



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시, 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리, 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지, 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

문 학 석 사 학 위 논 문

한국 창작동화의 도깨비민담 수용
양상과 의미 연구



부 경 대 학 교 대 학 원

국 어 국 문 학 과

허 명 남

문 학 석 사 학 위 논 문

한국 창작동화의 도깨비민담 수용
양상과 의미 연구

지도교수곽진석

이 논문을 문학 석사 학위 논문으로 제출함

2008년 8월

부 경 대 학 교 대 학 원

국 어 국 문 학 과

허 명 남

허명남의 문학석사 학위논문을 인준함.

2008년 8월



주 심 문학박사 김정하 인

위 원 문학박사 곽진석 인

위 원 문학박사 최호석 인

목 차

I. 서론	1
1. 연구목적	1
2. 연구방법	3
3. 연구사	6
II. 한국 창작동화의 도깨비민담 수용방식과 양상	7
1. 수용방식	7
1) 민담과 유사한 플롯과 인물	9
2) 새롭게 창조된 인물	20
2. 수용양상	27
1) 결손형 인물 충족	31
2) 정의를 보여주는 도깨비나라	57
3) 도깨비의 존재 일깨움	64
4) 나쁜 버릇이나 습관 고치기	69
III. 한국 창작동화의 도깨비민담 수용의미	76
IV. 결론	87
참고문헌	92

A Study on the Acceptance Pattern and Meaning of a Folktale about a Goblin (Dokkaebi) in Korean Creative Children's Books

Huh Myeong Nam

*Graduate School of Pukyong National University Major in
Korean Language and Literature and Classic Literature*

Abstract

A folktale about a goblin (dokkaebi) has been orally handed down while reflecting an eager hope of the common folk throughout a long history. Thanks to the recent popularity of fantasy children's books worldwide, many Korean creative children's books using a folktale about a goblin (dokkaebi) have been published. Therefore, this study aims to look at the acceptance type and pattern of a folktale about a goblin (dokkaebi) in Korean creative children's books and to reveal the meaning.

As a result of reviewing the acceptance type and pattern of a folktale about a goblin (dokkaebi) in Korean creative children's books in Chapter II, almost all of them accepted a folktale with a plot and characters. Creative children's books with similar characters and plots using a folktale about a goblin (dokkaebi) were shown to make up for a deficiency-type character, and a newly created goblin (dokkaebi) played the role of correcting the bad habits or practices of toddlers or children in the lower grades. Children's books accepting plots and characters similar to a folktale about a goblin (dokkaebi) from among selected children's books include <Mongdangkkebi in Spring Village>, <Three Burps of Springwater>, <Youngwung Who Went to the Nation of Goblin (Dokkaebi)>, <The Last Goblin (Dokkaebi) Dali>, and <The Fool 1st grade>. Children's books that created a goblin (dokkaebi) as a new character include

<Goblin (Dokkaebi) Ppuppu Wearing Eye Glasses>, <Godaero and Kkamkkaebi>, and <Dream Goblin (Dokkaebi)>.

In the pattern of acceptance, it was shown that a goblin (dokkaebi) makes up for a deficiency-type character, and in a goblin (dokkaebi) nation that shows justice, the awakening of the existence of a goblin (dokkaebi), and the appearance of correcting bad habits or practices, in terms of activity, contribute to the theme of the goblin (dokkaebi). When a goblin (dokkaebi) appears, sometimes it appears as a human similar to one in a folktale, or it appears in diverse shapes by being newly created. The new appearance may include the school in goblin(dokkaebi) nation, training in supernatural powers, a goblin (dokkaebi) playground, Kkamkkaebi delivering things to a human world, and a dream goblin (dokkaebi). These characters may match contemporary sentiments. However, sometimes a goblin (dokkaebi) is described in a way that is too scary. This would probably deteriorate the status of a traditional goblin (dokkaebi), which had been familiar with the common folk.

In Chapter III, the study looked at the meaning of accepting a folktale about a goblin (dokkaebi) in Korean creative children's books. The meaning of acceptance was different from that of a traditional folktale about a goblin (dokkaebi). In a folktale, brotherly friendship, filial piety, and sincerity based on Confucianism were emphasized, whereas the protection of nature, spiritual composure, hope and courage, caution against greed, realization of justice, and desirable life in creative children's books were part of the meaning of acceptance.

Whereas, a folktale about a goblin (dokkaebi) was shown to be advanced in the process of being included in creative children's books, although sometimes a Korean goblin (dokkaebi) is not distinguished from a fairy or a monster. This might be because of foreign picture books or movies along with the introduction of foreign cultures. In order to show the advanced appearance of a

goblin (dokkaebi) by continuing its identity, it would be necessary for children's book authors to conduct preliminary research into it.

This study is literally meaningful as it helps create a new appearance for a goblin (dokkaebi) while establishing the identity and status of a Korean traditional goblin (dokkaebi) in creative children's books. A goblin (dokkaebi) was included in '100 Symbols of Korean Cultures' as announced by the Ministry of Culture & Tourism in 2007. Hopefully, the goblin (dokkaebi), our precious cultural symbol, becomes a friendly character to children and is newly perceived as a being one that children can rely on when they feel at a loss for thoughts.



I. 서론

1. 연구 목적

도깨비 민담은 오랜 역사를 가지며 면면히 구비 전승되고 있다.¹⁾ 민중에 의해서 많은 이야기들이 생겨나고 구비전승 되어 온 까닭은, 도깨비라는 존재를 등장시켜 현실에서 얻을 수 없는 간절한 소망을 투영한 민중의식 때문이다.

영국의 작가 조앤·K·롤링이 구비 전승되어 오던 민담을 엮어 마법사의 세계를 그린 『해리포터』 시리즈가 전 세계에서 폭발적인 인기를 끌면서 97년부터 2007년까지 해마다 발표되었다. 이 책의 영향으로 우리나라에도 마법사와 유사한 도깨비를 등장시킨 환상동화가 쏟아져 나오고 있다.²⁾ 그

1) ※도깨비 설화가 수록된 고문헌

<삼국유사>, <부계기문>, <계압만록>, <금계필담>, <기관>, <기문총화>, <기재잡기>
<대동야승>, <동야회집>, <동패낙송>, <매옹만록>, <부계기문>, <어우야담>, <용재
총화>, <이순록>, <천예록>, <청구야담>, <학산한언>.

※도깨비 설화가 수록된 설화집

한국정신문화연구원, 『한국구비문학대계』 전82권, 1980-1988.

임석재, 『한국구전설화』 전12권, 평민사, 1988-1993.

최인학, 임용희 편저, 『옛이야기꾸러미』, 집문당, 2003.

박종익, 『한국구전설화집』, 민속원, 2000.

최운식, 『한국구전설화집』, 민속원, 2002.

장장식, 홍태한, 『한국구전설화집』, 민속원, 2003.

조희웅 외, 『영남 구전자료집』, 박이정, 2003.

최웅, 김용구 편저, 『강원전통문화총서』, 국학자료원, 1988.

김승찬, 편저, 『경남지방의 민담』, 제일문화사, 1986.

한림대 국문과 편, 『강원구비문학전집』, 한림대출판부, 1989.

현용준, 『제주도무속자료사전』, 신구문화사, 1980.

2) 대형 인터넷 서점인 교보문고, 알라딘, 인터파크에서 유통되고 있는 아동문학 가운데 ‘도

러나 도깨비 이야기를 쓴 한국 창작동화들을 살펴보면 도깨비가 등장해야 할 당위성과 주제의식이 적절하게 설정되어 있지 않은 작품이 있다. 다만 흥미나 교훈을 주기 위한 트릭스터³⁾와 같은 존재, 공포의 대상으로 부각시키는 경우도 있다. 도깨비가 통시적 흐름 속에서 그 본질이 점차 변화되는 과정⁴⁾을 겪은 것 이상으로 더욱 빠르게 가벼운 이야기로 변질되어 간다고 보아야 할 것이다.

또한 도깨비를 등장시켜 우리 정서에 맞는 동화를 쓰려는 의도는 있되 우리 도깨비의 정체성이 왜곡된 경우가 흔하다. 일본의 요괴나 중국의 독각귀가 혼효되어 우리 도깨비의 정체성을 흐리고 있으며, 서양의 마법사나 요정, 정령 등과 구별이 모호한 경우도 있다.

본 연구의 목적은 한국 창작동화에 도깨비민담이 수용된 방식과 양상을 살펴보고 그 의미를 밝히고자 한다. 그리하여 우리 전통 도깨비에 대한 정체성을 이어받아 현대의 새로운 도깨비상에 대한 지향점을 모색해보고자 한다.

깨비'라는 검색어를 통해서 조사했다. 인터넷 서점을 이용한 이유는 제목 모르는 책을 구하려면 인터넷 검색을 통하여 조사하는 수순을 거치는 것이 일반적이기 때문이다. 그 결과 아동문학 가운데 제목에 '도깨비'라는 단어가 있는 책은 200여 권이었다. 그 가운데 전래동화, 만화, 학습책은 제외하고 현재 유통되고 있는 창작동화는 30여 편 있었다. 동인지나 어린이 잡지에 실린 단편 동화까지 포함하면 더 많겠지만 문서상으로 드러나지 않아 조사에 한계가 있어 본고에서 논의할 범위에 포함시키지 않기로 한다.

- 3) 테리 브룩스, 『판타지 레퍼런스』 들녘, 2002, 237쪽. (장난꾸러기 요정 또는 신, Trickster) : 트릭스터의 성질을 가진 존재는 전 세계 신화와 전설에 등장한다. 그리스의 헤르메스, 북아메리카 서남 지역의 코요테, 북유럽 신화의 로키, 아프리카의 에슈-엘레그바와 아난세, 일본의 스사노오는 모두 트릭스터들이다. 트릭스터 신들은 많은 신화에서 예술과 기술을 전수하는 문화 영웅인데, 특히 아메리카 인디언과 아프리카 민담에 등장하는 트릭스터는 자신보다 힘이 강한 상대를 지혜로 물리치는 이야기가 많다.
- 4) 도깨비에 대한 연구는 신앙면에서 자료가 거의 없는 탓에 부분적으로 개진되었지만 문무병과 김중대에 의해서 연구되었다. 신앙으로서의 도깨비담을 보면 오랜 역사를 가졌고, 주로 어업에 종사하는 민중의 생계와 직접적으로 연결된 간절한 바람에 의해서 생겨났다고 한다. 그러나 신앙에서 민담으로 넘어가면서 흥미면으로 치중된 경향도 있지만 서사구조가 뚜렷한 민담에는 나름대로 민중의 간절한 소망이 바탕에 깔려 있다.

2. 연구 방법

한국 전통 도깨비 민담 유형과 도깨비 출현 양상 및 의미는 선행연구 논문과 저술 자료를 이용하기로 한다.

대형 인터넷 서점 교보, 알라딘, 인터파크를 통해 조사한 결과, ‘도깨비’라는 제목으로 나온 책은 총 200여 편 정도가 있었다. 그 가운데 전래동화, 학습 이해를 돕기 위해 도깨비를 등장 시킨 학습책과 명랑만화 등을 제외하고 창작동화는 30 편이었다.⁵⁾ 30편의 동화들을 수용의미별로 분류하여 도깨비가 서사구조에 뚜렷한 영향력이 있으며, 우리 도깨비의 정체성을 비교적 잘 살린 동화, 동화의 특성상 흥미성과 교훈성이 있다고 판단되는 책을 선별하여 연구할 것이다.

민담이 문학작품에 수용되는 방법으로 세 가지가 있다. 첫째, 민담적 이야기나 인물이 문학 작품 속의 플롯이나 인물이 창조되는 공공연한 기반이 되는 경우. 둘째, 표면에 드러나지 않으면서 존재되어 있는 경우. 셋째, 새로운 구조가 이미 만들어진 민담적 구조와 눈에 띄지 않는 유사성을 가지면서 창조되는 경우이다.⁶⁾

본고에서는 도깨비민담이 어떤 방식으로 수용되었는지 살펴보고 수용양상을 분석하기로 한다. 수용양상은 도깨비가 출현하는 모습이나 행동을 주로 살펴보기로 한다. 마지막으로 도깨비민담이 한국창작동화에 수용되면서 변화한 의미를 살펴보기로 한다.

5) 절판 된 책, 문서상으로 드러나지 않는 창작모음집에 실린 단편동화, 동인지에 실린 단편동화, 어린이 잡지에 실린 단편동화는 제외하였다. 찾아보는 데 한계가 있고 주제나 소재가 거의가 중복되는 것이 대부분이기 때문이다.

6) lilian Feder "Myth, Poetry & Critical Theory" 『literary Criticism & Myth, ed. by Jeseoph P. Strelka 』 (Pennsylvania. Press, 1980), p.p.51-55.

3. 연구사

강은혜는 「한국 도깨비담의 형성 변화와 구조에 관한 연구」를 하였다.⁷⁾ 여기서는 豆豆里(木郎)神性を 근거로 도깨비의 원형을 추출한 최초의 시도를 하였다. 또한 오키나와의 古木精靈인 키지문의 성격과 도깨비의 거처 등을 바탕으로 도깨비의 존재가 목랑(木郎)이라고 유추하고 있다. 또한 도깨비담의 체계구조에서 제시된 ‘결손→갈구→충족’의 논의는 앞서 연구한 松原孝俊이 작성한 도식을 따르고 있다. 도깨비를 트릭스터의 존재로 탈바꿈시키는 의식의 변화는 역시 그러한 神性 不息의 선형적 의식을 기반으로 태어난 이야기, 나무불이(부지깽이, 절구공이, 방아공이, 도리깨 장치, 빗자루몽댕이, 나무피저까리)로 도깨비 체험담을 형성시켰다. 그리하여 고목과 도깨비와의 관계가 化石化된 채 남아있게 된 것이라고 한다.

다음은 문무병의 「제주도 도깨비담 연구」라는 학술논문⁸⁾이 있는데, 제주도의 도깨비본풀이를 바탕으로 문화적 수용과 그 형성양상에 대한 논의이다. 이 글의 중심은 도깨비본풀이가 육지에서 전승되고 있는 도깨비담의 근원민담이며, 제주도에 도깨비가 유입된 시기는 몽고제국의 식민통치기에 철기문화의 도래와 같이 이루어졌고, 야장(冶匠)을 통한 불 관련신앙이 도깨비신앙을 형성하였다고 언급하였다.

김종대의 「한국 도깨비譚 연구」⁹⁾는 도깨비담을 중심으로 도깨비의 본질을 총체적으로 논의하고 있다. 도깨비의 성격과 특징, 도깨비담의 유형 구조와 이의 통시적 전승 양상, 도깨비담의 주제와 전승 집단의 의식, 도깨

7) 강은혜, 「한국 도깨비담의 形成 變化와 構造에 關한 연구」, 서강대학교 대학원 박사학위 논문, 1985.

8) 문무병, 「제주도 도깨비담 연구」, 『탐라문화』 10호, 제주대학교 탐라문화 연구소, 1990.

9) 김종대, 「한국 도깨비譚 연구」, 중앙대학교 대학원 박사학위 논문, 1993.

비신앙의 유형 및 전승 형태 등으로 나누어 도깨비의 총체적인 면모와 도깨비에 대한 우리 민족의 의식 등을 밝혀내었다.

정채영의 「도깨비민담 연구」¹⁰⁾논문은 현재 전승되고 있는 도깨비담을 체험담과 순수민담의 이원론 형태로 나누었다. 그리고 순수민담정신에 의해 구전되어진 민담만을 대상으로 의미단락을 중출입증법에 의해 4개의 이야기군으로 분류하고 서사구조를 추출하였다. 그리하여 심리적 기능과 사회적 기능으로 나누어 논의하였다.

김종대는 『저기 도깨비가 간다』¹¹⁾라는 도깨비에 관한 민속학적 탐구를 책으로 펴냈다. 이 글은 우리 민족이 도깨비를 단순히 이야기 속의 주인공이 아니라, 신격화된 존재로 이해되어 왔다는 점을 강조하는 방향으로 논의 되었으며, 도깨비가 나오는 이야기를 소개하고, 그런 이야기들은 우리에게 무엇을 말하고자 하는지를 알려준다. 그리고 『도깨비를 둘러싼 민간신앙과 민담』¹²⁾에서 도깨비 신앙의 진면목을 총괄적으로 규명하고 있다.

이은희는 「도깨비민담의 전승 양상 및 교육적 활용에 관한 연구」에서 도깨비민담의 유형을 분류하고 변이양상을 살폈다. 그리고 전승집단의 전승의식을 논의한 후에 교육적 활용 방안을 모색하고 있다.¹³⁾

김열규는 『도깨비 날개를 달다』¹⁴⁾에서 도깨비를 한국인의 콤플렉스이자 그림자이며 트릭스터, 어릿광대, 축제적 성격으로 파악했다. 그리고 유교를 숭상하던 조선시대에 와서 신앙으로서 섬기던 도깨비의 위상이 트릭스터의으로 변해갔다고 말했다.

10) 정채영, 「도깨비민담 연구」, 전남대대학원 석사학위 논문, 1990.

11) 김종대, 『저기 도깨비가 간다』, 다른세상, 2000.

12) 김종대, 『도깨비를 둘러싼 민간신앙과 민담』, 도서출판 인디북, 2004.

13) 이은희, 「도깨비 민담의 전승 양상 및 교육적 활용에 관한 연구」, 경성대학교 대학원 석사논문, 2002.

14) 김열규, 『도깨비 날개를 달다』, 한국학술정보(주), 2001.

도깨비민담이 현대 소설에 수용된 의미를 다룬 논문은 강은혜¹⁵⁾의 「현대소설과 도깨비」 - 한승원의 <물아래 긴서방>에서-가 있다. 여기서 도깨비 민담의 전통이 소설로 형상화하는 과정에서 단순한 모티프 차용을 넘어서서 어떤 변화를 일으키며 그 결과가 주제에 어떻게 기여하는가 하는 점이 관심의 초점이 된다고 했다.

기존의 도깨비담 연구는 도깨비 일반론과 도깨비담 형성 변화와 구조에 대한 연구, 신앙적인 측면, 도깨비 면모의 본질을 연구했다.

그러나 지금까지 도깨비민담이 수용된 한국 창작동화에 관한 논의는 단 한 번도 없었다. 토속적인 환상동화인 도깨비민담 수용동화에 대한 연구가 필요한 실정이다. 본고에서는 한국 창작동화에 도깨비민담 수용양상과 변화한 의미를 살펴서 전통 도깨비의 정체성 정립과 새로운 도깨비상에 대한 지향점을 모색해 보고자 한다.

15) 강은혜, 『한국난타의 원형, 두두리 도깨비의 세계』, 예림기획, 2003, 271-299쪽.

Ⅱ. 한국 창작동화의 도깨비민담 수용 방식과 양상

1. 수용방식

도깨비가 등장한 한국 창작 동화 30 편을 살펴서 분류하였다.

수용방식	수용양상	수용의미	지은이	제목	출판사 및 년도	비고
유사한 플롯과 인물	결손형 인물 충족	생명사랑	이상	황소와 도깨비	다림, 1999	단편
		사랑	최진영	샘물 세 모금	창비, 2006	장편
		용기와 희망	강준영	도깨비와 자전거	교학사, 2000	단편
			김영주	바보 1단	웅진주니어, 2007	단편
			이상배	도깨비 아버지	국민서관, 2006	장편
			정성란	몽당고개 도깨비	문학사상, 1998	장편
		정서적 여유	조장희	도깨비는 심심하다	푸른책들, 2006	단편
			김진경	한울이 도깨비 이야기	우리교육, 2000	장편
			이현주	아기도깨비와 오토제국	웅진닷컴, 2002	장편
		진정한 아름다움	김자환	운주사의 하얀 도깨비	디자인하우 스, 2001	장편
		자연보호	이준연	금을 파는 도깨비	여우오줌, 2003	단편
			황선미	샘마을 몽당깨비	창비, 1999	장편

수용방식	수용양상	수용의미	지은이	제목	출판사 및 년도	비고
유사한 플롯과 인물	정의를 보여주는 도깨비 나라	정의구현	진영아	도깨비나라에 간 영웅이	문학과지성 사, 2004	장편
	도깨비의 존재	도깨비 존 재의 믿음	김성범	도깨비살	푸른책들, 2004	중편
	일깨움	정서적 여유	원유순	마지막 도깨비 달이	디딤돌, 2007	중편
새로운 인물 창조	결손형 인물 충족	정서적 여유	이준연	로봇나라 대통령	푸른책들, 2000	단편
			임정자	어두운 계단에 도깨비가	창비, 2003	
			조평규	도깨비 처녀 총각	부름이, 2005	단편
	정의를 보여주는 도깨비 나라	정의 구현	강숙인	꿈도깨비	소년한길, 2003	장편
			채인선	산골 마을에 도깨비가 와글와글	보림, 2006	장편
			허수경	마루호리의 비밀	파랑새, 2008	장편
	나쁜 버릇이나 습관 고치기	올바른 생활	김동영	고대로와 깜깨비	청어람주니 어, 2007	중편
			김바다	시간 먹는 시떡깨비	대교, 2007	중편
			서화숙	나야, 뭉치도깨비야	웅진, 1994	단편
			안선모	안경 낀 도깨비 뽀뽀	견지사, 1999	단편
			양태석	내 맘대로 할 거야	스콜라, 2007	중편
			이규원	수박마을 아기도깨비	동화사랑, 2004	단편
			이재효	방귀공주의 모험	여우오줌, 2005	단편
			위기철	도깨비 방망이는 어디 있을까 『생명이 들려준 이야기』	사계절, 2002	단편
			최수영	해적과 무림 도깨비	랜덤하우스 코리아, 2007	장편

위의 동화에서 연구할 동화는 현대판 도깨비의 모습을 살펴보기 위하여 첫 출판 기간을 1990~2007년 사이에 쓴 동화로 범위를 정하였다. 그 다음은 도깨비민담 수용의미가 뚜렷한 동화, 도깨비가 서사구조에 영향력이 있으며, 우리 도깨비의 정체성을 비교적 잘 살린 동화, 동화의 특성상 흥미성과 교훈성이 있다고 판단되는 책을 선별하였다. 그 가운데서도 도깨비 수용의미나 양상이 비슷한 동화는 가장 최근에 나온 것으로 선정했다. 그 결과 <안경 낀 도깨비 뽀뽀> 16), <고대로와 깜깨비>17), <꿈도깨비>18), <도깨비 나라에 간 영웅이> 19), <마지막 도깨비 달이> 20), <바보 1단>21), <샘마을 몽당깨비> 22), <아기도깨비와 오토제국> 23), <샘물 세 모금> 24) 모두 9편이 선정되었다. I 장에서는 이 동화들을 중심으로 도깨비민담이 창작동화에 어떤 방식으로 수용되었는지 살펴보기로 한다.

1) 민담과 유사한 플롯과 인물

위에서 선정한 도깨비민담을 수용한 한국 창작동화를 살펴본 결과 거의가 플롯과 인물에 의한 수용이었다.

우선 <샘마을 몽당깨비>25)를 살펴보자. 이 동화는 구전되는 민담 속 주

16) 안선모, <안경 낀 도깨비 뽀뽀>, 견지사, 1999.

17) 김동영, <고대로와 깜깨비>, 청어람주니어, 2007.

18) 강숙인, <꿈도깨비>, 소년한길, 2003.

19) 진영아, <도깨비 나라에 간 영웅이>, 문학과 사상사, 2004.

20) 원유순, <마지막 도깨비 달이>, 디딤돌, 2007.

21) 김영주, <바보 1단>, 웅진주니어, 2007.

22) 황선미, <샘마을 몽당깨비>, 창작과 비평사, 1999.

23) 이현주, <아기도깨비와 오토제국>, 웅진닷컴, 1991.

24) 최진영, <샘물 세 모금>, 창비, 2006.

인공인 도깨비가 잠에서 깨어나 시간과 공간 배경이 과거와 현재로 시공간을 넘나들면서 이야기가 펼쳐진다.

천수동이라는 가장 번잡한 도시의 한 복판, 개발을 위해 오래된 은행나무를 파낸 구덩이에서 300년이나 잠자던 도깨비가 튀어오른다. 파랑이라는 도깨비불도 번쩍인다. 이름은 몽당깨비이며 메밀묵 파는 소년 보름이에게 모습을 드러낸다.

