

‘소프트 교과서’ 형 에듀테인먼트와 문학창작론

강현구*

1. 머리말
2. 추리소설과 탐정 - 『소설로 읽는 경제학』
3. 액자소설과 가족 복원기 - 『카드의 비밀』
 - 3-1. 액자소설 형식
 - 3-2. 가족 복원기
4. 중층적 추리소설과 메타소설 - 『소피의 세계』
5. 맺음말

국문요약

소프트 교과서 형 에듀테인먼트는 특정 학문분야에 대한 개괄적이고도 심도 있는 지식과 정보를 담아 교과서 기능을 할 수 있는 에듀테인먼트(교육+오락)를 말한다. 그 특성상 출판물 형태가 주가 될 수밖에 없어, 스토리텔링 방식 등과 관련된 문학 혹은 문학창작론이 창작방법론 구축에 결정적 기여를 할 수 있다.

구체적으로 추리소설 형식은 ‘의문의 사건발생’에서 ‘비밀 폭로’까지의 서사 구조가 그 특유의 스타일과 서스펜스로 교육이라는 힘겨운 과제를 재미로 누그러뜨리며 수행하도록 기능하고, 위기마다 동원되는 결정적 추리는 핵심적 지식과 정보를 극적으로 몰입된 정서 속에서 효과적으로 전달하게 된다. 특히 탐정을 특정학문분야의 전문가로 설정할 경우 그 분야의 지식과 정보를 폭넓고 다양하게, 아울러 일상적 차원에서도 자연스럽게 전달하는 수월성을 확보할 수 있다.

* 호서대학교 한국어문화학부 교수

다음으로 액자소설 형식은 현실과 환상, 강연의 방식과 공연의 방식, 지식전수자와 수용자 관계의 이원화 등의 연출을 통해 지식과 정보를 다양한 층위로, 아울러 신뢰성 있고 재미있게 전달할 수 있게 만든다. 또한 생존기와 마찬가지로 해체된 가족의 복원기 같은 서사구조(‘원초적 불안’을 다룬 서사구조)는 인간의 가장 원초적인 본능 및 열망과 관련된 간절한 목표의 성취를 내세움으로써 교육을 향한 험한 여정을 긴장감 속으로 몰아넣게 된다.

마지막으로 중층의 추리소설 구조는 방대한 지식과 정보의 효과적인 수행을 감당하기에 적합하고, 메타소설 구조는 작가, 작가-주인공, 등장인물, 독자라는 특이한 수용구조로 인해 지식전수자와 수용자 간의 위상이나 전달되는 지식과 정보에 대한 반성적 시각을 유도함으로써 특정학문분야에 대한 새로운 시각과 함께 독창적 사고라는 학문본연의 탐구적 자세를 일깨울 수 있다.

앞으로 창작방법론과 관련된 일련의 논의들이 더해짐으로써 국가적, 개인적 경쟁력의 확보에 필수적인 소프트 교과서 형 에듀테인먼트 개발에 진전이 있기를 바라며, 아울러 문학적 지식과 재능을 갖춘 인문학도, 국문학도들이 문화콘텐츠 산출에 선도적 역할을 할 수 있기를 기대한다.

주제어

소프트 교과서, 에듀테인먼트, 추리소설, 탐정, 가족의 재회, 생존기, 문학창작론, 메타소설, 액자소설, 비유, 우화, 보기

1. 머리말

이 연구는 최근 문화적, 산업적으로 급성장하고 있는 문화콘텐츠를 개발하는데 문학 혹은 문학창작론이 기여할 수 있는 가능성과 방법론을 탐색하기 위한 의도에서 출발한다. 논의의 명증성이나 실효성을 위해 두 가지 사실을 전제하는데, 하나는 연구 분야를 문화콘텐츠 중 에듀테

인먼트의 특정분야. ‘소프트 교과서’ 형 에듀테인먼트-로 국한하려 하며 또 다른 하나는 그 분야의 콘텐츠 산출에 있어 주목해야할 문학창작론을 밝히는 것이다.

에듀테인먼트(edutainment)란 교육(education)에 오락(entertainment)을 결합시킨 신조어이다. 대표적 경성문화라 할 수 있는 교육에 주요한 연성문화인 오락을 접목한 것이다. 지식과 정보의 습득 즉 학습활동에 흥미를 유발하는 오락적 요소를 가미한 것이다. 현재 교육의 모든 영역에서 쉽고 재미있게 지식과 정보를 전달하고자 하는 움직임이 일고 있으며, 그것은 과학, 수학, 경제학, 어학 등의 지식과 정보를 게임, 추리물, 만화, 영상물 등의 오락물 형태로 제작하는 것으로 나타나고 있다.

이 연구에서는 에듀테인먼트 중에서도 이른바 ‘소프트 교과서’ 형 에듀테인먼트에 주된 관심을 기울이고자 한다. 소프트 교과서란 특정 학문 분야에 대해 개괄적이면서도 심도 있는 교육내용을 갖춰 교과서로 기능할 수 있으면서도 기존의 교과서처럼 딱딱하거나 난해하지 않고, 반대로 ‘소프트’란 의미 그대로 쉽고 재미있게 만들어진 교과서를 말한다. 현재 미국 등에서는 국가적 경쟁력을 위해서도, 여유로운 환경과 즐거움에 익숙한 신세대에 부응하기 위해서도 소프트 교과서(soft textbook)에 많은 관심을 기울이고 있다.

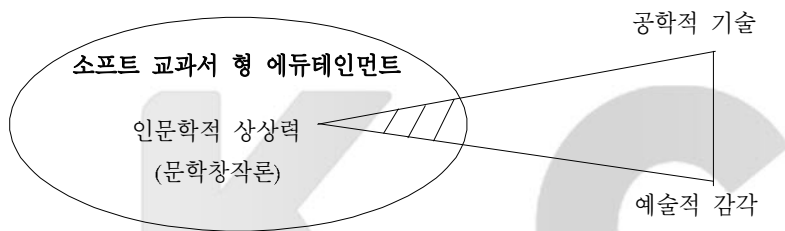
하지만 우리나라의 경우는 특정 학문분야에 대한 단편적 지식을 전하는데 머무르는 학습만화¹⁾에 치중한 나머지 소프트 교과서로 분류될 수 있는

1) 국내학습만화의 경우는 그리스, 로마 신화를 만화로 제작한 『만화로 보는 그리스 로마신화』(가나출판사)가 2000년 11월 제 1권이 출시된 이래 불과 4년이 지난 2004년 현재 1000만부를 돌파 하였고, 1987년 유럽 6개국의 역사와 문화를 다룬 유럽 편 여섯 권을 시발로 일본, 한국, 미국 편을 연달아 만화로 출간한 『만나라 이웃나라』는 현재 아동학습만화 시장을 주도하며 1000만부를 넘어 섰으며, 한자 학습 붐을 타고 아동을 대상으로 기초 한자를 쉽고 재미있게 학습하도록 서유기의 인물과 스토리를 차용해 만든 『마법천자문』이 판매부수 200만부를 상회하고

문화콘텐츠는 전무한 실정이라서 소프트 교과서에 대한 관심은 매우 시급한 실정이라 하겠다. 때문에 소프트 교과서 형 에듀테인먼트 개발과 관련된 창작방법론에 대한 관심은 매우 시의적절하고 실효성 있다 하겠다.

아울러 창작방법론과 관련하여 일반적으로 문화콘텐츠 산출에 관련되는 요소(분야별로 다르기는 하지만) 중 인문학적 상상력, 예능적 감각, 공학적 기술에서 보다 더 인문학적 상상력과 관련된 사실, 그 중에서도 특히 문학 혹은 문학창작론 관련된 사실을 집중적으로 다루고자 한다. 이 점은 이미 서구에서 성공한 소프트 교과서에서 볼 수 있듯이 특정학문분야에 대한 개괄적이고도 심도 있는 지식 및 정보를 담기 위해서는 출판물 형태가 유리하다는 점과 함께 역시 경쟁력 있는 소프트 교과서를 산출하는데 있어 가장 중요한 점은 스토리텔링 방식에 있다는 사실과 관련이 된다.²⁾

이런 사실들을 정리하여 이 연구의 지향점을 알기 쉽게 도표로 정리하면 다음의 도표에서 빗금 친 부분이 될 것이다.



있다.

- 2) 에듀테인먼트에 대한 기존의 논의는 주로 학습게임에 치중되었는데, 그 구체적인 논의로는 과제제시와 해결이라는 이른바 퀘스트형 스토리텔링이나 성배찾기 같은 보물찾기 스토리텔링 등의 활용, 게임 내러티브의 수용, 학습게임의 기술적 분석 등이 있다.

강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림, 2005.

이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.

한국게임산업개발원 편, 『교육용 게임시장 분석 및 개발전략』, 정일, 2005.

또한 우리가 실제 논의를 전개하는 과정에서 문학창작론과 관련된 소프트 교과서 형 에듀테인먼트 창작방법론을 실효성 있고 명료하게 세우기 위해 이미 서구에서 대중적 기호로나 학문적 활용으로나 그 효용성이 검증된 『소설로 읽는 경제학』, 『소피의 세계』, 『카드의 비밀』 등 세 편의 소프트 교과서를 대상으로 한 사례분석을 중요시 하려 한다. 이 세 소프트 교과서는 전 세계적으로 수백만부가 판매된 베스트셀러이며 특히 ‘소설로 읽는 경제학’은 세계 유수 대학에서 경제학 교과서로 활용되고 있다.

만일 이 연구가 효과적으로 전개된다면 국가적 경쟁력을 위해서나 개인의 지적 능력의 함양을 위해서나 반드시 필요한 소프트 교과서를 경쟁력 있고 올바르게 산출할 수 있는 방법론의 일단을 구축할 수 있을 것이며, 다른 한편으로는 문학 혹은 문학창작론의 새로운 가능성의 모색에도 그리고 문학적 지식과 재능을 갖춘 많은 인문학도(국문학도)들에게 급격히 부상하고 있는 문화콘텐츠 분야에 새롭게 진출할 수 있는 기회의 모색에도 기여할 수 있을 것이다.

