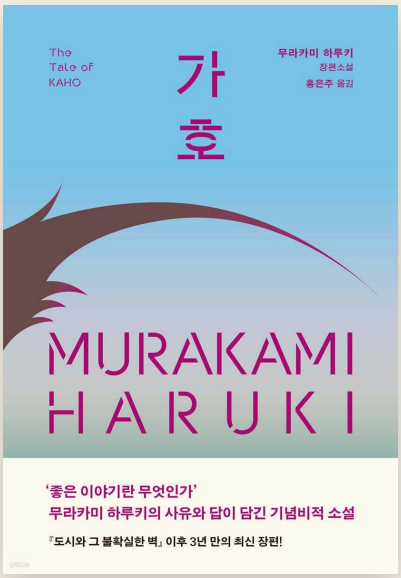


지정독서 · 2026년 11월 7일 · 6명

가호

휘말린 걸까, 스스로 고른 걸까

하루키가 처음으로 여성을 홀로 주인공으로 세우고, 처음으로 엄마와 딸을 쓴 소설. 이야기는 가볍게 읽혔지만, 끝에 남은 질문은 가볍지 않았습니다. 좋은 이야기란 무엇이고, 나를 지탱하는 이야기는 무엇일까.

가호는 주인공일까	휘말려 보여도 고른 건 가호
칼	엄마의 가면을 끊고, 가족 쪽으로 다리를 놓다
좋은 이야기	유용성이 있어야 이야기가 된다
나를 지탱하는 이야기	자가 발전기, 그리고 희망

11월 7일 토요일 밤, 무라카미 하루키의 『가호』로 모였습니다. 에스파다, 책좋아, 플라잉, 청강으로 함께한 벙찐, 그리고 바쁜 와중에도 화면을 끈 채 끝까지 자리를 지켜 준 단아와 소리까지 여섯이었습니다.

책미사가 하루키를 함께 읽는 건 『노르웨이의 숲』 이후 처음입니다. 그래서 방장이 먼저 짚은 것은 '이번 책은 무엇이 새로운가'였어요. 하루키가 여성을 홀로 주인공으로 세운 것도, 가족을, 그것도 엄마와 딸을 쓴 것도 이번이 처음입니다. 다른 세계의 존재들이 일상에 끼어드는 하루키다운 방식은 그대로고요.

첫인상 — 잘 읽히는데, 스토리가 약하다

이야기는 1장의 미팅 장면에서 시작합니다. 처음 만난 상대에게 대놓고 외모로 모욕을 당하는 장면. 방장은 고등학생 때 25 대 25로 했던 단체 미팅을 떠올렸습니다. 인터넷도 없던 시절, 남녀가 각자 영화 속 캐릭터를 뽑아 '로미오'가 일어나면 '줄리엣'이 일어나 짝이 되던 미팅이었다고요. 놀리고 야유하는 일은 그때도 있었지만, 가호가 들은 말은 그 정도를 넘어서는 말이었습니다.

첫인상은 셋 다 비슷했습니다. "가볍다." "쑥쑥 읽힌다." "그런데 스토리가 약하다." 방장은 『죄와 벌』, 『백년의 고독』 같은 책을 읽고 나서 이 책을 펼치니 "우리 기준이 너무 높아진 것 같다"고 했습니다. 책좋아는 판타지와 현실을 오가는 느낌이 베르나르 베르베르를 떠올리게 했다고 했고요.

가호는 주인공일까, 휘말린 사람일까

방장이 가장 오래 붙든 질문은 이것이었습니다. 개미핥기 부인이 이사하라고 하니 이사하고, 부탁을 하니 들어주고, 흰개미 여왕이 엄마에게 깃들었다고 하니 칼을 듭니다. 가호는 자기 뜻으로 움직이는 걸까, 남의 말에 휩쓸리는 걸까.

방장은 처음에 가호가 환자이고 나머지가 정상인 이야기, '알고 보니 주인공이 이상한 사람이었다'로 끝나는 이야기일 거라고 의심하며 읽었다고 털어놓았습니다. 끝까지 읽고 나서는 그게 아니었고요.

