

# 동화와 놀이

이 강 훈 \*

## 차 례

1. 어린이와 놀이
2. 동화와 규칙
3. 『이상한 나라의 앨리스』의 이항구조:  
규칙의 준수와 파괴
4. 희극성과 놀이구조의 이항성
5. 넌센스의 이항성
6. 결 론

## 1. 어린이와 놀이

동화는 어린이를 대상으로, 어린이의 세계를 묘사하는 문학 장르의 하나이다. 따라서 동화연구는 어린이의 의식세계를 엿볼 수 있고 문학의 한 장르로서 동화 또는 아동문학이 가지는 독특한 구조적, 주제적 특성을 알아 볼 수 있는 기회를 제공한다. 그러나 지금까지 동화는 주류 문학에서 벗어나 있었던 것이 사실이다. 여기에는 여러 가지 이유가 있을 수 있으나 무엇보다도 어린이의 활동영역이 좁고 에피소드의 개연성과 묘사된 리얼리티의 깊이가 부족하기 때문일 것이다. 사실 동화에서 개연성은 그리 중요하지 않을 수도 있다. 어린이의 삶이 상대적으로 현실을 지배하는 사회적, 물리적 법칙보다는 단순한 욕구로 이루어져 있으며 삶의 의미에 대한 분석적, 체계적 인지능력이 부족하기 때문

---

\* 남서울대학교 영어과 강사

주소: (131-812) 서울시 중랑구 면목 8동 1524 온세솔내음 아파트 101-801

전화: 016-742-5941, 이메일: jkla33@hanmail.net

이다.<sup>1)</sup> 따라서 어린이의 세계에서 성인의 삶을 구성하는 삶의 물리적, 정신적 부담은 상대적으로 축소되고 대신 놀이와 즐거움이 중심된 위치를 차지한다. 그런데 어린이의 세계가 놀이의 세계라면 동화에는 당연히 놀이의 요소, 놀이의 구조가 반영되어 있다고 볼 수 있다. 동화의 에피소드 속에 직접 놀이 장면이 묘사되는 경우도 있지만 동화의 구조 자체가 놀이의 형식을 띠고 있다고 볼 수 있다는 것이다. 그리고 이러한 시각을 통해 놀이 요소가 일종의 “언어적 놀이”로서 문학 일반과 어떤 관계를 맺고 있는 지를 함께 살펴 볼 수도 있을 것이다.

놀이는 흔히 삶의 현실적인 측면, 즉 노동과 대비되는 개념으로서 성인에게 놀이는 현실의 긴장감을 잊게 하는 역할을 가진다고 할 수 있다. 그러나 어린이에게는 노동이라는 현실이 부재한다.<sup>2)</sup> 어린이에게 삶은 노동이 아니라 놀이이다. 물론 어린이에게 현실의 원리가 전혀 작용하지 않는 것은 아니다. 미성숙한 존재로서 어린이는 불완전한 자아와 부족한 인식능력을 새로운 경험을 통해 보완하고 수정해 나감으로써 사회적 역량을 발전시켜 나가야만 한다. 따라서 동화에는 어린이의 사회화를 자극하고 돕기 위한 내용이 상당히 많으며 이는 교훈적 성향의 동화들이 발전하게 된 근본 동기이기도 하다. 물론 엄격하고 딱딱한 교훈주의에서 벗어나 어린이의 즐거움을 주된 목적으로 하는 동화도 많으나 에피소드나 사건을 구성하는 갈등 요소들을 극복하는 과정에서 어린이의 자기 통제와 유아론적 의식의 거부, 타인에 대한 배려 등이 강조되는 경우가 많은 만큼 사회화 또는 교훈적 측면이 전적으로 배제된다고 할 수는 없다. 그리고 이러한 사회화 과정에서 어린이는 긴장, 자극을 통제하고 욕망을 조절하는 법을 배우게 되는데 일방적인 자아의 욕망과 객관적 현실을 조절하고 통제하며 적응해 나가는 과정은 어린이의 놀이가 보여주는 가장 기본적인 기능이기도 하다. 예를 들어, 프로이트(Freud)는 어머니가 안 보이자 실패를 던졌다 당기기를 반복하며 놀고 있는 어린이의 모습을 분석하면서 그 놀이가

1) 어린이의 의식은 분석과 추론이 아니라 이미지들의 주관적, 비논리적 통합을 특징으로 한다(Piaget 152).

2) 디킨스(Dickens)나 트웨인(M. Twain)같이 어린이를 주인공으로 내세워 삶의 고난을 극대화시키는 경우도 있으나 감상주의나 풍자 등 정치적 목적을 위한 일종의 문학적 장치의 성격이 강하므로 동화로 보기에는 무리가 있어 보인다.

어머니의 부재라는 현실을 극복하기 위한 책략이라고 주장한다(Freud 1920, 14-15). 한편 삐아제(Piaget)는 어린이의 사고의 특징을 “자아 중심주의”에서 찾았으며 어린이는 놀이를 통해 현실을 자신의 의도에 따라 재배치 또는 “동화”(assimilation)시킨다고 주장한다(김은혜 외 89-90). 프로이트는 놀이를 현실에 대한 “숙달”로 보고 있으며 삐아제는 현실을 자아의 의도에 따라 “동화”시키는 것으로 보고 있다. 따라서 양자의 의견은 언뜻 보면 상반된 것 처럼 보일 수 있으나 현실과 자아의 욕망 사이의 타협이라는 면에서 공통점이 있다. 특히 “숙달”이 현실 적응에 대한 만족과 연결되며, “동화”가 주관적 의도에 대한 현실의 종속을 의미한다면 놀이는 결국 현실을 조작, 통제하고 자아의 욕망을 통제하는 방법의 문제이며 또한 이 과정에서 드러나는 규칙의 문제이기도 하다. 그러나 사실 프로이트나 삐아제의 논의는 놀이의 발생 구조에 대한 것으로서 이 단계의 어린이의 놀이<sup>3)</sup>에서 사회화의 구체적인 과정을 살펴 보는 데에는 무리가 있다. 본격적인 사회화는 소위 “규칙이 있는 놀이”에서 시작된다. 즉 객관적 규칙과 그 규칙에 대한 복종을 강조하는 사회적 성향의 놀이에서 본격화되는 것이다. 대부분의 동화에서 볼 수 있는 놀이 요소는 바로 이 “규칙이 있는 놀이”와 관련되며 규칙을 통한 사회화, 그리고 이 과정에서 드러나는 규칙에 대한 어린이의 인식과 태도가 현대 동화의 한 가지 특징을 이루고 있다.

## 2. 동화와 규칙

타타르(Tatar)에 따르면 동화는 민담에서 시작된 것으로 이후 빠로(Perrault)나 그림형제(Grimm brothers)가 당시 떠돌아다니던 민담들을 채취, 정리하고 어린이의 시각에 맞게 변형시킨 것이 동화의 시초였다. 따라서 빠로나 그림형제의 동화는 개인의 창작품이 아니었으며, 본격적인 동화 작가의 작품은 안테르센(Andersen)이나 와일드(Wilde)에서 부터이다(xiv). 그런데 민

---

3) 프로이트나 삐아제가 언급하고 있는 놀이는 일종의 “상징 놀이”로서 이러한 놀이는 4세 부터 점차 줄어들어 이후 사회적 성향의 객관적이고 상호적인 역할을 강조하는 “규칙이 있는 놀이”로 대체된다(이은혜 외 114, 160).