몽당깨비는 보름이의 조상인 버들이라는 여인과 사랑한 죄로 은행나무 뿌리에 천 년 동안 갇히는 벌을 받았다. 버들이는 몽당깨비 덕에 샘물로 아픈 어머니를 살리고 도깨비터에 집을 지어 부자가 된 후 말피와 말머리로 도깨비를 쫓아낸다. 그러나 도깨비터에 집을 지은 벌로 도깨비대왕의 벌을 받아 버들이네 여인들은 대대로 가슴앓이 병을 앓게 된다. 몽당깨비는 버들의 후손인 보름이 동생 아름이의 가슴 병을 낫게 해주고 은행나무도 살려주며, 천수동에 영원히 마르지 않는 도깨비터의 샘물을 살려내어 준다.

위의 줄거리에서 살펴보았듯이 우리 도깨비 민담을 수용하여 전통 도깨비 모습을 잘 보여주고 있다. 도깨비민담에 나오는 인물을 부분적으로 따와서 이야기를 엮었다.

‘몽당깨비’라는 주인공의 이름부터가 민담 속의 도깨비이다.

밤중에 술이 취해 고갯길을 가는데 어떤 놈이 나타나 씨름을 하자고 덤볐다. 밤새 씨름하다 겨우 넘어뜨려 나무에다 꾹꾹 묶어두고 아침에 가보니 빗자루 몽당이 되어있었다. <출전: 한국구비문학대계, 1-3, 경기 양평편.>

예화에서 살펴보았듯이 ‘몽당깨비’는 도깨비가 밝은 햇살 아래에선 몽당

25) 황선미, 앞의 책.

빛자루로 변한다는 민담에서 따온 이름이다.

또한 도깨비 덕에 부자가 된 처녀가 백강아지피 또는 백말피와 말머리를 이용하여 도깨비를 쫓는 설화를 부분적으로 수용했다.

딸을 하나 데리고 외딴 집에 사는 부부가 있었다. 그런데 딸의 아버지는 노름을 일삼으면서 전혀 집안을 돌보지 않았다. 형편이 어려워 나이 찬 딸을 시집도 못 보내자 어머니는 뒷동산 도깨비라도 야무지기만 하면 딸을 주겠노라고 늘 말하곤 했다. 그러다가 그만 어머니는 죽었다. 딸이 홀아버지를 모시고 사는데 어느 날 밤 키가 큰 충각이 쌀 한 섬을 지고 나타났다. 그 후로 처녀는 도깨비인줄 모르고 밥을 해주고 같이 밥을 보냈다. 그 때부터 처녀 집은 도깨비 덕에 부자가 되었다. 아버지가 도깨비 사귀는 것을 눈치 채고 도깨비에게서 무서운 것이 무엇인지 알아내라고 한다. 백강아지가 무섭다고 하자 집 둘레에 백강아지 피를 뿌려 도깨비를 쫓는다. <출전: 한국구비문학대계, 8-2, 경남 거제편.>

위의 예화처럼 이 동화에 나오는 버들이는 도깨비를 사귀어 샘물을 얻어 어머니를 살리고 또한 도깨비터에 집을 지어 부자가 되었다. 그런 다음엔 말피와 말머리로 도깨비를 쫓아버린다.

이 동화는 민담의 인물을 수용하여 현대 감각에 맞는 인물로 창조하였다는 것을 알 수 있다.

<샘물 세 모금>²⁶⁾도 민담에 나오는 도깨비와 유사한 도깨비가 주인공이다. 줄거리를 살펴보자.

주인공 준우는 왕할머니와 인연이 있으며 오래된 참빗 속에 숨어사는 도깨비 돌쇠를 만나 함께 왕할머니의 병을 낫게 해주는 샘물을 구하러 모험을 떠

26) 최진영, 앞의 책.

난다. 그곳은 이승과 저승의 중간 세상이다. 도중에 여자 도깨비 우정리와 여우족과 이무기, 산신령과 귀신들과 동물들을 만나 서로 도와주어서 샘물을 구한다. 그러나 필요한 샘물 세 모금 외에 더 구하려고 하다가 사고가 생긴다. 문제를 겨우 해결하고 샘물 세 모금 받아 가지고 가서 왕할머니께 준다. 왕할머니는 한 모금 마시고 감나무에 한 모금, 강물에 한 모금 뿌려 많은 사람들에게 혜택이 가도록 한다.

이 동화는 민담 속 인물인 도깨비 돌쇠를 통하여 우리 도깨비의 정체성을 잘 보여준다. 엄마의 죽음으로 왕할머니 손에서 자란 주인공 준우는 왕할머니가 영원히 살아 자신의 안식처가 되었으면 하는 소망이 있다. 도깨비 돌쇠는 준우를 데리고 귀(鬼)들이 사는 중간 세상으로 가서 왕할머니 병을 낫게 하는 샘물을 구해오도록 도와주는 역할을 한다. 여기서 도깨비 돌쇠는 예전부터 왕할머니와 함께 살아온 민담 속 인물이다. 구조 또한 결손에서 도깨비의 도움에 의해 충족으로 나아가는 도깨비담의 서사구조와 같은 짜임을 보여준다고 할 수 있다.

장편 동화 <아기도깨비와 오토제국>²⁷⁾을 살펴보자. 아기도깨비 루루 또한 민담 속 도깨비와 유사한 인물이다.

치과의사 오치구는 휴일만이라도 좋아하는 노래를 마음껏 부르고 싶은 자유를 갈구하지만 아내가 싫어하는 바람에 한적한 산속 낚시터로 떠난다. 낚시를 하던 연못에서 아기도깨비 루루가 구름자락으로 변해서 낚시대에 걸려나와 고기바구니에 숨는다. 말로만 듣던 서울로 따라가고 싶어서이다. 루루는 버스 안에서 오치구와 대면한 후 소매치기 둘을 잡아 오치구 집으로 같이 온다. 집에 있던 아내 이소리 여사가 어디론가 납치되어 오치구는 루루와 소매치기 둘을 데리고 찾아나선다. 그러다가 오토제국으로 끌려가게 되는데 거기에서 먼저 끌

27) 이현주, 앞의 책.

려간 아내를 비롯해 모든 사람들은 기계가 시키는 대로 행동하게 된다. 하지만 아기도깨비 루루는 끝까지 버티며 뽀죽한 머리로 오토태양을 부수고 오토제국에서 사람들을 구해준다.

도깨비 민담의 기본형은 결손에서 충족으로 나아가는 상황의 변화를 핵으로 삼는다고 한다. 그리고 결손에서 충족으로 나아가는 상황 변화는 도깨비에 대한 섬김과 그에 대한 보상이란 인과론적 중개항을 통해서만이 가능하다고 한다.²⁸⁾ 이 동화에서는 기계문명이 발달함에 따라 삭막한 오늘을 살아가는 오치구 박사의 간절한 염원인 정서적인 풍요로움을 간구하는 소망을 아기도깨비가 충족시켜 주었다.

민담에서 도깨비를 섬기고 부자가 되고자 하는 소망이 담긴 이야기를 살펴보자.

멸치 잘 잡는 데는 도깨비 모셔 위하면 잘 잡힌다.

漢東은 야차(夜叉) 모신 디가 많네

멸치 잡으려면

도깨비에게 제(祭)를 지내러 가서 제물 끓여지고

“영감 계십니까?”

“오랜만일세. 어찌 왔는고?”

“약소한 제찬 조금 용감 하십시오 해서 끓여져 왔습니다.”

“어히 나는 보람 있는 일 없이 뿔으로 보답하면 될 것인고!”

“영감님은 上天通天地, 下達地理 금년 어장 잘되게 해주십시오.”

“그썸이야 내 허여보지.”

“이제 저다가 나누어 먹어라.”

멸치가 잘 잡혀

28) 강은해, 앞의 책, 277쪽.

도깨비 하르방이 있어. <출전: 한국구비문학대계, 북제주군 구좌면, 34.>

위의 민담은 발단의 결손 상황·도깨비 신성에 대한 기구·중국의 충족 상황이란 의미 단위들로 연결되어 있다.²⁹⁾ 도깨비를 섬기는 사람들은 궁핍한 하층민이 대부분이라서 도깨비는 부신성(富神性)을 띤다. 특히 제주도는 도깨비를 풍어의 신격으로 모셨다.

현대의 창작동화인 이 동화에서는 결손에서 충족으로 나아가는 구조는 같으나, 인과론적 중개항이 민담과는 다르다. 현대인이며 치과의사인 오치구는 물질적 결손형이 아니라, 정신적 결핍을 가지고 있다. 마찬가지로 현대를 살아가는 아기도깨비 루루도 인적이 드문 곳에서만 살던 민담 속 도깨비와는 달리 심심한 산속에서 벗어나 복잡한 서울로 가고 싶은 욕구가 있다. 그래서 오치구의 낚시가방에 숨었다가 들켰지만 소매치기를 잡아주고 서울로 따라가게 되어 결손을 충족시킨다. 그러므로 이 동화에서 인과론적 중개항은 인간과 도깨비가 서로에게 정신적 도움을 주는 것으로 성립된다. 민담과 창작동화의 주인공과 도깨비와의 관계를 정리하면 다음과 같다.

구조	민담	창작동화
결손	가난한 마을 사람들	정신적 결핍인 현대인과 서울 구경하고 싶은 도깨비
인과론적 중개항	도깨비 신성에 대한 기구	사람과 도깨비의 소망 상호교환
충족	마을사람 (풍어) 물질적 풍요	사람과 도깨비 상호 정신적 풍요

이 때 도깨비는 현대 어린이들에게 다가가기 쉬운 재미있는 캐릭터로 재

29) 강은해, 앞의 책, 276쪽.

창조되었다. 현대 도깨비가 사는 곳은 더 이상 숲속이나 사람 왕래가 없는 한적한 곳이 아니다. 문명화 되었고 사람이 들끓는 복잡한 서울로 가고 싶어 하는 것이다. 그래서 사람들과 기계문명을 맞닥뜨리며 좌충우돌한다.

이 동화는 결손에서 충족으로 나아가는 구조가 민담과 유사한 구조를 지니고 있다.

다음은 단편동화 <바보 1단>³⁰⁾을 살펴보자.

바보 1단이라 불리는 아이가 있었다. 구구단을 1 단만 줄줄 외우고 다니는 바보 아이다. 곰발바닥이라는 힘센 아이가 붙인 별명이다. 바보 1단은 어느 날 혼자서 놀이터에서 놀다가 ‘놀이터 도깨비’를 만났다. 씨름도 하고 여러 가지 재미있는 놀이를 하며 논다. 헤어질 때 도깨비는 바보 1단에게 단추 2개를 주면서 귀에 꽂으면 공부가 잘 된다고 했다. 그런데 다음 날 학교에서 쓰다가 곰발바닥에게 빼앗겼다. 다음에는 수건을 얻었는데 접었다 폈다하면 장난감이 나오는 수건이다. 그것도 곰발바닥에게 빼앗겼다. 그 다음은 막대기를 하나 얻었는데 위험할 때 ‘잡아라!’라고 외치면 된다고 했다. 다음날 또 곰발바닥이 막대기를 뺏으려고 하자, ‘잡아라!’를 외쳤다. 막대기가 곰발바닥을 찌르고 간지럼을 태우고 해서 빼앗은 물건을 다 내 놓았다.

이 동화는 도깨비민담에 나오는 이야기와 서사구조가 비슷하다. 예화의 줄거리 살펴보자.

옛날 어느 곳에 스물이 넘도록 셈도 못하는 바보 총각이 살았다. 바보는 부모 말에 따라 세상 물정을 배우려고 집을 나섰다가 숲속 빈집에서 암도깨비를 만난다. 암도깨비와 일 년을 살고난 뒤, 퍼 놓고 손뼉을 치면 쌀이 나오는 보자기를 얻어 집으로 돌아가다가 주막집 주인에게 바꿔치기 당한다. 다음 해엔 궁

30) 김영주, 앞의 책.

둥이를 때리면 금돈이 나오는 말을 얻어오다가 주막집 주인에게 또 빼앗긴다. 그 다음 해에는 “때려라!”하면 마구 때리는 방망이를 얻어서 주막집 주인을 혼내고 빼앗긴 물건을 모두 돌려받아 무사히 집으로 갔다.³¹⁾

<바보 1단>과 위의 민담 예화를 살펴보면 구조와 인물이 거의 꼭 같다. 유사한 도깨비민담을 요즘 어린이들이 좋아하는 현대적 인물과 배경으로 설정해서 재미있게 엮은 동화이다. 바보 1단은 바보라서 공부를 못한다. 그래서 구구단을 1 단만 줄줄 외우며 다녀서 놀림을 당하고 소외를 받은 인물이다. 그런 정신적 결손형 인물을 놀이터도깨비가 도와주었다. 도깨비가 나타나는 시간과 공간이 비록 달라졌다 하더라도 도깨비는 씨름을 좋아하고 소외된 아이를 도와주어 전통적인 도깨비 모습이 그대로 보인다. 도깨비는 공부를 못해서, 똑똑하지 못해서 소외받는 어린이에게 공부 잘하는 단추와 즐겁게 놀 수 있는 장난감 그리고 짓궂은 상대를 혼내줄 수 있는 막대기를 선물한다. 그래서 주인공 바보 1단은 도깨비 덕분에 정신적 결핍을 충족하게 된다는 민담 속 플롯과 인물이 아주 유사한 동화이다.

다음은 <도깨비나라에 간 영웅이>³²⁾를 살펴보자. 영웅이라는 주인공 아이를 통해서 민담에 나오는 도깨비나라를 상상해서 보여주는 동화이다. 줄거리를 살펴보자.

영웅이라는 아이가 이상한 꿈을 꾸는데 시골에 있는 할아버지 댁에서 현실로 나타난다. 할아버지 친구인 신비로운 노인을 따라 도깨비 나라로 간다. 거기서 도깨비족을 비롯하여 난장이족, 여우족, 호족, 화염정령 등을 만나서 모험을 펼치는 이야기이다. 종족도 다르고 능력도 다르지만 영웅이와 아이들은 힘을 합쳐 여러 번의 위험과 고난을 극복하고 악한을 물리치게 된다.

31) 서정오, 『우리 옛이야기 백 가지』, 현암사, 1996, 225~228쪽.

32) 진영아, 앞의 책.

주인공 영웅이가 도깨비나라를 모험하는 내용은 지금까지 민담에서 보지 못한 도깨비 나라를 보여주는 듯하지만 사실은 민담을 듣거나 읽을 때 궁금했던 도깨비 나라를 상상하여 보여준 것이다. 등장인물을 통하여 살펴보면 거의가 설화 속 인물임이 확실해진다. 인간의 아이 한영웅, 도깨비족 나아리, 나태산, 여우족과 도깨비족 사이에 태어난 구자옥, 순수 백여우족 백미호 등이 나와서 도깨비 세상을 보여주고 있다. 여기서 중요한 것은 도깨비나라에도 선악이 존재하며 어린이들도 선의 승리를 위해 투쟁한다는 것을 보여준다.

“아니, 화산이 왕의 자리에 오르고 나서 저지른 끔찍한 일들 때문에 악마라고 부르게 된 거야.”

태산이의 얼굴이 어두워졌다.

“왕이 된 화산은 그때부터 청소라는 것을 하기 시작했어. 다른 종족들을 내쫓는 것은 물론이고 자신의 뜻에 조금이라도 거스르는 자가 있으면 죽여버렸어. 그 가족들까지도 모두 ……” (232쪽)

도깨비나라에 악당이 권력을 잡았다. 그러나 인간 세상의 진리처럼 언제나 선이 승리를 한다는 것을 보여준다.

“얘기를 마무리하자면, 왕이 화산을 봉인했고 왕을 따르던 무리들이 화산의 무리들을 제압했지. 하지만 왕 또한 큰 부상을 입었어. 화산의 힘이 엄청나게 강했기 때문에 죽일 수는 없었고, 그 힘을 뺏고 간신히 봉인만 할 수 있었던 거야. 왕도 화산과 싸우느라 쇠약해져서 얼마 후 죽고 말았어. 그리고 왕의 유언대로 왕위 세습은 사라지고 지금처럼 장로제가 생긴 거야. 각 마을을 대표하는 열두 명의 장로와 그들을 이끌 대장로.”

태산이가 얘기를 끝맺었다. (235쪽)

도깨비나라의 어린이들도 악의 화신인 봉인된 화산이 부활한다는 소문에 긴장한다. 그리고 정의를 위해 공부를 하며 신통력을 높이는 훈련을 하고 있다는 것을 보여준다.

김자원은 동심은 지극히 추상적이고 여러 측면에서 해석이 가능한 비유어라서 이런 비유어에 기대어 아동문학의 본질을 생각하면 아동문학의 작품이나 내용을 특수한 것으로 몰아넣기 쉽다고 우려하였다. 따라서 어린이의 관심사, 생활, 상상, 사고방식, 체험 등 다각적인 측면에서 아동을 바라볼 것을 제시하였다.³³⁾ 황선미는 위의 견해들은 문학적 대상이 되고 주 독자가 되는 어린이를 파악한 것으로는 무리가 없으나 어른도 아동문학의 문학적 대상이 되고 주 독자가 될 수 있음을 간과하고 있다고 한다.³⁴⁾ 이 동화는 아동문학의 본질에 충실했다고 볼 수 있다. 어린이들이 궁금해 하는 도깨비나라를 보여주어 호기심을 충족시켜 주고 상상력을 자극하였다. 그리고 동화의 독자층이 어른까지 아우른다고 볼 때 요즘 어른들의 도깨비나라에 대한 호기심까지 증폭시켜 주어 어릴 적 들었던 우리 도깨비에 대해 한번쯤 생각해볼 수 있는 여유를 가지게 될 것이라고 본다.

<도깨비나라에 간 영웅이>는 도깨비민담과 유사한 인물을 수용하여 신기한 도깨비나라의 생활상을 보여주었다.

끝으로 <마지막 도깨비 달이>³⁵⁾를 살펴보기로 한다. 우선 동화의 줄거리를 살펴보자.

산속 외딴집 열 살 돌이가 밤중에 뒷간 다녀오다가 물속에 잠긴 보름달을 보고 도깨비인줄 알고 놀란다. 그러자 달빛 속에서 달도깨비가 태어났다. ‘마지막 도깨비 달이’였다. 달이는 도깨비가 모여 사는 참나무 숲으로 가서 여러 도

33) 김자원, 『아동문학 이해와 창작의 실제』, 청동거울, 2003, 17쪽.

34) 황선미, 「동화 창작 방법 연구」, 중앙대학교 석사논문, 2005, 11쪽.

35) 원유순, 앞의 책.

깨비들과 살았는데, 참나무 숲이 개발되어 잘려나가자 더 깊은 숲으로 숨는다. 3000년을 넘게 살아온 도깨비들이었는데, 깊은 숲으로 꼭꼭 숨어버리자 사람들이 도깨비를 믿지 않아 점점 줄어들어 이제 열댓이 남았다. 그래서 달이에게 아직 도깨비가 살아있다는 것을 사람들에게 보여주는 임무를 맡긴다.

달이는 사람들이 많이 사는 서울로 몇몇 도깨비와 함께 떠난다. 도시 문명을 접한 달이 일행은 좌충우돌하며 도깨비를 알리려고 노력한다. 그러나 사람들은 과학적인 사고만 했지 도깨비가 나타난 걸 통 믿지 않는다. 그러다가 학원에 아이들이 많은 것을 알고 학원가로 간다. 거기서 엄마 손에 강제로 끌려 학원에 온 빛남이를 만난다. 빛남이는 도깨비를 믿었지만 결국은 목적을 이루지 못하고 다시 푸른 숲으로 돌아온다. 숲에 살던 도깨비는 하나도 남아있지 않았고 달이와 함께 서울에 갔다 온 도깨비들도 하나 둘 죽었다. 그러나 빛남이 덕분에 도리깨도깨비가 태어나고 달이와 다시 만나게 된다. 달이는 도리깨도깨비를 타고 하늘을 날아 다시 서울로 간다.

위의 줄거리에서 살펴보았듯이 이 동화는 사람들이 도깨비를 믿는 순간 새로 태어난다는 설정을 하였다. 그러나 사람들이 더 이상 도깨비를 믿지 않아 모두 사라지는 운명에 처한다. 마지막 도깨비 달이는 그 운명을 돌려놓기 위해 문명 속으로 들어와 좌충우돌한다.

달이는 빛남이라는 아이를 만나 노력한 끝에 겨우 도깨비 하나를 탄생시킨다. 아이들은 자연 속에서 친구들과 뛰어 놀며 자라야하는데 요즘은 그렇지 못하다. 빛남이는 그러한 아이들의 상징 인물이다.

이 동화는 도깨비가 사람들에게 자신의 존재에 믿음을 주기 위하여 도시로 나가 노력하는 모습을 볼 수 있었다. 그런 과정에서 물질문명 속에서 정신적으로 고달픈 빛남이를 도와주는 인물로 그려졌다. 이에 도시인의 정신적 결핍을 충족시켜 주는 구조와 인물이 민담과 유사하다고 할 수 있다.

2) 새롭게 창조된 인물

도깨비민담을 수용한 한국 창작동화는 새로운 모습으로 발전되었다. 그 가운데 두드러진 것은 도깨비민담에 출현하는 인물³⁶⁾이 새롭게 창조되어 나타난다는 것이다.

먼저 <고대로와 감깨비>³⁷⁾를 살펴보자. 줄거리를 우선 살펴보기로 한다.

고대로는 자기 용돈을 꽤 투자해서 썬블레이드라는 현대판 팽이를 사서 아빠의 옛날 나무 팽이와 시합을 붙였다. 대로는 오래되고 불품없는 나무 팽이를 얹잡아 보았지만 게임에서 형편없이 졌다. 아빠가 그 팽이는 할아버지가 옛날에 도깨비에게 얻은 팽이라고 했지만 대로는 믿지 않았다. 또 대로는 자기 방 정리를 못해 항상 어질러 놓고 쓰던 물건이 어디있는지도 몰라 새로 사곤 했다. 그런데 어느 날, 사람들이 방치한 물건을 잠깐씩 빌려가는 배달꾼 도깨비 감깨비를 만나고부터 방 정리를 철저히 한다. 그러던 어느 날 감깨비가 배달할 롤러브레이드를 빌려 타다가 도깨비 나라에 가게 된 고대로는 감깨비가 벌을 받아 죽을 처지에 놓였다는 것을 알게 된다. 감깨비를 구하기 위해 버려진 아빠의 나무팽이를 힘들게 찾아낸다.

이 동화의 등장인물 감깨비는 사람이 사용하여 손때가 묻은 물건이 변하여 도깨비가 된다는 것과, 사람들이 쓰던 물건을 어디다 두었는지 찾다가 없으면 도깨비장난으로 핑계를 대는 것에서 영감을 얻어 창조한 인물이다. 하지만 물질의 풍요 속에서 살아가는 현대 어린이들에게 적합한 새로운 인물로 변용되었다.

36) 도깨비를 비롯하여 함께 등장하는 동화의 주인공을 뜻한다.

37) 김동영, 앞의 책.

“난 도깨비 나라의 배달꾼 깜깨비야.”

“도, 도깨비?”

대로는 깜짝 놀랐습니다.

“그래, 난 인간 세상의 물건을 잠시 빌리는 배달꾼 도깨비야.”

“인간 세상의 물건을 빌린다고?”

“그래. 우리 도깨비들에게 필요한 물건을 가끔 인간 세상에서 빌리고 다시 돌려놓은 일을 해. 도깨비들이 물건을 부탁하면 그 물건을 배달하는 일이지.”

깜깨비는 어깨에 멘 가방을 뒤적거렸습니다.

“이건 내 공책이야.”

“내 일기장이잖아!”

“늦어서 미안해. 우리 도깨비들도 공부를 해야 하거든. 인간 아이들이 하루를 어떻게 보내는지 말이야.”

깜깨비는 미안한 듯 머리를 벅벅 긁었습니다.

‘그랬구나. 물건이 귀신 같이 사라졌다 나타나는 이유가 있었어. 모두 이 녀석 때문이었어.’

대로는 속으로 생각했습니다.

“난 네가 좋아. 뒤죽박죽인 네 방도 좋아. 여기는 정말 편하게 물건을 빌릴 수 있으니까 말이야. 다른 곳은 정말 눈 깜박할 사이에 다시 가져다 놓아야 해서 힘들어. 고마워.” (46~48쪽)

이 동화에서 깜깨비는 요즘 어린이들에게 충분히 흥미를 불러일으킬 만큼 재미있고 현실감 있는 인물로 창조되었다. 요즘 어린이들이 자기 물건을 소중하게 여기지 않고 아무렇게나 던져두었다가, 못 찾으면 또 새로 사는 나쁜 습관을 깨우쳐주는 인물이다.

