



## 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](#)

석사학위논문

한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트 연구

2012년



HANSUNG  
UNIVERSITY

한성대학교 대학원

한국어문학과

한국어교육전공

전지영

석사학위논문  
지도교수 신경숙

## 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트 연구

A Study of 'Dokkaebi' Folk Tale For Teaching Korean



2012년 6월 일

HANSUNG  
UNIVERSITY

한성대학교 대학원

한국어문학과

한국어교육전공

전지영

석사학위논문  
지도교수 신경숙

## 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트 연구

A Study of 'Dokkaebi' Folk Tale For Teaching Korean

위 논문을 문학 석사학위 논문으로 제출함



2012년 6월 일  
HANSUNG  
UNIVERSITY

한성대학교 대학원

한국어문학과

한국어교육전공

전지영

전지영의 문학 석사학위논문을 인준함

2012년 6월 일



심사위원장 \_\_\_\_\_인

심 사 위 원 \_\_\_\_\_인

심 사 위 원 \_\_\_\_\_인

# 국 문 초 록

## 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트 연구

한성대학교 대학원

한국어문학과

한국어교육전공

전 지 영

본 논문은 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화 텍스트 연구를 통해 교육에 적합한 도깨비 설화 텍스트를 제안하고, 한국어 교육에 활용하는데 목적이 있다.

도깨비 설화는 옛날부터 전해 내려오는 설화 중 하나로, ‘도깨비’가 등장하는 이야기이다. 도깨비는 다양한 모습으로 변하는 재주와 신기한 도깨비 방망이를 가진 존재이다. 사람들의 경험담이 구전되면서 도깨비는 다양한 성격을 지니게 되었고, 현재까지도 설화, 속담, 한국 문화 등에서 쉽게 찾아볼 수 있다.

2장에서 도깨비 설화를 활용한 한국어 교육을 분석하기 위해 교재에 수록된 도깨비 설화에는 무엇이 있고, 교재에 어떻게 활용되고 있는지를 살펴보았다. 다양한 도깨비 설화 텍스트 활용이 부족한 점, ‘도깨비’ 번역이 한국의 도깨비상과 다르게 부정적 이미지로 부각된 점을 제기하였다. 도깨비 설화를 활용한 한국어 교육에서는 한국 문화 속 도깨비의 개념 정립과 다양한 도깨비 설화 텍스트의 활용이 필요하기 때문이다.

3장에서는 도깨비 설화의 유형별 특성을 살펴보고, 국어 교육의 도깨비 설화 텍스트와 학습활동을 분석하였다. 도깨비 설화의 유형별 특성을 통해 한국의 도깨비 특성과 상징 의미를 알고, 설화 속 한국 문화 요소도 알 수 있기 때문이다. 국어 교육의 도깨비 설화 텍스트와 학습 활동을 분석하여

한국어 교육에서의 활용 방안을 모색하고자 하였다.

4장에서는 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트와 학습활동을 제안하였다. 3장에서 논의한 도깨비 설화의 특성과 국어 교육의 도깨비 설화 텍스트 분석을 바탕으로 한국어 교육의 도깨비 설화 텍스트 기준을 선정하였다. 그리고 도깨비 설화 텍스트 하나를 선정하여 학습활동을 구성하였다. 이와 같은 학습활동 구성은 도깨비의 상징성을 바탕으로 관용어, 속담 및 비유 표현 등이 가진 의미를 이해할 수 있다. ‘도깨비’와 관련된 문화 체험을 함으로써 한국인과 한국 문화를 이해하고 자국의 문화와 비교하는 활동도 가능하다. 이처럼 한국어 교육에서 도깨비 설화는 한국 문화를 이해하기 위한 교육 자료로 활용될 수 있다.

본고는 한국어 교육을 위한 도깨비 설화 텍스트 선정 기준을 제시하고, 이러한 기준을 중심으로 도깨비 설화를 선정하여 학습활동을 구성하였다. 지금까지 한국어 교육에서 논의가 많이 이루어지지 않았던 도깨비 설화 텍스트 연구라는 것에 의의를 두고 한국어 교육에 조금이나마 도움이 되기를 바란다.

**【주요어】** 한국어교육, 도깨비, 도깨비 설화, 국어 교육, 학습 활동, 문화

# 목 차

제 1 장 서 론 .....	1
제 1 절 연구의 목적과 필요성 .....	1
제 2 절 연구 대상과 연구 방법 .....	3
제 3 절 선행연구 검토 .....	4
제 2 장 도깨비 설화를 활용한 한국어 교육 .....	8
제 1 절 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화 현황 .....	8
제 2 절 도깨비 설화 텍스트 비교 .....	15
제 3 장 국어 교육의 도깨비 설화 텍스트 분석 .....	20
제 1 절 도깨비 설화의 유형 및 특성 .....	20
제 2 절 초등 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화 현황 .....	38
제 3 절 도깨비 설화 텍스트와 학습활동 분석 .....	41
제 4 장 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트와 학습활동 제안 56	
제 1 절 도깨비 설화를 활용한 한국어 교육의 의의 .....	56
제 2 절 도깨비 설화 텍스트 선정 기준 .....	57
제 3 절 도깨비 설화 텍스트와 학습활동 구성 .....	59
제 5 장 결 론 .....	64
【참고문헌】 .....	66





## 【 표 목 차 】

[표 1]	한국어 교재에 수록된 도깨비와 도깨비 설화 현황 .....	9
[표 2]	사전에 등재된 도깨비의 정의 .....	21
[표 3]	<도깨비 방망이 얻기> 유형의 특성 .....	24
[표 4]	<도깨비 이용하여 부자 되기> 유형의 특성 .....	25
[표 5]	<도깨비와 대결하기> 유형의 특성 .....	29
[표 6]	<도깨비에게 홀리기> 유형의 특성 .....	30
[표 7]	<도깨비불 보기> 유형의 특성 .....	32
[표 8]	<도깨비 은인되기> 유형의 특성 .....	35
[표 9]	<도깨비 암시하기> 유형의 특성 .....	36
[표 10]	도깨비 설화에 나타난 도깨비의 특성 .....	36
[표 11]	7차 교육과정 개정에 따른 초등 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화 현황 .....	39
[표 12]	『듣기·말하기·쓰기 3-2』 수록된 「도깨비 방망이」 .....	47
[표 13]	초등 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화의 특성 .....	53
[표 14]	「혹부리영감」과 「도깨비와 개암」 텍스트 비교 .....	59

# 제 1 장 서 론

## 제 1 절 연구의 목적과 필요성

본고는 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화 텍스트의 적절성을 연구하여 교육에 적합한 도깨비 설화 텍스트를 제안하는 데 목적이 있다.

한국어 교육의 수요가 증가하면서, 언어 교육과 문화 교육이 중요시되고 있다. 언어는 문화 간의 보편성과 차이점, 사고방식을 이해하는 계기를 마련해준다. 그러므로 문화 교육을 통하여 한국인의 의사소통 능력은 물론 한국인의 의식구조나 사유 방식을 학습하고 이를 일상의 언어생활에 손쉽게 활용할 수 있어야 한다.<sup>1)</sup>

문학작품을 통한 한국어교육은 학습자의 흥미를 유발시키고, 텍스트에 사용된 언어 표현과 문학 작품에 나타난 한국 문화를 이해하는데 유용한 교육 자료로 활용된다. 그 중 설화는 옛날부터 전해 내려오면서 한국 사람들의 사고방식이 축적된 결과물로 한국 문화의 특수성을 보여준다. 한국어를 배우는 학습자에게 자국의 설화 텍스트 비교를 통해 텍스트에 사용된 언어 표현과 한국인의 사상, 문화를 이해할 수 있다.

도깨비 설화는 옛날부터 전해 내려오는 설화 중 하나로, ‘도깨비’가 등장하는 이야기이다. 도깨비는 다양한 모습으로 변하는 재주와 도깨비 방망이로 신기한 능력을 부리는 존재이다. 사람들의 경험담이 구전되면서 도깨비는 다양한 성격을 지니게 되었고, 현재까지도 설화, 속담, 지역 축제, 뮤지컬, 등 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 도깨비가 한국 문화 상징<sup>2)</sup>이라는 것에 주목할 필요가 있다. 도깨비는 한국, 일본, 중국 등에 유사한 형태로 존재한다. 이들은 한국 도깨비와 유사하나, 외모나 성격에서 다르게 나타

1) 박연순 편저, 『21세기 한국어 교육학의 현황과 과제』, 「윤여탁, 한국어 문화 교수 학습론」, 한국문화사, 2003, p.193.

2) 명현숙(2011)은 기호학의 상징 개념과 윤여옥(2007)에서 제시한 상징의 기능을 중심으로 한국 문화 상징을 “한국 문화권 내에서 한민족의 전통과, 관습, 그리고 사회·문화적 약속 등에 의해 함축된 의미를 지니는 것”이라고 정의하였다.

난다. 한국 도깨비는 형태가 정해져 있지 않지만, 대체로 사람과 유사한 모습으로 나타나 도깨비 방망이로 금은보화를 만들거나, 나쁜 일을 한 사람을 혼을 내기도 한다. 호기심이 많고, 장난을 좋아해서 한밤중 고개를 지나가는 힘이 센 장수와 씨름 내기를 하거나 집안의 물건을 날아다니게 하는 등 사람을 놀라게 하기도 한다. 반면 가끔 사람의 피에 넘어가 쫓겨나는 신세가 되기도 한다. 한국인에게 도깨비는 신통력을 부리는 존재이면서 인간적인 성격을 지닌 대상이라는 것을 알 수 있다.

도깨비 설화는 국어 교과서와 한국어 교재에 수록되어 교육 자료로 활용되고 있다. 국어 교육에서는 도깨비 형상과 도깨비 설화 텍스트를 통한 교육 방안에 대한 연구가 이뤄지고 있는 반면, 한국어 교육에서는 도깨비 설화에 대한 연구는 부족한 편이다.

한국어 교재 속 도깨비는 한국의 도깨비와 다르게 나타난다. 험상궂은 형상과 무섭고 두려운 모습으로 묘사되어 부정적 이미지에 가깝게 제시되었다. 이것은 학습자가 ‘도깨비 시장’ 단어를 접하였을 때 정신없이 시끌벅적한 분위기와 온갖 물건들이 모여 있는 시장의 의미보다 어둡고 무서운 분위기의 시장으로 이해할 수 있다. 이것은 도깨비 설화에 나타난 도깨비의 특성을 파악하지 못했기 때문에 언어가 가진 의미를 이해할 수 없기 때문이다.

그리고 다양한 도깨비 설화 편수에 비해 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화는 한정적으로 제시되었다. 그 중 <흑부리 영감> 설화는 일본에 공통 설화 텍스트가 존재한다. 일본인 학습자 같은 경우 일본 자국의 설화로 이해할 수도 있다. 이에 대한 사례를 들면 2009년 속리산 도깨비 축제<sup>3)</sup>에서 한·중·일 도깨비 연극이 이루어 졌다. 그 중 일본 극단인 다케노코의 ‘흑부리 영감님’이 공연되었다. 한국어 교재에서 <흑부리 영감>은 한국의 도깨비 설화로 수록되어 있다. 한국 문화 교육 활동으로 공연을 관람하는 일본인 학습자가 있을 경우 교사가 학습자의 이해를 돕기 위한 설명이 이

3) 2009년 8월 7일~9일까지 진행된 충남 보은 지역 축제로, 아시아 도깨비 페스티벌이라는 주제 아래 도깨비 영화제, 도깨비굿, 인형극, 난타 등으로 행사가 이루어졌다. 도깨비가 우리 민족과 친숙하면서도, 익살스러운 존재이며, 유불선이 공존하는 민속신앙의 중심지인 속리산에서 도깨비 테마상품을 다양하게 개발하는 목적 아래에 개최되었다. (「동아일보」 2009.8.6. 일자, ‘속리산 도깨비축제 놀러 오세요’) <http://news.donga.com/3//20090806/8764059/1>

루어지지 않는다면 혼란을 일으킬 수 있다. <흑부리 영감> 설화는 일제 강점기 때 교과서에 수록되면서 일본 설화가 한국에 전승되었다는 일제 유입설과 일제 강점기 때 편찬된 교과서에 수록되는 과정에서 한국에서 전승되던 흑부리 영감 설화 텍스트 일부가 일제 상황에 맞추어 개작되었다는 설 등 재검토 연구가 필요한 설화로 지적된다.

교재는 교사와 학습자를 연계해주는 도구로서, 한국 언어와 문화를 학습하는 과정에서 올바르게 정확한 교육 내용이 수록되어야 한다. 본고에서는 첫째, 한국 문화 속 도깨비의 개념 정립, 둘째, 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화 텍스트의 검토를 통해 교육에 적합한 텍스트를 새롭게 제안하고자 한다.

## 제 2 절 연구대상과 연구 방법

본 연구는 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화 텍스트 연구를 통해 한국어와 한국 문화를 이해하는 데에 교사와 학습자 간의 혼란을 줄이고, 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트를 제안하는 데 목적이 있다. 이를 진행하기 위해 국어 교육과 한국어 교육의 도깨비 설화 텍스트 현황과 수업에 어떻게 활용되고 있는지에 대해 살펴보고자 한다. 이것은 국어 교과서와 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화 텍스트와 학습활동을 비교함으로써 한국어 교육에 적합한 도깨비 설화 텍스트 선정 기준을 제시하기 위해서이다. 이 논의는 다음과 같이 진행한다.

2장에서 도깨비 설화를 활용한 한국어 교육을 분석하기 위해 교재에 수록된 도깨비 설화에는 무엇이 있고, 교재에 어떻게 활용되고 있는지를 살펴본다. 분석 대상은 서울 소재 대학기관에서 발간된 학문 목적의 교재로 선정하였다. 교재에 수록된 도깨비 설화와 도깨비를 소재로 한 학습활동을 분석하고 문제점을 제시할 것이다.

3장에서는 도깨비 설화의 유형별 특성을 살펴보고, 국어 교육의 도깨비 설화 텍스트와 학습활동을 분석할 것이다. 도깨비 설화의 유형별 특성을 통해 도깨비의 개념과 도깨비 설화에서 나타난 한국 문화에 대해 살펴볼

것이다. 그리고 한국어 교육에 도깨비 설화 텍스트 제안을 위해 국어 교육의 도깨비 설화 텍스트와 학습 활동을 분석한다.

4장에서는 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트와 학습활동을 제안할 것이다. 3장에서 논의한 도깨비 설화의 특성과 국어 교육의 도깨비 설화 텍스트 분석을 바탕으로 한국어 교육의 도깨비 설화 텍스트 기준을 선정한다. 그리고 선정 기준과 3장의 분석 결과를 바탕으로 학습활동을 제안한다.

### 제 3 절 선행 연구 검토

이 연구는 도깨비 설화 텍스트 선정을 통해 한국어 교육에 활용하는 데에 목적이 있다. 이에 따라 도깨비 설화 연구, 설화를 활용한 교육 방안 연구, 도깨비 설화를 활용한 교육 연구로 나누어서 살펴본다.

도깨비 설화 연구는 임동권(1971), 김종대(1994), 김용의(1999), 박기용(2001), 강은혜(2003), 등이 있다.

임동권(1971)은 도깨비를 논의 대상으로 삼은 최초의 글로, 문헌 등을 토대로 도깨비의 성격에 대해 논의하였다. 이를 통해 도깨비는 한국적 생활 속에서 형성되었으며, 외국 사람들이 가지는 demon, ghost, spectre과는 다른 범주의 것으로 보았다. 도깨비를 민속학의 영역으로 보았다는 것에 큰 의의가 있다.

김종대(1994)는 도깨비 설화 유형을 ①도깨비 방망이 얻기 ②도깨비를 이용해 부자 되기 ③도깨비와 대결하기 ④도깨비에게 홀리기 ⑤도깨비불 보기 ⑥도깨비 은인되기 ⑦도깨비 암시하기 등으로 나누었다. 유형의 줄거리적 특징과 결말, 그리고 도깨비의 역할 등을 중심으로 유형의 명칭을 설정하였다는 것에 큰 의의가 있다.

김용의(1999)는 도깨비 설화 중 흑부리 영감 설화를 한·일 비교 연구를 통해 일제 강점기 시대 교과서에 수록되면서 한국의 흑부리 설화의 내용 일부가 개작되었음을 지적하였다. 그 당시 교과서에 수록된 흑부리 영감

가 현재까지도 개작된 채 전승되고 있음을 밝히고자 하였다.

박기용(2001)은 한·중 도깨비 및 도깨비 설화의 영향을 문자표기, 유래, 특징, 형상, 장소, 성격 등의 일반적인 사항 비교 및 도깨비 설화의 서사 구조를 비교하였다. 이를 통해 도깨비 설화 전승과정에서 중국의 영향을 받았지만, 이를 독창적으로 한국의 도깨비 설화 유형을 만들어냈다고 하였다.

강은혜(2003)는 수목신앙과 관련지어 도깨비의 원형을 밝히고, 이를 근거로 민속적 맥락과 순수한 이야기 중심에 의한 민담체제로 이원화되었다고 논의하였다.

설화를 활용한 교육 연구로 윤보영(2004), 이성희(2005), 김민주(2007), 김미진(2009) 등이 있다.

윤보영(2004)은 학습자의 이야기 스키마를 활용하여 초등학교 학습자를 위한 전래동화 지도 방법을 제시하였다. 이야기 구조 질문 전략, 이야기 도식화하기 전략, 자기 질문 생성 전략, 이야기 재구성하기 전략 등의 네 가지 지도 전략을 중심으로 교수 학습 모형인 이야기 받아들이기, 이야기 구조 파악하기, 이야기 확장하기 3단계로 구성하여 실제 수업에 적용하여 분석하였다.

이성희(1999)는 설화를 통한 한국어 교육의 필요성을 강조하였다. 설화를 통한 한국어 교육에서 기대되는 효과로 ①한국인의 심성 이해 ②역사·문화적 어휘 이해 ③관습·미덕·예의범절 이해 ④관련 속담, 관용 어구를 통한 어휘 확장 ⑤이야기의 힘(흥미)을 이용한 학습 효과 ⑥우리 문화를 세계에 알리기를 제시하였다. 이를 바탕으로 세계 공통의 이야기, 한국 사람에게 보편적인 이야기, 잘 알려지지 않았으나 흥미 있는 이야기, 수준 높은 완성도를 보이는 이야기로 분류해야 한다고 지적하였다. 이러한 연구 방안에 대해 외국어로서 한국어를 학습하는 학생들을 위한 교재 마련, 한국 설화 어휘 목록 작성의 필요, 한국 설화를 가르칠 수 있는 교사용 지도서가 필요하다고 하였다.

김민주(2007)는 기존 연구에서의 설화 텍스트 선정 방식을 토대로 논의하였다. 한국 문화를 잘 나타낸 설화로, ‘나무도령’을 선정하여 어휘와 문

법, 문화 교육안을 제시하였다.

김미진(2009)은 언어와 문화는 불가분한 관계이므로 한국 문화를 잘 나타낼 수 있는 고전 문학을 통한 한국어 문화교육이 필요하다고 하였다. 이러한 논의를 바탕으로 ‘나뭇꾼과 선녀’ 설화를 활용한 한국어 교육 방안을 제시하였다.

도깨비 설화를 이용한 교육 방안 연구는 이은영(2000), 서희정(2005), 서지연(2007), 정진희(2009) 등이 있다.

이은영(2000)은 도깨비 설화의 교재화에 있어 서사적 특성을 중심으로 교재화 방안을 시도하였다. 초등학교 국어 교과서에 수록된 <나그네와 도깨비>, <도깨비감투> 설화 두 편을 중심으로 분석하였다. 초등 교육 과정에 도깨비 설화가 흥미위주로 수록되었다는 점을 지적하고, 도깨비 설화의 서사적 특성을 중심으로 교재화 방안을 제시하였다.

서희정(2005)은 도깨비를 활용한 한국어 교육의 의의를 밝히고, 도깨비 방망이와 도깨비감투 중심으로 어휘, 문법, 구조, 인간의 악행에 대한 긍정 양상으로 나누어 교육 방안을 제시하였다. 본격적으로 한국어 교육에 있어 도깨비 설화를 활용한 교육 연구라는 점에 큰 의의가 있다.

서지연(2007)은 <도깨비 방망이 얻기> 설화 유형 중심으로 아동물 수록 양상 및 의미 분석을 통해 <도깨비 방망이 얻기> 설화의 교육적 활용에 대해 논의하였다. 현대 사회에서 도깨비 설화가 가진 의미를 밝히고, 이를 바탕으로 아동을 대상으로 한 이야기 구연 중심의 활동 등 설화의 효율적인 교육 방법을 제안하였다.

정진희(2009)는 도깨비 설화 계승을 통한 한국 도깨비 동화의 형성 과정에 대해 논의하였다. 도깨비 설화가 가진 의미와 형성 과정을 통해 일제강점기 때 도깨비 전래 동화에서 도깨비 변형되는 양상을 살펴보았다. 설화가 전래동화와 창작동화로 재화되는 것을 통해 동화의 장르적 정체성을 밝히고자 하였다.