2. 추리소설과 탐정 - 『소설로 읽는 경제학』

『소설로 읽는 경제학』은 경제학 이론을 추리소설 형식을 통해 알기 쉽게 전하는 책이다. 기회비용, 수요와 공급의 법칙, 이윤 극대화, 죄수의 딜레마, 비대칭 정보이론, 역선택, 한계효용 체감의 법칙, 탄력성 등의 경제이론을 ‘살인사건의 발생’- ‘탐정의 조사’ - ‘의외의 범인폭로’라는 추리소설의 전형적 형식을 뚫아 풀어나갔다. 어려운 경제학적 지식을 추리소설의 재미로 포장해 전달하려는 의도이니 에듀테인먼트의 전

형이라 하겠는데, 이미 미국에서는 경제학적 지식을 연애소설이나 추리소설 등으로 알기 쉽게 전달하려는 교과서가 출간되는 조류와 맥락을 같이한다.

현재 우리나라에서도 『소설로 읽는 경제학 1: 수요공급 살인사건』, 『소설로 읽는 경제학 2: 효용함수의 치명적 유혹』, 『소설로 읽는 경제학 3: 무차별 곡선 위의 살인자』 등 3권이 번역 출간되었다. 미국의 현직 경제학과 교수 2인이 공동집필한 『소설로 읽는 경제학』시리즈는 미국과 일본, 한국에서 베스트셀러가 되었고 프린스턴 MIT, 연세대 등에서 경제학 개론 강의의 부교재로 채택되었다. 그만큼 대중적 호소력과 학문적 수준을 담고 있음을 인정받은 셈이라 하겠다.

이 시리즈는 두 가지 점에서 의미가 있다. 첫째는 특정 학문분야(특히 수치나 도표 등의 까다로운 해석이 동원되는 분야까지도)를 위한 소위 ‘소프트 교과서’를 창출하는 시범사례를 보여준다는 점이고, 둘째는 그러면서도 학문과 일상의 교합성 혹은 일치성을 실감나게 보여준다는 점이다. 한마디로 특정 학문분야의 지식을 쉽게 전달하면서도 특정학문분야의 지식이 우리의 일상과 어떤 접합점을 지니는지 여실히 보여줌으로써 학문과 우리의 일상에 대한 새로운 사고를 열어준다는 점에서 의미가 있다.

이제 세 권의 경제학 교과서를 하나하나 들여다봄으로써 앞서 말한 이 책이 갖는 가치나 의미를 밝히려 하는데 역시 관심은 에듀테인먼트 출판물을 창출하는데 있어 지침이 될만한 창작방법론을 밝혀내는 데 있다. 논점을 분명히 하기 위해 논의될 사실을 미리 적시하면 하나는 추리소설의 효용성이고, 또 다른 하나는 탐정의 성격 규정 혹은 추리방식에 대한 세심한 주의의 필요성이다.

이 시리즈는 모두 의문의 살인사건을 해결하는 추리소설 형식이다.

자연히 에듀테인먼트에서의 재미를 추리소설이 갖는 스텔과 서스펜스 같은 자극적이고 흥미 있는 이야기 전개가 떠맡고 있는 셈이다. 이 시리즈 모두에는 우리가 흔히 추리소설의 전형적 특징이라 하는 양식들이 빠짐없이 나타난다. 그만큼 이 시리즈의 작자인 두 명의 집필자가 매우 의도적인 창작의도를 갖고 일을 진행했음이 드러나는데, 확연히 볼 수 있는 추리소설로서의 전형적 특징을 적시하면 다음과 같다.

제명/특징	소설로 읽는 경제학 1: 수요공급살인사건	소설로 읽는 경제학 2: 효용함수의 치명적 유희	소설로 읽는 경제학 3: 무차별 곡선위의 살인자
의문의 살인사건	퇴역장군 허드슨 T데키, 전직판사메슈다이크의 의문의 죽음	교수임용에서 탈락한 후 자살로 꾸며진 테니스 고센 하버드대 수학과 교수인 모리슨벤과 백인 엘리트주의자인 고전학과 교수 포스트 베렛의 의문의 죽음	비숍 칼리지의 학장 니켈 하트와 연극배우 돌로레스 테너의 의문의 죽음
탐정의 예리한 추리	죄수의 딜레마, 수요법칙등의 경제학 지식을 동원해 범인 색출	효용극대화 이론 등으로 범인을 색출	홉슨의 선택이론, 비대칭정보이론 등으로 범인을 밝힘.
미숙한 사법관	빈센트 경관은 살인사건 수사의 경험이 없음에도 불구하고 자신감만으로 도시의 경찰관과 탐정역인 스피어맨의 결정적 충고를 외면하고 피상적이고 단편적인 추론만 거듭함.	경찰과 정치적 야망이 있는 검사는 테니스 고센의 연인인 멜리사 세넌을 애매한 정황적 증거만으로 살인범으로 기소	경찰은 학문적 견해 상의 견대립이 있고 자신들을 비난했다는 이유로 자레드 교수를, 니켈하트의 책을 인수해 판매했다는 이유로 서적상 그레고리 세퍼드를 뚜렷이 반대되는 정황이 있음에도 불구하고 의심함. 돌로레스 테너의 죽음을 두고는 그녀를 짝사랑했다는 이유만으로 스티븐 파입스를 범인으로 지목
혐의가 분명한 다수의 용의자	원주민 해방운동을 하는 리키 르망은 인종차별주의자인 전직판사 메슈다이크에 적개심. 테키 장군에게 끊임없이	정교수 임용에서 떨어져 죽음에 이른 고센을 위한 복수심으로 살인했다고 의심받는 약혼녀 멜리사 세넌.	케임브리지 대학 경제학과에서 헤게모니를 두고 살해자와 경쟁을 벌인 자레드 교수. 니켈하트의 귀중한 서적을 인수

	인격적 모독을 당하는 제이 르푸트	살해된 모리슨 벨 교수와 앙숙인 올리버 교수	한 고서적상 그레고리 세퍼드 니켈하트와 삼각관계에 빠진 찰들러 헤일 교수 돌로레스 테너를 짝사랑한 스티브 파입스
의외의 범인	익사사고를 당한 것으로 추정되었던 대릴 클라크와 휴양객이었던 더그 클라크가 수십년전 월남전에서 억울하게 죽었던 동생의 죽음에 대한 복수를 감행한 것임.	자신의 논문 조작이 폭로될 것이 두려워 완전범죄를 꿈꾸며 교묘하게 살인정황을 조작한 덴턴 클레그 학장	미시경제학의 아버지인 알프레드 마셜의 집에 보관된 초고가의 주식을 손에 넣으려는 모리스 페인이 니켈하트와 개인적 악연이 있는 돌로레스 테너를 부추겨 살인을 저지르게 하고 자신은 비밀유지를 위해 다시 그녀를 죽임.

위의 표에서 확인할 수 있듯이 『소설로 읽는 경제학』 시리즈에는 의문의 살인사건이 벌어지고 혐의가 분명한 다수의 용의자가 존재해 결정적으로 진범을 단정하기 어려운 가운데 경찰이나 검사 같은 사법관은 공명심이나 능력부족으로 선부른 추론을 거듭하며 엉뚱한 사람을 범인으로 몰아 오히려 범인검거에 혼선을 가져오는데 반해 명민한 탐정은 날카롭고 기상천외한 추리와 정의감으로 뜻밖의 진범을 밝혀내는 추리소설의 전형적 구조가 완강하다할 정도로 선명하게 드러난다.

때문에 경제학적 지식의 재미있는 전달이라는 소임을 추리소설이 떠안은 형태, 다시 말해 추리소설이 독자에게 주는 스틸과 서스펜스가 재미를 확보하는 외형적 사실을 분명하게 확인할 수 있는데, 이 점은 경제학적 지식이나 정보를 추리소설에 담아 전할 경우 추리소설이 갖는 스틸과 서스펜스 넘치는 재미 때문에 재미있게 지식과 정보를 습득한다는 교육적 효과를 거둘 수 있다는 점과 함께 특히 탐정의 추리에 지식과 정보를 동원하면 흥분과 긴장이 고조된 정점에서 즉 몰입이³⁾ 가장 고조

된 지점에서 지식과 정보를 효과적으로 전달할 수 있다는 소기의 성과를 거둘 수 있다는 것을 보여준다. 결국 이런 사실들은 특정의 지식이나 정보를 전하는 소프트 교과서에서의 추리소설의 효용성을 뚜렷하게 보여준다 하겠다.

아울러 우리가 에듀테인먼트에서의 추리소설의 효용성과 함께 주목해야 할 사실은 탐정 역을 맡은 인물의 적절한 선택이다. 추리소설의 삼요소라 할 범인, 희생자, 탐정에서 국가마다 각 요소에 대한 강조점이 상대적으로 다소간 편차-미국이 탐정을, 영국이 범인을 프랑스가 희생자를 상대적으로 좀 더 분명히 조명하는 편차-가 있음에도 불구하고 탐정은 가장 주목받고 사랑받는 인물임에 틀림없다. 사실 개성 있는 탐정의 창출이 추리소설의 성공의 관건이라고도 하겠는데, 이 때문에 천재적인 두뇌로 탁월한 추리를 보이는 뉘퐁, 사건의 중심에 뛰어들어 확실한 증거를 수집해 나가는 과학적 실증형의 르퐁, 사물에 대한 놀라운 관찰력을 무기로 현장에 직접 뛰어드는 홈즈, 현역신부인 브라운, 탐정경력이 전무한 백발의 할머니인 미스 머플, 셰익스피어 극 배우 출신인 드루리 레인 탐정 등 수 많은 독특한 경력 혹은 능력의 인물들이 창출됐다.

『소설로 읽는 경제학』 시리즈에서 3편 모두에 공통적으로 등장하는 탐정역의 인물은 헨리 스피어맨이다. 의자에 앉으면 다리가 땅에 닿지 않을 정도로 키가 작으며 대머리이고 온화한 미소가 트레이드마크여서 범죄현장과는 동떨어진 인물로 보이는데⁴⁾, 실제로 하버드대의 경제학과

3) 추리소설은 그 특유의 스타일과 서스펜스로 독자를 몰입시키기도 하지만 생애적으로 경쟁, 이익, 위협 등 몰입을 가져오는 동기요소(미하이 칙센트 미하이, 『몰입의 기술』)와 관련해 범인을 밝히는 비밀의 폭로를 두고 독자와 탐정이 '경쟁'하는 형식이 될 수밖에 없는 점 때문에 자연스럽게 독자의 몰입을 이끈다.

미하이 칙센트미하이, 이삼출 역, 『몰입의 기술』, 더불어 책, 2005, 98쪽.

4) 스피어맨은 범인을 상대하고 범죄현장을 누벼야 하는 탐정 상에 어울리지 않는 것처럼 보이는데, 이 사실은 허버트 스타인의 '비합리성 속에 미스터리가 있다(소

교수로 설정된 그는 명민한 두뇌를 한껏 활용하면서도 사건의 중심부에 휘말려 진범으로부터 살해위험을 당하기도 한다.

