

제42회 한국아동문학학회 학술발표대회 자료집

# AI시대 아동문학의 정전과 아동문학교육



- 일시: 2025년 11월 8일 토요일 12:50~18:30
- 장소: 춘천교육대학교 도서관 SBS홀
- 주최: 한국아동문학학회
- 후원: 춘천교육대학교



**제42회 한국아동문학학회 학술발표대회**  
**: AI시대 아동문학의 정전과 아동문학교육**

주제: AI시대 아동문학의 정전과 아동문학교육			
12:50~13:00	개회사: 최경희(회장, 전주교대)		
13:00~13:40	기 조 강 연	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ AI시대에 다시 보는 한국 아동문학의 정전</li> <li>□ 원종찬(인하대)</li> </ul>	사회: 장정희 (서울대)
13:40~14:20	작가 특강	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ AI시대 아동문학 작가의 창작 정신</li> <li>□ 천효정(아동문학 작가)</li> </ul>	
14:20~14:30	휴식시간		
14:30~15:10	주 제 발 표	<ul style="list-style-type: none"> <li>[주제1] AI시대 아동문학 창작과 문학창작교육의 방향</li> <li>□ 발표: 김태호(춘천교대)      □ 토론: 이지영(경인교대)</li> </ul>	사회: 선주원 (광주교대)
15:10~15:50		<ul style="list-style-type: none"> <li>[주제2] 생성형 AI를 활용한 그림책 창작교육 방안</li> <li>□ 발표: 강서희(대구교대)      □ 토론: 이운영(서울교대)</li> </ul>	
15:50~16:30		<ul style="list-style-type: none"> <li>[주제3] AI와 HII의 상보적 활용을 통한 문학 감상 교육</li> <li>□ 발표: 문희경(부산교대)      □ 토론: 김정은(경인교대)</li> </ul>	
16:30~16:40	휴식시간		
16:40~17:20	주 제 발 표	<ul style="list-style-type: none"> <li>[주제4] SF동화에 나타난 AI</li> <li>□ 발표: 강동희(아동문학평론가)      □ 토론: 최배은(숙명여대)</li> </ul>	사회: 박종진 (연세대)
17:20~18:00		<ul style="list-style-type: none"> <li>[주제5] AI시대에 바라본 이재철 아동문학 비평</li> <li>□ 발표: 신동재(연세대)      □ 토론: 최미선(경상국립대)</li> </ul>	
18:00~18:30	윤리교육 및 총회		

**기 조 강 연**

[ 기 조 강 연 ]

## AI 시대에 다시 보는 한국 아동문학의 정전

원종찬(인하대학교)

# AI 시대에 다시 보는 한국 아동문학의 정전



원 종 찬(인하대)



## 평가에 따른 호칭들

- 명작, 걸작, 수작, 범작, 졸작, 태작...
- 대표작, 문제작...
- 고전(古典 *classic*)
- 정전(正典 *canon*)
- 정전 작품, 정전 작가



## 고전과 정전의 차이 1

- 정전은 '갈대'나 '장대'를 뜻하는 고대 그리스어 *kanon*에서 나온 말로서 기준, 규범, 모범 등의 의미를 함축하고 있다. 문학에서 정전은 기준이 될 만하고 전수할 가치가 있다고 여겨지는 작품을 가리킨다.
- 정전은 교회의 정통성 확보를 위해 위경(僞經)과 구분지으려는 의도에서 비롯된 말이기 에 신성불가침의 절대적 권위를 내세운다. 그렇다고 정전이 고전보다 더욱 엄밀한 기준 을 통과한 작품을 가리킨다고 볼 것은 아니다. 실제로는 그 반대의 경우가 훨씬 많다. 문학 작품과 같은 세속의 정전은 '누가 그런 배타적 권위를 부여했는가?' 하는 의심, 비판, 도 전에서 자유롭지 못하다.



## 고전과 정전의 차이 2

- 고전이라는 말에는 존중의 의미가 담겨 있다. 고전은 오랜 시간 사람들이 우수 하다고 합의하여 인정한 작품을 가리킨다. 흔히 시공간을 초월하는 이월성(移 越性)으로 설명되는 고전은 "어느 세대의 해석자들의 노력도 넘어서는, 남아 도는 해석의 가능성을 제시하는 작품"(조셉 칠더즈, 게리 헨치 위음, 황중연 옮김, 『현대문 학. 문화비평용어사전』)이라고 정의된다.



## 고전과 정전의 차이 3

- 정전이 일정 기간 배타적 권위를 누리는 작품을 가리킨다면, 고전은 오랜 시간을 거치는 동안 사람들에게 가치를 인정받아 전범(典範: 본보기가 될 만한 모범)으로 통용되는 작품을 가리킨다. 정전은 **특정한 상황에서 제도적 요구로 구성된 목록**이다.
- 상대적으로 정전이라는 말은 부정적 맥락에서, 고전이라는 말은 긍정적 맥락에서 더 많이 쓰인다. 정전은 기왕의 규범을 해체하려는 의도 아래, 그리고 고전은 작품의 가치를 옹호하려는 의도 아래 주로 언급된다. 물론 고전 또한 정전화의 경로를 통한 결과물로 간주되어 비판과 도전의 대상이 되곤 한다.



## 정전의 기능 및 효과

- 정전은 규범의 수호자이고 전달자이다. 보존하거나 학습할 가치가 있다고 선택된 것이기에 지속적으로 출판되어 권장도서로 추천되며, 교육과정이 공인한 권위적 교재의 목록을 이룬다.
- 문학은 가치관과 태도에 영향을 준다. 정전은 **개인과 집단의 정체성 형성에 깊숙이 관여**한다. 정전이 제공하는 정체성으로부터의 이탈은 죄의식과 부끄러움을 불러온다. 정전의 수용 여부는 사회적 지위 획득과도 관련된다. 학교 교육과정은 정전을 배우는 것으로 되어 있으며, 정전의 수용 정도를 측정하는 시험이 합격과 승진을 좌우한다. 정전을 모르면 '교양인'이 될 수 없다. 이렇게 해서 **정전의 수용은 '문화자본'으로 기능**한다.



## 탈정전화: 정전에 대한 도전

- 정전은 지배체제를 떠받치는 시스템의 일부라고 비판된다. 정전 비판론자들은 처음부터 고전적 가치가 있는 작품이라서 정전이 된 것이 아니라 사회와 제도의 요구에 의해서 그런 가치가 주어졌다고 인식한다. 오늘날 '정전 논의'는 곧 '정전 비판'이라고 해도 틀리지 않는다.
- 1960년대 후반 영미권 세계문학의 정전에 흑인, 여성, 제3세계 및 하층계급 작가의 문학이 배제되었다는 점을 발견하고, 이를 비판하면서 정전 논의가 본격화했다. 다문화주의의 문제의식에서 촉발된 정전 논의는 탈근대·탈식민지론과 이어진다.
- 우리의 경우, 이른바 '민주화 이후' 시기에 정전 논의가 활발해졌다.



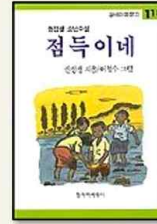
## 정전화와 문학 연구

- 정전 논의는 고전적인 작품만을 대상으로 하는 문학연구에 균열을 내고, 그동안 저급하다는 이유로 배제돼 온 대중문화에도 관심을 기울이며 문화연구로 영역을 확장했다.
- 이데올로기 효과의 분석에 치중된 문화연구는 대체로 문학사회학적 관심사다. 독자대중의 관심사라든지 정전을 둘러싼 '문학장(場)'을 이해하는 데에는 사회학적 시각이 유용하지만, 문학 연구는 미학적 관심이라는 본연의 자리를 환기할 필요가 있다고 본다.
- 텍스트의 내재적 가치만 따지는 연구가 편향이라면 외재적 가치만 따지는 연구도 편향이다. **어째서 이것은 선택되고 저것은 선택되지 않았는가?** 이에 관해 외재적 요인만으로 정전을 설명하는 것에는 한계가 따른다.



## 정전화와 문학의 내외적 요인

- 예를 들어 마해송의 「바위나리와 아기별」, 강소천의 「꿈을 짚는 사진관」, 권정생의 「강아지똥」 등이 정전으로 올라서는 데 외적 요인이 작용했을지라도, **어째서 동일한 작가의 비슷한 다른 작품이 아니라 그 작품인가?** 하는 것을 두고는 내적 요인을 함께 고려해야 제대로 해명할 수 있다.



- 요컨대 정전은 "문학 내적인 요소와 사회적 요소가 복잡한 방식으로 상호작용하는 해석과 선택 과정의 결과"(고규진, 「다문화시대의 문학정전」)로 이해되어야 한다.



## 정전화, 탈정전화, 재정전화 1

- 정전 비판론자들도 정전 해체에만 관심을 두는 것이 아니라, **대안 정전**을 세우려는 의도를 지닌다. 어느 시대에나 **문학장은 정전화, 탈정전화, 재정전화**가 진행되는 **역동적인 공간**이었다. 정전을 세우는 일은 저항과 해방의 수단으로서도 관심을 끌었다.

“그러나 다른 측면에서 보면, 정전 형성은 문화적 지배에 저항하는 수단이며, 민족적, 국가적, 젠더적 정체성을 확립하는 수단이기도 했다. (...) 내셔널리즘의 ‘전통’, 특히 일상어로 된 문학에 기반을 둔 전통의 형성은 식민당국에 의해 강요된 것과는 다른 국민적 정체성을 새로 만들어 내려 했던 인도, 한반도 등의 탈식민지화, 국민해방 운동에서도 매우 중요했다. 요컨대 정전 형성은 지배와 해방이라는 양 극단 모두의 수단이 되어 왔던 것이다.”

(하루오 시라네·스즈키 토미 위음, 왕숙영 옮김, 『창조된 고전』)



## 정전화, 탈정전화, 재정전화 2

- 편협한 도구적 문학관을 경계한다는 점을 전제로 한다면, 문학의 가치를 더 나은 삶, 더 나은 세상과 결부 짓는 것은 무척 자연스럽게 당연한 이치라고 하겠다.
- 정전 논의는 정전화(正典化) 곧 정전의 형성 과정을 주시하고 주류 정전의 가치와 효과를 살펴서 그것이 과연 합당한지, 얼마나 정당한지 따지는 일이다. 정전은 태어나는 것이 아니라 만들어지는 것이기 때문이다.
- 정전화, 탈정전화, 재정전화는 연속적·동시적 현상임을 이해하고, 문단 및 문학장의 위계질서와 폐쇄성을 극복하는 일이 중요하다.



## 정전화의 숨은 손

- 정전에 영향을 미치는 문학장의 요소들은 문학사, 문학평론, 문학전집, 백과사전, 교과서, 권장도서, 출판사, 서점, 도서관, 일간지, 인터넷 서평, 문학잡지, 문학상, 문인단체, 학회 등을 망라한다. 이것들이 작품에 가치를 부여하고 지속적으로 관리하며 전승하는데 관여한다.
- 여기서 특히 문학사, 문학전집, 교과서를 주목해야 한다. 이 세 가지는 가치부여, 관리, 전승을 각각 대표하기에 그대로 정전을 상징한다고 봐도 무방하다. 이것들은 독립적이지 않고 긴밀히 연계되어 있다. 사람들은 제도적으로 권위를 부여받은 특정 작가와 작품을 떠올리면 그만이지만, 정전화의 '숨은 손'을 살피는 일은 연구와 비평의 몫이다.



## 정전화의 숨은 손: 문학사

- 문학사 서술은 문학현상을 단순히 나열하는 것이 아니라, 작품을 선별하고 평가하면서 역사적 계통을 세우는 일이다. 일정한 기준과 관점에 따라 정전을 계열화한 것이 곧 문학사다.
- 아동문학 분야의 문학사 가운데 학문적 체계성을 갖춘 통사적 서술로는 이재철의 『한국현대아동문학사』(일지사, 1978)가 가장 독보적인데, 장르별 사적 전개를 살핀 여타 저서들을 포함해서 민주화 이전 시기의 아동문학사 저술은 국가 체제가 장려하는 편협한 문학관과 아동관에서 자유롭지 못하며, 분단 이데올로기로 말미암아 월북·재북 작가의 작품을 괄호치거나 일면적·편향적으로 바라보는 문제점을 지닌다.



## 정전화의 숨은 손: 문학 연구와 비평

- 문학사는 문학 연구와 비평이 축적된 결과이자 그것을 집약한 성과이다. 그런데 아동문학 부문은 오랫동안 '연구의 사각지대, 비평의 무풍지대'라는 불명예를 안고 있었다.
- 열악하고 척박한 풍토였음을 십분 감안해야 하겠으나 '아동문학도 문학이나?'는 외부의 비판적인 시선에 대한 절반 이상의 책임은 내부 구성원이 짊어져야 마땅하기에, **업보임을 인정하고 성찰하는 자세**가 요구된다.
- 오랫동안 아동문학 부문은 권위 면에서 '비어 있는 정전'에 가까웠다. 국민애창곡으로 널리 불리던 동요는 과연 문학정전인가? (예컨대 <산토끼>, <자전거>, <태극가>, <코끼리 아저씨> 등등.....)



## 정전화의 숨은 손: 문학전집

- 87년 6월 민주항쟁 이후 월북작가 해금조치가 이뤄진다. 권위주의 정권은 불온성의 이름으로 특정 경향을 억압하거나 금기시켰다. 광범위한 일차자료 조사와 발굴 성과로 '겨레아동문학선집' (전10권, 보리, 1999) 이 발간된 것은 20세기 끝무렵이었다.

“우리 아동 문단에서 8·15 전후를 청년기로 살아온 나 같은 사람도 이제는 아주 드뭅니다. 그런데 나 역시 이 선집에 실려 있는 작품은 겨우 몇 사람의 작가를 빼고는 모두 이번에 처음 읽게 되었습니다. 그러니 다른 작가들이야 말할 나위가 없지요. 이래서 우리 아동문학은 우리 것을 가지지 못했습니다. 우리들의 삶과 정서와 말을 다 잃어버렸다는 것입니다. 이래 가지고 우리가 무슨 아동문학을 한다고 하겠습니까? 그야말로 '애비 없는 자식'이 되어 버린 꼴이지요. 애비가 없는 것이 아니라, 노랑 머리와 파랑 눈을 가진 어미 애비를 가졌다는 것이 더 정확할 거 같습니다.”

(이오덕, 「뿌리를 찾는 재미와 즐거움」, 『엄마 마중』, 보리, 1999, 201 쪽)



## 정전화의 숨은 손: 교과서

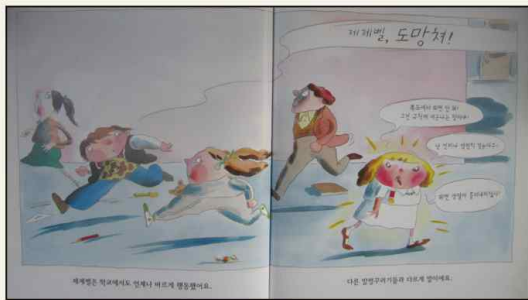
- 한국인이 교과서를 비껴갈 수 있는 여지는 거의 없다. 입시제도와 교육열까지 고려하면 교과서의 권능은 하늘을 찌른다. 한국인의 머릿속에 자리잡은 대표 작가·작품들도 교과서에서 얻은 지식일 가능성이 크다. 이처럼 **교과서는 정전 중의 정전**으로 군림해 왔다. 그런데 과거 권위주의 정부 시대 초등교과서의 작품이 과연 '문학' 정전이었던가?
- 교육적 기획 아래 작품이 선정되는 것은 물론이고, 교육 목적으로 텍스트에 수정이 가해지는 일이 비일비재했다. 개성, 욕망, 윤리적 질문(『정답이 아니라』 같은 문학의 속성들은 교육의 이름으로 배제되기 일수였으니, 이른바 '모범'적인 '**착한 어린이상**'이 지배적이었다.



## 초등교과서 개작 양상

- 『강아지 똥』 (권정생 동화) → 『퇴비』
- 『양초 귀신』 (방정환 동화) → 『양초 도깨비』
- 『심심해서 그랬어』 (윤구병 글, 이태수 그림) → 『심심해서 그랬어요』
- 아버지한테 매를 맞았다 (임길택 동시의 한 구절)

→ 아버지께 꾸지람을 들었다





## 정전 논의의 문제의식-정리1

- 권위주의 시대의 '문학사, 문학전집, 교과서'를 통해서 이뤄진 아동문학의 정전화는 '정전(정전 권위) 부재'라는 아이러니한 상황을 낳았다.
- 정전(정전 권위) 부재로 인한 아동문학의 낮은 지위는 아동문학의 업보가 아닐 수 없다. '아동문학도 문학이냐?'는 폄훼도 따지고 보면 문학적 엄밀성보다는 제도에 안주해 온 그릇된 정전화의 소산이다.
- 생산적 논의를 전제로 한다면, 아동문학 부문의 정전화는 장르의 존재증명과 관계되는 사활의 문제가 아닐까?



## 정전 논의의 문제의식-정리2

- 오늘날 아동문학 부문은 더 이상 연구와 비평의 불모지가 아니다. 활발한 연구와 비평이 시민사회운동과 시너지 효과를 내면서 새로운 정전화의 길이 열리고 있다.
- 좋은 문학은 인생의 나침반이요, 창작의 길잡이다. 우리가 정전에서 기대하는 바도 그런 것이다. 다양성은 존중돼야 마땅하지만 문학적 기준에 따른 가치평가를 피해갈 수는 없다. 텍스트의 의미 확장에 기여하는 연구와 비평도 궁극적인 목적은 좋은 작품을 가려내는 일이다.
- 따라서 '정전'과 '고전'의 합일이라는 이상적 상태를 그려볼 만하다. 그렇다면 아동문학장을 닫힌 구조로 만들 것이냐 열린 구조로 만들 것이냐가 관건이겠다. 대화적이고 민주적인 시스템, 제도 안팎의 전문적 식견과 다양한 의견이 만나서 한 곳으로 모이는 활기차고 풍성한 정전화 소망스럽다.



## AI 시대의 정전 논의 1

- DB 정보화 및 AI 시대의 창작, 문학 연구, 비평은 어떤 변화를 수반할지 누구도 쉽게 예측하기 어렵다.  
문학예술도 공장에서 제품을 찍어내는 것처럼 만들어질까? 어느 수준으로 가능할까? 진부하고 상투적인 공식주의 창작을 넘어설 수 있을까?
- 과학은 문학예술과 성격 면에서 차이가 크다. 정보의 과학적 조합으로 이뤄낼 수 있는 것과 없는 것, 또는 하기 쉬운 것과 어려운 것은 분명 존재한다.
- 주지하듯이 문학은 인간의 진실을 파헤치면서 인생을 보여준다. 소크라테스 시대의 인간 속성과 현대의 인간 속성이 과학문명의 발달처럼 자명하게 변화한 것은 아니며, 인간의 진실과 인생에 대한 정답이 손에 잡힐 듯이 가까워진다는 믿음이 생겨난 것도 아니다.
- 자신의 운명, 인간의 내일을 모른다는 게 얼마나 큰 축복인가!  
(『트리깁의 샘물』은 모다 보셨슈?)



## AI 시대의 정전 논의 2

- PC와 AI의 힘: 가공할 만한 DB정보 집적과 자료의 손쉬운 이용
- 엄밀한 의미에서 **문학적 감수성**은 기계로 대체되지 않는다.
- 미적 감식안, 심미안, 눈썰미가 핵심인 바, 이것들은 고전을 통해 길러진다. **창작, 비평, 연구의 스승은 고전**이 아닐 텐가. 문학이론은 문학 고전의 공통점을 뽑아낸 것에 다름 아니다.
- 이론은 학문(과학)의 영역이기에 신앙이 돼서는 곤란하며, 자가발전을 통한 완전성(폐쇄성)을 경계해야 한다.
- 인간의 삶은 변화무쌍, 우연, 예외, 상호충돌, 자기모순, 예측불가 등으로 끊임 없이 유동하는 성질을 지닌다. 사람은 진선미 추구(에로스 충동)뿐 아니라 자기 파멸(타나토스 충동)에도 이끌린다. 그래서 문학이 필요한 게 아닐까?



## 문학작품의 해석과 평가

“범작의 부류를 너그러이 봐 주는 일은 좋은 책을 선택하고 문학의 의의를 파악하는 목적을 그르치는 일”이다.

(킬리언 스미스 『아동문학론』 「서문」에서)

“무슨 소리인지 뜻을 모르는 구절도 있을 텐데, 그런 부분은 나 역시 이해할 수 없습니다. 그러나 이런 이야기 조각들이 당신에게 투명한 진짜 먹을 거리가 되기를 진심으로 바랍니다.”

(미야자와 겐지 『주문이 많은 요리점』 「서문」에서)

## 대화의 구체성 / 입말의 성격 표현

1) 삼촌이 빨리 들어오라고 했다.

2) “숙아, 어서 들어와라.”

3) “어, 칩다. 퍼뜩 들어온나.”

4) “애, 이리 온.”

5) “야 이 쌍년아, 일루 안 와?”

.....

6) “잘못했어요, 엄마.”

엄마는 작게 한숨을 내쉬었다.

“그래, 애들을 때린 건 잘못된 일이야. 하지만 애들이 네 아빠가 한국사람이라는 이유로 놀리고 괴롭힌 것도 분명 잘못된 일이지. 폭력은 나쁘지만 적어도 그런 대접을 받고 가만히 있어선 안 돼. 너를 지킬 수 있는 건 너 자신을 소중하게 생각하는 마음이니까. 알겠니?”

나는 고개를 끄덕였다.

7) 유독 동화에서 자주 쓰이지만 초등 교과서 문체라고 해도 좋음직한 종결어미

‘~거라!’ ‘~란다!’ ‘~단다!’ .....



## 글의 무늬 1

그런데 그날 밤 항수건이는 10시나 되어서 우리집을 찾아왔다.  
 그는 어두운 마당에서 짹 지르는 소리로  
 “아, 이 댁이 문안서...”  
 하면서 들어선다.  
 “저, 문안 서대문 거리라나요, 어디선가 나오는 댁입죠?”  
 “그럼소. 신문이오?”  
 “아, 그런 걸 사훈이나 저, 저 건너쪽에만 가 찾았습죠. 제기...”  
 하더니 신문을 방에 떨어뜨리며  
 “그런뎡쇼. 왜 이렇게 죄끄만 집을 사갖구 라겠쇼. 아 내가 알았더면 이 아래 큰 개라집도 많은  
 걸입쇼...”  
 한다. 하 말이 항당스러 유심히 그의 생김새를 내다보니 눈에 얼른 두드러지는 것이 딱딱 깎은 머  
 리로되 보통 크다는 정도 이상으로 끈이 크다. 그런데다 옆으로 보니 장구대가리다.  
 “그럼소? 아무튼 집 찾느라고 수고했쇼.”  
 하니, 그는 큰 눈과 큰 입이 일시에 히죽거리며  
 “뭇입쇼. 이게 제 업인뎡쇼”  
 하고 날래 물러서지 않고 목을 길게 빼어 방안을 살핀다.



(이태준, <달밤>에서)



## 글의 무늬 2

방안은 빈 듯 조용하다. 그것이 또 말없는 죄다짐인 듯 흥서는 자리가 편치 못했다. 문득 들창 밖 어  
 뿔 가운데서 땅밑에서나 우려나오는 소리로 구구구구구— 두 사나이는 한곳으로 귀를 몬다.  
 “저소리 들류?”  
 “무슨 소리 말인가.”  
 “저녁이면 요새루 경칩이 옵디다.”  
 멀거니 하면 가깝고 가깝거니 하면 멀다. 봄이 그렇게 젖어오는듯 그 소리는 그윽하다. 웃목에 쓰러  
 져 잠이 든중 알았던 노마가  
 “난 저거 봤어.”  
 “뭇 봐. 입마.”  
 “개구리야. 개구리.”  
 “어디서 봤니.”  
 “기동네 보리밭에서 “  
 “모양이 어땠디.”  
 “개구린데 뭐 개구리야.”

(현덕, <경칩>에서)



### 글의 무늬 3

마침 영이가 부엌문 옆에 붙어 서서 손을 뒤로 돌려 숨기고,  
 “이게 뭔데.”  
 조금 전 영이 할머니가 신문에 떡을 사 들고 들어간 것과 영이가 투정을 하던 것까지 아는 일이  
 니까, 노마는 그 손에 감춘 것이 무언지 의심날 게 없다. 그러나,  
 “구슬이지 뭐야.”  
 “아닌데 뭐.”  
 “뭉뚱리지 뭐야.”  
 “아닌데 뭐.”  
 “석필이지 뭐야.”  
 “이거라구.”  
 마침내 영이는 자신이 먼저 깜짝 놀라는 표정을 하고 턱 밑에 인절미 한 쪽을 내민다.

(현덕, <남생이>에서)



### 글의 무늬 4

“맛있니?”  
 “그럼.”  
 “다냐?”  
 “그럼.”  
 (………….)  
 “너 이거 하고 바깥까?”  
 “뭣하구 말야.”  
 “포도하구 말야.”  
 “이런 먹콩 같으니.”  
 “그럼, 구슬 두 개허구.”  
 “난 일없어.”  
 “그럼, 세 개허구.”  
 “그래두 일없어.”  
 “그까짓 먹는 게 존가. 가지고 노는 구슬이 좋지.”  
 “그래두 난 일없어.”

(현덕, <포도와 구슬>에서)



## 산유화(山有花) - 김소월

산에는 꽃 피네  
꽃이 피네  
갈 봄 여름 없이  
꽃이 피네

산에  
산에 피는 꽃은  
저만치 혼자서 피어 있네

산에서 우는 작은 새여  
꽃이 좋아  
산에서  
사노라네

산에는 꽃 지네  
꽃이 지네  
갈 봄 여름 없이  
꽃이 지네



## 문둥이 - 서정주

해와 하늘빛이  
문둥이는 서러워

보리밭에 달 뜨면  
애기 하나 먹고

꽃처럼 붉은 울음을 밤새 울었다



## 풀 - 김수영

풀이 눕는다  
 비를 몰아오는 동풍에 나부껴  
 풀이 눕고  
 드디어 울었다  
 날이 흐려서 더 울다가  
 다시 누웠다

풀이 눕는다  
 바람보다 더 빨리 눕는다  
 바람보다도 더 빨리 울고  
 바람보다 먼저 일어난다

날이 흐리고 풀이 눕는다  
 발목까지  
 발밑까지 눕는다  
 바람보다 늦게 누워도  
 바람보다 먼저 일어나고  
 바람보다 늦게 울어도  
 바람보다 먼저 웃는다  
 날이 흐리고 풀뿌리가 눕는다



## 풍어(豊漁) - 가네코 미스즈

아침놀 붉은 놀  
 풍어다  
 참정어리  
 풍어다.

항구는 축제로  
 들떠 있지만  
 바닷속에서는  
 몇만 마리  
 정어리의 장례식  
 열리고 있겠지.



## 나와 작은 새와 방울과 - 가네코 미스즈

내가 양손을 벌려도,  
하늘을 조금도 날 수 없지만,  
날 수 있는 작은 새는 나처럼,  
땅을 빠르게는 달릴 수 없어.

내가 몸을 흔들어도,  
아름다운 소리는 나지 않지만,  
저 울리는 방울은 나처럼,  
많은 노래는 알고 있지 않아.

방울과, 작은 새와, 그리고 나,  
모두 달라서, 모두 좋아.



## 돌멩이 - 가네코 미스즈

어제는 어린애를  
넘어뜨리고  
오늘은 말의  
발을 걸었다  
내일은 누가  
지나갈까나

시골 길바닥  
돌멩이는  
빨간 저녁 해에  
태연스럽다



## 죤약 - 이샹교

이른 아침에 내린  
훤겍 눈처럼  
시리게 반짝이는  
죤약

입에 넣으면  
싸아한 박하사탕 맛이  
날 것 같은  
새하얀 죤약

속상한  
죤벌레



## 봄, 쇠뜨기 - 임길택

수건 쓴 아줌마가 지나갔나?  
그러면서  
쇠뜨기는 다시 올라와요.



## 운명 - 김환영



꼬막 조개 속에  
 꼬마 새우 한 마리가 들어가 앉았네  
  
 —야!  
 무슨 이야기 듣다가 여기까지 따라왔어?



## 날대加里무침지 - 정열모



에이그치워 병거지  
 건너대접 늦대접  
  
 오동동 치운날  
 밝아승이 무침지  
 날대加里 칩구나  
  
 에이그치워 병거지  
 건너대접 늦대접  
  
 오동동 치운날  
 포로족족 무침지  
 알몸등이 칩고나



## 구전 동요

동무동무 씨동무  
보리가 나도록 씨동무

해야 해야 나오너라  
김치국에 밥 말아먹고  
장구 치며 나오너라

여게는 짹짹  
거게는 그늘그늘



## 하늘 혼자 보고 - 정지용

부형이 울든 밤  
누나의 이야기—

파랑병을 깨치면  
금시 파랑 바다

빨강병을 깨치면  
금시 빨강 바다

뼈꾸기 울든 날  
누나 시집 갔네—

파랑병을 깨트려  
하늘 혼자 보고

빨강병을 깨트려  
하늘 혼자 보고



## 산에서 온 새 - 정지용

새삼나무 싹이 튼 담 위에  
산에서 온 새가 울음 운다.

산엿새는 파랑치마 입고.  
산엿새는 빨강모자 쓰고.

눈에 아른아른 보고 지고.  
별 벗고 간 누이 보고 지고.

따순 봄날 이른 아침부터  
산에서 온 새가 울음 운다.



## 딸레 - 정지용

딸레와 찌그만 아주머니,  
앵도나무 밑에서  
우리는 늘 셋동무.

딸레는 잘못하다  
눈이 멀어 나갔네.

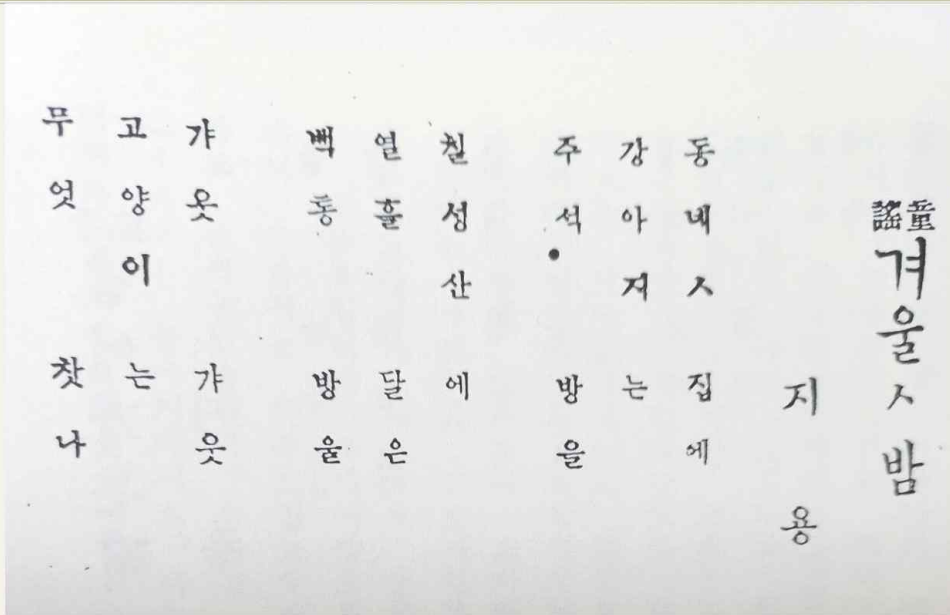
눈먼 딸레 찾으러 갔다 오니,  
찌그만 아주머니마저  
누가 데려갔네.

방울 혼자 흔들다  
나는 싫어 울었다.





## 텍스트 정본화 및 작품 해석 문제 2



### 겨울밤 - 정지용

동넛집에  
강아지는  
주석방을

칠성산에  
열흘달은  
백통방을

가웃 가웃  
고양이는  
무엇 찾나

(박태일 정본화)

동넛집에  
강아지는  
주석 방을

칠성산에  
열흘 달은  
백통 방을

가웃 가웃  
고양이는  
무엇 찾나

(원종찬 정본화)



## 생각거리: AI 시대 아동문학의 정전 논의

- ❑ 인간의 진실과 문학예술의 관계
- ❑ 고전과 정전의 관계
- ❑ 작품의 무늬 - 독창성(*originality*)에 관한 문제
- ❑ 문학적 감수성, 심미안, 눈썰미 - 가치평가에 관한 문제
- ❑ 아동문학의 매력과 가치는 '한눈팔기의 즐거움'이 아닐까? (우에노 료, 『현대 어린이문학』에서)
- ❑ 나는 좋은 문학은 주류 밖에서 만들어지는 '불온한 산소'라고 생각한다. 우리 아동문학은 어린이에게 '숨구멍'이 되어주었으면 좋겠다. 들쥐 무리에서 시인으로 추앙된 몽상가 프레드릭도 베짱이과가 아닐런가!



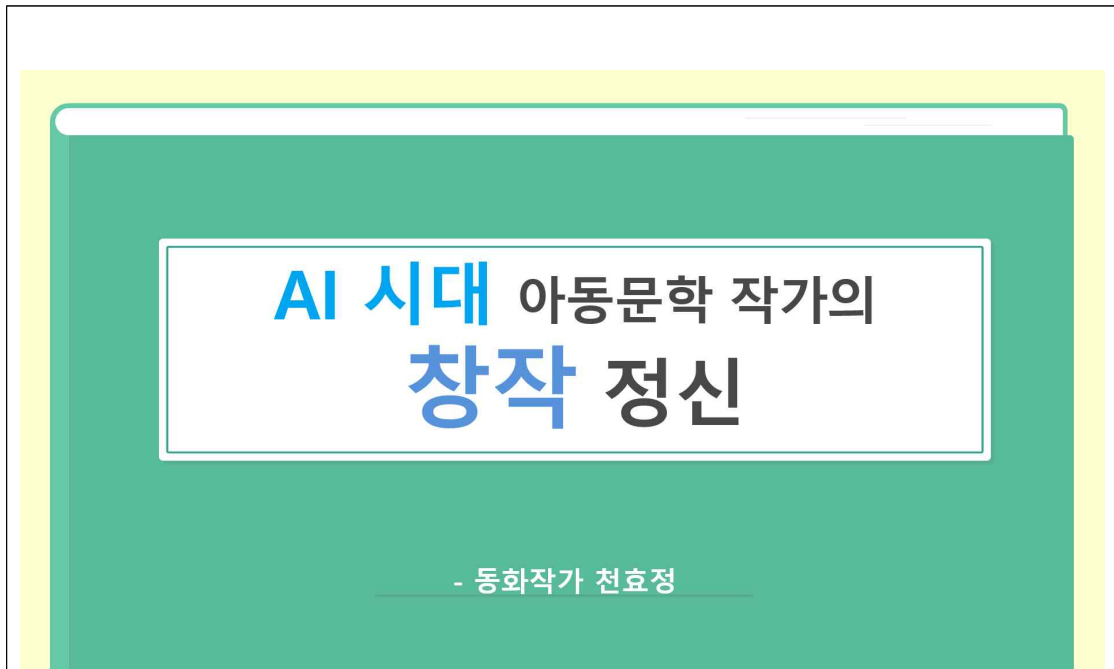
감사합니다.



**작 가 특 강**

AI 시대 아동문학 작가의 창작 정신

천효정(동화작가)



작가님,  
책 써서 얼마나  
벌었어요?

직업으로서의  
동화 작가를  
타진해보는 질문

#### 제14조 (출판에 따른 저작권 사용료 - 이하 '인세')

- ① 을은 갑에게 본 계약 체결일로부터 30일 내에 선인세로 본 계약에  
해당 하는 금액 금 일백 만원을 지급한다. 을은 이후 갑에게 지급할 수  
제한한다.
- ② 을은 갑에게 권당 소매가격(정가)의 7%에 해당하는 금액에 판매  
인세로 지급한다. 단, 판매 부수는 순출고 부수에서 도·소매상 및 가  
된 부수를 제외한 부수이다.
- ③ 인세는 6개월마다 정산하는 것을 원칙으로 한다. 을은 매년 3월(전  
년의 판매 보고), 9월(당해 연도 1월부터 6월까지의 판매 보고)에 갑

# 이야기 귀신이 와르릉와르릉 1 딱 하나만 들려주오

©2023 글 천효정 · 그림 최미란

초판인쇄 2023년 11월 20일 | 초판발행 2023년 11월 30일

글쓴이 천효정 | 그림이 최미란

책임편집 정현경 | 편집 강지영 엄희정 원선화 이복희 | 디자인 이지선

마케팅 정민호 서지화 한민아 이민경 안남영 왕지경 황승현 김혜원 김하연 김예진

브랜딩 함유지 함근아 고보미 박민재 김희숙 박다솔 조다현 정승민 배진성

저작권 박지영 형소진 최은진 서연주 오서영 | 제작 강신은 김동욱 이순호 | 제작처 영신사

펴낸곳 (주)문학동네 | 펴낸이 김소영 | 출판등록 1993년 10월 22일 제2003-000045호

주소 10881 경기도 파주시 화동길 210 | 전자우편 kids@munhak.com

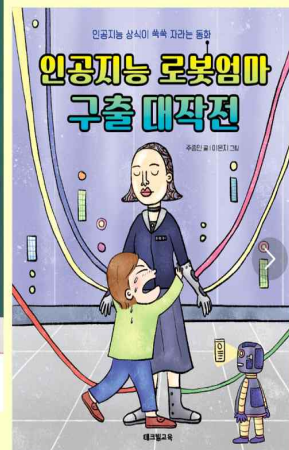
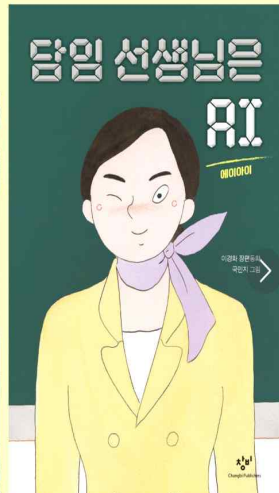
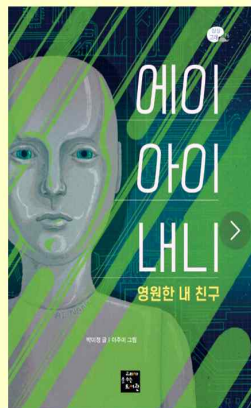
홈페이지 www.munhak.com | 카페 cafe.naver.com/mhdn

북클럽 bookclubmunhak.com | 트위터 @kidsmunhak | 인스타그램 @kidsmunhak

대표전화 (031)955-8888 | 팩스 (031)955-8855

문의전화 (031)955-3576(마케팅) (02)3144-3239(편집)

## 현재 동화 작가는 생성형 AI 를 어떻게 인식하는가?



## 장면 1. 신경숙 작가 표절

소설 - 한순간의 방심?	지식속지식
<p><b>미시마 유키오 '우국'</b> (김후란 옮김 · 1983)</p> <p>두 사람 다 실로 건강한 젊은 육체의 소유자였던 탓으로 그들의 밤은 격렬했다. 밤뿐만 아니라 훈련을 마치고 휴먼지투성이의 군복을 벗는 동안마저 안타까와하면서 집에 오자마자 아내를 그 자리에 쓰러뜨리는 일이 한 두 번이 아니었다. 레이코도 잘 응했다. 첫날 밤을 지낸 지 한 달이 넘었을까 말까 할 때 벌써 레이코는 기쁨을 아는 몸이 되었고, 중위도 그런 레이코의 변화를 기뻐하였다.</p>	<p><b>신경숙 '전설'</b> (1996)</p> <p>두 사람 다 건강한 육체의 주인들이었다. 그들의 밤은 격렬하였다. 남자는 바깥에서 돌아와 휴먼지 문은 얼굴을 씻다가도 원가를 안타까워하며 서둘러 여자를 쓰러뜨리는 일이 매번이었다. 첫날밤을 가진 뒤 두 달 남짓, 여자는 벌써 기쁨을 아는 몸이 되었다. 여자의 청일한 아름다움 속으로 관능은 향기롭고 풍요롭게 배어들었다. 그 무르익음은 노래를 부르는 여자의 목소리 속으로도 기쁨지게 스며들어 이전 여자가 노래를 부르는 게 아니라 노래가 여자에게 발려오는 듯했다. 여자의 변화를 가장 기뻐한 건 물론 남자였다.</p>
<p><b>보시는 것과 같이 베껴 쓴 것처럼 닮은 모습에</b></p>	

## 장면 2. 김리리 작가 표절 피해



- (1) 반지를 끼면 예쁘게 보인다
  - (2) 할머니가 물려주신 반지다
  - (3) 얼마나 반지를 물려주고 아빠를 속이지만, 결국 아빠는 엄마의 못한 모습 그대로 보이며 사랑한다.
  - (4)결말에 반지를 포기한다
  - (5) 좋아하는 남자도 역시 나중에 못한 모습을 사랑하고 반지를 안겠다
- 대략적으로 얘기해도 이 정도의 공통점이 있습니다. 단순히 내용적 차원 뿐만 아니라 인물의 성격도 비슷하고, 반지를 알게 된 과정이나 엄마가 숨겼지만 결국은 아빠도 알고 있었다는 반전 역시 동일합니다. 사전에 얘기된 부분인가요. 답변 부탁드립니다!



