creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

문학석사학위논문

이주홍의 창작동화 연구

-설화의 서사 법칙과 기능을 중심으로

2019년 2월

부경대학교 대학원

국문학과

현정란

문 학 석 사 학 위 논 문

이주홍의 창작동화 연구

-설화의 서사 법칙과 기능을 중심으로

지도교수 남 송 우

이 논문을 문학석사 학위논문으로 제출함.

2019년 2월

부 경 대 학 교 대 학 원

국 문 학 과

현 정 란

현정란의 문학석사 학위논문을 인준함

2019년 2월 22일

위원장 문학박사 조 동 구 ㊞

위 원 문학박사 곽 진 석 ㊞

위 원 문학박사 남 송 우 ㊞

목 차

Ⅰ. 서 론 ····· 1

1. 연구목적 ····· 1

2. 연구사 검토 ····· 4

3. 연구 방법 ····· 9

Ⅱ. 설화의 서사 법칙과 기능 ····· 15

1. 반복의 법칙 ····· 18

2. 대조의 법칙 ····· 20

3. 단선화의 법칙 ····· 22

Ⅲ. 이주홍 창작동화에 나타난 설화의 서사 법칙과 기능 ····· 24

1.「군밤」,「알 낳는 할머니」,「아들 삼 형제」: 반복의 법칙에 나타난 재치와 재미 그리고 지혜 ····· 26

1) 반복의 법칙에 나타난 재치 ····· 27

2) 반복의 법칙에 나타난 재미 ····· 29

3) 반복의 법칙에 나타난 지혜 ····· 32

2.「배암새끼의 舞蹈」,「고동이」,「호랑이 이약이」: 대조의 법칙에 나타난 선/악과 주제 그리고 교훈 ····· 35

1) 대조의 법칙에 나타난 선/악 ····· 35

2) 대조의 법칙에 나타난 주제 ····· 39

3) 대조의 법칙에 나타난 교훈 ····· 42
3.「개구리와 두겁이」,「청개구리」,「가자미와 복쟁이」: 단선화 법칙에 나타난 익살과 해학 그리고 풍자 ····· 44
1) 단선화 법칙에 나타난 익살 ····· 45
2) 단선화 법칙에 나타난 해학 ····· 49
3) 단선화 법칙에 나타난 풍자 ····· 51

Ⅳ. 설화의 서사 법칙과 기능을 계승한 이주홍 창작동화의 의의 ···· 54

Ⅴ. 결 론 ····· 59

참고 문헌 ····· 62

A Study on Creative Children's Stories Literature of Lee Ju Hong

-Focusing on Korean Folktales' Narrative Laws and functions

Hyun Joung Ran

Department of Korean Language & Literature Graduate School Pukyong National University

Abstract

This study intends to find that Ju-Hong Lee's writing style was based on the traditional epic laws of folk narrative which allow the readers to find wit, entertainment, wisdom, humor, jest and satire. Lee, Ju-hong entertained the children of his time during the Japanese occupation period and industrialization by reflecting the dark reality in his writing in satirical, humorous and jesting styles. His distinguishing features in writing appear to be based on the epic laws of folk narrative. Orlik's laws explains the styles of folk tales in systematic methods and this thesis explores the three laws of repetition, Contrast and single strand.

The first chapter analyses the law of repetition through the following three stories : 「Roasted Chestnuts」(『Shinsonyeon』1934), 「A Grandmother Who Lays Eggs」(『Dongailbo』1937), 「Three Brothers」(『Dongailbo』1939). They provide wit, entertainment, and wisdom with repetition. The two very different characters :Jong-Su and his landlord's son in 「Roasted Chestnuts」 amuse readers by repeating certain sentences expressing their troublesome relationship. This method is also shown in 「A Grandmother Who Lays Eggs」. In the story, Grandmother Bang-gae and Young-ho's conflict mistrusting each other over an egg unfolds in a wise way through their dialogue and action. In 「Three Brothers」, wisdom can be found by a father testing his three sons. He makes his sons to believe he is dead and unfolds the story revealing their true feelings in a humorous method.

The second chapter aims to explain the law of Contrast in the following

three stories : 「A Baby Snake's Dance」(『Shinsoneyon』1923), 「Godongi」(『Chosunilbo』1933), 「Tiger Stories」(『Sinsonyeon』1934). In those stories , Lee personifies animals as two Contrast characters ; the strong and the weak. They teach us morality strongly through a series of incidents that are involved between the strong and the wear, the good and the bad and the wise and the absurd. This study shows that they teach us comeuppance.

The third chapter explains the law of single strand in the following three stories : 「Frogs And A Toad」(『Shinsonyeon』1930), 「A Green Frog 」(『Saebut』 1969), 「Gajami And Bokjangi」(『Samsungdang』1980). Even though they were written in different times, they all share the same dark reality and gloomy social background reflected in them. 「Frogs And A Toad」 lampoons the Japanese occupation period through the powerless frogs fighting against their strong ruler in a humorous style. In 「A Green Frog 」, Mother frog's death and his son satirize the sick society which sacrifices lives in the name of development. 「Gajami And Bokjangi」 unfolds the story of two greedy friends in humorous and jesting styles.

Lastly, this study shows that Lee intended to provide the children of the time with his stories full of wit, satire, humor, laughter and lessons of the good and bad and aims to conclude that he followed the epic laws of folk narrative and their functions.

(Key Words : folk tales, laws of folk narrative, wit, entertainment, wisdom, jest, satire, lesson, repetition, opposition, single strand)

Ⅰ. 서 론

1. 연구목적

일반적으로 동화로 불리는 창작동화는 동심에 바탕을 두며 어린이를 주요 독자로 하는 문학이라고 할 수 있다. 그러나 우리나라 문단이나 아동문학 연구 및 평론분야에서는 창작동화에 대한 정의 및 용어 개념과 관련한 논의는 오랫동안 다양한 방면으로 논의되어 왔음에도 아직 분명한 결론으로 합의되어 있지 않은 상태로 현재 진행형이라고 할 수 있다.

동화는 문학의 범주에 속했기보다는 '이야기'의 범주에 머물러 있었다. 여기에서 '이야기'는 우화, 신화, 민담, 기이담, 인물담, 비문학적 지식 담화 등 광범위하게 통용된 용어였다. 개화기 때 일본을 통해서 들어온 서구의 명작동화들이 번안되면서 일본에서 사용하던 동화(童話)의 한자표기를 그대로 빌려 쓰면서 널리 활용되었다. 1920년대 초, 방정환이 일본에서 읽히고 있던 서구 동화를 번안하여 어린이들에게 들려주는 일을 시작하면서 동화에 대한 관심이 높아졌다. 이 시기에 아이들에게 적합한 이야기를 골라 들려주던 설화는 훌륭한 읽을거리를 제공한 서사물이었으며, 한국의 창작동화를 탄생시키는데 일조했다.

유럽의 여러 나라에서는 17~18세기부터 설화를 모아서 정리했고, 그 설화를 바탕으로 자신들의 삶과 문학에 맞는 아동문학을 창조해왔다. 독일의 야곱 그림과 빌헬름 그림형제의 『그림형제 동화집』과 프랑스의 페로가 엮어낸 『페로 동화집』을 그 예로 들 수 있다. 이들은 자국민의 설화를 채집해서 성인용으로 출간한 뒤 다시 어린이들에게 적절하지 않은 민담을

손질하여 어린이용으로 출간했고, 이들 동화집이 여러 나라로 번안되어 출간 되면서 많은 영향을 주었다.

이처럼 서구 번안동화는 우리의 설화 발굴의 모델이 되었고, 1920년대 조선동화, 전설동화 등을 태동시켰으며, 창작동화가 출현하는데 결정적인 요인으로 작용하였다. 창작동화가 부재했던 시대에 민간에서 전해오는 구전 설화를 어린이들이 읽기 쉬운 이야기로 개작하면서 문자화시켜 어린이들에게 읽히기 시작하면서 이를 전래동화라 부르기 시작했다.

1910년대 유학생 지식층 출신들이 아동문학에 뛰어들면서 1920년대 아동문학이 변화를 가져왔다. 외국동화가 번안되고, 설화를 수집해서 어린이들이 읽히기 적합한 전래동화가 만들어지고, 더 나아가 창작동화가 탄생되면서 이들 동화는 공통적으로 설화적 속성, 구술성, 의인화 등을 서사의 중요한 기반으로 삼게 되었다. 전래동화가 설화의 이야기 구조에 관심을 가지고 아이들의 감각에 맞게 재구성했다면 창작동화는 새로운 형식의 발전이라는 관점에서 설화의 특징을 가지고 문학화 했다고 볼 수 있다.

방정환, 연성흠, 마해송, 이주홍[1], 현덕 등이 아동문학의 중심에 섰다.

---

1) 이주홍(1906~1987)은 1906년 5월 경남 합천에서 태어나 고향에서 보통학교를 졸업했고 부친의 뜻에 따라 서당에서 한학을 수학하기도 했다. 이주홍을 어렸을 때부터 개인잡지를 펴내는 솜씨를 발휘했다. 그가 혼자서 만든『형제』잡지에는 사설, 논문, 수필, 시, 소설, 만화, 광고들을 써서 꾸몄다. 그 후 서울에서『신소년』이라는 잡지가 나오는 것을 알고 받아 읽었으며 1928년 5월호에「배암새끼의 舞蹈」를 투고하여 실리게 되면서 본격적으로 문학활동을 하게 된다. 1929년에는 <조선일보>신춘문예에 응모하여「가난한 사랑」이 당선된다. 1929년부터『신소년』의 편집장을 맡아 1930년초 그만둘 때까지 잡지의 편집 일을 보며 글도 쓰고 만화도 그렸으며 표지 삽화도 그리며 일인 다역의 역할을 했다.『신소년』의 편집장을 그만둔 후 1936년에 문예지『풍림』을 창간하여 6집까지 편집했다. 그 뒤 한양영화사에 들어가서 시나리오를 집필하기도 했다. 1945년 해방 후 배제고교에서 학생들을 가르치면서 시, 소설, 동화, 동극, 그림, 만화 등 많은 작품을 발표했다. 1947년 서울생활을 마무리하고 부산으로 내려오면서부터 돌아가시기 전까지 부산에서 자리 잡고 생활했다. 부산으로 내려온 후 동래고교에서 교편을 잡았으며 다양한 분야에서 활동하며 많은 작품을 펴냈다. 1949년 부산 수산대학교(현 부경대학교)에서 학생들을 가르치면서『윤좌』,『문학시대』,『갈숲』을 창간해서 부산 경남의 지역문단을 단단하게 다지는데 한 몫을 했다. 이주홍은 1987년 1월 3일 숨을 거두기전까지 창작활동에 힘을 쏟았다. 아동문학, 시, 소설, 평론, 수필, 희곡, 연출, 만화, 음악, 시나리오, 중국고전을 옮기는 일까지 모든 분야에서 활발하게 활동을 했다.

이 시기에 일어난 설화 찾기에 대한 열망은 전래동화 뿐만 아니라 창작동화의 출현에도 큰 역할을 하였다. 이러한 것은 한국창작동화도 설화의 서사 특징과 이미 설화를 동화화한 서구 명작동화에서 창작적 방법론이 모색되었다고 할 수 있다. 한국아동문학은 설화에서 새로운 문학적 형태를 이루었다고 한 조윤제의 견해처럼 설화는 창작동화를 탄생시키는데 큰 역할을 했던 것이다.

창작동화는 그 당시 어린이들에게 읽혔던 설화를 이용하여 작가의 순수한 창작욕구에 의해 새롭게 쓰이게 되었다.

설화를 이야기 할 때 일반적으로 신화, 전설, 민담으로 나눈다. 이것은 장르에 대한 개념을 규정하는데 쓰이고 있다. 하지만 우리는 설화를 신화나, 전설, 민담으로 구분하지 않고 '옛날이야기', '옛이야기'로 혼용해서 사용하고 있다. 근래에는 어린이문학이라는 공통의 개념 안에서 동화는 창작동화와 환상동화, 설화를 동화로 바꾼 전래동화, 민담을 들려주는 옛날이야기로, 옛이야기는 현대 민담의 원형을 잘 살려낸 옛날이야기로 통용되고 있다. 하지만 아직도 개념 정리가 정확하게 되어있지 않아 일반인들은 물론이고 연구자들도 각각 다른 의미로 쓰고 있는 경우가 많다.

이주홍은 카프시기에 활발한 활동을 한 문학가 중 한 명으로 계급적 자각과 대립의식을 표현하면서 우울함과 현실비판의 문학을 다루던 카프문학과는 달리 아동문학 속 암울함, 우울함 대신 해학과 풍자, 익살로 현실을 비판하면서 어린이들에게 웃음을 주었다. 그 속에서 어린이들이 어떻게 자라야 하는가 하는 점들을 자연스럽게 녹여냈다.

이주홍의 창작동화 속에 담겨있는 재치[2], 재미[3], 지혜[4], 익살[5], 풍자[6],

2) 재치는 어떤 상황에서 일을 눈치 빠르게, 능숙하게 그리고 슬기롭게 처리하는 솜씨를 말한다.
3) 재미는 아기자기하게 즐거운 기분이나 느낌, 어떠한 것에 흥미를 느끼고, 그것에 관한 일종의 만족감을 느끼는 것을 말한다.
4) 지혜는 사물의 이치나 상황을 제대로 깨닫고 그것에 현명하게 대처할 방도를 생각해 내는

해학[7], 교훈[8] 등은 설화의 서사법칙을 바탕으로 자신만의 특징 있는 작품으로 만들어냈다. 따라서 이 시기의 이주홍 작품 중 설화의 서사 법칙과 기능이 내재된 창작동화, 유래담동화, 풍자동화 등에 대한 세밀한 연구가 이루어질 필요가 있다. 본고에서는 이주홍의 창작동화에 나타나고 있는 설화의 서사 법칙과 기능을 중심으로 살펴보고자 한다.

2. 연구사 검토

우리나라에서 아동문학에 대한 연구는 2000년대로 들어서면서부터 활발하게 이루어지고 있다. 하지만 아직까지도 성인문학 연구에 비해서 아동문학 연구는 미흡하다고 할 수 있다. 특히 이주홍 아동문학[9] 연구의 미흡한 점에 대해서 송명희[10]는 이주홍이 다양한 장르의 문학을 섭렵하다보니 평가가 제대로 이루어지지 않았고, 지방에서 활동했던 점, 그리고 이주홍이 부산 수산대학교 교수로 있을 때 국문학과가 설치되지 않았던 점이 학계나 문단에서 이주홍에 대해서 연구할 인맥이 형성되지 않았다고 지적했다. 하

정신의 능력을 말한다.

5) 익살은 남을 웃기려고 일부러 하는 우스운 말이나 행동을 말한다.

6) 풍자는 문학 작품 따위에서, 사회의 부정적 현상이나 인간들의 결점, 모순 등을 빗대어 비웃으면서 비판하는 것을 말한다.

7) 해학은 세상사나 인간의 결함에 대한 익살스럽고 우스꽝스러운 말이나 행동을 이야기한다.

8) 교훈 (敎訓)은 이야기 또는 사건에서 배울 수 있는 전달 메시지나 가르침이다. 교훈은 스스로 결정하기 위해 청자, 독자 또는 시청자에게 남아 있는 문장을 말한다.

9) 이주홍은 아동문학집으로 『아름다운 고향』(1954), 『피리 부는 소년』(1955), 『어사 박문수』(1966), 『섬에서 온 아이』(1968), 『소년 홍길동』(1983), 『비 오는 들창』(1959), 『외로운 짬보』(1959), 『톡톡 할아버지』(1961), 『살찐이의 일기』(1974), 『못나도 울 엄마』(1977), 『해같이 달같이만』(1978),『가자미와 복장이』(1980),『바다의 시작』(1981), 『새끼 사슴』(1982), 『철우 요술통』(1983), 『사랑하는 악마』(1983), 『북치는 곰』(1984), 『청어 뻑다귀』(1996)등이 있다.

10) 송명희, 「이주홍의 『피리 부는 소년』과 이니시에이션 소설」, 『한국아동문학 평론』, 여름호, 한국아동문학연구원, 1998.

지만 가장 큰 이유로 그 당시 아동문학을 일반문학의 하위 범주로 두고 있었기 때문에 연구가 제대로 이루어지지 않았다는 점을 들 수 있다.

1978년 이재철은 『한국현대아동문학사』[11]에서 이주홍에 대한 문학적 평가를 다루었고, 1983년 손동인[12]은 이주홍 아동문학관에 대해 조금 더 깊이 있게 평가하였다. 손동인은 이주홍 아동문학의 색깔을 해학, 위트, 풍자, 스토리 전개, 재미가 함수관계를 이루고 있는 것이 이주홍 동화의 특징이라고 보았다. 1990년에 정춘자[13]는 이주홍의 생애와 작가의식 및 작품구조의 특성에 대해서 발표했다. 1997년 정진채는『부산문학사』[14]에서 이주홍을 부산동화문학 태동기의 대표적인 작가로 기록하고 있다. 이후 이주홍에 대해 발표된 학위논문으로는 이주홍의 동화와 아동소설을 중심으로 한 것이 대부분이다.

박태일[15]은 이주홍의 초기작품을, 김용란[16]은 이주홍의 전반적인 작품세계를 연구했다. 박태일은 경남 · 부산지역 근대 아동문학의 형성과 전개에 관한 연구결과 보고서에서 신소년을 중심으로 아동문학의 활동을 정리했으며, 1925년에 발표되었다고 알고 있던「배암새깨의 舞蹈」를 1928년에 발표했다는 것을 밝혀냈다. 또한 신소년에 실린 서사작품이 동화와 소년소설에 걸치고 있으며, 동화와 동시, 아동극까지를 검토하면서 현실극복의 계몽극적 형식성을 두드러지게 보여준다고 하면서 이주홍 아동문학 활동에 대한 복원과 연구가 더욱 활발하게 이루어져야한다고 했다. 김용란은 이주홍 작품의 시대에 따른 양상을 분석했고, 작품의 양상 속에서 작가가

11) 이재철,『한국현대아동문학사』, 일지사, 1978.
12) 손동인,「이주홍론-향파 동화의 색깔」,「아동문학평론」26호,아동문학평론사, 1983.
13) 정춘자,「이주홍연구-창작동화와 소년소설을 중심으로」, 단국대학교 석사학위논문, 1990.
14) 정진채,『부산문학사』, 부산문인협회, 1997.
15) 박태일,「이주홍 초기아동문학과『신소년』」,『현대아동문학이론연구』, 18권, 현대문학이론학회, 2002.
16) 김용란,「이주홍 아동문학 연구 - 창작동화•소년소설을 중심으로」중앙대학교 석사학위논문, 2007.

추구하는 방향성과 그 방향성이 갖는 문학사적 의의를 규명했다. 하지만 창작동화와 소년소설에 한정하여 연구되었다는 점과 연구목적에 따라 미시적으로 이루어진 점을 한계로 지적하면서 아동문학 장르뿐만 아니라, 다른 문학 장르와의 연계적 연구를 아우르는 접근방식의 필요성을 강조했다.

이주홍 아동문학 작품에서 문체적 특징을 살핀 손수자[17]는 이주홍의 문체를 꾸밈없는 해학적인 마음, 여리고 인정이 많은 성격과 아이들을 사랑하는 심성에서 비롯되었다고 하면서 앞으로 이주홍 동화의 기법 면에서 다각도로 연구되어져야 한다고 했다.

