐 아쉬움을 남긴다. 우리나라 과학소설 역사에서 (한 개인의 개별적인 선구자적 성과가 아니라)문학운동으로서의 의미 있는 흐름이 포착된 첫 계기는 1960년대 후반부터 잡지 『학생과학』을 주된 발표매체로 삼아 활동하던 작가들이 결성한 한국 SF 작가클럽⁷⁾이다. (중략) 한국 SF 작가클럽의 등장 이전에는 한낙원 외에는 양적으로나 질적으로 크게 눈에 띄는 작가들이 별로 없었다. 이 클럽 소속 작가들은 이전 작가들의 동화 풍 단편 형식에서 한발 더 나아가 서구 과학소설의 내러티브 형식에 상당부분 근접하는 장편소설들을 동시다발적으로 다수 내놓았다.⁸⁾

②소련의 우주선 스푸트니크 발사 이후, 세상에는 과학이 여는 미래에 대한 책들이 쏟아지기 시작했다. 소련과 미국에서는 ‘21세기’를 예상하는 책 출판에도 경쟁이 붙었다. 그러나 우리나라에서는 어린이 잡지 편집자 외에는 별로 관심이 없는 듯했다. 그럴 때 한낙원 선생은 혜성처럼 등장하여 주목받던 작가였다.⁹⁾

③한낙원이 우리나라 과학소설사에 남긴 이러한 업적과는 달리, 우리나라에서 한낙원에 대한 연구는 쉽게 찾아보기 힘든 형편이다. 현대문학에서 『한낙원과과학선집』을 엮은

한다.

②한낙원은 1959년 잡지 『새벗』에 『화성에서 사는 사람들』(1959.4-1960.5)을 연재하면서 본격적으로 과학소설을 창작하기 시작하였다. 그 중에서도 대표작인 『금성탐험대』(『학원』1962.12-1964.9) 등은 1990년대까지 여러 차례 재출간되었다. 뿐만 아니라 자신의 소설을 각색하거나 창작한 방송극들도 과학극이 많았고, 명장 과학소설 번역과 과학 인물 이야기·아동을 위한 쉬운 과학 이야기 등 과학 관련한 저술 활동도 활발했다. 한낙원은 꾸준히 과학소설을 창작하며, 아동·청소년의 과학교육·교양에도 큰 관심을 쏟았다. (손진원, 『1960년대 과학소설 연구』, 고려대 석사논문, 2017, 45면.)

③평안남도 출신이었던 한낙원은 1950년 12월 월남하여 공군 제1전투 비행단 작전처 번역 문관, 유엔군 심리작전처 공보교육국, 한국민사원조처 등에서 주로 번역 및 방송관련 업무를 맡아서 했던 독특한 이력을 가지고 있다. 이후 그는 서양 방송극을 번역하거나, 과학 방송극 등을 번역하기 시작하여 1990년대까지 수많은 과학소설을 창작하였다. (모희준, 「한낙원의 과학소설에 나타나는 냉전 체제 하 국가 간의 갈등 양상 -전후 한국 과학소설에 반영된 재편된 국가 인식을 중심으로-」, 『우리어문연구 50집』, 우리어문학회, 2014, 224면.)

7) 1968년 4월 결성된 이 작가클럽의 창립회원은 회장인 서광운 외에 오민영, 강민, 지기운, 이동성, 서정철, 강승언, 최규섭, 김학수, 윤실, 이홍섭, 최충훈, 그리고 만화가 신동우 등으로, 직업상의 면면을 보면 언론인과 만화가, 삽화가, 그리고 아동문학 작가들이었다. 이들은 매월 정기모임에서 테마별 분과 활동을 한 결과물을 바탕으로 창작 및 번역 소개 작업을 했다. (고장원, <우리나라 과학소설의 과거와 현재 그리고 앞으로의 과제>, 『한국 창작 SF의 거의 모든 것』, 케포이북스, 200면.)

8) 고장원, <우리나라 과학소설의 과거와 현재 그리고 앞으로의 과제>, 『한국 창작 SF의 거의 모든 것』, 케포이북스, 199-201면,

9) 서석규, <과학소설가 한낙원>, 『창비어린이』 2권 4호, 2013, 172면.

김이구와 고장원이 집중적으로 연구해왔으며 그 밖에 이재철과 한상철 등의 짝막한 연구만이 있을 뿐이다. 이러한 과학소설사적인 업적에도 불구하고 한낙원은 아동 및 청소년을 대상으로 과학소설을 창작했다는 이유로 과학소설사 연구에서 제외되곤 했는데 김재국은 한국의 과학소설에 대한 역사를 서술하는 연구에서 한낙원을 아예 제외시켜버렸고, 그 밖에 SF문학과 관련된 학위 논문에서도 1950년대~ 1960년대의 과학소설사를 논함에 있어 한낙원은 언급조차 되지 않았다.

이와 같이 과학소설에 있어서 한낙원에 대한 평가가 제대로 이루어지지 않은 이유는 그의 과학소설이 아동 및 청소년을 대상으로 창작되었다는 사회적 편견과 그로 인해 파생된 ‘본격 과학소설’이라는 특이한 장르적 구분에 기인한 것으로 보인다. (중략)

김이구는 한낙원의 『금성 탐험대』를 소개하면서 최초의 본격 과학소설을 구분 짓는 것이 무의미함을 주장했지만, 이숙은 문윤성의 『완전사회(1967)』와 관련된 연구 서론의 주석에서 이러한 김이구의 주장에 반론을 제기하며, 문윤성의 소설이 ‘최초의 본격 과학소설’임을 주장하는 등 ‘본격 과학소설’이라는 용어를 좀 더 적극적으로 받아들이고 있다.

‘본격 과학소설’이라는 개념은 국내에서만 한정되어진 것처럼 보이며 (중략) 쥘 베른과 H.G. 웰즈는 과학소설이라는 용어가 대중에게 알려지기 이전의 작가들이다. 서양에서는 쥘 베른이나 H.G. 웰즈, 에드거 앨런 포와 같은 작가들의 작품을 SF의 근원으로 여기고 있음은 분명하다. 그러나 국내에서는 이와 다르게 창작 과학소설에 한해서 ‘본격 과학소설’과 ‘아동/청소년 소설’을 구분 짓고 있다. 10)

한낙원은 아동청소년을 위한 문학잡지에 작품을 발표했다는 이유만으로 과학소설 연구사에서 주목을 받지 못하였다. 한낙원의 작품을 면밀히 검토하여 그의 작품이 성인 문학이 틀거리를 지은 ‘본격 과학소설’에 들어가지 못하는 이유가 타당하지 않음을 밝혀내는 작업은 아동 문학의 자장 안에서 과학소설의 선구자 한낙원의 족적을 파헤치는 연구와 함께 이루어져야 할 것이다. 한낙원의 작가론이 연구되었다면 그의 작품론이 더 많이 연구되어야 하는 까닭이 여기에 있다.

모희준¹¹⁾의 연구는 냉전 체제 하 국가 간의 갈등 양상이라는 키워드로 한낙원의 작품 『금성 탐험대』와 『잃어버린 소년』을 비교 분석하였다.

『잃어버린 소년』에서는 한낙원이 연방 체제 하에서의 ‘과학국’을 강조했지만, 『금성 탐험대』에서는 두 개의 이데올로기가 양립해 있는 냉전 시대 안에서 한국이 있어야 할 위치를 분명히 말하고 있는 것이다. (중략) 한낙원이 생각했던 궁극적인 국가관은 전쟁

10) 모희준, 「한낙원의 과학소설에 나타나는 냉전 체제 하 국가 간의 갈등 양상 -전후 한국 과학소설에 반영된 재편된 국가 인식을 중심으로-」, 『우리어문연구 50집』, 우리어문학회, 2014, 225-226면.)

11) 앞의 논문.

이 존재하지 않는 하나의 지구촌을 의미한다고 볼 수 있다. 이와 같은 국가관은 ‘연방 체제’보다는 좀 더 넓은 범위의 국가관이다. 지구가 하나의 국가가 되는 것을 꿈꾼다. 한낙원은 과학을 한국이라는 나라가 발전하고 더 나아가 연방의 중심이 되며, 궁극적으로는 지구가 하나의 국가화 되는 도구라고 생각하고 있음이 분명하다. 그렇게 하기 위해 필요한 것은 고난의 극복이다. 전후 한국 사회에서는 ‘극복’을 요구하고 있었다. 전쟁의 후유증을 극복하고, 이념과 민족의 분열 상황에 맞춰 새로운 국가관을 성립해야 하는 상황에서 가장 중요한 것은 다름 아닌 청소년들이었으리라. 따라서 금성에 불시착한 후, 홀로 남아 있는 고진의 마음가짐이야 말로 한낙원이 이 소설을 읽는 독자들에게 주고자 하는 바이다. 12)

위 논문은 『잃어버린 소년』(1959년 12월 20일부터 1960년 4월 7일까지 총 88회 연재)에서 금성 탐험대의 창작까지 과학소설을 통해 말하고자 했던 한낙원의 생각의 이동을 말해준다. 과학을 중시하는 나라에서 지구가 하나의 국가가 되고 나라간의 경계가 사라지는 하나의 국가의 탄생, 그리고 그 국가의 탄생엔 한국인 고진이 있는 것처럼 모든 고난을 극복하는 고진의 굳센처럼 굳센 청소년들이 위기를 극복해 과학 기술을 갖추어 한국이 중심이 되자는 희망이 담긴 서사임을 밝혀내고 있다.

위의 논문만큼 주목해볼 만한 연구는 손진원¹³⁾의 1960년대 과학소설 연구이다. 손진원은 한낙원과 SF 작가클럽의 작품들을 분석하고, 1960년대 과학소설을 ‘스페이스 오페라’¹⁴⁾와 ‘아포칼립스 소설’¹⁵⁾이라는 과학소설의 두 가지 하위 장르를 통해 살펴보면 “1960년대 국가재건과 조국근대화를 이룩하기 위해 과학이 중요한 가치로 부상할 때 원자탄- 원자력의 평화적 이용- 우주개척에 대한 국내외의 관심이 높아지고, 한국은 스스로를 ‘과학 후진국’이라고 바라보고 교양으로 과학지식을 전파하려고 했다는 것을 주지하며 그 목표로 정부에서 아동 청소년들에게 과학 교양을 쌓을 교육목적을 두고 과학기사 및 과학전문지가 생겨나고 과학 진흥을 통해 나라를 다시 세우자라는 목소리와 함께 핵전쟁 및 외계인의 출현 등 과학발전과 더불어 생기게 될 여러 가지 문제에 대해서 시대가 조금씩 우려를 나타내고 있었다”고 과학 기술 개발을 통해 일어날 수 있는 위기적 상황에 대한 불안과 우려를 담은 소설을 분석하며 종말 모티프를 다루기도 했다.

12) 앞의 논문, 240-242면.

13) 손진원, 『1960년대 과학소설 연구』, 고려대 석사논문, 2017.

14) 스페이스 오페라는 진보한 과학과 기술을 토대로 우주선을 타고 새로운 행성을 탐험하거나, 강력한 기술을 가지고 있는 적과 경쟁전투를 벌이는 내용이 플롯에 포함된 과학소설의 하위 장르이다. 1920-30년대 미국에서 발생한 이 장르는, 초기에는 원래 존재하던 모험서사나 로맨스 서사에 과학적 상상력을 덧붙여 놓은 것에 불과했다. 대부분 영웅적 인물이 우주를 배경으로 한 무대에서 적을 퇴치하고 인류를 구한다는 식의 상투적인 플롯을 가진다. (위의 논문, 46면.)

15) 아포칼립스(목시록, apocalypse)란 세계의 파멸, 대재앙을 뜻하는 용어로 성서의 ‘요한계시록’ 등에서 말하는 ‘세상의 종말’에서 비롯되었다. 아포칼립스 소설은 현재 혹은 미래의 인류문명이 대재앙에 의해 초토화되는 과정을 그리거나, 그 이후에 재건된 새로운 문명사회를 그린다. 대재앙과 종말을 다루는 대표적인 서사로는 성경이 있다. 전통 유대교와 그리스도교는 구약성서와 요한계시록을 통해 역사의 종말, 시간의 종말 이후 완전히 변모한 지상왕국이 1000년 동안 도래할 것이라 믿는다. (앞의 논문, 54면.)

위의 선행연구를 통해 『금성 탐험대』가 1960년대 과학 소설 중 어떤 성격을 지닌 것인지 충분히 검토되었다면 이제 지금-여기에서 『금성 탐험대』를 읽었을 때 어떤 의미가 있는지 분석이 필요하다. 『금성 탐험대』를 지금-여기에서 어떻게 읽을 것인가에 대한 고민은 『금성 탐험대』에 담긴 우주적 상상력을 밝혀낼 수 있는 열쇠가 되며 텍스트가 계속 의미를 확장하며 존재할 수 있는 당위성이 확보된다. 또 그것은 SF 소설이 가진 미학을 밝혀주는 작업이 될 것이다.

이제 『금성 탐험대』에 나타난 과학적 리얼리티와 과학적 상상력이 작품에서 어떻게 구현되는지는 다음 장에서 구체적으로 살펴보고자 한다.

3. 『금성 탐험대』에 나타난 과학적 리얼리티

『금성 탐험대』를 분석하는 것에서 금성이라는 우주 공간이 시사하는 의미는 크다. 금성은 실제로 태양계에서 지구와 가장 가까운 행성으로 존재하지만 실제 금성에 인간이 한 번도 발을 딛지 않은 미지와 꿈의 공간이다. 『금성 탐험대』에서는 금성을 탐험하기 위해 떠난 똑같이 설계된 쌍둥이 우주선 미국-소련의 우주선이 금성에 도착하기까지의 과정에서 드러난 심리적 경쟁과 최종 목적지인 금성에 도착하기까지 과정에서 만나게 되는 여러 가지 특색을 지닌 우주 공간에서 일어나는 서사를 다루고 있다. 소설의 주요 배경이 되는 문제적 공간이 지구라는 현실이 아니라 지구를 초월한 우주에 있다는 것은 그 공간이 실제 존재하지만 인식적으로는 잘 알지 못하는 미지와 꿈의 공간이라는 점에서 모험을 떠나야 하는 공간으로 신비하고 아주 매력적이지만 모험을 떠날수록 압도적인 우주의 광활함 앞에서 자신의 존재가 그저 작은 미물임을 알게 될 때 죽음의 체험이 생생하게 다가올수록 두려워지는 두려운 심리를 반영하고 있다.

금성 탐험대의 과학적 리얼리티를 작품 안에서 찾아볼 수 있다.

애덤스 박사가 먼저 우주모를 벗다가, 그만 헬멧을 놓치고 말았다. 헬멧이 공중에서 떠서 날아가는 것이었다.¹⁶⁾

아침이라야 지구에서처럼 해가 동쪽에서 떠오르고 새들이 지저귀는 그런 아침은 아니다. 금성에서는 하루가 얼마나 긴지는 잘 몰랐지만 그들이 일어난 지금은 여전히 밤이었다. 대원들은 일어나자 이내 창가로 가서 밖을 내다보았다. 금성에서는 해가 서쪽에서 뜨는 것이지만 그 서쪽 하늘은 밝아 오는 대신 번개만이 번득였다. 그 뒤를 따르는 천둥소리와 화산이 터지는 소리가 한데 어울려 그야말로 처참하기 그지 없었다.

16) 한낙원, 『금성 탐험대』, 창비, 2013, 42면.

(중략) 대원들은 금성에 와 보고 와서 비로소 날마다 값없이 찾아오던 상쾌한 아침이 얼마나 고마운가를 깨달았다.

“금성에도 맑은 공기가 흐르다니, 정말 기적 같은 일이오.”¹⁷⁾

“우리 한번 궤도 계산을 해 보면 어때요? 내가 정한 궤도에 잘못이 있으면 사고니까…….”

고진 후보생이 제안했다.

“호호……좋아요,”

나타샤가 쾌히 승낙했다.

두 사람은 지금 달리는 우주선을 태양과 별에 겨누어, 그 궤도를 종이 위에 계산해서 맞춰 보았다.(62쪽)

화산의 위험은 벗어난 때이므로 좀 두렵기는 하지만, 그 골짜기로 들어서 보기로 결심했다. 그래서 니콜라이 중령은 면이 높은 산줄기로 둘러싼 골짜기를 타고 그 바람을 거슬러 올라갔다. 그러자 차차 그 바람이 보통 바람과는 다르다는 것을 더욱 확신하게 되었다. 그 시원한 바람은 골짜기를 타고 거슬러 올라가면 갈수록 뚜렷해졌다. 지금까지 섭씨 90도를 넘던 더위가 아랑곳없다는 듯이 시원한 바람이 불어 내려오는 것이다.

“이건 사람이 살 만한 기온인데.”

니콜라이 중령은 감탄하며 산봉우리를 향해 거슬러 올라갔다. 이렇게 한참을 올라가자 구름이 두 층으로 갈라진 곳에 이르렀다. 한 층은 헬리콥터 밑으로 퍼져 있고 또 한 층의 구름은 산봉우리 위로 높이 떠 있다. 그런데 아마해도 시원한 바람은 그 높은 구름이 있는 곳에서 산골짜기를 따라 한쪽 면이 트인 쪽으로 불어 내리는 것 같았다. 니콜라이 중령은 이런 현상을 보고 금성의 어떤 구름층에는 찬 기온이 있다는 말이 생각났다. 금성과 같이 구름으로 덮인 별은 태양의 열을 받기만 하고 밖으로 내보낼 수 없으니까 뜨겁기만 하리라고 생각했으므로 두 층의 구름이 태양의 열과 금성에서 생기는 뜨거운 열을 서로 막아서 그렇게 시원한 지대를 만들었나 싶었다. 그러나 한편 뜨거운 공기가 찬 공기 쪽으로 흐르는 것이 정상적이라고 생각하면 찬 공기가 뜨거운 공기 쪽으로 흘러온다는 것이 좀 이해하기 어려웠다. 그런 납득이 안 가는 의문은 방 안의 뜨거운 공기와 바깥의 찬 공기가 서로 잘 순환할 수도 있다는 상식적인 생각으로 적당히 해석하고 니콜라이 중령은 우선 그곳을 착륙 장소로 정했다.(191-192쪽)

금성 탐험대가 가진 과학적 리얼리티는 무엇이고 이것은 과학소설에서 어떤 의미를 가지는가?

1) 1960년대 우주과학과 금성 탐험

(1) 매리너 계획

17) 위의 책, 193면.

금성탐험대는 1962년 12월 14일, 같은 해 8월 27월에 발사된 미국의 금성 탐사선인 마리너 2호가 금성에 최초로 근접 비행하는 실제 사건에서 모티프를 가져 온 것 같다.

그때 윌리엄 중령이 힐끗 사진을 돌아보더니 외쳤다.

“그것은 지구에서 보냈던 마리너 7호에서 내려놓은 금성 탐색기 같구려.”

“금성 탐색기요?”

모두 놀랐다.

그러고 보니 마리너 7호에서 보낸 금성 탐색기가 금성에 착륙하여 물이 없다면 금성이 물바다라고 송신하여 지구 사람들을 놀라게 한 사실이 기억에 떠올랐다.¹⁸⁾

그 당시 실제 금성 탐험에 대한 관련 기사를 보면 다음과 같다.

마리너 2호 탐사선이 적외선으로 행성표면을 스캔한 결과 표면온도가 무려 섭씨 450도나 된다는 것이 밝혀졌다. 게다가 1967년 소련의 베네라 4호 우주선이 금성대기권으로 강하하던 중 24km 상공에서 금성의 엄청난 대기압을 견디지 못해 폭발함으로써 행성의 환경이 얼마나 가혹한지 알게 되었다. 사실 같은 해에 미국에서도 마리너 5호 탐사선을 금성으로 접근 비행시켜서 탐사선이 금성 뒷면으로 통과할 때 나타나는 탐사선 전파강도 변화를 측정하여서 금성대기압을 계산해본 적이 있었다. 그 결과 금성대기압은 지구의 대기압의 90배에 해당한다는 것이 밝혀졌다. 하지만 때가 냉전이었으므로, 러시아 과학자들은 베네라 4호가 금성에 착륙했다고 억지를 부렸으나, 결국 마리너 5호의 탐사결과 때문에 베네라 4호가 금성착륙에 성공한 게 아니라, 금성대기권 탐사에 성공했다고 말을 바꿔야 했다. 어쨌든 그동안 금성인 존재설이나 생명체 존재설은 죄다 거짓임이 드러났다.¹⁹⁾

미국의 마리너 탐사와 함께 경쟁적으로 금성 탐험에 열을 올린 소련의 베네라 계획을 한번 읽어보자.

(2) 베네라 계획

소련은 1961년 부터 1984년까지 금성에서 자료를 얻기 위해 탐사선을 보내기 시작했다. 베네라1호 부터 16호 까지 탐사선을 보내 금성의 데이터를 수집하였는데 1호, 2호는 지구 궤도를 벗어난 후 통신 작동 불능으로 인하여 실패해 베네라 하는 이름을 부여 받지 못했다.

여러 번의 실패를 거듭한 이후 1965년 11월 16일 발사된 베네라 3호가 약 4개월 만에 금성의 대기에 진입해 지면에 충돌하였다. 이로써 베네라 3호는 인류가 만든 물체 중 처음으로 다른 행성에 충돌 시킨 물체가 되었다.

18) 한낙원 앞의 책, 307쪽

19) 나무위키 백과 참조.

그 후 4호에서 6호까지 탐사선을 보내 대기를 측정하고 [9] 표면 위 거리를 좁혀 나가기 시작했다. 그리고 마침내 1970년 12월에 베네라 7호를 금성에 제대로 착륙시켜 23분간 자료를 수집하는 데 성공했다. 강하속도가 60 km로 매우 빨라 거의 지면에 처박힐 정도였지만 다행히 고장이 나지 않고 무사히 데이터를 전송시킬 수 있었다고 한다. 원래는 지표면의 사진을 찍어 전송해야 했지만 불안정한 착지로 인하여 안테나의 방향이 지구가 아닌 다른 곳으로 향해 있어 안타깝게도 실패하였고 베네라 9호와 10호를 착륙시키고 나서야 사진을 전송하는 데에 성공할 수 있었다.²⁰⁾

결국 우주탐사선이 금성에 착륙한 사건은 1970년 12월에 베네라 7호이며 이것은 소설에 나타난 것처럼 유인우주선은 아니다. 그렇다면 1960년대 우주개발에 대한 사건을 살펴보자.

1960년: 미국 최초의 기상 위성과 항해 위성이 발사되었다.

1961년: 소련의 우주 비행사 유리 가가린이 인간으로서는 최초로 우주 공간에 올라갔다. 그는 4월 12일에 보스토크 1호를 타고 지구 궤도를 돌았다. 가가린은 1시간 48분 만에 우주선에서 사출되는 방법으로 지상으로 돌아왔다. 그 후 보스토크 호를 탄 소련의 우주 비행사들은 모두 같은 방법으로 지구로 귀환한다. 앨런 셰퍼드 주니어가 미국인으로서는 최초로 우주 공간에 올라갔다. 그는 5월 5일에 머큐리 3호의 캡슐인 프리덤 7호를 타고 15분 동안 지구 부궤도를 돌았다.

7월 21일, 버질 그리섬이 리버티 벨 7호 캡슐을 타고 16분 동안 지구 부궤도 비행을 함으로써 미국인으로서는 두 번째로 우주 공간에 올라갔다. 8월 6일, 25세의 소련 우주 비행사 게르만 티토프가 25시간 18분 동안 지구 주위의 궤도를 17번이나 돌면서 우주 공간에서 잠을 잔 최초의 사람이 되었다.

1962년: 2월 20일, 존 글렌 주니어가 프렌드십 7호 캡슐을 타고 미국인으로서는 최초로 지구 궤도를 완전히 돌았다. 6월 24일, 스콧 카핀터가 오로라 7호 캡슐을 타고 지구 궤도를 세 바퀴 돌았다. 7월 10일에는 텔스타 인공위성이 발사되었다. 최초의 통신 위성인 텔스타는 최초로 대륙 간에 텔레비전 화상을 중계했다. 소련의 유도탄이 쿠바에 도착하는 것을 막기 위해 미국이 쿠바를 봉쇄하면서 쿠바 미사일 위기가 일어났다. 미국의 우주 탐사선 매리너 2호가 금성에서 3만 5500km 떨어진 지점을 지나갔다.(12월), 매리너 2호는 다른 행성까지 도달한 최초의 인공 물체였다. 1963년 1월 3일, 지구에서 8700만 km 떨어진 지점에서 매리너 2호는 교신이 끊어지고 말았다. 10월 3일, 월터 시라가 시그마 7호를 타고 지구 주위를 여섯 바퀴 돌았다.

1963년: 소련의 유인 우주선 두 대가 동시에 궤도로 올라갔다. 6월 16일, 소련의 우주 비행사 발렌티나 테레시코바가 여성으로는 최초로 우주 비행에 나서 78시간 동안 지구 주위를 38바퀴나 돌았다.

11월 22일, 존.F. 케네디 대통령이 암살되었다.

1964년: 미국의 우주 탐사선 레인저 7호가 최초로 달을 근접 촬영하면서 4316장의 사진을 지구로 전송했다.

20) 나무위키백과사전 ‘금성’ 참조

1965년: 소련의 우주 비행사 알렉세이 레오노프가 우주복을 입고 우주선 밖으로 나가는 최초의 우주 유영에 나섰다. 6월, 제임스 맥디빗과 에드워드 화이트가 제미니 4호 우주선을 타고 지구 주위를 네 바퀴 돌았다. 화이트는 미국인으로서는 최초로 우주 유영에 나섰다. 매리너 4호가 화성에서 1만 2000km 떨어진 지점을 지나가면서 가까이서 촬영한 최초의 화성 사진을 보내왔다.

1966년: 3월 1일, 소련의 우주 탐사선 베네라 3호가 금성에 착륙함으로써 다른 행성에 착륙한 최초의 인공 물체가 되었다.

1967년: 1월 27일, 아폴로 우주선의 지상 실험 도중 일어난 화재로 우주 비행사 버질 그리섬, 에드워드 화이트, 로저 채피가 사망했다. 세베이어 3호가 달의 흙을 퍼올려 분석했다.

1969년: 1월 14일, 소련의 소유즈 4호와 5호가 도킹을 하여 승무원이 우주선을 갈아타으로써 최초의 유인 우주선 도킹이 이루어졌다. 아폴로 11호가 달에 착륙했다. 7월 20일, 닐 암스트롱이 인류로서는 최초로 달에 첫발을 내디뎠다. 동료인 에드윈 올드린이 그 뒤를 따랐고, 마이클 콜린스는 위에서 달 주위의 궤도를 돌고 있었다. 11월 14일, 아폴로 12호가 두 번째 달 착륙 임무를 떠고 발사되었다. 우주 비행사들은 달 표면에서 15시간을 보냈다.

“나는 우리나라가 1960년대가 끝나기 전까지 사람을 달에 보내고 지구로 무사히 귀환시킨다는 목표를 달성하기 위해 전력을 기울여야 한다고 믿습니다.”- 존 F. 케네디 대통령이 1961년 5월, 양원 합동 회의에서 한 연설에서

1971년: 미국의 매리너 9호가 화성 주위의 궤도를 돌며 화성 표면의 사진을 7329장 이상 보내왔다. 지구에서 보낸 탐사선이 다른 행성 주위의 궤도를 돈 것은 이것이 처음이다. 소련의 우주 탐사선 마르스 3호가 화성에 착륙하여 텔레비전 신호를 보내왔지만, 그것은 알아볼 수 없었고, 곧 신호도 끊겼다.

1974년: 소련의 우주 탐사선이 화성에 착륙했다. 매리너 10호가 최초로 수성을 스쳐 지나갔다.

1975년: 소련의 우주 탐사선 베네라 호가 최초로 금성 표면 사진을 보내왔다. 미국과 소련 사이의 최초의 우주 협력 프로젝트인 아폴로-소유즈 우주 계획이 실행에 옮겨졌다. 세 사람이 탄 아폴로 우주선이 두 사람이 탄 소련의 우주선과 도킹에 성공했다. 계산기와 디지털 시계에 사용된 최초의 액정화면(LCD)이 출시되었다. 최초의 개인용 컴퓨터 알타이르 8800이 나왔다.²¹⁾

위의 기록을 보면 인간이 유인우주선으로 탐사에 성공한 것은 1969년 닐 암스트롱이 인류에 최초로 달에 첫발을 내딛은 사건을 들 수 있고 금성의 사례는 우주 탐사선 베네라 호가 1975년 최초로 금성 표면 사진을 지구로 보내온 것이 유일하고 우주인이 금성에 발을 딛지는 못했다. 금성탐험대의 창작시점을 고려할 때, 그의 상상력은 상당히 앞선 것임을 알 수 있다. 그렇다면 현재 금성은 어디까지 지구에 밝혀졌을까?

21) 케네스 C. 데이비스, 이충호 옮김, 『우주의 발견』, 푸른숲, 2003, 349~388면.

2) 지금- 여기에서의 우주과학과 금성 탐험

현재 금성 탐험은 아직까지 사람이 간 적이 없고 위성이 금성 표면을 수시간 관측하면서 얻은 자료로 분석이 가능하다.

만약 지구 외의 행성에 우주 식민지가 생긴다면 그 첫 번째 대상은 화성이 될 것이 거의 확실시 되고 있습니다. 왜냐하면 화성에는 모든 생물의 생존에 있어 필수 요소인 물이 존재하기 때문입니다. 아직은 얼음 상태이기는 하지만 기술이 발전하면 얼음 상태의 물을 녹여서 사용할 수 있는 방법이 개발될 것입니다.

화성에 비해 금성에 보냈던 탐사선은 그리 많지가 않습니다. 금성 탐사에 관해서는 러시아(옛 소련)가 미국보다 훨씬 적극적이었습니다. 미국이 총 6기의 탐사선을 보낸 것에 비해 소련은 18기의 탐사선을 보냈습니다. 미국의 탐사선들은 금성 주위를 선회하며 대기 관측과 레이더 관측만을 수행했던 것에 비해 러시아의 우주선들은 두꺼운 대기층을 뚫고 지면까지 내려가 금성 지표면의 사진을 촬영하기도 했습니다. 그런데 결과적으로는 미국의 탐사선들이 얻어낸 정보가 더 많았는데 그것은 1989년에 발사된 마젤란호의 공로 덕분이었습니다. 1957년에 최초의 인공위성인 스푸트니크 발사에 성공한 소련은 달 탐사선에 이어 행성 탐사 분야에서도 미국을 앞서가기 위해 많은 노력을 기울입니다. 실제로 미국이 아폴로 프로젝트를 시작하기 전까지는 질적으로나 양적으로 소련이 미국보다 우주 개발 분야에서 앞서 나갔던 것이 사실입니다.

그러나 우주 개발 초기에는 소련이 약간 앞서 나가게 되지만 결국 인간의 달 착륙은 미국이 먼저 성공하게 됩니다.

금성의 질량은 약 $4.9 \times 10^{24} \text{kg}$ 으로 지구 질량의 0.82배, 평균 반경은 6052km로 지구의 0.95배에 해당합니다. 또한 평균 밀도는 5240kg/m^3 으로 지구의 0.95배, 표면 중력 세기는 8.87m/sec^2 으로 지구의 약 0.9배에 해당합니다. 금성은 다른 행성들은 반시계 방향으로 자전하는 것에 비해 시계 방향으로 자전하는데 이는 해가 서쪽에서 뜬다는 뜻이다. 게다가 자전주기가 지구 시간으로 약 243일인데 비해 공전주기가 약 225일로 공전 주기가 더 짧다. 금성은 크기 면에서 지구와 비슷하고 거리도 화성보다 훨씬 가까워 처음엔 그 표면 환경도 지구와 비슷할 거라고 예상을 했고 우주 개발 초기에도 각종 SF소설이나 영화에 등장한 외계인들도 대부분 화성보다는 금성에서 온 경우가 많았던 것도 그 때문이다. 그러나 탐사선들이 관측해본 결과 금성의 표면은 어떤 생물도 살 수 없을 정도로 고열과 고압의 환경이며 탐사선의 관측 자료를 보면 금성 표면의 평균 온도는 섭씨 약 470도 안팎, 대기압은 지구의 약 90배에 해당한다. 이렇게 아주 열악한 환경 때문에 금성 표면에 착륙했던 탐사선들이 한 시간 이상을 견디지 못하고 고장이 나게 된 것이다. 금성 탐사의 첫 번째 주자는 스푸트니크 발사와 달 탐사선 발사의 여세를 몰아 소련이 1961년 2월 12일에 금성을 향해 최초의 행성 탐사선 베네라 1호를 발사하는데 베네라 1호는 중량이 약 644kg으로 당시로써는 작지 않은 탐사선이었다.²²⁾

22) <금성에서는 해가 서쪽에서 뜬다- 금성 탐사선의 역사-, WWW.sciencetimes.co.kr 참조, (2004년 6월 9일).

일본 탐사선 ‘아카쓰키’가 금성 주변의 궤도에 성공적으로 진입했다는 비공식 분석이 나왔다. 이번 프로젝트를 담당하는 일본 우주항공연구개발기구(JAXA)는 아카쓰키가 성공적으로 금성을 도는 궤도에 진입했는지 아직 밝히지 않았다. JAXA는 2010년 5월 H2A 로켓을 이용해 아카쓰키를 쏘아 올리고 같은 해 12월 아카쓰키의 궤도 투입을 시도했으나 주 엔진이 고장나는 바람에 성공하지 못했다. 이후 아카쓰키는 금성의 공전 궤도에 근접해 비행했다.²³⁾

과학기술 전문 매체인 피스오알지(phys.org)는 미 항공우주국 나사(NASA)가 최근 새로운 금성 유인탐사선의 컨셉을 공개했다고 보도하면서, 이 유인탐사선은 지표가 아닌 공중에서 활동하는 것을 주요 목표로 하고 있다고 밝혔다. 금성은 달이나 화성에서 볼 수 없는 몇 가지 장점을 가지고 있는데 그것은 중력이다. 금성의 중력은 지구의 90퍼센트 정도로 지구의 중력과 거의 비슷하며 이는 지구와 금성의 크기가 비슷하기 때문이다. 이런 이유로 만약 금성에 사람이 간다면 중력만큼 쉽게 적응할 것으로 예상되고 있다. 또 금성은 달을 제외하면 가장 가까운 천체로 우주 식민지 개척에 나선다면 금성은 접근성 면에서 우수하다. 지구에서 금성까지의 평균 거리는 4500만 킬로미터 정도라면 화성은 5600킬로미터로 훨씬 더 멀다. 게다가 지구보다 안쪽 궤도를 도는 덕분에 현재의 추진 시스템을 가진 우주선으로 왕복할 경우 화성은 780일 정도가 소요되지만, 금성은 584일로 비교적 짧은 편이다. 따라서 유인 탐사에서도 유리한 위치에 있다. 하지만 금성이 유인 탐사 대상지로 부적합한 가장 큰 이유는 평균 표면 온도가 462도에 이르고 기압이 지구의 92배에 달하는 지옥 같은 기후조건 때문이다. 92배란 바다를 기준으로 1000미터 아래에 심해에서 받는 기압과 비슷한 수준이다. 납도 녹일 수 있을 만큼 뜨거운 고온·고압의 환경으로 이루어져 있는 것이다. 게다가 거대한 화산들과 산성 구름층을 가지고 있어서 대다수 행성 전문가들은 이런 환경에서는 어떤 유기체도 무사히 생존할 수 없다고 지적하며 생명체의 존재 가능성은 커녕, 인간이 금성에 착륙하는 것 자체가 불가능한 일이라고 경고하고 있다. 그러나 금성의 대기층을 살펴보면 나사가 발표한 관측 자료에서 지표로부터 약 50킬로미터 상공 위의 금성은 지구보다 약간 중력이 낮은 수준이고 온도도 견딜만한 수준인 것으로 나타났다. 50킬로미터 상공의 금성 대기층 평균 온도는 평균 75도 정도로서 같은 위치의 지구 최고 온도보다 약 17도 정도 더 뜨거운 정도로 알려져 있다. 또한 두터운 대기 덕분에 방사능 수치 역시 지구처럼 낮은 편이라는 것이 나사측의 설명이다. 나사의 존 글랜 연구센터에서 활동하는 제프리 랜디스 박사는 행성 탐사를 위해 우선 인간이 꼭 지표에 거주해야 한다는 편견부터 버려야 한다고 충고했다. 그는 지구보다 두터운 금성의 대기에서 해결방안을 찾을 것을 주문했다. 두터운 대기는 밀도가 높기 때문에 헬륨으로 기구를 띄웠을 때 지구보다 더 큰 부양력이 생기게 된다는 것이다. 따라서 나사는 그의 아이디어를 바탕으로 금성 유인 탐사선 컨셉을 최근 공개했다. (HAVOC)이라 명명된 이 유인탐사선은 금성의 지표가 아닌 고도 50킬로미터 상공에서 유인 임무를 수행하는 것을 목표로 한다. 금성의 높은 하늘에서는 고온 및 고압의 대기나 번개와 화산 등의 위험에서도 자유로울 수 있다. 나사의 관계자는 “비행선

23) <일본 금성탐사선 궤도 진입 성공한 듯>, WWW.sciencetimes.co.kr 참조. (2015년 12월 9일, 연합뉴스)

이 탐사 초기에는 유인탐사선의 역할을 수행하겠지만, 장기적으로는 인류가 거주하는 일종의 ‘하늘도시’로 발전할 것”이라고 예상하며 “만약 이 프로젝트가 정식으로 승인된다면 2명의 우주비행사를 태워 30일간 금성을 탐사할 계획이고, 탐사가 성공적으로 진행된다면 점차 탐사 시간을 늘려가면서 인류 거주지를 형성할 예정”이라고 밝혔다. 금성의 대기 중에 포함된 유황산 화물과 같은 유해물질들의 압박에 대해서는 “비행선에 부착된 태양열 집열판 등으로 처리할 수 있다.”고 주장했다. “하복 프로젝트가 성공한다면, 금성에서도 인류의 삶이 가능해질 것.”이라고 전망했다.²⁴⁾

c.c.c.p.호에 탄 학자들도 제멋대로 공중을 떠다니며 잠이 들었다. 밤과 낮이 없는 우주에서는 자는 시간이 밤이요, 깬 시간이 낮이다. 처음에는 규칙 생활도 했지만, 차차 마음이 풀리자, 식사 시간 외에는 자유로이 행동할 수밖에 없었다.

때때로 태양의 뜨거운 열을 피하기 위하여 우주선의 몸집을 반대쪽으로 돌리는데, 이런 때면 우주선 안에는 약간의 인력이 생겨서, 공중에 떠서 자던 사람들은 제멋대로 굴러다니며 이리 부딪치고 저리 닿아 몸이 마구 떠다니는 것이다.(61쪽)

위의 자료를 분석해 볼 때 현재 금성의 유인탐사선의 계획이 진행 중이지만 대기 탐사로 이루어진다는 것이고 성공 여부는 아직 불투명하다. 그럼에도 금성의 기후조건은 악조건이지만 금성을 탐사할 수 있는 가능성은 존재한다. 금성탐험대에서 알파성인의 도시가 산의 지하에 이루어져 있는 것은 금성의 뜨거운 온도를 고려하여 작가가 상상해낸 것이지만 지금-여기에서 금성 탐험의 이야기가 전개된다면 하늘도시의 배경이 될 것이다. 아마도 한낙원이 금성 탐험대를 쓸 1960년대 당시에는 대기의 온도 조건이 뚜렷하게 밝혀지지 않았을 때일 것이다. 그러므로 작가의 상상력은 상대적으로 서늘한 공간으로 창조된 지하와 또 로봇 케아로들과 인공나무들이 공기를 내뿜고 온도를 조절하는 상상의 공간으로 태어나게 한 것이다.

하지만 “금성의 어떤 구름층에는 찬 기온이 있다는 말”(191쪽)처럼 한낙원이 가진 우주적 상상력이 드러나기도 한다.

4. 『금성 탐험대』의 우주적 공간서사

금성 탐험대는 쌍둥이 우주선인 미국과 소련의 우주선이 금성을 향해 떠나 금성에 도착하기까지 만난 우주적 공간과 금성에 도착하여 만난 외계인 알파성인의 도시의 공간을 방문하며 다시 지구로 돌아오는 여정을 담고 있다.

『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』에 의하면 이야기를 발전시키는 데 독자들은 주인공이 왜 그렇게 행동하는지 이해하고 싶어한다는 점을 기억해야 한다고 했다. 등장인물은 동기에서 우러나는 행동을 하게 되며 독자는 등장인물이 다른 선택을 하지 않고 왜 그런 선택을 했는지 이해하게 된다²⁵⁾고 하였다. 금성탐험대에

24) <화성 다음은 금성...유인 탐사선 컨셉 공개, - 고온·고압의 지표 환경 피해 대기층에 기반 마련, WWW.sciencetimes.co.kr 참조, (2014년.12월 31자)

나타난 중요한 공간 중 먼저 쌍둥이 우주선의 공간을 비교해 본다.

V.P.NO.77 (미국 우주선)	C.C.C.P (에쎬쎬르)
윌리엄 대장, 박철 후보생(부조종사) 최미옥(통신 담당) 애덤스 박사 (생물학 교수) 모리스 교수 (지질학 박사) 민주주의로 결정 고진이 탔어야 하는 우주선	니콜라이 중령(스미스 중령), 고진 후보생(부조종사) 나타샤 (통신 담당) 세바스키 박사 치울코프 교수 니콜라이 중령에 말에 따라 움직임. 니콜라이 중령은 미국보다 앞선 오직 금성 탐험의 성공을 목적에 둠 고진이 타게 된 운명적 상황의 극복

머리를 흔들고 또 바라보았다. 그러나 지금 그의 눈앞에 보이는 것은 틀림없는 금성 탐험 우주선이다. 그 크기도, 그 모양도, 그 빛깔도, 어쩌면 그렇게도 하와이 우주 공항의 것과 꼭 같은지 모를 일이었다.

‘이 녀석들이 훔쳐 왔나?’

처음에는 그렇게도 생각해 보았다. 그러나 설마 저렇게 큰 우주선을 훔칠 수는 없을 것이다. 자기들이 만들거나 설계도를 훔쳐다가 모방했을 것이라고 생각했다.(중략)

스미스 중령은 고진 후보생이 무슨 생각을 하고 있는가 짐작을 했던지 말문을 열었다.

“저 우주선은 내가 타게 되었던 하와이 것과 꼭 같다네. 심지어 조종간의 모양까지 같지.”

“역시 원자력 추진식입니까?”

“암, 이온 원자를 이용했지. 어쨌든 애치슨 박사의 설계와 비슷해. 다른 점이 있다면 사람을 한 사람 더 태우게 만든 것뿐이야. 내가 우겼지. 자네를 태우기 위해서 오락실을 없애구 한 사람 더 타도록 한 것이야.”²⁵⁾

금성 탐험대의 우주적 상상력의 특징을 이야기하면 다음과 같다. 상승과 추락의 상상, 운동, 역동적, 날개, 힘의 방향, 움직임을 들 수 있다. 우주는 길이를 썰 수 없는 끝없고 광활한 세계이다. 그 속에서는 지구인의 질서가 깨어지고 지구에서 보여지는 수직적인 권력구조도 깨어진단다.

“무엇을 도와 달라는 것입니까?”

25) 로널드 B. 토비아스, 김석만 옮김, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 풀빛, 1997, 99면.

26) 한낙원, 『금성 탐험대』, 창비, 2013, 35면.

고진 후보생이 물었다.

“우선 나와 좀 교대를 해 줘야겠어, 나는 지쳤어, 자네는 여태까지 잤지만, 나는 어제 아침부터 계속 근무야.”

“좋아요. 바꿔 드리죠.”

고진 후보생이 무슨 생각을 했는지 시원스레 대답했다.

“고마워, 그럼 자리를 바꾸세. 그리고 말해 두지만 세바스키 소장은 아무것도 모르고 호령만 하는 녀석이야. 만일 연락이 오거든 나타샤에 맡겨 두고 자네 할 일만 하면 그만 이야. 우리가 가는 코스는 미국 우주선보다 지름길로 가고 있어. 그러니 얼마 안 가서 우리가 앞설 수 있을 거야. 속도를 더 내기 위해서 무리를 할 필요는 없단 말야.”

게다가 작품이 시작되는 공간은 하와이의 해변이다. 낭만적인 하와이의 해변에 주인공 고진이 다니는 로켓 우주 공항과 항공 학교가 있다는 설정은 지구에서는 예측 불허한 공간이 바로 바다인 것처럼 이 바다가 우주라는 공간과 이미지가 비슷하다. 우주에서는 지구의 질서가 없고 바다 역시 지구의 한 부분이지만 초자연의 현상이 집약된 바다의 질서로 이루어지는 것처럼 첫 공간의 설정은 초자연적인 움직임의 세계를 보여준다. 게다가 하와이의 낭만적인 풍경에서 만난 고진과 최미옥이라는 설정은 앞으로 고진이 금성탐험을 하는데 금성 탐험을 포기하지 않게 만드는 원동력이 되기도 한다.

소련과 미국의 냉전체제에서 우주공간을 차지하려는 욕망을 두고 벌어지는 양국의 패권다툼이 지구가 아닌 우주라는 공간에서 펼쳐지기 때문에 우주라는 공간이 보여주는 특수성에 주목할 필요가 있다.

SF 소설은 미래를 지향하지만 이 미래는 현실의 문제가 극복된 꿈의 공간이다. 그렇기 때문에 금성탐험대 역시 현실의 문제를 다루고 있고 그 현실의 문제가 바로 주인공을 금성으로 떠나게 하는 동기가 된다.

금성에 도착한 V.P.호 의 모리스 교수와 윌리엄 중령의 아침에 나누는 대화를 보자. 지구에서라면 아침을 맞이할 때의 마음가짐이 새날을 맞이할 때의 상쾌함정도 있었겠지만 금성에서 맞이하는 아침은 여전히 밤으로 아침이라는 시간이지만 풍경은 지구에서 맞이하던 아침의 풍경이 아닌 전복의 상황이 이루어진다.

“나는 인류에게 물려줄 근사한 유산을 발견했다니까요.”

“유산이라니?”

“난, 지구의 아침을 인류에게 돌려주기로 했죠.”

모리스 교수가 시치미를 떼고 말한다.

(중략)

찬란한 햇살, 상쾌한 공기, 우짚는 새소리, 해죽이는 꽃과 이슬들…… 이런 아침보다 인류에게 물려줄 더 좋은 유산이 어디 있어요.“

모리스 교수가 무슨 큰 발견이라도 한 듯이 아침을 찬양한다.

“이미 인류는 그 유산을 받고 있잖소?”

윌리엄 중령이 말했다.

“그렇지만 인류는 그 고마움을 모르고 있잖아요.”

“정말이지 지구는 그 아침 한 가지만으로도 인류에게 다시없는 낙원이야.”

이 둘의 대화에서 현실 문제를 알 수 있고 작가가 청소년들에게 들려주고 싶은 말을 알 수 있다. 그 메시지는 1960년대 청소년뿐만 아니라 지금-여기의 지구에 사는 청소년들에게도 유효한 메시지이다.

찬란한 햇살, 상쾌한 공기, 우짚는 새소리, 해죽이는 꽃과 이슬이 있는 아침은 지구에는 있고 금성에는 없는 것이다. 마치 대단한 유물이 있는 것처럼 금성을 찾아 떠났지만 목숨을 위협하는 공룡과 괴조를 발견하고 용암이 흘러나오고 매일 폭발하는 화산과 뜨거운 열기를 가진 금성의 지독한 환경을 통해 오히려 인간이 살아가는데 필요한 자원은 지구에 있다는 것을 등장인물들은 깨닫게 된다. 그리고 이 깨달음이 지구로 돌아와야 하는 동기가 된다. 지구에게 있는 것들은 과학의 발전과 무관하다. 기계의 발달이 아닌 자연에서 오는 것이다. 현실에서는 과학 개발을 이야기하지만 실제 과학 기술 개발을 하면 할수록 환경은 기계 문명에 의해 사람들이 살 수 없이 이산화탄소가 많이 배출되는 지옥의 공간으로 변한다. 한낙원이 청소년들에게 가르쳐주고 싶은 것은 금성이라는 공간에 대해 꿈을 꾼보라는 우주적 상상력도 있겠지만 인류를 행복하게 하는 것은 인간이 개발한 우주선을 타고 나라간의 경쟁을 하듯 앞다투어 금성이라는 공간을 식민지로 삼는 것이 아니라 인류가 살아가는데 최적의 환경인 지구의 고마움을 알고 위기가 닥쳤을 때 극복하는 힘과 함께 협력해서 하나로 나아가자는 메시지를 주고 있다. 한낙원은 미국과 소련의 과도한 경쟁과 싸움을 금성이라는 예측 불허한 공간에 두 나라를 옮겨오면서 허무한 싸움으로 만들어 버린다. 그것은 알파성인의 도시를 통해 지구인들의 어리석음을 간접적으로 꼬집고 있다. 알파성인의 지도자는 금성탐험대에서 신분을 속이고 미국에 위장 전입하여 우주선 설계도를 훔치고 우주인들을 납치하고 죽이는 금성 탐험의 목적으로 위해 수단과 방법을 가리지 않았던 악한 인물로 그려진 니콜라이 중령에게 지구인의 말을 배우려고 노력한다. 알파성인의 지도자가 싸움을 원하지 않고 서로의 영화를 주고 받으며 문화교류를 원하며 평화를 원하는데 니콜라이 중령은 알파성인의 지도자가 만든 우주선의 기술을 습득하고자 사진을 찍으면서 그 기술을 훔치기에 바쁘다. 하지만 저자가 속물의 전형적 인물인 니콜라이 중령의 말을 배우는 장면을 묘사한 이유와 그래서 말이 안 통하는 것은 언어라는 상징 체계가 가진 장벽보다 언어를 둘러싸고 두 인종 간의 생각 차이를 보여주는 예이다.

-당신은 만일 사람이 죽게 되면 어떡하죠?

-구합니다.

-당신은 사람을 해치는 일을 할 수도 있어요?

-있습니다.

-만일 사람이 당신을 죽으려면?
 -나는 자신을 보호합니다.
 -상대방을 죽여서라도?
 -그것은 피합니다.
 -그러나 당신이 죽게 되면 어떡해요?
 -피합니다.

“이 로봇은 사람을 해칠 수 없도록 만들었으니 안심하고 우리가 이용할 수 있단 말입니다.”

“그렇소. 이 로봇은 사람을 해칠 수 없도록 만들었으니 안심하고 우리가 이용할 수 있단 말입니다.”

“그것을 어떻게 믿어요? 우리가 만들지 않은 로봇인데.”

“믿을 수 없다면 한번 시험해 보시오. 주먹이라도.”

“어떻게요?”

“찌르든지, 때리든지, 아무렇게나.”

(중략)

니콜라이 중령은 불안했던지 자신이 나서려 하지 않았다. 그것을 보고 치올코프 교수가 벌떡 일어나서 다짜고짜 로봇에게 달려가 뺨을 후려갈겼다.

그러나 케아로 35번은 교묘하게 치올코프 교수의 손을 붙들었다가 놓아주며 중얼거렸다.

“나뺏니다.”²⁷⁾

알파성인이 만든 케아로 35번은 사람을 해칠 수 없도록 설계되어 있다, 다만 그들은 누군가의 침입으로부터 자신들의 도시를 보호하는 경비병이다. 하지만 케아로 35번이 고장이 났을 때 니콜라이 중령의 몸을 물고 놓아주지 않았다. 로봇은 죽음을 피하는 것으로 설계되어 있어서 서로 싸워서 누군가가 죽는 걸 피하고자 하지만 어리석은 인간의 욕심으로 욕심이 지나쳐 폭력이 진행될 때 이 기계 역시 고장나버린다. 그 고장난 기계는 인간의 목숨을 위협하고 만다. 케아로 35번이 고장나는 장면은 섬뜩하다. 이 장면으로 인공지능의 세상이 도래하는 시점에 와 있는 지금, 기계가 고장났을 때 벌어지는 위기에 대한 생각을 하게 된다.

러시아와 미국 우주선에서 벌어지는 일상은 윌리엄 중령은 니콜라이 중령보다 금성에 탐험하기 전 발견한 샛별에서 남을 것인가 떠날 것인가 하는 과정이나 사막에 내리는 장면에서 민주주의 방식으로 결정된다. 금성에 도착한 두 우주선은 이제 금성에 도착했기 때문에 더 이상 서사의 목적을 잃어버릴 수 있지만 뜻밖에 알파성인을 만나며 그들의 욕심으로 상대방이 가진 기술을 훔치려고 할 때 더 강력한 힘인 로봇과의 대결이 펼쳐짐으로써 소련과 미국의 대립은 지구인이라는 하나의 공간 사람으로 이동해 두 세력이 힘을 합쳐 다른 세력에 맞서 싸운다는 공식을 획득한다. 외계인이 등장해서 두 나라가 화해했다는 설정은 무의미하지만 그것으로 작품의 의미를 해석하기보다 금성 탐험을 마친 두 나라가 금성에서 얻은 것은 어마어마한 대

27) 한낙원, 『금성 탐험대』, 창비, 2013, 276쪽~ 277쪽.

자원이 아니라 오히려 인간에게 필요한 자원이 많은 곳은 지구라는 것을 알게 되면서 허무함을 느끼고 지구로 돌아가고 싶게 하는 새로운 동기가 작용하는 것으로 작품을 읽어야 한다.

그리고 청소년들에게 고진의 끈기를 통해 보여주고자 하는 메시지는 바로 극복의 힘이다.

니콜라이 중령은 죽으면서 자신이 우주인을 죽였다는 죄를 고백하며 “지구는 하나야 금성에 와 보고 나는 그것을 알았어. 모든 민족은 적이 될 수 없어 형제야 싸워선 안돼 싸워선 안돼 그럼 안녕.” 이라고 말한다.

알파성인을 통해서 보여주고자 하는 점은 전쟁은 무의미하다는 것과 그 무의미함은 죽음을 담보로 하는 것이라는 점이다.

그리고 고진이 지구로 돌아오는 우주선에 살아남은 각 나라 사람들을 태우고 후보생에서 당당히 우주선의 기장이 된 사건은 깨달음과 행동에서 비롯된 고진의 성장을 확인케 해 준다.

사랑이라는 것, 우주 경쟁이라는 것, 니콜라이와 같은 인간이 있는가 하면 세바스키 박사와 같은 인간도 있다는 것, 우주의 길에서 겪은 가지가지의 모험과 금성 위에서 당한 위험 등을 고진은 곰곰이 마음에 되새겨 보았다.

모든 일을 혼자서 해결해야 한다. 우주선의 점검에서부터 수리와 조종에 이르기까지, 그 밖에 끝없는 고독을 이겨 내는 정신적인 문제까지도 혼자서 극복해야 하는 것이다.

극복!

안일한 마음의 극복, 고난의 극복, 나태한 마음의 극복, 허영심의 극복, 유혹의 극복, 악의 극복 등등.....

이렇게 그 극복의 뜻을 생각하자 고진의 마음에는 새로운 용기가 솟아났다. 그렇다. 모든 고난을 극복하고 나는 기어이 지구로 돌아가리라.

처음엔 니콜라이 중령에 의해 강제로 소련 우주선에 탔지만 소련 우주선을 위기의 상황에서 구하고 니콜라이 중령을 버리고 도망갈 수도 있었는데 소련인들을 구출하러 오는 고진의 선택에서 성장은 자신에게 주어진 한계를 극복하고 자신의 욕심이 아닌 타인을 위해 자신을 희생할 때 이루어짐을 그것이 사랑의 모습임을 보여준다.

금성탐험대에서는 우주선이 상승하고 알파성인의 지하도시로 우주선이 착륙하고 또 끊임없이 지하세계로 추락하는 공간의 낙하운동을 통해 등장인물들이 위기에서 어떻게 극복해나가는지에 대한 과정을 보여준다. 때론 스스로의 힘으로 때론 함께 협력하며 이루어지지만 결국 지구로 돌아올 수 있는 힘은 스스로의 힘뿐만 아닌 모두의 도움이었고 속물적인 니콜라이 중령 역시도 알파성인에게 마음을 전달하는데 도움을 주었다는 것을 보여줌으로써 인간은 누구나 가치를 지닌다는 휴머니즘 적인 면모도 엿볼 수 있다.

5. 한낙원 과학 소설에 나타난 우주적 상상력

『금성 탐험대』의 공간의 서사를 분석하며 한낙원 소설이 가진 우주적 상상력을 밝히며 공상과학소설이 청소년에게 주는 의미를 파악할 수 있을 것이다. 그것은 금성에 대한 미지의 탐험뿐 아니라, 지금-여기의 공간에서 읽히는 우주적 상상력은 현재 우리의 문제적 상황으로부터 미래의 모습을 그려보는 혜안이다. 금성탐험대에 나타난 인공지능 로봇은 그 당시에는 없었지만 이제 차츰 현실 세계에 나타나고 있다. 인간이 기계를 개발했지만 기계에게 인간이 지배당할 시대가 곧 올지도 모른다. 지금-여기의 문제를 인식하고 그 문제를 극복했을 때, 그리고 그 문제를 해결해나가는 과정에서 나만의 이익을 쫓는 것이 아니라 모두의 행복을 가질 수 있다는 고민, 평화, 지금-여기에서도 핵무기를 둘러싼 북미간의 갈등과 남북 분단 이데올로기의 갈등이 최고조로 이르고 있다. 지금- 여기에서 청소년들에게 작품이 주는 메시지는 무엇일까.

그것은 하나되는 힘이다. 한낙원의 우주적 상상력은 1960년대 뿐 아니라 지금-여기의 시대를 투영한다. 아직 인간이 금성 탐험을 하는 시대가 도래하지 않았기 때문이다.

● 앞으로 더 써야 할 문장

- 상승과 추락의 공간 분석 , 이분법적인 대립의 상황, 정반합의 관계 (한자리에 모인 지구인에서 합치의 과정을 이루게 되기까지 토론하고 대화하는 모습, 대화와 공존)

쌍둥이 우주선 공간 -금성으로 가는 과정에서 만난 작은 새 별(떠돌이별)- 표면의 금성(대기, 용암이 흘러나오는 화산(뜨거움, 인간이 살 수 없는 조건), 사막, 골짜기에 선 집, 괴조가 사는 동굴 - 사막 (심연의 금성을 만나기 전 발견한 새 공간, 극한한계, 무, 아무것도 보이는 것이 없고 가도가도 끝도 없는 무의 세계, 죽음의

공간)－ 심연의 금성(알파성인의 지하도시, 새로운 미래 인간상, 진화의 모습, 희망과 깨달음, 부활의 공간) 이 공간에 누가 먼저 도달하고 공간의 체험을 하는가?

“사막이다!”

누군가 죽은 사람의 목소리처럼 가냘프게 중얼댔다. 그렇게 찾고 바라던 사막이 지금 막 눈 밑에 벌어졌는데 대원들에게는 반가움보다는 두려움이 앞선 것이다. (312쪽)

“금성에 사막이 없다는 자는 누구였어.”

어느 대원이 푸념을 했다.

“이젠 별 수 없으니 내립시다. 사막 위에 내려서 사막의 커신이 됩시다.”(313쪽)

고진이라는 인물의 영웅성, 완벽한 힘을 가진 존재가 아닌 가능성이 있는 인물이다. 그것은 가능성이 잠재해 있는 우리의 모습, 청소년의 모습과 같다. 또 고진이 우주선의 기장으로 승격하게 될 수밖에 없었던 것에는 니콜라이 중령에게 납치당했을 때 그와 물리적 충돌을 불사한 용감하고 부당한 권력에 맞서 싸우는 정의롭고 투쟁적인 행동에서 나중에는 니콜라이 중령을 받아들에게 되는 인간의 선한 면모를 느낄 수 있기 때문이다. 힘을 잃은 권력자의 모습에서는 독자들도 연민의 감정이 피어난다.

“어서 떠 주게, 어서!”

벌써 용암의 흐름은 우주선 콧머리까지 다가왔다.

고진은 이런 때 취할 길이 무엇인가를 생각해 보았다. 니콜라이 중령을 차라리 죽여 버리는 길, 그리고 헬리콥터를 뺏아 가지고 자기가 달아나는 길 등 마음이 동요하는 것을 가라앉힐 길이 없었으나, 다음 순간 그는 조용히 니콜라이 중령의 명령에 복종하기로 결심했다. 한 팔이 부러진 지금 니콜라이 중령과 같이 억센 사나이와 격투를 할 수는 없고, 그뿐만 아니라, 설사 헬리콥터로 용암이 흐르는 골짜기를 탈출해 본댔자 우주선을 잃은 이상, 죽음의 연장은 불과 시간문제밖에 안 된다고 생각했기 때문이다.

우연이 많이 일어나지만 그 우연의 질서가 이해되는 우주의 초자연적인 질서

외계인의 의미 - 주체의 시점에서의 외계인, 우주에서 바라보면 지구인도, 우리도 외계인이다.

단순한 미지의 공간을 확인하는 모험이 아닌 우리 안에 있는 보편적 인간의 심리를 확인하는 모험 니콜라이중령, 윌리엄중령, 과학자와 교수들, 최미옥과 나타샤, 그리고 고진의 캐릭터를 통해 대표되는 인간의 심리를 합치면 우리 안에 모두 들어있는 모습이다.

공간보다 더 중요한 시간의 속도, 우주의 시간은 지구에서와 다르다. 소련 우주선의 목표는 미국 우주선보다 더 먼저 금성을 탐험하는 것이고 미국도 마찬가지로 이다. 누가 먼저 금성에 도착하고 금성을 탐험하고 지구로 먼저 돌아갈 것인가하는 속도경쟁에서 우주라는 초자연적인 질서가 지배하는 세계에서 드러나는 한계는 누가 속도 경쟁에서 이길 것인가에 대한 예측을 불허하게 만든다. 여러 에피소드를

통해 한낙원은 독자의 예상보다 한발짝 앞서 사건을 전개하는 묘미가 ‘금성탐험대’를 읽히게 하는 힘이다. 그리고 남을 기준으로 하는 속도 경쟁은 무의미하다는 것을 알게 해준다. 두 힘이 동등한 쌍둥이 우주선이 아니라 그 쌍둥이 우주선의 힘을 합쳐야 대적할 수 있는 고등한 지능을 가진 알파성인이라는 존재를 통해 확인할 수 있었던 것은 목숨을 담보로 하는 경쟁은 무의미하다는 것이다.

“허허 위험해? 우주 경쟁은 처음부터 위함한 짓이야. 이기느냐 죽느냐, 두 길밖에 없어.... 스포츠가 아니야.”

니콜라이 중령은 다시 초속 50킬로미터까지 올랐다. 자던 사람들이 가속도로 생긴 인력 때문에 벽들을 떠받고 모두 깨어났다.(67쪽)

고등한 지능을 가진 존재는 싸움을 하지 않는다는 것이다. 하지만 그 고등한 지능을 가진 알파성인도 경비원들을 로봇으로 만들어 항상 자신의 세계를 지키려고 한다. 잃어버리지 않으려고 한다는 점에서 지구인들과 다를 바가 없다. 삶에 있어 언제나 감시 속에 살아가는 자유롭지 않은 모습은 시공간의 힘을 초월한 우주에서도 지속된다. 그것을 바라볼 때 독자는 피곤함을 느낀다. 알파성인은 싸우려고 하지 않고 다른 외계인들과 문화 교류를 하기를 원한다. 남의 것을 빼앗으려고 하는 게 아닌 자신의 문화와 다른 사람의 문화를 공유하기를 바라는 마음에서 지구인보다 자유가 허락되었다는 점을 확인할 수 있다. 금성탐험대는 우리에게 시간의 상대적인 의미에 대해서도 생각하게 해준다. 니콜라이 중령과 나타샤와 치올코프 교수가 알파성인의 감옥에 갇혔을 때 자유가 억압되고 죽음의 공포가 극심한 상황에서의 시간은 지구에서 금성으로 물리적 공간을 이동한 시간보다 더 긴 시간으로 느껴진다. 심리적 시간에 대한 의미 역시 느끼게 해준다.

-공간의 거리를 무너뜨리게 하는 것은 물리적 힘이 아니라 웃음이다.

고진 후보생과 나타샤는 공중에 떠다니며 잠이 든 사람들을 둘러보다가, 서로 빙그레 웃고 말았다. 웃음이란 묘한 약이어서 일단 웃고 나면, 마음에 도사리고 있던 어떤 장벽도 쉬 무너지게 마련이다.

-통신이 주는 의미, 통신원 최미옥의 역할, 고진이 금성을 탐험하게 만드는 낭만적 동기, 욕망의 삼각형, (상이한 두 세계를 이어주는 메신저, 소통의 중요성, 사막에 내리자고 해서 지구로 돌아올 수 있는 희망이 된 고진을 만났고 알파성인의 지하도시를 발견하게 되었다. 최미옥은 이 소설에서 중요한 인물이다.)

어느 대원이 꾸념을 했다.

“이젠 별 수 없으니 내립시다. 사막 위에 내려서 사막의 귀신이 됩시다.”(313쪽)

어떤 대원이 말했다.

“약한 소리 말아요. 죽기까지는 단념할 수 없어요. 우리에겐 사명이 있잖아요?” (313쪽)

나타샤가 자라를 뜨자 후보생은 다시없는 이 기회를 놓칠세라 초단파 통신기의 스위치를 넣었다. 다른 사람이 못 듣도록 마이크를 두 손으로 감싸고 속삭였다.

“V.P. 호를 부릅니다. V.P. 호 나와주세요.”

그러자 V.P.호에서 여자의 목소리가 들려왔다.

“여기는 V.P.호, V.P.호 나왔어요. 누구시죠?”

고진은 가슴이 뛰는 것을 꼭 참으며 속삭였다.

“나는 고진이에요. 당신은?”

그때 어느새 돌아왔는지 나타샤가 옆에서 스위치를 꺼 버리고 말했다. 그리고 술개처럼 독기 찬 눈으로 고진 후보생을 노려본다.

“지금 뭘 했죠?”

칼날 같은 목소리다.

(중략)

“고진씨! 고진씨! 저 미옥이에요. 고진 씨, 고진 씨! 대답해 주세요. 여기는 V.P.호…… 여기는 V.P. 호, 대답해 주세요. 라져.”

이런 낮은 목소리가 리시버를 낀 나타샤의 귀에 들리자 나타샤는 얼굴이 푼밀까지 발개지며 뇌까렸다. (64쪽)

미옥 양은 마른침을 꿀꺽 삼켰다.

그때였다. 또렷하고 길게 목청을 뽑아 부르는 소리가 들려왔다.

최-미-옥-양

고진의 목소리였다. 오매에도(자나깨나 언제나) 잊을 수 없었던 고진의 목소리 바로 그것이 아닌가.

미옥 양은 나무 뒤에서 뛰쳐나와 숲을 헤치며 이름을 불렀다.

고-진-씨 (327쪽)

“길은 한 가지뿐입니다. 우주선을 버리고 우리만이라도 피난을 해야 합니다.” (죽음 앞에서 어떤 선택을 할 것인가. 욕망을 버릴 수 있는가에 대한 문제는 가장 중요한 욕망을 선택하는 문제에 놓이게 된다. 살고 싶은 욕망을 어떤 욕망도 이길 수 없다.)

“영화를 보면서 놀란 것은 지금까지 생각한 것과 달리 이들은 금성인이 아니라 머나먼 별에서 7년간이나 여행을 해서 날아온 사람이었다는 것이다.

이들은 그럼 어떤 별에서 왔을까?

이들은 무엇 때문에 금성까지 왔을까?

이런 의문에 대해 이 영화를 보는 동안에 어느 정도까지는 짐작할 수 있었다. (252쪽)

알파성에 인간과 같은 고등 생물이 살리라고는 미처 몰랐던 것인데, 이 별에는 그토록 머리가 발달한 인간이 살고 있었을 뿐만 아니라 벌써 오래전부터 우리 태양계에 탐험의 손길을 뻗치고 있었던 것이다.

그러나 우연한 기회에 알파성 사람들은 그들의 별에서 제일 가까운 프로시그마성에 그들보다는 미

개하지만 역시 인간이라고 부를 수 있는 종족이 살고 있다는 것을 알게 되었다. 이 발견은 그들의 우주관과 인간관을 근본적으로 뜯어고치는 일대 변혁을 가져온 큰 사실이었다. (253쪽)

“알파성인이 무엇 때문에 들어왔을까? 우리 싸움을 말리려구? (271쪽)

“당신은 영웅심 때문이죠. 미국 우주선 설계도를 훔친 수단으로 그 광자 로켓 우주선의 비밀도 훔쳐 보려던 것이죠?”

“그렇소, 그게 나쁘오?”

니콜라이 중령이 일어나서 치올코프 교수의 따귀를 한 대 갈겼다. (270쪽)

당신은 어째서 이런 감방에 들어왔소?

벌받으러

별을 받다니, 알파성인에게 별을 받아요?

직무 태만

제기랄 그럼 당신은 앞으로 어떻게 되죠?

버립니다.

버리다니, 사람올?

아니면 고칩니다.

지금 나이가 몇이신데?

15년

나이가 15년이라구요?

그렇소

그렇게 젊은데 왜 손이 말을 안 들을까?

늙었소

네?

나 늙었어.

늙다니, 열다섯이 늙어요?

나 사람이 아니오.

뭐라구요? 그럼 당신은? - 케아로 35번의 나이는 15세, 청소년의 나이와 같다. 케아로 35번에서 어떤 청소년의 모습을 느낄 수 있을까? ■

「한낙원 과학소설에 나타난 우주적 상상력 - 『금성 탐험대』를 중심으로」 토론문

손진원(고려대)

2013년, 창작과비평사에서 펴내는 ‘창비 청소년문학’ 시리즈의 제 56번째 책으로 한낙원의 『금성 탐험대』가 출간되었다. 작품이 연재된 지 50년이나 흘렀는데도, 1950년대 말부터 1990년대까지 꾸준히 과학소설을 창작한 한낙원의 대표작이 읽히고 있는 것이다. 물론 『금성탐험대』가 현재의 청소년 독자들에게 갖는 의미와 가치는 1960년대의 그것과 다를 것이다. 그 다름에 관한 의문은 충분히 제기될 만하다. 이런 물음에 대해 서희경의 논문은, 『금성탐험대』의 작품 속에 등장하는 공간을 분석하면서 작품의 의의를 발견함과 동시에 작가 한낙원이 갖는 특수한 우주적 상상력이 어떤 것인지 밝혀내며 답하고 있다.

발표 논문에서 지적된 바와 같이, 금성이 세상에 실재할 뿐만 아니라 그에 대한 탐사가 지속적으로 이어졌음에도 금성에 대한 우리의 감각은 추상적이라고 할 수 있다. 이러한 실재적 공간에 작가의 우주적 상상력을 포함시켜 나타난 과학소설 속 공간을 살펴본다는 것은 유의미한 시도라고 할 수 있다. 과학소설의 주인공은 갈등을 조장하거나 해소하는 등장인물이 아니라, 과학적으로 잘 짜여 나타난 세계관이라고 할 수 있다. 인물이 활동하고 사건이 일어나는 ‘가상세계’가 견고하고 매력적일수록 과학소설 작품의 신선함과 가치가 높게 평가되기 때문이다. 이 작품에서 한낙원은 민족국가·인종 간 대립을 무효화하고 화합의 중요성을 내세우는 휴머니즘적 면모를 보인다. 이 주제를, ‘지구(낭만적인 하와이/다시 돌아올 그리운 공간)→금성(모험/자원이 주는 매력적인, 그러나 위험하고 두려운 공간)→지구(인간이 평안히 살 수 있는 공간)’라는 공간의 이동과 의미로 설명하려는 이 논문의 시도는 충분히 유의미한 것이다.

그렇지만 한낙원이 보여주는 우주적/과학적 상상력의 특수성이, 현재의 독자들에게 어떤 새로움을 줄 수 있는지 깊이 논의되지 않아 아쉽다. 인류가 금성을 탐험하지 못한 현실, 혹은 우주 개척이 완성되지 못한 현재의 사실만으로 지금-여기의 독자들에게 새로움을 선사한다고 말하기는 힘들 것이다. SF영화나 만화와 같은 문화 콘텐츠가 범람하는 지금-여기의 현실에서, 한낙원의 과학소설만이 가지는 가치가 무엇인지 논문에서 조금 더 명확하고 세부적인 주제를 잡아 논의를 이끌어 냈다면 내용이 더 풍부해지지 않았을까 생각해 본다.

(질문)

1) 작가 한낙원은 독자인 어린이·청소년들이 과학소설을 읽고 과학에 관심을 가지고 교양을 쌓기를 바랐다. 현재에도 그런 바람은 유효한가? 한낙원의 과학소설이 과학교육에 기여하는 바가 무엇인지, 만약 기여한다면/했다면 한낙원 이후에 새로운 과학소설가/과학소설이 다수 등장했어야 했는데 왜 그렇지 못했을까? 기여하지 못했다면 어떤 점이(작품 내/외적) 문제일까?

2) 과학소설은 실제 과학의 연구 결과와는 별개로 비과학의 경계를 넘나들며 상상력을 보여주는 장르다. 어린이·청소년을 독자로 삼을 때, 과학소설은 실제 과학적 사실과 상상력 중 어느 쪽에 중점을 두어야 할까? ■



2017 여름 학술대회



아동문학과 감각의 기술

발표: 오현숙(충북대)

토론: 장수경(목원대)

아동문학과 감각의 기술

오현숙(충북대)

<차 례>

1. 예술과 기술의 상호작용
2. 인쇄매체와 공감각의 재현: 음악·회화와 동요
3. 사진이미지의 낭만주의적 수용: 사진과 아동서사
4. 기계적 몽타주와 운동성: 영화와 만화
5. 콜라주를 통한 감각의 재현

1. 예술과 기술의 상호작용

이 글은 아동문학과 매체를 중심으로 과학기술과의 상관성을 새롭게 사유하기 위한 시론이다. 사실 아동문학과 기술과의 상호작용은 최근에 주목받고 있다. 일반적으로 다양한 매체의 혼성적 글쓰기는 기술적 관점에서는 컴퓨터, 이동통신 기기 등의 전기·전자 기술 발달로 인한 현상으로 받아들여진다. 미학적 관점에서는 근대성을 넘어서 포스트 모더니즘적 특징으로 이해된다. 오늘날 인문학 전반은 근대의 문자와 시각성을 넘어서 청각, 촉각, 미각 등의 복합감각에 주목하고 있다.

그런데 아동문학의 경우 그 출발부터 문자를 중심으로 그 미학적 특성을 온전히 설명하기 어렵다. 아동문학의 형성과 전개에서 지속적으로 다양한 매체를 통해 고안된 기법들을 혼성하는 경향이 두드러진다. 일반문학의 전개와 확연히 다른 지점이다. 예컨대 아동문학의 형성과 전개에서부터 문자언어와 삽화, 사진, 기술영상과 혼합 양상이 두드러진다. 근대 학제의 도입을 위해 간행된 교과서 『신정심상소학(1~3권)』(1896.2)과 『소학독본』(1895.12), 『고등소학독본』¹⁾ 등에는 아동을 위한 서사와 삽화가 함께 수록되었다. 유길준의 『노동야학독본』(1908)은 만화 삽화로 간행되었다. 아동의 기독교적 교화를 목적으로 번역된 『이슈우언』(1921)은 그림책으로 간행되었다. 최남선 주재로 신문관에서 간행된 『붉은 저고리』(1912.8~1913.6), 『아이들보이』(1913.9~1914.8), 『새별』(1913.9~1915.1) 등의 아동 잡지 역시 문자언어와 이미지언어의 합성이라는 관점에서 주목할 수 있다. ‘다음엇지’라는 제목

1) 휘문의숙 편집부 편, 『고등소학독본(1~2)』, 1906.11~1907.1.

으로 2컷 이상으로 된 만화를 게재했다.

특히 1920년대 이후 매체들 상호간의 혼성양상이 본격적으로 전개된다. 1920년대에 이르러 비로소 복합적인 매체환경이 마련되었기 때문이다. 이전의 문자언어와 삽화의 대응 양상뿐만 아니라 새롭게 사진, 영화 등의 기술영상과 혼합되는 경향에 주목해 볼 수 있다. ‘그림동요’, ‘동화시’, 사진소설, ‘사진동화’, ‘영화소설’, 등의 장르를 문자언어와 다양한 기술적 영상이나 음향 간의 융합, 전이 등의 현상을 단적으로 보여준다.

본고는 아동문학과 기술의 상호작용 속에서 다양한 감각의 재현양상에 주목하고자 한다. 인쇄문화와 독서의 열기 속에서도 소리, 삽화, 회화, 사진, 영화 등의 기술 발전에 따라 인간이 다양한 감각을 통해 세계와 관계 맺는 능력은 계속 확장되어 왔다. 특히 방정환이 동화와 소설의 차이점을 대비하면서 ‘감각의 문제’를 거론했던 것은 우연이 아니다.

어린이社에 드러오는 것을 보면 동화를 小説쓰듯 하노라고 공연한 노력을 만히 한 것이 만습니다. 그러한 것은 童話에 잇서서는 아모 效果가 업슬뿐 아니라 도로혀 兒童의 머리를 현란케하는 폐가 잇기 쉬웁습니다 알기 쉽게 말하면 녀름 日記의 더운 것을 말할 때에 온도 몇십도나 되게 더웁다고 하면 모릅니다. 더웁다 더웁다 못하야 옷을 벗고 물로 뛰어드러가도 그래도 더웁다고 하면 兒童은 더위를 짐작합니다. 義州에서 釜山까지 二千里나 되닛가 굉장히 멀다하면 兒童은 그 먼 것을 짐작못합니다 거름 잘 짓는 사람이 새벽부터 밤중까지 쉬지안고 거러서 스므밤 스므날을 가도 다 가지 못한다하여야 그 굉장히 먼 것을 짐작합니다.²⁾

주지하듯이 문자의 발명을 통해 인간은 광범위한 지식의 축적이 가능하게 되었다. 하지만 문해력이 없거나 배우는 과정에 있는 아동 독자를 고려할 때, 지식과 정보 나아가 예술 형식 역시 ‘감각’할 수 있는 형식으로 전환되어야 한다. 아동은 문자와 함께 듣고, 맛보고, 먹고, 보고, 만지면서 세계를 이해하고, 나아가 더 고차원적인 예술을 배울 수 있다. 이는 유아기에 한정된 것이 아니다. 물론 정도의 차이는 있지만 문해력이 낮거나 습득해 나가는 과정 중에 있는 ‘아동독자의 고유한 특징’으로 이해할 수 있다. 시각, 청각 등을 통해서 직접적으로 지각되는 이미지나 소리, 음악 등은 언어문자가 벗어날 수 없는 지식의 폐쇄성을 넘어서 인간의 감성에 두루 호소할 수 있는 보편적 언어다. 아동을 독자로 한 문학에서 문자, 이미지, 소리의 동시 다발적 전달 방식은, 아동문학의 생산, 전달 수용의 방식의 기본적인 전제가 아닌지 질문할 필요가 있다. 이러한 맥락에서 여러 매체를 통한 다양한 감각의 재현은 근대 형성기의 ‘과도적 양식’이 아니다. 아동문학에 있어 보다 본질적인 미학적 특징 중 하나로 이해할 필요가 있다.

結局 우리가 文字를 아는 것만으로 讀書의 趣味를 가진다는 習性을 엇지 못하는

2) 소파생, 「童話作法: 童話 짓는 이에게」, 『동아일보』, 1925.01.01.

것은 事實이올시다. (...) 讀書의 趣味習慣이라는 것도 六七歲의 少時로부터 要求할 必要가 있는 줄 甎기는 여러 분이며 惑 읽지 못하는 兒孩에게는 이야기를 들려주며 아주 적은 아해들에게는 그림을 그려 實際生活의 事情을 보여주며 或은 形容을 하여 가르쳐 주시고 學校나 或은 兒童圖書館에서는 童話會라든지 繪畫展覽會를 열며 雜誌等 書冊에는 반듯이 挿畫를 너허 그들의 知識의 境域을 넓혀주소서³⁾

마셜 맥루언은 문자의 발명과 인쇄매체의 발달에 따라 인류 문화는 다양한 감각을 상실하고 시각을 중심으로 재편되었다고 서술한 바 있다.⁴⁾ 하지만 아동문학의 경우 이와 다르다. 문자와 인쇄매체가 우세한 양상 속에서도 청각, 시각을 재현하는 다양한 매체의 형식을 다양하게 차용한다. 아동문학을 인쇄매체, 회화, 사진, 영화 등의 매체기술의 발달과 함께 살펴보아야 하는 이유가 여기에 있다. 매체야 말로 다양한 인간의 감각적 인지를 확장하는 핵심적인 기술이기 때문이다.

특히 조선에서 1920년대는 신문·잡지, 회화, 사진, 영화 등의 다양한 매체가 공존하는 장이었다. 1920년대 다양한 신문, 잡지들이 폭발적으로 증가했다. 각종 신문사들이 주최하는 전람회와 미술전시회 그리고 학교 교육을 통해 회화가 대중화되는 시기도 이때이다. 영화의 탄생 이후 1920년대 중반까지 무성영화는 장면의 영상적이고 드라마적 진행을 위한 적절한 어법을 갖고 있지 못했지만, 20년대 중반 러시아에서 몽타주 이론의 발전과 영화적 적용을 통해 영화적 서술방식은 비약적으로 발전하게 되었다.⁵⁾ 이러한 다매체적 환경 속에서 아동문학의 미학이 발전해 나간 것이다.

1920년대의 다매체적 환경 속에서 문자언어의 특성뿐 아니라 회화, 사진술, 영화 등의 비언어적 매체의 특수한 지각방식도 문학 속으로 흡수된다는 사실에 주목하고자 한다. 근대의 아동문학은 구술성, 문자성 그리고 기술매체의 지각방식이 서로 교차되고 조정되는 다양한 양상으로 재해석될 필요가 있다. 예술과 기술의 상호작용이라는 관점에서 본고에서 주목하는 텍스트는 다음과 같다. 1920년대 최남선이 주재한 사시주보(時事週報) 『동명』(1922.09.03.~1923.06.03)⁶⁾, 방정환이 주재한 아동잡지 『어린이』(1923.3.20.~1935.3)⁷⁾, 『신소년』 등 이다. 인쇄매체를 넘어선 다양한 매체들 상호간의 혼성양상이 풍부하게 나타나는 잡지들이기 때문이다. 서은영은 주로 『동명』의 시사만평에 주목하여 이를 분석하였다.⁸⁾ 이경돈은 민족의식이라

3) 김영근, 「兒孩와 圖書館(3)」, 『동아일보』, 1926.07.25.

4) Marshall McLuhan, 김성기·이한우 옮김, 『미디어의 이해: 인간의 확장』, 민음사, 2007. 133~142쪽.

