

디지털 시대, 그림책과 아동문학에 나타난 구술 서사의 귀환

김지은*

국문초록

작가 이수지는 ‘글 없는 그림책’은 대화로 가득 찬 매우 시끄러운 책이라고 말한다. 쓴다는 것은 말을 공간에 멈추는 일이다. 출판인쇄술이 발달하기 전에 존재했던 일차적 구술문화는 디지털 시대를 맞이하여 이차적 구술문화로 이동하고 있다. 어린이는 예로부터 구술문화의 적극적인 향유자였다. 새로운 구술성의 시대를 맞이하여 글 없는 그림책과 구술 서사적 특성이 강조된 아동문학 작품들이 다시 등장하면서 어린이 독자의 책읽기 경험이 말하기와 이야기 만들기의 방향으로 변화하고 있다.

본 논문에서는 그림책, 특히 글 없는 그림책에서 발견할 수 있는 1차적 구술성과 아동문학 작품의 역사에서 특징적으로 드러났던 구술 서사의 경향을 살펴보고 그림책, 특히 어린이들의 글 없는 그림책 읽기에서 발견할 수 있는 구술적 연행에 대해서 알아본다. 디지털 미디어 리터러시와 관련해 최근 그림책과 아동문학 작품을 둘러싸고 새롭게 등장하는 독자들의 구술적 취향과 연행의 양식을 분석한다. 디지털 미디어 시대 신인 작가들이 창작한 아동문학 작품에 나타난 새로운 서사적 경향을 분석하면서 미디어 리터러시는 동화의 서사에 어떤 영향을 주는지 살펴본다. 그리고 구술적 연행의 공동체성을 짚어보고 아동에게 문학적 구술의 경험이 주는 의미를 밝힌다.

■ 주제어 : 그림책, 글 없는 그림책, 구술문화, 문자문화, 구술성, 디지털, 미디어 리터러시

* 서울예술대학교 교수, aldo211@daum.net

목차

1. 서론: 왜 다시 구술 서사인가?	4. 디지털 시대 독자의 구술성 선호와 아동문학의 호응
2. 구술 문화와 함께 성장해 온 우리 아동문학	1) 문자 문화에서 구술 문화로 다시 건너오는 어린이 문화
1) 개화기 어린이와 구술 문화	2) 어린이의 자기 서사 쓰기 욕망과 구술적 서사
2) 1930년대 소년아담과 유성기 음반, 애니메이션을 만난 어린이의 구술문화	3) 구술시대 독자의 독서 행위와 작가의 변화
3. 그림책의 등장과 구술문화의 확장	5. 결론 : 어린이에게 문학적 구술의 경험이 주는 의미
1) 그림책과 일차적 구술성	
2) 글 없는 그림책과 구술 연행	

1. 서론 : 왜 다시 구술 서사인가?

2018년 7월 11일자 월 스트리트 저널에 흥미로운 글이 한 편 실렸다. “알렉사, 우리 두 살 아기에게 그렇게 말하지 마.”라는 제목의 이 글에서 어린이들이 양육자의 예상보다 훨씬 일찍 음성인식기기를 사용한다는 것을 지적하면서 우려를 나타냈다. 옛날 아기들이 강보에 싸인 채 뒷마루에 누워서 두런두런 어른들이 이야기하는 소리를 들으면서 말의 세계를 알기 시작했다면 2019년의 아기들은 타이핑이나 스와이핑을 하기도 전에 인공지능 스피커라는 비밀 친구를 갖게 된다는 것이다.¹ 아기들에게 살아있는 사람의 말소리는 창밖에서 아주 가끔 들린다. 거실은 방음이 잘 되어 있고 집안의 어른들은 전화를 들고 통화하기보다 스마트폰 문자를 더 자주 사용하므로 일방적인 전화 통화조차 들을 일이 거의 없다. 아직 판타지와 현실을 구분하기 어려운 아기들은 “취사가 완료되었

1 Sue Shellenbarger, *Alexa: Don't Let My 2-Year-Old Talk to You That Way*, 『The Wall Street Journal』, July 11, 2018

습니다. 밥을 잘 섞어서 보온해주시시오.” 같은 인공지능 스피커의 따뜻하고 유쾌한 목소리를 구술의 첫 기억으로 삼는다.

지식 정보 전달에 있어서 구술 전승보다 책이 압도적인 우위에 있던 시대, 문자 문화와 함께 성장했던 기성세대는 디지털 시대 어린이들의 언어 환경을 목격하고 당황한다. 위의 글에 따르면 벤처 투자가인 헨터 워크는 네 살 된 자신의 딸이 인공지능 스피커에게 마치 보스라도 된 것처럼 구는 것을 보고 격분했다. 인공지능 스피커와 소통하면서 어린이들이 가장 먼저 배우는 말투는 명령문이다. 그가 정말 걱정하는 것은 “알렉사에게는 네가 보스처럼 굴 수도 있지만 진짜 사람에게는 그렇게 해서는 안 된다.”는 사실을 딸에게 알려주기가 너무 어렵다는 것이다. 어린이는 충분한 대화를 배우기도 전에 그 귀여운 모양의 기계를 향해서 부모님이 좋아하는 노래를 건너뛰도록 거칠고 짧은 단문으로 명령하면서 자신의 명령에 대응하는 목소리는 반드시 공손한 여성의 목소리여야 한다고 믿는다. 인공지능 스피커의 젠더 수행자는 거의 여성이며 매우 친절할 말씨를 구사하도록 만들어져있다.

MIT 미디어랩에서 실시한 연구에 따르면 3세 미만의 아동들은 사람과 인공지능 스피커의 차이를 구분하지 못하고 자신의 보조자라고 인식한다. 워싱턴대학에서 실시한 2013년 연구에 따르면 8세 아동은 인공지능 스피커가 기계라고 인식하지만 6세 아동은 인공지능 스피커를 여성으로 보면서 “그녀는 클라우드에 머리가 있고 여기에 몸이 있다.”라고 대답한다. 미국의 소아과 학회에서는 어린이들이 집에서 나누는 대화 사회에 나와서 청소년노동자를 향한 무례한² 대화로 이어지지 않을 이유가 없다면서 어린이들의 말 배우기에 인공지능 스피커가 끼치는 영향을 크

2 tvN, 다큐멘터리 ‘책의 운명-종이책의 미래’ 중에서 김영하와 만볼트의 대담. 2019. 12. 13 방송.

게 우려했다. 아마존은 새로 출시하는 인공지능 스피커에 보호자 통제 기능을 추가했으며 “부탁해.”라고 말하는 어린이들을 위한 칭찬 기능을 탑재했다.³

말과 이야기에 대해서 다시 주목하는 사람들이 늘어났다. 어쩌면 말의 시대는 꾸준했다. 말의 주체와 양식에 변화가 시작되었을 뿐이다. 디지털 시대에 수월하게 공급되는 이미지는 문자의 도움 없이도 소리를 통해 세계를 상상하게 한다. 실시간으로 구동 가능한 수많은 영상들은 생생한 말소리와 함께 전달된다. 독자들도 책을 내려놓고 말을 듣는 시간이 길어지고 있다. 오디오북 독자가 많은 독일의 경우 소리 내어 책을 읽는 것에 익숙한 독자들이 많은데 디지털 플랫폼의 확산은 그러한 경향을 더욱 촉진시킨다. 독일 작가 만볼트는 한국 작가 김영하와 나눈 대담에서 “세상을 보는 방식이 다양해질 수 있다. 세상을 인식하는 리듬이 달라지는 것이다.”라는 말로 오디오북의 강세를 설명했다. 문자 문화가 익숙하지 않은 어린이의 경우 이 대열에 더 먼저 다가선다. 정보와 서사를 전달하는 질 좋은 이미지가 제공될수록 우리는 그 이미지의 여백을 말로 채우는 구술적 행위의 필요성을 느낀다. 이러한 사례로 어른들에게 프레젠테이션이 있다면 어린이들에게는 글 없는 그림책이 있다. 또한 구술 연행의 주체로 인공지능 스피커와 게임 등이 들어오면서 나에게 말을 걸어오는 주체가 다양해지고 있다. 대화창 너머에 사람이 있기도 하지만 사람 아닌 존재가 있는 경우가 점점 더 많아진다. 영국의 시장조사기관인 Childwise의 2018년 설문조사에 따르면 “8세와 9세의 93%, 14, 15세의 80%는 부모님이나 친구들과 이야기하기에 부끄러운 문제를 인공지능 스피커에게 털어놓는다.”고 답했다.⁴

3 앞의 글 참조.

예로부터 어린이는 들려오는 말을 통해서 말하는 법을 배우고 서사를 익힌다. 누군가와 함께 대화하는 것도 이야기를 만드는 것도 좋아한다. 우리 아동문학도 역사의 초창기부터 가정에서 들려주는 옛이야기를 비롯해 야담 대회, 동화 구연 등의 구술 연행을 통해서 어린이와 문학의 친밀한 만남을 주선해왔다. 개화기의 어린이 독자들도 활발한 구술적 행위와 더불어 이야기의 세계를 접하기 시작했다는 것이 여러 자료를 통해 나타나고 있다.

그렇다면 2019년, 우리의 그림책과 아동문학은 디지털 미디어의 등장과 함께 재조명되고 있는 구술 서사의 귀환 흐름 속에서 어떤 고민을 하고 있을까. 세계 그림책의 최근 경향을 주도하면서 우리 독자들 사이에서도 영역을 넓히고 있는 글 없는 그림책은 구술적 특성이 두드러지는 매체이다. 글 없는 그림책을 읽는 과정에서 아동들은 예전의 책읽기보다 더욱 활발하고 주체적인 이야기 말하기와 듣기의 경험을 안고 성장한다. 특히 인공지능 스피커와 나누는 대화, 온라인 이야기 커뮤니티에서 함께 창작한 동화 등을 통해 구술 서사 공동체의 역동성을 경험한 어린이들은 문학 작품을 읽을 때에도 비슷한 구술적 공동 연행의 가능성을 찾는다.