정선혜, 박상재는 이주홍 아동문학의 구조를 분석했다. 정선혜[18]는 이주홍 아동문학작품의 구조분석에서 블라디미르 프롭이 제시한 31개의 기능과 7행위자의 조합이 절묘하게 맞아 떨어진다는 것을 발견했으며, 이것은 서사 문학의 구조에 대한 깊은 성찰에서 비롯된 것이라고 했다. 또한 플롯의 통일성과 일관성은 우수하나 필연성이 떨어지는 것은 내면세계에 초점을 맞추고 있기 때문이라고 했다. 작품에 놀이가 등장하는 점, 정체성은 본격적 인간 탐구라는 동질성을 공유하고 있으며 해학, 기지, 풍자성을 바탕으로 강렬한 주제위식과 개성적인 문장과 시점을 가지고 있다는 점은 이주홍 아동문학의 위상을 높여주고 있다고 했다. 박상재[19]는 서사구조의 아동문학 작품 중에서 작품의 문학 특성을 분석하고 의인화 동화와 판타지 동화의 특징과 주제의식을 논하면서 이주홍 동화의 특성을 전래동화 구성방식과 주제의식을 담고 있으면서 현실에 대한 리얼리티를 작품 속에 구현하고 있지만 적극적인 계몽성이 문학성을 폄하하고 있다고 했다.

이주홍 동화의 희극성, 재미에 대한 연구는 한옥선, 장영미, 노지승, 원

17) 손수자,「이주홍 동화의 문체론적 연구」, 부산교육대학교 교육대학원 석사논문, 2000.
18) 정선혜,「이주홍 아동소설의 문학구조 탐색」,『한국아동문학연구』, 제 13호, 한국아동문학학회, 2007.
19) 박상재,「이주홍 동화의 특성과 주제의식」,『한국아동문학연구』, 12호, 한국아동문학학회, 2006.

종찬 등에 의해 이루어졌다. 한옥선[20]은 이주홍 동화에서 희극인물과 비극인물의 원형을 분석하면서 작중인물을 통해 주제의 특성을 프라이 신화·원형 비평적 관점에서 접근했다. 이주홍 동화의 등장인물의 성격이 밋밋하고 아동문학에서 중시하는 플롯에서의 상승의식 구현에도 미진한 아쉬움이 있다고 하면서 등장인물이 가지는 가장 큰 의의로는 그 시대의 정서에 해학, 기지, 풍자로 참다운 삶의 꿈과 희망을 구현하는 캐릭터라고 했다. 장영미[21]는 즐거움과 재미, 감동과 교훈 두 가지 특성을 이야기하면서 작품 전체를 연대기별로 분석하고 당대현실이 아동에게 어떻게 인식되어졌는지를 정리했다. 하지만 동화의 연대기별 분석만으로 이주홍의 문학을 깊이 알기에는 부족함으로 앞으로 더 많은 연구의 필요성을 과제로 남겼다. 노지승[22]은 희극성과 서사성은 서로 상통하는 측면을 갖고 있으면서 희극성과 서사성의 핵심적인 형성화 방법은 60년대 이후로 윤리의식이나 비판의식이 점차 약화되면서 중립적인 시선을 취하고 있다는 한계점을 지적했다. 원종찬[23]은 이주홍 아동문학의 특질을 문학사적 맥락에서 일제강점기 계급주의 아동문학 작품들에 초점을 맞추어 살펴보면서 '현실과 재미'라는 키워드가 이주홍 작품의 개성이라는 점을 주목했다. 그는 이주홍 아동문학의 한계를 냉철하게 파악하는 일도 중요하다고 보면서 비교문학적 연구와 해방 전후의 행보에 관한 실증적 보환은 차후 연구과제로 남겼다.

이주홍 아동문학 작품의 연구자들의 결과를 보면 해학성, 재미, 희극성에 초점이 맞추어져 있다는 것을 알 수 있다. 이런 해학성, 재미, 희극성이 본질적으로 어디에서 염원하는지에 대한 탐구는 전래동화 연구로 이어진다.

---

20) 한옥선,「이주홍 동화의 신화・원형적 인물 연구」, 부경대학교 석사학위논문, 2004.
21) 장영미,「이주홍 동화의 현실 인식 연구」, 성신여자대학교, 석사학위논문, 2004.
22) 노지승,「시대적 코드와 희극성 - 이주홍 소설의 형성화 방법」,『국제언어문학』제26호, 국제언어문학회, 2012.
23) 원종찬,「계보에 비추어 본 이주홍 아동문학의 특질 - 카프시기의 성과를 중심으로」,『문학교육학』38권, 한국문학교육학회, 2012.

한국 전래동화에 대한 선구적 연구자는 손동인, 최운식, 김기창이다. 손동인[24]은 전래동화의 개념부터 등장인물의 성격, 배경, 구조, 채집에 이르기까지 다양하게 연구했다. 전래동화를 민간설화의 한 부분으로 봤고, 동심이 있는 설화를 전래동화로 봤다. 전래동화는 설화의 한 위치요 일심동체이다. 전래동화와 설화는 거의 동의어로까지 통용되기도 한다. 최운식과 김기창[25]은 전래동화는 설화의 한 부분이라고 했다. 그러면서 설화가 모두 전래동화는 아니라고 했다. 손동인은 설화 중 밑바탕에 동심이 깔려 있고, 아동에게 유익한 것이 전래동화라고 했다. 즉, 전래동화는 어린이들에게 들려주는 이야기로 교육적 성격이 강하게 나타나면서 성격이나 가치관 형성에 이바지하고 있다는 것이다.

김자연[26]은「전래동화의 형성배경과 과정」이라는 글에서 “고대사회의 설화는 ‘아동을 대상으로 하는 문학’이라는 양식적 분화가 이루어지지 않은 채 존재해 왔다”고 하면서 아동에 대한 특수한 개념은 설화에 없었던 것이라고 했다.

김경희[27]는 1930년대 전래동화에서 구전되는 옛날이야기가 생명성을 확보할 수 있었던 것은 구연자가 아닌 기록자 혹은 작가가 문자로 옮겨놓았기 때문이라고 했다. 이 과정에서 어린이 독자를 고려하여 잔혹한 내용이나 비도덕적인 내용은 삭제해서 만들어냈다고 하며, 1930년대 작품은 옛날이야기를 바탕으로 재창작 된 작품들이 주를 이루었다고 했다.

김경우[28]는 전래동화를 재창작한 작품들은 어린이 문학의 지평을 넓혀주는 좋은 방법이 될 것이라고 하며, 재창작하거나 전래동화의 형식을 따

24) 손동인,『한국전래동화연구』, 정음문화사, 1989.
25) 최운식 . 김기창,『전래동화 교육론』, 집문당, 1988.
26) 김자연,『한국동화문학연구』, 서문당, 2000, 53면~54면.
27) 김경희,「1930년대 옛날이야기를 기반으로 하는 ‘동화’의 양상」, -매일신보, 조선일보, 동아일보를 중심으로, 아동청소년문학학회, 2010.
28) 이혜숙, 김경우,「전래동화의 재화와 재창작에 대한 비교 연구 -「선녀와 나무꾼」과「여우누이」를 중심으로」『한국문예창작』 제10권 제1호(통권21호), 한국문예창작학회, 2011.

른 작품들을 좋게 평가했다. 또한 박담호[29]는 설화의 주인공들은 절대적인 능력과 힘을 중요시하는 반면에 동화에서는 능력은 유사하게 나오는 반면 등장하는 주인공 아이들의 지혜와 재치가 더 중요시 된다고 했다. 박담호의 주장처럼 지혜와 재치 속에 웃음을 주는 이야기가 이주홍의 작품 속에 잘 나타나고 있다.

지금까지 이주홍 아동문학 작품을 연구한 논문을 살펴보면 해학성과 재미에 초점을 맞춰서 연구되어왔다는 것을 알 수 있다. 지금까지 이주홍 동화에서 나타나는 특징들이 설화의 서사 법칙과 기능과 관련이 있는지 살펴본 연구는 없다. 그러므로 본고에서는 이주홍 창작동화에 나타나고 있는 해학과 풍자, 재치와 지혜, 익살 등은 설화의 서사 법칙과 기능에서 가져와 적용한 것으로 봤다. 따라서 설화의 서사 법칙과 기능을 체계적으로 밝힌 올릭[30]의 서사법칙을 바탕으로 이주홍 창작동화를 살펴보고자 한다.

3. 연구 방법

1910년대까지만 해도 어린이들이 읽을 수 있는 동화가 없었다. 이에 작가들은 해외 작품을 번안하거나 설화를 개작해서 어린이들에게 읽혔다. 당시 방정환이 문학의 관점에서 설화를 전래동화의 재료로서 판단했던 이유는 1920년대 초 조선에서는 '동화'가 낯선 갈래이자 용어였기 때문이다.[31] 이오덕은 아동문학이 바탕이 된 문학은 바로 전래동화라고 지적한 바 있

29) 박담호, 「제주 전래동화 연구 -제주설화의 수용양상을 중심으로」, 제주대학교 교육대학원 박사논문, 1998.
30) Axel Olrik, 「Epic Laws of Folk Narrative」, Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur, 1909.
31) 정선희, 「『어린이』소재 전래동화를 통해 본 소파 방정환의 이념적 지향과 성격」, 고려대학교 석사학위논문, 2013, 2면.

다.[32] 이오덕이 이야기하는 전래동화는 설화의 이야기성과 이야기 구조를 현대적 감각으로 재구성하고 표현을 현대화한 작품이라고 할 수 있다.

1900년대 초창기 작가들은 어린이들에게 읽히기 좋은 설화를 골라 어린이들에게 맞게 개작했고, 이 작품을 전래동화라고 불렀다. 이 전래동화를 바탕으로 재창작을 했고, 더 나아가 작가들은 자신의 특성에 맞게 다시 창작동화를 만들었다. 이처럼 설화의 이야기성과 이야기 구조를 창작동화 속에 내재시키면서 현실적 제재를 바탕으로 삼고 사회문제를 동화적 합리화를 이룩하며 납득할만한 이야기로, 해학적이며 풍자적으로 풀어낸 작가 중 한명이 이주홍이다. 당시 이주홍은 설화의 서사 법칙과 기능을 자신의 창작동화에 수용했다. 이주홍 창작동화를 보면 단순하면서 간결한 문장을 반복적으로 사용하면서, 대조적인 인물을 바탕으로 익살과 풍자, 그리고 재미를 주고 있다는 것을 알 수 있다.

이야기 구성이 복잡하게 되어있으면 어린이들은 이해하기 힘들다. 시간 흐름에 따라 이야기가 단순하게 전개하는 것은 문제의 핵심을 어린이들에게 뚜렷하게 전달하기 위함이다. 이야기의 주제를 간단명료하게 풀어서 보여줌으로 해서 문제를 핵심적인 형태로 파악할 수 있게 해준다. 또한 작가에 따라서 설화의 형태를 다르게 보기도 한다. 작가에 의해 선택된 설화는 어린이들의 지적수준, 심리적 상태, 교육적 측면 등을 고려하여 이야기의 핵심을 쉽게 전달하기위해 이야기를 단순화시킨다. 또한 어린이들의 무의식 속에서 존재하는 억압을 해소시키면서 덜 중요한 세부사항은 과감하게 삭제하고, 이야기를 단순화시키면서 핵심을 잘 보여주는 것은 어린이를 긍정적으로 자각하게 하고 본능을 충족시키는 방법을 찾게 해 준다. 어린이들은 뻔한 이야기일지라도 결과가 확실하게 드러나는 이야기를 좋아한다. 자신들이 쉽게 이야기를 따라갈 수 있는 단순하면서 간결한 문장의 이야기

32) 이오덕, 『어린이를 지키는 문학』, 아리랑나라, 2005, 10면 참조.

를 좋아하는 것이다.

어린이들은 자신의 심리적인 문제를 직시하기 힘들다. 그렇기 때문에 문제의 본질과 해결과정 및 방법을 명쾌하게 제시해 준다. 또한 그 문제를 해결해 나갈 수 있는 실마리를 찾고 극복해 가는 과정은 어린이들에게 문제해결에 대한 뿌듯함과 희망, 극복의지를 분명하게 해주는 것이다. 나쁜 사람은 벌을 받고 착한 사람은 보상을 받는 결말은 어린이들의 무의식이 자신이나 다른 이들에게 해를 끼칠 가능성을 줄어들게 만든다. 예기치 않은 어려움에 놓이거나 부당한 어려움에 대항해서 장애물을 극복하고 결국 이기게 된다는 메시지는 무의식 속에서 긍정적으로 작용할 수 있다. 하지만 설화에서 가져온 단순한 구성이 창작동화에서는 뻔한 이야기가 되기도 하고 흥미를 떨어뜨릴 수도 있다.

설화 속 인물은 인물의 중간지점이 없으며, 착하거나 나쁘거나 딱 두 가지로 나뉘고 어떤 인물의 모습이나 행동은 선과 악을 형상화한다. 현실세계에서 인간의 마음속에는 선과 악이 모두 존재한다. 이러한 마음은 선과 악의 양면성을 두고 투쟁하게 되는 것이다. 악한은 결코 승리하지 못하며, 마지막 지점에서 모든 것을 잃게 된다거나, 악을 물리치고 선이 이기게 되는 것이다. 설화 속 인물이 생명력을 지닌 유기체로 느껴질 수 있다면 설화의 재미는 배가 된다. 설화의 단순한 서사에 나타나는 리듬감과 반복적인 문장은 이야기 속으로 잡아당기는 힘과 재미를 준다. 반복해서 나타나는 고난과 역경을 거치는 동안 사건의 강도는 점점 심해지지만 그것을 통해 완전해지는 상징성은 의미가 있다. 이주홍의 창작동화 작품에서도 단순한 서사구조와 반복적인 사건구조가 문제의 실마리를 해결해 주는 결과로 이어주는 구조로 나타난다.

설화 속 인물의 또 다른 특성 중 하나는 선과 악, 현명함과 어리석음이 뚜렷하게 나타난다는 것이다. 나쁜 일을 하거나 욕심을 부리면 벌을 받게

되고 착한 일을 한다거나 어려운 사람이나 위험에 처한 인물을 도와주면 상을 받게 된다. 처음에는 악한 인물이 이기지만 여러 가지 과정을 거치면서 결국 선한 인물이 이기게 된다. 민담에 많이 등장하는 효자 아들 이야기, 꾀로 악을 물리치는 이야기, 우화, 의인화 이야기 등 친구와 사이좋게 의를 행하면 어떤 어려운 문제도 극복할 수 있으며, 부모에게 효를 행하면 부자로 잘 살 수 있고, 어려운 사람을 도와주면 차후에는 배로 돌려받을 수 있다는 것들이 이야기 속에 자연스럽게 녹아난다고 할 수 있다.

초창기 전래동화에는 설화를 그대로 옮겨 놓은 작품보다 어린이들이 읽기 좋게 개작한 작품들이 많았다. 그러다보니 설화의 원형을 훼손한 작품들이 많아졌다. 설화의 원형을 훼손한 작품에 대한 문제가 제기되면서 설화의 원형을 그대로 유지한 작품이나 줄거리를 흩트리지 않는 범위에서 작가의 상상력을 가미시켜 새롭게 창작한 작품들이 나왔다. 이주홍은 설화의 서사 법칙과 기능을 자신의 창작동화 속으로 자연스럽게 녹여내면서 자신만의 특성을 갖춘 작품을 탄생시켰다고 할 수 있다.

이주홍의 1920년대 후반~ 40년대 창작동화를 보면 설화의 서사 법칙과 기능을 바탕으로 한 구수하고 감칠맛 나는 문장으로 익살과 풍자, 재치와 지혜를 넣어 시대의 어둠과 사회의 고통을 해학적으로 그리고 있다. 이주홍의 창작동화는 서사구조에 있어서 단순하면서 직선적이며, 똑같은 인물이나 비슷한 성격의 인물이 등장하여 똑같은 행위나 어구를 반복하여 화자가 강조하고 싶은 것을 강조하고, 선과 악, 현명함과 어리석음이 대립되어 교훈적 이원성을 강조했다.

이주홍은 암울한 시기의 어린이들에게 어둠, 암울함을 그대로 마음에 두고 살아가기보다 암울함에서 벗어나 아이다운 웃음을 주고자 했다. 이주홍이 자신의 창작동화에 설화의 서사 법칙과 기능을 가미시킨 작품을 많이 쓴 것은 위의 이유와 무관하지 않다.

이주홍 창작동화의 특징이라고 할 수 있는 해학, 풍자, 익살, 재미, 재치, 지혜 등은 설화의 서사 법칙과 기능을 바탕으로 교훈적인 주제를 강조했다는 것을 알 수 있다. 그렇기 때문에 이주홍 창작동화가 설화의 서사 법칙과 기능을 어떻게 반영하고 있는지 살펴볼 필요가 있다.

설화의 서사구조를 분석한 연구자로는 블라디미르 프롭과 클로드 레비-스트로스와 에릭 올릭(Axel Olrik)[33] 등이 있다. 블라디미르 프롭은 러시아의 민담 중 러시아의 요정담을 가지고 서사단위로 나누면서 서사구조를 유형화했다. 프롭은 등장인물의 기능을 31가지로 나누어서 분석했는데, 이는 러시아 요정담에만 한정되는 것이 아니라, 그 외 다른 민담에도 적용할 수 있다. 레비-스트로스는 병렬적구조로 분석을 했다. 이것은 삶과 죽음, 남성과 여성처럼 양극적 대립이 조화를 이루어 두 가지가 함께 존재하는 것을 특징으로, 보다 의미 깊은 이면적 구조라고 볼 수 있다. 올릭은 설화의 서사법칙을 10가지로 나누어서 설명했다. 올릭의 서사법칙 10가지는 설화에서 가장 많이 나타나고 있는 서사구조라고 할 수 있다.

1920년대 이후 창작동화가 나오기 시작하면서 아동문학 작가들은 설화의 서사 법칙과 기능을 창작동화의 서사구조에 적용하기도 했다. 이러한 것은 설화의 서사 법칙과 기능이 가지고 있는 단순한 구조와 반복의 행위와 언어에서 오는 재미와 지혜, 그리고 교훈적인 주제가 직접적으로 드러나고 있기 때문이다. 특히 똑같은 어구나 행위의 반복으로 작가가 말하고자하는 것을 강조했고, 교훈적 이원성과 연관되는 대조, 단순하면서 직선적인 줄거리를 사용하는 단선화는 어린이들을 쉽게 이야기 속으로 몰입시킬 수 있었기 때문이다. 이러한 점을 봤을 때 설화의 서사 법칙과 기능이 이주홍 창작동화에서도 특징적으로 나타나고 있다는 것을 알 수 있다.

---

33) Axel Olrik, 「Epic Laws of Folk Narrative」, Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur, 1909.

이처럼 이주홍 창작동화에서 올릭이 말하고 있는 설화의 서사 법칙과 기능이 어떻게 나타나고 있는지 살펴보고, 이주홍의 창작동화가 설화의 서사 법칙을 계승하고 있다는 것을 밝히는 것은 의미 있는 일이라고 할 수 있다. 이러한 연구는 이주홍의 창작동화가 설화의 서사법칙을 계승하고 있다는 것을 알 수 있기 때문이다.