대로는 이불을 한 쪽에 개어 놓았습니다. 썬블레이드도 상자에 모두 담았습니다. 널브러져 있는 물건도 하나하나 정리했습니다.

“어머나! 대로야, 웬일이니? 네가 청소를 다 하고. 그런데 현관문을 활짝 열어 두면 어떡해.”

엄마가 흐뭇하게 웃었습니다. ((49쪽))

대로는 감깨비가 다시는 제 물건을 못 가져가도록 깨끗이 정리를 하게 된다. 그런데 대로는 감깨비가 빌려갔다가 돌려주려고 가져온 블레이드를 빌려 타다가 친구인 동호가 자기 것이라고 씩씩거리는 바람에 창피를 당한다. 그 날 집으로 가는 지름길인 사철나무 울타리를 빠져나가다 도깨비 나라로 빨려들어 가게 된다. 거기서 감깨비가 벌을 받아 죽을지도 모를 위기에 놓였다는 것을 알게 된다. 이유는 배달꾼의 원칙을 어기고 대로에게 블레이드를 빌려 준 죄를 받은 것이다.

“도깨비들은 인간이 쓰던 오래된 것 속에서만 살 수 있단다. 쓰면서 그걸 아끼는 사람의 마음이 들어간 것, 그런 것만이 도깨비에게 생명을 줄 수 있지. 그걸 찾아라. 감깨비에게 새집을 찾아주거라.”

우락부락 대왕이 대로를 뚫어지게 바라보았습니다. (86쪽)

“밤에 널 찾아가겠다. 이번 보름달이 지기 전에 찾아야한다. 달이 사라지기 전에 꼭 찾아야 한다.”

달 속에서 우락부락 대왕의 목소리가 아련히 들려왔습니다. (88쪽)

대로는 불쌍한 감깨비를 살리기 위해 시시하게 생각해서 아무 데나 던져두었던 나무팽이를 찾아 헤맨다. 그러다가 재활용품 수거하는 현장에서 겨우 찾는다. 그리하여 감깨비를 살려내고 친구가 된다.

이 동화는 도깨비민담을 수용하여 인간 물건을 빌려가고 가져다 놓는 배달꾼 감깨비라는 새로운 인물로 창조하였다.

도깨비에게 홀린 것 같다. (관용구)

도깨비 놀음. (속담)

우리가 흔히 쓰는 말들이다. 사용하던 물건을 정신없이 놓아두었다가 찾지 못할 때나, 도저히 이해가 안 되는 일이 일어나면 도깨비짓으로 떠넘기는 말을 한다. 작가가 이러한 도깨비 행위에서 영감을 얻었다고 본다. 물건을 함부로 다루는 아이와 장난을 좋아한다는 도깨비를 등장시켜 동화를 창작한 것이다. 이 동화에서는 도깨비라는 인물을 수용하여 어린이들에게 물건을 소중히 여기자는 교훈을 던지시 이야기하고 있다.

위에서 살펴본 도깨비 수용방식과 유사한 장편 동화 <꿈도깨비>³⁸⁾를 살펴보자. 사람은 누구나 잠을 잘 때 꿈을 꾸다. 좋은 꿈을 꿀 때도 있고 아주 나쁜 꿈을 꾸거나 무서운 꿈을 꾸어 다음 날까지 기분이 좌우되기도 한다. 이 동화에서는 그런 꿈을 꾸는 것 자체가 도깨비장난이라는 전제로 이야기를 시작하고 있다.

도깨비 꾸꾸는 심술쟁이다. 꿈도술을 익힌 꾸꾸는 늘 바른 생활만 하는 모범생 지훈이가 싫어서 밤마다 나쁜 꿈을 꾸게 만든다. 그래서 지훈이는 밤마다 꿈에 시달리며 잠을 제대로 못 자서 서서히 병이 들었다. 옛날 지훈이 집안에 꿈도깨비와 인연이 있어 도깨비부적이 대대로 물려오고 있었다. 그 부적을 쓰면 도깨비가 해를 당한다. 집안에서 도깨비제사를 지내며 지훈이에게 나쁜 꿈을 거두어 가지 않으면 도깨비부적을 쓰겠다고 선언을 하자, 꾸꾸 할아버지가 꾸꾸에게 아끼던 단 하나뿐인 신비로운 약초를 먹인다. 그러자 꾸꾸는 지훈이와 두 번째로 꿀탕을 먹이려던 아름이마저 예뻐 보인다. 도깨비 여자친구 꾸나도 미웠는데 좋아졌다. 그 뒤부터 꾸꾸는 나쁜 꿈도술을 부리지 않는다.

38) 강숙인, 앞의 책.

위의 줄거리에서 살펴보았듯이 이 동화의 주동인물인 꿈도깨비도 앞에서 살펴본 깡깨비처럼 사람들이 알 수 없는 신비로운 현상을 도깨비가 하는 행위라는 것과, 도깨비는 가끔 심술을 부린다는 성격적인 면 일부분을 수용하여 창조된 인물이다. 주인공인 심술꾸러기 도깨비 꾸꾸는 공부 잘하고 착하다는 이유로 지훈이에게 무서운 꿈을 꾸게 만든다. 그러다가 도깨비 마을 할아버지가 먹인 약초의 힘으로 좋은 꿈을 선사하는 꿈도깨비로 거듭난다는 이야기이다.

“흥측한 괴물이 날카로운 이빨을 드러내고 지훈이를 쫓아가는 장면이 눈앞에 선히 떠올랐습니다. 꾸꾸는 허죽 웃고는, 주문을 외우면서 도깨비 방망이를 세 번 빙빙 돌렸습니다.

“그대로 꿈꾸어라. 꿈도깨비 똑딱!”

꾸꾸는 지훈이의 얼굴을 뚫어져라 바라보았습니다. 사람과는 반대로 도깨비들은 깡깡할수록 잘 보거든요. 꿈도술이 제대로 되었다면 곧 지훈이의 표정이 달라지겠지요. 듣도 보도 못한 흥측한 괴물한테 쫓기는 기분은 어떨까요? 생각만 해도 고소하고 신이 납니다.

“으으 ……”

지훈이가 가위눌린 소리를 냈습니다. 꿈도술이 제대로 되었나 보아요. (37쪽)

위 장면에서 살펴보았듯이 도깨비 꾸꾸는 자기에게 아무런 피해도 주지 않은 모범생 지훈이를 골탕 먹인다. 도깨비민담에는 알미운 짓을 하여 인간세상에서조차 미움을 받는 사람이나 도깨비에게 직접 피해를 준 사람을 골라 골탕을 먹이는 이야기가 대부분이다. 여기서는 이유 없이 도깨비의 부정적인 면을 크게 부각시켜 전통 도깨비의 위상을 떨어뜨리는 역할을 했다고 할 수 있다.

“오늘 지훈이는 불을 끄고 폭 잠들었어요. 그래서 지훈이 머리맡에서 아주 재미있는 꿈을 주고 왔어요.”

“그래, 이젠 됐다. 내일부터는 굳이 지훈이네 집에 가지 않아도 되겠구나. 네가 잘해 준 덕분에 내가 큰 근심을 하나 덜었어.”

할아버지의 칭찬에 꾸나는 기분 좋은 듯 살포시 웃었습니다. (72~73쪽)

꾸꾸는 아람이한테 어떤 무서운 꿈을 줄까 생각했지만, 무서운 꿈이 도무지 떠오르지 않았어요. 대신 여자아이들이 좋아하는 예쁜 꿈들만 자꾸 생각나는 거예요. (83쪽)

할아버지는 심술꾸러기 꾸꾸의 버릇을 고치기 위해 약초를 먹인다. 꾸꾸 대신 꾸나를 시켜 지훈이가 좋은 꿈을 꾸게 하기도 한다. 한편 꾸꾸는 신비스러운 약초를 먹은 뒤 심술궂은 마음을 고치고 아이들을 도와주는 꿈도깨비로 변해간다.

도깨비담의 장르적 특성은 대체로 경험성, 환상성, 역전성과 거기서 유발되는 골계성, 윤리성 등으로 규정될 수 있다고 한다.³⁹⁾ 동화의 특질도 환상이 지배적 요소로 작용하는 이야기 문학이다. 동화에 있어서 환상은 하나의 기술 혹은 기법의 차원에서 이해되는 것에 머무르지 않고 동화의 본질적 특성, 나아가 창작원리로서 이해되어야 한다.⁴⁰⁾ 이 동화에서 도깨비민담의 환상성을 동화의 본질적 특성인 환상성에 도입하여 꿈도깨비라는 새로운 인물을 창조했다고 볼 수 있다.

단편 동화 <안경 낀 도깨비 뿌뿌>⁴¹⁾를 살펴보자.

39) 광진석, 「도깨비담의 장르적 특성에 대한 연구」, 『한국학 논집』 제30집, 계명대학교 한국학 연구원, 2003, 43쪽.

40) 김자연, 『한국 동화문학 연구』, 서문당, 2000, 41쪽.

41) 안선모, 앞의 책.

구름산에 사는 대왕도깨비는 아들인 뿌뿌가 인간 세상으로 놀러 다니기를 좋아하고 잘 씻지를 얹자, 버릇을 고쳐주려고 뭐든지 다 보이는 요술안경을 만들어 생일선물로 준다.

요술안경을 쓰고 땅으로 간 뿌뿌는 좋아하던 웅이를 만난다. 웅이가 길거리에서 산 벌레가 우글거리는 문어를 군것질하고 배 아파 우는 것을 보고, 다음엔 유미가 이를 닦지 않아 충치가 생긴 것을 보고, 또 병원으로 가서 아픈 아이들을 많이 본다. 집으로 돌아간 뿌뿌는 스스로 깨끗하게 씻는다.

위의 줄거리에서 살펴보았듯이 도깨비의 신적인 면모를 드러내는 데 요술안경을 이용했다. 민담에는 사람이 경계해야 할 일을 일깨워 주기 위해 도깨비를 등장시켰는데, 여기서는 저학년 동화라는 특성에 맞추어 어린이들의 나쁜 습관이나 버릇을 고쳐주기 위한 도구로 도깨비를 등장시켰다. 이 동화는 도깨비의 환상성과 윤리성에 초점을 맞추어 현대적인 인물로 창조한 것으로 볼 수 있다.

한국 창작동화에 나타난 도깨비민담 수용방식을 살펴보았다. 한국 창작동화에서 도깨비 민담 수용방식은 거의가 인물과 플롯에 의한 수용이라고 볼 수 있다. 전통 도깨비민담의 인물은 주로 물질적 결손형이었지만 창작동화의 인물은 주로 정신적 결핍형인 경우가 많았다.

창작동화에서 도깨비 민담 속 인물과 플롯을 함께 수용한 동화 즉, 결핍형 인물의 간절한 소망이 투영되어 충족으로 나아가는 동화는 <샘마을 몽당깨비>, <아기도깨비와 오토제국>, <샘물 세 모금>, <도깨비나라에 간 영웅이>, <바보 1단>, <마지막 도깨비 달이>라고 보았다. 나쁜 버릇이나 습관을 고쳐주기 위해 도깨비라는 민담 속 인물을 수용하여 새로운 인물로 창조한 동화는 유아나 저학년을 위한 동화 <안경 낀 도깨비 뿌뿌>와 <고대로와 깜깨비>, <꿈도깨비>라고 보았다.

2. 수용양상

도깨비민담 수용양상은 한국 창작동화에 수용된 도깨비가 주제의식에 기여하는 행동과 출현하는 모습을 위주로 연구하기로 한다. 한국 창작동화에 출현하는 도깨비 양상을 살펴보기 전에 민담 속 도깨비 모습을 간략하게 살펴보기로 한다.

도깨비는 우리 민족의 상념(想念)에서 생긴 것이나 이것을 실존(實存)의 것으로 여기는 사람이 많다. (중략)

우리는 도깨비의 그림도 조각품도 뚜렷이 가지고 있지 않다. 귀면(鬼面)이라고 하는 기왓장, 가면(假面) 등을 도깨비를 형상화한 작품으로 보는 사람이 많은데, 이것은 중국인의 귀면 그릇을 보고 차용(借用)하고 있는데 불과하다고 할 수 있겠다. 소위 귀면의 형상은 일본 ‘오니’의 형상과 같다.

우리나라 설화 속에 나타난 도깨비의 양상에 대해서 이상과 같이 서술해 보았는데, 이를 더 명확히 하기 위하여 설화 외의 자료로써 보충하여 요약해 보면 다음과 같다.

1. 도깨비는 귀신의 범주에 드는 요괴(妖怪)이기는 하나, 귀신이 모두 다 도깨비일 수는 없다.
2. 도깨비는 귀신과 마찬가지로 대낮이나 광명한 곳에는 나타나지 않고 으스스한 곳에 나타나며, 특히 밤이나 비가 축축이 오는 밤에 잘 나타난다.
3. 도깨비는 초인간적 영력(靈力)을 발휘할 수 있어서 인간이 할 수 없는 일도 곧잘 해낸다. 도깨비는 무엇이든지 나오게 하는 방망이를 가지고 있고, 머리에 쓰면 형상이 보이지 않게 하는 감투를 가지고 있다.
4. 도깨비는 사람의 말을 알아듣고, 사람처럼 말을 할 수 있다. 술·밥·떡을 먹고 가무(歌舞)하고, 양명(陽明)스럽게 떠들고 논다. 그래서 도깨비는 사람과 같은 모습을 한 것으로 생각되나, 그 형상을 구상화할 수는 없다. 얼굴이 험상

스러운지, 키가 큰지, 털이 있는지 알 수 없다. 다리가 하나이고, 올려다보면 무한히 크고 내려다보면 무한히 작고, 성은 김가이고, 메밀묵을 즐겨 먹는데, 짹짹 소리를 내며 먹는다. 체력의 강약은 알 수 없으나, 씨름할 때 바른발로 걸어서 씨름하면 사람이 지지마는 왼발로 걸어서 하면 도깨비는 쉽게 넘어진다.

5. 도깨비는 말의 피나 말의 대가리를 제일 무서워하여, 이에 접근하지 못한다.

6. 도깨비는 등에 번쩍 서에 번쩍하는 신출귀몰의 민첩성이 있다. 도깨비는 혼자서 나타나는 수도 있고, 무리를 지어서 나타나기도 한다.

7. 도깨비는 암수(雌雄)가 있는지, 새끼가 있는지 가정생활을 하는지는 알 수 없다.

8. 도깨비의 무리에는 괴수(魁首)가 있고, 부하 졸개가 있는 것을 보면 그들에게는 계급조성이 이루어져 있는 것 같은데, 어떠한 계급조성인지는 알 수 없으나 힘의 강약으로서 서열지어지는 것 같다. 도깨비 군단(群團)은 적대행위와 같은 살벌한 공동행동은 보이지 않으나, 동일 작업을 공동으로 성취시키는 공동 작업을 하는 것 같다.

9. 도깨비는 자손을 생산하는 사례를 보이고 있지 않다. 도깨비를 잡아서 묶어 놓고 다음날에 보면 쓰다버린 부지깽이·빗자루·방앗공이에 피나 땀이나 때가 묻은 것이라 한다. 이로서보면 도깨비는 하찮은 물건에 사람의 분비물이 묻으면 화해서 도깨비가 되는 것이라고 하겠다. 도깨비는 사람의 혼백(魂魄)의 화생(化生)이 아니고 불품없는 분비물의 화생이라 하겠다.

10. 도깨비는 영생(永生)의 것이 아니어서 죽기도 한다.

11. 도깨비는 포악 잔인하지 않고 음흉하지도 않다. 사람의 말을 끝이곧대로 들을 만큼 단순 솔직하다. 사람이 곤경에 빠지면 보수 없이도 도와주는 선심을 가졌다. 사람과 쉽게 친해지고, 재물이며 희귀한 보물까지도 갖다 주며, 우정을 표시한다. 이때 여우처럼 가랑잎을 돈으로 보이게 하는 속임수를 쓰지 않고 진정한 진물(眞物)로써 한다. 그런데 도깨비는 배신을 당하거나 불의 불정한 일을 당할 때에는 보복을 한다. 그 보복은 심모술수적(深謀術數的)인 교치(巧緻)

한 기교가 있는 보복이 아니고, 즉흥적이고 천려(淺慮)의 평범한 보복이다. 끈질기고 집요스런 보복은 볼 수 없고 영원히 고민케하는 저주의 보복도 볼 수 없다. 도깨비는 자진해서 사람에게 해를 끼치는 일은 없고, 피해를 당했을 때만 남에게 해를 입힌다.

12. 우리의 ‘귀신’이라는 말은 산신(山神), 지신(地神), 삼신, 성주, 칠성(七星), 제석(帝釋), 시왕(十王) 등의 신과 잡귀, 객귀, 수부, 유령 등의 잡신과 도깨비 등 초인적 영력을 지닌 불가시(不可視)의 존재자를 포괄하여 쓰는데, 흔히 잡귀, 객귀, 수부, 유령을 지칭하는 감이 크다. 그래서 신과 도깨비는 귀신과는 별종의 것이라 하겠다. 그러나 귀신과 신과 도깨비의 개념은 엄격히 구별되지 않아 서로 혼동되기도 하고 동일시되기도 한다.

13. 산신(山神), 지신(地神) 성주 등의 신은 길복재화(吉福災禍)에 관계되는 영력의 소유자이므로 신봉의 대상이 되고 무속제례(巫俗祭禮)에서 중시된다. 귀신은 재화(災禍)의 재래자(齎來者)로서 신봉되지 않고 유화(宥和)의 대상이 된다. 도깨비는 자진해서 길복재화를 재래(齎來)하는 것이 아니며, 신봉대상도 되지 않고 유화대상도 되지 않는다.⁴²⁾

말 그대로 도깨비라는 존재는 변화무쌍하고 가늠할 수 없는 존재라서 위에서 살펴본 도깨비 출현양상 외에도 헤아릴 수 없을 만큼 모습이 무궁무진하다고 볼 수 있다.

한편 최인학은 도깨비가 출현하는 양상으로 ‘가시적인 도깨비’와 ‘비가시적인 도깨비’로 분류를 하였다.

0 가시적인 도깨비

- 인간으로 화생하는 것 : 거인(남자), 미녀(여자)
- 도깨비불(鬼火), 혼불(魂火)

42) 임석재, 「설화 속의 도깨비」, 임석재 외 2인 공저, 『한국의 도깨비』, 열화당, 1981, 54쪽~60쪽.

-구슬도깨비 등

0 비가시적인 도깨비

-괴음 : 집을 때려 부수는 소리, 우박이 쏟아지는 소리, 문 두드리는 소리, 벼락 치는 소리, 기물 파괴하는 소리, 개짖는 소리, 휘파람 소리, 돌 던지는 소리, 말발자국 소리.

-기타 환각 환상류에 속하는 것.⁴³⁾

가시적인 도깨비는 특히 도깨비의 모습을 한정지을 수 있는 함정을 지니고 있다 해도 과언이 아니다. 위의 분류로 도깨비가 어떤 소리를 내면서 출현하는지 한 눈에 파악할 수 있어서 유용하다. 김학선은 사람이 오랫동안 쓰던 물건에 도깨비가 나타난다는 점에 착안하여 분류하였다. 그러나 민담에서 겉으로 드러나는 현상으로만 분류한 것이라서 도깨비의 정체라고 볼 수 없는 한계점을 지니고 있다.

0 사람형태 : 아기도깨비, 색시도깨비, 영감도깨비 등.

0 그릇형태 : 사발도깨비, 종지도깨비, 쟁반도깨비 등.

0 연장형태 : 망치도깨비, 낫도깨비 등.

0 농악기형태 : 팽과리도깨비, 징도깨비 등.

0 부엌기구형태 : 부지깥이도깨비, 솥도깨비, 주걱도깨비 등.

0 곡식타작기구형태 : 도리깨도깨비, 멍석도깨비 등.

0 기타 : 달걀도깨비, 방울도깨비, 갓도깨비, 메주도깨비 등.⁴⁴⁾

김중대는 ‘도깨비’란 어원에 대해 설명했다. ‘dot가비’는 ‘dot’과 ‘아비’가 함께 모여 만들어진 합성어인데, dot은 불이나 곡식의 씨앗을 말하는 종자를

43) 최인학, 『한국민속학연구』, 인하대학교출판부, 1989, 91쪽.

44) 김학선, 「한국민담에 나타난 도깨비」, 『국제어문』 3집, 국제대학 국어국문학과, 1982, 73~74쪽.

듯하고, 아버지는 아버지를 뜻하는 남자를 말한다. 아주 먼 옛날에는 도깨비가 신격화 되었을 가능성이 높다. 지금도 도깨비 제사를 지내는 곳이 있는 걸로 봐서 분명하다. 《석보상절》에도 도깨비에게 복을 달라고, 오래 살게 해달라고 빌고 있다. 도깨비는 인간과는 어딘가 다른 신비한 존재, 신기한 능력을 지닌 존재이며, 농기구나 기계가 지금처럼 발달되지 않았을 당시, 사람들에게 불이나 종자(씨앗)처럼 생산 능력이나 부를 늘릴 수 있는 능력을 지닌 존재, 혹은 그러한 능력을 이르는 말에서 탄생했다고 보았다.⁴⁵⁾

위에서 살펴본 것처럼 민담 속 도깨비는 너무나 변화무쌍해서 언급되지 않은 부분도 있다. 간단하게 요약할 수 없는 성격이 도깨비라고 하겠다. 도깨비는 만나는 사람에 따라 모습을 바꾸어 나타나고 행동도 달리하는 까닭이다. 또한 민담의 경험성이라는 장르적 특징 때문에 정보를 제공하는 전승자 역시 뚜렷한 근거나 논리적인 체계를 갖추지 못하기 때문이기도 하다.

그런 까닭으로 본고에서는 한국 창작동화에 수용된 도깨비 출현 양상을 민담 속 도깨비 출현양상과 비교해가며 살펴볼 것이다.

1) 결손형 인물 총족

민담 속 도깨비는 가난하고 마음씨 착한 사람을 도와주는 일이 많았다.⁴⁶⁾ 민담에는 주로 풍어나 풍년을 도우며, 도깨비방망이나 금은보화를 선물하여 물질적인 도움을 주는 반면, 창작동화에서는 주로 정신적인 결핍을 도와주는 역할을 하고 있다.

45) 김종대, 『저기 도깨비가 간다』, 13쪽~15쪽.

46) 김종대가 쓴 「한국 도깨비담 연구」 논문 부록에 ‘도깨비담 자료’가 있는데 총 도깨비담 216건 가운데 사람을 도와준 이야기가 97건이 되었다.

우선 <샘마을 몽당깨비>를 살펴보자.

은행나무를 파낸 빈 구덩이는 흙으로 대충 메워 널빤지로 가렸습니다.

그런데 지금 그 속에서 괴상한 소리가 나고 있는 것입니다. 밤이 깊을수록 그 소리는 점점 크게 울렸습니다. 나중에는 소리에 맞춰 널빤지가 들썩거리기까지 했습니다. 곧 무슨 일이 벌어질 것 같았습니다.

“그아아아아!”

별안간 은행잎과 흙먼지가 치솟으며 널빤지가 튀어나갔습니다. 그리고 구덩이 안에서 뭔가 불쑥 솟아올랐습니다.

“오우우우우……”

푸르스름한 빛과 함께 솟아오른 것은 아이 같기도 하고 어른 같기도 한 도깨비였습니다. 마치 구덩이가 푸른 연기를 뿜어 낸 것처럼 뭔가 툭 튀어나오더니, 긴 겨울잠에서 깨어난 짐승처럼 굵은 몸을 천천히 펴고 비척비척 움직였습니다. (11쪽)

이 동화에서는 기지개를 켤 때 내는 소리처럼 이상한 소리를 먼저 묘사하고 도깨비를 출현시킨다. 가시적인 도깨비와 비가시적인 도깨비를 구분하지 않고 한 도깨비가 나타나는 모습을 소리와 연결해서 보여주었다.

도깨비가 생긴 모습에 대해 이 동화에서는 어떻게 그려지고 있는지 살펴보기로 한다.

