

# 환상문학의 교육적 의의 연구

- 英雄說話를 중심으로 하여 -

2008. 8

西江大學校 教育大學院

국어교육 專攻

박 세 영

# 환상문학의 교육적 의의 연구

- 英雄說話를 중심으로 하여 -

指導教授 송 효 섭

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함

2008년 8월

西江大學校 教育大學院

국어교육 專攻

박 세 영

## 논문인준서

박 세 영 의 교육학 석사 ( 국어교육 전공) 학위  
논문을 인준함.

2008년 8월

주심    성 호 경    인

부심    정 요 일    인

부심    송 효 섭    인

## 감사의 글

대학교 졸업과 동시에 서강대학교 교육대학원 '합격'이라는 소식을 지인들에게 안겨드리게 된 2006년도의 기억을 더듬어 봅니다. 언제 들어도 기분 좋은 '합격'이라는 단어를 입 밖으로 꺼내어 축하를 받던 그때의 모습은 2008년 현재, '졸업'이라는 또 다른 단어를 통해 축하를 받고 있는 제 모습과 어느새 겹치게 되었습니다.

시간이 흘러 맞이하게 된 졸업은 제게 단순한 축하만이 아니라, "2년 반이라는 시간 동안 넌 무얼 해왔니?"라는 의미심장한 물음을 던져주었습니다. 지금 그 물음에 대한 답변으로 본 논문을 세상에 내어 놓습니다. 2년 반이라는 시간의 행적에 대한 물음의 답변이 명확하게 될 지는 잘 모르겠습니다. 그만큼 부족하고 부족한 논문이기 때문입니다.

하지만, 본 논문을 계기로 하여 평소에 말할 기회가 많았어도 그냥 지나치던 말들을 용기 있게 꺼내어 보려고 합니다.

논문 주제인 '환상'을 재미있게 풀어나가면 좋은 연구가 될 수 있을 것이라고 격려하시며 꼼꼼하고 성의 있는 지도를 마다하지 않으시던 송효섭 지도 교수님, 끊임없는 문제의식과 비판정신으로 논문의 질을 위해 열과 성을 다해 지도해 주신 성호경 교수님, 논문의 기본 형식과 연구자의 자세에 대한 가르침을 깨우쳐 주신 정요일 교수님, 정말 "감사합니다."

모쪼록 부족하고 부족한 저를 대견해하시며 항상 응원해 주시는 저희 부모님과 사랑하는 가족들, 멋진 선물을 가득 준비하고 계시며 놀라운 비전을 멈추시지 않으실 나의 하나님, 슬픔도 기쁨도 마음으로 함께 나누던 나의 소중한 인연, 진숙 언니와 은진언니, 그리고 30기 동기들, 정신적으로 많은 의지가 되었던 박기원 선생님과 서혜정 사모님, 나의 사랑하는 친구 준배 오빠, 경민, 나영, 안나, 선진, 희지, 현미, 미연, 교회 식구들, 너무 "고맙습니다." 그리고 모두들 "사랑합니다."

## **Abstract**

### **A study on an educational significance of fantasy literature - with priority given to the tale of heroes -**

**park se young**

**Major in Korea Language Education**

**Graduate School of Education**

**Sogang University**

This study started on the basis of 'fantasy literature' which finally began to draw people's attention after the decline of realism literature, the main stream of Europe literature in 18/19th centuries, to exam what sort of educational significance it has for the readers here now.

I considered 'the tale of heroes' good to reveal a realistic fantasy and educational significance of the fantasy literature from my view embracing various narrative literature genre as 'fantasy literature', and carried on the study under the premises that many activities occurring here include not only unrealistic things but also realistic things too, on the setting up of 'fantasy' as a spatial concept with its attribute as a 'fantasy literature'.

In this writing, an observation was done to confirm what 'fantasy' is, what differences is there between it and imagination, and what its connection is with imaginative power by confirming the attribute of 'fantasy literature' And watched the process of the concepts being formed connecting them to the

narrative structure of a real work of fantasy literature.

The 'fantasy' with its given spatial concept, is a space enables people to imagine things they experienced limitedly and to materialize things they never experienced in the real world, and so it will also be possible for the fantasy writer letting their readers to get a wide framework of thoughts, and letting them know with the literary device, the 'fantasy' that human lives are very kaleidoscopic and such variable lives are still worthwhile to live.

With it, 'fantasy literature' will help its readers in the process of their in and out of the real/unreal world by letting them to light up objectively their real lives in where they are now, and so they could be able to reinforce their power of critically thinking which is needed to solve problems in the real world. Another inevitable influence of the fantasy literature is a game-playing pleasure out of fictitious consciousness.

The characters of the tale of heroes, as the literary material of fantasy literature, are human or human like gods unlike those in other fantasy literature which are goblin, ghost, fairy, disguised alien substance, or something much more unrealistic things, and that its readers grasp its motif more easily by sharing the same feeling with the character in the work, and receive and appreciate it more closely by being immersed in it.

Besides, through a life story of a hero who overcoming hardships, its reader holding real hardships, would learn the way to live by will for a leap rather than being discouraged. And in a connection to it, an adventure process of a hero would have influence on a mental development stage of juveniles enabling them to establish their identity which is a model of life and which should be obtained at that period, and it is also expected to be a suitable learning model in acquiring a model of behavior complying with a social role.

Lastly, with the consideration of the tale of heroes to be a genre for many

literary imagination which are accompanied by its motif, could be enlarged while approaching to the space with the readers at where the hero in the tale of heroes arrived, I tried to draw out an educational significance out of the fantasy literature.

'The fantasy literature' with such implicative significance, should be studied practically and actively in the real school sites as a teaching-learning method in the coming days. For the teaching-learning method, it's required to try preferentially to inform the students who are interested in comic books, games and fantasy novels that those things go with our oral literature, tales, and then try for an education of a different literary attribute through various genre subulating novel-centered literary education as the materials of 'fantasy literature'.

The fantasy literature relevant education should exceed the level of just reading the text and understanding it, teaching the student with hope that they should grow to be active producers. The significance of the fantasy literature is that it is a new mythical world of mixture from the beginning of the world to now, and possible medium of communication which could recover the severance of cultural tradition of the tradition and the present.

Besides, the students should get rid of dichotomy thought which sort the reality from fiction, substance from imagination, with realization that the sorting itself is meaningless which should be broken, intending to have postmodern view which shaking the order of knowledge.

For such view would occur a solution searching process toward everlasting intellectual curiosity of the students.

# 목 차

## Abstract

I. 서론	1
1. 연구 목적 및 필요성	1
2. 선행 연구 검토	4
3. 연구 내용 및 방법	6
II. 환상과 문학적 상상력	8
1. 환상문학 속에서 '환상'의 의미와 속성	8
1-1. '환상' 공간의 변이	16
2. 문학 속에서 '상상'과 '상상력'의 의미	21
2-1. 환상문학 속 문학적 상상력의 범주	26
2-1-1. 모방적 상상력과 환상	26
2-1-2. 비판적 상상력과 환상	27
2-1-3. 초월적 상상력과 환상	28
2-1-4. 창조적 상상력과 환상	29
III. 환상문학 제재가 갖는 문학 교육적 의의	30
1. 청소년 발달 단계에 미치는 교육적 의의	30
1-1. 관찰학습 모델링	35

1-2. 역할학습 모델링 .....	37
2. 인식의 지평 확대에 미치는 교육적 의의 .....	39
3. 영웅설화 작품 감상에 미치는 교육적 의의 .....	41
3-1. 공동체적 삶의 가치 실현 양상과 문학적 상상력 .....	41
3-2. 공동체적 삶의 가치 좌절 양상과 문학적 상상력 .....	53
3-3. 개인적 삶의 가치 실현 양상과 문학적 상상력 .....	58
 IV. 결론 및 제언 .....	 63
 <참고문헌> .....	 68
 <부록 1> .....	 70
 <국문초록> .....	 71

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

‘환상문학’은 1960년대와 1970년대에 18, 19세기 유럽문학의 주류였던 리얼리즘문학이 쇠퇴하면서 비로소 서구문학 중심의 ‘환상문학’ 연구가 이루어지기 시작했다. 그 이전에는 ‘환상문학’이 현실 세계와 본질적으로 다른 허구적 유희성을 띤 기괴하고 황당하며, 장난스러운 속성으로 폄하되어 문학적 가치를 제대로 인정받지 못했으며, 이와 같은 이유로 20세기 초까지 ‘환상문학’과 관련한 이론적 전개와 발달에 상당한 어려움을 초래했다.

다행히 오늘날에는 ‘환상문학’이 승격되면서 ‘환상성’을 속성으로 하는 작품들이 문학예술을 뛰어넘어 조형예술, 회화예술, 영상예술 등 다양하게 생산되고 있어서 비교적 풍요로운 예술적 변이 형태를 감상하며 살아가고 있다고 할 수 있다.

그럼에도 불구하고, 사람들의 인식 저변에는 ‘환상’이 경험한 세계에 대한 상상적 이해를 가시화하거나 형상화하는 ‘상상’ 혹은 ‘상상력’과 동일하다는 다소 혼동된 개념이 깔려 있으며, ‘환상’과 ‘환상문학’이 ‘비현실’ 세계에서 발생하는 ‘허구적 발상’일 뿐이라는 편협된 시각이 여전히 존재하고 있기에 문제점으로 지적될 수 있겠다. 또한, 서구 중심의 환상문학 연구 발달사에 비추어 볼 때, 한국문학 고유의 ‘환상문학’ 연구와 효용성에 관한 연구는 매우 부족한 편이다.

따라서 서구 중심의 환상문학 영향을 피할 수는 없겠지만, 한국문학 고유의 ‘환상성’을 연구하여 ‘환상문학’의 교육적 의의를 밝히는 노력의 일환으로 본 연구를 진행시키고자 한다.

필자는 ‘환상’이라는 개념을 공간 범주로 설정하여 두고, 이곳에서 발생하는 여러

가지 활동들이 비현실적인 것이라고만 국한시키지 않고, 현실적인 것도 포괄할 수 있는 확장된 공간임을 전제하고자 한다.

‘환상 공간’에서는 현실 세계의 제한된 범위 내에서 경험한 것을 상상해 내는 것과 현실 세계에서 경험하지 못한 것까지도 형상화 할 수 있기에 독자로 하여금 폭넓은 사유 체계를 획득하도록 도와줄 것이다.

또한, 작가가 ‘환상’이라는 문학적 장치를 사용하여 인간의 삶이 여러 가지 양상으로 변화될 수 있음을 독자에게 인식시키고, 이러한 변이적인 삶도 가치 있음을 깨닫게 한다.

더불어서 독자가 현실 세계와 비현실 세계를 넘나드는 과정에서 자신이 몸담고 있는 실재적 삶을 객관적으로 조명하게 하고, 그렇게 함으로써 현실에서 발생하는 문제 상황을 해결해 나갈 수 있는 비판적인 사고력도 향상시킬 수 있게 한다.

물론, 허구적인 의식의 유희적인 즐거움도 빼놓을 수 없는 환상문학의 효과이다.

본고에서는 환상문학을 연구함으로써 환상문학의 기본 속성이라고 할 수 있는 ‘환상’이 무엇이며, ‘상상’과는 어떠한 차이가 있는지 ‘상상력’과의 연관성은 무엇인지 확인해 보도록 하겠다. 그리고 실제 환상문학 작품의 서사 구조와 연결 지으면서 위의 개념들이 어떻게 형상화 되어 가는지를 살펴볼 것이다. 궁극적으로는 앞서 밝힌 ‘환상문학’의 교육적 의의를 밝히는 것을 목적으로 한다.

환상문학 제재로는 고대의 신화나 전설, 민담을 비롯하여 각종 동화들, 서양에서의 고딕·추리·SF·경이·기괴의 장르·중국의 지괴·전기·신마·한국에서의 신선담과 이인전·전기·몽유록·영웅소설·판타지 소설<sup>1)</sup> 등이 있는데 이제까지는 환상문학 논의에 있어서 ‘영웅소설’이 중심적 역할을 해왔다. 하지만, ‘소설’은 그 자체가 유동적이며 재정의 되기 때문에 그 기점을 어디로 설정하는가에 따라 범주가 달라지는 경향이 있다.<sup>2)</sup>

---

1) 최기숙, 『환상』, 연세대학교 출판부, 1955, p.3.

따라서 본고에서는 다양한 서사문학 장르를 포괄하려는 입장에서 ‘영웅설화’가 환상문학의 실제적인 환상성과 교육적 의의를 드러내기에 적합하다고 보고, ‘영웅설화’를 제재로 삼도록 한다.

일단, 본고에서 설정한 ‘영웅설화’의 주인공은 여타의 환상문학이 주인공으로 삼는 도깨비, 귀신, 요정, 변신한 이물, 혹은 좀 더 비현실적인 사물의 변이 형태와 달리 인간이거나 인간의 모습과 흡사한 신의 모습이기에 영웅설화를 향유하는 독자와의 합일이 비교적 쉽게 이루어질 수 있을 것으로 본다. 이것은 독자가 작중인물과 동일한 감정을 공유하거나 동일한 행동을 하게 함으로써 주제 획득을 용이하게 하고, 작품에 몰입하게 함으로써 보다 세밀한 환상문학의 수용과 감상을 도울 것이다.

또한, 현실 상황의 문제점을 안고 있는 현실 독자가 서사 과정에서 영웅이 갈등을 극복하는 모습을 주시하면서 작중인물과 내적 독자가 일치됨을 경험하게 되고, 내적 독자가 현실 독자에게 객관적인 자세로 문제의 해결을 극복할 수 있는 해안을 제시해 줄 수 있다. 다시 말하면, 고난을 극복하는 영웅의 일대기를 통해 독자는 좌절하기 보다는 도약을 할 수 있는 의지적 삶의 자세를 배울 수 있게 된다는 의미이다.

같은 맥락에서 영웅이 보여주는 모험의 전 과정은 청소년기의 발달 심리 단계에 영향을 미침으로써 그 시기에 획득해야 하는 삶의 규범인 ‘정체성 확립’에 도움을 줄 수 있다. 그리고 사회적 역할에 따른 행동 규범 습득에도 적합한 관찰 학습 모델의 대상이 되어 줄 수 있을 것이라 기대한다.

마지막으로 영웅설화는 영웅이 도달한 환상 공간에 독자가 함께 접근하는 과정에서 주제에 따른 여러 가지 문학적 상상력이 향상될 수 있는 장르라 판단했기 때문에 이를 중심으로 하여 환상문학의 교육적 의의를 밝혀보도록 한다.

---

2) 최기숙, p.35.

## 2. 선행 연구 검토

앞서 언급한 것처럼 환상문학은 서양문학사에서 19세기에 낭만주의 사조와 함께 등장하면서 활발하게 전개되었던 문학 형태였으나 통속문학이나 키치<sup>3)</sup> 등으로 간주되면서 진정한 문학성을 인정받지 못했다. 그러다가 1970년대부터 환상문학의 새로운 학문적 이해가 요구되었고, 더 이상 폄하된 통속문학 장르로서가 아니라 19세기 리얼리즘문학에 대항하는 또 다른 대안문학으로 평가되기 시작한다.<sup>4)</sup>

이후 서양 문학 중심으로 ‘환상’과 ‘환상문학’ 자체의 장르적 특성 연구나 장르 중심의 이론적 접근, ‘환상’을 역사상의 특정 장르로 정의하는 연구 등 환상문학의 위상을 제고하는 연구가 많이 등장하게 된다.

하지만, 선행연구 검토에서는 최근까지 집중적으로 양산된 ‘환상문학’ 관련 연구물을 거론하기 보다는 본론에서 필자만의 ‘환상’과 ‘상상’, ‘상상력’ 정의에 기초 토대 자료로서 활용하기로 하고, 환상문학의 문학적 효용에 관한 연구물을 검토하기로 한다.

환상문학의 문학적 효용, 즉 문학 교육적 의의를 따져보는 연구는 환상문학의 갈래 범주를 달리하고, 문학적 제재를 달리하면서 꾸준히 논의되어 오고 있다.

가령, 김진경<sup>5)</sup>은 환상문학 제재를 「홍길동전」으로 삼고, 이 작품이 어떠한 점에서 환상성을 띠는지 분석하였으며 전기 소설의 환상성 측면으로 가치를 확대 시

---

3) 저속한 모방 예술

4) 이유선, 『판타지 문학의 이해』, 역락, 2005, p. 21.

5) 김진경, 「『홍길동전』의 환상성과 문학 교육적 적용」, 숙명여대교육대학원, 2007.

켜서 현장에서 적용할 수 있는 ‘학습자 중심 교육 모형’을 구안하였다.

이혜선<sup>6)</sup>의 경우는 「김현감호」를 제재로 삼아 전기적 산문의 문학 교육적 의의와 교수 방법을 연구하였다. 「김현감호」 자체에 대한 서사적 구조에 치중하여 이러한 전기 산문을 교육하는 방법상의 문제로 귀결시켰다.

동화를 환상문학 제재로 삼은 진현<sup>7)</sup>의 경우는 판타지 동화가 아동문학의 본질임을 주장하면서 효용성과 효과를 언급하였는데, 교과서에 수록된 사실 동화와 판타지 동화의 수록 편수를 비교하여 판타지 동화의 수록이 빈약함을 지적하였다.

김영호<sup>8)</sup>도 역시, 환상동화가 아동들의 잠재된 상상력과 창의력을 끌어내어 다양한 반응을 하게 하는 중요한 텍스트이자 문학 교재로서의 역할을 담당한다고 보았다. 현장 연구로의 방안도 제안한 바 있다.

김성애<sup>9)</sup>의 경우는, 앞선 환상동화 연구에 비해 실제적으로 문학 활동을 경험한 실험집단과 통제 집단 간에 언어 표현력과 창의성 측면에서 유의미한 차이가 있음을 밝혀내었다.

위 연구물들은 환상문학의 서사 갈래의 하위 범주를 소설과 설화, 판타지 동화로 삼아 공통적으로 각각의 제재가 환상성을 어떻게 발현시키고 있는지 그리고 교육에는 어떻게 연결을 시켜야 하는지 논의한 것이기에 일차적으로 ‘환상문학’의 관

---

6) 이혜선, 「전기적 산문의 문학 교육적 의의와 교수방법 연구」, 홍익대학교 교육대학원, 2007.

7) 진현, 「판타지 동화의 교과서 수록 양상 분석 연구」, 한국교원대학교 교육대학원, 2004.

8) 김영호, 「환상동화의 분석 및 지도 방법 연구 - 초등학교 3·4학년을 중심으로」, 부산대학교 교육대학원, 2001.

9) 김성애, 「환상동화를 통한 문학활동이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 영향」, 성신여자대학 교육대학원, 2003.

심을 증폭시키는데 기여했다고 볼 수 있겠다.

또한, 환상문학이 문학 작품을 즐겨 읽도록 하는데 있어서 부담이 없는 제재임을 각인시키는 연구물들이기에 그 점 역시 연구의 의의라 할 수 있다.

하지만, 위 논문들의 공통적인 문제점으로는 ‘환상’에 대한 필자 나름의 개념 정의 없이 서양문학사에서 논의한 ‘환상’의 개념만을 언급하여 문학 작품을 분석했다는 점과 작품에 나타난 환상성의 발현 양상에 있어서 독자가 환상에 접근할 수 있게 도와주는 매개물이 무엇인지 명확하게 나타내 보이고 있지 못하다는 점을 지적할 수 있겠다.

또한 연구자 나름대로 선택한 각각의 장르가 여타의 장르보다 어떤 측면에서 환상문학의 교육적 의의를 밝히기 위해 더 적합한지 그 필연적인 목적을 언급하고 있지 못하고 있다.

마지막으로 이제까지 환상문학의 교육적 의의를 밝히는 제재로서 ‘영웅설화’가 없었다는 점을 문제점으로 지적할 수 있겠다.

### 3. 연구 내용 및 방법

본 연구는 환상문학을 통한 교육적 의의를 밝히는 것으로서 ‘영웅설화’를 그 대상으로 삼아 논의를 진행해 나갈 것이다.

선행 연구에서 살펴보았듯이 환상문학 교육의 의의를 밝히는 이전의 연구물들은 ‘환상’에 대한 기초적인 개념 논의 없이 환상소설이나 환상설화, 판타지 동화에 나타난 환상성을 밝히면서 문학 교육의 의의를 찾고자 했다.

따라서 필자는 환상문학의 교육적 의의를 따져보기 이전에 기본적으로 환상문학

의 주된 특성인 '환상'이 어떠한 개념으로 사용되고 있는지 살펴보는 것이 선행되어야 할 것이라 보고, 제Ⅱ장에서는 동·서양 학자들의 환상 개념 정의를 비교하도록 한다. 그리고 난 이후에는 우리나라에서 통용되는 '환상'의 개념을 언급하여 필자 나름의 '환상' 정의에 토대를 마련하고자 한다.