그런데 헨리 스피어맨의 독특한 면모는 그가 경제학자라는데 있다. 그는 범인과 사건을 추리하는 과정에서 그가 알고 있는 경제학적 지식만을 사용한다. 이제까지의 탐정들이 날카로운 관찰력과 생물학적, 유전적 지식, 문화나 역사에 대한 상식 등에 기초해 문제를 풀어가는데 비해 스피어맨은 처음으로 경제학적 지식을 추리의 유일한 근거로 사용한다. 그는 모든 인물의 행동이 경제학적 요인에 의해 설명된다고 믿고 있는데, 구체적으로 모든 인간은 특정한 목표를 달성하기 위해 두 가지 길을 선택할 수 있을 때 늘 비용이 적게 드는 쪽을 선택한다는 그래서 합리적이라 명명할 수 있는 존재라고 생각한다.

그러니 이 분명하고 간결한 경제학적 법칙들을 치밀하게 적용하고 날카로운 관찰력을 동원하면 비합리적이라고 보이는 행동방식 즉 누군가 자신의 목표를 달성하는데 최저비용이 아닌 방식으로 행동하는 이면에는 무언가 미스터리가 있음을 알 수 있고, 그 비밀을 캐나가면 진범을 확인할 수 있다는 것이다.⁵⁾ (그러므로 인간행위의 근거에 깔린 필연적

설로 읽는 경제학 1권, 13쪽)에서 지적한 것처럼 직업이나 외형에서 유명한 경제학자 밀턴 프리드먼을 모델로 한 듯하여 흥미를 유발한 측면도 있지만, 한편으로는 추리소설이 탐정의 추리방식이나 범추적 행태 등과 같은 본질적 측면 외에도 독특한 개성적 외모 창출로 독자들의 관심을 끌려는 전략과도 관련이 있다. 예를 들어 길버트 체스터튼의 ‘푸른 십자가’에 등장하는 브라운 신부는 아주 볼품없이 생긴데다가 행동도 느려터진 늙은이이고, 크리스티의 포와르 탐정은 키가 아주 작고 고개가 한쪽으로 기울어진 대머리에다가 왁스로 굳힌 코밀수염이 특징이며, 머플 탐정은 키가 작고 뚱뚱한 백발의 70대 할머니이다. 정규용, 『추리소설의 세계』, 살림, 2005, 53쪽, 60쪽.

5) 사실 추리소설의 시조라 할 수 있는 포우에서부터 인간의 행위는 필연적 법칙을 따른다는 가설은 추리소설의 중요한 전제이다.

‘포우는 인간의 행위는 물리적인 현상처럼 법칙들을 따르기에 예측될 수가 있으며, 그러기에 그것은 <추론될> 수 있으며, 또한 그러기에 수수께끼라는 것은 한낱 허울뿐이라는 것을 보여주었다. 그 수수께끼를 풀기 위해서는 정확하게 추

법칙을, 전하려는 특정 학문분야의 지식으로 설정하면 바로 그 추리소설은 그 특정학문 분야의 소프트 교과서로 기능할 수 있는 것이다)

예를 들면 수영 장비를 렌트하면서 다시 돌려받을 렌트비에 격노하는 인물에게서는 수영 장비를 돌려 줄 수 없다는 사정을 읽어내고, 사람들이 카누처럼 비싼 물건을 살 때는 치열한 노력을 경주하며 가격을 탐문하기 때문에 상대적으로 값이 싼 물건보다 가격편차가 작아야 하는데도 반대의 결과를 제시한 논문은 조작되었음을 밝혀내고, 중고차처럼 정보가 한편에만 일방적으로 편향되는 물건을 살 때는 정보가 확실한 지인들을 통해 사는 것이 훨씬 유리한데도 일부러 중고차 매매시장에서 특정의 중고차를 고집하는 데에는 말 못할 비밀이 숨어 있다는 것을 간파하는 것 등이다.

이런 모든 추론들은 진범의 체포에 결정적 기여를 하는 것들인데, 이 추론의 주인공인 스피어맨은 두 가지 점에서 절묘한 인물설정임을 보여준다. 첫째는 탐정이 경제학자이고 그가 추리의 전 과정을 통해 오로지 경제학적 지식에 의존해 추론한다는 점과 관련된다. 추리소설에서 탐정이 명민한 두뇌와 날카로운 관찰력으로 행하는 추리는 진범을 밝혀내는 혹은 스릴과 서스펜스의 전 과정을 통해 감정의 극점을 형성하는 역할을 한다는 점에서 독자의 초미의 주목을 받는다. 따라서 스피어맨이 추리의 전 과정을 통해 동원하는 경제학적 지식은 범인을 추적하는 과정에서 중요한 고비마다 결정적 역할을 하며 진범의 정체를 밝혀내는 추론의 논거여서 자연스럽게 각별한 주목을 받게 된다.

결국 경제학적 지식을 알기 쉽고 재미있게 전달하려는, 더욱 구체적

리해 보는 것만으로 충분하다. ... 공상적인 주인공 이상인 그 살인자는 진행되는 하나의 힘이다. 따라서 탐정은 그 힘의 궤도를 면밀히 측정할 줄 아는 한 지식인인 것이다. 바로 그 점이 중요하다.'

토마 나르스작, 김종현 역, 『추리소설의 논리』, 예림기획, 2003, 22쪽.

으로는 소위 ‘소프트 교과서’를 만든다는 에듀테인먼트를 향한 목적이 매우 자연스럽게 이루어진다는 점이다. 정보나 지식을 재미있게, 거기에 한술 더해 강렬한 집중도를 갖고 전달하려는 목적이 성공적으로 이루어진다는 점이다. 아울러 그 점은 독자에게 신선하고 기발한 추리로, 기상천외한 추론으로 전달되며 독자의 평상적 예상을 깨뜨리는 그래서 추리소설적 재미를 배가시키는 역할 또한 감당하고 있는 셈이다. 즉 지금까지 한번도 접해보지 못한 경제학적 지식에 기댄 추리를 경험케 됨으로써 의외성, 충격성이 한층 고조되고 있다

	결백한 용의자	추리의 근거	진범	추리의 근거
소설로 읽는 경제학 1: 수요 공급 살인사건	리키르망 버닌허블리	게임이론 중 죄수의 딜레마: 범죄로 의심받는 두 사람이 분리되어 심문 받을 때 특정 상황에서 그들이 범죄를 저지르지 않았어도 범행을 거짓 자백하는 것이 오히려 합리적인 행동이 됨. 기회비용: 기회비용이 더 큰 시간에 범행을 저지른다는 것은 비합리적임.	데릴클라크 더그클라크	수요의 법칙: 비용이 작아지면 수요가 느는 것이 원칙인데 클라크 부부는 가격이 상대적으로 더 큰 쪽으로 하락한 호텔을 두고 다른 호텔을 택한 비합리적 행동을 보임. 수영장비를 렌트하면서 돌려받을 렌트비가 비싸다고 격노하는 행동은 경제적 측면에서 합리적인 행동이 아니고 무언가 숨은 비밀이 있음.
소설로 읽는 경제학 2: 효용함수의 치명적 유혹	멜리사세넨	멜리사 세넨의 경우 비용과 효용의 대비 에서 보면 경제학적으로 전혀 비합리적 행동	덴턴클레그	효용극대화 이론: 효용 극대화 이론에 기대어 보면 덴턴 클레그의 논문에 나타난 사실 즉 암의 가격이 값비싼 카누의 가격보다 편차가 크다는 사실은 허위임 따라서 논문은 조작된 것이고 그것이 밝혀질 경우 클레그 학장은 학계나 사회에서 매장되는 상황에 빠지게 됨.

소설로 읽는 경제학 3: 무차별 곡선 위의 살인자	그레고리 세퍼드	경매 같은 경쟁이 수익을 균형시키는 경제학적 상식 에 비추어 볼 때 치열한 경쟁이 붙은 경매로 하트의 장서를 구입한 세퍼드는 경제적 이득을 취할 수 없음.	돌로레스 테너 모리스 페인 비대칭 정보이론 : 중고차를 살 경우 판매자와 구매자 사이에는 현격한 정보격차가 있어 구매자는 흔히 정보를 확실치 얻을 수 있는 지인에게 구입하는 것이 상식인데 테너는 그런 기회가 있었음에도 불구하고 중고차 시장에서 특정의 차를 고집 가격이론 : 모리스 페인은 생산이 밀접하게 연결된 두 상품의 경우 한쪽의 수요 감소는 다른 쪽의 가격상승으로 이어진다는 경제학 이론에 반하는 진술을 함으로써 무언가 치명적인 비밀을 숨기고 있음을 드러냄.
---	-------------	---	--

둘째로 헨리 스피어맨은 때로 편집적이라 할만큼 경제학적 시각이나 경제학 이론에 기대어 인간과 사회를 들여다보는데, 필자가 이것을 매우 노골적이고 집요하게 드러낸다는 사실과 관련된 것이다. 스피어맨의 경제학적 시각은 교정이 어려운 편집증적 증세로 그려지는데, 스피어맨은 대인관계에서의 온화한 자세와는 달리 세상을 들여다보는 시각에서는 오로지 경제학적 시각에 얽매이는 완고함이나 경직된 태도를 보여준다. 그런 사실은 주변으로부터는 물론이고 스스로도 자인하는 사실이다. 극단적으로 그는 사랑조차도 상호의존적인 효용함수라 생각하며 실제 연애를 할 때도 그런 사고에 맞추어 행동하는 외골수로 그려진다.

헨리 스피어맨을 경제학적 시각의 세계에 간혀 사는 인물-모든 인간은 비용이 적게 들고 효용이 큰 길을 선택하며 그것을 벗어난 비합리적 선택을 할 때는 거기에는 미스터리가 존재한다고 생각-로 설정한 것은 스피어맨을 매우 개성적인 인물로 그려 생동감 넘치는 재미를 주는 것이 사실이지만 이것과 함께 들여다보아야 할 다른 한 가지 사실은 우리

주위의 일상적 사실들에 깔린 경제학적 의미 즉 달리말해 경제학 이론이나 경제학적 사고가 우리의 일상적 실제 생활과 얼마나 밀접한 관련을 맺는가를 여실히 보여줄 수 있다는 점이다.