뉴스페이퍼

“이 문제와 관련하여 분쟁위원회에서 심의를 받았다. 그러나 그곳에서는 영화나 드라마가 한 편 제작될 때마다 저작권 문제가 많이 생긴다 말하며, **책이 얼마나 팔렸는지** 들었다.”

“얼마 팔리지 않은 책이면 저작권도 따지지 말라는 거냐. **단 한 권 팔려도 작가의 저작권은 존재**한다.”

### MBC 권성창 PD

“저작권을 위반하지 않았다.”는 입장을 공고히 했다.  
 “김리리 작가의 ‘돼지공(은)주’는 **읽어본 적이 없으며, 비슷한 아이디어를 생각했을 뿐**”



뉴스페이퍼

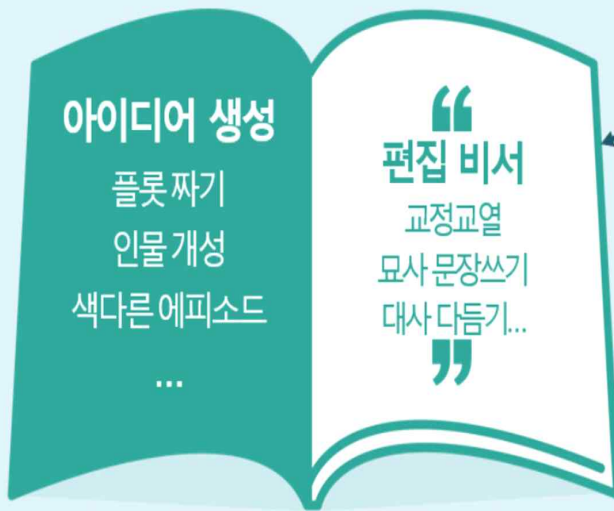


표절에 대한 상식적 기준은 높음

법적인 기준은 매우 미비

→ 이름=브랜드인  
 유명 작가에게만 치명적

## AI와 함께하는 새로운 작가의 모습?



## AI작가, 최후의 저지선

-아동문학계가 마지막이다  
(초등교육과 밀접, 가장 보수적인 영역)

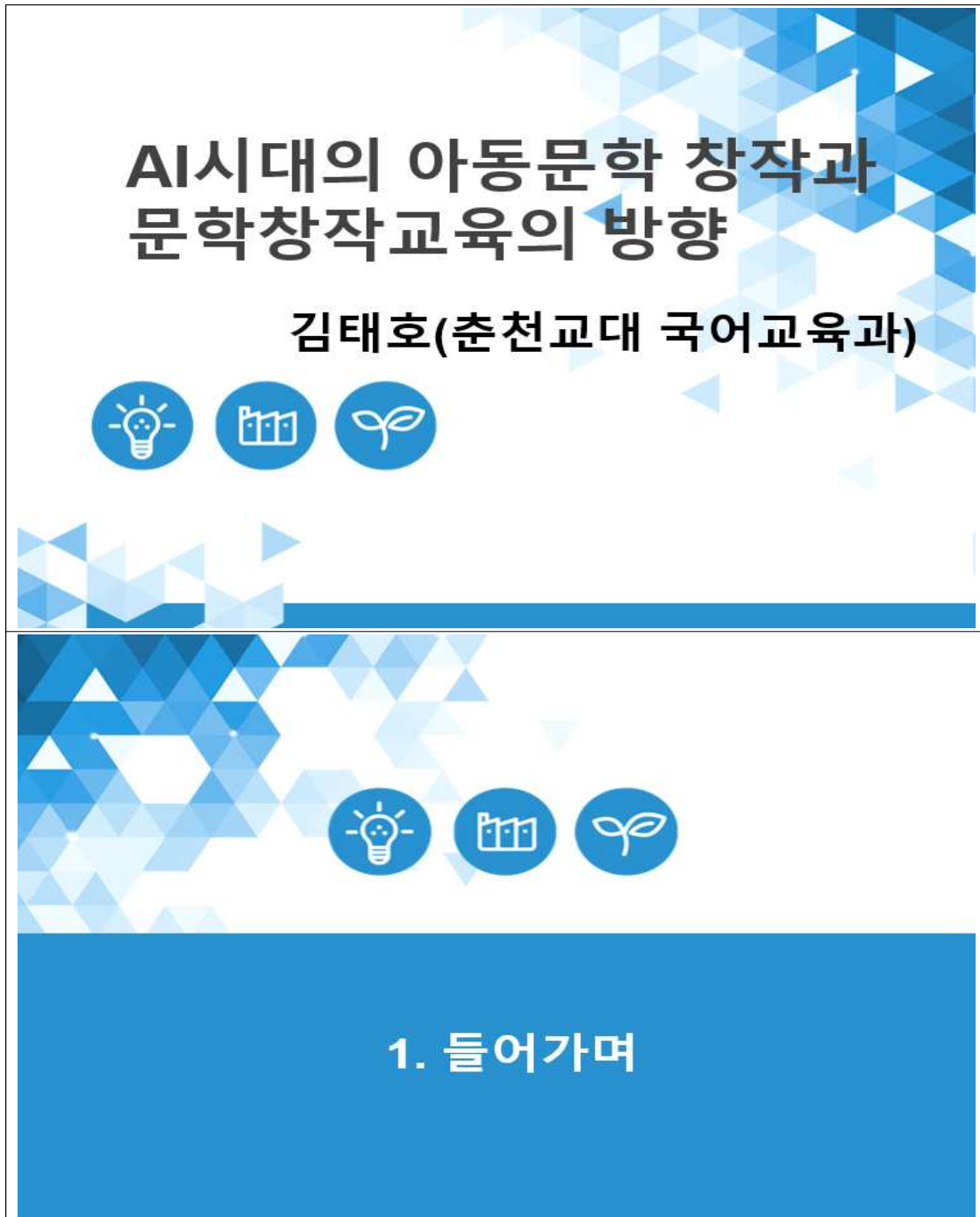
-어린이 독자를 위로하는 다정한 **사람**의 목소리

# 주 제 발 표

[주 제 발 표 1]

## AI시대 아동문학 창작과 문학창작교육의 방향

김태호(춘천교육대학교 교수)



## 들어가며

### • 본격적인 AI시대 도래

- OpenAI사에서 개발한 ChatGPT3.5는 사용자와 대화 형식으로 정보를 제공하는 생성형(Generative) AI로, 출시 두 달 만에 사용자 수 1억 명을 돌파하였음
- 2018년부터 AI프로그램 GPT-1이 개발된 바 있으나, ChatGPT3.5는 채팅 형식이라는 편의성과 기술적 특이점(Technological Singularity)을 확연히 돌파한 성능을 보이며 본격적인 AI시대를 열었음
- ChatGPT 등장 이후, 구글 Gemini, DeepSeek 등 AI프로그램들이 개발되고 확산되면서, 사회 전반에서 AI가 본격 활용되었고, AI역량이 미래시대 핵심적인 역량으로 부상함

## 들어가며

### • AI융합 인재의 필요성

- AI는 4차 산업혁명의 ‘총괄 기술’(General Purpose Technology)로 단순한 하나의 기술이 아닌 모든 산업 및 문화 영역을 관통하는 범용, 핵심 기술임
- AI역량은 AI를 이해하고 활용하는 AI리터러시(AI literacy)를 중핵으로 하지만, 사회 각 분야에서 AI가 활용됨에 따라 AI융합 역량이 중요하게 부상하고 있음
- 특히 높은 수준의 도메인 지식과 AI기술 활용 역량을 겸비한 AI융합 인재가 미래 시대의 인재상으로 부각됨(이현경, 2025)

## 들어가며

### • 문제제기: AI융합 문학 창작

- AI는 산업뿐 아니라, 문화 영역에서도 강력한 영향력을 발휘하고 있고, 문학 및 아동문학 분야도 예외가 아님
- 실제로 AI가 창작에 기여한 소설이 일본 최고 권위의 작품상에 선정된 사례가 있음
- 2024년 1월 아쿠타가와상을 수상한 소설 ‘도쿄도동정탑’(東京都同情塔)의 작가 구단 리에(33)가 문장의 5%를 ChatGPT를 활용하여 작성하였다고 고백하여 큰 논란이 되었음
- 이러한 현상은 문학 및 아동문학 창작에서 AI가 일정한 역할을 수행할 수 있음을 보여주며, 향후 AI기반 문학 창작의 범위, 기준, 저작권 및 저자 윤리 등의 문제가 쟁점이 될 것으로 예상됨

## 들어가며

### • 연구의 필요성

- AI기반 문학 창작은 전문가의 영역인 아동문학 창작과, 일반 교육의 영역인 문학창작교육 양 분야 모두에 영향을 미침
- 이에 본 연구에서는 아동문학(문학) 창작에서 AI의 역할과 활용 방안을 제시하고 AI기반 문학창작교육의 방향을 제안하고자 함
- 문학 창작 분야에는 AI의 문학창작 결과물을 분석하여 인공지능 문예 창작의 현재성을 점검한 연구(오탈호, 2023), ChatGPT와 같은 거대언어모델이 문학교육에 미칠 영향 및 활용전략을 탐색한 연구(노대원, 2023) 등이 있음

## 들어가며

### • 연구의 필요성

- 문학창작교육 분야에서는 AI가 창작한 문학 작품을 분석하고 AI창작 작품이 창작교육의 비계로 활용될 수 있음을 밝힌 연구(천명진, 2021), AI를 활용한 문학 수업 모형을 개발한 연구(조현정, 2023), 발달 장애 학생 대상 생성형 AI프로그램 활용 문학창작 수업 사례를 탐구한 연구(이지윤, 2025) 등이 있음
- 하지만 AI기반 문학창작의 특성을 본격적으로 탐구하여 교육적 방향을 도출한 연구는 없었음
- 본 연구는 AI의 작동 원리에 근거해 AI가 아동문학창작에 어떻게 활용될 수 있는가를 밝히고, 그에 기반한 문학창작교육 방향을 제안하여 AI기반 문학교육의 토대를 마련할 것으로 기대함



## 2. AI기반 글쓰기의 특성

## AI기반 글쓰기의 특성

### • AI의 작동 원리

- AI가 뛰어난 성능을 선보이면서 AI를 하나의 인격체로 간주하는 현상이 널리 확산되고 있음.
- AI는 '강AI'와 '약AI'로 구분하는데, '강AI'는 하나의 인간으로 보아도 무방한 지적 능력을 가진 AI를, '약AI'는 특정한 작업이나 문제 해결에서 인간과 유사한, 때로는 뛰어난 역량을 보이는 AI를 말함.
- 현재의 AI기술은 '약AI'로 하나의 인격체를 갖춘 것은 아님.
- 채팅 형식의 AI프로그램 활용 과정에서 사용자가 AI를 독립된 정체성을 가진 존재로 인식할 수는 있으나, 실제 AI는 독립된 정체성을 가진 인격체가 아닌, 대규모 언어모델(LLM)에 근간하여 인간처럼 언어를 추론하고 생성하는 것임.
- AI의 작동 원리를 파악하면 AI기반 글쓰기 및 문학 창작의 가능성과 한계를 정리할 수 있음.

## AI기반 글쓰기의 특성

### • AI의 작동 원리

- ChatGPT에서 GPT는 Generative Pre-trained Transformer의 약자(이경님, 조은경, 2023; 김태호, 2024)
- 'Generative'는 생성형 모델을 의미함. ChatGPT를 비롯한 AI 프로그램은 자연어 처리를 통해 적절한 텍스트를 스스로 생성함.
- 'Pre-trained'는 사전 학습을 의미함. AI프로그램은 대규모 데이터셋을 통해 미리 학습된 상태이며, 강화 학습을 통해 생성된 텍스트의 질을 지속적으로 제고하였음.
- AI프로그램은 문장에서 가려진 단어를 예측하는 MMLM (Masked Language Model), 두 문장의 문맥이 상호적으로 이어지는지 예측하는 NSP(Next Sentence Prediction) 등의 방법으로 대량 데이터셋의 언어 모델을 학습함.

## AI 기반 글쓰기의 특성

### • AI의 작동 원리

- 출력 결과에 대해 주석작업자(labeler)가 순위를 정하고 보상을 제공하며 최적화를 하는 인간피드백강화학습(RLHF, Reinforcement Learning from Human Feedback)을 통해 출력 결과의 질을 높임.
- ‘Transformer’는 AI가 트랜스포머 아키텍처 모델의 구조 및 원리를 따름을 뜻하며, 이 구조는 자연어 처리 모델에서 주로 활용되어 병렬 처리 및 자기주의 메커니즘(Self-attention mechanism)을 사용하여 텍스트 문맥을 파악하고 답변을 생성함.
- 결국 AI는 대량의 데이터셋에 포함된 언어 텍스트를 사전 학습, 강화 학습을 통해 확률 값에 근거하여 자연어로 텍스트를 생성함.
- 인간이 산출한 텍스트를 토대로 가장 확률적으로 그럴듯한 어휘 및 문장을 선택해 텍스트를 산출하다 보니, 그럴듯해 보이면서 사실이 아닌 결과값을 내놓는 환각 현상(Hallucination)을 보이기도 함.

## AI 기반 글쓰기의 특성

### • AI 기반 글쓰기

- AI 기반의 글쓰기는 상호텍스트성의 원리를 통해 설명 가능함 (김태호, 2024).
- 상호텍스트성은 크리스테바가 바흐친의 다성성을 발전시켜 고안한 개념으로 문학 작품을 비롯한 모든 텍스트가 상호텍스트적인 연관 속에서 생성됨을 의미함.
- 상호텍스트성의 관점에서 보면, 모든 텍스트는 다른 텍스트들과 기호적 관계를 맺으며 생성되고, 필자 역시 사전에 경험한 텍스트들에 의존하여 텍스트를 생성함.
- AI 역시 대량의 데이터셋에서 학습한 어휘들을 상호텍스트적인 연관 속에서 조합하여 텍스트를 생성함.
- AI의 글쓰기 역시 상호텍스트에 근간한다고 볼 수 있음.

## AI기반 글쓰기의 특성

### • AI 기반 글쓰기

- AI와 인간 모두 상호텍스트성에 근간하여 텍스트를 생성하나, 결정적인 차이는 인간은 독자적인 사고에 의해 텍스트를 창조할 수 있으나, AI는 확률이라는 수치에 근간하여 텍스트를 조합하다는 것에 있음.
- 주민재(2025)는 AI의 글쓰기와 인간의 글쓰기를 다음과 같이 정리한 바 있음
- 1. 인간의 글쓰기는 사고와 텍스트 간의 순환적 상호작용을 전제로 하나, AI의 글쓰기는 입력-출력의 일방향적 예측 과정임
- 2. 인간은 글쓰기 과정에서 사고를 심화하거나 수정하고 독자와의 상호작용을 고려하지만, AI의 글쓰기는 독자와의 상호작용이나 주체적 사고작용 없이 수행됨
- 3. 인간의 글쓰기는 과정에서 쓰기 주체의 학습 및 성장 가능성을 내포하지만, AI의 글쓰기는 결과 산출만 함



## 3. AI기반 아동문학 창작의 방법

## AI기반 아동문학 창작의 방법

### • 문학 창작의 속성

- Raman Seldon 외, 정정호 외 역(2014)에서는 Roman Jakobson의 의사소통 구조 이론에 입각하여 문학을 이론화 함.
- Roman Jakobson의 의사소통 구조가 발신인이 메시지를 특정 문맥에서 접촉을 통해 약호를 이용해 수신인에게 전달하는 것이라면, 문학은 작가가 문맥과 약호를 고려해 글쓰기를 하여 독자에게 의미를 전달하는 일종의 의사소통임.
- 일상 언어가 원활한 의사소통을 위해 소음을 제거하는 것에 집중하는 것과 달리, 문학(시적 언어)은 독자에게 낯선 감각을 창조하여 대상의 본질을 사유하게 하기 위해 의도적으로 소음을 확대하는 등 '낯설게하기'(defamiliarization)를 지향하는 의사소통임.
- 문학 창작은 독자에게 의미를 전달하는 과정이되, 언어의 예술적 활용을 통해 지시적 관계를 넘어서 다양한 해석이 가능하게 함.

## AI기반 아동문학 창작의 방법

### • 아동문학 창작의 속성

- 아동문학의 경우, 아동을 일차 독자로 삼는 문학으로 근대화 과정에서 이른바 '아동의 발견'을 통해 형성된 특수 문학의 한 형태임.
- 아동문학 창작은 아동 독자의 인지적 수준 및 감성을 고려하여 수행되어야 함.
- Maria Nikolajeva의 경우, 아동문학을 성인 작가가 아동 독자와 그 배후의 성인에게 발화하는 이중적 소통 구조(double coding)를 가진 문학으로 규정하기도 하였음(Maria Nikolajeva, 조희숙 외, 2009).
- 이러한 아동문학의 속성으로 인해, 아동문학 창작은 아동을 구심점으로 두고, 아동 독자의 특성을 고려하면서 미학성을 확보해야 하는 이중의 어려움이 발생함.
- 아동문학 작가는 현상의 본질을 탐구하면서 이를 아동들의 인지적 수준 및 감성에 적합한 형태로 구조화하여 작품을 창작함.

## 시 기반 아동문학 창작의 방법

달

- 이원수

너도 보이지.  
오리나무 잎사귀에 흠어져 앉아  
바람에 몸 흔들며 춤추는 달이

너도 들리지.  
시냇물에 반짝반짝 은 부스러기  
흘러가며 조잘거리는 달의 노래가.

그래도 그래도  
너는 모른다.  
둥그런 저 달을 온통 네 품에  
안겨 주고 싶어하는  
나의 마음은.

## 시 기반 아동문학 창작의 방법

### • 아동문학 창작의 속성

- 이원수의 <달>을 예시로 설명하면, 일반적으로 ‘춤추는 달’이 나 ‘달의 노래’ 등은 성립하지 않지만, 화자의 내면성에 융화 된 현상(달)은 그렇게 형상화됨.
- 즉, ‘춤추는 달’, ‘달의 노래’ 등은 ‘너’를 향한 그리움의 정서로 가득한 화자의 자기인식 결과임.
- 시인은 아동 독자가 이해할 수 있는 언어로 시를 창작함으로써 아동 독자의 인지적 수준을 고려하고 있음.
- 결국 아동문학 창작은 현상(대상)의 본질을 끊임없이 탐구하면서 사유를 심화시키고 아동 독자의 수준을 고려한 내용과 형식, 언어로 표현하는 과정임.
- 시가 아동문학 작품을 창작할 수 있다고 하나, 기본적으로 시의 창작은 확률에 근거해 텍스트를 조합하는 과정이므로, 현상(대상)에 대한 본질적인 탐구나 사유를 찾아보기는 어려움.

## 시기반 아동문학 창작의 방법

동화책 소재로는 어떤  
고민이 적절할까?

좋은 질문이에요 🌸

“요즘 어린이들의 고민” 중에서 동화책  
소재로 다루기 좋은 주제는,  
너무 현실적이거나 무겁지 않으면서도  
아이가 감정이입하고 공감할 수 있는  
고민이에요.

즉, 현실의 어려움을 상징적으로 풀어내는  
주제가 좋아요.

아래에 주제별로 동화책 소재 아이디어를  
정리해봤어요 🍌

### 🌱 1. 친구 관 ↓ 민

소재 예시

- 🍌 ‘가시 뚫친 고슴도치 친구’  
→ 친구에게 상처 주지 않으려  
애쓰지만, 자기방어 때문에 자꾸  
멀어지는 이야기.
- 🐟 ‘물고기 마을의 새 친구’  
→ 새로 이사 온 아이가 다른  
물고기들과 어울리기까지의 여정.
- 🌈 ‘색이 다른 크레용’  
→ 다른 색을 무시하던 크레용들이  
협동해 그림을 완성하며 “다름의 가치”  
를 배우는 이야기.

🍌 주제 키워드: 친구 사귀기, 다름 인정,  
용서, 진짜 우정

### 📖 2. 학업과 성취감 고민

핵심 감정: 비교, 자존감, 두려움, 노력의  
의미

소재 예시

- 🐸 ‘느림보 거북 학교 가는 날’  
→ 느린 아이가 자기 속도로 성장하는  
모습을 보여주는 이야기.
- ✨ ‘별을 세는 소년’  
→ 시험 성적은 낮지만, 누구보다  
관찰력이 좋은 아이의 재능 발견.
- 🌱 ‘틀린 답을 모으는 아이’  
→ 실수를 통해 배우는 과정의  
아름다움을 보여주는 이야기.

🍌 주제 키워드: 자존감, 실패, 성장, 노력

📧 무엇이든 부탁하세요 🎧 📧 무엇이든 부탁하세요 🎧 📧 무엇이든 부탁하세요 🎧

## 시기반 아동문학 창작의 방법

### • 시기반 아동문학 창작의 특성

- 앞선 예시를 분석해보면, 시는 <느림보 거북 학교 가는 날>, <별을 세는 소년>, <틀린 답을 모으는 아이> 등을 표제로 한 작품을 제시하고 있음.
- 이들은 아동문학 작품으로 구체화될 가능성을 품고 있지만, 이러한 표제와 내용을 담고 있다면, 미학성과 창의성을 충분히 품고 있는 작품 설정이라고 보기 어려움.
- 시는 현상의 본질을 탐구하거나 사유하지 않고, 소재와 관련된 문장들을 조합하여 최적의 텍스트를 산출하는 데 머물기 때문임.
- 시기반 아동문학 창작은 시가 직접 아동문학을 창작하는 것이 아니라, 시와 상호교섭을 통해 작가의 사유를 확장해가는 과정으로 이해해야 함.

## AI기반 아동문학 창작의 방법

### • 사고도구로서 AI를 활용한 아동문학 창작

- 결국 AI기반 아동문학 창작은 AI가 스스로 독자적인 문학 작품을 창작하는 것보다, 작가가 AI와의 상호교섭을 통해 창의성을 확장하는 관점에서 접근할 필요가 있음.
- 인지과학자 Andy Clark는 확장된 인지(extended cognition) 가설을 제시한 바 있음(Clark, 윤초희 외 역, 2018; 김태호, 2024).
- 인간의 인지 범위를 유기체인 인간의 마음을 넘어 수첩, 컴퓨터, 스마트폰 등 인간이 접속하는 외부 자원과의 결합으로 확장해야 한다는 것임.
- 이러한 관점이 장기기억의 확장에 집중하였다면, AI는 인간의 작동 기억의 확장으로 볼 수 있음.
- AI는 인간의 인지적 작업을 지원하는 사고 도구임(김태호 외, 2024).
- 사고 도구로서 AI를 활용하면 작가의 사고의 폭을 확장하여 아동문학 작품을 창작할 수 있음.

## AI기반 아동문학 창작의 방법

### • 사고도구로서 AI를 통한 머릿속어휘사전 확장

- ‘머릿속 어휘사전’은 인식 주체가 특정 어휘에 대해 갖는 지식, 경험, 의식을 추상화한 형태로 저장한 심리적 공간을 말함(윤천탁, 2012; 김태호 외, 2024).
- 인간은 일상생활에서 언어를 습득하고 언어로 의사소통하면서 어휘에 대한 지식, 경험, 의식을 저장하고 이를 점검 및 조정하면서 의사소통을 영위함.
- 글쓰기 과정은 머릿속 어휘사전과의 지속적으로 교섭하는 과정임. 자신의 관념이나 감정, 인식을 표현할 수 있는 가장 적합한 어휘를 찾아 문장을 구성해야 하기 때문임(김태호 외, 2024).

## AI기반 아동문학 창작의 방법

### • 사고도구로서 AI를 통한 머릿속어휘사전 확장

건축학을 잘 모르면서도 글짓기는 집짓기와 유사한 것이라 믿고 있다. 지면(紙面)이 곧 지면(地面)이어서, 나는 거기에 글을 짓는다. 건축을 위한 공정 혹은 준칙은 다음과 같다. 첫째, 인식을 생산해낼 것. 있을 만하고 또 있어야만 하는 건물이 지어져야 한다. 둘째, 정확한 문장을 찾을 것. 건축에 적합한 자재를 찾듯이, 문장은 쓰는 것이 아니라 찾는 것이다. 특정한 인식을 가감 없이 실어 나르는 단하나의 문장이 있다는 플로베르적 가정을 나는 믿는다. 그런 문장은 한번 쓰이면 다른 문장으로 대체될 수 없다. 셋째, 공학적으로 배치할 것. (신형철, 2018: 5-6). (밑줄 인용자)

## AI기반 아동문학 창작의 방법

### • 사고도구로서 AI를 통한 머릿속어휘사전 확장

- 좋은 아동문학을 창작하는 과정은 결국 독창적인 인식을 갖고, 이를 적합한 어휘나 문장으로 표현하는 과정임.
- AI를 사고도구로 활용하면, 자신의 인식이나 관념을 나타낼 수 있는 어휘 및 표현을 목록화, 가시화할 수 있음.
- 물론 AI는 기존의 어휘 및 문장들을 조합하여 텍스트를 산출하기 때문에, 인간이 현상에 대해 숙고하고 창의적으로 표현하는 것과 같은 수준의 결과물을 도출할 수 없음
- 그럼에도 AI를 통해 어휘 및 표현을 목록화, 가시화하면 메타언어적으로 이를 탐구하고 효과성을 검토하면서 최적의 어휘나 표현을 찾기 위한 인지적 노력을 감축하고 시간을 단축할 수 있음(김태호 외, 2024).

## AI 기반 아동문학 창작의 방법

### • 구성주의 및 장르중심 쓰기 관점에서의 AI

- 인지적 구성주의 관점에서 보면 문학 창작은 작가가 능동적으로 의미를 구성하여 표현하면서 문제를 해결하는 과정임.
- 내용 생성 및 조직의 과정에서 AI와의 소통을 통해 사고를 확장, 상승적으로 의미 구성하여 작품을 창작할 수 있음.
- 사회적 구성주의 관점에서 AI는 언제, 어디서든 소통할 수 있는 담화 공동체의 구성원으로, 작가는 물리적, 심리적 제약이 적은 AI와의 교섭을 통해 사유를 확장하여 작품을 창작할 수 있음(김태호 외, 2024).
- 인간에게 시간이 가장 큰 기회비용임을 생각하면, 작가의 창작 작업을 효율화 할 수 있는 한 방법임.
- AI의 성능이 급속도로 향상됨에 따라, 인간의 사고 및 문제해결에서 AI의 활용은 당연지사가 될 것임.
- 아동문학 창작에서도 AI는 사고도구로서 적극 활용될 수 있음.



## 4. AI 기반 문학 창작 교육의 방향

## AI기반 문학 창작 교육의 방향

### • 일반교육에서 AI기반 문학 창작 교육 방향

- 일반교육에서 문학교육의 목적은 전문 작가로서의 역량 개발이 아닌, 학생들이 민주시민으로 성장하기 위한 경험 및 세계 이해, 정체성 형성, 타자와의 교섭, 상상력 및 창의성 개발 등에 있음.
- 일반교육에서 AI는 학생들이 문학을 창작하는 데 있어 효과적인 지원자이자 소통 대상으로서 기능할 수 있음.
- 일반교육에서는 학생들에게 도저한 문학성보다는 문학적 체험을 통한 경험 이해 및 정체성 형성을 목적으로 하므로, AI의 활용 역시 학생들이 경험을 떠올리고 표현의 관점에서 문학을 창작하도록 교육해야 함.
- 교육내용 역시 AI를 직접 내세우기보다는, 경험의 시적 형상화, 경험서사 및 허구서사 창작 등 기존의 교육 내용을 기반으로 할 필요가 있음.
- AI융합문학교육이라 하더라도, 기본은 AI리터러시 교육보다는 문학교육 자체에 있기 때문임.

## AI기반 문학 창작 교육의 방향

### • 일반교육에서 AI기반 문학 창작 교육 방향

- 방법 차원에서는 AI를 효과적으로 활용할 수 있음.
- 학생들은 AI와 소통하면서 표현할 소재나 대상을 선정하고, 그에 대한 사유를 심화하며, 언어 형식으로 표현할 수 있음.
- 문학 창작이 익숙하지 않은 학생들을 위해 AI가 개별화 학습을 통한 가이드를 제공할 수도 있음.
- AI를 활용한 그림책 제작이나 애니메이션 제작 등도 문학 창작 교육의 폭을 확장할 수 있는 부분임.
- 학생들이 창작한 경험서사나 허구서사를 AI를 통해 여러 장르로 변환하거나 확장하는 활동도 가능함.
- 에듀테크 측면에서 AI기술의 도입은 학생들이 문학 창작을 경험하면서 인간적 성장을 도모할 수 있는 접근임.

## AI기반 문학 창작 교육의 방향

### • 일반교육에서 AI기반 문학 창작 교육 방향

- 단, AI기술의 활용이 학생들의 사고력이나 문제해결역량을 저하하지 않도록 유념할 필요가 있음.
- 학생들이 AI에 전적으로 의존하면서 텍스트를 작성하면, 스스로 문제를 발견하고 사유를 종합하며 창의적으로 사고하고 언어로 형상화하는 역량이 저하될 수 있음.
- 학생들이 AI를 무분별하게 사용하고 AI가 생성한 텍스트를 자신의 결과물로 오인한다면, 학습 경험이 결여되어 교육의 목적 달성에 큰 지장을 초래할 수 있음.
- 아울러 AI윤리에 대한 고려가 필요함.

## AI기반 문학 창작 교육의 방향

### • 영재교육에서 AI기반 문학 창작 교육

- 문학영재교육에서 문학교육의 목적은 영재 학생들의 창작 역량을 직접적으로 계발하는 것에 있음.
- 영재는 특정 분야에 남다른 재능을 가진 학생들을 지칭하며, 문학영재는 문학 영역에서 특별한 재능을 가진 이들을 말함
- 단, 문학 영재라 해도 시적 능력이 뛰어난 영재와 서사 능력이 뛰어난 영재를 구분하여 볼 필요가 있음.
- 문학영재교육에서 AI 활용은 일반학생들을 대상으로 한 AI기반 문학창작 교육 방향을 기본적으로 공유함.
- 그러나 일반 학생들의 경우, 생산된 문학텍스트의 결과보다는 창작 과정에서 경험을 이해하고 존재에 대해 성찰하는 것에 중점을 둬.
- 문학영재를 대상으로 한 문학교육에서는 생산된 문학텍스트의 미학성을 담보하는 것 역시 중요한 과제임.

## AI기반 문학 창작 교육의 방향

### • 영재교육에서 AI기반 문학 창작 교육

- 영재교육에서 AI기반 문학 창작 교육은 영재 학생들의 문학적 역량을 함양하는 것을 직접적으로 지향함.
- 문학영재 학생들이 창작 과정에서 AI를 어떻게 활용하여 작품의 질을 제고할 수 있는가를 인지적 구성주의, 사회적 구성주의, 머릿속 어휘사전 등 다양한 관점에서 경험하고 학습하도록 교육해야 함.



## 5. 나오며

## 나오며

### • 의의 및 한계

- 본 발표에서는 AI시대 문학창작교육의 방향을 제시하였음.
- AI의 작동원리에 따른 AI기반 아동문학/문학 창작의 방향을 검토하고, 문학교육에서 AI기반 문학창작교육의 방향을 일반교육 및 영재교육 측면에서 모색하였음.
- 아동문학 창작 및 문학교육에서 AI를 어떻게 수용할 것인가를 살폈다는 의의가 있으나, 본격적인 논의를 위해서는 보다 체계적이고 논리적인 접근이 요구됨.

## 참고문헌

- 김태호, AI기반 생성적 독서에 관한 연구, 청람어문교육 102, 청람어문교육학회, 2024.
- 김태호, 박성석, 박혜림, 사고 도구로서 AI를 활용한 글쓰기 방법 탐색, 청람어문교육 97, 청람어문교육학회, 2024.
- 노대원, 소설 가르치는 로봇-생성 AI를 활용한 문학교육 교수 학습 전략과 사례, 비평문학 90, 한국비평문학회, 2023.
- 신형철, 슬픔을 공부하는 슬픔, 한겨레출판, 2018.
- 오태호, 2020년대 초반 인공지능(AI) 문학 창작의 현재성 고찰, 우리문학연구 79, 우리문학회, 2023.
- 윤천택, '머릿속 어휘 지식 사전'을 활용한 국어 어휘 교육 방법 연구, 한국교원대학교박사학위논문, 2012.
- 이경님, 조은경, 초거대 언어 모델을 기반으로 한 시대화 인터페이스, 국어학 105, 국어학회, 2023
- 이지윤, 중학교발달장애 학생을 위한 생성형 AI프로그램 활용 문학 창작 수업 사례 연구, 단국대학교특수교육대학원석사학위논문, 2025.

## 참고문헌

- 이현경, AX시대, AI융합인재 양성 현황의 진단과 제언, KISTEP, 2025.
- 조현정, 인공지능(AI) 활용 문학 수업 모형 개발, 서울대학교석사학위논문, 2023.
- 주민재, 생성형 인공지능과 인간의 글쓰기 작동 원리 비교 분석, 리터러시연구 16(3), 한국리터러시학회, 2025.
- 천명진, AI문학 작품을 활용한 서사 창작교육 방안 연구, 중앙대학교교육대학원석사학위논문, 2021.
- Nikolajeva, Maria, 아동문학의 미학적 접근, 교문사, 2009.
- Seldon, Raman&Widdowson, Peter&Brooker, Peter, 정정호 외역, 현대 문학 이론, 경문사, 2014.

수고하셨습니다.



# 「AI시대 아동문학 창작과 문학창작교육의 방향」에 대한 토론문

이지영(경인교육대학교 교수)

AI가 드디어 아동문학창작, 문학창작교육까지 성큼 다가왔음을 실감하게 됩니다. 그간 ‘아동문학’이라고 하면 AI가 활용되는 순위에서 한참 밀려난 것으로 여겼기 때문일 것입니다. 그런 의미에서 한국아동문학학회 주제는 선제적이라는 생각이 듭니다.

이 논문은 AI가 아동문학창작에 어떻게 활용될 수 있는지, 이에 기반한 문학창작교육의 방향을 제안하고 있습니다. 그간 발표자 선생님께서 연구해 온 AI기반 글쓰기의 특성을 이론적 배경으로 제시하고 있어 이후 논의가 설득력이 있습니다. 제가 파악한 논문의 주장은 “AI기반 아동문학창작 방법은 작가의 창작 작업의 효율화 차원, AI 활용은 당연지사가 되는 사회문화적 맥락 차원에서 아동문학창작에서 AI는 사고도구로서 적극 활용될 것이며, 문학 창작 교육의 방향 면에서도 일반 학생을 대상으로 하든 영재 학생을 대상으로 하든 몇 가지만 주의한다면 적극적으로 활용될 수 있다”입니다.

발표자 선생님은 AI기반 아동문학창작과 문학창작교육에 대해 긍정적 관점과 적극적인 활용 관점을 가지고 있는 것으로 읽힙니다. 토론자는 논문의 예각화를 위해 비판적 시각에서 부정적인 관점으로 접근하고자 합니다.

첫째, ‘AI기반’과 ‘AI활용’의 차이가 궁금합니다. AI활용으로 언급되는 논문이 최근 들어서 AI기반으로 늘어나고 있습니다. AI기반 아동문학창작과 AI활용 아동문학창작의 본질적인 차이는 무엇으로 보고 계신지요? 참고로 이 논문은 AI기반 아동문학창작으로 되어 있습니다.

둘째, AI에게 요청한 작품과 관련된 질문입니다. AI에게 ‘동화책 소재로는 어떤 고민이 적절할까?’의 수준으로 질문을 했기 때문에 <느림보 거북 학교 가는 날>, <별을 세는 소년>, <틀린 답을 모으는 아이>의 표제를 준 것으로 보입니다. 애시당초 이것으로 미학성과 창의성을 품은 작품 설정까지 논의하기는 어렵다고 봅니다. 질문을 어떤 방식으로 주느냐에 따라 AI가 작품에 기여하는 바가 달라질 수 있고, AI가 아동문학작품, 아동문학 콘텐츠를 많이 축적할수록 그럴 듯한 아동문학작품도 생산될 가능성이 높지 않을까 생각합니다.

