

석사학위청구논문

# 도깨비 스토리텔링을 활용한 문화콘텐츠 연구

동아시아문화학과  
동아시아문화학전공  
조 수 진

# 목 차

I. 서 론 .....	1
1. 연구배경 및 목적 .....	1
2. 연구사 검토 .....	3
3. 연구방법 .....	8
II. 문화원형과 도깨비의 정체성 및 도깨비 이야기 .....	10
1. 문화원형의 개념 .....	10
2. 도깨비의 정체성 및 도깨비 이야기 .....	16
2.1 도깨비의 정체성 .....	16
2.2 도깨비 이야기 .....	23
III. 도깨비 이야기를 통한 도깨비의 특성별 서사 분석 .....	32
1. 친인성(親人性) - <도깨비와 겨루기>와 <도깨비 장난> 서사 분석 .....	32
1.1 <도깨비와 겨루기> .....	32
1.1.1 <도깨비와 씨름하기> .....	32
1.1.2 <도깨비와 수수께끼 내기하기> .....	35
1.2 <도깨비 장난> .....	37
2. 환상성(幻想性) - <도깨비에게 홀리기>와 <도깨비불> 서사 분석 .....	38
2.1 <도깨비에게 홀리기> .....	38
2.2 <도깨비불> .....	40
3. 초월성(超越性) - <도깨비보 이야기>와 <도깨비의 예지력> 서사 분석 .....	43
3.1 <도깨비 보(堡) 이야기> .....	43
3.2 <도깨비의 예지력> .....	44

4. 윤리성(倫理性) - <도깨비 방망이>와 <도깨비 감투> 서사 분석.....	47
4.1 <도깨비 방망이> .....	47
4.2 <도깨비 감투> .....	50
5. 부신성(富神性) - <도깨비 덕에 부자 된 이야기> 서사 분석 .....	51
 IV. 문화콘텐츠와 문화산업에서의 도깨비 스토리텔링 .....	56
1. 문화콘텐츠와 문화산업 .....	56
2. 문화콘텐츠로 구현된 도깨비 스토리텔링 .....	60
 V. 도깨비 이야기를 기반으로 한 관련 문화콘텐츠.....	63
1. 서사 관련 문화콘텐츠 .....	63
2. 교육 및 에듀테인먼트 관련 문화콘텐츠 .....	67
3. 테마공원, 공연 및 축제 관련 문화콘텐츠 .....	70
 VI. 결 론 .....	72
 참고문헌 .....	76
 Abstract .....	81

## VI. 결 론

도깨비는 한국인의 삶 속에서 탄생한 자연귀로 한국의 문화원형 중 가장 독특한 존재라 할 수 있다. 본고는 스토리텔링을 통한 문화콘텐츠 활성화라는 시각에서 도깨비 서사를 분석하고 도깨비 콘텐츠를 살펴보았다.

II장에서는 문화원형으로서의 도깨비를 살피기 위하여 문화원형이 무엇인지에 대한 이해를 돕고자 이론적 설명을 제시하였다. 또한 도깨비의 정체성에 대해 다양한 기록과 설화를 통해 살펴보았다.

도깨비는 ‘뫓가비’라는 어원으로 볼 때 복을 주는 남성으로서, 인간이 도깨비를 통해 이루고자 하는 소망을 담아 복을 비는 대상이었음을 알 수 있다. 도깨비의 형상은 크게 사람인 경우와 사람이 아닌 경우로 나눌 수 있다. 사람인 경우는 키가 크고 체격 좋은 남성으로 묘사하고 있고 사람이 아닌 경우는 불, 빗자루, 부지깽이, 농기구 등 사물의 모습이거나 비가시적인 소리로 나타나기 때문에 이미지가 다양하다.

구비문학자료를 토대로 도깨비 설화의 유형을 이야기의 분포도에 따라 상위 분류와 하위 분류로 구분하였다. 상위 분류로는 도깨비에게 홀리는 이야기, 도깨비의 정체에 관한 이야기, 도깨비불에 관한 이야기, 도깨비와 겨루는 이야기, 도깨비 덕에 부자 된 이야기, 장난을 잘 치는 도깨비 이야기, 도깨비 방망이 이야기, 도깨비가 좋아하는 것과 싫어하는 것에 관한 이야기, 도깨비 보 이야기, 기타의 총 10가지이다. 하위 분류는 각각의 이야기에 속한 구체적인 이야기들이다. 이야기 유형을 통해 도깨비는 친근하고 신비스러우면서 때로는 인간이 해내기 어려운 일들을 해내는 존재임을 알 수 있었다. 또한 착하게 사는 이들을 도와주고 부도덕한 이들을 응징하고 가난한 이들이 부를 이룩할 수 있게 해 준다. 이를 친인성, 환상성, 초월성, 윤리성, 부신성으로 나누어 도깨비 이야기의 유형을 재배치했다.

