

## 영화와 동화에 나타난 소아의 외상적 사건과 탄력성

유희정<sup>1)</sup> · 김봉석<sup>2)</sup> · 황준원<sup>3)</sup> · 박찬민<sup>4)</sup> · 홍민하<sup>4)</sup> · 반건호<sup>4)</sup>

서울대학교 의과대학 정신과학교실,<sup>1)</sup> 인제대학교 의과대학 상계백병원 정신과학교실,<sup>2)</sup> 강원대학교 의학전문대학원 정신건강의학교실,<sup>3)</sup> 경희대학교 의학전문대학원 정신건강의학교실<sup>4)</sup>

### Resilience of Children Expressed in Films and Fictional Stories

Hee-Jeong Yoo, M.D., Ph.D.<sup>1)</sup>, Bongseog Kim, M.D., Ph.D.<sup>2)</sup>, Jun-Won Hwang, M.D., Ph.D.<sup>3)</sup>,  
Chan Min Park, M.D.<sup>4)</sup>, Minha Hong, M.D.<sup>4)</sup> and Geon Ho Bahn, M.D., Ph.D.<sup>4)</sup>

<sup>1)</sup>Department of Psychiatry, Seoul National University College of Medicine, Seoul, Korea

<sup>2)</sup>Department of Psychiatry, College of Medicine, Inje University, Sanggye Paik Hospital, Seoul, Korea

<sup>3)</sup>Department of Psychiatry, Kangwon National University School of Medicine, Chuncheon, Korea

<sup>4)</sup>Department of Psychiatry, Kyung Hee University School of Medicine, Seoul, Korea

Psychological resilience in children preventing them from being overwhelmed by traumatic events and nurture their healthy development is universal and powerful. Movies about fairy tales provide children with the notion of the existence of the power and various manifestations. Even though the traumatic event affects the development of the child, with a good supporting system and by providing healthy internal and external factors to reconstruct the event, the traumatized child may accept the event objectively, develop the healthier part of the ego, and even sublimate the traumatic events. As the children participate in movies or plays, several protectors can be devised. The child prepares the role under a “promise” of virtual reality, performs the role recognizing that the traumatic event is not real, and returns to real life as the role or play ends. When these protectors are provided, it is considered that resilience can function properly and the role does not have a negative influence on the development of a child.

**KEY WORDS** : Resilience · Film · Child Actor · Play.

## 서론

소아, 청소년에게 외상(trauma)은 영화, 드라마, 소설, 동화 등 픽션을 바탕으로 한 매체에서 끊임없이 다루고 있는 소재이다.<sup>1)</sup> 그만큼 아이들이 직접 경험하거나 목격하는 외상적 사건, 그리고 그 결과에 대한 불안이 동서고금을 막론하고 보편적인 관심사가 되어 왔다는 의미일 것이다. 그리고 그 불안은 창작자 또는 보다 일반적인 의미에서의 ‘어른들이 가진 불안일 것이다. 그 동안 수많은 매체들에서 외상적 사건을 다루었고, 그것이 소아에게 어떤 영향을 주었는지를 다양하게 그려왔고 관심의 대상이 되었지만, 외상사건 이후에 아동이 어떻

게 그 경험을 현실적으로 통합하고 발달을 회복하는가에 대해서는 상대적으로 간과되어 왔던 것이 사실이다.<sup>2)</sup> 하지만 조금 관점을 달리해 보면, 외상사건에서의 회복과정 역시 중요한 이야기의 소재인 경우가 많다. 이 논문에서는 영화나 동화에 드러난, 외상사건의 통합과정을 소아의 발달적 탄력성(resilience)이라는 측면에서 살펴보고자 한다.

## 본론

### 1. 탄력성이란무엇인가?

의학에서 탄력성이라고 하는 개념은, 압력을 받아 변형되거나 변화된 개체가 원래의 상태로 돌아올 수 있는 능력을 말한다.<sup>3)</sup> 예를 들어 우리가 숨을 쉴 때, 폐세포에서 공기가 빠져나가면 폐세포가 원래의 모양을 잃고 줄어들지만, 다시 호흡을 시작하면 기존의 크기와 기능을 다시 회복하게 되는 것을 말한다.<sup>4)</sup> 탄력성은 생물학적인 과정으로 해석될 수도 있고, 심리적인 관점에서 설명할 수도 있다. 심리적 탄력성은 스트레스나 외상에 적응하고 발달을 계속해 나가는 개인의 능력,

접수완료 : 2013년 5월 14일 / 수정완료 : 2013년 5월 23일

심사완료 : 2013년 5월 27일

Address for correspondence: Geon Ho Bahn, M.D., Ph.D., Department of Psychiatry, Kyung Hee University School of Medicine, 23 Kyunghedae-ro, Dongdaemun-gu, Seoul 130-872, Korea

Tel : +82.2-958-8543, Fax : +82.2-957-1997

E-mail : mompeian@khu.ac.kr

또는 회복과정을 말한다. 스트레스 또는 외상 이후 탄력성 기제가 발동되면 부정적인 영향을 받지 않고 사건 이전의 정상적인 상태로 회복될 뿐 아니라, 나아가 예방접종 후에 질병에 대한 면역상태가 강해지는 것과 같이 그 이전보다 더 나은 기능을 하게 될 수도 있다.