5) 임정택, 「디지털 문화의 지형도를 위한 파노라마(1): 텍스트와 새로운 이야기 방식」, 연세대학교 HUNO 프로젝트 연구단 엮음, 『기술매체 시대의 텍스트와 미학』, 연세대학교 출판부, 2005, 24~25쪽.

6) 『동명』은 1923년 9월 3일에 창간되어, 1923년 6월 3일에 통권 41호로써 종간되었다. 1924년 3월 31일부터 일간지 『시대일보』로 이름을 바꾸어 간행되었다.

7) 『어린이』는 1923년 3월 20일에 창간되어 1935년 3월까지 통권 122호를 발행했다. 해방 이후 1948년 5월 123호로 속간되어 1949년 12월호에 이르기까지 137호가 발행된 어린이 잡지이다.

8) 서은영에 따르면, 김동성은 만화사의 핵심 인물 중 한명이다. 김동성은 1910년대 『신한민보』와 『매일신보』에 만화를 게재하여 정치적 캐리커처로 주목받았다. 이후 『동명』에 시사만평 및 만화그

는 거대담론에 주목해서 『동명』을 분석한 바 있다.⁹⁾ 모두 의미 있는 분석이지만 아동문학적 과점에서의 연구는 부족했다. 『어린이』 잡지에 대한 연구는 상당히 많이 축적되어 있지만 매체론적 관점의 연구는 그리 많지 않다. 특히 본고에서 주목하는 그림동요에 대한 연구는 그림책의 역사를 구성하는 전사(前史)로 평가되었다.¹⁰⁾ 중요한 선행 연구로 정진헌의 논의가 있다.¹¹⁾ 그림동요를 ‘혼종텍스트’로 규정하고 그림동요의 목록을 실증적으로 목록화한 성과가 크다.

본고는 이러한 선행 연구를 이어 받으면서, 이들 텍스트를 중심으로 문자언어와 삽화, 사진, 기술영상과의 혼합과 그 감각적 효과를 새롭게 분석해보고자 한다. 이를 위해 2장에서는 인쇄매체와 청각의 시각화를 살펴보고자 한다. 동요·그림동요가 주된 분석 대상이 될 것이다. 3장에서는 사진술의 낭만주의적 수용 양상을 아동소설을 중심으로 분석하고자 한다. 문자언어와 사진과의 혼합 양상을 주로 다루고자 한다. 4장에서는 영화를 통해 발달한 기계적 몽타주와 운동성이 만화의 원리로 결합하는 특징을 살펴볼 것이다. 이를 통해서 매체들 상호간의 혼성양상이 다양한 감각을 아동문학 안에서 복원하고 있음을 확인하고자 한다. 이 글은 아동문학 장르의 전체적 성격을 논의하는 것이 아니라 아동문학과 기술과의 상호작용이라는 관점에서 다매체적 특성이 두드러지는 하위 장르의 작품을 제한적으로 다루는 것임을 밝혀둔다.

2. 인쇄매체와 공감각의 재현: 음악·회화와 동요

아동문학에서 동요가 노래와 친연성이 큰 장르라는 것은 잘 알려져 있다. 그런데 전통적인 구비문학이 활자로 인쇄된 문학으로 전환되면서 시적화자의 목소리는 내면화된다. 인쇄매체의 경우 직접 사람이 발화하는 목소리는 삭제된다. 인간 육체의 감각기관으로서 입과 귀는 종이라는 물질성 속에서 사라진다.

하지만 아동문학 특히 운문장르에서 인쇄매체를 통해 소리를 ‘시각적’으로 기록하고 환기하려는 실험이 활발하게 나타난다. 베르그손의 도식에 따르면 인쇄매체 속에서 육체의 감각기관은 사라지지만, 이미지중추인 ‘정신적인 귀’를 자극하는 음악, 회화 등이 문자와 결합한다.

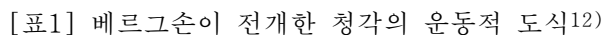
리는 법을 연재했다. 서은영, 「1920년대 매체의 대중화와 만화: 1920년대 초, 『동아일보』와 『동명』의 만화를 중심으로」, 127~128쪽.

9) 이경돈, 「1920년대 초 민족의식의 전환과 미디어의 역할: 『개벽』과 『동명』을 중심으로」, 『史林』 23, 수선사학회, 2005, 27~59쪽.

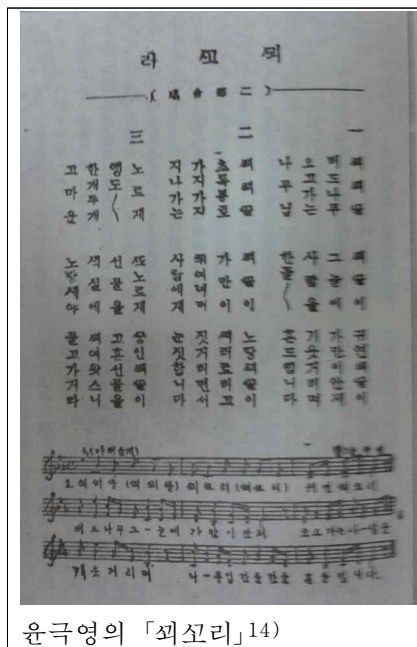
10) 정선혜, 「2004년도 우리 그림책: 우뚝 선 새로운 장르, 그림책」, 『한국아동평론』 30, 아동문학평론사, 2005; 김상욱, 「그림책을 활용한 문학교육의 방법」, 『한국초등국어교육학회』 32, 한국초등국어교육학회, 2006; 조은숙, 「한국의 그림책 발전」, 『어린이 문학교육 연구』 7.2, 2006; 정병규, 「삽화의 시대에서 옛이야기 그림책 탄생까지」, 『창작과비평』 5, 창작과비평사, 2007; 조성순, 「해방전 그림책과 관련한 논의와 그림책의 과도기적 양상」, 『아동청소년문학연구』 17, 아동청소년문학학회, 2015.12.

11) 정진헌, 「일제 강점기 한국 그림동요 연구」, 『한국아동문학연구』 25, 한국아동문학학회, 2013.

12) 황수영, 『물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』, 그린비, 2014, 185쪽.

한정동의 「두릅이」¹³⁾

- 41 -



윤극영의 「외소리」¹⁴⁾

뒤놓음’으로써, 저자와 독자, 메시지와 메시지를 전달하는 행위, 낱말과 소리, 말과 맥락, 소리와 시각, 글과 해석 등이 분리되었다.¹⁵⁾ 하지만 언제든지 수용자의 시점에서 현재의 시공간에서 음악이 재현될 수 있다. 따라서 청각과 시각이라는 개별 감각의 경계를 넘어 지각 가능한 소재와 코드를 섞는 일종의 공감각이 소리와 이미지의 기술적 재생·복제를 구성하는 주요 특징으로 나타난다.

한편, 음악뿐 아니라 회화 역시 동요와 함께 뒤섞이면서 ‘그림동요’라는 독특한 하위장르를 형성한다. 본고는 정진현의 선행 연구를 이어받으면서, 새롭게 『신소년』에 수록된 11편의 그림동화 목록을 다음과 같이 추가한다. 정열모 글, K 그림(김양진으로 추정)의 「달마중」, 정열모 글, 손일봉(孫一峯) 그림의 「버들눈」, 「개나리」, 「자라는 나라」, 「백일홍」, 「다

람쥐」, 「단풍」 등과 정열모 글, S.KIM 그림의 「날대加里무침지」, 「칠석」, 정지용 글, S 그림(신배균 그림으로 추정)의 「종달새」, 「산넘어저쪽」, 김남주 글, S 그림의 「제비」 등이다.

『신소년』의 경우 표지석판(表紙石版)을 담당했던 손일봉, 이병규 등의 화가와 삽화동판(挿畫銅版)을 담당하는 신배균 등의 전문적인 삽화가가를 두었다. 특히 손일봉은 경성사범학교 재학시절부터 미전에 입상한 바 있으며, 1928년 조선미술전에 수채화로 상을 받은 대표적인 수채화 화가이다. 최은하에 따르면 조선의 수채화는 서양화와 동양화의 특성을 모두 넘나드는 회화였다. 영국에서 기원한 수채화는 한편으로는 서양화의 보급 및 확산에 기여했으며, 다른 한편으로는 물과 종이의 특성을 이용하는 표현법이 전통회화와 비슷하여 대중들에게 많은 호응을 얻었다. 조선에서 수채화는 1920년대부터 초·중등학교 도화시간에 시작한 수채화 교육과 더불어 조선미술전람회를 통해 회화 장르로서 자리매김했다.¹⁶⁾

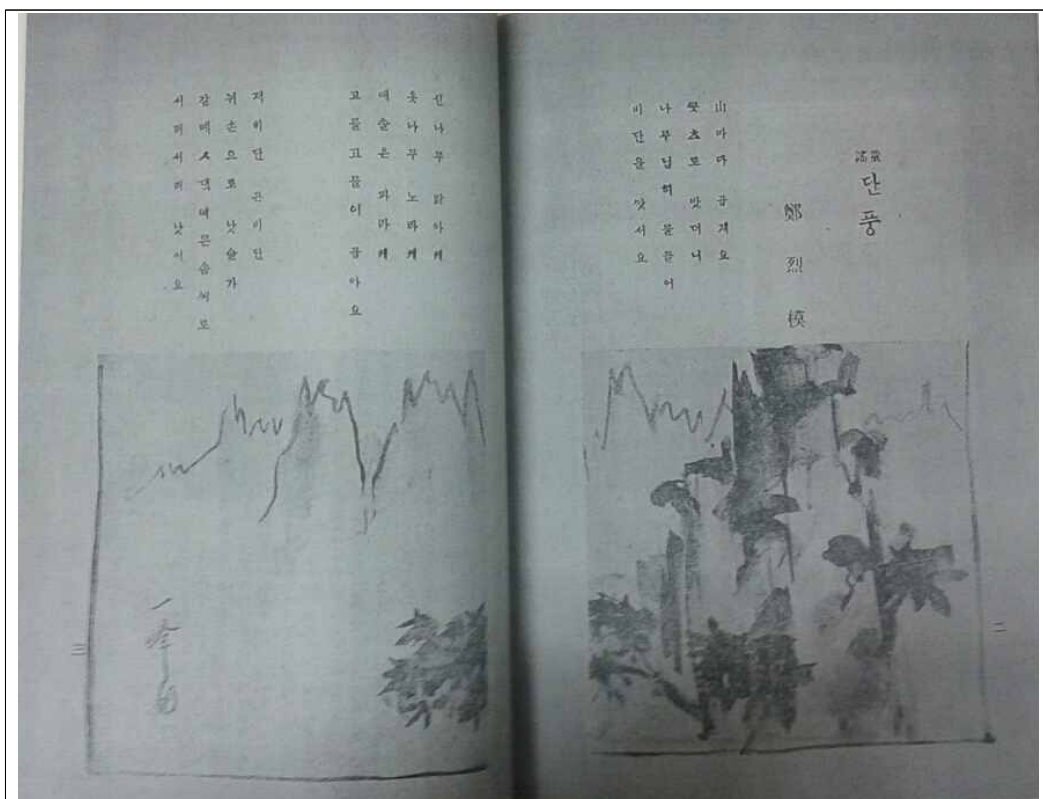
화가 손일봉은 정열모, 정지용 등의 시인들과 함께 그림동요를 활발하게 창작했다.

15) W. Ong, *Interfaces of the word: Studies in the evolution of consciousness and culture*, Ithaca, NY: Cornell University, Press, 1977; 이기우·임명진 옮김, 『구술문화와 문자 문화』, 문예출판사, 1996; 이동후, 「제3의 구술성: ‘뉴 뉴미디어’ 시대 말의 현존 및 이용 양식」, 『언론정보연구』 47.1, 서울대학교 언론정보연구소, 2010, 47쪽에서 재인용.

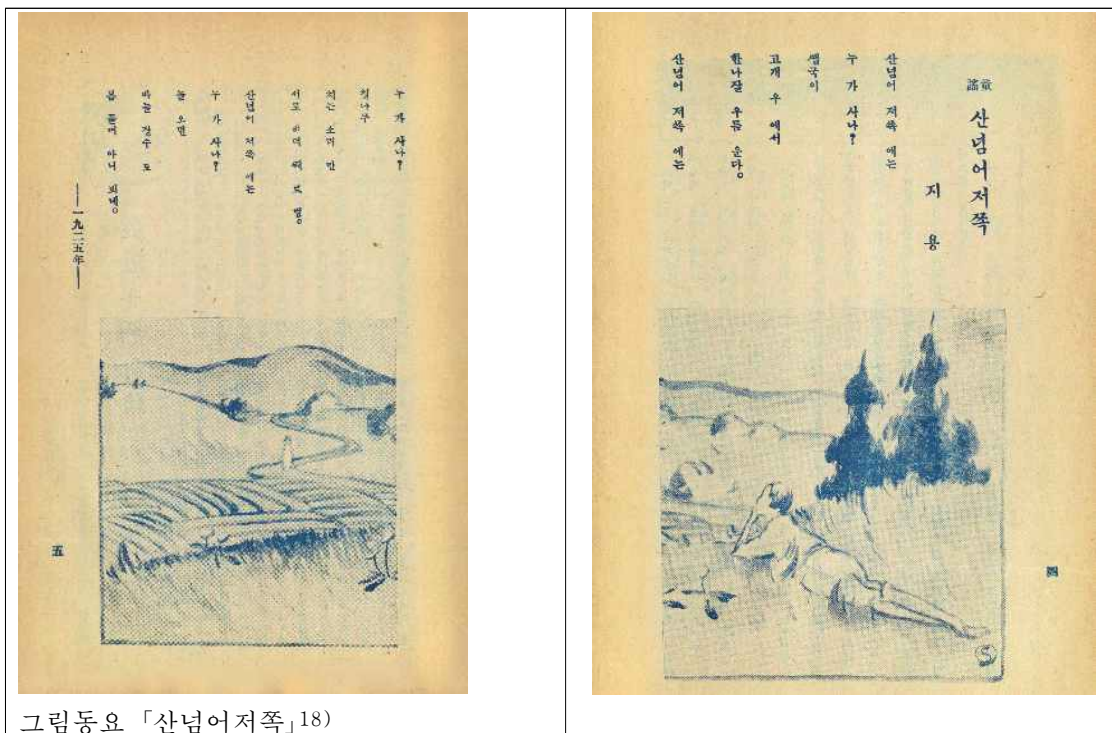
16) 최은하, 「일제시대의 한국 수채화 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2001, 1~2쪽.

17) 정열모 글, 손일봉 그림, 「단풍」, 『신소년』, 1926.10.1., 2~3쪽.

18) 김남주 글, S 그림, 「산넘어저쪽」, 『신소년』, 1927.5.1., 4~5쪽.



그림동요 「단풍」17)



그림동요 「산넘어저쪽」18)

작품을 보면 「단풍」의 경우 정열모는 ‘밝아케’, ‘노라케’, ‘파라케’ 곱게 물든 산의 이미지가 문자언어를 통해 형상화 되었다. 여기에 손일봉은 여백미를 충분히 살려서 투명 수채화 화법으로 동양적인 자연 풍경을 그렸다. 「산넘어저쪽」의 경우 정지

용은 ‘산넘어 저쪽에는 누 가 사나?’를 반복하면서 동적으로 움직이는 소리를 통해 ‘뽕국이’, ‘철나무’ 등의 자연의 정경에서 시적 화자로 이어지는 시상의 전개를 보여 준다. 정열모와 정지용 모두 목가적이면서 낭만적인 자연의 이미지를 텍스트로 그려냈다는 점에서 공통적이다. 문자언어는 ‘읽는’ 차원을 넘어 내적으로 ‘보는’ 이미지로 구성된다. 하지만 「산넘어저쪽」의 경우 신배균은 유화적 기법과 원근감을 차용한 수채화로 서구적인 자연의 이미지를 더한 절충적인 수채화 기법을 보여준다. 풀, 나무, 길 등의 사물은 동적 리듬을 지닌 곡선들로 표현된다. 회화의 이미지는 동서양을 넘나드는 차이를 보이지만, 공통적으로 회화라는 고급예술이 인쇄매체를 통해서 대중적으로 확산되는 양상을 보여준다. 특히 감성적이면서 직관적인 이미지를 더함으로써 텍스트의 감각적 이미지를 훨씬 강화한다.

이처럼 동요는 음악·회화 등의 이질적인 매체와 결합한다. 이를 통해서 인쇄매체의 문자성의 한계를 극복하고 공감각적인 복합 이미지를 효과적으로 재현하고 있다. 다양한 매체와의 결합은 수용자로 하여금 자유로운 조합에 따른 확장된 다양한 감각의 경험 기회를 제공하고 있다.

3. 사진이미지의 낭만주의적 수용: 사진과 아동서사

이 절에서는 사진기술이 아동서사와 상호작용하는 양상을 살펴보고자 한다. 사진은 빛에 관한 과학적 담론인 광학이론으로부터 만들어진 것이다. 사진은 ‘기계의 눈’으로 포착된 세계의 이미지다. 때문에 사진이미지는 대중들에게 현실을 그대로 재현하는 것으로 받아들여졌다. 그래서 선행연구에 따르면 서구의 경우, 사진적 지각방식과 리얼리즘소설의 서서구조는 밀접한 연관관계를 지닌다.¹⁹⁾

조선에서 사진이미지는 신문과 잡지 등의 인쇄매체를 통해 대중적으로 확산되었다. 그런데

사진이미지가 아동과 결합될 때에는 현실 아동을 그대로 재현하기 보다는 아동을 낭만주의적으로 재해석하거나 인공적으로 연출한 경우가 많았다.

표지1의 경우, 숨바꼭질하는 어린이의 유희의 다양한 특징을 춤의 동작으로 과장해서 정지된 이미지로 담았다. 사진의 시각성은 동적인 이미지도 정태적으로 묘사한다. 아동을 사진에 담을 때는 현실의 무의미한 복제가 아니라, 매우 미적인 대상을 담은 기술이었다. 표지1, 2 모두 소녀들의 아름다운 동작을 사진기술로 이미지화함으로써, 가장 미적인 순간을 담아서 지속하고자 하는 강한 연출자의 의도가 내포되어 있다. 표지3의 경우, 야구하는 소년들을 역할을 강조하기 위해, 특정한 경

19) 배정희, 「사진가 문학: 19세기 독일 리얼리즘문학의 현재적 의미에 대하여」, 연세대학교 HUNO 프로젝트 연구단 역음, 같은 책, 91~111쪽.

20) 「표지」, 『어린이』, 1927.5.6.

21) 「표지」, 『어린이』, 1931.3.20.

22) 「표지」, 『어린이』, 1931.10.20.



기의 포지션을 강조한 인위적인 동작을 취하고 있다. 세 사진 모두 아동의 유희성을 강조하고 있다는 점에서 공통적이다. 조선의 실제 아동을 모델로, 낭만주의적 이상을 함께 담고 있는 셈이다. 사진이미지가 단순히 현실을 표피적으로 묘사하거나 복제하는 것이 아니라, 적극적으로 현실에 개입하고 재해석할 수 있음을 보여준다.

‘말하는 사진’, ‘활동사진’ 등으로 불렸던 영화 역시 『어린이』 등의 인쇄매체로 수용될 때는 스틸 컷의 사진이미지로 수록되었다. 이는 수록된 인쇄매체의 물질적 한계 때문이기도 하다. 이렇게 재현된 사진적 지각방식은 아동문학에서 문자성과 어떻게 서로 경쟁하고 융합하는지 살펴보자. 이정호가 쓰고, 개벽사의 사진반이 촬영한 「정의의 승리」는 ‘사진소설’이라는 표제 장르로 『어린이』에 연재되었다. 시간적 격차가 있는 만큼 이전의 방정환의 「금시계」보다 훨씬 정교한 사진기술의 발달과 서사와의 결합 양상을 보여준다. 주인공 순길이는 한 집에 사는 김변호사로부터 중요한 야구결승전에서 승부를 조작해달라는 부당한 요구를 받는다. 이에 순길이가 겪게 되는 심리적 갈등이 주요 서사이다. 인쇄매체의 문자적 시공간 속에서 서사문학은 완결성 있게 전개된다.

그런데 문자언어로 표현된 내면의 갈등과 올바른 윤리란 무엇인가 질문하는 이 작품의 주제는 다소 추상적이다. 사진이미지는 이러한 문자언어의 추상성을 보완하는 역할을 한다. 인용 부분은 순길이가 부당한 요구를 받고, 내면갈등이 가장 고조된 장면이다. 여기에 사진이미지의 경우 돌아가신 어머니를 시각적으로 볼 수 있도록 재현한다. 머리 속에서 전개되는 추상적인 생각의 이미지를 가시적인 형태로 전환한 것이다. 순길이는 결국 부당한 요구를 거부하고 결승전에서 정정당당하게 경기에 임해 승리를 쟁취한다. 올바른 윤리의 승리라는 추상적 가치는 문자의 선조성과 사진이미지의 감각적 재현과 결합되어 뛰어나게 형상화 되었다.

이처럼 사진기술이 아동문학으로 수용될 때, 낭만주의적인 아동상을 강화하는 역할을 했다.

23) 이정화 원작, 본사사진반 촬영, 「정의의 승리」, 『어린이』, 1932.11.20., 14~15쪽.

4. 기계적 몽타주와 운동성: 영화와 만화

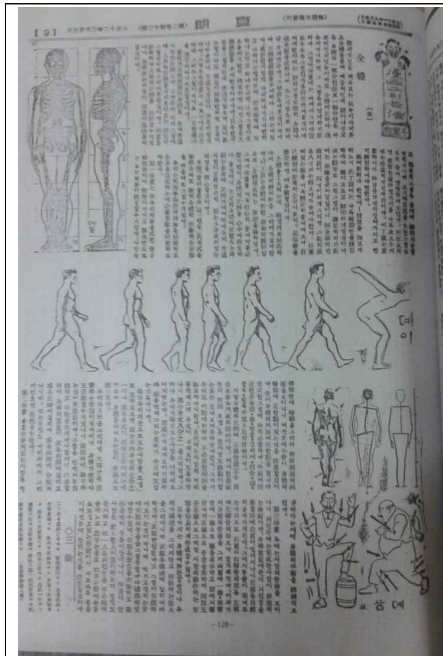


이정호의 「정의의 승리」²³⁾

사실 영화가 회화와 다른 것은 바로 운동 이미지이기 때문이다. 이 절에서는 영화적인 기법이 만화와 결합하여 기초적인 미학을 만드는 과정을 살펴보고자 한다. 『동명』에는 김동성²⁵⁾의 「만화그리는 법」²⁶⁾이 연재되었다. 이 텍스트는 만화가 기계적으로 재현된 영상의 기법을 수용하면서 얼마나 근대적인 시각이미지 원리를 통해 구성되는지 잘 보여준다.

카메라 렌즈라는 기계를 통해 인간과 세계를 바라본다는 것은 무엇일까? 인간의 육체는 본래 하나로 연결된 유기체적 자연이다. 그런데 렌즈라는 기계를 통해 인간의 움직임을 기록하는 순간, 각각의 동작은 파편화된 이미지로 분할된다.

몽타주적 서술 방식은 총체성이 붕괴된 현대 세계의 근대적인 현실 묘사 방법을 보여준다. 인간의 신체는 잘게 쪼개지고, 연속된 동작은 단절과 비약으로 묘사된다. 이상면에 따르면, 20년대 중반 러시아에서 푸도프킨과 에이젠슈타인에 의해 발전된 영화 몽타주 기법은 문학과 미술 창작, 연극 공연에 창조적인 영향을 끼쳤다. 현실상의 조각으로 구성되는 영화적 몽타주는 연속적인 장면들을 분절하여 단편적으로 구성해서 여백을 남겨놓고, 또 다른 연상 작용을 일으킬 수 있는 기능을 가진 점에서 ‘단편으로서의 작품’을 구성하는 방법을 제시했을 뿐만 아니라 총체성과 조화·완결성의 미학을 근거로 하던 문학창작 원칙을 깨뜨렸다. 이제 묘사되는 것은 총체성이 있는 세계가 아니라 파편과 단편으로서의 현실이며, 연속성이 단절된 부분은 수용자로서 독자/관객이 상상



기계적으로 재현된 인간의 신체를 잘 보여주는 만화²⁴⁾

속에서 보충하여 완성해야 하는 미학이 나타났다.²⁹⁾

이러한 영화 등의 기술영상의 시각적 사유와 몽타주 기법은 만화의 원리로 창조

24) 김동성, 「만화그리는법(5)」, 『동명』, 1923.03.25.

25) 김동성은 『동명』뿐만 아니라 『동아일보』에서 1920년 4월 11일부터 ‘그림이야기’를 연재했다. 서은영, 같은 논문, 129쪽.

26) 김동성, 「만화그리는법(1~11)」, 『동명』, 1923.02.25.~1923.05.20.

27) 김동성, 「만화그리는법(3)」, 『동명』, 1923.03.15.

28) 김동성, 「만화그리는법(4)」, 『동명』, 1923.03.18.

29) 이상면, 「문학과 영화의 몽타주」, 연세대학교 HUNO 프로젝트 연구단 엮음, 같은 책, 116쪽.



적으로 재맥락화 된다. 인간의 신체를 부분으로 나누고, 이를 다양한 묘사 기법들을 발전시켜나간다.

5. 콜라주를 통한 감각의 재현

이상의 논의를 통해서 아동문학이 감각을 재현하는 다양한 매체들과 긴밀하게 상호작용하는 과정을 살펴보았다. 사실 인터넷으로 전지구적인 의사소통이 가능해진 오늘날, 매체 기술은 비약적인 발전을 이루었다. 청각, 시각뿐만 아니라 후각, 촉각 등의 다양한 감각을 재현하는 기술은 아동문학에 빠르게 적용되고, 아동에 의해 향유되고 있다. 다양한 촉감과 후각을 재현한 아동책을 찾는 것은 그리 어려운 일이 아니다. 게다가 게임, 애니메이션 등 현실과 가상을 넘나드는 실험 역시 아동문학에서 활발하게 이뤄지고 있다.

하지만 정작 감각을 재현하는 다양한 기술들이 아동문학의 역사 속에서 어떻게 발전해 왔는가를 조망하는 연구는 그리 많지 않다. 현재가 아니라 과거의 아동문학 속에서 다양한 감각을 융합하는 양상을 살펴보는 것은 어떤 의미가 있을까? 아동문학에서 감각의 기술이 전개되어온 양상을 살펴보면 청각이 시각으로, 시각이 복합감각으로 대체되거나 진화하기 보다는 다양한 매체들을 병치하면서 다채로운 감각의 복원을 보여준다. 비유하자면 조각난 단편들을 우연적으로 병치하는 콜라주를 통해 새로운 문맥을 창조하는 콜라주 기법처럼 감각들을 자유롭게 조합하거나 누적하는 것으로 상상해 볼 수 있다. 현재가 아니라 과거의 역사적 전개를 살펴으로써, 오히려 일반문학과 다른 아동문학의 특질이 보다 선명히 부각될 수 있다. 다양한 매체와 복합감각의 재현이 단순히 포스트모던한 시대만의 특징이 아니라, 보다 보편적인 아동문학의 특질로 검토해 볼 수 있을 것이다.

다만, 인쇄매체, 영상매체 그리고 오늘날의 뉴 미디어 등의 매체기술의 발달 단계에 따라, 아동문학에서 나타나는 다매체-복합감각의 양상을 단계적으로 구분해서 공통점과 차이점을 보다 섬세하게 서술할 필요가 있을 것이다. 이는 후속 과제로 남긴다. ■

<토론문>

오현숙의 「아동문학과 감각의 기술」에 관한 토론문

장수경(목원대)

이 글은 1920년대 아동문학을 과학기술과의 상관성을 통해 미학적 본질을 새롭게 사유하기 위한 시론이라는 점에서 의미를 지닌다고 할 수 있습니다. 최근 매체와 감각에 대해 연구자들이 관심을 갖기 시작하였는데, 예술과 기술의 상호 작용이라는 측면에서 근대 아동문학을 접근하려는 시도는 새롭다고 할 수 있습니다. 이 글의 전체 구성을 보면 아동문학을 동요, 아동서사, 영화와 만화의 세 영역으로 나누어 다루고 있습니다. (2장 인쇄매체와 공감각의 재현: 음악·회화와 동요/3장 사진술의 낭만주의적 수용: 사진과 아동서사/4장 기계적 몽타주와 운동성: 영화와 만화) 저는 이 논문이 아동문학의 주요한 성과로 이어지기를 기대하면서 몇 가지 궁금한 부분들에 대해 질문을 드리는 것으로 토론을 대신하고자 합니다.

1. 이 글은 본론을 ‘동요’, ‘아동서사’, ‘영화와 만화’라는 세 개의 영역으로 구분하여 논의를 진행하였는데, 1920년대 아동문학의 장르 구분에서 시각적, 음악적 효과를 다룬 대표적인 장르를 선별하신 것으로 보입니다. 주로 2장의 논의는 ‘그림동요’를 다루고 있는데, 다른 예시 자료와 적합한 내용은 없는지 궁금합니다.

2. 1번에 이어서 드리는 질문입니다. 3장(사진과 아동서사)와 4장(영화와 만화)의 경우 그 경계가 명확한 지에 대해 질문 드리고 싶습니다. 특히 아동문학에서 다룬 사진소설을 보면 영화의 기법처럼 연출도 하고, 촬영을 해서 사진을 함께 실었던 것으로 알고 있습니다. 그래서 1950년대 아동문학 지면을 보면 사진소설, 영화소설 등으로 명칭을 구분하기도 합니다. 그렇다면 만화는 좀 예외일 수 있으나 사진과 영화는 유사한 감각을 활용한 것이 아닌지요. 그런데도 영화와 만화를 함께 묶어서 논의해야 한다면 그 필요성은 무엇인지 필자의 의견을 듣고 싶습니다.

3. 2장의 마지막 부분을 보면 필자는 당대 대표적인 아동문학의 장르인 동요를 음악과 회화의 결합을 통해 인쇄매체가 지닌 문자성의 한계를 극복하고 있다고 밝히고 있습니다.

“이처럼 동요는 음악·회화 등의 이질적인 매체와 결합한다. 이를 통해서 인쇄매체의 문자성의 한계를 극복하고 공감각적인 복합 이미지를 효과적으로 재현하고 있다. 다양한 매체와의 결합은 수용자로 하여금 자유로운 조합에 따른 확장된 다양한 감각의 경험 기회를 제공하고 있다.”

그러면서 필자는 동요에 악보를 제시하는 것이 공감각의 재현이라고 논의하고 있는데, 이런 내용들이 설득력을 얻기 위해서는 다양한 예시 자료와 독자의 반응 등이 함께 논의되어야 가능할 것으로 보입니다. 이 부분에 대한 보충 설명을 부탁드립니다. ■



2017 여름 학술대회



기조 발제: SF아동청소년문학과 과학적 상상력

발표 : 권혁준(공주교대)

기조 발제: SF아동청소년문학과 과학적 상상력

-소설의 개념, 특성, 범주와

한국 SF아동청소년문학에 나타난 시공간을 중심으로-

권혁준 (공주교대)

1. 서론 - 왜 SF인가

이세돌이 알파고에게 충격적인 패배를 당한지도 1년의 세월이 지나서 이제는 인공지능의 가공할 능력이 그리 놀랍지도 않다. 4차 산업 혁명이라는 말도 벌써 낡은 어휘가 된 느낌이다. 인공지능과 다양한 과학 기계가 결합된 자율주행차가 미국에서는 3년 후, 한국에서도 5년 이내에 상용화되리라는 소식이 들린다. 의사소통이 가능한 인공지능 스피커 ‘팅커벨’이 상업화되어 우리의 일상 속으로 깊숙이 들어와 있고, 중국의 로봇 공학자는 자신이 만든 로봇과 결혼을 하였다. 미국의 한 정보기술(IT) 회사가 직원 몸속에 쌀알 크기의 생체 칩을 심어 각종 업무를 관리하기로 했다고 한다. <워싱턴 포스트>는 25일 위스콘신주 리버폴스 소재 아이티 기업 ‘스리 스케어 마켓’이 미국 최초로 자사 직원들에게 무선주파수인식(RFID) 기술이 들어간 칩 이식을 제안했다고 보도했다.¹⁾ SF소설이나 영화에서 보았던 장면이 이제는 우리의 현실 속으로 들어와 있다. 과학 기술은 우리의 일상을 어떻게 바꿀놓을 것인가. 지금보다 인공지능이 훨씬 더 발전하여 인간의 능력을 뛰어넘는 로봇과 함께 생활할 우리 사회는 어떤 변화가 초래될 것인가. 정말로 이러한 현실은 SF 이야기에서나 마주치던 사건이 아니다. 가까운 미래에 우리가 살아야 할 세상인 것이다.

일반문학이나 아동청소년문학에서 SF장르는 변방의 문학으로 인식되어 온 면이 있다. 공상과학소설로도 번역되는 SF는 ‘공상’이라는 어휘가 주는 허황한 느낌으로 인해 흥미 위주의 상업적인 문학으로 그저 소비되는 데 만족하면 되는 장르로 인식되어 왔다. 따라서 진지한 문학을 업으로 하는 작가나 문학 연구가들은 SF를 본격적으로 다루려하지 않았다. 그러나 SF문단에서는 SF가 더 이상 변방의 문학으로 남아있기를 거부하고 있다. 아동청소년문학 관련 학회에서 SF장르를 학술적인 주제로 논의하는 것도 한국 아동문학계에서 오늘이 처음인 것 같다. 때 늦은 감이 없지 않은 것이다.

문학가들이 SF에 별 관심을 두지 않았던 것과는 달리 아동청소년들의 삶에서 SF가 주는 의미는 가볍지 않다. 예컨대, 어려서 만화영화 《마징거Z》와 《로봇 태권

1) 7월 26일자 한겨레신문

V》를 보면서 열광했던 어린이가 자라서 지금은 로봇을 연구하는 과학자가 되어 어렸을 때의 꿈을 현실화해가고 있다. 로봇 연구가이자 뇌과학자 정재승은 혼이가 하던 태권도 동작을 따라 하던 로봇 태권V와 같이 사람의 동작을 따라하는 로봇을 개발하고 있다.

SF소설은 성격상 저학년물은 존재하기 어려워서, 고학년 독자를 대상으로 한 작품이 대부분이며, 아동문학보다는 청소년문학 분야의 작품이 양적으로 질적으로 더 풍성해지고 있는 형편이다. 뛰어난 성인 SF소설을 발표하던 작가들이 청소년소설 창작에 참여함으로써 한국의 SF청소년소설은 본격문학 수준으로 도약하고 있으며 독자층도 두터워지고 있다. 미래 사회의 주역으로 활동할 청소년들이 SF의 팬덤으로 등장하는 현상은 SF소설의 독자들을 미리 확보할 수 있다는 측면에서 SF문단에 도 좋은 일이며, 한국의 미래 사회를 위해서도 바람직한 현상이다.

본고는 SF아동청소년문학의 제반 문제를 논의하기 위한 마당을 펼쳐놓는 의미에서 SF소설의 개념과 특성, 범주를 논의하고, 한국의 아동청소년SF소설에서 상상한 시공간의 양상과 그 의미를 탐색해보기로 하겠다. 아울러 훌륭한 문학으로 도약하기 위해 갖추어야 할 SF문학의 조건을 검토해보기로 하겠다. 훌륭한 SF문학의 조건은 결국 SF문학이 독자들에게 주는 효용과도 맥락이 상통된다.

2. SF의 개념, 특성, 범주

여기서는 SF의 개념과 명칭, 특성, 범주 등에 대해 살펴보기로 하겠다. 이렇게 이질적으로 보이는 여러 가지 사항들을 한꺼번에 논의하는 이유는 이것들이 서로 맞물려 있고, 얹혀 있어서 한꺼번에 논의하는 것이 효율적이기 때문이다. 개념 정의를 하다보면 특성을 설명하게 되고, 특성을 이야기하다보면 이 장르의 범주를 논의하지 않을 수 없다.

1) SF의 전통적 정의와 범주

일반적으로 ‘SF(Sciences Fiction)’는 우리말로 ‘과학소설’, ‘공상과학소설’이라고 번역되어 쓰이기도 하지만 그냥 ‘SF’라는 명칭이 더 널리 쓰인다. ‘Sciences Fiction’이든 ‘과학소설’이든 명칭만 들어도 우리는 이 문학 장르의 개념과 특성과 범주를 어느 정도는 짐작할 수 있다. 가장 대중적이고 상식적인 SF의 정의(이 정의에는 자연스럽게 특성과 범주도 포함되어 있다.)는 아마도 다음과 같은 것이다.

과학소설 [science fiction, 科學小說]

- ① 자연과학의 해설을 소설 형식으로 쓴 것, ② 과학의 선전·보급을 위하여 소설 형식으로 연애나 각종 사건을 엮은 것(예를 들면 성병이나 결핵예방의 소설), ③ 자연과학을 트릭으로 한 추리소설이나 탐정소설, ④ 현재의 과학 수준

에서 과학의 발전, 장래, 인류의 운명 등의 예상을 소설 형식으로 다룬 것 등이 포함된다.(밑줄 필자) ([네이버 지식백과] 과학소설 [science fiction, 科學小說] (두산백과)

사이언스 픽션(Science Fiction), 또는 줄여서 SF는 미래의 배경, 미래의 과학과 기술, 우주 여행, 시간여행, 초광속 여행, 평행우주, 외계 생명체 등의 상상적 내용을 담은 픽션 장르이다. 소설인 경우 과학 소설(科學小說)이라고 한다. SF는 종종 과학적인 것을 포함한 여타 혁신의 잠재적인 결과를 탐구하여, "아이디어 문학"이라 불리곤 했다. (밑줄 필자) (위키백과)

위의 설명 가운데, 가장 중심적인 어휘는 물론 ‘과학’이고, 대중들의 상식에 가장 부합되는 정의는 밑줄 친 부분이라고 생각된다. 위의 정의는 SF라는 용어를 처음 사용한 휴고 건스백(Hugo Gernsback)의 정의에서 유래한 것인데, 그는 SF를 ‘월 베른, H.G. 웰즈, 에드거 앨런 포의 스토리 유형-과학적 사실과 예언적 비전을 혼합한 매력적인 로망스’라고 하며, ‘과학적 사실’과 ‘예언적 비전’을 SF의 주요한 특징으로 보았다.²⁾ 그러나 현재의 ‘SF’분야의 작품들을 살펴보면 위와 같은 정의를 벗어나는 작품이 많다는 사실을 금방 알게 된다. 아동청소년문학 동네의 SF장르도 마찬가지다. 왜 이런 현상이 발생하게 되었을까.

여기서 장르의 생성과 성장, 소멸의 과정에 대해 잠깐 생각해 볼 필요가 있다. 한 장르가 생성 될 때 그 장르의 명칭이나 개념, 범주를 먼저 설정하고 그에 맞추어 작품이 쓰이는 것이 아니다. SF장르도 마찬가지다. 학자들은 최초의 SF작품이 메리 셸리(Mary Shelly) 여사의 〈프랑켄슈타인(Frangkenstein)(1818)〉이라는 데 의견을 같이 하고 있는데, 이 작품이 발표되었을 때는 SF라는 명칭도 없었고, 독립된 문학 형식으로 인정을 받지도 못하였다. 이후 1세기 동안 과학 기술이 비약적으로 발전하여 철도, 자동차, 비행기 등이 발명되면서 전통적인 세계관이 흔들리게 되고 작가들은 놀라운 과학적 문물에 바탕을 둔 새로운 상상력에 의한 작품을 쓰게 되었는데, 그 대표적인 작가가 에드거 앨런 포(1809~49), 줄 베르네(1828~1905) 등이다. 이런 후속 작가들이 과학이 훨씬 더 발전할 미래의 세계를 상상한 이야기를 발표하고, 이런 작품이 여러 편으로 늘어나 한 가족을 이루게 되자 SF라는 명칭도 생기고 한 장르가 형성된 것이다.

SF라는 장르가 형성된 지도 200여년이 지난 지금은 과학 기술도 엄청나게 발전했을 뿐만 아니라 그에 바탕을 둔 작가들의 상상력도 대단히 자유분방해져서 SF의 성격도 매우 다양해졌다. 현재의 SF는 전통적으로 정의되던 ‘과학’이라는 범주를 훌쩍 벗어난 지도 한참이 지났다. 지금도 과학은 SF의 중요한 모티프가 되고 있지만 SF작가들이 SF소설이라고 인정하는 작품들 중에서 과학적 논리를 전제하지 않고 쓴 작품은 아주 흔하다.

2) 고장원(2015). 『SF란 무엇인가』 부크크. 2015. 54-55쪽

2) SF와 판타지의 특성과 범주

과학적 근거, 즉 비현실적 사건에 대한 합리적인 설명의 유무는 SF와 판타지를 구별하는 자질이었다. 소설 안에서 일어나는 비현실적인 사건을 과학적 근거를 들어 설명하려 시도하거나 과학적 근거를 암시하면 SF소설이고, 비현실적 사건이 과학적 논리와는 무관하게 펼쳐지면 판타지라고 했었다. 예를 들면 영화 《쥬라기 공원》의 첫 장면에서는 공룡을 복원하는 과정이 상세히 설명된다. 호박에서 모기의 피를 채취하였고, 그 피에서 공룡의 DNA를 뽑아서 어찌어찌 하여 공룡을 복원하였다는 것이다. 관객들은 그럴듯한 과학적 설명을 믿고 영화를 즐긴다. 이런 이야기를 전형적인 SF라고 할 수 있다. 반면에 《해리포터》 시리즈에서 해리포터가 비현실의 세계 호그와트로 가려면, 킹스크로스역의 9와 3/4 플랫폼에 가서 기차를 타기만 하면 된다. 과학적으로 어찌어찌해서 벽을 뚫고 9와 3/4플랫폼으로 갈 수 있었다는 설명 같은 것은 아예 없다. 이런 이야기가 판타지이다.

그런데 실제의 SF나 판타지의 사건들 가운데는 이것이 과학적으로 가능한 사건인지, 그저 판타지적인 설정인지 구별하기가 모호한 상황이 자주 발생한다. 최근에 발간된 우리 청소년 SF소설에서도 이런 상황이 쉽게 발견된다. 유니크한 SF작가 듀나의 연작소설집 《아직 신은 아니야》에는 초능력이 당연해진 세계에서 펼쳐지는 기이한 사건이 난무한다. 염동력자(염력으로 물리적인 힘을 쓸 수 있는 능력자)와 배터리(자신이 염동력자가 될 수는 없지만 그에게 에너지를 제공할 수 있는 능력자)가 힘을 합쳐 살인을 저지르기도 하고, 돼지들이 사육장에서 탈출하여 초능력자를 꿈꾸기도 한다. 정소연의 《옆집의 영희씨》에도 과학적 논리로 설명하기 어려운 사건이 자주 등장한다. 어느 바닷가 마을의 특정한 구역의 바다에 물거품이 솟아나고, 죽은 사람의 얼굴이 떠오른다. 하나같이 그리운 얼굴들이다.(〈마산앞바다〉) 이 작품들은 SF인가 판타지인가.

판타지와 SF에는 다른 세계로 들어가는 모티프가 자주 등장한다. 장룡을 통해서 나니아 세계로 들어가기도 하고(C.S 루이스 《나니아 이야기》), 담장을 넘어 라온제나로 들어가기도(공지희, 《영모가 사라졌다》) 한다. 이처럼 1차 세계(현실계)와 2차 세계(비현실계)를 왕복하는 유형의 판타지를 교통형 판타지라고 하는데 이런 이야기가 SF에도 자주 나온다. 타임머신을 타고 과거나 미래의 세계를 방문하기도 하고, 초광속 우주선을 타고 외계를 여행하기도 한다. 〈앨리스와의 티타임〉(정소연, 《옆집의 영희씨》)에서는 아무런 기계 장치를 사용하지 않고(아니, 어떻게 오가는지를 아예 설명도 하지 않고) 과거 세계와 미래 세계를 마음대로 오가는 인물이 등장한다. 이쯤 되면 판타지와 SF를 구별해주었던 앞의 준거는 무색해진다. 어떤 자질, 다시 말하면 환상성의 유무, 또는 비현실적 사건에 대한 합리적 근거 같은 자질로 SF와 판타지를 구별하기는 참 어려워졌다. 전 시대에는 그것이 가능했지만 SF작가들의 상상력이 다양해지고 SF의 영역이 확장되면서 판타지와 겹쳐지는 지점이 자주 발생하곤 하는 것이다.

그렇다면 판타지와 SF를 ‘구별하는’ 준거는 필요가 없는가. 나는 ‘그렇다’고 말하고 싶다. ‘구별하는’ 기준이나 준거는 이제 그 기능을 하지 못하기 때문이다. 그렇다면 두 장르를 구별하지 말고 합치자고? 그건 아니다. 엄연히 성격이 다른 두 장르가 존재하기 때문이다. 나는 두 장르를 구분하기보다는 각각의 장르의 두드러진 특성을 전경화으로써 현재의 장르 양상을 정리하는 것이 바람직하다고 본다. 어차피 이론가들은 창작 현장을 따라다니면서 변화무쌍한 교통 상황을 정리해주는 운명을 타고 났다.

그렇다면 판타지와 SF의 특성은 무엇인가.

SF장르의 본질적 특성은 사고 실험이다. 최초의 SF소설이라고 인정받는 《프랑켄슈타인》은 과학자가 과대한 탐구욕으로 신의 영역에 도전한다면(죽은 자들을 부활시켜 새로운 생명체를 만들어낸 행위) 어떤 결과가 초래될 것인지를 경고하면서 신과 인간의 관계를 생각해보게 하는 작품이다. 이후 과학의 발전으로 초래될 인류의 미래에 대한 가상 실험은 SF소설의 단골 주제가 되었다. 올더스 헉슬리의 《멋진 신세계》, 조지 오웰의 《1984년》 등이 모두 과학의 지식과 상상력으로 인류의 미래를 가정해보고 작가 나름대로의 사고 실험 결과를 제시하는 작품이다.

우리 SF아동문학 작품도 이런 종류의 작품이 많다. 《열세 번째 아이》(이은용, 문학동네)는 부모가 원하는 대로 설계된 맞춤형 아이 ‘시우’가 인간보다 뛰어난 감정을 지닌 로봇 ‘레오’와 나누는 경쟁과 우정의 과정을 그린 작품이다. 유전공학과 로봇 기술이 발전할 미래 세계는 부모의 마음대로 아이의 형질을 조절하고, 인간의 하인 역할을 하는 로봇을 만들어낼 수 있겠지만 과연 그러한 세계는 행복하기만 할 것인가를 묻고 작가 나름대로의 전망을 제시한다.

그런데 사고 실험은 이와 같이 과학이 발전할 미래 세계를 대상으로만 펼쳐지지 않는다. 복거일의 《비명을 찾아서》(문학과지성사, 1981)를 보자. 청년 안중근이 하얼빈 역에서 이토 히로부미를 저격하였으나, 총탄이 빗겨나가 그는 죽지 않았다. 이토가 다시 살아나 계속 일본의 권력을 잡았다면 온건주의자 이토는 진주만 공습을 감행하지 않았고, 2차 대전도 일어나지 않았을 것이다. 일본은 세계 2위의 초강대국으로 한반도를 합병하여 한반도에 사는 어느 누구도 조선말을 할 줄 아는 자는 물론이고, 조선이라는 나라 이름을 아는 자도 없게 된다. 역사상의 중요한 사건을 현재의 역사적 사실과 달리 가정하여 상상해보는 이런 장르를 ‘대체역사소설’(alternative history)이라고 하는데, SF문단에서는 이런 소설도 SF소설의 범주에 포함한다. 어슐러 르 퀴의 〈오멜라스에서 걸어나온 사람들〉은 영어로 쓰여진 가장 중요한 SF 단편으로 알려진 작품이지만 과학적 사고와는 무관하다. 그래도 SF문단에서는 그 작품에 휴고 상을 주고 SF장르의 대표작으로 인정하고 있다.³⁾

좀더 예를 들어보자. 폴 앤더슨의 《뇌파(Brain Wave)》(1954)는 단 한 사람이 아니라 인류 대다수의 IQ가 일제히 500까지 치솟는 이야기다. 원인은 2억5천만 년 걸려 은하계를 일주한 태양계가 갑자기 낮선 역장(力場)에 들어선 까닭이다. 알고

3) 듀나, SF라는 명칭, 듀나의 영화낙서관, http://www.djuna.kr/movies/etc_2000_08_25.html

보니 원래 은하 대부분의 지역에서 인간 지능은 IQ500을 유지해야 정상이건만 간간이 두뇌 신진대사 속도를 유독 떨어뜨리는 지대가 있는데 때마침 그곳에서 벗어났던 것이다. 소설은 이러한 격변이 사람들을 행복하게 할지 묻는다.⁴⁾ 한편, 주제 사라마구의 《죽음의 중지》에서는 어느 해 새해 첫날부터 갑자기 어떤 사람도 죽지 않게 되는 일이 벌어진다. 이유는 알 수 없다. 두 소설의 차이를 보자면, 전자는 기이한 사건이 벌어지게 된 이유를 과학적으로 설명하려 하고, 후자는 그 원인에 대해 이러쿵저러쿵 말하지 않는다. 그냥 그렇게 됐다는 것이다. 그런데 두 소설에 제기하는 문제 제기 방식은 동일하다. 모든 사람의 IQ가 매우 높아졌을 때 인류는 행복하게 될까. 모든 사람이 죽지 않게 되었을 때 인류는 행복해질까. 혹은 어떤 문제가 생길까. 원인을 과학적으로 설명하든, 아무 설명 없이 사건만 제시하든 두 소설의 공통점은 인간에게 이러이러한 변화가 생겼음을 가정하고 인간들의 사회는 어떻게 될까를 예측해보자는 것이다. ‘만약’을 가정하고 질문을 제기함으로써 인류의 미래를 생각해보게 하는 사고실험이 이 소설들의 특성이자 목적이기 때문에 두 경우는 모두 SF장르라고 할 수 있다.

앞의 《비명을 찾아서》나 《죽음의 중지》 같은 소설들을 묶어서 사변소설(speculative fiction)이라고도 하는데, 이 작품들도 요즘은 SF장르에 포함시키고 있다. 과학이 발전할 미래 사회를 가정하고 인류의 운명을 상상해보는 소설이나, 과거의 어느 시점에 역사적 사실이 바뀌었음을 가정하고 현재의 인간의 삶을 상상해보는 소설의 공통적인 특성은 ‘만약’을 전제로 사건을 펼쳐보고 그 결과를 예측해보는 ‘사고 실험’의 과정이다. 즉, 사고 실험은 SF장르의 본질적인 특성이다.

판타지 작품에서는 이런 종류의 사고 실험을 시도하지 않거나, 사고 실험의 면모가 보이는 작품이 있다고 해도 그것이 그 작품의 본질적인 특성은 아니다. 그렇다면, 판타지의 특성은 무엇인가. 그것은 리얼리즘 소설과의 비교를 통해서 더 잘 드러난다. 리얼리즘 소설은, 세계를 신화적인 견지에서 보다가 차츰 이성적, 또는 경험적 견지에서 보는 방향으로 발전해가는 이야기이다. 과학이 발전함에 따라 인간의 허구적인 문학 작품도 현실을 적실히 반영하는 리얼리즘의 경향을 띠게 되는 것이다. 그런데 리얼리즘의 시대에도 어떤 이야기꾼들은 자연과 초자연의 차이를 의식하면서도 고의적으로 초자연적인 사건을 그려내기도 하는데 이런 종류의 소설을 ‘Fantasy’라고 부른다.⁵⁾ 즉, **판타지의 특성은 초자연적인 사건과 상상력을 바탕으로 인간과 인간성의 본질을 탐색하려는 문학**이라고 할 수 있다.

정리하자면, SF와 판타지를 구별하는 기준을 어떤 자질로 설정하는 일은 어렵게 되었으니, 두 장르의 특성을 살펴서 어떤 작품이 어떤 장르적 속성이 우세한가를 판단하자는 것이다. 다시 말하면, SF의 특성은 사고실험이고, 판타지의 특성은 초자연적 사건과 상상력을 바탕으로 인간성의 본질을 탐색하는 것이다. SF와 판타지의 차이는 시공간의 개념을 적용하여 다음章에서 더 논의해보기로 한다.

4) 고장원(2017), <SF의 힘>, 청림출판, 55쪽.

5) 로버트 스콜즈, 에릭 라프킨, 김정수 박오복 옮김(1993), 《SF의 이해》, 평민사, 13쪽.

3. 한국 아동청소년SF에 제시된 시공간의 양상과 그 의미

1) SF 시공간의 특성

이야기문학은 ①인간(또는 의인화된 생물이나 사물)이 ②세계와 ③상호작용함으로써 이루어진다. 이 요소들을 소설적인 용어로 각각 인물, 배경(환경), 사건이라고 한다. 이 중에서 배경은, 인물의 행위가 벌어지는 물리적인 장소, 행위가 펼쳐지는 시기, 인물이 처한 종교적, 도덕적, 사회적 상황 등의 요소로 형성된다. 일반적인 소설의 경우 배경은 인물의 행위가 벌어지기 위한 마당의 기능을 하는 것이 보통이지만, 작품에 따라서는 배경이 오히려 행위를 통제하는 듯한 것도 있다. 예컨대, 농촌의 생활상을 부각시키기 생활의 터전과 풍습을 자세히 묘사하다 보면 인물이 큰 배경에 파묻힌 인상을 준다.⁶⁾ 과학소설은 이런 경우보다 더 배경의 묘사가 중요하며, 배경이 인물의 행위에 직접적인 영향을 미친다.

그런데, 근래의 서사학계에서는 이 배경과 유사한 개념으로 ‘시공간’이라는 용어를 많이 사용한다. ‘시공간’(Chronotope)이라는 개념은 바흐친이 아인슈타인의 현대 물리학 이론에 아이디어를 얻어 문학이론으로 발전시킨 것으로, ‘문학에서 예술적으로 표현된 시간과 공간 사이의 내적 연관’으로 정의된다.⁷⁾ 배경이 장소와 시간의 조합을 가리키는 개념이라면, ‘시공간’은 시간과 공간의 분할할 수 없는 통일성을 나타내며, 이는 상호의존적이다. 아동문학에서 이 개념이 유용한 이유는 이것이 포괄적 범주이기 때문이다. 즉, 특수한 형태의 시공간은 특별한 장르와 텍스트 유형에 독특하게 나타난다.⁸⁾ 예를 들면 장르나 텍스트 형태에 따라 민담 시공간, 미스터리 시공간, 전원시 시공간 등으로 시공간을 기준으로 하위분류가 가능하다는 것이다. 이를 참조하면 SF라는 장르도 ‘SF아동소설 시공간’이라는 분류가 가능할 것이며, SF시공간의 양상과 의미를 논의해 볼 수 있을 것이다. 특히 SF소설은 소설의 세 가지 기본 요소 가운데, ‘배경’ 즉 ‘시공간’이 강조되는 장르이며 더 나아가 시공간의 창조가 바로 과학소설 작가의 창작 의도라고까지 할 수 있다. ‘과학소설의 주인공은 등장인물이 아니라 그를 둘러싼 독창적인 세계다. 과학소설을 쓰는 작가 입장에서 더욱 중요한 관심사는 이야기의 토대나 배경을 어떻게 설정해서 그로 말미암아 독자들에게 어떤 경이로운 통찰을 제공할 수 있느냐에 있다.’⁹⁾

SF소설의 특성을 시공간의 관점에서 파악해보기 위해서 리얼리즘 소설의 시공간, 판타지소설의 시공간과 비교해보기로 하자. 시공간의 관점에서 이야기문학의 역사적 흐름을 나병철은 다음과 같이 정리하였다.¹⁰⁾

6) 이상섭(1976), 문학비평용어사전, 민음사, 92쪽

7) 개리 모슨·캐릴 에머슨, 「시공성의 개념」, 여홍상 편, 『바흐친과 문학이론』, 문학과 지성사, pp.151-181.

8) 마리아 니콜라예바, 조희숙 외 옮김(2009), 《아동문학의 미학적 접근》, 교문사, 177쪽.

9) 고장원(2008), 《SF의 법칙》, 살림.

10) 나병철(1998), 《소설의 이해》, 문예출판사, 80쪽.

표1) 서사문학의 시공간

	설화(신화)	고소설	근대소설
이야기 시공간	근원적 과거 신성성	관념적 과거 관념성	서사적 과거 현실성
화자-감상자 시공간	현존하는 화자-청중	부재(현존)하는 화자-독자	개별적 화자-독자
관계	존재론적 이질성 신성성 즉자적 수용	인간적 관념의 동질성 시공간적 이질성 관념적 결속성	현실적 동질성 현재화할 수 있는 과거
서사담론	구연체	더라체	었다체

근대소설의 중요한 특징 중의 하나는 이야기 시공간과 화자-독자 시공간 사이의 동질성이 회복되었다는 점이다.¹¹⁾ 이것은 고소설의 시공간과 독자(감상자)의 시공간이 관념적으로는 동질적이었지만, 시공간적 관계로 볼 때는 이질적이었던 상황과 대비된다. 리얼리즘 소설은 독자가 살고 있는 ‘지금 - 여기’의 현실을 이야기하고 있기 때문에 독자는 소설 속에 전개되는 시공간과 자신이 살고 있는 세계의 시공간을 일치시키며 이야기를 읽는다. 또 근대소설(리얼리즘 소설)의 시공간은 이야기의 시공간이 독자가 머물고 있는 현실의 시공간을 그린다는 점에서 객관적 시공간이라고 할 수 있다.

반면에 SF의 시공간은 독자가 머물고 있는 시공간과는 이질적이다. SF의 이야기 시공간은 가상적 시공간이라고 할 수 있다. 과학이 극도로 발전한 미래가 배경이 될 수도 있고, 초능력이 일상화된 대한민국 어느 소도시가 배경이 될 수도 있지만, 어쨌든 SF의 시공간은 가상적 시공간이다. 이것을 작가가 창조한 주관적 시공간이라고 할 수 있다. 그리고 독자는 이 가상적 시공간에서 벌어지는 사건을 읽어가며 독자가 머물고 있는 현재의 시공간인 지금-여기의 삶을 비판하고 자신과 타자의 관계를 반성적으로 사색한다. 즉, 독자와 SF의 시공간은 추론적 관계라고 할 수 있다.

한편, 판타지도 이야기의 시공간과 독자의 시공간이 이질적이라는 점에서는 SF와 같다. 다만, 이야기 세계와 독자의 세계간의 관계에서 SF의 시공간이 가상적 시공간인데 반해, 판타지의 시공간은 마법적 시공간이라고 할 수 있다. 《마법사의 조카》에서는 판타지 세계의 위치를 다음과 같이 묘사하고 있다.¹²⁾

다른 세계는 다른 행성이란 뜻이 아냐. 행성은 우리가 사는 세계의 한 부분이 고, 네가 아주 멀리 가지만 하면 닿을 수 있는 세계지. 그러나 정말로 다른 세계... 다른 종류... 다른 우주라서 이 우주 공간을 아무리 여행해도 결코 갈 수 없는 그런 세계야. 오직 마법을 통해서만 갈 수 있는 세계... 어때냐!

11) 나병철, 소설의 이해, 80쪽

12) 마리아 니콜라예바, 앞의 책 181쪽.

판타지의 시공간은 마법을 통해서만 도달할 수 있는 곳이다. 반면에 SF의 시공간은 멀리 가기만 하면 닿을 수 있는 세계이다. 우주선을 타고 가거나 타임머신을 타고 갈 수도 있다.(전통적인 SF장르에서는 그렇다는 말이다. 앞 장에서 논의한 대로 요즘에는 SF장르의 영역이 확장되어 꼭 합리적인 방법으로 도달할 수 있는 것은 아니다.) 지금까지 논의한, 리얼리즘 소설, SF소설, 판타지 소설의 시공간을 포로 정리하면 다음과 같다.

표 2) 리얼리즘 소설, SF소설, 판타지소설의 시공간 비교

	근대소설(리얼리즘소설)	SF소설	판타지 소설
이야기 시공간	현실적 시공간 객관적 시공간	가상적 시공간 작가의 주관적 시공간	마법적 시공간
독자의 시공간	현실적 시공간	현실적 시공간	현실적 시공간
이야기 시공간과 독자 시공간의 관계	동질적	이질적이며 추론적	이질적이며 환상적

그러므로 SF장르는 작가가 설정한 작품 속의 시공간 자체가 작품의 메시지를 표현하고, 이야기의 재미를 구축하는 데 지대한 역할을 한다. 여기서, SF소설의 시공간을 형성하는 요소로는 가상의 미래나 우주, 해저 같은 시공간적 요소 뿐 아니라, 특수한 인물이나 인물의 능력, 과학적 법칙 등도 포함된다. 예컨대, 외계인이나 안드로이드, 로봇 같은 인물, 염동력, 커신과의 대화 능력 같은 초능력, 광선총, 순간이동장치 같은 과학 기술, 기존의 물리법칙과 모순되는 과학적 법칙 등까지 포함된다. SF는 인물이나 과학적 장치, 법칙 등이 작가가 창조한 세계를 형성하고 작동시키는 필수적인 요소들이기 때문이다. 그래서 SF가 설정한 사회의 시스템이나 과학의 발달 수준, 신기한 기계, 인물의 초능력 정도 등등을 읽어내는 것만으로도 작품의 주제나 세계관을 상당 부분 짐작할 수 있으며 때로는 작품의 문학적 성취 수준을 가늠할 수 있다.

그러므로 아동청소년SF 작품을 논의할 때 소설에서 설정한 배경(환경)이나 시공간을 중심으로 그 특성을 살펴보는 것도 SF소설을 분석적으로 이해하는 좋은 방법이 될 수 있다. 우리 SF 아동청소년 문학에서 그려지고 있는 시공간의 양상과 그 의미, 시공간과 사건, 시공간과 주제와의 관련성에 대해 살펴보기로 한다.

2) 초창기(1950~60년대) SF아동소설의 시공간 양상과 그 의미

한국 SF아동소설의 개척자는 한낙원(韓樂源, 1924~2007)이다. 그는 《잃어버린 소년》(1953년 연합신문 연재, 1959년 출간)과 《금성탐험대》(소년세계사, 1957)

등 흥미 있는 SF소설을 많이 발표하여 당시의 소년 독자들에게 과학적 상상력과 꿈을 불어넣은 작가였다. 이 두 작품은 모두 주인공이 지구의 우주 개발 기지를 출발하여 우주선을 타고 우주를 탐험하는 과정을 보여준다. 《잃어버린 소년》의 시공간은 세계 연방 정부가 수립된 미래의 어느 시점의 한라산 우주과학연구소와 우주 공간이다. 주인공 용이와 철이 현옥은 특별 훈련생으로 우주선 X-50호를 타고 우주 정거장으로 비행하다가 우주의 괴물들에게 납치를 당한다. 《금성탐험대》의 시공간도 비슷하다. 시대적 배경은 분명하지 않지만 금성을 탐험하는 스토리로 보아 미래의 어느 시점이다. 무대는 하와이 우주항공학교와 우주선, 금성 등이다. 주인공은 한국인 학생 고진과 최미옥인데, 이들은 금성을 탐험할 목적으로 미국 정부가 쏘아올린 우주선에 탑승하려다 고진은 소련의 스파이에게 납치되어 소련 우주선에 오르고, 최미옥은 미국의 우주선에 탑승하여 일대 활극이 벌어진다. 이 작품에서는 우주선 내부의 생활상을 자세히 묘사하고, 금성을 탐험하는 과정도 구체적으로 보여준다.

한낙원의 뒤를 잇는 작가로 서광운이 활발하게 활동을 했는데, 그의 《북극성의 증언》(1966)도 앞의 두 작품과 비슷한 시공간에서 펼쳐진다. 이 작품은 지구상의 인구 증가로 식량이 부족해진 미래의 어느 시대가 배경으로 설정되었다. 정부는 식량생산에 획기적인 방법을 찾다가 ‘식물 자력선 연구소’를 설치하고, 여기에 우주 괴물이 침입하여 연구원들을 화성으로 납치한다. 1960년대 중반 이후 우리나라를 비롯한 지구촌은 인구 증가가 미래의 큰 사회문제가 되리라고 예측하였다. 맬더스의 인구론(식량은 산술급수적으로 증가하고, 인구는 기하급수적으로 증가한다.)에 근거한 식량 위기론이 팽배해 있던 시기였기 때문에 이런 배경이 설정되었을 것이다.

위의 세 작품은 초창기인 1960대의 SF아동소설의 특성을 잘 보여준다. 세 작품의 시공간은 공통적으로 지구의 우주과학연구소나 우주항공학교와 우주 과학 기술이 상당히 발전한 미래의 어느 시대로 설정된다. 주인공들은 지구상의 우주기지를 출발하여, 금성이나 화성 등 외계 행성을 탐험하고 다시 지구로 귀환하는 여정으로 전개되기 때문에 우주선이나 외계 행성도 작품의 주요한 시공간이라고 할 수 있다. 그런데 이들 작품에서 묘사되는 금성이나 화성의 모습은 지구의 어느 지역과 크게 다르지 않다. 금성은 아프리카나 아마존의 정글처럼 묘사되고 화성은 과학 문명이 매우 발달한 선진국의 어떤 시설처럼 그려진다. 이것은 외계 행성에 대한 과학적 지식이 부족했던 당시 과학계나 작가들의 상황을 보여주기도 하고, 우주 개척이나 탐험이 비행기를 타고 외국 여행을 하면 되는 것처럼 그려져서 우주여행을 좀 막연하고 순진하게 생각한 것이 아닌가 생각된다. 이런 태도는 우주와 미래 시대에 대한 낙관적 세계관의 일단을 보여주는 것으로 평가할 수도 있겠다.¹³⁾

위의 세 작품 이외에도 이 시기에 발간된 한낙원, 서광운, 오영만, 이종기 등의 초창기 SF에 그려진 시공간은 대개 미래의 우주 공간이고 주요한 사건도 우주 활

13) 권혁준(2014), 〈아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력〉, 창비어린이, 12(2)

극(space opera)이 많다. 좀 허황하다고 느껴지는 우주 활극 장면으로 이 작품들이 흥미위주의 대중문학으로 기울어지고 있다는 평가에서 비껴가기 어렵지만, 시공간의 관점에서 그 의미를 살펴보면 이 작품들의 또 다른 면모를 발견할 수 있다. 이 소설들에서 설정된 우주선, 금성, 북극성 등은 남성적인 시공간이며 모험적인 시공간이라 할 수 있다. 전통적으로 우리 아동문학에 설정된 시공간은 주로 집이나 학교, 동네 같은 좁은 장소였고, 따라서 사건도 규모가 작았으며, 인물의 행위 또한 안정성을 지향하는 경향이 있었다. 서양의 《십오소년 표류기》나 《보물섬》 같은 해양을 시공간으로 펼쳐지는 모험소설과 비교해보면 상대적으로 우리의 아동문학은 여성적인 시공간에 머물렀다고 할 수 있다. 시공간의 설정은 인물의 행동반경 뿐 아니라 행위의 양상에도 영향을 미친다. 즉, 집이나 학교 등을 배경으로 하는 이야기의 인물은 대체로 환경에 적응하는 인물, 환경에 즉해있는 인물로 그려질 가능성이 크고, 거대한 자연을 배경으로 하는 이야기는 환경에 맞서는 인물, 환경에 대해 있는 인물로 그려질 가능성이 크다. 이런 관점에서 보면, 한낙원, 서광운 등 초창기 SF아동소설은 미국과 소련이 군사력을 겨루고 있는 시대의 드넓은 우주를 시공간으로 설정했다는 점에서 좁고 답답한 한국 아동문학의 시공간을 확장했으며, 이런 시공간의 확장은 연쇄적으로 안정 지향적이고 여성적인 인물 위주의 서사를 모험과 개척을 지향하는 적극적이고 남성적인 서사를 열었다고 평가할 수 있다.

비슷한 시기에 창작된 정회창의 〈밀리미터 학교〉(1968)는 앞의 세 소설과 매우 다른 작품이다. 일단 이 작품이 설정한 시공간을 보자. 10대 초반의 여학생들이 다니는 ‘밀리미터 학교’의 교육 신조는 ‘기계처럼 빠르게, 기계처럼 바르게’이다. 이 학교에 예쁜 로봇 교사가 부임해온다. 로봇 교사는 완벽한 웃음 짓기, 표준적인 웃음 짓기도 가르친다. 학생들뿐만 아니라 어른 교사들도 배워야하기 때문에 교사들은 얼굴이 일그러지도록 애쓴다. 밀리미터 학교에서는 사람이 불행한 것은 두뇌를 혹사시키기 때문이라고 해서 생각을 많이 하는 것도 금지되어 있고, 그리움, 기억, 동정, 슬픔, 분노 등의 감정을 드러내지 않으려고 노력한다. 표준 아이큐에 맞춰 살도록 되어 있어서 너무 똑똑하면 의무적으로 아이큐를 낮춰야 한다. 밀리미터 학교에서 가르치는 교육 신조, 가르치고 배우는 내용과 방법 등의 시스템이 작가가 설정한 시공간이다. 작가 정회창이 보여주고 싶은 또 다른 시공간은 주인공 얼숙이가 입원한 병원 상황이다. 이 병원에는 기능이 다한 신체 부위를 동물의 것과 바꾼 환자들이 많다. 개의 성대를 달고 끽끽거리는 여인, 원숭이 몸을 지닌 옛 스승 등이 그들이다.

SF소설을 읽는 재미와 메시지는 바로 작가가 설정한 시공간에서 비롯된다. ‘밀리미터 학교’라는 이름은 아마도 무엇이든 밀리미터 단위로까지 정확하게 측정하고 생각하도록 강요되는 학교의 교육 신조 또는 당시 사회 지도층 인사들이 부르짖던 이데올로기를 반영한 것이리라. 표준적인 웃음, 표준적인 두뇌 활동, 감정이 제거된 사회 등도 능률성, 경제성을 이상으로 삼는 자본주의 사회에서 인간조차 기계로 만들고 싶었던 비인간성을 비꼬는 설정으로 읽을 수 있다. 또, 기능이 다한 신체 부위

를 동물의 그것으로 바꾼 환자는 현대 SF소설에 등장하는 안드로이드나 사이보그를 연상하게 하지만, 사람의 신체 일부를 동물의 그것과 결합한 설정은 인간의 편의성을 극대화한 안드로이드나 사이보그와 같은 인조인간보다 훨씬 더 기괴하며, 인간과 동물의 차이 혹은 진정한 인간성이란 무엇인가와 같은 철학적 의문을 떠올리게 한다. 1960년대에 창작된 이 작품에서 설정된 시공간과 사회 시스템은 오늘날의 SF작가들이 제기하는 문제를 앞질러 보여준다고 평가할 수 있다.

3) 최근 SF아동소설의 시공간 양상과 그 의미

한나원이 활동하던 1960년대를 지나고 나서 한 동안 우리 아동문학에는 이렇다할 SF소설이 발간되지 않다가 2000년대의 아동문학 활황기에 들어서서야 비로소 SF분야에도 아동소설이 발간되기 시작하였다.

최근에 발간된 SF아동소설은 과학 기술이 발전하여 문명이 이기가 일반화되면서 사람들이 자신의 편리함을 위해 지구를 오염시키고 자연을 파괴함으로써 벌어지는 현재의 지구촌의 문제를 배경으로 하는 작품이 많다. SF아동소설은 환경 파괴로 인한 생태계의 교란, 원자력 발전소와 핵무기의 폐해로 인한 방사능 오염 등이 극심해질 경우 인류의 미래는 어떻게 될 것인가를 묻는다. 유전자 조작 식품과 유전 공학의 발전으로 태아 상태의 인간의 형질을 조절할 수 있다는 뉴스를 보면서 많은 이들이 우려하였는데, SF아동소설에는 이런 상황이 극도로 발전한 시대를 가정한 작품도 많다

지구의 환경오염이나 방사능 피폭, 생태계 변화 등은 SF아동소설의 단골 배경이 되고 있다. 《바닷속 태양》(문미영, 푸른책들, 2014)은 오랜 전쟁과 지진, 화산 폭발, 쓰나미 등 재난이 계속되면서 육지는 오염되어 사람이 살 수 없는 땅이 되어버린 미래 사회가 배경이 된 작품이다. 무분별한 소비로 온난화 현상이 극심해진 한반도는 사계절도 없어지고 땅은 방사능에 오염된다. 할 수 없이 인류는 해저도시를 건설하고 아이들은 해저에서 태어나 성장하게 된다. 여기서 그려지는 온난화 현상은 벌써 우리의 현실에서 상당히 진전된 상태이고 방사능 오염 같은 문제는 일본의 원자력 발전소 파괴로 우리는 실질적인 피해를 입고 있다. 작가가 설정한 시공간은 현실을 바탕으로 상상을 진전시킨 것이어서 여기 설정된 배경만으로도 이미 주제의 상당 부분을 짐작할 수 있다. 《아토믹스》(서진, 비룡소, 2016)도 예상치 못한 강진으로 원자력 발전소가 폭발하여 마을이 황폐화된 사건 이후의 미래 상황을 시공간으로 설정하였다. 아마도 2011년 3월 일본의 동북부 지방을 관통한 대규모 지진과 쓰나미로 인해 촉발되었던 후쿠시마 원자력발전소의 방사능 누출사고가 작품의 모티프가 된 것 같다. 그런데 주인공 오태평은 방사능에 피폭되어 오히려 슈퍼 파워를 얻어 이 능력으로 아토믹스가 된다. 그는 부산 앞 바다에 나타나는 괴수를 무찌르는 영웅인데, 이 괴수들도 원자력에 피폭되어 형질이 변화된 생물들이다. 소설의 발단 부분에 제시되는 배경은 끔찍한데 오히려 방사능 피폭으로 슈퍼맨이 되어 지구를 지키는 영웅으로 활약하는 주인공 이야기가 황당하기는 하다.

《몬스터바이러스 도시》는 지구가 황폐화된 원인이 명시적으로 제시되지는 않지만, 설정된 배경으로 유추해 볼 때 전쟁이나 핵폭발 등의 거대한 사고로 인공 도시를 건설하지 않으면 안 되는 어떤 상황이 있었을 것으로 추론할 수 있다. 거대한 유리벽으로 지어진 초고층 빌딩으로 이루어진 최첨단 도시 ‘녹슨시’에 NMV(Nanism Monster Virus, 난쟁이증 몬스터 바이러스)가 다시 출현하자 녹슨시는 공황상태에 빠진다. 이때 녹슨시의 개발에 밀려나 척박한 땅 기스카누 마을로 이주한 소녀 레아는 흉측한 얼굴의 소년 ‘버드’와 만나게 된다. 최첨단의 인공 도시에 왜 몬스터바이러스가 출현하게 되었고 왜, 어린이만 이 바이러스에 감염되는 것이며, 그 치유 방법은 무엇일까. 이 작품에 설정된 대조적인 두 공간이 그 원인과 치유의 힘을 암시한다. 녹슨시는 욕망으로 가득 찬 집단의 병리적인 공간이고, 세상과는 동떨어진 바위산 동굴은 원시적인 생명력을 간직한 공간이다.

《싱커》(배미주, 창비, 2010)의 시공간은 21세기 중엽, 동아시아연합이 건설한 ‘시안’이라는 지하 인공도시이다. 지구는 포화 상태가 되어 더 이상 살기 어려워지자 외계 행성에서 살 수 있는 시스템을 실험하기 위해 건설한 도시가 시안이다.

《싱커》가 상상한 미래의 지구촌은 동아시아연합, 미국유럽연합 등 몇 개의 국가연합으로 이루어지게 되었고, 지구는 포화 상태가 되었으며, 제약회사는 장수 유전자를 개발하여 인간들의 평균 수명은 150세에 이른 세상이다. 위의 작품들은 지구촌의 환경오염으로 인간이 살기가 매우 어려워진 상황을 설정하고 그런 세계에서 인류는 어떻게 생존할 것이며, 그것이 얼마나 불행한 삶인지를 경고하고 있다.

한편, 미래 사회는 유전자 공학이 극도로 발전하여 태아 상태에서 유전자를 조작하고 재배열하여 부모가 원하는 아이를 만들어 낼 수도 있다고 하는데, 이처럼 생물학적으로 형질을 변경시켜 만들어낸 인간을 안드로이드라고 한다. 또, 완전히 기계나 컴퓨터 칩을 이용하여 인간의 형태로 만들어낸 것을 로봇이라고 하고, 인간의 몸에 기계 장치를 보완하거나 결합하여 물리적 능력을 향상시킨 상태를 사이보그라고 한다. 로봇, 안드로이드, 사이보그 등이 활동하는 세계는 아동SF소설에서 단골로 제시되는 시공간이다.

《지엠오 아이》(문선이, 창비, 2005)는 사람과 동물, 식품이 모두 유전자 조작이 일반화된 미래 사회를 배경으로 펼쳐진다. 작가는 유전공학이 발달한 사회의 모습을 어떻게 상상할까. 인간의 편의를 위해 유전자를 조작하고 변형을 한 결과 인류 사회에는 슈퍼 바이러스가 발생하고, 희귀병이 늘어나는 끔찍한 디스토피아가 된다. 주인공 ‘나무’는 유전자 조작으로 태어났지만 아이다운 순수함을 간직한 인물로, 인간다운 감정을 잃어버린 할아버지(유전자 산업 회사의 대표)의 인간성을 회복시켜 주는 아이로 제시된다. 《열세 번째 아이》(이은용, 문학동네, 2012)는 한국 최초의 맞춤형 아이로 태어나 유전공학의 새로운 장을 열고 스물 두 살에 노벨상 수상자가 된 김선 박사에 대한 뉴스로 시작된다. 주인공 장시우도 맞춤형 아이이다. 유전자를 고르고, 재배열하고, 조작하여 부모들이 원하는 대로 아이들을 만들 수 있는 세상에서 장시우는 열세 번째 맞춤형 아이로 태어난 것이다. 반면에 엄마가 시우에게

선물한 레오는 로봇이다. 감정을 가진 첨단형 로봇. 그런데 유전자 재배열로 태어난 시우는 감정이 메마르고 인정이 없는 아이다. 작가가 설정한 배경과 등장인물만으로, 사실 작가의 메시지는 거의 추론이 가능하다. 유전자를 조작하여 만들어져 인간적인 감정이 삭막해진 아이와 기계로 만들었지만 섬세한 인간적 감정을 지닌 로봇이 있다면 어느 쪽이 더 인간적인가 하는 질문을 제시하는 것이다.

4) 최근 청소년SF소설의 시공간 양상과 그 의미

SF문학의 불모지였던 청소년문학 동네는 최근 아주 개성적이고 독특한 작품들이 많이 발간되어 문단을 풍성하게 하였다. 요즘 발표되는 청소년SF소설은 흥미롭고 대담한 설정, 독특한 작품 세계, 우리 사회의 현실과 인간성의 본질에 던지는 예리하고 강렬한 질문이 넘쳐 청소년소설인지 성인소설인지 구별하기가 어려울 정도이다. 또, 장르문학으로서의 SF의 관습을 가볍게 벗어난 이야기와 뛰어난 문학성으로 일반문학보다 열등한 문학, 대중문학이라는 편견에서 벗어나 SF도 성격이 좀 다른 본격문학의 하나라는 평가를 내릴 만큼 발전하고 있다. 여기서는 청소년SF소설에서 설정하고 있는 시공간의 양상을 살펴보고 그 의미를 탐색하고자 한다.

최근의 청소년SF소설에서 설정되는 시공간적은 지금 우리가 살고 있는 현실적 시공간, 어디서나 마주칠 수 있는 평범한 동네로 그려지는 경우가 많다. 어느 시대인지 특정되지 않은 고3 교실(박성환, <잃어버린 개념을 찾아서>, 《잃어버린 개념을 찾아서》), 전북 지역의 섬에 위치한 실험고등학교(듀나 《아직은 신이 아니야》), 도심의 오피스텔(정소연, <옆집의 영희씨>, 《옆집의 영희씨》, 창비, 2015) 등이 그러하다.

<잃어버린 개념을 찾아서>의 시공간은 대한민국의 고3교실이다. 현우는 죽어라고 공부해도 성적이 오르지 않는데 다른 애들 성적은 마구 올라간다. 이상한 소문을 들은 현우 엄마는 현우를 대학 실험실에 데리고 가서 대머리 박사에게 현우의 머리를 맡긴다. 한편 다른 행성(안드로메다)에서는 외계의 생명체가 지구인들의 머릿속으로 침입할 전략을 모의한 후 그들 자신을 분해하여 현우의 머릿속으로 전송시킨다. 현우의 머리를 기판체로 하여 자기 삶을 영위하려는 외계인들이다. 그리하여 현우의 성적은 다른 아이들처럼 급속히 상승한다. 이 소설의 배경은 대한민국의 현실, 특정하면 ‘입시 경쟁에 내몰려 성적 올리기에 눈이 뒤집힌 학부모와 학생’들이 살고 있는 현실이다. 이 소설에서 대머리 박사가 안드로메다 행성에 사는 종족들에게 포섭되어 머리가 이상해졌다는지, 외계인이 어떤 방법으로 현우의 머리속에 들어와 현우의 머리가 비상해졌는지 하는 과학적인 근거는 별로 중요하지 않다. 그런 것들은 입시 경쟁에 내몰려 끝없는 불행 속에 살아가는 이 땅의 청소년들의 실상을 보여주기 위한 장치일 뿐이다. 최근의 우리 청소년 SF작품들에서 대한민국의 현실이 배경으로 제시되는 양상이 자주 나타난다. 그것은 우리 청소년들에게 미래의 인류의 운명이나 지구촌의 삶의 양상보다는 지금 여기의 현실이 더 시급한 문제이기 때문이다.

듀나의 연작 소설집, 《아직은 신이 아니야》의 배경도 전북 지역의 한 섬에 위치한 특수고등학교이다. 전북 교육청에 소속된 LK실험고등학교, 2026년이다. 이 시대는 정신 감응자, 배터리와 염동력자, 독심술사 등이 일상적으로 초능력을 발휘하는 세계이다. 여기서 염동력자와 배터리가 한 팀이 된 살인 사건도 벌어진다.