키는 열세 살쯤 되는 사내아이만한데, 손등이며 얼굴에 털이 덩수룩하게 나 있었습니다.(11쪽)

의사는 몽당깨비를 의심스러운 눈초리로 보았습니다. 중절모 꼭대기에서부터 커다란 운동화까지 쭉 훑어보았습니다.

비록 버려진 것들을 주워 입기는 했지만 쓰레기라고 하기에는 아까운 것들로

만 골라 입었는데도 차림새가 이상했나봅니다. (중략) 의사는 매우 꼼꼼한 눈길로 몽당깨비를 살피는 것이었습니다. 털이 난 얼굴과 목까지 덮인 긴 머리, 자루처럼 험렁한 외투와 작은 키를 신기한 듯이. (77쪽)

이 동화에서 도깨비는 보름이라는 소년 앞에 먼저 모습을 드러낸다. 그래서 키가 아이만하다고 설정했다고 본다. 민담에서 서사구조가 뚜렷한 이야기에 나타난 도깨비 모습을 예로 비교하여 살펴보자.

당나라의 판청스가 지은 『유양잡조』라는 책에는 신라에서 전해 내려온다는 <방이설화>가 수록되어 있다. 그것을 북한에서 『조선전사』에 수록하였다. 여기에 나타난 도깨비를 살펴보기로 한다.

한데 바로 그때였다. 어디선가 이상한 소리가 들려 방이는 바위 사이로 몸을 숨겼다. 아이들(필자 주 : 『유양잡조』에는 소아적의 小兒赤衣)이었다. 도대체 어디서 나타났는지 아이들이 몰려와서는 금방망이를 꺼내 두드리기 시작했다. 그런데 놀라운 일이 벌어졌다. 글썽 아이들이 요구하는 대로 술이며 떡이며 고기가 방망이에서 마구 쏟아지는 것이 아닌가! (부분)⁴⁷⁾

위의 글처럼 주인공이 도깨비 방망이를 얻는 내용의 민담은 흔하게 전승되고 있다. ‘방이설화’가 도깨비 방망이를 얻는 이야기의 원조가 되는 셈이다. 위의 글에서 중요한 것은 도깨비의 모습을 ‘아이들’이라고 한 것이다. 주인공이 ‘아이’이며 나타난 도깨비도 마찬가지로 ‘아이들’ 모습으로 나타났다. 흔히 들어 알고 있는 도깨비를 친구로 사귀어 부자가 되었다는 민담에 도깨비도 패랭이 쓰고 사람과 비슷한 모습으로 나타났다. 패랭이를 썼다는 것은 성인 남자라는 것을 뜻한다. 패랭이는 천인계급이나 상제(喪制)가 쓰던 대나무 껍질로 만든 갓인데, 성인이 되어야 쓰기 때문이다. 민담을

47) 김종대, 『저기 도깨비가 간다』, 17-18쪽.

살펴보자.

옛날에 한 없이 사는 사람이 쫓신장사를 하는데 아버지는 죽고 어머니만 모시고 있어.

쫓신을 팔러 장으로 가는데 다리 밑에서 웬 패랭이 썬 놈이 나타나서 “개다리 하나 사 오시오” 이래. (부분)⁴⁸⁾

민담 예화 2 편을 살펴보았듯이 도깨비는 상대할 사람과 비슷한 모습으로 나타나는 경우가 대부분이다. 그래야 사람이 놀라서 도망가지 않을 것이기 때문이라고 생각한다.

도깨비의 정체성이 뚜렷하게 정해져 있는 것은 아니다. 하지만 본 연구자는 방이설화처럼 주인공이 아이일 때 도깨비는 아이 모습으로 나타나고, 어른일 때는 어른 모습으로 나타난다고 보는 것이 전통 도깨비의 정체성에 가장 가깝다고 본다. 대부분 서사구조가 뚜렷한 도깨비민담에 나타나는 도깨비는 만나는 사람과 비슷한 모습으로 나타났기 때문이다.

전승자에 따라 도깨비 머리에 뿔이 두 개가 나있고, 키가 팔대장상만하고 눈이 깊이 들어갔고 들창코에다 나귀 얼굴을 하고 누린내를 풍긴다는 등 여러 가지 이야기가 있지만 그것은 일본의 요괴 오니나 중국의 독각귀 이야기가 우리 전통 도깨비와 혼동되어 나타나는 현상이라고 본다.⁴⁹⁾ 무엇

48) 구비대계, 경남 거창군 북상면 21.

49) 일본의 오니는 보통 뿔이 두 개 혹은 하나가 나 있다. 어금니는 앞으로 튀어나와 있고, 키는 사람의 두 배나 되는 거구다. 온몸에 털이 많이 나 있고, 원시인처럼 도롱이로 만든 옷을 입고 있다. 때로는 손에 망치나 도끼를 들기도 하는데, 현재는 철퇴로 통일되었다. 몸의 색깔도 빨강이나 파랑 등으로 그린다. 비슷한 귀(鬼)로 텡구와 갑파가 있는데 모두 우리 씨름을 좋아하고 부(富)를 가져다주는 유사한 면이 있기는 하지만 모양새가 동자를 닮았다거나 밤에 부르면 달려와 준다거나, 고목에 산다거나 하는 속성은 우리 도깨비에서는 전혀 찾아볼 수 없다. 특히 기니무아나라는 말이 정령이라는 어원을 가졌다는 점에서 도깨비와는 어원부터 다르다. 그리고 중국의 독각귀는 산에 살고 있으면 다리가 외다리라는 특징을 근거로 중국의 수목정령 숭배 사상을 한국의 산신 신앙과 결

보다 전통 도깨비의 형상을 외국 도깨비와 혼동하는 민담은 서사구조가 뚜렷하지 않은 단순한 경험담 위주의 이야기들에서 볼 수 있었다.

<샘마을 몽당깨비>에서는 도깨비의 모습을 주인공인 소년 보름이의 시선으로 보았기 때문에 키가 그리 크지 않고 사람과 닮은 모습으로 나타나서 우리 전통 민담 속 도깨비의 모습에 가깝게 그렸다. 그리고 손이나 몸에 털이 났고 옷차림이 어수룩한 것으로 묘사하여 사람과 구별하려고 했다.

이 동화에서 도깨비의 이름을 ‘몽당깨비’라 불렀는데 이름에 대해서도 살펴보기로 한다. 민담 속 도깨비의 이름은 주로 김서방이다. 그 이유는 도깨비가 가장 먼저 알았던 사람이 김씨인 까닭에 사람 이름은 모두 김서방으로만 알았다. 그래서 사람을 좋아하여 따라하고 싶은 도깨비가 자신의 이름을 스스로 ‘김서방’이라 지어 불렀다.

은행나무 뿌리에 갇혀 삼백 년 동안 잠자던 도깨비가 이제 막 깨어난 것입니다. 대낮이나 위험할 때면 몽당빋자루로 변하기 때문에 몽당깨비라는 이름이 붙었습니다. (47쪽)

이 동화는 밤중에 도깨비와 씨름을 해서 이긴 후에 도깨비를 나무에 묶어 놓았는데 낮에 가보니 몽당빋자루로 변해 있었다는 민담의 모티브를 그대로 따와서 ‘몽당깨비’라는 이름을 붙여주었다.

여기 나오는 도깨비가 좋아하는 음식은 메밀묵이다.

부시켜 추론을 확대시키고 있다. 우리 도깨비담에는 다리가 하나인 불구자가 거의 없을 뿐 아니라, 오히려 건강한 청년이나 머슴으로, 성적으로 까지도 충족시켜 줄 수 있는 존재로 묘사된다. 따라서 부분적으로 유사하다고 하여 도깨비의 형성에 독각귀가 일정한 영향을 주었다고 보는 것은 오해의 소지가 충분히 있다. <출전: 김종대, 앞의 책, 저기 도깨비가 간다, 29-36쪽>

몽당깨비는 보름이의 말을 들은 적도 없고 메밀묵을 모두 먹어치웠습니다. (14쪽)

민담 속 도깨비는 음식 중에서 메밀과 술을 좋아하며, 고기로는 개고기와 돼지고기를 좋아하는 것으로 나온다. 이 중에서 도깨비를 위한 고사 제물로 사용되는 음식이 메밀묵과 돼지머리 그리고 술이라는 점에서 도깨비가 어떤 음식을 좋아하는지 알 수 있다.⁵⁰⁾

이 동화에서는 몇 백 년 동안 잠자다 깨어난 도깨비답게 민담 속 도깨비가 즐기는 음식을 먹는 것으로 묘사했다.

민담 속 도깨비는 사람 앞에서는 인간적인 모습으로 나타나는데 음기가 강해서 어두운 밤이나 비가 부슬부슬 내리는 날에 나타난다. 햇살이 비치는 낮에는 사람이 쓰던 물건으로 변한다고 했다. 이 동화에서는 어떻게 변하는지 살펴보기로 한다.

어느덧 뿌옇게 날이 밝아 왔기 때문입니다.

“이런! 미쳐 숨지도 못했는데.”

몽당깨비는 아침 햇살을 받으며 서서히 몽당빚자루로 변해 갔습니다. (26쪽)

몽당깨비가 미소를 보이며 왼손을 들었습니다. 파랑이가 은행나무 가지에서 살포시 내려와 몽당깨비의 가슴으로 스며들었습니다. 몽당깨비와 파랑이가 한 몸이 되자마자 갑자기 스산한 바람 한 줄기가 일더니 은행나무 속으로 빨려들어 갔습니다. 몽당깨비와 파랑이의 모습은 보이지 않았고 몽당빚자루만 덩그러니 놓여 있었습니다. (185~186쪽)

이 장면들을 보면 도깨비가 민담과 다름없이 낮에는 몽당빚자루로 변했

50) 김종대, 『저기 도깨비가 간다』, 59~60쪽.

음을 알 수 있다. 나무를 숭상하던 시대에 나무로 만든 절굿공이, 빗자루, 나무뿌리 등에 도깨비가 생겨나거나 쓰며들어 숨어있다고 믿었던 것이다.

도깨비 경험담에서 나무와 도깨비와의 관계, 도깨비와 수목신앙과의 관계는 화자들에게서 전혀 의식되지 못하고 있다. 그러나 나무불이로 결과지워진 행위를 도깨비짓으로 규정하는 의식 속에는 도깨비와 수목(樹木)과의 관계가 선험적(先驗的) 의식의 그림자처럼 끼쳐져 있는 것이다. 따라서 도깨비 경험담은 우리에게 남겨진 두두리⁵¹⁾ 신성(豆豆里 神性)·수목신성(樹木神性)과 도깨비와의 관계가 化石化되어 남은 최종의 모습이라고 정리해 볼 수 있게 된다. 이상의 논의로써 도깨비의 존재, 그 존재론적인 위치는 새로운 측면에서 이해할 수 있는 가능성이 열려졌다.⁵²⁾ 민담이란 그 시대 사람들의 신앙이나 생활상이 담겨 있으므로 모든 도깨비가 다 사람이 오랫동안 쓰던 물건에 쓰며 있다고는 볼 수 없다. 위에서 언급한 것처럼 다른 가능성이 또한 열려 있기 때문이다.

민담 속 도깨비불이란 ‘불도깨비’라는 하나의 개체로 나타난다고 했지만 여기서는 도깨비의 몸에서 뿜어져 나오는 것이란 생각이 들도록 한 몸으로 합체하는 모습을 그렸다.

민담 속 도깨비는 신적인 이미지를 상징하는 신통력이 있다. 고기를 몰아주어 풍어가 되게 하며, 하룻밤에 보를 쌓고 천리를 간다든지, 도깨비방망이나 감투를 통하여 요술을 보여주기도 한다. 이 동화에서는 어떻게 보여주는지 살펴보기로 한다.

“나를 못 믿어? 그럼 보여 줄까?”

51) 강은해는 앞의 논문에서 ‘도깨비’라는 명칭이 나무로 만든 제기를 ‘두(豆)’, 나무로 만든 식기를 ‘두가리’라고 하는 용례를 보아 나무와 豆豆里와 木郎(도깨비를 지칭)의 연관성은 분명하다고 보았다. ‘두두리’라는 명칭이 현재까지 부르는 도깨비의 어원이라고 보는 것이다.

52) 강은해, 앞의 논문, 25쪽.

몽당깨비는 필사적으로 주문을 외워 쓰레기 봉지에서 빠져나왔습니다. 무리하게 재주를 부려서인지 몸이 휘청거렸습니다. (30쪽)

“안녕? 나는 미미야, 사…….”

문 쪽에 놓인 쓰레기 봉지에서 소리가 나고 있었습니다. 그 안에서 머리가 노랗고 눈이 새까만 인형이 몽당깨비를 쳐다보고 있었습니다.

“네가 미미야? 왜 그 속에 들어갔니? 곧 불 속에 던져질 텐데?”

미미의 까만 눈이 살려 달라고 애원하는 것을 몽당깨비는 알아보았습니다. (30 쪽)

몽당깨비는 미미가 다시 쓰레기가 되어 불 속에 던져지는 것을 모른 채 할 수가 없었습니다. 그래서 재주를 부려서라도 도와야겠다고 생각했습니다.

몽당깨비가 미미를 쏘아보았습니다.

몽당깨비 눈에서 나온 파란 빛을 쏘자 갑자기 미미가 사람처럼 움직였습니다. (62쪽)

몽당깨비는 아름이가 준 천 원을 가지고 뜰로 나왔습니다. 그리고 바깥 마른 나뭇잎을 모아놓고 재주를 부려 천 원짜리 종이돈을 많이 만들었습니다. (73 쪽)

“앗! 기와집이다!”

“세상에! 저렇게 작아지다니!”

“귀신이 곡할 노릇이야!”

“도깨비 조화야!”

그랬습니다. 사라진 줄 알았던 기와집이 크기만 작아진 채로 풀밭의 가장 뒤편에 서 있었습니다. 그것도 허물어진 데 하나 없이 말짱한 모습으로 말입니다. 그런데 달라진 것이 있었습니다. 지붕과 기둥은 그대로인데 대청마루와 방들이 없는 것이었습니다. 대신 기와집 안에는 샘이 있는 것이 확인되었습니다.

샘물은 식물들이 말라 죽지 않도록 뿌리를 적시고 기왓장으로 꾸민 연못으

로 홀러드는 중이었습니다. 연못 주변에는 안개가 피어 더욱 신비로워 보였습니다. (168~169쪽)

위의 장면들을 보면 도깨비의 신적인 면모를 다양하게 그렸다. 몸을 자유자재로 변화시키고 요술로 돈을 만들어 낸다. 민담에서는 어떻게 해서 도깨비가 변하였다는 서사적인 짜임 없이 도깨비가 이미 변신해서 나타난 모습을 본대로만 이야기를 한 경우가 대부분이다. 하지만 이 동화는 서사구조가 뚜렷하고 긴 장편동화인 까닭에 그냥 돈보따리를 갖다 준다는 설정이 아니고 돈을 만드는 주술 장면까지 상세하게 보여준다. 이는 과학 문명 속에서 살아가는 현대 아이들을 이야기 속으로 빨려 들어오게 하려면, 논리에 맞는 과정을 보여주어야 하므로 설정한 장면이라고 생각한다.

다음은 도깨비불을 어떻게 묘사하고 있는지 살펴보기로 한다.

갑자기 몽당깨비는 무엇이 다가오는 것을 느끼고 벌떡 일어났습니다. 아니나 다를까, 파란 불이 재주를 부리고 있었습니다. 얼른 돌아보니 다행히 아름이는 없었습니다.

“걱정 마, 그 애는 자고 있어.”

어여쁜 아가씨로 변한 파란 불이 말했습니다.

“파랑아!”

몽당깨비는 그제야 친구 이름을 불렀습니다. 묘지를 지키는 도깨비불 파랑이의 눈부신 모습을 뚫어져라 보았습니다. (중략) 파랑이는 이제 묘지를 떠돌던 장난꾸러기가 아닌 것 같았습니다. (99~100쪽)

김노인은 아름이가 중요한 일을 해낼 거라는 믿음을 가졌습니다. 또한 어두워져야만 모습을 드러내는 그가 어쩌면 사람이 아닐지도 모른다고 생각했습니다. 기와집에 나타난다는 도깨비불일지도 모른다고 말입니다. 그가 나타나기만 하면 아름이 몸에서 빛이 사라졌기 때문입니다.

몸에서 빛이 나는 동안에는 아름이가 무거운 물통을 들고 어렵지 않게 먼길을 걷는데, 빛이 사라졌을 때의 아름이는 혼자 설 수도 없을 정도로 약했습니다. 아마도 그 빛은 묘한 힘을 지닌 것임에 틀림없습니다. 정말 도깨비에 홀린 듯했지만, 그들을 보고 있으면 김 노인은 기분이 좋았습니다. (142쪽)

민담에서는 불도깨비는 불로 나타나 불로 사라져가는 이야기가 대부분이었다. 여기서는 도깨비불이 어여쁜 아가씨로 변했고 이름까지 파랑이로 지어주었다. 도깨비불이 인간의 모습으로도 변한다는 것을 새롭게 창조한 것이다. 그리고 사람을 도와줄 때는 도깨비가 사람의 몸에 스며들기도 한다는 발상을 했다.

이 동화에서 몽당개비는 설화 속 도깨비가 잠자다가 현대에 나타났기 때문에 출현양상들은 거의 유사했으나 상상력을 더하여 도깨비의 여러 가지 모습들을 보여주었다.

다음은 장편 동화 <아기도깨비와 오토제국>⁵³⁾을 통하여 살펴보기로 한다. 도깨비 출현양상을 살펴보기 위해 우선 민담 속 도깨비가 나타나는 장소에 대해 먼저 살펴보자. 자료는 김종대가 1971년 3월 문화재연구소에서 직접 설문조사한 내용을 토대로 통계한 것을 참고했다.⁵⁴⁾

출현 장소	출현 빈도	출현 유형
숲속 외딴 곳	100	산, 덩굴, 숲속, 동굴
외딴 집	56	폐가, 상여집, 당집, 방앗간, 장작더미
물 가	42	강, 바다, 우물가, 다리 밑
공동묘지	34	.
나무, 들	28	버드나무, 고목, 느티나무, 먹구실, 탕자나무.

53) 이현주, 앞의 책.

54) 김종대, 앞의 논문, 25쪽.

집 안	15	외양간, 곳간, 굴뚝, 변소, 터
마을 특정 지역	9	동네 어귀, 서씨집안(제주도)
도구	7	도리깨, 빗자루
아무 곳이나	8	.
모름	8	.
기타	4	정신병자의 피 묻은 곳, 마음속
계	311	

위의 조사를 보았을 때 출현하는 곳으로 도깨비의 정체성을 확정지을 수는 없지만 대체적으로 숲속 외딴 곳, 폐가, 상여집, 물가, 공동묘지, 나무나 들, 집안의 으스스한 곳 등의 순으로 출현 빈도가 나타난다.

그러면 동화 <아기도깨비와 오토제국>에서 도깨비가 출현한 곳은 어디인지 살펴보기로 한다.

장자못 위에 뚱뚱 떠서 낮잠을 즐기고 있던 아기도깨비 루루는 난데없는 노랫소리에 깜짝 놀라 눈을 떴다.

“에구머니나, 이게 무슨 소리람!”

루루는 얼른 물속으로 들어갔다가 모가지만 내놓고는 조심스럽게 밖을 살펴 보았다. (9쪽)

서울, 서울, 말로만 듣던 서울에 가고 싶어 아기도깨비 루루가 아흔아홉 마리 봉어 대신 바구니 속에 들어가 있었던 것이다. (19쪽)

이 동화에서 도깨비가 나타난 곳은 한적한 숲 속이며 연못가이다. 민담 속의 도깨비 출현 장소와 잘 들어맞는 곳이다. 그런데 아기도깨비 루루는 현대 동화의 주인공답게 서울로 가고 싶어 한다는 것이 새로운 도깨비 모

습이다. 서울 그것도 기계가 사람을 지배하는 오토제국이라는 곳까지 가서 사람들의 문제를 해결해주는 장면은 현대 창작동화의 분위기에 맞는 배경과 역할이라고 할 수 있다.

다음은 이 동화에 나타난 도깨비의 모습을 살펴보기로 한다.

오치구 박사는 깜짝 놀라 두 눈을 휘둥그렇게 떴다. 벌거숭이 꼬마 괴물이 바닥에 턱하니 팔을 괴고 누워 있는 게 아닌가? (27쪽)

“인마, 넌 누구냐?”

“아기도깨비 루루.”

“네가 도깨비야?”

“그래.”

“그런데 왜 빨이 없니?”

“아직 안 났거든. 어린 송아지에 빨 있는 거 봤어?”

“웃은 왜 안 입었지?”

“푸푸푸…….”

루루가 웃었다. 거추장스럽게 그런 걸 왜 입어? (29쪽)

이 동화에서 아기도깨비 루루는 인간적인 면보다는 동물적인 면이 강하게 보인다. 몸 색깔이 초록이며 어려서 옷을 입지 않았다고 했다. 또한 빨은 어려서 아직 안 났다고 말한 것으로 보아 도깨비는 의례 빨이 있다는 생각을 보여준다. 도깨비전통 민담인 <방이설화>에는 산속 빈집에서 나타난 도깨비도 상대 사람과 비슷한 모습을 하고 나타났다. 루루는 우리 도깨비의 모습보다는 일본의 요괴 오니에 가깝다. 빨이 두 개 있고 몸 색깔이 빨강이나 파랑이며 원시인의 옷을 걸치고 철퇴를 든 ‘오니’의 어린 도깨비와 유사한 외모를 하고 있다고 할 수 있다.

그리고 등장인물들의 대화 가운데 이유 없이 도깨비에 대한 두려움이 나타나는 장면도 볼 수 있다.

“벌거벗어서 망측하기는 하다만 넌 도깨비치고 꽤 귀엽게 생겼다. 어디, 내가 너를 한번 만져 봐도 되겠니?” (30쪽)

“무슨 일이라니요! 사모님이 괴한들한테 납치당하셨다고요!”

“뭐라고요?”

“아, 글썄, 내가 보니까 도깨비처럼 생긴 시커먼 괴한 둘이 사모님의 입을 수건으로 막아 어깨에 둘러메고는 바람처럼 달아나지 않겠어요? 내가 막 쫓아갔지만 얼마나 빠른지, 저쪽 은행 뒷골목으로 돌아가는 걸 보았을 뿐이에요.” (61쪽)

“도깨비라고?”

“그렇소. 뉘시터에서부터 나를 따라왔어요.”

“도깨비라면 체포하겠소!”

키 작은 순경이 으쓱거리며 나섰다. (65쪽)

여기서 도깨비가 귀엽게 생긴 것을 오히려 놀라워하는 느낌이 들었고, 이웃사람은 납치범이 도깨비를 닮았다 하고, 경찰들은 도깨비를 무조건 체포해야 할 대상으로 생각하고 있다. 우리 도깨비민담에서도 사람들에게 지나친 욕심이나 행동을 경계하라는 뜻으로 도깨비에게 홀린 이야기나 나쁜 사람을 골탕을 먹이는 장면이 있다. 도깨비에게 혼난 일은 서사구조가 갖추어지지 않은 단편적인 경험담이라고 할 수 있다. 그러나 현대로 올수록 도깨비는 이유 없이 두려운 존재로 인식하는 경향이 있는데, 이 작품에서 잘 드러난다. 여기서 현대인들의 도깨비에 대한 인식을 엿볼 수 있다.

이 동화에 나타나는 도깨비는 모습과 달리 성격은 전통 민담의 도깨비와 유사하다고 할 수 있다. 아기도깨비라고 하지만 도깨비가 가지는 신통력은 굉장하다. 다음 장면을 살펴보자.

루루는 어떻게든 잡힌 고기를 죄다 살려 내야겠다고 생각했다. 그러자면 저 버티고 앉아 있는 낚시꾼을 다른 곳으로 피어내야 한다.

루루는 갈대꽃 사이에 몸을 숨긴 채 돌아다니며 물 위에 떠 있는 흰구름을 끌어모았다. 여기저기 따로 떨어져 있는 구름들을 한데 모으니 집채만큼이나 큰 구름이 되었다. (15쪽)

‘그래, 이것들이 나를 깔보고 제멋대로 갖고 노는 건 내가 너무 가볍기 때문이야. 어디, 두고 보자.’