담의 경우에 그 대상이 어린이로 한정된 경우는 별로 없었다. 오히려 어린이에게 부적합한 요소들, 즉 성이나 폭력성 등이 노골적으로 묘사되는 경우가 많았고 이에 따라 부적합한 내용을 순화하거나 삭제하는 등 어린이용으로의 개작이 뒤따랐는데, 이 과정에서 사회적 금기가 규칙의 준수와 파괴라는 형태로 구체화된다. 다시 말해서 성이나 폭력성 등 부정적 요소들이 사회적 금기이자 이에 대한 위반의 댓가로 다루어지면서 어린이들에게 금지의 도덕을 가르치게 된 것이다. 이에 따라 『빨간 모자 아가씨』 (*Little Red Ridinghood*)에서 한적한 숲 속에서 어린 소녀를 노리는 늑대가 성적 유혹에 대한 젊은 여성의 경계심을 암시하기 위한 것이라든지, 아내를 살해하는 남자 이야기인 『푸른 수염』 (*Blue Beard*)이 호기심과 불복종에 대한 처벌이라는 도덕적 주제를 가지고 있다는 식의 해석(Tatar 38, 139)이 가능해 진다. 이후 안테르센이나 와일드의 동화에서도 규칙의 준수와 파괴를 통해 도덕적 교훈을 일깨우는 방식은 계속된다. 특히 어린이의 순수성을 강조하는 낭만주의적 시각과 함께 어린이를 보호의 대상으로 인식하게 되면서, 어린이의 취약성과 도덕적 교화의 필요성이 더 중시된다. 그런데 과거에 비해 어린이만의 특수성에 좀 더 관심을 가지게 된 것은 사실이지만 이는 철저히 성인의 일방적인 시각에 의해서 정의된 것이며 도덕적 주제를 일방적으로 강요한다는 한계도 있었다. 이렇듯 민담과 고전 동화에서 규칙의 문제가 금지의 도덕의 형태로 유지되었으며 성인의 일방적인 강요와 처벌로 구체화되었다면, 현대의 동화는 상대적으로 사실적인 배경을 중심으로 어린이의 주체적 시각을 강조하고 규칙과 관련된 갈등도 성인 세계가 일방적으로 강요하는 방식과의 갈등에서 또래 집단간의 이해갈등으로 변화된다.

현대 동화는 초현실적 사건이나 배경이 줄어들고 어린이들의 현실이 사실적으로 묘사되는 경향이 많으며 또래 집단 사이에서 벌어지는 인물들의 주체적 의식의 묘사가 강화되는 경향이 있다. 이는 어린시절 경험이 이후 성인에게 미치는 영향, 어린시절이 인생의 가장 중대한 시기라는 생각 등 최근 어린이 문제에 유래 없는 관심이 집중되면서(Shavit 318) 생겨난 현상이라고 볼 수 있는데, 이렇듯 어린이를 독립된 주체로 보는 시각은 자연스럽게 동화에 나타난 규칙상의 갈등 양상에도 변화를 가져온다. 고전 동화에서 어린이는 주체적 의

식이 없는, 단순히 이야기의 진행을 가능케 하는 하나의 인자로서 주어진 플롯이나 규칙에 수동적으로 반응했다면, 현대 동화의 주인공은 성인의 세계, 성인이 강요하는 규칙에 의구심을 드러내고 효용성을 의심하며 나아가 규칙을 무시하고 파괴하는 전복적 성향까지 보인다. 예를 들어 네스빗(Nesbit)의 작품들은 또래 어린이들이 본 어린이의 모습, 그들의 관심과 현실이 직접 드러나 있고 여자 어린이들이 남자 못지않게 용감하고 적극적이며 가정의 경제상황이 적나라하게 드러날 뿐 아니라 이에 대한 사회주의적 해결책까지 암시되는 등 동화나 아동문학에 대해 기존의 경우와는 확연하게 달라진 상황을 보여준다(Lurie 99-107).

고전 동화에서 어린이는 주체적인 의식이 없이 단지 교화의 대상으로서 규칙을 무조건 수용하거나 그렇지 않으면 처벌받게 되는 수동적이고 미약한 존재로 묘사되는 경우가 많았다. 그러나 현대 동화에서는 규칙에 대한 갈등을 통해 스스로 의미와 정체성을 형성해 나가는 적극적인 존재로 묘사되고 있다. 베텔하임(Bettelheim)이 동화의 기능과 목적을 어린이가 성장하면서 겪는 여러 가지 심리적 문제들을 해결하기 위하여 무의식적 욕망의 이해와 통제를 가르쳐주는 것(271-72)이라고 보는 것도 동화에 대한 이러한 현대적 시각을 반영한다고 할 수 있다. 이렇듯 어린이의 주체성, 자아 형성문제가 중시되면서 주인공도 갈등 상황에 적극적으로 참여하고 갈등을 해결하려 노력하는 과정에서 규칙의 근거와 당위성, 효용성에 대한 주체적 이해가 가능해진다. 또 한 가지 주목해야 할 것은 주인공이 적극적으로 변하면서 갈등을 야기시키기도 하고 그 갈등이 새로운 단계로 발전되면서 플롯에 직접적인 영향을 미친다는 것이다. 즉, 규칙을 둘러싼 갈등의 양상이 플롯을 구성하는 중요한 요소가 되는 것이다. 그리고 이러한 의미에서 루이스 캐롤(Lewis Carroll)의 『이상한 나라의 앨리스』(*Alice in Wonderland*)의 현대성에 다시금 주목하게 된다. 캐롤은 19세기 당시 영국 동화들이 공통적으로 보여주는 과도한 교훈주의를 배격하고 어린이의 입장에서 어린이의 시각과 의식을 바탕으로 『앨리스』를 썼다. 다시 말해서, 어린이를 수동적인 교화의 대상에서 독자적인 의식을 가진 주체로 보았던 것이다. 또한 극단적인 언어유희와 괴상한 형식논리를 일종의 수수께끼 또는 놀이처럼 제시함으로써 주인공 앨리스가 그 놀이에 참여하면서 겪게

되는 놀이의 규칙과 관련한 갈등들을 플롯으로 이용하고 있다. 즉 캐롤(또는 작품의 등장인물들)이 제시하는 언어, 논리 놀이의 괴상한 규칙에 대한 앨리스의 반응, 태도 자체가 에피소드를 구성하는 기본 요소이며, 따라서 작품 전체를 이끄는 통합적인 플롯이 존재하지 않는다. 래킨(Rackin)은 앨리스의 호기심이 플롯을 이끄는 역할을 하지만 그 호기심이 이야기에 특정한 방향을 제시하지는 않는다고 말한다(14). 시웰(Sewell) 역시 『앨리스』가 독립된 에피소드들로 구성되어 독자가 순서를 기억하기 어려우며, 서술은 인물의 진행에 의해 구성된다고 밝히고 있다(194). 『앨리스』에서 에피소드는 등장인물들이 제시하는 언어, 논리적 놀이의 괴상한 규칙을 중심으로 구현되는데 이것이 가능한 것은 등장인물에 따라 놀이와 규칙이 바뀌며 그 규칙에 대한 앨리스의 반응이 곧 서술의 대상이기 때문이다. 그러나 놀이 문제와 관련해서 캐롤의 작품이 중요한 것은 무엇보다도 『앨리스』가 놀이가 가진 규칙의 문제, 특히 규칙의 준수와 파괴를 둘러싼 이항적 구조 자체를 작품 구성의 기본 구조로 사용하고 있다는 점이다.