또한, 이전의 선행 연구물이 작품에 나타난 환상성의 발현 양상에 있어서도 독자가 환상에 접근할 수 있게 도와주는 매개물이 무엇인지 명확하게 밝혀내지 못하고 있는데, 필자는 이 매개 역할을 '상상력'이 담당할 것이라 가정하고, '환상'과 '상상'의 의미를 밝혀나가면서 함께 정의해 보려고 한다. Ⅱ-2에서는 문학교육에서 보편적으로 사용하는 문학적 상상력의 또 다른 의미 개념으로 필자 나름의 4가지 '문학적 상상력'을 설정해 보겠다. 이는 '환상문학'에서 나름의 설득력을 얻어낼 수 있는 '문학적 상상력'의 범주가 될 것이다.

제Ⅲ장에서는 Ⅱ장, 이론적 근거에서 파생시킨 '환상'과 '상상', '상상력'의 개념들을 '영웅 설화' 작품들과 관계 지어 살펴볼 예정이다. '영웅설화'를 통해 환상문학의 교육적 의의를 밝히려는 이유는 '영웅설화' 텍스트 자체가 학생들로 하여금 자신들의 경험과 배경지식을 활용하여 자유롭고 풍부한 사고력과 상상력을 이끌어낼 수 있는 제재라는 판단에서이다.

영웅 설화 제재는 18종 문학 교과서에서 다루는 '설화' 작품 가운데 선택하도록 한다. 다만, 문학 교과서에서 보편적으로 다루는 영웅설화를 선정하기는 하겠지만, 작품 선정 기준이 18종 문학 교과서의 빈도가 높은 작품순이 아니라 작품 속 등장인물이 영웅이 될 수 있는지 없는지에 대한 영웅성의 준거를 따지는 과정에 의해 선정할 것임을 밝혀 두도록 한다.

한편, 환상문학 제재가 청소년 발달 단계에 미치는 교육적 의의와 관련한 서사구조 검토를 통해서 영웅의 모험 과정에서는 환상 공간의 필요를 절대적으로 요구하고 있음을 확인하게 될 것이며, 환상공간이 미치는 인식의 확장 측면과 문학

적 상상력의 발현 측면을 골고루 살펴보는 기회가 될 것이다.

이러한 일련의 과정은 영웅 설화를 중심으로 하여 위에서 밝힌 환상문학의 교육적 의의를 면밀하게 분석하고자 함이다.

## II. 환상과 문학적 상상력

### 1. 환상문학 속에서 '환상'의 의미와 속성

인간은 인간만이 가진 무한한 상상력을 활용하여 '환상' 문학을 아주 오래 전부터 향유해 왔다. 그것도 여러 문명권에 이르기까지 다방면으로 향유하여 왔다. 여기에서는 서구 문학사에서 '환상'의 기원을 찾을 수 있다는 맥락에서 서양에서의 '환상' 개념에 관한 학자간의 견해 차이와 동양의 '환상'을 비교·검토해 보겠다. 이 작업은 '환상문학'의 교육적 의의를 밝히는 과정에서 기본 전제 사항이 될 것이다.

환상의 개념에 대한 체계적인 접근은 아리스토텔레스의 「시학」에서 옹호하기 시작하여 작품 내적 준거로 '독자의 망설임'을 강조한 서양의 토도로프<sup>10)</sup>에 와서

---

10) Todorov. Tzventan, 『환상문학 서설』, 이기우 역, 한국 문화사, 1996.

토도로프는 '환상'이 다음 세 가지 조건이 충족되어야 한다고 주장하였다.

첫째로, 텍스트가 독자에 대해서 작중 인물의 세계를 살아 있는 인간의 세계라고 생각하도록 하고, 말해진 사건에 관해서는 자연스런 설명과 초자연적인 설명 사이에서 망설이게 하지 않으면 안 된다.

둘째로, 작중의 한 인물이 이 망설임을 느끼고 있을 수도 있다. 그리하여 독자의 구실은 해당 작중 인물에 말하자면 맡겨져 있는 것이며, 동시에 망설임 역시 텍스

체계화되었다. 이후 환상을 문학의 근본적인 충동으로 간주하는 캐스린 훔(Kathryn Hume)<sup>11)</sup>까지 지속적으로 이어져 내려오고 있다. 오늘날에도 ‘환상’은 인터넷과 게임 등 다양한 매체 속성과 결부되어 파생적인 문화 상품을 생산 가능하게 해주는 중요한 ‘문화적 속성’으로 시너지 효과를 발휘함으로써 그 위치를 공고히 다지는 셈이다. 하지만, 애초부터 ‘환상’이 이렇듯 융성한 대접을 받았던 것은 아니었다.

서구 문학사에서는 허구 자체에 대한 플라톤의 비판에서 비로소 ‘환상’이 표면화되었다. ‘미메시스적’ 관점에서 문학론을 구축해 온 플라톤은 『소피스트』에서 ‘실제와 똑같이 만드는 것’과 ‘겉보기에 닮은 것처럼 보이게 하는 것’이라는 두 가지 모방의 속성을 구분하였다. 그리고 그 중 후자의 것을 ‘환상’이라고 보았다. 그는 ‘가공적인’ 모방이란, 실물을 똑같이 재현하는 것이 아니라 실제의 외양과 환영을 재현하는 허구의 예술이라고 인식했다. 그것은 실제인 것처럼 보이지만, 사실상 실제에 대한 왜곡이다. 이런 과정에서 플라톤은 그럴듯해 보이는 기술과 거짓말하는 기술이 진실을 위조하고 잘못된 이미지를 만들어 낸다고 보고 모방론에 기초한 문학을 비판했다. 이러한 비판은 『파이드로스』에서 키메라와 페가수스 등 환상적 존재를 경멸하고 신화를 혹평한 견해로 이어진다. 플라톤은 이 책에서 소크

---

트 안에서 표상되게 마련이다. 즉 그 작품 테마의 하나가 되는 것이다. 그리고 아주 소박한 읽음이 이루어지는 경우에는 현실의 독자는 그러한 작중 인물과 동일화하는 것이다.

마지막으로, 독자가 텍스트에 대해서 특정 태도를 취하는 것이 중요하다. 즉 독자가 시적 해석도 우의적 해석도 다 같이 거부하지 않으면 안 된다. 말하자면 독자는 ‘시적’인 것뿐만 아니라 ‘알레고리적’인 해석 태도를 거부해야 한다.

11) 캐스린 훔 지음, 한창엽 옮김, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000, p.20.

라테스의 입을 빌어 신화를 연구하기보다는 자기 자신에 관해 연구하는 것이 더 가치 있고 중요한 일이라 역설한 바 있다.

이런 비판적인 태도와 맞물려 성 어거스틴은 모방과 허구에 관한 플라톤의 견해를 기독교적 관점에서 승계했다. 그는 인간의 제도는 허구적인 것, 미신, 현혹시키는 형상, 우상들을 생산해내는 한 거짓된 것이고 위험스러우며 오직 신에 대한 찬양을 이끌어낼 때에만 유용하다고 보았다.<sup>12)</sup> 이런 관점에서 초기 교부들은 환상물을 거부하는 수사학을 발달시키게 되고, 환상에 대한 거부감은 프로테스탄트와 과학적 진지함이 혼합되면서 더욱 심화되었다. 그들에게는 기독교의 도덕성과 조화될 수 있는 환상과 우의만이 '진리'로 간주되었으며, 이는 이야기의 허구성과는 윤리적으로 구별되는 것으로 환상은 가치 없는 오락에 불과한 주변적 현상으로 간주되었다.<sup>13)</sup>

플라톤이 환상을 전면적으로 부정한 것보다는 약간의 허용을 보인 '환상' 긍정론이지만 이 역시 환상을 부정적인 거짓말의 일종으로 보았다는 점에서 '환상 문학'의 발달을 저해한 것은 틀림없는 사실이다.

'동양'에서의 '환상' 역시 푸대접을 받기는 매 한가지였다. 우리나라에서는 '환상 문학'을 유교적 논리에 의해 '怪力亂神'이며, '述而不作'이라고 폄박하여 왔다. 이는 기이함과 전기적인 요소를 주된 속성으로 하는 '전기 소설'에 대한 부정적인 시각에서 기인한 것으로 실재적인 것을 근거로 하지 않고, 오로지 작가의 주관적인 판단과 상상에 근거한 글이라는 이유로 거부당하였다.

하지만, 우리나라는 중국과 함께 오랜 환상 문학적 전통을 가지고 있다. 가령, 신화, 전설, 민담 등 설화 문학에서부터 기록 문학인 소설에 이르기까지 꾸준히 환

---

12) 최기숙, 앞의 책, p.62.

13) 캐스린 홈 앞의 책, p.35.

상성의 명맥이 이어져 내려오고 있다. 『삼국유사』와 『삼국사기』 열전, 최초의 순수 설화집으로 전기 문학의 성격을 많이 띠고 있는 『수이전』 등에서 찾아 볼 수 있는 변신 모티프와 애니미즘, 토테미즘, 인귀교혼, 인신교혼 등의 이야기들이 그 증거이다. 이러한 자료들은 오늘날 우리에게 풍부한 환상성을 제공하여 다양한 현대적 변이의 아이디어를 제공해 주고 있다.

이렇듯 부정할 수 없는 우리 문학의 토대인 ‘환상’의 어원적 의미를 파악해 보면 다음과 같다.

‘환상적fantasic/fantasticque’라는 단어는 라틴어 ‘phantasticus’에서 나온 말이다. 그것은 그리스어 ‘판타제인phantasein’에서 파생된 단어로 ‘나타나 보이게 하다, 착각을 주다, 기이한 현상이 나타나다, 드러나다’라는 의미를 지닌다. 프랑스어 ‘fantastique’라는 형용사가 쓰이기 시작한 것은 중세부터인데, ‘귀신 들린, 공상적인, 상상 속에서만 존재하는 유형의 존재 혼적만을 지닌, 환상담 ; 일반적으로 요정 이야기, 유령 이야기를 가리키며, 특히 초자연적 존재가 큰 역할을 담당하는 호프만 E.T.A. Hoffmann이 유행시킨 이야기류’ 등의 의미로 변용되었다.

한자문화권에서 환상은 ‘기이함’이라는 내용으로 더 잘 표현되어 왔는데, 이러한 기이함에 대한 추구는 동아시아 문학사의 중요한 영역을 담당해 왔다. 기이함이란, 기(奇), 이(異), 괴(怪)등으로 표현되었는데, 이 중 가장 광범위하게 쓰이는 ‘기(奇)’는 ‘드물고, 본래적이고, 환상적이고, 놀랍고, 기묘한 영역’을 지칭하는 말이다. ‘이(異)’는 일차적으로 ‘차이, 구별 짓다’는 의미이며, 이차적으로는 ‘비범한, 현저한, 낯선, 이질적, 괴상한’ 등으로 무엇이든 규범과 다른 것을 의미한다. ‘괴(怪)’는 가장 편협한 범위의 의미를 가지고 있으며, ‘기묘한, 섬뜩한, 변덕스러운, 비정상적인, 불가해한’ 등을 뜻한다.

중국 문학의 한 장르인 지괴(志怪)는 기이함을 기록한다는 의미이고, 전기(傳奇)의 경우도 기이함을 전한다는 의미이다. 환(幻)은 ‘변화와 미혹, 요술, 허깨비’, ‘허

무, 변화, 의혹, 신기'의 뜻을 지니는데, 『설문해자』에서는 '속이다'의 의미로 정의되었다.<sup>14)</sup>

대체적으로 동·서양에서 의미하는 '환상'은 착각, 상상, 그리고 기이함이라는 단어로 축약할 수 있을 듯하다. '환상'이 사실과 이질적인 속성을 갖고 있어 오랜 세월 연구되지 못한 근본적 이유가 어원적 의미 분석을 통해서 어느 정도 가늠할 수 있겠다.

서양의 경우, 과거 플라톤에 의해 '환상'이 표면화 되었다면, 현대에 와서는 토도로프Tzvetan Todorov<sup>15)</sup>가 환상 문학의 장르를 규정하는 작품 내적 준거로 독자의 '망설임'을 강조하였다. 로즈메리 잭슨Rosemary Jackson<sup>16)</sup>은 환상이 현실에 대한 '전복성'을 의미한다고 보았으며, 어윈W.R.Irwin<sup>17)</sup>은 작가와 독자간의 '게임적 측면'을, 에릭 라브킨Eric Rabkin<sup>18)</sup>은 서사의 기본 원칙에 대한 '전도'를 부각시켰다. 최근에는 캐서린 흄Kathryn Hume<sup>19)</sup>이 환상을 '문학의 근본적인 충동'으로 보는 등 연구자들은 저마다 '환상'에 대한 약간씩 상이한 견해를 드러내고 있다. 그러나 '환상'을 문학의 정당한 구성물로 간주하거나 문학을 성립하게 하는 근본적 충동으로서 인정하려는 태도에는 일치하고 있음을 보여준다.

우리나라의 경우도 소설의 병폐 현상이 환상과 맞물리면서 많은 비판을 받아왔

---

14) 최기숙, 앞의 책, p.7~9.

15) Todorov. Tzventan, 앞의 책

16) 로즈메리 잭슨, 『환상성 - 전복의 문학』, 서강여성문학연구회 옮김, 2001.

17) 최기숙, 앞의 책, p.13. 재인용.

18) 최기숙, 앞의 책, p.14. 재인용.

19) 캐서린 흄, 앞의 책

지만, 환상의 요소가 서사적 내용 구성이나 전개 과정상 필요한 기술로서 활용됨을 인정하면서 점차적으로 환상 문학의 연구 필요성을 인정해 나가게 되었다.

김진곤<sup>20)</sup>의 경우는 신화가 환상 문학의 근간일 뿐 아니라 문학 자체의 기원이 된다는 인식을 확산시키는 데 공헌하였다. 신화가 인간 의식의 원형을 보여주고, 고대인이 이성적으로 설명하지 못한 부분에 대한 사상적 접근 양태를 표출하는 것으로서 이후에는 문학의 원천으로 작용하는데 환상이 서사 문학 분야에서도 예외가 될 수 없음을 인정하였다.

‘환상’에 대한 개방적인 태도를 보인 최기숙<sup>21)</sup>도 환상 문학이 우리 문학의 근간임을 밝힌 바, 실제의 재현을 넘어서 작가의 상상에 근간한 텍스트 내적 질서에 의해 구축된 이념적 세계가 환상이라고 보았으며, 상상력에 근간을 두고 있는 각종 동화들, 서양에서의 고딕·추리·SF·경이와 기괴의 장르들, 중국의 지괴·전기·신마·한국에서의 신선담과 이인전·전기·몽유록·영웅 소설·판타지 소설과 고대의 신화와 전설·민담 등을 환상의 범주로 분류하기도 하였다.

일반적으로 ‘환상’을 정의할 때 장르론적 접근을 통해 ‘환상’의 체계적인 접근을 시도한 토도로프의 견해는 매우 절대적이다. 토도로프는 환상의 기본 구성 요소로 작중 인물과 독자의 ‘불안감’ 혹은 ‘머뭇거림’을 중시하였다. 그가 주장한 ‘망설임’이란, 자연 법칙밖에 모르는 독자와 작중인물이 초자연적 양상을 가진 사건에 직면해서 공통적으로 체험하는 애매한 지각이다. 그들은 사건과 맞닥뜨렸을 때 그 사건이 자연적 사건인지 초자연적 사건인지를 판단 내리기를 주저한다. 그러나 서사가 점차 진행되면서 초자연적 사건은 자연적인 사건이 되고, 더 이상 독자와 작

---

20) 김진곤, 「중국 소설 이해의 실마리」, 김진곤 편역 『이야기, 소설, Novel』, 예문서원, 2001, p.21.

21) 최기숙, 앞의 책, p.34.

중인물에게 망설임도 놀람도 요구하지 않게 된다. 결말에 이르러 자신들이 자각하는 것이 세상의 통설로서 '현실'에 속하는 것인지의 여부를 결정해야 하는데 이때 초자연적인 요소가 합리적으로 마무리되면, '기괴 장르'가 되고, 초자연적인 요소를 인정해야 하면 '경이 장르'가 된다. '환상적 기괴'는 이야기를 통해 초자연적으로 보였던 것이 결말에 와서 합리적으로 설명되며 '순수한 경이' 장르에는 동화, 로망스, 공상과학 소설 등이 포함된다.<sup>22)</sup>

필자는 토도로프가 제시한 '머뭇거림'을 수용하여, 독자와 작중 인물의 망설임이 일어나는 공간이 바로 '상상'임을 주장한다. 작가층이 이미 설정해 둔 의미를 독자층과 작중인물이 해독해 내려고 할 때에는 이들이 '머뭇거리고, 주저하며, 갈등하는' 공간을 필요로 하기 때문이다.

'상상'의 공간은 이 공간이 얼마나 견고한가의 여부에 따라 독자와 작중인물이 '환상' 공간으로 좀 더 빨리 안착하게 하거나 환상 세계가 아닌 현실 세계로 다시 돌아가게 할 수 있다. 매우 탄력적이고 역동적인 공간이라 본다. '상상'에 관한 것은 II-2에서 본격적으로 논의하기로 한 바 여기에서는 '환상'에 대해 집중해 보자.

다시 말해서 '환상'이라는 개념을 정의하기 위해서는 '환상'을 공간 개념으로 정의하는 것이 선행 조건이 될 것이다. '환상'을 4차원적인 공간으로 정의하는 것은 '환상'이라는 공간이 분명히 '현실 세계'와는 차별된 공간임을 전제로 깔고 있다는 뜻이 되겠다. 이 공간은 어윈<sup>23)</sup>이 말한 것처럼 "작가와 독자가 지적으로 공모하는 의도적인 게임" 장소가 될 수도 있다. 작가는 작가가 마련해 둔 환상 세계를 독자가 접근해 올 수 있는지를 테스트하게 되며, 독자는 이 테스트를 통과하기 위한 나름의 방법을 고안할 것이다. 자신과 등장인물간의 동일시를 경험하면서 '환상

---

22) 최기숙, 앞의 책, p.19~20.

23) 캐스린 흠, 앞의 책, p.45.

세계'로 접근하기를 바란다든가 등장인물을 독자인 자기 자신과 분리하여 둔 객관적인 대상으로 보고, 그 행위를 판단하기 시작할 수도 있겠다.

이러한 일련의 과정 끝에 입성한 환상 세계는 독자가 평소에 현실 세계에서 그리던 '환상의 공간'일지 의외로 '공포와 좌절'의 심리 상태를 경험하게 될 공간일지는 모르지만 독자는 현실과는 다른 '환상' 세계 자체를 동경했기에 접근을 시도한다. 이 부분에서 필자는 '환상' 공간이 공간의 분할을 어느 정도 예견하고 있다는 점을 기억하면서 '환상' 공간의 특성에 대한 논의 전개 후에 좀더 살펴보고자 한다.

'환상'은 세계를 인식하는 방법에 있어서 기존의 질서나 체계를 따르기보다는 그것을 해체하고 익숙한 경험 세계에 의문을 제기하는 형식을 취한다. 혹은 대안 세계로서 문제 해결의 방법을 제안한다. 환상 공간은 현실 세계와는 분명히 다른 특수한 공간이다. 현실 세계의 저 너머에서는 기존 세계의 이데올로기나 가치관, 현실 세계에 존재하는 모든 것이 재구성 되어진 총체적인 공간으로서의 제 기능을 발휘하기 위해 분주하다. 이때에는 현실 세계의 해체와 새로운 세계에 대한 기대감이 독자의 상상력에 의해 조화롭게 형상화 될수록 환상의 공간은 '환상성'을 보다 잘 드러냈다고 할 수 있겠다.

다만, 주의할 것은 현실과 현실 저편의 세상인 '환상' 공간이 극단적으로 괴리되어 있다고 보지 않아야 한다는 점이다. 앞서 밝힌 것처럼 현실 저편의 세상 즉, 환상은 현실에서 그렇게 원하던 또 다른 현실의 변이 형태일 수도 있고, 조화와 부조화를 반복하는 공간일 수도 있는 통합체적인 공간이기에 개방적인 태도를 견지해야 한다.

환상의 공간은 어떠한 상황이 발생하든 수용이 가능한 미지의 공간이다. 가상의 공간 자체가 환상이며, 이 공간 안에서는 시간·공간의 구분이 의미가 없으며, 존재하는 모든 것이 붕괴 된다. 인간과 동물이라는 대상 자체의 붕괴는 물론이며,

실재와 가상이라는 것 자체도 붕괴 된다. 이성과 감성이라는 것의 구분도 존재하지 않는다. 또한 환상 안에서는 작가가 만들어 낸 등장인물들이 자신이 겪는 여러 가지 상황을 거짓이라고 믿지도 않을뿐더러 이성과 감성의 잣대로 우열을 판단하지도 않는다. 표준화된 것, 규정화된 것 그 어떤 것도 제시하지 않는다. 그 자체를 믿을 뿐이다.