선행 연구를 살펴본 결과 도깨비의 정체성 및 도깨비 설화 연구는 오랫동안 꾸준히 이루어졌다. 도깨비 설화를 통해 한국 도깨비의 개념을 밝히고자 하였다. 설화를 활용한 연구는 한국 문화를 잘 나타낼 설화를 선정



함으로써 이러한 것을 활용한 교육 방안이 필요하다고 하였다.

도깨비 설화를 활용한 교육 연구는 국어 교육에서 초등 국어 교과서와 아동물에 수록된 도깨비 설화를 중심으로 연구하였다. 도깨비 형상과 도깨비 설화 선정에 대해 문제점을 제기하고, 이러한 것을 수정하여 교육에 반영될 수 있도록 방안을 제시하였다.

반면 한국어 교육에서는 한국 문화를 잘 나타낼 수 있는 설화를 활용한 교육이 필요하다는 것을 강조하며, 한국 설화와 다른 문화권의 설화를 비교하는 활동으로 학습자의 문화 이해 능력을 증진하는데 도움이 된다고 보았다. 공통 텍스트 설화를 활용한 교육 방안은 이루어지고 있지만, 도깨비 설화에 관한 연구는 부족한 편이다.

본 연구는 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화 텍스트를 분석하여 한국어 교육에 적합한 도깨비 설화 텍스트 제안을 하고자 한다.



## 제 2 장 도깨비 설화를 활용한 한국어교육

### 제 1 절 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화 현황

이 장은 한국어 교재에 도깨비와 도깨비 설화가 어떻게 수록되었는지를 살펴본다. 그리고 한국어 교육에 적절하게 활용되었는가를 검토하고자 한다.

멀티미디어의 발달로 인해 문화 간의 교류가 활발해지면서 한국에 대한 관심이 높아지고 있다. 한국어를 배우기 위한 외국인 유학생들이 급증하면서 이들을 대상으로 하는 교재가 많이 출간되고 있다. 교재는 교사가 교육 현장에서 가르치는 데 가장 기본적으로 활용되는 교육 자료로, 학습자에게 앞으로 배울 교육 내용을 제공하고, 교사에게 교수 목표에 맞춰 선정된 교육 내용을 효율적으로 전달하는데 중요한 역할을 한다.<sup>4)</sup>

외국인 학습자를 위한 한국어 교육은 한국어와 한국 문화를 잘 나타낼 수 있는 텍스트를 선정하여 교육에 활용되어야 한다. 고전 문학의 설화는 다른 문화권의 설화와 유사한 내용이 존재한다. 설화의 보편적인 주제인 권선징악, 효, 우애 등은 다른 문화권 학습자들의 공감을 이끌어낸다. 그리고 이야기를 통한 공감대 형성은 학습 진행에 있어 교사와 학습자 간의 의사소통을 원활하게 해준다. 그렇기 때문에 한국어 교육에 적합한 설화를 선정을 통해 학습자에게 한국어와 한국 문화를 이해할 수 있도록 도와주어야 한다. 본고에서는 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화를 살펴보고, 한국어 교재에 어떻게 활용되고 있는지에 대해 살펴보고자 한다.<sup>5)</sup>

분석 대상으로 서울 소재 대학 기관에서 발간된 학문 목적의 한국어 교재로 선정하였다. 도깨비 설화가 수록된 교재는 다음의 [표1]과 같다. 도깨비 단어가 들어간 단원도 포함하여 제시하였다.

4) 서중학, 이미향, 『한국어 교재론』, 태학사, 2007, p.13.

5) 신윤정(2008)에서는 텍스트성을 검토함으로써 하나의 텍스트가 얼마나 좋은 텍스트인가 하는 점을 알 수 있고, 문학 작품의 경우 일상적인 언어에 비하여 훨씬 정밀하게 구성되고 조직된 것이라고 할 수 있으므로 텍스트성의 검토는 그 작품이 가지고 있는 의미를 좀 더 구체적으로 확인하는데 유용하게 이용될 수 있다고 하였다.

약호	교재명	단원명	대학기관
A	『한국어 4』	32과 제주도는 한국에서도 아름다운 관광지로 손꼽히잖아요	건국대
B	『서강한국어 읽기·말하기 5B』	2과 전래동화	서강대
C	『한국어 4』	25과 흥부와 놀부	서울대
D	『배우기 쉬운 한국어 3』	19과 흑부리 영감	성균관대
E	『연세 한국어 4-2』	7과 미신	연세대
F1	『말이 트이는 한국어 3』	14과 외국생활과 실수	이화여대
F2	『말이 트이는 한국어 4』	10과 신용카드	이화여대

[표 1] 도깨비 및 도깨비 설화가 수록된 한국어 교재 현황

제시된 [표1]을 보면 6개 교재에 도깨비와 도깨비 설화가 수록되어 있다. 교재는 중급 이상의 어학 능력을 가진 학습자를 대상으로 하였다. 한국어 교재에 활용되는 것은 교육에 필요한 의미로 해석할 수 있다. 그렇다면 각 교재별로 도깨비 및 도깨비 설화가 어떻게 나타나고 활용되는지 살펴보고자 한다.

#### A. 『한국어4』 (건국대학교)

『한국어4』는 ‘확인해 봅시다 - 생각해 봅시다 - 읽어 봅시다 - 알아 봅시다 - 연습해 봅시다(해 봅시다1, 해 봅시다2)-새 단어’로 구성되었다. <연습해 봅시다>에서 ‘옛날이야기에 나오는 ( )은/는 무서운 ( )만 있는 것은 아니다’에 도깨비 단어를 넣는 활동을 한다. 하지만 해당 단원을 배우기 전까지 도깨비가 나타나 있는 단원이 없으므로, 어떤 이유로 도깨비가 무서운 존재로 학습자가 인지하고 있는지 알 수 없다. 뒤에 이어질 도깨비 여행을 알기 위한 준비 단계로 도깨비 단어를 제시한 것으로 보인다. <해 봅시다1>의 듣기 대본 중 ‘도깨비 여행’을 설명한 부분은 다음과

같다.

직장인 여러분! 아직도 여행을 가기 위해 따로 휴가를 내십니까? 이젠 휴가 없이도 주말을 이용해 여행을 갈 수 있습니다. 금요일 오후에 출발해서 일요일이나 월요일 새벽에 도착하는 ‘도깨비 여행’은 어떠십니까?

이에 따르면 도깨비 여행은 직장인들을 대상으로 금요일 오후에 출발해서 일요일이나 월요일 새벽에 도착하는 여행이다. 학습자는 듣기 활동을 통해 도깨비 여행을 이해할 수는 있으나, 어떤 이유로 그러한 명칭이 붙게 되었는지 연상하기는 어렵다. 한국인에게 도깨비 여행은 사람들이 자는 늦은 밤에 출발하여 1박 3일 일정으로 떠났다가 3일째 새벽에 돌아오는 여행이다. 도깨비의 특성 중 밤에 활동하는 것, 사람들 눈에 잘 안 보이게 신출귀몰하는 것을 빗대어 ‘도깨비 여행’ 명칭이 붙여진 것이다. 한국인은 이러한 도깨비의 특성을 알기 때문에 그 의미를 연상할 수 있지만, 외국인 학습자는 ‘도깨비 여행’의 의미를 쉽게 연상하기 어렵다. 도깨비 번역은 ‘Doggaebi, お化ばけの鬼, 鬼’로 제시하였다. 영어는 한국어 발음 표기대로 번역하였으나, 일본어와 한자 표기는 번역되는 과정에서 도깨비의 부정적인 이미지를 부각시킨다.

#### B. 『서강한국어 읽기·말하기5B』 (서강대학교)

『서강한국어 읽기·말하기5B』는 전래동화인 「홍부와 놀부」가 수록되었다. 「홍부와 놀부」줄거리를 살펴보면 착한 홍부와 심술궂은 놀부 형제가 살았는데, 부모님이 돌아가신 후 재산을 얻기 위해 놀부는 홍부 가족을 쫓아낸다. 쫓겨난 홍부 가족은 낡은 집에서 밥도 제대로 못 먹으며 어렵게 지낸다. 그러던 어느 날, 홍부 가족은 다리를 다친 제비를 발견하고 정성을 다해 제비의 다리를 치료해 주었다. 제비는 은혜를 갚기 위해 홍부에게 박씨를 주었다. 가을이 되어 자라난 박을 자르자 보물이 가득 들어있었다. 홍부는 큰 부자가 되었다. 홍부 소식을 들은 놀부가 일부러 제비의 다리를 부러뜨려서 박씨를 얻게 되지만, 놀부의 박에서는 도깨비와 귀신이 나와 놀부를 혼냈다는 이야기이다. 「홍부와 놀부」의 도깨비는 심술

곳은 놀부를 혼내는 역할로 등장한다. 형제인 흥부를 돌보지 않고 자기 욕심만 채기는 놀부를 도깨비가 혼내는 행동은 이야기 주제인 권선징악을 강조하고 있음을 알 수 있다. 학습활동은 이야기를 읽고 내용 확인하기, 이야기 내용과 관련해서 말하기 활동으로 이루어져 있다. 도깨비는 이야기 속 등장인물로 제시되어 있을 뿐, 도깨비에 대한 학습활동은 제시되어 있지 않다.

#### C. 『한국어4』 (서울대학교)

『한국어4』는 『서강한국어 읽기·말하기5B』(서강대학교)에 수록된 「흥부와 놀부」 제제는 같으나, 이야기를 극본 형식으로 각색되었다. 학습활동은 「흥부와 놀부」에 나타난 흥부형 인간과 놀부형 인간에 대한 토론과 그림에 맞춰 이야기 전개하기로 구성되었다. 학습자는 이야기를 통해 도깨비는 욕심을 부리는 사람에게 나타나는 무서운 존재로 이해한다. 도깨비 번역어인 ‘ogre, goblin’으로 인해 부정적 이미지로 연상할 수 있다. ‘ogre’는 이야기 속에 나오는 사람을 잡아먹는 거인 또는 아주 무서운 사람을 뜻하며, ‘goblin’은 이야기 속 작고 추하게 생긴 마귀를 뜻한다. 이것은 텍스트를 통해 무서운 도깨비로 인식하게 하여 외국인 학습자에게 도깨비의 부정적인 이미지를 부각시킨다.

#### D. 『배우기 쉬운 한국어3』 (성균관대학교)

『배우기 쉬운 한국어3』은 ‘본문-단어-읽고 답하기-표현 익히기-연습문제-심화학습’으로 구성되었다. 19과 본문으로 도깨비 설화인 「혹부리 영감님」이 수록되었다. 「혹부리 영감님」의 도깨비는 착한 혹부리 할아버지의 멋진 노래가 혹에서 나온다는 말에 속아 도깨비 방망이와 혹을 바꾼다. 하지만 심술궂은 혹부리 할아버지한테는 자신이 속은 것에 화를 내며 착한 혹부리 영감에게 떼어간 혹을 하나 더 달아준다. 이 텍스트에서는 「흥부와 놀부」의 무서운 도깨비의 모습뿐만 아니라 노래를 좋아하며, 혹에서 노래가 나온다는 거짓말에 속는 순진한 모습도 보여준다. 그리고 도깨비 방망이로 먹을 것과 금은보화를 만들어내는 신기한 능력을 가진

존재라는 것을 알 수 있다. 본 교재에 제시된 텍스트 상에서는 도깨비의 신기한 능력과 호기심 많고 순진하면서도 무서운 모습을 보여주는 등 다양한 성격이 제시된다. 『한국어4』(건국대학교) 교재와 같이 도깨비를 ‘Doggaebi’로 번역하여 제시하였다. 도깨비의 특성과 관련한 학습활동은 없다.

#### E. 『연세 한국어 4-2』(연세대학교)

『연세 한국어 4-2』는 미신 관련 어휘로 ‘도깨비’가 제시되었다. 본 단원은 미신과 관련해 금기 소개하기 과제로 구성되었다. 미신 관련 어휘로 ‘신, 귀신, 악마, 천사, 마녀, 금기, 도깨비, 민간신앙’을 제시한 후, 믿는 것과 믿지 않는 것을 나눠 쓰고 이야기하는 활동과 빈 칸에 공통으로 들어갈 어휘를 쓰는 활동으로 이뤄졌다. 제시된 어휘를 살펴보면 신, 귀신, 악마, 천사, 마녀 같은 경우 고정적인 이미지로 연상된다. 신은 절대적인 능력을 가진 초자연적 존재, 귀신은 죽은 사람의 넋, 천사는 종교적 신화에서 인간과 신의 중간으로 착한 존재로, 악마는 사람의 마음을 홀려 악한 행동을 하게 하는 존재, 마녀는 마법을 써서 사람을 해하는 이야기 속 인물이다. 하지만 한국인에게 도깨비는 무섭고 두려운 존재보다 인간과 유사한 성격을 지닌 친숙한 존재이다. 교재에 수록된 도깨비 그림은 험상궂고, 가시가 튀어나온 모양의 도깨비 방망이를 든 모습으로 한국의 도깨비와는 다르게 귀신에 가까운 모습으로 묘사되었다. 미신 관련 어휘를 중심으로 믿는 것과 믿지 않는 것을 나누어 표를 완성하고 그 이유를 말하는 활동으로 이어진다. 예시에는 믿는 것은 천사, 믿지 않는 것은 도깨비로 제시하였다. 학습자는 한국에서는 천사를 믿고, 도깨비를 믿지 않는다고 이해할 수 있다. 믿는 것과 믿지 않는 것은 개인의 선택이기 때문에 이를 예시로 제시하기보다 학습자의 선택으로 표를 완성하는 활동이 이루어졌으면 하는 아쉬움이 있다. ‘누나는 화장을 (        ) 같이 하고 파티에 나타났다. 너무 말도 안 되고 이해할 수 없는 일을 당했을 때 우리는 “(        )한테 흘렸다”고 한다.’에서 공통으로 들어갈 어휘로 도깨비를 쓰는 활동이 있다. 하지만 빈 칸에 ‘귀신’ 단어를 넣어도 성립될 수 있는 문장이므로,

제시된 도깨비의 그림으로 연상하기 어렵다.

F1. 『말이 트이는 한국어3』 (이화여자대학교)

『말이 트이는 한국어3』은 ‘과제-과제 관련 모범대화문-대화문과 연계된 발음-재미있는 한국어-이야기 주머니-토론-읽기와 쓰기-심화 문법-듣기’로 구성되었다. 단원에서 배운 문법을 연습하기 위한 읽기 자료로 「흑부리 영감님 이야기」를 수록하였다. 빈 칸에 들어갈 단어를 문법에 맞추어 고쳐 쓰기 활동이다. 『배우기 쉬운 한국어3』(성균관대학교)에 도깨비의 특성과 동일하게 보여준다. 교재 색인 목록에 도깨비를 수록하였으나, 어휘 번역은 제시하지 않았다.

F2. 『말이 트이는 한국어 4』 (이화여자대학교)

『말이 트이는 한국어 4』는 『말이 트이는 한국어 3』에 이어 같은 제재인 「흑부리 영감님」을 수록하였다. <이야기 주머니>의 전래동화인 「흑부리 영감님」을 제재로 도깨비 방망이와 신용카드를 비교하는 활동으로 구성되었다. 본 교재에 제시된 도깨비상은 다음과 같이 정리된다.

머리에 뿔이 있고, 인간과 동물의 양면적인 특성을 가진다. 귀신과 유사한 존재로 무엇이든 원하는 것을 만들어내는 도깨비 방망이를 가졌다. 한국의 옛날이야기에 자주 등장하며, 기이하고 무서운 외모와 달리 도깨비 방망이를 선(善)을 위해 쓴다.

도깨비가 등장하는 이야기 중 대표적으로 「흑부리 영감님」을 소개한다. 이를 바탕으로 다른 나라에 도깨비와 유사한 존재가 있는지, 한국의 도깨비와 어떻게 다른지에 대해 토론 활동을 한다. 그리고 현대사회에서 도깨비 방망이와 유사한 것이 무엇이 있고, 그 차이점이 무엇인지 이야기하는 활동으로 이어진다. 본 단원에서는 도깨비의 무서운 외모와 달리 도깨비 방망이는 악한 사람을 혼내주는 것에도 쓰이지만 선한 행위에 많이 쓰인다는 것을 강조하여 도깨비의 양면성을 보여준다.

지금까지 한국어 교재에 수록된 도깨비 및 도깨비 설화 수용 양상에 대해 살펴보았다. 그 결과 한국어 교육에 도깨비 설화를 활용할 경우 다음과 같은 문제점을 해결해야 할 필요가 있다.

첫째, 한국 도깨비의 개념을 제시해 주어야 한다. 한국인에게 도깨비는 도깨비 방망이로 무엇이든 만들어내는 신기한 능력을 지닌 존재이기도 하고, 옳지 못한 행동을 하였을 경우 벌을 주는 무서운 존재이기도 하다. 그리고 호기심이 많아 사람들과 친해지기 위해 장난을 치기도 한다. 이처럼 인간의 다양한 성격을 지닌 것이 바로 한국의 도깨비이다. 하지만 교재에 수록된 도깨비는 부정적인 이미지로 많이 다루어지고 있다.

특히 어휘 번역 같은 경우 ‘Doggaebi, ogre, goblin, お化ばけの鬼, 鬼’로 제시하였다. ‘Doggaebi’는 한국 문화 어휘라는 것을 보여주지만, 외국어 학습자의 이해를 돕기 위해 제시된 ‘ogre, goblin, お化ばけの鬼, 鬼’는 이야기 속에 사람을 잡아먹는 요괴, 긴 어금니와 괴력이 있는 무서운 존재, 또는 귀신과 같이 죽은 사람의 넋으로 무섭고 두려운 대상으로 부각시킨다. 이러한 이미지는 도깨비 어휘가 들어간 속담이나 비유 표현의 의미를 이해하기 어렵게 만든다.

둘째, 다양한 도깨비 설화 텍스트를 활용한 교육 방안이 필요하다. 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화는 「흑부리 영감」이 유일하다. 도깨비 설화 편수에 비해서 다양한 텍스트가 다루어지지 않았다. 「흑부리 영감」은 도깨비의 양면성과 신통력을 보여주는 동시에, 형제간의 우애와 권선징악을 담고 있다. 하지만 「흑부리 영감」은 학계에서 교육에 적합한 설화인가에 대한 논의가 이루어지고 있다. 이 설화가 처음 텍스트로 수록된 시점이 일제 강점기와 맞물려 있기 때문에 일제의 영향을 받았다는 것이다. 이에 관해서는 2절에서 자세히 다루고자 한다. 도깨비를 소재로 한 학습활동을 살펴보면 학습자 자국의 설화에 등장하는 도깨비 이야기 소개하기, 현대의 신용카드와 도깨비 방망이 비교하기, 다른 문화권의 미신과 관련지어 도깨비 어휘 익히기 등 극히 한정적으로 활용되었다. 도깨비의 상징성을 바탕으로 한 과제 활동은 많이 이루어지지 않았다. 그렇기 때문에 이를 보완하기 위해 다양한 도깨비 설화 텍스트를 활용한 학습활동이 이루어질 필요



가 있다.

## 제 2 절 도깨비 설화 텍스트 비교

도깨비 설화는 한국의 지역마다 많이 분포되어 전해지고 있다.<sup>6)</sup> 도깨비가 등장하는 이야기 종류가 많음에도 불구하고 한국어 교재에는 「혹부리 영감」 1편만 수록되었다. 「혹부리 영감」은 한국인들에게 많이 알려진 도깨비 설화 중 하나로, 착한 혹부리 할아버지는 혹을 노래 주머니로 생각한 도깨비로 인해 혹을 떼는 행운을 얻지만, 그와 반대로 혹을 떼려 간 나쁜 혹부리 할아버지는 혹을 하나 더 달았다는 이야기를 담고 있다. 주인공과 대립인물의 행동으로, 도깨비의 양면성을 극대화시켜주는 동시에 권선징악을 강조한다. 분석 대상인 한국어 교재 중 3개 교재<sup>7)</sup>에 「혹부리 영감」이 수록되어 있었다. 교재에 수록된 혹부리 영감 텍스트는 다음과 같다.

### (1) 『배우기 쉬운 한국어3』 (성균관대학교)

옛날 어느 마을에 얼굴에 큰 혹이 붙은 할아버지가 두 분 계셨습니다. 두 분은 ‘혹부리 영감’이라고 불렸습니다. 모습은 비슷했지만 두 분은 성격이 아주 달랐습

6) 김종대(1994)는 한국에 전승되는 도깨비 설화를 각 유형의 줄거리적 특성과 결말, 도깨비의 역할 등을 중심으로 다음과 같이 유형화하였다.