### 3. 『이상한 나라의 앨리스』의 이항구조: 규칙의 준수와 파괴

놀이는 『앨리스』를 이해하는 데 상당히 중요하다. 작품 속에서 실제로 여러 가지 어린이들의 놀이가 등장하기도 하지만 놀이에 대한 캐롤의 개인적 관심과 놀이의 역할, 의미가 그대로 반영되어 있기 때문이다. 사실 캐롤은 어릴 때부터 놀이를 단순히 즐기지만 한 것이 아니라 스스로 놀이를 만들어 내기도 했다(Blake 11). 특히 험프티 덤프티(Humpty Dumpty) 에피소드에서 드러나듯이 언어 자체도 놀이의 일종으로 보았는데, 이러한 시각은 캐롤 뿐 아니라 놀이 이론으로 유명한 후이징가(Huizinga), 언어학자 소쉬르(Saussure)에게서도 발견되는 흥미로운 사항이다(Blake 16). 특히 폴머머스(Polhemus)는 캐롤 작품에 나타난 놀이의 의미와 기능을 다음과 같이 설명하고 있다.

놀이의 정신이 캐롤의 희극을 지배하고 있다. 캐롤은 즐거움 자체를 위해 즐거움을 추구하고 스스로 즐길 수 있는 권리를 주장한다는 의미에서 일종의 **놀이하는 인간(Homo Ludens)**이다. 그의 『거울 속 나라』는 놀이, 넌센스, 게임을 통해 경험을 숙달하려는 전략을 보여준다. 여기에는 현실을 변화시키고 통제하는 양식들이 있다. 그러나 이것들은 또한 삶의 임의성과 불합리성을 반영하고 비판하는 방식이기도 하다.(368)

폴리머스의 주장에서 눈길을 끄는 것은 놀이의 정의에 나타난 이항적 구조이다. 놀이가 “경험을 **숙달**”하는 것이며 “현실을 변화시키고 **통제**”시킨다는 사실은 어머니의 부재라는 현실을 실패 놀이를 통해 상상적으로 해결하려는 프로이트의 어린이에게서도 확인되는 사항이며 어린이가 놀이를 통해 현실을 자아의 요구에 맞추어 “동화”시킨다는 **삐아제의 주장**에도 반영되어 있다. 이와 같이 놀이가 대체로 현실을 재조직하여 그것을 규칙화시키는 것, 그리고 이를 통해 현실을 가상적으로 통제하고 숙달하는 기능을 가진다는 주장에 큰 무리는 없어 보인다. 그러나 놀이는 또한 현실의 기존 규칙에 의문을 제기하고 나아가 전복시키거나 파괴하는 측면도 있다. 폴리머스가 캐롤 동화의 희극성을 분석하면서 놀이가 “삶의 임의성과 불합리성을 반영하고 비판”한다고 본 이유가 여기에 있다. 놀이는 규칙의 형성과 준수를 통해 이루어 지지만 놀이의 규칙은 때로 희극적 효과와 풍자적 기능을 위해 파괴되고 전복되어야 한다. 동화에서 규칙의 준수 못지 않게 파괴가 중요한 것은 이 때문이다. 사회화 과정 중의 어린이는 규칙을 거부하고 파괴하는 과정에서 오히려 규칙의 의미와 중요성을 깨닫는다. 이 때 규칙은 대체로 성인이 일방적으로 강제한 것이며 어린이의 자율성과 욕망을 제한한다. 따라서 어린이는 타인의 규칙에 저항하며 그 목적과 의미, 기능, 효용성을 의심하고 시험해 본다. 동화에서 어린이와 성인의 갈등은 이와 같이 규칙의 준수와 파괴라는 문제를 중심으로 구현되는 경우가 많은데, 이는 『앨리스』에서도 예외가 아니다. 어떤 면에서 『앨리스』는 규칙을 둘러싼 갈등이 작품의 기본 구조 뿐 아니라 에피소드들을 구성하는 핵심 요소라고 할 수도 있다.

『앨리스』의 서술 속에는 두 가지의 상반된 시각과 목소리가 존재한다. 주

인공 앨리스의 말과 이에 대한 서술은 어린이의 의식과 시각을 반영하지만 중간 중간 삽입된 괄호 속의 말은 성인의 시각을 반영하고 있는 것이다(Rackin 110). 이 때 성인의 시각은 작품 속의 놀이를 발명하고 규칙을 제공하는 성인, 즉 캐롤의 시각을 의미한다. 실제로 캐롤은 평소 자신의 언어, 논리적 관심거리를 작품 속에 삽입하기도 했고 스스로 작중 인물이 되어 작품 속에 등장하기도 한다. 『거울 속 나라의 앨리스』(*Through the Looking-Glass*)에서 「그건 내가 발명한 거야」 에피소드에 등장하는 백기사(White Knight)가 대표적인 예이다. 여기에서 백기사는 우스꽝스러운 장비, 괴상한 요리법 등이 모두 자신의 발명품이라고 자랑한다. 백기사의 발명 과정에서 나타나는 괴상한 논리와 언어유희는 『앨리스』 전체에 걸쳐 나타나는 언어, 논리적 유희와 동일하며 따라서 주인공 앨리스에 대한 백기사의 우호적이고 감상적인 태도까지 고려해 볼 때 백기사가 캐롤을 암시한다는 추측은 충분히 가능해진다(Gardner 236-37). 이와 같이 작품의 서술 구조가 성인과 어린이를 대표하는 두 가지 시각과 목소리로 구성되며 이 때의 성인은 곧 캐롤 자신이다. 그런데 성인/캐롤이 작품에 산재되어 있는 수많은 언어, 논리의 놀이의 발명자이자 규칙의 제정자인 반면 주인공 앨리스는 성인/캐롤이 만들어 낸 괴상한 놀이의 참여자이며 그 규칙을 이해하지 못해 어려움을 겪고 다른 참여자들과 규칙을 두고 갈등을 일으키는 인물로 묘사된다. 앨리스는 놀이의 규칙을 쉽게 수용하지 못하며 다른 참여자들, 즉 다른 등장인물들의 논리를 인정하지 못한다. 그들의 주장이 너무 비논리적이고 독선적이며 유아론적이기 때문이다. 그런데 여기에 한 가지 주의할 사항이 있다. 캐롤과 백기사로 구체화되는 성인의 시각이 오히려 반사회적이고 우스꽝스러울 정도로 비논리적이며 독단적이라는 것이다. 다시 말해서, 넌센스에 가까운 언어유희와 괴상한 논리로 구성된 놀이를 발명해 내는 그 성인은 일반적인 성인이 아니라 캐롤이라는 특수한 성인을 대표하며, 캐롤은 정상적인 사회성을 추구하는 앨리스보다는 독단적이고 유아론적인, 제멋대로 놀이의 규칙을 변형시키고 강요하는 다른 등장인물들에 더 가깝다. 따라서 『앨리스』에서 성인과 어린이의 의식은 정 반대로 뒤집혀져 있다. 성인이 엉터리 놀이를 즐기고 어린이가 놀이 규칙의 사회성을 강조하기 때문이다.