스피어맨의 독특한 취향과 자질 때문에 즉 스피어맨이 모든 우리의 일상을 경제학적 시각에서 들여다보기 때문에 우리의 일상에 담긴 경제학 이론이 온전히 드러나며 우리가 배우는 경제학 이론이나 시각이 별다른 것이 아니라 우리의 삶 자체임을 혹은 우리의 삶을 추동시키는 원리를 생생히 보여주고 있는 것이다. 아울러 마주치는 일상적 사실마다 경제학의 현미경을 들이대기 때문-냉차를 마실 때에도, 배를 탈 때에도, 사랑을 할 때에도 그 속에 숨은 경제학 이론을 간파해 내려는 생애적 반응-에 이 시리즈를 통해 드러나는 경제학적 지식이나 정보는 자연스럽게 매우 폭넓게 확장 된다. 만일 이 시리즈를 경제학을 쉽게 전달하면서도 우리에게 경제학에 대한 새로운 시각을 마련해 준다는 가치를 부여할 수 있다면 그것은 상당부분 탐정 역인 스피어맨의 성격을 절묘하게 설정-그의 강박관념적이고 편집증적인 경제학적 시각, 혹은 그 시각으로 세상을 들여다보는 취향-한 것에 결정적으로 기인한다

3. 액자소설과 가족 복원기 - 『카드의 비밀』

요수타인 가아더 작 『카드의 비밀』은 철학의 근본적 물음을 집요하게 탐색하는 책이다. 인간이란 무엇인가? 삶이란 무엇인가? 철학적 사유란 무엇인가?와 같은 문제들을 정면에서 마주 서 다루고 있다. 철학사나 철학자에 대한 잡다하지만 흥미를 끌만한 역사적 사실들을 전달하는 것도 아니고, 철학과 관련된 중요한 지식들을 간결하게 정리하여 전달하는

것도 아니어서 독자들의 열성적인 몰입을 기대할 수 있는 것이 아님에도 불구하고 세계적으로 5백 만 권이라는 경이적인 판매부수의 베스트셀러가 되었으니 주목을 요할 수밖에 없다. 더욱이 철학의 핵심적 화두와 사유방식을 집중적으로 조명한다는 목표를 세웠으니, 쉽고 재미있게 지식을 전달하려는 에듀테인먼트의 조건을 맞추기가 여간 어려운 일이 아니다.

하지만 경이적인 판매부수나 숨은 비밀을 파헤쳐가는 추리물 형식에서 이미 짐작할 수 있듯이, 작자는 우리의 삶을 윤택하게 해주는 철학을 유년시절부터 쉽게 접할 수 있는 것이야말로 중요하다고 강조하며 ‘카드의 비밀’의 에듀테인먼트로서의 성격을 분명히 하고 있다.

그러면 이 책이 철학의 근본적인 문제나 사유방식을 매우 집요하고 직설적으로 다루면서도 쉽고 재미있게 그런 문제들을 전달할 수 있었던 비결은 무엇인가? 이 책이 갖는 여러 미덕이 보이지만 여기에서는 그 중 가장 핵심적 사실로서 ‘액자소설 형식’과 ‘가족’이라는 두가지 화두로 좁혀 말하고자 한다.

3-1. 액자소설 형식

이 책은 『소피의 세계』와 마찬가지로 비밀의 존재와 의문의 풀림이라는 추리물의 형식을 담고 있으며 그로 인해 긴장감과 흥미를 유발하고 있다. 또 의외의 사실이 밝혀지는 충격성도 확보하고 있어 추리물의 강점은 두루 갖추고 있는 셈이다. 그런데 이 책은 이런 추리물 형식에 또 다른 서사구조를 갖추고 있으니 그것이 바로 액자소설 형식이다.

『카드의 비밀』은 한스 토마스 부자가 8년 전에 집을 떠난 어머니를 찾아 재회하는 이야기를 외부 이야기(외화)로 도르프라는 섬을 배경으로 1790년 조난당한 프로테의 카드와 관련된 비밀과 그것을 이어 간직하는

제빵사 한스, 알베르트, 루드비히의 이야기를 내부 이야기(내화)로 설정한 전형적인 액자소설 형식을 갖고 있다.

외화 - 한스 부자의 여정기

내화 - 도르프 섬(카드나라)의 세계

먼저 외화는 한스 토마스 부자가 8년 전에 모델이 되고픈 자신의 꿈을 이루고자 집을 떠난 어머니를 찾아 노르웨이에서 아테네로 가는 긴 여정을 담고 있다. 문자 그대로 ‘엄마 찾아 삼만리’ 형식이니 어머니와의 재회여부가 기대를 불러일으키며 이야기의 긴장을 보장하고 있고, 철학적 사유에 익숙하고 또 그것을 증시하는 아버지가 여정 도중 끊임없이 아들을 향해 철학적 화두를 던지고 해답을 강연하는 형식이니 그 사이에 ‘철학이란 무엇인가’ 하는 주제나 지식을 자연스럽게 전달한다.

아버지와 아들은 교사 - 학생 관계가 되어 철학적 지식을 진지하게 주고받는다. 인간이란 자신의 존재나 삶을 진지하게 돌아보아야 한다는 것, 성인이 되면서 잃어버렸던 세상에 대한 진솔한 물음과 관심을 회복해야 한다는 것, 창조자란 존재하는가 창조자에게 창조물이란 무엇인가, 생명은 어디에서 오는가, 운명이란 존재하는가 등으로 철학적 사유의 근원적 문제들을 두루 포괄한다. 아울러 어려운 지경에서 공동의 목표를 향해 절박하게 움직이는 아들과 아버지 사이이기에 아버지의 강연에는 아들을 향한 자애로움과 자상한 배려가 돋보인다. 자연히 모든 지식이 자애로움과 배려 속에 부드럽고 쉽게 전해지는데, 교사와 학생의 관계를 신뢰감이 형성된 부자관계로 설정했으니 절묘한 선택이라 하겠다. 다시 한번 지식과 정보를 전하는 소프트 교과서에서 흔히 설정되기

쉬운 교사와 학생의 관계에서 그러한 관계설정을 어떤 신분으로 해야 하는지의 문제가 얼마나 중요한지를 새삼 일깨우는 대목이다.

두 번째로 내화에서는 주로 1842년 로테르담에서 뉴욕으로 항해하던 중 파선당한 후 도르프에 정착하는 제빵사 한스가 1790년 멕시코에서 스페인으로 항해하던 중 파선당해 마법의 섬에 먼저 정착한 프로데로부터 전해 듣는 이야기와 함께 신비의 섬에서 겪는 이른바 카드나라의 현실에 대한 경험에 바탕 하여 진술되는 이야기를 통해 우리 삶의 비밀이 드러난다. 우선 제빵사 한스가 목격하는 도르프의 현실은 신비롭고 기괴한 것이다. 난쟁이들의 왕국인 그곳은 구성원 모두가 카드의 숫자로 명명되며 카드별로 주어진 신분에 매인 채 살아간다. 유리 만드는 기술을 가진 다이아몬드, 농업에 종사하는 클럽, 빵굽는 법에 능통한 하트, 목수 일에 능숙한 스페이드 등이다.

그런데 이들 카드로 명명된 난쟁이들이 사는 신비의 섬은 현실과 상상의 교묘한 접점을 줄타기 하며 그려지는데, 이 신비한 섬의 현실이 바로 철학적 물음과 사색에 대한 해답으로, 때로는 인간현실에 대한 알레고리로서 그려진다. 즉 난파당한 배에서 유일하게 살아남은 프로데가 자신이 갖고 있던 카드 한 벌을 이용해 그의 상상 속에서 카드로부터 나온 생명체와 공동체를 창조해내고, 그것들이 현실 속에서 생명체처럼 움직인다는 설정이다. 당연히 이들은 인간과 세상을 만든 창조주, 인간과 우주라는 창조된 생명체나 만물 그리고 이들 사이의 관계에 대한 알레고리적 존재들이라 할만한 것들이다. 우리는 이들의 삶이나 관계 속에서 철학이 제기하는 근본적 질문들에 대한 너무나도 생생한 답을 눈앞에 그려볼 수 있고 이해할 수 있게 된다.

특히 프로데라는 창조주의 초월적 지위나 카드 인간들의 숙명적인 한계를 뛰어넘어 자신과 창조주의 존재나 의미에 대해 근본적인 회의와

질문을 일삼는, 그래서 운명적인 한계를 박차고 일어서는 카드패의 ‘조커’라는 인물을 절묘하게 설정함으로써 철학자의 사명, 철학의 가치 등을 날카롭게 부각시키고 있다. 조커는 결코 관습적인 사고나 운명론에 침잠하지 않으며 우주나 창조주 그리고 자신에 대해 끊임없이 그 의미나 가치를 캐묻고 따져본다. 바로 그런 점 때문에 조커는 철학자의 형상을 하고 있다. 이 책이 철학이나 철학자의 근본적 의미나 가치 그리고 사명을 알기 쉽게 전파하는데 있어, 그런 의도에 조커만큼 익숙하고 절묘하게 부합되는 대상은 결코 없을 것이다.

이처럼 『카드의 비밀』의 외화와 내화는 부자가 지식전수자와 수용자가 되는 강연의 방식과 카드패 인물들이 펼치는 환상적인 동화극 같은 공연의 방식을 통해 철학이 제기하는 근본적 문제들과 그 답을 생생하게 전해 주고 있는데, 때로는 관념적 이해를 통해 때로는 예술적 몰입을 통해 독자가 철학적 지식과 재미를 체득하도록 만들고 있다. 그런데 여기에 더해 한 가지 더 우리가 살펴보아야 할 점은 작자가 설정한 외화와 내화의 절묘한 연결점 혹은 그로부터 얻게 되는 성과의 의미이다. 이 책에서 외화와 내화가 서로 자유롭게 넘나들며 자신의 세계를 충실하게 그리면서도 장면의 전환이 주는 박진감 있는 전개가 펼쳐 질 수 있는 이유는 외화에서 아버지와 함께 여행하는 토마스 한스가 우연히 들른 주유소와 빵가게에서 확대경과 꼬마책을 얻는 것과 관련이 있다. 즉 한스가 얻게 된 꼬마 책 속에서 내화가 본격적으로 펼쳐지는데 여행하는 틈틈이 한스가 아버지 몰래 꼬마 책을 본다는 설정이니, 자연스럽게 외화와 내화가 끊임없이 교호하며 전개되는 것이다.