셋째, AI기반 아동문학창작에서 작가의 역할은 무엇이라고 생각하시는지 궁금합니다. AI기반 아동문학창작에서 작가는 사고도구로서 AI를 사용할 것이고, 이는 창작 작업의 효율화를 높일 수 있을 거라는 논지로 읽었습니다. 과연 그럴까하는 우려입니다. 작가가 AI를 컨트롤하여 더 좋은 표현, 더 적합한 구성을 선택하는 것으로도 볼 수 있지만 다른 관점에서 보면 AI에게 끌려다니는 것은 아닌지, AI가 나보다 더 훌륭하다는 생각을 할때가 종종 있습니다. 그래도 이 경우는 작가가 자신의 것과 AI의 것을 구분하고 있기에 그나마 괜찮습니다. 그러나 문제는 통계에 의해 나온 AI의 결과를 작가 자신이 만든 것으로 착각하고 있는 경우도 있다는 점입니다. 그리고 AI창작 작품을 작가의 작품으로 생각한다는 것입니다. 물론 하나의 현상에 대한 다른 해석일 수도 있습니다. 그런 관점에서 AI기반 아동문학창작에서 작가는 어떤 과정을 거쳐서 창작을 해야 하며, 그 역할을 어디까지일까 궁금합니다.

넷째, 3장 AI기반 아동문학창작 방법과 4장 AI기반 문학창작교육 방향은 어떤 관련성을 가지고 서술하셨는지 궁금합니다. 3장과 4장은 별도의 논문으로도 볼 수 있고, 4장은 다른 논문으로 새롭게 기획해도 좋을 듯합니다. 논문을 초점화한다면 AI기반 아동문학창작 방법만으로

도 충분한 논의를 학술적 가치가 크다고 생각합니다.

다섯째, AI기반 문학창작교육의 목표는 무엇이라고 생각하시는지 궁금합니다. 저는 문학창작교육의 목표를 창작하는 과정 그 자체를 두고 있습니다. 제가 보기에 AI기반 문학창작교육은 명령을 내리고, 결과를 얻는 방식이라고 봅니다. 사실 중요한 것은 AI가 수행하는 과정, 인간이 창작하는 과정이라고 봅니다. 사고하고, 문학작품을 특성에 맞추려고 하고, 글로 표현하려고 하는 그 과정입니다. 물론 일반 학생을 대상으로 하는 AI기반 문학 창작 교육 방향에서 우려하는 점을 기술해 놓기도 하셨습니다만 그 우려가 현실이 될까 두렵고, 그 현실이 우리가 추구하는 문학창작교육 방향에 부합하는가에 대해서 회의적이기도 합니다.

AI 관련 논의는 피하고 싶은 주제였습니다. 토론자로서 비판적이고 부정적인 견해를 제시한다고 했지만 사실 고백컨대, 저는 AI를 글쓰기나 창작하는 데 활용하는 것에 대해 부정적입니다. 주체적으로 AI를 다루고 있기보다 끌려가고 있는 자신을 용납하기 싫어서일 수 있습니다. 자료를 찾거나 활용하는데 AI를 사용하고 있지만 글을 쓸 때에는 AI를 외면하고 있습니다. AI가 주는 유혹이 강렬해서 무서운 속도로 빨려들어갈 것 같은 두려움 때문일 수도 있습니다. 아직까지는 AI시대에 휩쓸리지 않고 필자로서의 주체성과 정체성을 지키는 행위로 스스로에게 체면을 걸고 있습니다. AI에 대해 진지하게 성찰해 볼 기회를 제공해준 발표자 선생님께 감사드립니다.

## 생성형 AI를 활용한 그림책 창작교육 방안

강서희(대구교육대학교 강사)

I. 서론
II. 이론적 검토
III. 생성형 AI를 활용한 그림책 창작 교육의 실천 방향
IV. 결론 및 제언

### I. 서론

지금 우리 사회에 인공지능은 중요한 화두이다. 인공지능의 급속한 발달로 지식의 생산과 소비 양상이 근본적으로 변화하고 있다. 나아가 인공지능은 인간의 고유한 영역으로 여겨진 창의적 사고, 혹은 창작의 영역마저 인간보다 더 빠르게, 더 효과적으로, 더 잘 수행하고 있다. 2016년 인공지능 바둑 대국 프로그램 알파고(Alpha-Go)와 이세돌의 대국은 인공지능 시대의 개막을 알리는 사건이었다. 이 사건으로 우리 사회는 막연한 낙관과 두려움을 가지고 인공지능시대의 가능성을 검토하였다.<sup>1)</sup> 그런데 예상보다도 더 빠르게, 불과 몇 년 사이에 AI는 인간의 언어 생활과 이미지의 세계로 진입하였으며 인간의 생활에 빠르게 침투하고 있다.

2022년 말 ChatGPT의 등장 이후 생성형 AI(Generative AI)는 인공지능 활용에 있어서 또 다른 차원을 열었다. 기존의 AI와 달리, 생성형 AI는 대규모 데이터 학습을 통해 인간의 명령을 이해하고 그 의도와 목적을 추론하여 산출문을 제시한다. 더군다나 인간이 추상적으로 가지고 있는 아이디어를 입력하면 문학적 문체의 글부터 이미지, 영상, 음악 등 다양한 형태로 구현이 가능하다. 이러한 생성형 AI는 빠른 속도로 삶의 전반에 침투하고 있다.

이러한 변화는 교육 현장에서도 나타나고 있다. 앞서 서술하였듯 AI는 이제 생활 전반에 투입되고 있다. 학습자들이 살아갈 세상에서 AI가 중요한 역할을 하리라는 것은 명백한 사실이다. 실은 지금 현재에도 학습자들은 검색 포털을 여는 대신에 GPT를 열어 검색한다. 손쉽게 원하는 답을 얻을 수 있으리란 믿음은 아직 어린 학습자들에게도 퍼져 있는 믿음이다. 실제 OECD의 조사에 따르면 18개국 중 18개국이 학교에서 사용이 허용되며, 이 중 9개국에서는 실제 학생들에게 사용이 권장되고 있다.<sup>2)</sup> 이에 생성형 AI의 활용과 그 윤리에 대해 발빠르게 대응하기 위해 교육적 대응이 활발하게 이루어지고 있다. UNESCO는 AI 시대의 학습자 역량 프레임 워크와 교사를 위한 AI 역량 프레임워크를 제안하며 학교 교육에서는 AI와의 공존 방식을 고민해야 한다고 제안하였다.<sup>3)</sup>

1) 구본권(2016.3.15.), 인공지능의 진짜 능력은 바둑판 너머에 있었다, 한겨레. <https://www.hani.co.kr/arti/economy/it/735071.html> 2025. 10. 20. 검색.

2) OECD (2023), *OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem*, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>.

문학교육 역시 이러한 시대적 흐름 속에서 AI와의 공존 방식을 고민해야 하는 새로운 과제에 직면하고 있다. 문학은 인간의 내면을 언어로 탐색하는 예술이자, 감정과 사유를 연결하는 상징 체계이다. 문학을 창작하는 능력은 인간 고유의 능력으로 여겨졌다. 그러나 최근의 생성형 AI는 시나 소설을 자동적으로 생성하고 있으며, 이에 AI 시대에 문학 창작이란 무엇인지에 대한 철학적 고민이 더해지고 있다.<sup>4)</sup> 이에 따라 AI 시대에 문학 창작 교육은 어떻게 이루어야 하는지 고민이 이루어지고 있다.

이러한 맥락에서 그림책 창작 교육을 논의하고자 한다. 그림책은 글과 이미지라는 상이한 양식이 어울려 의미를 소통하는 문학 작품이다.<sup>5)</sup> 문학교육에서 그림책 창작을 가르치는 것은 서사 창작으로서 자기 자신의 삶을 이해하는 경험을 제공할 수 있으며,<sup>6)</sup> 상상을 통해 현실에서 억압된 정서나 욕구를 안전하게 해소할 수 있다.<sup>7)</sup> 나아가 그림책을 창작하며 글과 이미지의 관계를 탐구하고 두 양식을 조합하여 의미를 생산하는 복합 양식 텍스트의 생산 능력을 길러낼 수 있다.<sup>8)</sup> 그러나 그림책 창작 교육은 학습자에게 창작 자체가 주는 난해함과 어려움과 더불어 그림 그리기의 어려움이 더하여 실제 실행상에서 어려움을 겪고 있다.

생성형 AI는 이러한 어려움을 보완하여 그림책 창작 교육을 활발하게 실행하는 방안이 될 수 있다. 최근 생성형 AI는 사용자의 상상적 세계를 언어로 세련화할 수 있도록 도우며, 또 시각화할 수 있도록 돕는다. ChatGPT나 Gemini와 같은 챗봇 형태의 생성형 AI는 서사 구성에서부터 재현까지 전 과정에서 도움을 준다. 또한 DALL·E나 Midjourney와 같은 이미지 생성 AI는 학습자들이 손쉽게 이미지를 재현할 수 있도록 한다. 이러한 특성은 기존의 그림책 창작 교육의 난점을 넘어서 활발하게 그림책 창작 교육을 실현할 수 있도록 돕는다. 이에

본 연구는 이러한 관점을 바탕으로 생성형 AI를 활용한 그림책 창작 교육의 방안을 제안하고자 한다. 이를 위해 현재 통용되는 생성형 AI에 대한 이해를 바탕으로 창작의 과정에서 어떤 역할을 할 수 있는지 살펴본다. 그리고 이를 바탕으로 그림책 창작 교육에서 활용될 수 있는지 검토하고자 한다.

## II. 이론적 검토

생성형 AI는 새로운 콘텐츠를 생성할 수 있는 능력을 지닌 인공지능 기술이다. 생성형 AI는 사용자가 명령어를 입력하면 그 명령어에 함의된 사용자의 의도를 이해하고 그에 따라 원하는

3) Unesco(2024), AI competency framework for students(<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391105>), AI competency framework for teachers(<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391104>)

4) 이정엽. (2017). AI를 통한 글쓰기와 작가의 운명. 현대소설연구,(68), 103-131. 10.20483/JKFR.2017.12.68.103; 서경숙. (2021). 인공지능 시대의 자동생성문학 연구. 현대영어영문학, 65(2), 137-161. 10.17754/MESK.65.2.137; 이재연, 한남기. (2021). 창작 보조기에서부터 문장 생성기까지 : 글쓰기 기계의 과거와 현재. 한국문학연구, 67(0), 399-428.; 노대원. (2023). 소설 쓰는 로봇 - ChatGPT와 AI 생성 문학 -. 한국문예비평연구, 77(0), 127-162.

5) Nikolajeva, M., & Scott, C. (2013). How picturebooks work. Routledge. 서정숙 역(2011), <그림책을 보는 눈, 마루별.

6) 김태호(2015), 경험의 플롯 구성을 통한 서사 창작 교육 연구. 한국교원대학교 박사학위논문: 우신영. (2022). 자기서사의 마스터플롯을 활용한 소설 창작교육 연구. 청람어문교육, 86, 237-266.; 박소연 and 이향근. (2022). 학습자의 자기서사 그림책 창작과 자기 이해 양상. 새국어교육, 131, 179-208.

7) 김주아,현은자. (2023). 그림책 창작활동에 나타난 탈북가정 아동의 미적 경험. 문화예술교육연구, 18(3), 23-65.

8) 강서희. (2020). 인공지능 그리기 도구를 활용한 그림책 창작교육 방안 연구. 청람어문교육, 77, 235-260.

작업을 수행하는 인공지능 기술을 의미한다. 생성형 AI는 텍스트나 이미지, 음성, 코드와 같은 다양한 종류의 데이터를 활용하여 모델링이나 예측, 혹은 새로운 콘텐츠를 창작하는 작업을 실행한다. 이로써 기존에 없던 결과물을 만들어내거나 특정 과제를 해결하는 방안을 제시하는 것도 가능하다. 이처럼 새로운 내용을 생성할 수 있는 능력은 AI 기술의 발전과 더불어 비약적으로 성장하고 있다.<sup>9)</sup>

이처럼 그 활용이 성장하고 있는 생성형 AI는 문학 창작에서도 다양한 층위에서 활용 가능성을 모색하고 있다. 크게 문학 창작의 주체로서와 인간 작가와 협업, 보조의 차원에서의 활용이 모색되고 있다. 그러나 여러 논의와 실험에서 보여주듯 아직 생성형 AI만으로는 한 편의 완결된 작품을 창작하기 어렵다.<sup>10)</sup> 인공지능이 완전히 인간을 대체할 수 있으리라 기대하였던 이들은 짧은 명령어를 입력하는 것만으로도 소설 창작이 이루어질 것이라고 믿지만, 아직은 인간 작가의 의지와 선택이 많은 역할을 하고 있는 것이다.

인간 작가의 보조자 혹은 협업자로서 기능하는 생성형 AI의 역할에 대한 논의를 정리하면 다음과 같다. 우선 작품의 창작이 '기획 - 표현 - 출판'의 단계로 이루어진다고 범박하게 논의한다면, 이 각각의 과정에서 인간 작가의 사고를 촉진하거나 보조하거나 혹은 협업자의 역할을 수행할 수 있다. 우선 기획의 단계에서 인간 작가의 아이디어를 구체화할 수 있는 다양한 보조자로서의 역할을 수행할 수 있다. 기획 단계에서는 작품의 주제 및 형식, 플롯의 설계 및 시놉시스 등을 구체화한다. 기획 단계에서 생성형 AI는 인간 작가의 아이디어를 빠르게 구체화 해주거나 시놉시스를 결과를 구현해 줄 수 있다. 작품을 기획하는 단계에서 빠르게 그 결과의 일부를 살펴보고 자신의 생각을 수정할 수 있다면 시행착오를 줄일 수 있다.<sup>11)</sup>

나아가 공동 창작자로서 AI를 활용할 수 있다.<sup>12)</sup> 인공지능의 큰 이점 중 하나는 명령어 입력으로 빠르게 결과를 확인할 수 있으며, 수정 또한 용이하기 때문이다. 그렇기 때문에 사용자는 자신의 의도를 명령어로 입력하여 다양한 편집 결과를 살펴볼 수 있다. 사용자는 인공지능이 산출한 다양한 산출물 중 하나를 선택하여 이를 조합하여 자신의 의도에 맞는 작품을 만들어낼 수 있다.

또한 생성형 AI는 내포독자의 역할을 수행하며 반성적 검토를 할 수 있다. 문학 창작의 과정에서 내포독자는 작품의 소재 및 구성, 내용에서부터 플롯, 내용 표현, 어조에 이르기까지 비판적으로 검토할 수 있는 가상적 존재이다. 내포독자는 창작의 전 과정을 통어할 수 있다는 점에서 중요하지만, 작가의 정신 속에 존재하는 대상이기에 구체화되기 어렵다. 인간 작가가 창작한 작품이 출간되어 공개되어서야 비로소 작가는 실제 독자의 피드백을 얻을 수 있다. 그러나 생성형 AI는 인간 작가가 염두에 두는 내포독자가 되어 출판 직전의 작품을 읽고 피드백을 주는 존재가 된다. 즉, 작품의 창작 과정에서도 실시간으로 피드백이 가능하다. 작품의 완성도를 높일 수 있다.

그림책 창작에서는 특히 최근 이미지 생성 AI가 중요한 역할을 할 수 있다. 그림책 창작에서 이미지는 글과 함께 중요한 의미 전달 도구이다. 그림책 창작에서 글과 이미지의 상호작용

9) 권구민, 김현석(2023), 콘텐츠산업의 생성형 AI 활용 이슈와 대응 과제. 한국콘텐츠진흥원 KOCCA FOCUS 150호.

10) 김소륜. (2023). 포스트휴먼의 글쓰기, 창작인가 조합인가? - '생성형 AI'를 활용한 소설 창작에 관한 고찰-. 돈암어문학, 44, 105-127.

11) 김준현. (2023). AI시대의 도래와 웹문예창작/교육. 돈암어문학, 44, 129-161. 10.17056/donam.2023.44..129

12) 김소륜. (2023). 포스트휴먼의 글쓰기, 창작인가 조합인가? - '생성형 AI'를 활용한 소설 창작에 관한 고찰-. 돈암어문학, 44, 105-127. 10.17056/donam.2023.44..105; 노대원. (2023). 소설 쓰는 로봇 - ChatGPT와 AI 생성 문학 -. 한국문예비평연구, 77, 125-160.

을 효율적으로 사용하여 작가가 전달하고자 하는 주제와 느낌을 재현하는 것은 중요하다. 그러나 그림 창작은 글 창작과 달리 오랜 기간 훈련된 기능이 필요하다. 또한 그림이 그려진 뒤 수정이 쉽지 않다. 이러한 한계로 그림책 창작은 보다 전문가의 영역으로 여겨져 왔다. 그러나 생성형 AI는 이를 극복할 수 있는 도구로 여겨진다. 인간 작가가 원하는 이미지를 명령어로 입력하면 이미지로 생성할 수 있는 생성형 AI가 최근 급속도로 발달하여 상용화되었다.

이미지 생성 AI는 다양한 형태로 제공되고 있다. 생성형 AI가 제공되는 초반에는 이미지 생성을 전문으로 하는 프로그램이 제공되었다. DALL·E 혹은 Midjourney와 같은 생성형 AI 엔진이 그렇다. 그러나 최근에는 ChatGPT, Gemini와 같이 잘 알려진 생성형 AI에서도 이미지 생성이 가능하다. 기존의 대량의 언어 정보를 처리하여 제공되던 대규모 언어 모델(LLM : Large Language Model)에서 이미지, 음성, 영상까지 한꺼번에 이해하고 생성하는 복합 양식 대규모 언어 모델(MLLM : Multimodal Large Language Models)로 발전하고 있다. 복합 양식 콘텐츠 생성에서 이미지 생성을 위해 활용되는 대표적인 이미지 생성 AI를 살펴보면 다음과 같다.

AI(개발사)	주요 사용 플랫폼	생성형 AI 특징 및 기능
미드저니 (Midjourney)	디스코드	텍스트를 입력하거나 이미지 파일을 업로드하면 그 명령어에 맞는 이미지를 생성함. 보다
DALL·E (OpenAI)	ChatGPT, API	원하는 이미지에 대해 묘사하면 그에 비슷한 이미지를 생성함. ChatGPT와 결합되어 사용됨. 언어 생성 모델과 결합되어 추상적인 사용자의 명령어를 구체화 시키는 데 강점이 있음.
나노 바나나 (Google)	Gemini	Gemini에 내장되어 이미지 생성 도구. 생성된 인물의 캐릭터 일관성이 높게 보존되어 변환할 수 있는 것이 특징.
매직 미디어 (Canva)	캔바(Canva)	온라인 슬라이드 제작 프로그램 Canva 내에 내장된 이미지 생성 프로그램. 보다 빠르고 간편하게 접근할 수 있음.

이미지 생성 엔진의 특성을 보면 알 수 있듯 인간의 스케치나 이미지를 변환시키는 것에서 넘어서 인간의 텍스트(자연어)를 입력하여도 바로 제안할 수 있는 것이 특징이 되었다. 나아가 대규모 언어 모델과 결합하여 프롬프트를 구체화할 수도 있으며, 나아가 보다 심화된 서비스를 제공할 수 있다. 예를 들어, Gemini의 경우 반복적인 작업을 처리하거나 심층적인 서비스를 제공하는 Gem을 제공하고 있다. 이 중 실험적인 버전으로 그림책을 만들 수 있는 Storybook Gem은 간단한 설명을 바탕으로 빠르게 삽화를 만들어 그림책을 만드는 데까지 이를 수 있다.

그런데 이처럼 생성형 AI가 발달하였음에도 교육에 적용상의 난점이 있다. 언뜻 모든 생성형 AI를 사용하면 바로 원하는 결과물을 얻어낼 수 있으리라는 막연한 믿음이 있다. 특히 특히 초등학생과 같은 아직 미숙한 사고를 하는 학생이 모호한 자연어를 입력하여도 손쉽게 결

과를 얻을 수 있기 때문에 더 이상 사고를 하지 않으리라는 사고가 만연하다. 그러나 실제로 원하는 결과물을 얻어내고자 한다면 생각보다 복잡한 거쳐야 한다. 생성형 AI는 노력 없이 바로 결과를 얻어낼 수 있는 마법 지팡이가 아니라 그 사용법을 익히고 다루어야 하는 도구에 가깝다. 생성형 AI를 자유롭게 활용할 수 있는 능력을 갖추기 위해서는 상당히 많은 훈련이 필요하며, 이를 통해서 비로소 그림책 창작에 적용하고 활용할 수 있다.<sup>13)</sup> 그렇기에 혹자는 빠르게 완성작을 보기 위한 교육에서 우선 순위가 뒤바뀌는 것처럼 여겨진다고 하기도 한다.

그러나 프롬프트 작성을 교육하는 것은 은 그림책 창작 교육이 목표로 하는 여러 사고 과정 증진과 맞닿아 있다. 프롬프트를 작성하는 것은 인간 작가의 막연한 상상을 구체적인 언어로 번역하도록 요구하는 것이다.<sup>14)</sup> 또한 추상적 아이디어를 구체화하는 과정에서 그림책의 효과와 관련된 다양한 지식(요소)을 동원하여 설명하여 작성하여야 한다. 이 때 자신이 익힌 지식으로 모호한 아이디어를 설명하며 분석적으로 접근할 수 있다. 예를 들어, “강아지와 사람이 이야기하는 장면을 그려줘.”가 아니라, “강아지와 사람이 대화를 나누고 있는데, 이를 설명하는 대화 내용과 상황이 아이러니하게 느껴지는 장면에 대한 아이디어를 10개 만들어줘.”와 같이 보다 구체적으로 제시할 필요가 있다. 이처럼 창작 과정을 세분화하여 접근하고, 자신의 명령어와 결과물 사이의 관계를 탐색하는 과정 속에서 언어를 통해 그림책으로 재현되는 서사 전반에 대한 기획 능력을 기를 수 있다.<sup>15)</sup> 이러한 본질적으로 접근하는 과정 속에서 그림책 창작 교육은 결과 중심의 피드백에서 실제 과정에의 개입이 가능해질 수 있다. 즉, 프롬프트를 잘 다루는 과정이 곧 사고를 세분화하고 정교화하는 사고 훈련의 일환이 될 수 있다.

따라서 프롬프트는 단순한 기술적 도구가 아니라 사고의 흔적을 기록하는 언어적 장치로 볼 수 있다. 학생이 AI에게 무엇을, 어떻게 요청할지를 고민하고 수정하는 반복적 과정은 곧 자신의 인지 과정을 외화(外化)하는 것이다. 이러한 프롬프트의 세분화 과정은 창작의 논리적 구조를 명료히 하며, 학습자가 자신의 서사적 사고 과정을 반성적으로 검토하게 만든다.

이러한 특징은 교사 평가에서도 중요한 함의를 가진다. 기존의 문학 창작 교육에서는 결과물 중심의 평가가 불가피했으나, 프롬프트 기록을 기반으로 한 생성형 AI 창작 수업에서는 과정 중심 평가(process-based assessment)가 가능하다. 학생의 프롬프트 생성과 수정의 흔적은 사고의 전개를 구체적으로 보여주기 때문에, 교사는 학습자의 사고 수준, 표현 전략, 창의적 시도 등을 실제 데이터로 분석할 수 있다. 이처럼 프롬프트는 학습자의 창작 과정을 가시화함으로써 교사에게 새로운 지도와 피드백의 단서를 제공한다.

결국 생성형 AI를 활용한 그림책 창작 교육에서 프롬프트는 창작의 효율성을 높이는 기술적 수단이 아니라, 사고의 구조를 드러내고 학습자·교사 모두에게 사고 과정을 되돌아보게 하는

13) 신혜지(2025)에서는 생성형 AI를 활용하여 그림책 창작을 위한 수업에서 본격적인 창작과정 이전에 AI 활용 윤리 및 소양교육, 프롬프트를 구체화시키기 위한 방법을 익히도록 하고 있다.

14) Google은 프롬프트 엔지니어링과 관련된 구체적인 가이드를 제공하고 있다. 용도와 목적에 따라 다양한 구체적인 프롬프트 작성의 가이드를 제공하고 있다. 이 가이드에 포함된 프롬프트 유형에는 기존의 발산적 사고를 돕는 직접 프롬프트(제로샷)와 같은 유형도 있으나, 자신이 생각하는 결과물을 얻기 위해 예시를 입력하는 원샷, 퓨샷, 멀티샷 프롬프트, 혹은 복잡한 추론을 일련의 중간 단계로 나누어 제시하는 연쇄적 사고(CoT) 프롬프트의 유형 또한 소개하고 있다. 또한 효과적인 프롬프트 작성을 위해서 명확한 목표를 설정하고, 맥락을 제공하며 구체적으로 작성할 것을 안내하고 있다. 이처럼 AI를 통해 원하는 결과를 얻어내기 위해서는 원하는 그림책의 서사와 분위기, 글과 이미지를 구체적으로 사고하고 이를 프롬프트로 입력하여야 한다. Google. “프롬프트 엔지니어링: 개요 및 가이드”, Google Cloud. <https://cloud.google.com/discover/what-is-prompt-engineering> 2025. 10.20. 검색.

15) 이종원(2025)에서도 생성형 AI를 창작 교육에 적용하였을 때 보다 ‘기획’의 단계에 초점이 맞추어질 수 있다고 제시하였다.

반성적 매체이다. 프롬프트의 언어적 구조를 탐색하고 재구성하는 과정은 곧 학습자의 인지 발달과 창의적 성찰을 촉진하며, 이는 기존 결과 중심 창작 수업을 과정 중심, 사고 기반 창작 교육으로 전환하는 중요한 계기가 될 것이다.

### Ⅲ. 생성형 AI를 활용한 그림책 창작 교육의 실천 방향

#### 1. 교육적 실천의 전제

이 연구에서 목표로 하는 생성형 AI를 활용한 그림책 창작 교육은 단순히 AI를 사용하는 활동이 아니라, 문학적 안목과 서사적 사고력을 기르는 교육을 목표로 한다. 이 목표를 달성하기 위해 몇 가지 전제를 제시하고자 한다.

먼저, 생성형 AI가 학습자의 창작 과정에서 협력자로 기능하도록 균형을 이루어야 한다. 앞서 검토한 것처럼 생성형 AI는 학습자의 상상력을 그림책이라는 매체로 재현하도록 하는 강력한 협력자이지만, 창작의 주도권이 AI로 넘어가선 안된다. AI는 학습자의 사고를 구체화하도록 돕고, 표현의 장벽을 낮추어 학습자가 서사적 사고의 실험과 기획이라는 본질적 목표에 집중하도록 돕는 도구이어야 한다. 이에 따라 교사는 AI의 활용 범위와 시점을 의도적으로 통제하고 제한하여 제시할 필요가 있다. 예를 들어, 생성형 AI 도입 초기에는 이야기 기획 및 서사 구성 단계에서는 생성형 AI 사용을 지양하고, 표현 단계에서 이미지 생성에만 쓰도록 할 수 있다. 점차 학습자가 그림책 창작에 대한 개념과 프롬프트 구성 능력을 갖추게 되면 점진적으로 AI 사용을 늘릴 수 있다.

둘째, 창작 윤리에 대해 숙지하고 창작에 임해야 한다. 현재 생성형 AI를 활용한 창작, 특히 이미지 생성은 저작권 및 윤리적 문제를 동반한다. 교사는 학습자가 특정 화풍의 모방 문제 등을 명확하게 지도할 필요가 있다. 특정 작가의 화풍을 그대로 따라하는 프롬프트는 창작 윤리적 문제를 지니며,<sup>16)</sup> 이러한 화풍을 복사하기 위해 타인의 작품을 허가 없이 AI에 학습시키는 것은 저작권을 위반하는 것이다. 이러한 내용을 숙지하고 AI를 활용할 수 있도록 해야 한다.

#### 2. 그림책 창작 단계별 적용 방안

그림책 창작 교육의 실제 실천 국면에서는 매체와 도구에 대한 사전적 지식을 갖추는 단계가 필수적이다. 즉, 그림책이라는 매체에 대한 이해와 복합 양식 텍스트에 대한 이해를 갖추는 등 선행 지식을 갖추는 단계가 선행되어야 하며, 생성형 AI라는 도구에 대한 기초 기능을 갖추는 것이 선행되어야 한다. 그러나 이 연구에서는 그림책의 창작 각 단계에서 생성형 AI의 적용 방안을 탐색하고자 사전 지식의 단계를 제외하고 창작의 단계만을 제안한다. 이에 그림책 창작 교육에서 다루는 그림책 창작의 단계를 “기획하기, 이야기 만들기, 표현하기, 출판 및 공유”의 단계로 범박하게 제시하고자 한다.<sup>17)</sup> 그리고 그림책 창작 교육이 문학교육의 범주 내

16) 박연수, “[BLT칼럼] AI가 훔친 화풍? 지브리풍 생성 이미지의 저작권과 윤리”, Platum 2025. 10. 22. 검색. <https://platum.kr/archives/258102> ; 이선명(2025.5.13.), 미야자키 하야오 “AI는 모욕” 다큐서 입열었다, 스포츠 경향, 2025. 10. 22. 검색. <https://sports.khan.co.kr/article/202505130844003>

17) 기존의 연구를 검토하면 그림책 창작 수업 과정에서 창작과 관련된 단계는 ‘그림책 구상하기 - 그림책 조직하기 - 스토리보드 작성하기 - 견본 그림책 만들기 - 그림책 출판 및 공유하기’(김하나,

에서 이야기 창작 및 서사적 사고의 탐색을 목표로 한다면 서사의 구성 및 창작에서 학습자는 창작 작업에서 주도권을 지녀야 한다. 이를 명시적으로 표현하기 위해 각 단계에서 인간 주도로 협업이 이루어져야 할 단계와 인간과 AI의 협업이 이루어져야 할 단계를 제시하고자 하였다.

창작 단계	주요 활동	생성형 AI 활용 예시
기획 (인간 주도)	- 주제, 경험, 정서 탐색 - 내포 독자 설정 - 작품의 분위기, 효과 설정 - 글과 그림의 특성에 따른 내용 확인	▶서사 기획을 위해 생성형 AI를 활용한 브레인스토밍 ▶시각적 이미지 기획을 위해 생성형 AI를 통해 다양한 '분위기'를 탐색하고 선택.
이야기 만들기 (인간 주도)	-인물, 플롯, 장면 설계 -대사 작성 및 스토리보드 작성-고쳐쓰기	▶ChatGPT나 Gemini로 다양한 이야기 구조를 생성 후 선택 및 수정 ▶ChatGPT를 비판적 편집자로 설정하여 이야기 구성 구체화, 글 작성, 스토리보드 작성. ▶생성형 AI의 피드백을 통한 이야기 고쳐쓰기
표현하기 (인간-AI 협업)	-캐릭터 이미지 설정 -장면 생성(글과 그림의 관계 실험) -글과 그림의 배치	▶Dall·E, Nano Banana에 캐릭터 초안 이미지를 입력하여 구체화. ▶생성한 캐릭터 이미지의 동일성을 유지하면서 장면 이미지 구성 ▶장면에 배치한 글에 대해 글과 이미지의 관계 유형에 따른 다양한 이미지를 생성하여 선택함.
출판 및 공유하기 (인간 주도)	-작품으로 공유하기 -다른 이들과 상호 평가하기	▶AI에 활용한 프롬프트를 사용하여 작품의 생성 과정과 반응을 비교

이러한 각 단계에서 생성형 AI는 활용되고 그 과정은 프롬프트에 남아 교사의 피드백을 거쳐 끊임없이 수정되는 과정을 거칠 수 있다. 기획 및 이야기 구성, 표현의 단계에서 학습자는 수많은 시행착오를 거쳐 프롬프트를 입력하고 원하는 이야기를 구성하게 된다. 프롬프트의 입력 과정은 이러한 시행착오를 거치는 학습자의 사고 과정으로 볼 수 있다. 따라서 공유를 통해 학습자의 대화 과정을 살펴볼 수 있기 때문에 과정적 성찰은 이전과 달리 보다 구체적으로 나타날 수 있다. 이러한 프롬프트를 매개로 한 창작 과정의 점검은 창작의 전 과정에서 활용될 수 있다. 각 단계에서의 구체적인 적용 예시는 다음과 같다.

#### 가. 기획 : 주제 탐색 및 경험과 정서의 구체화

기획 단계에서 학습자는 이야기 주제를 정하고, 대상 독자를 정의하며 작품에 나타날 이미지를 통해 어떤 분위기를 전달할지 정해야만 한다. 작가는 자신이 이제껏 읽은 이야기와 배경 지식을 바탕으로 전하고자 하는 정서를 효과적으로 재현하도록 기획한다. 그러나 학습자의 경


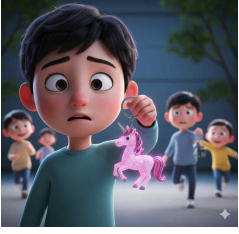
2016), '이야기 만들기 - 이미지 창작하기 - 편집하기'(오보영, 2024) 등으로 제안되고 있다. 이상의 단계를 검토하면 전반적인 작품의 방향을 구체화하는 '기획하기', 실제 인물, 사건을 구체화하며 이야기를 구성하는 '이야기 만들기', 실제 글과 그림을 활용하여 장면을 구성하는 '표현하기', 한 편의 작품으로 완성하여 타인과 공유하는 '출판 및 공유' 단계로 조직화할 수 있다.

우 자신의 경험을 이야기로 구체화하거나, 그 분위기를 전달하는 데 충분한 지식이 없어 한정적인 자신의 지식 내에서 진부한 이야기를 반복할 수 있다.

이 때 생성형 AI는 학습자의 아이디어를 확장하고 구체화할 수 있는 다양한 예시를 제시할 수 있다. 특히 언어로 구성되는 이야기와 더불어, 그림책에 중요한 이미지의 분위기를 선택하는 데 효과적일 수 있다. 그림책은 그림의 색, 조형, 스타일이 제공하는 시각적 분위기가 작품에서 정서와 주제를 드러낼 수 있는 중요한 요소이다. 생성형 AI가 제공하는 빠른 이미지의 생성과 표현은 이러한 시각적 탐색을 돕는 중요한 협력자가 될 수 있다.

기획 단계에서 학습자는 이야기를 기획하기 위해 작품을 통해 전달하고자 하는 경험, 혹은 주된 정서를 학습자가 떠올려야 한다. 이러한 경험을 그대로 재현하는 것이 아니라 다양한 허구적 작품의 예시로 검토하기 위해 생성형 AI를 활용할 수 있다. 예를 들어, 학습자가 자신이 느꼈던 '슬픔'이라는 정서를 재현하고자 한다면, 나와 비슷한 '슬픔'이 생성되는 다른 많은 사례를 구체적으로 제시하도록 제안할 수 있다. 혹은 자신의 경험에서 결정적인 정서를 다양한 비유의 경험으로 나타내도록 한다면 이 중 중요한 정서의 비유를 기반 삼아 서사를 구체화하도록 할 수 있다.

나아가 이러한 주된 정서를 구체적으로 재현할 수 있는 이미지의 스타일을 브레인스토밍하는 데 도움을 줄 수 있다. 학습자가 전달하고자 하는 정서에 어울리는 그림의 색이나 분위기, 그림체 등을 빠르게 생성할 수 있다. 예를 들어, 학습자가 타인을 선망하는 마음에서 다른 친구들이 가진 키링을 고생 끝에 손에 넣은 뒤 허탈해하는 정서를 보여주는 그림책을 기획하였다고 한다면, 이 작품의 절정은 막상 손에 넣은 키링에서 허탈함을 느끼는 장면이다. 이 장면을 다양한 그림체, 스타일의 작품으로 제시하도록 생성형 AI에게 명령한다면 빠르고 다양하게 해당 장면의 효과를 파악할 수 있다. 이때 생성된 다양한 이미지를 바탕으로 그림책에 사용될 그림체를 선택할 수 있다. 이는 향후 작품을 구체화할 때 도움을 줄 수 있다.

프롬프트 예시	생성형 AI(Gemini 2.5 Pro)의 생성 예시
<p>저 허무함을 상징하는 장면, 그러니까 지우가 자기 손에 쥔 유니콘을 보고 허탈해하는 장면을 그림으로 그려줄래? 대신 10가지 다른 스타일 그림체로 그려줘.</p>	<p>시나리오에 맞춰, 지우가 손에 쥔 유니콘을 보고 허탈해하는 장면을 10가지 다른 그림책 스타일로 생성해 드리겠습니다.</p> <p><b>1. 수채화 및 펜드로잉</b>      <b>2. 픽사/3D 애니메이션 스타일</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>(이하 생략)</p>

교사는 기획의 단계에서 학습자가 서사 창작의 주도성을 잃지 않고 선택의 이유를 명료화할 수 있도록 도와야 한다. 학습자의 프롬프트를 함께 점검하며 학습자가 브레인스토밍의 도구로 쓰는 것이 아니라 AI가 생성한 이야기를 무비판적으로 검토하지는 않았는지 살펴볼 수 있다. 나아가 생성형 AI가 보여준 다양한 가능성 중 한 가지를 선택한 지점을 함께 검토하며 학습자들이 자신의 이야기 기획을 강화하도록 제안할 수 있다. 예를 들어, 앞서 '허무함'을 표현하는

다양한 이미지 중, '수채화 및 펜드로잉'의 그림이 더 자신의 의도한 분위기에 적절하다고 선택했다면 그 비교된 지점을 발견하도록 할 수 있다. 다른 그림에 비해 조금 더 기괴하고, 섬뜩한 느낌을 주기 위해 이러한 화풍을 선택하였다면 자신의 기획에 '기괴함, 섬뜩함'이란 키워드를 추가할 수 있을 것이다. 허무함이라는 정서는 단일한 형태로 나타나는 것이 아니라, 작품의 의도에 따라 '실망', '기괴함'과 함께 나타날 수 있다. 자신이 표현하고 싶은 주된 정서를 파악하면 이에 따라 다른 작품의 시각적 재현 및 서사적 기법 등을 파악하여 작품의 완성도를 높일 수 있다.

## 나. 이야기 만들기 : 서사의 설계

이야기 만들기 단계에서는 실제로 인물과 사건, 배경을 구체화하고 이를 실제로 이야기를 작성하는 단계가 된다. 나아가 이를 장면으로 분할하고 이를 그림책으로 구체화하여야 한다. 작가는 자신이 드러내고자 하는 주된 정서가 잘 재현될 수 있도록 인물을 구체적으로 설정하고 사건을 배치한다. 그러나 학습자의 경우, 인물에 대한 설정을 구체화하거나 사건을 이야기 구조에 맞게 배치하는 데 어려움을 겪고, 이야기를 적절하게 드러내기 위한 갈등이나 절정의 장면을 드러내지 못하고 사건을 나열하는 데 그칠 수 있다.