주인공 앨리스는 빅토리아 시대의 전형적인 중산층의 시각을 대표하는 인물



로서 대체로 현실의 규칙에 의지하여 “이상한 나라”의 혼란에 질서와 의미를 부여하고자 한다(Rackin 39). 그러나 엘리스를 둘러싼 인물들은 모두 독자적이고 배타적인 시각을 가지고 있으며 그들은 엘리스에게 독자적인 규칙과 방식을 일방적으로 강요한다. 그런데 엘리스와 다른 인물들 간의 이러한 차이는 뼈아제가 말하는 “규칙있는 놀이”와 “상징 놀이”의 차이와 매우 유사하다. 뼈아제에 따르면 어린이의 놀이는 “반복 놀이”, “상징 놀이”, “규칙이 있는 놀이”로 구분되는데, 마지막 단계인 “규칙이 있는 놀이”는 상호적 규칙의 준수와 위반시의 처벌이 뒤따르는 사회적 성향의 놀이이다. 사회성을 중시하는 엘리스의 놀이 개념은 당연히 이 “규칙이 있는 놀이”에 해당된다. 반면 다른 인물들의 놀이는 “상징 놀이” 단계에 해당하는데, “상징 놀이”는 현실을 자아에 무리하게 왜곡, 적용하는 “동화”의 결과이며, 이는 미숙한 어린이들의 비논리적, 비분석적 사고인 “자아 중심주의”의 특징이기도 하다(Piaget 152). 이렇게 볼 때 놀이와 관련하여 엘리스는 규칙을 준수하고자 하는 사회적 태도를 반영하며 다른 인물들은 규칙의 상호성을 부정하고 파괴하는 태도를 대표한다고 할 수 있다. 그런데 다른 인물들이 놀이 규칙의 상호성을 부정한다면 작품 전반에 걸쳐 다양하게 등장하는 그들의 놀이는 아무런 의미나 기능도 찾아볼 수 없는 무의미한 것에 불과한 것인가? 작품의 에피소드들이 엘리스와 다른 인물들 간의 놀이 규칙을 둘러싼 갈등으로 구성되어 있는데 이런 상황에서 다른 인물들의 놀이 개념이 무의미한 것이라면 『엘리스』가 보여주는 독특한 즐거움, 특히 언어와 논리의 유희에서 발생하는 즐거움은 어떻게 설명할 수 있으며, 소위 “상징 놀이”가 가진 의미와 기능은 무시되어야 하는 것인가? 게다가 놀이가 규칙의 준수와 파괴라는 이항적 구조로 이루어졌다면 다른 인물들의 “상징 놀이”에서 규칙의 준수는 불가능한 것인가? 이 문제를 위해서는 다른 인물들이 보여주는 의식과 시각의 역할을 좀 더 자세히 살펴 볼 필요가 있다.

#### 4. 희극성과 놀이구조의 이항성

동화를 읽는 즐거움은 여러 가지가 있을 수 있다. 비현실적이고 환상적인

이미지를 즐길 수도 있고 성인과 다른 어린이만의 작은 세계를 새로이 발견하는 즐거움도 있을 것이다. 그러나 『앨리스』의 경우 그 대중적 인기와 비평적 관심은 주로 그 희극성에 있다(Rackin 101). 그런데 정작 주인공인 앨리스의 언행은 작품의 희극성과 무관해 보인다. 앨리스는 혼란스러운 “이상한 나라”의 여러 가지 괴상한 놀이 규칙에 당혹스러워하고 다른 인물들과 갈등을 일으킬 뿐 희극적 언행을 드러내지는 않는다. 오히려 희극적인 역할은 다른 인물들에게서 찾아야 한다. 다른 인물들이 보여주는 독특한 관점과 논리가 『앨리스』의 희극성을 극대화시키는 것이다. 그들이 제안하는 괴상한 놀이와 불합리해 보이는 논리, 넌센스에 가까운 말장난들이 바로 희극성의 원천인 것이다. 그들은 극단적인 형식논리, 사회적 규약으로서의 언어에 대한 무시 등을 통해 현실을 구성하고 지배하는 일상적 법칙들을 파괴한다. 래킨은 등장인물들이 현실의 법칙을 파괴하는 요소를 세 가지로 구분하는데, 첫째, 수학, 논리의 부정, 둘째, 사회적, 언어적 규약의 부정, 셋째, 시공간의 질서의 부정이다(36-37). 실제로 이러한 예를 상당히 많이 찾아 볼 수 있다. 예를 들어, 험프티 덤프티는 “사람들이 나이를 먹는 것은 어쩔 수가 없어요”(One can't help growing older)라는 앨리스의 말에 “하나라면 안되지만 둘이라면 가능해”(One can't, perhaps, but two can. Carroll 162)라고 대답하며  $368-1=364$  라는 수식을 거꾸로 들여다 보면서도 옳은 계산법이라고 생각한다. 또한 제멋대로 의미를 만들어 내면서 사회적 규약으로서의 언어개념을 파괴한다. 험프티 덤프티는 “영광”이라는 말이 “골치 아픈 논쟁”이라는 의미라고 주장하면서 “말은 단지 내 자신이 의도하는 것을 의미할 뿐”(When I used a word, it means just what I choose it to mean. 163)이라고 말한다. 현실의 법칙을 파괴하는 등장인물들의 괴상한 논리는 언어나 수학에만 한정되지 않는다. 시간과 공간의 개념 자체도 부정되기 때문이다. 예를 들어 앞으로 걸어가면 출발점에 도착하고 제자리에 머물기 위해서는 달려야 하며 케익을 먹기 위해서는 나누어 주고 나서 나중에 케익을 잘라야한다(120, 127, 177). 시간의 순서마저 뒤집혀 있는 것이다.