본 논문에서는 이러한 현상의 역사적, 사회적 맥락을 짚어보고 디지털 시대의 그림책과 아동문학에 나타나고 있는 구술 서사적 특성을 살펴보고자 한다. 아직 출발 단계에 불과한 논의이므로 그림책 중에서는 글 없는 그림책을, 아동문학에서는 디지털 서사 환경에 익숙한 신인 작가들의 작품에 나타나는 변화를 중심으로 다루었다.

2. 구술 문화와 함께 성장해 온 우리 아동문학

1) 개화기 어린이와 구술 문화

인공지능 스피커 이야기에서 잠시 빠져나와 백 년 이상 거슬러 올라가보기로 하겠다. 개화기 교과서에서 사용했던 ‘~더라’, ‘~이라’, ‘~하나라’체는 어린이를 낮춰보는 말투이다. 고종 32년인 1895년 학부에서 간행한 소학교용 교과서 『國民小學讀本』은 한문식 언해체에서 서술식 구어체로 서술 방식을 바꾸면서 낮춤말을 사용했다. 정길남은 『國民小學讀本』과 『小學讀本』에 나타난 이와 같은 종결어미의 특징을 ‘훈계형 서술체’라고 보았다.⁵ 구술의 주체는 어른이며 구술 내용을 수동적으로 듣는 존재로 어린이를 상정한 것이다. 1896년에 출간된 『新訂尋常小學』의 경우 ‘~옵~이다’, ‘~옵시다’류의 상대존대어미가 쓰이고 있는데 이에 대해 정길남은 “아동에 대한 배려로 인식되기 보다는 종래의 봉건적 사교방식이 교과서에 나타난 것”이라고 보았고 장수경은 이 연구를 인용하면서 “피교육자를 대상으로 한 교과서이긴 하지만 존대의 대상이 되어왔던 양반계급의 자녀들을 의식하지 않을 수 없었”⁶던 현실을 이유로 들었다.

1910년대로 오면서 『少年』 지 등에서는 어린이 독자를 향해 ‘~하오’체가 빈번하게 쓰인다. 청자대우서법에서 ‘~하오’체는 높임체이기는 하지만 상대적으로 친근한 격식이다. “비록 낮은 계급의 하위자를 대하더라도 어느 정도 예우를 표시하는 횡적이고 평등적인 인간관계가 이루어

5 정길남, 『개화기 교과서의 우리말 연구』, 박이정, 1997, 105면

6 장수경, “1920년대 아동문학에서 ‘~옵시다’체의 형성과 구술성”, 『비교한국학 Comparative Korean Studies』, 2007, Vol.15(2), 47면

지는 것을 의미”하는 것으로 높은 지위에 있는 어른 화자가 어린이 독자에게 전달하고자 하는 내용을 어느 정도 예우를 갖추어 전달하고자 한 것으로 볼 수 있다.⁷

그러나 1920년대로 오면 어린이에 대한 사회적 인식이 바뀌면서 ‘~하오’체가 ‘~습니다’체로 종결어미가 달라지는 양상을 보인다. ‘~습니다’체는 “화자가 상하관계의 친소관계에 비추어 청자를 최고로 높이고자 할 때 쓰이는 것”⁸이다. 이에 대해 장수경은 방정환이 어린이 운동을 본격화하면서 경어체가 동화 표현상의 규범으로 자리 잡게 되었다고 보았다. 또한 이 시기 어린이 잡지는 독자에 대한 직접 진술의 방식을 많이 활용하고 있는데 이는 ‘읽고 읽어주는 문학’이라는 아동문학의 특징을 고려했다는 것이 장수경의 분석이다.⁹ 방정환은 “동화는 물론이려니와 그 외 모든 것을 읽은 대로 한아버지, 한어머니, 누님, 동생, 동리집동모에도 이 약이하여 들려주십시오.”라고 강조한다.¹⁰ 들려주고 듣는 구술적 행위의 중요한 주체인 어린이를 존중하는 태도이다. 이를 통해 현장의 독자들과 구술적 연행을 나누는 일은 우리 초창기 아동문학의 본질적 특징이었음을 알 수 있다.

2) 1930년대 소년야담과 유성기 음반, 애니메이션을 만난 어린이의 구술문화

최초의 라디오 방송이 시작되었던 것은 1927년 2월 16일이지만 당시

7 장수경, 앞의 논문, 55면

8 서정수, 『존대법의 연구』, 한신문화사, 210~213면

9 장수경, 앞의 논문, 60면

10 「남은잉크」, 『어린이』 1권 1호, 1923년 3월, 12면

경성방송국은 일본어로 송출했으며 최초의 우리말 라디오 방송이 시작된 것은 1933년 4월 26일이다. 우리말 라디오의 등장은 어린이들이 미디어를 통해서 구술 문화를 접하게 되는 역사적인 사건이었다. 오현숙은 구술에서 문자, 청각에서 시각으로 전환된다는 근대의 문화적 가설들을 아동문학에 일방적으로 적용하기는 어렵다면서 “아동문학에서는 다양한 감각과 이를 재현하는 미디어 테크놀로지가 긴밀한 상호공존의 관계를 맺는 경우가 많다.”¹¹고 했다. 1920년대 후반, 공연과 라디오를 통해서 등장했던 소년야담은 1930년대에 정점을 찍고 40년대 이후 차차 사라진다. 오현숙에 따르면 1934년 2월 7일에 영미천도교당에서 열렸던 야담동화 대회는 야담과 동화가 함께 공연의 레퍼토리로 등장한 최초의 대회였다.¹² 1934년 1월부터 『어린이』에 연재된 윤백남의 ‘소년 서유기’의 6회 연재분 꼬트머리에 붙은 편집자의 말을 보면 ‘자미있는 자미있는’이라는 말을 반복하면서 연재가 종료로 다가서는 것을 아쉬워하고 있다. 당시의 어린이들이 얼마나 야담을 즐겼는지를 짐작할 수 있다.¹³

1929년 1월 『어린이』가 마련한 ‘어린이 紙上新年大會’ 특집에는 어린이 야담 전성시대의 면모가 드러난다. ‘특별 여흥 소년 대화’, ‘소화’, ‘재담’, ‘야담’ 등의 목록은 공연 대본을 싣고 막간극을 배치한 당시 야담대회의 현장을 지면에 그대로 중계한 것이다. 무대와 객석이 분리되어 화자와 청자가 나뉘는 근대적 공연장 구조도 이미 자리 잡은 상태였다. 여기에 축음기, 라디오 등이 보급되면서 라디오 야담의 전성기가 찾아온다. 그 무렵 이향은 ‘인생과 기계’라는 글에서 “문자의 무용시대가 머지않을

11 오현숙, “1930년대 아동문학의 미학적 연구: 문화 콘텐츠로서의 소년야담을 중심으로”, 『한국현대문학연구』, 2017, Vol.51, 293면

12 오현숙, 앞의 논문, 298면

13 윤백남, 「少年 西遊記」, 『어린이』, 12-6

것이다.”라면서 이러한 변화를 예술 진화의 신호탄으로 여기고 반겼다.¹⁴

소년야담의 달인이었던 윤백남은 “이것은 짭작한 이야기올시다만은 들어봄직한 우스운 이야기”라고 겸손한 서두를 꺼내면서 어린이들을 애타게 했는데 “너무 웃으시다가 행여 감기가 걸리시지는 않도록 조심하시라.”¹⁵고 너스레를 떨기도 했다. 도입부에서 전체 주제를 환기하고 너스레로 청자의 주의를 집중시킨 후 주요 스토리를 들려주고 한 문장 정도로 교훈을 요약하는 것이 소년 야담의 일반적인 구성이었다. 오현숙은 이러한 소년야담이 청자를 직접 호명하면서 상호 의사소통 체계를 강화한다고 보았다.¹⁶ 소년야담에 대한 오현숙의 견해 중에서 각별히 흥미로운 부분은 소년야담에 드러나는 이중적인 시공간 구조에 대한 분석이다. 소년야담에서는 이야기하는 시간과 이야기 내부 시간 사이의 차이가 나타나고 청자가 위치한 현재와 이야기가 전개되는 과거라는 두 세계가 공존하면서 자연스럽게 하나로 녹아 관계를 맺는다. 구술적 연행이기 때문에 가능한 일인데 이를 지켜보면서 독자는 그것을 당연하게 여기고 별다른 의문을 갖지 않는다. 전통 구비문학인 야담에서 현실 세계와 환상 세계가 자연스럽게 연결되는 것과 유사하다.

오현숙은 소년야담이 이처럼 재래의 전설이나 과거의 사건을 호명하면서 옛이야기의 힘을 전승하고 있다고 분석했다. 그런데 더불어 근대적인 미학도 동시에 추구하고 있다는 것이 오현숙의 주장이다. 소년야담에서는 이야기가 전개되는 시공간을 청자가 있는 현실 세계와 분리하려는 움직임 또한 시도된다는 것이다. “이렇게 진행되다니 알다가도 모를 일

14 이항, “인생과 기계”, 기계와 문예(8), 『동아일보』, 1929년 11월 5일자.

15 윤백남, 「외눈칼리」, 『어린이』, 7-1 1929년, 52~53면. 중략하고 현재 표기법으로 정리했다.

