

그림책에 나타난 도깨비의 시각적 표현 연구

A Study on Visual Expression of 'Dokkaebi'
in Picture Books

주저자 : 이하영(Yi, Ha Young)
서울대학교 디자인학부 박사과정

교신저자 : 남윤태(Nam, Yun Tae)
모나쉬대학교 아트디자인대학 강사
yun.nam@monash.edu

목차

1. 서론

- 1.1. 연구 목적 및 필요성
- 1.2. 연구 범위와 연구 방법

2. 이론적 배경

- 2.1. 도깨비의 성격적 특성
- 2.2. 도깨비의 외형적 특성
- 2.3. 도깨비와 오니의 성격적 차이점
- 2.4. 도깨비와 오니의 외형적 차이점

3. 도깨비와 오니의 시각화 분석

- 3.1. 도깨비 시각화의 표현별 분류
- 3.2. 도깨비 시각화의 표현별 분석
- 3.3. 도깨비 시각화의 방향성

4. 결론

참고문헌

(요약)

도깨비는 한국의 설화와 민담을 통해 전해 내려온 상상 속의 존재이다. 그러나 우리가 접하는 현대 도깨비의 모습은 한국의 것이 아닌 일본 요괴인 오니의 형상이다. 이에 학술연구와 미디어에서 도깨비의 왜곡된 정체성에 대한 이의를 제기한 바 있다.

본 연구는 이러한 이의가 제기된 후, 2013년과 2016년 사이 출간된 어린이 그림책을 대상으로 어린이 그림책속의 도깨비의 시각적 표현이 어떤 경향을 보이고 있는지 분석하였다.

연구 방법으로 먼저 선행 연구를 바탕으로 도깨비와 오니의 성격적, 외형적 차이를 파악한 후 이를 기준으로 어린이 그림책 속 도깨비의 시각 표현의 성향을 분류·분석하였다. 연구 대상으로는 국립어린이청소년도서관의 어린이 서고에 비치된 그림책 중 ‘도깨비’를 키워드로 하여 검색되는 단행본으로 하였다. 이 중 도깨비의 모습을 시각화하여 표현한 일러스트레이션이 포함된 그림책에 한하였다.

연구 결과, 한국 그림책 속의 도깨비는 일본의 오니의 모습으로 표현되는 경우가 가장 많은 것으로 파악되었으며 도깨비와 오니가 혼합된 형태의 도깨비나 한국 민담의 도깨비와 같이 사람의 모습을 닮은 도깨비의 표현도 낮지 않은 비율을 나타냈다. 이는 그림책 시장에서 도깨비를 표현함에 있어 긍정적인 변화

의 움직임이 있음을 보여준다.

예측 가능한 도깨비의 시각화의 경향은 다음과 같다. 첫째, 민담의 도깨비와 같이 사람의 모습으로 도깨비로 표현하는 것 둘째, 기존의 오니와 한국 도깨비의 모습을 섞은 중간적인 표현의 시도 셋째, 기존에 없던 완전히 새로운 모습의 도깨비를 창작하는 것이다. 현재 그림책 속 한국 도깨비의 시각화는 그 정체성을 찾아가는 과도기적 단계이다.

주제어 : 도깨비, 오니, 시각적 표현

(Abstract)

Dokkaebi is a mythical creature that lives in the imagination of Korean fairy tales. But the academia and, the mass media as well have criticized it, of which the visual representation has not traditionally identified with the Korean Dokkaebi, but with Japanese one, the Oni.

This picture book study is envisaged as an enterprise critically observing its actual visual representation(2013-2016) after these doubtful public comments. The observation method is based on a comparative and historical description of Dokkaebi and Oni and intended to engage in exegesis of their various figures in picture books.

The results show that the mis-representation problems are taken up again on the level of visual representation but with some moderated expressions between the two, which show a slice but positive movement of creation.

The results lead us to the predictions on its visual representation as following; 1) to represent Dokkaebi in just the way it used to be 2) to represent Dokkaebi in the way it converses with the Oni 3) to represent Dokkaebi in the absolute new way.

The visual representation of Dokkaebi in on the period of transition which shows some positive aspects so as to make possible the predictions.

Keyword : Dokkaebi, Oni, Visual Representation

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 필요성

도깨비는 한국의 문화와 정서를 담은 독특한 매력을 가지고 있어 전통적인 가치 뿐 아니라, 한국적 문화콘텐츠 제작에 있어서도 매우 큰 가치와 활용가능성을 지닌다. 그러나 현대 문화에서 우리가 접하고 있는 도깨비의 모습은 우리 전통의 도깨비가 아닌 일본 오니¹⁾의 형상이라는 사실이 여러 연구와 방송을 통해 지적되어왔다. 오니의 모습이 한국의 그림책 속에 도깨비 대신 등장하게 된 것은 일제 침략기 초등학교 국정 교과서에 일본의 10대 설화 중 한 가지인 '혹부리 영감' 이야기가 실리면서부터이다. 1915년 처음으로 혹부리 영감의 이야기가 등장하고, 1933년 조선어 독본, 1939년 국정 국어교과서를 거치며 점점 더 구체적인 오니의 형상이 일러스트레이션으로 담기게 되었다. 이후로 '혹부리 영감'은 한국의 전래 동화로, 오니의 모습은 도깨비의 모습으로 한국인의 인식 속에 자리 잡게 되었다. 이는 어린이 그림책에도 그대로 반영되었다. 2008년의 연구 결과에 의하면 그림책에 등장하는 도깨비의 대부분이 전형적인 오니의 모습을 하고 있다(강성철, 2009). 어릴 때 접한 이미지는 비판 없이 수용되기 쉬우며 어려서 한번 인식된 관념은 바뀌기 어렵기에 어린이 그림책의 경우 도깨비의 표현함에 있어 더욱 신중할 필요가 있다.