이와 같이 앨리스를 둘러싼 주변 인물들은 극단적인 형식논리와 언어의 인위성을 통해 기존의 성인세계, 또는 현실을 구성하는 규칙들의 모순과 틈새를

드러내고 풍자하며 전복시키고 있다. 그런데 흥미로운 것은 다른 인물들의 이러한 규칙 파괴행위가 두려움이나 불쾌감을 유발하지는 않는다는 것이다. 엘리스는 그들의 논리에 당혹스러워하지만 거부감을 느끼지는 않는다. 게다가 엘리스도 그들의 괴상한 논리에 적절히 대항할 만한 논리적 근거를 찾지 못하며 적극적으로 반박하지도 않는다. 이는 그들의 논리가 “어떤 면에서는” 나름대로 일리가 있는 부분도 있기 때문이다. 그렇다면 그들이 부정하는 부분은 무엇이고 일리가 있는 부분은 무엇인가? 또 양자는 어떤 관계인가? 그 일리가 있는 부분은 또 다른 형태의 규칙 형성과정을 암시하는 것이 아닐까?

이렇게 볼 때 래킨이 말하는 『엘리스』의 회극성은 일종의 전복적 쾌감이라고 할 수 있다. 그런데 앞에서 살펴 보았듯이 다른 인물들의 놀이에 드러난 독선적이고 유아론적인 시각은 뼈아제가 말하는 “상징 놀이”의 특성을 그대로 보여준다. “상징 놀이”는 사회성이 발달하기 이전의 자아 중심적인 단계에서 발생하는 것이므로 놀이의 사회성을 중시하며 규칙을 준수하려는 엘리스에 비해 그들이 미숙한 의식을 가지고 있음을 의미한다. 래킨이 그들이 엘리스의 과거 어린시절의 모습을 의미한다고 해석한 것도 이 때문이다. 예를 들어 험프티 덤프티는 어린이의 자아 중심적 성향을 대표하는 전형적인 인물이라는 것이다 (77). 그렇다면 『엘리스』의 회극성은 전복적 쾌감인가 아니면 퇴행적 쾌감인가? 사실 『엘리스』의 경우 이 두 가지를 명확히 구분하기는 쉽지 않다. 그런데 이 문제는 이 두 가지에서 모두 규칙의 준수와 파괴라는 놀이의 이항적 구조가 여전히 유지될 수 있다는 것이다.

전복적 쾌감은 바흐친(Bakhtin)의 라블레(Rabelais) 연구에서도 알 수 있듯이 일반 민중이 권력층의 권위적 인물이나 이미지, 규칙, 방식 등을 풍자하고 조롱하며 느끼는 일종의 해학적 즐거움이다. 민중은 카니발을 통해서 기존 세계의 권위적이고 독단적인 체제를 마음껏 비웃고 놀리면서 상, 하 수직관계의 가치체계가 뒤집히는 소위 “유쾌한 상대성” 또는 카니발적 전복을 즐긴다.

『엘리스』의 경우 이러한 전복적 쾌감을 즐기는 주체는 성인들인 경우가 많다. 어린이의 경우 기존 체제의 모순점들을 명확히 인식하기 어렵기 때문에 상대적으로 좌절감이나 당혹감을 느끼는 경우가 많다. 따라서 『엘리스』의 전복적 쾌감은 주로 성인 독자에게 적용된다고 할 수 있는데 문제는 그들의 풍자

와 조롱의 대상이 권력층만의 가치 체계가 아니라 자신들의 일상을 구성하는 체계이기도 하다는 것이다. 『앨리스』에서 주인공 앨리스가 부여하고 보호하고자하는 질서와 체계도 성인들의 가치 체계이다. 따라서 앨리스나 성인 독자 모두에게 다른 인물들의 불합리하고 독단적인 논리는 위협적이고 위험한 것이 될 수 있으며 따라서 그들이 초래하는 전복적 쾌감은 앨리스나 성인 독자의 입장에서 자신의 세계를 스스로 부정하는 자기 파괴적인 것이라고 볼 수도 있다. 그러나 이것이 불쾌감이나 불안감으로 이어지지 않으며 오히려 즐거움이 될 수 있는 것은 기존 체계의 붕괴를 방지하는 심리적 “안전 밸브”가 있기 때문이다.

전복적 쾌감과 관련하여 “안전 밸브”의 의미는 상당히 중요하다. 바흐친의 카니발 이론에서도 무질서와 체계의 파괴를 지향하는 카니발이 전복적 쾌감을 제공할 수 있는 것은 아이러니하게도 카니발이 정치적 불안정을 방지할 수 있는 “안전 밸브”가 될 수 있다는 권력층의 이해관계가 크게 작용하고 있다. 카니발이 정해진 장소에서 특정한 기간 동안 허용되는 것이라는 사실이 이를 증명한다. 따라서 카니발의 전복성이 실제 정치적 영향력을 가지지는 못한다는 시각도 가능하다.<sup>4)</sup> 그러나 중요한 것은 전복적 쾌감의 파괴적 즐거움이 기존 체계의 보호와 유지라는 상반된 논리와 상관 관계 속에서 이루어진다는 것이다. 즉 카니발이라는 놀이에서도 규칙의 파괴와 준수는 동시에 이루어진다.

『앨리스』에서도 전복적 쾌감을 가능케 하는 “안전 밸브”가 존재한다. 대표적으로 작품 속의 인물들이 대부분 기존의 동화나 동요, 동시 등에 등장하는 인물들이라는 사실을 들 수 있다. 예를 들어, 3월 토끼(March Hare)나 모자장수(Hatter)는 당시 잘 알려진 비유적 표현에 등장하는 인물들이며(Gardner 66) 그리폰, 사자, 유니콘은 동화 속 인물들이고 가짜 거북(Mock Turtle)은 음식 이름에서 유래한 것이다. 또한 트위들 형제들(Tweedle Brothers)이나 험프티 덤프티는 동시의 주인공들이다. 이들은 각각의 에피소드에서 원작의 시

4) 바흐친은 카니발의 전복성을 통해 민중의 해방을 주장한 듯하다. 그러나 당시 바흐친의 동료였던 루나차스키(Lunachasky)는 카니발이 피지배층의 불만을 해소시키려는 지배층의 “안전 밸브” 역할을 했다고 주장한 바 있으며(Clark and Holquist 313), 가디너(Gardiner) 역시 카니발이 피지배층의 불만 해소를 위해 권력이 용인하는 형태였다고 보고 있다(Gardiner 182).

각과 체계를 풍자하고 희화화하지만 동시에 일종의 패러디로서 원작이 부여한 한계를 벗어나지는 않는다. 트위들 형제들의 에피소드도 원작인 동시의 내용을 그대로 반영하고 있으며 험프티 덤프티는 괴상한 언어 이론으로 앨리스를 혼란에 빠뜨리지만 결국 담 위에서 떨어지고 군대가 도우러 온다는 동시의 내용 그 대로 담 위에서 떨어지게 되고 이어 그를 구해 줄 군대가 도착한다(168-69). 등장 인물들이 기존의 동화나 동요, 동시에서 유래하며 이들이 구현하는 에피소드들이 원작에 대한 패러디의 형태를 띠는 사실은 독자들에게 그들이 읽고 있는 것이 결국 또 다른 형태의 동화이자 기존 동화에 대한 코멘트 또는 기존 동화의 확장이라는 인상을 주기에 충분하다. 따라서 동화라는 장르의 특성을 항상 인식하게 되는 것이다. 동화가 가진 장르상의 특징들 중 가장 대표적인 것은 아마도 환상성일 것이다. 물론 환상적 요소는 사실주의 소설 등 다른 장르에서도 등장하지만 동화의 경우 그 환상성이 현실성 자체를 압도하고 대체하는 것이 가능하다. 따라서 인물들의 비현실성이 강조되는 만큼 동화의 장르적 특성도 강화되며 독자는 자신이 읽고 있는 것이 동화인 만큼 비현실성 또는 반현실적 요소들을 부담 없이 수용할 수 있게 된다. 결국 등장 인물들의 전복적인 측면이 강조될수록 독자는 현실과 비현실, 불안감과 안정감의 대조를 더욱 선명하게 인식하게 되는 것이다.