16 오현숙, 앞의 논문, 313면

이었습니다.”와 같은 표현이 등장하는 것은 중간 중간 현재와 과거를 분리해 주는 소년야담의 방식이다. 화자는 종종 텍스트 내에서 엄격한 사실주의자가 되어 논평한다. 이것이 설화나 역사를 현실의 공간에서 재편하려는 소년야담의 미학적 시도이다. 이러한 시도를 거치면서 재래의 구연문학은 작가라는 개인의 예술적 창작물로 전환되기 시작했다는 것이다.¹⁷

1930년대는 유성기 구연동화가 사랑받던 시기이기도 하다. 더불어 1920년대와 30년대에 널리 향유되었던 각종 ‘동화회’는 동화가 구술적인 형태로 향유되었던 대표적인 공간이었다. 조은숙은 “읽힐 가능성과 이야기될 가능성을 동시에 염두에 둔” 이 무렵의 동화창작론에 주목한다. 당시의 동화들은 인격체적 서술자, 이야기적 구성, 구어체적 문체 등을 통해 인쇄매체 시대임에도 구술성을 구현하는 이중적 향유 방식을 지닐 수 있었다고 말한다.¹⁸ 유성기 구연동화에 대해서는 강한 저항이 있었다. 음반은 사람의 말로 전해지는 것이라 듣는 사람에게 자극을 주는 것이 소설이나 회화에 비할 바가 아니라고 걱정하는 반응들이 있었던 것이다. 이에 대해 조은숙은 “소리가 갖는 감정격발의 선동적인 힘을 간파한 것으로 여기에는 방향을 예측하거나 제어할 수 없는 감정의 일탈적 흐름에 대한 두려움이 배면에 깔려 있었다.”고 추측한다.¹⁹ 유성기 구연동화가 어린이들의 말버릇을 잘못 길들인다면서 반대하는 사람들도 적지 않았으나 더 좋은 작품을 만들어서 어린이에게 건네주자는 결의의 문맥에서

17 오현숙, 앞의 논문, 317면~320면 참조

18 조은숙, “식민지시기 동화회(童畫會) 연구- 공동체적 독서에서 독서의 공동체로”, 『민족문화연구』 45호, 2006년 12월 참조.

19 조은숙, “유성기 음반에 담긴 옛이야기 : 1930년대 김복진의 구연동화 음반을 중심으로”, 『민족문화연구』 49호, 2008년 12월, 213면

해석될 수 있다고 조은숙은 평가한다.

축음기, 라디오, 유성기로 시작된 신문물은 형태를 바꾸어 가며 어린이 곁으로 꾸준히 다가왔다. 1960년대에 들어서면 어린이 관객들은 애니메이션의 서사에 열광하기 시작한다. 1967년 1월 21일에 개봉한 창작 애니메이션 <홍길동>은 개봉 6일 만에 관객 수 12만을 넘겼다. 1959년 조흔파가 글을 쓰고 우경희가 그림을 그린 『소년 홍길동』은 그림소설이라는 명칭을 달고 경향신문에 연재됐고 신동우가 그린 장편만화 『풍운아 홍길동』은 1965년 2월부터 1,200회에 걸친 연재를 성공리에 끝냈다. 애니메이션은 이 만화를 원작으로 신동현 감독이 제작한 것인데 그는 신동우 화백의 형이었다. 애니메이션 <홍길동>의 성공 뒤에는 성인들이 즐기던 소설을 어린이들이 좋아할 수 있는 서술방식으로 재화한 조흔파와 그것을 한결 보고 듣기 편한 구술적 대화체와 컷 그림으로 재편한 신동우 화백이 노력이 밑바탕이 됐던 것이다.

위에서 살펴본 움직임들과 2019년 스마트폰과 유튜브 등 디지털 미디어의 등장을 둘러싼 최근 논의는 절묘하게 겹친다. 새 미디어와 어린이의 수용 태도에 대한 염려, 어린이들이 사용하는 말의 문화가 달라질 것을 걱정하는 부분이 현재의 분위기와 유사하다. 과거의 논의에서 주목하게 되는 것은 ‘소리’와 ‘구술성’에 대한 고민이 있었다는 것이다. 오늘날의 경우 디지털 미디어는 곧 영상문화라는 인식이 있고 영상은 곧 이미지와 직결되기에 이미지 리터러시의 문제가 더 많이 이야기되는 편이다. 그러나 영상은 소리와 함께 재생되며 구술적 해설과 함께 시청자에게 제공된다. 일방적이지만 상호 소통의 기능이 있는 라디오를 경험하는 어린이와 청자와 적극적인 상호 작용을 표방하는 인공지능 스피커를 경험하는 어린이 사이에 어떤 차이가 있는지도 비교해 볼 지점이다.

3. 그림책의 등장과 구술문화의 확장

어린이와 구술 서사에 대해 이야기할 때, 새로운 읽기 양식으로서 그림책의 등장은 중요한 전환점이다. 그중에서도 최근 활발하게 주목받고 있는 글 없는 그림책은 책을 읽는 어린이가 구술의 주체가 될 수 있도록 글의 몫을 독자에게 넘기면서 적극적으로 구술 서사를 독려한다. 준 하퍼 스웨인은 어린이들이 글의 도움을 받지 않고 시각적 기호를 해석할 때 자신을 둘러싼 주변 세계에 관한 이해에 따라 자신만의 특별한 방식으로 반응한다고 말한다. 그 기호의 의미를 더 가깝게 읽기 위해서는 좀 더 복잡한 시각적 표시에 대한 지식이 필요하더라도 일단 자기의 말로 읽어서 이야기를 들려주려고 한다는 것이다.²⁰

이수지는 그림책의 물리적 제본선을 활용하여 현실과 환상을 넘나드는 서사로 구성한 글 없는 그림책, ‘경계 3부작’²¹을 발표하면서 세계 그림책의 역사에 이정표를 세운 작가다. 그는 한 인터뷰에서 글 없는 그림책 읽는 법에 대해서 묻자 “아이의 이야기를 들어주세요. 글 없는 그림책은 외국에서는 ‘silent book’이라고도 하던데, 사실은 매우 시끄러운 책이에요. 아이가 자기 생각을 이야기하느라 바쁘거든요.”라고 답한 바 있다.²² 그는 『파도야, 놀자』에서 하늘이 파래지는 장면을 보고 한 어린이가 들려준 말을 소개하기도 했다. 하늘에 색이 없다가 갑자기 등장하는 장면을 보면서 그 어린이는 “파도가 너무 세게 튀어서 파도의 색이 하늘

20 June Hopper Swain, *Looking at a Wordless Picture Book: Quentin Blake's Clown*, *New Review of Children's Literature and Librarianship*, 20:81-99, 2014. 참조하여 요약했다.

21 『거울 속으로』(*Mirror*, Edizioni Corrani, 2003), 『파도야, 놀자』(*Wave*, Chronicle Books, 2007), 『그림자 놀이』(*Shadow*, 비룡소, 2010) 이 중 『파도야, 놀자』는 2008년 뉴욕타임즈 우수 그림책에 선정되었다.

22 에스 인터뷰 7문 7답, 『채널에스』, 2017년 11월 28일자

에 물들었다.”라고 자신만의 말로 그림책 속 이야기를 들려주었다는 것이다.²³ 글 없는 그림책을 그리는 이유에 대해서 이수지는 “특별히 글을 더 덧붙일 필요성을 느끼지 못 해요. 오히려 글이 없기 때문에 생길 수 있는 보편성이 있구나 하는 생각이 들어요.”라고 말하기도 했다.²⁴

그러나 문자문화 세대의 어른들은 글 없는 그림책을 보면 어떻게 읽어야 할지 모르겠다고 어려움을 토로한다. 어른들은 어린이에게 읽어줄 활자화된 문장이 눈에 보이지 않는다는 이유로 구매를 꺼리기도 한다. 이들 두 독자층 사이에서 발견할 수 있는 차이는 무엇일까? 이수지의 위 인터뷰에서도 드러나듯이 글 없는 그림책 읽기는 독자 입장에서는 상당히 독립적인 경험이다. 독자 자신의 힘으로 보편성에 다가가는 주체적이고 예술적인 실험의 과정이기도 하다. 그동안 전승되어 온 구술성을 비교적 최근 정립된 그림책이라는 매체가 새롭게 계승하는 지점이 있다면 어떤 부분인지 살펴보기로 한다.

1) 그림책과 일차적 구술성

월터 옹은 문자성(literacy)과 일차적 구술성(primary orality), 이차적 구술성(secondary orality)을 구분한다. 일차적 구술성은 쓰기를 전혀 알지 못하는 사람들의 구술성이며 고도화한 기술 문화에서 나타나는 구술성은 이차적인 구술성이다. 그는 오늘날은 엄밀한 의미에서 일차적인 구술문화는 거의 존재하지 않는다고 보았다.²⁵ 어떤 문화도 쓰기에 익숙하며 그것이 가

23 이수지 인터뷰, 『bear : 14 picture book』, eum, 2019

24 이수지 인터뷰, 아리랑 TV ‘Arts Avenue: Between Fantasy and Reality, Picture Book Artist Lee Suzy’, Arirang Culture 제작, 2016, <https://youtu.be/fTdWmjFKBl4>

25 월터 옹, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, 1995, 14면

져다주는 효과를 어느 정도라도 경험하고 있기 때문이다. 하지만 적지 않은 문화는 고도 기술문화를 접하는 가운데에도 여전히 어느 정도의 일차적 구술성을 지니고 있다. 그리스어 랩소딘(rhapsoidcin)의 뜻은 ‘노래를 짜맞추다(rhaptein)’이다. 월터 옹은 호메로스로 미리 만들어진 이야기 양식을 조립라인에서 이어 맞추듯이 작업했다고 보았다. 고대의 사람들은 그런 표준화된 정형구가 되풀이되는 노래를 즐겼다. 구술 문화에서는 일단 획득된 지식을 잊지 않도록 끊임없이 반복해야 했던 것도 그 배경이 되었다.²⁶

아직 문자를 모르는 어린이들이 그림책의 그림을 보고 마음대로 읽거나 글 없는 그림책을 놓고 이야기를 하는 과정에서는 일차적 구술성의 사고 양식과 유사한 일이 벌어진다.²⁷ 일반적으로 그림책의 아동 독자는 텍스트의 일차적 의미만을 파악하고, 성인 독자들만이 가시적 텍스트와 잠재적 텍스트의 존재를 모두 파악할 수 있다고 보지만 김민령은 “어떤 그림책의 경우 유아 또는 아동 독자가 성인 독자들이 미처 파악하지 못하는 사소한 의미를 발견하고 파악하는 경우도 있어 아동 독자와 성인 독자 간에 일방향의 위계가 있다고 보기는 어렵다.”고 분석했다.²⁸ 그럼에도 어린이들의 그림책 읽기는 쓰기와 분리되어 있는 경우가 대부분이라는 점에서 일차적 구술성의 특징이 더 강하다.