이때 생성형 AI는 학습자가 구성한 기획을 이야기의 형태로 구체화할 수 있다. 기획 단계에서 설정한 초안을 입력하고 이야기 구조에 따른 플롯의 초안을 마련할 수 있다. AI가 생성한 이야기 흐름을 비판적으로 검토하고 확정하거나, 플롯의 다양한 대안을 제시하도록 하고 이를 바탕으로 이야기 흐름을 완성할 수 있다. 생성형 AI가 보여줄 수 있는 다양한 예시안은 학습자가 이야기의 구조 각 단계의 특성을 고려하며 이야기를 이끌어 나갈 수 있도록 돕는다.

이야기의 초안이 마련된 뒤, 이 글을 장면으로 나누고 스토리보드로 만들어야 한다. 그림책은 양 펼침면을 자유자재로 활용하며 책 넘김의 시간까지를 고려하며 정서를 재현하는 책이다. 따라서 스토리보드를 작성할 때 그림의 크기나 효과, 지면 효과까지를 고려하며 스토리보드를 작성하여야 한다. 강조하고 싶은 장면은 양 펼침면을 충분히 사용하여 지면시킬 수 있고, 때로는 양 펼침면 내 여러 장면을 배치하여 속도감 있게 지나갈 수도 있다. 학습자는 스토리보드를 작성한 뒤 정서적 흐름 및 장면의 배치를 확인하는 독자로서 생성형 AI를 활용할 수 있다. 독자가 예상하는 내포 독자의 관점에서 스토리보드를 검토하여 그림책의 넘김까지를 고려한 효과를 읽어낼 수 있다.

교사는 이 지점에서 특히 학습자가 AI에 의존하지 않도록 주의해야 한다. 이야기를 구성하는 것은 학습자가 자신의 이야기를 실제로 플롯으로 구성하며 삶에 대한 안목을 기를 수 있는 지점이다. 이 부분에서 학습자가 무비판적으로 AI의 생성 결과에 따르지 않도록 프롬프트를 점검하도록 한다. 특히 프롬프트를 수정하고 새롭게 입력한 지점에 주목하여 어떻게 사고가 변화하고 발전하는지 검토한다. 예를 들어, 앞선 키링을 구하는 이야기에서 학습자는 구체적인 사건을 창안하는 것에 매몰되어 키링을 구하기 위한 과정에 초점을 맞추어 모험극의 형태로 초안을 작성할 수 있다. 그러나 AI 독자와의 대화를 통해 원래의 목표였던 허무함의 극대화를 보여주기 위해 새롭게 스토리보드를 조정할 수 있다. 이처럼 프롬프트를 통해 학습자의 사고 과정을 검토하고 목표에 맞게 그림책을 구성하고 있는지 확인할 필요가 있다.

## 다. 표현하기 : 이미지를 더한 장면 구성과 언어·이미지의 상호작용 탐색

표현하기 단계에서는 실제로 이미지를 구성하고 배치하며 실제 한 편의 작품으로 구성한다. 이때 작가는 자신이 생각하는 이야기에 어울리는 이미지를 그려내며, 단순히 글의 내용을 재현하는 것이 아닌 글과 그림의 다양한 효과를 고려하며 이야기를 재현한다. 그러나 아직 미숙한 학습자의 경우 한 편의 그림책을 이루는 그림을 그리기 어려워한다. 그림책의 그림은 단순히 한 장면을 그리는 것이 아니라 동일한 인물이 여러 상황에서 사건을 겪는 과정을 그린다. 대부분의 학습자는 인물의 일관성을 유지하며 그림을 그리는 데 어려움을 겪는다. 그리하여 인물이 필요 이상으로 단순해지거나 학습자가 전달하고자 하는 구체적인 정서를 재현하기에 어렵다.

생성형 AI는 인물의 동일성을 유지하면서 다양한 장면을 연출하는데 큰 도움을 줄 수 있다. 기초적인 인물의 외형을 설정하고 나면 최대한 이 인물을 유지하면서 자연어 명령을 통해 배경을 바꾸거나 움직이는 것으로 설정할 수 있다. 이를 위해 기본적인 인물을 설정하는 캐릭터 보드를 입력할 필요가 있다. 최근의 생성형 AI의 경우 자연어 프롬프트를 입력하여 인물을 묘사할 수도 있으나, 학습자가 손으로 그린 초안을 반영하여 디지털 이미지로 변환할 수도 있다. 학습자가 자신이 생각한 인물의 외형을 스케치한 이미지와 자연어 명령어를 함께 입력하여 인물의 외양을 설정할 수 있다. 이렇게 설정한 인물을 기본 인물의 이미지를 완성하여 생성형 AI에 입력한 뒤, "인물 A의 모습을 유지하면서 앞을 보면서 뛰어가는 장면으로 그려줘."와 같은 프롬프트를 통해 어울리는 장면을 생성할 수 있다.

나아가 생성형 AI가 손쉽게 이미지를 생성할 수 있기 때문에, 학습자들은 다양한 글과 그림의 관계를 탐색하며 장면을 구성할 수 있다. 손으로 그릴 때에는 수정이 쉽지 않기 때문에 학습자가 한 번 그려낸 장면의 그림을 바꾸거나 다양한 가능성을 탐색하는 것은 쉽지 않다. 생성형 AI는 의도적으로 다양한 장면을 그려보도록 하여, 가장 적절한 장면을 탐색하도록 할 수 있다. 예를 들어, '소년은 슬펐다.'는 정서를 표현하려는 장면에서 "소년은 슬펐다."라고 글을 쓰고 우는 소년의 이미지를 생성하여 그 효과를 살펴볼 수 있다. 또 글과 그림이 대비되는 아이러니 관계를 설정하여, "소년은 아주 기뻐했다."는 글을 쓰고 소년이 웃음기 없는 표정으로 창밖을 내다보는 이미지를 그려내 장면으로 구성할 수 있다. 같은 내용을 표현하기 위해서 자유자재로 이미지를 생성하고 글과 어울림을 탐색할 수 있기에 생성형 AI는 매우 유효하다.

또한 생성형 AI의 빠른 이미지 생성은 다양한 시점의 전환 또한 살펴볼 수 있다. 그림책 작가는 영화감독처럼 자유자재로 시점을 이동하며 이미지를 제시한다. 그러나 학습자는 이러한 관점이 제한되며 다양한 시점의 이미지가 자신이 구성한 서사에 어떤 영향을 줄지 그 효과를 충분히 검토하기 어렵다. 그러나 생성형 AI는 다양한 시점의 이미지를 생성하여 학습자가 자신이 의도한 효과를 충분히 드러내는 시점을 선택할 수 있도록 해 준다.

교사는 표현하기 과정에서 학습자가 생성형 AI의 이미지 생성 기능의 다양한 기능을 충분히 활용할 수 있도록 안내해야 한다. 학습자가 AI의 기능을 충분히 활용하지 못하고 단순히 "사자를 그려줘"와 같은 단순한 프롬프트를 통해 나타난 이미지를 수동적으로 활용한다면 이는 그림책 창작 교육이 제공할 수 있는 다양한 복합 양식 텍스트성에 대한 이해를 막는다. 따라서 학습자의 프롬프트를 검토하고 이러한 프롬프트를 구체적으로 생성할 수 있도록 피드백을 줄 필요가 있다.

#### 라. 출판 및 공유하기 : 자기 성찰

이렇게 구성된 그림책은 한 편의 책으로 타인과 공유되며 생각과 느낌을 나눌 수 있게 된

다. 교육으로서 그림책 창작에서 공유하기의 단계의 중요한 활동 중 하나는 자신의 창작 과정을 성찰하는 것이다. 자신의 의도가 어떻게 언어로서 번역되고 기획되었으며, 그 결과가 타인에게 원하는 효과를 주었는지를 검토하며 창작 능력을 증진할 수 있다. 또 자신이 의도한 글과 이미지의 어울림 효과가 어떻게 실제 독자에게 임히는지 검토하면서 아이코노텍스트로서 그림책의 효과에 대해 성찰할 수 있다.

이를 위해 생성형 AI에 남겨진 프롬프트를 중심으로 자기평가 및 상호평가가 이루어질 수 있다. 기존의 결과 중심의 그림책의 뿐만 아니라, 프롬프트를 함께 그림책과 검토하면서 친구의 의도를 평가하고 피드백을 줄 수 있다. 예를 들면, 학습자가 가장 많은 고민을 프롬프트로 남기며 생성한 장면과 함께 실제 그 고민 과정을 함께 게시하고 이를 동료와 함께 검토할 수 있다. 동료들은 동료가 의도하고 구성하는 과정과 결과의 효과를 함께 검토하고 그 부분에 대해 이야기를 나눌 수 있다.

교사는 학습자가 한 편의 그림책을 구성하기 위해 프롬프트를 통해 고민한 궤적을 추적하고 이를 평가할 수 있다. 기존의 그림책 창작 교육에서 학습자의 고민 과정을 외현화하기 어렵기 때문에 많은 부분 교사의 관찰과 결과물의 완성도에 중심을 두고 평가하고 피드백을 주었다. 그러나 프롬프트의 대화창을 공유받거나, 그 과정을 기록한 자료를 가지고 학습자의 사고 과정을 추적할 수 있다. 이때 얼마나 정교하게 자신의 아이디어를 언어로 구체화할 수 있는지, 또한 프롬프트의 실패 후 포기하는지, 아니면 보다 끈기를 가지고 문제를 해결하는지 또한 평가할 수 있다. 이는 문학 창작의 과정에 대한 구체적인 피드백을 제공할 수 있는 기반이 될 수 있다.

#### IV. 결론 및 제언

본 연구는 생성형 AI가 일상 생활 및 교육 현장에 빠르게 침투하는 시대적 변화에 맞추어 그림책 창작 교육의 새로운 실천 방안을 모색하고자 하였다. 그림책 창작 교육은 학습자의 문학적 안목과 삶에 대한 성찰을 이끌뿐만 아니라 복합 양식 텍스트 생산 능력을 기르는 중요한 교육 활동이다. 그러나 그리기라는 표현의 장벽으로 교육 현장에서 실천이 어려웠다. 본 연구는 이러한 생성형 AI 표현을 용이하게 하는 도구가 될 수 있다고 보았다. 나아가 생성형 AI의 특징인 프롬프트 작성은 학습자의 사고를 구체화하는 과정이며, 이에 대한 공유를 용이하게 함으로써 그림책 창작에 대한 교육적 처치가 사고 과정으로 접근할 수 있으며, 사고 훈련이 될 수 있음에 주목하였다. 이러한 논의를 바탕으로 '기획 - 이야기 만들기 - 표현 - 출판 및 공유'의 4단계 실천 방안 과정을 제안하였다.

이 연구는 AI를 활용한 그림책 창작 교육의 이론적 정당성과 실천적 방안을 제안하는데 그쳤다. 본 연구의 완성을 위해서는 실제 초등 현장에 적용하고 실제 창작 능력 향상에 어떠한 긍정적 영향을 미치는지 검증할 필요가 있다. 또한 생성형 AI는 빠른 속도로 발달하고 있으며, 그에 따른 윤리적·법적 문제 또한 현재 진행형인 담론이다. 따라서 최신 기술과 담론의 교육적 수용 가능성을 지속적으로 탐색하고 교육 방안을 수정, 보완해 나갈 필요가 있다.

#### 참고문헌

주석으로 같음

## 「생성형 AI를 활용한 그림책 창작교육 방안」에 대한 토론문

이운영(한국교원대학교 강사)

이 발표문은 생성형 AI의 급속한 발전 속에서 문학교육, 특히 그림책 창작교육의 새로운 가능성을 탐색한 시의적 연구입니다. 복합 양식 텍스트인 그림책을 매개로, 생성형 AI의 언어 및 이미지 생성 기능을 창작 교육에 접목하려는 시도는 문학교육의 외연을 넓히는 의미 있는 기획으로 읽혔습니다. 저 또한 이러한 문제의식에 깊이 공감하며, 토론자의 소임을 다하기 위해 몇 가지 질문을 드리고자 합니다.

### 첫째, 프롬프트의 언어적 장치로서의 양면성에 대하여

선생님께서서는 ‘프롬프트’를 단순한 명령어나 기술적 입력이 아니라, 사고의 흔적을 기록하고 인지 과정을 외화(外化)하는 언어적 장치로 제시하셨습니다. 이는 문학교육에서 오랫동안 논의되어 온 ‘사유의 언어화’나 ‘서사적 사고’의 맥락과도 맞닿으며, 학습자의 창작 과정을 결과 중심이 아닌 과정 중심으로 재구성한 의미 있는 접근으로 읽힙니다. 다만, 이러한 외화가 이루어지는 언어가 AI의 알고리즘적 문법을 따르는 언어라는 점에서, 프롬프트는 학습자의 문학적 사유를 드러내는 동시에 제한하는 이중적 성격을 지닙니다. 학습자는 AI와의 상호작용 속에서 자신의 사고를 언어화하지만, 그 언어는 결국 AI가 ‘이해할 수 있는 방식’으로 정제된 비문학적 지시어의 언어가 되기 쉽습니다. 이때 문학의 언어가 지닌 비유, 모호함, 여백, 감정의 떨림 같은 요소들이 약화될 위험이 있습니다. 이러한 간극 속에서 프롬프트는 어떻게 하면 문학적 사유를 훼손하지 않으면서도 사고의 외화 기능을 유지할 수 있을까요? 선생님께서서는 AI의 언어 문법과 문학적 언어 사이에서, 학습자의 사유가 어떤 방식으로 조율되고 확장될 수 있다고 보시는지 궁금합니다.

### 둘째, AI를 활용한 언어와 이미지의 관계 탐색에 대한 교육적 방안

발표문에서 제안한 그림책 창작교육의 단계별 설계는 구체적이고 실천적입니다. 그러나 그 구성은 일반적인 서사 창작 과정(기획-이야기 구성-표현-공유)과 유사하여 ‘그림책 창작’이라는 특수성이 다소 희미합니다. 이 과정에서 주목할 점은 유독 ‘표현’ 단계에서만 인간-AI 협업이 설정되어 있다는 것입니다. 이는 언어와 이미지가 교차하며 의미를 생성하는 그림책 창작의 핵심 지점에 AI의 역할을 의도적으로 배치한 설정으로 읽힙니다. 학습자가 AI를 활용해 글과 그림의 관계를 탐색하고, 대비나 아이러니를 구성하는 시도는 의미의 다층성을 탐색하게 하는 유의미한 접근입니다. 그러나 AI는 본질적으로 논리적 대응과 유사도 기반의 재현을 따르기 때문에, 그림책의 미학을 구성하는 여백과 긴장의 감각을 충분히 구현하기 어렵습니다. 그렇다면 학습자가 AI의 즉시성과 논리성에 종속되지 않고, 언어와 이미지의 어긋남과 긴장을 스스로 조율하기 위해서는 어떤 교수적 장치가 필요할까요? 선생님께서서는 AI를 활용하되, 여백·긴장·대위 등 그림책 고유의 미학을 보존하고 확장하기 위해 어떤 교육적 접근이 요구된다고 보시는지 여쭙고 싶습니다.

### 셋째, 프롬프트 공유의 미학적 확장 가능성

프롬프트는 학습자의 창작 사고 과정을 담은 언어적 흔적이며, 창작을 ‘결과’가 아닌 ‘과정’으로 사유하게 한다는 점에서 문학 교육적으로 매우 중요한 의미를 갖습니다. 발표문에서도 ‘출판 및 공유하기’ 단계에서 프롬프트를 학습자의 자기평가 및 상호평가 자료로 제시한 점은 주목할 만합니다. 다만 현재의 논의는 프롬프트를 창작 과정의 검토나 평가 도구로 한정하고 있어, 그 잠재적 의미가 충분히 확장되지 못한 아쉬움이 있습니다. 프롬프트 공유는 단순한 피드백 절차를 넘어, 학습자들이 서로의 창작 언어와 사유의 궤적을 다시 읽고 반추하며 새로운 미학적 감각을 생성하는 교육적 장으로 확장될 수 있다고 생각합니다. AI와 협업하며 형성된 언어적 사유를 또래 학습자와 나누는 것은, AI의 한계로 지적된 선형적 사고를 인간적 감각과 상상력으로 보완하는 사유의 장이 될 수 있기 때문입니다. 이에 대해 선생님께서는, 프롬프트 공유 과정이 단순한 평가를 넘어 학습자 간의 감각적·미학적 상호작용을 촉진하는 새로운 문학적 경험으로 확장 가능성에 대해 어떻게 생각하시는지 궁금해 듣고 싶습니다.

이 연구는 AI로 그림책을 ‘만든다’는 도구적 접근을 넘어, AI와 함께 ‘사고한다’는 새로운 문학교육의 가능성을 열어 보였다는 점에서 의미 있는 시도라고 생각합니다. 선생님의 사유에 깊이 공감하며, 오늘의 논의가 문학교육의 패러다임을 ‘창작의 결과’에서 ‘사유의 과정’으로 전환하는 계기가 되기를 기대합니다. 제가 혹여 오독한 부분이 있으면 너그러이 양해해주시길 바라며, 깊이 있는 사유를 나누어주신 강서희 선생님께 감사드립니다.

## AI와 HI의 상보적 활용을 통한 문학 감상 교육 연구

문희경(부산교육대학교 강사)

I. 서론
II. 문학 감상 교육에서 AI와 HI
1. AI시대 문학 감상 교육의 의미
2. AI와 HI의 상보적 활용을 위한 역할 분담 구조
III. AI와 HI의 상보적 활용 문학 감상 교육 방안
1. AI와 HI의 상보적 활용 교수·학습 원리
2. AI와 HI의 상보적 활용 교수·학습 모형
IV. 결론

### I. 서론

19세기 초 영국 산업혁명의 한복판에서 일어난 러다이트 운동(Luddite Movement)<sup>18)</sup>은 기계화가 초래한 사회적 변화에 대한 인간의 저항을 상징적으로 보여준다. 새로운 방직 기계가 노동자를 대체하고 생계를 위협하자, 노동자들은 분노와 불안을 기계 파괴라는 극단적 방식으로 표출하였다. 이들의 행동은 기술 자체에 대한 무조건적 거부라기보다는 기술이 인간의 삶을 배제하고 통제하는 방식에 대한 저항이었다. 그러나 인간의 저항에도 불구하고 기술의 비약적인 발전은 계속되어 산업사회는 인간의 삶을 근본적으로 재편하는 새로운 질서로 자리 잡았다. 기술이 인간을 대체하거나 종속시키는 도구가 되어서는 안 된다는 이 메시지는 오늘날에도 여전히 유효하다.

오늘날 우리는 인공지능(Artificial Intelligence, 이하 AI)의 등장을 맞이하며 우리는 유사한 질문 앞에 다시 서 있다. 최근 신경망(neural network), 기계학습(machine learning), 딥러닝(Deep learning) 기술이 발달로 특정 프로그래밍에 대한 지식이 없어도 자연어처리(Natural Language Processing, NLP)가 가능해짐에 따라 국어과 교육에의 활용 가능성이 커졌다(문희경, 2023: 8).

그러나 AI에 전적으로 의존할 경우, 학습자는 작품을 통해 스스로 사유하고 의미를 구성하는 경험을 상실할 위험이 있다. 인공지능이 생성한 텍스트가 사람이 생성한 텍스트를 압도하고, 사람들이 인공지능에 의존하기 시작하며 그러한 행위에 대한 성찰하지 못할 때 나타나는 비극은 인간 사고의 종말을 추동할 수도 있다(김종윤, 2025: 116). 그렇다고 해서

18) 러다이트 운동(Luddite Movement)은 1811~1816년 영국 방직 산업 지역에서 노동자들이 기계화로 인한 실업과 임금 하락에 저항하여 방직기와 편직기를 파괴한 집단적 저항 운동이다. 명칭은 당시 기계를 부숴다고 전해지는 전설적 인물 네드 러드(Ned Ludd)의 이름에서 비롯되었다.

AI를 무조건적으로 배제하는 것도 시대적 흐름에 부합하지 않는다. Emeritus의 2025년 글로벌 직장 기술 연구에 따르면, 한국 전문가의 96%가 직장에서 AI 및 생성형 AI도구를 사용하고 있으며, 이는 미국(81%) 및 영국(84%)보다 훨씬 높은 수치이다(박영숙 & Saliba, 2025: 294).

중요한 것은 AI를 두려워하거나 배척하는 것이 아니라, AI와 인간 지능(Human Intelligence, 이하 HI)이 서로의 한계를 보완하고 기능을 확장할 수 있는 교육적 관계를 설계하는 일이다. 교육은 모든 것을 가르치는 것이 아니라 어떤 것을 가르치는 것이며, 모든 방식으로가 아니라 어떤 방식으로 가르치는 것이다(Crosswhite, 오형엽 역, 2001: 46). 이는 문학 감상 교육이 ‘무엇을 위해’ 감상하며, ‘어떤 방식으로’ 그것을 실현할 것인가를 분명히 해야 함을 시사한다. 본 연구에서의 ‘AI와 HI의 상보적 활용을 통한 문학 감상 교육은 바로 이러한 물음에 대한 응답이다.

본 연구의 연구 문제는 다음과 같다.

1. 문학 감상 교육에서 AI와 HI의 상보적 활용은 무엇을 의미하는가?
2. AI와 HI의 역할 분담 구조는 어떻게 설정되어야 하는가?
3. AI와 HI의 상보적 활용을 통한 문학 감상 교수·학습 모형은 어떻게 구체화 될 수 있는가?

## II. 문학 감상교육에서 AI와 HI

### 1. 문학 감상 교육에서 AI와 HI의 상보적 활용의 의미

오늘날 AI의 급속한 발전은 인간의 인식과 사고, 학습의 방식 자체를 근본적으로 변화시키고 있다. AI는 방대한 데이터를 분석하여 패턴을 도출하고, 언어·이미지·음성 등 다양한 양식을 통합적으로 처리함으로써 인간의 인지적 한계를 보완한다. 이러한 현상은 인간의 가치 인식 전반에도 영향을 미치고 있다. 그러나 AI 머신들과 인간이 본격 공존하는 시대가 눈앞에 열리자 인권·윤리·법률 등에서 가치·이익의 충돌과 혼란, 통제시스템 붕괴 등 예상치 못한 ‘함정’이 곳곳에서 드러나고 있다(송채수, 2021: 5). 이러한 변화는 교육 전반에도 영향을 미치고 있으며, 문학 감상 교육 역시 예외가 아니다. 이제 문학 감상 교육에서도 ‘AI는 어디까지 개입할 수 있는가?’, ‘AI시대 문학 감상 교육은 어떠해야 하는가?’와 같은 근본적 질문에 대한 재검토가 요구된다.

이때 중요한 것은 AI와 HI의 관계를 대립의 구도로 파악하지 않는 것이다. 두 지능의 관계를 ‘상보적’으로 추구한다는 것은 어느 한쪽의 우위를 전제하지 않는다. 동시에 추구한다는 것은 두 항을 동시에 긍정한다는 뜻이 아니라 그 둘 사이에 존재하는 긴장을 인정하면서도 그 둘 사이를 끝없이 오고 감으로써 진실에 가까이 간다는 뜻이다(이정우, 2004: 48). 이러한 관점에서 볼 때, AI와 HI의 상보적 활용이란 기술과 인간이 서로의 한계를 비판적으로 의식하며 그 간극을 조율해 가는 과정에서 감상의 진정한 의미를 확장해 가는 역동적인 상호작용이라 할 수 있다.

기존의 문학 감상 교육에서 학습자가 수행하던 작품의 줄거리 이해, 작가의 생애나 창작 배경 탐색, 시대적 맥락 분석 등은 이제 AI의 도움으로 즉시 이루어진다. AI는 작품의 구조, 인물 관계, 주제 등을 신속하게 분석하고 관련 자료를 연계함으로써 감상에 필요한 정보 접근성을 획기적으로 향상시켰다. 학습자는 짧은 시간 안에 풍부한 배경지식을 확보함으

로써 감상을 위한 분석적 토대를 마련할 수 있다.

그러나 AI의 발전은 문학 감상의 방식 자체를 변화시켰다. 자가 직접 수행하던 작품 분석과 의미 구성이 기계적 기능으로 대체되면서, 감상이 텍스트와의 내적 만남에서 멀어질 위험이 생겼다. 요약, 핵심어 추출, 의미망 분석 등 AI의 기능이 정교해질수록 학습자는 작품 그 자체보다 정리된 정보를 소비하는 경향을 보인다.

이 지점에서 다시 물어야 할 것은 문학 감상의 본질이 무엇인가 하는 문제이다. AI가 수행하는 정보 수집과 분석이 문학 감상을 돕는다는 점은 부정하기 어렵지만, 문학 감상의 중심에는 언제나 인간의 사유와 감응이 놓여 있다. 문학 감상은 정보를 습득하거나 해석의 정답을 도출하는 과정이 아니라, 작품 속 세계를 매개로 자기 존재를 성찰하고 새로운 세계 이해의 가능성을 모색하는 인식적 경험이다. AI가 아무리 정교한 분석을 제공하더라도, 작품이 독자의 내면에 불러일으키는 감응과 통찰을 통한 사유 행위는 인간만이 수행할 수 있다.

AI 의존이 심화될수록 문학 감상은 단순한 정보 처리 과정으로 전락될 위험도 커진다. AI가 제공하는 분석 결과는 학습자가 가진 고유한 자산으로부터 생산되는 복합적 의미망을 충분히 포착하지 못한다. 또한 문학 감상의 본질을 이루는 신체적 반응, 정서적 공명, 존재론적 사유는 분명 알고리즘으로 환원될 수 없는 영역이다.

이러한 한계를 극복하기 위해서는 AI와 HI의 상보적 활용이 필요하다. 문학 감상 교육에서 AI와 HI의 상보적 활용이란, AI가 방대한 정보 분석과 비교를 통해 감상의 외연을 확장하고, HI가 정서적 공명과 성찰을 통해 그 의미를 내면화하고 심화시킴으로써 감상의 본질을 실현하는 것을 말한다. 문학 감상 교육에서 AI와 HI의 상보적 활용은 AI는 감상의 ‘지도’를 넓히고, HI는 ‘길’을 정하는 데 비유할 수 있겠다. 지도 확장은 AI의 일, 길 찾기를 수행하고, 도착지에 가는 것은 언제나 HI의 몫이다. AI가 학습자의 탐색과 분석을 돕는 동안, HI는 그 정보를 바탕으로 자기 경험과 가치 판단을 통해 의미를 재구성한다. 따라서 AI와 HI의 상보적 활용은 기술이 제공하는 분석의 폭과 인간이 수행하는 사유의 깊이를 연결함으로써 학습자는 보다 넓고 깊은 문학적 감상을 실현할 수 있다.

## 2. AI와 HI의 상보적 활용을 위한 역할 분담 구조

### 가. AI의 역할

AI는 문학 감상의 외연을 확장하고, 학습자가 작품을 둘러싼 정보적·문화적 지평을 폭넓게 이해할 수 있도록 하는 지식의 매개자이자 분석적 촉진자로 작동한다. AI의 핵심 역할은 방대한 데이터 처리 능력을 바탕으로, 학습자가 텍스트를 여러모로 탐색하고 맥락적 이해를 심화할 수 있도록 정보를 제공하는 데 있다.

첫째, AI는 작품의 시대적·사회적 배경, 작가의 사상과 표현 경향, 그리고 동시대 문학사적 흐름에 관한 다양한 자료를 제시함으로써 학습자의 이해를 돕는다. 정보의 폭발적 증가 추세를 고려할 때, 앞으로는 독자가 원하는 정보를 검색 엔진에만 의존해서는 충분히 찾기 어려우며, 이때 Gemini나 Perplexity와 같은 실시간 검색 인공지능을 활용한다면 정보의 탐색과 독서가 훨씬 더 효율적일 것이다(김중윤, 2025: 114). 예를 들어, 작가의 생애나 사상, 작품의 창작 맥락, 문학사적 사조, 관련 비평 개념 등을 제공함으로써 AI는 학습자가 자신의 감응과 생각을 더 넓은 맥락 속에서 재해석할 수 있도록 지원한다.

둘째, AI는 텍스트 내부의 구조적 패턴을 탐색하여 인물 관계, 사건 배열, 주제어 간의 연

관성을 시각적으로 드러낼 수 있다. AI의 알고리즘은 텍스트 간 유사도 분석이나 키워드 네트워크 분석 등을 통해 감상의 흐름을 시각화하며, 이는 학습자가 작품의 서사 구조를 입체적으로 파악하는 데 도움을 줄 수 있다. 이러한 분석은 서사의 구조를 이해하는 데 도움을 주며, 해석의 단초로 활용할 수 있다는 점에서 비평적 촉매로 기능한다.

셋째, AI는 다양한 해석적 관점을 제시하여 감상의 지평을 넓힌다. 문학교육에서 학습자의 감상 수준을 높이는 것은 학습자의 감상 행위를 평론가의 비평과 구조적으로 동일한 수준에 이르게 하는 것을 의미한다(구인환 외, 2017: 372). 동일한 주제를 다룬 다른 작품을 연계하거나, 상반된 비평적 견해를 제시함으로써 학습자가 자신의 해석을 상대화하고 다층적으로 사고하도록 유도한다. 이러한 기능은 작품을 다층적 맥락 속에서 사유하도록 이끄는 분석의 틀로 기능할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

#### 나. HI의 역할: 사유와 성찰의 주체

AI가 감상의 외연을 확장한다면, HI는 감상의 내연을 심화한다. HI는 인간만이 수행할 수 있는 사유(思惟)와 성찰(省察)의 작용을 통해 작품의 의미를 재구성한다. 문학 감상에서 HI의 역할은 인간의 총체적 인식 작용을 통해 자기 자신과 세계를 새롭게 사유하는 과정으로 나아가는 데 있다. 즉, HI의 핵심은 인간의 사유로 요약될 수 있다. 이러한 HI의 개념은 데카르트의 인식론에 근거하여 해명될 수 있다. 데카르트는 『제일철학에 관한 성찰』에서 다음과 같이 말한다.

나는 무엇인가? 사유하는 것. 이것은 무엇인가? 의심하는 것. 이해하는 것, 긍정하는 것, 부정하는 것, 원하는 것, 원하지 않는 것, 또한 상상하는 것 그리고 감각하는 것이다(Descartes, 이현복 역, 2021: 50).

이 인용문은 인간의 사유가 단일한 이성 작용이 아니라, 의심·이해·판단·상상·감각을 포함한 복합적 인식 활동임을 보여준다. HI는 논리적 연산이 아니라 존재 전체가 참여하는 인식의 사건이며, 이 점에서 인간 지능은 인공지능과 본질적으로 구별된다. 따라서 문학 감상에서 HI가 수행해야 할 역할은 다음과 같이 구체화할 수 있다.

첫째, 의심하는 능력이다. 데카르트에게 의심은 인식의 출발점이다. 인간은 확실한 인식을 얻기 위해 먼저 모든 것을 의심함으로써 진리를 구별한다. 문학 감상에서도 이러한 비판적 태도는 핵심적이다. AI의 응답은 방대한 데이터의 통계적 확률에 기반한 결과이므로 오류와 편향의 가능성을 내포한다. 인간이 AI의 응답을 ‘해석’하는 방식과 AI가 인간의 입력을 통계적 확률에 기반해 ‘계산’하는 방식은 본질적으로 다르다(김연지·한지수·서혁, 2025: 23). 따라서 AI의 분석 결과를 끊임없이 의심하고 검증하는 행위는 문학 감상 과정의 비판적 긴장을 유지시키는 핵심 동력이 된다.

둘째, 이해하는 능력이다. 이해는 데카르트가 말한 명료하고 판명한 인식의 행위이다. 문학 감상에서 이해는 정보를 단순히 수용하는 과정이 아니라, 작품 속 세계를 자신의 언어로 해석하고 통합하는 인식 활동이다. 인공지능이 더욱 발전하는 시대에서도 텍스트를 꼼꼼하게 읽는 기본적인 능력은 인간에게 여전히 필수적인 능력이다(김종윤, 2025: 117). HI는 AI가 제공한 지식을 참고하되, 그것을 수동적으로 받아들이지 않고 자기 내면의 정서·경험·가치와 결합하여 새로운 의미를 구성해야 한다. 이를 통해 학습자는 단순한 정보 소비자나 아니라 의미의 창조자로 성장할 수 있다.

셋째, 판단하는 능력이다. 데카르트의 긍정(affirmare)과 부정(negare)은 정서적 반응이 아니라 참과 거짓, 옳음과 그름을 구별하는 인식적 판단 행위이다. 문학 감상에서 HI는 이러한 판단 능력을 통해 작품의 의미를 비판적으로 검토하고, 그 속에 내재된 가치와 윤리적 함의를 성찰한다. 윤리적 성찰이란 자신에게 부과하는 자유와 책임에 대한 명령이다(신형철, 2008: 142). AI는 정보를 논리적으로 조직할 수는 있으나, 그 결과의 정당성과 윤리성을 평가하지는 못한다. 반면 HI는 작품을 읽으며 ‘이 인물의 선택은 정당한가?’, ‘이 결말은 타당한가?’와 같은 윤리적 질문을 제기하고 판단하는 주체로 기능한다. 이러한 판단은 인간 고유의 사유 작용으로서 HI가 수행해야 할 역할이다.

넷째, 상상하는 능력이다. 데카르트는 인간의 사유를 구성하는 한 양상으로 상상(imaginari)을 제시하였다. 그러나 그가 말한 상상은 새로운 세계를 창조하는 능력이라기보다, 감각적 표상을 재현하고 구체적 형상을 그려내는 인식 행위에 가깝다. 이러한 관점에서 문학 감상에서의 HI의 상상은 감각적 경험을 사유로 이행시키는 중간 단계이자, 감각적 표상을 의미의 구조로 전환하는 인식 과정으로 이해할 수 있다. AI가 작품의 구조나 맥락을 분석하여 외적 정보를 제공한다면, HI의 상상은 그러한 정보를 감정·기억·경험의 층위 속에서 재배열하고, 이를 바탕으로 자기만의 의미를 구성하는 과정이 된다.

다섯째, 감각하는 능력이다. 데카르트는 감각한다는 것을 영혼과 연관시킨다(Descartes, 이현복 역, 2021: 47). AI가 텍스트의 패턴이나 구조를 분석할 수는 있지만, 감각의 층위에서 작동하는 리듬, 울림, 여운, 긴장감 같은 체험적 요소를 신체로 감각적으로 포착할 수는 없다. 감각은 이처럼 AI가 도달할 수 없는 신체적·정서적 인식의 장이며, 인간이 세계를 ‘살아 있는 경험’으로 받아들이게 하는 통로이다. 따라서 감각하는 능력은 문학 감상을 체험으로 전환시키는 출발점이라 할 수 있다.

### III. AI와 HI의 상보적 활용 문학 감상 교육 방안

#### 1. AI와 HI의 상보적 활용 교수·학습 원리

##### 가. 최초 감응 출발 원리

문학 감상의 출발점은 분석이나 정보 탐색이 아니라, 작품과 마주하는 순간 발생하는 직관적 감응(感應)에 있다. 반응(反應)이 외부 자극에 대한 즉각적이고 반사적인 대응이라면, 감응은 그 반응을 감지하고 포착하는 과정을 포함한다(문희경, 2025: 94). 즉 감응은 외부 세계의 현상이 학습자의 감각 속으로 스며드는 지점에서 일어나는 신체적이면서도 정신적 인식 행위이며, 인간이 세계를 느끼고 사유하는 가장 원초적 형태이다.

문학 작품은 언어적 서술을 매개로 학습자의 감응을 추동한다. 메를로-퐁티가 말하듯, 언어는 개념의 표지가 되기 이전에 신체를 장악하는 사건이다(M. Merleau-Ponty, 류의근 역, 2002: 359).<sup>19)</sup> 독자는 작품을 읽는 동안 움츠러들거나 눈물을 흘리는 등 언어가 신체를 매개로 감각적 반응을 일으키는 과정을 경험한다. 이러한 감응은 물리적 접촉이 아니라 들뢰즈가 말한 미세지각 차원에서 일어난다.<sup>20)</sup> 이는 감응이 물리적 경험이 아니라 관계적 인식

19) 메를로-퐁티에 의하면 ‘굳은’이라는 말은 실제로 일종의 등과 목의 뻣뻣함을 발생시키는 데, 이러한 효과를 일으키는 까닭은 이 말이 개념의 표지이기 이전에 먼저 나의 신체를 장악하는 사건이기 때문이다(M. Merleau-Ponty, 류의근 역, 2002: 359).

의 사건임을 보여준다.

이처럼 감응은 인공지능의 계산적 처리로는 대체될 수 없는, HI의 순수한 인식 행위이다. AI는 작품의 구조나 언어적 패턴을 분석할 수는 있으나, 작품이 독자에게 일으키는 신체적 떨림, 감정의 진폭, 의미의 여운과 같은 감각적 반응을 포착할 수 없다. 감응은 AI의 논리적 분석이 닿을 수 없는 인식의 기점이자, 인간이 세계와 만나는 최초의 인식 경험이다.

따라서 문학 감상 교육은 학습자가 이러한 감응을 억압하거나 기존의 해석에 종속되지 않고, 스스로 자각하고 언어화하도록 설계되어야 한다. 이때, 교사는 감응의 옳고 그름을 판단하기보다, 학습자가 그 감응을 의미 구성의 실마리로 발전시키도록 돕는 촉진자 역할을 해야 한다. 감응은 이후의 해석과 성찰을 지탱하는 사유의 기초이자 문학 감상의 인식론적 출발점이 된다는 점에서 더욱 중요하다.

#### 나. 역동적 의미 갱신의 원리

문학 감상에서 의미는 고정된 결과물이 아니라, 지속적인 상호작용 속에서 끊임없이 생성·변형·갱신된다. 감상은 독자의 정서, 경험, 가치관, 사회적 배경에 따라 매 순간 새롭게 구성되며, 그 과정에서 의미는 닫힌 구조가 아니라 열린 생성 구조이다. 현대 사회는 ‘필요를 충족시키는 가치’보다 ‘의미 있는 가치’가 더욱 중요한 시대로 바뀌고 있는데, 이때 가장 필요한 것은 정밀도다(Yamaguchi & Mizuno, 오인정·이연희 역, 2022: 207). 이러한 정밀한 의미는 기존의 의미를 폐기하고 재생산하는 역동적 갱신의 과정에서 형성된다.