아울러 내화 속에서 꼬마책의 비밀을 이어가며 다음 대에 전해주는 프로데-한스-알베르트-루드비히의 계보 속에서 바로 루드비히란 외화 속에서 한스에게 꼬마 책을 전해준 제빵사이자 그의 할아버지인 것으로

드러나 외화의 내화의 경계가 허물어지며 그것들은 우주와 인간 그리고 세상의 한 범주 속에 묶이게 된다. 또 부자가 점점 더 조커의 형상에 가까워지고 외화와 내화의 여러 인물들이 이른바 ‘가문의 저주’에 시달리는 불우한 존재들이란 공통점이 부각되면서 세상과 인간에 대해 겨누었던 철학적 사유들이 확연하고 선명하게 전 우주적 문제임을 보여준다.

결국 작자가 설정한 『카드의 비밀』에 나오는 액자소설 형식은 외화와 내화라는 이중구조를 통해 철학의 지식과 의미를 다양한 층위를 통해 포괄적으로 보여 줄 수 있었고 아울러 외화와 내화가 한스라는 매개인물을 통해 그 경계가 허물어진 채 하나의 세계 속에서 철학적 사유의 우주적 보편성을 일깨워주기도 한다. 작자의 세심한 배려가 돋보이는 장면이자 특히 학문의 특정 분야에 대한 근본적 성격과 사유방식을 알기 쉽게 전하려는 에듀테인먼트 제작에 있어 유용한 도구 하나를 새로이 엿볼 수 있는 계기이기도 하다.

3-2. 가족 복원기

유년에 느끼는 공포와 슬픔 중에서도 가장 강한 정서적 반응을 불러오는 것은 역시 어머니로부터 벗어나 있다는 혹은 버려졌다는 사실일 것이다.⁶⁾ 이것은 역으로 헤어진 어머니와 재회하고픈 열망이 얼마나 강할지 짐작할 수 있게 하는데, 바로 그러한 헤어진 어머니와의 재회가 애절하게 그려진 소설 혹은 애니메이션이 『엄마찾아 삼만리』이다. 『엄

6) 부모로부터 버려졌다는 사실과 관련된 ‘분리불안’ 아동은 자신의 정서적 상태를 통제하기 위해 부모의 존재에 절대적으로 의존한다. 그리고 그러한 존재의 부재는 ‘분리불안’이라고 불리는 특정한 불안을 야기한다. 온 인간이 갖는 두려움과 외로움 중에서도 가장 근원적인 것이다. 심리학자 불비는 아예 ‘불안’이라는 용어를 사랑하고 열망하는 누군가를 상실하는 상황으로 엄격하게 제한하여 사용할 정도였고, 프로이트 역시 사랑하는 대상의 상실을 가장 핵심적인 불안의 하나로 보았다. 리키 애매뉴얼, 김복태 역, 『불안』, 이제이북스, 2003, 23쪽.

『마차아 삼만리』는 이탈리아의 소설가 ‘에드문도 데 아미치스’가 1886년 발표한 쿠오레에 삽입된 단편이다. 쿠오레는 이탈리아 말로 사랑의 마음이란 뜻인데, 이 단편이 『엄마 찾아 삼만리』라는 이름을 얻게 된 것은 1976년 다카하다 이사오가 제작한 같은 이름의 TV 애니메이션 때문이다. 다카하다 감독은 원작의 주인공인 마르코가 헤어진 어머니와 다시 만난다는 단순한 스토리 구조에 소녀 피오리나와 주변사람들과의 교류 속에서 마르코가 내적으로 성장해 간다는 창작 이야기를 결합시켜 총 51편의 애니메이션으로 제작하였다.

헤어진 어머니를 찾아 나서는데 중간에 어머니와는 연락이 두절된 상태라 불안과 그리움은 커져만 가고, 인간의 가장 근원적 욕구라 할 수 있는 자궁에의 귀환이 이루어질까 하는 조바심이 끊임없이 긴장을 불러오며, 거기에 더해 온갖 고난을 거치면서도 어머니와의 재회를 끝내 이루어내는 한 소년에 대한 안타까움과 동정이 짙게 깔리는 멜로드라마적 정서를 보여주는 이 이야기는 그만큼 매력적이고 호소력이 강하다. 우리가 살펴보는 『카드의 비밀』은 새삼스럽게도 이 『엄마 찾아 삼만리』라는 이제는 보통명사처럼 되어버린 서사구조를 그대로 보여준다. 한마디로 노르웨이판 『엄마찾아 삼만리』라 부를만하다. 이제 『카드의 비밀』에 나타난 이 서사구조가 어떤 효과와 의미를 갖는지 살펴보고자 한다.

동서양을 막론하고 가족이란 한 개인이 삶의 의미를 일깨우는데 가장 중요한 요인이다. 그래서 많은 영화, 드라마, 소설 등에서 가족은 개인의 삶을 지배하는 가장 중요한 가치의 하나로 등장한다. 스피버그의 영화에서 볼 수 있듯이 가족애란 지고의 가치로 나타나 때로 대립되는 어떤 가치보다도 우월하게 지켜져야 할 최상의 목표로 격상되기도 한다. 조금 과장되면 이른바 ‘가족의 이름’으로라면 세상의 어떤 행동도 미화될 수 있다는 극점까지 나아가기도 한다.

『카드의 비밀』이 주는 감동적인 정서.바로 그 정서로 철학적 지식이나 사유를 재미있게 전해야 하는 작업의 어려움을 상당부분 누그러뜨리는 가족애이다. 『카드의 비밀』에 드러나는 외화에서 한스 가족은 정상적인 가족이 아니다. 어머니는 모델로 성공하고 싶은 꿈을 이루기 위해-물론 그 꿈은 상당부분 부부간의 갈등을 숨기려는 의도까지 개입된 것이지만-집을 떠난 지 8년이 되었으며 한스 부자와 연락조차 끊은 지 오래이다. 남겨진 한스부자 사이에도 문제가 있어 아버지는 술에 의지해 살며 자신의 출생과 관련한 불우한 기억-독일이 노르웨이를 침략했을 때 점령군인 독일군과 노르웨이 여성 사이에 태어난 유복자-으로 시달린다.

한스 가족은 그래서 정상적인 가족과는 한참이나 거리가 멀다. 한스 부자가 8년 전에 집을 나간 어머니를 찾아 아테네로 찾아가는 과정은 어쩌면 실패가 뻔한 험난한 질곡과도 같은 것이다. 우리에게 소중한 가치로 다가오는 가족이 해체되어 나타나고 그것을 회복하려는 간절한 몸부림이 시작되니 결함을 바라는 조바심 나는 기대가 이야기의 몰입으로 이어지는 것은 당연하다 하겠다. 그래서 외화 전편은 사실 단적으로 말하면 ‘해체된 가족의 복원기’이다.

서구판 『엄마찾아 삼만리』라 할 수 있는 이 여정은 출발부터가 서글프다. 엄마가 잡지의 야한 모델로 등장하고 그것을 본 한스 부자가 충격 속에서도 그리움으로 엄마를 찾아 나선다는 설정이다. 여기에 더해 한스 부자는 엄마를 설득할 뚜렷한 방법도 갖고 있지 못하다.

그래서 그들의 여정은 안타까움의 연속이다. 특별히 기대할만한 사실이 없기 때문이다. 막연한 수소문만으로 힘든 여정을 꾸려간다. 하지만 이 힘든 여정을 버텨내는 든든한 버팀목이 있다. 그것이 바로 가족간의 신뢰이다. 아버지는 자신의 불우한 출생과 아내의 가출로 술에 의지해 살면서도 인간과 우주의 의미를 꿰뚫어보려는 진지한 고민을 놓지 않는

데 그 모습은 바로 철학가의 풍모를 띤다. 『카드의 비밀』에 나오는 카드로 치자면 조커 같은 존재이다. 바로 이 점이 아버지를 타락이나 무기력으로 미끄러지지 않게 붙들어 매는 역할을 하고 있는데, 그런 진지한 자세가 한스에게도 그대로 투영되어 한스는 아버지를 위대한 철학자로 생각하여 그 가르침을 소중하게 받아들인다. 늘 한스는 국가에서 위대한 철학자인 아버지-선원출신으로 떠돌다 돌아온 아버지는 사실 학문적으로 전문 철학자가 아니다-에게 연구비를 지원해야 한다고 생각하며 만일 철학장관이 생긴다면 당연히 그 자리는 아버지의 몫이라고 판단한다.

또한 아버지도 술에 의지해 자신의 괴로운 처지를 달래면서도 아들에게 자신의 철학을 전할 때면 진지하고 열성적인 자세를 보이며, 아들의 사소한 의견에도 귀를 기울인다. 한스가 조금씩 철학적 사유에 눈떠갈 때면 대견함으로 흡족해하며 애정을 아끼지 않고 표현한다. 무엇보다도 한스의 의견을 경청하며 때로 진지한 충고로 받아들인다.

이처럼 한스 부자는 서로에 대한 깊은 신뢰를 갖고 있는데, 철학의 지식전수에 있어 교사-학생의 관계이면서도 열린 자세로 서로의 의견이나 사고를 배우려 한다. 그래서 이들 부자의 여정이란 서로에 대한 신뢰의 축적이자 상대방의 가치에 대한 새로운 눈뜸의 과정이다. 또 손상된 가족의 형상을 복원하려는 진지한 노력의 발걸음이기도 하고 한편으로는 어쩌면 가장 바람직한 부자상 나아가서는 가족상의 제시이기도 하다.

더욱이 이들 부자는 어머니를 찾겠다는 목표를 향해 절박한 몸짓의 노력을 계속한다. 8년여의 긴 이별, 뚜렷이 달라지지 않은 가족들의 현실에 비추어 보면 새롭게 화해하고 온전한 가정을 이루는 것이 어렵다는 것을 알지만 그들 부자는 스스로의 행동이나 사고를 가정을 회복하고자 하는 노력에 달리 말해 어머니의 기대에 맞추는데 온 힘을 기울인다. 한마디로 그들의 행동과 사고의 근거에는 많은 경우 ‘어머니의 이름’

으로가 깔린다. 한스가 늘상 그의 아버지에게 충고할 때 하는 말, ‘어머니가 어떻게 생각 하시겠어요’란 그들 부자의 절박한 처지와 소원이 반영된 말이기도 한 것이다.