III장에서는 문화산업이라는 큰 틀에서 문화콘텐츠로서의 도깨비가 어떻게 구현되어 있는지를 살펴보았다. 먼저 문화콘텐츠가 무엇인지 설명한 후 산업적 가치에 대해 논하고 콘텐츠로 구현된 도깨비 서사를 정리했다. 도깨비를 스토리텔링하여 콘텐츠로 적용한 사례는 유아 및 아동 도서 부문이 가장 많았으며 축제나 전시, 공연 부분에서 도깨비 콘텐츠가 꾸준히 이어지고 있다. 최근에는 웹툰 부분에서 도깨비 서사를 이용한 스토리텔링이 콘텐츠로 변환되고 재가공되는 사례가 늘어나고 있으며 영화나 드라마, 게임 등에서는 다른 부문과 비교했을 때 콘텐츠로의 변주가 크게 활성화되고 있지 못하고 있다.

IV장에서는 도깨비 서사의 분석을 통해 친인성, 환상성, 초월성, 윤리성, 부신성의 특성이 어떻게 나타나는지 구체적인 이야기 서사를 통해 살펴보았다. 사람과 어울리고 싶어 하는 도깨비의 성격을 친인성으로 부여하여 그 성격이 나타난 이야기 유형인 <도깨비와 겨루기>와

<도깨비 장난>를 중심으로 서사 분석을 시도했다. 도깨비는 인간과 씨름이나 수수께끼로 겨루기를 좋아하고 겨루기의 결말은 항상 인간이 승리한다는 점에서 도깨비보다 인간을 상위에 위치시킨다. 도깨비는 솔뚜껑을 솔단지 안에 집어넣거나 국수를 나뭇가지에 넣어놓는 등 장난기가 심하다. 이로써 친인성의 범주에 넣은 서사 속의 도깨비는 모두 위협적인 존재로서의 의미라기 보다 인간에게 거리낌 없이 다가가 어울리고 싶어 하는 존재로 볼 수 있다.

도깨비의 환상성은 사람을 홀리거나 불로 나타나는 서사에서 확인할 수 있다. 도깨비 자체가 귀류에 속하고 정형화된 형상이 없다는 점을 생각한다면 환상성은 도깨비가 가진 가장 대표적인 특성이라고 볼 수 있다. 도깨비 설화에서는 도깨비의 모습을 본 사람들이 도깨비에게 홀려 정신이 혼미해지는 등 두려움과 신비감을 동시에 느낀다. 이 때의 도깨비는 불로 등장해서 개수가 늘어나거나 크기가 커져서 목격한 이로 하여금 심리적인 불안감에 들게 하는 경우가 있다. 그러나 도깨비불이 나타났다가 사라진 곳에 집을 지어 살면 부자가 된다는 믿음과 도깨비불이 나타나는 곳에 고기가 많이 잡힌다는 속신적 성격으로 환상성과 부신성을 연결시킬 수도 있다. 또 육지에서는 이유를 알 수 없는 불이 나서 마을로 번지면 도깨비가 불을 낸 것이라고 여겨 화재신으로서 도깨비를 보기도 했다.

<도깨비보 이야기>와 <도깨비의 예지력>을 통해 알 수 있었던 도깨비의 초월성은 인간의 능력으로는 이를 수도 알 수도 없는 일들을 쉽게 해내는 서사 유형으로 확인할 수 있었다. 이 서사에서는 짧은 시간 내에 다리를 짓거나 논둑을 막아주거나 혹은 집을 지어주는 건축신으로서의 면모를 볼 수 있다. 또한 크게 될 인물을 알려주거나 도깨비들을 통해 본인이 출세할 것을 알게 되어 열심히 과거시험을 준비하고 급제한다는 이야기로 도깨비의 지관을 알 수 있다.

윤리성은 효와 권선징악에 바탕을 둔 이야기 유형에서 나타났다. <도깨비 방망이> 이야기에는 서로 대립되는 인물을 형제나 이웃으로 등장시켜 갈등 관계를 드러내고 <도깨비 감투> 이야기에서는 지나친 욕심을 경계할 것을 주문한다. 이 설화 유형으로 한국인이 지닌 윤리관이 서사에 어떻게 투영되었는지 알 수 있다. 도덕적인 가치에서 효를 가장 우위에 두고 형제애와 이웃 간의 우애, 현실의 삶에서 지켜야 할 욕망의 절제를 교훈으로 삼아 심판자인 도깨비를 통해 드러내고 있다.

<도깨비 덕에 부자 된 이야기> 유형에서는 재물을 생성하는 도깨비의 부신성을 확인할 수 있다. 주인공이 여자일 때와 남자일 때 도깨비로 인해 부자가 되는 경우를 나누어 보았는데 주인공이 여자일 때는 도깨비와 성적인 관계를 통해 부자가 되고, 주인공이 남자일 때는 메밀묵, 개고기 등 도깨비가 원하는 것을 가져다 주고 관계가 형성된다. 도깨비는 자신과 관계를 맺은 사람에게 그 보답으로 돈을 갚다 주고 도깨비가 준 돈으로 부자가 된 사람들은 땅을 사고 말 피나 말 머리로 도깨비를 쫓아낸다. 도깨비와의 관계를 통해 부자가 되는 사람들은 대부분 과부이거나 형편이 어려운 사람들이었다. 이는 도깨비를 통해 궁핍한 삶을 벗어나고자 했던 민중들의 소망이 투영된 것으로 해석할 수 있다.