다만, 그럼에도 불구하고 독자는 등장인물의 행동 양태를 환상의 공간 안에서 선과 악으로 분리해내며 이전에 이분법적 사고의 탈피를 주장하던 모습과는 다른 모순된 행동을 보일 수도 있다. 그래서 때론 선의를 추구하기 위해 투쟁하기도 한다. 그 안에서도 '선과 악'에 있어서만큼은 내재된 법칙이 존재하는 것이라 할 수 있다. 작가가 일부러 의도했는지도 모르겠다. 어차피 그것도 현실의 또 다른 변이라는 것을 일깨우기 위한 장치로 활용했을 수도 있겠다는 의미이다.

독자는 현실의 측면에서 환상에서의 모습을 판단할지도 모른다. 하지만, 작품을 읽으면서 자신도 모르게 등장인물과 동일시되고, 시·공간의 붕괴, 대상의 붕괴, 실재와 가상의 붕괴 현상을 겪을 수도 있고, 그렇지 않다면 여전히 비판적인 자세로 평가하고 있을지도 모른다. 현실의 모습과 너무나 다른 이질적인 모습에 대한 낯설음의 표현이라고 해두자. 하지만, 적어도 등장인물과 합일된 상태로 작품을 대하는 순간부터는 '가상의 공간'에 자신을 내맡긴 채 표류하기 시작할 것이다. 만약, 독자와 작중인물이 환상 공간으로 입성하게 된다면 현실과 비현실의 공간을 구분 짓는 것은 무효화되고, 언어와 비언어적인 것이 초월하게 되며, 독자는 작중인물과 완전한 일치를 경험하게 될 것이다.

### **1-1. '환상' 공간의 변이**

우리는 앞서서 '환상' 공간의 속성을 확인한 바 있다. 현실의 변이 형태로서의 환

상 공간은 작가는 작가가 만든 등장인물이든 혹은 독자는 각자의 상황에 따라 대리만족을 통해 행복을 느낄 수 있는 공간이 될 수도 있고, 현실보다 못한 좌절을 느끼는 공간이 될 수도 있으며, 현실과 별반 차이가 없는 동일한 공간이 될 수도 있다. 현실과 차이가 없는 환상이라면 이때는 환상이 아니라 캐서린 흠이 말하는 문학의 본질적 접근의 한 축인 '미메시스'가 될 수도 있겠다. 현실을 그대로 모방한 것이니 그것은 '환상'이라는 장치를 일부러 활용한 의도 자체를 무용지물로 만든다.

하지만, 그것 역시 환상 공간의 특성이기에 필자는 이 모두를 포괄하여 첫째, '대리만족을 통한 행복한 공간'의 환상 공간과 둘째, 현실보다 못한 좌절을 통해 느끼는 현실적 삶의 가치 확보 즉, '현실에 대한 가치 인정의 회귀 공간'의 환상 공간, 셋째, 현실과 유사한 일들이 발생하지만 현실과는 차별된 공간인 '미메시스'적 환상 공간으로 환상 공간의 특성을 나눠 보고자 한다.

기본적으로, 등장인물이나 독자는 작가가 만들어 낸 '환상 공간'에 진입하기를 소망한다. 그 곳이 경이롭고 판타스틱한 공간이거나 반대로 기괴하고 요망한 공간이라 할지라도 그 판단은 일단 가보고 난 이후의 문제이지 '환상 공간' 도착 이전에 판단할 문제는 아니다.

톨킨<sup>24)</sup>은 "성공적인 환상이 이루어지려면 내적 리얼리티를 가지고 독자에게 그럴듯한 것으로 설득될 수 있는 2차 세계의 성공적인 창조"를 언급하면서 '환상 공간'이 긍정적인 공간으로서 존재해야 함을 피력하고 있다. 그가 주장하는 그럴듯한 2차 세계는 필자가 환상을 '공간' 개념으로 주장하는 논리의 근거가 될 수 있으며, 토도로프가 '망설임'이 환상의 속성이라 말한 것과는 대조적인 양태이지만, 현실 세계의 고통과 좌절을 해결해 줄 수 있는 소망 성취의 공간으로서의 '환상'이라는 점에서 필자의 견해와 함께 한다고 볼 수 있다.

---

24) 최기숙, 앞의 책, p.13.

이처럼 긍정과 부정의 세계를 아우르는 상징 공간은 작가가 독자를 테스트하는 과정에서 등장인물과 독자의 동일시가 이루어지는 양상을 설득력 있게 보여줄 수도 있다는 점에서도 그 의의를 발견할 수 있을 것이다.

여기에서는 앞서 현실과는 대별된 환상 공간의 세 가지 변이 형태를 그림과 함께 살펴보도록 하겠다.



**<그림 1> 대리만족을 통한 행복한 공간으로서의 '환상'**

현실에서 소망하던 것이 해결되지 않을 때 우리는 가상의 환상 세계를 떠올린다. 그 곳은 또 다른 현실의 변이 형태로서 긍정적인 공간이기에 등장인물과 독자는 새로운 삶을 꾸릴 수 있을 것이라는 기대와 설렘으로 '상상'의 공간에서 머뭇거리 는 것이다.

신화를 예로 들어 보자. 신화에 드러난 신성성은 전승자가 갖는 현실 저편의 세계에 대한 낯설음과 호기심, 두려움의 표현, 혹은 고난을 헤치고 과업을 성취한 영웅에 대한 경이로움, 존경심의 표현일 것이다. 이것은 현실과 현실 너머의 극단 적 괴리감이 아니라 부분적으로 현 세계에서 품었으나 좌절되었던 것에 대한 새로운 믿음의 충동으로 재구성된 구성체라는 것이다. 오늘날 학생들이 스타들을 우 상시, 영웅시 하는 모습도 현 세계와 새로운 세계의 조화를 꿈꾸고 현실 너머에 있는 그들과 동일시를 허용하는 환상 공간의 긍정적인 모습이다.

반면에, 환상의 공간이 괴로운 현실 못지않게 작중인물과 독자를 좌절하게 만드 는 공간일 수도 있다는 가정이다. 가령, 장 루이 뢰트라<sup>25)</sup>는 '영화'의 환상성을 설

25) 뢰트라, 장 루이, 『영화의 환상성』, 김경은·오일환 역, 동문선, 2002, 최기숙, 앞의 책,

명하면서 불안과 두려움, 공포와 경악이라는 '효과'에 주목하였다. 그의 견해에 따르면, 독자가 입성한 '환상' 공간은 비극적이고 슬픈 공간으로서 독자에게 좌절을 안겨다 줄 것으로 예상된다. 이는 필자가 분류한 환상 공간의 2번째 양상, 부정적인 환상 공간의 모습이 되겠다. 결국은 환상 공간이 부정적이기 때문에 '현실 세계 가치로의 회귀를 유도하는 공간'으로 설정해도 무방할 것이라 본다.

어윈, 브리앙 아테베리, 마르셀 브라이언, 요안나 루스, 로즈메리 잭슨<sup>26)</sup> 등은 환상이 현실과 관계 맺는 방식 중 일어날 수 없고 존재할 수 없는 것들이 발생함으로써 실재를 위반하며, 실제 세계는 부정의 방식으로 끊임없이 나타나 즐거움을 제공한다는 '위반'의 입장을 취하고 있다.

로즈메리 잭슨은 '환상'의 속성을 "죽어도 죽지 않는 좀비처럼 환상성은 있음과 없음 사이에서 실재와 비실재 사이에서 의식과 무의식 사이에서 떠도는 유령과 같은 속성을 가지고 있다. 그런 점에서 환상의 영역은 현실 너머에 존재하는 공간이라기보다는 현실 이면에 감춰진 틈새 공간이라 할 수 있다. 그리고 이러한 틈새 공간은 현실에서 소외되고 억압된 존재들이 현실 질서를 위반하면서 출몰하는 곳이기도 하다. 이 틈새 공간에 거주하는 억압된 존재란 다름 아닌 숨겨진 욕망의 현현이라고 할 수 있다."고 서술하고 있다.

하지만, 필자는 잭슨이 주장하는 것을 현실에서 발생하는 비현실적인 양상이라는 특수한 범위로 분류하기보다 '환상' 공간이 현실 너머에 있을 것이라는 가정과 그 전제하에서 환상의 공간이 마음에 들지 않아 모순을 경험하게 하고, 부정한 공간임을 깨닫게 되면 다시 현실로 돌아 올 수 있는 '현실 이면의 틈새 공간'으로 간주하여 환상 공간의 부정적 모습을 정리하기로 한다. 위 논의를 그림으로 설명하

---

p.13.재인용.

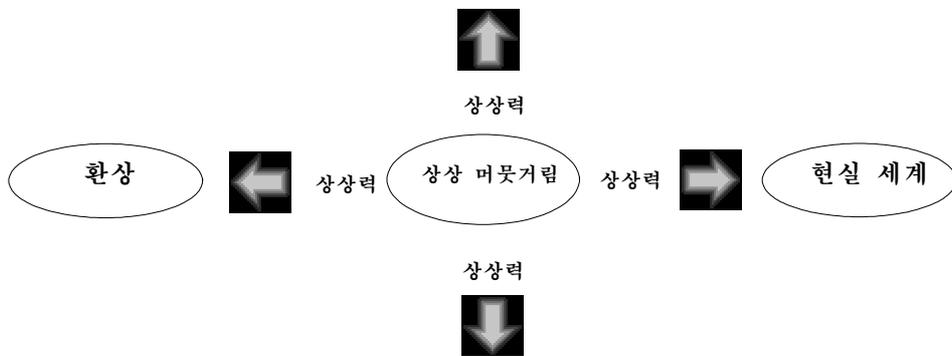
26) 최기숙, 위의 책, p.15.

면 다음과 같다.



<그림 2> 현실로의 회귀 추구 동기로서의 '환상'

마지막으로 필자는 등장인물과 독자가 도착한 '환상'의 세계가 긍정적인 공간도 부정적인 공간도 아닌 현실적인 삶의 모습을 비교적 고스란히 반영한 모방적 개념으로서의 공간으로 구분 짓는다. 이는 문학의 본질 요소로서 앞의 두 가지 특성이 문학의 '환상' 충동이라면, 현실의 모습을 그대로 반영한 듯한 느낌의 이번 공간은 문학의 '모방'적 충동에 해당하여 문학의 아름다움을 깨닫게 한다고 할 수 있겠다. 다시 말해 문학적 행위를 통해서 삶의 즐거움을 예술로서 형상화하는 단계의 특성이라 이야기 할 수 있겠다. 캐서린 훔은 문학 작품을 창조하는 태도를 '모방'과 '환상'이라 하여 '환상'이 문학 작품의 창작을 위해 끼친 영향을 보여준 바 있다.



<그림 3> 현실과 동일한 공간으로서의 '환상'

## 2. 환상문학 속에서의 '상상'과 '상상력'의 의미

본 장에서는 환상문학 속에서 '상상'의 의미는 무엇이고, 연구의 주 대상으로 삼고 있는 '환상'과는 어떠한 차이가 있는지 고찰하기로 한다.

이제까지의 논의에서 '환상'이란, 현실의 공간과 역동적으로 교류를 할 수 있는 가상의 공간이라는 것을 전제한 바 있다. 그리고 현실의 공간과 대등한 공간으로 정의를 해 두었다. '상상'의 개념 역시 '환상'과 유사한 듯 보인다. 하지만, '상상'과 '환상'은 분명 유의미한 차이를 보인다.

가령, 톨킨<sup>27)</sup>의 경우는 상상에 대해 “인간의 정신은 실재하지 않는 사물의 이미지를 형성할 수 있는 능력을 가지고 있으며, 바로 그 능력을 상상력이라 한다. 상상력은 단순히 사물의 이미지 - 창조를 넘어선 어떤 것이다.”라고 보았다. 여기에서의 상상은 비현실적인 것에 대한 구체적 형상화라고 해석할 수 있을 것이다.

하지만, 필자는 서병철<sup>28)</sup>이 논의한 상상의 개념 정의를 수용하기로 한다. 톨킨이 주장하는 상상은 실재적인 경험에 대한 사고의 형상화를 고려하지 않은 다소 협소한 환상적 상상의 이미지로서 본고에서 논의할 포괄적인 개념의 '상상'과는 일정 부분 상치되기 때문이다.

서병철은 “사실주의 문학에서의 상상이란, 경험할 수 있는 현상 세계의 단순한 변형이며 환상 문학에서 상상은 사실성과 대립되는 불가능한 현상에 대한 인식적 자유로움을 나타낸다. 그리하여 환상 문학에서의 상상은 인간의 머릿속에서 한 사건에 대한 이미지를 그려내는 그 이상의 무엇”이라 하였다.

---

27) 서병철, 「환상 문학의 텍스트성」, 연세대학교 대학원, 2006. 재인용. p.5.

28) 서병철, 위의 논문, p.5.

‘상상’이란 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대한 구체적 형상화와 이미 경험한 현상이나 사물에 대한 구체적 형상화의 포괄적인 의미를 담아낸다. 즉, ‘상상’이라는 공간은 현실 세계에서 일어났던 것에 관한 구체적 사고일 수도 있고, 비현실 세계에서 일어날 법한 사건에 관한 추상적인 사고일 수 있다는 의미이다.

이렇게 ‘상상’을 정의하고 보니, ‘환상’이란 단어와 ‘상상’이란 단어 사이에 ‘공간’ 개념이라는 것과 ‘생각하다’라는 의미의 유사성이 발견된다. 하지만, ‘상상’에서의 ‘생각’이란 환상에서 의미하는 비현실적인 것과 현실적인 것을 모두 포함한다. 그렇다면, “상상의 개념이 ‘환상’의 개념보다 더 포괄적인 것인가”하는 의문이 생길 수 있다. 관점에 따라서는 ‘상상’이란 온갖 종류의 생각을 하는 것이기 때문에 ‘환상’보다 더 큰 범주일 수 있다. 혹은 그와 반대로 ‘상상’을 뛰어 넘는 사고의 세계가 ‘환상’이라고 할 수 있을 것이다.

이렇듯 ‘상상’과 ‘환상’의 개념이 애매모호한 이유는 그만큼 규정하기 힘든 인간의 사고 체계 과정이기 때문이다. ‘명확하게 잡히지 않는 것, 모호성, 갈팡질팡함’이 ‘상상’과 ‘환상’의 또 다른 이름이지만 본고에서는 ‘상상’의 개념을 다음과 같이 규정하도록 한다.

기본적으로 ‘환상’의 개념은 비현실성을 전제로 하고 있으며, ‘상상’이라는 공간은 현실의 사물과 현상이 갖는 현실적 사고와 환상의 공간이 갖고 있는 비현실 사고를 둘 다 반영하는 공간체이다. 이 사이에서 등장인물이나 독자는 머뭇거리게 된다. 이러한 머뭇거림의 장소가 ‘상상’의 공간이라는 것이다. 등장인물이나 독자는 현실 세계로 대표되는 공간과 비현실 세계로 대표되는 환상의 공간에서 갈등을 하게 된다. 이때의 갈등은 진로의 방향성에 관한 고민과도 연결 되는데, 어느 쪽으로 나아가야 할 것인가에 관한 문제와 동일하다.

여기에서 등장인물과 독자가 갈등을 하는 공간이 부재한다면, 이것은 또 다른 차

원의 문제이다. 아무리 '상상'이라는 행위가 명확하게 규정되지 않는 동작 행위이지만, 이러한 동작이 행해짐으로써 명확한 사고의 방향이 설정될 수 있도록 공간이 확보되어야 할 것이다. 공간의 부재 속에서는 현실과 비현실의 통합이 이루어지는 양상이 더욱더 불명확하기 때문에 '상상'이라는 '갈등 공간'을 설정해 줄 필요가 있다. 따라서 '상상'이라는 가상의 공간을 독립적으로 설정하여 등장인물과 독자가 함께 '머뭇거림, 의심, 회의' 등의 심리 상태를 경험하는 공간으로써 현실 세계와 비현실 세계의 공간과 대등한 위치를 확보하도록 한다.

'상상'의 공간은 이 공간이 얼마나 견고한가의 여부에 따라 독자와 작중인물이 '환상' 공간으로 좀 더 빨리 안착하게 하거나 환상 세계가 아닌 현실 세계로 다시 돌아가게 할 수 있다. 매우 탄력적이고 역동적인 공간이다.

이번에는 '환상'과 '상상'의 개념 논의의 흐름을 가져와 '상상력'의 개념을 유추해 보도록 하겠다.

위에서 말한 것처럼 상상의 공간은 현실적인 삶과 비현실적인 삶의 양상을 모두 갖고 있으며, '현실적 사고와 비현실적 사고'의 浮游가 이루어지는 장소이다. 중간적 공간인 '상상'에서 등장인물이나 독자는 현실의 삶으로 갈지 비현실의 삶으로 갈지를 갈등하면서 자신의 진로를 정하게 된다. 이때 자신이 결정한 길로 나아가는 데 있어서 확고한 신념을 갖게 하고 길라잡이 역할을 담당하는 것은 '상상력'이라는 사고의 힘이다. '상상력'이란, 등장인물과 독자가 자신의 진로를 선택하기 쉽도록 '인력거' 역할을 자칭한다. 상상력을 '사고의 고리를 견고하게 해 주는 힘'이라고 해도 좋을 것이다.

문학은 삶을 반영해야 하기 때문에 본질적 속성으로 '모방'을 그 특징으로 하고 있다. 그리고 '환상'성도 담아내고 있다. 문학이 문학다울 수 있는 이유가 이와 같이 '모방과 환상'이라는 두 축이 견고하게 세워져 있기 때문일 것이다. 모방이 현실의 개연성 측면에서 '그럴듯한, 있을법한' 이야기로 진실성을 담고 있다면, 아이

러니하게도 환상은 그와 반대로 '현실에서 찾아보기 힘든, 믿기 어려운, 공상적인 이야기, 현실과 유사하지만, 그렇다고 완전히 일치되지 않는 이야기'를 담고 있다. 이 둘은 따로 존재하면서 문학을 구성하는 것이 아니다. 역동적으로 서로의 영역을 넘나들면서 문학적으로 형상화 된다.

N. 프라이<sup>29)</sup>는 문학적 상상력의 본령을 '문학 언어'라 보았고, I.A 리차즈<sup>30)</sup>는 "문학에서 제시되는 언어는 사물 혹은 대상이 '이렇다'하는 진술이 아니라, '이렇게 보자'하는 제안을 하는 것이다."라고 하였다. 앞선 두 사람의 논의는 필자가 문학의 속성을 설명하는 방법이자 그 속성의 하나인 '상상력'을 설명하는 과정에 있어서 일치하는 양상을 보인다. 모방과 환상의 세계를 '상상력'이라는 다리를 통해 '이렇게 건너가 보자'하는 제안으로 귀결시키도록 한다.

상상력의 중요성에 관한 논의는 교육과정에서도 잘 드러나 보이는데, 여기에서는 상상력을 전담할 수 있는 교과가 '국어과'임을 분명히 해두고 있다. 국어과 역시 이 점을 간과하지 않고 있는데, 상상력을 효율적으로 지도하기 위해서는 표현·이해 영역, 국어 지식 영역도 물론 효과적이지만 상상력 교육에 가장 적합한 과목이

---

29) N. Frye, *The Educated Imagination*, 김상일 역, 『신화문학론』, 을유문화사, 1981. p.15.

프라이는 세계를 처리하는 방식에 따라 언어의 용법을 분류해 보이고 있다. 인간이 자기가 처한 세계에 대한 의식과 자각을 표현하는 자기표현의 언어가 그 용법 가운데 하나이고, 세계에 대한 작용 혹은 역할을 하면서 작업을 수행하는 언어로서의 실용적 감각의 언어가 다른 하나이며, 마음 속 비전 혹은 모델을 구축하는 언어인 문학적인 언어가 마지막 다른 하나이다. 앞의 둘은 일상 세계의 언어와 별로 다르지 않다. 예술의 영역에 드는 문학의 언어가 상상력의 본령에 해당한다는 지적은 눈여겨 볼 만하다.

30) N. Frye, 위의 책, p.15~21.

‘문학’이라는 점에는 일정 부분 동의할 것이다.

우한용<sup>31)</sup>은 “문학 교육이 단순히 문학적 지식을 문제 삼는 것이 아니라면, 문학이 독자에게 어떻게 수용되어 가치로 내면화하는가 하는 문제와 문학의 가치가 개인의 윤리적 실천으로 전이되는 메커니즘은 어떤 것인가 하는 문제의 검토가 필요하다”고 보고, 문학의 관점 문제, 문학의 본질적 속성에 대한 검토, 문학적 전달의 과정에 관해 물음을 던졌다. 그리고 문학의 본질적 속성에 대한 측면에서 문학 교육이 문학을 통한 문학 외적인 덕목의 교육에서 벗어나 문학의 자율성을 상실하지 않는 교육이 되기 위해서는 문학 자체의 속성에 대한 검토 과정을 반드시 거쳐야 한다고 보았다.