본고에서는 이주홍의 작품 중 설화의 서사 법칙과 기능을 적용한 작품을 분석의 대상으로 삼고자한다. 대상 텍스트로는「배암새끼의 舞蹈」(『신소년』, 1928.), 「개고리와 두꺼비」(『신소년』. 1930.),「개구리와 두겁이」(『신소년』, 1930.), 「고동이」(조선일보, 1933.),「호랑이 이약이」(『신소년』, 1934.), 「군밤」(『신소년』, 1934.), 「알 낳는 할머니」(동아일보, 1937.), 「아들 삼형제」(동아일보, 1939.), 「청개구리」(『새벗』, 1969.), 「가자미와 복장이」(삼성당, 1980.) 등의 작품을 선정했다.

Ⅱ. 설화의 서사 법칙과 기능

설화는 언제 누가 지었는지 모르지만 옛날부터 사람들 사이에서 전해진 옛이야기이며, 동시에 귀로 들은 그대로를 다른 사람들에게 들려주는 이야기이다. 시대성과 지역성, 그리고 전하는 사람의 개성이나 생활사 등에 의해 변화를 일으키면서 전해져가되, 그 변화의 밑에 변화하지 않는 불변의 보편성을 동시에 가지고 있다. 이와 같은 변화하지 않는 보편성을 흔히 규범형식(規範形式)이라고 부른다.

설화라는 용어는 외연적으로는 넓은 뜻을 가지고 있지만, 내포적으로는 작은 의미를 가지고 있다고도 할 수 있다. 설화의 서사 법칙과 기능의 특징으로 첫 번째는 똑같은 인물이 똑같은 말과 행동을 세 번을 반복하는 경우가 많고, 사건을 더욱 흥미 있게 끌고 간다는 것과 언제 어디서나 한번만 일어나는 사건이 아닌 몇 번이나 반복해서 일어날 수 있는 사건을 그린다는 것이다. 두 번째는 대부분 한 장면에 두 명의 인물이 등장하며 대조를 이룬다. 선한인물과 악한 인물, 부자와 가난한 자, 현명한 사람과 어리석은 사람 등 대조적인 인물을 나타내면서 교훈적인 이원성과도 연관된 경우가 많다. 또한 어떤 난관에 부딪혀도 이를 극복하고 운명을 개척하는 경우가 많다. 세 번째는 줄거리가 단순하면서 직접적으로 나타난다는 것이다. 같은 종류의 상황은 비슷하게 일어나지만 아주 다른 상황으로 끌고 가지 않는다. 플롯이 일관성을 이루며 사건의 전개상 아주 다른 결론으로 도달하지 않는다. 네 번째는 흥미를 위주로 꾸며낸 이야기가 대부분이므로 사실성이나 진실성 여부는 문제가 되지 않으면서 시간과 공간에 대한 제시가 불문명하다. 다섯 번째는 대부분 흥미본위의 사교적 교환물로 꾸며지기 때문에 조상들의 꿈과 낭만, 해학과 풍자, 재치와 역경을 이겨내는 지혜

등의 교훈을 문학적으로 잘 형상화 되어 있다는 것이다.

설화의 서사 법칙과 기능을 논함에 있어서 가장 많이 언급되어 온 것은 서두와 결말의 법칙이다. 설화의 서두는 항상 '옛날 어떤 곳에', '옛날 옛날 아주 오랜 옛날에' 등으로 시작한다. 결말부분도 '이게 끝이오.', '잘 먹고 잘 살았소.', '그래 잘 살다 죽었지.' 등의 고정된 법칙을 유지해 왔다. 행복한 결말을 나타내는 말이 대부분이었으나, 이야기 자체의 신빙성에 대해 부정적인 태도를 보이기도 했고, 해학적으로 끝맺기도 했다.

설화의 표현형식에 있어서 올릭(Olrik. A)의 논문 「설화의 서사 법칙」(1909)을 살펴보면 다음과 같다. ①시작과 종말의 법칙 ②반복의 법칙 ③숫자 3(3중성)의 법칙 ④이물과 고물의 법칙 ⑤한 장면에 둘의 법칙 ⑥대조의 법칙 ⑦쌍둥이 법칙 ⑧단선화 ⑨형식화 ⑩ 플롯의 일관성 등이다.

①시작과 종말의 법칙을 보면 민담은 갑자기 시작되어 갑자기 끝나지 않는다. 예로 민담의 주인공은 결혼에서 갑자기 끝나는 일이 없다. 부차적인 인물의 운명을 듣기도 하고 주인공과 그의 아내가 '행복하게 살다가 죽었다.' 는 것으로 끝나는 것이다. ②반복의 법칙에서는 화자가 강조하고 싶은 이야기를 반복한다. 똑같은 인물이나, 비슷한 성격을 가진 인물이 자주 등장하여 똑같은 행위나 말을 반복하며 강조한다는 것이다. ③숫자 3(3중성)의 법칙은 반복의 방법은 숫자 3과 결합하여 세 번 반복된다. 반복할수록 사건의 강도는 강해진다. 민담의 인물, 행위, 사건 등이 숫자 3과 관련되어 있다는 것을 알 수 있다. ④이물과 고물의 법칙은 주인공의 최초는 가장 어리고 약한 것이 오고, 최후에는 가장 나이가 많고, 크며, 강한 자가 온다. 주인공 자신은 삼형제 중 가장 젊고, 작고 약하다. 예로 삼형제 이야기 중에서 가장 유산을 많이 받는 사람은 장남이지만 결말에서 행복하게 되는 것은 막내인 경우가 많다. ⑤한 장면의 둘의 법칙은 한 장면에 두 인물 밖에 등장하지 않는 것이다. 여러 명의 인물이 등장하더라도 동시에 행동하

는 것은 두 사람뿐이다. ⑥대조의 법칙은 설화에서 인물은 노인과 젊은이, 대(大)와 소(小) 부자와 가난한 자, 거인과 인간, 선과 악, 현명함과 어리석음 등의 대립되어 나타나는 것을 말한다. 이러한 것들은 교훈적 이원성과 연관되는 경우가 많다. ⑦쌍둥이 법칙에서는 두 사람이 똑같은 역할을 나타낼 때는 두 사람은 작고 약한 존재(일원적)가 된다는 것이다. 이때 두 사람은 쌍둥이인 경우가 많다. 이처럼 두 사람이 힘을 얻게 되면 두 사람은 적대적 관계가 되게 된다. ⑧단선화의 법칙은 줄거리가 단순하며 직선적이라는 것이다. ⑨형식화 법칙은 똑같은 종류의 상황은 거의 똑같이 묘사되고 변화를 생기게 하는 시도는 하지 않는다. ⑩플롯의 일관성의 법칙은 주인공이 세 가지 예언을 받는다면 이야기는 끝까지 예언의 실현에 대해 이야기하고 죽을 운명의 주인공에 대해서는 끝까지 그가 어떻게 운명을 벗어나는가에 대해서 이야기한다.

설화의 서사 법칙과 기능은 시대를 거듭하면서 계속 되어오다가 어린이들의 이야기, 즉 동화 속에 담겨져 나타났다. 특히 설화에서의 권선징악과 같은 표면적 의미와 등장인물들이 겪는 고난과 역경을 헤쳐 나가는 과정이 어린이들의 삶속에 파고드는 어려움이나 힘듦은 인간의 본질적인 것임을 인식하게 하는 깊은 의미를 담고 있다. 이것은 어린이들의 의식 또는 무의식 속에서 중요한 메시지로 작용한다. 설화는 삶의 보편적인 문제를 다룸으로 해서 어린이들의 자아발달을 자극해 왔다고 할 수 있다. 초기 작가들은 설화를 어린이들이 읽기 쉬운 전래동화로 만들어 어린이들 눈높이에 맞춰 언어를 순화시키거나 문체나 구조를 변화시키기도 하고, 인물을 변형시키거나 사건을 단순화시켰다. 이주홍은 한발 더 나아가 설화의 서사 법칙과 기능을 창작동화에 접목시켜 자신만이 가진 특징적인 동화를 만들어갔다. 올릭의 서사법칙 중 이주홍 창작동화에는 반복의 법칙과 대조의 법칙, 단선화의 법칙이 두드러지게 나타난다. 이주홍은 세 번의 반복에 한정시킨

것이 아니라 여러 번의 반복되는 상황을 만들어 재미를 주면서 문제를 해결할 뿐만 아니라 대조되는 인물, 즉 선한 인물과 악한 인물, 현명한 인물과 어리석은 인물을 등장시켜 교훈이라는 주제를 확실하게 드러냈다. 또한 이야기를 단순화시켜 작가가 이야기하고자 하는 주제를 직접적으로 드러내면서 교훈을 강조했다.

이처럼 이주홍은 세 가지 법칙을 이용하여 재미, 재치, 익살과 풍자, 해학을 주면서 어린이들로 하여금 이야기의 재미에 쉽게 빠져들 수 있도록 했다. 이주홍의 동화에서 특징적으로 나타나고 있는 반복의 법칙, 대조의 법칙, 단순화의 법칙을 중심으로 이주홍의 창작동화를 분석하고자 한다.

1. 반복의 법칙

설화 중에 어린이들이 쉽게 이해할 수 있는 이야기, 동심을 바탕에 깔고 있는 것의 대부분은 설화에 많이 나타난다. 설화 속에 나타나는 반복되는 행위와 언어는 어린이들을 즐겁게 만들면서 호기심을 불러일으킨다. 어린이들의 상상력은 이야기 속에서 시작된다. 이야기 속에서 어린이는 소망이나 불안을 해소시킬 수 있으며, 어린이들이 어렵다고 생각하는 문제나 불안감을 해결시킬 수도 있다. 더 나아가 어린이들의 상상력을 자극해서 어린이들 스스로 자신들의 삶에 도움이 되는 것들을 찾아갈 수 있다. 이러한 점들을 봤을 때 설화만큼 좋은 것이 없다. 설화는 인간의 내면문제에 대해서 많은 가르침을 주고, 어린이가 자신 앞에 처한 어려운 문제에 알맞은 해결책을 제시해 준다. 설화는 이야기가 전개됨에 따라 본능의 억압을 긍정적으로 자각하게 만든다. 이러한 것은 이야기의 전개에 있어서 화자가 강조하고 싶은 것을 반복해서 이야기하며, 같은 인물, 비슷한 성격을 가진

인물이 자주 등장하면서 같은 행동을 하고, 같은 언어를 구사하면서 반복하여 강조하기 때문이다. 즉 주인공과 유사한 행동을 반복함으로 해서 대조적인 인물도 반복적인 행동을 유발하게 하는 것이다. 이처럼 대립되는 인물의 서로 반복되는 행위와 언어는 선과 악을 뚜렷하게 구별할 수 있도록 하는 효과를 갖는다.

반복 법칙의 진행형식 중에는 ①단선적(나열적) 형식, ②누적적 형식, ③연쇄적 형식 등이 있다. ①은 일정한 형식에 의해 이야기가 전개 된다. 화자는 일정한 형식을 항상 기억하고 있어야 한다. 이 이야기의 흐름은 기승전결에 따라 발달 - 진행 - 고조 - 결말의 과정으로 진행된다.「팥죽할멈과 호랑이」의 예를 보면, 팥죽할멈이 팥 밭에서 호랑을 만나면서 발단이 시작된다. 동지 날 팥죽을 다 쑤고 난 후 잡아먹히게 된 할머니는 걱정을 한다. 맛있는 팥죽을 얻어먹기 위해 동물들이 찾아오고, 할머니는 동물들에게 팥죽을 나누어준다. 팥죽을 얻어먹은 동물들이 할머니 이야기를 듣고 돕기로 한다. 이처럼 동물들이 할머니를 찾아오면서 사건이 진행되고, 동물들이 꾀를 내고 각자 자리에서 호랑이를 물리칠 준비를 하는 과정은 고조의 상황이라고 할 수 있다. 고조된 상황에서 동물들은 힘을 합쳐 호랑이를 물리치는 결말에 이른다. 위의 이야기에서 볼 수 있듯이 설화에서는 단선적 형식을 벗어나지 않는다. ②는 단일 모티브로 되어 있는 것이 대부분이고, 이야기의 문장이나 사건이 반복되며, 앞의 행위가 원인이 되어 다음 행위가 생기는 형식을 띤다. 하지만 반복되는 한 행위 중에 하나를 빼도 전체 이야기에는 영향을 주지 않는다. 위의 누적적 형식의 반복되는 문장에서는 해학적인 요소를 띠는 경우가 많다. 「박박 바가지」를 예로들 수 있다. 할머니와 할아버지가 사는 곳에 도둑이 들게 되고, 도둑이 마루 위로 올라가서 삐그덕 소리를 내게 되고, 잠이 깬 할머니와 할아버지의 대화에 도둑이 반응하면서 반복되는 행위가 시작된다. 도둑의 반복되는 행위,

즉 도둑이 반복해서 내는 동물소리, 쥐-고양이-개-송아지-코끼리처럼 점점 큰 동물소리로 확장시켜 나가는 반복되는 소리와 행위로 인해 이야기의 재미는 점점 고조된다. 여기에서 동물이 하나 빠진다고 해서 이야기의 개연성이 떨어지거나 재미가 없어지는 것이 아니다. ③은 하나의 사건 행위가 원인이 되어 그 다음 결과가 생기게 되는 경우이다. 즉 하나의 사건의 행위는 다른 행동을 하게 되는 원인이 되고, 그 행위는 또 다른 상황으로 이어져서 앞의 사건과 사건이 서로 영향을 미치게 된다.「방귀쟁이 며느리」를 예로 들면, 방귀쟁이 며느리는 시집온 며느리가 방귀를 참다가 생긴 사건으로 방귀를 뀌면서 이야기가 전개된다. 방귀로 쫓겨나게 되지만 방귀가 쓸모가 있어지면서 다시 집으로 돌아온다는 이야기로 방귀로 사건이 일어나지만(나쁜 상황) 또 다른 곳에서 다시 돌아올 수 있는(좋은 상황)이 일어나는 것이다. 앞의 사건이 또 다른 사건으로 이어지면서 서로 영향을 미쳐 전화위복이 된다.

이러한 반복의 법칙에는 숫자 3의 법칙이 3과 결합하여 세 번 반복되는 경우가 대부분이다. 세 번의 반복되는 과정을 거치면서 사건의 강도는 점점 강해진다. 또한 세 번의 반복 속에서 익살스러움과 해학적인 모습이 드러나며 재미를 주는 경우가 많다.

2. 대조의 법칙

설화 속 인물은 현실 속 인물과 달리 선과 악을 동시에 가지는 이원적인 성격을 지니지 않으며, 선하거나 악하거나 둘 중 하나만 지닌다. 형이 어리석으면 동생이 현명하고, 언니가 게으르거나 비열하면 동생은 부지런하고 착하다. 이처럼 두 가지 성격 중 한 가지 성격만을 지니고 있지 선과

악을 동시에 가지는 경우는 없다. 브루노 베텔하임은 대립적 성격의 배치는 교훈적인 문학과 달리, 선한 행동을 강조하기 위해서가 아니며 상반되는 성격을 등장시키는 것은 어린이가 둘의 차이를 쉽게 이해할 수 있게 하기 위해서라고 했다. 그러면서 현실의 인물처럼 선과 악이라는 양면을 가지고 있으면서 어느 쪽으로 갈 것인지 고민하는 어린이들을 그대로 녹여낸다면 어린이들은 인물들 간의 차이를 파악하기 힘들 것이며 선한 인물이 더욱 단순하고 명료하게 그려질수록 그 인물과 쉽게 동일시되며 나쁜 인물을 거부하게 된다[34]고도 했다. 인물을 단순화시킬수록 어린이들은 이야기를 쫓아가는 재미를 느낄 수 있다. 선한 인물과 악한 인물을 뚜렷하게 구분시키면서 어린이들에게 선한 인물에게 가까이 다가갈 수 있도록 유도하는 측면도 있는 것이다.

조성숙은 설화가 갖고 있는 기본적인 정신적 가치 중에는 선과 악의 이분법적인 사고가 깔려있으면서 권선징악, 곧 착한 일을 권하고 악을 징계한다는 이것은 착한 사람은 복을 받고 악한 사람은 벌을 받는다는 이분법적인 관념을 형성한다고 했다. 그러면서 이것은 삶을 사는 동안 인간이 누리고 싶은 모든 것을 실현하고자 하는 욕망에서 형상화 된다[35]고 했다. 이분법적 사고는 어린이들을 이해하기 쉽게 만들며 그 인물에 대해서 명료하게 그려낼 수 있도록 하는데 도움을 준다. 또한, 어린이들은 인물이 선명하게 그려질수록 이야기 속으로 빠져들어 가는데 무리가 없도록 도와준다.

올릭은 설화의 서사법칙에서 설화의 인물은 노인과 젊은이, 대(大)와 소(小), 부자와 빈자, 거인과 인간, 선과 악, 현명함과 어리석음 따위가 대립되어 나타난다고 했다. 또한 이 법칙은 교훈적 이원성과 연관되는 경우가 많다고 했다. 어린이는 주인공이 선하기 때문에 동일시하는 것이 아니라

34) 브루노 베텔하임, 『옛이야기의 매력1』, 김옥수 · 주옥, 시공주니어, 1998, 22면 참조.
35) 조성숙, 「한국 전래동화 연구」, 경남대학교 국어국문학과 박사학위논문, P90면 참조.

주인공의 조건이 마음에 들기 때문에 동일시 되게 느끼는 것이다. 또한 어린이는 옛이야기의 인물 속에 자신을 전적으로 투사시킴으로써 착한 사람이 될까, 누구처럼 될까 등에 대한 답을 결정하기도 한다. 이처럼 어린이들에게는 선과 악을 선명하게 그려낼 필요가 있다. 권선징악의 주제는 어린이들 자신의 생활에 있어서 옳고 그름을 판단하는데 도움을 주기 때문이다.

「여우누이」에서 여우누이가 부모와 동네사람들을 다 잡아먹고, 막내까지 다 잡아먹어버리고 여우누이가 행복하게 잘 살았다고 하면 어린이들은 무서움과 불안함에 떨 것이다. 하지만 여우누이가 결국 죽음으로 해서 어린이들은 무서운 이야기라고 생각하면서도 나쁜 여우를 물리쳤다는 안도의 숨을 내 쉴 수 있는 것이다. 「해와 달이 된 오누이」에서 오누이가 살아남고 호랑이가 떨어져 죽는 것도 같은 이치에 있다고 하겠다.

3. 단선화의 법칙

설화의 서사는 단순하면서 간결하게 되어 있다. 또한 가장 핵심적인 형태로 문제를 파악 할 수 있도록 해주며, 모든 상황을 단순화시킨다. 구성이 복잡하면 어린이들이 혼란스러워한다. 모든 사건의 윤곽은 명료하게 드러나야 하고, 중요하지 않은 부분은 과감하게 삭제할 수 있어야 한다. 사건이 복잡하거나 복합되어 있는 이야기는 차원이 높은 이야기가 된다. 어린이들은 복잡한 줄거리, 엉켜있는 사건의 이야기는 힘들어한다. 단순한 줄거리와 비슷한 언어를 반복해서 사용하는 이야기는 처음 듣고도 그 이야기가 어떻게 진행될 것인가 하는 것을 유추하는 재미를 즐길 수 있다.