듀나는 자신의 작품이 ‘굳이 미래 배경이나 우주 배경일 필요가 없고, 사람들이 뻔하게 생각하는 일상의 작은 나사 하나를 누락시키거나 상황을 살짝 비트는 걸로 가능’하다고 말한다.¹⁴⁾ 이런 종류의 이야기들을 영화평론가 정성일은 ‘동네SF’라고 부른다.¹⁵⁾

정소연의 〈옆집의 영희씨〉도 평범한 도심의 오피스텔을 배경으로 펼쳐지는 ‘동네SF’이다. 비정규직 미술교사 수정은 교통도 좋고 해도 잘 드는 오피스텔을 단지 월세가 싸다는 이유로 작업실로 쓰다가, 월세가 싼 이유가 옆집에 외계인이 살고 있기 때문임을 알게 된다. ‘멀리서는 꼭 파충류의 그것처럼 끈적끈적해 보였으나 가까이서 보니 울퉁불퉁한 갈색 피부에 조개껍데기 같은 무지갯빛 윤기’가 도는 외계인과 차를 마시며 물어본 그것의 이름은 ‘이영희’란다. 우리가 사는 평범한 도시나 학교를 배경으로 펼쳐지는 이런 소설에서 마산이나 구로동 같은 한국의 지명이 등장하는 예는 드물지 않았는데, 정소연의 작품에서는 외계인의 이름조차 ‘이영희’인 것이다. SF소설은 우리의 전통적인 장르라기보다는 외래종이라고 할 수 있고 그래서 우리는 서양의 지명이나 인명이 익숙한 상황에서, 최근의 청소년 SF에서는 이렇게 ‘공간, 용어, 인물 들에 대한 현지화를 충실히 구현’¹⁶⁾하고 있는 것이다. 공간, 용어, 캐릭터의 현지화(localizing)는 SF의 상상력이 소모적인 공상(空想)에 그친다는 오해에서 벗어나기 위해 필요하기도 하고, 세계관의 현지화에도 중요한 역할을 한다.¹⁷⁾고 한다.

그런데 필자가 보기에 이와 같은 시도는 소설에 리얼리티를 부여하는 데 꽤 효과적인 것처럼 보인다. 가상적인 시공간에서 펼쳐지는 사건을 보여주는 SF소설을 읽다보면, 그 가상적인 공간이라는 점 때문에 독자는 어쩐지 그 사건이 나와는 거리가 있는 이야기로 생각될 수 있을 터인데, ‘죽은 이들이 떠도는 곳, 생(生)의 남은 에너지가 수면 위에서 흔들리는 곳’, ‘사이다 거품 같은 망자(亡者)의 잔여물을 부글부글 올려 내는 기점’이 ‘내가 실제로 나고 자란’ 마산앞바다(정소연, 〈마산앞바다〉)라면 어쩐지 사실일 것 같기도 하고, 따라서 섬뜩하고 충격적인 즐거움이 증폭되지 않겠는가. 낮익은 곳에서 벌어지는 기이한 사건으로 ‘낯설게 하기’의 효과가 배가되는 것이다.

지명과 인물의 현지화의 효과에 대해 듀나는 더 도발적인 주장을 펼친다. ‘동시대 부천 신시가지’를 배경으로 SF를 쓰는 것이 가능하다는 것이 아니라, SF가 동시대

14) 듀나(2015), 《가능한 꿈의 공간들》, 씨네북스, 257쪽

15) 듀나, 같은 글.

16) 이지용, 〈옆집의 영희 씨와 함께 지내는 방법〉, 웹진 크로스로드 2017년 8월 통권 143호
<http://crossroads.apctp.org/myboard/read.php?id=1228&Board=n9998>

17) 이지용, 같은 글.

부천 신시가지와 〈스타트랙〉 우주 모두를 커버할 정도로 넓다는 것이다. 조금 더 대담하게 이야기해보는다면 SF는 우리가 상상할 수 있는 모든 이야기의 영역을 커버한다. SF는 얼마든지 사실주의 문학을 삼킬 수 있지만 사실주의 문학이 SF를 삼키기는 어렵다.¹⁸⁾ SF소설을 창작하는 우리 작가들의 야망은 근거가 없는 것이 아니다. SF의 영역을 사변소설(speculative fiction)로 확장한다면, 가브리엘 마르케스의 《백년 동안의 고독》이나 주제 사라마구의 《죽음의 중지》나 《눈 먼자들의 도시》도 SF의 범주로 들어오고, 이들이 설정한 시공간은 리얼리즘 소설이 다루지 못하는 방식으로 사회 현실과 인간 심리의 심층을 통찰할 수 있다. SF가 장르문학, 대중문학에서 본격문학으로 도약하는 순간이다.

과학소설의 진정한 주인공은 살아 숨 쉬는 인간이나 외계인이 아니라 그러한 피조물들이 활동하는 사회, 세계, 우주이다. 《멋진 신세계》에서는 과학기술만능주의와 합리주의가 빚어낸 디스토피아가 이 소설의 진정한 주인공이며, 《1984년》에서는 대중을 우민화하는 정교한 커뮤니케이션 정책이 집행되는 사회를 비판한다. 그래서 독자는 작품을 읽고 났을 때 인물의 개성이나 매력보다는 작품이 그려낸 세계에 흥미를 느끼고 작가의 세계관과 미래에 대한 통찰력에 매료되는 것이다.¹⁹⁾ 우리 청소년SF소설은 우리가 살고 있는 동네와 학교의 어느 미래를 시공간으로 설정하는 작품이 많다. 이런 친숙한 공간에서 마주치는 섬뜩하면서도 낯선 사건은 독자를 더 충격적인 독서로 이끈다. 낯익은 공간에서 펼쳐지는 낯선 이야기는 ‘낯설게 하기’의 기법을 효과적으로 사용하고 있다고 보인다. 독특하고 개성적인 청소년SF소설은 이미 본격문학과 나란히 있어도 문학성이 뒤떨어지지 않는다.

4. 결론 - SF, 장르문학을 넘어 본격문학으로 - 본격문학이 되기 위한 조건

성인 SF문단에서는 최근의 한국 SF문학이 이룬 성과에 대해 자부심이 크다. 한국의 SF는 마침내 한국문학으로 뿌리를 내렸다고 본다. 최근 성인 SF문단에서 출간된 문학성 높은 앤솔로지인 *인해* 한국 SF는 더 이상 SF 원산지의 원작들을 의식할 필요 없는 자신감을 보여주었다고 주장한다.²⁰⁾ 그렇다면 아동청소년 SF문학은 한국 아동청소년문학에서 어떤 위치를 차지하고 있을까. 여기서는 SF아동청소년 소설의 문학적 위치를 자리매김하기보다는 SF가 본격문학의 한 식구로 자리를 잡고, 또 훌륭한 문학으로 서기 위해 갖추어야 할 조건을 논의해보기로 하겠다. 이 논의는 SF의 효용과도 상통되는 내용이 될 것이다.

첫째, SF도 문학인 이상 훌륭한 문학이 되기 위해서는 문학의 본질을 지키고 가꾸어나가야 한다. SF문학이 장르문학, 흥미 위주의 대중문학으로 멈추어 있느냐, 진

18) 듀나, 앞의 책, 258쪽.

19) 고장원, SF의 법칙, 56-57

20) 조성면(2017), 장르문학에서 문학으로 - 오늘의 한국SF, *크로스로드* 2017년 8월호, 통권 143호.

지한 문학, 고급문학으로 도약하느냐의 기준은 문학의 본질에 얼마나 충실한가에 달려 있다. 문학의 본질은 무엇인가. 문학은 본질적으로 인간성을 옹호하고, 인간다움의 가치를 드높이는 데 이바지하는 언어 구조물이다. 말초적 흥미나 어느 한 편의 이데올로기에 목청으로 높인 문학이 한때의 시류에 편승하여 득세하는 경우가 없었던 것은 아니지만, 진정한 문학은 언제나 인간의 인간다움에 대해 의문을 제기하고, 작가 나름대로 고뇌에 찬 응답을 제기한다. 스티븐 스필버그 감독의 《A.I》가 감동을 주는 이유도 바로 이와 관련된다. 주인공 A.I가 로봇이나 인간이나를 따지는 것은 별 의미가 없다. A.I가 엄마를 그리워하며 몇 천 년 동안 바다 속에서 엄마를 기다리는 장면은 A.I가 지닌 지극히 순수한 인간성을 보여준다. 관객들은 이 장면을 보면서 진정한 인간다움이란 무엇인가를 사색하면서 인간성을 옹호하는 주제에 감동하며, 이 순간, 이 영화는 SF라는 장르를 넘어 인간성을 옹호하는 훌륭한 문학으로 도약한다.

둘째, SF의 본질은 ‘사고실험’이므로 SF문학은 인류의 미래에 생겨날 변화 가운데서 인류의 삶에 큰 영향을 줄 문제를 제기하는 통찰력이 필요하다. SF는 가상의 시공간을 설정한 다음 인간에게 닥칠지도 모르는 가상의 문제를 제기하고 나름대로의 결과를 상상해보는 것이다. 이 가상의 문제는 인류의 근원과 관련된 문제와 현존적 문제로 나누어 생각해볼 수 있는데, ‘유전 공학이 극도로 발전하여 태아의 형질을 마음대로 조작한다거나 인간의 생명을 무한대로 연장하는 세상이 온다면 인간 세상은 어떻게 변할까’ 같은 문제는 인류의 근원적 삶과 관련되는 질문이라고 할 수 있다. 인간에 의한 인간의 창조나 인간의 생명 연장에 대한 이 질문은 최초의 SF소설인 《프랑켄슈타인》으로부터, SF의 고전 《멋진 신세계》(올더스 헉슬리), 노벨 문학상 수상작가 주제 사라마구의 사변소설 《죽음의 중지》에 이르기까지 SF의 단골 주제였다. 이 질문은 SF뿐 아니라, 동서양의 신화나 민담의 주제이기도 하였는데, 그만큼 이 문제가 인류의 원초적인 욕망을 반영하는 질문이었음을 말해준다. 이 질문처럼, 독자들의 보편적인 공감을 불러일으키는 SF는 인류의 존재에 대한 근원적 질문을 제기하고 그 문제를 숙고하고 고민하게 한다. 반면에 현실의 삶과 관련되는 질문 또한 우리의 현재적 삶을 되돌아보게 하므로 절실하고도 꼭 필요한 주제이다. 최근 듀나, 배명훈, 정소연 등이 청소년SF소설에서 다루었던 문제는 경쟁만이 유일한 삶의 목적처럼 되어 있는 우리나라의 청소년의 삶을 심각하게 되돌아보게 한다는 점에서 본격문학이 다루지 못하는 방식으로 우리의 삶을 성찰하게 한다.

셋째, 작가가 창조한 시공간이나 이야기에 등장하는 과학 기술, 기계 장치 등이 독자의 상상력을 자극하고 참신한 매력을 주어야 한다. SF가 현실을 반영할 수 있다고 해서 SF에서 들려주는 이야기를 현실의 알레고리로만 해석되도록 구성해서는 문학성이 떨어진다. 독자 입장에서 SF의 시공간에서 펼쳐지는 이야기를 현실과 1대1로 대응하여 해석하곤 작품을 충분히 즐겼다고 생각하는 것은 SF의 흥미와 해석적 가능성을 축소하는 결과를 가져올 것이다. 이것은 아마도 SF에서 창조한 시공

간의 매력과 SF에서 보여주는 신기한 장치나 기기 등이 유발하는 이야기의 재미를 충분히 즐기지 못했기 때문일 것이다.

독자들이 SF에 기대하는 요소는 변화할 미래 세상에 대한 예측이나 미래 과학이 만들어 낼 수 있는 갖가지 최첨단 기기와 상상의 산물이다. 1914년에 발간된 H.G 웰스의(H.G Wells) 《해방된 세계(The World set free)》에는 원자 폭탄의 연쇄 반응 개념이 그려져 있었는데, 과학자들은 이 아이디어에 영감을 받아 원자폭탄을 만들었다고 한다. 놀라운 미래상에 대한 예측이나 신기한 기계를 만나는 일은 SF만이 줄 수 있는 매력이다. 독자는 SF를 읽을 때 이야기 세계에서 펼쳐지는 비현실적인 사건이나 초능력 따위에 대한 불신을 자발적으로 중지한다. 이 세계에서만 통하는 법칙이나 초능력을 일단 믿고 이야기를 읽어나가는 것이다. 독자는 작가가 상상한 가상 세계의 시스템이나 충격적인 사건을 즐길 준비가 되어 있다. 섬뜩하면서도 시치미 뚝 뎀 거짓말을 사실처럼 느껴지게 만드는 솜씨도 SF작가가 지녀야 할 능력이다. 그러나 그 이야기가 이야기의 논리에 어긋나거나 개연성이 부족하면 독자들은 작가가 설정했던 약속이 깨뜨려진 데 대해 불신의 중지를 철회하고 화를 내며 책장을 덮을지도 모른다. ■

<참고문헌>

- 개리 모슨·캐릴 에머슨, 〈시공성의 개념〉, 여홍상 편, 《바흐친과 문학회론》, 문학과 지성사.
- 고장원(2008), 《SF 법칙》 살림.
- 고장원(2015), 《SF란 무엇인가》 부크크.
- 고장원(2017), 《SF의 힘》, 청림출판.
- 권혁준(2014), 〈아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력〉, 창비어린이, 12(2)
- 김유진(2012), 〈SF가 이야기하는 ‘어린이’와 그의 ‘세계’〉 창비어린이, 10(4)
- 김이구(2005), 〈과학소설의 새로운 가능성〉, 창비어린이, 3(2)
- 김이구, 박상준, 정희창(2016), 〈‘밀리미터 학교’의 정희창〉, 창비어린이14(3)
- 나병철(1998), 《소설의 이해》, 문예출판사.
- 대중문학연구회 편(2000), 《과학소설이란 무엇인가》, 국학자료원.
- 듀나(2015), 《가능한 꿈의 공간들》, 씨네북스.
- 듀나, 〈SF라는 명칭〉, 듀나의 영화낙서판, 듀나 홈페이지.
http://www.djuna.kr/movies/etc_2000_08_25.html
- 로버트 스콜즈, 에릭 라프킨, 김정수 박오복 옮김(1993), 《SF의 이해》, 평민사,
- 마리아 니콜라예바, 조희숙 외 옮김(2009), 《아동문학의 미학적 접근》, 교문사,
- 이상섭(1976), 문학비평용어사전, 민음사.
- 이지용, 〈옆집의 영희 씨와 함께 지내는 방법〉, 웹진 크로스로드 2017년 8월 통권 143호.
<http://crossroads.apctp.org/myboard/read.php?id=1228&Board=n9998>
- 조성면(2017), 장르문학에서 문학으로 - 오늘의 한국SF, 크로스로드 2017년 8월 호, 통권 143호.



2017 여름 학술대회



특별 강연: 과학적 상상력과 어린이책 현황

발표 : 이지유(작가)

특별 강연: 과학적 상상력과 어린이책 현황

이지유(작가)

1. 과학적 상상력이란 무엇인가?

1) 과학을 소재로 한 상상

대체로 ‘과학적 상상력’이라는 말은 과학에서 소재를 얻어 그것을 머릿속에 그려 보는 것을 말한다. 다시 말해 여기서 말하는 상상력이란 없는 것을 생각해 내는 것이 아니라 이미 알려진 사실을 자신이 알고 있는 지식을 이용해 재구성하는 것이다. 따라서 과학에서 소재를 얻는 것이 상상력의 원천이라면 과학지식을 많이 아는 사람의 상상력이 그렇지 않은 사람보다 뛰어나다고 할 수 있다. 그렇다면 답은 간단하다. 과학적 상상력을 키우려면 과학 지식에 대한 공부를 많이 하면 된다.

그럼 그 공부를 어떻게 할 것인가? 가장 쉬운 방법은 다큐멘터리를 보는 것이다. 다큐멘터리만으로 부족하다면 과학관이나 각종 교육기관에서 여는 대중 과학 강좌를 듣는다. 이 강좌를 들으려면 대중을 위해 쓴 과학 교양서를 읽어야 하는 경우가 많다. 독서가 공부다. 그것으로도 부족하다면 다시 학교로 가서 기초 과학을 공부하면 된다. 학교를 다닌 것이 부담이라면 전문가에게 개인 지도를 받아도 된다. 방법은 많다.

과학적 상상력은 창의력과 혼동해서 사용하는 경우가 많다. 창의력은 말 그대로 ‘없던 것을 생각해내는 능력’인데, 창의력을 발휘하기 위해서는 많이 지식과 그에 대한 사유가 축적되어야 한다. 그렇게 세상에 나온 창의적인 생각은 연구에 필요한 시간은 길어도 주목 받는 순간은 매우 짧다. 창의력을 발휘해 무엇을 생각해내고 그것을 남과 공유하는 순간 그것은 더 이상 창의적인 것이 아니라 대중이 상상할 수 있는 영역에 포함되어 버린다.

그러니 창의력을 발휘하려고 애쓰기보다 이미 알려진 과학 지식을 따라가며 상상을 하는 것이 훨씬 경제적인 행동이다. 무언가를 만들어내야 한다는 스트레스를 받을 필요가 없다. 과학 지식에 대한 공부를 하다보면 별 다른 것을 생각하지 않아도 그 지식 자체가 흥미로운 이야기가 되는 경우가 많다. 덤으로 생각지도 않았던 아이디어가 떠오를 때가 있다.

2) 과학 방법에 따르는 상상 → 합리적 사고에 따른 상상

과학자들에게 과학적 상상이란 과학 방법에 따르는 상상, 곧 합리적이고 논리적인 사고에 따른 상상이다. 합리적이고 논리적인 사고란 많은 사람들이 합의한 사실을 근거로 판단하고 선택하고 결정하는 과정을 이른다. 과학자들이 쓴 논문은 이와 같은 과정을 잘 지킨 것으로 누구라도 그 논문대로 따라하면 같은 결과를 얻을 수 있다. 그렇게 얻은 지식이 과학 지식이다.

과학자는 지금까지 쌓여있는 연구를 기반으로 새로운 가설을 세운다. 그리고 그것을 증명하기 위한 실험을 설계 한다. 실험 설계는 모두 상상으로 이루어진다. 이 과정에서 이른바 변인통제라는 과정이 필수적이다. 변인통제란 다른 말로 하면 실험에 변수로 작용할 수 있는 모든 조건을 다 따져서 무력화 시키는 것이다. 이것 역시 설계 과정에서는 상상으로 이루어진다. 이와 같은 과정은 SF를 쓸 때도 매우 중요하다. 내가 쓰고자하는 것이 무엇인지 확실하다면 그를 둘러싼 많은 환경을 다 설명하려 애쓰지 말고 적절한 선에서 조정하거나 제거해야 한다.

실험 설계 작업에 도움이 되는 것이 순서도를 이용하는 것이다. 순서도는 1965년 표준화규격에서 정한대로 처리해야할 내용은 네 귀가 둥근 네모칸, 질문은 마름모꼴 도형에 쓰고 흐름은 화살표로 표시하되 왼쪽에서 오른쪽, 위에서 아래로 흘러가도록 만든다. 순서도는 각 질문에 대해 예, 아니오 로 대답하도록 되어 있다. 바로 이 점이 중요하다. 여기에는 ‘좋은 한테 이걸로’ 라든가 ‘나쁘지만 이게 좋겠네’ 같은 모호한 상황을 만들면 안 된다. 다시 말해 질문을 잘 해야 한다는 뜻이다. 누가 보아도 예, 아니오 로 대답할 수 있는 질문을 만들어야한다.

그러려면 내가 하고자하는 것이 무엇인지 분명히 알아야한다. 그런데 그게 쉽지 않다. 어느 순간 명확한 답을 할 수 없는 단계에 이르면 문제가 잘못되었거나 처음에 내세운 가설이 잘못된 것이다. 그럴 때는 다시 처음으로 돌아가 과학자라면 가설을, 작가라면 설정을 바꾸어야한다. 여기서 중요한 것은 처음으로 되돌아가는 일을 수없이 반복해야 제대로 된 순서도가 완성된다는 것이다. 실수는 너무나도 중요한 연구의 한 부분이다.

글을 쓰는 것도 이와 똑 같다. 스토리에 과학적 합리성과 과학 지식이 뒷받침 되어야하는 SF라면 당연히 글 쓰는 과정이 논리적이어야 한다. 이 순서도가 완성되면 사건은 순서도에 따라 논리적으로 흘러가면 된다. 이와 같은 순서도는 극중 인물에게도 하나씩 필요하다. 그래야 그 인물이 일관성 있는 태도를 취하며 때로는 독자들은 전혀 예상하지 못했던 반전을 선사하기도 한다.

2. 과학적 상상력 구현하기

1) 시각화 작업

과학을 소재로 글을 쓸 때 유의해야할 점은 독자들이 글을 읽으면서 그것을 이미지로 그릴 수 있어야한다는 점이다. 그렇게 글을 쓰려면 작가의 머릿속에 이미지가 있어야한다. 영화와 만화는 그 이미지를 얻을 수 있는 가장 좋은 도구다.

지금까지 한국 아동청소년 SF의 경우 사회구조, 정치상황, 인물의 심리 묘사는 매우 훌륭한 반면 작품 속에 설정되어 있는 도시, 집, 가구, 탈것, 음식, 의상, 소지품 등의 설명이 부족해 그 장면이 그려지지 않는 경우가 많다. 인물이 사는 곳, 입는 것, 먹는 것은 그 한 가지만 잘 설명해도 인물의 성격과 처한 상황을 알려주는 좋은 도구가 된다.

무엇보다 작품을 읽을 때 독자가 시각화 할 수 없다는 것은 그만큼 독자에게 재미를 주지 못한다는 뜻이고, 영화, 애니메이션, 게임 등 모든 이야기를 시각으로 확인할 수 있는 요즘 같은 시대에 경쟁에서 뒤쳐질 수밖에 없다는 것을 뜻한다.

2) 이미 시각화가 끝난 매체를 보고 영감 얻기

대중문화는 음으로 양으로 SF작가들에게 영향을 미친다. 작가가 직접 그 영화나 만화를 보지 않더라도 그렇다. 영화는 다른 매체에 비해 많은 돈이 몰리는 곳이라 당연히 새로운 소재와 재미난 이야기가 몰린다. 영화에서 채택한 소재는 당시에 정치, 사회, 경제와 관련 있는 가장 뜨거운 과학 이슈들이고 그것을 재미난 이야기로 엮으려고 최고의 작가들이 작업을 한다. 그러니 한 해에 쏟아져 나오는 SF 영화만 잘 챙겨 봐도 좋은 소재를 얻을 수 있다. 그것도 가장 트렌드에 가까운 소재다.

재미난 사실은 그 영화들은 대부분 원작이 있으며 그 원작은 아무도 그 과학 소재에 관심을 두지 않을 때 완성 되었으나 SF 마니아들에게만 알려졌다가 영화로 만들어져 대중 앞에 나타날 때가 많다는 점이다. 이런 경우 대부분 영화가 원작 소설만 못하다는 소리를 듣는데 그것은 영화로 만들어질 때 이야기의 빠른 전개와 시각화할 수 있는 부분의 극대화를 위해 QO고 덧붙이는 작업이 이루어지기 때문이다. 또 원작이 쓰여질 당시에는 고려하지 않았던 상황들이나 새롭게 적용할 수 있는 기술 등이 등장하면 시대에 맞게 각색이 이루어지면서 원작이 가지고 있던 고유의 틀이 깨지는 경우도 있는데, 중요한 것은 글로만 쓰여 있던 작품을 눈으로 볼 수 있게 구현한 것이 영화라는 사실이다.

그러므로 어떤 장면을 머릿속에 그리는 시각화 작업과 요즘 가장 이목을 끄는 과학 이슈가 어떻게 대중문화와 접목되는지 확인하는 방법으로 영화만한 것이 없으며 거꾸로 영화는 SF작가들에게 다양한 영감을 줄 수 있다. 그동안 SF영화가 소재로 쓴 것은 우주여행, 로봇, 인공지능, 복제, 유전자 조작, 재난, 외계인, 진화 등 과학 지식의 모든 분야를 거의 총 망라한다.

3. 영화에서 다루어진 과학 소재와 한국 아동청소년 SF

1) 우주의 시대

1960년대부터 1980년대 까지 개봉된 SF 영화는 모두 우주를 주제로 다루고 있다. 이는 냉전시대에 미국과 소련이 우주 개발을 통해 힘겨루기를 한 것이 큰 영향을 주었다. 또한 식민지 시대와 세계 대전을 거치면서 지구 표면에는 탐험할 만 한 미지의 세계가 더 이상 남아있지 않다는 것도 사람들의 눈을 우주로 돌리는데 한 몫을 했다. 대부분의 탐험 이야기에서 주제로 택하는 악을 물리치고 선을 행하는 이야기는 우주를 향해하며 찾은 미지의 행성을 무대로 펼쳐진다.

텔레비전 시리즈로 제작되어 30년이나 방영한 ‘스타 트렉’은 시리즈에 등장하는 우주선과 우주선이 여행하는 방법에 대해 실제 물리학자들이 논쟁을 벌이는 일까지 벌어졌고 그 결과 ‘스타 트렉의 물리학’이라는 책이 나올 정도였다. 더 재미난 사실은 이 시리즈에서 우주선이 공간을 접어서 이동하는 방법이 물리학으로 설명 가능함이 밝혀졌다는 것이다. 물론 그것은 계산상으로 그렇다는 것이지만 SF가 과학자들에게 새로운 영감을 주는 훌륭한 역할을 한 좋은 예이다.

극장용 영화로 제작되어 20세기를 우주의 시대로 이끈 ‘스타워즈’는 일반인들이 우주를 탐험의 대상이 아닌 드라마의 무대로 느끼도록 하는데 큰 역할을 했을 뿐 아니라 세대를 이어 보는 SF영화라는 평가를 받기도 한다. 스타워즈가 처음 나왔을 때 어린이였던 사람들이 지금은 부모가 되어 자식들과 함께 보는 영화라는 뜻이다. 영화 속 캐릭터와 로봇은 30년이 넘도록 각종 상품으로 만들어져 팔리고 있으며 그 인기가 여전히 식지 않고 있다.

외계인이 등장하는 ‘E.T.’와 ‘에일리언’, SF영화의 고전이며 그 뒤에 나올 모든 SF영화에 영감을 준 ‘2001 스페이스 오디세이’, 화성에서의 삶과 거대 자본의 그림자를 다룬 ‘토탈 리콜’, 화성으로 탐사 간 탐사대의 운명을 다룬 ‘미션 두 마스’ 등이 이 시기에 개봉 되었다.

그러나 안타깝게도 우리나라에서는 이 시기에 ‘금성 탐험대’만이 우주를 무대로 펼치는 이야기를 선보였을 뿐 좀더 많은 이야기가 나오지 않았다. 다시 말해 우리는 SF의 세계에서 지구를 벗어나 우주를 탐험하는데 필요한 우주선을 만든 적이 없고 그것을 아무 제약 없이 쏘아 올린 적이 없고 새로운 행성에 도착했을 때 본의 아니게 침략자의 입장이 되어본 적이 없고 미지의 세계에서 벌어진 분쟁을 해결해 본 적이 없다는 뜻이다. 지금이라도 세련되게 우주를 정복하는 경쾌한 작품이 나오면 좋겠다.

우주를 소재로 한 외국의 SF는 이제 그 시선을 오히려 인간에게 향하고 있다. 우주에 내던져진 인간 내면을 들여다보는 이야기는 21세기에 접어들어서 ‘그래비티’, ‘인터스텔라’, ‘마션’ 등의 모습으로 구현되고 있다. 서양의 SF가 이럴 수 있는 이유는 미지의 세계로 뻗어나가는 일을 할만큼 했기 때문이다. 우리나라에서 우주

를 소재로한 SF가 더 나와야하는 이유는 바로 이것이다. 끝없이 넓은 우주, 그러나 우주라는 공간은 인간에게 너무나 생소하다. 우주복으로 또는 우주선으로 경계지어진 그 작은 공간에서만 숨 쉬고 살아남을 수 있다. 이보다 공포스러운 공간이 어디 있을까. 이보다 인간을 성찰하기 좋은 공간은 없다. 이런 소재를 십분 이용한 좋은 작품이 나오길 기대해 본다.

2) 로봇의 시대

영화 스타워즈에 등장해 인기를 끈 로봇 R2D2, 스피리오, ‘터미네이터’시리즈의 터미네이터와 각종 로봇, 진정한 어린이가 되고 싶었던 로봇의 이야기 ‘A.I.’, 인간이 되고 싶은 로봇의 이야기 ‘아이 로봇’의 주인공 로봇들은 작가들에게 많은 영감을 준다. 로봇처럼 SF 소재로 쓰기에 좋은 대상이 없을텐데 우리나라에서는 매우 늦게 작품이 나왔다.

2010년에 나온 ‘로봇의 별’은 왜 우리 SF에 로봇이 나오지 않는지 궁금하게 여겼던 차에 나온 사이다 같은 작품이다. 동시에 태어난 세 로봇이 로봇답게 살 권리를 찾아가는 과정을 그린 작품으로 각자 길을 찾아 가는 세 로봇을 통해 인간의 모습을 엿볼 수 있는 작품이다.

수요자의 요구에 맞춘 로봇을 제작해 대여해주는 ‘마음대로봇’. 이 작품에서는 맞춤 로봇을 만들기 위한 요구를 통해 인간들이 무엇을 원하고 있는지 풍자적으로 드러내준다. 이 작품은 우리나라에서 보기 드물게 어린이 독자에게 잘 맞는 작품으로 이야기에 필요한 최소한의 요소만을 남기는 선택과 집중이 아주 잘 된 작품이다.

‘엄마 사용법’, ‘열세 번째 아이’ 등도 로봇을 소재로 만든 작품인데 후자의 경우 감정이 드러나지 않는 로봇 같은 인간과 인간보다 더 인간적인 로봇 사이에서 펼쳐지는 이야기라 매우 흥미롭다.

2009년 개봉한 ‘아바타’는 모든 사람들에게 SF 강편치를 날렸다. 신경망 접속을 통해 다른 생체를 조종한다는 설정은 같은 해에 개봉한 ‘써로게이트’와 ‘게이머’에서도 이용되었다. ‘아바타’의 무대는 외계행성이고 ‘게이머’는 말 그대로 게임판에서 사건이 벌어지며 ‘써로게이트’는 젊고 건강한 기계 몸에 의식을 접속해 그 기계들이 돌아다니며 생활하는 미래의 세계를 그리고 있다는 점이 다르다.

같은 해에 같은 설정을 이용한 영화가 세 편이나 나온 것은 하루가 다르게 발전하는 뇌과학의 열풍에 힘입은 바 크다. 또 2002년 개봉한 애니메이션 공각기동대의 영향도 있다. 신경망 접속을 소재로 한 세 편의 영화들이 나온지 8년이 되었는데도 아직 기계에 의식을 결합하는 일은 이루어지고 있지 않고 그런 일이 진짜 이루어지는 알 수 없다. 그러나 놀라운 것은 다음해에 ‘싱커’라는 청소년 SF가 나왔다는 사실이다. 이 작품은 신아마존에 살고 있는 동물에 접속해 동물의 감각으로 느낄 수 있다는 설정이 아바타와 놀랍도록 흡사하다. 같은 해에 나온 ‘카르마’ 역시 생체

기계에 영혼을 접속한다는 설정을 가지고 있다.

역사를 보면 만나거나 의견을 나누지 않아도 같은 발견을 하는 사례를 얼마든지 볼 수 있다. 이것은 한 분야에 대해 눈과 귀를 열어 놓고 작업을 하면 동시다발로 작품이 나온다는 것을 보여주는 좋은 예가 될 것이다.

3) 유전자 조작과 복제

2004~2005년을 뜨겁게 달군 황우석 논문 조작 사건은 우리나라 사람들이 과학과 과학자에게 관심을 두기에 충분한 사건이었다. 부도덕한 과학자의 행동을 통해 과학윤리에 대해 생각하게 되었고 과학자들이 연구하는 방법에 대해 관심을 가지게 되었다. 그러나 보통 사람들은 그보다 앞서 텔레비전에서 방영된 CSI를 통해 과학이라는 말과 과학자에 대한 인식과 과학방법에 대한 문턱이 약간 낮아진 상태였다. CSI 과학수사대 시리즈 덕분에 신비의 안개 속에 가려져있던, 과학으로 먹고 사는 사람들이 이 드라마에서 안개 밖으로 나왔다. 과학수사대는 보통 사람과 똑같이 먹고 자고 자식 문제로 고민하고 연애 문제로 고민한다. 그러나 그들은 과학적으로 수사한다. 화학물질을 이용해 숨겨진 지문을 드러나게 하고 분무기로 무언가를 뿌려 혈액의 흔적을 찾는다. 석고로 발자국을 떠서 하나하나 대조해 용의자를 찾고 쓰레기통에 들어가서 증거를 찾는다. 멋지지 않은가? 무엇보다 중요한 것은 시청자들이 말로만 듣던 실험, 검증 과정을 과학수사대를 통해서 눈으로 직접 봤다는 것이다. 보고나니 별 것 아니다. 그만큼 과학을 대하는 장벽이 낮아졌다.

이런 상태에서 황우석 사태가 터지고 이 사건이 아니면 기억도 못할 동물복제, 줄기세포 같은 전문 용어를 날마다 뉴스에서 듣게 되었다. 때마침 극장가에선 ‘아일랜드’가 개봉했다. 이 영화는 불치의 병을 가진 부자들이 치료를 위해 복제인간을 만든다는 설정이 묘하게 황우석 사태와 맞아 들어갔다. 이것은 당시 생명체 복제가 전 지구적인 관심사였다는 것을 알려준다.

유전자에 관한 관심과 생물 복제, 줄기세포를 이용하면 불치의 병도 고칠 수 있다는 사회적 분위기는 우리 작가들에게도 영감을 주어 ‘지엠오 아이’와 같은 작품이 나왔다. ‘텔타의 아이들’에서는 부도덕한 과학자와 사회가 어떻게 아이들을 멍들게 하는지 보여주는데 이런 일은 실제 세계에서 벌어진다. 2010년에는 치료용으로 복제된 주인공의 자신 찾기를 주제로 ‘클론-엽록소 인간’이 나왔다.

4) 통제된 사회

2007년 아이폰이 발매되고 인간들이 디지털 매체에 더 가까이 가면서 과학기술은 생활이 되었다. 우리는 스마트폰이 나오기전으로 되돌아갈 수 없는 세상에서 살고 있다. 스마트폰에 장착된 카메라와 어디서나 사진을 찍고 저장하고 전송할 수 있는 생활 방식 탓에 언제 어디서나 누구든지 감시할 수 있는 상황이 되었다. 2008

년 개봉한 ‘이글아이’는 곳곳에 설치된 카메라와 개인이 전송하는 사진 등을 통해 인간의 모든 것을 감시할 수 있는 인공지능이 어떤 오류를 범할 수 있는지 보여준다. 또 발달한 과학기술이 어떻게 사생활을 침해하며 사회를 통제할 수 있는지를 적나라하게 파헤치고 있다.

‘마이노리티 리포트’(2002)에서는 예지 능력을 가진 초능력자들을 이용해 사회를 통제하고 ‘이퀄리브리엄’(2003)에서는 감정을 없애는 약을 의무적으로 복용하게 함으로써 사회를 통제한다.

2009년 나온 ‘꿈꾸는 행성은’ 아이들의 호기심과 꿈을 빼앗고 질문이 금지된 사회에서 인간다움을 찾기 위해 고군분투하는 아이들의 모습을 그리고 있다. 이 작품은 통제된 사회에서는 어떤 인간도 자유로울 수 없으며 자유가 보장되지 않는 사회에서는 인간다운 삶을 살 수 없다는 것을 말하고 있다.

5) 시간 여행

시간 여행을 소재로 삼은 작품으로는 ‘타임 가디언’을 들 수 있다. 시간 여행이 가능하게 된 미래 시대에 시간 여행을 상품으로 파는 거대 기업이 과거를 조작한다. 이를 알게 된 청소년들은 거대 기업이 조작한 과거를 바로 잡기 위해 목숨을 건 모험을 한다.

이렇게 SF 작품에는 실제로 몸이 과거와 미래를 오가며 사건을 해결하는 것이 일반적이다. 그러나 시간 여행을 반드시 몸이 오가야만 할 수 있는 것은 아니다.

영화 ‘페이чек’(2003)의 주인공은 미래를 보는 기계를 개발해 세계를 손아귀에 넣고자 하는 회사를 상대로 싸운다. 영화 속에서 주인공의 몸은 과거로 가거나 미래로 가지 않지만 한 방향으로 흐르는 시간의 흐름을 논리에 잘 녹여내 사건을 해결한다. 논리전개가 워낙 뛰어나 타임머신을 타지 않았음에도 시간여행 카테고리엔 넣을 수 있는 영화다. 시간여행이라는 소재를 작품에 쓰고 싶다면 눈여겨 볼만하다.

6) 2010년 이후의 현황

2010년 이후 개봉된 SF 영화는 소재, 주제가 너무나도 다양해 어떤 경향성을 찾기 힘들 정도다. 그러나 눈에 두드러지는 경향은 작품성의 향상이다. 수십년전 다루었던 소재들을 21세기의 눈으로 보고 양성평등과 청소년을 의식에 두고 이야기를 재구성 했다.

그런 가운데 그래비티(2013)와 인터스텔라(2014)는 우리나라 극장가에 돌풍을 일으키며 인기를 얻었다. 사람들은 너도나도 이 영화들을 보았고 영화 속에 숨겨진 은유를 캐는데 바빴으며 영화 속 장면들이 과학적으로 맞는지 틀리는지를 놓고 논쟁을 벌였다. 아마 우리나라 역사상 이렇게 많은 사람이 과학 지식을 놓고 이야기한 적은 없을 것이다. 이와 같은 추세는 과학에 별 관심이 없던 사람들을 과학의

세계로 이끄는 기폭제가 되었다.

게다가 2014년에 개봉된 SF영화들을 보면 ‘다이버전스’, ‘메이즈러너’, ‘더 기버’, ‘헝거 게임’ 등 하나 같이 디스토피아 속에서 깨어나려 애쓰는 청소년들이 주인공인 영화들이다. 물론 모두 원작 소설이 있고 그것을 기반으로 만든 영화들이다. 만화를 바탕으로 만든 스파이더맨도 과학고를 다니는 고등학생으로 주인공의 설정이 바뀌고 최근 나온 영화에서는 영웅의 이야기라기보다 청소년 성장기 같은 느낌이 강하다.

이런 흐름 속에서 2014년에는 참으로 많은 우리 SF가 쏟아져 나왔다. ‘방주로 오세요’, ‘아직은 신이 아니야’, ‘바닷속 태양’, ‘컬러보이’, ‘밀레니엄 칠드런’, ‘사이렌’, ‘너의 세계’, ‘달위를 걷는 느낌’ 등이 한 해에 모두 쏟아져 나왔다. 이 작품들은 환경오염이나 방사능오염, 운석충돌 등으로 폐허가 된 고향을 뒤로하고 만들어진 폐쇄적인 사회를 배경으로 이야기가 전개된다. 설정과 주인공이 처한 상황은 달라도 모두 자유를 억압당하고 불합리한 제도 아래 신음하는 청소년들이 자신의 정체성과 삶을 찾아간다는 것이 주요 이야기다. 사회제도에 관한 이야기, 주인공들의 저항과 투쟁의 이야기, 그와 함께 그들의 심리 변화 등을 한 권에 다 담아야하니 이야기가 아주 방대하다.

우리 청소년 SF가 이런 내용을 가질 수밖에 없는 이유는 자명하다. 어린이와 청소년의 삶이 팍팍하고 자유가 없으며 기회가 균등하지 않고 그들의 미래가 그들을 둘러싼 환경에 의해 결정 될 확률이 매우 크기 때문이다. 우리의 현실 상황이 너무 척박해 작품에서 그것을 해소하지 않으면 다음 단계로 나갈 수가 없는 것이다. 그것이 SF임에도 불구하고 말이다.

그러다보니 우리 SF는 학교나 사회, 가정이 안고 있는 문제를 끌어낼 수밖에 없는데, 이에 적합하도록 폐쇄된 사회를 구성할 때 과학적 소재를 이용한다. 그리고 이야기를 끌어갈 때 아주 최소한의 과학 지식을 사용한다. 이런 상황은 작가들이 과학 지식을 활용할 때 자신이 없거나 아는 것이 많지 않아 벌어지기도 한다. 어떤 경우 최초의 설정을 제거하고 나면 이것이 SF인지 그냥 성장 소설인지 구분이 안가는 경우도 있다. 이와 같은 상황은 이제 좀 개선되어야 할 것으로 보인다.

4. 한국 아동청소년 SF가 눈여겨 보아야할 소재들

1) 프로그램 속 세계

1999년 개봉한 매트릭스는 오프라인에 살고 있는 지구인들이 데이터로 이루어진 새로운 세상에 대해 눈을 뜨게 만들었다. 이 영화는 과학에 종사하는 사람뿐 아니라 인문학에 발붙이고 있는 사람들에게도 무한한 관심을 받으며 어렵지만 꼭 봐야 하는 SF 자리에 올랐다.

이 세계는 과연 실제로 존재하는 세계일까? 우리는 잘 구현된 디지털 세계에서 잘 짜여진 프로그램이 지시하는 대로 살고 있는 것은 아닐까? 우연히 벌어지는 모든 일들은 진짜 우연일까?

매트릭스가 구현한 세계를 소재로 써 보는 것은 어떨까.

2) 고생물과 진화의 세계

1993년 개봉한 쥘라기 공원은 호박 속 모기에게서 뽑아낸 공룡의 유전자를 달걀에 이식해 공룡을 부활시키는 일로부터 이야기를 시작한다. 영화에서는 무사히 공룡이 태어났지만 만약 그 유전자가 현생 동물이나 식물과 하이브리드를 이룬다면 무슨 일이 벌어질까?

그 결과 미래에 생길 생물은? 그리고 지구의 운명은?

3) 에일리언

우리 아동청소년 SF에는 외계생명체를 진지하게 다룬 작품이 없다. 테드 창 의 작품 ‘당신 인생의 이야기’는 지적 외계생명체가 어떤 방식으로 사고를 하는지에 대해 매우 진지하고 논리적으로 설명한다.

작가의 독특한 세계관을 외계인에게 접목 시키는 것을 어떨까?

4) 논증이 주인공인 작품

과학 지식을 소재로 소비하는 것도 좋지만 논리적 사고 자체, 곧 논증 과정을 SF에 쓸 수도 있다. ‘별의 계승자’가 그 좋은 예가 될 것이다.

5) 기계 문명

‘트랜스포머’는 근본적으로 기계문명에 관한 이야기다. 그 기계의 모습을 자동차로 한 것은 순전히 관객을 끌어 모으기 위한 수단이다. 악한 외계인의 침입에 맞서 인간을 도우러 지구로 온 기계문명은 과연 어떻게 시작되었을까? 누군가 그 이야기를 써보길 바란다.

6) 외계인 되어보기

2009년 개봉한 ‘디스트릭트 9’는 설정이 매우 흥미로운 영화다. 영화에서 외계인은 지구를 침략하거나 망가뜨리기엔 힘이 너무 없다. 지구에 불시착한 외계 우주선. 그 속에 타고 있던 외계인들은 지구에서 난민 신세가 된다. 그들은 먹고 살기 위해

다양한 일을 한다. 이 영화는 개봉되자 많은 인기를 얻었다. 그동안 지구를 침략해 지구의 자원을 빼앗고 지구인을 죽이거나 납치하는 일을 했던 외계인들. 지구인이 이런 상상을 하는 것은 지구인들은 지구를 벗어나지 못하는데 외계에서 지구로 올 정도의 기술력을 지닌 외계인이라면 당연히 지구인보다 모든 면에서 월등한 능력을 지녔을 것이라고 생각했기 때문이다. 이 영화는 그런 고정관념을 깨준다. 우리 SF에 이런 외계인을 등장 시키면 청소년과 어린이에게 더 가까이 갈 수 있지 않을까.

7) 재난

1998년 소행성과 혜성이 지구와 충돌한다는 설정 아래 지구를 구하기 위해 희생하는 우주 비행사들의 이야기를 그린 ‘아마겟돈’과 ‘딥 임팩트’가 개봉 되었다. 이 영화들은 지구근접천체에 의해 지구의 문명이 멸망할 수도 있다는 사실에 영향을 받아 만들어졌다. 당시 우리나라는 아이엠에프라는 초유의 사태를 맞아 지구근접천체가 아니더라도 어려운 상황이었긴 했지만 말이다.

2003년 개봉한 ‘코어’는 자기장이 사라진 지구를 구하는 내용이다. 어느날 지구의 자기장이 사라졌다. 자기장이 사라지면 태양으로부터 날아오는 자외선과 엑스선 등을 막을 수 없어 지구가 생명은 멸종하고 만다. 지구의 자기장이 사라진 이유는 지구의 핵이 멈춰버렸기 때문. 주인공들은 멈춘 핵을 다시 움직이게 하려고 핵폭탄을 들고 지구 중심으로 간다.

우리 아동청소년 SF에는 운석 충돌, 방사성 물질 등을 새로운 사회를 구축하기 위한 도구로 쓸 뿐 재난 상황 아래에서 재난에 집중해 이야기를 진행하는 경우는 거의 없다. 이것은 우리나라가 지질학적으로 안정해서 지진, 해일 등 자연 재해로부터 안전해 재난을 소재로 이야기를 쓸 동기를 부여하지 못한 결과로 보인다.

그러나 재난 자체야 말로 매우 훌륭한 과학 소재이고 인간의 갈등을 유발하는 상황을 만들어준다.

8) 이미 다루어진 소재를 더 깊고 다양하게 다루자.

대중문화의 대표 격인 영화에서 다룬 소재들을 우리 SF가 거의 다루고 있다면 이제는 새 소재를 찾기보다 같은 소재를 좀더 다양한 이야기로 발전시키는 것이 필요하다. 그러려면 과학 소재에 대해 더 밀도 있는 공부가 필요하다. 아울러 지금까지 우리 SF가 작품 속에서 방대한 세계를 다 구축하고 그리는 것보다 소재와 주제에 좀더 밀착해서 파고드는 집요함이 필요하다. 또 너무 무겁고 엄숙한 이야기를 그대로 하는 것보다 메시지는 잃지 않고 가되 가볍게 털어버리거나 승화시키거나 유머러스하게 매만지는 능숙함도 있어야 한다.

이렇게 결가지를 털어내고 소재와 주제를 깔끔하게 다듬어 간결한 이야기를 만들

수 없다면 청소년 SF로는 괜찮을지 몰라도 진정 어린이를 위한 SF는 나오기 힘들다.

‘광합성 소년’의 경우 매우 훌륭한 어린이 SF 소재를 제공한다. 주인공의 시공간은 현재 미국. 주인공인 어린이는 먹지 않아도 살 수 있는 광합성 인간이 되려고 연구를 한다. 책과 달리 그 뒤를 이어 이야기를 써보자. 당신을 어떤 이야기를 만들 것인가. ■

<부록>

스타트랙(텔레비전 시리즈~2005)	1966		
2001스페이스오디세이	1968		
스타워즈	1977		
E.T	1982		
터미네이터	1984		
에일리언	1979, 1987		
토탈리콜	1990		
쥬라기 공원, 데몰리션 맨	1993		
저지드레드	1995		
콘택트, 제5원소, 맨인블랙, 로보캅	1997		
아마겟돈, 딥 임팩트,(아이엠에프)	1998		
매트릭스	1999		
CSI시리즈 시작, X맨, 리딕, 미션 투 마스,	2000	체키의 지구 여행	지구인의 유전자를 물려받은 외계인이 지구에 와서 지구의 환경을 걱정
A.I., 쥬라기 공원3,	2001	씨앗을 지키는 사람들	종자를 독점하려는 다국적 기업과 그를 저지하려는 어린이들의 모험
맨인블랙2, 마이너리티 리포트, 공각기동대(애니),	2002		
이퀄리브리엄, 매트릭스 2, 3, 사토라레, 코어, 페이чек	2003		
아이로봇, 스파이더맨	2004	64의 비밀	유전자에 세겨진 진화의 비밀
아일랜드, 우주전쟁, (황우석 사건)	2005	지엠오아이	유전자조작 인간의 인간성을 찾기 위한 고군분투
트랜스포머, 나는 전설이다, 데자뷰, 스�파이더맨	2007	다름이의 남다른 여행	어른들의 생각을 읽도록 조작된 뇌를 가지게 된 어린이의 모험
이글아이, 월 E, 엑스 파일, 지구가 멈추는 날, 둠스데이, 빅뱅 이론	2008		
아바타, 스타트랙 더 비기닝	2009		
디스트릭트9, 써로게이트, 게이머	2009	꿈꾸는 행성	호기심과 꿈, 질문이 통제된 미래 사회의 아이들. 호기심과 꿈을 찾으러 21세기 지구로.
인셉션, 스플라이트, 스즈미야하루히의 소설,	2010	델타의 아이들	조작된 연구실적으로 영웅이 된 과학자, 그와 그 연구는 많은 사람에게 상처를 남긴다.
초능력자, 일라이	2010	로봇의 별	자신의 권리와 자유, 꿈을 찾아 모험을 떠나는 세 로봇의 이야기
	2010	싱커	동물의 의식과 접속해 동물의 감각으로 자연에 눈을 뜬 주인공의 인간세계

			파헤치기
	2010	카르마	생체로봇과 인간 영혼의 결합, 인조인간의 세계, 이들에게 양심과 감정을 갖게 하려면?
	2010	클론-엽록소 인간	치료용 복제 인간 형, 인간으로서의 권리와 삶을 찾기 위한 모험
혹성탈출, 리얼 스틸, 나비효과, 컨트롤러	2011	마음대로봇	맞춤형 로봇 대여점 '마음대로봇'. 인간이 원하는 맞춤 로봇은?
	2011	타임 가디언	거대 시간여행 회사의 과거 조작하기에 맞서 목숨을 건 모험을 벌이는 청소년들
토탈리콜, 존카터, 루퍼, 맨인블랙3, 스타워즈	2012	엄마 사용법	생명장난감을 진짜 엄마로 만들어가는 어린이
어매이징 스파이더맨	2012	제2우주	평행우주론을 바탕으로 다른 우주로 이동한 중학생의 갈등
	2012	몬스터 바이러스 도시	정체를 알 수 없는 변종 바이러스의 비밀을 파헤치는 어린이들
	2012	열세 번째 아이	맞춤형 인간 아이와 인간보다 인간 다운 로봇
	2012	방주로 오세요	운석충돌로 폐허가 된 지구, 선택받은 사람이 되기 위한 출발 방주와 입학, 그를 거부하는 주인공
그래비티, 엘리시움, 오블리비언, 허, 스타트렉 다크니스	2013	아직은 신이 아니야	정신감응 등 초능력을 주제로 한 단편집
인터스텔라	2014	바닷속 태양	육지환경오염을 뒤로하고 바닷속 돛을 지어 피신한 인간들. 폐쇄 사회의 문제, 음모, 해결
엣지 오브 투모로우	2014	컬러보이	방사능 오염 뒤 건설한 신세계, 어린이들은 정부가 제공하는 음료를 마셔야만 한다.
더 기버, 다이버전트, 메이즈러너, 모킹제이	2014	달위를 걷는 느낌	아스퍼거 증후군의 아이가 타인에 대한 공감을 느끼는 과정, 디스토피아 사회의 경고
어매이징 스파이더맨2, 로보캅	2014	밀레니엄 칠드런	학교에 등록 된 아이들의 현실 세계에 대한 고발
	2014	사이렌	네비게이션 프로그램으로 안정한 사회, 그러나 프로그램에 오류가 생기면서 감정이..
	2014	너의 세계	엘리시온 행성에서 온 소년과 알래스카에서 외롭게 살아온 소녀의 이야기
채피, 마션, 스타워즈 로그원, 터미네이터 제네시스	2015	옆집의 영희씨	장애인, 성정체성, 외계인, 식물인간, 꿈 등 다양한 소재의 단편



2017 여름 학술대회



초창기 SF아동청소년문학의 전개

발표 : 최애순(계명대)

토론 : 김이구(평론가)

초창기 SF 아동청소년문학의 전개

최애순(계명대)

1. 서론: SF와 아동청소년 문학

국내에서 과학소설은 장르문학 중에서도 낯설고 생소해서 가장 늦게 국내에 정착하게 된 장르라고 볼 수 있다. 그런데 과학소설의 발달을 더 더디게 하는 것은 안타깝게도 아동청소년문학과 성인문학의 이분법적 구도 하에서 배타적으로 연구해왔기 때문이다. SF문학은 소위 ‘본격’이란 용어를 내세우며 SF아동청소년문학을 배제해 왔다.¹⁾ 그러나 국내에서 SF는 초창기에 아동청소년문학을 통해서 들어왔다. 리얼리즘 위주의 성인문학 혹은 본격문학에서는 미래에 관한 공상을 그리는 SF가 낯설고 생소한 옷이었던 반면, 성인문학보다 판타지 전통이 강했던 아동청소년문학²⁾쪽에서는 ‘공상’ 혹은 ‘상상’은 그야말로 적합한 소재이며 놀이였다. 아동청소년문학과 과학소설이 결합하는 것은 순식간이었다. 공상과학, 과학모험, 탐정모험 등과 같은 결합어들이 생성되고 아동청소년 잡지에서는 과학소설이 읽을거리로 종종 실리게 되는 반면, 성인잡지에서는 과학소설이란 용어는 거의 사용하지 않았다. 그럼에도 불구하고 SF문학도 낯설고 생소했던 국내에서 SF아동청소년문학은 그야말로 불모지라고 인식되어 왔던 것이 일반적이었다.

김이구는 ‘어린이문학은 과학소설의 불모지인가’라고 의문을 던진다.³⁾ 권혁준 역시 최근 연구에서 한국의 아동청소년문학에서 과학소설이 오랫동안 불모지로 남아 있었던 이유를 과학적 상상력이 흔치 않은 성인문학의 토양 때문이라는 언급으로 시작하고 있다.⁴⁾ 그러나 과학소설의 불모지는 아동청소년 문학이 아니라 오히려

1) 이숙, 「문윤성의 『완전사회』 (1967) 연구- 과학소설로서의 면모와 지배이데올로기 투영 양상을 중심으로」, 『국어문학』 52, 2012.2, 225~253면.

2) 그렇다고 아동청소년문학이 판타지라는 것은 아니다. 편의상 아동청소년문학에서는 ‘현실’을 다루기보다 꿈과 희망을 제시하는 것을 목적으로 해 왔다. ‘현실동화’라는 용어가 최근에 생긴 것이 그것의 한 증거가 될 수 있다고 본다.(황정현, 「사실동화의 현실 반영 문제」, 『한국아동문학연구』 (20), 2011.5, 187~207면; 김경우, 「한국 리얼리즘 동화연구- 한국 동화의 리얼리즘은 가능한가?」, 『한국아동문학연구』 (13), 2007.5, 191~209면) 권혁준은 아동청소년문학과 SF는 본래부터 친연성이 있다고 했다. 또한 판타지 동화의 한 유형으로 SF의 경우를 들기도 한다.(권혁준, 「아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력」, 『창비어린이』 12(2), 2014.6, 21~38면; 판타지동화의 개념, 범주, 유형에 대한 재검토」, 『한국아동문학연구』 16, 2009.5, 5~42면) 선안나는 동화는 이미 환상성을 본질로 하기 때문에 판타지 동화라는 말은 동어 반복이라고 한 바 있다.(선안나, 「판타지 동화와 판타지 소설의 비교- 아동문학을 중심으로」, 『돈암어문학』 13, 2000.9, 215~232면)

3) 김이구, 「과학소설의 새로운 가능성」, 『창비어린이』 3(2), 2005, 157~159면.

4) 권혁준, 「아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력」, 『창비어린이』 12(2), 2014.6, 21면.

성인문학 쪽이다. 초창기 아동청소년문학에서는 과학소설을 적극적으로 수용했고 장르도 분화해 나갔다. 그런데도 아동청소년 과학소설이 명맥을 유지하지 못하고 지지부진하고 있는 것처럼 보이는 이유는 무엇일까. 아동청소년문학의 연구가 활발하지 못한 것에 책임이 있다고 본다. 그래서 과학소설 연구에서 아동청소년문학뿐만 아니라 국내 SF 역사에서 선구자적 위치에 있었던 한낙원이 거론되기 시작한 것도 얼마 되지 않은 일이기 때문이다. 성인문학쪽에서 아동청소년문학을 허무맹랑한 공상과학의 이야기라고 하여 다루지 않은 것이 가장 일차적인 원인이라고 보지만, 아동청소년문학쪽에서 본다면 ‘공상’을 다루었다는 것은 전혀 폄하하거나 무시할 일이 아니다.⁵⁾ 판타지의 전통이 강했던 아동청소년문학에서 과학소설이 불모지인 것처럼 보이는 연유는 그들 스스로 발굴하지 못한 책임이 있다. 국내에서 과학소설은 아동청소년문학쪽에서만 들어왔다고 해도 과언이 아닐 정도로 성인문학쪽에서 과학소설이 완역되고 창작되기 시작한 것은 얼마되지 않는다. 그렇다면 당연히 과학소설 연구를 아동청소년문학쪽에서 먼저 연구했어야 한다고 본다. 『과학소설이란 무엇인가』라든가 과학소설 목록에 한낙원이나 오민영 같은 과학소설가가 포함되지 않은 것은 아동청소년문학이 과학소설의 불모지여서가 아니라 지금까지 연구가 미비했기 때문이다.

SF문학과 SF아동청소년문학은 해방 이후 최초 창작 시기를 놓고서 의견이 분분하다. 문운성의 『완전사회』와 한낙원의 『잃어버린 소년』을 두고 팽팽하게 갈리고 있다. 그러나 시기적으로 한낙원의 『잃어버린 소년』이나 『금성탐험대』가 문운성의 『완전사회』보다 앞서 있는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 그럼에도 불구하고 의견이 분분한 것은 소위 ‘본격’ 과학소설이란 명목 하에 아동청소년 과학소설을 의도적으로 인정하지 않고 배제했기 때문이다. 그러나 초창기 국내 과학소설은 아동청소년문학을 통해 유입되었으므로 아동청소년문학을 배제한다면 텅 빈 수밖에 없다. 김재국은 한낙원의 작품을 과학소설 목록에서 전혀 언급하지 않지만, 국내 과학소설의 초창기는 주로 ‘아동문학’에서 받아들였다는 것을 기술해 놓고 있다.⁶⁾ 실제로 문운성의 『완전사회』 이후 과학소설은 복거일의 『비명을 찾아서』가 나오기 전까지 명맥이 끊어졌을 정도로 텅 비어 있다. 반면, 아동청소년 과학소설은 한낙원의

『잃어버린 소년』(1959)이 게재된 이후로도 아동청소년 잡지와 소년소녀전집을 통해서 왕성하게 번역되고 창작되고 있었다. 아동청소년문학에서 SF의 전성기는 1960~1970년대라고 할 정도로 성인문학보다 활발하게 전개되고 있었다. 활발한 전개에 비해 연구가 미비해서 빛을 보지 못하고 있다가 최근에야 아동청소년문학 부분에서도 과학소설에 주목하기 시작했다.⁷⁾

5) 권혁준은 과학소설과 아동문학이 체질적으로 친연성을 지니고 있기 때문에, 과학소설이 아동문학의 변방으로 남아 있는 것은 부자연스러운 일이라 하였다.(권혁준, 「아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력」, 『창비어린이』 (12(2), 2014.6, 21면.

6) 김재국, 「」, 『과학소설이란 무엇인가』, 국학연구원, 2010, 면.

7) 권혁준, 「특집 어린이, 과학, 이야기-아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력」, 『창비어린이』 12(2), 2014.6, 21~38면; 박진, 「청소년문학은 SF와 결합하여 어떻게 진화하는가」, 『창비어린이』 8(4), 2010.12, 189~203면.

아동청소년 과학소설에 관한 연구는 김이구가 『한낙원 과학소설 선집』(현대문학, 2013)을 펴내면서 본격화되었다. 그동안 한낙원이라는 작가는 SF 작가 목록에서 아예 누락되었기 때문이다. 김이구는 한낙원이 문운성의 『완전사회』보다 훨씬 앞선 시기부터 과학소설을 창작하고 있었으며 한국 과학소설의 선구자라고 밝히고 있다.⁸⁾ 그는 성인문학과 아동청소년문학과의 분리 의식이 오랜 고질병으로 자리잡고 있는 한 과학소설의 가능성은 곧 한계에 부딪칠지 모른다고 한다.⁹⁾ 그러나 김이구는 논리를 전개하는 중간 중간에서 가령, 『금성탐험대』는 “어린이 대상 과학소설인데, 굳이 어린이용으로만 한정시켜 볼 수 없는 작품이다”라든가 “소년물이지만, 보편적인 과학소설로서 손색이 없다”는 등의 기술로 아동청소년문학이 성인 대상의 보편적인 과학소설로 읽히기를 바란다. 그러나 한낙원의 과학소설이 굳이 보편적인 과학소설로 읽혀야 더 의의 있는 것일까. 한낙원의 의의를 ‘아동청소년 과학소설’이란 독자적인 영역을 개척했다는 것 자체에서 찾을 수 없는 것일까 하는 의문이 든다. 김지영은 한국 과학소설의 장르소설적 특징으로 ‘청소년 독자 지향성’을 꼽는다.¹⁰⁾ 김지영이텍스트로 삼은 『한국 과학소설 전집』에 실린 작품들이 청소년 과학소설로 분류할 수 있기 때문이다. 그러나 한국 과학소설 전집에 실린 작품들은 『학생과학』에 실렸던 SF 작가 클럽의 작품들을 모아 놓은 것이다. 그것만으로 한국 과학소설의 특징이 청소년 독자 지향이라고 보편화하는 것은 설부른 판단이다. 그럼에도 불구하고 초창기의 과학소설을 연구하다 보면, 아동청소년문학과 계속해서 만날 수밖에 없는 것은 초창기 SF가 아동청소년문학과 결합하여 들어왔기 때문이다. 그렇다면 문제는 아동청소년문학에서 SF가 어떻게 받아들여지고 이해되었는가 하는 점이다. 과연 아동청소년문학은 독자적으로 SF를 받아들였는가, 아니면 교육이나 계몽의 일환으로 정책에 맞추어서 들여올 수밖에 없었는가 하는 실질적인 문제를 들여다보아야 한다.

과학소설 연구가 활발해지면서 초창기 과학소설을 적극적으로 실었던 『학생과학』에 대한 연구도 심심치 않게 나오고 있다. 『학생과학』의 연구에서 대두된 것은 그동안 본격이 아니라고 배제해 왔던 ‘청소년 과학소설’이다. 조계숙은 『학생과학』에 실린 과학소설을 ‘청소년 과학소설’로 규정하고 국가 이데올로기와 연관 짓고¹¹⁾, 김지영 역시 『학생과학』에 실린 작품이 전집으로 편찬된 『한국과학소설전집』의 과학소설을 ‘청소년 과학소설’로 분류하고 있다.¹²⁾ 그러나 이에 대해 최애순은 『학생과학』에 실린 SF 작가 클럽의 작품들을 과연 ‘청소년 과학소설’로 분류할 수 있는가에 대한 의문을 제기한 바 있다.¹³⁾ ‘청소년 과학소설’이란 도대체 무엇이

8) 김이구, 「한국 과학소설의 개척자 한낙원」, 『한낙원 과학소설 선집』, 현대문학, 2013, 543~563면.

9) 김이구, 「과학소설의 새로운 가능성」, 『창비어린이』 3-2, 2005, 171면.

10) 김지영, 「한국 과학소설의 장르소설적 특성에 대한 연구- 『한국 과학소설(SF) 전집』(1975)을 중심으로」, 『인문논총』 32집, 2013.10, 375~397면.

11) 조계숙, 「국가 이데올로기와 SF, 한국 청소년 과학소설」, 『대중서사연구』 제 20권 3호, 2014.12, 415~442면.

12) 김지영, 「1960~70년대 청소년 과학소설 장르 연구- 『한국 과학소설 전집』(1975) 수록 작품을 중심으로」, 『동남어문논집』 제 35집, 2013.5, 125~149면.

길래 이처럼 의견이 분분한 것인가. 『학생과학』에 실린 것을 모두 ‘청소년 과학소설’로 분류할 수 있는가. 과학소설과 청소년 과학소설은 어떤 차이점이 있는 것일까. 청소년 과학소설이라는 독자적인 영역이 가능한가.

더불어서 초창기부터 과학소설을 지속적으로 쓴 한낙원에 관한 연구 역시 속속 나오고 있다.¹⁴⁾ 그럼으로써 그동안 본격 과학소설에서 누락하고 배제했던 한낙원은 당연히 과학소설 작가의 목록에 포함되었다.¹⁵⁾ 그러나 모희준은 한낙원의 과학소설을 아동청소년문학과 분리시켜서 연구하여, 한낙원의 소설 속에 나타나는 종말 이미지가 구체적이지 않다라고 지적하지만 “한낙원은 여전히 소설 속에서 핵무기를 통해 지구가 멸망할 수도 있음을 끊임없이 경고한다”고 한다.¹⁶⁾ 한낙원 과학소설에 대한 이러한 해석은 완전한 오독이라 할 수 있을 정도로 그의 과학소설은 종말과 정반대되는 지점을 제시한다.¹⁷⁾ 모희준이 한낙원의 과학소설에서 종말 이미지가 구체적이지 않다고 한 것은 그의 과학소설이 미래에 대한 낙관적인 전망을 담고 있기 때문이다.¹⁸⁾ 이러한 한낙원 과학소설에 대한 오독은 ‘아동청소년 과학소설’이라는 분야에 대한 이해가 부족하고 생소하기 때문에 빚어진 일이다. 한낙원의 과학소설이 더 이상 이렇게 읽히지 않기 위해서는 아동청소년 과학소설, 혹은 SF 아동청소년문학이라는 독자적인 장르 구축과 정체성 확립이 필요하다.

그럼에도 불구하고 아직까지 아동청소년문학 내에서의 적극적인 움직임이 부족하다. 아동청소년문학이 SF의 변방으로 밀려날 것인지, SF 아동청소년문학이라는 독자적인 영역을 개척할 것인지는 연구자들의 몫이기도 하다.

-
- 13) 최애순, 「1960~1970년대 과학소설에 대한 인식과 창작 경향-『학생과학』 지면의 과학소설을 중심으로」, 『대중서사연구』 제 23권 1호, 2017.2, 249~291면.
- 14) 모희준, 「한낙원의 과학소설에 나타나는 냉전체제 하 국가 간 갈등 양상- 전후 한국 과학소설에 반영된 재편된 국가 인식을 중심으로」, 『우리어문연구』 50집, 2014.9, 223~248면; 모희준, 「냉전 시기 한국 창작 과학소설에 나타난 종말의식 고찰- 한낙원의 『잃어버린 소년』, 『금성탐험대』와 문윤성의 『완전사회』를 중심으로」, 『어문론집』 65, 2016.3, 127~144면.
- 15) 고장원,
- 16) 모희준, 「냉전시기 한국 창작 과학소설에 나타난 종말의식 고찰」, 『어문론집』 65, 2016.3, 135면.
- 17) 아동청소년문학쪽에서의 연구와 완전히 상반되는 지점이기도 하다. 가령, 권혁준은 ‘과학 발전에 대한 기대와 미래 세계의 낙관적 전망’이라는 장에서 한낙원의 『잃어버린 소년』과 『금성탐험대』, 서광운의 『북극성의 증언』을 들어 SF아동청소년문학의 특징을 기술하고 있으며(「권혁준, 「아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력」, 『창비어린이』 12(2), 2014.6, 22~26면 참조), 오래전부터 한낙원이라는 작가를 발굴한 김이구는 한낙원을 ‘우리나라에서 최초로 과학소설을 쓴 선구자’라고 지칭하며, 『학원』 1968년 5월호(302면)에서 한낙원과 본지 학생기자와의 인터뷰를 빌려 ‘학생들의 모험심을 기르고 난관을 극복할 지혜와 담력을 길러주는 것’, ‘과학에 대한 지식을 넓혀 나라를 발전시키는 것’, ‘학생들의 꿈의 세계를 키워주는 것’이 한낙원 작가가 생각하는 과학소설의 의의이자 창작 이유라고 밝히고 있다(김이구, 「한국 과학소설의 개척자 한낙원」, 『한낙원 과학소설 선집』 해설, 현대문학, 2013, 560~561면 참조).
- 18) 한낙원의 『잃어버린 소년』에서 원자력을 터뜨려서 오히려 괴물의 침입으로 인한 전지구적 멸망의 모습이 담겨 있는 것은, 한낙원이 허버트 조지 웰즈의 『우주전쟁』을 번역하고 그 영향을 받았기 때문으로 보여진다. 그러나 한낙원은 어디까지나 웰즈의 『우주전쟁』이 보여 준 디스토피아적 전망보다 그것을 극복하고 강력한 국가를 재건하여 미래를 꿈꾸는 결론을 맺고 있다. 『금성탐험대』에서도 냉전시기 국제사회에서 한국의 위치에 속해 있는지를 드러낸다고 하는데, 당시 한국은 미국의 진보적 발전관에 기대어 강력한 선진국가를 건설하려는 이상을 담고 있었기 때문에, 이 또한 종말 이미지를 드러내는 것이라 보는 것은 무리가 있다고 본다.

2. 식민지시기 SF문학의 도입과 해방 후 SF 아동청소년문학과 SF문학의 분리

과학소설은 휴고 건즈백이 Science Romance¹⁹⁾, 하인라인의 정의 등을 살펴볼 때, Science Fiction이라는 용어에는 서로 모순되는 ‘사실적인’ 과학과 ‘비현실적인’ 공상(Fantasy), 상상(Imagination), Fiction(허구), Romance(로만스) 같은 개념들이 결합되어 있다. Fantasy & Science Fiction 이란 잡지에서 유래되어 우리나라에서는 ‘공상과학소설’로 번역되었다.²⁰⁾ 그러나 국내에서 Science Fiction이 처음부터 ‘공상과학소설’이라 번역된 것은 아니다. 오히려 식민지시기 처음 들어올 때는 ‘과학소설’이라는 용어 그대로 들어왔다. ‘공상과학소설’이라는 용어가 Science Fiction에 대한 번역어로 널리 쓰이게 된 것은 1960년대 이후이다.²¹⁾ 1950년대는 과학모험, 모험탐정, 탐정모험, 탐정, 과학 등의 장르명이 혼재해서 쓰였다.²²⁾ Science Fiction의 용어 변천 과정은 ‘과학소설’이란 장르가 국내에 유입되어 정착되는 과정을 담고 있어 눈여겨 볼만하다.

국내에서 SF는 쥘 베른이 가장 먼저 들어왔다. 『海底旅行 奇譚』(法國人 쉘스펜氏原著, 朴容禧 역, 『태극학보』, 1907), 『科學小說 蜃세계』(이해조 번안, 滙東書館, 1908), 『冒險小說 십오소호결』(역자미상, 동양서원, 1912), 『科學小說 飛行船』²³⁾(김교제 역, 東洋書院, 1912)처럼 모두 쥘 베른의 작품이 원작인 것으로 알려졌다. 최근 김교제의 『과학소설 비행선』은 쥘 베른의 「기구를 타고 5주간」이

19) 고장원, 「SF의 여러 가지 이름: 과학소설 명칭의 작명을 통해 본 과학소설 개념의 변천사」, 『세계과학소설사』, 채륜, 2008, 21-47면 참조.

20) 조성면, 「SF와 한국문학」, 『대중문학과 정전에 대한 반역』, 소명출판, 2002, 183~185면 참조.

21) 조성면의 연구에 의하면 1960년 일본에서 『SF 매거진』이라는 SF 전문잡지가 최초로 간행되었는데, 이 잡지는 미국의 The Magazine of Fantasy and Science Fiction을 거의 그대로 복사하듯이 피 한 잡지였다고 한다. 『SF 매거진』은 자사 잡지를 홍보하고 미국 SF를 계승하고 있다는 것을 내세우기 위해 The Magazine of Fantasy and Science Fiction의 번역어에 해당하는 ‘공상과학소설’을 작은 제목으로 표지 상단부에 달아 놓았다고 한다. 판타지와 과학소설을 한데 묶어 공상과학소설로 번역한 것을 우리가 SF의 번역어로 ‘공상과학소설’을 차용하게 된 연유이다.(조성면, 「SF와 문학」, 『대중문학과 정전에 대한 반역』, 2002, 183~184면) ‘공상과학소설’이란 용어가 이것의 영향을 받았다는 것은 『학원』 잡지를 살펴보면 알 수 있다. 1950년대는 과학모험, 모험탐정 등 혼합되어 쓰이다가, 1960년대가 되면 ‘공상과학소설’이란 용어가 등장하여 압도적으로 많이 쓰이면서 ‘공상과학소설’로 장르명이 바뀌고 있음을 알 수 있다.

22) 『학원』 잡지의 장르명 표기뿐만 아니라 한낙원의 『잃어버린 소년』(『어린이연합신문』, 1959)의 철이는 “마치 자기가 읽던 **과학모험소설**의 주인공이 된 것같이 신바람이 나기 시작하였다”라고 표현하는 반면, 『우주 항로』(『카톨릭소년』, 1966)에서는 “민호의 머릿속에는 그가 즐겨 읽은 **과학소설**의 장면들이 스치고 지나갔다.”처럼 묘사하고 있어서, 시기적으로 용어 변환 과정을 유추해 볼 수 있다.

23) 김교제가 번역한 것으로, 『과학소설 비행선』으로 되어 있고 원작은 쥘 베른의 『기구를 타고 5주간』으로 알려져 있었으나, 최근 강현조가 이 작품의 원작자가 쥘 베른이 아니라 프레드릭 데이라고 바로잡아 주었다. 원작은 미국의 다임 노블 잡지에 1907년 3월 16일부터 4월 20일까지 연재된 닉 카터 연작물 중 4회분에 해당하는 에피소드이다. 강현조는 「비행선」은 이를 바로 번역한 것이 아니라 중국어 번역본인 「신비정」을 대본으로 중역한 것이라 밝히고 있다(강현조, 「김교제 번역·번안소설의 원작 및 대본 연구- 「비행선」, 「지장보살」, 「일만구천방」, 「쌍봉쟁화」를 중심으로」, 『현대소설연구』 48, 2011.11, 197~225면 참조). 그런데 신기한 것은 닉 카터는 탐정이다. 더불어 닉 카터 연작물은 ‘미스터리’ 혹은 ‘탐정소설’에 가깝다. 탐정물에 가까운데도 불구하고 ‘과학소설’이라고 달려 있는 점이 1950년대 이후 ‘과학소설’이란 용어를 성인 혹은 본격문학쪽에서 사용하지 않고 ‘추리소설’이라고 달았던 것과 확연히 대비되는 것을 볼 수 있다.

원작이 아님이 밝혀졌다. ‘공상과학소설’, ‘공상소설’, ‘SF’등의 용어가 아닌 ‘과학소설’이란 용어를 사용하는 것을 볼 수 있다. 쥘 베른은 국내에 가장 처음 번역된 과학소설가이다. 해저여행기담, 과학소설, 모험소설 등으로 ‘과학소설’ 작가로 들어 왔지만 실제로 번역될 때는 모험소설이나 기담으로 읽혔음을 알 수 있다. 우리에게 모험소설로 익숙한 다니엘 디포의 『로빈슨 크루소』가 「絶世奇譚 羅賓孫漂流記」(金欖 역술, 미진사발행, 1908)로 번역된 것을 감안하면, 모험소설 역시 이 때 막 들어오는 낯선 장르였음을 알 수 있다. 그러나 식민지시기에는 모험소설에 과학소설이란 용어를 사용하지 않았으며, 모험소설과 과학소설을 나름대로 구분하고 있었던 것으로 보인다. 같은 쥘 베른의 작품이라 하더라도 「해저여행」이나 『십오소호결』에는 기담이나 모험소설로 구분하고, 이들 장르는 『羅賓孫漂流記』와 함께 분류된다.

반면, 『별건곤』에 실린 웰즈의 『타임머신』은 「大科學小說 八十萬年後의 社會」(1926년 11월 30일부터 연재)라고 표제가 달려 있는 것을 볼 수 있다. 그런 면에서 본다면 식민지시기 과학소설은 오히려 모험소설에 기대거나 결합해서 들어 오지 않고 ‘과학’을 내세워서 들어온 것으로 판단된다. 식민지시기에 웰즈의 작품에 대해 높게 평가한 것도 그런 연유에서이다.

現代의 科學小說이라하면 영국의 ‘헛·뒤·웰스’를 첫손가락 꼽지 아니할 수 없다. 다음으로는 年前에 죽은 미국의 ‘잭 런던’과 불국의 ‘줄 베른’ 등이 있으나 ‘웰스’와 비견되지 못할 것은 누구나 아는 바이다. 그들도 科學小說의 大家인 것은 否認할 수 없는 事實이나 그러나 그는 이미 過去의 사람이다.(碧梧桐, 「現代의 科學小說」 1, 『매일신보』, 1925.11.29)

“‘웰스’에게는 이 科學的根據가 있다.”(「現代의 科學小說」 2, 『매일신보』 1925.12.13)라며 웰즈의 과학소설을 쥘 베른이나 잭 런던(이 때 이미 잭 런던의 과학소설을 읽었다는 사실이 놀랍다)과 비교할 수 없을 정도로 높이 평가하고 있는 것을 볼 수 있다. 식민지시기 국내에서 웰즈와 쥘 베른의 소설에 대한 이런 인식은 해방 후 과학소설의 발달에 영향을 끼쳤다. 도입기 두 작가에 대한 인식의 차이로 인해 해방 후 1950년대 이후 쥘 베른과 허버트 조지 웰즈는 각기 다른 양상으로 수용된다. 웰즈는 성인문학 혹은 소위 본격 문학에서 읽을 ‘고전’ 목록에 들어가는가 하면, 쥘 베른은 ‘소년소녀 세계문학전집’에 어김없이 들어가면서 아동청소년 대상의 읽을거리로 분류된다. 또한 식민지시기 쥘 베른의 소설은 과학소설, 모험소설, 기담 등 여러 장르로 인식되었지만 특별히 아동청소년문학으로 분류되지는 않았다. 과학소설 역시 아동청소년문학과 성인문학 혹은 본격문학으로 분류되어 대립되지도 않았다. 쥘 베른은 1950년대 이후 소년소녀전집에 포함되면서 아동청소년문학으로 인식되기에 이르렀다. 더불어 과학소설가보다 모험소설가로 인식되어, ‘소년소녀 세계문학전집’ 목록에 빠짐없이 들어가는가 하면, 공상과학전집이라든가 과학모험전집의 목록에는 오히려 포함되지 않는 경우도 있었다.

국내 아동청소년문학에서 SF의 최초 작품은 『어린이』 잡지에 실려 있던 허문일의 「과학소설 천공의 용소년」 이다²⁴⁾(『어린이』 (8권 8호~8권 9호까지 2회 연재 계속). 그러나 ‘번안자’라고 달려 있어서 순수 창작 작품이 아닌 것으로 보인다.

이것은 화성(火星)이라는 별나라에 사는 ‘:’라는 소년과 그 아저씨 ‘X’ 박사가 실제로 행한 일을 간단하게 추리하여 쓴 이약입니다. 그런데 우리들은 모다 ‘:’ 등 화성 사람들의 쓰는 글자를 알지 못함으로 소년의 일흔은 ‘한달’이라 부르고 그 아저씨는 ‘별!’ 박사라고 부릅시다. -번안자-(1930년 10월호)

번안자라고 한 것으로 보아 허문일이 외국 SF를 번안한 것으로 보인다. 원저자가 누군지는 알 수 없으나, 화성인이 등장하여 「**화성소설** 天空의 勇少年」이라 달려 있다. 『어린이』 잡지에 실린 허문일의 「天空의 勇少年」(1930년 10월~11월)은 ‘火星小説’이라고 장르명이 달려 있으나 편집후기에서 “조선서 처음시험인 科學小説 「天空의 勇少年」을 실게된것은 독자와가티 깃버하는바입니다.”²⁵⁾라고 하며, ‘과학소설’임을 명시하고 있다. 보통 지구인이 주인공으로 등장하는데, 화성인이 지구를 탐사하러 오는 것으로 설정되어 있어, 화성인이 바라본 지구의 시각으로 전개되고 있다. 전쟁, 총, 자기편끼리 싸워서 죽이는 전쟁을 벌이는 지구의 모습은 700여년전 화성인류와 같은 것으로 묘사된다. “지구 우에서 서로 싸호든 병정들은 공중에 이상한 비행기가 썰도는 것을 보고 적국의 정찰기(偵察機)로만 녀여 고사포(高射砲)의 조준(照準)을 정하여 가지고 쏘았습니다. 별-박사의 비행기는 대포알에 날개쪽지를 마자 핑글핑글돌기를 시작했습니다.”(1930년 11월호) 우주인, 화성인은 괴물 혹은 ‘적국’의 모습으로 등장한다. ‘화성인’ 혹은 ‘우주인’에 대한 묘사는 식민지시기부터 이어지며, 해방 이후부터 1970년대까지 아동전집SF에서도 지속적으로 나타난다. 노양근의 「날아다니는 사람」은 발명가를 꿈꾸는 소년을 등장시켜 미래에 대한 낙관적인 기대를 조망한다. 아동청소년 과학소설이란 영역이 일반 과학소설과 다른 점은 바로 자라나는 아동청소년이 주인공으로 등장하거나 독자로 상정되기 때문에, 미래에 대한 디스토피아적 전망보다 낙관적인 기대와 꿈을 그린다는 것이다. 허문일의 「천공의 용소년」에서도 소년의 ‘용감함’이 강조되고 독자는 그 소년이 반드시 위기를 극복할 것이라 믿어 의심치 않는다. 아동청소년 과학소설은 불가능을 가능하게 하는 무모한 용기와 터무니없는 공상이 밀거름인 것이다.

그러나 바로 그 이유 때문에 해방 후 1950년대 이후의 성인문학에서는 ‘과학소설’이란 용어를 의도적으로 쓰지 않고 과학소설에 추리소설이라는 장르명을 내세워

24) 권혁준은 1936년 노양근의 「날아다니는 사람」에서 발명가를 꿈꾸는 소년을 등장시켜 미래 사회에는 과학과 기술의 발달이 인류를 편리하고 풍요롭게 할 것이라는 내용을 전달한다고 한다(권혁준, 「아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력」, 『창비어린이』 12(2), 2014.6, 22면). 그러나 발표지면을 밝히지 않아서 확인을 할 수 없었다. 1936년 노양근의 「날아다니는 사람」에도 과학소설이라는 장르명이 달려 있었는지 궁금하다. 그렇다고 하더라도 허문일의 「천공의 용소년」이 시기적으로 앞선다.

25) 「편집을맞치고」, 『어린이』, 1930.10, 72면.