- A. 도깨비 방망이 얻기(47편)
  - 유사형(형제형 : 8편)
  - 유사형(얻기: 도깨비 감투, 능청보 포함 : 10편)
- B. 도깨비를 이용해 부자 되기(58편)
- C. 도깨비와 대결하기(58편)
- D. 도깨비에게 홀리기(36편)
- E. 도깨비불 보기(31편)
- F. 도깨비 은인되기(16편)
- G. 도깨비 암시하기(예조담 포함 : 10편)
- H. 기타유형(44편)

7) 이하의 교재에 ‘혹부리 영감’ 설화가 수록되어 있다.

성균어학원, 『배우기 쉬운 한국어3』, 성균관대학교 출판부, 2004.

이화여자대학교 언어교육원, 『말이 트이는 한국어3』, 이화여자대학교 출판부, 2000.

\_\_\_\_\_ 언어교육원, 『말이 트이는 한국어4』, 이화여자대학교 출판부, 2002.

니다. 한 분은 돈이 많았고 욕심도 많았습니다. 그러나 다른 한 분은 가난하지만 착하고 마음이 따뜻했습니다. 어느 날 착한 할아버지는 산에 나무를 하러 갔습니다. 나무를 하는 동안 날이 어두워졌습니다. 할아버지는 빈 집을 발견했습니다. 그 집에서 잠을 자던 할아버지는 이상한 소리에 켜졌습니다. 문틈으로 밖을 본 할아버지는 깜짝 놀랐습니다. 도깨비들이 빈 집에 들어와 잔치를 벌였기 때문입니다. 도깨비들은 방망이로 먹을 것과 금은보화를 만들었습니다. 그뿐만 아니라 춤도 신나게 추고 노래도 크게 불렀습니다. 그런데 도깨비들은 노래를 너무 못했습니다. 몰래 숨어 있던 할아버지는 자기도 모르게 킁킁 웃고 말았습니다. “누구냐?” 도깨비들에게 잡힌 할아버지는 벌벌 떨었습니다. “아이구, 목숨만 살려 주십시오.” 커다란 혹을 보고 도깨비들이 물었습니다. “이건 뭐냐?” 갑자기 할아버지는 좋은 생각이 났습니다. “노래 주머니입니다.” “노래주머니?” 착한 할아버지는 도깨비들 앞에서 멋지게 노래를 불렀습니다. 도깨비들은 몹시 부러워했습니다.

“와, 노래가 모두 그 주머니에서 나온다고?” 할아버지는 도깨비 방망이와 혹을 바꾸었습니다. 그리고 큰 부자가 되었습니다. 이 소식을 들은 부자 흑부리 할아버지는 욕심이 생겼습니다. ‘나도 큰 부자가 되어야지.’ 부자 흑부리 영감도 산에 들어가 도깨비를 만났습니다. 그러나 도깨비들은 혹을 사기는커녕 화를 냈습니다. “이런 거짓말쟁이, 노래는커녕 소리도 나오지 않잖아.” 도깨비들은 부자 흑부리 영감에게 착한 할아버지의 혹까지 달아주었습니다. 두 개의 커다란 혼을 단 부자 할아버지는 후회했습니다. “욕심을 부리지 말걸.” 그러자 마음 착한 할아버지는 자신의 재산을 욕심 많은 흑부리 영감에게 나누어 주었습니다. 욕심쟁이 흑부리 영감은 자신의 잘못을 뉘우치고 착하게 살기로 마음먹었습니다. 그 후로 두 사람은 오래오래 행복하게 살았습니다.

## (2) 『말이 트이는 한국어4』 (이화여자대학교)

옛날 어느 마을에 흑부리 영감이 두 명 살고 있었습니다. 하루는 착한 흑부리 영감이 산에 나무를 하러 갔다가 산 속에서 밤을 보내게 되었습니다. 그런데 산 속에서 우연히 도깨비를 만났습니다. 도깨비들은 영감에게 억지로 노래를 시키고는 그 노랫소리에 반했습니다. 그리고 영감의 혹에서 좋은 노래가 나온다고 생각해서 요술 방망이를 주고 영감의 혹을 떼어 가버렸습니다. 그 덕분에 착한 흑부리 영감은 혹도 떼고 도깨비 방망이로 금, 은, 보화를 얻게 되었습니다. 이를 샘낸 욕심쟁이 흑부리 영감도 산으로 올라가서 일부러 도깨비를 기다렸습니다. 그리고 자신의 혹에서 아름다운 노래가 나온다고 거짓말을 했습니다. 그러나 도깨

비는 그 말에 속지 않고는 오히려 욕심쟁이 흑부리 영감에게 흑을 하나 더 붙여 주었습니다. 결국 착한 흑부리 영감은 도깨비 방망이로 부자가 됐지만 욕심쟁이 영감은 흑을 떼려다가 흑을 하나 더 얻고 말았습니다.

위의 두 텍스트를 비교하면 ‘흑부리 영감’ 설화 전문임에도 불구하고 내용 전개에서 차이점을 보였다. 첫째, 주인공과 대립인물의 설정이다. 욕심쟁이 흑부리 영감과 착한 흑부리 영감 설정은 같다. (1) 텍스트는 주인공과 대립인물의 상반됨을 강조하기 위해 착한 흑부리 영감은 가난하지만 착한 인물로, 욕심쟁이 흑부리 영감은 부자지만 욕심쟁이 인물로 설정하였다. 이것은 많은 재물을 갖고 있는데도 욕심을 부리면 도깨비한테 혼난다는 것을 극대화시키기 위한 장치라고 본다.

둘째, 착한 흑부리 영감이 노래를 부르게 되는 계기이다. 도깨비는 흑부리 영감의 흑에서 노래를 나온다고 착각하여 흑을 떼어 간다. 하지만 여기에서 흑부리 영감이 노래를 부르기까지의 과정이 다르다. (1) 텍스트는 흑부리 영감이 도깨비에게 먼저 흑을 ‘노래 주머니’라고 말한 뒤 노래를 부름으로써 도깨비 스스로 믿게 만든 다음 흑을 떼게 된다. (2) 텍스트에서는 도깨비가 먼저 흑부리 영감에게 노래를 억지로 시키게 되고, 흑에서 노래가 나오는 줄 알고 흑을 떼어 간다. 흑을 떼기 전 노래를 부르는 과정에서 흑부리 영감이 먼저 거짓말을 하는가와 도깨비의 호기심에 억지로 흑을 떼는가에서 다르게 나타난다.

셋째, 결말의 차이다. (1) 텍스트는 착한 흑부리 영감이 욕심쟁이 흑부리 영감에게 자신의 재산을 나누어 주게 되면서 욕심쟁이 흑부리 영감이 잘못을 뉘우치게 된다. 그 후 두 사람은 행복하게 지냈다는 결말로 끝난다. (2) 텍스트에서는 자신이 속았다는 사실에 화가 난 도깨비가 욕심쟁이 흑부리 영감에게 흑을 하나 더 붙인다.

이와 같이 내용의 차이점이 나타나는 이유는 흑부리 영감 설화의 출처가 불분명하기 때문이라고 볼 수 있다. 정진희(2009)는 1933년 일제 강점기 때 발간된 교과서인 『조선어독본』에서 흑부리 영감 설화의 내용 개작에 대해 다음과 같이 논의하였다. 첫째, 후반부 생략, 즉 나쁜 흑부리 영감이 착한 흑부리 영감의 행동을 모방하는 이야기가 생략되었다는 점과 들

째, 영감이 노래를 부르는 옛 시조를 포함한 점, 셋째, 노래가 혹에서 나온다는 말을 도깨비가 먼저 꺼낸 점을 들었다. 이것은 어린이가 착한 사람으로 성장하기를 바라는 어른들의 소망과 일제가 바라는 착한 조선인을 만들고자 하는 것이 그 당시 정책에 의해 혹부리 영감 설화가 개작되었다고 보았다.

그렇다면 혹부리 영감 설화의 정체성에 대한 논의는 어떻게 이루어지고 있는지 살펴보고자 한다.

도깨비 설화가 다양함에도 불구하고 학계에서는 ‘혹부리 영감’ 설화의 정체성 여부에 관하여 논의가 이루어지고 있다. 혹부리 영감 설화의 정체성에 대한 연구로 김종대(1994), 김용의(1999)는 다음과 같은 문제점을 지적하였다.

첫째, 혹부리 영감의 기원설이다. 김용의(1999)는 당시 「혹부리 영감」 외에 많은 구전 설화가 전승되고 있음에도 불구하고 일제 강점기 때의 교과서인 『조선어독본』 8)에 3차례 실렸다는 것에 의문을 제기하였다. 『조선어독본』에 수록된 「혹부리 영감」이 일본의 민담 「瘤取り爺」와 내용과 흡사하다는 이유로 ‘내선일체’ 통치 이념에 이용되었다고 주장하였다. 「혹부리 영감」은 우리나라에서 전승되는 설화이며, 그 당시 교과서에 수록되는 과정에서 내용 일부가 개작되어 지금까지 유지되고 있다고 하였다.

김종대(1994)는 1909년 일본 교과서 『심상소학독본』에 실린 삽화와 1915년 일제 강점기 때 조선어로 된 교과서 『보통학교조선어급한문독본』에 실린 삽화의 일치성을 들었고, 한국의 도깨비 이야기에서 보기 힘든 늙은 부부의 등장, 권선징악만 강조한 점 등을 들어 일본의 민담인 「瘤取り爺」이 개칭, 수록되었다고 보았다. 이러한 이유로 「혹부리 영감」이 일제 강점기의 영향으로 일본의 민담인 「瘤取り爺」이 한국의 도깨비 설화로 전해지고 있다는 것을 하였다.

둘째, 『한국구비문학대계』에 수록된 도깨비 설화 중 「혹부리 영감」

---

8) 일제 강점기 때 조선총독부의 기획 하에 만들어져 일본어의 사용이 서툰 보통학교 학생들에게 조선어로 일제의 정책을 홍보하고, 주입시키는 도구로 활용되었다. 당시에 조선어과 교육을 목적으로 한 텍스트는 조선총독부에서 발행한 것 외에는 찾아볼 수 없다. 이 시기의 교과서는 일제의 식민지배 통치이데올로기와 직접적으로 맞닿아 있다. 강진호 외, 『조선어 독본과 국어 문화, 제이앤씨, 2011, pp.148~149

편수가 적음에도 불구하고 사람들에게 많이 알려진 점이다. 『한국구비문학대계』에 수록된 「흑부리 영감」 설화가 김종대(1994)는 1편, 김용의(1999)는 1집2책(흑 떼러 갔다 흑 불인 사람), 3집 1책(흑 불인 이야기), 3집2책(흑 떼러갔다가 흑 불인 이야기), 4집1책(흑 떼러갔다 흑 불인 이야기), 5집3책, 7집16책 등 6편이 수록되었다고 하였다. 도깨비 설화가 다양하게 분포되어 있음에도 불구하고 채록된 흑부리 영감 설화가 최대 편수가 6편이다. 김용의(1999)는 구비 설화가 채록되는 과정에서 일제 강점기 시대의 교과서나 동화집이 유래가 되어 한국의 설화로 인식되어 수록되었을 가능성이 있다고 보았다.

이처럼 「흑부리 영감」이 일제 강점기 시대의 교과서에 최초로 텍스트로 제시된 점, 교과서 수록과정에서 개정된 채 전승되고 있다는 점은 교육에 활용하기에 앞서 재검토가 필요하다.

또한 일본인 학습자를 교육할 때 일본 설화와 유사한 「흑부리 영감」을 자국의 설화로 인지하고 있는 상황에서 교사가 수업 진행에서 어려움을 겪는다. 도깨비 설화는 각 지역에서 다양하게 전승되고 있다. 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트 제안을 위해 3장에서 한국의 도깨비 설화와 모국인 학습자 대상인 국어 교육의 도깨비 설화 텍스트 분석을 하고자 한다.

### 제 3 장 국어 교육의 도깨비 설화 텍스트 분석

#### 제 1 절 도깨비 설화 유형 및 특성

이 장에서는 연구사를 통해 한국 도깨비의 개념 정립과 도깨비 설화에 나타난 특성을 살펴본다. 이것은 한국어 교육에 적합한 도깨비 설화 제안에 있어 도깨비의 개념과 특성을 알아보기 위해 필요하기 때문이다.

사전 및 국립국어원에 등재된 도깨비에 관한 정의는 다음과 같이 [표2]와 같다.

사전명	뜻
표준국어대사전 (국립국어원)	동물이나 사람의 형상을 한 잡된 귀신의 하나. 비대한 힘과 재주를 가지고 있어 사람을 홀리기도 하고 짓궂은 장난이나 심술궂은 짓을 많이 한다고 한다.
연세한국어사전 (연세대학교 언어정보개발연구원)	신기한 힘과 재주를 가지고 있으며 짓궂은 짓이나 장난을 좋아하고, 머리에 뿔이 나고 방망이를 가지고 다니는, 사람 모양을 한, 이야기 속의 존재
한국민족문화대백과 (한국학중앙연구원)	민간신앙에서 믿어지고 있는 초자연적 존재 중의 하나. 인간에게 긍정적인 면과 부정적인 면의 양면성을 보이고 있으나 인간을 살해할 만큼 악독하지도 않고, 인간의 꾀에 넘어가 초자연적인 힘을 이용당하는 미련함을 보이는 것이 특징적이다. 도깨비의 가장 두드러진 특징은 다음과 같다. 첫째, 심

구원)	술궂은 장난을 매우 즐긴다. 둘째, 꺾이 없고 미련하다. 셋째, 빌린 돈을 갚을 줄 아는 윤리성이 있다. 넷째, 노래와 춤을 즐기고 놀이를 좋아한다. 9)
한국문화기초용어(국립국어원)	비상한 능력을 가지고 있는 초자연적인 존재로, 대개 뿔이 두 개 있으며 표정이 험상궂고 다리는 하나이며 키가 큰 것으로 묘사되나, 설화나 문헌에 따라 다르다. 주로 밤이나 어두침침한 밤에 활동하며, 나무나 풀 같은 자연물이나 사람이 쓴 오래된 물건이 변하여 생겨난 것이다. 사람이 죽어서 혼령이 된 귀신과는 다른 존재이다. <sup>10)</sup>

[표2] 사전에 등재된 도깨비의 정의

[표2]의 내용을 보면 사전에 따라 도깨비 형상을 다양하게 서술하고 있다. 도깨비 형상에 관한 연구를 살펴보면 임동권(1971)은 일정한 형태가 없으며, 변화무쌍하고, 주로 외다리에 키가 크다고 하였다. 김종대(1994)는 건장한 청년의 모습을 띄며, 키가 크고 털이 많다고 표현하였다. 도깨비 형상에 있어서 정의는 다르지만, 사람에게 두려움을 주는 무서운 존재가 아닌 것을 알 수 있다. 또한 도깨비는 귀신과 다른 존재이며, 장난을 좋아하고, 가무를 즐기고, 미련하면서도 빌린 돈을 꼭 갚는 윤리성 등을 보면 인간과 비슷하다는 것을 알 수 있다. 인간과의 차이점은 인간이 행동하는 시간과 반대인 밤에 활동한다는 점과 도깨비 방망이로 무엇이든 원하는 것을 만들어내는 능력을 가졌다는 점이다.

도깨비와 유사한 존재는 세계 각지에 존재한다.<sup>11)</sup> 한국인에게 도깨비는 학습을 통해 인위적으로 형성된 결과가 아닌 문화 속에서 자연스럽게 습득된 형상이라 볼 수 있다. 이야기에 등장하는 인물에 그치는 것이 아니라 옛날부터 전해 내려오는 사람들의 경험담에서 구전되면서 한국인의 사상

9) 한국학중앙연구원, 『한국민족대백과』에 기술된 도깨비의 특성을 인용. 요약하였다.

10) 국립국어원 홈페이지 ‘한국 기초 용어’에 실린 도깨비를 인용, 요약하였다.

11) 중국에는 ‘치우’와 ‘귀매’가 있고, 일본에는 ‘가지무나’, ‘가빠’, ‘텐구’라고 불리는 초자연적인 존재가 있다. 러시아의 ‘도모보이’, ‘레쉬’, ‘바바야가’, 독일의 ‘룸펠쉬틸즈헨’, ‘코볼트’, 아일랜드의 ‘레프리카’, 영국의 ‘고블린’, 북유럽의 ‘드워프’ 등도 도깨비와 비슷한 존재들이다. (강은혜 『한국 난타의 원형, 두두리의 세계』, 예림기획, 2003, pp.351~443)



과 생활양식이 함축된 상상의 산물인 도깨비로 나타났다는 것을 알 수 있다.

도깨비의 실체는 정확히 어떤 형상이라고 정의 내리기 어렵다. 한국인에게 도깨비는 정체불명의 소리, 밤늦게 떠돌아다니는 불덩어리, 예측 불가능한 일들 등을 포괄하고 있기 때문이다. 한밤 중 깊은 숲속을 지나가는데 어떤 사람이 나타나 씨름 내기를 권해 밤새도록 씨름을 한다. 씨름에 이긴 후 그 장소에 다시 가보니 그 자리에 오래된 빗자루가 남아 있다거나, 갑자기 황당한 일이 일어나거나 말이나 행동이 사회 규범에 맞지 않게 행동하는 사람을 지칭할 때 ‘도깨비장난 같다’, ‘낮도깨비’ 등 수식어를 사용한다. 이처럼 도깨비는 오래된 물건에서 생겨나 사람의 모습으로 나타나 홀리는 존재이거나, 예상치 않은 상황이나 사람을 지칭할 때 사용되기도 한다.

도깨비는 한국 문화의 특징을 가장 확실하게 보여주는 대상물이자 존재로 우리 민족의 뇌리에 각인되어 민간신앙이나 구비문학, 그리고 일상적 경험 속에서도 쉽게 찾아볼 수 있다.<sup>12)</sup> 도깨비 설화에서 나타나는 도깨비의 성격, 행동, 주인공과의 관계 등을 통해 한국 문화적 특징을 살펴볼 수 있다. 도깨비 설화는 콩쥐팍쥐, 견우직녀, 흥부놀부와 달리 도깨비가 주체이거나 등장하는 이야기가 지역마다 많이 분포되어 있다. 그러므로 전체적인 도깨비 설화에서 나타난 특성을 통해 도깨비의 정체성을 살펴볼 필요가 있다.

도깨비 설화 연구 중 김종대(1994)는 옛날부터 전해 내려오는 도깨비 설화를 중심으로 설화의 줄거리 특징과 결말, 그리고 도깨비의 역할 등 분류하였다. 이하의 논의는 김종대(1994)의 도깨비 설화 유형 분류와 분석 체계를 적극 수용하여 진행하였음을 밝힌다. 유형의 명칭과 편수는 다음과 같다.

#### A. 도깨비 방망이 얻기(47편)

##### - 유사형(형제형 : 8편)

---

12) 김종대a, 『한국의 도깨비 연구』, 국학자료원, 1994, p.12



- 유사형(언기: 도깨비 감투, 능청보 포함 : 10편)

B. 도깨비를 이용해 부자 되기(58편)

C. 도깨비와 대결하기(58편)

D. 도깨비에게 홀리기(36편)

E. 도깨비불 보기(31편)

F. 도깨비 은인되기(16편)

G. 도깨비 암시하기(예조담 포함 : 10편)

H. 기타유형(44편)

도깨비가 등장하는 설화 유형을 살펴보면 도깨비의 특성, 주제, 구전되는 과정에서의 문화적 사고와 행동양식을 보여준다. 도깨비 설화 유형별 이야기와 설화에 나타난 도깨비의 특성에 대해 알아보고자 한다.

#### A. 도깨비 방망이 얻기

<도깨비 방망이 얻기> 유형은 우연히 도깨비 방망이를 획득한 착한 사람이 재물을 얻어 부자가 되었다는 내용과 재물을 얻기 위해 전반부에 있는 주인공의 행동과 똑같이 따라하지만 오히려 방망이로 벌을 얻게 되었다는 내용을 담고 있다. <도깨비 방망이 얻기>에서 나타나는 선과 악의 대립적 행위로 인한 결과는 ‘권선징악’이라는 주제를 상징적으로 보여준다. 설화의 전개 단락을 살펴보면 다음과 같다.