천신만고 끝에 한스 부자가 모델로서 화보촬영 중이던 어머니를 극적으로 재회하는 장면을 보면 한스 가족이 그간 느꼈던 설움과 가정에 대한 간절한 그리움, 그리고 재회로 인한 환희를 느낄 수 있는데, 이것은 달리 말하면 독자를 『엄마 찾아 삼만리』라는 모성에 대한 그리움 혹은 해체된 가정의 복원이라는 강렬한 본능적 열망에 휩싸이게 하고 그것은 다시 주인공들의 성취하기 어려운 목표를 향한 고투에 대한 강력한 몰입으로 이어진다. 그래서 『카드의 비밀』에서는 집을 떠난 어머니와의 재회라는 뚜렷한 서사구조가 철학적 지식이나 사유방식의 전달이라는 힘겨운 과제를 감동과 재미로 수행케 하는 역할을 담당하고 있는 것이다.

이런 이유로 최근에 국가간, 조직간, 개인 간에 벌어지는 무한경쟁과 사고, 테러, 재난 등이 빈발하면서 현대인들이 갖는 불안감으로 생존 자체가 문제가 되는 시대에 살아남기를 화두로 한 출판물, 영화, 드라마가 성행하는 현실까지 감안해 보면 역시 생존이나 가족처럼 인간의 가장 근원적인 본능이나 열망과 관련된 것들의 상실에 대한 공포- 주체의 붕괴, 와해, 분리와 같은 ‘원초적 불안’이라 부를 수도 있을 것이다 -, 혹은 그것을 회복하려는 열망을 담은 글쓰기 혹은 서사구조는 소프트 교과서의 창작에도 가장 주목해야 할 기법이라 하겠다.

4. 중층적 추리소설과 메타소설 - 『소피의 세계』

요수타인 가아더의 이력을 들여다보면 『소피의 세계』가 갖는 미덕이

저절로 만들어진 것이 아님을 느끼게 한다. 오슬로 대학에서 스칸디나비아어와 종교사상 그리고 역사를 전공했고, 대학졸업 후 고교 철학교사로 재직했으며 파나 카운티 대학에서 10년 동안 철학을 강의했다. 그런 경험과 관련하여 그는 철학교재도 집필하였지만, 아울러 문학에 대한 열정도 대단하여 1986년 단편소설집 『디아그노시스와 다른 이야기들』을 출간했고 1987년에는 아동소설 『수크하 바티에서 온 아이들』을 발표하였다.

그의 전공이나 고교와 대학에서의 오랜 강의 경험에서 한 눈에 알 수 있듯이 철학에 대한 개괄적이고 체계적인 이해나 그것을 이해하기 쉽게 전달할 필요성이 몸에 밸 수밖에 없었을 것이라는 점과 함께 문학창작과 관련된 기량도 만만치 않은 것임을 볼 수 있다.

이런 탄탄한 기초 때문인지 1990년에 발표한 청소년용 철학소설 『카드의 비밀』은 노르웨이 문학비평가 협회상과 문화부상을 받았고 독일에서만 500만부의 판매부수를 올렸다. 또한 1991년에는 추리소설 형식을 띤 『소피의 세계』를 출간했는데 각국에서 청소년문학상을 수상했으며 현재 47개 국어로 번역되었고 판매부수는 2천 만 부를 상회하였다. 아무리 소설 형식을 띠었다 해도 세계 철학사를 전반적이고도 심도 있게 전하는 내용상의 특색을 감안하면 찬탄할만한 수치이다.

청소년을 대상으로 철학을 쉽고 재미있게 전달하려는 목적(실제로는 성인들에게도 큰 호응을 얻었다)에 걸맞게 『소피의 세계』는 고대 자연철학에서 현대 프랑스의 실존철학에 이르기까지의 철학사를 폭넓고 심도 있게 다루면서도, 그 지식을 문학적 형식으로 택한 추리소설이 갖는 흥미와 재미를 수반해 요령 있게 전달하고 있다. 전하려는 지식의 핵심적 사실들을 놓치지 않고 전달하겠다는 의도나 적절한 형식의 취택을 통해 재미있게 전달하려는 의지가 여실히 드러나고 또 그런 의도나 의지가 성공적으로 실현되고 있다. 이제 『소피의 세계』가 갖는 소프트 교

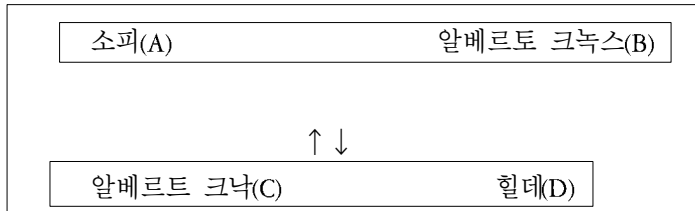
과서 형 에듀테인먼트로서의 강점을 구체적으로 살펴보기로 한다.

『소피의 세계』는 서사의 구조가 ‘의문의 사건발생’ - ‘사건의 조사’ - ‘의외의 비밀 폭로’라는 추리소설적 형식을 밟고 있다. 한 소녀에게 수수께끼 같은 의문의 편지가 지속적으로 전달되고 그 비밀의 편지가 갖는 의혹들을 풀어나가며 결국에는 충격적인 사실이 밝혀지는 이야기가 전개된다. 당연히 이 추리소설적 형식이 전편에 걸쳐 전달되는 철학적 지식이나 사변의 감당키 힘든 무게를 덜어주며 독자에게 긴장감 넘치는 재미나 흥미를 느끼게 한다. 한마디로 추리소설적 형식이 에듀테인먼트의 재미라는 한 축을 감당하는 셈이다.

그런데 이 추리소설적 형식이 독특한 면모를 갖고 있다. 먼저 『소피의 세계』는 이야기가 중층적 구조를 갖는다. 『소피의 세계』에서 의문의 사건은 낯선 편지가 전달된다는 점에서는 하나의 사실이지만 발신인과 수신인이 다르다는 점에서는 별개의 사실을 담는다. 14세 소녀 소피에게는 늘 의문의 편지가 전달된다. 내용도 의혹투성이이고 발신자도 오리무중이며 수신자도 때로는 미지의 인물이다. 가장 내밀한 친숙함을 담아야 할 그래서 가장 사적 전달 방식이라 할 편지가 이 모양이니 소피는 난감하고 당혹스러울 수밖에 없다. 소피에게 전달되는 편지는 두 종류로 발신자도 다르지만 궁극적으로 편지가 전달되기 바라는 수신자도 다르고 어투도 상반된다.

소피에게 전달되는 편지 중 최종 수신자가 자신인 경우는 도발적인 어법으로 황당한 질문을 해대며 철학적 답변을 구하는데 반해 최종 수신자가 힐데인 경우는 자애로운 말투로 안부와 개인적 사연을 속삭이듯이 전한다. 낯선 사람들이 자신에게 불쑥 철학적 사변을 도발적으로 던진다는 점도 그렇고 알지도 못하는 부녀가 자신을 매개로 편지를 전달하려는 사실도 상식적으로 전혀 납득할 수 없는 의문의 사건이니 이 점

만 보면 ‘의문의 사건발생’이라는 일반적인 추리소설 형식을 그대로 밝고 있다. 하지만 전달되는 편지글의 전혀 다른 어투의 차이만큼이나 의문의 사건은 전혀 다른 성격을 담고 있어 풀어야할 전혀 다른 의문의 사건이 한꺼번에 중층적으로 다가오는 셈이다. 자연스럽게 이야기는 이야기의 두 축이 동시에 전개되는 형식을 띤다.



먼저 A-B의 관계를 보면 소피는 미지의 인물로부터 도발적인 어법으로 쓰여진 철학적인 화두를 담은 편지를 받아 혼란에 싸이게 되는데 우선 발신자가 미지의 인물이기도 하지만 도무지 자신에게 왜 그런 편지를 보내는지 알 수 없다. 또 편지에 담긴 화두 자체가 ‘너는 누구인가?’, ‘세계는 어디에서 생겨났을까?’처럼 이제까지 소피가 전혀 생각지도 못한 것일 뿐만 아니라, 15세 소녀가 감당하기 어렵기도 하고 끊임없는 논쟁거리를 양산하는 그래서 곤혹스럽고 의문스러운 화두이며 무엇보다도 자신의 집 우편함에 소인도 찍히지 않은 채 누군가 몰래 갖다 놓는다는 점에서 처음부터 끝까지 의문투성이이다.

자연히 소피는 참을 수 없는 조바심에 못 이겨 발신자가 누구인지 왜 그런 편지를 보내는지 찾아 나서게 된다. ‘의문의 사건발생’에서 ‘사건의 조사’로 자연스럽게 이어지며 술한 의문이 이어진 채 이야기를 긴장감 있게 몰아간다. 또 여기에 더해 장광설을 늘어가며 스스로 철학교사를 자처한 채 소피에게 고대로부터 현대에 이르는 철학사를 마치 정해

진 강의 일정이 있다는 듯 적절히 분절해가며 편지글로 강의를 이어간다. 한마디로 황당한 일만 거듭되니 도데체 미지의 인물의 정체나 사건의 비밀이 한층 궁금해진다.

이런 추리소설적 구조는 평상적인 것이라 할만한데 『소피의 세계』 1권은 주로 이 구조에 기대면서 철학사를 전개해 간다. 고대 자연철학자 → 데모크리토스 → 소크라테스, 플라톤 → 아리스토텔레스 → 헬레니즘 → 기독교까지의 세계철학사를 편지글을 통해 소개하고 소피가 그 의문의 사건을 추적해가는 형식을 밟고 있다. 물론 알베르토 크눅스가 펼치는 철학강의를 편지글 형식으로 전하는 것은 편지가 담고 있는 내밀한 토로방식, 그래서 친근감이 드는 정서로 딱딱한 철학강의를 포장하려는 의도이고, 또 한편으로 소피가 추리소설 형식에 맞춰 의문의 비밀을 풀어가는 방식은 이야기에 극적 긴장감을 주려는 의도임은 자명한 일이다.

소피는 조그만 실마리를 조금씩 풀어가며 알베르토 크눅스의 정체에 한발한발 다가서는데 급기야는 그가 자신에게 은밀하게 편지를 전달하기 위해 기거했던 숲 속 외딴 오두막을 발견하고 그에게 편지글을 남기는데서 비밀을 향한 조사가 정점을 이룬다. 소피는 오두막에서 그가 숨기려 했던 많은 비밀-의문의 초상화, 신비의 거울 자신에게 보내려는 편지 글 - 을 발견하고 알베르토 크눅스에게 정중한 말투이지만 대담하게 편지를 남긴다. 한마디로 사건의 조사자가 의문의 혐의자에게 마지막으로 칼끝을 겨누는 셈이다. 그래서 알베르토 크눅스는 소피의 현명함과 대담함에 손을 들고 현실을 선선히 인정하게 된다.