서 표제를 달기도 한다. 1960~1970년대 과학소설은 세계문학과 대비되어 ‘미국’을 위주로 하여 유입되었으며 하인라인과 아시모프가 과학소설의 선두주자로 자리매김하게 된다.²⁶⁾ 과학소설이 소년소녀 세계문학전집이나 소년소녀 공상과학전집, 혹은 아동청소년잡지를 통해 유입되면서 과학소설은 아동청소년 문학과 동의어처럼 인식되었다. 대표적인 과학소설 전집으로는 광음사의 『소년소녀 세계과학모험전집』과 아이디어 회관에서 펴낸 『SF 세계명작』이 있다. 번역가는 주로 아동청소년 문학가들이었으며, 전집의 편집위원 역시 아동청소년 문학가들이었다. 1960년대 들어서면서 『학원』 잡지에서 ‘공상과학소설’이란 장르명이 대거 달리게 되는데, 아동청소년 문학에서 의도하지 않았던 ‘공상과학소설’이란 장르명은 소위 성인문학(본격문학)에서 과학소설을 폄하하거나 비판하기에 좋은 이유가 되었다.

광음사에서 1970년에 펴낸 『소년소녀 세계과학모험전집』은 미국의 로버트 하인라인과 아이작 아시모프의 작품이 들어 있다. 이주훈이 번역한 『로봇 나라 소라리아』는 1992년 정태원이 『벌거벗은 태양』으로 번역한 아이작 아시모프 로봇 시리즈의 두 번째 작품이다. 두 번역은 아시모프의 같은 작품을 번역했지만 목차를 살펴보면, 『로봇 나라 소라리아』는 ‘1부 지하 도시, 2부 로봇 나라의 살인 사건, 3부 새로운 우주를 향하여’로 크게 나뉘어 있다. 그 안의 세부 절은 2만의 인간과 2억의 로봇, 누가 독을 넣었는지 알고 있다, 겁내는 우주인들, 로봇의 명령에 따르지 말라!, 육아 로봇, 독화살의 비밀, 로봇이 살인을 할 수 있을까?, 흥기는 어디로 갔나?, 로봇도 역시 살인을 한다, 인간을 가까이 말라 등으로 구성되어 있다. 반면

『벌거벗은 태양』의 목차는 의혹, 범죄의 추이, 무능한 의사, 공격적인 우주인, 곤경에 처한 로봇, 문명의 자취, 빛나간 표적, 로봇 학자, 드러난 동기, 해결, 회의, 드러난 의혹 등으로 구성되어 있다. 『로봇 나라 소라리아』는 아동청소년을 대상으로, 『벌거벗은 태양』은 성인을 대상으로 한 번역이다. 목차를 살펴보면, 『로봇 나라의 소라리아』에서는 인간과 로봇의 대립적인 위치를 부각시키고, ‘로봇이 살인을 할 수 있을까’와 같은 질문을 하며 로봇이 인간에 위해를 가하면 안된다는 아시모프의 로봇 원칙을 상기시키고 있다. 더불어 ‘살인 사건’과 같은 자극적인 단어를 제목으로 가져오는가 하면, ‘새로운 우주를 향하여’처럼 낙관적인 미래를 제시하는 방향으로 결론을 맺고 있다. 반면, 『벌거벗은 태양』은 ‘고려원 미스터리’에서 한국추리작가협회와 미스터리 클럽에서 기획한 것으로, 머리말 「<고려원 미스터리>를 펴내면서」를 보면 ‘추리문학’의 장르 명칭이 나라마다 다른 것을 소개하고 추리문학을 펴낸 것임을 밝히고 있다. 그러니까 『벌거벗은 태양』은 성인문학에서는 ‘추리문학’으로 소개되었고, 목차도 의혹으로 시작해서 범죄를 추리하고 해결하는 것에 집중되어 있다. 혹자들은 SF 아동청소년문학을 ‘공상’을 다루는 것으로 폄하하기도 하고, 축약되거나 교훈을 강조한 번역으로 부각시키기도 하지만, 초창기 SF가 유입되던 시기에 오히려 SF에 대한 편견이 없는 ‘과학소설’ 자체로 유입되었던 것은 아동

26) 최애순, 「우주시대의 과학소설- 1970년대 아동전집 SF를 중심으로」, 『한국문학이론과 비평』, 제 60집, 2013.9, 213~242면 참조.

청소년문학이었다. 아동청소년문학에서 SF를 들여오게 되자 성인문학 혹은 본격문학에서 공상과학을 허무맹랑한 것으로 치부하는 경향이 생기게 된 것이다. ‘과학소설’이란 장르가 성인문학에서는 거의 찾아볼 수 없다는 것도 당시에 과학소설을 아동청소년문학으로 간주했음을 보여준다고 할 수 있다.

3. SF 아동청소년문학의 유입과 전개- 『학원』 과 『학생과학』 의 경우

1) 『학원』 과 SF 아동청소년문학의 정착 과정

초창기 과학소설은 『소년』, 『새벗』, 『카톨릭 소년』, 『학원』, 『학생과학』 등과 같은 아동청소년잡지를 통해 창작되고 게재된다. 그중에서도 과학소설은 대중 장르이기도 하기 때문에 당대 청소년 대상의 잡지이면서도 대중성을 표방한 『학원』 과 당대 따끈따끈한 ‘과학’ 관련 기사를 직접적이고 중점적으로 다루었던 『학생과학』에 많이 실렸다. 『학원』이 비슷한 시기에 창간된 당대 대중잡지인 『아리랑』, 『명랑』과 필진들이 겹치는 반면, 『학생과학』의 과학소설 필진들은 SF 작가 클럽이었다.

철 베른, 최인옥 역, 「과학 얘기(과학모험) 바다 밑 이만리」, 1954.3~1955.3.

이종기, 「공상과학: 에리타스 여행기」, 1954.6~1954.10.

유신, 「과학소설 인조인간」, 1955.9.

주일석, 「과학소설 백만년 여행」, 1955.10.

장수철, 「과학소설 잃어버린 지하왕국」, 1958.8~1959.6·7(총 12회 연재).

조능식, 「공상과학소설 원자마수의 내습」, 1959.3. 공상과학이란 용어 등장.

존 부레인, 권달순 역, 「공상과학 티베트의 비밀도시」, 1959.8~1959.10.

코난 도일, 박흥근 역, 「과학모험(과학탐정) 해저도시 애틀란티스」, 1959.8~1959.10.

조능식, 「공상과학 곤충왕국」, 1959.9.

주동혁, 이주훈 화, 「과학소설 우주선의 괴상한 사나이」, 1961.4.

듀아멜, 박명수 역, 「모험소설 지구는 어디로」, 1961.6~1961.8.

아란 애너, 「모험소설 사해의 보물」, 1962.3~1962.11.

한낙원, 「과학소설 금성탐험대」, 1962.12~1964.9.

아아더. C. 클라크, 「과학소설 해저목장」, 1964.3.

저자미상, 「과학모험 녹색의 우주인」, 1965.5.

어윈 알렌, 「장편 공상과학소설 원자력 잠수함 시뮬호」, 1965.7.

강석호, 「공상과학소설 10만광년의 추적자」, 1966.2.

저자미상, 「공상과학소설 미래전쟁」, 1966.7. 녀장의 트럼프 재크의 비밀을 에워싸고, 광대한 우주에 전개되는 드릴과 서스펜스가 넘치는 모험 이야기.

E. E. 스미스, 「SF 전작 장편 은하순찰대」, 1966.10. 우주 패트롤의 정예, 렌즈맨의 눈부신 활약! 현재 미국에서 그 인기가 최고 절정에 이른 우주 전쟁 소설, 렌즈맨 시리즈

즈의 일부.

저자미상, 「공상과학소설 바다밑 대전쟁」, 1966.12. 신무기 실험장 바닷속에서 꿈틀거리는 기분 나쁜 그림자- 그 정체는 놀랍게도 움직이는 수사체였다. 드릴과 서스펜스 넘친 SF.

한낙원, 「과학소설 우주벌레 오메가호」, 1967.6~1969.2. 장수철의 「추리소설 비밀극장을 뒤져라」(1967.6~1967.12)와 동시에 나란히 연재 시작.

편집부 편, 「공상과학소설 제논 성의 우주인」, 1967.7.

편집부 편, 「우주서스펜스 스토오리 화성탐험 SOS」, 1967.7. 무한한 수수께끼에 싸인 우주 거기에 살고 있는 미지의 생물은 마침내 지구를 습격하기 시작했다.

H. G. 웰즈, 「공상과학 타임머신」, 1967.8. 합본부록: 20세기가 낳은 최대의 격찬을 받던 필자가 그의 백과사전적인 지식으로 쓴 공상 과학 소설의 고전을 원고 300매로 초역 전제한다.

후레트 호일, 「공상과학소설 암흑성운의 내습」, 1967.9.

S.M 테네쇼우, 안동민 역, 「공상과학소설 아이스맨」, 1967.10.

문호 (본지), 「과학액션 청동의 거인」, 1967.12. 20세기 과학의 공포와 대결하는 과학의 액션 소설 원고 250매 전제. 전편 불가사의한 사건 후반 거대한 괴물의 공포.

문호 (본지), 「SF 지구 S. O. S」, 1968.1. 한밤중에 돌연 지구에 나타난 우주인과 이를 끈덕지게 추격하는 지구인의 대결.

최재진, 「과학소설 사라진 대륙」, 1968.4.

이종철, 「공상과학소설 달나라의 화성인 上」, 이종철, 1968.9.

이승길, 「합본부록 달나라의 화성인 下」, 1968.10.

권준섭, 「과학소설 지구에 기습 착륙하라」, 1969.4.

정용훈, 「과학소설 공포 괴물 세계에 나타나다」, 1969.5.

윤동일, 「SF 돌아오지 않는 성」, 윤동일, 1969.7~1970.1

저자미상, 「괴기 과학소설 불가사의한 이상인간」, 1970.10.

『학원』에서 과학소설은 과학 얘기, 과학소설, 공상과학소설, 과학모험, 과학탐정과 같이 여러 용어로 바뀌며 장르명이 달린다. 1950년대 창간 초반에는 오히려 식민지시기처럼 과학소설이라 달리다가, 1960년대 들어서면서 공상과학소설이란 장르명이 압도적으로 많이 사용되고 있는 것을 볼 수 있다.²⁷⁾ 또한 과학모험, 과학탐정과 같이 식민지시기에는 볼 수 없었던 장르 결합 양상이 나타난다. 대표적으로 쥘 베른의 「바다 밑 이만리」가 ‘과학모험’으로 달려 있는가 하면, 코난 도일의 「해저 도시 애틀란티스」도 과학모험으로 분류되다가 도일의 작가적 특성을 살려서 과학탐정이라고 바뀌기도 했다. 식민지시기 모험소설과 과학소설이 구분되던 것에서 해방 후 1950년대 이후부터는 모험소설, 과학소설, 탐정소설 등은 유사한 장르로서 명확한 장르 구분 없이 혼동되어 쓰이기도 했다. 작가 역시 과학소설 작가가

27) 앞에서 조성면의 연구에서 일본의 1960년 창간된 SF 전문지인 『SF 매거진』에서 공상과학소설을 표지에 판타지와 과학소설의 번역어로 넣게 되면서 국내에도 이 용어가 그대로 들어와 사용된 것이라는 점을 가정하면, 『학원』에서 1960년대 공상과학소설이란 장르명이 압도적으로 많이 쓰인 것도 그런 맥락 하에서 고찰해 볼 수 있다.

따로 있는 것이 아니라 추리소설 작가가 과학소설을 연재하기도 하고, 명랑소설 작가가 과학소설을 쓰기도 했다. 이처럼 장르를 넘나드는 현상은 『학원』과 비슷한 시기에 창간되어 대중잡지로 꼽혔던 『아리랑』, 『명랑』과 『학원』의 필진들이 겹치면서 두드러지게 나타나는 현상이다.

1954년 3월부터 쉼 베른의 「과학애기 바다 밑 二萬里」를 번역한 최인옥은 『아리랑』에서 명랑소설을 연재한 작가이다.²⁸⁾ 코난 도일의 작품은 아동문학가 박홍근이, 브루스 카터의 작품 역시 장수철이 번역하고 있다. 『학원』에 「원자마수의 내습」(1959.3)과 「곤충왕국」(1959.9)과 같은 ‘공상과학소설’을 실은 조능식은 동일 잡지에 「범죄수사 비화: 사형이나 무죄냐」(1959.1)를 싣기도 한다. 공상과학소설을 쓴 조능식이 범죄수사 비화를 실을 수 있었던 것은, 그가 원래 공상과학소설의 작가가 아니라 에로틱하고 자극적인 색채가 농후한 추리소설을 쓰던 작가였기 때문이다.²⁹⁾ 『학원』에서는 과학소설을 싣고 있었지만, 『아리랑』과 『명랑』 잡지에서는 장편 추리소설을 연재했던 작가였다. 이처럼 『학원』의 필진들은 『아리랑』, 『명랑』과 겹치는데, 『학원』의 과학소설 작가들은 『아리랑』, 『명랑』에서는 추리소설이나 명랑소설과 같은 다른 장르를 창작했다. 『학원』에서 이처럼 빈번하게 실렸던 과학소설은 『아리랑』과 『명랑』의 성인대상의 대중잡지에서는 거의 찾아볼 수 없다. 간혹 있다고 하더라도 ‘추리소설’이란 표제를 달고, 초능력자라든가 불멸의 몸과 같은 과학소설의 내용을 다루곤 했다.³⁰⁾ 문운성의 『완전사회』 역시 『주간한국』 ‘추리소설 공모’에 당선된 작품임을 감안하면, 성인문학에서 SF는 아동청소년문학과 동일시되어 다루지 않거나 배제하는 풍토가 만연했던 것으로 볼 수 있다.

『학원』에서 『비밀극장을 뒤져라』(1967.6~1967.12)라는 추리소설을 연재하는 장수철은 같은 잡지에 1955년 3월 감격소설 「푸른 신호등」을 싣기도 했다.³¹⁾ 또한 브루스 카터의 『잃어버린 지하왕국』이라는 과학소설을 꽤 오랜 기간에 걸쳐 번역해서 싣고 있다. 『잃어버린 지하왕국』은 처음에 연재탐정이라 달리다 과학탐정으로 바뀌었다가 차츰 과학소설로 용어가 정착되는 것을 볼 수 있다. 브루스 카터의 작품은 과학소설임에도 불구하고 탐정소설과 과학소설이란 장르명이 혼동되어 쓰이는 것은, 장수철이 탐정소설도 쓰고 과학소설도 썼기 때문이다. 상대적으로 한낙원의 경우에는 한결같이 ‘과학소설’이란 장르명이 일관되게 달리고 있다. ‘과학모험’이라는 장르의 결합도 보이지 않는다. 『학원』에 연재된 과학소설 중 처음부터 끝까지 ‘과학소설’이란 장르명을 일관되게 다는 작가는 한낙원이 거의 유일하다. 그러나 한낙원의 작품에서 당대 과학소설에서 흔히 보이던 수수께끼를 제시하거나 누

28) 최인옥, 「가정명랑 명구부처」, 『아리랑』, 1955.4. 뿐만 아니라 최인옥은 1960년대 『벌레먹은 장미』라는 에로틱한 소설을 써서 금지당하기도 하고, 『초적』과 같은 장편 역사소설을 쓰기도 했다. 『일곱별 소년』을 비롯하여 아동청소년문학 부분에서도 활동했던 작가이다.

29) 조능식, 「추리탐정 삼각의 비극」, 『아리랑』, 1961.2. 『아리랑』 잡지에 실린 조능식의 추리소설에 관해서는 최애순의 「50년대 『아리랑』 잡지의 ‘명랑’과 ‘탐정’ 코드」(『현대소설연구』 47호, 2011.8)을 참고할 것.

30) 「추리소설 검은 천사」, 『명랑』, 1960.9. 초능력자 이야기를 다루고 있다.

31) 장수철, 「명랑지상극 부부이중주」, 『아리랑』, 1955.6; 장수철, 「명랑소설 실연삼총사」, 『아리랑』, 1959.1.

군가의 실종 혹은 납치로 시작하는 탐정소설의 서두가 보이지 않는 것은 아니다. 한낙원의 과학소설도 당시 국내 과학소설에서 익숙한 설정이었던 탐정소설의 서두라든가 납치, 실종과 같은 범죄와 연루된 모티프를 종종 접할 수 있다.

장수철의 추리소설 『비밀 극장을 뒤져라』(1967.6~1967.12)는 한낙원의 과학소설 『우주 벌레 오메가호』(1967.6~1969.2)와 나란히 함께 연재가 시작되어서 인상적이다. 두 작품은 추리소설과 과학소설이라는 서로 다른 장르를 달고 있지만, 『비밀극장을 뒤져라』에서 과학적인 냄새를, 『우주 벌레 오메가호』에서 수상한 수수께끼의 서두와 만날 수 있다.

“혼내어 주다니 어떻게 할 셈이요? 살무사는 힘으로는 도저히 당신을 당해 낼 수 없기 때문에 정 순립양을 불모로 해서 독약주사를 놓은 거예요. 서울 장안의 7인의 대부호(大富豪)에게 주사 놓은 것도 이 독약입니다. 이 독약은 살무사의 부하인 탈베이 태생의 종족인 의사가 발견한 것인데 이 독을 해소하는 약은 단 하나밖에 없어요. 더더구나 그 약은 그 의사 외에는 아무도 모릅니다. 살무사조차 모른답니다. 만약 당신이 고분고분 서울을 떠나신다면 이 해독약(解毒藥)을 정순립 양에게 주겠다는 거예요.”(『연재추리소설 비밀극장을 뒤져라』 7회, 246면)

악마의 화학, 다츠라의 독

“하여튼 이 이상한 독약 얘기를 들어봐. 이 얘기를 들으면 당신도 우리들에게 방해를 한다는 것이 얼마나 헛된 것인가를 잘 알게 될 테니까. 다츠라라는 식물의 독은 다츠린이라고 해서 알칼로이드, 즉 식물독의 일종인데 성분은 아직 모른다. 그것은 화학계의 영원한 수수께끼로 남을 것이다. 이 독에 침범되면 목이 바짝 마르고 목소리는 쉬고 동공(瞳孔)이 커지며 심장이 약해진다. 게다가 기억력이 없어져서 이상하게 웃고 싶어지는 것이다. 이 독을 다스리는 약은 우연한 일로 내가 발견했을 뿐 전 세계의 아무도 아는 사람은 없는 것이다.”(장수철, 『비밀극장을 뒤져라』 9회, 302~303면)

그날밤(1)

나는 우리가 어떻게 해서 백운대에서 돌아 왔는지, 그것을 말하기 전에 지난 몇 주일 동안 한국을 뒤덮은 **심상찮은 뜬 소문**을 이야기해 두고 싶다./ 이런 이야기가 백운대에서 생긴 일과 어떤 상관이 있는지 없는지 지금의 나로서는 알 바 없지만 어쨌든 이야기가 초자연적인 것뿐이니만치 나로서는 **수상한 이야기**는 수상한 이야기들끼리 모아 보고 싶은 것이다.(『우주벌레 오메가호』 2회, 218면)

“(.....) 심지어 대낮에 달 가까이 뜬 금성을 보고 이것을 외부 세계에서 날아온 비행물이라고 해 본 일도 있지만 과학은 그것이 금성임을 입증했다. 이런 일로 미루어 이런 뜬소문도 낭설이라고 믿는 바이다.”(『우주벌레 오메가호』 2회, 220면)

한낙원은 『우주벌레 오메가호』 뿐만 아니라 『금성탐험대』에서도 고진 조종사의 실종을 서두에서 모티프로 활용하고 있다. 『학원』 이외의 『잃어버린 소년』에서도 세 소년의 납치를, 『별들 최후의 날』에서도 항아리에서 나온 소년에 대해 “아냐, 그 애는 탐정인지 몰라. 그 항아리에 무슨 수수께끼가 숨어 있을지 몰라.”(『한낙원 과학소설 선집』, 현대문학, 2013, 337면)라고 하는 대목이라든가 그 내용을 다루

는 장의 소재목이 ‘수수께끼 소년’으로 달려 있는 것을 볼 수 있다. 이런 것들을 살펴보면, 국내에서 낯설고 생소했던 과학소설은 탐정소설이나 모험소설과의 결합을 통해 독자에게 익숙하게 다가가며 정착하는 과정을 겪었던 것을 알 수 있다. 이처럼 『학원』은 초창기 과학소설을 싣는 통로로서, 때로는 장르명의 혼돈을 겪기도 했고, 작가들이 장르를 넘나들며 창작해서 장르의 정체성이 제기되기도 하지만, 그럼에도 불구하고 그런 혼돈 과정은 오히려 국내에서 과학소설이 어떻게 정착하고 발달해 나갔는지를 고스란히 보여준다.

더불어 1961년 8월 「꿈의 과학: 꿈은 어떻게 꾸나」 혹은 1964년 8월 「신비한 이야기: 텔레파시의 비밀」과 같은 과학 관련 지식도 실어 줌으로써, 아동청소년들에게 과학에 대한 흥미를 함께 돋워주고 있다. 『학원』에서 흥미로운 현상 중 하나는 1970년대가 되면 1960년대 그토록 빈번하게 실리던 과학소설이 찾기가 힘들 정도로 현저하게 줄어든다는 것이다. 1971년 9월에 「과학 읽을거리: 수명을 연장하는 냉동인간」, 1971년 12월에 「2색 4차원 세계」, 「2색 최면학습법」, 「2색 걸음걸이로 보는 당신의 운명 속」 등의 과학 관련 글이 실리는 것을 보면, 최면, 꿈, 텔레파시 같은 용어들이 그동안의 로켓, 비행접시, 우주인 등의 용어를 밀어내고 새롭게 부상하는 것을 알 수 있다. 1972년 2월에는 「서스펜스도큐먼트: 북극의 거물 간첩을 쫓아라」, 「세계의 흑막: 그림자의 사나이를 쫓아라」, 「감동 스토오리: 월남戰이 맺어준 새 오누이」, 「과학 읽을거리: 머리가 좋아지는 藥이 생긴다」, 1975년 5월에는 「소련스파이 대 영국 정보부」 등의 글들이 실리며, 이전까지 집중적으로 다루어지던 우주과학 소재에서 간첩, 스파이 등의 첩보전으로 관심사가 이동했음을 알 수 있다. 그 이전에 이미 1967년에 S.M.테테쇼우의 『아이스맨』(1967.10)이라든가 미키 스피레인의 ‘타이거맨’ 시리즈(1967.9, 1967.10) 등이 실리고 있었으며, 이런 첩보소설은 『학원』에서 번역된 해외 과학소설의 대표적인 유형의 하나로 자리 잡고 있었다.

1969년 SF 작가 클럽을 결성하여 SF 작가 클럽의 대표라고 알려진 서광운은 놀랍게도 『학원』에 단 한 편의 과학소설도 실지 않는다. 다만, 한국일보외신부장으로 서 「비행접시 얘기: 우주시대는 닥쳐오고 말았다」(1958.6), 「핵실험은 왜 반대해야 하나」(1958.9), 「암호의 비밀: 암호의 해독은 승리를 좌우한다」(1958.10), 「특별강좌 바다의 왕자 원자력 잠수함」(1958.11) 등의 과학관련 지식 혹은 기사를 싣고 있을 뿐이다.

2) 『학생과학』과 SF 작가 클럽의 정체성의 혼란

『학생과학』은 창간호에 과학세계사 사장 겸 『학생과학』 『과학세기』 발행인인 남궁 호가 「학생과 과학과 과학진흥」이라는 글에서 감사의 뜻을 표하는데 문교부의 과학교육과, 미공보원 당국과 미대사관의 출판과, 그리고 공보부 당국을 지명하고 있다. 『학생과학』이라는 중·고교생을 위한 과학 잡지를 내는데, 문교부, 공보

원, 미대사관 등이 관여되어 있다는 것은 당대 과학교육이 위로부터의 정책이었음을 알 수 있는 대목이다. 창간 초기에 「학생에게 부치는 글」이라는 코너를 마련하여 「과학을 전공하려는 학생들에게」(성좌경, 1966.6), 「과학으로 후진국의 탈을 벗자」(김삼순, 1966.8), 「특허공보의 조사 활용을 권장합니다」(전준항, 1966.10)라는 글을 실어 국가이데올로기를 장려하였다. 또한 『학생과학』은 권두언에 「과학하는 마음을 갖자」(전상근, 1967.1), 「과학도는 조국근대화의 기수이다」(최복현(서울시 교육감), 1967.6) 등의 글을 실어 국가에서 과학을 정책적으로 장려했음을 알 수 있다. 탐정소설을 악서로 분류하여 읽지 못하게 하는 반면, 과학소설은 국가 정책이나 이데올로기를 전파하는 수단으로 활용했음을 알 수 있다.

해방 20년이 지난 지금, 우리나라는 선진 외국에 비해 아직 뒤떨어지지는 했지만 과학기술 분야에 주목할만한 발전을 이룩해가고 있으며 뛰어난 과학기술자들이 국내외에서 활약하고 있다. 다음 세대를 이을 여러분들은 과학을 공부하는데 있어 어느때 보다도 좋은 환경에 놓여 있다. 아직 우리의 실정은 과학교육을 위한 만족할 만한 설비와 시책이 갖추어져 있지는 않으나, 이는 점차적으로 개선되어 가고 있으며 **정부는 과학기술의 진흥**을 위해 그 어느때 보다도 큰 관심을 갖고 적극 뒷받침하고 있다. 학생들이 자기 재능을 살려서 노력하기만 하면 **훌륭한 과학자**가 되어 **조국과 인류에 공헌**할 수 있다는 **명예로운 국민**이.....(최복현, 「과학도는 조국근대화의 기수이다」, 1967.6, 23면)

『학생과학』에서 국가이데올로기를 강력하게 설파하고 과학 지식을 넓혀서 청소년을 조국과 인류에 공헌하는 국민으로 만들고자 하는 기획은 1960~1970년대 아동청소년 교육의 일환이었다. 따라서 『학생과학』의 과학소설은 청소년 독자에게 국가 이데올로기를 효과적으로 전달할 수 없다면 의미가 없는 것과 다름없었다. 딱딱한 과학 지식이나 설교가 아니라 과학소설로 전파하기 위해서는 청소년 독자의 호응이 무엇보다 중요했다. 과학소설을 전문적으로 실었던 『학생과학』의 과학소설은 당대 어느 정도 인기를 끌었을까. 『학원』에서 과학소설을 싣는 작가들은 한낙원, 장수철 등과 같은 아동청소년문학가들인데 반해, 『학생과학』의 작가들은 SF 작가 클럽에 속한 이들이었다. SF 작가 클럽은 『아리랑』, 『명랑』과 같은 대중 잡지에도 글을 싣지 않았고, 같은 청소년 대상의 잡지인 『학원』에도 글을 싣지 않았다. 그들이 실제 창작해서 글을 실었던 지면은 『학생과학』이 거의 유일했던 것으로 보인다. 『학생과학』에 실린 과학소설을 아이디어회관에서 SF 세계명작전집 한국편으로 다시 출간하기도 했지만 그들이 작품을 발표한 지면은 『학생과학』이었다. 연구자들은 『학생과학』에 실려 있는 SF 작가 클럽의 과학소설을 ‘청소년 과학소설’로 분류한다.³²⁾ 서광운은 한국 SF 작가 클럽을 대표하여 아이디어회관에서 전집으로 간행하면서 책머리에 다음과 같이 기술하고 있다.

32) 조계숙, 「국가이데올로기와 SF, 한국 청소년 과학소설」, 『대중서사연구』 제 20권 3호, 2014.12, 415~442면.

우리 나라에서 단군 이래 처음으로 SF 작가 클럽이 탄생한 것은 아폴로 11호가 달에 착륙했던 1969년 4월 3일의 일. 당시 서울의 종로구 수송동에 자리잡고 있던 과학 세계사의 편집실이 바로 산실이었습니다. 이 역사적인 날에 뜻을 같이 한 창설 위원들의 이름을 적어 두면 김학수, 오영민, 강민, 신동우, 서정철, 이동성, 지기운, 윤실, 이흥섭, 최충훈, 강승인, 서광운 등입니다.(서광운, 『책머리에』, 『우주함대의 최후』, 아이디어 회관, 1971)

SF 작가 클럽의 이름을 밝히고 있으며, 처음부터 과학세계사 내부에서 SF 작가 클럽이 결성되었다³³⁾는 것을 알 수 있다. 과학세계사가 발행한 『학생과학』에 이들이 과학소설을 게재하는 것은 자연스러운 일이었다. 다만 아이디어회관 전집을 내는 위의 이름들에는 포함되지 않지만 SF 작가 클럽에 『완전사회』의 작가 김종안(문운성)이 회원으로 들어가 있다³⁴⁾는 점이 특이하다고 할 수 있다. 문운성(김종안)은 『학생과학』에도 아이디어회관 전집에도 그 어디에서도 과학소설을 싣고 있지 않기 때문이다.

이동성, 「과학소설 크로마농인의 비밀을 밝혀라」, 1965.11(창간호)~1966.5(미완)

서기로(서광운), 「과학소설 북극성의 증언」, 1965.12~1966.12.

강성철, 「SF 방랑하는 상대성인」, 1966.8~11.

오민영, 「SF 지저인 오리거」, 1966.12~1967.3.

서기로(서광운), 「과학소설 해류 시그마의 비밀」, 1967.1~1967.12.

오민영, 「과학소설 화성호는 어디로」, 1967.6~1968.4.

서광운, 「과학소설 관제탑을 폭파하라」, 1968.1~1968.12.

강성철, 「과학소설 우주에서의 약속」, 1968.9~1968.11.

오민영, 「과학소설 해양소설 바다밑 대륙을 찾아서」, 1968.12~1969.6.

서광운, 「과학소설 우주소설 우주함대의 최후」, 1969.1~1969.6.

김학수, 「우주소설 우주 조난」(번역 작품임), 1971.8~1972.10.

이동성, 「SF 과학추리소설 악마박사」, 1971.8~1972.10.

오민영, 「SF 사건 2732년!」, 1971.11~1972.5.

이동성, 「과학소설 지문의 비밀」, 1972.11~1973.6, 1973.8~1973.10.

33) 『학생과학』 1969년 6월호 편집후기에서 과학소설 작가들 모임인 SF 작가 클럽 총회가 있었고, 그 총회에서 초대회장으로 본지에 오랫동안 기고해 준 서광운 선생님이 뽑혔다고 소식을 전하고 있다.(166면)

34) 이숙은 문운성의 본명이 김종안이라고 밝히고 있으며, 작가가 구성원으로서 활발하게 활동한 것은 ‘한국추리작가협회’라고 한다(이숙, 「문운성의 『완전사회』 (1967) 연구- 과학소설로서의 면모와 지배 이데올로기 투영 양상을 중심으로」, 『국어문학』 52, 2012.2, 226면). 문운성이 김종안이라는 이름으로 SF 작가 클럽의 회원에 가입하기는 했지만, 『완전사회』가 추리소설 공모에 당선된 작품이었던 만큼 이후에 『일본 심판』, 『사슬을 끊고』, 『하우 로드의 두 번째 죽음』, 『범죄와의 전쟁』, 『팔당 호반의 추적』 등 추리소설을 창작하였기 때문이다. SF에서는 이렇다할만한 작품을 내놓지 않고 있다. 조계숙 역시 SF 작가 클럽의 회원에 김종안의 이름이 있었다고 밝히고 있다(조계숙, 「국가이데올로기와 SF, 한국 청소년 과학소설」, 『대중서사연구』 20권 3호, 2014.12, 424면.(『동아일보』, 1969.1.4, 『동아일보』, 1969.7.30.)

서광운, 「우주소설 절대시간 003으로!」, 1974.1~1974.6.

강성철, 「서기 2026년」, 1974.11~1975.12.

이형수, 「잠수함 유격대」, 1976.1~1976.8, 1976.10~1977.3.

서광운, 「SF 이공간의 밀사」, 1977.5, 7, 9.

『학원』에 비해 장르명이 과학소설 혹은 SF로 안정된 것을 볼 수 있다. 오민영은 『학생과학』에서 과학소설을 실을 때에는 오민영으로, 명랑소설을 창작할 때는 오영민으로 활동했다.³⁵⁾ SF 작가 클럽 회원 중에 SF에 지속적인 관심을 가진 이는 서광운 정도였고 다른 사람들은 인맥에 의해 편성된 것으로 보인다. 그래서 SF 작가 클럽의 과학소설은 전문 과학소설가가 쓴 것이라기에는 엉성하고 어설픈 것들이 많다. 가령, 강민의 『황혼의 타임머신』(SF 세계명작 한국편 53, 아이디어 회관, 1978)은 청소년 독자를 고려하여³⁶⁾ 철민이라는 소년을 등장인물로 내세운다. 철민이 유연히 이상한 통을 손에 넣게 되어 300년전 과거로 타임이동을 하는 이야기이다. 차레를 살펴보면, ‘이상한 통- 여기는 어디냐?- 주문국과 솔본국- 철민, 두령(頭領)이 되다- 잊어버린 숙제- 강미화 선생 납치되다!- 든든한 구원대(救援隊)- 황술을 사로잡다- 그림자 없는 적(敵)- 솔본국의 패배- 도둑맞은 타임머신- 중대한 회의- 솔본국의 솔솔이- 허실음양(虛實陰陽)의 싸움- 솔본의 화공(火攻)- 두 사람의 솔솔이- 강미화 선생을 탈환하라!- 주스와 스테레오- 강적(強敵), 왕호룡- 심야(深夜)의 활극- 온(溫) 솔솔이의 소원- 솔솔아 용서해라!- 연(薦)과 로켓- 드디어 결전(決戰)- 최후의 비책(秘策)- 슬픈 승리!’로 구성되어 있다.

철민이도 이제는 자유로이 돌아갈 수가 있기 때문에 속이 편하다. 천천히 고개를 끄덕였다. 땅벌은 만면에 기쁜 빛을 띄우며 깊이 고개를 숙였다./ “좋다. 그러면 이제부터 내가 너희들의 두령으로서 너희들을 지휘한다. **땅벌 다음의 간부들은 이름을 대라!**”/ “철새랑입니다.”/ “매미랑입니다.”/ “돌쇠랑입니다.”/ “저는 수풀랑이라고 합니다.”/ 모두들 괴상한 이름의 네 사나이가 공손히 절을 했다. 그 사나이들은 모두들 굉장한 전투력을 지닌 육체의 소유자였다./ 철민을 에워싸고 있는 10여 명의 **주문국 무사들** 속에 아까부터 줄곧 무엇인가 집념이 가득한 눈초리로 철민을 지켜보는 한 사나이가 있는 것을 이때 철민은 눈치채지 못했다./ “그러면 4사람이 한 조가 되어 **분대**를 만든다. 이 4사람은 절대 흩어져서는 안되며 늘 함께 행동한다. 그리고 **땅벌랑** 지금 경비에 나서고 있는 사람까지 합쳐서 모두 몇 사람이 되오?”(강민, 『황혼의 타임머신』, 33~34면)

35) 오영민은 『학원』의 편집장을 지냈으며, 『2미터 선생님』, 『6학년 0반 아이들』, 『개구장이 박사』 등 조흔파, 최요안과 함께 명랑소설 3대 작가로 꼽힌다. 오영민인 어떤 연유로 『학생과학』에서 과학소설을 연재하고 SF 작가 클럽에 소속되게 되었는지는 의문이다. 아동문학가며 『학원』에도 함께 관여했는데, 한낙원을 SF 작가 클럽에 가입시키지 않은 것도 의문이다. 『학생과학』에서 서광운 다음으로 부각되는 과학소설 작가는 오민영이다.

36) 강민은 『학원』의 편집장이면서 월간 『주부 생활』의 편집국장이었다. 또한 금성출판사의 편집국장이기도 했다. 그의 이런 이력이 ‘청소년’ 독자를 고려하도록 유도한 것으로 보인다. 그러나 과학소설의 창작에는 어설픈 타임 슬립 이외에는 과학소설로 불만한 어떤 요소도 찾을 수가 없어서 작품 자체가 말할 수 없이 엉성하다.

철민의 부대가 본거지를 살고 있는 곳은, 주문국의 XX마을의 북서쪽 호두리에 가까운 세밭못 근처, 원불사를 우측에 바라보며, 이속고 미륵불 앞에서 좌측으로 꺾어지는 부근이었다.(.....) / 얼마 후, **지뢰화**를 매설한 평길 일행이 돌아왔다. 청술은 술술이를 거느리고 마을이 잘 보이는 곳으로 나섰다. 원태가 뒤를 따랐다./ “대장, 지뢰화 8개, 분명히 묻고 왔습니다.”/ (.....) 여러 발의 **포탄**이 무서운 소리를 내며 마을을 향해 날았다. 환하게 보라 빛 불기둥이 일었다. (.....)/ 두 번째의 일제 **사격**이었다. **강호의 부하**들은 과연 훌륭한 숨씨였다. 이 **선제(先制) 포격**을 거의 속사(速射)에 가까운 속도로 발사시키는 것이었다.(101~103면)

강민의 『황혼의 타임머신』은 300년 과거로 돌아간다는 타임슬립의 설정을 빼면, 과학소설보다는 무협소설이라든가 6·25 배경의 전쟁소설을 연상케 한다. 무사들, 강호의 부하들과 같은 무협소설의 냄새를 풍기는가 하면, 분대를 조직하고 선제 포격을 가하는 등의 전쟁소설의 설정이 눈에 띄기 때문이다. 강민은 주인공을 소년으로 설정해 놓았지만 자신의 군대 체험을 창작으로 옮겨 놓은 듯한 인상을 준다.

반면, 서광운의 과학소설은 아예 청소년을 독자로 상정하지 않고 과학이론이나 논쟁을 끌어들여 『학생과학』의 독자들로부터 어렵고 생소하다는 비판을 듣기도 했다. 서광운의 과학소설 중 『북극성의 증언』은 태풍 정보라는 기상문제로 시작해서 식물자력선이라는 식량문제로 넘어가 우주인과 통신하는 수소 센티 파장에서부터 설명을 듣고도 이해가 가지 않는 허력 에너지까지 청소년 독자가 감당하기에 낯설고 생소한 용어가 대거 쏟아져 나온다.

저렇게 모진 바람에 휩쓸려 지면서도 왜 나무의 가지들은 어지간히 그 잎사귀까지 나무줄기로부터 떨어져 나가지 않을까 하는 생각이었다. 바람의 강약에 따라 몹시 시달리면서도 되돌아오는 나뭇가지의 유연성을 다만 생물학적인 세포 섬유의 탄으로 돌려야 옳을 것인가./ 그는 더 강한 생명력이 나무줄기와 나뭇가지를 굳게 연결하고 있는 것만 같은 상상에 사로잡혔다. 사과나무 가지를 배나무에 접목해서 새로운 품종의 과일을 얻는 궁극의 비밀은 무엇일까./ 거기에는 씨앗의 문제를 넘은 더 강력한 생명력이 분명히 작용하고 있을 것 같다. 그는 이런 생각 끝에 보통 때의 나무줄기와 가지 사이의 모양이 마치 자석의 자력선 모양과 비슷하다는 유사성을 발견해 냈다.

“원예부로서는 토마토 재배를 위해 자석을 뿌리에 함께 심어 줌으로써 재래종보다 5배의 다수확을 올렸고 수박은 과일이 익기 시작한 일정한 기간 자력선을 보강함으로써 일년 내내 맛이 변하지 않는 특수 품종을 개량해 냈습니다. 당부가 결론을 얻으려는 것은 일년생 식물을 그 특징을 변경함이 없이 다년생 식물로 성전환을 시키려는데 있습니다. 뿐만 아니라, 사과나 귤의 경우도 재래식 방법은 종으로 과일을 짜서 보호하는 방식인데, 이를 지양하여 100분의 1밀리의 플라스틱 막을 과일 표면에 액체로서 살포하면 자력선과의 균형 하에서 반드시 구형이 아닌 4면체 또는 3면체 등의 이른바 임의의 다면체 재배에 착수했습니다.(『북극성의 증언』, 아이디어회관, 7~8면)

태풍에 견디는 나뭇가지와 나무줄기 사이에서 자석의 자력선과의 유사성을 연결

시키는 것은 엉뚱하다. 태풍 경보로 시작한 서두가 식물 자력선으로 바뀌는 과정은 독자에게 어렵고 낯설 수밖에 없다. 여기에 사과나무 가지를 배나무에 접목시켜서 품종을 개량하는 것은 자력선과는 또 다른 문제인데 모두 엮어서 서사를 전개시키고 있어 독자를 혼란스럽게 한다. 서광운의 과학소설이 어려운 이유는 바로 여기에 있다. 어떤 한 가지 문제를 놓고 고민하는 것이 아니라 여러 개의 가설을 상정하고 독자적인 논리와 용어로 풀어 나가기 때문이다. 그래서 작품 초반에 강의 형식으로 식물자력선 연구에 관한 설명을 할애하는 데 많은 지면을 할애한다. 작품 초반에 강의 형식으로 설명하는 방식은 『관제탑을 폭파하라』 나 『우주 함대의 최후』의 서광운의 다른 작품에서도 종종 볼 수 있다.

뿐만 아니라 자신이 창작하기가 버거워서 아예 다른 작가의 작품을 가져오는 경우도 있었다. SF 작가 클럽이 아이디어회관에서 한국편으로 펴낸 작품 중 김학수의 『텔레파시의 비밀』과 뒤에 실린 단편 「우주 조난」에서 김학수는 스스로 다른 작품을 가져왔음을 밝히고 있다. 그런데 김학수 작으로 달려 있어서 혼란을 가중시킨다. 국내 SF가 발달하지 못한 이유 중 하나는 선두적인 역할을 해야 할 SF 작가 클럽의 회원들의 작품이 다른 작품을 베낀 것이거나 차마 작품이라고 말하기 어려울 정도로 엉성했기 때문이다.

SF에 관심을 가지다보니 필자도 한번쯤 써보고 싶었다. 그러나 막상 시작해 보려고 하니 이야기를 꾸며 본 경험이 없는 필자로서는 우선 스토리 텔링에 자신이 안 생겼다. 그래서 구성 면에서 우선 남의 것을 참고하기로 작정했는데 그 결과가 『학생과학』에 연재되었던 이 SF이다./ 처음에는 필자의 원안에 기초한 창의적인 작품을 꾸며 볼 욕심으로 여러 가지 메모도 해 두었지만, 형편은 애초의 생각대로 되지 못했다. 남의 것을 참고한다는 것은 필자의 의욕이 용서치 않았지만 상당한 열심히 정리해 두었던 그 동안의 메모가 언젠가는 빛을 보게 되길 바랄 뿐이다./ 이 작품을 쓰면서 참고한 작품은 영국 작가 Angus Mervicar의 *Secret of the Lost Plant*와 역시 영국 작가 Arthur C. Clarke의 *Breaking Strain*이다.(김학수, 「작품해설」, 『텔레파시의 비밀』, 195면)

오민영³⁷⁾은 『학생과학』에 『화성호는 어디로』³⁸⁾를 비롯하여 해양과학소설 『바다밑 대륙을 찾아서』와 『SF 중편 지저인(地底人) 오리거』(1966.12~1967.3)를 연재한다. ‘인공동면’으로 700년 동안 잠자고 있는 우주인이 나온다. 인공동면은 국내 창작 과학소설에서는 소재로 잘 차용되지 않았는데, 문윤성의 『완전사회』(『주간한국』, 1965)에서 나온 이래로 모티프로 활용되고 있다. 『학생과학』의 창간 시기와 논자들이 본격 과학소설의 시초라고 꼽아 왔던 문윤성의 『완전사회』가 공모에 당선된 시기는 1965년으로 같은 해이다. 문윤성은 김종안이라는 이름으로 SF 작가 클럽의 회원이기도 하다. 그러나 문윤성 혹은 김종안이라는 이름으로 『학생과

37) 본명은 오영민이다. 아동청소년 문학가로 주로 명랑소설을 쓰는 작가이다. SF 작가 클럽의 회원으로 『학생과학』에서 과학소설을 창작할 때는 오민영이라는 필명을 사용하고 있다.

38) 오민영의 『화성호는 어디로』 역시 번역 작품이라는 의견이 있다.

학』에 실린 과학소설은 단 한 편도 찾아볼 수 없다. SF 작가 클럽은 문운성(김종안)의 이름만을 빌린 셈이다.

『학생과학』에 한낙원의 과학소설은 실려 있지 않다. 한참 뒤 1980년대 『공상과학소설 우주 전함 갤럭시안』을 싣는다. 한낙원은 SF 작가 클럽에 속하지도 않았고, SF 작가 클럽이 주요 필진이었던 『학생과학』에 과학소설을 싣지 않았을 뿐만 아니라 아이디어 회관에서 낸 『SF 세계 명작(한국편)』에도 포함되지 않았다. 『학원』에서 과학소설을 싣는 작가들은 SF 작가 클럽과 겹치지 않는다. SF 작가 클럽은 『학원』에 과학소설을 연재하지 않는 반면, 한낙원 역시 『학생과학』에 과학소설을 싣지 않는다. SF 작가 클럽과 한낙원은 지면을 달리했으며 서로 겹쳐서 활동하지 않았다는 점이 이채롭다. 아동청소년문학가인 오민영은 『학생과학』에도 연재했고, SF 작가 클럽에도 속해서 그들과 함께 활동했기 때문이다. 그러나 오민영은 『학생과학』에서는 여러 편의 장편 과학소설을 연재했지만, 『학원』에서는 과학소설을 단 한 편도 쓰지 않았다.

한낙원이 SF 작가 클럽에 속하지 않았던 것과 연구자들의 SF 작가 목록에서 누락되었던 것은 무관하지 않은 것으로 보인다. 한낙원과 SF 작가 클럽은 서로 배타적인 관계에 있었던 것으로 보인다. SF 작가 클럽에 문운성이 포함되고 한낙원은 배제된다. 그럼으로써 문운성의 『완전사회』와 한낙원의 『잃어버린 소년』은 최초 창작 과학소설의 시기를 두고 팽팽하게 대립하게 된다. SF 작가 클럽은 한낙원이 아동청소년 과학소설을 썼기 때문에, 이와 구분하여 아동청소년문학과 거리를 두고자 했다. 그래서 문운성(김종안)을 회원으로 받아들여서 자신들의 입지를 구축해나갔던 것으로 보인다. 그러나 SF 작가 클럽이 한낙원을 배제시키면서까지 『학원』에는 과학소설을 싣지 않으면서까지 그토록 배제하려 했던 아동청소년문학과와의 거리가 무색하게도, 그들이 지면으로 채택하고 있는 것은 아이러니하게도 『학생과학』이라는 청소년 독자 대상의 잡지이다. 그러나 『학생과학』의 독자들은 말 그대로 청소년들이었다. SF 작가 클럽의 과학소설을 『학생과학』의 청소년들 말고 성인들이 읽었을 리는 거의 없다. 청소년들에게는 어렵고 생소해서 괴리감을 형성하고, 성인 독자들에게는 아예 접근조차 시도하지 않았기 때문에, SF 작가 클럽은 결국 과학소설의 발달에서 두터운 마니아층의 독자도 확보하지 못하고 아무런 영향력도 행사하지 못한 채 자기들끼리의 모임만으로 끝나고 만다. 국내에서 과학소설이 발달하지 못한 가장 큰 이유는 『학생과학』에 실린 SF 작가 클럽의 작품이 ‘청소년 과학소설’도 아니고 그렇다고 성인 대상의 ‘本格 과학소설’이라 부르지도 못하는 어정쩡한 위치에 있었기 때문이다. 그들은 왜 그토록 한낙원의 아동청소년 과학소설을 배제했을까. 어정쩡한 과학소설 분야보다 『학생과학』에서 독자의 취향을 저격하여 SF 아동청소년 문학 부분을 담당한 것은 바로 SF 장편 연재 만화였던 <원폭소년 아톰>(1966년 7월부터 연재)이었다.

4. 한낙원의 아동청소년 과학소설과 국가에 공헌하는 기술자 지망생

『잃어버린 소년』을 『연합신문』에 1959년부터 연재한 이후로 줄곧 아동청소년 대상의 지면에서 과학소설을 싣고 있었다.³⁹⁾ 『잃어버린 소년』도 『연합신문』의 <어린이연합> 파트에 실었던 점을 감안하면, 한낙원은 초기부터 어린이청소년 과학소설이란 영역만을 고집하며 독자적인 영역으로 구축해 나갔던 것이다. 바로 그것 때문에 같은 과학소설을 쓰면서도 SF 작가 클럽에도 속하지 못했고, 연구자들의 서지 목록에서도 누락되어 오는 고전을 면치 못했다. 그러나 한낙원의 과학소설은 당대 아동청소년 독자들의 환영을 받으며 잡지에 실리고 곧 단행본으로 간행되기도 하고, 번역이 아닌 창작임에도 전집이나 문고에 들어가기도 하고 거듭 재판을 찍기도 했다.

성인 대상이 아니라 아동청소년 과학소설을 전문적으로 쓴 까닭에 한낙원의 과학소설에는 당대의 교육 이데올로기라든가 아동에 대한 인식, 과학을 바라보는 입장 등이 고스란히 녹아 있다. 1987년 간행된 계몽사문고에는 세계명작의 번역 작품들이 주로 포함되어 있다. 그런데 그 중에 한낙원의 창작 과학소설 『우주 항로』가 들어 있다는 것은 한낙원의 과학소설은 SF 작가 클럽의 과학소설처럼 독자와 괴리감을 형성하지 않고 아동청소년 독자들이 즐겨 읽었다는 것을 말해 준다. 『우주항로』는 1966년 2월부터 6년 동안 『소년』 잡지에 연재되었던 글이라고 작가 스스로 밝히고 있다.⁴⁰⁾ 한낙원의 과학소설은 주로 ‘우주’를 소재로 다루고 있어서 1960~1970년대 아동청소년들에게 ‘우주시대’를 열어서 진보적인 미래관을 교육했던 시대상을 반영하고 있다. 『잃어버린 소년』(1959), 『금성탐험대』(1962), 『우주항로』(1966), 『우주벌레 오메가호』(1967)

『잃어버린 소년』(『연합신문』 어린이연합, 1959.12.20부터 연재)은 당시 ‘과학’에 대한 국내 인식과 외국 작품의 영향이 묻어나는 초창기 과학소설의 면모를 잘 보여준다. 한라산 우주과학연구소의 원 박사 아래에 있는 세 특별훈련생은 월세계에서 자란 용이, 수학 천재 철이, 누나 현옥이다.

철이의 아버지 공장장은 집으로 갔다. 철이가 원 박사에게 불러간 일이 궁금해서였다. 한편 나 기사는 몸이 좀 뚱뚱한 편이어서 아직 땀에 뻘 얼굴로 소풍을 하는 패에 끼었다. 기계공 한 사람과 전기공 한 사람과 같이 바다가 바라다보이는 산기슭을 걷고

39) 『한낙원 과학소설 선집』을 낸 김이구는 「책머리에」에서 『학원』, 『학생과학』, 『소년』, 『새벗』, 『소년동아일보』, 『소년한국일보』 등의 신문과 잡지에서 한낙원의 작품들이 인기리에 연재되었다고 한다.(김이구 엮음, 『한낙원 과학소설 선집』, 현대문학, 2013, 15면) 그러나 본 논문이 SF 작가 클럽과 한낙원의 배타적인 위치에 대해 논의한 만큼 『학생과학』은 초창기에 한낙원의 작품이 연재되지 않았다고 볼 수 있다. 한낙원이 『학생과학』에 1984년 4월부터 『우주 전함 갤럭시안』을 연재한 것이 전부이다. 과학소설의 전문 지면의 역할을 했던 『학생과학』에 초창기부터 과학소설만을 전문적으로 창작해 온 한낙원의 작품을 실지 않았다는 것은 주목할 만한 일이다.

40) 한낙원, 「인류의 생활권이 된 우주」(지은이의 노트), 『우주항로』 계몽사문고 47, 계몽사, 1987, 269면.

있었다.(119~120면)

나 기사는 지금 중대한 일에 종사하는 몸이다. 원일 박사가 필생의 노력을 기울여서 연구하는 사업을 가장 가까운 곳에서 또 가장 중요한 한 사람으로 직접 도와주고 있는 것이었다. 원일 박사의 연구는 우주선의 새로운 에너지와 우주선을 자동적으로 운전하고 움직이게 하는 오토메이션 연구였다./ 연구소에서는 요사이 원일 박사가 서두르는 표정으로 보아 일을 빨리 진행시켜야 할 이유가 생겼다고 짐작했다./ (.....)/ 나 기사는 연구소 안에 들어서자 두 기술공과 헤어져서 자기 방으로 들어갔다.(『한낙원 과학소설 선집』, 122~123면)

한낙원의 첫 장편 과학소설인 『잃어버린 소년』에서는 훈련생 중 한 명인 철이의 아버지의 직업을 공장장으로 설정해 놓고 있다. 뿐만 아니라 원 박사와 같이 일하는 나 기사, 기계공 전기공과 같은 기술직들을 등장시키고 있다. “연구소도 공장과 우주선을 넣어두는 격납고와 우주선이 뜨는 시설과 그밖에 연구소의 아파트로 되어 있었다”(92면)와 같이 공장과 연구소를 나란히 배치함으로써, 비밀설계도의 작업을 위해서는 공장에서 그 설계도대로 작업을 하는 기술직들이 필요함을 알 수 있다. 당시 국내에서 과학은 ‘우주과학’처럼 거창한 것이 아니라 ‘기술’이었음을 말해준다. 『학생과학』에서는 「한국 라디오 TV 통신 강의록이란」의 광고란에 “당신도 기술자가 될 수 있습니다.”라고 내세우기도 할 정도로 기술을 배우는 것이 급선무였음을 시사한다. 더불어 『학생과학』에서도 학생들에게 인기 있었던 파트는 과학소설도 과학 관련 기사도 아닌 ‘공작’ 파트였다고 한다.⁴¹⁾ 기술을 배우려는 학원 혹은 공업 고등학교나 실업고등학교로의 진학이 우세했던 점을 감안하면, 우주과학보다는 실질적인 과학기술이 유효했음을 알 수 있다. 그래서 ‘우주’를 다룬 소설을 공상과학소설과 동일시하거나 우주비행을 할 때에는 독자적으로 가기 보다는 한낙원의 『금성탐험대』에서처럼 미국에 동승하는 것으로 그리곤 했다.⁴²⁾

웰즈의 『우주전쟁』을 번역한 바 있는 한낙원은 『잃어버린 소년』에서 『우주전쟁』에서의 화성인이 지구를 침입하는 장면과 그 공포를 고스란히 재현해 놓는다. “보이지 않는 우주의 괴물 내습!”/ “잃어버린 세 특별 훈련생!”/ “알 수 없는 나 기사의 죽음!”/ “가까워오는 지구 최후의 날!”/ “아- 지구는 이길 것인가?”(176면) 웰즈의 『우주전쟁』은 한낙원의 첫 장편인 『잃어버린 소년』에 많은 모티프를 제공하며 영향을 끼쳤다. 혹자들이 『잃어버린 소년』에서 종말의 이미지를 읽기도 하는 것은, 바로 웰즈의 『우주전쟁』에서 괴물로 묘사되는 우주인의 침입으로 인한 공포가 원자폭탄의 공포와 함께 고스란히 재현되기 때문이다.

“지구 방송국에서 임시 뉴스를 말씀드립니다. 세계정부는 앞으로 1분 안에 달나라 상

41) 창간호부터 독자로부터 꾸준히 호응을 받은 것은 ‘공작’ 파트였고, 그 중에서도 라디오 조립이 특히 인기였다고 한다.(임태훈, 「1960년대 남한 사회의 SF적인 상상력」, 『우애의 미디어로지』, 갈무리, 2012, 266면)

42) 오민영의 『화성호는 어디로』에도 미국에서 선발하는 우주대원에 한국인이 뽑히는 것으로 설정되어 있다.

공에서 원자탄을 터뜨립니다. 그것은 지구상에 나타나서 우리를 괴롭히는 괴물에게 우리의 힘을 보여주고 멀리 우주 밖으로 괴물을 쫓거나 없애버리기 위한 것입니다. 지금 허진 교수가 지휘하는 원자탄을 실은 우주선 30척이 달나라 상공에 도착하고 있습니다……. 원자탄이 터지는 모양은 달나라 아나운서가 보내드릴 예정입니다…….”/ “뭐? 원자탄을 터뜨려?”(209~210면)

“세계정부를 좀 불러주시오.”/ 원박사가 통신원에게 말했다. 그러나 뉴욕의 통신은 벌써 끊어진 뒤였다./ 아니 뉴욕에서는 수라장이 벌어졌다. 괴물을 찾으러 올라갔던 지구의 날들들은 모두 소식이 끊어졌다. 바다를 해매던 잠수함에서도 연락이 끊어졌다. 세계정부 안에 모인 과학자들은 대책을 의논해보았지만 별로 신통한 궁리가 떠오르지 않았다. 그러는 동안 날들이 자꾸만 지상으로 떨어진 것이었다. 무서운 폭발이 일어났다./ 거리마다 사람들이 쏟아져 나왔다가 고층 건물이 쓰러지는 바람에 무참하게 깔렸다. 사람들은 서로 달리다가 부딪치고 차에 깔렸다. 차는 차끼리 부딪쳤다. 울부짖음과 죽음의 골짜기를 불바다가 덮었다. 그야말로 생지옥이었다. 간신히 빠져나온 사람은 차를 몰고 비행기를 타고 서쪽으로 달렸다. 워싱턴이 삼시간에 피난민으로 찼다. 사람들은 다시 산속으로 몰려갔다.(224면)⁴³⁾

그러나 『잃어버린 소년』이 웰즈의 『우주 전쟁』과 다른 점은, 멸망하는 대상을 일본으로 삼고 야마다 박사의 패배를 다루고 있기 때문이다. 즉 우주인의 침입이 우리의 원 박사에게는 일본의 야마다 박사에 대한 승리로 그려지고 있는 점이 인상적이다.

“원 박사님 용서해주시오……. 모두 내 잘못이오…….”/ 야마다가 떨리는 목소리로 간청하였다. “잘못이 무슨 잘못이오……. 우리 지구가 당하는 재앙인걸…….”/ “용서해주……. 나는 원 박사를 시기했소……. 원자탄을 터뜨리는 것도 원 박사의 말을 꺾기 위해서였소……. 용서해주…….”/ (……)/ “우리 일본은 지금 괴물의 습격을 받고 있어요……. 수많은 괴물이 별 떼처럼 날아와서…… 이상한 빛을…….”/ “아니 그게 정말이오?”/ 원 박사가 등 달아서 외쳤다./ “……노란빛과 파란빛을 쏘지만……괴물은 보이지 않고…….”/ (……)/ “……늦었어요……. 나를 용서해주……. 지구를 건재주시오……. 그럼 안녕……안녕히…….”(227~228면)

야마다의 패배로 인해 원 박사와 세 소년은 지구를 구하는 영웅으로 거듭날 수 있다. 『잃어버린 소년』은 이처럼 종말을 다룬 것이 아니라 전 지구의 위기 극복을 다룸으로써 미래에 대한 낙관적인 기대와 희망을 아동청소년에게 강력히 설파하고 있다. 적국으로 일본을 설정하여 일본에 대한 승리로 설정한 것 역시 통쾌함을 자아낼 수 있는 부분이다. 어떻게든 아동청소년에게 꿈의 세계를 키워주고, 과학에 대

43) “무서운 사건! 웨이브리지에서 벌어진 전투의 보고! 화성인 겨우 1명 쓰러지다! 런던도 위험” (『별들의 대전쟁』, 어린이를 위한 세계 SF·추리문학 16권, 서영출판사, 1985, 93면). 웰튼과 웨이브리지에서 런던으로 다시 남쪽으로 이동하는 모습과 화성인의 침입으로 인한 아비규환의 공포는 웰즈의 『우주전쟁』에서의 묘사를 답습하고 있다. 이에 대해서는 최애순의 「우주시대의 과학 소설- 1970년대 아동전집 SF를 중심으로」, 『한국문학이론과 비평』 제 60집, 2013.9, 225~227면 참조할 것.

한 지식을 넓혀 나라를 발전시키려는 한낙원의 과학소설에서 종말이 아닌 미래에 희망을 읽는 것은 어렵지 않다. 다만 그의 과학소설을 아동청소년문학과 연관시키지 않는다면 그의 창작 의도가 읽히지 않을 수도 있다. 그런 의미에서 한낙원의 과학소설은 ‘아동청소년 과학소설’로 읽을 때 가장 빛난다고 본다. 한낙원의 과학소설을 보편적인 과학소설로 읽어도 무방하다고 주장하고 싶어 하는 논자들이 있으나, 한낙원의 의의는 바로 ‘아동청소년 과학소설’이란 독자적인 영역을 개척했다는 데 있다.

한낙원의 작품이 ‘아동청소년 과학소설’로 분류될 수 있는 것은 그의 과학소설에 등장하는 소년소녀들이 당대 아동청소년에 대한 인식이 어떠했는지를 고스란히 보여주기 때문이다. 『금성탐험대』에서는 하와이 우주항공학교에 입학할 수 있는 자격으로 “누구나 치열한 경쟁에 이기기만 하면 중학을 나오자”(261면)마자 가능하다고 한다. 고진이란 부산중학출신과 서울 출신의 최미옥은 우주항공학교에서 공부한 지 4년이 지났다고 한다. 그들에게 일반 고등학교 과정보다 더 중요한 것은 우주선을 타는 훈련을 받아 우주비행사가 되는 것이라고 볼 수 있다. 1962년부터 『학원』에 연재되는 『금성탐험대』 44)에는 미국과 소련의 과열된 우주개척 경쟁이 주요 모티프로 다루어진다. 그러나 고진군과 미옥양은 미국의 우주과학의 일원으로 등장할 뿐이다. 1967년 연재된 『우주 벌레 오메가호』는 미국의 목성 탐사를 위한 보이저 계획이 작품의 배경으로 설정되어 있다. 이처럼 한낙원의 우주과학소설에서 우주탐사는 미국이 배경이고 우리의 우주과학에 대한 기대는 미국을 통한 대리만족이었다고 볼 수 있다. ‘우주탐사’, ‘우주비행’과 같은 소재를 늘 다루었음에도 불구하고 우리에게 ‘우주과학’의 꿈은 낯설고도 멀었던 것이다. SF 아동청소년문학이 공상과학소설, ‘공상’이라고 여겨진 데는 ‘우주과학소설’에서의 우주개척의 꿈이, 기술자를 양성하고 직업교육을 시키는 당시 국내에서는 너무 현실감이 없고 허황되어 보였던 것이다. 우주비행사 혹은 과학자라는 꿈과 라디오 기술자 혹은 기능공과 같은 현실의 괴리만큼 말이다. 그러나 아동청소년문학에서는 공상이 아니라 불가능도 가능으로 만들 수 있는 것이 청소년의 꿈이었고 희망이었으며 미래였다. 야간학교에 다니던 소년이 우주 비행사가 되고, 공장의 기술직들이 미래의 우주선을 만들어내고, 우리도 미국과 같은 선진국 국민이 될 수 있다는 희망을 제시해 주었던 것이다. 그러나 그런 아동청소년 과학소설에는 아동청소년에 대한 인식이 계몽하거나 훈육하고 교육해야 하는 대상으로 그려져 있어 불편하게 느껴지기도 한다.

1966년 『카톨릭 소년』에 연재하고 1987년 『계몽사문고』로 펴낸 『우주 항로』는 당대 아동청소년관이 적나라하게 드러나 독자를 불편하게 하는 부분이 있다. 『우주항로』의 주인공 민호는 낮에는 소년 신문사에서 교정 일을 보고, 밤에는 야

44) 1957년 소년세계사에서 간행한 『금성탐험대』가 있다는 언급이 있으나, 실물을 확인하지 못해 『학원』 연재본을 저본으로 삼는다. 1957년 판본이 있다면 남은 의문은 『금성탐험대』에서 언급한 마리너 7호는 실제로 1962년 미국에서 금성 탐험을 위해 쏘아 올린 탐사선이기 때문이다. 1957년에 금성 탐험 계획을 미리 알아서 정확한 탐사선 명칭을 어떻게 구사했는지가 의문이다. 혹 1957년 판본이 있다면, 시대 상황에 맞추어서 1962년 연재할 때 수정한 부분이 있을 가능성도 있다.

간 학교에 다니는 15살 소년이다. 한낙원의 과학소설 인물들은 아동청소년이 주인공이며, 이들이 당대 상황에 맞게 구체적으로 묘사되어 있다. 낮에 일하고 밤에 공부하는 소년의 모습은 1960년대 볼 수 있었으며, 더불어 산업학교나 직업학교를 다니는 중고등학생들을 종종 접할 수 있었다. 이것은 『학생과학』의 학교탐방에도 직업학교 야간학교가 등장하고, 세부 직업군들을 보여 주고 있어서 일하며 공부하는 소년의 모습이 낯익은 광경이었다고 볼 수 있다.⁴⁵⁾ 그런데 신문사에서 일하고 있던 민호는 한라산 연구소로 숨어 들어가서 우주선에 대한 취재를 하도록 지시를 받는다.

“그러니까 나는 민호 군을 생각해 낸 거야. 나는 민호군이 무슨 일이나 **열성적이고, 책임감이 강한 데다 또 참을성이 많은 소년**이란 것을 벌써부터 알고 있었지. 오늘도 민호 군은 남들이 다 가버린 뒤에도 혼자 남아 새해의 준비를 하고 있었잖나…….”/ 민호는 조 주필이 자기를 **과분하게 치켜 세우는 바람에** 얼굴이 빨갛게 달아올랐다./ “그러니까 민호 군한테 모험심 하나만 더 있다면, 내가 계획하는 일은 틀림없이 성공할 것이고, 그것은 분명히 재미있는 기사거리가 될 줄 믿는데, 어떨까?”/ (……) / “문제는 간단해. 우주 과학 연구소 안에 숨어 들어가서 닥치는 대로 모험을 하는거야. 그리고 그것을 글로 쓰면 훌륭한 모험담이 될 게 아닌가. 어때, 한 번 해 보지 않겠나?”/ (……)/ “응, 내일. 그리고 거기서 당하는 일은 무엇이건 민호 자신이 해결해야 해.”(『우주 항로』, 13~14면)

무엇이든 기술을 익혀서 돈을 벌어야 했던 기술자 지망생들이나 직업학교를 다니는 학생들은 함부로 다루어도 된다고 생각하는 어른들의 시각이 숨어 있다. 돈이 없어 먹고 살기가 급급했던 그들은 과학자를 꿈꾸기보다 기술을 익혀서 기술자가 되는 것이 쉬웠던 것이다. 예나 지금이나 기술자 없이는 우주선을 만들 수 없음에도 불구하고 기술자나 기능공들은 과학자 밑에서 일하며 제대로 대접받지 못했음은 자명하다. 과학소설에 등장하는 소년들이 직업학교의 학생들이라는 점은 당시 과학 교육이 기술교육과 다르지 않았음을 말해준다.⁴⁶⁾

“이놈아, 어떻게 이런 데까지 숨어 들어왔어, 응?”/ 한 사람이 민호의 따귀를 후려갈겼다./ “보아 하니 아직 어린 소년인데, 누가 시켜서 그런 엄청난 짓을 했지?”/ 다른 중

45) 『학생과학』 1966년 12월호(138~139면)에는 ‘생산교육을 장려하는’ 조선대학교 병설 공업 고등학교의 과학반이 소개되기도 하고, 1967년 1월호에는 광주 공업고등학교 과학반이, 1967년 6월호에는 효명실업 중·고교 과학반이 소개되기도 한다. 뿐만 아니라 서기로(서광운)의 『해류 시그마의 비밀』에서 충무호 탐사에 함께 하는 이로 목포 해양고등학교의 박진서 소년을 설정해 놓고 있다. 그만큼 실업 고등학교를 다니는 청소년들이 많았음을 말해준다고 볼 수 있다.

46) 3차 교육과정(1973.2~1981.12)의 총론 중 ‘기본방침’에는 “우리는 조국 근대화를 조속히 성취하고 국토를 평화적으로 통일함으로써 민족중흥의 사명을 완수하기 위하여, 거족적으로 유신 사업을 추진하여야 할 역사적 시점에 서 있다. / 이러한 민족적 대업을 완수하기 위하여 (……) 주체적이며 강력한 국력을 배양하는 데 총력을 기울여야 한다. (……) 이러한 점에 비추어 교육과정을 구성함에 있어서는 국민교육헌장 이념의 기본 방향으로 삼고, 국민적 자질의 함양, 인간 교육의 강화, 지식·기술 교육의 쇄신을 기본 방향으로 정하였다.”(문교부, 1981, 45면)

업원이 민호의 턱을 쥔어박았다.(27면) / 맨 처음 따귀를 갈긴 사나이가 다시 민호를 발길로 차며 일으켜 세웠다.(.....) “뭐가 선생님이야. 요 깜찍한 것아! 나는 너를 돌봐줬는데, 너는 나를 죽이려고 해?”(28면)

민호를 대하는 허 조종사를 비롯한 이들의 태도는 마치 국가정보를 염탐하러 온 적국 스파이를 대하는 것 같다. 게다가 아직 확실한 증거도 없는데 어린이에게 무차별적인 폭행을 가하는 장면은 당대 아동청소년에 대한 인식을 반영해 준다.

“내 생각 같아서는 허 기천 조종사를 질투하는 사람이 시킨 짓 같은데, 조금 있으면 사실이 밝혀질 것이오. 조사를 시켰으니......”/ 사람들은 한 박사의 말을 듣자, 범인은 민호가 아니라 먼저 잡혀 온 사나이가 같다고 느끼게 되었다./ 민호의 경우는 아무런 증거물이 없었지만, 그 사람은 벌써 증거물이 많이 드러났기 때문이다. 이렇게 되자 민호가 뒤집어쓴 누명은 깨끗이 벗겨지고 말았다./ “민호 군, 미안하게 됐네.”/ 허 조종사가 먼저 사과하였다.(.....)/ “민호 군이 아니었으면 우리 귀중한 우주 조종사를 잃을 뻔했군그러. 그럼, 우리 계획도 어탕을 칠 테고......”/ 한 박사는 생각만 하여도 몸서리가 쳐지는지 어깨를 치켜 올리고 고개를 저으며 민호에게 감사하였다./ 민호는 어리둥절한 기분으로 소장실을 둘러보았다. 지금까지 사람을 죽이려고 한 죄인 취급을 받다가 갑자기 사람을 구해 준 은인 대접을 받게 되니, 마음이 **얼떨떨할 수밖에** 없었다.(30~31면)

민호는 자신의 행동에 따라서 주위 사람들에게 대접 받는 것이 아니라 한 박사의 말 한 마디에 누명이 벗겨지기도 하고 은인 대접을 받기도 한다. 이처럼 1960년대는 아동청소년을 어른과 같은 독립적인 인격체로 대하지 않았으며, 국가 발전을 위한 책임감있고 성실한 모범생으로서의 인재만이 필요했던 것이다. ‘모험’은 곧 불법과 같은 의미를 지녔을 것임에도 불구하고 무슨 일이 생겼을 때 민호에게 모든 책임을 떠 넘기려는 신문사 조 주필의 모습 또한 당대 어른의 부도덕한 면모를 드러내준다. 그래서 민호는 어른들의 이런 행동에 대해 과분한 칭찬이라고 거북해 하기도 하고, 죄인에서 갑자기 은인으로 대접해서 얼떨떨해 하기도 한다. 그러나 민호의 반응은 개의치 않는다. 『우주 항로』에서 더욱 놀라운 것은 한 박사가 발명한 약이나 실험중인 약을 민호에게 먹일 계획을 세우는 것이다.

“그러면 됐군그래...... 모두가 좋지 않나. 자리는 있겠다, 허 조종사는 생명의 은인에게 은혜를 갚을 수 있으니 좋고, 나는 내 발명한 약의 효력을 확인해 볼 수 있고, 민호 군은 또 우주 여행의 꿈을 이루게 되니 좋고, 나는 내 발명한 약의 효력을 확인해 볼 수 있고, 민호 군은 또 우주 여행의 꿈을 이루게 되니 좋고, 그야말로 일석 삼조의 좋은 방법이 아닌가?”/ “그러다가 그 약에 잘못이라도 생기면 어떡하죠?”/ “나를 믿어 주게. 내가 몇십 차례나 실험을 거듭한 약이니까.”(36~37면)

한낙원의 과학소설은 당대 아동청소년상 혹은 국가의 아동청소년에 대한 기획을 들여다 볼 수 있다. 아동청소년 과학소설은 국가의 아동청소년에 대한 교육 기획과

맞물려 있기 때문이다. 1960~1970년대는 만화나 탐정소설을 불량도서로 간주하고 악서로 분류하는 반면, 과학소설을 장려하는 것은 과학교육으로 국가에 헌신하는 미래의 국민을 양성하고자 했다. 따라서 모험하고 일탈하는 과학자가 아니라 학교에 충실하고 말 잘 듣는 성실한 과학자가 필요했다. 『학생과학』 1967년 6월호에 「여러분은 과학자가 될 수 있다」라는 글에서 과학자가 된 조지의 어린 시절을 이야기하면서 아동청소년에게 ‘과학자의 꿈’을 키우도록 유도한다. 과학자가 되기 위한 조건으로 ‘학교에 가겠다는 굳은 신념’, ‘식물에 관한 뛰어난 관찰력’ 등을 들고 있는데, ‘학교에서 공부를 열심히 하는 성실함’을 가장 큰 덕목으로 꼽고 있다는 것이 이채롭다. 그러나 ‘과학자’가 되고 싶은 꿈은 단순 기능직을 양산하기 위한 희망고문에 불과했으며, 어른들이 아동청소년에게 그것을 빌미로 국가에 대한 무조건적인 헌신과 충성을 요구하는데 유용했다. 한낙원의 과학소설에서 서광운의 과학소설에 등장하는 S 대학의 천문학생이라든가 우주과학생 같은 대학생을 설정할 수 없고, 대학을 가기 위한 꿈을 키우는 소년을 설정할 수 없었던 것은, 직업학교 혹은 야간학교에서 ‘기술’을 익혀서 가족을 먹여 살려야 했던 것이 당시의 아동청소년들의 현실이었기 때문이다.

5. SF 장르와 아동청소년문학- ‘아동청소년 과학소설’이라는 독자적인 영역 개척

초창기 SF 아동청소년문학은 성인SF문학보다 오히려 전문 작가를 배출해 냈다는 데 큰 의의가 있다. 『완전사회』를 쓴 문윤성도 이후 이렇다할만한 과학소설을 내놓지 못했고, 『재앙부조』(『자유문학』 제 1회 소설 공모 당선작)를 쓴 김윤주도 마찬가지이다. SF 작가 클럽이 아동청소년문학과는 거리를 두면서도 지면은 『학생과학』이라든가 아동청소년대상의 SF 전집을 택하면서 정체성을 확보하지 못한 반면, 한낙원은 『잃어버린 소년』을 발표한 이후 꾸준히 아동청소년 과학소설을 창작하고 있었다. SF 작가 목록 자체에서도 중요하지만, 무엇보다 아동청소년 과학소설이라는 영역을 개척했다는 점에서 한낙원은 아동청소년문학가이면서 아동청소년을 대상으로 하는 SF를 전문적으로 쓴 유일한 작가라는 점에서 독보적인 존재이다. 아동청소년문학과 성인문학에서 장르는 상생관계에 있다. 아동청소년문학에서 명랑소설은 확고한 자리매김을 했지만 이후 성인문학에서 명맥을 이어가지 못했기 때문에 장르 자체가 사라져서 1950년대에 국한된 것으로 굳어져 버렸다. 반면, 과학소설은 초창기에는 성인문학 쪽에서 아동청소년문학과 동일시하여 폄하하고 무시하였지만 이후 전세계적인 붐을 타고 복거일, 듀나에 이어 최근 대체역사소설을 비롯하여, 타임슬립 등 과학소설 창작이 활발하게 이어지고 있다. 초창기에 풍성했던 아동청소년 과학소설은 오히려 최근에 위축된 경향을 보이고 있다. 아동청소년 과학소설의 정체성을 확립하기 위한 연구와 창작이 병행될 때 SF 아동청소년 문학은 현대 SF의 한 자리를 당당히 차지할 수 있을 것이라 기대한다. ■

<참고문헌>

- 강현조, 「김교제 번역·번안소설의 원작 및 대본 연구- 「비행선」, 「지장보살」, 「일만구천방」, 「쌍봉쟁화」를 중심으로」, 『현대소설연구』 48, 2011.11, 197~225면.
- 권혁준, 「아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력」, 『창비어린이』 12(2), 2014.6, 21~38면.
- 권혁준, 「판타지동화의 개념, 범주, 유형에 대한 재검토」, 『한국아동문학연구』 16, 2009.5, 5~42면.
- 김경우, 「한국 리얼리즘 동화연구- 한국 동화의 리얼리즘은 가능한가?」, 『한국아동문학연구』 13, 2007.5, 191~209면.
- 김이구, 「과학소설의 새로운 가능성」, 『창비어린이』 3(2), 2005, 156~171면.
- 김종방, 「1920년대 과학소설의 국내 수용과정 연구- 『80만년 후의 사회』와 『인조노동자』를 중심으로」, 『현대문학의 연구』 44, 2011.5, 169~196면.
- 김지영, 「1960~1970년대 청소년 과학소설 장르 연구- 『한국 과학소설 전집』 (1975) 수록 작품을 중심으로」, 『동남어문논집』 제 35집, 2013.5, 125~149면.
- 대중서사연구회 편, 『과학소설이란 무엇인가』, 국학자료원, 2000.
- 모희준, 「한낙원의 과학소설에 나타나는 냉전체제 하 국가 간 갈등 양상」, 『우리어문연구』 50집, 2014.9, 223~248면.
- 모희준, 「냉전시기 한국 창작 과학소설에 나타난 종말의식 고찰」, 『어문논집』 65, 2016, 127~144면.
- 박진, 「청소년문학은 어떻게 SF와 결합하여 진화하는가」, 『창비어린이』 8(4), 2010.12, 189~203면.
- 선안나, 「판타지동화와 판타지소설의 비교-아동문학을 중심으로」, 『돈암어문학』 13, 2000.9, 215~232면.
- 이숙, 「문운성의 『완전사회』 (1967) 연구- 과학소설로서의 면모와 지배이데올로기의 투영 양상을 중심으로」, 『국어문학』 52, 2012.2, 225~253면.
- 임태훈, 「」, 『
- 조계숙, 「국가이데올로기와 SF, 한국 청소년 과학소설」, 『대중서사연구』 제 20권 3호, 2014.12, 415~442면.
- 최애순, 「1960~1970년대 세계아동문학전집과 정전의 논리」, 『아동청소년문학연구』 11호, 2012.12, 43~88면.
- 최애순, 「우주시대의 과학소설- 1970년대 아동전집 SF를 중심으로」, 『한국문학이론과 비평』 제 60집, 2013.9, 213~242면.
- 최애순, 「『학원』의 해외 추리·과학소설의 수용 및 장르 분화 과정」, 『대중서사연구』 제 21권 3호, 2015.12, 275~320면.
- 최애순, 「1960~1970년대 과학소설에 대한 인식과 창작 경향- 『학생과학』 지면의 과학소설을 중심으로」, 『대중서사연구』 제 23권 1호, 2017.2, 249~291면.

최애순 「초창기 SF 아동청소년문학의 전개」를 읽고

김이구(문학평론가)

1. 「초창기 SF 아동청소년문학의 전개」는 어린이청소년 과학소설 연구 분야에서 주요한 논문들을 발표해온 최애순 선생이 어린이청소년 과학소설과 관련된 여러 주제들을 살펴보고 있고, 그에 대한 자신의 견해를 여러 가지 새롭게 밝히고 있어 흥미롭다. 대중문학연구회 편 『과학소설이란 무엇인가』(국학자료원 2000)가 연구서로 나온 후 20년을 바라보는 현재 어린이청소년 과학소설에 대한 관심은 많이 높아져 있고, 논문도 몇몇 주제에 한정되었지만 조금씩 발표되고 있다. 이런 연구 동향과 직접적 관련은 크지 않지만, 2000년대 이후 어린이청소년문학 창작에서 과학소설이나 과학소설 장르와 결합된 작품이 꾸준히 나오고 있고 뛰어난 수준의 작품도 찾아볼 수 있었다. 연구와 창작이 서로 관심을 두고 참조한다면 아이디어를 얻는 데 자극이 되고 연구와 창작의 과정도 더 즐거울 것이다.

2. 과학소설의 다양한 장르 용어들, 현실 및 과학소설 연구에서 성인문학과 아동청소년문학의 분리, 과학소설의 독자층 문제, SF 작가 클럽 소속 작가들과 소속되지 않은 작가들의 양상, 『학원』지 과학소설의 성격과 『학생과학』잡지의 성격 및 연재 작품들의 경향 등등 매우 흥미로운 주제들을 이 논문은 두루 다루고 있다. 자료와 전개되는 생각들을 따라가는 것이 흥미진진하기도 하고 방대한 주제들을 의욕적으로 감당해내고 있어서 읽기에 상당히 벅차기도 하다. 이 논문에 개진된 여러 생각들은 이전의 오류들을 바로잡거나 보완 설명한 것도 있고, 아직 더 검증해야 할 것도 있고, 더 다듬어야 할 것들도 있다고 생각된다.

3. 내 관심사를 위주로 몇가지를 짚어보고자 한다. 논문에서 사용하고 있는 ‘초창기’라는 용어가 가리키는 시기가 언제인지 막연하다. 시기 구분에 대해서는 더 연구가 진행되어야 할 터인데, 나로서는 어린이청소년문학에서 과학소설은 1950년대 중후반부터 형성되었을 것으로 파악하고 있다. 『새벗』지에서 1957년 안정희의 ‘과학모험소설’ 「달나라 탐험」이 3회 연재되었고 이후 1959~60년에는 한낙원의 『화성에 사는 사람들』이 13회 연재된다.

김이구는 논리를 전개하는 중간 중간에서 가령, 『금성 탐험대』는 “어린이 대상 과학소설인데, 굳이 어린이용으로만 한정시켜 볼 수 없는 작품이다”라든가 “소년물이지만, 보

편적인 과학소설로서 손색이 없다”는 등의 기술로 아동청소년문학이 성인 대상의 보편적인 과학소설로 읽히기를 바란다. 그러나 한낙원의 과학소설이 굳이 보편적인 과학소설로 읽혀야 더 의의 있는 것일까. 한낙원의 의의를 ‘아동청소년 과학소설’이란 독자적인 영역을 개척했다는 것 자체에서 찾을 수 없는 것일까 하는 의문이 든다.

타당한 비판이다. 다소 무리한 규정이지만 나의 취지는, ‘본격 과학소설’이란 용어를 사용해서 문운성의 『완전사회』를 분리해내기보다 ‘본격 과학소설’로 『금성 탐험대』를 인정해도 되겠다는 주장이었다.