26 월터 옹, 앞의 책, 41~42면 참조.

27 물론 글 없는 그림책 읽기도 작가의 의도를 파악하는 분석과 문맥 해석의 단계에 들어서면 이차적 구술성의 영역에 포함된다. 존 하퍼 스웨인은 글 없는 그림책의 의미를 읽는 방법으로 다음의 몇 가지를 잘 살펴보아야 한다고 제안했다. 레이아웃, 프레임과 프레임 없는 부분, 이미지가 선택한 매체의 영향, 만화적으로 강조되고 정교하게 표현되는 부분, 관점과 독자의 주관적 입장, 이미지의 방향, 움직임과 정지, 동작 장면이 다음 장면으로 이동하면서 미치는 영향, 색과 색의 상징, 그림 기호 및 그림 속에 포함된 간판이나 상품명 같은 글 텍스트의 의미, 그림에 사용된 비유를 보아야 한다는 것이다. June Hopper Swain, 앞의 글 참조.

28 김민령, “아동청소년문학 출판과 독자 구분”, 『아동청소년문학연구』 24집, 한국아동청소년문학학회, 2019년 6월, 62면 인용 및 참조.

최초의 민담집으로 꼽히는 조반니 프란체스코 스트라파롤라의 『유쾌한 밤』(베네치아, 1550~1553)은 어른이 어린이에게 들려주었던 이야기에서 비롯됐다. 이야기 속에 이야기가 들어있는 구성이었다. 스트라파롤라는 자신이 기록한 이야기가 한 여성으로부터 들은 것이라고 말했는데 당시의 구술적 연결은 유모가 부잣집 아이들에게 이야기를 들려주면서 발생한 경우가 많다.²⁹ 남성 이야기꾼들은 책에서 읽은 이야기를 시장에서 구술 연행으로 들려주며 돈을 벌었지만 문자를 읽지 못했던 여성 이야기꾼들은 무보수 노동으로 가정에 있는 아이들에게 이야기를 들려주었다. 역사가자인 도널드 서순은 동화 구술이 여성의 일이었기 때문에 다른 문학보다 동화가 저급한 장르로 취급되었을 것이라고 짐작했다. 그러나 어린이들은 귀로 들었던 그 동화를 잘 새겨듣고 누군가에게 다시 전했다.

어린이들이 그림책에 등장하는 양식의 반복을 즐기고 글 없는 그림책을 더욱 생생하게 읽어내는 이유를 월터 옹의 주장과 연결해 찾아볼 수 있다. 어린이는 문자 문화에 노출된 시간이 짧거나 쓰기와 읽기의 경험이 거의 없는 상태에서 그림책을 접한다. 자신이 들어온 이야기 양식을 짜 맞추어 가면서 노래하듯이 이야기를 즐긴다. 그러나 일단 쓰기가 마음을 사로잡으면 이러한 언어적 연행은 이미 불가능해진다는 것이 월터 옹의 얘기다. 어린이들은 오직 상대와 대화하기 위한 목적으로 이야기를 만들어낼 때가 있다. 글 없는 그림책을 읽을 때 특히 그렇다. 그들이 그림을 보면서 만들어내는 이야기의 독창성은 줄거리를 구성하는 것보다 그림책을 함께 보는 사람과 교류를 만드는 것에 목적을 두면서 이루어낸 것이다. 이야기는 말할 때마다 바뀌며 그림책을 읽는 당시의 상황을 반

29 도널드 서순, 오숙은, 이은진, 정영목, 한경희 옮김, 『유럽문화사: 1800~1830』, 뿌리와 이파리, 2012, 서울, 203~203면 참조.

영한다. 그림책을 읽을 때 마침 창밖에 비가 오면 이야기 안에 우산이 갑자기 등장하는 식이다. 어린이의 그림책 읽기를 보면 형식은 장황하면서도 매번 비슷한 양식이 되풀이된다. 무언가가 덧붙여지고 집합적으로 묘사되는 가운데 내용은 점차 풍부해진다. 이는 구술문화의 특징³⁰을 거의 정확히 반영한다.

그림책 중에는 이런 구술문화의 특징을 아예 글 텍스트에 반영해 놓은 작품들이 있다. 이 경우는 어린이가 그림을 보며 내키는 대로 읽는 가운데 나타나는 구술성과는 다르다. 이차적 구술성을 고려한 작가의 창작물로 보아야 할 것이다. 구어체를 사용한 옛이야기 그림책들이 주로 그러한데 대표적인 작품으로 권문희의 『깜박깜박 도깨비』³¹가 있다. 권문희는 ‘정신없는 도깨비’ 설화를 재화한 이 그림책에서 “어라, 애 좀 봐. 어제 만났는데 어떻게 어제 갖다 줘?”라는 대화 속 도깨비의 반문을 되풀이하고 첨가적으로 이야기를 쌓아가면서 돌림노래와 같은 구술의 리듬을 만들어낸다. 2007년에 출간된 그림책 『정신없는 도깨비』³²는 같은 설화를 다루고 있으며 구어체를 활용하지만 상대적으로 덜 구술적이다. “또 어디 가서 돈 서푼 꾸어 쓰고 있으려나?”처럼 관계에서 한 발 떨어진 간접적인 말투를 구사한다.³³ 어린이와 어린 도깨비 둘 사이의 대화인 『깜박깜박 도깨비』에 비해 『정신없는 도깨비』는 어른 사람과 어른 도깨비 사이의 일이어서 더욱 화자 사이에 거리를 두는 방식을 택했을 수도 있다. 어른들의 말은 상대적으로 구술적 연행의 자연스러움보다 문자 문

30 윌터 옹은 구술문화의 특징을 다음 네 가지로 정리한다. “종속적이라기보다는 첨가적이다, 분석적이라기보다는 집합적이다, 장황하거나 다변적이다, 보수적이거나 전통적이다.” 앞의 책 70면을 참조하여 요약했다.

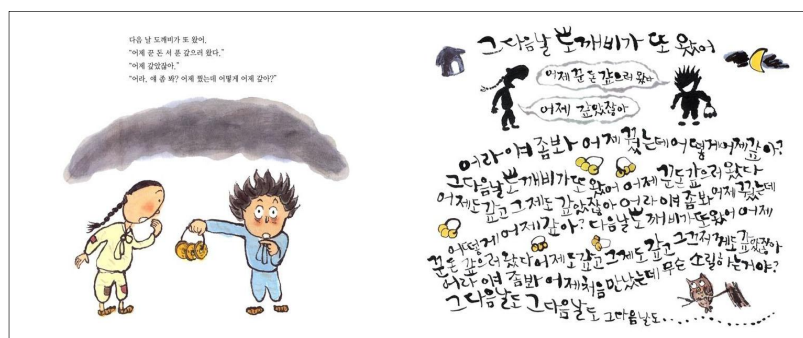
31 권문희, 『깜박깜박 도깨비』, 사계절, 2014

32 서정오 글, 홍영우 그림, 『정신없는 도깨비』, 보리, 2007

33 김지은, “2014년의 깜박깜박 도깨비”, 『기획회의』 317호 참조.

화에 가까이 있기 때문이다.

아동기에는 말로 표현 가능한 것은 실재할 수 있다고 믿는 편이다. 이러한 말과 사고의 일치는 자유로운 말하기로 객관적 세계의 법칙을 넘어서서 연극적 상상을 발휘하는 아동기의 사고방식만의 독특한 특징이다.³⁴ 따라서 어린이들에게는 말의 감각에 바탕을 둔 구술적 내러티브가 더욱 흥미로울 수 있다. 어린이들은 권문희의 이 그림책에서 문자를 그림으로, 그림을 소리로, 소리를 다시 출력이는 무늬로 인식하며 역양을 만들어 읽는다. 작가가 의도한 이차적 구술성을 따르기보다는 말의 감각을 발휘하여 소리를 기억했다가 노래 부르듯이 읽는다. 이 그림책에서 인쇄체로 된 글과 작가가 손글씨로 쓴 글은 다른 역할을 한다. 인쇄체가 2차적 구술성을 담고 있다면 손글씨는 글자를 읽지 못하는 어린이의 1차적 구술성을 독려한다.

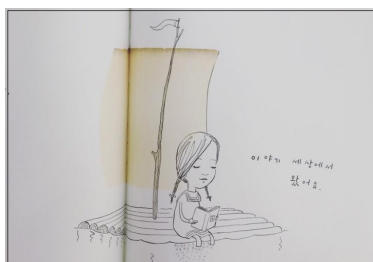


[그림 2] 그림책 『깜박깜박 도깨비』의 한 장면

올리버 제퍼스가 손글씨와 그림을 맡고 타이포그래피 아티스트 샘 윈

34 V. Glasgow Koste, *Dramatic Play In Childhood : rehearsal for Life*, (portsmouth: Heinemann, 1995), p104-105.

스틴이 활자를 모아 이미지로 다시 디자인한 그림책 『책의 아이』에도 손글씨가 등장한다. 여기서 손글씨는 과거의 구술성을 계승하는 역할을 한다. “나는 책의 아이, 이야기 세계에서 왔어요.”라는 문장은 이 그림책에서 구술을 시작하는 화자의 목소리다. 올리버 제퍼스가 이 부분을 그림에 가까운 손글씨로 쓴 이유는 구술의 느낌을 생생하게 살리기 위한 것이다.