이에 김종대(1994, 1997, 2000, 2004)는 다수의 저서와 연구를 통해 한국 도깨비의 정체성을 알리고자 하였으며, 강성철(2009)은 한·중·일의 도깨비 그림책 일러스트레이션에 관한 연구를 통해 한국 도깨비의 특징을 살펴보고 동아시아 삼국의 괴물의 그림책 일러스트레이션과 도깨비를 대조하여 연구하였다. 또한 박기용(2010)은 초등학교 국어 교과서에 실린 삽화에서 도깨비가 어떻게 표현되고 있는지 연구하였는데, 이 연구를 통해 대부분의 어린이 교과서에서 도깨비의 시각적 표현이 오니의 형상에 많은 영향을 받고 있음을 지적하였다. 또한 EBS '역사채널 한국 도깨비를 찾아라'(2012)나 KBS '민속추적 한국의 도깨비는 뿔이 없다'(1999) 등 다큐멘터리 TV 방송에서도 한국 도깨비의 정체성을 바로잡으려는 시도는 꾸준히 지속되어왔다. 이에 본 연구는 2013년부터 2016년 사이에 출간된 어린이 그림책을 대상으로 도깨비의 표현에 그간의 문제제기가 반영되었는지 그

정도를 파악하고자 하였다. 이를 통해 현재 한국 도깨비의 시각적 표현의 변화 양상을 규명하고, 더 나아가 한국적 도깨비의 정체성을 표현함에 있어 그 방향성을 제시하고자 한다.

1.2. 연구 범위와 연구 방법

도깨비에 대한 연구의 범위는 조선시대 민간 설화와 민담의 도깨비에 한하였다. 또한 한국 도깨비의 정체성에 대한 이의제기의 자료가 된 2012년의 방송을 기점으로 하여, 이후 2013년 1월부터 2016년 12월 사이에 출간된 어린이 그림책을 대상으로 한정하였다. 이는 그간의 선행연구와 방송매체에서 제기한 문제점이 얼마나 반영되었는지 살펴보기 위함이다.

연구대상은 국립어린이청소년도서관의 어린이 서고에 비치된 '도깨비'를 키워드로 검색되는 단행본 중 도깨비의 모습을 시각화하여 표현한 일러스트레이션이 포함된 그림책으로, 총 108권을 1차적으로 선정하였다. 그 중 도깨비라는 단어가 사용되었더라도 책의 저자가 외국인이거나 책의 내용이 외국의 문화를 바탕으로 한 경우에는 연구 대상에서 제외하였다. 한국의 도깨비를 표현하려는 의도 없이 트롤이나 요정과 같은 다른 종류의 비현실적 존재를 한글로 번역하는 과정에서 도깨비라는 단어를 차용해 사용한 것으로 판단하였기 때문이다. 이상의 과정을 통해 최종적으로 64권을 연구대상으로 선정하였다.

이미지 분석 기준은 선행된 여러 연구를 토대로 한국의 도깨비와 일본의 오니의 특징을 항목별로 비교한 것으로, 이를 기준으로 외적 이미지의 혼재 정도를 파악하였다. 또한 도깨비를 주제로 그림책을 작업한 경험이 있는 그림 작가와의 인터뷰를 통해 한국 도깨비를 시각화하는 과정에서의 예로사항과 그 해결 방향에 대한 의견도 참고하였다.

2. 이론적 배경

그림책에 실린 도깨비의 시각적 표현이 한국 민담의 도깨비의 정체성을 가지고 있는지 확인하기 위해서는 먼저 민담 속 도깨비의 외형적 정체성과 성격과 같은 내면적 정체성에 대한 정리가 선행되어야 할 것이다. 도깨비는 한마디로 규정될 수 없는 정체불명, 변화무쌍한 존재(곽진석, 2003)이기 때문에, 도깨비를 단일한 하나의 성격이나 형상으로 그려내려는 것은 불가능하며 그 다양한 특성을 파악해야 한다.

1) 일본의 무시무시한 환상의 괴물로, 불교의 지옥에서 망자들에게 벌을 가하는 괴물 육줄들을 의미하기도 한다.

2.1. 도깨비의 성격적 특성

도깨비 담(談)의 도깨비는 대부분 사람과 같은 성격과 취향을 가진 존재로 그려진다. 또한 다양한 도깨비 담(談)의 존재만큼 그 성격도 다채롭다. 선행연구(김종대, 1994; 김종대, 2000; 박진석, 2003; 허성희, 2002)를 근거로 도출한 도깨비의 성격적 특성은 다음과 같다.

첫째, 도깨비는 심술궂고 장난을 좋아하며 해학적인 면모를 가지고 있다. 귀신은 인간의 생명을 앗아가는 등의 결정적인 위해를 가하지만 도깨비는 악심으로 사람에게 피해를 주거나 사람을 위협하지 않는다. 그보다는 개구쟁이처럼 자신의 존재를 알리기 위해 장난을 치거나 사람을 골탕 먹이며 즐거워하는 장난꾼의 성격을 가지고 있다고 볼 수 있다.

둘째, 도깨비는 서민적인 취향을 가지고 있다. 도깨비는 길에서 만나는 사람에게 씨름을 제의해서 씨름을 겨루기도 하고 무리지어 농악을 치며 놀기를 즐기기도 한다. 도깨비들이 자신들의 쟁가리 장단이 마음에 들지 않아 남원의 주쟁가리를 흘려 와서 놀았다는 이야기는 서민적인 놀이 문화를 즐기는 도깨비의 성격을 보여준다. 또한 도깨비는 술, 시루떡, 개고기, 구황 식량인 메밀묵 등을 좋아하는데, 이는 모두 조선시대 서민들이 흔히 먹던 음식들이다. 도깨비는 민간에서 구전으로 전해지며 믿어진 만큼 사람의 취향을 닮아 있다.