지금 와서 가닥을 다시 잡아보자면 1950년대 중후반의 발아부터 『화성에 사는 사람들』(1959), 『완전사회』(1965), 한국SF작가협회 편 ‘한국 과학소설(SF) 전집’ 10권(해동출판사 1975)까지를 한 시기로 생각해볼 수 있겠다. 그렇다면 『완전사회』는 예외적인 작품이고, 한낙원은 어린이/청소년 과학소설 장르를 뚜렷하게 완성해갔으며, 한국SF작가협회의 시도 즉 『학생과학』을 중심으로 한 과학소설들은 청소년 독자층을 붙잡은 과학소설이지만 청소년과학소설이나 일반과학소설로서의 안정된 장르 형성을 하지 못했던 것으로 보인다. 이런 가설이 맞을지 협동작업으로 작품을 읽어 나가고 있는데, 앞으로 좀 더 차분하게 검토하고 토의한다면 정리가 될 수 있을 것이다.

4.

김지영은 한국 과학소설의 장르소설적 특징으로 ‘청소년 독자 지향성’을 꼽는다. (...) 그렇다면 문제는 아동청소년문학에서 SF가 어떻게 받아들여지고 이해되었는가 하는 점이다. 과연 아동청소년문학은 독자적으로 SF를 받아들였는가, 아니면 교육이나 계몽의 일환으로 정책에 맞추어서 들여올 수밖에 없었는가 하는 실질적인 문제를 들여다보아야 한다.

위 문제의식에 동의하면서 ‘청소년 독자 지향성’에 대해서는 나도 이 점이 초기 과학소설의 형성 발달에 주요한 요인이었다고 판단한다. 따라서 “당연히 과학소설 연구를 아동청소년문학 쪽에서 먼저 연구했어야 한다고 본다.”는 최애순 선생의 지적에 동감한다. 어린이 청소년 독자는 몇몇 매체를 중심으로 형성되어 있었다. 그것이 과학소설 독자로 한정된 것이 아니라, 『새벗』 『학원』 『학생과학』 『가톨릭 소년』 『소년한국일보』 등 매체의 독자였기는 했지만 말이다.

성인 독자층이 형성되었다면 과학소설의 형성과 발전 양상은 확연히 달라졌을 것이다. 과학소설로 봐야 하느냐에 아직 충분한 연구가 없기는 하지만 이봉권(李烽權)의 ‘과학탐정소설’ 『방전탑의 비밀』(호남문화사 1949)은 몇 년 후 출판사를 바꿔 재간행되면서 ‘소년과학탐정소설’ 『방전탑의 비밀』(대지사大志社, 1952)로 나왔다. 자세한 검토가 필요하지만, 일반 독자 혹은 성인 독자를 겨냥해 책을 냈으나 호응이 없어서 ‘소년용’으로 포장해 시장에 다시 내놓은 것이라 볼 수 있다. 아데네사에서 1959년 간행된 ‘소년소녀 세계과학모험전집’도 SF 전집이면서 소년 독자를 대상으로 하였다. 사실 이 시기를 보면 성인층에 문맹률도 높고 독서인구가

충분히 형성되지 않았을 것이다. 독서사회학적 연구가 필요하지만 성인 독자용 과학소설을 창작해도 시장이 없는 상황에서 과학소설을 창작하려면 청소년층을 찾아 내려올 수밖에 없었을 것이다. 이에 비해 어린이문학 쪽은 좀 더 광범위한 매체와 독자가 있는 상황에서 과학소설 전문작가가 아니더라도 이종기, 서석규, 장수철, 신현득 등 여러 작가들이 과학소설을 병행해 창작했던 것이다. 배경 연구로 전후 근대화, 경제개발, 교육열, 베이비붐 세대 등의 사회적 여건을 들여다볼 필요도 있을 것이다.

5.

1957년 소년세계사에서 간행한 『금성탐험대』가 있다는 언급이 있으나, 실물을 확인하지 못해 『학원』 연재본을 저본으로 삼는다. 1957년 판본이 있다면 남은 의문은 『금성탐험대』에서 언급한 마리너 7호는 실제로 1962년 미국에서 금성 탐험을 위해 쏘아 올린 탐사선이기 때문이다. 1957년에 금성 탐험 계획을 미리 알아서 정확한 탐사선 명칭을 어떻게 구사했는지가 의문이다. 혹 1957년 판본이 있다면, 시대 상황에 맞추어서 1962년 연재할 때 수정한 부분이 있을 가능성도 있다.

1957년 소년세계사판 『금성 탐험대』의 존재에 대한 오해는 나의 책임이 큰 것 같다. 나는 『한낙원 과학소설 선집』의 해설에서 1969년 삼지사판 판권 기록을 각주에 인용했는데, 그 판권에 “1957년 12월 25일 초판 발행”이라고 나와 있었던 것이다. 소년세계사에서는 1971년 간행된 것이 확인된다. 이에 대해서는 내가 네이버 블로그 ‘우리 과학소설 찾기’에 상세히 바로잡아 올려둔 것이 있다. 요점은 다음과 같다.

삼지사판 판권에는 1957년 초판 발행으로 되어 있으나, 1957~64년에 『금성 탐험대』가 출간된 이력은 다른 자료에서 확인되지 않는다. ‘학원명작선집’이 1957년부터 출간되었는데 ‘학원명작선집’ ‘한국소년소녀명작선집’이 출간된 이력이 섞인 것으로 추정된다. 따라서 삼지사 판권의 출판 이력은 삼지사에서만 출간된 기록이 아니라 시리즈, 『금성 탐험대』 출간 사항과 복수의 출판사에서 출간된 이력이 뒤섞인 것으로 보아야 한다. 결론적으로, 『금성 탐험대』는 『학원』지에 1962~64년 22회 연재 후 1965년 ‘학원명작선집’으로 간행된 뒤, 이 판본이 출판사를 옮겨 가며, 또는 출판사 이름을 바꿔가며 출판되었다고 판단된다.

6. ‘공상과학소설’ 용어에 대해서는 그동안 이 용어가 어떻게 도입되고 사용되었는지 몇몇 사람들이 관심을 갖고 밝힌 것들이 있다. 최애순 선생도 이 용어를 주목하여 정리해주고 있고, 『학원』지에서 1960년대에 ‘공상과학소설’ 용어가 많이 사용되었음을 알려준다. 최애순 선생은 또 논문에서 다양한 과학소설 용어들을 짚어주고 있는데, 1900년대부터 『과학소설 철세계』나 『과학소설 비행선』 등 ‘과학소설’ 용어가 핵심적으로 쓰여왔다고 한다. ‘공상과학소설’이 머릿속에 많이 남아 있는 것은 내가 보기에는 특정 세대의 기억이라고 생각되고, 과학소설이라는 밋밋한

표현보다는 ‘공상과학소설’이 신기한 장면도 나올 것 같고 독자의 관심을 끌 것 같아 이를 선호한 시기가 있었다고 생각된다.

과학소설은 장르소설이고 대체로 독자의 눈길을 끌기 위해 매체에 수용되었는데, 독자의 호응을 이끌어내야 할 임무가 있다. 그래서 ‘모험’ ‘추리’ ‘공상’ ‘괴기’ 등의 장르명이 결합하기도 한다. 그렇지만 의외로 ‘과학소설’로만 표기되는 비중이 상당히 높다. 실제 독자층이 ‘과학소설’에 대한 개념을 명확히 갖기 어려웠을 텐데도 말이다. 창작자의 입장에서 생각해 보면 ‘과학소설’을 쓰더라도 추리, 탐정, 모험, 공포, 괴기, 활극 등의 요소를 결합해 스토리를 흥미롭게 하려고 하는 의도를 갖기가 쉬울 것이다. 그러다보면 본말이 전도되거나 ‘과학소설’의 면모가 희미해지기도 하지만, 독자를 사로잡아야 한다는 것은 형성기 과학소설에 일반적인 조건이었을 것이다. 연구자의 관점도 이 점을 늘 의식해야 한다고 본다.

7. 한국SF작가클럽의 성격과 공과에 대한 논문의 기술은 흥미롭다. “청소년들에게는 어렵고 생소해서 괴리감을 형성하고, 성인 독자들에게는 아예 접근조차 시도하지 않았기 때문에, SF 작가 클럽은 결국 과학소설의 발달에서 두터운 마니아층의 독자도 확보하지 못하고 아무런 영향력도 행사하지 못한 채 자기들끼리의 모임만으로 끝나고 만다. 국내에서 과학소설이 발달하지 못한 가장 큰 이유는 『학생과학』에 실린 SF 작가 클럽의 작품이 ‘청소년 과학소설’도 아니고 그렇다고 성인 대상의 ‘본격 과학소설’이라 부르지도 못하는 어정쩡한 위치에 있었기 때문이다.” 이러한 판단에 나도 수긍이 가는 면이 많다. 좀 더 애정어린 검토가 필요하지만, 명작이란 꼽을 만한 작품이 없고 ‘한국과학소설전집’으로 간행된 작품마저도 요즘 개념의 창작이 아니라 번역-번안 또는 번안-창작의 어느 중간 지점에 속한 작품들이 여럿인 것 같다. 발표될 때의 작가 이름과 다른 작가의 작품으로 전집 속에 실린 단편도 발견된다. 이에 대해서는 좀 더 상세한 연구가 필요한데, 현재의 작가 개념과 창작 개념을 그대로 적용하고 작품의 완결성이나 정합성 등 비평적으로 판단하기 전에 작품의 구체적인 면면과 관여된 외국 작품, 과학소설로서 작가가 개척하고자 한 요소들 등을 먼저 충실하게 기술해보는 과정이 선행돼야 할 것이다.

그리고 한국SF작가클럽에 한낙원이 소속되지 않았다는 것, 『학생과학』 지에 한낙원이 배제되었다는 것에 대해서는 사실과 해석을 잘 구분해야 할 것이다. 클럽에 가입하지 않은 것, 작품이 실리지 않은 것은 사실이지만 어떤 인간관계나 의도가 작용했는지, 문학관의 차이에 따른 것인지는 알 수 없다. 특별한 사정이나 이유가 있어서 그런 것이 아닐 수도 있다. 직접적인 증언이나 자료가 있어야 이에 대해 판단하고 해석할 수 있을 것이다. 『완전사회』의 작가 문윤성이 클럽에 소속되었다는 것은 흥미로운 정보이다. 오영민(오민영)이 소속되고, 문윤성이 소속되었는데, 한낙원은 합류하지 않았다는 것은 분명 눈길을 끌 만한 대목이다. 실증적인 증언이나 자료가 더 나온다면 당시의 과학소설 작가 사회에 초점을 맞춘 연구를 시도해도 좋을 것 같다. ■



2017 여름 학술대회



최근 SF어린이청소년문학에 나타난 여성상

발표 : 김유진(인하대)

토론 : 이 현(작 가)

최근 SF어린이청소년문학에 나타난 여성상

김유진(인하대)

<차 례>

1. 서론
2. 엄마상에 반영된 모성과 여성
 - 1) 로봇 엄마의 모성
 - 2) 과학기술 찬양과 과학기술 비판 양단의 여성
3. 가부장적 성 인식과 낭만적 사랑에 포위된 여성
 - 1) 미래 사회의 성과 생식에 대한 전통적 상상력
 - 2) 에코페미니즘의 이분법과 낭만적 사랑
4. SF 어린이청소년소설과 소수자 문학의 가능성
5. 결론

1. 서론

2010년대 이후 한국 어린이청소년문학에서는 SF의 창작이 어느 때보다 활발히 이루어지고 있다. 2010년대 초반 유수의 어린이청소년문학상을 수상한 작품은 SF가 대다수¹⁾일 정도로 최근 창작된 SF 어린이청소년소설은 나름의 문학적 성취를 보이며 창작 환경에 새로운 자극을 주었다.

이들 SF 어린이청소년소설의 특징 중 하나는 지금 우리 사회의 현실을 미래 세계로 연장하고 이동시켜 디스토피아를 구축하는 점이다. 많은 작품들이 특히 어린이, 청소년 독자의 현실과 밀접하게 관련된 경쟁적 교육 시스템, 억압되고 통제된 전체주의 사회상을 재현해왔다. 사회 현실에 대한 강한 비판과 풍자는 비단 아동청소년 문학만이 아닌 한국 SF의 특징으로 분석되기도 한다.²⁾

1) 문학상을 수상한 주요 SF 작품에는 ‘창원아동문학상’ 수상작 『로봇의 별』(전3권, 이현, 푸른숲주니어, 2010), ‘창비 청소년문학상’ 수상작 『싱커』(배미주, 2010), ‘창비 좋은 어린이책’ 수상작 『지도에 없는 마을』(최양선, 2012) 『엄마 사용법』(김성진, 2012), ‘문학동네어린이문학상’ 수상작 『거짓말학교』(2009) 『열세 번째 아이』(이은용, 2012) 『몬스터 바이러스 도시』(최양선, 2012) 등이 있다.

2) 한국 SF의 특징 중 하나는 사회 풍자에 높은 관심으로, 특히 2010년대부터 젊은 작가들이 사회에 대해 이야기하고 싶은 바를 과학소설의 형식을 이용해 제시하는 예들이 많이 늘고 있는 것으로 풀이된다.(박상준 외, 『한국 창작 SF의 거의 모든 것』, 케포이북스, 2016, 208쪽.)

작품의 특징에 따라 최근 연구 또한 이러한 지점을 포착한다. 한국 SF 어린이·청소년문학 연구는 이전 SF 전성기인 1960-70년대 작품에 대한 연구³⁾와, 최근 SF에 대한 연구와 평론⁴⁾으로 나뉘는데 후자의 경우 작품 속 디스토피아, 계급 사회, 과학기술 발전에 대한 우려와 비판 등이 어린이·청소년문학에서 지니는 의미에 대해 살펴보고 있다.

김유진의 평론 「SF가 이야기하는 ‘어린이’와 그의 ‘세계’」는 일부 SF에 나타난 디스토피아에 오늘날 어린이가 살아가는 사회 현실에 대한 비판과 자성이 담겨 있으나 현실을 균열시키고 변화시킬 동력이 발견되지 않고 오히려 어린이의 선택과 가능성의 영역을 한정시킨다고 평가했다. 권혁준의 평론 「아동·청소년문학에 나타난 SF적인 상상력」 또한 미래 사회의 대부분이 “경제적, 사회적 힘의 격차가 극심한 계급사회”로 그려지며 디스토피아적 세계관이 “선명한 이분법적 구도로 전개된다”고 보았다. 오혜림의 논문 「2000년대 한국 어린이·청소년 SF에 나타난 디스토피아 공간 연구」는 앙리 르페브르(Henri Lefebvre)의 공간 사회학을 활용해 디스토피아를 지배, 실천, 대안 공간으로 세분화해서 분석했다.

이 글에서는 작품 속 미래상, 사회상, 어린이상을 분석한 선행 연구들과 관점을 달리해 여성주의 시각으로 최근 SF 어린이·청소년문학을 살펴보고자 한다. 모성, 여성과 과학기술의 관계, 성과 사랑, 소수자 등 여성주의와 긴밀하게 관련된 SF의 주요 이슈들을 분석해볼 것이다.

1960년대 이후 영미 SF 연구에서는 마르크시즘, 페미니즘, 퀴어 이론, 포스트모더니즘, 생태주의, 미래학 등의 이론적 접근으로 심도 있는 SF 연구와 비평이 이루어졌으며 이것으로 SF의 문학적 가능성이 더욱 강조되었다.⁵⁾ 그중 페미니즘 이론과 관련한 접근은 SF가 다양성을 재현하는 자신만의 문학적 특징으로, 일상화된 가부장적 구조를 전복하고 젠더에 대한 전통적 가설을 해체하고 재구성한다는 점에서 더욱 의미 있는 연구 방법이 될 수 있다. 이 글에서는 1980년대부터 현재까지 가장 대표적인 페미니즘 과학기술 이론으로 논의되고 있는 다나 해러웨이(Donna J. Haraway)의 사이보그 페미니즘(Cyborg Feminism), 주디 와츠먼(Judy Wajcman)

3) 김이구, 「과학소설의 새로운 가능성」, 『어린이문학을 보는 시각』(창비, 2005.) 김지영, 「1960~70년대 청소년 과학소설 장르 연구-『한국과학소설(SF)전집』(1975) 수록 작품을 중심으로」(『동남어문논집』 제35집, 2013.) 김지영, 「한국 과학소설의 장르소설적 특징에 대한 연구-『한국과학소설(SF)전집』(1975)을 중심으로」(『인문노총』 제32집, 경남대학교 인문과학연구소, 2013.) 조계숙, 「국가이데올로기와 SF, 한국 청소년 과학소설-학생과학지 수록작을 중심으로」(『대중서사연구』 제20권 3호, 대중서사학회, 2014.) 최애순, 「우주시대의 과학소설-1970년대 아동전집 SF를 중심으로」(『한국문학이론과 비평』 제60집 17권 3호, 한국문학이론과비평학회, 2013.)

4) 김유진, 「SF가 이야기하는 ‘어린이’와 그의 ‘세계’」, 『창비어린이』(통권39호) 겨울호, 2012. 권혁준, 「아동·청소년문학에 나타난 SF적인 상상력」, 『창비어린이』(통권 45호) 여름호, 2014. 박혜영, 「과학소설에 나타난 어린이의 정체성」, 대구교대 석사학위논문, 2014. 박정임, 「SF 청소년소설 연구-2000년대 이후 SF 청소년소설을 중심으로」, 건국대 석사학위논문, 2015.

오혜림, 「2000년대 한국 어린이·청소년 SF에 나타난 디스토피아 공간 연구」, 춘천교대 석사학위논문, 2016. 손진원, 「1960년대 과학소설 연구」, 고려대, 석사학위논문, 2016.

5) 장정희, 『SF 장르의 이해』, 동인, 2007, 157쪽.

의 테크노페미니즘(Technofeminism)에 비추어 작품을 살펴보겠다.

1960-70년대 다양한 장르문학과 아울러 창작되고 번역된 SF 아동청소년소설은 1980년대 이후 창작이 뜸하다가 2010년대부터 다시 활발히 창작되며 문학적 새로움을 보여주었다. 하지만 현재는 신선한 활력을 잃고 엇비슷한 디스토피아 세계관을 되풀이하는 듯 보인다. 이 가운데 여성주의 관점의 작품 분석은 SF가 지닌 다양하고 넓은 문학적 자장과 가능성을 시사해 줄 것으로 기대한다.

2. 엄마상에 반영된 모성과 여성

1) 로봇 엄마의 모성

최근 SF 동화를 대표하는 엄마상 중 하나는 안드로이드(인조인간) 엄마, 로봇 엄마다. 『엄마 사용법』(김성진, 창비, 2012)에서 여덟 살 현수는 유일한 가족인 아빠의 출장으로 혼자 지내야 하자 “생명장난감”의 일종인 엄마를 집에 들이게 된다. “광고 속 엄마는 같이 놀아 주고, 옷도 입혀 주고, 맛있는 간식도 차려 주었”고 “강아지나 공룡은 한 가지만 할 수 있지만, 엄마는 모든 걸 다 해 줄 수 있을 것 같았”기 때문이다. 즉 현수는 보호자이자 양육자로 기능할 엄마를 원했다.

“생명장난감”인 엄마의 제품 설명서 실린 “엄마 사용법”은 현수의 바람보다 더 제한적으로 가사 도우미로서의 역할로 엄마를 규정한다. “엄마는 모든 집에 어울리는 완벽한 제품”이며 “청소, 빨래, 요리 등 집에서 필요한 모든 힘든 일을 완벽하게 대신 해”준다고 설명한다. 생명-장난의 역설적인 조어가 상징하고, 조립 실수로 감정을 갖게 된 엄마를 폐기처분하려는 사냥꾼과 이를 막으려는 현수의 갈등에서 드러나듯 이 작품은 엄마라는 존재의 기능화에 비판적이라고 볼 수 있다.

하지만 현수가 원하는 바가 단지 가사 노동이 아니라 해도 돌봄 노동을 바란다는 점에서는 가부장제가 일률적으로 요구하는 모성과 크게 다르지 않다. 현수는 자기가 바라는 엄마상 그대로 안드로이드 엄마가 자신에게 책을 읽어주고 같이 산책하도록 엄마를 조작해 나간다. 안드로이드 엄마는 모성에 대한 아이의 욕구에 의해 대상화된다.

SF 동화집 『안녕, 베타』(사계절, 2015)에 실린 「엄마는 차갑다」(경린)에서도 로봇 엄마에게 원하는 건 따듯한 모성이다. 로봇 엄마를 따르던 혜수는 충전중인 상태에서 손대지 말라며 밀쳐내는 로봇 엄마에게 이질감을 느낀다. 로봇 엄마가 맛있는 음식을 만들어 주려다 부엌에서 사고로 한 팔을 잃는 광경을 보고 혜수는 “한 쪽 팔이 없는데도 피 한 방울 흘리지 않고 고통스러워하지 않는 모습”에 구토까지 한다.

『엄마 사용법』에서 안드로이드 엄마는 아이가 원하는 대로 조작할 수 있는 존재이며 「엄마는 차갑다」에서 로봇 엄마는 원하는 대로 되지 않을 경우 혐오를 불

러일으키는 존재이다. 이처럼 SF 동화의 로봇 엄마는 어린이 독자들이 소망하면서도 현실에서 완벽하게 충족되지 않는 엄마상과 모성을 작품에서 대리만족하게 하는 기능을 지닌다. 이 때 모성은 사랑의 감정에 기반한 살뜰한 돌봄으로 절대화, 유일화 된다. 어린이문학에서 ‘동심’으로 어린이가 타자화 됐듯 ‘모성’으로 엄마는 타자화 된다. 어린이문학에서 ‘동심’과 ‘동심주의’가 반성되며 탄생한 어린이 주체가 이제 어린이의 대척점에 엄마를 두고 타자화 시키는 것이다.

한편 『컬러보이』(손서은, 비룡소, 2014)의 엄마는 절대적인 힘으로 아들 상민을 자신의 후계자이자 대리자로 만들려고 하는 강압적인 엄마다. 그런 엄마에게도 상민이 갖는 불만은 역시 앞의 두 작품과 마찬가지로 전형적인 모성의 결여다. 상민은 로봇인 할리를 생산하는 공장의 공장장으로 로봇 제조자이자 연구원인 엄마가 “자가가 한번 불러준 적이 없”고 밥도 같이 먹지 않고 가사노동을 하지 않는 것에 불만스러워한다.⁶⁾ 상민의 엄마는 인간이 아닌 “마더 어셈블리” 즉 기계들의 모체란 사실이 밝혀지지만 상민이 엄마에게 지녔던 불만은 전형적인 모성을 지니지 못한 엄마에 대한 것으로 고스란히 남는다. 또 상민은 엄마가 자신을 소유물로 여기며 자기 삶을 좌우하려고 하는데서 위협을 느끼는데 이러한 강압적인 엄마상은 많은 동화와 소설이 비판적으로 형상화하는 엄마상과 유사하다. 단지 학업에 대한 경쟁적 성취로 내몰리는 게 아니라 인간으로서의 존재와 자유의지 자체를 위협받는 상황이니 억압과 공포가 더 크다고 할 수 있다.

이렇듯 이 작품들이 리얼리즘 아동청소년문학 작품들과 다를 바 없거나 오히려 더 문제적인 엄마상과 모성을 표방하고 있고, 이러한 문제점이 잘 드러나지 않고 비판적으로 논의되거나 성찰되지 않는 이유는 ‘로봇 엄마’라는 SF적인 설정 때문으로 보인다. 인간과 로봇이 분리된 채 인간 중심적 관점에서 인간(어린이)이 로봇(엄마)을 쉽게 타자화, 대상화하는 것이다.

이와 관련해 다나 해러웨이의 ‘사이보그 선언 : 1980년대의 과학, 기술, 그리고 사회주의 페미니즘’을 살펴볼 만하다. 앞의 작품들에서 엄마는 인간과 기계의 혼합체인 사이보그는 아니고 로봇이나 안드로이드지만 인간과 같은 감정을 지니고 있고 더 섬세한 감정을 요구받고 있으며 어린이 주인공이 인식하는 존재의 성격이 인간과 가깝다는 점에 있어서 사이보그로까지 확장시켜 볼 수 있다. 사이보그는 미래의 인간 정체성을 모색하는 주요 개념으로 부상했는데 국내외 사이보그론에서 가장 중요한 기점을 제공하는 것이 바로 다나 해러웨이의 ‘사이보그 선언’이다.

해러웨이는 이 글에서 “기계와 유기물, 기계적인 것과 유기적인 것 사이의 어떤 근본적인 존재론적 구분이란 없다”⁷⁾고 밝히며 페미니즘의 새로운 주체는 이원론을

6) “수랑은 나에 비하면 엄청나게 운이 좋은 녀석이다. 수랑의 집에는 언제나 따뜻한 온기와 음악이 흐른다. 비에 젖은 나를 보자 수랑 엄마는 무슨 일인지 묻지도 않고 그냥 커다란 수건으로 내 몸을 닦아 주었다. 아줌마의 곱슬머리에서 좋은 샴푸 냄새가 났다.

오븐에선 빵 굽는 냄새와 붉은 커피 향이 집 안 전체에 퍼졌다. 뽀뽀하게 다려진 노란색 테이블보 위에는 시금치 파이와 갓 구운 쿠키가 있었다. 할리는 보이지 않는다. 사람 사는 집은 이래야 하는 것 아닐까. 커다란 나의 공장 집에는 일하는 할리와 할리에 미친 엄마밖에 없다.”(『컬러보이』, 48-49쪽.)

따르지 않는 사이보그의 특성을 지녀야 한다고 주장했다. 페미니즘에서 본질적, 보편적, 결정적인 개념으로 사용해 온 여성과 여성성이 오히려 전체주의를 강화하고 여성 억압의 기제로 작용한다고 보기 때문이다. 경계해체와 융합이 특징인 사이보그의 정체성 구성은 본질적 여성 개념을 넘어 유동적 정체성 개념을 수립한다.⁸⁾

앞서 살핀 동화의 로봇 엄마들 역시 인간의 감정과 기계인 육체 사이에서 ‘분열된 정체성’을 보이는 점에서 사이보그의 정체성을 지닌다. 하지만 로봇 ‘엄마’의 젠더 정체성은 작품에서 오히려 강화된다. 『엄마 사용법』에서 현수는 분열된 정체성을 지닌 안드로이드 엄마를 전통적 모성을 지닌 엄마로 만들어나간다. 해러웨이의 사이보그 페미니즘은 사이보그를 통해 유기체와 기계 사이의 경계 해체, 이원론의 해체로 여성 정체성이 새롭게 구축될 수 있는 가능성을 제시했지만 작품은 반대 방향으로 나아간다. 지난 헐리우드 영화 속 사이보그들이 전통적 젠더 역할에 충실한 채 남성 사이보그들은 국가나 사회 질서를 회복하는 임무를 떠는 데 반해 여성 사이보그들은 공동체의 질서를 위해 제거되고 억압될 대상으로 재현⁹⁾되는 것과 마찬가지다. SF 동화의 로봇 엄마는 모성에 대한 인식과 아울러 미래 과학기술에 대한 통찰에 있어서도 문제적인 지점이 있다.

2) 과학기술 찬양과 과학기술 비판 양단의 여성

SF 동화에 나타난 엄마상에서는 과학기술 찬양 혹은 과학기술 비판 양단에 위치하는 여성이 확인된다. 대개의 경우 과학기술에 비판적인 성격을 지닌 인물이며 과학기술을 찬양할 경우 부정적인 인물로 묘사된다. 『컬러보이』에서 상민과 대립하는 인물인 엄마의 진짜 정체가 기계라는 사실이 밝혀지기 전 상민 엄마는 로봇을 만드는 제조자이자 연구자인 기술애호가로 그려진다. 상민은 전통적인 엄마상과 기술애호가인 자신의 엄마를 대척점으로 파악하며 가사와 양육에 무관심한 엄마를 “로봇에 미친” 엄마라고 비판한다.

2000년 초 창작된 『씨앗을 지키는 사람들』(안미란, 창비, 2001)에는 기술과학과 여성의 관계에 대한 특징이 엄마상에 보다 분명하게 반영되어 있다. 주인공 진희의 엄마 정 박사는 식물 품종을 개발하는 과학자이다. 정 박사는 인공 성장 호르몬의 위험성을 알면서도 거대 자본의 이익과 시스템이 시키는 대로 일하는데 이를 두고 동료 문 박사는 “당신만큼은 양심이 있을 거라고 생각했어요. 아이 어머니니까요.”라고 질책한다. 정 박사는 이에 대해 “더 비싸더라도 진희에게 안전한 음식을 먹이려고 애쓰는 자신이 아닌가. 임신한 걸 알았을 때 그렇게 좋아하던 커피도 당장 끊지 않았던가. 그런데 지금은 뭐란 말인가.” “난 돈을 위해 일하는 과학자밖에 안 되는 것인가.”하고 자책한다. 질책하는 문 박사나 자책하는 정 박사 둘 다 과학자로서의 전문성에 의한 가치 판단과 반성이 아닌 엄마로서의 자각을 이끌어내는 것이다.

7) 박진희, 『페미니즘과 과학기술』, 한국과학기술학회 강연/강좌자료, 2005, 54쪽에서 재인용.

8) 박진희, 앞의 글, 장정희 앞의 책 223-243 참조.

9) 장정희, 앞의 책, 243쪽.

과학자 엄마는 엄마의 정체성으로 과학자로서의 자신의 임무를 그만 두게 되고, 종자의 지적 재산권에 반대하는 진희 아빠의 사회적 행동을 뒷받침하는 연구를 수행함으로써 긍정적 인물로 자리매김 된다.

반면 최근 출간된 청소년소설 『달 위를 걷는 느낌』(김윤영, 창비, 2014)에서 핵융합 과학자이자 달 탐사를 다녀온 우주인 아빠와 아스퍼거 증후군이 있는 루나는 과학 지식으로 소통하는 관계인데 반해 엄마는 과학에 관심이 없는 무지하고 무기력한 인물로 묘사된다. 루나는 아빠와 과학자 도킨스의 학설에 관해 대화하곤 했는데 엄마는 도킨스의 이름조차 알지 못하니 말문을 닫는다. 아스퍼거 증후군인 루나가 세계와 소통하는 유일한 창구가 과학임에도 불구하고 엄마는 과학에 무관심하기에 루나는 오직 아빠와 각별한 애정을 쌓아나간다. 사고로 식물인간이 된 아빠가 뇌 수술 후 다른 사람이 될까 염려하는 루나가 “엄마가 똑똑하지 않다고 싫어하고, 나는 장애가 있다고 미워하고”라 말하듯 엄마는 과학기술을 잘 알 만큼 지적이지 않기 때문에 루나에게 중요하지 않은 존재로 규정된다.

SF 아동청소년문학에서는 엄마를 비롯한 여성 인물과 여성성이 대개 과학기술에 비판적이거나 대립하는 것으로 그려진다. 권혁준은 「아동청소년문학에 나타난 SF적 상상력」(『창비어린이』, 2014년 여름호)에서 『로봇의 별』 『싱커』 『몬스터 바이러스 도시』 등을 조망하며 이 작품들이 과학-재앙-남성(정치가, 기업가)/자연-구원-여성(어린이, 청소년)의 이분법 구도로 전개된다고 정리한다. “과학과 인공은 인류에게 재앙을 가져다 줄 것이며 그런 세계를 만들어낸 세력은 기업가, 정치가 들이고 그들은 거의 남성”인데 이를 “구원해 줄 주체는 여성과 어린이, 청소년들이며 인류를 구원할 최후의 방법은 자연을 회복하는 것”으로 제시된다는 것이다. 이어 “이와 같은 구도가 여러 작품에서 비슷하게 반복되는 것은 SF를 관습적 장르로 격하시킬 위험성이 있”¹⁰⁾다고 지적한다.

지금까지 대개의 SF 어린이청소년문학이 내보인 과학기술에 대한 비판과 우려는 에코페미니즘 등 급진적 페미니즘과 상통한다. 이들은 기술 자체가 본질적으로 가부장적이어서 여성이 착취와 억압을 당할 수밖에 없으며 여성이 기술에 접근한다 해도 가부장적 가치관의 지배라는 구도 안에 남을 수밖에 없다고 주장해 왔다.¹¹⁾

그러나 기술-남성적 특성에 대한 비판적인 견해를 취한 과거 페미니즘과 달리 주디 와츠먼의 테크노페미니즘은 과학기술 특히 디지털 기술과 여성의 삶, 주체성, 행위들이 긍정적으로 결합될 가능성에 주목한다. 과학기술의 남성성을 비판한 에코페미니즘의 비판론과 과학기술의 여성성을 주장한 사이버페미니즘의 낙관론과 달리 기술과 여성의 긴장 관계를 중시한다. 다나 해러웨이 역시 ‘사이보그 선언문’에서 에코페미니즘이 주장하는 자연과 여성의 동일시를 거부하면서, 과학기술의 잠재력을 이용하고 있는 현재 세계를 철저히 분석하고 여성의 새로운 역할을 모색해야 한다고 주장한 바 있다.¹²⁾

10) 권혁준, 「아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력」, 『창비어린이』(통권 45호) 여름호, 2014, 31-33쪽.

11) 장정희, 앞의 책, 174쪽.

이처럼 과학기술과 여성의 관계에 대한 페미니즘 이론은 과거 에코페미니즘에서 사이보그 페미니즘과 테크노페미니즘 변화해왔다. 이는 여성 정체성 논의가 이분법을 해체하는 방식으로 진행되어 온 페미니즘 이론 변화와 관련지어 생각해 볼 수 있다. 아울러 이는 과학기술로 인해 유토피아/디스토피아가 도래할 것이라는 기술 결정론을 지양하고 기술이 사회적 맥락과 관련 맺으며 의미와 내용을 구성한다는 사회구성적 시각¹³⁾에 근거한다.

이러한 페미니즘 기술이론들은 SF 어린이청소년문학의 기술애호와 기술비판의 극단으로 엄마상에 투영된 여성과 과학기술의 상관 관계를 다시 생각하게 한다. 앞에서 모성이 재현된 방식에서도 그러했듯 이는 여성주의 관점뿐 아니라 과학기술 관점에서도 문제적이다. 여성의 정체성을 이분법으로 경계 짓고 있으며 과학사와 과학이론의 오랜 논쟁인 기술 결정론과 사회구성론의 시각 중 오직 기술결정론의 입장만이 고수되고 있기 때문이다.

3. 가부장적 성 인식과 낭만적 사랑에 포위된 여성

1) 미래 사회의 성과 생식에 대한 전통적 상상력

페미니즘 SF는 성, 생식, 출산, 사랑에 대해 획기적인 상상력을 보여주었는데 특히 SF의 가장 큰 성과 중 하나로 평가받는, 1970년대 페미니스트 유토피아 공간을 창조한 작품들이 그러하다.¹⁴⁾ 페미니스트 SF 작가들은 젠더가 사회적 구성물이라는 것을 강조하며 양성 평등이 이루어진 가상 공간을 창조했다. 젠더에 대한 획기적 탐색을 시작한 어슐러 르 퀴의 『어둠의 왼손』(1969)에서 계센 행성은 양성을 가진 이들이 거주하는 곳으로 이들은 생식주기에 양성 중 하나를 택해서 생식한다. 고정된 성 범주가 없는 이곳에는 성차별주의 역시 없다. 마지 피어시의 『시간의 경계에 선 여자』(1976)에서 여성들은 출산하지 않으며 남성 여성 양자가 아이에게 모두 젖을 먹인다. 사무엘 델라니의 『트라이톤 행성의 곤경』(1976)에서는 누구나 자유롭게 젠더, 섹스, 성향을 바꾸기 위해 외과수술과 심리 치료를 받을 수 있다. 아예 남성이 분리된 페미니스트 유토피아를 제시한 조애나 러스의 「상황이 변했을 때」(1972)는 여성들이 난자를 혼합해 생식을 이어간다. 또 옥타비아 버틀러의 「블러드 차일드」(1984)에서 인간 남성은 외계인의 알을 부화시키기 위한 숙주이고, 『제노제네시스 3부작』 역시 외계인과 인간이 서로 유전자를 교환하는 생식 동반 관계이다.

아동청소년문학은 독자 연령의 특성상 성과 사랑에 대해 개방적으로 말하는 작

12) 이지언, 「과학기술에서 젠더와 몸 정치의 문제-다나 해러웨이의 사이보그 페미니즘을 중심으로」, 『한국여성철학』 제17권, 2012. 100-109쪽.

13) 박진희, 앞의 글, 53쪽.

14) 이하 장정희, 앞의 책, 179-183쪽 참조.

품이 드물었고 SF에서도 역시 그러했다. 그중 『해방자들』(김남중, 창비, 2016)은 최근 SF 청소년소설 중 특별히 성과 생식, 사랑의 미래를 주제로 하고 있어 살펴볼 만하다. 공간 배경인 렌막은 어느 작품과 마찬가지로 철저한 계급 사회이자 통제 사회인데 지금까지 작품들과 다른 점은 개인의 성과 생식이 통제되는 사회상에 집중하고 있다는 점이다. 렌막의 수도 렌막시티에 사는 사람들은 누구나 의료적 처치를 받기에 성욕을 느끼지 못하며 정부로부터 허가받지 못한 성적 표현과 접근은 중범죄로 취급된다. 생식과 출산 또한 제한되어 아기는 출산 자격 검증에서 유전자 검사, 의료 기록, 전과 조회, 학력 증명, 수입 및 자산 내역 등의 심사를 통과한 부부만 낳을 수 있고 모든 아기는 생후 2년간 양육원에서 자란다.

이 작품은 설정상으로는 이렇듯 페미니스트 SF와 마찬가지로 성과 사랑의 주제를 다루며 현실의 젠더와 사회 구성을 해체하는 듯 보이지만 실질 내용에 있어서는 가부장제에 기반한 전통적 성 의식과 여성 의식을 강화하는 방향으로 나아간다. 인간의 성욕과 출산을 통제하는 디스토피아에 대항하는 혁명이 귀결하는 지점은 사랑으로 확장된 성욕의 인정과 출산 장려에 다름 아니기 때문이다. 특히 남성들은 성과 출산의 억압에 항거하고 적극적으로 해방을 쟁취하려고 하지만 여성들은 서사 전반에서 주체성을 갖지 못한 채 출산하는 몸으로서만 묘사된다.¹⁵⁾ 즉 기존 SF의 상상력을 통해 제시되는 미래는 현재의 제도와 관념을 옹호하며 회귀할 뿐 미래에 대한 고유한 전망은 나타나 있지 않다. 미래의 여성, 남성, 인간의 몸이 어떤 방식으로 변화할지, 그것이 젠더 개념에 어떤 영향을 미칠지에 대한 탐구는 찾기 힘들다.

또 작품 초반부에는 성욕이 억압받는 상황을 묘사한 뒤 서사를 전개하면서 성을 사랑으로 확장시키며 성욕을 억압하는 사회에 대항하는데 이러한 주제의식이 설득력 있는 서사를 방해한다. 성욕 억제 처치를 거부한 대반 할아버지가 “불필요한 성욕을 제거했다고 생각했지만 사실은 꼭 필요한 사랑까지 국가에 내줘 버린”것이라며 렌막 군대와와의 전투를 불사하는 상황이나 이것을 시민 항쟁으로까지 연상시키려 하는 의도는 과잉해 보인다. 지니와 소우가 오직 성욕의 유무 차이로 각자의 커플 관계들에서 벗어나 사랑의 단계로 들어가는 마무리가 인과성과 설득력이 떨어지는 것 또한 성과 사랑을 연결시키려는 주제의식에서 비롯된 것으로 여겨진다.

미래의 성과 출산 문제에 집중해 구현한 디스토피아에 성평등의식이 전혀 수반되지 않은 점도 문제적이다. 마치 현실 세계의 성매매 공간인 양 묘사한 클럽에서 각룸에 들어찬 남성들이 (현실 세계의 성매매 여성과 교환된 위치에 있는) 아기에게 안달을 내며 예뻐하는 장면¹⁶⁾이나 불법 대리모 중개자인 진다이가 소우에게 자신

15) 렌막 군대와 시위대의 전쟁 중 투항하는 지니와 그의 무리에게 사람들은 “미안해하지 마. 끝까지 사랑하면 되는 거야!” “우리 뉘까지 애를 천 명쯤 낳아 줘.”라고 인사한다.

16) “나도 알아. 이 아기는 밤마다 아빠가 바뀌겠지. 이름도 여러 개일 테고. 알면서도 어쩔 수가 없어. 아무리 열심히 일해도 심사에서 늘 떨어지니까. 먹고 자는 건 국가에서 대 주지만 정말 사랑하는 것은 가질 수가 없어.”

“아저씨!”

지니가 다미 아빠의 팔에 손을 올렸다. 지니도 알고 있었다. 이 나이 든 남자의 고통은 지니처럼 어린 여자애의 위로로는 사라지지 않는다. 그래서 더욱 불쌍했다.

“아저씨 마음을 알아줄 착한 여자가 어딘가 있을 거예요.”(『해방자들』, 51쪽.)

의 수하로 들어올 것을 종용하며 대리모가 될 지니와의 성경험을 ‘선물’로 주겠다고 하는 장면¹⁷⁾이 대표적인 예다.

지나 코리아(Gena Corea)는 남성적 과학담론에서 임신과 출산에 관한 여성의 성이 동물의 암컷과 다를 바 없이 취급되고 있으며 여성의 성은 “재생산 매음굴”(reproductive brothel) 이상의 가치로 인식되지 못한다고 밝힌 바 있다.¹⁸⁾ 물론 페미니즘 SF가 모두 페미니스트 유토피아만을 재현한 것은 아니며 디스토피아를 통해서도 현실의 각성을 이루어낼 수 있다. 마거릿 애트우드의 『시녀 이야기』(1985)에서 여성은 가부장적 젠더 개념과 케를 같이 하는 다른 사회적 의무들 즉 아내, 하녀, 창녀의 역할을 수행하는 등 『해방자들』의 설정과 유사한 지점이 있다. 이 작품은 당시 보수적인 사회 분위기처럼 가부장제로 회귀하는 모양새를 보인다고 평가받는 한편¹⁹⁾ 그럼에도 불구하고 디스토피아를 비판적으로 통찰하는 시선을 견지한다.

그에 반해 『해방자들』은 굴절된 성 의식과 여성의식을 비판이나 성찰이 가능한 문학적 장치 없이 표현하고 있다. 리얼리즘 소설에서는 논의가 될 만한 작품 요소나 작가의식이 SF라 해서 모두 디스토피아적 상상력으로 용인되거나 정당화될 수는 없을 것이다. 부연하건대 이는 SF 청소년소설이 도덕적, 윤리적이어야 한다는 뜻이 아니다. SF 아동청소년문학에서 디스토피아가 어떠한 방식으로 구현될 지에 대한 탐구가 더욱 필요해 보인다.

2) 에코페미니즘의 이분법과 낭만적 사랑

최근 SF 청소년소설에서 사랑은 미래 사회에서의 정체성이나 변화 그 자체가 탐구되기보다는 서로 다른 세계에 살고 있는 두 존재의 만남에 대한 상징으로 종종 이야기된다. SF는 독특한 문학 형식이다 보니 여러 작가들이 공동 주제로 엮은 앤솔로지에 한 두 편씩 들어가는 경우가 많은데 『내일의 무게』(김학찬 외, 문학동네, 2014)에 실린 전삼혜의 「하늘의 파랑, 바다의 파랑」도 그러하다.

이 작품에서 지구는 공중도시와 해저도시로 분리되어 거의 교류 없이 살아가고 두 도시에 사는 인간은 신체 특징도 점차 달라진다. 공중도시 최하층 보육원에 사는 열일곱 소년 가하는 상층 계층으로의 진입을 꿈꾸었지만 어느 날 해저도시에 사

17) 진다이가 ‘선물’에 대해 마저 설명했다. 작은 동지의 다른 여자들처럼 지니도 아기를 낳기 위해 이곳에 왔다. 조직에서 사용할 아기다. 검사검사 소우에게 특별히 첫 경험을 할 기회를 주겠다. 먼저 매지와, 그 다음엔 지니와. 해 보면 별거 아니라는 걸 알게 될 것이다. 그걸 깨달아야 인생의 다음 단계가 진행된다. 그게 피곤해지면 진짜 어른이 되었다고 할 수 있다. ‘선물’은 진다이를 위해 일하게 된 것을 기념하는 입회식 정도로 생각하면 된다. 소우가 싫다면 소우 대신 다른 사람이 지니와 할 수도 있다.(『해방자들』, 116쪽.)

18) 지나 코리아의 “재생산 매음굴”이란 표현은 위에서 지적한 작품 속 상황이나 묘사들과 놀랍도록 유사하다.

송효림, 「포스트휴먼 로맨스와 감성적 진화 : 여성 과학소설로 본 테크노사이언스적 사랑의 의미와 욕망」, 『영미문학페미니즘』 제24권 2호, 2016. 63쪽.

19) 장정희, 앞의 책, 182쪽.

는 소녀 나루를 만나 공중도시 인공위성 관제센터에서 일하려는 인생 계획을 변경한다. 최상층으로 올라가면 골밀도가 낮아져 지상으로 내려가기 힘들어지고 나루와 만나지 못하게 되기 때문에 가하는 제일 낮은 계층의 직업인 지상 경비대 일을 지원한다. 공중도시의 가하가 해저도시의 나루를 처음 만났을 때 “외국인, 혹은 외계인”으로 느꼈듯 SF적 상상력으로 구축된 공간에서 이들의 존재는 공간의 거리만큼 멀고 먼 존재의 거리가 있음을 상기시킨다. 하지만 공중도시 인공위성 관제센터에서 일하고 싶어 했던 가하와 해저도시 심해조사연구원이 되고 싶어 하는 나루의 관계는 지상 가까이 내려오는 가하의 결단으로 공간의 거리와 존재의 거리를 좁혔다. 두 존재의 거리가 좁혀지고 친밀해지는 사랑의 관계가 SF적 공간 설정에서 더욱 상징적으로 제시되고 있다.

『너의 세계』(최양선, 창비, 2014)는 지구에 사는 타냐와 엘리시온 행성에 사는 시온의 사랑을 말한다. 과학기술이 고도로 발달한 행성 엘리시온에 사는 생명체인 엘리시안은 지구로부터 물질을 가져와 행성 표면을 지구처럼 조직하고 자신들의 몸을 인간처럼 만든다. 지구와 동일한 환경과 인간의 모습을 유지하기 위해서는 물질을 계속 충전 받아야 하기에 인간 유전 물질 소유자인 수장을 비롯해 물, 불, 숲, 공기 등 핵심 물질 소유자들은 최상층 계층으로의 권력을 갖고 있다. 지구 물질 탐사에 처음으로 나선 열일곱 살 시온은 지구에서 인간의 영혼 물질을 찾고 싶어 한다. 인간의 영혼을 지녀야 엘리시안이 완벽한 인간이 될 수 있다고 믿기 때문이다. 하지만 그는 알래스카 샤먼의 딸인 타냐를 만나 사랑을 하게 되고 타냐를 통해 영혼은 다른 물질들처럼 소유할 수 있는 것이 아니라 사랑을 통해 나누는 것임을 깨닫는다.

이 작품에서는 인간의 외양을 지니고 있지만 실은 외계인인 시온과 지구인인 타냐가 전혀 다른 생명체임에도 불구하고 서로를 사랑하고 서로의 영혼에 눈뜨는 과정이 낭만적 사랑으로 숭고하고 아름답게 그려지고 있다. ‘너의 세계’라는 제목은 표면적으로는 엘리시온과 지구라는 서로 다른 행성을 지칭하는 것이겠지만 함축적으로는 타인의 세계이며 사랑의 힘으로 비로소 그 세계를 만날 수 있음을 말한다. “사랑은 새로운 세계를 알게 해 주”는 것이라는 작품의 주제는 서로 다른 행성에 다른 두 존재의 사랑으로 더욱 강조되고 부각된다. 나아가 그 사랑은 영혼을 부정하는 엘리시안과 자기들에게도 이미 영혼이 있는 걸 알면서도 영생과 권력을 위해 이를 독점하려는 수장에 맞서 시온이 물질소유자인 부모에게 물려받은 최고의 계급과 생명까지 포기하게 하는 전복성을 지닌다.

외계인과의 사랑과 성적 결합은 SF에서 낯설지 않은 일이지만 최근 한국 SF 청소년소설에서 이를 전면에 다루고 있는 작품은 『너의 세계』가 거의 유일하다는 점에서 의미가 있다. 비록 외계인 시온이 인간과 똑같은 외양이기는 하나 시온과 타냐의 성적 결합을 에둘러가지 않은 건 분명 전진한 지점이다. 또 이러한 성적 결합으로 외계인과 지구인과의 만남이 일회적으로 끝나지 않을 여지가 생겼다. 하지만 지구인과 외계인과의 만남을 이야기하고 있음에도 이 작품은 철저히 지구-자연

-여성-영혼/외계-기술-남성-육체의 이분법적 시각으로 구성됐으며 가치의 우위를 전자에 두고 있다.

이는 다나 해러웨이가 이러한 이원론적 정체성을 비판하고 극복하려 하며 “나는 여신보다는 차라리 사이보그가 되겠다”²⁰⁾고 말한 것과 대조적이다. 해러웨이는 유기체와 기계, 자연과 문화, 동물과 인간의 경계를 없애고 재구성하려 했으며 신도 여신도 죽었다고 강조하면서 자연으로 돌아가는 ‘여신주의 페미니즘’에 반대했다. 그에 비해 이 작품의 타나는 자연과 교감하는 무녀로 설정되어 있다.

SF는 미래의 성과 사랑에 대해 로봇 등 기계와의 사랑과 섹스, 햅틱 테크놀로지(haptic technology)를 통한 사이버섹스, 외계인의 성과 성품속의 유입²¹⁾ 등 매우 실제적이면서도 구체적인 상상력을 제시한다. 지금껏 성과 사랑을 주제로 하는 아동청소년문학 작품들은 조금은 보수적으로 매우 제한된 이야기만을 언급해왔다. SF 아동청소년문학은 SF만의 특징으로 기존의 성 인식을 확장하거나 전복하면서 어린이, 청소년 독자들이 미래에 걸맞는 자신만의 성과 사랑에 대한 질문과 해답을 찾아갈 수 있게 하길 기대한다.

4. SF 어린이청소년소설과 소수자 문학의 가능성

『옆집의 영희씨』(정소연, 창비, 2015)는 최근 SF 어린이청소년소설 중 여성 SF 작가로서의 명확한 정체성으로 창작된 작품집이다. 작품의 중심인물을 비롯한 거의 대부분 인물은 여성이며 여성 인물들은 모두 남성과 다를 바 없는 평등한 삶을 살아나간다. 그러나 한편으로 이들은 여성, 장애인, 청소년, 때로는 외계인으로 소수자 정체성을 지닌 존재이기도 하다.

특히 「앨리스와의 티타임」은 평행 우주를 탐사하는 직업을 가진 여성 주인공이 앨리스 셸던²²⁾이라는 여성을 만나는 이야기로, 대표적인 여성 SF 작가인 제임스 팁트리 주니어(James Tiptree Jr.)에 대한 애정과 헌사가 담긴 작품이다. 남성 필명을 사용하며 사회적, 개인적 자아와 작가적 자아를 철저하게 분리시킨 제임스 팁트리 주니어의 삶은 평행 우주라는 작품 설정에 적절할 뿐 아니라 여성 작가가 여성 필명이 아닌 남성 필명을 쓴 이유와 영향, 의미를 고려해 볼 때에도 작가의 젠더 의식이 수반된 작품이라는 점을 알 수 있다.

이러한 젠더 의식을 바탕으로 이 작품집에서는 「마산앞바다」 「처음이 아니기를」 「가을바람」 등 여성 동성애자 인물의 생각과 감성을 자각적으로 드러낸다.²³⁾

20) 장정희, 앞의 책, 230쪽에서 재인용.

21) 고장원, 『SF의 힘』, 추수밭, 2017, 196-215쪽.

22) 남성 이름으로 필명을 사용한 제임스 팁트리 주니어의 실제 이름이 앨리스 브래들리 셸던(Alice B. Sheldon)이다. 작품에 언급되는 평행우주 세계의 작가 중 조애나 러스(Joanna Russ) 또한 유명한 실존 SF 작가이자 레즈비언 작가이다.

23) 한국 SF에서 동성애 주제에 천착하는 작가는 듀나와 정소연 정도로 꼽을 수 있지만 다른 세계를 상상하는 SF는 일찍이 동성애를 주제로 다루기 시작했는데 특히 1970년대 부상한 페미니즘 과학

그중 「마산앞바다」는 SF적 상상력이 발현된 림보라는 공간을 통해 동성애자의 정체체성 고민을 상징적이고 효과적으로 전달한다. 작중 마산 앞바다는 림보라 불리는 공간으로 살아있는 사람들의 에너지와 반응해 죽은 지인의 모습을 볼 수 있는 공간이다. 원래 림보는 가톨릭교회에서 고성소라고 하는 천국과 지옥의 중간 공간, 만화와 영화에서 경계가 모호한 무한 배경을 일컫는 말이다. 이러한 의미로 인해 작품에서 림보는 모호한 경계 상에 있는 주인공 현아의 정체체성을 상징하는 공간이 된다. 현아는 어린 시절 림보가 있는 고향 마산을 떠나오며 자신의 정체체성을 거부하려고 하지만 일찍이 학교 내에서 커밍아웃한 후배 지원의 고백을 수락하고 결국 자신의 정체체성을 받아들인다.

이 작품집이 페미니즘 SF로서 견지하는 소수자에 대한 시선은 동성애자들 뿐 아니라 장애인 여성 주인공에게로 향한다. 어릴 적부터 우주인이 되고 싶어 노력해온 주인공은 우주인의 꿈이 이루어지려는 관문 앞에서 교통사고로 휠체어를 타는 장애인이 된다. 하지만 스물아홉에 장애인이 된 후에도 꿈을 버리지 않던 중 골밀도 등 건강 문제로 지체 장애인을 대상으로 우주인을 모집하게 되자 서른아홉의 나이에 우주인이 되는 꿈을 이룬다. 이는 물론 장애인만을 특정해 채용하게 된 우주 시대의 특별한 기회 때문에 가능했던 일이고 우주라는 SF 공간에서 가능했던 꿈이다. 하지만 이 작품이 여느 장애인 성공 서사와 다른 점은 성공이 아닌 소수자 문제에 집중하고 있기 때문이다. 주인공은 “소국의 어린아이” “반도에 묶인 스물세 살 여학생”으로 자신의 인종적, 성별적 지위를 인지하면서도 학위를 받고 외국어를 공부하며 꿈을 이룰 기회를 기다린다. 우주는 장애인 여성에게도 자신이 원하는 일을 할 수 있는 기회의 공간이다.

경계인이라는 점에서 청소년 역시 소수자 문제로 접근된다. 「비거스렁이」는 자아정체성을 탐색하는 청소년기를 평행 우주 속에서 자신의 세계를 찾지 못한 이야기로 상징한다. 주인공 지영은 자신이 “여기에 없는 것 같”고 “붕 떠 있는 것 같은, 금방이라도 발밑이 사라질 것 같은 느낌”이지만 “여기가 내 자리라는 느낌을 받고 싶”고 “제대로 여기에 있고 싶”다고 생각한다. 열여섯 살 지영의 이러한 고민은 일반 청소년소설에서 줄곧 보아왔던 청소년의 고민과 현실을 넘어 우주적인 시각으로 확장되면서 청소년기 정체성의 고민에 대한 색다른 시야를 선사한다.

이밖에도 이 작품집에서는 타자에 대한 다양한 관심과 고민의 시선을 읽을 수 있다. 몹시 사랑하는 입양한 딸(「입적」)과 옆집 이웃(「옆집의 영희씨」)이 외계인, 지구에 사는 친언니를 만나러 가는 지구 출신 화성인(「귀가」), 점차 사이보그가

소설 운동 이후 영미권 SF 작가들은 이를 적극 창작했다. 이들은 작가 개인의 정체체성과는 관련 없이 동성애를 소재주의 차원이나 기계적인 평등 차원에서 나아가 진지하게 접근했다. SF 작가들은 여성들만의 사회를 다루더라도 이슈 제기 차원에서 이상화하는 대신 부조리극으로 변주하는 사회적 통찰을 선보였다. 제임스 톱트리 주니어의 중편 「휴스턴, 휴스턴 들리는가」(1976)에서 여성들로만 이루어진 사회를 가부장제와 다를 바 없는 권력에 기반한 사회로 성찰하고 비판한 것이 대표적이다. 1980년대 이후 동성애 작가들은 ‘게이&레즈비언 SF협회(Gaylaxian Science Fiction Society)’를 결성했으며 1988년부터 동성애자 SF 팬들을 위한 SF 컨벤션(Gaylaxicon)을 열고 문학상을 수여한다. 1990년대 이후로는 동성애자 작가들만의 과학소설 선집의 출간과 신인 작가의 배출이 매우 활발히 이루어지고 있다.(고장원, 『SF의 힘』, 추수밭, 2017, 191-192쪽 참조.)

되어가는 나와 H와 K의 이야기는 SF가 다양한 세계의 타자들을 늘 염두하고 중시하는 장르라는 사실을 상기시킨다.

‘지금 여기’의 세계를 전복하는 SF의 상상력과, 여성을 비롯한 소수자와 약자의 목소리를 경청하는 페미니즘의 세계관 모두를 겸비한 페미니즘 SF는 어린이청소년 문학 전반에 시사하는 바가 크다. 어린이, 청소년 역시 어른의 통제로 구성되고 운영되는 ‘지금 여기’ 우리 사회의 소수자이기 때문이다. 리얼리즘의 문학 양식과 세계관에 기반한 어린이청소년문학과는 또 다른 SF만의 전복과 혁신의 상상력은 어린이청소년문학의 자리와 지향을 각성시키며 새로운 창작 실험을 가능하게 할 것으로 보인다.

5. 결론

이하 생략 ■

<참고문헌>

- 고장원, 「과학소설 문학의 가치와 미래」, 『어린이책이야기』 (통권 12호) 겨울호, 2010.
- _____, 「한국 SF와 여성의 시선-〈옆집의 영희씨〉 서평」, 『창비어린이』 (통권 52호) 봄호, 2016.
- _____, 『SF의 힘』, 추수밭, 2017.
- 권혁준, 「아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력」, 『창비어린이』 (통권 45호) 여름호, 2014.
- 김숙희, 「여성 글쓰기의 또 다른 지평:SF 소설」, 『동덕여성연구』 제6호.
- 김유진, 「SF가 이야기하는 ‘어린이’와 그의 ‘세계’」, 『창비어린이』 (통권39호) 겨울호, 2012.
- 김이구, 「과학소설의 새로운 가능성」, 『어린이문학을 보는 시각』, 창비, 2005.
- 김지영, 「1960~70년대 청소년 과학소설 장르 연구-『한국과학소설(SF) 전집』 (1975) 수록 작품을 중심으로」, 『동남어문논집』 제35집, 2013.
- _____, 「한국 과학소설의 장르소설적 특징에 대한 연구-『한국과학소설(SF)전집』 (1975)을 중심으로」, 『인문노총』 제32집, 경남대 인문과학연구소, 2013.
- 박소울, 「한국 SF 동화에 나타난 로봇 캐릭터 연구」, 건국대 석사학위논문, 2016.
- 박상준 외, 『한국 창작 SF의 거의 모든 것』, 케포이박스, 2016.
- 박정임, 「SF 청소년소설 연구-2000년대 이후 SF 청소년소설을 중심으로」, 건국대 석사학위논문, 2015.
- 박진희, 「페미니즘과 과학기술」, 한국과학기술학회 강연/강좌자료, 2005.
- 박해영, 「과학소설에 나타난 어린이의 정체성」, 대구교대 석사학위논문, 2014.
- 손진원, 「1960년대 과학소설 연구」, 고려대 석사학위논문, 2016.
- 송효림, 「포스트휴먼 로맨스와 감성적 진화: 여성 과학소설로 본 테크노사이언스적 사랑의 의미와 욕망」, 『영미문학페미니즘』 제24권 2호, 2016.
- 오혜림, 「2000년대 한국 어린이·청소년 SF에 나타난 디스토피아 공간 연구」, 춘천교대 석사학위논문, 2016.
- 이지언, 「과학기술에서 젠더와 몸 정치의 문제-다나 해러웨이의 사이보그 페미니즘을 중심으로」, 『한국여성철학』 제17권, 2012.
- _____, 『도나 해러웨이』, 커뮤니케이션박스, 2017.
- 장정희, 『SF 장르의 이해』, 동인, 2016.
- 조계숙, 「국가이데올로기와 SF, 한국 청소년 과학소설-학생과학지 수록작을 중심으로」, 『대중서사연구』 (제20권 3호), 대중서사학회, 2014.
- 좌종화, 「타자 담론의 여성적 전유:포스트모던 페미니스트 과학소설」, 『영미문학페미니즘』 제12권 1호, 2004.
- 최애순, 「우주시대의 과학소설-1970년대 아동전집 SF를 중심으로」, 『한국문학이

- 론과 비평』 (제60집, 17권, 3호), 한국문학이론과비평학회, 2013.
- 최은주, 「포스트휴먼 시대에 재배치되는 성과 몸 - 다너 해러웨이의 공의존적 복수 주체」, 『비평과 이론』 제12권 2호, 비평과이론학회, 2007.
- 다나 해러웨이, 『유인원, 사이보그, 그리고 여자』, 동문선, 2002.
- _____, 『한 장의 앞사귀처럼』, 갈무리, 2005.
- _____, 『[검손한_목격자@제2의_천년](#).여성인간©_앙코마우스TM를_만나다』, 갈무리, 2007.
- 주디 와츠먼, 『페미니즘과 기술』, 당대, 2001.

다른 우주를 상상하며

이 현(작가)

한 사람의 작가로서, 동료들의 작품에 대해 공개적으로 논하는 것은 상당히 부담스러운 일이다. 자신의 작업과 직접적으로 연관된 내용이라면 더더욱 그렇다.

하지만 그보다는 답답한 마음이 컸다. 지난 몇 년간 우리 어린이청소년문학은 꾸준히 SF 작품을 생산해왔다. 발제문에서 언급한 바대로 문학상을 수상한 작품도 꽤 많았다. 작품의 종수로 따져도 그렇고, 내용의 측면에서도 우리 SF 어린이청소년문학은 꾸준히 영역을 확장해온 것으로 보인다. 최근 십여 년의 작품만 놓고 보아도 그렇다. 유전자 조작에서 인공지능로봇, 나아가 생식의 통제 사회를 다룬 작품까지 나타났다. 장편 SF에서부터 다양한 SF 단편을 묶은 앤솔로지에서도 개인작품집까지 출간되었다.

그럼에도 불구하고 답답한 느낌을 떨칠 수가 없다. 조금한 기분탓인지 모르지만, 제자리걸음처럼 보인다. 작가도 다르고, 소재도 다르고, 분명 다른 이야기인데, 기시감이 느껴진다. 먼 미래, 먼 우주, 또는 다른 우주의 이야기라는데, 바로 지금 여기에서 한발자국도 벗어나지 못한 것 같다.

결국 대부분 비슷한 이야기를 하고 있다. 다른 시간, 다른 공간, 나아가 다른 우주를 배경으로 삼고 있지만, 그 이야기에 흐르는 내러티브는 지금의 통념에서 그다지 벗어나지 못 했다.

특히 젠더적인 내러티브가 그러한 현실을 적나라하게 드러내고 있다. 사람과 다름없는 인공지능로봇이 상용화된 세계를 배경으로 하면서도 가부장적 이데올로기에서 한 치도 벗어나지 못한 작품들도 많다. 일부일처제는 사라지고 생식과 출산을 국가가 통제하는 사회에서도 여전히 여성은 출산을 궁극적 자아실현으로 여기기도 한다. 다른 우주의 낯선 장치들은 서커스처럼 신기한 구경거리일 뿐인 것 같다.

그렇다면 어째서 SF인가? 우리 SF 어린이청소년문학은 어디에서 좌초한 것인가? 우리는 어디로 나아가고 있는가?

이러한 상황속에서 최근 우리 <SF 어린이청소년문학에 나타난 여성상>을 탐구하는 것은 의미 깊은 논의라고 생각한다. 이러한 고민과 노력 속에서 우리 SF 어린이청소년문학이 정말로 다른 우주를 상상할 수 있기를 바란다.

전반적으로 발제문의 논지에 동의하며, 나아가 몇 가지 문제에 대해 보다 깊은 논의를 제안해본다.

1. 그것은 ‘너’의 세계가 아닐까 - 최양선 <너의 세계>에 드러난 성 인식

발제자는 최양선의 <너의 세계>가 “외계인과의 사랑과 성적 결합”을 “전면에 다루고 있는” 흔치 않은 작품이라고 주장했다. 하지만 과연 그러한가? 엘리시온의 시오와 지구인 타나는 외형상 분명 서로에게 ‘외계인’이다, ‘외계인간의 성적 결합’이라고 말할 수 있다. 하지만 엘리시온 소년 시오와 지구인 소녀 타나의 성적 결합은 사실상 지극히 21세기 대한민국의 이성간 성적결합의 통념을 그대로 재현할 따름이다.

소년 시오는 소녀 타나와의 성적 결합을 통해 각성하고 성장한다. 그 결과 엘리시온으로 돌아가 그 어떤 폭압에도 불구하고 신념을 지켜낸다. 그렇다면 소녀 타나는? 어쩌다 만난 소년과 불꽃 같은 사랑을 나누었을 뿐, 이후 타나의 삶은 작품에서 그려지지 않는다. 작가에게 관심의 대상이 아닌 것으로 보인다. 성적 결합의 과정에서 그려지지는 않는다. 둘의 성 관계는 소년 시오의 시각에서 그려지고 있을 뿐이다.

타나는 시오의 각성을 위해 대상화된 존재일 뿐이다. 그렇다면 이것이 과연 외계의 성적 결합일까? 외계는 물론, 알래스카는커녕, 대한민국에서도 퇴행적인 성 인식에 불과하다.

2. 진보라는 절대 선 - 김남중 <해방자들>에 드러난 남성우월주의

작가 김남중은 그간의 작품에서 한결 같이 사회적 약자의 편에 서 왔다. 비판 의식으로 우리 사회 곳곳을 날카롭게 그려내며 어린이청소년들에게 진지한 문제의식을 던져왔다.

그러나 젠더의 측면에서는 완전히 다른 입장에 서 왔다고 할 수 있겠다. 김남중의 작품들은 일관되게 남성중심적 내러티브를 드러내고 있다. 남성우월주의, 가부장주의라고 해도 좋겠다. 김남중의 여성인물들은 대체로 수동적이고 헌신적이며, 가끔 등장하는 씩씩하고 용감한 여성들은 주연이 아닌 조연의 역할을 맡는다.

<해방자들>에서도 마찬가지다. 여성 주인공 지니는 의존적인 인물이며, 소우의 각성을 위한 동기를 부여하는 역할을 한다. 강인한 여성 김은 보조적인 인물에 머물고 있다. 이토록 다른 우주에서조차 여성 주인공은 남성 주인공의 각성과 성장을 위한 존재로만 그려지고 있다. 이것은 과연 누구를 위한 해방인가?

이러한 내러티브는 과연 진보적인가? 폭력과 억압에 반대하는 내러티브를 구현하는 방식이 젠더적으로 보수적이라면, 이러한 텍스트를 진보로 읽을 수 있는가?

안타깝게도 그건 우리 어린이청소년문학에서 젠더적인 고민은 거의 이루어지지 않았다. 그래서 안타깝고, 또한 그래서 희망차다. 이제 시작이다. ■



2017 여름 학술대회



미국 그림책에 그려진 로봇의 이미지 연구

- 발표: 위종선(위노나주립대)
- 토론: 정성연(전국대)

미국 그림책에 그려진 로봇의 이미지 연구

위종선(위노나주립대)

1. 들어가며

로봇은 이제 더이상 태권브이에 나오는 깡통 로봇이나 스타워즈에 나오는 R2D2, 트랜스포머의 변신로봇처럼 만화나 영화에서만 볼 수 있는 상상 속의 존재가 아니다. 최근 우리에게 잘 알려진 로봇으로는 카이스트 팀이 개발하여 2015년 달파(DARPA: Defense Advanced Research Projects Agency) 로봇 대회에서 우승을 찾이한 휴보(HUBO)와 2016년 이세돌과 격돌해 인공지능의 연구가 어디까지 왔는지 보여준 알파고(AlphaGo)가 있다. 올해에는 일본 후쿠시마원전에 투입된 로봇이 핵연료가 녹은 흔적을 찾아내기도 하였다.

아동문학은 현실 세계를 반영하고 어린이들이 상상력을 키워 그들이 미래의 모습을 그리는데 도움을 주는 역할을 한다. 그렇다면 우리 삶에 어느덧 깊이 자리잡고 있는 로봇이 어린이들이 읽는 동화책에서 현실성있게 잘 그려졌는지 궁금하였다. 특히 어린 아이들을 주요 독자층으로 하는 그림책에서 그려진 로봇의 이미지가 궁금하였다. 그 이유는 어린이들은 어렸을 때 그림책을 통하여 만든 로봇의 이미지는 오랫동안 그들의 뇌리에 오래 남을 가능성이 크기 때문이다. 또 어린이들은 그림책을 통해 로봇과 로봇과학에 대해 처음으로 배우지 않을까 하는 생각때문이었다. 현실을 반영한 로봇의 이미지와 더불어, 그림책에서 미래의 로봇은 어떻게 소개되고 있고 로봇의 이미지는 어린이들에게 어떤 토론점을 제시하고 있는지 궁금하였다. 이에 이 연구의 목적을 미국에서 출판된 그림책에서 그려진 로봇의 이미지에 대해 살펴보고 그 이미지가 과학적 현실과 상상에 있어 어린이들에게 어떤 질문을 제시하는 지 생각해 보는데 두었다.

2. SF 아동문학과 어린이

SF 아동문학은 판타지의 하위 장르로 볼 수 있다. SF는 판타지의 장르에 속하지만 판타지와는 약간 다른 성격을 지닌다. SF에 그려지고 있는 이야기는 아직 현실에서 불가능한 이야기지만 미래에는 가능한 이야기일 수도 있다. 과학적인 설명으로 이끌어낸 SF는 이야기가 믿을 만하다라는 독자의 태도를 끌어내는데 판타지는

이를 추구하지 않는다. 어린이들이 SF를 읽어야 할 이유는 다양하다. 판타지 장르로 쓰여진 이야기는 현실에서 불가능해 보이는 이야기를 통해 어린이들의 상상력을 넓혀줄 수 있다. 또 어린이들은 주인공이 자신이 처한 상황에 대처해 나가는 모습을 보고 현실에서 자신의 문제를 해결하는 능력을 키울 수 있다. 어린이들은 이야기 속에서 다양한 모습의 캐릭터와 그들의 인생을 만나게 되는데 이는 어린이들이 우리 사회에 존재하는 다양성에 대해 생각해 보게 한다. 다른 장르와 마찬가지로 SF 또한 어린이들이 자신의 삶에서 겪어보지 못한 일을 간접적으로 경험하게 하고 어린이들이 비판적인 사고를 할 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 다시말해, SF의 이야기는 현재 우리가 알고 있는 지식에서 벗어나 일어날수도 있는 미래의 일을 상상하게 하고 ‘만약 이런 경우라면, 이런 일이 일어난다면’이라는 질문을 던지게 한다. 이외에도 SF는 인간이 과학적 방법으로 문제를 해결함에 있어 생성되는 윤리적, 도덕적 과장을 보여주는데 이는 어린이와 청소년들에게 토론의 기회로 이어질 수 있다.

어린이의 미래 사회에 대한 호기심과 풍성한 상상력은 SF에 나타난 이야기와 밀접한 관계가 있다. 권혁준(2014)은 어린이들이 앞으로 어떻게 변화할 지 모르는 미래 사회를 상상해 보는 일을 생명활동이라고 표현하였다. 어린이들이 SF를 통해 미래에 다가올 자신들의 삶을 상상해 보고, 자신의 삶에 책임감을 가지고 미래를 준비하게 된다면, 어린이들이 미래의 삶을 상상하는 일은 중요한 생명활동임에 틀림없다.

3. 다양한 로봇의 종류

이재연 외 (2008)에 따르면 현재 우리 생활에 쓰여지고 있는 로봇은 용도에 따라 제조업용 로봇과 서비스 로봇으로 나누고, 운동 메커니즘의 분류로 인간처럼 걸어다니는 로봇을 휴머노이드라고 한다. 제조업용 로봇이란 생산자동화에 쓰이는 로봇을 말하고, 그 이외의 용도로 쓰이는 로봇을 서비스 로봇이라고 한다. 현재 서비스 로봇의 약 60%는 청소로봇이지만 서비스 로봇 중에는 재난 상황에 투입되는 로봇부터 교육에 활용되는 로봇까지 다양한 종류의 로봇이 있다.

아직 현실에서 볼 수 없는 로봇은 미디어에서 쉽게 찾아 볼 수 있다. 미디어에 나타난 미래의 로봇은 겉모습인 하드웨어가 아닌 겉으로는 드러나지 않는 소프트웨어에 더 관심을 갖게 한다. 미래의 로봇은 순수히 기계로서만 작동하는 것이 아니라 인간처럼 감정을 느끼고 자기의 정체성에 대해 고민하는 존재로 인간과 로봇의 경계를 허문다. 이같은 로봇의 이미지는 원작은 일본 만화이지만 2017년 고스트 인 더 쉘(Ghost in the shell)이라는 제목으로 헐리우드 영화로 재탄생된 공각기동대에 서찾아볼수있다. 공각대동대의 주인공 소령은 원래 인간이었지만 사이보그로 다시 태어났다. 소령은 자신이 인간이었을 때의 기억을 떠올리려고 애쓰며 끝없이 자

신이 누구인가에 대한 대답을 찾는다. 이 영화는 뇌가 있는 인간만이 고스트 즉 영혼을 가질 수 있는 유일한 존재라면, 인간의 뇌를 가지고 있는 사이보그 또한 영혼을 가질 수 있는 존재인지에 대한 질문을 던지게 한다.

2015년에 개봉된 영화 엑스마키나(Ex Machina)에서도 미래의 사이보그를 만날 수 있다. 이 영화에서는 튜링 테스트가 소개되는데 위키백과에 따르면 튜링 테스트란 앨런 튜링이 1950년에 발표한 것으로 기계가 인간과 얼마나 비슷하게 대화할 수 있는지를 바탕으로 기계에 있는 지능이 있는지 알아보는 테스트이다. 영화 엑스 마키나에서 튜링 테스트의 대상이 되는 사이보그는 단순히 지능이 있는 로봇이 아니라 자기 인생을 자신의 의지로 바꾸는 로봇이다.

4. 선행 연구

아동문학에 나타난 로봇의 이미지를 검색하던 중 박소울의 (2016)한국SF에 나타난 로봇 캐릭터 연구라는 논문을 찾게 되었다. 박소울은 한국에서 2000년대 이후에 발표된 여섯권의 동화책 중 SF에 나타난 로봇 캐릭터를 연구대상으로 하였다. 논문의 서론에서 박소울은 이 연구에 앞서 SF에 관한 선행연구는 찾았지만 아동청소년 SF문학에 나타난 로봇을 연구한 논문을 찾지 못하여 로봇 캐릭터를 연구하게 되었다고 소개했다. 박소울은 연구 대상으로 선정된 여섯권의 책에서 이야기의 배경이 학교와 집에 국한되어 있음을 알 수 있었다고 한다. 또 로봇 캐릭터가 나오는 어린이 이야기는 어른 소설과 비슷한 구조를 띄고 있었고 이야기 흐름과 결말 또한 어른 소설과 비슷했다고 분석하였다.

박소울의 연구에서는 세가지의 큰 주제를 연구결과로 발표하였는데 첫째, SF에 나타난 로봇 캐릭터가 아동의 정체성이라는 주제와 연관되어 있다고 하였다. 이 주제에서는 인간의 모습과 닮아있는 로봇 캐릭터를 통해서 인간이란 무엇인가에 대한 생각을 하게 한다고 하였다. 둘째, 로봇 캐릭터는 현실을 반영한다고 하였는데 세부적으로는 엄마와의 관계와 학교의 모습을 현실적으로 그리고 있다고 하였다. 마지막으로 로봇 캐릭터는 미래 우리 사회의 모습을 그리고 있음을 볼 수 있었다고 한다. 그 예로 미래 사회에는 로봇과 관계된 일이 직업으로 소개되고 있고 그와 더불어 로봇을 단순히 기계라고 할 수 있는지 또 로봇을 악한 존재라고 할 수 있는지에 대해서도 생각해 보게끔한다고 하였다.

2000년대 이후에 출판된 SF 청소년 소설에서 로봇 캐릭터에 대한 분석은 박정임 (2015)의 논문에서도 볼 수 있었는데, 박정임은 SF적인 소재를 여섯편의 청소년 소설에서 분석한 결과 인공지능 로봇 소재를 이현의 ‘로봇의 별’에서 찾을 수 있었다고 한다. 이 소설은 2010년에 아동문학으로 출판되었지만 2011년에 청소년 도서로 선정되어 다시 출판되었기에 청소년 소설로 간주하였다고 하였다. ‘로봇의 별’에서 나오는 세 인공지능 로봇 캐릭터는 인간의 모습을 닮아있는 캐릭터로 각각

다른 성격을 보여주었다고 분석하였다. 박정임(2015)은 세 로봇 캐릭터를 안드로이드로 소개하고 있는데 이 로봇들은 로봇의 존재와 인간의 존재론적 의미에 대해 묻는다고 하였다. 박소울(2016)과 박정임(2015)의 연구에서 두가지 공통점을 찾을 수 있었다. 첫째, 한국 아동청소년SF에서 아직 현실에 존재하지 않는 미래 사회의 로봇을 만날 수 있다는 것이다. 둘째, SF가 제시하는 로봇 캐릭터는 인간이란 무엇인가에 대한 고민을 하게 한다는 것이다.

5. 연구 대상과 연구 방법

본 연구에서는 미국 아동문학 중 연구대상을 그림책 장르로 제한하였는데 이는 어린 아이들을 주요 독자층으로 하는 아동문학에서 나타난 로봇의 이미지를 연구하고자 하는 연구 목적에 부합하고 동시에 연구데이터를 연구자가 다룰 수 있을 정도의 양으로만들고자하였기때문이다. 우선 이 연구를 위해 미국에서 출판된 동화책 중 로봇의 이야기가 그려진 책을 찾기 위해 인터넷 검색을 실시하였다. 연구자가 거주하는 지역의 대학교 및 그 지방의 공립 도서관 데이터베이스와 굿리즈(Goodreads.com)와 아마존(amazon.com)에서 책을 검색하였다. 검색 키워드는 Robot in children's literature를 기본으로 하였고, 지난 십년간 출판된 책에서 나타난 경향을 보기위해 출판년도는 2007 년 이후로 하였다. 검색어를 확장하여 여러번 검색을 실시하였지만 연구자가 미처 찾지 못한 그림책이 있을 수도 있다.

검색결과 총 29권의 책이 검색되었는데 그 중 그래픽 노블과 소설책은 배제하고 그림책만을 선정하였다. 그래픽 노블을 그림책으로 보는 이도 있을 수 있으나 미국에서는 그래픽 노블이 고유의 장르로 자리잡고 활발한 출판이 이루어지고 있으므로 그래픽 노블을 그림책 장르로 보지 않았다. 검색 결과 총 19권의 그림책을 찾게 되었는데 이 책들은 미국에서 출판된 책이지만 19권책의 작가가 모두 미국작가는 아니다. 작가에 대한 정보가 미흡하여 19명의 작가중 몇 명의 작가가 미국작가인지 자신있게 말할 수 없으나 The Robot and the Bluebird의 작가는 영국 작가임을 알게 되었다.

이 연구는 질적 연구로 인터넷 검색으로 조사된 19권의 그림책을 연구 대상하였고, 직접적인 내용분석(directed content analysis)을 연구 방법으로 선택하였다. 코딩과정은 읽기 전과 읽기 중, 읽기 후 모두 실행되었다. 읽기 전에는 인간이 등장하는 책과 등장하지 않는 책으로 먼저 큰 코드를 정했고, 읽기 후에 로봇의 이미지에서 공통으로 나타난 주제를 생각해 보고 그에 따른 코드를 정하였다. 연구자가 찾은 공통점은 연구자의 주관적인 관점이지만 무작위적인 분류는 아니다.

다시 읽기 과정에서 정해진 코드를 수정하였다. 그 예로 인간이 등장하는 책과 등장하지 않는 책의 코드는 연구 분석 중 적당하지 않은 것으로 판단되 삭제하였다. 마지막으로 수정된 코드는 로봇의 이미지를 대표하는 카테고리로 정하였고 각

각의 카테고리에 19권의 책을 분류하였다 (표 1 참조).

더 세밀한 분석을 위해 연구자는 19권의 책을 여러번 읽어보았는데 첫번째 읽기에서는 독자의 입장에서 책을 이해하고 그림을 훑어보는데에 목적을 두었다. 두번째 읽기에서는 어떤 등장인물이 있는지에 초점을 두어 읽어보았다. 세번째 읽기에서는 이야기에 그려진 로봇의 기능에 대해 살펴보았고, 네번째 이후의 읽기에서는 로봇의 이미지가 어린이들에 남기는 메시지는 무엇인지 생각해 보았다.

6. 연구결과

미국에서 출판된 그림책에 나타난 로봇의 이미지는 크게 네가지로 나눌 수 있었다. 첫째, 인간을 대신하는 로봇, 둘째, 인간세계를 파괴하는 로봇, 셋째, 인간과 동등한 관계로 공존하는 로봇, 넷째, 로봇 세계에서 사는 로봇이다.

1) 인간을 대신하는 로봇

(1) 기계로서의 기능

이 연구에서 분석된 19권의 그림책 중 여덟 권에서 기계로서의 기능이 강조되는 로봇의 이미지를 찾을 수 있었다. 이 중에는 알파벳책인 *R Is for Robot*과 *The robot alphabet* 그리고 이렇다할 줄거리 없이 로봇의 모습을 소개하는 *The robot book*이 있었다. *The robot book*은 주로 기계로서의 로봇을 소개하였으므로 기계로서의 기능을 보여주는 로봇의 이미지로 분류하였다. 기계로서의 로봇은 산업현장에서 상품 생산에 활용되고 있는 제조업용 로봇보다는 서비스 로봇으로 소개되고 있었다. 다양한 외모의 로봇이 보였지만 대부분의 로봇은 두발로 걸어나고 인간과 비슷한 모습을 하고 있는 휴머노이드였다. 이 연구에서 분석된 그림책에서 그려진 기계로서의 로봇은 인간대신에 다양한 일을 한다. 이빨을 닦아주거나 청소와 설거지를 하고 (*Fix This Mess!*, *Lots of bots*), 우주탐사와 해저 탐사를 한다 (*Robots, Robots Everywhere!*). 아수라장이된 과학교실에서 아이들을 구하고 (*The bot that Scott built*) 더 나아가 지구에 떨어지는 행성으로 부터 지구를 구한다 (*Randy Riley's really big hit*). 이렇게 여러가지 일을 하는 서비스 로봇은 인간처럼 감정을 보이지 않고 기계로서의 기능이 강조되고 있었으며 인간생활을 편리하게 하고 위험으로부터 인간을 보호하는 존재로 그려졌다.