올릭도 설화의 줄거리는 늘 단순하며 직선적이라고 했다. 둘 혹은 그 이상의 줄거리가 복합되어 나타난다면, 이는 고차원적인 문학작품의 증거라고 하며, 똑같은 종류의 상황은 될 수 있는 한 거의 똑같이 묘사되고 변화를 생기게 하는 어떠한 시도도 하지 않는 형식화 법칙을 함께 가지고 간다고 했다. 간결하면서 단순하고 비슷한 언어를 반복해서 사용하는 경우 설화를 처음 듣고도 그 이야기가 어떻게 진행될 것인지 미리 알 수 있게 되면 그것 또한 설화의 서사의 법칙에 기인하는 것이다.

설화에서「쿵쿵절싸 지팡이」,「꼬부랑 할머니」,「바보 남편 인사 배우기」 등은 단순한 줄거리와 같은 언어를 반복해서 사용하는 재미를 가지고 있다.「쿵쿵절싸 지팡이」에서 지팡이가 “쿵쿵절싸 잘한다 좋은 때가 있으리.”라는 대화에서는 자연스럽게 리듬을 타며 반복하게 되고,「꼬부랑 할머니」에서도 “꼬부랑 할머니가 꼬부랑 고갯길을 꼬부랑꼬부랑 넘어가는데.”라는 반복적인 단어를 통해 자연스럽게 리듬을 탄다.「바보 남편 인사 배우기」에서도 남편이 “아야, 아이구, 어서 오시오. 들어와 앉으시오.”라는 자신이 배운 단순한 단어들만을 반복하며 리듬을 타게 되고, 이런 행위와 단어들은 이야기의 재미를 주며, 듣는 어린이들을 이야기 속으로 쏙 빠져들게 만든다.

위의 작품들은 단순하고 간결한 문장으로 되어 있어서 한번 듣고도 이해도가 빨라 반복되는 문장을 자연스럽게 익히게 된다. 간결한 문장의 장점은 자연스럽게 리듬감을 느끼며, 그 이야기로 동화되어 들어갈 수 있다는 것이다. 자신이 들은 이야기를 머릿속에 기억했다가 그 기억을 끄집어내기 위해서는 문장이 단순하면서 간결해야 한다.

Ⅲ. 이주홍 창작동화에 나타나는 설화의 서사 법칙과 기능

이주홍은 일제강점기 시대라는 암울하고 어두운 사회에서 삶을 긍정적으로 받아들일 수 있는 이야기, 어둡고 자극적인 상황을 직설적으로 드러내지 않고 설화 속 특유의 익살과 재치를 자신의 창작동화 속에 접목시키면서 해학과 기지로 나타냈고, 희극적으로 재구성하는 작가 특유의 기질을 가지고 있다.

이주홍은 설화적 서사 법칙과 기능을 자신의 작품 속에 녹여냄으로서 이야기 구성을 단순화시켰으며, 반복적인 사건과 인물의 언어를 통하여 이야기의 재미를 느끼게 하면서 그 이야기 속으로 빨려들어 갈 수 있도록 했다. 또한 대조적인 인물로 선과 악을 뚜렷하게 드러냄으로서 어린이들에게 착한 사람에게는 좋은 일이 일어나지만 나쁜 사람은 벌을 받는다는 교훈을 직접적으로 드러냈다. 문장은 어린이들이 이해하기 쉽도록 짧으면서 단순화시켰다.

이주홍은 어린이들이 이야기에서 재미를 느끼고, 이야기 속으로 빨려들 수 있도록 하기 위해 창작동화에 설화의 서사 법칙과 기능을 적용시켰다. 단순하면서 간결한 문장으로 작품 속에서 일어나는 사건이나 어구를 반복함으로 흥미와 기대감을 높여갔다. 특히 재치와 지혜, 익살과 해학이라는 재미로 어린이들에게 다가갔다고 할 수 있다.

이주홍의 창작동화에서 단순하면서도 간결한 문체와 구성, 주제의 깊이는 자신만의 문학적 재질에서, 문장의 주된 익살, 재치, 빗대기는 어린이들에 대한 사랑, 믿음과 어린이들에 대한 깊은 이해에서 얻은 것이라고 본

다. 어린이문학이 교훈성을 기본적인 주제로 삼고 있다면, 이주홍은 그 교훈성에 익살과 해학을 서사로 풀면서 재미있는 동화로 만들어갔다.

설화의 서사 법칙과 기능을 계승한 이주홍 동화에서는 반복적인 사건을 통하여 익살과 재미를 주며, 반복되는 언어를 사용하는 인물을 통하여 재치와 지혜를 주고 있다. 또한 선과 악을 뚜렷하게 대비시키면서 교훈성이라는 주제를 던져준다. 이와 함께 간결하면서 단순한 사건의 진행은 앞으로 전개될 이야기를 유추해 볼 수 있는 재미를 주고 있다.

이주홍 창작동화에 나타나는 설화의 특징을 보면 첫 번째로 성장기 아동이 독자라는 점에서 소설과 다른 주제와 문체를 가지고 있다는 것이다. 어린이들이 읽는 이야기라는 점에 중심을 두고 교훈적인 주제를 드러내고 있으며, 간결하면서 단순한 문체를 사용하고 있다. 두 번째로 이주홍은 어린이들이 읽는 동화에 부도덕함이나 잔인함, 우울함을 함부로 그릴 수 없다고 보면서 풍자와 익살로서 어린이들에게 재미와 즐거움을 주려고 했다. 세 번째로 약자일 수밖에 없는 어린이들에게 힘을 모으면 강자도 이겨낼 수 있다는 주제를 보여주려고 했으며, 네 번째로 의인화 동화를 통하여 선과 악의 대결에서 선이 악을 이길 수밖에 없다는 것을 보여준다. 다섯 번째는 유래담 창작동화를 통해 풍자와 익살스러움 그리면서 재미와 함께 교훈을 주고 있다.

이주홍 동화에서 빼놓을 수 없는 것은 재미와 함께 뚜렷하게 나타나는 주제와 교훈이라는 점이다. 덜 성숙된 어린이들에게 교훈은 가치관 형성에 있어서 중요한 역할을 한다. 이처럼 이주홍 창작동화에서 특징으로 나타나고 있는 설화의 서사 법칙과 기능 중에 반복의 법칙, 대조의 법칙, 단선화의 법칙이 두드러지게 나타나고 있는 작품을 중심으로 분석하려고 한다.

1. 「군밤」, 「알 낳는 할머니」, 「아들 삼 형제」 : 반복의 법칙에 나타난 재치와 재미 그리고 지혜

이주홍은 창작동화 속에 사회문제뿐만 아니라 전반적인 삶의 문제를 녹여 냈다. 동화 속 인물이 사용하는 반복되는 언어는 그 인물의 해학스러운 특징을 잘 살려내고 있으며, 익살스러움과 재치를 인물 속에 잘 녹여내고 있어서 그 인물의 됨됨이를 유추해볼 수 있다. 또한 반복의 문장을 나열하면서 리듬감을 주고 있으며, 규칙적인 서사로 사건을 유추해 보는 재미도 주고 있다. 단순하면서 간결한 문장의 반복은 사건을 끌고 가는 속도감을 준다.

재치와 지혜는 이주홍 창작동화의 반복되는 문장 속에 나타나는 특징 중 하나이다. 어린이에게서 볼 수 있는 재치는 익살스러움과 지혜로 연결되며, 잘못된 어른은 그 어른의 행위와 언어를 통하여 익살스럽게 풍자하면서 지혜롭게 사건을 수습하는 모습을 주고 있다. 또한 욕심 많은 어른에게서도 재치 있는 모습을 볼 수 있다는 것 또한 이주홍 창작동화에서 볼 수 있는 특징이다.

어린이의 눈높이에서 인물을 표현하면서 아이다움, 순수함을 돋보이고 있으며, 욕심 많은 어른을 익살스럽게 풍자하면서 반감이 생기지 않는 미워할 수 없는 어른으로 그리고 있는 것은 이주홍 창작동화에 나타나는 인물의 특징 중 하나라고 할 수 있다. 이처럼 익살스러우면서 재치 있는 인물은 이주홍 동화에서 볼 수 있는 특징 중 하나로서 설화에서 가져온 인물상이라고도 할 수 있다.

「알 낳는 할머니」의 서두인 '이번엔 우리 방게 할머니 이야기를 하나 할까요.'와 「아들 삼 형제」에서 '어느 마을에 한 노인이 살았습니다. 구두쇠 구두쇠하여도 세상에 이런 구두쇠가 또 어디 있겠습니까?'와 같은 서

두는 설화에서 주로 표현되는 서두와 같은 형식을 취하고 있다. 어떤 이야기를 하려고 하는지 알려주면서 어린이들에게 호기심을 일으키게 하는 것이다. 이주홍이 설화의 구어체를 동화의 서두에 쓰면서 어린이들에게 친근하게 다가가려고 했다는 것을 알 수 있다.

1) 반복의 법칙 속에 나타나는 재치

어린이들이 읽는 문학작품에서는 어린이 눈높이에서 바라보는 눈이 필요하다. 어린이의 시선으로 사물을 바라보고 인물을 바라보는 것은 동화의 기본이라고 할 수 있다. 릴리언 H. 스미드는 오랜 세월동안 반복되는 문장을 써왔는데 이는 스토리를 이야기하는데 효과적이라고 했다. 또한 일어난 사실과 어구를 반복하는 것은 효과를 높이기 위한 것이며, 변화 있는 반복을 쓰면 읽는 사람이나 듣는 사람에게 흥미와 기대감을 높여가게 한다[36] 고 했다. 화자가 강조하고 싶은 것을 반복해서 이야기고, 같은 인물을 자주 등장시키면서 똑같은 어구를 사용하고 반복적인 사건을 진행시키는 것은 그 인물의 특성을 나타내기위한 한 방법이라고도 할 수 있다. 박경희는 인물의 성격은 그 인물의 행동으로 들어날 수 있는데 이러한 인물의 묘사도 인물의 성격창조에 있어서 중요한 요소가 된다[37] 고 했다. 책 속 인물들의 말과 행동으로 자신을 내보이는 것은 독자들로 하여금 줄거리를 따라갈 수 있도록 유인하는 역할을 하는 것이다.

①[38] 종수는 헐떡이는 소리로
“아냐 그런게 아니라 우리가 날마다 밤 사러 가는 저 건너 밤가게

36) 릴리언 H. 스미드, 『아동문학론』, 2000, 57면 참조.
37) 박경희, 「이주홍 동화의 ‘재미’ 연구」, 동아대학교 교육대학원 석사논문, 1993, 25면 참조.
38) 이주홍, 「군밤」, 『신소년』, 1934. 9월호.

집이 있지? 에그 그놈의 집에 마구 불이 이렇게 붙었는데” 하면서 부젓가락으로 화롯재를 빙빙 그리면서 혜늉을 내었습니다. 그 때에 잿속에 파묻혔던 군밤은 마구 솟아났습니다.“
주인집 아들은 얼굴이 빨개졌습니다.
“그래서 이런 놈의 밤이 그저 자꾸 튀어 나오는데” 하고는 종수는 그냥 밤을 주워서 쥐고는 혜늉을 냅니다.
“불난 집에 불둑질이라더니 그저 애들이 와서는 밤을 이렇게 주워 먹겠죠? 하고는 종수는 밤 한 개를 입에 넣습니다.

② “욕심도 많다니까 그저 한 놈이 자꾸 이렇게들 주워 먹겠죠?” 하면서 혜늉을 낸답시고 차례차례로 모조리 주워 먹었습니다. 바깥에서는 다시 지나오는 두부장수의 요령 소리가 요란하게 났습니다.
“이키! 또 어디서 불이 났나?” 하고 종수는 야금야금 밤을 먹으면서 황급히 뛰어나갔습니다.[39]

위의 인용문은 「군밤」이라는 짧은 동화이다. ①은 현실적인 어린이의 모습이 유쾌하게 그리고 있다. 욕심쟁이 주인집 아들과 그 집에서 심부름하는 종수가 군밤을 가지고 갈등을 벌이는 주된 내용으로 주인집 아들은 종수에게 심부름만 시켰지 나눠먹는 일이 없다. 어른들이 보기에는 사소한 갈등인 것 같지만 어린이들 입장에서는 다르다고 할 수 있다. 군밤 냄새가 밖으로 새어나오자 종수는 주인집 아들 방 문을 열고 들어간다. 하지만 주인집 아들은 시치미를 뚝 뗀다. 그리고는 바깥에서 들리는 두부장수 요령 소리를 핑계 삼아 종수를 밖으로 쫓아낸다. 종수는 주인집 아들의 뻔한 거짓말에 당하고만 있지 않는다. 그렇다고 해서 주인집 아들과 싸우는 것이 아니라 재치 있게 반격을 가하는 것이다. 작가는 주인집 아들과 심부름꾼 아이, 즉 빈부의 차이와 계급문제와 함께 심부름꾼 아이인 종수가 재치를 발휘해서 주인집 아들을 골려주는 모습을 보여주면서 웃음을 자아내게 한다.

39) 이주홍, 「알 낳는 할머니」, 『톡톡 할아버지』, 우리교육, 1996, 43~45면.

‘군밤’을 매개로 주인집 아들과 심부름꾼 아이 종수라는 두 인물이 보여주는 부와 빈의 차이를 경직되거나 심각하게 그리는 것이 아니라 가난한 심부름꾼 종수도 주인집 아들을 재치 있게 골려줄 수 있다는 것을 보여주는 것이다.

①에서 종수의 능청스러운 행동과 종수의 행동을 그저 바라만보는 주인집 아들을 보면서 아이다움을 느낄 수 있다. 어찌 보면 주인집 아들은 권력을 가진 자이다. 하지만 종속자라고 할 수 있는 종수에게 꼼짝없이 당하면서도 그저 쳐다보기만 한다. 이런 점은 이주홍 동화에서 볼 수 있는 어른과 다른 어린이다운 순수한 모습의 표현이라고 할 수 있다.

②에서 종수가 발휘하는 재치있는 모습은 웃음을 자아내게 한다. 심부름꾼 아이 종수가 어리석은 주인집 아이를 직선적으로 나무라지 않으면서도 은근히 재치 있게 공격하는 모습에서 어린이 독자들은 웃음을 지을 수밖에 없는 것이다. 종수가 반복해서 화롯재를 헤집으며 군밤을 모두 먹어버린다. 이처럼 종수의 반복적인 행위는 재치 있는 모습으로 나타나며 그 속에서 재미를 찾을 수 있다. 이처럼 재치와 재미가 연결되어 나타나는 것이 이주홍의 창작동화에서 볼 수 있는 특징이라고 할 수 있다. 이것은 설화의 서사 법칙과 기능에서 찾을 수 있는 특징이라 하겠다.

2) 반복의 법칙 속에 나타나는 재미

어린이들이 읽는 이야기 속에서 한 작품에 다양한 인물이 등장하고, 그 인물들의 다양한 성격의 변화를 보이는 것은 어린이들이 이야기 속으로 빠져드는 재미를 빼앗는 것이 된다. 들려주기의 문학이었던 설화에서 한 가지 이야기 속 인물의 등장은 선과 악을 구별할 수 있는 인물을 중심에 두

었으며, 인물의 성격은 선한 인물과 나쁜 인물로 뚜렷하게 나타난다. 선한 인물이 악한이 되기도 하고, 악한 인물이 선한 인물이 되기도 하면 어린이들은 이야기를 이해하기 힘들어한다. 이분법적인 인물을 등장시켜 인물에 대한 어린이들의 이해를 도왔다고 할 수 있다. 이러한 인물들의 성격을 확실하게 드러내기 위해 반복적인 언어와 문장을 사용했다고 할 수 있다.

이주홍은 인물의 성격을 동일 한 언어의 반복 사용과 반복된 행동을 통해서 나타냈다. 언어와 행위의 반복은 익살스러움을 준다. 이러한 익살스러움은 재미와 연결되어 있다. 이주홍은 반복 법칙을 이용하면서 어린이 독자로 하여금 재미를 느낄 수 있도록 한 것이다.

①[40] “할머니 뭘하세요?”
“아이그 오냐, 영호 왔냐. 닭알 지진다.”
“할머니 집엔 닭도 안 길르는데 어디서 닭알이 생겼어요?”
“오냐, 우리 큰딸이 가져왔더라.”

② “할머니 뭘 하세요?”
“응 우리 영호 왔니, 닭알 지진다.”
“할머니는 어디서 그렇게 닭알이 자꾸 생긴답니까요?”
“오냐, 우리 작은딸이 가져왔더라.”

③ “아이그, 우리 영호 왔구나.”
“네, 할무니 뭘 하세요?”
“오냐, 보선이 떨어져서 보선 집는다.”
“

④ “할무니 거기 불룩한 게 뭐야요?”
“어디 어디, 음 이거 말이냐. 실패가 들어갔나보다.”
“아이그 할무니도 참 실패가 납작하지 저렇게 둥그스럼해요?”
“오호호호 내가 참 정신이 없구나. 이건 실꾸리야 실꾸리.”

40) 이주홍, 「알 낳는 할머니」,『동아일보』, 1937. 8월호.

"실꾸리는 길다름하지 저렇게 둥그스럼할까요?"
"오호호호 아이그 그 애두 참 우순 소릴하는구나. 실꾸리란 길게 감으면 길어지구 둥글게 감으면 둥그러지는 게지. 그래 어떠란 말이냐. 으흐흐흐."

⑤ "할머니 눈 어두신데 또 뭘 하세요?"
"오냐, 영호 왔냐. 치마가 떨어져서 치마 깁는다."
할머니는 또 이리저리 함부로 바늘을 내둘렀습니다.
"할머니 치맛자락 속에 그게 뭡니까요?"
"응 이거말이냐? 이거 내 발꾸락 아니가."
"아이그 할무니도 참 거짓말두 잘두 하신다. 그거 닭알 아네요."
"애그 그 애두 참, 내가 아무리 늙어빠져 정신이 없대두 내 발꾸락 모르고 닭알 모든단 말이냐."[41]

설화에서 반복의 문장은 단순하면서도 간결하다. 짧은 문장의 반복일수록 반복의 재미를 맛볼 수 있다. 또한 반복의 문장을 통해 작가가 이야기하고자하는 것을 효과적으로 드러내기도 한다. 반복되는 문장에 리듬감을 주며 어린이들에게 더 많은 재미를 주고 있다.

위의 인용문은「알 낳는 할머니」으로 이 작품 속에 나타나는 반복되는 문장은 간결하면서 단순하다. 세 번째 반복될 때까지는 서사가 똑같이 진행된다. ①-②-③로 진행되는 동안 (큰딸-작은 딸-보선으로의 진행) 간결한 반복의 문장으로 할머니의 익살스러움을 느낄 수 있다. ④와 ⑤ 로 진행되면서 거짓말을 하는 할머니는 좀 더 그럴싸한 이유를 덧붙이는 짜임새 있는 서사가 진행된다. ④의 반복에서 ⑤의 반복으로 갈수록 어린이들은 곧 이야기가 끝을 맺을 때가 되어간다는 것을 알게 된다. 실패-실꾸리, 발꾸락-닭알로 진행되는 모습에서 결국 닭알이라는 것이 밝혀진다는 것을 인지할 수 있다.

이주홍은 이 작품의 서두에 할머니가 어떤 인물이라는 것을 암시해준다.