귀여운 탐정 아가씨! 아니 사랑스런 침입자라고 해야 좀더 정확할까? 그 사건은 이미 신고됐지……. 그러나 사실 나는 별로 화나지 않았다. 네가 호기심을 갖고 아울러 철학적 수수께끼에 해답을 구하

는 것이 네게 그토록 중요하다면야, 이는 시사해 주는 바가 많자 지금 이사할 수밖에 없는 내가 명칭한 사람이자, 글썬 물론 이 모든 것이 다 내 탓이지. 네가 모든 일을 철저히 연구하는 그런 학생임을 알았어야 했는데. 잘 있거라! (알베르토, 1권, 156 쪽)

인용문에 나와 있듯이 그는 소피를 ‘탐정’이라 칭하며 탐정의 명민한 두뇌와 집요한 의지에 감탄하고 자신이 처한 현실을 인정하는데 이것은 추리소설에 나타나는 탐정과 범인의 대결 끝에 나타나는 너무나도 익숙한 결말 장면이다. 그런데 여기서 한 가지 문제가 발생한다. 이제까지 저자는 편지글이 주는 친숙함과 추리소설 형식이 갖는 스틸과 서스펜스에 힘입어 많은 철학적 지식을 재미있게 전달해 주었는데 이제 서서히 독자들의 식상함에 우려를 갖게 되는 현실에 부딪힌다. 이미 결코 만만치 않은 분량의 철학적 지식이 독자에게 그야말로 퍼붓듯이 전달된 셈이니 앞으로도 산더미처럼 쌓여 있는 철학적 지식을 여전히 흥미있게 전달하려면 여기서 새로운 돌파구가 있어야 할 것 아닌가?

그래서 저자가 처음부터 염두에 둔 또 다른 비결 하나는 바로 C와 D를 중심으로 한 새로운 이야기의 축이다. 우리는 이미 앞에서 레바논에 파견된 UN 평화유지군의 일원인 알베르트 크낙 소령이 딸 힐데에게 보낸 편지가 이 소설의 가장 서두 부분부터 제시된 것을 살펴보았는데 그것은 이미 저자가 A-B 관계를 통한 철학적 지식의 흥미있는 전달이 벽에 부딪히는 지점에서 마련할 새로운 돌파구를 미리 상정하고 깔아놓은 복선 같은 것이기도 하다.

소피와 알베르토 크낙스는 2권에서 서로 현실을 선선히 인정한 채 실제로 대면한다. 사실 일반적인 추리소설에서라면 이야기의 대단원인 셈인데, 중세에서 현대까지 아직 전해야 할 철학적 지식이 산더미처럼 쌓여

있는 현실에서는 어렵도 없는 일이다. 그러니 이제 둘 사이의 새로운 관계설정이 필요하고 그에 따라 철학적 지식을 전하는 방식도 새롭게 단장해야 한다. 바로 그 방식은 새로운 의문의 사건을 발생시키고 그를 숨기려는 비밀의 존재(혐의자)를 부각시키며 소피와 알베르토 크누스 모두를 사건조사자로 새롭게 탄생시키는 것이다.

보통의 추리소설에 빗대어 말하면 새로운 사건과 범인을 만들고 탐정도 새롭게 단장하는 셈인 것이다. 이제 A-B의 기존 관계는 새로이 정립되고 A-C, B-C, A-D, B-D의 새로운 관계가 사뭇 중요하게 떠오르며 사건을 전개해 가는데, 그 실상은 이런 것이다. 우선 A-B는 같이 사건조사자로 나서는 그래서 동류의 의식이 짙게 깔리는 관계로 변모하는데 이 점은 철학적 지식을 전하는 방식과 관련하여 중요한 점을 시사한다. 이제 그들은 편지글 뿐 아니라 만나서 직접 대화를 통해 지식을 주고받음으로써 문자 그대로 전과는 다른 '새로움'을 연출할 뿐만 아니라 문답을 통해 자신의 어리석음을 깨닫고 새로운 세계에 마음의 문을 열게 되는 소크라테스의 산파술을 몸소 보여주며 동류의식에서 오는 내밀한 정서적 공유 때문에 지식의 전수에 있어 훨씬 더 적극적이고 자연스러운 수용관계가 형성된다.

아울러 C가 만든 비밀의 세계를 A와 B가 사건조사자가 되어 풀어나가는 새로운 추리소설 형식이 펼쳐지게 된다. 이미 이 새로운 설정은 A와 B가 새로운 관계를 맺게 되는 바로 그 지점에서 전격적으로 제시된다

소피야, 이제 우리는 머지않아 곧 만나게 될 것이다. 나는 네가 소령의 오두막으로 돌아오리라고 생각했다. 그래서 거기에 힐데 할아버지가 보낸 엽서들을 전부 놓아 두었다. 그렇게 해야 엽서들을 힐데에게 전할 수 있을 것 같아서였지.(1권 219쪽)

철학자 알베르토 크눅스는 소피에게 이제 자신이 현실을 인정하고 그녀 앞에 나타나겠다는 말을 하면서 동시에 새로운 과제를 꺼내 놓는데 그것은 알베르트 크낙 소령과 그의 딸 힐데의 존재이다. 사실 소피에게 은밀하게 철학적 지식을 전한 자신의 존재나 행동이 갖는 비밀보다 크낙 소령이나 힐데가 갖는 의미나 의혹이 더욱 강렬하고 이 점은 자신과 소피에게 생명의 신비나 우주의 비밀을 푸는 것만큼이나 중요한 것임을 드러낸다.

철학자 크눅스는 이미 자신이 알고 있는 비밀을 소피에게 전달하기도 하고 그녀와 함께 새로운 비밀을 캐 나가기도 하는데 그 와중에 드러나는 비밀의 세계는 충격적인 것이다. 소피는 크낙 소령이 딸 힐데에게 보낸 편지 속에 자신과 철학자 크눅스가 겪은 혹은 앞으로 겪을 일들이 낱알이 제시되어 있는 것에 경악을 한다. 이미 크눅스가 그 사실의 대부분을 알고 분노하는데 반해 소피는 그런 일이 어떻게 가능한지 도무지 알 길이 없어 큰 충격을 받는다.

이제 두 사람이 펼치는 조사의 과정을 통해 비밀의 윤곽이 드러나는데 바로 소피와 철학자 크눅스의 존재나 삶은 크낙 소령이 딸 힐데의 교육을 위해 또는 딸에 대한 사랑의 선물로 창조해낸 이야기 속의 허구적 인물 혹은 허구적 삶임이 밝혀진다. 즉 크낙 소령이 자신이 만든 이야기를 하나의 책으로 엮었고 철학자 크낙스와 소피는 단지 그 책 속의 등장인물에 불과한 것이다. 현실 속의 실제인물로 살아오던 사람이 어느 날 갑자기 자신이 책 속의 등장인물에 불과하다는 것을 안다면, 생명체가 아니라는 사실을 안다면 그래서 현실과 교통할 수 없다는 것을 안다면 얼마나 충격적일까. 우리는 크낙스와 소피가 느꼈을 그 고통에 놀라기도 하지만 사실은 그것은 달리 말하면 이 비밀스런 사건을 마른 침을 삼켜가며 한참 뒤쫓아 가던 우리가 이야기의 반전에서 받은 충격에 해

당하는 것이기도 하다.

바로 이 비밀이 풀려가는 과정이 2, 3권의 서사구조에 해당하니 하나의 추리소설 형식 안에서 1권과 2, 3권의 의문의 사건발생에서 해결까지의 방식을 중층적으로 달리 설정한 저자의 만만치 않은 이야기 솜씨에 감탄하게 된다.

더욱이 특히 2, 3권의 서사구조가 크낙 소령이 만든 이야기 즉 책 자체에 관한 것이어서 이야기에 대한 이야기 혹은 소설에 관한 소설이라는 메타소설적 구성⁷⁾을 띠고 있는데 이 점은 앞서 말한 방대한 철학적 지식을 재미있고 효과적으로 전달하기 위해 도입한 이중의 추리소설적 형식이라 할 수도 있지만 한편으로는 저자가 철학가 크낙스를 통해 끊임없이 제기한 철학적 화두 혹은 명제와 정확히 부합하는 맞춤형 같은 형식 달리 말해 메타소설적 형식이라 할 수 있다.

7) 『소피의 세계』는 책에 관한 책, 소설에 대한 소설, 창작자체에 대한 관심이라는 점에서 메타소설이라 부를 수 있지만 이런 일반론적인 사실 외에도 소피의 세계는 메타소설의 특수한 기법을 차용한 흔적이 역력하다. 즉 1920년대 이래로 메타소설의 전통이 이어져 온 러시아 문학에서 레오노프의 『도적』에는 이야기를 만드는 창작자인 작가-주인공(피르소프)과 등장인물(미찌까, 마사 돌로마노바 등)은 대면적인 쟁투를 벌이기도 하고 이야기를 쟁취하려는 치열한 싸움-“그의 등장인물들은 자신들의 삶을 훔치려는 작가의 글쓰기를 의혹의 눈초리로 바라본다. 주인공인 미찌까는, ‘당신은 종이조각을 부스러거리면서 일을 하고 있다고 생각하고 있소. 그러나 종이조각으로 사람들의 옷을 입힐 수 없는 것 아니오!’라고 준엄하게 항의하며 마사 돌로마노바는, ‘당신은 너무 많은 사람들을 당신의 불행한 소설의 희생물로 만드는 게 아니에요?’라고 일갈한다. 그러나 창작과정에서 피르소프가 쓰는 이야기의 계획과 주인공들이 실제로 살아가는 삶의 계획들은 작가와 그의 등장인물들의 대화를 통해 논의되면서 변형된다”. -을 벌이기도 한다. (김희숙 외, 『현대 러시아문학에서 메타소설의 전통』, 『러시아 연구』, 12권 1호, 2002, 6쪽.). 이 방식은 『소피의 세계』에서도 작가-주인공인 크낙 소령과 등장인물인 크낙스와 소피의 대립에서도 그대로 드러나, 크낙스와 소피는 책 속의 등장인물 이면서도 이미 책으로 만들어진 혹은 만들어 질 크낙 소령의 계획에 온 몸으로 저항하며 정해진 길을 바꾸려 사투를 벌인다. 창작, 창조, 삶 등에 대한 시각이나 서사방식 등에서 두 작품은 주목할만한 유사성을 보인다.