아이가 태어나 자라는 과정에서 누구나 다양한 종류의 스트레스를 경험하게 된다.<sup>5)</sup> 스트레스의 강도는 미약하고 일상적인 것부터, 강하고 영향력이 큰 것까지 넓은 스펙트럼에 걸쳐 있다. 예를 들어 영유아기에는 배가 고프는데 바로 젖을 물려주지 않았을 때 느끼는 불편감, 엄마와 잠시 떨어지게 되었을 때의 불안, 잠에서 바로 깨어났을 때 옆에 낮익은 얼굴이 없을 때의 놀라움 같은 것이 모두 스트레스이다. 아이가 자라게 되면 새로운 환경에 갔을 때의 첫날이라든가 또래와의 다툼, 학교시험, 교사에게 야단을 맞는 일 같은 것들이 모두 스트레스이며, 크고 작은 외상들일 수 있다. 하지만 그 누구도 그런 스트레스에서 자유로울 수 없으며, 아무리 노력해도 스트레스가 전혀 없는 상태를 유지하기는 불가능하다. 때로는 스트레스보다 조금 더 강한 외상사건들도 일상적으로 빈번히 일어난다. 그럼에도 불구하고 많은 사람들이 비교적 정상적인 범주의 상태에서 벗어나지 않으면서 성장할 수 있는 것이 바로 탄력성의 역할 때문이다.<sup>6,7)</sup> 스트레스 또는 외상에 노출되면 즉각적으로 자율신경계가 항진되고, 스트레스 호르몬 체계가 작동하여, 신체적, 정신적으로 스트레스에 대응할 수 있는 전투준비 상태가 된다.<sup>8)</sup>

만약 스트레스가 너무 극심하거나, 반복적이거나, 이에 대한 대응체계가 유전적/기질적으로 취약하다면 발달과정은 균형을 잃고 궤도에서 이탈하게 되겠지만 어떤 임계점을 넘지 않는 한계 내에서라면 반드시 그렇지만은 않을 수 있다.

영화와 동화는 보이지 않는 인간의 본성에 거울을 비추어 구체적인 이야기와 형태를 가진 것으로 만들어주는 통로와도 같다.<sup>9)</sup> 영화와 동화의 인물과 사건은 물론 일상적인 것들에 비하면 과장되고 드라마화되어 있다. 하지만 그 이야기들의 뿌리가 좀 더 보편적인 인간의 본성에 있지 않다면, 그것이 수많은 사람의 공감을 얻고 시대를 초월하여 재생산되기는 어려울 것이다. 같은 종류의 이야기들이 한국과 유럽에 똑같이 존재한다는 점은 동화가 갖는 이야기의 신화와도 같은 원형성을 보여 주는 예이다. 신데렐라와 콩쥐팥쥐가 그 좋은 예가 될 수 있다. 따라서 이 원고에서는, 대중의 관심을 많이 얻어낸 영화들과 비교적 오랜 시간에 걸쳐 읽혀 온 동화, 특히 우리나라의 전래동화에서 외상적 사건이 극복되어 가는 과정을 살펴봄으로써, 발달적 탄력성에 대한 논의를 확장해 보고자 한다.

## 2. 성장의 매개가 되는 외상: 고전영화의 예들

많은 영화들에서 외상적 사건은 성장의 흐름을 변화시키는 매개체로 등장한다.<sup>10)</sup> 외상사건은 발달과정을 왜곡하거나 병리적인 것으로 만들기도 하지만, 때로는 그것이 주인공으로 하여금 또 다른 삶의 차원을 보게 하고, 결국 자아를 실현하게 만들기도 한다. 후자와 같은 것을 소위 “성장영화”라고 한다. 주인공은 수동적인 위치에서 고난을 받지만, 결국 그것을 극복하고 더 큰 가치를 이루어내는 것이다. 이런 경우 비록 영화의 내러티브 안에서 주인공이 고통을 겪고 곤란에 빠질 지라도, 주인공을 바라보는 시선은 공감적이고 따뜻한 때가 많으며, 영화에 담긴 작가 개인의 진정성이라는 의미에서는 가장 탁월한 위치에 있다고 해도 과언이 아니다.

외상이 아동의 발달을 막다른 골목에 이르게 하는 영화의 가장 고전적인 예의 하나는 [400번의 구타(Les 400 coups, 1959, France, François Truffaut)]이다. François Truffaut의 데뷔작인 이 영화는, 실제 어린시절 소위 ‘문제아’였던 감독 자신의 기억에서 영감을 얻어 만들어졌다고 한다.<sup>11)</sup> 주인공인 14세 소년 Antoine Doinel은 부모로부터 방치 혹은 단절된 청소년이다. 애정이 없는 가정과 학교에서 정서적 박탈을 겪고 설 자리를 잃어버린 아이의 모습, 그리고 집에서 거리로, 거리에서 유치장과 감화원으로, 아이의 삶의 조건이 이행하는 과정이 묘사되어 있다. 마지막 장면에서 주인공 소년은 땅과 바다의 경계에 선 채로 멈추어 있지만, 이야기되지 않은 열린 결말의 뒷부분에는 아직 많은 가능성이 존재한다는 의미에서, 이 영화는 소년이 가진 건강한 탄력성과 외상에의 몰입 사이의 경계를 매우 절묘하게 포착했다고 할 수 있다.