(2) 친구, 반려동물로서의 기능

네 권의 그림책에서 친구와 반려동물을 대신하는 로봇의 이미지를 찾을 수 있었다

다. 이 중에는 알파벳 책과 카운팅 책 한 권을 포함하고 있었는데 친구를 대신하는 로봇은 Boy + Bot, Clink, Sometimes I forget you're a robot 세 권의 책에서 볼 수 있었다. Boy + Bot과 Sometimes I forget you're a robot에서는 로봇이 우정이라는 감정을 갖고 친구가 되는 존재로 그려지지 않았고 대신 메뉴얼에 따라 움직이거나 작동되는 로봇으로 그려졌다. 하지만 Boy + Bot에서는 로봇의 표정과 로봇의 행동으로 보아 로봇과 소년사이에 우정이 싹트었음을 짐작할 수 있다.

Clink에서는 더이상 쓸모없게 되어 버려진 로봇이 다시 인간에게 고용되기 위해 애쓰는 모습이 보인다. 이 책에서 로봇은 외로움, 기쁨, 슬픔같은 감정을 느끼는 존재이다. 하지만 로봇은 자기 스스로 기쁨을 느끼며 살아가기는 존재가 아니라 소년에 의해 고용되어 소년의 친구로 재탄생 하게 됨으로서 기쁨을 느끼는 존재이다.

Aviary Wonders Inc; Renewing the World's Bird Supply Since 2031는 앞에서 소개된 세 책과는 전혀 다른 형태의 로봇을 보여준다. 이 책은 새의 각 부위를 주문하여 나만의 로봇새를 만들 수 있는 로봇새의 주문서이다. 이 책에서 보여지는 로봇새는 현실에서 볼 수 있는 새와 닮아있지만 더 화려한 모양과 색채를 지닌다. 이 책에서 로봇은 인간이 주문만 하면 손쉽게 얻을 수 있고 마음대로 조작하여 만들 수 있는 존재이다.

2) 인간 세계를 파괴하는 로봇

19권의 그림책 중 한 권이 인간 세계를 파괴하는 로봇의 이미지를 보여주었다. Oh No! Or how my science project destroyed the world에서 여자 어린이가 만든 로봇은 과학경시대회에서 1등한 로봇이다. 이 로봇은 특별한 이유없이 강력한 힘을 가진 거대한 로봇이 되어 주변을 파괴하기 시작한다. 괴물로 변해버린 로봇은 인간이 상대할 수 있는 상대가 아니다. 괴물 로봇을 제압하기 위해 로봇을 만든 여자 어린이는 개구리를 크게 변신시켜 로봇을 처리하라고 주문한다. 거대한 개구리는 로봇과의 싸움에서 로봇을 물에 빠뜨려 승리한다. 결국 레이저를 발사하고 빌딩을 부수는 괴물 로봇도 물에 약한 기계에 불과했던 것이다.

3) 인간과 동등한 관계로 공존하는 로봇

두 권의 책에서 인간과 동등한 관계로 이 세상을 인간과 평화롭게 같이 살아가는 로봇의 이미지를 찾을 수 있었다. Doug unplugged와 Robot burp head smartypants에서의 로봇은 인간 생활의 편리함이나 안전을 위해 고용된 존재가 아니라 로봇이 하나의 인종처럼 인간과 동등한 관계로서 살아가는 존재로 그려졌다. Doug unplugged에서 Doug는 어린이 로봇이다. Doug는 인간 어린이와 마찬가지로 호기심에 가득찬 로봇으로 인간 어린이들이 하는 일과 해야하는 일을 하고 있다. 예를들면 부모님 말씀을 잘 듣고, 새로운 것을 배우고, 친구와 노는 것을 좋아하고, 부모

의 보호를 필요로 한다. 이 책에서 로봇은 전기코드를 쫓거나 하늘을 날고 눈에서 빛을 내보내는 등 인간과는 다른 하드웨어를 가지고 있지만, 느끼는 감정이나 삶의 가치관 같은 소프트웨어에는 인간과 같음을 보여준다. 이 책에서는 로봇만의 세계가 있는 것이 아니라 로봇이 인간과 함께 살아가는 모습을 볼 수 있다. 예를들면, 로봇도 인간과 같이 지하철을 이용하고, 회사에서 일하고, 가족애를 느낀다.

Robot burp head smartypants에서의 로봇은 약간 어수룩하고 우스운 로봇이다. 이러한 로봇은 친근한 존재로 여겨진다. 이 책에서는 유모차에 타고 있는 아기와 유모차를 끌고가는 여성이 나오는데 이들은 로봇을 보고 놀라거나 로봇때문에 산책을 방해받거나 하지 않는다. 이는 로봇과 인간이 같은 공간에 공존하는 관계로 해석할 수 있는 여지를 준다. 다시말하지만 Doug unplugged와 Robot burp head smartypants에서 그려진 로봇은 인간을 위해 일하는 기계가 아니다. 오히려 로봇은 인간과는 별개의 독립적인 존재로 그려져있다.

4) 로봇 세계에서 사는 로봇

19권의 그림책 중 네 권의 그림책에서 로봇 세계에서 사는 로봇을 볼 수 있었다. 이 네 권의 그림책에서는 인간이 등장인물로 나오지 않는다. 이 중 The three little aliens and the big bad robot은 아기돼지 삼형제의 패러디로 아기 외계인 삼형제를 괴롭히는 나쁜 로봇이 등장한다. 나쁜 로봇과 외계인이 살고 있는 우주를 로봇 세계로 정의할 수는 없지만 이 이야기에서의 배경인 어느 행성은 인간이 사는 지구가 아니다. Bitty Bot은 로봇만이 사는 행성에서의 삶이 소개되고 있는데 로봇들의 일상이 인간의 일상과 닮아 있다. 예를들어 로봇은 펫을 가지고 있고, 잠옷을 입고 자며, 파티를 연다. 여기서 재미있는 점은 인간이 비행기를 타고 다른 나라로 놀러가듯이 Bitty Bot은 우주선을 타고 다른 행성으로 놀러간다. 이 책에서 나온 로봇은 인간과는 전혀 다른 행성에서 살고 있으며 그들의 삶은 인간과는 상관없이 일어나고 있음을 보여준다.

Little bot and sparrow와 The robot and the bluebird에서 나오는 로봇은 서로 다르지만 묘하게 닮아있다. 이 두 책 모두 버려진 로봇이 주인공으로 등장하지만 Little bot and sparrow에 나오는 로봇은 버려진 자신에 대해 슬퍼하거나 외로움을 느끼지 않는다. 하지만 The robot and the bluebird에 나오는 로봇은 마음의 상처를 가지고 있다. 이 두 이야기에서 새는 로봇에게 새로운 삶을 살게 하는 역할을 한다. Little bot and sparrow에서는 인생의 즐거움을 모르던 로봇이 동물에게서 세상의 아름다움을 배우고 삶의 즐거움을 찾는다. The robot and the bluebird에서는 마음의 상처가 있는 로봇이 파랑새와 우정을 통해 마음의 상처를 치료해 가는 모습을 볼 수 있다. 이 두 책에서 그려진 로봇은 자신 스스로 삶을 개척하는 독립적인 존재가 아니라 다른 동물로부터 도움을 주고받으며 의지하는 존재로 그려져 있다.

인간을 대신하는 로봇		인간 세계를 파괴하는 로봇	인간과 동등한 관계의 로봇	로봇의 세계에서 사는 로봇
기계로서의 기능	친구, 펫으로서의 기능			
Fix This Mess! (2014) Lots of bots (2011) Randy Riley's really big hit (2012) R Is for Robot (2014) Robots, Robots Everywhere! (2013) The bot that Scott built (2016) The robot alphabet (2011) The robot book (2012)	Aviary Wonders Inc; Renewing the World's Bird Supply Since 2031 (2014) Boy + Bot (2012) Clink (2011) Sometimes I forget you're a robot (2013)	Oh No! Or how my science project destroyed the world (2010)	Doug unplugged (2013) Robot burp head smartypants (2014)	Bitty bot (2016) Little bot and sparrow (2016) The robot and the bluebird (2007) The three little aliens and the big bad robot (2011)
8권	4권	1권	2권	4권

[표1] 로봇의 이미지 분류

7. 토론

1) 다양한 로봇의 종류

이 연구를 위해 선택된 19권의 그림책에서 로봇의 이미지를 분석한 결과 다양한 로봇의 종류를 볼 수 있었는데 제조업용 로봇보다는 서비스 로봇으로 그려져 있었다. 청소로봇이나 극한 상황에서 사용되는 로봇같이 현실을 반영한 로봇과 아직 현실에서는 개발되지 않은 미래 로봇 모두 찾아 볼 수 있었는데 이는 미국에서 출판된 그림책은 현재의 로봇을 어린이들에게 소개하고 어린이들이 미래의 로봇에 대한 상상을 할 수 있도록 도와준다고 말할 수 있는 근거가 되었다.

19권의 그림책에 그려진 대부분의 로봇은 인간처럼 두발로 걸어다니는 휴머노이드로 그려져 있었지만 SF영화에서 볼 수 있는 사이보그의 모습은 보이지 않았다. 이는 휴머노이드가 아이들에게는 완전한 인간의 모습인 사이보그보다는 더욱 친숙한 캐릭터로 그릴 수 있기 때문이고, 겉모습만으로도 어린이들이 로봇과 인간을 쉽게 구분할 수 있도록 하기위함이 아닐까한다. 다른 문학과 미디어에서 그려진 사이보그가 인간의 본질에 대해 의문을 갖게 하는 역할을 하였다면 미국에서 출판된 그림책에서는 사이보그가 아니 감정을 느끼는 휴머노이드가 같은 질문을 던지는 역할을 하였다.

2) 인간과 로봇의 경계

한국 SF아동청소년 문학에서 나타난 로봇 캐릭터는 인간 본질에 대한 물음으로 이어진다고 하였는데 이 물음은 미국에서 출판된 그림책에서도 찾아볼 수 있었다. 인간이란 무엇인가에 대한 정의는 로봇이란 무엇인가에 대한 정의와 연관되어 있는데 외로움을 느끼고 세상의 아름다움에 대해 배우는 로봇의 이미지는 미래 사회에 개발 될 로봇에 대해 많은 생각을 하게한다. 특히 인간처럼 감정을 느끼고 다른 생물체와 관계를 형성하는 로봇은 더이상 기계로 인식할 수 없는 존재가 된다. 미래의 로봇은 인간과 같은 사회적인 존재이며 따뜻한 마음을 가진 존재로 변할 수 있을지도 모른다. 이 같은 로봇의 이미지는 현실에서 우리가 일반적으로 생각하고 있는 인간과 로봇의 경계를 허문다. 또 이는 미래의 로봇사회에서 생길 수 있는 윤리적인 문제점에 대해 생각하게 한다.

로봇이 감정을 느끼고 자아가 있다면 로봇은 과연 로봇일까 인간일까? 완벽한 인간의 육신을 가지지 않았기 때문에 로봇은 인간이 아니라 기계라고 정의 한다면 낡고 쓸모없어진 로봇을 버리는 것은 낡은 기계를 버리는 것과 다름이 없다. 하지만 로봇이 인간처럼 감정을 느끼고 자아가 있다면 낡은 로봇을 버리는 행위는 윤리적으로 올바른 행동일까 그른 행동일까? 존재의 의미를 찾고 세상의 아름다움을 느끼며 살아갈 수 있는 일은 미래에는 더이상 인간만이 가질 수 있는 능력이나 특권이 아닐 수도 있다. 앞서서도 말했듯이 미국에서 출판된 그림책에서 나타난 미래 로봇의

이미지는 로봇의 정의는 무엇인가 또 인간의 정의는 무엇인가라는 본질적인 질문을 품게하고, 이러한 질문들은 미래 사회를 살아갈 어린이들이 한번쯤 곰곰히 생각해 보아야 할 문제일 것이다. 또한 인간의 겉모습이 아니라 마음을 닮아있는 로봇의 이미지는 어린이들에게 미래의 로봇 과학은 하드웨어보다는 소프트웨어의 발전이 더욱 필요함을 제시한다고 여겨진다.

3) 인간과 로봇의 관계 변화

이 연구에서 분석된 19권의 책 중 12권이 인간을 대신하는 로봇의 이미지를 보여주었고 한 권만이 인간 세계를 파괴하는 로봇의 이미지를 보여주었다. 다시말해 대부분의 그림책에서 그려진 로봇의 이미지는 어린이들에게 미래 사회의 로봇에 대해 긍정적인 이미지를 보여준다고 할 수 있다. 인간과 동등한 로봇과 로봇의 세상에서 사는 로봇의 이미지는 인간과 로봇의 관계를 보는 새로운 관점을 제시한다. 서비스 로봇의 이미지는 로봇은 인간을 위해 일할 때 그 존재의 의미가 있다는 잠재적 메시지를 보낸다. 인간과 서비스용 로봇은 지배자와 피지배자의 관계이다. 로봇이 피지배자의 위치에서 벗어나 인간 위에 군림하기 위해서는 인간 세계를 파괴해야한다. 따라서 인간을 대신하는 로봇과 인간 세계를 파괴하는 로봇은 인간과 상하의 관계일 수 밖에 없다. 하지만 인간과 동등한 로봇과 인간과는 다른 세상에 살고 있는 로봇은 인간과 수평적 관계를 이룬다. 이러한 관계의 로봇은 인간을 위해 존재하지 않으며 인간에 종속되어 있지 않다. 그들은 독립적인 존재로 인간과 평화롭게 같은 세상을 살거나 인간과는 다른 행성에서 그들의 인생을 산다. 인간과 공존하고 우주 어디에선가 독립된 삶을 사는 로봇의 이미지는 인간이 우주를 살아가는 유일한 존재가 아닐 수도 있다는 해석을 남긴다. 또 인간과 함께 평등하고 평화롭게 살아가는 로봇의 모습에서 우리사회에 존재하는 다양성을 생각할 수 있다. 인간과 로봇이 함께 살아가는 모습은 겉모습이나 문화와 종교는 달라도 우리 모두는 이 세상을 같이 평화롭게 살아가야 할 존재임을 어린이들에게 보여준다고 생각한다.

8. 마치며

지난 십년간 미국에서 출판된 그림책 중에서 로봇의 이미지를 살펴본 결과, 현실을 반영한 로봇부터 미래의 로봇까지 다양한 종류의 로봇의 이미지를 찾을 수 있었다. 다양한 로봇의 이미지는 어린이들이 그림책을 통해 새로운 로봇이 더욱 더 많이 등장할 미래 사회를 긍정적으로 상상해 볼 기회를 제공한다고 생각한다. 또 인간의 모습뿐만 아니라 정신세계까지 닮아갈 미래 로봇의 이미지는 어린이들에게 여러가지 심오한 질문을 제시한다. 예를들어 인간과 로봇의 경계는 무엇인지, 인간과 로봇을 정의는 무엇인지, 인간처럼 감정을 느끼고 자아를 찾아가는 로봇을 기계로

정의할때 생기는 윤리적, 도덕적 문제점은 없는지등이 그 예이다. 또 미래에 인간과 같이 평등한 존재로 세상을 살아가는 로봇의 이미지에서 어린이들이 다양한 모습과 문화, 종교를 가진 사람들과 이 사회를 평화롭게 살아가는 방법을 배울 수 있을 것으로 기대한다. 어린이들이 다양한 로봇의 이미지가 그려진 그림책을 읽고 풍부한 과학적 상상력을 키우며 미래의 삶에 대한 기대로 설레게 된다면 그것만으로도 로봇의 이야기가 그려진 그림책은 어린이들에게 소개할만한 가치가 있다고 여겨진다.



<참고문헌>

1. 기본 자료

Adam F. Watkins, R is for robot: A noisy alphabet, New York: Price Stern Sloan, 2014.

Ame Dychman, Boy + Bot, Dan Yaccarino그림, New York: Alfred A. Knopf, 2012.

Amanda Baehr Fuller, The robot alphabet, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2011.

Annette Simon, Robot burp head smartypants, Somerville, Massachusetts: Candlewick Press, 2014.

Chris Van Dusen, Randy Riley's really big hit, Somerville, Massachusetts: Candlewick Press, 2012.

Dan Yaccarino Doug unplugged, New York: Alfred A. Knopf, 2013.

David A. Carter & Noelle Carter, Lots of bots: A counting pop-up, New York: Robin Corey Books, 2011.

David Lucas, The robot and the bluebird, New York: Farrar Straus Giroux, 2007.

Heather Brown, The robot book, Andrews McMeel Publishing, 2012.

Jake Parker, Little bot and sparrow, New York: Roaring Book Press, 2016.

Kate Samworth, Aviary Wonders Inc; Renewing the World's Bird Supply Since 2031, New York: Clarion Books, 2014.

Kelly Dipucchio and Matthew Myers, Clink, Matthew Myers 그림, New York: Balzer + Bray, 2011.

Kim Norman, The bot that Scott built, Agnese Baruzzi 그림, New York: Sterling Children's Books, 2016.

Mac Barnett, Oh No! Or how my science project destroyed the world, New York: Disney Hyperion Books, 2010.

Margaret McNamara, The three little aliens and the big bad robot, Mark

Fearing 그림, New York: Schwartz & Wade Books, 2011.
 Tedd Arnold, Fix this mess!, New York: Holiday House, 2014.
 Tim McCanna, Bitty Bot, Tad Carpenter 그림, New York: Simon & Schuster, 2016.
 Sam Brown, Sometimes I forget you're a robot, Dial Books, 2013.
 Sue Fliess, Robot, robots everywhere! Bob Staake 그림, Golden Books, 2013.

2. 논문 및 평론

권혁준, 아동청소년문학에 나타난 SF적인 상상력. 창비어린이, 12(2), 21-38, 2014.
 박소을, 한국 SF 동화에 나타난 로봇 캐릭터 연구. 건국대학교 대학원석사논문, 2016.
 박정임, SF 청소년 소설 연구: 2000년대 이후 SF 청소년설을 중심으로. 건국대학교 대학원 석사논문, 2015.
 Hsieh, Hsiu-Fang. & Shannon, Sarah. E. 'Three approaches to qualitative content analysis'. Qualitative Health Research, 15(9), 2005, 1277-1288.

3. 단행본

Fraenkel, Jack.R., Wallen, Norman.E., & Hyun, Halen.H. How to design and evaluate research in education (8th ed.). New York, NY: McGraw-Hill. 2011.
 Glesne, Corrine. Becoming qualitative researchers (2nd ed.). New York: Longman. 1998.
 Goldman, S., & Wiley, J. (2004). Discourse analysis: Written text. In N.K. Duke & M.H. Mallette (Eds.), Literacy research methodologies (pp. 62-91). New York, NY: Guilford.
 Hintz, Carrie., & Tribunella, Eric. Reading children's literature: A critical introduction. Boston: Bedford, 2013.
 Huck, Charlotte. S., Hepler, Susan., Hickman, Janet., & Kiefer, Barbara. Children's literature in the elementary school (7 ed.). New York, NY: McGraw-Hill, 2011.

기타

공각기동대(영화), 위키백과, [https://ko.wikipedia.org/wiki/공각기동대_\(영화\)](https://ko.wikipedia.org/wiki/공각기동대_(영화)) (2017. 8. 8).
 이재연 외 4인, NAVER 지식백과, 흔히 보이는 지능형 : 로봇에는 어떤 종류가 있나 ?
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3473029&cid=58468&categoryId=58468> (2017. 8.4)

엑스 마키나(영화), [https://ko.wikipedia.org/wiki/엑스_마키나_\(영화\)](https://ko.wikipedia.org/wiki/엑스_마키나_(영화)) (2017, 8, 8).
AlphaGo. <https://deepmind.com/research/alphago/alphago-korea/> (2017, 8, 8).
Estes, Sally. Science fiction in science class: Is there a place for it? Book Links (November), 34-36, 2003.
HUFFPOST Korea, 후쿠시마 원전에서 로봇이 최초로 녹아내린 핵연료 촬영에 성공했다. http://www.huffingtonpost.kr/2017/07/24/story_n_17568254.html (2017, 8, 8).
S. Korea's 'DRC-Hubo' wins 2015 DARPA Robotics challenge, YTN, http://www.ytn.co.kr/_sp/1207_201506081031384003 (2017, 8, 8).
Turing test. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Turing_test (2017.8.4.)

미국 그림책에 그려진 로봇의 이미지 연구

정성연(건국대)

미국 그림책에 제시된 ‘로봇’ 이미지를 연구한 논문으로 이제까지 크게 연구가 이뤄지지 않은 새로운 분야의 연구를 시도했다는 점에서 의의가 있다고 본다. 특히 플라톤이 지적했듯이 현실을 모방, 반영하는 문학의 특성상, 21세기 4차 산업혁명을 경험하는 현 시점에서 이 같은 연구는 흥미롭고 시의 적절하다는 개인적인 생각이다.

이 논문에서 다루는 그림책은 2007년도부터 10년간 발간된 그림책 가운데 미국 특정 지역 소재 한 대학교와 인근 도서관에서 검색한 총 19권이며 거기에 등장하는 로봇 이미지와 그것이 어린이 독자에게 미치는 영향을 서술하고 있다. <서론>에서 밝혔듯이 그림책의 로봇 이미지를 통해 어린이가 품을 수 있는 질문 내지 고민이 무엇인지를 연구하는 것이 목표이고, 이를 위해 19권의 그림책에 등장하는 로봇의 기능과 역할을 분류했다. <결론>에 이르면 앞으로 미래사회에서 어린이 독자는 인간과 로봇(기계)의 경계, 정의를 고민하게 될 것이고 또한 인간과 로봇이 공존하는 다양성 안에서 조화롭게 살아갈 것을 학습하게 되리라는 기대를 내비치고 있다. 다시 말해, 어린이는 자신이 살아갈 미래사회에서 기존 사회에서 볼 수 있었던 다양한 인간 유형뿐 아니라 로봇까지 포함하는 보다 복잡하고 다양한 관계망을 구축하게 된다는 것이다. 논문에 따르면, 특히 미래의 로봇은 보다 진보한 과학 기술 덕분에 인간처럼 감정과 주체성을 가지게 될 것이므로 어린이는 로봇을 단순한 기계로 바라보지 않고 수평적 관계로 나아가리라는 결론이다.

이 논문을 읽고서 떠오르는 궁금한 점 세 가지를 질문하고자 한다.

1. 논문의 결론에서 “미래에 인간과 같이 평등한 존재로 세상을 살아가는 로봇의 이미지에서 어린이들이 다양한 모습과 문화, 종교를 가진 사람들과 이 사회를 평화롭게 살아가는 방법을 배울 것으로 기대한다”고 적었는데 그러면 ‘인간과 같이 평등한 존재’의 예에 속하는 로봇이 혹시 연구과정 중에 있었는지 궁금하다. 인간과 마찬가지로의 평등한 존재, 즉 하나의 인격체가 되려면 로봇도 인간처럼 나름의 개성을 지니고 타인과 차별화되는 비판적 사고, 분별력 등을 갖추고 있어야 한다는 것을 의미할 터인데, 그러한 사례는 논문에서 언급되지 않고 있다.

<연구결과>에서 분류한 두 가지 유형, 1) 인간을 대신하는 로봇과 2) 인간 세계를 파괴하는 로봇은 모두 인간과 수직적 관계에 머물며 인간의 노동을 대체하며 인

간에 복종하는 수동적 로봇이며 만일 그렇지 않을 경우 인간의 힘에 의해 제압되는 상황을 맞이하고 있다. 이러한 수동적인 ‘서비스 로봇’은 자율성의 결여로 인간과 인격적 상호작용이 불가하고 인간과 동등한 인격으로 보기 어렵다. 또 다른 유형으로 언급한 4) 로봇 세계에서 사는 로봇은 그 세상 자체가 로봇만으로 구성된 동질성을 가지고 “인간과 상관없”이 살아가기 때문에 이 논의에서 제외된다.

그러므로 3) 인간과 동등한 관계로 공존하는 로봇에서 인간-로봇간 수평관계 모델을 찾게 되는데 Doug Unplugged의 어린이 로봇 캐릭터는 “인간을 위해 일하는 [종속적인] 기계”에서 벗어나 부모의 훈계를 따르고 공부하고 교우관계를 형성하는 등 인간을 흉내 낸다. 이 점을 두고 이 논문은 이런 로봇 이야말로 “인간과는 별개의 독립적인 존재”라고 말하는데, 어떤 점에서 인간과 별개라는 것인지 잘 이해되지 않고, 그런 로봇은 오히려 인간과 비슷하지 않은가 궁금하다. 또한 심오한 플롯을 갖기 힘든 그림책의 특성상 로봇-인간 간의 전인격적 교감을 그려내기 어려운 것이 사실일 것이고 단순히 중립적 이미지 제시에 그쳤다고 본다. 또한 분석대상인 19권 가운데 이 작품 하나가 인간의 행동을 모방한 로봇을 제시했는데, 그것을 가지고 로봇과 인간 간의 ‘평등’하고 ‘동등한 관계’를 상정하고 그것이 바로 미래 사회의 모습이라고 단정하는 것은 지나친 비약이 아닐까? 또한 그런 모습이 어린이에게 주어질 수 있는 바람직하고 이상적인 미래 사회의 모습이라고 주장하고 있는데, 그렇다면 어떤 점에서 그런지 궁금하다.

2. 그림책을 비롯하여 아동문학의 전반적 특징이 동심을 고려하여 보다 밝고 낙관적인 미래를 상상하도록 제시하는 것은 바람직하다고 본다. 비단 아동 문학의 문제만은 아니어서 한 때 유행하던 자연주의(Naturalism) 계열 작품의 쇠락을 보더라도 문학이 독자 전반에 미치는 영향력은 부인할 수 없다고 하겠다.

논문 마지막 부분에서 미래의 로봇은 인간의 “정신세계까지 닮아갈” 것이므로 인간과 똑같이 평등한 존재가 될 것이고 어린이는 이러한 사이보그 유형의 로봇과 더불어 “평화롭게 살아가는 방법을 배울 수 있을 것으로 기대한다”고 결론 내렸다. 미래 로봇이 인간의 ‘정신세계’를 지닐지의 여부는 아직 확신할 수 없고 정신세계를 보유한 로봇이 자신의 독자적인 사고력과 판단력에 따라 어떤 방향으로 움직일지는 잘 알 수 없다. 하지만 그런 문제를 제쳐 두고 그림책의 힘을 빌려 인간과 로봇의 ‘평화로운 공존’을 기대하겠다는 논문의 결론으로 돌아가 보겠다. 이 논문에서 미래의 로봇은 인간의 지시를 받고 움직이는 하등한 기계가 아닌 인간과 마찬가지로 “감정을 가지고 정체성을 고민하는” 새로운 종(species)이 될 것이라 보았고 인간은 그러한 종을 그림책을 통해 미리 이해하며 그들과 조화로운 삶을 모색하게 된다는 것이다.

다인종, 다문화, 다종교 사회는 미래의 모습에만 국한되는 것이 아니라 현재 우리의 모습이기도 하다. 이미 출간된 수많은 영미권의 아동 문학 작품들은 다인종, 다문화, 이질적인 남녀를 주제로 다뤄왔고 이를 통해 계몽효과를 기대했으나 여전히

인종문제와 양성평등 문제 등이 해결되지 않은 채 남아있다. 물론 각고의 노력을 통해 더 빠른 속도로 진전이 있을 것으로 기대한다. 이 논문에서 분석한 그림책은 그 장르의 특성상, 복잡한 플롯을 가지고 깊이 있게 삶을 되돌아보게 할 만큼 끌고 나갈 수 없는 한계가 있고 그리고 로봇을 제시할 때에도 판단 중립적인 이미지를 제시할 뿐인데 과연 인간과 로봇의 경계, 인격체로서의 로봇 이해, 나아가 공존과 평등 사회 구현이란 심오한 문제 의식을 아동에게 불러일으킬 수 있을지 의문이다.

3. 이 논문은 미국에서 출간된 로봇 그림책에 대한 연구 논문이다. <선행연구>에서 국내 아동문학의 로봇 이미지를 연구한 두 연구자를 언급했다. 이 논문과 관련한 선행 연구로 미국 아동문학(그림책 포함)의 로봇 이미지를 연구한 영미권의 다른 연구자는 없는가? ■



2017 여름 학술대회



SF창작 콘텐츠와 아동문학: 웹툰, 만화, 그림책

- 발표: 김지은(한신대)
- 토론: 배봉기(광주대)

SF 창작 콘텐츠와 아동문학: 그림책을 중심으로

김지은(한신대)

1. Z세대 아동청소년과 SF 창작콘텐츠

1) ‘괴력난신’과 ‘Z세대’ 아동청소년의 리얼리티

《논어》(論語)의 술이편(述而篇)에 “공자는 괴력난신을 논하지 않았다.(子不語怪力亂神)”는 부분이 나온다. 여러 문헌을 보면 공자가 괴이한 힘이나 초자연적인 존재의 영향력으로 일어난 일에는 거리를 두고자 했으며 일상 속에서 쌓아가는 성실한 덕성, 인간의 일에 더 관심을 가졌던 것은 분명해 보인다. 특히 주자는 괴력난신의 요소를 전면 부정하는 방향으로 공자의 가르침을 해석했기 때문에 성리학이 지배했던 조선의 유교적 전통에서는 기인기담이 이야기되는 것을 금기로 여겼다. 이러한 분위기는 꽤 오래 이어졌고 환상문학이 자리 잡기 어려운 풍토를 조성했다. 여기에 과학적 상상력조차 ‘괴력’의 일부로 여기는 바람에 미래에 대한 과학적 예측 노력을 쓸모없는 일로 폄하하는 경우가 적지 않다. 예를 들어 드라마 등에서 ‘발명가’ 캐릭터는 종종 서사 속에서 비웃음을 산다. 당장 할 수 있는 일을 수행하지 않고 장차 실현될지 안 될 지도 모르는 가설에 탐닉하는 게으른 인물로 그려지곤 하는 것이다. 70-80년대 ‘과학입국’을 외치면서 ‘발명왕’이 각광받기도 했지만 상상보다는 사실이 우대받는 분위기는 여전히 남아있다. 자녀가 공부에 도움이 되는 책은 읽지 않고 비현실적인 SF나 본다는 걱정은 여기서 온 것이다. “쓸데없는 생각 말고 눈앞의 일이나 잘 하라.”는 핀잔 속에 어린이들의 과학적 상상은 제지당한다.

그러나 이러한 이념적 부정과 별도로 오늘날 어린이들의 삶에서 ‘현실성’은 과학적 상상과 더욱 긴밀해지고 있다. 오늘날의 현실은 자연성보다 인공성이 강하며 현실이 과학의 압도적인 영향 아래 놓여있는 상황에서 SF는 과거와 다른 비중으로 주목될 수밖에 없다. 소설의 형식 안에서도 과학적 세계 인식과 언어가 새로운 위상을 차지하고 있다.²⁴⁾ 세대론 연구 자료에 따르면 1995년부터 2005년 사이에 태어난 지금의 10대 청소년들은 Z세대라고 불린다. Z세대들은 기술 의존적이고, 시각적인 이미지를 선호하며, 실용적인 사고를 지녔고, 다양한 미디어를 이용해서 여러 가지 작업을 동시에 하는 것이 가능하다.

24) 우미영, ‘한국 현대소설의 ‘과학’과 철학적, 소설적 질문’, 《외국문학연구》 55호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2014년 8월호, p. 124

Z세대의 가장 두드러진 특징은 이들이 ‘디지털 원주민(digital natives, 아래부터는 디지털 네이티브)’이라는 것이다. 1995년 이후 출생자들은 태어날 때부터 개인용 컴퓨터와 휴대전화, 인터넷이나 MP3 같은 디지털 환경이 마련되어 있었기 때문에 이들을 디지털 네이티브라고 부른다. 정보통신기술 발전지수(ICT IDI)가 세계에서 가장 높은 편인 우리나라는 디지털 네이티브 인구 비율도 세계 최고다. 국제전기통신연합(ITU)에서 발간한 글로벌 통계보고서에 따르면 한국 아동청소년 인구의 99.6%는 디지털 네이티브로 분류되고 있으며 이 수치는 세계 1위다.

그에 비하면 부모 세대는 디지털 이주민(digital immigrants)이다²⁵⁾. 디지털 이주민들은 디지털 원주민들이 왜 스마트폰으로부터 자신을 격리하지 못하는지 잘 이해하지 못한다. 자신들은 한 번도 경험하지 못했던 사회 환경이기 때문에 일단 그 환경의 긍정적인 부분보다는 부정적인 걱정이 앞선다.²⁶⁾ ‘TotalYouthResearch.com’의 연구 조사에 따르면 모바일을 중요한 미디어로 사용하는 Z세대 디지털 네이티브들은 ‘하루에 한 번 이상 스마트폰을 확인하지 않으면 불편한 감정을 느낀다’는 비율이 전체의 80%였고 ‘아침에 일어나면 가장 먼저 스마트폰을 본다’는 비율이 89%였다. 저녁에 스마트폰과 함께 잠든다는 경우도 80%나 되었다.²⁷⁾ 이들의 삶에서 스마트폰은 격리가 불가능한 친구 같은 존재인 것이다.

현재의 아동청소년에게 과학적 상상은 괴력난신이 아니라 리얼리티에 대한 친밀한 인식이기도 하다. 2000년대 이후 창작되는 SF 문학작품들은 더 이상 과학지식에 대한 계몽이나 미래에 대한 예언을 다루지 않는다. 과거에 SF가 공상이나 환상과 가깝게 여겨졌던 이유 중에는 현실과 모방이나 대칭을 이루지 않는다는 이유가 컸는데 ‘현실성’에 대해서도 다른 접근이 필요한 상황이다. 롤랑 바르트는 문학 텍스트에서 ‘그럴듯함’ 또는 ‘리얼리티 효과’는 언어와 실제 대상이 일치하기 때문에 얻어지는 효과는 아니라고 보았다. 리얼리티 효과는 문화적 규칙, 즉 담화적 구성에 의해서 얻어진다는 것이 그의 주장이다.²⁸⁾ 그렇다면 SF의 리얼리티는 과학적 상상력을 토대로 이루어지는 소설적, 과학적 개연성의 측면에서 파악해야 할 것이다. 흥미로운 것은 Z세대 아동청소년들이 느끼기에는 SF의 리얼리티가 현실성의 측면에서도 리얼리즘 소설에 못지않게 사실과 부합하고 친근한 것으로 느껴진다는 점이다. 인간 존재와 삶의 본질을 파악하기 위해서 SF가 들어오고 있는, 가상현실에 가까운 미래의 이야기들을 아동청소년은 성인 독자들보다 ‘덜 먼 미래’로 여긴다는 사

25) ‘디지털 사회 속에는 디지털 시대에 태어나 자연스럽게 디지털 환경에 노출되어 사랑가는 디지털 원주민(digital natives)과 아날로그 시대에 태어나 의식적으로 디지털 환경에 적응하려고 노력하는 디지털 이주민(digital immigrants)이 공존하여 살고 있다.’, 김기환, 윤상오, 조주은, ‘디지털세대의 특성과 가치관에 관한 연구’, 《정보화정책》, 6(2), 2009, p. 144

26) 김정희, ‘디지털 원주민인 청소년과 디지털 이주민인 부모와의 의사소통 문제에 대한 분석 및 제언’, 《기독교 교육정보》 40, 2014.3을 참조함.

27) Graham Brown, ‘The Youth Mobile Generation in Numbers’, September 17, 2014, TotalYouthResearch.com.

28) Roland Barthes, ‘The Reality Effect’, Tzvetan Todorov ed., R. Carter tr., French Literary Theory Today, Cambridge UP., 1982, pp.11-16 참고. 우찬제, 「버추얼 리얼리티」, 『한국문학이론과 비평』 15, 한국문학이론과 비평학회, 2002, 311쪽 재인용.

실에서 앞으로 아동청소년문학에서 SF가 어떤 친화력 높은 장르로 정착하게 될 것인가에 대한 예견해볼 수 있다. 특히 아동청소년문학에서 SF가 그려내고 어떤 이야기들은 이미 그들에게 현재이거나 심지어 낡았다.

2) ‘부재하는 현존’들의 문학으로서 SF

마주 보고 앉은 어린이가 자신과의 대화에 집중을 하지 않으면 어른들이 “정신을 어디 두고 다니냐?”면서 나무라는 경우가 있다. 그러나 이제 우리는 물리적으로 같은 공간에 있다는 이유만으로 그가 나와 함께 있다고 생각해서는 안 된다는 것을 체감하고 있다. 앤서니 터너는 Z세대의 특징으로 ‘부재하는 현존(absent presence)’이라는 개념을 제안한 바 있다. Z세대의 인식 안에서는 한 사람의 몸과 그가 받는 사회적 관심, 그가 사회적으로 소통하는 장소가 모두 일치하지 않을 수 있다는 것이다. 예를 들면 몸은 가족과 함께 거실에 앉아 있지만 사회적 관심은 익명의 SNS 계정을 통해서 얻고 있으며 메신저의 대화창이 주된 사회적 소통의 창구인 것이 부재하는 현존의 삶이다²⁹⁾. 물리적 관계의 해체와 이로 인한 부작용을 염려하는 이들은 디지털이 인간을 거꾸로 진화시킨다고 해서 디지털 혁명을 ‘Human Re-evolution’이라고 부르기도 한다. 과도하게 디지털 미디어에 중독된 사람은 시간 왜곡(time distortion) 현상을 일으켜 수면 불량이나 피로 같은 신체적 불편을 겪기도 한다. 미디어의 변화가 아동청소년의 삶의 양식을 바꾸어놓고 있는 것은 틀림없다. 그러나 또 한 가지 확실한 것은 디지털 이주민인 기성세대들과 달리 디지털 원주민인 아동청소년들은 변화를 받아들이는 충격이나 저항의 정도가 비교할 수 없을 정도로 약하며 이미 자신의 삶을 기성세대가 ‘미래’라고 여기는 어느 지점으로 이전시켜 놓은 상태라는 것이다.

이러한 미디어 환경 속에서 살아가는 새로운 독자들에게 SF는 어떤 서사적 설득력을 지니게 될까. 그들에게 SF는 미래에 관한 우려가 아니라 이미 현재에 관한 비판적 성찰의 서사로 기능하고 있다. 최근 SF의 시공간을 언급하면서 ‘미래’가 아니라 ‘근미래(近未來)’라는 말을 자주 사용하고 있는데 조만간 이는 ‘초근미래’ 또는 ‘현재 직후’로 변경될 가능성이 높아 보인다. 여전히 SF는 인식적인 낯설음을 장르적 특성으로서 유지하고 있지만 그 낯설음이 반드시 현재가 아니라는 것을 의미하지는 않는 것 같다. 우리는 이미 현재 속에서도 상당한 강도의 낯설음을 체감하면서 살고 있다. 알파고가 세 번째 대국에서 이세돌 9단에게 승리했을 때 그 패배를 받아들이기 힘들어하던 시청자들은 알파고의 5개월이 인간의 1000년 정도 학습을 수행할 수 있는 기간이라는 설명을 듣고 나서 이세돌 9단이 인공지능을 이긴 마지막 인간 국수가 될 수 있다는 사실을 인정해야만 했다. 불과 1년 밖에 지나지 않은 지금 커제 9단을 이긴 알파고는 “이제 인간의 방식으로 학습하지 않는다.”고 공표했

29) Anthony Turner, ‘Generation Z: Technology and Social Interest’, The Journal of Individual Psychology, Vol.71, No. 2, Summer 2015, p.108

다. 아동청소년이 느끼는 새로운 환경과 생존 조건에 대한 낯설음의 감각은 이제 익숙해질 틈도 없이 업데이트 되고 재배열되는 상황이다. 이 세대를 독자로 두고 SF 서사를 창작하는 사람이라면 앞으로 어떤 낯설음의 지평을 만들어내야 할 것인지 고민하지 않을 수 없다.

낯설음에 대한 인식이 SF의 특성이라고 하지만 기본적인 세계관을 공유하는 것 또한 SF의 불문율이다. 박상준은 SF 독자층만이 갖는 배타적인 SF적 정서가 있다고 말하면서 그것을 “우주 속 지구라는 천체 위에서 문명을 영위하고 있는 인류의 시야”라는 말로 설명했다.³⁰⁾ 그 보편적 시야는 Z세대도 비교적 높은 수위로 동의하고 있으며 현재 창작되는 아동청소년문학 SF에서도 변함없이 유지되는 것 같다. 그러나 낯설음이 수반되지 않는 SF는 고유의 독창성을 만들어내지 못하고 도태된다. 어느 독자도 이미 아는 이야기를 읽기 위해서 SF를 찾지는 않기 때문이다. 이 곤란함을 극복하려는 노력은 종종 과격적인 묘사의 강도를 높이거나 주인공에게 더 화려한 설정과 첩단의 조건을 부여하는 것으로 나타나곤 하지만 그건 SF라는 장르가 만들어내야 하는 인식론적인 충격과는 거리가 멀다. 아무 것도 딱히 새롭지 않다. 아동청소년문학 SF가 당면한 문제는 이 지점에서 출발한다.

동화와 청소년소설에 비해서 Z세대의 특성에 더 가깝다고 볼 수 있는 웹툰, 만화, 그림책에서는 SF를 통해 어떤 독창적인 낯설음을 구현하고 있을까. 그 안에서 ‘부재하는 현존’들이 자신들의 서사라고 공감하고 동의할 수 있는 다른 현실성이, 진일보한 성찰을 찾아낼 수 있을까. 이 논문은 최근 등장한 웹툰, 만화, 그림책의 몇몇 작품을 분석하면서 그 여지를 찾아보고자 한다. 단 예시하는 작품 가운데 대부분은 그림책이다. 아동청소년 출판만화 시장은 오랜 침체기를 겪었으며 웹툰의 경우 SF적 접근을 시도하는 작품이 절대적으로 많으나 그 중 어떤 작품들을 아동청소년 콘텐츠라고 보아야하는지 분류가 쉽지 않았다. 더불어 일부 웹툰 중에는 일본 작품에서 직간접적으로 영향을 받은 서사들이 뒤섞여 있어서 논의의 대상을 추려내는데 어려움이 있었다. 여러 작품들 중에 우리 작가들의 최근 창작 그림책 중에서 SF의 특성을 가진 작품을 중심으로 논의를 좁혀 진행하였다.

2. 만화와 웹툰, 그림책의 SF의 행보

1) 만화, 웹툰과 SF

만화는 이야기를 가지고 있는 글과 연속적인 그림의 조합으로 이루어진 장르로서 한국, 일본, 중국이 공통으로 ‘만화(漫畫)’라는 단어로 이 장르를 지칭하고 있다. ‘질펀할 만(漫)’이라는 글자가 로맨스의 음차인 ‘낭만(浪漫)’에서도 사용되는 데서 알 수 있듯이 자유분방하고 흥이 있는 장르라는 느낌이 담긴 표기다. 서양에서는

30) 박상준, 「21세기, 한국, 그리고 SF」, 『오늘의 문예비평』, 2005, 47-48면.

일반적으로 한 컷에서 네 컷 이하의 짧은 그림은 ‘카툰(cartoon)’으로, 단행본이나 월간 잡지에 연재되는 스토리를 갖춘 만화는 ‘코믹스(comics)’로 부른다.

우리 만화의 역사는 1909년 6월 2일에 창간된 <대한민보>에 이동형이 발표했던 시사만화 「삽화」를 첫 작품으로 본다. 3.1 운동 이후 일간지가 창간되면서 풍자 만화와 오락만화가 발달했으며 1940년대부터는 ‘코주부’, ‘고바우’ 등 사회적 현실을 반영한 작품이 본격 등장하기 시작했다. 1952년에 출간된 최상권의 ‘헨델박사’는 1000년 뒤 미래시대를 배경으로 세계를 멸망시키고자 하는 지구단과 이를 막으려는 헨델박사의 싸움을 다룬 이야기다. 당시에 껌을 구입하면 따라서 주는 딱지 만화였는데 방사선 무기, 인조인간 등 당시로서는 획기적인 상상을 담고 있는 한국 최초의 SF 만화로서 최근 그 가치를 재평가 받고 있다.

SF 만화로서 대중에게 큰 사랑을 받은 것은 1959년 첫 출간되어 1962년 완간된 김산호의 장편 『라이파이』다. 총 4부 32권으로 구성되었으며 22세기를 배경으로 주인공 라이파이가 세계 평화를 위협하는 제트단, 잉카의 후예인 녹의 여왕과 맞서 싸우는 내용이다. 제트단은 화성 근처의 다른 혹성에 연구 기지를 만들어 지구 최고의 과학자들을 납치하고 로켓을 만들어 지구를 공격한다. 이 때 공격지점은 오스트리아였으며 그들의 전진기지는 타클라마칸 사막과 아프리카의 탕카니아오 등 세계 전역의 오지를 포괄하고 있었다. 4부에 이르면 24세기의 과학에 통달한 마법사와 제5차 세계대전도 등장하는 스펙터클한 작품이다.

당시 라이파이에 허리에 차는 무선호출기가 등장했다는 사실은 이른바 ‘삐삐’가 대중적 제품으로 출시되었을 때 한동안 회자되기도 했다. 미국에는 슈퍼맨이 있는데 한국을 지켜줄 영웅이 없는 것이 아쉬웠던 작가는 슈퍼맨 가슴의 ‘S’를 뒤집어 ‘ㄱ’로 표시했다고 알려져 있다. 그는 ‘라이파이’가 한국어냐 영어냐는 질문에 대해서 “라이파이가 2100년대의 얘기입니다. 이름도 지금과 다르게 부를 것이라고 상상했죠. 그런데 ‘1234’ 이렇게 숫자로 성명을 지으면 죄수 같고, 그래서 아름다운 ‘코드화’된 기호로 사람을 부를 수 있겠다고 착안했죠. 그런 생각을 하다 ‘라이파이’라는 쉬운 발음이 떠오른 거고. 컴퓨터된 그런 세상을 당시에 생각한 거죠.”라고 밝힌 바 있다.³¹⁾ 일종의 ID나 닉네임을 생각한 것일 텐데 김산호 작가의 이와 같은 상상은 그 당시 이 작품을 읽고 열광하던 어린이들이 성인이 되었을 때 상당 부분 실현되었으며 그들 중 일부는 작품 속에 등장하는 것과 같은 제품을 개발하는 업무에 종사하기도 했다.

SF적 설정을 사용한 만화 『아기 공룡 둘리』는 시공을 초월한 배경과 에피소드의 다변화를 가져온 중요한 작품이다. 1983년부터 1993년까지 10년 간 만화잡지 《보물섬》에 연재된 이 작품에서 작가는 수천 만 년 전 멸종한 아기 공룡이 외계인이 부여한 초능력을 이용하여 현대의 지구로 건너온다는 설정을 사용하였다. 둘리에게 ‘수천 만 살’이라는 나이를 부여한 이유에 대해서 김수정 작가는 어린이로

31) 김산호 인터뷰, “출고 배고팠던 60년대, 아이들 희망 지켜준 ‘라이파이’의 창조자 ‘김산호’”, 중앙일보 2010년 10월 30일자

이해되는 캐릭터인 둘리의 행동이 자신보다 나이 많은 사람에게 버르장머리 없는 것처럼 보이는 것을 피하고 동등한 발언의 권리를 보장하기 위해서라고 밝힌 바 있다. 이 작품은 둘리가 등장한지 20년 뒤인 2013년 최규석 작가에 의해 「2003 둘리 : 부제-아기공룡 둘리에 대한 슬픈 오마주」 라로 이어진다. 《영챔프》에 실린 이 작품에서 40대가 된 가난한 노동자 둘리의 모습이 등장하자 여전히 둘리를 친구로 생각하던 어린이 독자는 물론 아직까지 마음속에 ‘귀여운 둘리’의 이미지를 간직하고 있던 독자들은 충격을 받았다. 공장에서 프레스 작업을 하다가 손가락이 잘리고 만 둘리는 발랄한 꿈의 주인공이 아니라 한낱 외계인 노동자로 취급받게 된다. 고길동을 잃은 희동이는 캄패가 되었고 마이콜은 밤무대 가수로 연명하며 살아간다. 아기공룡 둘리가 지구별에 떨어진 후 20년, ‘명랑만화’의 주인공에서 ‘극화만화’의 주인공이 되는 동안 독자의 시간은 정지되었으나 만화의 시간은 흘러가고 있었다. 이 작품은 SF가 아니지만 ‘블레이드 러너’류의 사이버 펑크와 같은 음울한 분위기를 풍긴다. 아동청소년독자는 원래의 둘리와 오마주된 둘리를 나란히 읽으며 자신에게 다가오게 될 미래를 앞당겨 경험하는 것 같은 서글픔을 느끼게 된다.

20세기 말, 만화는 유토피아 혹은 디스토피아적인 상상이나 미래를 향한 두려움과 희망을 적극적으로 드러내면서 다른 미디어로 본격적인 이동을 시작한다. 1990년부터 KBS에서 방영되어 무려 12년간 공전의 히트를 기록했던 허영만의 만화영화 ‘날아라 슈퍼보드’의 원작만화는 ‘미스터 손’으로 중국 고전 『서유기』의 캐릭터와 이야기 흐름을 가져와 로봇물과 결합시킨 독특한 작품이다. 여의주 만드는 기계, 타임캡, 메가시티가 등장하는 이 작품은 과거의 인물과 미래의 설정을 결합했다는 점에서 둘리와 비슷한 구성을 갖고 있다. 허영만은 미디어믹스가 가장 활발했던 작가로 이후 웹툰, 영화, 게임, 마케팅 등 다양한 경로에 자신의 창작 서사를 이동시켰다.

출판만화와 웹툰의 시기를 모두 경험한 작가 윤태호도 만화 『야후』에서 비슷한 시도를 하는데 그는 ‘과거 SF’라는 개념으로 이를 설명한다. 『야후』에서 이야기가 시작되는 시기는 1985년이지만 주인공인 김현이 활약하는 시기는 그 배경으로부터 10년이 지난 뒤인 1995년이다. 윤태호는 ‘수경대’라는 상상의 공중경찰을 등장시켜서 독자의 입장에서는 이미 지나간 과거의 사건 속에 그를 투입한다. 작품 속에서만 보자면 미래의 시점으로부터 역사가 다시 기록되고 있는 것이다. 이 작품은 SF가 아니라 시간 판타지로 보는 것이 적절하겠는데 작가 윤태호는 “미래의 공간을 동원해서 현실(지나간 과거)의 문제를 비판하고 싶었다.”고 말하면서 이를 ‘과거 SF’라고 칭한다.

‘디지털 스크롤텔러’로 불리는 웹툰 작가들이 본격 등장하면서 스크롤을 활용한 화면 연출과 구성이 도입되고 다양한 SF 서사들이 봇물 터지듯 등장했다. 스마트폰을 통해 아동청소년이 웹툰에 접근할 수 있는 길이 대폭 확대되면서 19금 웹툰은 있지만 어린이용 웹툰만 별도로 구분하기는 어렵게 되었다. 양영순의 『텐마』는 뇌전단 스캐닝을 통해서 무혈사신 '다이크'의 의식이 '텐마'라는 어린아이의 몸에

이식되는 이야기다. 실버킥이라는 우주택배회사에서 일하면서 덴마가 겪는 여러 에피소드들이 이어진다. 모든 표정이 ‘웃는 표정’ 뿐인 보조로봇 ‘이브’, 자신에게 애정을 쏟은 사람의 얼굴을 본따서 자라나는 모태종 ‘만드라고라’ 등 특이한 캐릭터들이 등장한다.

그밖에 인간을 만나 미래를 예언하면서 점차 인간에 가까워지는 로봇 맥(Mc)이 등장하는 『파라노이드 안드로이드』(엄지용), 인간 진화의 경로를 원숭이뿐만 아니라 늑대, 쥐, 코끼리로도 설정하고 다윈의 친구 해리 박사를 등장시킨 『종의 기원 X』(이광열) 등의 상상력이 독자들로부터 주목을 받았다. 어린이용 웹툰은 SF 웹툰이라고 해도 다른 캐릭터 상품의 시장과 빠르게 결합하여 움직이는 추세이다. 그 예로 하일권의 『히어로 팩토리』처럼 장난감이 먼저 출시되고 그 캐릭터에 맞추어 창작된 웹툰도 있는데 본격 SF 웹툰으로 보기는 어렵다.

2) 그림책과 SF

우리 창작 그림책은 1990년대 중반 이후부터 그 존재감을 드러내기 시작하여 2000년대 중후반 세계 그림책 시장에서 두각을 나타내었으며 현재는 여러 국제도서전과 비엔날레에서 주목받는 독창적인 그림책 작가들을 배출하고 있다. 현은자, 김세희는 우리 그림책의 역사를 1980년대 이전까지는 ‘전(전) 그림책 시기’, 1980년대부터 1990년대 초까지의 ‘그림책 인식기’, 1990년대 중반 이후의 ‘본격 창작 그림책 출간과 번역 그림책 정리기’로 나눈다.³²⁾ 1993년경까지만 해도 우리 창작 단행본 그림책은 희소했으며 저작권도 없이 번역된 외국 그림책과 전집류 등이 그림책 시장을 점유한 상황이었다. 번역자는 물론 저자의 이름도 기록하지 않은 책이 유통되고 디즈니 만화영화의 컷을 조악하게 재조합한 책이 그림책의 대명사로 불리는 등 독자와 제작 주체의 인식 모두가 정립되지 않았던 시절이다.

열악한 상황에서도 엄혜숙, 문승연, 이형진, 허은미 등 그림책 전집 출간에 관여 하였던 편집자, 작가, 일러스트레이터들은 그림책에 관한 자료와 외국 그림책 원서를 직접 구해 읽으면서 그림책을 공부하였다. 저작권을 정식 계약하지는 않았으나 1989년에 처음 출간된 보림의 전집 ‘위대한 탄생’ 시리즈와 선진여성의 ‘위대한 만남’ 시리즈는 우리 독자들이 세계 그림책의 현황을 경험할 수 있는 큰 자극제가 되었다. ‘위대한 탄생’ 73권으로 소개된 랠프 스테드먼의 『달에 피어난 꽃밭 (Flowers for the Moon)』³³⁾은 우주선에 탑승한 세 명의 과학자와 꼬마 컴퓨터의 이야기를 다룬 작품으로 그 중 꽃을 좋아하는 꼬마 컴퓨터가 주인공이다. 꼬마는 달에 가는 지름길을 알고 있으며 별 이름도 과학자들보다 더 잘 안다. 일행은 꼬마 컴퓨터의 안내에 따라 달에 도착하고 그 곳에서 쫓겨난 다른 고철 컴퓨터들을 만난

32) 현은자, 김세희, 『그림책의 이해 1』, 사계절, 2005년, 182면

33) 그림책의 연도 표기는 국외 번역 그림책의 경우 원서의 출간연도를, 국내 창작 그림책은 국내 초판 출간연도를 기준으로 하였다. 단 참고문헌 목록에는 번역본의 출간연도를 적었으며 초판이 절판된 경우에 재판연도가 표기된 경우가 있다.

다. 다함께 달에 꽃씨를 뿌리고 돌아오는 것으로 마무리되는 달콤한 우주여행 이야기는 번역된 외서이지만 우리 어린이들에게 SF 그림책의 경험을 안겨준 작품으로서 의미를 지닌다.

90년대 중반의 국내 창작 그림책은 대부분 우리 역사와 문화, 옛이야기를 소재로 한 작품들이었다. SF로 분류할 수 있는 그림책이 등장하는 것은 어느 정도 뒤의 일이다. 한태희의 『솔미의 밤하늘 여행』(1999)처럼 주인공이 별자리 여행을 떠나는 이야기가 있지만 과학보다는 요정담에 가까운 판타지이므로 SF로 분류하기는 어렵다. R.J.루켄스의 분류에 따르면 판타지 그림책은 ‘환상적인 이야기(fantastic sroties)’, ‘높은 환상성을 보이는 작품(high fantasy)’, ‘SF’로 나눌 수 있는데 환상적인 이야기와 SF의 가장 큰 변별점은 서사에 마술적 요소가 개입하고 있느냐다. 낮은 환상성과 높은 환상성의 구분은 작품이 내부를 보는가 외부로 향하고 있는가에 있다. 높은 환상성을 보이는 작품들은 대부분 현실의 규칙을 넘어서서 현실의 규칙이 사라지는 장소로 이동한다. 그에 비해 SF는 미래의 과학이나 자연적인 힘을 주로 다룬다.³⁴⁾ 주인공이 반딧불이의 날개를 달고 밤하늘을 날아서 별자리를 볼 수 있는 곳까지 간다는 설정은 과학적으로는 불가능한 마술적인 설정이어서 『솔미의 밤하늘 여행』은 낮은 환상성을 보이는 이야기 정도로 보는 것이 맞겠다.

그에 비하면 국외 SF 그림책은 한 발 앞서서 활발한 움직임을 보인다. 『자유낙하(Free Fall)』로 1989년 칼데콧 아너, 『이상한 화요일(Tuesday)』으로 1992년 칼데콧, 『구름공항(Sector 7)』으로 2000년에 칼데콧 아너, 『시간상자(Flotsam)』로 2007년 칼데콧, 『이상한 까망씨(Mr.Wuffles)』로 2014년에 칼데콧 상을 받은 데이비드 위즈너는 대표적인 SF 그림책 작가다. 그의 작품은 글 텍스트를 극도로 절제하면서 그림 텍스트에 의존한 서사를 통해 낯설음에 대한 인식과 경이를 불러일으키는 것이 특징이다. 현실과 기이하게 병치되는 그의 그림 속 장면들은 정확하게 미래를 지칭하고 있지 않지만 그림에도 불구하고 풍부하게 미래에 관한 감각을 환기시켜준다. 특히 뉴저지주의 호호쿠스에 사는 소녀 홀리 에반스가 우주로 채소 씨앗을 띄워 보내는 실험을 한 뒤 한 달 뒤에 일어난 일을 담은 『1999년 6월 29일』은 외계인과 지구인 사이에 일어나는 유쾌한 소동과 소통을 다룬 걸작이다. 초현실주의 화가 르네 마그리트에게서 영감을 받은 것으로 보이는 그림들은 충분히 일어날 법한 서사의 그럴듯함을 도저히 일어날 수 없을 것 같은 이미지의 기이함으로 뒤집는 역할을 담당한다. 외계인들은 평범한 채소를 ‘거대채소(Mega-Veggies)’로 바꾸는 기계를 가지고 있었고 ‘초거대화(Super Colossal)’ 단추를 작동시켜 만든 거대채소들을 요리사의 실수로 지구에 떨어뜨렸던 것이다. 하지만 이들은 홀리 에반스가 보낸 화분을 우연한 선물로 획득했으므로 아마도 다시 기계를 작동시켜서 맛있는 요리를 해먹을 것이 틀림없다.

『시간상자』에서는 ‘멜빌’이라는 이름을 가진 수중 카메라 한 대가 현실과 상상, 과거와 미래를 오가면서 그 시점의 존재와 세계를 기록하며 증언하는 내용이 담겨

34) 앞의 책, 283면에서 루켄스의 입장 소개 부분 참조.

있다. 이 카메라는 해저에 가라앉은 외계인의 우주선과도 만나고 범고래보다 큰 불가사리도 포착해낸다. 더글라스 호프스태터의 저작 『괴델, 에셔, 바흐』에 등장하는 셀프 카메라의 자기지시성과 무한역행의 개념이 떠오르는 독특한 구조의 역작이다. 인식의 낯설음을 유도하는 비슷한 구조의 SF 그림책으로는 요르크 뵐러의 『책 속의 책 속의 책』이 있다. 이 작품은 직접 과학적 사실을 다루고 있지는 않지만 책 속의 공간은 단순한 판타지가 아니라 논리적인 이유로 발견된 공간이며 작품의 주제가 무한역행에 관련된 과학적 통찰을 담고 있다는 점에서 SF 그림책의 한 계열로 분류할 수 있다고 생각한다.

데이비드 위즈너의 근작인 『이상한 까망씨』는 고양이 장난감 사이에 불시착한 외계의 우주선을 다룬다. 외계인들이 고양이 까망씨를 피해 도망치다가 만난 것은 개미와 무당벌레다. 생소한 그들이 서로 소통에 성공할 수 있었던 건 한결같이 까망씨를 두려워하고 있었다는 연대감 덕분이었다. 외계인들은 개미에게 기술과 문명을 전수하고 개미는 크래커 식량과 더불어 탈출 장치 제작에 결정적으로 필요한 구슬을 가져다준다. 까망씨는 외계인들이 탈출한 뒤에도 그들이 안겨준 이질적인 경험을 그리워한다. 이 작품도 작가가 꾸준히 시도해온 낯선 세계와의 교신과 소통이라는 주제에 닿아있다. 데이비드 위즈너의 SF는 동시대적 일상을 유지하면서도 그것으로부터 비껴 있는 순간을 포착해낸다. 시간적으로는 현실을 유지하면서 공간적으로 비현실성을 들여오거나 사물의 비현실성을 도입하여 시공간에 대한 새로운 인식을 유도하는 것이다.

손텐은 보다 적극적으로 SF를 시도하는 작가다. 그의 작품 『도착(2006)』은 이민자의 눈에 비친 세계의 비현실성을 그리고 있다. 도시에 거대한 그림자가 드리우고 살 길이 막막해진 주인공은 아내와 딸을 남겨둔 채 이민선에 오른다. 그가 도착한 항구에는 알 수 없는 규칙과 언어들만 가득하다. 800컷이 넘는 그림으로만 이루어진 이 책에서 이민자의 눈에 비친 낯선 공간은 시간을 뛰어넘어 다다른 미래처럼 읽힌다. 로봇 같은 반려동물, 사용법을 알기 힘든 도구들, 엉겁결에 이용하게 되는 미지의 교통수단을 비롯해 이곳에서 벌어지는 일들은 하나도 쉽게 이해되는 것이 없다. 그러나 그는 그곳에 적응하고 가족을 데려오는 데 성공한다. 미래는 우리들에게 이런 것일 지도 모른다. 지금을 떠나는 순간 어쩔 수 없이 맞이해야 하는 난해한 운명과도 같다.

손텐의 최근작인 『여름의 규칙(2013)』도 다층적 해석이 가능한 SF로 분류될 수 있다. 주인공인 두 어린이가 여름동안 지내는 세계는 철저하게 주어진 규칙대로만 운영된다. 자꾸만 규칙을 위반하는 작은 아이와 그런 작은 아이를 못마땅하게 여기며 승리자의 지위에 오르는 큰 아이의 갈등은 알고 보니 이 시스템의 운영자인 검은 새들이 조장한 것이다. 이 작품은 검은 새로 상징되는, 규칙을 내세워 무의미한 경쟁을 부추기는 전체주의적인 사회에 대한 비판으로 읽을 수도 있고 자연의 섭리와 생명력을 파괴한 인간들에게 자연이 내리는 복수의 서사로 읽을 수도 있다. 어느 쪽으로 읽든지 작품의 동력은 낯선 규칙에 대한 인식과 거기에서 발생하는 두

려움이다. 어지러운 규칙을 가진 새 게임에서 로봇과 대결하고 억울한 판정을 받는 작은 아이의 모습은 다가올 미래 사회에서는 아무리 최선을 다하더라도 혼돈에 빠질 수밖에 없는 인간의 모습을 예측한 것 같아서 섬뜩하다.

그밖에 레인 스미스의 『그래, 책이야(2010)』는 전자책이 종이책보다 익숙한 디지털 원주민 어린이를 위한 이야기이다. 종이책은 어떻게 충전해야 하느냐고 묻는 당나귀는 어른 독자가 보기에 미래의 아이처럼 느껴지지만 어린이 독자에게는 지금 자신의 모습이다. 그런 점에서 이 작품은 처음 출간되었을 때만 해도 바짝 다가온 미래 이야기로 느껴졌지만 이미 우리의 현재보다 더 낡은 이야기가 되어버린 상황이다. 이처럼 보폭이 더딘 SF는 현실 변화의 가속도를 감당하지 못한다.

로버트 헌터의 『새내기 유령(2011)』은 더딘 SF, 또는 낡은 SF이면서도 나름의 돌파구를 마련한 작품이다. 작가는 해묵은 유령 이야기를 천체 관측이라는 과학적인 요소와 연결해서 새롭게 조직해냈다. 주인공은 이제 일을 막 시작한 신입 유령인데 그의 고민은 독자 입장에서 별로 신선한 이야기가 아니다. 그런데 이 새내기 유령은 우연히 천문학자를 만나 자신의 업무에 대한 과학적 조언을 듣다가 유령 본연의 임무와 거리가 먼 천체 관측에 흥미를 붙이고 과학자의 동료가 된다. 이 작품은 흔히 초월적이라고 생각하는 우주의 신비와 몽상적이라고 생각하는 유령의 과학적 호기심을 함께 다룸으로써 절묘한 교점을 만들었다. 더불어 작가는 다섯 가지의 별색만을 사용했기 때문에 인쇄된 이미지에서는 우리가 현실에서는 경험하기 힘든 이색적인 공간감이 느껴진다.

최근에는 우리 그림책 작가들의 작업 중에서도 SF로 분류할 수 있는 작품이 늘어나고 있다. 작품의 완성도도 높은 편이다. 어떤 작품들이 그러한지, 그 작품들은 어떠한 경향과 가능성을 보여주는지 구체적으로 살펴보기로 한다.

3. 우리 창작 그림책과 SF 콘텐츠의 가능성

1) 생명 소멸과 탄생의 미래 - 이기훈, 김동수의 SF

이기훈은 글자 없는 그림책 『양철곰(2012)』으로 2013년 브라티슬라바국제비엔날레(BIB)에서 ‘어린이 심사위원상’을 수상했다. 환경오염으로 쇠퇴해가는 고철덩어리 도시가 배경이다. 많은 도시가 그렇듯 한 가운데 강이 흐르지만 강가에 생명의 흔적은 찾아보기 힘들고 사람들은 저마다 이 별을 버리고 황금별로 탈출하기 바쁘다. 주인공 양철곰은 마지막 남은 푸른 숲의 구역을 지키는 이 도시의 전사다. 다람쥐와 새들이 얼마 안 되는 씨앗을 양철곰에게 건네고 인간들은 그 푸른 흔적마저 불도저로 밀어버린다. 양철곰은 자신의 몸에 강물을 붓고 녹슬어가는 것을 아랑곳하지 않으며 짝이 트는 날을 기다린다. 그가 이 별을 떠나지 않았기에 다시 짝이 트고 도시는 재건되고 푸른 별의 모습을 되찾는다.

이 작품에서 양철곰은 ‘우주적 차원의 존재’이다. 그는 지구별도 황금별도 아닌 우주의 전사로서 도시의 생명을 지키면서 자신의 존재를 확인하는데 실제로 많은 SF에서 인간이나 인간의 세계는 외계 또는 외계의 존재와 대립적이지 않다. 예를 들어 배명훈의 SF 소설에서 종종 인간이 외계인과 우주의 차원에서 균질화되는 것과 비교해볼 수 있다.³⁵⁾ 영화 ‘블레이드 러너’에서 인간보다 더 인간적인 복제인간이 흘리는 눈물은 인간 정체성의 위기를 상징하는 것이다. 이 작품에서 복제인간은 자연적 정체성이 와해된 인간 세계를 돌아보게 하는 타자로서의 거울과 같은 존재인데 ‘양철곰’도 이 작품에서 그러한 역할을 맡는다.³⁶⁾ 이기훈은 양철곰의 존재에서 감지되는 ‘노아의 방주’ 상징을 『빅 피쉬(2014)』에서 더 명징한 시각적 이미지로 구체화한다. 가물어버린 땅에서 물을 뿜어내는 물고기를 가둔 인간들의 모습은 과거의 신화처럼 그려져 있으나 지구가 맞이할 미래의 풍경이다.

김동수는 『잘 가, 안녕(2016)』이라는 그림책을 통해서 생명의 사라짐에 대한 마지막 예의를 다루었다. 작가는 이 작품에서 한 번도 ‘멸종’이나 ‘파괴’와 같은 단어를 사용하지 않았지만 면지에서 등장하는 트럭의 강아지 로드킬 장면을 통해서 이 모든 파국의 주체가 인간이었음을 암시한다. 유일한 목격자는 길고양이 한 마리이며 트럭의 운전석은 불투명해서 사람의 그림자조차 보이지 않는다. 어쩌면 기계가 운전하고 있거나, 생명에 대한 조금의 염치도 갖지 않은 차가운 존재가 그 자리에 앉아 있을 지도 모르겠다. 이 작품이 SF일 수 있다고 생각한 것은 두 가지 이유다. 비현실적으로 건강한 몸을 가진 초고령의 외로운 할머니는 작품에 등장하는 유일한 인류다. 그리고 그 할머니가 숨을 거둔 생명을 돌보는 장면은 이상하리만치 적막하다. 한 대의 차, 한 채의 집, 한 마리씩만 남은 생명체들, 을씨년스러운 대교의 새벽과 검푸른 하늘은 작가가 설정한 시간적 배경이 근미래일 수 있을 거라는 상상으로 이어진다. 이 작가의 전작인 『감기 걸린 날(2002)』에서 오리들의 생명을 구하기 위해 노력했던 초록 점퍼 단발머리 소녀가 이 작품의 초록 스웨터 단발머리 할머니의 전신이라는 것까지 짐작을 밀고 나가보면 추정되는 작품 속 연대는 22세기 직전쯤 된다. 우리는 무엇을 향해서 안녕을 고하고 있는 것일까. 김동수 작가는 이 한 권의 그림책을 통해서 모든 생명의 기반을 훼손하고 그 소멸의 길에서 결국 자기 자신에게도 안녕을 고해야만 하는 인간의 미래에 대해서 경고하고 있다.

2) 도전과 경고 - 이수지, 이민희의 SF

이수지의 『토끼들의 밤(2013)』은 작가의 런던 하숙집 근처에 살았던 아이스크림 트럭 운전수 아저씨와 스코틀랜드에서 만났던 토끼들을 상상하면서 그린 작품이라고 한다. 2003년 스위스에서 먼저 출간되어 ‘스위스의 아름다운 책’으로 선정된 바 있다. 이 작품을 SF와 연결하는 것은 얼핏 무리해보인다. 공간적 배경은 분명히

35) 우미영, 앞의 논문, 135면 참조

36) 이정우, 『인간의 얼굴-탈주와 회귀 사이에서』, 민음사, 17-23면 참조.

숲이고 등장하는 인물들은 우리 주위 어디서나 볼 수 있는 토끼와 사람이기 때문이다. 그러나 이 숲의 표지판은 토끼들의 시선에서 그들의 입장을 표명하는 언어로 되어 있으며 유순한 동물로만 여겼던 토끼가 집단적으로 인간을 공격하는 서사는 외계인의 지구 공격 못지않은 충격적 경험을 안겨준다. 외계와 지구의 대결은 아니지만 토끼들은 동료의 생명과 생존의 기반을 트럭 바퀴로 무참하게 짓밟은 인간에게 대전투를 청한 것이나 다름없다. 그들이 아이스크림을 탈취한다는 결말은 지구인의 오만함을 비웃는 외계인의 유쾌한 복수처럼 읽힌다.

이민희의 작업은 이보다 더 적극적이다. 『라이카는 말했다(2007)』에서 1957년 스푸트니크호를 타고 우주로 떠났던 개 라이카의 시선으로 이야기를 펼쳐나간다. 이 비행으로 유리 가가린은 영웅이 되었지만 강제로 태워져 발사 몇 시간 이후 극심한 스트레스를 이기지 못해 죽었던 개 라이카에 대해서는 아무도 기억하지 않는다. 작가는 이 라이카의 존재 의의를 외계인과 만나는 장면을 통해 부활시키고 그를 지구 대표의 위치로 올려놓는다. 우주 비행을 비롯해 과학기술의 진보를 향한 도전은 인간의 욕심에서 비롯된 것이었지만 인간만의 성취는 아니었다. 실험실에서 희생된 무수히 많은 생명체들의 대표처럼 우주의 공간에 지구의 대표로서 라이카가 있다.

이민희는 다음 작업 『새 사냥(2009)』을 통해서 외계의 존재를 지구로 불러들인다. 외계에서 온 무자비한 새 사냥꾼들은 지구를 습격한 후 닥치는 대로 거둬들였던 것 중에서 자신들에게 가치 있는 것을 제외하고는 모두 다시 내동댕이쳐 버린다. 여기서 버려지는 것은 인간이다. 인간들이 다른 생명을 포획하고 학살했으나 자신들의 이익에 관계되는 가죽, 상아 등만을 탈취하고서 내버리는 모습을 풍자한 것이다. 인간을 ‘포획당하는 자’라는 낮은 지위에 놓은 작가의 냉정한 시선은 독자로 하여금 자신이 그동안 이 지구에서 어떤 사냥을 일삼아왔는가 통렬히 되돌아보게 만든다. 이수지가 『토끼들의 밤』에서 포식자와 피식자의 위치를 바꾸어 놓음으로써 독자들의 세계 인식에 전환을 가져다주었던 것과 같은 맥락에서 SF로서 이 작품의 의미를 생각해볼 수 있다. SF는 더 큰 세계 조망을 도입하여 실재보다 실존에 대한 관심을 환기하는 장르라는 점에서 두 작가의 작업은 모두 SF 본연의 역할에 충실하다.

3) 존재 내부의 목소리에 귀 기울이기 - 소윤경, 노인경의 SF

그림책 『레스토랑 Sal(2013)』이 출간되었을 때 이 작품을 어린이들에게 보여줄 수 있겠느냐고 질문해오던 독자가 있었다. 그만큼 인간의 위선과 폭력성을 적나라하게 그려냈기 때문이다. 이 그림책은 정체를 알 수 없는 기묘한 레스토랑 ‘Sal’에서 온 초대장의 형식으로 되어 있다. 단순히 육식의 비윤리성을 경고하는 작품으로만 보는 것은 이 작품의 가능성을 제한하는 것이다. 작가 소윤경은 아름다운 식당 저 편에 감춰진 식육용 동물 사육 공간의 음험한 실체를 파헤치면서 우리가 먹

는 음식은 어디에서 왔는가, 먹는다면 어떻게 먹어야 하는가에 대한 존재론적인 고민을 던진다. 『레스토랑 Sal』의 표지를 거꾸로 보면 ‘Pain of Salvation’이라는 문구가 희미하게 보인다. “Where It Hurt”라는 노래를 불렀던 스웨덴의 한 헤비메탈 밴드 이름이기도 한 이 구절은 우리가 식용으로 먹는 동물의 아픔에 대한 연상으로 독자를 데려간다. 제목의 ‘Sal’은 음식의 주재료인 ‘소금(Salt)’의 어원이면서 한자로 죽일 살(殺) 자를 의미하기도 한다.

소운경은 아름다움 뒤에 숨겨진 음식과 사람의 잔인한 관계를 포착하기 위해 비현실적인 첨단 레스토랑 공간을 구현했다. 가장 위생적인 방식으로 조리되는 것처럼 보이는 레스토랑의 뒤편에 비명으로 가득 찬 공장식 축산의 현장이 자리잡고 있다는 것은 미래가 아니라 현실의 일이다. 그러나 작가는 그 거리를 바짝 좁혀 바로 벽 뒤의 공간으로 재배치함으로써 이것이 우리 내부에서 들려오는 비명임을 자각하게 한다. 맛있는 음식을 먹는 인간의 삶과 그 음식의 재료가 되는 동물들의 삶은 하나의 우주 안에 있다. 누구도 쉽게 다른 생명을 외부자로 취급할 수 없다. 작가는 그 존재 내부의 목소리를 들어야 한다고 말한다. 우주 전체에서 외계인과 지구인이 균질화 되는 것처럼 지구 안에서 동물과 인간은 균질화 된다. 소운경은 몽환적이면서도 생명체의 경계를 뛰어넘은 거시적인 시야를 제공하는 환상화첩 『콤비(2015)』를 통해서 더욱 본격적으로 SF 그림책의 영역을 탐색하고 있는 것으로 보인다.

노인경은 『고슴도치 엑스(2014)』를 통해서 ‘올’이라는 새로운 첨단 문명의 도시를 창안했다. 작가는 한 올 한 올 털실로 짜인 원형의 빈틈없는 공간 ‘올’을 통해서 시각과 촉각을 통한 폐쇄성의 이미지를 성공적으로 보여준다. 더불어 ‘올(ALL)’이 ‘전체’라는 의미의 단어와 논리적 애매성을 발생시킨다는 것을 이용하여 이 작품의 주제이기도 한 전체주의에 대한 비판을 날카롭게 수행하고 있다. 가장 부드럽고 포용력이 넘칠 것으로 짐작되는 분홍빛의 구체가 어떻게 한 존재의 개성을 말살하고 탄압할 수 있는지를 고슴도치 엑스의 도전으로 보여준다. 이 작품을 판타지가 아니라 SF판타지로 분류해보고자 한 것은 정확성과 매끈함을 추구하는 기술문명의 말로가 결국 ‘올’과 같은 구역을 양산하는 것으로 나아갈 가능성이 높기 때문이다. 모든 전체주의는 튀어나오는 목소리를 배제한다. 노인경 작가는 가시 많은 동물 고슴도치를 주인공으로 내세워 부드러운 것들의 폭력성을 고발한다. 우리는 이미 ‘올’과 같은 도시에 살고 있으면서도 이곳이 올임을 자각하지 못한다. 작가는 ‘엑스’라는 한 존재가 겪는 실존 조명의 과정을 드라마틱한 성장 서사로 그려내면서 동시에 프랜차이즈 매장의 쾌적함과 안전성에 대한 신뢰, 시스템이 장착된 공간만이 각종 승인을 통과하는 현실을 날날이 풍자해낸다. ‘올’에서 울려 퍼지는 노래를 들으면서 화려한 대형 마트의 획일적인 개점 시간 풍경을 떠올리는 것은 우연이 아닐 것이다.

4) 미지와 미래에 관한 호기심 - 윤지희, 이은지, 김고은, 김종호의 SF

SF 그림책들은 어른들이 상상하는 약간 먼 미래가 어린이에게는 이미 다가와 있다는 것을 잘 보여준다. 일반적인 어른들은 그 사실을 잘 인정하지 않지만 그림책 작가들은 이미 어린이의 마음을 알고 있는 것 같다. 윤지희의 『뽕가맨(2010)』은 SF가 아니다. 그러나 로봇에 대한 어린이의 열망을 이만큼 잘 표현한 작품도 드물다. 뽕가맨 로봇을 갖고 싶었던 준이는 다섯 평생 이렇게 멋진 로봇은 처음이라고 말한다. 세상 모든 것이 뽕가맨으로 보이던 준이가 정작 뽕가맨을 갖게 되자 다시 눈에 들어오는 것은 새로 나온 왔다맨 로봇이다. 이 작품에는 새 장난감을 향한 어린이의 욕망의 문제로만 해석되기에는 아까운 장면들이 있다. 준이가 로봇에게 느끼는 친밀한 감정은 단순히 장난감을 향한 것 이상이다. 자신을 지켜주고 자신과 함께 놀아주는 인생 동료로서 로봇에 대한 어린이의 기대감이 작품 전체에서 드러난다. 특히 준이의 열망을 담은 뽕가맨의 이미지에서 로봇은 더 이상 어린이들에게 미래의 존재가 아니라는 사실이 생생하게 표현된다.

이은지의 『우주에서 온 초대장(2016)』은 주인공 재이가 우주에서 받은 초대장을 토대로 로켓을 제작하고 그 로켓의 조종사가 되는 이야기다. 재이의 로켓은 고성능이어서 태양계쯤은 한 페이지에 건너 뛰어버린다. 재이가 도착한 은하계 어디쯤의 행성에는 외계인들이 살고 있다. 그런데 그 별에 사는 외계인들은 재이가 잊어버리고 지내는 소중했던 존재들이었으며 재이는 그들을 위해서 행성 재건의 임무를 맡는다. 재이의 우주여행은 그림책 사상 최초로 여성 어린이가 단독으로 진행하는 우주 탐사라는 점에서 흥미롭다. 그리고 어떤 난감한 요청 앞에서도 주저하지 않는 재이의 캐릭터는 미래에 대한 불안에 호기심과 도전으로 대응해나가는 어린이들의 태도를 보여주는 것 같아서 대견하다. 이 작품은 영국과 우리나라에서 동시출간되었다.

김고은의 『눈행성(2015)』은 눈이 내리는 이유를 우주적으로 규명한 그림책이다. 폭설이 내리고 동네 이웃들이 열심히 끌어 모은 눈이 거대한 눈덩이가 되고 굴러가던 그 눈덩이가 행성이 되어버리는 전개는 폭소를 터뜨리게 한다. 그러나 위기는 그 단단한 눈행성이 도무지 해체되지도 않으면서 지구의 한 부분을 차지하는 순간에 찾아온다. 과학자들은 새로운 화학물질을 개발해보지만 이 눈행성은 꿈쩍도 하지 않는다. 결국 어린이들의 슬기를 모아 눈행성을 우주로 떠나 보내고 그 결과로 다시 눈 내리는 하늘을 얻게 된다는 전개는 비과학적이지만 환상적이다. SF라기 보다는 명랑한 해프닝에 가까운 이야기이지만 자신을 둘러싼 세계를 가능한 한 더 멀리 확장하고 싶은 어린이들의 호기심을 반영한 그림책이다.

김종호의 『아빠의 로봇 노트(2016)』는 전투 로봇, 구조 로봇, 소방 로봇 등 로봇에 대한 어린이의 구체적 꿈을 반영한 그림책으로 서사적인 구성은 아니지만 깊은 울림을 준다. 로봇이 인간과 협력하는 모습을 담은 글자 없는 채색화가 한 컷 등장하고 나면 그 로봇에 관련된 꼼꼼한 설계도와 구조 설명글이 나온다. 이 작품에서 서사를 담당하는 것은 앞면지와 뒷면지 뿐이다. 책장 위에서 아빠가 어린 시절 그려 놓았던 것으로 보이는 로봇 설계도 상자를 발견한 주인공은 그 설계도를

보면서 로봇과 같이 사는 세상을 꿈꾼다. 뒷면지에 아빠가 등장해서 설계도에 대해 설명하는 모습을 보면서 어린이 독자는 곧 이런 세상이 오리라는 예감을 확인할 수 있다. 그 예감은 즐겁고 흥분되는 것으로 그려진다. 이것이 이 작품에서 포착하게 되는 새로운 지점이다.