루루는 입을 크게 벌리고 바람을 잔뜩 들이마셨다. 그럴 때마다 루루의 몸무게는 한꺼번에 쌀 한 말 무게만큼씩 무거워졌다. (23쪽)

“자, 이제는 이 냄새를 찾아가면 되는 거야! 모두들 내 뒤만 따라오라고.”

“아니 루루야, 넌 지금 집사람한테서 나는 냄새를 맡아가면서 집사람이 붙잡혀 있는 데를 찾겠다는 거냐?”

“그렇다니까. …… 쿵…… 쿵…….”

루루는 벌써 콧구멍을 벌름거리며 문 쪽으로 다가갔다. (69쪽)

위의 장면에서 도깨비는 만능 요술사라는 것을 보여준다. 아기도깨비 루루는 가벼워지고 싶으면 가벼워지고, 무거워지고 싶으면 무거워진다. 오치구 박사 아내 이소리 여사를 찾아내기 위해 아기도깨비 루루에게 몇 시간 전에 사라진 사람의 냄새를 맡는 마법의 힘까지 가지게 한 것이다. 이는 작가가 도깨비의 신통한 능력을 통하여 사람의 힘으로 해결할 수 없는 문

제를 해결하는 임무를 부여하려고 하는 데 있다고 본다.

민담 속에서 도깨비가 가지는 물리적인 힘은 이루말할 수 없이 크다. 하룻밤에 보를 쌓고, 다리를 건설하며 천리 길을 간다. 이 동화 속 도깨비를 살펴보자.

검은 안경과 땅딸보가 루루를 바라보았다. 그들은 루루의 키가 겨우 손 큰 어른의 한 뼘 정도 될까 말까 한 것을 보고 더욱 놀랐다. 그렇게 작은 몸뚱이에서 천둥 같은 소리가 나온다는 건 생각조차 할 수 없었으니까. (50쪽)

루루는 한 쪽 발로 검은 안경의 정강이를 힘껏 걷어찼다. 그러자 “아야얏” 소리와 함께 검은 안경은 정강이를 움켜쥐고 땅바닥을 테굴테굴 굴렀다.

루루는 다시 그에게 다가가서 이번에는 한 손으로 그의 손목을 잡아쥐더니 손등을 지그시 발로 밟았다. 도무지 믿을 수가 없는 일이 벌어졌다. 검은 안경은 루루의 발에 손등을 밟힌 채 빠져나오려고 야단을 쳤지만 도무지 움짱달짝도 하지 않는 것이었다. (53쪽)

그 순간, 루루는 바람이 가득 찬 배가 터질 것 같은 느낌이 들었다. 바람을 너무 많이 먹었던 것이다. 루루는 꼭 닫아 두었던 똥구멍을 살그머니 열었다.

그러자,

“부아아아아앙!”

소리도 요란하게, 루루의 몸이 솟구쳐 오르기 시작했다. 달나라를 향해 우주 기지를 떠나는 아폴로 로켓처럼, 루루의 작은 몸뚱이가 맹렬하게 바람을 내뿜으며 하늘로 치솟아 오른 것이다. 아무도 루루를 붙잡아 둘 수가 없었다. 잠시 후,

“쨍그렁! 쨍-”

은 세상이 깨어지는 듯한 소리와 함께 하늘에서 빛나던 오토 태양이 빛을 잃기 시작했다. 루루의 뽀족한 머리가 오토 태양의 한복판을 힘껏 들이받았던

것이다. (172쪽)

작가는 주인공인 아기도깨비에게도 민담 속의 도깨비처럼 막강한 힘을 부여하였다. 앞의 장면에서는 도깨비가 가진 소리와 힘을 이용해서 소매치기를 잡는다. 마지막 장면에서 아기도깨비 루루가 사람들을 기계로 조정하는 중앙기계장치인 오토 태양을, 머리 하나로 들이받아 부수고 사람들을 구해준다. 민담 속에서는 보를 쌓거나 다리를 놓지만 여기서는 엄청난 기계를 때려 부수는 힘을 가지는 존재로 변용되었다.

이 동화에서는 도깨비가 원래는 산속이나 한적한 곳에 살았다는 것을 먼저 보여준 후, 현대판 도깨비에 걸맞게 서울로 또한 상상 속의 오토제국까지 가서 거대한 기계를 부수는 모습을 보여준다.

도깨비담이 화자와 청자 사이에서 구연되면서 전승되는 이야기라는 구술 문학으로서의 본질적 성격을 인식하면서 네 가지 이야기 군으로 나누었다. 도깨비를 초월적 神性으로 형상화하는 진지한 이야기, 도깨비를 초월적 魔性을 형상화하는 진지한 이야기, 도깨비를 나무불이로서 현실적으로 경험한 진지한 이야기, 도깨비를 놀이적 서두와 결말 속으로 끌어들이는 진지하지 못한 이야기이다.⁵⁵⁾ 이 동화는 도깨비의 본질적 성격을 다양하게 보여주었다고 할 수 있다.

다음은 <샘물 세 모금>을 통하여 살펴보자. 이 동화 속에는 어린이들의 놀이정신과 통하는 익살스러운 도깨비 세계를 그리고 있다. 주인공 준우의 할머니가 경험한 도깨비이야기 가운데 흥미로운 부분을 정리했다.

다음날도, 그다음날도 도깨비는 씨름이 시작되자마자 왼쪽으로 벌러덩 넘어갔다. 도깨비가 또 하자고 붙들고 늘어져도 아저씨는 하루에 딱 세 판만 했다.

55) 강은해, 앞의 논문, 26~44쪽.

도깨비는 아이들이라도 붙잡아 씨름을 하려고 했다. 하지만 아이들은 밥만 먹으면 어디론가 사라졌다. 아줌마가 아이들에게 주먹밥을 한 덩이씩 쥐여 주고 해 지면 들어오라고 한 것이다.

도깨비는 화가 치밀었다. 숟가락, 젓가락도 구부려 놓고, 마당 가득 낙엽이며 자갈 등을 쌓아 놓고, 빨랫감에 흠칠도 해 봤다. 하지만 소용없었다. 아저씨도 아줌마도 눈도 깜짝 안하고 고치거나 치우거나 다시 빨 뿐이었다. (35쪽)

도깨비는 심한 장난을 쳤다. 화장실에서 사람이 들어가면 바람을 일으켜 벽을 모두 날려버렸다. 이번에는 아저씨도 아줌마도 아이들도 혼비백산해서 바지를 올리느라 야단이 났다.

도깨비는 신이 났다. 시간이 날 때마다 집 안의 문을 반대로 끼워 놓았다. 열리지 않는 문을 붙잡고 갸웃거리는 모습을 볼 때마다 도깨비는 덩실덩실 춤이라도 추고 싶었다.

아이들이 세숫물을 길어 놓으면 도깨비는 눈 깜짝할 사이 후루룩 마셔버렸다. 마침내 애들이 엄마를 부르고 비명을 지르며 방으로 뛰어 들어갔다. 도깨비는 기분이 좋아 마당이 들쭉거릴 정도로 경중거리며 뛰어다녔다. (36쪽)

아줌마는 고민 끝에 도깨비와 담판을 지어야겠다고 생각했다. 밤새도록 부엌 아궁이 옆에 쪼그리고 앉아 도깨비를 기다렸다. 도깨비는 어두운 구석에 몸을 웅크리고 있는 아줌마를 볼 수 없었다.

도깨비가 숟뚜경을 숟 안에 넣고 히죽웃자마자 아줌마가 호랑이처럼 달려들어 도깨비를 잡았다. (37쪽)

아줌마는 도깨비를 또 때렸다. 도깨비는 참지 못하고 참빗으로 변했다.

“웃겨, 몽당빳자루도 아니고 기껏 참빗이야?”

아줌마는 참빗을 향해 한마디 해주고 준비해 둔 빨간 천으로 썼다. 참빗에서 비명소리가 울렸다. 빨간색은 도깨비의 힘을 빼앗고 아프게 했다. 아줌마는 너

무한다는 생각이 들어 빨간 천을 벗기고 대신 기름종이로 찢 뒤 빨간 실로 묶었다. 그런 대로 견딜만했던지 도깨비는 양전해졌다. (39~40쪽)

이 동화는 장난을 좋아하는 익살스런 도깨비를 출현시켜 어린이들의 놀이정신을 충족시켜주고 있는 것을 볼 수 있다. 여기서 도깨비는 놀이적 서두와 결말의 진지하지 못한 민담에 나오는 도깨비와 비슷한 모습을 보여준다. 도깨비가 보여주는 익살스런 장면들을 살펴보자.

준우가 가마솥을 열어보니 메밀묵이 있었다. 돌쇠가 솥에 손을 넣었다 꺼내더니 빈 손을 입으로 가져갔다. 그리고는 입맛을 썹썹 다시면서 배를 두드렸다.

“더 먹었으면 좋겠는다.”

준우가 솥 안을 보았다. 텅 비어 있었다. 준우는 놀라 입을 벌리고 돌쇠를 바라보았다. 돌쇠는 히죽히죽 웃기만 했다.

“솥 안에 솥뚜껑을 넣을 수 있지? 한번 해 봐.”

준우가 말하자마자 돌쇠는 고개를 돌레돌레 내저었다.

“안 되는구먼. 약속은 약속이여. 이제 두 번 다시 그러지 않기로 느이 증조할미와 약속했구먼.”

“메밀묵 더 줄게.”

준우가 말했다. 그러자 돌쇠는 재빠르게 솥뚜껑을 잡더니 비스듬히 눕혀 솥 가장자리에 턱 걸쳤다. 그리고는 드르륵 소리가 나도록 솥뚜껑을 돌렸다. 솥뚜껑이 솥 안으로 쑥 들어갔다. (55~56쪽)

돌쇠는 정말 화가 나 있었다. 벌떡 일어나더니 주머니에서 호리병박을 꺼내 준우 코앞에 대고 흔들며 소리를 질러댔다.

“그러게 내가 이걸 그 입에 던져 넣으라고 했잖나? 그랬으면 이거 미안하다, 내가 장난 좀 쳤다, 도로 가져가라 하고 대왕이 비는 꿀을 볼 수도 있었는데,

되레 내가 그 입으로 들어가는 장난질에 걸려들었으니 두고두고 망신 아녀? 망신!”

하지만 준우는 기쁘기만 했다. 돌쇠에게 달려가 힘껏 안으려고 했다. 하지만 왕할머니가 더 빨랐다. 갑자기 뒤에서 나타난 왕할머니가 돌쇠 어깨를 잡았다.

“이놈! 여기로 왔을 줄 내 진작 알었구먼. 이놈! 남의 귀헌 증손주를 찢어 가?”

돌쇠 몸이 중심을 잃고 흔들렸다. 준우는 돌쇠 손에서 호리병박을 냉큼 받아 챙겼다. 돌쇠는 왕할머니 손에 잡혀 엎어지고 말았다. (중략)

“이놈이 꼬박꼬박 말대꾸여! 누구헌티 말대꾸여? 내가 널모레면 백 살이여, 이놈아!”

“할미는 백 살이지? 나는 오백 살이여.”

“잘 났다. 이놈아. 오백 살이면 뭐 허냐? 철딱서니는 고물 장수헌티 팔아먹고, 이놈아!” (중략)

“엄니, 정신 차려유. 그게 된디 그렇게 붙잡고 그런테유?”

할아버지에게는 돌쇠가 보이지 않았다. 큰아버지와 아빠도 마찬가지로였다.

(176~178쪽)

이 동화에서 두드러지게 나타난 도깨비민담의 놀이적 서두와 결말을 살펴보았다. 돌쇠라는 오백 살 된 도깨비와 백 살 된 왕할머니 그리고 준우와 돌쇠 사이에서 벌어지는 에피소드들이다. 도깨비는 사람과 친하고 싶어 하며, 아무리 신통력이 있어도 사람에게는 진다는 민담을 수용했다. 그리고 도깨비민담의 다양한 모티브를 따와서 재미있게 엮어 아이들에게 흥미를 주고 있다.

다음은 이 동화에서 도깨비가 출현하는 양상을 살펴보자.

할아버지는 준우 손에 들린 참빗을 뚫어지게 바라보았다. 준우가 왜 참빗을 갖고 있는지 묻는 것 같았다.

“왕할머니께서 쓸모없다고 냇가에……”

준우 말이 끝나기도 전에 할아버지가 활짝 웃으며 말했다.

“그러. 어여 갖다 버려라. 그래야 도깨비로 변하지.”

준우가 깜짝 놀라 물었다.

“정말요? 이 참빛이 정말 도깨비로 변해요?” (47쪽)

이 동화는 사람이 오래 쓰다 버린 물건에서 도깨비가 태어난다는 민담을 그대로 수용하고 있다. 그것도 나무로 된 참빛에 숨어사는 돌쇠라는 이름을 가진 도깨비가 나타날 거라는 징후를 알 수 있는 장면이다.

준우는 뒤를 돌아보고 소스라치게 놀랐다. 언제 들어왔는지 어떤 아이가 준우 바로 뒤에 서 있었다. 키가 아빠 보다 크고 얼굴에 거뿔거뿔한 것이 묻어 있었다.

아이라고 하기에는 나이가 들어 보였다. 머리도 빗지 않는지 너저분한 더벅머리였다. 씨익 웃는 표정이 준우 또래 같기는 한데 좀 이상했다. 하얀 티셔츠에 누런색 반바지가 웬지 어색했다. (49쪽)

도깨비 돌쇠가 주인공 준우 앞에 나타나는 모습은 사람과 비슷하다. 하지만 더벅머리에 뭔가 이상한 느낌이 드는 옷차림으로 사람과 구별했다. 이름도 돌쇠라서 순박하고 덩치가 큰 남성을 연상시킨다.

약간 비탈진 고개를 넘어 오른쪽으로 꺾자마자 도깨비들 모습이 가까이 보였다. 시끌벅적 떠드는 소리가 나고 이따금 뽀뽀 하는 이상한 소리도 들렸다.

도깨비들 모습은 대부분 돌쇠와 비슷했다. 사람과 똑같은 모습에 더벅머리였다. 하지만 그중에는 외눈박이 도깨비도 있고, 다리를 저는 도깨비도 몇 있었다.

옷차림도 가지각색이었다. 털이 수북한 윗몸을 그대로 드러낸 채 하지만 입고 있는 도깨비가 있는가 하면, 흰색 한복이나 두루마기를 입은 도깨비도 있고, 고무신을 신거나 쥔신을 신은 도깨비도 있었다. 준우처럼 티셔츠에 청바지를 입은 도깨비도 있었다. (70쪽)

준우와 도깨비들이 고개를 숙이고 우정이의 정수리를 바라보았다. 가만히 살펴보니 흑이 블록 튀어나와 있었다. 우정이가 다시 고개를 발딱 들었다. 그러고는 이번에는 큰 소리가 아닌 울먹이는 목소리로 말했다.

“나는 빨도깨비야. 빨난 우정이. 우정이면 그냥 우정이지 빨난 우정이가 뭐야?” (79쪽)

갑자기 사방이 모두 절벽으로 막혔다. 준우와 돌쇠는 돌로 된 네모난 구덩이에 갇혀 버렸다.

“대왕님이 갑자기 웬일이라?”

돌쇠 말이 끝나기가 무섭게 무거운 음성이 들려왔다.

“너에게 가장 소중한 것을 내놓아라.”

문이 위로 올라가듯 절벽 가운데 부분이 갈라지더니 대문만한 굴이 생겼다. 돌쇠가 대왕 도깨비 입이라고 했다. (169쪽)

이 동화는 도깨비의 모습을 골고루 그려보여 주고 있다. 더벅머리에 몸에 털이 난 도깨비, 옷은 한복 두루마기를 입은 도깨비도 있다. 머리에 빨난 빨도깨비도 있다는 것을 보여줘서 우리 도깨비에게도 빨이 있을 수 있다는 가능성을 열어두고 있다. 그리고 빨도깨비란 점은 도깨비가 사람을 만나기 위해 특별히 변신하지 않고 살고 있는 원형 그대로의 모습을 상상해서 보여준다고 할 수 있다. 이름도 돌쇠, 우정이 등 사람 이름과 같아서 사람과 친숙한 도깨비 모습을 그리고 있다.

이 동화에서 도깨비가 좋아하는 음식을 살펴보자.

열 명 정도 남은 도깨비들은 잔칫상을 차리느라 바빠졌다. 도깨비방망이가 상을 내리칠 때마다 막걸리는 물론이고 고기, 떡, 심지어 잡채까지 나왔다. 도깨비들은 먹고 마시고 떠들기 시작했다. (74쪽)

강을 건너고 다시 산을 오르기 시작했다. 돌쇠는 쉬엄쉬엄 사과와 감도 따 먹었다. (94쪽)

민담 속 도깨비들이 좋아하는 음식을 이 동화에 등장하는 도깨비도 여전히 좋아하고 있다. 앞에서 살펴보았듯이 메밀묵을 좋아한다는 것은 민담 속 도깨비와 변함없으나, 과일을 먹는 도깨비의 모습은 민담에서 보지 못한 모습이다. 시대를 막론하고 사람이 좋아하는 음식은 도깨비도 좋아한다는 것을 나타낸다고 할 수 있다.

민담에서 오래된 물건이 변하여 도깨비가 된다고 했는데 여기서는 도깨비가 숨어있기 위해 오래된 물건으로 변한다고 했다. 민담에서는 사람이 보지 않을 때 변해 있지만 여기서는 등장인물에게 참빛으로 변하는 모습을 보여주는 도깨비로 묘사되었다.

이 동화에서 도깨비가 어떤 마법을 보여주는지 살펴보기로 한다.

돌쇠는 나뭇가지에 붙은 겉가지들을 툇툇 분지르고 다듬었다. 그러면서 나무를 흘겨보며 따지듯 말했다.

“아무리 오래 있었어도, 이렇게 가지를 치면 어찌는 겨? 잠시 맡겨 둔 거지 누가 아주 준다고 그랬남? 귀찮아 죽겠네.”

돌쇠는 약간 휘어진 듯한, 아빠 팔뚝만 한 나뭇가지를 준우에게 내밀었다.

“이게 뭘지 아는감?”

준우는 고개를 젓다가 소리를 버럭 질렀다.

“도깨비방망이?”

돌쇠는 콧구멍을 벌렁거렸다. 그리고는 방망이를 높이 들었다 내리치며 큰 소리로 외쳤다.

“막걸리 나와라, 똑딱.”

도깨비방망이가 내리꽂힌 자리에 우윳빛 막걸리가 담긴 항아리가 나왔다. 준우는 막걸리를 마시고 싶지 않다고 했다.

“물주전자 나와라, 똑딱!”

주전자가 나왔다. 준우는 주전자 뚜껑에 물을 받아 마셨다. 시원했다. 준우는 재미있었다. 아주 훌륭한 방망이라고 돌쇠를 추어올렸다. 돌쇠는 어깨를 으쓱 대더니 다시 밤나무 위로 올라갔다. 그리고는 제법 굵은 가지에 방망이를 똑박아 놓고 빈손으로 내려왔다.

“왜? 가지고 다니지?”

“귀찮어. 씨름하는 디 거치적거리구.”

“그러다 누가 흠쳐 가면 어떻게 해?”

돌쇠는 콧방귀를 핏 뀌었다. 준우 생각에도 나무에 꽂아 놓은 도깨비방망이를 누가 알까 싶었다. (59쪽)

우정이가 주머니에서 자기 모자를 꺼내 들었다. 준우는 입이 굳어버리고 말았다. 그것은 감투였다. 말로만 들던 도깨비감투가 틀림없었다.

“이걸 쓰면 안 보인단 말이야!”

우정이는 감투를 쓰자마자 사라져버렸다. (81~82쪽)

도깨비의 마법을 보여주는 방망이와 감투 그리고 변신하는 장면을 그리고 있다. 특히 도깨비방망이를 만드는 모습을 나뭇가지를 꺾어 간단하게 만들어버리는 도깨비의 타고난神通력을 보여준다. 도깨비방망이에 대한 새로운 인식을 심어주는 장면이다. 그러나 감투에 대해서는 만드는 방법은 별다른 설명이 없었고 그것을 쓰면 모습을 감출 수 있다는 것만 민담과 같은 이야기를 하고 있다. 그것은 이 동화에서 도깨비가 부신성(富神性)을 주

는 인물이 아니기 때문일 거라고 본다.

이 동화에서도 도깨비불이 어김없이 빛을 뿜는다. 어떤 양상을 보이는지 살펴보자.

흥에 겨운 도깨비들은 도깨비불을 내뿜었다. 외눈박이 도깨비의 양쪽 귀 옆으로 주먹만한 불꽃이 대여섯 개씩 나란히 늘어서더니 활활 타올랐다. 불꽃은 빙글빙글 돌기도 하고 여덟팔자로 어지럽게 돌기도 했다.

그것을 시작으로 갖가지 불꽃이 춤을 추었다. 나란히 행진하는 불꽃, 하늘로 올라갔다 땅으로 꺼지는 불꽃, 팔을 휘두르듯 빙글빙글 도는 불꽃, 몸 전체를 휘태우고도 남을 만큼 뿜어내는 불덩이도 있었다. (76쪽)

돌쇠는 도깨비불을 쏘아댔다. 놀이판에서 보았던 불과는 달랐다. 이무기가 시뻘정게 날아다니는 도깨비불을 피하느라 주춤거리는 사이, 돌쇠는 주위를 휘돌러보며 샘물이 없는 것을 확인했다. (100쪽)

도깨비불은 하나의 개체가 아니고 도깨비가 내뿜는 불을 도깨비불이라고 묘사하고 있다. 민담 속에서 도깨비불이 줄지어 나타났다가 군대 행진처럼 질서정연하게 움직이고 있다는 것을 여기서 실감나게 묘사하고 있다.

다음은 이 동화에 등장하는 도깨비가 좋아하는 행동을 살펴보자.

“술 안에 술뚜껑 넣을 수 있지? 한번 해 봐.”

준우가 말하자마자 돌쇠는 고개를 돌레돌레 내저었다.

“안 되는구먼. 약속은 약속이여. 이제 두 번 다시 그러지 않기로 느이 증조할미와 약속했구먼.”

“매밀묵 더 줄게.”

준우가 말했다. 그러자 돌쇠는 재빠르게 술뚜껑을 잡더니 비스듬히 눕혀 술가장자리에 툇 걸쳤다. 그러고는 드르륵 소리가 나도록 술뚜껑을 돌렸다. 술뚜

경이 술 안으로 쭉 들어갔다.

준우는 말로만 듣던 도깨비장난을 보자 정말 신기했다. (56쪽)

도깨비들은 놀이동산에서 아이들 솜사탕을 몰래 훔쳐 먹은 이야기, 학교에서 학용품을 숨겼다가 내놓은 이야기, 사람을 흘려서 버스를 잘못 타게 하거나 내릴 정류장을 지나치게 만든 이야기를 신나게 떠들었다. (74쪽)

“자, 한바탕 놀아볼까?”

실컷 떠들고 난 도깨비들이 도깨비방망이를 휘둘렀다. 잔칫상과 막걸리 향아리가 깨끗이 사라졌다.

도깨비들이 춤추기 시작했다. 어깨춤을 추기도 하고, 머리를 돌리고 엉덩이를 쉴룩거리며 춤도 추었다. 도깨비들은 저마다 손에 무언가 한 가지씩 들고 시끄러운 소리를 냈다. 바가지를 두드리기도 하고, 찌그러진 밥그릇을 손가락으로 두드리며 장단을 맞추기도 했다. 그것도 없으면 돌멩이 두 개를 딱딱 부딪치기도 했다. (75쪽)

도깨비불이 날아다니는 사이로 돌쇠는 아무나 붙잡고 씨름을 했다. 다른 도깨비들을 벌러덩벌러덩 넘기고는 콧구멍을 벌렁거리며 으쓱거리고 다녔다. (77쪽)

위의 장면들은 도깨비 민담처럼 장난치기 좋아하는 도깨비 모습이 그려져 있다. 놀이와 장난질을 좋아하여 술 안에 술뚜껑을 넣고, 씨름하기 좋아하는 도깨비 모습을 보여주기 식으로 묘사하고 있다. 서사구조와 관계없이 ‘도깨비란 이런 것이다’라는 것을 보여주기 위한 장치로 보인다.