이와 좀 대조적인 플롯을 갖는 성장영화로 [빠드레 빠드로네(Padre Padrone, 1977, Italy, Paolo Taviani, Vittorio Taviani)]가 있다. 이탈리아와 사르디니아의 작가이며 언어학자인 Gavino Ledda의 실제 이야기를 다룬 이 영화에서, 주인공 소년은 어린 시절 아버지의 혹독한 체벌과 학대에서 벗어나기 위해 언어를 공부하고, 결국 아버지가 지배하는 세상으로부터 독립한다. 이 영화는 학대하는 부모 아래에서 성장하던 주인공이 어떻게 자신이 보유한 내적 에너지만으로 스스로를 자각하게 하고, 자아의 분리-개별화(separation-individuation)를 이루어내는가의 과정을 매우 가시적으로, 그러나 현실적이며 이해가능한 방식으로 보여 준다. 인간이 가진 심리적 탄력성이 때로는 얼마나 강력한지를 보여주는 대표적인 예라고 할 수 있다. 이 영화는 기존의 상업영화나 소설들이 가지고 있는 클리셰(Cliché)와도 같은 공식들, 즉 주인공이 외상적 사건을 겪고 그 사건의 희생양이 되거나 무의식에 억압됐다가 성인이 되어 히스테리 또는 대인관계의 문제로 드러나고, 억압되었던 기억을 해제함으로써 문제를 해결하거나 반대

로 극한의 파국에 이르는 플롯과는 대척점을 이루고 있는 한 예이다. 그리고 실제 성장의 과정은 〈빠드레 빠드로네〉에서와 같이, 아동의 능동적이고 건강한 자아가 외상으로부터의 영향을 줄이고, 상처를 복구하며, 자아를 성장시키는 방향으로 작동하는 경우가 더 많다.<sup>9)</sup>

### 3. 외상을 입은 소년이 세상을 구하다.

이렇게 리얼리즘에 근간을 둔 성장영화들과는 좀 다른 지점에는, 탄력적인 성장과 외상 극복의 과정을 보여주기 위해 길고 드라마틱한 서사와 판타지를 사용하는 장르들이 존재한다. 바로 미국을 중심으로 탄생하고 성장하고 재생산되는 수퍼히어로의 이야기들과, 해리 포터 시리즈로 대표되는 판타지 장르의 문학들이다. 이런 장르의 주인공들은 주로 소년들 혹은 그 소년이 성장한 성인남자들이며, 개인의 성장에서 한 걸음 더 나아가, 세상 전체의 정의, 즉, 집단적 자아를 실현하거나 구원하는 서사를 들려준다. 또한 이들은 한 권 혹은 한편의 드라마로 끝나지 않고, 세대를 이어 지속되고 끊임없이 변주되고 재생산됨으로써 그 보편성을 스스로 확인시키는 특징이 있다.

#### 1) 해리 포터 시리즈

해리 포터 시리즈는 영국의 작가 Joanne Kathleen Rowling의 소설로, 2000년 첫 번째 권인 〈Harry Potter and the Sorcerer's Stone〉<sup>12)</sup>이 출간된 이후 마지막 7권 〈Harry Potter and the Deathly Hollows〉<sup>13)</sup>까지의 출간이 완료되었고, 전편이 모두 영화화되었다. 해리 포터 시리즈는 11세가 된 소년 해리 포터가 Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry에 입학허가를 받은 시점부터 시작해서, 절대악인 볼드모트(Boltemort)를 물리치고 세상을 구하게 되는 긴 시간의 이야기를 다룬다. 여기에서 중요한 것은 그가 심각한 외상사건의 피해자였다는 사실이다. 해리 포터는 한 살이 되었을 때 부모의 잔인한 죽음을 목격했고, 그 깊은 외상의 흔적을 이마에 갖게 되었다. 그의 정체성을 이해하지 못하는 이모의 가정에서 성장한 어린 시절은 학대와 방임, 그리고 사촌 더들리(Dudley)에 의한 놀림과 괴롭힘으로 점철되어 있다. 해리 포터 시리즈의 전 과정은 어린 시절의 외상을 받아들이고, 극복하며, 마침내 삶을 압도하던 공포의 근원을 찾아가는 이야기이다. 실제로 전편에 걸쳐 해리 포터는 외상을 입은 아이의 특성을 많이 보여 준다. 즉, 대인관계, 특히 이성관계에 서툴고, 감정의 기복이 크며, 쉽게 우울해지거나 스스로를 비난한다.

특히 세 번째 작품인 〈Harry Potter and the Prisoner of Azkaban〉<sup>14)</sup>에서 등장하는 디멘터(dementor)는 원초적인 공포를 불러 일으키는 존재로 등장한다. 디멘터는 마법세계의 감

