

그는 왜 그녀의 채장을 먹고 싶어 했을까

전문가 칼럼

강인욱
문과대학 사학과 교수



얼마 전 일본 소설 〈너의 채장을 먹고 싶어(스미노 요루)〉가 큰 인기를 얻으며 동명의 영화가 한국에서 개봉하기도 했다. 제목만 보면 엔간한 답력이 없는 사람이라면 보기 힘든 고어영화 같지만, 정작 내용은 채장 암에 걸린 소녀와 그녀를 사랑하는 수줍은 소년의 사랑이 세심하고 잔잔하게 이어지는 애뜻한 사랑 영화였다. 이렇게 로맨스에 어울리지 않는, 고어영화 같은 잔인한 제목이 붙은 이유는 ‘아픈 부위를 먹으면 낫는다’는 예전부터 전해오던 속설 때문이다. 사랑하는 사람을 아프게 하는 그 부위를 대신 내가 먹어서 없애준다면 낫지 않을까하는 소년의 마음이다. 전혀 개연성이 없고 괴이하게 보이는 이런 생각은 사실 고대와 현대, 동서양을 막론하고 널리 퍼져있다.

고대로 올라가면 다른 사람의 장기를 먹는 행위는 그 사람에 대한 사랑과 충성의 발로였다. 중국의 춘추시대인 기원전 7세기, 위(衛)나라의 무능했던 왕인 의공(懿公)은 백성보다 자신이 기르는 학을 더 소중히 여겼다. 결국 북쪽에서 내려온 유목민족에 의해 살해된 그의 시체를 누구도 돌보지 않았고 가족들마저 떠났다. 주군의 사직종묘가 끊길 것을 걱정한 의공의 마지막 남은 충신인 홍연(弘演)은 시신에서 간을 꺼내 자신의 배에 집어넣고 스스로 관이 되길 택해 자결했다고 한다. 일본보다 2천여 년이나 먼저 활복이 등장한 것이다. 지금이라면 도저히 이해할 수 없는 행동이지만, 무덤이 없으면 사직종묘를 제대로 계승할 수 없기 때문에 이를 목숨보다 소중히 여기던 고대 중국에서는 가능했던 생각인지도 모른다. 그밖에도 수많은 인신공양 이야기의 저변에는 자신을 희생해서라도 이루고 싶은 가족과 사랑하는 사람에 대한 사랑이 깔려있다.

한편 인간은 자신들에게 가장 무서



영화 〈너의 채장을 먹고 싶어〉 스틸컷

(사진=중앙일보DB)

운 맹수를 숭앙하면서 그들의 일부를 먹거나 소지함으로써 공포를 달래곤 했다. 유라시아 초원 일대에서 살던 유목전사들도 마찬가지이다. 겉으로 화려한 장식과 무기들을 갖추었지만, 매일 초원에서 목축을 하며 맹수들과 맞서서 살아야했던 그들이었다. 그래서 그들은 자신의 부족을 호랑이나 늑대 같은 맹수의 후손으로 자칭하며 맹수들이 동물을 사냥하고 물어뜯는 광경을 하리피, 재갈, 칼 등에 새겼다. 그들과 같은 용맹함을 얻고자 함이었다. 기원전 9세기에 등장한 이런 역동적인 동물의 모습을 ‘스키타이 동물장식’ 또는 ‘스키타-시베리아 양식’이라고 한다. 이 동물장식은 한국에도 널리 퍼져서 철기시대와 초기 신라에서 유행하기도 했다.

맹수로부터 상처를 입었을 때 그 맹수의 털이나 피를 바르면 낫는다고 믿기도 했다. 영어로 과음을 한 다음날 마시는 해장술을 ‘개털(hair of the dog)’이라고 한다. 얼핏 연상되지 않는 이름인데, 듣거나 맹수에게 물린 상처는 듣개의 털이나 가죽을 문지르면 낫는다는 서양의 속설에서 유래한 것이다. 술 먹은 다음날 숙취로 탈이 나면 전날 먹다 남은 술로 해장한다는 뜻이다. 해장술을 많이 마

시면 다음 날까지 취기가 이어져서 술주정이 심해질 것이다. 그러나 ‘개털’을 잘못 마시면 ‘개의 후손이 된다(heir of the dog)’는 농담도 있다. 상속인(heir)과 털(hair)의 발음이 같은 데서 나온 농담이다.