어느 날 마음씨 착한 나무꾼이 산으로 나무를 하러 갔다. 나무를 하던 중 개암을 발견하고서 아버지, 어머니, 부인, 자식, 자기 순으로 개암을 주웠다. 갑자기 비가 내려서 허름한 빈 집으로 들어갔다가 잠이 들었다. 잠에서 깨니 도깨비들이 방망이로 술과 음식, 보물들을 만들어내며 놀고 있었다. 배가 고파 개암을 먹는 순간 ‘빠삭’ 열매 깨지는 소리에 도깨비들은 집이 무너지는 줄 알고 도망갔다. 도깨비들이 두고 간 도깨비 방망이로 부자가 되었다. 이웃에 살던 심술 많고 나쁜 나무꾼은 얘기를 듣고 산으로 나무를 하러 갔다. 개암을 발견한 나무꾼은 자기 것을 먼저 챙기고, 부인, 부모, 자식 순으로 개암을 주웠다. 착한 나무꾼이 갔던 집에서 도깨비를 기다리다가 잠이 들었다. 잠에서 깨니 도깨비들이 방망이로 술

과 음식, 보물들을 만들어내며 놀고 있었다. 개암을 꺼내 물었지만 도깨비들은 도망가지 않고 사람을 찾기 시작했다. 결국 나쁜 나무꾼은 도깨비들한테 방망이로 실컷 두들겨 맞았다.<sup>13)</sup>

대립 인물의 심성을 부각시키는 이유는 효도를 하지 않으면 벌을 받는다는 교훈적인 의미와 욕심 없이 착하게 살면 복을 받을 수 있다고 하는 권선징악적 의미이다.<sup>14)</sup> 개암을 줍는 행위는 같으나 개암을 줍는 과정에서 주인공은 집안의 어른부터 생각하는 반면 대립인물은 반대로 본인의 몫부터 챙긴다는 것에서 결과는 다르게 나타난다. 즉 예의를 중시한 주인공은 도깨비 방망이로 인해 부자가 되고, 그렇지 못한 대립 인물은 도깨비 방망이로 혼이 난다. 집안 어른에 대한 효의 강조가 드러나는 부분이다.

<도깨비 방망이 유형>의 도깨비는 도깨비 방망이로 신통력을 부리는 존재이다. 하지만 열매 깨지는 소리를 집이 무너지는 소리로 알고 도망가는 어리숙함과 후에 본인이 속았다는 것을 알고 도깨비 방망이로 혼을 내는 징벌자로서의 이중적인 모습을 보인다.

주인공과 대립 인물의 선과 악을 구분 짓는 역할을 도깨비가 함으로써 효를 강조하는 것뿐만 아니라 어떤 행동을 할 때 행동에 앞서 본래 갖고 있는 심성에 따라 보상과 징벌이 가해짐을 알려준다. 이를 통해 가족 관계에서 웃어른을 공경하는 예의를 중요시하고, 인간의 보편적인 가치관인 선과 악에 따른 행위에 따른 결과는 인간이 갖추어야 할 도리를 지켜야 함을 강조한다.

13) 김종대b, 『저기 도깨비가 간다』, 도서출판 다른세상, 2000, pp.74~76.

14) 김종대a, 전제서, p.75

유형	이야기의 특성	도깨비의 특성
도깨비 방망이 얻기	① 주인공과 대립인물 등장 ② 같은 상황의 반복 ③ 권선징악 강조 ④ 예의범절 강조	① 도깨비 방망이를 가진 신 통한 능력의 존재이다. ② 선한 사람에게는 재물을 주지만, 악한 사람은 벌을 주는 양면성을 지닌다. ③ 겁이 많고 어리숙하다.

[표3] <도깨비 방망이 얻기> 유형의 특성

## B. 도깨비를 이용해 부자 되기

<도깨비를 이용해 부자 되기>는 도깨비를 만나 부자가 되거나 망한다는 이야기이다. 민중들이 겪었던 신분적 차별에서 오는 갈등과 물질적 빈곤으로 인한 고통이 도깨비에 기대어 해결하고자 하는 욕망이 나타난다.<sup>15)</sup>

<도깨비 만나 부자 되기>의 도깨비는 주체가 여자와 남자에 따라 내용 양상이 달라진다. 여자와의 만남은 도깨비가 직접 찾아오거나 집에 동거하는 ‘性’을 통한 관계이다. 남자는 우연히 만나거나 도깨비가 좋아하는 음식을 주게 되면서 관계가 성립된다.<sup>16)</sup>

도깨비가 인간과 맺는 관계는 일종의 교환 관계라고 보는데, 인간은 도깨비에게 호의를 베풀고 도깨비는 보답을 한다는 것에서 알 수 있다. 그런데 재물을 차지한 사람은 도깨비를 매정하게 쫓아버리고 재물을 자신의 것으로 만든다.<sup>17)</sup> <도깨비 만나 부자되기> 유형의 설화는 다음과 같다.

너무 가난해서 남의 땅을 빌려 농사를 짓고 살던 김 서방이 있었다. 하루는 장에 가느라고 다리를 건너는데 밑에서 부르는 소리를 들었다. 누군가 하고 쳐다보았더니 패랭이를 쓴 어떤 사람이 자기를 부르는 것이었다. 김 서방은 가까이 다가갔다.

그 사람은 김 서방에게 어디를 가느냐고 물었다. 김 서방은 장에 가는 길이라고 말하면서 낯선 사람이 부른 것이라 경계를 했다. 하지만 자기 성을 아는 것을

15) 김종대a, 전계서, p.81.

16) 상계서, p.83

17) 김종대b, 전계서, p.97

보아 만난 적이 있었나 하고 생각했다. 패랭이를 쓴 사람은 김 서방에게 장에 가는 길에 개고기 좀 사다줄 수 있느냐고 물었다. 김 서방은 어차피 가는 길이라 그렇게 해주마 하고 대답했다.

장에서 오는 길에 김 서방은 다리에서 그 사람을 붙렸다. 그 사람은 김 서방은 반갑게 맞이하였다. 그 후로 그 사람과 친구가 되어 친해지게 되었다. 하루는 그 사람이 메밀묵을 가장 좋아하는데, 만약 메밀묵을 가져오면 김 서방이 원하는 것을 해주겠다고 하였다.

며칠이 지난 뒤 김 서방은 도깨비에게 메밀묵을 만들어주었다. 메밀묵을 잘 먹은 도깨비는 김 서방에게 좋아하는 것이 무엇인지 물었다. 김 서방은 돈이라고 하였다. 그러자 도깨비는 어디서 구해왔는지 돈을 한 보따리 주었다. 그러면서 메밀묵을 만들어 주면 더 주겠다고 하였다. 김 서방은 도깨비에게 메밀묵을 가져다 줄 때마다 돈을 받았기 때문에 큰 부자가 되었다.

부자가 된 김 서방은 도깨비에게 메밀묵을 만들어주는 일에 싫증이 났다. 하루는 도깨비에게 세상에서 제일 무서운 것이 무엇인지 물었다. 도깨비는 순진하게 말피와 말머리라고 하였다. 그 말은 들은 김 서방은 이놈이 사람이 아니라 도깨비라는 것을 알아챘다. 말도 한 마리 사서 대문에 말머리를 걸고 말피를 담에 뿌려 놓았다.

김 서방이 오지 않자 도깨비는 그의 집으로 찾아갔다. 그랬더니 김 서방의 집은 도깨비가 제일 무서워하는 말피와 말머리가 있는 것이 아닌가. 화가 난 도깨비는 김 서방이 농사를 지을 수 없게 논에 자갈을 잔뜩 쌓아두었다. 그러나 김 서방은 꾀로 도깨비의 장난을 물리치고 잘 살았다는 것이다.<sup>18)</sup>

<도깨비 방망이 얻기> 유형에서 도깨비로 인해 부를 축적하는 상황은 같지만 선악을 구분 짓는 것이 아니라 인간의 부의 획득만 이루어진다. <도깨비를 이용해 부자되기>의 도깨비는 사람들과의 관계에 대한 보상으로 재물을 주지만 인간의 욕심으로 인해 자신의 약점을 보여주고 쫓겨나는 신세가 된다. 이 후 인간에게 복수를 하고자 장난을 치지만 성공하지 못한다. <도깨비 방망이 얻기>유형의 도깨비는 부의 창조능력과 더불어 단순한 심성이 동일하게 나타난다. 도깨비가 좋아하는 것이 개고기와 메밀묵이며, 반대로 싫어하는 것이 말피와 말머리라는 것을 알 수 있다.

---

18) 김종대b, 전계서 pp.92~93

<도깨비를 이용해 부자되기>는 인간의 부를 얻고자 하는 욕망의 표현이 크게 나타나며, 현실에서 누리지 못한 것을 상상으로나마 보상받고 싶어 하는 목적의식이 중요한 내용으로 평가된다.<sup>19)</sup>

유형	이야기의 특성	도깨비의 특성
도깨비 이용하여 부자되기	①우연한 만남으로 도깨비와 친구가 됨 ②도깨비의 도움으로 부의 획득을 갖게 된 인간의 모습만 보여짐	①사람과 친해지고 싶어한다. ②사람에 속아 자신의 약점을 말해줄 정도로 순진하다. ③메밀묵을 좋아한다. ④말머리와 말피를 싫어한다. ⑤심술궂은 장난을 친다.

[표4] <도깨비 이용하여 부자되기> 유형의 특성

### C. 도깨비와 대결하기

어떤 계기가 아닌 우연한 만남으로 도깨비와 인간의 대결 양상이 이루어진 유형이다. 인간이 도깨비를 만나 대결을 벌이지만 결국 인간의 승리로 끝난다는 이야기이다. <도깨비와 대결하기> 유형의 설화는 다음과 같다.

하루는 장에 갔다가 친구를 만나 술을 한잔 먹고 집으로 돌아오는 길이었다. 고개를 넘어가는데 어떤 이가 나타나 들고 가는 고기를 내놓으라고 하였다. 식구들을 위해 산 고기라서 줄 수 없다고 하자, 그는 씨름을 해서 지면 고기를 달라고 하였다.

씨름은 좀처럼 승부가 나지 않았다. 고기를 들고 가던 사람은 동네에서 가장 힘이 세다고 알려진 사람인데다 씨름을 하자던 이도 힘이 만만찮았다. 결국 밤새도록 씨름을 하게 되었고 새벽녘에야 겨우 그를 쓰러뜨릴 수 있었다. 그러고는 곧장 그를 허리띠로 나무에 묶어놓고 집으로 돌아왔다. 밤새 아버지가 돌아오지

19) 김종대a, 전계서, p.87.

않아 걱정하던 식구들은 무슨 일이 있었는지 물어보았더니, 아버지는 어떤 사람이 씨름을 하자고 시비를 걸기에 이겨서 나무에 묶어놓고 왔다고 대답하였다.

식구들은 동네 사람들과 함께 씨름을 했다는 자리로 가보았더니, 사람은 없고 쓰다가 보니 빗자루 몽둥이만 달랑 걸려 있었다. 그제야 사람들은 도깨비에게 홀려 씨름을 했음을 알게 되었다.<sup>20)</sup>

<도깨비와 대결하기>의 도깨비는 늦은 밤, 고개를 넘어가는 사람과의 만남으로 시작된다. 인간은 도깨비의 사전 지식 없이 만남이 이루어지고, 씨름 내기를 한다. 이러한 것이 현실인지 꿈인지 구분하기 어려울 정도로 인간으로서는 황당한 상황이 된다. 이 유형에서는 선악의 구분, 부의 획득 없이 인간과 도깨비와의 대결만이 이루어진다. <도깨비 방망이 얻기>, <도깨비를 이용해 부자되기> 유형의 도깨비와 같이 신기한 능력을 발휘하지 않는다. 하지만 <도깨비 이용해 부자되기> 유형에서 도깨비와의 만남에서 도깨비가 고기를 요구하는 내용은 동일하다. 도깨비가 고기를 좋아한다는 것을 알 수 있다.

대체로 도깨비와 대결하고 난 후 그 대상을 질경이풀이나 자신의 허리띠로 묶는데, 나중에 확인해 보니 그것은 빗자루몽둥이나 도리깨자루, 쓰다 버린 조리 등이다. 이것은 도깨비가 인간이 쓰다버린 물건이 정령을 얻어 변화된 이물체임을 알 수 있다.<sup>21)</sup> 사람이 죽어서 혼령이 되어 나타나는 귀신과 다른 존재라는 것을 의미한다.

씨름하기를 통해 인간의 승리로 끝나는 결과는 도깨비보다 우위에 있음을 드러내며 동시에 전승되는 과정에서 서민들의 신분 상승 욕구가 반영되었다고 볼 수 있다. 도깨비의 능력을 대신한 도깨비 방망이가 없다는 것은 상류층에서 누리는 부와 권력을 상징하는 감투의 소실과 동일시된다.

오로지 힘으로 도깨비를 이긴다는 설정은 이야기를 공유하는 향유층이 하층민이라는 것을 알 수 있다. <도깨비 방망이 얻기>, <도깨비를 이용해 부자되기> 유형에서 사람이 도깨비의 능력을 이용해 현실에서의 고통을 벗어나고자 노력했다면, <도깨비와 대결하기> 유형은 인간 스스로의 힘으

---

20) 김종대b, 전계서, pp.85~86

21) 김종대a, 전계서, p.90

로 상류층을 대변하는 도깨비의 대결에서 승리를 거둔다. 상류층의 부와 권력이 도깨비 방망이의 능력과 동일시하며, 도깨비 방망이가 없으면 능력을 발휘하지 못하는 것을 보여준다.

그리고 우리나라의 고유의 민속놀이인 씨름을 통해 대결했다는 점에 주목해야 한다. 씨름은 조선시대에 와서 주로 단오, 백중, 추석 등에 씨름을 크게 한 것으로 보이지만, 평상시에도 사람들이 많이 모인 장소에서 즐기던 민중적인 놀이였다.<sup>22)</sup> 한국의 문화적 특징을 보여주는 유형이라 할 수 있다.

<도깨비와 대결하기>는 도깨비가 씨름을 좋아하는 인식의 확산에 의해 이루어졌으며, 일반 사람들이 쉽게 설명하기 어려운 경험 형태를 도깨비라는 존재로 해소하려는 의도가 내재되어 있다는 것이다. 이런 경험담은 국지적으로 분포하는 것이 아니라 전국적으로 보편화된 현상이라는 점에서 특징을 갖는다.<sup>23)</sup>

유형	이야기의 특성	도깨비의 특성
도깨비와 대결하기	①도깨비와 일방적인 대결이지만 인간의 승리로 끝남 ②씨름 등장	①오래된 물건에서 비롯된다. ②고기를 좋아한다. ③인간과 씨름으로 내기한다.

[표5] <도깨비와 대결하기> 유형의 특성

#### D. 도깨비에게 홀리기

<도깨비에게 홀리기>는 도깨비가 사람보다 우위에 있고, 사람이 도깨비에 홀려 고생을 하거나 죽는다는 유형이다. <도깨비와 대결하기> 유형에 달리 단순히 인간과 도깨비의 대결이 아니라 인간이 일방적으로 당하는 입장으로 묘사된다. 도깨비의 요괴화가 되면서 도깨비 본래의 속성에서 일탈된 면모를 갖는 동시에 도깨비의 부신적 능력을 탈락시킨 셈이다.<sup>24)</sup>

22) 김내창·선희창, 『조선의 민속』, 사회과학출판사, 1986, p.240

23) 김종대a, 전계서, p.142

24) 상계서, p.136

<도깨비에게 홀리기> 유형의 설화는 다음과 같다.

친구와 둘이 술을 먹고 집으로 돌아가는 길이었다. 별안간 친구가 혼자서 무슨 말을 하면서 산 쪽으로 올라가 버렸다. 나는 무서워서 친구의 이름을 부르며 내려오라고 하였다. 그 친구는 한참을 올라가다가 부르는 소리를 들었는지 뒤를 돌아보더니 내가 있는 쪽으로 다시 내려왔다. 내려와서 나에게 물었다.

“지금 우리 둘이서 가는 길인가?”

“그럼 둘이서 가는 거지, 누가 또 있는가?”

그러자 친구는 갑자기 마을 쪽으로 뛰기 시작하였다. 다음날 친구를 만나 무슨 일이 있었는지 물어보았다. 친구는 어제 나와 함께 오다가 어떤 한 사람을 만났다고 했다. 키도 크고 멋지게 생긴 남자가 같이 길을 가자고 해서 따라갔다는 것이다. 그 사람이 가는 길은 마치 새로 만든 것처럼 길이 잘 나 있어 걸어가기가 좋았다고 하였다. 하지만 내가 밑에서 볼 때는 분명 길이 아니었다. 아카시아나무와 덩굴이 우거져 사람이 들어가기에는 힘든 곳이었다.

내가 부르니까 그제야 정신을 차리고 나에게 왔던 것이다. 만약 친구가 그 도깨비를 쫓아갔으면 죽도록 고생했을 것이다. 친구가 만난 사람은 사실 사람이 아니라 도깨비였다.<sup>25)</sup>

설화를 살펴보면 도깨비가 나타나는 한밤 중 혼자 집에 걸어가는 상황에 홀리게 된다. 갑자기 도깨비에 홀려 정처없이 끌려다니다 위험에 빠진다. 도깨비는 앞의 유형에서 보여준 모습과 달리 사람에게 해를 끼치고 무서운 존재로 묘사된다. <도깨비 홀리기> 유형은 도깨비의 요괴적인 속성을 갖고 인간을 괴롭히지만, <도깨비와 대결하기> 유형에서는 당당하게 도깨비와 맞서 승리를 얻어낸다.<sup>26)</sup>

그러나 도전과 같은 갈등이나 대립행위가 구체적으로 묘사되지 못하는 취약점 때문에 민담으로서의 흥미 유발이나 심리적 갈등의 해소 기능을 갖지 못하고 있다.<sup>27)</sup>

25) 김종대b, 전계서, pp.99~100

26) 김종대a, 전계서, p.143

27) 상계서, p.95



유형	이야기의 특성	도깨비의 특성
도깨비에게 홀리기	도깨비에게 홀리는 인간의 모습	①사람을 홀린다. ②사람에게 해를 끼치는 무서운 존재.

[표6] <도깨비에게 홀리기> 유형의 특성

#### E. 도깨비불 보기

도깨비불은 밤에 무덤이나 축축한 땅 또는 고목이나 낡고 오래된 집에서 인 따위의 작용으로 저절로 번쩍이는 푸른빛의 불꽃을 뜻한다. 날씨가 좋지 않은 날 사람들 앞에 나타나 지그재그로 날아다니며 놀라게 한다. <도깨비불 보기> 유형 설화는 다음과 같다.

외숙 안부윤은 젊었을 때 힘없어 보이는 말을 타고 어린 중 한 명을 데리고는 서원 별장으로 간 적이 있다. 별장까지 10리쯤 남았을 때 이미 날이 저물어 사방은 칠흑같이 어두웠다. 사방을 아무리 둘러보아도 사람이라곤 찾아볼 수 없다. 그런데 동쪽을 바라보니 햇불이 보였다. 떠들썩하게 사람들 소리도 들리는 걸 봐서는 사냥하는 듯했다. 햇불은 점점 가까워졌고 좌우를 뺨 두른 햇불의 길이가 5리가 되었다. 그런데 자세히 보니 웬걸, 그 햇불은 다름 아닌 도깨비불이었던 것이다. 놀란 안부윤은 어찌할 바를 모르고 정신없이 말에 채찍질만 해댔다. 그렇게 7리나 8리쯤 앞으로 달려갔다. 도깨비불은 서서히 흩어지더니 더 이상 보이지 않았다. 하늘이 흐린지 조금씩 비가 부슬부슬 내리기 시작하고, 길은 갈수록 험해졌지만 귀신이 도망간 것 같아 마음은 진정되었다. 그런데 다시 한 고개를 넘어 산기슭을 돌아 내려가는데 조금 전에 보았던 도깨비불이 이제는 겹겹이 나타나 안부윤의 앞길을 막아버리는 것이 아닌가! 혼이 나간 듯 안부윤은 칼을 뽑아 들고는 소리치며 앞으로 돌진했다. 그 순간 불들이 순식간에 흩어지면서 우거진 풀숲으로 사라졌는데, 손바닥을 치며 크게 웃는 웃음소리가 들렸다.<sup>28)</sup>

도깨비불은 인화 이외에 달맞이 때 피우는 햇불이나 모닥불의 불씨일 수도 있으며 자신의 정신적 동요와 불안정에 기인한 것이라는 의견도 있

28) 김종대b, 전계서, pp.105~106

다.<sup>29)</sup> 사람들의 경험담을 미루어 보면 도깨비불 현상은 정월 보름에 국한되어 있지 않고, 계절에 상관없이 날이 궂은 때도 나타나기에 발생 이유에 대해서는 자연 현상이나 사람들의 경험담이라 할 수 있으며 도깨비불이 등장하는 모티프에 따라 해로운 존재와 풍요를 암시하는 존재물로 나타난다.<sup>30)</sup> 이에 따라 다음과 같이 세 가지 유형으로 제시하였다.<sup>31)</sup>

- ① 밤에 도깨비불이 나타나기 → 무서워 도망치기 : 악귀
- ② 집에 도깨비불이 나기 → 도깨비에게 제물을 바치기 : 잡귀
- ③ 바다에서 도깨비불 보기 → 도깨비불난 곳에 고기가 많음 : 암시물

①, ② 유형은 도깨비불로 인해 도깨비의 악한 성향이 나타난다. ① 유형의 도깨비불을 보고 놀라 도망가는 것과 ② 유형의 도깨비에게 제물을 바치면서 도깨비가 나타나지 않게 하는 것은 귀신의 습성과 유사함을 알 수 있다.<sup>32)</sup> ③ 유형의 도깨비불을 목격한 장소에 고기가 많이 나타나는 현상은 <도깨비 방망이 얻기>, <도깨비 이용해 부자 되기> 유형의 도깨비가 보여준 부를 누리게 해주는 역할과 같다. <도깨비 암시하기> 유형은 도깨비의 독특하면서도 다양한 성격을 반영한 투사물로 존재하고 있음을 확인하는데 보탬이 된다.<sup>33)</sup>

유형	특성	도깨비의 특성
도깨비불 보기	①도깨비불 형상으로 나타나 사람들을 놀라게 하거나, 섬기게 한다.	①사람을 놀라게 하거나, 무서운 존재로 나타난다.