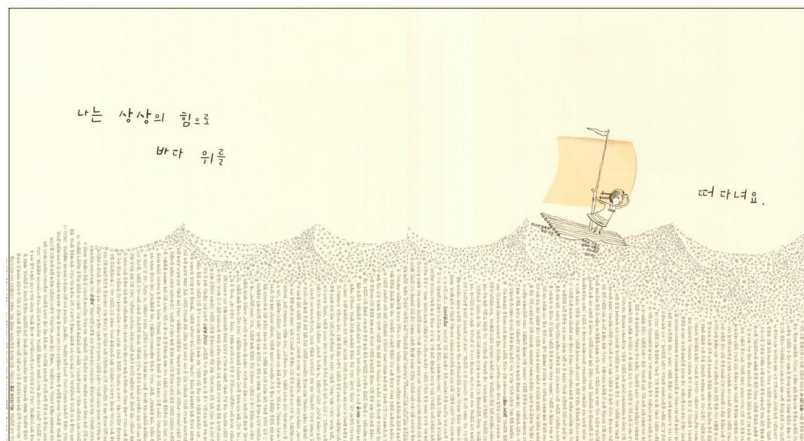
[그림 3] 그림책 『책의 아이』_번역본



[그림 4] 그림책 『책의 아이』_원서

반면 샘 윈스턴이 타이포그래피 아트로 작업한 인쇄체 부분은 그동안 문자문화로 기록되었던 아동문학의 고전에서 발췌한 원문이다. 바다를 묘사하는 부분에서는 『15소년 표류기』나 『신밧드의 모험』 등에서 구절을 잘라내어 파도 모양으로 세로로 오려 붙이는 방식으로 작업했으며 높은 성에서 탈출하는 주인공이 붙잡고 있는 밧줄은 구술 전승된 옛이야기 『라퐁젤』의 탈출 장면 문장을 가져와서 세로로 늘어뜨려 만들었다. 낱말의 바다를 여행하는 두 아이의 모험을 다룬 이 그림책은 손글씨와 인쇄된 글자라는 두 이미지의 대조와 글자와 그림의 경계를 넘는 디자인의 힘을 높이 평가받아 2017년 볼로냐국제아동도서전에서 라가치상을 수상했다. 문자문화 속에서 다시 등장하는 구술성의 매력을 선명하게 드러낸

작품이다.



[그림 5] 앞의 책, 파도 장면



[그림 6] 앞의 책, 리폰젤 오마주 장면

이 그림책을 읽을 때 어린이들은 손글씨 부분을 보면서 자신이 주인

공이 되어 상상한 서사를 펼쳐 나가고 활자로 표현된 아동문학의 인용 구절은 그 서사의 유희적 소재로 활용한다. 깨알 같은 활자 인용문을 경전을 강독하듯 소리 내어 따라 읽으면서 노래 부르기과 유사한 즐거움을 맛보기도 한다. 이 작품은 디지털과 이미지 시대의 환경 속에서 구술성이 다음 세대 독자를 어떻게 변화시킬 것인가를 예고한다. 이미지 텍스트의 자리로 이동한 활자들과 타이포그래피 디자인은 “활자가 이야기를 전달한다.”는 관념을 뒤흔든다. 올리버 제퍼스는 이러한 스토리텔링의 경험이 소극적인 독자들이 상상력을 펼치도록 도와줄 것이라고 말한다. 샘 윈스턴은 “우리가 표현하고 싶었던 것은 텍스트가 가지고 있는 유동성”이라면서 “우리는 모두 내러티브를 필요로 한다. 중심이 되는 큰 이야기의 흐름이 있는 반면 그 이야기 안을 들여다보면 또 여러 겹의 텍스트가 내포되어 있는 것을 발견할 수 있다. 인터넷 세계에서는 이미 우리에게 익숙한 장면이다.”라고 말한다. 그림책 속의 하나의 정보는 구술자를 경유하여 또 다른 지점으로 이동하고 거기에 있는 구술자를 거치면서 다시 다른 곳으로 움직인다. 매체적 관점에서 현대적인 아이디어들을 누구나 직관적으로 소화해낼 수 있는 이야기의 세계에 접목하고자 했다는 것이 샘 윈스턴이 밝힌 창작 의도이다.³⁵

2019년 브라티슬라바 국제일러스트레이션 비엔날레(BIB)에서 황금사과상을 수상한 명수정의 그림책 『세상 끝까지 펼쳐지는 치마』(글로연, 2019)는 주인공 여자 어린이가 개구리, 개미, 부엉이, 호랑이, 물고기 등을 향해 “OO야, 네 치마가 세상 끝까지 펼쳐져?”라고 묻는 질문이 페이지마다 되풀이되는 그림책이다. 글 텍스트는 간단한 물음 중심으로 이루어져 있으나 그림 텍스트는 풍부하고 중층적이다. 세계 곳곳의 옛이야기와 동화

35 올리버 제퍼스, 샘 윈스턴 인터뷰. 민음사 유튜브, 2018. cf. <https://youtu.be/NpwUb3KyyzI>

에 등장했던 여성 주인공들과 그들의 활약상이 그려져 있는 것이다. 이 책은 구술적으로 덧붙여 읽었을 때 의미가 살아난다. 예를 들면 “새야, 새야, 네 치마가 끝까지 펼쳐져? 나는 치마를 끝까지 펼치고 멋지게 모험했던 앨리스라는 멋진 아이를 알고 있어. 앨리스는 트럼프 병사들과 맞서서 싸우기도 했거든. 나는 그 장면을 책에서 읽었는데 트럼프 여왕이 말이야...” 이런 식으로 독자가 오히려 그림 텍스트 속 장면을 작품 속 인물에게 설명하면서 읽는 것이다. 이 한 권의 그림책 속에서 독자와 작가는 자연스럽게 위치를 바꾸고 그동안 작가가 등장인물의 목소리를 빌어 들려주는 이야기를 듣던 독자는 등장인물과 작가에게 자신이 아는 이야기를 전하는 역할을 맡는다. 독자가 문자문화를 통해서 접한 이야기를 자신의 구술 행위를 통해 재현하도록 한다는 점에서도 흥미롭다.

2) 글 없는 그림책과 구술 연행

손녀에게 그림책 읽어주던 할머니가 글이 거의 없는 그림책을 들고 온 손녀에게 다음과 같이 말한다.

“이거 안 좋은 책이네. ○○야, 이거 갖다 놓고 호랑이 나오는 책 갖고 오세요. (왜 안 좋은 책이냐고 연구자가 묻자, 웃으며) 진짜 안 좋다는 게 아니라, 읽을거리가 너무 없으니까 그렇지. 몇 줄 읽고 나면 끝나버려. 그림만 잔뜩 있더라고. 뭘 읽으라는 건지 도통 알 수가 없으니 편지가 많지.”³⁶

36 이승은, 전진영, 김윤정 공동연구, “세 연구자들의 스토리텔링 탐험기: 그림책으로 아이들과 소통하는 할아버지, 할머니 세워가기”, 『교육인류학연구』, 제19권 제 3호, 2013, 72면

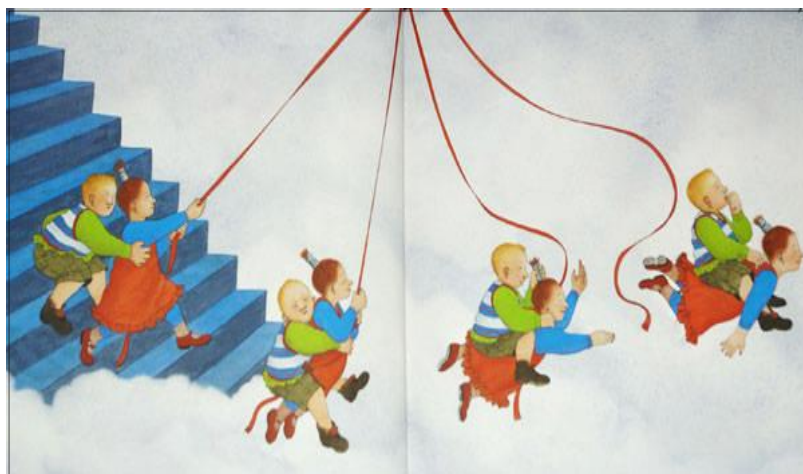
글 없는 그림책을 대하는 어른들의 당혹스러움과 달리 어린이들은 글 없는 그림책에서 종종 해방감을 느낀다. 글자 읽기와 쓰기를 조금씩 배우기 시작하면 더욱 그렇다. 글은 종종 자유로운 구술 행위를 가로막는 장애물처럼 기능한다. “글 읽기를 막 배운 어린이일지라도 걸음마의 리듬을 잘 조절하지 못해서 차라리 뽀박질하다 엎어지는 아기처럼 뽀뽀 뽀뽀 뽀 뽀 먹으며 읽는 경우”도 있다.³⁷ 따라서 영유아 그림책의 타이포그래피는 이러한 방해물 최소화하기 위해서 어린이의 발달단계를 고려하여 디자인되기도 한다.³⁸

이와 관련하여 니콜라우스 하이텔바흐의 『브루노를 위한 책』³⁹은 흥미로운 구조를 갖고 있다. 이 책은 전체 32면 가운데 앞의 6면까지 글과 그림이 함께 나오다가 7면부터는 그림으로만 이야기가 전개된다. 그리고 마지막 장에서 다시 글자가 나온다. 브루노의 모험은 그가 책 속에 들어가면서 시작되는데 그가 책에서 나올 때까지 오직 글 없는 장면으로만 이루어져 있다. 글자가 산더미처럼 있는 책 안의 모험이 글 없이 이루어진다는 것은 역설적이다. 어린이는 이 글 없는 모험의 공간에서 자기만의 구술 행위를 하면서 글을 읽는다. 같이 읽는 사람이 있을 때는 대화를, 혼자 읽을 때는 매번 달라지는 독백을 행하면서 개인적 구술의 자유를 마음껏 누린다.

37 윤경희, “가독성에 관하여”, 문장웹진 비평in문학, 2018년 3월 7일.