셋째, 도깨비는 신비한 힘을 가지고 있다. 홀연히 모습을 감추거나 갑자기 나타나거나, 혹은 밤에는 사람의 모습을 하고 있다가 새벽이 되면 본래의 모습으로 돌아가는 등 도깨비는 모습을 변화시키는神通력을 가지고 있다. 도깨비는 사람의 정신을 흘려 헛것을 보게 만드는 능력을 보여주며 돈이나 재물을 원하는 대로 만들어 내거나 사람의 미래를 내다보기도 한다. 또 하루 저녁에 돌다리를 놓기도 하고 못이나 강에 밤새 독을 쌓기도 하며 어부들에게 고기를 몰아다 주는 능력을 갖기도 한다. 이처럼 도깨비는 여러 면으로 사람이 갖지 못한 초인적인 능력, 무소불능의 재주를 지닌 존재이다. 이러한神通력 때문에 사람에게 도깨비는 풍어와 부를 비는 신앙의 대상이 되기도 한다.

넷째, 도깨비는 단순함, 우둔함, 우직함, 어수룩함 등의 인간적인 단점을 가지고 있다. 도깨비 담의 흔한 형태인 ‘부자 되기’ 유형의 이야기에는 빠짐없이 어수룩한 도깨비가 등장해 사람에게 부를 안겨준다. 돈을 빌린 것은 기억하고 갚은 것은 기억하지 못해서

재차 돈을 갚아 사람을 부자로 만들어줬다는 기억력 나쁜 도깨비는 어수룩한 면모를 보여줌으로써 사람보다 강하고 뛰어난 힘을 갖고 있지만 두려워할 대상이 아닌 편안한, 웃음거리가 될 수 있는 존재가 된다.

다섯째, 도깨비는 인간과 같은 사랑, 복수심, 배신감, 소유욕 등의 감정을 느낀다. 부자 되기 유형의 도깨비 민담을 보면 친밀한 관계를 맺었던 과부가 배신하자 도깨비는 여자를 믿지 말라고 한탄을 하며 다닌다. 또한 도깨비가 사람과 씨름을 하는 내용의 민담에서 도깨비는 내기에 매번 패하자 이길 때까지 덤비는 경쟁심을 보인다. 이렇듯, 도깨비는 인간과 닮은 감정을 소유하고 있다.

여섯째, 도깨비는 사람에게 부를 주기도 하지만 악인의 부를 도로 빼기도 한다. 가난 때문에 아버지의 장례를 치를 돈이 없는 선비에게 도깨비가 명당자리를 알려주고 선비는 명당 덕에 관직에 올라 부귀를 누리게 된다는 이야기 등에서 도깨비는 좋은 사람을 알아보고 도움을 주는 후원자가 된다. 도깨비 방망이 언기 유형의 이야기에서 도깨비는 효자에겐 방망이를 내주고 복을 주지만 불효자에게는 방망이를 허용치 않는다.

일곱째, 도깨비는 사람과 어울려 살아간다. 대부분의 도깨비 담에서 도깨비는 짓궂은 장난으로 사람들에게 자신의 존재를 적극적으로 알리거나, 사람과 내기를 하거나, 사람과 부부관계를 맺거나, 우정을 나누고 친구가 되기도 한다. 또한 가까워진 사람에게는 관계에 대한 보상으로 부를 주거나 배신한 사람에게 복수를 시도하기도 하는 등 적극적으로 사람과 관계를 맺는다.

이와 같이 민담의 도깨비는 매우 다양한 성격적 특징을 갖는다. 도깨비는 인간을 초월하는 능력을 가진 신적인 존재이고 때로는 두려운 존재이지만 동시에 인간적인 허점과 친근한 성격과 취향을 가지고 있다. 따라서 도깨비는 단순하게 정의 내릴 수 있는 존재가 아니며, 매우 다양하고 복합적인 성격을 가졌다고 볼 수 있다. 더불어 예측할 수 없는 변화무쌍함 역시 도깨비의 중요한 특징 중 하나라고 할 수 있다.

2.2. 도깨비의 외형적 특성

강성철(2007)은 도깨비의 외모에 관해서는 얼굴 모습에 구체적인 이미지가 전해지지 않는다는 점에 주목하고 도깨비의 행동을 통해 그 외모를 유추하였다. 도깨비의 행동을 보면 도깨비는 평범하거나 어리석게 보일만큼 순진하거나 장난을 좋아하고 심통을

부리기도 하며 고집스러우면서도 솔직한 모습을 보이기도 하는데 이는 모두 매우 인간적이라는 공통점을 가진다. 또한 떡이나 메밀, 고기, 술, 여자 등을 좋아하는 성격 역시 사람의 취향을 닮아있다. 도깨비의 이런 성격들을 통해 그 모습을 추정한다면 당연히 그 얼굴도 인간의 모습이라 생각하는 것이 자연스러울 것이다.

도깨비는 사람의 모습 중에서도 특히 체력이 왕성하거나 건장한 남성의 모습을 하는 경우가 가장 흔하다. 과부와 도깨비가 친해져 과부가 부를 얻는 형식의 도깨비 담에서 도깨비는 남성적 성격과 성적 능력의 소유자이다. 또한 남성과 친구가 되거나 결의형제를 하거나 씨름을 하는 등의 대결하기 유형에서도 역시 도깨비는 젊은 남성의 모습을 하고 있다. 남성의 모습 외에도 다양한 직업이나 연령, 성별의 인간 모습을 하는 경우도 존재한다. 김학선(1982)은 사람의 형태를 한 아기 도깨비, 색시 도깨비, 영감 도깨비, 장수 도깨비, 더벅머리 도깨비가 있다고 하였다.