29) 최인학, 『한국민속학』, 새문사, 1988, p.242 (김종대, 『한국의 도깨비연구』, 국학자료원, 1994에서 재인용)

30) 김종대(1994)는 도깨비불은 일반적으로 무서운 존재로 인식하는 경향이 강하며, 그런 사실에 의해 도깨비불이 나타나면 사람들은 도망치려는 심리적 압박감을 느끼게 된다고 하였다. (김종대, 『한국의 도깨비연구』, 국학자료원, 1994, p.96 참조)

31) 김종대a, 전계서, pp.98 인용.

32) 김종대a, 전계서, pp.97~98

33) 상계서, p.98

	②도깨비가 나타난 장소에서 부의 획득이 이뤄진다.	②재물이 일어나는 장소를 암시한다.
--	-----------------------------	---------------------

[표7] <도깨비불 보기> 유형의 특성

#### F. 도깨비 은인되기

<도깨비를 이용해 부자 되기>와 유사하나 도깨비가 사람을 도와 부자가 되게 해준다는 것에 차이가 있다. 대개 부자가 되는 인물은 가난한 사람이나 몰락한 선비이다. 현실에서 이루지 못하는 신분 상승을 도깨비가 명당자리를 알려주면서 이러한 것을 이루게 해주는 유형의 이야기이다.

<도깨비 은인되기>는 <도깨비 방망이 얻기>, <도깨비 이용해 부자되기> 유형과 달리 도깨비가 직접 정해진 명당으로 사람이 부자가 되고, 상류층이 된다는 이야기를 담고 있다. <도깨비 은인되기> 유형 설화는 다음과 같다.

옛날에 판서를 하다가 낙향해서 살던 사람이 있었다. 정직하게 살다 보니 살림살이는 하나도 없고 매우 곤궁했다. 어느 날 부친상을 당했는데 곡식이나 돈이 없어 초상을 치를 수가 없었다. 할 수 없이 이웃 동네에 살고 있는 판서에게 도움을 청하러 갔다. 가는 도중에 판서집 하인을 만났는데, 그 하인이 인사치레로 초상을 치를 수 없기 때문에 너의 주인에게 돈을 꾸러 가는 길이라고 말했다. 하지만 그 하인은 그 집에 가도 도움을 받을 수 없을 거라고 말하면서, 무엇이 필요한지 물었다. 판서는 곡식과 배, 그리고 약간의 돈이 필요하다고 말했다. 하인은 말을 듣고는 집에 돌아가 계시면 갖다드리겠다고 하고는 사라졌다. 판서는 의심스럽기는 했지만 그러마고는 집으로 돌아갔다. 저녁이 되어 그 하인은 판서가 말한 품목들을 마당에 내려놓고는 물었다.

“더 필요한 게 있으십니까?”

“더 필요한 것은 없고, 장사를 치르려면 상여꾼이 있어야겠는데…….”

그렇게 말하자 하인은 상여꾼들은 제가 부를 테니 걱정하지 말라고 하고는 사라져 버렸다. 그런데 궁금한 것은 이 하인이 꼭 밤에만 나타난다는 것이다. 처음에 판서는 아무 생각 없이 넘어갔지만, 그것이 매우 궁금해졌다.

발인이 되어 상여가 나가야 하는데, 새벽부터 기다려도 그 하인은 나타나지 않

왔다. 그러다 한밤중이 되어서야 사람들을 데리고 나타났다. 판서는 낮에 상여가 나가야지 밤에 어떻게 나가느냐고 물었지만 그 하인은 막무가내로 지금 나가야 한다는 것이다. 그래서 판서는 장지가 어딘지 알려 주었다. 그러자 그 하인은 함께 온 사람들을 시켜 상여를 메게 했는데 이들이 어디론가 사라져 버렸다.

판서는 그제야 이 하인이 사람이 아니라 도깨비라는 것을 깨닫게 되었다.

(중략)

삼일 뒤에 도깨비가 나타나서 대감을 부르는 것이었다. 도깨비는 아무 걱정 하지 말라고 하면서 삼년이 지나면 모시고 갈 테니 지금은 찾을 생각을 하지 말라고 하였다. 삼년이 지난 후 도깨비는 대감을 데리고서 한 마을 한복판에 묘를 쓴 것을 보여주었다. 판서는 주막에서 하룻밤을 잔 후 마을 사람들에게 부친의 묘를 가리키며 참 좋은 뫼자리라며 말했다. 마을사람들은 삼 년 전에 갑자기 묘가 생겼으며, 확인하기 위해 가면 무언가에 홀려 쫓겨 내려와 얼썩도 하지 않았다고 한다. 대감은 자신이 직접 올라가서 확인하겠다고 올라갔더니 아무 일도 일어나지 않았다. 봉분이나 상석 등이 잘 되어 있음을 확인했다. 칠년 뒤에 대감은 다시 영의정으로 등용되는 영광을 얻었다. 이 모두가 묘를 잘 쓴 덕분이라고 한다.<sup>34)</sup>

<도깨비를 이용해 부자 되기>에서는 사람과 도깨비 간의 교환관계가 성립되고, 그 후에 인간에 의해 관계가 깨지고 만다. 하지만 이 유형에서는 도깨비가 주인공의 됃됨이를 파악해 이에 해당하는 보상을 주는 역할을 한다. 도깨비가 직접 찾아오는 경우 주인공의 신분적 상황에 대한 이해가 이루어진 경과에 따른 것이며, 적극적인 도깨비의 도움으로 주인공의 고난은 해소된다.

<도깨비 은인되기>는 <도깨비 방망이 얻기>, <도깨비 이용해 부자되기> 유형과 달리 도깨비가 사람에게 좋은 명당을 알려주는 지관의 역할을 하며, 풍수 지리적 요소가 삽입되면서 부의 획득을 보여준다.<sup>35)</sup> 그리고 이것은 도깨비 설화 전승 과정에서 다양한 모티프로 수용되었다는 것을 알 수 있다.

34) 김종대b, 전계서, 2000, pp117~119 인용, 내용을 요약한 것이다.

35) 김종대a, 전계서, p.99 인용.

유형	특성	도깨비의 특성
도깨비 은인되기	① 가난한 사람이나 몰락한 선비가 주가 된다. ② 명당자리를 암시해 줌으로써 부의 획득과 신분 상승이 이뤄진다. ③ 주인공의 됃됨이를 미리 알아본 도깨비의 적극적인 도움으로 이뤄진다.	① 앞으로 잘될 위인을 알아보고 직접적으로 도와준다. ② 명당자리를 암시한다.

[표8] <도깨비 은인되기> 유형의 특성

#### G. 도깨비 암시하기

<도깨비 암시하기> 유형은 도깨비가 앞으로 크게 될 인물을 미리 알아보고 도와주는 이야기를 담고 있다. 앞에 제시된 유형들과 대조적으로 도깨비의 성격에서 무섭고 두려운 모습이 아닌 인간에게 이로운 존재로 부각된다. 도깨비의 암시는 명당자리를 알려주거나 고기가 많이 나타나는 곳을 알려주는 행위와 동일하다고 볼 수 있다. 주인공이 큰 인물이 될 것임을 예견하는 행동으로 신통력을 보여준다. <도깨비 암시하기> 유형의 설화는 다음과 같다.

양한림<sup>36)</sup>이 서당에서 공부를 하다가 지쳐 집으로 갔다. 그런데 어머니에게 야단만 맞고는 다시 서당으로 돌아가게 되었다. 밤이라 깜깜한데다 너무 오랫동안

36) 양만용[梁曼容, 양한림]1598(선조 31)~1651(효종 2). 조선 중기의 문신으로 강항(姜沆)·박동열(朴東說)의 문인이다. 1633년(인조 11) 사마시에 장원하고, 이 해 증광문과에 을과고 급제한 뒤 시강원설서(侍講院說書)·예문관검열·예조좌랑을 역임하였고, 1636년 청나라가 침입하자 의병을 일으켰다. 검열로 있을 때 직언으로 인하여 권신(權臣) 김자점(金自點)의 비위에 거슬려 승진에 많은 제약을 받았다. 그러나 군수·현감 등 외직과 수찬(修撰)·집의(執義)·사간·응교(應敎) 등 청현직(淸顯職)을 두루 거치면서 정치제도 개선에 많은 공을 세웠다. 영국원종공신(寧國原從功臣) 2등에 녹훈되었다. 저서로는 『오재집』 2책이 있다. (<http://encykorea.aks.ac.kr> 한국민족문화대백과사전, 한국학중앙연구원)

걸은지라 지쳐서 초분 근처에서 쉬고 있었다. 그런데 두런거리는 소리가 들렸다. 양한림은 어디서 나는 소리가 하고 귀를 기울였다. 그것은 도깨비들 소리였다. 한 도깨비가 누구네 집에 귀한 손님이 찾아와 갈 수 없다고 했다.

양한림은 그 말을 듣고는 손님이 누군가 싶어 주위를 두리번거렸는데 자기 말고 다른 사람은 없었다. 도대체 누굴 말하는 건지 궁금했다. 잠시 생각하던 양한림은 그 손님이 바로 자신을 말하는 것임을 깨닫게 되었다. 그 후로 양한림은 열심히 공부해서 높은 벼슬에 올랐다고 한다.<sup>37)</sup>

<도깨비 암시하기> 유형의 도깨비는 큰 인물을 암시하는 예언자적 능력을 보여준다. 도깨비의 등장으로 인해 인물의 상승효과를 가져오게 되고, 사람들은 인물을 추앙하게 된다. 이러한 인물들이 전설로 수용되고, 또한 도깨비라는 존재까지 등장시킨 이야기로 발전한 것은 무엇보다도 인물들이 출생한 지역을 중심으로 공지를 갖고 전승되었기 때문이다.<sup>38)</sup> 이 외에도 도깨비가 방아를 찧으면 풍년이 된다, 도깨비가 나타나면 다음날 비가 온다, 저수지가 터지기 전에 도깨비가 독을 막는 시늉을 해서 미리 알려주었다는 암시적인 내용들도 포함된다고 하였다.<sup>39)</sup>

유형	특성	도깨비의 특성
도깨비 암시하기	위인의 존재 상승을 위한 도구적인 존재로 도깨비가 등장한다.	장차 큰 인물이 될 주인공을 암시한다.

[표9] <도깨비 암시하기> 유형의 특성

지금까지 김종대(1994)의 연구를 바탕으로 도깨비 설화 유형별 특성과 설화에 나타난 도깨비의 특성을 살펴보았다. 이를 통해 사전에 등재된 도깨비의 정의를 설화를 통해 더욱 확실히 정립할 수 있는 계기가 되었다.

학습자는 도깨비 설화에 나타난 도깨비의 특성을 파악하고 이러한 계기로 한국 문화에서 도깨비가 가진 의미를 이해하게 된다. 도깨비 설화에 나

37) 김종대b, 전계서, pp.113~114

38) 김종대a, 전계서, p.104

39) 상계서, pp.104-105

타난 도깨비의 특성을 종합하여 다음과 같이 정리하였다.

도깨비의 특성	형상
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일정한 형체 없고 신출귀몰하다.</li> <li>• 주로 도깨비불이나 인간과 유사한 모습으로 나타난다.</li> <li>• 사람이 사용한 오래된 물건에서 발생한 것으로 사람이 죽어서 된 귀신과는 다르다.</li> </ul>
	성격
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사람이 활동하지 않는 밤에 나타난다.</li> <li>• 메밀묵과 고기를 좋아하며, 말머리와 말피를 싫어한다.</li> <li>• 사람들과 친해지고 싶어 한다.</li> <li>• 사람의 피에 넘어가 자신의 약점을 말해줄 정도로 순진하다.</li> <li>• 호기심이 많고 장난을 좋아한다.</li> <li>• 자신의 존재를 부각시킨다.</li> <li>• 사람을 홀려 곤경에 빠뜨리게 한다.</li> <li>• 자신에게 해를 가했을 경우 무서운 면을 보인다.</li> </ul>
	능력
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 무엇이든 원하는 것을 만들어내는 도깨비 방망이가 있다.</li> <li>• 장난을 치며, 자신의 존재를 부각시키고자 한다.</li> <li>• 위인이나 재물이 일어나는 장소를 알려준다.</li> </ul>

[표 10] 도깨비 설화에 나타난 도깨비의 특성

설화 속의 도깨비는 다양한 형태와 성격, 능력까지 가지고 있다는 것을 알 수 있다. <도깨비 방망이 얻기>, <도깨비 이용해 부자 되기> 유형의 도깨비는 보상과 징벌의 기준을 사람의 도리에서 찾는다. <도깨비 방망이 얻기> 유형 설화인 ‘도깨비와 개암’에서는 주인공과 대립인물이 가진 심성에 따라 도깨비 방망이의 쓰임이 달라진다. 심성이 착한 인물은 도깨비 방

망이로 재물을 주지만, 그렇지 못한 인물은 도깨비 방망이로 벌을 받는다.

그리고 설화의 주제인 어른에 대한 공경, 효, 형제간의 우애, 권선징악 등은 한국 문화에서 예의범절을 중요시한다는 것을 알 수 있다. 이러한 것을 잘 실천하느냐에 따라 보상이 이루어진다는 것을 암시한다. 또한 도깨비 설화 속에서만 통용되는 예절이 아니라 현대의 실생활에서도 할아버지, 할머니에게 자리 양보하기, 명절에 집안 어른을 찾아가 인사드리기, 제사 지내기, 높임말 쓰기 등의 행동 양식으로 내려왔다는 것을 이해할 수 있다. 이를 한국어 교육에 활용하여 한국의 긍정적인 측면을 보여줌으로써 한국의 예를 배울 기회를 줄 수 있다. 이처럼 외국인 학습자에게 좋은 교육 자료로 활용하기 위해서는 학습자의 언어 수준과 상황에 맞추어 수정하고, 한국 문화가 잘 나타나는 설화 텍스트 선정이 필요하다.

그렇다면 국어 교육의 도깨비 설화 현황을 바탕으로 수업에 어떻게 활용되고 있는지에 대하여 자세히 살펴보려고 한다.

## 제 2 절 초등 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화 현황

이 장에서는 한국어 교육에 적합한 도깨비 설화 텍스트 제안에 앞서 모국인 학습자 대상인 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화를 분석하여 한국어 교육에서의 활용 방안을 모색하고자 한다. 대상은 초등학교 국어 교과서의 도깨비 설화를 중심으로 분석한다. 선정 이유는 초등 국어 교과 중 모국인 학습자를 대상으로 하는 공통 교육의 시작으로 보기 때문이다. 한국교육평가개발원 국어과 교육과정에 따르면 국어 교육의 목표는 한국인의 삶이 배어 있는 국어를 창조적으로 사용하는 능력과 태도를 길러 국어를 정확하고 효과적으로 사용하는 능력, 미래 지향의 민족의식과 건전한 국민 정서의 함양 및 국어 발전과 국어 문화 창달에 이바지를 강조한다.

즉, 국어 교육을 통해 한국인으로서 갖춰야할 국어 지식과 더불어 글의 내용을 정확하게 이해하고, 창의적으로 표현하는 능력을 향상시키는 데 교육의 목적이 있다. 그리고 문학 작품의 수용을 통해 인간의 다양한 삶을 총체적으로 이해하는 능력, 심미적 정서의 함양으로 국어 문화를 바르게



이해하고 존중하는 태도를 길러 성숙한 문화 시민의 소양을 기를 수 있다는 것에 중점을 두었다고 하였다.

이처럼 국어 교과는 모국인 학습자를 대상으로 하는 공통 교과로서 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학 등의 여섯 영역에서 선정된 텍스트를 통해 국어과의 학습 목표에 도달하여 학습자의 지식, 문학, 문화적 함양을 도모하는 데 의의를 두었다.

신윤경(2008)은 한국어 교육을 위한 문학 텍스트 선정하기 위해 국어 교과서를 참조해하는 이유로 첫째, 외국인 학습자들이 만나는 한국인들 대부분이 교과서에서 나오는 작품들을 읽었다는 것, 둘째, 교과서에 나오는 작품들이 전문가들에 의해 어느 정도 걸러진 작품성이 있다고 하였다. 이러한 것은 한국어 교재에 수록된 문학 텍스트 또한 모국인 학습자 대상인 국어 교과서에 수록된 문학 텍스트 분석을 통해 교재에 수록되어야 하는 점과 연결된다. 도깨비 설화가 초등 국어 교과서에서 다루어지고 있으므로, 초등 국어 교과서의 도깨비 설화를 분석하고자 한다.

현행 2007 개정 교육과정에서의 초등 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화 현황은 [표 11]과 같다.

교재	학 년	단원명	제재명	학습목표	학습활동
듣 기· 말하 기	1-2	1.즐거운 마음으로	혹부리 영 감	일이 일어난 차례에 따라 정리하여 말 하기. 일이 일어난 차례를 나타 내는 말에 주 의하며 듣기.	일이 일어난 차례 를 나타내는 말을 보기에서 골라 이 야기 완성하기.
쓰기	2-2	2.바르게 알려줘요	도깨비감투	내가 좋아하 는 책을 친구 들에게 소개	‘도깨비감투’ 이야 기를 친구에게 소 개하는 편지에서

				하는 글을 쓸 수 있다.	틀린 글자를 찾아 바른 글자로 고치기.
듣기·말하기·쓰기	3-1	7. 이야기의 세계	도깨비를 골탕 먹인 농부	표정과 몸짓, 말투로 다른 사람에게 생각을 효과적으로 전달할 수 있다.	이야기를 읽고 독서 감상문을 쓰기. 이야기에 관한 내용에 답하기.
듣기·말하기·쓰기	3-2	7. 마음을 읽어요	도깨비 방망이	말과 말투, 몸짓을 살펴 등장인물의 특성을 알 수 있다. 이야기를 바꾸어 보고, 새롭게 꾸민 이야기를 연극으로 표현할 수 있다.	만화영화 ‘도깨비 방망이’를 시청한 후 등장인물의 특성을 파악한 후 이야기를 꾸미기. 등장인물 흉내내기. 새로운 이야기로 만들어서 연극으로 꾸미기.

[표 11] 7차 교육과정 개정에 따른 초등 국어 교과서의 도깨비 설화 수록 현황

국어 교과서에 수록된 도깨비 설화는 「흑부리 영감」, 「도깨비감투」, 「도깨비를 속인 농부」, 「도깨비 방망이」로 1, 2, 3학년 교과서에 수록되어 있다. 「흑부리 영감」은 일이 일어난 차례를 나타내는 말을 삽화와 이야기를 중심으로 빈 칸 채우기 활동을 하게 한다.

「도깨비감투」는 직접적인 이야기 전개 단락을 보여주기보다는 독자 입장에서 자신이 좋아하는 책을 읽고 친구한테 소개하는 글을 통해 도깨비감투 이야기에 대한 짧은 감상을 볼 수 있다. 글쓰기에서 잘못된 글을

찾아 바른 말로 고치는 학습 활동으로 이루어진다.

「도깨비를 속인 농부」는 이야기의 전체 텍스트와 삽화가 제시된다. 이야기의 등장인물의 행동과 특성을 파악한 후 독서 감상문 쓰기와 이야기 내용 이해를 묻는 질문에 답하는 학습활동으로 이루어진다.

「도깨비 방망이」는 텍스트 대신 만화 영화로 감상한다. 교과서에서는 만화 영화의 일부 삽화가 제시되어 있으며, 이야기에 나타난 등장인물의 특성을 파악하는 활동을 한다. 이를 바탕으로 등장인물 흉내내기, 이야기를 새로 꾸미기, 꾸민 이야기로 연극하기 등의 활동으로 이어진다. [표11]에 따라 학년별 도깨비 설화 텍스트와 학습활동을 분석하고자 한다.

### 제 3 절 도깨비 설화 텍스트와 학습활동 분석

초등 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화는 「흑부리 영감」, 「도깨비감투」, 「도깨비를 속인 농부」, 「도깨비 방망이」가 수록되어 있다. 도깨비 설화가 수록된 교과서의 학습 대상은 저학년인 1, 2, 3학년의 초등학생이다. 초등 국어 교과에 수록된 도깨비 설화 텍스트의 특성과 학습활동을 중심으로 분석한다.

#### 1) 흑부리 영감

1학년 2학기 『듣기·말하기』에 수록된 「흑부리 영감」은 한국 사람들에게 가장 널리 알려진 도깨비 설화이다. 주인공과 대립인물의 행동을 통해 권선징악을 강조한다. 이 단원은 흑부리 영감 내용 중 전반부에 해당하는 ‘착한 흑부리 영감’ 이야기만 수록되어 있다. 흑부리 영감<sup>40)</sup> 텍스트는 다음과 같다.