책좋아의 답은 분명했습니다. "어쨌든 선택은 자기가 하는 거잖아요. 가지 않았다면 이야기는 쓰이지 않았겠죠. 호기심도 있었을 거고요. 저라면 가 볼 것 같아요."

방장은 책미사 이야기로 이어 갔습니다. "우리가 이 모임을 골라서 머무는 것 같지만, 책미사가 이런 모습이라서 머무는 것이기도 하다. 100% 나의 자유 의지는 아니다." 책좋아는 "50 대 50"이라고 답했습니다. "내가 고른 환경도 나와 맞아야 하고, 아무리 머물고 싶어도 배울 게 없으면 머물지 않을 것 같아요. 책미사는 저보다 수준이 높아서, 버겁게 따라가는 게 오히려 좋아요." 방장은 점수로 바꿔 말했습니다. 책미사가 늘 40점쯤을 깔아 두면, 나머지는 각자의 열정이 채워 80점을 넘기는 거라고요.

가호는 휘말렸을까요. 이날의 결론은 '휘말릴 수밖에 없는 자리에 있었더라도, 따라간 건 가호 자신'에 가까웠습니다.

가호의 칼은 무엇을 끊어냈을까

가호는 두 번 칼을 듭니다. 한 번은 칼 가는 집에서 누군가를 구하려고, 또 한 번은 엄마를 구하려고. 이 책은 칼을 쓰면서도 잔인하게 흐르지 않도록 애쓴 흔적이 보인다는 이야기가 먼저 나왔습니다.

엄마에게 든 칼에 대해 책좋아는 이렇게 읽었습니다. "엄마를 사랑하고 아끼는 마음으로 끊은 것 같아요. 서먹하던 엄마와 더 멀어지지 않으려면 내가 결단을 해야 한다, 엄마가 쓰고 있는 가면을 끊어내야 한다. 나만 생각하던 데서 가족 품으로 한 단계 다리를 놓는 거죠."

칼 가는 집에서 든 칼은 "그렇게밖에 할 수 없는 나쁜 환경을 끊는 것", 플라잉의 말로는 "악의 처단"이었습니다.

그럼 가호는 왜 그렇게 부탁을 다 들어줄까요. 책좋아와 플라잉은 모나지 않게, 튀지 않게 살아온 수용적인 사람이라서라고 봤고, 방장은 반대로 기대에 못 미치는 딸로 자라며 마음을 겉으로 꺼내지 못한 사람이라서, 그 불안이 꿈도 현실도 아닌 것으로 새어 나온 건 아닐까 했습니다. 그리고 칼을 든 뒤 가호가 그림책 결말을 "일단 이렇게 쓰고, 안 되면 고치면 되지" 하고 쓰는 장면에서, 가호가 달라졌다고 봤습니다.

좋은 이야기에는 유용성이 있다

방장이 이 책의 한가운데로 꼽은 문장은 이것이었습니다. "좋은 이야기에는 반드시 어떤 유용성이 포함되어 있지." 무엇을 받아들이고 무엇을 덜어낼지 판단해서 좋은 이야기를 만드는 것이 작가의 몫이라는 말도 함께요.

쇼츠처럼 짧고 금방 사라지는 이야기가 나에게 얼마나 힘이 될 수 있을까. 그리고 방장이 요즘 가장 어렵다고 느끼는 것도 꺼내 놓았습니다. 목적이 있는 이야기는 잘하는데, 그냥 일상 이야기를 해 보라고 하면 톡방에서 두세 줄을 넘기기 어렵다는 것. 그래서 지나가 버린 이야기들을 모아 두면 그것도 좋은 이야기가 되지 않을까 싶어, 예전 톡방에서 오간 이야기를 이름 없이 다시 꺼내 홈페이지 '책미사 이야기'에 담고 있다고 했습니다.