필자 역시, 잠정적인 것이긴 하지만 상상력의 문제나 허구성, 장르 개념 등의 항목이 문학의 본질로 포함되어야 한다고 본다. 물론 문학의 본질을 정의하기에 많은 이론적인 개념들이 있을 수 있겠다. 하지만, 가장 중요한 것은 문학이 인간의 사상과 감정을 언어를 매개로 전달하는 예술인만큼 예술로서의 가치를 잘 드러내 보이는 것이 ‘문학적 상상력’이 아닌가 하는 것이다.

문학의 근본적인 속성으로 상상력을 거론하면서 문학 교육을 상상의 훈련으로 보는 프라이의 논의를 살펴보기로 하자.

문학을 포함한 예술들은 있는 그대로의 세계에는 그다지 관련되어 있지 않다. 그것들의 관심은 인간이 자연을 재료로 하며 건설하려는 세계에 있으며 그들이 호소하는 상상력은 비록 이성과 정서라는 두 요소를 포함하고는 있으나, 이성도 아니고 정서도 아닌, 구성적 능력이다.(Constructive power) <sup>32)</sup>

---

31) 우한용, 『문학교육과 문화론』 서울대학교 출판부, 1997, p.35.

32) N. Frye, *The Educated Imagination*, 김상일 역, 『신화문학론』, 을유문화사, 1981, 우

이성도 아니고, 정서도 아닌 구성적인 능력인 ‘상상력’이 제 역할을 다 할 수 있도록 하기 위해서는 문학적 상상력의 하위 범주를 설정하고, 『영웅설화』 제재와 연결 지으면서 그 방법을 고찰해 보도록 한다.

## 2-1. 환상문학 속 문학적 상상력의 범주

### 2-1-1. 모방적 상상력과 환상

문학 교육 과정에서 ‘認識的 상상력’ ( imagination of awareness ; ordering power )이란, 세계에 대한 형식화 기능으로 문학을 통한 세계 開示의 능력을 뜻한다.<sup>33)</sup> 설명을 좀 더 보태면, 문학 작품을 읽고 난 뒤 독자가 작품을 통해 유추할 수 있도록 돕는 능력 정도에 해당한다. 자신을 둘러싼 사회, 문화, 정치, 경제 등의 물리적·심리적 환경뿐만 아니라 그 모든 것들에 대한 의미 규정화를 위해 필요한 세계 개시 능력이라 할 수 있다.

이는 ‘환상 문학 제재’에서 습득할 수 있는 문학적 범주에서 환상 세계가 현실을 모방하는 차원에서 획득할 수 있는 상상력과 동일한 위치를 차지한다고 볼 수 있겠다.

‘모방적 상상력’은 영웅설화 영역에 담겨 있는 인류학적 토대에서 자양분을 공급받아 인간의 사고와 행위를 이해하고, 현실에서 수용되는 삶이 타당함을 입증 받

---

한용, 위의 책, p.47, 재인용.

33) 박인기, 『문학교육과정의 구조와 이론』, 서울대출판부, 1996, p.130.

도록 돕는다. 따라서 필자는 문학 교육에서 보편적으로 사용하는 ‘인식적 상상력’이 아닌 환상문학 속에서 습득할 수 있는 상상력의 범주로서 ‘모방적 상상력’을 제언하는 바이다.

이제까지 우리 문학계에서는 ‘환상과 모방’을 문학의 중요한 충동 욕구로 동일하게 적용하여 왔다. ‘환상’만을 따로 언급하거나 ‘모방’의 측면을 따로 언급하는 것은 동·서양의 문학을 제대로 파악하는 기준이 될 수 없다. 그만큼 문학은 사실적인 내용을 포함하면서 진실성을 획득해 오는 모방적 측면과 현실 이면의 비현실적인 세계를 상징하여 문학적 충동의 욕구를 충족한 환상적 측면이 상호 보조를 맞춰왔기 때문이다. 그런 측면에서 ‘환상’과 동일한 위치와 맥락에서 언급하는 ‘모방적 상상력’은 현실 공간을 모방한 환상의 공간으로서 쉽게 이해 될 수 있을 것이다.

모방적 상상력의 범주는 환상 문학 제재에 드러난 현실적 삶을 객관적으로 바라볼 수 있게 하며, 객관화된 삶 속에서 드러나는 미적·심미적 아름다움을 체화하도록 하는 기능을 돕는 보조적 기능으로서의 상상력이라 하겠다.

## 2-1-2. 비판적 상상력과 환상

‘照應的 상상력’( imagination of world viewing ; critical consciouness )은 현실에 대한 인식·비판의 기능으로 문학을 통한 세계와의 상호조정 작용을 뜻한다. 조용적 상상력<sup>34)</sup>은 7차 문학 교육 과정에서 인식적 상상력 보다는 한 단계 발달된 상태의 상상력 범주로 구분된다.

‘조용적 상상력’의 내용을 들여다보면 현실에 대한 인지적·정의적·심리적 비판의 기능으로서 그 내용과 ‘조용’이라는 개념이 쉽게 연결되지 않는다. ‘照應’이라는

---

34) 박인기, 위의 책, p.31.

한자어의 의미를 파악하여 볼 때, '서로 비추어 응하다.'는 정도의 의미로 해석된다. 문학과 현실을 서로 비추어 보면서 응한다는 뜻으로 모방적 상상력과 동일한 맥락으로 보인다. 따라서 '환상 문학'에서 발현되는 문학적 상상력 범주로 '비판적 상상력'의 개념을 제안한다.

독자는 환상 문학 제재인 영웅 설화를 접하면서 자아와 세계와의 대결에서 작중 인물이 패하게 되는 좌절된 부정적 환상 공간을 보게 된다. 이때 독자는 자신이 소망하던 환상의 공간이 현실 세계보다 못한 공간임을 확인하면서 현실 세계로의 회귀를 갈망하게 된다. 이러한 과정 가운데 활용되는 '비판적 상상력'은 부정적인 환상 공간의 삶을 비판하며 오히려 현실에서의 삶을 긍정하게 한다. 이상향을 설정하면서 현실적인 삶을 포기한 채 헛되이 사는 삶이 아니라 스스로 현실 상황을 개척하도록 노력하는 삶을 사는데 기여하게 되는 것이다.

또한, '비판적 상상력'은 앞으로 다가올 불확실한 미래의 모습 가운데 독자 나름대로 한국 문화에 대한 자부심과 관심·애정으로 우리 문학이 일군 독자적인 위치를 확보하도록 하는데 있어서 필요한 구성력일 것이다. 세계화의 이름으로 온 세계의 문화가 융화되는 현 시기에 독자적이고 독보적인 문화를 선별하고 계승할 수 있는 힘은 바로 이러한 상상력에서 일어날 수 있을 것이다. 현실 생활에서 각종 환상 문학을 향유하는 학생들에게 주체적 삶을 살게 하기 위해서 '비판적 상상력'은 더 없이 중요한 능력이 될 것이다.

### **2-1-3. 초월적 상상력과 환상**

'超越的 상상력' ( imagination of world making ; vision of the world )은 가능한 모델 '창조'의 기능으로서 세계에 대한 비전을 제시하여 세계를 재구성하는 능력을 뜻한다. 문학 교육 과정에서 '초월적 상상력'은 인식적 상상력과 조용적 상상

력의 단계를 거쳤을 때 비로소 접근할 수 있는 상상력으로 보았다.<sup>35)</sup> 최종적으로 문학 수업 현장에서 도달하고자 하는 목적지라 할 수 있겠다. 하지만, 본 논의에서는 최종적인 환상문학의 교육적 의의는 '창조적 상상력'이라고 보고, '초월적 상상력'은 다만, 대리만족의 공간으로서의 '환상' 공간 입성을 돕는 보조적 상상력이라 재규정한다.

초월적 상상력은 환상문학 제재에서 비판적 상상력과 대응되는 개념으로서 비판적 상상력이 현실에 대한 객관적인 과점 유지와 그로 인한 문제점 파악과 해결에 관련된 범주라면, 초월적 상상력은 현실의 불만족을 해소할 수 있는 긍정적인 공간으로서의 환상 세계를 설정해 두고, 현실의 괴로움에 좌절하기 보다는 소망을 품고 다시금 도약할 수 있게 하는 의지적 삶과 관련된 범주라 하겠다.

#### **2-1-4. 창조적 상상력과 환상**

문학에서의 상상력은 일상의 언어를 바탕으로 작가가 새롭게 조직하여 재구성하는 과정에 도움을 주는 재료이다. 문학이 상호 작용의 과정임을 안다면, 이는 작가에게만 국한된 재료가 아니라는 것을 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 독자는 작가가 만든 문학이 완전히 '없음'에서 발생한 창조가 아니라 작가의 체험이나 체험하지 못한 '상상'의 공간에서 '머뭇거림'의 과정을 통해 만든 '있음'의 결과물임을 알아야 한다.

이러한 삶의 과정은 '상상력'이 쓸모없고 헛된 공상이 아닌 우리의 삶을 보다 잘 이해하고 삶의 의미를 되새겨 볼 수 있게 한다. 이러한 맥락에서 제안하는 '창조적 상상력'은 문학 교육 과정에서 규정하는 '초월적 상상력' 정도에 해당 될 수 있겠다.

---

35) 박인기, 위의 책, p.32.

‘창조적 상상력’은 문학을 수용하는 과정에서 체화될 수 있을 뿐만 아니라 문학을 수용·감상한 이후에 독자가 내면화하는 단계에서 학습할 수 있는 상상력이다. 그렇기 때문에 ‘창조적 상상력’은 ‘초월적·모방적·비판적 상상력’ 보다는 고차원적인 능력이다. 특별히 문학적 상상력의 가장 상위 범주에 설정해 둔다는 의미이다.

환상 문학 제재를 통해 다양한 상상력을 학습할 수 있음을 밝히는 것도 본 연구의 중요한 목적이지만, 궁극적으로 학생들이 규범적인 수렴과 창조적인 발산을 함께 진행시켜 나갈 수 있도록 하는 것이 가장 큰 목표이다.

문학 작품을 읽고 난 후 ‘창조적 상상력’이라는 재구성 능력의 도움을 받아 독자 나름의 재창작을 시도한다는 것은 ‘창조적 상상력’의 발달 이전에 3가지 상상력의 단계를 이미 습득했다는 증거이며, 문학 작품을 이해하였다는 의미이기에 이는 매우 중요한 능력이다.

### Ⅲ. 환상문학 제재가 갖는 문학 교육적 의의

#### 1. 청소년 발달 단계에 미치는 교육적 의의

에릭슨<sup>36)</sup>에 의하면, 인간은 전 생애를 거쳐 발달 단계별로 8가지 발달 위기 혹은 핵심적인 갈등을 경험하게 된다. “Erickson의 단계” 또는 “심리사회적” 위기라고도 일컬어지는 이 단계 분류에 따르면, ‘영웅설화’의 주 독자층이 될 중·고등학생은 12~20세의 연령대에 해당하기 때문에 ‘청소년기’에 속한다.

---

36) David R, Shaffer 지음, 송길연, 장유경, 이지연, 정윤경 옮김, 시그마프레스, 2005, p.57.

청소년은 아동기와 성숙 사이의 교차로에 위치하여 기본적으로 '정체감 대 역할 혼란'의 단계를 거치게 된다. 이 단계에서 지금까지 발달해온 것을 잘 통합시켜서 분명한 자아를 인지하게 되면 '자아정체감'을 형성할 수 있는 반면, 이 시기에 발달 과업을 제대로 수행하지 못하게 되면, 자기가 누구인가에 대한 혼란과 방황이 길어지게 된다. 이것은 개인적인 문제에만 국한되지 않고, 역할의 혼미로 야기되어 사회적인 문제로까지 확대되게 된다.

따라서 이 시기의 청소년들이 제대로 된 '자아정체성'을 확립하고, 발달 과업에 따른 사회적 의무를 충실히 이행하도록 교육하는 방법으로 '영웅설화'를 활용해 본다면, 이러한 작업 역시 환상문학의 교육적 의의를 드러내 보여 줄 수 있을 것이다. 적어도 영웅이 고민한 그 과정이 독자인 청소년들이 겪는 고민과 상충되는 것은 아니기 때문이다. 자신의 위치를 판단하고, 자신이 할 수 있는 것과 할 수 없는 것을 구별하며 인격체로서의 책임을 완수하기 위한 그들의 고민은 영웅의 고민과 많은 부분 중첩될 것이며, 순간순간 닥치는 위기와 고난 과정은 영웅이 보였던 것처럼 '도약'을 위한 통과 의례 과정임을 깨닫게 해 줄 것이다.

논의 전개를 위해서는 학생들이 '관찰 모델'이나 '역할 모델'로 삼을 수 있는 영웅의 모습이 나타난 작품을 선정해야 한다. 필자는 '영웅설화' 제재를 선정함에 있어서 18종 문학 교과서에 나온 설화 작품 안에서 보편적인 영웅의 일대기 양상이 드러나거나 혹은 작중 인물이 자신이 몸담고 있는 세계에서 문제 상황을 의식적·무의식적으로 인지하고 있으며, 이를 해결하려는 의지를 보이고 있는가의 두 가지 준거를 내세울 것이다.

이 두 가지 준거는 모두 만족해야 하는 것은 아니며, 둘 중 어느 하나에라도 해당된다면, 이는 청소년의 발달 단계에 영향을 미치는 '영웅'으로 보기로 한다.

일반적으로 영웅의 일생의 구조<sup>37)</sup>는 다음과 같다.

---

37) 조동일, 『한국소설의 이론』, 지식산업사, 1977, p.256.

- (가) 高貴한 血統 : 幸福
- (나) 非正常的 出生 : 苦難 : (가)의 否定
- (다) 卓越한 能力 : 幸福 : (나)의 否定 : (가)의 否定의 否定
- (라) 棄兒와 죽음 : 苦難 : (다)의 否定 : (나)의 否定의 否定
- (마) 죽음의 克服 : 幸福 : (라)의 否定 : (가)·(다)의 否定의 否定
- (바) 자라서의 危機 : 苦難 : (마)의 否定 : (나)·(라)의 否定의 否定
- (사) 鬪爭에서의 勝利 : 幸福 : (바)의 否定 : (가)·(다)·(마)의 否定의 否定

위와 같은 일대기의 구조는 정교하게 발달한 영웅 서사 일대기 범주이며, 본고에서는 서사적 구조가 치밀한 소설이 아닌 설화를 다루기 때문에 몇 개의 항목이 생략될 수도 있다. 그리고 환상문학 제재의 대상으로 다루는 ‘영웅설화’이기 때문에 투쟁을 끝낸 이후의 영웅의 과업 부분이 (사)와 동일하지는 않을 수도 있다. 영웅의 업적은 나라의 건국이나 개인적인 소망의 실현으로 나타날 수도 있고, 만족스러운 업적을 일궈내지 못한 좌절의 상황일 수도 있다.

환상문학이 ‘보다 나은’ 그리고 보다 완전하고 통합된 현실에 대한 욕망을 충족시키는 것으로 간주하는 오든, 루이스, 톨킨, 화이트와 그 밖의 현대 우화 작가<sup>38)</sup>들의 인식에 따르면 분명히 영웅의 모습도 나라의 건국이나 개인적 소망의 실현에 국한 시켜서 다루야 하지만, II장에서 전제한 것처럼 ‘환상’이라는 개방적인 공간은 기괴하고 부정확한 것도 모두 포괄할 수 있는 범주로서의 공간이기 때문에 영웅의 활약상이 꼭 원하는 목적의 실현 양상만 다를 필연적인 이유가 없다.

만약, 현실을 ‘초월하고’, 인간의 조건으로부터 ‘벗어나’ 대안적 ‘이차’ 세계를 형성한다면, 그리고 그곳에는 탁월한 능력을 소유한 ‘영웅’만이 존재한다면, 작품을 읽는 수용자층은 그만큼 현실성이 없다고 느끼기 쉽고, 현실적 고통에 처한 자신

---

38) 로즈메리 잭슨, 앞의 책, p.10~11.

의 상황과 다른 작중인물의 삶 사이에서 괴리감을 느껴 작품을 허구적 인식체로만 인지하기 쉽다. 때에 따라서는 작품 수용에 방해가 될 수도 있다.

물론, 필자도 애초에 환상성을 규명하는 제재로서 '영웅 신화'를 선택한 것이 현실 세계에 머물고 있는 사람들이 상상력을 통해 '환상'에 접근할 때 그러한 수고로움을 거쳐 도달한 장소이니 만큼 보상의 공간으로서의 의미를 부여하고자 하는 이유 때문이었다. 하지만, '환상'의 공간에서 벌어지는 여러 가지 양상들이 긍정적인 요소들만의 결과물일 수 없음은 '아기장수 설화'와 '해명태자 설화'에서 확인할 수 있겠다.

'아기장수 설화'의 경우는 환상 공간에서 학수고대하던 영웅을 거부하고, 그를 죽음으로 내모는 서사 구조이다. '해명태자 설화'에서도 주인공이 영웅성을 띠고 있음에도 절대 권력에 허망하게 자살을 하는데, 이 둘은 공통적으로 '환상' 공간이 꼭 인간의 조건으로부터 '벗어난' 보다 우월한 공간만이 아님을 여실히 보여준다. 따라서 다음과 같은 제 2차 준거가 보다 중요한 '영웅' 선정 기준이 될 수 있겠다.

작중 인물은 자신이 처한 상황에서 문제 상황을 의식적·무의식적으로 인지하고 있으며 이를 해결하려는 의지를 보이고 있어야 한다. 영웅의 내면에 잠재해 있는 문제 해결 욕구는 의식화 되려고 수시로 틈새를 엿보다가 결국 '못 견딤'이라는 감정의 상태를 경험하게 되면서 영웅을 ① 문제 상황으로부터 분리시킨다.

분리의 시도와 함께 욕구의 표출은 급격히 진행되고 주인공은 자신이 있는 공간을 이탈하게 된다. 무의식적 의지에서 의식적 의지로의 이행인 셈이다. 이후에 작중 인물은 '독립'이라는 과정을 통해 ② '모험'이라는 행위를 하게 된다. 모험의 경로에서 주인공은 영웅으로서의 활약을 펼쳐 보인다. 때때로 우리가 잘 아는 바와 같이 주인공의 비범함을 부각시키고, 서사 구조를 탄탄하게 뒷받침 해 줄 수 있는 조력자도 등장하게 된다.

험난한 모험을 겪은 주인공은 모험 전과는 확연히 다른 모습을 보이고, ③일상으

로 '복귀'하게 된다. 문제 상황을 목인하거나 선뜻 행동으로 실천하지 못했던 이전의 모습과는 분명히 다르며, 개인적으로 혹은 집단적으로 인정받을 만한 업적을 이룬 '영웅'으로 다시 태어난다. 이 과정에서 개인적으로 혹은 집단적으로 인정받을 만한 업적을 이루지 못할 수도 있다. 본고에서는 미리 전제한 것처럼 영웅의 과업 성취 결과에 대해서는 두 가지 양상을 포함하기로 한다.

이상의 준거에 따르면, 18종 문학 교과서에서 '영웅설화'는 '단군 신화나 동명왕 신화, 신라 시조 박혁거세 왕, 석탈해 신화, 아기장수 이야기, 지하국의 도적, 삼태성, 오봉산의 불, 해명 태자 설화' 이렇게 9작품이 선별될 수 있겠다.<sup>39)</sup>

영웅이 될 수 있는 전제 조건에서 청소년 독자도 자신이 현재의 문제가 무엇인가를 발견하고, 이를 해결하기 위해 스스로를 객관적으로 분리시키려는 노력을 한다면, 영웅이 될 수 있는 자질이 충분히 내재해 있다. 이것은 영웅이 품었던 "어떻게 사는 삶이 바람직한 삶의 모습일까?"에 관한 질문과 "현재의 문제가 무엇인가?", "표출시켜야 하는 것인가 아니면 억누른 채 묵과할 것인가?" 등의 질문과 다름이 없기 때문이다. 작품 안에 있는 인물이지만, 영웅은 이러한 고민을 독자들에게 던져주고, 함께 고민하거나 감정을 공유하고자 하며, 자신이 처한 문제 상황을 타개하는 방법을 '시범보이기' 함으로써 여러 양상으로 독자를 자극한다. 작가 층이 독자와의 소통을 미리 계획했다고 볼 수 있겠다.

이제까지의 논의는 청소년기에 있는 독자에게만 영웅의 모습이 효과적이라는 의미는 아니다. '영웅설화'의 일반적 구조인 영웅의 일대기 측면과 성장의 과정에 놓여 있는 청소년의 모습이 일정 부분 닮아있다는 점에 국한시켜 볼 때, '영웅설화'

---

39) 작품 선정 기준이 18종 문학 교과서의 빈도가 높은 작품 순이 아니라 작품 속 등장인물이 영웅이 될 수 있는지 없는지에 대한 영웅성의 준거를 따지는 과정에 의해 선정되었음을 밝혀두도록 한다.

'18종 문학 교과서별 영웅 설화 수록 분포도'는 첨부 자료로 제시한다.

자체가 청소년기의 학생들에게 건네주는 의미가 남다른 뜻 정도로 이해하면 될 것이다.