41) 이주홍,「알 낳는 할머니」,『톡톡 할아버지』, 우리교육, 1996. 57~62면.

“이 할머니는 어떻게 욕심이 많든지 그 욕심이란 말 할 수 없이 대단합니다.”라며 할머니는 욕심이 아주 많은 사람이라는 것을 알고 읽는 어린이 독자들은 할머니의 욕심과 거짓말에 흥미를 느끼게 되는 것이다.

어린이들은 어른과 다르다. 어른은 복잡한 서술과 복선이 있는 이야기를 재미있게 읽지만 어린이들은 단순하면서 결론을 알 수 있는 이야기에 더 흥미를 느낀다. ‘할머니와 영호’ 라는 두 인물에 집중해서 보여줌으로 해서 인물을 따라가는 어린이들의 이해도를 높이고 있다. 이처럼 두 인물이 보여주는 해학성에 어린이들의 눈을 붙들어 매고 있다고 할 수 있다.

①의 작품에서는 ‘닭의 소리만 나면 방게 할머니는 영호를 부른다. “뒷집 영호야!”, “네!”, “닭알 낳다. 어서 가져가거라!”, “네!” 여기에서 이야기는 마무리가 된다. 할머니와 영호는 서로 대립적인 관계였지만 언제 그랬냐는 듯이 서로를 찾는 관계가 된다. 이러한 결말은 어린이들에게 웃음을 줄뿐만 아니라 긍정적인 모습을 보여주고 있다고 할 수 있다.

3) 반복의 법칙 속 행위에 나타나는 지혜

설화가 가지고 있는 웃음은 전래동화로 이어졌고, 더 나아가 창작동화로도 이어졌다. 조성숙[42]은 강하고 힘이 센 자를 희화화 시키고, 상태가 심각하여 웃지 못 할 상황임에도 웃을 수밖에 없는 해학성이 우리의 전래동화 속에 전승되고, 수용되었다했다. 또한 민중의 웃음은 지엄한 존재의 위상에 도전한 것에서도 나타나기 때문이라고 했다. 일상생활에서 있을 수 없는 상황을 만들어 웃음을 자아내는 민중의 욕구가 설화에서 전래동화로,

42) 조성숙,「한국 전래동화 연구 -설화의 수용양상을 중심으로」경남대학교 국어국문학과 박사학위논문, 2008, 104면 참조.

그리고 창작동화로 이어졌다고 할 수 있다. 약자가 강자에 대항하는데 있어서 지혜를 통해 문제를 해결하고, 그 속에서 웃음을 넣어 즐겁게 풀어감으로 해서 문제해결을 돕는 역할을 했다. 행위에서 오는 웃음을 반복의 법칙 속에서 자연스럽게 드러내고자 했다. 어린이들은 사건을 풀어가는 인물의 구체적인 행위 속에서 사건을 지혜롭게 풀어간다는 것을 알 수 있다.

> ①[43] 구두쇠 구두쇠하여도 세상에 이런 구두쇠가 또 어디 있겠습니까?
> 걸음을 걸어도 겨드랑 밑이 닳을까 봐 활개를 젓지 못하고, 대님을 맬라도 바짓가랑이가 닳을까봐 졸라매지를 못하고, 소금물이 제일가는 밥반찬이요, 자리가 닳을까봐 돌아눕지를 못하는 형편이니 어떻게 뺏겠습니까?
>
> ② 노인은 일부러 죽은 척하고 눈을 감았습니다. 그랬더니 온 집안은 울음이 터졌습니다. 맏아들이 주먹으로 땅을 치면서 울다가 보니 옆에 앉은 둘째 아들이란 놈은 소리 없이 입만 딱딱 벌리고서 우는 흉내를 내고 앉았습니다.
>
> ③ 둘째 아들은 눈을 흘기면서 대답했습니다.
> “형님은 참 눈치도 없소. 그래 가지고야 무슨 살림을 살겠소. 울음을 소리를 내고 울어보시오. 이웃 사람들이 초상 난 줄 알고 떡이나 밥이나 얻어먹으러 오지 않겠소!”
>
> ④ “형님들같이 그렇게 해퍼 가지고야 무슨 살림을 살겠수? 아버지는 이미 돌아가셨지만 죽은 사람한테 버선 한 컬레라도 쥐어 보낼 것을 생각하니 기가 차서 말이 나오지 않아 이렇게 앉았소.”[44]

위의 인용문은「아들 삼형제」작품으로 할아버지가 구두쇠 중에서도 아주 심한 구두쇠라는 것을 ①의 문장을 통해서 알 수 있다. 이주홍 동화의

43) 이주홍,「아들 삼형제」,『동아일보』, 1939, 5월호.
44) 이주홍,「아들 삼 형제」,『톡톡 할아버지』, 우리교육, 1996. 68~75면.

특징 중 하나가 서두에 이야기 속 인물에 대해서 알려주는 것이다.

어린이들은 어른들과 달라서 숨기는 문장보다 보여주는 문장을 선호한다. 이야기 흐름을 파악하기 쉽기 때문이다. 이러한 행위로 보여주는 문장은 설화의 특징 중 하나라고 할 수 있다.

인용문 ②, ③, ④는 아들 삼형제의 행위로 아들 삼형제가 어떤 인물인지 보여주고 있다. 큰아들은 돈을 잘 쓰는 인물이다. 맏아들이 “아낄 때는 아끼지마는 또 쓸 만할 때에는 써야하지, 그렇잖고야 어찌 사람 사는 게라 하거소!” 라는 말대답에 노인은 천길만길 뛴다. 그러면서 아들 삼형제 중에 제일 인색하고 구두쇠인 막내아들을 좋아했다. 하지만 세 명의 아들을 믿을 수 없던 노인은 세 아들을 시험해 보기위해 죽은 척 한다. ②는 맏아들의 행위, ③은 둘째 아들의 행위, ④는 셋째 아들의 행위이다. 세 명의 아들의 모습을 보고 난 후 노인은 문서 전부를 맏아들 앞에 던져주며 “돈 량 쓰기야 했기로니 그래도 사람 같은 놈은 네놈뿐이로구나.” 하고 재산 전부를 상속하여 주며 그 날부터 살림을 맡겼다. 큰 아들의 행위와 언어로 구두쇠 영감은 자신의 생각이 잘못됐다는 것을 깨닫고 자신의 생각을 바꾼 것이다.

이주홍은 욕심 많은 노인과 아들들을 풍자적으로 그리고 있으면서 세 아들이 아버지의 죽음 앞에서 벌이는 행위의 반복을 통해 해학적으로 풀어갔다. 또한 욕심 많은 노인이 지혜롭게 자신의 문제를 풀어가는 것을 보여줌으로 해서 어른이 욕심 많기만 한 것이 아니라 지혜롭다는 것도 보여주고 있는 것이다.

2. 「배암새끼의 舞蹈」, 「고동이」, 「호랑이 이약이」 : 대조의 법칙에 나타난 선/ 악과 주제 그리고 교훈

설화가 가지고 있는 기본적인 가치 중에는 이분법적 사고 즉, 선과 악이 있다. 선과 악은 등장하는 인물의 모습이나 행동으로 형상화하여 나타낸다. 이러한 양면성은 윤리의 문제가 되고, 그것을 해결하기 위한 방법이 모색되는 것이다. 착한 사람은 상을 받고, 악한 사람은 벌을 받는다는 것들은 이분법적인 관념을 형성했다. 결말에서 악한이 벌을 받는 것은 어린이가 도덕적 교훈을 얻는 것이 아니라 현실에서나 설화에서나 처벌에 대한 두려움은 악행을 제한적으로 억제하는 것뿐이다. 또한 악행으로는 결코 승리할 수 없다는 확신이야말로 훨씬 더 효과적인 악행 억제 수단이 되기도 한다. 이러한 것은 설화에서 보여주는 악은 모든 것을 잃게 된다는 것이라 하겠다. 어린이들은 결과보다도 이야기가 진행되면서 보이는 것들에 더 흥미를 느끼면서 결론에 도달한다.

설화에서는 인물이 동시에 선과 악을 지니지 않는다. 상반되는 인물을 등장시켜 선과 악의 편을 가르는 것이다. 이러한 것은 어린이들이 선과 악을 선명하게 구별할 수 있도록 하기 위해서라고 할 수 있다.

1) 대조의 법칙 속에 나타난 선과 악

설화에서는 선과 악의 구별이 뚜렷하다. 뿐만 아니라 인물도 대립되어 나타난다. 어린이들은 좋은 사람과 나쁜 사람, 부지런한 사람과 게으른 사람, 가난한 사람과 부자 등 인물이 뚜렷하게 대조를 이루는 이야기가 이해하기 쉽다고 한다. 속임수를 통해서 성공하고, 거인의 보물을 훔쳐서 부자

가 되는 이야기들은 선과 악 사이의 선택을 중요하게 여기지 않는 것이다. 이처럼 선과 악이 중요하지 않은 이야기는 어린이들에게 잘못된 희망을 심어줄 수도 있고, 선과 악에 대한 구별을 제대로 할 수 없게 만들기도 한다. 위의 설화들의 주제는 도덕성이 문제가 아니라, 무조건 성공하는데 목적을 두고, 부자가 되는데 목적을 두고 있기 때문에 자신으로 인해 다른 사람이 피해를 보는 것은 아무렇지 않게 생각하게 된다. 설화에 있어서 선과 악에서 나타나는 도덕성은 무엇보다 중요하다고 할 수 있다. 어떻게 어려움을 극복하면서 살아가느냐하는 것은 중요한 문제이기 때문이다.

이주홍의 초창기 작품은 선과 악을 극명하게 대립시키면서, 교훈성이라는 주제를 확실하게 나타내고 있다.

> ①[45] 형은 춤을 멈추고
> "이애, 인제는 다리도 아프고 몸도 피곤하니 잠간 쉬다가 이 느름나무 끝까지 몬저 다녀오는 이가 이것을 독차지 하기로 하자."하고 개고리 다리를 주물너면서 춤을 삼키고 말하엿슴니다. 아즉 날내지 못한 아우는 할 수 업시 대답하엿슴니다.[46]

> ②[47] 논구석마다 기웃기웃 돌아다니면서 고동이를 잡아먹고 사는 황새는 앱다 좋은 곳이다 하고 그 곳에다 새끼를 까두고는 제법 살림터를 정해 놓았습니다. 그러나 죽는 놈은 고동이입니다. 날마다 몇십 마리씩의 고동이는 황새의 주둥이 속으로 들어가는 것이었습니다.[48]

> ③[49] 호랑이는 가뜩이나 오늘은 사냥 한 마리 못한 김이라 골이 잔뜩 났던 바람에

45) 이주홍,「배암새끼의 舞蹈」,『신소년』, 1928, 5월호
46) 이주홍,「배암새끼의 舞蹈」,『이주홍 문학저널』창간호, 제2회 이주홍문학제, 2003, 360면.
47) 이주홍,「고동이」,『조선일보』, 1933. 9월호.
48) 이주홍,「고동이」,『톡톡 할아버지』, 우리교육, 1996. 30면.
49) 이주홍,「호랑이 이약이」,『신소년』,1934, 2월호

"얘 요녀석들 제법이다! 그래 밟으면 밟었지 어쩌란 말이냐? 흥 호랑이 용맹을 불늬? 하고는 단바람에 앞발로 땅벌집을 긁어서 구렁으로 떨어뜨려내렸습니다.
"아하하 하하하!" 하고 호랑이는 혼자 웃고 내려다봅니다.
기가 차는 것은 벌들입니다. 떨어지는 바람에 집이 해어지고 동무들이 수백 마리나 죽고 부상을 당하였습니다.[50]

인용문 ①은「배암새끼의 舞蹈」작품으로 자신의 욕심을 채우기 위해 형은 아무것도 모르는 아우를 속인다. 아우는 열심히 느릅나무 위를 올라가지만 형은 아우가 올라가기만을 기다리고 있다. 위의 대목은 자기 혼자만 많이 먹고 싶어 하는 어린이들의 마음을 대변하고 있다. 그렇기 때문에 읽는 어린이들은 이야기 속으로 빨려 들어갈 수 있는 것이다.

욕심쟁이 형은 혼자 개구리를 먹다가 목에 걸려 괴로워한다. 이 동화에서 욕심 많은 형을 도와주는 아우라면 상황은 달라질 것이다. 뻔한 교훈이야기로 비쳐질 것이기 때문이다. 하지만 동생은 형이 괴로워하는 것을 보며 고소해하며 춤을 춘다. 이러한 점이 자신을 괴롭히던 아이가 벌을 받는 모습을 보면 제 꾀에 자신이 넘어간다는 속담을 말해 주면서 고소해하는 어린이들의 심리를 잘 묘사하고 있다고 할 수 있다.

인용문 ②의「고동이」라는 작품에서는 약자인 고동이와 강자인 황새를 대립적으로 보여주고 있다. 강자인 황새는 약자이면서 저항할 수 없는 고동이를 자신들이 먹고 싶은 만큼 매일 잡아먹는다. 매일 잡아먹히다가는 살아남는 고동이가 없을 것이라는 생각에 고동이들은 회의를 하게 되고, 누군가의 희생이 고동이들의 죽음을 막을 수 있다는 결론을 얻게 된다. 그 결론을 실행하기 위해 땅벌집이 있는 언덕을 향하여 굵은 고동이들이 산 밑 언덕 쪽으로 죽 늘어선다. 고동이를 주워 먹던 황새는 언덕에 다다르게 되고, 결국 땅벌에게 쏘여 달아나게 된다. 젊은 고동 몇 마리가 희생 되었

50) 이주홍,「호랑이 이야기」, 『톡톡 할아버지』, 우리교육, 1996. 35~36면.

지만 그 뒤로 고동이들은 걱정 없이 살게 된 것이다. 자기 혼자 살겠다고 뿔뿔이 흩어지는 것보다 누군가는 희생을 해야 하지만 힘을 모으면 잘 살아 갈수 있다는 것을 보여준다 하겠다.

인용문 ③의「호랑이 이약이」작품은 약자는 땅벌, 강자는 호랑이로 나타나면서 서로 대립을 이루고 있다. 강자인 호랑이는 자신이 먹이를 잡아먹기 위해서는 약자가 피해를 본다 해도 상관없다는 행동을 보인다. 땅벌들은 가만히 당하고만 있지 않는다. 밤을 새워 호랑이를 이겨낼 방법에 대해 논의를 한다. 꾀를 내어 토끼를 잡으려는 호랑이를 혼내주는 것이다. 힘이 세면서 덩치가 큰 호랑이는 자신의 덩치와 힘만을 믿고 약하고 작은 벌을 짓밟는다. 땅벌은 약자요 호랑이는 강자다. 이 이야기에서 강자인 호랑이가 이길 것 같지만 결국 약자인 땅벌이 호랑이를 물리친다. 이러한 이야기가 설화 속에서 많이 볼 수 있는 이야기의 전형이다.

위의 세 편은 의인화 동화로 힘 있는 자와 약한 자의 대립을 보여주면서, 약하지만 힘을 모아서 대항했을 때 선이 승리한다는 것을 보여준다. 강자와 약자는 뚜렷하게 대비되어 나타난다. 강한 자를 악으로, 약한 자를 선으로 나타냄으로 해서 약한 자가 강한 인물을 물리침으로 해서 약한 어린이들도 힘을 모아 대항한다면 강한 자를 이겨낼 수 있다는 것을 보여주고 있다하겠다. 다른 의미로 보면 그 당시 현실에서 어린이들에게 저항정신을 심어주고 있다고도 할 수 있다.

위의 글 속에서 눈여겨 볼 점은 회의를 거친다는 것이다. 땅벌도, 고동이도 자신들보다 강한 자를 물리치기 위해 밤새워 회의를 한다. 그리고 어떻게 해야할지 결과를 돌출해 낸다. 약자가 무조건 강자를 물리치는 것이 아니라 지혜를 모아 자신들이 원하는 바를 이루는 것이다. 이러한 것처럼 무조건 덤벼들어서 이겨내는 것이 아니라, 논의를 거쳐 대항항 방법을 도출해내고 그것을 실행에 옮김으로서 강자에게 맞서 이기는 것, 이것이 이주

홍 동화에 나타나는 선과 악에 맞서는 방법적인 교훈에 해당된다고 할 수 있다.

2) 대조의 법칙 속에 나타난 주제

설화의 특성 중 하나는 주제가 뚜렷하다는 것이다. 이 주제는 교훈적이며 권선징악적이다. 이러한 설화적 주제에 대해서 주제가 너무 단순하면서 지나치게 권선징악적이라고 비판하는 경우도 많다. 하지만 어린이들이 읽는 이야기 속에는 교훈성이 드러나는 주제도 필요하다고 본다. 설화에는 일반 평민들의 슬기와 재치가 들어있다. 그 속에서 살아가는 태도, 생각의 방향 등을 알 수 있다. 그 생각의 방향과 태도에서 착하고 나누는 삶과 사람됨을 느낄 수 있다. 어린 자식들이 어질고 착하게, 그리고 희망을 가지고 살아가기를 바라는 마음이 담겨 있는 것이다. 손동인은 우리의 설화 속에는 힘세거나 돈이 많거나 큰 대상에 대해 약하거나 가난하거나 작은 대상과 잘 대비되어 있고, 이 대비에서 앞엣것은 어리석고 뒤엣것은 슬기로워 마지막에는 반드시 뒤엣것이 이기도록 한다[51]고 했다. 이러한 것처럼 설화는 백성들의 꿈과 슬기로운 교훈이 들어있기에 오늘날까지 문학으로서 살아남을 수 있었다.

오늘날의 창작동화와 설화의 차이점은 주제의 모호함과 뚜렷함에 있다고 할 수 있다. 어린이들이 읽는 문학에서 주제가 모호하다면 문학으로서 힘을 잃게 된다. 어떠한 주제를 가지고 있는냐 하는 것은 어린이 문학에 있어서 중요하다. 이주홍의 초창기 동화의 특성 중 하나가 주제가 뚜렷하게 나타난다는 것이다.

---

51) 손동인, 『한국전래동화연구』, 정음문화사, 1989. 45면 참조.

① 무엇인가 하고 자세히 살펴보니 나무 밑에서는 심술쟁이 형이 개구리를 먹다가 목에 걸려서 캑캑거리었습니다. 눈물이 그릉그릉하여 가지고
“아이구 죽네, 아이고 죽네.” 소리를 질러 울고 있었습니다.

② 황새의 주둥이가 땅벌집 가까이 갔을 때는 수천 마리 벌떼가 황새의 온 몸뚱이에 엉겨 붙어서 침을 쏘았습니다. 황새는 죽을 둥 살 둥 모르고 새끼를 물고는 어디론지 멀리 멀리로 달아났습니다.

③ 수 만 마리 벌들은 이 때이다 하고 호랑이의 온몸에 들어박혀서 쏘았습니다. 호랑이는 어떻게나 아프던지 바윗돌을 깨물고 덕수를 넘고 야단입니다.
견디다가 못해서 뛰다가 뛰다가 구렁으로 구렁으로 떨어져서 죽었습니다.

인용문 ①은 이주홍의 등단 작품으로 “늙은 느릅나무 밑 언덕 아래에 사는 배암” 가족에 얽힌 이야기다. 힘이 센 형 뱀이 약한 동생 뱀을 괴롭히고 엄마가 잡아온 개구리를 혼자서 차지하려는 욕심 때문에 동생을 속여 혼자 개구리를 먹으려다 목에 걸리고 만다. 형 뱀은 욕심을 채우기 위해 어머니 말을 거역하고 동생 뱀을 속이게 되고 벌을 받는다.