4. 미래의 가독성 - SF 콘텐츠와 이 시대의 코드네임

최근 발간된 강경수의 『코드네임 X(2017)』는 만화에 가까운 동화책이다. 최근 주로 그림책 작업을 하던 작가는 만화의 생동감과 동화책의 서사성을 둘 다 놓치지 않으면서 그 중간지대에 서서 한 권의 책을 만들어냈다. 이 작품은 이미지로 읽는 이야기가 글자로 풀어나가는 이야기보다 익숙한 어린이 독자들의 환영을 받으면서 순항 중이다. 세계 최대 첩보국 MSG를 협박하는 범인을 찾아나가는 이 작품에 등장하는 기관총을 쏘는 로봇, 지하로 더 깊이 내려가는 엘리베이터, 도시주행로봇 ‘동글이’등을 읽으면서 이것이 모두 아주 낮은 요소라는 느낌을 받았다. 어른 세대가 어린 시절일 때는 가상의 미래였던 상상이 이미 많은 부분 현실화되어버린 것이다. 이 작품은 미래의 옷을 입었지만 과거의 추억을 회상하며 그 회상을 쾌락의 요소로서 다루고 있다는 점에서 SF 콘텐츠가 아니라 명랑동화라고 생각한다.

그러나 작품의 표지에는 의미심장한 이야기가 적혀 있다. “Who are you?”라는 질문이다. 우리들이 시대의 어느 지점에 서 있든 이 질문을 던지지 않으면서는 살아갈 방법이 없다. 어떤 순간에도 나 자신을 읽기 위한 노력을 버려서는 안 된다. 황미나의 SF 만화 『레드 문』이 새삼스럽게 재출간되고 손꼽아보아도 수십 권은 족히 넘는 SF 어린이책이 거듭 출간되며 만화와 웹툰에서 SF적 설정이 대세를 이루는 것은 지금 이 상황에서 나 자신을 탐구하는 일에 이 장르가 상당한 효력을 갖고 있음을 반증하는 것이라고 여겨진다.

윤경희는 문학의 가독성에 관한 연구에서 “관독성과 가독성이 좋은 타이포그래피가 안구와 뇌신경의 원활한 공조에 기여한다면, 그것은 난독증의 치유에도 방책을 제공할 수 있지 않을까.”³⁷⁾라고 제안하면서 “글 읽기를 막 배운 어린이일지라도 손으로 한 글자씩 짚어가며 조심스럽게 읽어나가는커녕, 마치 걸음마의 리듬을 잘 조절하지 못해서 차라리 뽕박질하다 엎어지는 아기처럼 덤벙덤벙 빼먹으며 읽는 경우도 있는데, 어린이 책의 타이포그래피는 해당 독자들의 발달 단계와 개별적인 특수성을 얼마나 고려하는지” 살펴보아야 한다고 제안한다. SF라는 장르에 담긴 호기심과 통찰의 콘텐츠와 만화, 웹툰, 그림책이라는 미디어의 높은 가독성을 결합한다면 Z세대의 어린이가 읽기에 적합한 최적의 결과물이 나오게 될 가능성은 얼마든지 있다. 우리 그림책의 최근 성과들은 그런 성취가 머지않았고 이미 시작되고 있음을

37) 윤경희, 「가독성에 관하여」, 문장웹진 2017년 9월호. 참고를 위해 “추측을 해소하고자 “typography”와 “dyslexia”로 학술 데이터베이스를 검색하자 이미 상당한 연구 결과들이 나왔음을 확인할 수 있었다.”라는 부분을 해당 논문에서 재인용 해둔다.

보여주는 신호라고 생각한다. 우리 시대의 코드네임은 여전히 미지수 X의 자리에 놓여있지만 그것을 두려워하지 않고 소통을 시도하는 것이 SF 콘텐츠의 가장 큰 매력이기 때문에 이 장르에는 희망이 있다. ■

<참고문헌>

－ 이론서, 문예지, 학술지

현은자, 김세희, 『그림책의 이해 1』, 사계절, 2005

김기환, 윤상오, 조주은, ‘디지털세대의 특성과 가치관에 관한 연구’, 《정보화정책》, 6(2), 2009

김정희, ‘디지털 원주민인 청소년과 디지털 이주민인 부모와의 의사소통 문제에 대한 분석 및 제언’, 《기독교 교육정보》 40, 2014.3.

박상준, 「21세기, 한국, 그리고 SF」, 『오늘의 문예비평』, 2005.

우미영, ‘한국 현대소설의 ’과학‘과 철학적, 소설적 질문’, 《외국문학연구》 55호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2014.8.

윤경희, 「가독성에 관하여」, 《웹진 문장》, 2017.9.

－ 신문

김산호 인터뷰, “출고 배고팠던 60년대, 아이들 희망 지켜준 ‘라이파이’의 창조자 ‘김산호’”, 중앙일보 2010년 10월 30일자

－ 국내외 그림책, 동화책, 만화

강경수, 『코드네임 X』, 시공주니어

김종호, 『아빠의 로봇노트』, 길벗어린이

김동수, 『잘 가 안녕』, 보림, 2016

김동수, 『잠기 걸린 날』, 보림, 2002

김고은, 『눈행성』, 책읽는곰, 2015

노인경, 『고슴도치 엑스』, 문학동네, 2014

데이비드 위즈너, 『이상한 화요일』, 비룡소, 2002

_____, 『1999년 6월 29일』, 미래아이, 2004

_____, 『자유낙하』, 미래아이, 2007

_____, 『시간상자』, 베들북, 2007

_____, 『구름공항』, 베들북, 2012(재판)

_____, 『이상한 까망씨』, 비룡소, 2014

레인 스미스, 『그래, 책이야』, 문학동네어린이, 2011
 로버트 헌터, 『새내기 유령』, 에디시옹 장물랭, 2016
 소운경, 『레스토랑 Sal』, 문학동네
 소운경, 『콤비』, 문학동네
 손 텐, 『도착』, 사계절, 2008
 손 텐, 『여름의 규칙』, 풀빛, 2014
 요르크 뵐러, 『책 속의 책 속의 책』, 비룡소, 2005
 윤지희, 『뽕가맨』, 보림, 2010
 이기훈, 『양철곰』, 리젼, 2012
 이기훈, 『빅 피쉬』, 비룡소, 2014
 이기훈, 『알』, 비룡소, 2016
 이민희, 『라이카는 말했다』, 느림보, 2007
 이민희, 『새 사냥』, 느림보, 2009
 이수지, 『토끼들의 밤』, 책읽는곰, 2013
 이은지, 『우주에서 온 초대장』, 한솔수북, 2016
 한태희, 『술미의 밤하늘 여행』, 길벗어린이, 1999
 황미나, 『레드 문』, 학산문화사

－ 국외 논문

Graham Brown, ‘*The Youth Mobile Generation in Numbers*’, September 17, 2014, TotalYouthResearch.com.

Roland Barthes, ‘The Reality Effect’, Tzvetan Todorov ed., R. Carter tr.,
 French Literary Theory Today, Cambridge UP., 1982, pp.11–16 참고. 우
 찬제, 「버추얼 리얼리티」, 『한국문학이론과 비평』 15, 한국문학이론과 비평
 학회, 2002, 311쪽 재인용.

Anthony Turner, ‘*Generation Z: Technology and Social Interest*’, The Journal of
 Individual Psychology, Vol.71, No. 2, Summer 2015, p.108

김지은의 「SF 창작 콘텐츠와 아동문학」에 대한 토론문

배봉기(광주대)

김지은 선생님의 발표논문 잘 읽었습니다.

토론자의 입장에서 발표논문을 읽자니 최근에 봤던 한 드라마가 떠올랐습니다. 500년 전쯤의 조선시대 혜민서의 한의사가 갑자기 현재의 서울로 오게 됩니다. 미래로 시간 이동을 한 것이죠. 온갖 조명으로 휘황찬란한 서울의 밤거리, 무서운 속도로 달리는 괴물과 같은 자동차들, 상상도 할 수 없는 요상한 스타일의 복장 등 서울의 현재 광경은 그 한의사의 입장에서는 경악과 공포 그 자체였겠지요. 서두에 이 생뚱맞은 이야기를 왜 하느냐면 ‘SF 창작 콘텐츠와 아동문학’이라는 논문을 대면하는 제 자신의 처지가 이 한의사와 좀 유사한 면이 있지 않느냐 하는 생각이 들어서입니다. 여전히 2G폰을 쓰는 저는, 이 논문에 나오는 디지털 이주민 정도가 아니라, 디지털 이방인이나 외계인 쯤 되는 것 아닌가 자괴감이 들기 때문입니다. 그럼에도 불구하고 토론자로 선정된 이상 일정한 역할은 해야 하지 않을까 하는 ‘무책임한 책임감’ 하나로 이야기를 시작해 보겠습니다.

김지은 선생님의 논문은 ‘SF 창작콘텐츠’로 묶을 수 있는 웹툰, 만화, 그림책 장르를 다양한 측면에서 고찰한 글이라 여겨집니다. 기본 개념에서부터 시작하여 우리의 문화 상황에서 이런 장르들이 전개된 역사, 서양의 주요 작가와 작업, 범위를 좁혀가면서 우리 그림책의 주요 작가와 작업, 그리고 우리 그림책에서 SF 장르의 가능성 등을 두루 두루 살펴보고 있습니다. 그 자체로 의미 있는 작업이고 차후의 연구를 위해서 중요한 자료가 될 수도 있다고 생각합니다.

제가 여기서 제기하고 싶은 문제는 이 논문에서 나온 구절인 ‘낮설음의 지평’에 관해서입니다. 범박하게 말해서 모든 예술이 새로움을 지향한다고 할 때, 새로움에 대한 인식적 반응이라 할 수 있는 낮설음이란 좋은 예술을 평가하는 지표가 될 수 있습니다. 러시아 형식주의 미학의 주요 모토가 ‘낮설게 하기’라는 것도 그런 맥락에서 이해할 수 있겠지요. 더구나 SF 장르는 근미래든, 초근미래든 현재직후든, 아무튼 현재와는 다른 미래의 시공간을 배경으로 하고 있으니 일단 낮설다는 것이 매우 중요한 미학적 조건이 될 것입니다.

이 낮설음의 지평을 편의상, 형식적 측면과 내용적 측면의 두 갈래 나눠 생각해 볼 수 있을 것 같습니다. SF 장르의 경우 다양한 장치, 기법, 캐릭터 등 콘텐츠를 구성하는 형식적 측면이 중요하다고 생각합니다. 그리고 낮설음이 독자의 인식에 소구하는 측면인 콘텐츠의 내용, 즉 주제적 측면도 고려해야 하겠지요.

이런 맥락에서, 제 질문이랄까 좀 더 논의했으면 하는 것은, SF그림책, 특히 우리 SF 그림책에 나타나는 낯설음의 형식적 차원은 어떻게 정리될 수 있는가입니다.

그리고 내용적 차원은 몇 갈래로 정리를 해 주셨는데, SF 장르의 특성을 고려하지 않는 내용이 혼재되어 있지 않나, 즉 SF 장르 특유의 내용에 걸맞게 정리될 필요가 있지 않나 하는 의문입니다. ■



2017 여름 학술대회



증강현실 스토리텔링의 인물 층위:
<포켓몬GO>를 중심으로

- 발표: 최미경(전국대)
- 토론: 이정엽(순천향대)

증강현실 스토리텔링의 인물 층위: <포켓몬GO>를 중심으로

최미경(건국대)

<차례>

1. 머리말
2. <포켓몬GO>의 스토리텔링
3. <포켓몬GO> 스토리텔링의 인물층위
4. 맺음말

1. 머리말

증강현실(Augmented Reality)은 가상현실(Virtual Reality)의 변형으로, 실제 환경을 컴퓨터, 모바일 기기, 헤드업디스플레이 등을 통해 생성된 소리, 영상, 그림, GPS 데이터 등 가상 객체와 실시간으로, 동시에, 직간접으로 보여주는 기술이다.³⁸⁾ 실제세계에 가상의 디지털 정보를 겹치거나 합성하여 보여준다는 점에서 실제세계를 차단하고 오직 가상 환경만을 보여주는 가상현실과 차이가 있다.³⁹⁾ 영화 <아이언맨>(Iron Man, 2008)이나 <마이너리티 리포트>(Minority Report, 2002)에서 주인공이 홀로그램을 띄워놓고 작업하는 장면을 떠올리면 증강현실 기술을 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

이 기술이 우리에게 일상으로 다가온 것은 나이언틱이 개발한 모바일게임 <포켓몬GO>를⁴⁰⁾ 통해서다. <포켓몬GO>는 증강현실 기술을 이용한 대표적인 게임으로 스마트폰 등 모바일 기기로 가상의 생물 ‘포켓몬스터’를 가상의 아이템을 이용하여 포획, 육성하여 서로 싸우게 하는 것을 핵심 콘텐츠로 한다. 이 게임은 몬스터를 포획 할 때 증강현실 기술로 수용자가 보고 있는 실제 장소를 배경으로 보여주어⁴¹⁾

38) "Augmented reality", Wikipedia. 2017.7.27; https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality(검색일자: 2017. 7. 31.) 참조.

39) R. T. Azuma, "A survey of augmented reality", *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, Vol. 6, Iss. 4, 1997, pp. 356.

40) Niantic, *Pokémon GO*, Niantic, 2016년 7월 6일 최초 출시, 2017년 7월 31일 현재 버전 0.69.0.

41) 기본 모드인 AR모드에서 이렇게 보이며 AR모드 설정을 끄면 가상 환경이 배경으로 보인다.

마치 현실에서 몬스터를 잡는 듯한 기분이 들게끔 하는 것이 특징이다.

2016년 7월 6일에 출시한 이 게임은 세상에 나오자마자 각종 기록을 갈아치우고 갖가지 사건사고를 일으키며⁴²⁾ 놀라운 상업적 성공을 거두었다.⁴³⁾ 나이언틱의 CEO 존 행크는 ‘<포켓몬GO> 현상’을 설명하면서 게임을 만들 때 ‘운동하게 한다’, ‘새로운 눈으로 세상을 탐험하게 한다’, ‘함께 시간을 보내게 한다’라는 목표를 염두에 두었다고 밝혔는데⁴⁴⁾ 이 목표들 역시 보기 좋게 성공을 거둔 듯해 보였다. <포켓몬GO>의 수용자들은 포켓몬을 얻기 위해 자리에서 일어나 몸을 움직이고, 지역 명소나 역사적 장소의 위치정보와 연동하는 게임 속 가상공간에 가기 위해 실제 세계를 탐험하고, 협력해야하는 과제를 해결하기 위해 다른 수용자들과 자연스럽게 어울렸다.

이러한 성공은 기술과 콘텐츠 양쪽에 그 요인이 있다고 분석되었다. 증강현실 기술을 통한 포획의 생생한 경험, 이를 가능하게 한 세계 최고의 기술력, 20년 동안 확장되고 성장한 스토리, 폭넓은 연령층에 영향을 미치는 글로벌 캐릭터, 신화와 역사를 바탕으로 한 “인문학적 상상력과 증강현실게임 기술의 공학적 상상력” 등이 구체적인 성공 요인으로 거론되었다.⁴⁵⁾

기존 연구는 이러한 성공과 성공요인을 중심에 두고 그 명암을 확인하는 방향으로 이루어졌다. 가장 빈번히 이루어진 연구는 <포켓몬GO>가 실제 건강에 어떤 도움이 되는지에 대한 진단, 그리고 게임의 성공요인과 부작용에 관한 연구였다. 게임의 핵심 성공요인으로 꼽는 스토리텔링에 대한 논의 역시 싹트었으며, 그 외 위치기반 게임이라는 특성에 초점을 맞춘 연구, 증강현실 기술에 필연적으로 따르는 상표권 침해 문제를 다룬 연구 등도 발 빠르게 이루어졌다.⁴⁶⁾

42) 양병석 외, 「포켓몬GO의 성공요인과 파급효과」, 『월간SW 중심사회』, 2016, 41-46면, Mike Elgan, “Why the Herd Instinct Makes Pokémon Go a Public Menace”. *eWeek*, 2016.7.18 참조.

43) 김서연, “포켓몬고, '매출 10억 달러' 클럽 진입...모바일 게임 최단기록”, 한국일보, 2017.2.3 ; <http://www.hankookilbo.com/v/c45d7f31e2c58008115b751b81e17418>(검색일자: 2017. 7. 31.) 참조.

44) Matt Weinberger, “The CEO behind 'Pokémon Go' explains why it's become such a phenomenon”, *Business Insider*, 2016.7.11; <http://www.businessinsider.com/pokemon-go-niantic-john-hanke-interview-2016-7>(검색일자: 2017. 7. 31.).

45) “위치정보 기반 게임인 잉그레스(Ingress)의 시스템에 AR 기술을 사용하여 포켓몬스터를 포획하는 경험을 더한 게임”, 양병석 외, 앞 논문, 42-43면, 이재홍, 「<포켓몬GO>의 인기요인과 스토리텔링 분석」, 『한국게임학회 논문지』 16권 8호, 한국게임학회, 167면.

46) Victoria R. Wagner-Greene, Amy J. Wotring, Thomas Castor, Jessica Kruger, and Joseph A. Dake, “Pokémon GO: Healthy or Harmful?”, *American Journal of Public Health*, Vol. 107, 2017, pp. 35-36, Ivan Corina, “Pokémon GO: a financial strategy or a modern fight against sedentary lifestyle?”, *eLearning & Software for Education*, 2017, Vol. 2, pp. 482-486, 양병석 외, 앞 논문, 이재홍, 앞 논문, 박희영, 「포켓몬Go 열풍의 의미와 요괴문화콘텐츠」, 『일본근대학연구』 제54집, 한국일본근대학회, 2016, 365-378면, 김재형·김진영, 「미디어 변화에 따른 원천콘텐츠 활용에 관한 고찰-포켓몬 GO 중심으로-」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』 57권, 커뮤니케이션 디자인학회, 2016, 244-253면, 박유선, 「증강현실에서 상표권 침해에 관한 연구」, 『산업재산권』, 제51호, 한국지식재산학회, 2017, 317-418면, 오충원, 「지도학적 관점에서 위치기반 게임에 대한 연구- 포켓몬 고를 중심으로 -」, 『국토지리학회지』, 제50권 4호, 국토지리학회, 2016, 513-524면 참고.

그러나 <포켓몬GO>의 열기가 급격히 식어감에 따라 게임에 대한 관심도 크게 줄었다. 2017년 7월 6일, 나이언틱은 <포켓몬GO> 출시 1주년을 기념해 새로운 콘텐츠를 선보이며 홍보에 열을 올렸지만 반응은 싸늘했다.⁴⁷⁾ 한 달에 한 번 이상 <포켓몬GO>를 하는 사람이 지난 해 7월에는 1100만 명인데 비해, 11월에는 절반으로 줄었고, 2017년 “6월 현재 사용자는 400만 명을 조금 넘는 것으로 알려졌다.”⁴⁸⁾

그러나 <포켓몬GO>는 여전히 영향력을 행사하고 있다. 지금도 미국 내 모바일 게임 매출 2위로 하루에 1,558,463달러(약 17억 원)를 벌어들이고 있고⁴⁹⁾ 원천 콘텐츠인 ‘포켓몬 시리즈’를 바탕으로 한 ‘포켓몬 상품’ 역시 2017년 3월 현재 매출 6조 엔(약 60조 원)에 이를 만큼 위력적이다.⁵⁰⁾ 게임의 핵심 기술이라 할 수 있는 증강현실 기술에 대한 기대 또한 인공지능, 사물인터넷, 착용 컴퓨터, 드론 등 관련 기술 발전에 힘입어 매우 뜨겁다. <포켓몬GO>는 증강현실 기술을 이용하여 유래 없는 성공을 거둔 콘텐츠이자, 진일보한 기술이 보여주는 새로운 콘텐츠에 대한 기대에 불을 지핀 장본인이라는 점에서 ‘한물간 게임’이 아닌 현재적 의미를 지니고 있다.

이 시점에서 <포켓몬GO>에 대한 연구는 성공요인이나 즉각적 현상을 분석하는 데서 나아가야 할 필요가 있다. 본 연구는 새로운 매체양식으로 구현하는 콘텐츠의 구체적인 특징을 파악하는 데 방점을 찍고 <포켓몬GO>의 스토리텔링⁵¹⁾ 방식이 기존 타매체 콘텐츠와 어떤 차이를 지니고 있는지 파악하기 위해 이루어졌다. 증강현실 기술을 이용한 스토리텔링은⁵²⁾ 가상의 현전(現前)이라는 면에서 가상세계만을 무대로 한 기존 스토리텔링과 뚜렷한 조건 차이를 보인다. 그리고 이러한 차이가 스토리텔링에 영향을 미치는 것은 필연적이다.

<포켓몬GO> 스토리텔링에 대한 연구는 앞서 언급한 바대로 시작 단계다. 증강현실 기술을 이용해 비현실적 요괴문화 콘텐츠와 현실을 융합한 점을 눈여겨 본 박희영의 연구와⁵³⁾ 산해경을 바탕으로 한 인문학적 스토리텔링과 증강현실 기술의 공학적 상상력의 융합을 <포켓몬GO>의 인기요인으로 분석한 이재홍의 연구⁵⁴⁾가

47) 김혜미, 「싸늘해진 포켓몬고 인기..1주년 업데이트도 '안통해'」, 이데일리, 2017.7.12.;

<http://www.edaily.co.kr/news/NewsRead>.

edy?SCD=JE61&newsid=01161126615993864&DCD=A00506&OutLnkChk=Y(검색일자: 2017. 7. 31.).

48) 김진우, 「세계 들썩이게 한 포켓몬고 출시 1년, 지금은」, 경향신문, 2017.7.11; <http://h2.khan.co.kr/201707111711001>(검색일자: 2017. 7. 31.).

49) 7월31일 현재, “Top Grossing iPhone - Games UNITED STATES”, *Thinkgaming*, 2017.7.31; <https://thinkgaming.com/app-sales-data/130634/pokemon-go>(검색일자: 2017. 7. 31.).

50) 여기서 ‘포켓몬 상품’은 “비디오 게임, 카드 게임, 라이선스 제품, 애니메이션, 텔레비전 프로그램을 포함한 포켓몬 파생 상품”이다, “Pokémon in figures”, *The Pokémon company*, 2017.3.31; <http://www.pokemon.co.jp/corporate/en/data/>(검색일자: 2017. 7. 31.).

51) 이 글에서 ‘스토리텔링’은 ‘이야기하기’를 의미하며, 콘텐츠의 수용자가 ‘이야기’의 화자이자 청자이며 콘텐츠를 수용하는 행위 자체가 실시간으로 ‘이야기’가 되는 <포켓몬GO>의 특성을 고려하여 사용하게 되었다.

52) 이하 ‘증강현실 스토리텔링’로 부른다.

53) 앞 논문.

눈에 띈다. 이들 연구는 주로 매체와 콘텐츠의 결합을 기술 유토피아적 시선으로 분석한 것으로, 매체가 스토리텔링에 미치는 구체적 영향을 파악하고 비판적 시선으로 그 의미를 살피지는 못하였다.

본 연구는 <포켓몬GO>를 증강현실 스토리텔링의 특징을 분석하기 위해 스토리텔링의 여러 요소 가운데 인물에 초점을 맞추었다. 그 까닭은 첫째, 인물은 이야기의 핵심요소이기 때문이다. 인물 없이는 어떤 이야기도 있을 수 없다. 인물은 사건을 결정하고 사건은 인물에 대한 설명이다.⁵⁴⁾ 인물은 이야기의 중심으로, 우리는 이야기 속 인물을 통해서 인간의 본성을 보고 이야기 속의 인간관계에 흥미를 느끼기 때문에 이야기를 읽는다.⁵⁵⁾ 그리고 둘째, 증강현실 기술은 수용자가 ‘실제 나’를 거의 투명하게 드러내며 스토리텔링에 직접 개입한다는 점에서 기존 매체 스토리텔링과 큰 차이를 보이기 때문이다. 이때 ‘실제 나’는 소설이나 영화 속 인물을 지켜보며 감정이입 하는 ‘동일시하는 나’, 게임 속 인물을 움직이며 그 역할을 하는 ‘가면 쓴 나’, 가상현실 속에 들어가 그 세계의 배경과 역사 속으로 녹아든 ‘다른 차원의 나’와는 달리, 수용자의 과거 경험과 관계를 고스란히 간직한 채 수용자의 ‘지금 여기’를 그대로 드러내는 현실세계의 나를 말한다. 마지막으로 <포켓몬GO>는 많은 아동을 이야기의 화자이자 청자로 삼고 있다는 점에서 아동 스토리텔링으로 볼 수 있으며, 아동 스토리텔링에서 인물은 특히 중요한 요소기 때문이다. <포켓몬GO>의 원천 콘텐츠는 아동을 겨냥한 비디오 게임으로, 2006년에 출시한 <포켓몬스터 다이아몬드·펄>까지는 미취학 아동과 초등학생이 주된 수용자였다.⁵⁷⁾ 유년에서 노년까지 폭넓은 연령층을 수용자로 거느린 <포켓몬GO> 역시 2017년 7월 23%를 차지하며 2위로 내려왔지만, 1월까지 35%가 10대로 가장 많은 비중 차지하고 있었다.⁵⁸⁾ 통계에 포함되지 않은 10대 미만의 수용자들까지 고려했을 때 아동 수용자들의 비중이 여전히 상당함을 짐작할 수 있다. 그런데 이들 아동 수용자들에게는 “인물들에게 자신을 투영시키고 일체감을 느끼는 동일화 기제가 더욱 강력하게 발휘되기 때문”에, 인물이 이야기의 거의 전부다.⁵⁹⁾

이 글은 ‘증강현실 기술을 이용한 스토리텔링이 기존 매체 스토리텔링과 어떤 차이가 있는가?’, ‘이 차이는 어떤 의미가 있는가?’라는 질문에서 시작되었다. 그 답을 찾기 위해 인물을 중심에 놓고 텍스트를 분석할 것이며, 이를 위해 <포켓몬GO>의 기본 스토리텔링을 먼저 살핀 다음, 이야기를 구성하는 인물층위를 나누고 이를 자

54) 앞 논문.

55) Henry James, James Edwin Miller, *Theory of Fiction: Henry James*, University of Nebraska Press, 1972, pp.37.

56) 마리아 니콜라예바, 『아동문학의 미학적 접근』, 교문사, 2009, 188면 참조.

57) Ishaan, “Pokémon’s Audience Is Growing Older”, *siliconera*, 2014.12.1; <http://www.siliconera.com/2014/12/01/pokemons-audience-growing-older/>(검색일자: 2017. 7. 31.) 참조. <그림7> ‘포켓몬스터’ 시리즈의 주인공 변천사를 보면 어떤 연령층을 겨냥하고 있는지 짐작할 수 있다.

58) 이서희, 「포켓몬고 ‘속초대란’ 1년... 1020 떠나고 4050 남았다」, 한국일보, 2017.7.13; http://www.hankookilbo.com/v/1a9ed9_6e3e5e439fa0eb5ae096a7d6cc(검색일자: 2017. 7. 31.).

59) 김서정, 『캐릭터는 살아있다』, 열린어린이, 2008, 10-11면.

세히 들여다 볼 것이다.

2. <포켓몬GO>의 스토리텔링

‘포켓몬스터 시리즈’의 배경이 되는 최초의 이야기는 다음과 같다.

팔레트 타운에 사는 어린 소년 레드(주인공)는 어느 날 위험한 야생 포켓몬스터를 만난다. 이를 계기로 오크 교수에게 포켓몬스터를 잡는 법을 배우고, 풋내기 트레이너가 되어 칸토 지방⁶⁰⁾ 곳곳을 여행한다. 그 여정은 험난하다. 레드는 야생 포켓몬스터, 호전적인 트레이너와 수없이 마주친다. 포켓몬스터를 납치하는 범죄 집단 로켓단 또한 심심하면 등장해 레드를 괴롭힌다. 레드는 포켓몬스터를 잡아 포켓몬 도감에 기록을 남기고 로켓단과 싸우는 한편, 각지의 체육관을 대표하는 뛰어난 트레이너들을 물리치고 배지를 하나씩 얻는다. 8개의 배지를 모두 모은 주인공은 포켓몬 리그 4천왕과 대결, 승리하여 리그 챔피언으로 마침내 마스터 트레이너가 된다.⁶¹⁾

위 이야기는 포켓몬 프랜차이즈의 모태라고 할 수 있는 포켓몬 상품, 1996년 일본에서 출시한 <포켓몬스터 빨강>(ポケットモンスター 赤)의 이야기를 단순화한 것이다. 실제 이야기는 주인공이 8개의 체육관을 거치고, 또래 친구와 경쟁하고, 로켓단과 싸우는 등 상당히 복잡하다. 그런데 <포켓몬GO>는 이 이야기에서 ‘포켓몬스터의 포획, 성장, 전투를 통해 뛰어난 트레이너가 된다’⁶²⁾ 아주 간단한 뼈대와 포켓몬스터의 이름과 디자인을 추출하여 스토리텔링 기반으로 제공하고 있다. 이런 설정은 튜토리얼을 진행하는 월로우박사를 통해 간단하게 설명된다.

안녕./난 월로우박사라네.//이 세상에는 포켓몬이라고 불리는 신비한 생명체가 사는/걸 알고 있나?//포켓몬은 여기저기에 있어.//달리는 것, 하늘을 나는 것, 산이나 숲, 물가에 사는 것.....//나는 그 생태와 분포에 대해서 연구하고 있다네!//너도 내 연구를 도와주지 않을까?//고맙군! 나옹 손이라도 빌리고 싶을 정도였어.//너는 전 세계를 탐험하고 포켓몬을 잡아서 보고해줘!⁶³⁾

60) 일본 칸토 지방을 본 딴 게임 속 가상공간.

61) “Pokémon Red Version and Pokémon Blue Version”, Pokémon, 2017; <http://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-red-version-and-pokemon-blue-version/>, “ポケットモンスター 赤・緑”, 2017.7.30, 위키백과에 대해서, 2017.7.30; https://ja.wikipedia.org/wiki/ポケットモンスター_赤・緑 (검색일자: 2017. 7. 31.) 참조.

62) 포켓몬스터의 포획은 몬스터볼이라는 가상 도구를 모바일 기기 화면 안에서 터치&슬라이드 방식으로 던져 포켓몬을 정확히 맞추었을 때 가능하다. 포켓몬스터의 성장은 강화와 진화로 나눌 수 있는데, 강화는 몬스터의 수준을 올리는 것이고 진화는 몬스터의 외양과 이름까지 바꾸어 아예 다른 개체처럼 만든다. 강화와 진화 모두 게임 내 아이템인 별의 모래와 사탕을 통해서 이루어지는데, 이 아이템들은 몬스터를 포획하거나, 알을 깨우거나, 전투에서 승리하는 등 게임 내 활동으로 얻을 수 있다. 전투는 체육관 전투와 레이드 전투가 있다. 체육관 전투는 아군진영이 아닌 타 진영이 체육관을 점령하고 있는 경우에만 가능하며 상대진영의 포켓몬들을(6마리가 최대) 모두 내쫓으면 자기 진영으로 점령할 수 있다. 레이드 전투는 1인 혹은 다른 수용자들과 힘을 모아 포켓몬과 싸우는 것으로 전투에서 이기면 해당 포켓몬을 포획할 수 있다.

설명에서도 알 수 있듯이 최초의 이야기와 <포켓몬GO>의 이야기에서 가장 뚜렷한 교집합은 포켓몬스터, 즉 포켓몬이다. 이들은 이름과 모습, 기술의 속성까지 매우 닮았다.

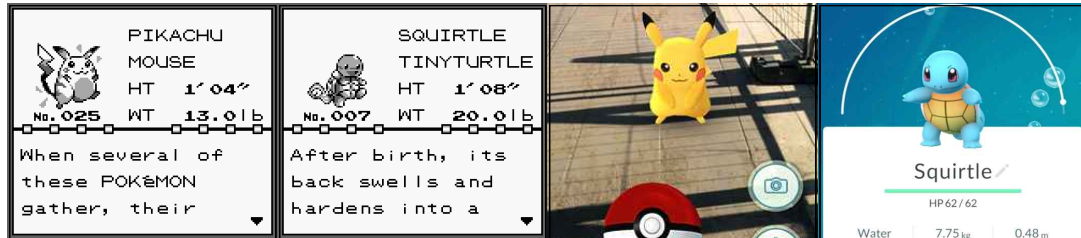


그림 34) 피카츄와 꼬부기, 왼쪽 <포켓몬스터 빨강>, 오른쪽 <포켓몬GO>

이에 비해 주로 조력자로 등장하는 인간형 등장인물은 시각적 연속성은 보이지만 이름이나 겉모습에서 짐작할 수 있는 나이 등 여러 면이 다르다. 위에 기술한 조력자 캐릭터 또한 옥박사, 공박사, 털보박사, 마박사, 주박사, 플라타너박사, 쿠쿠이박사를 거쳐 윌로우박사로 바뀌었으며⁶⁴⁾ 그때마다 외모 또한 달라졌다.⁶⁵⁾



그림 35) 여미지 않은 가운데와 바지 색에서 시각적 유사성이 보인다. 왼쪽부터 옥박사, 공박사, 털보박사, 마박사, 주박사, 플라타너박사, 쿠쿠이박사, 윌로우박사.

주인공의 경우도 마찬가지다. <포켓몬스터 빨강>의 주인공은 칸토 지방에 사는 11살 소년 레드/애쉬/잭인데⁶⁶⁾ 비해 <포켓몬GO>의 주인공은 10대 후반에서 20대 초반으로 보이는 이름이 정해지지 않은 남녀다.⁶⁷⁾

63) //는 쪽 바꿈, /는 줄 바꿈 표시다.

64) 지면 관계상 포켓몬스터 메인 시리즈로 한정한다. 이는 이후에 언급할 캐릭터 이름에도 해당된다.

65) 주박사는 여성으로 성별이 달라지기도 했다.

66) 레드는 기본 이름, 애쉬, 잭은 선택 할 수 있다. 수용자가 셋 가운데 하나를 이름으로 고르면 나머지는 경쟁자의 이름이 된다.

67) '포켓몬스터 시리즈'에서 플레이할 수 있는 여성캐릭터는 2세대 <포켓몬스터 크리스탈>(2000년 최초 출시)에서부터 등장한다.



그림 36) ‘포켓몬스터 시리즈’의 주인공들, 오른쪽 아래는 <포켓몬Go>의 기본 캐릭터 설정화면이다. 연령이 점점 높아짐을 알 수 있으며, 캐릭터들의 붉은 상의와 무채색 하의에서 시각적 유사성이 느껴진다. 붉은 글씨는 이름 괄호 안은 버전 명이다.

<포켓몬GO>에서는 주인공의 이름은 무엇이며 어디에 사는지 등 기본 정보는 제공되지 않는다. 왜냐하면 그는 가상세계의 아바타가 아니라 현실 세계와 동기화 된 아바타로 수용자의 기본 정보를 그대로 취하기 때문이다. 수용자가 있는 곳이 그가 있는 곳이며, 수용자의 삶의 패턴이 그의 삶의 패턴이다. <포켓몬GO>의 주인공은 ‘실제 나’로서 수용자인 것이다. 가상현

실 게임, 혹은 기존 비디오 게임⁶⁸⁾과 달리 증강현실 게임에서 아바타는 필수 요소가 아니다. <포켓몬GO>의 경우 모바일 기기의 한정된 사각 패널을 디스플레이로 사용하기 때문에 ‘나’를 대신해 화면에서 움직일 개체가 필요하다. 화면을 통해 간접적으로 실제 환경과 가상 정보를 합성하기 때문에 아바타를 사용하는 것이다. 그러나 구글 글래스나 마이크로소프트 홀로렌즈 같은 안경 형 헤드업디



그림 37) 홀로렌즈용 게임
<Roboraid>(2016)

스플레이의 경우 가공된 정보가 화면이라는 간접 공간이 아니라 안경을 통해 바라보는 실제 공간에 덧입혀진다. 수용자 역시 가상의 아바타를 굳이 내세울 필요가 없다. 실제 공간에서 자신이 직접 주인공이 되어 게임을 할 수 있기 때문이다.

한편 어떤 식으로든 명맥을 유지한 주인공이나 조력자와는 달리 적대자들은 완전히 제거되었다. 최초 이야기부터 등장해 인기를 누려온 악당 조직 로켓단은 물론이고

68) 콘솔, 아케이드, PC, 모바일 게임을 통칭한다.

주인공의 친구이자 라이벌 역할을 하는 그린 같은 주요 캐릭터들은 자취를 감추었다.⁶⁹⁾ 악당집단은 로켓단에서부터 마그마단, 아쿠아단, 겔럭시단, 플라스마단, 플레어단, 스컬단, 에테르재단으로, 친구이자 라이벌 캐릭터는 그린에서부터 실버, 휘웅/봄이, 민진, 용식, 체렌, 벨, 휴이, 칼름/세레나, 사나, 트로바, 티에르노, 하우, 글라디오로 2016년에 출시한 7세대 <포켓몬스터 썬 · 문>(ポケットモンスター サン · ムーン)까지 강력한 계보를 이어왔으나 <포켓몬GO>에서는 사라졌다.

<포켓몬GO>의 기본 설정을 다른 포켓몬 프랜차이즈와의 비교했을 때 그 특징은 다음과 같다. 첫째, 스토리텔링이 포켓몬의 수집, 진화, 전투에 집중하여 최소화 되어 있다. 둘째, 주인공에 대한 기본 설정이 없다. 셋째, 적대자 역할의 캐릭터가 등장하지 않는다.

그렇다면 이런 기본 설정으로부터 <포켓몬GO>는 어떤 이야기를 만들어낼 수 있을까? 분석을 위해 <포켓몬GO> 스토리텔링 예로 ‘잠만보 획득 실패담’을 들고자 한다.

나는 오늘 광화문으로 나갔다. 잠만보를 잡기 위해서다. 잠만보는 희귀몬스터라 사람들이 밀집된 곳에 자주 나타난다. 광화문은 포켓스탑이 몰려있어 걷기만 해도 몬스터볼을 쓸어담을 수 있다. 희귀몬스터들도 자주 출몰한다고 한다. 광화문역을 나서자 여기저기서 루어 파티가 한창이다. 미끼에 홀려 몰려든 포켓몬들이 각양각색이라 바로 몇 마리 잡았다. 구구, 쏘드라, 깨비참, 디그다, 하지만 오늘의 목표는 잠만보다. 아빠가 잠만보를 잡았다고 해서 부러워 죽을 뻔했다. 나는 포켓스탑이 세 개나 뜨고 잠만보도 종종 보인다는 유명 카페로 갔다. 그런데 두 시간을 기다려도 잠만보는 나타나지 않았다. 기다리기 심심해서 가장 가까운 체육관에서 전투를 벌였다. 이기는가 싶었는데 마지막으로 나타난 잠만보한테 지고 말았다. 하필이면! 나는 짜증이 나서 썩썩대다 페이스북에서 정보를 찾아보았다. 청계천 쪽에서 잠만보가 출몰했다는 글이 떴다. 곧장 밖으로 나가는데, 세상에 이럴 수가! 길 건너에 잠만보가 보인다. 횡단보도로 달려갔지만 빨간불로 바뀌었다. 잠만보가 머물러 있는 시간은 25분, 언제부터 저기 있었는지 알 수 없다. 발을 동동 구르다 파란불이 바뀌자마자 달렸다. 그런데 반대쪽에서 오는 사람이 너무 많아 속도가 나지 않는다. 막 길 건너에 도착하려는데 오토바이 한 대가 앞을 지나가는 바람에 휘청거리다 엉덩방아를 찼었다. 창피한 줄도 모르고 일어나 달려갔지만 잠만보는 사라진 뒤였다. 기운이 빠진 나는 더 돌아다니지 못하고 집으로 돌아갔다.⁷⁰⁾

‘잠만보 획득 실패담’은 <포켓몬GO>를 하다보면 흔히 일어날 수 있는 일들을 엮은 것으로 주인공이 위기를 극복하지 못하고 목표 성취에 실패하는 이야기다. 이 이야기의 등장인물은 나, 아빠, 잠만보, 구구, 쏘드라, 깨비참, 디그다, 체육관을 점

69) 이를 아쉬워한 플레이어들이 ‘로켓단’이라 이름붙인 팀을 만들었다.

70) 이 글에서 ‘이야기’는 물적 토대에 고정된 것이 아닌, 수용자의 머릿속에서 재구성된 사건 혹은 사건의 연속으로 매체를 통해 수용자에게 가서 닿는 순간 비로소 형상화 되는 무엇이다. ‘잠만보 획득 실패담’은 이렇게 수용자의 머릿속에서 형상화 된 ‘이야기’를 논의를 펼치기 위해 글로 쓴 것이다. 또한 ‘잠만보 획득 실패담’은 실제 수용자들이 쓴 ‘<포켓몬GO> 일지’를 바탕으로 재구성되었는데, ‘<포켓몬GO> 일지’로 검색하면 상당한 양의 웹 문서가 검색된다.

령한 플레이어, 횡단보도를 건너는 사람들, 오토바이 운전자로, 실제 인물과 가상캐릭터가 섞여 있다. 가상캐릭터는 잠만보, 구구, 쏘드라, 깨비참, 디그다이며 실제 인물은 나, 아빠, 횡단보도를 건너는 사람들, 오토바이 운전자다. 실제 인물은 다시 두 부류로 나뉘는데 게임을 하고 있는 사람-나, 아빠와 하고 있지 않는 사람-횡단보도를 건너는 사람들, 오토바이 운전자다. 이러한 인물 구성에서 가장 흥미로운 점은 가상캐릭터보다 실제 인물이 스토리텔링을 더 주도적으로 이끌어간다 것이다.

3. <포켓몬GO> 스토리텔링의 인물층위

앞에서 <포켓몬GO>의 스토리텔링에 참여하는 인물을 게임하고 있는 사람, 가상캐릭터, 게임하고 있지 않은 사람으로 나누었다. 이는 아래 표와 같이 수용자, 가상캐릭터, 비수용자 세 층위로 정리할 수 있다.

	가상세계	실제세계
게임 안	가상캐릭터	
		수용자
게임 밖		비수용자

표 1) <포켓몬GO>의 스토리텔링의 인물 층위

1) ‘실제 나’로서 주인공이 되는 수용자

<포켓몬GO> 스토리텔링에서 수용자는 이야기를 주도하는 인물이다. 수용자는 잠만보를 잡기 위해 광화문에 나갔지만 실패한 이야기를 창작하고, 그의 사고와 행동을 도구로 서술하였으며, 자신이 창작, 서술한 이야기를 수용하고 실망에 빠졌다. 그는 포켓몬을 잡으러 갔다가 돌아오기까지의 이야기를 처음부터 끝까지 이끈 주인공인 동시에 체육관 전투에서 아군진영의 조력자 역할과 상대진영의 적대자 역할을 했다.(주25 참고) 여기서 중요한 것은 개개의 수용자가 모두 주인공이 되어 자신의 이야기를 만들기 때문에, ‘나’는 다른 수용자가 주인공인 이야기 안에서 조력자이자 악당 역할을 실제로 담당하게 된다는 점이다.

이처럼 수용자는 스토리텔링 과정에서는 완성된 이야기의 향유자인 동시에 창작자이자 서술자이다. 이야기는 그가 시작하고 발전시키고 끝맺는다. 이야기 안에서 그는 주인공인 동시에 악당이며 조력자다. 여기까지는 다른 상호작용적 스토리텔링과 크게 다르지 않다. <마인크래프트>(Minecraft, 2009) 같은 샌드박스 게임, <피파온라인3>(FIFA Online 3, 2012) 같은 스포츠 게임에서는 수용자의 결정과 행위가 이야기의 대부분을 채우고, 팀을 이루어 다른 팀과 맞붙는 <오버워치>(Overwatch, 2016) 같은 온라인 일인칭슈팅게임에서는⁷¹⁾ 수용자는 적을 쏘아

쓰러트리는 주인공인 동시에, 자기 팀의 조력자이며 상대 팀의 적이다.

그러나 기존 매체의 수용자와 달리 <포켓몬GO>의 수용자는 가상세계를 탐험하는 나의 대리자를 통해서가 아니라, 실제세계의 ‘나’로서 이야기를 끌어간다. 게임 안에서 나의 아바타와 실제세계에서 내가 시공간, 수용자의 몸, 타인의 시선 등에 의해 강력하게 연결되어 있기 때문이다.

시공간은 <포켓몬GO>에서 수용자가 ‘실제 나’로 존재할 수 있는 가장 강력한 연결고리다. <포켓몬GO>는 수용자가 있는 물리적 장소를 GPS 정보로 인식하고 카메라를 통해 수용자가 보고 있는 실제 공간을 보여준다. 게임이 플레이되는 실제 공간에 머물러 있는 것은 아바타가 아니라 수용자 그 자신이다. 시간 또한 ‘실제 나’를 게임과 연결한다. 소설이나 영화, 게임 속 인물은 고유한 정체성을 갖고 있다. 자신만의 과거를 지나왔고, 이를 바탕으로 미래를 살아갈 것이다. 그러나 <포켓몬GO> 수용자의 아바타는 게임 세계 안에서 설정된 어떤 과거도 없으며, 따라서 이어질 미래 또한 추측할 수 없다. 게임 속 주인공의 과거는 수용자의 실제세계에서 과거이며, 미래 또한 수용자의 미래다. 게임 전 수용자가 지하철을 탔다면 그것은 그대로 주인공의 과거이고, 게임 후 친구들을 만나면 그 또한 주인공의 미래가 된다. 수용자의 현재는 게임에 가장 강력하게 개입하는 시간이다. 추상적인 도형만으로 구성된 게임 세계 속에 ‘나’의 지금, 낮과 밤, 출퇴근 시간과 점심시간이 배경으로 침투한다.(그림5)



그림 38) 게임 화면 속에 침투한 현재의 시공간

시공간과 더불어 ‘나의 몸’도 게임 속에 현현한다. 물리엔진은 손가락의 움직임을 몬스터볼을 던지는 각도와 연결한다. ‘나의 손가락’을 어떻게 움직이느냐에 따라 포켓몬을 잡기도 놓치기도 한다. GPS는 ‘나’의 몸이 움직인 거리와 아바타의 이동 거리를 동기화한다. 게임 속에서 많이 걸으면 실제 다리가 아프다. 규칙적으로 걸으면 ‘나의 체중’이 줄어든다. 게임하는 동안 실제 ‘나의 몸’이 보내는 메시지는 수용자가 지금하고 있는 이 게임의 주인공이 가상 속의 어느 누구도 아닌 ‘나’임을 끊임없이 일깨운다.

타인의 시선과 반응은 게임에 몰두해 내가 나임을 잊는 순간에도 나임을 일깨운다. 포켓스탑이, 체육관이, 몬스터가 출현하는 실제 공간에 아바타를 대신 보낼 수 없다. 그곳에는 언제나 ‘실제 내’가 있고, 타인은 그곳에 존재하는 ‘나’를 인식한다. 구조물 위로 올라가 <포켓몬GO>를 잡는 ‘나’를 보고 쑥덕거릴 수도 있고, 고개를 숙인 채 휴대전화만 보고 가는 ‘나’와 부딪힐 수도 있고, 그런 나를 붙들고 희키 포켓몬의 위치를 물어볼 수도 있다.

71) 일인칭슈팅게임은 게임 속 세상을 캐릭터의 1인칭 시점으로 바라보며 이루어지는 대전 비디오 게임이다. 흔히 FPS(First-Person Shooter)라고 불린다.

이처럼 <포켓몬GO>에서는 가상의 게임 세계 안으로 ‘실제 나’를 끌어다 놓음으로써 가상과 실재를 뒤섞고 환상과 현실의 경계를 허물어트린다. 기존 매체 스토리텔링에서는 ‘실제 나’를 잊고 가상캐릭터에 몰입할수록 현실에서 멀어지고 환상으로 빠져든다. 그러나 <포켓몬GO>의 스토리텔링은 환상 세계의 창조물이 마치 현실에 존재하는 것처럼, 현실의 ‘나’를 마치 환상세계의 가장 주도적인 존재가 된 것처럼 느끼게끔 한다.

2) 수용자에 종속된 가상캐릭터

가상캐릭터는 <포켓몬GO>의 핵심 콘텐츠이자 스토리텔링에 참여하는 가장 중요한 인물이다. ‘잠만보 획득 실패담’은 희귀 포켓몬 잠만보 즉 가상캐릭터를 잡고자 하는 주인공-나-수용자의 욕망에서 비롯된다. 이야기는 주인공이 가상캐릭터들-구구, 쏘드라, 깨비참, 디그다-을 몬스터볼로 얻고, 체육관에서 가상캐릭터-몬스터들 간 전투를 하는 장면으로 이어지고, 결국 바라던 가상캐릭터-잠만보를 발견했으나 획득에는 실패하는 것으로 끝난다. 이야기의 시작과 중간, 끝 모두 수용자가 ‘어떤 가상캐릭터와 어떻게 상호작용하는가’로 채워져 있다.

<포켓몬GO>에서 가상캐릭터는 포켓몬스터와 인간형 캐릭터로 나뉘는데, 인간형 캐릭터는 게임의 안내자 역할을 하는 월로우 박사와 각 진영의 우두머리 칸델라, 스파크, 블랑쉬 총 네 명에 불과하다.⁷²⁾ 이에 비해 포켓몬스터는 현재 151 개체가 등장했으며 추가로 80 개체가 더 등장한다고 공식 발표되었다.⁷³⁾ 포켓몬스터의 수가 압도적이다.

인간형 캐릭터는 가상세계에만 머물러 있으며 활동은 미미하다. 월로우 박사는 게임 방법을 설명해주기 위해 몇 번 등장하는 것 외에 역할이 없다. 진영 우두머리들도 수용자가 포켓몬스터를 평가할 때 수용자에게 몇 마디 건네는 것이 역할의 대부분으로⁷⁴⁾ 이들은 수용자들이 만들어내는 이야기에서 극히 미미한 역할을 한다.

이에 비해 포켓몬스터들은 스토리텔링의 주된 동력이다. ‘잠만보 획득 실패담’에서 본 것처럼 이야기 안에서 포켓몬스터들은 욕망의 대상이자 노력의 결과이고 성장의 밑거름이며 화합과 갈등의 계기다. 수용자들은 원하는 포켓몬을 얻기 위해 일상 영역에서 몇 십, 혹은 몇 백 킬로미터 떨어진 곳, 금지된 곳, 위험한 곳까지 간다. 하루에 몇 킬로미터씩 걷고, 똑같은 장소에서 몇 시간, 며칠씩 기다리기도 해서 술한 화제를 낳았다. 이렇게 해서 얻은 알은 부화시키고, 포켓몬스터는 강화하고 진화시켜 힘센 개체로 만든다. 남들보다 힘센 개체를 만들면 전투를 통해 체육관을

72) 주인공 아바타는 ‘실제 나’의 연장이기 때문에 가상캐릭터라고 할 수 없다.

73) *The Pokémon GO team*, “Our World Is Expanding—Over 80 More Pokémon and New Features Are Coming!”, *Pokemongo*, 2017.2.15.; <https://pokemongo.nianticlabs.com/en/post/johto-pokemon>(검색일자: 2017. 7. 31.).

74) 월로우 박사는 7장면-도입, 아바타 만든 뒤, 첫 포켓몬을 잡은 뒤, 트레이너 레벨5 이하인데 체육관에 들어가려고 할 때, 처음 체육관에 들어갈 때, 팁과 빠른 시작에서 플레이 방법을 설명하기 위해 등장한다. 각 리더들의 대사는 16문장에 불과하다.

점령, 자랑스럽게 자신이 공들여 키운 포켓몬을 깃발처럼 꽂아 놓는다. 이미 잡은 포켓몬이라고 해서 쓸모없는 것은 아니다. 같은 포켓몬을 잡으면 포켓몬을 성장시킬 수 있는 아이템을 주기 때문이다. 힘센 개체로 키운 포켓몬은 전투에서 두드러진 활약을 보인다. 포켓몬끼리 전투, 혹은 협력하게 함으로써 다른 수용자와 갈등하기도, 화합하기도 한다.

이들은 인간형 캐릭터가 가상세계에 격리된 것과 달리 실제세계를 배경으로 등장함으로써 가상의 존재지만 현전한다. 포켓몬스터들은 ‘실제 나’와 실제 시공간을 공유하며 ‘나’의 몸짓에 반응한다. 기존 매체 스토리텔링에서 흔히 그러하듯 ‘실제 나’를 가상세계로 끌어들이는 방식으로 시공간을 공유하는 것이 아니라, 현실의 특정 장소에 종속된 포켓몬스터가 실제 물리적 시공간, 즉 8월 19일 오후 3시 이태원 전쟁 기념관이나 비오는 아침 속초 모 횃집 앞 등 주인공인 ‘내’가 머무는 ‘지금여기’로 호출된다.

포켓몬스터는 이처럼 획득 과정에서 실제 장소를 매개로 ‘실제 나’와 연결되어 있다고 볼 수 있는데, 이는 가상 캐릭터 포켓몬스터가 ‘실제 나’에게 종속 되어 있음을 뒷받침한다. 이를 뒷받침하는 예는 더 있다. 포켓몬스터의 부화와 성장이 ‘실제 나’의 실제 이동 거리에 크게 의지한다는 점, 포켓몬스터의 가장 비중 있고 대표적인 활동인 ‘전투’ 역시 ‘실제 나’가 포켓스톱이 있는 ‘실제 장소’로 가야만 이루어진다는 점, 그리고 포켓몬스터가 성격을 부여받지 못한 존재라는 점이 바로 그것이다. 개개의 포켓몬스터는 몸무게, 키, 타입⁷⁵⁾, 공격방식, 능력치에 대해서만 정보를 제공할 뿐이다.(그림6) 대사조차 하지 않기 때문에 이들의 성격을 미루어 짐작할 수 있는 정보는 없다. 애니메이션 등 다른 프랜차이즈 콘텐츠를 접하지 못한 수용자들에게 이 가상캐릭터들은 욕망도 의지도 표현하지 않는, 이미지와 몇 가지 속성으로 이루어진 매우 빈약한 인물일 수밖에 없다. 그러나 이처럼 빈약한 인물성격에도 수용자들은 그들과 정서적 상호작용을 하는데, 이때는 수용자가 자의적으로 부여한 요소들로 그들의 성격이 대부분 규정될 수밖에 없다.⁷⁶⁾ 따라서 <포켓몬GO>에 등장하는 가상캐릭터의 압도적 비중을 차지하는 포켓몬스터는 수용자-실제 나에 종속적이다라 할 수 있겠다.



그림 39) 포켓몬스터의 설정치

75) 현재 <포켓몬GO>에 등장하는 포켓몬스터의 타입은 일반, 격투, 비행, 독, 땅, 바위, 벌레, 고스트, 강철, 불, 물, 풀, 전기, 얼음, 드래곤, 악, 페어리가 있다.

76) <포켓몬GO> 팬픽션과 팬아트를 보면 수용자들이 그들에게 다양한 성격을 부여하고 교감함을 알 수 있다.(아래, 팬아트의 예)

3) 수용자에 적대적인 비수용자

비수용자는 증강현실 스토리텔링에서 매우 독특한 위치를 차지하는 동시에 기존 매체 스토리텔링과 변별되는 인물 층위다. 그는 수용자와 마찬가지로 실제 인물이며 스토리텔링에 접촉하지 않음에도 스토리텔링에 개입한다. 게임을 하지 않으면서 게임 스토리텔링에 영향을 미치는 인물인 것이다. ‘잠만보 획득 실패담’에서 오토바이 운전자는 <포켓몬GO>를 하지 않고 있을 가능성이 매우 크며 횡단보도를 건너는 사람들 또한 모두 <포켓몬GO>를 하고 있지는 않을 것이다. 이들은 수용자-주인공이 접촉하고 있는 가상세계와는 무관하다. 그러나 이들은 수용자와 같은 공간을 점유함으로써 수용자가 만들어낸 이야기에 개입하게 된다. 기존 매체 스토리텔링에서도 비수용자가 이야기에 끼어드는 경우가 왕왕 있다. 비수용자, 즉 현재 이야기와 접촉하고 있지 않은 이들이 이야기에 강하게 개입하는 경우는 컴퓨터/텔레비전 전원을 끄거나 책/휴대전화를 가져가는 등, 재생매체와 수용자를 격리함으로써 이야기를 강제로 끝내는 역할을 통해서다. 그리고 다큐멘터리 혹은 실제 장소에서 찍은 드라마에서 지나가는 사람 등으로 자신의 의도와 관계없이 이야기의 배경이 되는 경우도 있다. 그런데 이 경우는 어디까지나 배경일 뿐이며, 이야기가 참여하는 순간 다른 등장인물과 마찬가지로 실제세계에서 정체성은 의미를 잃고 가상세계의 일부가 된다.⁷⁷⁾ 김선아가 김삼순이 되고, 공유가 도깨비 김신이 되는 것처럼.

이에 비해 <포켓몬GO>에서 비수용자는 실제, 즉 수용자가 점유하는 실제 공간에 물리적으로 존재하기 때문에, 수용자-나-주인공과 마찬가지로 무게와 부피, 고유의 정체성을 지닌 채 이야기 속으로 들어온다. 그는 이야기의 배경이 되기도 하지만 ‘잠만보 획득 실패담’에서처럼 이야기에 결정적인 역할을 하는 일도 흔하다. 이 경우 비수용자의 기능은 한정적이다. 이들은 수용자를 돕는 역할을 하기보다 주로 대립하는 역할을 하게 되는데, 이야기에 접촉하지 않은 상태라 게임 안의 수용자가 처한 상황을 알아채기 어렵기 때문이다. 이때 대립의 정도는 길을 가로 막는 작은 장애물에서부터 총을 쏘아 수용자를 실제로 사망하게 하는 무시무시한 적대자까지 매우 다양하다.⁷⁸⁾

지금까지 증강현실 게임 <포켓몬GO>의 스토리텔링이 수용자, 가상 캐릭터, 비수



77) 다큐멘터리 역시 실제 세계를 재료로 하고 있지만, 이미 지나간 사건을 편집 등 가공을 거쳐 만들어진 일종의 가상세계다.

78) 정윤주, 「포켓몬고 하다가 총에 맞아 숨진 할아버지」, YTN, 2017.2.3. ; http://www.ytn.co.kr/_ln/0104_201702031350069349_001(검색일자: 2017. 7. 31.).

용자 세 층위의 인물을 통해 어떻게 구현되고 있는지 살펴보고왔다. 이 인물들은 가상세계에 머물러 있기도 하고, 가상세계에서 실제세계로 호출되기도 하고, 실제세계에서 가상과 조우하기도 하며 두 세계를 뒤섞는다. 이들의 스토리텔링 방식은 첫째, 환상과 현실의 경계를 무너뜨린다. 이는 이야기의 장점으로도 단점으로도 일컬어져 왔다. 가상캐릭터를 마치 현실에 존재하는 것처럼 받아들이다면 우리는 이야기에 빠져들어 이야기를 최대한 즐길 수 있게 된다. 한편 가상캐릭터를 실제 인물처럼 혹은 실제 인물을 가상캐릭터처럼 다루어 문제를 일으키거나, 흔히 중독이라고 부르는 과몰입 상태가 되어 가상세계로 도피하는 일이 생기기도 한다.



그림 43) 다른 수용자

<포켓몬GO> 스토리텔링 방식의 두 번째 특징은 자기 중심성의 강화다. 현실을 배경으로 한 증강현실 스토리텔링은 필터의 투명도가 매우 높다. ‘나’는 이야기의 대부분을 만드는 가장 주도적인 창작자다. ‘나’와 주로 상호작용하는 가상 캐릭터들은 특별한 성격을 타고나지 못한 채 ‘나’에 의해 탄생하고 성장하고 제거되는 규정되는, 나에게 종속된 존재다. 이렇게 만들어진 이야기는 나만을 위한 것이며 오롯이 나의 시각과 관점으로 수용된다. ‘나’를 주인공으로 ‘내’가 만든 이야기를 ‘내’가 들려주고 ‘내’가 듣는 것이다. 이야기에 접촉하는 ‘타인’, 나 외에 다른 수용자가 존재하기는 하지만 그들이 어떤 성격을 지닌 인물인지 알 수 없다. 그들은 가상캐릭터 뒤에서 빈약한 이미지와⁷⁹⁾ 닉네임, 게임 레벨로만 존재한다.(그림7) <포켓몬GO> 스토리텔링을 인물 중심으로 보았을 때 나타나는 이러한 특징들은 인격을 지닌 존재로서 타인을 배제하고 오롯이 수용자 한사람만에 집중된 매우 자기중심적 이야기를 만든다고 할 수 있다.

<포켓몬GO> 스토리텔링 방식의 세 번째 특징은 게임 밖 인물이 주로 적대적 역할로 이야기에 참여하고 있다는 점이다. 이러한 특징은 게임하고 있는 사람과 게임하고 있지 않은 사람의 충돌을 실제로 빚어왔다. 이러한 충돌은 타 매체 스토리텔링에 비해 광범위하고 다발적이며 심각한 결과를 낳았으며 앞에서 언급했듯이 <포켓몬GO>의 문제점으로 이야기되어 왔다. 이는 <포켓몬GO>가 현실을 숫자와 도형으로 도식화하여 게임 도구로 이용하는 것과 무관하지 않은데, 포켓몬을 더 많이 모으고 더 높은 레벨로 성장시키기 위해서 수용자들은 현실을 포켓몬스터를 잡기 위한, 몬스터볼을 모으기 위한, 다른 포켓몬과 전투를 하기 위한 시작 버튼 혹은 그 버튼을 누르기 위해 거쳐야 할 통로로 단순화하게 된다. 이때 게임하고 있지 않은 인물-비수용자는 통로를 가로막고 있는 장애물에 가깝다. 잠시 게임을 멈추고 천천

79) 포켓몬고에서 수용자의 아바타는 머리색과 피부색 옷차림을 바꿀 수는 있지만 기본적으로 남녀 두 타입으로 몰개성하다.

히 횡단보도를 건너면, 남의 집 마당에 들어가지 않으면, <포켓몬GO>를 실행한 채 운전하지 않으면, 비수용자들이 적대적으로 이야기에 개입하는 일은 줄어들겠지만 그렇게 하면 ‘나’의 이야기를 해피엔딩으로 만들기 어려워진다. 포켓도감은 비어 있고, 포켓몬스터는 흔해 빠진 것들뿐이며, 레벨이 너무 낮아 다른 포켓몬스터와 싸워 이기는 건 꿈도 꿀 수 없다.

<포켓몬GO>의 스토리텔링을 인물 중심으로 보았을 때, 수용자는 가상과 현실이 밀착하여 뒤섞인 상태에서 자기중심적으로 현실을 도구화하고 현실의 인물을 장애물화 하고 있다고 볼 수 있다. 이러한 특성은 이야기를 재현된 실체가 아닌, 실제에 매우 가까운 무엇으로 만들며, 기존 타매체가 견지하던 이야기의 거리두기를 증발시킨다. 우리가 이제껏 접해온 이야기에서는 필연적으로 거리두기가 이루어졌다. 책이나 영화처럼 창작자와 수용자가 분리된 스토리텔링에서는 수용자는 타인의 눈으로 타



그림 44) 현충원에 설치된 포켓스톱

인의 삶을 바라보게 되어 필연적으로 나와 내 삶과 어느 정도 떨어진 상태로 세계를 인식하게 된다. 게임처럼 수용자가 창작에 부분적으로 참여하는 스토리텔링에서는 아바타라는 필터를 통해 세계를 본다. 아바타는 ‘나’와 다른 생김새에 나랑 다른 과거를 지닌, 무엇보다도 ‘나’랑 다른 세계의 인물이다. 가면을 쓰고 역할극을 하는 것처럼 자연스레 거리두기가 이루어진다. 게임의 배경이 되는 가상세계 또한 실제 세계와 거리를 벌인다. 그리고 그곳에서 만나는 가상의 인격체들은 나와 희로애락을 나눈다. 한정된 일상 시공간에서 만날 수 없던 온갖 종류의 가상 인물들과 마주하는 갖가지 사건들은 경험과 인식의 폭을 넓혀준다. ‘나’는 가상세계에서 만난 인물, 그곳에서 벌어지는 일들을 현실의 은유로 받아들인 뒤, ‘나’라는 필터를 거쳐 다시 현실에 대입한다. ‘이야기’는 우리가 삶을 인식하고 해석하는 가장 강력한 수단이다. 이야기를 통해 나의 시야가 확장되고 나의 편견이 부서져 나가는 경험을 할 수 있는 것은 이야기의 거리두기 덕분이다. 그런데 만약 자기중심성이 지나쳐 거리두기가 사라지면 어떻게 될까? 삶을 인식하고 해석하는 폭은 더 좁아지고 단조로워질 것이다.

수용자가 아동청소년이라면 문제는 더 무거워진다. 아동기는 자기중심적 사고가 두드러지게 나타나는 시기다.⁸⁰⁾ 이 시기에 아이들은 끝없이 타인과 자신의 거리를 재고, 관계망 속에서 자신을 파악하려 시도함으로써 점차 세계 속 자신의 위치를

80) 피아제는 7세 이하의 어린이들에게서 자기중심성이 강하게 나타나며 청소년기에는 여기에서 벗어난다고 주장했으나, 엘카인드는 청소년기의 자기중심성을 부각, 타인이 마치 자신이 생각하는 것처럼 자신에 대해 판단하고 평가한다고 믿는 청소년기의 특성을 설명하였다. Inhelder, Piaget, *The growth of logical thinking from childhood to adolescence*, Basic Books, 1958. David Elkind, "Egocentrism in Adolescence", *Child Development*, Vol. 38 Iss. 4, 1967, pp. 1032-1033.

가능할 수 있게 된다. 또한 타인의 눈을 통해 세상을 바라보려고 함으로써, 자신과 자신을 둘러싼 세계를 더 객관적으로 볼 수 있게 된다. “~인척 하는 놀이를 통해 아이들은 사람, 사물, 행동에 대한 인식을 확장하며 점점 더 정교한 세계관을 만들어가는”⁸¹⁾ 것이다. 이야기는 이러한 시도들이 매우 자연스럽게 이루어질 수 있는 장이다. 이야기 속에서 다양한 세계와 다양한 인물을 만나며 가보지 못한 세계를 가고 만나보지 못한 인물들을 만나며, 그들의 눈을 통해 다양성을 습득한다. 그리고 다양한 세계와 인물들이 만들어내는 차이 속에서 자신의 위치를 포착한다. 그런데 거리두기가 불가능한 이야기라면 어떨 것인가? <포켓몬GO>의 스토리텔링 방식은 아동청소년기에 아이들이 직면한 이런 필요를 채워주는 어려워 보이며, 그들의 자기중심성을 오히려 부추길 수 있다는 우려를 갖게 한다.

4. 나가며

이야기는 우리가 삶을 인식하고 이해하는 대체 불가능한 수단이다. 우리에게 다온 새 매체가 이야기하는 방식을 분석함으로써, 매체와 더불어 변화하는 우리 삶을 더 잘 이해할 수 있기를 기대하며 본 연구를 시작하였다.

<포켓몬GO> 스토리텔링을 인물 층위를 통해 분석했을 때 다음과 같은 특징을 파악할 수 있었다. 첫째, 스토리텔링에 참여하는 인물은 가상캐릭터, 수용자, 비수용자로 층위를 나눌 수 있다. 이때 가상캐릭터는 게임에 포함된 가공인물로 수용자에 종속되어 있으며 수용자에게 적대적 인물은 포함되어 있지 않았다. 수용자와 비수용자는 실제 인물로, 수용자는 화자이자 청자인 동시에 이야기의 주인공이 되어 이야기를 시작부터 끝까지 주도적으로 끌고 나간다. 비수용자는 게임하고 있지 않은 인물로, 한정적 역할으로나마 이야기에 결정적인 영향을 미치기도 한다. 비수용자의 이러한 영향력은 증강현실 스토리텔링과 타매체 스토리텔링의 변별점으로 보인다. 둘째, <포켓몬GO>의 스토리텔링은 환상과 현실의 경계를 모호하게 하는 한편, 수용자의 자기중심성 강화하고, 현실을 도구•장애물화 하는 경향을 보인다. 자기중심적 스토리텔링은 이야기를 통한 거리두기를 증발시키고, 현실과 가상의 모호한 경계로 인해 자기중심성이 가상세계에 머물지 않고 현실로 확장하게 함으로써 게임 밖 세계를 도구화하고 게임 밖 인물을 장애물화하기에 이른다.

이러한 특성들은 게임에 대한 긍정적인 효과와 기술 유토피아적 연구결과보다는 게임이 불러일으킨 사건사고와 더 가까워 보인다. 나이언틱이 내세운 ‘운동하게 한다’, ‘새로운 눈으로 세상을 탐험하게 한다’, ‘함께 시간을 보내게 한다’라는 게임의 목표는 변질된 형태로 완수된다. 수용자들은 희귀 포켓몬스터를 얻기 위해 모바일 기기 화면만을 보고 걷고, 포켓스톱이 설치된 지역 명소나 역사적 장소 무분별한

81) Bornstein et al., “Solitary and Collaborative Pretense Play in Early Childhood: Sources of Individual Variation in the Development of Representational Competence”, *Child Development* Vol. 67, Iss. 6, 1996), pp. 2923.

수용자들로 몸살을 앓는다. 다른 수용자들과 함께하지만 그들은 게임 내 별명과 레벨, 빈약한 이미지의 조합에 불과하다.

그러나 증강현실 기술은 이제 막 우리 일상으로 들어왔으며 앞으로 눈부시게 발전할 예정이다. 증강현실 스토리텔링 역시 더 다양한 실험을 거칠 것이다. 그리고 이러한 실험을 통해 가상캐릭터에 풍부한 성격을 부여하고, 다른 수용자들과 깊이 소통 하게하고, 현실의 시공간과 보다 다층적으로 상호작용하게 하여, 앞서 언급한 약점들을 어느 정도 누그러뜨릴 수 있을 것이다.

기술의 발전은 스토리텔링을 새로운 방향으로 이끈다. 거기에는 필연적으로 부작용이 따르고 적응시간이 요구된다. 우리는 이미 여러 번 그것을 경험했고 앞으로도 빈번히 겪을 터다.

우리는 미래를 피할 수 없다. 이미 당도해있기 때문이다. 기술이 옳은가 그른가를 따지는 일은 거의 무의미하다. 그보다 그것을 어떻게 잘 쓸 것인가를 고민하는 편이 생산적이다. 이 연구에서 증강현실 스토리텔링이 맞닥뜨린 난관을 꼬집은 까닭은, 새로운 매체가 이야기하는 방식이 우리 삶에 어떤 영향을 미칠 수 있는지 주의를 기울이는 한편, 기술과 더불어 스토리텔링 방식 역시 발전할 때 이 글에서 밝힌 우려들을 누그러뜨릴 수 있었으면 하는 바람에서다. ■

최미경의 「증강현실 스토리텔링의 인물 층위」에 대한 토론문

이정엽(순천향대)

최미경 선생님의 논문 흥미롭게 잘 읽었습니다. 이 논문은 <포켓몬GO>를 중심으로 증강현실 게임의 스토리텔링 과정을 분석하고 있습니다. 논문을 읽으면서 든 몇 가지 의문사항을 제기하면서 토론을 진행하고자 합니다. 이 논문은 <포켓몬GO>의 스토리텔링이 ‘자기중심적으로 현실을 도구화하고 현실의 인물을 장애물화’하고 있으며, 이는 ‘기존 타매체가 견지하던 이야기의 거리두기를 증발’시킨다고 주장하고 있습니다. 이러한 결론을 위해 몇 가지 논리적 개념 설정의 단계를 거칩니다.

1. 증강현실은 수용자가 보고 있는 실제 장소를 배경으로 보여주어 마치 현실에서 몬스터를 잡는 듯한 기분이 들게끔 한다.

2. 증강현실 기술은 수용자가 ‘실제 나’를 거의 투명하게 드러내며 스토리텔링에 직접 개입한다는 점에서 기존 매체 스토리텔링과 큰 차이를 보인다.

3. <포켓몬GO>는 그 원작이 된 <포켓몬스터> 시리즈의 풍성했던 스토리가 거의 탈각되어 있으며, 인물의 층위에서 조력자의 역할이 매우 축소되고 적대자는 사라졌다.

4. <포켓몬GO> 스토리텔링의 인물 층위를 가상캐릭터, 수용자, 비수용자로 나누고자 한다. 수용자는 플레이어 자신이며, 비수용자는 플레이어와 현실 공간을 공유하면서도 게임에 참여하지 않는 다른 사람들을 지칭한다. 보통 게임과 달리 증강현실 게임에서는 비수용자가 현실 속의 수용자의 게임 상황에 영향을 미친다.

5. 현실을 배경으로 한 증강현실 스토리텔링은 필터의 투명도가 매우 높다. <포켓몬GO> 스토리텔링을 인물 중심으로 보았을 때 나타나는 이러한 특징들은 인격을 지닌 존재로서 타인을 배제하고 오롯이 수용자 한 사람에만 집중된 매우 자기중심적 이야기를 만든다.

6. <포켓몬GO>의 스토리텔링을 인물 중심으로 보았을 때, 수용자는 가상과 현실이 밀착하여 뒤섞인 상태에서 자기중심적으로 현실을 도구화하고 현실의 인물을 장애물화 하고 있다고 볼 수 있다. 이러한 특성은 이야기를 재현된 실체가 아닌, 실제에 매우 가까운 무엇으로 만들며, 기존 타매체가 견지하던 이야기의 거리두기를 증발시킨다.

7. <포켓몬GO>는 자기중심성이 지나쳐 거리두기가 사라져 있고, 따라서 <포켓몬GO>의 스토리텔링 방식은 자기중심적 사고가 두드러지게 나타나는 시기인 아동청소년에게 다양한 세계와 인물을 만나며 그 차이 속에서 자신의 위치를 포착할 기회를 빼앗아 간다.

1부터 7까지의 논리적인 전개는 각 단계가 모두 참이어야만, “<포켓몬GO>는 자기중심성이 지나쳐 기존 예술의 스토리텔링이 풍성하게 제공하던 거리두기의 미학을 잃어버려서 유해한 매체이다”라는 주장이 성립할 수 있게 됩니다. 우선 각각의 논리 전개마다 의문이 드는 부분을 제기해 보도록 하겠습니다.

1. 증강현실은 수용자가 보고 있는 실제 장소를 배경으로 보여주어 마치 현실에서 몬스터를 잡는 듯한 기분이 들게끔 한다.

- 증강현실이 수용자가 보고 있는 실제 장소를 배경으로 보여주는 것은 맞지만, 이 때문에 <포켓몬GO>를 플레이하는 사람들이 마치 현실에서 몬스터를 잡는 듯한 기분을 모두 느낀다는 주장은 논리적 비약이라고 생각합니다. 현 단계의 증강현실 기술은 실제 배경 화면에 가상의 비주얼을 합성하여 상호작용할 수 있는 단계에 그치고 있습니다. 특히 <포켓몬GO>에서 등장하는 가상의 캐릭터는 한계가 명확한 오브젝트로 현실 속의 나에게 직접적으로 위해를 가할 수도 없으며, 화면 속에 투영된 현실의 배경에도 아무런 영향을 끼치지 못합니다. 또한 이러한 오브젝트들은 3D 폴리곤으로 그래픽 처리되어 현실 속의 배경과 뚜렷한 경계를 이룹니다. 다시 말해 <포켓몬GO> 게임 속에서 등장하는 포켓몬들은 현실과 너무나도 잘 구분될 수 있는 속성들을 가지고 있다고 말할 수 있습니다.

이 게임을 플레이하는 아동청소년들은 게임을 플레이하고 있는 현실 속의 자신에게 게임이 아무런 위해를 가하지 않고 안전하게 게임을 즐길 수 있다는 사실을 잘 알고 있습니다. 이는 <포켓몬GO>가 아동청소년들에게 환상과 현실의 경계를 모호하게 만든다는 주장과는 배치되는 증거입니다.

2. 증강현실 기술은 수용자가 ‘실제 나’를 거의 투명하게 드러내며 스토리텔링에 직접 개입한다는 점에서 기존 매체 스토리텔링과 큰 차이를 보인다.

- 2번 주장을 하기 위해서는 사실 매우 정밀하게 기존 서사론(narratology)의 기본 전제를 논박할 필요가 있다고 생각합니다. 최미경 선생님께서 직접 지적하고 있듯이 “이때 ‘실제 나’는 소설이나 영화 속 인물을 지켜보며 감정이입 하는 ‘동일시하는 나’, 게임 속 인물을 움직이며 그 역할을 하는 ‘가면 쓴 나’, 가상현실 속에 들어가 그 세계의 배경과 역사 속으로 녹아든 ‘다른 차원의 나’와는 달리, 수용자의 과거 경험과 관계를 고스란히 간직한 채 수용자의 ‘지금여기’를 그대로 드러내는 현실세계의 나를 말한다.”라고 할 때의 각각의 ‘나’들은 자아, 페르소나, 수용자로 구분될 수 있다고 생각합니다. 그런데 증강현실에서 수용자가 ‘실제 나’를 거의 투명

하게 드러낸다는 주장은 서사론적으로 구분된 이 세 단계의 ‘나’들이 구분없이 <포켓몬GO>에서 합쳐진다는 말과 일치합니다.

그러나 증강현실 기술은 ‘실제 나’를 거의 투명하게 드러내지는 못한다고 보입니다. 만일 게임을 메커닉을 이해하지 못하는 한 어린 사용자가 이 게임을 플레이할 때 팔을 뻗어 카메라 앞에서 포켓몬을 손으로 때려잡는 시늉을 한다고 하더라도 게임 속의 포켓몬은 현실 속의 내가 취하는 상호작용에 전혀 반응하지 않습니다. <포켓몬GO>의 포켓몬들은 정확하게 코딩된 방식으로만 핸드폰 내의 게임 세계 내에서 상호작용할 뿐입니다.

또한 ‘잠만보 잡기’ 에피소드를 통해 보여주신 사용자 중심 스토리텔링을 통해 플레이어가 자기중심적으로 이야기를 창조해 나가고 주변 사물과 환경, 사람들을 도구화하고, 장애물화 한다고 주장하셨습니다. <포켓몬GO>의 커뮤니티 등에서 이러한 사용자 중심 스토리텔링이 많이 나오고 있는 것은 사실입니다만, 이 게임의 플레이어가 게임 내의 내적 전개 과정을 직접 바꾸거나 기획하는 것은 불가능합니다. 이와 같은 사용자 중심 스토리텔링은 기존의 많은 게임과 동일한 현상으로 보여집니다.

3. <포켓몬GO>는 그 원작이 된 <포켓몬스터> 시리즈의 풍성했던 스토리가 거의 탈각되어 있으며, 인물의 층위에서 조력자의 역할이 매우 축소되고 적대자는 사라졌다.

- 3번은 기존 <포켓몬스터> 시리즈를 치밀하게 분석하는 가운데 얻어진 결론이라 매우 타당하다고 판단됩니다.

4. <포켓몬GO> 스토리텔링의 인물 층위를 가상캐릭터, 수용자, 비수용자로 나누고자 한다. 수용자는 플레이어 자신이며, 비수용자는 플레이어와 현실 공간을 공유하면서도 게임에 참여하지 않는 다른 사람들을 지칭한다. 보통 게임과 달리 증강현실 게임에서는 비수용자가 현실 속의 수용자의 게임 상황에 영향을 미친다.

- 4번 주장을 하기 위해 선생님께서는 기존의 서사학이나 심리학, 게임학 이론을 동원하지 않고, 자체적인 분류 기준을 만들어서 분석하고 계십니다. 특별히 이런 논의를 전개하신 이유를 듣고 싶습니다. 아울러 ‘수용자/비수용자’의 구분에서 ‘수용’이라는 용어를 사용하신 이유는 무엇인가요? 제가 느끼기에는 ‘수용자’라는 용어의 이면에는 게임과 현실을 구분할 수 있는 수많은 기존 이론의 논의 단계들이 생략되어 있다고 판단됩니다.

5. 현실을 배경으로 한 증강현실 스토리텔링은 필터의 투명도가 매우 높다. <포켓몬GO> 스토리텔링을 인물 중심으로 보았을 때 나타나는 특징들은 인격을 지닌 존재로서 타인을 배제하고 오롯이 수용자 한 사람에만 집중된 매우 자기중심적 이야기를 만든다.

6. <포켓몬GO>의 스토리텔링을 인물 중심으로 보았을 때, 수용자는 가상과 현실이 밀착하여 뒤섞인 상태에서 자기중심적으로 현실을 도구화하고 현실의 인물을 장애물화 하고 있다고 볼 수 있다. 이러한 특성은 이야기를 재현된 실체가 아닌, 실체에 매우 가까운 무엇으로 만들며, 기존 타매체가 견지하던 이야기의 거리두기를 증발시킨다.

- <포켓몬GO>의 캐릭터들이 기존 <포켓몬스터> 시리즈의 구체성이 탈각되거나 선형적인 서사들을 들려주지 않으면서 데이터만 남아있는 앙상한 뼈대의 스토리텔링을 보여준다는 사실에는 저도 공감합니다. 그렇다고 하더라도 이 게임이 “인격을 지닌 존재로서 타인을 배제하고 오롯이 수용자 한 사람에만 집중된 매우 자기중심적 이야기 만든다”는 주장은 논리적 비약이 존재하다고 생각합니다. 모든 게임은 사실 주변의 존재들을 도구화/장애물화 하는 특성을 가지고 있습니다. 이를 통해 게임 내의 갈등 구조를 도출하고 플레이어에게 뚜렷한 목표를 부여할 수 있기 때문입니다. 제가 느끼기에 선생님께서 공격하고 계신 대상은 <포켓몬GO>라는 증강현실 게임이라기보다는 게임의 속성 그 자체라는 생각이 듭니다.

선생님께서 “게임처럼 수용자가 창작에 부분적으로 참여하는 스토리텔링에서는 아바타라는 필터를 통해 세계를 본다. 아바타는 ‘나’와 다른 생김새에 나랑 다른 과거를 지닌, 무엇보다도 ‘나’랑 다른 세계의 인물이다. 가면을 쓰고 역할극을 하는 것처럼 자연스레 거리두기가 이루어진다.”라고 말씀하셨습니다. 그렇지만 <포켓몬GO>에는 사용자의 아바타가 분명 존재합니다. 물론 선생님의 지적대로 남녀의 성별 구분만 존재하고, 옷 색깔만 바꿀 수 있으며 게임 내에서 적극적인 행동을 하지 않는 몰개성한 존재인지도 모릅니다. <포켓몬GO>의 실제 게임 장면이 1인칭의 카메라 시점을 취하고 있고, 이 아바타가 재현되지 않은 상태에서 플레이어에게 현실의 장면이 여과 없이 배경으로 전달되고 있기에 선생님께서 말씀하신대로 이 게임은 필터의 투명도가 높다고 말할 수 있을 것입니다. 이러한 주장을 인정한다면 <포켓몬GO>가 자기중심적 이야기를 만드는 근원은 카메라의 시점이 1인칭이기 때문이라고 주장해도 되는 것일까요? FPS(First Person Shooting) 장르처럼 캐릭터가 재현되지 않은 채 1인칭 시점으로 보이는 게임 역시 자기중심적 이야기를 만든다고 평가할 수 있는 것일까요? 그렇다면 3인칭으로 아바타를 재현해서 보여주는 TPS(Third Person Shooting) 장르는 FPS와 메커닉이 거의 동일함에도 불구하고 아바타를 재현하고 있다는 것만으로 아동청소년기의 플레이어들이 자동으로 거리두기를 획득할 수 있게 되는 것일까요?