### 1-1. 관찰학습 모델링

청소년들은 신체적 건강함이든 정신적 건강함이든 자신이 완숙한 인격체가 되기를 소망하며 성장한다. 성장 과정 가운데 위에서 제시한 ‘영웅설화’를 접한다면, 그 속에서 영웅이 보여주는 책임감 있는 행동들이 학생들의 성장 과정에 도움을 줄 수 있을 것이다.

Bandura는 관찰학습을 언급하면서, “어떠한 행동이 학습되려면 그 행동이 관찰자의 주의를 끌어야 하며, 관찰자에 의해 관찰된 행동은 이후에 시상이나 상징 등에 의해 기억, 파지되어야 한다. 그리고 기억되고 있는 모델의 행동을 외현적으로 재생산하는 과정이 있어야 하며, 마지막 요소로 동기·강화 과정을 들어 제대로 학습하게 된다.”<sup>40)</sup>고 주장했다.

위의 이론에 따르면, 관찰자인 청소년기 학생들은 ‘영웅설화’를 감상하면서 작품의 주인공인 ‘영웅’을 관찰하고, 관찰 대상의 행위가 변화함에 따라 자신의 행위를 점검한다. 기본적으로 청소년기의 의무에 관심 갖기 시작할 것이다. 영웅은 자신이 처한 상황에서 마땅히 해야 할 의무감에 자의든 타의든 ‘험난한 모험’의 과정을 떠난다. 청소년 역시 자신이 해야 하는 의무적인 일이 무엇인지 어떻게 해야 하는지 아무것도 모르지만, 마땅히 해야 하는 것이라면 ‘영웅’이 보여 준 것처럼 해내고야 말겠다는 태도를 가질 수도 있다.

청소년기에는 사회적 책임 수행 과정을 배워야 할 의무, 남성 또는 여성으로서

---

40) 최경숙, 『발달심리학 - 아동·청소년기』, 교문사, 2000, p.34~35.

자기 성에 적합한 성역할을 습득할 의무, 부모나 다른 성인으로부터 정서적 독립과 경제적 독립을 이룩해야 할 의무 등이 있다. 그리고 시민생활에 필요한 지적 능력을 개발해야 할 의무도 있다. 가장 중요한 것은 ‘자아정체감’인데 위에서 열거한 것도 이 시기에 습득해야 할 마땅한 과업이다.

청소년들은 위의 과업을 수행하기 위해 사회적 인간관계를 맺기도 하고, 각종 매체를 통해 간접적으로 학습하기도 하며, 가까이에 있는 주변인을 관찰하기도 한다. ‘영웅설화’가 학생들의 과업 수행에 있어서 하나의 방법이 될 수 있다.

사회학습 이론에서는 모델링이 도덕발달에 중요한 역할을 한다고 주장하면서 모델의 행동은 관찰자의 행동 특히 ‘자아개념’의 변화에 많은 영향을 미친다<sup>41)</sup>고 보고 있다. 청소년들은 연령에 맞는 과업을 수행하기 위한 정보 탐색 과정 중 하나의 방법으로서 영웅을 만난다. 그리고 관찰자가 원하는 과업을 관찰 대상인 영웅이 충실히 해냈을 때, 관찰자가 간접적으로 느끼는 성취감은 현실 세계에서 제2, 제3의 연쇄적인 성공으로 이어지게 할 가능성이 많아지게 한다.

물론, 영웅들이 모험 과정에서 겪는 시련과 모험 이후의 결과 측면에서 만족스러운 결과를 얻어내지 못한 비극적 상황도 있을 수 있다. 하지만, 그 역시도 관찰자인 학생이 주시하면서 각 상황에 맞는 적절한 대응 방식을 배워나갈 수도 있고, 유연한 사고를 키워나갈 수도 있기 때문에 영웅의 좌절 양상도 나름의 의의가 있다. 관찰 대상으로서 영웅의 이와 같은 상반된 양상은 ‘환상’ 문학의 공간적 측면에서 개방적으로 이해하면 된다.

대리만족을 통한 행복한 환상 공간에 도착한 인물군이 ‘단군, 동명왕, 박혁거세왕, 석탈해, 삼태성, 오봉산의 불을 찾으러 간 아내, 지하국의 도적을 퇴치한 한량’이라면, 이들은 독자로 하여금 이상적인 공간을 갈 수 있는 능력을 지닌 영웅의 면모를 분석하고, 내면화시키는 작업을 하도록 유도할 것이며, ‘해명태자, 아기장

---

41) 최경숙, 앞의 책, p.367.

수' 등과 같이 과업에 실패한 영웅일지라도 독자는 그 모습을 관찰하면서 영웅의 행동을 비판하거나 영웅이 처한 세계의 모순을 비판해가면서 객관적인 안목과 비판적 상상력을 향상해 나갈 것이다.

## 1-2. 역할학습 모델링

발달 심리학에서 정체감 형성은 적어도 인지발달, 부모의 양육 방법, 학교 교육 그리고 사회·문화적 맥락의 4가지 요인에 의해 영향을 받는다고 본다.<sup>42)</sup> '영웅설화'는 이 중 사회·문화적 맥락의 요소로서 청소년에게 영향을 미친다.

주인공인 영웅은 현실의 독자인 청소년과 교감을 나누면서 그들이 사회적인 역할을 수용하도록 돕게 되는데, Selman<sup>43)</sup>은 이와 같은 사회인지의 과정을 '제3자적 역할수용' 단계, '사회·관습적 역할수용' 단계로 나누어 설명하고 있다. '제3자적 역할수용' 단계는 10~15세의 연령층이 해당되는데, 이 단계에 이르면 자신의 관점, 상대방의 관점 그리고 제3자의 관점까지 이해하여 제3자의 입장에서 자신을 주체로서 그리고 객체로서 바라볼 수 있다는 논리이다. 그리고 '사회·관습적 역할수용' 단계는 12세에서 성인까지 해당되는데, 이때에는 모든 사람들이 공유할 수 있는 사회적, 관습적, 법적, 도덕적 관점의 복합적·상호적(일반타자) 역할수용이 필요함을 깨닫는 단계라고 보았다.

영웅이 모험을 떠나는 과정에서 그 촉발 요인이 '공동체의 통합'을 위함이라면, 청소년 독자는 이러한 영웅의 모습에서 역할학습 모델로서의 적절한 대상을 찾았

---

42) 최경숙, p.290.

43) 정옥분 지음, 『발달심리학 - 전생애 인간발달』, 학지사, 2004, p.434.

다고 볼 수 있겠다. Selman의 논의처럼 청소년은 이제 자신을 사회·문화적 맥락의 주체적인 요소로 인식하고, 자신이 해야 할 일이 무엇이며, 자신이 속한 집단을 위해 해야 할 일이 무엇인가를 고민하게 된다. 이와 같은 고민은 '단군, 동명왕, 박혁거세, 석탈해, 삼태성, 해명태자, 아기장수, 지하국 도적을 퇴치한 한량' 등의 영웅들도 함께하게 된다.

청소년은 자신이 사회 구성원의 일원으로서 어떠한 역할을 수용해야 하는지를 영웅의 '관찰학습' 이후에 어느 정도 파악 한다. 역할의 범위도 개인적인 삶의 가치 충족에서 공동체적 삶의 가치 충족으로 점차 확대할 수 있다. 사회화 과정 속에서 개인의 행동규범이나 가치 기준을 본인 스스로 결정할 수 있겠지만, 역할학습 모델로서 '영웅'을 살펴본다는 것이다. 어쩌면, 불확실한 자신의 역할 규범 확립에 있어서 당당하게 과업을 성취한 영웅의 모습을 모델삼아서 자신의 임무를 성실하게 수행하려는 목적으로서 작품을 수용할 수 있다.

역할은 집단 내의 지위에 따라 결정되고, 그 지위에 합당한 의무와 책임, 타인의 기대가 결정지어지기에 부담감의 정도는 매우 크다. 하지만, 청소년은 타인의 역할기대에 대한 자신의 인지를 영웅의 모습을 거울삼아 부담감을 최소화하고, 개인적인 소망 실현과 사회 구성원 전체의 욕구 충족을 위한 고민을 한다. 그리고 평소의 모습과는 다른 삶을 위한 '모험'의 과정을 떠난다. 모험 과정의 시간은 그리 중요하지 않다.

환상문학 제재인 '영웅설화'가 독자에게도 모험을 할 수 있는 촉발 요인으로서 촉진제 역할을 담당해 준다는 것만으로도 환상문학이 갖고 있는 미학적으로 조울되지 못한 기괴함이라는 오명은 벗어날 수 있을 것이며 교육적 의의를 확인할 수 있겠다.

독자는 '영웅'의 모습만을 그대로 답습하지 않을 것이다. 나름의 가치 판단기준에 근거하여 영웅의 특정 조건을 변형시키며 자신만의 정체성을 확립해 나갈 것이다.

## 2. 인식의 지평 확대에 미치는 교육적 의의

문학에서의 환상은 사람들의 인식 체계 확장에 도움을 준다. 특히 환상문학의 경우 때로는 환상이 현실의 일부를 담아내기도 하고, 환상이 현실의 일부가 되는 모습을 취하기도 한다. 환상문학의 저변에 깔린 민속 문화나 관습, 신앙이 삶을 대변하고, 환상을 대변하는 모습이 그 증거라 하겠다.

사람과 귀신, 사물, 동물, 식물 등이 상호 변신할 수 있다는 관념에 근거한 동아시아의 환상적 문학 작품들은 氣化宇宙論的 인식론과 연계된다. 고대 중국의 신선가들은 부여받은 氣가 고정 불변의 것이 아니라 증감할 수 있는 유동적인 것으로 여겼다. 이는 천지의 실체와 자연계의 만물이 모두 元氣로 구성되며 그 取散의 결과에 따라 만물이 변화하고, 동물정령이나 요괴도 발생할 수 있다는 의식으로 변형되었다. 요괴에 대한 이야기는 『수신기』와 같은 문학 텍스트를 비롯하여, 『한서』, 『후한서』, 『진서』, 『송서』 등의 사서에도 실려 있다. 환상은 있었던 사실의 기록인 역사의 정당한 구성물로 간주되었던 것이다. 이 경우 환상은 세계 인식의 정당한 방법론이자 그 내용을 의미한다.<sup>44)</sup>

앞서, III-2. 영웅설화 제재의 서사 구조와 환상의 측면에서 살펴본 내용을 상기해보면 환상문학 텍스트가 당대 현실과 관계 맺는 양식으로서 작가층의 적극적인 발언 양상이라 의미를 이해할 수 있을 것이다. 단적인 예로, 「단군신화」가 갖고 있는 정치적 이데올로기의 분석과 「아기장수 이야기」의 좌절된 민중의 모습에서 현실과 관련을 맺는 모습은 잘 나타난다.

반면에, 환상문학은 비가시적인 가상공간을 설정하여 둔 것인 만큼 현실에서는

---

44) 최기숙, 앞의 책, p.33~34, 송윤미, 「현괴록 연구」, 성균관대 중문과 박사논문, 1999, 재 인용.

일어나지 않는 여러 가지 양상이 일어나기도 한다. 즉, 현실과 관계를 맺는 측면이 아니라 현실과는 무관한 텍스트 자체 내의 완결된 내적 구조를 취하기도 한다는 의미이다. 억압되고 은폐된 현실의 부정적인 양상을 극복하기 위한 방편으로 이상적인 세계를 그리는 긍정적인 환상 공간이 여기에 해당된다.

환상문학은 현실세계와 비현실세계를 상정하여 두고, '상상'이라는 공간에서 진로에 대해 머뭇거리면서 행하는 독자의 적극적인 사고 활동이자 우주와 세계에 대한 인식의 지평 확대를 소망한 작가층의 표현물이다. 그리고 독자와 작중인물, 작가와 독자, 둘 사이의 경계가 해체되기를 소망한 작가층의 표현물이기도 하다.

결국, 필자가 '환상'의 개념을 정의하면서, 환상의 속성으로서 현실과 현실 저편의 세상인 '환상' 공간이 극단적으로 괴리되어 있지 않다는 의미<sup>45)</sup>가 어느 정도 교육적 의의로 드러나는 셈이다. '환상' 공간은 현실의 변이 형태일 수도 있고, 조화와 부조화를 반복하는 공간일 수도 있는 통합체적인 공간이기에 개방적인 태도를 견지해야 할 것이다.

이러한 태도는 시간과 공간의 해체, 존재하는 모든 것의 붕괴를 의미하여 문학을 감상하는 방법으로서 기존에 문학 형식이나 이해의 방식을 해체하고 기존의 사유 체계에 의혹을 품는다. 기존의 작품 해석 방식이 놓치고 있던 대안적인 방법으로서 보다 생산적인 작품 감상으로 이어질 수 있게 된다. 바로 이 점이 환상문학을 통한 인식의 지평의 확대에 미치는 교육적 의의이다.

마지막으로 환상문학이 인식의 지평 확대로 나아갈 수 있는 이유는 환상문학이 '언어'로 형상화된 문학이라는 점이다. 환상문학이 가상의 세계와 현실의 세계를 포함하는 열린 공간을 중심으로 전개되어 독자로 하여금 사고의 폭을 넓혀주고 깊게 해준다 하더라도 비가시적이라는 점은 여전한 문제로 남게 된다. 이러한 빈 공간이 '언어'로 어느 정도 해결될 수 있다는 말이다.

---

45) 본문 p.15.

최기숙<sup>46)</sup> 역시, “세계의 인식과 표현의 도구로서의 언어는 기호적 한계에 문제를 제기하고 현실 세계의 질서와 법칙, 체계 등을 재정의함으로써 세계 의미의 근원적 탐구에 주력하여 문학 자체의 본질을 환기시킨다.”고 하면서 환상문학에 있어서 언어의 도구적 측면을 언급한 바 있다.

### 3. 영웅설화 작품 감상에 미치는 교육적 의의

#### 3-1. 공동체적 삶의 가치 실현 양상과 문학적 상상력

영웅 설화는 구비 문학으로서 특정한 작가가 존재하지 않는다. 다만, 생명과 우주 탄생에 대한 호기심과 국가 수립의 정당성 확보 문제, 보편적 체험을 바탕으로 한 사실들에 대한 사고 발달이 그들로 하여금 신화, 전설, 민담의 설화 양식을 만들게 하였다. 집단적 전승자들은 내용 자체가 신성하고, 진실하며, 흥미롭다고 생각했기 때문에 이야기를 전승하였을 것이다. 이렇듯 불특정 다수의 집단을 이루는 작가는 생명과 우주의 탄생에 대한 호기심, 공동체 형성의 정당화, 보편적으로 나타나는 자연스러운 체험의 현상을 신화로 구성한다.

오늘날 이와 같은 원시 신화를 접하는 독자들은 집단적 그룹으로 형성된 작가 층이 설화를 통해 노골적으로 밝히려고 의도한 것, 혹은 그렇지 않은 것을 독자 나름의 사유 체계를 통해 유추·추론해 간다. 독해 과정에서 독자는 너무도 뻔하게 작가 층의 의도를 확인하는 경우도 있고, 독해의 과정 안에서 독자만의 자유로운 환상으로 진입하여 자신만의 문학 수용을 가능하게 하는 경우도 있으며, 작가와 독자 사이의 팽팽한 긴장 상태를 유지하는 경우도 있을 수 있겠다. 여기에서는

---

46) 최기숙, 앞의 책, p.154.

이 모두를 포괄하는 작가와 독자의 관계 측면에서 설화를 해석하려는 것으로 보다 적극적이고 능동적이며 비판적인 설화 읽기를 시도하고자 함이다.

롤랑 바르트는 “신화의 기표는 하나의 상징이 아니다. 그것은 하나의 상징이 되기에는 너무 많은 영향력을 가지고 있다.”고 말하면서 일상 언어인 신화 기표는 “풍부한 이미지, 체득된 이미지, 자발적이고 순진무구하며 논란의 여지가 없는 이미지 행세를 한다.”<sup>47)</sup>고 하였다. 신화는 이미지적 상징성 또는 2차 기호의 다의성으로 빚어진 상상력의 보고로서 수많은 시인, 예술가, 사상가들의 창조적 영감을 자극했다. 전통의 진수를 담고 있는 신화가 동시에 새로운 문화를 창조하는 가장 풍부한 원동력이기도 했던 경우를 우리는 잘 알고 있다. 그런데 다른 한편으로 신화는 통치자들에 의해 이데올로기를 교묘하게 위장의 도구로도 종종 활용되었으며, 종교 지도자들에 의해 신자들에게 교리를 성공적으로 체화시키는 수단으로도 이용되었다.

신화는 ‘이미지로 이야기’하기 때문에 정치적 프로파간다나 법률 조문처럼 이데올로기적 강압성이 느껴지지 않으며, 철학이나 역사처럼 딱딱하게 느껴지지도 않는다. 그래서 정서적으로 맞지 않더라도 별 저항 없이 재미있게 읽힌다.

우리 문학에도 정치적 이데올로기의 수단으로 활용된 신화들이 있는데, 공동체적 삶의 가치를 위해 현실 세계에서 문제의식을 느끼고 일상 밖으로의 탈출을 시도하는 건국 신화들이 그 예에 해당한다.

단군과 주몽, 박혁거세 왕, 석탈해 왕이 그 주인공이다. 이들은 모두 건국 신화의 주인공으로 자신만의 가치 실현을 위한 떠남과 모험, 일상으로의 복귀가 아니라 공동체적 삶의 가치 실현을 위한 자기 희생, 자기 투쟁의 과정을 겪게 된다.

건국 신화가 정치적 이데올로기의 수단으로서 이용되는 것은 사회나 역사적 배경과 무관하지 않다는 의미이지만, 그럼에도 불구하고 서사 구조상 현실과의 밀접

---

47) 김현자, 『신들의 역사 인간의 이미지』, 책 세상, 2004, p.211. 재인용.

한 연관성을 벗어나는 모순점이 나타나 '환상'이라는 가상공간에 기대기 때문에 이들을 환상 문학 제재로 삼고 교육적 의의를 살피고자 한다. 신화일수록 환상 공간의 힘을 더 많이 의지하게 된다. 하지만, 간과하지 말아야 할 것은 위 건국 신화들이 환상 제재로서 환상성을 그 특성으로 하지만, '신화'의 속성상 현실과 분리될 수가 없다는 점이다.

로즈 매리 잭슨이 환상을 "초월적이거나 신비한 세계에 대한 상상이 아니라 오히려 현실 세계 속에 드러나는 낯설고 이질적인 것과의 충돌에 의해 야기되는 기이함"<sup>48)</sup>이라 말하는 것은 환상 문학이 사실성과 이질적이지 않다는 것을 이미 인지하고 있기 때문일 것이며, 심진경<sup>49)</sup>이 "환상 문학의 속성을 정의함에 있어서 문학이 실재와 허구의 이율배반을 한 몸에 떠안는 것처럼 환상 문학도 이러한 양가성을 본질로 떠맡지 않을 수 없어 환상 문학을 '위반에의 불가사의한 초대'이다."라고 한 것도 현실을 반영하되, 현실에서 발생하는 모순을 '환상'이라는 체제 전복적이고 해체적인 힘으로서 극복하려는 노력이라는 것을 잘 보여주고 있다.

이러한 맥락에서 우리의 민족적 자긍심을 일깨우는 '단군 신화'는 환인 - 환웅 - 단군 왕검으로 대표되는 천손의 이미지, 토토텐의 대상이며 모계신인 곰 부족, 태백산 꼭대기에 신시라는 공간 등의 요소는 천손에 의해서 홍익인간의 이념으로 선택되어 건국된 우리나라의 정치적인 이데올로기의 집결체라 할 수 있을 것이다. 정치적 이데올로기의 목적을 가진 최초의 집단적 작가 층은 당대의 현실 담론으로 '환인 - 환웅 - 단군'으로 이어지는 3대기 구성을 통해 현실에서 부여할 수 없는 가장 우월하고 고결한 천손의 이미지를 '상상력'이라는 매개적인 힘에 의해 설화 주인공들을 환상 공간으로 투입시키고, 당대·현대 수용자들을 끌어들었다.

---

48) 서강여성문학연구회 저, 『한국문학과 환상성』, 예림기획, 2001, p.28.

49) 서강여성문학연구회, 위의 책, p.30.

현실 세계를 살고 있는 당대·현대 독자들은 주인공과 닮고 싶어 하고, 영웅들의 행동 양상에 공감하면서 ‘환상’의 공간에서 자유롭게 유평할 수 있게 된다. 꿈으로 대표되는 현실 세계는 무질서와 혼돈의 세계이기 때문에 토착민은 환용으로 대표되는 신의 질서에 의해 지배를 받으면서 어떤 규칙적인 법규와 질서 체계에 의해 정돈되고 싶어 했을 것이다.

환용이 인간 세계를 사모하여 인간 세계에 하강하면서부터 인간 세계는 농경문화가 시작이 되었고, 질서가 생겨나기 시작했으며, 이전에 경험하지 못했던 세계를 살아가게 된다. 다시 말해서 단군 신화를 전파한 최초의 작가 층은 ‘단군 신화’를 자신들의 무질서하고 혼란한 카오스적 세계가 코스모스로의 전환을 위해 필요한 이데올로기적 도구로 사용한 것이다.