또한 민담의 도깨비는 사물이 변하여 되는 경우가 많다. 빗자루, 그릇, 짚신, 부지깥이 등 집안의 여러 기구들이 오래 되면 도깨비로 변화하고 집짐승의 뼈다귀가 화성하여 도깨비가 되기도 한다. 특히 여자들이 사용하는 물건에 피가 묻으면 도깨비로 화하고 집안에서 자주 사용하던 기구가 없어지면 대개 도깨비로 화한다고 한다. 도깨비 이야기 가운데는 밤 산길에서 도깨비가 씨름을 걸어오자 그를 넘어뜨려 나무에 매어 두었는데 이를 다음날 아침에 보니 낡은 빗자루였다든지, 부지깥이었다는 이야기가 많다. 또한 사발 도깨비, 종지 도깨비 등 그릇의 모습을 한 도깨비가 있는가 하면, 망치 도깨비, 낫 도깨비 등 연장의 모습을 한 도깨비도 있고 농악기의 모습을 한 도깨비나 부엌 도구의 모습을 한 도깨비 등이 있다(김학선, 1982). 이처럼 도깨비는 어느 특정한 형상에 한정 짓는 것이 아니라 서민과 친근한 모습으로 다양하게 화하는 것으로 보인다.

또한 도깨비는 불꽃이나 불덩이의 모습으로 나타나기도 한다. 밤에 도깨비불이 나타나 도망을 쳤다거나, 집에 도깨비불이 나타나 제물을 바쳤다가, 바다에서 도깨비불이 나타난 곳엔 물고기가 많았다는 유형의 민담이 있다(김종대, 1997). 도깨비불은 푸르스름한 색을 띠고 있으며 마치 비행접시처럼 왔다갔다 날아다니기도 한다. 어떤 사람은 그 불이 하나였다가 여러 개로 변하는 등 변화무쌍하다고 한다(김종대, 2000).

그 외에도 다리가 하나뿐이거나, 키가 매우 크거나 방망이를 지니거나 여럿이 모였을 때는 파랗거나 붉은 다양한 색깔을 가지거나 장승이나 귀면와의 모습을 한다고 기록된 경우도 있으나 이는 대부분 한자로 기록되어 전해진 경우로, 민간을 통해 구전된 도깨비의 모습과 형상과는 많이 다르다. 지배 계층에서 도깨비라는 우리말을 대신해서 중국에서 온 한자 호칭으로 적으며 도깨비의 성질이 와전된 것으로 추정된다. 또한 귀면와(鬼面瓦)에 조각된 얼굴을 도깨비의 형상으로 인식하는 경우도 있지만 이는 잘못된 추측이다. 귀면문양에는 벽사(辟邪)의 의미가 담겨있어 인간을 괴롭히는 잡귀를 쫓아내려고 귀면문양을 만든 것이 그 근본이다. 하지만 도깨비에는 벽사의 의미가 담겨있지 않을뿐더러 도리어 도깨비 자체가 음귀적 속성을 가지고 있는 점에서 귀면와와 도깨비는 근본적으로 성질이 다르다는 것을 알 수 있다. 이 외에도 빨이 난 도깨비를 묘사하기도 하나 전형적인 경우는 아니다. 또 도깨비는 특이한 체형으로 묘사되기도 하는데 몸의 신축을 자유자재로 변형하며, 울려보면 볼수록 커지고 내려다보면 볼수록 작아진다고 하는 것 등이 있다(김종대, 1994).

이상의 문헌고찰을 통해 파악한 도깨비의 외형적 특성을 정리해보면 도깨비는 대체로 주변에 흔히 보이는 사람이나 사물의 모습으로 존재한다. 아예 불꽃이나 소리 등 구체적인 형상을 갖지 않는 경우도 많다. 또한 도깨비의 모습은 이야기의 흐름에 따라, 시간에 따라, 목적에 따라 모습을 바꾸며 변화무쌍한 모습을 보인다(곽진석, 2003). 따라서 도깨비에게 고착된 한 가지만의 외형을 부여하는 것은 어려우며 가변성과 비정형성 역시 도깨비의 외형적 특성이라고 할 수 있을 것이다.

2.3. 도깨비와 오니의 성격적 차이점

오니는 불교의 지옥에서 망자들에게 벌을 가하는 괴물 옥졸들, 혹은 무시무시한 괴물이다. 오니는 지옥 뿐만 아니라 인가에서 떨어진 산속 동굴에 살며 사람들이 사는 마을을 덮친다는 이야기도 많다(구사노 다쿠미, 2001). 또한 일본에는 십이지(十二支)로 방향을 나타내는 문화가 있는데 이 때 소의 방향인 동쪽과 호랑이의 방향인 북쪽은 귀문(鬼門)이라 하여 나쁘고 해로운 것, 또는 귀신이 들어오는 방향이라 믿는 속신이 있다. 오니의 형상은 그 두 방향의 귀문을 상징하는 동물들의 형상에 영향을 받았을 것으로 추측된다. 오니의 머리에 달린 두 개의 빨은 소의 빨과

유사하며, 오니가 입을 옷은 호랑이의 가죽, 송곳니는 호랑이의 위협적인 이빨과 흡사한데, 결국 오니의 형상은 귀문인 두 방향의 동물의 모습이 합해진 것이다. 이런 오니 형상의 근원을 생각해 보면 일본에서 오니는 근본적으로 인간에게 나쁜 영향을 주는 불길한 존재인 것을 짐작할 수 있다. 오니는 인간에게 악한 것, 인간보다 강해서 인간을 죽이거나 내쫓을 수 있는 강하고 큰 것, 무서운 것, 즉 공포의 상징이며 해를 끼치는 악령의 성질을 갖는다(KBS, 1999).