이 동화에서도 도깨비와 함께 여러 잡신들과 동물들이 등장한다. 이웃 할아버지와 할머니 귀신, 신비한 샘물을 지키는 이무기, 사슴, 두꺼비, 토끼, 다람쥐, 까치, 노루 등 산속 동물. 구미호족 사랑이, 서천을 떠도는 귀

신들 등이다. 이러한 많은 민담 속 인물들을 함께 수용한 복잡함 때문에 오히려 흥미를 떨어뜨리는 결과가 되었다고 할 수 있다.

다음은 <바보 1단>을 살펴보자.

<바보 1단>은 바보라서 소외를 당하는 아이가 놀이터에서 혼자 놀다가 놀이터 도깨비를 만나서 공부를 잘하게 되고 장남감도 선물 받아 심심하지 않게 된다.

하루는 바보 1단이 학교 끝나고 놀이터로 갔어. 혼자서 뽕뽕이를 타기도 하고 미끄럼틀을 오르락내리락하기도 했어. 그러다 아무도 없으니까 심심해서 그네에 앉아 있었어.

“애, 뭐하니?”

갑작스레 한 아이가 미끄럼틀 밑에서 고개를 쭉 내밀며 나타났어.

“넌 누구니?”

“응, 나는 놀이터 도깨비야. 난 이때가 가장 심심해. 아이들이 학원가고 거의 놀러 오지 않거든.”

놀이터 도깨비라고 해서 보니, 별로 다를 것도 없는 평범한 아이였지. 바보 1단은 자기도 놀 아이가 없었는데 마침 잘 됐다 싶어서 함께 놀자고 했어. (12~13쪽)

여기서 도깨비는 평범한 아이와 비슷한 모습이라고 했다. 그래서 민담 <방이설화>에 아이 모습처럼 나타난 도깨비와 비슷한 모습을 보인다. 아이들이 많이 가는 놀이터에도 모습은 보이지 않지만 늘 도깨비가 같이 놀고 있다는 생각을 보여준다. 바보 1단이 혼자서 쓸쓸하게 놀고 있으니 도깨비가 모습을 슬쩍 나타낸 것이다.

한참 놀고 나니까 땀이 등줄기에서 흐르고 목이 말랐어. 도깨비가 손바닥을

오르렀다 탁 퍼니까 얼음 두 조각이 나오잖아. 그래서 둘이 그네에 앉아 살살 녹여 먹었지.

얼음을 먹던 도깨비는 내일도 여기서 만나서 놀자고 그랬어. 바보 1단이 내일은 구구단 나머지 공부가 있어서 늦게 끝난다고 했어.

그러니까 도깨비가 손을 다시 오르렀다 퍼더니 작은 단추를 만들어서 바보 1단에게 주는 거야. 이게 뭐냐고 물었더니 귀에 꽂고 있으면 공부가 잘 된다고만 하잖아. 그래서 바보 1단은 단추를 받아들고 도깨비와 헤어졌어. (16쪽)

위의 장면들을 살펴보면 도깨비가 방망이를 두드려 먹을 것을 만들어내는 것이 아니라, 아주 간단한 방법으로 만들어 낸다. 그리고 공부 못하는 바보 아이에게 공부 잘 되게 하는 단추를 만들어 내어 선물하는데, 이것도 요즘 아이를 도우는 방법으로 적절한 역할을 하고 있다. 요즘 아이들 문제는 외롭다거나 공부에 대한 압박감에 시달리는 것이기 때문이다. 놀이터도 깨비는 사람과 친숙해지고 싶은 민담 속 도깨비의 성격이 잘 나타나 있다. 앞 장에서도 살펴보았지만 이 동화는 민담의 구조와 인물을 그대로 따와서 현대감각에 맞도록 재창작한 것이 특징이기 때문에 도깨비의 출현 양상이 민담과 유사하다고 할 수 있다.

2) 정의를 보여주는 도깨비나라

동화의 특성 가운데 흥미성과 교훈성은 큰 위치를 차지한다. 장편동화 <꿈도깨비>⁵⁶⁾와 <도깨비 나라에 간 영웅이>⁵⁷⁾이를 통하여 살펴보자. 이 동화들은 흥미를 불러일으키기 위해 도깨비나라라는 낯설고 흥미로운 세계를 구축하고 판타지 세계로 독자를 끌어들인다. 그리하여 도깨비 나라에도

56) 강숙인, 앞의 책.

57) 진영아, 앞의 책.

선과 악이 존재하고 정의를 위하여 투쟁하는 모습을 보여준다. 도깨비 세계를 어떻게 보여주고 있는지 우선 장편동화 <꿈도깨비>를 통하여 살펴보기로 하자.

앞 장에서 줄거리를 살펴보았듯이 꿈도깨비는 사람이 잠 잘 때 꾸는 꿈이 도깨비가 가져다주는 때문이라고 말한다. 꿈도깨비는 따로 있는 게 아니라 깊고 깊은 산속마을 도깨비 나라 학교에서 어린 도깨비들에게 가르치는 신통술 가운데 하나라고 한다. 그리고 이 동화에는 도깨비 모습을 특별히 그려 보여주는 장면은 없다. 사람과 친숙해지고 싶은 성격을 가진 전통 도깨비와는 성격이 상반되는 주동인물이 등장했지만, 도깨비들이 사는 세상은 사람과 다를 바가 없는 모습을 보여주었다.

“학교에 다녀오겠습니다.”

꾸꾸가 학교에 도착했을 때는 이미 수업이 시작된 뒤였습니다. 친구들은 꿈도술을 부릴 때 외는 주문을 외고 있었어요.

“꿈뽀꿈뽀꿈뽀!”

“또 너구나.”

선생님은 후닥닥 들어와 자리에 앉는 꾸꾸를 보고 한 마디 했습니다.(13쪽)

이 동화에서는 민담에서 볼 수 없었던 도깨비 학교를 새롭게 창조해냈다. 도깨비들이 신통력을 부릴 수 있도록 가르쳐주는 학교이다. 도깨비들이 신통술을 체계적으로 배워서 쓴다는 것이다. 이는 학교에 다니며 살아가는 여러 가지 지식을 배우는 아이들에게 현실감을 주기 위한 설정이라고 생각할 수 있다.

할아버지는 마을 뒷산 으스스한 동굴로 갔습니다. 그곳은 할아버지만 찾을 수 있는 비밀 장소였어요.

그 동굴 안쪽에 맑은 물이 솟는 웅달샘이 있는데, 샘가에는 언제나 꽃 한 송이가 피어 있습니다. 나리꽃처럼 생긴 하얀 그 꽃의 이름은 이매화, 쉬운 말로 풀어쓰면 ‘도깨비꽃’이에요. 꾸꾸에게 말한 신비한 약초가 바로 그 꽃이지요.

할아버지는 샘가의 도깨비꽃을 땀습니다. 할아버지가 꽃을 꺾어 들자, 순간 샘가에 다시 꽃 한 송이가 피어났어요. 도깨비꽃이니 당연한 일이지요.

할아버지는 동굴 밖에서 몇 가지 약초를 더 뜯은 다음 집으로 돌아왔습니다.
(70~71쪽)

할아버지는 도깨비꽃으로 꾸꾸의 심술을 고쳐주려고 한다. 도깨비는 신체의 병이 아니라 나쁜 마음씨도 약초로 고쳐주고 있다는 것을 보여준다. 이는 환상성을 가진 인물이기 때문이라고 본다.

<꿈도깨비>는 사람이 꿈을 꾸는 이유가 도깨비의 꿈도술 때문이라고 했다. 꿈도술을 심술로만 사용하는 도깨비 꾸꾸가 할아버지 때문에 좋은 심성을 가지는 도깨비다운 모습으로 변화해 가는 모습을 보여준다.

다음은 <도깨비 나라에 간 영웅이>를 살펴보자. 이 동화에서는 주인공 아이 영웅이가 기이한 꿈을 꾸면서 신상에 심상치 않은 일이 일어날 것을 암시해준다.

갑자기 양칼진 울음소리가 들렸다. 깜짝 놀라 고개를 돌려 보니 커다란 뱀과 고양이가 뒤엉켜 있었다.

뱀의 크기도 엄청났지만 고양이의 크기에 영웅이는 더욱 놀랐다. 표범보다도 큰 고양이라니……. 조그만 머리통에 징그럽도록 큰 몸뚱이가 붙어서 꿈틀거렸다. 그 불균형한 모습은 징그럽다 못해 괴기스럽기까지 했다.

고양이가 뱀의 몸통을 물어뜯었다. 새빨간 피가 하얀 눈 위로 뚝뚝 흘러내렸다. 금세 피 웅덩이 하나가 생겨났다. 고양이는 뱀의 남은 몸뚱이를 잘근잘근 몇 번 씹다가 바닥에 뱉다 패대기쳐버렸다. 뱀은 힘없이 널브러졌다. (23쪽)

도깨비민담에서는 물론이고 대부분의 창작동화에서 도깨비가 구렁이 민담이나 고양이 민담 등과 함께 출현하는 이야기가 드물었다. 이 동화에서는 여러 가지 민담을 수용하여 이야기를 엮어나갈 거라는 것을 발단의 전개를 통하여 암시해주고 있다.

도깨비의 모습을 살펴보자.

새하얀 도포 차림에 흰 수염을 길게 늘어뜨린 단정한 모습의 노인이었다.
(29쪽)

보통 아이로 돌아온 아리의 얼굴은 예쁜 편이었다. 영웅이는 마음을 놓았다. 아리는 노인이 입은 한복보다 좀 더 옛날 옷처럼 보이는 치마와 저고리를 입고 있었다. (49쪽)

“아리야, 영웅이는 인간이야. 어쩌면 넌 그렇게 눈치가 없냐?”
그때 옆방에서 태산이가 나오면서 아리에게 타박하듯 말했다.
“세상에, 난 인간을 실제로 보기는 처음이야. 정말로 우리랑 똑같이 생겼잖아?”
얼굴에 미소를 머금은 아리는 영웅이를 위아래로 훑어보면서 신기해 했다.
(55쪽)

이 동화는 도깨비의 모습을 전통 민담에서 보여주듯이 사람과 닮은 인간적인 모습으로 그렸다. 사람과 만날 때 옷차림까지 한복으로 차려입어서 서사구조가 뚜렷한 설화 속 도깨비 모습을 보여주고 있다. 나아리, 나태산, 나우월, 나동명, 금강 고바우 등 이름을 살펴보아도 사람과 같아서 도깨비의 인간적인 모습이 함께 드러난다. 사람과 사귀고 싶어 하고 사람을 따라하기 좋아하는 우리 전통 도깨비의 모습을 그대로 물려받았다.

다음은 도깨비가 변신하는 장면을 살펴보자.

영웅이는 깜짝 놀라고 말았다. 몸의 반쪽은 사람이요, 반쪽은 나무인 괴물 같은 아이가 서 있었다. 오른쪽은 머리카락과 팔과 다리가 제대로 달린 사람의 얼굴과 몸뚱이였지만, 왼쪽은 나무줄기 몸통에 나뭇가지와 나뭇잎들이 잔뜩 나 있었다. (49쪽)

위의 장면은 ‘나아리’라는 여자아이 도깨비가 학교에서 배운 나무로 변하는 변신술을 연습하다가 실패하여 반쪽만 나무로 변한 모습을 보여준다. 도깨비 나라에 인간 세상처럼 학교가 있다는 것을 보여주는 상상력이 돋보이는 장면이다.

이 동화에서도 도깨비는 여러 가지 마법을 행하는 것을 볼 수 있다. 어떤 양상으로 나타나는지 살펴보자.

“미안, 널 의심하는 게 아냐. 사실 그냥 좀 불안해서. 너희 할아버지 말씀이 여긴 내가 사는 세계랑 다르다고 하셨어. 너는 처음에 반은 나무였고, 너희 할아버지는 옛날이야기 속에나 나오는 것처럼 그렇게 나는 듯이 견고…….”
영웅이는 입에서 나오는 대로 두서없이 말해버렸다.

“그건 축지법이야.”

아리가 대답했다. (54쪽)

“옛날에는 부모들이 집에서 자신들의 지식과 술법을 자식들한테 그냥 되는 대로 가르쳤었대. 그러다보니 시간이 흐를수록 실력이 뛰어난 집안은 점점 더 힘이 있고 부유해지는데, 그렇지 않은 집안은 자손 대대로 힘도 없고 가난하게 살게 된 거야. 집안 간의 격차가 엄청나게 벌어지니까. 10대 도깨비 왕이 그걸 안타깝게 여기셔서 학교를 세우고 능력 있는 도깨비에게 선생이 되어 가르칠 의무를 부여하셨대. 그때부터 도깨비들 누구나 골고루 기본적인 것들을 배울

수 있게 되는 거래.”

“어떤 걸 배우는데?”

“방망이를 다루는 법, 그걸로 술법을 펼치는 법, 약초학, 변형술, 변신술 등등 아주 많아.”

“국어, 수학 이런 건 배우지 않니?”

“왜 안 배워. 그건 기본이야. 음악 시간도 있는 걸. 노래와 춤을 배우지. 처음 학교에 들어가면 재미를 붙여주기 위해 3년 동안은 주로 그걸 배워. 어차피 그 나이 때 배울 수 있는 신통술은 간단한 소환술 한 가지밖에 없거든.” (110~111쪽)

아리가 칼을 내밀었다. 짧은 단도였다.

“너희들 칼도 가지고 다니니?”

느닷없이 나타난 칼을 보고 영웅이는 놀라서 물었다.

“그건 이걸로 변형을 시킨 거야.”

아리는 길바닥에 떨어져 있는 나뭇가지를 가리켰다. (162쪽)

위의 장면에서 살펴보았듯이 이 동화는 민담에서는 보이지 않던 도깨비 세상을 새롭게 구축해냄으로써 어린이들에게 무한한 상상력을 길러주는 역할을 할 것이다. 인간 세상과 비슷한 사회구조를 보여주어 도깨비에 대해 친근감을 느끼게 해준 것이라고 본다.

이 동화에서 도깨비불은 어떻게 나타나는지 살펴보자.

“아리야 이제 불을 켜야 할 것 같아.”

적목이가 말했다.

“그래. 미리 밝히는 것도 괜찮겠지.”

“불!”

아리와 적목이가 거의 동시에 소리쳤다. 그러자 아리와 적목이 앞에 초록빛

을 내는 불덩이가 하나씩 등실 뿔다. 자옥이도 소리쳐 머리 위에 불을 띄웠다.

“이게 뭐야? 뜨겁지는 않은 것 같은데.”

영웅이는 머리 위에 떠 있는 불덩이에 손을 가까이 대면서 물었다. 열기는 느껴지지 않았다.

“도깨비불이야.”

아리가 말해주었다.

“도깨비라면 누구나 도깨비불을 적어도 하나씩은 꼭 가지고 있어. 열기가 느껴지지 않는 건 지금 우리가 빛으로 쓰려고 하는 것을 알기 때문이야.”

“그럼 열로도 쓸 수 있어?”

“응. 빛, 열 둘 다 가능해.”

세 개의 도깨비불이 길을 밝혔다. (154쪽)

도깨비 민담에서는 도깨비불이 ‘열’로 쓰여진 이야기는 없었다. 여기서 도깨비는 저마다 불을 가지는 능력이 있고 열로도 쓰인다고 해서 새로운 도깨비불을 창조했다.

이 동화는 민담에서나 창작동화에서 한 번도 보여주지 않은 ‘도깨비 나라’를 구축해서 실감나게 형상화시켰다. 함께 등장하는 신의 세계 족속들은 요괴, 구미호족, 난장이족, 불여우족과 도깨비족의 아들 등 우리 전통 잡신들이 등장한다. 도깨비 나라에는 도깨비만 따로 살지 않을 것이라는 새로운 착안을 했다. 민담 속의 인물을 현대 감각으로 변용하여 수용한 것이다.

이 동화는 인간 사회와 비슷한 구조인 도깨비나라를 보여주면서 도깨비 나라의 선악을 다루고 있다.

“신분을 뛰어넘어 자신을 따르는 무리가 많아지자 화산은 변했던 것 같아. 언제부터인가 이 세계에서 도깨비가 아닌 다른 종족들은 전부 몰아내야 할 뿐 아니라, 신통력이 없는 열등한 도깨비들도 몰아내고 강한 자들만의 세계를 만

들자는 애기들이 공공연하게 떠돌았는데, 그 중심에 화산이 있었어.” (230쪽)

“애기를 마무리하자면, 왕이 화산을 봉인했고 왕을 따르던 무리들이 화산의 무리들을 제압했지.” (235쪽)

위의 장면에서 살펴보았듯이 도깨비 나라의 사회악을 보여주어, 인간 세상에 여러 종족이 모여 살면서 생기는 인종차별에 대해 풍자하였다. 도깨비나라의 선악이 투쟁하여 선이 승리한다는 모습은 환상의 도깨비나라이지만 현실 세계와 연관지어 교훈을 주고 있다고 본다.

3) 도깨비의 존재 일깨움

현대로 올수록 구비문학인 민담이 사라져 간다. 그런 추세 속에 도깨비 이야기도 민담이니만큼 역사 속에 묻혀가는 추세이다. 그런 점을 안타깝게 여기는 작가는 사라져가는 도깨비에 대한 안타까움을 기록문학인 동화에서 이야기하고 있다.

장편동화 <마지막 도깨비 달이>를 통하여, 마지막 남게 된 달도깨비 달이가 사람들에게 어떻게 도깨비에 대한 존재를 일깨워주는지 살펴보기로 한다.

그때였다. 갑자기 계곡 물속에 잠겨 있던 보름달이 일렁이더니, 물속에서 쭉 빠져나오는 것이었다.

“으악!”

순간 돌이는 기겁을 하고 그 자리에 못 박힌 듯 서 버렸다. 돌이 앞에 보름달처럼 환한 것이 우뚝 서 있었기 때문이다.

낫달처럼 새하얀 얼굴에, 둥근 입, 둥근 코, 둥근 눈이 노랗게 빛을 내고 있었다.

“도, 도깨비야.”

그것은 영락없이 보름달을 닮은 도깨비였다. 돌이는 그 자리에 정신을 잃고 쓰러지고 말았다.

쟁반처럼 둥근 달님을 닮은 도깨비는 쓰러진 돌이를 내려다보며 병긋병긋 웃었다.

‘히히히, 돌이야, 고마워. 네가 나를 태어나게 해 주었어.’

물속에 잠긴 보름달에서 갓 태어난 달도깨비는 공중으로 붕 떠올랐다. 그리고 동실동실 떠가는 구름을 밟고 서더니, 소리도 없이 스르르 어디론가 사라졌다. (16-17쪽)

으스름 달밤에 혼자 변소에 갔다 오던 돌이가 두려움에 휩싸여 물속에서 일렁이는 달빛에 놀라 도깨비라고 생각해서 소리치는 순간 달도깨비가 태어난다. 생긴 모습이 달을 닮아서 ‘달도깨비’라는 이름을 붙였다. 여기서는 도깨비가 태어나는 조건을 사람들의 마음속에서 도깨비가 있다는 믿음에 의한 것이라고 한다. 주인공으로 등장한 달도깨비 달이는 보름달처럼 노랗고 둥그랗게 생긴 것이다. 그런데 이 장면에서 주목할 점은 어린아이가 물에 비친 달그림자를 보고 놀라 도깨비라며 무서워하자 도깨비가 태어난다는 것이다. 이 장면은 요즘 사람들이 도깨비를 무서운 존재라고 여겨 차츰 잊어버려 도깨비가 나타나지 않는다는 생각을 보여준 것이라고 본다.

이 동화에 등장한 여러 도깨비의 이름을 보아도 생긴 모습이 연상된다. 장승도깨비, 털도깨비, 등불도깨비, 망치도깨비, 부지깽이도깨비, 명석도깨비, 징도깨비, 빗자루도깨비, 도리깨도깨비, 방귀도깨비 등. 이런 출현 양상은 김학선⁵⁸⁾이 분류한 도깨비의 모습을 따르고 있다는 것을 알 수 있다.

이 동화에 등장하는 도깨비는 어떤 음식을 즐기는지 살펴보자.

58) 김학선, 앞의 논문, 73~74쪽.

여기저기서 북과 팽과리가 울려 퍼지는가 싶더니, 이내 참나무 숲에는 신명한 잔치판이 벌어졌다. 방망이를 두드려 맛있는 메밀 범벅을 가져오고, 호박오가리를 넣은 시루떡도 날라왔다. 도깨비들은 배가 터지게 범벅과 떡을 먹고, 새벽녘이 되어서야 깊은 잠이 들었다. (22쪽)

“메밀 범벅 가져다다오, 똑딱.”

등불도깨비가 방망이를 바닥에 대고 두드렸다. 그러나 아무리 기다려도 소식이 없었다.

“허허, 이 근처에는 메밀 범벅이 없는가 보오.”

무엇이든 나오라는 도깨비방망이는 사실 무엇을 새로 만들어 내지는 못했다. 다만 가장 가까운 곳에 있는 물건을 몰래 빼내 오는 재주를 지녔을 뿐이다. (62쪽)

이 동화의 도깨비들도 민담 속 도깨비들이 먹는 음식을 그대로 좋아하는 모습이다. 그러나 서울로 간 도깨비들은 먹을 게 없어서 자장면도 먹게 된다. 점차 현대적인 도깨비의 모습으로 바뀌어 가는 것을 볼 수 있다. 그리고 도깨비방망이를 두드려서 인간 세상 어딘가에서 음식이나 물건을 빼내 오는 것으로 그려서 소동이 일어나게 했다. 민담에서 볼 수 없었던 도깨비방망이에 대한 상상을 보여주었다. 이는 도깨비의 장난스러운 면을 부각시킨 것이라고 볼 수 있다.

거리를 걷는 사람들을 훑어보다가 달이는 속으로 고개를 끄덕였다. 사람들이 도깨비를 보고도 놀라지 않는 이유를 알 것 같았다. 많은 사람들이 도깨비 모습과 닮았기 때문이다. 어떤 사람은 머리를 보라색으로 물들이고 온통 번개 머리를 하고 있지 않나, 어떤 사람은 검고 노란색이 번갈아 나타나는 머리를 빼죽빼죽 뿔이 돋은 것처럼 꾸미고 다니는 게 도깨비와 별로 다를 게 없었다. 그래서 도깨비들이 자신들의 모습을 그대로 드러내고 걸어도 사람들이 이상하게

여기지 않는 것이었다. (79~81쪽)

위의 장면을 보면 이 동화에 나오는 달도깨비, 부지깽이도깨비, 등불도깨비 등은 사람들 앞에서도 도깨비가 있다는 믿음을 주기 위해 생긴 그대로 모습을 보여준다. 민담 속 도깨비처럼 감투를 써서 모습을 감춘다거나, 사람처럼 변신해서 나타나지 않는다. 그래도 요즘 사람들 자체가 워낙 유별난 외모를 하고 다녀서 도깨비와 별로 다를 게 없다고 하면서 은근히 도깨비의 모습을 상기시킨다. 현대인들의 유별난 치장을 꼬집고 있는 것이다. 그러나 도깨비가 원형 그대로의 모습으로 나타났는데도 사람들이 이상하게 여기지 않는다는 것은 무리한 설정이라고 볼 수 있다. 민담처럼 사람 앞에 나타날 때는 사람과 비슷한 모습으로 나타나지만 자세히 살펴봤을 때 도깨비인줄 눈치 채는 것으로 묘사했다면 자연스러웠을 거라고 본다. 그러나 이 동화는 몇 안 되는 도깨비들이 아직도 자신들이 존재하고 있음을 보여주려고 애쓰는 내용인 까닭에, 도깨비 원형을 그대로 드러내 보인 것이라고 할 수 있다.

다음은 이 동화에 등장하는 도깨비들은 어떤 마법을 쓰는지 살펴보자.

등불도깨비가 부지깽이도깨비의 가느다란 허리를 덥석 움켜잡았다. 그리고 몸을 획 날렸다. 등불도깨비는 빨간 불꽃이 되어 컴컴한 하늘 위로 솟아올랐다. 이어 달이가 몸을 동그랗게 오프려 획 떠올랐다. 달이의 몸은 보름달처럼 동그랗게 되어 하늘 위로 솟았다.

“획, 획.”

등불도깨비와 달이는 획획 날아 사람들이 가장 많이 산다는 서울로 향했다. (41쪽)

“색안경 나와라, 똑딱!”

달이가 도깨비방망이를 땅바닥에 내려쳤다. 그러자 금세 색안경 하나가 툭 떨어졌다. (49쪽)

“허허, 잘했구려. 우리는 맨바닥에서 잠자던 한 남자에게 돈벼락을 안겨주었소. 아마 잠에서 깨면 도깨비가 왔다 간 사실을 알게 될 거요.”