위의 이야기는 강자와 약자의 대립이 아니라 욕심쟁이 맏이 뱀이 약한 동생 뱀을 속이는 내용이다. 여기에서 맏이 뱀은 두 가지 잘못을 한다. 첫 번째는 엄마 뱀에게 거짓말을 했다는 것이고, 두 번째는 동생 뱀을 속이고 혼자 욕심을 부린 것이다. 이 동화에서 이주홍은 권선징악적이면서 인과응보적인 주제를 담고 있다.

인용문 ②는 강한 자와 약한 자의 대립으로 약하지만 힘을 합쳐서 대항했을 때 선이 승리한다는 것을 보여준다. 고동이와 황새를 내세운 우화에서 강자와 약자의 자리에서 약자는 계속 잡아먹히기만 하지 않는다는 것을

보여주면서 지혜를 써서 대항하면 이길 수 있다는 주제를 확실하게 보여주고 있다.

인용문 ③은 강자와 약자, 호랑이와 벌이라는 대립을 내세워 선이 승리한다는 주제를 말하고 있다. 산비탈 큰 바위 밑 따뜻한 양지쪽에 큰 땅벌 집이 있다. 어느 날 큰 호랑이가 땅벌 집을 밟고 있다. 땅벌이 호랑이에게 발을 치워달라고 하지만 들은 척도 하지 않는다. 땅벌 한 마리가 호랑이 발목에 벌침을 쏘자 앞발로 땅벌 집을 긁어서 구렁으로 떨어뜨려버린다. 친구 벌들이 죽는 모습을 보자 땅벌은 밤을 새워 의논을 한다. 위의 대목은「고동이」의 내용과 비슷하다. 고동이도 황새를 몰아내기위해서 밤새워 논의를 하고 땅벌들도 호랑이를 혼내기 위해 밤새워 논의를 하는 것은 이주홍의 문제 해결을 위해 함께 논의하고 협력해야한다는 협동의 사상이 들어가 있다는 것을 알 수 있다. 또한 약자들은 항상 그 자리에서 약자로서 굴복하지 말고 대항하라는 의미도 담고 있다. 약자에게 희망과 고통을 극복할 수 있는 방법을 제시해 주고 있는 것이다.

위의 세 작품에서 나타나는 강자와 약자가 대립되어 나타나는 것은 설화의 서사 법칙과 기능 중 하나이다. 이처럼 대립되어 나타나는 법칙은 이야기를 듣는 어린이들의 이해를 돕는다. 서로 대조를 이루며 보여주고, 강자와 약자가 누구인지, 어떤 상황인지, 어떻게 진행되고 있으며, 어떻게 극복해야 하는지를 뚜렷하게 나타내고 있다. 이처럼 뚜렷한 주제는 어린이들이 이야기를 쉽게 받아들이고, 주제에서 나타내고자 하는 교훈적인 내용을 쉽게 파악할 수 있다.

3) 대조의 법칙 속에 나타난 교훈

교훈성이란 교훈이 될 만한 내용을 이야기한다. 설화 중에서 특히 우화에는 도덕적인 교훈을 주는 이야기가 많다. 어린이가 읽는 이야기라는 점에서 교훈적인 이야기가 많다고 할 수 있다. 어떤 문학인들은 교훈성이 드러나는 것을 경계해야한다고 한다. 하지만 이오덕은 교훈을 너무 밖으로 드러내어 보이는 훈화나 도덕 교과서의 글같이 되었다면 그것은 문학작품이라 할 수 없지만, 교훈성 그 자체를 죄다 빼려고 하는 것은 어린이문학의 본질을 모르기 때문이라고 하면서 교훈이 없다는 것은 글쓴이의 의도가 없고 사상이 없다는 것이고, 어린이에 대한 믿음이 없다는 것[52]이라고 했다. 어린이는 어른과 다르게 이야기 속에서 무언가를 찾고자 한다. 그것이 교훈적인 글이라면 어린이에게 해가 되지는 않는다. 너무 과한 교훈을 준다면 문제가 되겠지만 어린이들에게 필요한 교훈은 이오덕의 말처럼 필요하다고 본다. 이오덕이 이야기하는 교훈이 바로 설화 속에 내재되어 있다고 할 수 있다.

① 『아이구 죽네 아이구 죽네』 소리를 질너 울고 잇섯습니다.
『에! 시원하다. 나를 속이면 그럿타. 어머니 말슴을 아니 드르면 그럿타』 아우는 혼차 중을 그리며 나무 긋헤서 춤을 추고 잇섯습니다.

② 젊은 고동이 몇 마리의 죽음으로써 희생은 당하였지마는 그 뒤로 고동이들은 걱정없이 잘 살았다 합니다.

③ 죽은 호랑이를 나뭇가지에 얹어 놓고 토끼들은 상두꾼이 되어서 상여를 메고 오소리는 북 두드리고 사슴은 만사 들고
“에헤 넘차”
“에헤 넘차”

52) 이오덕, 앞의 책, 23면 참조.

하면서 머나먼 물가에 가서 띄워 버렸습니다.

「배암새끼의 舞蹈」, 「고동이」, 「호랑이 이약이」위의 세 작품은 이주홍의 초창기 작품으로 설화의 서사 법칙과 기능에 맞게 쓰여진 작품이라고 할 수 있다. 그만큼 교훈이라는 주제를 뚜렷하게 보여준다고도 할 수 있다. 교훈이라는 주제는 사건이나 인물의 대조적인 상황에서 뚜렷하게 나타낼 수 있다.「배암새끼의 舞蹈」에서는 형 개구리 - 아우 개구리,「고동이」에서는 황새 - 고동,「호랑이 이약이」에서는 호랑이 - 땅벌처럼 대조적인 인물로 나타내며 강자와 약자로도 대비되어 나타나는 것이다. 강자는 강함 위에 굴림을 하고 약자는 강자 밑에 있는 상황이다. 강자의 횡포에 약자는 그냥 당하고만 있어야하는가 하는 문제를 어떻게 펼쳐낼 수 있을까 하는 것은 작가의 몫이다. 어린이들이 어떤 삶을 살아가야하는가 하는 문제를 어떤 주제로 끌고 가야하는 것도 작가의 몫이라고 할 수 있다.

위의 인용문 ①을 보면 형 개구리는 형이라는 이유만으로 동생을 따돌리고 혼자 개구리를 먹으려다가 죽게 되지만 동생은 가만히 보면서 잘됐다고 박수를 치는 마지막 부분이다. 위의 작품에서는 엄마 말을 안 듣고 욕심을 부리면 형 개구리처럼 되는 거야라는 것을 보여주고 있다. ②는 약자인 고동이를 잡아먹던 황새가 결국 약자인 고동이에게 패해서 떠나는 부분이고, ③은 강자인 호랑이가 죽자 약자였던 토끼, 사슴, 오소리 등의 동물들이 호랑이 장사를 지내주는 이야기로, 글의 마지막 부분이다. ②와 ③은 강자에게 대항하라고 말하고 있다. 세 작품은 시대상황과 무관하지 않다. 세상살이가 언제나 강자와 약자로, 강자가 영원한 강자로, 약자는 영원히 약자로 살아간다면 암울할 것이다. 이주홍은 이 암울함을 벗어날 수 있다는 희망을 담아내고 있다. 즉 당시 1930년대를 살아가는 아이들에게 고통을 이겨낼 수 있는 방법을 제시해주고 있다고도 할 수 있다.

3. 「개구리와 두겁이」, 「청개구리」, 「가자미와 복쟁이」: 단선화 법칙에 나타난 익살과 해학 그리고 풍자

유래담 설화[53]는 사물이나 일이 생겨난 것에 대해서 비현실적인 요소를 지니고 있으면서 이러한 것들을 해학과 풍자로 나타내는 경우가 많다. 동물 유래담은 동물의 외적 형성의 특징과 내적 속성이 어떻게 만들어졌는지를 허구적으로 이야기한다. 이주홍은 유래담 설화를 재창작해서 창작동화를 만들었다. 유래담을 새로운 이야기로 재창작하면서 새로운 인물을 넣기도 했고, 주제를 다르게 표현하기도 했으며, 단순화시킨 구성의 문장에 서로 대비되는 것들을 조화롭게 집어넣어 구수한 입말과 익살, 그리고 풍자로 자신만의 특징 있는 동화로 만들었다.「개구리와 두겁이」,「청개구리」,「가자미와 복쟁이」세 작품은 유래담 설화에서 가져와 재창작한 작품으로 이주홍 동화의 특성이라고 할 수 있는 풍자와 해학, 익살과 재치, 지혜를 잘 드러내면서 주제를 확실하게 보여주고 있다고 할 수 있다.

유래담은 동물이나 곤충, 식물의 생김새를 가지고 이야기를 상상해서 만들 수 있다. 이러한 유래담 이야기를 풍자로서 익살스럽게 잘 녹여내는 작가가 바로 이주홍이다. 유래담 이야기를 통해서 웃음을 찾을 수 있다는 것은 책을 읽는 즐거움과 듣는 즐거움에 쉽게 빠져들 수 있게 해준다.

해학과 풍자는 어느 사회에서나 나타나기 마련인 사회적 병폐 혹은 인간의 우행 · 위선 등의 문제를 개혁하기 위해 채택하는 가장 온건한 방법의 일종이다.[54] 해학은 상대 대상과 적대감을 드러내기보다 따뜻한 사랑과 동

53) 유래담은 사물이나 일이 생겨난 바에 대한 이야기를 말한다. 또한 사물이나 일에 대한 우리 민족의 독특한 정서와 사고방식을 해학과 풍자를 통해 나타내고 있으며, 비현실적인 요소를 지닌다.

54) 손수자,「이주홍 동화의 문체론적 연구」, 부산교육대학교 교육대학원 석사논문, 2000. 24면.

정으로 감싸준다는 점에서 독특하다고 할 수 있다. 해학은 웃음으로서 증오보다 우스움으로 긍정적인 애정을 보여준다. 해학에서 나오는 웃음은 순수하면서 진실 된 표현으로 작품을 이해하는데 결정적인 요소가 되기도 한다.

1) 단선화 법칙에 나타난 익살

풍자는 그 시대에서 나타나는 사회부조리, 악습, 사회의 불합리 등 전반적으로 사회 속에서 보이는 정당하지 않은 현상과 사람 개인의 결점, 모순된 행위, 위선된 언행 등을 지적하고 빗대어 비웃음으로 비판하는 언어의 표현방식 중 하나이다. 김지원은 항상 현실에 대한 부정적, 비판적 태도에서 성립하는 것이 풍자이며, 해학과 같이 한 단계 높은 위치에서 대상과 대립하며 야유와 조소로써 공격, 폭로하는 한편 더 나아가서 대상의 부정성의 개혁이라는 교훈적 의미까지 곁들인다[55]고 했다. 이주홍은 일제강점기 식민지 시대를 살아오면서 사회적, 정신적 혼란함과 일제의 강압적이고 암울한 시대를 익살스럽게 풍자하면서 어린이들에게 어떻게 살아가야하는가 하는 것들을 우회적으로 보여주고자 했다. 또한 산업화로 인한 정신적 빈곤의 시대에는 인간의 어리석음, 악덕, 사회의 온갖 비리, 서민들이 안고 있는 사회적 모순을 익살스럽게 과장하고, 풍자와 해학을 섞어 비판하면서 사회적 갈등을 해결하고자 했다. 이주홍은 이러한 것들을 의인화 동화에 담아내고 있다.

①[56] 그러므로 지금 여러분들도 밭고랑이나 돌덤불 속에서 몇 십 년

55) 김지원, 『해학과 풍자의 문학』, 문장사, 1983, 33~36면 참조.

이나 굶은 듯한 허느적한 얼굴로 커다란 눈 꺼무럭 꺼무럭 하고 있는 두꺼비를 보시겠지요.
어찌보면 불쌍한 듯도 보이는 마치 아편쟁이나 장돌뱅이 같지 않습디까.
그래도 지금 그 문둥병자같이 살이 푸둥푸둥하고 커다란 몸집을 보십시오. 그래도 옛날에는 많은 약한 개구리들이 피땀을 끓어 먹고 저렇게 살이 찐 것이랍니다.[57]

②[58] "도대체 그 꼴이 뭐야? 거지라도 그 보다는 나은 옷을 걸치고 있을 거야. 조금 있으면 임금님 일행이 지나가시게 되는데, 그런 걸레 조각 같은 걸 걸치고 있는 것을 보여 드려서 될 거냔 말이야!"
"그렇지만 사노라고 살아와 본게 이 모양이 돼 있는 걸 어쩝니까. 나리, 불쌍한 이 백성 한 번만 잘 봐주십쇼."
"무슨 여러 소리가 많아! 임금님의 눈에 안 띄게 하기 위해서 저 위에선 길옆에 있는 초가집들까지도 죄다 강제 철거를 시킨판이야! 빨리 꺼지란 말이야. 꺼져! 꺼져!"[59]

③ "형님, 기름 한 병만 주슈."
"아우님, 두부 한 모만 주게나."
이렇게 번갈아 외상을 가져가서는 각지 몰래 팔아먹는 것이었습니다. 이러고 보니 두부 장사하는 가자미가 기름장사하는 꼴이 되고, 기름장사하는 복장이가 두부장사하는 꼴이 되는 꼴이 되고 말았습니다.[60]

인용문 ①은「개고리와 두꺼비」작품으로 일제강점기 식민지 상황에서 썼던 이야기라 그 의미는 크다고 할 수 있다. 어느 시대이건 강자와 약자는 분명 존재한다. 지배받고 억압받는 쪽이 약자이다. 힘센 개구리는 강자로, 약한 개구리는 약자로 대비시키면서 강자와 약자의 자리는 영원히 계속되지 않는다는 것을 보여준다. 위의 이야기 구성은 단순하면서도 직선적

56) 이주홍,「개고리와 두꺼비」,『신소년』, 1930.
57) 이주홍,「개구리와 두꺼비」,『청어 뼈다귀』, 우리교육, 1996, 181면.
58) 이주홍,「청개구리」,『새벗』 1969.
59) 이주홍,「청개구리」,『못나도 울 엄마』, 창비, 1977, 46면.
60) 이주홍,「가자미와 복장이」,『못나도 울 엄마』, 창비, 1977, 70면.

이며 사건을 흥미롭게 진행시킨다. 힘센 개구리와 약한 개구리 사이에서는 싸움이 끊이지 않으며 결국 힘센 개구리들은 즐거움과 욕심을 부리다가 약한 개구리들에게서 쫓겨난다. 위의 인용문은 힘센 개구리의 모습을 익살스럽게 표현하면서 힘센 개구리를 물리친 약한 개구리들 간에 나타나고 있는 권력에 대해서 풍자하고 있다. 이러한 것은 같은 집단끼리 서로의 이익을 위해 극명히 나눠지는 당대의 모순된 현실을 보여주고 있다.[61] 위의 이야기가 일제 강점기 식민지시대 상황이라는 점을 봤을 때, 일본 앞잡이인 친일파들의 상황을 이야기하고 있다고 할 수 있다. 같은 민족끼리 힘을 모아야 하는 상황인데도 서로 자기들만 잘 먹고 잘 살겠다는 일본 앞잡이가 된 사람들을 우회적으로 풍자한 것이다. 큰 개구리를 일제강점기 시대의 일본인을 이야기한다면 약한 개구리에서의 강자는 일제 식민지에서 일본 앞잡이로 같은 동족을 못살게 굴고 앞장서서 착취하는 일제 앞잡이로 호의호식하며 살아가는 친일파를 풍자한 것이다. 또한 강자는 영원히 강자로 살아가고, 약자는 영원히 약자로 살아가는 것이 아니라는 영원불변의 법칙을 일깨워주고 있다고 할 수 있다.

인용문 ②는 산업화로 가는 과정으로 무분별한 개발이 진행되는 상황에서 발표한 작품이다. 그 당시 상황을 보면 새마을 운동을 한다는 명목 하에 길을 넓히고, 집을 새로 짓는다며 일반 서민들의 집을 무차별적으로 부숴버렸다. 서민들의 삶 중 몇몇은 희생해도 된다는, 희생이 따라야 잘살게 된다며 하찮은 것으로 치부해버린 것이다.「청개구리」는 비가 올 때면 울음소리를 내는 청개구리 유래담 설화를 재창작한 동화로 사회비판적인 의미를 담고 있다. 유래담 설화는 풍자와 익살로 재미있게 다가갈 수 있다는 장점이 있다. 이주홍은 이러한 이점을 살려서 흥미로운 사건을 넣어서 좀

61) 장영미, 「이주홍 동화의 현실 인식 연구」, 성신여자대학교 국어국문학과 석사학위 논문, 2004, 28면.

더 리얼하면서 이야기를 끌고 가는 힘이 있다.

「청개구리」에는 노점상으로 떡 장사를 하며 자식을 키우는 엄마 청개구리와 엄마 말을 잘 듣지 않는 아들 청개구리인 깨쇠가 등장한다. 엄마 청개구리 모습에서는 말 안 듣는 아들을 어떻게든 공부시키고 싶어 하는 일반 엄마의 모습을 볼 수 있다. 아들 깨쇠의 행동은 일반적인 어린이들에게서 볼 수 있는 모습이다. 공부하는 것보다 노는 것을 더 좋아하고, 호기심이 많아서 뭔가 새로운 일을 하고 싶어 하는 보통 어린이들의 모습인 것이다. 이처럼 이주홍은 「청개구리」를 통해 보통 시민과 어린이의 모습을 보여주고 있으면서도 우회적으로는 그 시대상을 비판하고 있다고 할 수 있다. 화려함 뒤의 비참함을 화려한 꽃마차와 그 꽃마차에 치어 죽은 엄마 청개구리의 모습 속에서 서민들의 삶의 모습이 극명하게 대비되어 나타나고 있다. 엄마 청개구리의 죽음마저도 임금의 눈에 띄면 안 된다는 것 때문에 어딘가에 버려지는 모습은 가진 자들의 횡포가 얼마나 심한지를 보여주는 예라 하겠다. 위의 작품에서는 대항하는 모습보다 사회가 어떤 모습을 가져야하는지를 제시해주고 있다고 할 수 있다.

인용문 ③은 가자미와 복장이의 생김새에 대한 유래담 설화를 재창작한 작품으로 이웃으로 친하게 지내면서도 욕심을 부리는 가자미와 복장이를 의인화해서 서로 욕심을 부리다가 떠내려가는 재앙을 당하지만, 자기 자신을 반성하기보다 상대를 원망하는 이중적이면서 비열한 인간상을 익살스럽게 보여주고 있다.

가자미와 복장이는 앞뒷집에 살며 사이좋게 지내지만 밖으로 보기에만 의좋은 형제처럼 지내는 것이지 안을 들여다보면 인색하면서 욕심쟁이일 뿐이다. 두 인물을 통해서 밖으로 보이는 것과 안은 다를 수 있다는 것을 익살과 해학으로 보여주고 있다. 이주홍은 이야기 사건을 단순하면서 간결한 문체를 사용하며 재미를 주고 있다.