"요즘 나에 대해 이야기를 써 본다면?"이라는 물음에 책좋아는 감사일기를 꺼냈습니다. "감사일기를 쓰는데 읽어 보면 힘들었던 게 더 많아요. 그런데 시간이 지나 보니 그때 죽을 만큼 고민했던 게 별거 아니더라고요. 힘든 날 나의 장점과 단점을 적어 봤는데, 장점은 엄청 많고 단점은 별로 없었어요. 아, 나 참 괜찮은 사람이구나." 플라잉은 하루 감사 세 마디, 좋은 문장 한 줄 필사를 쓰다 말다 한다며 웃었습니다. "그래도 책미사를 하고 나서 책을 늘 곁에 두니까 든든해요. 등대 같아요."

상처 주는 말은 전환점이 될까

1장의 모욕으로 돌아가, 방장이 물었습니다. 모욕적인 말이 삶의 전환점이 될 수 있을까. "기분만 상하지, 전환점은 무슨." 그래도 칭찬보다 기분 나쁜 말이 머릿속에 오래 남는다는 데는 다들 고개를 끄덕였습니다.

방장은 대학 때 별명이 '땡돌이'였다고 했습니다. 수업이 끝나자마자 사라져서요. 오래 못 본 친구를 만나면 10분 만에 '이 사람 달라졌구나'를 서로 알아본다는 이야기, 그래서 주변 사람에게 방향키가 될 만한 말을 잘 버무려 건네는 것도 나쁘지 않다는 이야기가 이어졌습니다. 요즘은 그 역할을 AI가 한다는 말도요. "내가 했던 말을 데이터로 들고 와서 말하니까 반박을 못 해요."

받아들인 것, 받아들이지 않은 것

개미핥기 부인은 가호에게 이건 받아들이고 이건 하지 말라고 일러 줍니다. 우리는 어떨까요. 말로는 "알겠습니다" 하고, 속으로는 안 받아들이는 것. 플라잉이 "노력해 보겠습니다, 하지만 속으로는 절대 안 하죠"라고 하자 웃음이 터졌습니다. 방장은 "사소한 것까지 고칠 필요 없다"고 넘긴 것들이 쌓여 남에게는 '저 사람은 안 바뀌는구나'가 된다고 했습니다.

하루키의 이름값은 몇 퍼센트일까

아쉬운 이야기도 솔직하게 오갔습니다. 1장의 모욕은 흐름 속에서 왜 필요했는지, 칼 가는 집 주인은 왜 갑자기 칼을 만들어 주는지, 열어 보지 말라던 것은 왜 끝까지 아무 일도 없는지. "이름 없는 작가가 냈으면 이렇게 읽혔을까요?" "하루키라서 50%는 먹고 들어간 것 같아요." "책미사가 작가 이름을 가리고 이 책을 골랐다면, 왜 골랐냐고 했겠죠."

책좋아는 예전에 4만 원 주고 산 두꺼운 안데르센 동화 원본집을 끝까지 읽은 이야기를 꺼냈습니다. 아이들에게 읽어 주던 동화와 달리 원본은 어둡고 우울해서 '이 사람이 왜 유명하지?' 싶었다고요. 가호도 "뒤에 뭐가 있겠지, 뭐가 있겠지" 하다가 끝나 버렸다고 했습니다.

청강으로 끝까지 읽어 온 벙찐은 요즘 한국에서 유행하는 '씌었다'는 이야기를 떠올리며 읽었다고 했습니다. 방장은 「검은 사제들」, 「파묘」 같은 영화를 떠올렸고요. 플라잉은 일본에서는 자식이 독립하면 부모와 거의 남남처럼 지낸다는 이야기를 꺼냈고, 책좋아는 연수로 가 본 일본 유치원에서 일곱 살 아이들이 제 책상과 의자를 스스로 정리하고, 아이 얼굴이 사진에 찍히지 않게 게시물까지 돌려놓던 모습을 이야기했습니다. 개인주의 같으면서도 남을 배려하는 사회. 그 안의 외로움이 가호의 이야기와 닿아 있는 건 아닐까 하는 이야기가 이어졌습니다.