부지깡이도깨비가 의기양양하여 말했다. (89쪽)

달이는 들고 있던 방망이로 바닥을 톱 내리치며 작은 소리로 말했다.

“빛남이의 답과 툴이의 답을 바꿔다오.”

그러자 툴이가 쓴 글자들이 시험지에서 쪽쪽 빠져나오더니, 빛남이 시험지 빈 칸에 척척 들어앉는 것이었다. 그와 동시에 빛남이가 쓴 글자들이 툴이의 시험지로 쪽쪽 옮겨갔다. (131쪽)

여기서 도깨비가 하늘을 신나게 날아서 이동하는 모습을 보여준다. 축지법을 쓰는 민담 속 도깨비보다 한결 발전된 모습이다. 비행기와 우주선이 날아다니는 현대감각에 맞는 발상이다. 도깨비를 통한 어린이들의 욕망 투사도 시의성이 있다. 시험을 잘 봐서 부모님을 기쁘게 해드리고 싶은 욕망이다.

도깨비가 노숙자한테 돈벼락을 안겨주는 모습을 보여주는데 이 장면은 우리 전통 도깨비와는 다른 모습이다. 민담 속 도깨비는 돈이 없고 불쌍하다고 해서 다 도와주는 것은 아니었다. 가진 것 없지만 제 할 일을 열심히 하는 성실하고 착한 사람, 도깨비 또는 다른 사람에게 먼저 선을 베풀어 준 사람에게 나타나 도움을 준 것이다. 여기서는 도깨비가 자신들을 알리기 위한 방편으로 지하철 노숙자에게 돈 보따리를 마구 안겼다고 본다.

이 동화에서 도깨비불은 어떻게 나타나는지 살펴보자.

용마루 위에 잠시 앉아 있던 등불도깨비가 획 날아올랐다. 획획 맴을 돌며 점점 높이 올라갔다. 빨간 불빛이 아득하게 멀어졌다. 빨간 불빛이 주먹만 해 지더니 차츰 푸른빛으로 바뀌었다. 푸른 불빛은 아주 작게 뱅글뱅글 맴을 돌았다. ((77~78쪽)

여기서 도깨비불을 뿜는 도깨비는 등불도깨비라고 설정했다. 지금까지 살펴본 창작동화에서는 모든 도깨비는 다 불을 뿜을 수 있다는 설정을 한 것과 사뭇 다르다. 이런 발상은 민담 속에서 ‘불도깨비’가 따로 있다는 생각과 일치한다.

이 동화에서 출현한 도깨비 모습은 민담과 다를 바 없지만 도깨비가 자신을 알리기 위해 서울이라는 대도시로 가서 여러 가지로 활약하는 모습을 보여주었다.

4) 나쁜 버릇이나 습관 고치기

도깨비가 등장하는 한국창작동화 가운데 유아용이나 저학년 도서에 특히 나쁜 버릇이나 습관 고치기 도구로 도깨비를 등장시키는 경우가 많다. 그 까닭은 도깨비의 신성성을 이용하여 뭐든지 볼 수 있고, 도깨비감투를 써서 모습이 보이지 않으며, 뭐든지 할 수 있는神通력이 있다는 환상성 때문이다. 이러한 유형의 동화에는 유아들이 읽기에 적합한 아주 짧은 동화가 주류를 이루고 있다.

먼저 단편 동화 <안경 낀 도깨비 뿌뿌>⁵⁹⁾를 살펴보기로 한다. 잘 씻지 않는 아기도깨비 뿌뿌가 등장하여 길거리에서 파는 불량식품에 세균이 우글거리는 것을 보여주고, 양치질과 몸을 씻지 않았을 때 병이 나서 병원에

59) 안선모, 앞의 책.

가야한다는 위험을 경고하고 있다. 이때 중심인물인 아기도깨비 뽀뽀의 역할은 잘 씻지도 않고 불량품을 사먹는 아이들의 나쁜 습관이나 버릇을 고쳐주는 도구로 쓰이고 있다는 것을 알 수 있다.

버릇을 고쳐주기 위해서 쓰인 도깨비의 역할은 몇 가지 마법⁶⁰⁾으로 인해 가능하다.

“뽀뽀의 생일 선물을 만들자.

이 세상에 단 하나밖에 없는

아주아주 귀한 선물을

자, 넣어볼까?

가시 덩굴 한 움큼

개미 눈곱 한 숟가락

하루살이 눈물 한 종지.”

가마솥에서 녹색 연기가 피어올랐어요.

도깨비 대왕은 도깨비방망이를 슬슬 문지르며 주문을 외었어요.

“수리 수리 마하수리, 아주 작은 것이라도

볼 수 있도록! 수리 수리 마하수리, 얍!”

‘우르르 쿵!’

천둥 소리가 나면서 예쁜 상자가 만들어졌어요. (2-3쪽)

이 동화에서 대왕도깨비는 신성성을 가진 도깨비의 모습으로 형상화되어 있다. 도깨비는 무엇이든 꿰뚫어 볼 수 있다는 마법사적인 요소를 부여하

60) 여기서 ‘마법’이라는 용어 외에는 우리말로 적당한 말을 찾아보기 힘들어 서양 사람들이 쓰는 용어를 차용해 쓰기로 한다. ‘마법’이라는 용어의 사전적 의미는 마력(魔力)을 작용시켜 불가사의한 일을 행하는 술법 *마술. 이라고 정의되어 있다. 도깨비민담에서 도깨비는 마법을 사용하는 마법사 역할을 한다. 하지만 민담의 분위기는 우리 전통 도깨비다운 면이 따로 있다고 생각한다.

는 ‘요술안경’을 만들어주는 신격인 것이다. 그에 비해 아기도깨비 뿌뿌는 인간적인 면이 강하다. 전통 도깨비 민담에서 볼 수 있는 신성성이 갈수록 쇠퇴하는데 그것은 아기도깨비를 통하여 잘 드러난다.

뿌뿌는 안경을 쓰고 땅으로 내려갔어요.

“앗, 웅이다.”

웅이는 뿌뿌가 좋아하는 아이예요. 힘도 세고 씹씹하지요. 웅이는 길거리에서 군것질을 하고 있었어요. 웅이가 입에 놓은 문어 다리에는 벌레가 우글거렸어요.

“앗! 안 돼! 먹지 마!”

뿌뿌가 소리쳤어요. 그렇지만 소용 없었어요. 사람들 눈에는 뿌뿌가 보이지 않았거든요.

뿌뿌는 웅이를 따라 웅이네 집을 왔어요. 웅이는 장난감을 갖고 놀았어요.

“아이고, 배 아파! 엉엉.”

웅이가 갑자기 배를 잡고 울었어요. 뿌뿌는 웅이 뱃속에 있는 작은 벌레들을 보았어요.

“우리들은 지저분한 음식 속에 들어 있지.”

작은 벌레들이 킁킁거리며 말했어요.

“빠빠빠빠…….”

구급차가 달려왔어요. (5~7쪽)

아기도깨비 뿌뿌는 요술안경을 통하여 지저분한 것을 먹으면 병균이 몸속으로 침입하여 병이 난다는 알게 된다. 그 뒤부터 부지런히 이를 닦고 세수를 하는 모습을 보여준다.

여기서 전통 도깨비 민담 어디에도 나오지 않는 요술안경을 선보였다. 이는 요즘 어린이들이 이해하기 쉽고 흥미를 유발할 수 있도록 도깨비의

신적인 능력을 현대화하여 새롭게 창조한 것으로 볼 수 있다.

그러나 개미 눈곱 한 손가락, 하루살이 눈물 한 종지 등을 가마솥에 넣어 요술안경을 만드는 장면은 유럽의 마녀들이 행하는 마법의 주술처럼 보여서 도깨비 이야기와는 어울리지 않는다. 가마솥은 마녀들이 행하는 주술 도구의 중요한 상징이기 때문이다.⁶¹⁾ 이는 서양에서 수입한 그림책의 영향으로 우리 도깨비가 서양 요정과 마녀 등과 혼효된 탓이라고 본다.

다음은 <고대로와 깜깨비>를 통하여 살펴보자. 앞 장에서 살펴보았듯이 깜깨비는 인간 물건을 잠깐 빌려갔다가 되돌려 놓는 도깨비 세상의 배달꾼이다. 사람들이 쓰던 물건 둔 곳을 깜박 잊고 찾아도 눈에 띄지 않는 것은 깜깨비가 잠시 빌려갔기 때문이라고 설정했다.

대로는 책상 밑을 들여다보았습니다. 깜깨비가 있던 자리에 열쇠 하나가 놓여 있었습니다.

‘어! 이걸 현관문 열쇠잖아. 이것도 깜깨비 것이었구나!’

대로는 열쇠를 끄집어냈습니다.

“엄마, 이것 보세요. 열쇠도 깜깨비가 그랬어요.”

“열쇠 찾았어? 그것 봐, 네 방에 있었잖아. 그때 잘 찾아보라고 했지.”

“제가 잃어버린 게 아니라니까요.”

“아무튼 이제 방 정리 좀 잘 하렴.”

엄마는 그러면 그렇지, 하는 표정을 지으며 방을 나갔습니다. 대로는 억울했습니다.

‘앞으로 깜깨비가 내 방에 열쇠도 못하게 해야지.’

대로 방은 목욕이라도 한 듯 말쑥해졌습니다. 대로는 물건을 놓아 둔 자리도 하나하나 기억해 두었습니다. 그러면 깜깨비가 물건을 제멋대로 가져갈 수 없

61) 데리 브룩스, 『판타지 레퍼런스』, 들녘, 2002, 160쪽.

을 테니까요. (51~52쪽)

이 동화에서는 자기 물건을 제대로 정리하지 못하고 새 물건만 좋아하는 고대로라는 아이가 감깨비를 통하여 차츰 물건의 소중함을 깨달아간다는 이야기이다. 여기서 배달꾼 도깨비라는 새롭고 참신한 현대판 도깨비가 새로 창조되었다. 감깨비가 어떤 모습을 보여주는지 살펴보자.

야구 방망이보다 작은 키에, 머리카락은 털실처럼 마구 엉클어져 있고, 피부가 붉고, 못생긴 아이가 대로 앞에 나타났습니다. 어깨에는 낡은 가방을 둘러메고 있었습니다. (45쪽)

감깨비는 키가 고대로의 반만큼 되며 피부가 붉고 머리가 엉클어졌지만 사람과 비슷한 모습으로 나타난다.

“너, 너 누구야?”

대로가 더듬더듬 물었습니다.

“에잉? 너 내가 보이니?”

붉은 아이 눈이 커다래졌습니다.

“이, 이런……. 모자가 벗겨졌네.”

붉은 아이 곁에 알록달록한 작은 모자가 떨어져 있었습니다.

“아, 여기 있구나.”

붉은 아이는 허둥지둥 모자를 쓰려다 대로를 뺨히 쳐다보았습니다.(46쪽)

여기서 감깨비는 민담의 도깨비감투와 같은 역할을 하는 모자가 벗겨져 버려서 대로의 눈에 보이게 된다. 감투는 ‘알록달록한 작은 모자’라고 그려져 있어 역시 현대판 도깨비감투로 잘 어울리는 창조라고 할 수 있다.

깜깨비는 어깨에 멘 가방을 뒤적거렸습니다.

“이건 네 공책이야.”

“내 일기장이잖아!”

“늦어서 미안해. 우리 도깨비들도 공부를 해야 하거든. 인간 아이들이 하루를 어떻게 보내는지 말이야.”

깜깨비는 미안한 듯 머리를 벅벅 긁었습니다. (46쪽)

여기서 도깨비는 사람과 친해지고 싶어하며 사람들이 하는 일을 궁금하게 여기고 배워서 따라하고 싶다는 민담의 이야기를 새로운 감각으로 엮어내고 있다. 깜깨비는 일기장을 돌려준 후에 대로가 재미있게 읽고 아무렇게나 던져두어서 못 찾았던 만화책까지 돌려준다.

대로는 만화책을 확 낚아챘습니다.

“정말 재미있었어. 다음 권은 없어?”

대로는 깜깨비를 쏘아보고, 어질러진 물건들을 주섬주섬 주웠습니다. (48쪽)

깜깨비는 사람인 대로가 하는 것을 다 좋아하고 책이며 장난감이며 마음대로 빌려갔다가 다시 가져다 놓는다. 이는 사람을 좋아하고 따라하고 싶어하는 도깨비 민담의 모티브를 따와서 현대에 맞게 설정하였다고 볼 수 있다. 그리고 앞에서 살펴보았듯이 민담과 같이 도깨비는 사람의 손때가 묻은 물건에 스며들어 있다는 것을 보여준다. 중요한 것은 단순하게 사용한 것뿐만 아니라, 그걸 아끼는 사람의 마음이 들어간 것에서 산다고 했다.

어린이들의 나쁜 버릇이나 습관을 고쳐주는 목적으로 도깨비민담을 수용한 동화에는 흔히 국적이 불분명한 도깨비가 등장하거나 무서운 존재로 부각시키는 경우가 있었다. 반면 <고대로와 깜깨비>는 그러한 교훈이 있음에도 불구하고 우리 도깨비의 전통을 잘 이어받아 새로운 인물로 창조되어

참신한 모습을 보여주었다고 할 수 있다.

앞에서 살펴본 민담에 나오는 다양한 도깨비의 출현 양상들은 창작동화에서 도깨비가 출현하는 모습에 복합적으로 그려지고 있다. 도깨비의 정체성이 뚜렷하게 정해져 있는 것은 아니지만 본 연구자는 <방이설화>에서 보여주었듯이 주인공이 아이일 때 도깨비는 아이 모습으로 나타나고, 어른일 때는 어른 모습으로 나타난다고 보는 것이 도깨비 정체성에 가장 가깝다고 본다. 창작동화의 도깨비민담 수용양상에서 살펴본 결과 도깨비의 외적인 모습에서 전통 도깨비의 정체성을 잘 살린 동화와 정체성이 흐려진 동화는 숫자가 비슷하였다. 그렇지만 도깨비의 성격은 주로 사람을 도와주는 경우가 많았다. 그것은 민담에서처럼 물질적인 결핍을 도우는 인물이 아니라 정신적 결핍을 충족시켜주며, 올바른 생활로 이끌어가는 조력자 역할을 한 경우가 많았다.

Ⅲ. 한국 창작동화의 도깨비 민담 수용의미

도깨비민담의 주제는 김중대의 박사학위 논문 「한국 도깨비담 연구」에 비교적 잘 정리되어 있다. 전래 도깨비민담의 주제는 크게 유교적인 교훈성을 강조하는 내용과 흥미 위주로 이끌어가는 내용으로 나눌 수 있다. 특히 흥미를 강조하는 경우에는 현실적인 궁핍을 해소하려는 의도로 도깨비라는 존재를 활용하여 그 목적을 성취하는 것과 경험적 소재를 통하여 도깨비를 공포대상으로 부각시키는 두 가지 양상을 띤다.⁶²⁾

도깨비민담이 창작동화에 수용되면서 여러 가지 많은 변화가 일어났다. 앞에서 살펴본 변화들이 주제에 어떻게 기여하며 그 의미가 무엇인지 알아보기로 한다.

첫째, 도깨비를 통하여 결핍된 인물들이 충족하게 되는 동화들을 우선 살펴보기로 한다.

먼저 <샘마을 몽당깨비>를 살펴보자.

이 동화는 도깨비민담 속 인물과 배경을 유사하게 설정하였다. ‘몽당깨비’를 통하여 인간과 사랑한 도깨비를 보여주었고, 도깨비터에 집을 지으면 저주를 받는다는 설화를 수용하였다. 인간인 처녀 버들이를 사랑하고 도깨비터의 비밀을 알려준 벌로 몇 백 년 동안 은행나무 뿌리 속에서 갇혀 잠자던 도깨비가 깨어나, 자연을 상징하는 샘물을 지켜낸다. 민담에는 주인공들이 도깨비를 통하여 물질이나 배고픔의 욕망을 해소했지만, 이 동화는 물질적인 궁핍과 동시에 사람들의 인식처인 때 묻지 않은 자연을 간구하는 욕망이 도깨비 설화에서 변용된 점이다. 도깨비 이야기의 기본형은 결손에서 충족으로 나아가는 상황의 변화를 이야기의 핵으로 삼으며, 도깨비는 현실과 초현실을 매개한다. 도깨비를 현실에 개입하게 만드는 동기가 ‘인간

62) 김중대, 앞의 논문, 115쪽.

의 욕망'이라 볼 때, 이 동화도 도깨비를 매개로 하여 인간의 욕망을 투사하고 있다.

새벽이 오려고 그러는지 동쪽 하늘이 눈을 뜨고 있었습니다. 푸른 창이 천천히 열리는 것 같았습니다. 그러자 아무도 모르게 샘마을에 처진 금줄이 풀리기 시작했습니다.

날이 밝으면 누구라도 샘마을에 와서 달고 시원한 샘물을 마실 수 있을 것입니다. (190쪽)

이 동화는 민담의 도깨비를 그대로 수용하여 현대 사람들의 욕망을 해소해 주는 역할을 했다. 주인공인 몽당개비는 옛날에 사랑한 여인의 후손인 가난하고 불쌍한 아름이의 병을 고쳐주었고 현대인들에게 자연을 경외하며 보호해야 한다는 주제의식에 기여를 했다. 이 동화는 민담의 도깨비를 현대에 출현시켜 점차 파괴되어 가는 자연에 대한 경외감을 심어주는데 의미가 있다고 하겠다.

다음은 <샘물 세 모금>을 살펴보자. 여기서도 도깨비와 여러 신들과 어울려 함께 어울려 살았던 모습을 보여주었다. 도깨비 돌쇠와 함께 귀(鬼)의 세계로 샘물을 구하러 떠난 준우는 여우족과 이무기 등 여러 귀를 만난다. I 장에서 민담과 유사한 인물을 살펴보았듯이 돌쇠는 주인공 준우를 도와주는 인물이다. 아기 때 엄마를 여의고 왕할머니 품에서 자란 준우는 왕할머니가 불로장생할 수 있는 샘물을 구하고 싶어한다. 그것을 안 도깨비 돌쇠가 준우를 데리고 중간 세상으로 가서 샘물을 구해준다.

왕할머니는 준우가 도깨비 돌쇠와 함께 애써 구해준 귀한 샘물 세 모금을 한 모금만 마신다. 그리고 한 모금은 감나무에 한 모금은 개울에 뿌려준다.

“그리고 한 모금은 개울에 뿌려주자.”

“개울요?”

“그러. 한 모금이지만 그 안에 수많은 물방울이 있을 겨. 그 개울이 강을 만나 바다로 가는 동안 물고기도 먹고, 풀도 먹고 그러면서 세상을 깨끗이 만드는 몫을 톡톡히 할 거여.” (187쪽)

왕할머니의 말을 들어보면 설화시대에도 신과 자연을 경외하며 자신의 이익보다 소외된 사람들을 돌보며 함께 살아가는 미덕이 있다는 것을 알 수 있다. 그 이야기 중심에 인간과 친숙한 익살스런 도깨비 돌쇠가 있다.

이 동화는 도깨비 돌쇠를 통하여 현대를 살아가는 어린이들에게 인간 세상 외에 또 다른 세상에 눈을 뜨게 하고 지나친 욕심이 화를 불러온다는 것과 어울려 살아가는 법을 깨닫게 해준다. 이 동화는 현대 어린이에게 자연과 사람들이 어울려 살아가는 법과 인간의 욕심에 대한 경계심을 심어 주는데 의미가 있다고 할 것이다.

다음은 <아기도깨비와 오토제국>을 살펴보자. 이 동화는 산속에 사는 아기도깨비 루루가 서울로 가서 기계문명에 길들여져 자신의 의지를 잃어버린 현대인의 정신적인 자유를 찾아준다. 아직도 산은 때 묻지 않은 자연 그대로의 모습을 간직하고 있다. 그래서 산속에 사는 도깨비 몸 색깔도 나무와 풀의 색을 상징하는 초록색이다. 이 때 아기도깨비 루루는 인간이 감당할 수 없는 기계의 힘을 물리치는 초월적인 존재로 등장한다.

도깨비민담에서 인간의 힘으로 하기 힘든 보 쌍기라든가 다리 놓기 등의 문제를 해결해 준 도깨비가 창작동화에 수용되면서 시공간적인 배경이 달라진다는 것을 알 수 있다. 아기 도깨비 루루는 서울로 가고 싶어 했다. 또한 오토제국의 중앙기계장치를 부수어 사람들을 기계문명의 노예에서 자유

롭게 해주었다. 여기서도 도깨비는 물질적인 결손형의 인물을 충족시켜 주는 것이 아니라 정신적인 결핍을 채워주는 역할을 했다. 초월적인 힘을 가진 도깨비를 통하여 자유를 추구하며 정신적인 풍요를 찾고자 하는 데 그 의미가 있다고 할 수 있다.

<바보 1단>은 바보라서 소외된 아이를 주인공으로 등장시켰다. 전래 민담 속 도깨비와 유사한 도깨비가 등장하여 외로운 주인공과 놀아주고 주인공에게 공부 잘 되게 해주는 단추를 선물해준다.

뭐하고 놀까 궁리하는데 도깨비가 씨름을 하자고 하네, 그래서 그러마, 하고 모래밭으로 갔지. 허리춤을 잡고 서로 올라다 내렸다, 밀었다 당겼다 하니까 제법 재미가 쏠쏠했어. (13~14쪽)

이 도깨비는 재미있게 놀아준 바보에게 선물을 준 것이다. 유사한 민담에 함께 살아준 바보 총각에게 선물을 준 암도깨비와 같은 행동이다. 도깨비는 사람을 좋아하니까 충분히 그럴 수 있는 설정이라고 본다.

다음 날 학교에 가서 공부를 하는데, 늘 그렇지만 선생님 설명이 너무 어려워 알아들을 수가 있어야지. 그러다 도깨비가 준 작은 단추가 생각나서 귀에 꽂았더니 이상하게 선생님 설명이 느릿느릿 아주 쉽게 들리는 거야. 수업 시간에 선생님이 질문에 대답까지 곧잘 하니까 다른 아이들이 깜짝 놀라는 거야. 묻기만 하면 답을 못해서 혼나던 바보 1단이 답을 척척 하니까 말이야. (16~17쪽)

바보 1단은 도깨비 덕분에 바보 1단에서 탈출하게 된다. 이 동화에서 도깨비민담을 수용한 의미는 요즘 어린이들이 공부밖에 모르고 다른 사람을 배려하는 마음이 부족한 것을 꼬집으며, 소외된 아이들에게 용기와 희망의

메시지를 전하는 것이라고 본다.

둘째, 정의를 보여주는 도깨비나라를 그린 동화를 살펴보자.

<도깨비 나라에 간 영웅이>는 상상의 도깨비 세계를 구축하여 도깨비들이 다른 신들과 인간과 어떤 관계를 맺으며 어떤 생활을 하고 있는 지를 보여준다. 이 동화가 연이어서 시리즈로 펴낼 계획을 하고 있어서 이 책 한 권으로서는 의미가 뚜렷하게 드러나지 않지만, 전통 민담 속 인물들을 수용하여 도깨비 세계 나름의 질서와 선악이 공존하고 있다는 것을 보여준다. 선악 대결에서 정의가 이긴다는 것을 자연스럽게 보여주기도 한다.

태산이가 말을 멈추었다. 아리는 자세한 얘기는 처음 듣는지 태산이의 말을 열심히 듣고 있었다.

“그래서 그때의 일로 화산을 악마라고 하게 된 거지?”

아리가 물었다.

“아니, 화산이 왕의자리에 오르고 나서 저지른 끔찍한 일들 때문에 악마라고 부르게 된 거야.”

태산이의 얼굴이 어두워졌다.

“왕이 된 화산은 그때부터 청소라는 것을 하기 시작했어. 다른 종족들을 내쫓는 것은 물론이고 자신의 뜻에 조금이라도 거스르는 자가 있으면 죽여버렸어. 그 가족들까지도 모두 ……” (232쪽)

“앗, 조심해!”

아리의 말이 끝나기도 전에 영웅이의 등에 엄청난 아픔이 밀려왔다. 영웅이는 비명을 지르면서 바닥에 털썩 주저앉았다.