오니의 이런 성격은 사람과 유사한 취향을 가지고 사람과 관계를 맺으며 살아가는 도깨비의 성격과 매우 대조적이다. 오니는 도깨비와 같이 설화 속에 등장하는 상상의 존재이지만, 도깨비와는 그 근본적 성질이 전혀 다른 것이다.

2.4. 도깨비와 오니의 외형적 차이점

오니는 일반적으로 사람의 두 배나 되는 큰 체구에 빨이 하나나 두 개가 돌아 있다. 또한 어금니 혹은 송곳니가 튀어나와있고, 전신에 털이 났으며(김종대, 2000) 손에는 망치나 도끼를 들기도 하는데, 이는 현재는 철퇴로 통일되었다(김종대, 2000). 종류에 따라서 몸이 푸르거나 붉은 오니, 외눈박이 오니, 외다리 오니 등 여러 모습의 오니가 있다(구사노 다쿠미, 2001). 또한 오니는 반라의 상태로 짐승 가죽의 너마를 두르는 정도가 전부이다. 이러한 특성들은 오니가 문명화 되지 않은 짐승이나 괴물에 모습이 가깝다는 사실을 보여준다. 도깨비의 모습이 사람의 일상에서 마주칠법한 예스럽고 자연스러운 모습이라면, 오니는 현실에는 존재하지 않는 무서운 괴물의 모습으로 도깨비에 비해 더 시각적으로 자극적인 모습을 하고 있다.

도깨비와 오니의 외형적 특성을 세부적으로 비교하자면, 신체적으로 도깨비는 흔히 평범한 인간의 모습을 하며 오니는 빨과 이빨이 날카롭게 돋은 위협적인 괴물의 모습을 한다. 의복으로는 도깨비는 사람의 일상적 옷을 입으며 오니는 짐승의 가죽으로 된 너마를 입는다. 소품으로는 도깨비와 오니는 모두 방망이를 들기도 하지만 도깨비의 방망이는 주로 신통력을 부리는 도구로 사용된다. 반면 오니의 것은 철퇴나 가시가 돋친 방망이 등 공격을 위한 무기 종류이다. 기타 특징으로 도깨비는 그 형상이 변화한다는 점이 있다. 도깨비는 서민적인 생활용품으로 변신하거나 홀연히 사라지기도 하지만 오니는 그 모습을 바꾸지 않는다. 이상의 도깨비와 오니의 외형적 특성의 비교를

[표1]과 같이 정리하였다.

[표1] 도깨비와 오니의 외형적 특성 비교

	한국 도깨비	일본 오니
신체적 특성	평범한 인간의 모습. 주로 건장한 남성의 모습을 함. 색시, 장수, 덩어머리 총각, 아이, 가마꾼, 하인, 노인 등 다양한 모습도	머리에 빨, 날카롭고 큰 송곳니나 이빨. 붉거나 푸른 피부색. 전신에 뿔뿔한 털. 인간의 몸에 동물의 머리를 갖기도 함. 외눈박이
의복	인간의 복장	짐승 가죽으로 된 짧은 너마 하의
소품	방망이를 들기도 함	철퇴나 망치 등 위협적 무기
기타 특징	부지깡이, 절구, 빗자루 등 서민적 생활용품의 모습으로 변화함. 홀연히 사라짐. 형체 없이 소음이나 소리 불꽃으로 존재하기도 함	변화하지 않음

3. 도깨비와 오니의 시각화 분석

3.1. 도깨비 시각화의 표현별 분류

[표1]을 기준으로 그림책에서 도깨비의 시각적 표현을 오니와의 혼재 정도에 따라 분류하였다. 연구의 대상이 된 그림책 64권 중에서 도깨비를 일본 오니의 모습으로 표현한 경우가 24권, 한국 도깨비의 모습에 오니의 특징을 더해 표현한 경우가 22권, 한국 도깨비의 모습으로 표현한 경우가 13권, 한국의 도깨비도 오니도 아닌 전혀 새로운 표현을 한 경우가 3권, 일본 오니를 변형하여 표현한 경우가 2권이였다. 분류 결과, 현재 그림책 시장에서 오니의 모습으로 도깨비를 표현한 그림책이 가장 높은 비율을 차지한다는 것을 알 수 있었다. 이는 한국 도깨비 형태에 일본 오니가 커다란 영향을 미쳤다는 것을 말해준다. 그러나 한국 민담의 도깨비의 정체성을 온전히 담아 표현한 그림책의 수 역시 적지 않았으며 완전한 한국의 도깨비는 아니더라도 한국 도깨비에 오니가 섞인 중간적 모습으로 표현된 그림책의 수는 오니로 표현된 그림책과 거의 유사한 비율을 보이는 것으로 파악되었다. 이상의 표현별 분류 결과표는 [표2]와 같다.