즉 나는 누구인가, 세계는 어디에서 만들어졌는가? 우주에는 신이 존재하는가? 세계는 스스로 존립한다고 말할 수 있는가? 의식이란 무엇인가? 세계는 내가 감각을 통해 보는 것과 똑 같다고 확신할 수 있는가? 올바른 삶이란 무엇인가? 죽음 뒤에도 삶이 존재할까? 하는 화두들이 『소피의 세계』가 보여주는 메타소설적 형식 자체가 생래적으로 던지는 화두와 정확히 일치하는 것이다.

그 사실은 철학자 크눅스와 소피가 크낙 소령이 만든 이야기 혹은 책의 존재를 알게 되면서 겪게 되는 고통스런 내면을 더듬는 것만으로도 쉽게 확인할 수 있다. 그들의 고통스런 내면을 더듬으면 이런 경로가 될 것이다. 우리가 지금까지 보아왔던 현실은 크낙 소령이 만든 이야기에 불과하구나, 우리는 이야기 속의 허구적 인물에 불과하단 말인가? 그렇다면 삶이란 무엇인가, 신적 존재는 창조물을 어떻게 만들었는가? 또한 날 여흥거리로 취급할 수도 있는가, 상대적으로 현실 속 인간은 죽음을 맞이할 수밖에 없는데 죽음이란 무엇인가, 어떤 삶이 의미 있는 것인가, 신적 존재로부터 벗어나는 길은 무엇인가, 우리의 운명을 벗어나려는 몸부림은 의미있는 것인가.⁸⁾

이 모든 고통과 번민 혹은 그로 인한 몸부림들은 소피와 크눅스의 삶이 소설 속의 허구였다는 달리말해 소피의 세계가 소설에 대한 소설이었다는 것에서 필연적으로 창출된 것이어서 저자가 그토록 힘들여 말하려 했던 철학적 화두나 가르침을 메타소설적 형식 자체가 자연스럽게 보

8) 물론 이런 글쓰기를 낭만적 아이러니라 부를 수 있을 것이다. 메타소설이 문학적 기법으로서 낭만적 아이러니에 닿아 있다는 것은 주지의 사실인데 낭만적 아이러니란 말해진 것과 암시된 것의 차이를 통해, 서술되는 현실은 결국 상대적이고 허구적인 것으로 판명되고 그 이면에 있는 상위의 현실, 즉 작가의 주관과 가치가 개입되는 진정한 현실이 드러나는 것이다.(Muecke D. C, 문상수 역, 『아이러니』, 서울대 출판부, 1986). 메타소설 역시 표면 이야기와 작가의 글쓰기의 대상이 되는 이야기인 내면 이야기의 이중적 서사구조를 보여준다.

여주고 있는 것이다. 이런 점까지 고려해보면 지식을 진지하고 효과적으로 전하려는 저자의 노력이 얼마나 치열한 것인지를 확연하게 느끼게 하는 동시에 그의 문학적 재능이 결코 만만치 않은 것임을 새삼 느끼게 한다.⁹⁾

5. 맺음말

지식정보화 시대에 지식과 정보를 재미있고 심도 있게 전할 수 있는 소프트 교과서 형 에듀테인먼트는 국가적, 개인적 경쟁력의 관건이 되고 있다. 따라서 창작방법론의 수립이 시급하다 하겠는데, 문학 혹은 문학창작론과 관련하여 창작방법론을 살펴보는 일은 출판물 형태가 주가 되는 소프트 교과서 형 에듀테인먼트에서 스토리텔링의 압도적인 중요성 때문에 주목하지 않을 수 없다.

먼저 주목해야 할 창작방법론은 추리소설 형식이다. ‘의문의 사건발생’→ ‘사건조사’ → ‘의외의 비밀폭로’라는 서사구조가 지식과 정보의 전달이라는 교육적 필요성을 감당하면서도 스릴과 서스펜스의 자극적이고 흥미 있는 정서의 창출에 힘입어 수용자의 관심과 재미를 지속시

9) 아울러 『소피의 세계』의 스토리텔링에서 주의 깊게 들여다보아야 할 또 다른 사실 하나는 개별적이고 세세한 지식이나 정보를 전할 경우에 그것을 쉽고 재미있게 전달하기 위해 작자가 매우 빈번하고도 능숙하게 ‘비유’, ‘우화’, ‘보기’를 구사한다는 점이다. 더욱이 작자는 그것들을 구사함에 있어 특정지식에 대한 독자의 인지정도를 면밀하게 고려하여 인지 정도가 부족할 경우에는 개념적 설명에 치중하고 인지정도가 상당한 정도의 경우에는 진기하고 지적 호기심을 일깨우는 사례의 소개에 치중한다는 점이다. 그래서 소프트 교과서의 창출에 있어 개발자는 비유, 우화, 보기의 적극적이고 능숙한 구사에 관심을 가져야 하며, 진기하고 지적 호기심을 일깨우는 사례 혹은 자료를 찾기 위해 진지한 노력을 기울여야 한다는 것을 보여 준다.

키며, 특히 탐정의 추리에 동원되는 지식이나 정보는 독자의 긴장이 가장 극적으로 고조된 정점에서 전달된다는 점 때문에 강렬한 집중도를 갖춘 교육적 효과까지 거둔다.

아울러 탐정의 성격 및 능력에 대한 세심하고 독창적인 설정·특정 학문분야에 대한 전문가·도 그 자체로 지식과 정보를 폭넓고 다양하게 전달하는 수월성을 확보함과 함께 충격성과 의외성을 통해 추리물로서의 성공, 그리고 학문과 일상의 접합성 같은 새로운 시각을 보장하게 된다.

다음으로 액자소설 구성은 현실과 환상의 낚나들, 강연의 방식과 공연의 방식의 병행, 지식전수자와 수용자 관계의 이원화 등을 통해 지식과 정보를 다양한 층위로 효과적으로 전달할 수 있게 만들고 있다. 학문적 난이도나 수용자 층의 지식격차를 누그러뜨리면서 전달되는 지식과 정보를 신뢰성 있고 재미있게 보이도록 만드는 기능을 한다.

아울러 생존기 등과 마찬가지로 해체된 가족의 복원기 같은 서사구조(달리 말해 ‘원초적 불안’을 다룬 서사구조)는 인간의 가장 원초적인 본능과 열망을 자극하면서, 그 강렬한 정서적 반응을 활용해 상실된 것들의 복원이 이루어지기까지의 서사가 수용자의 강렬한 몰입을 이끌며 지식과 정보를 재미있고도 몰입된 정서를 통해 전달하게 된다.

마지막으로 중층의 추리소설 구조는 특정학문분야에 방대한 지식과 정보의 효과적인 전달이라는 역할을 감당할 수 있으며, 메타소설적 구조는 작가, 작가·주인공, 등장인물, 독자라는 특이한 수용구조로 인해 지식전수자와 수용자간의 위상이나 전달되는 지식과 정보에 대해 반성적인 시각을 유도함으로써 특정 학문분야에 대한 새로운 시각을 제공할 수 있다.

아울러 경쟁력 있는 소프트 교과서 형 에듀테인먼트 산출은 지식과 정보를 재미있게 전달할 수 있는 도구인 비유, 우화, 보기의 능숙한 구사

에 있음을 염두에 두어야 하며, 특히 그것들의 구사에 있어 특정 지식이 나 정보에 대한 수용자 층의 이해도를 세밀히 감안해 보다 더 개념적이고 정의적인 설명에 치중할 것인지 아니면 흥미 있고 지적 호기심을 불러일으킬 수 있는 사례의 소개에 치중할 것인지 등을 치밀하게 고려해야 한다.

앞으로도 여러 논의가 더해져 경쟁력 있는 소프트 교과서 형 에듀테인먼트 창작방법론이 구축되기를 바라며, 아울러 문학 및 문학창작론에 대한 지식이나 기능을 갖춘 문학인 및 인문학도(국문학도)들이 문화콘텐츠라는 새로운 영역에서 중요하고도 선도적인 역할을 할 수 있기를 기대한다.



참고문헌

- 강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림, 2005.
- 김희숙 외, 「현대 러시아문학에서 메타소설의 진통」, 『러시아 연구』 12권 1호, 러시아 연구소, 2002.
- 리키 애매뉴얼, 김복태 역, 『불안』, 이제이북스, 2003
- 마살 제번스, 형선호 역, 『소설로 읽는 경제학 1-수요공급살인사건』, 북 앤 월드, 2001.
- 마살 제번스, 형선호 역, 『소설로 읽는 경제학 2-효용함수의 치명적 유혹』, 북 앤 월드, 2001.
- 마살 제번스, 형선호 역, 『소설로 읽는 경제학 3-무차별 곡선 위의 살인자』, 북 앤 월드, 2001.
- 미하이 칙센트미하이, 이삼출 역, 『몰입의 기술』, 더불어 책, 2005
- 요수타인 가아더, 백설자 역, 『카드의 비밀』, 현암사, 2002.
- 요수타인 가아더, 장영은 역, 『소피의 세계』1,2,3, 현암사, 2002.
- 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 정규웅, 『추리소설의 세계』, 살림 2005,
- 토마 나르스 작, 김중현 역, 『추리소설의 논리』, 예림기획 2003.
- 한국게임산업개발원 편, 『교육용 게임시장 분석 및 개발전략』, 정일, 2005.
- Muecke D. C, 문상수 역, 『아이러니』, 서울대출판부, 1986.

'Soft Textbook' Type Edutainment and Creative Writing

Kang, Hyun-Koo

This study aims at finding out a theory of creative writing in order to develop 'soft textbook' type edutainment. 'Soft Textbook' means a kind of textbook, which conveys knowledge and information with ease and amusement. The results of this study are as follows:

1. The thrill and suspense of a mystery novel, the detective's reasoning and the setting up of a detective as an expert of a special field get knowledge and information to be conveyed easily, interestingly, with broad merging, in the state of being immersed.

2. 'Frame' type novels pass knowledge with diverse layers, through lecture and performance methods, by entering into reality and fantasy. In addition, narratives like survival stories and family reunion stories create immersion, stimulating human's basic desires.

3. Duplex structure of mystery stories is adequate to conveying enormous knowledge and a metafiction structure ensures a new viewpoint on a specific field of study by inducing reflective viewpoints on knowledge.

4. Metaphors, fables and examples are good instruments of effective conveying of knowledge and to command them rightly, audience's previous cognition on a specific knowledge should be examined thoroughly.

Key Words

creative writing, soft textbook, edutainment, mystery novel, detective, family reunion stories, metafiction, metaphor, fable, immersion, survival stories

* 위 논문은 2006년 11월 24일 투고되어, 11월 27일 심사 완료 후, 12월 8일 게재가 확정되었음.

K C I