7. <포켓몬GO>는 자기중심성이 지나쳐 거리두기가 사라져 있고, 따라서 <포켓몬GO>의 스토리텔링 방식은 자기중심적 사고가 두드러지게 나타나는 시기인 아동청소년에게 다양한 세계와 인물을 만나며 그 차이 속에서 자신의 위치를 포착할 기회를 빼앗아 간다.

- 저는 선생님께서 말씀하신 거리두기가 대부분의 게임에서 빠져 있다고 생각합

니다. 기본적으로 게임은 사용자의 참여를 전제로 진행되는 매체이기 때문입니다. 당연히 문학작품이나 미술 작품을 감상하는 행위와는 본질적으로 차이날 수밖에 없습니다. 그렇다고 해서 거리두기가 이루어진 매체를 통해서만 아동청소년들이 타자와의 차이를 인식한다고 생각하지는 않습니다. 기본적으로 게임은 다른 사용자와의 사회적인 활동으로 결합되기 쉬운 매체입니다. <포켓몬GO>를 열정적으로 즐겼던 다른 많은 플레이어들은 각자의 핸드폰을 가지고 자신만의 <포켓몬GO>를 즐기지만, 이를 서로 비교하고 하나의 체육관을 같이 빼앗는 활동들을 하면서 나름대로의 사회성을 익혀나가게 됩니다. 선생님 논문에서 아동문학이 가지지 못한 게임의 특성들을 이데올로기 적으로 비판하려는 제스처가 강하게 느껴졌다고 한다면 이는 제 오해일까요?

게임은 국내에서는 너무도 쉽게 다른 학문들이 식민지화 하고 있는 분야입니다. 그러나 국내외에서 다양한 게임학 논의들이 축적되고 있고, 이미 심도있게 이론화 되어가고 있습니다. 따라서 게임을 분석할 때 쓰는 다양한 이론적 도구들 역시 게임학 내부의 논의들을 참고할 필요가 있습니다. 이 논문을 통해 진정으로 게임 개발자 혹은 게임학자들과 소통하기 위해서라면 말입니다. ■



2017 여름 학술대회



일본 SF 애니메이션에 나타난 허구적 리얼리티와 서사적 상상력

- 발표: 오세란(공주교대)
- 토론: 선주원(광주교대)

일본 SF 애니메이션에 나타난 허구적 리얼리티와 서사적 상상력

오세란(공주교대)

<차 례>

1. 들어가며
2. SF 애니메이션과 허구적 리얼리티
3. 과학적 개연성과 서사적 상상력
4. 나가며

1. 들어가며

SF 애니메이션에는 근대과학과 기술문명, 테크놀로지화된 신체와 전자시대의 인간에 관한 의미 있는 질문과 성찰이 담겨 있다. SF 애니메이션을 흥미 위주의 화려한 볼거리 정도로만 취급하는 견해는 장르 서사와 문학, 대중문화와 고급문화의 위계적인 이분법을 고수하는 데서 오는 편견일 것이다. 특히 1990년대 이후 SF 애니메이션은 하이브리드 장르로 진화해가면서 문제의식의 범위를 확장시키고 있다.⁸²⁾

기본적으로 SF 장르는 리얼리즘과는 다른 기반에서 세계를 바라본다. “문학적 상상력은 근본적으로 환상에 근거한다”⁸³⁾는 말도 있지만 SF와 판타지는 색다른 방식으로 상상력을 구사하되 결국 돌이켜 현실을 말한다는 점에서 ‘허구적 리얼리티’의 장르라 할 수 있다. 앞서 언급했듯이 1990년대 이후 현대 문화와 문학은 정통문학과 SF의 경계수위를 낮추고 SF와 다양한 장르문학을 구분하는 경계도 모호⁸⁴⁾해지는 추세이다. 물론 아직까지 순문학, 정통문학에 대한 경계와 위계를 간과할 수 없으나 그럼에도 개별 장르들은 독자적 경계를 넘어 서로 다양하게 접촉되고 있다.

SF영화의 연구의 범위는 매우 넓으며 그것을 청소년문학과 연관 짓는 방식도 쉽지 않다. 그 까닭은 첫째 한국 청소년소설이 규정하는 독자의 범위와 SF영화에서 예상하는 청소년을 포함한 관객의 범위가 일치하지 않기 때문이다. 영화 「기억전

82) 박진, 「일본 SF애니메이션의 서사적 혼종성과 의미론적 다중성-카우보이 비밥을 중심으로-」, 『문학과영상』 7, 문학과영상학회, 2006. 6, 184쪽 참조.

83) 임종기, 『SF 부족들의 새로운 문학 혁명, SF의 탄생과 비상』, 책세상, 2004, 6쪽.

84) 임종기, 위의 책, 8쪽.

달자』와 같이 청소년소설을 원작으로 영화화된 작품도 없는 것은 아니지만 그런 작품으로 제한할 경우 논의 범위가 축소되는 일이 발생한다. 둘째 SF 영상물은 나라별 시대별로 매우 다양하기에 그것을 모두 고려하는 것은 불가능한 일이다. 그러므로 본고는 연구 범위를 세부 장르 간의 긴밀한 접속으로 다양한 상상의 세계를 보여주는 일본 SF 애니메이션 중에서 ‘학원물’과 결합된 몇몇 작품으로 한정하려 한다.

만화 왕국이라 불리는 일본 SF 애니메이션은 2차 세계대전 후 데즈카 오사무를 시작으로 급격한 변화와 발전을 이루었다. 일본 SF 애니메이션은 작가(감독) 자신이 뚜렷한 주제의를 가지고 다양한 작품을 만들어내는 것이 특징이다. 또한 로봇이나 초능력, 사이보그 같은 SF 소재를 사용하면서도, 과학적인 설정에 집착하기보다 이야기와 주제에 초점을 맞추는 것도 특징이다. 소설가가 SF 창작의 중심을 이루고 SF소설이 SF 설정을 먼저 제시하는 미국과는 달리, 일본에서는 SF만화가나 감독들이 SF적 주제 의식과 새로운 설정으로 작품을 충실하게 창작하거나 연출하고 있다.⁸⁵⁾ 따라서 일본 SF 애니메이션의 서사적, 문학적 의미를 연구하는 것이 본 학술대회의 취지에 적합하다고 판단하였다.

일본 애니메이션 역시 매우 다양하여 그 특징을 일방적으로 규정하기 어렵지만 SF장르 중에 청소년을 주인공으로 삼은 학원물과 멜로물을 결합한 작품을 통해 SF 장르와 청소년이 만나는 지점을 좀 더 가까이 세밀히 들여다 볼 수 있을 것이라 판단하였다. 필자가 선택한 일본 SF 애니메이션 중 학원물은 과학적 상상의 세계에 청소년의 일상을 접목시킨 경우가 많아 한국 청소년문학 연구자와 작가들에게 도움을 줄 수 있으리라 생각한다.

좀 더 부연 설명을 하자면 본고에서 주목한 대부분의 작품은 일본 SF 애니메이션 장르에서는 “세카이(せかい)계 작품”으로 분류된다. 세카이계 작품은 “이야기의 주인공인 ‘나’라는 남학생과 그가 좋아하는 여학생(너)의 관계를 중심으로 출발한다. 나와 너의 작은 일상의 문제가 ‘세계의 위기’, ‘세상의 종말’이라는 추상적이면서 비일상적인 거대한 문제와 직결되며 구체적이고 사회적인 맥락(중간 항)을 사이에 두지 않고 바로 직접 연결되는 작품 군”⁸⁶⁾이다. 대표적으로는 「신세기 에반게리온」이나 「최종병기 그녀」, 「별의 목소리」 등이 있다. 특히 「별의 목소리」는 2016년 일본에서 개봉한 「너의 이름은.」을 연출한 신카이 마코토 감독의 데뷔작으로 「너의 이름은.」과 같은 일명 ‘Boy meet girl’ 장르, 청춘 남녀의 만남과 인연을 이야기하기 위해 비리얼리즘적인 세계를 끌어들이는 내용과 구조를 떠올리면 본고에서 논의할 작품을 비교적 이해하기 쉬울 듯하다.

‘세카이계’라는 용어는 일본에서는 2000년대 초반 비평담론이 되었다가 2000년대 후반에는 점차 사라진 용어이고 장르 자체가 가진 한계로 인하여 비판도 많이 받는 장르⁸⁷⁾이며 한국에서도 서브컬처라는 한계로 본격적인 연구가 많이 이루어지

85) 전홍식, 김창규, 『웹 소설 작가를 위한 장르 가이드 4 SF』, 북바이북, 2006, 65쪽-67쪽 참조.

86) 마에지마 사토시 저, 김현아 주재명 역 『세카이계란 무엇인가』, 위크라이프, 2016, 31쪽 참조.

87) 세카이계 작품군이 비판을 받는 이유는 “첫째 사춘기 남자주인공의 독백으로 서사가 전개되는 경

지 못한 분야다. 그럼에도 필자는 세카이계라 명명된 애니메이션들이 ‘청소년을 등장시켜 그들의 눈으로 서사를 전개하는 SF 애니메이션’이라는 점에 주목하고 이 논문은 취지에 맞추어 새롭게 해석해보려 한다. 참고로 일본 SF 애니메이션은 하나의 작품이 만화책, 라이트노벨, TV용 애니메이션, 극장판 애니메이션, 극장에서 개봉되지 않고 DVD로 출시되는 OVA(original video animation)판, 게임 등으로 다양하게 발표된다. 본고는 본문에서 언급할 작품의 TV용, 극장판, OVA판 등의 애니메이션을 중심으로 살펴보면서 경우에 따라 해당 만화책과 라이트노벨 등도 참고하였다.

일본 애니메이션 중 본고와 연관된 선행연구는 김수현의 논문⁸⁸⁾과 최민규의 논문⁸⁹⁾이 있다. 두 논문 모두 허구적 매체인 애니메이션에서 필수적으로 연구해야 하는 허구적 리얼리티를 분석한 논문으로 스위스의 미디어교육학자인 크리스티안 뢰커의 미디어 연구를 기초로 일본 애니메이션 리얼리티를 고찰했다. 본고 역시 크리스티안 뢰커의 연구⁹⁰⁾를 기초로 하되 애니메이션이 가진 만화-캐릭터적인 부분은 일본 장르매체 평론가인 아즈마 히로키의 연구와 접목해 보려고 한다. 구체적으로 본고는 2장에서 SF와 학원물을 결합한 애니메이션이 허구적 리얼리티를 획득하는 과정을 정리해보고 3장에서 허구적 리얼리티를 통해 각각의 작품들이 어떠한 서사적 특징을 얻게 되는지 알아보려고 한다.

2. SF 애니메이션과 허구적 리얼리티

1) 허구적 리얼리티의 정의와 내용

SF 애니메이션은 픽션(Fiction)이며 그것은 상상력과 직결되어 있다. 픽션에서 ‘상상’은 원래 있는 사실적 리얼리티에 새롭게 창조된 상상 또는 꾸며낸 리얼리티를 추가하거나 대체하여 그 조합으로 완성된다. 즉 ‘픽션’일지라도 관객이 그것을 보는 동안에는 작품을 ‘실제’로 받아들여야 한다. 애니메이션에서 리얼리티는 ‘진짜라고 지각된’ 리얼리티⁹²⁾이며 ‘허구’임을 인지하면서도 ‘진짜’라고 지각하는 과정의 총합이 허구적 리얼리티라고 할 수 있다.⁹³⁾

우가 많아 자의식 과잉의 혐의가 있다. 둘째 사춘기 남녀의 사랑을 위협하는 원인이 우주전쟁이나 지구전쟁 등이며 중간 항으로 사회나 제도 등의 고찰이나 비판이 언급되지 않는다. 셋째 우주전쟁이나 지구전쟁 등도 구체적이지 않으며 맥락이 없는 경우가 많다. 넷째 여주인공 캐릭터를 성적으로 대상화하는 경우가 있다.”는 것이 대표적이다.

88) 김수현, 「3D 캐릭터 애니메이션에서의 리얼리티에 관한 연구 -극장용 장편 애니메이션을 중심으로」, 홍익대(석사), 2002.

89) 최민규, 「일본 애니메이션에서 보여지는 리얼리즘의 특성연구 - 콘 사토시 감독의 작품을 중심으로-」, 세종대(석사), 2004.

90) 크리스티안 뢰커 저, 이도경 역, 『미디어에서 리얼리티란 무엇인가』 커뮤니케이션북스, 2001.

91) 김수현, 앞의 논문, 13쪽.

92) 크리스티안 뢰커, 앞의 책, 31쪽.

93) 리얼리즘소설도 허구(픽션)이지만 크리스티안 뢰커가 말하는 미디어로의 리얼리티나 애니메이션

크리스티안 툴커는 허구적 매체가 리얼리티에 대한 도달하는 과정을 동조, 전형화, 거리두기의 세 가지 단계로 설명하였다.⁹⁴⁾ 그렇다면 동조, 전형화, 거리두기는 각각 무엇이며 개별 작품에 어떤 식으로 나타나는지 살펴볼 필요가 있다. 물론 실제 작품에서 이 세 가지는 분리하여 성립하지 않으며 서로에게 스며들어 있지만 그럼에도 의도적으로 분리하여 정리할 필요가 있다.

2) 동조

동조는 사건이 그럴듯한 방법으로 전개되는 것을 뜻한다. 허구일지라도 관객의 경험과 기억(SF서사의 경우 관객의 과학적 지식) 및 사회적 관념 등의 객관적 기준에 의거하여 타당하도록 느껴져야 한다.⁹⁵⁾ 실제 일어날 수 있는 사건과 가능태로만 성립하는 사건의 차이나 구별은 중요하지 않다. 오로지 그럴듯한가가 문제이다.⁹⁶⁾ 이는 SF 애니메이션에서 중요한 단초를 제공한다. 과학은 과학적 사실과 개연성으로 나누어지지만 SF서사에서 “동조”는 그 두 가지가 모두 ‘그럴 듯한가’로 구분된다는 것이다.

동조의 논리에 따르면 가령 애니메이션에서 실제와 흡사한 거리의 풍경, 그곳을 걷는 주인공의 모습을 보며 관객은 자신의 경험에 의지해 공감을 느끼게 된다는 것이다. SF서사의 하위장르인 사이버펑크 장르에서 극사실주의로 묘사되는 도쿄, 서울, 홍콩의 밤 풍경을 상상해보면 이해할 수 있을 것이다. 청소년관객이 자신이 경험한 것과 유사한 학교건물, 수업시간, 등하교시간, 빈둥빈둥 휴일을 보내는 주인공의 모습 등을 보는 것은 동조를 이끄는 일반적 방식이다. 여기에 SF 애니메이션은 일상적 세계의 동조와 함께 SF적 상황의 동조도 함께 이끌어야 한다.

(1) 일상적 세계의 동조

「별의 목소리」⁹⁷⁾는 애니메이션 초반부에 집중적으로 나오는 일상 장면을 통해

의 리얼리티는 문예사조에서 말하는 리얼리즘(혹은 판타지)과는 세상을 구축하는 기반 자체가 차별화된다. 미디어매체에서 리얼리티는 포스트모던 사회, 정보사회에서 이야기가 만들어지는 허구로 구축된 리얼리티다. 데이터베이스의 축적을 통해 만들어진 가상의 캐릭터들이 표출되어 접합되는 구조는 가상현실이나 메타성 등이 자연스럽게 노출되는 세계다. 정통문학과는 스토리의 기반이 되는 세계 자체가 다르다. 아즈마 히로키 저, 장이지 역, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 현실문화, 2012, 참조.

94) 크리스티안 툴커, 133쪽 참조.

95) 김수현, 위의 논문, 23쪽.

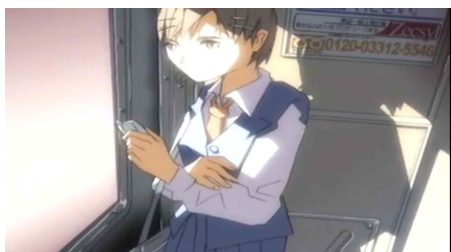
96) 크리스티안 툴커, 134쪽.

97) 「별의 목소리」는 최근 「너의 이름은」으로 유명해진 신카이 마코토 감독의 데뷔작으로 2002년 발표된 단편 애니메이션이다. 이 작품은 애니메이션 발표 후 소설과 만화로 나오기도 했다. 이야기는 2046년 중학생인 나가미네 미카코와 테라오 노보루, 두 사람이 만나면서 시작한다. 여학생인 미카코가 국제 연합군 선발대 멤버가 되어 우주비행사로 우주로 간 뒤 노보루는 고등학교에 진학한다. 미카코와 노보루는 우주와 지구에서 휴대폰 메시지를 통해 연락을 취한다. 그러나 지구에서 우주선이 떨어질수록 메시지 수신 시간이 길어지고, 우주군 전함 리시테아호가 목성 에우로파 기지를 경유해 지구와 멀어지면서 메시지를 주고받는 시간은 길어진다. 마침내 리시테아 호가 시간

관객의 동조를 이끌어낸다. 같은 중학교에 다니던 남주인공 노보루와 여주인공 미카코의 학교생활과 두 사람이 만나는 장면 등은 청소년 관객에게 동일시의 감정을 유발한다. 특이한 점은 이 작품의 시간적 배경은 2046년이지만 남녀주인공이 사용하는 휴대폰은 2000년대 초반의 기계이며 거리의 풍경도 2000년대 초반의 모습이다. 당시 청소년들이 주로 사용하던 휴대폰으로 문자를 주고받는 장면(자료 1 참조)이나 2000년대 일본 거리 풍경 등은 애니메이션을 보는 당대 관객에게 리얼리티한 느낌을 전달하는 한편 미래 SF서사로는 낯선 느낌을 동시에 준다.

「최종병기 그녀」⁹⁸⁾ 역시 고등학교 동급생인 슈우지와 치세의 등교장면이나 둘이 사귀게 되자 치세가 슈우지에게 교환일기를 쓰자고 제안하는 장면, 치세가 도시락을 가져와 건네는 장면, 벽에 두 사람의 이름과 하트를 남긴 낙서 등을 통해 사춘기 소년 소녀의 일상을 설득력 있게 전달한다. 이는 전쟁 장면과 대비를 이루면서 비극을 극대화하기도 한다.

「스즈미야 하루히」 시리즈⁹⁹⁾의 경우 고등학생들이 학교에서 동아리 활동을 하는 모습으로 동조의 리얼리티를 강화한다. 또한 자료 2의 예와 같이 애니메이션임에도 실사에 가까운 화면 또한 동일시를 일으키려는 의도적인 방식이다.



[자료1] <별의 목소리> 일상 장면



[자료2] <스즈미야 하루히> 거리풍경

지체를 일으키는 우라시마 효과의 영향을 받자 미카코와 노보루는 다른 시간대를 살게 된다. 노보루가 지구에 살며 한 살 씩 나이를 먹어 이십 대의 청년이 되는데 비하여 미카코는 계속 청소년의 나이에 머물러 있다. 결말에 미카코가 위험에 처하자 이십 대의 청년이 된 노보루가 우주비행사가 되어 미카코를 구출하러 떠난다.

98) 「최종병기 그녀」는 전쟁이 벌어지고 있는 가상의 일본을 배경으로 한 소년과 소녀의 로맨스만 화다. 이후 TV용 애니메이션과 OVA판으로 나왔고, 소설판도 있으며 2006년 실사 영화로도 발표되었다. 이야기는 홋카이도의 고등학생 슈우지가 그의 여자친구 치세와 사귀면서 시작하는데 일본은 다국적군과 전쟁을 하는 상황이고 치세는 사실은 무기와 날개를 장착한 인간 최종병기다. 결국 치세는 최후를 맞게 되고 세상도 폐허가 되며 생사가 분명치 않은 슈우지가 치세와의 첫 만남과 사랑을 회상하며 끝난다.

99) 「스즈미야 하루히」 시리즈는 타니가와 나가루의 라이트노벨로 1권 『스즈미야 하루히의 우울』이 2003년 제8회 스니커 대상을 받은 후 후속편이 계속 나와 총 12 권의 작품이 있다. 이후 라이트노벨을 원작으로 TV용 애니메이션이 먼저 만들어져 2006년 4월부터 7월까지 전 14화로 방송되었다. 2009년 4월부터 10월까지 재방송과 신작 14화로 구성된 「스즈미야 하루히의 우울」 2기가 방송되었는데, 2기에는 “endless eight” 이라고 명명된 사건이 등장한다. 새로 만들어진 에피소드 14화 중 무려 8화가 동일한 내용의 재반복이었는데 이것은 콘과 하루히 등의 인물들이 타임루프 때문에 15000번 시간이 반복되었다는 라이트노벨의 에피소드를 실제 애니메이션에서 8회 동안 방영했기 때문이다. 2010년 봄에는 극장판 애니메이션 「스즈미야 하루히의 소실」이 발표되었다. 참고로 <스즈미야 하루히>라는 게임도 만들어졌는데 게임의 구성방식은 ‘타임루프’와 유사하다. 줄거리는 기타 고등학교 신입생인 여학생 스즈미야 하루히가 지루한 일상을 탈피하고자 외계인 친구를 만나기를 꿈꾸면서 시작된다. 하루히 주위에 우주인, 미래인, 초능력자가 모이고 여기에 남주인공 콘이 합류하면서 sos 동아리를 만드는 SF애니메이션이다. 여기서 중요한 지점은 하루히는 자신은 정작 자신이 이러한 상황을 발생시키는 것을 모른다는 설정이다.

(2) SF적 상황의 동조

SF 애니메이션에서 관객은 과학적 근거나 미래에 대한 소재를 간접경험 할 수밖에 없다. 따라서 과학적인 현실감을 높이기 위하여 예를 들어 일반적으로는 기계의 외형, 내부나 작동되는 형태까지도 타당한 근거에 맞추어 디자인하며 캐릭터의 동작 역시 과장이나 생략은 최대한 축소하여 실사의 타이밍에 맞도록 조정한다.¹⁰⁰⁾ 즉 현재 인간이 경험하거나 알고 있는 과학 문명을 기본으로 새로운 것을 실사에 가깝게 구현하는 것이다.

대표적인 동조는 우리가 아는 ‘과학적 사실’이나 이미 경험한 것을 활용하는 방식이다. SF 애니메이션 「세기말 하모니」¹⁰¹⁾는 생명연장이 가능해진 미래사회에서 알콜이나 니코틴 등의 건강을 해치는 물질이 강력하게 금지되고 “워치 미”라는 장치를 신체에 부착하여 건강여부를 지속적으로 체크한다는 설정의 스토리다. 여기서 “워치 미”라는 기계는 현대인이 충분히 상상할 수 있는 형태의 물건이다. 우리가 지닌 기존 지식과 경험을 바탕으로 그것에 상상을 더하여 만든 것이 “워치 미”이듯이 SF 애니메이션이 설정하는 과학적 개연성의 근간은 우리가 설득당할 수 있는 과학적 지식, 이론 그리고 가설을 근거로 조합한 상상력이다.

「별의 목소리」에서 SF 애니메이션으로 동조를 전달하기 위한 방식은 지구와의 거리가 멀어질수록 두 주인공 간의 문자 전송이 느려지는 에피소드를 꼽을 수 있다. 또한 타임 워프의 결과 우라시마 효과가 발생하여 두 주인공 간에 시간이 달라지는 것은 과학적 사실이라기보다는 가설을 통한 설득력이라 할 수 있다. 다만 「별의 목소리」의 경우 시간을 활용한 다른 SF영화들에 비하여 시간이라는 소재 활용이 비교적 단순한 형태로 나타난다.

「최종병기 그녀」의 SF적 설정은 여주인공인 치세가 알고 보니 전쟁에 참전한 군인과 무기를 결합한 기계인간, 그것도 강력한 힘을 가진 최종병기가 되었다는 것이다. 즉 일종의 사이보그라 할 수 있다. 그러나 「최종병기 그녀」에서 여주인공 치세가 사이보그가 된 설정은 동조를 불러일으키기 보다는 ‘거리두기’로 더 잘 설명이 된다. 사이보그의 기계적 원리가 제대로 해명되지 않기 때문이다.

「스즈미야 하루히」 시리즈의 경우 대표적인 SF적 설정 중 하나는 인물이다. 남자주인공인 쿤은 지극히 평범한 남학생으로, 어쩌다 여러 사건을 겪어야 하는 처지가 되면서 관객들이 가장 동일시할 수 있는 인물이다. 여주인공 하루히는 자신은 자각하지 못하지만 비범한 인물들이 벌이는 사건을 만들어내는 힘을 가지고 있다.

100) 최민규, 앞의 논문, 30쪽.

101) 「세기말 하모니」는 이토 케이카쿠의 SF소설이 원작이며 2015년 애니메이션으로 만들어졌다. 줄거리는 2019년 기아, 질병, 전쟁에서 질병에서 겨우 탈출한 인류는 질병으로부터 자유로운 생명 지상주의사회(바이가먼트)를 만든다. 성인이 되면 〈워치미〉라는 프로그램을 신체에 심어 질병과 원인을 실시간으로 잡아내 질병으로 부터 완전하게 해방된 세상을 만들어 사고를 제외하고는 죽는 일은 거의 없다. 또한 건강을 해칠 수 있다며 알코올과 담배를 니코틴, 카페인도 규제한다. 이러한 사회에 의문을 가진 세 명의 여학생 이야기가 전개된다.

미쿠루는 미래에서 온 여학생으로 자신이 미래에서 올 수 있었던 이유를 시간이 연속적이지 않으며 단절될 수 있다는 가설로 설명한다. 여학생의 모습을 한 나가토는 “은하를 통과하는 정보 사념체에 의해 만들어진 대유기 생명체 콘택트용 휴머노이드 인터 페이스”다. 전학생 코이즈미는 3년 전부터 초능력자가 된 소년으로 콘에게 개인의 과거나 인류 역사는 인간에게 주입된 기억에 의해 만들어진 가상현실일 수 있으며 세계는 3년 전 만들어졌다는 가설을 들려준다. 이 모든 인물의 설정은 과학적 개연성으로 설명된다.

요약하자면 허구적 리얼리티에서 동조는 관객이 애니메이션에 몰입하기 위한 조건인 “신뢰성”과 상관관계가 있다고 볼 수 있다. 특히 SF 애니메이션은 관객이 서사를 수용할 수 있도록 과학적 지식에서 개연성까지 모두 동조의 방식으로 해명되어야 한다.

3) 전형화

전형화의 과정은 실제적인 것이 워낙 복잡성을 띠기 때문에 리얼리티 재현과정에서 군더더기를 제거하고 보편적 타당성을 주려는 목적에서 만들어진다고 볼 수 있다. 가령 우화는 동물의 특정한 성향을 의인화한다. 교활한 꾀는 여우로, 강력한 힘은 사자로, 그리고 ‘일’은 개미로 나타낸다. 이렇게 전형화하는 방식은 월트 디즈니와 미키마우스에서도 발견된다.¹⁰²⁾ 실제 동물과 우화 속 동물과 다르지만 우화에서 동물을 인간에 빗대면서 만약 인간이라면 더욱 복잡해질 조건을 단순화하는 것이다. 따라서 전형화는 ‘장르’의 관습성과도 관계가 있다.

인물에서 나타나는 전형화는 장르물의 경우 ‘캐릭터’와 관련이 있는데 이때 캐릭터와 캐라의 구분을 통해 우리는 전형화의 과정을 보다 구체적으로 고찰할 수 있다. 일본의 만화평론가 이토 고는 캐릭터를 인격을 가진 신체의 표상, 만화에 등장하는 인물의 이미지로 규정하고 그와 비교하여 캐라를 보다 추상적인 개념, 즉 여러 텍스트 사이에서도 동일성을 드러내는 상위개념으로 구분한다. 이는 일본 문학평론가인 오쓰카 에이지의 캐릭터 소설론의 핵심인 “캐릭터는 신체로도, 기호로도 존재한다”는 캐릭터 양의성과 비슷한 개념이다. 캐라에서 출발한 캐릭터는 복수의 텍스트에서도 동일성을 가질 수 있다. 가령 일본의 ‘미소녀’ 캐릭터를 떠올려 보면 이해할 수 있다. 또한 캐릭터는 캐라에서 일정한 특징만 추출한 것이고 나머지 부분이 성격화되는 것은 억압된 상태이기에 상황에 따라서는 억압된 성격이 폭로되는 메타서사가 만들어질 가능성이 있다.¹⁰³⁾

앞에서 주지한 바와 같이 동조가 서사에 몰입하도록 만드는 신뢰성과 연관이 있다면 전형화는 서사를 효율적으로 관리하는 경제성과 관련이 있다. 장르물에서 캐릭터나 캐릭터의 구도를 전형화에 의지하지 않으면 장르물에서 추구하는 서사적 박

102) 크리스티안, 뮐러, 앞의 책, 137쪽.

103) 아즈마 히로키 저, 장이지 역, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 현실문화, 102-105쪽 참조.

진감이나 복잡한 서사를 모두 담아내기 힘들다.

일본 애니메이션 중 학원물에 등장하는 남학생과 여학생의 캐릭터 및 캐릭터의 구도는 일본 로맨스 애니메이션의 전형화를 보여주는 대표사례다. 「별의 목소리」나 「최종병기 그녀」에서 사춘기 남학생과 여학생의 구도는 전형적인 남학생의 여학생 구하기로 나타난다. 그러므로 이는 일본 애니메이션의 장르 관습을 이해하면 서사를 쉽게 이해하는 데에 도움이 된다. 가령 「별의 목소리」에서 ‘여학생이 갑자기 교복을 입은 채 우주로 나가 로봇을 타고 싸운다’는 황당무계한 이야기를 당연하다는 듯이 감상할 수 있는 건 우리가 장르물의 반복이라는 ‘전제’를 공유하고 있기 때문이다. 일본의 각종 애니메이션을 한 번도 본 적이 없는 관객과 공통 전제, 약속된 패턴에 익숙한 관객은 내용을 이해하는 조건이 다르다.¹⁰⁴⁾

특히 일본 애니메이션은 남성인물에 의한 여성인물의 성적 대상화가 심한 장르관습이 있다. 소녀는 일본인에게 대중문화코드의 범주 안에서 ‘소녀문화’로 상정되며 일본영화나 애니메이션에 폭넓게 스며들어 있다.¹⁰⁵⁾ 소녀는 노스텔지어, 성적인 미숙함과 청초한 에로티시즘, 아이도 아니고 어른도 아닌 이른바 ‘틈새의 존재’로 코드화되며 조밀한 네트워크의 틀에 갇혀 사는 일본 남성들은 그것을 매력적으로 느낀다.¹⁰⁶⁾ 여학생 캐릭터는 이러한 일본식 소녀이미지의 하위문화적 변주다. 일본의 소녀문화는 작고 귀여운 것에 호감을 가지는 일본의 미의식¹⁰⁷⁾에서 비롯되었지만 현대사회에서 미소녀 게임, 포르노 등 미디어믹스 차원으로 확장되어 소비되는 원인도 간과할 수 없다. 분명 왜곡된 형태인 일본 애니메이션의 캐릭터화가 문화와 관습이 다른 한국에 수용되는 양상에 대해서는 앞으로 보다 면밀하고 비판적인 검토가 필요하다.

그 외에 상황 설정의 전형화의 예를 들자면 「우주의 스텔비아」¹⁰⁸⁾에서 우주에서 초신성 폭발에 따른 충격파를 막기 위해 세워진 우주비행관련 전문학교 ‘스텔비아’에 청소년들이 입학하는 이야기를 들 수 있다. SF 밀리터리물이면서 학원멜로물인 이 작품에 나오는 학교는 우리가 상상할 수 있는 학교와 군대를 합친 사관학교의 모습과 흡사하다는 점에서 동조를 느끼게 하지만 동시에 청소년들이 어려운 시험을 한 단계씩 통과하며 뛰어난 우주비행사가 되는 과정은 전형적인 성장의 모형이다.

또한 「최종병기 그녀」의 상황설정에서 알 수 없는 일본군과 다국적군이 싸우는

104) 마에지마 사토시 저, 앞의 책, 86쪽.

105) 박소은, 앞의 논문, 16-17쪽 참조.

106) 박규태, 『애니메이션으로 보는 일본 -소녀와 마녀 사이-』, 살림출판사, 2005, 6쪽 참조.

107) 박소은, 17쪽.

108) 「우주의 스텔비아」는 2003년 4월부터 2003년 9월까지 일본 TV에서 방영된 애니메이션으로 이후 2권의 만화책으로도 나왔다. 이야기는 2176년 지구 근처의 물뱀자리 베타성에서 초신성 폭발이 일어난다. 그 때 벌어진 처음 충격파에 큰 피해를 입은 인류는 한 차례 더 초신성 폭발의 여파가 온다는 것을 알게 된다. 이 위험을 막기 위해 인류는 파운데이션(우주 기지)을 건설하고 태양계 주요 행성과 우주기지에 거대한 방어막을 만드는 그레이트 월 계획을 추진하게 된다. 그후 180년의 시간이 흐른 2356년, 두 번째 충격파가 올 것이라 예측되는 해. 여학생 카타세 시마는 그레이트 월 계획에 필요한 우주비행사와 기술자를 키워내는 우주학교 스텔비아에 입학하게 된다.

전쟁 장면도 전형화라고 볼 수 있다. 일본의 전쟁 애니메이션(밀리터리 애니메이션)에서는 일본군과 다국적군이 전쟁을 벌이는 경우가 많으며 이때 전쟁 장면은 일본이 과거에 경험한 세계대전과 이미지가 흡사한 전쟁 다큐멘터리 혹은 전쟁 실사 영화와 유사하게 묘사된다.

일본 애니메이션의 한계는 바로 이러한 전형성이 강하다는 점이며, 전형화는 인물이나 상황 등에서 광범위하게 존재한다. 때로 전형화는 대중매체에서 상투적인 표현의 남발과 스테레오 타입을 유발하여 문화적 다양성을 해치는 역효과를 가져오기도 한다.¹⁰⁹⁾ 또한 전형화는 장르관습과 연결되면서 더 이상 상상력을 발휘하기 어려운 지점에 도달하면 전형적 캐릭터와 상황을 이용하되 도리어 그것을 풍자하는 패러디물이나 장르 관습을 고발하는 메타적 경향의 작품이 나오는 원인이 되기도 한다. 이 부분에 대해서는 3장에서 자세히 살펴보도록 하겠다.

4) 거리두기

허구적 리얼리티를 구성하는 세 번째 과정인 “거리두기”는 본래 브레히트의 서사극 이론에 기초한 것으로 관객이 극의 흐름에 빠져드는 것을 막아 극을 객관적인 시각으로 보도록 하여 스스로 생각하고 결론을 이끌어내도록 하는 방법이다. 언뜻 보기에 ‘동조’와 대치되는 듯 보이는 거리두기는 만일 관객이 스크린을 보며 허구를 대하고 있음을 잊고 서사에 몰입하면 도리어 예술을 제대로 감상하기 힘들다는 논리에 기초한 것이다.¹¹⁰⁾ 이러한 거리두기라는 개념을 활용한 SF 애니메이션에서의 거리두기는 동조하기 힘든 사건을 서사에 개입시키는 것이다. 그러나 동조의 원칙은 ‘그럴듯함’이, 거리두기의 원칙은 ‘있을 수 없음’을 확인하는 것이지만 두 가지가 서로 정반대 지점에 위치했다라도 그것이 관객의 의식에서 ‘있을 수 없는 일’조차 서사 안에서 픽션의 총체성으로 합쳐되어야 한다.¹¹¹⁾

SF 애니메이션은 동조만을 얻을 가능성이 적은 장르다. 과학적 상상력 자체가 과학적 사실과는 다르기 때문이다. SF 애니메이션에서 동조가 신뢰도를 높이고, 전형화가 경제적 서사를 가능하게 한다면 거리두기는 상상력을 높일 수 있는 장치이다. 따라서 SF 애니메이션에서 거리두기는 종종 기존의 과학적 사실과 충돌을 일으키는 방식으로 나타난다. 주로 영화의 재미를 강화하다보니 자연스럽게 과학적 오류에 이르게 되는 경우가 많은데, 원칙적으로 거리두기는 감독의 실수가 아닌 의도적 오류다. 예를 들어 SF 영화의 대표적인 거리두기는 우주에서 우주선이 날아가거나 우주전쟁이 일어날 때 나는 효과음을 들 수 있다. 우주전쟁에서 소리를 내는 설정은 동조를 떨어뜨리는 거리두기이며 분명한 오류지만 더 큰 서사적 효과를 가져온다. 슈퍼맨이 슈트를 착용하면 하늘을 날게 되는 설정도 과학적 개연성인지 판타지인지 애매하지만 동조로 설득되지 않더라도 하늘을 나는 장면이 더욱 이야기의 재

109) 김수현, 앞의 논문, 26쪽.

110) 김수현, 26쪽.

111) 크리스티안 윌커, 앞의 책, 151쪽 참조.

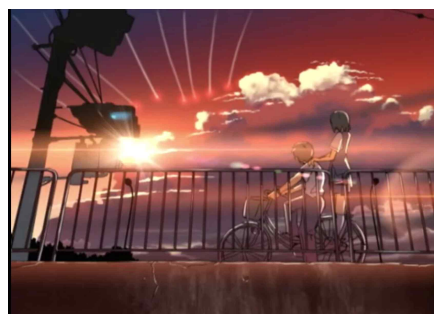
미를 높여준다.

「별의 목소리」에서 거리두기의 주요 사례는 첫째 우주비행사가 된 미카코가 입은 교복이다. 미카코는 우주비행 중에 우주비행사 복장이 아닌 중학교 교복을 입어 여학생이라는 신분과 정체성을 계속 유지한다. 또한 「별의 목소리」에 등장하는 우주선의 모양은 전문적이라기보다는 허술한 느낌을 받는다. 그것은 이 작품이 감독 혼자 제작한 영화이기에 아마추어적인 화면이라고 볼 수도 있지만 미카코 혼자 우주비행을 하는 것을 보여주기 위한 장치이기도 하다. 사실상 미카코는 혼자 우주비행을 하지 않으며 함께 비행을 하는 인물이 등장하기도 한다. 그럼에도 영화 속 대부분의 장면은 미카코가 단독비행을 하는 신이다.(자료 3) 미카코가 모터사이클 형태의 우주선을 타고 외로운 우주비행을 하는 장면은 지상에서 노보루가 미카코를 태우고 달리던 자전거 장면(자료 4)과 호응하면서 주제를 만들어 나간다. 마지막으로 이들이 사용하는 휴대폰은 스마트폰이 일상화된 현대에 돌이켜 볼 때에도 성능이 매우 떨어져 보인다. 영화의 시대적 배경이 2046년이라는 점에서 보자면 전혀 ‘동조’가 일어나지 않지만 의도적인 거리두기로 관객에게 모종의 효과를 거둔다. 이 점에 대해서는 3장에서 설명하도록 하겠다.

「최종병기 그녀」의 거리두기는 여주인공 치세가 사이보그라는 SF적 설정에도 불구하고 그 모습이 일반적 사이보그와는 거리가 멀다는 점이다. 사이보그가 신체의 일부를 기계화한 것이라면, 최종병기가 된 치세는 신체의 어디서부터 사이보그이며 어디까지 생물학적 인간을 유지하고 있는지 불분명하다. 더구나 일상적인 생활에서는 드러나지 않던 날개나 상처가 전쟁 때 더욱 두드러진다는 점에서 최종병기의 사이보그적 설정은 거리두기로 작용한다.

요약하자면 동조의 원칙이 제공하는 그럴듯함과 거리두기가 만들어내는 충돌에 의해 작품은 상상력의 폭을 넓힐 수 있고 관객은 영상물의 재현된 허구적 리얼리티를 ‘의식적 허구’로 인식하며 좀 더 다양한 경험에 이를 수 있다.¹¹²⁾

결론적으로 SF 애니메이션은 동조와 전형화, 거리두기라는 과정을 통해 허구적 리얼리티를 창조한다. 이것이 바로 작품이 가져야 할 리얼리티이며 허구적 리얼리티를 바탕으로 작품에서 말하고자 하는 주제를 더욱 깊이 있게 표출할 수 있다.



[자료3] <별의 목소리>교복과 우주비행선 [자료4] <별의 목소리> 자전거 장면

112) 김수현, 34쪽.

3. 과학적 개연성과 서사적 상상력

1) 허구적 리얼리티와 과학적 상상력

애니메이션은 “사물들이 어떻게 보이는가?”가 전부가 아니며 최종적으로 “그것이 무슨 의미를 지니는가?”와 같은 서사적 의미화를 목표로 한다. 즉 리얼리티의 변형을 시도하는 비사실주의적인 애니메이션¹¹³⁾도 비사실적인 경로를 통해 인간세계의 다양하지만 본질적인 의미를 숙고하고자 한다. 앞서 살펴본 바와 같이 애니메이션은 동조, 전형화, 거리두기 등을 통하여 허구적 리얼리티를 구성하며 SF 애니메이션은 이를 통해 과학적 개연성의 서사와 보편적 서사를 동시에 만들어 낸다.

SF 애니메이션은 과학적 개연성이 서사를 구성하는데 직접적인 영향을 미친다.¹¹⁴⁾ SF 애니메이션에서 활용되는 시간이나 사이보그라는 소재, 외계인이나 안드로이드가 인간화 되었다는 등의 설정은 과학적으로는 사실이 아니다. 정확하게 기술하자면 과학적 개연성이다. SF는 과학적 사실과 개연성 사이를 과학지식 및 가설로 메꾸며 그것이 바로 서사의 인과관계를 연결하는 핵심이다. 따라서 ‘**과학적으로 생각**’하는 것이 다른 장르와 차별화되는 지점이므로 관객에게 **과학적으로 생각할 기회**를 서사에서 제공해야 한다.¹¹⁵⁾ 즉 SF는 사건 간, 인물의 의식이나 행동 간의 개연성 외에 과학적인 인과관계라는 개연성을 서사의 주된 무기로 삼는다.¹¹⁶⁾

시간을 예로 들자면 시간은 물리학에서 매우 난해한 이론이면서 동시에 SF에서 가장 많이 활용되는 소재이다. SF의 시간여행은 타임리프, 타임루프, 타임워프, 평행우주¹¹⁷⁾ 등이 대표적이다. 특히 시간여행은 SF에서 가장 많이 사용되는 소재에 속한다. 그만큼 매력적인 소재라는 이야기이기도 하다. 시간여행이 매력적일 수밖에 없는 건 과거의 선택에 미련이 남기 때문이고 미래가 궁금하기 때문이다.¹¹⁸⁾ 시간여행은 시간의 흐름이 조건에 따라 빨라지거나 느려질 수 있다는 이론을 바탕으로 하며 과거로 가는 여행과 미래로 가는 여행이 있다. 이중 과거로 가는 여행은 ‘역사의 수정’ 즉 타임 패러독스가 발생시킬 수 있기에 SF 영화에서는 타임 패러독스를 발생시키지 않으면서 과거로 여행을 다녀온다는 시간 맞추기가 관건이 된다. 또한

113) 폴 웰스 저, 김세훈, 한창완 역, 『애니마톨로지』, 한울아카데미, 2001, 29쪽, 최민규, 앞의 논문, 22쪽 재인용.

114) 가코리 히데요시 외, 『시간여행과 상대성 이론』, ㈜아이뉴턴, 2017.

115) 전홍식, 김창규, 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드4 SF』, 북바이북, 2016, 13쪽 참조.

116) 김창규, 『책속으로 떠나고 싶은 당신을 위한 SF 안내서』, 피커북, 2015, 106쪽.

117) 타임리프(time leap)는 인물이 시간을 거슬러 올라가는 능력을 가지게 되어 과거로 돌아가는 것을 말한다. 타임루프(time loop)는 등장인물이 동일한 시간을 일정하게 반복하는 것을 말한다. 타임워프(time warp)는 여러 가지 이유로 과거, 미래가 현재에 뒤섞이는 현상으로 시간왜곡이라고도 한다. 평행우주(parallel world)는 자신이 살고 있는 세계가 아닌 평행선상에 위치한 다른 세계를 말하며 시간여행의 모순, 특히 시간 패러독스의 모순을 제거하는 방법으로 많이 사용된다. 타임슬립(time slip)은 시간이 미끄러져 인물이 특정한 시간으로 가게 된다는 뜻으로 시간여행 중 가장 수동적이고 판타지에 가깝다.

118) 김창규, 위의 책, 30쪽.

이것은 결정론으로 귀결되고 ‘인간에게 자유의지는 있는가’라는 질문을 낳을 수 있다. 이것에 대한 대안으로 거론되는 것이 평행우주이다.¹¹⁹⁾

시간을 소재로 한 SF서사에서 시간에 관한 과학적 근거나 개연성은 서사에서 인과성을 형성하는 주요 맥락으로 작용한다. 「별의 목소리」는 두 사람이 서 있는 각각의 지점에서 시간의 속도가 달라지면서 일어나는 사건을 그린다. 우주로 떠난 미카코가 지구에 있는 노보루 보낸 문자메시지는 전달받는 시간이 점점 길어진다.¹²⁰⁾ 그러던 중 우라시마 효과로 미카코에게 시간지연현상이 일어나자 지구의 노보루는 청년이 되고 미카코는 상대적으로 나이를 덜먹게 된다. 8.6광년이 떨어져 있는 두 사람에게는 여덟 살의 나이차이가 발생한다. 이러한 과학적 상상력은 거리가 멀어질수록 커지고 안타까워지는 둘 사이의 그리움을 그리기 위한 장치이며 일반적인 리얼리즘 서사에서는 불가능한 ‘거리’와 ‘시간’을 가져와 그리움이라는 정서를 극대화한다. 「별의 목소리」의 첫 장면에서 흘러나오는 여자주인공의 “세계란 휴대폰의 전파가 도달하는 곳이라고 막연히 생각했다.”는 독백은 물리적 속성인 전파가 도달하는 머나먼 거리와 마음이라는 감정이 닿고 싶어 하는 거리를 연결한다. 「별의 목소리」의 과학적 근거는 사실 최근의 SF서사에 비하면 비교적 단순한 편이지만 25 분의 단편 애니메이션 장르라는 점을 감안해서 보아야 한다.

최근 영화나 문학에 많이 등장하는 것은 시간이 일정한 시간으로 돌아가 반복되는 타임루프이다. 타임루프가 인기가 높은 이유는 이것이 게임서사와도 유사하기 때문이다. 타임루프 역시 과학적 사실이라기보다는 가설을 확장한 상상력이다. 과학은 인간이 만든 학문 중에 가장 정확한 학문이지만 그럼에도 불구하고 원론적으로 볼 때 과학적 지식은 상대적으로 불안정하며 불확실하다.¹²¹⁾ 서사에 타임루프가 등장한 초반에는 주로 그것이 어떻게 일어날 수 있는지 과학적 가설을 설명하는 데에 치중했다. 그러나 이제 타임루프는 일종의 전형화된 설정이다. 현재 타임루프물에서 중요한 지점은 타임루프 자체의 해명보다 타임루프라는 과학적 가설이 반복발생하는 동안 벌어지는 유사한 사건의 변주와 타임루프를 빠져나올 해결의 모색, 즉 타임루프를 활용한 서사전개이다.

「스즈미야 하루히의 우울」 TV 판은 타임루프를 적극 활용했다. 라이트노벨에 나오는 여름방학이 끝날 무렵 개학을 앞두고 타임루프에 빠지는 짧은 에피소드를 TV 애니메이션 8화 동안 반복했다. 물론 영상은 약간씩 변형된 형태로 제작했지만 동일한 날, 동일한 시간, 동일한 사건이 반복되는 이야기가 8 주 동안 방영되었다. 이 타임루프는 주인공 료이 방학숙제를 해야 함을 의식하면서 비로소 풀리게 된다. 일명 “endless eight”라 불리는 이 사건은 관객에게 타임루프가 어떤 경험인지를 보다 잘 전달하려는 실험적 의도라 볼 수 있다. 이런 참신한 기획을 통해 SF 애니메

119) 가코리 히데요시, 앞의 책, 5-30쪽 참조.

120) 휴대폰의 문자메시지를 보내는 전파의 속도는 빛의 속도와 같고 따라서 시간을 뜻한다. 미카코가 노보루에게 보낸 문자가 ‘2년 6개월’ 만에야 수신되는 에피소드는 두 사람이 떨어져 있는 물리적 공간의 거리를 시간으로 환산한 것이다.

121) 정인경, 『과학을 읽다』, 여문책, 2016, 104쪽 참조.

이션에 등장하는 가설은 과학적 증명보다 그것을 창의적으로 전달하려는 기법 모색이 더 중요하며 영상은 그것을 지면에 비하여 용이하게 전달할 수 있음을 확인할 수 있다.

「스즈미야 하루히」 시리즈 중 「스즈미야 하루히의 소실」은 전작인 「스즈미야 하루히의 우울」과 전혀 다른 시간적 상황을 발생시킨다. 콘을 제외한 다른 인물들의 설정이 모두 바뀌는 것이다. 미쿠루는 미래에서 온 여학생이 아니며 기계인간이었던 나카토 역시 평범한 여학생이다. 주인공 콘은 이 상황이 평행우주에 빠진 것인지 시간왜곡인지 혼란스러운 것을 고민한 끝에 결국 휴머노이드 인터페이스인 나가토의 시스템 피로누적으로 인한 시간왜곡인 것을 알아낸다. 이 작품의 과학적 상상력은 시간왜곡으로 과거의 시간대와 현재의 시간대, 미래에서 끼어든 시간대 등 세 가지 다른 시간대가 맞물린 상황을 하나의 시간서사에서 꿰어 맞춰 나가는 것이다. 이런 시간의 퍼즐맞추기와 같은 즐거움을 제공하는 것이 시간왜곡을 소재로 한 작품들의 공통된 특징이다.

2016년 일본에서 개봉한(2017년 한국 개봉) 신카이 마코토 감독의 장편 애니메이션 「너의 이름은」도 시간을 소재로 만든 작품이다. 그러나 이 작품은 3년의 시간 차이를 가진 남녀가 바뀌는 시간왜곡이나 과거를 바꾸기 위해 타임슬립을 발생시키는 과정의 근거가 과학적 개연성이 아닌 특별한 술을 마시거나 해가 지는 순간을 이용하는 등의 판타지에 의존하므로 시간판타지로 분류하는 것이 적절하다. 판타지이므로 SF서사에서는 심각한 문제인 과거의 사실을 바꾸는 타임 패러독스도 허용된다. 다만 시간판타지라고 하더라도 두 사람의 남녀가 바뀌고 시간대가 바뀌는 설정을 정렬하는 서사적 즐거움을 느낄 수는 있으며 최근 작품 중에는 시간여행을 SF적 근거로 풀기보다는 판타지로 설정하는 경우도 많다.

한편 과학적 사실과 개연성을 동조의 형태가 아닌 거리두기의 형태로 접근하는 경우도 있다. 「최종병기 그녀」에서 주인공 치세는 사이보그다. 그런데 사이보그는 신체에 기계를 이식한 것인데 그것을 기초로 했음에도 치세의 모습은 과학적으로 구체적이지 않다. 사이보그화된 신체는 정교하게 설계되어 있지 않으며 「공각기동대」처럼 인물의 내면과 세계를 구체적으로 그려내지 않는다. 설정만 있을 뿐 설명은 없다. 이는 이 애니메이션이 과학적 개연성을 풀어내는 재미가 아닌 다른 부분에 무게중심을 두고 있기 때문이지만 결론적으로 SF 작품이 제공하는 과학적 개연성을 추리하는 즐거움은 감소된다.



[자료5] <최종병기 그녀>의 등교장면



[자료6] <최종병기 그녀>의 치세

2) 과학적 상상력을 넘은 서사적 의미

SF 애니메이션은 과학적 상상력에 문학이 추구하는 보편적인 서사적 의미화를 더하여 픽션으로서의 최종 완결성에 이르게 된다. 「별의 목소리」에서 두 사람이 살고 있는 공간이 점점 멀어져 메시지 수신 시간이 길어지다가 결국 다른 시간을 살게 된다는 서사는 시공간이 극단적으로 달라져도 그들의 관계는 이어질 수 있는가라는 질문에 해답을 내리고자 한다. 이 문제는 둘 사이의 연락이 가능한가라는 물리적 속성을 넘어 ‘사랑하는 마음’은 어디까지 어떻게 언제까지 전달될 수 있는가에 대한 질문이다. 또한 미카코가 머무는 우주공간은 고독의 절대공간을 상징한다. 이 작품을 통해 관객은 시간이란 무엇인가라는 과학철학적 문제와 함께 ‘나’라는 존재의 문제와 타인을 만나는 지점을 성찰할 수 있다. 결론적으로 미카코와 노보루라는 청소년의 사랑과 이별이라는 사건을 SF 상황에서 연출하면서 그리움이라는 인간의 보편적 정서를 결합한다. 또한 그리움과 같은 아날로그적인 정서를 효과적으로 전달하기 위해 2046년이라는 미래를 배경으로 복고적 거리풍경과 오래된 휴대폰을 등장시킨다. SF 애니메이션에서 과학적 설정도 작품의 주제를 위해 적절하게 활용되고 전체주제에 수렴해야 함을 보여준다.

「최종병기 그녀」에서 주인공 치세는 각종 무기와 날개를 신체에 이식한 사이보그지만 과학적으로는 전혀 해명되지 않으며 이미지로 볼 때도 실사 영화에 나오는 기계인간의 모습과는 거리가 있다. 기계인간 치세는 전쟁에 징발됨으로서 병사가 되었다. 그러므로 기계인간인 사이보그라는 설정은 「최종병기 그녀」에서는 “평범한 소녀(자료5의 등교장면 참조)이면서 병사” 나아가 “연약한 소녀인 동시에 최고의 군인”이라는 설정으로 은유된다. 또한 최종병기가 된 치세는 군인일 때는 최고의 무기지만 인간으로는 큰 상처를 받은 소녀다. 전쟁을 마치고 돌아올 때마다 치세의 몸이 상처투성이가 되는 모습은 바로 전쟁으로 인해 약자가 받는 비극을 상징한다. 특히 최종병기가 된 치세의 외양 중에 날개를 달고 공중으로 날아오르는 모습은 자료 6의 그림과 같이 어떻게 보면 날개를 단 여신이나 천사와 닮았는데, 이는 최종병기인 소녀 치세를 희생양으로 상징화한 것이다.

이 작품은 인과관계를 알 수 없는 전쟁에서 일본이 패배하면서 세계 전체가 멸망

하는 비극으로 끝난다. 소녀를 최종병기로 만든 전쟁이 비극으로 끝나는 결말을 통해 이 애니메이션은 전쟁을 비판적으로 보는 관점을 분명히 한다. 또한 최종병기이면서 동시에 천사의 형상을 하고, 군인이기 이전에 연약한 소녀라는 문학적 상징을 전달하기 위해 사이보그를 정교하고 구체적이고 기계공학적으로 설명하지 않고 애매하게 처리하여 감성적 느낌을 극대화하는 쪽을 선택했다.

결론적으로 동조와 거리두기로 조절한 과학적 상상력만이 픽션으로의 감동을 배가시키는 작용을 한다. 동조의 원칙이 제공하는 그럴듯함과 거리두기가 만들어내는 충돌이 합일되면서 관객은 영상물의 재현된 리얼리티를 ‘의식적 허구’로 체험¹²²⁾하며 서사적 총체성에 다가선다.¹²³⁾ “과학이 당도해야 할 곳은 결국 인간”¹²⁴⁾이라는 말처럼 SF와 같이 과학을 활용한 장르, 비리얼리즘의 장르 역시 최종적으로 당도해야 할 목적지는 인간이다.

3) 장르적 특성으로 인한 메타서사의 경향

2장에서 언급한 바와 같이 허구적 리얼리티에서 전형화는 개별 작품의 문제라기보다 장르 관습이 원인이 되며 이 장르관습은 최종적으로 작품이 탄생한 사회의 문화와 관습도 반영된 것이다. 그런데 장르관습에 의존하는 전형화는 서사를 경제적으로 관리할 수 있는 장점과 함께 작품의 창의성을 저하시키는 요인으로 작용하기도 한다.

장르물에서 일정한 형태의 전형화가 누적되면 창의성은 감소하며 이는 상상력을 생명으로 하는 예술작품의 위기라고 할 수 있다. 따라서 “전형화된 패턴 자체”를 비틀거나 패러디함으로써 전형화를 고발하게 된다. 즉 전형적 인물, 전형적 사건의 반복을 의식하는 단계, 결국 이야기는 만들어지는 것임을 자각할 수밖에 없는 단계, 메타적 시각이 나타날 수밖에 없는 단계에 이르는 것이다.

특히 캐릭터 중심으로 움직이는 일본 애니메이션에 등장하는 소녀캐릭터들이 개별 작품에서 전형화 되어 있는 것은 앞서 언급했듯이 “캐라”라는 기호 중 미소녀 캐릭터라는 귀여우면서 에로틱한 특정부분을 사용하고, 나머지 가능성을 은폐하기 때문이다. 소녀라는 기호 중에 일본인들의 문화관습인 연약하고 귀여운 이미지만 강화하여 반복소비한다.

따라서 이와 같은 관습에서 문학의 본질을 회복하기 위해서는 전형화된 캐릭터나 사건을 재고하는 방식으로 나아가게 된다. 「신세기 에반게리온 극장판」(THE END OF EVANGELION)은 TV 시리즈의 24화에서 스토리가 연결되면서 25화인 <에어(Air)>, 26화 <진심을 너에게> 두 편으로 구성되어 있다. 마지막 작품은 지

122) 김수현, 34쪽.

123) 이외에 「세기말 하모니」는 통제사회가 만들어낸 제도를 ‘워치 미’라는 기계로 상징하면서 그 사회로 진입해야 하는 청소년의 갈등을 상징계와 상상계의 성장서사로 풀고 있으며 「공각기동대」는 사이보그라는 소재를 빌려 인간 정체성의 문제를 탐구하는 등 대다수 SF 애니메이션이 공통적으로 SF적 상상력에 기대어 문학적, 철학적 의미를 고찰한다.

124) 정인경, 앞의 책, 100쪽 참조.

구의 멸망으로 남겨진 남자주인공 신지가 울면서 여성인물인 아스카를 위로하지만 그 장면에서 아스카가 신지나 관객의 예상과는 달리 “기분 나빠.”라는 차가운 말을 던지고 바로 종결된다.(자료7 그림 참조) 당시 이 장면을 본 관객들은 충격을 받았는데 그것은 「에반게리온」의 스토리에 심취해있던 관객에게 들려주는 메시지로 이해되었기 때문이다. 즉 스토리 안에서 남자주인공의 시각으로 여자 등장인물들을 대상화하는 구도의 이야기 반복에 작가 스스로 이의를 제기한 것이다. 남성 관객의 동일시 대상인 남자주인공은 전쟁에 희생되는 여성인물에 대해 연민을 느끼지만 동시에 그것을 에로틱한 느낌으로 반복 소비한다. 전형화된 장르물에는 이러한 비판이 언제나 발현될 가능성이 있으며 관객의 기대를 무너뜨리는 결과를 제공하는 것이 전형화를 깰 수 있는 해결방식 중 하나이다.

「별의 목소리」나 「최종병기 그녀」 역시 두 작품 모두 여학생이 군인이 되어 전쟁에 차출되며 남학생이 그것을 안타깝게 보는 시점으로 만들어져 있다. 이러한 구성과 동일한 작품인 「이리야의 하늘, UFO의 여름」¹²⁵⁾도 초반에는 전형적인 학원물로 시작한다. 여학생 이리야는 병기가 되어 전쟁에 차출된다. 전쟁에 동원될수록 몸과 마음이 무너지는 이리야 앞에 남학생 아사바가 나타나고 그들이 가까워질수록 이리야는 삶의 의미를 회복한다. 그러나 이러한 설정은 놀랍게도 어른들이 전쟁을 지속하기 위해 남학생과 여학생을 만나도록 사전조작을 했다는 사실로 이어진다. 말하자면 ‘전쟁 반대’의 메시지가 담긴 애니메이션과 청춘 로맨스물을 결합한 장르물이 사실은 전쟁서사, 연애서사를 소비하도록 부추기는 자본의 산물은 아닌지 비판하는 메타성이 나타난 것이다.¹²⁶⁾

「스즈미야 하루히」 시리즈 중 이전과 다른 세계로 설정된 「스즈미야 하루히의 소실」은 왜 시간왜곡이 일어났는지 고민하다가(자료8 참조) 결말에서 남자주인공 쿤에게 새롭게 도래한 평범한 세계에서 살 것인지, 지난 세계로 되돌릴 것인지에 대한 결정권이 주어지는 장면이 나온다. 지난 세계는 좌충우돌이었고, 나가토는 인간이 아닌 기계였으며 주인공은 하루히가 벌여 놓은 사건 때문에 쉴 틈이 없었다. 반면 현재 세계에서 나가토는 평범하고 행복한 소녀이다. 사건, 사고가 없는 평범한 세상이다. 그럼에도 남자주인공 쿤은 결국 시간을 회복시켜 좌충우돌 세상으로 돌아간다. 여기서 중요한 것은 이러한 주인공의 결정 과정이 바로 메타픽션을 드러내는 장치라는 점이다. 이 결말을 1권인 「스즈미야 하루히의 우울」과 연결시켜 보면 ‘산타 할아버지’의 존재조차 믿지 않고 상상력을 상실한 남자주인공 쿤이 우연히 하루히를 만나고 하루히가 그 외 인물을 모으는 과정은 작품의 독자가 작가를 만나고 작가가 만들어낸 인물과 만나는 독서경험에 정확히 조응한다. 평범하고 지루한 독자의 일상에 갑자기 등장한 작가와 그가 인물과 사건을 발생시키는 과정을 통해 “이야기에서 사건은 항상 인위적으로, 그리고 그것을 원해야 일어난다”는 메타적인

125) 「이리야의 하늘, UFO의 여름」은 2001년부터 2003년까지 4권의 라이트 노벨이 먼저 만들어졌고, OVA도 총 6편 만들어졌다. 줄거리는 남자주인공인 소년 아사바가 소녀 이리야를 만나면서 벌어지는 이야기로 이리야 역시 알 수 없는 전쟁의 병기다.

126) 마에지마 사토시 저, 앞의 책, 90-92쪽 참조.

지점을 포착한다. 따라서 SF 애니메이션의 메타적 성격은 장르물이 처한 전형성이 만들어내는 필연적인 귀결이라고도 할 수 있다.



[자료7] <신세기에반게리온> 마지막 장면

[자료8] <스즈미야하루히의 소실> 시간 장면

4. 나가며

본고는 리얼리즘 영화나 다큐멘터리 영상에 견주어 가장 허구적 대척점에 서 있는 애니메이션, 그중에서 과학적 개연성을 서사에 활용하는 SF 애니메이션이 허구적 리얼리티를 획득하는 과정을 정리해보고 허구적 리얼리티가 과학적 개연성을 활용하여 SF서사에 어떤 영향을 주는지 알아보았다.

일본 애니메이션은 장르와 관계없이 대부분의 내용이나 소재를 현실에서 찾는다. 허구의 장르라 할지라도 대부분 현실에 근거한 이미지들을 보여준다. 이것은 애니메이션이 가지는 영상의 특성이 일반적인 만화 장르 보다는 오히려 영화의 특성을 더 따르는 것이라 볼 수 있으며 현실에 근거한 소재를 활용해 보다 빠르게 관객과 동조할 수 있는 방법을 따르는 것이라 할 수 있다. 그리고 그 안에서 감독이 표현할 수 있는 상상력을 개성적인 연출을 통해 가미하여 독특한 리얼리즘의 특성을 지니는 애니메이션으로 창조한다.¹²⁷⁾

SF 애니메이션은 관객이 작품에 몰입하도록 동조, 전형화, 거리두기의 세 가지 요소를 활용한다. 동조는 사건이 그럴듯한 방법으로 전개되는 것을 뜻한다. 즉 허구일지라도 관객의 경험과 기억 및 사회적 관념 등의 객관적 기준에 의거하여 이야기가 타당하도록 느껴져야 한다. 특히 SF 애니메이션은 일상적 세계의 동조와 함께 SF적 상황의 동조도 함께 이끌어야 한다. 대표적인 SF적 동조는 ‘과학적 개연성’을 설득하는 방식이다. 전형화는 실제적인 것이 워낙 복잡성을 띄기 때문에 리얼리티 재현과정에서 군더더기를 제거하고 보편적 타당성을 주려는 목적에서 만들어진 것이다. 전형화는 장르관습이나 문화관습에 의지하며, 서사를 효율적으로 관리하려는 경제

127) 최민규, 앞의 책, 66쪽 참조.

성과 관련이 있다. 일본 애니메이션 중 학원물에 등장하는 남녀 캐릭터의 구도는 일본 로맨스 애니메이션의 전형화를 보여주는 대표사례이며 상황 설정의 전형화로 는 성장의 단계별 패턴이나 전쟁 장면 등을 들 수 있다. 거리두기는 언뜻 보기에 동조와 대치되는 듯 보이는데 만일 관객이 허구를 대하고 있음을 잊고 지나친 몰입이 일어나면 도리어 예술작품을 제대로 읽어내기 힘들다는 논리에 기초한 것이다. 또한 동조의 원칙에 의거해 ‘그럴듯함’이 연출법에 길잡이를 제공했다면, 거리두기의 경우에는 ‘있을 수 없음’을 주조로 상상력의 극대화를 유도한다. 리얼리티의 법칙과 반대에 있더라도 그것이 의식 속에서 총체성을 획득하면서 서사 안에서 논리적 일관성으로 나타난다. SF 애니메이션에서 거리두기는 종종 SF에서 과학적 개연성과 충돌을 일으키는 방식으로 나타난다.

SF 애니메이션은 허구적 리얼리티를 통해 관객에게 과학적 상상력이 주는 재미와 문학적 성찰을 함께 담보해야 한다. SF 애니메이션에서 활용되는 과학적 설정은 과학적 지식에서 출발했지만 사실 그 자체는 아니며 과학적 개연성에 가깝다. SF는 과학적 사실과 개연성 사이를 과학지식이나 상상력을 활용해 다른 장르와 차별화된 서사를 전개해간다. 또한 SF 애니메이션의 과학적 상상력은 서사적 의미화를 통해 픽션으로의 완결성에 이르게 된다. 「별의 목소리」의 나와 너의 그리움이라는 인간의 보편적 정서, 「최종병기 그녀」에서 전쟁이라는 비극의 문학적 의미를 깊이 성찰하기 위한 장치로 과학적 개연성은 조화를 이룬다. 마지막으로 장르물에서 전형화가 누적되면 장르자체의 전형성을 고발하는 메타서사가 등장하기도 한다. SF 애니메이션이 메타적 성격은 바로 장르물이 처한 전형성이 만들어내는 귀결이라 할 수 있다.

결론적으로 일본 SF 애니메이션은 대중문화, 하위문화의 장에 위치해 있다. 하위문화에서 창작되는 장르물은 작품의 완결성에 따라 가장 진보적인 시각을 담은 문제작이 될 수도 있고 순간적인 호기심만 부추기는 대중물로 소비될 수도 있다. 청소년들이 즐기는 장르물의 수준을 높이기 위해서는 작품이 가진 세계관과 예술적 미학성을 평가하고 정리하는 작업이 시급하다.

이상으로 일본 SF 애니메이션 중에 청소년 주인공을 대상으로 한 몇몇 작품이 허구적 리얼리티를 창출하는 방식과 SF 애니메이션으로의 특징을 알아보았다. 이러한 장르에서 거의 첫 시도되는 논문이라 대상 텍스트를 여러 편 선정하다보니 개괄적인 면에 머문 한계가 있다. 서론에서 언급한 바와 같이 대상 텍스트들은 대부분 세카이계 작품군으로 주인공이 세상과 관계를 맺는 방식, 성인으로 상징되는 사회제도에 대한 비판이 등장하지 않는 점, 여러 상황에서 인과적 맥락이 충실하게 설명되지 않는 점 등의 비판을 받는 장르다. 특히 페미니즘적인 측면에서는 비판해야 할 부분이 적지 않다는 점도 주지할 필요가 있다. 이 부분에 대해 깊이 있는 필요가 이루어져야 함을 다시 한 번 밝히면서 지면상 SF 애니메이션 각 편에 대한 엄정한 평가는 다음 기회로 미룬다. 이미지나 영상 등의 기술성에 대해서도 더욱 세밀하게 분석할 필요를 절감한다. ■

<참고문헌>

1. 기본자료

1) 영상자료

가세 미쓰코, TV 애니메이션 「최종병기 그녀」 총 13화, 2002.

가세 미쓰코, OVA 「최종병기 그녀」 2005.

나카무라 타카시, 마이클 엘리어스 극장판 애니메이션 「세기말 하모니」, 2015.

사토 타츠오, TV 애니메이션 「우주의 스텔비아」 총 26화, 2003.

신카이 마코토, 단편 애니메이션 「별의 목소리」, 2002.

안노 히데아키, 츠루마키 카즈야, 극장판 애니메이션 「신세기 에반게리온 The end of Evangelion」, 1997.

이시하라 타츠야, TV 애니메이션 「스즈미야 하루히의 우울」 2기 총 28화, 2009.

이시하라 타츠야, 극장판 애니메이션 「스즈미야 하루히의 소실」, 2010.

이토 나오키, OVA 「아리야의 하늘, UFO의 여름」, 2005.

2) 텍스트자료

미즈 사하라 저, 이은주 역, 만화 『별의 목소리』, 대원씨아이, 2005.

이토 케이카쿠 저, 임희선 역, 소설 『세기말 하모니』 (전자책), (주)알에이치코리아, 2015.

타니가와 나가루 저, 이덕주 역, 라이트노벨 『스즈미야 하루히의 우울』 (전자책), 대원씨아이, 2011.

타니가와 나가루 저, 이덕주 역, 라이트노벨 『스즈미야 하루히의 소실』 (전자책), 대원씨아이, 2011.

2. 논저

1) 논문

김수현, 「3D 캐릭터 애니메이션에서의 리얼리티에 관한 연구 -극장용 장편 애니메이션을 중심으로」, 홍익대(석사), 2002.

김재호, 「애니메이션 작품 속에 비추어진 '제라르 쥘레트의 시간에서' '순서'의 분석 -신카이 마코토 감독의 '초속 5센티미터' 중심으로」, 『한국콘텐츠학회지7』, 한국콘텐츠학회, 2009.3, 43-45.

박기수, 「<초속 5cm>, 거리와 속도의 영상미학」, 『우리말글53, 우리말글학회』, 2011, 395-422.

박소은, 「'소녀의 시간여행'의 일본문화적 의미 - 세 편의 '시간을 달리는 소녀'를 중심으로」, 중앙대(석사), 2014.

박윤경, 「콘 사토시 애니메이션에 연출된 시간-이미지 연구」, 홍익대(석사), 2009.

박진, 「일본 SF애니메이션의 서사적 혼종성과 의미론적 다중성-카우보이 비밥을

중심으로-」, 『문학과영상7, 문학과영상학회, 2006. 6, 169-188.

오진희, 「스팀펑크 애니메이션에 드리운 전쟁의 그늘 -미야자키 하야오의 작품을 중심으로-」, 『만화애니메이션연구46, 한국만화애니메이션학회, 2017.3, 13-84.

정수영, 최종훈, 최유미, 「일본SF애니메이션에 나타난 미래 인터랙션 테크놀로지 구현 사례 고찰」, 『애니메이션 연구11, 한국애니메이션학회, 2005.9, 161-180.

최민규, 「일본 애니메이션에서 보여지는 리얼리즘의 특성연구」 - 콘 사토시 감독의 작품을 중심으로- , 세종대(석사), 2004.

한상헌, 「SF문학 장의 형성과 팬덤의 문화실천」, 충남대(박사), 2012.

2) 단행본

가코리 히데요시 외, 『시간여행과 상대성 이론』, (주)아이뉴턴, 2017.

김창규, 『책속으로 떠나고 싶은 당신을 위한 SF 안내서』, 피커북, 2015.

마에지마 사토시 저, 김현아 주재명 역 『세카이제란 무엇인가』, 워크라이프, 2016.

마크 롤랜즈 저, 신상규, 석기용 역, 『우주의 끝에서 철학하기』, 책세상, 2014.

박규태, 『애니메이션으로 보는 일본 -소녀와 마녀 사이-』, 살림출판사, 2005

아즈마 히로키 저, 장이지 역, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 현실문화, 2012.

아즈마 히로키 저, 이은미 역, 『동물화하는 포스트모던』, 문학동네, 2007.

오쓰카 에이지, 선정우 저, 오쓰가 에이지 『순문학의 죽음, 오타쿠, 스토리텔링을 말하다』, 북바이북, 2015.

임종기 저, 『SF 부족들의 새로운 문학 혁명, SF의 탄생과 비상』, 책세상, 2004.

전홍식, 김창규 저, 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드4 SF』, 북바이북, 2016.

정인경, 『과학을 읽다』, 여문책, 2016.

<토론문>

「일본 SF 애니메이션에 나타난 허구적 리얼리티와 서사적 상상력」에 관한 토론문

선주원(광주교대)

먼저 애니메이션, 특히 SF 애니메이션에 관해 문의한인 토론자가 선생님의 글을 읽고 열개라도 알게 해 줘서 고맙다는 말을 전하고 싶습니다. 선생님이 말씀하신 것처럼 SF 영화의 연구 범위가 매우 넓고, 그것을 청소년문학과 연결하는 것은 매우 어려운 일입니다. 그런 점에서 아마 선생님은 일본 SF 애니메이션 중에서 ‘학원물’과 결합된 몇몇 작품들을 논의 대상으로 삼아 그것들에 나타난 허구적 리얼리티와 과학적 개연성, 서사적 상상력 등을 살펴보았을 것입니다. 선생님의 논의에 많은 부분 공감하면서 다음의 사항을 질의하고자 합니다.

1. 판타지와 SF는 다른 것인가?

발표지 첫 장 두 번째 문단을 보면 ““문학적 상상력은 근본적으로 환상에 근거한다.”는 말도 있지만 SF와 판타지는 색다른 방식으로 상상력을 구사하되 결국 돌이켜 현실을 말한다는 점에서 허구적 리얼리티의 장르라고 할 수 있다.”라고 되어 있습니다.

이러한 언급은 일단 판타지를 특정한 장르로 보는 관점이 전제되어 있습니다. 그러나 캐서린 휴 등의 관점에 따르면, 판타지는 리얼리티와 함께 문학을 형성하는 본질 중의 하나입니다. 판타지가 문학을 형성하는 본질이라는 점을 받아들인다면, 문학은 본질적으로 미메시스의 면과 판타지성을 구현하는 면을 아울러 가집니다. 이 때문에 문학은 지나치게 현실만을 모방하지 않고 현실 너머의, 보이지 않은 비가시적인 세계를 현실의 질서로 보여줄 수 있습니다.

따라서 선생님은 판타지가 문학의 본질이라는 점에 대해 어떻게 생각하시는지요?

2. 용어 사용에 관한 이견

선생님의 글에서 핵심적인 용어는 ‘허구적 리얼리티’라는 용어입니다. 그리고 이 용어는 ‘사실적 리얼리티’와 구별되는 용어로 쓰이고 있습니다. 그런데 주지하다시피, 리얼리티라는 용어는 그 앞에 특정한 형용사를 붙이지 않아왔습니다. 그 이유는

리얼리티는 실제 현실에서 있을법한 개연성과 생동감(팝진성)을 가지며, 이러한 특성 때문에 실제 현실과 상동적인 관계에 있습니다. 그런데 허구적 또는 사실적이라는 형용사가 리얼리티라는 말 앞에 붙음으로써 리얼리티의 범주가 구분될 수 있는 것처럼 받아들여집니다. 이러한 현상은 판타지를 장르 개념으로 봄으로써 실제 너머의 세계, 구체적으로 해명할 수 없는 세계를 보여주는 판타지의 세계- 제가 받아들이기에는 선생님이 사용하는 용어인 허구적 리얼리티의 세계와 비슷한 세계-를 고려하지 않기 때문이 아닌가 합니다. 이 점에 대해 선생님의 의견을 듣고 싶습니다.

3. 허구적 리얼리티를 실현하는 세 가지 과정 설정의 근거에 대한 질문

선생님의 글에서 SF 애니메이션이 허구적 리얼리티에 도달하는 과정은 동조, 전형화, 거리두기라는 크리스티안 윌커의 관점에 따르고 있습니다. 그런데 저는 윌커의 관점에 따른 동조, 전형화, 거리두기 등은 서사이론에서 말하고 있는 개연성, 전형성, 거리두기 등과 거의 비슷해 보입니다. 그렇다면 윌커의 관점만을 논의할 것이 아니라, 윌커의 관점이 갖는 고유성, 그리고 그것이 서사이론에서 기존에 논의되어 왔던 것들과 어떤 변별점이 있는지가 좀 더 구체적으로 논의될 필요가 있다고 여겨집니다. 이 점에 대해 선생님의 의견을 듣고 싶습니다.

4.

3장의 제목은 “과학적 개연성과 서사적 상상력”입니다. 그리고 이에 대한 논의를 위한 각 절의 제목은 “허구적 리얼리티와 과학적 상상력”, “과학적 상상력을 넘은 서사적 의미”, “장르적 특성으로 인한 메타서사의 경향” 등으로 되어 있습니다. 이 부분에서 제가 궁금한 것은 SF 애니메이션에서 과학적 상상력이 잘 드러나 있다는 것은 충분히 알겠지만, 서사적 상상력이 어떻게 구현되어 있는지가 명확하지 않아서 서사적 상상력이 서사적 의미로 드러났다는 것인지 아니면 메타서사를 통해 구현되었다는 것인지 엇섭니다. 아울러 장르적 특성으로 인한 메타서사가 작품 전체에 있는 것인지 아니면 마지막 부분에 있는 것인지를 분명히 할 필요가 있는데, 만약 작품의 마지막 부분에 있다면 그것을 메타픽션 혹은 메타서사라고 칭할 수 있는지 궁금합니다. 혹시 그것을 연출자의 독특한 서사화 전략에 따른 실험이라고 할 수는 없는지 궁금합니다. 물론 관점에 따라서 메타픽션이라고 할 수도 있겠지만 말입니다.

토론을 마치면서 선생님의 좋은 글을 충분히 잘 이해하지 못했나 하는 점이 걱정됩니다. 혹여 그런 점이 있다면 널리 양해해 주시기 바랍니다. 감사합니다. ■



2017 여름 학술대회



연구윤리특강

김정희 (광주교대)

1. KCI 문헌 유사도 검사 -종합 결과 확인서

예시 : 『아동청소년문학연구』 제19호

* 유의사항

KCI 문헌 유사도 검사에서 나타나는 유사도 수치는 단순한 자동검사 결과이므로, 문헌 간 유사여부 판단을 위해서는 반드시 해당 분야 전문가의 직접 검사가 필요함을 알려드립니다.

확 인

발급번호	00005035016	발급일자	2017.01.27 02:48
아이디	childist	검사일자	2017.01.27 02:31
검사명	19호		
비교범위	[KCI 논문]		
검사설정	유사율 기준 [5어절], 인용문장 [제외], 출처표시문장 [제외], 목차/참고문헌 [제외]		
평균유사율	4%	최고유사율	11%
업로드 파일 수	11	검사 파일 수	11
비고			

KCI

KCI 문헌 유사도 검사 서비스
check.kci.go.kr

번호	발급번호	업로드 파일명	유사율
1	00005035017	01김경희_아정학회지19호.pdf	1%
2	00005035018	02이지영_아정학회지19호.pdf	11%
3	00005035019	03류덕재_아정학회지19호.pdf	2%
4	00005035020	04권애영_아정학회지19호.pdf	1%
5	00005035021	05정진현_아정학회지19호.pdf	7%
6	00005035022	06장만호_아정학회지19호.pdf	4%
7	00005035023	07박성애_아정학회지19호.pdf	2%
8	00005035024	08김유권_아정학회지19호.pdf	1%
9	00005035025	09한명숙_아정학회지19호.pdf	5%
10	00005035026	10남지현_아정학회지19호.pdf	3%
11	00005035027	11최배은_아정학회지19호.pdf	3%

2. <한국아동청소년문학학회 연구 윤리 규정> 중에서

제2장 연구자에 대한 윤리규정

제3조 (위조, 변조, 표절, 이중 게재 금지)

학회는 연구 수행 과정에서 행해진 ‘위조’, ‘변조’, ‘표절’, ‘이중 게재’ 행위를 대표적인 ‘연구 부정행위’로 간주하고 이를 금지한다. ‘위조’, ‘변조’, ‘표절’, ‘이중 게재’에 관한 용어 정의는 다음과 같다.

- ① ‘위조’는 연구자가 존재하지 않는 연구 자료 또는 연구결과를 허위로 만들어 내는 행위를 말한다.
- ② ‘변조’는 연구자가 연구자료, 연구과정, 연구결과 등을 인위적으로 조작하거나 임의로 변형·삭제함으로써 연구내용 또는 결과를 왜곡하는 것을 말한다.
- ③ ‘표절’은 연구자가 이미 발표된 타인의 아이디어, 연구내용, 연구결과 등을 정당한 승인 또는 인용 없이 무단으로 도용하는 것을 말한다.
- ④ ‘이중 게재’는 연구자 본인이 이미 발표한 동일한 연구 결과를 인용 표시 없이 중복하여 게재하는 것을 말한다. 이미 출판된 논문이나 책의 일부가 저자의 승인 하에 다른 편저자에 의해 선택되고 편집되어 학술지의 특집호로 게재되는 경우에는 이중 게재로 간주하지 않는다.

제4장 심사위원회에 대한 윤리규정

제7조 (심사위원의 책무)

- ① 심사위원은 개인의 학술적 지향을 떠나, 논문의 질적 수준과 규정 준수 여부를 판정 기준에 근거하여 엄격하게 평가해야 한다.
- ② 심사위원은 심사 과정에서 대상 논문 내용에 대한 비밀을 지켜야 한다.
- ③ 심사위원은 게재 예정인 논문이라고 하더라도, 발표 전에 저자의 동의 없이 임의로 인용해서는 안 된다.
- ④ 심사위원은 심사 과정에서 연구 부정행위를 발견하는 경우, 이를 편집위원회에 신속하게 제보해야 한다.