나를 지탱하는 이야기는 무엇인가

마지막 질문은 '나를 지탱하는 핵심적인 이야기'였습니다. 하루키에게 『노르웨이의 숲』이 있듯, 나를 설명하는 이야기 하나.

책좋아는 자신을 '자가 발전기'라고 불렀습니다. "문제가 생기면 파고들기보다, 생겼어. 자, 이제 어떻게 하지? 빨리 방법을 찾아요. 울기도 하고 지치기도 하지만 자책보다는 방법을 찾는 편이에요." 어느 연수에서 옆자리 분은 자신을 '꺼진 신호등'이라고 적었다는 이야기도 함께 들려줬습니다.

방장은 딸에게 "아빠가 가장 중요하게 생각하는 단어"로 '희망'을 말한 적이 있다고 했습니다. 무슨 일이 있어도 잘될 거라는 작은 희망을 찾는 것, 그게 없으면 버티는 것도 해내는 것도 어렵다고요.

마치며 한마디

- 플라잉: 『죄와 벌』을 읽고 나서 그런지 쑥쑥 읽혔어요. 하루키 아저씨 고생하셨네, 뭔가 조금 부족하지만 재미는 있었어요.
- 벙찐: AI로 문학적 의미를 찾아보니 개미핥기는 가호가 바랐던 엄마, 보호받고 싶은 아이 같은 마음을 그린 거래요. 일본 사회가 외로운가 싶었어요. 쉽게 읽혀서 좋았습니다.
- 책좋아: 『노르웨이의 숲』을 생각하고 기대했는데 살짝 '뜨아' 했어요. 그래도 평범한 나에게 어느 날 이런 일이 생긴다면 하는 상상이 흥미로웠고, 어린아이 같은 맑은 동화 같은 책이었어요.
- 에스파다: 스토리는 약하지만, 좋은 이야기란 무엇인지, 나에게 핵심적인 이야기는 무엇인지 한 번 정리해 볼 만한 책이었어요.

모임 뒤 책좋아가 한 줄을 더 남겼습니다. "가볍게 읽었지만 줌을 하며 이야기 나누고 보니 결코 가볍지만은 않은 책이네요. 어떤 관점에서 생각해 보는가에 따라 깊이가 다를 수 있는 느낌이 들었습니다."

이날 그날의 한 줄에 닉네임을 함께 싣기로 다 같이 정했습니다. 책좋아의 말처럼 "나중에 찾아봤을 때 내가 이런 이야기를 했었나" 하는, 우리만의 역사가 될 테니까요. 방장은 화면을 끈 채 함께한 단아와 소리에게도 인사를 남겼습니다. "내년에는 까만 화면이 아니라 얼굴로 만나면 좋겠어요."

이날 진행 자료

방장이 준비한 슬라이드 13장입니다. 내용이 헷갈리면 여기서 먼저 보세요.



1 / 13



2 / 13

1장 · 가호와 모터사이클 남자



모욕을 듣고, 화 대신 궁금해하다

"솔직히 그쪽처럼 못생긴 상대는 처음이군요."

01 · 황당한 첫 만남

- 26세 그림책 작가 가호, 소개팅에서 외모 모욕을 당함
- 분노하는 대신 "왜 저런 말을 했을까?" 의문을 품음

02 · 사하라의 기묘한 시각

- "원인과 결과를 잇는 보이지 않는 실을 찾아라"
- 분노를 관찰과 호기심으로 전환하는 계기

03 · 일상의 균열

- 만남 이후 논리적으로 설명할 수 없는 일들이 연쇄 발생
- 평범했던 가호의 일상이 비일상의 세계로 진입

외모 모욕과 호기심 | 원인과 결과의 실 | 기묘한 일의 시작

2장 · 무사시사카이의 개미핥기



꿈에서 온 부탁, 거절하지 못한 거래

"당신은 무사시사카이로 이사해야 합니다. 그것도 지금 당장."
— 꿈에 나타난 개미핥기 부인

꿈속 존재의 비현실적 요구를 시작으로, 현실과 환상의 경계가 무너지며 기묘한 사건 속으로 말려들어 갑니다.