V장에서는 도깨비 서사를 스토리텔링한 문화콘텐츠들을 서사, 교육 및 엔터테인먼트, 테마공원 및 공연의 세 가지 계열로 나누어 살펴보았다. 도깨비의 판타지적 요소를 스토리텔링한 콘텐츠로는 웹툰이나 드라마, 게임 등이다. 이전과 달리 도깨비 서사를 바탕으로 스토리텔링한 웹툰이 점점 많아지고 있고 드라마와 게임에도 도깨비를 소재로 새로운 스토리가 가공되고 있다. 그 가운데 드라마 <쓸쓸하고 찬란하神 도깨비>와 게임 <DokeV>는 전통 도깨비 서사를 현대적으로 모델링하여 21세기 한국형 도깨비를 창조했다는 점에서 주목할 만하다. 교육 및 에듀테인먼트 계열에서는 일제 강점기 때부터 현재까지 교과서에 수록된 도깨비와 유아 및 아동도서에서 표현되고 있는 도깨비를 살펴보았다. 이전까지는 도깨비의 이미지를 오히려 시각화하여 교과서나 아동도서에서 묘사한 것이 많았으나 현재는 도깨비 설화에서 비롯된 원형적 이미지를 다양하게 재구성하여 도서에도 적용하고 있다.

테마공원, 축제와 같은 직접 체험을 통한 콘텐츠들은 관객들로 하여금 도깨비의 모티브를 수용할 때 감각적으로 접근할 수 있다는 장점이 있다. 도깨비를 주제로 한 공연이나 축제, 전시 등은 꾸준히 진행되고 있다. 테마공원으로는 도깨비만을 메인으로 하지는 않지만 아동 청소년을 위한 교육 및 체험이라는 방향성을 가지고 도깨비 마을이 운영중이다.

도깨비는 복을 빌었던 신앙으로서의 존재였다가 조선시대 위정자(爲政者)들에게는 탄핵해야 하는 인물을 빗대어 표현할 정도로 부정적인 존재로 홀대받는다. 그러나 한국인의 삶과 함께하면서 민중의 입에서 입으로 구전되어 살아남아 다양한 콘텐츠에서 부활하고 있다. 도깨비 설화를 가공하여 감성과 흥미를 더하고 때로는 교훈을 주는 창작물들이 적은 숫자로나마 탄생하고 있다. 하지만 그 분야는 대부분 유아 및 아동을 대상으로 하는 영역에서 이루어지고 있고 도깨비를 스토리텔링한 문화콘텐츠의 개발도 OSMU로의 확장을 이끌어 내지 못하고 있는 실정이다.

앞에서 살펴 본 바, 도깨비는 신이한 성격이 있고 정형화되지 않아 다양한 이미지가 있어서 현대적 시각으로 재해석하여 문화콘텐츠로 확장 시킬 수 있는 요소가 무궁무진하다는 장점이 있다. 도깨비를 콘텐츠로 끌어내기 위해서는 서사 속 숨겨진 다양한 특성들을 연구하여 스토리로 구성해야 한다. 이를 위하여 문화콘텐츠로 발굴하기 위한 기초 작업이면서 스토리텔링의 기획을 위해 필요한 과정으로 보고 도깨비 서사에서 주요한 특성을 정리하여 분석하였다.

민중에게 도깨비는 장난기 많고 친근한 존재였다. 정(情)이 많고 유희를 즐기며 부모에게 효도하면서 선하게 살았던 우리 조상들의 삶과 닮아 있다. 인간과 어울리는 것을 좋아해 장난을 치기도 하고 선악을 구분하여 욕심이 많은 사람을 응징하기도 한다. 가난한 사람을 부자가 되게 해주기도 하고 과거시험을 치도록 직간접적인 영향을 주기도 한다. 해안 지방에서는 어민들에게 풍어를 비는 신앙의 존재로 고사를 지내는 대상이기도 했으며 역병이나 화재를 일으킨다고 보아 물리침의 대상이기도 했다.

콘텐츠 속 도깨비는 다양한 성격을 스토리텔링한 것이라기보다 외형적인 부분을 내세운 콘

텐츠가 많다. 또한 도깨비 설화의 서사를 스토리텔링하여 웹툰, 게임 등의 콘텐츠로 구현된 작품들도 시도되고 있기는 하지만 소수에 불과하다. 앞으로 설화 속에 나타난 다양한 도깨비 서사나 특성을 바탕으로 콘텐츠화 작업이 시도되고 한국의 도깨비가 영화, 게임, 드라마, 에듀테인먼트, 공연 등 다양한 콘텐츠로 활용되어 세계를 무대로 K-culture의 한 부분으로 주목 받을 수 있기를 기대한다.