- ① 밤이 깊었습니다. 착한 흑부리 영감은 길을 잃고 헤매다가 마침내 허름한 빈 집을 찾았습니다.

---

40) 해당 교과서는 빈 칸 채우기 활동으로 나와 있지만 교과서에 수록된 내용을 보여주기 위해 본고는 빈 칸을 채워서 내용을 제시하였다.

- ② 흑부리 영감과 밤새도록 놀던 도깨비들은 흑에서 노래가 나온다고 생각하였습니다. 그래서 흑을 떼어냈습니다. 이튿날 아침이 되자, 흑부리 영감은 덩실 덩실 춤을 추며 마을로 내려갔습니다.

도깨비 설화의 특성 중 주인공의 심성에 따라 보상적 행동이 이루어진다. 교과서에 수록된 「흑부리 영감」은 일이 일어난 차례를 나타내는 말을 넣어 이야기를 완성하는 활동을 하기 위한 제재로 제시된다. 전체적인 흑부리 영감 이야기를 제시하지 않았다. 텍스트를 통해 알 수 있는 것은 착한 심성의 주인공이 도깨비를 만나 흑을 떼게 되는 행운을 얻게 되었다는 것이다. 도깨비 설화 유형 중 <도깨비 방망이 얻기>의 도깨비의 특성이 나타난다. 주인공의 선한 행동에 대한 보상이 이루어지는 것이 아니라 착한 심성을 가진 인물을 등장시켜 행운을 얻게 해준다. 하지만 주인공과 상반되는 인물의 이야기가 없어 정확히 권선징악을 보여주기에는 어려움이 있다. 이야기 완성하기 활동에 적합한 제재이나, 흑부리 영감 이야기가 교과서에 수록되는 것이 적절한가에 대한 재검토가 필요하다.

흑부리 영감이 교과서에 수록된 것이 1915년에 발간된 『보통학교조선어 급한문독본』이다. 일제 강점기라는 시대적 상황과 그 당시 발간된 일본 교과서에 수록된 설화와의 유사성을 미루어 볼 때 일본의 영향을 받았을 가능성이 있다고 하였다.<sup>41)</sup> <도깨비 방망이 얻기> 유형 설화의 특성인 주인공과 대립인물의 행동을 통한 권선징악은 동일하나, 처음 텍스트로 등장한 시기가 일제 강점기 상황인 점은 간과할 수 없기 때문이다. 이 단원에서 전체적인 흑부리 영감 텍스트를 제시하지 않았다.

## 2) 도깨비감투

2학년 2학기 『쓰기』의 「도깨비감투」는 책을 읽고 친구에게 소개하는 글쓰기 예시로 제시된다. 도깨비감투는 도깨비의 물건 중 하나로 감투를 쓰게 되면 모습이 보이지 않게 된다는 상상의 물건이다. 본 단원에서는 도깨비감투 이야기의 전체 텍스트는 제시하지 않는다. 도깨비감투 책을 읽고

41) 본고는 2장 2절에서 한국어 교육의 도깨비 설화 텍스트 비교를 통해 김종대(1994), 김용의(1999) 논의를 중심으로 흑부리 영감의 정체성에 대해 정리하였다.

서 인상 깊은 부분을 친구에게 소개하는 글로 언급된다. 교과서에 수록된 텍스트는 다음과 같다.

진호에게<sup>42)</sup>

나는 “도깨비감투”라는 책을 재미있게 읽었어. 도깨비감투는 도깨비가 주인공에게 준 모자야. 그런데 그 감투를 쓰면 몸이 안 보여. 주인공이 도깨비감투를 쓰고 도둑질을 하여 싫었지만, 나에게도 도깨비감투가 있으면 괜찮겠다는 생각을 하였어. 너도 이 책을 읽으면 재미있을 거야. 꼭 한번 읽어 보면 좋겠어.

○○월 ○○일

준수가 보냄

제시된 텍스트를 통해 도깨비의 물건 중 도깨비감투는 몸을 보이지 않게 해주는 신기한 물건이라는 점과 도깨비감투를 얻게 된 주인공이 그 감투를 도둑질을 하는데 썼지만 독자는 도깨비감투가 가진 신기한 능력이 갖고 싶다는 소망이 드러난다. 도깨비감투설화의 전체적인 이야기는 다음과 같다.

어떤 사람이 우연한 기회에 도깨비감투를 얻었다. 그것을 쓰면 자신의 모습이 보이지 않는다는 사실을 알게 된 그 사람은 감투를 이용하여 시장에 가서 남의 물건을 훔쳐 오기 시작하였다. 그러다가 번잡한 곳에서 지나가던 사람의 담뱃불에 감투를 태우게 되어 아내에게 그 부분을 기워 달라고 하였더니, 아내가 빨간 형겔을 받쳐서 기워 주었다.

그것을 쓰고 계속하여 남의 집 물건을 훔쳐 왔으므로, 마침내 도둑을 맞은 사람들도 빨간 형겔 조각이 왔다 갔다 하면 물건이 없어지는 것을 알게 되었다. 그리하여 사람들은 그 빨간 형겔 조각이 나타나기만을 기다리고 있다가 빨간 형겔 조각이 나타나자 한꺼번에 덮쳐서 감투를 벗기니 사람의 모습이 나타나므로 사람들이 모두 덤벼들어 그를 실컷 때려 주었다.<sup>43)</sup>

42) 본 단원은 글을 읽고 잘못 쓴 글자를 찾아 바르게 쓴 글자로 고치는 활동으로 구성하였다. 그에 따라 교과서 텍스트에서는 잘못된 글자로 제시되었다. 그런데 본고는 이를 수정하여 올바른 텍스트로 제시하였다.

43) 한국학중앙연구원, 한국문화대백과사전(<http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index>) 인용.

감투는 당시의 벼슬이나 지위 등을 상징하는 물건이다. ‘감투(를) 쓰다’는 관용어는 현재에도 계속 사용된다. 사람들이 어느 집단의 장을 맡았을 경우 이러한 ‘감투(를) 쓰다’라는 말을 쓴다. 이때 감투는 탕건과 혼동되어 사용된 것으로 근세에 벼슬하는 사람만 쓰고 평민은 쓰지 못하였으므로 이러한 의미가 생겼다. 감투는 탕건의 속칭이라고도 하지만 탕건은 앞쪽이 낮고 뒤쪽이 높아 턱이진 모양으로 감투와는 구분된다.<sup>44)</sup> 그 당시의 권력 계층의 상징물이라 할 수 있는 감투는 소유하고 있는 자만이 부의 축적이 가능하다는 것을 보여준다. 도깨비 설화 속 감투는 그 당시 권력과 부를 갖추지 못한 서민층의 이상적 꿈을 이루어주는 도구라고 볼 수 있다.

도깨비감투는 도깨비가 직접 주는 경우, 우연히 도깨비가 벗어놓은 감투를 얻게 되는 경우 등으로 나타난다. 도깨비감투는 평소 표출되지 못한 인간의 욕망을 감투를 얻게 되면서 다른 사람들에게 모습을 보이지 않고 자신의 이익을 얻게 된다는 이야기를 담고 있다. 우연한 기회에 도깨비감투를 얻게 되어 부를 누리게 되지만, 부를 누리는 과정에서 정당하지 않은 방법으로 이용하였을 경우 그에 합당한 벌을 받게 된다. 도깨비 방망이나 감투가 갖고 있는 신기한 능력은 인간의 욕구를 충족시켜주는 도구이다.

이러한 것은 서양의 요술 지팡이와 투명망토와도 같은 의미를 가진다. 하지만 욕심이 지나치면 스스로 불행을 자초하는 결과를 가져오는 것도 동일하다. 도깨비감투 설화는 인간 스스로의 도덕적인 양심과 사람으로서 갖춰야 할 도리를 다하지 못한 경우 그에 해당하는 결과가 나타난다는 경고성을 보여준다. 본 단원에서는 도깨비감투설화를 다루지 않았으나, 도깨비의 특성 중 도깨비 방망이와 더불어 도깨비의 신이한 능력을 대변하는 물건임을 보여준다.

### 3) 도깨비를 골탕 먹인 농부

「도깨비를 골탕 먹인 농부」 텍스트를 읽고 등장인물의 특성을 파악하고, 이야기 속에서 가장 인상 깊은 장면에 대한 감상을 쓰는 활동으로 구성되었다. 초등 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화 중에서 「도깨비를 골

44) 한국학중앙연구원, 한국문화대백과사전 (<http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index>) 인용.

탕 먹인 농부」는 읽기 자료로 전체적인 텍스트를 제시하였다. 「도깨비를 골탕 먹인 농부」 텍스트는 다음과 같다.

옛날에 아주 부지런하고 지혜로운 농부가 살고 있었어. 하루는 밭을 일구고 있었지. 땀을 뻘뻘 흘리면서 쟁이로 돌을 골라냈어. 그런데 옆 동굴에 사는 심술쟁이 도깨비가 심술을 부렸지.

“에잇, 시끄러워 못 살겠네. 이 도깨비 어르신의 단잠을 방해하는 녀석을 반드시 혼을 내 주고 말테야.”

이런 도깨비의 마음을 모르는 농부는 열심히 쟁이질만 하였지.

“옛차, 옛차.”

해가 뉘엿뉘엿 넘어가자, 농부는 일을 마치고 집으로 돌아갔지. 도깨비는 슬그머니 농부의 뒤를 따라갔어. 집에 들어서면 농부를 그의 아내는 반갑게 맞아 주었어.

“여보, 일하느라 고생이 많았어요. 어서 들어와서 쉬세요.”

농부를 반갑게 맞이하는 아내를 본 도깨비는 더욱 심술이 났지.

“난 말이야, 사람들이 재미있고 행복하게 사는 걸 보면 화가 나. 두고 봐라! 혼을 내 주고 말테야.”

이튿날, 밭에 갔던 농부는 깜짝 놀랐지. 어제 하루 종일 힘들게 골라 낸 돌들이 다시 밭으로 들어와 있는 것이 아니겠어?

‘이건 틀림없이 심술궂은 도깨비의 짓이로구나. 그렇다면……’

“누군지 모르지만 이렇게 돌을 많이 가져다 놓았으니 참 고맙기도 하지. 만약, 쇠뿔이나 거름을 가져다 놓았더라면 큰일 날 뻔 했지 뭐야?”

농사일을 모르는 도깨비가 가만히 들어 보니 자기가 실수를 한 것 같았지. 그래서 농부가 돌아가자마자 돌을 치우고 쇠뿔이랑 거름을 밭에 날렸지. 밭은 금방 쇠뿔과 거름투성이가 되었지.

이튿날, 밭을 본 농부는 깜짝 놀랐지만 속으로는 무척 좋았지.

‘아, 이 정도면 올해 농사는 풍년이 들겠는걸. 도깨비야, 네 심술이 나를 돕는구나!’

그러면서도 도깨비가 들으라고 눈물을 지으며 투덜거렸지.

“아이고, 도대체 내가 뭘 잘못했다고 누가 이렇게 날 괴롭히지?”

도깨비는 신이 났지. 도깨비는 신이 나서 펄쩍펄쩍 뛰었지. 하지만, 그해 가을 풍년이 든 걸 보고서는 자기가 속은 줄 알았어.

‘이 놈의 농부! 네가 이기나 내가 이기나 두고 보자!’

이제 도깨비는 농부 뒤를 졸졸 따라다니면서 골탕 먹일 일만 생각하였지. 그런데 어느 날, 농부가 밤송이에 찢려 찢절매는 걸 봤어.

‘흥, 밤송이에는 꿈쩍 못하는구먼.’

그리고서는 밤새 농부네 집 마당 가득히 밤송이를 깔아 댔지. 아침 일찍 세수하러 나온 농부는 일걸 보고 또 엉뚱한 소리를 하였어.

“세상에, 누가 또 이렇게 고마운 일을 해 났을까? 울겨울에는 땀감 걱정 안해도 되겠네. 난 참 복도 많아. 밤송이 말고 알밤을 깔아 놓았더라면 큰일 날 뻔했는데 말이야!”

숨어서 이 이야기를 들은 도깨비는 화가 나서 찢절맸어. 그러더니 씹씹 거리면서 당장 밤나무 숲으로 가더라. 밤새도록 밤송이를 까서 다섯 자루 가득히 알밤을 담아 농부네 마당에 깔아 놓았지.

‘히히! 농부야, 네가 이겼니, 내가 이겼니?’

누가 이긴 것 같아? 도깨비가 들으면 또 심술 날 일이지만, 그 농부는 도깨비 덕분에 농사만 잘 지은 게 아니고, 도깨비가 가져다 준 밤을 팔아서 돈도 벌었대. 팔고도 남은 밤은 온 가족이 고소하게 구워 먹기도 하였지.

「도깨비를 골탕 먹인 농부」는 <도깨비를 이용해 부자되기> 유형에 속한다. 도깨비가 농부를 골려주기 위해 밭에 자갈을 갖다놓거나 집 마당에 밤송이를 가져다 놓는다. 하지만 농부는 이내 도깨비의 장난인 것을 알게 된다. 농부는 오히려 이를 이용해 자신의 이익을 얻기 위해 밭에 놓을 거름과 시장에 팔 알밤을 가져오게 한다. 도깨비의 우둔함을 이용해 인간의 부를 획득한다는 내용을 담고 있다.

<도깨비를 이용해 부자 되기> 유형은 도깨비와 우연한 만남으로 인해 도깨비가 좋아하는 음식을 제공하면서 친해지면서 부를 획득한다. 하지만 인간의 욕심으로 인해 도깨비가 싫어하는 것을 알아내 도깨비를 쫓는 이야기로 구성된다. 하지만 교과서에 수록된 텍스트는 인간에게 심술궂게 행동하는 도깨비의 장난과 장난을 반대로 역이용하여 지혜롭게 헤쳐 나가는 인간의 모습만 제시된다. 초등학교 저학년 교과서에 수록된 텍스트로 전체적인 내용을 다 신는 것보다 도깨비 설화에서의 특징적인 부분만을 제시함으로써 도깨비의 특성 중 장난과 우둔함을 보여준다. 또한 어려움이 닥




쳤을 때 지혜롭게 헤쳐가야 하는 교훈성을 띤다. 그리고 단원에서 수록된 도깨비 삽화를 살펴보면 사람과 같은 한복차림에, 덩수룩한 수염, 뿔이 달려있다. 인간의 모습과 많이 다르지 않으며, 인간에게 두려운 존재가 아님을 알 수 있다. 밭을 갈고 농작물이 잘 자랄 수 있는 거름을 필요로 하는 점과 시장에서 팔아 돈을 벌 수 있는 알밤이 필요한 점을 보아 그 당시 사람들이 농업에 주력했다는 것과 의식주에 있어서 부의 획득이 중요하게 여겨졌음을 알 수 있다.




본 단원에 제시된 「도깨비를 골탕 먹인 농부」는 인간에 속아 넘어간 도깨비의 우둔함을 보여주는 이야기이다. 이 설화에서는 그 당시 서민들의 삶에서 농업이 중요시되었고, 부의 획득을 얻고자 하는 욕망이 컸다는 것을 보여 준다.











#### 4) 도깨비 방망이

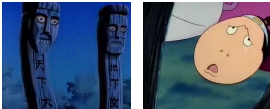
「도깨비 방망이」는 <도깨비 방망이 얻기> 유형의 ‘도깨비와 개암’ 설화와 동일하다. 만화영화 ‘도깨비 방망이’를 시청한 후 등장인물의 특성을 파악하고, 이야기 꾸미기, 등장인물 흉내내기, 새로운 이야기로 만들어 연극으로 꾸미기로 구성되었다. 본 교재에서는 텍스트로 제시되어 있지 않기 때문에, 전개단락과 장면, 대화문으로 나누어 살펴보고자 한다.

전 개	장 면	대 화	비 고
① 산에 나무 를 하러 감			착한 심 성을 가 진 주인 공 등장

② 형이 부모 님과 아우 를 쫓아 낸다		형: 나가라! 당장 아버지와 어머니도 오 늘부터는 네가 모시도록 해라! 아우: 웬 날벼락입니까? 형님 형: 날벼락이라고? 너희 군더더기 때문 에 내가 배불리 먹을 수가 있어서야지. 원!	주인공과 대립되는 인물 등 장.
③ 우연 히 개암 을 줍게 된다.		아야!, 맛있겠다. 아, 그렇지. 아버지께 갖다 드려야겠다. 이건 어머니께 갖다 드려야지. 아야! 그래. 형님과 형수님께 갖다드려야지. 한 개만 더 있었으면 나 도 먹을 수 있었을 텐데…….개암나무 야 고맙다.	효 우애
④ 갑자 기 날씨 가 나빠 져 비를 피하 다가 잠이 든다.		어머니께서 걱정하실텐데…….	앞으 로 다 가 올 상 황 을 암시.
⑤ 도깨 비들 이 나타 나 놀기 시작 한다		아들: 누나는 별미하면 빈대떡이잖아. 아빠: 물론 나는 동동주지. 아들: 엄마는 메밀묵이고요. 엄마: 넌 언제나 찌만두고. 도깨비들: 우리 가족이 다 좋아하는 것 은 꽃감이다! 푹딱딱!	한국 음식 도깨비불 도깨비방 망이
⑥ 개암 소리 에		아빠: 이 집이 너무 낡아서 무너지려 하는 거야. 딸: 방망이를 너무 세게 두들겼나 봐요. 도깨비들: 무섭다. 도망가자!	

도깨비들이 방망이를 두고 도망간다			
⑦도깨비들이 두고 간 방망이로 부자가 된다.		어떻게 된거지? 깊은 산 속 금 나와라! 똑딱딱! 이것 진짜일세! 와야! 황금이다. 황금!	도깨비 방망이로 인한 부의 획득.
⑧형은 아우를 찾아가 부자가 된 이유를 듣는다.		형: 너 헛소문이 아니었구나. 아우: 그렇지 않아도 형님을 모시러 가는 길이었습니다. 저희 집으로 가시죠. 개암 2개도 남겨두었습니다. 형님. 형: 개암이라고? 아우: (큰 집을 가리키며) 바로 저기가……. 형: 어! 저것이 너의 집? 아이고 아우: 그렇습니다. 형: 아우야 너 무슨 수로 큰 부자가 되었는지 죄다 말해보거라. 아우: 물론이죠.	
⑨아우의 말을 듣고 도깨비가 나타났다		나도 이제 큰 부자가 되는구나.	아우의 행동을 따라함.

서 숨어 서 기다 린다.			
⑤‘도 깨비 가족 들이 아빠 도깨 비의 생일 을 축하 하며 사물 놀이 를 하며 논다.	   	<p>아빠: 하하호호, 똑딱딱! 무슨 놀이를 할까?</p> <p>아들: 오늘은 도깨비나라의 대왕인 아버지 생신이잖아요. 오늘은 풍악을 울려서 놀아요.</p> <p>딸: 네, 그게 좋겠어요.</p> <p>가족: 신나게 울리자! 첫 닭이 울 때까지 하하호호, 똑딱딱!</p>	팽이 사물놀이
⑥‘ 형이 개암 을 깨무 는 소리 에 도깨 비들 이 형을 찾기 시작 한다.	   	<p>엄마: 오늘은 이상하구나.</p> <p>아들: 무슨 일이 있는 것 같아요.</p> <p>딸: 새로 만든 방망이가 저번보다 못하네요.</p> <p>(숨어있던 형이 개암을 꺼내 묻다)</p> <p>딸: 뭐 먹니?</p> <p>아들: 아니.</p> <p>(형이 다시 개암을 꺼내 묻다)</p> <p>아빠: 이게, 무슨 소리 들었지? 그 놈이 왔어.</p> <p>엄마: 우리를 놀래주고 금방망이, 은방망이를 훔쳐간 놈이야.</p>	
⑦‘ 형을 찾아 내	 	<p>아빠 도깨비 : 이 놈 혼 좀 나와라!</p> <p>형 : 아이고!</p> <p>도깨비들: 금방망이 맛이다! 은방망이 맛이다!</p>	정벌자 모습의 도깨비 장승

도깨비 방망이로 흔내 준다.		형: 잘못했어요!살려주세요!제가 잘못했 어요!살려주세요! 장승: 으하하하하하하! 배추도사: 그러니까 사람은 마음씨를 곱게 써야 해요	
--------------------------	---	---	--

[표 12] 『듣기·말하기·쓰기 3-2』 수록된 「도깨비 방망이」<sup>45)</sup>

<도깨비 방망이 얻기> 유형 설화인 ‘도깨비와 개암’을 현대에 맞춰 만화 영화로 제작하였다. 형제가 도깨비를 만나면서 착한 아우는 도깨비 방망이로 큰 부자가 되고, 욕심 많은 형은 도깨비 방망이로 신체가 늘어나는 벌을 받게 된다. 기본 설화의 전개 단락과 달리 형이 개암을 줍는 과정은 생략되었다.