01 · 이사	02 · 심부름	03 · 칼 가는 집	04 · 찌르기	05 · 비일상의 일상화
무사시사카이	흰개미	재규어의 그림자	기묘한 일격	침묵하는 세계

3장 · 가호와 흰개미 여왕

낯설어지는 어머니, 드러나는 내면의 균열

"이건 당신 자신의 세계 속 이야기이기 때문입니다." — 개미핥기 부인

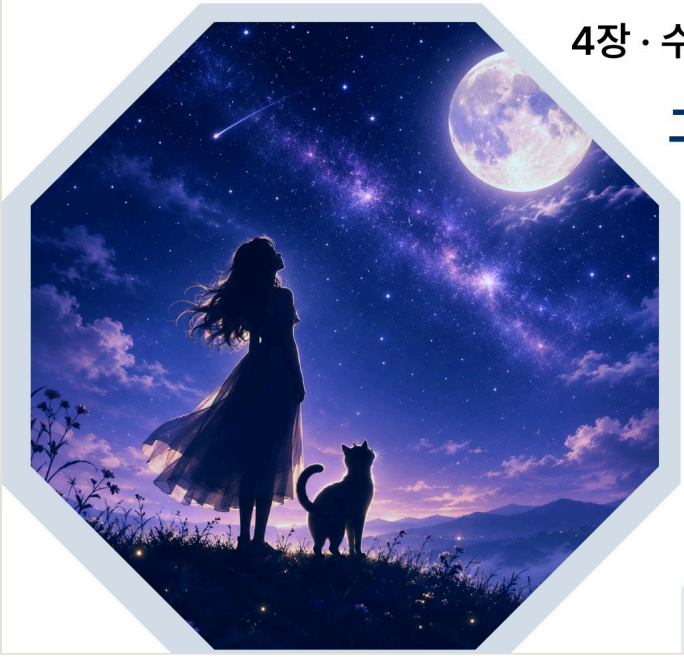


01 · 어머니의 급격한 변화
- 외모를 가꾸고 잦아진 외출, 가호는 어머니의 불륜을 의심하기 시작함

02 · 아버지의 방관적 진단
- 소아과 의사인 아버지는 이를 단순 갱년기 증상으로 치부하며 넘김

03 · 흰개미 여왕의 정체
- 개미핥기는 어머니에게 '흰개미 여왕'이 깃들었다는 기묘한 진실을 전함

04 · 모녀 사이의 오래된 거리감
- 의사 집안에서 홀로 그림책 작가가 된 딸과 어머니 사이의 묵은 상처가 수면 위로 드러남



4장 · 수호천사와 코끼리 알과 스칼릿 조핸슨

그림책과 현실이 겹치는 밤

"이건 꿈 같은 게 아닙니다. 진짜 현실입니다. 당신은 그것을 선택했고, 실제로 몸소 살아내고 있어요."