옥인 아즈카반(Azkaban)을 지키는 사람들로, 탈옥하려는 죄수들뿐 아니라 다른 인간들도 습격하여, 죽음의 키스를 통해 인간의 정신으로부터 행복한 기억과 감정뿐 아니라 자기 존재 감까지 다 빨아들이는, 공포스러운 존재이다. 해리 포터는 디멘터를 마주할 때마다 그의 어머니가 죽을 때 질렸던 비명소리를 들으며, 공황발작을 연상시키는 극심한 공포감의 경험과 함께 정신을 잃곤 한다. 디멘터는 해리 포터의 무의식 안에 자리 잡은 외상기억, 통제할 수 없는 분노와 불안, 그리고 충동들을 의미하는 것으로 생각된다. 즉, 어린 시절 강렬한 외상기억의 감각적 경험을 매개하는 것인데, 그 공포로부터 벗어나는 발달적 탄력성의 과정은, 주인공이 자신의 내부에 있는 건강한 자아를 발견하는 것으로부터 시작된다. 해리 포터는 건강한 방어기제의 하나인 유머, 즉 “Riddikulus” 주문을 사용하여 가장 두려워하는 존재를 우스운 존재로 바꿈으로써 내면의 두려움을 상쇄 혹은 승화하는 법을 연습한다. 결국 “ExpectoPetronum”이라는 마법을 통해 디멘터로부터 스스로를 방어하는 방식을 배우게 된다. 이는 가장 행복했던 기억에 온 마음을 집중함으로써 디멘터로부터 초래되는, 가장 불행한 기억의 회상으로부터 보호막을 치는 마법이다.<sup>15)</sup>

해리 포터 시리즈가 보여 주는, 외상사건에 대한 아동/청소년의 발달적 탄력성은 발달과정에 자연스럽게 수반되어 나타나고 성장하는 것들이다. 마법을 사용하는 것은 이야기에서 표현되는 상징적인 과정일 뿐, 해리 포터 시리즈 전편에 흐르는 그 성장의 과정은 지극히 보편적인 것들이다. 즉, 동료/또래와 건강한 관계를 맺고, 서로 도우며, 가끔 싸우고 오해하고 관계가 손상되기도 하지만 회복하려는 노력을 기울이며, 좌절하거나 실패했을 때 도움을 주는 지지적인 스승을 만나고, 미움과 분노, 공포와 같은 부정적인 감정들의 존재를 있는 그대로 받아들임으로써 가능하다는 것이다. 해리 포터의 성장이 지속되는 10년 가까운 시간 동안 많은 사람들이 그 과정을 지켜 본 이유는 그것이 그만큼 보편적이고 이해가능한 과정이기 때문이다.

#### 2) 수퍼히어로 이야기의 주인공들

해리 포터의 이야기와 유사한, 어린시절의 외상경험 이후 발달의 궤적을 다루는 이야기들 중 대표적인 것이 배트맨 연작이다. 만화로 시작되어 영화로 제작된 이 이야기에서 주인공 브루스 웨인(Bruce Wayne)은 Harry Potter와 마찬가지로 부모의 죽음을 눈 앞에서 지켜보게 되는 외상사건을 겪는다. 그 사건은 브루스 웨인이 고담시(Gotham City)의 범죄와 맞서 싸우는 고난의 여정을 지속하게 하는 데 있어 가장 근간을 이루는 내적동기가 된다. 상징적으로 배트맨의 가면 뒤에 숨은 주인공의 정체성은 그런 어린 시절의 외상이 삶에 드리

은 그림자를 상징하며, 때로는 외상후 스트레스장애의 증상을 갖고 있는 것처럼 보이기도 한다. 하지만 일련의 성장과정을 통해 주인공이 “사회적인 정의”를 지지하고 수호하는 것은 외상적 경험 자체가 인간으로서의 삶의 성질을 결정하는 것은 아니며, 이후의 태도 혹은 경험에 의해 그 결과물이 달라질 수 있음을 역설하는 것이다. 이는 슈퍼히어로 이야기에 흔히 등장하는 절대악의 존재들 역시 유사한 외상적 경험을 갖고 있는 것으로 대비되곤 한다.

배트맨처럼 인간적인 스토리는 아니지만, 슈퍼맨 역시 외계의 행성 크립톤(Krypton)의 멸망 직전에 지구로 쏘아 보내진 존재로, 양부모에게 발견되어 키워진 것으로 그려진다. 어릴 때부터 초인간적인 능력을 가진 존재들은 늘 외롭기 마련이다. 그는 강력한 도덕성과 정의로움으로 정체성의 이질성을 승화시키는 인물이다. 스파이더맨의 주인공 피터 파커(Peter Parker)의 어린 시절은 자세히 그려지지 않았지만, 그 역시 부모를 잃고 아주머니/아저씨와 살고 있는 고아이다. 오랫동안 사랑받아 온 슈퍼히어로들은 흔히 어떤 형태로든 어린 시절의 외상경험을 갖고 있으며, 강한 탄력성과 보호요인들이 이후 발달과정에 작동함으로써 세상을 위기에서 구하는 역할을 하게 된다. 즉, 외상사건이 마치 근육에 가해지는 물리적인 충격이 근육의 부피와 힘을 키우는 것과 마찬가지로 그러한 외상들이 주인공을 더 강하고 탄력적으로 만드는 요소가 되는 것은, 많은 영웅담의 기본 플롯이라는 것을 알 수 있다. 이들이 자임하고 있는 것은 다시 말하면, 사람들을 더욱 거시적인 외상으로부터 구하고 지키는 치유자의 역할이다. 이들을 탄력적으로 만드는 요인들은 명시적으로 묘사되지는 않고 있지만, 대체로 주변 보호자들의 지지와 애정, 타인들의 희생에 대해 감사하는 마음, 높은 도덕성, 그리고 스스로 얻는 인간으로서의 자각과 같은 것들이다. 그 중에 스스로의 자각은 매우 중요한데, 다시 해석하면 이것은 외상사건으로부터 거리를 두고 스스로의 삶을 객관화할 수 있는 자아의 힘이라고 할 수 있다.