<도깨비 방망이 얻기> 유형의 특성인 주인공과 대립인물의 행동을 통해 효와 권선징악을 강조하는 것은 동일하다. 현대에 맞추어 각색하면서 한국 문화 요소와 현대적인 요소가 추가되었다. 도깨비 방망이로 텔레비전과 햄버거를 나타나게 한 점은 어린이를 대상으로 하는 만화영화로 어린이들이 자주 접하는 요소를 노출시키면서 호기심을 자극한다. 또한 도깨비들이 좋아하는 음식인 빈대떡, 동동주, 메밀묵, 찢만두, 꽃감 등을 보여준다. 이것은 한국문화에서 접하는 음식을 통하여 도깨비와 사람들이 먹는 음식이 다르지 않음을 보여준다.

도깨비들이 노는 장면에서 사물놀이를 하거나 팽이로 몸을 변신하는 모습은 한국문화를 알 수 있다. 사물놀이는 팽과리, 징, 북, 장구로 이루어진 악기 놀이로, 야외에서 이뤄졌던 풍물놀이<sup>46)</sup>가 1978년 김덕수 사물놀이에 의해 무대예술로 각색되었다. 과거 농경문화에서의 행사나 명절 때 행해져 흥을 돋우기 위하여 연주되었던 풍물놀이가 실내에서 즐길 수 있는 사물

45) 한국방송공사(1991), 애니메이션 배추도사 무도사의 옛날 옛적에 ‘도깨비 방망이’, 동영상(<http://blog.naver.com/pinklua?Redirect=Log&logNo=150136131753>)을 참고하여 제시하였다.

46) 농촌에서 농부들 사이에 행하여지는 우리나라 고유의 음악. 나발, 태평소, 소고, 팽과리, 북, 장구, 징 따위를 불거나 치면서 노래하고 춤추며 때로는 곡예를 곁들이기도 한다. 경남 진주, 경기 평택, 강원 강릉, 전북 익산·임실의 풍물놀이는 중요 무형 문화재 제 11호이다. (국립국어원(2000) 『표준국어대사전』)

놀이로 현대화되었다. 음악과 춤이 어우러져 흥과 신명을 느낄 수 있다.

우리나라뿐만 아니라 세계 여러 나라의 공연 횟수가 늘어남에 따라 한국 문화로 자리 잡았다. 팽이는 한국세시풍속 중 팽이치기에서 사용되는 도구이다. 팽이치기는 도토리나 상수리 따위를 돌리며 장난한 놀이에서 비롯되었다고 하지만 그 유래는 정확치 않다. 다만 중국 당나라 때 성행하였던 것이 신라를 거쳐 일본으로 전해졌다고 보고 있다.<sup>47)</sup> 어린이들이 주로 겨울철 얼음판 위에서 채로 팽이를 돌리는 놀이로, 개인 또는 편을 나눠 대결하기 등으로 되어 있다. 국어 교과서에서 사물놀이, 팽이치기 학습활동이 제시되어 있지 않지만, 만화영화의 사물놀이 하는 장면과 팽이로 변신하는 모습은 한국 전통 문화 요소임을 보여 주고 있다.

도깨비는 도깨비 방망이로 무엇이든 원하는 것을 만들어 내기도 하고, 신체를 늘리는 벌을 주기도 한다. 도깨비 방망이의 쓰임에 따라 심성이 착한 아우와 심성이 못된 형이 정확하게 구분된다. 착한 아우는 우연한 기회에 도깨비가 놓고 간 방망이를 얻어 큰 부자가 되지만, 심술궂은 형은 동생과 같은 행동을 반복하지만 오히려 도깨비 방망이로 혼이 난다.

도깨비들이 좋아하는 음식에서는 메밀묵, 만두, 동동주, 빈대떡, 곶감 등이 등장한다. 일상생활이나 명절 때 접할 수 있는 음식들로, 한국의 음식 문화를 알 수 있다.

전체적인 전개 상황에서는 재산을 가지기 위해 부모를 쫓아내는 장면과 하나뿐인 동생을 돌보지 않는 장면이 화목한 도깨비 가족들의 모습과는 상반되어 보여준다. 공동체에서 이루어진 친분과시가 아닌 혈연관계에서 맺어진 가족들을 등장시키면서 부모에 대한 공경, 형제간의 우애를 강조한다.

이 장에서는 초등 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화 텍스트와 학습활동에 대해 분석하였다. 교과서에 수록된 도깨비 설화는 도깨비 형상과 특성을 중심으로 수록되었다. 국어 교과에서는 저학년 학습자를 대상으로 길지 않은 텍스트형식과 만화영화로 제시하고, 한국 도깨비의 특성과 설화에서 다루어지는 권선징악, 효, 우애 등을 보여 준다. 도깨비 개념이나 도깨

47) 국립민속박물관, 한국세시풍속사전 (<http://folkency.nfm.go.kr/>)

비 설화의 설명 없이도 학습자는 어릴 적부터 도깨비가 등장하는 이야기를 접하였기 때문에 이야기의 이해에 있어서 어려움을 겪지 않는다. 초등학교 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화의 특성을 다음과 같이 정리하였다.

이야기명	이야기의 특성	도깨비의 특성
흑부리 영감	① 선인과 악인의 대립 ② 우연한 기회에 얻은 부의 획득과 행운을 얻기 위한 행동에 따른 징벌(권선징악 강조)	① 도깨비 방망이를 가진 신이한 능력을 소유한 도깨비 ② 선한 사람에게는 부의 획득을, 악한 사람은 징벌을 가하는 양면적인 모습을 보임
도깨비감투	① 우연한 기회에 얻은 부의 획득 ② 인간의 욕심으로 인한 부의 획득에 따른 위기 조장 ③ 권선징악 강조	몸을 숨겨 주는 도깨비감투
도깨비를 골탕 먹인 농부	① 인간에게 심술궂게 행동하는 도깨비 ② 도깨비의 장난을 슬기롭게 해결하는 주인공 ③ 농사나 알밤 등 생활에 있어서 필요한 부의 획득과 연결시킴	① 심술궂은 장난을 한다. ② 사람의 꾀에 속는다.
도깨비 방망이	① 형제간의 대립(착한 아우와 심술궂은 형) ② 우연한 기회에 얻은 부의 획득과 행운을 얻기 위한 행동에 따른 징벌(권선징악 강조)	① 흥을 즐긴다. ② 선한 사람에게는 부의 획득을, 악한 사람은 징벌을 가하는 양면적인 모습을 보인다. ③ 도깨비 방망이를 가진



	③ 효, 우애 강조	신기한 능력을 가졌다. ④ 몸을 자유자재로 변형한다
--	------------	---------------------------------

[표 13] 초등학교 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화의 특성

[표13]의 도깨비 설화 4편에서 공통적으로 드러나는 부분은 인간이 갖추어야 할 도덕성과 예의범절을 준수해야 한다는 점이다. 부모님에 대한 공경, 형제간의 우애, 선한 심성을 가진 사람은 그에 맞는 적절한 보상으로써 의식주 생활에서 필요한 부의 획득이 이뤄진다. 하지만 부의 획득에 있어서 욕심을 부리면 징벌이 따름을 강조한다. 도깨비방망이와 도깨비감투는 인간의 욕망을 이루어지는 동시에 이러한 욕망이 지나칠 경우 이에 따른 징벌이 올 수 있다는 경고성을 띠고 있다. 초등학교 교과에 수록되는 설화로서, 예의범절 준수와 어떤 행동을 하기 전에 올바른 행동인지, 그렇지 못한 행동을 구분하고 행하는 것을 강조한다.

만화 영화로 제시된 ‘도깨비 방망이’ 같은 경우 현대적인 요소가 추가되면서 한국의 놀이문화와 음식 문화가 나타난다. 기본 설화에서 보편적인 주제인 권선징악, 효, 우애 중심과 더불어 한국 문화 요소를 더 드러남으로써 교육 활용도를 높이는데 도움이 된다. 다만 만화영화에서 나온 도깨비 형상 부분에 있어서는 수정되어야 할 부분이 필요하다. 도깨비 가족을 등장시키면서 인간 세계에서 나타난 가족 간의 상반된 모습을 제시하는 것은 좋은 방법이나, 이에 앞서 교과서에 수록된 도깨비 삽화가 다르게 수록되어 있기 때문에, 기존 도깨비 형상 연구에서의 검증을 통한 재검토해야 되는 부분이다.

제시된 텍스트 상의 도깨비의 성격은 무섭거나 두려운 존재로만 부각되어 있지 않다. 선인과 악인에 따라 행동이 달라지는 양면성이 나타난다. 하지만 그것이 전체적인 내용에 있어서 학습자에게 도깨비는 무섭고 두려운 존재라는 인식을 심어주지 못한다. 사람과 같이 희로애락을 즐기고, 사람이 먹는 음식을 먹으며, 사람의 껍에 속는 행동은 학습자로 하여금 오히려 친숙하고 흥미로운 존재로 인식되기 때문이다. 모국어 학습자에게 있어 도깨비는 일반적인 귀신이나 요괴와 다른 한국 문화와 밀접한 존재라는



것을 보여준다. 도깨비 방망이와 감투, 도깨비의 형상을 어린이들의 호기심을 강조하는 것이 아니라 이를 통해서 한국의 예를 가르쳐주는 계기를 마련해준다. 또한 도깨비와 관련된 어휘 교육에 있어서 도깨비 설화의 특성을 바탕으로 의미를 도출할 수 있다.

한국의 도깨비 설화의 특성과 초등 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화의 특성을 바탕으로 살펴보았다. 도깨비의 성격은 제시된 설화에 한해서 한정된 성격을 보였지만, 전체적으로 제시된 도깨비 설화에서는 인간적인 모습을 다양하게 보여준다. 호기심 많고, 장난치는 모습은 어린이의 모습을 띤다. 또한 씨름이나 놀이 문화를 즐기는 모습은 한국 사람들이 흥을 즐기는 모습과 닮았다. 하지만 착한 사람과 악한 사람을 구분 짓는 모습은 권선징악의 전형적인 양면성을 보여준다. 즉, 착한 사람에게 부를 누리게 해주는 인물로, 그와 반대로 나쁜 사람은 벌하는 무서운 인물로 변한다. 이처럼 도깨비의 특성은 학습자로 하여금 무서운 존재로 인식하기보다 호기심을 자극하며 친숙한 존재로 다가가는 존재로 인식된다. 연구사를 통해 살펴본 도깨비 설화는 유형별로 많은 편수의 도깨비 설화가 존재하고 있었고, 제시된 설화 속 도깨비의 특성 또한 뚜렷했다. 국어 교과에서도 이 점을 바탕으로 하나의 특성으로 일관된 설화만을 제시하는 것이 아니라 도깨비의 특성이 드러나는 설화를 엄선하여 수록하였음을 알 수 있었다.

연구사와 국어 교과에서의 도깨비 설화 분석을 통해 한국 도깨비의 특성을 잘 나타낸 도깨비 설화 텍스트 제안에 있어서 필요한 작업이라고 본다. 이것을 바탕으로 한국어 교육에 적합한 도깨비 설화 텍스트를 제안하고자 한다.

## 제 4 장 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트와 학습활동 제안

### 제 1 절 도깨비 설화를 활용한 한국어 교육의 의의

설화는 그 당시 사람들이 속한 사회와 생활 방식, 가치관 등을 바탕으로 재생산되면서 전승되었다. 이러한 설화는 오랜 세월 구전되면서 한국인의 사상과 의식이 반영되었다. 언어는 문화의 중요한 표현 수단이 되므로 언어를 학습한다는 것은 곧 그 언어가 사용되는 문화를 학습하는 것이라고 말할 수 있다.<sup>48)</sup> 양민정(2008:313~314)은 민담을 활용한 한국어 문화 교육의 의의를 다음과 같이 정리하였다.

첫째, 민담은 개인이 창작한 것이 아니라 오랜 세월동안 민중들 속에서 자연적으로 발생하여 구전되어 오는 이야기로서 대다수 민중이 오랜 시간 함께 만들고 함께 향유해 온 것이다.

둘째, 이야기 구성이 간결하고, 인물, 배경 등이 단순하여 외국인 학습자들이 이해하기가 비교적 쉬운 편이다.

셋째, 우리 민중들의 꿈과 희망, 삶의 애환이 고스란히 담겨져 있어 현실에 구애받지 않고, 상상력을 마음껏 발휘하여 이야기를 엮어간다.

넷째, 민담에는 세계 보편적인 주제를 다룬 내용과 한국적인 특수성을 지닌 내용이 풍부하게 있어서 자국 문화와의 비교를 통해 한국과 한국적인 사고를 이해하는 문화학습이 이루어진다.

다섯째, 한국인들에게 친근한 소재인 호랑이, 두꺼비 등의 동물이나 도깨비, 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 평범한 인물들이 등장하므로, 한국인에게 친근한 유, 무형의 문화적 소재나 풍습들을 이해하고 수용할 수 있게 된다.

여섯째, 민담은 이야기 진행상 대립과 반복의 형식이 많이 나타나며 구비 전승된 이야기이므로 한국어의 관용 표현 및 한국어의 언어적 표현 방

48) 한재영 외(2005), 『한국어 교수법』, 태학사, p.507

식을 익힐 수 있다.

일곱째, 말로 전해져 내려온 문학이므로, 학습자들의 듣기 능력 향상뿐만 아니라 말하기를 통한 이야기 구성 능력도 향상시킬 수 있다.

여덟째, 민담 교육을 통한 한국문화의 세계화 전략에 기여할 수 있다.

이에 대한 논의를 도깨비 설화와 연결시켜 살펴보면 먼저 도깨비 설화는 다른 설화와 마찬가지로 옛날부터 전해 내려오면서 그 당시 사람들이 향유한 가치관과 문화를 알 수 있는 중요한 자료이다. 대부분의 도깨비 설화는 내용이 간결하고, 등장인물이 많지 않기 때문에 내용 이해에 쉽게 접근할 수 있다. 그리고 이야기 속 도깨비의 특성을 중심으로 속담, 관용어, 비유 표현에서 쓰인 의미를 파악할 수 있다. 가령 ‘도깨비 살림’은 ‘있다가도 별안간 없어지는 불안정한 살림살이’라는 의미를 가진다. 이러한 의미를 추출하기 위해서는 도깨비의 특성 중 신출귀몰한 점을 이해해야 하기 때문이다. 또한 도깨비시장, 도깨비축제, 도깨비연극 등 문화 체험은 도깨비 설화에서 나타난 도깨비의 특성을 보여준다. 자국의 설화와 비교 활동으로 통해 한국 문화의 특수성을 이해한다. 이와 같이 한국어 교육에 도깨비 설화를 활용하는 것은 ‘도깨비’ 상징으로 언어, 문학, 문화 활동까지 가능하다는 것을 보여준다. 이러한 도깨비 설화의 교육적 활용은 설화의 보편적인 주제로 접근하여 ‘도깨비’의 상징성을 바탕으로 도깨비 소재의 관용어, 속담, 비유 표현을 이해하는 능력을 향상시키고, 자국 설화 비교를 통해 문화 비교 능력을 향상시킨다는데 도움이 될 것이다. 그렇다면 한국어 교육에 활용하기 위한 도깨비 설화 텍스트 선정 기준을 2, 3장의 분석을 바탕으로 제안하고자 한다.

## 제 2 절 도깨비 설화 텍스트 선정 기준

한국에 전승되는 도깨비 설화의 특성과 국어 교육에서 활용되는 도깨비 설화 텍스트 및 학습활동 중심으로 분석하였다. 한국어 교육에 적합한 도깨비 설화 텍스트 선정을 하기 위해서는 학습 대상이 외국인 학습자라

는 점을 고려하고, 기준을 마련해야 한다. 본고에서는 도깨비 설화 텍스트 선정 기준을 다음과 같이 제안한다.

첫째, 한국의 도깨비상이 잘 표현된 텍스트의 선정이다.

한국어 교재에 수록된 도깨비는 한국의 전래동화에 많이 등장하는 인물이며, 한국인의 정체성에 근거한 문화 상징임에도 불구하고 다소 부정적인 이미지를 연상시켰다. 한국인들의 보편적인 도깨비상과 달리 무섭고 두려운 존재로 귀신과 같은 맥락으로 본다면 한국 문화에서 도깨비가 가진 의미를 파악하기 어렵다. 외국인 학습자에게 한국의 도깨비에 대해 상세하게 가르치기보다는 한국 문화에서 도깨비가 가진 의미를 올바르게 전달해 주어야 한다고 본다. 그러한 것은 학습자가 도깨비 관련 속담, 비유 표현, 비유표현 등을 들었을 때, 도깨비에 대한 배경 지식이 없다면 그에 대한 의미를 파악할 수 없기 때문이다. 그렇기 때문에 교사는 교재에 수록된 삽화와 어휘, 텍스트에 한하여 언어가 가진 의미를 전달하는데 유의해야 한다. 또한 도깨비 설화 텍스트 선정할 때 부정적 이미지의 도깨비가 아닌 인간과 같이 다양한 성격을 지닌 도깨비의 모습이 나타난 텍스트를 활용해야 한다. 부가적으로 도깨비를 한국 문화 어휘로 인정하고, 발음 그대로 ‘Dokkaebi’로 제시한다. 이러한 표기 제시는 외국어 번역을 통한 한국 도깨비에 대한 잘못된 이미지 전달을 바로 잡고, 한국 문화 어휘라는 것을 보여주기 위해 필요하기 때문이다.

둘째, 한국 문화와 연계 학습이 가능한 텍스트의 선정이다.

3장에 다루었던 도깨비 설화의 유형에 따라 도깨비의 특성, 한국 문화 요소를 추출하여, 다양한 도깨비 설화 텍스트를 활용해야 한다. 도깨비 설화는 많은 편수에도 불구하고 한국어 교재에 「혹부리 영감」 설화만 수록되었다. <도깨비 방망이 얻기> 유형에 나타난 권선징악, 효, 우애와 같은 예의범절, <도깨비 대결하기> 유형에 나타난 씨름 등 한국인들만의 특성, 가치관, 관습을 통해 한국 문화 활동이 가능하다. 실제 문화 체험으로 도깨비 시장 견학, 예절 학교 체험, 도깨비 지역 축제, 씨름 체험 등을 통해 한국을 더욱 가깝게 체험할 수 있다.

셋째, 한국인에게 보편적인 텍스트이며, 학습자 언어권과의 설화와 비교

활동이 가능한 텍스트의 선정이다.

국어 교육에서 다루어진 도깨비 설화 텍스트를 중심으로 학습자 언어권의 설화와 유사한 텍스트를 선정한다. 교사의 배경지식이 있는 설화로 텍스트를 선정하고, 학습자 입장에서는 자국의 설화 내용과 많이 다르지 않은 텍스트를 통해 수업에 능동적으로 참여할 수 있는 계기가 필요하다. 그러한 이유로 국어 교과서에 수록된 도깨비 설화 텍스트 분석을 통해 학습자에게 가르칠 때 한국 문화를 잘 나타나고, 학습자 언어권의 설화와 비교 가능한 텍스트를 선정해야 한다.

### 제 3 절 도깨비 설화 텍스트 및 학습활동 제안

도깨비 설화 텍스트 선정 기준을 중심으로 텍스트를 선정하고, 학습활동을 제안하고자 한다. 텍스트 대상은 도깨비 설화 유형별 예시 텍스트와 초등 국어 교과서에 수록된 텍스트 중 ‘도깨비와 개암’으로 선정하였다.

설화명 전개단락	흑부리 영감	도깨비와 개암
주인공과 대립인물	① 착한 흑부리 영감 ② 욕심 많은 흑부리 영감	① 착한 아우 ② 심술궂은 형
① 주인공 등장	어느 날 마음씨 착한 흑부리 영감이 산으로 나무를 하러 간다.	산에서 나무를 한 후 개암나무에서 쉬고 있는 중 개암을 줍게 된다. 자신보다 먼저 부모님, 형, 형수님 순으로 줍게 된다.
② 위기	갑자기 날씨가 흐려져 빈 집으로 몸을 피한다. 잠이 든다.	갑자기 날씨가 흐려져 빈 집으로 몸을 피한다. 잠이 든다.
③ 도깨비와 만남	도깨비들이 방망이로 술과 음식, 보물들을 만들어내면서 논다.	도깨비들이 방망이로 술과 음식, 보물들을 만들어내면서 논다.

④ 뜻밖의 행운	혹을 노래 주머니로 안 도깨비는 혹과 도깨비 방망이를 바꾼다. (혹만 떼어간다)	개암 소리에 놀란 도깨비들이 놓고 간 도깨비 방망이로 부자가 된다.
⑤ 대립인물 등장 (주인공과 같은 행동 반복)	착한 혹부리 영감 소식을 들은 욕심 많은 혹부리 영감은 도깨비가 나타난 장소로 가서 도깨비를 기다린다.	부자가 된 아우 소식을 들은 형은 산으로 가던 중 개암을 줍게 된다. 자신의 개암을 먼저 챙긴다. 도깨비가 나타난 장소에서 기다린다.
⑥ 도깨비와 만남	도깨비들이 방망이로 술과 음식, 보물들을 만들어내면서 논다.	도깨비들이 방망이로 술과 음식, 보물들을 만들어내면서 논다.
⑦ 불행	나쁜 혹부리 영감의 거짓말에 그 전에 가져간 혹까지 달아준다.	개암을 꺼내 물었지만 도깨비들은 속지 않고 형을 찾아내 혼내 준다.