AI의 도입은 이 과정에 새로운 인식적 자극이 될 수 있다. AI는 작품의 구조적 특징이나 주제적 패턴을 분석하여 학습자가 자신의 해석을 비판적으로 재검토할 수 있도록 돕는다. 그러나 AI의 분석은 정답을 제공하는 것은 아니다. AI는 다량의 텍스트 및 정보를 빠르게 검색하고 정리하고 생성하지만 그 내용의 정확성을 담보하지 않는다(김태호, 2023:16). 따라서 학습자는 그 타당성을 면밀히 검토해야 하고 AI가 제시한 자료나 해석적 관점을 자신의 감응과 비교·대조함으로써, 기존의 해석을 수정하거나 새로운 의미를 구성해야 한다.

이처럼 의미 갱신은 AI와 HI가 순환적으로 상호작용하며 사고를 갱신하는 인식적 과정이다. AI가 제공한 분석이 사고의 외연을 확장하면, HI는 이를 내면화하여 해석의 내연을 심화한다. 이렇게 생성된 새로운 의미는 다시 AI의 분석을 통해 점검되고, 또 한 번의 사유로 이어진다. 이 순환적 구조 속에서 문학 감상은 정태적 산물이 아니라, 끊임없이 살아움직이는 과정이 된다.

#### 다. 해석 지평 확장의 원리

문학 감상은 그 텍스트를 둘러싼 맥락적·상호텍스트적 관계망 속에서 사고의 폭을 확장하는 과정이다. AI는 방대한 데이터와 연산 능력을 바탕으로 작가의 생애, 시대적 배경, 장르적 전통, 비평 담론, 유사한 주제의 작품 등을 연결하여 제시함으로써 학습자가 작품을 보

---

20) 들뢰즈의 개와 개를 내리치려는 사람의 예는 물리적 접촉 없이도 신체적 감응이 발생할 수 있음을 보여준다(G. Deleuze, 이찬웅 역, 2004: 158). 여기서 들뢰즈는 한 사람이 개를 몽둥이로 내리치려고 조심스럽게 소리를 죽이며 개에게 다가가는 상황을 가정한다. 아직 몽둥이가 개에게 닿지 않았고, 개는 실제로 고통을 경험하지 않았음에도 불구하고, 그 상황의 분위기와 사람이 몽둥이를 들어 올리는 행위는 개에게 미세 지각을 촉발한다. 이는 물리적 접촉이 없이 미세 지각만으로도 고통스러운 신체가 형성될 수 있음을 보여준다.

다 넓은 시야에서 조망하도록 돕는다.

언어에 관한 지식이 효과적인 언어생활에 도움을 주듯이, 문학에 관한 지식은 작품을 보다 적절하고 풍부하게 이해하는 데 유효하다(최인자, 2001: 61)<sup>21)</sup>. 일정한 문학적 지식을 기반으로 한 감상은 작품의 의미를 보다 높은 차원으로 상승시키며, 학습자의 문학적 사고를 심화하는 데 기여한다.

AI의 정보적 지원은 감상의 외연을 넓히는 데 결정적 역할을 수행한다. 그러나 그 자체가 해석의 종결점이 되어서는 안 된다. 학습자는 그 정보를 자신의 감응과 경험 속에서 재맥락화하여 해석 지평을 확장해야 한다. AI는 감상의 지식적 비계(scaffold)로 기능하고, HI는 그 위에서 사유의 방향을 스스로 설정해야 한다. 이러한 관점에서 해석 지평의 확장은 단순한 정보의 축적이 아니라, 지식과 사유의 상호작용을 통해 사고의 외연을 넓히는 과정으로 이해되어야 한다.

#### 라. 자기 세계 재구성의 원리

문학 감상의 궁극적 목표는 텍스트를 통해 도출된 의미를 학습자의 삶 속에 통합하는 데 있다. 작품이 제기하는 질문은 학습자가 자신의 경험과 세계관을 반추하게 하며, 나아가 자아의 정체성과 세계 이해 방식을 변형시키는 내적 변환의 계기가 된다. 감상이 자기 이해와 성찰의 장으로 확장될 때, 문학 감상 교육은 학습자의 인문적 성장을 실현할 수 있다.

AI는 학습자가 감상의 내용을 사회적·문화적 맥락 속에서 재조명하고, 텍스트를 둘러싼 외적 세계와의 관계를 탐색하도록 지원함으로써, 세계 인식의 확장을 돕는다. 예를 들어, AI는 작품 속 주제와 현실 사회의 이슈를 연결하거나, 다양한 문화권의 유사 서사를 제시하여 학습자가 자신의 시야를 확장하도록 자극할 수 있다. HI는 이러한 외적 자극을 자신의 경험, 정서, 가치 체계와 결합하여 삶의 의미로 내면화한다. 내면화는 문학교육을 자기 교육이라는 이상적 수준으로 이끌어 올리는 중요한 계기가 된다(박인기, 2001: 152). 이를 통해 학습자는 자신과 세계의 관계를 재정립할 수 있다.

### 2. AI와 HI의 상보적 활용 교수·학습 모형

#### 가. 감응 및 관점 형성 단계

문학 감상에 있어서 감응은 사유의 출발이며, 관점 형성은 그 사유가 방향을 갖기 시작하는 지점이라 할 수 있다. 문학 감상은 분석적 이해나 정보의 탐색에서 출발하지 않는다. 이는 작품과의 직접적 마주침을 통해 학습자의 내면에서 발생하는 감응(感應)에서 출발한다. 반응(反應)이 외부 자극에 대한 즉각적이고 반사적인 대응이라면, 감응은 그 반응을 스스로 감지(感知)하고 포착하는 과정을 포함한다(문희경, 2025: 94). 즉, 감응은 단순한 자극-반

---

21) 최인자(2001)에 따르면 지식은 문학교육을 문학교육으로 만들어 버린다는 우려 속에서 주된 비판의 대상이 되어 왔지만, 문제는 지식 자체가 아니라, 어떤 지식이나 하는 점이며 이를 어떤 방법과 목적으로 교육하느냐에 있다고 지적한다. 예컨대 소설의 허구성 개념에 대한 지식은 소설 독서를 보다 입체적이고 풍부하게 이해할 수 있는 안내자 역할을 한다. 소설 해석의 창조성은 그것이 허구라는 것에서부터 나올 수 있기 때문이다. 이와 같이 일정한 문학적 지식을 바탕으로 감상하는 것은 문학체험에 적절한 방향을 제시해주고 보다 높은차원으로 상승시켜 준다는 점에서 유의미하다(최인자, 2001: 61).

응의 연쇄가 아니라, 인간이 세계와 자신을 느끼고 인식하는 내면적 행위이다. 학습자는 작품 속 세계와 자신의 내면이 만나는 지점에서 전율·불편함·설명되지 않는 울림 등 다양한 감정을 감각적으로 경험한다.

인공지능의 바탕인 컴퓨터는 논리회로로 구성이 되어있어 인공지능은 논리적이어서 인간 처럼 감정을 직관적으로 표현하지 못하는 반면, 인간은 직관적으로 상황에 따라 기쁘다, 슬프다는 상황을 표현할 수 있다(선태유, 2017: 187). 따라서 최초의 감응 및 관점 형성 단계에서는 AI가 개입하지 않는 순수한 HI의 영역으로 설정되어야 한다. 학습자는 텍스트를 분석하기보다 자신이 어떻게 감응하는지를 자각하고 이를 언어로 포착해야 한다.

이러한 감응은 기억과 긴밀히 연결된다. 이때의 기억은 한 의식이 간직하고 있는 추억의 총체가 아니라, 모종의 총체, 기호들, 자취들, 유적들로 구성된 모종의 배열을 의미한다(Rancière, 유재홍 역, 2012: 258). 이를 문학 감상에 적용하면 작품을 읽을 때 떠오르는 이미지나 감정은 개인의 기억이 재배열되는 순간이며, 감응은 과거의 체험과 현재의 독서가 교차하는 인식적 사건으로 이해될 수 있다.

감응은 곧 관점 형성으로 이어진다. 관점은 외부 정보나 타인의 해석이 개입되기 이전, 학습자가 자신의 내면적 자원에 근거해 구축하는 최초의 인식 틀이다. 주지하다시피 우리는 모두 각자만의 뇌를 갖고 그 뇌에 맞는 것들을 뽑아서 듣고 본다(Notebaert, 추미란 역, 2023: 103). 따라서 관점 형성은 외부적 정보에 앞서, 학습자 스스로의 인지적·정서적 자원을 통해 구성되는 자기 기원적 인식의 장이라 할 수 있다. 이후 AI를 활용하게 되는 과정에서 이 관점은 끊임없이 수정되고 확장되겠지만, 그 근원은 HI에 있다. 그러므로 이 단계에서 AI는 개입하지 않고, 학습자가 자신의 감응과 관점을 충분히 성찰할 시간을 가져야 한다.

#### 나. 프롬프팅을 통한 정보수집 및 분석 단계

감응과 관점 형성을 통해 학습자가 자신의 내면적 반응과 문제의식을 자각했다면, 다음 단계는 이를 객관적 근거와 맥락 속에서 확장·검증하는 일이다. 이때 핵심은 프롬프팅(prompting)이다. 이 단계에서 학습자는 프롬프팅하는 주체로서 AI가 제시하는 자료를 그대로 수용하는 것이 아니라, AI가 제공한 정보를 비판적으로 점검해야 한다. 우리는 자꾸 ‘왜?’라고 물을 때 우리 내면 깊은 곳에서 필요로 하는 것이 드러난다(Notebaert, 추미란 역, 2023: 206). 프롬프팅은 AI에게 정보를 요청하는 기술적 명령이자, 학습자가 자신의 사고 구조를 드러내는 지적 실천이다.

AI는 이 단계에서 감상의 외연을 넓히는 분석자이자 탐색의 동반자로 기능한다. AI는 이러한 학습자의 질문에 응답하면서 작품의 시대적·사회적 배경, 작가의 사상과 창작 경향, 관련 문학사적 맥락, 유사 주제의 다른 작품, 비평적 해석의 스펙트럼 등을 제시한다. 이는 단순한 정보 제공이 아니라, 학습자가 작품을 다층적 맥락 속에서 사유할 수 있도록 하는 지식적 기반이 된다. 학습자는 AI가 제공하는 분석 결과를 자신의 초기 감응과 비교·대조함으로써, 앞선 단계에서 형성된 감응과 관점의 주관적 인식이 객관적 자료와 만나는 지점을 숙고하게 된다. 즉, 프롬프팅 단계는 감응의 직관이 AI의 분석 기능을 매개로 객관적 인식과 논리적 구조화로 이행하는 국면이다. 이를 통해 문학 감상은 주관적 반응에서 비판적이고 체계적인 인식 행위로 확장된다.

#### 다. 대화를 통한 의미의 역동적 생성 단계

대화를 통한 의미의 역동적 생성 단계는 타자와의 대화를 통해 외연을 넓히는 과정이기도 하다. 자의적 감상은 방법론적 조망 없이 독자 자신의 주관적인 감정이입으로 이루어진다는 점에서 문학교육과는 대치된다(최인자, 2001: 26). 따라서 대화를 통한 의미의 역동적 생성 단계는 작품의 의미를 주어진 해답으로 받아들이지 않고, 다양한 관점과의 상호작용 속에서 새롭게 구성해 가는 과정이라 할 수 있다.

이 단계에서 AI가 제공한 분석적 지식과 HI의 주체적 사유가 교차하며 새로운 의미를 생성한다. 학습자는 AI의 응답을 그대로 수용하지 않고, 그것을 자신의 경험·가치·감정과 연결하여 해석을 재구성한다. 이러한 상호작용 속에서 감상의 의미는 고정된 결과가 아니라, 인간과 기술의 협력적 사유 속에서 끊임없이 생성되고 갱신되는 역동적 구조로 드러난다.

이때 대화란 단순한 질의응답이 아니라, AI와 HI가 교차하고 충돌하며 새로운 의미를 생산하는 사유의 장이다. AI는 다양한 분석 결과와 비교 대상을 제시함으로써 학습자의 기존 해석을 흔들고, HI는 그 차이를 인식하며 의미를 재조정한다. 이 과정에서 AI와 HI는 서로의 논리를 견인하고 수정하며 사고의 폭과 깊이를 심화시킨다. 특히 상반된 관점이나 다층적 해석이 제시될 때, 학습자는 자신의 해석을 상대화하고 재구성함으로써 비판적 사고를 내면화하게 된다.

이러한 AI-HI 간의 상호작용은 2단계의 '프롬프팅을 통한 정보수집 및 분석'과 긴밀히 맞물리며 순환적으로 작동한다. 이를 자신의 관점에서 재해석하며, 다시 질문을 던지는 과정을 반복한다. 즉, 프롬프팅(2단계)과 대화(3단계)는 분리된 절차가 아니라 상호 피드백 구조로 맞물려 작동하며, 이 반복적 순환 속에서 감상의 의미는 끊임없이 확장되고 재구성된다. 이때 AI는 사고의 외연을 넓히는 분석 장치로, HI는 그 외연을 내면화하여 의미의 깊이를 더하는 해석 주체로 기능한다.

#### 라. 자기 이해와 삶의 통찰 단계

자기 이해와 삶의 통찰 단계는 작품 감상을 통해 얻은 의미를 학습자의 삶과 존재 인식 속에 통합하고, 이를 통해 새로운 통찰을 도출하는 과정이다. 서사를 이해하고 서사를 자신의 삶을 이해하는 방향으로 이끌어 들이며 세계를 해석하는 힘을 길러 주는 것이 서사교육의 목표가 되어야 하며, 서사활동에 대한 교육은 자기 이해와 자아 성장의 교육으로 수렴된다(우한용 외, 2001: 17).

좋은 예술작품은 우리네 주변을 둘러싸고 있는 사물과 사람들과 사람들 사이의 관계를 새로운 눈으로 응시하게 함으로써, 삶이 무엇인지 또 삶은 어떠해야 하는지를 또렷하게 밝혀 보인다(김상욱, 2002: 24). 학습자는 작품이 던지는 물음들을 자신의 현실과 대면시키며, 그 속에서 삶의 가치, 관계의 의미, 존재의 방향성을 탐색한다. 이때 감상은 더 이상 텍스트 내부의 해석 행위에 머물지 않고, 자기 이해와 세계 인식의 재구성으로 확장된다.

이상의 교수·활동 모형에서의 주요 활동을 제시하면 <표1>과 같다.

<표1> AI와 HI의 상보적 활용을 통한 문학 감상 교수·학습 모형

단계	주요 활동 내용	AI 중심 활동	HI 중심 활동
감응 및 관점 형성	작품과의 최초 마주침을 통해 감정적·신체적 반응을 자각하고, 자기 경험에 근거한 초기 관점을 형성한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개입하지 않음.</li> <li>- 최초의 감응과 관점 형성은 순수한 인간 인식의 영역으로 존중.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 떠오르는 감정, 이미지, 기억, 울림 등을 탐색하고 언어화함.</li> <li>- 자신의 감응을 통해 작품과의 관계 형성.</li> <li>- 자기 자원을 기반으로 자율적 최초 관점을 수립.</li> </ul>
프롬프팅을 통한 정보 수집 및 분석	작품의 배경·맥락·구조 등에 대한 객관적 정보를 탐색하여 사고의 외연을 확장한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작가의 생애, 시대적 배경, 다른 작품, 비평적 관점 등 관련 자료 제공.</li> <li>- 학습자의 질문에 따른 추가 정보 제시.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 감응에서 생긴 의문 질문으로 전환, 기타 궁금한 점을 질문 형태로 구성.</li> <li>- AI의 응답을 비판적으로 검토하고, 자신의 감응과 비교·선별·조정.</li> </ul>
⇕ 대화를 통한 의미의 역동적 생성	AI와의 대화를 통해 다양한 관점을 접하고 의미를 심화하며 재생산한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 비평적 관점, 논점 제시.</li> <li>- 학습자의 기존 해석을 자극하는 비판적 타자로 기능.</li> <li>- 추가 질문을 통한 해석과 사고의 확장 유도.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- AI의 분석 결과를 자신의 경험, 가치, 감정 등과 연결하여 재해석.</li> <li>- 상반된 관점을 수용·비판하며 사고의 지평 확장.</li> <li>- 의미를 자기화하고 해석 심화.</li> </ul>
자기 이해와 삶의 통찰	감상을 자기 존재의 성찰과 삶의 재구성으로 확장한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사회적, 문화적 맥락 확장 정보 제공.</li> <li>- 다른 문학작품, 예술과의 연관성 탐색 제안.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품이 제기하는 문제를 자신의 현실과 대면시켜 자기 이해 및 성찰.</li> <li>- 인물의 선택, 서사의 메시지를 삶의 방향과 연결.</li> <li>- 문학 감상 경험을 삶의 가치 탐색으로 확장.</li> </ul>

#### IV. 결론

AI의 급속한 발전은 문학 감상의 방식과 교육의 패러다임에 근본적인 변화를 불러오고 있다. 본 연구는 AI가 보편화된 환경에서 문학 감상 교육이 무엇을 지켜야 하며 무엇을 새로 구성해야 하는지를 규명했다. 핵심 쟁점은 기술 수용 여부가 아니라, AI와 HI가 어떻게 상보적으로 작동하여 감상의 폭과 깊이를 함께 확보하느냐에 있다.

본 연구는 AI와 HI의 관계를 대립이나 종속의 구도가 아니라, 긴장과 상호작용 속에서 감상의 깊이와 폭을 함께 확장하는 상보적 구조로 재정립하고자 하였다. 이를 위해 문학 감상 교육에서 AI와 HI 상보적 활용의 의미를 정립하고 역할 분담 구조를 탐색하여 AI는 감상의 외연을 넓히고, HI가 그 외연을 내면적 성찰로 전환해 감상의 내연을 심화한다는 기준선을 확립했다. 즉, AI는 감상의 외연을 확장하는 분석적 지능으로, HI는 감상의 내연을 심화하고 성찰하는 지능으로 기능하며, 두 지능을 상보적으로 활용할 때 문학 감상 교육은 효과적으로 이루어질 수 있다. 이에 따라 문학교육 실천 측면에서 AI와 HI의 상보적 활용을 위한 교수·학습 원리를 도출하고, 교수·학습 모형을 설계하였다.

본 연구는 AI시대 문학 감상 교육이 직면한 변화와 도전을 성찰하고, AI와 HI의 상보적 활용을 통한 새로운 문학 감상 교육 방안을 구체적으로 탐색하였다는 데 그 의의가 있다. 그러나 그 한계도 존재한다. 향후 연구에서는 AI의 언어 생성 능력과 정서적 반응 분석 기술이 실제 감상 수업에서 어떠한 상호작용을 촉진하거나 제한하는지를 구체적으로 검증할 필요가 있다. 또한 학습자의 연령, 감상 수준, 문학 장르에 따라 AI-HI 상보적 구조가 어떻게 변주될 수 있는지에 대한 실증적 연구가 이어져야 할 것이다.

## 참고 문헌

- 구인환, 박인기, 우한용, 최병우, 『문학교육론』(제7판), 삼지원, 2017.
- 김상옥, 『숲에서 어린이에게 길을 묻다』, 창작과비평사, 2002.
- 김서정, 『동화가 재미있는 이유』, 문학과 지성사, 2006.
- 김연지·한지수·서혁, 「인간-AI 소통에서 프롬프트 리터러시의 실천 요소 탐색 - 맥락통일적 의미구성을 중심으로 - 」, 『새국어교육』 144, 11-58, 2025.
- 김종윤, 「인공지능 시대의 독서 개념 변화와 독서교육의 방향」, 『독서연구』 75, 95-133, 2025.
- 김태호, 「국어교육에서 AI의 수용 방향」, 『청람어문교육』, 93, 7-27, 2023.
- 김혜정, 「人工知能 시대의 텍스트성 텍스트의 擴張과 批判的 文識性」, 『어문연구』 51(4) , 343-371, 2023.
- 문희경, 「도구적 성격에 따른 국어과 AI 활용 방안 연구」, 『청람어문교육』, 95, 7-32, 2023.
- 문희경, 「메타적 거리 조절을 통한 영상 서사 감상 교육 연구」, 한국교원대학교 국내박사학위 논문, 2025.
- 박영숙: Saliba, T., 『AI 세계미래보고서 2030』, 더블북, 2025.
- 박인기, 『문학교육과정의 구조와 이론 (개정판)』, 서울대학교출판부, 2001.
- 선주원, 「AI 융합교육을 위한 국어과에서의 문식성 교육 방향」, 『초등국어과교육』 29, 27-48, 2022.
- 선태유, 『인공지능의 미래 사람이 답이다』, 리드리드출판, 2017.
- 송채수, 『AI의 함정과 이기적인 뇌』, 청람, 2021.
- 신형철, 『몰락의 에티카』, 문학동네, 2008.
- 우한용 외, 『서사교육론』, 동아시아, 2001.
- 윤택림, 『문화와 역사연구를 위한 질적연구 방법론』(2판), 아르케, 2013.
- 이정우, 『개념-뿌리들1』, 철학아카데미, 2004.
- 최인자, 『서사문화와 문학교육론』, 한국문화사, 2001.
- Coleman, F., *A Human Algorithm: How Artificial Intelligence Is Redefining Who We Are*, 김동환·최영호 역, 『휴먼 알고리즘: 인공지능 시대, 인간의 길을 묻다』, 싸아이알, 2022.
- Crosswhite, J. *The Rhetoric of Reason*, 오형엽 역, 『이성의 수사학』, 고려대학교출판부.
- Descartes, R., *Meditationes de prima philosophia*, 이현복 역(2021), 『제일철학에 관한 성찰』(개정증보판), 문예출판사, 2021.
- Foucault, M., *Le corps utopique/Les hétérotopies*, 이상길 역, 『헤테로토피아』(2판), 문학과지성사, 2023.
- Merleau-Ponty, M., *Le Visible et l'invisible*. 남인수, 최의영 역, 『보이는 것과 보이지 않는 것』, 동문선, 2004.
- Notebaert, K., *Drei tage, zwei Frauen, ein Affe und der Sinn des Lebens*, 추미란 역, 『다시 아이를 키운다면 뇌과학부터』, 생각정원, 2023.
- Polanyi, M., *The tacit dimension*, 김정래 역, 『암묵적 영역』, 박영사, 2015.
- Rancière, J., *La fable cinématographique*, 유재홍 역, 『영화 우화』, 인간 사랑, 2012.
- Yamaguchi, S., & Mizuno, M., 오인정·이연희 역, 『감성과 지성으로 일한다는 것』, 마인더브, 2022.

# 「AI와 HI의 상보적 활용을 통한 문학 감상 교육 연구」에 대한 토론문

김정은(경인교육대학교 강사)

이 발표문은 인공지능 시대에 문학 감상 교육이 나아가야 할 방향을 탐색하며, AI와 인간 지능(HI)이 상보적 관계를 이루어 감상의 폭과 깊이를 함께 확장할 수 있다는 관점을 제시하고 있습니다. 과거 인터넷과 스마트폰이 우리 삶의 일부가 되었고, AI가 우리 생활 전반에 자리하게 된 지금, 문학교육과 AI의 관계를 생산적인 방향으로 설정하고 이를 교육적 모델로서 구체화하려는 시도라는 점에서 의의가 있다고 생각합니다. 발표자의 문제의식에 공감하며, 몇 가지 논의 지점을 중심으로 질문을 드리고자 합니다.

## 1. AI 도구성의 경계: 정보 제공과 사고 개입 사이의 불분명성 문제

AI와 함께 살아가는 시대라 하더라도 문학교육에서 문학 감상의 주체는 어디까지나 인간인 학습자가 될 것입니다. 감상을 통한 학습자의 의미 구성과 자기 성찰은 오직 학습자 자신만이 실현할 수 있고, AI가 대리할 수 없기 때문입니다. 발표문에서도 감응과 성찰 등 문학 감상의 본질에 해당하는 부분을 HI의 역할로 보고, 문학 감상에서 AI의 의존을 경계하며, 나아가 AI는 정보 제공과 정보 분석, 비교 등을 맡고, HI가 감상의 본질을 실현하는 것을 상보적 활용으로 정의하고 있습니다(2장 1절). 이 경우, AI는 인간 고유의 내면적 경험으로서 문학 감상 행위의 바깥에서 정보 제공 및 분석의 역할을 맡는 것이고, 이 정보를 작품과 관련지으며 의미를 구성하는 것은 HI의 영역일 것입니다.

그런데 AI의 역할이 정보 제공자에 그친다면, 학습자의 해석 과정에서 AI가 인간 혹은 학습자와 유의미한 상보적 관계를 맺고 있다고 볼 수 있을지 검토할 필요가 있습니다. 예를 들어, 논문이 제안하는 '해석 지평 확장'이나 '자기 세계 재구성' 원리에서 AI가 제시하는 문학적 지식 그 자체나 작품에 반영된 현실의 양상 그 자체는 발생할 수 있는 오류나 관점 편향의 문제를 차치하고서라도, 학습자가 활용할 가능성이 있는 정보이지 학습자의 해석으로 자동화되는 것이 아니기 때문입니다. 반대로, AI의 대화적이고 해석적인 응답을 적극적으로 활용하는 경우 학습자의 감상 행위와 사고가 도구 의존적으로 변질될 위험이 있습니다. 감상의 주도권이 AI로 이동할 위험이 있습니다. 전자의 경우 기존 검색 엔진과의 차별성이 희미해지고, 후자의 경우 인간의 감상 주체성이 약화된다는 점에서 어느 쪽도 명확한 해답이 되기 어렵습니다.

이때 제기되는 더 본질적인 문제는 AI 활용에서 어디까지가 도구적인 것이고 어디서부터는 인간의 사고에 영향을 미치는지 그 경계가 불분명하다는 것입니다. 즉, 정보 제공과 사고 개입의 경계가 불분명해 문학교육에서 이를 명확히 구분해 통제하거나 활용하기가 어렵다는 점을 고려해야 합니다. 또한 이러한 문제로 인해 AI가 학습자의 문학적 경험과 의미 형성에 실질적 상호작용을 제공하지 못한다면 '상보성'이나 교육적 효과를 논하기 어려운 지점이 있습니다. 따라서 AI와 HI의 역할 분할을 넘어, 학습자가 AI에 감상의 주도권을 내어

주는 상황을 막기 위한 제도적, 교수·학습적 장치를 마련하기 위한 논의로 나아가야 할 필요도 있습니다. 이에 대한 발표자의 생각을 여쭙습니다.

## 2. AI가 제공하는 ‘정보’의 성격

AI가 제공하는 ‘정보’가 무엇을 의미하는지도 중요한 쟁점이라고 생각합니다. 예를 들어, 서사 이해에서 ‘작품의 구조’는 객관화되고 고정된 정보인지, ‘작품의 구조’를 파악하는 사고 행위가 AI가 대리할 수 있는 영역인지를 검토해볼 필요가 있습니다. 또한 독자가 이야기를 읽고 플롯을 구성한다는 것은 독자의 능동적인 해석 과정의 핵심이며, 감상자의 문학 능력과 직결되는 영역이기도 합니다. AI가 대리해도 될 것은 무엇이고, 인간이 수행해야 할 것이 무엇인지의 경계가 모호한 영역에 대한 고민이 결국 문학교육이 해결해야 할 문제라고 생각합니다. 이에 대한 발표자의 의견을 여쭙습니다.

## 3. 이론적 논의를 통한 방향 모색의 한계

최근 문학과 관련된 AI-인간 상호작용 연구는 주로 창작 협업(소설·시), AI 추천 알고리즘, 감상·해석 공유, 맞춤형 독서 지원 등에서 활발히 이루어지고 있습니다. 그러나 문학 감상 영역에서는 AI가 감상이나 해석의 ‘파트너’ 혹은 ‘정보 제공자’로 참여할 수 있다는 논의가 제기되고 있을 뿐, 실제로 AI와 인간의 협력이 학습자의 심미적·정서적 감상 능력이나 사고에 어떤 영향을 미치는지에 대한 체계적 실험과 사례 연구는 아직 초기 단계입니다. 그럼에도 AI에 대한 기대와 우려가 연구의 축적보다는 사회적 감각 수준에서 논의되고 있으며, 이에 대응하려는 다양한 시도가 나타나고 있습니다. 하지만 실제 AI와 인간이 문학 감상 과정에서 어떻게 상호작용하고 어떤 효과를 내는지에 대한 실증 연구가 충분히 누적되지 않은 상황에서, 상보적 활용의 방향을 개념적 구상에만 근거해 제시하는 것은 타당성 측면에서 한계가 있을 수 있습니다. 이에 대한 보완 방안이나 후속 연구 계획이 있으시다면 말씀 부탁드립니다.

먼저 논의를 읽고 공부할 수 있는 기회를 주신 학회와 발표자에게 감사드립니다. 오독하여 논의에 잘못된 지점이 있었다면 양해를 부탁드립니다.

## 플라스틱 신의 등장

— 한국 SF 동화에 나타난 AI —

강동희(아동문학평론가)

- I. 쉬운 것과 좋은 것
- II. 무능한 AI의 유용함
- III. 플라스틱 신의 등장
- IV. 이제는, 뜬금 들일 시간

### I. 쉬운 것과 좋은 것

모두가 AI를 말하는 세상이다. 우리는 AI가 얼마나 훌륭한 비서이며, 작가이며, 화가이며, 작곡가이며, 상담가이며, 이론가이며, 철학자인지 주변에서 흔하게 듣는다. 말들이 향하는 결론은 단순 명료하다. 'AI는 못하는 게 없다.'

최근 AI 기술이 보여주는 경이로움과 이를 반기는 사회 일반의 분위기를 감안하더라도 그것이 지금 우리의 일상에 얼마나 깊숙이 들어와 있는지 떠올려보면 새삼 놀라게 된다. 기계와 컴퓨터를 조작해 원하는 결과를 얻어내는 일은 본디 숙달된 전문가의 영역이었다. 멀리 갈 것 없이 5년 전만 해도 인간과 기계가 서로 소통하기 위해 필요한 가장 기본적인 전제는 인간이 기계의 언어, 곧 알고리즘을 익혀야 한다는 것이었다. 당시 기계에 지시를 내릴 수 있는 이들은 모두 이 알고리즘이라는 외국어를 유창하게 구사하는 전문 인력들이었다. 비전문가들은 터미네이터류의 영화에 열광하면서도 AI의 작동 원리와 퍼포먼스 같은 것에는 크게 관심을 두지 않았다.

5년 사이에 상황은 극적으로 바뀌었다. 전문지식의 유무를 막론하고 모두가 AI를 논할 수 있게 된 데에는 인간과 기계 간 소통 구조의 근본적 변화가 한몫을 톡톡히 했다. 지금은 기계가 인간의 자연어를 학습하고 이를 바탕으로 인간과 소통하는 것이 당연하게 여겨진다. 그뿐만이 아니다. 기실 인간은 자기네 언어를 그다지 매끄럽게 다루지 못할 때가 많은데, 현시점의 AI는 그런 허술한 언어에 담긴 요구도 놀라울 만큼 빈틈없이 처리한다. 심지어 그들은 핀잔도 하지 않는다.

요컨대 힘들게 알고리즘을 공부하지 않아도 누구나 챗gpt와 같은 생성형 AI를 통해 필요한 결괏값을 손쉽게 얻을 수 있게 되었다. 물론 알고리즘 전문가의 영역은 여전히 살아있지만, 그럼에도 우리는 간간이 이런 생각을 하게 된다. 굳이 힘들게 노력할 필요 없어. 때가 되면 더 쉽고 효율적인 게 알아서 튀어나와 정답을 알려줄 거야.

오늘날 '인지적 구두쇠(Cognitive miser)(Susan Fiske, 1984)' 개념이 다시금 의미를 획득할 수 있는 지점도 여기에 있다. 기술의 가파른 발달에 따라 개인의 인지적 노력을 최소화한

으로 투입하고자 하는 경향은 이제 하나의 뉴노멀 또는 시대정신으로 굳어져가는 듯하다. 사람들은 극도로 개인적이고 다층적인 문제에 맞닥뜨렸을 때에도 '챗gpt에게 물어보세요' 류의 유혹에서 벗어나지 못하고, 실은 벗어나야 할 이유도 잘 모른다. 쉽고 간편한 것은 어느덧 좋은 것이 되었다.

그러면 오늘의 아동문학은 이러한 현상을 어떻게 인식하고 있을까. 아쉽지만 나는 아직 한국의 아동문학장이 이 문제를 주요 의제로 올릴 만한 인식 자체를 가지고 있지 않다고 본다. 한국의 동화 세계에서 AI는 가성비 좋은 장난감 정도의 위치에 머물러 있다. 이는 AI의 양면성을 고르게 조명하는 작품, 나아가 AI의 부정적 영향력을 드러내어 강조하는 작품에서도 예외가 아니다. 그런 작품들이 AI를 으스스하게 묘사하는 건 대개 그 장르에서 익숙하게 수용되는 클리셰를 참조한 것일 뿐, 생각하기를 기피하는 인간들의 어떤 인지적 마비 현상을 짚고자 함은 아니다.

물론 문학작품 속 AI가 꼭 의미심장한 사회 현상을 포착하는 용도로만 쓰여야 하는 것은 아니다. 문학이 특정 소재를 채택하는 이유는 복잡적이므로 누군가 그걸 일률적으로 통제할 수는 없다. 다만 지금까지 아동문학이 AI를 묘사하고 소비해 온 방식이 더는 그리 신선하거나 다채로워 보이지 않는다는 점은 지적될 필요가 있다.

주지하는 바 이제 어떤 아동문학작품에 AI 인격체가 등장했다고 해서 그것이 딱히 우리가 주목해야 할 어떤 특별한 시도로 보이지는 않게 되었고, 그렇기에 쟁점은 곧장 각론으로 향한다. 요컨대 이 글의 관심사는 이것이다. 한국 SF 동화에서 AI는 작가와 독자의 인지적 인색함을 얼마나 부추기고 있는가. 그러한 경향은 앞으로 어떤 양상으로 더욱 공고해지거나, 반대로 누그러질 것인가. 쉬운 것은 정말로 좋은 것인가. 물음에 답하기 위해선 먼저 지금까지 나온 SF 동화 속 AI 캐릭터를 구체적으로 들여다보아야 할 것이다.

## II. 무능한 AI의 유용함

간단한 질문으로 시작하자. AI가 등장하는 동화는 SF인가. 절대적 기준까지는 아니지만 지금까지는 대체로 그렇다고 보아도 무방했다. 독립된 인격을 가지고 타인과 상호작용하는 AI는 그 자체로 미래적 요소로 간주되었고 이야기는 자연스럽게 SF 장르의 규범에 따라 해석되었다. 보다 중요한 것은 이런 동화들이 스스로 SF 장르의 정체성을 강하게 의식하고 있다는 사실이었다. 지금까지 AI가 나오는 동화를 쓰는 작가들은 자신이 SF를 쓰고 있다고 생각했고, 좋은 SF를 쓰고자 했다.

앞으로는 어떨까. AI는 이전에도 SF의 전유물이 아니었지만 앞으로는 더욱 빠르게 SF 장르에서 분화해 나갈 것이다. AI가 SF와 완전히 무관해질 거라는 뜻은 아니다. AI는 언제나 SF의 주요한 관심사였고 앞으로도 그렇겠지만, 동화가 AI를 다룰 때 SF 장르의 규칙과 클리셰를 적극적으로 참조하는 경향은 지금보다 눈에 띄게 줄어들 거라는 의미다. 현실 속 AI의 진화 속도는 상상을 초월할 정도로 빠르고, 그에 따라 SF 동화에 느슨하게 묘사된 AI는 그 매력과 개성을 빠르게 잃어가고 있다. 이 틈은 단기적으로 리얼리즘 영역에서 메우게 될 것이다.

어쨌거나 이 분야에 관한 한 아동문학 작가들의 상상은 현실보다 확실히 느리다. 비교적 최근에 나온 작품들을 보아도 그렇다. 예컨대 2025년의 챗gpt는 『담임 선생님은 AI』(창비, 2018), 『빨간 아이, 붓』(허블, 2021), 『에이아이 내니』(고래가숨쉬는도서관,

2021), 『나를 닮은 친구 A.I.』 (머스트비, 2021), 『AI 디케』 (마루비, 2021), 『나의 수호천사, AI 큐피드』 (청어람주니어, 2023), 『리보와 앤』 (문학동네, 2023), 『AI 도시 마테』 (오늘책, 2023)와 같은 작품들에 나온 AI보다는 똑똑한데, 근미래 SF에 등장하는 AI가 현실의 챗gpt보다 지능이 떨어지는 이런 설정은 어쩔 수 없이 작품의 매력을 줄이는 요인이 된다. 배경이 수십 년 뒤인 SF에 등장하는 AI 로봇이 이야기의 처음부터 끝까지 인간이 만든 뻔한 규칙에 묶여 움직인다고 상상해 보라. 일단 따분하지 않은가.

한 가지 오해가 없어야 할 것은, SF 문학이 AI의 발전 방향과 속도를 정확히 예측하지 못했다고 해서 그 작품의 완성도가 딱히 떨어진다고 볼 수는 없다는 점이다. 이는 미래를 잘 예측한 SF가 그것만으로 뛰어난 문학이 될 수 없는 것과 마찬가지로 자명하다. SF에서 예측의 개연성과 문학적 완성도는 완전히 별개의 것이고, 좀 더 직설적으로 말하자면 SF가 기술의 발전을 정확히 예측해야 할 이유는 전혀 없다. 다만 불과 2~3년 전까지도 무난하거나 시의적절해 보이던 AI에 관한 일부 가정들이 어째서 그리도 빠르게 빛이 바래는지에 대해서는 좀 더 면밀히 주시할 필요는 있다.

물론 여기에는 참작할 만한 사정이 있다. 모든 문학작품 속 AI는 작가가 필요로 하는 만큼만 똑똑하다는 것이다. 도입부에 명석한 두뇌를 뽐내던 AI가 중반부를 지나며 점차 흐리멍덩해지는 데에는 그런 실용적인 맥락이 숨어 있다. 일반적으로 작중 AI 캐릭터에 빈틈이 없을수록 주인공은 보다 길고 지난한 여정을 소화해야 하고, 이는 자연히 이야기의 분량을 늘리는 요인으로 작용하게 되기 때문이다. 이를테면 나오미 크리처Naomi Kritzer의 『캣피싱Catfishing on CatNet』 (허블, 2021)에 나오는 AI의 지능 수준을 그대로 유지하면서 이야기를 절반 분량으로 줄이는 노하우 같은 게 존재할 수 있을 것 같지는 않다. 이야기를 짧게 매듭지으려면 AI가 적당한 지점에서 적당히 허술하게 굴어주는 편이 아무래도 유리하다.