[표2] 도깨비의 표현별 분류

	그림책 수	비율(%)
일본 오니의 모습	24	37.5
한국 도깨비+오니의 모습	22	34.3
한국 도깨비의 모습	13	20.31
한국 도깨비도 오니도 아닌 새로운 모습	3	4.6
일본 오니의 변형	2	3.12
총계	64	100

3.2. 도깨비 시각화의 표현별 분석



[그림1] | [그림2] 오니의 모습으로 표현된 예
[그림3] | [그림4]

[그림1] (양한나 글, 김종민 그림, 2016), [그림 2] (이희주 글, 이덕진 그림, 2014), [그림3] (정소희 글, 이혜영 그림, 2016), [그림4] (그림말 글, 이희탁 그림, 2014)는 연구에서 오니의 모습으로 표현된 도깨비로 분류된 이미지 중 일부이다. [그림2]의 도깨비는 녹색의 피부를 가졌고 머리는 외뿔이 돋고 송곳니가 뽕족하다. 의복은 짐승 가죽 냅마를 입어 하체만 간신히 가렸으며 손에는 날카로운 가시가 돋친 방망이를 들고 있는데 이는 전형적인 오니의 모습이다. [그림 3]의 도깨비도 거의 흡사한 모습이지만 몸통과 머리의 구분이 없고 범 가죽 무늬 옷의 한쪽이 어깨까지 올라오는 형태라는 정도의 미미한 차이가 있을 뿐이다. [그림1]과 [그림4]의 도깨비는 붉은색, 푸른색, 노란색, 초록색 등 더 다양한 피부색을 가진 뿔이 돋은 도깨비의 무리를 표현하고 있는데 이 역시 오니의

특징이다.

이와 같이 전형적인 오니와 같은 모습으로 도깨비를 표현한 그림책은 64권중 24권(37.5%)으로 그림책의 도깨비 묘사에서 가장 높은 비율을 나타냈다. 이를 통해 아직 그림책 속에서 오니의 모습이 가장 지배적으로 이용되고 있다는 것을 파악할 수 있다.

다만 [그림1]을 제외한 [그림2], [그림3], [그림 4]의 도깨비들의 표정과 몸동작을 보면, 술에 취해 해롱거리고 있거나 신이 나 있거나, 어수룩한 표정을 짓고 있어 인간적이고 친근한 정서를 담고 있다는 점은 눈여겨볼만하다. 도깨비를 전형적인 오니의 모습으로 표현한 경우라도 그 표정이나 동작만큼은 인간적인 감정을 담고 있는 경우가 대다수였다. 그림책을 그린 그림 작가가 도깨비의 외모를 일본의 오니의 모습으로 인지하고 있더라도, 한국 전래 동화의 내용을 바탕으로 캐릭터를 표현하다보니 자연스럽게 한국 민담의 도깨비의 성격이 그림책의 도깨비의 시각 표현에 더해진 것으로 판단된다.



[그림5] | [그림6] 도깨비와 오니의 모습이
[그림7] | [그림8] 혼합 표현된 예

[그림5] (신은경 글, 최정인 그림, 2014), [그림6] (김현수 글, 김세진 그림, 2016), [그림7] (그림말 글, 이은천 그림, 2014), [그림8] (김윤희 글, 김병남 그림, 2015)은 도깨비와 오니의 모습을 혼합하여 도깨비를 표현한 그림책의 이미지 중 일부이다. 도깨비와 오니의 모습이 혼합 표현된 그림책의 수는 22권(34.3%)으로 파악되었으며, 전형적인 오니의 모습으로 표현

된 경우와 유사한 비율을 나타냈다. [그림5]의 도깨비는 사람과 같이 옷을 입고 사람의 생김새를 하고 있지만 피부에 연한 푸른빛이 돌며 몸에 털이 많고 머리에 작은 뿔이 나있는 모습이다. [그림7]의 도깨비 역시 사람과 같은 모습이지만 피부에 푸른빛이 돌며, 한복 저고리는 황토색 바탕에 검은 물방울무늬가 그려져 있어 오니의 호랑이 가죽 냅마를 연상시킨다. [그림6]의 도깨비를 보면, 흰 저고리와 바지의 농민의 복장을 하고 투박하고 우락부락한 얼굴의 덩치 큰 젊은 남성으로 묘사되어 있다. 다만 신발을 신지 않고 있으며 피부가 선명한 파란색이라는 점과 덩수룩한 머리카락 사이로 보일 듯 말듯이 작은 뿔이 난 점이 사람의 모습과 구별된다. [그림8]의 도깨비는 거의 사람으로 보이지만 머리에 뿔이 두 개 돋아 있다.

이와 같이 한국 도깨비와 오니가 혼합된 도깨비의 모습을 보면 거의 사람의 생김새를 하고 있지만 피부색이 푸르거나 머리에 뿔이 나는 등 한두 가지의 오니의 특성을 갖고 있다. 이렇게 한국 민담의 도깨비와 같이 평범한 사람의 모습에 오니의 특징을 부분적으로 더한 도깨비의 표현이 전체 그림책의 35% 가량을 차지하였다. 이는 이미 많은 그림 작가들이 한국 도깨비의 정체성에 대한 인식을 가지고 있으며, 기존의 오니에서 벗어나 좀 더 한국 도깨비의 모습을 담은 도깨비를 표현하려는 의지를 가지고 있음을 시사하는 것으로 볼 수 있다.



[그림9] | [그림10] 한국 도깨비의
[그림11] | [그림12] 모습으로 표현된 예

[그림9](서명남 글, 이시정 그림, 2015), [그림10](손주현 글, 신동근 그림, 2014), [그림11](이상배 글, 최지은 그림, 2014), [그림12](권문희, 2014)는 연구에서 한국 도깨비로 표현된 것으로 분류된 이미지의 일부이다. [그림11]의 도깨비가 개성 있는 디자인의 의복을 입은 것이나, [그림12]의 도깨비가 신발은 있지만 발이 그려지지 않은 것 정도가 사람이 아닌 도깨비임을 암시하는 작은 차이일 뿐, 대부분 사람의 외모에 평민의 의복을 입은 젊은 남성으로 그려지고 있어 그림책 속에서 도깨비와 사람의 구분이 크게 느껴지지 않는 담담한 모습이다.