2) 단선화 법칙에 나타난 해학

사건을 유추한다는 것은 앞의 이야기와 사건을 보고 뒤에 어떤 이야기가 이어질지 알 수 있는 것을 말한다. 이야기를 읽으면서, 다음 사건을 유추할 수 있다면 그 만큼 이야기 속으로 쉽게 빠져들게 된다.

어린이들이 책을 읽는 호흡은 짧다. 한 문장이 너무 길면 쉽게 이야기 속으로 빠져들기 힘들고, 이야기를 유추하기 힘들다. 이주홍 동화의 특징 중 하나가 풍자 속에서 익살과 해학을 찾을 수 있다는 것이다.

① “이놈 개구리야! 또 좀 와서 보아라! 이놈 이놈, 큰 개구리야!”
고 밤마다 외치고 있습니다.
그것이 우리 귀에 들리는 “개골개골”하는 소리입니다.
그 소리를 들을 때마다 논들로는 들어가지 못하는 큰개구리는 간이 콩만이나 해집니다. 그럼으로 사람들은
‘논둑만 보면 웃둑허니 겁만 내는 놈이라’고 두꺼비(둑겁이)라는 별명을 붙였다고 합니다.

② “꽃마차가 왜 장사하는 사람을 쳐 죽였대요?”
“대궐에서만 살아온 말이 거지보다도 더 해진 옷을 입은 걸 보고 놀라서 뛰다가 그 떡 장수를 깔아 죽인 거랍니다.”
“그럼 그 시체는 어찌했답니까?”
“외국의 임금님 눈에 띄게 해선 큰일 난다면서 기마병들이 어딘지 싣고 가 버리더군요.”
또순아의 아버지는 그 말을 듣고 깨쇠를 놓아주었다.

③ 가자미는 종잇장같이 얇아서, 복장이는 고무풍선같이 배가 불룩해서 물에 떠내려가기에 좋기만 했다.
물살에 둥둥 떠내려가면서, 가자미는 복장이가 입으로 콩물을 토해내는 것을 보았다.
“너 이놈, 오래도록 왜 안돌아오는가 했더니, 내 집에 가서 콩 훔쳐내고 있었구나.”

"너 이놈, 아가리에서 깻묵물 내놓는 걸 보니, 내 집에 가서 깨 훔쳐 내다 온 모양이로구나."
둘이는 서로 원망스러운 눈으로 흘겨만 봤다.

인용문 ①은 개구리들이 '이놈 큰개구리야!' 라고 외치는 소리가 개굴개굴 하고 들리는 소리라고 한다. 이 이야기를 들은 어린이들은 개구리 울음소리가 들릴 때마다 어떤 소리인지 상상해 볼 수 있는 장치 중 하나라고 할 수 있다. 어린이들의 상상하는 힘이 무한하다. 그 다음 이야기를 유추하고 상상하면서 더욱 재미있는 이야기로 만들어낼 수 있는 힘을 가지고 있다고 할 수 있다. ②는 산업사회를 비판하는 모습으로 꽃마차에 치어 죽은 엄마 개구리의 모습에서 서민들의 비참한 삶의 모습을 대비해서 보여주고 있다. 무참히 죽은 것도 모자라 시체가 버려지는 모습에서 권력계급을 고발하고 있다고 하겠다. 유래담에 사회 문제를 엮은 것 또한 이주홍 동화에서 볼 수 있는 특징 중 하나이다. ③은 서로의 욕심 때문에 홍수에 떠내려가는 가자미와 복장이의 모습을 풍자해 놓았다. 가자미와 복장이가 서로에게 벌이는 행위는 웃음을 폭발시킨다. 이야기의 시작부터 마지막 문장까지 웃음을 놓을 수 없다. 두부장수인 가자미와 참기름 장수인 복장이는 두부-가자미-콩, 기름-복장이-깨로 이어가는 직업을 가지고 있다. 하지만 서로의 욕심 때문에 직업이 서로 바뀌는 상황에 이르게 된다. 두부-가자미-깨, 기름-복장이-콩으로 가자미는 참기름 장수로, 복장이는 깨장수로 바뀌어가는 두 인물의 행위를 봤을 때, 어떤 상황으로 벌어질지 유추해 해볼 수 있다. 위의 작품은 가자미와 복장이를 통하여 두인물의 행태에 대해서 풍자하면서 익살스럽게 그리고 있어서 두 인물의 인간성을 유추해볼 수 있는 재미를 준다.

3) 단선화 법칙에 나타난 풍자

서사가 단순하다는 것은 줄거리가 간단하다는 말로 귀결될 수 있다. 단순한 줄거리일수록 이야기 속 내용은 직선적으로 표현된다고 할 수 있다. 내용이 직선적이다 라는 말은 사건에 복선을 깔아 어렵게 만드는 것이 아니라 작가가 나타내고자하는 바를 직접적으로 이야기하는 것을 말한다. 설화는 단순하면서 간단명료한 이야기가 많다. 그 속에는 재치과 해학, 풍자를 넣어 단순하게 사건을 끌고 가면서 교훈적인 주제를 확실하게 드러낸다.

한 이야기의 결말은 주인공의 성패가 결정된 다음 해결의 단계로 나아간다. 처음 이야기를 시작 할 때, 등장인물들의 마음 졸이는 긴장의 순간은 지나고 어떻게든 변화를 보이게 된다. 설화에서는 사건을 통해 말하려는 주제를 확실하게 보여준다. 그 주제 속에는 교훈이 들어있다. 특히 유래담 설화에서는 풍자성이 강하며 “~되었다.”, “~ 부르게 되었다.”로 끝을 맺는 경우가 대부분이다. 또한 경쾌하면서도 간결하게 끝을 맺는다. 이러한 설화의 단선화 법칙은 이주홍의 의인화, 유래담 창작동화에 많이 나타나고 있다.

> ① 그러나 약한 개구리들도 교묘한 꾀를 쓰고 있습니다. 담대하고도 날랜 놈을 뽑아 가지고 육지에 보내서 두꺼비란 놈이 지금 어디 있고 무엇을 하고 있는가를 미리 알리게 합니다. ‘여러분들이 보시는 청개구리가 그것입니다. 두꺼비가 심술을 부려서 비를 내리게 할 듯하면 그것을 다 조사한 청개구리는 무선 전신을 방송하듯이 높다란 나뭇가지에 올라가서 “객객객” 여러 형제들에게 비올 것을 미리부터 알려줍니다.
>
> ② 그 다음 날부터 깨쇠는 엄마가 보고 싶어서 날마다 서당엘 갔다.

꿈이 아니라도 엄마 꽃배가 떠 줄 것이라 생각한 것이었다.
그러나 마른 연못이 되어서 배가 뜰 수 없기 때문에 아들 개구리 깨쇠는 엄마 청개구리가 탄 꽃배가 나타나도록 빌었다.
어서 비가 쏟아져 물이 불게 해 달라고 서당 앞 나무 위에 앉아서 목이 타게 울고 있었다.
“깩깩깩깩, 깩깩깩깨, 깩깩깩깩, 깩깩깩깩.”

③ 바다로 흘러간 둘이는, 영영 원수가 된 채로 바다에서 살았다. 지금도 생선 가게에 가 볼라치면, 가자미와 복장이는 늘상 서로 흘겨만 보고 있는 것이다.
“여어, 한쪽으로 두 눈을 몰아붙인 병신 납작이?”
“여어, 배불뚝이 영감, 안녕하신가?”
그러다가 나중엔 꼬옹한 눈을 노려보면서 이를 악문다.
“너 이놈, 내 집에 와서 깨 훔쳐 먹었지이!”
“너 이놈, 두고 보자. 내 집에 와서 콩 훔쳐 먹은 도둑노옴!”

인용문 ①은「개구리와 두꺼비」의 마지막 부분이고, ②는 「청개구리」의 끝부분이요, ③은「가자미와 복장이」의 마지막 부분이다. 세 편의 이야기는 익살스러우면서 상징적이고, 암시적으로 끝을 맺는다. ①과 ②는 개구리의 울음소리로 비가 올 것을 풍자하고 있다.

①은 약한 개구리는 힘센 개구리를 물리치고 힘센 개구리들이 심술을 부릴 듯 하면 동료들에게 미리 알려준다. 이것은 언제 다시 힘센 개구리들이 대항할지 모르니 미리 대비하라는 것이다. ②는 뒤늦게 자신의 잘못을 깨달은 청개구리 이야기로 간결하면서 단순한 줄거리로 되어 있다. 작가는 엄마 말을 안 들으면 청개구리 신세가 될지도 모른다는 점을 의도적으로 보여주면서 청개구리의 울음소리로 재미있게 끝을 맺고 있다. ③은 가자미와 복장이의 생김새를 가지고 쓴 유래담을 재창작한 이야기이다. 밖으로는 의좋은 척하지만 속으로는 서로의 욕심을 챙기는 가자미와 복장이를 단순하면서 간결한 문체로 이야기를 끌어간다.「가자미와 복장이」에서 나타나

는 간결한 문장은 익살스러움을 더욱 돋보이게 한다. 지나친 욕심을 부리다가 결국 파멸을 부르는데도 반성은커녕 상대를 원망만 하는 비열한 인간상을 재미있게 풍자하고 있으면서 교훈이 확실하게 드러내고 있다. 이처럼 교훈을 직설적으로 드러내는 것은 이주홍 동화의 특징 중 하나라고 할 수 있다.

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

Ⅳ. 설화의 서사 법칙과 기능을 계승한 이주홍 창작동화의 의의

어린이 문학의 바탕이 된 것은 설화이다. 설화에 나타나는 선과 악에서 오는 주제와 교훈은 어린이 문학의 기본이 되어왔다. 그와 더불어 시대마다 그 사회에서 요구되는 보편적인 가치나 정신을 어린이들에게 심어주기 위해 어려운 삶에 굴하지 않고 일어설 수 있는 용기와 힘, 그리고 지혜를 아동문학에 자연스럽게 녹여냈다. 따라서 아동문학가는 어린이들이 받아들일 수 있는 가치를 제시하고, 현실의 아동, 그들의 눈으로 보는 세계를 제대로 바라볼 수 있어야한다. 따라서 어떤 가치를 심어줄 것인가에 대해서 심사숙고할 수 있어야 한다.

이주홍은 어린이들에게 암울한 시대, 우울한 사회를 살아가는데 필요한 마음의 자세와 그 내면을 어떻게 표현할 것인가를 고민한 작가였다. 또한 현실을 직시하면서 암울한 시대상을 사실적으로 표현하기 보다는 설화의 특징이라 할 수 있는 설화의 서사 법칙과 기능을 바탕으로 글을 쓰고자 했다. 또 해학과 익살, 풍자와 재미, 재치를 창작동화에 담아내면서 설화의 전통을 계승했다는데 의의가 있다고 할 수 있다. 그것은 그 당시 동화사적으로 볼 때 매우 의미 있는 일이었다. 이주홍은 일제 강점기 시대와 산업화 시대라는 현실 속에서 어린이는 아름답고 좋은 것만 보고 경험해야한다는 미화적 기법보다는 그 시대가 주는 수탈과 억압의 객관적 현실을 바탕으로 그 시대의 모순을 읽어내며 어린이들에게 다가가려했다. 이것은 그 시대적으로 봤을 때 매우 의미 있는 일이다.

이주홍의 창작동화에서 설화의 서사 법칙과 기능을 중심으로 살펴본 일

제 강점기 시대에 쓴 동화와 산업화 시대에 쓴 동화에는 어린이들의 현실을 직시하는 내면을 들여다보려는 작가의 뜻과 의지가 뚜렷하게 나타나고 있다. 일제 강점기 시대와 산업화 시대를 살았던 어린이들의 삶도 그 시대의 모든 사람들과 마찬가지로 억압과 부당함으로부터 결코 자유로울 수 없었다. 특히 어린이들이 겪는 차별과 억압은 고통스런 삶에서 희망보다는 절망이 앞을 가로막고 있었고, 꿈과 미래를 내다볼 수 없는 암울한 상황이었다. 이런 현실에서 이주홍은 비록 약한 힘이라도 서로 모으고 함께하면 부조리에 대항할 수 있다는 주제와 그 어떤 어려운 생활 속에서도 재치와 지혜를 짜낸다면 갑갑한 현실을 이겨낼 수 있다는 교훈을 동화에 담아서 보여주었다는데 의미가 크다 하겠다.

암울한 일제 강점기시대에서는 어른이나 어린이들은 한없이 나약한 존재일 수밖에 없었다. 이주홍은 자신의 창작동화 속에 설화의 서사 법칙과 기능 중 반복의 법칙을 사용하여 재치 있는 모습을 재미있게 보여주면서 생활 속에서 지혜를 쓰라고 말하고 있다. 이주홍은 그 당시 일제가 민중들에게서 약탈하고 수탈하는 행위를 어린이의 눈으로도 인지할 수 있도록 했으며, 그 대처 방법에 있어서 어린이들 스스로 해학과 재치로 지혜를 짜낼 수 있는 존재임을 보여주려고 했다. 또한 자신의 작품 속에서 부정적 모순을 역설적이면서도 해학적으로 표현하면서 어린이들 스스로 문제 해결의 주체가 될 수 있다는 희망적인 메세지를 던지고 있다는 점은 의미 있는 일이라고 하겠다.

이주홍은 자신의 창작동화에서 힘 있는 자들, 강자들의 착취는 끝이 없다는 것을 대조의 법칙을 통하여 보여주었다. 강자가 자신의 힘을 믿고 약한 것을 짓밟는 모습은 누구나 울분을 자아내게 만든다. 이주홍은 아이들의 눈으로 일제가 행하는 부당한 행위, 즉 약한 자들을 짓밟는 행위를 설화적 이야기를 통해 확장시켜 나가고 있다. 하지만 여기서 약자들이 짓밟

히는 모습만을 보여주는 것이 아니라 그들 스스로가 강자에게 대항할 수 있는 지혜를 모으고, 힘을 모아 싸운다면 충분히 이길 수 있다는 점을 상기시켜주면서, 어린이라는 약자도 강자에게 대항할 수 있다는 점에 그 의미를 부여할 수 있다.

선과 악의 이중성, 무한한 능력과 우매함의 이중성을 통하여 인간탐욕에 대한 경계라는 원형적이고 보편적인 주제를 단선화의 법칙을 통해 보여준다. 그 속에서 인간의 과다한 욕망을 풍자함으로서 옳고 그름을 판단할 수 있는 가치를 보여주고 있다. 이주홍은 개발이라는 산업화 시대의 사회를 비판적인 시선으로 동화에 담아냈다. 1960년대로 들어서면서 어린이들은 고운 말을 쓰고, 올바른 행동을 강조하며 효를 행해야한다는 것을 의도적으로 쓰는 작가가 많았다. 하지만 이주홍은 어린이다움을 주시 하면서 말 안 듣고 제멋대로 행동하는 아이를 끝까지 지켜주려고 하는 모성애와 뒤늦게나마 엄마의 사랑을 느끼고 반성하는 어린이의 모습을 솔직하게 보여주고자 했다. 또한 전통적인 효의 가치가 급변하는 사회에서는 어떻게 그 가치를 만들어가는 것이 옳은가를 보여주려고 했으며, 동화를 읽는 어린이들 스스로가 시대 속에서 도덕적이고 윤리적인 문제에 대해 새로운 관점에서 생각하고 느낄 수 있도록 한 이주홍의 의지를 엿볼 수 있다.

인공지능, 빅데이터, IT시대로 대표되는 4차 산업시대를 앞두고 있는 현실 속에서 어린이들은 상상과 꿈의 설화를 잃어버리고 편리함과 안락함에 점점 익숙해져가고 있다. 현대사회로 갈수록 과학기술의 발달로 가난과 굶주림으로부터 벗어난 풍족한 삶이 어느 정도 가능해졌다. 그러나 풍요롭고 안락한 환경이 어린이들의 미래에는 긍정적인 면만 있는 것이 아니다. 경쟁사회가 최종점에 이르렀고, 풍요 속에서 상대적인 빈곤감은 더 격화되고 있으며, 생활의 불균형으로 인한 인간성 상실과 비인간화, 이기적인 사회가 주는 불확실성은 점점 커져가고 있다. 이러한 경쟁사회 속에서 뒤쳐지

는 어린이들은 폐쇄된 공간 속으로 숨어들고 세상과 단절이라는 벽을 쌓아 갈 수밖에 없는 환경에 점점 노출되고 있다. 이로 인해 결핍된 사랑, 억압된 자유, 위장된 평등이 아닌 인간다움, 진정한 행복, 존중받는 삶을 필요로 하고 갈구하는 어린이들 또한 많아지고 있다. 이처럼 생활 속에서 꿈이 있는 작은 공간으로 숨어든 어린이들을 밖으로 불러내어 보듬어 줄 수 있는 방법을 찾고 있는 가운데 전통적인 서사법칙을 적용하고 있는 동화작가들이 생겨나고 있다.

이주홍이 일제강점기 시대와 산업화 속에서도 해학과 지혜로 어린이들에게 다정한 친구가 되어 다가감으로 해서 동화사를 변화시켰다. 오늘날에는 물질적인 풍요 속에서 정신적인 빈곤을 갖고 있는 어린이들에게 그들의 정신세계를 풍요롭게 다가가기 위해 설화의 서사 법칙과 기능을 적용한 작품을 쓰면서 해학과 재치를 창작동화 속에 담아내고 있는 작가는 김회경[62], 김리리[63]. 김애란[64], 이현[65] 등이 대표적이라고 할 수 있다. 이러한 설화의 서사 법칙과 기능이라는 전통을 계승한 이주홍의 동화기법이 현대 작가

62) 김회경, 『챙이 며느리』, 문학동네, 2003. 이 작품은 전라북도 진안에서 내려오는 민담 '효부가 된 불효녀'를 재창작한 이야기이다. 설화의 특징이라 할 수 있는 입말을 적절히 배합시켜 구수한 입말체로 해학을 넣어 배를 움켜쥐게 하는 웃음이 담긴 이야기를 펼친다. 작가의 이 외에도 『똥벼락』, 『여자 농부 아랑이』, 『호랑이, 오누이 쫓아가는듸 쿵딱!』 등 설화의 특징들을 바탕으로 해학을 담아낸 창작동화를 많이 쓰고 있다.

63) 김리리, 『놀고먹는 군과 도깨비』, 창비, 2015. 이 작품은 놀기 좋아하기로 유명한 '놀고먹는 군'과 책읽기를 좋아하기로 유명한 '공부 도깨비' 각자 마을에서 어른들에게 구박받는 신세가 된다. 숲에서 우연히 마주친 두 친구는 서로 바꿔치기해서 살며 서로 좋아하는 것을 실컷하며 살수 있다는 꾀를 내서 생활하면서 벌어지는 이야기를 통해 한바탕 웃을 수 있는 이야기에서 한 걸음나아가 웃음 속에서 생각해 볼거리를 숨겨 놓았다. 작가는 재치 넘치는 발상으로 설화의 특징들을 작품 속에 잘 녹여내고 있다.

64) 김애란, 『멧돼지가 쿵쿵, 호박이 둥둥』, 창비, 2015. 이 이야기는 '팥죽할멈과 호랑이'를 독창적으로 되살린 작품이다. 지리산 자락에 사는 두 남매가 호박죽할머니 집에서 하룻밤을 자면서 펼쳐지는 이야기로, 해학을 바탕으로 건강한 웃음을 준다.