38 수 워커와 린다 레이놀즈의 “어린이를 위한 타이포그래피 디자인”(The Typographic Design for Children) 프로젝트가 이와 관련하여 조사하고 실험했다. cf. <http://www.kidstype.org/>

39 니콜라우스 하이텔바흐, 『브루노를 위한 책(Ein Buch für Bruno)』, 풀빛, 2003 (독일어판 1997)



[그림 7] 그림책 『브루노를 위한 책』의 한 장면

글 없는 그림책을 일차적 구술성에 따라 자유롭게 읽은 어린이는 글 읽기를 배우면서 문자 문화에 접속하게 되고 이차적 구술성의 세계에서 그림책의 의미를 재발견하기 시작한다. 이때 어린이가 느끼고 받아들이는 책에 대한 경험은 상당 부분 달라질 수 있다. 이것은 그림 읽기에 익숙하지 않은 어른들에게서도 종종 나타나는 것으로 글 없는 그림책이 주는 중층적 경험이라고 할 수 있겠다. 준 하퍼 스테인은 읽기의 방법을 익힌 뒤에 다시 보게 되는 글 없는 그림책의 의미는 충분히 표현적이고 소통 가능한 것이라고 말한다. 좋은 작품이라면 글 없이도 작가가 내포한 의미 가까이 독자가 도달할 수 있다는 것이다. 그러나 여기서 그는 더 정밀한 책 속의 의미에 접근하는 과정을 설명하면서 ‘좀 더 가까운(closer)’이라는 형용사를 선택하여 말한다. 이것은 글 없는 그림책의 독자가 도달하는 최종적 의미는 역시 독자에게 열려 있으며 독자의 구술에 의존한다는 것을 보여주기 위해 선택한 단어라고 하겠다.

이수지의 글 없는 그림책 『토끼들의 복수』(책읽는곰, 2013)는 2003년 스위스에서 출간되어 ‘올해의 아름다운 책’ 상을 수상했다.⁴⁰ 그러나 우리나라에서 출간된 것은 2013년이다. 이 책은 어린이 독자가 스스로 이야기의 결말을 만들면서 읽어야 하는 글 없는 그림책인데 이렇게 능동적인 구술 행위가 필요한 책은 구매자를 설득하기 어렵다는 것이 당시 국내 출판사들의 인식이었다. 그러나 이 작품은 우려와 달리 도서관에서 이 책을 함께 읽은 어린이들은 예외 없이 활발한 반응을 보이면서 자신만의 결말을 설득력 있게 구성한다. 이수지는 이 작품의 결말을 구술 행위자인 어린이가 자유롭게 정할 수 있다면서 “맨 처음 장면은 토끼가 길에서 트럭에 치인 것 같은 포트로 누워 있지만 개네들이 나중에는 아이스크림 먹으면서 끝납니다. 그러면 애가 진짜로 죽은 걸까. 그래서 복수를 하려고 한 걸까. 아니면 아이스크림을 먹기 위해서 정말 쇼를 한 걸까. 그런 여러 가지 가능성을 열어놓은 엔딩을 만들어보고 싶었어요.”라고 말한다.⁴¹

이수지는 『거울 속으로』(2009, 비룡소)의 독자들에게 글 없는 그림책의 세계를 안내하는 과정을 설명하면서 “독자와 저는 타이틀을 보는 순간, 무언의 약속을 하는 거예요. 여기 한 면은 거울이야. 책이 접히는 한쪽 공간을 내용의 일부로 삼아보자.”라고 제안한다고 말한다. 볼로냐 대학교의 마르셀라 테루시 교수는 그림책 연구서 『놀라운 침묵(Meraviglie mute)』에서 ‘이수지의 글 없는 그림책이 예술가의 시적 상상력을 보여주는 것 뿐 아니라 어린이가 오직 그림만으로 자신의 이야기를 만들어가는 성찰적 사고를 펼칠 수 있도록 도와주는, (이야기) 공간에 대한 새로운 해석

40 Suzy Lee, *La revanche des lapins*, The Most Beautiful Swiss Books 2003 by the Swiss Federal Office of Culture, Switzerland, 2003

41 이수지, 앞의 인터뷰.

작업이라고 평가했다.⁴² 그는 이지현의 그림책 『수영장』에 대해서도 “바라보기의 새로운 방식을 제안하는 작품으로 상상력, 관계의 만남에 대한 방식을 보여주고 있다고 말한다. 수영장 안에서 두 주인공 어린이가 나누는 사과의 감정, 내면적인 대화나 매우 사적인 관계 속에서나 전개될 수 있는 이야기가 글 없는 그림책 속에 숨겨져 있다고 보는 것이다.”⁴³ 독자는 아마도 이 대화를 자신만의 언어로 듣고 속삭여가면서 책을 읽을 것이다. 글 없는 그림책은 서사에 따라서 아주 시끄러운 책일 수도 있고 음량은 적지만 긴요한 말이 오가는 책일 수도 있다. 그 이야기의 생산 구조는 독자와 작가가 동행하면서 주고받는 의미의 상호작용이다.

4. 디지털 시대 독자의 구술성 선호와 아동문학의 호응

지난 몇 년간 등장한 아동문학의 신작들에서도 구술성과 연관 지어볼 수 있는 흥미로운 변화의 조짐이 나타난다. 문자 문화에 익숙한 세대가 읽기에는 좀처럼 납득되지 않는 비논리적이고 파상적인 플롯, 장황한 말투, 옛이야기의 구연 양식을 가져왔으나 소재는 미래에서 가져온 실험적 조합 등이 동화에 나타나고 있는 것이다. 아동문학 바깥의 문화적 환경을 들여다보면 시각과 더불어 청각에 대한 관심이 과거보다 조금씩 높아지는 것을 볼 수 있다. 앞서 2장 말미에서 잠시 언급했던 디지털 미디어의 시청각적 특징이 반영된 결과일 것이다. 이것을 디지털 미디어가 불러온 구술문화의 재조명 또는 구술문화의 부활이라고 부를 수 있다면 어

42 Marcella Terrusi, *Meraviglie mute: Silent book e letteratura per l'infanzia*, Carocci editore, 2017, Roma, Italy. p.133

43 Marcella Terrusi, 앞의 책, p.200

떤 요소가 그러한지 살펴보도록 하겠다.

1) 문자 문화에서 구술 문화로 다시 건너오는 어린이 문화

어린이들이 직접 찍어서 유튜브에 많이 올리는 영상의 종류 중에 ‘ASMR(자율감각 쾌락반응, Autonomous Sensory Meridian Response)’이 있다. 간단한 안부를 묻는 속삭임부터 과자를 씹는 소리, 지우개로 공책의 글씨를 지우는 소리 등 고감도 마이크로 채집한 미세한 소리들을 담고 있는데 여기서는 콘텐츠의 핵심이 소리다. 생활 속에서 만나는 물건과 접촉하면서 생기는 사물의 소리는 그 사물의 물질성을 새롭게 느끼게 하고 인간이 자신의 몸과 존재를 자각하는 실존적 경험을 안겨주기도 한다. 도미니크 페트만은 인간 중심적 시선을 넘어서는 소리정경sound scape을 강조하며 테크놀로지, 사물, 동물, 자연 등 비인간을 포함한 ‘세상의 소리voice if the world’라는 개념을 제시한다.⁴⁴

스마트폰과 함께 원룸에 고립된 디지털 미디어 시대의 어린이를 둘러싼 소리 풍경은 어떨까. 사람과 만나는 일은 위험하다 하고 이야기는 잘 들리지 않는다. 어린이들은 목소리를 그리워한다. 그래서 그들은 스스로 ASMR 동영상상을 올리면서 이야기를 만들어낸다. 창작자는 카메라를 통해 상대를 잘 아는 것처럼 “밥은 잘 먹었니?”라며 안부를 묻고 애정 어린 목소리로 말을 건다. 시청자는 이 상황극을 지켜보면서 다정한 돌봄을 나누는다고 느낀다.⁴⁵

44 Pettman, D. (2017), *Sonic intimacy: Voice, species, technics (or, how to listen to the world)*, Stanford University Press, 김수정, “ASMR, 디지털 문화 시대의 감각화된 친밀성: 감각, 정동, 젠더/섹슈얼리티”, 『디지털 미디어와 페미니즘』, 이화출판, 2018, 102면, 재인용

45 김지은, “말하는 어린이와 새로운 서사 양식”, 계간 『창비어린이』 통권 65호, 2019년 여름, 77면 참

하은경의 『마지막 책을 가진 아이』⁴⁶는 이야기 로봇이 갖고 싶은 시오가 주인공이다. 시오가 사는 시대에는 더 이상 책이 없다. 위생과 감염의 위험 때문에 금지된 지 오래다. 그런 시오에게 어느 날 낯선 아저씨가 나타나 낡은 책 한 권을 준다. “옛날 어느 마을에 흑부리 영감이 살았는데…”로 시작하는 진짜 종이책이다. 시오는 두근거리는 마음으로 이 세상에 마지막 남은 그 종이책을 펴든다. 책을 둘러싼 소동 속에서도 시오는 책을 버리지 못한다. 아무리 멋진 이야기 로봇이 있다고 해도 “읽으면 읽을수록 다른 맛을 내는 책” 속에서 내가 상상한 이야기만한 것이 없었기 때문이다. 문자문화시대 이후의 어린이들이 인공적인 구술문화에 살면서 문자문화를 그리워하는 이 이야기는 설정이 꽤 무리하다고 여겨진다. 그러나 어린이가 왜 책을 좋아하기 시작하는가를 생각해보면 시사점이 있는 작품이다. 그들은 이야기를 기다렸기 때문에 책을 읽었다.