#### 4. 동화에 나타난 소아청소년의 탄력성: 우리 전래동화를 중심으로

##### 1) 동화에서의 가족의 문제

우리나라 전래동화에서 아동의 외상사건은 매우 흔하고 보편적이다. 가장 많은 것은 가족내에서의 외상경험이다.<sup>16)</sup> 우선 아이들의 가족이 전형적인 부-모-자녀의 형태를 갖는 경우가 드물다. 물론 편부모나 재결합 가정에서 성장한다는 것이 반드시 어떤 문제가 있음을 의미하는 것은 아니다.<sup>17)</sup> 하지만 전래동화의 배경이 되는 “먼 옛날”의 유교중심 사회에서

가족이 전형적 틀을 벗어나 있다는 것은 가난과 위협에의 노출 가능성을 높인다(〈해와 달〉, 〈호랑이와 꽃감〉의 편모가정, 〈효녀심청〉의 장애인 편부가정).<sup>18)</sup> 뿐만 아니라 재혼가정의 아이들이나 서출의 아이들은 정신적, 신체적 학대와 방임에 노출되는 것으로 묘사되고 있다(〈콩쥐팍쥐〉, 〈장화홍련〉, 〈홍길동전〉). 즉, 전래동화에 나타난 외상경험은 많은 예에서 가족을 중심으로 발생하고, 특히 가족의 해체 혹은 재결합과 관련이 있으며, 대부분 학대나 방임의 경험을 수반한다.

우리 전래동화에서 이런 가족내의 부정적인 경험을 해결하는 방식은 몇 가지의 유형이 있다. 물론 〈장화홍련〉에서처럼 잘 해결되지 않고 결국 비극으로 치달아 주인공이 죽고 나서 가해자를 징벌함으로써 서사의 봉합을 이루는 경우도 있으나, 대개는 그 당시의 문화적 배경 안에서 생각해 낼 수 있는 최대한의 긍정적인 결말을 도모하고 있다. 가장 전형적인 것은 “결혼”이며, 이것은 특히 주인공이 여자(딸)인 경우에 더 흔한 해결책이 된다. 한 예로 〈효녀심청〉을 보자. 여주인공 심청의 어린시절은 외상으로 점철되어 있다. 자신을 낳다가 엄마가 죽음으로써 심리적인 죄책감과 이별의 상실을 동시에 안게 된 것, 장애를 가진 편부승하에서 젓동냥을 먹고 자랄만큼의 가난과 불안정한 양육환경, 어린시절부터 남의 집을 전전하며 노동을 해야 하는 상황, 그리고 아버지를 돌보는 부모 역할을 하는 아이(parenting child) 등 모든 것이 극심한 스트레스 상황이다. 게다가 결정적으로 인신매매의 피해자가 되어 죽음을 맞이한다. 하지만 모든 외상은 심청의 “착한” 성품으로 인해 극복되며, 왕의 아내가 됨으로써 자아를 실현한다. 물론 신분높은 남자와의 결혼이 진정한 자아실현인가에 대한 논란은 있을 수 있겠으나, 시대적 배경을 고려해 보면 그런 결말은 주인공이 외상의 영향력을 극복하고, 성숙하고 독립적인 성인으로 성장했다는 이야기라고 하기에 충분하다. 심청의 이야기에서 주인공이 성장하게 만든 탄력성의 본질은 착한 성품과 성실함(stability), 희생정신 또는 이타성, 그리고 현실에 대한 끊임없는 긍정과 수용이다.

결혼을 통한 어른되기의 또 다른 예로 〈콩쥐팍쥐〉를 보자. 주인공 콩쥐는 어린시절 친모를 잃고 재결합 가족에서 성장한다. 나쁜 계모와 배다른 언니 팍쥐는 콩쥐를 신체적, 정신적으로 끝없이 괴롭히고, 아버지는 이런 가족의 위기를 미처 보지 못하고 콩쥐의 곤란을 방임한다. 결정적인 사건이 있던 날, 콩쥐는 불가능한 일을 해내야 하는 위기에 봉착한다. 누구나 알고 있듯이 결말은, 평소에 콩쥐의 인정에 힘입은 바 있는 동물들이 모여 콩쥐를 도와줌으로써 그 일들을 해내고, 자기에게 맞는 짝(잃어버린신발)을 찾아 성인기에 진입하게 되는 것이다. 콩쥐를 성장하게 한 탄력성은 심청의 그것과 크게 다르지 않다. 차이가 있다면, 능동적인 계산을 염두에 두

었던 그렇지 않았든 간에, 자신을 도와줄 수 있는 지지체계 혹은 외부자원에 대한 일종의 투자를 해둠으로써 위기상황에 대응했다는 점일 것이다.

조금 더 적극적인 자아실현의 이야기는 아마도 <홍길동전>에서 찾아볼 수 있을 것이다. 위의 두 이야기는 구전동화이고 <홍길동전>에는 작가의 자아가 투영되어 있다는 점에서 이들은 태생이 좀 다르다. 하지만 억울하고 분노에 찬 어린시절을 보낸 주인공이 등장한다는 점에서는 그 맥을 같이하는 바 있다. “호부호형을 할 수 없는” 기형적인 가족 안에서 성장한 주인공은 탐욕스러운 부자들의 재물을 탈취하여 빈민을 구제하고, 자신의 나라를 세워 왕이 된다. 적자가 되고자 하는 욕망을 승화하여 아버지로서의 권위와 힘을 스스로에게 부여한 것이 홍길동의 성장방향이다. 어떤 면에서 홍길동의 이야기는 배트맨이나 슈퍼맨과 같은 영웅담과 일맥상통하는 면이 있다.