01 그림책 속 소녀
- 코끼리 알을 훔치고 어미에게 짓밟혀 본래 세계로 귀환

02 수호천사 고양이
- 가호가 창조한 '스칼릿 조핸슨'의 목소리를 따라 본가로 향함

03 대면과 결단
- 망설임 끝에 어머니가 아닌 '그 안의 흰개미 여왕'을 향해 칼을 겨눔

04 치유와 귀환
- 원래대로 회복한 어머니와의 대화, 눈물 후 다시 그림책 작업으로 복귀

이계의 존재들은 무엇을 말하는가

상징 사전 | 소설 속 비현실적 장치와 내면 심리의 연결

개미핥기 부부

- 상징 의미: 서로를 지키는 온전한 가족
- 역할: 가호가 꿈꾸던 이상적인 부모상이자, 그림책 작가로서 성공을 안겨준 조력자

흰개미 여왕

- 상징 의미: 어머니를 향한 오랜 두려움과 반발심
- 역할: "사랑받지 못할지도 모른다"는 딸의 억압된 불안의 형상화

재규어

- 상징 의미: 아이를 위협하고 집어삼키는 포식자
- 역할: 가호의 일상과 내면을 끊임없이 파괴하고 해치려는 원초적 위협

칼과 찌르기

- 현실과 이계(환상)를 연결하는 결정적 행위
- 다음 단계로 나아가기 위해 무언가를 과감히 끊어내야 하는 경계의 상징

그림책

- 가호가 자신의 결핍과 상처를 이야기로 치환해 치유하는 통로
- 현실과 나란히 흘러가는 또 하나의 평행 서사

무사시사카이

- 도쿄 외곽의 실존 지명이자 기묘한 사건이 시작되는 일상의 무대
- 하루키 지인들과의 에피소드가 녹아든 위트 있는 '내부 농담'의 공간

가호의 현실과 가호가 그리는 그림책

현실의 상처를 이야기로 치유하며 나란히 흘러가는 두 개의 평행 서사

현실의 가호

1 시작과 결핍

소개팅에서 외모를 모욕당하고, 가족 내에서 '신통찮은 딸'로 취급받음

2 위기와 대면

흰개미 여왕이 깃든 어머니와 마주하며 내면의 오랜 상처와 갈등에 직면함

평행 서사와 내면 치유

그림책 속 소녀

박탈과 방황 1

잃어버린 자기 얼굴을 찾아 떠나며, 숲속에 홀로 남겨지는 고립을 겪음

시련과 통과 의례 2

코끼리 알을 훔치다 어미 코끼리에게 짓밟히는 극단적 시련을 겪음

"그림책 속 시련을 거쳐 본래 세계로 돌아오듯, 가호 역시 어머니와 화해하고 진짜 일상으로 귀환한다."

좋은 이야기란 무엇인가



CORE QUESTION · THE MEANING OF STORY

단순한 경쟁을 넘어선, 인간 의식의 총체

"짧고 단순한 이야기가 지배하는 시대, 하루키가 묻는 이야기의 진정한 힘"

발터 벤야민의 생각	눈에 보이든 감춰져 있든, 진정한 이야기란 반드시 어떤 '유용성'을 포함한다.
개미핥기 부인의 충고	무엇을 받아들이고 무엇을 제거할지 판별하는 것, 그것이 좋은 이야기를 만드는 작가의 역할이다.
작가의 시선 (하루키)	소설은 인간 의식이라는 총체를 이야기로 옮기는 유일한 수단이다. (SNS식 경쟁 탈피)
좋은 이야기를 알아보는 힘	어릴 때부터 깊고 좋은 이야기를 많이 접해야만 스스로 분별하고 알아보는 안목이 길러진다.

한일 독자들은 무엇에 끌리고 무엇에 걸렸나

| 엇갈린 평가 : 호평과 아쉬움의 시선들



핵심 성취	진입 장벽	주요 쟁점
모녀 서사	낮은 난이도	친절한 설명

호평

모녀 서사의 성취와 따뜻한 회복

- 모녀 서사의 정면 돌파: 사랑만으로 설명되지 않는 모녀의 애증을 환상의 형식으로 설득력 있게 다룸
- 연대와 용기: 고독한 단독자 주인공 대신 조력자와 연결되며 성장하는 새로운 하루키 문법
- 높은 대중성: 빠른 전개와 분명한 메시지로 초심자도 편안하게 읽을 수 있는 입문작

아쉬운 점

과도한 설명과 수동적인 인물들

- 해석의 여지 축소: 감정과 사건의 의미를 작가가 직접 친절히 설명하여 여운과 상상력이 줄어듦
- 수동적 주인공: 가호 스스로 주체적 선택을 내리기보다 이계 존재들의 요구에 끌려다니는 한계
- 빙의로 환원된 갈등: 50대 여성(어머니)의 내면적 욕망과 변화를 외부 존재 탓으로 단순화함

가호에게 묻고, 나에게 묻기

작품의 핵심 갈등을 통해 우리 각자의 삶을 돌아보는 5가지 발제 질문

01 주인공인가, 휘말린 자인가

- 가호는 진정한 주인공일까요, 아니면 이계 존재들의 요구에 휘말린 사람일까요?
- 가호가 온전히 자기 의지로 스스로 선택한 순간은 언제였을까요?