오하림의 동화 「보보 브와리와 그녀의 추종자들」⁴⁷은 재미있는 이야기를 기다리는 어린이들의 간절함을 그린 작품이다. 이 동화는 정부가 나무를 보호하기 위해 종이책 출간을 중단하기로 결정하면서 ‘여행자 보보 브와리’라는 동화의 마지막 권을 읽지 못하게 된 어린이들이 이 이야기를 더 듣기 위해서 애타게 노력하는 줄거리다. 전자책을 읽을 수 없는 외딴 마을에 사는 릴링과 친구들은 도시로 이사 간 친구에게 전화를 걸어 ‘보보 브와리’의 마지막 서사를 구술해 달라고 부탁한다. 그러나 전화 구술은 사정에 의해 뚝뚝 끊어지고 릴링과 친구들은 아예 자신들이 입을 모아 마지막 권을 쓰기로 결심한다. 이 작품은 디지털 디바이드와 함께

조

46 하은경, 『마지막 책을 가진 아이』, 미래엔아이세움, 2018

47 웹진 비유 20호, 2019, <http://view.sfac.or.kr>

구술적 서사로 회귀하는 어린이들의 모습을 보여준다. 이 작품은 어린이 독자가 책을 읽게 만드는 힘은 결국 이야기에 있고 그 이야기의 창작자로 언제든지 어린이가 나설 수 있다는 것을 보여준다.

2) 어린이의 자기 서사 쓰기 욕망과 구술적 서사

과거의 아동청소년 독자는 책과 이야기에 대한 자신의 의견을 종이 출판된 잡지의 독자 의견란을 통해 나누었다. 1946년 창간된 어린이 잡지인 『소학생』을 보면 ‘독자의 소리’ 격인 「소학생 구락부」란에 거의 매 호에 걸쳐, 과월호를 구입에 대한 문의, 잡지에 대한 아동 독자들의 의견이 실려 있다. 김유진은 학교를 통해 유통되었던 『소학생』이 제호에서 나타나듯이 학생을 독자로 호출하는데 중요하게 기여했다고 평가하고 있다.⁴⁸ 1960년대 『학원』지에서는 청소년들이 활발하게 자신의 의견을 개진하는 장면을 볼 수 있다. 1964년 8월에는 위의 잡지 주관으로 “전국 각도의 애독자들이 즐거운 여름방학을 말한다.”라는 제목으로 중고등학생 좌담회가 기획되었는데 7명의 청소년 독자가 참여해 자신들이 좋아하는 책과 여름방학 독서 계획에 대해 말한다. 장수경은 이러한 “언어적 발화행위는 실천적 행위로 나가는 규준이 되었고 학생 독자에게 직간접적으로 영향을 미쳤다.”고 분석한다. 당시 청소년 문학잡지의 독자투고란이 문학을 사랑하는 십대들만의 고유한 문화를 형성하는 장이었다는 것이다. 이들은 학원문단이나 좌담회, 잡지에 마련된 독자의 편지, 클럽 탐방 등의 코너에 글을 올리면서 또래 집단과 소통하고 자신들의 생각을

48 김유진, “소학생의 성격 연구-학교 교육과의 관련성을 중심으로”, 『아동청소년문학연구』 8집, 한국 아동청소년문학학회, 2011년 6월, 70면 참조

실천하려는 능동적이고 선도적인 문학 감상자로서 행위했다고 장수경은 분석하고 있다.⁴⁹

디지털 시대의 어린이들은 오프라인에서 충분한 시간동안 친구와 함께 있기 어렵다. 그러한 그들이 파고든 곳은 온라인이다. 어른들이 잠든 깊은 밤이면 온라인 공간 곳곳에 어린이들이 참여하는 디지털 이야기 장터가 선다. 이른바 ‘자기 캐릭터 커뮤니티⁵⁰’에서 회원을 모집하는 시간대이기 때문이다. 이야기 장터의 참여자들은 몇 가지 서사의 규칙을 정하고 자기 캐릭터가 그 서사 안에서 어떻게 등장하며 어떻게 사라질 것인가를 스스로 의논하여 결정한다. 결정의 과정은 구술문화적이고 그 과정은 커뮤니티 내에 기록되며 최종 생산물은 그림과 글 텍스트로 남는다.

포스트 휴먼 어린이들의 자기 서사 쓰기 욕망을 담은 작품 중에 박하익의 『도깨비폰을 개통하시겠습니까?』⁵¹가 있다. 주인공 지우는 스마트폰을 열고 도깨비들의 세계에 들어서는 장면은 어린이가 온라인 공간의 자기 캐릭터 커뮤니티에 들어가 서사창작의 세계에 데뷔하는 모습을 연상시킨다. 복합 현실 기술로 만들어진 아바타들이 나를 대신해서 움직인다는 설정도 비슷하다. 그런가 하면 주미경의 『와우의 첫 책』⁵²은 공동 창작을 제안하는 서사다. 문어체로 쓰여져 있지만 주인공 와우가 벌이는

49 장수경, “1960년대 학생 독자의 소통 욕망과 잡지·학원을 중심으로”, 『아동청소년문학연구』 24집, 한국아동청소년문학학회, 2019년 6월, 14면, 35면 인용 및 참조.

50 자기 캐릭터 커뮤니티는 정해진 세계관 안에서 회원 각자 자신이 만든 캐릭터를 가지고 상황극을 펼치거나 서사와 이미지를 생산하고 서로 교환하는 창작 공동체를 말한다. 김지은, 앞의 글, 68면

51 박하익, 『도깨비폰을 개통하시겠습니까?』, 창비, 2018. 이 작품은 입장용 암호 입력부터 아홉 아홉 칸 이야기의 집을 만나는 부분까지 소셜 네트워크 서비스를 통한 집단 창작 공동체의 경험에 연상되는 도깨비 세계 모험담이다.

52 주미경, 『와우의 첫 책』, 문학동네, 2018. 이 작품은 일곱 편의 단편으로 구성된 느슨한 연작 동화다. 등장인물들은 각자 자기 이야기를 하고 그 이야기는 다른 이야기와 연결된다.

일은 숲속 공동체의 구술 서사 창작이다. 독자는 와우를 따라가면서 덜 완성된 것처럼 보이는 이야기 사이에 자신의 이야기를 끼워 넣으며 읽는 경험을 한다. 구렁씨가 들려주는 옛이야기는 와우와 친구들의 구술적 전승 과정을 거쳐서 새이야기로 재탄생한다. 이금이의 『망나니 공주처럼』⁵³은 양식의 반복과 구술 전승 과정의 변형이라는 틀을 이용하여 새롭게 쓴 공주이야기다. 여기서도 앵두와 자두라는 두 어린이 인물이 구술 서사의 새로운 전승자가 되기로 결심하면서 이야기를 끝맺는다. 오하림의 『순재와 키완』⁵⁴은 작품 안에 구술성의 양식을 더욱 적극적으로 개입시킨 경우다. 등장인물 ‘나’는 자신이 들은 놀라운 이야기를 당사자들이 알 아볼 수 없도록 이모저모 뜯어 고쳤다고 고백하면서 독자들도 이 뜯어 고치기와 재조립의 과정을 해보라고 권유한다. 독자는 작가가 감추어놓은 이야기를 발견하고 자신의 노력으로 구성해야 한다. 작가는 “함께 확인하자.”는 청유형이나 복수형 1인칭을 쓴 “우리는 알지?” 같은 화법을 통해 독자를 서사 전승자로 끌어들인다.⁵⁵ 이러한 작품들은 구술의 매력을 전달하면서 어린이 독자를 새로운 구술의 주체로 초대하는 상호작용에 매우 적극적이다. 고립된 온라인 계정에서 빠져 나와 더 많은 친구들이 있는 대화장을 찾는 어린이들처럼 구술 연행의 공동체성을 긍정하고 구술을 통해서 공동체를 만드는 일을 독려하는 작품들이다.

53 이금이, 『망나니 공주처럼』, 사계절, 2019, 이 작품은 이야기 되풀이 들려주기를 통해 망나니 공주 설화가 세 사람의 구전 과정을 거치면서 어떻게 다르게 해석되는지를 보여주는 작품이다. 구전된 옛이야기 속 공주들의 행위를 재해석하고 기존 왕자 공주 서사를 재전유했다.

54 오하림, 『순재와 키완』, 문학동네, 2018, 이 작품에서 ‘나’는 내용의 전달자이면서 인물의 심리를 재해석하여 관객의 관람 행위를 이끄는 창조적 기능을 수행한다. 이것은 과거 무성영화 시대의 구술전문가인 번사들이 했던 일과 유사하다.

55 김지은, 앞의 글, 64~73면 참조.

3) 구술시대 독자의 독서 행위와 작가의 변화

에밀리 그레빗의 그림책 『늑대들』(이상희 옮김, 2019, 비룡소)은 웨스트버크스 토끼굴 공공도서관이 배경이다. 토끼는 이 도서관에서 ‘늑대들’이라는 책을 한 권 빌린다. 대출증을 보니 1991년 3월 7일부터 빌려간 흔적이 있다. 책 속 이야기에는 회색 늑대들이 숨어 있다. 토끼가 이야기에 빠져든 사이에 늑대들은 책에서 빠져나와 토끼의 뒤를 밟는다. 그리고 이야기 속에서 토끼가 잡아먹히는 장면이 나왔을 때 이야기 바깥의 토끼도 비운을 맞는다. 독자는 ‘...토끼.’라고 적힌 쪽지가 구겨진 채 버려진 것을 보면서 토끼의 죽음을 연상한다. 그러나 뒷장에서 또 하나의 가능한 결말이 나타난다. 알고 보니 늑대가 채식주의자여서 토끼는 오히려 이 늑대와 친구가 되었다는 것인데 독자는 이 온순한 결말에 미심쩍은 기분을 감출 수 없다.

아니나 다를까 뒤이어 보이는 수많은 우편물과 살벌한 내용이 적힌 영수증들은 문제의 ‘그 토끼’ 앞으로 온 것이다. 그 토끼의 생사를 추적할 단서는 마지막 장면 이미지 텍스트가 감추고 있는 단서뿐이다. 이 이야기의 결말을 구성할 권리는 독자에게 있으나 독자는 그 결말을 합리적으로 만들어내기 위해서는 편지봉투를 직접 열어 내용물을 확인하는 행위를 해야 한다. 문자만 읽거나 이야기만 듣는 것에서 한발 더 나아가 독서의 범주 안에 책을 뒤집어보고 탈탈 털어보고 봉투를 열어보는 행동까지 독서 행위로 들어가게 되는 것이다.