영웅이는 쇠꼬챙이를 들고 무서운 눈으로 자신을 노려보는 남자의 얼굴을 보았다. 증오심에 가득 차서 일그러지고 찌그러진 그 얼굴이 바로 악마의 얼굴이 아닐가하고 영웅이는 생각했다. (283쪽)

“이런, 너희들이 벌써 상황을 종료시킨 것 같구나.”

경관은 주위를 둘러보면서 말했다.

“어린 나이에 대단할 걸? 훌륭한 변형술이야.” (285쪽)

영웅이와 도깨비 나라 아이들은 화산이라는 악마의 부하를 직접 때려눕힌다. 도깨비 신통력의 높은 단계를 공부했기 때문이다. 아이들도 악의 세계에 정면으로 도전하여 정의를 구현하는 모습을 이 동화에서는 보여준다. 이 동화에 민담 속 도깨비나라를 새롭게 구축하여 보여준 것은 보여주어 어린이들의 상상력을 길러주는 것, 이 세상에는 어디나 선악의 대결이 있으며 선이 승리한다는 정의구현의 의미가 있다고 본다.

<꿈도깨비>를 살펴보자. 꿈도깨비는 사람이 꾸는 꿈이 도깨비의 꿈도술 때문이라는 아이디어로 쓴 동화이다. 도깨비는 심술궂다는 민담의 모티브를 수용한 것이라 할 수 있다. 하지만 민담의 도깨비는 이유 없이 사람에게 심술을 부리지 않는다. 이 동화에서는 나쁜 꿈을 꾸는 어린이에 대한 이야기를 하려고 사람에게 이유 없이 심술을 부리는 도깨비를 설정한 것이라 본다. 이 동화는 꾸꾸라는 심술꾸러기 도깨비가 주인공인데 도깨비마을 할아버지의 도움으로 점차 착한 도깨비로 변한다.

“너희들 물안골 지훈이 좀 본받아라. 너희가 지훈이 반만 닮아도, 세상에서 둘도 없는 착한 꿈도깨비가 될 거다.”

당연히 꾸꾸는 지훈이가 싫었습니다. 지훈이가 꿈도깨비라도 보기 싫을 판인데, 사람이라 한층 알미웠어요. (19~20쪽)

이 동화는 위 예화처럼 도깨비민담 속 인물이 꿈도깨비라는 변용된 인물로 출현한다. 심술꾸러기 도깨비가 착한 도깨비로 변해가는 모습을 그려

어린이들에게 선을 지향하는 삶을 살자는 교훈을 주고 있다.

셋째, 도깨비의 존재에 대한 일깨움을 주는 동화 <마지막 도깨비 달이>를 살펴보자. 이 동화는 사라져가는 도깨비가 등장한다. 도깨비는 사람들의 믿음 속에서 태어난다고 했다.

달이는 자기를 태어나게 해 준, 산골짜 오막살이에 살던 돌이를 떠올렸다. 그때 돌이는 계곡 물속에 잠겨 일렁이는 보름달을 보고 도깨비라고 여기고, 혼비백산할 만큼 놀랐다.

만일 돌이가 보름달을 도깨비라 여기지 않았다면 아마 달이는 이 세상에 태어나지 못했을 것이다.

‘이제 세상에는 도깨비를 믿는 사람들이 사라졌어.’

어른이 된 돌이도 어쩌면 도깨비가 없다고 믿을지 모른다.

애초에 사람들을 피해 깊고 깊은 푸른 숲에 숨어 산 것이 잘못된 것 같았다. 번쩍거리는 전등불 빛이 무서워, 시끄러운 기계 괴물 소리가 싫어 오랫동안 사람과 떨어져 살다 보니, 사람들은 도깨비라는 존재를 완전히 잊어버린 모양이었다.

‘이건 분명 잘못된 거야. 이제 어떻게 해야 하지?’ (28~29쪽)

위 장면에서 보듯이 기계 문명 속에 살아가는 요즘 사람들은 도깨비를 믿지 않는다. 어둠은 도깨비가 인간이 되기 위한 공간이기는 하지만, 인간이 되지 못하고 오히려 인간에게 쫓겨나가는 공간으로 설정되어 있다. 이것은 도깨비가 신성적 속성이 탈락한 이후에 이루어진 듯하며, 그러한 위상변화에 따라 인간에게 희롱의 대상으로까지 전락하게 된 것이다. 현재에 와서는 이런 위상의 변화가 더욱 극심하게 나타나 어둠이 되더라도 도깨비가 출현하지 못하는 상태에까지 이르게 되었다.

김윤식은 민중이 역사를 요구하게 되는 저의를 현대 우리가 처한 상황의

불안의식에 그 일단이 있다고 보았다. 이것은 융(Jung)이 언급한 바 있는 예술의 “사회적 의의”와 통하는 말이다. 융은 예술의 창작 과정을 원형적 이미지의 무의식적인 활성화라고 보았다. 그리고 그 활성화된 예술은 항상 시대정신을 충고하고 있으며, 그 시대가 가장 잃어버리고 있는 형태를 만들어 낸다고 말한다. 예술가는 무의식적으로 현재의 부적절하고 일방적인 면을 보상하기 적합한 원시적 이미지를 찾아내서 형상화시킨다는 것이다.⁶³⁾

이 동화는 원시적 이미지인 도깨비를 통하여 우리에게 살아가는 힘을 주는 원천인 자연과 ‘도깨비’라는 우리 문화를 소중하게 여기고 다시 찾자는 메시지를 담고 있다. 도깨비는 자연 속에서 살고, 자연은 도깨비의 거처가 되기 때문이다.

자연 = 도깨비

이러한 등식이 성립할 수 있다. 자연이 점점 파괴되고 문명화된 현대에는 도깨비가 출몰하는 어두운 밤길이 사라졌다. 도깨비가 오랫동안 나타나지 않자 이제는 캄캄하고 한적한 곳에서도 사람들은 도깨비를 믿지 않는다. 그래서 이 동화에서는 기계문명의 편리함을 즐기려다가 우리가 잃어버린 것이 많다는 것을 보여준다. 어린이들의 입장에서 본다면 자연이란 바로 놀이와 정신적인 풍요일 것이다. 다시 말하면 물질문명의 혜택을 받는 대신에 성적 위주의 삭막하고 고달픈 생활을 해야 하는 입장에 있는 것이다.

이 동화에서는 사라져 가는 도깨비를 통하여 도깨비의 존재를 일깨워주면서 요즘 어린이들의 정신적 고달픔을 어루만져주는데 의미가 있다고 하

63) 강은해, 앞의 논문, 273쪽, 재인용.

겠다.

넷째, 어린이들의 나쁜 버릇이나 습관을 고쳐주기 위해 도깨비민담을 수용하였다. 우선 <안경 낀 도깨비 뽀뽀>를 살펴보자.

전통 민담에서 도깨비의 등장은 주인공의 물질적인 결손을 충족시켜 주기 위한 의미가 강했지만, 차츰 올바른 생활로 이끌어주는 초월적인 존재로 등장시키는 경우가 많다. 특히 유아나 저학년용 동화에 이런 예가 많다.

“으악! 싫어, 싫어!”

뽀뽀는 안경을 벗어던졌어요.(중략)

“잘못했어요. 엉엉, 다시는 안 그럴게요.”

뽀뽀는 주저앉아 한참 울었어요.

뽀뽀는 아침에 일찍 일어났어요.

제일 먼저 이를 닦고 세수를 했어요.

머리도 감았어요. 물론 뽀뽀도 깨끗하게 닦았지요.

이 동화는 아이들이 아기도깨비 뽀뽀를 통하여 씻지 않는 나쁜 습관을 고치는 모습을 보여준다. 여기서 요술안경이라는 문명의 이기를 도깨비가 만들어낸다는 점에서 전통 도깨비가 현대화된 모습으로 변용되어 있음을 알 수 있다. 아버지는 신경화 되어 있는 도깨비이며 뽀뽀는 인간적인 모습을 보여주는 도깨비로 나타난다. 뽀뽀라는 아기도깨비를 통하여 어린이들을 올바른 생활로 이끌어주기 위한 교훈을 주고 있다.

<고대로와 깜깨비>는 물질 풍요 속에 살아가는 어린이들이 자기 물건을 함부로 다루고, 갖고 싶은 것은 다 사야하고, 잃어버리면 새로 사는 나쁜 버릇을 고쳐주기 위해 도깨비를 등장시킨다. 깜깨비라는 도깨비는 요즘 어린이들이 정말 좋아할 깜찍한 도깨비라고 할 수 있다.

“낄낄낄낄.”

책상 위에서 깜깨비가 대로 흉내를 내며 갑죽거렸습니다.

“야, 너 언제 왔어? 왜 또 온 거야!”

대로는 팔을 슬며시 내리며 꼬부장하게 말했습니다.

“그냥, 혹시 만화책 다음 편 빌려 왔어?”

깜깨비가 두리번두리번 둘러보며 물었습니다. (64쪽)

위의 장면처럼 깜깨비는 주인공 고대호가 어질러두고 잊어버린 물건을 도깨비 세상으로 가져가는 배달꾼이다. 고대로는 깜깨비를 만나고부터 자기 물건을 잘 챙긴다. 깜깨비와 친구가 된 고대로는 자기 때문에 깜깨비가 죽을 처지에 놓이게 된 것을 알게 된다.

대로는 팽이를 잡아당겼습니다. 꿈쩍도 하지 않았습니다. 대로는 한 손으로 옷장을 밀고 팽이를 힘껏 잡아당겼습니다.

“끼이익! 쿵!”

팽이는 옷장 모서리를 힘겹게 빠져나왔습니다. 대로는 팽이에 묻은 흙과 먼지를 닦아냈습니다. 그리고 팽이 몸통에 생긴 상처를 어루만졌습니다.

괜히 울컥하고 눈물이 내려 했습니다. (106쪽)

고대로는 깜깨비를 살려내려고 시시하게 생각해서 팽개쳐둔 나무팽이를 찾아 분리수거함까지 뒤져 찾아낸다. 도깨비는 오랫동안 아껴 쓴 사람의 마음이 담긴 물건에 스며들어서 살아간다는 것을 알게 된 후 쓰던 물건의 소중함을 깨닫게 된다.

이 동화는 깜깨비라는 흥미로운 도깨비를 창조하여 물건을 함부로 다루는 요즘 아이들의 나쁜 습관을 고쳐주는데 도깨비 수용의미가 있다고 본

다.

한국 창작동화의 도깨비민담 수용의미는 현대인들에게 결핍된 정신적인 욕망을 충족시켜주고 있다. 자연보호, 정신적 여유, 희망과 용기, 욕심 경계, 정의 구현, 올바른 생활을 위해 도깨비를 수용한 의미가 있다고 보았다.



VI. 결 론

최근 세계적인 환상동화의 폭발적인 인기에 힘입어 한국 창작동화에 도깨비 민담을 수용한 동화가 많이 출판되고 있다. 토속적인 소재인 도깨비는 흥미롭고 자유소재로 변신할 수 있으며 마법을 행할 수 있어 환상적인 동화 캐릭터로서 아주 매력적인 인물이라 할 수 있다. 그리고 동화의 특성이 교훈성과 흥미성에도 잘 부합되는 소재이다. 그러나 도깨비를 등장시켜 우리 정서에 맞는 동화를 쓰려는 의도는 있되, 우리 도깨비의 정체성이 왜곡된 경우가 흔하다. 일본이나 중국의 귀(鬼) 또는 요괴 등이 혼효되어 있고, 서양의 마법사나 요정, 정령 등과 구별이 모호한 경우도 있다. 본고는 전통 도깨비민담이 한국창작동화에 어떻게 수용되었는지 그 양상을 살펴보고 수용방식과 양상 및 의미를 파악해보고자 했다. 그리고 도깨비 민담 수용의 문제점을 짚어보고 지향점을 찾아보았다.

본고는 도깨비가 중요 캐릭터로 등장한 동화를 중심으로 30 편의 동화를 검토해서 주제별로 공통되는 유형을 분류하는 작업에서부터 출발했다. 본고에 선정한 창작동화는 도깨비민담 수용의미가 뚜렷한 동화, 도깨비가 서사구조에 영향력이 있고, 전통 도깨비의 정체성을 비교적 잘 보여주며, 동화의 특성상 흥미성과 교훈성이 있다고 판단되는 작품을 선별하였다. 그 가운데서도 도깨비 수용의미가 비슷한 동화는 가장 최근에 나온 것으로 서점에서 유통되고 있는 책을 선정했다.

우선 한국 창작동화에 나타난 도깨비민담 수용방식을 살펴보았다. 한국 창작동화에서 도깨비 민담 수용방식은 거의가 인물과 플롯에 의한 수용이라고 볼 수 있다. 전통 도깨비민담의 인물은 주로 물질적 결손형이었지만 한국 창작동화의 인물은 주로 정신적 결핍형인 경우가 많았다.

한국 창작동화에서 전통 도깨비민담과 유사한 플롯과 인물을 가진 동화

에는 <샘마을 몽당깨비>, <아기도깨비와 오토제국>, <샘물 세 모금>, <도깨비 나라에 간 영웅이>, <마지막 도깨비 달이>, <바보 1단>이었다. 인물을 새롭게 창조하여 수용한 동화는 유아나 저학년을 위한 동화 <안경 낀 도깨비 뿌뿌>와 <고대로와 감깨비>, <꿈도깨비>였다.

다음으로 한국 창작동화의 도깨비 민담 수용양상을 살펴보았다. 비교적 전통 도깨비의 정체성을 잘 그려내었다고 볼 수 있었다. 겉모습은 비록 현대에 적합하게 재창조하여 변용된 모습으로 보여주었으나 주제의식에 있어서 전통 민담에 민중의식이 녹아있는 것처럼 현대인의 문제의식이 잘 녹아 들었다는 것이다.

첫째, 결손형 인물을 도와주는 도깨비를 수용한 동화 <샘마을 몽당깨비>는 설화 속 인물을 현대로 가져와서 전통 도깨비 모습을 고스란히 보여주었다. 과거에 설화 속 인물로 살았고 모습도 옛 도깨비처럼 순박하였다. 메밀묵을 좋아하는 점, 불쌍한 아이들을 도와주는 점, 사람들이 원하는 샘물을 살려낸 점, 옷차림 등 보이는 모습이 사람들과 비슷한 점이다.

<샘물 세 모금>은 민담 속 인물인 도깨비 돌쇠를 통하여 도깨비가 사람이 오래 쓰던 물건 속에 숨어산다는 점을 보여주었다. 돌쇠가 솔뚜껑을 술 안에 넣는다든지, 씨름을 좋아하고 메밀묵을 좋아하는 모습을 보여주어 전통 민담을 그대로 따르고 있었다. 그리고 주인공을 도와주어 결핍된 부분을 충족시켜 주었다.

<아기도깨비와 오토제국>은 처음 도깨비가 나타나는 장소가 인적이 드문 산속이라서 전통 민담의 출현양상과 같았으나, 숲속에서 벗어나고 싶어 사람에 따라 서울로 간다는 점이 현대 도깨비의 모습으로 변용되었다는 점이다. 그러나 도깨비 몸이 초록색이고 옷도 입지 않은 채 나타났으며, 도깨비는 무서운 존재라는 인식이 바탕에 깔려 있어서 일본의 요괴 오니가 연상되었다. 그러나 도깨비의 행위는 정신적으로 결핍된 주인공을 도와주

어 전통 도깨비를 따르고 있었다.

<바보 1단>은 왕따를 당하여 놀이터에서 외롭게 노는 아이에게 도깨비가 나타난다. 그 모습은 보통 아이와 같다. 전통 민담에서 도깨비가 착한 사람에게 보물을 선물하는 경우가 많았는데, 여기에 출현한 도깨비는 바보가 공부를 잘 할 수 있는 단추와, 장난감이 나오는 수건과 나쁜 아이를 혼내주는 막대기를 주었다. 도깨비의 신통력을 이용하여 소외된 어린이에게 용기와 희망을 주었다.

둘째, 정의를 보여주는 도깨비나라를 그린 동화 <도깨비 나라에 간 영웅이>는 민담 속 인물인 도깨비와 난장이족, 여우족 등을 수용하였다. 도깨비가 외양뿐만 아니라 불을 만들어 내고, 신통력을 쓰는 등 신성성을 부여해 전통 민담을 따랐다. 이 동화에서 주목할 점은 새로운 도깨비의 세계를 현실감 있게 그려내었다는 것이다. <꿈도깨비>는 사람들이 꿈을 꾸는 이유가 도깨비의 꿈도술 때문이라는 것을 이야기하고 있다. 도깨비들도 학교에서 체계적인 지식을 공부하며 선생님과 마을의 어른이 있다는 것을 보여주었다. 도깨비도 선과 악의 세계가 있으며, 악초로 나쁜 마음을 다스려 선을 추구하고 있었다. 아쉬운 점은 도깨비가 이유 없이 아이에게 나쁜 꿈을 꾸게 하는 심술을 부린다는 점이다. 자칫 잘못하면 아이들이 도깨비란 심술궂고 무서운 존재로 인식시키기 쉬운 까닭이다.

셋째, 도깨비의 존재에 대한 일깨움을 주는 동화 <마지막 도깨비 달이>는 민담의 전통을 따르고 있었다. 등장하는 도깨비 모습과 이름이 부지깥이, 도리깨, 절구공이 등으로 나타나 우리 도깨비의 전통적인 모습을 그대로 따왔다. 그러나 나타난 모습이 옛사람들이 자주 쓰던 물건에 한정되어 도깨비 모습을 제한적으로 보여주었다고 할 수 있다. 사라져가는 마지막 도깨비가 자신의 존재를 사람들에게 알리기 위해 여러 가지 신통력을 부리는 모습을 볼 수 있었다.

넷째, 나쁜 버릇이나 습관을 고쳐주기 위해 수용된 동화 <안경 낀 도깨비 뿌뿌>는 도깨비가 신통력으로 요술 안경을 만드는 모습을 보여준다. 요술 안경을 만드는 과정이 유럽의 마녀들이 행하는 주술처럼 보여서 우리 도깨비가 요정과 마녀 등으로 혼동되는 모습을 보여주었다. 뿌뿌는 인간적인 모습의 도깨비였다. <고대로와 감깨비>는 배달꾼 도깨비라는 새로운 인물로 변용되어 출현했다. 피부색이 붉고 키가 야구방망이만하고 감투도 요즘 어린이들이 좋아하는 모자 같은 모양이다. 민담 속 도깨비처럼 오래된 물건에 살고 사람을 따라 하기 좋아한다. 요즘 어린이들처럼 블레이드도 타고 만화책도 읽는다. 현대감각에 맞는 참신한 인물로 재창조 되었다고 하겠다.

마지막으로 창작동화에 나타난 도깨비민담 수용의미는 전통의 의미와는 판이하게 달라졌다. 전통 도깨비 민담의 주제는 유교적 교훈인 우애, 효도, 성실성을 강조하였다. 창작동화에서는 자연 수호, 욕심 경계, 정서적 풍요로움 추구, 결핍된 어린이에게 희망과 용기를 주는 의미가 있었다. 그리고 새로운 도깨비나라를 구축하여서 정의 구현, 선의 추구라는 의미가 있었다. 또한 도깨비의 존재를 일깨워주면서 어린이들의 고달픈 마음을 어루만져주었으며, 마지막으로 어린이들의 나쁜 습관을 고쳐주기 위한 의미로 도깨비가 수용되었다.

도깨비는 고대부터 민중들의 간절한 소망을 충족시켜 주는 역할을 해왔는데, 창작동화에서도 유사한 주제의식을 엿볼 수 있었다. 또 민담 속의 도깨비를 창작동화에 수용하면서 참신한 캐릭터로 재창조하여 주제의식에 기여를 한 이야기들이 점점 늘어나는 추세였다. 반면 우리 도깨비가 요정인지 괴물인지 분간이 가지 않는 경우가 있었다. 이는 외래문화의 유입과 외국의 그림책, 또는 영화의 영향이라고 본다. 그래서 언제부터인가 우리 작가들 무의식 세계에까지 다른 나라의 귀(鬼)나 요정이 우리 도깨비처럼 인

식되어 있다고 볼 수 있다.

작가들이 도깨비 동화를 쓸 때 옛 어른들께 들은 경험담이나 환상성을 가진 인물로만 접근하지 않고 선행연구가 필요하다고 생각한다. 그리하여 현대 어린이의 감각에 맞는 우리 도깨비를 재창조하여야 할 것이다. 도깨비라는 초월적인 존재를 통하여 현실에서 이룰 수 없는 소망을 투사하여 희망과 용기를 얻어 새로운 사람으로 거듭나도록 해주어야 하겠다.

본고는 한국 창작동화의 도깨비민담 수용방식과 양상 및 의미를 연구하여, 창작동화에서 우리 도깨비의 위상을 정립하고 새로운 도깨비상을 창조하도록 도움을 주는 것에 문학적 의의가 있다고 본다. 문화관광부에서 2007년 발표한 ‘우리문화상징 100’에 도깨비가 포함되었다. 소중한 우리 문화의 상징인 도깨비를 어린이들에게 정다운 주인공으로 만나게 하여 결핍된 마음을 해소시킬 수 있는 존재로 거듭나기를 기대해본다.

참고 문헌

1. 국내단행본

- 강은혜, 『한국 난타의 원형, 두두리 도깨비의 세계』, 예림기획, 2003.
- 강숙인, <꿈도깨비>, 소년한길, 2003.
- 김동영, <고대로와 깡개비>, 청어람주니어, 2007.
- 김열규, 『도깨비 날개를 달다』, 한국학술정보(주), 2001.
- 김영주, <바보 1단>, 웅진주니어, 2007.
- 김자연, 『아동문학 이해와 창작의 실제』, 청동거울, 2003.
- _____, 『한국 동화문학 연구』, 서문당, 2000.
- 김종대, 『저기 도깨비가 간다』, 다른세상, 2000.
- _____, 『도깨비를 둘러싼 민간신앙과 민담』, 도서출판 인디북, 2004.
- 서정오, 『우리 옛이야기 백 가지』, 현암사, 1996.
- 안선모, <안경 낀 도깨비 뿌뿌>, 견지사, 1999.
- 원유순, <마지막 도깨비 달이>, 디딤돌, 2007.
- 이현주, <아기도깨비와 오토제국>, 웅진닷컴, 1991.
- 임석재, 「설화 속의 도깨비」, 임석재 외 2인 공저, 『한국의 도깨비』, 열화당, 1981.
- 진영아, <도깨비 나라에 간 영웅이>, 문학과 사상사, 2004.
- 최인학, 『한국민속학연구』, 인하대학교출판부, 1989.
- 최진영, <샘물 세 모금>, 창비, 2006.
- 황선미, <샘마을 몽당개비>, 창작과 비평사, 1999.
- 한국정신문화연구원, 『한국구비문학대계』, 1980-1989.

2. 번역서

사토 와키코, 이영준 옮김, <도깨비를 빨아버린 우리 엄마>, 한림출판사, 1991.

테리 브룩스, 『판타지 레퍼런스』, 들녘, 2002.

3. 논문

강은혜, 「한국 도깨비담의 形成 變化와 構造에 關한 연구」, 서강대학교 대학원 박사학위 논문, 1985.

곽진석, 「도깨비담의 장르적 특성에 대한 연구」, 『한국학논집』 제30집, 계명대학교 한국학연구원, 2003.

김정하, 「현대소설에 형상화된 ‘도깨비’ 고찰」-송기숙의 <堂祭>를 중심으로. 『한국학논집』 제30집, 계명대학교 한국학연구원, 2003.

김종대, 「한국 도깨비譚 연구」, 중앙대학교 대학원 박사학위 논문, 1993.

김학선, 「한국민담에 나타난 도깨비」, 『국제어문』 3집, 국제대학 국어국문학과, 1982.

문무병, 「제주도 도깨비담 연구」, 『탐라문화』 10호, 제주대탐라문화 연구소, 1990.

이은희, 「도깨비 민담의 전승 양상 및 교육적 활용에 관한 연구」, 경성대학교 대학원 석사논문, 2002.

정채영, 「도깨비민담 연구」, 전남대대학원 석사학위 논문, 1990.

황선미, 「동화 창작 방법 연구」, 중앙대학교 석사학위 논문, 2005.

lilian Feder, "Myth, Poetry & Critical Theory" 『literary Criticism & Myth, ed. by Jeseoph P. Strelka 』 (Pennsylvania. Press, 1980).