## 2) 위기, 그리고 위기의 해결

우리 전래동화의 아이들은 종종 외부의 위험한 존재로부터 생존을 위협당한다. 때로 이러한 외부의 존재는 호랑이나 뱀 같은 동물일 때도 있고(<해와 달>, <여우누이>), 도깨비나 귀신 같이 사람을 닮은 상상의 생명체일 때도 있다(<도깨비방망이>). 이들 존재는 때로 매우 유머러스하게 그려지지만 이야기 속의 아이들은 공포와 불안에 빠진다. 이때 아이들의 행동양식은, 외상극복에서 조금 더 나아가 삶의 위기를 해결하는 위기관리의 패러다임이 된다. 위기를 얼마나 잘, 그리고 성숙하게 해결하는가 역시 개인의 심리적 탄력성에 많이 좌우된다. Ha<sup>18)</sup>는 전래동화에 나타난 문제해결능력의 발달단계를 다음과 같이 네 단계로 구분하였다. 1단계 : 너무 강한 적에게 대항하지 못하고 내가 지는 것(적의 욕심으로 자기파괴). 2단계 : 도움을 준 적 없는 절대 존재가 위기를 모면하게 하는 것. 3단계 : 도움을 줬던 타인의 도움으로 위기를 극복하는 것. 4단계 : 자신의 힘으로 직접 적과 대면하여 승리하는 것.

발달단계에 따라 위기의 해결방식은 수동적 혹은 능동적 인가, 아이 개인이 지혜와 용기를 발휘해서 직접 개입하는지 또는 타자로 남는지, 현실적이고 논리적인 방식인지 혹은 마술적 판타지에 대한 기대에 머무는가에 따라 다양한 스펙트럼이 존재한다. 하지만 그 방식의 단계가 어떠하든, 전래동화 속의 아이들은 다양한 위기를 극복해 내고 안정을 얻으며, 마치 게임 한 단계를 해결한 것처럼 인생의 다음 단계로 이행한다. 이것은 그 해결방법이 옳든 그르든 간에, 아이들에게는 발달단계마다 위기를 해결할 수 있게 만드는 내적기제가 존재한다는 사실의 반영일 수 있다. 때로는 꿈이나 판타지가 아이들의 불안을 해소하는 데 결정적인 역할을 할 수도 있고,

누군가 도와줄 것이라는 막연하지만 긍정적인 믿음이 그 역할을 할 수도 있다. 조금 큰아이들에게는 퀴즈문제를 풀 때와 같은 인지적/논리적 사고과정이 위기상황을 객관화하고 해결책을 생각해내게 돕기도 한다. 청소년들의 무기는 가설적/추상적 사고이다.<sup>19)</sup> 즉, 지금 벌어지고 있는 사건으로부터 자기(self)를 한 발 떨어뜨려 놓고, 상황을 조망하고, 계획을 세우고, 결국은 자기의 정체성을 얻어내는 것이다. 이런 전래동화가 시사하는 것은, 동서고금을 막론하고 아이들의 내면에는 위기를 해결하고 성장을 지속할 수 있는 내적인 정화장치 또는 해결기제가 작동하고 있다는 사실일 것이다.<sup>7)</sup>

## 5. 영화와 외상경험

외상적 사건들이 영화나 동화에 매우 자주 등장한다는 것은, 그만큼 인간의 삶과 외상이 밀접하다는 의미이다. 특히 영화 스크린 안에서 외상적 사건은 그와 관련된 사고, 감각, 이미지, 플래시백(flashback), 감정 혹은 경험의 직접적 재연(reenactment) 등의 다양하고 감각적인 형태를 띤다. 영화에서 다루어지는 외상이라는 소재가 과연 그것을 만드는 이의 외상적 경험과 갈등의 산물 혹은 반복강박의 한 형태라고 가정하는 것은 상당히 비약적인 것이 될 수 있다. 일부의 영화작가들은 어린시절의 충격적 기억들을 작업의 주된 주제로 삼으며, 자신의 경험을 재창조함으로써 관객들에게 자신이 겪었던 공포나 상실감을 느끼게 하기도 한다. François Truffaut, Alfred Hitchcock 또는 Steven Spielberg의 영화에서 자전적 경험 혹은 그 경험으로부터 상징화된 이야기가 반복적으로 드러나는 것이 그 예이다. 하지만 다른 예술과는 달리, 영화는 창작과 제작과정에서 여러 단계를 거치며 다양한 영역의 인력이 참여하므로, 전적으로 감독 개인의 무의식의 산물이라고 하기는 어렵다. 하지만 그것이 영화의 원작자, 감독, 그리고 영화를 수용하는 대중의 욕구와의 접점에서 형성되는 어떤 공통분모를 대변하고 있다고 말한다면 더 정확한 표현이 될 것이라 생각된다.<sup>9,20)</sup> 영화는 영화의 창작 주체와 그것을 보는 관객이 함께 만들어가는 반복강박의 상징적인 형태라고 할 수 있다.<sup>20)</sup> 그 가운데서도 특히 외상경험이나 갈등상황을 스토리가 있는 상징적 놀이로 재연해 내는 것과 같다. 영화의 각 요소들은 플래시백(flashback)과도 같은 이미지의 포착, 사고와 언어에 해당되는 narrative, 거기에 수반되는 정서적 경험 등을 모두 가지고 있지만, 가장 소통이 가능하며 공적인 재생의 형태라는 점에서 그러하다. 영화가 관객의 앞에 놓일 때 스크린은 어린 아이의 놀이에서와 같이 갈등과 기억이 자유롭게 표현되고 연기(‘play’)되는 구조(structure)를 제공하는 역할을 한다. 즉 영화를 보는 이는 무의식적으로 스크린 안에서 벌어지는 사건과 인물에 스스로를