이런 과정은 아날로그적이다. 디지털 시대의 어린이 구술자들은 그림책이라는 오래된 매체를 만나면서 종이를 만지고 중얼거리고 이야기를 재해석하면서 서사의 연결지점을 자율적으로 구축해나간다. 디지털 시

대의 구술자들에게는 텍스트의 유연성이 강조되는 대신에 더 복잡하고 더 실천적인 행위를 할 것이 요구된다. 입으로 대화와 문장을 만들어서 목소리를 내며 말해야 한다. 그림책은 어린이가 독자로서 할 수 있는 최대한의 아날로그적 행동을 이끌어낸다. 그리고 디지털 시대가 제안하는 인식론적 다중 시점으로 독자의 사고를 안내한다.

5. 결론 : 어린이에게 문학적 구술의 경험이 주는 의미

기계-인간 간의 구술적 커뮤니케이션 모델에 대한 이해는 사회적인 것에 기계가 광범위하게 개입하는 포스트휴먼 시대의 중요한 사회과학적 연구 주제다. 서론에서 말했듯이 이 시대의 어린이들의 삶은 이러한 새로운 구술적 커뮤니케이션의 환경에 놓여 있다. 그런데 어린이들을 둘러싼 오늘날의 인공적 구술 서사의 환경은 젠더 수행자로서도, 담화 권력의 측면에서도 한 쪽으로 기울어져 있는 것으로 보인다. 아무리 극대화 된 자율성에 입각해서 사람과 이야기를 나누는 오토마타 미디어⁵⁶라고 하더라도 그 미디어는 상업적 고려와 훨씬 더 친밀하다. 이 사회의 스마트 스피커들이 대부분 여성이며 공손한 화법을 사용하고 있는 것은 그들이 고객 서비스의 차원에서 제공되는 대화자이기 때문이다.

어린이들은 그러한 대화자 앞에서 자신들만의 이야기를 찾기 어렵다. 그 인터페이스를 넘어 진짜 사람의 목소리가 있는 현장, 디지털 구술의

56 임종수는 인간과 AI 알고리즘 미디어가 시각, 청각, 후각 등 다양한 감각기관을 통해 자유로이 정보와 콘텐츠 등을 주고받는 상태를 일컬어 ‘오토마타 미디어’라고 부른다. 오토마타 미디어는 단순히 인간이 만들어 놓은 콘텐츠를 제공하는 데 그치지 않고 적극적으로 인간과 ‘대화’한다. 임종수, “오토마타 미디어- AI 커뮤니케이션의 양식을 위한 소론”, 『언론과 사회』 26(4), 2018년 겨울호, 35면

이야기 장터로 나가고 싶어 한다. 책 바깥에 머무르는 독자가 되기보다는 책 안의 인물과 소통하고 영향을 주며 책 바깥의 자신을 연결시켜 이야기에 동참하기를 원한다. 그런 점에서 글 없는 그림책을 중심으로 일어나고 있는 서사 창작자 지위의 교환 및 공유 경향과 작가-독자의 수평적 상호작용은 주목할 만한 흐름이다. 이야기 공간의 일부를 독자에게 적극적으로 제공하면서 서사 안으로 독자의 참여를 유도하는 최근 아동문학의 몇몇 작품들도 관심을 갖고 살펴보아야 한다. 책의 독자는 책의 구술자이며 현재의 작가이기도 하다. 그들의 변화를 이해하면서 어떠한 풍부하고 개방적인 이야기 공간을 제공할 것인가는 더 미룰 수 없는 그림책과 우리 아동문학의 과제이다.

참고문헌

1. 논문 및 평론

- 김민령, “아동청소년문학 출판과 독자 구분”, 『아동청소년문학연구』 24집, 한국아동청소년 문학학회, 2019년 6월
- 김유진, “소학생의 성격 연구·학교 교육과의 관련성을 중심으로”, 『아동청소년문학연구』 8 집, 한국아동청소년문학학회, 2011년 6월
- 김지은, “말하는 어린이와 새로운 서사 양식”, 계간 『창비어린이』 통권 65호, 2019
- 오현숙, “1930년대 아동문학의 미학적 연구: 문화 콘텐츠로서의 소년야담을 중심으로”, 『한국현대문학연구』, 2017, Vol.51
- 윤경희, “가독성에 관하여”, 문장웹진 비평in문학, 2018년 3월 7일.
- 이승은, 전진영, 김윤경 공동연구, “세 연구자들의 스토리텔링 탐험기: 그림책으로 아이들과 소통하는 할아버지, 할머니 세워가기”, 『교육인류학연구』, 제19권 제3호, 2013.
- 임종수, “오토마타 미디어-AI 커뮤니케이션의 양식을 위한 소론”, 『언론과 사회』 26(4), 2018년 겨울.
- 장수경, “1920년대 아동문학에서 ‘습니다’체의 형성과 구술성”, 『비교한국학 Comparative Korean Studies』, 2007, Vol.15(2)
- 장수경, “1960년대 학생 독자의 소통 욕망과 잡지·학원을 중심으로”, 『아동청소년문학연구』 (24), 한국아동청소년문학학회, 2019년 6월
- 조은숙, “식민지시기 동화회(童畫會) 연구- 공동체적 독서에서 독서의 공동체로”, 『민족문화연구』 45호, 2006년 12월
- 조은숙, “유성기 음반에 담긴 옛이야기 : 1930년대 김복진의 구연동화 음반을 중심으로”, 『민족문화연구』 49호, 2008년 12월

2. 단행본

- 권문희, 『깜박깜박 도깨비』, 사계절, 2014
- 박하익, 『도깨비폰을 개통하시겠습니까』, 창비, 2018
- 서정오 글, 홍영우 그림, 『정신없는 도깨비』, 보리, 2007
- 서정수, 『존대법의 연구』, 한신문화사, 1989
- 명수정, 『세상 끝까지 펼쳐지는 치마』, 글로연, 2019
- 오하림, 『순재와 키완』, 문학동네, 2018
- 이금이, 『망나니 공주처럼』, 사계절, 2019

- 이희은 외, 『디지털 미디어와 페미니즘』, 이화출판, 2018
- 정길남, 『개화기 교과서의 우리말 연구』, 박이정, 1997
- 주미경, 『와우의 첫 책』, 문학동네, 2018
- 하은경, 『마지막 책을 가진 아이』, 미래엔아이세움, 2018
- 니콜라우스 하이델바흐, 『브루노를 위한 책(Ein Buch für Bruno)』, 풀빛, 2003 (독일어판 1997)
- 도널드 서순, 오숙은, 이은진, 정영목, 한경희 옮김, 『유럽문화사: 1800~1830』, 뿌리와 이파리, 2012
- 에밀리 그레빗 지음, 이상희 옮김, 『늑대들』, 비룡소, 2019
- 올리버 제퍼스, 샘 윈스턴 지음, 이상희 옮김, 『책의 아이』, 비룡소, 2017
- 윌터 웅, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, 1995
- Marcella Terrusi, *Meraviglie mute: Silent book e letteratura per l'infanzia*, Carocci editore, 2017, Roma, Italy.
- June Hopper Swain, *Looking at a Wordless Picture Book: Quentin Blake's Clown*, New Review of Children's Literature and Librarianship, 20:81-99, 2014.
- Sue Shellenbarger, *Alexa: Don't Let My 2-Year-Old Talk to You That Way*, 『The Wall Street Journal』, July 11, 2018
- V. Glasgow Koste, *Dramatic Play In Childhood : rehearsal for Life*, (portsmouth: Heinemann, 1995)

3. 기타 : 정기 간행물 인터뷰 및 동영상 인터뷰 자료

- 『bear : 14 picture book』, eum, 2019
- 『기획회의』 317호
- 『웹진 비유』 20호, 2019, <http://view.sfac.or.kr>
- 『채널예스』, 2017년 11월 28일자, <http://ch.yes24.com>
- 올리버 제퍼스, 샘 윈스턴 인터뷰. 민음사 유튜브, 2018. cf. <https://youtu.be/NpwUb3KyyzI>
- 이수지 인터뷰, 아리랑 TV 'Arts Avenue: Between Fantasy and Reality, Picture Book Artist Suzy Lee', Arirang Culture 제작, 2016, <https://youtu.be/iTdWmjFKBI4>
- 김영화와 만볼트의 대답, 다큐멘터리 '책의 운명-종이책의 미래' 중에서, tvN, 2019. 12. 13 방송.

Abstract

The Return of Oral Narratives in Picture Books
and Children's Literature of Digital Age

Kim, Jieun
(Seoul Institute of the Art)

The artist Suzy Lee says that a silent book is a very loud book full of dialogues. To write is to stop a word in space. The primary oral culture, which existed before the development of print publication, is moving to the secondary oral culture in the digital age.

This paper examines the primary orality found in picture books, especially silent books and the trends of oral narratives that are characteristic of the history of children's literature. Also it learns about children's oral performance while reading silent books. Some Korean picture books have shown significant achievements in the silent book genre. Silent books breaking down the boundaries of words and sympathizing with pictures are becoming literary basis for children and adolescent readers around the world trying to communicate beyond the barriers of translation.

With regard to media literacy in particular, this study analyzes the oral tastes and performance manner of readers newly emerging around picture books and

children's literature. It examines how the media literacy in digital era affects the narrative of children's stories in terms of the communal character of oral performance. This reveals the meaning of literary oral experience given to the child.

Children and adolescents learn about the real world from books and can start to imagine a future world. Books also provide answers to philosophical questions such as "How will I live in the future?" Young readers' interest lies in the upcoming changes. In that sense, they are the future readers who come with questions from far away.

The purpose of this paper is to lay the groundwork for basic analysis of literary experience of future readers living in the present digital age.

- Key words : picture book, silent book, orality, digital, media literacy, children's readers, Children's literature

- 논문접수일: 2019. 11. 11. / 심사기간: 2019. 11. 25. ~ 2019. 12. 6. / 게재 확정일: 2019. 12. 8.