『앨리스』에는 여러 가지 놀이들이 등장하는데<sup>5)</sup> 그 중 가장 특이한 경우는 코커스 경주(Caucus Race)이다. 아무런 규칙도 없는 놀이이기 때문이다. 물에 젖은 몸을 말리기 위해 도도새(Dodo)가 제안한 이 놀이는 시작도 끝도 없으며 아무 때나 마음대로 뛰어다니는 놀이이고 승자도 패자도 없다. 앨리스는 규칙도 없고 승자도 없는 이 놀이를 괴상하다고 생각하지만 다른 인물들은 모두 즐겁게 놀이에 참여하고 만족감을 느낀다. 사실상 하나의 의미 없는 몸짓에 불과한 이 놀이는 정확한 의미에서 놀이라고 보기 어렵다. 따라서 헨클(Henkle)은 코커스 경주를 일종의 원초적인 “자유로운 놀이”(free play)라고 해석한다. 모두가 원하는 대로 할 수 있으며 모두가 만족감을 느끼기 때문이다(Blake 116). 그런데 이 놀이를 뼈아제의 놀이 구분에 적용하면 상징, 가작(make-believe), 규칙이 부재하는 어린이의 최초의 놀이, 즉 “반복 놀이”와 유

5) 예를 들어, 『거울 속 나라의 앨리스』는 체스 게임이 작품의 기존 구조를 이루고 있다.

사하다. 뼈아제는 놀이를 “동화”로 보았지만 왜곡된 “동화” 작용의 결과인 “상징 놀이”보다도 앞서 발생하는 “반복 놀이”는 사실상 놀이의 가장 원초적 형태라 할 수 있다. 따라서 “규칙이 있는 놀이”에 익숙한 앨리스와 독자들에게 이 “자유로운 놀이”는 일종의 퇴행이라고 볼 수 있다. 그런데 퇴행이라는 문제는 『앨리스』의 놀이 뿐 아니라 작품 전체를 바라보는 기본적 시각의 하나일 수도 있다. 예를 들어 폴리머스는 「퇴행의 코미디」(“The Comedy of Regression”)에서 『앨리스』의 퇴행성이 유아나 어린이와 현실간의 관계를 이해하는 가능성을 제시할 수 있으며, 성인의 기존 세계를 새로운 관점에서 볼 수 있게 해 준다는 사실을 암시하고 있다.

그것은 유아기나 아동기로부터의 억압된 기억이나 정신적 구성체를 표현하고 정교하게 만들며 현실을 놀이처럼 다룰 수 있게 해 주는 방법이다. 퇴행은 따라서 세계를 새롭게 보는 수단이다.(Gray 135-366)

폴리머스의 주장에서 눈길을 끄는 것은 유아나 어린이의 의식이 현실과 관련을 맺는 방식이 놀이의 형태를 띤다는 것이며, 특히 퇴행적 놀이가 기존 세계를 새롭게 보게 한다는 사실이다. 이는 카니발이라는 놀이를 통해 민중이 기존 세계의 단일한 가치 체계를 부정하고 상, 하가 뒤집혀진 상대성의 이미지에서 미래를 향해 열린 다양한 가능성을 통해 세계를 새롭게 인식할 수 있다는 바흐친의 카니발 이론과 매우 유사하다. 게다가 양자 모두 기존의 가치 체계를 부정한다는 공통점이 있다. 앞에서 『앨리스』에서 느끼는 즐거움이 전복적 쾌감인지 퇴행적 쾌감인지 구별하기 어렵다고 판단한 것도 이 때문이다. 그러나 차이가 전혀 없는 것은 아니다. 전복적 쾌감이 의식적인 파괴에 근거한다면 퇴행의 경우는 규칙의 무시 또는 규칙에 대한 망각과 관련되기 때문이다. 따라서 전복성에는 파괴 자체가 포함되지만 퇴행에는 파괴의 대상 자체가 존재하지 않는다. 처음부터 규칙이 존재하기 않기 때문이며 따라서 등장 인물들은 자족적이고 유아론적인 태도를 계속 유지하며 타인에 대한 고려가 없이 자아중심적인 “자유로운 놀이”를 마음껏 즐길 수 있게 된다. 『앨리스』의 각 에피소드들이 연관성을 가지지 못하는 것도 이와 관련이 있다. 자신만의 시각, 방식

만을 고집하므로 서로 다른 에피소드들, 다른 인물들과의 교류가 불가능하기 때문이다. 그리고 이러한 문제는 소통이 가능한 사회적 문맥에서의 의미 형성에도 방해가 된다. 따라서 에피소드에서 특정한 의미를 도출해 내는 것은 불가능해지며, 앨리스는 에피소드들을 통해 그 어떤 지식이나 유용한 경험도 얻지 못한다. 결국 “까마귀가 글쓰는 책상과 같은 이유가 무엇인가?”라는 모자장수의 수수께끼에 답이 없듯이(Carroll 55)<sup>6)</sup> 등장 인물들의 괴상한 논리는 의미(sense)보다는 넌센스(non-sense)를 지향한다.

## 5. 넌센스의 이항성

『앨리스』의 넌센스 문제와 관련해서 버지스(Burgess)는 영국인의 실용적 성향을 언급한다. 실용적인 사람들은 “경험을 통해 넌센스에도 의미가 있다는 것을 희망하면서, 넌센스를 수용한다”(17)는 것이다. 대체로 넌센스는 의미의 부재로 이해되기 쉬우나 “넌센스 요소가 없다는 것이 의미있는 논증을 보장하는 것이 아니듯이 넌센스 요소를 사용한다고 해서 의미가 없다고 할 수도 없다”(Boelens 229). 그렇다면 넌센스의 의미 가능성의 근거는 무엇인가? 『앨리스』에서 넌센스는 주로 독단적인 시각과 자아 중심적인 의식만을 가진 인물들의 괴상한 놀이에서 발견되는데 여기에서 넌센스와 놀이, 규칙과 질서의 문제에 대한 연관성을 찾아 볼 수 있다. 이디(Ede)는 다음과 같이 주장한다.