하지만 인간 문명이 발달하며 이런 미신은 인간의 범죄와 탐욕으로 바뀌었다. 중세 사람들은 공포심에 사로잡혀 마녀사냥으로 억울한 사람들을 죽였고, 흑사병이 유행할 때에도 각지에서는 다양한 미신과 속설이 성행했다. 현대까지도 각종 정력제와 그릇된 미신으로 죄 없는 동물들이 사라지고 있다. 동물의 특정한 부위를 섭취하면 그 동물의 우월한 능력을 받을 것이라고 믿는 부질없는 믿음은 의외로 많다. 플라시보(위약) 효과라고 밖에는 생각되지 않는 물개의 해구신, 코벨소의 뿔 때문에 이 동물들은 멸종의 위기에 있다. 근대 이후 전쟁과 학살이 대형화되면서 사람의 신체까지도 포악한 인간의 파괴본능을 해소하는 대상으로 전락했다. 전쟁에서 잔인하게 희생되는 사람들은 대부분 군인이 아니라 힘이 미약한 여성과 노약자에 집중된 것만을 보아도 쉽게 알 수 있다.

사람이 사람을 죽이는 ‘카니발리즘’은 대부분 아프리카나 아마존과

같은 원시인들을 떠올린다. 하지만 대부분의 원시사회는 죽은 자의 지혜를 얻고 그들이 우리와 함께한다는 의식에서 상징적으로 의식을 진행했고, 서양인들이 편견으로 이를 바라본 것이었다. 잔인하게 서로를 도륙하는 카니발리즘은 오히려 중세 이후 사람 사이의 갈등이 극대화 된 이후에 등장한 것이다.

세상에 대한 경외심에서 출발한 동물이나 사람의 신체 일부를 약으로 삼는 전통은 인간의 탐욕으로 바뀌어왔다. 〈너의 채장을 먹고 싶어〉의 작가는 단순히 눈에 띄고 싶어서 다소 잔인한 제목을 택했다고 하지만, 고고학자인 필자의 눈에는 그 제목에서 인간의 탐욕에 가려진 고대인들의 순수한 모습이 보였다. 사실은 자신을 둘러싼 자연과 맹수에 대한 공포감을 줄이고 자신의 힘으로 극복할 수 없는 장애에 대항하며 주변 사람을 사랑하던 고대 사람의 지혜의 발로였다. 지금도 사람들은 수많은 징크스를 만들고 있고, 부적과 점술을 통해 위로받고 힘을 얻으니 예전과 크게 다를 바는 없다. 인간의 혐오가 극대화되는 요즘, 이런 역설적인 제목의 작품이 우리 사이의 긴장을 치료하는 화해의 매개체가 되었으면 좋겠다.

오윤자의 마음 코칭 - ③

매력적인 흠길 위에서 ‘가심비’를 더해 가면 어떨지



오윤자 교수
(아동가족학)

“저는 발표가 너무 힘들어요. 발표하다가 제대로 하지 못 한 채 울고 그냥 강의실을 나와 버렸어요. 발표 없는 과목을 찾아서 수강신청하고 있어요. 꼭 발표를 해야 된다면 진정제를 먹고 발표를 마친 적도 있어요. 발표를 앞두고 정말 불안합니다. 다른 걸 잘하는 동료는 발표도 잘하는 것 같은 저는 왜 이런 건지…….”