평범한 사람 모습의 도깨비는 두드러지는 외형적 특징을 가진 오니의 모습을 한 도깨비에 비해 캐릭터에 독특한 특징을 부여하기가 상대적으로 용이치 않아 보인다. [그림11]의 그림 작가 최지은은 “작업 과정에서 오니가 아닌 평범한 사람의 외모를 가진 도깨비로 표현하더라도 독자들이 오니의 모습 없이도 도깨비를 평범한 사람과는 다른 대상으로 인식할 수 있는 도깨비의 모습을 고안하였다” 고 하였다. 이는 작가가 도깨비에게 한복을 입히고 한복의 지푸라기 장식이나 물방울무늬로 자연친화적인 느낌을 담아 캐릭터가 보통 사람과는 다른 존재임을 은유적으로 표현해 낸 것이다. 도깨비의 모습에 더해진 독특한 특징은 도깨비의 시각적 기호의 역할을 하여 독자들과의 소통의 문제를 해결하는 절충안이 될 것으로 판단된다.

이상과 같이 인간의 모습으로 도깨비가 표현된 그림책은 총 13권(20.31%)인 것으로 파악되었다.



[그림13] 도깨비도 오니도 아닌 새로운 모습으로 표현된 예

민담의 도깨비도 일본의 오니도 아닌 전혀 새로운 모습으로 도깨비를 창작하여 표현한 그림책은 총 3권(4.6%)으로 그 수가 적었다. [그림13](박정열,

2016)의 도깨비는 절에 사는 단청 도깨비를 콘셉트로 하여 몸에는 단청 무늬가 새겨져 있으며 초록과 빨강의 대비가 강렬한 모습을 하고 있다. 또한 불상과 같은 의상을 입고 있어 그림책의 주제에 부합하는 모습으로 창작되었다. 이는 도깨비 민담에 보편적으로 등장하는 도깨비와는 차이가 있는 모습이다. 도깨비 담의 도깨비는 대체로 평범한 사람의 모습을 하고 있지만 이야기에 따라 다른 모습으로 등장하여 정형성이 없으며 상황에 따라 변신하는 가변성을 갖는다. 이런 민담 속 도깨비의 특성을 생각하면 이야기의 상황에 따라 자유로이 다양한 모습으로 표현된 도깨비도 민담의 도깨비의 표현으로 부적절하다 말할 수 없을 것이다.



[그림14] 오니를 변형하여 표현된 도깨비의 예

[그림14](김선경, 2016)의 도깨비는 빨이나 뽀죽한 송곳니, 가시가 돋친 방망이 등 오니의 특징을 가지고 있지만 기존 일본의 오니와는 달리 몸통과 머리의 구분이 없고 타원형의 형태에 팔, 다리가 달린 모습으로 변형하여 표현하였다. 이와 유사하게 오니를 새롭게 변형하여 표현한 그림책은 총 2권(3.12%)으로 파악되었다.

3.3. 도깨비 시각화의 방향성

최근 어린이 그림책의 도깨비의 시각 표현은 일본의 오니의 모습에서 완전히 벗어나지는 못하였지만, 변화의 움직임을 보이고 있는 것은 분명하다.

본 연구에서 파악한 어린이 그림책에서 도깨비의 시각 표현의 변화는 세 가지 방향으로 정리 할 수 있다.

첫째는 평범한 사람의 모습으로 표현된 도깨비이다. 인간의 모습을 한 도깨비는 한국 민담 속 도깨비의 시각적 정체성에 충실하면서도 민담에 등장하는 도깨비의 가장 전형적인 모습이다. 앞으로 사람의 모습으

로 표현된 도깨비는 한국 민담의 도깨비의 정형으로 자리 잡을 가능성이 커 보인다.

둘째는 오니와 한국 도깨비의 절충적인 모습을 한 도깨비다. 물론 이는 한국 도깨비의 정체성을 온전히 담은 모습으로 보기는 어렵다. 하지만 갑자기 빨이나 송곳니가 없는 도깨비의 모습으로 표현하는 것은 이미 오니의 모습을 도깨비의 시각적 기호로 인식하고 있는 독자들에게 낯선 느낌이나 혼란을 야기할 수 있다. 한국 도깨비의 모습에 오니의 특징을 한두 가지 섞어 점차적인 변화를 추구하는 것도 도깨비의 모습에 대한 인식이 변화해가는 과정에서 탄생한 도깨비의 모습으로 그 이용을 고려해볼만하다. ‘도깨비가 준 보물’을 그린 박철민 그림 작가는 인터뷰에서 “상상속의 존재인 도깨비에게 정해진 모습이 없는 만큼 외형적 특성의 정답을 찾으려는 것은 무의미하며 한국 사람들의 성격을 담은 친근한 이미지를 표현하는 것이 중요하다”고 말하였다. 오니의 외형적 특징을 갖더라도 민담 속 도깨비의 성격과 정서를 부여했다면 한국 도깨비의 정체성을 담고 있는 것이며, 이를 온전히 일본의 오니와 같다고 치부해서는 안 될 것이다.

세 번째는 인간의 모습으로 정형화된 도깨비가 아닌 완전히 새롭게 창작된 도깨비의 모습이다. 민담 속 도깨비가 지니는 비정형성과 가변성이라는 특징을 고려했을 때, 도깨비는 매우 다양한 모습을 지닐 수 있다. 따라서 [그림13]과 같이 그림책의 이야기에 맞추어 그 모습을 완전히 새로이 창작한 도깨비 역시 도깨비의 정체성에서 어긋난다고 말할 수는 없다. 한두 가지의 도깨비의 모습이 정형화되어 그림책에 담긴다면 대중에게 더 확고히 한국 도깨비의 정체성을 인식시킬 수 있을 것이다. 그러나 다른 한편으로는 민담의 도깨비가 가지는 다양한 매력과 특성이 드러날 기회를 놓치는 결과를 초래할 수도 있다. 다양하고 창의적인 새로운 도깨비 캐릭터의 창작 시도는 그림책 시장에서 도깨비의 시각 표현에 다양성을 부여할 수 있을 것이다.