스스로 정의된 넌센스의 세계는 놀이의 세계를 구성한다. 이 세계에서 넌센스는 질서와 논리에 대한 자신만의 독특한 규칙에 따라 작동한다.(Ede 59)

『앨리스』의 인물들의 폐쇄적이고 독단적인 논리는 그들의 세계가 “스스로

---

6) “Why is a Raven like a Writing Desk?”. 이 수수께끼는 모자장수가 앨리스에게 물어본 것이며 앨리스는 답을 모른다고 대답한다. 앨리스가 정답을 묻자 모자장수는 자신도 답을 모른다고 말하며 앨리스는 이런 식의 넌센스가 “시간 낭비”라고 생각한다(Carroll 55-56).

정의된” 세계라는 것을 의미하며 이는 다시 그들의 놀이가 년센스에 의존하는 이유를 설명해 준다. 그들의 놀이가 년센스인 것은 그들의 놀이에 규칙과 논리가 없고 따라서 문자 그대로 무의미(년센스)한 것이기 때문이 아니라 의미를 가능케 하는 외부적 문맥이 없기 때문이며, 오히려 규칙과 논리가 너무 명확하기 때문이다. 사실 년센스는 질서에 의해 구성된다. 시웰(Sewell)은 영국의 대표적인 년센스 작가로 에드워드 리어(Edward Lear)와 루이스 캐롤을 예로 들면서, 두 작가 모두 질서를 선호하는 성향이 강했으며, 예술작품과 예술가의 마음 사이에 밀접한 관계가 있다면 결국 년센스는 질서와 관련된 것(Sewell 44-45)이라고 주장한다. 결국 언어 놀이로서 년센스는 질서와 무질서의 문제인 것이다. 시웰은 다시 말한다.

마음 속에서 일어나는 질서와 무질서의 변증법이 년센스 놀이를 규정하는 특징이라고 할 수 있을 것이다.(46)

시웰이 년센스를 질서와 무질서라는 이항적 대립의 형태로 본 것은 분명 일리가 있다. 그러나 그것이 “변증법”의 관계인지는 확실치 않다. 변증법적 지양 또는 통합을 지향하지 않기 때문이다. 오히려 질서와 무질서의 이항성은 대립과 긴장만을 강조하고 유지할 뿐이다. 이런 의미에서 상반성의 대립과 긴장에 초점을 맞춘 이디(Ede)는 더 발전된 모습을 보여주는 듯 하다. 이디는 년센스를 다음과 같이 정의한다.

나는 년센스를 일련의 내, 외부적 긴장들의 조성을 통해 작동하는 자아-반영적인 언어적 구성물로 정의하고자 한다. 이 기본적인 이분법에는 환상과 현실, 질서와 무질서, 나아가 환상과 논리, 상상력과 이성, 어린이와 성인, 개인과 사회, 단어와 그 언어적 관계들, 외연과 내연, 형식과 내용도 포함된다.(Ede 57)

놀이로서의 년센스 그리고 의미와 무의미, 질서와 무질서, 규칙의 준수와 파괴는 『앨리스』에 등장하는 유명한 년센스 시, 「재버위키」(Jabberwocky)에서도 드러난다. 이 시는 앨리스가 『거울 속 나라』에서 읽게 되는 거꾸로



쓰인 시로서 의미를 정확히 알 수 없는 일종의 합성어(portmanteau word)로 이루어져 있다. 이 시를 읽은 후 앨리스는 다음과 같이 말한다.

“어쨌든 내 머리 속에 어떤 생각들이 떠오르는 것 같아. 그런데 그게 무엇인지 정확히 모르겠어. 어쨌든 누가 누군가를 죽였다는 거야. 그건 확실해”.(Carroll 118)

이후 험프티 덤프티는 앨리스에게 그 시를 해석하는 방법을 알려주면서 “형용사는 유순해서 쉽게 다룰 수 있지만 동사는 자존심이 강해서 다루기 어렵다”고 말한다. 다시 말해서 년센스 단어, 즉 합성어를 만들 때 동사보다는 형용사가 더 편리하다는 것이다. 실제로 「재버위키」에서 동사는 4개인데 반해 형용사는 10개이다. 시웰은 그 중 하나인 “frumious”라는 형용사를 분석하면서 이 단어가 “furious”와 “fuming”을 동시에 연상시키지만 “frumious” 자체는 독립된 의미를 가진 단어가 아니라 무의미한 철자들의 집합일 뿐이고 두 의미가 하나로 통합된 것도 아니라고 주장한다(119-120). 다시 말해서 의미의 통합이 가능한 것처럼 보이지만 실제로는 통합되지 않는다는 것이다. “frumious”가 년센스 단어가 되는 것은 이 때문이다. 년센스 단어는 정상적인 단어처럼 보여야만 한다. 즉 의미형성의 원리나 규칙이 있는 것처럼 보여야 하는 것이다. 그러나 역설적으로 그러한 측면은 동시에 의미의 가능성을 파괴하는 역할을 한다.

앨리스는 「재버위키」의 내용을 어렵듯이 이해하지만 정확한 의미는 알지 못한다. 만약 의미를 이해한다면 그것은 더 이상 년센스가 아니다. 흥미로운 것은 어렵듯하게나마 의미를 추측 할 수 있다는 것인데 이는 “furious”와 “fuming”이라는 정상적인 두 단어를 파괴한 결과인 “frumious”에서 알 수 있듯이, 년센스가 언어 규칙의 파괴에만 의존하지는 않는다는 것을 암시한다. 년센스가 의미와 무의미, 질서와 무질서 사이의 대립에 따른 “긴장”과 균형이라면 무의미, 무질서를 지향하는 요소 외에 질서와 의미를 지향하는 요소도 존재해야 한다. 그리고 이러한 역할을 하는 것이 바로 “자존심 강한” 동사이다. 시웰의 주장에 따르면, 동사는 논리적 관계를 표현한다. 따라서 명사나 형용사보다 중요하며 상대적으로 덜 중요한 형용사가 년센스라는 언어 놀이의 대상이 되

는 것이다(Sewell 118-119). 만약 동사마저 년센스 합성어로 변해 버리면 언어의 통사적 구조마저 사라져버리고 결국 전혀 이해할 수 없는 무의미한 철자들의 나열만이 남게 될 것이다. 결국 단어의 “유순함”과 “자존심”은 의미의 파괴와 유지를 암시하며, 년센스가 보여주는 이항적 대립은 의미와 무의미, 질서와 무질서로 나타나는 놀이의 규칙 문제를 다시 한번 확인시켜 준다.