본능, 자아, 초자아의 갈등
불안 발생 요인

우리 주변을 둘러싼 유행은 우리를 동조나 선호경향으로 움직이게 하고 있다. 최근 우리사회의 양극적인 모습을 보여주는 각종 말들이 있다. 수저(금과 흙), 길(꽃길과 흠길), 세대(X와 Y와 Z), 족(갱거루과 울로) 등은 개인을 넘어 사회적인 불안을 조성하는데 일조하고 있다고 여겨진다. 자신의 총량을 다해도 부족한 대학시기에 이러한 타령에 마음을 빼앗기지 않았으면 한다. 불안은 심리상담 치료에서 주요한 개념으로 다뤄진다. 불안은 병리적 요소가 아니라 어떠한 일을 하기 위한 동기를 부르는 긴장상태로서, 명확한 대상 없이 두려움을 느끼는 것

이라고 정의된다. 정신분석적 관점에 의하면 성격의 구조는 본능(id), 자아(ego), 초자아(superego)로 구성되는데, 불안은 이들 간의 갈등으로 인해 유용한 심리적 에너지를 통제할 수 없을 때 나타나는 경고 기체다. 즉 발표를 앞두고 자아가 합리적이며 직접적인 방법을 사용하지 못 할 때에 자동적으로 등장하는 것이 불안인 것이다.

다양한 유형의 불안 존재
발표 불안은 신경증적 불안

우리학교 앞 상가의 다양한 상점 도열을 정기적으로 훑어보면 유행을 가늠할 수 있다. 한동안 열풍이었던 인형 뽑기는 호기심과 재미의 수준을 이미 넘어섰다. 어느샌가 전 국민의 일상에 들어와 있는 듯 착각을 하게 한다. 누차의 시도 끝에 간신히 걸려 든 인형을 열싸안으며 성취감을 느끼고 적은 돈으로도 스트레스를 해소할 수 있다고 하는데 과연 그럴까. 적은 돈, 성취감, 스트레스 해소……. 패스트 취미로 등장해, 해도 그만 안 해도 그만인 뽑기를 목표로 반복하는 행위에는 불안이 적잖이 작용하고 있을 터다. 하지만 이때 불안을 호소하는 이는 없

다. 불안의 유형이 다르기 때문이다. 위협이나 위험의 인식으로 느끼는 불안은 현실적 불안이다. 도덕에 위배된 행동으로 양심에 가책을 느낄 때는 도덕적 불안이 나타날 수 있다. 명확한 이유와 대상이 없음에도 불상사나 처벌 등의 위협을 느껴서 발생하는 신경증적 불안의 대표적인 경우가 바로 발표 불안에 해당된다.

발표 불안을 해소하기 위해선 먼저 불안의 실체를 찾아보고 이와 함께 자신을 무엇이 억압하고 있는가에 관심을 가져보면 도움이 될 수 있다. 정확한 사실, 대상 등을 발견하면 불안은 저절로 감소할 수 있다. 이를 찾기 어렵다면 불안한 현재를 글로 적어 개념화하는 것도 좋은 접근방법이다. 다른 한편으로 준비한 만큼만 발표하기, 할 수 있는 만큼만 해보기 등으로 채워 넣어본다.

‘가심비’ 더하기를 통해
불안의 실체 찾아보자

이러한 과정에서 발표 불안은 감소하거나 해결될 것이므로 한 단계 더 나아가 불안이 감소된 발표에서 자신의 목표를 설정함이 중요할 수 있다. 1순위로 ‘가심비’ 더하기

를 추천하고 싶다. 김난도 교수가 설명한 가심비는 ‘가격대비 성능비’인 가성비 개념에 개인의 주관적, 심리적 특성을 추가한 것이다. 정리하면 불안의 실체를 찾아보고 자신의 강점과 특성을 반영한 자료와 준비로 불안감소를 목표하는 것이다.

발표 불안 해결위해
현재의 좋은 경험에 초점

프레이(Thomas Frey)는 경험이 움직이는 시대로 미래를 설명하고 있다. 발표 불안을 겪을 때, 나의 현재를 중심으로 좋은 경험에 초점을 두자. 긍정적인 기억을 가져보자. 열 번의 불안 경험이 여덟 번으로라도 감소될 수 있도록 나에 대한 존중과 배려를 융합하자. 나를 찾아가는 ‘합한’ 즐거움을 관통해 가는 경험을 축적해 가져. ‘있는 그대로 내’가 되어 수저를 물고 태어난 남들보다, 불안을 가진 채 발표의 지령을 바꾸는 미래인이 되는 것이 정답이 될 수 있으리라. 한 가지 비밀을 첨언하자면, 금수저를 들고 꽃길만 걷던 사람이 의외로 빈곤 때문에 더 많은 금수와 걱정을 토로해 오고 있다는 사실이다.