[표14] 「혹부리 영감」과 「도깨비와 개암」 텍스트 비교

제시된 [표15]를 통해 몇 가지 공통점이 나타난다. ①선한 인물과 악한 인물의 대립 ②도깨비와 도깨비 방망이 등장 ③보편적인 주제: 권선징악 ④전개 단락에 있어서 유사한 구조를 들 수 있다. 인물 설정에서 ‘도깨비와 개암’에서 형제가 등장하면서 우애와 효를 강조하는 것이 다르다. 「혹부리 영감」와 같은 유사 구조로 이뤄진 「도깨비와 개암」을 제시함으로써 「혹부리 영감」에서 나타난 공통적인 요소뿐만 아니라 부가적으로 한국 문화에서의 가족 간의 화목과 예를 중시하는 모습을 보여줄 수 있다. 주제와 내용 전개에서 교재에 수록된 「혹부리 영감」과 다르지 않으며, 한국의 설화를 소개하는 과정에서 특히 자국의 설화로 알고 있는 일본인 학습자와의 혼란을 줄일 수 있다.

도깨비 설화 텍스트는 내용 이해에 그치는 것이 아니라 설화 텍스트에 나타난 도깨비의 특성을 통한 언어와 문화 활동으로 활용될 수 있다. 2, 3장에서 살펴보았듯이 도깨비 설화 텍스트를 통해 한국의 도깨비상과 설화

에 나타난 한국 문화를 접할 수 있다는 것을 확인하였다. 「도깨비와 개암」 텍스트를 중심으로 다음과 같은 학습활동이 가능하다. 학습 단계는 중급에 해당하고, 학습 대상 또한 중급에 해당하는 학생으로 선정한다.<sup>49)</sup> 하나의 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트 예시로 ‘도깨비와 개암’을 개작하면 다음과 같다.

옛날 어느 마을에 형과 동생이 살았습니다. 욕심 많은 형은 부자가 되고 싶었습니다. 그래서 부모님과 동생을 쫓아내고, 재산을 차지했습니다. 동생은 낡은 집에서 가난하게 살았습니다. 하지만 착한 동생은 부모님을 모시고 열심히 살았습니다.

어느 날, 착한 동생은 산에 나무를 하러 갔습니다. 나무를 하는데, 개암나무 열매 4개가 떨어졌습니다. 동생은 아버지, 어머니, 형, 그리고 자기 것을 챙겼습니다. 갑자기 날씨가 어두워지고, 비가 내렸습니다. 아우는 빈 집을 발견했습니다. 빈집에서 잠이 들던 동생은 도깨비들을 보고 놀랐습니다. 도깨비들은 방망이로 맛있는 음식과 보물들을 만들어냈습니다. 배가 고픈 아우는 개암을 먹었습니다. 동생은 개암을 깨물었습니다. 이 소리를 들은 도깨비들은 집이 무너지는 소리로 알았습니다. 도깨비들은 무서워서 방망이를 놓고 도망갔습니다. 착한 아우는 도깨비 방망이로 큰 부자가 되었습니다.

이 소식을 들은 욕심 많은 형은 더 큰 부자가 되고 싶었습니다. 형은 도깨비가 있는 빈집으로 갔습니다. 그리고 도깨비들을 기다렸습니다. 도깨비들이 나타나자 형은 개암을 깨물었습니다. 도깨비들은 도망가지 않고, 형을 찾았습니다. 욕심 많은 형은 도깨비 방망이로 실컷 혼이 났습니다.

제시된 텍스트로 다음과 같은 학습활동이 가능하다.

첫째, 「도깨비와 개암」 듣기 및 읽기 활동을 통한 한국의 도깨비를 파

49) 한국어 교육에서 요구되는 문화 교육에 맞추어 제시된 중급의 목표는 다음과 같다.

- 1) 한국어로 다양한 정보를 받아들이고 활용한다.
- 2) 한국인들의 행동 양식과 의사소통 요령을 터득하여 일반적인 화제에 대하여 한국어로 자연스럽게 의사소통한다.
- 3) 한국어의 언어 표현에 담긴 문화적 의미를 이해한다.
- 4) 한국어로 표현된 말이나 글을 통해 한국인의 가치관과 세계관을 이해한다.
- 5) 한국의 사회제도와 풍습을 이해한다.

한재영 외(2005), 『한국어 교수법』, 태학사.p.516



악한다. 이야기를 통해 도깨비의 특성을 알 수 있다. 도깨비 방망이로 무엇이든 만들어내는 신기한 능력을 가진 존재로, 욕심 많은 형에게 벌을 주고, 부모님을 모시는 착한 동생에게 부를 주는 양면적인 모습을 보여준다. 그리고 개암 열매 깨지는 소리에 놀라 도망가는 모습은 도깨비가 가진 다양한 성격 중 하나라는 것을 알 수 있다. 다른 도깨비 설화 텍스트 활용을 통해 외국의 도깨비와 다른 한국 문화 속 도깨비를 발견할 수 있다.

둘째, 형과 동생의 행동과 설화 속의 도깨비의 성격을 통해 한국 문화를 이해한다. 한국 문화에서는 예의범절을 중요시한다. 이것은 형이 자신의 욕심을 채우기 위해 부모님과 동생을 보살피지 않은 부분에서 드러난다. 부모님을 모시고, 가족을 먼저 생각하는 동생은 우연히 도깨비 방망이를 획득하면서 큰 부자가 되지만, 그렇지 않은 형은 오히려 도깨비들에 혼이 난다. 한국인에게 예를 중시하고, 실천하는 것을 무엇보다 중요시한다는 것을 보여준다. 한국의 예는 일상생활에서 쉽게 발견된다. 전철이나 버스에서 노약자에게 양보를 하는 행동, 처음 만나는 사람 간의 나이를 물어보는 행동, 자신보다 나이 많은 사람과의 술자리에서 고개를 돌려 술을 마시는 행동, 돌아가신 조상의 묘를 살피고 제사를 지내는 행동 등은 학습자로 하여금 한국 문화를 이해하고, 한국인의 가치관을 이해하는 계기가 된다. 이것은 한국에서 생활하면서 겪는 문화 중 한 부분이기 때문에 학습자에게 예를 배우는 수업으로 활용할 수 있다. 그리고 자국의 설화 텍스트 비교 활동으로 문화를 이해하는 시간이 될 것이다.

셋째, 도깨비의 상징성을 바탕으로 한 언어활동이다. 예를 들어 ‘도깨비 장난 같다’라는 관용구를 제시하였을 경우 도깨비의 특성 중 신출귀몰하고 황당한 상황을 뜻할 때 사용한다는 것을 이해할 수 있다. 도깨비 설화에 등장하는 도깨비의 성격을 파악하면, 그 외 도깨비를 소재로 한 속담, 관용구, 비유 표현에서 쓰이는 의미 추측이 가능하다.

넷째, 수업 외 활동으로 도깨비가 소재인 문화 체험으로 구성한다. 도깨비를 소재로 하는 지역 축제, 연극, 뮤지컬이 꾸준히 이루어지고 있다. 2012년 춘천마임축제<sup>50)</sup> 같은 경우 도깨비를 테마로 아수라장, 도깨비들의

50) 2012년 강원도 춘천시에서 5월20~27일 여는 축제는 해외 10개 팀 포함 100여 개 극단, 900여 아티스트가 참여해 극장 및 3대 난장에서 다양한 퍼포먼스를 펼친다. 본 공연과 도심 속



공연, 미친 금요일, 도깨비 난장으로 나눠서 진행하고 있다. 마임을 통한 다양한 도깨비들을 만날 수 있으며, 직접 축제를 참여함으로써 도깨비의 특성에 따른 프로그램에 따라 즐길 수 있는 문화 활동이다. 셰익스피어 작품 중 ‘한 여름 밤의 꿈’을 한국적 색채로 각색한 뮤지컬<sup>51)</sup> 같은 경우 해 질녘 마을 어귀 고목 주위로 도깨비불이 돌아다니며 춤과 악(樂)을 좋아하는 도깨비들의 흥겨운 군무와 노래로 시작한다. 요정 대신 도깨비가 등장하면서 한국적인 색채로 이끌어낸 작품이다. 외국인 학습자는 자신이 알고 있는 셰익스피어 작품을 색다르게 볼 수 있는 기회가 되고, 한국의 도깨비를 알 수 있다.

이처럼 도깨비 설화 텍스트 선정을 통해 다양한 학습활동이 가능하다. 이야기 내용이해에 그치는 것이 아니라 도깨비 설화에 나타난 한국의 도깨비 개념과 한국 문화를 배울 수 있다. 도깨비 설화 유형별로 도깨비의 특성이 다르기 때문에 이것을 교육에 잘 활용한다면 학습자에게 도움이 될 것이다.

---

‘아!水라장’, 도심공원의 ‘도깨비난장’, 밤 11시부터 다음날 5시까지 새벽을 질주하는 ‘미친 금요일’ 등 관객을 참여자로 만드는 축제 퍼포먼스로 진행된다. 춘천마임축제 홈페이지 참조.  
(<http://www.mimefestival.com/>)

51)극단 여행자의 ‘한여름밤의 꿈’ 기사 인용.

([http://news.chosun.com/site/data/html\\_dir/2012/05/02/2012050200318.html](http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/05/02/2012050200318.html))

## 제 5 장 결 론

본 연구에서는 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화 텍스트 분석을 통해 한국어 교육에 적합한 도깨비 설화 텍스트 선정을 제안하였다. 도깨비는 옛날부터 사람들의 경험담에 의해 전승되면서 한국 문화의 상징으로 자리 잡았다. 이러한 것은 속담, 관용어, 뮤지컬, 연극 등 일상생활에서 발견된다. 모국인 학습자 같은 경우 도깨비의 특성이 내면에 자리 잡고 있기 때문에 내용의 의미 추측이 가능하고 비유도 가능하다. 하지만 외국인 학습자를 대상으로 하는 한국어 교육에서는 도깨비 설화 속 도깨비의 특성을 통해 한국 문화를 이해할 수 있다. 설화의 특징상 세계 여러 문화권에서 유사한 설화는 발견된다. 유사성을 띠는 설화를 중심으로 교육에 적용해 학습자들 간의 비교 문화를 할 수 있다. 하지만 여기서 우리가 주목해야 할 것은 보편성과 더불어 한국 문화의 특수성을 잘 보여주고 있는가에 문제이다. 그렇기 때문에 한국어 교육에 적합한 도깨비 설화 텍스트 선정을 통해 한국어와 한국 문화의 특수성을 보여주는 것이 필요하다.

이러한 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트 제안을 위해 먼저 한국어 교재에 수록된 도깨비 설화 수록 현황을 살펴보았다. 그 결과 제시된 도깨비상은 한국인과 생각하는 도깨비상과는 달리 무섭고 두려운 존재로 한정적인 이미지로 제시되었다는 점과 다양한 도깨비 설화 텍스트의 활용이 적었다. 본고에서는 제기된 두 가지 논의를 검토하고자 연구사를 통해 한국 도깨비의 개념을 정리하고, 도깨비 설화 유형에 따라 나타난 특성을 살펴보았다. 그리고 모국인 학습자 대상인 국어 교과서를 중심으로 한국인에게 보편적으로 알려진 도깨비 설화는 어느 것이 있으며, 수업에 어떻게 활용되고 있는지를 분석하였다. 국어 교과에 수록된 도깨비 설화는 한국인에게 많이 알려진 이야기로 구성되어 있기 때문에 한국어 교육용 도깨비 설화 텍스트 제안을 위해 분석 대상으로 삼았다. 분석한 결과를 토대로 도깨비 설화 텍스트 선정 기준으로 ① 한국의 도깨비상이 잘 표현된 텍스트 선정 ② 한국 문화와 연계 학습이 가능한 텍스트 선정 ③ 한국인에게 보편적인 텍스트이며, 학습자 언어권과의 설화와 비교 활동이 가능한 텍스트로 제시

하였다. 선정 기준을 중심으로 하나의 예로 ‘도깨비와 개암’을 선정하고, 학습활동을 제안하였다. 학습자는 이야기를 통해 도깨비의 특성을 파악하고, 도깨비를 소재로 한 속담, 관용구, 비유 표현이 가진 의미를 이해할 수 있음을 강조하였다. 그리고 한국인에게 도깨비는 어떤 의미로 받아들여지고 있는지에 대해 도깨비 관련 문화 체험을 수업 외 활동으로 제안하였다.

본 연구는 도깨비 설화 텍스트에 한하여 한국어 교육용 텍스트 선정 기준을 제시하고, 그것을 활용한 학습 활동에 대해 논의하였다. 앞으로 한국어 교육에 적합한 텍스트 연구를 통해 다양한 문학 텍스트 활용과 그와 관련된 학습활동이 이루어져야 한다.



## 【참고문헌】

### 1. 단행본

- 강은해, 『한국 난타의 원형, 두두리 도깨비의 세계: 도깨비의 설화의 시작』, 예림기획, 2003.
- 강진호 외, 『조선어 독본과 국어 문화』, 제이앤씨, 2011.
- 김내창·선희창, 『조선의 민속』, 사회과학출판사, 1986
- 김종대a, 『한국의 도깨비 연구』, 국학자료원, 1994
- \_\_\_\_\_b, 『저기 도깨비가 간다』, 도서출판 다른 세상, 2000
- 박연순 편저, 『21세기 한국어 교육학의 현황과 과제』, 한국 문화사, 2003.
- 서종학, 이미향(2007), 『한국어 교재론』, 태학사, 2007.
- 국립국어원(1999), 『표준 국어 대사전』, 두산동아, 1999.
- 연세대학교 언어정보개발연구원, 『연세한국어사전(2006)』, 두산동아, 2008.
- 임동권(1971), 『도깨비考』, 집문당, 1971.
- 한재영 외(2005), 『한국어 교수법』, 태학사, 2005.

### 2. 교재

- 김성희 외, 『서강한국어 읽기·말하기 5B』, 서강대학교 국제문화교육원 출판부, 2009.
- 서울대학교어학연구소, 『한국어4』, 문진미디어, 2006.
- 성균어학원, 『배우기 쉬운 한국어3』, 성균관대학교 출판부, 2004.
- 연세대학교 한국어학당, 『연세 한국어4』, 연세대학교 출판부, 2003.
- 이화여자대학교언어교육원, 『말이 트이는 한국어3』, 이화여자대학교 출판부, 2000.
- \_\_\_\_\_언어교육원, 『말이 트이는 한국어4』, 이화 여자대학교 출판, 2002.

한국교원대학교 국정도서국어편찬위원회, 『듣기·말하기1-2』,

(주)미래엔컬처그룹, 2009.

\_\_\_\_\_ 국정도서국어편찬위원회, 『쓰기 2-2』, (주)미래엔컬처그룹,  
2010.

한국교원대학교·서울교육대학교 국정도서국어편찬위원회, 『듣기·말하기·  
쓰기 3-1』, (주)미래엔, 2010.

\_\_\_\_\_·서울교육대학교 국정도서국어편찬위원회, 『듣기·말하기·  
쓰기 3-2』, (주)미래엔, 2010.

### 3. 논문

김미진, 「설화를 통한 한국어 교육 연구」, 전북대학교 교육대학원 석사  
학위 논문, 2009.

김민주, 「설화를 통한 한국어 언어·문화교육 방안 연구」, 한국외대 교육  
대학원 석사학위 논문, 2007.

김용의, 「한국과 일본의 흑부리 영감담 : 교과서 수록과정에서 행해진 개  
정을 중심으로」, 『일본어문학』 Vol.6, 한국일본어문학회, 1999.

명현숙, 「민족문화상징을 활용한 한국 문화교육 연구」, 경희대 교육대학  
원 석사학위 논문, 2011.

박기용, 「한·중 도깨비 설화 연구」, 『우리말글』, Vol.22, 우리말글학회,  
2011.

서지연, 「<도깨비방망이 얻기> 설화의 교육적 활용 방안 연구」, 대구교  
육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2007.

서희정, 「도깨비 설화를 활용한 한국어 교육 방안」, 『한국어교  
육』, Vol.16, 국제한국어교육학회, 2005.

신윤경, 「한국어 교육을 위한 문학 텍스트 연구 : 문학 텍스트 선정기준  
과 교수 방법을 중심으로」, 고려대 교육대학원 석사학위 논문,  
2008.

양민정, 「민담을 활용한 한국어 문화교육 방안 연구」, 『국제지역연

- 구』, Vol.12, No.4, 한국외국어대학교 국제지역연구센터, 2008.
- 윤보영, 「이야기 스키마를 활용한 전래 동화 지도 방법 연구」, 경희대 교육대학원 석사학위 논문, 2004.
- 이성희, 「설화를 통한 한국어 문화 교육 방안」, 『한국어교육』 10집, 국제한국어교육학회, 1999.
- 이은영, 「도깨비 설화의 교육적 활용 방안 연구 : 서사적 특성에 입각한 교재를 중심으로」, 대구교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000.
- 정진희, 「한국 도깨비 동화의 형성과 변형 양상 연구」, 한양대학교 대학원 박사학위 논문, 2009.

#### 4. 인터넷 사이트

한국교육과정평가원 <http://www.kice.re.kr/ko/index.do>

극단‘여행자’ 한여름 밤의 꿈 보도자료  
[http://news.chosun.com/site/data/html\\_dir/2012/05/02/2012050200318.html](http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/05/02/2012050200318.html)

속리산 도깨비 축제 보도자료  
<http://news.donga.com/3//20090806/8764059/1>

한국민족문화대백과 사전 <http://encykorea.aks.ac.kr/>

한국문화기초용어(국립국어원)  
[http://www.korean.go.kr/09\\_new/dic/word/word\\_culture.jsp](http://www.korean.go.kr/09_new/dic/word/word_culture.jsp)

2012 춘천마임축제 <http://www.mimefestival.com/>

KBS 배추도사 무도사의 옛날 옛적에 ‘도깨비 방망이’ 동영상  
<http://blog.naver.com/pinklue?Redirect=Log&logNo=150136131753>

# ABSTRACT

## A Study of 'Dokkaebi' Folk Tale For Teaching Korean.

Jeon, Ji Yeong

Major in Korean Language Education

Dept. of Korean Language & Literature

Graduate School, Hansung University

The purpose of this study is to suggest suitable 'Dokkaebi' folk tale through its context contained in Korean teaching books, and use this folk tale in Korean teaching. 'Dokkaebi' folk tale is one of the folk tales transmitted from a long time ago and it is a story of appearing 'Dokkaebi'. 'Dokkaebi' is capable of changing its figure. As being handed down by people's experience, 'Dokkaebi' has a lot of characters, and until now, we can find it in folk tales, adages, and Korean culture and so on.

In chapter2, we examined kinds of 'Dokkaebi' folk tale which are contained on teaching books to analyze Korean teaching using Dokkaebi, and how to use it on teaching books.

Moreover, we discovered that its conjugation is not enough and different from Korea Dokkaebi's image, translation is magnified as a negative image

Therefore, we need to use formulation of concept of 'Dokkaebi' and

various Dokkaebi's folk tale in teaching books in Korean teaching using 'Dokkaebi' folk tale.

In chapter 3, we will go through features of 'Dokkaebi' folk tales based on its types. After that, we will analyze 'Dokkaebi' folk tales in teaching books and learning activities in Korean teaching. Not only we can find the symbolic meaning and features of Korean 'Dokkaebi' through the features of its folk tales base on its types, but also elements of Korean culture in folk tales.

It tries to use it in Korean teaching by analyzing 'Dokkaebi' folk tales and learning activities in Korean teaching.

In chapter 4, it suggested 'Dokkaebi' folk tales in teaching books and learning activities to teach Korean. And It selects the standards of 'Dokkaebi' folk tales of Korean teaching based on analyzed features of 'Dokkaebi' folk tales and analysis of 'Dokkaebi' folk tales teaching books that we discussed in chapter 3. Also we select a 'Dokkaebi' folk tale teaching book and organize learning activities

We can understand the meanings of common uses, proverbs, and figures of speech through the learning activities based on symbols of 'Dokkaebi'.

As experiencing culture related to a 'Dokkaebi', it is possible to understand Korean people and culture by comparing their own culture. As you can see, 'Dokkaebi' folk tale can be used as teaching material in Korean teaching.

This paper suggests standards of selections in 'Dokkaebi' folk tale and organizes learning activity with 'Dokkaebi' folk tale as the center.

This paper means a study of 'Dokkaebi' folk tale teaching books that have not been used a lot in teaching Korean, and hopefully it



would help teaching Korean.

(Key words) Korean teaching, Dokkaebi, Dokkaebi tales, Korean learning activities, and culture.