『에이아이 내니』를 예로 들어보자. 이름에서 짐작할 수 있듯, '내니'는 AI 돌봄 로봇이다. 내니의 임무는 주인공 '별이'가 만 열여덟 살이 될 때까지 보살펴주는 것이다. 별이는 무슨 이유에서인지 아기 때 버림받아 외톨이가 되었고, 내니는 그런 별이가 이 세계에서 믿고 의지할 수 있는 유일한 존재다. 처음에 내니는 어린 별이의 인지적, 정서적 욕구를 섬세하게 채워줄 수 있는 존재로 묘사되지만, 이후 전개 과정에서 내니가 돌봄 외 영역에서는 아주 무능하다는 사실이 드러난다. 내니는 인간의 해킹 시도 한 번에 일시적으로 모든 기능이 멈추고, 별이를 맡길 보육원을 알아보기 위해 굳이 먼 곳까지 직접 가서 발품을 팔고, AI 로봇 제작사인 '심테크'의 추적을 피하기 위해 얼핏 보기에다 어설픈 트릭을 쓴다. 그리고 이 모든 허술함은 이야기가 각 구간의 난관을 뚫고 결말을 향해 나아갈 수 있는 편리한 돌파구를 제공한다. 만약 내니가 돌봄 영역 바깥에서까지 유능했다면 이야기는 훨씬 더 길어져야 했을 것이다.

『리보와 앤』의 1인칭 주인공 '리보'도 마찬가지다. 도서관 안내 로봇인 리보는 어느 날 갑자기 도서관 이용객들이 사라진 원인이 신종 바이러스라는 명백한 사실을 몰라 한참을 헤매는데, 그 사연이 자못 흥미롭다. 리보는 독립적 사고와 판단이 가능한 고성능 로봇이지만, 웹에 접속하여 뉴스를 검색하는 간단한 기능은 수행할 수 없다. 그러니까 독자에게 '신종 바이러스의 확산'으로 쉽게 이해되는 사건이, 리보에게는 익숙했던 세계가 한순간에 풀 수 없는 미스터리로 변해버린 사건이 될 수밖에 없는 것이다. 여기서 리보의 무능함은 물론 작가의 의도에 의해 기획된 것이다. 현상에 대한 리보의 무지와 무구함은 작품을 관통하는 이미지, 곧 코로나 시국에 세상과 단절된 채 집집마다 남겨졌던 어린이들의 모습에 포개어지며 의미를 획득한다. 다시 말해 리보의 무능함은 이 이야기가 결말을 향해 나아갈 수 있는 핵

심 동력이자 꼬인 실타래를 푸는 실마리로서 기능한다. 리보가 유능하면 실타래는 더 복잡하게 엉키고, 이야기도 그만큼 길어져야 한다.

그러니까 AI의 성능이 애초의 기대보다 떨어지는 이런 설정은 어느 정도는 창작자의 필요에 따라 고의적으로 연출되는 것이라고 할 수 있다. 하지만 그렇다고 해서 무능한 AI에 대해 독자가 갖는 모든 의문이 곧장 해소되는 것은 아니다. 독자들이 작중 AI의 영성함에 여전히 고개를 갸웃거릴 수밖에 없는 가장 큰 이유는, 이렇게 영성한 AI도 대개 그 세계의 인간들보다는 똑똑해서 대립 구도 상 비교 우위에 놓이기 때문이다. 결국 작중 AI의 성능이 떨어지면 그 AI가 존재하는 세계 전체가 다운그레이드된다는, 꽤나 골치 아픈 문제가 파생한다.

『AI 디케』를 예로 들어 보자. 이 작품에서 '디케'의 임무는 오로지 학생들을 테스트하여 등급별로 나누는 것뿐이다. 이 세계의 학생들은 디케에 의해 예비 테스트와 본 테스트를 받아야 하는데, 주인공 '지오'는 예비 테스트에서 최하위권에 해당하는 X 등급을 받아 남극의 황제펭귄에게 먹이 주는 일을 배당받는다. 황당한 것은 디케라는 이름의 AI 시스템이 정확히 어떤 메커니즘으로 작동하는지, 무슨 자격과 근거로 한 사람의 평생을 좌우할 진로를 결정하는지, 테스트 과정에서 비리가 일어날 소지는 없는지, 디케가 정말 AI이기는 한 건지, 이 세계의 인간들이 하나도 궁금해하지 않는다는 것이다. 이들은 '완벽하게 중립적으로 작동하는 AI'라는 다분히 맹목적인 가설을 '그냥' 믿는다. 디케 테스트에 회의적인 견해를 가진 이들조차 연대하여 체제에 저항하기보다 혼자 테스트에서 이탈하는 방식으로 각자도생을 추구한다. 심지어 이야기가 끝난 뒤에도 디케 시스템은 건재하다. 나에게 이곳은 도무지 살아있는 사람들의 세계처럼 느껴지지 않는다. SF의 세계관은 때로 이렇게나 험겁게 구축된다.

이번엔 『AI 도시 마테』를 보자. '마테'가 AI 도시인 이유는 도시 시스템에 인공지능이 탑재되어 있기 때문이 아니라, 도시를 설계하고 관리하는 주체가 AI 로봇이기 때문이다. 마테는 인간 입주민과 AI 로봇들이 공존하는 실험 도시다. 그리고 여기에서도 AI는 불필요하다고 할 만큼의 허술함으로 독자의 의문을 자아낸다. 마테의 AI는 굳이 로봇 몸체 안에 들어가 인간의 신체적 제약을 모방하고, 규정을 위반한 인간을 공개적으로 퇴출하는 방식으로 위화감을 조성하고, 일관적이지 못한 말과 행동으로 오해를 불러일으키며 인간과 대립 구도를 형성한다. 이야기의 시작 부분에서는 마테의 입주민 500 가구를 모집하는데 10만 가구가 지원했다는 내용이 언급되는데, 과연 이 공간에 200대 1이란 경쟁률만큼의 가치가 있나 싶을 정도로 이곳은 아무 매력이 없다.

물밑의 맥락을 전혀 종잡을 수 없는 것은 아니다. 이런 작품들이 AI를 다분히 의문스러운 존재로 묘사함으로써 독자로 하여금 그가 우리 편인지 아닌지 끝까지 의심하게 만드는 것은 SF에서 흔하게 쓰이는 서사 전략의 하나다. '인간을 지배하고자 하는 AI'는 SF에서 가장 고전적인 클리셰 중 하나이고, 그만큼 독자에게 효과적으로 어필할 수 있는 소재이기도 하다. 하지만 AI가 AI로서 가질 수 있는 강점에 집중하기보다 그저 클리셰의 도구로만 취급하는 작품에 그런 고전적인 스틸과 서스펜스를 기대하기는 어렵다. AI가 등장했으면, 일단 AI답게 움직여야 한다.

어쩌면 이것은 태도의 문제일 수 있다. 다수의 작품이 납득할 만한 설명 없이 무능한 AI를 관성적으로 활용하고 있고, 이런 흐름은 당분간 지속될 것으로 보인다. 심지어 AI가 작품의 주체로 직결되는 중요한 재료일 때에도 그렇다. SF에 AI가 나오는 것은 전혀 어색한 일이 아니지만, 그렇다고 구멍 난 자리를 땀질하듯 AI를 가져다 쓰는 일들이 마냥 흥미롭게

만 보이지는 않는다. 앞서 말했듯 어떤 AI는 그 자신이 속한 세계 전체를 허약하게 만들고, 그러면서도 너무나 쉽게 독자를 의도된 목적지로 데려다 놓기 때문이다. 요컨대 쟁점은 AI를 활용한 스토리텔링이 모든 걸 너무 쉽고 편하게 만들어버린다는 데에 있다. 이제 그 이야기를 본격적으로 해보자.

### Ⅲ. 플라스틱 신의 등장

강아지가 주인공인 동화 한 편을 보자. 이 강아지는 뇌에 영구적인 손상을 입은 뒤 사랑하는 주인으로부터 버림을 받는다. 다음 장면에서 강아지는 낯선 이에게 붙잡혀 어디론가 끌려간다. 잠시 후 도착한 곳은 동물 시체로 가득한 쓰레기장이다. 강아지는 주인과의 행복했던 추억을 떠올려보지만 극적인 반전은 일어나지 않는다. 결국 강아지는 쓰레기 더미 위에서 마지막 숨을 뱃고, 그것으로 짙막한 이야기는 막을 내린다. 당신은 이 동화에 대해 어떤 감정을 느끼는가.

짐작컨대 현실이 아무리 잔혹할지라도 동화가 강아지를 이런 식으로 다루는 것을 좋아할 독자는 그리 많지 않다. 보수적인 관점에서 봤을 때 동화 속 강아지는 고난을 겪을 때 겪더라도 끝에 가서는 웬만하면 행복하게 사는 게 좋다. 독자가 그걸 좋아하고, 좋아하는 걸 넘어서 그게 옳다고 강하게 느끼기 때문이다. 이 지점에서 최근에 가장 모범적이면서도 탁월한 감각을 보여준 작품은 진형민의 『왜왜왜 동아리』(창비, 2024)인데, 기후 위기에 대한 갖은 수식에도 불구하고 이 이야기가 가장 소중하게 어루만지는 것은 결국 '다정'이라는 이름의 한 마리 개라는 사실을 어렵지 않게 알 수 있다. 이것은 작고 연약한 생명들에 대한 경의이며, 거대한 재난 앞에서도 결코 놓아선 안 될 인류의 보편적 가치이다.

동화 속 강아지는 절대로 죽어선 안 된다는 주장을 하려는 것은 아니다. 그저 문학이란 테두리 안에서 작고 연약한 생명을 다루는 일이 꽤나 까다로운 작업이라는 사실을 환기하면서, 나아가 그 까다로운 작업을 상당히 수월하게 만드는 우회로가 있음을 짚고자 할 따름이다. 그에 앞서 고백할 것은, 위에서 소개한 강아지 이야기가 현실에 존재하지 않는 이야기라는 사실이다. 반면에 다음의 이야기는 실제로 존재한다.

하신하의 단편동화 「달로 가는 길」(『우주의 속삭임』(문학동네, 2023) 수록)은 매우 복잡하고 다채로운 결의 감정을 불러일으키는 작품이지만, 긴 설명을 빼고 최대한 단순하게 요약하자면 주인공 AI 로봇이 자기가 인간이 아니라는 사실을 깨닫고 공장으로 끌려가 폐기되는 이야기이다. 결말부에 묘사되는 로봇의 폐기는 인간의 죽음과 질적으로 매우 유사하다. 그러니까 이 작품은 낡고 고장 난 인간형 로봇을 내다버리고 끝내 죽게 만들으로써 이야기를 매듭짓고 있는 셈이다. 이 작품의 끝문장은 '마침내 모든 것이 고요해졌다.'인데, 쓸모를 다해 버려진 로봇의 1인칭 시점에서 발화되는 이 마지막 말은 한 개체를 넘어 마치 우주 전체가 소멸하는 듯한 인상을 주면서 독자의 마음에 짙은 여운을 남긴다.

나는 지금 의도적으로 '짙은 여운을 남긴다'라고 썼는데 정말 그런가. 이 작품의 주인공 로봇은 어린이의 모습을 하고 있고, 가족과 함께 행복하게 지냈던 기억을 소중히 간직하고 있으며, 마지막까지 순진무구하게 묘사된다. 그런 무해한 존재를 차가운 고철 더미 속에 밀어 넣고 그 안에서 생을 마감하도록 하는 것은 강아지를 쓰레기장에서 죽게 만드는 것과 어떻게 다른가.

나는 이 질문과 그에 대한 대답이 앞으로 한국 SF 동화가 AI를 다루는 방식에 대해 많은

것을 설명해 줄 수 있다고 믿는다. 이야기를 만드는 과정에서 작가는 독자가 살아있는 인간으로서 느낄 혐오감을 간과할 수 없고, 실제로 이를 누그러뜨리기 위해 여러 가지 방법을 동원한다. SF에서 그렇게 쓰이는 도구 중의 하나가 바로 AI 로봇이다. 아무리 허구의 이야기라 해도 인간형 로봇을 폐기하는 것이 인간을 죽이는 것보다는 쉽고, 비정하지만 강아지 로봇을 폐기하는 것이 강아지를 죽이는 것보다는 쉽다. 그럼으로써 적당히 안타까운 이야기를 하는 것이 끔찍하고 잔혹한 이야기를 하는 것보다 쉽다.

SF 세계에서 도처에 존재하는 이런 대체품들의 쓰임새는 가히 플라스틱에 비견할 만하다. 우리가 흔히 '가소성(Plasticity)'이라 일컫는 일군의 속성은 기술적으로 플라스틱 성질을 의미한다. 주물 틀에 맞추어 한 번 빚어놓으면 이후 큰 변형이나 왜곡 없이 지속적으로 사용할 수 있는 플라스틱은 현대 사회가 추구하는 편리함의 상징과도 같은 물질이다. 지금 SF 동화에서 그렇게 실용적으로 쓰이는 소재를 꼽으라면 단연 AI다. 그러나 단지 편리하다는 공통점 하나에 기대어 AI를 플라스틱에 빚대고 이를 마치 문학적 오염물질이라도 되는 양 말하는 것은 지나칠 뿐 아니라 유치하다. 나는 AI의 부정적 영향력을 드러내기 위해 가소성 개념을 이용하는 것이 아니다. 그보다는 본질적 차원의 유사점에 주목하고자 한다.

독립적 사고와 판단을 기반으로 움직이는 로봇까지 넓게 AI로 간주한다면, AI는 SF 작가가 필요로 하는 거의 모든 것이 되어줄 수 있다. AI는 질문에 척척 답을 내어주는 백과사전일 수 있고(남유하, 「이모티콘 필터」, 『나라는 우주』(사계절, 2023) 수록), 재수 없을 정도로 완벽한 전학생일 수도 있고(남세오, 『너와 내가 다른 점은』, 씨드북, 2023), 엉뚱한 매력의 담임선생님일 수도 있고(『담임 선생님은 AI』), 외로운 아이를 위한 맞춤형 돌봄 프로그램일 수도 있고(『나의 수호천사, AI 큐피드』), 묵묵하고 수더분한 도서관 안내 로봇일 수도 있고(『리보와 앤』), 어릴 적 죽은 친구를 되살리기 위해 과거로 보내진 시간 여행자일 수도 있고(오하림, 『순재와 키완』, 문학동네, 2018), 인류를 위해 머나먼 행성에 파견되어 외로이 임무를 수행하는 탐사대원일 수도 있고(하신하, 「타보타의 아이들」, 『우주의 속삭임』(문학동네, 2023) 수록), 멸종 후 우주적 규모의 시간이 흐른 뒤 다시 태어날 첫 인류의 친구들일 수도 있다(이풍, 「뚝뚝세 견문록」, 『인터스텔라 여름방학』(문학동네, 2025) 수록). 다른 게 더 필요한가? 문제없다. 원하는 틀에 넣고 단단하게 굳힌 다음 꺼내 쓰기만 하면 그만이다. 안 되는 것은 없다. SF 세계관을 설계하다가 해결이 필요한 문제에 부딪히면, 그 문제를 다루는 기능이 탑재된 AI를 만들면 된다. 이 분야에서 AI는 플라스틱 신과도 같다. 물론 고민 없이 온갖 곳에 AI를 남발하다 보면 작품의 매력이 떨어지거나 얌은 세계관이 노출될 위험이 있겠지만, 적어도 그건 한 걸음 나아가 이후의 고민거리다. 이야기가 길을 잃은 단계에서는 AI만큼 매혹적인 도구를 찾아보기 어렵다.

이야기 속 AI가 반드시 현실의 AI를 모방할 필요가 없다는 점도 작가에게는 강력한 무기가 된다. SF의 독자들은 온갖 기상천외한 장치가 존재하는 세계관을 기꺼이 받아들일 준비가 되어 있는 사람들이고, AI가 현실과 다른 방식으로 기발하게 움직일 때 가장 크게 박수를 쳐줄 사람들이기도 하다. 다음의 작품을 자세히 들여다보자.

강담마의 『쥐들 G들』(밝은미래, 2025)에서 '쥐'는 우리에게 익숙한 동물 쥐고 'G'는 로봇 쥐다. 두 집단, 곧 쥐들과 G들은 서로 대립 관계에 놓여 있다. 인간이 쥐들을 박멸하기 위해 쥐들을 꼭 닮은 G들을 만들었기 때문이다. 그리고 이 두 집단 사이에 '보니'와 'GG'가 있다. 보니는 다른 쥐들처럼 인간을 피해 땅속에 숨기를 거부하고 혼자서 바깥세상으로 나온 동물 쥐이고, GG는 다른 G와 달리 고도로 발달한 인공지능을 가진 로봇 쥐다. 다시 말해 보니와 GG는 각각 쥐들과 G들을 대표하는 입장이면서, 모집단의 행위 패턴을 내면화하

지 않은 일종의 돌연변이인 셈이다. 이야기는 두 주인공이 각 집단의 주류 논리에 매몰되지 않고 각자 자기만의 정체성과 가치관을 확립해 나가는 구조 속에서 흥미롭게 전개된다.

쥐와 G의 발음 상 유사성에 착안한 언어유희도 물론 좋지만 이 작품에서 더욱 기지가 돋보이는 부분은 GG가 AI 인격체로서 활약하는 장면들에 있다. GG는 인간의 언어와 쥐의 언어를 모두 구사하는데, 언뜻 별 것 아닌 것처럼 보이는 이 능력이 GG로 하여금 독자적인 가치 판단을 할 수 있게 만들어준다. 처음에 GG는 개발자인 민 소장의 지시에 따라 동물 쥐들의 서식지를 찾아내고 유인하는 임무를 수행하지만 보니와의 대화를 통해 그게 옳지 못한 일이라는 걸 깨달아간다. 결말에서 GG는 자신이 있어야 할 곳이 로봇 쥐가 아닌 동물 쥐 무리라고 선언하는데, 이처럼 자신의 정체성을 스스로 선택하는 AI를 마지막 주인공의 자리에 세움으로써 이야기는 존재의 의미를 다시금 새롭게 조명한다. 이때 문학작품 속 AI는 현실의 AI에게 주로 기대되는 역할에서 크게 벗어나지만, 바로 그렇기 때문에 SF 안에서 고유한 의미와 영역을 확보할 수 있게 된다. 이것은 AI가 SF 장르에서 독자적으로 의미를 획득하는 전형적인 방식이다.

이 작품에서 또 한 가지 흥미로운 요소는 작품이 GG를 제외한 다른 로봇 쥐들을 대하는 태도에서 찾아볼 수 있다. 이쯤에서 우리는 AI와 로봇을 투박하게나마 구분 지어 놓을 필요가 있다. SF 세계에서 대개 AI는 만들어진 정신이고 로봇은 만들어진 육체다. 그리고 작중에서 비중 있게 등장하는 로봇에는 대부분 GG처럼 AI가 내장되어 있다. 한 개체가 자기만의 고유한 의미와 개성을 가지려면 무엇보다 일단 독립적으로 사고할 수 있어야 하기 때문이다. 그래서 AI와 로봇이 결합한 인격체가 등장하는 경우에 방점은 로봇으로서의 물성보다 AI로서의 이성에 찍히게 되고, 독자도 은연중 AI의 생각과 감정에 더 주의를 기울이게 된다. AI를 배제하고 본다면 로봇은 한낱 고철 덩어리에 지나지 않는다. 결국 로봇의 몸에 난 상처는 일반적으로 동물의 몸에 난 상처보다 사소하게 여겨지고, 『쥐들 G들』은 그 사실을 너무나도 명백하게 보여준다. 이 작품 속 평범한 로봇 쥐들은 결말부에 모두 화로에 던져져 불에 타버리고 마는데, 그 과정에서 그들이 걸으며 뱉는 보니와 구별이 되지 않을 정도로 동물 쥐와 똑같이 생겼다는 사실은 간단히 무시된다. 정말 쉽지 않은가. AI가 플라스틱처럼 편리하면서도 강력한 도구인 까닭은 이처럼 AI와 로봇이 갖는 존재론적 가치에 대한 비대칭적 판단이 많은 독자의 무의식에 깔려 있기 때문이다. 이야기 세계에서 중요한 것은 언제나 AI이고, 로봇은 껍데기다. 작가는 필요에 따라 마치 옷을 입고 벗듯 편하게 로봇을 취하거나 버릴 수 있고, 심지어는 불에 태워버릴 수도 있다.

마지막으로 살펴볼 작품은 김두경의 『웃산 수색대』(비룡소, 2024)다. 여기 등장하는 AI의 이름은 '아르스(Arx)'다. 눈에 띄는 이름을 가진 인물이 이야기에 등장하는 경우, 일반적으로 그 인물은 중요한 역할을 수행한다. 독특한 이름은 독자의 시선을 끄는 강력한 신호이고, 작가는 독자의 시선을 잡아둔 것에 대해 어떤 식으로든 책임을 져야 하기 때문이다. 그러나 이 작품에서 아르스의 역할은 미미하다. 여기에서 중요한 사건은 주인공 '홍지담'과 '필라', 그리고 '배가영' 세 인물이 각자 가지고 있는 상처로부터 비롯되며, 그들의 관계를 이어주는 매개체로서 '웃산 수색대'라는 게임이 유의미하게 활용될 따름이다. 아르스의 역할은, 말하자면 SF적 느낌을 이따금 양념처럼 가미해 주는 정도다. 아르스가 없어도 이 이야기의 구조는 조금도 흐트러지지 않는다.

이야기에 등장하는 모든 인물들이 서로 긴밀한 영향을 주고받아야 하는 것은 아니지만 이 작품에서 아르스의 쓰임을 보면 AI의 가소성을 새삼 한 번 더 실감하게 된다. 아르스는 지담이가 필요할 때만 잠깐씩 나타나 자질구레한 문제들을 해결해 주면서 정작 중요한 사건에

는 하나도 개입하지 않는다. 이야기의 초반에 옷산 수색대 게임이 이용자를 기만하고 있다는 사실도 모르던 아르스는, 진짜 위기가 닥쳐올 때는 온데간데없다가 사건이 모두 일단락된 후 천연덕스럽게 나타나 지담이와 함께 결말을 장식한다. 아르스가 인간이었다면 과연 이런 일이 가능했을까. 놀랍게도, SF의 플라스틱 신은 이 모든 일을 일말의 이질감 없이 매끄럽게 처리할 수 있다.

요컨대 다른 종이라면 쉬 이해되지 않을 만한 설정들이 AI에 있어서는 느슨하게 승인되는 경향이 있다. 이야기만 그려져서 흘러간다면, 작가든 독자든 AI 캐릭터를 집요하게 물고 늘어지는 경우는 드물다. 한국 SF 동화를 읽으면서 그다지 치밀하지 못하다는 생각을 자주 하게 되는 데에는 아마 이런 내막이 알게 모르게 작용했을 것이다. 천편일률적으로 감정이 없고, 원론적인 소리를 지루하게 늘어놓는 데다가, 겉보기에 객관적이고 합리적인 태도를 유지하며, 그러면서도 속내를 알 수 없게 의문스러운 AI들이 줄지어 나타나는 동안, 그리고 작가와 독자가 AI란 으레 그런 것이라고 쉽게 고개를 끄덕이는 동안, SF 동화는 어쩔 수 없이 약간 진부해졌다.

#### IV. 이제는, 땀을 들일 시간

그래서 어찌라는 건가. AI에 관한 길고 세세한 논의 끝에 남는 질문은 대개 이런 식이다. AI가 작가와 독자의 인지적 비용을 절감해 주는 효과가 있고, 그것의 부작용이 종종 일어난다는 것도 알겠는데, 도대체 그래서 뭘 어찌자는 건가.

이에 대해 할 수 있는 대답은 우선 천천히 생각을 해보자는 것이다. 챗gpt처럼 근사한 답을 금세 출력하지는 못하더라도 내가 읽고 생각하고 느끼고 경험한 것들을 떠올리며 부정확한 감각에 기대어 대화를 해보자는 것이다. 원래 다 그렇게 하지 않았던가. 그런 관점을 염두에 두고, 이 글에서 다른 내용을 종합해 나름의 결론을 내어 보자면 이렇다.

책은 사유를 촉발한다. 나는 이 문장이 참이라고 믿는다. 여기서 책은 물질만을 가리키지 않고 책을 둘러싼 모든 행위와 생각과 감각을 아우른다. 이렇게 하면 책은 하나의 사회 현상이 된다. 책을 사회 현상으로 간주할 때 명확해지는 사실이 하나 있다. 책을 읽는 사람이 책을 읽지 않는 사람보다 언제나 더 많이 생각하는 건 아니지만, 책을 읽는 사회는 책을 읽지 않는 사회보다 확실히 더 많이 생각한다. 것이다.

SF 동화로 분류되는 어린이책 역시 예외가 아니다. SF 동화는 어린이라는 사회에 생각을 더해주는 수단인 동시에, 그 자체로 하나의 사회 현상이다. 그런 SF 동화에 자주 등장하는 무언가가 단순한 관습과 패턴 안에서 일차원적으로 움직이는 경향이 관측되었다면, 그건 당연히 어린이책 분야에서 활발하게 논의해야 할 사안이 된다. 본질적으로 사유를 촉발해야 할 매개체가 오히려 역동적으로 사유하기를 꺼리는 방향으로 나아가고 있는 것은 아닌지 점검해야 할 때가 온 것이다. 그런 각별한 인지적 노력 위에서만, 어린이책이란 현상은 의미 있는 발전을 이어갈 수 있을 것이다.

이 글에서 나는 SF 동화 속 AI가 최근까지 얼마나 쉽고 편리하게 쓰여왔는지, 그중 일부는 어찌서 공허하고 진부하게 느껴지는지에 관해 구체적인 사례를 들어 말했다. 그리고 그러한 경향이 앞으로도 짧지 않은 시간 지속될 것이라 내다보았다. 동시에 이야기 속 AI가 어떤 방식으로 제 고유한 의미와 영역을 안정적으로 확보할 수 있을지에 대해서도 짚어보았다. 그리고 나는 이 모든 불확실한 가정과 고민에 알맞게 땀을 들일 시간이 필요하다고 느

긴다. 어느새 훌쩍 커버린 AI 덕에 모든 걸 쉽고 빠르게 처리해야만 할 것 같은 세상이지  
만, 적어도 이야기 속 AI 앞에선 좀 더 여유를 가지고 깊은 생각에 잠겨봐도 좋지 않을까.

## 참고 문헌

### 언급된 작품들

- 강담마, 『쥐들 G들』, 밝은미래, 2025.
- 강성은, 『나의 수호천사, AI 큐피드』, 청어람주니어, 2023.
- 김두경, 『옷산 수색대』, 비룡소, 2024.
- 나오미 크리처, 『캐피싱』, 허블, 2021.
- 남세오, 『너와 내가 다른 점은』, 씨드북, 2023.
- 남유하, 「이모티콘 필터」(『나라는 우주』 수록), 사계절, 2023.
- 노수미, 『AI 디케』, 마루비, 2021.
- 박미정, 『에이아이 내니: 영원한 내 친구』, 고래가숨쉬는도서관, 2021.
- 어윤정, 『리보와 앤』, 문학동네, 2023.
- 오서하, 『나를 닮은 친구 A.I.』, 머스트비, 2021.
- 오하림, 『순재와 키워』, 문학동네, 2018.
- 윤해연, 『빨간 아이, 붓』, 허블, 2021.
- 이경화, 『담임 선생님은 AI』, 창비, 2018.
- 이풍, 「돔돔세 견문록」(『인터스텔라 여름방학』 수록), 문학동네, 2025.
- 진형민, 『왜왜왜 동아리』, 창비, 2024.
- 최이든, 『AI 도시 마테』, 오늘책, 2023.
- 하신하, 「달로 가는 길」, 「타보타의 아이들」(『우주의 속삭임』 수록), 문학동네, 2023.

# 「플라스틱 신의 등장 -한국 SF 동화에 나타난 AI -」에 대한 토론문

최배은(숙명여자대학교 연구교수)

이 글은 최근 SF 동화 속 AI 제재에 대해 문제를 제기하는 인상비평입니다. 발표문을 읽고 반가움과 당혹감이 동시에 들었습니다. AI 제재에 대한 논의가 반가웠지만, 이 글은 논문이 아닌 평론이기 때문입니다. 평론으로도 토론은 가능하지만 학술대회에 부합하는 엄밀한 학술적 논의를 하기에 한계가 있습니다. 또 논문과 평론은 글의 목적과 성격이 달라서 토론의 방향과 초점도 달라지기에 토론자로서 더 난감한 점이 있습니다. 아래 질문은 이러한 고민 아래 마련된 것입니다.

1. 이 글이 어떻게 기획된 것인지 궁금합니다. 글만 보면 논문을 쓰려는 의도가 전혀 나타나지 않습니다. 혹시 논문으로 이 글을 수정하실 계획이라면 글의 형식과 소제목, 기존 연구 검토 및 방법, 논증 및 문장 표현, 참고문헌에 이르기까지 전반적인 수정이 필요합니다.
2. 이 글에서 예시로 든 작품의 선정 기준이 궁금합니다. SF 동화 속 AI에 대한 논의를 단편적이고 단순한 통계를 내기 위한 목적이 아니라면, AI가 등장했다고 해서 모두 신뢰할 수 있는 논의 대상이 되는 것은 아닙니다. 선생님께서는 “AI를 활용한 스토리텔링이 모든 걸 너무 쉽고 편하게 만들어버린다”(5쪽)고 하셨지만, 그 주장을 개연성이 떨어지고 그럴듯한 세계의 재현과 스토리 형성에 실패한 이야기들이 뒷받침할 수 있을까요? 실패한 스토리텔링이기 때문에 오히려 AI를 활용한 스토리텔링이 쉽지 않음을 보이는 사례로 생각할 수 있습니다. 또 그러한 이야기들의 실패 원인을 AI를 활용했기 때문이라고 단정 짓기도 어렵습니다.
3. 이 글의 핵심 논지가 모호하게 여겨집니다. 선생님께선 AI 제재의 편의적 활용을 문제 삼는데, 그 편의적 활용이란 무엇입니까? 이 질문은 선생님의 해석에 납득되지 않는 점이 있어서 드리는 것이기도 합니다. 가령, 『쥐들 G들』의 결말부에서 햇살바람쥐들 대신 로봇 쥐들이 화로에 던져지는 설정을 “AI와 로봇이 갖는 존재론적 가치에 대한 비대칭적 판단이 많은 독자의 무의식에 깔려 있기 때문이”고 작가가 편리하게 로봇을 취하거나 버리는 예로 드셨는데 동의하기 어렵습니다. 이는 주인공을 살리기 위해 다른 인물들이 희생되는 무수히 많은 이야기들처럼 작품 속 인물의 기능적 성격이 달라서 생긴 설정이라고 생각합니다.
4. AI 제재를 편의적으로 사용하는 원인은 무엇이라고 생각하십니까? 또 “그러한 경향이 앞으로도 짧지 않은 시간 지속될 것이라 내다본”(10쪽) 이유는 무엇입니까? 선생님께서 본질적인 원인처럼 제시하신 “사유를 촉발해야 할 매개체가 오히려 역동적으로 사유하기를 꺼리는 방향으로 나아가고 있는 것”(10쪽)은 SF 동화만의 문제로 볼 수 없지 않을까요?
5. 인상비평인 점을 감안하더라도 논증이 필요한 사실을 아무 근거 없이 단정지어 서술하신 부분이 있어서 평론으로 이 글을 발표하시더라도 면밀한 검토와 수정이 필요해 보입니다. 한 가지 예만 들자면, “지금까지 AI가 나오는 동화를 쓰는 작가들은 자신이 SF를 쓰고 있다고 생각했고, 좋은 SF를 쓰고자 했다”(3쪽)는 문장입니다. 하지만 『쥐들 G들』을 쓰신 강담마 작가는 ‘2025 보슬비SF의 밤’에서 SF를 쓴다는 의식 없이 쓰셨다며 어떤 독자의

감상문에서 ‘환경SF동화’라는 말을 발견하고 깜짝 놀라셨다고도 했습니다. 토론자가 강담마 작가 말을 듣지 못했더라도 이 문장은 신뢰할 수 없습니다. 선생님께서 신이 아닌 이상 지금까지 AI가 나오는 동화를 쓴, 모든 작가들의 장르 의식과 집필 의도를 알기는 불가능하기 때문입니다.

이상으로 마치겠습니다. 들어주셔서 감사합니다.

[주 제 발 표 5]

AI 시대에 바라본 이재철의 아동문학 비평1)  
-시대의식 과잉화에 대한 경계와 자의식 중심의 예술화 추구-

신동재(춘천교육대학교 강사)

- I. 고바야시의 히데오의 관점 : 자의식에서 시대의식 보기
- II. 시대의식 중심 문학에 대한 경계 : 계급주의 문학, 이오덕 비평
- III. 자의식 중심의 본격아동문학론
- IV. 세계문학론 : 광활함(넓이)의 비평
- V. 나가며 : AI 시대 미래 지향적이고 확장된 이재철 비평 논의를 위해

I. 고바야시 히데오의 관점 : 자의식에서 시대의식 보기

AI가 쓴 문학 작품의 결정적 결함은 그것이 ‘작가론’을 형성하기 매우 어렵다는 점이다. 인간은 문학 작품을 읽으며 자연스럽게 그것을 쓴 ‘작가’에 관심을 갖는다. 이는 문학이 단순히 글 자체를 욕망하는 행위가 아니라, 그 글 너머에 있는 ‘인간의 마음’을 이해하고자 하는 욕망과 맞닿아 있기 때문일 것이다. 이 결함이 극복하려면 단 하나의 조건이 필요하다. AI가 인간과 구별되지 않을 정도로, 다시 말해 생명체로서의 특성을 지니고, 누구나 그 안에서 ‘내면(마음)’을 인식할 수 있는 단계로 진화해야 한다는 것이다. 그러나 현재의 관점에서, AI가 아무리 발전하더라도 진정한 의미의 내면, 곧 마음을 가질 수는 없다고 본다.

내면(마음)을 논할 때 우리는 문학을 창작하는 주체를 함께 떠올린다. 고바야시 히데오의 용어를 빌리자면, 그것은 곧 ‘자의식’이라 할 수 있다. 고바야시 히데오는 문학을 ‘자의식의 소산’으로 보았다. 수많은 시대가 쏟아내는 데이터가 존재하더라도, 그의 관점에서 무언가 문학으로 재탄생하기 위해서는 인간의 자의식 속에서 재해석되고 재창조되어야 한다. 만약 자의식을 생명체에 고유한 특성으로 본다면, AI는 결코 자의식을 가진 존재로 볼 수 없고, 그 점에서 ‘본격화된 문학’의 주체일 수 없다.

본 연구는 이러한 문제의식을 바탕으로, 이재철의 비평 세계를 고찰하고자 한다. 이는 연구자가 박사학위논문에서 수행한 논의를 확장하려는 시도이기도 하다. 박사논문에서 연구자는 주로 조연현의 논의와 비교하며 이재철이 말한 본격문학론의 함의를 탐색하였다. 그러나 연구자는 해당 연구를 마친 이후에도, 이재철의 사유가 아직 완전히 규명되지 않았다는 불만족감을 지울 수 없었다. 이재철의 논의가 생각보다 깊이 20세기 전반 한국의 ‘집단 무의식’에 뿌리내리고 있다고 판단했기 때문이다. 어쩌면 조연현이 영향을 받았던 작가를 추적한다면 새 활로가 나올 수 있지 않을까? 그것이 바로 본 연구의 시작이었다.

조연현에게 지대한 영향을 끼친 비평가가 고바야시 히데오라는 사실은 널리 알려져 있다.

1) 『아동문학평론』 「사계칼럼」 스크랩북을 선물해주신 장정희 선생님께 이 지면을 빌려 깊이 감사드립니다.

김윤식은 고바야시를 “조연현의 수호신”이라고 불렀고, 조연현을 서재에 “고바야시의 저서들이 즐거해 있”던 사람 “한국인으로서 고바야시를 직접 찾아간 유일한 사람”, “고바야시의 핵심사상을 어김없이 파악”한 사람으로 평가했다.<sup>2)</sup> 조연현의 비평관은 고바야시로부터 지대한 영향을 받았다. 조연현은 비평을 “비평하는 주체의 생명의 표현(가치 창조)”으로 보았고, 비평을 ‘대상’이 아니라 ‘주체’의 문제로 파악했다. 이하에서 볼 조연현의 문학사 인식도 이와 같은데 고바야시의 관점에서 온 것이라고 말할 수 있다.

연구자는 이재철의 문제의식이 고바야시 히데오의 문제의식과 여러 측면에서 비교될 만하다고 보았다. 물론 두 사상 사이의 관계를 단선적으로 규정할 수는 없다. 그러나 이재철의 사유는 조연현을 매개로 하거나, 혹은 때로는 직접적으로 고바야시 히데오와 그가 활동하던 1920~1940년대 비평 담론과 상당한 관련성을 지니고 있었다.

고바야시는 “일본 지성계의 다양한 분야와 세대로부터 문학비평 및 사상의 극한 혹은 정점을 찍은 인물로 간주”돼왔다.<sup>3)</sup> 그는 ‘평론’을 단순한 논리적 분석이 아닌 ‘문예비평’(예술)의 차원으로 끌어올리려 했으며, 그 결과 ‘일본 비평의 시작점이자 종결자’로까지 평가된다. 심지어 가라타니 고진은 ‘비평’에 대해 “고바야시에 의해 창시된 근대 일본 특유의 아주 특수한 문예장르”라고 말했다.<sup>4)</sup>

김향은 고바야시 비평의 핵심을 “전제된 개념이나 논리를 제거하여 가능한 모노 자체에 다가가려는 시선이자 언어활동”이라고 보고 있다.<sup>5)</sup> 즉 고바야시에게 비평이란, “논리나 인식을 방법적 절차에 따라 제거해 나가는 것”이며, “사물을 휘감고 있는 역사적·사회적 언어의 망을 걷어내는 일”이었다.<sup>6)</sup> “아름다운 꽃이 있다, 꽃의 아름다움 따위는 없다(美しい花がある、花の美しさという様なものはない)”에서 꽃의 모노(モノ)를 파악하기 위해선 그것을 둘러싼 개념, 논리를 제거해야 한다. 이 모든 일이 일어나는 곳은 인간 자의식이다.

그것은 자기의 내면에서 출발되는 것이다. 자의식이 마주한 것은 세계이다. 그 세계는 전통과 역사로 이루어져 있으며, 그것은 시대의 소산이다. 자의식은 시대 앞에 어떻게 반응하는가. 고바야시에게 이 질문은 곧, 전통과 역사 앞에서 자의식이 어떻게 반응할 것인가라는 문제와 맞닿는다. 그는 외부의 사회적 이념을 수용하는 의식을 시대의식이라고 부른다. 자의식이 시대의식에 갇히는 것, 사유가 박제화되는 것을 경계한다. 비평이란 체계를 만드는 것이 아니라 살아있는 사유를 포착하는 것이며, 그런 점에서 예술이다. 전통이란 과거의 것을 기계적으로 반복하는 것이 돼서는 안 되며 반드시 자의식 안에서 재창조돼야 한다. 자의식은 전통, 시대에 대해 순응하지 않고 기꺼이 그것과 충돌한다.