65) 이현, 『조막만 한 조막이』, 휴먼어린이, 2018. 이 작품은 설화인 '조막이'를 모티브로 새롭게 구성한 창작동화이다. 주먹만 한 아이 조막이는 심심산골 만호봉 아래에 살고 있는 부부가 꼬박 삼년을 치성드려 얻은 귀한 아이로 알에서 태어났다. 조막이는 꾀가 많은 아이로 위기의 순간마다 재치를 발휘하며 웃음을 준다. 작가는 설화의 특징을 작품 속에 잘 버무려 재치와 지혜 그리고 해학을 주고 있다.

들에게 영향을 주었다고 할 수 있다. 이러한 점으로 미루어 봤을 때 이주홍이 한국 동화사에 끼친 영향은 큰 의미를 갖는다.

Ⅴ. 결 론

본 논문은 이주홍의 창작동화에서 나타나고 있는 재치, 해학, 재미, 익살, 풍자가 작가만의 독특한 표현기법으로 전개되었으며, 그것은 설화의 서사법칙을 계승하고 있다는 것을 살펴보았다.

이주홍의 작품 속에 나타나는 특징을 찾기 위해 사용한 틀은 설화의 표현형식을 체계적으로 설명하고 있는 올릭의 서사 법칙과 기능이다. 그중 반복의 법칙, 대조의 법칙, 단선화의 법칙을 도입하여 이주홍의 창작동화의 특징을 살펴봤다. 이주홍은 암울한 시대상황 속에서도 어린이들에게 재미와 해학, 풍자를 통해 교훈을 주려고 했다는 것을 알 수 있다.

1920년 당시에는 전래동화와 창작동화 대부분은 설화를 모태로 만들어졌지만 작가 개성에 따라 각기 다른 방식으로 문학성을 보여주었다. 전래동화는 옛이야기를 어린이들의 감각에 맞게 재화했고, 창작동화는 작가 개인의 창작욕구에 따라 발표되었다. 이런 배경에 따라 한국아동문학은 설화에서 어린이에게 적합하도록 만들어진 전래동화가 탄생했지만 기존의 방식에서 크게 벗어나지 못했다. 하지만 이주홍의 창작동화는 설화의 서사법칙을 바탕으로 전개하면서도 그 시대상황을 해학적으로 풍자하여 읽는 어린이들에게 재치와 익살, 그리고 지혜까지 주었다.

이주홍 창작동화 중 반복의 법칙, 대조의 법칙, 단선화의 법칙을 적용하여 살펴본 작품은「배암새끼의 舞蹈」(『신소년』1923),「개고리와 두꺼비」(『신소년』1930),「고동이」(『조선일보』1933),「호랑이이약이」(『신소년』1934),「군밤」(『신소년』1934),「알 낳는 할머니」(『동아일보』1937),「아들삼형제」(『동아일보』1939),「청개구리」(『새벗』1969),「가자미와 복장이」(『삼성당』1980) 여덟 편이다. 이 작품들은 일

제강점기 시대와 산업화시대에 창작되었다. 위의 작품에서는 인물들의 반복적인 대화를 통해 재치와 재미를 주고 있으며, 선과 악, 강자와 약자라는 대조를 통해 교훈이라는 뚜렷한 주제를 주고 있다. 또한 일제 강점기시대의 암울함과 산업화시대의 무분별한 개발과 당시 사회문제를 빗댄 사건을 단순화시키면서 간결한 문체로 풍자하고 있다.

첫째, 반복의 법칙을 통해 인물의 특성에 나타나는 재치, 재미, 슬기에 대해서 알아봤다.「군밤」에서는 신분이 다른 두 인물의 갈등 상황을 재치로 풀어가는 모습을 반복적으로 묘사하고 있고,「알 낳는 할머니」에서는 달걀을 소재로 할머니와 아이가 일상 속에서 반복되는 대화를 통해 관계를 회복해 가는 과정을 재미있게 보여주고 있다.「아들 삼형제」에서는 유산상속을 두고 아버지의 가짜 죽음을 통해 세 아들의 입장을 반복적으로 보여주면서 지혜롭게 대처하는 교훈을 주고 있다.

둘째, 대조의 법칙 속에 나타나는 선과 악의 문제해결은 약자도 힘을 합치면 강자를 물리칠 수 있다는 교훈적인 주제를 보여준다.「배암새끼의 舞蹈」,「고동이」,「호랑이 이약이」세 작품에서는 선과 악을 가진 대립되는 인물과 사건을 통해 권선징악이라는 선명한 주제를 드러낸다. 선과 악, 힘센 자와 약한 자, 현명함과 어린석음이 서로 대립되는 상황에서 인과응보라는 교훈을 보여주고 있다.

셋째, 단선화 법칙은 풍자와 해학의 간결한 문체와 반복적인 문장으로 재치, 지혜, 익살스러운 특징을 보여주고 있다. 「개고리와 두꺼비」,「청개구리」 두 작품은 암울한 현실을 시대적 배경으로 삼고 있다. 「개고리와 두꺼비」는 힘센 개구리의 지배와 약한 개구리들의 내분은 억압받는 일제강점기시대 상황을 단순한 사건을 통해 풍자하고 있으며,「청개구리」는 엄마 말을 안 듣는 아들 청개구리를 통해 사회비판적인 모습과 병폐를 간결하고 단순한 문장으로 그 시대를 풍자하고 있다. 「가자미와 복장이」에

서는 가자미와 복장이가 서로의 욕심으로 인해 곤혹을 치르는 모습을 익살스러우면서 해학적으로 보여주고 있다.

문학은 그 시대를 비추는 거울이다. 어린이문학도 마찬가지이다. 일제강점기 시대와 산업화 시대를 살아간 어린이들에게 창작동화는 미래를 살아갈 수 있는 용기와 희망을 준다. 암울함을, 어려운 시대 상황을 사실 그대로 어린이문학 속에 스며들게 하는 것도 의미가 있지만 설화의 서사 법칙과 기능을 바탕으로 고통을 해학과 웃음으로 승화시킨 것은 작가의 놀라운 능력이다. 암울한 현실이지만 창작동화를 통해서 재치와 해학, 익살과 풍자라는 다양한 소재를 가지고 재미있게 이야기를 풀어낸 이주홍의 작품은 오늘 이 시대를 살아가는 어린이들에게도 재미를 주고 있다. 이러한 점은 이주홍 창작동화에서 독특하게 나타나는 특징이다.

이주홍의 몇 편의 작품만을 가지고 그의 작품 세계를 다 살펴봤다고 할 수는 없다. 또한 이 연구만으로는 한계가 있다. 이주홍이 창작 작품에 담고 있는 작가의 세계관은 어린이들뿐만 아니라 어른들에게도 많은 시사점을 주고 있다. 그렇기 때문에 이주홍의 작품세계에 대해 다양한 각도에서의 연구는 계속 되어져야한다.

참고 문헌

1) 자료

이주홍, 『알 낳는 할머니』, 우리교육, 2011.

이주홍, 『톡톡할아버지』, 우리교육, 1996.

이주홍, 『철우요술통』, 꿈동산, 1997.

이주홍, 『우체통과 이주홍 동화나라』, 웅진주니어, 2000.

이주홍, 『못나도 울엄마』,창작과 비평사, 1977.

이주홍, 『북치는 곰과 이주홍동화나라』, 웅진닷컴, 2000.

이주홍, 『사랑하는 악마』, 창비, 1983.

2) 단행본

브루노 베텔하임, 『옛이야기의 매력1』, 김옥수, 주옥 옮김, 시공주니어, 1998.

릴리언 H.스미드, 김요섭 옮김, 『아동문학론』,교학연구사, 1966.

마리아 니콜라예바, 『용의 아이들』, 문학과 지성사, 1998.

폴 아자르, 햇살과 나무꾼 옮김,『책. 어린이. 어른』, 시공주니어, 1993.

김자연, 『아동문학의 이해와 창작과 실제』, 청동거울, 2003.

노제운,『한국 전래동화의 새로운 해석-정신분석학적 접근』, 집문당, 2009.

미야타 미쓰오, 양현혜 옮김, 『메르헨 자아를 찾아가는 빛』, 사계절, 2008.

서정오, 『옛이야기 들려주기』,보리, 1995.

우에노 료, 햇살과 나무꾼 옮김, 『현대 어린이문학』, 사계절, 2003.

원종찬,『동화와 어린이』,창작과 비평사, 2004.

원종찬,『아동문학과 비평정신』, 창작과비평사, 2001.

이오덕, 『시정신과 유희정신』, 창작과비평사, 1977.

이오덕, 『어린이를 지키는 문학』, 아리랑나라, 2005.
이원수, 『아동문학 입문』, 소년한길, 1984.
이재복, 『우리동화 바로 읽기』,한길사, 1995.
이재복,『우리동화 이야기』, 우리교육, 2004.
이재철, 『이주홍론』,아동문학개론, 문우당, 1967.
조은숙,『한국 아동문학의 형성-아동의 발견, 그 이후의 문학』,소명출판, 2009.
최운식, 『한국의 민담』, 시인사, 1987.
이주홍문학재단,『이주홍 문학제-기념작품집』, 아침, 2002.
이주홍문학재단,『이주홍문학 저널』제3호, 세종출판사, 2005.
이주홍문학재단,『이주홍문학 저널』창간호, 2003.

3) 학위논문

Axel Olrik,, 「설화의 서사법칙」, Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur, 1909.
정춘자, 「이주홍연구-창작동화와 소년소설을 중심으로」,단국대학교 석사학위논문, 1990.
김민지,「이주홍 동화 연구」-공간적 배경의 변화를 중심으로, 단국대학교 석사논문, 2013.
김영선, 「한국문학교육에서의 이주홍 동화 활용 방안 연구」-「청어 뼈다귀」를 중심으로, 부산외국어대학교 교육대학원 석사논문, 2011.
김용란,「이주홍 아동문학 연구」-창작동화 · 소년소설을 중심으로, 중앙대학교 석사논문, 2007.
김용희, 「한국창작동화의 형성과정과 구성원리 연구」, 경희대학교 국어국문학과 박사논문, 2008.
김정선, 「중학교 『국어』교과서에 수록된 동화 연구」-전래동화와 창작동화를 중심으로, 성신여자대학교 교육대학원 석사논문, 2005.

김혜랑, 「창작동화의 도깨비 인물 수용 연구」, 건국대학교 석사논문, 2015.
문종현, 「이주홍 동화의 교재화 방안 연구」, 춘천교육대학교 교육대학원 석사논문, 2001.
박정용, 「설화의 전래동화 개작 양상과 문제점 연구」-<해와 달이 된 오누이>, <콩쥐팥쥐>, <아기장수 설화>를 중심으로, 한남대학교 석사논문, 2005.
박경희, 「이주홍 동화의 '재미' 연구」, 동아대학교 교육대학원석사논문, 1993.
손민영,「이주홍동화의 창작방법 연구」-1950년대 동화를 중심으로, 한남대학교 석사논문, 2007.
손수자, 「이주홍 동화의 문체론적 연구」, 부산교육대학교 교육대학원 석사논문, 2000.
유주현, 「1930년대 아동문학연구-이태준, 이주홍, 현덕을 중심으로」, 이화여자대학교 석사논문, 2010.
이정실, 「한국 장편 판타지동화 변모 양상 연구」, 대구대학교 교육대학원 석사논문, 2015.
이정임, 「이주홍 초기 사실 동화 연구」, 부산대학교 석사논문, 2003.
이충일,「1950~1960년대 아동문학장의 형성과정 연구」, 단국대학교 석사논문, 2014.
장영미,「이주홍 동화의 현실 인식 연구」, 성신여자대학교 석사논문, 2004.
장혜윤, 「설화와 동화에 나타난 용의 변형 양상 연구」, 건국대학교 석사논문, 2012.
정금자,「이주홍 동화의 인물 유형 연구」, 창원대학교 석사논문, 2003.
정방숙,「한국 전래동화와 창작동화에 나타난 남녀 주인공상 비교연구」, 상명여자대학교 석사논문, 1985.
정선희, 「「어린이」소재 전래동화를 통해 본 소파 방정환의 이념적 지향

과 성격」, 고려대학교 석사논문, 2013.
정진희, 「한국 도깨비 동화의 형성과 변형 양상 연구」, 한양대학교 박사논문, 2009.
조미현, 「구조분석을 통한 전래동화와 창작동화 비교연구」-제6차 교육과정상의 초등학교 읽기 교재를 중심으로, 경산대학교 석사논문, 1997.
조성숙,「한국 전래동화 연구 -설화의 수용양상을 중심으로-」경남대학교 대학원 국어국문학과 박사학위논문, 2008, 104면.
차희정, 「아동문학을 통한 인성교육 방안 연구」-이주홍 동화를 중심으로, 수원대학교 교육대학원 석사논문, 2003.
최상윤, 「이주홍 동화의 '재미'연구」, 동아대학교 교육대학원 석사논문, 1993.
최선영, 「일제하 이주홍 아동문학 연구」, 한양대학교 교육대학원 석사논문, 2008.
한국미,『이주홍 동화의 교육적 활용 방안 연구」, 부산외국어대학교 교육대학원 석사논문, 2009.
한옥선, 「이주홍 동화의 신화·원형적 인물 연구」, 부경대학교 석사논문, 2004.

4) 일반논문 및 평론

노지승, 「시대적 코드와 희극성 - 이주홍 소설의 형성화 방법」, 『국제언어문학』 26호, 국제언어문학회, 2012.
두전하, 「이주홍과 장텐이의 아동문학 비교연구」, 『동화와 번역』, 26권, 동국대학교 동화와번연구소, 2013.
박태일, 「이주홍 초기 아동문학과 『신소년』」, 『현대문학이론연구』, 18권, 현대문학이론학회, 2002.
박상재, 「이주홍 동화의 특성과 주제 의식」, 한국 아동문학연구, 12호,

한국아동문학학회, 2006.

손동인,「이주홍론-향파 동화의 색깔」,『아동문학평론』 26호, 아동문학평론사, 1983.

송명희, 「이주홍의「피리 부는 소년」과 이니시에이션 소설」, 『한국아동문학평론』, 여름호, 한국아동문학연구원, 1998.

오혜진, 「1930년대 아동문학의 전개」-이주홍, 이태준, 현덕의 작품을 중심으로, 『어문론집』 제34호, 중앙어문학회, 2006.

오혜진, 「1930년대 아동문학의 전개-이주홍, 이태준, 현덕의 작품을 중심으로」, 『어문론집』, 제34집, 중앙어문학회, 2006.

원종찬, 「계보에 비추어 본 이주홍 아동문학의 특질」,-카프시기의 성과를 중심으로, 『문학교육학』 38권, 한국문학교육학회, 2012.

이종호, 「이주홍의 소년소설 『피리부는 소년』연구」, 『동화와 번역』, 21권, 건국대학교 동화와번역연구소, 2011.

이혜숙, 김경우,「전래동화의 재화와 재창작에 대한 비교 연구 -「선녀와 나무꾼」과 「여우누이」를 중심으로」『한국문예창작』 제10권 제1호(통권21호), 한국문예창작학회, 2011.

정선혜, 「이주홍 아동소설의 문학 구조 탐색」, 『한국아동문학연구』, 제13호, 한국아동문학학회, 2007.

최인학, 「전래동화와 창작동화의 비교연구」, 『국어국문학』, 제41권, 국어국문학회, 1968.

이주홍의 창작동화 연구
-설화의 서사 법칙과 기능을 중심으로

현 정 란

부경대학교 대학원 국문학과
(지도교수 남 송 우)

초록

본 논문은 이주홍의 창작동화에서 특징으로 나타나고 있는 재치, 재미, 지혜, 해학, 익살, 풍자 등이 전통적 서사구조인 설화의 서사 법칙을 바탕에 두고 있다는 것을 밝히고자 했다.

이주홍은 일제 강점기 시대와 산업화시기의 암울한 현실과 피폐해진 사회상을 창작동화에 담아내면서 풍자와 해학, 익살로서 어린이들에게 재미를 주었다. 이처럼 이주홍의 창작동화에 나타나는 특징들은 설화의 서사 법칙과 기능을 계승했다고 할 수 있다. 이러한 특징을 찾기 위해 설화의 표현형식을 체계적으로 설명하고 있는 올릭의 서사법칙 중 반복의 법칙, 대조의 법칙, 단선화의 법칙, 위의 세 가지 법칙을 중심으로 살펴봤다.

첫 번째, 반복의 법칙은 「군밤」(『신소년』1934), 「알 낳는 할머니」(『동아일보』1937), 「아들 삼형제」(『동아일보』1939) 세 작품을 중심으로 살펴봤다. 위의 세 작품에서는 반복을 통해 나타나고 있는 재치, 재미, 지혜에 대해 알아봤다. 「군밤」에 나오는 종수와 주인집 아들, 신분이 다른 두 인물의 갈등상황을 반복되는 문장을 통해 재치와 재미를 주고 있으며, 「알 낳는 할머니」는 달걀을 소재로 방개할머니와 영호의 일상 속에서 생긴 불신을 반복되는 행위와 대화를 통해 관계가 회복되는 과정을 지혜롭게 풀어주고 있으며, 「아들 삼형제」는 아버지의 가짜 죽음을 통해 드러나는 세 아들의 마음을 해학적으로 풀어내면서 세 아들을 시험하는 아버지의 재치 있는 행동을 지혜로움을 보여주고 있다는 것을 알 수 있다.

두 번째, 대조의 법칙은 「배암새끼의 舞蹈」(『신소년』1923), 「고동이」(『조선일보』1933), 「호랑이이약이」(『신소년』1934) 세 작품을 중심으로 살펴봤다. 위의 세 작품은 의인화 작품으로 강자와 약자라는 대립적인 상황에서 사건을 통해 권선징악이라는 선명한 주제를 드러냈으며, 선과 악, 강자와 약자, 현명함과 어리석음이 서로 대립되는 상황에서 인과응보라는 교훈을 주고 있다는 것을 알 수 있다.

세 번째, 단선화 법칙은 「개고리와 두꺼비」(『신소년』1930), 「청개구리」(『새벗』1969), 「가자미와 복장이」(『삼성당』1980) 세 작품을 중심으로 살펴봤다. 위의 세 작품은 시대는 다르지만 암울한 현실과 피폐해진 사회를 배경을 바탕에 깔고 있다. 「개고리와 두꺼비」는 힘센 개구리의 지배와 그 지배를 받는 약한 개구리들의 내분을 통해 일제 강점기시대 상황을 해학적으로 풍자하고 있으며, 「청개구리」에서는 엄마 청개구리의 죽음과 아들 청개구리를 통해 산업사회에서 개발을 목적으로 힘없는 인간의 죽음을 하찮게 여기는 모습과 병든 사회를 풍자하고 있다. 「가자미와 복장이」에서는 두 친구의 욕심을 익살과 해학으로 풀어내고 있다.

이처럼 본 논문에서는 이주홍이 자신의 창작동화를 통해 암울한 시대를 살아가던 당시의 어린이들에게 재치와 풍자, 익살과 웃음, 선과 악이라는 교훈적인 주제를 주고자 했으며, 이러한 특징들이 전통적인 서사구조인 설화의 서사 법칙과 기능을 계승하고 있다는데 의미를 두고자 한다.

(키워드: 설화, 서사법칙, 재치, 재미, 지혜, 익살, 풍자, 해학, 교훈, 반복, 대조, 단선화)

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY 부경대학교