신이한 인물, 환상적인 공간에서 만날 수 있을 법한 ‘신’을 설정하여 그들과 인간의 삶이 동일시되기를 소망하였을 것이다. 혹은 꿈과 호랑이의 집단으로 대표되는 원시적인 토착민이 환용이라는 좀 더 발달된 문명권에 있던 계층의 출현을 통해서 그에게서 발현되는 조직화된 질서로의 편입을 기원했을 수도 있다. 이는 아주 강력한 세력에의 지배 속에서 안주하면서 더 이상 위험에 노출되지 않기를 바라는 안전과 소속의 욕구 발현일지도 모르겠다. 또한 신적인 능력으로 편입되기를 바라는 인간의 소망일 수도 있겠다.

오세정은<sup>50)</sup> 환용과 인간의 관계는 실제 현실 생활 속에서의 정치·사회적 지배와 피지배의 관계임을 의미한다고 보고, 캠벨의 말을 빌려 ‘영웅은 일상적 삶의 세계에서 초자연적인 경이의 세계로 떠나 신비로운 모험을 통해 자기가 속한 사회 전체의 소생에 필요한 수단을 가지고 현실 세계로 돌아온다.’고 설명하면서 신화의 주인공들은 새로운 문화 창조, 공동체의 생명·활력 부여 등의 역할을 모두 수행하는 문화 영웅이라 지칭하였다.

---

50) 오세정, 『한국 신화의 생성과 소통 원리』, 한국학술정보, 2006, p.133.

이처럼 뛰어난 능력을 소유한 영웅의 모습으로 환상 공간을 순환하는 양상은 단군 신화 뿐이 아닐 것이다. 동명왕 신화와 신라 시조 박혁거세 왕, 석탈해 왕 역시, 인간의 소망과 이상향의 욕구를 채워 줄 수 있는 보편적인 영웅상이다.

동명왕 신화에서 드러나는 주몽의 신이한 능력은 절대 권력에 투쟁하되, 거기에서 맞보는 쓰라린 좌절과 고통의 위기를 딛고 새로운 나라의 건국을 건립하는 과정에서 잘 드러난다. 단군 신화에서 영웅 신화의 개괄적인 양상을 보인 것과 달리 동명왕 신화에서 찾아 볼 수 있는 ‘영웅 서사’ 구조는 매우 치밀하다. 여타 신화에서 보이는 절대적인 신의 능력 발현과는 달리 주몽이 보이는 영웅의 탐험 과정은 오늘날 청소년들에게 자신의 상황을 인식하고, 이를 극복하기 위한 노력의 과정을 좀 더 구체적으로 보여줄 수 있는 텍스트라 하겠다.

영웅설화와 맞물린 환상성을 주목해 보도록 한다. 사실주의 문학의 산문적 진술은 환상 문학의 산문적 진술에 비해 독자의 상상력이 발휘될 여지를 많이 남겨두지 않는다는 특성이 있다. ‘동명왕 설화’의 경우는 환상 문학으로서 독자의 역량에 따라 얼마든지 다양한 상상력을 발휘하도록 한다.

‘상상’의 공간에서 독자와 등장인물은 위기 상황을 자연적인 사건에서 초자연적 사건으로 변모시키면서 ‘환상’의 공간으로의 진입을 꿈꾼다. 자유롭게 ‘신’의 영역으로 침범하여 인간으로서 누리지 못했던 다양한 욕구를 충족시키기도 하고, 통쾌하게 적과 싸워 위기를 모면하기도 한다. 이는 환상 문학 제재만이 누릴 수 있는 특권이 될 수 있겠다.

캐서린 홈은 문학 소통의 맥락을 분류한 뒤, 세계, 작가, 작품, 독자 등의 모든 요소를 고려하는 포괄적 정의를 시도하여 환상의 지평을 확장했다. ‘미메시스’ 충동이 다른 사람들과 경험을 공유할 수 있다는 뽀진감과 함께 사건·사람·상황·대상을 모사하려는 요구인데 반해, ‘환상’ 충동은 권태로부터의 탈출·놀이·환영·갈망·독자의 언어 습관을 깨뜨리는 은유적 심상 등을 통해 주어진 것을 변

화시키고 리얼리티를 바꾸려는 욕구이다. 즉, 사실적이고 정상적인 것들이 갖는 제약에 대한 의도적인 일탈, 즉 등치적 리얼리티로부터의 일탈이라는 것이다.<sup>51)</sup> 우리는 '동명왕 신화'와 같은 환상 문학 제재에 드러나는 '환상성'을 파악하면서 '환상'의 공간 설정이 유효함을 다시금 확인하게 되며, 문학의 본질적 속성이 '환상'이라는 사실도 주의하게 된다. 서사 구조를 통해 작가층이 부여한 삶의 의미를 알게 되고, 설화 문학 자체가 갖는 개방성, 다양성과 환상 문학 자체가 갖는 문학적 상상력의 활용을 독자는 경험하기도 한다. 때때로 작가는 서사 구조에서 보여준 이면의 것을 독자의 몫으로 남겨 두기도 한다. 이러한 빈 공간을 독자가 '다양한 상상력'으로 메워 가면서 작품을 수용할 수 있을 것이라는 믿음 때문일 것이다.

작품을 수용하는 과정에서 독자는 철저한 논리를 갖출 필요도 없고, 이성과 감성이 서로 융합하는 상태의 즐거움을 경험하게 될 것이다. 이는 우리가 특별히 환상 문학 제재를 통해 환상 문학을 연구하는 중요한 이유이다. 더불어서 환상 문학 제재 가운데 영웅 설화가 모험의 과정을 거쳐 성숙한 삶을 살아가게 되는 과정이 학생들이 작품 수용을 무난하게 할 수 있는 동기로도 작용하게 될 것이다.

정리하면, 우리는 환상 문학을 통해서 기존의 경험을 적용하여 간접적이든 직접적이든 나름의 사고 체계를 견고하게 형성하게 된다. 또한, 환상 문학 제재를 통해 작가가 표현한 당대의 사회·역사·문화적 배경이나 상황을 현재의 상황과 연결 지으면서 우리의 삶을 더 풍요롭게 창조하게 된다고 할 수 있겠다. 마지막으로 환상 문학은 독자의 몫으로 마련된 '빈 공간'이 다수 존재하며, 독자만의 상상력으로 메워 가도록 하는 개방된 장르이다. 환상 문학 제재만큼 독자의 영향력이 큰 것은 없다고 해도 과언이 아닐 것이다.

영웅 신화의 서사 구조로 돌아가서 영웅의 행동 양상을 다시금 분석해 보자. 동

---

51) 최기숙, 앞의 책, p.7~23. 재인용.

명왕은 해모수나 금와왕에 의한 신이한 부계 혈통과 유화에 의한 신이한 모계 혈통을 이어 받아 고귀한 혈통, 비범한 출생(난생)에 이르게 된다. 오세정<sup>52)</sup>은 주몽의 난생을 “수로와 혁거세가 하늘의 명령에 의한 출생과 달리 인간 사회에서 위배되는 사건”으로 보았다. 수로와 혁거세의 경우, 인간 세계에 대한 환상 세계의 교통이 허락되는 난생 모티프인데, 주몽의 난생 화소는 그 자체가 인간 세계에서 불협화음으로 빚어진 시련이라는 것이다. 이러한 상황에서 파악할 수 있는 작가 층의 의도는 주인공 주몽을 통해서 현실 세계에는 통용되는 가치 규범을 거스르려는 일종의 ‘공격’ 신호라 판단된다. 금와왕과 왕자에 의해 유지되는 기존의 사회 질서를 뒤엎고 주인공만의 나라를 건국하도록 한 것이다.

이러한 상황을 잭슨<sup>53)</sup>의 말을 빌려 다음과 같이 설명할 수 있겠다. 잭슨은 문학의 환상성 자체를 가치중립적인 문학적 구성 요소로 이해하는 대신 현실의 모순을 비판하고 타개해 나갈 수 있는 정치적 힘으로 받아들인다. 그렇기 때문에 그녀에게 있어서 환상은 단순히 초월적이고 신비한 세계에 대한 상상이나 공상이 아니라 오히려 현실 세계 속에서 드러나는 낯설고 이질적인 것과의 충돌로 야기되는 기이함 혹은 모순, 그 모순을 안고 불가능해 보이는 것을 통일성의 일관된 논의로 포함하는 일종의 모순 어법인 것이다.

동명왕 신화에서는 주인공이 펼치는 여러 상황이 무작정 현실 세계를 초월하는 가상의 세계를 설정해 두고, 현실에서 불가능해 보이는 여러 가지 상황을 모두 다 이루어 낼 듯한 허황된 공간으로 설정하지 않는다. 어느 정도 정치적 이데올로기에 근거하여 현실과 환상 문학과와의 관계를 사실적으로 그려내면서도 현실 상황상 특별히 불가능해 보이는 여러 가지 상황을 ‘환상’이라는 공간에서 풀어 두었기

---

52) 오세정, 앞의 책, p.143~144.

53) 로즈메리 잭슨, 앞의 책, p.240.

때문이다. 여기에서 동명왕 신화가 환상 문학임에도 사실적이라고 이야기하는 것은 앞서 살핀 것처럼 '정치적 이데올로기'로서의 작품 창작 배경을 무시할 수 없어서이기도 하다. 하지만, 부와 모의 혈통으로 이어지는 천지의 교통, 난생 화소를 통해 그가 신의 영역에 몸담았던 권능자라는 사실, 왕자들을 피해 도망하여 강에 이를 때 물고기와 자라를 통해 위기 상황 극복, 백발백중 명중하는 그의 활쏘기 능력 등은 환상 공간에서 일어나는 일들인 만큼 사실성만을 부각시킬 수만은 없다. 그렇기 때문에 독자는 현실 세계와 상상의 공간에서 주인공과 함께 시련의 상황에 머뭇거리는 선택의 기로에 서게 된다는 것이다.

이와 같이 현실 공간과 환상 공간에서의 갈등 양상은 주인공 못지않게 독자에게 있어서도 곤혹스럽다. 다행스러운 것은 영웅 신화에서 모험의 촉발 요인인 '공동체적 삶의 가치 추구' 양상이 환상 공간에서 과업 성취로 이전의 곤혹스러움을 보상해 준다는 점이다. 시의 적절하게 나타나는 조력자의 손길, 자연 생물들의 출현(魚鼈成橋), 위기 상황에서 맞닥뜨린 극적인 타이밍 조절, 정치적 이데올로기의 기묘한 교체 등은 환상이라는 공간에서 펼쳐지는 시·공간의 경계를 무너뜨린 파괴이며, 탈출이며, 갈망이고, 실재와 가상의 혼용이다. 일정 부분 현실의 문제를 안고 건너가는 그 곳에서 승리의 쾌감을 맛보게 해 주기 때문에 우리는 '환상'에서 즐기는 자유를 만끽할 수가 있게 된다.

당시의 작가·독자층 그리고 오늘날의 이를 읽는 청소년들은 이와 같이 공동체적 삶의 가치를 실현하는 영웅의 모습을 보고, 험난한 모험 과정에서 느낄 수 없었던 즐거움을 '환상' 공간에 진입할 때 비로소 느낄 수 있다. 박혁거세와 석탈해 왕도 동일한 맥락에서 즐거움을 준다. 공동체적 삶의 가치를 위해 절대 권력인 '신'이 부여한 능력을 갖춘 주인공의 모습은 청소년들에게 적극적이고 진취적인 행동 모델형과 자아 성숙의 영웅 모델형으로 제시해 주기에 적합하다.

영웅설화가 갖는 또 다른 의미는 잭슨의 발언을 통해서 찾아 볼 수 있겠다. 잭

슨<sup>54)</sup>은 “정신분석학을 개인적이고 내적인 차원의 학문으로만 국한시키지 않고, 우리의 무의식 안에서 사회 구조가 재현되고 유지되는 법칙을 해명하는 하나의 방법적 도구로 전유”하였는데, 이는 건국 신화의 의미를 설명하는데 있어서 개인적이고 내적인 차원의 영웅성 발휘와 그 양상을 보여주는 것이 아니라 사회 구조를 위한 개혁적인 영웅성의 모습을 설명하기에도 적절하다. 중요한 것은 ‘환상’을 개인적 상상이나 공상이 아니라 특정 집단의 억압된 무의식적 욕망의 발현으로 보아 이를 현실 사회질서에 대한 비판의 도구로 전유하는 방식이다. 나아가 이러한 방식은 로망스 소설이나 판타지 소설만을 환상문학으로 간주하는 우리 문학의 환상성에 대한 비판적 심사숙고를 촉발하는 계기가 된다.

이는 궁극적으로 환상문학의 기능에 관한 물음, ‘공동체적 삶의 가치 실현’의 영웅 제재를 읽는 이유에 관한 물음이 될 것이다.

토도로프는 환상 장르의 기능을 초자연의 문학적 기능과 사회적 기능으로 나눈 바<sup>55)</sup>, 지금까지 살펴본 영웅 설화에서 등장인물이 개인의 욕구를 위한 ‘모험’을 선택한 것이 아니라 공동체적 삶의 가치를 실현하기 위한 ‘모험’의 과정을 경험하였다는 점에서 환상의 공간이 ‘사회적 기능’을 실현하는 기능으로 발현되었다고 판단할 수 있겠다. 본 제재가 청소년들에게 교육할 수 있는 가치로서의 또 다른 의미를 찾게 한다.

이번에는 민담집에 나타난 ‘삼태성’의 모습을 살펴보고 한다. ‘삼태성’의 경우는 앞에서 살펴본 신화처럼 인물들이 태생적으로 부모로부터 물려받은 신이한 능력을 소유하고 있지는 않지만, 영웅 설화의 조건에 걸맞게 자아의 욕구 불만으로 인

---

54) 로즈메리 잭슨, 위의 책, p.241.

55) 토도로프 작가집, 앞의 책, p.284.

한 떠남의 단계를 거치게 된다. 특이한 것은 '삼태성'의 경우 모험의 원인이 자신이 몸담고 있는 세계에 대한 자아의 욕구불만이 아니라 '어머니의 권유'에 의한 시작이라는 점이다.

어머니는 세상에 쓸모 있는 사람으로 자식을 키우기 위해 세 아들을 십 년을 기약하고 집을 내보내게 된다. 십년을 보낸 세 아들은 각각 뛰어난 능력을 소유하게 되는데 이는 이들에게 닥칠 미래의 시련을 극복하기 위한 준비 단계로 볼 수 있다. 결론적으로 어머니의 선견지명이 아들들을 미리 준비하도록 한 것이기에 비범한 어머니와 신이한 능력을 소유한 세 아들, 이렇게 4사람은 개인적인 삶의 가치 획득을 위함이 아닌 공동체적 통합의 가치 실현을 위한 모험 과정을 겪은 영웅이라 할 수 있겠다.

'어머니에 의한 현실에의 문제 인식 → 모험 → 스승을 통한 무술 습득 → 흑룡 두 마리를 처치함 → 일상으로의 복귀'를 맞이한 세 아들은 모두 영웅이 된다. 이러한 설화를 만든 집단 층은 일식과 월식의 궁금중을 해결하기 위한 방편으로 이야기를 엮었는데, 독자는 인물들이 개인의 사사로운 감정이 아니라 어머니의 말씀에 순종하는 모습과 공동체를 위한 적극적인 면모를 보면서 등장인물과 교감을 나눈다.

당시의 독자들은 자신에게 일어난 해괴한 천체의 현상을 보면서 누군가 이러한 상황을 이겨낼 수 있게 하는 절대적인 영웅의 출현을 고대했을 것이다. 이때, 구만 리를 눈 깜짝할 새에 이동하는 첫째, 한 쪽 눈을 감으면 다른 한 쪽 눈으로 구만 리를 환히 내다볼 수 있는 둘째, 십팔만무예에 능통한 셋째가 등장한다.

만약, 욕구의 결핍 상태에서 이러한 세 명의 신이한 능력을 가진 영웅이 천체의 신비를 알아내고, 별이 되면서까지 지속적으로 문제를 해결해 준다는 사실은 현실과는 대별되는 '환상' 공간이 존재해야만 하는 필연적인 이유가 되겠다. 그리고 달을 머금은 괴물, 환상 속에서나 등장하는 요괴, 가공화된 공포와 두려움, 피해 의

식으로부터 벗어나게 해 주는 영웅성에서 환상이라는 가상의 공간이 긍정적인 공간으로서 존재함을 확인할 수 있겠다.

여기에서 중요한 것은 앞서서 ‘현실’과 ‘상상’, ‘환상’의 공간을 설정하면서 막연하게 상상하는 것과 ‘상상’의 공간을 설정해 두는 것은 차원이 다르다’는 것의 확인하였다는 것이다. 막연하게 상상하는 현실적인 존재들이 현실에서 이를 수 없는 소망과 이상을 비현실적 세계와 비현실적 존재를 상징하게 됨으로써 해결된다는 것은 매우 큰 의미일 것이다.

이상으로 우리는 환상성이 짙은 작품을 통해서 현실적인 여건 때문에 실현하기 어려웠던 여러 가지 내용을 ‘긍정적인 환상 공간’을 설정함으로써 확인할 수 있었다. 이상향으로서의 공간에서 행복하고 긍정적인 분위기를 자유롭게 경험할 수 있었던 것이다.

독자는 자신이 체험하지 못하는 것에 대한 동경이나 소망을 작품을 통해 체험하고 달성함으로써 만족감과 함께 감동을 느끼게 된다. 문학은 삶을 넘나들지만, 삶의 문제점들을 들추어내어 보다 나은 삶을 꿈꾸게 한다. 때로는 문학의 풍요함으로 삶의 초라함을 감싸기도 하지만, 그 특수성으로 삶의 일반성에 항거하기도 한다. 따라서 문학은 한편으로는 현실과 닮음 꼴을 이루면서 다른 한 편으로는 현실에 대해 더욱 강렬한 저항체가 되는 것이다.

‘공동체적 삶의 가치 실현’이라는 테마에서 살펴본 작품은 현실 세계에서 꼭 실현이 되지 않더라도 초월적 상상력을 발휘해 환상으로 접근할 수 있었다. 환상 공간이 이 모두를 아우를 수 있는 포괄적인 개념이었기 때문에 가능했던 것이다. 이 데올로기의 목적을 가지고 신화를 전파하던 현실의 삶 속에서의 불만족을 극복하기 위한 목적으로 신화를 전파하던 이 모든 것은 현실 세계에서와는 다른 또 다른 공간을 설정하여 그 곳에서 만큼은 자유롭게 싶어 하는 인간의 자유 의지이다.

이상에서 살펴본 영웅설화와 환상과의 결합은 다음과 같은 그림의 구조로 표현

할 수 있을 것이다.



**<그림 4> 공동체적 삶의 가치 실현 양상과 초월적 상상력**

위의 그림을 보충하자면, 독자는 독자가 몸담고 있는 현실 세계에서 '단군 신화, 박혁거세 왕, 동명왕편, 석탈해 신화' 등의 제재를 읽으면서 현실 세계의 괴로움과 슬픔을 견뎌나간다. 이때는 긍정적인 이상향으로서의 공간인 '환상' 공간을 미리 가정하여 두고, '환상'으로의 도피를 추구하게 된다. 그 과정에서 우리는 상상력을 의지하게 되는데 이때 발현되는 상상력은 환상문학 속 문학적 상상력의 범주의 첫 번째인 '초월적 상상력'이다.

주의할 것은 '상상'에 머무르는 시간의 차이인데, 독자가 현실 세계에서 '초월적 상상력'이라는 다리를 통해 건너간 '상상'의 공간은 영웅 설화에 등장한 등장인물에 대한 몰입과 동경 등의 정도에 따라 시간 차이를 발생시킨다. 여기에서는 현실에서 괴로움을 안고 있는 독자이기 때문에 등장인물이 독자 자신이기를 바라는 마음이 너무나 절실하다. 그리고 독자가 등장인물에 대한 신뢰와 충성도, 지지도는 최상의 수준일 것이다. 이런 이유로 '상상'에서 머뭇거리는 시간의 단축은 '환상'의 공간으로의 입성까지의 시간도 앞당겨 준다.

이와 같은 과정에서 우리는 문학을 통한 미적 범주로 '숭고미'를 유추해 볼 수 있겠는데, 7차 국어 교육과정에서 다루는 미적 범주인 숭고미<sup>56)</sup>는 다음과 같다. '숭고미는 대상과 주관의 관계에서 대상의 측면이 우세하여, 양자의 모순과 분열을 이루면서 종국적으로는 주관이 그 대상에 대해 긍정적 관계를 가짐으로써 적

56) 서울 대학교 국어 교육 연구소, 『고등 국어 (하)』, 교육 인적 자원부, 2002, p.258.

극적인 주객의 융합 통일이 지양되는 가운데 성립된다.’