크리틱이라는 말에는 ‘잘못을 힐난하다’라는 의미는 없을 것이다. 칸트와 같은 엄격한 사상가는 말을 엄격하게 사용했다고 봐도 될 텐데 보통 “비판 철학”이라고 일컬어지는 그의 업적은, 인간 이성의 본모습을 포착하기 위해서는 독단적인 태도는 물론 회의적 태도까지 버려야 한다. 버리고

2) 김윤식, 「고바야시 히데오, 사람은 비평가도 될 수 있는가」 『내가 읽고 만난 일본』, 그린비, 2012, 198쪽.

3) 김향, 「말기의 눈과 변경의 땅 - 1930년대 고바야시 히데오의 비평과 만주 기행문 - 」, 『사이 間 SAI』 제19호, 2015, 156쪽.

4) 김윤식, 「고바야시 히데오, 사람은 비평가도 될 수 있는가」 『내가 읽고 만난 일본』, 그린비, 2012, 111쪽.

5) 김향, 「말기의 눈과 변경의 땅 - 1930년대 고바야시 히데오의 비평과 만주 기행문 - 」, 『사이 間 SAI』 제19호, 2015, 159쪽.

6) 김향, 「말기의 눈과 변경의 땅 - 1930년대 고바야시 히데오의 비평과 만주 기행문 - 」, 『사이 間 SAI』 제19호, 2015, 159쪽.

나면 저절로 비판적 태도라고 부를 만한 것이 나타난다는 내용으로 귀결된다고 봐도 좋을 것이다.

어떤 대상을 비평한다는 것은 그 대상을 올바르게 평가하는 일이고, 올바르게 평가한다는 것은 그 대상의 있는 그대로의 성질을 적극적으로 긍정하는 일이고, 그러기 위해서는 다른 대상과 다른 특징을 명료하게 드러내야 하며, 또 그러기 위해서는 분석 혹은 한정이라는 수단이 불가피하다.

(고바야시 히데오, 「비평」(1964.1), 『비평가의 책 읽기』, 유은경·이재창 역, 미행, 2025, 118-119쪽.)

본 연구와 관련해 고바야시 히데오에게 주목하는 것은 시대의식과 자의식의 대결 구도이다. 전자는 다분히 계급주의 문학이 성행했던 1920-1930년대 일본의 문학 상황을 염두에 두고 있다.

그는 “시대의식을 가져라”고 외치는 사조로 마르크스주의를 지목한다. 그가 보기에 마르크스주의 문학은 시대의식이 과잉화되고, 자의식을 축소화시킨 문학이다. ‘시대 의식’을 무시하는 건 아니지만, 결국 문학을 예술화하는 핵심은 ‘나’의 ‘자의식’이다. ‘나’가 빠진 예술이란 성립될 수 있을까? 어떤 예술을 하고 싶다는 의식도 ‘나’에서 시작되며 그것을 예술로 형상화시키는 주체 역시 ‘나’다. 물론 ‘나’는 ‘나 이외의 것’과의 교섭 속에서 이 작업을 수행하지만, ‘나’가 예술에서 차지하는 비중은 크다.

그래서 이재형은 고바야시 히데오에게 가장 중요했던 것은 “「시대정신」 「목적의식」이 아니라 새삼스러울 것 없는 「자의식」 그 자체일 뿐인 것”이라고 말한다.<sup>7)</sup>

이런 생각은 조연현을 비롯한 문협정통파에게 이어졌고, 상당 부분 이재철에게도 영향을 준 것으로 보인다. 1960년대 한국 아동문학에서 이재철이 주장한 ‘본격동시’, ‘본격아동문학’ 역시 이러한 흐름의 연장선상에 있다. 핵심은 시대의식이 아니라 자의식 중심의 문학 예술화라는 사실이다. 그들에게 자의식이 충분히 구현되지 않은 문학은 예술로 인정될 수 없다는 점이다. 한국 아동문학에서 유독 ‘동심’이란 체계화하기 어려운 개념<sup>8)</sup>이 아동문학 비평, 연구의 중심에서 언급됐는가는 여기서 실마리를 얻을 수 있다. 동심은 고바야시가 말한 ‘자의식’의 다른 표현이다. ‘동심’이라는 자의식을 중심으로 할 때 아동문학이 예술이 될 수 있다는 의식인 것이라고 볼 수 있다.

이재철이 방정환과 1930년대 계급주의 아동문학을 ‘아동문화시대’로 규정한 이유도 여기에 있다. 고바야시 히데오식으로 말하자면, 그 시대의 문학에는 자의식이 충분하지 않았다. 이재철에게 ‘계몽적’이라는 평가는 곧 ‘시대의식의 과잉’과 ‘자의식의 결여’를 의미했다. 그는 해방 이후에야 비로소 한국인이 한국어로 자의식을 함양하며 ‘아동문화시대’로 나아갈 수 있었다고 봤다. 시대의식의 과잉화를 경계하고, 자의식을 중심으로 한 문학의 예술화, 본격화를 강조한 고바야시와 비슷한 의식이 이재철 비평에 내재되어 있다는 것이 연구자의 생각이다.

시대의식보다 자의식에 방점을 둔 아동문학 작가들은 대체로 아동문학의 근거를 ‘동심’

7) 이지형, 「고바야시 히데오(小林秀雄) 비평의 방법 -초기 비평을 중심으로-」, 『일본학연구』 제27호, 2009, 395쪽.

8) 연구자는 박사학위논문에서 특히 ‘동심’이 1970~1980년대 “아동문학 그 자체를 규정하는 핵심”이었으며, “한국 아동문학이 겪어온 ‘콤플렉스’를 방증하는 ‘심리적 복합체’”이자 “인식론적 방해물”이었다고 해석했다. 또한 다른 연구에서 “‘동심’은 수사 이상의 의미를 지니지 않는다.”고 보았다. (신동재, 「1970~1980년대 본격신동심문학과 현실어린이문학의 비평 담론과 작품 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2023, 106쪽; 신동재, 「어린이의 이중시(Double Vision)적 동화 읽기에 대한 인지문학비평적 탐색」, 『아동청소년문학연구』제35호, 2024, 184쪽.)

개념에서 찾았다. 이재철이 자신의 새로운 아동문학관을 ‘신동심주의 아동관’—즉 ‘갱생된 동심’—으로 규정한 것도 이 때문이다. 그가 말한 ‘신동심’은 단순한 감정의 수사가 아니라, 자의식 중심 문학세계에서 갱신을 추구하는 ‘새로운 자의식’이었다.

이재철은 “문학의 궁극적인 목표”가 “오랜 기간에 걸쳐 새로운 문학적 방법을 찾으려는 노력”, 특히 지속적인 연구와 작가정신의 성숙을 통해서만 가능하다고 강조했다.<sup>9)</sup> 이 목표의 달성은 작가 개인에 달려 있다. 그가 말하는 ‘작가정신의 성숙’과 ‘계속적인 연구’는 자의식의 충만함을 의미한다고 볼 수 있다.

이와 관련해 주목되는 것은 그가 아동문학 입문하기 전 시인으로 활동했다는 사실이다. 기존 논의에서는 대체로 아동문학 입문 이후 그의 시인의 성격이 단절됐다고 이해됐다. 그러나 연구자는 아동문학 연구가, 비평가 이재철의 의식구조가 시인 이재철의 그것과 동일한 연장선상에 있다고 보고 싶다. ‘비평’을 하나의 장르(예술)로 확립해야 한다는 인식은, 시를 하나의 예술로 생각하는 태도의 연장선에 있다. 즉, 비평을 통해 아동문학이 본격화될 수 있다는 것은, 아동문학이 시와 마찬가지로 예술로서 존재할 수 있음을 의미한다. 둘 다 자의식에서 출발한다. 실제로 이재철은 아동문학 연구를 수행한 이후에도 시쓰기를 멈추지 않았다.



시집 『비상(飛翔) 그 이후』(형설출판사, 1971.)에 수록된 이재철 사진. 베레모를 쓰고 담배를 손에 쥐고 있는데 시인의 자의식을 표현하려고 한 것처럼 보인다.

김윤식은 “비평이란 행위가 그 자신의 존재 문제로서 인식되었음을 두고 ‘자각적’이라고 한다면 고바야시가 처음이다.”라고 평기한 바 있다. 그래서 고바야시 히데오를 일본에서 처음 등장한 “자각적인 비평가”<sup>10)</sup>로 보았고 같은 맥락에서 조연현을 한국에서의 “비평의 독자성을 처음으로 자각한” “비평에 대한 자의식의 획득”을 한 비평가로 봤다.

이재철 스스로 밝히고 있듯 그는 “아무것도 보이지 않고 잡히지 않는 이론의 황무지에 서서,” “시작”했다. 그 이전에도 아동문학에 대한 비평을 수행한 이들이 있었지만, 자신이 하는 일이 ‘아동문학 비평’이라는 ‘자의식’을 지닌 ‘아동문학 비평가’는 이재철이 처음이었다고 할

9) 이재철, 「작가의 성숙과 교양」, 『아동문학평론』제11권 제4호, 1986. 12, 13쪽.

10) 김윤식, 「고바야시 히데오, 사람은 비평가도 될 수 있는가」 『내가 읽고 만난 일본』, 그린비, 2012, 113쪽.

수 있지 않을까. 그의 자의식은 “아동문학을 본격문학으로 지양(止揚)하고 비평부채를 일소하는 아동문학운동에 이바지”라너는 것이었다.<sup>11)</sup> 이에 연구자는 김윤식의 평가에 이재철과 관련된 평가를 더하고자 한다. 이재철은 한국 아동문학에서 ‘비평에 대한 자의식’을 스스로 인지하며 비평을 입혔던 첫 ‘아동문학 비평가’였다.

## II. 시대의식 중심 문학에 대한 경계 : 계급주의, 통속문학, 이오덕 비평

다른 글들에서 논의했듯, 이재철의 본격아동문학의 1차적 함의는 근대의 초극, 현대의 정립이라고 할 만하다. 논의의 근원은 1차적으로는 조연현에게, 더 올라가면 고바야시를 비롯한 논자들에 의해 전개된 1940년대 전반기 일본에서 한창 논의된 ‘근대초극론’까지 가닿는다.

1942년 7월 23, 24일 양일에 걸쳐 「지적협력회의-근대의 초극(知的協力會議-近代の超克)」 모임이 열렸다. 모임의 중심에는 가메이 카즈이치로(亀井勝一郎), 가와카미 테쓰타로(河上徹太郎), 그리고 고바야시 히데오가 있었다. 일본에서 논의된 근대 초극론은 태평양 전쟁의 맥락 속에서, 서양 중심 세계관을 동양(일본) 중심 세계관으로 초극하려는 이론이었다. 스즈키 시게타카(鈴木成高)는 “정치에서는 민주주의, 사상에서는 자유주의, 경제에서는 자본주의”를 극복해야 한다고 주장했고<sup>12)</sup> 가메이 카즈이치로(亀井勝一郎)는 공산주의, 유물론을 “문명의 독”으로 부르며, 이들을 초극할 것을 주장했다.<sup>13)</sup> 정중현은 근대초극론이 본래 제국주의 이데올로기였지만 “사상적 과제”였고, “사상사적 의미는 여전히 유효한 측면이 있다.”고 주장하였다.<sup>14)</sup> 서구적 사상, 가치를 상당 부분 이식받은 한국 상황에서 근대초극론은 아직도 미완결된 담론이라고도 할 수 있다.

고바야시 히데오는 이 모임의 주축이었지만, 텍스트는 쓰지 않고 회의에만 참여했다고 알려져 있다. 그는 다른 논자들과 달리 근대, 근대문학을 초극해야 한다는 ‘구호’에 동조하지 않았다. 그에 따르면 근대초극론에는 오해가 있다는 것이다. 가령 도스토예프스키 같은 서구의 뛰어난 작가들은 그들 자신이 러시아 사회의 모순을 인식해 이미 근대를 초극해버렸다. 김윤식은 근대초극에 대한 고바야시의 입장을 이렇게 정리한다.

고바야시 히데오(小林秀雄)는 여타의 논자처럼 서구의 근대, 근대문학을 타도 혹은 초극해야 한다고 주장하지는 않는다. 그는 명치 이래의 일본 문학이 서구 근대 문학에 의해 이룩된 것은 사실이나 그것은 어디까지나 참된 서구의 문학이 아니라 오해에 의해 이룩되었다고 본다. (중략) 그것과 싸워 승리한 작가임을 발견했다. 서양의 개인주의라든가 합리주의라 하지만 일급 작가들은 이것들과 싸워 이긴 작가인 것이다. 개인주의 시대에는 개인주의 문학이 있다는 것은 천박한 사관(史觀)이라고 그는 본다. 따라서 전체주의 시대엔 전체주의 문학이 와야 한다는 결론은 지극히 천박한 사관이 되어야 하는 것이다. 그(고바야시 히데오-인용자)는 역사가 늘 변화한다든가, 혹은 진보한다고

11) 이재철, 「경신년을 보내며」, 『아동문학평론』 제5권 제4호, 1980. 12. 1쪽.

12)鈴木成高, 「近代の超克」, 『文學界』 1942. 10, 42쪽. 노상래, 「근대초극론, 아직 끝나지 않은 공영권 총력전」, 『동아인문학』 제10집, 2006. 744쪽에서 재인용.

13) 亀井勝一郎, 「現代情神に關する覺書」, 『近代の超克』, 創元社, 1943. 8쪽. 노상래, 「근대초극론, 아직 끝나지 않은 공영권총력전」, 『동아인문학』 제10집, 2006. 756쪽에서 재인용.

14) 정중현, 「‘근대초극’에서 ‘순수문학’으로 : 조연현 문학의 형성과 전개」, 『한국문학연구』 제63권, 2020. 250쪽.

는 보지 않고 언제나, 인간은 같은 것과 싸우고 있다는 입장을 명백히 했다.

(김윤식, 「신체제론」, 『한국근대문예비평사연구』, 일지사, 1976 417쪽.)

위에서 볼 수 있듯 고바야시는 다른 이들이 말한 근대초극 자체를 회의했다. 그는 근대초극론 논의에서는 이단아적이었다. 근대초극이라는 구호는 다분히 시대의식에 경사된 것이다. 그는 그러한 구호를 돌파해 근대초극 역시 자의식 속에서 스스로 갱신해야 한다고 보았다.

조연현은 근대초극론에서도 고바야시의 관점을 수용했던 것으로 보인다. 그는 근대 초극을 위해 자의식을 중심으로 한 문예비평 확립을 주장했다. 그의 생각 역시 시대의식이 과잉된 상태로는 ‘예술화’를 할 수 없다는 것이었다. 그런데 고바야시와 조연현에게는 중요한 차이가 존재한다. 그 차이는 고바야시와 이재철의 차이로도 이해할 수 있을 것이다.

바로 한국인이 겪은 6.25 전쟁이다. 김윤식은 고바야시의 생각 중 ‘미’가 조연현에게 굴절된 형태로 수용됐음을 지적하며 그 차이가 6.25 전쟁에서 비롯된다고 본다. 김윤식이 말하듯 “고바야시의 ‘미’가 사라진 자리에 조연현이 놓은 바둑돌은 ‘몸부림’이었다. 조연현은 “6.25의 직접성 앞에서 알몸으로 노출된 인간의 몸부림” 그것을 “경륜”이라고 불렀다. 꽃의 모노를 탐구하기에는 6.25 자체가 그 한가한 미적 탐구의 시간을 허락하지 않았다. 고전 유산이 풍부하지도, 문학과 관련된 연구의 토대가 부재한 상황에서 조연현은 미적 비평을 쓰는 것이 아니라 몸부림을 쳤다.

이재철은 그 자신의 문학 활동을 “사회적, 시대적 인간생활의 변화”에 따른 “몸부림”으로 말했다.<sup>15)</sup> 이재철이 학도병으로 참전해 경험한 절망과 고통의 정동은 시집 『석상의 노래』에서 적나라하게 확인된다. 그가 붙잡은 아동문학은 편안한 미적 감상이 아닌 몸부림에 가까웠다. 이 점에서 일본의 비평가의 ‘미적 완성’은 적어도 한국인 두 비평가의 ‘몸부림’보다 처절하지 않다. 김윤식이 평가하듯 조연현은 “기댈 수 있는 ‘미’ 대신 몸뚱이뿐이었고” 고바야시는 “‘미’ 속에 칩거함으로써 역사(타자)를 외면한 점”이다.<sup>16)</sup> 이런 점에서 두 한국인 조연현, 이재철이 말한 ‘본격문학’의 의미는 일본의 그것보다 ‘살아냄’의 의미에 가까운 것이다.

예를 들어, 『동시인』 동인을 ‘본격동시’로 명명한 것은, 그가 이를 하나의 문학사적 사건으로 만들고자 했기 때문이다. 『동시인』 동인이 그가 생각하였던 ‘본격’의 의미에 100% 부합하지 않을지도 모른다. 그러나 한국 아동문학에도 ‘본격’이 있다. 한국 아동문학 역시 일본 못지 않는, 아니 그보다 뛰어난 문학과 비평을 본격화할 수 있다. 그런 의미의 몸부림이라고 볼 수 있다.

이재철과, 조연현, 고바야시는 공통적으로 ‘비이성적’ 세계관을 지지하는 기본 세계관이 있다. 고바야시에게는 보들레르와 도스토예프스키가, 조연현에게는 니체가 원용되었는데, 이재철에게는 ‘시’가 유사한 역할을 수행했다고 볼 수 있다. 연구자는, 이재철이 아동문학에 입문하기 전 시인이었다는 사실을 이러한 맥락에서 이해할 필요가 있다고 본다.

즉, 이재철의 본격문학론의 기저에는 이성보다는 정동을 강조한 시적 감각이 놓여 있으며, 그가 특히 ‘본격동시’를 강조한 이유는 그것이 ‘시대의식’에 경사된 근대적 논리를 초극한, ‘자의식’ 중심의 현대적 생리를 설명해주기 때문이다.

15) 이재철, 「문학과 독자」, 『아동문학평론』 제2권 제1호, 1977. 3, 12쪽.

16) 김윤식, 「고바야시 히데오, 사람은 비평가도 될 수 있는가」, 『내가 읽고 만난 일본』, 그린비, 2012, 200-201쪽.

앞서 고바야시 히데오가 문학의 핵심 문제를 ‘나’로 귀결시켰다는 점을 살펴보았다. 그에 게 예술이란 결국 ‘나’의 문제였다. 연구자는 이재철이 ‘본격동시’ ‘본격동화’, ‘현대아동문학’을 바라보는 시각도 이와 비슷하다고 생각한다.

그가 보기에 해방 이전 시기는 태동(1908~1925), 발흥(1925~1940), 수난(1940~1945)의 충분히 ‘초극’되지 못한 시기였다. 그것이 아직 성숙할 충분한 시간이 없었다는 점, 또 식민지 치하의 ‘수난’으로 인해 그것이 ‘민족적’, ‘계몽적’이었지만, ‘예술적’, ‘순문학’이지 못했다는 인식이 놓여 있다. 일본이라는 이질적 지배자 하에서 ‘자의식’은 축소되고 그것을 극복하고자 하는 ‘시대의식’이 강해진다. ‘시대의식’이 앞서는 것을 예술로 볼 수 있는가하는 것이 이재철의 문제의식에 놓여 있다. 예술과 순문학은 1945년 해방으로, 다시 말해 한국인이 한국의 주인이 되면서 가능해진다.

방정환의 아동문학이 ‘아동문화시대’에 속하는 것은 그것이 계몽적 성격을 강하게 갖고 있기 때문이다. 즉, 그것은 ‘근대적’ 산물이었다. 이재철이 마해송을 비판한 이유도, 그의 작품이 ‘자의식’을 통한 예술성 구현보다 시대적 비판의식, 다시 말해 ‘시대의식’에 더 치중되어 있다고 보았기 때문이다. 반면, 김요섭의 동화는 “정통 산문 문학”으로, 개인 ‘자의식’에 기반한 ‘예술성’을 구현한다.

이재철이 계급주의 문학을 “사이비 문학”이라 비판한 것도 마찬가지로, 그것이 ‘시대의식’이 과잉되었다고 판단했기 때문이다.<sup>17)</sup> 이재철은 당시 “국가보안법이 너무 엄격해서 ‘○○’ ‘XX’ 아니면 북한 계통의 어떤 것도 언급할 수가 없다는 거. 중앙정보부에서 나에게 요구한 게 실명을 언급하려면 비판적으로 언급해야지 찬양하지 말라”였다고 회고했다.<sup>18)</sup> 월북 작가를 다루기 어려웠지만, 이재철은 “앞에서는 잘 나가다가” “결론 부분에서 죽이는” 식으로 중앙정보부의 눈을 피해 그들을 다루려고 했다. 그리고 서문에도 “이 책의 내용 가운데 일부 내용은 내 뜻과는 관계가 없다.” 월북, 납북 그런 사람들의 마지막 언급은 내 뜻과는 전혀 관계가 없다는 걸 밝혔”다고 언급한다.<sup>19)</sup> 당시 월북 작가를 언급하는 것 자체가 거의 불가능했던 점을 고려하면, 이들의 존재를 기록했다는 것만으로도 이재철의 행보는 충분히 평가될 만하다.

실제 사례를 보자. 그는 『한국아동문학작가론』(1983) ‘6. 천사주의적 아동관’에서 송완순의 글 ‘아동문학의 천사주의’ (『아동문화』 제1권, 1948, 27~28쪽.)을 인용한다. 이때는 해금 이전이었다. 그러나 ‘송완순’이라는 실명을 밝히고 인용했다. 그는 다음과 같이 해석을 덧붙인다.

“이것(송완순의 글-인용자)은 그의 천사주의 아동관에 대한 날카로운 공박이다. 이 말은 어린이에게 까지 계급의식을 강조하려는 사회주의적 아동관만 제거한다면 어느 정도 문제가 되는 발언이다. 그것은 현실과 유리(遊離)되어 아동이 존재할 수 없듯이, 현실의 아동은 대부분이 지상낙원의 천사이기보다는 실락원의 아귀(餓鬼)에 가깝기 때문이다.”

(이재철, 「제1장 1920년대의 작가들」, 『한국아동문학작가론』, 개문사, 1983, 37쪽.)

17) 한 가지 고려할 것은 이재철을 비롯 사람들은 직접 6.25전쟁을 겪었고, 이념의 대립이라는 것이 관념적 문제가 아니라 생사의 문제로 느꼈다는 점을 고려할 필요가 있겠다. 우리는 당시 세대가 ‘근대의 초극’을 다른 문제보다 ‘공산주의의 극복’에 맞춰졌는지에 있어 당대의 입장에서 고려할 필요가 있다.

18) 이재철, 조은숙, 「원로 아동문학가에게 듣는다」, 『창비어린이』 제7권 제1호, 2009.3, 146쪽.

19) 이재철, 조은숙, 「원로 아동문학가에게 듣는다」, 『창비어린이』 제7권 제1호, 2009.3, 147쪽.

중앙정보부에서 월북 작가를 비판적으로 언급하라고 한 것과 달리, 이재철은 송완순의 방정환 비판을 “천사주의 아동관에 대한 날카로운 공박”으로 그의 공적을 일부 인정했다. 그는 송완순의 의견에 공감하며, “현실과 유리(遊離)되어 아동이 존재할 수 없”고, “현실의 아동은 대부분 지상낙원의 천사라기보다는 실락원의 아귀(餓鬼)에 가깝다”고 언급한다. 물론 이어지는 부분에서는 송완순 견해의 한계도 지적하며 비판한다.

그는 또한 “어린이에게까지 계급의식을 강조하려는 사회주의적 아동관”을 제거해야 한다고 보는데, 이는 고바야시 히데오식으로 말해 자의식보다는 시대의식을 과잉화하여, 문학의 예술화를 막는 것에 대한 비판으로 해석할 수 있다. 이는 이하에서 볼 신동심주의 아동관에서 “사회의식과 문제의식이 강한 작가들이” “현실의 어두운 면만 들추어내고, 계층의식을 첨예화”하다가 “불평불만의 덩어리같은 아동을 그려, 이데올로기적인 목적의식이 넘치는 계급적 아동을 그리는 어리석음”을 “경계해야”한다고 말한 대목에서도 볼 수 있다.<sup>20)</sup>

이런 관점에서 이재철과 대립된 인물로 이오덕을 들 수 있다. 이재철은 대답에서, “제일 처음에 나하고 손을 잡을 수 없었던 사람이 이오덕”이라고 밝혔다.<sup>21)</sup> 그 이유로 “아동문학을 구체적인 내용을 가지고 접근하지 않고 재야의 시각으로 문학 외적인 것과 결부시켜 보려고” 했기 때문이라고 말했다. 이재철이 말하는 “문학 외적인 것”이란 이오덕이 사회 참여 행보와 관련 있어 보인다. 실제로 이오덕은 1990년대 이후 아동문학보다는 우리글 바로쓰기, 민주 교육 운동, 사회 운동에 더 많은 힘을 쏟았다. 이재철의 관점에서는, 이오덕의 비평이 ‘시대의식’에 지나치게 치우쳐 충분한 ‘자의식’을 확보하지 못했다고 생각된 것 아닐까. 두 사람은 지향과 그 행보가 달랐지만, 한국아동문학사에 중요한 족적을 남겼다.

### III. 자의식 중심의 본격아동문학론

#### 1. 자의식 중심의 아동문학 비평 구현

고바야시는 근대문학비평의 창시자로 불리는 생트 뵈브가 월요일마다 발표한 문예시평을 집성한 「월요좌담」(Causeries du Lundi)를 인용하며, 코즈리(Causeries)라는 말이 좌담, 잡담을 의미하며 그렇기에 “그러한 자유로운 의견 교환이나 비교로부터 나오는 생동적이고 정확한 판단에 비평의 생명이 깃들어 있다”고 봤다.

연구자 역시 문학을 ‘읽기’라는 행위의 본질이 왕성한 잡담의 성격을 지닌다는 점에 동의한다.<sup>22)</sup> 잡담의 기본은 타자와 나의 공존에 있다. 사실 비평의 기본이 여기 있다는 고바야시의 생각은 오늘날에도 여전히 타당하다.

고바야시 히데오에 따르면, 어떤 작품이든, 심지어 사회를 주제로 한 작품조차도 “나”라는 매개 혹은 실험실이 필연적으로 내장”되어 있다.<sup>23)</sup> 이것이 바로 문학의 요체다. 그래서 고

20) 이재철, 「한국아동문학 연구사와 그 과제」, 『아동문학의 이론』, 형설출판사, 1983, 125쪽.

21) 이재철, 조은숙, 「원로 아동문학가에게 듣는다」, 『창비어린이』 제7권 제1호, 2009.3, 148쪽.

22) 신동재, 「어린이의 이중시(Double Vision)적 동화 읽기에 대한 인지문학비평적 탐색」, 『아동청소년 문학연구』제35호, 2024, 199쪽.

23) 김향, 「말기의 눈과 변경의 땅 - 1930년대 고바야시 히데오의 비평과 만주 기행문 -」, 『사이 間 SA I』제19호, 2015, 162쪽.

바야시는 비평을 “자신의 ‘생활의 그림’을 펼쳐 보이는 일”로 정의했다.<sup>24)</sup>

연구자는 논문에서 이재철에게 평론(비평)이란 “아동문학 이론을 조직화 체계화하는 수단”이었다고 보았다.<sup>25)</sup> 이재철에게 비평은 “본격문학의 성립 조건으로 이해”된다. 고바야시의 관점으로 표현하면, 비평은 자의식의 소산(예술)을 평가하는 또 다른 예술이다. 즉 비평이 있다는 것은 ‘자의식의 예술’을 평가하는 ‘또 다른 자의식의 예술’의 체제가 성립했음을 뜻한다. 그래서 이재철은 “한국아동문학의 당면과제”를 “우선적으로” “평론문학의 확립”으로 들며 이것이 “아동문학을 본격문학으로 확립하게 되는 바탕”이 될 것이라고 봤다.<sup>26)</sup>

고바야시 히데오는 비평이란 “결코 학문도 연구도 아닐 것”이며, “오히려 비평은 생활적 교양에 속한다.”<sup>27)</sup>고 주장했다. 그러나 이재철의 경우, 척박한 한국 아동문학의 상황에서 비평은 연구와 분리될 수 없었다. 무엇보다 아동문학의 상황이 “아무런 이론도 없고 근거도 없”는 “비평 무풍지대”였기 때문이다. 이재철은 자신의 작업에 대해 “내 평론을 보면 논문 냄새가 나고, 논문을 보면 평론 냄새가 난다”고 말하며, 연구와 비평이 교차하는 지점을 자신의 작업의 특징으로 인식했다.<sup>28)</sup>

즉, 그는 연구자와 비평가라는 두 역할을 동시에 수행하면서, 한국 아동문학의 방향성과 기준을 제시했다. 이 관점에서, 그의 비평은 단순한 평가나 해설이 아니라, 아동문학 이론을 조직화하고 본격화하는 작업과 긴밀히 연결된다. 비단 이재철뿐 아니라 1970~1980년대의 경우 아동문학 연구와 비평이 미분화 상태였다고 보아야 할 것이다. 그래서 이 시기에는 ‘연구’라고 불린 것도 ‘비평’일 수 있었고, ‘비평’이라고 불린 것도 ‘연구’일 수 있었다. 그 이유는 앞에서 말했듯, 황무지 상태에서 치는 몸부림이었기 때문이다. 그 몸부림은 연구와 비평 둘 다를 포괄하는 것이어야 했다.

이재철은 아동문학 작품의 질적 향상을 해결해야 할 과제로 제시했다. “어린이가 주로 읽는다고 알잡아보고 함부로 쓴 글, 그것은 이미 한줌 휴지조각뭉치에 지나지 않는다”<sup>29)</sup>고 직격했다. 주목할 것은 그가 이 문제의 해결을 위해 “반성”<sup>30)</sup>을 제시한다는 것이다. 그가 보기에, 제도의 변화에 앞서 작가 자의식의 반성이 선행되어야 한다는 것이다.

이재철이 1950년대 통속문학에 대해 비판적이었던 것 역시 그것이 충분한 ‘자의식’의 소산이 아니기 때문이다. 그것은 어두운 전후 분위기 속 얇은 웃음에 기대고자 하는 시대 의식의 결과물에 가깝다.

이오덕과 이재철은 모두 명랑소설에 비판적이었지만, 그 관점은 달랐다. 이오덕이 ‘웃음’이 현실, 삶과 동떨어진 것을 비판한 반면 이재철은 명랑소설이 자의식에서 구체화된 ‘예술’ 또는 ‘본격문학’에 속하지 않는다는 것을 근거로 든다. 이재철은 온전한 문학이 되는 것을 목표로 하고 있었다.<sup>31)</sup> 그것을 만드는 것은 당연히 작가의식(자의식)이었다.

24) 김향, 「말기의 눈과 변경의 땅 - 1930년대 고바야시 히데오의 비평과 만주 기행문 -」, 『사이 間 SA I』제19호, 2015, 181-182쪽.

25) 신동재, 「1970~1980년대 본격신동심문학과 현실어린이문학의 비평 담론과 작품 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2023, 77쪽.

26) 이재철, 「『아동문학평론』지의 지향점」, 『아동문학평론』 제1권 제2호, 1976. 8, 13쪽.

27) 고바야시 히데오, 「비평」(1964.1), 『비평가의 책 읽기』, 유은경·이재창 역, 미행, 2025, 120-121쪽.

28) 이재철, 조은숙, 「원로 아동문학가에게 듣는다」, 『창비어린이』 제7권 제1호, 2009.3, 150쪽.

29) 이재철, 「남겨야 될 글과 버려야 될 글」, 『아동문학평론』 제12권 제4호, 1987. 12, 12-13쪽.

30) 이재철, 「80년대를 맞으며」, 『아동문학평론』 제5권 제1호, 1980. 3, 1쪽.

31) 신동재, 「1970~1980년대 본격신동심문학과 현실어린이문학의 비평 담론과 작품 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2023, 83쪽.

## 2. 이재철의 장르론 속 자의식적 투입

고바야시 히데오의 비평에 나타나는, 꿈에서 추억으로 다시 회의로 다시 마음을 비우는 것으로의 연쇄는 분명한 서로 맞지 않는 구조다. 그런데 그 모순이 고바야시 히데오 비평의 본령으로 애기된다.

이재철 비평의 핵심도 이와 비슷한 모순 구조에 있는지 모른다. 그의 내적 논리는 시와 비평의 길항 구조이다. 전자는 비이성, 후자는 이성적 작업에 더 가깝다. 전자는 예술이고, 후자는 예술이 되고자(본격화되고자) 하는 존재이다. 고바야시에게 자의식의 구조가 ‘추억하기’로 연동되듯, 이재철에게 ‘동심’으로 명명된 자의식은 성인 작가 내면의 아이를 발견하는 것, 과거와 연결된 나의 발견으로 파악된다. 비평을 하겠다는 욕망과 과거 내면의 아이를 찾겠다는(추억) 욕망은 상호 모순된다. 그런데 그 모순은 오히려 의도된 모순이라고 할 수 있다. 인간의 가장 내밀한 내면을 끌어안지 않고, 세계에 대한 장악(비평)이 어떻게 가능할 수 있는가. 이런 점에서 그가 주장한 ‘본격동시’, ‘본격동화’와 같은 장르론도 자의식 관점에서 해석해 볼 여지가 있다.

이재철은 본격동시운동이 전개된 것이 “만성화된 동요의 늪에서 헤어나기 위해”라고 설명한다. 그는 본격동시운동을 “비문학만 횡행하는 풍조, 동시를 뒤덮고 있는 안가(安價)한 매너리즘에의 도전적인 거부”였다고 주장한다.<sup>32)</sup> 매너리즘과 비문학의 원인은 ‘자의식’에서 발현된 예술성의 부족이다. 그에 따르면 동요는 동시로 발전돼 가야 함을 강조했다.<sup>33)</sup>

“무내용의 비시적 동요”→“시적동요(정형동시)”→“자유동시”

그는 이러한 경로에 따른 “격상”이 필요하다고 주장한다. 이 구도에 따르면 동요의 진화된 형태가 동시이다.

이런 구조는 조연현의 『한국현대문학사』에서 창가→신체시로의 변화와 비슷한 구조를 띤다. 그는 창가 이와에는 “신시대에 알맞은 시의 형성을 보지 못”한 상황에서 신체시의 등장은 “그대르가 하나의 경이요 경탄”이고 “혁명적 의식”을 보여준다고 고평한다.<sup>34)</sup> 창가는 이후 사실상 소멸됐고, 신체시가 근대시로 발전했다고 보면, 이재철도 동요, 동시에서 비슷한 생각을 했을 것이라고 추정할 수 있다.

우리는 여기서 ‘자의식’의 정도에 따라 상대적으로 동요보다는 동시를 더 높게 평가한다는 것을 알 수 있다. 그가 가창적인 것, 동요적인 것을 비판하는 것은 그것 중 충분한 자의식의 소산이 아닌 것이 많기 때문이다. ‘동시도 시’라는 본격동시의 명제는 ‘동시’를 하나의 장르로 확립하기 위한 관점에 들어 있다. 동시가 시에 비해 부족한 것은 자의식이다.

동시인의 작가정신의 미흡함은 결국 그것의 ‘예술화’를 어렵게 만든다. 동요는 노래라는 형식을 가정하는 만큼, 동시에 비해 ‘자의식’을 충분히 담아내기 어려울 수 있다. 동시도 시가 돼야 한다는 것은 동시도 자의식 내에서 충분한 재창조를 도모하자는 의미였다. 동시의 문학성은 ‘자의식의 충분한 구현’으로 가능하다. 그가 말한 ‘작가정신’은 아동문학을 예술의 경지로 끌어올릴 수 있게 한다.

32) 이재철, 『한국현대아동문학사』, 일지사, 1978, 541쪽.

33) 이재철, 「동시인 47인집을 마련하면서」, 『아동문학평론』 제6권 제4호, 1981. 12, 1쪽.

34) 조연현, 「근대문학의 탄생」, 『한국현대문학사』, 성문각, 1980, 108-111쪽.

### 3. 자의식의 시대의식에 대한 포섭 : 내적 주체 중심의 문학사 기술 인식

근대초극론이 끼친 영향 중 하나는 동양성, 전통성의 강조이다. 고바야시 히데오(小林秀雄)는 “고전으로 통하는 길이 근대성의 벼랑 끝이라고 믿는 곳까지 걸어가서야 열렸다”라고 말하면서, “근대성의 벼랑 끝” 다시 말해 ‘현대’가 시작되는 곳에서야 고전에 대한 이해가 통하게 됐다고 주장했다.<sup>35)</sup> 조연현도 「아세아부흥론서설」에서 “서양적인 모든 것은 동양적인, 아세아적인 모든 것에 그 권위를 물려줘야 한다”고 주장했다.<sup>36)</sup> 정종현은 조연현이 “현대성=서구성’이라는 등식을 비판하며 ‘현대성=동양성(전통)’으로 전환시’켜야 한다는 인식을 보여줬다고 평가했다.<sup>37)</sup>

그런데 동양성이나 전통성은 모두 전근대 시대에 형성된 것이다. 그렇다면 이러한 전통성을 통해 어떻게 현대로 나아갈 수 있다는 것일까? 여기서 말하는 동양성·전통성은 단순한 역사적 사실이나 관습을 의미하지 않는다. 오히려 ‘과거에 뿌리박고 있는 자의식’을 의미하는 것으로 볼 수 있다. 다시 말해, 이 논의 역시 자의식을 중심으로 한 사고라고 할 수 있다. 이창종이 고바야시에 대해 해석하고 있듯 “역사는 아름다운 것”이며<sup>38)</sup> 인간 자의식에 의해 미적인 것으로 인식된다. 단순한 역사적 사실의 나열이 아닌, 인간의 재해석, 재창조의 산물을 통해 역사적 사건은 후대에 쉽게 해석되거나 해석을 허용하지 않는 ‘미적 실체’로 남는다.<sup>39)</sup>

고바야시 히데오는 『모토오리 노리나가(本居宣長)』<sup>40)</sup>에서 “『古事記』 성립기의 ‘국민’의 마음”에 대해 말했다. 즉, 고바야시에게 역사 기술은 엄밀한 사실 나열이 아니라, 자의식 내에서 의미화된 사건과 인물 위주의 기술이다. 그래서 문학사 기술에서 중요한 것은 ‘생생함과 현장감’이다. 문학사 역시 마찬가지로, 단순한 작품 나열이나 죽은 체계가 되어서는 안 되며, 그 속에서 미학적·철학적 깊이가 드러나야 한다. 역사적 사실은 자의식에 의해 재해석·재창조된다.