동일시하지만, 동시에 “이것은 단지 허구(놀이)이며, 그 안에서 무슨 일이 벌어지든 나는 안전하다.”는 것을 인지하고 있는 것이다. 즉, 관객이 외상적 경험을 다룬 영화를 통해 재연하고 싶어 하는 것이 반드시 영화에 기술된 것과 똑같은 외상적 사건일 수는 없다. 오히려 영화 안에 표현된 외상은 개개인이 가지고 있는 결핍과 갈등을 극화하고 상징하여 좀 더 명료하게 만들어진 객체가 되는 것이다.<sup>21,22)</sup>

하지만 영화를 만드는 주체가 외상후 스트레스 장애 환자의 반복되는 놀이나 신경증에서의 반복강박처럼 외상기억의 반복적 재연 안에 갇혀 있다고 생각하는 것은 지나친 비약이며 단순화라고 생각된다. Emde<sup>23)</sup>는 아동의 정서적 발달 과정에서 여섯 단계의 중요한 전환점을 제시한 바 있는데, 그 중 마지막 과정은 감정이 실린 경험을 온전하고 일관되게(in coherent way), 언어적으로 서술함으로써 타인과 소통할 수 있는 능력을 획득하는 것이라 하였다. 서술의 일관성(coherency)은 과거의 경험을 숙고(reflect)하고 정신적 표상으로 상징화할 수 있는 능력을 반영하기도 하며, 성인에서 안정된 애착과 공감능력을 평가하는 기준이 되기도 한다. 다시 말하면, 외상적 경험이 서술하는 내용의 주제를 이루고 있는 경우에도, 그것을 숙고하고 상징적 변용을 통해 타인과 기꺼이 소통할 수 있는 창작물의 형태로 바꾸어 놓을 수 있다는 것은 일단 그 외상적 경험이 작가의 내면에서 어느 정도 성공적으로 처리되고 자유로워진 상태임을 반영하는 것일 수도 있는 것이다.

그렇다면 영화를 촬영하는 현장, 그리고 그 안에서 연기를 수행하는 배우라는 맥락에 이를 놓고 보면 어떠할까? 비록 영화를 만드는 주체가 스스로의 외상적 경험으로부터 영화의 모티브(motif)를 찾았다고 해도, 그 외상적 사건에 대해 객관적인 내적 상태를 유지할 수만 있다면, 실제 사건과 내면에서 벌어지는 사건의 경계를 유지하는 데는 별 어려움이 없을 것이다. 즉 그 사건을 일관된 narrative로 재구성하고 영화라는 실체를 가진 산물로 만들어 낼 수 있는 외적인 시스템을 구축한 상태라면, 적어도 그것을 연기라는 행위로 변환하는 과정에서 연기자들이 그것을 마치 실제로 벌어지는 일인 것처럼 받아 들이게 되지는 않을 것이라 생각된다. 영화의 구성요소 또는 내용으로서의 사건, 영화의 작자(시나리오 작가/감독), 영화 촬영의 시스템, 시스템에서 만들어낸 가상의 작업공간, 그리고 배우 사이에는 여러 겹의 중첩된 안전 장치들이 존재하기 때문이다.<sup>20,22)</sup>

나이가 어린 미성년 배우의 경우도 마찬가지이다. 동화 속에 나오는 아동들처럼, 아역배우들 역시 발달 단계에 따른 인지적 능력이 있다. 특히 만 4세가 지난 아동들이라면 지금 벌어지고 있는 사건이 가상의 것(pretend/imaginative)인지

실제의 것인지, 아니면 공상인지를 구별할 수 있는 능력이 있다. 연기 경험이 없는 평균적인 아이들이 영화를 보거나 동화책을 읽을 때도 영화가 끝나거나 책을 덮으면 금방 현실의 세계로 돌아오는 것에서 이를 알 수 있다. 혹시 연기하게 된 사건이 아이들의 내면의 불안과 공명하여 불안을 유발하더라도, 연기자 아동의 탄력성에 의해 충분히 그것을 소화할 수 있을 것이다. 다만, 아직 인지적으로 완전히 성숙하지 않은 아동들인 만큼, 현실과 연기, 그리고 공상 사이에 존재하는 경계에 대해 그 발달 단계에 맞게 분명히 설명해 주고, 연기 이후에 다시 상기시켜 주며, 아동이 가진 특유의 탄력성이 잘 작동하도록 충분한 지지와 안정된 심리적 환경을 제공해 줄 필요는 있겠다. 다만, 이미 일상에서 외상적 경험을 많이 하고 있다고 생각하는 아동이 외상 사건을 재경험할 가능성이 있는 연기를 하도록 하는 것은 경계할 필요가 있다. 이들 아동들은 실제로 영화나 동화, 드라마 속의 이야기와 현실의 경계가 약한 경우도 많고, 간접 경험에 따르는 불안도 오래 지속되는 경향이 있다.