## 6. 결 론

동화와 그 원천의 하나인 민담은 대체로 주변 장르로 인식되고 있다. 따라서 그 가치도 함께 폄하되는 경우가 많으나 사실상 민담은 어떤 의미에서 문학의 근원으로서 프로프(Propp)의 민담연구에서 볼 수 있듯이, 모든 이야기의 구조적 원천을 간직하고 있다. 과거가 없는 현재가 없듯이, 어린이는 성인의 고향이고 삶의 출발점이자 어떤 면에서 귀결점이라고 할 수도 있다. 동화는 모든 인간의 과거이며 캐롤의 말대로 삶의 모든 괴로움이 단지 무의미한 말에 불과했던(282) 인생의 황금시대의 기록이라고 할 수도 있다. 문학으로서 동화의 가치는 이렇듯 현재의 모습을 되돌아보고 한 동안 잊고 있었던 본연의 모습을 되살려주는데 있다. 그리고 그 본연의 모습이 삶을 규정하고 거친 현실에 질서를 부여하며 의미를 성취하는 것에 있다면 동화 또는 문학은 곧 놀이의 일부분이라고 할 수 있다. 후이징가의 말처럼 인간은 놀이를 통해 자연에 질서를 부여하기 때문이다(15). 그런데 지금까지 살펴 본 바와 같이 놀이는 규칙의 문제이다. 그리고 그 규칙 문제가 가장 직접적으로 드러나는 곳이 바로 동화이다. 물론 놀이와 규칙이 동화에만 존재하는 것은 아니다. 전통적인 리얼리즘 소설에서 드러나는 인간적, 사회적 갈등도 놀이와 규칙의 문제로 환원시킬 수 없는 것은 아니다. 그러나 리얼리즘 소설은 대체로 규칙을 알고 있는 성인들의 세계를 묘사하는 경우가 많으며 개연성의 부담으로 인해 규칙의 형성과 파괴가 노골적으로 묘사되기 어렵다. 따라서 이 문제는 동화를 통해 접근하는 것이 더 적절하다.

동화에서 규칙의 중요성은 동화가 가진 교육적 기능, 즉 사회화의 반영 결

과라 할 수 있을 것이다. 그러나 규칙 문제가 동화의 구조적 측면에서도 필수적 요소가 되는 것은 어린이를 다루는 장르의 특수성 때문이기도 하다. 어린이 의식의 미숙성 또는 미정성이 반영될 수 밖에 없기 때문이다. 어린이는 사회화의 과정에 있는 존재이다. 따라서 어린이의 세계는 사회화를 위한 규칙의 습득과 현실 “동화” 사이의 갈등이 가장 명확히 드러나는 곳이며 놀이의 여러 단계들 중 규칙이 있는 사회적 놀이 이전의 단계, 즉 “상징 놀이” 단계가 중요한 것도 이 때문이다. 어린이의 주관적 의지와 사회의 객관적 규칙이 충돌하는 단계이기 때문이다. 캐롤 동화의 가장 큰 중요성이 여기에 있으며 『앨리스』의 등장 인물들의 괴상한 논리도 이러한 문맥에서 이해해야 한다. 게다가 『앨리스』는 놀이로서 문학의 즐거움을 규칙의 형성과 파괴의 과정으로 파악, 이해하는 기회를 제공하기도 한다. 리얼리즘이 사회 규칙 반영의 “결과”에 대한 논의라면 동화는 규칙의 형성과 파괴의 “과정”을 보여주기 때문이다.

인 용 문 헌

- 이 은혜 외. 『놀이 이론』. 서울. 창지사. 1993.
- Bettelheim, Bruno. "The Struggle for Meaning". *The Classic Fairy Tales*. Ed. Maria Tatar. New York: Norton. 1999.
- Blake, Kathleen. *Play, Games and Sport: The Literary Works of Lewis Carroll*. Ithaca: Cornell UP. 1974.
- Boelens, Tysger. "The Bad Manners of Nonsense". *Explorations In the Field of Nonsense*. Ed. Wim Tigges. Amsterda: Rodopi. 1987.
- Burgess, Anthony. "Nonsense". *Explorations In the Field of Nonsense*. Ed. Wim Tigges. Amsterda: Rodopi. 1987.
- Carroll, Lewis. *Alice in Wonderland*. Ed. Donald J. Gray. New York: Norton & Company. 1992.
- Clark, Katerina, and Michael Holquist. *Mikhail Bakhtin*. Cambridge: Harvard UP. 1986.
- Collingwood, S. Dodgson. *The Lewis Carroll Picture Book*. London: Adamant Media Corporation. 2001.
- Ede, Lisa. "An Introduction to the Nonsense Literature of Edward Lear and Lewis Carroll". *Explorations In the Field of Nonsense*. Ed. Wim Tigges. Amsterdam: Rodopi. 1987.
- Freud, Sigmund. "Beyond the Pleasure Principle". *The Standard Edition*. Trans. James Strachey. vol. xviii. London: Hogarth Press. 1975.
- Gardiner, Michael. *The Dialogics of Citique*. New York: Routledge. 1992.
- Gardner, Martin. *The Annotated Alice*. New York: Norton. 2000.
- Henkle, Roger. "Comedies of Liberation". *Play, Games and Sport: The Literary Works of Lewis Carroll*. Ithaca: Cornell UP. 1974.
- Huizinga, J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: The Beacon Press. 1955.
- Lurie, Alison. *Don't Tell the Grown-ups: Subversive Children's Literature*.

- Boston: Little, Brown and Company. 1990.
- Piaget, Jean. *The Language and Thought of the Child*. New York: New American Library. 1974.
- Polhemus, Robert. "The Comedy of Regression". *Alice in Wonderland*. Ed. Donald J. Gray. New York: Norton. 1992.
- Rackin, Donald, *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass: Nonsense, Sense and Meaning*. New York: Twayne Publishers. 1991.
- Sewell, Elizabeth. *The Field of Nonsense*. London: Chatto and Windus. 1952.
- Shavit, Zohar. "The Concept of Childhood and Children's Folktales: Test Case-'Little Red Riding Hood'". *The Classic Fairy Tales*. Ed. Maria Tatar. New York: Norton. 1999.
- Tatar, Maria. "Introduction". *The Classic Fairy Tales*. Ed. Maria Tatar. New York: Norton. 1999.

Abstract

## Fairy Tales and Play

Lee, Kang Hoon (HUFS)

One of the main functions of fairy tales or children's literature is the edification or socialization of children. And this is why in fairy tales or children's literature there appear so many scenes of compensation and punishment by the rules of everyday life are described.

As playing takes a large part of ordinary lives of children, fairy tales employ many play scenes which sometimes affect the structure of fairy tales. As children's lives are full of play, so the edificatory and socializing elements in fairy tales take the form of keeping/transgressing rules of the play or game. This is what makes rule-involving plays so critical in fairy tale studies.

Lewis Carroll's *Alice in Wonderland* is a typical example in which plays and the attributes of the rule construct not only its plot but also the structure of the work itself. In particular, the non-sensical, illogical "symbolic play" in *Alice in Wonderland* reveals children's immature, ego-centric relations to reality, and helps to understand children's psychology. In addition, the binary structure immanent in the play or rather, keeping/transgressing rules makes up the plot and structure of the whole work. And the pleasure concerning rules themselves found in *Alice in Wonderland* also helps to understand literature as a kind of play, as Huizinga noted, and to see the pleasure of reading in a new perspective, that is, as problem of rules.

**Key words** : Fairy Tale, Play, Carroll, Alice, Rule.

동화, 놀이, 캐롤, 앨리스, 규칙

논문접수일: 2008. 4. 25

심사완료일: 2008. 5. 20

게재확정일: 2008. 5. 30