예를 들어, 민족과 국가를 설명하려면 지닌 일종의 ‘허위 개념’이 필요하다. 고바야시가 말한 『古事記』 성립기에 “국민의 마음”이 있었을 리 없다. 이창종이 해석하듯 “국민국가의 존재를 고대에 가구(假構)”한 것이다. 일종의 자의식의 가공물인 것이다. 그러나 고바야시가 보기에는 역사란 사실과 동일시되는 것이 아니라 주체 중심의 ‘아름다운 것’이다.

35) 「近代の超克-座談會」, 『近代の超克』, 創元社, 1943. 296쪽. 노상래, 「근대초극론, 아직 끝나지 않은 공영권총력전」, 『동아인문학』 제10집, 2006, 757쪽에서 재인용.

36) 조연현, 「亞細亞復興論序說」, 『東洋之光』, 1942.6. 정종현, 「‘근대초극’에서 ‘순수문학’으로 : 조연현 문학의 형성과 전개」, 『한국문학연구』 제63권, 2020, 248쪽에서 재인용.

37) 정종현, 「‘근대초극’에서 ‘순수문학’으로 : 조연현 문학의 형성과 전개」, 『한국문학연구』 제63권, 2020, 248쪽.

38) 이창종, 「고바야시히데오(小林秀雄) 『모토오리 노리나가(本居宣長)』의 神話 認識 - 아카데미즘과의 길항관계를 중심으로 -」, 『일본언어문화』 제29호, 2014, 502쪽.

39) 이창종, 「고바야시히데오(小林秀雄) 『모토오리 노리나가(本居宣長)』의 神話 認識 - 아카데미즘과의 길항관계를 중심으로 -」, 『일본언어문화』 제29호, 2014, 502쪽.

40) “고바야시 히데오(小林秀雄)의 『모토오리 노리나가(本居宣長)』는 1965년 6월부터 1976년 12월 까지 11년에 걸쳐 문에 잡지 『新潮』에 연재된 끝에 1977년 단행본으로 간행되었다. 『모토오리 노리나가』는 日本 문학의 고층(古層)에 대한 기초지식이 없으면 이해하기 쉽지 않은 내용인데도 불구하고 10만부 이상 팔렸고 또 단행본으로 간행된 후 바로 『고바야시 히데오를 읽는다(小林秀雄を讀む)』<sup>1)</sup>라는 관련 서적이 발간될 정도로 주목을 받았다.”(이창종, 「고바야시 히데오(小林秀雄) 『모토오리 노리나가(本居宣長)』의 神話 認識 - 아카데미즘과의 길항관계를 중심으로 -」, 『일본언어문화』 제29호, 2014, 501쪽.

이런 영향은 조연현의 『한국현대문학사』에도 잘 나타난다.

우리가 역사의 저작을 요구하게 되는 것은 사료 그 자체가 아무런 생명도 가지고 있지 못한 때문이다. 그러므로 이러한 과거의 형해(形骸)에 생명을 부여하고 그 부여된 생명의 약동을 표현해 내는 것이 역사가의 가장 본질적인 임무이며 사명이라야 한다. (중략) 그것은 자료가 지나간 것의 한갓 형해에 지나지 않는 것이라면 이러한 형해에 생명을 부여시킬 수 있는 능력은 오직 그 자료에 대한 애정에서만 좌우될 수 있는 것이기 때문이다.

(조연현, 「자서」(1957.11), 『한국현대문학사』, 성문각, 1980, 4쪽.)

그는 사료가 형해이며, “단순한 사실에의 충실”보다는 “형해에 생명을 부여”하고 “부여된 생명의 약동을 표현해 내는 것이 역사가의 가장 본질적인 임무이며 사명”이라고 말한다. 조연현에게 문학사 기술은 ‘사실’에 ‘생명’을 부여하는 자의식(주체)의 작업이라고 할 수 있다.

이재철이 전근대 시기의 서사, 옛이야기의 중요성에 언급하는 것 역시 이런 내적 주체(자의식) 중심의 문학사 인식과 관련이 있다.

이재철이 『한국현대아동문학사』(1978)에서 ‘고전아동문학’이란 개념을 제안하며 전근대 시기 ‘아동문학’(또는 그와 비슷한 것)을 찾은 것도 이런 맥락에 있다.<sup>41)</sup> 이재철은 ‘고전아동문학’이란 말을 썼지만, 사실상 아동문학 대신 아동 도서 전통이 있었을 뿐이다. 그러나 우리는 인간의 삶이 근대, 근대 이전으로 완전히 구분, 단절되어 진행되지 않았음을 생각해야 한다. 실제적으로 또 우리의 인식에서 분명, 근대와 전근대는 구분되지만, 실제 삶은 분명 연결돼 있다. 사실 한국의 아동문학을 말하려면, 우리는 전근대 시기 아동과 직간접적으로 관련을 맺고 있는 서사 전통에 관심을 기울여야 한다. 그 점에서 이재철의 전근대 시기 아동문화, 아동문학 전통을 발굴하려는 시도는 현재에도, 미래에도 유의미하다고 할 수 있다.

이재철이 『삼국사기』, 『삼국유사』 및 옛이야기 속에서 ‘고전아동문학’을 찾고자 한 것도, 사실 고바야시가 말한 자의식에 의한 역사 재창조·재해석의 관점과 맞닿아 있다. 이재철은 당시 민족이라는 개념이 근대적 산물임을 충분히 인식하고 있었지만, 옛이야기와 아이의 노래를 탐구하는 행위는 한국적 자의식을 탐색하는 과정으로 이해될 수 있다. 즉, 고대 한국에서 아동문학적 흔적을 찾는다는 것은 한국적 자의식을 재구성하는 일이 될 수밖에 없다. 기록이 충분히 남아 있지 않은 고대에서 아동문학적 흔적을 발굴한다는 것은, 일정 부분 자의식 중심의 재해석·재창조일 수밖에 없기 때문이다.

이 점에서, 이재철의 문학사 기술이 지닌 엄밀성 문제와 별개로, 그가 이러한 대담한 시도를 최초로 시도했다는 사실 자체가 중요하다고 볼 수 있지 않을까. 무엇보다 그는 ‘창설’이라는 훨씬 큰 업적을 세웠다.

최근 동화, 그림책 등에서 옛이야기를 원용해 한국인이라는 ‘집단 자의식’의 원형을 찾는 노력이 계속되고 있는 것을 보면 이재철의 이 문제의식은 지금도 유효하다. 현재 아동문학 연구는 아동문학이 ‘근대문학’이라는 점에 착안해 이후의 것에 국한돼 있는데, 이재철이 한 작업처럼, 아동문학 연구에서도 전근대 『삼국사기』, 『삼국유사』를 다시 살펴보는 작업이 필요하다고 생각된다.

41) 이재철, 「1. 古典兒童文學과 그 傳統」『한국현대아동문학사』, 일지사, 1978, 25쪽.

#### 4. 1970년대적 시대의식의 과잉과 자의식에 대한 간섭 : 근대산업적 아동관(‘역경 극복형’)

고바야시 히데오가 비평가로서 왕성하게 활동하던 1930년대는 파시즘 체제가 본격적으로 자리 잡아갔던 시대였다. 그는 시대의식에 동일화기보다, 그것을 자의식 속에서 재해석, 재창조해야 한다고 주장했다. 물론 전쟁 지원을 독려하는 문예총후운동(文芸銃後運動)에 참여한 것은 당시 시대에 ‘순응’한 모순된 행보를 보였다. 그러나 이 와중에도 예술에 대한 신념을 붙들려고 했다.<sup>42)</sup>

이와 유사하게, 연구자는 1972년 10월 유신 선포 이후의 시대를 내용상으로는 다르지만 억압성이 한층 강화되었다는 점에서 고바야시가 살았던 시대와 일정한 공통점을 지닌다고 본다. 이재철은 이러한 시대적 상황 속에서 ‘신동심주의 아동관’이라는 새로운 지향점을 제시했다.

이재철의 신동심주의와 관련해 고려할 것은 ‘산업화’이다. 유신 직후인 1973년 1월, 박정희 정부가 「중화학공업 정책 선언」을 발표한 것은 이러한 시대적 배경의 상징적 사건이다. 1970년대 후반 이재철이 말한 ‘현대’란 1970년대 급속한 중공업화와 산업화의 맥락과 밀접하게 연관되어 있다.<sup>43)</sup> 이재철의 신동심주의 아동관은 ‘근대의 초극’ 논리에 서 있었다.<sup>44)</sup> 사실 한국에서 산업화가 어린이상의 형성에 어떤 영향을 미쳤는지에 대한 본격적인 논의는 아직 충분히 이루어지지 않았다. 그러나 영국의 경우, 산업혁명이 ‘아동의 탄생’에 중요한 영향을 미쳤다는 점은 널리 알려져 있다.<sup>45)</sup> 1970년대 중공업화가 아동, 아동문학에 끼친 영향이 클 것으로 생각된다.<sup>46)</sup>

이재철의 주장은 ‘신동심’을 중심으로 하는데, 이는 일종의 자의식 중심의 아동상이다. 그는 아동관을 이렇게 설명한다.

#### 6) 新童心主義 아동상

(중략)

42) 고바야시가 중국에 갈 때 바쁜 일정 중에도 굳이 경주 불국사, 석굴암을 둘러 그것을 ‘일류미’라고 극찬했던 일화는 그가 예술을 얼마나 중요시했는지를 보여주는 한 사례라고 생각된다.

43) 신동재, 「1970~1980년대 본격신동심문학과 현실어린이문학의 비평 담론과 작품 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2023, 76쪽.

44) 신동재, 「1970~1980년대 본격신동심문학과 현실어린이문학의 비평 담론과 작품 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2023, 74쪽.

45) 차은정, 「근대화와 영국 아동문학 : 문학적 관점에서 아동문학 발전의 역사적 조건 재해석」, 『새한영어영문학』 제50권 제1호, 2008, 102쪽.

46) 영국에서는 산업혁명 이후 부르주아 계급의 등장과 핵가족 제도의 확산이 사람들로 하여금 아동의 존재와 가치를 새롭게 인식하게 했다. 차은정은 이런 변화가 “아동과 순수함에 대한 지나친 집착”을 낳기도 했지만 “아동에 대한 가치를 높이고 고양된 아동 개념을 확립”시키는 계기가 되었다고 설명한다. 이러한 인식 변화는 아동용 책에 대한 수요로 이어졌다. ‘어린이책의 아버지’로 불리는 존 뉴베리(John Newbery, 1713~1767)를 시작으로 영국에서는 아동 도서가 시장성이 높은 사업으로 발전했다. 초기의 아동도서는 교육적 목적이 강한 호른북(hornbook)이나 초보 독본(primer)이 주를 이루었으나, 점차 ‘즐거움’을 중시하는 아동문학으로 이동해 갔다. 물론 양국의 사회적 맥락은 다르지만, 영국의 산업혁명 시기에 촉발된 ‘아동의 발견’과 근대적 아동문학의 발전은 한국의 1970년대 중화학공업화, 그리고 그 시기에 제기된 신동심주의적 아동상과 현대 아동문학의 구상과 일정 부분 평행하게 일어난다(차은정, 「근대화와 영국 아동문학 : 문학적 관점에서 아동문학 발전의 역사적 조건 재해석」, 『새한영어영문학』 제50권 제1호, 2008, 110쪽. 참조.)

어린이는 선의의 순진한 인간형이지만, 때로 어린이기 때문에 개구장이일 수도 있고 장난끼 있는 아동일 수도 있으며, 자기주변의 부당한 사회환경에 대해서 얼마간 비판적이며, 저항적일 수도 있다.

따라서 본래 지향적·진취적·환상적 아동상은 어린이다운 생활과 사고를 하는 **이상적 아동형으로 대체로 역경을 이겨내는 곤란극복형이 제일 소망스럽다.** 그러나 비판적이며 저항적일 경우, **모순과 부조리, 그리고 부정불의에 대한 것은 어디까지나 어린이다워야** 하며 절대로 어른스러워서는 안된다 는 점이다.

이재철, 「3. 한국아동문학 연구사와 그 과제」(1978), 『아동문학의 이론』, 형설출판사, 1983, 125쪽.

10월 유신, 중공업화 선언 이후의 한국 사회는 두 가지 뚜렷한 특징을 지닌다. 첫째, 산업화·공업화가 급격히 가열되었고, 둘째, 민주주의가 강하게 억제되었다. 이재철의 새로운 아동관, 즉 그가 명명했던 “신동심주의 아동관”은 이러한 두 가지 시대적 특성과 관련지어서 이해할 수 있다.

첫째로, 그의 아동관은 ‘역경극복형 아동관’이다. “똑똑한 관목(灌木)보다 역경을 이겨내는 교목(喬木)을 요구한다.”<sup>47)</sup>는 말은 이것을 집약해 보여주는 비유이다. 그 시기 그의 글에는 ‘역경을 이겨내는’이라는 표현이 빈번히 등장한다. 이는 산업화에 헌신한 근로자나 기업인의 ‘성공 신화’와 맞닿아 있다. 즉, ‘역경극복형 인간’이 산업화의 주체였듯이, 어린이상 또한 그러한 자의식과 정신을 내면화해야 한다는 것이다.

이러한 관점에서 보면, 이재철의 신동심주의는 단순히 ‘동심의 회복’을 말하는 낭만적 구호가 아니라, 산업화 담론이라는 시대의식을 내면화한 근대적 자의식의 한 형식이라 할 수 있다.

둘째로, 이재철은 ‘어디까지나 어린이다운’ 아동관을 주장하고 있다. 그가 제시한 자의식의 형태인 ‘신동심(新童心)’은 단순히 감상적 순수성이 아니라 “어린이다운 사고와 감동”을 강조하는 개념이다.

그렇다면 그가 말하는 ‘어린이다움’이란 무엇인가? 이재철은 이 개념을 주로 아동문학 작품의 비판적·저항적 경향을 논할 때 사용한다. 그는 “어디까지나 어린이다워야 하며”, “절대로 어른스러워서는 안 된다”<sup>48)</sup>고 단언한다. 그는 마해송 동화에 나타나는 사회 비판적 성격이 ‘어린이다움’을 훼손한다고 봤다. 이러한 관점은 그가 송완순을 비판할 때에도 드러난다. 이재철은 “어둡고 괴로운 현실의식만을 이야기”하면 “살벌하고 투쟁적인 잔인한 아동관”을 만들게 될 것이라고 송완순이 계급의식을 강조한 것을 ‘어린이다움’의 상실로 보았다.<sup>49)</sup>

그의 지적처럼 문학이 현실과 동일화될 때 생길 수 있는 문제의식은 지금도 일정 부분 설득력이 있다 그러나 한편으로 그의 말처럼, 어린이가 뭔가에 대해 비판, 저항할 때 “어디까지나 어린이다워야” 한다는 그의 주장은 일정한 ‘경계 짓기’로 읽힌다.

‘어린이다움’의 한계는 어디까지인가. 그것을 보편적 준거로 제시할 수 있는가. 이재철이 굳이 “어디까지나”라는 표현을 덧붙인 것은, ‘어린이다움’을 확장하기보다 제한하려는 의도를 드러낸다고 볼 수 있다. 이는 ‘자의식’의 자율성을 강조하는 듯하면서도, 실제로는 어린

47) 이재철, 「5월을 보내며」, 『아동문학평론』 제4권 제1호, 1979. 6, 1쪽.

48) 이재철, 「2. 한국아동문학의 아동상」(1978), 『아동문학의 이론』, 형설출판사, 1983, 125쪽.

49) 이재철, 「제1장 1920년대의 작가들」, 『한국아동문학작가론』, 개문사, 1983, 37쪽.

이의 내적 가능성을 억제하는 방향으로 작용한다. 결국 ‘어린이다움’이라는 개념은 ‘자의식’의 자유로운 발현을 통제하는 장치가 된다.

이 지점에서 그의 논리는 ‘신동심주의’의 핵심인 자의식 개념과 모순된다. 자의식이란 변화된 현실을 재해석하고 재창조하는 내면의 힘이어야 한다. 그러나 이재철의 ‘신동심’은 오히려 10월 유신과 산업화와 같은, 외부의 시대정신이 설정한 경계 — “어디까지나 어린이다워야 한다” — 를 내면화함으로써 자의식의 자유를 제약한다. 다시 말해, 억압적 사회 분위기와 시대 의식이 자의식에 역으로 간섭하는 양상을 보인다.

저항은 자의식이 외치는 것이다. 만약 어린이의 ‘자의식’이 정말 ‘저항’을 원했다면 그 목소리에 따라가는 것이 ‘자의식 중심의 논리’와 맞다. 그러나 이재철은 저항하는 자의식의 단절을 요구하고, ‘어디까지나’라는 외부의 경계를 친다.

이 점에서 연구자는 박사논문에서 이재철의 ‘신동심주의 아동상’이 “아동을 사회 현실의 모순을 인식, 극복하는 주체”로 보는 시각이 미약하고 어떤 면에서는 “적극적으로 부정”된다고 해석했다.<sup>50)</sup>

이러한 관점에서 보면, 이재철이 제시한 ‘곤란극복형 인간상’ 역시 자의식보다는 시대 의식에 종속된 개념으로 읽힌다. ‘곤란극복형’은 1970년대 산업화 사회가 요청한 인간상 — 근면, 인내, 순응을 미덕으로 하는 사회적 주체 — 의 반영이다. 고바야시 히데오의 방식으로 한다면, 그것은 자의식 속에서 재해석되고 재창조되어야 한다. 그러나 이재철은 역경을 이겨내는 “곤란극복형”<sup>51)</sup> 인간을 가장 바람직한 인간상으로 제기한다. 문제는 이 ‘곤란극복’이 어찌면 현실적으로는 어른들도 감내하기 어려운 역경(고통과 비참)을 견딜 것을 전제한다는 점이다. 그렇다면 그러한 극복을 요구하면서 한편으로 ‘어린이다움’을 유지하라고 하는 것은, 자의식과 시대 의식 사이의 긴장과 모순을 드러내는 것이다.

현재의 동화 속에서도 사회적 비판과 저항의식을 지닌 어린이는 자주 등장한다. 손창섭의 『싸우는 아이』의 주인공 찬수는 자신이 속한 사회의 모순을 인식하고 문제의식을 드러내는 인물이다. 여러 연구자들이 지적했듯, 그의 의식은 4·19 혁명이 남긴 시대적 유산과 무관하지 않다.

연구자는 이재철의 비평이 지닌 공과 의의를 충분히 인정하면서도, 1970년대 그가 제시한 ‘신동심주의 어린이상’은 시대의 억압적 질서를 넘어서지 못한 형식이었다고 본다.

#### IV. 세계문학론 : 광활함(넓이)의 비평

신동심주의 아동관이 일정한 ‘경계 짓기’ 속에서 자의식을 제한했지만, 한편으로 이재철은 그 한계를 넘어서려는 방향으로 사유를 확장했다. 그는 ‘어린이다움’의 내부 논리에서 벗어나, ‘세계’라는 외부의 차원으로 시선을 옮겼다.

이재철의 공헌 중 하나는 한국 아동문학을 세계 아동문학에 위치시키려고 했다는 점이다. 이재철이 말하듯 “한국아동문학 70여년사상 국제적 교류는 별로 없었다.”고 볼 수 있다. 이재철은 국제아동도서평의회(IBBY)의 제3분과 <우리들에게 있어서 어린이란 무엇인가> 논의한 경험을 회고하며 “처음 세계적인 정보에 직접 접한 나로서는 아직 우리의 아동도서가

50) 신동재, 「1970~1980년대 본격신동심문학과 현실어린이문학의 비평 담론과 작품 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2023, 111쪽.

51) 이재철, 「2.한국아동문학의 아동상」(1978), 『아동문학의 이론』, 형설출판사, 1983, 125쪽.

젓먹이 어린이 시절을 면치 못하고 있다는 느낌 뿐이었다.”고 고백했다.<sup>52)</sup> 이재철의 주도하에 1985년 한국은 국제아동도서평의회(IBBY)의 회원국이 된다. 1985년 1월 30일 아동도서 출판인, 아동문학가, 삽화가, 편집자, 도서관 종사자들이 모여 IBBY의 한국 본부 KBBY 창립 발기회의를 연다.<sup>53)</sup> 최근 한국 아동문학이 세계적인 상을 수상하는 등 세계 아동문학 속의 위상을 정립하는데 그 본격적 출발에 1980년대 이재철과 제자들의 노력이 있었음을 기억할 필요가 있다.

1970년대 맥락에서 이재철의 ‘본격문학’ 이론이 시대의식의 과잉화로 생각된 통속문학, 계급주의(좌익) 문학에 대한 배격을 통한 ‘순수문학’의 정립을 의미했다면, 1980년대 이후로 그가 말하는 ‘본격문학’에는 ‘세계와 소통하는 아동문학’이란 의미가 포함됐다. 『세계아동문학사전』은 그가 생각한 ‘세계’ 차원의 아동문학이 무엇인지 정리돼 있다. 한국 아동문학가의 정보가 외국의 아동문학가와 나란히 적혀 있는 그것이 하나의 ‘세계’의 감각이라고 할 만하다.

이재철의 세계문학적 관점은 세계문학 단체와의 교류에만 머문 것이 아니다. 이러한 관점은 그의 비평 전반에 걸쳐 기본적인 인식으로 작동한다. 연구자는 박사학위논문에서 이를 논한 바 있으며, 그 관점은 김요섭이 제시한 ‘전원(田園)’ 개념의 연속선상에서 이해할 수 있다고 보았다.<sup>54)</sup> 이재철이 말한 ‘광활한 환상세계’는 김요섭이 말한 ‘전원’의 변형이며, 곧 ‘확장된 전원’이라 할 수 있다.<sup>55)</sup> 이재철의 비평 세계에서 ‘광활함의 공간’은 ‘세계’로 불리고 있었다.

1980년대 이후 이재철은 ‘세계’라는 맥락을 강하게 의식하기 시작한다. 그는 “협소한 굴레를 과감히 집어던지고, 세계의 어린이에게 골고루 읽힐 수 있는 스케일이 크고 독특한 아동문학”을 만들어야 한다고 주장했다.<sup>56)</sup>

여기서 주목되는 표현은 ‘스케일이 크고’라는 말이다. 이 표현의 최초 사용은 김요섭에 대한 김동리의 평가에서 확인된다. 김동리는 김요섭을 “그 자유로운 공상과 안목 넓은 스케일, 그리고 줄거리를 엮는 익숙한 솜씨에 있어 당대 수일(隨一)의 작가”라고 평가했다.<sup>57)</sup> 이재철은 김요섭의 작품세계를 논할 때 이 표현을 자주 인용하였으며, 추모 특집에서도 “안목 넓은 스케일”을 지닌 작가로 언급했다.<sup>58)</sup>

이재철 비평 속에 등장하는 ‘광활한 스케일’에 대한 언급은 이런 김요섭의 판타지론에서 비롯되는 듯하다. 이재철에게 ‘대(大)스케일—광활함—판타지—세계’는 연쇄로 작동한다. 실제 세계아동문학 단체, 사람과의 교류가 ‘외적 탐구’였다면, ‘넓은 스케일’을 지향한 비평은 내면적 차원의 ‘자의식의 세계 탐구’였다. 이러한 점에서 이재철이 보여주는 ‘광활함의 비평’ 인식은 그가 주장한 ‘세계아동문학’론의 내면적 변주라 할 수 있다. 연구자는 이러한 그의

52) 이재철, 「IBBY 제20차 총회와 IICL 2차 세미나에 다녀와서」, 『아동문학평론』 제11권 제3호, 1986, 12쪽.

53) 이재철, 「IBBY 가입에 즈음하여」, 『아동문학평론』 제10권 제1호, 1985. 3, 1쪽.

54) 신동재, 「1970~1980년대 본격신동심문학과 현실어린이문학의 비평 담론과 작품 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2023, 115쪽.

55) 신동재, 「1970~1980년대 본격신동심문학과 현실어린이문학의 비평 담론과 작품 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2023, 121쪽.

56) 이재철, 「세계의 아동문학-세계 아동문학으로서의 한국아동문학」, 『아동문학평론』 제14권 제3호, 1989. 9, 13쪽.

57) 김동리, 『아동문학』 제12권, 1965. 7, 135쪽.

58) 이재철, 「빛과 환상의 시인, 동화작가를 보내며」, 『아동문학평론』 제22권 제4호, 1997. 12, 12-13쪽.

비평적 태도를 ‘넓이의 비평’이라 부르고자 한다.

1970~1980년대 이재철의 비평에는 특히 ‘광활함’의 개념이 두드러진다. 그는 판타지를 설명할 때 ‘광활함의 판타지’라는 표현을 자주 사용했다. 그에게 ‘광활함’이 초현실적으로 나타나면 그것은 ‘판타지’가 되고, 현실적으로 드러나면 ‘세계’가 된다. 전자를 동화 속에서 구현한 이는 김요섭이었고, 후자를 비평적으로 구체화한 이는 이재철이었다.

## V. 나가며 : AI 시대 미래 지향적이고 확장된 이재철 비평 논의를 위해

이재철이 오늘날의 시대에 활동한다면, 그는 아마도 AI를 포용한 새로운 의미의 ‘본격 아동문학’을 주창하지 않았을까. AI는 방대한 자료를 기반으로 한 안목과 통찰을 제공하며, 우수한 텍스트를 생산할 수 있다. 이 점에서 AI는 아동문학 작가나 연구자의 역량을 확장시키고, 이재철이 중시했던 ‘작가의 자의식’을 드러내는 데에도 유용한 조력자가 될 수 있다. 따라서 AI는 아동문학의 본격화를 가능하게 하는 하나의 동력으로 볼 수 있다.

그러나 동시에, AI가 AGI의 영역으로 나아가면 인간의 협업이 더 이상 필요하지 않은 상황이 도래할지도 모른다는 우려가 있다. 무엇이 ‘본격문학’에 적합한지를 AGI가 스스로 판단하고 창조해갈 수 있다고 생각되기 때문이다. 그래서 AI의 발전은 본격문학이라는 패러다임 자체를 ‘초월’하거나 ‘해체’시킬 가능성도 있을 것이다. 예술의 주체로서 인간이 더 이상 필요하지 않은 시대가 올지도 모르기 때문이다.

연구자는 AI가 대체할 수 없는 유일한 것이 인간이 생명체라는 사실이라고 생각한다. 엄마의 뱃속에서 태어나 생명체로 산다는 사실 말이다. 고바야시 히데오가 강조한 ‘자의식’, 그리고 이재철이 주장한 ‘신동심주의’는 모두 인간의 내면을 중심에 두고 있고 그것은 분명 생명체성에 있다.

앞에서 말한 자의식은 ‘생명체’에게 있는 것이라고 말할 수 있을 것이다. 생명체만이 ‘자의식’을 갖고 세상에 대해 ‘반응’한다. 이재철은 “자기가 지향하는 문학을 지키려고 무던히 각고하고 노심조사”<sup>59)</sup>하는 문학가를 높이 평가하였다. ‘노심조사’는 AI는 하지 않는 인간만의 연약함이다. AI는 인간보다 훨씬 빠르게, 매끈하고 심지어 의미 있는 글을 만들어낼 수 있다. 그러나 우리는 묻게 된다. 이재철의 말을 빌리자면, AI는 과연 ‘노심조사’할 수 있는가? 우리는 글의 내용에 감동하지만, 동시에 그 글이 완성되기까지의 방황과 고뇌, 즉 저자의 ‘노심조사’에 감동한다. ‘노심조사’란 자의식의 한 측면이다. 그것은 인간(생명체)에게 존재한다. 연구자는 자의식을 중심으로 한 ‘본격문학’ 이론이 AI 시대에도 유효한 부분이 있다면, 그것이 자의식이 인간성을 대표하기 때문이라고 생각한다. 이 논의에 추후에 더 기약한다.

Julian Jaynes는 “사물을 이해한다는 것은 그 사물을 우리에게 좀더 친숙한 것으로 대체함으로써 그것의 은유에 도달하는 것”이라고 봤다. 다시 말해 “친숙성의 감정이 바로 이해의 감정”이다.<sup>60)</sup> AI 시대에 내적 주체의 중요성을 주창한 이재철의 비평, 연구는 적어도 ‘연구 영역’에서는 아직 낯선 것이다. 이재철 비평이라는 생소한 것을 이해하기 위하여 ‘친숙성의 감정’을 느낄 수 있는 은유의 대상들이 충분히 축적된다면 우리는 이재철의 비평 너머에서 AI 시대의 전망도 볼 수 있지 않을까.

59) 이재철, 「문학과 독자」, 『아동문학평론』 제2권 제1호, 1977. 3, 12쪽.

60) Julian Jaynes 지음, 김득룡·박주용 옮김, 『의식의 기원』, 연암서가, 2017, 86~87쪽.

다른 글들에서 논의했듯, 이재철의 본격아동문학의 1차적 함의는 근대의 초극, 현대의 정  
립이라고 할 만하다.

## 참고 문헌

### 1. 기본 자료

- 이재철, 『비상 그 이후』, 형설출판사, 1971.
- . 「고전유산의 현대적 계승-전래동화와 아동문학의 관계-」. 『아동문학평론』 제 2 권 제2호, 1977. 6.
- . 「5월을 보내며」. 『아동문학평론』 제4권 제1호, 1979. 6.
- . 「지령(誌齡) 20호를 내면서」. 『아동문학평론』 제6권 제3호, 1981. 9.
- . 「김요섭 특집을 마련하면서」. 『아동문학평론』 제7권 제2호, 1982. 6.
- . 『아동문학의 이론』. 형설출판사, 1983.
- . 『한국아동문학작가론』. 개문사, 1983.
- . 「한국아동문예학의 성립」. 『아동문학평론』 제8권 제3호, 1983. 9.
- . 「남북분단시대의 아픔」. 『아동문학평론』 제11권 제2호, 1986. 9.
- . 「작가의 성숙과 교양」. 『아동문학평론』 제11권 제4호, 1986. 12.
- . 「창간 10주년을 맞이하여」. 『아동문학평론』 제11권 제1호, 1986. 3.
- . 「세계의 아동문학-세계 아동문학으로서의 한국아동문학」. 『아동문학평론』 제 14 권 제3호, 1989. 9.
- . 「일본통신」. 『아동문학평론』 제15권 제1호, 1990. 3.
- . 「전환발전기의 한국아동문학」. 『아동문학평론』 제15권 제2호, 1990. 6.
- . 「빛과 환상의 시인, 동화작가를 보내며」. 『아동문학평론』 제22권 제4호, 1997. 12.
- 이재철, 조은숙. 「원로 아동문학가에게 듣는다」. 『창비어린이』 제7권 제1호, 2009. 3.
- 고바야시 히데오(小林秀雄), 『고바야시 히데오 평론집』, 유은경 역, 소화, 2003.
- , 『비평가의 책 읽기』, 유은경·이재창 역, 미행, 2025.

### 2. 논문 및 평론

- 김윤식, 『내가 읽고 만난 일본』, 그린비, 2012.
- 김윤식, 『한국근대문예비평사연구』, 일지사, 1976.
- 김철, 「동화(同化) 혹은 초극(超克)- 식민지 조선에서의 근대초극론 -」, 『동방학지』 제 146 호, 2009,
- 김향, 「말기의 눈과 변경의 땅-1930년대 고바야시 히데오의 비평과 만주 기행문-」, 『사이 간 SAI』 제19호, 2015.
- 노상래, 「근대초극론, 아직 끝나지 않은 공영권총력전」, 『동아인문학』 제10집, 2006.
- 남상욱, 「근대일본의 도스토예프스키 '감정' 번역과 공공성:고바야시히데오의 도스토 예 프 스키 수용을 중심으로」, 『한국학연구』 제29호, 2013.
- 박종석, 『조연현 평전』, 역락, 2006.

- 신동재, 「1970~1980년대 본격신동심문학과 현실어린이문학의 비평 담론과 작품 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2023.
- 신동재, 「어린이의 이중시(Double Vision)적 동화 읽기에 대한 인지문학비평적 탐색」, 『아동청소년문학연구』 제35호, 2024.
- 이지형, 「고바야시 히데오(小林秀雄) 비평의 방법 -초기 비평을 중심으로-」, 『일본학 연구』 제27호, 2009.
- 이창종, 「고바야시 히데오(小林秀雄) 『모토오리 노리나가(本居宣長)』의 神話 認識 -아카데미즘과의 길항관계를 중심으로 -」, 『일본언어문화』 제29호, 2014.
- 조연현, 『한국현대문학사』, 성문각, 1980.
- 차은정, 「근대화와 영국 아동문학 : 문학적 관점에서 아동문학 발전의 역사적 조건 재해석」, 『새한영어영문학』 제50권 제1호, 2008.
- Julian Jaynes 지음, 김득룡·박주용 옮김, 『의식의 기원』, 연암서가, 2017.

## 「AI시대에 바라본 이재철의 아동문학비평」에 대한 토론문

崔美先(경상국립대학교)

이 논문은 AI 시대를 살고 있는 동시대인들의 고민을 문제적 시각으로 논점화하였고, 발표자의 학위논문 이후 연구의 궤적을 그려나가고 있다는 점에서 의미 있는 한 편의 결과물이라고 할 수 있겠습니다.

사계 이재철 박사가 이룬 연구와 비평을 논의하기에도 광범위할 터인데, 일본 문학 평단에서 명문장가로 꼽히는 고바야시 히데오와 비교해서 “이재철이 보여준 문제의식이 고바야시 히데오의 문제의식과 여러 측면에서 비교될 소지가 있다”는 지점을 포착하고 논의를 시작했습니다. 그리고 그 영향 관계를 밝혀나가려는 목표 설정은 한국아동문학에서 메타비평 영역을 개척하는 것으로 보여 주목하게 됩니다.

고바야시 히데오의 글은 물처럼 유연하고 자유로우면서 사고(思考)의 실마리를 이어갈 수 있도록 생각을 열어주는 힘이 있고, 막힘이 없는 글이라는 데서 많은 논자들이 동의하는 부분입니다. 특히 “나는 프롤레타리아를 위해 예술을 하라”는 말도 좋아하지 않으며 “예술을 위해 예술을 하라”는 말도 좋아하지 않는다고 하는 데서 사계 이재철 박사가 『한국현대아동문학사』에서 목적의식적 이념 지향의 KAPF 작가들 작품에 대한 평가와 일견 유사한 견해를 읽을 수 있어서 히데오와 사계의 비교 연구 적절성에 타당한 근거가 된다고 할 수 있겠습니다.

사계 이재철은 한국아동문학사를 ‘아동문화시대’와 ‘아동문학시대’로 구분하여 시대 상황과 작품의 성과를 논의할 수 있는 근거를 제시함으로써 후행 연구에 토대를 마련해 주는 성과가 있었습니다.

이번 논문에서 발표자는 이재철이 1930년을 ‘아동문화시대’로 명명한 것은 ‘시대의식의 과잉’으로 ‘자의식이 결여’되었고, “해방 이후에야 비로소 한국인이 한국어로 자의식을 함양하여 ‘아동문학시대’로 나갈 수 있었다”는 논지를 펴면서 이재철의 ‘신동심주의 아동관’에서 ‘신동심’은 자의식 중심문학 세계에서 ‘새로운 자의식’이라는 해석했습니다.

고바야시의 비평에 대해 여러 평자들은 ‘인간의 자의식’에 기반해 있다고 말했고, 자의식은 자기의 내면에서 출발되는 것이라고 했습니다. 이재철의 한국아동문학사 시대구분 또한 ‘자의식 함양’ 여부로 결정된다고 한 발표자의 견해와 일치되며, 여기에 대해 충분히 동의합니다.

다만, 토론자의 소임을 다하기 위해 새로운 연구 결과물의 전개 방향에 대해 짧은 의견을 제시하고자 합니다.

우선, 논지 전개에서 내용적으로, 형식적으로 보다 정돈된 체계를 갖추어 나갈 필요가 있다고 생각합니다. 예를 들면 제Ⅱ장에서는 ‘시대의식 중심문학에 대한 경계’를 소제목으로 하여 ‘계급주의’, ‘통속문학’, ‘이오덕 비평’으로 논의를 펼쳤지만 ‘이오덕과의 비교’에서는 단 6~7줄에 불과해서 소략한 일면이 있습니다. 그런 점에서 제Ⅲ장 ‘자의식 중심의 본격 아동

문학론'으로도 이 논문의 목적을 달성할 수 있을 것으로 보입니다. 발표자의 의욕 과잉으로 세부 논의가 산만하게 흩어져서 논지의 핵심이 모호해지는 경향도 보입니다.

다음으로 논문 체계에서, 고바야시 히데오의 비평 세계, 특히 '자의식'에 관한 일본 평단의 견해, 가라타니 고진의 평가 등과 한국 문단(조연현에게 미친 영향, 김윤식의 평가)에 미친 영향을 별도의 장에서 정리하고 그 이후 이재철의 '자의식'을 기반으로 하는 '신동심주의 비평'과 히데오의 견해를 대비적으로 전개하면 논문 목적이 보다 명료해질 것으로 예상됩니다.

그리고 III 장에서 고바야시 히데오와 생트 뵈브의 (「월요좌담」 코즈리(Causeries)-'자유로운 의견교환)와의 영향관계를 설명하는 가운데 서술주체를 강조면서 비평을 "자신의 '생활의 그림'을 펼쳐 보이는 일"이라는 문장을 인용하고 있습니다.

주지하다시피 생트 뵈브는 역사전기적 비평방법을 창시한 인물로 알려져 있습니다. 생트 뵈브는 작가(서술주체)의 정신적 종족을 밝히기 위해 생활환경, 교육, 교우관계, 유포, 성격 등 내외 객관적 조건을 정밀히 검토하는, 작가의 전기적 생애 연구를 강조한 학자입니다. 김윤식의 「이광수 론」도 다분히 역사전기적 비평방법론을 원용했고, 조연현의 다수 논문도 역사전기적 방법론을 토대로 하고 있음을 알 수 있습니다.

다시 말해 큰 틀에서 역사전기적 비평방법론의 시각을 원용하면 이 논문이 체계를 정비하는 데 다소의 도움이 될 것으로 보입니다.

메타비평 작업은 AI 시대를 살고 있는 연구자가 선행연구의 탁월성을 훑아보면서, 고답적 방법은 답습하지 않으려는 어떤 의지 표현으로 이해됩니다. 고바야시가 보여준 Formal essay와 같은 유려한 비평문의 세계를 열어가기를 기대하고 바라겠습니다. 읽어주셔서 고맙습니다.