## 결 론

아동이 갖고 있는 정신적인 탄력성은 매우 보편적이고 강력하며, 아동이 외상적 사건에 압도되지 않고 건강한 발달을 지속하도록 만들어 주는 힘이다. 영화나 동화는 이 힘의 존재와 발현방식을 다양한 방식으로 구현해 보여준다. 아동이 경험한 외상사건이 발달에 영향을 주었더라도, 이후에 지지적인 환경이 제공되고 사건을 충분히 재구성할 수 있는 외적, 내적요인이 마련되면 아동은 사건을 객관적으로 받아들이고, 자아의 건강한 부분을 성장시켜 나가며, 심지어 외상경험을 건강하게 승화시킬 수 있는 발달잠재력이 있다.

영화나 연극에 아동이 연기자로 참여하는 경우, 아동에게는 많은 단계의 보호장치가 존재한다. 아동은 이것이 가상의 상황이라는 “약속”하에 연기를 준비하고, 그것이 실제의 외상사건이 아니라는 것을 인지하는 상황에서 연기를 수행하고, 연기가 끝나면 바로 현실로 복귀하며, 그 이후에도 지속적인 지지와 보호를 받는다. 이러한 장치들이 제공되는 한, 아동의 탄력성은 제대로 기능하게 될 것이며, 이후 발달에 부정적인 영향을 주지는 않게 될 것이라 생각한다.

**중심 단어:** 탄력성·영화·아역 배우·동화.

## References

- 1) Hopkins J. Solving the mystery of monsters: steps towards the recovery from trauma. J Child Psychother 1986;12:61-71.
- 2) Ha JH. A psychoanalytic exploration of Korean folk tales. J Kore-

- an Psychoanal Soc 2002;13:51-67.
- 3) **Bonanno GA.** Loss, trauma, and human resilience: have we underestimated the human capacity to thrive after extremely aversive events? *Am Psychol* 2004;59:20-28.
  - 4) **Masten AS.** Ordinary Magic: Lessons from research on resilience in human development. *Educ Can* 2009;49:28-32.
  - 5) **Fraiberg SH.** The magic years: Understanding and handling the problems of early childhood. New York: Charles Scribner's Sons Ltd; 1959. Translated by Bahn GH et al, 2009 into Korean. Seoul: Achimyisul Publishing Co;2009.
  - 6) **Hong KE, Lee YS.** Integrated understanding of human development: Development from instinct into identity. Seoul: Ewha Womans University Press;1998. p.206-224.
  - 7) **Rutter M.** Developing concepts in developmental psychopathology. In: Hudziak JJ, editor. *Developmental psychopathology and wellness: Genetic and environmental influences.* Washington, DC: American Psychiatric Publishing;2008. p.3-22.
  - 8) **Bilkei-Gorzo A, Racz I, Michel K, Mauer D, Zimmer A, Klingmüller D, et al.** Control of hormonal stress reactivity by the endogenous opioid system. *Psychoneuroendocrinology* 2008;33:425-436.
  - 9) **Yoo HJ, Kim JW.** Child and adolescent's traumatic experiences expressed in movies. *J Korean Acad Child Adolesc Psychiatry* 2002; 13:30-37.
  - 10) **Galatzer-Levy RM.** Chaotic possibilities: toward a new model of development. *Int J Psychoanal* 2004;85(Pt 2):419-441.
  - 11) **Kim KD.** Characteristic features of Truffauts films focusing on the self-reflexivity. *Film Stud* 2004;23:7-29.
  - 12) **Rowling JK.** *Harry Potter and the Sorcerer's Stone.* New York: Arthur A Levine Books;1999.
  - 13) **Rowling JK.** *Harry Potter and the Deathly Hallows.* New York: Arthur A Levine Books;2009.
  - 14) **Rowling JK.** *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban.* New York: Arthur A Levine Books;2001.
  - 15) **Yoo HJ.** Harry Potter and the blooming adolescent. *J Korean Psychoanal Soc* 2005;16:205-214.
  - 16) **Ha JH.** A psychoanalytic exploration of Korean folk tales. *J Korean Psychoanal Soc* 2002;13:51-67.
  - 17) **Bahn GH, Kim T.** What Happened to Sim Chong in Oedipal period?: an aspect of Oedipal complex in one-parent children. *J Korean Psychoanal Soc* 2001;12:214-217.
  - 18) **Ha JH.** Secret code in Korean fairy tale. Good parents series. Seoul: Sallimbooks;2005.
  - 19) **Erikson EH.** *Identity: youth and crisis.* New York: W.W.Norton & Company;1968.
  - 20) **Gabbard GO, Gabbard K.** *Psychiatry and Cinema.* 2nd ed. Washington DC: American Psychiatric Press;1999. p.27-37, p.75-106, p.176-185.
  - 21) **Kim HN, Cha HH.** Understanding of cinema through psychoanalytic lens. *J Korean Psychoanal Soc* 1999;10:300-321.
  - 22) **Cho DY.** Movies and psychoanalysis. *J Korean Psychoanal Soc* 1999; 8:45-74.
  - 23) **Emde RN.** Moving ahead: integrating influences of affective processes for development and for psychoanalysis. *Int J Psychoanal* 1999;80(Pt 2):317-339.