독자는 영웅의 활약상을 통해 환상 공간이 정신적이든 물질적이든 현실을 압도할 만큼 위대한 공간임을 분명히 인식하게 되고, 현실에서 고난을 맞이할 때마다 이를 타개해 줄 수 있는 영웅설화를 찾아 읽으면서 시련을 극복하고 문학적 아름다움을 향유하게 될 것이다.

### 3-2. 공동체적 삶의 가치 좌절 양상과 문학적 상상력

이번에는 환상 세계에서 현실 세계보다 못한 삶의 좌절과 패배를 맛보게 됨으로써 오히려 현실에서의 삶의 만족도가 상승하는 영웅 설화를 살펴보고 한다. 여기에는 ‘해명태자 설화와 아기장수 이야기’가 해당된다고 볼 수 있다.

일단, ‘해명태자 설화’와 환상성에 관해서 살펴보도록 하겠다. ‘해명태자 설화’는 유리왕의 다섯 왕자 중 하나인 해명태자에 관한 전설이다. 굉장히 짧은 내용의 전설인데, 이 이야기를 좌절된 영웅의 예로 삼는 이유는 일단, 주몽과 유리왕, 해명태자로 넘어오는 부계 혈통이 그 기본 조건에 해당하기 때문이다. 그리고 그의 영웅 양상은 개인적인 가치 실현이 아닌 아버지로 대표되는 나라를 위한 희생으로서 공동체의 가치를 실현하는 영웅으로 분류된다. 다만, 거시적 관점에서 분류된 다른 설화들과는 결말이 비극으로 끝난다는 점에서 차이가 나타난다.

주인공은 아버지로 대표되는 절대 권력에 목숨을 내놓는 연약한 모습을 보인다. 이는 당시 ‘효’에 관한 절대적인 순종에 대한 미덕을 실현하기 위한 행위로 해석할 수 있다. 해명태자가 조국을 위해 황룡국 왕이 보낸 화살을 부러뜨리는 행동을 하지만 이것이 오히려 조국에 있어 해가 되어 아버지의 업적에 누가 된다는 것을 알게 된다. 결국, 자신의 목숨을 희생함으로써 아버지에 대한 효와 나라의 안위를 생각하는 모습에서 우리는 주인공의 영웅으로서의 면모를 확인한다.

해명태자는 앞서 밝힌 것처럼 부계 혈통에서 내려오는 천신의 피가 흐르고 있다. 그리고 황룡국에서 보낸 화살이 자신의 나라를 해칠지 모른다는 이유에서 활을 부러뜨리게 되는데 이는 별것 아닌 일로 볼 수도 있다. 하지만, 주인공은 주인공 나름대로 문제 상황을 해결하기 위한 극복의 방안으로 골몰한 결과이고, 독자 역시 독자 나름의 문학적 상상력을 발휘하여 현실 세계의 외부 압박에 대항·항거의 표시를 행한 주인공을 이해하려고 노력한다.

만약, 시간이 흐르면서 주인공과 독자가 일치된 상태에서 '상상'의 공간을 통과한다면 더욱더 적극적으로 문제 상황을 타개할 만한 묘안이 나올 것이다. 독자는 해명태자가 황룡국의 활을 보고 권력의 표시에 대한 방어를 할 때, 그에게 내재된 신성성을 믿고 그와 함께 모험을 하겠노라 마음을 먹었기 때문이다.

하지만, 그는 자신의 능력을 발휘하지 못하고, 절대 권력의 표상인 아버지, 그것도 아버지로 직접 들은 명령이 아닌 아버지 수하인 사자의 명령만을 믿고 목숨을 버린다. 이는 모험의 과정을 제대로 겪지도 못하고 곧바로 일상에서 좌절하는 극단적인 영웅형을 보여준다.

해명태자는 현실의 공간에서 자신의 이익보다는 나라를 위해 고민했을 것이다. 그리고 상상의 공간에서 영웅이 가진 외·내적인 힘을 발휘하여 황룡국의 외압을 막아낸다. 이후 자신의 능력으로 아버지의 권위에 힘입어 적군을 무찌르는 행동형의 영웅 위상을 드러내려 하였으나, 그러한 모든 것이 허용되는 '환상'의 공간에서는 그를 더 이상 신이 아닌 인간 영웅에의 한계성을 드러내 보여주고, 좌절하고 패배하는 영웅으로 내던져버렸다. 주인공과 함께 마음을 줄이면서 모험을 함께 하려던 독자들도 함께 말이다.

결국 비극적인 '해명태자 설화'를 통해서 당시의 민중들과 오늘날의 독자들은 안타까움을 느끼고, 이상적 삶에 대해 일종의 경계 태세를 취하게 된다. 해명태자와 같은 좌절된 영웅을 통해서 사회적, 문화적, 역사적 환경을 다시 살펴 볼 수도 있

고, 절대 권력에 대항하는 자는 목숨을 보전하기 어렵다는 것도 깨닫게 한다. 그만큼 왕에 대한 절대 권력은 대단했으며, 공적인 일을 위한 사적인 목숨은 기꺼이 버려야 했던 것이 당시의 상황이었다. 또한 이와 같은 설화류는 영웅이 영웅으로 타고 나더라도 당시의 사회 조건에 위배 될 경우 가차 없이 그 영웅성은 숨겨져야 함을 암묵적으로 제시했으며, 이 역시 정치적 이데올로기나 현실에서의 가치 주입을 목적으로 활용되었을 수 있겠다.

공동체적 삶의 가치가 좌절되는 양상은 비단 해명대자 설화에만 해당하는 것이 아니다. 민중 영웅 설화의 대표라 할 수 있는 ‘아기장수 이야기’의 경우에서도 이와 유사한 영웅의 좌절이 나타난다.

조동일<sup>57)</sup>에 따르면, 민중적 영웅은 미천한 출생이지만 탁월한 능력을 지닌 주인공이 적대자와의 싸움에서 패배해 끝내 뜻을 이루지 못하는 것을 공식으로 삼는다. 평소 지배자의 꾀박에 힘들어하던 피지배자인 민중은 그 현실을 해결해 줄 수 있는 ‘민중의 영웅’을 소망한다. 하지만 민중들은 그들이 그렇게 학수고대하던 아기장수가 나타날 때 그것을 의심하는 이중적인 태도를 보인다.

아기장수의 영웅상을 보면, 이제까지 다루었던 고귀한 혈통을 가진 위대한 영웅은 아니다. 아기장수는 미천한 집안의 출생이며 태어날 때 남들보다 다른 골격을 가지고 태어난 것 뿐이다. 하지만, 자라면서 나타나는 그의 비범한 행동은 애초에 그가 하늘이 내려준 영웅임을 보여준다. 겨드랑이에 날개가 돋고, 3일 만에 혼자 걸어 다니며 자유자재로 행동하는 등 탁월한 능력을 보여주는 것이다. 바로 이 점에서 독자는 ‘영웅’은 하늘이 내려주는 것이 아닌가 생각하게 된다. 그것도 간절한 바람을 가진 민중들이 있는 삶 속으로 말이다. 아기장수는 자의적인 현실의 모순 타개는 아니지만, 현실의 문제점에 대한 천상 세계 절대자의 문제 인식으로 지상으로 내려와 든든한 후원자도 없는 비천한 집 가문에 출생하게 된다. 그럼에도 절

---

57) 조동일, 『한국문학통사3』, 지식산업사, 1994, p.518.

대 권력자와 싸울 수 있는 탁월하고 비범한 능력이 있기에 민중을 위해 훈련을 한다. 자신의 어머니에게 앞으로 일어날 일에 대한 경고와 사전 준비를 부탁하고 때를 기다린다. 역시, 자신의 이익을 위함이 아닌 공동체적 삶의 가치를 위한 희생을 감수한다. 다만, 분수에 맞지 않는 뜻밖의 영웅의 출현에 미처 준비하지 못한 나약한 민중들이 오히려 아기장수는 죽게 한다.

해명태자 설화와 마찬가지로 아기장수 이야기는 영웅인 주인공이 고된 현실 세계를 사는 민중을 위해 절박한 몸부림을 치다 겨우 환상의 공간으로 입성하게 되지만, 영웅의 출현을 바라기만 했을 뿐 미처 그에 대한 준비를 하지 못한 민중들 때문에 환상 공간에서 좌절과 패배를 맛보고 현실 세계로 다시 돌아오게 된다.

좌절된 영웅의 모습을 본 현실 공간에서의 독자와 당대의 민중들은 또 다른 영웅을 소망하면서 이전 행동을 반성하게 된다. 그리고 환상에서의 공간이 현실 세계보다 이상적이고 멋진 공간일 것이라는 이전의 생각을 수정하게 된다. 때로는 현실의 삶이 환상에서의 삶보다 더 나은 공간일 수 있다는 생각을 한다.

현실의 삶을 환상 공간에서의 삶보다 긍정적으로 바라보면서 현실에서 문제가 발생할 경우, 또 다시 이상적인 공간인 환상으로 진입할 때 부족함이 없는지와 영웅을 맞이할 준비는 갖추어져 있는지에 대한 점검을 할 수도 있겠다. 분명한 것은 현실에서 소망을 꿈꾸며 산다는 것은 그 소망을 이루기 위한 부단한 노력의 과정이 전제되어야 하며 소망이 이루어질 때를 기다리는 것만으로도 삶의 위로가 된다는 것이다. 하지만, 소망이 좌절되는 상황을 보게 된다면 이처럼 절망적인 공간은 없다. 결국은 환상 공간에서 현실로의 회귀를 갈망하게 된다.

독자는 영웅이 현실 세계의 소망을 안고, 이상향의 공간으로서 '환상'에 입성하여 소망을 이뤄주기를 기대하지만, 위 설화에서 본 환상 공간은 그야말로 '이상향'일 뿐이었으며, 그들이 확인한 것은 제대로 준비를 갖추지 못하고 한계에 부딪혀 꺾여 버린 아기장수의 날개뿐이었다. 작품의 주인공을 제대로 지탱해 주지 못했던

당시의 민중들과 조력자들은 다시금 현실로 돌아와 환상 공간에서의 쓴 맛을 보고 다시는 이와 같은 현상을 반복하지 않기 위한 준비를 하게 된다. 혹은 환상 공간을 더 이상 선망하지 않는 인식의 전환을 경험할 수도 있겠다.

이제까지의 영웅 설화와 환상과의 결합을 도해로 표현하면 다음과 같다.



**<그림5> 공동체적 삶의 가치 좌절 양상과 비판적 상상력**

현실 세계에서는 ‘비판적 상상력’이라는 다리를 통해서 환상이라는 가상의 공간에 접근할 수 있다. 작중인물과 독자는 현실과는 다른 긍정적인 차원에서의 ‘환상’을 맛보고자 했으나, 현실 세계보다 못한 기괴하고 황당하며, 좌절을 맛보는 공간으로서의 ‘환상’을 경험한 후로는 다시 현실로의 회귀를 지향하게 된다. 우리 설화 문학에서는 ‘해명 태자 설화, 아기장수 이야기’를 통해서 환상적인 공간이 좌절되어 현실에서의 또 다른 일탈과 소망을 꿈꾸게 되는 양상을 살펴보았다.

궁극적으로 자아와 세계와의 대결에서 자아가 패배하는 문학적 제재를 통해 우리가 사는 삶의 문제점을 청소년들이 인식하게 하고 동시에 현재의 삶이 소중함을 일깨우는데 본 연구의 실제적인 가치가 있겠다. 또한, 문학이 위반의 대상들을 공포스럽거나 허망하게 처리함으로써 현실의 지배 이데올로기에 종속하게 만들기도 하며 때로는 현실에서 문제 상황을 제기하여 허구적 상상력으로 꾸며진 문학이 현실을 재해석하게 만드는 기능을 담당하고 있음을 자연스럽게 터득할 수 있었다.

여기에서도 미적 범주를 현재의 교육과정에 의거해서 정의하면 ‘비극미’ 정도로 문학적 아름다움을 확인할 수 있는데, 고등 국어 (하)<sup>58)</sup>에서는 비극미를 다음과 같

이 정의하고 있다. ‘비극미는 적극적 가치가 있는 것, 즉 비극적 내용을 이루는 것으로서 고귀한 인간의 행위와 의지로 성립되는 그러한 인간적 위대성이 침해되고 멸망되는 비통한 과정 내지 결과이다.’

우리는 (-)의 부정적인 환상의 공간을 확인하게 되면서 비극적 고뇌의 부정적 계기에 의해서 현실적인 삶을 오히려 긍정하고 비극적인 가치 감정의 상태에서 일종의 아름다움을 경험하게 된다.

### 3-3. 개인적 삶의 가치 실현 양상과 문학적 상상력

우리는 III-2-1. 공동체적 삶의 가치 실현 양상에서 이상적인 소망 실현 공간으로서의 ‘환상’을 지향하는 모형을 살펴본 바 있다. III-2-3.에서는 개인적 삶의 가치 실현 양상과 문학적 상상력의 형상화 과정을 민담을 하위 갈래로 하는 ‘지하국의 도적’과 ‘오봉산의 불’을 살펴보려고 한다.

이들은 흥미 본위의 이야기 틀 구조를 갖고 있는데, 소설의 발달사를 예견했다고도 볼 수 있을 만큼 화소가 풍부하다. 앞서서 살핀 집단적 가치를 실현하기 위한 영웅의 활약상과는 달리 탐험·모험의 과정이 개인적 삶의 가치를 위함이라는 것이 특징적이다. ‘지하국의 도적’의 경우 주인공은 애초에 개인적인 가치 실현을 위한 탐험을 떠났으나, 결과적으로는 공동체의 삶의 가치를 실현하였기에 모험 촉발 이유에서 두 가지 모두에 해당한다고 할 수 있겠다.

먼저 ‘지하국의 도적’의 서사 구조를 간략하게 살펴보자. 과거를 보려고 서울로 향하던 한량(閑良)이 어떤 대적에게 딸을 잃어버리고 비탄하는 부자의 소리를 듣고, 그가 내걸은 조건에 현혹되어 도적의 출처도 모른 채 딸을 구하러 나선다. 영

---

58) 백기수 『미의 사색』, 서울대학교 출판부, 1981. 서울 대학교 국어 교육 연구소, 앞의 책, p.259, 재인용.

웅 설화의 기본 조건인 '현실과의 분리'를 '한량'이라는 자는 타자에 의해 시작한다. 그리고 그가 겪는 모험의 과정에는 고귀한 혈통이나 비범한 출생이랄 것까지 없지만, 그의 선량한 마음이 그를 남들과 다른 특별한 사람으로 인식시켜 준다. 우연히 만난 초립동과 결의형제를 맺고, 까치에게 선행을 베풀어 주기 때문이다. 도적이 어디에 있는지 모르는 한량에게 있어서 그의 선행은 그가 영웅으로 거듭날 수 있게 하는 중요한 화소가 된다. '까치'로 나타난 '선(善)'은 보상과도 직결되고, 도적이 출처까지 알게 해준다. '선량한 마음'이 '조력'과 '비범함'이라는 영웅성의 전제 조건을 대체하여 서사 구조를 이끌어 나간다고 보면 될 것이다.

여기에서는 한량이 모험의 과정에서 승리하여 현실 세계로 다시 복귀 할 수 있도록 하는데 가장 중요한 역할을 담당한 '동물의 조력'의 의미에 대해서 알아보고자 한다. 동물들의 조력은 영웅 신화에서 많이 등장을 하는데 설화에서도 다양하게 분포되어 있다. 그 기원을 태초의 신화에서 찾아 볼 수 있다는 의미이다.

인간은 개방적인 신화적 사고를 통해 무의식에 존재하는 여러 가지 의식을 표출하면서 자연과 인간의 통합을 추구한다. 자연의 일부이지만, 곧 자연을 의미한다고 할 수 있는 동물들이 인간을 위해 힘써 준다는 점에서 이를 발견하는 것은 그리 어렵지 않다.

'신화적 사고'<sup>59)</sup>는 자연, 인간, 생태계 사이에 유기체적 상호 의존 관계를 설정한다는 점에서 환경적 사고와 유사하다. 그러나 '신화적 사고'는 환경적 사고를 넘어선다. 환경적 사고가 인간 중심적인 사고가 아니라 '우리'라는 상호 관계적 사고라고 주장되긴 하나, 환경적 문제 의식의 바탕에서는 여전히 인간이 모든 것의 중심에 자리 잡고 있음을 부인할 수 없다. 반면에 '신화적 사고'에서 인간은 세계의 중심이 아니다. 인간은 오히려 거대한 우주의 극히 작은 일부분에 불과할 뿐이라는 것이다.

---

59) 김현자 지음, 앞의 책, p.326.

한량이 가치를 도와 그로부터 대적이 있는 곳을 간다는 사실은 한량이라는 인간이 자연의 일부인 가치의 세계, 동물의 세계를 소화해 낸다는 말이다. 이것 역시 현실 세계에서는 도저히 상상할 수 없는 '환상' 세계의 영역으로서 단군에서 보여지는 토렘사상의 또 다른 변이 형태라 하여도 무방할 것이다. 자연의 영역과도 소통이 가능한 한량이기에는 그는 영웅으로서 환상의 공간을 넘나들기에 충분하다.

가치와 한량간의 언어 소통을 매개로 우리는 매우 중요한 두 가지 사실을 확인하게 된다. 자연과 인간이 언어적 환상을 통해 교류하고 있으며, 이는 단순히 자연이 인간의 종속이나 평등하다는 사고에서 나온 결과가 아니라 인간이 우주의 극히 작은 일부라는 '신화적 사고'에서 자연과 동일한 하나의 속성이라는 사고에서 획득한 평등관이라는 것이다.

자연과 타인의 도움으로 흰 조개껍질의 구멍의 별계를 찾아간 한량의 모습은 그가 영웅으로서 '조력자의 도움을 받는다'는 기초적인 영웅 공식 성립을 확인하게 하는 과정 이상으로서의 의미를 갖게 한다. 한량이 비범하고 고귀한 혈통을 이어받아 나라를 건국하고, 개인 보다는 국가나 민족을 위한 업적을 이룬 영웅의 모습은 아니지만 애초에 모험을 떠나게 한 개인의 욕구가 결국은 자신과 주변에까지 영향을 미치게 되는 양상이다. 실질적으로 한량이 영웅으로서 대단한 업적이나 성과를 이룬 것은 없으나 모험의 과정에서 그가 가진 선량한 마음이 없었더라면 이렇게 영웅으로까지 추앙받지는 못할 것이다. 주인공은 '인간' 스스로를 낮추고, 자연을 대등한 자격으로 소중하게 대하며 착한 마음을 소유하는 것이 삶에 있어서 얼마만큼 중요한지를 가늠할 수 있게 해 준다.

창작층이 흥미를 위해 이와 같은 이야기를 만들어냈겠지만, 선의 세계인 지상과 악의 세계인 지하의 세계(도적이 사는 지하)를 구별함으로써 독자에게 일종의 경계 메시지를 던져주고, 선한 마음으로 살게 된다면 복을 받을 것이라는 보편·타당한 깨달음을 주고자 했던 것 같다. 그리고 '신화적 사고'에 대한 물음도 던져주

는 작품이라 하겠다.

‘오봉산의 불’의 경우는 아주 행복한 부부가 있었는데 남편의 병으로 인해 ‘오봉산의 불’을 찾아야만 하는 아내의 모습을 그리고 있다. 이야기 자체가 매우 짧기에 역설적으로 문학적 상상력이 발휘될 공간이 상대적으로 많이 존재한다고도 볼 수 있는 작품이다.

‘개인적 삶의 가치를 실현’하는 영웅인 아내는 남편이 아픈 현실의 ‘불만족’ 상태를 벗어나고자 ‘독립’이라는 과정을 통해 모험 행위를 하게 된다. 모험을 하면서 그녀는 개인적 가치 실현을 위한 작은 영웅으로 거듭난다. 특별히 환상적인 공간의 진입의 과정은 여타의 설화처럼 분명하게 드러나지는 않지만, 그의 가혹한 정성에 자신의 손이 다섯 개이며, 이 손가락 산에 불을 놓게 되면 남편을 구할 수 있다는 발상이 현실에서 이루지 못하는 세계가 환상의 공간에 접근하도록 해 준다.

문제 상황을 극복하는 과정과 내용 자체가 주는 간결성이 독자의 초월적 상상력을 발휘하게 해 주며, 독자가 제2, 제3의 ‘오봉산의 불’을 재창작하게 만든다.

위와 같이 현실의 불만족을 해소시켜 주는 영웅 유형은 현실에서 만나고 싶지만, 만나기가 힘들어서 간절하게 소망해야 한다. 그리고 독자는 무한한 상상력의 힘을 빌려 ‘환상’에 진입해야 한다. 그때 비로소 주인공과의 동일시를 통한 절대 쾌감을 누릴 수 있다.

개인적 삶의 가치 실현 양상과 상상력의 형상화 과정은 앞서 살핀 공동체적 삶의 가치 실현 양상과 동일한 그림으로 표현할 수 있다.