02 칼이 끊어낸 것: 화해 vs 독립

- 결말에서 가호가 칼로 끊어 낸 것은 무엇이었을까요?
- 그것은 어머니와의 진정한 화해였을까요, 아니면 온전한 심리적 독립이었을까요?

03 무례한 첫마디의 쓸모

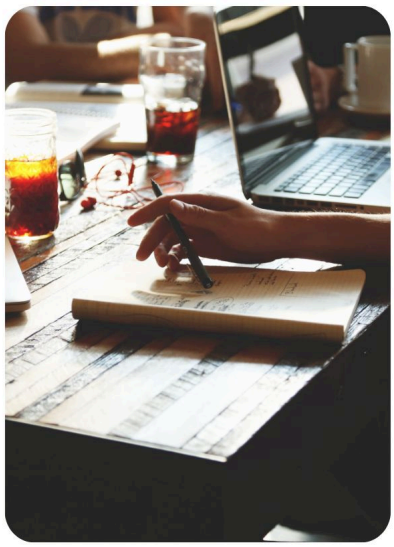
- 사하라의 무례한 외모 모욕은 왜 이 이야기의 출발점으로 필요했을까요?
- 누군가의 상처 주는 말이 오히려 내 삶의 전환점이 된 경험이 있나요?

04 받아들인 것과 제거한 것

- 개미핥기 부인의 말처럼, 내 삶의 이야기를 구성할 때 내가 '받아들인 것'과 '제거한 것'은 무엇인가요?
- 지금 나를 지탱하고 있는 핵심 이야기는 무엇인가요?

05 70대 하루키가 건네는 가족

- 평생 고독한 단독자를 그리던 하루키가 70대 후반에 처음으로 여성 단독 주인공과 가족을 썼습니다. 작가의 이러한 시선 확장을 독자로서 어떻게 받아들이셨나요?



마무리

한 문장으로 정리해 볼까요

"가호에게 칼은 _____였다."



Thank You

이상으로 모임을 마치며,
끝까지 참여해 주셔서 감사드립니다.

그날의 한 줄

"진실은 때로 몇 가지 측면을 지닌다. 보는 각도에 따라 진실은 모습을 바꾼다" (211쪽) — 플라잉

"한 가지 마음에 새겨뒀으면 하는 게 있어. 그게 뭐냐면, 우리가 인생에서 겪는 심각한 혼란은 대부분 원인과 결과 사이의 등가성을 찾아내지 못해서 생긴다는 거야. (중략) 당신은 당신 눈앞에 보이는 모든 사물의 뒷면을 들여다 보지 않으면 안 돼. 원인과 결과 사이를 잇는 실을 찾아내야 해." (279쪽) — 단아

"당신은 당신 자신의 세계속 이야기의 중심에 있다." (223쪽) — 벙찐

"좋은 이야기에는 반드시 어떤 유용성이 포함되어 있지." (164쪽) — 에스파다

단아와 에스파다는 서로 다른 판으로 읽었는데, 같은 대목('원인과 결과 사이를 잇는 실')에 멈췄습니다.

여러분이 고른 한 줄도 톡방에 남겨 주세요. 홈페이지 '책속의 한줄'에 함께 담겠습니다.

책미사에 함께하고 싶다면

주로 토요일 밤 9시, 줌에서 만납니다. 완독 못 해도, 듣기만 하는 청강도 괜찮아요. 첫 참여는 무료, 그다음부터 모임당 5,000원입니다.

- 다음 모임과 신청: https://espada4897.github.io/espada/
- 이 책의 진행 자료·그날의 한 줄: https://espada4897.github.io/espada/book-269b5f37.html