4. 결론

본 연구의 결론으로 어린이 그림책 시장에서 도깨비는 아직 오니의 모습으로 흔히 표현되고 있으며 동시에 한국의 도깨비의 모습을 표현하려는 움직임도 유의미한 정도로 일어나고 있음을 확인하였다.

최근 그림책에서 도깨비의 시각적 표현의 변화 경향은 다음과 같다. 첫째로는 평범한 사람의 모습을

한 도깨비로 한국 민담의 도깨비를 충실히 재현하는 방법이다. 둘째는 기존의 오니와 한국 도깨비의 모습을 섞은 절충적인 표현의 시도이다. 셋째는 완전히 새로운 개성 있는 모습의 도깨비를 창작함으로써 도깨비의 시각적 표현에 다양성을 추구하는 것이다.

현재 그림책 속 한국 도깨비의 시각화는 아직 분명한 답을 찾지 못한 채 그 정체성을 찾아가는 과도기적 단계에 놓여있다고 할 수 있다. 수십 년간 대중에게 잘못 인식되어 사용되어온 도깨비의 모습을 하루 아침에 바꾸는 것은 불가능하다고 할 수 있겠다. 그러나 시간을 갖고 그림책 일러스트레이터들이 그림책에 한국 도깨비의 참 면모를 담기 위해 고민하고 노력한다면 가까운 미래에는 지금보다 좀 더 긍정적인 도깨비의 모습을 그림책 속에서 찾아볼 수 있을 것으로 기대된다.

참고문헌

- 강성철 (2007). 도깨비 이미지의 시각적 정체성에 관한 연구 : 조선왕조실록과 민담 자료를 중심으로. **일러스트레이션 포럼**, 한국 일러스트레이션 학회, vol.15, pp.9-30.
- 강성철 (2009). 도깨비 그림책의 일러스트레이션에 관한 연구 : 한,중,일을 중심으로. **일러스트레이션 포럼** 한국일러스트레이션 학회, vol.20, pp.5-16.
- 곽진석 (2003). 도깨비담의 장르적 특성에 대한 연구. **한국학 논집**. 계명대학교 한국학 연구원, pp. 43-44.
- 구사노 다쿠미 (2001). **환상동물사전**. 서울: 도서출판 들녘
- 권문희 (2014). **깜박깜박 도깨비**. 파주:사계절 출판사
- 김선경 (2016). **도깨비 방망이**. 서울: 삼성출판사
- 김종대 (1994). **韓國 도깨비譚 研究**. 중앙대학교 박사학위 논문, 서울
- 김종대 (1997). **민담과 신앙을 통해 본 도깨비의 세계**. 서울: 국학자료원.
- 김종대 (2000). **저기 도깨비가 간다**. 서울: 다른세상.
- 김종대 (2004). **도깨비를 둘러싼 민간 신앙과 설화**. 서울: 인디북
- 김학선. (1982). 한국설화에 나타난 도깨비. **국제어문**, 國際大學 國語國文學科, 3집, pp. 69-94.
- 박기용. (2010) 초등 국어 교과서에 나타난 도깨비 형상 연구 : 일본 오니 형상과 비교를 중심으로. **어문학** 제109집, 한국어문학회, pp.227-253.
- 박정열. (2016). **단청 도깨비 깨봉이**. 고양: 좋은땅
- 허성희. (2002). **한국의 도깨비에 대한**

연구-도깨비담을 중심으로. 한국외국어대학교 석사학위 논문, 서울.

- 홍종의. (2016). **낮 도깨비 낮 도깨비 나 도깨비**. 서울: 꿈터
- 민속추적 한국의 도깨비는 뿔이 없다. (1999). **KBS**
- 역사채널 한국 도깨비를 찾아라. (2012). **EBS**

작품

- 그림말 글, 이은천 그림. (2014). **도깨비를 속인 형**. 서울:대교.
- 그림말 글, 이희탁 그림. (2014). **도깨비들의 씨름 잔치**. 서울:대교
- 김윤희 글, 김병남 그림. (2015). **도깨비 우달은 왜 나누었을까?**. 서울:개암나무.
- 김현수 글, 김세진 그림. (2016). **사랑에 빠진 도깨비**. 서울: 상상의 힘
- 서명남 글, 이시정 그림. (2015). **사라진 김서방을 찾아라**. 경기:키큰도토리
- 손주현 글, 신동근 그림. (2014). **도깨비와 곰배영감**. 서울:이수미디어
- 신은경 글, 최정인 그림. (2014). **도깨비 배달부 우서방**. 서울:대교북스 주니어
- 양한나 글, 김종민 그림. (2016). **도깨비와 거지 형제**. 서울:그레이트키즈
- 이상배 글, 최지은 그림. (2014). **도깨비 삼시방**. 고양: 좋은꿈
- 이희주 글, 이덕진 그림. (2014). **멍텅구리 도깨비**. 서울: 한국헤르만헤세
- 정소희 글 이해영 그림. (2016). **집을 비운 사이 도깨비가**. 서울:엔이키즈

전자우편: yun.nam@monash.edu

원고접수일: 2017년 6월 9일

심사완료일: 2017년 6월 13일

게재결정일: 2017년 6월 22일

3명의 익명(匿名)에 의한 심사.