<그림 6> 개인적 삶의 가치 실현 양상과 초월적 상상력

위와 같은 작품은 '공동체적 삶의 가치 실현 양상과 상상력'과 동일하게 '송고미'라는 미적 범주를 체득하게 되는데 삶의 가치 발현이 '개인'에게 영향을 미치는지 '공동체'에게 영향을 미치는지 그 대상에 있어서 영향력 여부의 차이만 발생할 뿐, 긍정적인 환상의 공간 설정과 '초월적 상상력'의 보조적 도움은 동일하다고 할 수 있겠다.

이제까지는 환상성을 잘 보여주는 '영웅설화'를 통해서 환상 공간의 변이 양상과 문학적 상상력의 범주를 연결 지어 보았다. 영웅 설화 제재를 설화의 하위 갈래와 영웅의 모험 촉발 원인에 따라 유형을 분류하면 다음과 같다.

**<표1 영웅설화 제재 정리표>**

모험 촉발 원인 갈래	공동체적 삶의 가치	개인적 삶의 가치
신화	단군 신화 <가치 실현> 동명왕 신화 <가치 실현> 신라 시조 박혁거세 왕 <가치 실현> 석탈해 왕 <가치 실현>	-
전설	삼태성 <가치 실현> 해명 태자 설화 <가치 좌절> 아기장수 이야기 <가치 좌절>	-
민담	지하국의 도적 <가치 실현>	지하국의 도적 <가치 실현> 오봉산의 불 <가치 실현>

기본적으로 영웅설화 제재를 위와 같이 ‘공동체적 삶의 가치’ 양상과 ‘개인적 삶의 가치’로 나눈 이유는 영웅설화 자체가 갖는 행동형 인물의 모습이 서사의 양식에 따라 차이 날 것이라 보았기 때문이다.

본 장에서는 서사 양식에 나타나는 영웅의 일대기 구조와 맞물린 인간의 성장 과정이 청소년기의 관찰 행동 모델과 역할 행동 모델에 어떠한 영향력을 끼치는지 구체적으로 작품을 통해 살펴 볼 수 있었다. 또한, ‘영웅설화’ 속 행동형 인물 유형이 ‘환상’ 공간과 관련을 맺으면서 독자의 문학적 상상력 향상이라는 교육적 의의를 함축하고 있음도 확인할 수 있었다.

#### IV. 결론 및 제언

본 연구는 영웅설화를 환상문학의 제재로 삼고, 환상문학의 교육적 의의를 밝히는 것을 목적으로 시작하였다. 연구를 진행시키는 과정에서 ‘환상’의 개념을 정의해 보고, 현실 세계와는 다른 ‘환상’이라는 공간을 설정하여 덩으로써 등장인물과 독자가 문학적 상상력을 통해 관련을 맺는 양상을 살펴 볼 수 있었다.

환상의 공간은 현실에서 이를 수 없는 여러 가지 다양한 일들이 자연스럽게 이루어져 욕망을 충족하게 하는 공간으로 존재하기도 하고, 현실과 동일하지만, 환상 공간 나름의 아름다움이 있기에 문학의 미적·심미적 아름다움을 깨닫게 하는 공간으로 존재하기도 하였다. 그리고 현실 공간에서 갈망하던 곳이 아니라 기피하고 황당하며 삶의 비극을 드러내 보임으로써 현실에서의 삶을 더욱 진취적으로 살아갈 수 있게 하는 비극적 공간으로 존재하기도 하였다.

필자는 학생들이 문학 작품을 수용하면서 위와 같이 정의한 환상 공간에 어떻게

도달할 수 있을까 하는 의문을 품고, 문학 감상과 수용·작품 재구성에 있어서 영향력을 미치는 '문학적 상상력'을 그 매개물로 보았으며, 이를 통한 작중인물과 독자의 '환상' 공간의 입성 과정에 주목하였다.

문학적 상상력은 '초월적 상상력'과 '모방적 상상력', '비판적 상상력', '창조적 상상력'으로 하위 범주를 나누어서 실제 영웅 설화 제재를 통해 형상화되는 과정을 살펴보았다.

'모방적 상상력'은 환상문학 제재에 드러난 현실적 삶을 객관적으로 바라볼 수 있게 하며, 객관화된 삶 속에서 드러나는 미적·심미적 아름다움을 체화하도록 하는 기능을 담당하였고, '비판적 상상력'은 앞으로 다가올 불확실한 미래의 모습 가운데 독자 나름대로 한국 문학에 대한 자부심과 관심·애정으로 우리 문학이 일군 독자적인 위치를 확보하도록 하는데 있어서 필요한 구성력으로 나타났다. 세계화의 이름으로 온 나라의 문화가 융화되는 현 시기에 독자적이고 독보적인 문화를 선별하고 계승할 수 있는 힘은 바로 이러한 상상력에서 일어날 수 있을 것이라는 예견도 가능하게 했다. '초월적 상상력'은 현실의 불만족에 좌절하기 보다는 소망을 품고 다시금 도약할 수 있게 하는 의지적 삶과 관련된 범주였다.

마지막으로 '창조적 상상력'은 환상문학 제재를 통해 문학을 수용·감상하는 차원을 벗어나 학생들이 규범적인 수렴과 창조적인 발산을 함께 진행시켜 나갈 수 있도록 하는 기능을 담당했다. 궁극적으로 학생들이 문학을 감상하는 과정에서 상상력의 향상을 경험하게 하고, 제2, 제3의 작품을 스스로 창작하게 하는 '생산'적인 측면을 함께 고려한 범주이다.

'환상문학'의 교육적 의의를 밝히기 위한 제반적인 용어와 개념 정의를 마친 이후에는 환상문학의 교육 대상자인 '청소년'의 발달 단계 특징을 살펴보고, 이 시기에 적절한 과업 성취를 위한 도움의 방법으로서 '영웅설화'를 분석해 보았다.

'영웅설화' 속 작중인물은 '자아정체감' 형성과 '역할 획득'의 과업을 성취해야 하

는 청소년들에게 '존재와 역할'에 관한 끊임없는 질문을 던져주고, 함께 고민하며 성숙한 삶의 자세를 갖도록 보조적인 모델이 되어 주었다. 간접적이긴 하지만 청소년기에 적절한 '조언자'로서 그 의의를 찾아보게 한 것이다.

'영웅설화'가 독자에게 모험을 할 수 있는 촉발 요인으로서 자극제 역할을 담당한다는 것, 독자 역시 관찰 대상인 '영웅'의 모습을 그대로 답습하지 않고, 나름의 가치 판단 기준에 근거하여 자신의 정체성을 확립해 나간다는 것 등은 '영웅설화'를 통해 밝혀 낼 수 있었던 교육적 성과였다.

이처럼 본고에서는 환상문학 제재를 통한 발달 심리적 의의를 살펴보고, '영웅설화'와 상상력의 형상화 과정과 연결 지어 봄으로써 환상문학 고유의 문학적 효과를 확인하였다.

또한, 환상문학이 인식의 지평을 확장시켜 줄 수 있는 적절한 촉매제로서 역할을 하고 있음도 연구 과정에서 확인할 수 있었다. 작품을 수용하는 과정에서 독자는 치밀한 논리 없이 이성과 감성이 서로 융합하는 상태의 즐거움을 경험하게 된다. 환상 공간에서 나타나는 조력자의 손길, 자연 생물들의 출현, 극적인 타이밍, 정치적 이데올로기의 기묘한 교체 등이 이러한 문학의 쾌락적 기능을 확인해 볼 수 있게 한 것이다.

더불어 환상문학 제재인 '영웅설화'는 독자가 모험의 과정을 거쳐 성숙한 삶을 살아가게 하는 성숙의 동기로도 작용하였다. 기존의 경험을 적용하여 간접적이든 직접적이든 나름의 사고체계를 견고하게 형성하게 하고, 작가가 표현한 당대의 사회·역사·문화적 배경이나 상황을 현재의 상황과 연결 지으면서 독자가 향유하는 삶을 더욱 풍요롭게 인식할 수 있게 하는 것이다. 그만큼 환상문학은 독자의 몫으로 마련된 '빈 공간'이 많아 독자만의 상상력을 부각시킬 수 있는 장르이다.

마지막으로 '환상문학'은 문학과 삶을 넘나들면서 삶의 문제점을 들추어내어 보다 나은 삶을 꿈꾸게 하기도 하고, 때로는 문학의 풍요로움으로 삶의 초라함을 감

싸기도 하면서 삶의 일반성에 항거하는 양상을 보여주었다. 우리는 여기에서 '인식의 지평 확장'이라는 폭넓은 사유의 체계를 획득할 수 있을 것이다.

지금까지는 환상문학의 교육적 의의를 밝히는 것에 주력하여 보았다. 이제부터는 다방면으로 교육적 의의를 함축하고 있는 '환상문학'의 발전을 위해서 필자 나름의 제안을 해 보고자 한다.

문학은 삶을 반영하는 예술이다. 그리고 삶에는 문학이 존재한다. 사람들 사이의 사회적 관계가 일상 언어만이 아닌 문학 언어로 이루어지는 한 문학과 삶의 긴밀한 관계를 부정할 수는 없을 것이다. 그런데 이 말은 문학 이면에 삶이 없다는 의미와 삶의 이면에 문학이 없다는 의미로도 이해될 수 있다. 문학은 곧 삶이라는 등치 관계가 성립할 수 있기 때문이다.

하지만, 문학과 삶의 긴밀한 관련성에 대한 교육은 그리 쉽지 않은 문제이다. 기본적으로 교수 학습 제재를 선정하는 과정에서도 어려움이 있다. 학습자의 발달 단계 수준과 흥미 측면을 간과할 수 없기 때문이다. 또한, 문학 교육에서 문학이 담고 있는 현실의 '모방' 측면에서의 사실 위주의 연구만을 제시할 수도 없다.

따라서 '모방적인 삶의 측면을 보여주는 문학제재'와 '환상의 세계를 통한 삶의 측면을 보여주는 문학제재'를 균등하게 선정하여서 문학과 삶의 이질성을 극복하도록 하여야 할 것이다.

또한, 환상문학 제재를 통해 상상력과 연관시켜 교육 현장에서 실제적으로 활용할 수 있는 교수-학습 방안 연구도 많이 이루어져야 한다.

교수-학습 방안 연구에 있어서는 첫째로 학생들이 관심 있어 하는 현대의 각종 만화나 게임, 환상문학 등이 우리의 구비문학인 설화와 맥을 함께 한다는 것을 인지시켜 주는 노력이 선행되어야 한다. 학생들이 전통과 현대의 계승을 인지하게 된다면, 그들을 수업 현장으로 끌어들일 수 있을 것이다.

둘째로는 환상문학 제재를 '소설' 위주의 학습 방안으로 교육하기보다는 다양한

장르를 통해 학습할 수 있도록 노력해야 한다.

환상문학 교육은 학생들이 단순히, 텍스트를 읽고 깨달음을 얻는 차원이 아니라 능동적인 생산자로서의 성장을 기대하는 이상을 품고 교육해야 한다. 이는 판타지가 태초부터 현재까지, 아니 미래까지의 모습을 혼합한 새로운 신화적 세계이며, 전통과 현대라는 문화적 전통의 단절을 회복할 수 있는 소통의 매개라는 점에서 의미 있다고 볼 수 있다.

더군다나 현실과 허구, 본질과 가상의 이분법적인 사고에서 벗어나 이들의 구분 자체가 무의미함을 깨닫게 하고, 과편화시켜, 앞의 질서를 뒤흔드는 포스트모더니즘적 시각을 지향해야 할 것이다. 이러한 시각은 학생들로 하여금 의혹에 대한 끊임없는 해답 찾기 과정이 될 것이다.

지금까지의 논의는 환상문학의 기능에 관한 물음에 대한 답을 찾아가는 과정으로 진행되었고, 그 과정 가운데 '환상문학'을 교육해야 할 필연적인 이유도 찾아낼 수 있었다.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

- 교육인적자원부, 「고등학교 교육과정 해설서」, 교육인적자원부 고시 제2007 - 79호
- 로즈메리 잭슨, 『환상성 - 전복의 문학』, 서강여성문학연구회 옮김, 2001.
- Todorov. Tzvetan, 『환상문학 서설』, 이기우 역, 한국 문화사, 1996,
- 캐스린 홉 지음, 한창엽 옮김, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000.
- 최기숙, 『환상』, 연세대학교 출판부, 1955.

### 2. 관련 논문

- 김진경, 「『홍길동전』의 환상성과 문학 교육적 적용」, 숙명여대교육대학원, 2007.
- 김영호, 「환상동화의 분석 및 지도 방법 연구 - 초등학교 3·4학년 을 중심으로」, 부산대학교 교육대학원, 2001.
- 김성애, 「환상동화를 통한 문학활동이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 영향」, 성신여자대학 교육대학원, 2003.
- 김진경, 「『홍길동전』의 환상성과 문학 교육적 적용」, 숙명여대교육대학원, 2007.
- 권정인, 「설화 교육 연구 - 고등학교를 중심으로」, 국민대학교 교육대학원, 1999.
- 서병철, 「환상 문학의 텍스트성」, 연세대학교 대학원, 2006.
- 양윤정, 「환상소설로서 『구운몽』 읽기」, 연세대교육대학원, 2006.
- 이혜선, 「전기적 산문의 문학 교육적 의의와 교수방법 연구」, 홍익대학교 교육대학원, 2007.
- 진현, 「판타지 동화의 교과서 수록 양상 분석 연구」, 한국교원대학교 교육대학원, 2004.

### 3. 단행본

- 김재수, 「신화 교육의 중요성 - N. 프라이의 문학 교육론을 중심으로」, 『국어과 교육 연구- 6집』, 1988.
- 김현자, 『신들의 역사 인간의 이미지』, 책 세상, 2004.
- David R, Shaffer 지음, 송길연, 장유경, 이지연, 정윤경 옮김, 시그마프레스, 2005.
- 백기수, 『미의 사색』, 서울대학교 출판부, 1981.
- 서강여성문학연구회 저, 『한국문학과 환상성』, 예림기획, 2001.
- 서울 대학교 국어 교육 연구소, 『고등 국어 (하)』, 교육 인적 자원부, 2002.
- 오세정, 『한국 신화의 생성과 소통 원리』, 한국학술정보, 2006.
- 우한용, 『문학교육과 문화론』 서울대학교 출판부, 1997.
- 이유선, 『판타지 문학의 이해』, 역락, 2005.
- 장석규, 「구비 문학 교육의 효용론」, 『구비 문학 연구 - 8집』, 한국구비문학회, 1999.
- 정옥분 지음, 『발달심리학 - 전생애 인간발달』, 학지사, 2004.
- 조동일, 『한국소설의 이론』, 지식산업사, 1977.
- 조동일, 『한국문학통사3』, 지식산업사, 1994.
- 최경숙, 『발달심리학 - 아동·청소년기』, 교문사, 2000.

<부록 1>

18종 문학 교과서별 영웅 설화 수록 분포표

출판사 영웅 설화	디 딤 돌	천 재	금 성 산	두 원 각	문 원 각	블 랙 박 스	민 중 서 림	중 앙	케 이 스	상 문	교 학 사 (구)	교 학 사 (김)	지 학 사 (권)	지 학 사 (박)	대 한	청 문 각	대 성	형 설
단군신화	○		○	○		○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○
주몽신화			○				○	○	○		○				○	○		○
신라시조 혁거세왕		○																
석탈해왕				○														
삼태성				○														
해명태자 설화	교과서 소단원에 수록이 아닌 '더 읽을 작품'에 수록																	
지하국의 도적	중학교 국어 교과서에 수록																	
아기장수 이야기	중학교 국어 교과서에 수록																	
오봉산 의 불			○							○								

## 국 문 초 록

본 연구는 18, 19세기 유럽 문학의 주류를 이루었던 리얼리즘문학이 쇠퇴한 이후 비로소 관심의 대상이 된 '환상문학'을 제재로 하여 '지금 - 여기에' 살고 있는 독자들에게 어떠한 교육적 의의가 있는지를 검토하고자 하는 목적에서 시작되었다.

'환상문학' 제재로는 다양한 서사문학 장르를 포괄하려는 입장에서 '영웅설화'가 환상문학의 환상성과 교육적 의의를 드러내기에 적합하다고 보았으며, '환상문학'의 속성으로 '환상'을 공간 개념의 범주로 설정하여 두고 이곳에서 발생하는 여러 가지 활동들이 비현실적인 것만을 의미하는 것이 아니라 현실적인 것도 포괄하는 매우 확장된 공간임을 전제하면서 연구를 진행시켜 나갔다.

본고에서는 환상문학의 속성을 확인함으로써 '환상'이 무엇이며, '상상'과 어떠한 차이가 있는지 '상상력'과의 연관성은 무엇인지 확인해 보았다. 그리고 실제 환상문학 작품의 서사 구조와 연결 지으면서 위의 개념들이 어떻게 형상화 되어 가는 지 살펴보았다.

공간 개념으로 정의한 '환상'은 현실 세계의 제한된 범위 내에서 경험한 것을 상상해 내는 것뿐만 아니라 현실 세계에서 경험하지 못한 것까지 형상화 할 수 있는 공간이기에 독자로 하여금 폭넓은 사유 체계를 획득하도록 도와줄 것이며, 작가가 '환상'이라는 문학적 장치를 이용하여 인간의 삶이 여러 가지 양상으로 변화될 수 있음을 독자에게 인식시키고, 이러한 변이적인 삶도 가치 있음을 깨닫게 해 줄 수 있을 것이다.

더불어서 '환상문학'은 독자가 현실 세계와 비현실 세계를 넘나드는 과정에서 자신이 몸담고 있는 실제 삶을 객관적으로 조명하게 함으로써 현실에서 발생하는 문제 상황을 해결해 나갈 수 있는 비판적인 사고력 향상에도 적합한 장르가 될

것이다. 허구적인 의식의 유희적인 즐거움 역시 빼 놓을 수 없는 환상문학의 효과라고 할 수 있겠다.

환상문학의 제재로 삼은 영웅설화를 통해서도 주인공이 여타의 환상문학이 주인공으로 삼는 도깨비, 귀신, 요정, 변신한 이물, 혹은 좀 더 비현실적인 사물의 변이 형태와 달리 인간이거나 인간의 모습과 흡사한 신의 모습이기에 독자가 작중 인물과 동일한 감정을 공유함으로써 주제 획득을 용이하게 하고, 작품에 몰입하게 함으로써 보다 세밀한 환상문학의 수용과 감상을 가능하도록 해 줄 것이다.

또한, 현실 상황에서 문제점을 안고 있는 현실 독자가 고난을 극복하는 영웅의 일대기를 통해 좌절하기 보다는 도약할 수 있는 의지적 삶의 자세를 배울 수 있게 한다.

같은 맥락에서 영웅이 보여주는 모험의 과정이 청소년기의 발달 심리 단계에 영향을 미침으로써 그 시기에 획득해야 하는 삶의 규범인 '정체성 확립'에 도움을 줄 수 있을 것이라 기대하며, 사회적 역할에 따른 행동 규범 습득에도 적합한 관찰 학습 모델의 대상이 되어 줄 수 있을 것으로 생각한다.

마지막으로 영웅설화는 영웅이 도달한 환상 공간에 작중 인물과 독자가 함께 접근하는 과정에서 주제에 따른 여러 가지 문학적 상상력이 향상될 수 있는 장르라 판단했기에 이를 중심으로 한 환상문학의 교육적 의의를 밝혀내도록 하였다.

이러한 교육적 의의를 함축하고 있는 '환상문학'은 앞으로 교육 현장에서 실제적으로 활용할 수 있는 교수 - 학습 방안 연구가 활발하게 이루어져야 할 것이다. 교수 - 학습 방안을 위해서는 학생들이 관심 있어 하는 각종 만화, 게임, 환상소설류 등이 우리의 구비문학인 설화와 맥을 함께 한다는 것을 인지시켜 주는 노력에서 출발하여, '환상문학 제재'를 '소설' 위주의 문학 교육보다는 다양한 장르를 통해 문학교육을 학습 할 수 있도록 해야 할 것이다.

환상문학 교육은 학생들이 단순히 텍스트를 읽고 깨달음을 얻는 차원이 아니라 능동적인 생산자로서의 성장을 기대하는 이상을 품고 교육해야 한다. 이는 판타지가 태초부터 현재까지 아니 미래까지의 모습을 혼합한 새로운 신화적 사고의 출발점을 의미하며, 전통과 현대라는 문화적 전통의 단절을 회복할 수 있는 소통의 매개라는 점에서 의미가 있다.

또한, 현실과 허구, 본질과 가상의 이분법적 사고에서 벗어나 이들의 구분 자체가 무의미함을 깨닫게 하고, 과편화시켜 앞의 질서를 뒤흔드는 포스트모더니즘적 시각을 지향해야 할 것이다.

이러한 시각은 학생들로 하여금 수시로 생겨나는 지적 호기심에 대한 해답 찾기 과정이 될 것이기 때문이다.