참여마당

전재훈
(정치외교학 2013)



당(黨)심 정치, 선거제도 개혁이 답이다

도움 주기는 어렵지만 횡방 놓기는 쉽다고 했다. 모두가 약속했던 개헌이지만 이제는 횡방 놓기 바쁘다. 개헌 내용에 대한 진지한 논의와 토론은 없고 당리당략만 오간다. 한국 정치의 고질적인 문제점이 여실히 드러났다. 횡방의 대가는 국민이 치르고 있다. 여야는 서로 다른 곳을 바라보며 평행선을 달리고, 핵심 갈등은 적체된 상태로 해결될 기미를 보이지 않는다. 시급한 문제들은 교착 상태에 빠져 움직이지 않는다. 더 나은 정치를 염원하며 촛불을 들었던 국민들은 외면당한다. 민심을 외면하는 당(黨)심 정치가 문제다. 본질에 몰두하는 올바른 정치 문화가 필요한 때다.

우리 정당 정치가 가진 본질적인 문제를 살펴야 한다. 폐쇄적이고 비민주적인 정당 문화가 가장 큰 문제다. 그동안 정치인이 민심이 아닌 당심에만 몰두하는 모습을 우리는 자주 볼 수 있었다. 국민의 선택을 받고자 한다면 우선 당 지도부로부터 공천을 받아야 한다. 공천권을 받기 위해 이를 쥔 당 지도부에게 잘 보여야 한다. 당선 이후에도 다음 선거나 자신의 정치적 입지를 위해 당론에 따라 행동한다. 당의 간부들에게 밍보여 공천을 받지 못한다면 국민의 선택을 받을 기회를 잃는다. 이런 상황에서 진정으로 국민을 대표하는 정치인을 바라기는 힘들다. 공천권을 쥐고 흔드는 보스 정치의 행태가 남아있으니 말이다. 당에 충성하는 기형적인 구조를 정상화하기 위해서는 이러한 공천 제도를 개혁해야 한다.

한국형 국민참여 경선제도 도입으로
민주적인 정당문화 지향해야

국민참여경선제도 법제화가 한 가지 해결책일 것이다. 당원뿐 아니라 일반 유권자의 참여를 허용하는 완전 국민참여경선제도를 통해 공천이 이뤄진다면, 정치인은 당론보다는 여론에 집중해야 할 것이다. 미국이 좋은 본보기다. 미국은 100년이 넘는 시간 동안 국민참여경선제도의 부작용을 경험하고 다듬어왔다. 이를 교재 삼아 한국형 국민참여경선제도를 도입해, 민주성이 낮은 현재의 하향식 정당 문화를 개선해야 한다. 정당 정체성과 가치관이 훼손될 수 있다는 문제가 있지만 국민이 공천하는 상향식 공천을 통해 잃어버린 현재 정당들이 잃어버린 민심을 찾는 것이 우선이다.

공천제도 하나를 바꾼다고 단숨에 국민이 원하는 정치가 나오지는 않을 것이다. 하지만 비민주적인 정당 문화를 방치해두면, 중요한 사안마다 횡방과 교착이 재현될 뿐이다. 하물며 그런 상황에서 개헌과 같은 중요한 이야기를 한다는 것은 어불성설이다. 수도꼭지를 이리저리 비틀어도 뚝뚝만 나온다면 집수기를 바꿔야 한다. 지금의 폐쇄적인 정당 문화와 하향식 공천제도에서 민심을 살피는 맑은 물은 나올 수 없다. 국민참여경선제도를 법제화함으로써 일반 유권자에게 공천권을 돌린다면 당심 정치의 악순환을 끊을 수 있을 것이다.